

KAIST



Culture Technology Education

문화기술대학원
Graduate School of Culture Technology

임창영 / cylim@kaist.ac.kr <http://ct.kaist.ac.kr>



1. CT 출현배경

21C 지식 기반사회에서의 과학기술은 복지와 회 및 문화발전을 위한 수단으로서 그 의미가 증대되고 있음.

과학기술, 문화예술, 인문 사회학의 연계를 통해 보다 더 창조적이고 이성과 감성이 합쳐진 인간중심적인 과학기술의 연구 및 개발이 필요함.

게임, 디지털영상, 애니메이션 등 문화콘텐츠 및 엔터테인먼트 미디어, Tangible Media, Ubiquitous Media 등 미래의 미디어, 문화기술과 관련된 정책/기획/경영 등 산업화 및 비즈니스전략 디지털문화 및 미디어 기획/제작 분야 중심의 교육 및 연구 필요.

CT 는 과학기술, 문화예술 그리고 인문사회학의 연계에 의해서 발생하는 시너지 효과를 통해 인류의 복지와 사회 및 문화발전을 위한 수단으로써 새로운 가치를 창출하게 될 것이다.

2. CT 사회적배경



세계도시산업회의
나포야, 1994



차세대성장산업으로 채택
국가경제사문회의 (2001. 8)



국가전략기술분야로 채택
KISTEP 국가전략기술분야
우선순위 결정회(2001. 11)



CT의 체계화 KAIST디지털문화예술연구회 (1994~99)

미디어기술 (Media technologies)

미디어 기술개발 / 미디어 기술의 응용

표현기술 (Expressive technologies)

예술 차이를 통한 예술학적 연구

창작, 예술작업을 위한 기술

디지털문화 (Digital culture)

Cyber linguistics, Cyber sociology, Digital

storytelling 등 디지털 사회에서의 인문/사회학

디지털디자인 (Digital design)

디지털 기술을 활용한 디자인 기술

디지털 미디어를 위한 디자인 기술

과학기술기본계획 2002~2006 (2001. 12.)

미래유망신기술의 하나로서 CT(문화기술)가 정의됨

3개 분야, 7개 기술로 세분화됨

문화콘텐츠분야

가상현실 및 인공지능 응용기술

디지털영상, 음성 디지털기술

영화, 방송, 디지털미디어 표현

기술

디지털콘텐츠 제작도구

개발환경제작 및 기반기술

생활문화분야

사이버커뮤니케이션기술

문화유산분야

문화유산관련기술

문화관광부 정책에 반영

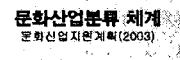
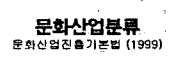
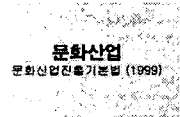
2000년 말까지의 CT에 대한 연구에 있음.

- 콘텐츠 코리아 비전 21 (2001. 6)
- 계열사업진흥 중장기계획 2003~2007 (2002)
- 중앙정부 문화산업 정책비전 보고서 (2003. 12)
- 문화콘텐츠 인력양성 중점계획 (2004. 1)
- 문화부-연세기술대학원 설립(2005.5)

KAIST디지털문화예술연구회 (1994~1998)

- 워크샵 / 학술회의 / 출판 - 학제적연구
- 문화기술제현공설제(2003)
- 문화기술대학원 개원(2005.9.1)

