GOVP1201210379
R 338.4779 ㅎ155ㅁ

문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism
kocca
한국콘텐츠진흥원

문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010

상상

신화, 전설, 민담, 역사, 문학 등
이야기형 소재

지혜

건축, 지도, 농사, 어로, 음식,
의학 등 기술형 소재



감동
회화, 서예, 복식, 문양, 음악,
춤 등 예술형 소재

역동
전투, 놀이, 외교, 교역 등
경영 및 전략형 소재



GOVP1201210379
R 338.4779 ㅎ155ㅁ

R
338.4779
ㅎ155ㅁ
2002-2010

문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010

상상 | 상상력에 날개를 다는 우리 이야기

신화, 전설, 민담, 역사, 문학 등 이야기형 소재

감동 | 감동적인 아름다움

회화, 서예, 복식, 문양, 음악 춤 등 예술형 소재

역동 | 역동적으로 변화하는 삶의 모습

전투, 놀이, 외교, 교역 등 경영 및 전략형 소재

지혜 | 기나긴 세월 동안 쌓여온 삶의 지혜

건축, 지도, 농사, 어로, 음식, 의학 등 기술형 소재

Contents







0001703435
NATIONAL ASSEMBLY LIBRARY
국회도서관
2012.05.04(기증)

_ 문화원형 디지털 콘텐츠화 사업 소개

발간사(한국콘텐츠진흥원장) 010
문화원형 디지털 콘텐츠화 사업 소개 012
문화콘텐츠닷컴 소개 016

_ 정치 · 경제 · 생업

고대에서 조선시대까지 정변관련 콘텐츠 020
고려 거상의 현대적 조명 022
구한말 외국인의 공간, 정동 024
나루와 주막 026
독립신문과 만민공동회 028
디지털 한강, 한강 생활문화 콘텐츠 030
물류와 문류기반의 항구문화 032
사냥, 전통 수렵비법 콘텐츠 034
상인과 상업활동 036
암행어사 038
전통 고기잡이 040
조선시대 유배문화 042
조선시대 형구와 형벌이야기 044
조선후기 시장 046

_ 종교 · 신앙

강릉단오제 050
바다문화의 원형 당제 052
승려의 생활 054
씨나락 056
오방대제 058





우리 성(性)신앙 060
운주사 062
전통 부적문화의 원형 064
한국의 굿 066

_ 인물

고려사에 등장하는 인물유형 070
고려시대 여인의 당당하고 의연한 삶 072
기생 074
삼국사기 076
신라화랑 디지털 콘텐츠 078
신여성문화 080
우리 역사 최초의 여왕, 선덕여왕 082
원효대사 스토리뱅크 084
조선시대 기녀문화 086
최승희 춤 088
e조선궁중여성 090

_ 문학

건국설화 이야기 094
디지털 삼국유사 사전, 박물지 시범개발 096
바리공주 서사창작 098
백두산 100
불교설화 102
새롭게 펼쳐지는 신화의 나라 104
신화의 섬, 제주 106
야담을 통한 시나리오 창작 소재 108
연오랑 세오녀 110
용궁 112
유산기 콘텐츠 114
이야기 온천사 116
인귀세상 118
조선시대 대하소설 120
중국 판타지 문학의 원류를 찾아서 122
처용설화 124
천하명산 금강산 126
판타지 삼국유사 128
표해록 130
한국 신화 132
한국 정령연구를 통한 극장용 장편 애니메이션 제작 134
한국 호랑이 136
한국설화 인물유형 138
한국적 감성에 기반한 이야기 콘텐츠 140
한국의 도깨비 142
한글 조립 및 발음 알림장 144
함께 읽는 용비어천가 146
혜초의 왕오천축국전 148

_ 의식주

고려복식 152
고려시대 주거공간 154
공연문화의 원형인 근대 극장 원소스 개발 156









디지털 창덕궁 158
디지털 콘텐츠로 보는 앙코르왓 160
목조건축 부재별 조합 조립체험 162
사진으로 보는 한국 전통건축 164
사찰 건축 디지털세트, 절집 166
서울 4대문 안 길 이름 스토리 콘텐츠 개발 168
옛 집 170
와인문화 172
재미있는 세시음식 이야기 174
전통 건축과 장소 176
전통 머리모양과 머리 치레거리 178
조선시대 식문화원형 180
한국 술문화 182
한국 전통 문화공간인 정원과 정자 184
한국 전통의 담 186
한국 최초 조선 요릿집 '명월관' 188
한국의 고유복식 190
한국의 고택 192
한국의 전통 장신구 194
한국의 전통다리 196

_ 회화

감로탱의 디지털 복원 200
기산 풍속도 202
고구려 고분벽화 204
디지털 민화 206
조선시대 동물화첩 208
탐라순력도 210
풍속화 콘텐츠 212
한국의 불화 214



_ 미술 · 공예

경기도자 문화원형 218
궁중문양 220
길상이미지 222
단청문양 224
디지털 폰트 226
디지털 한국석탑 228
백제금동대향로 230
산사의 소리 232
숨 쉬는 갈색 도자기, 옹기의 이야기 창작 소재 234
오색채운 236
우리의 장승 238
자수문양 240
전통 일간과 철제연장 사용의 디지털 콘텐츠 242
한국 고서의 표지문양 244
한국 대표 서예폰트 246
한국 대표이미지 국보 하회탈 248
한국 불교 목공예의 정수, 수미단 250
한국 전통가구 252
한국의 암각화 254

_ 음악

겨레의 노래 아리랑 258
고려가요의 디지털 콘텐츠화 260
국악 262
국악장단 디지털 콘텐츠 263
디지털 악학궤범 264
백두대간의 전통음악 원형 266
산조 268
소리은행 269
악인 270
오케레코드와 조선악극단 272
음성원형 콘텐츠웨어 274
전통 국악기 샘플 데이터 276
정간보 278
종묘제례악 280
한국 근대의 음악원형 282

_ 군사 · 외교

고선지 실크로드 개척사 286
대백제이야기 288
삼별초 문화원형 290
역관 292
조선시대 수영의 디지털 복원 294
조선시대 암호방식 신호전달체계 콘텐츠 296
조선의 국왕경호 298
조선통신사 300
진법 302
첩보 304
한국 궁술의 원형 306
한국 무예원형 및 무과시험 복원 308
한국의 몬스터 310
한국의 산성 312
한민족 전투원형 314
해동성국 발해 316

_ 교통 · 통신 · 지리

간이역과 사람들 320
대동여지도와 대동지지 322
독도 디지털 콘텐츠 324
디지털 전통팔경 326



디지털 한양 328
문화와 산업의 대동맥, 옛 길 330
서울 근대 공간 디지털 콘텐츠 332
서울 문화재 기념표석들의 스토리텔링 개발 334
전통시대 수상교통, 뱃길 336
전통 한선의 디지털 복원 338
한국 문화택리지 시범개발 340
한국의 배 342
한반도 해양문화 원형 344

_ 과학기술 · 의약

검안 348
고려시대 주화로켓과 화약무기의 디지털화 350
근대병원 이야기 352
조선 궁중 과학기술관, 천문 354
한국의 24절기 356
한국의 도량형 358
한의학 및 한국 고유의 한약재 360





_ 천문 · 풍수

우리 저승세계 364
자연 재해와 인간생활 콘텐츠 366
토정비결과 한국인 368
한국 천문 우리 하늘 우리 별자리 370
한국의 풍수지리 372

_ 의례 · 놀이 · 연회

고인돌 콘텐츠 376
궁궐 의례와 공간 378









듣는 그림 보는 노래, 전래동요 380
디지털 전통연희사전 시범개발 382
유랑예인 집단, 남사당 384
전통놀이 386
전통놀이와 춤 388
전통혼례와 혼례음식 390
조선왕실 관혼상제 392
죽음의 전통의례와 상징세계 394
줄타기원형 396
팔관회 398
한국의 전통 춤 400
한국의 탈, 탈춤 402
화성의궤 404
효명세자와 춘앵전의 재발견 406

_ 문화·기타

경성의 유흥문화공간 410
고려사람 412
국가 문화상징 무궁화 414
근대 초기 한국문화, 과거로 가는 시간여행 416
디지털 여항문화 418
우리 꽃문화 디지털 형상화 사업 420
조선왕조 아동교육 422
택견의 미완성 별거기 8마당 424
택견의 이야기와 동작 426
한국인 얼굴유형 428

_ 부록

창작소재 수행기관 리스트 430



더넓은 상상력의 시작!
문화콘텐츠닷컴

21세기는 콘텐츠산업이 국가의 경쟁력을 좌우하는 창조경제의 시대입니다. 창의성, 감성, 재능 등 무형 자산이 중심이 되는 콘텐츠산업은 앞으로 성장가능성과 수출확대 가능성이 매우 높습니다.

한국콘텐츠진흥원에서는 우리 문화원형을 콘텐츠산업의 창작 보고(寶庫)의 원천으로 활용하고자 '문화원형 디지털 콘텐츠화 사업'을 추진해 왔습니다.

오랜 역사를 통해서 축적된 문화적인 전통, 이것이 바로 콘텐츠산업의 성패를 좌우하는 문화역량입니다.
역사적인 사건, 신화, 전설, 민담 등의 전통문화 속 풍부한 이야기에 상상력이 더해지고, 고도의 기술력과 만나면 세계적인 콘텐츠로 거듭날 수 있습니다.

지난 2002년~2010년까지 창작소재 콘텐츠를 30여만 건을 개발하여 '문화콘텐츠닷컴'에 대한민국 국민 모두가 비상업적으로 자유롭게 활용할 수 있도록 포털을 구축하여 서비스 하고 있습니다.



이번에 발간된 '문화원형 콘텐츠 총람'은 지난 10여년 동안 개발된 창작콘텐츠 정보를 쉽게 찾아볼 수 있도록 정리함으로써 역사교육현장과 문화콘텐츠 관련 종사자들에게 문화원형 콘텐츠를 활용하는 길잡이가 되어서 다양한 영역에서 활용될 수 있도록 자료를 제공하게 되었습니다.

그동안 과제 개발에 힘써주신 문화원형 창작소재 개발 프로젝트 담당자 및 관계자 여러분을 비롯하여 문화원형 콘텐츠 유통과 활용에 힘써주신 모든 분들께 감사의 말씀을 드립니다.

2012.1.30.
한국콘텐츠진흥원장





문화원형 디지털 콘텐츠화 사업 소개

대한민국 문화 콘텐츠의 경쟁력, 문화원형 콘텐츠

문화원형 디지털 콘텐츠화 사업은
우수한 우리의 정신, 우리의 원형을 발굴하고
현대적 기술로 복원하여
미래의 가치를 창출하기 위해 진행되고 있습니다.

문화원형의 창작소재는
애니메이션 · 만화 · 음악 · 공연 · 게임 · 영화 · 방송 등
여러 영역에서 창의성과 기술이 더해져
다양한 모습으로 제작되어
누구나 감상하고 활용하기 쉽도록 DB화 되어 있습니다.

한 예로 드라마 '별순검'은
실제 규장각에 소장된 조선시대 살인사건 보고서를 발굴하여
증수무원록 원문번역과 검안이미지로 제작,
이를 활용하여 드라마로 탄생시킨 대표적 활용사례입니다.





문화원형이란?

'文化原型', 'culture archetype'
'문화원형'의 의미는 단어의 뜻에서부터 시작합니다.
말 그대로 문화의 원래 존재 형태를 의미합니다.

인문학과 예술, 기술의 만남을 통한 콘텐츠의 진화

주요 개발 분야

상상 | 상상력에 날개를 다는 우리의 이야기

- 신화, 전설, 민담, 역사, 문학 등 이야기형 소재

감동 | 감동적인 아름다움

- 회화, 서예, 복식, 문양, 음악, 춤 등 예술형 소재

역동 | 역동적으로 변화하는 삶의 모습

- 전투, 놀이, 외교, 교역 등 경영 및 전략형 소재

지혜 | 기나긴 세월 동안 쌓여온 삶의 지혜

- 건축, 지도, 농사, 어로, 음식, 의학 등 기술형 소재



2002년 선정작(총 39개 과제)

- 조선시대 검안기록, 제주도, 신화전설 등 9가지 이야기형 소재
- 고려시대 전통복식, 한국의 소리은행 등 14가지 예술형 소재
- 조선시대 전투전술, 전통놀이 문화원형 등 8가지 경영 및 전략형 소재
- 사이버 한옥세트, 전통한선 라이브러리 등 8가지 기술형 소재

2003년 선정작(총 22개 과제)

- 조선시대 기녀문화, 신라화랑 창작소재 등 5가지 이야기형 소재
- 한국미술 길상이미지, 국악선율 배경음악 등 9가지 예술형 소재
- 조선후기 상업활동, 한국무예 무과시험 등 4가지 경영 및 전략형 소재
- 사찰건축 디지털세트 절집, 조선시대 식문화원형 등 4가지 기술형 소재

2004년 선정작(총 45개 과제)

- 건국설화, 인귀설화, 불교설화 등 14가지 이야기형 소재
- 전통음악, 고구려, 고분벽화 등 17가지 예술형 소재
- 조선시대 수영, 발해의 영역 확장 등 3가지 경영 및 전략형 소재
- 전통수렵, 조선시대 과학문화유산 등 11가지 기술형 소재

2005년 선정작(총 34개 과제)

- 전래동요, 한국 호랑이 등 13가지 이야기형 소재
- 범종, 백제문화 등 7가지 예술형 소재
- 궁술, 신호전달체계 등 5가지 경영 및 전략형 소재
- 궁궐조경, 전통 다리 건축 등 9가지 기술형 소재

2006년 선정작(총 20개 과제)

- 선덕여왕, 정변 등 11가지 이야기형 소재
- 정원과 정자, 수미단 등 3가지 예술형 소재
- 줄타기 원형, 택견 등 3가지 경영 및 전략형 소재
- 전통시대 수상교통 : 뱃길, 한강 등 3가지 기술형 소재

2007년 선정작(총 10개 과제)

- 처용설화, 왕오천축국전 등 5가지 이야기형 소재
- 고려가요, 근대 극장 등 2가지 예술형 소재
- 구한말 외국공간 정동 등 2가지 경영 및 전략형 소재
- 근 · 현대 나루와 주막문화 등 3가지 기술형 소재

2008년 선정작(총 6개 과제)

- 간이역과 사람들 등 1가지 이야기형 소재
- 한국 최초 요릿집 등 1가지 예술형 소재
- 고려시대 화약무기 등 1가지 경영 및 전략형 소재
- 고려시대 주거공간, 한국의 고택 등 3가지 기술형 소재

2009년 선정작(총 6개 과제)

- 경성의 유흥문화공간 등 1가지 이야기형 소재
- 조선시대 악인(樂人) 등 1가지 예술형 소재
- 모던보이 이철의 꿈 등 1가지 예술형 소재
- 화해와 소통의 자유인 원효대사 스토리 뱅크 등 1가지 이야기형 소재
- 조선시대 자연재해와 인간생활 등 1가지 이야기형 소재
- 세계 속의 한반도 해양문화 원형 등 1가지 이야기형 소재

2010년 선정작(총 6개 과제)

- 한글 창제의 기본원리 등 1가지 이야기형 소재
- 온천에 관련한 창작소재 등 1가지 이야기형 소재
- 재미있는 세시음식 이야기 등 1가지 이야기형 소재
- 숨쉬는 갈색 도자기 옹기 등 1가지 예술형 소재
- 우리나라 꽃문화 등 1가지 예술형 소재
- 서울 문화재 기념표석 등 1가지 이야기형 소재

문화원형 디지털 콘텐츠화 사업 관련 문의
한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 T. 02-3153-1421

콘텐츠의 가치창출, 창작소재의 보고
문화콘텐츠닷컴 (www.culturecontent.com)



문화콘텐츠닷컴의 특징

- 사용자 위주의 포털서비스로 문화원형 콘텐츠의 접근성과 활용성 강화
- 콘텐츠의 저작권 등록을 통한 저작물의 법적 보호 체계 구축

문화콘텐츠닷컴의 구성

- 문화콘텐츠의 내용에 따라 총 14개의 주제별로 카테고리 분류하여 검색 용이
- 주제별, 시대별, 멀티미디어 별로 찾을 수 있는 콘텐츠 검색 서비스 제공
- 마이페이지에 원하는 콘텐츠의 스크랩 및 다운로드 가능

문화원형 콘텐츠 활용 관련 문의
한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 T. 02-3153-1421



문화콘텐츠닷컴의 저작권

문화콘텐츠닷컴에서 제공하는 모든 콘텐츠는 비상업적이고
개인적인 용도에 한하여 누구나 사용할 수 있습니다.
다만, 모든 콘텐츠는 저작권법에 의하여 보호받는 저작물로써,
별도의 저작권 표시 또는 출처를 명시한 경우를 제외하고는
문화콘텐츠닷컴에 저작권이 있습니다.
따라서 이에 대한 무단복제, 배포 및 공중 송신 등은 원칙적으로 금합니다.

문화콘텐츠닷컴에서 제공하는 자료로 수익을 얻거나
이에 상응하는 혜택을 누리고자 하는 경우에는
사전에 저작권자와 별도의 협의를 하거나 허락을 얻어야 하며,
협의 또는 허락을 얻어 자료의 내용을 게재하는 경우에도
그 출처가 문화콘텐츠닷컴임을 밝혀야 합니다.

문화콘텐츠닷컴의 자료를 사용함에 있어 다음 사항을 주의하시길 바랍니다.

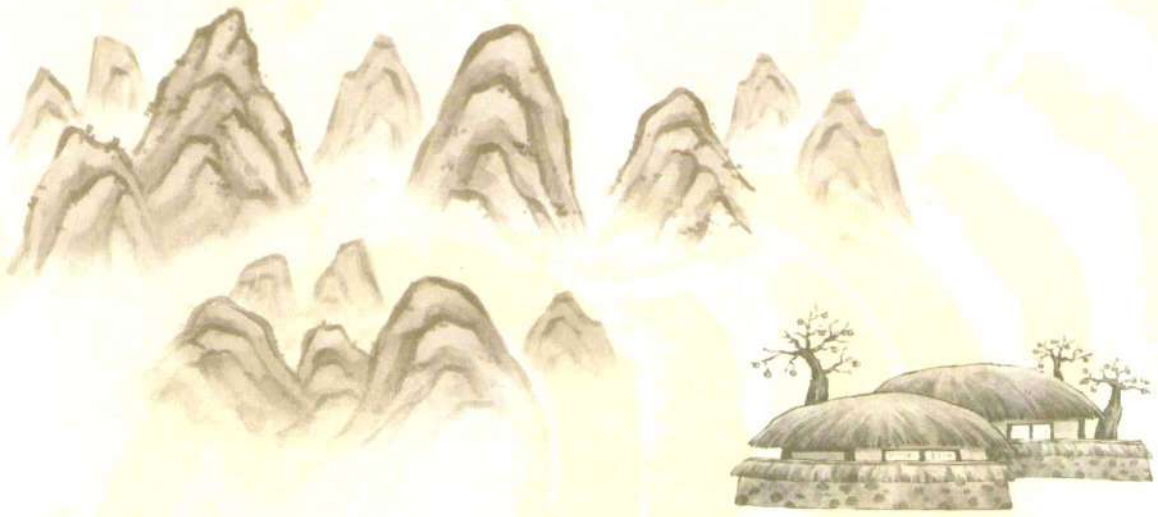
- 콘텐츠의 배포 및 양도 제한
- 콘텐츠의 훼손 및 2차가공 제한

자세한 내용은 문화콘텐츠닷컴의 저작권 안내를 참조하시기 바라며,
저작권법 또는 문화콘텐츠닷컴의 사용범위 위반 시 법적책임이
따를 수 있습니다.



찰칵 QR코드

문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010







정치 경제 생업



고대에서 조선까지
정변관련 콘텐츠

개혁과 모반의 한국사를 담다

| 기획 의도 |

정밀한 고증과 탄탄한 기획, 치밀한 설계를 거쳐 고대에서 조선시대까지 정변(政變)의 역사를 정리해 디지털 콘텐츠화 하였다. 개발된 디지털 콘텐츠를 바탕으로 정변을 소재로 한 다양한 문화산업에 활용할 수 있는 방안을 제시하고자 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
사이버 정변 박물관	• 정변의 소개 및 종류 • 정변 정보지도관 : 시대별 대표 정변 • 소설에 나타난 정변 : 계해반정록, 홍경래전	텍스트, jpg 2D Vector 3D 모델 · VR 3D 애니메이션
창작소재뱅크	• 스토리 : 정변에 얽힌 역사적 이야기 소개 • 복식 : 시대별, 직종별 복식의 변천사 • 소품 : 전투복, 무기 이미지	텍스트, jpg 2D Vector 3D 모델 · VR 3D 애니메이션
정변연표	• 정변 발생연도 보기	텍스트, jpg 2D Vector 3D 모델 · VR 3D 애니메이션

| 활용 방안 |

- 영화, 드라마, 게임, 애니메이션, 만화 등 시나리오에 기반을 둔 문화산업의 콘텐츠 제작에 활용
- 온 · 오프라인 전시 및 에듀테인먼트 등을 포함하는 문화상품 개발에 활용
- 정변을 소재로 한 문화콘텐츠를 개발함으로써 한류 확산에 기여

| 제 작 처 |

(주)여금 | T 02-703-9668

| JPG |



경복궁 근정전
조선전기, 계유정난



상당산성 공남문
조선후기, 이인좌의 난



내평마을
조선후기, 진주민란

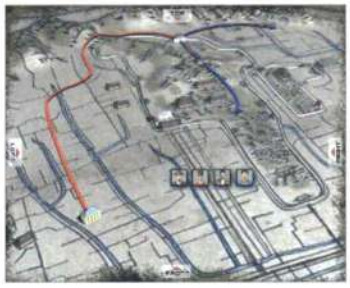
| 2D 지도 |



연개소문의 정변
고구려



이방원의 난
조선전기



갑신정변
조선후기

| 3D 그래픽 |



갑옷



심의 동파관



상궁복

고려 거상의 **현대적 조명**

고려시대
글로벌 네트워크를 조명하다

| 기획 의도 |

국내외 해상무역을 주도하며 동아시아 대표 상업국가로 발돋움한 고려시대에는 상인들이 사회 · 경제적으로 중요한 위치를 차지했다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 고려시대에 거대한 상업활동을 펼쳤던 거상들의 자료를 복원하고 디지털 콘텐츠화 함으로써 고려사를 재조명하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
인물	• 고려시대 대표 거상 소개	텍스트, jpg 3D 그래픽 동영상
교역품	• 주된 교역품 항목과 내용 • 중국, 일본과의 교역품	
교역로	• 고려시대 대표 교역장소와 교역로	
교역양식	• 교환수단과 교역기구 및 제도	

| 활용 방안 |

- 고려사를 소재로 하는 영상, 출판, 교육 분야 등 다양한 문화산업의 콘텐츠 개발에 활용
- 고려시대 교역활동 복원을 통해 역사 연구자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)블루엔씨지 | T 02-525-2462

| JPG |







고려시대 교역모습



해동통보



철비



금나라 동전



송원통보

| 3D 그래픽 |



고려동경



궁전기장



인삼

구한말 외국인의 공간
정동

한양 속 작은 서양,
정동의 역사를 담다

| 기획 의도 |

구한말 다양한 국적을 지닌 서양인들이 모여 살았던 곳으로 그동안 잘 알려지지 않았던 정동의 모습을 복원하였다. 서양고서 가운데 정동의 역사를 담고있는 자료를 바탕으로 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 문화산업 창작에 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
정동이야기	• 정동 스케치 : 서양고서에 기록된 구한말 정동의 모습 • 정동의 일상 : 구한말 정동에서 머물렀던 서양인의 기록 • 근대 풍물의 기원 • 커피, 영화, 자전거, 자동차, 당구(옥돌) 등 정동을 통해 들어온 서양문화 소개 • 정동을 소재로 한 시놉시스 • 개화기 정동 이야기	텍스트, jpg
정동의 역사	• 정동의 유래와 연혁 • 정동의 범위와 변천 • 근대사의 현장	텍스트, jpg
정동의 공간	• 근대 외교의 중심가 : 미국 공사관, 영국 공사관, 독일 공사관 소개 • 선교활동의 근거지 : 장로교 정동선교부, 정동제일교회 • 신문학의 발상지 : 육영공원, 배재학당, 이화학당 • 근대 문물의 전파지 : 독립신문사, 삼문출판사 • 서양식 궁중건축물 : 서양식 건축물 • 서울의 서양인 호텔 : 손탁호텔, 서울호텔, 팔레호텔	텍스트, jpg 3D 그래픽 3D VR
정동의 인물	• 정동의 외국인들 : 당시 정동에 머물렀던 대표 외국인 • 정동의 직업별 인물 : 직업에 따른 외국인 • 정동의 나라별 인물 : 나라에 따른 외국인 • 양화진 외국인묘지	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 정동을 소재로 하는 역사, 문화, 관광 콘텐츠 개발에 활용
- 정동의 문화와 역사를 소재로 한 시놉시스 개발과 다양한 교육용 콘텐츠 제작에 활용
- 영화, 다큐멘터리 등 다양한 영상산업에 창작소재 제공

| 제 작 처 |

명지대학교 산학협력단 | T 031-330-6885

| JPG |



베델 대한매일신보 편집자



분쉬 독일인 의사



러시아 공사관

| 3D 동영상 |









성공회성당



영국 공사관



프랑스 공사관

| 3D VR |



정동 VR 체험
정동의 대표적인 길과 건물을 중심으로
VR 체험을 할 수 있도록 만든 콘텐츠

나루와 주막

느릿한 강의 속도로 살아간
나루터 사람들의 이야기를 담다

| 기획 의도 |

나루에는 강을 삶의 터전으로 살았던 한국인의 정취와 토속적인 향수가 담겨있다. 이에 서민의 삶이 담긴 나루문화의 원형을 복원하고 현대감각에 맞는 흥미로운 콘텐츠로 개발하여 다양한 문화산업에서 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
잊혀진 나루와 주막	• 나루의 생김과 역할 : 나루의 기원 및 어원, 나루의 변천, 나루문화 • 주막의 생김과 역할 : 주막의 개관, 위치 및 분포, 구조, 기능 • 나루와 주막의 발전과 소멸 : 나루문화의 발전과 소멸기 • 전국 주요 나루지도 • 낙동강 주요 나루지도	텍스트, jpg 플래시
나루를 찾아서	• 낙동강 나루를 찾아서 : 낙동강의 대표 나루 • 나룻배를 찾아서 : 나룻배의 종류 및 구조, 나룻배 제작과정 • 나루의 주막을 찾아서 : 주막의 특징별 분류, 주막의 볼거리 • 나루와 주막의 속신과 금기 : 나루와 주막 관련 속담 · 일화	텍스트, jpg 플래시
나루 이야기마당	• 마지막 뱃사공 : 뱃사공 인터뷰, 뱃사공과 떠나는 나루여행 • 마지막 주모 : 주모 인터뷰 • 뱃사공과 주모에 얽힌 야담과 야담을 소재로 한 애니메이션 • 뱃사공의 노래 : 낙동강 뱃사공의 노래 음원 • 가상 나루체험 : 3D VR로 즐기는 가상 나루체험 • 사진으로 보는 나루와 주막	텍스트, jpg 일러스트 플래시, WMA 애니메이션 3D VR

| 활용 방안 |

- 영상, 출판, 교육분야 등 다양한 문화콘텐츠 개발에 활용
- 나루를 중심으로 한 레저관광단지 조성과 새로운 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

대구한의대학교 산학협력단 | T 053-819-1213

| JPG |



도산서원도



분강촌도



농암 전별도

| 일러스트 |



물금나루 풍경
황산도 남쪽 기점



율지나루 풍경
낙동강 본류와 가야강이 만나는 어귀



뱃사공 주모

| 동영상 |



마지막 뱃사공 인터뷰



마지막 주모 인터뷰

독립신문과 만민공동회

한국 최초의
참여정치 현장을 가다

| 기획 의도 |

다양한 연구자료를 바탕으로 사실보도는 물론 현실 비판의 역할까지 수행했던 독립신문과 민중 토론장이었던 만민공동회를 복원하였다. 근대국가 건설에 주요한 역할을 맡았던 독립신문과 만민공동회의 고증을 통해 당시 풍경과 사건, 인물을 중심으로 데이터베이스를 구축하고 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
독립신문	• 근대 언론의 탄생 배경과 발전방향 소개 • 독립신문의 긍정적 효과	텍스트, jpg 플래시
만민공동회	• 만민공동회의 전개과정 및 이미지 제공 • 만민공동회의 긍정적 효과	텍스트, jpg 플래시
근대적 공론장	• 최초의 만민공동회 • 연좌법, 노륙법, 반대집회 • 관민공동회 : 관과 민의 대표가 참석해 의사결정을 내린 근대 의회적 집회 • 철야장작불집회 • 만민공동회와 황국협회의 격돌 • 황제의 친유 : 우리나라 역사상 백성과 임금이 처음으로 만나 정치상의 약속을 맺은 중요한 사건 • 김덕구의 장례식	텍스트, jpg 2D 애니메이션
시나리오	• 근대적 공론장에서 발생한 사건을 정리한 시나리오 제공	텍스트, jpg
자료관	• 독립신문 사설 • 만민공동회 관련 자료 • 참고문헌	텍스트, jpg 플래시 WMA, 3D VR

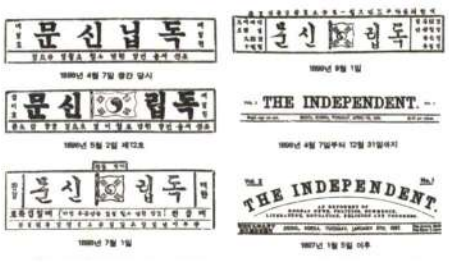
| 활용 방안 |

- 토론 및 참여에 기반을 둔 만민공동회의 연구를 통해 시민 사회교육에 기여
- 근대 정치 · 사회를 소재로 한 창작소재 개발에 활용

| 제 작 처 |

(재)서재필기념사업회 | T 02-2012-6000

| JPG |



독립신문 제호의 변천



독립신문 창간호 제1면



강연회 현장



관민공동회



강연회에 모인 사람들



만민공동회



선교사의 설교 장면



주시경



서재필

| 2D 애니메이션 |



연좌법 · 노륙법 반대집회





디지털 한강
한강 생활문화 콘텐츠

태백산맥에서 황해까지,
한강 물길을 따라가다

| 기획 의도 |

한강주변의 자연, 역사, 민속, 문화에 대한 정확한 고증과 체계적인 분석을 통해 한강 문화원형 콘텐츠를 개발하였다. 이를 통해 한강의 지역문화 활성화 등 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한강	• 한강의 역사 • 한강의 수계, 지류 현황, 섬 분포, 한강변 여울 및 주요 산 • 한강 선사유적, 성곽과 봉수 분포, 정자 분포, 관광 · 명승지 • 한강 신앙 의례, 축제 현황, 근대 한강의 토산물과 장시거래품, 장시 분포	텍스트, jpg
한강의 물길	• 한강의 지류 : 북한강, 남한강, 한강본류 • 한강의 섬 : 난지도, 뚝섬, 밤섬, 여의도, 저자도 • 한강의 여울	텍스트, jpg
한강의 유물유적	• 한강의 유물유적 : 북한강, 남한강, 한강본류로 구분해 지역별 소개	텍스트, jpg 3D 그래픽
한강의 삶	• 생활 : 삶의 공간, 직업활동 • 교역 : 포구와 장시, 교역양식 • 신앙과 놀이	텍스트, jpg
한강 이야기	• 지명, 인물, 생활 · 민속, 동물, 신화, 전쟁, 예술	텍스트, jpg 3D 애니메이션 동영상

| 활용 방안 |

- 한강을 배경으로 한 영화, 방송, 다큐멘터리 제작에 활용
- 한강문화를 중심으로 한 테마관광프로그램 개발에 활용
- 한강의 인물, 생활양식, 역사유적을 소재로 한 스토리텔링 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)역사만들기 | T 02-776-6832

| JPG |



마포나루



이포나루



양화나루



한강에서 얼음낚시를 하는 사람들



난지도 사람들



한강변 시장

| 3D 그래픽 |



한강의 어부



황포돛배



물지게

| 3D 애니메이션 |



송파산대놀이 재현

| 동영상 |



전통 어로 재현



이포 삼신당굿

물류와 문류기반의 항구문화

세계로 가는 관문,
인천항을 열다

| 기획 의도 |

인천 항구는 근대에 물류와 문화를 기반으로 새로운 공간이 구축된 대표적인 사례라 할 수 있으며, 근 · 현대사의 다양한 의미와 가치를 가진 곳이다. 이에 인천 항구의 공간, 인물, 배경, 소품을 기반으로 한 흥미로운 소재를 발굴해 보다 많은 사용자들이 접근할 수 있도록 구축하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
사이버 항구문화 박물관	• 인천항구의 기억 • 태동의 공간 : 제물포 항구, 갑문 및 해관, 존스턴 별장, 대불호텔 • 정착의 공간 : 차이나타운, 세창양행 사택, 공화춘, 인천 영화학교 • 격동의 공간 : 상업지고, 일본제1은행, 인천 감리서, 팔미도 등대 • 공존의 공간 : 문화지고, 표관, 영국 영사관, 제물포 구락부, 답동성당	텍스트, jpg 2D Vector 3D 모델 3D 애니메이션
항구문화 스토리뱅크	• 배경보기 • 인물보기 • 사건보기 • 소품보기 • 가상항구문화 만들기	텍스트, jpg
부가서비스	• 이미지텔링 극장 • 주니어항구 플래시관 • 항구영상 다큐멘터리 • 항구드라마 기획서	텍스트, jpg 플래시, 동영상

| 활용 방안 |

- 3D 모델, 2D 비트맵 제작으로 영화, 게임, 애니메이션 등 문화콘텐츠 사업에 활용
- 항구 관련 다큐멘터리, 드라마 제작시 다양한 콘텐츠 제공
- 근 · 현대 역사교육용 자료로 활용

| 제 작 처 |

인하대학교 | T 032-860-7241

| JPG |



1890년대 제물포항과 나룻배



1898년 구한말 군대



1905년 인천항과 각국조계

| 2D 그래픽 |



공화춘



인천기상대



답동성당

| 3D 애니메이션 |









제물포 구락부

사냥
전통 수렵비법 콘텐츠

선사시대
사냥법을 엿보다

| 기획 의도 |

선사시대부터 조선에 이르기까지 선조들의 전통 수렵방법을 복원하고 데이터베이스를 구축하였다. 사냥의 역사에서 사냥 방법, 도구, 사냥에 관련한 민속 등을 소개하고 있으며 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 2D · 3D 그래픽, 플래시 애니메이션 등으로 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
사냥의 역사	• 선사시대, 고구려, 백제, 신라, 발해, 고려, 조선, 근대까지의 사냥 역사와 방법 • 심신단련을 위한 사냥법	텍스트, jpg
사냥방법과 도구	• 사냥방법 : 창사냥, 덫사냥, 그물사냥, 활사냥, 굴사냥 • 사냥도구 : 선사도구, 활, 창, 덫, 그물, 총 기타 사냥장비	텍스트, jpg 플래시 3D 그래픽
사냥꾼과 사냥감	• 시대별, 계층별 사냥꾼의 복장 및 도구 • 주요 사냥감 소개	텍스트, jpg 3D 그래픽
사냥민속과 사냥 이야기	• 사냥속신 • 산신제 • 사냥 놀이 • 사냥 굿놀이 • 사냥설화, 사냥비호, 창작이야기 등	텍스트, jpg 일러스트

| 활용 방안 |

- 영화, 드라마 등의 시대극 영상에 전통 수렵 재현 시 기초자료로 활용
- 한국인의 다양한 삶의 모습을 바탕으로 한 교육자료 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)다할미디어 | T 02-3466-5381

| 3D 그래픽 |



선사시대 사냥꾼



수렵도의 귀족



근대 포수



돌창



돌도끼



양날 돌도끼



돌화살촉

| 플래시 애니메이션 |



활사냥

상인과 상업활동

〈상도〉의
진짜 주인공을 만나다

| 기획 의도 |

상업이 왕성히 발달하기 시작한 조선후기 상업활동의 고증과 연구를 통해 당시 상인의 유형을 분류하고 관련 자료를 체계화하였다. 또한 과거 경제관을 현대에 적용할 수 있는 경제경영 시나리오 콘텐츠를 개발해 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
콘텐츠 DB	• 상인의 분류, 상인 체계도, 관허상인, 당시 대표 상인의 소개	텍스트, jpg
시각자료	• 당시 시장의 모습, 화폐, 품목, 도량형, 운송수단 등 소개	텍스트, jpg 2D 지도 일러스트 3D 그래픽
원천자료	• 한적 · 고서적, 경제관련 연구논저	텍스트
경제알기	• 경제용어, 속담 정보	텍스트
용어해제	• 용어 검색 사전	텍스트

| 활용 방안 |

- 조선후기 상업을 소재로 한 다양한 문화산업의 콘텐츠 개발에 기초자료로 활용
- 근대 상업의 긍정적 효과를 바탕으로 새로운 경영이론 정립에 기여

| 제 작 처 |

세종대학교 만화애니메이션연구소 | T 02-3408-4173

| JPG |



보부상



보부상 인장인본



별전



엽전 주조과정

| 3D 그래픽 |



상평통보

| 2D 지도 |



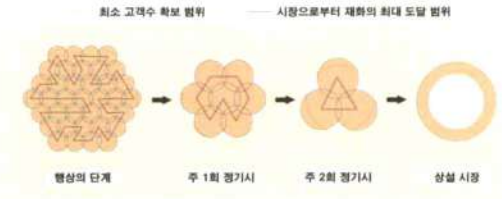
조선후기 상업도시 지도

| 기타 |

(단위: 근)

연대	명목 수입고	실수입고	연대	명목수입고	실수입고
1684	1,211,005	984,000	1698	500,000	2,053,150
1685	1,250,000	621,140	1699	1,590,000	227,100
1686	1,300,000	2,617,050	1700	1,284,030	1,284,030
1687	1,471,111	491,000	1701	1,600,000	1,260,020
1688	1,452,132	904,140	1702	2,000,000	1,097,060
1689	1,566,006	593,064	1703	879,083	625,121
1690	1,390,000	713,000	1704	1,626,081	1,701,156
1691	1,650,000	3,703,032	1705	1,298,031	654,125
1692	1,700,000	2,315,000	1706	1,000,000	663,065
1693	1,710,000	3,376,000	1707	500,000	153,103
1694	1,900,000	6,541,500	1708	816,106	827,035
1695	1,928,091	-	1709	783,053	1,653,048
1696	1,915,000	386,000	1710	1,287,500	933,047
1697	2,511,100	1,348,000	1711	1,289,000	492,150

조선 인삼 수입고



정기시장 상설화 과정

암행어사

암행어사의
사건파일을 들추다

| 기획 의도 |

국왕의 밀사로 활약하며 왕도정치를 구현하고자 했던 암행어사의 업적을 복원하기 위해 국내외에 분포된 암행어사 일기를 발굴하였다. 조선시대 지방감찰제도에 중추적인 역할을 했던 암행어사의 역동적인 이야기를 다양한 문화산업에 적용하여 부가가치를 창출할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
암행백과	• 암행어사 기초상식 : 암행어사의 특성, 임명절차, 출도과정 • 설화민담 : 암행어사와 관련하여 전해져 오는 설화와 민담	텍스트, jpg 2D 그래픽 일러스트
번역 · 연구자료	• 전국 지역별 암행어사 관련 문헌자료 • 암행어사 관련 연구논문 수록	
스토리 데이터베이스	• 문헌자료 속 암행어사 활동일지 등을 시나리오 형태로 가공	
이미지 뱅크	• 암행어사의 마패, 상서문, 판결문, 일지록 • 암행어사 캐릭터	

| 활용 방안 |

- 한국사를 소재로 한 게임 개발 시 특화된 창작 시나리오 제작에 활용
- 암행어사의 다양한 사건 수사기록, 설화를 바탕으로 만화 및 애니메이션 시나리오 개발에 활용
- 조선의 관료 · 감찰제도를 비롯해 당시 생활모습을 알아보기 위한 창작동화, 위인전 등 다양한 출판물 소재로 활용

| 제 작 처 |

(주)레디소프트 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| 2D 그래픽 |



암행어사의 수결이 담긴 상서문



암행어사 이조원의 봉서



윤봉조
1713년(숙종 39) 암행어사로 여러 도에 파견되었으며, 34세 1714년(숙종 40) 장련 현감을 포장하고 풍천 부사 정이운 등을 척출하였다



박문수
1727년 정미환국으로 소론이 기용되자 사서(司書)에 등용되어 영남 암행어사 파견, 39세에 대사성, 대사간, 도승지를 역임하였으며, 충청도에 암행어사로 기민(饑民)의 구제에 힘썼다



암행어사 출두복



암행어사 암행복

| 일러스트 |



박세당



정만석



정약용



체제공

전통
고기잡이

자산어보(玆山魚譜)를
3D로 읽는다

| 기획 의도 |

기계화 된 어획법이 도입되면서 전통 어로문화가 급속한 쇠퇴를 맞고 있다. 잊혀져가는 어로문화의 보존을 위해 전통 어촌문화를 비롯해 시대별 어획방법을 조사하고 체계적인 데이터베이스를 구축하였다. 또한 다양한 현대 문화산업에 활용될 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하여 이용자의 편의성을 높였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
어로 · 어구	• 전통채취어로 및 어구 : 해조류채취, 굴채취, 해녀어로, 거낫, 종게호미 조새, 태왁 · 망사리, 빗창, 갈고리, 물안경, 해녀복 등 소개 • 전통갯벌어로 및 어구 : 독살, 패류채취, 짱뚱어 잡이, 뜰망, 긁게, 가래, 족대, 반두, 장어 갈퀴 등 소개 • 전통연안어로 및 어구 : 고래잡이, 새우잡이, 작살, 멸치잡이 배 • 전통가공기구 : 김가공, 김바구니, 김틀	텍스트, jpg
어로여행	• 동해안, 서해안, 제주도 별 고기잡이 방법 및 주요 생선	텍스트, jpg
어로문화	• 동해안, 서해안, 제주도 별 고기잡이 문화, 어민생활사, 해양의례	텍스트, jpg
어로지식	• 동해안, 서해안, 제주도 별 물때, 기상, 어로, 항해지식	텍스트, jpg
원형복원	• 어선, 연안 · 갯벌어구, 해녀어구 등 2D, 3D 그래픽으로 복원 • 정동진 토막배, 멸치잡이 가거도한선, 새우잡이 젓중선, 떼배, 태우 등의 전개도, 부품, 조립 과정 등 프라모델 정보제공 • 해역별 고기잡이, 어로 · 환경지식, 어획물 분배, 민요 등 소개	텍스트 2D · 3D 그래픽 3D 동영상

| 활용 방안 |

- 게임, 애니메이션, 완구, 출판, 모바일, 영상 등 문화콘텐츠 산업에 활용
- 전통 고기잡이 문화를 소재로 한 지역별 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

목포대학교 도서문화연구소 | T 061-450-2952

| JPG |



제주 해녀와 어구

| 3D 그래픽 |

• 전개도



• 부품



밑판 옆붙이개 노지게 이울멍에 노

• 부품 조립 과정



밑판과 옆붙이개 | 노지게와 고울멍에를 설치 | 이울멍에를 설치 | 노지게 위에 노를 설치

| 3D 동영상 |



강화도 어선



진도 관매선



통구 민배

조선시대 유배문화

기약 없는 기다림과 단절의 형벌,
그 아픔을 공유하다

| 기획 의도 |

유배형은 죄인을 특정 지역으로 보내 특별한 사면이 있을 때까지 그곳에서 강제적으로 살게 하는 형벌로 조선시대에는 사형 다음으로 무거운 형벌이었다. 본 문화원형 콘텐츠는 조선시대 유배문화를 연구해 역사 · 문화적 가치를 확립하고 다양한 응용콘텐츠를 개발하여 다양한 현대 문화산업에 활용하도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
유배일반	• 유배의 개념, 유배지의 규정, 유배 행정, 유배자의 처우, 조선시대 여성 유배인 등 유배에 관한 정보 제공	텍스트, jpg 2D 지도 3D 그래픽 동영상
유배문화	• 유배문화 : 조선의 대표 유배인을 중심으로 유배 전후 사건 소개	
시각자료	• 조선시대 대표 유배지와 유배경로, 당시 형벌 도구와 방법 • 유배인 캐릭터 개발	
말말말 100선	• 유배와 관련하여 고문서에 수록된 어록 제공	
응용콘텐츠	• 조선시대 유배를 주제로 한 애니메이션, 만화, 에듀콘텐츠, 시나리오 수록	

| 활용 방안 |

- 역사적으로 가치 있는 유배인의 행적을 복원함으로써 다양한 창작물의 시나리오 기초작업에 활용
- 복원된 문헌자료를 바탕으로 한 만화, 애니메이션 등 다양한 교육용 콘텐츠 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)세종에듀테인먼트 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



추사 김정희 적거지
조선후기 서화가였던 추사 김정희가 유배되어 11년간 머물던 곳



다산초당
유배생활을 하던 곳 조선후기 실학자인 다산 정약용선생이 머물던 곳



김홍도 필안릉신영도
유배를 떠나는 모습을 그린 그림

| 2D 지도 |



| 3D 그래픽 |



정약용 유배길

| 2D 그래픽 |



광해군



정철



송시열

조선시대
형구와 형벌이야기

조선시대
형벌제도를 담다

| 기획 의도 |

형벌도구와 형 집행사례는 부정적인 인식 때문에 그 의미와 역사적 중요성이 다른 문화재에 비해 소외되어 있다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 조선시대 흠휼전칙(欽恤典則)에 나타난 형구와 형 집행과정을 복원하고 3D 그래픽과 애니메이션 등 디지털 콘텐츠화 하여 권선징악과 형벌의 개념이 필요한 문화콘텐츠 창작에 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
원형자료	• 조선시대 형구와 형벌의 내용이 담긴 흠휼전칙 원본과 번역본 • 조선시대 말기 형정에 관한 풍속화인 '형정도' 수록 • 조선시대 전옥서와 관아 사진	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 동영상
형구	• 조선시대 형구의 2D · 3D 그래픽	
형집행사례	• 태형 · 장형 · 곤형 · 참형 집행사례 수록	
형구 사용방법	• 형구 사용방법 3D 모델링으로 제공	

| 활용 방안 |

- 징악을 소재로 하는 게임, 애니메이션 등에서 체벌도구 아이템 개발에 활용
- 형벌, 형구, 처형장소 등을 역사문화 콘텐츠로 활용해 관광프로그램 개발 시 활용

| 제 작 처 |

혜천대학 산학협력단 | T 042-580-6022

| JPG |



민속촌 전옥서



남원 전옥서



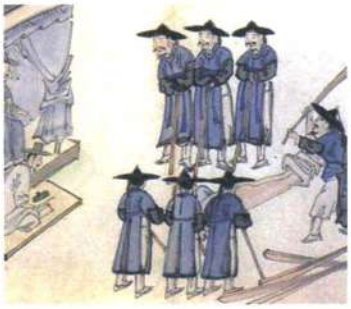
고창 관아



형정도1



형정도2



형정도3

| 3D 그래픽 |



대들보형틀
단체 사형집행도구



행차칼
사형장으로 이송할 때 사용하는 형구



고형틀
십자가 모양의 나무형틀로 죄인을 묶어놓은 후 곤장을 치기위한 형구



곤봉
포졸의 휴대용 도구로 죄인을 나포하거나 호신용으로 사용하던 도구

조선후기 시장

민족의 생생한 삶의 현장,
조선 오일장에 가다

| 기획 의도 |

조선시대 시장은 민중의 전형적인 삶의 모습을 엿볼 수 있는 중요한 기초자료이다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 조선시대 장터의 흔적이 남아있는 대구 약령시와 육의전(現 서울 송파장)에 남아있는 전통 시장의 모습을 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
시장이란	• 조선시대 시장의 의미와 역사 • 시장의 구성요소와 조선시대 유통경로	텍스트, jpg
디지털리소스실	• 장터 속의 풍류와 놀이, 시장문화	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 플래시, VR
원천자료실	• 문헌 속 장터의 기록	텍스트, jpg 동영상
전래의 재래시장	• 전국 재래시장 현황과 분포도 • 전국 대표 5일장 순례 기록	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 조선시대 시장을 소재로 한 교육, 게임 맵, 온라인 쇼핑, 애니메이션, 산업디자인, 영화 등 다양한 문화산업에 활용
- 한국사 교육을 위한 출판물, 영상자료 제작에 활용

| 제 작 처 |

(주)시스윌 | T 02-2127-9132

| JPG |



갓장인



바구니 장수



대장장이

| 3D 동영상 |



정육상



만물상



전당포

| 3D 그래픽 |



탕건



짚신

찰칵 QR코드

문화원형 콘텐츠 총람
2002 ~ 2010




종교
신앙

강릉 단오제

천 년을 이어온 무형유산,
강릉 단오제를 즐기다

| 기획 의도 |

예로부터 강릉단오제는 민중이 중심이 되고 관의 적극적인 협조가 더해져 민과 관이 수평적인 관계에서 만들어 온 축제다. 본 문화원형 콘텐츠는 중요 무형문화재 제13호로 지정된 강릉단오제의 특징과 가치를 보존하기 위해 현존하는 각종 자료를 체계적으로 정리하고 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
강릉단오제	• 강릉단오제 유래 및 역사 • 전승보유자 현황 • 고증자료 • 강릉단오제 들여다보기	텍스트, jpg
유교식 제의	• 단오제에 사용되는 복식, 홀기, 축문, 제기, 제수 등 소개 • 단오제 순서와 단계별 소개 • 단오제 속 다양한 제례의식 소개	텍스트, jpg
단오제 굿	• 단오제에서 행해지는 굿의 개요 및 내용	텍스트, jpg
관노가면극	• 한국 가면극 중 유일한 무언극(無言劇)인 관노가면극의 개요 및 내용	텍스트, jpg
콘텐츠관	• 단오제에 관련한 실사이미지, 2D 그래픽, 애니메이션, 시나리오 • 신주빚기, 산신제, 구산서낭제 촬영 동영상	텍스트, jpg 동영상, 플래시

| 활용 방안 |

- 영화, 드라마, 애니메이션에 강릉단오제 재현 시 자료로 활용
- 단오제와 관련한 출판물 제작 시 관련 자료로 활용

| 제 작 처 |

강릉문화원 | T 033-648-3014

| JPG |



유교식 제의



단오제 굿



관노가면극



후수



백중초의



흑초의



유관



목화

| 동영상 |









단오제 굿

바다문화의 원형
당제

한국 바다축제의 뿌리,
당제를 기리다

| 기획 의도 |

당제(堂祭)는 제천의례의 하나로 산제(山祭), 동제(洞祭)와 더불어 마을의 무병과 안녕, 풍요를 기원하는 마을의 축제였다. 바다를 기반으로 한 모든 축제의 원형이라 할 수 있는 당제의 역사와 자료를 조사하고 수집하여 디지털 콘텐츠화함으로써, 한국적 제례와 당제의 보존에 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
당제란	• 당제의 기원, 당제의 기능과 구조, 도서해안 당제의 특징, 도서해안 당제의 분포권	텍스트
대표 당제	• 전국 대표 당제 : 충남 서산 창리 영신제, 전북 고창 구동호 영신제, 전남 신안 흑산 진리 당제, 전남 완도 장좌리 당제, 강원 삼청 신남 성황제, 강원 강릉 주문진 성황제	텍스트, jpg
의례와 놀이	• 테마별 의례와 놀이 • 당제 참여자들 • 다큐 동영상 • 당제의 기원 소리	텍스트 jpg 2D · 3D 그래픽 애니메이션 동영상, WMA
마을의 신	• 여러 유형의 마을신 • 이미지로 보는 마을신	텍스트 jpg
신들의 이야기	• 크리에이티브의 원천 당설화 • 애니메이션으로 보는 당설화 • 당설화 창작 시나리오	텍스트 jpg 플래시
전통의 공간	• 설화 속 신의 이미지 : 신들의 숲, 신들의 거처, 마을 지킴이, 신들의 제단	텍스트, jpg
지역별 당제	• 지역별 대표 당제의 특징	텍스트 jpg 2D 그래픽 WMA, 동영상

| 활용 방안 |

- 당제를 활용한 지역축제 및 관광문화산업 개발에 활용
- 당제를 소재로 한 드라마, 영화, 애니메이션, 출판물 등 각종 교육용 콘텐츠 개발에 활용
- 시나리오에 당제설화의 소재를 활용하여 문화콘텐츠의 다양성 추구

| 제 작 처 |

(주)두김 | T 061-287-0005

| JPG |



당산제
전남 영광군 대마면 성산리 평금마을



성황제
강릉 주문진



당산나무
전남 무안군 현경면 월두리



해신당
강원도 삼척시 원덕읍 신남리



당샘
전남 무안군 현경면 양학리 모촌마을



암수바위
경남 남해군 남면 홍현리 가천마을

| 2D 그래픽 |



산신당
제주시 북제주군 추자면 영흥리



당집
전남 보성군 벌교읍 대포리



최영장군 사당
경남 통영시 산양읍 삼덕리

| 3D 그래픽 |



해신당
강원 삼척시 원덕읍 갈남2리



최영장군 사당
경남 통영시 산양읍 삼덕리



진리당
전남 신안군 흑산도

승려의 생활

템플스테이를
3D로 체험하다

| 기획 의도 |

한국 불교는 세계 불교의 보편성을 가짐과 동시에 '공(空)'사상을 내세운 대승불교의 특징이 살아있는 독특한 불교문화를 가지고 있다. 불교문화의 중심이라 할 수 있는 승려의 삶과 문화를 조명하고 디지털 콘텐츠화 하여 불교문화의 발전과 현대화에 기여하고 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
한국의 불교	• 한국 불교의 특성과 문화와 불교사 • 선불교의 특징과 법맥	텍스트, jpg
승려의 삶	• 승려가 되는 과정 : 출가, 행자과정, 사미 · 사미니 과정 소개 • 승려의 일상생활 : 승려의 하루, 승려의 한달과 한해, 승려의 일생 • 승가의 생활방식 : 두타행, 탁발, 우호불식, 삼의일발	텍스트, jpg 일러스트, WMA 3D 그래픽
사찰 생활	• 사찰의 이해 : 사찰건축의 개념, 가람배치, 종파와 전각, 사찰유형 등 • 사찰의 법구 : 기본법구, 의식법구 • 사찰 생활용구 : 공양구, 장엄구, 생활용구 • 복식 : 승복의 이해, 가사, 장삼, 평상복	텍스트, jpg 3D 그래픽
사찰 문화	• 사찰음식 : 유래, 특징, 봄 · 여름 · 가을 · 겨울철 음식 • 불교와 차 문화와 차의 종류, 다기 소개	텍스트, jpg 3D 그래픽
고승 이야기	• 삼국, 통일신라, 고려, 조선, 근대 등 시대별 고승의 특징	텍스트 jpg
사이버 체험관	• 테마사찰 탐방 : 지역별 사찰 탐방 • 수행체험 템플스테이 : 예불, 발우공양, 참선, 솔잎차 만들기 • 승려생활 체험 : 생활예절, 공양예절, 차예절, 기본예절 • 아시아의 불교 : 중국, 일본의 불교	텍스트, jpg 동영상, 플래시
선수행의 효과	• 정신적, 생활 속, 세계 속 불교의 가치	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 한국 불교사 연구 및 문화상품 개발에 자료 제공
- 출판물, 광고, 애니메이션, 영화 등의 소재로 활용
- 템플스테이 등 불교문화를 바탕으로 한 테마관광프로그램 개발에 활용

