

보도 일시	2022. 12. 21.(수) 09:00	배포 일시	2022. 12. 21.(수) 09:00
담당 부서	콘텐츠정책국 문화산업정책과	책임자	과장 윤양수 (044-203-3081)
		담당자	사무관 권용덕 (044-203-2416)

## 꿈을 현실로 만드는 문화기술로 문화매력국가 실현 - '제4차 문화기술 연구개발 기본계획(2023~2027)' 발표 -

- (선도기술 개발) 대규모 관객 참여 확장가상세계(메타버스) 가상공연 기술 등 개발
- (문화향유 환경 조성) 문화소외계층 보조 기술 개발, 저작권 보호 강화 등
- (연구개발 체계 강화) 문화-기술 역량을 고루 갖춘 융복합형 인재 양성 등

문화체육관광부(장관 박보균, 이하 문체부)는 문화산업 진흥을 위한 연구개발(R&D)을 효과적으로 추진하기 위해 12월 21일(수), '제4차 문화기술 연구개발 기본계획(2023~2027년, 이하 기본계획)을 발표했다.

이번 기본계획은 「문화산업진흥 기본법」 제4조에 근거해 콘텐츠, 문화예술, 저작권, 스포츠, 관광 등 문체부 전 분야의 연구개발 업무를 아우르는 최상위 계획이다. 문체부는 제3차 기본계획이 2022년에 만료됨에 따라 전략자문단(5개 분과 21명 구성)과 간담회('22년 6월~11월) 개최, 유망기술 특허 분석('22년 8월) 등을 통해 산·학·연 전문가 의견을 수렴하고 산업환경 변화, 기술 동향을 파악한 후 이에 대응하는 제4차 기본계획을 마련했다.

### 문화체육관광 연구개발, 국가 전체 연구개발 대비 1.5~2배 내외 성과 올려

문체부는 그동안 빠르게 변화하는 문화산업 동향에 대응해 문화기술에 적극적으로 투자하고 다양한 성과를 도출했다. 최근 5년간(2017~2021) 문체부 연구개발로 도출된 사업화 건수는 10억 원당 3.17건으로 국가 연구개발 평균의 약 2.3배이며, 특허 건수는 10억 원당 1.7건으로 국가 연구개발 평균의 약 1.89배인 것으로 나타났다.

다만, 콘텐츠 핵심기술의 수준은 기술 선진국과 비교해 평균 2년 내외의 기술 격차가 있으며, 가상현실 혼합 기술, 지능형 콘텐츠 제작 기술 등 주요 기술 수준도 최고 선진국 대비 80%대에 머무르는 것으로 나타났다. 문화 기술 연구개발 예산도 국가 전체 연구개발 예산 대비 0.45%('22년 국가 연구개발 29조 8천억 원 중 1,323억 원에 불과) 수준에 불과해 향후 대폭적인 투자 증가 필요성이 제기되어 왔다.

이에 문체부는 '문화기술(K-CT) 글로벌 도약으로 문화매력국가 실현'을 비전으로, ▲ 신기술 기반 콘텐츠 산업·기업 육성, ▲ 모두가 누리는 문화 창작·향유 환경 조성, ▲ 현장 중심 정교한 문화기술 연구개발(R&D) 체계 구축이라는 3가지 주요 전략을 통해 문화기술의 수준을 한껏 끌어올릴 계획이다.

### **확장가상세계 문화서비스 공간으로 확장 등, 콘텐츠 전 과정 활용하는 핵심 선도기술 개발**

문체부는 확장가상세계(메타버스)를 문화서비스 공간으로 확장하기 위해 관련 선도기술을 적극적으로 개발한다. 대규모 관객 10만 명이 참여하고 서로 소통할 수 있는 초현실·신기술융합 가상공연 기술을 구현하고, 확장가상세계(메타버스) 공간에서 활용할 수 있는 다양한 디지털 콘텐츠 데이터(문화공간, 캐릭터 등)를 확보한다.

콘텐츠 창·제작 협력지구(클러스터) 조성을 뒷받침할 수 있도록 첨단 디스플레이 기술 등을 활용, 융·복합 온·오프라인 연계 공연장을 제작할 수 있는 기술을 개발하고, 사용자가 원하는 콘텐츠를 실시간 영상화·신기술 융합이 가능한 가상 스튜디오로 제작하는 핵심기술을 개발한다.

이 외에도 온라인에서 콘텐츠 전 과정(창·제작-유통-소비)이 원활히 이루어질 수 있도록 디지털 플랫폼 기반의 한국문화(케이) 콘텐츠 창·제작 기반 기술, 안전한 유통·소비를 위한 저작권 보호 기술 등을 개발할 예정이다.

## 모두가 함께 누리는 문화창작·향유 환경 조성

문체부는 문화소외계층이 다양한 문화를 누릴 수 있도록 기술적으로 뒷받침한다. 시각장애인이 보조장치를 통해 박물관, 미술관을 관람할 수 있는 고객 맞춤형(컨시어지) 기술이나, 청각장애인이 시각화·촉각화된 음악을 즐길 수 있는 기술을 개발한다.

신기술·신산업 발전에 따라 저작권도 선제적으로 보호한다. 다양한 확장가상세계(메타버스) 플랫폼 등장에 대비해 저작권을 관리할 수 있는 표준 기술을 연구하고, 한국문화(케이) 콘텐츠 확산을 위한 국제적 저작권 보호 기술과 저작권 침해 식별 모니터링 기술 등을 개발할 계획이다.

## 신기술 역량을 갖춘 문화기술 융·복합 인재 양성

신기술에 대한 이해가 높으면서 문화적 소양을 갖춘 융·복합 인재도 양성한다. 문화콘텐츠 분야별로 문화기술을 접목할 수 있는 교육 시스템을 강화하고, 첨단기술 역량을 고루 갖춘 융·복합 교육원(아카데미)을 신설할 예정이다.

이를 위해 문체부는 문화기술 연구개발 예산 규모를 정부 연구개발 예산 규모의 1% 수준까지 높이는 것을 목표로 하는 동시에, 기업부설창작연구소 인정기준 확대 등 중소기업 부담을 완화해 연구개발 생태계의 선순환을 이끄는 방안을 마련할 계획이다.

문체부 정책 담당자는 “확장가상세계(메타버스), 확장현실(XR), 인공지능 등 첨단기술의 발전 속도가 나날이 빨라짐에 따라 우리 문화매력의 확산을 뒷받침할 수 있는 기술의 중요성이 더욱 커지고 있다.”라며 “우리 문화산업이 고부가가치를 창출하는 미래 핵심 성장 동력이자 국면 전환자(게임 체인저)의 역할을 할 수 있도록 문화기술 연구개발 혁신에 최선을 다하겠다.”라고 밝혔다. 이번 기본계획은 국가과학기술자문회의 심의회의 심의, 의결을 통해 확정되며, 심의회는 내년 3월 이전에 열릴 예정이다.

따로 붙임 ‘제4차 문화기술 연구개발 기본계획(2023~2027)’ 요약