

제주 스마트 e-Valley 포럼

일시: 2018년 11월 23일

주제: 4차 산업혁명과 문화 콘텐츠의 활성화



 게임물관리위원회
Game Rating and Administration Committee

위원장 이재홍

INDEX

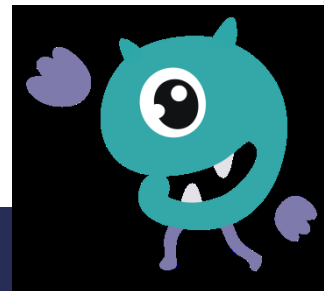
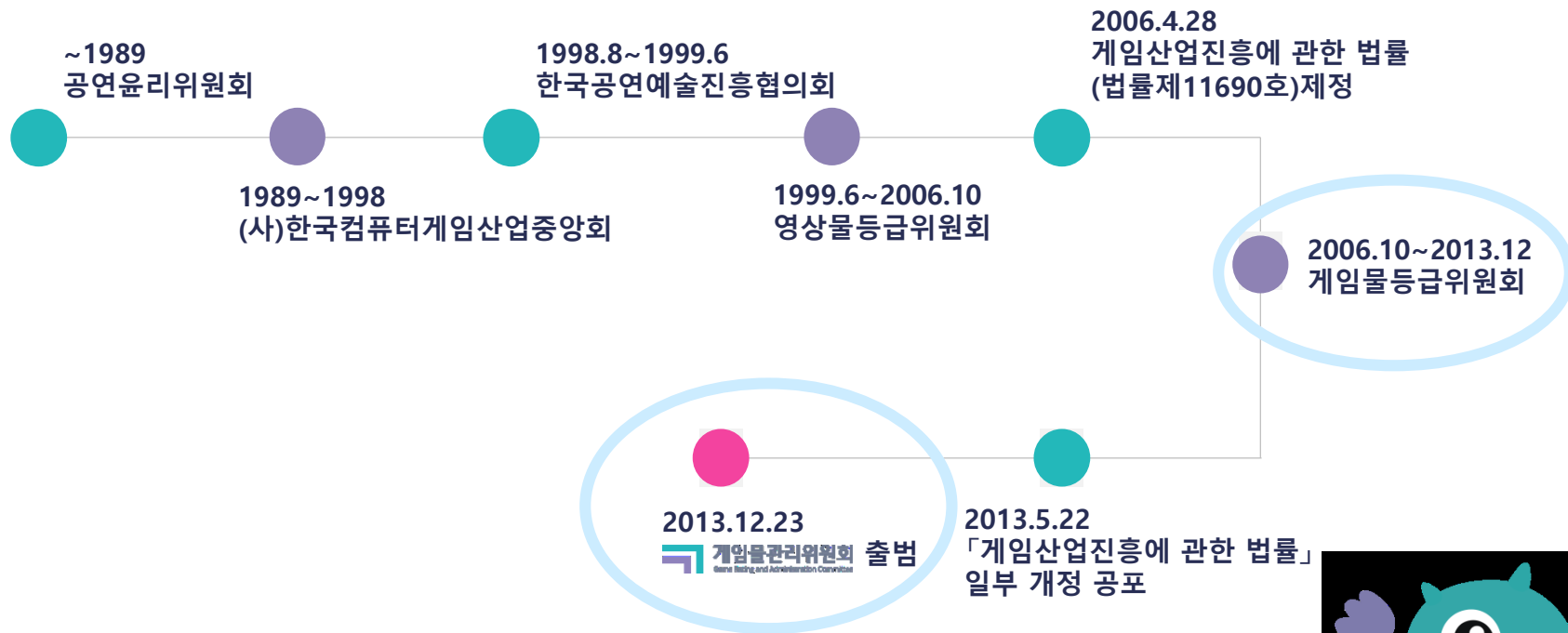
Chapter 0	게임물관리위원회 소개
Chapter 1	제주도와 문화콘텐츠
Chapter 2	4차 산업혁명의 실체와 문화 콘텐츠
Chapter 3	콘텐츠 기술 동향과 제주 콘텐츠의 방향성
Chapter 4	제주 스마트 e-Valley 시대를 위한 제언

Chapter [0]

게임물관리위원회 소개



게임물관리위원회 연혁



“게임산업진흥에 관한 법률” 제16조 제1항(등급분류)