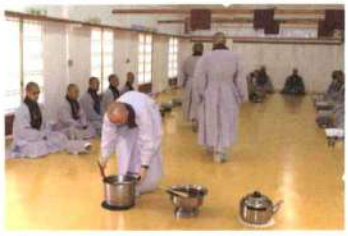
| 제 작 처 |

(주)디자인피티 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



상강례



발우공양



다도문화

| 3D 그래픽 |



법상



금강령



닷집



죽비

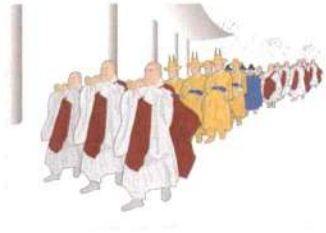


석장



경상

| 플래시 애니메이션 |



시련



재대령



식당작법

씨나락

삼신할매의
원형을 만나다

| 기획 의도 |

가택신(家宅神) 또는 가신(家神)은 집안 곳곳에 숨어서 그곳을 수호하고 있는 신으로, 가신신앙에서는 외부에서 들어오는 위험으로부터 가족을 보호하고 행운을 준다고 믿었다. 본 문화원형 콘텐츠는 가신신앙을 소재로 한 애니메이션 '씨나락'을 개발하고 점점 잊혀가는 가신신앙을 복원해 다양한 문화콘텐츠에 활용하고자 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
민속신앙	• 민속신앙의 개념, 종류, 특징	텍스트, jpg
가신신앙	• 가신신앙의 개념과 기능 • 지역별 가신신앙의 종류와 특징	텍스트, jpg
의례와 가신	• 민속신앙과 의례 • 의례 속 가신신앙 : 부락제와 가신, 안택고사와 가신, 세시풍속	텍스트, jpg
천년고택 이야기	• 천년고택에 관련한 시나리오 및 시놉시스	텍스트, jpg
천년고택 둘러보기	• 천년고택 방문기 • 윤증고택 이야기	텍스트, jpg 일러스트
천년고택 집주인들	• 집지킴이 소개 : 조상신, 삼신, 터주신, 업신, 조왕신, 뒷간신, 칠성신, 성주신 • 천년고택 가계보 • 씨나락 캐릭터	텍스트, jpg 2D 그래픽

| 활용 방안 |

- 가신들을 소재로 한 가족용 호러코믹시트콤 제작으로 대중이 가신신앙에 친숙하게 접근하도록 유도
- 출판물, 광고, 애니메이션, 드라마, 영화 제작의 소재로 활용
- 전통문화 연구에 정보 활용

| 제 작 처 |

동우애니메이션(주) | T 02-3282-9500

| JPG |


성주걸림


삼신 배석자리


용왕신 탱화


재물 지키는 업왕가리

| 2D 그래픽 |


신주할배


삼신할매


성주신

| 애니메이션 스틸컷 |







오방대제

우리나라 신들의
이야기를 담다

| 기획 의도 |

한반도에 고조선이 건국된 이래 우리의 조상들은 많은 토착 신들을 섬겨왔다. 한국의 대표적인 전통 신을 비롯해 불교와 도교, 그리고 중국이나 인도의 신화에서 유래된 총 126종의 신을 체계적으로 데이터베이스화 하였다. 또한 신들의 특징과 유래, 전설 등 다양한 정보를 디지털 콘텐츠화 함으로써 대중들이 한국의 전통 신을 친근하게 접할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
음양오행	• 음과 양의 조화로 이루어진 음양오행의 특징 • 한국인의 사상적 원형으로서 음양오행 • 오방색과 그 의미 : 음양오행의 오행을 색으로 나타낸 오방색의 특징	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 동영상
오방대제의 기본구성	• 음양오행 중 오행의 색인 오방대제의 기본구성과 상징동물	
오방대제의 협상관계	• 오방대제 형성관계 소개 : 동방청제, 서방백제, 남방적제, 북방흑제, 황제료 소개	
오방대제	• 동방청제, 서방백제, 남방적제, 북방흑제, 황제료 소개	
오방대제 관련 신	• 오방대제와 관련된 신들의 특징과 이미지 제공	

| 활용 방안 |

- 서양의 신화에만 치중되어 있는 대중의 관심사를 환기시켜 오방대제를 소재로 한 다양한 창작물 제작에 활용
- 국내 민간신앙을 소재로 역사 교육 콘텐츠 개발에 활용

| 제 작 처 |

국민서관(주) | T 070-4330-7892

| 2D 그래픽 |



일월성신



칠성신



옥황상제



산신

| 3D 그래픽 |



천제



백효



흑제왕검



축신



인신



진신

우리
성(性)신앙

생명과 풍요를 기원한
신앙심을 살펴보다

| 기획 의도 |

성(性)문화는 인간의 본능적 관심사를 다룬 것으로 인류 공용의 문화유산이다. 본 문화원형 콘텐츠는 조상의 성 신앙에 담긴 염원과 해학 등을 체계적으로 정리하고 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 문화산업의 창작소재 범위를 넓히는데 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
역사 속 성문화	• 성의 의미, 선사시대 성, 역사시대 성, 문헌자료	텍스트, jpg
기자신앙과 성	• 아이를 점지하는 바위	텍스트, jpg
마을제의와 성	• 풍요 기원의 의미 : 동제, 기우제 • 마을 보호의 의미 : 풍수비보탑	텍스트, jpg 일러스트
민속놀이와 성	• 강강술래에 나타난 성 • 줄다리기에 나타난 성	텍스트, jpg WMA
가면극과 성	• 아류와 오광대	텍스트, jpg WMA
성 문화지도	• 지역별, 시대별 성 이야기 • 마을제의, 놀이, 가면극	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 드라마, 영화, 출판, 애니메이션 등의 시나리오 개발 시 창작소재로 활용
- 성문화가 선정적 외설의 대상이 아닌 인간의 본성임을 일깨우는 교육자료로 활용
- 성 신앙, 풍속, 마을 신앙의 의식들을 체계화하여 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)미래듀 | T 02-2109-5909

| JPG |



선돌
충북 제천시 송학면 입석리



미륵불
제주도 용화사



해신당
강원도 삼척시 원덕읍 갈남리 신남마을

| 3D 그래픽 |



배모양 토기에 보이는 남근 표현



남성 토우상



여성 토우상

| 일러스트 |



남근석 성기신앙



공알바위에 자갈넣기



강강술래

운주사

천불천탑의 신비와
일어서지 못하는 와불의 한을 담다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 운주사에 담긴 천불천탑 사상과 대동사상 등 흥미롭고 다양한 전설을 창작소재로 하여 개발되었다. 이에 운주사의 역사와 전설을 담은 시나리오를 개발하고 현대 문화산업에 응용방안을 제시하여 많은 창작자들이 운주사를 소재로 한 다양한 문화콘텐츠를 제작하는데 도움을 주고자 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
운주사의 이해	• 운주사의 역사적 연혁 • 운주사의 석탑에 대한 소개와 정보 제공 • 백여 구가 넘는 운주사의 불상에 대한 소개와 정보 제공 • 운주사 전설과 민간전승 및 관련설화 • 운주사 발굴보고서	텍스트, jpg
스토리뱅크	• 영화, 뮤지컬, 창극, 무용, 만화, 애니메이션, CF 등 운주사를 소재로 한 다양한 극작품 소개	텍스트, jpg
콘텐츠관	• 애니메이션, 3D 그래픽, 캐릭터, 디자인 도안, 사진 등 운주사를 소재로 한 다양한 콘텐츠	텍스트, jpg 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 다양한 문화콘텐츠 산업에 응용될 수 있는 원형자료 제공으로 부가가치 창출에 기여
- 한국 불교문화의 우수성을 강조한 문화콘텐츠 개발에 활용

| 제 작 처 |

(재)광주정보문화산업진흥원 | T 062-350-2410

| JPG |



석불군



와불



9층석탑

| 2D 그래픽 |



도선



아미



운주도사



불상

| 3D 그래픽 |



명당탑



석탑

전통
부적문화의 원형

민간신앙의 상징,
부적문화를 복원하다

| 기획 의도 |

민간신앙에서 유래된 부적은 민중의 희망과 염원이 담긴 총체물로 민간주술을 넘어 전통문화를 이해하는데 중요한 단초가 된다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 부적이 지닌 상징과 미학적 가치를 재정립하고, 원형을 디지털 콘텐츠화 함으로써 문화산업에 다양한 창작소재를 제공할 수 있도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
부적의 이해	• 부적의 이해 : 부적의 정의, 사상, 형태, 색채 • 부적의 역사 • 부적의 의미 : 입체 부적, 평면 부적, 글자 부적, 그림 부적 • 부적과 종교 : 선가무당 · 도가류 · 불가류 부적 • 부적제작과정	텍스트, jpg 2D 그래픽 동영상
부적의 분류	• 기복부, 벽사부, 호신부, 소원부별 부적의 특징	
부적이야기	• 설화 속 부적 : 한국의 설화와 민담, 중국의 설화와 민담 • 기록 속 부적 : 세시풍속과 부적, 고문서의 부적 • 동물 · 사물부적	
부적문양	• 부적에 많이 사용되는 문양 소개 : 호랑이, 박쥐, 용, 말, 신장, 오색오방	
부적의 도안화	• 기복부, 벽사부, 호신부, 소원부별 부적 도안	
부적의 현대화	• 패턴, 상징, 캐릭터 별 부적 디자인 • 부적의 예술화	

| 활용 방안 |

- 민간신앙을 바탕으로 한 역사 연구와 교육 교재 제작에 활용
- 부적에 나타나는 다양한 패턴, 상징 등을 바탕으로 한국적인 디자인상품 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)코리아비주얼스 | T 02-3438-0285

| JPG |



금은자래부



만사대길부



귀신불침부



복약효력부

| 2D 그래픽 |



일목삼신어부



소원성취부

| 동영상 |



부적의 제작 과정



단오부적 그리기

한국의 굿

삶의 불안과 희망이 교차하는
종합예술을 경험하다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 한국의 다양한 굿을 지역별, 주제별로 구분하여 선정하고 각각의 해설과 영상, 소리 등 각종 자료를 수집해 한국 굿에 대한 데이터베이스를 구축하였다. 또한 굿을 한국의 대표 퍼포먼스로 알리기 위한 해외 홍보용 콘텐츠도 개발하여 21세기에 걸맞는 문화콘텐츠로 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국의 굿 소개	• 한국인과 무속, 무속의 역사, 한국의 무당, 무속 역사	텍스트, jpg
무가와 무악	• 지역별 무가와 무악	텍스트, WMA PDF
한국의 굿 소품	• 지역별, 종류별에 따른 무복, 무구, 굿소품 무신도	텍스트, jpg 3D 그래픽
한국의 무속인	• 지역별, 종류별 무속인명록, 근대 무속인 열전, 무가계도	텍스트, jpg
콘텐츠몰	• 무속 역사자료, 무복, 무구, 굿 소품 • 지역별, 종류별 굿 동영상 • 지역별, 종류별 무가, 무악 음원	텍스트, jpg 3D 그래픽 WMA

| 활용 방안 |

- 한국의 굿 보존과 계승을 위한 교육용 자료로 활용
- 영화, 드라마, 애니메이션 등 다양한 미디어콘텐츠의 기초자료로 활용
- 지역문화 활성을 위한 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

연세대학교 산학협력단 국학연구원 | T 02-2123-3501

| JPG |



동해안 별신굿



양주 소놀이굿



거제도 배손굿



전라도 씻김굿

| 2D 그래픽 |



무신도 응용 문양1



무신도 응용 문양2



설위 응용 디자인

| 3D 그래픽 |



방울



작두



월도



신칼

찰칵 QR코드

문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010







인물



고려사에 등장하는 **인물유형**

고려 건국부터 공민왕의 피살까지,
고려사에 나타난 인물을 살피다

| 기획 의도 |

고려사에 등장하는 인물에 대한 원천자료가 충분치 않아 고려의 모습과 문화를 연구하고 재현하는데 어려움이 많았다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 현존하는 고려시대 원형자료를 발굴하고 수집하여 디지털 콘텐츠화 함으로써 많은 문화산업에 활용할 수 있도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
고려사 개괄	• 고려전기 · 중기 · 후기 시대별 특징과 주요사건 소개를 담은 연표	텍스트, jpg
인물유형의 분류	• 고려전기 · 중기 · 후기 시대별 인물유형	텍스트, jpg 플래시
인물유형의 감성	• 의례행사, 문화행사, 무술행사, 종교행사, 교육, 가정에 나타난 인물유형	텍스트, jpg 플래시, 동영상
인물유형의 활용	• 주요 사건 시나리오, 드라마 세트장, 게임프로모션 등 콘텐츠 활용의 예	텍스트, jpg 플래시, 동영상

| 활용 방안 |

- 고려사를 소재로 한 영화, 드라마, 게임, 애니메이션, 만화 등 미디어문화산업의 콘텐츠로 활용
- 고려사 연구의 기초자료와 출판물 제작에 활용

| 제 작 처 |

(주)와이즈온 | T 02-569-6661

| JPG |








| 2D 그래픽 |


사신맞이 의례


과거제도


연회장면

| 3D 그래픽 |


초가거리 재현1


초가거리 재현2


궁궐 재현

고려시대 여인의 **당당하고 의연한 삶**

고려 여인의 삶을
조명하다

| 기획 의도 |

고려시대 역사가 담긴 「고려사」와 「고려사절요」는 조선시대 여성을 유교적 관점에서 소극적이고 수동적으로 기록해 놓았다. 하지만 고려시대는 유교질서가 확립되지 않아 여성도 남성과 동등한 권한과 의무를 가졌다. 본 문화원형 콘텐츠는 왜곡된 고려시대 여성의 삶을 철저한 고증을 통해 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 당시 여성의 모습을 바로 정립하고자 기획되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
고려시대 개괄	• 고려시대 가족제도 • 고려시대 여성의 지위	텍스트, jpg
고려여인 이야기	• 고려시대 대표적인 여성의 삶을 통해 당시 여인의 삶을 희노애락 감정에 따라 분류 • 고려의 외국 여인들	텍스트, jpg
고려여인 창작소재	• 시나리오 : 고려시대 여인의 삶을 소재로 한 시나리오 제공 • 창작만화 : 바람의 고원, 서영이의 숙제	텍스트, jpg 플래시
고려인의 복식	• 고려시대 여인의 복식 특징과 제작과정 제공	텍스트, jpg 2D 그래픽 플래시
연표	• 고려시대 왕조 흐름에 따른 대표 고려여성 연표	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 고려시대 여성에 관한 연구자료 및 교육용 교재 개발에 활용
- 고려사를 소재로 한 창작만화 및 교재 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)애듀미디어 | T 02-7600-0069

| JPG |



복수쌍전 명문 청동거울



장신구



미용 도구



장도집

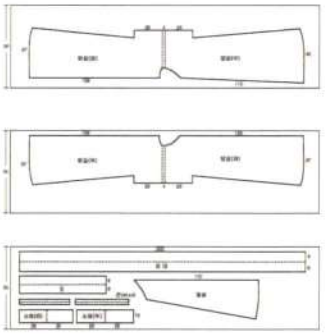
| 2D 그래픽 |



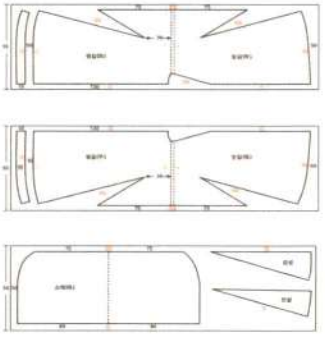
궁녀



기황후



귀부녀 복식 제본



왕비 복식 제본

| 플래시 애니메이션 |



고려남자를 사랑한 원나라 노국대장공주



질곡의 삶을 살다 간 절부 조씨

기생

근대 기생문화를
엿보다

| 기획 의도 |

예로부터 내려온 기생문화를 다시 조명하고 그녀들의 삶, 문화, 예술에 대한 새로운 가치를 부여하고자 하였다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 근대 기생문화와 음악, 춤 등의 원형을 복원하고 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
기생 정보	• 기생의 기원과 관련 제도 • 일제시대 기생들의 조합이었던 '권번'의 효시와 지역별 권번 소개	텍스트, jpg
기생 생활	• 평양기생학교 소개 • 기생관으로 유명했던 명월관 소개 • 당시 기생의 사회 진출 현황	텍스트, jpg 3D 그래픽 일러스트
기생영부 및 사진	• 기성 기생영부 색인목록 및 사진 • 기성 기생사진집 • 근대 엽서	텍스트, jpg
용어사전	• 기생문화와 관련한 용어 검색 및 설명	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 조선후기부터 근대에 이르기까지 왜곡된 기생이미지를 회복하고 올바른 기생문화 연구에 기초자료로 활용
- 영화, 방송, 출판 등 다양한 문화산업에 활용

| 제 작 처 |

한국방송통신대학교 | T 02-3668-4750

| JPG |



기성권번



서예하는 기생



승무를 추는 기생

| 2D 그래픽 |



은칠보 비녀



빗치개형 뒤꽂이



노리개

| 3D 그래픽 |



평양기생학교 외부



평양기생학교 내부



명월관

삼국사기

삼국시대 역동의 역사를
3D로 보다

| 기획 의도 |

삼국사기 열전에 나타난 주요 인물 51명 중 대표인물 10명을 선정하여 인물별 개성과 역할에 따라 건국, 혁명, 전쟁, 충절, 순국, 현좌, 예술 등의 주제로 분류한 후 데이터베이스를 구축했다. 또한 각 인물의 캐릭터를 개발하고 디지털 콘텐츠화 하여 문화산업의 창작소재로 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분		내 용	개발형식
삼국사기란		• 사서의 성격 소개 • 열전의 내용 : 삼국사기와 열전, 열전의 내용분석	텍스트, jpg
인물 데이터베이스	국가	• 역동 : 건국, 혁명, 전쟁에 따른 인물 분류 • 감동 : 충절, 순국, 현좌에 따른 인물 분류	텍스트, jpg e-book 플래시
	개인	• 지성 : 예술, 학문 성과에 따른 인물 분류 • 감성 : 사랑, 효의에 따른 인물 분류	

| 활용 방안 |

- 삼국사기 인물들의 흥망, 꿈, 이상 등이 담긴 설화를 복원해 새로운 문화콘텐츠 개발에 활용
- 삼국사기에 입전된 인물 51명의 생애에 관한 인물종합정보시스템을 바탕으로 교육자료 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)가민정보시스템 | T 062-651-0259

| 2D 그래픽 |



김유신 장군복장
출처 : 삼국사기 김유신 전



박제상 평민복장
출처 : 삼국사기 박제상 전



계백 장군복장
출처 : 삼국사기 계백 전



설씨 평민복장
출처 : 삼국사기 설씨녀

| e-book |



만화로 보는 박제상 전(傳)

| 플래시 애니메이션 |



솔거1



솔거2



솔거3

신라화랑
디지털 콘텐츠

신라를 이끈 진짜 사나이,
화랑의 이야기를 담다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 6세기 중엽에서 7세기에 활동했던 대표 화랑 32인과 여타 인물들의 삶을 다루고 있다. 이를 통해 「화랑세기」에 나타난 신라의 모습을 연구하고 화랑의 삶에 녹아있는 사랑, 권력, 투쟁, 흥망 등의 이야기 원형을 추출하여 새로운 콘텐츠 창작에 기여하고자 디지털 콘텐츠화 하여 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
신라화랑도	• 설치와 기원 : 화랑도 설치 배경과 기원 • 화랑도 조직 : 화랑도 조직의 역사적 발전, 화랑도 조직의 정체와 구성 • 화랑도 조직의 운용 : 화랑도 운용 방식, 화랑도 간의 관계 등 소개 • 화랑도의 활동 : 화랑도 8부에서 담당했던 일, 화랑도에서 배우고 익힌 것들, 화랑도의 군사적 활동, 종교적 활동, 퇴임 후의 활동 소개	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 2D 파노라마
골품제와 화랑도	• 화랑도와 골품 : 골품제 사회에서의 화랑도의 위치 • 골품과 풍월주의 세계, 세보 소개 • 신라친족 체계와 화랑도 : 풍월주 지위의 계승, 출생과 골품, 화랑도와 관련된 마복자	
화랑도의 파맥	• 화랑도의 파맥과 파맥 계보도	
풍월주와 풍월주 세계도	• 풍월주의 임명 : 풍월주와 부제의 임명, 풍월주와 부제 임명의 시대적 추이 • 풍월주 세계도 : 1세에서 21세에 이르는 풍월주 계보도 수록	
인물	• 신라시대 왕, 왕실 인물과 대표 화랑	
생활사	• 신라시대 생활 · 문화 · 예술 · 종교 · 가족제도	

| 활용 방안 |

- 신라시대를 배경으로 화랑의 문화를 담는 드라마, 영화 등 제작 시 활용
- 화랑 대표 인물들의 업적, 사건의 배경 등을 담은 다양한 교육용 콘텐츠 제작 시 활용
- 국내 전통 이미지를 강조한 캐릭터 디자인 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)엠디에이치 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



적성산 성터



애공사지 석탑



김유신릉

| 3D 그래픽 |





과대(금관총)





철제 갑옷





활쏘는 토우

신여성문화

자기 삶을 새롭게 넘어서고자 했던
그녀들의 이야기를 담다

| 기획 의도 |

1880년대부터 1945년까지 근대 여성교육을 받은 여학생들과 근대적 직업인이자 새로운 문화를 만들었던 신여성들의 삶을 복원하였다. 이에 당시 신여성의 삶을 보여주는 자료를 수집하고 디지털 콘텐츠화 하여 문화전반에 창작소재로 활용될 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
웹강의실	• 근대여성 교육 : 여성 교육의 역사, 학교생활, 지식의 실천 • 신여성 문화의 이해 : 직업과 인문, 연애와 결혼, 유행과 여가	텍스트, jpg
3D 학교생활 체험관	• 학교생활 체험관 : 3D 체험관을 통해 당시 여학교 생활 간접체험	텍스트, jpg 2D 그래픽
애니메이션 극장	• 근대 주요사건을 소재로 한 애니메이션	텍스트, jpg 2D 그래픽 3D 체험관
사이버앨범과 다이어리	• 신여성의 독서, 스포츠, 음악, 영화, 여행 및 나들이, 댄스 문화를 일기형식으로 제공	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 신여성의 생활을 통해 당시 여성사 연구에 활용
- 여성의 역사가 갖는 잠재력을 바탕으로 관련 연구분야에 활용
- 당시 시대상을 재현하는 다양한 영상산업에 활용

| 제 작 처 |

(사)한국여성연구소 | T 02-877-6206

| JPG |



나혜석
우리나라 최초의 서양화가이자 작가



박경원
우리나라 최초의 여성 비행사



윤심덕
우리나라 최초의1 여성 성악가

| 2D 그래픽 |



경성여자고등보통학교 교복



이화여자고등보통학교 교복



숙명여자고등보통학교 탁구부

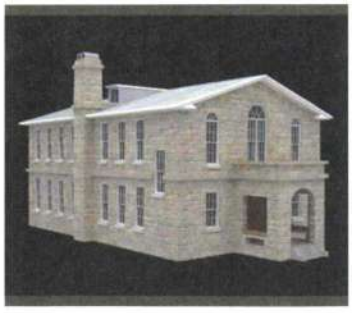
| 3D 체험관 |



여학교 본관



교실



강당

우리 역사 최초의 여왕
선덕여왕

삼국 통일의 기반을 마련한
최초의 여왕을 만나다

| 기획 의도 |

우리 역사상 최초의 여왕이었던 선덕여왕의 연구자료를 근거로 데이터베이스를 구축하였다. 이를 바탕으로 관련한 주요 인물과 사건, 가계도 등 다양한 문화원형을 디지털 콘텐츠화 하여 문화산업에 다각적으로 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
선덕여왕 소개	• 선덕여왕 일대기 • 신라여성의 사회적 지위 • 세계사 속 여왕과 선덕여왕	텍스트, jpg
선덕여왕 스토리 데이터베이스	• 선덕여왕 일대기에 나타난 인물, 사건, 배경 • 관련 시놉시스	텍스트, jpg 2D 그래픽
선덕여왕 사건연표	• 진평왕에서 선덕여왕까지 즉위 시기 및 사건 연표	텍스트, jpg
디지털 가계부	• 선덕여왕 가계도 • 진흥왕계 세보도 • 가야계 세보도	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 드라마, 영화, 애니메이션, 게임, 출판 등 시나리오 개발에 적극 활용
- 신라의 역사를 소재로 한 출판물과 교육용 교재 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)다할미디어 | T 02-3466-5381

| JPG |



선덕여왕 영정



선덕왕릉



첨성대



금관



금제 세환이식
가는고리 금귀걸이



금제 접형관식
나비모양관장식

| 2D 그래픽 |



선덕여왕
신라 제27대왕

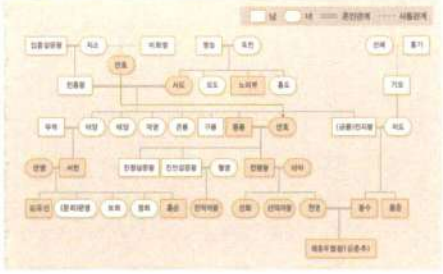


비담
신라중기 귀족

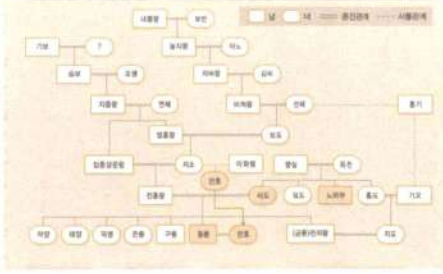


알천
신라중기 귀족

| 기타 |



선덕여왕 가계도



진흥왕계 가계도

원효대사 스토리뱅크

일심과 화쟁사상으로 불교대중화를 이끈
원효대사의 일생을 담다

| 기획 의도 |

한국불교를 대표하는 원효와 관련된 설화를 발굴해 다양한 장르에 활용할 수 있는 스토리뱅크를 구축하였다. 원효 설화에 자주 나타나는 주제인 평등, 소통, 화해, 사랑으로 이야기를 구분하고 현대적 시나리오로 제작하여 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
원효의 이해	• 원효의 시대적 배경 • 원효의 생애와 사상 설명	텍스트, jpg
원효 이야기	• 원효 사상 주제별 보기 • 원효 사상을 소재로 한 애니메이션	텍스트, jpg 애니메이션
원효의 길	• 원효 관련 사찰 분포도 • 원효 유학길, 이야기 길 소개	텍스트, jpg 3D 플래시
원효와 사람들	• 원효 주변 인물 • 통일신라 복식	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
원효 즐기기	• 원효따라 길따라 : 원효 수행길 간접 순례 • 뮤지컬 원효 시놉시스	텍스트, jpg 플래시

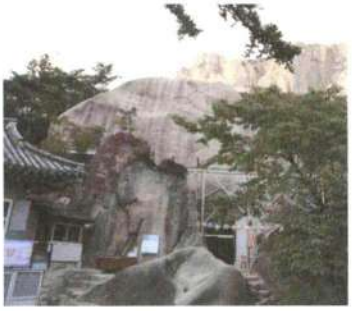
| 활용 방안 |

- 원효를 소재로 하는 영화, 드라마, 다큐멘터리, 공연 개발에 활용
- 고대 불교 연구 및 교육자료 제작에 활용

| 제 작 처 |

동국대학교 산학협력단 | T 02-2260-8518

| JPG |



계조암 석굴법당



사재암 원효샘



원효사 대웅전

| 3D 그래픽 |





신라시대 승려 복식 귀족





당나라 승려 복식





황룡사 9층 목탑





분황사 모전석탑

조선시대 **기녀문화**

가무와 사서에 능했던
그녀들을 만나다

| 기획 의도 |

조선시대 기녀의 생활모습을 자세하게 알 수 있는 자료는 매우 드물다. 이에 1986년 3월에 출판된 「눈으로 보는 이조시대」와 「악학궤범」, 「춘향전」 등을 참고하여 당시 기녀들의 생활 모습, 복식, 장신구 등을 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
기녀 정보	• 기녀목록 : 조선시대 기녀를 지역과 시기 등에 따라 분류 • 문서자료 : 기녀들에 대한 정보가 있는 고문서의 자료를 발췌하여 정리	텍스트, jpg 일러스트 동영상, 플래시
기녀 생활상	• 고 작품 속에 나타난 기녀모습 • 기녀들의 복식 및 장신구 원형자료와 복원 이미지 • 기녀방 구조 : 사진을 바탕으로 한 기녀의 방 소개	
관련문화제	• 부안 매창문화제 : 1610년 38세로 세상을 떠난 조선시대 4대 여류시인이었던 이매창의 문학성을 기리는 축제	
대표기녀 10인	• 조선시대 대표기녀 10인에 대한 소개	

| 활용 방안 |

- 왜곡된 기녀의 이미지를 재조명하고 당시 기녀의 역할에 대한 연구 및 교육 자료로 활용
- 문학, 음악, 춤 등 예술에 능했던 조선시대 기녀를 소재로 한 영상물 제작에 활용

| 제 작 처 |

(주)에듀매니저 | T 02-3668-4750

| JPG |






기녀

| 일러스트 |



기녀



아얌을 쓴 관기



전모와 가리마를 쓴 기녀



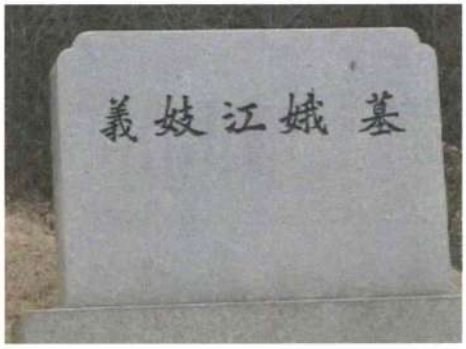
족두리를 쓴 기녀

| 플래시 애니메이션 |



영원을 초월한 사랑, 매창

| 동영상 |



기생 강아

최승희 춤

한국 창작무용의 선구자,
최승희의 춤사위를 감상하다

| 기획 의도 |

한국 최초의 창작무용가인 최승희는 우리나라 창작무용의 태동과 발전과정에 큰 영향을 미쳤다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 자신만의 예술세계를 구축하고자 했던 최승희의 가치를 재조명하고 후대에 보존하고자 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
최승희 소개	• 태동과 발달 : 한국 창작무용의 태동과 발달 • 시대적 배경 : 한국 신무용사 탄생의 기점과 시대적 배경 • 예술 생애 : 최승희의 예술 생애 • 미적 특징 : 최승희의 예술세계에 나타난 미적 특징	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 동영상
최승희 춤	• 최승희의 대표 창작무용인 〈초립동〉, 〈옥적의 곡〉, 〈검무〉, 〈보살춤〉의 특징과 발전 방향	
최승희 춤 재현	• 그래픽, 모션캡쳐 등을 통한 최승희 대표 창작무용 재현	

| 활용 방안 |

- 최승희의 일대기를 담은 영화, 드라마, 다큐멘터리 등 영상 제작에 활용
- 국내 무용사 연구 및 최승희 춤 전승자들을 위한 교육자료로 활용

| 제 작 처 |

발해게이트 | T 02-403-0937

| JPG |


보살춤


초립동


학춤


에헤라노아라

| 2D 그래픽 |


검무


옥적의 곡


보살춤

| 3D 그래픽 |


검무


옥적의 곡


보살춤 무복


검무 무복

e조선궁중여성

역사의 정점에 있었던
궁중 여성들의 이야기를 담다

| 기획 의도 |

조선시대 궁중에는 왕을 보좌하는 일에서부터 왕비나 세자를 보좌하는 일까지 많은 부분에서 궁녀들이 활약하였다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 나라를 이끌어 가는데 중요한 역할을 했던 궁중여성에 대한 원형자료를 디지털 콘텐츠화 하여 조선시대의 바른 여성상 정립에 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
궁중여성 생활사	• 궁중여성 생활사 개요 : 조선시대 궁중에서 생활했던 여성들의 삶 • 조선국모(朝鮮國母) 왕비 : 조선의 국모 왕비 궁중생활사 정보 • 궁녀지몽(宮女之夢) 후궁 : 조선시대 후궁 궁중생활사 정보 • 궁중여관(宮中女官) 궁녀 : 조선시대 궁녀의 궁중생활사	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 3D 모델링
궁중여성 생활기록원형	• 궁중여성의 공적생활 : 의서관련, 정부공식 역사기록, 의궤, 개인기록 • 궁중여성의 정치생활 : 실록, 법전, 법정기록, 의례서, 정부공식 역사기록, 궁녀 증언기록, 개인기록 • 궁중여성의 개인생활 : 문학작품, 간찰, 고문서	
궁중여성 생활사 재현관	• 5대 궁궐 사진 갤러리 • 창덕궁 낙선재 3D 그래픽 • 여인천하 수렴청정	
궁중여성 이야기 테마 라이브러리	• 왕비, 왕녀, 후궁, 궁녀 이야기 • 대한제국 황실여성	

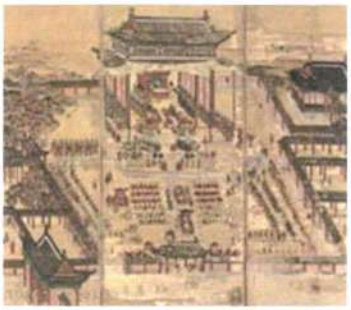
| 활용 방안 |

- 조선시대를 배경으로 하는 영화, 드라마 등 제작 시 사실적인 궁중 모습 재현에 활용
- 궁중 여성을 비롯해 조선시대 여인의 모습에 관한 연구와 교육자료 개발에 활용

| 제 작 처 |

글로브인터랙티브(주) | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



가례도감의궤
1866년 운현궁에서 치러진 고종과 명성황후의 가례에 관한 기록으로 왕비의 결혼식인 가례의 절차와 과정을 통해 궁중문화를 살펴볼 수 있다



국장도감의궤
1895년 명성황후의 죽음에서 국장을 치르기 위해 설치되었으며, 왕비 사후 장례에 관한 자료이다



진연의궤
1902년 고종과 그의 태자인 순종 등과 함께한 진연의 준비 절차 의식을 기록한 자료이다



순원황귀비 엄씨
영친왕 은의 어머니로 상궁에서 사실상 고종의 계비역할을 하였으며 여성교육에 뜻을 두어 진명, 숙명여학교를 설립하고 양정학교설립에 공헌하였다



민갑완 여사(왼쪽 인물)
영친왕과 정혼한 약혼녀였으나 영친왕이 이방자와 결혼하자 파혼당하여 평생 독신으로 보낸 비운의 여성이었다



덕혜옹주
고종이 지극히 사랑했던 고명딸로 일본에 강제로 끌려가 일본인과 결혼하면서 신경쇠약증세로 생을 마감하였다

| 3D 모델링 |



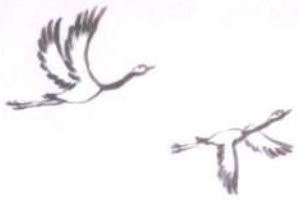
창덕궁1

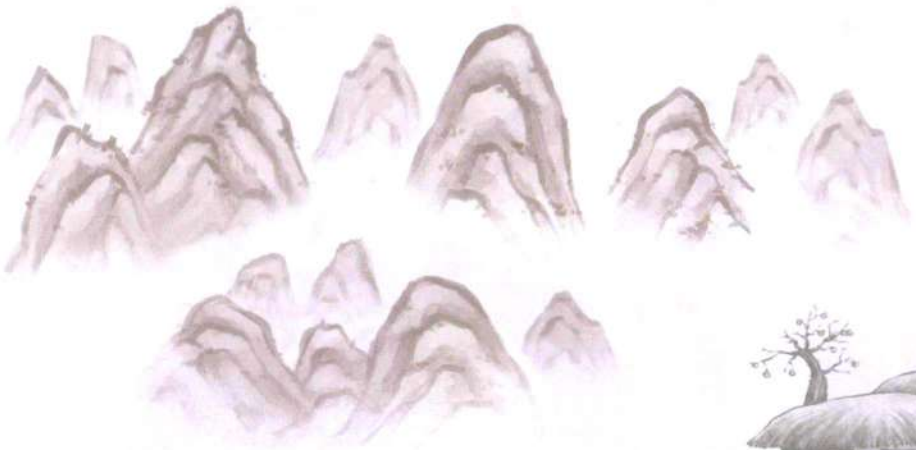


창덕궁2

찰칵 QR코드

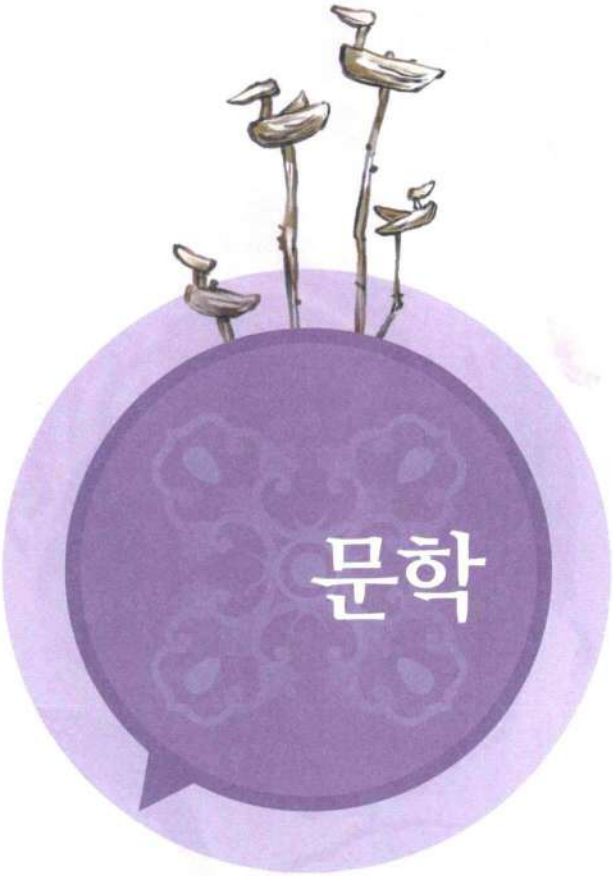
문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010











문학



건국설화 이야기

주몽의 탄생과 부흥을
3D로 체험하다

| 기획 의도 |

한 나라의 뿌리가 된 조상의 얼과 문화유산의 이야기가 숨겨 있는 건국설화를 집중탐구하여 디지털 콘텐츠화 하였다. 또한 건국설화에 등장하는 인물들의 특성에 맞게 캐릭터를 개발하여 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
건국설화 따라읽기	• 고조선부터 삼국시대에 이르는 건국설화와 고대국가의 문화 • 동서양의 건국설화	텍스트
건국설화와 우리역사	• 고려, 조선, 근현대에 걸쳐 건국설화가 미친 영향	텍스트
사이버체험관	• 건국설화와 유적지 동영상 • 건국설화 유적지 지도 • 생활문화관 3D 체험	텍스트, jpg 동영상 3D VR
콘텐츠관	• 건국설화에 나오는 인물과 배경을 바탕으로 제작한 캐릭터, 아바타 이미지 • 건국설화를 바탕으로 한 애니메이션, 시나리오, 만화, 그림퍼즐 등	텍스트, jpg 동영상, 플래시

| 활용 방안 |

- 건국설화를 소재로 한 영화, 드라마, 애니메이션, 출판물 제작 시 활용
- 건국설화에 나오는 복식, 문화, 풍습 등 재현 시 활용
- 지역문화 활성화를 위한 관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

전남대학교 역사문화연구센터 | T 062-530-1284

| JPG |



첨성단



부근리고인돌



온달산성



오호분 사호요



장군총



중원 고구려비

| 일러스트 |



주몽



유화



해모수



금와왕

| 동영상 |









고조선 유적지

부록

디지털 삼국유사 사전
박물지 시범개발

고대사의 백과사전,
삼국유사를 디지털로 만나다

| 기획 의도 |

삼국유사는 고조선 및 고려가 후삼국을 통일하기까지의 역사를 정리한 책으로 고려 충렬왕 때 편찬되었다. 본 문화원형 콘텐츠는 삼국유사에 나타난 인물, 건축, 종교, 제도, 지리, 문화 등 원형자료를 디지털 콘텐츠화 하여 우리의 고대사를 쉽고 재미있게 접근할 수 있도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
삼국유사는 어떤 책인가	• 삼국유사의 기원과 발생배경	텍스트, jpg 동영상
인물	• 삼국유사에 등장하는 인물 : 왕, 왕비, 왕족, 거사, 귀족, 무신, 승려, 장수, 평민	
건축	• 삼국유사의 배경이 되는 건축물 : 교량, 궁궐, 누각, 사찰, 성곽, 왕릉탑, 창고	
종교	• 삼국유사에 나타나는 종교를 도교, 불교, 유교, 토착신앙으로 분류하여 소개	
제도	• 삼국유사에 나타나는 다양한 제도를 국가별로 분류하여 소개	
지리	• 삼국유사에 나타나는 고개, 나루, 바위, 산, 지명, 하천 등 지리적 특성 소개	
문화	• 삼국유사에 나타나는 무용, 서적, 설화, 시가, 신화 등 예술 문화적 요소 소개	
국가	• 삼국유사에 나타나는 가야, 발해, 백제, 고구려 등 각 국가별 성립배경과 소멸과정 소개	

| 활용 방안 |

- 삼국유사를 바탕으로 국내 역사연구에 활용
- 고대 국가를 배경으로 하는 영화, 방송, 애니메이션 등에 보다 사실적 재현을 위한 근거자료로 활용

| 제 작 처 |

고려대학교 아세아문제연구소 | T 02-3290-2032

| JPG |



전견훤릉
견훤 : 후백자 건국자



수로왕비릉
허황후 : 가라국 시조 수로왕의 왕비



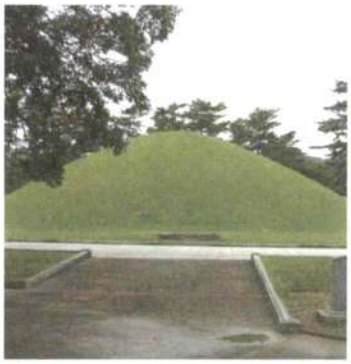
진흥왕 순수비
진흥왕 : 신라 24대왕



감은사지 쌍탑
신라 31대 신문왕에 완성된 탑



평양성
고구려의 도성



무열왕릉
신라 29대 무열왕의 능

| 동영상 |



경주 첨성대의 가을



안압지의 겨울

바리공주 서사창작

전통 서사무가, 「바리공주」의
새로운 이야기를 만들다

| 기획 의도 |

민속신앙에서 비롯된 바리공주는 사후 49일째 지내는 사령제, 즉 지노귀굿을 모시는 신으로 그려진다. 본 문화원형 콘텐츠는 바리공주의 원형스토리를 기본으로 하여 다양하게 창작된 시나리오를 제공함으로써 연극, 뮤지컬 등 공연 제작에 도움을 주고자 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
채록본	• 전국에 있는 69개의 바리공주 채록본을 지역별로 분류하여 소개	텍스트
인물	• 바리공주 서사창작 스토리에 등장하는 인물의 이름과 성격, 외모적 특징 등을 소개하고 창작자 명 수록	
사건	• 바리공주 서사창작 스토리에 나타는 사건을 중심으로 시놉시스와 시나리오	
배경	• 바리공주 서사창작 스토리가 전개되는 시대 · 공간적 배경	
라이팅가이드& 브레인스토밍	• 글쓰기 창작에 관련한 지침과 글씨기 과정에서 발상 전환의 팁 수록	

| 활용 방안 |

- 바리공주를 중심으로 전통 서사무가의 연구와 전승에 기여
- 바리공주를 비롯해 전통서사무가의 현대소설로의 재창작에 기여

| 제 작 처 |

한국예술종합학교 | T 02-746-9055

★ 시놉시스★

작성자 | 이희준　등록일 | 2003년 8월

옛날 옛날, 바닷물도, 강물도, 빗물도 모두 아무 맛이 없던 옛날. 이 세상 동쪽 끝에 불나국이라는 나라가 있었다. 사람들은 철마다 하늘님께 제를 올리며 춤을 추고 놀았다. 불나국을 어여삐 여긴 하늘님은 햇볕과 비를 적절히 내려 주었다. 사람 손이 안 가도 작물은 절로 자랐다. 사람들은 게을러졌다. 먹고 놀아도 아쉬운 것이 없으니 하늘님께 제 올리는 일도 귀찮아졌다. "볕이야 쬐는 게고 비야 내리는 게지. 당연한 이치를 가지고 철철이 난리를 치러야 하나?" 철마다 성대하게 지내던 것을 봄 가을로 줄였다가, 마침내는 아주 작파하였다. 제를 없애니 이웃 간에도 서로 만날 일이 없었다. 다들 집안에서 뒹굴다가 가을걷이 무렵에야 어슬렁어슬렁 들로 나왔다. 하늘님이 보자 보자 하니 괘씸하기 짝이 없었다. "볕이야 쬐는 게고 비야 내리는 게라고? 참말 그런지 어디 한 번들 보아라." 하늘님은 비구름들을 모두 데리고 훌쩍 떠나 버렸다. 볕만 쬐고 비가 없으니 논밭은 다 갈라지고 나무도 열매를 맺지 못했다. (중략)

★ 시놉시스★

작성자 | 조정일　등록일 | 2003년 8월

옛날 아주 먼 옛날, 시로라는 자가 대륙의 동쪽 끝에 나라를 세우고 불나라 이름했다. 시로는 불나 땅 한가운데 솟아있는 시영산에 도읍을 정했다. 사람들이 들어와 집을 짓고 논과 밭을 모두 갖추었으나 해와 달이 없어 나라가 암흑천지였다. 시로는 궁궐 안 마당에 거대한 솜방망이를 만들어 세우고 기름을 부었다.

기름 먹은 솜에 불을 당기자 불나 곳곳이 처음으로 불빛에 드러났다. 백성들이 만세를 불렀다. 시로는 하루의 반나절은 불을 활활 태우고, 나머지 반나절은 불을 약하게 하여 밤낮의 구분을 두었다. 그러나 다섯 해를 넘기는 동안 불나에는 점점 기름이 떨어져 갔다. 시영산의 불이 약해지며 봄에 뿌린 씨앗이 싹을 잘 틔우지 못했다. 여름에는 큰비가 내렸는데, 물기가 마르지 않았다. 습한 땅에서 많은 병자가 생겼다. (중략)

백두산

한민족의 발상지,
백두산의 숭고한 역사를 담다

| 기획 의도 |

우리민족의 성산인 백두산에 대한 자료를 전문가의 고증을 거쳐 데이터베이스화 하였다. 이를 통해 우리민족의 신화적 상상력을 재구성하여 현대 다양한 문화산업에 접목시킬 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
원형 소재관	• 민족의 얼을 상징하는 백두산 이야기 • 원천 스토리뱅크 : 문학자료, 역사기록, 기행기록, 발췌문헌집 등 소개 • 창작소재화 : 시나리오, 캐릭터, 창작음악	텍스트, jpg 2D 그래픽
창작 시나리오	• 백두산 설화를 현대적으로 재구성한 창작 시나리오 수록 • 단편 시놉시스 50선, 창작 시나리오 20선, 시나리오 창작과정 수록	텍스트, jpg 2D 그래픽 동영상
디지털 리소스	• 시나리오의 등장인물 및 동식물의 2D 캐릭터 • 백두산을 소재로 한 창작음악, 애니메이션 제공	텍스트, jpg 2D 그래픽 동영상, WMA
미디어 자료관	• 백두산의 사계와 풍경을 담은 동영상 제공	텍스트, jpg 2D 그래픽 동영상

| 활용 방안 |

- 백두산의 신화 및 설화를 바탕으로 한 시나리오 개발로 영화, 방송 등 영상산업에 활용
- 백두산의 풍경을 활용한 게임 개발 시 환상적이며 사실적인 배경 이미지 제작에 활용
- 설화 속 인물과 이야기를 어린이에게 친숙한 캐릭터로 개발해 역사교육 자료로 활용

| 제 작 처 |

호서대학교 벤처전문대학원 | T 041-540-5032

| JPG |







| 2D 그래픽 |



리오장군 관일봉



김선달 김선달과 산신령



망부석 망부석



대장사슴 온천



금룡 왕늪



금붕어 천지 속 용궁

| 애니메이션 |



록제동



불로초



천지

불교설화

이차돈이 피운
흰꽃 설화를 더듬다

| 기획 의도 |

1,600여 년 전 우리나라에 불교가 전파된 이후, 불교는 우리 민족의 종교적인 역할 뿐 아니라 생활풍습, 의식 등에도 많은 영향을 끼쳤다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 불교경전에 나타난 불교설화를 디지털 콘텐츠화 하여 불교의 순수한 본질을 현대적으로 복원하고 계승하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
불교설화 소개	• 불교설화 개요 • 우리민족에 영향을 끼친 불교설화 • 불교설화의 재조명	텍스트, jpg
불교설화 모음	• 국가별, 시대별, 지역별, 주제별 불교설화 • 불교유래 용어 : 불교에서 유래되어 현재 통용되고 있는 용어 소개 • 불교설화와 고전문학 : 불교설화에서 유래된 고전문학 • 삼국유사와 해동고승전에 나타난 불교설화	텍스트
콘텐츠 모음	• 불교설화에 관련된 시놉시스 국내외 100편 수록 • 불교설화에 관련한 유적유물답사 동영상, 만화, 관련상품 정보 제공	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 플래시, 동영상
불교체험관	• 불교문화관, 불교설화관, 역대고승관, 극락관, 지옥관, 불교10계도, 사찰체험	텍스트, jpg 플래시

| 활용 방안 |

- 불교를 소재로 한 출판, 영화, 게임 등 제작에 활용
- 불교 유적지를 중심으로 불교체험관광을 주제로 한 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

(재)전남문화재연구원 | T 061-334-8365

| JPG |



송광사 천불당



비사리 구시



대웅보전 삼존불



불국사 전경



석가탑



석굴암 불상

| 3D 그래픽 |



불심이

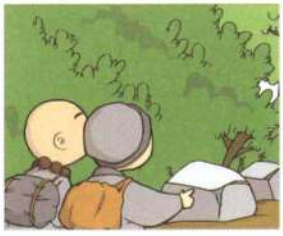


부처님 좌상

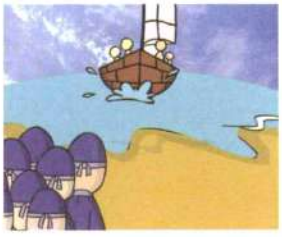


문수보살 입상

| 플래시 애니메이션 |









허황후와 일곱왕자

새롭게 펼쳐지는 신화의 나라

환상의 세계에서 펼쳐지는
지혜로운 신들의 이야기를 담다

| 기획 의도 |

그리스 · 로마신화에 비해 잘 알려지지 않은 한국 고유의 신화를 알리고, 신화를 소재로 하는 다양한 문화산업 발전에 기여하고자 기획되었다. 이에 우리의 구전신화를 현대적 감각에 맞추어 재구성하고 보다 재미있고 감동적인 문화콘텐츠로 제작해 다양한 문화산업에 활용될 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
신화의 나라 소개	• 한국의 구전신화 : 구전신화에 대하여, 구전신화의 신들, 구전신화의 원천자료, 구전신화 참고 문헌 등	텍스트, jpg 2D 그래픽
신성공간의 세계	• 신화 속 공간을 천상, 지하, 저승, 이승, 해동조선, 이동로 등으로 분류하여 소개	
신성공간 이야기	• 우리나라 대표 구전신화의 시나리오 제공 • 교육용 애니메이션 〈우리 신화여행, 신들의 나라〉 시놉시스와 시나리오 제공 • 신화를 바탕으로 제작된 판타지 영화 〈자청비 이야기〉 시놉시스와 시나리오 제공	
애니메이션 개봉관	• 구전신화의 배경과 등장인물, 신들을 소개하는 애니메이션	애니메이션

| 활용 방안 |

- 신화지도를 바탕으로 게임, 애니메이션 제작에 창작소재로 활용
- 판타지 소설, 만화, 영화 등 다양한 시나리오 개발에 활용
- 신화를 소재로 한 미니어처 박물관, 테마파크 등 문화관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

건국대학교 산학협력단 | T 02-450-3331

| JPG |



신주단지



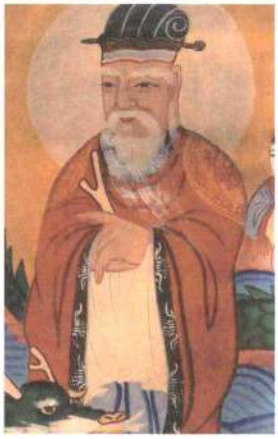
서낭당



무당과 굿



옥황상제



용왕



삼신



벼락장군

| 2D 그래픽 |



극락세상

| 애니메이션 |



용궁

신화의 섬 제주

제주에 숨겨진
신화를 만나다

| 기획 의도 |

제주도에 전해오는 신화와 전설을 비롯해 각종 문헌과 유적지 등의 자료를 체계적으로 수집하여 디지털 콘텐츠화 하였다. 제주 설화 전문가 및 문화 전문가들이 콘텐츠 제작에 직접 참여하고 감수를 맡아 콘텐츠의 완성도를 높여 다양한 분야에 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
애니메이션	• 제주 설화를 바탕으로 하여 제작된 애니메이션 시나리오 수록 • 활용이야기 : 〈서귀 · 동홍 본향당본풀이〉, 〈초공본풀이〉, 〈이공본풀이〉 외	텍스트, jpg
웹콘텐츠	• 제주 설화를 바탕으로 하여 제작된 웹콘텐츠 시나리오 수록 • 활용이야기 : 〈기건목사〉, 〈삼태성〉 외	텍스트, jpg
캐릭터	• 제주도를 배경으로 제작된 시나리오의 캐릭터 수록 • 활용이야기 : 〈토산 알당본풀이〉, 〈꼬리가 다섯자〉, 〈월계 진좌수〉 외	텍스트, jpg
모바일	• 제주 설화를 바탕으로 하여 제작된 모바일 콘텐츠 수록 • 활용이야기 : 〈도적이야기〉, 〈문만호 며느리〉, 〈배나무 배조주 딸〉 외	텍스트, jpg
게임	• 제주도를 배경으로 제작된 게임 시나리오 수록 • 활용이야기 : 〈고종달이〉, 〈도적이야기〉, 〈김통정〉 외	텍스트, jpg
테마관광	• 제주도의 원형콘텐츠를 활용하여 개발된 테마관광프로그램 시나리오 수록 • 활용이야기 : 〈관덕정〉, 〈유반석과 무반석〉, 〈오돌또기와 김복수〉 외	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 제주도의 방언, 독특한 생활양식 등 역사연구의 기초자료로 활용
- 제주도의 새로운 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

서울시스템(주) 솔트워크 | T 02-510-0700

| JPG |



가문동 해신당



가파도



갈옷 말리기



사라오름



입춘굿놀이



성산일출봉

| 일러스트 |



설화 〈본향당본풀이〉



설화 〈토산 알당본풀이〉



설화 〈월계 진좌수〉

야담을 통한 시나리오 창작 소재

변방문학에 담긴
삶의 희노애락과 마주하다

| 기획 의도 |

비주류 문학으로만 여겨졌던 야담의 참신함과 독창성을 활용하여 문화산업에 풍부한 소재를 제공하고자 개발되었다. 따라서 대중이 쉽고 재미있게 접근할 수 있도록 시나리오를 개발하고 시각자료는 디지털 콘텐츠화 하여 이용자의 편의성을 높였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
근대잡지 개요	• 근대와 잡지문화 • 야담과 잡지의 만남	텍스트, jpg
대표 야담	• 애정, 비애, 교훈, 흥미에 따른 야담	텍스트, jpg
이미지 야담	• 삽화로 보는 야담 • 사진으로 보는 야담 • 근대잡지의 광고 • 만화로 보는 야담	텍스트, jpg
근대 야담 목록	• 근대잡지인 '월간야담'과 '야담'	텍스트
체험관	• 야담 시나리오 • 플래시 애니메이션	텍스트, 플래시

| 활용 방안 |

- 소설, 시나리오 등 창작출판물과 역사 · 문학교육에 강의자료로 활용
- 야담의 특성상 비주얼로 접근할 수 있는 영화, 드라마, 연극 등 스토리 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)굿소프트웨어랩 | T 02-552-3140

| JPG |



야담대회 화보



대흑포도주



사팔눈교정 공안과

| 일러스트 |



〈맹부를 구출하고자〉



〈남편정벌〉



〈후백제 비화〉



만화로 보는 야담 봉익 김별장

연오랑 세오녀

우리나라 유일의
일월신화를 감상하다

| 기획 의도 |

「연오랑 세오녀」는 박인량의 「수이전」에 실려 있는 설화로 우리나라 문헌 중 거의 유일하게 태양과 달을 소재로 만든 신화이다. 본 문화원형 콘텐츠는 「연오랑 세오녀」의 설화가 담긴 고증자료를 수집하고 번역한 결과물을 디지털 콘텐츠화 함으로써, 현대 산업에 다양하게 활용될 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
연오랑 세오녀	• 「연오랑 세오녀」의 개요와 역사 · 문화적 의의	텍스트, jpg 2D 그래픽 동영상, WMA
창작 시나리오	• 「연오랑 세오녀」를 바탕으로 창작된 〈천구의 가락〉, 〈연오세오〉, 〈해와 달의 노래〉 등장인물과 배경, 시나리오, 수록된 음악, 동영상 제공	
고증 자료실	• 「신증동국여지승람」, 「삼국유사」, 「필원잡기」, 「삼국사절요」, 「삼국사기」 등 고문서에 나타난 「연오랑 세오녀」의 배경 소개 • 「연오랑 세오녀」의 시대적 배경과 정치사, 생활, 경제, 문화, 예술, 설화, 지리, 복식 등 소개	

| 활용 방안 |

- 「연오랑 세오녀」의 스토리를 바탕으로 뮤지컬, 연극 등 한국적 공연예술 창작에 기여
- 「연오랑 세오녀」 등장인물을 캐릭터 사업에 접목시켜 한국적인 디자인 개발에 활용
- 설화의 배경이 되는 지역의 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

정동극장 | T 02-751-1910

| JPG |



일월지



일월사당



일성왕릉



월성의 표식



말 토용



여자 토용



판갑옷



소와 수레바퀴 토용

| 2D 그래픽 |



전투복을 입은 연우



여왕복을 입은 세오



일성왕

용궁

무한한 상상력의 산물,
용궁을 탐험하다

| 기획 의도 |

고전 속 용궁은 인간의 소망과 무한한 상상력을 담은 환상의 세계로 그려지며, 현실에 존재하지 않은 물 속의 세계로 하늘나라와 더불어 우리나라 이야기에서 중요한 배경이 되고 있다. 본 문화원형 콘텐츠는 「심청전」과 「별주부전」의 배경이 되고 있는 용궁의 기원과 역사 등 원형자료를 수집하고 디지털 콘텐츠화 하여 용궁을 소재로 하는 다양한 창작물 제작에 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
용궁 개요	• 용궁의 기원과 역사 • 민간신앙 속 용궁 : 우리나라 바다권역을 동해 · 서해 · 제주 지방으로 구분하여 해당되는 설화와 이미지 제공	텍스트, jpg 2D 그래픽 애니메이션
용궁 여행	• 설화 속에 나타나는 용궁의 다양한 이미지를 2D 그래픽으로 제공	
용궁 이야기	• 용궁이 나타나는 고전소설, 판소리, 구비설화, 중국설화의 내용과 시나리오 제공 • 용궁 판타지 : 용궁을 배경으로 한 판타지 소설 시나리오 제공	

| 활용 방안 |

- 용궁을 배경으로 한 고전소설을 현대적으로 각색해 뮤지컬, 연극 등 다양한 공연예술 개발에 활용
- 만화, 소설 등 판타지 장르의 시나리오 창작에 활용

| 제 작 처 |

(주)굿게이트 | T 02-885-7470

| JPG |



용왕도 무신도



화조도 민화



용왕탱화 해인사



귀두
법천사지의 귀부조각



용두
불교장식용 청동 용머리



용문 항아리
분청사기 용문 항아리



투각연전
청화백자 운용운 투각연전

| 애니메이션 |



한생의 용궁여행
김시습의 〈용궁부연록〉을 바탕으로 제작한 애니메이션



가상 용궁
가상의 용궁을 3D로 제작한 애니메이션

유산기 콘텐츠

조선시대 산 사랑의 고백록,
유산기를 복원하다

| 기획 의도 |

「유산기(遊山記)」는 조선시대 등산의 형태와 의미 등이 담긴 기록물로 조선시대 등반의 역사가 담긴 중요한 자료이다. 본 문화원형 콘텐츠는 산을 오르는 과정에서의 고난과 보람, 풍수와 산수경관에 대한 정밀한 묘사 등 유산기의 기록을 복원함으로써 조선시대 사대부를 이해하는 데에 도움을 주고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
유산기	• 유산기에 기록된 한반도 대표 명산인 백두산, 금강산, 지리산, 북한산, 가야산, 청량산의 지도, 등반경로, 관련 이미지 제공 • 고대 한시, 설화, 유산기 속에 실린 산에 대한 예찬 소개	텍스트, jpg 일러스트 3D 그래픽 2D 지도 3D 동영상 동영상
신의 기록을 찾아서	• 세종실록지리지, 신증동국여지승람, 증보문헌비고, 여지고 등에 나타난 산에 대한 기록	
유산기 속 명언과 명구	• 등산을 하며 깨우친 삶의 성찰, 철학이 담긴 명언과 명구 수록	

| 활용 방안 |

- 유산기에 나타나는 조상의 산수관을 소재로 하는 다큐멘터리 제작에 활용
- 한반도 지형, 지리적 연구에 대한 기초자료로 활용
- 유산기 내용을 바탕으로 새로운 등산문화를 제시하는 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