3. CT 정책적 배경



- **문화상품**
문화적 요소가 체화되어 경제적 부가치를 창출하는 유 유형의 재화와 서비스 및 이들의 복합체
- **문화상품의 요소**
예술성, 창의성, 오락성, 여기성, 대중성
- **문화산업**
문화상품의 개발, 제작, 생산, 유통, 소비 등과 이와 관련된 서비스를 행하는 산업
- **영화**
- **음반, 비디오물, 게임물**
- **출판, 인쇄물, 정기 간행물**
- **방송영상물**
- **문화재**
- **캐릭터, 애니메이션, 디자인 (산업디자인 제외), 광고, 공연, 미술품, 공연품**
- **디지털 문화콘텐츠**
- **이 밖에 대통령령으로 정하는 산업**
- **출판/신문** : -출판/인쇄 -정기간행물
- **방송/광고** : -방송 -광고
- **영 상** : -영화 -애니메이션 -비디오
- **게임/음반** : -게임 -음반
- **문화콘텐츠** : -멀티미디어콘텐츠 -캐릭터/출판문화 -디지털문화콘텐츠 -문화원형
- **광고**
- **건축**
- **공연**
- **미술 및 공예품**
- **디자인**
- **패션**
- **Interactive Leisure S/W**
- **음악**
- **공연예술**
- **영화 및 비디오**
- **출판**
- **소프트웨어 및 컴퓨터게임**
- **TV 및 라디오**

4. 21세기 문화(산업)의 특성

- 글로벌화
 - 정보통신 기술의 발달로 전세계가 동일한 문화를 소비하는 추세가 가속화
- 탈물질화
 - 정보통신 기술의 발달로 “하드웨어” 중심의 문화산업에서
 - “콘텐츠” 중심의 문화산업으로 변환
- 유틸리티화
 - 문화와 문화상품은 우리 생활 전반에 스며들
- 첨단화
 - 문화상품은 첨단과학기술, 특히 IT기술의 결정체임.
 - 문화산업은 IT기술발전의 촉진제 역할을 하고 있음.
 - “문화” 현상은 과학기술의 프런티어가 될 것임.

5. CT 교육/연구의 필요성

학술적 배경

- 세계적 이공계 중심대학 (MIT, CMU, Stanford, Georgia Tech 등)은 인문사회 및 문화예술 분야의 연구 활동이 상당히 활성화되어 있음
- 인문사회, 문화예술, 과학기술 분야를 통합하는 연구 및 교육이 거의 전무한 실정임
- 인간중심, 감성중심의 과학기술로의 발전을 위해서는 인문사회 및 문화예술 분야의 지원 및 연계가 필수적이며, 문화기술은 새로운 미래산업분야로 발전 할 것임.

산업적 배경

- 문화 산업은 과학기술과 인문사회/문화예술의 가교 역할을 할 수 있으며 부가가치가 높은 산업으로 한국의 국제경쟁력 강화에 매우 중요하며 산업의 실제적 파급효과가 큼.
- 미국의 경우 GDP의 8%가 문화산업이 차지함; 반면 우리나라는 5% 전후임.
- 문화산업의 활성화를 위해서는 과학기술 분야의 적극적인 참여가 중요함.

6. CT의 정의

좁은 의미: 문화산업, 특히 문화콘텐츠산업을 발전시키는 데 필요한 기술

넓은 의미: 삶의 질을 향상시키고 문화예술 발전을 촉진시키는 기술

학술적인 의미: 문화, 예술, 산업, 활동에 대한 계산학적 접근과 콘텐츠 계획
(예 - 사이버 언어학, 디지털 음악이론, 디지털미학 등)

산업적인 의미: 예술의 표현력을 확장하고 문화활동 및 문화산업을 발전시키는데 필요로 하는 기술
(예 - 컴퓨터 그래픽스, 가상현실, 컴퓨터 음악, 디지털 패션, 디지털 스토리텔링 등)

과학기술-인문사회-예술/디자인 분야의 소용과 연계를 통한
새로운 학문적, 기술적 체계

CT를 정의하는데 있어, "기술"은 단순히 이공학적인 기술을 의미하는 것이 아니라 디자인, 인문사회학, 예술 분야의 지식과 노하우를 포함한 새로운 형태의 복합적인 기술을 지칭함.

