정책연구 2018-06

# 전통문화와 첨단기술 **융합산업 육성전략**

연구진 김동영 · 이지훈 · 김윤주

Jeonbuk Institute



# 전통문화와 첨단기술 융합산업 육성전략





#### 연 구 진

연구책임 김동영•전북연구원연구위원

공 동 연 구 이 지 훈 • 전북연구원 부연구위원

김 윤 주 • 전북연구원 전문연구원

연구자문 함한희•전북대학교교수

정 성 미 • 무형문화연구소 교수

최 용 관 • 전통문화창조센터 팀장

이 수 영 • 전북창조경제혁신센터 팀장

연구관리 코드 : 17JU35

이 보고서의 내용은 연구진의 견해로서 전라북도의 정책과는 다를 수도 있습니다.

# 목 차

제1장 서 론	3
제1절 연구의 배경 및 목적	3
제2절 연구의 구성 및 방법	8
제2장 전통문화와 첨단기술 융합산업의 현황과 특성	.3
제1절 전통문화산업의 개념	13
제2절 전통문화와 첨단기술 융합산업의 유형	ι7
제3장 전통문화와 첨단기술 융합 정책 및 사례분석 2	:3
제1절 정책 현황	23
제2절 전라북도 전통문화와 첨단기술 융합시례	34
제4장 전통문화와 첨단기술 융합산업 현황 5	51
제1절 전라북도 문화분야 첨단기술 투자현황5	51
제2절 전라북도 전통문화산업 현황 · · · · · 5	55
제5장 전통문화와 첨단기술 융합산업 육성전략 ····································	<i>'</i> 0

	제1절 추진방향	70
	제2절 추진과제	81
제6장	· 결론 및 정책제언 ····································	108
	제1절 정책방향과 목표	108
	제2절 추진과제	109
참고	문헌	115

# 표 목 차

〈표I-1〉전통문화창조센터 전북권 상품개발 추진 업체 및 개인 ··································	· 10
〈표 3-1〉해외전시회 지원기업	. 35
〈표 3-2〉해외 디자인 개발 지원······	. 35
〈표 3-3〉전북 전통문화와 첨단기술 융합유형별 기업현황	• 48
〈표 4-1〉CT분야 국가 R&D 지역별 현황(2016년 기준) ···································	. 51
〈표 4-2〉 CT분야 전라북도 국가 R&D 현황(분야별, 2016년 기준) ················	. 53
〈표 4-3〉 전북소재 기관 전통문화 분야 첨단기술 융합 R&D 사례	. 53
〈표 4-4〉 한국표준산업분류(한옥, 한식, 공예, 한복)	. 55
〈표 4-5〉 지자체별 한옥건축 사업체 현황 및 비중(개, %)	. 57
〈표 4-6〉 지자체별 한복제조업 사업체 현황	. 59
〈표 4-7〉 지자체별 한복제조업 종사자 수 현황	.60
〈표 4-8〉 지자체별 식품산업 현황	· 63
〈표 4-9〉 김치, 떡, 장류 제조업 사업체 수 현황	•64
〈표 4-10〉전통문화창조센터 전북권 상품개발 추진 업체 및 개인	· 65
〈표 5-1〉문화재 현황	. 69
〈표 5-2〉 무형유산에 근거한 전통기술의 범주	.80
〈표 5-3〉 해커톤 프로그램 ······	· 88
〈표 5-4〉메이커스페이스 지원내역	. 93
〈표 5-5〉 전라북도 시제품제작소 현황	. 95
〈표 5-6〉 전통문화 첨단기술의 시민체험형 리빙랩 조성방향	100
〈표 5-7〉 당인리 문화창작발전소 리빙랩 사례	101
〈표 5-8〉 주요사업 및 담당부서	104

# 그림목차

〈그림	I -1>	세계 이야기(문화콘텐츠)시장 국가별 점유율	3
〈그림	I -2⟩	콘텐츠 원천자원의 이동경로	4
〈그림	I -3>	장소기반 문화산업 육성전략	5
〈그림	I -4>	장소기반 문화산업의 성공모델: 포켓몬 고	6
〈그림	2-1>	전통문화산업 도식화	· 13
〈그림	2-2>	전통문화자원의 전통문화사업화 과정	· 15
〈그림	2-3>	「국가융합기술발전 기본계획」에 제시된 융합의 범위와 유형	· 17
〈그림	2-4>	보석 3D프린터	· 18
〈그림	2-5>	탄소해금	· 19
〈그림	2-6>	태권도 VR체험	· 19
〈그림	3-1>	한스타일 2011 목표 포지셔닝	· 24
〈그림	3-2>	문화융성 추진체계	· 25
〈그림	3-3>	전통문화산업 비전 및 정책	· 26
〈그림	3-4>	한지 인화 사진	. 39
〈그림	3-5>	스토리비즈 여권케이스, 카드지갑	41
〈그림	3-6>	두리(바오크라퍼) 상품	• 44
〈그림	3-7>	한꼬에서 판매하고 있는 상품들	· 46
		짜임공예디자인 상품	
〈그림	4-1>	CT분야 전라북도 국가 R&D 현황(지난 10년)	. 52
〈그림	4-2>	연구 대상	. 54
〈그림	2-7>	지자체별 한옥체험 사업체 현황	. 58
(기립	4-3>	지자체벽 공예사업 사업체 혀핳	. 61

(그림 4-4) 지자체별 공예산업 사업체 현황61
〈그림 4-5〉 지자체별 공예산업 사업구분 현황62
〈그림 5-1〉 전라북도 연령대별 순이동인구 현황71
〈그림 5-2〉 선진국의 주요 전통문화 산업화 정책현황72
〈그림 5-3〉 전북관광객 재방문 의향73
〈그림 5-4〉SWOT분석 현황 ···································
〈그림 5-5〉 전통문화와 첨단기술 융합산업 육성전략의 방향79
〈그림 5-6〉무형유산 지식관리시스템 이치피디아82
〈그림 5-7〉짜맞춤 DB의 현대적 활용체계 83
〈그림 5-8〉해커톤(Hackatons)
〈그림 5-9〉 전라북도 전통문화와 첨단기술 융합산업 벨트90
〈그림 5-10〉전주시 핸드메이드시티 공간구상94
〈그림 5-11〉메이커 페스티벌96
〈그림 5-12〉 2018 스마트 창작터 사업절차 97
〈그림 5-13〉 2017 지역 생활문화 청년혁신가 사업방향98
〈그림 5-14〉스타트업 가이드라인98
〈그림 5-15〉전통문화기술 리빙랩 추진방향99
〈그림 5-16〉기업가치 1조원의 비상장기업(유니콘) 출현시점(2011~2013) 102
〈그림 5-17〉 크라우드펀딩 지원 프로세스 103

# 서론

제 1 절 연구의 배경 및 목적 제 2 절 연구의 구성 및 방법

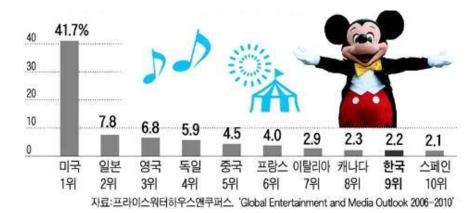
## 제1장 서론

### 제1절 연구의 배경 및 목적

#### 1. 연구배경

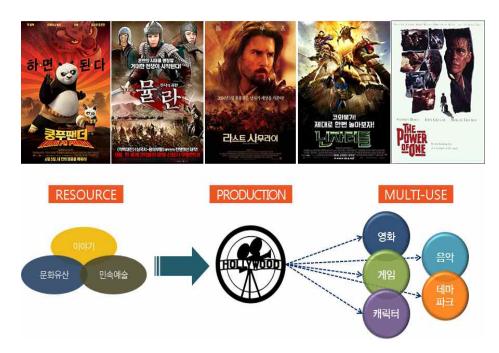
#### ▮ 장소이동성이 높은 콘텐츠의 속성

- 전 세계가 문화산업의 성공을 위해 콘텐츠의 원형이라고 할 수 있는 스 토리자워 발굴에 역량을 쏟고 있음
- 문화산업 성패는 일단 고유한 자원에 기반 한 이야기와 독특한 문화적 특성에 기반 한 예술작품으로부터 변형과 재창조를 통한 현대적 감각의 콘텐츠를 만드는 일에 달려 있다고 해도 과언이 아님
- 할리우드에서는 탄탄한 스토리텔링에 기반을 둔 판타지, SF소설이 영화로 다수 제작되고 있으며, 디즈니의 경우에도 전 세계 문화운형(설화·전설·민담 등)들을 활용하고 변용시켜 현대적인 가치로 재창조하고 있음 (김원제, 2009)



출처: http://news.chosun.com/site/data/html\_dir/2008/01/02/2008010201303.html 〈그림 I -1〉세계 이야기(문화콘텐츠)시장 국가별 점유율

 세계는 지금 이야기자원을 둘러싼 경쟁이 그 어느 때보다 치열하게 전 개되고 있으며, 할리우드는 전 세계의 이야기를 할값에 사들여 이를 다 시 재창조하는 방식으로 엄청난 경제적 부가가치를 창출 중



〈그림 | -2〉 콘텐츠 원천자원의 이동경로

- 할리우드가 아시아는 물론 아프리카의 이야기를 콘텐츠 상품으로 만들수 있는 이유는 콘텐츠의 원천자원이 어디에 소재해 있느냐보다 이를 활용해 상품을 만들수 있는 제작사가 어디에 있는지가 중요하기 때문
- 이는 콘텐츠의 장소이동성이 높기 때문에 나타나는 문제로 콘텐츠의 상품가치가 장소에 기반을 두지 않아도 그리고 어떤 장소에서도 가치를 인정받을 수 있기 때문
- 향후 콘텐츠의 원천자원을 많이 가지고 있는 지역이 문화산업에서 성공 하기 위해서는 콘텐츠의 장소이동성을 낮추는 전략이 필요

#### ■ 지역문화산업 성공전략으로써 장소기반문화산업

- 콘텐츠의 장소이동성을 낮추기 위해서는 그 장소에 가야만 콘텐츠의 상 품가치가 더 높아지는 문화상품을 만들어내는 것이 관건
- 문화산업의 기본적인 요소는 기술, 인력, 자본이라고 할 수 있는데 이 세 가지 요소가 모두 장소에 기반 할 때 가장 성공가능성이 높은 장소 기반 문화산업이 가능
- 예를 들면, 지우산은 3년생 대나무가 많고, 질 좋은 한지의 생산이 지속적으로 이루어지면서 지우산을 만드는데 들어가는 다양한 소재와 부품생산이 가능하고 관련인력이 인접해야 가능
- 하지만 이러한 속성은 교통의 발달에 따라 물류와 유통의 속도가 빨라지면서 그 장소가 아니더라도 어디서든 만들 수 있는 여건이 마련된 것은 사실
- 그렇다 하더라도 지우산이 가지는 원본의 아우라를 찾고 느끼려는 체험소비의 증가 는 장소기반 문화산업의 성공가능성을 높여주고 있음



〈그림 I -3〉 장소기반 문화산업 육성전략

#### ■ 첨단기술과 장소기반문화산업

- 과학기술의 발달은 콘텐츠의 장소이동을 높여 콘텐츠의 원천자원을 풍부하게 가지고 있으면서도 자본과 기술을 가진 제작사들에게 문화상품의 부가가치를 넘겨줌
- 콘텐츠의 장소이동을 높이던 과학기술이 아이러니하게도 최근에는 장소에 기반을 둔 체험형 콘텐츠를 가능하게 만들 수 있는 기술발전으로 장소기반문화산업의 성공가능성을 높이고 있음
- 최근 가장 성공한 장소기반 체험콘텐츠는 '포켓몬 고(Pokemon Go)'라 고 할 수 있음
- 포켓몬 고의 성공은 증강현실이라는 기술과 포켓몬이라는 콘텐츠 그리 고 현실의 장소가 가지는 매력의 결합이라고 할 수 있음
- 포켓몬 고는 만화 포켓몬에 나오는 몬스터를 직접 다양한 지역에 가서 스마트폰으로 수집하는 게임으로 실제로 그 지역에 가야만 하기 때문에 콘텐츠와 장소의 결합이 강한 문화상품이라고 할 수 있음



자료: http://www.carmedia.co.kr/fis/456385

〈그림 | -4〉 장소기반 문화산업의 성공모델: 포켓몬 고

#### 2. 연구의 목적

#### ■ 지역문화산업 패러다임 전환

- 장르중심의 지역문화산업정책의 패러다임을 장소기반의 지역문화산업으로 패러다임 전환 필요
- 지역별 콘텐츠산업은 특정 장르로 구분되기 보다는 콘텐츠산업의 원천
   자원의 속성에 따라 구분할 수 있음
- 원소스멀티유스(OSMU)가 통용되는 문화콘텐츠산업에서 특정장르를 지역에 집중한다는 의식은 구시대적 발상
- 본 연구의 목적은 지역문화산업의 패러다임을 장소에 기반을 둔 문화산 업으로 전환을 위한 성공모델을 제시하는 데 있음

#### ■ 전통문화와 첨단기술 융합모델 제시

- 전라북도는 그 어느 지역보다 전통문화자원과 전통문화기술이 발달한 지역이자 현재까지 지속성을 가진 몇 안 되는 지역 중 하나
- 과거 첨단기술이 콘텐츠의 장소이동성을 높였다면 현재는 콘텐츠의 장소이동성을 낮추는 방향으로 기술발전이 이루어지고 있음
- 전통문화자원과 첨단기술을 결합해 현대적 쓰임새를 새롭게 재창출하는
   전통문화와 첨단기술 융합산업의 성공전략 제시 필요

#### **■ 전통문화와 문화산업의 선순환구조**

- 전통문화가 지속성을 가지기 위해서는 현재와 미래에도 지속적인 콘텐
   츠의 소비가 가능해야 함
- 전통문화 콘텐츠의 소비재로서의 가치를 인정받기 위해서는 새로운 재 창조를 통한 부가가치창출이 이루어져야만 가능
- 본 연구는 지역문화산업의 장소기반문화산업으로의 전환, 전통문화와 첨 단기술의 융합모델 제시 등을 통해 궁극적으로 전통문화의 지속가능성과 새로운 산업으로서의 성공가능성이 선순환되는 구조를 만들고자 함

### 제2절 연구의 구성 및 방법

#### 1. 연구내용

#### ■ 전통문화 융합산업의 개념

- 본 연구에서는 기존 문헌연구와 제도적 검토를 통해 전통문화산업과 융합산업의 개념을 파악
- 이를 바탕으로 전통문화와 첨단기술 융합산업의 조작적 정의를 도출하고자 함

#### ■ 전통문화와 첨단기술 융합산업 정책동향

- 전통문화산업육성을 위한 제도적 검토와 문화체육관광부를 중심으로 정부부처의 전통문화정책과 산업으로서 전통문화산업 육성을 위한 정부정책 분석
- 전통문화와 첨단기술 융합산업정책의 출현배경과 국내외의 정책적 사례를 검토하여 시사점 도출

#### ■ 전통문화산업과 융합산업 현황

- 국내 전통문화산업의 기업과 종사자 그리고 매출현황 등을 파악하고 전라북도의 현황을 비교분석
- 도내에서 기업 활동을 하고 있는 전통문화와 첨단기술 융합 상품제작 기업을 방문하여 현재의 기술수준과 애로사항을 청취하여 실태를 분석

#### ■ 분야별 정책제시

- 전통문화기술의 원형발굴
- 단절 위기에 있는 전통문화산업의 지속성을 위해 새로운 인력의 유입과 보존과 보 전정책 제시
- 전통문화산업의 소재와 기법을 아카이브를 구축하여 현대적으로 활용할 수 있는 방 안 제시

- 전통문화와 첨단기술 융합 인력양성
- 전통문화기술의 현재적 계승과 창조인력 양성을 위한 교육인프라 구축
- 연구인력 및 전통적 장인과 첨단기술인력 간 협업추진 등
- 전통문화와 첨단기술 융합 창업활성화
- 전통문화의 제작기법을 현대화 또는 첨단기술과 결합하는 방식으로 새로운 제품 또 는 새로운 쓰임새 창출
- 기존 시장의 확대와 새로운 시장의 개척을 위한 창업지원 방안
- 전통문화와 첨단기술 융합산업 육성 체계 구축
- 전통문화와 첨단기술 융합제품의 생활화
- 신제품에 대한 소비자 접근성 강화방안
- 유통 및 마케팅 지원방안

#### 2. 연구방법

#### ■ 문헌조사 및 정책분석

- 전통문화산업의 개념과 특성관련 국내외 정책동향 분석
- 전통문화 관련 법규와 제도
- 전통문화산업 및 융합산업 관련 선행연구
- 정부정책 현황
- 과학기술을 통한 한국전통문화 프리미엄 창출 전략 추진현황
- 부처별 유사사업 추진 현황

#### ▮ 통계조사 및 현장조사

- 전통문화산업 실태분석을 위한 국내 및 전라북도 전통문화산업 통계조사
- 산업별 분류에 의한 통계조사
- 전통문화 융복합 산업 추진기업 현장인터뷰
- 전통문화창조센터에서 추진하고 있는 융복합사업에 지원하여 사업을 추진 중인 사 업체를 대상으로 인터뷰 추진

〈표 I -1〉 전통문화창조센터 전북권 상품개발 추진 업체 및 개인

순번	성명	업체명	비고
1	김현정/박세진	디자인에보	
2	남궁선	짜임공예디자인연구소	인터뷰
3	최은희	리아디자인	
4	박재관	인포피아	
5	김순주	해피앤자인	
6	김귀복	바람소리 조형연구소	
7	박찬	올댓테크	
8	윤성호/윤규상	비꽃	
9	박광진	니들웍스	
10	오진욱	한꼬	인터뷰
11	백미숙	옻칠구칠	
12	오국진	이모션	
13	조양선	욱샘작업실	
14	전선례	예담공예	
15	최정규	개인사업자	
16	진정욱	봉강요	
17	남지현/김민호	스토리비즈	인터뷰
18	백병철	지기펀	
19	권원덕	농방	
20	장세환	두리공방	인터뷰
21	김난희	다채	
22	안희정	바오크라퍼	
23	김병철	엔와이텍	
24	송정옥	굿붐스콜라	
25	최용석	나무그리기 협동조합	

#### ■ 전문가 자문

- 관련 기관 종사자 인터뷰 및 전문가 자문
- 전통문화창조센터, 전북창조경제혁신센터, 무형문화연구소 등 전통문화 및 첨단기술 융합 산업지원관련 기관 종사자 인터뷰
- 전통문화와 콘텐츠 산업 전문가 자문

# 전통문화와 첨단기술 융합산업의 현황과 특성

제 1 절 전통문화산업의 개념 제 2 절 전통문화와 첨단기술 융합산업의 유형

# 제2장 전통문화와 첨단기술 융합산업의 현황과 특성

### 제1절 전통문화산업의 개념

#### ▮ 내재적 개념

- 전통문화산업의 개념을 언급한 기존 연구들은 대체로 전통문화의 개념화에서 '지역적' 혹은 '향토적'이라는 지리적 범위를 전제로 함(유인촌, 2010)
- 전통문화를 지역의 고유성에 기반을 둔 문화로 보고 이를 활용한 상품의 생산과 유통을 통해 부가가치를 창출하는 산업을 전통문화산업의 개념으로 설정
- 전통문화산업 실태 조사 및 종합육성계획 수립을 위한 기초연구(2010) 는 전통문화산업을「문화산업진흥 기본법 시행령」제2조 제1항(2011.9.1 삭제)에 내재된 개념적 요소들을 고려하여 전통적 요소(소재, 제작기법, 생산체계, 디자인 등)를 유지하면서 현대사회에서 적합성과 육성 가치를 지닌 전통산업 및 관련 산업 활동으로 정의



자료: 유인촌. 2010

〈그림 2-1〉 전통문화산업 도식화

#### ■ 법률적 정의

○ 전통문화산업을 명확히 정의하고 있는 법률은 없으나 '문화산업기본법'

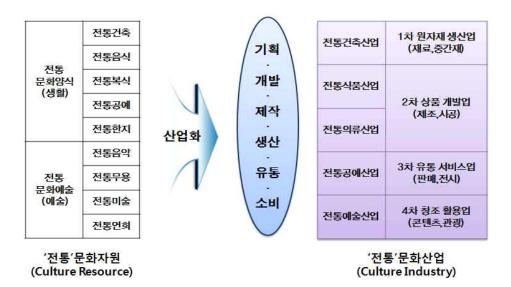
- 에 문화산업에 포함되는 항목 중 하나로 '전통적인 소재와 기법을 활용 하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식 용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업'을 정의하고 있음
- 이를 준용하면 전통문화산업은 전통적인 소재와 기술을 활용하여 만든 제품의 생산 과 유통에 관계된 산업을 의미