(재)한국국학진흥원 | T 054-851-0742

| JPG |



금강산도



관동십경도



영남기행화첩

| 2D 지도 |



백두산 지도



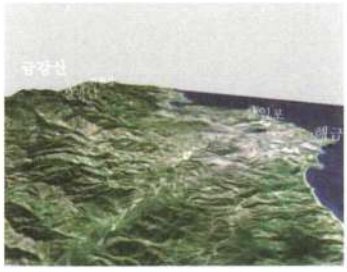
가야산 지도

| 3D 네비게이션 |



청량산

| 3D 동영상 |



금강산

| 동영상 |



지리산

이야기
온천사

치유에서 휴양까지,
우리나라 온천 풍속도를 담다

| 기획 의도 |

고대부터 온천은 사람들의 몸과 마음을 풀어주는 휴양지 역할을 해왔다. 본 문화원형 콘텐츠는 온양온천, 동래온천, 수안보온천, 유성온천 등 4개 온천의 사료조사와 지역탐구를 통해 각 온천의 사회, 경제, 문화적 배경을 체계적으로 정리하였다. 또한 각 온천별로 다양한 민간의학을 발굴하여 현대 문화산업의 창작소재로 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국의 온천 개관	• 한국 온천의 개요, 온천 주변 지질적 특징, 전국의 온천 분포도	텍스트, jpg 플래시
온천 이야기 개관	• 한국 대표 4대 온천에 대한 정보 수록 • 온양온천의 약사, 연표 및 관련 인물 • 동래온천의 약사, 연표, 관련 인물 • 수안보온천의 약사, 연표, 관련 인물 • 유성온천의 약사, 연표, 관련 인물	

| 활용 방안 |

- 온천을 중심으로 그 지역의 역사, 문화적 콘텐츠를 활용한 테마관광프로그램 개발에 활용
- 온천사에 숨겨있는 설화, 민담 등을 소재로 만화, 애니메이션 등 창작물 시나리오 개발에 활용

| 제 작 처 |

상명대학교 산학협력단 | T 041-589-0733

| JPG |



1920년대 동래온천 전경



1960년대 수안보 전경



1904년 온양관 전경



전차 승차원
소장 : 근대역사박물관



동래관광안내도
소장 : 근대역사박물관



이충무공 기념비



수안보 온천비각



동래온천



온양행궁 전시관



유성호텔

인귀세상

인간세계를 오가는
귀신들의 이야기를 담다

| 기획 의도 |

인귀설화는 사람과 귀신 간에 발생한 이야기를 중심으로 삶과 죽음에 대한 의식을 반영하고 있는 문학이다. 곧 인귀설화는 민족 대대로 내려온 전통 의식의 단면을 볼 수 있는 소중한 자료로 본 문화원형 콘텐츠는 인귀설화의 원형자료를 복원하고 디지털 콘텐츠화 함으로써 조상들의 삶과 정서를 보다 심층적으로 이해하는데 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
인귀설화 소개	• 인귀설화의 개념과 의의 • 인귀설화의 주제와 배경 • 인귀설화의 사회적 의의 • 일화를 바탕으로 한 귀신관련 자료 수록	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 일러스트 애니메이션
유형별 설화	• 인귀설화에 많이 나타나는 주제별 분류와 각 구비자료 수록	
캐릭터	• 인귀설화에 등장하는 인물 및 귀신, 배경을 2D · 3D 그래픽으로 재현	
애니메이션	• 인귀설화 홍보용 애니메이션 • 「원귀아랑」 애니메이션	

| 활용 방안 |

- 인귀설화를 소재로 한 영화, 드라마 등 스릴러 · 호러물 창작에 활용
- 인귀설화에 등장하는 인물을 코믹하고 매력적인 캐릭터로 개발해 다양한 디자인 산업에 활용

| 제 작 처 |

한양대학교 산학협력단 | T 02-2220-2168

| JPG |



화장실
인귀가 가장 많이 출몰하는 곳

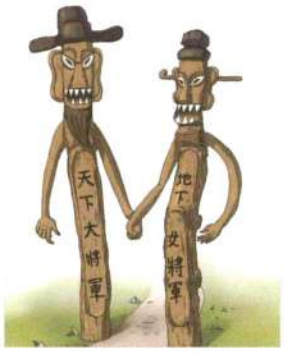


대나무숲
한적하여 행인 또는 여인들이 자주 죽는 곳으로 원귀가 되어 나타나는 대나무 숲



물레방앗간
총각처녀가 사랑을 나누다가 죽임을 당하거나 배반당한 곳

| 일러스트 |



장승 귀신



절구대 귀신

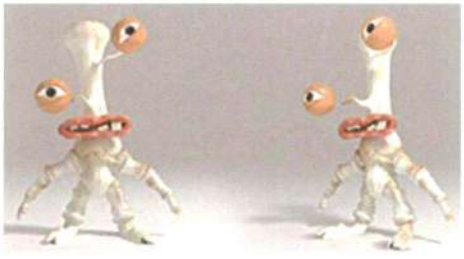


애처 귀신

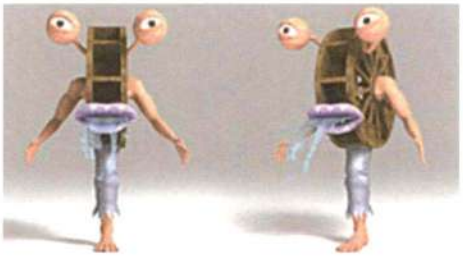


외다리 귀신

| 3D 그래픽 |



뼈다귀 귀신



물레방아 귀신

조선시대 대하소설

시나리오 창작의 보고,
조선시대 대하소설을 만나다

| 기획 의도 |

한국의 대하소설은 역사와 전통을 비롯해 다양한 사건과 인물, 배경, 소품, 소재 등 수많은 창작소재를 내포하고 있다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 전쟁과 영웅, 사랑과 갈등, 가문과 복수, 어드벤쳐 등의 흥미로운 에피소드를 담고 있는 대하소설의 원형을 디지털 콘텐츠화 함으로써 현대 문화산업에 활용할 수 있도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
대하소설 소개	• 대하소설 소개 : 대하소설의 개요 및 내용, 특징 • 대하소설의 문화산업적 의의, 개발내용과 개발방식	
창작자료	• 조선시대 굵직한 사건을 배경으로 한 180여 편의 시놉시스 • 대하소설의 서사적 골격인 단위담을 20개의 유형으로 추출하여 수록 • 대하소설에서 전형적으로 나타나는 50편의 에피소드 • 대하소설의 유형별 원형스토리 20편 수록	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
시각자료	• 대하소설에 등장하는 인물을 성격, 신분별로 분류하여 소개 • 대하소설의 주 배경이 되는 장소, 소품 등 소개	

| 활용 방안 |

- 조선시대 영웅적 인물의 삶을 소재로 한 대하소설 창작에 활용
- 조선시대 역사에서 나타나는 교훈을 바탕으로 문제나 갈등을 해결하는데 소재로 활용
- 조선시대 발생한 사건을 소재로 한 영화, 드라마 제작에 활용

| 제 작 처 |

(주)엔브레인 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



궁궐

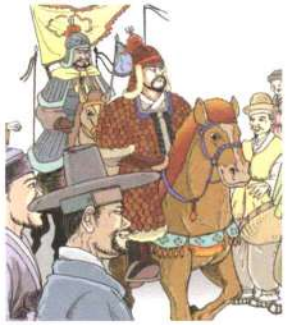


객점



누각

| 2D 그래픽 |



대장군



충신



황후



효자

| 3D 그래픽 |



통천관



건



향탕수



배

중국 판타지 문학의 원류를 찾아서

중국 이만 년 역사가 담긴
문학의 뿌리를 찾다

| 기획 의도 |

중국 판타지 문학의 원류라고 할 수 있는 「태평광기」는 이만 년 이상의 중국 역사가 담긴 지괴문학(志怪文學)의 보고이다. 「태평광기」는 총 7천여 종에 달하는 고사를 수록하고 있으며, 주로 야사적(野史的)성격을 띠고 있는 대표적인 민간문학이다. 본 문화원형 콘텐츠는 「태평광기」의 원형을 복원하고 디지털 콘텐츠화 함으로써 국내를 넘어 아시아를 대상으로 문화경쟁력을 높이는데 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
태평광기 소개	• 태평광기의 개념과 역사 · 문화적 의의 및 가치 • 태평광기와 중국 • 태평광기와 한국	텍스트, jpg
중국 판타지 100편	• 중국 판타지 문학 100편을 대분류로 구분해 수록 • 분류기준 : 신선 · 여신, 도술, 희노애락, 귀신 · 야차, 인간, 기물, 혼백, 요괴, 보물, 환상수, 만이, 잡전	
중국 문화사 연대표	• 상고시대부터 중화민국에 이르기까지 중국의 시대적 변천사에 따른 지괴문학 분류	
문헌정보 및 각주	• 중국 지괴문학이 실린 고문헌 및 출판물 수록	

| 활용 방안 |

- 지괴문학을 소재로 한 영화, 애니메이션, 드라마 등 제작으로 중국을 대상으로 한 문화산업에 활용
- 한정된 국내 소재를 넘어 세계적인 소재 개발로 문화산업의 새로운 블루오션 개척에 기여

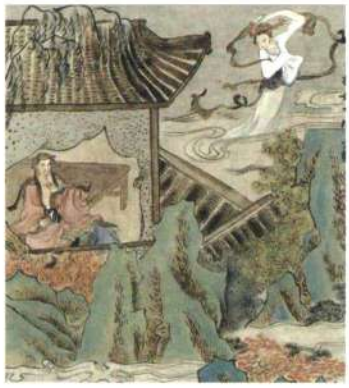
| 제 작 처 |

(주)아툰즈 | T 02-2082-2525

| JPG |



거중여자편



곽한편



노함편



구국편



도윤이군편



무쌍전편



위고편의 위고



나공원편의 나공원



서복편의 선비

처용설화

전염병을 막았던 신라의 기인,
처용 이야기를 담다

| 기획 의도 |

신라시대 무속적 성격을 지닌 인물인 처용의 이야기를 담고 있는 처용설화의 원형을 복원하고 디지털 콘텐츠화 하였다. 대중성과 예술성을 동시에 갖춘 처용설화 콘텐츠를 바탕으로 우리나라 문화의 우수성을 세계적으로 알리고 다양한 문화산업에 활용하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
처용, 누구인가?	• 처용설화 풀어놓기 : 처용설화 알기, 시대적 흐름, 문헌 속 처용설화 • 처용의 유래 • 처용의 흔적찾기 : 울산 처용암, 망해사, 경주 무인석상, 경주박물관 도용 • 처용설화의 현대적 의미 : 처용의 철학, 학술연구, 처용설화와 벽사신앙 • 처용 소재, 예술작품 : 처용문화제, 뮤지컬, 연극	텍스트, jpg
처용무 소개	• 처용무 소개 • 처용의 변천과정 : 통일신라시대부터 현대에 이르기까지 처용의 변천사 • 처용의 반주 음악 • 처용의 전승 현황 : 전승교육, 처용무 보유자	텍스트, jpg
애니메이션, 처용	• 애니메이션 '처용'의 기획의도, 캐릭터, 시놉시스, 플래시 애니메이션 제공	텍스트, jpg 2D 그래픽 플래시
처용무 디지털 복원	• 처용무 디지털 복원계획 • 처용탈, 처용 캐릭터, 처용복식 고증	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 3D 애니메이션 플래시

| 활용 방안 |

- 처용설화를 소재로 한 창작 애니메이션, 게임 만화 등의 창작자료로 활용
- 뮤지컬, 연극 등 새로운 공연작품 개발에 활용

| 제 작 처 |

동의대학교 산학협력단 | T 051-890-2401

| JPG |



망해사



처용암 처용가비



경주 괘릉무인상

| 2D 그래픽 |



처용



헌강왕



동해용왕



무아

| 애니메이션 |



처용설화 애니메이션

천하명산
금강산

일만 이천 봉의
신비를 담다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 그동안 경치관람으로만 일관했던 금강산 여행의 참의미를 되새기고 그 이미지를 쇄신하는 계기를 마련하고자 하였다. 또한 민족의 영산인 금강산의 원형자료를 디지털 콘텐츠화 함으로써 다양한 문화산업에 활용하고 관광산업 활성화에 기여하도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
금강산 설화소개	• 금강산의 대표 절경 및 특징 • 금강산 관광의 문화산업적 의의 • 금강산 설화에 내포된 민족성, 역사적 의의 • 금강산의 학술적 의의	텍스트
금강산 설화DB	• 금강산의 지역별 분류 • 금강산의 유형문화별 분류 • 금강산 설화의 내용별 분류	텍스트, jpg
금강산 갤러리	• 금강산의 사계를 담은 사진 제공 • 옛 작품 속에 나타난 금강산	텍스트, jpg
콘텐츠	• 금강산 설화를 바탕으로 한 시나리오 • 금강산 설화를 바탕으로 한 2D · 3D 캐릭터와 일러스트 • 금강산 내 지명소개 음성지원 • 금강산 관련 민요 모음	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 일러스트 WMA
시작품	• 금강산 설화를 소재로 한 애니메이션, 설화지도, 모바일 이모티콘	텍스트, jpg 플래시

| 활용 방안 |

- 금강산 설화 중에서 대표되는 인물들을 발굴하여 흥미로운 캐릭터로 개발
- 금강산을 테마로 한 음원 개발로 영화 음악, 모바일 컬러링 등 다양한 산업에 활용

| 제 작 처 |

(주)위드프로젝트 | T 033-242-7932

| JPG |



봄



여름



가을



겨울



장안사



금강산도첩 – 황선정

| 3D 그래픽 |



원효스님



염라대왕



신령

판타지
삼국유사

삼국유사 속
판타지를 발견하다

| 기획 의도 |

삼국유사는 우리 민족의 위대한 역사와 뛰어난 상상력의 보고로 한국형 판타지를 담고 있다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 삼국유사 중에서 판타지의 속성을 지닌 에피소드를 일목요연하게 분류하고 재구성하여 다양한 서사물의 창작소재로 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
삼국유사 판타지	• 삼국유사의 소개 : 삼국유사의 성격과 의의, 구성과 체계 • 판타지 세계관 : 삼국유사 속 판타지적 내용과 세계관 수록	텍스트, jpg 2D 그래픽 애니메이션
판타지 원형	• 삼국유사를 6가지 판타지적 요소에 따라 분류 • 6가지 판타지적 요소 : 신들의 탄생, 영광의 역사, 왕국의 사람들 부처의 땅, 마법과 기적, 천년의 노래	
판타지 리소스	• 삼국유사 속 8가지 판타지적 원천자료 제공 • 8가지 판타지적 원천자료 : 주술, 신라왕의 계보, 제도, 등장인물, 마법, 장소와 사물, 종교, 군대와 무기	
원형복원 캐릭터	• 삼국유사 속 캐릭터 소개	
시놉시스	• 삼국유사를 현대적 판타지 장르로 재구성한 시놉시스 제공	

| 활용 방안 |

- 삼국유사의 판타지적 요소를 콘텐츠화 하여 다양한 문화산업에 활용
- 우리나라 및 다문화권 판타지 원형 데이터베이스를 구축해 해외 문화산업 업체에 자료 제공
- 애니메이션, 게임, 캐릭터 상품 제작, 테마파크 조성 등에 활용

| 제 작 처 |

위덕대학교 산학협력단 | T 054-760-1071

| 2D 그래픽 |

천상계 캐릭터



사천왕 광목천



사천왕 증장천



사천왕 지국천

중간계 캐릭터



길달
도깨비가 인간으로 현신한 전설상의 인물



처용랑
신라 헌강왕 설화에 등장한 기인



서해신약 노인
신라 진성여왕 시대를 배경으로 한 설화에 등장



늙은 여우승려
신라 진성여왕 시대를 배경으로 한 설화에 등장

인간계 캐릭터



박혁거세



수로부인



원효대사



세오녀

표해록

조선 선비가 본
드넓은 세상 이야기를 담다

| 기획 의도 |

「표해록」은 조선시대에 이국을 표류하며 남긴 기록문으로 가장 오래된 최부의 「표해록」을 비롯해 현재까지 6편이 전해져 오고 있다. 본 문화원형 콘텐츠는 6편의 「표해록」에 기록된 인물, 지역, 일정에 따라 데이터베이스를 구축하고 문화산업에 활용도를 높이고자 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
표해록	• 표해록의 정의 및 종류 • 외국의 표해록 • 표해록 연표	텍스트
이야기	• 최보의 표해록 • 조선중기 지방 선비였던 장한철의 표해록 • 조선후기 평범한 어상이었던 문순득의 표해록 • 기타 표해록	텍스트, jpg
갤러리	• 최부의 표해록 캐릭터 • 장한철의 표해록 캐릭터 • 기타 표해록 캐릭터 • 표해록 삽화	텍스트, jpg 일러스트 플래시 2D 지도
스토리뱅크	• 날짜별, 주제별, 지역별, 시나리오 샘플	텍스트, jpg 일러스트 애니메이션

| 활용 방안 |

- 개발된 시나리오를 바탕으로 모바일 게임 제작에 활용
- 관련 내용을 소재로 하는 출판, 영상 등 문화산업에 활용

| 제 작 처 |

(주)메타미디어 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| 일러스트 |

최부 표해록 캐릭터



최부



연산군



명 효종

문순득 표해록 캐릭터



문순득



유구인



정악전

| 2D 지도 |



최부의 여정

| 애니메이션 |





최부 표해록

한국 신화

가장 한국적인
신들의 이야기를 담다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 한국의 고유한 창작소재를 담고 있는 한국 신화를 현대적으로 재조명하기 위해 고서와 유물에 나타난 신화의 흔적을 복원하였다. 또한 게임, 애니메이션, 방송, 영화 제작에 창작소재를 제공하기 위해 3D 그래픽과 하이퍼텍스트 기술 등을 이용해 디지털로 복원하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
신의 계보	• 신보도의 개념과 분류기준 소개 • 동양신의 신보도 : 동이계, 화하계, 독립계에 따른 신보도	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 플래시
신화지도	• 신화의 배경이 되는 지명, 국가가 나타난 지도	
시나리오	• 한국 신화의 원형인 「탁록대전」 소개 • 신화에 등장하는 캐릭터별 시나리오 수록	
캐릭터	• 시나리오별 캐릭터 이미지 제공 • 산해경 캐릭터 : 동아시아 최고의 신화집인 「산해경」 시나리오에 등장하는 캐릭터 이미지	

| 활용 방안 |

- 한국 신화에 등장하는 신과 인물의 구체적인 모습을 다양한 영상물 창작소재로 활용
- 한국 신화를 바탕으로 한국사 연구와 교육용 교재, 교구 개발에 활용
- 한국 신화에 등장하는 신과 인물, 배경의 개성을 살려 캐릭터 디자인에 활용

| 제 작 처 |

동아시테크(주) | T 02-3218-4500

| 2D 지도 |



신화지도
「산해경」에 나타나는 모든
지명과 국가명을 지리적인 위치에 따라 분리한 지도

| 2D · 3D 그래픽 |





적유
청구산에 사는 물고기로 사람의 얼굴을
하고 있으며 소리는 원앙새와 같다





수신
수인(燧人)이라고도 불리며 원래 동쪽
하늘 신이었는데, 땅 위의 사람들에게
불씨 얻는 법을 가르친다





영소
괴강산에 머물며 신선들이 사는 현포를
지키는 신이다

한국 정령연구를 통한 극장용 장편 애니메이션 제작

전래동화 속 귀신이
애니메이션으로 재탄생하다

| 기획 의도 |

우리나라의 토속신앙에는 조상들이 살아온 시대상과 상상력이 고스란히 반영돼 있다. 본 문화원형 콘텐츠는 토속신앙 속 정령들을 체계적으로 복원하고 데이터베이스화 하여 그것을 주제로 애니메이션을 제작함으로써 일반인들이 친근하게 접할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국의 정령	• 정령이란 : 한국 정령의 특징 • 한국의 정령들 : 한국의 귀신 분류, 한국 신화에 나타난 신, 정령 이미지	텍스트, jpg
도래샘 제작과정	• 도래샘이 태어나기까지 : 스크린에 되살아난 한국의 정령들, 애니메이션 기획, 시나리오와 디자인, 연출과 애니메이션 • 애니메이션 제작과정 : 기획, 시나리오, 디자인, 콘티, 원화, 동화, 채색, 배경, 촬영, 편집, 음악, 레코딩	텍스트, jpg
작품과정	• 주제 및 제작의도 • 캐릭터 소개 • 비쥬얼 아트 • 멀티미디어	텍스트, jpg 일러스트 WMA 애니메이션

| 활용 방안 |

- 한국 정령의 애니메이션 제작을 통해 전통문화 교육자료로 활용
- 다양한 캐릭터 제작을 통해 문구, 생활용품에 활용

| 제 작 처 |

(주)연필로 명상하기 | T 02-318-4564

일러스트


한효미


이도래


조왕신


액막이


터주신


물의 신

애니메이션 스틸컷



















한국 호랑이

한반도를 닮은 산중호걸,
호랑이를 만나다

| 기획 의도 |

고 작품 속에 나타난 호랑이의 모습은 한국인의 심성과 모습을 간접적으로 형상화 한 것이 많다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 호랑이를 통해 한국의 이미지와 위상을 새롭게 다지고 호랑이를 소재로 한 문화원형을 흥미로운 방향으로 디지털 콘텐츠화 하여 고부가 가치를 창출할 수 있도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국 호랑이	• 한국 호랑이 : 생태 및 습성, 사냥법, 짝 짓기 • 문헌에 나타는 호랑이 : 삼국유사, 고려사, 중국문헌, 다른 문헌들 • 호랑이 이야기 목록 : 한국구비문학대계, 한국구전설화, 문헌설화, 소설목록	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 애니메이션
호랑이 이야기	• 신화와 설화에 나타나는 호랑이의 이미지를 10가지 캐릭터로 구분해 시나리오 제공 • 호랑이의 10가지 캐릭터 : 신기한 호랑이, 우스운 호랑이, 우직한 호랑이, 둔갑하는 호랑이, 은혜 갚는 호랑이, 은혜 모르는 호랑이, 신령스런 호랑이, 호랑이 잡은 이야기, 호환 물리친 이야기, 그 밖의 호랑이	
호랑이 그림	• 고 작품 속에 나타난 호랑이	
호랑이 민속	• 호랑이와 관련한 속담, 금기, 굿, 공예, 벽사, 꿈, 관상, 제사 등 소개	

| 활용 방안 |

- 신화, 설화 속에 나타나는 호랑이 관련 내용을 소재로 만화, 애니메이션 등 시나리오 개발에 활용
- 호랑이의 개성과 흥미요소를 부각해 캐릭터 디자인 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)플라잉피그 | T 02-752-4125

| JPG |



까치 호랑이



백호도



호랑이 탄 신선도

| 2D 그래픽 |



까치 호랑이



까치 호랑이



맹호도



산신도

| 3D 그래픽 |



흰눈썹 호랑이



꽹과리 치는 호랑이



방물장수와 호랑이

한국설화 인물유형

'옛날 옛적에'의
주인공을 만나다

| 기획 의도 |

한국의 설화에서 나타나는 방대한 인물자료를 유형별로 분석하여 데이터베이스를 구축하였다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 설화의 기본요소인 인물, 소도구, 줄거리를 재구성해 다양한 문화산업에 창작소재를 제공하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
초월적 인물형	• 비현실적인 주제를 다루며 등장인물의 초현실적 능력에 의해 사건이 전개되는 형태 • 창세형, 신선형, 도승형, 귀신형, 우인형 분류에 따른 설화와 인물 소개	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 동영상, 플래시
이상적 인물형	• 현실적인 이야기 유형으로 이야기 배경이나 등장인물의 유형이 긍정적이며 교훈적인 부분을 내포하고 있음 • 군은형, 효우형, 부덕형, 보은형, 존승형, 청빈형, 도량형 분류에 따른 설화와 인물 소개	
현실적 인물형	• 현실적인 이야기 유형으로 등장인물이 갈등을 해결해가는 모습 • 차세형, 현자형, 용맹형, 지략형, 해학형, 재치형, 결연형 분류에 따른 설화와 인물 소개	
부정적 인물형	• 현실적인 이야기 유형으로 이야기 배경이나 등장인물의 유형이 부정적이며 교훈적인 부분을 내포 • 횡포형, 편벽형, 우인형 분류에 따른 설화와 인물 소개	
주제별 설화 인물 분포 유형	• 시대별, 신분별, 지역별 설화 인물 분포	

| 활용 방안 |

- 한국 설화를 소재로 하는 다양한 미디어문화산업의 창작소재로 활용
- 민속문화를 주제로 하는 역사연구의 기초자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)광주방송 | T 02-782-1043

| 2D 그래픽 |



온달왕자와 평강공주



주몽



아사달과 아사녀

| 플래시 애니메이션 |



도미부인

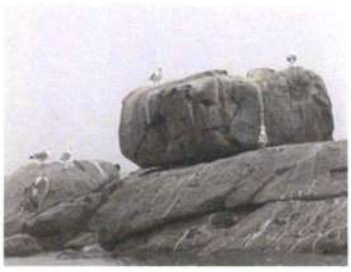


수로부인



연오랑과 세오녀

| 동영상 |



각씨바위



김유신과 김춘추



소금 만드는 노인

한국적 감성에 기반한 **이야기 콘텐츠**

한국인의 희노애락이
이 안에 있다

| 기획 의도 |

옛부터 내려오는 고전이야기에는 한국인의 감성이 고스란히 담겨져 있다. 이에 한국인의 대표 감성을 20개 범주로 분류하고 그 감성을 대변하는 이야기들을 발굴해 디지털 콘텐츠화 하였다. 또한 이야기를 일러스트나 영상으로 시각화 하여 현대 문화산업에서 다양하게 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
감성이야기에 대하여	• 프로젝트 소개 : 한국인 감성의 원형을 담고 있는 이야기 • 감성의 분류 : 한국인의 대표 감성 분류	텍스트, jpg
한국인의 감성과 이야기	• 기쁨, 성냄, 슬픔, 즐김에 따른 한국의 전통 이야기 소개	텍스트, jpg
이야기 흐름과 한국인의 감성	• 한국 고전 이야기에 담긴 감성분석과 관련 영상자료	텍스트, jpg 플래시, 동영상
콘텐츠몰	• 고전 관련 시나리오, 시놉시스, 이미지, 영상자료	텍스트, jpg 일러스트 플래시, 동영상 WMA

| 활용 방안 |

- 고전이야기를 소재로 한 영상물 시나리오 제작 시 활용
- 한국 구비문학 연구와 교육자료 개발 시 기초자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)대웅에듀미디어 | T 02-508-1996

| JPG |



황희정승 집
출처 : 황희정승



절벽바위
출처 : 헌화가



남매탑
출처 : 남매탑의 전설

| 일러스트 |



심봉사
출처 : 심청전



선녀오늘이
출처 : 원천강본풀이

| 플래시 애니메이션 |



상가승무노인탄



재가 된 신부

| 동영상 |



거리굿 다큐멘터리

한국의 도깨비

전설의 고향 속
도깨비를 만나다

| 기획 의도 |

한국의 설화와 전설에 등장하는 대부분의 도깨비는 사람들을 웃기기도 하고 울리기도 하는 친근한 존재로 나타난다. 본 문화원형 콘텐츠는 설화와 전설에 등장하는 도깨비의 성격을 분석해 현대적으로 재해석하여 재미있는 캐릭터로 개발하였다. 이에 다양한 문화산업에서 전통 도깨비 이미지를 창작소재로 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국의 도깨비	• 친숙하면서도 괴상한 재주를 가져 신비한 존재로 인식되었던 도깨비의 특징 • 도깨비의 어원, 도깨비 이야기의 기원, 도깨비 신앙, 한국 도깨비의 특징, 도깨비 상식, 도깨비 정보	텍스트, jpg
도깨비 캐릭터	• 도깨비의 종류 • 도깨비의 성격 • 도깨비 3D 캐릭터	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
도깨비 이야기	• 이야기 즐기기 : 책 속의 도깨비, 입으로 전해오는 도깨비, 도깨비 굿놀이, 이야기 동영상	텍스트, jpg 동영상
도깨비 이미지	• 설화 속에 나타나는 도깨비 캐릭터와 소품 등의 이미지	텍스트, jpg
도깨비 샵	• 이야기, 설화 속에 나타나는 도깨비 캐릭터를 기본으로 한 일러스트와 3D 그래픽 제공	텍스트, jpg 3D 그래픽 일러스트
놀기	• 도깨비 지식IN • 도깨비 퍼즐 • 도깨비 색칠하기	텍스트, jpg 일러스트

| 활용 방안 |

- 한국을 대표하는 세계적 공연 〈난타〉 속 두드림의 기원이 되는 도깨비 설화에 대한 자료 제공
- 애니메이션, 게임, 출판물 등 다양한 문화콘텐츠 제작 시 소재로 활용
- 한국의 도깨비의 특징과 친숙함을 바탕으로 한 지역 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)네오그라프 | T 070-7116-0808

| JPG |



김서방 도깨비



개 도깨비

| 2D 그래픽 |





각시 도깨비





달걀 도깨비

| 3D 그래픽 |



명궁 도깨비



바다 도깨비



괴수 도깨비

한글 조립 및 발음 알림장

한글의 해례본을
3D로 만나다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 한글을 처음 배우기 시작하는 아동과 외국인들이 한글을 좀 더 쉽고 재미있게 배울 수 있도록 개발되었다. 이에 한글 창제의 기본 원리, 음절의 구성 원리, 발음 입모양 등을 쉽고 재미있게 익힐 수 있도록 사용자 인터페이스와 3D 모델 및 영상을 활용한 소프트웨어를 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
콘텐츠 주요 개발내용	• 발음기관을 본떠서 창제한 기본 자음(ㄱ, ㄴ, ㅁ, ㅅ, ㅇ)을 2D · 3D 영상으로 시각화 • 천지인(天地人)의 의미를 담아 만든 기본 모음(· , ㅡ, ㅣ)을 2D · 3D 영상으로 시각화 • 한글창제 원리에 담긴 음양오행의 철학적 사상을 2D · 3D 영상으로 시각화	
한글 조립 및 발음 알림장	• 4가지의 기능 요소로 이루어지는 응용 소프트웨어 프로그램 ① 화면에 3D로 모델링된 한글의 자음과 모음의 모델 출력 ② 마우스를 이용해 임의의 자음(모음)을 선택하면 선택된 글자의 과학적 창제 원리(제자원리)를 2D · 3D 영상으로 출력 ③ 마우스를 이용해 임의의 자음(모음)을 선택해서 초성-중성-(종성)으로 구성되는 하나의 한글 음절을 조합하고 완성된 최종 글자를 3차원 영상으로 출력 ④ 초성-중성-(종성)으로 조합된 글자의 소리 및 발음 방법을 3차원 입술 애니메이션으로 출력	텍스트, jpg 3D 모델링

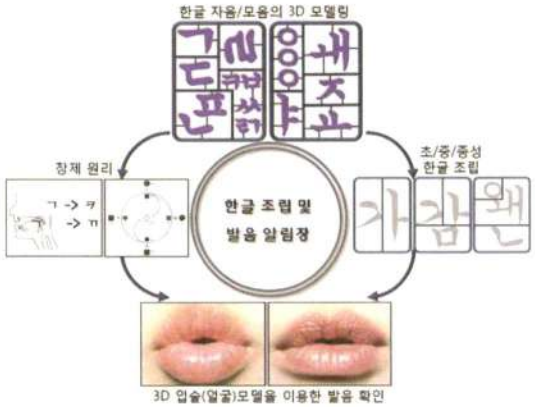
| 활용 방안 |

- 한글을 배우고자 하는 외국인들에게 3D 애니메이션을 통해 쉽고 재미있게 학습할 수 있도록 함
- 유아 · 아동들이 한글에 대한 흥미를 가질 수 있도록 하는 교육자료로 활용

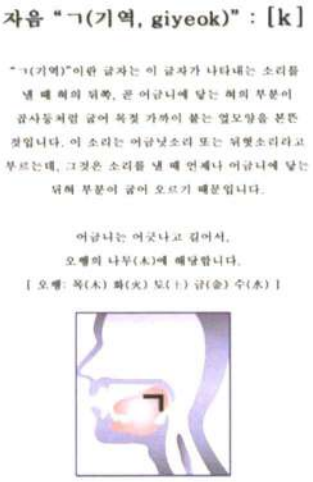
| 제 작 처 |

(주)오비에스파크 | T 02-3454-1164

| 기타 |

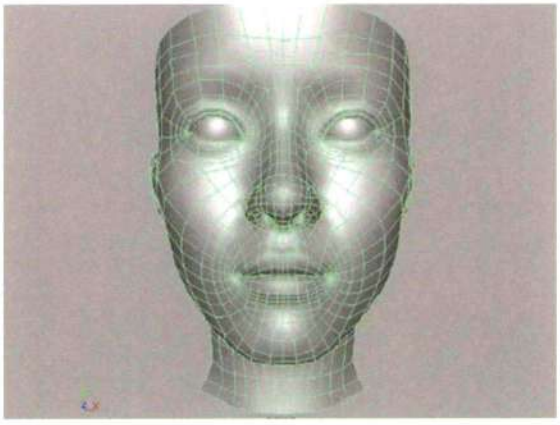


한글 조립 및 발음 알림장

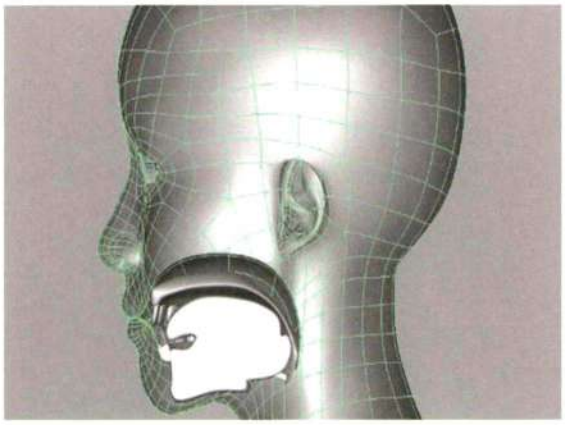


훈민정음의 창제원리 및 음양오행설과의 관계

| 3D 모델링 |



립싱크 3D 얼굴모델



립싱크 3D 구강구조 모델

함께 읽는 용비어천가

스마트폰으로
용비어천가를 읽다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 훈민정음으로 만들어진 최초의 책 「용비어천가」를 시대의 흐름에 맞게 다양한 장르의 콘텐츠로 제작하여 현대인들도 쉽게 접근할 수 있도록 개발되었다. 특히 스마트폰 사용자를 위해 멀티미디어 기능을 도입해 전통 문화원형에 대한 거부감을 낮추고 누구나 흥미롭게 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
e-pub	용비어천가의 시 전문을 번역하고 중국 고사와 우리 역사로 구성된 한문해석 부분을 한글로 재구성하여 이미지와 텍스트로 구성함	텍스트 2D 그래픽
스마트폰 앱	용비어천가 이야기 속 캐릭터와 오브젝트를 터치하거나 드래그하면 움직이고 소리가 나는 등 인터렉티브 요소로 구성하여 애니메이션, 효과음, 배경음악, 성우 내레이션으로 구성함	텍스트 2D 그래픽 sound

| 활용 방안 |

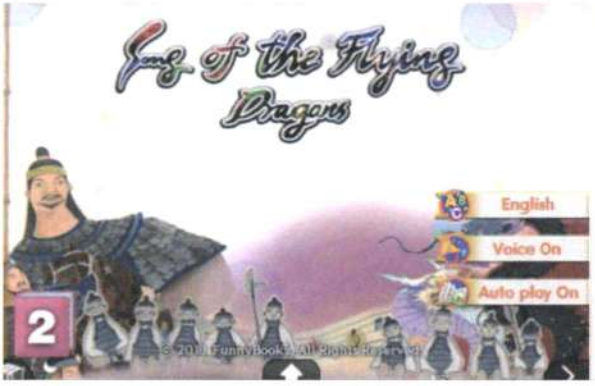
- e-Pub Book : 원문(고어 원형)의 일부와 해설본을 이미지와 텍스트로 제공하여 한글원형의 아름다움을 느끼고 누구나 쉽게 접할 수 있도록 함
- Ani Book : 용비어천가에 얽힌 내용을 움직이고 반응하는 전자책으로 제작하여 이해와 몰입도를 높임
  - 해설본을 토대로 이야기형식의 동화 앱
  - 사용자와의 상호작용을 통해 움직이고 반응하는 양방향 체감형 이북 앱
  - 영어 · 한국어 제공
  - 앱스토어를 통해 일반인들에게 무료 제공

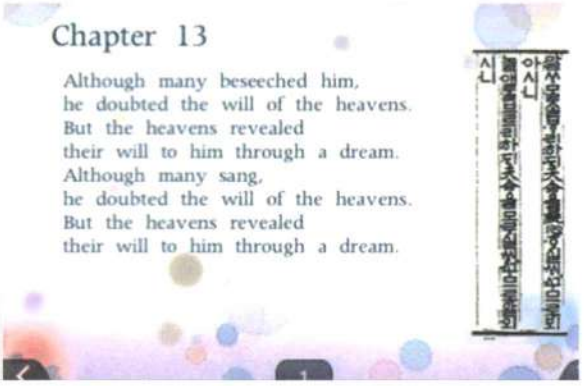
| 제 작 처 |

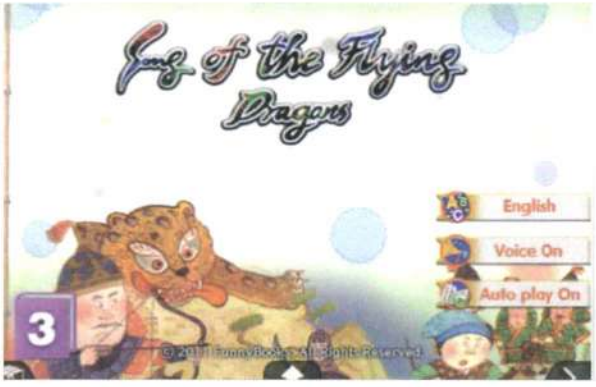
주식회사 펀섬 | T 02-6907-9831

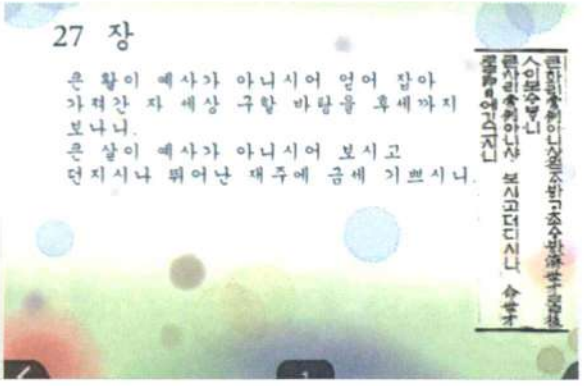

Song of the Flying Dragons
English
Voice On
Auto play On
1


1 장


Song of the Flying Dragons
English
Voice On
Auto play On
2


Chapter 13
Although many beseeched him,
he doubted the will of the heavens.
But the heavens revealed
their will to him through a dream.
Although many sang,
he doubted the will of the heavens.
But the heavens revealed
their will to him through a dream.


Song of the Flying Dragons
English
Voice On
Auto play On
3


27 장

혜초의
왕오천축국전

한국 최초의 세계탐험가,
혜초의 기행문을 감상하다

| 기획 의도 |

「왕오천축국전」은 한국 최초의 여행서로 이슬람 제국의 정치, 문화, 풍습, 종교 등 다방면에 관한 정확한 기록을 담고 있으며 특히 당시 인도와 중앙아시아의 불교 상황을 이해하는데 중요한 자료로 평가된다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 한국 기행문학의 원형이 된 「왕오천축국전」의 풍부한 스토리를 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 문화산업에 활용하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
디지털 왕오천축국전	• 왕오천축국전 개관 • 왕오천축국전 원문 40편 수록 • 디지털 왕오천축국전에 나타는 2D 그래픽 • 왕오천축국전 순례 일정	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 플래시
왕오천축국전 시나리오	• 왕오천축국전을 바탕으로 각색한 시나리오, 시놉시스, 에피소드 수록	
천축, 서역 문화관	• 왕오천축국전 개관 공간 이야기 : 동 · 중 · 남 · 서북 천축 • 티베트, 간다라, 대국식, 돌궐, 중국 · 불교 미술의 전래 • 스투파, 사원, 불상	
왕오천축국전 사이버관	• 이미지, 2D · 3D 그래픽, 플래시 애니메이션	

| 활용 방안 |

- 혜초의 왕오천축국전으로 국민과 세계인에게 한국을 홍보하는 계기 마련
- 혜초의 일생과 왕오천축국전 스토리를 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 출판 등 다양한 문화산업 활용

| 제 작 처 |

KAIST | T 042-350-8835

| 2D 그래픽 |



혜초 순례지도
혜초의 순례여정을 10개의 지역으로 나누어 표시하고 더불어 현재 많은 유적이 남아있는 도시 정보



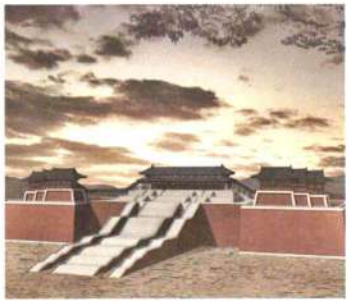
왕오천축국전 미니어처
왕오천축국전에 기록된 원문을 바탕으로 10개의 미니어처를 제작하여 당시 모습을 재현



바이샬리
인도 바이샬리 사원의 전경으로 바이샬리 스투파의 현재모습과 잘 보존된 아쇼카 석주의 모습



토번
토번의 영역이었던 포탈라궁과 황금사원



대명궁
8세기 세계적인 국가였던 당나라 황실의 대명궁



돌궐
돌궐의 우루무치 남산목장과 천산천지, 파미르 고원의 모습

| 3D 그래픽 |



혜초
8세기 서역 복장을 근거로 혜초의 모습을 3차원 디지털로 재현



바미안 석굴
탈레반에 의해 폭파된 바미안 불상을 디지털로 재현



산치스투파
인도 산치스투파3D으로 산치대스투파의 모습과 다양한 조각들을 디지털로 재현

찰칵 QR코드

문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010







의식주



고려복식

왕건에서 정몽주까지,
고려시대 복식을 감상하다

| 기획 의도 |

전해오는 고려시대 자료가 부족하여 그동안 고려시대의 아름다운 복식문화를 이해하기 어려웠을 뿐만 아니라, 특히 복식 복원에 대한 연구도 미진한 상황이었다. 이에 현존하는 고려 불화, 복장 유물, 고려후기 인물화 및 벽화, 관련 문헌인 「고도경」과 「고려사여복지」 등에 근거하여 고려복식을 복원하고 문화원형 콘텐츠를 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
왕의 복식 및 관복 1	• 고려시대 황제의 제복, 12류 면류관복 • 황태자의 제복 • 초기의 백관1(9장복), 2~3(5장복), 4~5(3장복), 6~9(무장복)품의 제복 • 고려 초 · 중 · 후기 황제의 조복	텍스트, jpg 3D 그래픽
왕의 복식 및 관복 2	• 왕의 제복 9류면, 9장복 • 공민왕의 조복 착용도(전 세회도 소재) • 왕의 공복(종묘소장, 공민왕과 노국공주의 초상화 근거) • 백관의 제복, 양관, 청라상의, 홍라상('고려사' 근거) • 원과 교류당시 백관의 공, 상복(이인민의 초상화 근거) 등	텍스트, jpg 3D 그래픽
궁정의 근시, 의위	• 관원 복식(일본 서복사 소장, 관경서분변상도 근거) • 의위 복식(일본 대은사 소장) • 의위 복식(일본 천왕원 소장, 미륵하생경 변상도 근거)	텍스트, jpg 3D 그래픽
고려후기 사대부의 복식	• 사대부 복식(이제현의 초상화 근거) • 사대부 복식(안향 초상화 근거) • 사대부 복식(엽제신 상 근거) • 사대부 혹은 평서민 복식(방배동 출토 목우 인물상 근거)	텍스트, jpg 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 고려시대를 배경으로 하는 영화, 드라마, 애니메이션 등의 복식 제작에 기초자료로 활용
- 우리나라 전통 복식관련 출판물 제작 시 활용

| 제 작 처 |

(주)드림한스 | T 02-2108-7711

| 3D 그래픽 |

고려시대 황제의 제복, 12류 면류관복









의위 복식 – 무사 (일본 대은사 소장, 관경변상도 근거)



직령의 연황색 착수상의는 조색으로 단장식을 한다



연황색 치마에 조색 단장식을 한 치마를 입는다



훙금비구 :
아악의 순·탁·요·락·응·아·상·독을 잡는 공인이 착용한다

왕비 예복 (일본 대덕사 소장, 수원관음도 근거)



| JPG |



복식 원본 무늬

| 3D 그래픽 |



복식 3D무늬

고려시대 주거공간

고려시대 건축에서
과학을 발견하다

| 기획 의도 |

고려시대 주거공간은 조선시대 한옥과 크게 달랐으나 현존하는 건축물이 거의 없어 구체적인 모습을 파악하기 어려웠다. 이에 문헌, 논문, 그림, 실물, 유정, 조선전기 주택 등을 종합하여 고려시대 주거건축의 보편적 양식과 유형별 특징을 도출하고 이를 근거로 고려시대 주거공간 문화원형 콘텐츠를 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
문헌 속 고려주거	• 문헌 속 고려시대 주거형태와 주생활 및 기물과 시설에 관한 자료 • 고려시대 상류층 주거공간과 주생활의 특징	텍스트, jpg
고려주거의 현장	• 고려시대 건축양식을 바탕으로 한 사찰, 관청, 건물터 등 자료	텍스트, jpg
복원준비	• 복원된 고려시대 건축물 • 고려시대 건축 장식요소 • 고려시대 건축도면도	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
영상 속으로	• 고려시대 귀족과 평민의 가옥, 별궁 등의 건축양식과 가구배치도를 3D 애니메이션으로 재현	텍스트, 동영상 3D 애니메이션

| 활용 방안 |

- 고려시대 건축을 소재로 한 출판물 제작에 활용
- 영화, 드라마, 게임 등의 배경 이미지 제작에 자문 및 영상자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)씨투케이솔루션즈 | T 070-4032-6338

| JPG |



남흥재사



맹씨행단



부석사 무량수전

| 2D 그래픽 |



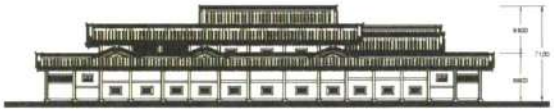


가구 무늬

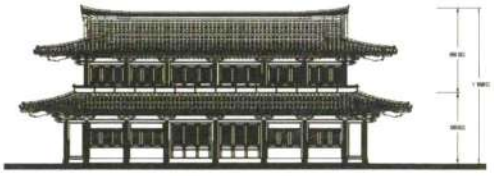




벽지 휘장



귀족가옥 도면



별궁 도면

| 3D 그래픽 |



귀족가옥



별궁



부유한 평민가옥

공연문화의 원형인
근대 극장 원소스 개발

근대 무대예술의 시작,
극장을 감상하다

| 기획 의도 |

극장은 공연문화에 대한 근대인들의 다채로운 시각이 내재된 공간이다. 본 문화원형 콘텐츠는 극장 등장 이후 공연문화의 변화를 볼 수 있도록 국내 근대의 극장의 원형을 복원하고 시놉시스와 시나리오를 개발해 다양한 문화산업의 창작소재로 활용될 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
극장소개	• 극장과 공연문화 • 극장의 기원과 역사 • 근대 극장지도	텍스트, jpg 2D 지도
극장공간	• 한국 최초 국립극장, 원각사 • 한국 최초 상설영화관, 단성사 • 눈물없이는 볼 수 없는 대중적 드라마의 뿌리, 동양극장	텍스트, jpg 3D 그래픽
극장이야기	• 극장 관련기사 : 공연내용, 극장 관람풍경, 극장 주변의 풍속, 배우 스캔들 • 시놉시스 : 극장 발전 초기의 영화 시놉시스 제공 • 극장 시나리오	텍스트, jpg 일러스트
공연예술	• 1910년~1920년대에 극장에서 펼쳐졌던 다양한 공연프로그램 수록	텍스트, jpg
극장갤러리	• 당시 기사화됐던 자료 및 삽화 원본과 보정된 이미지 수록	텍스트 3D 동영상

| 활용 방안 |

- 영상산업 : 극장의 세트장 복원과 시나리오 개발에 활용
- 교육산업 : 근대 극장의 발달, 풍습, 특성, 이야기 등 근대사 교육자료 개발에 활용
- 게임산업 : 극장경영, 인물, 배우의 삶 등의 이야기 소재를 활용해 게임 개발에 활용
- 디자인 산업 : 근대 배우들의 복식을 현대적으로 재해석해 새로운 의상 디자인 창작에 활용

| 제 작 처 |

(주)온퓨즈 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| 2D 지도 |

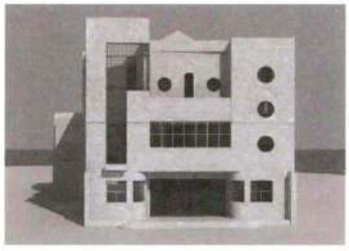


근대 극장 지도

| 3D 동영상 |



원각사



단성사



동양극장

| 일러스트 |







근대 극장의 모습

디지털 창덕궁

조선시대 궁궐의 생생한 현장,
창덕궁을 거닐다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 '조선시대 궁궐 조경의 원형복원을 통한 콘텐츠 리소스 개발' 과업을 통해 개발되었다. 이에 창덕궁의 원형을 수집하여 텍스트형 콘텐츠 총 100여점, 사진 600여점, HD영상클립 19여점, 캐드 100점, 일러스트 50여점, 3D 그래픽 및 3D 영상 60여점으로 개발하여 첨단 영상문화산업에 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국의 전통조경	• 한국 조경의 각 시대별 발달 양상과 공간별 특성	텍스트, jpg 3D 그래픽
조선시대 궁궐조경	• 조선시대 궁궐의 공간구성과 궁궐 조경의 구성요소	텍스트, jpg 3D 그래픽
창덕궁 원유이야기	• 창덕궁의 역사 및 연혁, 입지와 배치, 주요 원유 공간구성, 후원 이야기, 창덕궁의 경관 변화 등	텍스트, jpg 3D 그래픽
사료 속 창덕궁 원유	• 문헌사료 속 창덕궁의 원유의 모습	텍스트, jpg 캐드
원유 구성요소	• 원로와 포장, 화계, 석계, 판장, 취병, 수경시설 등 원유 구성요소	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 일러스트, 캐드
원유 건축물	• 관람정, 존덕정, 능허정, 청심정, 취한정, 소요정, 태극정, 농산정, 청의정 등 창덕궁 원유 건축물 개요	텍스트, jpg 캐드
창덕궁의 수목	• 창덕궁의 수목 및 식생 개요, 노거수 현황 수록	텍스트, jpg 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 캐드 및 3D 맥스 등의 디지털 콘텐츠를 창덕궁 실측 조사에 활용
- 영화, 드라마, 애니메이션 등 다양한 영상산업 콘텐츠 개발에 활용

| 제 작 처 |

글로브인터랙티브(주) | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



인정전 전경



인정전 궁정의 품계서과 박석포장



인정전과 후면 화계



존덕정과 대석



정락문 앞 괴석



연경당 앞 괴석문

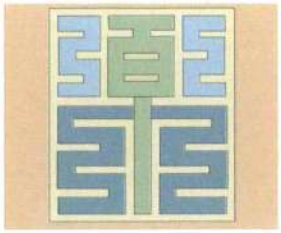
| 2D 그래픽 |



학 문양



잉어 문양



길상 문양



사슴과 소나무 문양

| 3D 그래픽 |



반도지 조감도



부용정 조감도



부용정

디지털 콘텐츠로 보는 앙코르왓

세계 7대 불가사의
앙코르왓의 비밀을 풀다

| 기획 의도 |

1991년 유네스코(UNESCO, 유엔교육과학문화기구)의 호소로 국제사회에 앙코르왓 보호의 필요성이 대두되면서 이듬해 유네스코는 앙코르왓을 세계문화유산으로 지정했다. 앙코르유적 복원은 분쟁 지역의 문화유산 복구에 있어 국제적인 모델을 만들려는 노력의 일환이었으며, 한국은 CT(Culture Technology)기술을 도입해 앙코르왓 문화원형을 디지털 콘텐츠 형태로 개발하여 세계 문화유적 복원에 기여하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
앙코르왓 개관	• 앙코르왓의 의의 • 앙코르왓의 완성과 재발견 • 앙코르 유적의 연구와 복원 • 앙코르왓 문화원형 복원의 의미	텍스트, jpg
앙코르 스토리	• 크메르 문명 : 크메르 왕조 소개 • 라마야나 : 산스크리트 언어로 24,000송(頌)이 쓰여진 서적 • 마하바라타 : '바라타족의 전쟁을 읊은 대사시'란 뜻 산스크리트어로 된 대서사시 • 앙코르 스토리텔링 : 앙코르왕국을 배경으로 한 다양한 시나리오 • 진랍 풍토기 : 원나라에서 진랍(캄보디아)으로 파견된 주달관의 기록 • 앙리무오 여행기 : 정글에 묻혀있는 앙코르 문명을 유럽에 알린 프랑스 탐험사 앙리무오의 여행기	텍스트, jpg
앙코르의 유적	• 앙코르왓, 앙코르톰, 바이욘, 반데이스레이, 벵메알레르 등 앙코르유적 소개	텍스트, jpg 플래시
앙코르 뮤지엄	• 앙코르왓 순례 • 도면으로 본 앙코르왓 • 앙코르 파노라마 • 압사라 전시실 • 앙코르왓 복원 체험관 • 앙코르 이야기 • 앙코르 가상 박물관	텍스트, jpg 플래시, 3D VR 3D 그래픽 3D 동영상

| 활용 방안 |

- 캄보디아 문명에 관심이 있는 전 세계인을 대상으로 디지털 콘텐츠 공급
- 게임, 영화, 애니메이션, 영상, 방송, 전시 온라인 등 영상산업에 활용
- 앙코르왓을 기본 배경으로 한 출판물 및 시나리오 소재로 활용

| 제 작 처 |

(주)시지웨이브 | T 02-380-3370

| JPG |







앙코르왓 사진여행

| 3D 그래픽 |



궁중무희 압사라



장군 하누만



자이야와르만 7세



크메르 전사

| 3D VR |



건축 3차원 스캔



앙코르왓 3D 모델

| 3D 동영상 |



나가



아수라 두상



위슈누



문지기상

목조건축 부재별 조합 조립체험

한국 목조건축의 진수를
3D로 체험하다

| 기획 의도 |

한국의 목조건축은 크게 일반 주거와 사찰, 왕이 거주하는 궁궐, 향교와 서원으로 구분된다. 한옥의 건축 구성요소로는 기단, 계단, 기둥, 공포, 마루 난간, 단청 등이 있으며 모든 부재들이 서로 분리된다는 장점이 있다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 목조건축의 조립체험을 통해 한옥의 건축 원리를 이해하고, 현대 건축의 다양성에 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국 목조건축의 이해	• 한국 목조건축의 종류 소개 및 사진, 단면도 • 기단, 계단, 초석, 기둥, 공포, 가구, 창호 등 한국 목조건축의 구성요소 소개	텍스트, jpg 3D 그래픽
주요구조부 조립체험	• 목조건축의 주요한 가구방식과 공포의 구성 및 3D 조립체험	텍스트 3D 그래픽
건축종류별 3차원 조립	• 목조건축물의 각 구성요소를 개별적으로 선택하여 3D 그래픽을 이용해 하나의 건물을 완성하는 VR 수록	텍스트 3D 조립체험
건축부재별 3차원 보기	• 기단부, 몸체부, 지붕부, 마감 등 목조건축의 각 부재들을 VRML을 통해 사실적 모형을 보는 것처럼 다양한 시점을 통해 체험 가능	텍스트 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 고택의 복원 시 한옥에 대한 기초적인 지식과 전문자료 제공
- 한옥을 중심으로 선조들의 생활양식 연구에 활용

| 제 작 처 |

명지전문대학 산학협력단 | T 02-300-1040

| JPG |



김선조 가옥 안채 충북 영동



선교장 안채 강원도 강릉시

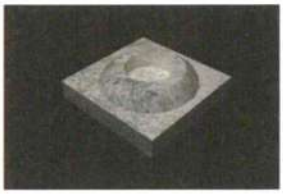


향단 경주 양동마을



성위제가옥 사당 충북 영동

| 3D 그래픽 |



방형초석



배흘림기둥



맞배



우물마루

| 3D 조립체험 |



3량 가구방식 조립도



1추 목줄심포 조립도

사진으로 보는 한국 전통건축

대웅전에서 경복궁까지
한국 전통건축의 역사를 더듬다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 한국 목조건축이 절정에 이르렀던 조선시대 건축물의 특성을 복원하고자 개발되었다. 이에 300여 채의 건축물의 문화원형을 다이어그램, 도면, 애니메이션 등으로 디지털 콘텐츠화 하여 현대의 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
부분별 검색	• 기둥, 지붕, 계단 등 건축물 구성요소별 검색을 통해 해당 사진 제공	텍스트, jpg
문양별 검색	• 건축물의 패턴 및 문양 십이지신, 창살무늬별 검색을 통해 해당 사진 제공	텍스트, jpg
배경별 검색	• 물, 산, 들 등 건축물의 주위 자연환경별 검색을 통해 해당 사진 제공	텍스트, jpg
효과별 검색	• 위계성, 곡선미, 파격 등 미적 요소별 검색을 통해 해당 사진 제공	텍스트, jpg
건물 검색	• 건축물의 용도, 지역, 시대, 문화재별 검색을 통해 해당 사진 제공	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 조선시대 한옥, 사찰 등 전통건축물의 연구 및 교육자료에 활용
- 대표 전통건축을 중심으로 지방문화 활성화를 위한 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

엔티디산업 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| 기타 |



한옥 검색



한옥 부분별 검색

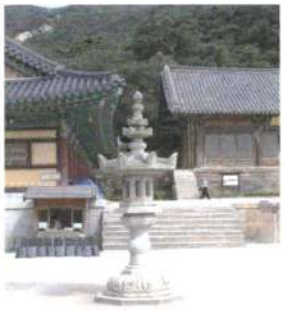
| JPG |



수덕사
계단 아래에서 바라본 황하정루의 전경



수덕사
범종각 영역에서 바라본 대웅전 전경



수덕사
범종각 석등



수덕사의 소나무



선암사 강선루 누하주



동락정 기둥



창덕궁 선정전 바닥

사찰 건축 디지털세트
절집

사찰건축의
백미를 엿보다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 고건축에 대한 자료를 수집하고 데이터베이스를 구축하는데 목적을 두었다. 이에 불교사찰을 사실적으로 재현한 응용모델과 통합모델을 개발해 다양한 문화산업에 활용가치를 높일 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
멀티미디어 북	• 한국 대표 사찰에 관한 정보, 파노라마 VR, 공간체험, 동영상 • 한국 대표 사찰 : 금산사, 불국사, 봉정사, 법주사, 통도사	텍스트, jpg VR, 동영상
콘텐츠 몰	• 사찰 콘텐츠뱅크를 구성하는 멀티미디어 리소스	3D 모델, jpg e-book 애니메이션 VR
B2B 몰	• 7개 영역 52종의 사찰 건축물을 3D 그래픽, 모바일, 사진, e-book, 애니메이션, VR의 6가지 미디어로 구성해 사용자가 필요에 따라 직접 구성할 수 있도록 제공	3D 모델, jpg e-book 애니메이션 VR

| 활용 방안 |

- 온라인 게임 개발 시 배경 이미지 제작에 활용
- 급성장하고 있는 모바일 콘텐츠 개발에 3D 그래픽에 활용

| 제 작 처 |

(주)여금 | T 02-703-9668

| JPG |



범어사 일주문





법주사 원통보전 정면

| e-book |





아미타전



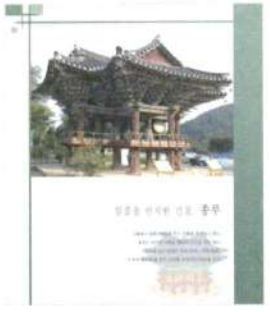


금강전





불일암 해우소





완루 송광사 종루

서울 4대문 안 길 이름 스토리 콘텐츠 개발

서울 길에
숨겨진 이야기를 만나다

| 기획 의도 |

서울시의 도로명은 고유한 역사와 특성 등을 고려하여 지어진 것으로 도로명 자체가 하나의 문화유산이다. 본 문화원형 콘텐츠는 서울 4대문 안 길 이름에 연관된 다양한 이야기를 추출하고 스토리화 하여 문화적 상상력의 소재로 제공하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
서울시 길이름	• 서울 4대문 안쪽에 있는 길 가운데 20개의 길을 추출해 길의 위치, 길이름 유래, 길이름에 얽힌 이야기 등 소개 • 서울 20개의 길 : 경교장길, 경희궁길, 광통교 청계천길, 김상옥길, 남대문 시장길, 다동길, 대명거리, 명동길과 진고개, 명례방길, 무계정사길, 부암동길과 부침바위, 소공로, 수진궁길, 숭인동길, 자수궁길, 전농얄개길, 창의문길, 청진동길, 피마길, 홍제천길	텍스트, jpg 동영상

| 활용 방안 |

- 각 길 이름에 얽힌 스토리를 개발함으로써 공연, 문화행사 등 도시축제 개발에 활용
- 서울 역사교육에 길 이름 스토리를 활용해 흥미로운 교육콘텐츠 개발에 활용

| 제 작 처 |

한국산업정보연구소 | T 02-3473-4666

| 동영상 |



경희궁길
스토리 테마 : 동심과 인간



광통교 청계천길
스토리 테마 : 원한과 인간



소공로
스토리 테마 : 희망과 인간



자수궁길
스토리 테마 : 권력과 인간

옛 집

한국의 얼을 담은
한옥의 정취에 빠지다

| 기획 의도 |

전통 가옥인 '한옥'을 영상미술에서 사용하는 '세트(Set)'로 개념화 하고 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 하였다. 이에 한옥을 3D 그래픽으로 재현하고 활용성에 중점을 둔 스튜디오 세트를 제작해 전통을 소재로 한 문화산업 활성화에 기여하고자 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
한옥마을 앱	• 강가형, 읍성형, 해안형, 평야형, 풍수형에 따른 마을 조감도	플래시
콘텐츠몰	• 한옥을 구성하고 있는 건축물에 대한 소개	텍스트, jpg 일러스트 3D 그래픽 3D VR 애니메이션
가상박물관	• 한옥건축의 구조, 서원, 향교에 대한 동영상	텍스트, jpg 3D 동영상
용어사전	• 한옥관련 용어 검색 및 설명	텍스트

| 활용 방안 |

- 한옥을 소재로 한 게임, 애니메이션, 영화, 방송, 전시, 교육, 출판 등 다양한 온 · 오프라인 콘텐츠 개발에 활용
- 한국의 역사를 배경으로 한 게임 개발 시 풍부한 배경자료 제공

| 제 작 처 |

(주)여금 | T 02-703-9668

| 2D 그래픽 |



한옥건축의 구조
공포 조립하기

| 3D 그래픽 |



목조건축 가상체험

| 플래시 애니메이션 |



안동토호부 강가형



낙안읍성 읍성형

와인문화

와인을 통해
세계를 여행하다

| 기획 의도 |

근래에 들어 와인의 향유가 세계적 매너의 중요한 항목으로 대두되면서 와인에 대한 관심과 애용이 더욱 증가하고 있다. 본 문화원형 콘텐츠는 와인의 역사, 문화, 지역적 특성 등 정보들을 체계적으로 데이터베이스화하여 학계 및 관련 산업에서 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
와인의 정의	• 와인의 역사, 와인의 분류기준, 세계의 와인, 음미방법, 와인관련 직업, 세계적 와인 축제	텍스트, jpg
역사와 예술	• 역사적 사실, 신화, 미술, 음악, 문학, 영화 등 예술 속에 나타나는 와인이야기	텍스트, jpg
생활과 문화	• 와인 제조과정, 와인 보관법, 와인 관련 도구, 와인과 건강, 와인에 어울리는 음식, 와인 테이블 매너 등 생활 속에서 와인을 즐길 수 있는 정보 제공	텍스트, jpg
콘텐츠 체험	• 와인 전파지도, 와인 탄생 배경, 와인 축제, 와인상식 등을 담은 이러닝 제공	텍스트, jpg 플래시, AUDIO

| 활용 방안 |

- 와인의 제조과정, 와인 감별 등 와인 기초지식 학습자료로 활용
- 해외 와인산업의 성공사례를 본받아 국내 와인산업에 기초자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)애듀미디어 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