7. CT의 범주 - 응용기술

1. 문화콘텐츠 창작기술

디지털 미디어를 기반으로 하는 각종 문화콘텐츠를 디자인, 제작, 유통 및 소비하는데 필요로 하는 기술
(영상 콘텐츠, 인터랙티브 콘텐츠, 음악 콘텐츠, 콘텐츠 제작/경영 등등)

2. 예술표현기술

각종 예술 장르에서 예술가의 표현력을 극대화하거나 작품 제작의 효율성을 높이는 데 기여하는 기술

3. 생활문화기술

일상의 삶과 밀접하게 관련된 문화적 행위나 상품, 혹은 서비스를 촉진시키는 노하우와 기술
(디지털 건축, 디지털 패션, 디지털 캐릭터 등등)

4. 문화원형기술

디지털화된 문화원형을 이용한 디지털 콘텐츠의 원천 생성과 그것을 이용하여 문화상품을 개발할 수 있도록 하는 기술

- 상위 4개 범주는 각각 문화산업에 직접적으로 활용되는 기술이며 과학 및 공학 분야의 원천기술을 바탕으로 한 CT와 직접관련 기술임

8. CT 의 범주 -기반기술

1. 미디어공학

문화산업 전반에 적용되는 이공학적인 기반 기술

2. 디지털디자인

디지털 미디어의 등장 및 보급으로 부상하게 된 새로운 형식의 디자인 기술

3. 디지털문화이론

디지털 매체 및 문화산업에 대한 비판적 탐구를 통해서 변화하는 매체 환경을 제대로 이해하고
그런 변화가 문화에 주는 영향을 탐색하는 학문

- 상위의 3개 범주는 각각 문화산업에 직접적으로 활용되는 기반기술이라고 할 수 있음

9. CT MAP

영상, Anim, 음악,
출판, 게임, 방송,
인터넷, 모바일, ...

시각예술,
공연예술,
공예, ...

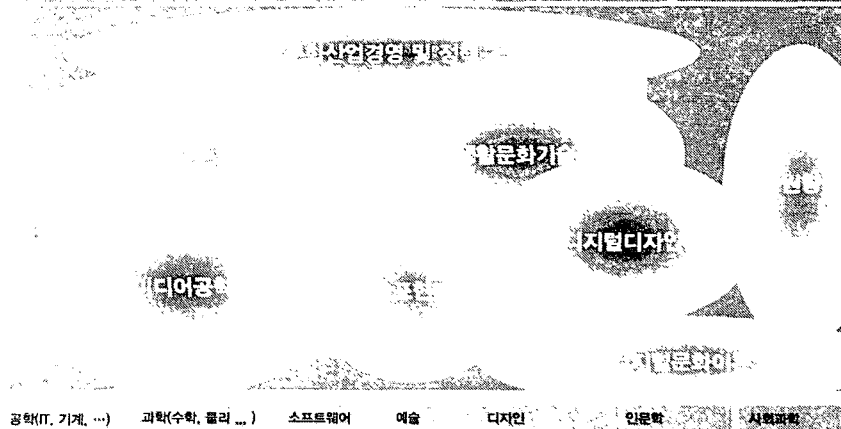
레저, 축제, 스포츠
관광, 패션, 음식, 화훼
캐릭터, 원구, 건축, ...

