
문화 디지털혁신 기본계획 2025

- 새로운 가치와 경험이 있는 디지털 문화 일상 -

2023. 4.



문화체육관광부

서론

□ 수립근거

- (지능정보화기본법) 제6조에 의거, 정부는 지능정보사회 정책의 효율적·체계적 추진을 위하여 지능정보사회 종합계획을 3년 단위로 수립
- * 대한민국 디지털 전략('22.9., 과기부)은 디지털 전환에 본격 대응하는 디지털 종합 전략으로 범부처 디지털 정책을 종합(지능정보화 종합계획, 정보통신진흥 기본계획)

□ 용어정의

- (디지털기술) 지능정보기술(AI, 빅데이터, 클라우드, 5·6G 등)과 정보통신 기술(정보 수집·가공·저장·처리 관련 기술)을 모두 포함
- (문화디지털) 디지털기술을 문화 분야에 적용하여 디지털화를 촉진하고 혁신을 통해 변화 발전하는 것
- (지능정보화) 정보의 생산·유통 또는 활용을 기반으로 지능정보기술이나 그 밖의 다른 기술을 적용·융합하여 사회 각 분야의 활동을 가능하게 하거나 그러한 활동을 효율화·고도화하는 것

□ 추진경과

- 포럼 및 전문가 자문회의
 - '22. 7. 22(금): 문화 체육관광 디지털혁신+ 포럼 개최(504명, 1차관)
 - '22. 9. 19(월): 문화매력국가 실현 디지털 전문가 자문회의(1차관)
 - '22.11.29.~12.16(금): 기본계획 수립 학계 및 산업계 전문가 자문회의(3회)
 - '23. 1.19(금): 문화체육관광부 2030 자문단 자문회의(1회)
- 내·외부 의견수렴
 - '22. 6.14(화)~6.30(목): 문화 디지털혁신+ 직원대상 의견수렴(265명)
 - '22.12.14(수)~12.15(목): 문체부 실 국 주요 정책과 실무회의(4개과)
 - '22. 8. 3(수)~8.11(금): 문화 디지털혁신+ 국민대상 의견수렴(663명)
 - '22.12.12(월)~12.16(금): 문화 디지털혁신+ 국민대상 2차 의견수렴(1,459명)
- 기초연구 및 업무분석
 - '22. 2.~ 5월: 문체부 디지털 문화자원 보유 및 제작 현황 조사
 - '22. 4.~ 9월: 문체부 디지털 혁신역량 수준진단 및 활성화 방안 연구
 - '22. 8.23(화)~12.22(목): 문화 디지털혁신 기본계획 수립 용역
 - '22.11.24(목)~12. 1(목): '23년 문체부 디지털기술 관련 예산 조사·분석

목 차

I. 추진 배경	1
II. 국내·외 환경	6
1. 국내환경	6
2. 국외환경	7
III. 문화 디지털의 현주소	8
1. 디지털 예산 및 사업	8
2. 내외부의 디지털 혁신 목소리	12
3. 문화체육관광부 디지털 혁신 역량 수준진단	13
4. SWOT 분석 및 시사점	15
IV. 문화 디지털혁신 추진 전략	16
V. 세부 추진 과제	17
1. [새로운 가치]를 창조하는 K-컬처 산업	17
2. [새로운 경험]을 향유하는 디지털 K-컬처	23
3. [새로운 행정]을 구현하는 조직 문화	29
VI. 추진 로드맵	35
VII. 미래 모습	36
[참고1] 문화 디지털혁신 과제별 추진 방향	37
[참고2] 문화 디지털혁신 세부과제 현황	40

I. 추진배경

1] 디지털 패권경쟁과 정부의 대응

- **[디지털 대전환의 시대]** 현재, 세계 주요 선진국들은 과거 수십 년간 경험해 보지 못한 정치·경제·사회적 변화에 직면*하고 있으며, 4차산업혁명의 핵심기술인 AI, 로봇, 빅데이터, 가상현실 등을 기반으로 하는 디지털전환 시대의 주도권을 놓고 치열한 경쟁**중임.

* 美·中간 전면적 패권경쟁, 러시아의 우크라이나 침략 장기화, Post Pandemic 시대

** 미국, 반도체과학법('22.08)으로 AI 등 첨단분야에 2,800억 불 투자, 중국은 Digital China 천명('21.3) AI, 빅데이터 등 7대 중점산업 집중 육성, EU는 디지털혁신 추진을 위한 중장기 청사진을 포함한 2030 Digital Compass('21.3) 수립, 추진 중

- **[정부의 디지털 전략]** 정부는 대한민국이 세계적 모범국가로서 새로운 디지털 질서를 가장 먼저 정립하여, 전 세계와 공유한다는 대한민국 디지털 전략('22.9)*을 수립, 세계 최고 수준의 디지털역량을 갖추고 5년 내 경제·사회 전반을 디지털에 적합한 구조 전환 추진

* 5대 전략 19대 과제, 23년 기반 마련, 27년까지 전 분야 혁신, 30년까지 세계 선도

** 문화 디지털 추진과제, 1)콘텐츠 파워 기반 디지털 미디어 산업 도약, 2)메타버스로 디지털 新영토 개척, 3)디지털 문화 르네상스 시대 구현 등 포함

- **[정부의 문화 정책]** 국민과 함께 하는 “세계일류 문화매력 국가”를 비전으로 △(자유) 독창성과 도전정신을 높이는 창작환경 조성, △(공정) 공정한 문화 접근기회, △(번영) 문화를 통해 번영을 선도하는 글로벌 문화리더국가 역할 확대를 방향으로 핵심추진과제* 선정

* 추진과제: 1) 우리경제의 도약, K-콘텐츠, 2) 자유의 가치와 창의가 넘치는 창작환경조성,

3) 문화의 공정한 접근기회 보장, 4) 문화를 통한 지역균형시대

2 왜 문화 디지털인가?

□ 문화 디지털의 가치 및 영향력

○ (영향력) 정부가 추진 중인 디지털혁신의 비전 및 목표는 경제 규모나, 기술 역량 등으로만 달성될 수는 없으며, 미래 삶의 변화를 주도할 수 있는 소프트웨어*가 중요한데, 디지털화된 콘텐츠와 서비스 등으로 전파될 수 있는 문화 디지털은 소프트웨어 형성에 가장 강력한 원천.

* 예술의 전당 12년간(2011~2021) 공연·전시 누적 관람객(24백만명) 대비, 19년 트래비스 스콧(美 래퍼), 포트나이트 온라인 공연(동시접속 1,230만명, 누적관람 2,770만명)

* 21년 오징어게임(넷플릭스) 첫 4주 16억시간 시청, 아기상어(유튜브) 6년간 119억회 재생

○ (경쟁력) 문화 콘텐츠(영화, 드라마, 케이-팝)에서 파생한 한류 열풍은 타 산업에까지 긍정적 영향을 미치고 있음*, 팬데믹 과정을 거치면서 각종 문화 서비스의 온라인화가 크게 증가하면서 K-콘텐츠 등의 문화 디지털 경쟁력이 더욱 중요한 시점.

* 한류로 인한 소비재 수출액은 '20년 36.9억 달러에서 '21년 43.9억달러로 19.2% 증가 (한국국제문화교류진흥원, 2022) 네이버, 카카오 등은 디지털 플랫폼 역량을 기반으로 웹툰 등의 해외 진출을 통해 성과를 창출 중(한국무역협회, 2022)

○ (혁신가치) 아날로그 감성과 오프라인 상의 활동이 불가피하다고 여겨지는 창작, 공연, 관광, 스포츠 영역에서도 첨단 기술을 접목한 디지털 혁신을 통해 다양한 가치*를 실현

— <디지털 혁신의 기본적 가치> —


① 접근성 개선: 다양한 콘텐츠, 서비스 이용, 시·공간 제약 해소
② 편의성 제고: 이용 접점의 통합, 필요 정보 제공, 맞춤형 서비스 등
③ 연계성 강화: 이질적 내용, 상이한 수단간 협업, 협력 촉진
④ 확장성 증진: 보다 빠르고 효과적인 소통, 체험, 학습 가능

* (예시) 가상현실 여행(접근성), 빅데이터 활용한 추천/AI코칭(편의성), 온라인 협업/창작,유통플랫폼(연계성), 한류콘텐츠 활용한 학습SW(전 파·확장성)

□ 문화 디지털의 모습들


○ 국민 모두가 문화소비자이며 문화창조자일 수 있는 시대로 전환 중

- 향유자 스스로 관점에서 문화를 능동적으로 소비하고 디지털 공간에서 재창조, 소비와 창조의 순환적 사이클이 일상화됨

 <p>출처: 유튜브</p>	<p>◇ 사례: 관광유산을 소비하며 유튜브 콘텐츠를 창조하는 크리에이터</p> <ul style="list-style-type: none"> · 개인 촬영 영상과 공공 데이터 영상의 결합 (예: 스마트폰 영상 + 우리 국토 드론영상 등)
--	---

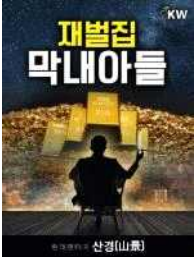
○ 디지털을 통한 비인기 저활성화 문화체육관광의 성장 가능

- 메이저 미디어에서 다루지 않는 문화체육관광 분야도 디지털 공간에서 활성화 가능, 다양한 경험 통해 보다 적합한 맞춤형 지원 가능

 <p>출처: 유튜브 플레이어즈</p>	<p>◇ 사례: 유튜브 채널 플레이어즈</p> <ul style="list-style-type: none"> · 비인기 체육 종목의 경기 및 선수 소개 영상 전문 채널 · 인기 영상의 조회수 1,750만회 누적기록
--	---

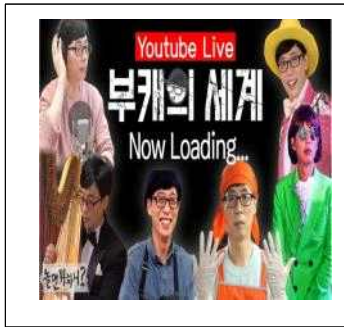
○ 디지털 콘텐츠의 가치 증대

- NFT 등 디지털 콘텐츠의 디지털자산화 뿐만 아니라 형태의 변화 (웹소설→웹툰, 드라마)와 플랫폼간 확산을 통해 디지털 자산 가치 증대

 <p>출처: 카카오페이지</p>	<p>◇ 사례: 재벌집 막내아들</p> <ul style="list-style-type: none"> · 2017년 웹소설로 발간되어 카카오페이지, 네이버시리즈, 문피아, 리디 등을 통해 연재 · 2022년 웹툰 및 드라마화, 네이버웹툰 글로벌 플랫폼에서 태국어, 인니어 서비스 제공
---	--

○ 온라인상에서의 라이프 스타일의 변화

- 다차원의 삶, 다차원의 자아(Identity), 디지털 휴먼 개념 등장, 본인이 선택한 다양한 온라인 공간(게임, 메타버스, 소셜네트워킹)에서 자신의 특성을 재규정, 디지털 상태에서의 자신을 실체화하고 다양한 형태의 자아 개념으로 살아가는 라이프 스타일이 일반화될 수 있음



- ◇ 방송인 유재석의 멀티페르소나
 - 특정 개인이 상황에 따라 가면을 바꿔 쓰듯 각 세상에서 각기 다른 존재로 사는 상태
 - 2020년 방송인 유재석은 유산슬(트로트 가수), 유르페우스(하프 연주자) 등 멀티페르소나를 생성하여 방송을 진행 한 바 있음



- ◇ 디지털 휴먼(Digital Human)
 - 인공지능 기반의 가상 생명체
 - 여러 가상공간에서 존재하며, 평소에도 자율적으로 활동 가능함
 - 챗봇이나 자연어로 지식을 공유하며 상호작용

출처: 딥브레인에이아이

○ 인공지능 등 신기술을 활용한 창작 패러다임의 변화

- 문화예술 부문에서 인공지능의 발달은 창작의 패러다임을 변경시키고 있음. 이는 일반인 창작지원 등 긍정적 효과도 있지만 기존 산업생태계에 큰 변화를 초래할 수 있으므로 이에 대한 연구와 AI기반 창작물의 저작권 등 이슈에 대한 대비가 필요함



<LG AI연구원, 디자이너와 AI 공동 작품, 2022 FW 뉴욕 패션위크에서 공개>

□ 문화 디지털의 기술

- 4차산업혁명의 가속화, 디지털 전환이 본격화되면서 새로운 첨단 기술이 등장하고 기존 기술의 결합이나 응용성이 높아지고 있으며, 문화, 관광, 체육 분야에서도 첨단기술의 활용이 증가하는 추세임.

