

보도시점 2023. 4. 28.(금) 10:00 배포 2023. 4. 28.(금) 10:00

새로운 가치 빛고 새로운 경험 선사할 문화 디지털 환경 실현한다

- 문체부 최초 디지털 전략 ‘제1차 문화 디지털혁신 기본계획 2025(’23~’25)’ 발표
- 문화 디지털 및 문화기술 연구개발(R&D) 투자 확대(5천 4백억 원→1조 1천억 원)
- (창작) 디지털 융·복합 인재양성(3년, 6만 6천 명), 인공지능(AI) 기반 학습데이터 등 문화자원 개방 확대(말뭉치 130종 10억 어절^{22년}, 문화디지털자원 40만 건)
- (향유) 이동·소통 제약없는 다기능 문화해설로봇 서비스 확대(23대→80대, 수어 및 다국어 등 콘텐츠 22만 건→50만 건), 소속 공공기관 누리집 68개 점자 서비스 선제적 도입
- (행정) 디지털혁신 역량교육 의무화, 챗GPT 활용한 보도자료, 회의록 작성 지원, 문화디지털혁신 협의체 및 통합지원센터 조직 운영

문화체육관광부(장관 박보균, 이하 문체부)는 4월 28일(금) 오전, 전병극 제1차관 주재로 ‘문화디지털신대륙협의회*’를 개최하고, ‘새로운 가치와 경험이 있는 디지털 문화 일상’을 통해 문화매력국가를 실현하기 위한 ‘제1차 문화 디지털혁신 기본계획 2025(’23~’25)’를 확정 발표했다.

* 문화 디지털혁신 자문협의체로 ‘신대륙’이라는 명칭을 통해 문화 디지털 분야의 새로운 세계를 개척해 나간다는 적극적인 의지를 반영

문체부 최초의 디지털 전략인 ‘문화 디지털혁신 기본계획’은 윤석열 정부의 ‘대한민국 디지털 전략’(’22년 9월), ‘디지털플랫폼정부 실현계획’(’23년 4월) 등 대한민국이 글로벌 디지털혁신을 주도하는 선도국으로서 전 세계의 모범이 되기 위한 디지털 전략계획을 뒷받침하고, 전 세계의 주목을 받고 있는 K-컬처의 디지털 경쟁력을 강화하고자 마련했다.

문체부는 이번 기본계획을 수립하기 위해 국민 대상 의견수렴을 두 차례 진행(총 2,122명)하고, 문화 디지털혁신 포럼(’22년 7월), 산업계·학계 전문가 자문회의를 통해 각계 의견을 취합했다. 또한 문체부 MZ드림머스(2030자문단) 등 디지털 문화에 익숙한 MZ세대의 의견을 청취하고,

디지털 혁신역량 수준 진단 등 관련 연구를 진행했다. 그 결과 문화 디지털 혁신의 필요성을 확인해, ① 새로운 가치를 창조하는 K-컬처 산업, ② 새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처, ③ 새로운 행정을 구현하는 조직문화 등 3대 추진전략과 이를 실행하기 위한 9대 중점과제를 정했다.

새로운 가치를 창조하는 디지털 K-컬처 산업

먼저 K-컬처 산업이 디지털과의 결합으로 새로운 가치를 창조할 수 있도록 한다. 전통적 장르와 매체에서 장르 융합적 인재와 상품, 서비스를 육성함과 함께 공공분야에서의 사용을 넘어 민간분야 창작 생태계 지원을 위한 자원 개방으로 전환하고, 수요가 있는 기술에 대한 투자뿐만 아니라 초거대 인공지능(AI), 디지털 플랫폼 등 핵심 분야 선도기술 개발에도 투자를 확대한다.

▲ 3년간 디지털 융·복합 인재 6만 6천 명을 양성·발굴하고, 문화·관광·스포츠 분야 기업들이 디지털 기술을 활용해 서비스를 제공하고, 새로운 사업영역을 발굴할 수 있게 지원한다. ▲ 실감형, 메타버스 콘텐츠 창작 활성화를 위한 웹툰, 드라마, 전래동화 등 디지털 원천자원과 인공지능(AI) 활용에 필요한 한국어 말뭉치 130여 종(10억 어절^{27년}) 등 디지털 문화자원 40만여 건을 개방한다. ▲ 문화기술 연구개발(R&D) 예산도 현재 1천 3백억 원에서 '25년까지 4천 6백억 원으로 확대한다.

새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처

새로운 K-컬처를 경험할 수 있는 디지털 기반을 만들어나간다. 오프라인 현장뿐만 아니라 온라인에서 디지털 문화를 향유할 수 있는 기반을 확대한다. 오감을 활용한 디지털 융·복합 콘텐츠 체험 서비스와 누구나 이동·소통 제약없이 누릴 수 있는 디지털 문화 서비스도 확대한다.