#### 〈문화산업진흥기본법 제2조(정의)〉

- 1. "문화산업"이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.
  - 가. 영화·비디오물과 관련된 산업
  - 나. 음악·게임과 관련된 산업
  - 다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
  - 라. 방송영상물과 관련된 산업
  - 마. 문화재와 관련된 산업
  - 바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
  - 사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집· 가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
  - 아. 대중문화예술산업
  - 자. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업
  - 차. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.
  - 카. 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업
- 2013년 발의한 '전통문화산업의 진흥에 관한 법률안'에 의하면 전통문화상품을 문화산업진흥기본법 2조에 따르면서 전통문화산업을 '전통문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 관련된 산업'으로 정의
- 관련 법안에는 전통문화산업의 제작자, 기능보유자, 교육 및 연구기관 등이 집적된 "전통문화촌", 전통문화산업과 관련한 개인, 단체, 기업, 대학, 연구소 및 제작자 등이 연구개발, 기술훈련, 정보교류, 제작, 전시, 체험, 공연 등을 할 수 있도록 조성한 토지, 건물, 시설의 집합체로 조성된 테마파크형 복합단지인 "전통문화산업육성 진흥단지"조성 등의 내용을 포함하고 있음

#### ▋ 범위

- 선행연구에서는 대체로 전통문화양식을 전통건축, 전통음식, 전통의상, 전통공예, 전통무예, 전통한지(제조기술 포함) 등 우리 민족의 고유한 실생활과 관련된 것으로 규정
- 전통문화산업은 기획, 개발, 제작, 생산, 유통 소비 등과 관련된 산업을 말하고 있 기 때문에 전통무예를 제외한 나머지, 즉, 전통건축, 전통음식, 전통의상, 전통공예, 전통한지를 의미
- 기존연구에서는 전통문화산업의 주요 분야로 전통섬유·복식, 전통식품, 전통건축, 전통공예로 분류
- 전통문화산업 육성진흥방안(유동환, 2011)에서 수행된 실태조사에서는 전통의류, 전통식품, 전통공예, 전통건축으로 구분했으며, 이를 토대로 다음과 같이 범위를 정하고 있음



자료 : 유동환(2011). "전통문화산업 육성진흥 방안"참조

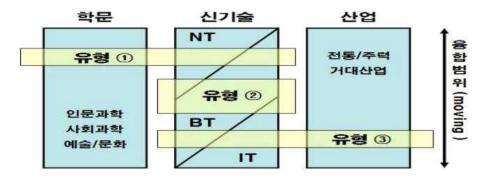
〈그림 2-2〉 전통문화자원의 전통문화사업화 과정

#### ▮ 조작적 정의

- 전통문화상품의 개념은 전통문화산업 육성진흥방안 연구(문화체육관광 부, 2011)를 따르고자 함
- 전통문화자원(전통예술, 전통양식 등)의 전통적 요소(소재, 기법, 디자인 등) 가운데 한 가지 이상을 활용하고, 전통문화가치를 지식재산화해 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형 상품으로 정의(문화체육관광부, 2011)
- 본 연구에서는 선행연구 결과를 준용하여 전통문화산업을 전통문화자원을 기반으로 전통적 생산방식으로 제작한 전통문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비·체험 등과 관련한 산업 활동으로 정의

## 제2절 전통문화와 첨단기술 융합산업의 유형

- 2008년 11월에 수립된 「국가융합기술발전 기본계획('09~'13)」에 따르면 융합산업은 '신기술과 기존 학문의 융합', '신기술 간 융합', '신기술 과 기존 산업간 융합'을 학문・신기술・산업 간 융합의 모형으로 제시
- 이 계획에서는 융합기술을 "NT, BT, IT 등의 신기술 간 또는 이들과 기존 산업·학문 간의 상승적인 결합을 통해 새로운 창조적 가치를 창출함으로써 미래 경제와 사회·문화의 변화를 주도하는 기술"로 정의



□□유형 ①: 신기술과 기존 학문(인문, 사회, 예술/문화 등) 간의 융합

(예시) 융합형 콘텐츠 및 지식서비스 기술, 뇌·인지과학 연구

□□유형②: 신기술간의 융합

(예시) 나노바이오 소재, IT 나노소자 기술

□□유형 ③: 신기술과 기존 산업과의 융합

(예시) 지능형 자동차 기술, 미래첨단도시 건설기술

출처 : 국가과학기술위원회 운영위원회(2008), 국가융합기술 발전 기본계획(09~13)(안), p.8. 〈그림 2-3〉「국가융합기술발전 기본계획」에 제시된 융합의 범위와 유형

전통문화와 첨단기술 융합산업은 전통자원과 전통기술이라는 전통 문화적 요소와 첨단의 디자인, 유통방식, 생산기술 등이 어떻게 결합되는지에 따라 결정

 전통문화와 첨단기술 융합의 유형은 위의 결합방식에 따라 전통자원과 첨단기술 융합형, 전통기술과 첨단소재 융합형, 전통자원, 전통기술, 첨 단기술 융합형 등으로 구분

#### ■ 전통자원과 첨단기술 융합형

- 전통자원과 첨단기술 융합형은 전통적 이야기나 유물, 전통소재, 전통생활양식, 전통디자인 등에 최신의 첨단기술을 접목해 제작·생산·유통·소비·체험 등과 접목하는 산업
- 한지·보석 3D프린팅, 한지섬유, 금박섬유 등

주얼리 전용 3D 프린터

세계에서 가장 빠른 3D 프린팅 기술 (C-CAT)을 선보인 캐리마가 3D 캐 드 주얼리스트들을 위한 3D 프린터를 출시하며 본격적으로 아시아 시장 진출을 위한 행보에 들어갔다.

캐리마는 1시간에 60cm의 입체조형 물을 출력할 수 있는 3D프린팅기술을 가지고 있다.

자료: 로봇신문, 2016. 3. 3



자료: https://m.blog.naver.com 〈그림 2-4〉보석 3D프린터

#### ▮ 전통기술과 첨단소재 융합형

- 전통기술과 첨단소재 융합형은 전통적 생산방식(소재, 제작기법, 디자인 등)을 유지 또는 계승·발전시키면서 전통적 소재를 대신하여 첨단소재 를 활용하여 제작된 상품
- 탄소섬유 전통악기, 세라믹 도자기 등

#### 탄소해금 "아랑이"

탄소와 융합한 아랑이는 분해와 조립이 쉬울 뿐 아니라 날씨나 온도 등의 영향을 거의 받지 않아 실내나 실외공연에서도 언제든 일정하고 맑은소리를 낼 수 있다. 부품 교체도 용이해 새로운 전통 전자악기로 주목받을 것으로기대를 모은다.

자료: 연합신문, 2017. 9. 12



자료: www.yonhapnews.co.k 〈그림 2-5〉탄소해금

#### ■ 전통자원, 전통기술, 첨단기술 유합형

- 전통자원, 전통기술, 첨단기술 융합형은 3가지 요소를 모두 결합하여 제작한 전통문화융합상품
- 한지건축재, 태권도 VR체험관, 핸드메이드 플랫폼 엣시(Etsy) 등



자료: http://www.vrn.co.kr/news/articleView.html?idxno=6876 〈그림 2-6〉태권도 VR체험

# 전통문화와 첨단기술 융합 정책 및 사례분석

제 1 절 정책현황 제 2 절 전라북도 전통문화와 첨단기술 융합사례

## 제3장 전통문화와 첨단기술 융합 정책 및 사례분석

### 제1절 정책 현황

### 1. 전통문화와 첨단기술 융합 정부정책

#### ▮ 한(韓)스타일과 K-Culture

- 한스타일사업은 2005년 한브랜드화 지원전략 수립을 위한 6개 분야 포 럼개최(2005. 6~12)를 시작으로 한글, 한식, 한복, 한옥, 한지, 한국음 악 6개 핵심 분야를 설정하면서 시작
- 2006년 한브랜드사업이 자체의 브랜드로 인식되는 점과 영어식 어법과 세계화에 부적절하다는 지적에 따라 한스타일 사업으로 명칭변경 추진

#### 〈한(韓)스타일(HanStyle) 명칭변경 배경〉

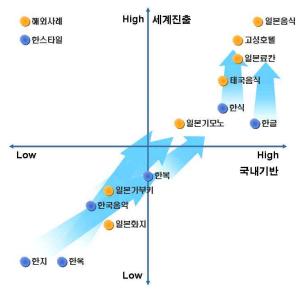
- √ 한브랜드는 전통문화인 한(韓)을 브랜드화 하기 위한 사업명으로 브랜드명은 아님
  - ☞ 관례적으로 브랜드명에는 '브랜드'란 표현을 사용하지 않으며, 영어식 어법에도 맞지 않아 세계화에 부적절하다는 지적이 있었음

- √ 한스타일 상징물 및 브랜드명 개발 용역('06. 6. ~ 9.)
- √ 의·식·주 등 한국인의 삶에 담겨있는 공통 양식이라는 의미의 한스타일 개발('06.9.)

자료: 한스타일 육성 종합계획, 문화체육관광부, 2011

 한스타일사업은 전통문화의 보존 및 연구지원, 한스타일 세계화를 위한 범정부 지원체계 구축, 한스타일 국내 인프라 구축, 선택과 집중을 통 한 분야별 대표브랜드 선정, 한스타일과 한류를 연계한 관광 산업화 촉진 등을 추진전략으로 설정

세계시장에서 매력도가 낮은 한지, 한옥, 한국음악, 한복 등의 세계진출
 과 세계에 진출하여 일정한 성과를 내고 있는 한식, 한글 등의 경쟁력을 높이기 위한 목표설정



자료: 한스타일 육성 종합계획, 문화체육관광부, 2011 〈그림 3-1〉한스타일 2011 목표 포지셔닝

- 정부는 한스타일 목표설정을 위한 7개 분야 40개 과제를 설정하고 전 주를 중심으로 한스타일 세계화 추진
- 박근혜 정부들어 전통문화의 재발견과 문화와 산업의 융복합을 통한 가 치창출이라는 문화융성이 국정핵심과제로 부상
- 한국드라마로부터 시작된 한류를 K-팝 등의 K-Culture로 확장하기 위 한 사업 추진
- 특히, 전통문화의 세계적 공감을 위한 ICT전환 및 3D, 홀로그램 등을 활용한 새로운 콘텐츠 개발
- K-팝을 중심으로 영화와 드라마의 촬영지를 관광자원화하기 위한 융복 합 콘테츠 개발사업 추진

○ 대표적 사업으로 문화창조벤처단지사업와 경기도 고양시에 K-Culture Valley를 조성하여 한국형 첨단콘텐츠 콤플렉스 조성



〈그림 3-2〉 문화융성 추진체계

# ■ 전통문화 프리미엄창출전략

- 전통문화산업은 시장이 고가와 저가로 양극화되어 있고 현대적 라이프 스타일로 접목되지 못해 가격경쟁력과 실용성 등에서 시장 확장성이 제 한적
- 또한, 산업계는 영세성·노동집약적 구조로 부가가치 창출이 제한적이고 기술력을 축적한 선도기업의 성장도 미흡한 상황

이에 따라, 정부는 전통문화자원의 산업화고부가가치화를 통한 '코리아 프리미엄' 창출과 '문화융성'을 촉진하기 위해 전통문화자원과 첨단과학 기술의 융합을 본격적으로 추진하기 위해 2025년 전통문화 기반 신시 장 창출 1.4조원, K-Product 신제품 20개, 신규 고용창출 2,700명을 목표로 4대 전략 12대 과제 제시



자료: 미래창조과학부, 문화체육관광부 등 10개부처, 2016

〈그림 3-3〉 전통문화산업 비전 및 정책

 2016년 문화체육관광부를 포함한 10개 부처 통합사업 '과학기술을 통한 한국전통문화 프리미엄 창출 전략'은 미디어 콘텐츠 중심에서 전통적 생 산방식과 첨단기술을 결합한 장소기반 문화산업전략의 출발을 알림

# 2. 전통문화와 첨단기술 융합 R&D지원 사업

#### ▮ 전통문화산업 R&D 플랫폼 구축

- 연구목표: 전통문화 산업 전통문화 산업 기술협력의 혁신 Hub & Spoke 역할을 수행하여 전통문화산업의 부가가치 극대화 및 신산업 창출을 가능하도록 지원함
- o 연구기관: 한국과학기술연구원
- 연구내용
- 전통문화산업 기반구축을 위해: 산·학·연·관 등의 전문가 인력풀을 구축하여 활용 방안을 모색하고, 전통문화산업 정책·산업·R&D 실태조사를 실시하여 분석, 과학기 술 관련 DB 구축과 Portal 운영
- R&D 발굴 지원을 위해서 전통문화과학기술 R&D Platform을 구축하며, 현장 밀 착형 현장 애로기술 발굴 및 지원을 하며, 지적재산권 강화와 연구결과 사업화 전 략을 도출

## ▮ 한국형 글로벌 장건강 프로젝트

- 우리 전통발효식품인 청국장을 기반으로 하는 세계최초 식물성 유익균 (고초균/식물성 유산균) 소재를 이용한 다양한 기능을 가지는 글로벌 장 건강 프로바이오틱스 제품을 개발하고자 함
- 연구기관 : 재단법인 발효미생물산업진흥원
- 연구내용
- 전통청국장 유래 유익균을 활용한 신규 프로바이오틱스 소재 개발 및 제품화
- 장 건강 맞춤형 프리바이오틱스 소재 탐색 및 발굴
- 식물성 발효 균주와 천연소재를 이용한 다양한 장 건강 신바이오틱스 제품 개발
- 개발제품에 대한 기능성 검증 : 대사성질환관련(항당뇨, 항비만, 면역증진, 장 기능 개선)
- 장 건강 체험프로그램 개발 및 적용

# ■ 전통 공예, 건축 소재 기반 스마트 3D 프린팅용 개발

- 연구목표: 전통 공예 및 건축 소재를 이용하여 친환경, 고강도, 고 접합력 특징을 갖는 스마트 3D 프린팅 소재 및 공정을 개발함
- 연구기관: 한국과학기술연구원
- 연구내용
- 수백 년 이상 영속되어 오고 있는 고내구성 전통천연 소재를 통해 기존 3D 프린팅 소재가 가지지 못했던 방수, 방부, 방충, 항균 등의 기능성 부여함
- 전통 기반 분말 3D 프린팅 소재의 고속 적층·접합 공정 등을 통해 실증 건축물을 제작함

#### ■ 전통 제철기술을 활용한 고강도·고인성 다층구조 소재 개발 및 상품화

- 연구목표 : 고대 철제대도의 제작기술을 응용하여 전통제련·정련·단접 기술과 현대공정 및 신소재를 적용한 다층구조의 고강도·고인성 주방용 칼 제조기술 개발
- ㅇ 연구기관 : 공주대학교
- 연구내용
- 고대 철제문화재 분석, 고문헌 조사를 바탕으로 전통제련·정련·단접기술을 표준화
- 전통 정련·단접기술을 응용한 축적압연접합 공정 설계 및 다층구조 소재 개발
- 내부식, 내마모성을 향상 시킬 수 있는 합금 설계 및 미세조직 제어 기술 개발
- 전통문화에 전통기술을 접목하여 국내 및 해외 시장에서 경쟁할 수 있는 주방용 칼 상품화

# ■ 녹슬지 않는 유기 개발

- 연구목표 : 한국 전통소재인 유기의 현대화를 통해 전통문화산업의 고 부가가치화를 달성하고 현대 산업적 수요에 적용이 가능한 첨단소재로 활용범위를 확대
- 연구기관 : 한국과학기술연구원

- 연구내용
- 전통 유기의 기술 고도화와 문화적 가치의 활용 : 현장 기술 개선, 문화가치 발굴
- 현대기술의 활용을 통한 개량 유기의 개발 : 주조, 열처리, 가공 등 현대기술 접목
- 신산업 창출을 위한 내변색성 유기의 개발 : 의료용 소재로 항균성/내변색성 개선

### ▮ 복합종균 기반 차세대 전통 발효장류 개발

- 연구목표: 다중 메타오믹스 기법을 활용한 전통장류의 발효특성 및 핵심미생물을 규명하고 고기능성 복합종균을 활용한 안전하고 표준화된고품질 전통장류 개발하고자 함
- ㅇ 연구기관 : 중앙대학교
- ㅇ 연구내용
- 다중메타오믹스 기반 전통장류 발효 특성 및 발효 핵심미생물 규명
- 전통장류 발효 핵심미생물 발굴 및 고기능성 복합종균 개발
- 다양한 고기능성 전통장류 제품개발

# ■ DTP용 천연잉크 제조 및 디지털 프린팅 공정기술 개발

- 연구목표 : 전통 천연염색 공정과 DTP(Digital Textile Printing) 공정 기술을 활용하여, 친화경 고부가가치 섬유/의류 제품을 개발
- 연구기관: 한국생산기술연구원
- 연구내용
- DTP 적용 원료역료 및 천연잉크 제조기술 개발
- DTP 적용 프린팅 공정기술 개발
- 천연염색-DTP 적합성 평가 플랫폼 연구

# 3. 공예·디자인 산업

# 1) 공예산업정책

#### ■ 지역공예마을 육성

- 지역에 위치한 공예문화 산업을 진흥하기 위한 사업의 일환으로, 산업 경쟁력과 제작 인프라를 갖춘 공예의 생산거점을 지역에 특화된 공예 마을로 선정하여 육성하는 사업임
- 지역의 공예인들을 위해 다양한 분야별 지원책을 수립하고, 전문가 컨설팅을 제공함으로써 바람직한 공예 문화 진흥 체계를 마련하고 공예산 업 전반에 걸쳐 시너지를 창출

#### ▮공예트렌드페어

- 공예트렌드페어는 국내에서 가장 오랜 역사를 가진 공예 전문 박람회로 매년 많은 공예인과 기업, 공예 관련 협단체들이 참여함
- 공예트렌드페어를 통해 역량 있는 차세대 공예 작가를 발굴하고 대중들에게 공예디자인을 기반으로 한 라이프스타일과 트렌드를 제안하고 있으며 교류 및 비즈니스의 장을 만들어 공예 문화의 확산 및 대중화에도 크게 기여함.