영역	활용 분야
창작	(1) 문화데이터 관리: 비정형 데이터를 포함하는 콘텐츠 제작, 빅데이터/AI 분석 등을 위한 기반 데이터 수집, 저장, 관리, 배포 기술 (2) 지능형 기획: 콘텐츠/서비스 기획, 설계를 위한 지능형 분석 기술 (3) 지능형 창작: 누구나 창작을 할 수 있도록 지원하는 AI 창작 기술 (4) 콜라보 창작: 다양한 분야, 다수 창작자간의 협업을 지원하는 기술
향유	(5) 메타버스: AR/VR, 새로운 폼팩터의 문화 콘텐츠 향유 기술 (6) 지능형 향유: 빅데이터, AI를 활용한 맞춤형-상호작용형 콘텐츠와 서비스 제공을 위한 기술 (7) 지능형 개방 플랫폼: 다양한 문화 데이터, 콘텐츠, 서비스를 유연하게 개발, 연계, 향유할 수 있는 플랫폼 기술
기반	(8) 5G·6G: 초실감 콘텐츠와 향유자간의 연결을 위한 네트워크 기술 (9) 클라우드: 거대 데이터/콘텐츠/서비스 제공 인프라 기술 (10) 블록체인: 콘텐츠와 데이터 유통의 소유권 보장 및 신뢰 확보 기술 (11) 마이데이터: 개인 데이터 관리 - 맞춤형 서비스를 보장하는 기술 (12) 자산관리, 보안: 데이터, 콘텐츠, 서비스 자산 관리와 통합 보안기술

* (참고자료) ① McKinsey & Company(2022), McKinsey Technology Trends Outlook 2022, ② Gartner(2022), Top Strategic Technology Trends 2023, ③ Deloitte Development LLC(2022), The Trends 2023, ④ EU(2021), Advanced Technologies for Industry - Sectoral Watch:Technological Trends in the Creative Industries 등

II. 국내·외 환경

□ 국내 환경

- 국내 정보화 및 정보통신 등 관련 정책이 디지털 전략으로 일원화
- 디지털 대전환으로 진화에 따른 문화창작 및 이용환경 변화
- K-콘텐츠의 비약적인 발전 등 문화산업이 미래성장동력으로 진화
- 코로나19 장기화, 양극화 등으로 문화 향유 어려움 및 격차 심화

정부 정책	산업·경제 환경
<p>국내 디지털 정책·계획·법제도</p> <ul style="list-style-type: none"> * “대한민국디지털전략”을 성공적으로 이행하여 글로벌 디지털혁신을 주도하는 선도국으로 도약하기 위한 법정부추진체계* 마련 <ul style="list-style-type: none"> ▲ 디지털전략반(22.12), 갈등조정 전문위원회 운영 * 디지털 시대 새로운 국가의 기본철학과 핵심 가치를 반영한 새로운 디지털 법제 마련 <ul style="list-style-type: none"> ▲ 디지털경제기본법(인공지능기본법, 메타버스특별법, 디지털포용법), (가칭)디지털사회기본법 제정 * 국민과 함께하는 “세계일류 문화매력국가”비전 달성을 위한 추진전략 제시 <ul style="list-style-type: none"> ▲ K-콘텐츠, 창작환경, 기회공정, 지역균형 	<p>케이-콘텐츠, 타 산업을 견인, 게임체인저</p> <ul style="list-style-type: none"> * 러-우크라이나 전쟁, 글로벌 공급망 위축 등 장기적 세계경제 침체 예상, 경제 불확실성 * 주요국 탄소중립 선언, 환경규제 강화로 기존 주력산업의 위기로 산업재편 불가피 * K-컬처(BTS, 오징어게임 등)가 세계 문화 핵심으로 부상, 콘텐츠산업 시장규모의 확장 * 심각한 관광침체에 따른 관광산업의 디지털 전환 필요성(스마트 관광생태계 확산 등)
사회·문화 환경	기술 환경
<p>문화체육관광 고객 및 이해관계자 니즈 변화</p> <ul style="list-style-type: none"> * 코로나19 장기화로 인한 문화 향유 어려움. 소득·지역에 따른 문화격차 심화 * 소득·성장 보다는 여가·건강 등 삶의 질 향상을 중시(MZ세대) * 저출산·고령화, 인구감소 등으로 지방 위기 * 스포츠 공정성 및 인권 강화 요구 증대 * 한류의 세계적 확산으로 우리 문화 관심 증가 * 문화분야 연구개발(R&D) 투자 확대 요구 	<p>첨단기술을 기반 디지털 대전환으로 진화중</p> <ul style="list-style-type: none"> * 메타버스, 휴먼증강, 디지털 우주, 탈독점 플랫폼, 모빌리티 등이 거대한 변화를 이끄는 디지털 도전 본격화 * 신기술과 결합된 새로운 문화 창작 환경 및 저작물(IP) 이용 환경 변화 * 디지털 중심으로 뉴스소비 심화(paperless)

□ 국외 환경

- (미국, 중국) 세계질서 주도를 디지털 기술을 포함한 첨단기술 우위 확보를 위한 투자 확대 및 동맹 중심 기술협력 강화에 총력
- (EU, 영국) 디지털로 미래 주도권 확보 및 혁신방향 설정, 디지털 혁신으로 글로벌 리더십 강화에 목표를 두고 정책 추진
- (프랑스, 일본) 디지털 시대에 맞는 법제 및 조직 마련

미국	중국
기술 패권경쟁을 '디지털 패권'으로 확대	
<p>* 「반도체와 과학법」(22.8.)을 통해 美·中 기술 패권 경쟁 승리를 위한 AI, 반도체 등 연관 첨단산업 분야에 총 2,800억달러 규모 투자</p> <p>▲ 10대 핵심기술 : ① AI, ② 고성능컴퓨팅, ③ 양자정보, ④ 자동화첨단제조, ⑤ 재해 예방, ⑥ 첨단통신, ⑦ 생명과학, ⑧ 사이버보안, ⑨ 첨단 에너지, ⑩ 소재·탐사</p>	<p>* 디지털 중국(Digital China) 천명(21.3, 양화), 신성장동력으로 디지털경제 추진→7대 중점산업 제시</p> <p>▲ 인공지능, 클라우드, 빅데이터, 사물인터넷, 산업인터넷, VR/AR, 블록체인</p>
EU·영국	프랑스·일본
<p>리더십 확보를 위한 새로운 방향 제시</p> <p>* (EU) 쏘분야 미래 디지털 주도권 확보와 디지털 혁신 추진을 위한 '2030 Digital Compass'(21.3, 디지털 혁신 청사진) 수립</p> <p>* (영국) 쏘분야 디지털 혁신으로 글로벌 리더십 강화, UK Digital Strategy(영국 디지털 전략, '22.6.) 수립</p>	<p>디지털 시대에 맞는 법제·조직 마련</p> <p>* (프랑스) 시민혁명을 통해 확립하여 지켜온 국가 가치인 자유, 평등, 박애정신을 디지털 시대에 맞게 재조명하고 구현하기 위한 디지털 공화국법('16.10) 마련</p> <p>* (일본) 코로나19 대응 과정에서 디지털 활용 역량 문제를 인식, 디지털 전담조직(디지털청) 신설 및 법(디지털사회형성기본법) 제정</p>

시사점

- * **(정부정책)** 전 세계적인 디지털 전환 가속화에 따른 법제도정비, 정부의 디지털 선도국가로 도약하기 위한 전략 수립에 맞춰 문화 분야 디지털 확산을 위한 정책 확대
- * **(산업경제)** 디지털을 기반으로 창의적인 K-콘텐츠의 영향력 지속확대를 위해 디지털 기반의 창작 환경 조성, 심각한 관광 침체 해소를 위한 관광분야의 디지털 전환 가속화 필요
- * **(사회·문화)** 소득, 지역, 취약 계층 등에 따른 차별없는 문화향유 서비스 강화
- * **(기술)** 디지털기술 발전 가속화에 따른 문화 각 분야의 기술 도입 및 연구개발 확대

III. 문화 디지털의 현주소

1] 디지털 예산 및 사업

□ 디지털 예산 현황

* 2021년~2023년 예산 포함 1,159개 내역사업 중 디지털 전환, 기술 등 관련성을 평가 총 404개 사업을 분석, 각 실국의 답변 및 검토 과정을 거침

- (예산규모) 2023년 문체부 전체예산은 전년대비 감소했음에도 불구하고, 디지털 예산은 지속 증가 추세

(단위 : 백만원)

구분	'21년(결산)	'22년(예산)	'23년(정부안)
문체부 예산	6,882,696	7,455,217	6,707,628
디지털 예산	323,612	453,966	495,731
비율(%)	4.7	6.1	7.4

- (업무분야) 업무영역별 디지털 관련 예산액은 콘텐츠 분야를 중심으로 문화예술, 체육, 관광 순으로 투입되었으며, 예산증가율은 체육, 문화예술, 콘텐츠, 저작권 순으로 높았음.

* 콘텐츠(29.7%)→문화예술(20.2%)→체육(12.6%)→관광(9.9%)→지역문화(9.8%) 순

(단위 : 백만원)

분야	'21년 결산		'22년 예산		'23년 정부안		평균 증감율
	금액	비율	금액	비율	금액	비율	
체육	26,290	8.1	45,219	10.0	62,601	12.6	54.3
문화예술	51,145	15.8	89,948	19.8	100,138	20.2	39.9
콘텐츠	91,852	28.4	134,092	29.5	147,177	29.7	26.6
저작권	22,943	7.1	31,356	6.9	36,340	7.3	25.9
기타 (정보화)	29,101	9.0	33,967	7.5	37,660	7.6	13.8
관광	38,412	11.9	48,738	10.7	48,900	9.9	12.8
종무	-	-	1,800	0.4	2,150	0.4	-
지역문화	49,286	15.2	49,679	10.9	48,758	9.8	-0.5
미디어	14,584	4.5	19,167	4.2	12,007	2.4	-9.3
총합계	323,612	100%	453,966	100%	495,731	100%	23.8%

- (사업내용) R&D 등 문화산업 발전(34%), 정보시스템 구축 및 운영 (32%), 디지털 서비스 혁신 및 홍보(16.4%), 소외/취약계층 지원 예산 (10%)로 나타남.

(단위 : 백만원)

사업내용	'22년 예산		'23년 예산		증감율
	금액	비율	금액	비율	
문화산업 발전지원 (R&D, 기술기반조성, 창작)	125,848	35.5%	126,380	34.0%	0.4%
정보시스템 구축 및 운영	119,170	33.6%	122,094	32.8%	2.5%
서비스혁신 및 홍보	47,554	13.4%	60,996	16.4%	28.2%
소외/취약 계층 지원	29,164	8.2%	37,702	10.1%	29.3%
기타	32,989	9.3%	24,983	6.7%	-24.3%

- (기술유형) 새로운 문화 향유 경험을 선사하는 가상실감기술(AR, XR, VR) 및 빅데이터, 메타버스 순으로 디지털 사업 추진 중
* 가상실감기술(27.8%)→메타버스(10.1%)→인공지능(8.1%)→빅데이터(7.4%) 순

기술유형	활용내용
가상 실감기술 (27.8%)	AR, VR, XR 등 실감 기술은 문화 향유에 있어 접근 장애 해소 및 문화, 체육, 관광 산업 발전을 위한 사업에 활용되고 있으며 문화 홍보나 한류 확산을 위한 사업에도 활용이 증가되고 있음.
메타버스 (10.1%)	문화, 체육, 관광산업 발전을 위해 메타버스 기술이 활용되고 있으며, 보편적 문화, 예술 향유를 위한 접근 장애 해소와 홍보, 한류 확산에도 활용되고 있음
인공지능 (8.1%)	언어 말뭉치와 관련한 인공지능 기술로 문화체육관광 산업 발전에 기여하고자 하고 있음. 반면 인공지능이 활용될 수 있는 창작지원, 데이터 기반 행정 및 맞춤형 서비스 등에는 아직 활용되고 있지 않거나 미미한 상황
빅데이터 (7.4%)	산업 발전과 데이터 기반 행정 및 맞춤형 서비스 구현을 위해 빅데이터 시스템을 구축하고 있으며, 국민 정책 소통과 참여 환경을 구축, 내부 업무 효율화 목적으로도 빅데이터 활용
블록체인 (3.5%)	블록체인 기술의 활용은 아직 미미한 실정이며 대체불가능토큰(NFT)를 중심으로 거래의 디지털 전환이나 인재육성, 공공자산 및 서비스 디지털화에서 적용되고 있음

□ 업무분야별 주요사업

문화예술·지역문화



문화예술 산업의 기반 조성, 공공 자산 및 서비스의 디지털화를 통한 개방, (지역문화)지역문화 균형 발전을 위한 사업 추진

*공연예술, 미술, 언어 등 관련 산업의 기반 조성, 공공자산 및 서비스의 디지털화, 첨단기술을 활용한 언어산업 진흥기반 조성, 국어빅데이터 구축(국어 말뭉치), 가치있는 지역문화 디지털정보자원 구축운영을 통한 대국민 공유, 활용 활성화

