

---

# 2023년 문화 디지털혁신 시행계획

---

2023. 7.

문화체육관광부

# 목 차

I. 추진배경 .....	1
II. 추진경과 .....	2
III. 추진전략 .....	3
IV. 주요과제 현황 .....	4
1. 추진전략별 현황 .....	4
2. 국가전략과제 현황 .....	5
V. 2023년 추진계획 .....	8
1. 새로운 가치를 창조하는 K-컬처 산업 .....	8
2. 새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처 .....	14
3. 새로운 행정을 구현하는 조직문화 .....	19
【참고1】 추진과제 목록 .....	24
【참고2】 핵심사업 목록 .....	29
【참고3】 제안사업 목록 .....	30

# I. 추진배경

- 「지능정보화 기본법」 제6조, 「대한민국 디지털 전략(22.9)」 및 사회 전반의 디지털 심화 시대의 도래에 따라, 문화분야의 디지털혁신을 위한 ‘제1차 문화디지털혁신 기본계획(2023~2025)’ 수립(23. 4.)
  - (대한민국 디지털 전략) 5년 내 경제·사회 전반을 디지털에 적합한 구조 전환 추진
    - \* (문화 디지털 추진과제) ① 콘텐츠 파워 기반 디지털 미디어 산업 도약, ② 메타버스로 디지털 新영토 개척, ③ 디지털 문화 매력국가 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 핵심 추진과제로 선정
    - \* (추진과제) ① 우리경제의 도약, K-콘텐츠, ② 자유의 가치와 창의가 넘치는 창작환경조성, ③ 문화의 공정한 접근기회 보장, ④ 문화가 여는 지역균형시대
- ‘문화 디지털혁신 기본계획(3개년)’에 따라 연도별 시행계획 수립을 통해 문화 각 분야의 디지털혁신 추진 점검 및 이행 지원

<p style="text-align: center;"><b>대한민국디지털전략(22.9)</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>대한민국 디지털 전략</b></p> <p><b>비전</b> 국민과 함께 세계 모범이 되는 디지털 강국 대한민국 실현</p> <p><b>목표</b> 다시 도약하고 함께 잘사는 디지털 경제사회 구현</p> <p><b>5대 전략</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">세계 최고의 디지털 역량</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">확장하는 디지털 경제</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">포용하는 디지털 사회</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">함께하는 디지털 플랫폼 정부</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">혁신하는 디지털 문화</div> </div> <p><b>글로벌연대</b> 연대를 통한 디지털 가치 확산</p> </div>	<p style="text-align: center;"><b>디지털플랫폼정부 실현계획(23.4)</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">국민과 기업을 위해 다시 뛰는 대한민국 <b>디지털플랫폼정부</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">0 국민의 불편은 없어야 합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 관공서 방문을 없애고</li> <li>○ 정부서류를 없애고</li> <li>○ 대기시간을 없애고</li> <li>○ 사각지대를 없애겠습니다.</li> </ul> <p style="text-align: center;">국민 행복 플랫폼</p> </div> <div style="width: 30%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">1 정부는 왕징으로 뛰어아 합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 부처 간 칸막이를 허물고</li> <li>○ 모든 서비스를 한 곳에서</li> <li>○ 행정부-사법부가 연결되고</li> <li>○ 중앙-지방정부 간 협력</li> </ul> <p style="text-align: center;">정부 혁신 플랫폼</p> </div> <div style="width: 30%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">∞ 성장의 기회는 무한해야 합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 새로운 산업이 만들어지고</li> <li>○ 비즈니스 기회가 창출되고</li> <li>○ 창업하기 쉬워지고</li> <li>○ 글로벌 시장으로 진출</li> </ul> <p style="text-align: center;">기업 성장 플랫폼</p> </div> </div> <p style="text-align: center;"><b>제4차 수출전략회의(23.2)</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">윤석열 대통령</p> <p style="text-align: right;">- 제4차 수출전략회의, 2023. 2. 23.</p> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 1; padding-left: 10px;"> <p><b>K-콘텐츠의 고부가가치화가 필요</b></p> <p>“K-콘텐츠가 전 세계적인 인기를 얻으면서 수출 규모가 늘어나고 진후방 연관 효과까지 고려한다면 엄청난 경제적 가치를 창출하고 있습니다. 관계부처는 K-콘텐츠를 패션, 관광, 식품, IT 등과 연계해서 고부가가치화 하는데 최선을 다해 주시기 바랍니다.”라고 강조</p> </div> </div> </div> </div>
---	---

## Ⅱ. 추진경과

### 〈포럼 및 전문가 자문회의〉

- 문화체육관광 디지털혁신+ 포럼 개최('22.7.22.)
- 문화매력국가 실현 디지털 전문가 자문회의('22.9.19.)
- 기본계획 수립 학계 및 산업계 전문가 자문회의('22.11.29.~12.26)
- 문화체육관광부 2030 자문단 자문회의('23.1.19.)

### 〈내외부 의견수렴〉

- 문화 디지털혁신+ 직원대상 의견수렴('22.6.14.~6.30.)
- 문체부 실·국 주요 정책과 실무회의('22.12.14.~12.15.)
- 문화 디지털혁신+ 국민대상 1차 의견수렴('22.8.3.~8.11.)
- 문화 디지털혁신+ 국민대상 2차 의견수렴('22.12.12.~12.16.)

