

전통복식 문화원형 콘텐츠의 디지털 활용 현황과 제언

조 효 숙* · 임 현 주⁺

경원대학교 의상학과 교수* · 경원대학교 의상학과 박사과정⁺

Digital Application and Suggestions of Cultural Prototypes in Traditional Costumes

Hyo-Sook Cho* · Hyun-Joo Lim⁺

Professor, Dept. of Clothing, Kyungwon University*

Doctor's course, Dept. of Clothing, Kyungwon University⁺

(투고일: 2010. 3. 16, 심사(수정)일: 2010. 6. 14, 게재확정일: 2010. 6. 30)

ABSTRACT

This study is intended to analyze current status of costume in the cultural industry and explore feasibility of integrating costume as important cultural contents in the digital era. Among the websites for contents as the cultural archetypes, some have strong foundations while others don't. First, as for various archetypal characters restored based on the Korean history, most of their clothes focus on shapes and colors but lack details. They should be produced in 3D to provide back views or textile patterns to users. To ease understanding of the history of costume, user-friendly services such as launch of a pop-up window when users click on specific contents in question should be available for detailed information. At least there should be a link to other related sites where users can conveniently find more details. Second, some sites have too much data under one subject, increasing complexity and undermining orderliness. As a result, it takes long time to identify the site map. In this case, it is required to rearrange the contents with Quick View by subject and related links for in-depth study. Third, each subject is important to develop the archetypes for a variety of purposes. Creation of design derived from them or their commercialization can be an example but these activities should not restrict imagination of users or degrade the value of the archetypes. Last, it is needed to adopt validation system to detect the needs for a regular update (renewal) and to fix errors. We found many servers whose operation is not stable in general. When these technical issues are addressed for stable operation, users will rely on the sites to utilize them for their purpose of developing the cultural archetypes. In conclusion, advancement of www.culturecontent.com is essential. Based on efficient management and operation of the system, the quality of contents would be increased and multi-faceted advertising campaigns focusing on needs should be launched, to promote application of the contents. This is the recommendation for the future of the cultural archetype industry in Korea.

Key words: cultural archetype(문화원형), cultural contents(문화콘텐츠),
digital application (디지털활용), traditional costume(전통복식)

본 연구는 경원대학교 학술연구비 지원에 의해 연구된 논문임.

Corresponding author: Hyun-Joo Lim, e-mail: cindysmc@nate.com

I. 머리말

인류가 신석기 시대에 농업혁명을 거치고, 18세기에 산업혁명을 겪었다면, 21세기는 문화혁명의 시대라 해도 과언이 아니다. 이제는 문화전쟁의 시대라 할 만큼 세계 각국은 자국 문화의 우수성을 계발하여 커다란 경제적 이익을 창출한다. 국제 무역 구조를 살펴보면, 농업생산물은 비교적 후진국들이 담당하는 데 비해, 일반 공업 제품들은 중진국들이 담당하고, 문화산업은 선진국들이 세계시장을 장악하고 있다. 이는 문화산업 분야의 생산량이 곧 국부의 척도가 되며 다시 말해, 문화산업이 21세기 국가의 미래를 바꾼다는 논리가 성립한다. 이렇듯 시대의 조류에 따라 예술문화산업에 대한 수요도 급증하여 전통문화를 새로운 문화상품으로 개발하는 일이 늘어나고 있다. 이에 우리 문화의 위상을 높이고 세계화하기 위해서는 한국적 이미지라는 우리 고유의 이미지를 계발하고 발전시켜 전통문화를 문화산업에 적용하여 국가 이미지로 활용해야한다.¹⁾ 세계 각국의 다양한 전통문화 가운데 우리의 고유성과 함께 세계에서 통용될 수 있는 보편성을 지닌 한국적 이미지의 개발이 시급한 이때, 한국의 전통적인 미를 학술적으로 연구하여 산업으로 개발하고 재창조하기 위한 기초로서 문화 콘텐츠산업의 중요성이 매우 크다.

따라서 본 연구의 목적은 디지털 시대의 문화콘텐츠를 '복식'과 연계하여, 복식문화콘텐츠의 현 위치를 짚어보고 복식문화원형을 활용의 문제점에 초점을 맞추어 고찰하여 개선방향을 모색해 보는 것으로 그 의의를 두고자 한다. 연구방법으로 문헌자료를 통한 개념과 정의를 살펴보고 실제 웹사이트에 제공된 정보를 탐색해 보는 실증연구를 택하였다. 연구범위는 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠 유통이 이루어지는 문화콘텐츠닷컴(www.culturecontent.com)이라는 문화원형 과제 사이트 중 복식문화와 관련 깊은 과제를 중심으로 살펴보았다.

II. 한국 전통 문화 콘텐츠 개발

전통문화를 디지털시대에 적용시키는 방법으로 문

화콘텐츠를 언급하지 않을 수 없는데, 본 연구에서 한국의 문화콘텐츠 산업을 이해하고 그 중 전통문화와 관련된 콘텐츠를 중심으로 살펴보고자 한다.

21세기에 들어 갑자기 '문화콘텐츠'란 용어가 새롭게 대두 되면서 각 분야에서 사용되고 있고, 새롭게 생겨난 신종학문으로 자리잡아가고 있다. 문화콘텐츠의 영향력은 갈수록 커질 것이며, 장기적으로 무한한 발전이 있을 것이다. 그러나 아직까지 연구 인력이나 교재 등 교육 인프라가 제대로 구축되지 않았고, 장기적인 커리큘럼도 부족한 상태다. 게다가 문화의 커다란 부분을 차지하고 있는 한국 복식분야와 연관하여서는 문화콘텐츠로서의 정확한 개념조차 파악되지 않았을 뿐더러, 활용방법에 관한 연구가 아직까지 부족한 실정이다.

1. 문화콘텐츠의 개념과 영역

콘텐츠(contents)란 사전적 풀이는 '내용물'이다. 쉽게 말해 각종 대중매체에 담긴 내용물, 곧 대중문화를 말한다. 하지만 21세기 디지털시대가 되면서 '내용물은 내용물이지만, 다양하게 활용 가능한 내용물'로 그 의미가 확대되었다.

문화콘텐츠(culture contents)란 콘텐츠를 담은 그릇들이자 다양하게 활용하는 도구들, 예컨대 출판이나 만화, 방송, 영화, 게임, 공연 등 각종 문화산업을 말하며, 다른 말로 대중문화를 일컫는다. 문화콘텐츠산업은 고성장산업으로 시장규모가 크며 고부가가치의 창출 및 문화적 경제적 파급 효과가 크고 해외시장 진출이 상대적으로 용이하다는 특징을 가지고 있다.²⁾ 문화콘텐츠는 창의력, 상상력을 원천으로 '문화적 요소'가 체계화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품(Cultural Commodity)을 의미한다. 문화콘텐츠의 창작 원천인 '문화적 요소'에는 생활양식, 전통문화, 예술, 이야기, 대중문화, 신화, 개인의 경험, 역사기록 등 다양한 요소들이 포함되어 있다. 이러한 '문화적 요소'는 창의성과 기술을 바탕으로 고부가가치를 창출하는 문화콘텐츠로 전환될 수 있다. 이 과정에서 창의적 기획력은 '문화적 요소'에 새로운 '혼'을 불어넣는 원동력이다. 박물관 자료실 한 구석에 쌓여있던 역사적 기록이나 이야기 및 디자인이 소설로, 영화로,

게임으로, 만화로, 애니메이션으로, 에듀테인먼트콘텐츠로, 캐릭터로 새롭게 태어날 수 있는 것이다.

