

전주시 완산구 콩쥐팥쥐로 1696  
전북연구원(T.063-280-7100/F. 286-9206)  
<http://www.jthink.kr>

- 문의 : 문화관광연구부 장세길 부연구위원  
(063-280-7173, 010-3246-4824)
- 담당실장 : 연구실장 김보국 연구위원  
(063-280-7161)

보도시점 : 2016년 5월 11일(수)부터

## 무형유산, 이야기, ICT융합 통한 ‘무형유산 창조클러스터’제안

### 한국 속의 한국 전라북도를 한국스타일 콘텐츠산업 중심으로

- 전북연구원은 정책브리프를 통해 ‘한국 속의 한국 전라북도’를 ‘한국 스타일 콘텐츠산업의 중심’으로 조성하기 위한 방안으로 ‘무형유산 창조클러스터’를 제안했다.
- 연구책임을 맡은 장세길 박사(문화관광연구부)는 보존보다 진흥에 무게를 둔 「무형문화보호법」이 지난 3월 28일 시행된 것을 계기로 국립무형유산원이 있는 지역경쟁력을 살려 무형유산의 창조적 활용에 적극 나서야 한다고 주장했다.
- 또한 박근혜정부는 국정2기 문화융성계획으로 ‘한국스타일’ 콘텐츠산업 육성을 핵심전략으로 추진하고 있기 때문에 전라북도의 강점인 무형유산의 원형과 ICT 기술력을 융합하는 사업을 국가사업으로 제안할 경우 국가 예산을 적극적으로 유치할 수 있다고 강조했다.
- 전라북도는 국립무형유산원과 유네스코아테무형문화유산센터를 보유하고 있으며, 콘텐츠산업의 ICT 융합형 국가사업을 다양하게 유치하여 운영하고 있기 때문에 전라북도만의 자원과 ICT 역량을 ‘무형유산 창조클러스터’라는 하나의 사업으로 연계 추진할 경우 국정2기 문화융성계획을 선

도하는 지역으로 발돋움할 수 있다는 장박사의 설명이다.

- 이를 위해 첫째, 무형유산을 디지털로 전환하는 국제플랫폼을 개발하여 유네스코 회원국에 보급하는 세계화 전략이 제안됐다. 아태무형유산센터와 국립무형유산원 등을 통해 창조플랫폼을 보급되고, 동일한 시스템에 각국 무형유산이 구축된다면 우리나라 콘텐츠 기획·창작자가 세계무형유산의 원천소재를 자유롭게 활용할 수 있기 때문이다.
- 두 번째 제안은 무형유산 속 이야기(화소)를 발굴하고 기획·창작자의 니즈에 맞춰 화소패턴을 제공해주는 디지털 큐레이션, 일명 ‘무형유산 이야기 창조플랫폼’의 개발이다. 고전과 현대문학, 전통문화와 현대문화에 담겨 있는 화소의 패턴을 자유롭게 활용할 경우 과거로부터 이어져온 한 국가치관을 담은 진정한 한국스타일 콘텐츠를 창출할 수 있다.
- 셋째, VR(Virtual Reality)에 주목할 것을 주문했다. 장박사는 세계적으로 급성장 중인 VR과 무형유산을 융합하여 콘텐츠를 개발하되, 전라북도 전략산업인 기능성게임으로 특화하자고 강조했다. 또한 VR을 통해 무형유산의 제작방법을 직접 체험하고, 현실에서는 실제 무형유산을 배우고 체험할 수 있는 O2O(on-line to off-line) 콘셉트를 적용한 종합 체험공간의 조성도 제안했다.
- 끝으로, 무형유산 및 콘텐츠산업과 관련하여 전라북도에 유치된 사업과 공간을 연계하여 지역거점형 ‘작은’ 문화창조융합벨트로서 ‘무형유산 창조클러스터’를 조성하는 방안을 구상하고, 산학관연이 협력하여 국가사업화 될 수 있도록 노력해야 한다고 강조했다.