### 〈기초연구 및 업무분석〉

- 문체부 디지털 문화자원 보유 및 제작 현황 조사('22.2.~ 5월)
- 문체부 디지털 혁신역량 수준진단 및 활성화 방안 연구('22.4.~ 9월 )
- 문화 디지털혁신 기본계획 수립 용역('22.8.23.~12.22.)
- 문체부 디지털기술 관련 예산 조사·분석('22.11.24.~12. 1.)

### 〈기본계획 및 시행계획〉

- 제1차 문화 디지털혁신 기본계획 2025('23. 4.28.) 수립
- 2023년 문화 디지털혁신 시행계획 조사('23. 5.19.~ 5.26.)
- 2023년 문화 디지털혁신 시행계획 의견수렴('23.7.20.~ 7.26.)

### III. 추진전략

비전	새로운 가치와 경험이 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	❶ 디지털 신기술 기반 문화산업 육성
		❷ 창작·제작 활성화를 위한 문화 자원 개방
		❸ 문화기술 연구개발(R&D) 확대
	새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처	❹ 디지털 문화향유 플랫폼 다변화
		❺ 문화시설 맞춤형 융복합 서비스
		❻ 소통·이동 제약없는 디지털 문화 환경
	새로운 행정을 구현하는 조직 문화	❼ 디지털 적극행정과 안전 문화 조성
		❽ 효율적인 지능형 업무환경 조성
		❾ 디지털 혁신 거버넌스 구축

## IV. 주요과제 현황

### 1 추진전략별 현황

#### □ 총괄

- ◆ 전체 118개 시행 사업계획 중 전략 1의 사업 수가 49개(41.5%)로 가장 많고, 예산비중도 73.3%로 가장 높음.

단위: 백만원

추진 전략	사업수 (%)	소요예산			합계 (%)
		2023	2024	2025	
<b>전략 1.</b> (새로운 가치)를 창조하는 K-컬처 산업	49 (41.5)	250,944	285,260	316,119	852,323 (73.3)
<b>전략 2.</b> (새로운 경험)을 향유하는 디지털 K-컬처	35 (29.7)	65,615	80,497	93,574	239,686 (20.6)
<b>전략 3.</b> (새로운 행정)을 구현하는 조직문화	34 (28.8)	11,144	26,002	33,966	71,112 (6.1)
<b>합계</b>	<b>118 (100)</b>	<b>327,703</b>	<b>391,759</b>	<b>443,659</b>	<b>1,163,121 (100)</b>

#### □ 문화분야

- ◆ 문화분야별 예산은 문화산업(41.2%), 여건조성(15.6%), 관광(11.5%), 체육(11.4%) 순으로 나타남.
- ◆ 문화분야별 사업수는 여건조성(44.9%), 문화산업(21.2%), 문화예술(12.7%), 관광(8.5%), 체육(6.8%), 도서관(3.4%), 문화유산(2.5%) 순으로 집계되었음.

단위: 백만원

분야	사업수 (%)	소요예산			합계 (%)
		2023	2024	2025	
관 광	10 (8.5)	42,940	45,039	46,106	134,085 (11.5)
도서관	4 (3.4)	14,350	20,005	36,945	71,300 (6.1)
문화산업	25 (21.2)	145,243	157,955	176,451	479,649 (41.2)
문화예술	15 (12.7)	49,621	55,271	44,849	149,741 (12.9)
문화유산	3 (2.5)	3,386	4,086	7,456	14,928 (1.3)
여건조성*	53 (44.9)	34,407	60,860	85,954	181,221 (15.6)
체육	8 (6.8)	37,756	48,543	45,898	132,197 (11.4)
<b>합계</b>	<b>118 (100)</b>	<b>327,703</b>	<b>391,759</b>	<b>443,659</b>	<b>1,163,121 (100)</b>

\* 여건조성: 원천자원 개방, 인공지능 학습데이터 구축, 디지털트윈, 사이버침해대응, 업무환경 조성 등

## □ 디지털기술

- ◆ 예산 비중은 데이터(18.7%), 메타버스(10.7%), 인공지능(6.8%) 순으로 나타남. \*기타 제외
- ◆ 디지털 기술은 전체 12개 기술 중 7개 기술이 해당하며, 사업 수는 데이터 (17.8%), 인공지능(13.6%), 메타버스(12.7%) 순으로 나타남.

단위: 백만원

디지털기술	사업 수 (%)	소요예산			합 계 (%)
		2023	2024	2025	
데이터	21 (17.8)	72,975	68,399	76,389	217,763 (18.7)
디바이스	2 (1.7)	0	1,727	4,431	6,158 (0.5)
로봇	5 (4.2)	1,548	3,881	11,032	16,461 (1.4)
메타버스	15 (12.7)	30,487	42,797	51,620	124,904 (10.7)
블록체인	2 (1.7)	399	250	260	909 (0.1)
인공지능	16 (13.6)	19,166	28,327	31,277	78,770 (6.8)
기타 1)	57 (48.3)	203,128	246,378	268,650	718,156 (61.8)
<b>합 계</b>	<b>118 (100)</b>	<b>327,703</b>	<b>391,759</b>	<b>443,659</b>	<b>1,163,121 (100)</b>

※ 2023년 주요 디지털 기술 전망 기준(NIA가 전망한 2023년 12대 디지털트렌드 제1호 2023.1.13.)