관광



관광 빅데이터 기반 행정 및 맞춤형 서비스 구현, 관광 기업 지원을 통한 산업 발전

*인공지능을 활용한 관광빅데이터 서비스, 여행업계의 디지털 전환 및 컨설팅 지원 해외 관광객을 타겟으로 하는 국제관광 디지털 전환 사업 추진

*방한관광 케이-컬처 연계 맞춤형 마케팅, AI, ICT 기반 및 융복합 관광시장 경쟁력 강화, 데이터 기반 디지털마케팅 등

콘텐츠·저작권·미디어



콘텐츠 산업의 발전과 산업 육성, (저작권) 저작권 보호 및 관리 기술개발과 이용 활성화, (미디어)방송정보화 등 내부업무 효율화

*문화기술 연구개발(R&D)과 실감형 콘텐츠 기업 육성 지원, 메타버스와 실감형 기술개발, 장르기반 메타버스 콘텐츠 활성화 지원 등

*저작권 보호 및 이용활성화 기술개발, 차세대 실감 콘텐츠 저작권 핵심기술 개발

*뉴스 빅데이터 분석시스템(빅카인즈), 뉴스 콘텐츠 공용 인프라 구축, 디지털미디어산업 활성화

체육



체육 분야에서 활용할 수 있는 기술개발을 통한 산업의 발전, 체육 생활 접근 장애 해소

*체육 활동을 강화하기 위해 첨단 기술을 적극적으로 활용하고 있으며, 비대면 스포츠 코칭 시장 창출 지원, 첨단기술기반산업혁신, 국민체육인증기반 구축 사업 추진

시사점

- * **디지털 관련 예산**은 전반적으로 증가 추세이나, 체육, 문화예술, 콘텐츠 중심으로 예산 증감률이 높고, '23년 예산 기준 콘텐츠, 문화예술, 체육 분야를 제외한 분야는 상대적으로 낮아 **다양한 분야별 디지털 예산 및 사업 확대**가 필요함.
- * 관광 빅데이터, 콘텐츠 실감기술, 문화예술 언어 말뭉치(AI) 등 일부 효과적 추진 사업도 발견되나, **효과적 실행을 위한 방안이 미흡**한 것으로 판단됨(디지털 목표, 전략방향 수립과 함께 부문별 실행계획이 필요함)
- * 실국 및 사업별로 디지털 기술 활용 수준 격차 해소를 위한 **디지털 활용 역량강화 교육**과 개별적·산발적으로 추진되는 사업들의 **연계·통합, 일관된 정책 거버넌스 구축** 필요

2 내·외부의 디지털 혁신 목소리

* 문화 디지털 혁신의 방향에 대한 의견을 청취하기 위하여 ▲내부직원(265명, 6월), ▲일반국민(2,122명, 8월, 12월), ▲자문회의(1차관, 9월), ▲외부전문가(11월), ▲문체부 디지털 사업 담당자 의견 수렴(12월)

주요 의견	시사점
<ul style="list-style-type: none"> * 문화적 요소와, 삶의 요소 그리고 디지털 기술 3가지의 융합이 디지털혁신 * 문화를 즐기는 사람이 많도록 디지털로 한계를 해소하고 창작자가 많아야함 * 기술 자체가 아닌 문화적 디지털 삶의 구현의 수단으로 기술을 봐야함 * AI등 파괴적 기술에 대응하는 디지털 문화 시장 생존전략 필요 	<p>문화 디지털 혁신적 가치 확산 필요</p>
<ul style="list-style-type: none"> * 공공 문화시설의 대여 현황을 한 눈에 보는 현황조회 서비스(국민) * 체육 분야에서 홈트레이닝 시장의 급성장 등 디지털 필요 * 저작권 문제를 해결하고 음원, 디자인, 서체 등 기부플랫폼 필요 * AI기반 가상 인간을 통한 언어 장벽 지원, 가상인간 여행 동반자 	<p>새로운 디지털 서비스 요구 증대</p>
<ul style="list-style-type: none"> * 노년층 디지털 격차 해소를 위한 노노케어 * 지방 박물관 등 문화시설에 가상의 볼거리(지방은 콘텐츠 부족) * 시골에 사는 어린이를 위한 VR전시회, 예술 워크숍, 특강 제공 * 메타버스, 가상공간은 보편적 문화향유에 효율적 수단 * 건강한 고령자를 위한 문화 참여 정책 필요 	<p>디지털 포용 정책 확대 필요</p>
<ul style="list-style-type: none"> * 디지털 활용 교육, 콘텐츠 창작 및 제작 교육과정 제공 * 디지털 예술 융합 시장의 크리에이티브 디렉터 육성정책 * 웹 3.0이 문화예술의 경계를 바꾸는 시대가 도래 * 문화향유보다는 창작이 중심이 되고 전 세계인의 삶을 주도 * 기술을 이용해 문화예술을 개량시키는 계기를 만들어야 함 * 아티스트를 홍보할 수 있는 공신력 있는 플랫폼 구축 	<p>디지털 창작환경 조성 필요</p>
<ul style="list-style-type: none"> * 디지털 신기술에 대한 직무역량 제고 * ISP, PMO 등 정보화에 대한 사전지식 부족으로 출발부터 난항 * 조직 구성원 대상 기술 트렌드 교육이 혁신과정에서 중요 	<p>디지털 역량 강화 필요</p>
<ul style="list-style-type: none"> * 단편적으로 집행되는 디지털 사업 종합적인 관점에서 추진 필요 * 산하기관 등 정보화 전문인력 및 예산 부족으로 디지털혁신 속도 느림 * 디지털 콘텐츠 제작에 대한 기술자문과 신기술을 체험 공간 필요 * 디지털 혁신에 필요한 것(전담조직, 컨설팅, 정보공유) 	<p>거버넌스 필요성 강조</p>

3 문화체육관광부 디지털 혁신 역량 수준진단

- * 문화체육관광부 디지털 혁신 역량 수준 진단 및 활성화 방안 연구('22.9) 및 예산 및 내외부 목소리 등을 종합하여 분석함.
- * 디지털 전환 모델은 산업 디지털 전환 모델을 문화체육관광부에 맞게 재구성함

□ 디지털 혁신 역량 수준 진단 결과

- 디지털 혁신 수준은 4개 관점 모두 일부 영역에서 디지털 기술이 적용되기 시작하는 단계인 도입 단계에 머물러 있음.

단계	준비	도입	응용 및 확산	정착	고도화	개선방향 (평가)
혁신 전략	전략부재	전략수립	부분별 실행계획	전체 실행계획	성과평가 및 피드백	<ul style="list-style-type: none"> 문체부 비전 및 목표, 전략에 디지털 혁신 가치, 지향점, 변화 방향이 보다 명시적, 구체적 제시 필요 수요 중심 빅데이터 및 디지털 자원 활용 방안 추진
	전략체계 실행전략 기술전략					<ul style="list-style-type: none"> 문체부 비전 및 전략방향 등에 디지털 혁신 명시 없음, 문화디지털 방향성 부재 문체부 전 분야 첨단 디지털 기술 도입 시작하였으나 세부 실행 전략, 계획 미비 기존 사업 방식에 첨단 기술 적용, 적당기술, 적정기술 활용 전략 미흡 및 기술 융합과 축적 측면 검토 부족
사업 서비스	검토	기술도입	새로운 유형	새로운 모델	패러다임 변화	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 기술을 활용, 창조적이고 다양한 K-콘텐츠 개발 미래 디지털 삶을 주도할 문화체육관광 콘텐츠 및 프로그램 개발 디지털 전환을 통한 문화 향유의 다양화 등 저변확대 추진
	신규대표 서비스 첨단기술 사업 범위/다양성 국민 공감대					<ul style="list-style-type: none"> 인기 있는 신규서비스나 대표적 사업이 부재 다양한 분야별로 적합한 디지털 기술 발굴, 육성, 활용 사업이 미흡, 일부 기술 응용성 개선, 개별 기술들의 적용은 확대되고 있음 각종 문화 서비스 온라인화 매우 증가 향유자 스스로 능동적으로 소비하고 디지털 공간에서 재창조, 소비와 창조의 순환적 사이클 나타나고 있으나 이에 대한 대응, 지원 미약
프로세스	기존방식	변화시작	영역별 개선	종합적 변화	지속적 개선	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 혁신 전략 수립, 이행할 수 있는 조직 및 관리체계 수립 빅데이터, 디지털 자원 효과적 활용할 수 있는 플랫폼 구축 법, 제도적 대비 강화, 위험요인 대비 지침, 가이드라인, 참조모델 등 보급
	추진조직 IT거버넌스 업무프로세스혁신					<ul style="list-style-type: none"> 업무 관련 데이터는 수집되고 있으나, 여전히 문서(종이서류) 중심의 업무 및 관리 프로세스 운영 중 디지털 신기술 도입 활용 중장기 업무 계획이 수립 안 됨 플랫폼, 클라우드, 데이터 통합은 미비, 표준화 및 가이드라인 등 마련 부족 민간에서 필요한 품질의 문화자원 데이터베이스, 공공데이터 부족
역량 학습	필요인식	소수, 부분	확대, 발전	다수/종합	차별적 일류화	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 격차 해소를 위한 시스템, 제도적 대비 신기술 활용 역량 강화 교육 프로그램 마련
	기술적역량 교육 경험확대					<ul style="list-style-type: none"> 디지털 혁신 역량 종합 점수 49.8점(100점 만점) 가용 자원에 비례한 디지털 혁신 수준이 다름 정보화교육 이수 비율 약 30%, 디지털 관련 일부 관심 및 학습이 진행 수요와 맞지 않는 교육 제공, 디지털 혁신 역량 강화 교육과정 미비

시사점

- * 디지털 혁신 수준진단 결과 디지털 혁신 전반에 대한 전략 수립이 필요하며, 디지털 기술을 활용한 창조적이고 다양한 케이콘텐츠의 개발, 디지털 혁신 추진을 위한 조직 및 관리체계 수립, 신기술 활용 역량 강화 등 필요

□ **디지털 혁신 직원역량 수준진단 결과**

- (기술별 수준) 디지털 기술에 대한 인식과 이해보다 활용 수준의 점수가 가장 낮게 나타남

기술	인식	이해	활용
RPA	34.8	39.2	16.1
인공지능	66.6	58.8	15.4
블록체인	54.8	52.5	9.6
메타버스	64.9	58.2	16.0
AR/VR	66.7	59.5	16.5
IoT	63.9	57.2	13.7
빅데이터	68.5	61.3	29.4
클라우드	65.3	58.3	30.2
평균	60.7	55.6	18.4

- (실·국별 수준) 디지털 기술에 대한 인식 및 이해는 체육국 및 관광정책국이 높고, 실제 활용은 기초실 및 운영지원과가 상대적으로 높음

기술	인식	이해	활용
대변인	58.0	51.6	15.6
감사관	61.5	51.1	10.4
운영지원과	62.5	63.3	28.5
기획조정실	63.0	58.2	24.1
문화예술정책실	62.4	56.4	17.5
종무실	60.4	55.2	10.4
국민소통실	58.3	52.9	16.5
콘텐츠정책국	59.9	54.4	17.1
저작권국	56.9	52.3	18.2
미디어정책국	53.9	49.0	16.8
체육국	65.4	58.5	21.7
관광정책국	67.7	65.4	19.3
추진단	58.9	54.9	15.9
비상안전기획관	45.8	38.0	10.9



시사점

* 전반적인 디지털 기술에 대한 인식과 이해는 높은 편이나, 정책 및 업무에 활용이 미흡, 내부직원에게 대한 디지털역량 강화교육 및 업무 활용 확대 필요

4 SWOT 분석 및 시사점

강점(S)	약점(W)
<ul style="list-style-type: none"> * 정부의 디지털 혁신을 위한 법·제도 및 정책추진 * 한류의 성장에 따른 대한민국의 문화 영향력 확대 * K-콘텐츠 경쟁력 입증, 콘텐츠 산업 성장 * 디지털 신기술 활용이 가능한 도서관, 박물관, 미술관 등 문화콘텐츠 및 시설 인프라 보유 * 문화예술, 관광, 체육 등 다양한 분야의 축적된 디지털 데이터 보유 및 확장 가능 	<ul style="list-style-type: none"> * 문화 관련 가상 실감기술, 클라우드 등 특정 기술에 집중, 기술 적용의 다양성, 응용성이 부족(IoT, 블록체인 등 활용 미비) * 디지털전환 관련 분야별 예산 불균형 및 실행으로 추진을 위한 조직 및 거버넌스 체계 * 디지털 문화자원 및 서비스 개발에 대한 통합 관리체계 미흡 * 문화 디지털 추진 내부 인력 확보, 역량 개발 요구
기회(O)	위협(T)
<ul style="list-style-type: none"> * 정부는 모든 데이터가 연결되는 세계 최고의 디지털플랫폼정부 구현을 국정과제로 제시 * 팬데믹 영향, 디지털 기술에 따른 네트워크 효율성 증가 등으로 온라인 콘텐츠 생산, 유통, 소비 확대 * 새로운 디지털 삶, 문화향유 모델에 대한 필요성, 수요 확대 	<ul style="list-style-type: none"> * 메타버스, 인공지능 디지털 기술 확산에 따른 법제도 등 규제요소 걸림돌 존재 * 코로나로 인한 문화창작 및 소비 위축, 문화향유 어려움 및 격차 심화 * 디지털 전환 취약계층의 부적응, 격차 심화 * 정부, 공공기관 대상 해킹 등 문화 사이버 위험 증대

종합 시사점

- * **(보편적 디지털 문화향유 확산)** 문화예술, 관광, 체육 등 다양한 문화 정보 및 시설에 대한 공정한 접근으로 차별없는 문화향유와 디지털 기반 통합 서비스 필요
- * **(디지털혁신 생태계, 산업경쟁력)** 창의적이고 혁신적인 콘텐츠의 창·제작, 협력, 유통 등 융복합 생태계 환경 조성, 문화 디지털 선도 기술개발을 통한 케이-콘텐츠 산업의 지속 성장 지원 필요
- * **(문화 행정의 선제적 도약)** 내부 업무의 디지털 혁신, 데이터 기반 정책 추진을 위한 디지털 역량 강화 교육 확대, 문화 디지털 혁신의 효율적 추진을 위한 조직 및 관리 체계 마련 필요.