문화콘텐츠산업

예술산업

생활문화산업

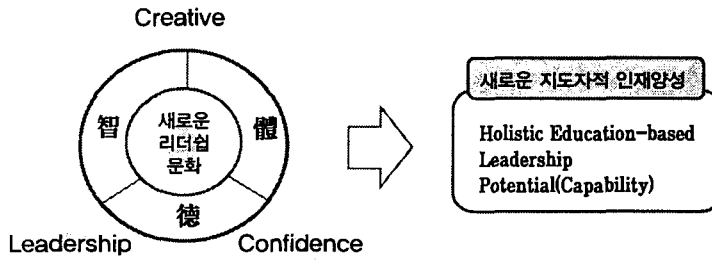
문화유산/전통문화



10. KAIST 교육목표

全人教育을 지향하는 지식 창출형 리더십(Leadership)을 갖춘 인재 양성

기대 효과 : Creative-Leadership-Confidence(창의적 지도자적 자신감)를 가진
학생 배출로 새로운 교육 모형 선도

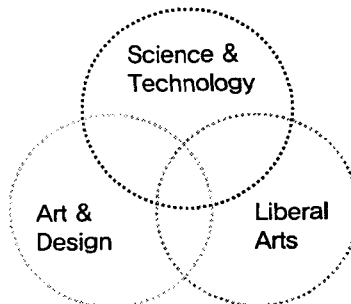


11. KAIST/CT 교육/연구의 목표

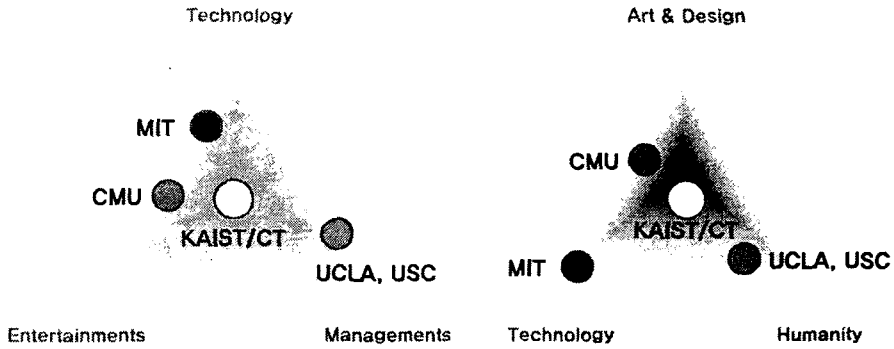
문화 예술 및 인문사회적 지식과 소양을 갖춘 이공계 전문가 양성

과학 기술 지식을 겸비한 문화산업 전문가 양성

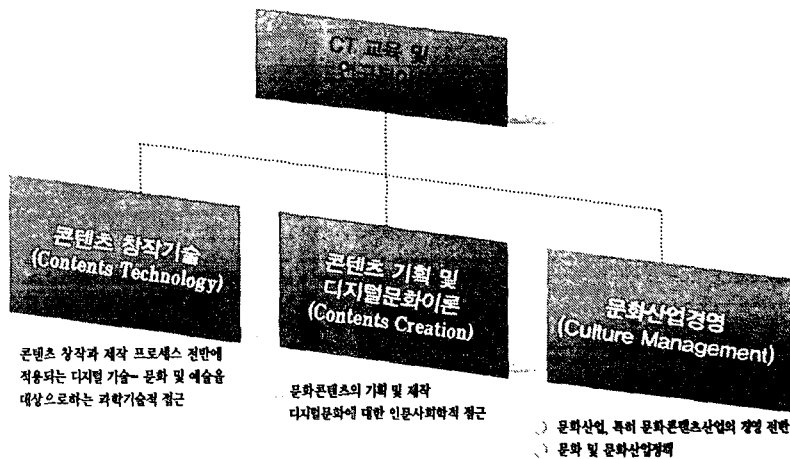
문화 산업을 촉발하는 과학 기술 개발



12. KAIST/CT 교육 특성화



13. KAIST/CT 교육/연구 분야(전공트랙)



14. KAIST/CT 교과과정(과목일람)

세부분류	학 수 분 류		
	GCT500	GCT600	GCT700
필수	CC010: 리타입강좌 CC510: 친신음향개론 / CC613: 음질검제 및 평가분석학 CC530: 기원기정신과 공형신학 / CC511: 화공 및 통계학 (특)		
선택필수	GCT501: 문화기술론(석·박사 필수) / GCT503: 문화기술프로젝트(석사필수, 박사선택) GCT504: 문화기술프로젝트2(석사선택, 박사필수) / GCT702: 문화기술연구방법론(석사선택, 박사필수)		
연구	GCT960: 논문연구(석사) / GCT966: 세미나(석사) / GCT967: 개발연구(석사) GCT960: 논문연구(박사) / GCT986: 세미나(박사) / GCT987: 개발연구(박사)		
예비일반 인문사회일반	GCT511: 미디어이론 / GCT611: 문화원형론 / GCT711: 디지털문화이론 특강		
CG/VR	GCT522: 컴퓨터그래픽스 및 가상현실 / GCT621(CS680): 컴퓨터그래픽스기술 / GCT721: 컴퓨터그래픽스 특강 GCT622: 디지털인간 / GCT722: 가상현실 특강 / GCT724: 애니메이션 특강		
음악/비포먼스	GCT531: 극장음악과 디자인(학·석) / GCT631: 음악 및 유행기술 / GCT731: 음악기술 특강 GCT532: 유행악기제조와 평가실험(학·석) / GCT632: 디지털 퍼포먼스 GCT533: 사운드디자인과 프로그래밍 / GCT632: 디지털 퍼포먼스 GCT534: 공연기획 및 경영관리(학·석)		