그래서 문화콘텐츠의 영역은 애니메이션, 영화, 게임, 캐릭터, 만화, 음악, 예술, 출판, e-book, 방송영상, 디자인, 패션, 공예, 에듀테인먼트, 광고 등으로 다양하며, 유통방식에 따라 유/무선인터넷콘텐츠, 방송콘텐츠, 극장용콘텐츠, DVD, 비디오, PC게임, 아케이드게임 등 다양한 형태로 구분할 수 있다. 그러나 문화콘텐츠 유통방식의 구분은 콘텐츠간 융합, 통신과 방송의 융합, 유선과 무선의 융합 등 디지털융합으로 그 경계가 희미해지고 있으며, 장르간 구분의 의미가 약해지고 있다. 또한 모바일콘텐츠 등 무선콘텐츠, 디지털방송콘텐츠, 문화원형 디지털콘텐츠 등 새로운 디지털콘텐츠산업이 부각되고 있다. 따라서 이러한 콘텐츠의 흐름을 반영하여 정책대상으로서의 콘텐츠의 범위를 재조정할 필요가 있다.³⁾

문화 콘텐츠 활용 방법으로 '원소스 멀티유즈(one source multi-use)'가 있는데 이것은 하나의 뛰어난 콘텐츠를 기반으로 다양하게 활용해서 고부가가치를 창출하는 것이다. 예를 들면, '스타워즈', '해리포터'나 '반지의 제왕' 등이 바로 그것이다. 영화뿐만 아니라 소설, 만화, 방송, 애니메이션, 게임, 음반, 캐릭터 등 다양한 분야로 연계하여 엄청난 수익을 올렸던 것이다. 특히 이들 연계 상품은 영화의 단순 재활용이 아닌 각 분야별 고유한 특성을 잘 살렸으며, 배경이나 사건도 서로 일관성을 가지도록 철저히 관리되었던 점⁴⁾이 앞으로 우리나라의 각종 문화콘텐츠산업에 적용해야 할 중요한 부분이다.

2. 문화원형의 개념

문화원형이란 한국 고유의 정체성과 고유성을 지

닌 문화에 대한 원천자료를 지칭하는 말이다. 현재 문화 산업분야에서는 이 문화원형을 이용한 문화상품을 개발하는 일에 주력하고 있으며 이는 한국의 전통적인 문화를 이용하여 산업화 한다는 데에 의의가 있다.⁵⁾

문화원형콘텐츠란 한국적인 문화정체성을 가진 원천자료를 디지털로 제작한 것으로, 문화콘텐츠산업계에 제공하기 위해 개발된 창작소재를 가리킨다. 문화원형콘텐츠는 현재 문화콘텐츠닷컴(www.culturecontent.com)을 통해 방송영상, 애니메이션, 만화, 캐릭터, 디자인 등 문화산업 전반에 활발히 제공되고 있다.⁶⁾ 우리나라는 한국전통문화의 디지털 콘텐츠화사업의 일환으로 한국콘텐츠진흥원⁷⁾을 주축으로 2002년부터 2006년까지 550여억 원의 예산을 투자하여 문화원형을 구축하는 작업을 하였고 현재도 계속 새로운 콘텐츠 개발 과제를 진행 중에 있다. 이 사업의 취지는 각종 문화콘텐츠 산업에 필요한 창작소재 제공하는데 있고, 전문가(학자)와 제작자의 협조 아래, 원천자료에 대한 정확한 고증과 컨텍스트의 복원이 목적이다. 문화원형을 활용한 사례는 다양하지만 일례로 다음과 같은 것들이 있다. 영화 "왕의남자"에 활용된 문화원형 콘텐츠로 디지털로 한양을 복원했고, "웰컴투동막골"에서 아이들이 부르던 노래⁸⁾를 한국의 소리은행⁹⁾에서 가져왔다. 또한 고등학교 국사교과서에 실린 문화원형 콘텐츠로 <그림 1>¹⁰⁾과 같이 신여성문화와 학익진 전투원형 등이 있다.¹¹⁾

한국콘텐츠진흥원 이재웅 원장은 '산업의 세계적인 패러다임이 전통적인 제조중심에서 창의산업중심으로 변하고 있다'면서 1~2년 만에 성과가 나올 수는 없지만 정보수집 등의 기초작업은 이미 끝낸



<그림 1> 신여성문화 3D학교생활 체험관과 학익진 전투원형

상태이며, 한국콘텐츠진흥원의 사업을 3개로 유형화
해선택과 집중'에 신경 쓰고 있다고 하였다. 첫째,
좋은 스토리를 발견할 수 있는 해리포터 프로젝트
둘째, 3차원 입체 기술을 확보할 수 있는 아바타 프
로젝트 셋째, 해외시장진출과 유통을 위한 장보고
프로젝트가 그 예이다. 2010년 올해 콘텐츠 진흥원
사업예산은 1700억원 수준인데, 이는 국가의 모든
문화 콘텐츠 산업지원을 위해서는 턱없이 부족한
예산이며 우수인력을 배출하고 장비, 기술적 측면에
서도 원활한 지원을 하려면 지금보다 예산이 크게
늘어나야 한다고 주장했다.¹²⁾

Ⅲ. 문화콘텐츠와 한국복식

본 연구에서 계속 언급한 것 보다 더 포괄적인 개
념의 문화콘텐츠와 관련하여 기존의 연구들을 분석
해 보면 경영·마케팅 측면에서는 다양한 문화콘텐
츠 산업의 성과를 다룬 것이 많이 있다. 이는 산업화
에 요구되는 산업인프라와 경쟁력 확보의 필요성을
강조하여 산업적 기틀을 마련하는 계기가 되었다는
점에서 큰 의의를 지닌다.

그러나 복식·패션 디자인 분야에서는 콘텐츠의
디지털 원형활용의 측면 보다는 전통의 요소를 추출
하여 현대에 응용 가능한 디자인 개발과 제안 및 설
문 조사방식의 이미지 평가로 결론을 도출한 연구가
많았다¹³⁾. 물론 이러한 연구도 현대화에 대한 필요성
에 따라 다양한 시도가 이루어진다는 점에서 의의가
있지만 아직 만족할 만한 독창성과 경쟁력을 지닌
한국의 대표적인 제품(상품)을 제시하기는 어려운
실정이다.

이에 문화 콘텐츠와 관련하여 한국복식의 현대화
에 필요한 디지털이즈된 복식 콘텐츠의 위치를 점검
하여 기초적인 리소스를 구축하고 보완하는 작업이
필요하다.

1. 전통문화 콘텐츠 개발 사례

한국의 전통과 관련된 문화 콘텐츠 개발 사례는
대략 다섯 가지로 나눌 수 있다.

첫째로, 문양을 중심으로 한 콘텐츠 개발로 그 종
류가 다양하며 가장 보편적인 활용 형태로 볼 수 있
다. 두 번째로, 서화(書畵: 민화, 풍속화, 불화, 탕화
등)를 중심으로 한 콘텐츠 개발이 있으며 세 번째로,
건축을 중심으로 한 콘텐츠 개발이 있다. 네 번째로
공예를 중심으로 한 콘텐츠 개발이 있으며 마지막으
로 기타 생활문화사(왕실 의례, 축제 등)를 중심으로
한 콘텐츠 개발이 있다.