#### ■ 한지 프로모션

전통 한지의 계승과 발전을 위하여, 한지 분야의 지속적인 활용 가능성을 확보하고, 한지를 소재로 한 한지상품 개발과 전문 인력 양성을 통해 관련 산업의 기반을 만드는 동시에 한지와 한지상품의 독창적인 가치를 국내, 외에 알려 대중과 함께하는 '한지'와 '한지문화'를 만들어가고 있음

#### ■ 해외한국공예전

○ 이탈리아 밀라노 트리엔날레, 프랑스 메종& 오브제 등 다양한 해외 전 시 행사에 지속적으로 참가하고 있으며, 전시 및 예술 교류 활동을 통 해 한국 공예의 우수성과 현대적인 아름다움을 세계 속에 알리고 있음

# 2) 디자인정책

#### ■ 문화로 행복한 공간 만들기

공공지역 및 시설 내 디자인을 통해 문화적인 환경을 조성하는 사업이며, 디자인 과정에서 소통과 공감, 참여를 통하여 사회·문화적으로 소외된 지역 및 취약계층의 여건에 맞는 공공디자인을 구현하여 국민의 문화적 감수성 제고 및 삶의 질 향상을 도모하고자 함

#### ■ 한국적 생활문화공간

- 이 사업은 전통문화의 요소를 현대 생활문화에 적용하여, 품격 높은 생활문화 공간을 조성 및 확산해 나가기 위해 추진되고 있음
- 한국적 공간에 대한 대중의 공감대를 형성하기 위해 일반인들의 접근성
   이 높은 실외 공공시설을 대상으로 한국적 스타일을 구축하고, 공간에
   대한 인식을 넓히는 것을 목표로 하고 있음

#### ▮ 산업단지 폐산업시설 문화재생.

- 산업단지 및 폐산업 시설등 유휴공간에 문화적 공간 환경개선을 통하여
   공간 활용성 제고 및 지역 문화예술 활성화 도모하고 있음
- 지역의 장소성 및 사회 수요층의 특성을 반영한 문화재생 공간으로의 재탄생을 통해 문화 예술인의 창작 기반을 확대하고 지역민과의 소통의 장을 마련하고 있음

#### ▋ 타이포잔치

 세계 유일의 그래픽디자인비엔날레인'타이포잔치 : 국제타이포그래피비 엔날레'를 통해 우리 한글의 조형미와 문자 디자인의 다양한 문화적 함 의를 알리고 한국의 디자인문화 위상을 제고하고 있음

## 3) 상품개발 및 유통

#### ▮ 스타상품 개발.

창의성이 돋보이고 참신한 신진 공예디자인 작가를 발굴 및 육성, 지원하는 제도입니다. 지원이 필요한 작가를 선발하고 대중성과 실용성을 갖춘 상품 개발을 지원하여 유통시장(백화점, 면세점, 해외시장 등)에 성공적으로 진출할 수 있도록 전문적인 디자인 및 마케팅 컨설팅을 제공하고 있음

#### ■ 전통문화유산상품개발

'전통문화의 세계화'에 따라 기업과 전통장인의 협업을 통한 상품 개발 및 전시사업을 추진하고 있습니다. 기업의 상품 개발에 한국 고유의 전통기법과 문양 등을 가미하여 양산 가능한 공예디자인상품을 개발·유통함으로써 한국 전통기법과 현대적 감각을 두루 갖춘 "한국적 우수문화상품 개발"에 기여함

#### ■ 우수공예품 지정표시제

우리 전통과 문화적 가치를 담은 우수공예품을 선정하고 생산과 유통을 지원하여, 한국공예품의 품질향상 및 국내외 공예품 소비자의 신뢰감을 구축하는 동시에 세계 시장에서 "코리아 프리미엄"의 가치를 창출하고자 함

# 4) 교육 및 아카이브

#### ▮ 공예디자인교육

- 대학의 커리큘럼 안에서 전통공예기술을 성공적으로 이전하고 이를 활용해 상품 개발까지 경험할 수 있는 대학생 대상 교육 과정과 공예·디자인분야 예비창업자, 현장 종사자의 역량 강화를 위한 '공예·디자인 비즈니스교육' 프로그램을 운영
- 이를 통해 공예와 디자인의 창조적인 협업을 도모하고, 전통 문화 분야
   의 창의적인 청년 인재를 발굴, 육성하는 동시에 공예디자인 산업의 활성화를 도모하고 있음

#### ■ 백서 및 전문서적 발행.

 전통공예기술의 현황과 역사, 다양한 해외 사례를 담은 전문 서적들을 발간하여, 우리 공예의 기술 집적 및 다양한 활용을 도모하고 있으며, 공예디자인 백서 출판을 통해 공예·디자인 분야 정책 수행기관으로서 공예·디자인정책 수립을 위한 토대를 구축하고 있음

#### ▮ 아카이브센터.

- 한국 최초, 유일의 공예 디자인 도서관인 아카이브센터를 운영함으로써 전시도록, 전문서적, 간행물 및 보고서 등 공예디자인 종사자 및 연구 자에게 필요한 다양한 전문 자료와 정보를 제공
- 공예디자인 관련 자료의 지속적인 수집과 축척 및 데이터베이스 구축에
   도 힘쓰고 있음

# 제2절 전라북도 전통문화와 첨단기술 융합사례

# 1. 전라북도 전통문화융합산업지원 현황

1) 전북창조경제혁신센터

#### ■ (사업화지원) K-스타일 융복합 사업 개발 지원사업(2016)

- 전북지역 전통문화자원을 활용한 융복합 콘텐츠 및 상품 개발 지원
- 지역기반 융복합 콘텐츠 및 상품관련 기업 네트워크 플랫폼 기반 구축
- 사업개요
- 사 업 명 : 2016 K-스타일 융복합 사업 개발 지원 사업
- 사업목적 : 전통문화자원을 활용한 융복합 콘텐츠 및 상품개발
- 사업기간 : '16.6월~9월
- 사업내용 : K-스타일 융복합 사업 개발 지원(전통문화자원 활용 융복합 상품, 문화·관광·ICT 결합 콘텐츠, 글로컬 기능성 게임 등 개발 지원, 전통문화 및 지역기반 디자인, ICT 연계 융복합 컨텐츠 및 상품
- 지원사항 : 최대 6개 업체 이내/3,000~5,000천원 이내
- 지원대상 : 전통문화기반 융·복합 상품 개발이 가능한 기업 또는 개인사업자, 예비 창업자
- 사업개발비 : 6개 기업 3,000천원 지원
- 지원기업
- 모빌리티랩스, 농업회사법인어울림유한회사, 예바창업자, 문화커뮤니티케이선즈, 욱 샘작업실, 스토리비즈, 한꼬, 두리, Novel Point, 짜임공예디자인, 예비창업자

## ■ (글로벌 지원) 문화창조기업 글로벌 진출 지원사업(2016)

- 해외 시장 진출 어려운 우수 문화 기업의 역량 강화 및 경쟁력 제고

- 지역 우수 문화 기업의 해외 판로 신규 시장 창출

○ 사업개요

- 사 업 명 : 2016 문화창조기업 글로벌 지원사업

- 사업목적 : 우수 문화기업의 전시 및 디자인개발 지원으로 해외 판로 신규 시장 창출

- 사업기간 : '16.7월~11월

- 사업내용 및 예산규모

① 해외 전시회 참가지원(최대 2개 기업, 최대 200만원)

② 해외 디자인개발 지원(최대 1개 기업, 최대 450만원)

○ 지원기업

〈표 3-1〉해외전시회 지원기업

	기업명(대표자)	참가전시회	총금액	지원요청금액	비고
1	지숨(황용운)	2016 KCON LA	3,086,300원	2,000,000원	전시후
2	두리(장세환)	2016 KCON LA	7,550,000원	2,000,000원	전시후

#### 〈표 3-2〉해외 디자인 개발 지원

접수	참여기업명	수행기업명	과제명	총금액	지원금	비고
1	꽃숙이	㈜플러스	영조 정순왕후 가례행렬 기반	5,000,000	4,500,000 원	※ 카루젤드 루브르(11월
	공예공방촌	컬쳐	캐릭터 문화상품 개발	원	500,000원	추 <u>므트(II</u> 펼 참가)

## ■ (사업화지원) 융복합 문화창조기업 육성 지원사업(2017)

- 전북 지역전통문화자원을 활용한 융복합 콘텐츠 및 상품 개발 및 마케팅 지원

- 문화융복합 맞춤형 기업성장지원으로 지역특화산업 활성화

○ (사업개요)

- 사 업 명 : 2017 융복합 문화창조기업 육성 지원사업

- 사업목적 : 지역(전통)문화자원활용 융복합 특화비지니스기업육성

- 사업기간: '17.2.24(금) ~ 6.16(금)

- 사업내용 : 문화융복합 특화비지니스기업 사업개발 및 마케팅 지원, (전통)문화자원

(유, 무형) 활용 융복합아이템사업 개발. 문화관광ICT 결합 콘텐츠 및

아이템 등 사업 개발 및 마케팅 지원

- 지원사항 : 최대 2개 업체 이내/8백~10백만 원(총지원금 18백만 원)

- 지원대상 : (전통)문화기반 융복합 사업개발 가능한 창업기업(5년 이내)

- 지원분야 : 전통문화활용 1개, 문화관광ICT 2개, 창의융합 1개

- 지원기업 : (유)지숨. 합굿마을문화생산협동조합. 루다커뮤니케이션. 레릭

#### ■ (글로벌 지원) 문화창조기업 글로벌 진출 지원사업(2017)

- 해외시장 진출 어려움 겪는 우수 문화융복합 기업 글로벌 진출지원

- 문화융복합기업 해외판로개척으로 기업성장 및 경쟁력 강화

○ (사업개요)

- 사 업 명 : 2017 문화창조기업 글로벌 진출 지원사업

- 사업목적 : 우수 문화기업의 해외진출지원으로 해외판로신규시장 창출

- 사업기간 : '17.2월 ~ 11월

- 사업내용 : 해외 진출 관련 온오프마케팅 및 디자인개발 지원(해외진출용 영상제작

및 홍보물, 제품 디자인개발 등)

- 지원사항 : 최대 2개 업체이내(최대 4백만 원)

- 지원대상 : 문화기반 융복합 사업개발 가능한 창업기업(7년 이내)

- 지원분야 : 온오프라인 마케팅 분야 2개 기업

- 지원기업 : ㈜손짱, 퍼즐코리안

# 2) 전통문화창조센터

#### ■ 전통문화자원 활용 상품개발

- 전통과 현대가 접목된 새로운 영역 창조 사례가 증가하고 있으며, 전통 문화자원을 활용한 상품 개발이 블루오션 시장으로 각광
- 전통한지로 플로스틱카드 대체하는 친환경 한지카드 개발사례
- BMW7 시리즈 나전칠기 인테리어 장식으로 BMW7 시리즈 특유의 웅장함과 현대 적으로 해석된 한국전통의 우아함을 표현한 사례

#### ▮ 전통기술과 아이디어 결합 사업화

- 전통문화산업 관련 1인 창조기업이나 소기업의 전통기술과 아이디어의 결합을 통해 사업화 할 수 있도록 하는 원스톱 공공인프라 구축
- 주요사업
- 전통문화자원(소재, 문양, 기술 등)을 활용한 융복합 상품개발 지원
- 전통문화 융복합자원 우수사례 확산 및 보급
- 전통문화 융복합자원 해외홍보 및 마케팅
- 전통문화 자원을 활용한 창조적 계승(교육 및 개발)사업
- 지역 세시풍속 역량 지원
- 추진사항
- 전통문화창조센터 구축계획 수립 및 예산교부 : '13.12
- 전통문화융복합상품개발 전문교육 40명 선발 및 교육실시 : '14.3~5
- 2차년도 예산교부 및 센터시설 구축 완료 : '14.7
- 전통문화융복합상품개발 전문가 시제품개발교육 실시 : '14.7~ '15.3
- 전통문화융복합자원발굴사업 진행: '15.6~'16.3
- 전통문화융복합자원발굴사업 2차사업 진행 : '16.3~ '17.3

# 2. 전라북도 유형별 추진사례

1) 전통소재와 첨단기술 융합사례

#### ■ 지숨(Zisu:m)

- 광고디자인 사무소에 근무하던 김명완씨는 2011년 경 나무 등 모든 소 재에 인쇄 가능한 인쇄기계장비 구매를 검토
- 2013년경 김명완씨의 한지인쇄내용이 담긴 블로그를 본 현재 지숨대표 로부터 사진을 한지에 인쇄해 달라는 작품사진 의뢰(3점)를 받음
- 김명완씨는 민화와는 달리 번짐이 적은 한지사진인쇄를 위해 수많은 시 행착오를 거친 뒤 번짐 없는 한지인쇄 기술을 습득
- 한지 사진인쇄 사업을 하고자 했던 황용운 대표는 김명완씨와 공동으로 2013년 11월 지숨 창업
- 초기사업은 농촌배경의 사진을 한지에 인쇄하여 판매하는 것이 주요사 업내역이었으나 점차 관광객들의 사진을 한지에 인쇄하는 방향으로 사 업내용 전환
- 초창기 인물사진 한지인쇄는 번짐 문제로 인쇄 및 보정기술 개발이 필 요했고 종이, 잉크, 색과 농도조절, 사진에 맞는 종이선택 등 계속적 실 험을 통해 한지사진인쇄 기계장비 운용 노하우 획득
- 2013년 특허청에 한지인쇄기계장비 운용능력에 대한 특허등록을 하고
   소프트웨어적 운용은 특허등록을 하지 못함
- 하지만, 한지업체가 제공하는 종이의 질이 일률적이지 않아 불량률이 너무 높아지면서 전주한옥마을 전통한지원에 전량제작 및 전량구매 MOU를 체결을 통해 문제 해결
- 초기 한지제작 불량률 80%
- 1장 인쇄시 1시간 소요

- 전체 공정에 15명 필요할 정도로 인력소요
- 6개월의 운용과정에서 문제해결
- 2014년 접수와 제작 시스템을 구축하고 홈페이지를 통한 온라인 접수
   와 택배배송 등의 사업병행
- 현장사진과 모니터상의 사진 구현율이 달라 현장구매 매력이 높은 문제 를 해결 필요





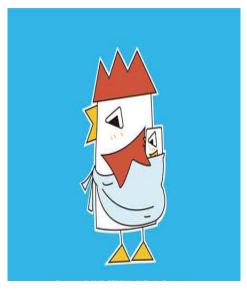
자료: https://blog.naver.com/rladlsk8218/220940188106 〈그림 3-4〉한지 인화 사진

- 2015년 유네스코 한지노트제작을 계기로 세계적 진출 교두보 확보
- 2016년 자동화 기계한지를 활용한 한지섬유화 사업 진출
- 한지다이어리 커버 제작
- 한지박스 자동화
- 한지지갑 및 한지가방 등 제작
- 현재 대중화와 산업화 문제해결 노력 중
- 고급화: 국내 수제한지를 이용한 명품브랜드와 콜라보레이션
- 대중화: 한지와 첨단소재와 합지를 통한 소재화
- 전통소재와 첨단기술 융합정책의 수요
- 기술혁신창업 시 실패한 기술 창업자에게 재기회 제공
- 현장을 찾아가는 사업멘토 필요
- R&D성과를 페이퍼가 아닌 실제적 성과를 보고 판단 필요

- 장비 지원 외에 공정개선이나 새로운 장비제작 등 지원 필요
- 기술창업자를 위한 사업계획서 작성 지원 등

#### ▮ 스토리비즈(코르닥)

- 도시계획 디자인을 전공한 대표 김민호 씨와 한국화를 전공한 사장님 부부가 공동으로 잘 할 수 있는 것이 무엇일까를 고민하다가 전통적으로 캐릭터를 만들어보자고 생각하다가 코르닥을 전통가옥을 모티브로함
- 2013년 제15회 전라북도 관광기념품 공모전에 특선을 했고 제5회 대한민국 국가상징디자인 공모전 일반부 입선(안전행정부)을 통해서 기능 측면에서 인증을 받고 가능을 보게 되었음
- 2014년 전주대학교 창업선도대학 창업사관학교에서 카드지갑으로 지원 을 받아서 6월 스토리비즈 회사 설립
- 첫 번째 브랜드인 코르닥의 의미는 한국닭(=코리아닭) 머리는 기와, 몸이 마당, 부리가 문, 다리가 마당, 머리가 뒷산, 눈은 우물을 상징함
- 네이버 라인과 이모티콘으로 만들어서 협력할 기회가 있었으나 할 수
   있었으나 협력이 안 되었음
- 그림을 브랜드화시켜서 개인의 상품을 전통화된 캐릭터로 만들기 위함
- 코르닥은 전통브랜드이고 스토리비즈는 회사, 전통의 미학을 가미해서 현대적인 디자인을 제품을 만드는 회사임
- 스토리비즈는 STORY BUSINESS의 약자이고 이야기에 관련된 사업들을 모든 것을 사업화하겠다는 의미임
- 두 번째 '경'이라는 브랜드는 백제의 이미지를 다 넣다는 의미를 부여 하고 생각하고 있지만 금전적인 문제로 인해서 구상만 하고 있는 중임





자료: http://story.biz/grid/

〈그림 3-5〉 스토리비즈 여권케이스, 카드지갑

- 한복패턴을 가지고 해외시장을 마케팅하면서 그때 당시 유행을 했던 것
   이 간편하게 카드만 가지고 다닐 수 있는 지갑이여서 고유의 특색을 살려서 한복패턴을 넣어서 카드지갑을 만들었음
- 전통의 소재를 활용해서 한복과 한지로 만들게 되었음
- 원래는 대량으로 만들기 위해서 많은 공장들을 대상으로 소량으로 샘플
   링 작업을 할 때는 95%의 정확성이 나왔지만 대량으로 제품을 생산하
   였을 때 20%의 정확성도 나오지 않아서 다량 폐기처분을 하였음
- 상품을 팔면서 문화를 판다고 생각하는데 상품에 0.5%의 오차범위도 허용이 되지 않아서 전 물량 폐기를 하였음
- 전통문화 기술이나 소재를 첨단과학기술과 융합을 할 때 그 분야의 전 문가이기는 하지만 사업화하기에는 애로사항이 있어서 공동창업을 경우 가 많이 있으나 문제점들이 많이 있음

- 면세점 판로를 스스로 개척을 하고, 판매처를 알려<del>주는</del> 사람들은 없었 음
- 2016년부터 판매가 6개월에 3,500만원 2017년은 3,000만원으로 줄어든 이유는 사드의 영향 때문에 많이 줄어들고 해외는 \$1500을 벌어들이고 있음
- 사업수준은 현 시점에 안주하지 않고 아직도 시작이라고 생각함
- 한국전통문화전당 안에 입점한 것은 강점이지만 쇼케이스 및 전시효과 는 조금 있음
- 중소기업청에서 의뢰가 받았지만 15일안에는 100개를 맞춰달라고 하는
   데 하루에 생산할 수 있는 양이 제한적이기 때문에 한 제품을 만드는데
   3일정도 소요가 됨
- 고가의 소량 판매, 저가의 대량 판매를 생각하고 있음
- 실용성과 쓰임 등을 생각해서 백제 유물에서 무늬를 코르크 마개통, 연 필통, 등을 생각하고 있음
- 샘플작업을 만들어서 가지고 다니면서 상품의 장단점을 보고 제품 등록
   이 된 다음에
- R&D의 경우는 디자인이나 기술에 대해서 특허를 내더라도 지원금을
   받으면 개발의 소유권은 학교 측이나 기업 측임
- 재료구입에서 패키지 책자 등 최대 단위가 1,000개 여권케이스를 판매하기 위해서는 책자, 겉케이스, 한지케이스, 홀로그램, 보증서 등 부수적으로 들어가야 하는 것이 많기 때문에 전부 다 비용임
- 상품 개발부터 판로까지 과정에서 자금이 제일 문제임
- 같이 작업을 할 수 있는 인력을 찾아서 키워야 하지만 애로사항은 많음
- 해외처럼 공방에서는 소량으로 고품질, 고퀄러티 가고, 대량은 공장에서 만드는 형식으로 시스템을 구축할 예정임

# 2. 전통기술과 첨단소재 융합사례

#### ■ 두리(바오크라퍼)

- 가구디자인을 전공을 하였고 전북대학교 강의를 하던 중에 중소기업청에서 하는 기술창업을 1년간 준비를 해서 장제환씨는 2011년에 지원을 받아 나무 중에서도 차별화를 시키기 위해서 열처리목재 작업을 하게됨
- 바오크라퍼는 '보기좋다'의 순우리말 바오와 Craft&Furniture의 합성어
   인 CRAFUR가 만나 "보기 좋은 공예품과 가구를 만든다."라는 의미를
   담고 있음
- 한국전통기법인 짜맞춤의 목재가공기술과 현대적 조형성, 실용성을 겸 비한 환경 친화적인 목제품을 디자인 개발하고 있음
- 단순히 보기만 좋은 공예품이 아니라 따스함이 묻어나는 나무의 물성을 살려 기능성과 쓰임새 있는 가구, 생활용품, 문화상품 등을 디자인 개 발·생산하고 있음
- 2010년 15평 공방에서 시작해서 현재는 80평의 공방을 가지고 있음
- 동일한 나무인데 밝은 나무에서 어두운 나무까지 목재들을 가지고 테스
   팅을 많이 하였음
- 제품이 처음에 시도를 할 때는 문화상품, 소품 쪽으로 시작을 했고 소 품 쪽은 대량생산하고, 주문생산 위주로 하게 됨
- 한시적인 지원이 아니고 지속가능한 지원이 필요함
- 초창기에 5천만 원의 사업비로 500만원으로 자부담이 있었음
- 처음 만들 상품이 한 화장품회사에 케이스를 만들어달라는 의뢰를 받아서 제작하였음
- 매출은 2015~2016년에는 9천만 원, 2017년도에는 1억3천만 원 정도 임



〈그림 3-6〉 두리(바오크라퍼) 상품

출처: www.duri08.com

# 3. 전통소재, 전통기술, 첨단기술 융합사례

#### ▮ 한꼬

- 애니메이션 전공을 했고 서울에서 일을 하다가 전주로 내려와서 전북대학교 산업디자인과에서 3D프린팅을 강의하던 오진욱씨는 3D프린팅을 활용하면서 한옥마을에서 어울리는 문화상품 '한꼬'를 만들게 되었음
- 2015년부터 준비를 해서 사업자는 2016년도에 냄
- 전통문화와 3D프린팅 기술을 활용한 한옥등과 같은 콘텐츠를 개발하고 판매하고 있음
- 제품 판로를 어떻게 할까 생각을 고민을 하다가 블로그, 페이스북, 광

- 고, 네이버로 온라인 쪽으로 판매하고 있음
- 초기 비용은 3D 프린팅 구입비 200만원으로 시작을 해서 현재는 7대 까지 소유를 하고 있음
- 교육보다는 책을 통해서 공부하게 되었고 오프라인 교육은 시간도 많이 소요가 되고
- 초창기에는 한국창조경제혁신센터, 한국전통문화센터에서 지원금을 받
   아서 나무로 된 등을 제작하였음
- 한 개의 제품을 만드는데 7시간 정도 걸리는데, 현재는 기둥을 나무로 만들면서 3~4시간이 소요됨
- 처음에는 무드등을 만들었고 현재는 디퓨져, 화분을 활용해서 다른 제 품들과 차별화된 제품을 만들고 싶어서 생각하게 되었음
- 해외도 온라인마켓으로 구입할 수 있음
- 매출은 월 1,000만 원 이상은 나오고 1년에는 1억 원 이상을 벌어들이고 있음
- 지금 구상하고 있는 상품은 반려견 밥그릇을 만들어서 반려견의 사진을 그릇에 넣으려고 생각중임
- 해외사이트에서 아이디어 얻고 있음
- R&D 지원은 시제품 제작 등을 한국전통문화센터로부터 받았음
- 한국전통문화전당 안에 입점 되어 있어서 시내와 인접하고 임대료도 저렴하고, 공구상가가 가까워서 좋음
- 선주문 후 제작을 하기에 시제품이 없음
- 사업자들은 판매하기에 바쁘기에 정책이나 지원 등을 미리 알려주셨으면 함