전	GCT541: 인간과 컴퓨터 상호작용 / GCT641: 게임학 (Ludology) / GCT741: HCI 특강 GCT542: 게임기술 / GCT642: 유저인터페이스 / GCT742: 인터랙티브기술 특강 GCT543: 게임디자인 / GCT644: 게임기획 및 제작		
공	GCT551: 디지털디자인 / GCT651: 미디어인터랙션디자인 / GCT751: 영상디자인 특강 GCT552: 정보디자인 / GCT653: 가상세계 / GCT752: 디지털콘텐츠디자인 특강 GCT553: 디지털콘텐츠디자인 / GCT656: 디지털패션 GCT554: 디지털건축		
학	GCT561: 과학기술의 개념과 과학역사교 / GCT661: 네트워크미디어 / GCT763: 창의력과재 GCT562: 인공지능 / GCT662: 인간과 로봇 상호작용 GCT563: 로보틱스 / GCT673: 계산창조론 / GCT763: 창의력과재 GCT571: 언어이론과 문화기술 / GCT672: 디지털서사학 / GCT772: 디지털서사학 특강 GCT572: 디지털커뮤니케이션 / GCT674: 텍스트분석과 지식마인 / GCT772: 디지털서사학 특강 GCT574: 스토리디자인 / GCT681: 미디어아케팅 / GCT772: 디지털서사학 특강 GCT581: 문화경제론 / GCT682: 문화산업정책 / GCT772: 디지털서사학 특강 GCT582: 문화콘텐츠산업론 / GCT683: e-비즈니스전략 / GCT772: 디지털서사학 특강 GCT583: 문화정책론 / GCT684: 지역문화사업론 / GCT772: 디지털서사학 특강 GCT584: 문화시계산전론 / GCT685: 문화벤처창업론 / GCT772: 디지털서사학 특강 GCT584: 문화시계산전론 / GCT687: 문화예술조직경영 특강 GCT688: 글로벌문화마케팅전략		

15. KAIST/CT 연구분야(연구실)

Experience Lab / 참여교수: 권영민, 윤화철, 정길남, 이종석, 김경석, Rania Hb
 종래의 HCI는 컴퓨터와 인간, 그리고 가상현실과 인간의 상호작용에서 일어나는 기술적, 사회적, 심리적 문제를 주로 다루었다. 그러나 기술발전으로 인해 컴퓨터, 자연환경, 그리고 인공지능으로 이루어진 복잡한 하이브리드 컴퓨터 환경으로 변화하면서 HCI는 더 이상 컴퓨터와 인간 간의 직접적인 관계로만 접근할 수 없게 되어, 보다 포괄적이고 거시적인 상황을 다루지 않으면 안 되게 되었다. Experience Lab에서는 끊임없이 변화하는 전자공간과 인간의 상호작용, 특히 디지털미디어의 새로운 활용과 응용, 그리고 디지털기술을 활용한 표현기법을 다룬다. Experience Lab에서 다루는 분야로는 컴퓨터게임, 웨어러블컴퓨팅, 가상현실 응용 등이다.