IV. 문화 디지털혁신 추진 전략

비전	새로운 경험과 가치가 있는 디지털 문화 일상
-----------	---------------------------------

목표	문화 디지털혁신 역량 수준 도약 실현	
	디지털 문화향유 경험 75.5% → 85%, <small>(기초예술분야) 5% → 8%</small>	직원 디지털 혁신 역량 수준 50점 → 70점



3대 추진 전략		9개 중점 과제
추진 전략 · 중점 과제	새로운 가치를 창조하는 K-컬처 산업	1 디지털 신기술 기반 문화산업 육성
		2 창작·제작 활성화를 위한 문화 자원 개방
		3 문화기술 연구개발(R&D) 확대
	새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처	4 디지털 문화향유 플랫폼 다변화
		5 문화시설 맞춤형 융복합 서비스
		6 소통·이동 제약없는 디지털 문화 환경
	새로운 행정을 구현하는 조직 문화	7 디지털 적극행정과 안전 문화 조성
		8 효율적인 지능형 업무환경 조성
		9 디지털 혁신 거버넌스 구축

V. 세부 추진 과제

전략 1. [새로운 가치]를 창조하는 K-컬처 산업

추진 과제

- 1 디지털 신기술 기반 문화산업 육성
- 2 창제작 활성화를 위한 문화 자원 개방
- 3 문화기술 연구개발(R&D) 확대

1 디지털 신기술 기반 문화산업 육성

【과제 방향】 “전통적 장르와 매체” ⇒ “**장르 파괴적 인재·상품·서비스 육성**”

K-컬처 다변화를 위한 융복합 인재 양성, AI와 블록체인 등 신기술 활용 상품과 서비스, 유통 신산업 육성 기반 마련

① (문화+기술 융복합 창의인재 양성) 문화산업종사자 디지털 교육 및 융복합 청년 인재 양성

새롭게 발전하는 디지털 기술의 융복합 활용 교육과 기존의 예술, 디자인, 공학, 과학 기술, 인문학 분야의 경계를 뛰어넘는 학제간 융합형 프로그램 교육으로 새로운 장르와 공간, 상품과 서비스 시장 창출 인력 배양

- 문화와 기술분야 융복합 소양을 갖춘 인재 양성 교육기관 등 조성
 - * ▲신기술 콘텐츠 융복합 아카데미 운영, ▲예술산업아카데미 운영, ▲게임인재원 운영, ▲미래형 관광인재 육성, ▲한예중 융합예술센터, ▲스포츠산업 디지털 교육 아카데미 (정부, 공공기관, 기업실무자)
- 청년, 기업인, 예술가 등을 위한 융복합 창작 교육 지원
 - * ▲예술인 및 예술사업자를 위한 통합 교육정보시스템 운영, ▲무대예술 종사자 직무역량 교육 강화, ▲청년 예술인 융복합 역량 강화, ▲디지털 MICE 전문 인력 양성

② (디지털 융복합 기업 육성) 기업·단체의 디지털 전환 및 신기술 융복합 지원

전통산업 디지털 전환 바우처 지원, 창제작 활동을 위한 시설·장비 지원 및 디지털 기술의 융복합을 통해 새로운 장르, 상품, 서비스 창출 펀드 지원

- 전통적인 방식의 문화, 체육, 관광 상품과 서비스, 거래와 고객 관리 전반에 걸쳐 더욱 효율적이고 비용 절감이 가능하도록 디지털 기반으로 전환 지원
 - * ▲예술-기술 매칭 사업, ▲관광기업 바우처 지원, ▲ 스포츠테크 프로젝트, ▲스포츠 산업혁신기반조성(R&D), ▲스포츠시설 첨단화 기술개발(R&D)
- 공연·시각예술·문학 등 분야별 융복합·다목적 창작 기반 조성
 - * ▲예술활동 종합지원 플랫폼(아트코리아랩) 조성, ▲웹툰융합센터 설립, ▲예술 창작 주도 공동연구소(R&D 센터) 구축, ▲K-콘텐츠 펀드, ▲ 작가-제작사 간 매칭 플랫폼('스토리움')
- 문화, 체육, 관광 신기술 융복합 장르 및 신산업 발굴 지원
 - * ▲실감콘텐츠 기업 지원, ▲관광벤처기업 발굴 및 지원, ▲뉴스 VR/AR 제작, ▲디지털 미술 쇼케이스(AR, VR, 인공지능 미술, NFT 등)

③ (융합 콘텐츠 소비·유통 시장 선도 및 해외 진출 지원) 기업·예술인 글로벌 유통 경쟁력 강화 및 해외 진출 지원

디지털 기술의 융복합을 통해 새로운 거래와 유통, 소비 서비스를 창출하고 이를 통해 국내 K-컬처 산업의 글로벌 유통망을 구축하고 디지털 소비 트렌드 주도

- 블록체인(NFT) 기반 콘텐츠, 권리 및 자격, 거래와 활동 이력 증명 서비스 산업 육성
 - * ▲웹3 지향 게임 제작 플랫폼 기술 개발
 - * (예시) ▲NFT기반 스포츠 멤버십 서비스, ▲NFT 기반 한류 관광객 멤버십 서비스
- 다양한 스포츠, 공연, 전시 콘텐츠를 온라인을 통해 실시간 또는 VOD로 체험할 수 있는 서비스 산업
 - * ▲온라인 실감형 케이팝 공연장, ▲온라인 미디어 예술활동 지원
 - * (예시) ▲비인기 스포츠(씨름, 택견, 피겨스케이팅 등) 활동 VOD 유통 플랫폼
- K-컬처 산업 해외 진출 지원
 - * ▲OTT특화콘텐츠 제작 지원, ▲출판수출 통합플랫폼(K-Book), ▲콘텐츠 수출 통합 지원 서비스 '웰콘(Welcon)' 고도화, ▲한국문학 유통플랫폼(KLWAVE)

【과제 방향】“공공을 위한 자원” ⇒ “**창작 생태계 지원을 위한 자원**”

실감 및 메타버스 콘텐츠 시장을 위한 원천 자원 개방, 인공지능 시장 조성을 위한 문화분야 학습데이터 개방, 데이터 활용 시장을 위한 빅데이터 개방

① (디지털 원천자원 개방) 콘텐츠 창작 활성화를 위한 디지털 원천 자원 개방

스토리텔링을 이용한 콘텐츠 창작 산업을 위한 이야기 자원, 웹툰, 회화, 영상물, 게임, XR, 메타버스 콘텐츠 창작을 위한 원천 디지털 자원을 구축·개방

- 소설, 웹툰, 드라마, 영화의 소재가 되는 과거 및 근현대사 인물과 사건, 설화, 전래동화 등 이야기 자원의 수집·개방
 - * ▲전세계인 대상 창작 공모전 플랫폼 * (예시) ▲국내 지역 이야기 수집 공모 플랫폼
- 일상속 도시, 자연, 생활, 패션 소재와 전통문화 속 건축물, 유물, 국악, 한복 등의 모든 요소를 영상물, 게임, XR, 메타버스 콘텐츠 창작을 위한 원천 자원으로 구축·개방
 - * ▲디지털 문화자원 공동활용 플랫폼 구축, ▲전통문양 활용 메타버스 콘텐츠 구축, ▲도서관 지식정보자원 공유기반 구축, ▲국가문화예술 통합아카이브 플랫폼 구축, ▲안심글꼴서비스, ▲공예 디지털 인프라 구축

② (인공지능 학습데이터 개방) 정부의 초거대 AI 플랫폼 활용 및 인공지능 시장 육성을 위한 학습데이터 구축 및 개방

학습을 통해 사람처럼 글을 쓰고, 말하고, 그림을 그리며, 전문가처럼 판별할 수 있는 인공지능을 만들기 위한 학습데이터 구축

- 사람처럼 듣고, 말하고, 기록하고, 번역할 수 있는 인공지능 모델을 생성하기 위한 데이터 구축
 - * ▲한국어 말뭉치 구축
 - * (예시) ▲해설·중계 데이터 구축(문화해설, 관광해설, 뉴스 진행, 스포츠 중계 등)
- 시와 소설을 쓰고, 드라마·영화 대본, 뉴스 기사를 작성하고, 음악 작곡을 하고, 그림을 그릴 수 있도록 학습데이터 구축
 - * ▲국악 인공지능 학습데이터 구축 및 활용

- * (예시) ▲인공지능 창작 학습(문학 도서, 보도자료, 전통 회화 등)
- 전문가가 할 수 있던 진단, 판정, 설명, 코칭 등을 인공지능이 수행할 수 있도록 학습데이터 구축
 - * ▲장애 체육인 경기력 향상 데이터
 - * (예시) ▲인공지능 판정 및 코칭 학습데이터(스포츠 판정, 체육 코칭 등)

③ (빅데이터 구축 확대 및 개방) 맞춤형 서비스 창출과 시장 대응을 위한 빅데이터 개방

국내외 문화·체육·관광 관련 각종 생산, 소비와 관련된 데이터 수집 확대 및 빅데이터 구축·개방

- 국내 문화여가 활동 데이터 수집 및 개방을 통한 맞춤형 여가 서비스 창출 지원
 - * ▲문화데이터 광장, ▲문화센터
- 해외 K-콘텐츠 수출 및 관심 수요 데이터 수집·개방을 통한 맞춤형 글로벌 서비스 시장 창출
 - * ▲글로벌 한류 트렌드 분석 플랫폼 구축, ▲한류 데이터센터
- 국내 문화·체육·관광, 생산·소비 데이터 통합 개방을 통한 분야별 맞춤형 서비스·상품 개발 촉진
 - * ▲문화빅데이터 포털, ▲한국관광 데이터랩, ▲영화관입장권 통합전산망, ▲도서관 빅데이터 포털, ▲출판유통통합전산망
 - * (예시) ▲스포츠(빅)데이터센터

【과제 방향】

“수요 중심 기술 투자” ⇒ “전략적 핵심분야 집중 투자”

콘텐츠 및 인공지능 분야 투자 강화, 벤처 및 강소 기업 스케일업을 통한 해외 진출 역량 강화 지원, 우수 콘텐츠 저작권 보호기술 투자 강화

① (신기술 기반 콘텐츠 산업·기업 육성) 콘텐츠 및 플랫폼 분야 신기술 활용 기술 개발 투자 강화

초거대AI, 메타버스, 블록체인, 플랫폼 등 신기술 활용 선도기술 및 소외계층 향유 지원을 위한 기술 개발 투자

- 메타버스, 디지털 플랫폼 등 핵심분야 선도기술 개발 R&D 투자 확대로 신산업 선도
 - * ▲글로벌 가상공연 핵심기술 개발, ▲관광서비스 혁신성장 연구개발, ▲AI기반 대화형 초실감 가상휴먼 구현
- 문화 소외계층을 위한 차별없는 향유와 및 창작경험 제공을 위한 기술 개발 투자 확대
 - * ▲AI 기반 콘텐츠 스토리텔링 기술, ▲무장애 문화.체육,관광 체험 및 표현 디바이스 기술, ▲고령층 인지 특성 분석을 통한 영상 요약

② (K-컬처 해외 시장 진출 지원) 민간 협업을 통한 시장 발전 지원 및 해외 진출 지원 강화

스타트업, 강소 기업들이 글로벌 경쟁력을 갖춘 기업으로 성장하고 글로벌 경쟁력과 역량있는 기업으로 스케일업 할 수 있는 투자 강화

- 창의적 연구개발과 기업 역량의 스케일업을 지원하고 및 글로벌 기업 도약 지원
 - * ▲창업기업&신생 중소기업 연구개발 지원, ▲강소형 중소기업 스케일업 지원, ▲융복합 산업 기술 투자
- R&D 연구 민간 협업 강화 등 문화기술 성과 창출을 위한 거버넌스 구축 및 강화