## 2 국가전략과제 현황

### □ 국정과제 현황

단위: 개,백만원

국정과제	사업 수 (%)	소요예산			합 계 (%)
		2023	2024	2025	
56. 일상이 풍요로워지는 보편적 문화복지 실현	34 (49.4)	64,874	78,899	101,730	245,503 (27.0)
57. 공정하고 사각지대 없 는 예술인 지원체계 확립	6 (8.7)	20,425	29,613	32,872	82,910 (9.1)
58. K-컬처의 초격차 산업화	16 (23.2)	112,025	124,669	146,631	383,325 (42.3)
60. 모두를 위한 스포츠, 촉촉한 스포츠 복지 실현	7 (10.1)	36,956	47,743	45,098	129,797 (14.3)
61. 여행으로 행복한 국민, 관광으로 발전하는 대한민국	5 (7.2)	21,510	21,851	22,281	65,642 (7.2)
종합과제	1 (1.4)	100	200	400	700 (0.1)
<b>합 계</b>	<b>69 (100)</b>	<b>255,890</b>	<b>302,975</b>	<b>349,012</b>	<b>907,877 (100)</b>

1) 기타: 인재양성, 아카데미 운영, 연구개발(R&D), 펀드, 바우처 등.

□ **디지털플랫폼정부 실현계획** (23.4, 디지털플랫폼정부위원회)

단위: 개, 백만원

세부과제명	사업 수 (%)	소요예산			합 계 (%)
		2023	2024	2025	
1.1 디지털을 기본으로 행정체계 전반혁신	6 (16.2)	4,705	6,607	7,557	18,869 (6.6)
1.2 데이터 칸막이의 근원적 해소	2 (5.4)	18,702	12,069	250	31,021 (10.8)
1.3 디플정 혁신 인프라 구현	4 (10.8)	5,235	3,250	3,360	11,845 (4.1)
2.1 한곳에서, 한번의 신청으로 끝나는 통합서비스	2 (5.4)	7,837	6,012	8,517	22,366 (7.8)
2.2 요구하지 않아도 알아서 챙겨주는 초개인화서비스	1 (2.7)	0	2,756	7,887	10,643 (3.7)
2.3 국민 누구나 혜택을 누리는 환경조성	4 (10.8)	8,899	9,938	14,300	23,209 (8.1)
2.4 인공지능/데이터 기반의 과학적 행정 일상화	1 (2.7)	245	700	700	1,645 (0.6)
2.5 투명하고 공정한 디지털민주주의 실현	1 (2.7)	50	50	50	150 (0.1)
2.6 디지털플랫폼 기반 지역 혁신	1 (2.7)	2,915	2,653	2,653	8,221 (2.9)
3.2 민간의 공공데이터/서비스 융합/활용 촉진	3 (8.1)	25,181	30,450	34,000	89,631 (31.1)
3.3 디지털트윈을 통한 AI/데이터 산업 퀀텀 점프	12 (32.5)	17,655	21,728	30,339	69,722 (24.2)
<b>합 계</b>	<b>37 (100)</b>	<b>91,424</b>	<b>86,285</b>	<b>109,613</b>	<b>287,322 (100)</b>

□ **정보통신 진흥 및 융합 활성화 기본계획** (22.11, 관계부처합동)

단위: 개, 백만원

정보통신 진흥 및 융합 활성화 기본계획	사업 수 (%)	소요예산			합 계 (%)
		2023	2024	2025	
1.2.2 (데이터) 축적에서 활용, 데이터 경제시대의 개막	2 (15.3)	4,605	6,157	6,157	16,919 (8.2)
1.5.1 콘텐츠 파워 기반 디지털 미디어 산업 도약	4 (30.8)	46,759	46,996	47,906	141,661 (68.4)
1.5.2 메타버스로 디지털 新영토 개척	4 (30.8)	7,390	7,330	8,590	23,310 (11.3)
2.1.1(디지털 문화산업) 디지털 문화 매력국가 시대 구현	3 (23.1)	1,548	5,637	17,919	25,104 (12.1)
<b>합 계</b>	<b>13 (100)</b>	<b>60,302</b>	<b>66,120</b>	<b>80,572</b>	<b>206,994 (100)</b>



□ **지능정보사회 종합계획** ( 22.11, 관계부처합동)

단위: 개, 백만원

지능정보화 실행계획	사업수 (%)	소요예산			합 계 (%)
		2023	2024	2025	
2.1.1. 디지털 문화 매력국가 시대 구현	4 (57.1)	5,699	6,032	15,078	26,809 (39.3)
4.1. 혁신 인프라 구현 및 데이터 전면개방/활용 촉진	1 (14.3)	529	870	700	2,099 (3.1)
4.2. AI데이터기술 기반 정부의 일하는 방식 혁신	2 (28.6)	12,600	13,088	13,625	39,313 (57.6)
<b>합 계</b>	<b>7 (100)</b>	<b>18,828</b>	<b>19,990</b>	<b>29,403</b>	<b>68,221 (100)</b>