이집트 벽화



중세의 포도원



와인을 마시는 그림

| 플래시 애니메이션 |



와인 전파지도



와인 전자지도

| e-learning |





와인 이러닝 와인의 기본 상식부터 와인의 분류, 와인 테이블 매너 등을 배울 수 있는 이러닝 콘텐츠

재미있는
세시음식 이야기

계절 따라 명절 따라
맛있는 세시음식을 담다

| 기획 의도 |

우리 민족은 농경사회를 배경으로 아름다운 세시풍속과 세시음식이 발달하였으나, 급속한 현대화로 점차 잊혀져가고 있다. 본 문화원형 콘텐츠는 사라져가는 세시음식의 원형을 문헌고증과 내림음식 보유자 채록을 근거로 복원하고, 그 속에 담긴 이야기를 발굴하여 디지털 콘텐츠화 함으로써 식문화발달에 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
세시음식 이야기	• 정월(1월)부터 12월까지 월별 세시음식의 종류와 조리법, 동영상	
세시음식 시나리오 뱅크	• 세시음식을 전통문화와 예법에 따라 구분하여 소개 • 분류기준 : 풍류, 권세, 별식, 사랑, 효성, 약식동원, 지혜, 치국, 욕심, 벽사, 충절, 체면	텍스트, jpg 동영상
조리법 갤러리	• 세시음식을 주식, 부식, 후식으로 분류하여 해당음식 조리법을 동영상으로 제공	

| 활용 방안 |

- 세시풍속과 세시음식을 통해 음식의 유래와 문화적 이해의 폭을 넓힐 수 있는 창작소재 발굴에 활용
- 지역적, 지리적, 환경적, 역사적 의미를 이해할 수 있는 음식소재를 발굴하여 콘텐츠 기획에 활용
- QR 코드북 개발을 통해 전시, 식품 유통산업, 식재료 생산자, 박람회 홍보에 활용

| 제 작 처 |

(사)한국전통음식연구소 | T 02-741-5411

| JPG |



비빔밥
'섞어비빈 밥'이라는 뜻을 가진 전통음식



팥죽
역귀를 쫓아낸다는 풍습을 지닌 음식



밀국수
장수의 염원이 담긴 전통음식



조랭이 떡국
무병장수와 부귀영화의 의미가 담긴 음식



삼계탕
원기 회복을 위해 먹는 음식

| 애니메이션 |



역사가 깃든 음식 불고기



이냉치냉(以冷治冷) 냉면

전통 건축과 장소

전통건축이 빚어낸
공간에 주목하다

| 기획 의도 |

한국의 전통 건축은 화려한 외관보다는 주변 자연경관과의 어울림을 더 중요하게 생각해 사람과 자연, 그리고 건축물이 자연스럽게 어우러진 사례가 많다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 전통 건축의 공간과 주변의 장소들이 갖는 다양한 의미를 다이어그램, 사진, 동영상 등으로 제작하고 디지털 콘텐츠화 하여 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
한국의 고택	• 사람이 중심이었던 전통 고택의 소개와 정보 – 운조루, 정여창고택, 맹씨행단, 김동수고택, 독락당, 윤증고택, 관가정, 추사고택, 손동만 고택, 향단	텍스트, jpg 애니메이션
한국의 서원	• 사람의 도리를 몸에 익혔던 서원의 소개와 정보 – 임고서원, 필암서원, 죽림사, 소수서원, 무성서원, 병산서원, 도산서원, 도동서원, 남계서원, 옥산서원	텍스트, jpg 2D 그래픽 애니메이션
한국의 사찰	• 참 지혜를 얻었던 사찰 소개와 정보 – 범어사, 봉정사, 통도사, 미륵대원, 선암사, 불국사, 쌍계사, 부석사, 화엄사, 대흥사	텍스트, jpg 애니메이션

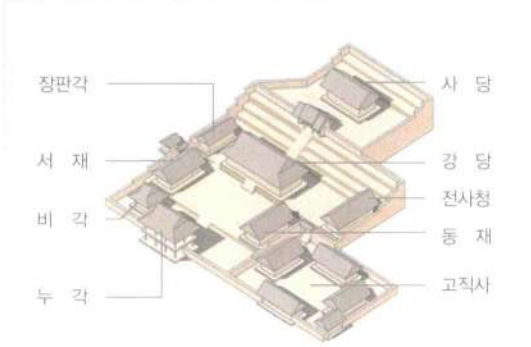
| 활용 방안 |

- 전통 고택, 서원, 사찰에 대한 관심이 높아짐에 따라 체험, 답사에 대한 이용자의 욕구를 반영한 콘텐츠 개발에 활용
- 지역 관광프로그램과 연계해 체험 프로그램 개발에 활용
- 고택, 서원, 사찰에 녹아있는 선조들의 문화원형을 영화, 다큐멘터리 등 다양한 영상산업에 활용

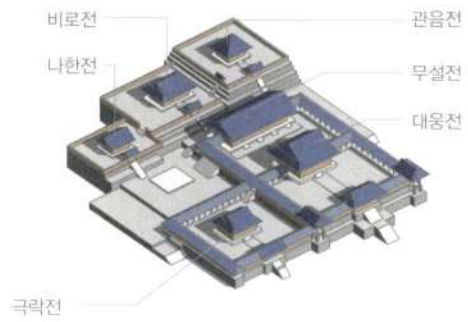
| 제 작 처 |

(주)하우스세이버 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

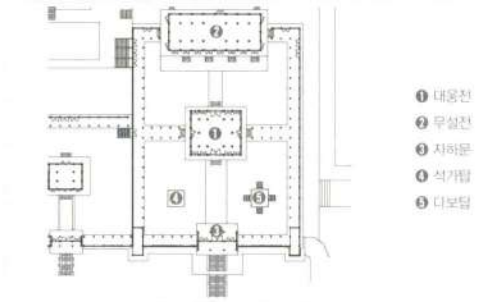
| 2D 그래픽 |



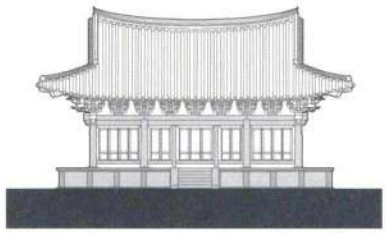
임고서원 전체 도면



불국사 도면



대웅전 평면도

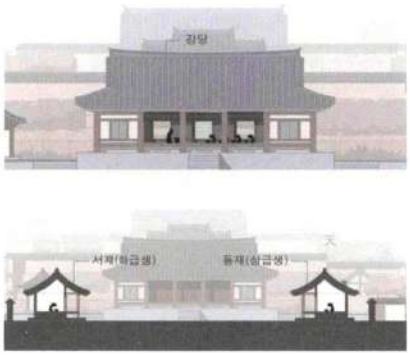


극락전 정면도

| 애니메이션 |



운조루



임고서원

전통 머리모양과 머리 치레거리

시대별 헤어스타일과
액세서리를 감상하다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 전해져 오는 문헌자료와 박물관에 소장된 자료의 한계를 넘어, 한국 전통 머리모양과 치레거리의 특징을 파악하고 현대적으로 재해석하였다. 이에 원형을 복원하는 것은 물론 2D · 3D 그래픽, 플래시 애니메이션 등 디지털 콘텐츠로 개발하여 사용자가 보다 다양하게 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
머리 모양새	• 성별, 시대별, 신분별, 연령별 머리 모양새의 역사, 풍속, 종류 – 삼국시대 : 후두부를 늘어뜨린 머리, 환계식 머리, 땋은 머리 등 – 고려시대 : 채머리, 땋은머리, 쪽머리, 상투, 민상투, 쌍계머리 등 – 조선시대 : 어여머리, 첩지머리, 떠구지머리, 대수머리, 생머리 등	텍스트, jpg
치레거리	• 머리를 비롯한 신체의 꾸밈(치레)에 범용적으로 사용된 치레거리 • 관, 입, 건, 모, 책, 외출용 쓰개, 장신구, 머리꾸밈 보관함	텍스트, jpg
멀티미디어관	• 전통 머리 모양새와 치레거리와 관련한 원천이미지, 2D · 3D 그래픽, 3D 애니메이션, 플래시, 동영상 등 제공	텍스트 2D · 3D 그래픽 3D 애니메이션 플래시, 동영상
용어사전	• 전통 머리 모양새와 치레거리와 관련한 용어 검색	텍스트

| 활용 방안 |

• 게임, 애니메이션, 완구, 출판, 모바일 등 문화콘텐츠 개발에 활용
• 교육산업, 관광산업 등 타 산업 발전 기회제공

| 제 작 처 |

중앙대학교 산학협력단 | T 02-820-6625

| JPG |



후두부 늘어뜨린 머리
출처 : 강신종벽화
소장처 : 중앙대학교산학협력단

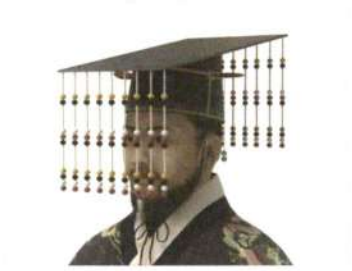


아가씨의 귀밑거리
출처 : 신윤복 서생과 아가씨
소장처 : 권오창



자리를 짜는 남자의 탕건 속 상투
출처 : 김홍도 자리짜기
소장처 : 국립중앙박물관

| 3D 그래픽 |



면류관을 쓴 왕



상투에 정자관을 쓴 사대부 양반



복건 위에 흑립을 쓴 반가 남자



대수머리를 한 왕비



예장한 신부



머리를 땋은 평민 미혼여성



양관



백사모



족두리



전모

조선시대
식문화원형

장금이의
비밀 레시피를 엿보다

| 기획 의도 |

조선시대에 식생활문화가 발달하면서 민가에서도 음식 조리서가 나오기 시작하고, 17세기에는 현재와 비슷한 식문화가 자리잡혀갔다. 본 문화원형 콘텐츠는 한국음식의 절정기인 조선후기의 음식문화를 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 한국 전통음식 계승과 발전에 기여하고자 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
조선시대 식문화	• 조선시대 음식문화의 특징 • 시절식 : 태음력 중심의 24절기에 따른 음식문화 • 음식 식재료와 절기에 따른 음식유래담(경도잡지, 열양세시기 등 참고) • 조선시대 계량형과 음식분류표	텍스트, jpg
조선시대 음식 및 음식재료	• 주식 : 국수, 떡국, 만두, 미음, 밥, 원미, 의의, 죽 등 종류와 조리법 • 부식 : 구이, 국, 김치, 나물, 느르미, 묵 등 종류와 조리법 • 기호식 : 과정류, 떡, 음청류 종류와 조리법 • 음식재료 분류 : 가금류, 곡류, 과실류, 어패류, 육류, 채소류 등	텍스트, jpg
부엌살림 및 조립기법	• 상, 식기, 갈무리 용구, 조리 용구 등 소개 • 식재료 손질방법부터 조리 방법	텍스트, jpg 플래시
상차림위저드 · 미디어스테이션	• 해당시대, 신분, 계절, 지역 등 조건에 맞는 상차림 제시 • 음식 조리과정 동영상 제공	텍스트, jpg 플래시
조리서 정보	• 조선시대 대표 조리서 소개 (수운잡방, 도문대작, 음식디미방, 요록, 주방문, 산림경제, 수문사설 등)	텍스트

| 활용 방안 |

- 조선시대 조리서를 중심으로 일반인을 위한 한식 조리법 개발에 활용
- 한식 전문가 과정을 준비하는 사람들을 위한 교육자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)토스코리아 | T 02-583-6494

| JPG |



난면



비빔밥



열구자탕



어육김치

| 3D 그래픽 |



반상기



고리



국수틀



수란기

| 기타 |

상차림위저드는 「음식디미방」 등 조선시대 대표 문헌자료 12종을 중심으로 약 500여 종의 음식을 정리한 것으로 해당시대와 상황 조건 등을 입력하면 올바른 상차림을 제시해 준다.



▶ 상차림위저드 초기 화면



▶ 조건검색 결과 화면

한국의 술문화

세월로 빚은
전통주에 취하다

| 기획 의도 |

집집마다 장맛이 다르듯 우리 조상들은 집집마다 고유의 술 맛을 가지고 있었으며, 특히 농경사회에서 술은 삶의 노고를 덜어주는 중요한 역할을 해왔다. 본 문화원형 콘텐츠는 역사와 문헌, 지역과 절기, 예술과 민속, 법률과 의례에 따른 술문화를 복원하고 데이터베이스를 구축함으로써 문화산업에 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
술 보기	• 술의 정의와 기원 • 고대시대, 삼국시대, 고려시대, 조선시대, 일제시대, 해방 후까지 이어지 술의 역사 • 음식디미방, 수운잡방, 요록, 주방문 등 옛 조리서에 담긴 술에 대한 원문 제공	텍스트, jpg
술 빚기	• 탁주, 약주, 과실주 등 종류에 따른 제조법 • 지역별 대표 전통주 • 절기에 따른 전통주 • 술 빚는 기구, 저장용기, 주기 소개	텍스트, jpg e-book 3D 그래픽 동영상
술 내음	• 옛 문학, 미술, 음악, 무용, 풍류 속에 나타난 술에 관한 기록	텍스트, jpg AUDIO
술 살이	• 전통 세시풍속, 종교의례 속에 사용된 술의 종류	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 전통주와 관련한 텍스트, 동영상, 사진, 3D 그래픽 등 다양한 시청각자료를 활용해 민속문화 교육에 활용
- 전통주 관련 시나리오를 개발해 다양한 영상물 제작에 활용

| 제 작 처 |

(주)디지털에볼루션 | T 02-583-6494

| JPG |



봄철 안주상
탕평채, 호박선, 삼색선, 백김치, 병과류로 차려진 봄철 안주상



여름철 안주상
콩가루부추무침, 호박전, 삼색나물, 나박김치로 차려진 여름철 안주상



가을철 안주상
편육, 메밀묵, 콩나물 잡채, 모듬떡, 안동식혜로 차려진 가을철 안주상



겨울철 안주상
너비아니구이, 고추전, 모듬전, 두부전, 동치미로 차려진 겨울철 안주상

| 3D 그래픽 |



고려토기녹유주병



귀사발



신라토기잔



백자철화끈무늬병



백자잔



박지모란문철채자라병



시루



소주항아리

| 동영상 스틸컷 |



강릉 송죽두견주 제조과정



경상남도 함양솔송주 제조과정



담양 추성주 제조과정

한국 전통 문화공간인 **정원과 정자**

자연이며 삶의 공간,
한국의 정원 속을 거닐다

| 기획 의도 |

한국의 정원과 정자는 전통 건축과 자연이 아름다운 조화를 이루고 있는 문화공간이자 생활공간이다. 본 문화원형 콘텐츠는 한국 정원과 정자를 이루는 구성요소와 그 속에 담긴 사상을 살펴보고 디지털 콘텐츠화 하여 현대 문화산업에 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
정원 · 정자의 구성과 사상	• 한국 정원 · 정자의 구성요소 : 구성 건축물, 연못, 화훼, 수목 등 소개 • 정원 · 정자에 담긴 사상 : 유교, 도선, 풍수	텍스트, jpg
정원 · 정자의 생활상	• 사대부 문인들의 생활과 문화에 담긴 정원 · 정자의 특징 • 정약용과 다산초당의 학문과 사랑 • 호남문인 송순과 가사문학 향유 • 사대부의 풍류와 사랑 • 사대부의 매화감상 • 사대부의 정원 · 정자 경영	텍스트, jpg 플래시 동영상
한국의 정원 · 정자	• 한국의 정원 · 정자의 분류별 특징 : 궁궐정원, 주택정원, 마을정원, 별서정원, 누정, 옛 문헌과 그림 속 정원 · 정자	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 한국 전통의 정원 · 정자에 대한 소재를 바탕으로 테마관광프로그램 개발에 활용
- 정원 · 정자에 녹아있는 조상의 사상과 문화를 복원해 영화, 다큐멘터리 등 영상산업의 소재로 활용

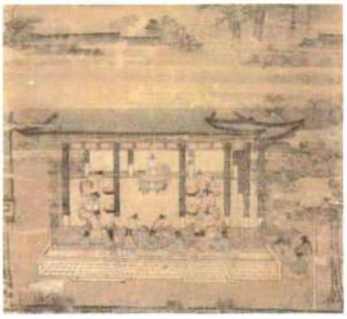
| 제 작 처 |

주식회사 마인테크 | T 031-455-204

| JPG |



구합첩중 봉서정
조선시대 정선의 그림으로 깊은 산 속에 위치한 봉서정을 담고 있다.



호조랑관계회도
조선시대 작품으로 호조의 낭관들이 친목을 도모하고 풍류를 즐기는 광경을 담고 있다



평생도
조선시대 작품으로 정원과 정자를 배경으로 살아가는 인생사의 일부를 담고 있다



운림산방



유화당



식명정

| 동영상 |



주택정원 선교장



별서정원 소쇄원

한국 전통의 담

사는 사람, 지나는 사람 모두를 위한
한국의 전통 담을 감상하다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 문화재로 등록된 10여 개의 전통 담을 비롯해 전국의 대표 전통 담에 대한 자료를 데이터베이스화 하여 역사문화적 가치를 재조명하고자 개발되었다. 이에 담의 형태와 재료, 특성 등에 따라 분류하고 디지털 콘텐츠화 하여 전통건축을 소재로 한 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
전통담의 이해	• 한국의 전통 담 • 전통 담의 종류 • 전통 복합담(꽃담) 증축 시현	텍스트, jpg
전통담의 문화적 가치	• 전국의 대표 고택, 전통마을 등에 나타난 전통 담의 배경과 특징	
담장 이야기	• 전통 가옥에 얽힌 민담이나 설화를 바탕으로 한 시나리오	
전통담의 현대식 활용	• 전통담의 역할 변화 • 현대 담의 새로운 경향 소개	

| 활용 방안 |

- 시대물 장르의 영화, 드라마 제작 시 사실적 재현에 기초자료로 활용
- 전국의 아름다운 전통 담을 소재로 한 테마관광프로그램 개발에 활용
- 최근 성장하고 있는 현대식 한옥 건축에 기초자료로 활용

| 제 작 처 |

주식회사 너와플러스 | T 02-742-6796

| JPG |





소쇄원 전라남도 담양군





운조루 전라남도 구례군





선병욱 가옥 충청남도 보은군





화성 경기도 수원시

한국 최초 조선 요릿집 '명월관'

조선 최고의 요리를 즐기며
정치 · 문화를 논하다

| 기획 의도 |

명월관은 한국 최초의 현대식 식당으로 당시 정치, 문화, 언론인들이 자주 찾는 커뮤니티 공간이었다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 명월관을 만든 조선 최고 요리사 안순환 관련 자료를 발굴하고 체계적으로 복원함으로써 당시 음식문화에 대한 이해를 높이고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
명월관 개요 및 변천사	• 명월관 창업기 • 명월관 변천의 역사 • 원천자료로 본 명월관의 기록 : 명월관 연표, 문헌자료	텍스트, jpg
명월관의 숨겨진 이야기	• 3D로 되살린 명월관의 모습 • 명월관의 손님들 • 역사 속 명월관 : 명월관 10대 사건 • 명월관의 꽃 해어화(解語花) : 당대의 명기 소개	텍스트, jpg 3D 애니메이션
안순환과 명월관 요리	• 명월관의 초대 사장 대령숙수 안순환 소개 • 명월관의 교자상의 비밀 및 재현 • 근대 조선요리 레시피	텍스트, jpg 동영상
명월관 스토리텔링	• 명월관을 소재로 한 시놉시스와 시나리오	텍스트, jpg
명월관 관련 삽화	• 근대 조선시대의 역사적 인물들 삽화와 당시 거리 및 생활상 풍경사진	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 출판물, 영화, 드라마 등 다양한 문화산업의 소재로 활용
- 명월관 사진, 일러스트, 내 · 외부 3D VR등 근대 역사교육 자료로 활용
- 근대 궁중요리 조리법을 활용하여 현대에 맞는 조리법 개발에 활용

| 제 작 처 |

한양대학교 산학협력단 | T 02-2220-2168

| JPG |



1900년대 기생과 가마



명월관에서 춤추는 기생들



명월관 복원



건교자 상차림



석교자 상차림



구절판



명월관 엽서



명월관 복원



식도원 복원

한국의 고유복식

한민족의 생활과 정서를 담은
우리의 옷을 만나다

| 기획 의도 |

한국의 고유복식은 옛 선조들의 생활과 정서, 문화전반을 이해하는데 훌륭한 원형자료가 된다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 삼국시대부터 조선시대에 이르는 한국의 복식문화의 원형을 수집하고 복원하여 국내 문화산업에 창작소재로 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
시대별 복식	• 고구려, 백제, 신라, 가야, 통일신라, 발해, 고려, 조선시대 등 각 시대별 복식의 종류, 특징, 소재, 장신구 소개	텍스트, jpg 2D 그래픽
주제별 복식	• 한국 복식에 나타난 직물, 문양의 특징	

| 활용 방안 |

- 고유 복식 문화원형을 영화, 다큐멘터리 등 다양한 영상물 제작에 활용
- 전통 복식의 소재와 문양을 모티브로 하여 현대 의상디자인에 반영해 새로운 디자인 창작에 활용

| 제 작 처 |

이화여자대학교 | T 02-3277-3721

| 2D 그래픽 |



발해시대 공주 창작 도식화



조선시대 선유악 창작 도식화



백제시대 왕 복식 명칭 세부도



조선시대 선유악 복식 명칭 세부도

한국의 고택

집이자 하나의 미술관,
고택의 정취를 감상하다

| 기획 의도 |

한국의 고택은 주인 뿐 아니라 고택을 거쳐 간 수많은 식객들의 이야기가 담겨있는 곳으로 그 자체가 역사의 기록이다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 지역별 문화적 특성을 바탕으로 예절과 풍습을 지켜온 고택의 문화원형을 보존하고 복원함으로써 현대의 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
고택이란	• 고택의 의미 : 한국 건축문화, 생활문화, 사상과 철학을 이해할 수 있는 고택의 가치와 의미 • 고택의 구조 : 솟을대문, 사랑채, 안채, 중문간채, 행랑채 등 고택 내부의 각 명칭과 의미	텍스트, jpg
고택과 사상	• 풍수지리사상 : 고택의 입지선정에 큰 영향을 끼친 풍수지리사상 • 유교사상 : 유교적인 가치관에 따른 고택 배치 구조	텍스트, jpg
고택 정보마당	• 고택의 설립과 유래 • 고택 주요 인물, 연혁 등 제공 • 의식주에 관한 문화전통 • 고택별 가옥구조의 형태 및 특성 • 고택의 족보, 관련 문집, 시 등에 관한 자료 • 고택의 예술요소였던 회화, 조각, 공예품 등 민속자료	텍스트, jpg
고택 갤러리	• 이미지 보기 : 전국의 대표 고택 사진 제공 • VR 보기 : 고택의 구조와 형태를 VR로 제공	텍스트, jpg, VR, 2D 그래픽
고택 이야기	• 대표 고택의 설립과 독특한 특징, 관련 일화 등을 플래시 애니메이션으로 제공	플래시

| 활용 방안 |

- 고택 체험에 대한 이용자의 욕구를 반영한 콘텐츠 개발에 활용
- 영화, 다큐멘터리 등 다양한 영상물 제작에 활용
- 고택의 특징과 지역적 특색을 바탕으로 한 테마프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

한국고택문화재 소유자협의회 | T 033-646-3270

| JPG |

강릉 선교장 중요민속자료 제5호



전경



솟을대문



안채주옥

| 2D 그래픽 |









녹우당 전경



선병국가옥의 장독대



윤보선가의 해시계

한국의 전통 장신구

한복에서 빛나는 아름다움,
한국의 장신구를 감상하다

| 기획 의도 |

한국의 전통 장신구는 우리 문화의 독창성과 예술성을 이해하는데 중요한 자료인 동시에 세계적으로도 인정받는 예술품이다. 본 문화원형 콘텐츠는 전통 장신구를 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 조상의 소중한 유물을 다양한 문화산업에 활용하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
장신구 개요	• 장신구의 개념 및 역사	텍스트, jpg 일러스트 2D · 3D 그래픽
장신구 분류	• 머리장식 : 뒤꽂이, 떨잠, 빗치개, 비녀, 첩지, 댕기, 족두리, 화관, 관보, 갓끈, 풍잠, 동곳, 관자, 옥로 • 귀걸이 • 목걸이 • 노리개 외 : 노리개, 선추, 요대, 허리띠, 허리띠 고리, 장도 • 반지 : 가락지 • 팔찌 • 장식 : 안경과 안경집, 주머니, 단추	
장신구 구성	• 상징 : 문양, 색, 형태 • 기법 : 조각, 세공, 나사, 매듭, 자수, 화각, 윤도 • 재질 : 금속류, 보패류, 골각류, 목죽류, 직물류	
장신구 착용 예시	• 남성 · 여성별 장신구 착용 모습 일러스트로 제공	

| 활용 방안 |

- 장신구를 비롯해 전통 의복문화 변천사 연구 및 복원에 활용
- 전통 장신구를 현대적으로 재해석하여 현대 패션 디자인에 활용

| 제 작 처 |

숙명여자대학교 산학협력단 | T 02-710-9290

| JPG |



화첩 뒤꽂이



은비녀



족두리



유리 목걸이



칠작 노리개



자수 안경집

| 일러스트 |





| 2D 그래픽 |



칠보화첩 뒤꽂이



대삼작 노리개



모란문 두루주머니



각장도

한국의 전통다리

마을과 마음을 잇는
한국의 다리를 거닐다

| 기획 의도 |

중국의 영향을 많이 받은 한국의 전통다리는 시간이 지남에 따라 나름의 고유한 형식을 갖추며 발전해왔다. 본 문화원형 콘텐츠는 당시 과학기술의 소산이라 할 수 있는 다리의 복원을 통해 당시 우리나라의 높은 과학수준을 가늠해 볼 수 있도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
다리 이야기	• 다리의 역사 : 삼국, 고려, 조선 시대 대표 다리 • 현존하는 한국의 다리 : 도성의 다리, 궁궐의 다리, 사찰의 다리 • 전설과 유래 : 주몽과 엄시수, 귀교와 길단문, 선죽교와 정몽주 • 조선의 제일다리 광통교	텍스트, jpg
한국의 전통다리	• 재료별 분류 : 흙다리, 돌다리, 나무다리 • 유형별 분류 : 보다리, 구름다리, 징검다리, 누다리, 배다리 • 다리의 구조 • 다리 용어사전 • 관련 논문 보기	텍스트, jpg
3D 콘텐츠관	• 3D 모델링 • 석수상 • 광통교 복원 애니메이션 • 실사 동영상	텍스트 3D 그래픽 동영상
2D 콘텐츠관	• 원천 이미지 • 2D 애니메이션 • 모바일 콘텐츠 • 다리 설계도 • 옛 도성의 다리	텍스트, jpg 애니메이션

| 활용 방안 |

- 영화, 드라마, 애니메이션 등 영상문화콘텐츠 사업의 기초자료로 활용
- 우리나라 건축 · 과학기술 연구에 기초자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)아이온게임 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



섶다리 강원 영월



병영성 홍교 전남 강진



화홍교 경기 수원



광통교 서울 종로

| 3D 그래픽 |



창덕궁 금천교 석수상



경복궁 영재교 석수상



경화루 석수장

| 애니메이션 |

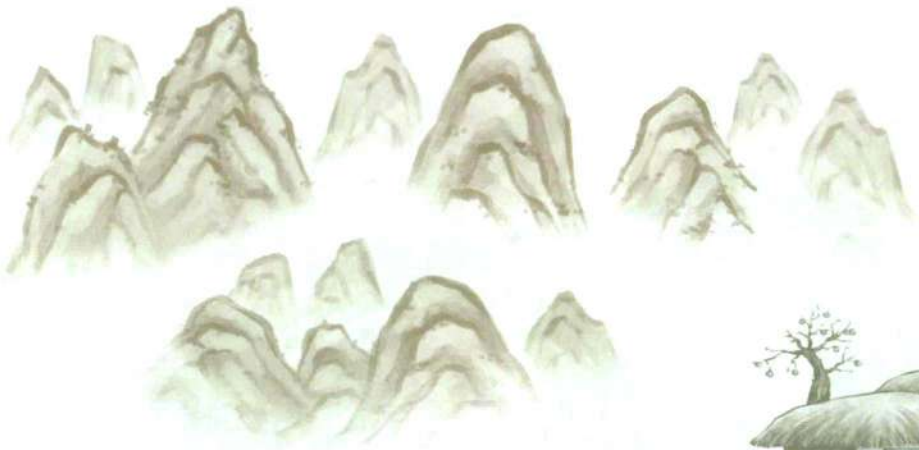


설화 〈귀교 이야기〉

찰칵 QR코드

문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010











회화



감로탱의 디지털 복원

이승과 저승이 한 그림에,
감로탱을 복원하다

| 기획 의도 |

감로탱은 중생에게 감로(甘露)의 법문을 베풀어 해탈시킨다는 의도에서 이름 붙여졌으며, 우리나라에만 있는 독특한 형식의 불화로 일반 불화와 달리 인간의 삶이 적나라하게 표현된 것이 특징이다. 본 문화원형 콘텐츠는 감로탱의 원형을 복원하고 디지털 콘텐츠화 함으로써 수준 높은 한국 불교문화의 위대함을 계승하고자 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
감로탱 소개	• 감로탱의 개념, 주제, 특징	텍스트, jpg
감로탱의 역사	• 감로탱의 기원, 구조, 표현 양식	텍스트, jpg
지역별로 찾기	• 전국 시도별 감로탱의 전시실 소개	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
사찰별로 찾기	• 전국 사찰에 보존되어 있는 감로탱 원형	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 게임, 애니메이션 등 영상물 관련 시나리오 제작에 창작소재로 활용
- 감로탱을 중심으로 한국 불교 문화재 원형복원에 활용
- 감로탱에서 추출한 문양으로 패션산업이나 캐릭터 디자인 등 한국적 디자인 개발에 활용

| 제 작 처 |

한서대학교 | T 041-660-1783

| JPG |



소장처 : 양산 통도사



소장처 : 남양주 불암사



소장처 : 남양주 불암사

| 2D 그래픽 |



소장처 : 하동군 쌍계사



소장처 : 합천군 해인사



소장처 : 순천시 선암사

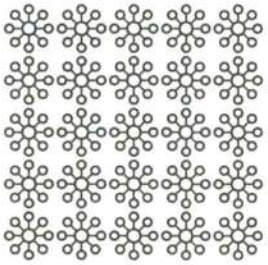
| 3D 그래픽 |



지희



소나무



국화



말



무당의 굿



초가집

기산 풍속도

기산 김준근의 작품에서
역사와 문화를 읽다

| 기획 의도 |

근대에 각국 외교관들에게 인기있었던 풍속화가이자 우리나라 최초로 해외 초청 전람회를 열었던 화가, 기산 김준근의 작품을 통해 당시 민중의 생활상을 복원하고자 했다. 풍속화 속의 인물과 배경을 바탕으로 일러스트, 2D · 3D 그래픽 등 다양하게 디지털 콘텐츠화 하고 풍속도의 가치를 재조명하고자 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
19세기 조선여행	• 한국인의 일생 : 출생의례, 혼인, 상례, 제례 • 의식주 : 19세기 한국인의 의생활 • 경제활동 : 농업, 상업, 수공업, 광업, 어업, 수렵, 축산 • 놀이와 세시풍속 : 대동놀이, 개인 겨루기 놀이, 여성 놀이, 양반 놀이, 어린이 놀이, 세시풍속 • 사회생활상 및 연희	텍스트, jpg
기산 김준근의 삶과 그림	• 기산 김준근에 대하여 – 기산 김준근의 삶, 19세기 민중 생활사, 그림의 제작과 유통, 민속적 의미 • 기산 풍속도 디지털 화첩 – 라이덴 민족학박물관, 함부르크 민족학박물관, 비엔나 민족학박물관, 가메 박물관, 왕립 온타리오 박물관	텍스트, jpg
시나리오 창작소재 뱅크	• 에피소드 라이브러리 – 19세기 사회생활상, 생업, 서양문명과의 만남, 전통의례, 인물과 사건, 풍속 • 시놉시스 뱅크	텍스트, jpg
멀티미디어 자료실	• 사진으로 본 19세기 생활과 풍속, 인물 캐릭터 자료실, 배경 이미지 자료실, 애니메이션 자료실, 3D VR 자료실, 동영상 자료실, 사운드 자료실	텍스트, jpg 일러스트 3D 그래픽 3D VR, 동영상 애니메이션

| 활용 방안 |

- 19세기에서 20세기 초중반을 배경으로 한 애니메이션, 방송, 영화 제작에 활용
- 조선후기의 세시풍속, 의생활, 경제활동 등을 담은 시나리오 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)제이디에스인포테크 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



중의 염불
소장처 : 라이덴 민족학박물관



대신 금관조복
소장처 : 함부르크 민속학박물관



베짜는 모양
소장처 : 비엔나 민족학박물관



떡치기



서당



남사당

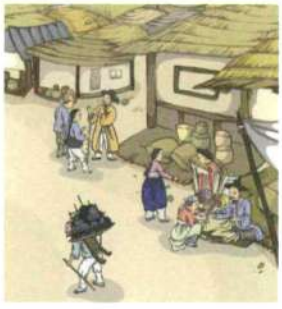
| 일러스트 |



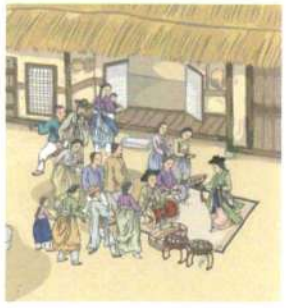
나막신



솟대놀이



장터



농가

고구려 고분벽화

고구려 역사의 생생한 기록,
벽화를 감상하다

| 기획 의도 |

최근 중국과 북한이 고구려 고분벽화를 세계문화유산에 등재시킨 후 고구려 고분벽화에 대한 세계인의 관심이 높아지고 있다. 이에 고구려 고분벽화에 등장하는 수많은 인물과 동물의 캐릭터를 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 현대 문화산업에 활용도를 높이고자 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
고구려 이야기	• 고구려 성립부터 멸망까지, 고구려 역사의 개략적인 정보 • 고구려의 역사, 고구려 연표, 인물, 문화와 풍속, 관련 문헌	텍스트, jpg
고분벽화 이야기	• 고구려 고분벽화 개요 • 벽화고분의 분포와 구조 • 고분벽화 속의 문화콘텐츠	텍스트, jpg
고분벽화 라이브러리	• 고구려 대표 벽화의 정확한 위치 정보 제공	텍스트, jpg 플래시
고분벽화 속으로	• 고구려 대표 벽화 소개 : 강서대묘 고분벽화, 무용총 고분벽화, 안악3호분 고분벽화, 덕흥리 고분벽화	텍스트, jpg
콘텐츠몰	• 복원화 이미지 : 고구려 고분벽화를 현상모사, 회벽 복원, 소재중심 복원의 세 가지 방법으로 복원한 이미지 제공	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽

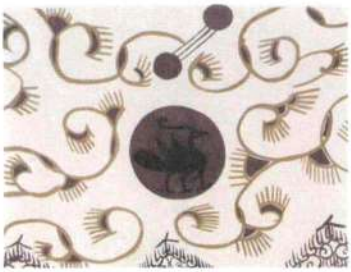
| 활용 방안 |

- 고구려 고분벽화를 중심으로 고구려 역사 교육용 교재 및 교구 개발에 활용
- 고구려를 배경으로 하는 영화, 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 제작에 활용

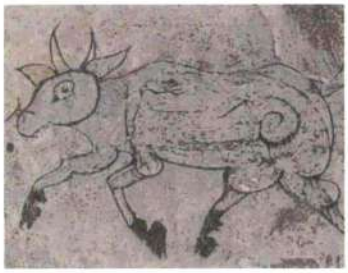
| 제 작 처 |

숙명여자대학교 산학협력단 | T 02-710-9290

| JPG |



각저총 널방 천장고임 삼족오
각저총 널방 천장고임 해 안에 그려진 다리가 셋 달린 까마귀로 삼족오 부분을 복원



덕흥리 벽화분 앞방 남벽 견우의 소
덕흥리 벽화분 앞방 남쪽 천장고에 그려진 소그림을 복원



안악3호분 행렬도 중 묘주부분
안악3호분 앞방 동쪽에서부터 ㄱ자로 이어지는 10미터에 달하는 회랑 벽에 그려진 대행렬도를 복원

| 2D 그래픽 |



통구사신총
통구사신총의 기록의 신 부분을 재현



삼실총
삼실총 두 명의 병사의 격전 장면을 재현



쌍영총
쌍영총에서 조우관을 쓴 무사가 말을 타고 달리는 모습을 재현

| 3D 그래픽 |



강서중묘
널방에 그려진 암수주작을 재현



무용총
무용총의 한 기수를 재현



오회분5호묘
널방에 그려진 농사신의 모습을 재현

디지털 민화

민중이 그린 가장 한국적인 그림,
민화를 디지털로 만나다

| 기획 의도 |

민화는 일반 서민들이 그린 자유분방한 민중의 그림으로 당시 생활상을 엿볼 수 있는 소중한 유물이다. 이에 민화에 대한 다양한 연구를 바탕으로 원형자료를 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 문화산업에 변형과 확대가 가능하도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
민화소개	• 민화의 정의 · 역사 · 종류 소개 • 민화 속 이야기	텍스트, jpg
디지털 민화	• 현대 디지털 기술을 통해 새롭게 복원된 디지털 민화	텍스트, jpg 2D 그래픽
문양갤러리	• 2D 문양 갤러리 : 84개의 소분류에 의해 문양을 구분해 2D 그래픽으로 복원 • 3D 문양 갤러리 : 디지털 민화의 폭넓은 활용을 위해 제작된 3D 그래픽	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 영화, 드라마, 애니메이션, 교육, 게임 등 멀티미디어 산업에 시각적 소재로 활용
- 패션 및 액세서리, 인테리어 생활용품, 아트상품 및 관광상품 등 디자인 개발에 활용
- 전통 소재를 발굴하여 국내 캐릭터산업 활성화에 기여
- 한국적 소재를 바탕으로 한 2D · 3D 그래픽의 수출로 외화 창출에 기여

| 제 작 처 |

중앙대학교 | T 02-820-6626

| 2D 그래픽 |



매화



소나무



호랑이



학



나비



잉어

| 2D · 3D 그래픽 |





화접도





호작도

조선시대
동물화첩

인간의 평생친구,
동물의 모든 것을 담다

| 기획 의도 |

우리 민족은 생활 속에서 동물과 친근한 관계를 맺어 왔으며 이는 예술작품을 통해 잘 나타나 있다. 특히 조선시대 작품에 나타나는 동물들은 각각의 특성이 잘 나타나 있으며 예술작품으로도 충분한 가치를 지닌다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 조선시대 회화작품에 나타난 동물의 이미지를 체계적으로 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 현대 문화 산업에 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
동물아이콘 패키지	• 조선시대 동물화에 나타난 동물들의 색채, 질감, 형태 등을 분석하여 디지털 콘텐츠화 • 전통회화 혹은 전통문학 등의 자료를 분석하여 그림 속의 동물과 서사문학 속의 동물의 의미 소개 • 회화별 색채정보, 질감정보, 형태정보, 의미정보를 취사선택함으로써 다양하게 활용	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
고유복식 착장 의인화 모델	• 동물 이미지에 전통의상을 창작한 도식화	
뮤턴트 캐릭터 모델	• 동물아이콘 패키지에서 포함하고 있는 전통회화 관련, 전통문학 관련 해설문에 근거한 캐릭터 개발	

| 활용 방안 |

- 동물 이미지의 다양한 변형으로 국내 애니메이션과 캐릭터 디자인 산업에 경쟁력 강화
- 문화관광산업에 대한 지원을 통해 연계 문화산업의 성장 도모

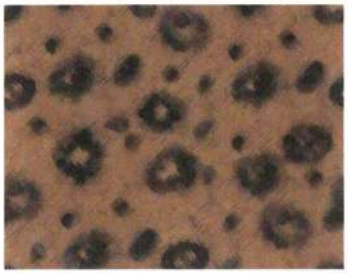
| 제 작 처 |

이화여자대학교 산학협력단 | T 02-3277-3721

| 2D 그래픽 |



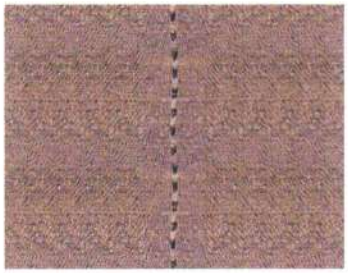
호랑이



호랑이 문양



사슴



사슴 문양

| 3D 그래픽 |



까치두루마기를 입은 돌쟁이 고양이



단령을 입은 진사 호랑이



배씨댕기를 한 아기 토끼



무관복을 입은 매



별성거리굿의 무녀 고양이



심의를 입은 유학자 두루미

탐라순력도

조선시대 제주의 아름다움,
탐나는도다

| 기획 의도 |

탐라순력도는 조선 숙종 때인 1702년 이형상(1653~1733년)이 한달간 탐라(現 제주)를 여행하고 그림에 담아낸 도첩으로 당시 탐라의 아름다움이 잘 묘사되어 있다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 탐라순력도에 담긴 총 41첩의 그림을 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 탐라의 독특한 절경과 문화를 보존하고자 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
디지털 탐라순력도	• 41첩의 탐라순력도의 원형을 디지털로 복원	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 GIS View
탐라순력 시나리오	• 탐라순력도의 원형 스토리를 기반으로 한 시놉시스 및 시나리오 수록	
탐라 문화관	• 탐라의 공간, 주요 군사요새 등 소개 • 탐라인의 생활, 직업적 특성 등 소개	
탐라 사이버관	• 탐라순력도를 원형스토리를 바탕으로 한 사진 복원 이미지, 시나리오 제공	

| 활용 방안 |

- 탐라순력도에서 복원된 콘텐츠를 게임, 애니메이션의 배경 등으로 활용
- 제주도를 주제로 한 교육, 출판, 전시의 기초자료로 활용

| 제 작 처 |

버츄얼빌더스(주) | T 02-312-9249

| JPG |



정방폭포



성산일출봉



산방산

| 2D 그래픽 |



제주목



정의현



유생 단령



제주해녀 물옷

| 3D 그래픽 |



제주목 연회각 객사



조일훈 가옥

풍속화 콘텐츠

사진기가 없던 시절,
삶의 희노애락을 찍다

| 기획 의도 |

풍속화는 한국적 이미지를 가장 실감나게 표현한 것으로 당시 생활양식이나 시대상을 가늠해 볼 수 있는 중요한 유물이다. 이에 풍속화 속에 나타나는 다채로운 인물, 배경, 도구 등을 체계적으로 분류하고 데이터베이스화 하여 다양한 문화산업에 적용될 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
풍속화 소개	• 통속에 대한 새로운 인식 • 산수인물화에서 풍속화로 • 사회 문제에 대한 비판의식	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
삶의 모습	• 풍속화에 나타난 삶의 모습을 생업, 놀이와 휴식, 세태, 행사, 정치와 전쟁, 사랑과 종교 등 6가지로 분류해 관련 풍속화 제공	
삶의 배경	• 풍속화에 나타난 건물, 기구 및 의복, 식물, 동물, 산수 등 배경을 5가지로 분류해 관련 풍속화 제공	
삶의 유형	• 풍속화에 나타난 인물유형을 서민, 관료와 양반, 여인, 어린이와 노인, 종교인 등 5가지로 분류해 관련 풍속화 제공	

| 활용 방안 |

- 풍속화를 바탕으로 한국의 사회, 풍습, 생업, 종교 등 역사 연구 및 교육 교재 개발에 활용
- 새로운 형식의 영상물 및 게임 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)나노픽처스 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| 디지털 콘텐츠 |

사인삼경



원형



2D 그래픽



3D 그래픽

씨름



원형



2D 그래픽



3D 그래픽

사미승



원형



2D 그래픽



3D 그래픽

한국의 불화

불교미술의 정수,
불화를 감상하다

| 기획 의도 |

불화(佛畵)는 불교회화를 줄여서 부른 것으로 불교의 교의에 바탕을 둔 종교미술이다. 불화는 불탑, 불상, 불경 등과 함께 불교신앙을 대표하며, 그 중에서도 탱화가 주류를 이룬다. 본 문화원형 콘텐츠는 불화 원형을 디지털 콘텐츠화 하여 불교를 소재로 하는 문화산업에 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
한국의 불화	• 불화의 소개 및 종류, 양식의 변천 • 탱화의 유형 : 탱화의 개념, 유형 소개 • 탱화의 주제 : 주제에 따른 탱화	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
이미지 갤러리	• 불 · 보살, 호법신중, 명부, 나한, 토속신에 따른 분류와 불화에 나타난 인물, 소품 등 소개	
응용 캐릭터	• 불화 원형에 나타난 인물들의 캐릭터 제공	

| 활용 방안 |

- 불교문화를 소재로 한 만화, 애니메이션, 게임 등 국내 각종 영상산업에 활용
- 불화의 미적요소를 담은 캐릭터상품 개발에 활용
- 지역의 불교 유적지와 유물을 소재로 한 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

호남대학교 | T 062-940-5114

| JPG |



괘불
소장처 : 봉정사



문수동자탱
소장처 : 명봉사



관음전 관음탱
소장처 : 흥국사

| 2D 그래픽 |



비로자나불



보현보살



관세음보살

| 3D 그래픽 |



석가모니불



문수보살



남순동자

찰각 QR코드

문화원형 콘텐츠 총람

2002 ~ 2010







미술 공예



경기도자 문화원형

흙으로 빚은 보석,
한국 도자기를 감상하다

| 기획 의도 |

우리나라에서 도자기가 생활에 사용되기 시작한 때는 통일신라시대로, 조선시대에는 실용성과 기능성이 강조된 분청사기와 조선백자가 발전하면서 도자기 중흥기를 이루었다. 본 문화원형 콘텐츠는 조선시대 백자의 제조기법을 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 도자기 문화를 적극적으로 전승하고자 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
조선백자	• 조선백자의 유래 • 조선백자의 종류 : 순백자, 청화백자, 철회백자, 진사백자 • 조선백자 특징	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
조선백자 원형복원	• 조선백자의 대표적인 도자기 이미지와 설명 및 동영상 • 조선백자 문양의 시대적 특징과 대표 문양 소개 • 도자기 제작도구 소개	
조선관요	• 분원의 역사 : 분원의 유래, 분원의 흥망성쇠(시대적 분류), 분원의 이동과 배경, 분원의 이동경로, 분원의 구성 • 광주 가마터 : 경기도 광주에 있던 가마터 디지털 지도	
가마체험관	• 전통 등요 소개 및 구조 • 세계의 가마 : 세계 유명한 가마터 소개	
스토리텔링 뱅크	• 조선시대를 비롯해 세계 유명 도공들과 도자기로 인해 발생한 사건 개요 및 내용 • 스토리텔링 뱅크 적용사례	
도자상영관	• 다큐멘터리 〈흙으로 빚은 빛과 선〉 상영	텍스트, jpg 동영상
조선백자 도편분석	• 조선백자 도편분석의 의의, 실험방법, 실험분석결과, 재현작품 수록	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 조선백자 제조기법 전수자들을 위한 교육자료로 활용
- 영화, 방송, 다큐멘터리 제작 시 사실적인 재현에 활용

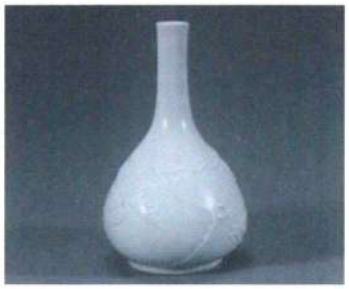
| 제 작 처 |

경기디지털아트센터 | T 032-623-8070

| JPG |



순백자 백자대합



순백자 백자양각장생문병



순백자 백자투각초화당초문병



청화백자 백자청화매조죽문소병



철회백자 백자철화수지문호



진사백자 백자진사초화문죽절형병

| 2D 그래픽 |



국화문양



당초문양



산수문양



십장생문양

궁중문양

왕실에 새겨진
미학의 절정을 감상하다

| 기획 의도 |

문양은 그림언어라 할 만큼 시각적 기호를 통해 의미를 전달하는 수단으로, 한 민족의 환경과 역사에 따라 고유한 특성을 띄게 된다. 특히 궁중문양은 당시 미학의 절정을 보여주는 중요한 유물로 궁중문양의 복원을 통해 우리나라의 창조적이고 아름다운 장식문화를 감상하고 전승할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
문양이란	• 문양의 개념 및 분류, 문양의 발생과 표현유형, 문양의 특성 • 무늬의 시대적 변천 : 원시시대부터 조선시대 이후까지 무늬의 변천사	텍스트
문양보기	• 인물문, 동물문, 식물문, 기하문, 물상문, 복합문, 산수문, 문자문의 설명과 이미지	텍스트, jpg
문양활용	• 어보, 의상, 장신구, 공예품, 가구 등에 새겨진 문양 소개와 이미지	텍스트, jpg
왕의 하루	• 왕의 일상을 따라가며 상황과 시간에 따른 생활 속 문양을 소개	텍스트, jpg 2D 그래픽 플래시
궁궐체험	• 우리나라 4대 궁궐인 경복궁, 덕수궁, 창덕궁, 창경궁에 나타난 궁중문양	텍스트, jpg VR, 플래시

| 활용 방안 |

- 궁중의 생활양식과 의생활 연구시 활용
- 영화, 방송, 다큐멘터리 제작 시 고증자료를 통해 사실적인 재현에 활용

| 제 작 처 |

국립고궁박물관 | T 02-3701-7652

| JPG |



화문부금남대란 겹치마



당혜



동자삼작 노리개



분합



백자청화국문병



신위용상

| 2D 그래픽 |



난초문



동자문



매조운



봉황문

| 플래시 애니메이션 |



아침 수랏상



왕의 침소

길상이미지

간절한 소망을 담아 새긴 무늬,
길상을 감상하다

| 기획 의도 |

길상(吉祥)문양은 인간의 소망을 동물이나 꽃 등으로 표현한 무늬로, 장수를 기원하는 십장생이나 태극무늬를 주로 사용하였다. 이에 인간의 행복, 화복, 출세 등의 의미를 담은 길상의 원형을 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 현대의 문화산업에 활용될 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
행복	• '행복'을 염원하는 대표 길상문양 소개 • 대표 문양 : 곽문양, 기린, 까치, 봉황, 용, 참새, 코끼리	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 애니메이션 e-카드
화목	• '화목'을 염원하는 대표 길상문양 소개 • 대표 문양 : 동자, 개구리, 나비, 물고기, 비둘기, 원앙	
출세	• '출세'를 염원하는 대표 길상문양 소개 • 대표 문양 : 게, 공작, 꿩, 닭, 말, 매, 메기, 사자, 원숭이	
장수	• '장수'를 염원하는 대표 길상문양 소개 • 대표 문양 : 거북, 고양이, 기러기, 학, 국화, 대나무	
재물	• '재물'을 염원하는 대표 길상문양 소개 • 대표 문양 : 모란, 파초, 화병	
벽사	• '벽사'를 염원하는 대표 길상문양 소개 • 대표 문양 : 달마, 개, 닭, 사신	

| 활용 방안 |

- 길상문양을 바탕으로 한 문화상품, 팬시상품 개발 시 활용
- 길상문양에 담긴 구비설화 등을 소재로 한 만화, 애니메이션 등 영상물 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)골든벨애니메이션 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



통도사 명부전 벽화 용



초중도 8곡병 수박과 들쥐



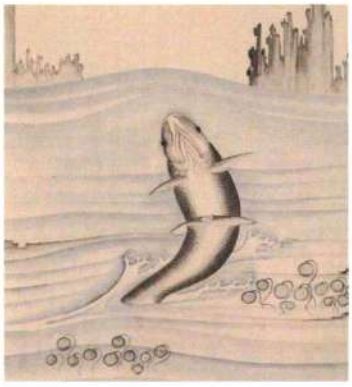
군학서상 소나무와 학



신선도



백지도



영모도



곤룡포 용



주머니 희(喜)



문꽃이 국화



경복궁 자경전 담장



청화백자 연화조문명



화문수막새

단청문양

일정한 질서를 가진 예술,
단청의 미학을 살피다

| 기획 의도 |

단청은 한국 유물 가운데 아름다운 색감이 돋보이는 작품이다. 이러한 단청의 특징을 복원하기 위해 중요무형문화재 고(故) 만봉스님의 단청문양을 중심으로 주요 문양을 체계적으로 정리하고 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 불교산업에 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
사찰단청	• 단청이야기 : 단청 소개, 단청의 목적, 단청의 기원과 역사 • 단청의 분류 : 건물상태와 성격에 따른 분류, 조형양식의 등급분류, 한 · 중 · 일 단청의 특색 • 단청의 채색 : 단청의 안료 및 배색원리, 단청의 제작과정 • 조선시대 단청장 : 조선시대 단청장의 활동과 전승, 만봉스님의 생애와 전승활동	텍스트, jpg
단청의 문양	• 만봉스님 단청문양의 특성 • 단청의 부재별 문양 : 체목부, 동포부, 처마부, 천장부, 창호 · 벽체 • 단청문양의 분류 : 머리초, 주의초, 금문, 반자초, 궁창초, 개판초, 부리포, 착고초, 주도, 소로포 기타	텍스트, jpg 플래시 2D 그래픽
영상으로 보는 단청	• 봉원사 단청, 만봉스님 영상기록물, 대표사찰 단청을 영상으로 제공	텍스트, jpg 동영상
문양 갤러리	• 머리초, 주의초, 금문, 반자초, 궁창초, 개판포, 부리초, 착고초, 주두, 소로초에 따른 문양	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 단청에서 한국의 미를 발견하고 현대적 감각으로 재해석하는 자료로 활용
- 단청문양을 현대적 감각으로 재조명해 일상생활에 활용할 수 있는 문화상품 개발에 활용

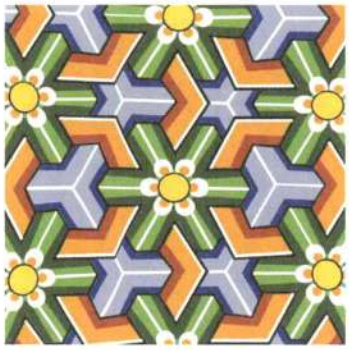
| 제 작 처 |

(주)엔알케이 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

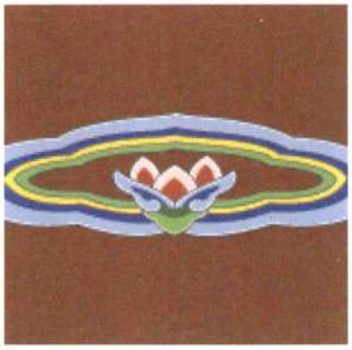
| 2D 그래픽 |



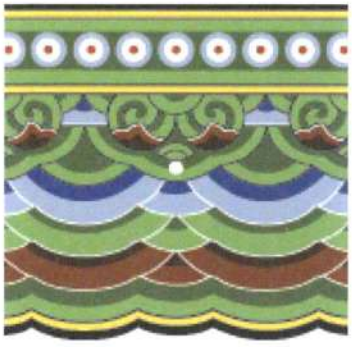
연화 머리초
우리나라 단청문양에 가장 중요한 요소로 긴 부재의 양단에 장식되어 붙여진 명칭



금문
기하학적인 특성이 조합되어 비단처럼 짜여진 연속문양



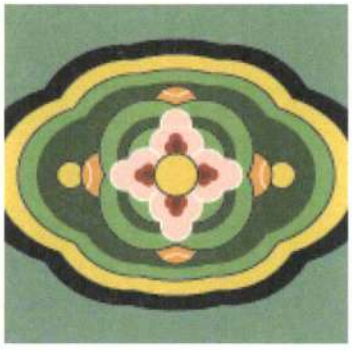
궁창초
칭호 하부에 장착되는 방형의 널판지



주의초
기둥의 상부에 치장되는 문양



반자초
건물 내부의 천장에 새겨진 문양



개판초
처마의 부연과 부연사이 상부를 막아내는 널판지에 새겨진 문양

| 동영상 |



봉원사의 단청



만봉스님

디지털 폰트

훈민정음이 21세기에
다시 태어나다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 한글의 아름다움과 의미를 재조명하기 위해 조선시대 고문서인 「간이벽온방」와 「월인석보」에 나타난 한글 원형을 찾아 디지털 폰트로 복원하여 데이터베이스화 하였다. 단순히 클립아트 소스로만 사용할 수 있었던 전통 한글체를 디지털 콘텐츠화 함으로써 일반 사용자가 다양한 분야에서 손쉽게 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
간이벽온방	• 간이벽온방(簡易瘟方)언해본 : 조선시대 16세가에 국가에서 왕의 명에 따라 간행한 한글 의학서적 • 간이벽온방의 가치 – 의학적, 국어사적 연구의 가치성 – 서체적, 출판사적 연구의 가치성 – 옛 글꼴의 발굴, 복원, 활용 가치성 • 간이벽온방의 원본이미지 및 디지털 과정 소개	텍스트, jpg 2D 그래픽
월인석보	• 월인석보 : 훈민정음 창제 직후의 한글 서체 중 가장 아름다운 서체가 담겼다고 평가받고 있는 조선시대 서적 • 월인석보 원본글꼴분석 • 「월인천강지곡」과 「석보상절」 비교	
전통문양	• 문양의 의미 • 문양갤러리 : 인물 · 불교 · 귀문 · 동물 · 식물 · 길상문 등 다양한 전통문양 소개	

| 활용 방안 |

- 한글폰트용 글꼴 개발과 출판 · 인쇄용 한글폰트 개발에 활용
- 전통문화 홍보자료나 대외적인 인쇄물 등에 사용

| 제 작 처 |

(주)윤디자인연구소 | T 070-8277-7002

| 텍스트 |

소합향원은 귀신의 기운과 절기에 따라 유행하는 병의 기운과 귀신과 사악한 도깨비를 고치니 먹되 네 알을 따뜻한 물에 풀어 먹어라.