자료: https://hankko.modoo.at, https://blog.naver.com/myphotolamp 〈그림 3-7〉한꼬에서 판매하고 있는 상품들

# ■ 짜임공예디자인

- 2013년 11월27일 짜임공예디자인 창업
- 2014 창업진흥원 맞춤형사업, 한국공예디자인문화진흥원 50인 선정
- 2016 공예트랜드페어 창작공방관 50인 선정
- 창업을 한 계기는 짜맞춤 기법에 대한 것을 산업화 시키는 연구를 하면서
   서 콘텐츠진흥원, 전주시, 옴브랜드 짜맞춤 기술을 현대적으로 산업화시키는 연구를 하다가 공예를 하게 되었음
- '짜임'은 전통적으로 건축이나 가구에서 사용되었던 목조형태를 이루는 결구법으로 형태를 제작할 때 구성하는 모든 부분의 구조를 말함(짜임 공예디자인 남궁선)

 작품 활동을 하면서 가구들을 만들고 학교에 강의를 전주영상정보 진흥원 1인 창조기업 사무실을 들어가서 사업계획서를 제출하면서 창업함





전주영상정보진흥원에서 연말에
 200개의 기념품(컵받침)을 만들어
 야 하는 미션을 받아서 작업을 하였음





자료: http://www.zzaimdesign.co.kr/

- 한국공예디자인진흥원에서 공모가 (그림 3-8) 짜임공예디자인 상품 떴는데 11개 작품을 선정이 되면서 전통상품을 현대화시키는 작품이 선정되었음
- 그리고 진흥원에서 CNC 기계를 사용해서 기계화 및 대량생산을 할 수 있는 업체를 소개를 받아서 사업을 하게 됨
- 업체에서 디자인을 확인하고
- 지난 3년 동안은 창업진흥원에서 맞춤형 사업으로 5,000만원을 지원을
   받아서 하고 싶은 제품들을 만들었음
- 전통적이고 현대스타일이여서 박물관, 공예진흥원, 고궁 등에 제품을 납품을 하고 있음
- 지난 3년 동안에는 사업이 진행되었으나 올해부터(4년차)는 점점 수입
   이 줄어드는 느낌임
- 지원사업들도 3년까지 지원을 해주고 4년부터는 혼자 상생해야 하는 구조임
- 짜맞춤을 이용하여 다과받침, 브런치세트, 1인용 접시, 구절판, 그릇, 수저 등을 만들었지만 고가여서 판매가 많이 이루어지지 않아서 기념품 위주로 생각해서 시계, 조명 등으로 품목을 추가시켰음

- 매출은 2014~2016년도는 3,000만 원이였으나 2017년도는 1,000만원 으로 현재는 적자임
- 전북에서도 판매를 하고 싶지만 알지 못하는 사람들이 많아 모든 공예 품을 모아서 홍보할 수 있는 공간이 필요함

〈표 3-3〉 전북 전통문화와 첨단기술 융합유형별 기업현황

업체명	융합유형	주요상품	애로사항
지숨	전통소재+첨단기술 (한지, 인화기술)	한지엽서, 한지책갈피	- 기술혁신창업 시 실패한 기술 창업자에게 재기 회 제공 - 현장을 찾아가는 사업멘토 필요 - R&D성과를 페이퍼가 아닌 실제적 성과를 보고 판단 필요 - 장비지원 외에 공정개선이나 새로운 장비제작 등 지원 필요 - 기술창업자를 위한 사업계획서 작성 지원
스토리비즈 (코르닥)	전통소재+첨단기술 (비단·한지, 디자인)	여권지갑, 카드지갑, 카드목걸이, 한지가방	- 상품개발에서부터 판매까지의 자금 지원 - 인력양성
두리 (바오크라퍼)	전통기술+첨단소재 (짜맞춤, 열처리목재)	조명, 접시, 안경케이스, 브럿지	- 한시적 지원이 아닌 지속가능한 지원 - 크라우드 펀딩을 많이 진행하였으면 함-
한꼬	전통소재+전통기술+첨 단기술 (나무, 짜맞춤, 3D프린팅)	무드등, 한옥꼬마등. 강아지그릇	- 정책이나 지원사항들을 사전에 미리 알려주길 바람
짜임 공예디자인	전통소재+전통기술+첨 단기술 (나무, 짜맞춤, CNC)	다과받침, 브런치세트, 1인용 접시, 구절판, 그릇, 수저	- 판로개척을 누군가가 도와주지 않음 - 사업시작 후 3년까지만 지원을 해줘서 장기적인 사업이 되지 않음 - 전북에서 홍보할 수 있는 곳 공간 필요

# 전통문화와 첨단기술 융합산업 현황

제 1 절 전라북도 문화분야 첨단기술 투자현황 제 2 절 전라북도 전통문화산업 현황

# 제 4 장 전통문화와 첨단기술 융합산업 현황

# 제1절 전라북도 문화분야 첨단기술 투자현황

- 국가과학기술심의회에서 2016년 발표한「한국전통문화 프리미엄 창출 전략」
   에 따르면, 전통문화산업은 문화산업 시장의 약 30% 가량 차지하는 것으로 발표됨
- 따라서 문화산업 분야의 가치를 제고시켜주는 연구개발 투자, 즉 문화기술
   (CT) 분야의 현황 파악이 필요
- 국가과학기술심의회 발표에 따르면, 1999~2015(17년간) 전통문화 R&D 투자액은 약 3,300억 가량으로 전통식품(전체 38%), 전통건축(22%), 전통의류(12%), 전통 공예(10%), 기타(전통예술, 문화유산 등) 등의 순으로 분야별 투자가 이루어짐

# 1. 전라북도 문화기술(CT) 투자규모

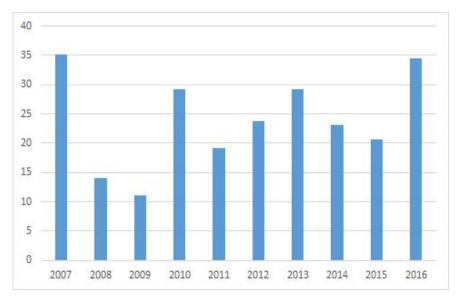
- 2016년 기준 전라북도에 투입된 문화기술(CT) 분야의 국가 R&D 규모(정부연구비)는 34.5억 원으로, 우리나라 문화기술(CT) R&D 전체의 1.8% 가량을 수행
- 17개 지자체별 살펴보면 서울(32%), 대전(18%), 경기(15%) 등의 순으로 가장 많은 문화기술 R&D가 이루어지고 있음
- 전라북도의 CT분야 R&D 규모에서 전국 17개 지자체 중 10번째 순에 해당 (표 4-1) CT분야 국가 R&D 지역별 현황(2016년 기준)

지역	정부연구비	비중
서울	629.04	32.0%
부산	109.06	5.6%
대구	98.78	5.0%
인천	20.83	1.1%
광주	58.85	3.0%
대전	354.33	18.1%
울산	18.18	0.9%

세종	1.91	0.1%
지역	정부연구비	비중
경기	301.31	15.4%
강원	26.54	1.4%
충북	14.7	0.7%
충남	18.47	0.9%
전북	34.51	1.8%
전남	76.94	3.9%
경북	35.58	1.8%
경남	12.42	0.6%
제주	30.68	1.6%
기타	118.96	6.1%
해외	1.75	0.1%
합계	1962.84	100.0%

자료 : 국가과학기술정보서비스(NTIS)

- 전라북도 CT분야 국가 R&D(정부연구비) 규모는 증가, 또는 감소 등의 특정 한 추세를 보이지는 않음
- 2007년 35억, 2010년 29억, 2013년 29억, 2016년 34억 등 특정시기별 큰 폭의 증가가 있음



〈그림 4-1〉 CT분야 전라북도 국가 R&D 현황(지난 10년)

자료 : 국가과학기술정보서비스(NTIS)

# 2. 전라북도 문화기술(CT) 투자분야

○ 2016년 기준 전라북도에 투입된 문화기술(CT) 분야의 국가 R&D 투자 분 야로는 생활문화가 18억, 문화컨텐츠가 14억, 문화유산은 2억으로 파악됨

〈표 4-2〉 CT분야 전라북도 국가 R&D 현황(분야별, 2016년 기준)

지역	정부연구비	비중
생활문화	18.2	52.8%
문화유산	2	5.8%
문화컨텐츠	14.2	41.4%

자료 : 국가과학기술정보서비스(NTIS)

• 전북소재 기관이 수행(수행 중 포함)한 전통문화 분야의 첨단기술 융합 R&D 과제를 살펴보면, 탄소섬유를 활용한 한옥, 발효 미생물을 활용한 식품, 한복 적용 기능성 소재 등 전북 특성이 반영된 과제가 나타남

〈표 4-3〉 전북소재 기관 전통문화 분야 첨단기술 융합 R&D 사례

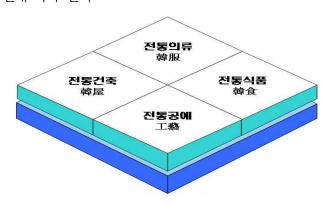
구분	과제명(과제기간)	기대효과
한옥 (전북대)	발열최고온도 70℃ 이상 유지 및 온도 제어 가능한 에너지 절감형 탄소나노섬유가 결합된 전통 한옥용 한지 면상발열 장판지 개발(2016.12~2017.3)	전통 한옥용 한지 면상발열 장판지 개발
한식 (전북대)	장건강 유용미생물 선발을 위한 스마트 애니멀 플랫폼 실용화기술 개발(2016.7~2021.6)	전통 발효미생물 식품 소재화
한식 (식품연구원)	신개념 2분 제조 즉석떡류 제조기술 및 품질증진(2017.6~2018.12)	떡류 제조기술 향상
한복 (전북대)	국내산 약용작물로부터 기능성을 가진 적자색 계열 천연색소의 분리 천연색소의 나노화 및 기존 기능성소재와의 융복합체 개발(2015.8~2018.8)	한복, 한옥목재, 한지 등 염료 개발
공예 (우석대)	오채(五彩)방법을 적용한 한식용 옻칠 주방 용품 세트 개발(2011.6~2012.5)	목재(전통 한기제품) 가구의 산업적 가치 제고

자료 : 국가과학기술정보서비스(NTIS)

# 제2절 전라북도 전통문화산업 현황

# 1. 분석의 틀

 대상: 문화체육관광부 전통문화 실태조사(2010)에 따라 전통의류(한복), 전통식품(한식), 전통건축(한옥), 전통공예(공예) 등 4가지 분야에 대해 실태 파악 실시



〈그림 4-2〉연구 대상

자료: 전통문화산업 육성방안 연구 조사(2011, 문체부)

- 방법 : 분야별 문헌조사 자료를 활용한 2차 자료조사
- 전통문화산업 중요성에도 불구 아직까지 전통문화산업 전체를 체계적으로 파악하기 위한 통계 부재 : 2011년 전통문화산업 실태조사 이후 전무
- 한편 한복, 한옥, 공예 등 개별 산업의 실태조사가 실시되고 있음
- 문헌조사 자료
- 전통건축(한옥) : 2014 한옥통계 백서(한옥국가센터)
- 전통의류(한복) : 2016 한복백서(한복진흥센터)
- 전통공예(공예): 2015 공예산업 실태조사(문화체육관광부)
- 전통식품(한식): 2015년 식품산업 분석 보고서(한국보건산업진흥원), 전라북도 한 식산업 육성방안(전북연구원, 2016)

〈표 4-4〉 한국전통문화산업분류

	(표 4 <sup>-</sup> 4/ 연독선중군외선립군규						
	분류코드	세부분류					
	1 전통건축 건설업	단독 및 연립주택 건설업(41111), 사무 및 상업용 건물 건설업(41121), 기타 비주거용 건물 건설업(41129)					
	2 건축 공정별 공사업	난방 및 냉방, 기타 설비 공사업(42201), 도장 공사업(42411), 가구 및 내장 목공사업(42412), 실내장식 및 도배공사업(42413), 유리 및 창호 공사업(42420), 미장, 타일 및 방수 공사업(42491), 기와 및 기타 지붕 공사업(42499), 벽체 및 담장 등 조적 공사업(42500)					
한옥 (5)	3 건축 내외장재 제조업	목재문 및 관련제품 제조업(16221), 기타 건축용 나무제품 제조업 (16229), 무기안료 및 기타금속산화물 제조업(20131), 전통 벽돌 및 기와, 블록 및 유사 비내화 요업제품 제조업(23231), 콘크리트 타일, 기와, 벽돌 및 블록 제조업(23325), 건설용 석제품 제조업 및 설치(23911) 건설용 석제품 제조업(23912)					
	4 건축 재료 생산업	원목 생산 및 구입, 목재 제재업(34001), 원석 생산 및 구입, 목재 치석 업(34002)					
	5 기존 건물 활용 및 기타 3 차 생산업	기존 전통건축 활용(35001)					
	1 섬유제품 원재료 생산업	기타 작물 재배업(01140), 그 외 기타 축산업(01299), 임산물 채취업 (02030)					
	2 방적 및 가공사 제조업	면 방적업(13101), 화학섬유 방적업(13103), 연사 및 가공사 제조업 (13104), 기타 방적업(13109)					
	3 직물직조 및 직물제품 제조 업	면직물 직조업(13211), 견직물 직조업(13214), 특수직물 및 기타직물 직 조업(13219), 침구 및 관련제품 제조업(13221) 자수제품 및 자수용재료 제조업(13222)					
한복 (7)	4 섬유제품 염색 가공업	솜 및 실 염색가공업(13401), 직물 및 편조원단 염색 가공업(13402), 날염 가공업(13403)					
, ,	5 봉제의복 및 의복액세서리 제조업	한복 제조업(14130), 그 외 기타 의복액세서리 제조업(14999)					
	6 섬유 복식제품 도소매 및 임 대업	셔츠 및 외의 도매업(46413), 의복액세서리 및 모조 장신품 도매업 (46417), 기타 가정용 섬유 및 직물제품 도매업(46419), 커튼 및 침구용품 도매업(46412), 가정용 직물제품 소매업(41711), 한복 소매업 (41712), 기타 섬유, 직물 및 의복액세서리 소매업(47419), 의류임대업 (69292)					
	7 전통의류 활용 및 창조업	전통문화 체험복(17001), 교육산업(17002)					
	1 식재료 가공 및 저장 처리업	가금류 가공 및 저장 처리업(10121), 기타 육류 가공 및 저장 처리업 (10129), 기타 과실, 채소 가공 및 저장 처리업(10309), 곡물 제분업 (10612), 기타 곡물가공품 제조업(10619), 면류, 마카로니 및 유사 식품 제조업(10730)					
한식	2 떡류 및 과자류 제조업	떡류 제조업(10711), 코코아 제품 및 과자류 제조업(10713)					
(7)	3 장류 및 식품첨가물 제조업	식초, 발효 및 화학조미료 제조업(10741), 천연 및 혼합조제 조미료 제 조업(10742), 장류제조업(10743), 기타 식품 첨가물 제조업(10749)					
	4 염장·절임·조미 식품 제조업	수산동물 건조 및 염장품 제조업(10212), 수산식물 가공 및 저장 처리업 (10220), 과실 및 채소 절임식품 제조업(10301)					

	5 음료 및 제조업	탁주 및 약주 제조업(11111), 청주 제조업(11112), 소주 제조업(11122)		
	6 기타 가공식품제조업	식물성 유지 제조업(10402), 전분제품 및 당류 제조업(10620), 두부 및 유사 식품 제조업(10794), 인삼식품 제조업(10795), 차류 가공업 (10792), 건강기능식품 제조업(10797)		
	7 전통식품 도소매업	수산물 도매업(46313), 기타 가공식품 도매업(46329), 주류 도매업 (46331), 음료 소매업(주류 및 비알콜 음료)(47221), 비알콜음료 도매업 (46332), 기타 식료품 소매업(472190, 빵 및 과자 도매업(46323), 빵 및 과자류 소매업(47215)		
	1 옻칠 및 조물 재료작물 재배업	기타 작물 재배업(01140)		
	2 목가구 및 옻칠 제조업	일반용 도료 및 관련제품 제조업(20421), 나전칠기가구 제조업(32022), 기타 목재가구 제조업(32029)		
	3 조물제품제조업	돗자리 및 기타 조물제품 제조업(16302), 그 외 기타 달리 분류되지 않 은 제품 제조업		
	4 장신 및 장식용품제조업	장식용 목제품 제조업(16293), 그 외기타 나무제품 제조업(16299), 가정용 및 장식용 도자기 제조업(23211), 날붙이 제조업(25931), 귀금속 및 관련제품 제조업(33110), 조화 및 모조장식품 제조업(33932), 그 외기타 달리 분류되지 않은 제품 제조업(33999)		
	5 주방용품제조업	주방용 및 식탁용 목제품 제조업(16292), 가정용 및 장식용 도자기 제조 업(23211), 선철주물 주조업(24311), 수동식 장식품 가공기기 및 금속주 방용기 제조업(25993)		
공예 (10)	6 가구, 장식용품 및 기타 생 활용품 도소매업	가정용 요업제품, 비전기식 주방용품 및 날붙이 도매업(46433), 식탁 및 주방용품 소매업(47592), 도료 도매업(46691), 염료, 물감 및 관련제품 도매업(46731) 가정용 가구 도매업(46431), 가구 소매업(47520), 기타 가정용 섬유 및 직물제품 도매업(46419), 시계 및 귀금속제품 도매업(46492), 시계 및 귀금속 소매업(47830)		
	7 전통연희 및 종교, 의례 용 품 제조업	장식용 목제품 제조업(16293), 그 외기타 나무제품 제조업(16299), 건설용 석제품 제조업(23911), 기타 석제품 제조업(23919), 동주물 주조업(24322), 국악기 제조업(33204)		
	8 문방사우 제조업	기타 종이 및 판지 제조업(17129), 사무 및 회화용품 제조업(33920), 표구 및 전사처리 제조업(33933)		
	9 체육용품 제조업	기타 가죽제품 제조업(15190), 날붙이 제조업(25931), 기타 운동 및 경 기용구 제조업(33309)		
	10 문예, 의례 및 체육 용품 도소매업	문구용품 도매업(46452), 문구용품 소매업(47612), 그 외 기타 분류 안된 상품 전문 소매업(47859), 악기 도매업(46462), 악기 소매업 (47593), 장난감 및 취미용품 도매업(46463), 게임용구, 인형 및 장난감소매업(47640), 운동 및 경기용품 도매업(46464), 운동 및 경기용품 소매업(47631), 신발 도매업(46420), 신발 소매업(47420), 가죽 및 모피제품 도매업(46416), 가방 및 기타 가죽제품 소매업(47430)		

출처 : 통계분류포털 한국표준산업분류,kssc.kostat.go.kr(2018.3.27.), 전통문화산업 육성 진흥 방안 연구 전통문화산업 실태조사-요약보고서- 재구성

# 2. 분석 결과

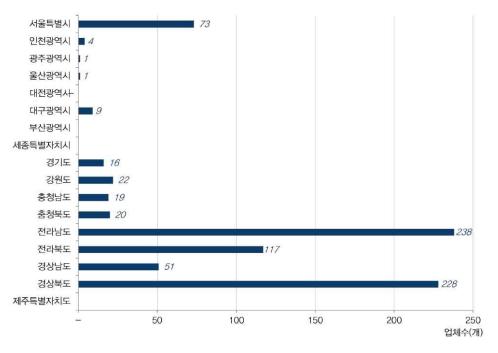
- 1) 전통건축(한옥): 2014 한옥통계 백서(한옥국가센터)
- 한옥국가센터에서 발간한 2014 한옥통계 백서(2013년 기준)에서는 한옥산 업을 크게 1)한옥 건축 산업, 2)한옥 체험업으로 구분하고 있음
- 전국적으로 한옥건축 관련 사업체는 총 650개로 파악되었으며 이 중 전라 북도 소재 사업체는 총 67개로 전국 비중이 약 10% 정도로 차지함
- 도내 67개 사업체의 세부 업종별로는 종합설계 및 시공(8), 설계(33), 시공(23), 자 재(3) 등
- 17개 지자체별로는 경북, 전남, 경기, 서울, 전북 등에 순으로 관련 사업체가 많음

〈표 4-5〉 지자체별 한옥건축 사업체 현황 및 비중(개, %)

