

A Scheme for the Growth of Digital Cultural Industries using the Development Model of Korean Costume Avatar

Kim, Young-Sam

Instructor, Dept. of Clothing & Textiles, Chung-Ang University

Mankind has researched on understanding of culture of the times by studying on costume each the times. Costume is an expression of human life style, at the same time, is recognized as the most representative products of life culture.

Cultural industry is being seemed as important since this 21 century is an era of culture. It is important for cultural industry to be successful that it has to have components such as universal and alive, traditional and modern ones. Therefore selection of items is important. Costume is valuable as an item of cultural industry since it has traditional elements of each ethnic group and modern elements, from this fact it is getting arise that costume as a part of cultural industry is getting more important since 21 century is an era of cultural industry.

This study is intended to present the direction of development of digital cultural industry through current situation of domestic and abroad cultural industry by showing the importance of cultural industry market and Korean costume avatar development model by analyzing Korean costume avatar service.

The Methodologies of this study are consisted of theoretic one that is focusing on documents and practical one that is focusing on examples. Theoretic study presented theoretic frame of cultural industry and avatar through consideration of documents to analyze avatar theoretically and fractionation of cultural industry of mankind. Practical one considers of such as representative domestic portal sites MSN messenger power plus, sayclub, freechal and daum. As for the analysis of avatar chatting sites, 8 chatting sites were selected such as imaru, avatar chatting, glass city, tinggo, popple, lovetoky, 4pple.

com and c-maker. This study analyzed these 12 sites to types of service provided, kind of items, price level of items, whether these had Korean costume item or not.

The results of this study are as followings.

First, it is the expansion of traditional costume recognition through using the Internet. Through Korean costume avatar that is digitalized Korean traditional costume, Hanbok, we can get educational effects through expansion of Korean culture and in the process of purchasing avatar clothes items we can know the kinds and names of traditional clothes and how to use. Also we can let new generation to have self-importance about Korean traditional culture by letting them experience costume by the times and by the kinds through internet and mobile devices.

Second, it is the materialization of cultural contents digital culture industrialization through using of traditional costume. Digital contents industrialization about traditional costume of past and presents that are being processed is staying in a level of simple research and contents. This study can insurance contents competitive power of culture contents by presenting industrialization possibility through digital contents through development model. And it is expected to have huge effect on entrance and security of market by letting an institution to be in charge of industrialization which excavated and developed origins of culture. Also, it is expected to contribute to expansion of research and development of industrial-educational cooperation for the realization of digital industrialization of cultural contents.

한국복식 아바타 개발모형을 통한 디지털 문화산업 발전방안

김영삼

중앙대학교 의류학과 강사

인류는 복식을 통하여 각 시대에 따른 복식문화를 살펴봄으로써 시대문화 이해를 연구하여 왔다. 복식은 인류의 생활양식의 표현인 동시에 생활문화의 가장 대표적인 산물로 인정받고 있다.

21세기는 문화의 세기로서 문화산업의 중요성이 부각되고 있다. 문화산업의 성공여부는 세계적이며 전통적 요소와 현대적 요소를 동시에 가져야 하기에 아이템 선정이 중요하다. 복식은 각 민족의 전통적요소와 현대적 요소를 동시에 내재하고 있다는 점에서 문화산업의 아이টে으로서의 가치가 있으며, 이러한 의미에서 21세기 문화의 시대에 복식의 문화산업으로서의 중요성이 부각되고 있다.

본 연구는 국·내외 문화산업의 현황을 통하여 문화산업 시장의 중요성 부각과 국내 인터넷 Avatar 복식 서비스 분석을 통하여 한국의 복식문화 접목을 통한 한국복식 Avatar 개발모형을 통하여 의류학 분야에서의 디지털 문화산업의 발전 방향을 제시하고자 한다.

연구 방법으로는 문헌고찰중심의 이론적 연구와 사례 중심의 실증적 연구로 이루어졌다. 이론적 연구는 문화산업 특성을 분류하고 Avatar를 이론적으로 분석하기 위한 문헌적 고찰로 문화산업과 Avatar의 이론적 틀을 제시하였다. 실증적 연구는 국내 대표적 포털사이트인 MSN 메신저 파워플러스, 세이클럽, 프리챌과 다음을 선정하였고, Avatar 채팅서비스 사이트 8개를 선정하였다. 총 12개의 인터넷 사이트의 서비스형태, 아이템의 종류, 아이টে 가격대, 한국 복식 아이টে 유무 여부를 조사·분석하였다.

연구 내용으로는 다음과 같다. 첫 번째로는, 문화산업의 특성을 원도우 효과, 망의부성, 저작권 산업, 지식기반산업으로 분류하였다. 두 번째로는, 국내 Avatar복식시장의 분석을 통하여 서비스형

태, 아이টে의 종류, 아이টে의 가격, 한국복식 아이টে를 조사하였다. 세 번째로는 위의 문화산업의 특성과 국내 Avatar 복식 시장의 분석을 통한 이상적인 한국복식 Avatar 개발모형을 제시함으로써 디지털 문화산업 발전방안을 모색하였다.

본 연구의 연구결과는 다음과 같다.

첫 번째로는 전통복식의 인지도 확산이다. 한국의 전통복식인 한복을 디지털화한 한국복식 Avatar를 통하여 우리문화의 전파 확산과 Avatar 의상 아이টে를 구입하는 과정에서 전통복식에 대한 종류와 명칭, 착용법 등에 대한 교육적 효과이다. 또한 한복을 시대별, 종류별 의상을 인터넷과 모바일을 통해 체험함으로써 신세대들의 우리문화 자긍심을 고취시킬 수 있다.

두 번째로는 전통복식을 이용한 문화콘텐츠 디지털 문화산업화의 구현이다. 과거 또는 현재 진행되고 있는 전통복식에 대한 디지털 콘텐츠화는 단순 연구와 콘텐츠화에 머물고 있는 단계이다. 본 연구에서는 개발모형을 통하여 디지털 콘텐츠를 통한 산업화 가능성을 제시함으로써 문화 콘텐츠의 경쟁력을 확보할 수 있다. 또한 문화원형을 발굴, 개발한 기관에서 산업화까지 담당하게 함으로써 해당 사업을 책임지고 수행하여 시장진입과 확보 측면에서 큰 효과가 예상된다. 또한 문화콘텐츠의 디지털 산업화 구현을 위한 산·학협동의 연구 및 개발의 확산에도 기여할 것으로 예상된다.

본 연구는 문화산업의 특성과 국산콘텐츠의 이용을 분석하여 복식문화와의 접목을 모색하기 위하여 기존의 Avatar 복식 서비스 실태 분석을 토대로 디지털 문화산업 특성을 반영한 한국복식 Avatar 개발모형을 제시함으로써, 복식문화를 이용한 문화적 부가가치 창조에 활용될 기초자료를 제공하는데 그 의의를 두고 있다.