- * ▲신규 과제 기획 민간 참여 확대, ▲문화체육관광 기술진흥센터 추진, ▲문화기술 전문 연구인력 양성 전담 기관 설립, ▲공공시설 민간 공동활용을 통한 기술 개발 협업

③ (신산업 지원을 위한 저작권 보호 강화) 신산업 대응 선제적 저작권 보호 및 침해 추적 기술 개발

웹툰/웹소설, AI 창작물, 융복합 콘텐츠, 콘텐츠 특수효과, 메타버스, 기술 시장 성장에 따른 저작권 보호기술, 저작권 침해 탐지 기술 등 R&D 확대

- 신기술, 신산업 발달에 선제적 대응을 위한 저작권 보호 기술 개발
 - * ▲메타버스 콘텐츠 IP 구축 기술개발, ▲차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심 기술개발, ▲저작권 보호 및 이용 활성화 기술개발, ▲SW 저작권 연구개발
- 신기술, 신산업 성장으로 인한 저작권 침해에 대응하기 위한 침해사이트 추적 기술 개발
 - * ▲저작권 침해 사이트 추적 대응 기술 개발, ▲클라우드 기반 원격지 저장장치 증거 수집 및 저작권 침해 데이터 DB 개발

전략 2. [새로운 경험]을 향유하는 디지털 K-컬처

추진 과제

- 4 디지털 문화향유 플랫폼 다변화
- 5 문화시설 맞춤형 응복합 서비스
- 6 소통·이동 제약없는 디지털 문화환경

4 디지털 문화향유 플랫폼 다변화

【과제 방향】 “현장 방문형 문화 향유” ⇒ “온라인 디지털 문화 향유”

전통적인 방식에서 벗어나 민관과 협업해 서비스를 제공하고, AI·메타버스 기술을 활용한 새로운 대국민 온라인 문화 향유 플랫폼 확산

① (국민 일상에 다가서는 선제적 서비스 플랫폼) 국민 일상에 필요한 디지털 서비스 선제적 개방

하나의 사이트에서 모든 정보를 찾고 각종 신청을 온라인으로 처리하는 통합 플랫폼 구축, 정보의 조회, 신청을 민간 플랫폼에서도 이용 가능하게 서비스 개방

- 모든 정보를 하나의 사이트에서 조회하고 이용할 수 있는 대한민국 대표 종합 문화정보 포털 고도화
 - * ▲문화포털, ▲지역문화통합정보시스템, ▲한국관광산업포털, ▲스포츠클럽종합정보시스템
- 디지털 서비스의 민간 개방을 통한 대국민 공공서비스 이용 편의 확대
 - * ▲문화누리카드 민간앱 연계 구현
 - * (예시) ▲체육지도자 자격증 네이버 전자증명, ▲도서관 도서 상호대차서비스
- 국민 수요가 높은 정보의 선제적 제공 서비스 확대
 - * (예시) ▲문화시설 건립 예정 정보, ▲장애인 배리어프리 시설, 숙박업소, 음식점 현황, ▲애완동물 동반여행 가능 시설 정보
- 각종 신청·신고·제출·예약·확인·발급 기능의 전면 온라인화
 - * ▲스포츠 인권 신고-처리시스템, ▲예술인 경력정보 및 활동증명시스템, ▲스포츠활동인증 관리시스템
 - * (예시) ▲문화시설 통합 이용증 전자지갑 서비스

② (창작을 향유하는 온라인 국민 놀이터) AI 등 디지털기술 활용 국민 창작, 관광, 체육 활동 놀이터 플랫폼 구축

메타버스, 블록체인, 인공지능 등 신기술이 융합된 대국민 문화향유 및 창작 참여형 플랫폼 구축

- 창작AI 등의 지원을 통해 서체, 회화, 버추얼 휴먼, 음악, 문학작품 등을 창작해 볼 수 있는 참여형 플랫폼 구축
 - * (예시) ▲AI 기반 온라인 국민 창제작 놀이터
- 국민이 방문하고 경험했던 각종 정보, 스포츠 활동과 건강에 도움이 되는 각종 콘텐츠로 채우고 함께 즐기는 플랫폼 구축
 - * (예시) ▲온라인 맞춤형 국민 건강 체육 플랫폼

③ (디지털 한류를 창출하는 확장가상세계) 한류확산을 위한 K-콘텐츠 확장가상세계 조성

확장 가상 세계 속 공연장, 전시장을 활용한 각종 공연행사, 전시 행사 등을 개최하거나 다양한 한국 관련 콘텐츠들을 체험할 수 있는 공간 조성

- 문화 시설, 문화 콘텐츠 향유공간 조성
 - * ▲메타버스 콘텐츠 제작, ▲가상 국립도서관, ▲메타버스 민속박물관, ▲한류메타버스 전당 조성
- 대한민국 구석구석 관광 콘텐츠 제공
 - * ▲메타버스 한국관광 유니버스
- 아바타를 활용한 체육 종목, 체육 대회, 체육 콘텐츠 향유공간 조성
 - * (예시) ▲ 확장가상세계 국민 체육대회, ▲확장가상세계 M-스포츠 대전

【과제 방향】

“전시형 원천자원 관람” ⇒ “디지털 융복합 콘텐츠 체험”

가상·실감 기술과 AI·데이터 기반 맞춤 서비스 등 디지털 융복합 콘텐츠를 활용해 관람객에게 문화향유의 새로움을 느낄 수 있도록 시설 디지털 전환

① (새로운 경험을 주는 가상·실감체험 서비스) 몰입형 실감 경험을 제공하는 디지털 향유관 확대

문화·체육·관광 시설 내 실감콘텐츠 체험관, 가상공간속 가상 체험관을 통한 관람객에 몰입감 있는 새로운 경험 제공

- 미디어아트, 실감기술 활용 전시, 공연, 체험 기회 제공
 - * ▲K-컬처 스퀘어(광화시대), ▲박물관 VR 수장고 체험, ▲문화유산 미디어아트,
- 가상현실 기술을 활용한 관광, 체육시설 이용 경험의 확장
 - * ▲가상현실 스포츠실 보급지원, ▲한국관광 실감형 콘텐츠 제작
- 해외 및 지역도 누리는 국립문화시설 디지털 트윈 공간 조성
 - * ▲지역 중소문화시설 디지털미술관 조성, ▲(재외) 디지털 한국문화 체험관

② (관람객 맞춤형 체험 서비스) AI, 데이터 기반의 맞춤형 공간 설계 및 해설 서비스

AI, IoT 기술, 자율주행 로봇 등을 활용한 지능형 문화 향유와 이용객 관람 행태 데이터 분석을 통한 맞춤형 문화 향유 경험의 제공

- 관람객 편의 증진을 위한 지능형 서비스의 제공
 - * ▲자율주행 문화해설로봇, ▲인공지능 대화형 시설안내 로봇, ▲웨어러블 전시 및 관광 해설기
- 데이터 기반 관람객 맞춤 서비스의 제공
 - * (예시) ▲ 스마트경기장 디지털 트윈 지원, ▲도서관 AI 도서 추천 서비스

③ (시간·거리 제약이 없는 온라인 관람서비스) 지역 격차를 해소하는 국립문화시설 디지털 트윈 조성

전시, 공연, 축제, 스포츠 등을 현장 방문 없이 원격지에서 로봇 제어 또는 실시간 중계 영상을 통해 관람하거나 종료된 전시, 공연, 축제, 스포츠 행사의 녹화 영상, VR콘텐츠 등으로 관람할 수 있는 환경 조성

- 문화시설 내 전시장을 직접 방문하지 않고 원격관람 로봇을 제어하여 둘러볼 수 있도록 서비스 제공
 - * ▲박물관, 미술관 원격관람서비스 * (예시) ▲ 스포츠경기 영상서비스 플랫폼
- 각종 문화 공연, 전시, 스포츠 경기 등을 온라인에서 실감(360도 영상 또는 VR)형으로 감상할 수 있는 서비스 제공
 - * ▲실감형 융복합 공연 제작, ▲공공부문(예술의전당, 국립국악원, 국립극장, 국립극단) 공연 영상화, ▲대한민국 디지털 문화 365 플랫폼 구축
 - * (예시) ▲ 문화시설 인프라 디지털전환 지원

【과제 방향】

“향유의 소통·이동 제약” ⇒ “장벽이 없는 향유 서비스”

장애인, 외국인 등 ‘언어 소통 약자’, 해외·산간·도서 거주자, 학생·직장인 등 ‘이동 약자’, 고령자·저소득층 등 ‘디지털 약자’를 위한 서비스 확대

① (소통 취약계층) 수어와 언어 번역을 제공하는 관람 환경

시청각장애인, 외국인, 고령자 등 문화향유 시 언어적 한계를 겪는 관람자들을 위한 소통장애 해소하는 향유 지원 서비스

- 시청각 장애인을 위한 디지털 자막해설, 수어해설, 음성해설 서비스, 점자서비스, 동행안내 제공으로 문화향유 지원
 - * ▲취약계층 지원 문화해설 로봇(수어, 자막, 음성해설), ▲정부 정책 브리핑 수어해설, ▲웹사이트 점자 서비스 구축, ▲이용장벽 없는 스마트 전시관 구축
- 외국인을 위한 웹사이트, 전시해설, 공연, 영상 자막 외국어 번역 서비스 제공으로 활발한 K-문화 소비 증대
 - * ▲웹사이트 지능형 다국어 서비스 구축, ▲공연관광 디지털전환(자막번역 제공 서비스), ▲메뉴판 외국어 번역서비스
- 고령자를 위한 사용자 화면 큰글씨, 안내음성 느린말 서비스 등 디지털 문화, 체육, 관광 향유 편의 제공
 - * (예시) ▲고령자 맞춤형 큰글씨, 느린 안내말 키오스크

② (이동 취약계층) 원격 및 탑승형 체험을 제공하는 문화 시설

지체장애인, 요양시설·소아병동 입소자, 고령자, 도서·산간·오지 거주자, 해외 외국인, 직장인·학생 등 거리와 시간 부족으로 어려움을 겪는 이동약자를 위한 시공간 초월 향유 확대

- 지체장애인, 요양시설·소아병동 환자, 고령자 등 신체적 제약조건으로 이동에 한계를 가진 국민에게 향유기회 제공
 - * ▲디지털·친환경·무장애 문화기반시설 전환, ▲어르신친화형 국민체육센터
 - ▲탑승형 문화해설 로봇
- 도서·산간·오지 주민, 해외 거주 외국인, 직장인·학생 등 이동 거

리와 시간 부족으로 문화향유 기회가 적은 사람들을 위한 맞춤형 디지털 문화콘텐츠 향유 기회 제공

- * ▲박물관.미술관 원격 문화관람 로봇
- * (예시) ▲직장인,청소년 온라인 콘텐츠 문화향유 바우처

③ (디지털 취약계층) 문화시설을 통한 디지털 취약계층 교육 지원

장애인, 저소득층, 고령자, 농어민, 북한이탈주민, 다문화가정 등 디지털 환경에 익숙하지 않은 디지털 환경 약자를 위한 문해력 지원

- 고령자, 농어민 등 디지털 취약계층을 위해 디지털 향유 환경 운영 시 이용안내서, 설명동영상, 방문자 교육 등을 의무화
 - * ▲디지털 문화향유 취약계층 지원 업무 규정 제정
- 장애인, 저소득층, 북한이탈주민, 다문화가정 등을 대상으로 국립박물관, 국립도서관, 공공도서관을 통한 교육 프로그램 운영
 - * ▲장애인 문화예술인 활동 바우처 사업 * (예시) ▲공공도서관 디지털 문해력 교육

전략 3. [새로운 행정]을 구현하는 조직 문화

실행 과제

- 7 디지털 적극행정과 안전 문화 조성
- 8 효율적인 지능형 업무 환경 조성
- 9 디지털 혁신 거버넌스 구축

7 디지털 적극행정과 안전 문화 조성

【과제 방향】 “시장 형성을 막는 규제” ⇒ “**시장 형성을 지원하는 제도**”

기술이 가져오는 새로운 장르·서비스의 등장에 따른 제도 개선, 신상품·신서비스 유통에 따른 신체·윤리적 안전과 보안 강화

① (장르 파괴적 신산업 대응 제도 개선) 시장 변화에 따른 선제적 제도 개선

기존 법제도 틀을 벗어나는 새로운 산업과 서비스의 출현에 따른 선제적 법제도 마련

- OTT 산업, 웹드라마, 유튜브 방송·뉴스 등 신개념 장르의 등장에 따른 선제적 제도 개선

* ▲OTT 콘텐츠 영상물 자체등급제, ▲디지털미술 생태계 및 시장의 국제적 담론 형성

- NFT 기반 거래, 인공지능 창작, 마이데이터 유통 등 새로운 유통과 거래, 신개념 서비스의 등장을 저해하지 않도록 선제적 담론 형성과 제도 정비