게임물의 **윤리성** 및 **공공성**을 확보하고 **사행심 유발** 또는 **조장을 방지**하며 **청소년을 보호**하고 **불법 게임물의 유통을 방지**하기 위하여 **게임물관리위원회**(이하 “위원회”라 한다)를 둔다. <개정 2014.4.5, 2013, 5.22>

게임물관리위원회 직무



게임물관리위원회

Game Rating and Administration Committee

01

게임물의 등급분류 결정

02

게임물의 청소년 유해성 및 사행성 확인

03

게임물 등급분류에 따른 사후관리

04

불법 게임물에 대한 단속업무 지원

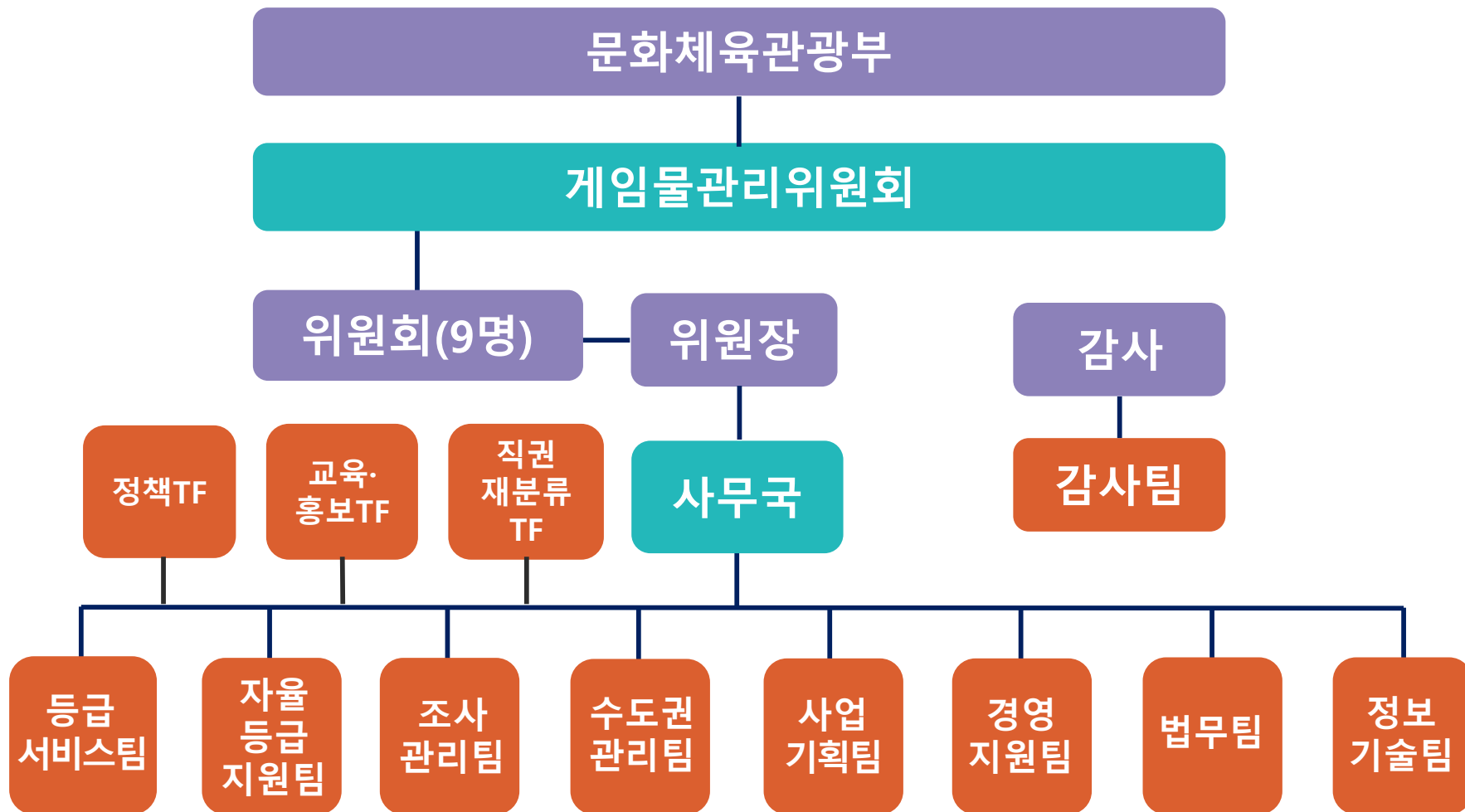
05

정보통신망을 통하여 제공되는 불법 게임물 등의 시정권고

06

게임물 등급분류의 객관성 확보를 위한 조사·연구

게임물관리위원회 조직 체계



위원회 조직체계

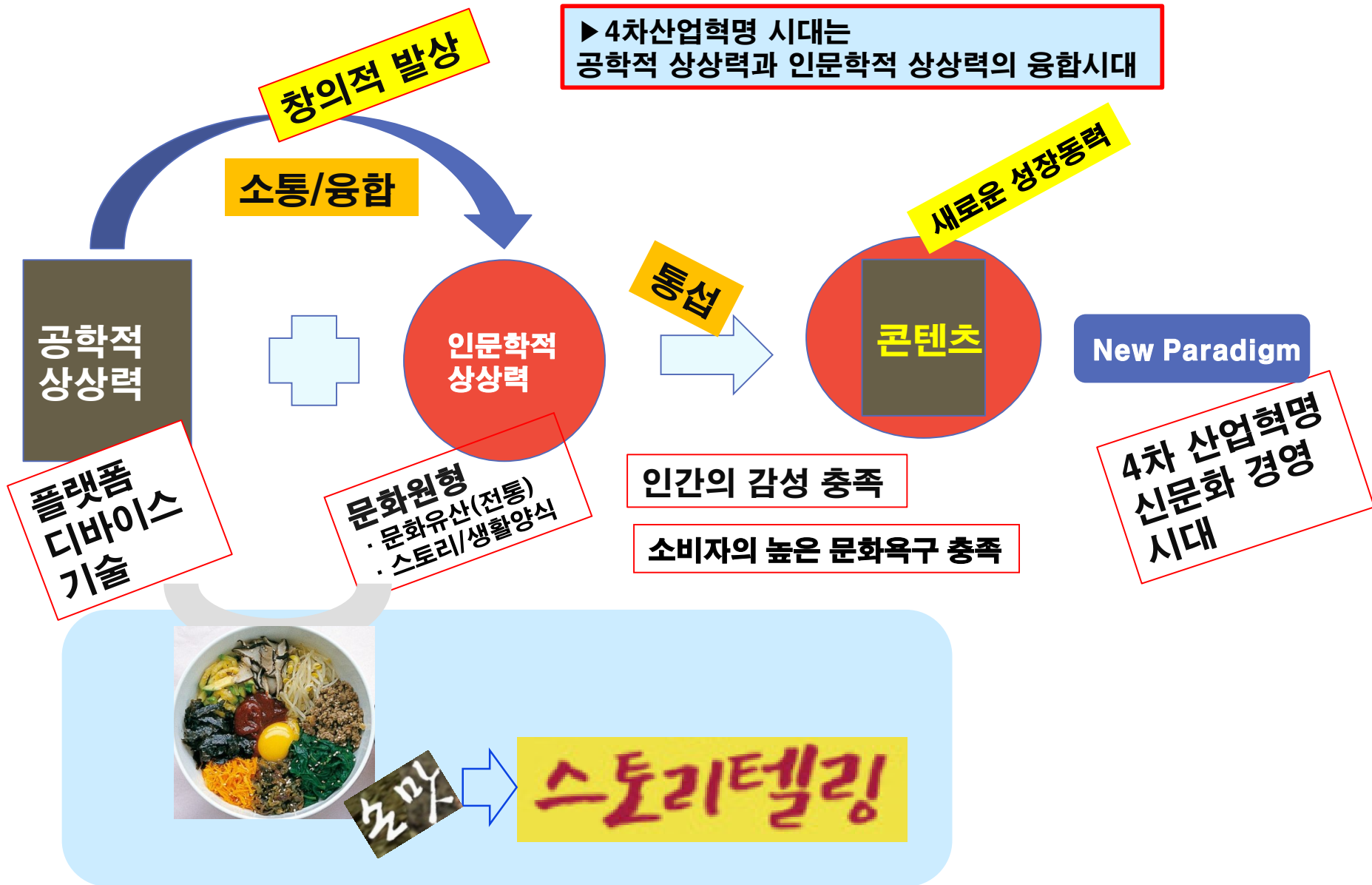
게임물관리위원회는 팀 별 전문성 및 업무 책임성을 제고하고 업무별 수평화를 통한 소통 촉진 및 업무 효율성 증대를 도모하기 위해 1국 9개 팀, 3개 TF를 운영 중입니다.