DigitalMedia & Contents Lab, / 참여교수: 임형영, 김종영, 배상민, 한상기, 송준화, 김정진, 시정곤.
 디지털미디어와 콘텐츠의 융합은 문화기술학의 중요한 이슈이다. 디지털미디어의 새로운 활용방안과 디지털 콘텐츠를 통한 새로운 비즈니스 모델을 연구하고 개발할 필요가 있다. DigitalMedia & Content Lab, 에서는 미디어 인터랙션 및 인터페이스 디자인에 관한 연구와 콘텐츠와 제품이 결합되는 미래제품에 대한 연구를 수행하며, 디지털미디어를 활용하는 Web, 애니메이션, 게임, 문화정책 분야 등에 응용되는 구현기술에 연구와 함께 디지털 콘텐츠를 제작하기 위해 요구되는 디자인 및 커뮤니케이션 방법을 연구한다. 세부 연구분야는 미디어인터랙션 디자인, 디지털 애플리케이션, 맞춤형 문화콘텐츠 특성화전략, 애니메이션, 콘텐츠 비즈니스 모델 및 전략 등에 대한 연구 등 이다.

Music, Sound, and Technology Lab / 참여교수: 구복철, 이승연, 김정진, 김양현, 노영해
 미디어트의 역할이 활발해지면서 음악과 무용, 음악과 영상 등 터분야 예술과 접목하는 인터랙션이 강조되고 실시간 유행제어에 관한 연구 분야가 활성화되고 있다. CT가 새로운 주제로 떠오르면서 음악분야에서는 디지털음악, Interactive Computer Music, Musical Park, Music Genome, 미래형 음악유형 탐색 등이 제시되었다. CT Music Lab에서는 인간의 감성과 상호작용하는 음악과 유행의 새로운 표현기술을 다룬다. 세부 연구분야로는 Algorithm Composition, Physical Modeling, Multi-Dimensional Sound, Environmental Sound Installation, Real-Time Interactive Sound, Multimedia Performance & Planning 등 이다.

Digital Storytelling & Story Design Lab / 참여교수: 김택환, 시정곤, 진봉관, 최기선, 노영해, 정재승
 Story와 Storytelling Technology는 엔터테인먼트와 비즈니스의 거의 모든 영역에 적용되고 있다. 특립된 미디어(소셜, 언론, 문화, 애니메이션, 영화, 게임, 웹 등)에서 연구되어온 Storytelling은 미디어의 경계를 넘어 종합적인 연구를 필요로 한다. 문화산업의 지속적 발전을 위해 Story Value가 높은 Story의 안정적 공급이 필수적이며, 시이바 공간에서의 다양한 커뮤니케이션 활동을 체계적으로 연구할 필요가 있다. Story 원형 및 Story Developing System, 그리고 PC에서 디지털 커뮤니케이션 등 언어, 커뮤니케이션, Story, Storytelling과 관련된 전 영역을 연구한다. 세부 연구분야로는 Story Modeling & Design, New Storytelling Media, Story Developing & Valuation System, Language & Text Analysis, Digital Communication 등 이다.

15. KAIST/CT 연구분야(연구실2)

Management and Policy of Culture Technology /참여교수: 박상찬, 소봉희, 유승효, 임태웅
 콘텐츠 비중이 높은 문화산업에 대한 정부정책의 분석과 전망; 새로운 문화콘텐츠의 시장성을 높일 창의적인 비즈니스 모델의 개발; CT 비즈니스의 경제성 분석 및 시뮬레이션; 문화 시장의 환경 분석을 통한 CT 콘텐츠의 발전방향과 투자방향의 제시; CT 및 CT 콘텐츠항업을 위한 경영전략개발; CT 성공사례 케이스 스터디 등을 연구하는 것으로서 다른 CT분야에서 개발한 콘텐츠의 경제성 분석과 경영전략 제시라는 보편적 기능을 하게 된다. 세부 연구분야로는 CT Business Model Development, CT Consumer Research, CT Market Research, Simulation & Strategy, CT Industry Policy and Regulation Analysis, Economics of Culture and Culture Industry 등이다.