## V. 2023년도 추진계획

### 1 새로운 가치를 창조하는 K-컬처 산업

#### □ 현황

단위: 개, 백만원

중점전략명	사업수	소요예산			비고
		23년	24년	25년	
1 디지털 신기술 기반 문화산업 육성	23	141,989	146,219	148,635	
2 창작·제작 활성화를 위한 문화자원 개방	18	57,223	70,741	84,894	
3 문화기술 연구개발(R&D) 확대	8	51,732	68,300	82,590	
합 계	49	250,944	285,260	316,119	

### 1 디지털 신기술 기반 문화산업 육성

◆ **[성과목표]** 디지털 인재 양성 '23년 2.1만명 ⇒ '24년 2.2만명 ⇒ '25년 2.3만명

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

전통적 장르와 매체

⇒

장르 파괴적 상품·서비스 육성

#### □ 문화산업종사자 디지털 교육 및 융복합 청년 인재 양성

- **(신기술 콘텐츠 융복합 아카데미)** 콘텐츠 기획·제작과 첨단기술(VR·AR, AI, NFT 등) 역량을 고루 갖춘 프로젝트 기반 기술융합 콘텐츠 전문인력 양성

\* 연간 장기(2년)과정 50명, 단기(6개월)과정 150명 / 비학위과정

- **(미래형 관광인재 육성)** 4차 산업혁명 등에 따른 기술 및 트렌드 변화에 대응하여 관광 산업 혁신을 주도할 수 있는 관광인재 양성

\* 23년 교육참여 인원 (700명) 목표

## □ 기업·단체의 디지털 전환 및 신기술 융복합 지원

- **(관광기업 혁신바우처)** 관광 관련 중소기업 대상 디지털 전환, 스마트 기술 도입, 경영 컨설팅 등 혁신서비스 지원
  - \* '20년 108개사 → '21년 142개사 → '22년 143개사 → '23년 147개사
- **(신기술융합콘텐츠 기업 지원)** 가상현실(VR), 확장현실(XR), 인공지능(AI) 등 신기술을 문화예술·콘텐츠 장르에 연계하여 고품질 신기술융합콘텐츠를 발굴·육성
  - \* (선도형) 글로벌 경쟁력을 갖춘 콘텐츠(6개), (진입형) 시장수요 창출 콘텐츠(6개), (협업형) 대·중·소기업 협력사업으로 제작부터 사업화까지(4개)

## □ 기업·예술인 글로벌 경쟁력 강화 및 해외 진출 지원

- **(K-Book 플랫폼)** 국내 출판콘텐츠 해외 진출 도모 및 K-Book의 해외 진출 현황에 대한 통계데이터 제공, 사용자 인터페이스(UI) 개선을 통한 이용자 편의성 향상
  - \* 신규 도서정보('25년 10,000권), 속도 및 UI 이용자 편의향상, 영문 웹진 및 지원 사업 신청 연계, 국내·외 홍보로 플랫폼 활성화
- **(콘텐츠 수출통합지원서비스-웰콘)** K-콘텐츠 수출기업/수출 준비기업 대상 수출 정보\* 제공을 위한 비즈니스 마켓 플레이스 구축 및 단계별 맞춤형 컨설팅 서비스를 통한 콘텐츠 수출기반 강화
  - \* 글로벌 콘텐츠시장, 정책 정보 등 시장 밀착형 정보제공

[ '디지털 신기술 기반 문화산업 육성' 2023년 추진 사업 ]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'23년 예산	비고
문화+기술 융복합 창의인재 양성	신기술 콘텐츠 융복합 아카데미 운영	5,720	1-1-(1)
	예술산업 아카데미 운영	2,614	
	게임인재원 운영	4,958	
	미래형 관광인재 육성	1,327	
	무대예술 종사자 직무역량 교육 강화	1,736	
	디지털 MICE 전문인력 양성	400	

디지털 융복합 기업 육성	예술-기술 매칭 지원	2,100	1-1-(2)
	관광기업 혁신바우처 지원	5,940	
	스포츠테크 프로젝트	12,500	
	스포츠산업혁신기반조성(R&D)	11,922	
	예술활동 종합지원플랫폼(아트코리아랩)조성	11,200	
	웹툰융합센터 설립	6,000	
	K-콘텐츠 펀드	1,900	
	작가-제작사간 매칭 플랫폼('스토리움')	1,056	
	신기술융합콘텐츠 기업 지원	10,000	
	관광 벤처 기업 발굴 및 지원	11,814	
글로벌 경쟁력 강화 및 해외 진출 지원	OTT특화 콘텐츠 제작 지원	45,446	1-1-(3)
	출판수출 통합플랫폼(K-book)	170	
	콘텐츠 수출 통합 지원 서비스 웰콘 고도화	963	
	한국문학 유통 플랫폼(KLWAVE)	350	
	웹툰 플랫폼 해외 진출	3,873	
합 계 (21개)		141,989	

## 2 창작 · 제작 활성화를 위한 문화 자원 개방

◆ 【성과목표】 문화자원 개방 '23년 5만건 ⇒ '24년 10만건 ⇒ '25년 15만건

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

공공을 위한 자원

⇒

창작 생태계 지원을 위한 자원

### □ 콘텐츠 창작 활성화를 위한 디지털 원천자원 개방

- (디지털문화자원 공동활용 플랫폼) 문화체육관광부 및 정부부처가 보유한 문화분야 디지털 자원의 공동활용을 위한 통합플랫폼 구축
  - \* ('22년) ISP 추진, ('23년) 공동활용 플랫폼 구축 및 콘텐츠 제작 ('24년) 타 부처 디지털문화자원 수집 및 민간에 개방
- (도서관 지식정보자원 공유) 국가 문헌의 포괄적 수집, 영구보존· 및 후세 전승의 디지털체계 구축으로 K-콘텐츠의 글로벌 접근성 및 활용성 제고