지역	종합	<u>+ 3/ 기</u> 설계 시공	설계		시공		자재		합계	
	계	비중	계	비중	계	비중	계	비중	계	비중
전국	128	100.0	215	100.0	269	100.0	36	100.0	648	100.0
서울	11	8.6	26	12.1	36	13.4	4	11.1	77	11.3
부산	-	-	1	0.5	3	1.1	3	8.3	7	2.5
대구	-	-	1	0.5	2	0.7			3	0.3
인천	2	1.6	1	0.5	5	1.9	3	8.3	11	3.1
광주	-	-	5	2.3	4	1.5			9	1.0
대전			2	0.9	2	0.7			4	0.4
세종	-	-	-		-		1	2.8	1	0.7
경기	14	10.9	19	8.8	34	12.6	10	27.8	77	15.1
강원	6	4.7	5	2.3	9	3.4	1	2.8	21	3.3
충북	6	4.7	7	3.3	4	1.5	1	2.8	18	3.1
충남	10	7.8	9	4.2	18	6.7	1	2.8	38	5.4
전북	6	4.7	33	15.4	23	8.6	3	8.3	65	9.2
전남	41	32.0	53	24.7	39	14.5	2	5.6	135	19.2
경북	26	20.3	39	18.1	58	21.6	3	8.3	126	17.1
경남	6	4.7	12	5.6	23	8.6	4	11.1	45	7.5
제주	-	-	2	0.9	9	3.4			11	1.1

자료 : 한옥통계 백서(2014, 한옥국가센터) 재구성

- 한옥체험업의 경우 전국적으로 799개소가 분포되어 있는 것으로 파악되는 가운데, 전라북도는 이중 117개소가 소재하고 있는 것으로 나타나 전국에서 약 15%의 비중을 차지함
- 전국적으로 전남, 경북, 전북 순으로 가장 많은 한옥체험업이 분포함
- 전북의 경우 117개 소 중 102개가 전주에 집중 분포 : 87% 전주 밀집도



〈그림 2-7〉 지자체별 한옥체험 사업체 현황

자료 : 한옥통계 백서(2014, 한옥국가센터)

# 2) 전통의류(한복): 2016 한복백서(한복진흥센터)

- 한복진흥센터에서 발간한 2016 한복백서에 따르면, 전체적으로 한복 제조업
   은 2009년부터 감소 추세를 보이고 있음
- 한복제조업은 서울, 부산, 대구 등 인구밀집 지역 중심으로 밀집됨
- 전북지역에서도 2009년 166곳에서 2014년 101곳으로 큰 폭 감소함
- 전북은 10번째로 가장 많은 한복 제조업이 소재하고 있는 것으로 파악됨

〈표 4-6〉 지자체별 한복제조업 사업체 현황

구분	2009	2010	2011	2012	2013	2014	비중
전국	4,141	3,737	3,646	3,458	3,260	3,054	100
서울	921	827	815	783	715	685	22.4
부산	689	659	635	611	574	545	17.9
대구	336	318	310	277	273	247	8.1
인천	177	161	153	146	135	130	4.3
광주	204	189	180	178	174	153	5.0
대전	222	220	214	214	204	191	6.3
울산	85	82	78	76	77	67	2.2
세종	-	_	-	1	1	1	0.0
경기	335	284	284	250	220	206	6.8
강원	111	100	95	92	95	90	3.0
충북	63	61	58	54	54	52	1.7
충남	98	77	75	71	71	72	2.4
전북	166	137	132	118	107	101	3.3
전남	136	123	118	113	107	95	3.1
경북	227	165	170	162	149	137	4.5
경남	308	277	274	259	253	235	7.7
제주	60	57	55	53	51	47	1.5

자료 : 통계청 전국 사업체조사(2009~2014년 참조), 한복백서(2016, 한복진흥센터) 재구성

○ 한복 제조업 종사자 역시 감소 추세를 보이고 있으며, 전북지역에는 2014년 기준 125명이 종사하는 것으로 파악됨

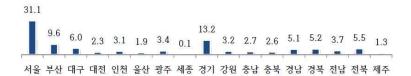
〈표 4-7〉 지자체별 한복제조업 종사자 수 현황

구분	2009	2010	2011	2012	2013	2014	비중
전국	5,792	5,253	5,202	4,971	4,605	4,478	100
서울	1,481	1,310	1,333	1,263	1,103	1,140	25.5
부산	1,012	988	989	990	879	875	19.5
대구	472	470	438	398	386	347	7.8
인천	245	218	201	203	183	181	4.0
광주	278	251	239	238	240	205	4.6
대전	313	289	281	275	271	254	5.7
울산	101	97	95	93	100	93	2.1
세종	-	-	-	2	1	1	0.0
경기	462	399	424	389	350	351	7.8
강원	125	111	110	101	103	95	2.1
충북	96	96	80	70	78	88	2.0
충남	121	100	95	85	89	94	2.1
전북	203	165	181	164	150	125	2.8
전남	170	150	139	133	122	116	2.6
경북	271	206	208	197	184	179	4.0
경남	361	314	311	302	290	269	6.0
제주	81	89	78	68	76	65	1.5

자료 : 통계청 전국 사업체조사(2009~2014년 참조), 한복백서(2016, 한복진흥센터) 재구성

- 3) 전통공예(공예): 2015 공예산업 실태조사(문화체육관광부)
- 문화체육관광부에서 실시한 2015년 공예산업 실태조사에 따르면, 전국적으로 5,015개의 공예 사업체가 존재하며, 지역별로는 서울(31%), 경기(13%), 부산(9.6%), 대구(6%) 등의 순임
- 전북은 대구 다음 전국에서 5번째로 많은 공예 사업체가 분포하는 것으로 나타났으며, 전국에서 차지하는 비중은 5.5% 수준임

(단위:%)



〈그림 4-3〉 지자체별 공예산업 사업체 현황

자료: 2015 공예산업 실태조사(2015, 문화체육관광부)

- 2015년 매출액 기준으로 매출액 기준, 전북 소재 공예 사업체의 약 60% 가량은 5천만 원 미만 사업체
- 전북 사업체 중 1억 이상 곳은 15.7% 수준
- 반면 2천만 원 미만인 곳은 23%로 나타남
- 전국적으로 1억 이상 사업체가 많은 지자체는 서울(약 40%)

매출액 (2014년 기준)	서울	부산	대구	대전	광주	인천	울산	세종	경기	강원	충남	충북	전남	전북	경남	(단역	제주
2천만원 미만	7.4	17.3	17.5	12.0	12.9	18.1	19.4	(2)	12.6	22.0	16.7	25.4	21.9	23.2	23.2	24.2	33.4
2천만원 ~5천만원 미만	20.9	32.5	34.0	37.4	36.0	36.5	33.2	25.8	29.1	37.7	31.3	27.3	41.3	38.2	39.0	31.0	29.8
5천만원 ~1억원 미만	24.9	23.4	24.0	27.6	27.5	20.0	18.8	48.4	23.9	21.6	24.1	27.8	14.6	18.2	19.6	23.1	17.8
1억원 이상	39.8	20.3	18.6	16.9	17.6	16.5	17.4	25.8	24.2	13.6	17.2	12.8	14.7	15.7	11.7	14.2	11.9

※ 거절/무응답 제외

〈그림 4-4〉 지자체별 공예산업 사업체 현황

자료: 2015 공예산업 실태조사(2015, 문화체육관광부)

- 전북지역 공예 사업체의 사업별로는 제조/생산이 31.9%, 유통/판매가 68.1%로 나타나, 제조/생산보다는 유통/판매 중심의 구조임
- 전국적으로도 제조/생산 비중은 33.7%, 유통/판매 비중은 66.3%인 점을 고려 할 때에도, 전북은 제조/생산보다는 유통/판매 중심의 산업 구조임
- 전국적으로 제조/생산 비중이 높은 지제체로는 인천, 서울, 경기, 강원 등으로 나타남

(단위: 개,%) 지역 제조/생산 유통/판매 사례수 (도매업) (소매업) (전체) 서울 1.561 37.5 62.5 22.9 39.6 부산 471 34.3 65.7 5.1 60.5 대구 290 3.1 26.0 74.0 70.9 대전 110 21.3 79.7 3.7 76.1 광주 5.3 174 33.4 66.6 61.2 인천 159 60.2 2.3 57.9 39.8 울산 91 28.8 71.2 71.2 세종 4 22.6 77.4 77.4 5.9 경기 707 37.4 62.6 56.7 강원 1.5 61.7 156 36.8 63.2 133 30.7 69.3 2.6 66.7 충남 충북 126 26.5 73.5 4.6 69.0 전남 183 25.8 74.2 .6 73.6 1.3 전북 275 31.9 68.1 66.9 경남 260 35.9 64.1 1.4 62.7 경북 250 23.1 76.9 1.6 75.3 제주 65 30.3 69.7 69.7

〈그림 4-5〉 지자체별 공예산업 사업구분 현황

자료: 2015 공예산업 실태조사(2015, 문화체육관광부)

- 4 전통식품(한식): 2015년 식품산업 분석 보고서(한국보건산업진흥원), 전라북도 한식산업 육성방안(전북연구원, 2016)
- 전통식품(한식)에 대해 공신력 있는 기관의 통계자료가 부재한 가운데, 한국 보건산업진흥원에서 발간한 식품산업 분석보고서, 전북연구원에서 발간한 전 라북도 한식산업 육성방안 보고서를 토대로 전북의 한식산업 현황을 파악
- 한국보건산업진흥원(2015)에 따르면, 전라북도 식품 생산액은 2014년 기준
   28,391억 원으로 전국 생산량의 5.7% 차지함
- 전북은 일반식품 23,211억, 식품첨가물 3,551억, 기구·용기·포장지 1,629억 .
- 생산량 기준 경기, 충북, 충남, 경남, 인천 다음 6번 째 순
- 식품첨가물 전남 다음으로 가장 많은 생산량을 차지함

〈표 4-8〉 지자체별 식품산업 현황

				2014			
구분	2013		식품	식품첨가물	기구·용기 ·포장지	계	
계	473,878	100.0	415,808	17,994	61,503	495,305	100.0
서울	15,097	3.2	13,748	265	613	14,626	3.0
부산	19,063	4.0	19,351	160	484	19,995	4.0
대구	9,360	2.0	8,698	15	1,137	9,850	2.0
인천	30,989	6.5	31,067	1,071	1,742	33,880	6.8
광주	8,753	1.8	9,857	26	1,195	11,078	2.2
대전	9,819	2.1	7,429	32	1,578	9,039	1.8
울산	8,827	1.9	7,261	2,321	104	9,686	2.0
세종	4,157	0.9	3,750	5	23	3,778	0.8
경기	135,886	28.7	113,926	2,266	28,026	144,218	29.1
강원	17,523	3.7	15,867	47	543	16,457	3.3
충북	62,569	13.2	57,089	572	7,485	65,146	13.2
충남	42,254	8.9	35,066	671	7,783	43,520	8.8
전북	29,028	6.1	23,211	3,551	1,629	28,391	5.7
전남	16,790	3.5	11,301	5,983	326	17,610	3.6
경북	22,600	4.8	19,289	407	4,642	24,338	4.9
경남	38,664	8.2	36,223	595	4,181	40,999	8.3
제주	2,499	0.5	2,675 리 기구·요기·교자	7	11	2,693	0.5

주 : 1) 식품 = 식품 +식품조사처리, 기구·용기·포장지+옹기류(\*축산물가공품 제외)

2) () 안의 값은 전체 대비 비중임

자료: 식품의약품안전처, 식품 및 식품첨가물 생산실적, 각 연도 출처: 2015년 식품산업 분석 보고서(한국보건산업진흥원)

조승현 외(2016)가 발간한 전라북도 한식산업 육성방안 연구에 따르면, 전북의 김치 사업체 수는 전국의 0.08%에 불과하고, 떡류 사업체는 5.7% 장류 사업체 수는 14.5%로 각각 나타남

〈표 4-9〉 김치, 떡, 장류 제조업 사업체 수 현황

(단위 : 개소. %)

	전국(A)	전북(B)	비율(B/A)
김치(2013)	754	59	0.08
떡(2014)	13,752	787	5.7
장류(2014)	1,078	156	14.5

자료 : 전라북도 한식산업 육성방안(조승현 외, 2016)

〈표 4-10〉 전통문화창조센터 전북권 상품개발 추진 업체 및 개인

순번	성명	업체명	분야	상품
1	김현정/박세진	디자인에버	-	-
2	남궁선	짜임공예디자인연구소	전통문화 자원활용	짜임을 이용한 키보드정리대. 구절판, 1인용접시, 서랍장
3	최은희	리아디자인	전통문화 자원활용	전주 한지를 이용함 두루마리 펜슬 케이스, 수첩, 엽서
4	박재관	인포피아	인쇄	그래픽디자인, 산업디자인/출판, 인쇄 사업
5	김순주	해피앤자인	향초	천연한약초를 사용하여 만든 수 제방향제
6	김귀복	바람소리 조형연구소	전통문화 자원활용	보석함, 은비녀 기물(장식용) 액 자, 악세사리, 촛대
7	박찬	올댓테크	드론	드론 전문가 양성
8	윤성호/윤규상	비꽃	전통문화 자원활용	대나무, 한지를 활용한 우산
9	박광진	니들웍스	가죽	가죽을 이용한 가방, 지갑
10	오진욱	한꼬	전통문화 자원활용	전통한옥 유대용 액자조명
11	백미숙	옻칠구칠	전통문화 자원활용	줌치 한지와 옻을 이용한 지갑, 가방
12	오국진	이모션	영상	VR, 3D을 이용한 기업, 관공 서, TV-CF 등 제작
13	조양선	욱샘작업실	전통문화 자원활용	단청을 소재로 한 텍스타일을 활용한 카드지갑, 가방
14	전선례	예담공예	전통문화 자원활용	한지 민속인형 장식품 및 티셔 츠 핸드페인팅
15	최정규	개인사업자	-	-
16	진정욱	봉강요	도자기	저렴한 도자기에서부터 작품도 자기까지 판매

17	남지현/김민호	스토리비즈	전통문화 자원활용	한복여권케이스, 한복카드지갑, 한복가방
18	백병철	지기펀	종이 장난감	만화, 영화, 유명인물 캐릭터로 디자인된 종이인형
19	권원덕	농방	-	-
20	장세환	두리공방	전통문화 자원활용	WIFI를 활용한 우드스피커, 안 경케이스, 스탠드
21	김난희	다채	-	-
22	안희정	바오크라퍼	전통문화 자원활용	꽃창살 브로치, 안경홀더
23	김병철	엔와이텍	-	_
24	송정옥	굿붐스콜라	전통문화 자원활용	전통가구미니어쳐, 책상, 연필 통
25	최용석	나무그리기 협동조합	전통문화 자원활용	나무에 그림 그리기

# 전통문화와 첨단기술 융합산업 육성전략

제 1 절 추진방향 제 2 절 추진과제

# 제 5 장 전통문화와 첨단기술 융합산업 육성전략

# 제1절 추진방향

# 환경분석

1) SWOT 분석

# ▮ 강점(Strength)요인

- 전라북도는 전통문화와 첨단기술 융합산업의 원천자원이라고 할 수 있 는 전통문화자원이 풍부
- 전라북도는 국가지정문화재 196개, 시도지정문화재 465개, 문화재자료 156개, 등록문화재 60개로 총 877개
- 무형문화재 부문에서 전라북도는 총 91개 지정되어 있으며, 특히 시도무형문화재에 서는 압도적으로 1위(국가무형문화재 8, 시도무형문화재 83)

2017년 12월 31일 서울 부산 대구 인천 광주 대전 울산 세종 경기 강원 충북 충남 전북 전남 경북 경남 제주 기타 합계 (국가지정문화제) 331 0 2,106 보몽 93 184 10 19 15 110 12 1 19 32 12 138 91 41 22 11 21 13 17 4 302 188 997 66 23 183 90 3,939 (시도지정문화재) 시도유형문화재 383 174 13 263 161 307 53 28 20 3 67 83 65 11 183 133 161 118 192 152 255 128 1 20 33 18 35 40 158 504 268 114 82 128 27 525 274 487 465 519 0 5,991 63 98 52 25 30 58 30 13 172 143 88 314 156 238 555 627 10

〈표 5-1〉 문화재 현황

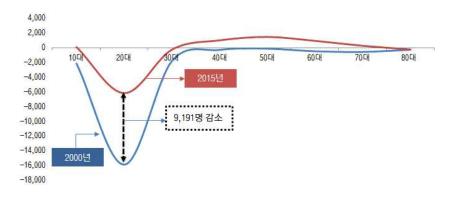
자료: 문화재청, 2018

- 세계문화유산분야에서도 고창 고인돌과 무성서원, 매사냥, 판소리, 농악 등이 지정되어 있으며, 유네스코 음식창의도시와 고창생물권보전지정 등이 있음
- 그 외에도 전주비빔밥, 한정식, 한옥, 고택종택, 전주한옥마을, 남원예촌, 임실 필봉 문화촌 등 전통문화자원이 풍부
- 전통문화자원에 대한 연구와 이를 첨단기술과 융합한 다양한 상품개발
   을 위한 연구 및 관련기관 집적
- 전통음식: 전주비빔밥연구센터, 고창복분자연구소, 부안참뽕연구소, 임실군 고추연구소, 국립식량과학원, 전주전통술박물관, 전주전통음식문화연구소, 순창장류연구소 등
- 전통건축: 전북대학교 한옥건축기술종합센터, 목조건축 전문인력 양성사업단, 한옥 생활체험관, 전주한옥마을보존협의회, 전라북도 한옥체험업협의회 등
- 전통음악: 한국소리문화의전당, 전주소리문화원, 동리국악당, 고창판소리전수관, 함 파우소리체험관, 남원 국악의성지 등
- 전통공예: 전주공예품전시관, 전주시공예명인관, 한지산업지원센터, 전통문화창조센터, 전라북도공예협동조합, 남원목공예공동브랜드협회, 한지문화진흥원, 전북대학교한스타일연구센터 등
- 융합연구 및 지원: 국립무형문화유산원, 전통문화창조센터, 전북창조경제혁신센터, 전북생물산업연구원, 전북테크노파크, ECO융합섬유연구원, 한국탄소융합기술원 등
- 전통문화에 대한 관심이 높고 전통문화 가치에 대한 이해도와 이를 향유하는 시민이 많아 전통문화의 선순환체계가 확립되어 있음
- 전라북도 사회조사보고서(2014)에 의하면 도민의 40.4%가 전통문화에 대한 관심 도가 있는 것으로 나타남
- 전북도민 문화향유 및 생활체육실태조사(전북연구원, 2016)에 따르면 도민 중 79.2%가 문화예술행사 직접관람 경험이 있으며, 이 중 영화와 대중음악 다음으로 전통예술관람이 26.8%를 차지할 정도로 전통문화에 대한 직접적 향유율이 높음
- 전주공예품전시관, 남원 광한루원 공예품판매관, 완주 대승한지마을 등 전통문화에 대한 향유시설이 풍부

## ▮ 약점(Weakness)요인

청년층의 지속적인 인구전출로 인한 청년인구의 감소는 향후 창조적 융합산업의 전문인력 부재로 연결될 가능성이 높음

- 전라북도 청년인구는 2000년 65.8만명에서 2015년 45.1만명으로 20.7만명 감소 하여 연평균 2.49%감소(전라북도 인구변화양상에 따른 대응전략, 전북연구원, 2016)



〈그림 5-1〉 전라북도 연령대별 순이동인구 현황

- 전통문화자원의 보전과 활용에 대한 시도는 있지만 전통문화와 첨단기
   술 융합형 창업과 기업활성화를 위한 투자가 부족
- 전주시의 한스타일진흥사업, 온브랜드사업, 전라북도의 100대 관광상품개발사업 등 전통문화자원을 활용한 다양한 사업이 있지만 이는 대부분 전통적 자원의 상품화까 지만 지원하는 사업이라는 한계
- 이는 실질적인 사업화를 통한 부가가치창출이라는 측면으로 연결되지 못하고 연구 개발 단계에서 사장되는 한계가 있음
- 전통문화창조센터와 전북창조경제혁신센터를 통해 창업과 이후 기업지원이 존재하긴 하지만 여전히 부족한 실정
- 전라북도의 낮은 재정자립도로 인한 창조적 문화산업 지원의 한계
- 산·학·연·관 협력시스템 부재로 풍부한 전통문화자원을 활용한 시너지 효과 부재
- 전통문화와 첨단기술 융합형 산업화를 위한 다양한 인프라를 구축하고 있지만 이들 의 협력을 연계할 구심점 부재
- 전통문화창조센터가 있지만 정부예산을 안정적으로 확보하지 못하고 있는 점과 전 라북도와의 안정적 협력체계 부족
- 전라북도 조직개편과정에서 전통문화팀이 문화콘텐츠팀으로 흡수통합되면서 전통문

## ▮ 기회(Opportunity)요인

- 전통문화가 지역의 문화적 정체성을 강화하는 기제로 작동하는 단계에서 창조적 문화산업을 통한 지역경제의 부가가치창출단계로 이동하면서 국내외적으로 전통문화자원에 기반 한 기술산업화 활성화
- 영국의 경우 기존도자기에 신소재를 결합하는 방식으로 유럽 고급도자기 시장의 90%를 장악했으며, 일본은 전통금박기술을 공업용 전해동박기술로 연계하는 등 전통문화자원에 기반 한 기술산업화 활성화