간이벽온방 서체 디지털 폰트

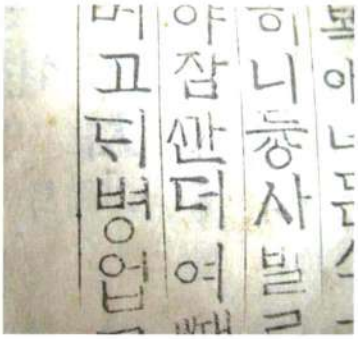
보심이 먼 것입니까?
선심이 온전하면 앉은 곳에서 말갛게 볼 것
가심이 먼 것입니까?
선근이 깊으면 손가락 튀길 사이에 반드시

월인석보 서체 디지털 폰트

| JPG |







가천문화재단
소장처 : 가천박물관



월인석보





월인석보 서체 활용 예제

디지털 한국석탑

신비의 석가탑을
디지털로 복원하다

| 기획 의도 |

인도의 수트파에서 유래된 탑은 중국을 거쳐 우리나라에 오면서 석탑의 형태로 발전하였으며 불국사 석가탑은 한국 석탑의 절정이라고 할 수 있다. 본 문화원형 콘텐츠는 한국석탑의 원형을 디지털 콘텐츠화 함으로써 대중에게 석탑에 대한 올바른 이해와 가치를 알리고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국석탑의 이해	• 한국석탑의 의의 : 탑파, 탑, 근본8탑, 사리안치의 장소, 불탑의 공덕경 • 한국석탑의 형성배경 : 한국불탑의 발생과 석탑의 출현 • 석탑의 변천 : 석탑의 종류, 역사적 변모과정, 북한의 탑 • 한 · 중 · 일 불탑의 비교	텍스트, jpg
한국의 대표석탑 10기	• 전라도 : 미륵사지 석탑, 화엄사 4사자 3층 석탑, 익산 왕궁리 5층 석탑 • 충청도 : 정림사지 5층석탑 • 경상도 : 의석탑리 5층석탑, 분황사 모전석탑, 감은사지 3층석탑, 불국사 다보탑, 불국사 3층석탑(석가탑), 고선사지 3층석탑	텍스트, jpg
사이버 체험관	• 사이버 석탑체험 : 오브젝트 VR, 파노라마 VR, 동영상	텍스트, jpg 3D VR, 동영상
콘텐츠관	• 시나리오, VR, 한국석탑 사진, 사운드, 플래시 애니메이션, 3D 그래픽, 동영상, 캐릭터	텍스트, jpg 3D VR, 동영상 플래시 3D 그래픽 sound

| 활용 방안 |

- 국내 불교의 전래 및 발전, 의의 등 연구 및 교육자료 개발에 활용
- 한국석탑을 소재로 하는 영화, 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 제작 시 기초자료로 활용

| 제 작 처 |

전남대학교 문화예술특성화사업단 | T 062-530-1284

| JPG |



분황사 모전석탑



불국사 석가탑



정림사지 5층석탑



의성탑리 5층석탑

| 3D 그래픽 |



미륵사지 석탑



석가탑



다보탑

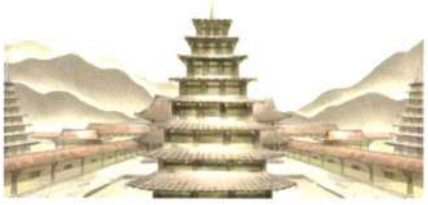


왕궁리 5층석탑

| 플래시 애니메이션 |



석공의 마지막 사랑



탑으로 태어난 미륵삼존

백제금동대향로

화려한 장식 뒤에
과학이 담겨있다

| 기획 의도 |

백제왕실 의례에 사용된 것으로 추정되는 백제금동대향로는 백제의 금동기술이 집약된 중요한 문화유산이다. 또한 향로에 산신의 모습을 비롯해 연꽃과 동물이 생동감 있게 표현돼 백제인의 도교와 불교의 복합적인 사상을 짐작할 수 있다. 이에 백제금동대향로의 원형을 복원하여 백제의 수준 높은 문화와 정신을 현대의 다양한 문화산업에 접목하고자 디지털 콘텐츠화 하여 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
학습관	• 백제의 역사 : 역사연표, 백제건국, 한성시대, 웅진시대, 사비시대, 백제멸망 • 백제문화유적 : 한반도에 나타난 백제문화 유적지와 출토품 소개 • 백제인물 : 백제 대표 왕 소개 • 백제 대외관계 : 백제와 삼국, 백제와 중국, 백제의 요서진출, 백제와 일본	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 플래시, 동영상
박물관	• 백제금동대향로관 : 모양과 특징, 출토지, 향로의 쓰임새, 정신세계	
캐릭터관	• 백제금동대향로에 새겨진 캐릭터 복원 : 인물, 동물, 인면수신, 인면조신, 식물, 문양, 기악탈, 복식 등	
이야기관	• 이야기나라 : 백제를 배경으로 한 신화 · 설화 창작스토리 • 애니메이션 나라 : 애니메이션 '백제금동대향로', '여유의 미학, 백제금동대향로' 수록 • 연희본 : 백제기악연희본 복원시안	
공연관	• 백제금동대향로 악기재현: 금동대향로 유래, 악기재현, 악기제작, 백제소리 복원 • 기악탈공연 : 기악무시연	

| 활용 방안 |

- 백제금동대향로 원형을 통해 백제시대 문화, 풍습, 사상 등 연구에 활용
- 백제 문화 보존의 중요성을 강조하는 체험학습 등 교육자료로 활용
- 교육과 관광을 결합한 관광문화상품 개발에 활용

| 제 작 처 |

대전문화산업지원센터 | T 042-866-5079

| JPG |



뚜껑



통체



받침



뚜껑 위 봉황



전체



금동관 꾸미개



방격규구신수무늬거울



연꽃벽화



초두

| 동영상 |



백제의 소리를 만나다

산사의 소리

불교의 영험함을
깨우다

| 기획 의도 |

산사 의식과 관련해 소리를 내는 도구를 통틀어 범음구(梵音具)라 하며 대표적인 범음구로는 범종, 법고, 목어, 운판 등의 불전사물이 있다. 소리로 중생을 교화하기 위한 목적으로 만들어진 범음구를 2D와 3D영상 및 5.1CH 음원으로 디지털화 하여 고품질의 문화원형 콘텐츠를 제공하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
불전사들의 이해	• 불전사물의 의미와 상징성 및 제작방법 제공: 범종, 법고, 목어, 운판, 금고	텍스트, jpg 2D 그래픽
불전사물 갤러리	• 불전사물 2D · 3D 영상, VR, 3D 애니메이션, 음원 제공	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 VR 3D 애니메이션 WMA
동영상 · 설화	• 명고타종 동영상 • 설화 애니메이션	텍스트, 동영상 애니메이션
검색 · 사전	• 불전사물, 지역별 등 맞춤 검색 기능 • 용어사전 검색	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 국내외 웹사이트 제작 시 웹용 스킨 및 네비게이션, 고풍스러운 아이콘 제작에 활용
- 출판물, 광고, 애니메이션, 영화 제작 시 활용

| 제 작 처 |

(재)불교방송 | T 02-705-5513

| 디지털 콘텐츠 |



원형



2D 그래픽



3D 그래픽



원형



2D 그래픽



3D 그래픽

| 플래시 애니메이션 |



슬픈 에밀레종

숨 쉬는 갈색 도자기
옹기의 이야기 창작 소재

질박한 미학,
옹기를 찬양하다

| 기획 의도 |

오늘날 옹기는 주로 된장이나 김치 등의 발효음식을 담아두는 용도로 사용하고 있지만 최근까지 훨씬 다양한 용도로 옹기가 사용되었다. 본 문화원형 콘텐츠는 신석기시대부터 사용된 옹기의 기원과 하나의 예술품으로 발전된 옹기의 원형을 복원함으로써 옹기에 담긴 과학과 가치를 널리 알리고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
옹기소개	• 옹기문화, 옹기의 발달, 옹기 제작과정, 옹기 만드는 사람들	텍스트, jpg 일러스트
흥미있는 옹기의 쓰임	• 용도별 옹기 : 장독대 옹기, 부엌 옹기, 사랑방 옹기, 건축관련 옹기, 생업용 옹기, 양조 관련 옹기, 한방의료에 쓰인 옹기 소개 • 지역별 옹기 : 전국 공통으로 사용된 옹기 및 지역별 대표 옹기	
옹기문양	• 줄띠문, 도형문, 글자문, 양각문, 천주교문 • 수화문양 : 용수철 문양, 물결문, 파도문, 동물문, 초화문	
옛 생활 속 옹기	• 옛 생활모습에 나타난 옹기관련 인물, 풍경 등을 일러스트로 재구성	
천주교와 옹기이야기	• 천주교민을 중심으로 만들어진 옹기교우촌과 관련 인물, 사건	
고 문헌 속 옹기	• 조선시대와 일제시대에 기록된 문헌에서 옹기 관련 내용	

| 활용 방안 |

- 옹기 전승자들을 위한 기초자료 및 옹기 연구의 고증자료로 활용
- 지역의 옹기 작업터를 관광자원으로 활용하여 지역 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

(재)울산문화산업개발원 | T 052-903-5119

| JPG |



3단꽃단지



질겹오가리



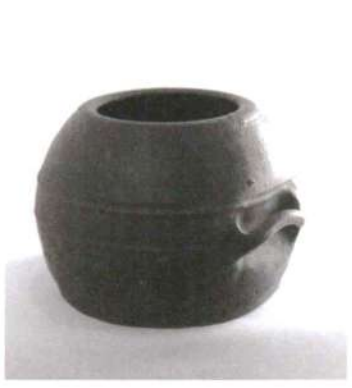
회령애기동이



학문양항아리



새우젓독



푸레단지



두꺼비집
연탄 아궁이에 열을 집소하여 아궁이에 넣어주는 덮개



질솥
음식을 조금씩 끓이거나 뚝배기처럼 사용하는 질솥



약탕관
한약을 달이는 용도로 사용된 이북지역의 약탕기



호루라기
닭문양으로 만들어 졌으며 내부에 구슬이 없어도 소리가 큼

오색채운

무지개 구름처럼 아름다운
한국 전통의 색을 찾다

| 기획 의도 |

왕실행사는 당시 가장 화려한 문화자원으로 예술적 가치가 높은 공연문화유산이다. 이에 왕실행사에 나타난 색채와 문양을 기본으로 현대 산업에 적용할 수 있는 색채팔레트와 배색팔레트를 개발하였다. 이를 통해 장대하고 우아한 역사적 유물을 소개하고 국내외 시장에 부응할 수 있는 혁신적인 디자인 개발에 기여하고자 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
왕실축제 원형자료	• 의궤를 통해 본 조선 왕실축제 • 상징이미지 유래 및 의미분석 • 의궤를 통해 본 색채	텍스트, jpg 2D 그래픽
상징이미지 디자인	• 주제별 분류 : 인물, 꽃, 동물, 건축물, 기물, 문자, 기타 • 자료별 분류 : 왕실의 혼인, 왕실의 주요행사, 왕실의 잔치, 왕실유물, 민화, 기타	
한국전통색채 및 배색	• 한국적 이미지 개발에 필수적인 오방색 체계에 기반한 '고유색채에 대한 국제 표준체계간의 호환데이터' 정보 제공	

| 활용 방안 |

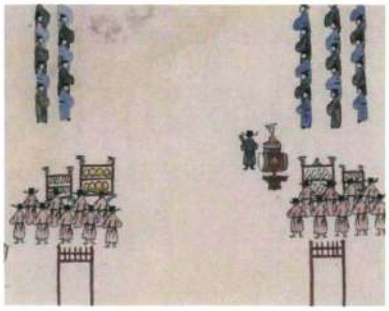
- 민족 고유의 상징을 개발하고 현대 디자인 산업에 활용
- 한국적인 아름다움을 표현한 문화상품 개발로 부가가치 창출에 기여

| 제 작 처 |

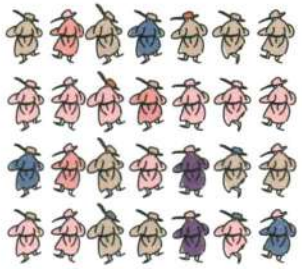
이화여자대학교 색채디자인연구소 | T 02-3277-3953

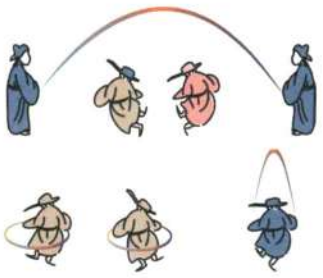
| 디지털 콘텐츠 |

시사례도(施射禮圖)



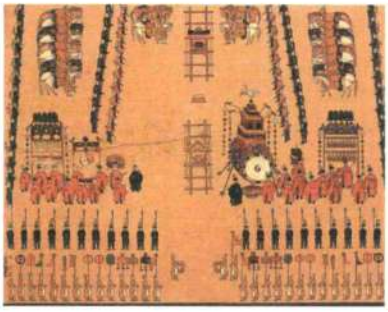
원형



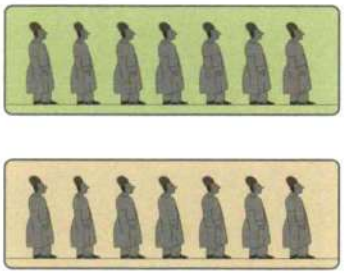


2D 그래픽

임인진연도병(壬寅進宴圖屛)

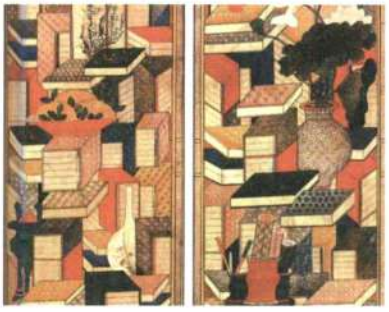


원형

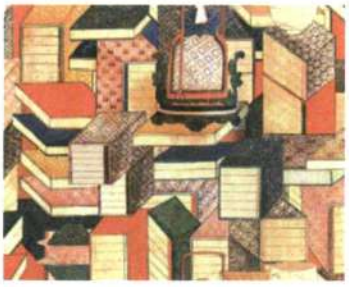


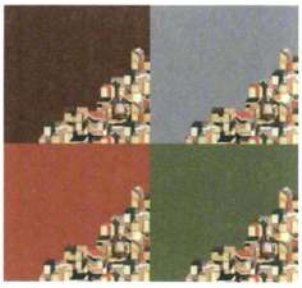
2D 그래픽

문방도(文房圖)



원형





2D 그래픽

우리의 장승

민족의 소망을 품고
우뚝 선 장승을 만나다

| 기획 의도 |

장승은 우리나라 전 지역에 분포되어 있으며 각 지역의 향토성, 상징성, 역사성을 담고 있는 고유의 문화유산이다. 본 문화원형 콘텐츠는 장승에 얽힌 설화, 속담, 판소리 등에서 추출한 원형자료를 디지털 콘텐츠화하여 각종 온 · 오프라인 사업에서 활발하게 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
장승의 역사관	• 장승의 기원 : 문헌과 연대표를 기준으로 하여 장승의 기원 파악 • 장승의 기능 • 장승관련 용어	텍스트
장승 정보관	• 시대별 장승 : 통일신라시대, 고려시대, 조선시대별 장승 • 지역별 장승 : 지역별 대표 장승 • 재료별 장승 : 목장승, 석장승 등 장승 재료별 분류 • 장승제 정보	텍스트, jpg
장승 이야기관	• 장승 관련 속담, 설화, 판소리 등 • 문헌 속 장승에 대한 기록 • 외국인이 본 장승 이미지	텍스트
디지털 라이브러리	• 장승을 소재로 한 시놉시스 • 장승 관련 캐릭터, 동영상, 애니메이션 수록	텍스트, jpg 플래시, 동영상

| 활용 방안 |

- 장승에 얽힌 설화를 바탕으로 드라마, 영화, 방송 등의 엔터테인먼트 분야에 활용
- 장승의 역사적, 문화적 의미 고찰을 통해 다큐, 영상 등의 교육용 콘텐츠 개발

| 제 작 처 |

(주)디지털코리아루트 | T 032-212-3379

| JPG |



전남 영암 황장승
통일신라시대



전남 장흥 방촌리 석장승
고려시대



대구 달서 신당동 석장승
조선시대



강원 화천 목장승



충남 당진 기자시리 목장승



전남 신안 도초고란리 석장승

| 동영상 |



칠갑장승제

| 플래시 애니메이션 |



물에 빠진 장승



벅수 된 동자

자수문양

의복에 정점을 새기다

| 기획 의도 |

세계적으로 경쟁력 있는 문화상품을 만들기 위해 문화유산에서 전통 문양을 발굴하는 작업이 진행되고 있다. 이에 자수가 문화유산에서 어떤 의미로 어떻게 만들어졌는지 알리고 현대산업에 맞게 다양하게 변형함으로써 자수문양을 활용하고자 하는 사람들의 이해를 돕고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
유물소개	• 전통 남성, 여성, 유아 복식으로 본 자수 • 전통 생활용품으로 본 자수 (골무, 인두판, 바늘꽂이, 보자기 등) • 자수본 : 흉배판, 베겟모판, 흉배본, 후수본, 할옷본, 주머니본	텍스트, jpg 2D 그래픽
문양분류	• 동물문 : 거북, 까치, 나비, 매미, 물고기, 박쥐, 벌, 봉황, 사슴, 새 • 식물문 : 고추, 국화, 꽃, 나팔꽃, 난초, 대나무, 매화, 모란, 벚꽃 • 자연문 : 구름, 돌, 물결, 해 • 물상문 : 가마형 등, 방승, 법륜, 보병, 산호, 서각보, 서보, 여의두 • 기하문 : 곡두돌림, 나선, 삼각형, 심엽형, 원형, 타원형고리, 태극	
패턴응용	• 문양전개 : 흉배, 활용 · 수띠, 후수, 굴레, 안경집, 주머니, 향갑노리개 • 색상활용	
제작 · 기법	• 제작도구 : 바탕감, 자수대, 수틀, 바늘, 실, 골무, 가위, 반짇그릇 • 자수기법 : 점수, 이음수, 평소, 가름수, 삼각수, 평사누름수, 솔잎수	

| 활용 방안 |

- 한국적 아름다움과 특성을 재발견하고 현대적 감각으로 재해석하는 자료로 활용
- 전통 자수문양을 현대적으로 재해석하여 다양한 디자인 상품 개발에 활용

| 제 작 처 |

국립민속박물관 | T 02-3704-3253

| JPG |



흉배



활옷



주머니

| 2D 그래픽 |



나비



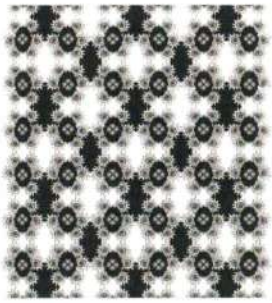
봉황



구름



호랑이



흉배



후수



바늘집



베갯모

전통 일간과 철제연장 사용의 디지털 콘텐츠

한국의 스틸로드를
따라가다

| 기획 의도 |

철은 우리 주변에서 가장 친숙하게 접할 수 있는 금속으로 많은 생활용품에 사용되었으며 전쟁에서는 위력적인 무기로, 종교에서는 쇠부처나 종 등으로 다양하게 사용되었다. 이에 다양한 철제용품을 만들었던 전통 일간을 통해 한국 철의 역사를 되짚어 보고 그 가치를 보존하고자 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
철역사관	• 철의 역사 : 철 이야기 • 철의 생간 : 철의 제련 • 철의 가공 : 철의 종류, 철의 가공법 • 충북 철 이야기 : 충북의 제철소, 다인철소, 구비문학카툰	텍스트, jpg
일간 전시관	• 일간을 구성요소 소개 및 3D 플래시 애니메이션	텍스트, jpg 3D 플래시
금속 공예관	• 금속 생활공예품 : 용도별 · 시대별 공예품 • 주거공간별 배치도	텍스트, jpg 일러스트
갤러리관	• 일간 갤러리 : 일간의 제품 제작과정 제공 • 3D 구조설계 : 철제연장 3D 그래픽	텍스트, jpg 3D 그래픽
멀티미디어관	• 애니메이션 및 캐릭터 • 일간 제작과정 영상	텍스트, jpg 일러스트 동영상

| 활용 방안 |

- 한국의 철기 발전 연구에 기초자료로 활용
- 한국사를 소재로 한 다양한 영상물 제작에 활용
- 한국사 교육용 교재, 교구 제작에 활용

| 제 작 처 |

(재)청주시문화산업진흥재단 | T 043-219-1006

| JPG |



함과 주전자



무쇠솥



칠첩오목반상기



자물쇠



꽹과리



묵호



각종 줄



못정



굴림통과 굴림정

| 동영상 스틸컷 |



쇳물붓기



그림쇠 그리기



석두질

한국 고서의 표지문양

**책에 새겨진 아름다움,
전통 표지디자인을 만나다**

| 기획 의도 |

고서 표지는 책의 내용을 잘 보존하고 외관을 아름답게 꾸미며 책을 식별하는 기능을 지니고 있다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 화려하고 품위 있는 왕실서책을 중심으로 표지문양을 디지털 콘텐츠화 하여 한국 전통의 아름다움을 널리 알리는데 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
장정이란	• 장정의 역사, 이해, 종류 • 장정의 제작과정 : 화고붙이기, 문양새기기, 표지문양 만들기, 제본하기	텍스트, jpg 2D 그래픽 플래시
문양이야기	• 표지문양의 개념 • 표지문양 제작과정 • 한국의 표지문양	
문양숍	• 바탕문양 : 총류, 식물문, 기하문, 자연현상문 • 주제문양 : 총류, 동물문, 식물문, 기물문, 기하문, 자연현상문, 문자문 • 컬러문양 : 총류, 동물문, 식물문, 기물문, 기하문, 자연현상문, 문자문	
외국표지문양	• 일본, 스페인, 독일 등 외국 고서에 나타난 표지문양 수록	
문양의 의미	• 각 문양이 가진 의미 소개	

| 활용 방안 |

- 고풍스러운 고서의 표지문양을 패션 디자인에 접목시켜 새로운 디자인 창출에 활용
- 전통 스타일의 인테리어 디자인 개발에 활용
- 애니메이션, 게임 등의 배경 이미지 개발에 활용

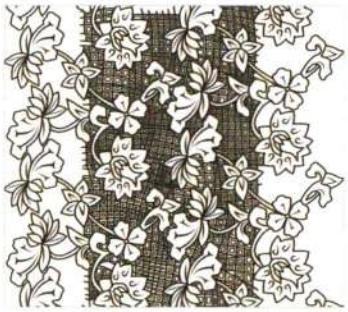
| 제 작 처 |

(재)청주시문화산업진흥재단 | T 043-219-1033

| 2D 그래픽 |



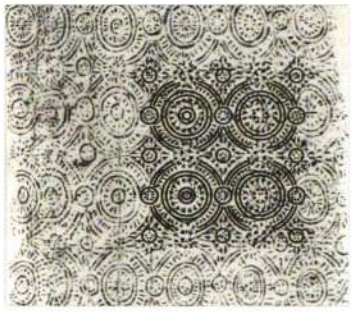
동물문
대청광서십구년세차계사시헌서:1893년(고종30년)에 발간한 책력



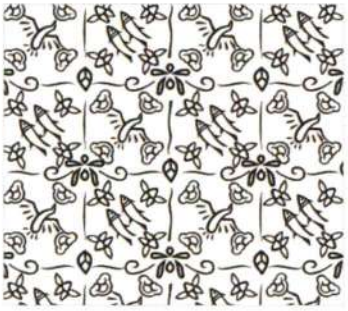
식물문
증도가 : 중국 당나라 때의 승려 영가(永嘉) 현각(玄覺:665~713)의 시집



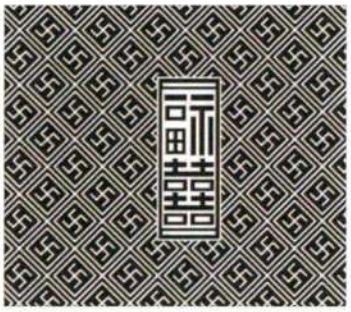
기물문
어정전당시록 : 성조(聖祖)의 어제 서문(1706년)이 수록된 목판본의 중국책



기하문
원각경 : 한국에서 대승불교의 근본경전으로 써 온 경전



자연현상문
여어편류 : 조선 중조 때 조인규(趙仁奎)가 편찬한 책



문자문
로계선생문집

| 플래시 게임 |



퍼즐게임

| 플래시 시뮬레이션 |



책표지 디자인

한국 대표 서예폰트

독특한 한글 서체를 개척한
대가를 만나다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 서예 작품의 한 획 한 획을 온전히 살려 디지털 콘텐츠화 함으로써, 서예 서체를 영구 보존하고 대중화 하고자 개발되었다. 이에 현대의 우리나라 대표적인 서예가들이 창작한 서예 작품을 디지털 폰트로 제작하여, 일반인들이 손쉽게 사용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
원곡 김기승체	• 원곡 김기승 소개 : 한자와 한글서예를 겸비한 서예가로 많은 한글 작품과 금석문을 남긴 우리나라 정상급 서예가 • 원곡 김기승이 개발한 원곡서체의 특징과 의미	텍스트, jpg
일중 김충현체	• 일중 김충현 소개 : 한문서예와 한글서예의 일가를 이룬 서예가로 궁체 쓰기 작품을 창작함 • 일중 김충현이 개발한 일중서체의 특징과 의미	
평보 서희환체	• 평보 서희환 소개 : 한글 전문 서예가로 국전 공모전에서 최초로 대통령상을 수상 • 평보 서희환이 개발한 평보서체의 특징과 의미	
꽃들 이미경체	• 꽃들 이미경 소개 : 궁체 쓰기를 전문으로 창작활동을 한 작가로 한글서회단체를 창립하여 후학을 배출하고 한글 서예발전에 크게 공헌함 • 꽃들 이미경이 개발한 꽃들서체의 특징과 의미	
갈물 이철경체	• 갈물 이철경 소개 : 교육자, 여성운동가, 음악가로 활약하면서 갈물한글서회단체를 창립하여 후학을 배출하고 우리나라 한글서예발전에 크게 공헌함 • 갈물 이철경이 개발한 갈물서체의 특징과 의미	

| 활용 방안 |

- 창의적인 한글서체를 문구, 팬시, 생활용품 등 다양한 디자인산업에 활용
- 심미적 기능을 높인 출판, 인쇄물 제작에 활용

| 제 작 처 |

(주)세종대왕기념사업회 | T 02-969-8851

| 텍스트 |

한국대표 서예작가

원곡 김기승체

한국대표 서예작가

일중 김충현체

한국대표 서예작가

평보 서희환체

한국대표 서예작가

꽃들 이미경체

한국대표 서예작가

갈물 이철경체

한국 대표 이미지
국보 하회탈

**해학과 애환이 하나의 얼굴에,
하회탈을 만나다**

| 기획 의도 |

하회탈은 경상북도 안동시 하회마을에서 대대로 전승된 한국의 대표 탈이다. 본 문화원형 콘텐츠는 가장 한국적인 얼굴을 나타내며 미학적인 독창성을 띄고 있는 하회탈의 원형을 복원하고 디지털 콘텐츠화 함으로써, 하회탈의 가치를 재조명하고 현대 공연문화 발전에 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
하회탈이란	• 하회탈 개요 및 하회탈의 가치 • 안동과 하회마을	텍스트, jpg
하회탈의 미학	• 하회탈 구성 : 구성 및 특징, 제의용 탈과 탈광대 • 전설 및 일화 : 유래 전설, 관련 일화 • 하회탈의 조형미와 작동원리, 표정변화 • 실측자료 : 2차원 실측단면정보, 실측통계자료, 하회탈 색상정보 • 제작방법 : 제작기법 동영상, 제작단계별 설명	텍스트, jpg 동영상
하회탈 갤러리	• 진품 하회탈 • 하회탈 2D · 3D 그래픽 복원 이미지 • 하회탈 의귀사진	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
하회탈 춤	• 하회별신굿 : 하회별신굿 소개, 병산탈과 별산굿 • 하회탈춤 : 하회탈춤 소개, 대본, 관련 소품 • 하회탈춤 보기 : 마당별 동영상, 주요 춤사위 동영상과 이미지	텍스트, 동영상
캐릭터	• 하회탈 캐릭터	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 하회탈춤에 나타난 재미있는 대사를 편집하여 휴대폰 벨소리, 컬러링 제작에 활용
- 하회마을 관광기념품 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)포디컬처 | T 054-822-0434

| JPG |



각시탈



초랭이탈



할미탈

| 2D 그래픽 |



선비 얼굴가면



할미 얼굴가면



중 얼굴가면

| 3D 그래픽 |



이매 캐릭터



주지 캐릭터



부네 캐릭터

한국 불교 목공예의 정수
수미단

불교미술의
아름다움을 만나다

| 기획 의도 |

고대 인도인들은 '수미산'이라는 이상의 산을 상상하였으며, '수미단'은 불교의 우주관이 담긴 수미산을 반영한 목조 조형물로 한국 불교 목공예의 정수로 꼽힌다. 본 문화원형 콘텐츠는 전국 사찰에 나타난 수미단을 조사하고 데이터베이스를 구축하여 현대 문화산업의 창작소재로 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
가람배치	• 극락교, 일주문, 사천왕문, 불이문, 범종각, 석등, 탑, 법당 등 소설명과 가람 내 배치도	텍스트, jpg 플래시
수미신 체험관	• 우리문화에 표현된 수미산설의 모습	텍스트, jpg
수미단 체험관	• 지역별 사찰 소개 및 각 사찰수미단 내용보기 • 관련 설화 소개 • 관련 목공예품 소개	텍스트, jpg
성불도 체험관	• 성불도 유래, 놀이, 이미지 제공	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 수미단의 예술적 가치를 조명하는 다큐멘터리 제작에 기초자료로 활용
- 한국 불교문화와 불교미술을 소재로 하는 출판물, 교육 교재 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)inek | T 02-862-3900

| JPG |



직지사



금산사



전등사

| 2D 그래픽 |



관세음보살



성불



지장보살

| 3D 그래픽 |



불감



목탁



업경대



108염주

한국 전통가구

전통 인테리어를
감상하다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 아름답고 견고한 한국의 전통가구를 시대별, 공간별, 재료별로 구분하여 체계적으로 정리하고 디지털 콘텐츠화 하였다. 이를 통해 전통가구의 특장점을 개발하여 현대적 인테리어에 접목함으로써 전통가구가 후대에도 전승될 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
전통가구양식	• 안방가구, 사랑방가구, 부엌가구의 종류와 공간별 가구배치	텍스트, jpg
전통가구장식	• 경첩, 들쇠, 감잡이, 귀장식, 뻗침대, 자물쇠, 고리, 앞바탕, 광두정, 새발장식, 꾸밈장식	텍스트, jpg
전통가구 제작공정	• 목가구, 나전칠기, 화각가구의 기본 고업, 소재, 도장, 장식기법 등 소개 • 실연을 통해 직접 촬영한 제작과정 동영상 제공	동영상, jpg 텍스트
전통가구 구조	• 전통가구의 기본형태, 이음새, 짜임새, 가구 구조 소개	텍스트 jpg 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 전통가구 제작자들을 위한 연구 및 교육자료에 활용
- 한국 전통가구를 현대 생활에 맞게 재디자인 하여 새로운 부가가치 창출에 기여

| 제 작 처 |

한양대학교 산학협력단 | T 02-2220-2168

| JPG |



이층 원앙장



자수 이층농



좌경(경대)



이층 찬장



뒤주

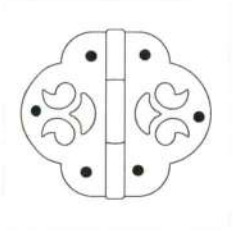


사각반

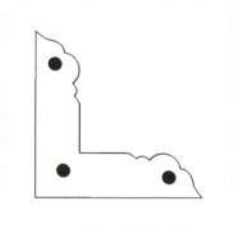
| 2D 그래픽 |



안방가구 배치도



화형경첩



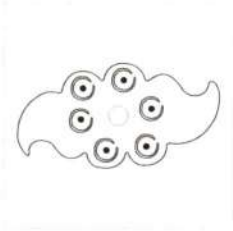
음각초문초형귀장식



사랑방가구 배치도



둥근거리



구름형 광두정

한국의 암각화

돌 캔버스에 새겨진
삶의 기록을 더듬다

| 기획 의도 |

암각화란 돌이나 다른 도구를 사용하여 바위 표면에 동물, 인물, 문양 등을 새겨 놓은 것을 뜻한다. 본 문화원형 콘텐츠는 선사시대부터 새겨진 한반도의 암각화를 재해석하고 데이터베이스를 구축해 현대 문화산업에 풍부한 소재를 제공하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국의 암각화	• 암각화 개념과 역사 • 한국의 대표 암각화 소개 – 울산반구대, 울산천전리, 고령양전리 외 암각화, 기타 지역	텍스트, jpg VR
암각화 갤러리	• 암각회 문양을 인물, 동물, 도구, 추상 등으로 분류하여 소개	텍스트, jpg 2D 그래픽 일러스트
암각화 여행	• 울산반구대, 울산천전리, 고령양전리 지도 • 암각화 관련 관광지 안내 – 백제상 유적지, 은평리 지석묘, 언양읍성, 태화강 선바위와 십리대밭, 문수산	텍스트, jpg
콘텐츠몰	• 암각화 원형 사진이미지 • 그래픽디자인 제작과정 수록	텍스트, jpg 2D 그래픽
애니메이션	• 선사시대 암각화를 소재로 한 애니메이션 수록 • 시놉시스, 스토리보드, 캐릭터, 애니메이션 제공	텍스트, jpg 플래시

| 활용 방안 |

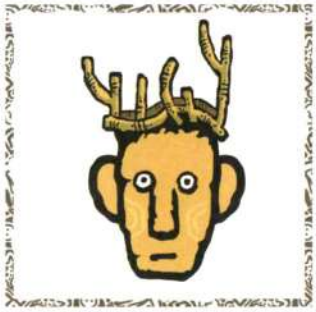
- 암각화 문양을 활용해 회사로고, 포장디자인 등 다양한 산업디자인에 적용
- 엽서 및 문구 등 팬시용품과 티셔츠 로고 등 패션디자인에 활용

| 제 작 처 |

숙명여자대학교 산업디자인연구소 | T 02-710-9290

| JPG · 일러스트 |





천전리 인물상





반구대 인물입상





천전리 여우

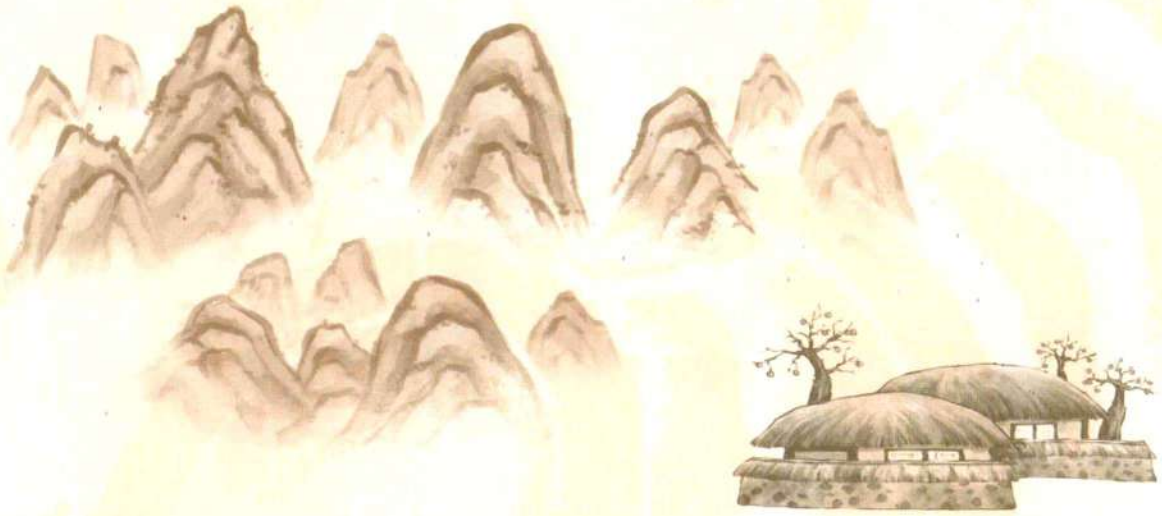




반구대 울타리

찰칵 QR코드

문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010







음악



겨레의 노래
아리랑

민족의 노래,
아리랑을 감상하다

| 기획 의도 |

아리랑은 민족사와 함께 한 역사의 노래이자 시대와 지역을 초월한 민족의 노래다. 이에 한민족에게 아리랑이란 무엇이며 아리랑이 지역과 사상을 초월하여 어떠한 분포를 보이고 있는가를 조사하여 관련된 가사와 악보를 수집해 데이터베이스화 하고 교육, 문화산업에 다양하게 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
아리랑 지도	• 아리랑의 어원부터 전세계에 분포되어 있는 아리랑의 정보 수록	텍스트, jpg 플래시 동영상, WMA
아리랑 도서관	• 아리랑 민족사의 증언 • 아리랑 어원백설 • 아리랑 역사 • 시대의 노래 아리랑 • 아리랑 관련 창작 현황 • 국내 지역별 아리랑 • 국외 지역별 아리랑	
즐거운 아리랑	• 아리랑 노래방 • 아리랑 악단	
아리랑 콘텐츠몰	• 아리랑 관련 문헌자료 및 문서, 관련 이미지, 악보, 플래시 애니메이션 수록	

| 활용 방안 |

- 새로운 장르로 편곡된 아리랑을 교육용 콘텐츠로 개발하여 활용
- 영화, 애니메이션, 방송 등의 배경음악 개발에 활용

| 제 작 처 |

중앙대학교 산학협력단 | T 02-820-6583

| JPG |



고려 유신 칠현비


정선아라리 뗏목 재현


정선아리랑 공연사진


무쌍신구잡가집


조선가요집


조선민요 악보



아리랑 창가집



밀양 아리랑 수록 음반



강원도 아리랑 수록 음반



아리랑타령 수록 음반

고려가요의 디지털 콘텐츠화

알리알리 얄라셩,
고려가요를 다시 듣다

| 기획 의도 |

고려시대 민중 사이에서 널리 불려진 속요인 고려가요는 넓은 의미로 고려시가 모두를 포함하며 좁은 의미로는 한문계 시가와 속요를 포함한다. 본 문화원형 콘텐츠는 고려가요의 악보와 악기, 연주형태 등을 체계적으로 조사하고 분석하여 데이터베이스를 구축하여 일반인들이 손쉽게 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
연구실	• 고려가요 개요, 형태 특징 • 고려가요 가사 해설 • 고려가요 개발 및 복원과정	텍스트, jpg
e-book	• e-book 형태로 고려가요 악보 제공 • 고악보, 고악보의 오선역보, 복원된 합주보	e-book
음원 자료실	• 디지털 콘텐츠화 된 고려가요 관련 음원	MP3, MIDI
3D자료실	• 3D 애니메이션으로 제작된 고려가요 재현 • 악사별 연주모습 • 메이킹 필름	3D 애니메이션 동영상 3D 그래픽 일러스트

| 활용 방안 |

- 고려시대를 배경으로 하는 역사교육의 온 · 오프라인 자료로 활용
- 고려시대를 배경으로 하는 영화, 드라마, 게임 제작 시 배경음악 개발에 활용

| 제 작 처 |

이화여자대학교 산학협력단 | T 02-3277-3721

| 일러스트 |

고려가요 가사를 참고하여 곡의 주제를 표현할 수 있도록 만들어진 테마이미지



서경별곡



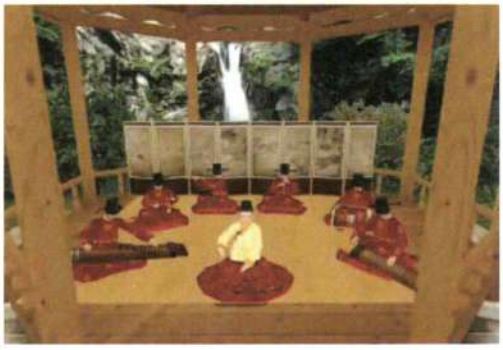
상저가



청산별곡

| 3D 애니메이션 |
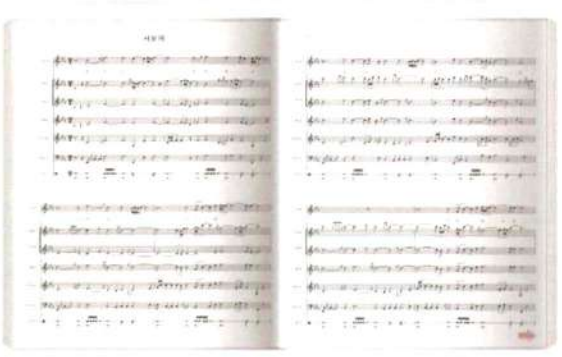




| e-book |



사모곡 고악보



복원된 합주보

국악

민족의 한과 흥을
노래하다

| 기획 의도 |

우리나라 국악 원형을 장르별로 분석해 장르별로 대표 선율을 발췌하여 샘플화 하였다. 또 다양한 영상분야에 활용할 수 있도록 멀티트랙으로 제작하여 5.1채널, 게임, 2D 및 3D 애니메이션, 영화, 드라마에 사용하기 적합한 형태로 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
장르별 음악	• 게임, 영화, CF 등 매체 성격별 타이틀 음악	텍스트, jpg WMA
용도별 음악	• 본래 갖고 있던 고유의 용도 및 쓰임새를 살린 배경음악 또는 타이틀 음악	
분위기별 음악	• 용도를 구별하지 않고 분위기를 고려한 배경음악으로 분류해 편곡한 음악	
효과음	• 부가적으로 국악기 특수주법을 사용한 효과음향 개발	

| 활용 방안 |

• 게임, 드라마, 영화, 애니메이션 등에 사용할 수 있는 배경음악, 효과음 제공

| 제 작 처 |

(주)세인트뮤직 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

국악장단 디지털 콘텐츠

판소리에서 궁중음악까지,
국악장단의 모든 것을 담다

| 기획 의도 |

서로 다른 장르의 문화가 만나 새로운 문화를 창출하는 퓨전이 인기를 끌면서 음악인들 사이에 국악이 새롭게 주목받고 있다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 국악장단을 체계적으로 분류해 이천여 개의 웨이브 데이터로 샘플화 함으로써 디지털 기반의 음악 창작에 기여하고자 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
장단 샘플데이터	• 국악 대표 장단별 기본 장단 패턴 및 음원 제공 • 대표 장단 : 굿거리, 세마치, 자진모리, 휘모리, 엇모리, 길군악, 반길군악, 빠른반길군악, 자진삼채, 오채, 육채, 칠채, 동살풀이 별달거리, 매도지, 도살풀이, 진쇠, 다드래기올림채, 돈도리	텍스트, jpg WMA
VSTI	• VSTi : 수많은 가상 악기 중 국악 장단을 활용 가능하도록 제작된 Software로 국악 장단 감상 및 다운로드 가능	

| 활용 방안 |

• 게임, 드라마, 영화, 애니메이션 등에 사용할 수 있는 배경음악, 효과음 제공으로 국악 대중화에 기여

| 제 작 처 |

(주)라임시스템 | T 031-8005-2197

디지털 악학궤범

조선시대 유일한
음악 지침서를 복원하다

| 기획 의도 |

악학궤범은 1493년(성종 24년)에 제작된 악전으로 궁중음악은 물론 당악, 향악에 관한 이론 및 제도, 법식 등이 그림과 함께 실려 있다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 「악학궤범」에 실린 해설과 악기 및 복식, 악기편성도, 무용배치도 등을 2D 그래픽, 동영상, 플래시 애니메이션으로 재현하고 당시 예술문화를 전승하는데 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
연구실	• 악학궤범 주변이야기 : 음악사적 의의, 조선초기 음악환경, 사상, 인용문헌, 편찬자 • 악학궤범 음악이론	텍스트, jpg
전시실	• 악기실 : 관악기, 현악기, 타악기 • 복식실 : 착용형태별, 연주자별 복식	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
감상실	• 무용감상실 : 연향무, 제례무 내용과 복원 이미지 • 음악감상실 : 제례악, 의례 및 연향악, 행악 내용과 복원	
공연장	• 세종조 회례연, 성종조 하례연, 제례, 연례, 군례 소개와 악기편성도	

| 활용 방안 |

- 악학궤범의 음악이론 해설과 악기 및 복식, 악기편성도, 무용배치도를 바탕으로 뮤지컬 등 공연 제작에 활용
- 시대극 장르의 영화, 드라마, 게임 제작 시 배경음악으로 활용

| 제 작 처 |

(주)프라스프로덕션 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| 2D 그래픽 |



소



응고



향비파



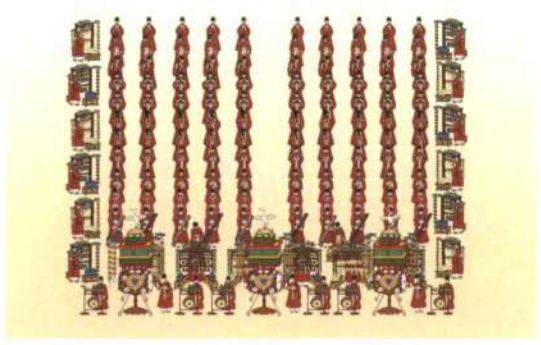
특종



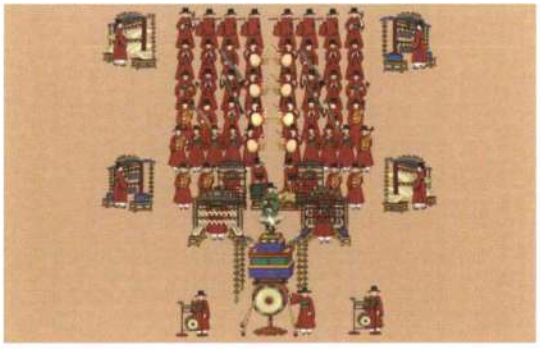
해금



월금



세종조 회례연



성종조 하례연

| 3D 그래픽 |



성종조 등가
조선시대 연주자 악생의 성복도



정전예연
조선시대 무용수 여기의 성복도

백두대간의 전통음악 원형

백두대간에 울려 퍼진
우리 소리를 담다

| 기획 의도 |

백두대간은 백두산에서 발원되어 지리산까지 이어지는 산줄기의 옛 이름으로 지역에 따라 다양한 문화양식이 나타난다. 본 문화원형 콘텐츠는 각 지역에 따른 음악 원형을 조사하고 데이터베이스를 구축함으로써 지역문화 복원에 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
백두대간 소리여행	• 백두대간을 1대간 1정간 13정맥으로 분류하고 지역에 따른 전통음악 소개	텍스트, jpg 동영상, WMA
백두대간 문화여행	• 지역별 대표 전통음악, 음식, 유적지, 역사적 사건 등에 대한 정보 제공	
백두대간 음악 DB	• 우리 음악을 역사적 유래, 음악의 생성 배경, 장르, 연주에 따른 분류를 통해 정보 제공	
백두대간 쉬러가기	• 추천 전통 소리 10선 • 명인의 생애와 활동 • 한국의 장단	

| 활용 방안 |

- 전통적인 느낌을 강조하는 모바일 음악 개발에 활용
- 한국문화를 소재로 한 연극이나 영화, 드라마 배경음악 개발에 활용

| 제 작 처 |

한양대학교 산학협력단 | T 02-2220-2168

| 동영상 |



소 모는 목동의 소리
녹음 : 김남기



아기 달래는 소리
녹음 : 배귀연



모 심는 소리
녹음 : 김동우



상여소리
녹음 : 이기병



망건 짜는 소리
녹음 : 김경성



용왕재
녹음 : 손해순

산조

전통음악의 결정체,
산조를 감상하다

| 기획 의도 |

오천 년의 긴 역사와 뿌리를 같이 하고 있는 우리 음악은 시대를 풍미했던 명인들의 인생이 담긴 소리로 된 역사서이다. 본 문화원형 콘텐츠는 악기를 중심으로 만들어진 산조의 원형을 복원하고 디지털 콘텐츠화하여 다양한 음악산업에 활용할 수 있도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분		내 용	개발형식
거문고 산조	산조 이야기	• 거문고의 대가 김무길, 한갑득, 신쾌동 이야기	텍스트, jpg
	악기 이야기	• 공민왕의 거문고과 수덕사, 기녀의 애장품 등 거문고 관련 이야기 수록	
해금 산조	산조 이야기	• 두 줄 속의 희노애락, 해금산조, 해금산조의 김영재 이야기, 9년 툉소 10년 해금	텍스트, jpg
	악기 이야기	• 대가의 실수인가? 연주자의 신기인가?	
가야금 산조	산조 이야기	• 가야금 대가 김난초, 강태홍, 최옥삼 이야기	텍스트, jpg
	악기 이야기	• 가야금에 얽힌 이야기 수록	
대금 산조	산조 이야기	• 이생강류 대금산조, 이생강 이야기, 대금산조의 창시자, 박종기 이야기	텍스트, jpg
	악기 이야기	• 뛰어난 음악가, 김홍도를 아세요? 사라진 천존고의 2가지 보물	
꽈리 산조	산조 이야기	• 풀피리 대가 박범훈, 정재국 이야기	텍스트, jpg
	악기 이야기	• 대가의 실수인가? 연주자의 신기인가? 악기이야기	
아쟁 산조	산조 이야기	• 남정네의 눈물, 아쟁산조, 작곡자가 등장하는 산조들	텍스트, jpg
	악기 이야기	• 산조아쟁이 민속악기로 쓰인 최초의 기록, 악기이야기	

| 활용 방안 |

- 전통음악 교육용 교재 개발에 활용
- 애니메이션, 영화, 드라마 등의 배경음악으로 활용

| 제 작 처 |

(주)국악중심 | T 02-2182-5541

소리은행

구성진
한국인의 소리를 듣다

| 기획 의도 |

고된 노동을 달래는 노동요부터 즐거운 순간 흥을 돋우던 민요, 판소리 등 가장 한국적인 소리의 뿌리를 찾아 복원하였다. 또한 소리의 원형을 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 현대 문화산업에 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
듣는 소리	• 전통문화 : 관혼상제, 민간신앙 제례 등에서 펼쳐진 소리 원형 • 구전민요 : 노동요, 동요, 부녀요, 유흥요 등 민중에게 가장 친근했던 소리 원형 • 생활 속 소리 : 밭에서 농약 치는 소리, 학교 종소리, 철도 건널목 신호 등 근대 문명 이후 나타난 소리 • 구전설화 : 구전설화에 나타난 자연의 소리와 생활 속 소리	텍스트, jpg WMA
보는 소리	• 소리 원형을 동영상과 함께 제공	텍스트, jpg 동영상

| 활용 방안 |

- 소리와 동영상을 함께 제공함으로써 한국의 소리를 알리는 방송, 교육용 자료로 활용
- 애니메이션, 영화, 드라마 등 영상물 배경음악으로 활용

| 제 작 처 |

(주)디지털코리아루트 | T 032-212-3379

악인

마음으로 음률을 빚은
조선시대 악인을 만나다

| 기획 의도 |

조선시대에는 음악교육기관인 장악원을 통해 전문 음악인을 양성하여 한국 음악이 부흥기를 맞았던 시기다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 지금까지 소외되어왔던 조선 악인들과 장악원의 역할들을 조사하여 데이터베이스를 구축하고 디지털 콘텐츠화 하여 현대의 다양한 산업에 활용 가능하도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
음악 · 악인	• 조선시대 음악 : 기관 · 제도, 종류, 악서, 악보, 문헌해제 • 조선시대 악인 : 종류, 연주악기, 연주와 회화, 후원, 조선통신사와 악인 • 장악원 악인 : 교육 · 시험, 복무규정, 생활, 국가행사, 연주악곡과 춤, 악인의 복식	텍스트
시대 · 역사극	• 극 형태로 개발된 시나리오, 플래시 애니메이션	텍스트, jpg 2D 그래픽 플래시
퓨전극	• 매화사를 쓴 조선 후기 가객 '안민영'의 행적을 현대로 극화한 시나리오, 애니메이션	텍스트, jpg 2D 그래픽 플래시
현대극	• 250년 전 악기장과 현대 해금연주자의 비극적 사랑을 표현한 애니메이션	텍스트, jpg 2D 그래픽 플래시

| 활용 방안 |

- 조선시대 음악을 소재로 한 영화, 연극, 뮤지컬, 출판물 등 제작에 활용
- 지역문화 발전을 위한 문화관광프로그램 개발에 활용
- 악인도록 발간이나 e-book 제작으로 교육 자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)굿소프트웨어랩 | T 02-552-3140

| JPG |



봉수당 연회지
조선시대 화성행궁 봉수당에서 연회한 장소



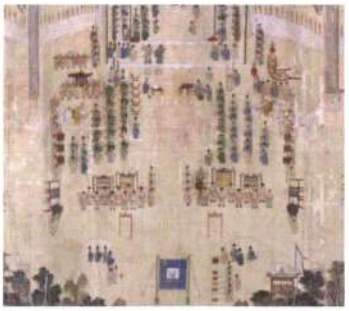
난계 박연선생 생가
충청북도 영동에 위치한 난계 박연선생님의 생가



촉석루
전시에는 군사를 지휘하던 지휘소이며 평시에는 선비들이 풍류를 즐기던 곳



기사경회첩 본소사연도 세부도
1744년 9월 기로소(耆老所)의 입사를 기념하여 제작한 것



대사례도
1743년(영조 19) 4월 7일에 있었던 대사례 행사를 그린 기록화



사궤장연회도첩 선독교서도
영중추부사 이경석(李景奭, 1595~1671)이 1668년 궤장을 하사 받았을 때의 절차와 연회장면을 그린 기록화

| 플래시 애니메이션 |



매화사



계섬

오케레코드와 조선악극단

근대 한국 음반산업의
전설을 기록하다

| 기획 의도 |

오케레코드는 근대 한국 대중음악의 역사에서 뚜렷한 업적을 남긴 레코드사로, '조선악극단'을 조직하여 중국, 일본 등 활발한 해외활동을 벌여온 한류의 시초라 할 수 있다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 오케레코드와 조선악극단을 중심으로 열정적인 삶을 살았던 대중예술인들의 작품을 재현하여 다양한 문화산업의 창작소재로 활용할 수 있도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
인물	• 오케레코드의 주요 임직원, 주요 가수, 주요 작곡가, 주요 일반인	텍스트, jpg 2D 그래픽 플래시
단체	• 오케레코드 소개, 조선악극단, CMC밴드, 신생극단, 오케그랜드쇼, 오케싱잉팀, 오케음악무용연구소, 단체 연보 등 소개	
사건	• 스카우트 전쟁, 교육레코드 발매, 음악영화제작, 해외진출, 조선연예협회와 군국가요, 검열과 금지, 유산 등 당시 주요 사건 소개	
공간	• 오케스튜디오, 국내극장, 해외극장 등 소개	

| 활용 방안 |

- 근대 드라마틱한 삶을 산 인물을 주인공으로 한 영화, 드라마 등 영상물 개발에 활용
- 근대사를 조명하는 영상물에 배경음악 제작에 활용

| 제 작 처 |

전주대학교 산학협력단 | T 063-220-3190

| JPG |


고복수


손목인


이난영


박시춘과 동료들

| 2D 그래픽 |


장세정 캐릭터


이철 캐릭터


김정구 캐릭터

| 플래시 애니메이션 |


조선악극단


고복수

음성원형 콘텐츠웨어

세계 유일무이한 1인 오페라,
판소리를 감상하다

| 기획 의도 |

판소리는 창자(唱者)가 고수(鼓手)의 북장단에 맞추어 노래하는 민족예술로 소리(창), 설명(아니리), 동작(발림), 고수의 탄성(추임새) 네 가지로 구성된 종합예술이다. 본 문화원형 콘텐츠는 판소리 원형을 조사하여 데이터베이스를 구축하고 디지털 콘텐츠화 하여 많은 대중이 판소리를 접할 수 있도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
판소리	• 판소리의 개요, 역사, 유파 및 음악적 특징	텍스트, jpg WMA
다섯바탕 소개	• 현재까지 전승되고 있는 춘향가, 심청가, 흥보가, 수궁가, 적벽가 등 각각 소개와 공연 이미지 수록	
음성원형 콘텐츠관	• 판소리 다섯마당의 주요 대목을 장단이 있는 것과 장단이 없는 음성원형으로 나누어 제공	

| 활용 방안 |

- 유네스코 '인류구전 및 세계 무형유산 걸작'으로 선정된 판소리의 세계화를 위한 다양한 문화창작 개발에 활용
- 판소리 전수자의 연구자료나 교육용 자료로 활용

| 제 작 처 |

중앙대학교 산학협력단 | T 02-820-6626

| JPG |



춘향가 공연



춘향가 공연



심청가 공연
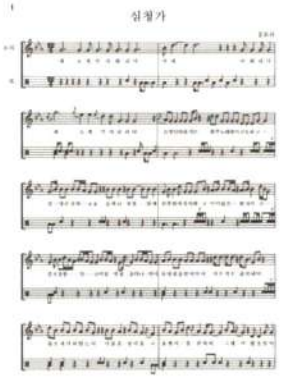


수궁가 공연
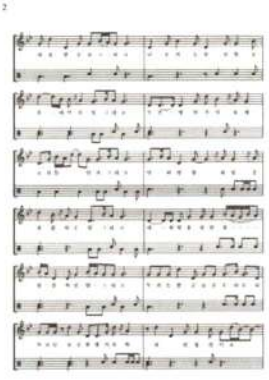


적벽가 공연
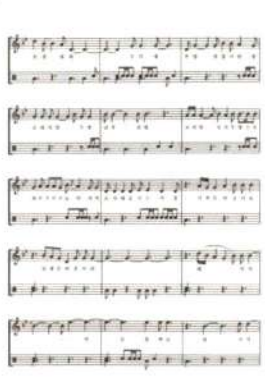


흥보가 공연



심청가 악보



수궁가 악보



적벽가 악보

전통 국악기 샘플 데이터

한국 전통악기의
소리를 담다

| 기획 의도 |

현대 음악의 창작에서 컴퓨터가 중요한 작곡 수단으로 활용되고 있음에 따라 국악의 소리를 디지털로 변환하는 작업이 필요했다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 전통 국악기 50종의 음원을 분석해 약 3100여 종의 샘플 데이터를 개발하여 활용도를 높임으로써 국악 대중화에 기여할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
관악기	• 관악기 소개 : 향피리, 당피리, 세피리, 태평소, 정악대금, 산조대금, 소금단소, 퉁소, 생황, 나발, 나각, 지, 소, 적, 훈 • 각 악기의 유래와 특징, 구조와 부분 명칭, 음역 및 조율법, 연주법, 대표 연주곡 수록	텍스트, jpg WMA, 동영상
현악기	• 현악기 소개 : 정악 가야금, 산조 가야금, 거문고, 해금, 정악 아쟁, 산조 아쟁, 양금 • 각 악기의 유래와 특징, 구조와 부분 명칭, 음역 및 조율법, 연주법, 대표 연주곡 수록	텍스트, jpg WMA, 동영상
유율 타악기	• 유율 타악기 소개 : 편종, 편경, 방향, 운라, 특종, 특경 등 소개 • 각 악기의 유래와 특징, 구조와 부분 명칭, 음역 및 조율법, 연주법, 대표 연주곡 수록	텍스트, jpg WMA, 동영상
무율 타악기	• 무율 타악기 소개 : 꽹과리, 징, 반주장구, 풍물장구, 풍물북, 소리북, 용고좌고, 대고, 박, 축, 어, 부, 자바라, 소고, 목탁, 방울, 풍경, 정주, 모듬북 • 각 악기의 유래와 특징, 구조와 부분 명칭, 음역 및 조율법, 연주법, 대표 연주곡 수록	텍스트, jpg WMA, 동영상

| 활용 방안 |

- 국악기의 샘플 데이터를 바탕으로 현대 음악의 작곡 작업에 활용
- 국악기에 대한 다양한 설명 자료를 바탕으로 국악 교재 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)라임시스템 | T 033-260-6164

| 동영상 |

태평소



정악대금



생황



앙금



용고



해금



모듬북



편종



풍경



정간보

동양최초
유랑악보를 감상하다

| 기획 의도 |

정간보(井間譜)는 조선시대에 세종대왕이 직접 창안한 기보법으로, 음의 길이를 표기하지 못했던 중국 악보의 결점을 보완하여 발전시킨 소중한 문화유산이다. 본 문화원형 콘텐츠는 세계 2대 유랑악보로 인정받고 있는 정간보와 당시 악보 제작도구를 디지털 콘텐츠화 함으로써 국악교육 활성화에 기여하고 우리의 문화유산을 세계에 알리는 발판을 마련하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
소개마당	• 고악보의 기보법, 고악보의 종류 • 정간보의 요소 : 세부 명칭과 기능 • 정간보의 기보법 : 음의 길이 기록, 가사 · 부호 기록법	
체험마당	• 조선시대 대표 악기인 피리, 대금, 가야금, 거문고, 해금, 장구 연주 듣기 • 가곡 · 가사 : 상사별곡, 초수대엽 초장	텍스트, jpg 동영상
도구마당	• 정간보 프로그램 기능 소개 및 설치방법	
자료마당	• 정간보 프로그램으로 제작된 이미지 악보와 국립 국악원 정악연주 공연사진 및 동영상	

| 활용 방안 |

• 국악 전공자 뿐만 아니라 학생들도 쉽게 제작할 수 있는 정간보 디지털 제작도구 개발을 통해 국악교육 활성화에 기여

| 제 작 처 |

모젼스랩(주) | T 02-538-0058

| JPG |

정악합주 공연








| 기타 |

井間譜	**초급용** 율명 삽입과 일부 기능을 사용하여 악보를 제작할 수 있습니다.	다운로드
井間譜	**전문가용** 제작 도구의 모든 기능을 사용하여 대부분의 정간보를 제작할 수 있습니다.	별도문의

정간보 프로그램

종묘제례악

세계무형문화재로 등재된
왕실제사음악을 감상하다

| 기획 의도 |

종묘제례악은 종묘에서 제사를 지낼 때 연주하는 기악, 노래, 무용을 통틀어 지칭하는 것으로 국악의 독창성과 예술성이 담긴 국악의 정수라 할 수 있다. 유네스코 세계무형문화재로 등재된 소중한 문화유산인 종묘제례악의 원형을 복원해 현대 문화산업에서 활용할 수 있도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
종묘	• 종묘제도와 종묘건축 : 종묘제도의 의미와 내용, 종묘건축과 제도 • 종묘변천과정 : 종묘의 창건과 정착, 종묘 소실 사건과 재건 • 종묘구성 : 정문 밖 영역, 정전일곽, 영녕전 일곽, 부속시설 등 소개	텍스트, jpg
종묘제례	• 종묘제 원리, 불천위 선정, 신주의 종묘 부묘 • 제례 대상 : 종묘 봉안 신주, 정전위 신위, 영녕전의 신위, 배향공신의 신위 • 제례과정 : 종묘제례 종류, 종묘대제 의식절차, 영녕전 대향 의식절차 • 제관과 복식 : 국왕 · 왕세자 · 문무관 · 호위무관 복식 • 제기와 제수 : 제기의 의미 및 종류, 제수의 의미 및 종류, 제사별 제수	텍스트, jpg
종묘제례악	• 음악 : 어가행렬 음악, 제례 절차와 악곡 구성, 종묘제례악 악곡 및 변천, 악기 • 악장 : 악장의 종류와 내용, 악장 전승의 의의, 악장의 변천, 연주자 소개 • 일무 : 일무의 개념, 특징, 관련 문헌, 일무의 변천, 제례절차와 일무	텍스트, jpg
멀티미디어 체험관	• e-book, 디지털 감상실, 3D 체험관, 종묘 VR관, 음악 감상, 동영상 감상, 캐릭터 마당, 사진 자료실 등	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 e-book, WMA 동영상, 3D VR 3D 애니메이션

| 활용 방안 |

- 조선시대 왕실을 배경으로 한 영화, 방송, 애니메이션 제작 시 활용
- 종묘제례악을 포함한 국악의 교육 교재 · 교구 개발 시 활용

| 제 작 처 |

국립국악원 | T 02-580-3032

| JPG |



제례



어가행렬



일무

| 3D VR |



정전 체험하기



영녕전 체험하기

| 3D 애니메이션 |



사직지
바로 서서 한 팔은 위를 한 팔은 아래를 가르켜 비스듬히 직선을 만든다.