\* '23년 10만 건 → '24년 13.2만 건 → '25년 25.5만 건

## □ 인공지능 시장 육성을 위한 학습데이터 구축 및 개방

- **(한국어 말뭉치 구축)** 인공지능용 말뭉치 구축을 통해 한국어 및 한국문화 이해 기술개발 지원
  - \* '22년 누적 37종 22억 어절 구축, '23년 25종 등 '27년까지 130종 구축
- **(국악 인공지능 데이터)** 국악 인공지능 학습용 데이터 구축으로 K-컬처 확산 및 전통문화의 미래적 가치 창출 기반 마련
  - \* ('22년) 3D데이터 115점, 디지털 음원 3만개 구축, ('23년) 챗봇 및 AI 1종 개발

## □ 맞춤형 서비스 창출과 시장 대응을 위한 빅데이터 개방

- **(문화데이터 광장)** 문화데이터 수집·연계 및 개방형 연계플랫폼 개발을 통한 데이터 통합 지원체계 운영
  - \* 문화데이터 Open API 데이터(누적 407종) 및 파일데이터(누적 127종), 호출 523,875건
- **(한국관광데이터랩)** 민간이 수집할 수 없는 빅데이터를 일괄 수집·개방하고, 관광 정책 연계 융합분석 강화 및 의사결정 지원 서비스 강화
  - \* ('23년 상반기 성과) 서울관광경찰 이동배치로 단속 건수 250% 증가, 관광 모빌리티 기업의 키포드 재배치로 1대당 매출 300% 증가 등

[ '창작·제작 활성화를 위한 문화 자원 개방' 2023년 추진 사업 ] 단위: 백만원

세부과제명	사업명	'23년 예산	비고
디지털 원천자원 개방	전세계인의 대상 창작 공모전 플랫폼	900	1-2-(1)
	디지털문화자원 공동활용 플랫폼 구축	2,475	
	전통문화 기반 메타버스 콘텐츠 제작 지원	1,888	
	도서관 지식정보자원 공유기반 구축	13,700	
	안심글꼴 서비스	280	
	공예 디지털 인프라 구축	200	
인공지능 학습데이터 개방	한국어 말뭉치 구축	11,881	1-2-(2)
	뉴스 진행 학습데이터 구축	4,415	
	국악 인공지능 학습데이터 구축 및 활용	190	
	장애인 국가대표AI솔루션 실증	800	
빅데이터 구축 확대 및	문화데이터 광장	3,322	

개방	문화센터	400	1-2-(3)
	문화빅데이터 포털	237	
	한국관광데이터랩	12,600	
	영화관 입장권 통합전산망	1,825	
	도서관 빅데이터 포털	245	
	출판유통통합전산망	1,865	
합 계(17개)		57,223	

### 3 문화기술 연구개발(R&D) 확대

- ◆ **[성과목표] 연구개발(R&D) 예산 '23년 1,354억원 ⇒ '24년 3,076억원 ⇒ '25년 4,615억원**
- ◆ **콘텐츠 및 인공지능 분야 투자 강화, 벤처 및 강소 기업 스케일업을 통한 해외 진출 역량 강화 지원, 우수 콘텐츠 저작권 보호기술 투자 강화**

수요 중심 기술 투자

⇒

전략적 핵심분야 집중 투자

#### □ 콘텐츠 및 플랫폼 분야 신기술 활용 기술 개발 투자 강화

- **(글로벌 가상공연 핵심기술 개발)** 대규모 공연 플랫폼 기술, 글로벌 공연콘텐츠 보호 및 투명정산 기술, 국가대표 글로벌 가상공연 발굴 및 제작, 메타버스 기반 가상 공연콘텐츠 서비스 등 연구개발
  - \* 대규모 가상공연 플랫폼을 지원하는 블록체인 기반 저작물 보호 및 활용 기술 개발(~'24) 실제 공연 스케일 관객 참여 가능한 대규모 가상공연 고품질 재현 플랫폼 기술 개발(~'25)
- **(문화소외계층 문화향유 기술개발)** 소외계층 문화향유 기회 확대, 공공 문화서비스의 한계 극복을 위한 청각장애인 대상 음악·댄스 실감 가시화 기술 개발('23년) 및 시청각 장애인의 문화예술 창작·협업 지원 기술 개발('24년)

#### □ 민간 협업을 통한 시장 발전 지원 및 해외 진출 지원 강화



- **(중소&창업기업 연구개발 지원)** 포스트 코로나 등 환경변화 극복 및 사업화에 필요한 문화산업 관련 중소기업(7년차 이상) 연구역량 강화,

문화콘텐츠 분야의 성장 잠재력을 보유한 창업기업(7년차 미만) 대상 기술개발 지원

- \* 가상 및 실제 공간 환경의 간극을 줄이기 위해 영상 데이터 분석을 통한 조명 동기화 시스템 기술 개발, 디지털 가상인간의 메타버스 환경에 적용 가능한 성장형 메타휴먼 방송 콘텐츠 제작 기술의 개발 등