* ▲「AI-저작권법 제도개선 워킹그룹」 운영, ▲ 인공지능 학습 시 원활한 저작물 이용과 창작자 보호를 함께 고려한 제도개선

- 인공지능 학습데이터 수집 및 활용, 인공지능을 활용한 창작 및 서비스 이용 활성화를 위한 제도 정비

* ▲문화분야 인공지능 학습데이터 구축 지침

② (안전한 디지털 문화 향유) 문화 일상의 디지털 전환 가속화에 따른 이용자 안전 강화

디지털 기술 융복합 상품, 서비스 산업 성장에 따른 신체적, 윤리적 사고 발생에 대비한 안전 장치 마련

- 디지털 기반 문화향유 장비로 발생할 수 있는 안전사고 등에 대한 선제적 예방 제도 정비
 - * ▲로봇 문화해설사 운용 안전 규정 * (예시) ▲가상체험관 신체 안전 기준
- 메타버스, 챗봇 등 디지털 서비스 이용시 발생할 수 있는 성폭력, 편향성, 윤리적 문제 등에 대한 선제적 제도 정비
 - * ▲인공지능 대화 윤리 기준 * (예시) ▲ 메타버스 성폭력 예방 기준

③ (사이버 안전 강화) 기술 변화에 따른 사이버 보안 침해 대응

디지털 신기술이 문화 전 분야로 결합됨에 따라 문화디지털 공간의 이익과 안전 보장을 위한 사이버 위협 대응 강화

- 사이버보안 관제 시스템을 인공지능 등의 첨단 기술 기반으로 고도화하고, 문화 디지털 플랫폼의 안전관리 등 추진
 - * ▲ 자동화 기반 ‘지능형 차세대 사이버 보안관제시스템’ 고도화, ▲정보보안 통합관리체계 구축 및 확대, ▲보안사고 예방 및 복구체계 구축 등

8 효율적인 지능형 업무 환경 조성

【과제 방향】

“변화가 느린 업무환경” ⇒ “신기술 기반 효율적 업무환경”

챗GPT 등 AI 활용 업무 지원 및 단순 반복 업무 자동화, 직장회의실·출장 어디서나 이용하는 개인 노트북 보급 및 영상회의 장비 보급, 데이터 활용 확대

① (지능형 업무환경 조성) 인공지능 기술 활용 지능형 업무환경 조성

문체부 직원들의 효율적인 업무수행 지원을 위한 디지털 기술이 융복합된 차세대 업무포털 개발

- 인공지능을 이용한 지능형 검색, 지능형 질의응답, 자동화된 업무 지원이 가능한 차세대 지능형 업무포털 구축
 - * ▲차세대 나루 업무 포털 구축
- ChatGPT 등 AI 활용 행정업무 효율화 추진
 - * ▲AI 기반 홈페이지 질의응답 체계 구축, ▲AI 기반 회의록 자동 작성 및 요약 서비스
 - * (예시) ▲AI 기술 기반 보도자료 초안작성 도우미

② (비대면 모바일 업무 환경 조성) 업무 자동화 및 비대면 모바일 업무 환경 조성

대면 보고 및 대면 회의를 최소화할 수 있도록 영상회의 시설과 장비를 확대하고, 사무실·회의실·출장중 어디서나 이용 가능한 모바일 업무 환경 조성

- 단순 반복인 업무를 효율적으로 처리할 수 있도록 RPA 도입 컨설팅 및 구축 지원 확대
 - * ▲단순반복업무 해소 RPA 구축 확대
- 장소에 구애받지 않는 업무 수행을 위한 서비스 확대
 - * ▲개인별 업무용 노트북 '온북' 도입, ▲G-드라이브 이용 확대

③ (데이터 활용 문화행정 활성화) 과학적 의사 결정을 위한 데이터 기반 효율적 업무 환경 조성

문화체육관광 분야 통계 개발 및 현황 분석을 위한 데이터의 생산·수집의 실시간·자동화 추진 및 수집 데이터의 분석, 공유, 활용 편의를 위한 업무 환경 개선

- 데이터기반 행정 지원을 위한 문화 분야 활용성 높은 데이터 수집·제공 확대 및 빅데이터 분석 활용 기반 조성
 - * ▲ 문화빅데이터 분석·활용 기반 확대
- 업무를 수행하는 과정에서 생산되는 각종 행정 데이터를 빅데이터로 구축하여 데이터 기반 과학적 업무 수행 환경 구축
 - * (예시) ▲ 예산·국회 등 업무자료 빅데이터 구축

[과제 방향]“방향성 없는 개별 사업” ⇒ “**디지털 비전과 전략이 있는 혁신**”

디지털 혁신 추진 실효성을 위한 협의체와 전담부서, 통합지원센터 운영, 전직원 디지털 역량 강화 교육 확대 및 의무화 추진

① (디지털혁신협의체 운영) 일관성 있는 방향과 균형있는 추진을 위한 협의체 운영

일관성 있고 추진력 있는 디지털혁신 추진을 위한 정책 수립·조정, 시행을 위한 협의체 조직 및 운영

- 문화 분야별 균형있는 디지털 혁신 추진 및 촉진을 위한 민간 전문가 참여 협의체 운영

* ▲디지털신대륙 협의회, ▲디지털혁신 실무협의회, ▲디지털혁신 책임관협의회

디지털신대륙협의회	1차관, 기초실장, 각 국장, 민간위원	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문화체육관광 분야 디지털 혁신 전략 자문 ■ 선도 사업 지정 및 우수 사업 평가 ■ 디지털 혁신 추진계획 검토 자문
디지털혁신실무협의회	정책기획관, 본부, 주무과장	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문화체육관광 디지털 혁신 추진과제 수립 ■ 역량강화 방안 수립 ■ 핵심 디지털 혁신 선도 사업 지정 ■ 성과 관리 및 현안TF 운영
디지털혁신책임관 협의회	본부, 소속, 공공기관	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문화체육관광 디지털 혁신 추진과제 이행 ■ 문화정보화(디지털) 수준 평가 등 ■ 디지털 혁신 사업 발굴 ■ 기관 역량 강화
디지털혁신통합지원센터	한국문화정보원	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문화체육관광 디지털 혁신 법제도 정비 연구 ■ 디지털 혁신 수준 관리 및 통합지원체계 구축 ■ 디지털 혁신 컨설팅 및 콜센터 운영

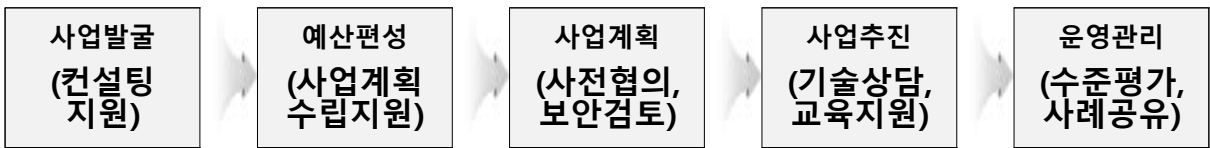
② (전담조직 운영) 디지털 사업 전주기 모니터링 및 조정을 위한 전담 조직

실·국 및 개별 부서별 추진 중인 디지털 기술 활용 사업에 대해 총괄 조정 및 기술지원 등을 위한 조직운영

- 지능정보화책임부서 디지털혁신 총괄 조정 업무 수행

* ▲디지털 혁신 기본 계획 수립, ▲디지털 전환 사업 사전협의, ▲소속·공공기관 디지털 전환 수준 평가, ▲직원 디지털역량강화 교육계획 수립

<사업 전 주기 모니터링 및 총괄 조정 업무 수행>



“디지털혁신 전담부서”	
기획총괄	<ul style="list-style-type: none"> ■ 디지털 혁신 기본계획 수립 및 디지털 전환 사업 총괄 모니터링 ■ 디지털 전환 예산 확보 ■ 컨설팅 수요 조사 및 지원
조정기능	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사업의 중복투자 예방, 시스템 연계 및 자원 공동활용 유도 ■ 디지털전환 품질 및 안정성 확보 ■ 유사 시스템 및 서비스 통폐합, 웹사이트 총량 관리
지원기능	<ul style="list-style-type: none"> ■ 디지털전환 기획 컨설팅, 사업 발주 프로세스 교육 및 상담 ■ 디지털 혁신 역량 교육 지원, 표준화 지침 및 가이드라인 제작 배포 ■ 컨설팅, 시범사업 등 예산 지원

- 디지털혁신 종합 지원을 위한 통합지원센터 운영(한국문화정보원)

* ▲ 디지털 혁신 정책·법제도 연구, ▲ 디지털 역량강화 교육 지원, ▲ 디지털 사업 기획 컨설팅 지원, ▲ 디지털 전환 상담 콜센터 운영



③ (직원 디지털 역량강화) 직원 디지털혁신 역량 강화 교육 및 가치 확산 체계 구축

디지털 혁신 교육의 부처 지정 학습 및 의무 교육을 통한 직원 디지털 혁신 역량 강화

- 각 실국 소속·공공기관별 운영되고 있는 모든 교육콘텐츠의 종합 활용을 위한 '통합 디지털혁신 교육 플랫폼' 구축 운영
 - * ▲ 디지털혁신 아카데미 운영
- 디지털 역량 강화 교육 의무화 및 온라인·집합교육 등 다양한 교육 프로그램 운영 강화
 - * ▲ 현장 연계 디지털혁신 교육 과정 운영, ▲ 「문화디지털+」 직장교육, 브라운 백 미팅, ▲ 기술직 전문역량강화 교육
- 디지털 기술의 가능성과 가치를 문체부 내 확산시키고, 직원들의 동참 유도 및 우수 아이디어를 발굴을 위한 사업 추진
 - * ▲ 문화 디지털혁신 우수 사례 및 아이디어 공모전, ▲ 문화 디지털혁신 포럼

VI. 추진 로드맵

□ 투입 예산 (3대 추진전략, 9대 과제, 184개 사업)

(단위 : 백만원)

구분	'21년	'22년	'23년	'24년	'25년	계
투입예산	3,236	4,539	5,400	8,441	11,322	32,938

□ 연도별 9대 과제 추진 성과 목표

9대 추진 과제	'23년	'24년	'25년
1 디지털 신기술 기반 문화산업 육성	디지털 인재 양성(3년 6.6만명)		
	2.1만명	⇒ 2.2만명	⇒ 2.3만명
	문화자원 개방		
2 창제작 활성화를 위한 문화 자원 개방	5만건	⇒ 10만건	⇒ 15만건
	AI 학습데이터(한국어 말뭉치)		
	25종	⇒ 50종	⇒ 130종 ^{27년}
3 문화기술 연구개발(R&D) 확대	R&D 예산		
	1,354억원	⇒ 3,076억원	⇒ 4,615억원
4 디지털 문화향유 플랫폼 다변화	디지털 향유 경험 제고		
	75.5% (기초예술 5%)	⇒ 80% (기초예술 6.5%)	⇒ 85% (기초예술 8%)
5 문화시설 맞춤형 융복합 서비스	국내 관광 향유		
	1천만명	⇒ 2천만명	⇒ 3천만명
6 소통·이동 제약없는 디지털 문화 환경	(장애친화형)문화해설로봇 서비스		
	22만건 (23대)	⇒ 32만건 (50대)	⇒ 50만건 (80대, 누적)
7 디지털 적극행정과 안전 문화 조성	사이버위협 대응 자동화(SOAR) 확대		
	10%	⇒ 15%	⇒ 25%
8 효율적인 지능형 업무환경 조성	지능형 업무환경 만족도		
	70점	⇒ 72점	⇒ 75점
9 디지털 혁신 거버넌스 구축	직원 디지털 역량 수준 제고		
	57점	⇒ 64점	⇒ 70점

VII. 문화 디지털 미래 모습

□ “이렇게 추진합니다!”

구분	'23년	'24년	'25년
디지털 예산 확대 (R&D 예산)	문체부 전체예산의 8.0% 약 5,400억원 (1,354억원)	문체부 전체예산의 9.2%, 약 8,441억원 (3,076억원)	문체부 전체예산의 10.7%, 약 11,322억원 (4,615억원)
직원 디지털혁신 역량 제고	디지털 역량 수준 49.8점	디지털 역량 수준 60점	디지털 역량 수준 70점이상
디지털 융복합 인재 양성	2.1만명	2.2만명	2.3만명 (*3년 총 6.6만명)
AI 학습데이터 확대 구축 (한국어말뭉치)	25종	50종	130종 ^{27년}
민간 공동활용 디지털 문화자원 구축	5만건	10만건	15만건
문화분야 데이터 개방	13만건	18만건	23만건

□ “이렇게 달라집니다!”