양수거견
두 손을 모아 접어 어깨로 올리는 동시에 오른 다리를 들었다가 허리를 굽히며 손발을 같이 내려뜨린다.



절견
두 손을 얼굴 앞으로 모아 구부리되 팔꿈치를 든다.

한국 근대의 음악원형

20세기 초기의
한국음악을 만나다

| 기획 의도 |

음악은 민족의 삶을 음으로 표현한 예술로 특히 국가적 침체기의 음악은 역사적으로 소중한 유산이 되기도 한다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 한국 근대 음악의 8대 항목을 체계적으로 정리하고 디지털 콘텐츠화 하여 이용자들이 보다 쉽게 접근할 수 있도록 했으며 새로운 문화산업 모델로 제시하고자 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
용도별 근대음악	• 벨소리 음향 모음 • 게임배경용 음향 모음 • CF용 음향 모음 • 드라마 OST용 음향 모음	텍스트, jpg WMA
연령별 근대음악	• 10대를 위한 음향 : 집중력을 키워주는 음향, 밝고 명랑한 음향 • 20대를 위한 음향 : 진취적인 음향, 자신감을 주는 음향 • 30대를 위한 음향 : 고독한 음향, 피곤을 풀어주는 음향 • 40대를 위한 음향 : 고향을 느낄 수 있는 음향, 편안함을 주는 음향	
형태별 근대음악	• 근대음악 형태별 주요 자료 보기	
내용별 근대음악	• 전통음악 종류와 근대 전개 • 학교 음악의 전개 • 교회음악의 근대 전개 • 대중 가요 · 예술음악의 전개 • 독립가 · 시국가의 전개 • 전통 공연장 · 신공연장 변천과 분포 • 음악가의 생애와 예술 • 종교 · 예술음악	

| 활용 방안 |

- 근대 음악을 현대적으로 재해석하여 휴대폰 벨소리, 컬리링 제작에 활용
- 복고적인 느낌을 강조하는 CF · 드라마 배경음악에 사용

| 제 작 처 |

(주)아사달 | T 02-2026-2000

| JPG |



풍물놀이



실내악 연주



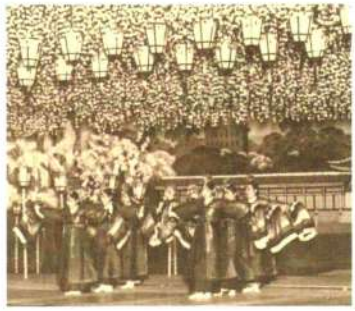
곡호대 행진



오르간과 율동



조선박람회



조선박람회 기념무



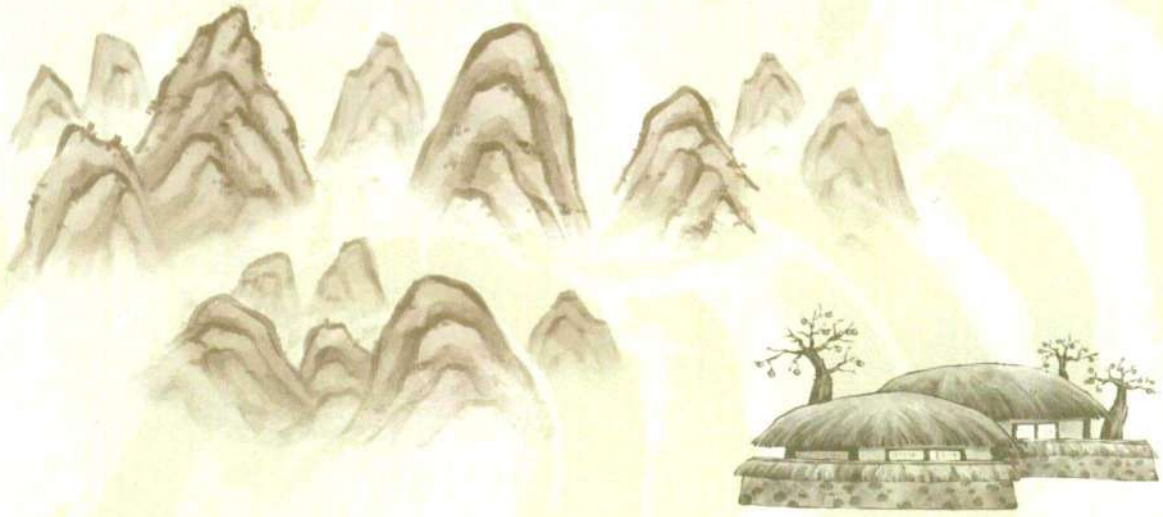
근대 전국 공연장 지도

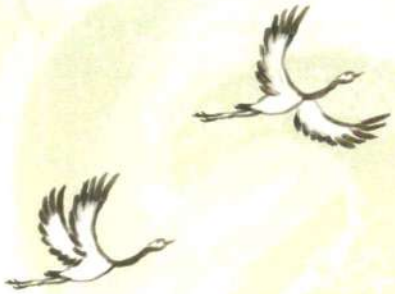


근대 개성 공연장 지도

찰칵 QR코드

문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010






군사
외교



고선지
실크로드 개척사

광활한 대륙에 새겨진 조상의
발자취를 복원하다

| 기획 의도 |

실크로드를 개척한 고구려의 고선지 장군을 비롯해 당시 인물들의 행적을 조사하고 각 민족의 전투양식, 무기, 건축기술, 생활도구, 복식 등의 문화원형을 발굴해 디지털 콘텐츠화 하였다. 이에 게임과 애니메이션 등 다양한 문화산업에서 활용하여 동아시아 문화를 세계에 알리는데 기여하고자 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
실크로드 개척사	• 고구려 멸망과 고선지의 안서지역 정착 • 연운보 전투 • 석국, 타라스 전투 • 안사의 난과 고선지의 최후 • 고선지 관련 사료	텍스트, jpg
시나리오	• 실크로드와 고선지 장군의 문화원형을 바탕으로 한 시나리오와 스토리보드 구축	텍스트, jpg
그래픽 이미지	• 당시의 복식, 건축, 전쟁, 민속을 나타낸 작품수록	텍스트, jpg 2D·3D 그래픽
캐릭터 개발	• 시나리오를 기반으로 한 등장인물 캐릭터 개발 • 시나리오 삽화이미지	텍스트, jpg 플래시

| 활용 방안 |

- 실크로드 문화원형을 기반으로 한 캐릭터, 애니메이션, 동영상 등 문화산업에 창작소재 개발에 활용
- 고구려의 전투, 역사, 설화, 민담 등을 소재로 한 시나리오 제작에 활용

| 제 작 처 |

(주)하트코리아 | T 02-514-9599

| JPG |



안악3호분 남자 주인공



안악3호분 여자 주인공

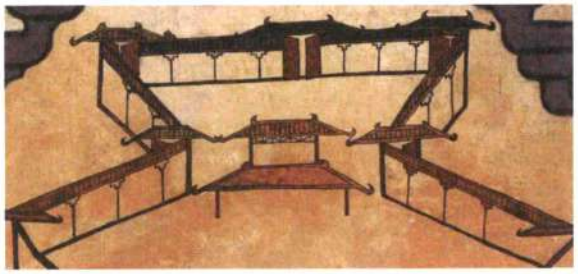


안악3호분 여주와 시녀들



안악3호분 부엌과 푸줏간

| 2D 그래픽 |



안악1호분 건물도



2D 그래픽

| 3D 그래픽 |



원형



3D 그래픽



원형



3D 그래픽

대백제이야기

동아시아 고대문화 교류의 주역,
백제를 돌아보다

| 기획 의도 |

백제는 뛰어난 항해술을 바탕으로 중국과 일본은 물론 동남아시아를 자주 왕래하였던 해상왕국이었다. 당시 한반도와 동아시아 국가와 백제의 외교활동 연구를 통해 원형을 복원하고, 다양한 문화산업의 창작소재로 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
동아시아의 중심, 백제	• 백제의 해상활동 • 백제의 바닷길 : 항해의 시작, 직항로 개척, 해상 실크로드 • 백제 속의 아시아 : 백제와 남조, 백제와 왜, 백제 교역의 유물	텍스트, jpg 플래시
해상왕국 이야기	• 백제의 외교활동을 소재로 한 에피소드, 시놉시스, 시나리오	텍스트, jpg
콘텐츠 갤러리	• 백제 대표 왕과 인물 소개와 애니메이션	텍스트, jpg 플래시 2D 그래픽 애니메이션
역사 갤러리	• 백제의 유적지 · 유물 사진 및 영상, 문헌 자료	텍스트, jpg 동영상

| 활용 방안 |

- 백제시대를 배경으로 하는 영화, 애니메이션, 공연, 만화, 드라마 등 다양한 문화콘텐츠 개발에 활용
- 백제문화제 등 백제의 역사 · 문화를 주제로 한 역사 축제 개발에 활용

| 제 작 처 |

충청남도역사문화연구원 | T 041-856-0672

| JPG |



무령왕릉
백제 25대왕 무령왕의 무덤



풍납토성
초기 백제의 토성으로 백제의 첫 왕성인 위례성으로 추정



능산리고분군
부여 능산리산 남쪽에 자리한 백제시대 무덤



금동관



백제금동대향로



정림사지 오층석탑

| 2D 그래픽 |



근초고왕



동성왕



온조왕



소서노

| 동영상 |



일본 속 백제문화
쿠다라노 코니키시 신사

삼별초 문화원형

민족 저항정신의 상징,
삼별초의 정신을 잇다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 고려시대 몽골에 끝까지 대항했던 삼별초의 발자취를 더듬어 역사적 사실을 조명하고 이를 근거로 삼별초의 모든 것을 디지털 콘텐츠화 하였다. 삼별초에 숨겨진 인물, 구비문학 등을 미디어 문화산업의 소재로 활용할 수 있도록 다양한 형태로 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
역사 속 삼별초	• 몽골제국의 고려 침략 • 고려의 몽골제국과 의항전 • 삼별초의 봉기 • 진도 거점의 삼별초 • 제주에서 삼별초 항전	텍스트, jpg 2D 그래픽 애니메이션
삼별초 인물	• 삼별초 주요 인물 소개 : 진자화, 배중손, 고애림, 김통성, 곽연수, 김방경, 유존혁, 나유, 흔도, 김수, 홍다구, 이문경, 왕온, 고종	텍스트, jpg 2D 그래픽
방어체계	• 삼별초 항거 자료 : 항파두리성, 애월목성, 환해장성, 강화산성 등 소개	텍스트, jpg 2D 그래픽 애니메이션 동영상, VR
전투과정	• 삼별초 전투, 군대체계, 전투 준비과정	텍스트, jpg 애니메이션
자취와 흔적	• 삼별초 유적과 유물 소개 : 강화도 유적, 진도 유적, 제주도 유적, 구비전설	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 고려사를 소재로 하는 영화, 드라마, 다큐멘터리, 애니메이션 등 문화산업에 활용
- 삼별초 유적지를 중심으로 한 테마관광프로그램과 문화관광기념품 개발에 활용

| 제 작 처 |

제주지식산업진흥원 | T 064-720-3031

| JPG |



항몽순의 비



강화산성



환해장성

| 2D 그래픽 |



| 일러스트 |



고여림



배중손

| 3D 그래픽 |



고려 궁궐



항파두리성

역관

외교와 무역활동의 꽃,
역관의 활동사를 복원하다

| 기획 의도 |

동남아시아를 무대로 외교와 무역을 담당했던 조선시대 역관의 활동상을 조사하고 연구함으로써, 한국의 역동적인 인물형에 대한 소재를 제공하고자 하였다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 현존하는 역관의 기록을 체계적으로 데이터베이스화 하고 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
역관 정보	• 역관의 개요 : 역관 소개, 역관이 되는 길, 외국어 학습서 • 사역원 : 사역원 소개, 직제와 구성, 입학 절차, 교육과 시험 • 업무 및 역할 : 외교 전문가, 국제 무역상, 문화 선구자	텍스트, jpg
인물 정보	• 구국형 · 경제형 · 지식형 · 정치형 · 예술형 인물 정보	텍스트, jpg 플래시
스토리	• 시나리오 : 기획의도, 등장인물, 주요내용 • 시놉시스 : 조선시대 외교전문가 김지남 시놉시스, 조선시대 무역의 귀재 변승업 시놉시스 • 에피소드 : 양성 · 처우, 외교 활동, 첩보 활동, 무역 활동 등 소개	텍스트
이미지	• 캐릭터 : 기본형 · 응용형 캐릭터 • 스토리 삽화 및 관련 사진	텍스트, jpg 일러스트 플래시
관련 자료	• 저서 및 논문	텍스트

| 활용 방안 |

- 현대적 역관의 역할을 재조명하는 박람회 및 홍보관 개발에 활용
- 조선시대를 배경으로 하는 영화, 드라마 등의 시나리오 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)유니엠 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| 일러스트 |



홍순언
조선 선조 때의 한어역관으로 임진왜란 때 명나라가 군사를 파견하는데 큰 역할을 함



김지남
조선중기 역관으로 일본과 청나라를 다녀옴



이상적
조선후기의 대표적 위항시인이며, 추사 김정희의 문인으로 예술적 능력이 뛰어났던 인물



숙종
조선 19대왕



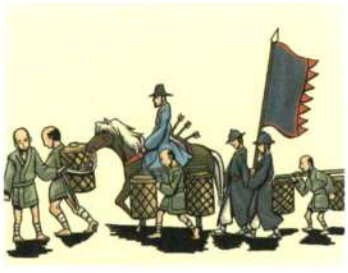
민취도
역관 김지남 후원자



인현왕후
숙종의 두번째 왕비



백두산 정계비
백두산 정계비를 세우는 모습



통신사 행렬
통신사 행렬도 복원



자초법 연구
화약을 얻기 위한 실험을 하는 김지남

조선시대 수영의 디지털 복원

조선의 무적함대를
복원하다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 조선시대 해상방위를 맡았던 수군의 자료를 수집하여 당시 수준 높은 해상전투력을 복원하고자 개발되었다. 이에 조선시대 해군 지휘기관인 통제영을 중심으로 각 수영의 위치 및 관할지역, 성곽, 훈련활동 등을 디지털 콘텐츠화 하여 각종 문화산업의 창작소재로 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
수영의 방위체계	• 수영의 개념, 위치, 관할지역 소개 • 조선시대 수군의 개념, 편제, 직무와 군선과 무기 소개	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
수영의 복원	• 수군의 종류와 부속기관 소개 : 통제영, 통영성, 통사군, 후원군, 객사군, 관청군, 우후군 • 전국 4수영 구성 및 주변 유적 소개 : 경상좌수영, 전라좌수영, 전라우수영, 충청수영	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 VR
수영의 구성요소	• 수영의 성곽 : 수영의 입지조건, 성문 배치 및 도로망 소개 • 수영의 건물 : 문, 관청, 동헌, 객사, 내아, 창고, 공방 및 기타시설, 석물, 선창, 민가, 사우	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 3D 애니메이션
수군의 생활화	• 수군의 훈련과 임무 • 수군의 의례 : 망궐례, 충렬사 제향 • 수군의 일상 : 공방, 봉수, 조운	텍스트, jpg 동영상, 플래시
사이버 수영	• 통제영의 변천 • 수영 만들기 • 병영 · 읍성과의 비교 • 중국 · 일본 성곽과의 비교	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 플래시

| 활용 방안 |

- 조선시대 수군을 소재로 한 영화, 드라마 제작 시 활용
- 게임, 애니메이션 등의 창작소재로 활용

| 제 작 처 |

동명정보대학교 산학협력단 | T 051-629-1000

| JPG |



통영 고지도



조선후기 수영의 위치

| 2D 그래픽 |



경상좌수영 배치도



통제영 배치도



전라우수영 배치도

| 3D 그래픽 |



진주성



통영 내상문



여수 진남관 객사

조선시대 **암호방식 신호전달체계** 콘텐츠

조선 암어(暗語)의
비밀을 풀다

| 기획 의도 |

국가 고유의 암호와 신호전달체계는 그 나라의 정보흐름과 전달방식을 확인할 수 있는 중요한 자료로 당시 과학수준을 가늠할 수 있는 시금석이 된다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 조선시대 정보전달체계와 암호체계를 해석해 디지털 콘텐츠화 함으로써 역사문화 연구와 다양한 문화산업에 활용될 수 있도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
원형자료	• 문헌자료 및 사진	텍스트, jpg 2D Vector
암호신호 내용	• 부대기동용 신호, 지휘용 신호, 부대 위치표시 신호, 진용변화 신호, 신호연 신호, 봉수 신호 등 암호전달 신호도구 및 내용	텍스트, jpg 3D 그래픽 WMA
암호신호 도구	• 암호신호에 사용되었던 도구 소개	텍스트, jpg 2D Vector 3D 그래픽 3D VR, WMA
암호신호 방법	• 임진왜란 신호체계, 병자호란 신호체계, 동학혁명 신호체계를 소재로 한 시놉시스, 시나리오, 3D 모델링, 애니메이션 소개	텍스트, jpg 3D 그래픽 애니메이션

| 활용 방안 |

- 전투를 소재로 한 게임 시나리오 개발에 활용
- 인터넷 메신저, 블로그, 개인 홈페이지 등 이모티콘 디자인 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)싸이런 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



초요기 장수를 부르는 신호



황룡기 부대위치 표시

| 2D 그래픽 |

깃발 신호



오방기

신호연 신호



머리눈쟁이연

| 3D 그래픽 |

취타 신호



솔발

| 애니메이션 |



임진왜란 신호체계



병자호란 신호체계



동학혁명 신호체계

조선의 국왕경호

조선의 수호자,
별운검을 만나다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 조선시대 궁궐을 중심으로 펼쳐졌던 국왕 경호체계를 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 현대 문화산업에 활용할 수 있도록 개발되었다. 또한 당시 체계적이고 뛰어난 군사력을 확인함으로써 조선의 역사를 심층적으로 이해하는데 도움을 주고자 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
국왕 경호	• 국왕 생활과 경호 • 국왕 경호체계	텍스트, jpg 2D 그래픽 애니메이션 플래시
궁궐 방위	• 궁궐 방위 • 궁궐 방위 조직	텍스트, jpg 시뮬레이션 플래시
도성 방위	• 삼군문 분수체제 • 도성 삼군문	텍스트, jpg 시뮬레이션 플래시
수도외곽 방위	• 수도외곽 방위 성립 • 도성외곽 방위 • 수도권 방위	텍스트, jpg 시뮬레이션 플래시

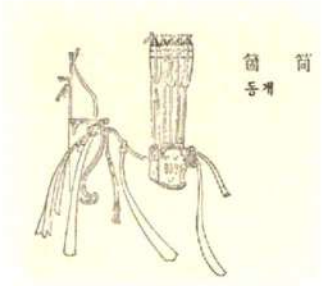
| 활용 방안 |

- 조선사를 소재로 한 영화, 방송, 애니메이션 제작에 활용
- 조선의 경호체계의 우수성을 담은 출판물, 교육 교재 개발에 활용
- 조선시대를 배경으로 한 게임 시나리오 개발에 활용

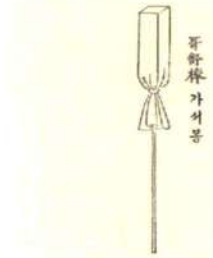
| 제 작 처 |

(주)디자인스톰 | T 02-518-0414

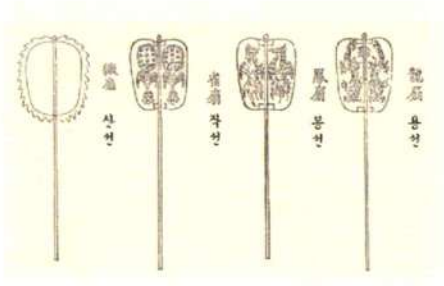
| JPG |



동개 (筒箇)



가서봉 (哥舒棒)



선 (扇)

| 시뮬레이션 |

주간 경호



야간 경호

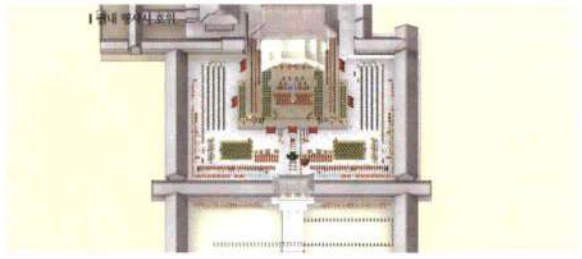


| 2D 그래픽 |

도성 안 국왕 행차



궐 내 행사시 호위



조선통신사

한류의 시작,
조선통신사 활약을 엿보다

| 기획 의도 |

조선통신사는 조선시대에 일본으로 파견된 외교사절단으로 명나라를 경계하고 일본과의 관계를 우호적으로 유지하기 위한 중요한 임무를 맡았다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 조선통신사의 여정과 행렬을 복원하기 위해 3D 가상현실의 공간에서 재현하는 방식으로 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
통신사 일람	• 조선통신사의 의미, 유래, 성립 배경 • 시대별 조선통신사 파견 목적, 통신사 편성과 인원 • 파견절차 및 시대별 여정경로 소개	텍스트, jpg
문화 교류	• 조선통신사를 통한 문화교류 품목 소개 : 필담화답, 서화, 의학, 선물	텍스트, jpg
통신사 여정	• 조선통신사의 여정의식 • 조선통신사의 여정경로 및 교통수단 소개 • 통신사 시기별, 상황별 복식과 의장 • 일본에서의 숙박과 음식, 행렬순서, 행사 및 축제, 에피소드 수록	텍스트, jpg
행렬재현 VR	• 행렬 지역 파노라마 제공	텍스트, jpg 3D VR 동영상
학술관 DB	• 문헌자료에 기록된 조선통신사 기록	텍스트, jpg 동영상

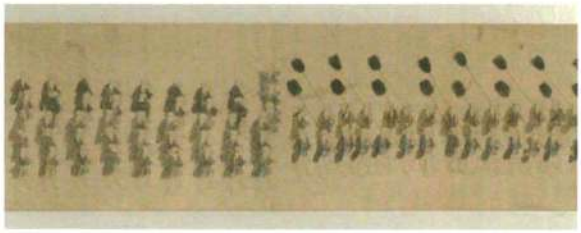
| 활용 방안 |

- 조선과 중국, 일본과의 외교관계와 당시 아시아 국제정서 연구에 활용
- 조선시대를 배경으로 하는 영화, 다큐멘터리, 방송 제작에 활용

| 제 작 처 |

(사)한빛문화기획자개발원 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



등성행렬 : 1711년 (숙종 37년)
숙종 37년의 통신사를 맞이하기 위해 일본에서 그린 배치도



대마도전도 : 1679년 (숙종 5년)





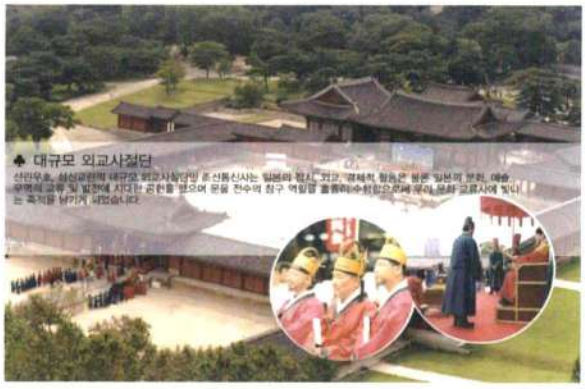


조선통신사 행렬 재현

| 동영상 |



조선통신사



통신사 행렬의 구성

진법

군사 배치에 숨은
전략을 엿보다

| 기획 의도 |

진법은 다양한 전투상황에 따라 군사를 적절하게 배치하는 전투 전략으로 당시 군사력의 수준을 보여주는 중요한 자료가 된다. 본 문화원형 콘텐츠는 진법의 원형을 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 문화콘텐츠 창작물의 소재로 활용할 수 있도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
번역서	• 고문서에 기록된 진법 소개 • 병학통, 병작지남, 이진총방, 융원필비, 악기도설	텍스트, jpg 2D 그래픽
진법 자료실	• 훈련 : 입장, 명령수령, 상벌 • 전투 : 행군, 전투, 복병 • 기본진 : 보병기본진, 기병기본진 • 전차진 : 화차진, 전차진 • 수군진 • 오방진 : 방진, 원진, 곡진, 직진, 예진 • 기병진 : 봉둔진, 학익진 • 특수진 : 현무진, 육화진, 구군진, 팔진	
전투훈련 자료실	• 수성전 : 성곽에서 적군의 공격을 막기 위한 군사편제, 방어요령, 방어시설 등을 소개 • 공성전 : 적군의 성곽을 공경하기 위해 사용되던 각종 무기와 공격 요령, 군사 편제장식 등을 소개 • 도하전 : 적군의 위협 하에서 큰 강이나 바다를 선박을 이용하여 건널 때 경제 및 방진 설치 요령 등 소개	
진법 전개도	• 당시 다양한 진법을 29가지 상황별로 나누어 설명	
진법 플래시	• 당시 다양한 진법을 29가지 상황별로 나누어 설명	텍스트, jpg 플래시
기타 자료실	• 당신 전투에 사용되던 무기, 의복, 화포, 악기, 깃발 등 소개	텍스트, jpg

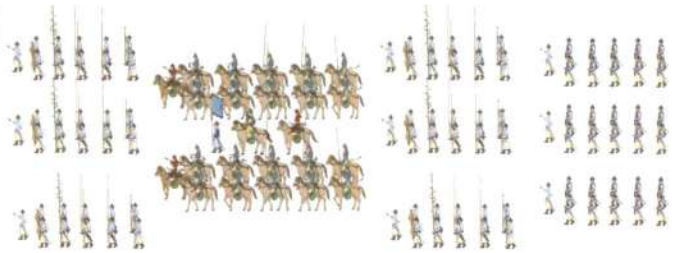
| 활용 방안 |

- 전쟁을 소재로 한 게임 개발 시 다양한 전략 시나리오 개발에 활용
- 전쟁기념관 등 전쟁을 소재로 한 박물관 기획에 활용

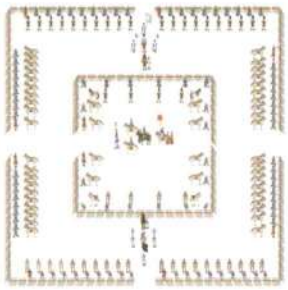
| 제 작 처 |

하이브레인아이엔씨 | T 02-569-0908

| 2D 그래픽 |



기병 추격 장면

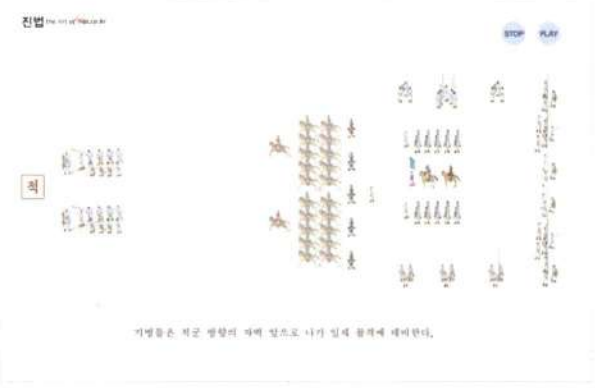


무예별감 군사들의 오방진 장면



국왕의 훈련장 입장 장면

| 플래시 애니메이션 |



진법 전개도

첩보

보이지 않는 전쟁,
한국의 첩보활동을 복원하다

| 기획 의도 |

첩보활동은 대외적인 외교활동 못지않게 국제관계에서 가장 중요한 역할을 해왔다. 본 문화원형 콘텐츠는 한국사에 나타나는 첩보활동을 체계적으로 정리하고 데이터베이스를 구축하여, 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
에피소드 라이브러리	• 주요 첩보활동 소개 : 정보수집, 교란, 암살, 이중간첩, 선전선동	텍스트, jpg
창작소재뱅크	• 한국사의 첩보활동을 소재로 한 시놉시스와 시나리오	텍스트, jpg
첩보에 대한 이해	• 첩보활동을 통해 본 국제관계사 • 첩보와 관련된 병서의 이해 • 동아시아 국가별 첩보 이야기 수록	텍스트, jpg
멀티미디어 아카이브	• 그림으로 본 첩보관련 에피소드 • 사진으로 보는 첩보활동 • 첩보용 도구와 무기 • 한국사 첩보활동을 소재로 한 캐릭터	텍스트, jpg 2D·3D 그래픽 일러스트

| 활용 방안 |

- 한국사의 전쟁과 첩보를 소재로 한 게임 개발 시 캐릭터 구상에 활용
- 첩보를 소재로 한 영화, 방송, 애니메이션, CF, 게임 등의 배경 이미지 제작에 활용

| 제 작 처 |

(주)블루엔씨지 | T 02-525-2462

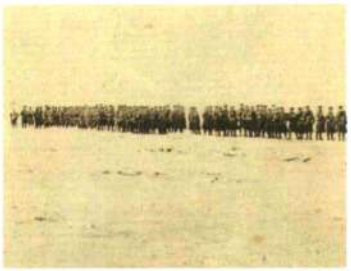
| JPG |



부민관



토벌대1



토벌대2

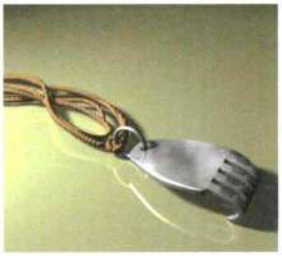
| 3D 그래픽 |



방립



삼안총



비조



비수

| 일러스트 |



체탐자

한국
궁술의 원형

최종병기,
활을 만나다

| 기획 의도 |

우리 민족은 전통적으로 활을 중시하였으며 화약무기가 나타나기 전까지 중요한 전투무기이자 생존의 수단이었다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 한국 대표 무예이자 심신단련의 수단이었던 궁술 원형을 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 문화산업의 소재로 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국의 활쏘기	• 활과 우리 역사와 생활 • 활터 문화와 예절 • 다른 나라의 활쏘기	텍스트, jpg
활쏘기 체험	• 의례의 활쏘기 : 가례의식, 군례의식 • 군사의 활쏘기 : 정규무과시, 관무재, 도시, 취재, 시사, 중일, 시재 • 일상의 활쏘기 : 장안평사, 백일장	텍스트, jpg 동영상
활 쏘는 법	• 활 제작에서부터 다양한 활 쏘는 법 소개 및 동영상 제공	텍스트, jpg 동영상
명궁열전	• 삼국, 고려, 조선 시대별 대표 명궁 소개	텍스트, jpg
활 · 화살 · 부속품	• 원시시대, 고구려, 백제, 신라, 가야, 통일신라, 발해, 고려, 조선시대의 대표 활 소개	텍스트, jpg
활터 순례	• 궁중의 활터 : 활터구조, 춘당대, 관덕정, 열무정 • 시험장의 활터 : 활터구조, 모화관, 훈련원, 득중정 • 민간의 활터 : 전국 민간 활터 소개	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 한국사를 소재로 한 게임 개발 시 캐릭터 구상에 활용
- 궁술을 소재로 한 영화, 방송, 애니메이션, CF 제작에 활용

| 제 작 처 |

(주)네오그라프 | T 070-7116-0808

| JPG |



벽화 속에 나타난 활쏘기



고구려 기마인물



교래대첩

| 2D 그래픽 |



철궁



가야 화살



발해 화살



과녁



자개전통



대궁

한국 **무예원형** 및 **무과시험** 복원

한국인의
용기와 기백을 담다

| 기획 의도 |

「무예도보통지」는 1790년(정조 14년)에 편찬된 책으로 실전 훈련과 무과시험에 적용했던 무예의 기록을 담은 조선시대 무예 종합본이다. 본 문화원형 콘텐츠는 「무예도보통지」의 원형을 복원하여 데이터베이스를 구축함으로써 한국 무(武)문화를 애니메이션, 게임, 모바일, 영상에 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
무예도보통지	• 「무예도보통지」에 소개된 보병무예와 마상무예의 종류와 권법 소개 • 당대까지 전승되어 오던 18기의 무예에 새롭게 기창, 마상쌍검, 마상월도 등 6기를 포함하여 모두 24기의 무예 수록	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 3D 뷰어 플래시
24반무예	• 「무예도보통지」에 소개된 24기의 무예 소개	
무사캐릭터	• 조선시대 무사를 12유형으로 분류하고 캐릭터화 하여 수록	
소품	• 「무예도보통지」에 수록된 24반 무예를 연마하는데 동원된 각종 무기와 말, 복식 정리	

| 활용 방안 |

- 국내 최고수 무예인의 동작을 모션시스템 장비를 활용해 복원함으로써 실감나는 무술 재현에 활용
- 한국 무(武)문화를 기반으로 한 애니메이션, 게임, 모바일, 영상, 웹콘텐츠산업의 기초자료로 활용

| 제 작 처 |

영진전문대학 산학협력단 | T 053-940-5552

| JPG |



죽장창



본국검





마상편곤

| 2D 그래픽 |



조선무사 선비



조선무사 역관



조선무사 명궁



조선무사 천민

| 플래시 애니메이션 |



권법



마상월도

| 3D 그래픽 |



갑주



망수의

한국의 몬스터

상상 속 한국의 몬스터,
여기 다 모였다

| 기획 의도 |

한국의 몬스터는 설화 및 전설 속에서 자주 등장해 인간세계에서 함께 거주한 것으로 나타나고 있으며, 이는 몬스터가 우리 전통문화와 깊은 관계가 있다는 것을 보여준다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 한국의 몬스터의 문화원형을 복원하고 디지털 콘텐츠화 함으로써 다양한 문화산업에 한국적 콘텐츠로 재생산되는데 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
전통무기	• 전통무기의 분류체계 • 전통무기의 변천사 • 무예도보통지와 24반 무예	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 동영상 애니메이션
몬스터	• 몬스터의 개념 • 한국 몬스터 개관 • 몬스터의 분류체계 • 몬스터 분류표	
전통무기	• 전통무기 : 도검류, 창류, 타살무기류, 방패류, 궁시류, 화약무기류, 감옷류, 공성수성무기, 구병기류	
몬스터	• 설화 속 한국의 몬스터 : 신, 귀, 괴, 인간, 짐승 등	

| 활용 방안 |

- 한국 전통무기 및 몬스터 원형을 복원하여 온라인 게임 캐릭터 개발에 활용
- 한국의 몬스터를 소재로 하는 만화, 동화, 소설 창작에 활용

| 제 작 처 |

히스토피아(주) | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



염라대왕
저승의 다섯 번째 왕인 염라대왕을 그린 그림
소장 : 윤열수



처용
《태평연도》중 〈오방처용무〉그림
출처 : 한국민족문학대백과사전



독각귀
삿갓과 비옷을 입을 귀신
소장 : 《이계만화경》
일본국립역사민속박물관



외눈박이
중국의 외눈박이 괴물
출처 : 학의행 《산해경전소》

| 3D 그래픽 |



인검



철퇴



등패



갑옷

| 플래시 애니메이션 |



방상시



황금귀

한국의 산성

저항정신을 담은 종합유적지,
산성을 재현하다

| 기획 의도 |

산성은 민족의 저항정신을 간직한 유적지이며 건축 당시의 과학기술과 생활문화를 엿볼 수 있는 역사 교과서다. 본 문화원형 콘텐츠는 전국의 대표 산성을 조사하고 산성에 얽힌 설화를 복원하여 데이터베이스를 구축함으로써 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국의 산성	• 한국 산성 축성의 배경, 축성 방법, 기능, 주요 특징, 변천 역사 • 고구려부터 조선에 이르기까지 시대별 산성의 특징	텍스트, jpg
시대별 주요 산성	• 고구려 주요 산성 : 환도산성, 아차산 4보루, 오녀산성, 대성산성 • 백제 주요 산성 : 공산성, 부소산성, 고락산성, 검단산성 • 신라 주요 산성 : 삼년산성, 고모산성, 이성산성, 성산산성 • 고려 주요 산성 : 대림산성, 용장산성 • 조선 주요 산성 : 남한산성, 금정산성, 북한산성	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
산성의 시설물	• 산성의 성벽, 건축물 등 시설물 소개	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
무기 및 방호구	• 전쟁에서 사용한 무기 소개 : 개인 무기, 개인 방호구, 화약무기, 공성 및 수성무기	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
외국의 산성	• 중국과 일본의 주요 산성 소개	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
산성 설화와 전쟁 이야기	• 산성 설화와 전쟁소재를 바탕으로 한 시놉시스와 시나리오 수록	텍스트

| 활용 방안 |

- 한국의 산성에 관련된 역사적 사실을 바탕으로 애니메이션, 영화, 드라마 제작에 활용
- 산성에 얽힌 설화와 전쟁 이야기를 소재로 한 시나리오 개발에 활용
- 산성을 중심으로 한 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

다인디지털(주) | T 02-420-3921(122)

| 2D 그래픽 |



남한산성



상당산성



파사성



목만



전호차



두석린갑주

| 3D 그래픽 |

남한산성



남문



수어장대



성벽과 연주봉옹성

한민족
전투원형

귀주대첩에서 명량해전까지,
한민족의 대표 전투를 만나다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 한반도에서 발생했던 역사적 전투를 조사하여 당시의 군사력과 전투 전략 등을 체계적으로 데이터베이스화 하여 개발하였다. 이에 전투와 관련된 인물, 무기, 성곽, 관련 일화 등을 디지털 콘텐츠화 함으로써 다양한 역사문화산업에 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
성곽	• 성곽의 개념, 역사, 종류, 부대시설, 관련 용어 등 소개	텍스트, jpg 3D 그래픽 동영상
인물	• 한민족 전투를 이끈 대표 주역들의 업적과 활동을 조명	텍스트, jpg
무기	• 선사시대부터 사용된 전투 도구들과 시대별로 개발된 신무기 소개	텍스트, jpg 일러스트, VR
전투와 전술	• 선사시대부터 사용된 전투 도구들과 시대별로 개발된 신무기 소개	텍스트, jpg
일화	• 정사에는 기록되지 않은 역사상 사실과 전설 및 기행담 • 특정 전투의 승패와 관련된 장수의 특별한 작전과 지략	텍스트, jpg 일러스트
주변국 전투	• 중국, 일본의 전투 방법과 무기체계, 성곽모습 비교	텍스트, jpg 일러스트 3D 동영상
자랑스러운 전투	• 역사상 대표적 승리전투와 관련 인물, 전술 및 무기 소개 • 전투별 시나리오 소개	텍스트, jpg 일러스트 3D 동영상

| 활용 방안 |

- 한국사를 소재로 하는 영화, 방송, 다큐멘터리 제작에 활용
- 과거 한반도에서 나타난 전투를 소재로 한 게임 개발 시 전략 시나리오 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)다할미디어 | T 02-3446-5381

| JPG |



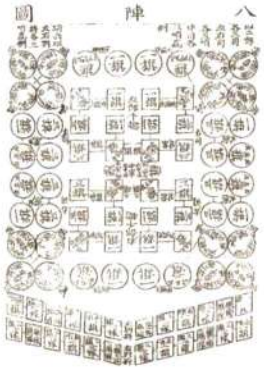
권금성



사근산성



명활산성



진법 – 팔진 (八陣)
226년 중국 제갈량이 북벌을 위해 개발한 병법



진법 – 학익진 (鶴翼陣)
학이 날개를 펼친 듯한 형태의 병법

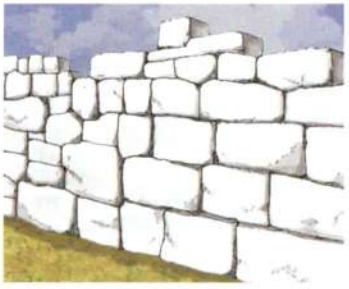


궁술

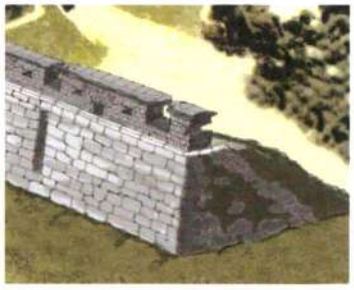
| 일러스트 |



잔돌끼움 쌓기



장방형 쌓기



편축법

해동성국 발해

대조영의 자취를 찾아가다

| 기획 의도 |

발해는 옛 고구려의 영토였던 한반도 북부를 포함해 연해주와 동북지방 일부까지 넓은 영토를 차지하였으며 민족 구성도 다양한 국가였다. 본 문화원형 콘텐츠는 발해의 건국과 번성, 관료체제, 생활양식 등을 연구하고 데이터베이스화 함으로써 발해를 소재로 한 다양한 문화산업에 활용될 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
제국의 탄생과 건설	• 발해의 건국에서 발전과정, 풍속에 대한 설명	텍스트, jpg 플래시
	• 발해의 역사를 빛낸 역사적 인물 소개	텍스트, jpg 일러스트
해동성국 발해	• 발해 중앙관례의 특징 및 구조 • 발해 지방통치의 특징 및 구조 • 발해 군사조직의 특징, 구성, 군사유물	텍스트, jpg 플래시
	• 발해 도성의 특징 및 구조 • 발해 고분의 특징 및 구조	텍스트, jpg 플래시
	• 발해의 복식, 풍속, 예술의 원형자료와 2D · 3D 그래픽 제공	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 플래시

| 활용 방안 |

- 발해를 배경으로 한 애니메이션, 방송, 영화 제작에 활용
- 발해의 역사, 설화 등을 바탕으로 한 다양한 시나리오 개발에 활용

| 제 작 처 |

성균관대학교 | T 02-760-1275

| JPG |



투구



촬촉

| 3D 그래픽 |



갑옷 입은 발해인



투구



화살



화살깃



시위복식



악사복식



귀족복식

찰칵 QR코드

문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010











교통 통신 지리



간이역과 사람들

사라져 가는 간이역에 담긴
생활문화사를 복원하다

| 기획 의도 |

간이역은 근대 철도산업의 역사와 민중의 생활을 담고있는 문화유산이다. 본 문화원형 콘텐츠는 한국 근대사의 역동성을 간직하고 있는 간이역과 관련 인물들을 조사하여 데이터베이스를 구축함으로써, 잊혀져가는 간이역 문화를 복원하고 보존하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
간이역과 사람들	• 전국의 간이역을 6가지 테마로 구분해 간이역에 얽힌 에피소드 소개 • 간이역에 관련한 영화 시놉시스, 시나리오	텍스트
간이역 상영관	• 영상다큐 〈간이역과 사람들〉 • 다큐멘터리 〈간이역 영상기행〉 • 포토에세이 간이역	텍스트, 동영상
디지털 간이역	• 멀티미디어 문화지도 • 간이역 사진첩 : 시대별 간이역의 풍경사진 • 간이역 동영상 : 간이역 주변 풍경과 관계자 인터뷰 동영상 • 간이역 세트장 : 간이역을 배경으로 제작한 플래시 애니메이션	텍스트, jpg 2D 그래픽 플래시, 동영상
한국철도 시간여행	• 한국 철도 연대기 • 한국 철도의 과거, 현재, 미래 • 노선별 기차역	텍스트, jpg 플래시
한국의 간이역	• 간이역의 가치 • 간이역 기네스북	텍스트, jpg

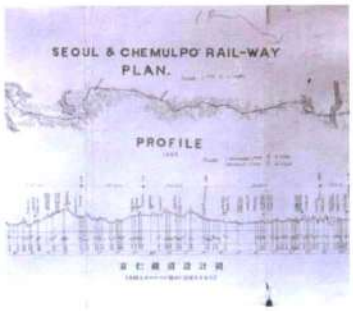
| 활용 방안 |

- 출판기획자, 학술연구자, 교사 및 학생에게 철도산업의 역사와 관련 정보 제공
- 방송, 공연, 게임 개발 시 정보 활용
- 간이역을 소재로 하는 전시회, 박람회 기획 시 활용

| 제 작 처 |

울산대학교 산학협력단 | T 052-259-1082

| JPG |



1894년 경인철도 설계도



1937년 동해 남부선 개통 당시 불국사역



1967년 경부선 특급 비둘기호 운행

| 2D 그래픽 |



철길노선도

| 동영상 |



아라리의 울림이 있는 정선선



포토에세이 간이역

| 플래시 애니메이션 |



관촌역



매표구



대합실

대동여지도와 대동지지

조선지리학의 완성판,
대동여지도를 만나다

| 기획 의도 |

대동여지도와 대동지지는 19세기 조선의 지형을 나타낸 지도로, 당시 국토 정보를 거의 완벽하게 담고 있다. 본 문화원형 콘텐츠는 대동여지도를 3D 그래픽으로 복원하고 대동지지의 정보를 통합한 아카이브를 구축함으로써 산업 · 교육 · 연구 분야에서 다양하게 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
김정호	• 대동여지도와 대동지지 특징 • 3대 지도 : 김정호의 대표 3대 지도인 청구도, 동여도, 대동여지도 특징 소개 • 김정도의 생애 : 김정호의 생몰연대, 전국 답사설 소개 • 조선시대 지도의 분류	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 3D 뷰어
3D 디지털 아카이브	• 대동여지도와 대동지지의 3D 그래픽 복원도	
3D 대동여지도	• 2D 그래픽으로 구현된 대동여지도	
대동지지	• 대동지지를 28개 문목으로 재구성한 복원도	

| 활용 방안 |

- 역사 · 지리 교과에 대동여지도 수업 부교재로 활용
- 전국 산림자원 분포도 개발에 대동여지도 디지털 콘텐츠 활용
- 한국의 지형과 역사를 소재로 한 게임 개발 시 전략 시나리오 개발에 활용

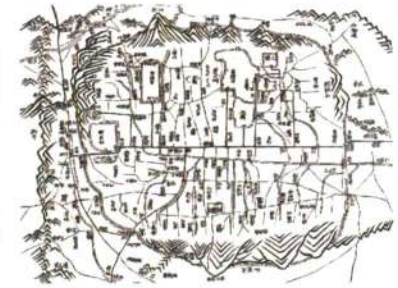
| 제 작 처 |

동방라이텍 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

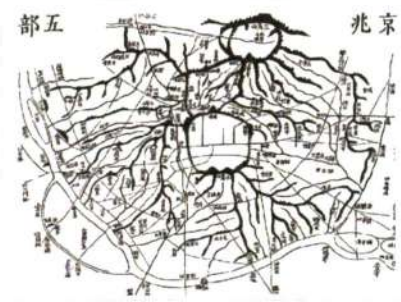
| 2D 그래픽 |



대동여지도 전도

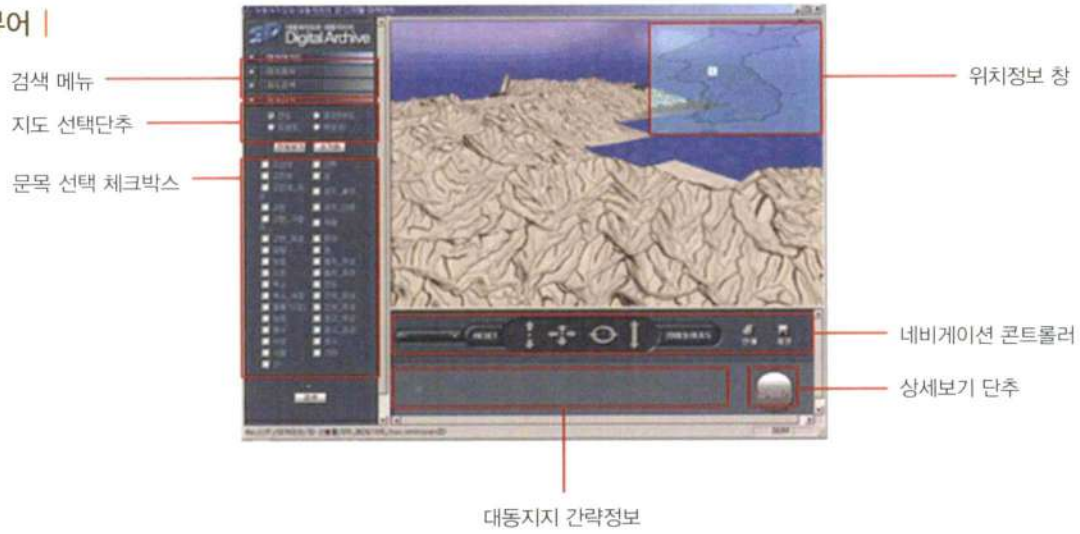


도성도



경조5부도

| 3D 뷰어 |



독도
디지털 콘텐츠

한국의 해가 가장 먼저 떠오르는 곳,
독도에 가다

| 기획 의도 |

독도는 화산폭발에 의해 형성된 섬으로 주상절리 같은 화산지형과 해식동굴 등의 해안지형, 침식와지 등 기타지형으로 구성된 세계적 지형박물관이자 천연자원의 보고이다. 본 문화원형 콘텐츠는 독도의 지형과 자연에 대한 자료를 수집하고 디지털 콘텐츠화 하여, 독도에 대한 영토의식을 높이고 독도사랑의 새로운 계기를 마련하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
독도 소개	• 독도의 역사와 지형 · 지질 및 해저지형 특징 • 독도의 식물, 조류 및 곤충, 해양 생물상, 경관, 시설물 소개 • 독도의 인문사회학적, 생태 환경적, 학술적 가치 • 독도 연표	텍스트, jpg
독도 실화	• 독도를 배경으로 하는 설화 : 신령 · 위인편, 효도 · 열녀편, 민속 · 신앙편, 장군 · 도둑편, 애정편, 공포 · 유령편으로 구분하여 소개	텍스트, jpg
멀티미디어 독도	• 3D 애니메이션 : 캐릭터, 시나리오, 시놉시스 소개 • 플래시 애니메이션 : 캐릭터, 시나리오, 시놉시스 소개 • 사진으로 보는 독도 • 영상으로 보는 독도	텍스트, jpg 3D 그래픽 플래시, 동영상

| 활용 방안 |

- 독도의 역사, 문화, 환경 등의 연구자료로 활용
- 독도의 보존 가치를 담은 다큐멘터리 제작에 활용

| 제 작 처 |

(주)지엑스 | T 051-418-4134

| JPG |



독도 전경



삼형제 굴바위



부채바위

| 3D 그래픽 |



안용복 캐릭터



대마도주 캐릭터

| 3D 애니메이션 |



독도로 간 어부

디지털 전통팔경

여덟 첩의 그림같은
풍광을 담다

| 기획 의도 |

팔경은 우리나라의 수려하고 특징있는 경관을 나타낸 전통적인 표현방식으로 단순히 공간만을 의미하는 것이 아니라 그 안의 역사와 문화도 함께 내포하고 있다. 본 문화원형 콘텐츠는 「동국여지승람」에 실린 읍치팔경에 대한 자료를 디지털 콘텐츠화 하여 전통팔경을 현대적으로 재조명하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
팔경 이야기	• 팔경읍성 개요 : 팔경에 대한 개념 및 소개 • 읍치팔경 소개 : 개별읍치를 중심으로 한 공적 의미에서의 팔경 • 팔경분포 현황 : 권역별 팔경읍치의 특징	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 동영상, 플래시 3D 뷰어
팔경 유람	• 전국 대표 팔경 특징소개와 이미지 : 여주팔경, 금사팔경, 강릉팔경, 삼척팔경, 영해팔경, 평해팔경, 밀양십경, 울산팔경, 문경팔경, 청안팔경, 비인팔경, 한산팔경, 온양팔경	
디지털 팔경뷰어	• 디지털 지도로 보는 전국 대표 팔경	

| 활용 방안 |

- 우리나라의 아름다운 경관을 소재로 한 애니메이션, 방송 제작 시 활용
- 팔경에 얽힌 설화, 문학작품을 소재로 한 창작시나리오 개발에 활용

| 제 작 처 |

글로브인터랙티브(주) | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



강릉팔경
경포대에서 본 초당



삼척팔경
죽서루 안에서 본 풍경



밀양십경
용연주변

| 3D 그래픽 |



여주팔경 조감도



문경팔경 조감도



청안팔경 조감도

| 3D 뷰어 |



디지털 한양

100년 전 한양으로
시간여행을 떠나다

| 기획 의도 |

한양은 조선왕조 500년의 도읍지였으며, 현대에 이르러서도 우리 민족사의 중심이 되어온 도시이다. 본 문화원형 콘텐츠는 한양을 서민, 양반, 왕족의 공간으로 구분하여 각각의 특성을 데이터베이스화 하였다. 이를 통해 한양의 공간과 문화를 디지털 콘텐츠로 복원하여 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 개발하였다

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
도성의 길과 물길	• 도성 복원개요 • 도성의 형성과 발전 • 지형과 지세 • 성곽과 문루 • 조선 후기 도성의 길과 물길 및 다리	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 3D 뷰어 동영상
공간의 복원	• 한양의 복원 과정 소개 : 경복궁, 육조거리, 운종가, 천변, 돈의문 밖, 북촌	
한양! 공간 속으로	• 한양 내 약 60개의 공간과 건물 배치도의 3D 복원도	
가상 체험관	• 3차원 복원 모델, 사진 · 그림 자료 등 수록	

| 활용 방안 |

- 조선시대를 배경으로 하는 영화, 드라마 제작 시 세트 디자인 개발에 활용
- 조선시대를 소재로 한 만화, 애니메이션, 게임 제작 시 배경 이미지 개발에 활용