HRI Lab /참여교수: 오준호, 권동수, 김명세, 이승연, Frederic Cardier
 로봇이 공장의 자동화도구에서 일상생활의 친구와 동료가 되는 패러다임의 변화와 함께 '로봇과 인간의 상호작용(HRI: Human-Robot Interaction)' 기술은 CT분야에서도 매우 중요한 역할을 차지한다. 로봇과 사람이 협동적으로 일을 하기 위해서는, 사람의 생각과 감정 그리고 태스크를 잘 이해하고 가장 적절한 행동을 하게하는 인지적 상호작용기술, 로봇과 사람이 정서적 교류가 일어나서 기쁨이 아니라, 하나의 인공지능체로 느끼게 하는 정서적 상호작용기술, 사용자에게 친근감을 주고 실용성이 있는 로봇디자인 연구가 필수적이며, 로봇의 기술을 이용한 퍼포먼스나 문화기획등도 연구의 대상이다. 세부 연구분야로는, 로봇의 행동, 개성 및 외관에 관한 디자인연구, 기본적인 비전기술, 음성인식, 인지적 지능, 감정생성, 로봇의 의도와 감정을 표현하는 표정, 음향, 동작생성에 관한 기초기술 등이며 실질적인 응용연구에 중점을 둔다.

Visual Media Lab /참여교수: 원광연, 임창영, Frederic Cardier
 The research aim of the Visual Media Lab is to develop software technologies for special effects and computer graphics. Our ultimate goal is to create virtual scenes with digital actors looking so real that no one can tell they have been generated with computer graphics technology. The emphasis of our research is on improving the realism of digital actors and special effects as well as facilitating the use of the computer graphics technology by creating highly intuitive interfaces. The topics we are working on include the physics-based simulation for deformable models, human body creation and animation, and sketching interfaces for 3D modeling and texturing.

15. KAIST/CT 현황1

문화산업 리더의 인재상
 새로운 시대의 문화산업은 새로운 형태의 인재를 필요로 한다. 전문성과 창의성을 바탕으로 새로운 장르를 개척하고, 새로운 비즈니스 모델을 개발하며, 새로운 문화콘텐츠 구성, 기획, 실현 능력을 지니고, 새로운 기술과 방법론을 개발하는 한편, 더 나아가 새로운 이론과 패러다임을 제시하는 인재가 필요하다. 이러한 인재상은 수완성(Excellence), 창의성(Creativity), 유연성(Flexibility), 국제성(Global sense), 리더십(Leadership), 미래에 대한 비전(Vision)으로서 특장 지워지며, 문화기술대학원은 이러한 인재상을 '창안자' 라는 단어로 종합하였다. 석사 취득자는 신일개과, 박사 취득자는 교수 및 연구 요원으로 양성하여 문화산업과 교육분야에 필요한 인재를 공급하게 된다. 또한 문화산업전문가의 재교육 과정과 비학위 교육과정도 개설하여 한국문화산업의 국제화와 내실화에 적극적으로 기여하게 된다.

문화관광부의 MOU 체결
 이러한 시대적 요구에 따라, 문화관광부는 KAIST에 문화기술대학원을 설치하기에 이르렀다. 정동채 문화관광부 장관과 조병태 러플림 KAIST총장은 문화산업과 과학기술의 학제적인 교육과 연구를 통한 고급 전문인력 양성을 위하여 독립된 대학원을 설립하기로 2005년 가을부터 운영하기로 합의, 서명하였다. 교육의 주 방향을 첨단기술, 문화콘텐츠기획, 그리고 문화산업경영으로 설정하여, 기존 공과시스템과의 중복을 배제하는 한편, 교수진 확보 등 대학원의 운영을 국제수준으로 하기로 하였다. 또한 연구센터 설치, 산업계 인력회채교육 등을 병행함으로써 이론과 실제, 기술과 콘텐츠, 문화와 과학기술의 융합을 이룰 것이다.

캠퍼스
 문화기술대학원은 대전에 위치한 KAIST 캠퍼스와 서울 삼삼동 미디어시티 내에 건설중인 C&에서 교육과 연구, 그리고 창작활동을 하게된다. 서울 캠퍼스가 준공되는 2007년까지는 대전캠퍼스에서 대부분의 교육이 이루어질 것이다.