**□ 신산업 대응 선제적 저작권 보호 및 침해 추적 기술 개발**

- **(차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심기술 개발)** 가상공간과 실공간이 이질감 없이 혼합되어 언제 어디서든 행동하고 반응하는 미래 콘텐츠 유통·소비 환경에서 발생할 수 있는 XR 콘텐츠 및 新디지털 콘텐츠의 보호 및 안전한 유통환경 조성

	<p><b>&lt;메타버스 플랫폼 콘텐츠 스트리밍 저작권 핵심 기술 개발&gt;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주관연구기관: 한국전자기술연구원</li> <li>○ 연구내용: 메타버스 실감형 스트리밍 서비스 환경에서의 사용자의 콘텐츠 소비 형태 변화에 대응한 국제 표준 스트리밍 기술 기반 저작권 보호 기술 개발</li> </ul>
	<p><b>&lt;스마트 글래스에서 유통되는 콘텐츠 저작권보호 서비스 개발&gt;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주관연구기관: (주)3D팩토리</li> <li>○ 연구내용: 실감콘텐츠 지원 디바이스(AR 글래스)에서 저작권 보호를 위한 디바이스 지원 저작권 보호 및 관리 서비스 개발</li> </ul>

- **(저작권 보호기술 개발)** 저작물의 창작, 유통, 이용(소비), 확대 재창작으로 이어지는 저작권 생태계 전반에 사용되는 저작권 보호 기술개발

\* 계속과제 7개, 6,800백만원 + 신규과제 2개, 1,524백만원

[ '문화기술 연구개발 확대' 2023년 추진 사업 ]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'23년 예산	비고
신기술 활용 기술개발 투자 강화	글로벌 가상공연 핵심기술 개발	3,700	1-3-(1)
	관광서비스 혁신성장 연구개발	6,650	
	문화소외계층의 문화향유 증진을 위한 기술 개발(R&D)	16,050	
민간 협업을 통한 시장 발전 지원 및 해외 진출 지원 강화	창업기업&신생 중소기업 연구개발 지원	7,438	1-3-(2)
신산업 대응 선제적 저작권 보호 및 침해 추적 기술 개발	메타버스 콘텐츠 IP 구축 기술개발	3,300	1-3-(3)
	차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심 기술개발	6,250	
	저작권 보호 및 이용활성화 기술개발	8,344	
<b>합 계(7개)</b>		<b>51,732</b>	

## ② 새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처

### □ 현황

단위: 개, 백만원

중점전략명	사업수	소요예산			비고
		23년	24년	25년	
④ 디지털 문화향유 플랫폼 다변화	14	39,568	40,434	34,010	
⑤ 문화시설 맞춤형 융복합 서비스	12	20,282	31,873	50,174	
⑥ 소통·이동 제약없는 디지털 문화 환경	9	5,765	8,190	9,390	
합 계	35	65,615	80,497	93,574	

## 4 디지털 문화향유 플랫폼 다변화

◆ 【성과목표】 디지털 향유 경험 제고 '23년 75.5% ⇒ '24년 80% ⇒ '25년 85%

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

현장 방문형 문화 향유

⇒

온라인 디지털 문화 향유

### □ 국민 일상에 필요한 디지털 서비스 선제적 개방

○ (문화포털) 문화·체육·관광 전 분야의 문화 지식(문화자료관) 및 정책 수혜 안내(문화드림) 등 통합서비스 지속화

\* 문화자료관(200만건/ 50개 기관), 문화드림(300건/ 50개 기관) 목표

○ (무장애 관광정보) 장애인의 여행경험 확대를 위한 무장애 관광플랫폼을 통해 관광지점, 숙박·식당 등의 세부적인 무장애 관광 정보 제공

\* 8,747건/DB 외부제공 135만건 및 연간 1,000여건 무장애 관광 정보 등록

### □ 한류확산을 위한 K-콘텐츠 확장가상세계 조성

○ (메타버스 콘텐츠 제작) 우수 메타버스 콘텐츠 발굴·지원을 통한 산업



활성화를 위해 제작, 사업화, 기반조성을 위한 민간업계 대상 메타버스 콘텐츠 제작비 지원

\* '23년 지원과제 선정 및 지원 → '24~'25년 메타버스 콘텐츠 기업 지원

- **(가상 국립도서관)** 디지털 트윈 기반 가상 도서관 구현을 통해 가상 모형 기반 서고 구현, 이용자 참여형 메타큐레이션 구축, 콘텐츠 창작 환경 마련을 위한 하이퍼포럼(가상서재, 소셜룸, 힐링룸 등) 등 제공

[ '디지털 문화향유 플랫폼 다변화' 2023년 추진 사업 ]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'23년 예산	비 고
국민 일상에 필요한 디지털 서비스 선제적 개방	문화포털(대국민문화정보포털)	1,000	2-4-(1)
	지역문화통합 정보시스템	2,915	
	한국관광산업 포털	1,630	
	스포츠클럽종합정보시스템 구축	6,837	
	문화누리카드 민간앱 연계 구현	49	
	무장애 관광정보 제공	529	
	스포츠활동 인센티브	700	
	국학진흥 정책기반 조성(민간 기록문화 통합 관리시스템 구축)	18,518	
한류확산을 위한 K-콘텐츠 확장가상세계 조성	메타버스 콘텐츠 제작	4,390	2-4-(3)
	기술접목 한국어 학습지원(메타버스 세종학당)	1,100	
	뉴디지털 플랫폼 활용 한국관광 유니버스 구축	1,900	
합 계(11개)		<b>39,568</b>	