이 가운데 한국복식과 관련된 문화콘텐츠는 문양,
민화·풍속화·불화 등의 서화, 공예는 물론 의례·
축제와 같은 생활문화사와도 밀접한 관련이 있다. 복
식이라는 특성상 모든 분야에서 빠질 수 없는 필수
불가결한 요소가 있기 때문이다. 때로는 복식이 주된
내용이 될 수도 있지만 다른 주된 대상을 돋보이게
하는 목적으로 반드시 포함되어 제 역할을 바로 해
야 하는 부분이 있다. 대부분 한국 복식분야의 디지
털 콘텐츠 자료는 엔터테인먼트 산업분야(애니메이
션, 게임 등)와 방송영상 사업 분야('대장금(大長今)',
'궁(宮)' 등 한류 시대물 드라마)에 치우쳐 있다. 그
렇다 보니 복식이 주된 화제가 아닐 경우, 정확하지
않은 고증으로 세부적이지만 중요한 부분이 간과되
는 경우가 종종 있다. 따라서 한국복식과 관련된 콘
텐츠에 접근하기는 쉽지만, 일반인이 그것을 통해 복
식에 대한 올바른 정보를 얻거나 구체적인 교육 자
료로 활용하기에는 실제적으로 어려움이 있다. 왜냐
하면 복식 자료로 활용하기에는 내용의 깊이가 얇은
부분이 적지 않기 때문이다.

2. 문화원형 개발 목적과 활용방안

문화원형을 개발하는 목적은 전통문화 자산의 디
지탈 복원을 통한 문화콘텐츠 개발 기틀을 마련하는
것으로 문화원형에 대한 인문학적 리서치 역량강화,
원천자료의 발굴을 통한 문화콘텐츠 산업의 창작소
재 개발, 전통문화 원형의 복원과 문화콘텐츠 산업으
로의 활용(인문학, 예술, 디지털 기술이 융합된 우수
한 문화산업 콘텐츠 개발, 다양한 문화콘텐츠의 개발
을 통한 OSMU 활용, 고부가가치 창출), 그리고 전
통문화의 콘텐츠를 통해 세계 속 우리 문화원형의
경쟁력 강화(전통문화의 계승 발전 및 한국적 가치

의 문화상품화 가능성 추구)를 위한 것이다.¹⁴⁾

이러한 목적을 가지고 다양한 문화원형 과제를 개발하고 진행하는데, 디지털 콘텐츠화된 한국복식분야의 고증자료를 이용한 문화원형의 활용방안¹⁵⁾은 여러 가지가 있다. 대표적으로, 교육과 엔터테인먼트 산업, 문화상품, 방송, 디자인, 정보 자료 분야 등으로 나누어 생각할 수 있다. 첫째, 교육 분야에는 사이버박물관 개관이나 초·중·고·대학 및 기타 패션관련 업체 등에 시청각 교육자료 제공될 수 있다. 둘째, 엔터테인먼트 산업분야에서는 시대별 우리나라 영화, 민속설화 혹은 창작게임에 적용하거나 애니메이션 및 극영화제작에의 활용이 가능하다. 셋째, 문화상품 캐릭터 (봉제나 완구 외)에 적용할 수 있다. 문화상품 분야로는 엽서, 관광상품, 봉제인형 등을 제작하는데 사용되며, 넷째, 방송분야에서는 방송영상 사업단의 사극에 활용이 가능하다. 다섯째, 의류 및 패션 디자인 분야에서는 동양적 이미지를 응용한 세계적인 Ethnic 패션 개창조 자료로 활용 가능하며, 여섯째, 정보자료 분야에서는 K.C.R.C.¹⁶⁾등에 자료를 위탁하여 은행식으로 원형자료를 대여해주는 방식으로 활용할 수 있다.

한 예로, 삼국유사를 소재로 판타지 원형의 리소스 구축 및 디지털콘텐츠를 개발하는 '삼국유사 판타지 원형'의 활용방안만 보더라도 알 수 있다. 리서치, 컨셉, 스토리, 제작, 마케팅 영역의 구체적인 연구모델은 그 동안 체계적인 문화상품화 로드맵을 가지지 못했던 문화산업체가 유용하게 활용할 수 있는 틀을 제공하게 하는 연구모델 개발에 따른 활용과, 판타지적인 요소를 콘텐츠화하는 독창적인 디자인, 사운드, 디렉팅 방법론이 제시되고, 그 노하우를 문화산업체가 활용할 수 있도록 하는 제작 결과에 따른 활용, 지역뿐만 아니라 해외 문화산업관련 업체들에서 가장 필요로 하는 스토리 리소스를 제공하는 우리나라 및 다문화권 판타지 원형 DB 구축에 따른 활용, 애니메이션, 모바일 게임, 캐릭터 상품제작 그리고 삼국유사 테마파크 조성 등 스토리와 캐릭터 및 다양한 상품을 이용한 콘텐츠를 활용하는 콘텐츠화를 통한 향후 활용 방안으로 나눌 수 있다.¹⁷⁾

IV. 복식문화원형의 산업적 활용 현황조사

1. 한국문화 콘텐츠의 문화원형개발 현황

우리나라의 문화콘텐츠 산업은 아직 초기단계로 발전 가능성이 큰 분야이다. 콘텐츠 산업의 일환으로 우리의 전통을 활용한 문화상품 디자인의 개발은 한국 고유의 생활양식과 미의식을 보여주는 것으로도 의의가 있다. 예를 들면, 고구려 벽화의 소재를 이용하여 문화적 부가가치가 높은 문화상품 디자인 개발¹⁸⁾에 활용하거나, '대장금(大長今)' 드라마에 이어 뮤지컬과 테마파크, 도서 등 각종 관련문화상품 제작 등 이른바 '원소스 멀티유즈(one source multi-use)' 방식으로 하나의 뛰어난 콘텐츠를 기반으로 다양하게 활용해서 고부가가치를 창출하는 것이다. 제대로 된 전통 콘텐츠를 발굴하고 개발하는 작업은 무한대로 활용 가능하다고 해도 과언이 아닐 정도로 발전 가능성이 있는 사업인 동시에 우리 고유문화를 국내외에 홍보하여 국가 이미지 창출에도 큰 도움이 될 것이다.¹⁹⁾ 우리나라는 전통문화의 산업화·세계화 달성을 위한 산업계의 수요에 따라 시대와 소재별로 나누어 우리 문화원형을 개발하고 있다. 이에 한국문화 콘텐츠 진흥원에서는 콘텐츠를 통한 창작역량강화 및 직·간접 활용확대를 목적으로 문화원형의 창작 소재를 지속적으로 발굴하여 개발하고 있다.

콘텐츠 진흥원의 다양한 문화 원형 과제를 크게 4가지 소재로 구분할 수 있다. 첫째는 상상(이야기형 소재), 둘째는 감동(예술형 소재), 셋째는 역동(경영·전략형 소재), 넷째는 지혜(과학·기술형 소재)이다. 이를 다시 시간과 공간으로 구분할 수 있다. 시대별로 살펴보면 통시대적인 것과 선사시대, 고대, 고려시대, 조선시대, 근현대로 나누어진다. 공간적으로는 글로벌한 것도 하나의 분류가 되며, 가상의 시공간을 배경으로 이뤄지는 내용도 있다. 이를 하나의 표로 구성하면 <표 1>과 같다.