#### 12-5기간 문화산업배증계획

선도기업 육성, 문화상품 창작지원 및 과학기술적 혁신, 투융자·인재육성·해외진출 지원



#### 쿨재팬전략, 공예산업진흥정책

• 음식, 주거, 관광 등 다양한 분야 수출상품 육성, 전통기술 및 기법 유지·발전



#### 국가 무형문화재 선정

• 관광-공예품 연계사업을 통한 공예지원기금 운영, 전통공예 장학금 지원



#### FP7, Horizon2020

• 흑해지역 전통식품 기능성 연구, 문화재보존기술개발, 전통식품산업 기술력 개량·개선



#### 창조산업화전략, 공예작가지원제도

• 산업화 전주기 지원, 산학협동연구(기업보유 전문지식 공유), 전문인력 양성 및 컨설팅



#### 공예산업 육성 지역 프로그램

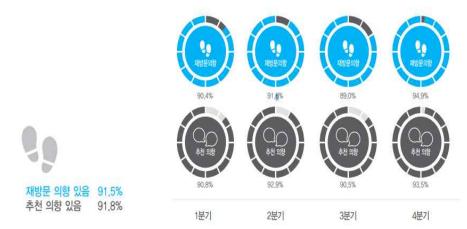
• 행사(전시회 등) 활용 공예산업 홍보 활성화, 기술교육 및 전수, 기업지원 및 자문 등

출처: 국가과학기술심의회, 2016

〈그림 5-2〉 선진국의 주요 전통문화 산업화 정책현황

- 정부는 과학기술을 통한 한국전통문화 프리미언 창출전략 이후 형성된 전통문화 기술산업화를 위한 R&D정책 후속으로 청년창업과 벤처창업지원에 대한 창업인프라구축으로 전통문화와 첨단기술 융합 산업화 지원정책 강화
- 관광객 증가와 장소에 기반 한 체험욕구 증가로 전통문화와 첨단기술 융합산업의 환경개선

- 전라북도 관광객 실태조사(전북연구원, 2016)에 의하면 전라북도 관광만족도는 3.80, 재방문 의사는 91.5%로 매우 높게 나타나 문화적 소비인구의 지속적 확보 가능성이 높음



자료: 전라북도 관광객 실태조사(전북연구원, 2016)

〈그림 5-3〉 전북관광객 재방문 의향

- 아시아를 넘어 전세계적으로 한국에 대한 이미지의 개선과 전통문화에 기반 한 치유와 휴양 등에 대한 관심 증가
- 한국에 대한 이미지는 중국과 대만에서는 '드라마', '뷰티', '한류스타'를 일본 및 동남아시아에서는 '한국음식', '패션', '예능프로그램'을 한국 연상이미지로 응답하고, 미주, 유럽, 아프리카에서는 '북한', '애니메이션', '태권도'에 대한 연상이미지가 높음(2018해외한류실태조사, 한국국제문화교류진흥원)
- 아시아적 가치에 기반한 전통적 힐링과 깨달음 등 영성적 문화에 대한 관심증가는 향후 전통문화에 기반 한 상품으로 연계가능

# ■ 위협(Threat)요인

- 전통문화를 기반으로 한 지역활성화 전략을 추구하는 지자체가 증가하면서 경쟁심화
- 경상북도와 전라남도 또한 전통문화에 기반한 지역활성화정책을 추진하고 있으며 강원 도, 충청남도 등도 전통문화에 관심을 가지면서 지자체간 경쟁심화
- 특히, 경상북도는 경주를 중심으로 역사와 전통자원을 활용한 전통고택 네트워크,

전통문화마을 브랜드화, 전통문화 전략산업육성 네트워크 구축 등을 추진하고 있어 전라북도 전통문화 산업화의 최고의 경쟁지자체

- 대한민국은 물론 전라북도 메인 타겟 관광층인 중국 관광객의 감소로
   이한 소비여력 감소
- 2018년 2월 국내 중국인 입국자는 34만 5341명으로 2017년 2월에 비해 41.5% 로 감소했으며, 사드 이전과 비교할 경우 60~80% 감소(한국관광공사, 2018)
- 방한 중국인 관광객 감소로 인한 면세점 매출 감소, 관광소비 감소 등으로 관광수 지 적자 137억4920억만 달러
- 남원 서남대폐교, 군산 현대중공업 폐쇄, 한국지엠군산공장 폐쇄 등 경 제적 악제로 인한 지역경제 침체
- 지역경제의 침체는 장기적으로 새로운 산업에 대한 투자와 소비여력을 낮춰 지역경
   제 낙후로 이어질 위험이 있음



〈그림 5-4〉SWOT분석 현황

## 2) ERRC 분석

(1) 제거(Eliminate) 요소

## ■ 단순 상품개발 지원정책

○ 지금까지 전통문화상품화 정책은 실질적인 시장의 수요에 의해 만들어 지기 보다는 공공차원의 지원정책에 의해 만들어진 경우가 많아 시장 성공가능성이 매우 낮음

전통문화 상품개발사업은 전시성 상품개발까지가 목적인 경우가 많아
 공공기금 확보만을 위한 모릴해저드가 심각

#### ■ 지역에서의 성장모델 부재

- 전라북도는 전통문화자원이 풍부한 반면 이를 활용하여 상품화할 수 있는 첨단기술 인력이 부족해 외지에서 인력을 수혈하고 있지만 지역 내인력으로의 지속성을 가지지 못하고 대부분 일정 수준을 넘어서면 수도권으로 이전하는 경향이 강함
- 지역자원을 토대로 상품화에 성공한 기업이 전라북도 내에서 성장하고 성공하는 주기별 지워정책과 성공모델 구축 필요

## (2) 감소(Reduce) 요소

#### ■ 지자체간 경쟁심화

- 전라북도는 전통문화와 첨단기술을 융합한 산업화전략을 국가차원에서 컨트롤하는 기구로 전통문화창조센터를 설립하고 운영하고 있지만 전국 적 위상을 가지고 있지 못한 상황
- 지자체간 무분별한 경쟁심화에 의한 예산낭비를 감소하기 위해 전통문화장조센터를 중심으로 한 전라북도를 전통문화와 첨단기술 융합산업의 국가적 허브로 육성하는 전략 필요

## ■ 협한과 한한령

- 일본 우익으로부터 시작된 협한과 사드보복에 의한 중국의 한한령 등에 의한 관광객 감소위기 극복 필요
- 국가적 차원뿐만 아니라 전라북도 차원에서 2023세계잼버리대회의 중국 참여나 태권도 외교 등을 통해 전라북도의 이미지개선 노력 필요

#### (3) 증가(Raise) 요소

#### ■ 전통문화기술 원형 발굴

- 전통문화와 첨단기술 융합산업은 1차적으로 전통문화 기술의 원형을 발굴하는 것으로부터 출발해야 하지만 국가적 차원에서 전통문화기술 원형발굴과 아카이브구축 사업 미비
- 전통문화 원형의 보존이라는 기존의 정책적 접근을 탈피하고 전통문화의 재창조라는 접근을 통해 전통문화 기술산업화 활성화를 위한 정책적접근 필요

## ■ 전문인력양성 시스템 구축

- 부족하지만 전통문화의 원형보전을 위한 전수기관 및 기능전수자 제도
   등이 마련되어 있지만 이를 활용한 첨단기술 융합산업화를 위한 인력양성 시스템 부재
- 전통문화기술의 전수와 첨단기술을 결합한 새로운 상품개발을 위한 교육과 창업 등에 대한 지원체계 강화 필요

## (4) 창조(Create) 요소

## ■ 전통문화 융합 창업 및 성공모델

- 전북창조경제혁신센터와 전북콘텐츠산업진흥원 등의 지속적인 문화ICT
   지원에 의해 지역문화산업의 창업과 성공가능성이 높아지고 있음에도
   아직 지속적 성장기업의 모델이 부재
- 단순한 상품개발이나 창업의 지원이 아닌 창업 이후 데스밸리의 극복과 중소기업을 지나 성장기업으로 성공할 수 있도록 주기별 지원정책과 성 장지원 필요

# ■ 전통문화와 첨단기술 융합산업 거점육성

- 전라북도는 전통문화가 현재에서 향유되고 있는 전통문화 생활화 지역
   으로 이미지 메이킹 되어 있지만 전통문화와 첨단기술을 활용한 융합산
   업의 거점이라는 이미지는 약함
- 전통문화 거점이라는 이미지를 창조적 산업화의 거점이라는 이미지로 재구축하기 위해 실질적인 전통문화융합 기업과 연구소, 지원기관이 집 적된 클러스터 구축 필요

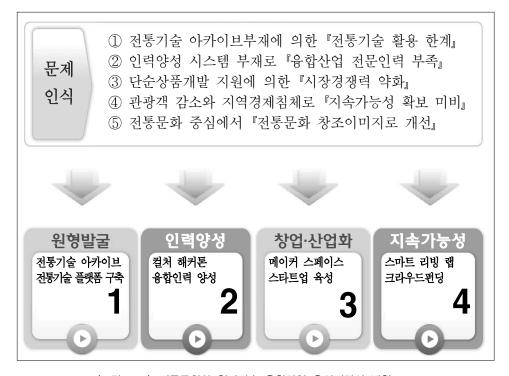
# 2. 계획의 방향과 목표

#### 1) 계획의 방향

- 전통문화와 전통문화 생활화의 중심지라는 전라북도의 이미지를 전통문화 재창조의 거점이라는 이미지로 재창조 필요
- 전라북도는 유무형의 전통문화가 많고 이와 관련된 국립 및 시·도립 시설 등이 풍부해 전통문화를 체험할 수 있는 한국 속의 한국 포지셔닝 구축 중
- 하지만 전통문화라는 틀에 갇혀 과거의 이미지 속에 역동성이 부족하다 는 한계를 가지고 있음
- 전라북도를 전통문화와 첨단기술이 융합하는 역동적 창조이미지로 구축하기 위한 방향 설정 필요
- ① 단순한 전통문화와가 아닌 창조적 산업을 위한 전통문화기술의 원형을 구축한 지역으로 육성필요
- 전통문화에 대한 지자체의 경쟁이 심화되어 있는 상황에서 전라북도는 전통문화와 첨단기술 융합이라는 새로운 블루오션 개척 필요
- ② 전통문화 융합산업을 위해서는 전국의 창조적 인력들이 전라북도를 찾을 수 있도록 관련 인프라와 환경구축
- 전통문화와 첨단기술 융합산업을 위해 전라북도를 찾을 수 있도록 아카이브와 R&D, 인력양성 등의 시스템 구축 필요
- 창조적 인력들이 좋아하는 문화적 환경과 혁신환경을 구축하고 이들을 위한 소프트 웨어 프로그램 지원 필요
- ③ 전통문화와 첨단기술 융합상품의 생산과 소비가 선순환되는 전라북
   도의 경제체계 확보
- 최근 산업은 단순한 생산의 단계를 넘어 그 상품이 그 도시에서 얼마나 라이프스타 일화 되어 있는지가 중요(ex. 아웃도어 브랜드의 중심지 포틀랜드)
- 전라북도가 전통문화 융합산업의 지속가능성을 확보하기 위해서는 생산과 소비가 선순환되는 시스템 구축 필요

## 2) 정책목표

- 전통문화와 첨단기술 융합산업의 육성은 크게 네 가지의 한계라는 문제 의식으로 부터 출발
- 첫째, 전통기술 아카이브부재에 의한 전통기술의 활용 한계 둘째, 인력 양성 시스템 부래로 첨단기술 전문인력 부족 셋째, 단순상품개발 지원 정책에 의한 시장경쟁력 약화 넷째, 관광객 감소와 지역경제 침체로 인 한 지속가능성 확보 미비
- SWOT분석과 ERRC분석을 통해 전통문화와 첨단기술 융합산업전략의 방향을 전통문화 원형발굴, 전통문화와 첨단기술 융합 전문인력 양성, 산업화 지원을 통한 창업활성화, 지속가능성 확보를 위한 생활화를 정 책목표로 설정
- 결론적으로 전라북도를 전통문화중심에서 전통문화 창조의 중심지로 새 롭게 포지셔닝



〈그림 5-5〉 전통문화와 첨단기술 융합산업 육성전략의 방향

# 제2절 추진과제

# 1. 전통문화산업의 원형발굴

- 1) 전통기술 아카이브 구축
- (1) 배경 및 필요성

#### ■ 전통기술 원형구축

- 전통문화와 첨단기술 융합산업화를 위해서는 기초적으로 전통문화 기술의 원형을 구축할 필요가 있음
- 국립무형유산원은 전통기술의 분야를 크게 전통공연·예술, 공예, 한의약과 농경어로, 구전전통, 의식주 등 생활관습, 민간신앙 등 사 회적 인식, 전통놀이 및 축제 7개범주 20개 분야로 구분

〈표 5-2〉 무형유산에 근거한 전통기술의 범주

무형유산 7개 범위	무형유산 20개 분야
전통적 공연·예술	음악, 무용, 연극연희
공예·미술 등에 관한 전통기술	공예기술, 미술
한의약, 농경·어로 등에 관한 전통지식	민간의료, 농경·어로 및 자연우주 지식 * 민간의료: 오체질환, 오장육부질환, 질병지식, 기타질환 등 * 농경: 보 관개기술, 농기구, 다랭이논농사, 보리농사 등 * 어로: 김 채취, 갯벌어로, 굴 채취, 덤장, 돌살 등 * 축산: 산양사육, 오골계사육 등 * 자연과 우주지식: 덕장, 돌담쌓기, 방품림, 사주명리, 신수보기 등
구전 전통 및 표현	언어표현, 구비전승
의식주 등 전통적 생활관습	절기풍속, 의생활, 식생활, 주생활, 기타 생활관습
민간신앙 등 사회적 의식	민간신앙, 일생의례, 종교의례
전통적 놀이 축제 및 기예 무예	놀이, 축제, 기예·무예

자료: 국립무형유산원 조사·연구 현황 및 방향, 윤수경, 2017

○ 국립무형유산원이 2017년부터 시범조사로 농경·어로에 대한 조사 를 실시 중에 있지만 전통기술의 집적보다는 전승현황을 중심으로 이루어지는 한계를 가지고 있음

#### ■ 전통기술의 활용을 위한 디지털 아카이브구축

- 전통기술은 단순한 지식의 축적을 넘어 현대적 활용이 가능한 디지털 아카이브구축이 필요
- 한국콘텐츠진흥원이 2014년 국립문화재연구소, 국립민속박물관, 동북아 역사재단, 한국고전번역원, 한국문화정보센터, 한국저작권위원회 등과 국내의 역사와 전통문화 콘텐츠를 데이터베이스화하여 이를 서비스하는 한국문화정보센터를 구축하였지만 상용화 실패
- 이는 단순히 다양한 전통지식을 집적하는 방식으로 공급자 위주의 아카 이브를 구축하면서 수요자가 이를 활용하는데 불가능하여 무용지물이 된 사례
- 사라져 가는 전통지식의 영구적인 디지털화와 더불어 이용자가 이를 무한하게 활용하여 재창조가 가능하도록 '능동형 자율형 지식체계'의 구축이 필요

## (2) 세부 추진과제

#### ▋ 능동형 전통기술 지식공유체계 구축

- 전통문화에 기반 한 전통기술과 전통지식은 그 분야의 전문가가 아 니면 알 수 없고 데이터의 디지털 아카이브화는 이공계의 전문가에 의해 가능
- 전통기술과 전통지식의 디지털 아카이브구축을 위해서는 우선 인문 학자에 의한 전통지식의 체계화 과정이 필요

○ 이를 다시 아카이브의 다양한 인벤토리에 맞게 구축하고 검색과 활 용이 가능하도록 데이터 체계 구축



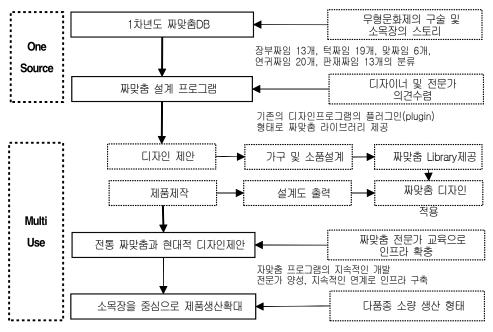
출처: 전북대학교 컴퓨터공학부 인터넷연구실

〈그림 5-6〉무형유산 지식관리시스템 이치피디아

## ▮ 전통문화기술 아카이브센터 설립

- 전통지식의 디지털화는 전통지식의 체계를 이해하는 데는 도움이 되지만 사실상 이를 현대적으로 재창조하기 위해서는 새로운 형태의 DB재창조가 필요
- 이를 위해서는 전통적 지식체계에 대한 연구를 통해 현대적 콘텐츠
   화가 가능하도록 지속적인 지식의 재창조를 위한 전문인력 필요
- 단순한 지식체계의 구축을 넘어 전통문화기술에서 현대적 쓰임새를 새롭게 만들어내는 연구인력과 관련장비 등을 갖춘 전통문화기술 아카이브센터 설립 필요

- 전통문화기술 아카이브센터에서는 전통적인 기술의 체계화는 물론 이를 활용한 창업이나 상품화를 추구하는 기업인이 활용할 수 있는 기술지원
- 전통문화의 보전과 산업화를 명확하게 구분하여 전통문화기술의 지속가능성을 확보하고 전통기술의 R&D를 통한 기업활용 가능성을 높일 필요가 있음
- 전통문화기술 아카이브센터가 R&D기술을 지원하는 대신 전라북도
   에서 창업과 생산활동을 하도록 유도하여 창조적 융합인력의 전북
   집적을 추진



자료: 천년전주 전통기술(짜맞춤)의 지적자산을 통한 산업화 연구, 전주정보영상진흥원, 2011 〈그림 5-7〉짜맞춤 DB의 현대적 활용체계

## 2) 전통지식 플랫폼 구축1)

#### (1) 배경 및 필요성

#### ■ 전통지식 인적 네트워크구축

- 전통문화 기술지식의 체계적 축적 및 과학적 분석을 기반으로 종사자, 연구자, 기업간의 네트워킹을 활성화하여 R&D 역량 및 콘텐츠개발 역량을 강화하고 전통문화산업의 부가가치를 높이는 On&Off 창조 플랫폼 구축
- 전통문화산업 분야 과학기술 지식의 기록(인벤토리)·관리(전승) 및 창조적 활용(디지털콘텐츠)을 위한 ICT융합 디지털인벤토리와 다차 원적 분석기술 적용 창조플랫폼의 개발
- 전통문화산업 현장의 애로사항 및 기술수요를 파악하고 전통과학기
   술 지식의 아카이빙 및 관련 교육 시스템을 상시적으로 구현하여
   전통문화산업 종사자의 역량 강화

## ■ 국제표준모델 구축으로 글로벌 경쟁력 강화

- 전통과학기술의 데이터 및 패턴 분석을 통하여 범아시아 권역을 망라하는 전통문화산업 활성화의 글로벌 거점을 창출하고 기술의 활용성을 높여 전통문화 분야의 글로벌 신시장을 창출
- 전통문화자원 및 전통과학기술지식의 글로벌 허브인 유네스코 국제 네트워크를 통해 전통문화자원 창조플랫폼 디지털화를 주도하고, 개발된 국제표준모델을 유네스코를 통해 보급함으로써 전통문화 콘 텐츠의 글로벌 시장 창출

<sup>1)</sup> 전북대학교 무형문화연구소의 전북 무형유산 플랫폼 구축 신청서를 재구성

#### ■ 전통기술 상용화

- 콘텐츠 개발기업과 공동사업을 통해 개발된 기술의 상용화 및 상품 화를 유도하고, 이를 토대로 글로벌 디지털 콘텐츠를 기획·개발· 활용하는 ICT융합 전통문화산업 분야의 신규 일자리를 창출
- 기존의 무형유산 산업의 단점(폐쇄성, 영세성 등) 극복 필요성

#### (2) 세부 추진과제

#### ■ 전통과학기술 지식 정보화 및 지능형 큐레이션 플랫폼 개발

- 전통문화 및 전통예술 분야의 과학기술적 지식 수집 및 분석
- 전통문화예술 자료에 대한 ICT 융합 다차원 분석기술 개발
- 아시아 전통기술지식 데이터 확보 및 확장 분석 모델 개발
- 전통문화산업 온라인 라키비움(도서관+박물관+아카이브즈) 구축

#### ■ 전통문화산업 R&D/콘텐츠 역량 강화를 위한 네트워킹 플랫폼 개발

- 현업 종사자 및 예비 종사자들을 위한 R&D 역량 강화 프로그램 개발
- 기술수요. 애로기술의 상시적 해결을 위한 온라인 멘토링 시스템 개발
- 전통문화산업 종사자를 위한 오프라인 전문가 멘토링 프로그램 개발

## ▮ 전통과학기술 기반 On&Off 연계 플랫폼 개발

- 전수조사 : ① 장인의 전통적 ·경험적 지식과 기술의 체계적인 전수조 사와 기록 ② 전통기술에 대한 전문과학적 조사 및 분석
- 플랫폼을 통한 커뮤니티 조성: ① 전통기술과 전문지식의 융합 ② 무형 유산 전승주체(장인, 명인), 전문가(무형유산 전문가, 과학자), 이용자(전 통상품 소비자, 관광 객) 그룹간의 소통 및 관계 형성
- 콘텐츠화 및 상품화: 관광객을 위한 맞춤형 콘텐츠, 전승주체(개인/공동

체)를 위한 맞춤형 콘텐츠, 연구자를 위한 맞춤형 콘텐츠, 창작자를 위한 맞춤형 콘텐츠 지원

# 2. 전통문화와 첨단기술 융합인력 양성

1) 전통문화와 첨단기술 융합 해커톤

#### (1) 배경 및 필요성

- 해커톤은 하나의 주제에 대해 4~5명이 팀을 이뤄 자유로운 아이디어 회의를 거쳐 혁신적인 문제해결을 집중적으로 진행하는 비즈니스 모델 창출법
- 전통문화 기술에 대한 이해도를 가진 사람과 첨단기술을 가진 사람들이 팀을 이뤄 분야별 새로운 비즈니스 모델을 만드는 융합형 해커톤 추진 필요
- 동종분야의 종사자가 아닌 이종분야의 종사자 간의 다양한 교류와 아이 디어의 교환을 통해 전혀다른 형태의 아이디어 창출과 디자인을 통한 프로토타입 완성

#### 〈해커톤〉

해커톤(영어: hackathon)은 소프트웨어 개발 분야의 프로그래머나 관련된 그래픽 디자이너, 사용자 인터페이스 설계자, 프로젝트 매니저 등이 집중적으로 작업을 하는 소프트웨어 관련 프로젝트의 이벤트이다. 개인이 따로 작업하는 경우, 조를 나눠 하나의 목표를 위해 작업하는 경우 등이었다. 경우에 따라 하드웨어 부품을 다루는 경우도 있다. 해커톤은 1일부터 1주일 정도의 기간으로 개최된다. 경우에 따라서는 단순히 교육이나 사회적 목적과 의도를 가지고 열리기도 하지만, 대개는 새로운 소프트웨어의 개발, 또는 기존 소프트웨어의 개선을 목표로 한다. 해커톤은 특별한테마, 예컨데 프로그래밍 언어, 운영 체제, 응용 프로그램, API, 주제 등을 정해 놓고 열리는 경우도 있으며, 아무 제한 없이 열리는 경우도 있다.