구분		현재(AS-IS)	미래(TO-BE)
일반 국민	디지털 문화 향유 경험	·매체활용 문화향유 경험 75.5% (공연·전시 등 기초예술분야) 5%	·매체활용 문화향유 경험 85% (공연·전시 등 기초예술분야) 8%
	향유 영역의 다변화	·현장 방문 중심의 문화 관람, ·대중 문화 중심의 디지털 콘텐츠	·공연, 전시, 행사, 축제 등 다양한 분야의 온라인 디지털 관람 가능
	경험 유형의 확장	·온라인 콘텐츠 시청각 관람 중심, 콘텐츠 소비 중심의 향유	·메타버스 기반 양방향 가상 체험 ·다양한 장치를 통한 오감형 실감 체험 ·AI 활용 누구나 창작하는 향유
	문화 향유 장벽 해소	·장애인, 고령자, 산간·도서 거주자, 직장인·학생·외국인 문화향유 취약	·AI 기반 수어 및 자막해설 ·로봇 기반 탑승형 관람제공 ·웨어러블기기 활용 맞춤형 문화 관광 해설, 원격지 관람
창작자 (공급자)	디지털 창작 확산	·아날로그와 오프라인 중심 예술 창작 생태계 ·콘텐츠 산업 중심의 디지털 경제	·미술, 공연 분야 디지털 콘텐츠 시장 형성 ·NFT 기반 관광, 스포츠 영역 디지털 확산
	성장 지원	·벤처 중심의 R&D 지원 ·저작권 침해 단속 중심	·신산업 분야기업 글로벌 스케일업 지원 ·AI 활용 저작권 침해 예방·빠른 추적
	규제 해소	·시장 형성을 가로막는 규제	·새로운 장르 탄생과 시장 형성 을 이끄는 선도적 제도 개선
	창작 자원 확보 용이	·콘텐츠 창작 활동에 필요한 스토리, 이미지, 영상, 3D 자체 제작	·문체부 보유 원천자원의 자유 로운 이용을 통한 창작
산업 분야	콘텐츠 수출규모	150억 달러('23년)	250억 달러('27년)
	관광객 및 수입	1천만명, 160억달러('23년)	3천만명, 300억달러('27년)

추진 전략	추진 방향 및 세부 과제(안)
<p>새로운 가치를 창조하는 K-컬처 산업</p>	<p>1 디지털 신기술 기반 문화산업 육성</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>전통적 장르와 매체 ⇒ 장르 파괴적 상품·서비스 육성</p> </div> <p>☞ K-컬처 다변화를 위한 융복합 인재 양성, AI와 블록체인 등 신기술 활용 상품과 서비스, 유통 신산업 육성 기반 마련</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 문화산업종사자 디지털 교육 및 융복합 청년 인재 양성 <ul style="list-style-type: none"> * 콘텐츠 융복합 아카데미, 청년예술인 융복합 역량 강화, 한예중 융합예술센터 ② 기업·단체의 디지털 전환 및 신기술 융복합 지원 <ul style="list-style-type: none"> * 예술-기술 매칭 지원, 아트코리아랩 조성, 웹툰융합센터, 디지털 미술 쇼케이스 ③ 기업·예술인 글로벌 경쟁력 강화 및 해외 진출 지원 <ul style="list-style-type: none"> * 웹3 지향 게임 플랫폼 기술, 온라인 실감형 케이팝 공연, 한국문학 유통 플랫폼
	<p>2 창작·제작 활성화를 위한 문화 자원 개방</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>공공을 위한 자원 ⇒ 창작 생태계 지원을 위한 자원</p> </div> <p>☞ 실감 및 메타버스 콘텐츠 시장을 위한 원천 자원 개방, 인공지능 시장 조성을 위한 문화분야 학습데이터 개방, 데이터 활용 시장을 위한 빅데이터 개방</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 콘텐츠 창작 활성화를 위한 디지털 원천자원 개방 <ul style="list-style-type: none"> * 전세계 창작 공모전 플랫폼, 디지털 문화자원 공동활용, 지식정보자원 공유 ② 인공지능 시장 육성을 위한 학습데이터 구축 및 개방 <ul style="list-style-type: none"> * 한국어 시를 위한 말뭉치 구축, 문화해설·관광해설·뉴스·스포츠 등 학습데이터 구축 ③ 맞춤형 서비스 창출과 시장 대응을 위한 빅데이터 개방 <ul style="list-style-type: none"> * 한국관광 데이터랩, 영화관입장권 & 출판유통통합전산망, 한류 데이터 센터
	<p>3 문화기술 연구개발(R&D) 확대</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>수요 중심 기술 투자 ⇒ 전략적 핵심분야 집중 투자</p> </div> <p>☞ 콘텐츠 및 인공지능 분야 투자 강화, 벤처 및 강소 기업 스케일업을 통한 해외 진출 역량 강화 지원, 우수 콘텐츠 저작권 보호기술 투자 강화</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 콘텐츠 및 플랫폼 분야 신기술 활용 기술 개발 투자 강화 <ul style="list-style-type: none"> * 초실감 가상휴먼 구현, 글로벌 가상공연 핵심기술, AI 콘텐츠스토리텔링 ② 민간 협업을 통한 시장 발전 지원 및 해외 진출 지원 강화 <ul style="list-style-type: none"> * 벤처 지원 및 강소기업 스케일업, 융복합 산업 기술 투자, 기술진흥센터 추진 ③ 신산업 대응 선제적 저작권 보호 및 침해 추적 기술 개발 <ul style="list-style-type: none"> * 차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심 기술, 저작권 침해 사이트 추적 기술

새로운 경험을
향유하는
디지털 K-컬처

4 디지털 문화향유 플랫폼 다변화

현장 방문형 문화 향유 ⇒

온라인 디지털 문화 향유

☞ 전통적인 방식에서 벗어나 민관과 협업해 서비스를 제공하고, AI·메타버스 기술을 활용한 새로운 대국민 온라인 문화 향유 플랫폼 확산

① 국민 일상에 필요한 디지털 서비스 선제적 개방

* 문화누리카드 활용 민간앱 연계 구현, 체육지도자 자격증 네이버 전자증명

② AI 등 디지털기술 활용 국민 창작 놀이터 구축

* AI 기반 온라인 국민 창작작 놀이터, 온라인 맞춤형 국민 건강 체육 플랫폼

③ 한류확산을 위한 K-콘텐츠 확장가상세계 조성

* 메타버스 한국관광, 한류 메타버스 전당, 확장가상세계 M-스포츠 대전

5 문화시설 맞춤형 융복합 서비스

전시형 원천자원 관람 ⇒

디지털 융복합 콘텐츠 체험

☞ 가상·실감 기술과 AI·데이터 기반 맞춤 서비스 등 디지털 융복합 콘텐츠를 활용해 관람객에게 문화향유의 새로움을 느낄 수 있도록 시설 디지털 전환

① 몰입형 실감 경험을 제공하는 디지털 향유관 확대

* K-컬처 스퀘어, 가상현실 스포츠실, (재외) 디지털 한국문화체험

② AI, 데이터 기반의 맞춤형 공간 설계 및 해설 서비스

* 자율주행 문화해설로봇, 관람객 맞춤형 웨어러블 관광해설기, AI 시설안내로봇

③ 지역 격차를 해소하는 국립문화시설 디지털 트윈 조성

* 실감형 융복합공연 제작, 디지털 문화 365 플랫폼, 박물관,미술관 원격관람서비스

6 소통·이동 제약없는 디지털 문화 환경

향유의 소통·이동 제약 ⇒

장벽이 없는 향유 서비스

☞ 장애인, 외국인 등 '언어 소통 약자', 해외·산간도서 거주자, 학생·직장인 등 '이동 약자', 고령자·저소득층 등 '디지털 약자'를 위한 서비스 확대

① 수어와 언어 번역을 제공하는 관람 환경

* 수어·외국어 문화해설로봇, 이용장벽 없는 스마트 전시관, 공연관광 디지털전환

② 원격 및 탑승형 체험을 제공하는 문화 시설

* 박물관,미술관 원격관람 로봇, 탑승형 문화해설 로봇, 어르신 친환경 국민체육센터

③ 문화시설을 통한 디지털 취약계층 교육 지원

* 공공도서관 디지털 문해력 교육, 장애인 문화예술인 활동 배우처

새로운 행정을
구현하는
조직 문화

7 디지털 적극행정과 안전 문화 조성

시장 형성을 막는 규제 ⇒ 시장 형성을 지원하는 제도

☞ 기술이 가져오는 새로운 장르·서비스의 등장에 따른 제도 개선, 신상품·신서비스 유통에 따른 신체·윤리적 안전과 보안 강화

- ① 시장 변화에 따른 선제적 제도 개선
 - * OTT 영상물 자체등급제, AI-저작권법 제도개선 워킹그룹, 문화분야 인공지능 학습데이터 구축 지침
- ② 문화 일상의 디지털 전환 가속화에 따른 이용자 안전 강화
 - * 가상 체험관 신체 안전 기준, 메타버스 성폭력 예방, 인공지능 대화 윤리 기준
- ③ 기술 변화에 따른 사이버 보안 침해 대응
 - * 지능형 차세대 사이버 보안관제 구축, 보안사고 예방 및 복구체계 구축, 정보보안통합관리 확대

8 효율적인 지능형 업무환경 조성

변화가 느린 업무환경 ⇒ 신기술 기반 효율적 업무환경

☞ 챗GPT 등 AI 활용 업무 지원 및 단순 반복 업무 자동화, 직장·회의실·출장 어디서나 이용하는 개인 노트북 보급 및 데이터 활용 확대

- ① 인공지능 기술 활용 지능형 업무환경 조성
 - * 차세대 지능형 업무포털 구축, AI 기반 보도자료 작성 및 민원 대응 지원
- ② 업무 자동화 및 비대면 모바일 업무 환경 조성
 - * 업무 자동화(RPA) 보급 확대, 개인 업무용 노트북 보급, G-드라이브 이용확대
- ③ 과학적 의사 결정을 위한 데이터 기반 행정 활성화
 - * 문화빅데이터 분석·활용 기반 확대, 예산·국회 등 업무자료 빅데이터 구축

9 디지털 혁신 거버넌스 구축

방향성 없는 개별 사업 ⇒ 디지털 비전과 전략이 있는 혁신

☞ 디지털 혁신 추진 실효성을 위한 협의체와 전담부서, 통합지원센터 운영, 전직원 디지털 역량 강화 교육 확대 및 의무화 추진

- ① 일관성 있는 방향과 균형있는 추진을 위한 협의체 운영
 - * 디지털신대륙협의체, 디지털혁신 실무협의체, 디지털혁신 책임관협의체
- ② 디지털 사업 전주기 모니터링 및 조정을 위한 전담 조직
 - * 디지털혁신 기본계획 수립, 디지털 전환 사전협의, 디지털혁신통합지원센터 운영
- ③ 직원 디지털혁신 역량 강화 교육 및 가치 확산 체계 구축
 - * 디지털 혁신 역량강화 교육 플랫폼, 디지털혁신포럼, 우수사례&아이디어 공모전

전략1. 새로운 가치를 창조하는 디지털 K-컬처

1 디지털 신기술 기반 문화산업 육성

문예실, 콘텐츠, 관광, 미디어, 체육

① 문화산업종사자 디지털 교육 및 융복합 청년 인재 양성

신기술 콘텐츠 융복합 아카데미 운영	문화산업정책과
예술산업 아카데미 운영	예술정책과
게임인재원 운영	게임콘텐츠산업과
미래형 관광인재 육성	관광산업정책과
(한예종) 융합예술센터	한국예술종합학교
스포츠산업 디지털 교육 아카데미(정부, 공공기관, 기업실무자)	-
예술인 및 예술 사업자를 위한 통합 교육정보시스템 운영	문화예술교육과
무대예술 종사자 직무역량 교육 강화(무대예술 전문교육)	예술정책과
청년 예술인 융복합 역량 강화	예술정책과
디지털 MICE 전문인력 양성	관광산업정책과

② 기업·단체의 디지털 전환 및 신기술 융복합 지원

예술-기술 매칭 지원	예술정책과
관광기업 혁신바우처 지원	관광산업정책과
스포츠테크 프로젝트	스포츠산업과
스포츠산업혁신기반조성(R&D)	스포츠산업과
스포츠시설 첨단화 기술개발(R&D)	스포츠산업과
예술활동 종합지원 플랫폼(아트코리아랩)조성	예술정책과
웹툰융합센터 설립	대중문화산업과
예술창작 주도 공공연구소(R&D센터) 구축	시각예술디자인과
K-콘텐츠 펀드	문화산업정책과
작가-제작사간 매칭 플랫폼('스토리움')	대중문화산업과
실감콘텐츠 기업 지원	문화산업정책과
관광 벤처 기업 발굴 및 지원	관광산업정책과
뉴스 AR/VR 제작	미디어정책과
디지털 미술 쇼케이스(AR, VR, 인공지능 미술, NFT 등)	시각예술디자인과