2009년 4월 현재 한국문화 콘텐츠 진흥원의 문화원형 과제 사이트 총 136건 중 의식주 관련 중 '의(衣)' 문화와 관련된 것은 약 54건으로 다음과 같

〈표 1〉 한국문화 콘텐츠의 문화원형과제 종류

구분	선사	고대	고려	조선	근현대	통시대	글로벌	가상 시공간
① 상상 (이야기형소재)	1) 2) 3) 4)		5) 6) 7) 8)	9)	10) 11) 12) 13) 14) 15)	16) 17)		18)
② 감동 (예술형 소재)	A. B. C. D. E. F. G. H. I.	J. K.		L.	M. N. O. P. Q. R. S.			
③ 역동 (경영·전략형소재)		1) 2)		3)	4) 5) 6) 7) 8)	8) 9)	10)	
④ 지혜 (과학·기술형소재)		I			II III IV			

다.²⁰⁾

첫째, 이야기형 소재로 상상을 중심으로 하는 문화 원형 과제로 1)죽음의례(죽음의 전통의례와 상징세계의 디지털 콘텐츠 개발), 2)불교설화(불교설화를 통한 시나리오 창작소재 및 시각자료) 3)승려의 생활(승려의 생활과 문화), 4)처용설화(처용설화의 문화원형 디지털 콘텐츠화), 5)신라 화랑(화랑세기속의 신라화랑), 6)대백제이야기, 7)고려가요의 디지털 콘텐츠화, 8)고려시대 여인의 당당하고 의연한 삶, 9)삼별초 문화원형(삼별초 문화원형에 기반한 디지털 콘텐츠 구축), 10)조선시대 대하소설, 11)암행어사, 12)조선시대 기녀문화, 13)조선 후기 여항문화, 14)e-조선궁중여성, 15)조선시대 아동교육, 16)신여성문화, 17)기생사랑, 18)한국 신화(건국설화) 등이 있다.

둘째, 예술적인 감동을 불러일으키는 소재를 중심으로 하는 문화원형 과제는 A. 한국의 고유복식, B. 전통 머리모양과 머리치레거리(한국전통 머리모양새와 치레거리의 디지털콘텐츠 개발), C. 한국의 불화, D. 단청문양, E.감로탱, F.고려사람, G.고서 표지문양 및 장정, H.한국의 전통 춤, I.한국의 전통장신구, J.한국의 암각화, K.고구려 고분벽화, L.고려복식, M.전통자수문양, N.오색채운, O.디지털 민화, P.풍속화 콘텐츠, Q.길상 이미지, R.궁중 문양, S.조선시대 동물화첩(동물 원형 관련 동물아이콘체계 구축 및 고유복식 착장 의인화 소스개발)등이 있다.

셋째, 경영·전략형 소재는 역동성이 강한 주제로 1)고선지 실크로드 개척사, 2)해동성국 발해 통일신

라인 혜초의 왕오천축국전, 3)한국의 굿 조선왕실의 관혼상제, 4)상인과 상업 활동, (근대적 유통경제의 원형을 찾아서-조선후기(17C~18C)상인과 그들의 상업활동을 통한 경영경제 시나리오 소재 DB개발), 5)조선후기 시장, 6)유랑예인집단 남사당, 7)19C 조선 민중생활상, 8)구한말 외국인 공간: 정동, 9)과거로 가는 시간여행, 10)조선통신사 등이 있다.

마지막으로 과학·기술형 소재로 우리 선조들의 지혜가 가득 담긴 문화원형 사이트로 삼국유사 판타지 I.원형, II.화성 의례, III.궁궐의례와 공간, IV.전통혼례와 혼례음식 등이 있다.

2. 복식문화원형 개발의 문제점

이 단원에서는 한국문화 콘텐츠 중 복식문화와 관련된 원형을 개발한 몇몇 사이트의 현황과 문제점을 중심으로 살펴보았다. 복식과 관련 깊은 문화원형의 실례를 주제와 간략한 내용을 중심으로 〈표 2〉에 정리하였다.

한국 콘텐츠 진흥원의 한 창작소재 예로 〈그림 2〉²¹⁾와 같이 '삼국유사 판타지 원형의 리소스 구축 및 디지털콘텐츠 개발'이 있다. 개발내용을 살펴보면 첫째, 삼국유사 원형 텍스트(원문, 현대역, 현대시, 리소스)-삼국유사에서 판타지적인 내용에 해당하는 부분의 원본(한문)과 번역본(한글), 그리고 이러한 소재를 활용하여 창작된 현대시 등을 1314장으로 구성하여 디지털콘텐츠로 제작하였다. 둘째, 삼국유사

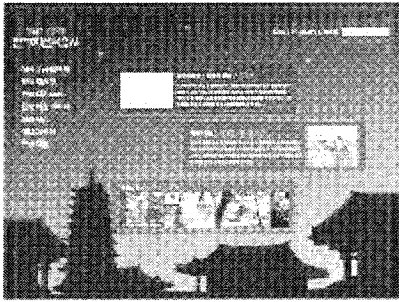
〈표 2〉 복식관련 문화원형의 예

연도	문화원형 과제명 및 주제	간략 내용 (사이트맵)	사이트 주소	제작기관
2002년	한국의 고유복식	시대별 검색/주제별 분류/복식DB검색/디렉토리 검색/참고문헌	http://costumekorea.culturecontent.com/	한국문화콘텐츠진흥원 & 이화여자대학교 색채디자인연구소
2002년	고려복식	고려복식개관/이미지검색/내용검색/문고답하기/복식의 시대적 배경/라이센스상품	http://koryo.culturecontent.com/	한국문화콘텐츠진흥원 & dreamhans
2003년	죽음의 전통의례와 상징세계의 디지털 콘텐츠 개발	죽음의 전통의례(유교식/불교식/전통식) 상징세계(구전과 설화/ 무덤과 부장품)	http://jangrye.culturecontent.com/	한국문화콘텐츠진흥원 & (주) 히스토리피아
2003년	자수문양	자수의 이해/유물소개/유물분류/패턴응용/제작기법/문양연구	http://jasu.culturecontent.com/KcrcMemberMain.jsp	한국문화콘텐츠진흥원 & 국립민속박물관
2004년	조선시대 동물화첩 문화원형관련 동물아이콘 체계 구축 및 고유복식 착장 의인화(擬人化) 소스 개발-조선시대 동물화(動物畵)에 근거하여 -	동물아이콘팩키지/고유복식착장의인화모델/뮤턴트캐릭터모델/콘텐츠몰/참고문헌/사이트소개	http://iconzoo.culturecontent.com/	한국문화콘텐츠진흥원 & 이화여자대학교
2004년	고려시대 여인의 당당하고 의연한 삶	고려시대개설/고려여인이야기/고려여인 창작소재/고려여인의 복식/연표/콘텐츠색인	http://koryowoman.culturecontent.com/	한국문화콘텐츠진흥원 & (주)에듀미디어
2004년	전통 머리모양새와 치레거리	머리모양새(삼국, 고려, 조선)/치레거리(관, 입, 건, 모, 책, 외출용 쓰개, 장신구, 머리꾸밈 보관함)/멀티미디어관/용어사전	http://hair.culturecontent.com/	한국문화콘텐츠진흥원 & 중앙대학교 인문콘텐츠 연구센터
2004년	길상(吉祥) 한국미술에 나타난 길상	길상이란/행복/화복/출세/장수/재물/벽사 애니메이션/아바타/e-카드/이모티콘/신상품, 라이선스/상품보기/패턴(길상패턴 이미지) 길상 이미지 갤러리/길상 일러스트/길상 상징풀이	http://gilsang.culturecontent.com/	한국문화콘텐츠진흥원 & (주) 골든벨 애니메이션
2005년	조선후기 사가(私家)의 전통가례(傳統嘉禮)와 가례음식(嘉禮飲食) 문화원형 복원-전통혼례와 혼례음식	혼례소개/혼례절차/혼례음식/혼례복식(혼례복 입는법)/혼례유물/멀티미디어자료관/플래시게임	http://jilsiru.culturecontent.com/	한국문화콘텐츠진흥원 & (주)질시루