출처: 위키백과(검색 2018. 3. 25)

## (2) 세부 추진과제

#### ■ 컬처 해커톤 운영

- 지역 예술가, 과학자, 기술자 등 전통문화산업 기술 전문가들이 협 업을 통해 과학기술을 토대로 혁신적인 방법으로 문제를 해결하고 상품아이디어를 구체화하는 컬처 해커톤 운영
- 지역대학 창업선도대학(전북대, 전주대, 원광대) 연계 산학연 컬쳐
   콜라보레이션 해커톤 운영

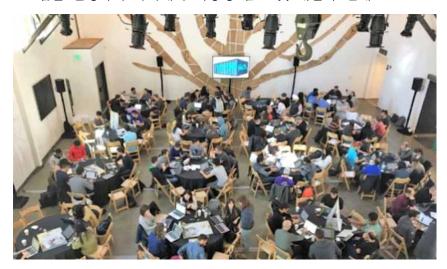
〈표 5-3〉해커톤 프로그램

주차	구분	세부 연구주제	주요 내용	시수	비고
1	С	Digital Innovator Workshop	■ The Future of Manufacturing ■ 팀빌딩, Reverse/Disrupt Phase ■ 프린터, 모니터, PC, 소형가전 등	15Hr	9/15~16
2	0	Empathy	■ 소비자와의 공감 ■ 공감을 위한 방법론 강의 및 실습: What/Why/How, Interview & Empathy Map, Story Share-and-Capture, Saturate and Group		9/22~23
3	0	Insight & Define	■ Insight를 얻는 방법 ■ POV Statement	15Hr	10/13~14
	M Ideation		■ Ideation 방법론 강의 및 실습 - Post-Up, Brain Mapping 등		
4	E	아이디에이션 해커톤 <b>(2박3일)</b>	아이디에이션 해커톤 일정 및 목표 정의     텀별 아이디에이션 프로젝트 진행     퍼실리테이터 Mentoring 및 자문	48Hr	10/20~22 (2박3일)
5	0	빅데이터 활용실습	<ul> <li>첨단 과학기술 활용사례</li> <li>- 빅테이터 분석 방법론</li> <li>POV에 따른 데이터 분석</li> <li>- 팀별 데이터 구글링</li> </ul>	15Hr	10/27~28
6	М	프로토 타이핑 개요	<ul><li>Prototype 1 : Low Fidelity</li><li>Prototype 2 : High Fidelity</li></ul>	15Hr	11/3~4
7	E	혁신과제 실현 해커톤	<ul> <li>prototyping 실시</li> <li>팀별 활동 실시</li> <li>팀중간발표 ⇒ Peer Review</li> </ul>	48Hr	11/10~12 (2박3일)
8	E	(2박3일) 혁신과제 실현 (2박3일)	<ul> <li>Mentoring &amp; Improvement</li> <li>최종발표 및 평가팀별 성과</li> <li>celebration</li> <li>기업가/전문가 networking</li> </ul>	18Hr	11/17~19 (2박3일)

자료: 전북창조경제혁신센터, 청년혁신가 인큐베이팅 사업

#### ■ 해커톤을 통한 프로토타입 완성

- 다양한 분야의 전문가들이 즉석에서 팀빌딩을 이루고 새로운 인적네트
   워크 구성은 물론 참신한 도전정신을 자극
- 집중적인 아이디어 회의를 통해 상품개발에 이르고 이에 대한 프로토타 입을 완성하여 즉석에서 시장성 검토 및 개발자 연계



자료: https://www.lexblog.com/2018/01/11 〈그림 5-8〉해커톤(Hackatons)

# 2) 청년 전통문화 기술 창업학교

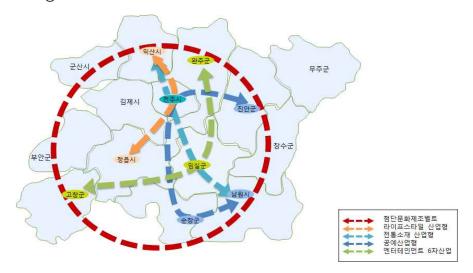
# (1) 배경 및 필요성

- 통계청의 발표에 따르면 2017년 청년실업률은 9.9%로 102만8000명이 이르며 이는 2000년 이후 최고치
- 문재인 정부는 이를 반영하듯 일자리정책 5년 로드맵을 발표하고 본격 적인 일자리 창출지원
- 특히, 새로운 일자리 창출의 원천인 혁신창업이 활성화되도록 '기술창업과 재도전', '투자와 회수'가 선순환되는 창업생태계 구축에 초점을 맞춤(일자리정책 5년 로드맵, 청와대, 2017)

 전통문화와 첨단기술 융합산업은 청년들의 혁신적 아이디어와 첨단기술
 이 결합된 전통문화 기술창업분야로 정부의 지원과 성장가능성이 매우 높음

#### (2) 세부 추진과제

- 단순한 전통문화 전승을 넘어 전통문화 기술 아카이브센터와 연계한 청 년 전통문화 기술 창업학교 설립
- 전통기술 아카이브센터, 전통문화기술기반 메이커스페이스, 청년 전통문화 기술 창 업학교를 연계한 전통문화와 첨단기술 융합산업 클러스터 구축
- 전통문화와 첨단기술 융합산업 클러스터를 허브로 전라북도 전통문화 융합산업 벨 트조성



〈그림 5-9〉 전라북도 전통문화와 첨단기술 융합산업 벨트

- 청년들의 전통문화 기술창업을 위해 필요한 인문적 지식과 전통지식 그리고 첨단기술과 창업교육 등을 전담
- 전통문화의 공공적 가치를 인정하여 기술창업학교에 입학한 학생에 대해 조건없이 매월 생활비 지원(전라북도 청년 기능수당과 연계)
- 팀 단위 교육을 통해 졸업 이후 곧 바로 창업으로 연계될 수 있도록 인적 네트워크 와 결합된 교육실시

#### <가나자와시 우따쯔0마공예공방촌>

- 우따쯔야마공방은 5개(도예공예공방, 옻칠공예공방, 염색공예공방, 금 박공예공방, 유리공예공방)로 구분되며, 공방별로 독자적인 작품활동이 이루어지고 있으나, 공방간의 교류를 통하여 전통기법과 현대적 미술 감각이 병합된 새로운 예술품들도 다양하게 시도되고 있는 문화예술 창조공간임
- 우따쯔야마 공예공방에서는 세계적인 프로공예가의 육성을 목표로 엄격한 교육을 실시해오고 있으며, 공예공방수료증은 국가인증자격증은 아니나 엄격한 연수과정과 수준 높은 지도로 수료자들에 대한 평가도가 높음
- 연수생들의 교육을 위해 외부로부터 강사를 초빙하고, 연수생에게는 매월 생활비(10만엔)를 지원하는 등 획기적인 지원정책으로 운영
- 시민들에게 수준높은 공예미술을 접할 수 있게 하고, 전세계의 공예 전문작가들에게 문호를 개방하여 전문작가로 육성하며, 원하는 시민들 이 직접 참여할 수 있는 체험공간으로도 활용





# 3. 창업 및 산업화

- 1) 메이커 스페이스 조성
- (1) 배경 및 필요성

# ▮ 시민참여형 메이커 운동

- 메이커 운동은 미국 최대 IT출판사 오라일리 창업자 데일 도허티가 처음 언급한 이후 2005년부터 〈MAKE〉잡지와 메이커 페어행사가 매년 개최되고 있음(국내외 메이커운동 사례조사 및 국내 메이커 문화활성화 방안 정책연구, 한국과학창의재단, 2015)
- 메이커 운동의 토대는 DIY(Do It Yourself)문화라고 할 수 있는데 DIY와 메이커운동의 차이는 단순한 취미를 넘어 메이커운동은 오픈소 스를 활용한 산업화로 확장되고 있음
- 최근에는 하드웨어 중심의 제품개발을 넘어 사물인터넷(IoT), 모바일 등과 연계된 다양한 상품서비스분야로 확대

## ▮ 상상력을 현실화하는 생활 속 공간

- 메이커운동은 상상력과 창의력을 바탕으로 스스로 제품을 만드는 창조적 혁신활동으로 혁신성장과 제조창업 활성화의 토대
- 정부는 메이커운동의 전국적인 확산을 위해 메이커 스페이스를 전 국적으로 확충하여 제조창업 저변을 확대하기 위한 정책 추진
- '18년 65개소 구축 → '22년까지 전국 350여개소 확대
- 국민 누구나 쉽게 접근하여 자유롭게 아이디어를 구현·공유할 수 있는 생활밀착형 창작활동 공간

#### ■ 전통문화기술 기반 창업연계

- 정부의 벤처창업정책과 연계해 전문메이커를 위한 창업인프라를 연 계한 메이커활동 활성화
- 전문메이커활동의 지원을 통해 향후 첨단기술형 제조창업으로 발전 할 수 있도록 지역창업생태계와 연계

#### (2) 세부 추진과제

#### ▮ 전통문화기술기반 메이커 스페이스 및 스트리트 조성

- 전통문화기술기반 메이커 스페이스 신규 조성
- 중소벤처기업부의 2018년도 메이커 스페이스 구축·운영사업 주관 기관 공모사업에 참여하여 전통문화기술기반 메이커스페이스 일반 랩 또는 전문랩 조성
- 총 65개 중 일반랩 60개 내외, 전문랩 5개 내외
- 일반랩 2.5억원 내외, 전문랩 30억원 내외(국비 70%, 대응투자 30%)

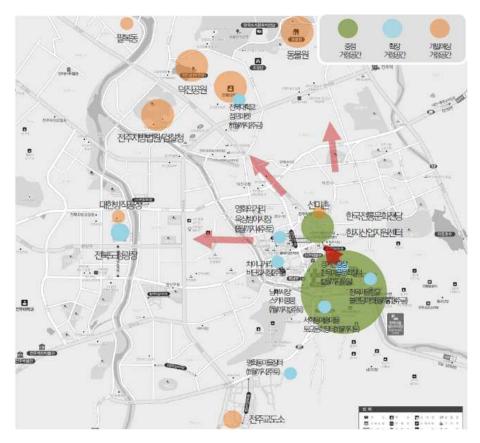
〈표 5-4〉메이커스페이스 지원내역

지원유형		내 용	일반랩	전문랩
신규	구축	●유휴공간을 리모델링 등을 통해 메이커 스페이스로 신규 조성 ⇒ 인프라 구축, 임차료(일부), 운영비 등	2.5억원 내외	30억원 내외
기존운	공간 확장	●메이커 스페이스로 운영하고 있는 공간을 확장 운영 ⇒ 확장 공간 인프라 구축, 임차료(일부), 운영비 등	1.5억원 내외	15억원
영	운영 개선	● 야간개방, 운영 프로그램 개선, 스페이스 특성화 등 운영 내실화 ⇒ 장비 업그레이드, 운영비 등(시설구축비, 임차료 집행 불가)	1억원 내외	내외

자료: 중소벤처기업부, 2018

- 전통문화기술기반 메이커들의 집적을 통해 전통문화기술기반 메이커 스 트리트 조성
- 메이커들의 활동이 밤낮을 가리지 않으며 메이커들 간의 교류활성화가 중요하다는 측면에서 시간적 제약이 많은 공공메이커 스페이스가 아닌 민간차워의 메이커스페이스를 거점으로 메이커 스트리트 조성
- 전주시가 현재 추진 중인 핸드메이드시티사업이나 메이커를 위한

기본적인 인프라가 구축되어 있는 전주시 전자상가 등을 메이커 스 트리트로 조성



자료: 전주핸드메이드시티 마스터플랜, 한국전통문화전당, 2016 〈그림 5-10〉전주시 핸드메이드시티 공간구상

일반인들의 메이커스페이스 활용도를 높이기 위해 기존 메이커 스페이스의 일반인 교육 및 활용지원 필요

〈표 5-5〉 전라북도 시제품제작소 현황

번호	기관	운영시설	비고
1	전라북도	전북시제품제작소(전라북도, 중기청)	
2	전북지방중소기업청	전북시제품제작소(전라북도, 중기청)	
3	전북경제통상진흥원	전북시제품제작소(전라북도, 중기청)	
4	전북창조경제혁신센터	시제품제작실(미래부)	
5	전북테크노파크	전북3D테크프라자(전라북도)	
6	전북대학교	무한상상실(미래부)	
7	군산대학교	디자인팩토리(교육부)	
8	원광대학교	스마트창작터(중기청)	
9	전주대학교	테크샵(중기청)	
10	한국게임과학고등학교	스마트창작터(중기청)	
11	전북자동차기술원	제품설계실(전라북도)	
12	캠틱종합기술원	전북시제품제작소(전라북도, 중기청)	
13	전북문화콘텐츠산업진흥원	콘텐츠코리아랩(문체부)	
14	완주군청 창업보육센터	무한상상실(미래부)	
15	한국전통문화전당	전통문화창조센터(문체부)	
16	남원교육문화회관	무한상상실(미래부)	
17	전주정보문화산업진흥원	스마트창작터(중기청)	
18	전북지식재산센터	IP창조존(특허청)	
19	3D프린팅산업협회	호남권지회	민간
20	3D프린팅협동조합	3D프린팅협동조합	민간
21	DNT	DNT	민간

자료: 전라북도 내부자료, 2018

# ▮ 전통문화기술기반 메이커 페스티벌 개최

- 메이커 페스티벌은 일반인과 전문가가 그 동안 만든 메이크제품들 을 선보이고 기술을 공유하는 자리
- 국내는 물론 전세계적으로 각국에서 진행되고 있으며 전라북도 또 한 4천여만원의 예산을 들여 메이커 박람회를 개최 중
- 전라북도는 지역적 특성에 맞게 농식품 분야에 특화된 시제품제작에 대하여 개발비를 지원하는 사업을 추진하고 있지만, 전통문화체험 1번지를 지향하고 있음에도 전통문화 관련 특화 시제품에 대한 지원이 없음

- 전주시가 운영하는 한국전통문화전당에 전통문화관련 시제품제작소가 있지만 시설이 열악해 명실공히 한국 속의 한국을 지향하는 전라북도의 문화적 특성을 반영하지 못하고 있음
- 전라북도의 문화적 특성에 맞춰 전통문화 기술에 기반 한 메이커 페스티벌을 개최하여 전북만의 특화된 이벤트로 개최





자료: http://makerfestival.ca/

〈그림 5-11〉메이커 페스티벌

# 2) 스타트업 육성

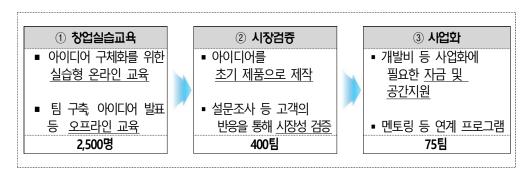
#### (1) 배경 및 필요성

- 전통문화의 가치를 첨단기술과 결합하여 혁신적 신사업비즈니스모 델 발굴 및 육성
- 전북지역만의 전통문화를 지키고 있는 장소적 문화특성을 살려 다양한 아이디어와 신기술을 접합하는 창조적 창업가 육성 시스템 구축
- 많은 사람들의 일상에서 활용될 수 있는 새로운 산업적 수요발굴로 국내외 시장창출 및 선순환 창업생태계 조성

# (2) 세부추진과제

### ▮ 용복합 스타트업 아이디어 혁신교육 상설화

- SW, IOS, 안드로이드 개발 교육, 트랜드 교육 등 기본 SW기술 교육 운영(지역 내 컴퓨터 공학과 연계)
- 예비창업자들 대상으로 린스타트업 및 디자인 씽킹 교육을 통한 아이디
   어 발굴 교육 및 워크숍 운영



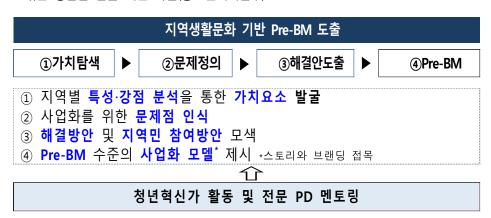
〈그림 5-12〉 2018 스마트 창작터 사업절차

- ㅇ 초기 저작권교육 및 저작권등록지원
- 발굴된 아이디어의 보호를 위한 저작권 교육 및 저작권 등록 지원

# ▮ 전통문화 첨단기술 융복합 스타트업 육성

- 전통문화와 지역문화가 결합되어 과학기술 기반 신사업모델을 추구하는
   융복합 스타트업의 집중육성 플랫폼 구축
- 지역전통문화기반 소재 및 장소기반 전통문화ICT융합 스타트업육성으로 지역문화신산업 선순환 산업모델 구축
- 지역 내 장소 문화적 인프라가 있는 한지산업, 목공예산업, 음식산업, 보석산업, 엔터테인먼트형 6차산업 연계 스타트업 집중육성
- 전국 청년대상 전북의 전통자원 융복합을 시도하는 '청년시각 신사업모델 육성' 및 문화재 장인 활용 '세대융합 창업캠퍼스 신사업모델 방향' 등으로 다양한 창업사업화 지원

- 세대융합 창업캠퍼스는 기술 경력 네트워크를 보유한 중장년과 청년의 아이디어를 엮은 창업팀 발굴 지원 사업(중소벤처기업부)



자료: 전북창조경제혁신센터

〈그림 5-13〉 2017 지역 생활문화 청년혁신가 사업방향

- 지역문제해결 사회적 목적 실현을 위한 창의적 사업화를 추구하는 사회적기업(소셜벤처) 육성사업 연계로 지역 내 전통문화 첨단기술 융합 창업 스타트업 지원
- 지역별 공간연계 창업공간지원, 창업 사업화 자금 지원
- 사업계획서 작성 및 사업전반(경영), 특허 등 교육 및 컨설팅 지원
- 소셜벤처 등에 투자하는 '임팩트 투자펀드(중소벤처기업부 1,000억원)'
   연계를 통한 투자연계 지원으로 스타트업 육성 지원
- 임팩트 투자를 하는 엑셀러레이터(루트임팩트, SOPOONG, KAIST 청년창업투자지 주 등) 연계 기업 육성 프로세스 지원



자료: https://blog.adioma.com/how-to-start-a-startup-infographic/ 〈그림 5-14〉스타트업 가이드라인

# 4. 지속가능성 확보

- 1) 전통문화기술 기반 리빙랩 운영
- (1) 배경 및 필요성
- 리빙랩은 제품의 개발, 상용화 과정에 있어 최종수요자의 의견을 반영 뿐 아니라, 수요자가 개발 과정에 직접 참여하여 실험, 실증함
- 리빙랩은 단편적 활동이 아니라 수요자 참여기반의 지속가능 플랫폼으로 조직화된 수요자 확보, 문제해결 중심 지향성 등을 중시
- 따라서 소비자가 손쉽게 참여하기 위한 물리적 거리, 공간적 구성(체험, 전시 등) 등도 리빙랩 운영에 있어 중요 요소임
- 체험과 전시를 기초로 하여 전통문화와 첨단기술 융합의 이해도, 가치성 등을 제고 시켜 혁신과정에 소비자 참여를 유인
- 확보된 소비자를 통해 다양한 신제품을 직접 체험, 검증, 피드백하여 제품의 시장 부합성을 제고시킴
- 대표적으로 성남고령친화종합체험관은 도심에 위치하고 있으며, 고령친화 체험관 내 R&D지원센터를 조직으로 두고 시민참여기반 리빙랩을 운영 중임



