

D I G I T A L BRUSH

Visual Contents Magazine 02/2013
3D · 2D · VFX · Animation · Game

Special Interview

해외 CG 아티스트 데이트
Adam Burn

2D Tutorial

Weapon Design (4)
Custom Brushes For Characters (1)
Making Of The Hell Saloon

3D Tutorial

ZBrush Quadrapeds (2)
The Submarine Pen (6)
Making Of Scarecrow

Contents World

Film & VFX

4th Creative Party

“힘들어도 자부심이 되는 회사입니다”

Game

신개념의 사실적 레이싱을 즐겨라!

RaceRoom Racing Experience(R3E) 오픈베타 출시

Game

FIFA 온라인 3

첫 번째 콘텐츠 업데이트 프리뷰

Animation

허당 몬스터들의 천국
몬스터 호텔

VOL.
68



Special Issue

(사)한국문화콘텐츠기술학회 “융·복합시대, 문화콘텐츠가 지금까지 옵션이었다면 앞으로는 필수적이다!”

국내 문화콘텐츠와 IT 기술, 예술 등의 결합을 꾀하는 융·복합 분야에 있어서 기술기반의 산업발전과 산학연계 및 관련 산업 인력 양성 등을 위한 (사)한국문화콘텐츠기술학회(CT학회)가 있다. 최근 새롭게 CT학회의 회장으로 선출된 세종대학교 디지털콘텐츠학과 백성욱 교수를 만나서 CT학회에 대한 이야기를 나눠보았다.

한재현 기자 | hjhwow@cgland.com



융복합 전문가로 문화재 복원 사업을 진행하다

세종대학교 컴퓨터공학부 디지털콘텐츠학과 교수로서 대내외적으로 다양한 활동을 하고 있는 백성욱 교수. 세종대 전산정보원 원장, 정보화사업추진단 단장, 디지털콘텐츠 연구소 소장, 한국대학정보화협의회 부회장과 한국차세대컴퓨팅학회 부회장을 비롯하

여 현재 한국문화콘텐츠기술학회 회장직 등을 맡고 있는 그는 작년 2012년 8월부터 새롭게 (사)한국문화콘텐츠기술학회(CT학회)의 회장으로 선출되었다. 과거 약 5년간 미국 워싱턴 근교에 소재한 기업에서 다양한 미연방정부 프로젝트를 수행한 경험이 있으며, 컴퓨터공학 기술기반의 학회인 한국데이터마이닝학회와 한국멀티미디어학회의 이사로도 활동하고 있는

그의 활발한 이력을 보면 특이한 부분이 엿보인다. 바로 2010년 문화재청과 함께 진행한 광화문 현판 복원사업의 총괄책임자였다는 사실이다. 1900년대 일제시대 기록물로 남아 있는 2장의 자료사진을 기반으로 과거 145년 전 광화문의 현판 글씨를 복원한 것은 사회적으로도 커다란 관심거리였다. 사실 현판복원에 컴퓨터공학을 전공한 교수가 사업의 총책임자로 활동하는 것은 매우 특이한 케이스다. 하지만 그 배경에는 디지털 이미지 처리 기술을 통한 이미지 복원 기술이 문화재로 대변되는 콘텐츠를 과거의 역사적 사실성에 기반해 재현할 수 있는데 있었다. 이러한 모습은 바로 IT 기반 디지털 기술이 문화재 복원에 사용된 융복합 사례의 좋은 사례다. 컴퓨터공학을 기반으로 다양한 분야에서 활발하게 활동하고 있는 백성욱 교수는 현재 세종대 디지털콘텐츠 연구소에서 'VIP(Virtual Reality Interaction Physical) Space'라는 사람의 움직임에 따라 물리적 공간이 실제로 움직이며 물리적 형태의 벽과 사람과 가상콘텐츠들이 서로 인터랙션되는 새로운 개념의 혼합현실 연구 과제를 수행하고 있다. 융·복합형 디지털콘텐츠를 대표하는 연구테마이며, 바로 컴퓨터 공학과 건축 및 문화 예술, 그리고 콘텐츠의 결합이 동시에 이뤄진 사례가 아닐 수 없다.