창작 텍스트(시놉시스, 시나리오)-삼국유사의 판타지적 내용을 활용하여 새로운 18편의 시놉시스와 626초 분량의 시나리오를 개발하였다. 셋째, 이미지(원형 이미지)-삼국유사 속 판타지 원전 및 시놉시스의 내용에 해당하는 현장 사진이미지를 559장 확보하였다. 넷째로, 그래픽(원형캐릭터 이미지)-고증을 통하여 삼국유사의 판타지적인 내용에 등장하는 인물들의 원형을 복원하고, 이를 126개의 원형캐릭터로 재창조하였다. 다섯째, 그래픽(창작캐릭터 이미지)-상상력을 통해 삼국유사에 담긴 소재를 활용하여 창작된 시놉시스 및 시나리오에 등장하는 50개의 창작캐

릭터를 개발하였다. 마지막으로 애니메이션-삼국유사의 판타지적 내용을 활용하여 개발된 시나리오를 바탕으로 626초 분량의 파일럿 애니메이션 제작 등의 개발내용이 담겨져 있다.²²⁾

상상 속의 삼국유사 이야기를 디지털타이즈된 콘텐츠로 만드는 작업을 통해 새롭게 창작된 캐릭터를 만날 수 있는 것은 매우 흥미로운 일이 아닐 수 없다. 다양한 원형복원 캐릭터가 있고 그 캐릭터를 클릭하면 그에 대한 역사적인 배경과 캐릭터의 설명이 곁들여진다. 예를 들어 박혁거세나 지증왕, 명랑법사의 사진을 클릭하면 고증한 복식을 착장한 평면적인



<그림 2> 판타지 삼국유사

전신모습을 볼 수 있다. 하지만 아쉬운 점은 이 판타지 삼국유사 이야기를 접하고 삼국시대 복식에 관심을 갖게 된 일반 독자나 관련 전공 학생들이 해당 캐릭터가 입고 있는 복식에 대한 보다 구체적인 정보를 얻기 원할 때 제공되는 정보에 한계가 있다. 등장인물의 원형 캐릭터 리소스를 살펴보면 간단한 역사적 배경 설명과 인물 도안이 나와 있는데 예를 들어, 왕과 왕비의 의복에 나타난 문양의 의미나 확대 모습 등은 전혀 알 수가 없다. 또한 박혁거세가 입은 옷의 뒷모습은 어떤지 혹은 그 옷의 옷감이나 무늬는 어떤 것일까 하는 궁금증을 풀기 위해서 3D로도 캐릭터를 볼 수 있어야 하며, 복식사를 쉽게 접할 수 있도록 콘텐츠 속에 궁금한 곳을 클릭하면 새 창이 뜨는 등의 방식으로 복식의 세부명칭이나 역사 나아가 제작방법까지도 상세히 알려주는 등의 자세한 서비스가 필요하며 적어도 보다 구체적인 내용을 알 수 있는 다른 복식 사이트로의 링크가 자연스럽게 되었으면 한다. 이것이 바로 진정한 콘텐츠를 디지털화하는 목적이기도 하다. 내용의 방대함 때문에 지면으로 다 하지 못하는 것을 온라인상에서 심도 있고 자유롭게 접할 수 있도록 하는 것이 앞으로 우리 문화와 복식을 이해하고 발전시키는데 복식학자들의 노력이 필요하다고 생각한다.

또 다른 예로, 2004년 한국문화콘텐츠진흥원과 (주) 골든벨 애니메이션에서 제작한 '길상 이미지'(http://gilsang.culturecontent.com)라는 문화 콘텐츠는 한국 미술에 나타난 길상(吉祥)무늬를 원형으로 만들어졌다. 이 사이트에는 길상의 의미와 '행복, 화목, 출세, 장수, 재물, 벽사'에 해당하는 길상 이미지를 제공한

다. 이를 바탕으로 애니메이션을 만들고 아바타, 이모티콘, e-카드 등을 창작하여 상품에 이르기까지 다양한 패턴으로 전통적인 길상을 현대에 활용 가능한 이미지로 재창조하였다. 길상을 이용한 이미지 갤러리, 길상 일러스트와 길상 상징폴이 등이 곁들여져 있다. 길상무늬는 복식과도 깊은 관련이 있어 길상 사이트에 아쉬운 점이 있다. 직물에 나타난 길상무늬뿐만 아니라 자수, 도자기, 목공예, 금속공예, 나전칠기 등 한국 전통미술에는 다양한 길상무늬가 나타나는데 분야마다 상징적 의미도 다르기 때문에 무엇보다 올바른 문화원형의 정립이 우선시되어야 한다. 문화 원형 과제 사이트 중 아바타나 캐릭터를 제작한 곳이 여럿 있다. 그러나 이러한 콘텐츠는 패션의 흐름처럼 유행이 있고, 개인취향의 성격이 강하기 때문에 변화가 거의 없는 지식원형과 달리 끊임 없는 개편이 요구된다. 하나의 소스인 원형을 가지고 다양하게 활용할 수 있는 문화 콘텐츠의 성격을 국한시키는 것은 바람직하지 않다. 문화원형을 가지고 캐릭터나 상품을 만드는 것이 궁극적인 방향이 될 수 있지만 어떠한 경우에는 하나의 예를 제시하는 것이 아니라 한 가지 고정된 이미지를 강요하는 느낌마저 들어 활용의 예가 오히려 상상력을 제한할 수 있다는 생각이 든다. 이는 어쩌면 좀 더 다양한 활용을 위해 문화 원형을 찾고 개발하는 취지의 사업 목적에서 멀어지는 것이 아닐까 라는 우려가 들기도 한다. 때문에 문화원형 개발에 앞서 콘텐츠 진흥원은 제작업체와 사이트의 목적이 1차적인 원형의 정리인지, 2차, 3차로 가공된 개발의 예를 제시하기 위한인지를 더욱 분명히 논의하여 개발 영역을 제한할 필요가 있다. 다시 말해, 응용의 예는 원형개발과 분명한 차이를 뒤야 하며, 먼저 1차적인 문화원형이 잘 정리되어야 한다. 또한 현재 각 사이트마다 접근 방식과 전개방법이 다르고 목적에 부합하는 일관성의 부재로 인해 주제별 퀄리티 격차가 심하게 벌어지는 것이 개선해야 할 문제이다. 간혹 체계적이지 않고 조악한 결과물들은 창작의욕과 호기심을 떨어뜨리고 문화원형의 위상에도 좋지 않은 영향을 끼칠 수 있기 때문이다.