Chapter [1]

제주도와 문화콘텐츠

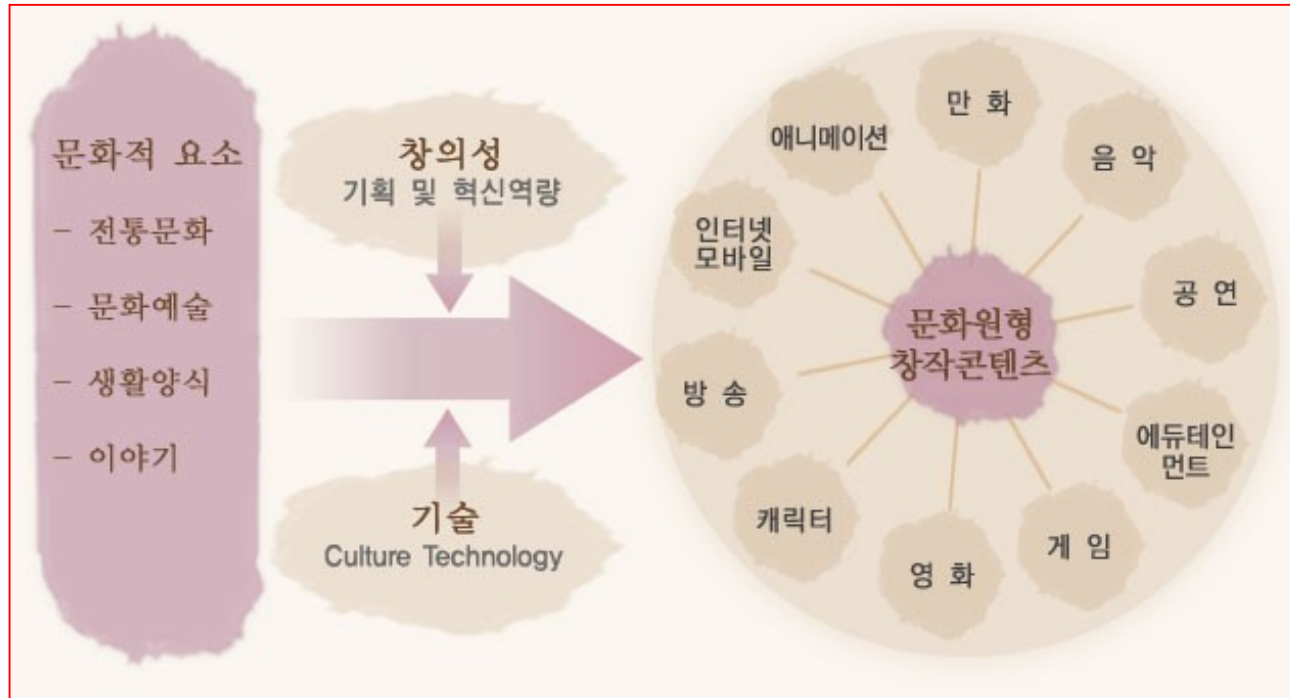


4차 산업=융합(convergence)시대



2 문화콘텐츠(Culture Contents)

◆ 문화콘텐츠- 인간의 감성, 창의력, 상상력을 원천으로 문화적 요소를 창의력과 상상력으로 숙성시켜 경제적 가치를 창출하는 문화상품



■ 문화콘텐츠의 특징

- ▶ 인간의 창의력과 지식이 집약된 산업
- ▶ 공학적 상상력(디지털 기술 및 미디어 기술)과 인문 및 예술적 상상력의 융합
- ▶ 고부가가치 창출 산업
- ▶ 친환경적 산업
- ▶ 차세대 국가 성장 동력 산업

킬러 콘텐츠(IP)가 필요한 시대



OSMU



조앤 K. 롤링

2 (화) 08:47

해리포터의 마법이 현실로 ...