KAIST/Daejeon 문화기술대학원 본관



Digital MediaCity/Seoul(Open2007)

15. KAIST/CT 현황2

학위과정

- 문 문화기술대학원 교육과정은 석사과정 및 박사과정이 있으며, 학위기에는
 - 문화기술 석사 (MS/MA in Culture Technology)
 - 문화기술 박사 (Ph.D. in Culture Technology) 로 기록된다.

교과목 이수요건

과 정	교과목명	교과목이수			연구학점	계
		공통필수	전공필수	전공선택		
석 사	논문석사	3	6	27이상	9이상	45이상
	교과석사	3	6	33이상	3이상	45이상
박 사		3	9	36이상	30이상	78이상

학생규모(2010년)

- 석사과정 200명 (년 100명 내외 입학/배출)
- 박사과정 200명 (년 40명 내외 입학/배출)
- 현재 석사과정 58명 박사과정 24명

입학생의 학부전공

- 과학 공학계열 33% -인문 사회 경영계열 33% -디자인, 예술, 음악 33%

16. CT의 미래

1. 문화산업이 정말로 우리의 경제를 이끌어 나갈 산업이 될 수 있을까?

섬유산업 중화학산업 자동차, 건설, 조선산업
 반도체산업 IT산업 문화산업?

문화산업은 전세계 초의 주요 기간 산업으로 발전할 것임.

2. 문화는 모든 산업의 인프라 역할을 하며 특히 IT산업의 발전에는 문화콘텐츠가 중요한 비중을 차지함.

생산성, 경제논리 → 삶의 질, 문화의 영위

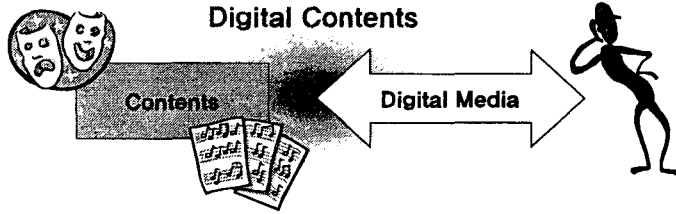
3. 인력양성의 핵심

문화콘텐츠는 극소수의 창안자에 의해 창작되고,
 소수의 생산자에 의해서 생산되며
 다수의 대중에 의해 소비됨.

문화산업의 부가가치는 창작 레벨과 비즈니스 레벨에서 가장 높음. 반면, 생산 레벨의 작업은 경쟁이 심화되고 있으며, 따라서 부가가치가 지속적으로 떨어지고 있음. 선진국에서 개발도상국으로 이전되고 있는 경향임.

창안자 양성 + 문화향유의 교육

17. Digital Contents



우리의 미래를 좌우하는 기술 ... 모두 디지털에 기반을 ...

- IT (정보기술) BT (바이오통신) NT (나노기술) ET (환경기술) CT (문화기술)

디지털로 발생하는 현상

- 모든 것을 연결 (Wired-everything), 모든 것을 무선 (Wireless-everything)
- 모든 것을 융합 (Fusion-everything), 모든 것이 스마트 (Smart-everything)
- 모든 것이 사이버화 (Cyber-everything), 모든 것이 넘쳐흐름 (Redundant-everything)

콘텐츠가 디지털을 만났을때 ...

- 기존의 콘텐츠 + 디지털 미디어 — 새로운 장르의 출현 — 새로운 비즈니스모델/산업의 출현
- 새로운 문화의 출현 → Digital Culture → D세대

18. 우리의 미래

글로벌화

정보통신 기술의 발달로 전세계가 동일한 문화를 소비하는 추세 가속화

탈물질화

정보통신 기술의 발달로 "하드웨어" 중심의 문화산업에서 "콘텐츠" 중심의 문화산업으로 전환

유비쿼터스화

문화와 문화상품은 우리 생활 전반에 스며들

첨단화

문화상품은 첨단과학기술, 특히 IT기술의 결정체이며, 문화산업은 IT기술발전의 촉진제 역할을 하고 있음.
"문화" 현상은 과학기술의 프런티어가 될 것임.



Thank You!