③ 기업·예술인 글로벌 경쟁력 강화 및 해외 진출 지원

웹3 지향 게임 제작 플랫폼 기술 개발	문화산업정책과
NFT 기반 스포츠 멤버십 서비스 ^{예시}	체육진흥과
NFT 기반 한류 관광객 멤버십 서비스 ^{예시}	국내관광진흥과
온라인 실감형 케이팝 공연장	공연전통예술과
온라인 미디어 예술활동 지원	예술정책과
비인기 스포츠 활동 VOD 유통 플랫폼 ^{예시}	스포츠산업과
OTT특화 콘텐츠 제작 지원	방송영상광고과
출판수출 통합플랫폼(K-Book)	출판인쇄독서진흥과
콘텐츠 수출 통합 지원 서비스 웹콘 고도화	문화산업정책과
한국문학 유통 플랫폼(KLWAVE)	예술정책과

2 창작·제작 활성화를 위한 문화 자원 개방

문예실, 콘텐츠, 저작권
소통실, 미디어, 체육

① 콘텐츠 창작 활성화를 위한 디지털 원천자원 개방

전세계인의 대상 창작 공모전 플랫폼	대중문화산업과
국내 지역 이야기 수집 공모 플랫폼 ^{예시}	대중문화산업과
디지털문화자원 공동활용 플랫폼 구축	정보화담당관
전통문양 활용 메타버스 콘텐츠 구축	전통문화과
도서관 지식정보자원 공유기반 구축	국립중앙도서관
국가문화예술 통합아카이브 플랫폼 구축	예술정책과
안심글꼴 서비스	저작권산업과
공예 디지털 인프라 구축	시각예술디자인과

② 인공지능 시장 육성을 위한 학습데이터 구축 및 개방

한국어 말뭉치 구축	국립국어원
국악 인공지능 학습데이터 구축 및 활용	국립국악원
문화해설 학습데이터 구축 ^{예시}	문화기반과
관광해설 학습데이터 구축 ^{예시}	관광기반과
뉴스 진행 학습데이터 구축 ^{예시}	미디어정책과
스포츠 중계 학습데이터 구축 ^{예시}	스포츠산업과
도서관 문학 도서 데이터 ^{예시}	도서관정책기획단
뉴스 보도자료 학습데이터 ^{예시}	정책포털과

전통 회화 학습데이터 ^{예시}	시각예술디자인과
장애 체육인 경기력 향상 데이터	장애인체육과
스포츠 판정 데이터 ^{예시}	스포츠산업과
체육 코칭 데이터 ^{예시}	스포츠산업과
③ 맞춤형 서비스 창출과 시장 대응을 위한 빅데이터 개방	
문화데이터 광장	데이터정책과
문화센터	데이터정책과
글로벌 한류 트렌드 분석 플랫폼 구축	데이터정책과
한류 데이터 센터	문화산업정책과
문화빅데이터 포털	데이터정책과
한국관광데이터 랩	관광정책과
영화관 입장권 통합전산망	영상콘텐츠산업과
도서관 빅데이터 포털	국립중앙도서관
출판유통통합전산망	출판인쇄독서진흥과
스포츠(빅)데이터센터 ^{예시}	-
3 문화기술 연구개발(R&D) 확대	
기조실, 문예실, 콘텐츠 체육	
① 콘텐츠 및 플랫폼 분야 신기술 활용 기술 개발 투자 강화	
글로벌 가상공연 핵심기술 개발	문화산업정책과
관광서비스 혁신성장 연구개발	관광정책과
SI기반 대화형 초실감 가상휴먼 구현	문화산업정책과
SI기반 콘텐츠 스토리텔링 기술	정보화담당관
무장애 문화체육관광 체험 및 표현 디바이스 기술	문화산업정책과
고령층 인지 특성 분석을 통한 영상 요약	문화산업정책과
② 민간 협업을 통한 시장 발전 지원 및 해외 진출 지원 강화	
창업기업&신생 중소기업 연구개발 지원	문화산업정책과
강소형 중소기업 스케일업 지원	문화산업정책과
융복합 산업 기술 투자	문화산업정책과
신규과제 기획 민간 참여 확대	문화산업정책과
문화체육관광 기술진흥센터	문화산업정책과
문화기술 전문 연구인력 양성 전담기관 설립	문화산업정책과

공공시설 민간 공동활용을 통한 기술 개발 협업	문화산업정책과
③ 신산업 대응 선제적 저작권 보호 및 침해 추적 기술 개발	
메타버스 콘텐츠 IP 구축 기술개발	문화산업정책과
차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심 기술개발	저작권산업과
저작권 보호 및 이용활성화 기술개발	저작권산업과
SW저작권 연구개발	저작권산업과
저작권 침해 사이트 추적 대응 기술 개발	저작권산업과
클라우드 기반 원격지 저장장치 증거 수집 및 저작권 침해 데이터 DB 개발	저작권산업과

전략2. 새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처

4 디지털 문화향유 플랫폼 다변화	기조실, 문예실, 관광, 체육, 콘텐츠
① 국민 일상에 필요한 디지털 서비스 선제적 개방	
문화포털	정보화담당관
지역문화통합 정보시스템	지역문화정책과
한국관광산업 포털	관광산업정책과
스포츠클럽종합정보시스템	체육진흥과
문화누리카드 민간앱 연계 구현	문화예술위원회
체육지도자 자격증 네이버 전자증명 ^{예시}	체육정책과
도서관 도서 상호대차서비스 ^{예시}	도서관정책기획단
문화시설 건립 예정 정보 제공 ^{예시}	문화기반과
장애인 배리어프리 시설 정보 제공 ^{예시}	국내관광진흥과
애완동물 동반여행 가능 시설 정보 ^{예시}	국내관광진흥과
스포츠인권 신고-처리시스템	체육인재양성과
예술인 경력정보 및 활동증명 시스템	예술인지원팀
스포츠 활동 인증 관리시스템	체육진흥과
문화시설 통합 이용증 전자지갑 서비스 ^{예시}	문화기반과
② AI 등 디지털기술 활용 국민 창작 놀이터 구축	
AI 기반 온라인 국민 창작작 놀이터 ^{예시}	정보화담당관
온라인 맞춤형 국민 건강 체육 플랫폼 ^{예시}	체육진흥과
③ 한류확산을 위한 K-콘텐츠 확장가상세계 조성	

메타버스 콘텐츠 제작	문화산업정책과
가상 국립도서관	국립중앙도서관
메타버스 민속박물관	국립민속박물관
한류메타버스 전당 조성	한류지원협력과
메타버스 한국관광(메타버스 활용 한국관광 유니버스 구축)	국제관광과
확장가상세계 국민 체육대회 ^{예시}	스포츠산업과
확장가상세계 M-스포츠 대전 ^{예시}	스포츠산업과

5 문화시설 맞춤형 융복합 서비스

기초실, 지역문화, 관광, 체육

① 몰입형 실감 경험을 제공하는 디지털 향유권 확대

K-컬처 스퀘어(광화시대)	문화산업정책과
박물관 VR 수장고 체험	국립중앙박물관
문화유산 미디어 아트	국제문화과
가상현실 스포츠실 보급지원	스포츠산업과
한국관광 실감형 콘텐츠 제작	국내관광진흥과
지역 중소문화시설 디지털 미술관 조성	정보화담당관
(재외) 디지털 한국문화 체험관	정보화담당관

② AI, 데이터 기반의 맞춤형 공간 설계 및 해설 서비스

자율주행 문화해설 로봇 서비스	정보화담당관
인공지능 대화형 시설 안내 로봇 서비스	정보화담당관
웨어러블 전시 및 관광 해설기 서비스	정보화담당관
스마트경기장 디지털 트윈 지원 ^{예시}	-
도서관 AI 도서 추천 서비스 ^{예시}	도서관정책기획단

③ 지역 격차를 해소하는 국립문화시설 디지털 트윈 조성

박물관 미술관 원격관람 로봇 서비스	정보화담당관
스포츠경기 영상 서비스 플랫폼 ^{예시}	-
실감형 융복합공연 제작	공연전통예술과
공공무문 공연 영상화(국립극장, 예술의 전당, 국립국악원, 국립극단)	공연전통예술과
대한민국 디지털 문화 365 플랫폼 구축	정보화담당관
문화시설 인프라 디지털전환 지원 ^{예시}	-

6 소통·이동 제약없는 디지털 문화 환경

문예실, 소통실, 관광, 체육

① 수어와 언어 번역을 제공하는 관람 환경		
취약계층 지원 문화해설 로봇(수어, 자막, 음성해설)		정보화담당관
정부정책 브리핑 수어 해설		홍보정책과
웹사이트 점자 서비스 구축		정보화담당관
이용장벽 없는 스마트 전시관 구축		국립중앙박물관
웹사이트 지능형 다국어 서비스 구축		정보화담당관
공연관광 디지털 전환(자막번역 제공서비스)		융합관광산업과
메뉴판 외국어 번역서비스		융합관광산업과
고령자를 위한 서비스(큰글씨, 안내음성, 느린말 서비스 등) ^{예시}		문화기반과
② 원격 및 탑승형 체험을 제공하는 문화 시설		
디지털, 친환경, 무장애 문화기반시설 전환		문화기반과
어르신 친환경 국민체육센터		체육진흥과
탑승형 문화해설 로봇		정보화담당관
박물관·미술관 원격 관람 로봇		정보화담당관
직장인, 청소년 온라인 콘텐츠 문화향유 바우처 지원 ^{예시}		예술정책과
③ 문화시설을 통한 디지털 취약계층 교육 지원		
디지털 문화향유 취약계층 지원 업무 규정 제정		정보화담당관
장애인 문화예술인 활동 바우처 사업		문화예술교육과
공공도서관 디지털 문해력 교육 ^{예시}		도서관정책기획단

전략3. 새로운 행정을 구현하는 조직 문화		
7 디지털 적극행정과 안전 문화 조성		기조실, 콘텐츠 저작권, 미디어
① 시장 변화에 따른 선제적 제도 개선		
OTT 콘텐츠 영상물 자체등급제		미디어정책과
디지털미술 생태계 및 시장의 국제적 담론형성		시각예술디자인과
AI-저작권법 제도개선 워킹그룹 운영		저작권정책과
인공지능 학습 시 원활한 저작물 이용과 창작자 보호를 함께 고려한 제도개선		저작권정책과
문화분야 인공지능 학습데이터 구축 지침 마련		정보화담당관
② 문화 일상의 디지털 전환 가속화에 따른 이용자 안전 강화		
로봇 문화해설사 운용 안전 규정		정보화담당관

가상체험관 신체 안전 기준 ^{예시}	문화산업정책과
문화분야 인공지능 대화 윤리 제정	정보화담당관
메타버스 성폭력 예방 기준 ^{예시}	문화산업정책과
③ 기술 변화에 따른 사이버 보안 침해 대응	
자동화 기반 '지능형 차세대 사이버 보안관제 시스템' 고도화	정보화담당관
정보보안 통합관리 체계 구축 및 확대	정보화담당관
보안사고 예방 및 복구체계 구축	정보화담당관
8 효율적인 지능형 업무환경 조성	기조실, 소통실
① 인공지능 기술 활용 지능형 업무환경 조성	
차세대 지능형 업무포털 구축	정보화담당관
AI기반 홈페이지 질의응답 체계 구축	정보화담당관
AI기반 회의록 자동 작성 및 요약서비스	정보화담당관
AI기술 기반 보도자료 작성 도우미 ^{예시}	정책포털과
② 업무 자동화 및 비대면 모바일 업무 환경 조성	
단순반복업무 해소 RPA구축 확대	정보화담당관
개인별 업무용 노트북 '온북' 도입	정보화담당관
G-드라이브 이용 확대	정보화담당관
③ 과학적 의사 결정을 위한 데이터 기반 행정 활성화	
문화빅데이터 분석, 활용 기반 확대	데이터정책팀
예산, 국회 등 업무자료 빅데이터 구축 ^{예시}	정보화담당관
9 디지털 혁신 거버넌스 구축	기조실
① 일관성 있는 방향과 균형있는 추진을 위한 협의체 운영	
문화 디지털신대륙 협의회	정보화담당관
디지털혁신실무협의회	정보화담당관
디지털혁신책임관협의회	정보화담당관
② 디지털 사업 전주기 모니터링 및 조정을 위한 전담 조직	
디지털 혁신 기본 계획 수립	정보화담당관
디지털 전환 사업 사전협의	정보화담당관
소속, 공공기관 디지털 전환 수준 평가	정보화담당관

	직원 디지털역량강화 교육계획 수립	정보화담당관
	디지털 혁신 정책,법제도 연구	정보화담당관
	디지털 역량강화 교육 지원	정보화담당관
	디지털 사업 기획 컨설팅 지원	정보화담당관
	디지털 전환 콜센터 운영	정보화담당관
③ 직원 디지털혁신 역량 강화 교육 및 가치 확산 체계 구축		
	디지털 혁신 역량강화 통합 교육 플랫폼 구축	정보화담당관
	현장 연계 디지털 혁신 교육 과정 운영	정보화담당관
	문화 디지털+ 직장교육 운영	정보화담당관
	기술직 전문역량 강화 교육 운영	정보화담당관
	문화 디지털혁신 우수사례 및 아이디어 공모전	정보화담당관
	문화 디지털혁신 포럼	정보화담당관