세 번째로, 2002년 한국문화콘텐츠진흥원과 (주)드림

한스에서 제작한 '고려복식'(http://koryo.culturecontent.com/)을 살펴보면 먼저 고려복식에 대한 개관을 시작으로 이미지검색, 내용검색, 묻고 답하기, 복식의 시대적 배경 그리고 라이선스 상품 등의 카테고리가 있음을 알 수 있다. 고려시대의 복식은 조선시대 복식에 비해 실물 자료가 많지 않아 문헌자료만 접했을 경우 이미지를 떠올리기가 쉽지 않은데, 고려시대복식을 입은 캐릭터를 통해 그 시대의 복식을 화면상으로 볼 수 있다는 것이 장점이다. 그러나 복식을 이해하는데 매우 중요한 부분인 직물에 대한 설명이나 자세한 그림이 없어 아쉬움이 크다. 옷의 느낌은 직물의 소재나 문양이 크게 좌우되는데, 대부분의 고려시대 캐릭터가 입고 있는 옷은 형태와 색상만을 표현했을 뿐 보다 세밀한 접근이 간과된 것을 볼 수 있다. 따라서 복식사를 공부하는 학생들이나 드라마나 영화 제작을 위해 전문적인 복식자료를 얻고자 하는 이들에게 참고할만한 좋은 자료를 제공하는 데에는 무리가 있다. 이를 위해 고려 직물 전문가의 도움을 통해 보다 세밀하게 내용을 업데이트 할 필요가 있다.

2002년 한국문화콘텐츠진흥원 & 이화여자대학교 색채디자인연구소에서 제작한 '한국의 고유복식'(http://costumekorea.culturecontent.com/)이라는 사이트는 우리 복식에 대한 시대별 검색이 가능하고 복식 DB를 주제별, 아이템, 디렉토리별로 검색할 수 있으며 참고문헌도 자세히 나와 있어 보다 깊이 한국의 고유복식에 관해 연구하고자 하는 사람들에게 용이하다. 복식의 종류를 체계적으로 검색할 수 있는 장점이 있지만 일일이 찾아보기 전에 대략의 전체내용을 한눈에 보기에는 불편한 단점이 있다. 또한 사이트의 내용이 책에 실린 글을 그대로 옮겨 놓은 것이 많다. 예를 들면 내용 중에 '사진 22'라는 설명이 들어가 있는데 사진은 없는 잘못된 기록으로 글을 카피하다 오타가 발생한 흔적이 엿보인다. 오타를 수정하지 않은 부분들은 완결성이 떨어져 보이기 때문에 정보 사이트에 대한 신뢰감이 떨어질 수밖에 없다.

복식과 관련된 사이트의 전반적인 문제이기도 하지만 3D로 표현된 건축분야나 동영상이나 음악이 주된 다른 분야의 콘텐츠 보다 표현방법이 조금은 뒤쳐지는 경향이 있다. 교과서적인 정보의 나열도 중요

하지만 사용자의 흥미를 유발할 수 있는 기법들을 더 동원해 너무 딱딱하지 않으며 가볍지도 않은 수준에서 정보전달과 흥미를 고루 갖출 필요가 있다.

2002년 한국문화콘텐츠진흥원과 (주)엔포디에서 제작한 '조선 후기 궁궐의례와 공간'(http://digitalpalace.culturecontents.com/)에서는 의례에서 중요한 복식에 대한 설명은 빠져 있다는 것이다. 물론 조선시대의 건축 과학 기술의 측면에서 접근하였다하더라도 의례가 치러지는 공간에서의 의례복식에 관해 알고 싶을 때 바로 복식으로 연결될 수 있는 링크가 없다는 점이 아쉽다. 해당 사이트에 무리하게 많은 내용이 있는 것도 사용하기에 불편하지만 콘텐츠가 다양하지 않다면 관련지식을 용이하게 검색할 수 있도록 사이트 연계가 잘 되어야 한다고 생각한다.

어떤 사이트는 한 주제 아래 너무 많은 내용이 들어가 있어 산만하고 복잡했다. 때문에 많은 시간을 할애해야 사이트 맵을 파악할 수 있는 단점이 있다. 이런 경우도 주제별로 간략히 보기와 동시에 보다 심도있는 연구를 위해 연결 링크로 콘텐츠를 분할할 필요성이 있다.

2002년 개발된 한국문화콘텐츠진흥원과 포스트 미디어에서 제작한 '화성의궐' 등(http://hwaseong.culturecontent.com/)과 같은 사이트의 의례도는 3D로 만들어 보다 입체감 있고 생동감 있게 만드는 것이 사용자 하여금 몰입할 수 있는 기회를 주는 방법이라 생각된다.

종합적으로 살펴보았을 때, 문화콘텐츠 사이트 중 탄탄하게 구성된 것도 많이 있지만 간혹 체계적이지 않은 사이트도 여럿 있다. 각 주제는 시대성을 반영하고 영역의 분명히 할 필요가 있다. 원형을 다양하게 활용할 수 있도록 잘 정립하는 것이 1차적으로 중요하며, 그것을 통한 디자인 개발이나 상품화는 개인이나 기업의 몫으로 남겨둬야 할 부분이라 생각한다. 때로는 2차 가공의 예를 보여줄 수는 있지만 그것이 사용자의 상상력을 제한하거나 원형의 가치를 훼손시키는 경우도 있는데 이런 부분을 굳이 국가 예산을 사용해야 하는지 의심이 든다. 결과물에 급급하여 너무 상업적인 색채가 짙은 사이트도 있기 때문이다. 문화원형 사업자체가 아직 초기 단계이므로

원형을 가지고 상품화 등의 활용을 할 때도 디자인 감각이 있어야 일반인들의 관심유발을 촉진할 수 있으리라 예상된다. 그리고 전반적으로 서버가 불안정하여 인터넷 사이트를 찾을 수 없는 경우도 많았다. 또한 올바르지 못한 정보를 활용한 경우 전문가의 조언과 시정이 요구된다. 한번 제작하고 끝이 아니라 계속되는 자료의 업데이트와 잘못된 점을 지적하고 수정하는 검증시스템을 도입해야 하며 정기적인 개편(리뉴얼)의 필요성이 제기된다. 이러한 기술적인 문제가 안정적으로 해결 될 때 사용자가 신뢰를 가지고 문화원형 개발의 취지에 맞게 활용될 것이다.

본 연구는 한국문화 콘텐츠 사업 중에서 복식과 관련된 문화원형을 중심으로 이루어 졌다. 산업적 활용에 있어 현황을 살펴보고 개선되어야 할 문제에 초점을 맞추었는데, 문화를 다룰 때 복식의 중요성이 간과되는 부분이 있어 복식의 중요성을 인식해야 할 때이다. 무엇보다 개발 업체나 연구소의 인식변화가 시급하고 복식학자의 관심과 책임감이 중요하다고 생각된다.