대담한 경제 불황 대비 '사회안전망'

영화 게임 음악 뮤지컬

308조원 매출

Forbes 포브스

2010년 세계 여성 부자 순위 **14위**

조앤 롤링

KBS 뉴스 (메르스)메르스 격리자 '2주 생업 중단' 생계비 지원 검토

4

문화 콘텐츠 성공사례



● 서비스 및 제조업 등 연관산업 동반성장 견인



한류



배틀그라운드 (PC)

2018년 1월 동시 접속자 320만명까지 돌파

블루홀 기업가치 5조 / 개발자 1인당 최대 50억원의 인센티브 지급(2018.4)



방탄소년단(BTS)

2조 5천억원의 가치

K팝 사상 최초로 '팝의 본고장' 미국의 빌보드 차트 정상에 등극



6억원 지원으로 누적 1조 2천억원 매출 달성

세계 130여 개국에 판권과 라이선스 수출, 라이선스 상품 2,200여종 출시



드라마

- 드라마 → 만화, 애니메이션, 뮤지컬, 테마파크, 캐릭터상품으로 파생
- 파급 경제효과 3조원 추산, 총 수익 1,119억원
- 91개국 방영 30억명 시청

제주도 홈페이지에서 발견한 문화 콘텐츠

‘산, 바다, 숲’ 어느 것 하나 부족함 없는 제주의 자연

우리나라에서 가장 높은 한라산의 풍경은 사계절 내내 단연 으뜸이다.

섬속의 섬으로 떠나보는 건 어떨까. 우도, 마라도, 비양도, 추자도 등 섬에서 바라보는 제주도의 풍경 또한 비경일 것이다.

그리고 사려니숲을 비롯하여 우거진 숲이 울창하여 가족, 친구들과 함께 멋진 여행을 계획해 보아도 좋을 것이다.

제주탄생의 설화



문화콘텐츠의 섬

이야기의 寶庫



Jeju 제주특별자치도
Jeju Special Self-Governing Province



비회원 로그인 · 로그인 · Lar

도정뉴스

소통/참여

정보공개

제주소개

분야별정보

관광정보

새창

관광지

음식점

숙박

쇼핑

제주여행추천

제주인물

자연



문화관광



테마관광지



도보



레저/체험



섬속의 섬



포토스팟



향토음식



한식



양식



일식



중식



동남아시아



무슬림프렌들리



카페



호텔



리조트/콘도



모텔/여관



펜션/민박



게스트하우스



굿스테이



전통시장



플리마켓



면세점



상점/상가



특산물



관광기념품



일정추천



테마여행



축제정보



문화행사

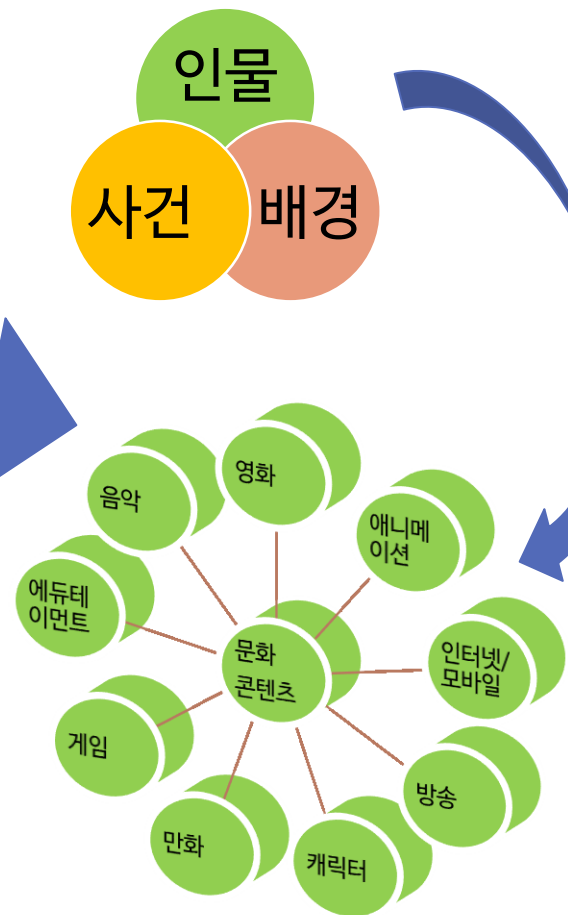
문화예술DB

7 제주도 문화 콘텐츠산업의 가능성

제주 스토리텔링
-신화, 전설, 민담, 역사, 창작물

신화
전설
민담
역사
섬
화산
한라산
바다
동굴
자연경관
축제

소재



OSMU
스토리텔링
창의성
융합
통섭



어는 컴퓨터



▶ 제주 스마트 e-Valley는
문화 콘텐츠의 융합으로 완결되어야 한다.

탄소 없는
제주 실현!