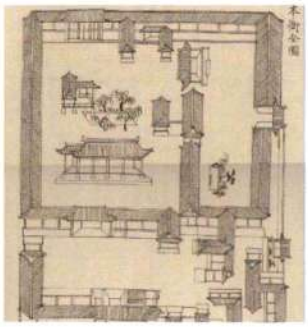
| 제 작 처 |

(주)엔포디 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



서울 고지도



본아전도

| 2D 그래픽 |



20세기 도성의 길과 물길 지도

| 3D 그래픽 |



경복궁 근정문



의정부 육조거리



돈의문 경기감영

| 3D 뷰어 |



천변 광통교

문화와 산업의 대동맥
옛 길

문화와 산업 발달의 대동맥,
옛 길을 거닐다

| 기획 의도 |

모든 도로는 사람의 왕래와 교역이 이뤄지는 공간으로, 거주지를 중심으로 방사선식 구조를 이루며 발전해 왔다. 본 문화원형 콘텐츠는 옛 길의 기원과 발전을 조사하고 데이터베이스를 구축해 조상의 생활상을 보다 사실적으로 복원하고자 개발되었다. 이에 옛 길에 나타난 조상의 생활상과 발전상을 보다 상세하게 알아보고 현대 문화산업의 좋은 소재로 활용될 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
시설	• 옛 도로 : 10대로, 고갯길, 다리, 나루 • 역원 : 조선시대 역참, 유곡역, 원의 유래	텍스트, jpg
수단	• 역마와 마구 • 수레와 가마	텍스트, jpg
제도	• 역제 : 역의 유래, 역의 경제, 역의 관리 소개 • 파발 : 개념과 유래, 성립배경	텍스트, jpg
옛 길 체험	• 동래로, 역로, 연행길, 온행길, 귀양길 개념과 유래 소개 및 체험	텍스트, jpg 플래시
콘텐츠몰	• 문자, 이미지, 포토, 2D 그래픽, 3D 웹 애니메이션, 플래시 애니메이션 수록	텍스트, jpg 2D 그래픽 플래시 3D 애니메이션

| 활용 방안 |

- 옛 길을 주제로 한 테마관광프로그램 개발 시 기초자료로 활용
- 모바일 지도 개발 시 지리 정보 활용

| 제 작 처 |

경기대학교 산학협력단 | T 031-249-8971

| JPG |



나룻배

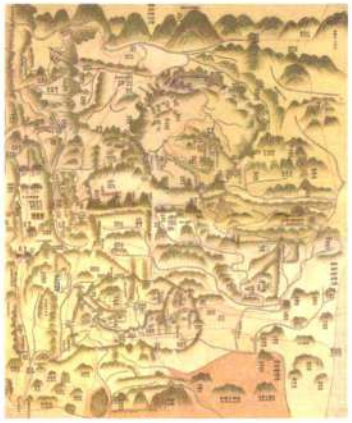


역참



가마

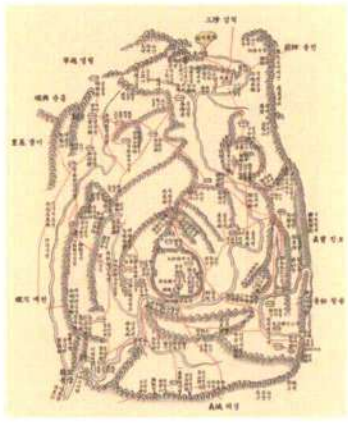
| 2D 그래픽 |



개성부 지도



부여현 지도



안동군 지도

| 플래시 애니메이션 |



옛 길 동래로





서울 근대 공간 디지털 콘텐츠

모던보이, 모던걸의 거리를
3D로 거닐다

| 기획 의도 |

20세기 초반의 우리나라는 일제 강점기를 겪으며 동시에 서양문화가 들어오는 격변의 시기였다. 본 문화원형 콘텐츠는 1930년대 서울의 주거공간, 정치 · 경제 등에 대한 자료를 데이터베이스화 하여 당시 모습을 사실적으로 복원하고자 개발하였다. 또한 역사적으로 중요한 건축물과 시설물을 디지털 콘텐츠화 하여 현대 문화산업에 다양하게 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용		개발형식
근대의 신풍경	• 식민지 근대도시로의 변화 • 식민지 자본주의 도시의 면모 • 근대도시의 주거 • 신문물과 제도		콘텐츠, jpg 3D 그래픽 VRML 파노라마 VR 동영상
근대도시의 형성	• 도시계획 제도의 형성 • 도시구조의 변화 • 도시형태의 변화		콘텐츠, jpg 3D 그래픽 VRML 파노라마 VR 동영상
역사를 보는 서울의 공간	• 우정총국과 갑신정변 • 러시아공사관과 아관파천 • 독립문과 근대시민운동의 전개 • 3 · 1운동과 파고다 공원 • 화신백화점과 신경제활동	• 손탁호텔과 정동구락부 • 원구단과 대한제국의 탄생 • YMCA와 애국계몽 운동 • 총독부와 일제지배 체제 • 동아일보와 베를린 마라톤	콘텐츠, jpg 3D 그래픽 VRML 파노라마 VR 동영상
대중매체로 보는 서울	• 신문으로 본 서울 • 소설로 본 서울		텍스트

| 활용 방안 |

- 근대 서울의 모습을 배경으로 한 영화, 드라마 등의 시나리오 개발에 활용
- 교육과 관광을 결합한 새로운 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)포스트미디어 | T 02-538-7200

| JPG |



근대 엽서



| 3D 그래픽 |



북촌 한옥마을



배재고등학교

| 파노라마 VR |



1960년대 서울을 재현한 사이버 공간



GPS형 지도체험 서비스

서울 문화재 기념표석들의 스토리텔링 개발

거리에 살아있는 역사,
표석의 이야기를 듣다

| 기획 의도 |

거리의 표석은 역사적 사건의 중심지에 정확히 세워져 있으며, 사실적 정보를 담고 있는 중요한 지표 역할을 한다. 본 문화원형 콘텐츠는 각 표석에 담긴 의미를 조사하여 데이터베이스를 구축하고, 다양한 소재를 찾는 문화 창작자들을 위해 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
표석이란	• 표석에 관한 기본적인 정보 제공 • 조선시대부터 근대에 이르기까지 표석 현황	텍스트, jpg
표석 보기	• 조선시대에 만들어진 표석의 위치 및 정보 제공	텍스트, jpg
표석 따라 걷기	• 표석 따라 서울걷기 : 서울에 위치한 표석에 따라 서울 탐방 • 표석의 이야기 속으로	텍스트, jpg 플래시
표석 전체 보기	• 다양한 표석 사진 제공	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 역사교육을 위한 시각자료로 활용
- 표석에 얽힌 역사를 바탕으로 한 새로운 시나리오 개발에 활용

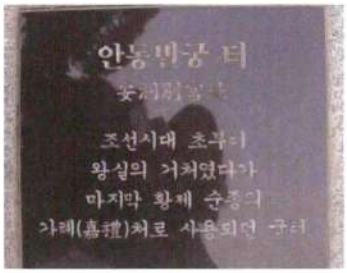
| 제 작 처 |

스튜디오홀호리(주) | T 02-775-1324

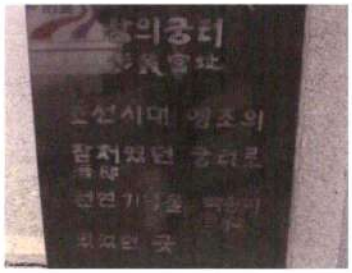
| JPG |



연희궁 터
연희궁은 조선 초기에 지어진 이궁(離宮) 중 하나



안동별궁 터
마지막 황제 순종의 가례(嘉禮)처로 사용되던 궁터



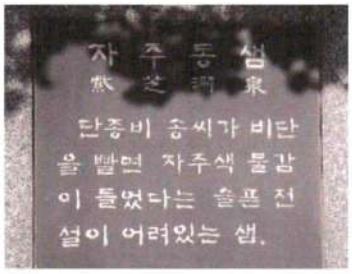
창의궁 터
조선시대 영조의 잠저(潛邸)였던 궁터로 천연기념물 백송이 있었던 곳



시흥향교 터
조선시대에 유생들을 교육하던 곳



앙부일구 터
1434년(세종 16년)에 만들어진 최초의 공중시계, 앙부일구가 있던 곳



자주동샘 터
단종비 송씨가 비단을 빨면 자주색 물감이 들었다는 슬픈 전설이 어려있는 샘



제중원 터
1885年 4월 10일 광혜원(廣惠院)으로 개원하였던 한국 최초의 서양식 의료 교육 기관, 제중원의 터



조선광화문 터
1910년 육당 최남선이 설립한 단체인 조선광문회가 있던 곳



김수영 생가 터
시인 김수영(1921~1968)이 태어난 곳

조선시대 수상교통
뱃길

뱃길 따라
역사를 배운다

| 기획 의도 |

뱃길은 예로부터 정치, 경제의 중요한 교통로였으며 외래문화 수용의 중심이 되었다. 본 문화원형 콘텐츠는 수상교통이 체계화 된 조선시대를 중심으로 당시 수상교통을 경제 · 문화적 관점에서 자료를 수집하고 복원하여 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
뱃길이란	• 뱃길의 개요 및 연혁 • 원시시대부터 조선시대에 이르는 뱃길의 변천사 • 수상교통관련 제도	텍스트, jpg
뱃길 시설	• 뱃길 주요 시설 소개 : 강, 조창, 나루, 포구	텍스트, jpg
뱃길 수단	• 관선 : 국가 소유의 조선 및 병선 • 사선 : 민간이 운행했던 선박	텍스트, jpg 일러스트
뱃길 이야기	• 뱃길 창작 시놉시스 • 뱃길 창작 소재뱅크	텍스트
뱃길 체험	• 뱃길 따라가기 : 조운로, 수운로 고지도 뱃길 • 조창의 모습 • 사이버 뱃길여행	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 일러스트 애니메이션

| 활용 방안 |

- 조선시대 수상문화를 소재로 한 게임, 애니메이션 제작 시 배경 이미지 개발에 활용
- 전국 수상교통의 요충지를 중심으로 한 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

다인디지털(주) | T 02-420-3921(122)

| 2D 그래픽 |









임천군 고지도와 2D 복원도



부여현 고지도와 2D 복원도



충주목 고지도와 2D 복원도



조선시대 해운로

| 일러스트 |



세곡을 싣고 있는 조운선



1990년대 부산항

전통 한선의 디지털 복원

조선(造船)강국의 원동력을
생생히 복원하다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 전통 한선(韓船)에 대한 자료를 수집해 시대적 배경과 특징, 구조 등에 대한 정보를 체계적으로 조사하고 데이터베이스화 함으로써 한선에 대한 일반인들의 관심을 높이고자 개발하였다. 또한 전통 한선의 모형을 개발하고 시뮬레이션 동영상, 애니메이션 등을 제작하는 등 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
시대별 개요	• 고대시대부터 근대에 이르기까지 전통 한선의 종류와 특징	텍스트, jpg
한선과 해외선박	• 시대별 한선의 특징과 구조, 개발 배경 등 소개	텍스트, jpg
운항목적별 한선	• 어선, 군선, 운반선 등 용도별 한선 • 고대 한선과 현대 선박의 특징 소개	텍스트, jpg
라이브러리관	• 한선의 3D 모델링 • 한선 모형 시뮬레이션 • 한선 복원 이미지, 수중 발굴사 및 해저유물, 전통 회화 속 한선의 이미지 제공	텍스트, jpg 동영상 3D 그래픽 애니메이션
용어해설	• 한선 관련 용어 검색 및 설명	텍스트

| 활용 방안 |

- 전통 한선의 원형을 기반으로 한 3D 모델, 시뮬레이션, 동영상 제작에 활용
- 한국사를 배경으로 하는 영화, 드라마 제작시 기초자료로 활용
- 출판물 제작 및 역사문화 교육자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)소프트엔터 | T 02-3424-8603

| JPG |



뗏목배
고대시대



배모양 토기
신라시대



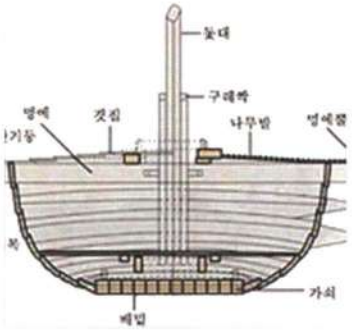
황비창천명선문화형경
고려시대



판옥선 모형
조선시대



조운선
출처 : 각선도본



전통 한선의 구조



강화도 어선



제주도 떼배



관매도 어선

한국 문화택리지 시범개발

조선의 인문지리서,
택리지를 만나다

| 기획 의도 |

택리지(擇里志)는 조선시대 1751년(영조 27년)에 실학자 이중환이 저술한 지리서로 자연과 인간의 조화를 강조한 점에서 최초의 인문 지리서로 평가받는다. 본 문화원형 콘텐츠는 택리지 가운데 전남지역의 지형을 중심으로 자연을 인간과 조화로운 공간으로 재조명하고 미래의 자연의 모습을 함께 구상해 보고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
문화 택리지	• 마음의 문화지도 : 빛의 망각과 자각, 빛과 길 • 자연과 생태 : 광주, 장성, 담양, 곡성, 화순, 보성, 순천, 여수의 자연환경 • 고지도 감상 : 전남지역을 대상으로 한 고지도 • 고지도 여행	텍스트, jpg 2D 그래픽 동영상
문화 노마드 공감세상	• 빛을 찾다 : 전남지역의 대표 사찰, 풍경, 미술, 문학, 학문, 충효, 독립체험 등 8개 카테고리로 구분하여 소개 • 길을 가다 : 전남의 대표 옛 길 소개 • 땅에 놀다 : 풍경과 전남의 생태 소개	

| 활용 방안 |

- 영화, 드라마 촬영장소 섭외 시 기초자료로 활용
- 게임 개발 시 배경 이미지 제작에 활용

| 제 작 처 |

가민정보시스템 | T 062-651-0259

| JPG |



광주지도
출처 : 규장각 한국학연구원



담양지도
출처 : 규장각 한국학연구원

| 2D 그래픽 |



순천 지형도



섬진강의 노래



백범을 찾아서

한국의 배

〈불멸의 이순신〉 속
거북선을 감상하다

| 기획 의도 |

우리나라는 삼면이 바다로 둘러싸여 있어 수준 높은 해상문화를 꽃피웠으며, 특히 조선시대는 선박 제조기술이 크게 발달하였다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 조선시대 전통 한선을 중심으로 당시 군전략과 해상전투술을 디지털 콘텐츠화 함으로써 관련 산업에 기초자료로 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
조선의 배	• 조선시대 대표적인 선박 소개 : 전선(판옥선), 거북선, 사후선, 방패선, 관선, 사견선, 조운선, 북조선	텍스트, jpg 캐드, 3D 그래픽
배의 구조	• 조선시대 배의 구조적인 특징 소개	텍스트, jpg 캐드, VR 3D 그래픽
조선의 수군	• 조선 수군의 역사 및 역할 : 군관, 전투병, 비전투병	텍스트, jpg 2D 그래픽
조선의 해전	• 조선시대 역사적인 해전과 전술	텍스트, jpg 3D 그래픽
조선의 무기	• 한선에서 사용한 무기와 화약 소개	텍스트, jpg VR, 3D 그래픽
고려 이전의 배	• 선사시대, 가야, 신라, 통일신라, 고려의 대표적인 배 소개	텍스트, jpg VR, 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 해전을 소재로 한 게임, 애니메이션 개발 시 실감나는 배경 이미지 제작에 활용
- 조선시대 수군과 해상문화 연구에 기초자료로 활용

| 제 작 처 |

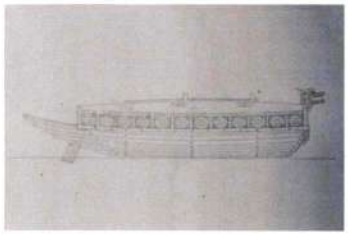
(주)시공미디어 | T 02-3438-0285

| 디지털 그래픽 |

거북선



1795년 통제영 거북선



2D 그래픽

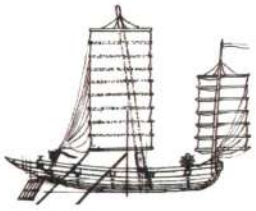


3D 그래픽

사후선



병풍에 그려진 사후선



2D 그래픽



3D 그래픽

사후선



김홍도 그림에서의 포도관



포도관 2D 복원도

사후선



한산해전 격전지 전경



한산해전 3D 복원도

사후선



천자총통 모형



천자총통 3D 복원도

한반도
해양문화 원형

어민의 질곡한
이야기를 담다

| 기획 의도 |

한반도 해양을 남해, 동남해, 서남해, 제주 등 4개의 권역으로 구분하여 해양의 역사, 기술, 문학, 민속, 자원, 도시 등 6개 주제에 따라 자료를 수집하고 데이터베이스화 하였다. 또한 바다를 터전으로 삶을 꾸려온 한국인의 변천사와 그 과정에서 생겨난 이야기 소재를 발굴해 다양한 문화산업에 활용될 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
사이버 파빌리온	• 기획전시실 : 항포구의 발전, 등대, 선박, 어로 기술과 도구, 다도해 문화, 해류와 해양교류 • 서남해역 전시실 : 해양문명 교류, 근대 항구도시의 발달, 다양한 해양민속, 풍부한 해양자원 • 남해역 전시실 : 해양 관방체제, 임진왜란과 이순신, 해양자원과 민속 • 동남해역 전시실 : 고대의 대외교류, 해양 생활문화, 해양 관방체제와 민속, 해양자원과 영토주권 • 제주해역 전시실 : 해양문명 교류, 물과 섬의 교류, 해양민속의 전승, 어로기술과 도구	텍스트, jpg
해양문화 사전	• 해양의 역사, 기술, 문학, 민속, 자원, 도시 등 6개 주제에 따라 해양문화 설명 및 소개 • 권역별 해양문화 지도 제공	텍스트, jpg 플래시, 동영상
스토리뱅크	• 해양문화 관련 에피소드, 시놉시스, 시나리오 수록	텍스트
콘텐츠관	• 이미지텔링 극장 : 전통 고기잡이 독살, 제주 해녀 채취작업, 독도에서 사라진 강치, 부산항구의 변천 • 해양 스토리북 : 의상과 선묘, 안남 표해록 • 3D 복원관 : 전라좌수영성 외관 · 진남관 성곽과 성문 • 해양 다큐영상 : 바다를 건넌 고인돌, 출가해녀, 석상제물과 심청 등	텍스트, jpg 플래시, 동영상 2D 애니메이션 3D 애니메이션

| 활용 방안 |

- 해양문화를 중심으로 역사, 문화, 경제 등을 소재로 한 다양한 영상산업에 활용
- 선사시대에서 현대에 이르기까지 해양문화 교육자료로 활용

| 제 작 처 |

중앙대학교 산학협력단 | T 02-820-6625

| 3D 그래픽 |



빗창



테왁과 망사리



제주도 테우



해녀 귀마개와 물안경



해녀옷

| 2D 애니메이션 |



부산항구의 변천



전통 고기잡이 독살

| 3D 애니메이션 |



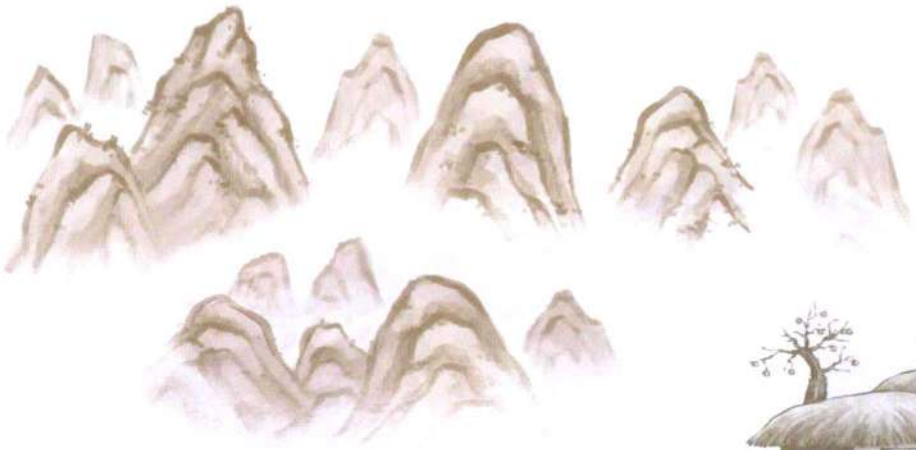


전라좌수영성 외관과 진남관

찰칵 QR코드

문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010









과학기술 의약



검안

별순검,
그들을 만나다

| 기획 의도 |

조선시대 검안기록 콘텐츠는 조선시대의 검안기록 및 보고서 등 옛날 사료를 번역, 전문가의 고증을 통해 현대적으로 복원하여 현실 사례에 어려움 없이 적용할 수 있도록 풀어낸 콘텐츠로써, 조선시대 법의학자료 복원을 통해 각종 시대 창작극을 실증적 풍속사적 법의학적 고증 문제를 해결하고 최근 문화산업의 소재 빈곤 · 인력부족 · 고비용 문제를 넘어 문화물 제작 활성화에 기여하기 위해 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
검안 요약서	• 국내 최초로 규장각 소장의 총 531종 검안 기록을 지역별로 분류하여 요약한 살인 보고서	텍스트, html
검안 번역서	• 조선시대에 살인사건에 관계된 피살자의 검시, 피의자 · 증인에 대한 심리 내용을 기록한 사건의 기초자료인 초초, 검시 자료인 시형도, 재수사 자료인 갱초, 삼초 · 사초자료, 처분 요청 자료인 결사 · 발사 문서	텍스트, pdf
검안 시나리오	• 검안 기록을 소재로 역사 해석의 뒤편에 있던 담론을 시나리오로 구성. 검안 번역 50편을 재창조한 내용	텍스트, pdf
검안 이미지	• 조선후기 살인사건 보고서에 있는 내용들을 이미지 슬라이드 형태로 재현, 시나리오에 등장하는 캐릭터, 각 사건별 검시도구, 범죄사항, 수사과정, 사건 배경 등을 삽화형태로 부연 설명	이미지, gif

| 활용 방안 |

- 수사기록을 기반으로 한 새로운 형식의 영상물 및 게임 개발에 활용
- 영화, 드라마, 애니메이션 시나리오 개발 시 초본으로 활용
- 조선시대 향촌사를 소재로 한 영상, 게임 개발 시 시나리오의 배경, 인물, 상황 구상의 기초자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)엠에이컴 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

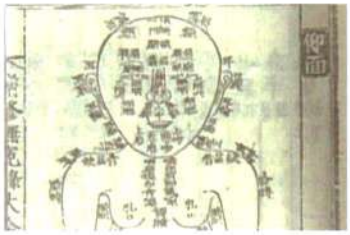
| JPG |



검시보고서
출처 : 문희일 검안 보고서



고문2
출처 : 형정도첩



시형도2
출처 : 증수무원록대전

| 시나리오 |

등장인물 / 줄거리





홍삿갓(남/24세)



마갑동(남/14세)



홍판서(남/60세)



정소사(여/20세)

홍삿갓은 조선후기 신분사회가 무너지고, 사회변화가 급변하던 시기에 한양에서 태어난 청년이다.
홍삿갓의 아버지는 일찍이 유교에 엄격하고 폐쇄적인 철학을 대신할 만한 이념을 찾던 중 개혁적인 성향의 지식인들과 접촉하게 되어 천주교를 받아들인다. 그러나 정치적 반대파의 밀고로 처형 당하고, 풍비박산 난다. 아들 홍삿갓은 간신히 빠져나와 유랑길에 오르게 되는데….

경상도 진주군 임여인 치사 사건



김대근의 재연
김대근과 임여인 대근모와의 말싸움



김소사의 회상
김대근이 임여인을 섬돌 아래로 집어 던져 죽이는 모습



검안 장면

고려시대 주화로켓과 화약무기의 디지털화

신기전의 원형,
고려시대 화약무기를 만나다

| 기획 의도 |

조선시대의 화약무기와 복식은 여러차례 복원되었지만, 고려시대 무기와 복식은 현존하는 자료가 부족해 복원에 어려움이 있었다. 본 문화원형 콘텐츠는 1377년(우왕 3년) 최무선에 의해 설립된 화기제조 담당기관 「화통도감」(火桶都監)과 화기(火器) 발사를 전문으로 하는 「화통방사군」(火桶放射軍)의 자료를 수집하여 데이터베이스를 구축하고, 2D · 3D 그래픽, 동영상 등 디지털 콘텐츠로 제작해 각종 문화산업에 활용하도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
화통도감 연구소	• 화약무기의 아버지 최무선 소개 • 화약 제조법, 종류, 역사, 진화, 발사원리 소개	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 동영상 일러스트
화통도감 무기제작소	• 화통도감의 비밀병기 : 고려시대 무기 소개 • 무기별 소개 : 주화, 화전, 대장군포, 이장군포, 삼장군포 등 소개 • 중국의 화약무기 : 맹화유궤, 화룡출수, 일와봉전, 비화창 등 중국 대표 화약무기 소개 • 중국 화기전문가의 인터뷰 : 중국 고대 화약무기 전문가와 대담기록 • 동아시아 화약무기 : 동아시아 대표 화약무기 • 무기발사 동영상 • 신포 제작과정	
화통방사군 병영	• 화통방사군 소개 • 고려시대 최무선 장군, 화통방사군, 왜구 캐릭터 2D · 3D 그래픽 복원	

| 활용 방안 |

- 고려의 화기전문가 최무선을 소재로 한 영화, 연극, 뮤지컬 제작 시 활용
- 고유의 문화관광상품 제작과 지방자치단체 테마관광프로그램 개발에 활용
- 고려시대 무기의 종류와 소개를 담은 도록, e-book, 교육자료 제작 시 활용

| 제 작 처 |

(재)대전문화산업진흥원 | T 042-479-4122

| 3D 그래픽 |



주화



대장군포



신포



이장군포



피령전



질려포통

| 복식 고증과정 |



원형



2D 그래픽



3D 그래픽

근대병원 이야기

제중원,
그들의 진료기록을 들추다

| 기획 의도 |

병원은 인간의 극적이고 생생한 삶의 이야기가 담겨있는 공간이다. 이에 근대병원 문화원형 콘텐츠는 한국 초기의 병원에 대한 전문가의 정확한 고증과 감수를 바탕으로 데이터베이스를 구축하고, 시각자료는 디지털 콘텐츠화 하여 근대병원을 간접적으로 체험할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
근대 병원이야기	• 근대병원 이야기 소개 • 당시 질병에 대한 인식 • 의료 혜택의 범위와 확대 • 위생의 개념과 조선의 위생 • 대한제국의 의료 이념과 실천 • 의료체계의 재편	텍스트, jpg
스토리뱅크	• 근대병원의 의사이야기, 에피소드, 근대 의학교육 • 근대 문학 속 병원	텍스트
생생 근대의학 실록	• 원로 의사들에게 듣는 근대병원 이야기	텍스트, 동영상
리소스 뱅크	• 근대병원 관련 인물, 의료기구, 서류, 복식 등 원천자료	텍스트, jpg 3D 그래픽
디지털 E-근대병원	• 근대병원의 옛모습 • 3D로 보는 제중원 • 키워드로 보는 근대병원 • 전국 근대병원 분포	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 최초 병원인 제중원을 3D 그래픽으로 복원하여 근대병원 간접체험프로그램에 활용
- 근대병원을 배경으로 한 영화, 드라마, 출판물 등 다양한 창작물의 소재로 활용

| 제 작 처 |

상명대학교 산학협력단 | T 02-2287-7044

| JPG |



흡입약물 치료기



폐렴치료기



수술기구



소독기, 평형체온계 등

| 2D 그래픽



전국 근대병원 분포

| 동영상 |



백만기 선생님 인터뷰

| 3D 그래픽 |



전체 병동



전염 병동

조선 궁중 과학기술관
천문

조선 최고의 발명왕
장영실을 만나다

| 기획 의도 |

조선시대는 과학기술이 꽃을 피우던 시기로 세계 최고 수준의 과학문화재가 많이 만들어졌다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 조선시대 궁중 과학기술 문화재 28종과 과학문화를 이끈 8명의 인물을 추출해 체계적인 데이터베이스를 구축했다. 그리고 일반인들이 쉽게 접근할 수 있는 사이버 체험코너와 문화산업 종사자들을 위한 디지털 콘텐츠몰을 함께 개발하여 이용자의 편의성을 높였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
사이버 감상관	• 궁중 과학문화재 콘텐츠를 하나의 가상공간에서 쌍방향 체험을 할 수 있도록 구성된 VR • 역사관 : 조선 전 · 후기 과학기술, 장영실, 이순지, 김돈, 이민철, 송이영, 성주덕 김영, 남병철, 남병길, 혼천의 소개 • 생활관 : 금영측우기, 수표, 풍기대, 길이 · 부피 · 무게 측정법 • 천체1 · 2관 : 경복궁 간의대, 서운관 관천대, 천상열차분야지도, 간의, 소간의, 적도남북총성도, 황도남북총성도, 혼상, 적도경위의 • 시계관 : 관상감 관천대, 앙부일귀, 정남일귀, 현주일귀, 신법지평 일귀, 간평일귀 혼개일귀, 일성정시의 • 물시계 특별관 : 보루각 자격루 • 절기시계관 : 혼천시계, 간평의, 평혼의, 규표 소개	jpg 3D 그래픽 3D VR 플래시

| 활용 방안 |

- 멀티미디어 백과사전, 시뮬레이션 학습관 등 온 · 오프라인의 교육 콘텐츠 개발에 활용
- 조선시대 과학기술을 소재로 하는 전시회, 박람회 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)여금 | T 02-485-2465

| JPG |


창경궁 관천대


보루각 자격루


혼천의


혼상

| 3D 그래픽 |


일성정시의

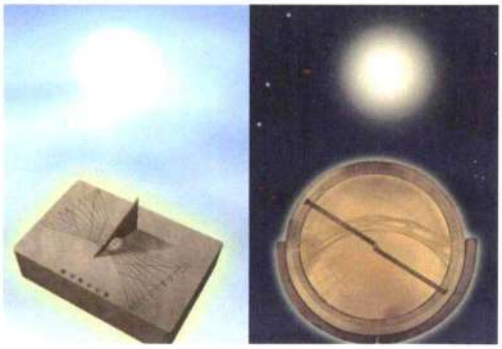

금영측우기


관상감 관천대

| 플래시 애니메이션 |


장영실

| 3D VR |


조선후기 과학기술

한국의 24절기

자연친화적 시간 셈법,
24절기를 담다

| 기획 의도 |

한국의 24절기는 단순한 시간적 구분이 아니라 과학원리가 담겨있는 조상의 위대한 유산이다. 조상의 슬기가 녹아 있는 24절기를 재조명함으로써 그 속에 나타난 농경문화의 생활양식을 자연스럽게 학습할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분		내 용	개발형식
절기 학습관	절기의 이해	• 절기의 개요 및 이해, 24절기 역사와 배경	텍스트, jpg 플래시, 동영상 WMA 애니메이션
	부가학습	• 24절기에 따른 음식, 놀이, 의복, 주거	
	학습관리	• 24절기를 학습할 수 있는 퀴즈 프로그램	
	계절축제	• 정월 대보름 축제 등 절기별 축제 소개	
장착 시나리오관	절기 소재 창작	• 서운관, 관상감, 복날, 소재 창작 자료실	텍스트, jpg 일러스트 동영상
	계절 소재 창작	• 봄, 여름, 가을, 겨울별 절기에 따른 창작 시나리오	
	절기 소재 매체별 창작	• 시나리오를 바탕으로 한 애니메이션, 게임, 드라마, 교육용 만화, 영화 등 수록	
	절기관련 소재	• 절기 관련 설화, 민담, 야담, 전설, 속담, 풍속 제공	
	완성 시나리오	• 완성된 게임 시나리오, 이미지 제공	

| 활용 방안 |

- 게임 및 애니메이션 개발 시 창작소재 개발에 활용
- 방송 및 엔터테인먼트 제작 시 시나리오 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)써스텍 | T 02-585-9251

| JPG |



천문도단



대한제국 달력



동계좌목

| 일러스트 |



베틀짜기

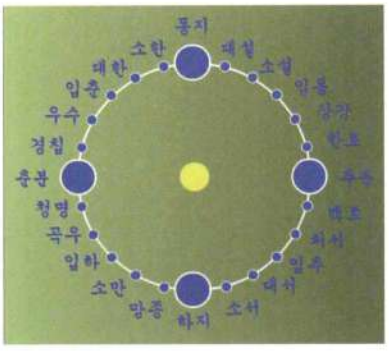


놋다리



고싸움

| 애니메이션 |





24절기와 농경생활

한국의 도량형

조상의 무게와 길이의
측정법을 담다

| 기획 의도 |

생활이 복잡해지고 물물교환이 이루어지면서 도량형은 조세수취와 상업활동에 반드시 필요한 도구였다. 본 문화원형 콘텐츠는 전통의 도량형을 조사하고 디지털 콘텐츠화 함으로써 당시 생활모습과 과학수준을 명확히 고증하는데 기여하고자 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
도량형 소개	• 도량형 개요 • 도량형사 : 삼국시대부터 근대에 이르기까지 도량형의 변천사	텍스트
사이버 박물관	• 안내관 : 한국의 도량형, 도량형사, 황종관, 생활 속 도량형 • 길이관 : 삼국시대부터 개항기까지 길이 측정법 • 부피관 : 표준을 위해 쓰인 유물 • 무게관 : 추의 역사와 종류 소개	텍스트 2D · 3D 그래픽 3D VR 동영상 애니메이션

| 활용 방안 |

- 전근대 도량형에 대한 정확한 고증을 통해 당시 과학기술 수준을 가늠하는 자료로 활용
- 역사 · 사회 교육 교재 개발과 도량형을 이용한 교구 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)코아섬 | T 051-744-5950

| JPG |



되 1승 (1902년)
가로 12cm, 세로 12cm, 높이 6.8cm의 곡식, 가루, 액체 따위를 담아 분량을 헤아리는데 쓰는 그릇



수동맞저울
높이 25cm, 길이 33cm의 저울



분동
주로 천칭에서 사용하는 것으로, 대저울, 비등접시, 수동저울 등의 저울추를 검사하는데 사용

| 3D 그래픽 |



영조척 준
목수연장의 한가지. 기울기를 재는 연장



저울 고정추 부정형환
저울대 길이 13.5cm, 추높이 3.7cm이며 75g의 추가 고정된 저울



천칭 약저울
약재의 무게를 다는 데 쓰는 작은 저울로 대모 접시 2개가 있는 일본제 약저울



말 역사다리굽은꼴



분동 허리잘록형



추 사자머리 청동추

한의학 및 한국 고유의 한약재

한국 명의를 만나다

| 기획 의도 |

한의학은 과거 민간의학에 중요한 역할을 차지했을 뿐 아니라 현대에도 서양의학과 조화를 이루며 의학의 발전을 이끌고 있다. 본 문화원형 콘텐츠는 옛 의서와 민간요법을 기반으로 한의학과 한약재의 자료를 수집하고 데이터베이스를 구축함으로써 한의학에 대한 보다 정확한 이해를 돕고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국의 한의학	• 한의학 이해하기 : 한의학의 정의, 한의학의 발달사, 옛 의서와 인물, 비교 연혁 • 진단과 치료 : 한의학의 진단과 치료방법	텍스트, jpg
한약재 전시관	• 한의학의 주요 약재의 설명 • 약재산지 리스트 • 약재활용 : 한약재 감별법, 내 몸에 맞는 약재 알아보기	텍스트, jpg 플래시

| 활용 방안 |

- 한의학을 소재로 하는 영상물 제작 시 고증자료로 활용
- 치료를 목적으로 하는 한약재 개발 시 기초자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)시스윌 | T 02-2127-9132

| JPG |



삼백초
신진대사를 원활하게 하여 체내의 수분과 습(濕)을 완만하게 제거하는 효능을 가진 약초



마황근
인체에 필요한 요소들이 밖으로 새어 나가는 것을 방지하는 효능을 가진 약초



당귀
정기를 보충하고 허약한 체질을 개선하는 효능을 가진 약초



녹용
조골세포 증진과 골다공증 예방에 효능을 가진 약재



구기자
정기를 보충하고 허약한 체질을 개선하는 효능을 가진 약초



적작약
체내에 있는 열을 시원하고 맑게 하는 효능을 가진 약초

| 플래시 애니메이션 |



도라지 효능



한의학 치료

찰칵 QR코드

문화원형 콘텐츠 총람
2002 ~ 2010






천문
풍수



우리 저승세계

염라대왕과 저승사자를
현세에 복원하다

| 기획 의도 |

현실에서의 삶이 사후세계에서도 이어지기를 기원하는 계세적(戒世的) 세계관은 우리나라 민간신앙을 비롯해 불교와 도교에서도 나타난다. 이에 종교와 민간신앙에 나타난 우리나라 저승관을 체계적으로 정리하고 디지털 콘텐츠화하여 다양한 문화산업에 활용하도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
저승이란	• 저승의 의미 • 저승세계의 구조 : 지옥의 위치, 구조, 종류, 관련 인물 소개 • 세계의 저승관	텍스트, jpg
저승세계	• 저승길, 저승의 모습, 사후심판, 저승의 신들	텍스트, jpg
디지털 라이브러리관	• 주제별, 유형별 저승관련 콘텐츠	텍스트, jpg 동영상
콘텐츠 활용관	• 저승체험관 • 콘텐츠 활용관	텍스트, jpg 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 캐릭터, 시놉시스, 동영상, 애니메이션 등에 미디어콘텐츠 제작에 활용
- 저승문화, 신, 인물, 저승세계를 활용한 온라인 네비게이션 제작에 활용

| 제 작 처 |

(주)디지털오아시스 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



개심사 극락전



전주 송광사 지장전



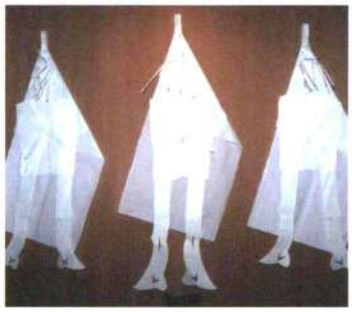
쌍봉사 극락전



영산재 법구 바라



순천 씻김굿 오구사리



제주도 영가기

| 3D 그래픽 |



지옥의 문



염라대왕



연 가마

자연재해와 인간생활 콘텐츠

재해를 극복하고자 했던
불굴의 의지를 담다

| 기획 의도 |

자연재해는 자연 이상현상으로 발생하는 것으로 사회 · 경제적으로 많은 피해가 발생하며, 종류로는 화산폭발, 지진, 해일, 해안침식 등이 있다. 본 문화원형 콘텐츠는 조선시대에 자연재해로 인한 피해와 변화들을 조사하고 수집함으로써 당시 재해 극복요령 등을 파악하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
조선시대 자연재해	• 자연재해의 개념과 종류 • 기후의 개념과 조선시대 천문관측 시설 및 도구 • 재해와 인간생활 : 기근과 전염병으로 인한 당시 어려움과 변화상 • 재해극복 대책 : 국가적, 사회적, 개인적 대응책	텍스트, jpg
창작 시나리오	• 조선시대 자연재해를 배경으로 한 창작 시나리오와 시놉시스	텍스트, jpg 애니메이션 일러스트
전래 이야기	• 가뭄, 홍수, 우박, 바람, 충해 등을 소재로 한 전래이야기	텍스트, jpg
데이터 뱅크	• 조선시대에 나타난 대표적인 자연재해 • 재해관련 참고문헌 • 기근을 대비한 구황식물 • 자연재해 민속의례 : 기우제, 성황제, 풍어제, 범탈굿, 마마배송굿	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 조선시대 자연재해 발생을 기준으로 당시 생활상을 복원해 관련 연구 시 참고자료로 활용
- 조선시대를 배경으로 한 영화, 드라마 제작 시 사실적 재현에 활용

| 제 작 처 |

한양대학교 산학협력단 | T 02-2220-2168

| JPG |



선농제



과 굿



감신무 굿

| 일러스트 |



어린 김만덕



정조



숙종



인현왕후

| 애니메이션 |



제주의녀, 만덕



전지왕, 숙종

토정비결과 한국인

인생의 길흉지사를
책으로 담다

| 기획 의도 |

토정비결은 토정 이지함이 일년 신수를 보기 위해 만든 책으로, 이후 수백 년 간 정월 초하루에 그 해 신수를 알아보는 풍습으로 이어져왔다. 본 문화원형 콘텐츠는 토정비결 속에 담긴 생활규범적 요소를 분류하고 현대적으로 재해석함으로써, 한국인이 오랫동안 지녔던 미덕이 무엇인지 관찰하고자 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
토정비결 개요	• 토정비결 소개, 주역과 토정비결, 토정비결의 작괘법 • 토정 이지함, 토정의 호칭, 토정의 선생 서경덕 소개 • 토정비결 성격 : 해설의 큰 융통성, 주역과의 유사성, 토정비결의 논리성, 토정비결의 한정성	텍스트, jpg 2D 그래픽 플래시
토정비결과 서민의 관계	• 토정선생의 시대적 배경 • 서민과의 관계 • 서민 실천윤리	
토정비결과 생활규범	• 선생, 성신, 근면의 괘 • 금지, 경고의 괘 • 천명, 안분 • 피색, 남존사상 • 청렴을 바라는 괘	
토정비결의 괘 내용	• 행운의 괘 • 조건부 행운의 괘 • 중립적인 괘 • 불운한 괘 • 금지 금기의 괘	
토정비결에 나타난 사물	• 토정비결에 나타난 동물, 인물, 배경 이미지 등	

| 활용 방안 |

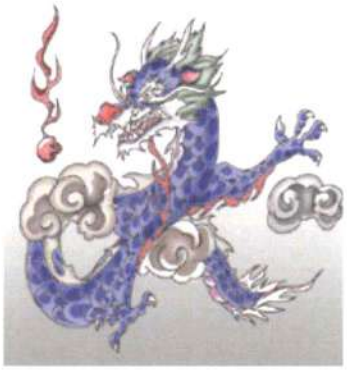
- 토정비결을 현대적으로 재구성하여 온라인, 모바일용 토정비결 콘텐츠 제작에 활용
- 토정비결에 나타난 사물을 캐릭터화 하여 전통 이미지를 강조한 한국적 디자인 제품 개발에 활용

| 제 작 처 |

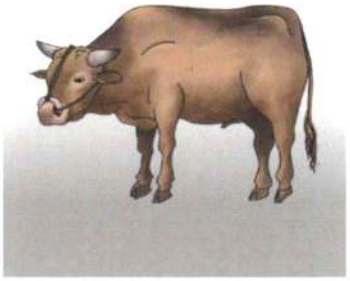
(주)예스필 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의



호랑이
힘과 용맹을 상징하며 물에는 용왕이 있고 산에는 호랑이가 있어 액운으로부터 지켜준다고 믿었다



용
황제와 음양의 상징으로 신출귀몰하여 성왕의 적응력과 최고의 지위를 상징한다. 충성, 비, 봄 등을 상징하며 탐욕을 경계한다



소
농경사회인 우리 민족에게 소는 농사일을 돕는 일하는 짐승으로 부와 재산, 힘을 상징한다



임금
임금을 달, 해, 산, 소나무를 비유하여 변함없고 어지러짐이 없으며, 영원토록 자손이 번창하기를 기원하는 뜻이 담겨 있다



소나무
항상 고스란히 푸르름을 지니면서 장생하는 생태적 특징이 있어, 장수는 물론 절개나 지조 등을 상징한다



목단
모란은 5월을 뜻하는 꽃이며 여성이 지닌 아름다움과 매력을 의미한다

한국 천문
우리 하늘 우리 별자리

경외와 상상의 공간,
하늘을 관측하다

| 기획 의도 |

「천상열차분야지도(天象列次分野地圖)」는 고구려 때 만들어진 천문도를 조선시대에 재현한 것으로 세계에서 두번째로 오래된 천문도이다. 또한 혼상(渾象)은 별의 위치를 표시한 천문기기로 계절 변화와 시간의 흐름도 측정할 수 있는 소중한 문화재이다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 「천상열차분야지도」를 3D 그래픽으로 복원하여 조선시대의 위대한 천문과학 수준을 경험하고, 다양한 문화산업에서 흥미로운 콘텐츠로 개발할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국 천문	• 한국 천문 우리 별자리 : 우리 하늘의 별자리를 찾아서, 한국 천문의 과거와 현재 • 우리 별자리 흔적 : 고인돌에 새겨진 별자리, 고구려 고분벽화에 담긴 천문의 흔적, 고려 「치성광줄여래왕림도」 수록 • 「천상열차분야지도」 수록	텍스트, jpg 3D VR 동영상
우리 별자리	• 하늘 임금이 사는 3원 : 북쪽 하늘을 중심으로 하늘임금이 사는 자미원, 신하들이 정사를 펼치는 태미원, 백성들의 시장이 있는 천시원 소개 • 사계절 별자리와 사신 : 봄, 여름, 가을, 겨울 별자리 소개	
별자리 이야기	• 역사적 사실에 근거한 별자리 이야기 • 설화로 전해지는 별자리 이야기	
우리 하늘	• 한국과 동양에서 나타나는 하늘의 의미 • 시대별 하늘에 대한 이미지 및 사상 • 해, 달, 행성, 객성 등에서 나타나는 천문현상 소개와 조상들의 인식	
동서양 별자리	• 서양 별자리 개요 • 동양 별자리 개요 • 동서양 별자리 비교 • 동서양의 별모양	

| 활용 방안 |

- 그리스 · 로마신화로만 점철된 지금의 신화에서 탈피해 한국 신화를 알리는데 활용
- 각 별자리에 얽힌 설화와 신화를 바탕으로 게임, 애니메이션 등 시나리오 개발에 활용
- 별자리를 비롯해 조상의 관측기술 연구와 교육 자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)씨큐스엔터테인먼트 | T 02-485-2465

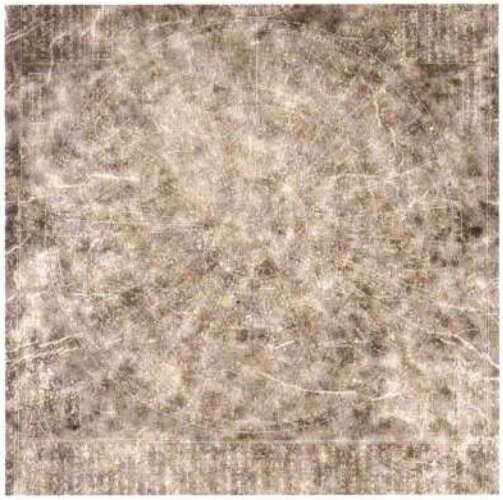
| JPG |



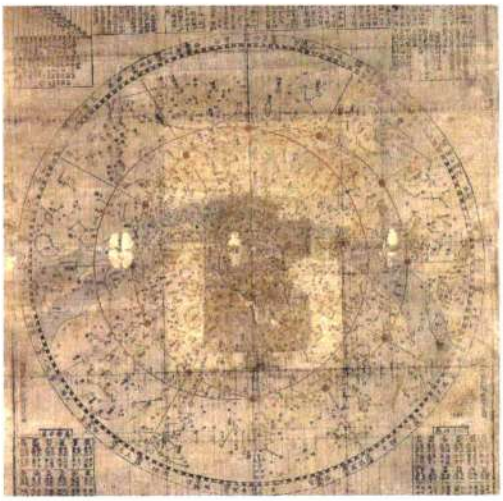
고인돌에 새겨진 별자리 영일군 신흥리



고구려 고분벽화 덕흥리 고분 견우와 직녀



숙종본 천상열차분야지도 1687년 제작, 보물 837호



혼천전도 영조 때 제작추정



강서대묘 고구려 고분벽화



일월성수도 악수리 고분벽화

한국의 풍수지리

천년 이상 내려온
한국인의 자연관을 담다

| 기획 의도 |

한국의 풍수지리는 인간의 길흉화복을 자연환경과 연관지어 설명하는 전통 지리이론으로 고대에서 현대에까지 건축, 인테리어 산업에 많은 영향을 미쳤다. 본 문화원형 콘텐츠는 전통 풍수지리 사상을 디지털 콘텐츠화 하여 만화, 인테리어, 건설, 영화, 게임, 교육, 관광 등의 다양한 문화산업의 창작소재로 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
풍수 원리의 이해	• 풍수 기초, 풍수 이론 원리 적용, 풍수지리가 담긴 원천 자료 • 세계의 풍수 : 중국, 호주, 일본, 미국의 풍수 및 관련서적	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 3D VR 플래시, 동영상
한국의 풍수	• 지형 · 마을 · 주택구조별 풍수지리 : 국토, 도성, 취락, 사찰, 주택	
풍수 체험관	• 풍수퀴즈, 풍수의 활용	
풍수 이야기	• 풍수지리와 관련된 전래동화, 야담, 유래 등 옛 이야기 수록	

| 활용 방안 |

- 풍수론이 적용된 대표적인 도성, 고택을 중심으로 테마관광프로그램 개발에 활용
- 동양적 지리관인 풍수지리 사상을 바탕으로 주택, 인테리어 등 현대 건강산업에 활용
- 풍수관련 만화, 영화, 드라마, 다큐 등 영상산업에 활용
- 건축, 부동산 등에 풍수지리학을 결합해 수익사업에 활용

| 제 작 처 |

(주)시스윌 | T 02-2127-9132

| JPG |

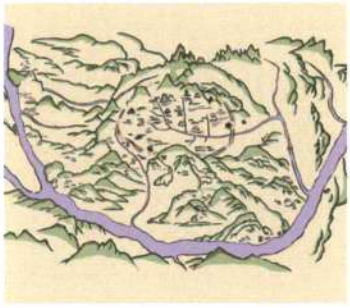


석천정



부석사

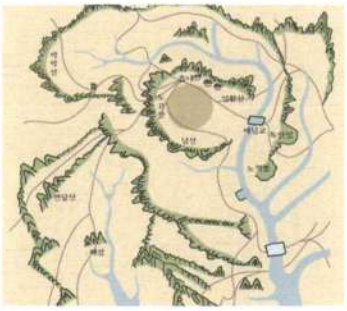
| 2D 그래픽 |



한양의 풍수



공주의 풍수



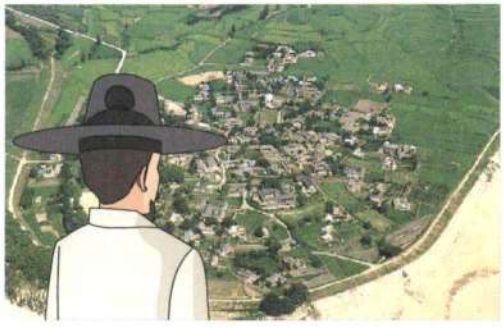
수원 화성의 풍수

| 플래시 |



퀴즈로 풀어보는 풍수지리

| 플래시 애니메이션 |



안동 하회마을 풍수설화

찰칵 QR코드

문화원형 콘텐츠 총람
2002 ~ 2010







의례 놀이 연회



고인돌 콘텐츠

그 자체가 하나의 박물관,
고인돌을 관람하다

| 기획 의도 |

고인돌 문화원형 콘텐츠는 국내외적으로 학술적 가치를 인정받은 한반도의 고인돌을 거석문화라는 거시적 관점에서 재조명하였다. 이를 바탕으로 청동기시대 생활양식과 특징을 정리하고 데이터베이스화 함으로써 고인돌 콘텐츠를 교육 및 문화산업의 창작소재로 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
고인돌 개관	• 고인돌 연구의 경향 : 고인돌 연구 방향과 성과 • 고인돌 문화원형 복원의 의의	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 3D VR, 동영상 플래시
고인돌 이해	• 고인돌의 개요 및 기능, 고인돌의 기원, 문헌기록 • 고인돌의 재질 : 한반도의 지질과 주요암석, 고인돌과 지역별 암석재질 • 고인돌의 분포 : 지역별 고인돌 분포, 고인돌의 입지조건	
고인돌 축조	• 고인돌의 형식 : 탁자식 · 기반식 · 개석식 · 위석식 고인돌 • 고인돌의 구조 : 덮개돌, 받침돌, 묘역시설, 뚜껑돌, 무덤방, 바닥시설 • 고인돌의 축조과정 : 채석과정, 운반과 축조, 축조 후 제의, 축조체험	
고인돌과 사람들	• 고인돌의 주인공 등 : 인골을 통해서 본 선사인, 매장인의 신분과 성격 • 고인돌의 출토유물 : 부장용 유물, 의례용 유물 • 고인돌과 사회 : 고인돌 시대의 사회 고찰, 선사유물의 사회적 성격, 부장유물의 사회적 의미 • 고인돌 시대의 삶 : 농경문화, 신앙과 예술, 주거형태 • 고인돌에 얽힌 이야기	
그 곳의 고인돌	• 중국 동북 및 북한 지역권 고인돌의 특징 • 강원, 경기, 충청, 경상, 전라, 제주권별 고인돌의 특징	
세계의 고인돌과 거석문화	• 거석문화란 : 거석문화의 이해와 개념, 거석기념물의 종류 • 세계 거석문화의 이해 : 동북 · 동남아시아, 유럽, 한반도 거석문화의 특징 • 우리나라 고인돌의 세계적 위상	

| 활용 방안 |

- 청동기시대를 배경으로 하는 영화, 드라마, 애니메이션 등 시나리오 개발 시 창작소재로 활용
- 고인돌 및 청동기 유물의 다양한 디자인의 문화상품, 팬시상품 개발에 활용
- 고인돌 유적지 여행코스 개발 등 한국의 대표적인 세계문화유산을 부각한 문화관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)김포캐릭터월드 | T 031-997-3242

| JPG |



철원 토성리 고인돌



공주 초봉리 고인돌



울주 언양 고인돌

| 3D 그래픽 |



강진 송정리 고인돌



고흥 중산리 고인돌



화순 고인돌



붉은 간토기



팔주령



숫돌



간돌검

궁궐 의례와 공간

궁중 문화의 꽃,
궁궐 의례의 베일을 벗다

| 기획 의도 |

1828년(순조 28년)에 제작된 것으로 추정되는 「동궐도」를 바탕으로 동궐(창덕궁, 창경궁)의 6대 공간을 선정하고, 그 공간에 관련된 기록화, 지도, 도면 등을 디지털 콘텐츠로 복원하였다. 또한 동궐 내에 행해지는 오례(五禮)의 배치 및 진행순서를 복원하여 전통문화를 소재로 하는 다양한 문화산업에 활용할 수 있도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
조희(인정전)	• 국왕의 생일에 축하하는 의식을 올릴 때 의식인 조회의 절차 및 내용 소개	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 플래시, VR
조참(인정문)	• 왕이나 왕세자가 주재하는 약식조회인 조참의 행례 방식과 내용, 하례 의식 절차 등 소개	
상참(선정전)	• 국왕을 배알하던 약식 조회인 상참의 절차 및 내용 소개	
경연(선정전)	• 임금과 신하가 교육 뿐 아니라 정치적 토론을 벌였던 경연의 절차 및 내용	
내조하(대조전)	• 궁궐 정전에 명부들이 참석해 하례를 올린 의식인 내조하의 절차와 내용 소개	
진찬(명정전)	• 국가 내외빈이 모여 나라의 경사를 경축했던 진찬의 절차 및 내용 소개	
내진찬(자경전)	• 궁궐 내 여성들의 잔치였던 내진찬의 절차와 내용 소개	

| 활용 방안 |

- 조선시대 궁궐의 모습을 소재로 하는 영화, 드라마 등 영상물 제작에 활용
- 궁궐 의례 때 입었던 복식이나 음식의 연구 및 재현에 활용

| 제 작 처 |

(주)엔포디 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| 2D 그래픽 |



조회



상참

| 3D 그래픽 |



인정전

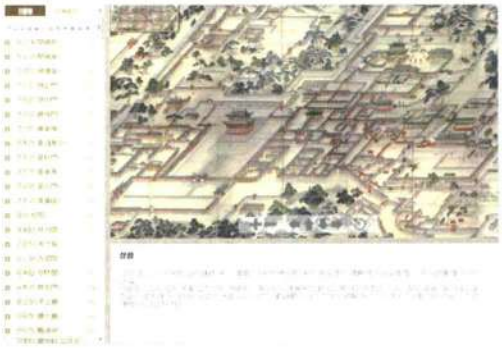


성전전



홍화문

| VR |





궁궐 의례 체험하기

듣는 그림 보는 노래
전래동요

전래동화가
예쁜 동요로 탄생하다

| 기획 의도 |

전래동화는 고운 우리말과 따뜻한 감성이 담겨 있어 현대 어린이들의 정서함양과 감성 발달에 효과적이다. 본 문화원형 콘텐츠는 예로부터 전해오는 전래동요를 현대 어린이의 눈높이에 맞게 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여, 아동문화 콘텐츠 기획자들에게 창작소재를 제공하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
꼬부랑 노래그림	• 꼬부랑 이야기 : 전래동요 개념과 분류 • 꼬부랑 그림터 : 놀이노래, 놀림노래, 바램노래, 흉내노래 • 꼬부랑 노래터 : 놀이노래, 바램노래, 흉내노래, 배움노래	텍스트, jpg sound 일러스트 동영상
꼬부랑 놀이터 꼬부랑 가게	• 꼬부랑 게임 : 전래동요 게임, 국악기 배워보기 • 내가 만드는 악기 : 파이프모빌실로폰, 캔악기, 빨대팬플로트, 낚시줄가야금, 외줄나무기타 • 바꿔불러요 : 장사꾼 놀리는 노래, 숫자세기 노래, 깨통 노래, 말놀이 노래, 나무노래, 통노래, 방귀뀌는 노래	

| 활용 방안 |

- 전래동요와 놀이를 활용해 새로운 교과과정 개발에 적용
- 아동교육을 담당하는 유치원이나 초등학교에서 수업 보충교재 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)현소프트 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| 일러스트 |



실감기 놀이



다리세기 놀이



숨바꼭질



개똥벌레 페페

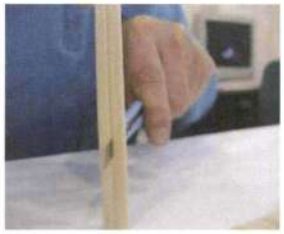
노랫말

개똥벌레 페페
개똥벌레 페페
테테 불 켜라
신부 간다 길 닦아라
개똥벌레 불 켜라

| JPG |









낚시줄 가야금 제작과정

디지털 전통연회사전 시범개발

조상의 즐거운
어울림마당을 관람하다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 한국을 비롯해 동아시아권 문화에서 나타나는 전통 연회의 예술적 요소와 절차를 조사하고 데이터베이스화 하여 일반인도 손쉽게 파악할 수 있도록 사전형태로 제작하였다. 이를 통해 한국과 동아시아의 전통 연회의 보편성을 찾고 현대적 연회 개발에 기여하고자 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
곡예 · 묘기	• 곡예묘기의 정의 및 유래와 역사 • 곡예묘기의 내용 및 특성 • 줄타기 곡예의 내용 소개 : 등장인물, 악사, 노래, 장단, 대도구, 복식, 광대줄계보, 어름줄계보, 연희 구성, 연희본 소개	텍스트, jpg
가면극	• 양주별산대놀이 내용 소개 : 등장인물, 악사, 춤사위, 노래, 장단, 가면, 복식, 소도구 소개	

| 활용 방안 |

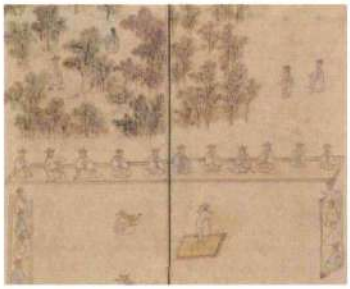
- 우리나라 전통 줄타기와 가면극 전수자들을 위한 교육자료 개발에 활용
- 전통 연회를 주제로 한 뮤지컬, 연극 등 공연문화 개발에 활용
- 전통 연회에서 현대적 엔터테인먼트 요소를 발견해 여가문화 개발에 활용

| 제 작 처 |

고려대학교 산학협력단 | T 02-3290-2346

| JPG |

줄타기



회혼려도



기산 풍속도



줄타기 재현1



줄타기 재현2



줄타기 재현3

가면극



노장



말뚝이



취발이

유랑예인 집단
남사당

신명나는 놀이 한마당,
남사당을 만나다

| 기획 의도 |

남사당은 조선시대 서민계층에서 생성된 민중놀이 집단으로 전국을 떠돌아다니며 춤과 노래를 선보였다. 하지만 조선시대는 신분차별이 극심하여 남사당을 천시하던 풍토 탓에 현재까지 내려오는 문헌자료가 거의 없는 실정이다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 조선시대 남사당 문화를 수집하여 디지털 콘텐츠화 함으로써, 남사당의 예술적 가치와 의의를 보다 많은 사람들에게 알리고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
남사당	• 남사당의 정의, 구성, 삶, 이야기	텍스트, jpg WMA 3D 그래픽 3D 애니메이션
풍물	• 풍물의 개념, 대형, 풍물의 유희, 풍물의 소품 등 소개	
버나	• 버나의 개념, 유희, 버나의 소품 소개	
살판	• 살판의 개념, 유래, 특징 소개	
어름	• 어름 명칭의 유래, 특징, 유희 소품 소개	
덧뵈기	• 덧뵈기 명칭의 유래, 특징, 구성, 소품 소개	
덜미	• 덜미 명칭의 유래, 특징, 구성, 소품 소개	

| 활용 방안 |

- 남사당을 중심으로 조선시대 놀이문화와 민속놀이 연구 및 교육자료 활용
- 남사당을 소재로 한 연극이나 영화, 드라마에 사실적 재현에 활용
- 남사당을 소재로 하여 지역문화발전을 위한 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)디파인 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