## 5 문화시설 맞춤형 융복합 서비스

◆ **[성과목표]** 국내 관광 향유 '23년 1천만명 ⇒ '24년 2천만명 ⇒ '25년 3천만명

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

전시형 원천자원 관람

⇒

디지털 융복합 콘텐츠 체험

## □ 몰입형 실감 경험을 제공하는 디지털 향유관 확대

- **(신기술융합콘텐츠 체험관)** 문화·관광 자원이 집약된 광화문에 조성된 신기술융합콘텐츠 운영을 통한 체험 기회 제공, 산업 신수요 확대
  - \* 경북공역 전시관, 대한민국역사박물관 외벽, 세종문화회관 4D체험관 운영
- **(가상현실 스포츠실 보급)** 미세먼지 등 날씨 제약없이 학생들이 체육 활동을 즐길 수 있도록, 전국 초등학교 및 공공(체육) 시설 설치 지원 및 다양한 콘텐츠 공급을 위한 통합플랫폼 서비스 제공
  - \* '23년 595개소 보급 → '25년 795개소 보급

## □ AI, 데이터 기반의 맞춤형 공간 설계 및 해설 서비스

- **(문화해설 로봇서비스)** 박물관, 도서관, 미술관 등 공공문화공간에 AI 및 로보틱스 기술을 활용한 다국어 큐레이팅 서비스를 통해 국민 생활 지원 및 비대면 서비스 제공
  - \* '22년 누적 13곳 22개 운영 → '23년 2종 도입 → '25년 5종 이상 도입



## □ 지역 격차를 해소하는 국립문화시설 디지털 트윈 조성

- **(공연 영상화)** 공공부문 공연 영상화 선도적 추진 및 공연예술 영상 시장 창출 지원을 위해 예술의 전당, 국립국악원, 국립극장, 국립극단

## 대상 공연 콘텐츠 영상화

- \* 예술의 전당 '23년 12편 → '25년 20편, 국립국악원 '23년 65편 → '25년 75편, 국립극장 '23년 57편 → '25년 100편, 국립극단 '23년 37편 → '25년 50편

[ '문화시설 맞춤형 융복합 서비스' 2023년 추진 사업 ]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'23년 예산	비고
몰입형 실감 경험을 제공하는 디지털 향유관 확대	K-컬처 스퀘어(광화시대)	6,400	2-5-(1)
	신기술융합콘텐츠 체험관 운영	1,676	
	가상현실 스포츠실 보급 지원	4,997	
AI, 데이터 기반의 맞춤형 공간 설계 및 해설 서비스	자율주행 문화해설 로봇 서비스	1,548	2-5-(2)
지역 격차를 해소하는 국립문화시설 디지털 트윈 조성	실감형 융복합공연 제작	1,500	2-5-(3)
	공공무문 공연 영상화	4,161	
<b>합 계(6개)</b>		<b>20,282</b>	

## 6 소통·이동 제약없는 디지털 문화 환경

◆ **[성과목표]** 문화해설 로봇 '23년 22만건 → '24년 32만건 → '25년 50만건

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

향유의 소통·이동 제약

⇒

장벽이 없는 향유 서비스

### □ 수어와 언어 번역을 제공하는 관람 환경

- **(스마트전시관)** 장애인·비장애인 함께 이용하는 인공지능 전시안내와 전시안내앱과 연계하여 전시관을 이동하며 관람할 수 있는 이동식 안내시스템 구축으로 이용 장벽 없는 스마트 전시관 제공

\* 소속관별 특화된 전시유물 안내 지능형 키오스크 개발, 시·청각 장애인 대상 안내 콘텐츠 제작 등(매년 3개관, '23~'27년)

- **(웹사이트 점자서비스)** 「점자법」 제5조 의거, 장애인의 정보접근권 확대 및 디지털정보 격차 해소를 위한 통합 지원 방안 마련

- \* 웹사이트 내 디지털 콘텐츠에 대한 전자점자 변환을 통한 자신의 개인정보 확인
- \* ('23년) 본부 대표누리집 → ('24년) 소속 산하 공공기관 65개 웹사이트 → ('25년) 130개 웹사이트

## □ 원격 및 탑승형 체험을 제공하는 문화 시설

- **(무장애 문화기반시설 전환)** 디지털·친환경을 기반으로 한 사립박물관·미술관의 전시 관람 환경 조성 및 장애인 접근성 강화를 위한 관람 서비스 개선 지원
  - \* 사립박물관·미술관 각 10개관 선정, '25년까지 박물관·미술관 누적 40개관 개선
- **(원격·탑승형 로봇서비스)** 산간·도서 지역에 거주하는 문화소외 계층을 대상으로 차별 없는 문화전시 체험 제공, 이동에 제약이 있는 관람객을 위한 탑승형 로봇 서비스 개발
  - \* ('23년) 국립현대미술관 원격서비스 시범 도입 → ('25년) 전체 큐레이팅봇 대상 확대 적용