우리전통문화의 디지털 콘텐츠화는 어느 한 분야의 지식집단의 노력으로 완성되는 것이 불가능한 작업이다. 복식과 관련된 분야가 많은 만큼 전문적인 노력이 필요함에도 불구하고 복식은 단순한 보조자료로 적당히 넘어가는 경향이 있다. 그렇기 때문에 국가에서 정책적으로 추진하는 사업의 내용과 완성도에 있어 아쉬운 생각이 든다. 콘텐츠의 소재나 스토리의 창의성 부분은 높이 평가할 만하지만 일부 사이트는 다른 개인 블로그에서 쉽게 접할 수 있는 정도의 정보가 수록 된 것도 있기 때문이다.

3. 문화원형개발의 개선방향

복식문화원형자료를 만드는데 문화원형의 디지털 콘텐츠화사업의 문제점을 바탕으로 한 개선방향을 복식연구자의 관점에서 다시 한 번 요약하면 다음과 같다.

첫째, 이야기 속 캐릭터의 복식에 대한 확대모습 등 구체적인 정보제공이 가능하거나 적어도 정보를 위한 다른 연계 사이트로의 링크가 쉽도록 개선해야 한다. 둘째, 사이트의 목적을 분명히 해야 한다. 문화

원형의 정리인지 2차 가공된 개발품의 제시가 목적인지를 명확히 해야 한다. 또한 제시된 개발품이 하나의 예를 제시할 수는 있지만 고정된 이미지가 오히려 사용자의 상상력을 제한할 수 있다는 점을 인식해야한다. 셋째, 복식표현에 있어 형태와 색상 뿐만 아니라 무늬, 질감, 치수 등 보다 세밀한 접근이 필요하다. 넷째, 내용 중 잘못된 사실이나 오류표기 등 완결성이 떨어지는 정보제공은 신뢰감을 높일 수 있도록 수정되어야 한다. 다섯째, 다른 분야보다 복식분야의 표현기법이 세련되지 못한 경향이 있어 기술적인 문제해결이 필요하며, 사용자의 흥미를 떨어뜨리는 교과서적인 정보 나열방식도 개선해야 한다. 여섯째, 의례와 같은 주제에 중요한 의례복식설명이 빠져 있어 내용을 추가해야 한다. 일곱째, 주제에 맞는 통일된 콘텐츠를 제시하고 복잡하고 산만하지 않게 정리해야 한다. 여덟째, 입체적인 3D 제작으로 보다 생동감 있게 몰입할 수 있는 엔터테인먼트의 기능이 추가되어야 하는 과제들이 있다. 아홉째, 전반적인 문제점은 수많은 창작소재가 나와 있지만 정작 소비자들로 하여금 구매의욕을 불러일으키지 못한다는 점이다. 왜냐하면 각종엔터테인먼트 업계(애니메이션, 영화, 방송 등)에서 그것들을 구매하고 사용하려고 해도 서로간의 기획의도 즉, 컨셉이 다른지라 처음부터 다시 제작들로 잡사용자의 흥미를 다시 말해 그것들은 콘텐츠를 개발하는데 하나의 힌트를 줄지언정, 그대로 가져다 사용하기에는 무리가 있다는 것이다. 결국 막대한 국가재정을 투입하여 창작소재를 만들었다하더라도 장차 온전한 하나의 콘텐츠로 개발될 가능성이 없다면 예산낭비의 비난을 면치 못하기 때문이다. 문화콘텐츠에 대한 정부지원도 최대한 공평하고 미래지향적이어야 한다. 특히 앞으로는 건축업계의 후분양제처럼 콘텐츠의 결과물로 평가해서 지원해주는 방식도 검토해 볼 필요가 있을 듯하다. 그와 함께 정부는 불법복제 근절을 통한 지식재산권보호대책과 문화콘텐츠 전문 인력을 양성하기 위한 교육기관도 시급히 마련해야 할 듯하다.

문화원형 개발 사업으로 인해 문화콘텐츠의 분류인 엔터테인먼트분야로 나아가게하기보다는 2차 가공품 양산에 치중한 성급한 결과를 얻기도 하였다.

또한 그보다 근본적이지아 1차 가공 격인 데이터베이스화 작업은 자료정리 수준, 정보의 접근성 차원에선 유리하나 아직 온전한 콘텐츠로서의 기능은 하지 못하고 있으며 간혹 정보의 수준이 빈약하여 실제로 그것을 토대로 제작하거나 활용하기가 쉽지 않은 점 등을 문제점으로 들 수 있다.

결국, 문화콘텐츠닷컴이 고도화되어야 한다. 시스템의 효율적인 관리 및 운영을 통해 콘텐츠의 퀄리티를 높이고 수요자 중심의 다각적인 홍보 활동 전개해 이용의 활성화 증대시키는 것이 현재 우리 문화원형 산업의 나아갈 방향이다.

V. 맺음말

문화콘텐츠 산업은 거스를 수 없는 시대의 요구이자 흐름이다. 문화콘텐츠 시대에 한국복식은 다양한 콘텐츠 산업의 한 부분이자 전체와 관련된 요소이기도 하다. 다시 말해, 복식은 문화의 진수로 어떤 분야에든 적용 가능하고 빠져서도 안되며 간과하기에는 너무도 중요한 분야가 아닐 수 없다. 복식사가 과거에 묻혀 아날로그적 체계를 고수하고 그대로 있다면 결코 오늘날에 다시 태어나 새로운 전통으로 부활할 수 없을 것이다. 따라서 본 연구는 한국 전통복식을 디지털 시대의 문화콘텐츠로서 접근하고 이해하며, 복식문화원형 활용의 현 위치를 짚어보고 나아갈 방향을 모색해 보았다. 현재까지 문화콘텐츠와 관련하여 많은 노력과 성과가 있지만 한편으로 IV-3 단원에서 지적한 바와 같이 9가지의 개선해야 할 부분을 제시하였다. 소중한 우리전통 복식의 콘텐츠를 더욱 활성화시키기 위해서는 문화콘텐츠 정책입안자들과 복식 전문가들의 역할이 매우 중요하다. 복식문화 일반인도 쉽게 이해하고 활용할 수 있도록 다양한 문화콘텐츠를 개발하고 잘못된 부분은 개선하는 끊임없는 노력이 절실히 요구된다.

