

2015년 디지털콘텐츠 R&D 추진 방향

최용석

정보통신기술진흥센터

요약

본고에서는 디지털콘텐츠와 그 기술에 대해서 알아보고 미래 시장과 기술 동향을 고려한 2015년 디지털콘텐츠 R&D 추진방향을 소개하도록 한다.

I. 서론

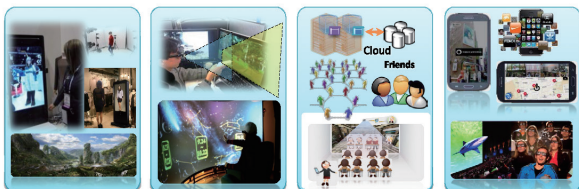
현재 전 세계 기술과 시장은 빠르게 발전하면서 변화를 거듭하고 있으며, 이종 산업과의 융합을 통한 신산업/신서비스가 새롭게 등장하면서 디지털라이프 산업 시대로 발전해 가고 있다.

이러한 시점에 단순 기능을 제공하던 IT기술이 IOT라는 통신 서비스와 만나 이종 산업 분야의 디지털화를 빠르게 진행시키면서 새로운 디지털 서비스 산업과 시장을 창출하고 디지털콘텐츠의 또 다른 역할을 요구하고 있다. 또한 NUI/NUX기술과 인터랙티브 커뮤니케이션 및 인터랙션 기술이 발전하면서 실감 체험 서비스 시대를 본격적으로 열어가고 있다.

II. 디지털콘텐츠와 기술 정의

현재 디지털콘텐츠와 기술에 대한 정의는 아래와 같다.

디지털 콘텐츠는 기존의 아날로그 콘텐츠를 디지털화 한 것으로서 문자, 음성, 음향, 이미지, 그리고 영상과 같은 콘텐츠를 디지털의 형식으로 제작 혹은 가공한 것이다



〈실감형 영상 콘텐츠〉 〈인터랙션 콘텐츠〉 〈스마트 콘텐츠〉 〈콘텐츠유통/서비스〉

디지털 콘텐츠 기술은 사실적인 시각화를 위한 실감 영상 콘텐츠, 사용자와 자연스럽게 상호작용하기 위한 인터랙션 콘텐츠, 사용자 맞춤형 또는 상황인지 콘텐츠와 같은 스마트 콘텐츠, 콘텐츠 서비스를 위한 콘텐츠 유통/서비스로 나뉘어 진다.

• 실감형 영상 콘텐츠

디지털 콘텐츠를 실감 있게 시각화 하는 기술로서 컴퓨터그래픽스/비전, 3D/UHD, 홀로그램, 입체음향 기술로 분류할 수 있음

• 인터랙션 콘텐츠

사용자정보 기반 디지털콘텐츠 서비스를 위해 사용자와 시스템간의 상호작용에 사용되는 기술로서 AR/MR/VR, NUI/NUX, 오감인식, 뉴로콘텐츠, 감성·인지웨어 기술로 분류할 수 있음

• 스마트 콘텐츠

사용자와 디바이스 및 주변 환경이 서로 상호작용(interaction)이 가능하며, 사용자의 상황이나 성향을 인지하여 사용자에게 적합한 콘텐츠와 정보 및 다양한 서비스를 스마트 단말기 환경에서 제공할 수 있는 기술로서 콘텐츠 분석·검색, 소셜 클라우드 협업, 상황인지 콘텐츠, N-Screen 콘텐츠 기술로 분류할 수 있음

• 콘텐츠 유통/서비스

디지털 콘텐츠를 제작자로부터 최종 소비자에게 유통하는 분야와 서비스하기 위한 하드웨어, 소프트웨어 기술로서 콘텐츠 패키징·분산·전송, 콘텐츠 유통 플랫폼, 콘텐츠 응용 서비스(SNS, 빅콘텐츠 등) 기술로 분류할 수 있음

또한 미래 선도기술 확보를 통한 신시장 창출을 위하여 “미래 성장동력”의 “실감형콘텐츠”에 대한 실행계획을 수립하고 추진 중이며 그 정의와 로드맵은 아래와 같다.

• 실감형 콘텐츠

실감형 콘텐츠란 ICT 기술 기반으로 인간의 감각과 인지를 유발하여 실제와 유사한 경험 및 감성을 확장해 주는 참여형 차세대 콘텐츠를 의미함

○ 콘텐츠 범위: 오락 및 문화, 방송 및 통신, 교육 및 의료,

우주항공 및 군사 분야 등 다양한 분야에서 로컬마켓, 가정, 개인에게 제공되는 보고, 듣고, 만지고, 공감하는 체험형 콘텐츠

- ◎ 기술의 범위: 방송, 영화, 캐릭터·애니메이션·만화, 디지털 음악·음향, 게임, 스포츠, 공연·전시, 문화디자인, 감성콘텐츠, e-book, 이러닝, 이트레이닝, 에듀테인먼트 등 '콘텐츠' 전반의 창작·기획, 제작·표현, 유통·서비스 등에 활용되는 체험형 콘텐츠 기술

IV. 결론

디지털콘텐츠와 서비스는 언제나 소비자와 함께 숨쉬고 움직이므로 기술과 시장 트렌드에 빠르게 대응하여야 한다. 또한 기능보다는 개인별 맞춤형 가치를 추구하는 현대인의 디지털콘텐츠 소비의 변화에도 부응하여야 한다. 글로벌 무한경쟁 시대에 핵심코어 기술을 바탕으로 글로벌 서비스를 위한 다양한 콘텐츠 서비스 플랫폼이 우리의 미래 디지털콘텐츠 산업의 동력이 될 것이다.



실감형 콘텐츠의 발전단계

III. 2015 디지털콘텐츠 R&D 추진방향

디지털콘텐츠 및 실감형콘텐츠 기반의 2015년 디지털콘텐츠 R&D 기획과 추진 방향은 다음과 같다.

- 정책 연계 기획: ICT R&D 중장기전략, 디지털콘텐츠 산업/R&D 정책방향 등 미래부 정책로드맵과 연계한 기획을 추진하고 미래부 주도 미래성장동력(9대전략, 4개기반) 실감콘텐츠 중점 추진
- 기술사업화 강화: 연차별 성과창출, 표준 연계형 R&D 기획 강화하고 개발된 기술이 실제 사업화 될 수 있도록 R&BD형 과제기획 추진하며 원천기술 개발과 기술사업화에 중점 둔 기획과 자원 배분을 하여 진행할 것이다.
- 타 분야/사업과 연계/융합: R&BD 발굴 지원을 통한 시너지 효과를 창출하고 제작지원 사업 등 타 사업에 필요한 R&BD 개발을 지원하고 R&D 기술 사업화시 제작지원 사업 및 디지털코리아펀드 등을 지원 연계할 것이다.

또한 콘텐츠+플랫폼+신기술(웨어러블, 홀로그램, 로봇 등) 접목을 통한 신산업 창출형 융복합 R&D 발굴하고, 다부처 공동R&D 기획을 통한 시너지 효과를 창출하려 한다.

약 력



최 용 석

2001년 강남대학교 경영학사
 2007년 광운대학교 공학석사
 2015년 광운대학교 공학박사
 2000년~2013년 (주)빅아이 대표이사
 2013년~현재 정보통신기술진흥센터 디지털콘텐츠 CP
 관심분야: 가상현실 특수영상, 실감콘텐츠, 홀로그램