■ 4차 산업 혁명 시대
제주도의 문화 콘텐츠

전통
문화



첨단
기술

자연
환경

스마트 그리드

IT

신재생에너지

국제 전기차
엑스포

Chapter [2]

4차 산업혁명의 실체와 문화 콘텐츠



1 4차 산업 혁명시대의 도래

● 기술의 발전이 각 시대의 경제사회 패러다임 주도 전환

- 4차 산업혁명이 속도, 범위, 시스템, 파급력 측면에서 압도적

1차 산업혁명

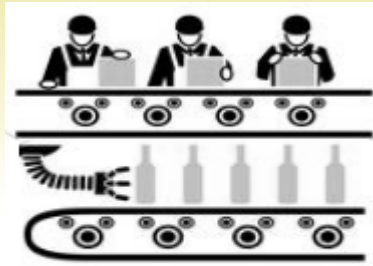


18세기

증기기관 활용,
영국 섬유공업이
거대 산업화

증기기관 기반
기계화 혁명

2차 산업혁명



19~20세기 초

전력이 보급되어
벨트 컨베이어 사용
대량생산보급

전기 에너지 기반
대량생산 혁명

3차 산업혁명



20세기 후반

인터넷과 스마트혁명으로
미국주도의
글로벌 ICT 기업 부상

컴퓨터·인터넷 기반
지식정보 혁명

4차 산업혁명



2015년 전후 ~

사람, 사물, 공간을
초연결·초지능화하여
산업구조/사회 시스템 혁신

IoT / CPS / AI 기반
초지능 디지털혁명

하드웨어에서 소프트웨어로의 이동

● 세계를 주도하는 힘의 이동(Power Shift): 군사력 → 경제력 → 문화력

그리스/로마 → 포르투갈/스페인 → 네덜란드 → 프랑스 → 영국 → 미국 → ?



※ 출처 : Charles P. Kindleberger(1910~2003, MIT경제학 교수)의 <경제 강대국 흥망사>

1 기술 융합

개념

IoT

Mobile

Cloud & Big Data

A.I.

새로운 가치

모든 기계·인간으로부터
데이터 수집정보처리능력 고도화로
데이터 축적·분석 강화인공지능추론으로
판단·결정새로운
제품·서비스 창출

2 변화 속도

▶ 디지털경제 경쟁은 **속도 경쟁**

▶ 올바른 혁신의 **방향** 설정 + 변화를 주도할 **빠른 속도**

3 산업 격변

- ▶ **(경쟁원천)** 데이터·지식이 산업의 새로운 경쟁 원천으로 부각
- ▶ **(경쟁방식)** 플랫폼 및 생태계 경쟁 중심으로 산업의 경쟁방식 변화
- ▶ **(경쟁 구도)** 생태계 선점 기업이 시장을 독식, 승자독식 구조화

4 사회 충격

- ▶ 지능정보기술의 노동 대체로 **일자리 감소 우려** (예 : 19C Red Flag Law)
 - 다보스 포럼에서 발표된 '일자리의 미래'보고서(The Future of Jobs)에서 2020년까지 전체적으로 517만개 일자리가 줄어들 것으로 전망
- ▶ **신산업 분야 새로운 직업**의 출현과 **비전형 탄력적 고용 확대** 예상
 - 공유경제, O2O서비스 등 플랫폼 기반 서비스 발전으로 비전형적 고용이 지속적으로 확대 (예 : 우버 드라이버)

2017년
ICT
10대
이슈

1. 자율주행차/커넥티드카
2. 가상현실/증강현실
3. 스마트 팩토리
4. 디지털 헬스케어
5. 드론/로봇 ✕
6. 사물인터넷
7. 생체인식 ✕
8. 인공지능
9. 블록체인
10. 사이버보안

1. 인공지능
2. 자율주행차
3. 사물인터넷
4. 사이버보안
5. 디지털 헬스케어
6. 증강현실
7. 스마트 팩토리
8. 핀테크
9. 블록체인
10. 5G

2018년
ICT
10대
이슈

4차산업혁명으로 가는 길목

융합적인
문화 콘텐츠
활성화 시대

5 4차 산업혁명은 융합 콘텐츠시대



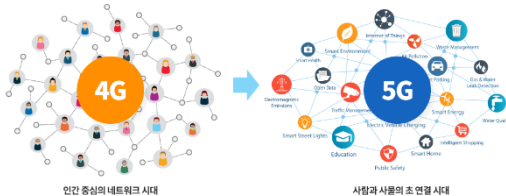
비빔밥 혁명

6

미래 ICT 핵심 키워드

4G보다 데이터를
1000배 빠르게 전
송하는 기술

4G보다 데이터를 1000배 빠른 전송 기술



5G 이동통신
(5th Generation Mobile
Telecommunication)