참고문헌

- 1) 송현동 (2006). 문화콘텐츠와 한국학-문화원형사업과 한브랜드를 중심으로. *종교연구*, 44, p. 63.
- 2) 김기현 (2006). 한국적 디자인콘텐츠 개발을 위한 제언 - 문화원형 창작 소재를 활용하여. *한복문화*, 2006정기 총회 및 추계 학술대회, pp. 4-12.
- 3) *문화콘텐츠가 도대체 뭐가요?* 자료검색일 2009. 5. 1. 자료출처 www.naver.com 네이버 지식iN
- 4) 정창권 (2008). *정창권 교수의 문화콘텐츠학 강의 - 깊이 이해하기*. 서울: 커뮤니케이션북스, p. 27.
- 5) 김여경, 홍나영 (2009). 조각보 의미 분석을 통한 문화상품 개발 방안. *복식*, 59(3), pp. 146-147.
- 6) 자료검색일 2009. 4. 15. 자료출처 KOCCA CT NEWS 2006년 3월 6일 기사: 문화콘텐츠진흥원 문화원형사업팀의 김기현팀장은 “그동안 문화원형콘텐츠는 도서와 에듀테인먼트 부문에서 활용사례가 많아 교육적 활용 가치가 높다는 평가를 받아왔다”며 “이번에 국사교과서 계제를 통해 문화원형 콘텐츠의 교육적 활용도가 더욱 높아질 것으로 기대된다.”고 말했다.
- 7) 한국콘텐츠진흥원은 2009년 5월 7일 문화산업의 진흥발전을 효율적으로 지원하기 위해 문화산업진흥기본법 31조에 의거하여 한국방송영상산업진흥원, 한국문화콘텐츠진흥원, 한국게임산업진흥원, 문화콘텐츠센터, 한국소프트웨어진흥원 디지털콘텐츠사업단을 하나로 통합해 설립된 공공기관이다. 콘텐츠 전 분야를 아우르는 총괄 진흥기관으로 콘텐츠산업 육성을 위한 종합지원체제를 구축하여 세계 5대 콘텐츠 강국 실현을 비전으로 하며, 우리나라 콘텐츠산업이 창조경제를 선도할 글로벌 콘텐츠 리더로 성장할 수 있도록 다양한 지원사업을 펼치고 있다. 먼저 콘텐츠산업의 진흥을 위한 정책을 개발하고 창의력의 근간이 되는 인적자원 확보를 위해 인력양성사업을 추진한다. 또한 콘텐츠 기획부터 개발, 상품화 단계까지 특화된 CT기술개발을 지원하며, 콘텐츠산업을 수출산업으로 성장시키기 위한 다양한 해외진출 지원사업을 추진하고 있다. 그 밖에 디지털 방송영상 지원, 게임 유통 활성화사업, 문화콘텐츠 창작소재 확충을 위한 디지털콘텐츠화 사업 등을 펼치고 있다.
- 8) 엄마야 똥집에 갔더니 돼지불알 삶더라/쫄 주더나/쫄 주더나/맛 좋더라/맛 좋더라/꾸꾸 꾸린내 나더라/찌찌 찌린내 나더라 - 구전동요 “돼지불알” - 영화 <웰컴투동막골>에서 아이들이 뛰어놀며 부른 노래
- 9) 어렸을 적 불렀거나 들었던 소리들이지만 이제는 더 이상 부르지 않고, 더 이상 들을 수 없는 소리들을 모아 코리아루트에서 2002년 문화원형 1차사업으로 개발한 <한국의 소리은행>
- 10) 자료검색일 2009. 5. 1. 자료출처 <http://www.culturecontent.com>
- 11) 한국문화콘텐츠진흥원이 개발하여 국사편찬위원회가 제작한 고교 국사교과서 부록에 실린 문화원형 콘텐츠로는 한산대첩의 학익진 모형, 고구려 아차산성 보루, 안학궁 전경과 개화기 신여성 교육 등의 그래픽자료 26건으로 7페이지 분량의 합본부록으로 삼입된 사례가 있다.
- 12) 설성인 (2010. 3. 12). 콘텐츠 산업 해외진출 서둘러야. *조선일보*.
- 13) 예를 들면 다음과 같은 연구들이 있다. 김선영 (2009). 매화꽃을 모티브로 한 패션 문화 상품 디자인 개발. *복식문화연구*, 17(6).

- 서옥경 (2008). 한국적 이미지의 문화상품 개발에 관한 연구-한국전통복식을 연계한 문화상품을 중심으로-. *한국디자인 문화학회, 14*(2), pp. 230-236.
- 서영지 (2007). 문화정체성이 반영된 문화상품에 관한 연구-민화를 이용한 한지지함 연구를 중심으로-. 이화여자대학교 디자인 대학원 석사학위논문.
- 김예진 (2007). *조선시대 적물에 나타난 길상문양을 이용한 벽지 디자인 개발*. 건국대학교 대학원 석사학위논문, pp. 121-128.
- 이상필, 김선홍 (2007). CAD를 활용한 함평나비축제 문화상품디자인 콘텐츠연구. *복식문화연구, 15*(5).
- 이주원 (2007). *꽃문양을 이용한 생활용품 디자인*. 목원대학교 대학원 석사학위논문.
- 박미령, 김상률 (2006). 유용생물자원을 이용한 천연 염료의 개발 및 문화상품전개. *한국의류산업학회지, 8*(6).
- 정진순 (2004). 연꽃문양을 이용한 직물 디자인 개발 및 문화상품 제작. *한국의류산업학회지, 6*(4).
- 김소형 (2004). *패션문화상품 디자인 개발*. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김애숙 (2003). 광주시립미술관 문화상품 개발에 관한 연구. *한국공예논총, 6*(1).
- 이혜영 (2003). 한국 전통 문화상품으로서의 남아 돌 옷. *한복문화학회지, 6*(3).
- 이임정, 김혜정 (2002). 현대 유니폼의 한국 전통문화 수용에 관한 연구. *디자인포럼21, 5*(-).
- 이임정 (2002). *한국전통 창살문양을 응용한 호텔 유니폼 디자인 개발*. 동덕여자대학교 패션전문대학원 석사학위논문.
- 전승현 (2002). *조선시대 매화문을 응용한 복식 디자인 연구*. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이재민 (2002). *지역문화를 기반한 패션문화 상품개발 연구*. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 정은슬기, 정성혜 (2001). 우리나라 관광쇼핑상품의 시장현황과 패션문화 상품 개발에 관한 연구. *한국패션디자인학회, 1*(1).
- 백보나 (2000). *호텔 종업원 유니폼 개발을 위한 디자인 방법 제안: 한국전통미의 현대적 활용을 중심으로*. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이중분, 이수철 (2000). 한국의 전통적 곡선미를 이용한 문화상품 개발연구. *디자인학연구집, 6*(1).
- 강은선 (1997). *우리나라 문화상품 디자인 개발 진흥 정책에 관한 연구*. 매일경제연구소.
- 문화예술 (1998). *21세기 문화산업 어떻게 할 것인가*.
- 14) 삼국유사 판타지 원형의 리소스 구축 및 디지털콘텐츠 개발. 자료검색일 2009. 4. 15, 자료출처 <http://fansilla.culturecontent.com>
- 15) 자료검색일 2009. 4. 15, 자료출처 www.dreamhans.com
- 16) KCRC = 코리아 콘텐츠 리소스 센터
- 17) 삼국유사 판타지 원형의 리소스 구축 및 디지털콘텐츠 개발: <http://fansilla.culturecontent.com>
- 18) 박아람 (2007). 고구려의 문화상품 디자인 콘텐츠 개발. *고구려연구, 28*, pp. 167-205.
- 19) 엄경희 (2003). 한국전통자수 생활용품에 표현된 자수 문양의 특징분석에 관한 연구. *한국디자인문화학회지, 9*(4), pp. 117-128.
- 20) 자료검색일 2009. 4. 5, 자료출처 www.culturecontent.com
- 21) 자료검색일 2009. 4. 5, 자료출처 <http://fansilla.culturecontent.com>
- 22) *삼국유사 판타지 원형의 리소스 구축 및 디지털콘텐츠 개발*. 자료검색일 2009. 4. 15, 자료출처 <http://fansilla.culturecontent.com>