풍물

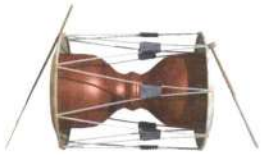


오무동



벅구놀림

| 3D 그래픽 |



장구



벅구



박첨지



피조리

| 3D 애니메이션 |



풍물 자반뒤지기



살판 자반뒤지기

전통놀이

즐거운 어울림의 미학,
전통놀이의 원형을 찾다

| 기획 의도 |

전통놀이는 예로부터 아이들의 동심을 키우고 마을의 화합을 도모하는 중요한 수단이었다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 전통놀이의 유래와 방법 등의 자료를 수집하고 그 중 100여 개의 놀이를 선정해 정확한 명칭과 놀이방법, 놀이도구, 놀이 규칙 등을 정리하고 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
우리의 놀이는	• 민속놀이의 성격 • 대동놀이를 통한 사회성 형성 • 현대의 놀이문화	텍스트, jpg
놀이의 분류 및 자료	• 전체놀이, 세시놀이, 대동놀이, 놀이대상, 시대분류, 도구놀이에 따른 놀이의 분류	텍스트, jpg 애니메이션
게임	• 고누, 칠교, 짝 맞추기의 설명과 놀이방법 소개 및 시뮬레이션	텍스트, jpg 2D 그래픽 플래시
놀이산업	• 현대의 놀이의 종류와 산업분야	텍스트, jpg
용어 및 문헌정보	• 전통놀이와 민속놀이의 개념 • 놀이의 시대적 구분 • 놀이 관련 용어 검색 및 설명 • 문헌 속 놀이 정보	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 전통놀이를 소재로 한 출판물 및 교육용 교재 · 교구 개발에 활용
- 놀이를 소재로 한 애니메이션, 방송, 게임 제작에 기초자료로 활용
- 전통놀이를 소재로 한 완구, 캐릭터 상품 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)아툰즈 | T 02-2082-2525

| JPG |



윷놀이



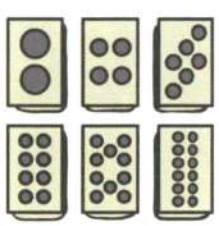
기마전

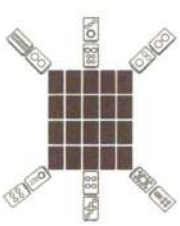


외줄타기

| 2D 그래픽 |







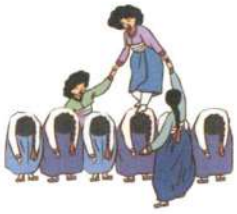


골패









놋다리밟기

| 애니메이션 |



사자놀이



풀각시놀이

전통놀이와 춤

흥겨운
전통 잔치를 엿보다

| 기획 의도 |

한국의 전통놀이에서 춤을 추는 사람은 가면을 쓰거나 인형으로 변장한 모습으로 많이 등장한다. 본 문화원형 콘텐츠는 굿놀이 33종, 농악 잡색놀이 18종, 전통춤 2종을 선정하고 그 중 변장한 인물을 중심으로 데이베이스를 구축하여, 전통놀이를 소재로 하는 각종 문화산업에 개성있는 캐릭터 소재를 제공하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
전통놀이와 춤	• 전통놀이와 춤 : 전통연희문화의 정의와 역사 • 굿놀이의 정의와 역사 • 잡색놀이의 정의와 역사	텍스트, jpg 2D 그래픽
전통놀이와 춤의 분류	• 굿놀이의 지역별 분류와 각 등장 인물 • 잡색놀이의 종류 • 학무의 개관, 인물, 구성 내용	
디지털화 된 전통놀이와 춤	• 전통놀이에 등장하는 캐릭터 2D 그래픽으로 개발	

| 활용 방안 |

- 전통놀이에 등장하는 인물을 흥미로운 캐릭터로 개발하여 다양한 팬시용품에 활용
- 전통놀이를 통해 역사문화 교육 교재 개발에 활용

| 제 작 처 |

동덕여자대학교 산학협력단 | T 02-940-4661

| JPG |



제주 영감놀이



강태공 서목시



입춘굿탈놀이

| 2D 그래픽 |



도리강관원놀이 **춘향**



경기도 당굿뒷전 **정업이**



제주영감놀이 **도깨비**



입춘탈놀이굿 **기생**



영광농악 **양반**



동해안 별신굿 **해산모**

전통혼례와 혼례음식

백년가약
그 순간을 기록하다

| 기획 의도 |

혼례는 한 쌍의 남녀가 혼인을 함으로써 가정을 만들기 위한 의례로, 지역과 가문에 따라 조금씩 다른 풍습을 가지고 있다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 시대별, 지역별 혼례절차와 음식을 연구하여 데이터베이스를 구축하고 디지털 콘텐츠화 함으로써 전통 결혼문화 연구에 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
혼례 소개	• 혼례의 어원, 혼례의 의의, 고대부터 조선시대까지의 혼례의 변천사	텍스트, jpg
혼례 절차	• 전통 혼례의 절차 : 의혼, 납채, 납폐, 친영	텍스트, jpg
혼례 음식	• 납폐음식, 폐백음식, 입맷상, 큰상음식, 이바지음식 등 혼례에 필요한 음식과 조리법	텍스트, jpg 플래시
혼례 복식	• 전통 혼례에서의 신랑, 신부 복장 소개	텍스트, jpg 동영상
혼례 유물	• 사주보, 연길보, 납폐함, 목기러기 등 전통 혼례유물	텍스트, jpg 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 전통 생활양식 연구에 기초자료로 활용
- 전통 혼례를 기반으로 새로운 혼례문화 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)질시루 | T 02-741-7411

| JPG |



사주보
사주를 적은 종이를 싼 보자기



혼서
혼인 문서. 가로 72cm, 세로 40cm 정도의 간지를 9칸으로 나뉘어 기록함



연길서
혼인 일시를 기록한 종이로 '날방이보'라고도 함



봉치떡
찹쌀로 만든 떡으로 부부의 화합을 상징하고, 떡을 2켜로 올린 것은 부부 한 쌍을 뜻함



고명닭
대표 폐백음식



구절판
폐백음식에 마른 음식을 담아내는 구절판으로 육포, 어포, 생률, 대추, 잣, 은행, 곶감쌈, 조란, 율란, 다식 등을 주로 담음

전통 혼례복식 신부 혼례복 입는 법



❶ 다리속곳, 속속곳, 단속곳, 무지기치마, 대슘치마를 입고 남치마 위에 홍치마를 입고 속적삼을 입는다



❷ 노랑 또는 연두색의 삼회장 저고리를 입는다



❸ 당의를 입는다



❹ 활옷을 입고 환관을 쓴다

조선왕실 관혼상제

엄숙하고도 화려한
왕실 결혼식을 복원하다

| 기획 의도 |

관혼상제는 관례(冠), 혼례(婚), 상례(喪), 제(祭)를 지칭하는 것으로 오늘날에도 혼례, 상례, 제례는 여전히 한국인의 생활에 큰 영향을 끼치고 있다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 조선왕실에서 이뤄진 관혼상제의 절차와 특징을 수집하여, 예를 중시한 조상의 정신을 현대적으로 재조명하고자 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
관혼상제의 이해	• 관혼상제의 의미와 시대별 변천사 • 관혼상제에 필용한 다양한 궁중물품 • 세계 각국의 관혼상제 의식 비교	텍스트, jpg 동영상, 플래시
왕실관례	• 왕실관례의 의미와 특징 • 왕실관례의 시대별 변천사 • 관련 궁중물품과 인물	텍스트, jpg 2D 그래픽 플래시
왕실혼례	• 왕실혼례의 의미와 특징 • 왕실혼례의 시대별 변천사 • 관련 궁중물품과 인물	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 플래시
왕실상례	• 왕실상례의 의미와 특징 • 왕실상례의 시대별 변천사 • 관련 궁중물품과 인물	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 플래시
왕실제례	• 왕실제례의 의미와 특징 • 왕실제례의 시대별 변천사 • 관련 궁중물품과 인물	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 플래시

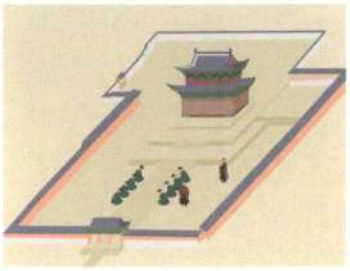
| 활용 방안 |

- 조선왕실의 관혼상제에 관한 역사교육용 교재 개발에 활용
- 조선왕실을 배경으로 하는 영화, 방송, 다큐멘터리 제작 시 사실적 재현에 활용

| 제 작 처 |

국민대학교 산학협력단 | T 02-3290-5858

| 2D 그래픽 |



명빈찬
임금이 반찬에게 관례를 행하기를 명령하는 의식



관례
머리에 관을 씌우는 의식



회빈객
술자리를 베푸는 의식

| 3D 그래픽 |



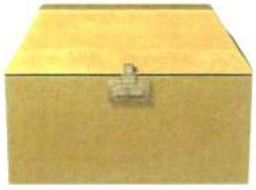
교명궤
왕세자빈을 책봉한다는 왕의 교서를 교명이라 하고 교명을 넣어두는 상자를 교명궤라 함



죽책
왕세자 혼례 때 왕세자빈을 책봉한다는 내용을 엮은 책



옥인
왕세자나 세자빈의 옥도장



주통
옥인을 담는 통



독책안상
죽책을 읽을 때 사용하는 탁자



독인상
왕세자나 왕세자빈의 도장인 옥인의 글을 읽을 때 사용하는 탁자

죽음의 전통의례와 상징세계

죽은 이를 위한 산 자의 의례,
전통 장례의식을 복원하다

| 기획 의도 |

전통 상장례 의식에 담긴 의미와 상징은 현실세계와 사후세계를 연결하는 오랜 상상력의 산물이다. 본 문화원형 콘텐츠는 전통 상장례의 역사와 절차를 옛 사료를 통해 조사하고 데이터베이스를 구축하여, 조상들의 죽음에 대한 의식을 현대적으로 재조명하고자 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
죽음의 전통의례	• 유교식 전통상장례 절차와 의미 : 전통 상장례 도구, 전통 상장례 애니메이션, 전통 상장례 멀티미디어 자료 • 불교식 다비의식의 절차와 의미 • 한국 전통 상장례의 역사	텍스트, jpg 2D 그래픽 3D VR, WMA 플래시, 동영상
죽음의 상징체계	• 구전설화로 본 사후세계 : 재생담, 환생담, 혼령담, 교류담 • 무덤과 부장품으로 본 사후세계 : 무덤 · 사후 주거공간, 부장품, 일상용품 등	

| 활용 방안 |

- 상장례를 소재로 한 교육용 만화, 애니메이션, 교재 개발에 활용
- 전통 상장례 전승을 위한 연구 및 교육 교재 제작에 활용

| 제 작 처 |

히스토피아(주) | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



신석기시대 부장품



청동기시대 부장품



고려시대 묘제

| 2D 그래픽 |



유교식 전통 상장례 절차 24단계

| 플래시 애니메이션 |



유교식 상례 절차



윤회의 굴레

줄타기원형

왕의 남자 속
남사당패 원형을 만나다

| 기획 의도 |

중요 무형문화재 58호인 광대줄타기는 줄광대라고 불리는 연희자가 허공에 매어져 있는 외줄 위에서 갖가지 방식으로 즐기는 놀이다. 본 문화원형 콘텐츠는 줄타기의 역사와 유래를 조사하고 줄타기 명인들의 계보를 데이터베이스화 하여 줄타기 전승에 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
줄타기 개요	• 줄타기의 유래, 특징, 계보도 소개	텍스트, jpg
스토리 데이터베이스	• 줄타기 관련 민담 및 설화 • 줄타기를 소재로 한 뮤지컬, 소설, 노래, 영화 소개	텍스트, jpg
줄타기 교예	• 줄타기 교예 정보를 플래시 애니메이션으로 제공	텍스트, jpg 플래시
줄타기 연회본	• 광대 줄타기 연희본 • 뜬광대 줄타기 연희본	텍스트
줄타기 사진	• 줄타기 교예 사진	텍스트, jpg
줄타기 영상	• 광대 줄타기 동영상 • 뜬광대 줄타기 동영상	텍스트, jpg 동영상

| 활용 방안 |

- 줄광대들의 민화 및 설화를 바탕으로 하는 창작 시나리오 개발에 활용
- 줄타기를 소재로 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)디파인 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



앞으로 가기



두무릎 꿇기



쌍홍잽이



외홍잽이



장단줄



줄오르기

| 플래시 애니메이션 |



두무릎 종종훑기



칠보 가새트림

팔관회

고려 최고의 문화축제,
팔관회를 감상하다

| 기획 의도 |

팔관회는 민족 고유의 전통의례에 불교의례가 더해져 만들어진 신라와 고려시대의 국가 연중행사로, 여러 토속신(土俗神)에 대한 제사와 가무(歌舞)를 겸하였다. 본 문화원형 콘텐츠는 옛 문헌 속에 나타난 팔관회에 대한 자료를 수집하고 디지털 콘텐츠화 함으로써 전통 공연문화의 현대화에 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
팔관회	• 팔관회 개요 • 천자국의 축제 : 매년 11월 15일에 거행되었던 고려 최고의 국가 행사	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 3D VR, 동영상
팔관회 연혁	• 918년 고려 태조 원년에서부터 1392년 팔관회 폐지까지의 팔관회 연표 수록	
고려개관	• 고려의 건국과 정치사, 정치구조, 사회경제구조, 사상, 과학기술, 문화, 예술, 풍습과 신앙, 대외관계 등 고려사 전반에 관한 소개	
행사도	• 고려시대 각종 행사의 기물과 인물의 배치도를 도식화하여 행사의 규모와 특징을 표현	

| 활용 방안 |

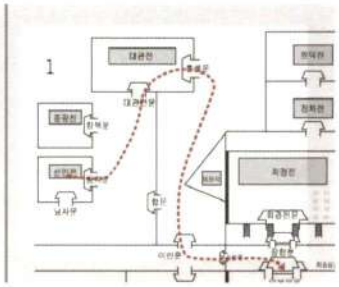
- 팔관회의 외교적 가치를 소재로 한 경제 시뮬레이션 게임 개발에 활용
- 고려시대를 배경으로 한 다큐멘터리, 영화, 드라마 애니메이션 제작 시 고증자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)프리진 | T 02-6340-1800

| 3D VR |

팔관회 궁궐 배치도
팔관회의 소화일 · 대화일 행사가 거행되었던
의봉문을 중심으로 한 궁궐의 행사 공간
점선 표시는 팔관회 의례 절차에 따라
선인전–대관전–의봉문으로 이동하고 있는
국왕의 행차행렬을 나타냄





| 2D 그래픽 |



팔관회 백관관리



팔관회 호위 군인



선



수



번

한국의 전통 춤

고이접어 나빌레라!
한국 춤을 감상하다

| 기획 의도 |

한국의 전통 춤은 기본 형식은 있지만 시대와 춤추는 사람에 따라 새롭게 꾸며지며 동작도 달라지는 특징을 가지고 있다. 본 문화원형 콘텐츠는 점점 사라져 가는 전통 춤의 계승과 보존을 위해 한국 춤의 자료를 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 다양한 문화산업에 활용될 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국의 춤	• 한국 춤의 역사 • 한국 춤의 기능상 · 직능상 · 예술학적 · 사회과학적 분류 • 한국 춤의 유형별 분류 : 종교의식 · 민속춤 · 교방춤 · 궁중정재의 춤 • 한국 춤의 분포 : 풍속적 · 사회환경적 조건에 따른 춤의 분포 • 한국 춤의 특징 : 춤의 원류, 원형적 요소, 움직임과 표현	
중요 문화재	• 살풀이 춤의 유래와 특징 • 승무의 유래와 특징 • 처용무의 유래와 특징 • 태평무의 유래와 특징 • 진주검무의 유래와 특징 • 승전무의 유래와 특징 • 학연화대합설무의 유래와 특징	텍스트, jpg 3D 그래픽 동영상
사이버 전수관	• 동영상, 사진을 통해 본 한국 전통 춤	

| 활용 방안 |

- 한국의 전통 춤 전승자들을 위한 교육 교재, 동영상 개발에 활용
- 전통 춤을 소재로 한 영화, 다큐 등 영상산업의 창작소재 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)프리진 | T 02-6340-1800

| JPG |



기사사연도의 처용무
조선 조 숙종 때의 궁중연회를 그린 〈기사사연도(耆社私宴圖)〉의 부분도로 처용무(處容舞)를 추는 모습이다



능행도 진연반차도의 궁중정재
능행도(陵行圖) 8폭병풍 중 〈진연반차(進宴班次)〉라는 그림으로 정조가 아버지(사도세자)의 묘소를 수원으로 옮기고, 혜경궁 홍씨의 회갑연을 그 곳에서 베풀 때의 행사를 그린 것이다



단원 김홍도의 무동
삼현육각((三絃六角)의 장단에 맞추어 신명나게 추어대는 무동을 그린 풍속화로 단원 김홍도의 작품으로 조선시대 음악 문화의 한 단면을 잘 보여주는 그림이다



이매방류 살풀이춤



한영숙류 승무



씻김굿



농악



도당굿

한국의 탈
탈춤

민중예술의 종합체,
탈춤의 흥에 빠지다

| 기획 의도 |

탈춤은 판소리와 더불어 조선후기 민중문화를 대표하는 종합예술이다. 본 문화원형 콘텐츠는 다양한 인물과 음악, 수많은 재담과 춤 등의 연극적인 요소가 풍성한 탈춤의 원형을 복원하여 후대에도 소중한 문화유산으로 전승될 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하여 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
탈춤의 이해	• 탈춤의 유래 • 탈춤의 발생 · 형성 · 전승 • 탈춤의 분포와 계통 • 탈춤의 주제와 내용 • 탈 이야기	텍스트, jpg 플래시
탈춤 공연	• 봉산탈춤, 수영들놀음, 고성오광대 등 대표 탈춤 영상	텍스트, jpg 동영상
탈	• 탈관상 보기 • 탈사진 자료실	텍스트, jpg 3D 그래픽 3D 동영상
탈 제작과정	• 전통탈 제작 : 전통탈 제작과정, 재료 및 제작기법 • 창작탈 제작 : 창작탈 제작과정, 탈의 창작, 창작탈의 특징	텍스트, jpg 동영상
캐릭터	• 대표 탈춤에 등장하는 캐릭터 • 캐릭터의 다양한 구성요소 조합 체험	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
플래시 애니메이션	• 탈춤 3D 애니메이션	텍스트, jpg 플래시 3D 애니메이션

| 활용 방안 |

- 탈춤을 소재로 한 만화, 애니메이션, 게임 등 국내 각종 영상산업 제작에 활용
- 탈춤의 연구와 전승자들을 위한 교육 교재 및 DVD 개발에 활용
- 탈춤을 소재로 한 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

(사)민족미학연구소 | T 051-513-5898

| JPG |

봉산탈춤



노장



사당



서방님

고성탈춤



말뚝이



홍백양반



중앙황제양반

| 플래시 애니메이션 |



창작 단편 애니메이션



비비양반 이야기

화성의궤

조선시대 르네상스,
화성 건축의 모든 것을 담다

| 기획 의도 |

조선시대 정조 때 편재된 두 편의 의궤(儀軌)인 수원성(華城)의 공사 보고서 「화성성역의궤(華城城役儀軌)」와 정조가 수원으로 행차하는 과정을 기록한 「원행을묘정리의궤(園幸乙卯整理儀軌)」를 기초로 화성의궤 이야기를 구성하였다. 본 문화원형 콘텐츠는 조선시대의 르네상스라 불리는 정조 즉위기의 건축문화에 관한 자료를 수집하고 데이베이스를 구축하여, 현대 각종 산업에 적용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
반차도	• 반차도 수록 ※ 반차도란? 조선시대 국가에서 중요 의식을 할 때 문무관리를 비롯하여 행사 참여자들이 배치되는 차례를 그려 놓은 그림 • 반차도 더 알아보기 : 조선 군사체제 · 군사직급 · 일반중앙행정 · 특수행정관제 등 소개	텍스트, jpg 플래시
행차이야기	• 「원행을묘정리의궤(園幸乙卯整理儀軌)」를 바탕으로 정조임금의 화성행차 8일간의 행사를 중심으로 체험형 시뮬레이션으로 구성 • 조선시대 복식, 제사의례, 과거종류, 과거시험, 군사기초, 진법훈련, 훈련방법, 훈련내용	텍스트, jpg 동영상
화성이야기	• 화성의 도시구성 : 이읍계획, 신도시 화성, 현릉원과 용주사 • 화성성곽 : 성곽과 성벽, 성문, 방어시설 • 화성행궁 : 건립과 운영, 건축 • 화성공사 : 자체수급, 연장과 기기, 공사비용, 공사인력	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
정조이야기	• 정조의 등장에서부터 화성 건설에 이르기까지 정조의 일대기와 업적	텍스트, jpg 플래시 3D 애니메이션

| 활용 방안 |

- 화성 건축 과정 복원을 통해 조선후기의 건축양식 연구의 기초자료로 활용
- 화성 성곽을 모형으로 한 아동용 교구 개발에 활용
- 지역문화 발달을 위한 테마관광프로그램 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)포스트미디어 | T 02-538-7200

| JPG |



동암문 성곽과 성벽



팔달문



봉돈

| 2D 그래픽 |



반차도
정조가 1795년(정조 19년) 어머니인 혜경궁 홍씨의 회갑을 맞아 사도세자(장헌세자)의 묘소를 참배하기 위해 화성으로 가는 행렬을 그린 그림

| 3D 콘텐츠 |



금군별장



별운검



자궁가교

효명세자와 춘앵전의 재발견

조선 최고의 문화기획자,
효명세자를 재발견하다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 조선시대 최고의 문화기획자였던 효명세자가 남긴 작품을 수집하여 그 가치와 의의를 후대에 기록하고자 개발되었다. 또한 당시 궁중문화를 재조명함으로써 조선시대의 공연문화의 입체적 해석이 가능하도록 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
시나리오	• 조선후기 궁중문화의 황금기를 이룩한 효명세자의 대표작품인 「춘앵전」 시나리오 배경, 등장인물 등	텍스트, jpg
효명세자	• 효명세자와 역사적 상황 • 효명세자와 궁중정재 • 효명세자와 예악정치	텍스트, jpg
춘앵전	• 춘앵전 소개 : 문헌자료, 도상자료, 복식자료, 무보자료, 연표자료 • 연행공간 : 19세기의 연경당, 21세기의 연경당, 연정당 고증 자료 • 디지털 복원 : 「춘앵전」 시나리오를 바탕으로 한 복식, 캐릭터 디지털 복원자료	텍스트, jpg 동영상 3D VR
궁중정재	• 군왕에게 드리는 모든 재예(才藝)를 통칭하는 정재의 특성과 종류 • 의궤와 홀기 • 이미지 자료실	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 춘앵전의 춤사위를 재현하는 3D 애니메이션 개발에 활용
- 조선시대 궁중무용을 비롯해 궁중문화 전반을 소개하는 교육 교재 제작에 활용

| 제 작 처 |

(주)스페이스일루젼 | T 031-914-6574

| JPG |



춘앵전
순조가 1828년에 순조와 숙원왕후의 탄신을 기념하며 순조의 아들 효명세자가 창작한 궁중무용



선유락
조선중기 정조에 이어 고종 말까지 궁중 연향에서 펼쳐진 군무



관동무
송강 정철이 관동산수의 수려함을 노래한 〈관동별곡〉에서 유래한 군무

| 2D 그래픽 |



여령 캐릭터
춘앵전의 여령은 화관을 쓰고 황초단삼, 홍초상, 초록하피, 홍단금루수대, 오색한삼, 홍금수구, 초록혜를 착용한다

무동 캐릭터
춘앵전의 무동은 아견모를 쓰고, 흰색 바탕의 검은 선을 두른 천수의 옥색 바탕의 흑색 선을 두른 치마, 녹사쾌자, 홍한삼, 오사대, 호화를 착용한다



문헌자료 : 무신년「진작의궤」

| 3D VR |



연경당



춘앵전

찰칵 QR코드

문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010







문화 기타



경성의
유흥문화공간

조선 로맨티스트들의
낭만을 엿보다

| 기획 의도 |

20세기 접어들어 우리나라에 서양문화가 전파되기 시작하면서 수도인 경성의 문화형성에 큰 영향을 끼쳤다. 이에 본 문화원형 콘텐츠는 경성의 한 문화로 자리잡은 유흥문화를 조사하고 수집된 자료를 디지털 콘텐츠화 함으로써 근대 경성의 문화를 보다 정확히 이해하는데 기여하고자 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
유흥문화 공간	• 경성 유흥문화 지도 : 당시 카페와 다방을 중심으로 한 경성 유흥문화 지도와 사진	텍스트, jpg 3D 그래픽
유흥문화 인물	• 당시 연예인, 작가, 여급 등 소개	텍스트, jpg
유흥문화 사건	• 당시 유흥문화 공간을 중심으로 일어났던 다양한 사건 내용	텍스트, jpg 플래시
창작 시나리오	• 경성의 유흥문화 공간을 배경으로 한 시놉시스와 트리트먼트	텍스트, jpg
유흥문화 산책	• 당시 유흥문화 공간인 카페와 다방을 애니메이션으로 재현	텍스트, jpg 플래시
갤러리	• 유흥문화 공간 및 소품 3D 그래픽 복원 • 당시 모던보이, 모던 걸 2D 그래픽 복원	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
심화자료	• 1930년대 유행했던, 음악, 영화 패션, 광고 소개	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 근대 경성을 배경으로 한 영화, 드라마, 출판물에 창작소재 제공
- 한국 근현대사 교육을 위한 자료로 활용

| 제 작 처 |

단국대학교 산학협력단 | T 031-8005-2197

| JPG |



고복수 가수



이난영 가수



나혜석 작가



이상 작가

| 3D 그래픽 |



카페 마루비루관의 건물 외관

| 2D 그래픽 |



조선철도호텔 다방 내부

| 2D 지도 |



경성 유흥문화 공간지도

| 애니메이션 |



경성 유흥문화공간 산책

고려사람

까레이스키,
그들의 땅에 가다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 한민족의 국외 개척의 현장을 복원하고 관련된 자료를 현대 디지털 환경에 맞게 보존하기 위해 개발되었다. 이에 140여년 전부터 이뤄진 고려인의 이주개척사에 대한 자료를 수집하여 디지털 환경에 맞게 가상체험관과 스토리뱅크를 제작하여, 일반인들이 당시 고려인들의 삶을 이해하는데 기여하고자 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개 발 형 식
이주 개척사	• 고려인의 이주개척사 개요와 시기별 · 지역별 이주개척사	텍스트, jpg
스토리뱅크	• 원형스토리 은행 : 고려인의 이주개척사 과정을 소재별로 분류하여 시나리오로 구성 • 시놉시스 은행 : 원형스토리의 내용을 기반으로 창작 및 개발한 시놉시스 제공 • 인물 은행 : 고려인 이주개척사의 주역들 가운데 시기와 지역, 분야별로 두드러진 인물 30명을 선별해 창작소재로 개발 • 아이템 은행 : 고려이주사의 흥미로운 이야기를 담은 창작소재 제공	텍스트, jpg 동영상 일러스트
사이버박물관	• 고려인 생활문화전시관 : 고려인들의 생활문화를 체험해 볼 수 있는 공간 • 타민족 생활문화전시관 : 중앙아시아의 주요 민족들의 생활모습 설명 및 이미지 제공	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 VR
가상현실체험	• 고려인 문화에 대표적인 랜드마크를 가상현실체험관으로 복원	텍스트, jpg 플래시

| 활용 방안 |

- 고려인 이주개척사를 소재로 한 영화, 드라마 등 영상산업에 기초자료로 활용
- 애니메이션, 플래시 등 다양한 미디어와 연결되는 온라인 콘텐츠 개발에 활용

| 제 작 처 |

한국외국어대학교 산학협력단 | T 031-330-4687

| JPG |



고려극장



김병화농장 박물관



고려인의 결혼모습

| 2D 그래픽 |



우크라이나 남성 전통의복



카자흐스탄 여성 전통의복



우즈베키스탄 여성 전통의복



도스티줴니예 마을사만늬 돔



러시아 전통주거



우크라이나 전통주거

| VR |



신한촌 블라스보스톡 외관 한인 집성촌



김병화농장 한국인이 주축이 된 중앙아시아의 다민족 대형복합농장

국가 문화상징
무궁화

대한민국의 꽃,
무궁화를 다시 보다

| 기획 의도 |

무궁화 문화원형 콘텐츠는 우리나라의 상징인 무궁화에 대한 종합적이고 체계적인 데이터베이스를 구축하여 관련된 캐릭터 및 스토리라인 개발을 목표로 하였다. 이에 무궁화를 바탕으로 다양한 캐릭터를 개발하여 국가 홍보, 교육산업, 문화산업에 활용될 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
무궁화 소개	• 다양한 각도에서의 무궁화의 의미 및 가치 조명 • 나라꽃 무궁화, 생활 속의 무궁화, 세계의 국화	텍스트
문헌 속 무궁화	• 문헌 속에 나타난 무궁화 기록	텍스트, jpg
이야기 속 무궁화	• 무궁화 옛 이야기 • 수난받은 무궁화 이야기 • 무궁화 관련 시놉시스	텍스트, jpg
무궁화 종류	• 배달계, 백단심계, 적단심계, 자단심계, 청단심계, 아사달계, 외래종 무궁화	텍스트, jpg
이미지 갤러리	• 무궁화 라인아트 및 갤러리 • 무궁화 캐릭터 • 무궁화 예술작품 • 무궁화 산업디자인	텍스트, jpg 일러스트

| 활용 방안 |

- 국가 홍보물 및 홍보상품 개발에 활용
- 게임, 애니메이션, 도감, 출판, 웹툰 등 다양한 문화콘텐츠 산업에 활용

| 제 작 처 |

(주)한양씨티허브 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



눈뫼 배달계



새빛 백단심계



새아사달 적단심계



계월향 자단심계



파랑새 청단심계



평화 아사달계



무궁화 산업디자인

| 일러스트 |



한서

소월

신청조

수줍어

근대 초기 한국문화 과거로 가는 시간여행

또 다른 우리의 모습이
거기 있다

| 기획 의도 |

19세기 후반부터 20세기 초기의 한반도 정세는 주변국의 전쟁과 외세 개항으로 매우 혼란스러웠다. 본 문화원형 콘텐츠는 당시 서양문물의 도입으로 변화하는 생활상을 한 눈에 알아볼 수 있도록 데이터베이스를 구축하여, 현대사를 이해하는데 기초자료로 활용될 수 있도록 개발되었다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
비숍의 조선여행	• 영국 지리학회 최초 여성회원인 여행가 이사벨라 버드 비숍의 조선 여행기	텍스트, jpg 플래시
국가만들기	• 대한제국 개국과정 소개	텍스트, jpg
한강을 거슬러 오르는 기선	• 18세기 말 이양선 출몰사건과 병인양요, 신미양요의 발발 계기 및 이후 국내 정세	텍스트, jpg 3D 그래픽
기차가 질주하다	• 경인선 개발 과정과 일화 소개	텍스트, jpg
전차로 서울구경	• 전차 개통식 이후 서울의 변화상	텍스트, jpg
활동사진을 보러가다	• 사진술의 도입과 근대초기 사진 • 신식 음악의 보급	텍스트, jpg
개화꾼의 하루	• 개항과 함께 달라진 복식, 생활양식 소개	텍스트, jpg
신사고의 낯선 체험들	• 서양문물의 도입으로 나타난 다양한 변화	텍스트, jpg

| 활용 방안 |

- 근대사 연구와 관련 출판물 제작에 활용
- 개항기를 배경으로 하는 영화, 드라마 등 영상제작에 기초자료로 활용

| 제 작 처 |

(사)한국문화정책연구소 | T 02-730-0751

| JPG |



양반댁 마님



교자를 타고 행차하는 조선의 젊은 고관



경인선 개통 당시 사진1



경인선 개통 당시 사진2

| 3D 그래픽 |



이양선





경인선과 기차



| 플래시 애니메이션 |



비숍의 조선 여행길

디지털
여항문화

조선후기 지식인,
여항인들의 예술을 살피다

| 기획 의도 |

여항인(閭巷人)은 조선시대에 한양에 거주하며 역관, 의관, 관상감원, 율관, 화원, 산원 등의 직업을 가졌던 기술직 중인을 뜻한다. 본 문화원형 콘텐츠는 여항인들의 일상, 직업, 문화 활동을 복원하고 디지털 콘텐츠화 하여 조선시대를 배경으로 한 각종 문화산업에 창작소재로 활용할 수 있도록 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
시나리오 뱅크	• 여항인들의 일상, 직업, 문화 등을 소재로 한 시나리오 • 각 시나리오별 시놉시스, 에피소드, 인물계보	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 애니메이션
여항 문화관	• 생활관 : 여항인들의 주요 거주지와 활동지역 지도 • 문화산책 : 여항인들의 주요 예술, 문화공간 지도	
여항 백과	• 인물 : 여항문화를 이끌었던 인물을 시기별 · 직업별로 구분 • 문예 : 여항인들의 문학, 회화, 음악, 시사 작품 소개 • 직업 : 역관, 의관, 율관, 화원 등으로 활동했던 여항인의 직업	

| 활용 방안 |

- 여항인들의 삶과 예술을 조명함으로써 조선후기 여가문화 연구와 교육 자료로 활용
- 조선시대를 배경으로 하는 영화, 드라마, 다큐멘터리 제작에 고증자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)블루엔씨지 | T 02-525-2462

| 텍스트 |



가객 김성기 시나리오

등장인물
김성기(남) 거문고의 명인
김천택(남) 경정단 가잔 창시자
목호룡(남) 지관 출신으로 동지충추부사
왕세기(남) 거문고의 재가로 김성기의 스승

출처 : 일사유사, 이향견문록

| 3D 그래픽 |



서안



죽제필통



타구



문갑



백동제등잔걸이



필묵통

우리 꽃문화 디지털 형상화 사업

향긋하고 강인한
한국의 꽃을 감상하다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 꽃이 지닌 아름다움과 가치를 공유하기 위해 꽃의 이미지를 상징화 하여 개발하였다. 우리의 역사, 문학, 풍습에 나타나는 꽃의 이미지와 이야기를 수집하고 데이터베이스를 구축하여, 현대 산업에 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
우리 문화 속의 꽃	• 역사에 나타나는 꽃 이미지 • 문학에 나타나는 우리 꽃 • 풍습에 나타나는 우리 꽃 • 종교의례에 나타나는 우리 꽃	텍스트, jpg 2D 그래픽
우리 꽃 이야기	• 우리나라 전역에 나타나는 꽃의 종류와 효능, 생태 정보	
우리 꽃 모양새	• 꽃과 나무의 이미지를 2D 그래픽화	

| 활용 방안 |

- 꽃을 소재로 한 전통 이야기를 발굴해 만화, 애니메이션 등의 시나리오 개발에 활용
- 조경산업의 활성화를 위한 자료로 활용

| 제 작 처 |

(주)블루디씨 | 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀 문의

| JPG |



국수나무



백목련



오미자



라일락



너도바람꽃



섬초롱꽃

| 2D 그래픽 |



밤나무
6월 초에 피는 밤꽃 향기에서 사랑을 고백하는 연인의 모습을 표현



접시꽃
매일 새롭게 피는 접시꽃을 표현



작약
왕자를 기다리며 그리워하는 공주의 아련한 모습과 함박꽃으로 변해가는 모습을 표현

조선왕조 아동교육

엘리트 교육의 산실,
조선 왕세자 교육의 비밀이 공개된다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 인성과 예절교육을 중시했던 조선왕실의 아동교육법을 현대 교육에 접목하고자 개발되었다. 이에 조선왕실의 대표 교육법을 조사하고 데이터베이스를 구축해 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
왕세자교육	• 왕세자 입학례 : 왕세자의 입학연령, 입학 절차 소개 • 세사시강원과 서연관 : 관원의 구성, 자격, 대우 • 왕세자의 교육방식 • 왕세자 교육내용과 교재	텍스트, jpg
아동교육	• 서당교육의 내용 및 기본교재 • 서당훈장의 역할 및 자격, 훈장에 대한 사회적 지위 • 서당의 역할과 기능	텍스트, jpg
시각자료	• 조선시대 대표 서당의 이미지 • 교재 및 교구 이미지	텍스트, jpg 애니메이션 일러스트
교육학적 해석	• 왕세자의 시험제도 및 심신 수련법 • 아동의 발달 시기에 따른 왕세자 교육법 • 유교 유아교육 사상의 원리	텍스트, jpg
원천자료 해제	• 격몽요결, 명심보감, 소학, 사자소학 등 당시 교재의 주요 내용	텍스트, jpg
시나리오	• 구성요소별 시나리오 : 캐릭터, 시대적 배경, 교육내용으로 분류된 시나리오 • 주제별 시나리오 : 인성교육 및 지성교육으로 분류한 전체 시나리오	텍스트

| 활용 방안 |

- 조선왕조 아동교육을 바탕으로 학부모, 선생님을 대상으로 한 교육법 콘텐츠 개발에 활용
- 어린이들의 인성과 예절교육을 위한 만화, 애니메이션 개발에 활용

| 제 작 처 |

세종대학교 산학협력단 만화애니메이션연구소 | T 02-3408-4173

| JPG |



자선당의 전경



자선당 내부
세자의 방



비현각의 내부
세자가 공부하던 방



월천서당



도산서원



이계서당

| 애니메이션 |



김민영



책거리



운곡서당의 전경

캐릭터 : 김민영 **원천자료** : 조선시대 평민 아동

캐릭터 소개 : 민석이의 동생으로 형과 다르게 장난꾸러기이다. 하지만 형과 아버지에게만은 순종적이다.
대신 어머니에게는 여전히 응석을 부린다. 가끔 늙으신 할머니의 행동이 이해가 가지 않을 때가 있다.
노인들은 모두 이상한 존재라는 생각을 하고 있다.

택견의
미완성 별거리 8마당

심신을 단련하는 전통무예,
택견의 정신을 잇다

| 기획 의도 |

택견은 민족 고유의 무술로 서두르지 않고 여유있는 몸놀림을 보여주는 전통 무예이다. 본 문화원형 콘텐츠는 택견의 원형이라 할 수 있는 '별거리 8마당'을 인간문화재의 재현을 통해 현대인이 쉽게 접근하고 이해할 수 있도록 디지털 콘텐츠화 하여 개발하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국 전통무예와 택견	• 택견의 개요 • 삼국시대에서부터 현대에 이르기까지 시대별 택견의 변천사	텍스트, jpg
택견의 세계	• 택견의 명칭과 어원 • 택견의 원리, 정신, 특징 • 택견의 전통적 경기방식	텍스트, jpg
택견의 전승과정	• 택견의 시대별 계보 • 택견 명인열전 • 택견 원형스토리를 기반으로 한 시나리오	텍스트, jpg
택견 배우기	• 택견의 기본동작 및 주요동작	텍스트, jpg 동영상
택견 별거리 8마당	• 택견 별거리 설명과 소개 및 주요동작	텍스트, jpg 일러스트
택견의 응용	• 택견 생활체조 설명과 동작 소개 • 택견 명인의 스토리를 만화화한 한 에듀테인먼트 교재 • 택견을 수련하는 캐릭터 개발	텍스트, jpg
택견의 경기규칙과 기술용어	• 현대 택견의 경기규칙 • 택견의 기술용어	텍스트

| 활용 방안 |

- 택견의 별거리 8마당을 담은 DVD 제작과 교육 교재 개발에 활용
- 택견 캐릭터 상품(완구, 도장 판촉상품, 도장, 심사용품 등)의 2차 문화상품 개발에 활용

| 제 작 처 |

(주)메세나코리아 | T 02-335-7533

| JPG |





맞서기 기본동작





별거리 8마당 기본동작

| 일러스트 |



후려차기



무릎 올려재기



낚시걸이

택견의 이야기와 동작

민족 고유의 맨손 무예,
택견의 맥을 잇다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 원시시대부터 존재했던 맨손 무예인 택견의 유래를 조사하고 모든 동작을 연구하여 디지털 콘텐츠화 하였다. 택견을 소재로 한 시나리오와 동작을 중점으로 택견 계승자는 물론 일반인들도 택견에 대해 보다 체계적이고 전문적인 정보를 활용할 수 있도록 구성하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
택견 소개	• 택견의 정의와 기법, 어원, 특징	텍스트, jpg
택견 이야기	• 삼국, 고려, 조선, 근대에 이르기까지 역사, 문헌자료에 나타난 택견 자료	텍스트, jpg
택견 동작	• 택견의 기본동작 및 활용동작을 사진과 동영상	텍스트, jpg 동영상
콘텐츠몰	• 관련 자료, 이미지, 동영상	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽 플래시

| 활용 방안 |

- 택견에 관련된 인물의 주요기술 등의 정보를 바탕으로 애니메이션, 영화, 드라마 제작 시 활용
- 택견을 활용한 웰빙 콘텐츠를 개발하여 출판물 및 교육용 콘텐츠 등에 다양하게 적용

| 제 작 처 |

한국외국어대학교 산학협력단 | T 031-330-4687

| 2D 그래픽 |



빗밟기



안낚걸이



덧걸이

| 3D 그래픽 |



딴죽받기



차기받기



얼러넘기기

| 플래시 애니메이션 |



조선조 방패군 선발대회



태백산의 호랑이 신돌석

한국인 얼굴유형

얼굴에서 가장
한국스러움을 발견하다

| 기획 의도 |

본 문화원형 콘텐츠는 한반도 내 얼굴 유전자의 유입경로를 추정하여 한민족 기원의 생물학적 단서를 찾기 위해 개발하였다. 또한 한반도의 얼굴 특징과 세계 여러 민족의 얼굴 특징을 비교하여 한국인의 유전적 특징을 정의하기 위해 디지털 콘텐츠화 하였다.

| 콘텐츠 구성 |

구 분	내 용	개발형식
한국인 얼굴의 이해	• 얼굴의 언어적 · 해부학적 정의 • 얼굴을 이루는 골격, 근육, 피부 및 주름 • 얼굴을 이루는 구성 요소	텍스트, jpg
한국인 얼굴의 분석	• 얼굴 계측 분석 방법	텍스트, jpg
한국인 얼굴의 분류	• 한국인의 시대별 · 지역별 · 연령별 · 계층별 · 체질별 분류 및 이미지	텍스트, jpg
콘텐츠몰	• 한국인의 분류별 2D · 3D 이미지 제공	텍스트, jpg 2D · 3D 그래픽
초상화로 보는 선조들의 얼굴	• 조선시대 초상화에 담긴 조상의 얼굴	텍스트, jpg
인물열전	• 역사 속 대표 인물을 3D 그래픽으로 복원	텍스트, jpg 3D 그래픽

| 활용 방안 |

- 여러 민족의 얼굴 특징을 비교하여 한민족 고유의 얼굴 유형을 가늠하고 관련 학문을 연구하는데 기초자료로 활용
- 얼굴과학의 기반을 마련하고 이를 바탕으로 얼굴의학, 얼굴공학 발전에 기여

| 제 작 처 |

한서대학교 | T 041-660-1783

| 디지털 콘텐츠 |

만달인 이만 년 전 경 지금의 북한 평양 근처 만달리 거주



두상모형



2D 그래픽



3D 그래픽

중서부(여자) 경기도에서 충남일원으로 북쪽 내륙의 북방계와 서해안으로부터 남방계의 영향을 받은 얼굴형



두상모형



2D 그래픽



3D 그래픽

사상체질별 얼굴유형



태양인 남자



태음인 여자



소양인 남자



소음인 여자

창작소재
수행기관 리스트

| 정치 · 경제 · 생업 |

콘텐츠명	제 작 사	연 락 처
고대에서 조선시대까지 정변관련 콘텐츠	• (주)여금	02-703-9668
고려 거상의 현대적 조명	• (주)블루엔씨지	02-525-2462
구한말 외국인의 공간, 정동	• 명지대학교 산학협력단	031-330-6885
나루와 주막	• 대구한의대학교 산학협력단	053-819-1213
독립신문과 만민공동회	• (재)서재필기념사업회	02-2012-6000
디지털 한강, 한강 생활문화 콘텐츠	• (주)역사만들기	02-776-6832
물류와 문류기반의 항구문화	• 인하대학교	032-860-7241
사냥, 전통 수렵비법 콘텐츠	• (주)다할미디어	02-3466-5381
상인과 상업활동	• 세종대학교 만화애니메이션연구소	02-3408-4173
암행어사	• (주)레디소프트	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
전통 고기잡이	• 목포대학교 도서문화연구소	061-450-2952
조선시대 유배문화	• (주)세종에듀테인먼트	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
조선시대 형구와 형벌이야기	• 혜천대학 산학협력단	042-580-6022
조선후기 시장	• (주)시스월	02-2127-9132

| 종교 · 신앙 |

콘텐츠명	제 작 사	연 락 처
강릉단오제	• 강릉문화원	033-648-3014
바다문화의 원형 당제	• (주)두김	061-287-0005
승려의 생활	• (주)디자인피티	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀

콘텐츠명	제 작 사	연 락 처
씨나락	• 동우애니메이션(주)	02-3282-9500
오방대제	• 국민서관(주)	070-4330-7892
우리 성(性)신앙	• (주)미래듀	02-2109-5909
운주사	• (재)광주정보문화산업진흥원	062-350-2410
전통 부적문화의 원형	• (주)코리아비주얼스	02-3438-0285
한국의 굿	• 연세대학교 산학협력단 국학연구원	02-2123-3501

| 인 물 |

콘텐츠명	제 작 사	연 락 처
고려사에 등장하는 인물유형	• (주)와이즈온	02-569-6661
고려시대 여인의 당당하고 의연한 삶	• (주)애듀미디어	02-7600-0069
기생	• 한국방송통신대학교	02-3668-4750
삼국사기	• (주)가민정보시스템	062-651-0259
신라화랑 디지털 콘텐츠	• (주)엠디에이치	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
신여성문화	• (사)한국여성연구소	02-877-6206
우리 역사 최초의 여왕, 선덕여왕	• (주)다할미디어	02-3466-5381
원효대사 스토리뱅크	• 동국대학교 산학협력단	02-2260-8518
조선시대 기녀문화	• (주)에듀매니저	02-3668-4750
최승희 춤	• 발해게이트	02-403-0937
e조선궁중여성	• 글로브인터랙티브(주)	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀

| 문 학 |

콘텐츠명	제 작 사	연 락 처
건국설화 이야기	• 전남대학교 역사문화연구센터	062-530-1284
디지털 삼국유사 사전, 박물지 시범개발	• 고려대학교 아세아문제연구소	02-3290-2032
바리공주 서사창작	• 한국예술종합학교	02-746-9055

콘텐츠명	제 작 사	연 락 처
백두산	• 호서대학교 벤처전문대학원	041-540-5032
불교설화	• (재)전남문화재연구원	061-334-8365
새롭게 펼쳐지는 신화의 나라	• 건국대학교 산학협력단	02-450-3331
신화의 섬, 제주	• 서울시스템(주) 솔트워크	02-510-0700
야담을 통한 시나리오 창작 소재	• (주)굿소프트웨어랩	02-552-3140
연오랑 세오녀	• 정동극장	02-751-1910
용궁	• (주)굿게이트	02-885-7470
유산기 콘텐츠	• (재)한국국학진흥원	054-851-0742
이야기 온천사	• 상명대학교 산학협력단	041-589-0733
인귀세상	• 한양대학교 산학협력단	02-2220-2168
조선시대 대하소설	• (주)엔브레인	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
중국 판타지 문학의 원류를 찾아서	• (주)아툰즈	02-2082-2525
처용설화	• 동의대학교 산학협력단	051-890-2401
천하명산 금강산	• (주)위드프로젝트	033-242-7932
판타지 삼국유사	• 위덕대학교 산학협력단	054-760-1071
표해록	• (주)메타미디어	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
한국 신화	• 동아시테크(주)	02-3218-4500
한국 정령연구를 통한 극장용 장편 애니메이션 제작	• (주)연필로 명상하기	02-318-4564
한국 호랑이	• (주)플라잉피그	02-752-4125
한국설화 인물유형	• (주)광주방송	02-782-1043
한국적 감성에 기반한 이야기 콘텐츠	• (주)대웅에듀미디어	02-508-1996
한국의 도깨비	• (주)네오그라프	070-7116-0808
한글 조립 및 발음 알림장	• (주)오비에스파크	02-3454-1164
함께 읽는 용비어천가	• 주식회사 펀섬	02-6907-9831
혜초의 왕오천축국전	• KAIST	042-350-8835

| 의·식·주 |

콘텐츠명	제 작 사	연 락 처
고려복식	• (주)드림한스	02-2108-7711
고려시대 주거공간	• (주)씨투케이솔루션즈	070-4032-6338
공연문화의 원형인 근대 극장 원소스 개발	• (주)온퓨즈	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
디지털 창덕궁	• 글로브인터랙티브(주)	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
디지털 콘텐츠로 보는 앙코르왓	• (주)시지웨이브	02-380-3370
목조건축 부재별 조합 조립체험	• 명지전문대학 산학협력단	02-300-1040
사진으로 보는 한국 전통건축	• 엔티디산업	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
사찰 건축 디지털세트, 절집	• (주)여금	02-703-9668
서울 4대문 안 길 이름 스토리 콘텐츠 개발	• 한국산업정보연구소	02-3473-4666
옛 집	• (주)여금	02-703-9668
와인문화	• (주)애듀미디어	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
재미있는 세시음식 이야기	• (사)한국전통음식연구소	02-741-5411
전통 건축과 장소	• (주)하우스세이버	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
전통 머리모양과 머리 치레거리	• 중앙대학교 산학협력단	02-820-6625
조선시대 식문화원형	• (주)토스코리아	02-583-6494
한국 술문화	• (주)디지털에볼루션	02-701-5975
한국 전통 문화공간인 정원과 정자	• 주식회사 마인테크	031-455-204
한국 전통의 담	• 주식회사 너와플러스	02-742-6796
한국 최초 조선 요릿집 '명월관'	• 한양대학교 산학협력단	02-2220-2168
한국의 고유복식	• 이화여자대학교	02-3277-3721
한국의 고택	• 한국고택문화재 소유자협의회	033-646-3270
한국의 전통 장신구	• 숙명여자대학교 산학협력단	02-710-9290
한국의 전통다리	• (주)아이온게임	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀

회 화

콘텐츠명	제 작 사	연 락 처
감로탱의 디지털 복원	• 한서대학교	041-660-1783
기산 풍속도	• (주)제이디에스인포테크	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
고구려 고분벽화	• 숙명여자대학교 산학협력단	02-710-9290
디지털 민화	• 중앙대학교	02-820-6626
조선시대 동물화첩	• 이화여자대학교 산학협력단	02-3277-3721
탐라순력도	• 버츄얼빌더스(주)	02-312-9249
풍속화 콘텐츠	• (주)나노픽처스	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
한국의 불화	• 호남대학교	062-940-5114

미술 · 공예

콘텐츠명	제 작 사	연 락 처
경기도자 문화원형	• 경기디지털아트센터	032-623-8070
궁중문양	• 국립고궁박물관	02-3701-7652
길상이미지	• (주)골든벨애니메이션	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
단청문양	• (주)엔알케이	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
디지털 폰트	• (주)윤디자인연구소	070-8277-7002
디지털 한국석탑	• 전남대학교 문화예술특성화사업단	062-530-1284
백제금동대향로	• 대전문화산업지원센터	042-866-5079
산사의 소리	• (재)불교방송	02-705-5513
숨 쉬는 갈색 도자기, 옹기의 이야기 창작 소재	• (재)울산문화산업개발원	052-903-5119
오색채운	• 이화여자대학교 색채디자인연구소	02-3277-3953
우리의 장승	• (주)디지털코리아루트	032-212-3379
자수문양	• 국립민속박물관	02-3704-3253
전통 일간과 철제연장 사용의 디지털 콘텐츠	• (재)청주시문화산업진흥재단	043-219-1006
한국 고서의 표지문양	• (재)청주시문화산업진흥재단	043-219-1033

콘텐츠명	제 작 사	연 락 처
한국 대표 서예폰트	• (주)세종대왕기념사업회	02-969-8851
한국 대표 이미지 국보 하회탈	• (주)포디컬처	054-822-0434
한국 불교 목공예의 정수, 수미단	• (주)inek	02-862-3900
한국 전통가구	• 한양대학교 산학협력단	02-2220-2168
한국의 암각화	• 숙명여자대학교 산업디자인연구소	02-710-9290

| 음 악 |

콘텐츠명	제 작 사	연 락 처
겨레의 노래 아리랑	• 중앙대학교 산학협력단	02-820-6583
고려가요의 디지털 콘텐츠화	• 이화여자대학교 산학협력단	02-3277-3721
국악	• (주)세인트뮤직	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
국악장단 디지털 콘텐츠	• (주)리임시스템	031-8005-2197
디지털 악학궤범	• (주)프라스프로덕션	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
백두대간의 전통음악 원형	• 한양대학교 산학협력단	02-2220-2168
산조	• (주)국악중심	02-2182-5541
소리은행	• (주)디지털코리아루트	032-212-3379
악인	• (주)굿소프트웨어랩	02-552-3140
오케레코드와 조선악극단	• 전주대학교 산학협력단	063-220-3190
음성원형 콘텐츠웨어	• 중앙대학교 산학협력단	02-820-6626
전통 국악기 샘플 데이터	• (주)리임시스템	033-260-6164
정간보	• 모젼스랩(주)	02-538-0058
종묘제례악	• 국립국악원	02-580-3032
한국 근대의 음악원형	• (주)아사달	02-2026-2000

| 군사 · 외교 |

콘텐츠명	제작사	연 락 처
고선지 실크로드 개척사	• (주)하트코리아	02-514-9599
대백제이야기	• 충청남도역사문화연구원	041-856-0672
삼별초 문화원형	• 제주지식산업진흥원	064-720-3031
역관	• (주)유니엠	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
조선시대 수영의 디지털 복원	• 동명정보대학교 산학협력단	051-629-1000
조선시대 암호방식 신호전달체계 콘텐츠	• (주)싸이런	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
조선의 국왕경호	• (주)디자인스톰	02-518-0414
조선통신사	• (사)한빛문화기획자개발원	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
진법	• 하이브레인아이엔씨	02-569-0908
첩보	• (주)블루엔씨지	02-525-2462
한국 궁술의 원형	• (주)네오그라프	070-7116-0808
한국 무예원형 및 무과시험 복원	• 영진전문대학 산학협력단	053-940-5552
한국의 몬스터	• 히스토피아(주)	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
한국의 산성	• 다인디지털(주)	02-420-3921(122)
한민족 전투원형	• (주)다할미디어	02-3446-5381
해동성국 발해	• 성균관대학교	02-760-1275

| 교통 · 통신 · 지리 |

콘텐츠명	제작사	연 락 처
간이역과 사람들	• 울산대학교 산학협력단	052-259-1082
대동여지도와 대동지지	• 동방라이텍	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
독도 디지털 콘텐츠	• (주)지엑스	051-418-4134
디지털 전통팔경	• 글로브인터랙티브(주)	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
디지털 한양	• (주)엔포디	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
문화와 산업의 대동맥, 옛 길	• 경기대학교 산학협력단	031-249-8971

콘텐츠명	제작사	연 락 처
서울 근대 공간 디지털 콘텐츠	• (주)포스트미디어	02-538-7200
서울 문화재 기념표석들의 스토리텔링 개발	• 스튜디오홀호리(주)	02-775-1324
전통시대 수상교통, 뱃길	• 다인디지털(주)	02-420-3921(122)
전통 한선의 디지털 복원	• (주)소프트엔터	02-3424-8603
한국 문화택리지 시범개발	• 가민정보시스템	062-651-0259
한국의 배	• (주)시공미디어	02-3438-0285
한반도 해양문화 원형	• 중앙대학교 산학협력단	02-820-6625

| 과학기술 · 의약 |

콘텐츠명	제작사	연 락 처
검안	• (주)엠에이컴	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
고려시대 주화로켓과 화약무기의 디지털화	• (재)대전문화산업진흥원	042-479-4122
근대병원 이야기	• 상명대학교 산학협력단	02-2287-7044
조선 궁중 과학기술관, 천문	• (주)여금	02-485-2465
한국의 24절기	• (주)써스텍	02-585-9251
한국의 도량형	• (주)코아섬	051-744-5950
한의학 및 한국 고유의 한약재	• (주)시스윌	02-2127-9132

| 천문 · 풍수 |

콘텐츠명	제작사	연 락 처
우리 저승세계	• (주)디지털오아시스	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
자연재해와 인간생활 콘텐츠	• 한양대학교 산학협력단	02-2220-2168
토정비결과 한국인	• (주)예스필	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
한국 천문 우리 하늘 우리 별자리	• (주)씨퀀스엔터테인먼트	02-485-2465
한국의 풍수지리	• (주)시스윌	02-2127-9132

| 의례 · 놀이 · 연회 |

콘텐츠명	제작사	연 락 처
고인돌 콘텐츠	• (주)김포캐릭터월드	031-997-3242
궁궐 의례와 공간	• (주)엔포디	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
듣는 그림 보는 노래, 전래동요	• (주)현소프트	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
디지털 전통연희사전 시범개발	• 고려대학교 산학협력단	02-3290-2346
유랑예인 집단, 남사당	• (주)디파인	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
전통놀이	• (주)아툰즈	02-2082-2525
전통놀이와 춤	• 동덕여자대학교 산학협력단	02-940-4661
전통혼례와 혼례음식	• (주)질시루	02-741-7411
조선왕실 관혼상제	• 국민대학교 산학협력단	02-3290-5858
죽음의 전통의례와 상징세계	• 히스토피아(주)	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
줄타기원형	• (주)디파인	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
팔관회	• (주)프리진	02-6340-1800
한국의 전통 춤	• (주)프리진	02-6340-1800
한국의 탈, 탈춤	• (사)민족미학연구소	051-513-5898
화성의궤	• (주)포스트미디어	02-538-7200
효명세자와 춘앵전의 재발견	• (주)스페이스일루전	031-914-6574

| 문화 · 기타 |

콘텐츠명	제작사	연 락 처
경성의 유흥문화공간	• 단국대학교 산학협력단	031-8005-2197
고려사람	• 한국외국어대학교 산학협력단	031-330-4687
국가 문화상징 무궁화	• (주)한양씨티허브	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀
근대 초기 한국문화, 과거로 가는 시간여행	• (사)한국문화정책연구소	02-730-0751
디지털 여항문화	• (주)블루엔씨지	02-525-2462
우리 꽃문화 디지털 형상화 사업	• (주)블루디씨	한국콘텐츠진흥원 창작기반팀

콘텐츠명	제작사	연 락 처
조선왕조 아동교육	• 세종대학교 산학협력단 만화애니메이션연구소	02-3408-4173
택견의 미완성 별거리 8마당	• (주)메세나코리아	02-335-7533
택견의 이야기와 동작	• 한국외국어대학교 산학협력단	031-330-4687
한국인 얼굴유형	• 한서대학교	041-660-1783



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism



문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010

www.culturecontent.com

발행일 : 2012년 2월
발행처 : 한국콘텐츠진흥원

이 책에 소개된 모든 콘텐츠의 저작권은 한국콘텐츠진흥원과 과제별 수행기관에 있으며,
무단복제 및 불법사용을 금합니다.
문화원형 콘텐츠 활용 관련 문의사항은 한국콘텐츠진흥원 창작기반팀(02-3153-1421)으로
연락바랍니다.

문화원형 콘텐츠 총람
2002~2010

문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

kocca
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY
한국콘텐츠진흥원

비매품
93600
9 788965 141716
ISBN 978-89-6514-171-6

서울 마포구 월드컵 북로 400(마포구 상암동 1602) 한국콘텐츠진흥원
T. 02-3153-1421 email. culturecontent@kocca.kr www.culturecontent.com