사용자 및 가상콘텐츠와의 자연스러운 인터랙션을 통해 실제적인 공간적 몰입감을 극대화할 수 있는 '적응형혼합현실체험공간(MP공간)'

한국문화콘텐츠기술학회의 역할과 방향

"저희 학회는 디지털콘텐츠 쪽의 학문적인 것도 추구하지만 산업에 속한 기업들과의 산학협력이나 산업부문과 관련된 일을 하려고 계획 중입니다." 지난해 여름, 새롭게 CT학회의 회장을 맡은 백성욱 교수의 학회에 대한 언급이다. 2005년 설립 준비부터 2006년 2월에 문화부 소관으로 등재한 한국문화콘텐츠기술학회는 설립된 지 벌써 6년이 조금 넘었다. CT학회를 구성하는 이사진의 절반은 관련학과 교수들이고, 나머지 절반은 콘텐츠 분야와 관련된 게임, 애니메이션, 컴퓨터그래픽스, 가상현실 분야 산업과 관련된 기업체들의 주요 임원들로 구성되어 있다. CT학회는 현재 약 100여명의 이사진과 200여명의 회원으로 구성된 신생의 중소 학회이다. 하지만 앞으로 CT 기술에 기반을 둔 문화콘텐츠 분야가 더욱 활성화 될 것을 감안한다면 그 발전 가능성은 매우 커 보인다.

사실, 국내에는 콘텐츠 분야와 관련된 학회들이 꽤 많은 편이다. 가령 한국디지털콘텐츠학회, 한국콘텐츠학회, 한국멀티미디어학회, 디지털스토리텔링학회, HCI학회, 컴퓨터그래픽스학회, 게임공학회 등 여러 학회들이 포진해 있다. 이들 학회들에서 연구하는 분야들은 각 특정 분야별로 세분화 되어 있지만 서로 비슷하게 중첩되기도 한다. 또한 각 학회를 구성하는 교수들이 서로 다른 학회의 구성원을 이루기도 한다. 그래서 국내 콘텐츠 관련 학회들을 서로 차별화 하기는 힘들지만 국가기관의 자문이나 산업체 리딩 부문의 측면에서 바라볼 때 나름의 차별화를 둘 수 있다. 이 부분이 백성욱 교수가 이끄는 CT학회가 추구하는 부분이다.

CT학회를 처음 발족시킬 때 유사한 학회들이 있음에도 불구하고 만든 이유에 대해서 백성욱 교수는 다음과 같이 말한다. "학회 구성의 원년멤버들이 서로 다른 학회에서 중추적인 일들을 하고 있었지만, 다른 학회들과 차별화 할 수 있는 일들이 많이 있고, 그것들을 하기 위해서 CT학회를 만들었습니다." 콘텐츠의 범위는 포괄적인 개념으로 다양하게 구성되는데, 이것이 디지털 기술들과 합쳐지면서 서로 다른 분야가 서로 결합되어 융·복합적 기술을 필요로 하는 측면들이 많아지고 또한 서로 연하여 새로운 문화로 만들어져 소비되며 각광받는 것이 현재 문화적, 기술적 트렌드의 모습이다. 스마트폰으로 대변되는 미디어 기술력들을 기반으로 게임, 음악, 애니메이션, 만화, 영화 등 콘텐츠가 한데 어울려 소비되는 것이 바로 한 예다. 이러한 흐름에서 각 개별 특정 학회로 모든 것들을 다루기에는 부족한 부분들이 많은 것이 사실이다.

CT학회가 다른 학회들과 달리 산학이 반반씩 균형 잡혀 구성되어 있는 부분이 부각되는 점으로 학문적 성향이 강한 다른 학회들과는 조금은 차별화 된다. 또한 CT학회는 문화부 소관의 콘텐츠 분야에 있어서 다른 학회들과 달리 기술적인 부분에 초점을 맞춘 기술학회이다. 그래서 CT학회는 매년 CT 관련 포럼을 진행하고 연감과 백서출간, CT용어집 발간 등의 산업에서 꼭 필요로 한 일들을 작업해 왔고 앞으로도 지속적으로 진행할 계획이다. 2010년에 백성욱 교수는 문화콘텐츠 부문의 영화, 게임, 그래픽스, 가상현실, 홀로그램 등 여러 분야와 관련된 CT표준화 부문과 관련해 표준개발과 전망을 제시하기도 하였다. 올해에는 'CT콘서트'라는 문화콘텐츠와 콘서트가 결합되어 각 대학별로 지역 사회나 일반 대중들에게 문화콘텐츠를 홍보할 수 있는 사업도 구상 중에 있다. CT학회에 속한 기업들에는 국내에서 콘텐츠 산업의 기술력을 갖춘 다양한 업체들도 포진해 있다. 가령 애니메이션 소프트웨어 개발사로 유명한 FXGear와 코어이엔티 등도 CT학회의 회원으로 활동하고 있다.