〈그림 5-15〉 전통문화기술 리빙랩 추진방향

자료 : 과학기술을 통한 한국전통문화 프리미엄 창출 전략(국가과학기술심의회, 2016)

#### ■ 전통문화 첨단기술의 시민체험형 리빙랩 조성

- 한복, 한옥, 공예, 한식 등 전통문화 분야별 첨단기술을 체험하고, 기획
   및 개발 과정에 참여 또는 다양한 아이디어를 개발자와 상호 소통 가능한 시민체험형 리빙랩 조성
- 공간적으로는 한옥마을 전통공예품전시관 등의 기존시설에 첨단기술 콘 텐츠를 추가로 설치하거나, 본 연구에서 제안하고 있는 전통문화기술기 반 메이커 스페이스 및 스트리트에 리빙랩으로 조성
- 기존 전통공예품전시관 등에 전통문화와 첨단기술 만남의 공간 조성 필요
- 전통문화의 문제해결 중심의 메이커 스페이스/스트리트 조성
- 내용적으로는 전통문화 첨단기술의 시민체험, 전통문화기술기반 메이커 스페이스 일반인 교육 및 활용지원, 전통문화 첨단기술의 융합 R&BD 지원(사용자 패널 관리, 사용성 평가 등) 등 전담
- 전통문화 생산시설(공방 등) 탐방, 사용자 아디이어 기획 및 상호 공유 지원
- 우수 아이디어에 대한 시제품 제작 지원
- 전통문화와 첨단기술이 상호 융합 할 수 있는 네트워크 활동 지원
- 전통문화와 첨단기술 융합 교류회 등

〈표 5-6〉 전통문화 첨단기술의 시민체험형 리빙랩 조성방향

# 전통문화 첨단기술의 지속성 확보 ①공동기획 ▶ ②공동창조 ▶ ③공동실행 ▶ ④혁신 활동 (학습, 피드백)

- ① 체험·참여기반 전통문화 첨단기술의 인지, 호감도 향상
- ② 시민 참여기반의 신제품 개발, 검증으로 제품 상용화/실용성 향상
- ③ 전통문화 개발자(장인)와 일반 소비자간 소통 강화로 열린 생산구조 전환 : 전통문화 제품의 신뢰성 강화
- ④ 전통문화와 첨단기술 집단간 네트워크를 통해 분야별 융합 시너지 향상

仚

#### 전통문화 첨단기술의 리빙랩

#### 〈표 5-7〉 당인리 문화창작발전소 리빙랩 사례

목적 : 당인리 화력발전소를 복합문화공간으로 조성 및 리빙랩 운영

내용 : 발전소 내부 공간 경험, 발전소 활용 문화창작 가능성 탐구 및 실험

- 사전공간 탐방 : 5일간의 OO 실험실 시작 전 발전소 탐방 - OO 실험실 : 참여자 아이디어 기획, 특별강연, 상호공유(워크샵)

지원 : 참가비 무료, 기념품, 수료증, 우수활동 후속 지원금(1등 : 100만원)

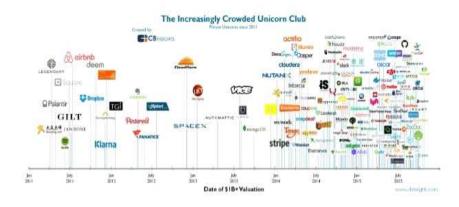
# ■ 전통문화 첨단기술융합 도민연구자 개념 도입

- 리빙랩에 열의를 가지고 지속 참여하는 수요자를 대상으로 전통문화 첨 단기술자 교육과정을 운영하고, 수료자 대상으로 전통문화 첨단기술융 합 도민연구자(또는 장인)로 지정
- 지속 가능한 리빙랩 운영을 위해서는 리빙랩 관심 참여자 그룹을 모집, 양성, 지원 필요
- 대상
- 전통문화 첨단기술에 관심을 가지는 자
- 사업내용
- 전통문화 첨단기술융합 기초교육 제공
- 전통문화 첨단기술융합 도민연구자로 지정(교육이수자에 대해 도지사 수여증)
- 문제해결력 향상을 위한 전통문화와 첨단기술 융합 해커톤 참여 기회 제공
- 전통문화 첨단기술융합 공동기획(기획비용 일부 지원), 공동창조(공동 R&D), 사용성 평가 등에 참여 우선권 부여
- 첨단기술융합 도민연구자간 네트워크 활동 지원 : 전통문화 문제해결 발굴 회의비 지원, 회의공간 무상제공, 우수활동자 도지사 포상 등

# 2) 크라우드펀딩(Crowd Funding)

# (1) 배경 및 필요성

- 4차산업 시대 변화에 따라 최근 온라인플랫폼을 이용해 다수의 소액투 자자로부터 자금을 조달하는 방식인 크라우드 펀딩은 상장주를 위협하 는 투자시장으로 급성장하고 있음
- 최근의 기업가치의 연도별 비교를 비교해 보면 2010년 이후 비상장주의 기업가치가 급성장하고 있는 추세임(ex) 쿠팡, 배달의 민족, 스마일게이트 등)



자료: http://ycrowdfunding.tistory.com/2

〈그림 5-16〉기업가치 1조원의 비상장기업(유니콘) 출현시점(2011~2013)

- 크라우드 펀딩은 초기 창업기업의 자금조달 과정으로 활용될 수 있으며, 창업의 모든 과정을 직접 경험하여(계획▶ 제품, 서비스 제조▶ 유통, 마케팅, 회계 등) VC펀딩 및 해외진출을 위한 충실한 준비과정으로 활용할 수 있음
- 전통문화 첨단기술 융복합 스타트업들의 자생적 지속성을 위해 크라우
   드 펀딩을 활용한 시장검증 및 기업투자역량을 높이고 보다 많은 대중 들에게 홍보할 수 있는 기회를 만들어 갈 수 있음

※ 크라우드펀딩(Crowd Funding) : 온라인을 통해 자금을 조달하는 방식으로 후원형(문화예술 활동이나 공익사업후원), 지분형(사업의 지분을 보상으로 받는 형태), 금융형(자금을 대출해주고 이익을 받는 형태)등이 있다. 2005년 영국의 조파닷컴이 효시로 , 2008년 미국의 인디고고가 출범하면서 크라우드 펀딩이라는 용어로 일반화 되었다.

출처: 다음백과 어학사전

# (2) 세부 추진과제

- 전통문화ICT융복합 기업들 대상 크라우드 펀딩 런칭을 위한 투자유치 솔루션 지원사업 실시
- 크라우드 펀딩 관련 교육 및 각 기업에 맞는 사이트 선정요령, 기업투 자유치를 위한 컨설팅 및 웹컨텐츠 자료 제작, 등록비 및 수수료 지원, 런칭 후 홍보지원 등
- 우수 융복합 기업의 경우 해외 크라우드펀딩(인디고고, 킥스타터 등) 번
   역비 추가 지원

#### 웹콘텐츠 크라우드펀딩 IR교육 투자유치 코칭 자료 제작 러칭 - IR이해 - 웹자료 작성 - 중개사사이트 -투자유치 컨셉 도출 -자료작성법 및 보완 러칭 -중개사 사이트선정 - 동영상회 및 및 기업가치 - 온라인마케팅 -웹콘텐츠 선정 산출법 등 잭 봐 후속지원

출처: 전북창조경제혁신센터 2018

〈그림 5-17〉 크라우드펀딩 지원 프로세스

〈표 5-8〉 주요사업 및 담당부서

, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,					
분야	사업명	정부	전라북도	기관	
전통문화산업 원형발굴	전통기술 아카이브 구축	문화체육관광부	문화체육관광국	전북문화콘텐 츠산업진흥원	
	전통지식 플랫폼 구축	문화체육관광부	문화체육관광국	전북문화콘텐 츠산업진흥원	
융합인력 양성	전통문화와 첨단기술 융합 해커톤	과학기술정보통신부 문화체육관광부	문화체육관광국	전북창조경제 혁신센터	
	청년 전통문화 기술 창업학교	중소벤처기업부	경제산업국	전북창조경제 혁신센터	
창업 및 산업화	메이커 스페이스 조성	중소벤처기업부	경제산업국	전북경제통상 진흥원	
	스타트업 육성	중소벤처기업부	경제산업국	전북창조경제 혁신센터	
지속가능성 확보	전통문화기술기반 리빙랩	과학기술정보통신부 산업자원부 국토교통부	경제산업국	전북문화콘텐 츠산업진흥원	
	크라우드펀딩	중소벤처기업부	경제산업국	전북창조경제 혁신센터	

# 결론 및 정책제언

제 1 절 정책방향과 목표 제 2 절 추진과제

# 제 6장 결론 및 정책제언

# 제1절 정책방향과 목표

- 전통문화와 전통문화 생활화의 중심지라는 전라북도의 이미지를 전통문화 재창조의 거점이라는 이미지로 재창조 필요
- 전라북도를 전통문화와 첨단기술이 융합하는 역동적 창조이미지로 재구 축하기 위한 방향 설정 필요
- 첫째, 단순한 전통문화와가 아닌 창조적 산업을 위한 전통문화기술의
   원형을 구축한 지역으로 육성필요
- 둘째, 전통문화 융합산업을 위해서는 전국의 창조적 인력들이 전라북도
   를 찾을 수 있도록 관련 인프라와 환경구축
- 셋째, 전통문화와 첨단기술 융합상품의 생산과 소비가 선순환되는 전라 북도의 경제체계 확보
- 전통문화와 첨단기술 융합산업의 육성은 크게 네 가지의 한계라는 문제 의식으로 부터 출발
- 첫째, 전통기술 아카이브부재에 의한 전통기술의 활용 한계 둘째, 인력 양성 시스템 부래로 첨단기술 전문인력 부족 셋째, 단순상품개발 지원 정책에 의한 시장경쟁력 약화 넷째, 관광객 감소와 지역경제 침체로 인 한 지속가능성 확보 미비
- SWOT분석과 ERRC분석을 통해 전통문화와 첨단기술 융합산업전략의 방향을 전통문화 원형발굴, 전통문화와 첨단기술 융합 전문인력 양성, 산업화 지원을 통한 창업활성화, 지속가능성 확보를 위한 생활화를 정 책목표로 설정

# 제2절 추진과제

# ■ 전통문화기술 아카이브센터

- 전통지식의 디지털화는 전통지식의 체계를 이해하는 데는 도움이 되지 만 사실상 이를 현대적으로 재창조하기 위해서는 새로운 형태의 DB재 창조가 필요
- 이를 위해서는 전통적 지식체계에 대한 연구를 통해 현대적 콘텐츠화가 가능하도록 지속적인 지식의 재창조를 위한 전문인력 필요
- 단순한 지식체계의 구축을 넘어 전통문화기술에서 현대적 쓰임새를 새롭게 만들어내는 연구인력과 관련장비 등을 갖춘 전통문화기술 아카이 브센터 설립 필요
- 전통문화기술 아카이브센터에서는 전통적인 기술의 체계화는 물론 이를 활용한 창업이나 상품화를 추구하는 기업인이 활용할 수 있는 기술지원
- 전통문화기술 아카이브센터가 R&D기술을 지원하는 대신 전라북도에서 창업과 생산활동을 하도록 유도하여 창조적 융합인력의 전북 집적을 추 진

# ▮ 전통과학기술 기반 On&Off 연계 플랫폼 개발

- 전수조사 : ① 장인의 전통적 ·경험적 지식과 기술의 체계적인 전수조 사와 기록 ② 전통기술에 대한 전문과학적 조사 및 분석
- 플랫폼을 통한 커뮤니티 조성: ① 전통기술과 전문지식의 융합 ② 무형 유산 전승주체(장인, 명인), 전문가(무형유산 전문가, 과학자), 이용자(전 통상품 소비자, 관광 객) 그룹간의 소통 및 관계 형성
- 콘텐츠화 및 상품화: 관광객을 위한 맞춤형 콘텐츠, 전승주체(개인/공동체)를 위한 맞춤형 콘텐츠, 연구자를 위한 맞춤형 콘텐츠, 창작자를 위한 맞춤형 콘텐츠 지원

#### ■ 컬처 해커톤 운영

- 지역 예술가, 과학자, 기술자 등 전통문화산업 기술 전문가들이 협업을
   통해 과학기술을 토대로 혁신적인 방법으로 문제를 해결하고 상품아이
   디어를 구체화하는 컬처 해커톤 운영
- 지역대학 창업선도대학(전북대, 전주대, 원광대) 연계 산학연 컬쳐 콜라 보레이션 해커톤 유영

## ■ 청년 전통문화 기술 창업학교

- 전통문화와 첨단기술 융합산업은 청년들의 혁신적 아이디어와 첨단기술
   이 결합된 전통문화 기술창업분야로 정부의 지원과 성장가능성이 매우 높음
- 단순한 전통문화 전승을 넘어 전통문화 기술 아카이브센터와 연계한 청년 전통문화 기술 창업학교 설립
- 전통기술 아카이브센터, 전통문화기술기반 메이커스페이스, 청년 전통문화 기술 창 업학교를 연계한 전통문화와 첨단기술 융합산업 클러스터 구축
- 전통문화와 첨단기술 융합산업 클러스터를 허브로 전라북도 전통문화 융합산업 벨 트조성

# ■ 전통문화기술기반 메이커 스페이스 신규 조성

- 중소벤처기업부의 2018년도 메이커 스페이스 구축·운영사업 주관기관 공모사업에 참여하여 전통문화기술기반 메이커스페이스 일반랩 또는 전 문랩 조성
- 총 65개 중 일반랩 60개 내외, 전문랩 5개 내외
- 일반랩 2.5억원 내외, 전문랩 30억원 내외(국비 70%, 대응투자 30%)
- 전통문화기술기반 메이커들의 집적을 통해 전통문화기술기반 메이커 스 트리트 조성

- 메이커들의 활동이 밤낮을 가리지 않으며 메이커들 간의 교류활성화가 중요하다는 측면에서 시간적 제약이 많은 공공메이커 스페이스가 아닌 민간차원의 메이커스페이스를 거점으로 메이커 스트리트 조성
- 전주시가 현재 추진 중인 핸드메이드시티사업이나 메이커를 위한 기본 적인 인프라가 구축되어 있는 전주시 전자상가 등을 메이커 스트리트로 조성
- 일반인들의 메이커스페이스 활용도를 높이기 위해 기존 메이커 스페이
   스의 일반인 교육 및 활용지원 필요

### ■ 전통문화 첨단기술 융복합 스타트업 육성

- 전통문화와 지역문화가 결합되어 과학기술 기반 신사업모델을 추구하는 융복합 스타트업의 집중육성 플랫폼 구축
- 지역전통문화기반 소재 및 장소기반 전통문화ICT융합 스타트업육성으로 지역문화신산업 선순환 산업모델 구축
- 지역 내 장소 문화적 인프라가 있는 한지산업, 목공예산업, 음식산업, 보석산업, 엔터테인먼트형 6차산업 연계 스타트업 집중육성
- 전국 청년대상 전북의 전통자원 융복합을 시도하는 '청년시각 신사업모델 육성' 및 문화재 장인 활용 '세대융합 창업캠퍼스 신사업모델 방향' 등으로 다양한 창업사업화 지원
- 세대융합 창업캠퍼스는 기술 경력 네트워크를 보유한 중장년과 청년의 아이디어를 엮은 창업팀 발굴 지원 사업(중소벤처기업부)
- 지역문제해결 사회적 목적 실현을 위한 창의적 사업화를 추구하는 사회적기업(소설벤처) 육성사업 연계로 지역 내 전통문화 첨단기술 융합 창업 스타트업 지원
- 지역별 공간연계 창업공간지원, 창업 사업화 자금 지원
- 사업계획서 작성 및 사업전반(경영), 특허 등 교육 및 컨설팅 지원
- 소셜벤처 등에 투자하는 '임팩트 투자펀드(중소벤처기업부 1,000억원)'

연계를 통한 투자연계 지원으로 스타트업 육성 지원

- 임팩트 투자를 하는 엑셀러레이터(루트임팩트, SOPOONG, KAIST 청년창업투자지 주 등) 연계 기업 육성 프로세스 지원

### ▮ 전통문화기술 기반 리빙 랩 운영

- 한복, 한옥, 공예, 한식 등 전통문화 분야별 첨단기술을 체험하고, 기획 및 개발 과정에 참여 또는 다양한 아이디어를 개발자와 상호 소통 가능 한 시민체험형 리빙랩 조성 : 기존시설 활용 및 전통문화기술기반 메이 커 스페이스 및 스트리트 등에 신규 조성
- 내용적으로 전통문화 첨단기술에 대한 시민의 손쉬운 체험, 그리고 공 동기획과 공동창조의 참여기반 확보(일반교육, 사용자 패널, 사용성 평 가 등) 등
- 리빙랩에 열의를 가지고 지속 참여하는 수요자를 대상으로 전통문화 첨 단기술자 교육과정을 운영하고, 수료자 대상으로 전통문화 첨단기술융 합 도민연구자(또는 장인)로 지정

# ■ 전통문화 첨단기술 융복합 분야 맞춤 크라우드 펀딩 지원

- 크라우드 펀딩은 초기 창업기업의 자금조달 과정으로 활용될 수 있으며, 창업의 모든 과정을 직접 경험하여(계획▶ 제품, 서비스 제조▶ 유통, 마케팅, 회계 등) VC펀딩 및 해외진출을 위한 충실한 준비과정으로 활용할 수 있음
- 전통문화 첨단기술 융복합 스타트업들의 자생적 지속성을 위해 크라우
   드 펀딩을 활용한 시장검증 및 기업투자역량을 높이고 보다 많은 대중들에게 홍보할 수 있는 기회를 만들어 갈 수 있음
- 전통문화ICT융복합 기업들 대상 크라우드 펀딩 런칭을 위한 투자유치 솔루션 지원사업 실시
- 크라우드 펀딩 관련 교육 및 각 기업에 맞는 사이트 선정요령, 기업투
   자유치를 위한 컨설팅 및 웹컨텐츠 자료 제작, 등록비 및 수수료 지원,

런칭 후 홍보지원 등

우수 융복합 기업의 경우 해외 크라우드펀딩(인디고고, 킥스타터 등) 번역비추가 지원

# 참고문헌

# 참고문헌

국가과학기술심의회(2016), 과학기술을 통한 한국전통문화 프리미엄 창출 전략 국가과학기술위원회 운영위원회(2008), 국가융합기술 발전 기본계획(09~13)(안), p.8. 김원제(2009), 콘텐츠 실크로드 미디어 오디세이, 이담 문화체육관광부(2010) 전통문화산업 실태조사 및 종합육성계획 수립을 위한 기초연구(요약) 문화체육관광부(2011) 전통문화산업 육성 진흥 방안 연구 전통문화산업 실태조사(요약) 문화체육관광부(2011) 한스타일 육성 종합계획 문화체육관광부(2015) 2015 공예산업 실태조사 유동환(2011). 전통문화산업 육성진흥 방안 윤수경(2017) 국립무형유산원 조사·연구 현황 및 방향 이상열(2012), 전통문화산업 융복합 활성화 방안 전북연구원(2016), 전라북도 관광객 실태조사(전북연구원, 2016) 전주정보영상진흥원(2011) 천년전주 전통기술(짜맞춤)의 지적자산을 통한 산업화 연구 조승현 외(2016), 전라북도 한식산업 육성방안 한국보건산업진흥원(2015), 식품산업 분석 보고서 한국전통문화전당(2016), 전주핸드메이드시티 마스터플랜

# □ 관련 사이트 및 기사, 블로그

 $http://news.chosun.com/site/data/html\_dir/2008/01/02/2008010201303.html\\$ 

http://www.carmedia.co.kr/fis/456385

https://m.blog.naver.com

http://www.yonhapnews.co.k

http://www.vrn.co.kr/news/articleView.html?idxno=6876

https://blog.naver.com/rladlsk8218/220940188106

http://story.biz/grid/

http://www.duri08.com

https://hankko.modoo.at, https://blog.naver.com/myphotolamp

http://www.zzaimdesign.co.kr/

https://www.lexblog.com/2018/01/11

http://makerfestival.ca/

https://blog.adioma.com/how-to-start-a-startup-infographic/

http://ycrowdfunding.tistory.com/2

http://kssc.kostat.go.kr

#### 정책연구 2018-06

### 전통문화와 첨단기술 융합산업 육성전략

발행인 | 김선기

발 행 일 | 2018년 4월 30일

발 행 처 | 전북연구원

55068 전북 전주시 완산구 콩쥐팥쥐로 1696

전화: (063)280-7100 팩스: (063)286-9206

ISBN 978-89-6612-227-1 93320

본 출판물의 판권은 전북연구원에 속합니다.