인간의 지각, 추론,
학습능력 등을
컴퓨터 기술로 구현해
문제를 해결하는 기술



인공지능
(Artificial Intelligence)



사물인터넷
(Internet of Things)

인터넷을 기반으로
모든 사물의 정보
를 생성·수집·공
유·활용하여 상호
소통하는 지능형
기술 및 서비스

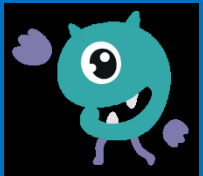


혼합현실
(Mixed Reality)

현실과 가상을 결합하여
실물과 가상 객체들의 상
호작용을 체험할 수 있도
록 하는 기술

Chapter [3]

콘텐츠 기술 동향과 제주 콘텐츠의 방향성



1 가상현실(VR) 콘텐츠

가상현실
세계시장 전망
(단위: 억달러)



자료: 영국 투자은행 디지캐피탈

가상현실 기기
세계시장 전망
(단위: 만대)

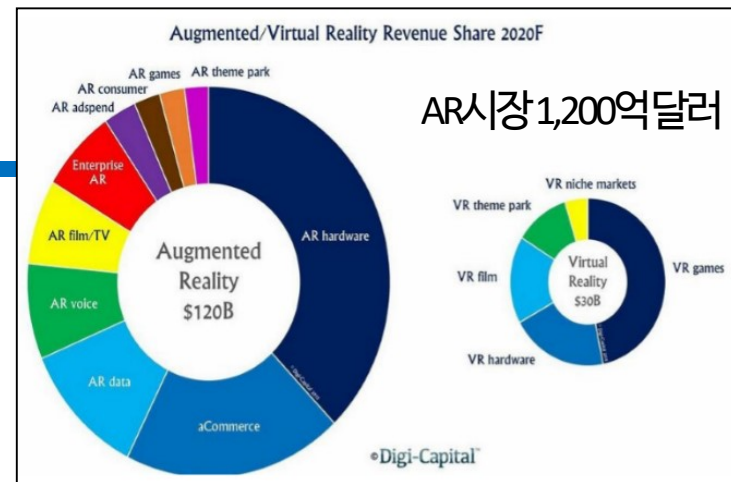


자료: 시장조사업체 트렌드포스

가상현실(VR : Virtual Reality)



증강현실(AR : Augmented Reality)



◆매직 리프' (Magic Leap) 의 신화가 시작되고 있다.

- 2015년 3월에 서비스 동영상 및 개발자 플랫폼 개방
- 2015년 10대 혁신기술' 로 선정(MIT공대 과학기술 전문잡지 '테크놀로지 리뷰')
- 2016년까지 총투자확보(14억 달러)- IT공룡기업 큰 관심
(구글/퀄컴/퍼킨스/워너브라더스/피델리티/JP모건 /알리바바/모건스탠리 등)
- 기업가치: 45억 달러 정도
- 이미지를 자연스럽게 연출하는 포토닉스 라이트필드(Phptonics Light Field) 기술을 보유.



4

비디오 디스플레이 무대배경 콘텐츠

- [Redacted]
- [Redacted] 공간적 제약이 줄어들고 비용 감소
- [Redacted]

사례



5

- 인터넷을 통해 작품 감상이 가능 관객과 함께 하는 작품

사례



6

홀로그래픽 콘텐츠

● 홀로그램은 홀로그래피(holography)의 원리로 만들어진 3차원 영상

● 360도 모든 곳에서 입체적인 영상이 만들어지는 콘텐츠

사례

K-POP 홀로그램 공연 소개 영상 (K-pop video)

- ▶ 미래부-KT 공동 출자('14.1.17 오픈)
- ▶ 동대문 롯데피트인에 위치
- ▶ 싸이, 빅뱅 등 K-POP 홀로그램 공연

www.Bandicam.co.kr



7

오감 콘텐츠

- 색상, 소리, 감촉, 향기, 맛 정보를 디지털 신호로 변환해 컴퓨터를 통해
센싱, 전달, 재현하는 기술
- 오감 기술이 문화 콘텐츠의 핵심분야