또한 지난해 11월말에서 12월 초에는 한국문화콘텐츠기술학회 추계학술대회도 열려 초청강연과 패널토의, 연구논문들이 구두와 포스터로 발표되기도 하였고



지난 2012 추계학술대회에서 주요 관계자들 한 컷

학계와 기업체, 정부조직 관계자들이 참여하여 문화콘텐츠와 기술에 대한 정보교류의 장을 마련하기도 하였다.

소셜네트워크와 문화콘텐츠의 시대가 열린다

백성욱 교수는 최근의 문화콘텐츠기술 분야의 흐름에 관해 다음과 같이 말한다.

"과거에는 노키아, 모토로라, 에릭슨과 같은 단말기 회사들이 IT를 주도했지만 앞으로의 시대는 IT 서비스 기반의 인프라를 갖춘 구글, 아마존과 같은 회사들이 산업을 주도하며, 페이스북과 같은 소셜네트워크를 기반으로 창의적인 아이디어로 무장한 회사들이 등장할 것입니다. 그런데 이렇게 등장한 회사들의 수명은 흥건하기보다는 5년 내지 10년 이내 나타났다 사라지는 생태계가 만들어 질 것입니다."라고 말한다. 백교수는 덧붙여 그러한 시대적 상황에서 핵심 키워드로 '소셜네트워크'와 '문화콘텐츠'를 꼽았다. "소셜네트워크와 문화콘텐츠의 기본적인 IT서비스가 그 사람의 취향에 맞는 서비스 인프라로 발전할 것입니다. 문화콘텐츠는 지금까지는 옵션이었다면 앞으로는 없어서 안 될 필수적인 시대가 옵니다."라고 언급한다.

한국콘텐츠기술학회를 이끄는 백성욱 교수는 이러한 소셜네트워크와 문화콘텐츠 시대에 맞춰서 학회의 운영에 대한 이야기도 언급했다. "단순한 학회 조직보다는 사회에 공헌할 수 있는 학회로 발전시키는 것이 제 욕심입니다. 특히 정부쪽에 학회를 통해서 정책 기술이나 방향, 문화의 트렌드 등을 공유하고 제안하는 역할을 하고 싶어요. 그래서 정부부처와 학회가 상생 발전할 수 있기를 바랍니다. 또한 비교적 문화콘텐츠 분야는 새롭고 잘 알려지지 않은 분야이기 때문에 문화콘텐츠 쪽에 좋은 기술들이 발표되고 논문에 실려서 많은 연구자들이 참조할 수 있는 논문지가 있는 학회로 만들기를 꿈꿉니다. 더불어 대부분 중소기업들로 구성된 문화콘텐츠 분야의 산업을 활성화 할 수 있는 역할과 대학과 산업체와의 산학협력을 활성화 시키는 역할을 학회 중심으로 이루고 싶습니다."

새로운 정부가 들어서면서 정부 조직이 새롭게 개편되지만 문화콘텐츠는 창의적인 산업발전을 위해 반드시 필요한 분야가 아닐 수 없다. 싸이의 강남스타일과 같은 콘텐츠가 몇 개월 만에 전세계적으로 확산될 수 있는 것은 콘텐츠가 IT 기술과 결합하여 이루어 내는 융·복합시대의 단면적인 모습이라 할 수 있다. 그것은 바로 우리나라의 융·복합 분야의 산업과 기술적인 경쟁력을 높이고 싶은 한국콘텐츠기술학회가 나아가려는 모습 중에 하나다. □