▲ 도심 속에서 실감형 미디어아트를 체험하는 K-컬처스퀘어, 박물관 가상현실(VR) 수장고 체험 등 문화시설을 활용한 융·복합 실감 체험 서비스를

확대한다. ▲ 이동 및 소통 취약계층을 위해 문화시설 내에서 이동과 해설 서비스를 함께 제공하는 탑승형 문화해설 로봇을 현재 23대에서 80대로 늘리고, 로봇이 제공하는 수어 및 다국어 콘텐츠도 22만 건에서 50만 건으로 확대한다. 문체부 소속·공공기관 누리집 68개에는 시각장애인을 위해 누리집의 정보를 점자파일로 제공하는 점자 서비스도 선제적으로 도입할 계획이다. ▲ 축제, 공연 등 국민 여가생활에 필요한 정보는 한 곳에 모아 디지털 서비스로 개방한다.

새로운 행정을 구현하는 조직문화

디지털 기술을 기반으로 조직문화도 새롭게 바뀌어나간다. 새로운 장르와 서비스의 등장에 따른 제도를 마련하고, 챗GPT 등 신기술을 기반으로 효율적 업무환경을 조성한다. 디지털 혁신 사업을 실효성 있게 추진하기 위해 협의체를 운영하고 직원의 디지털 혁신역량을 강화한다.

▲ 온라인동영상서비스(OTT)를 통한 콘텐츠 확산, 대체불가토큰(NFT) 기반 거래 확대, 인공지능(AI) 학습 등 기술 환경 변화에 대응해 저작권 등 관련 제도를 개선하고 지능형 보안관제 시스템 고도화 등 사이버 안전을 강화한다. ▲ 직원들의 디지털 역량 강화를 위해 디지털 의무교육과 아카데미를 운영하고 보도자료, 회의록 작성 지원 등 초거대 인공지능(AI) 기술을 내부 행정업무에 활용한다. ▲ ‘문화디지털신대륙협의회’와 더불어 문체부 산하 정보화 전담기관인 한국문화정보원(원장 홍희경)을 ‘문화 디지털혁신 통합지원 센터’로 지정해 문체부 본부와 소속·공공기관의 디지털 혁신을 적극적으로 지원할 예정이다.

디지털 및 문화기술 연구개발 예산, 전체예산의 10% 이상 확대 목표 디지털 문화 향유 경험 85% 달성, 장애인 등 취약계층 문화 향유 장벽 해소 기대

문체부는 이번 1차 기본계획을 위해 '25년까지 전체예산 대비 디지털 및 문화기술 연구개발(R&D) 예산을 현재 8%(5천 4백억 원)이내에서 10% 이상(1조 1천억 원)으로 확대한다는 중장기 목표를 수립하고, 관계기관과 협의해 나갈 예정이다.

이를 통해 일반 국민의 디지털 문화 향유 경험*이 75.5%에서 85%로 확대되고, 기존의 문화 향유 경험 유형이 전통적인 시청각 관람 중심에서 메타버스 기반 양방향 가상 체험과 오감형 실감 체험으로 이어지며, 장애인과 고령자 등 이동·소통 취약계층의 문화 향유 장벽을 해소할 수 있는 기반이 마련될 것으로 기대된다.

* 디지털 매체를 통한 문화예술행사 관람 경험('22년 12월 국민문화예술활동조사)

아울러 문화산업 종사자와 창작자들(공급자)이 디지털 개방을 통해 문화 원천자원을 자유롭게 이용하면서 미술, 공연 분야에 디지털 콘텐츠 시장이 형성되고 대체불가토큰(NFT)을 기반으로 관광과 스포츠 영역까지 디지털이 확산되는 등 디지털 창작환경이 콘텐츠 산업 중심에서 디지털 융합 콘텐츠 시장으로 확대될 수 있을 것으로 보인다.

전병극 차관은 “디지털 신기술을 문화 분야의 창작과 향유에 적극적으로 활용하도록 하기 위한 문체부의 첫 디지털 전략이다. 디지털 기술이 K-컬처가 한 단계 더 발전해 세계로 확산하는 디딤돌이 되고, 취약계층의 문화 향유 기회를 확대하는 약자 프렌들리 정책의 비장의 무기가 될 수 있도록 짜임새 있게 뒷받침해 나가겠다.”라고 밝혔다.

따로 붙임 문화 디지털혁신 기본계획 2025

담당 부서	기획조정실 정보화담당관	책임자	과장	백정기 (044-203-2261)
		담당자	사무관	박홍규 (044-203-2263)

국민과 함께하는
세계일류 문화매력국가

대한민국
지적브리핑