사례



의료용 교육도구 콘텐츠



증강현실, 센서 등을 이용하여

스포츠를 즐길 수 있는 현실감 있는 환경을 조성하는 콘텐츠

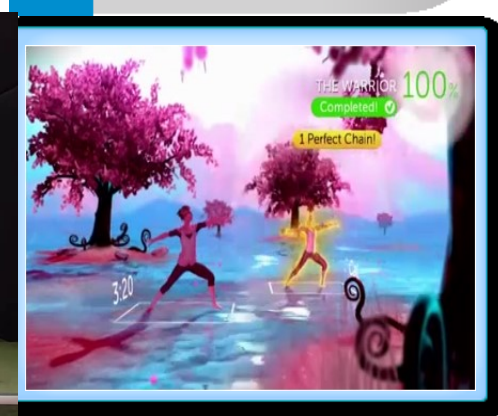
사례



사례



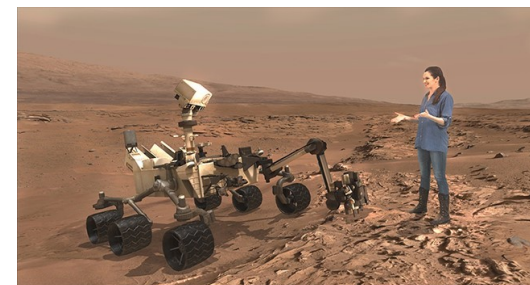
사례



9

학습 콘텐츠

- 혼합현실을 활용하여
현장감 있는 교육환경을 조성하는 콘텐츠



Chapter [4]

제주 스마트 e-Valley 시대를 위한 제언



제주의 풍요로운 문화원형과 콘텐츠

문화원형

융합

콘텐츠

신화
전설
민담
역사
섬
화산
한라산
바다
동굴
자연경관
축제

스토리텔링

창의성
기획 및 혁신역량

기술

Culture Technology

콘텐츠

- VR / AR / MR 콘텐츠
- 비디오 디스플레이 무대배경 콘텐츠
- 디지털 아트 콘텐츠
- 홀로그래픽 콘텐츠
- 오감 콘텐츠
- 스포츠 콘텐츠
- 학습 콘텐츠 등.

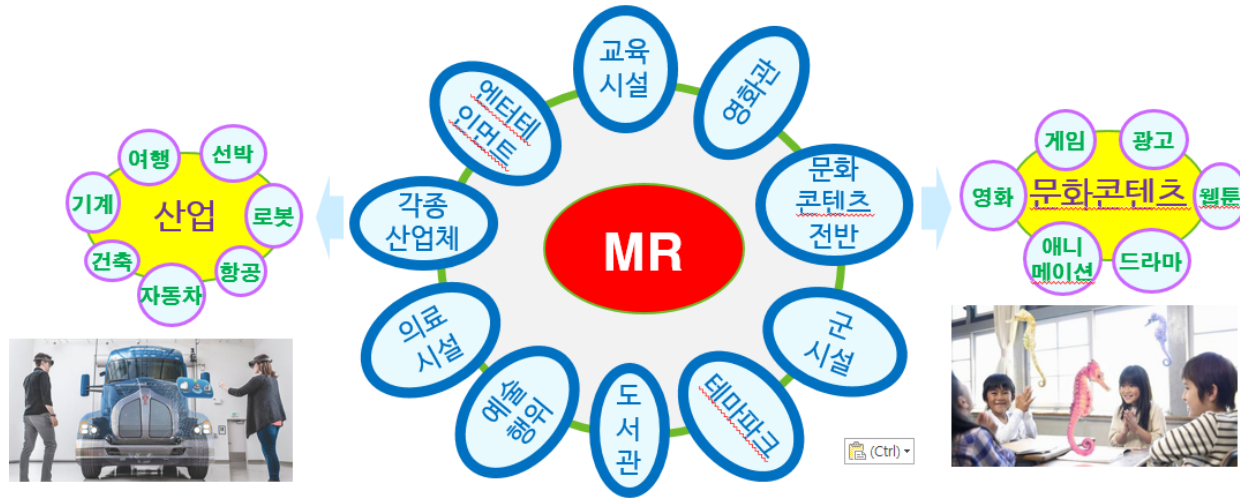


2

제주도의 미래 문화 산업정책의 방향



4차산업혁명은 MR로 완성될 것이다-이재홍





감사합니다.

게임물관리위원회
위원장 이 재 홍

이 메 일: munsarang@grac.or.kr