## □ 문화시설을 통한 디지털 취약계층 교육 지원

- **(디지털 문해력 교육)** 공공도서관을 통해 문해력이 부족한 정보 소외 계층을 대상으로 디지털을 통한 문해력 교육을 제공
  - \* '22년 24개 과정 운영 → '23년~'24년 디지털정보활용 교육 계획 수립 및 운영

[ '소통·이동 제약없는 디지털 문화 환경' 2023년 추진 사업 ]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'23년 예산	비 고
수어와 언어 번역을 제공하는 관람 환경	공공수어 통역지원	1,200	2-6-(1)
	웹사이트 점자 서비스 구축	100	
	이용장벽 없는 스마트 전시관 구축	1,710	
	음식점 메뉴판 외국어 번역서비스	150	
원격 및 탑승형 체험을 제공하는 문화 시설	디지털 친환경, 무장애 문화기반시설 전환	2,200	2-6-(2)
문화시설을 통한 디지털 취약계층 교육 지원	공공도서관 디지털 문해력 교육	405	2-6-(3)
<b>합 계(6개)</b>		<b>5,765</b>	

### 3 새로운 행정을 구현하는 조직 문화

#### □ 현황

단위: 개, 백만원

중점전략명	사업수	소요예산			비고
		23년	24년	25년	
㉚ 디지털 적극행정과 안전문화 조성	8	9,521	19,696	21,336	
㉛ 효율적인 지능형 업무환경 조성	8	830	3,297	7,991	
㉜ 디지털 혁신 거버넌스 구축	18	793	3,009	4,639	
합 계	34	11,144	26,002	33,966	

## 7 디지털 적극행정과 안전 문화 조성

◆ **【성과목표】 사이버위협 대응 자동화 확대** '23년 10% ⇒ '24년 15% ⇒ '25년 25%

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

시장 형성을 막는 규제

⇒

시장 형성을 지원하는 제도

#### □ 시장 변화에 따른 선제적 제도 개선

- **(AI-저작권법 제도개선 워킹그룹)** 생성형 AI의 개발 및 이용과정에서 발생할 수 있는 다양한 저작권 쟁점 검토 및 현행 저작권법 내에서 활용될 수 있는, 저작권 관점에서의 AI 산출물 활용 가이드 마련

\* 워킹그룹 발족('23.2.), 이해관계자 의견 수렴('23.9.), AI 산출물 활용 가이드 마련('23.11.)

#### □ 문화 일상의 디지털 전환 가속화에 따른 이용자 안전 강화

- **(로봇 운용 안전 규정)** 문화 현장에서 서비스 중인 큐레이팅봇의 주요 기술 기반의 안전성 확보를 위한 운영 안전 기준 마련

\* '23년 계획수립 → '24년 윤리규정 → '25년 안전규정 마련

- **(인공지능 대화 윤리 제정)** 인공지능 서비스 구축 시 인공지능과 이용자간 윤리에 대한 명확한 약속과 규칙의 제정

\* '23년 계획수립 → '24년 윤리연구 및 배포 → '25년 윤리지침 고도화

## □ 기술 변화에 따른 사이버 보안 침해 대응

- **(지능형 차세대 보안관제)** 새로운 보안 위협으로부터 문화정보자원의 안정적 보호를 위해 진화된 사이버 보안·메일관제 통합 체계 구축
  - \* △인공지능보안관제 고도화 , △사고대응 자동화, △위협 인텔리전스 플랫폼 구축
- **(보안사고 예방)** 문화 디지털 경제계의 안전 보호로 국익실현을 위해
  - △정보보안 자생적 생태환경 구축(교육), △보안피해 예방 및 회복력 강화(관리), △튼튼한 정보보안 리더십 구축(조직)
  - \* 목표(~25년): 직원 정보보안 교육 참여율 59→90%, 보안전문 조직: 미비→신설

[ '디지털 적극행정과 안전문화 조성' 2023년 추진 사업 ]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'23년 예산	비 고
문화 일상의 디지털 전환 가속화에 따른 이용자 안전 강화	문화분야 인공지능 대화 윤리 제정	30	3-7-(2)
기술 변화에 따른 사이버 보안 침해 대응	보안사고 예방 및 복구체계 구축 등	9,491	3-7-(3)
<b>합 계(2개)</b>		<b>9,521</b>	

## 8 효율적인 지능형 업무환경 조성

◆ **[성과목표]** 지능형 업무환경 만족도 '23년 70점 ⇒ '24년 72점 ⇒ '25년 75점

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

변화가 느린 업무환경

⇒

신기술 기반 효율적 업무환경

## □ 인공지능 기술 활용 지능형 업무환경 조성

- **(지능형 업무포털)** 클라우드 효과를 극대화할 수 있는 구조로 개편하기 위해 시스템 전환 범위 파악 및 구조 설계, 업무행정 효율화를 위한 인공지능 기술 적용을 통해 정부의 일하는 방식 혁신 추진
  - \* (시스템) '23년 클라우드 계획수립 → '24 ISP 추진 → '25년 지능형 업무포털 구축
  - \* (업무) ①인공지능기반 누리집 질의응답체계 ②회의록 음성→텍스트 변환 및 요약 서비스

## □ 업무 자동화 및 비대면 모바일 업무 환경 조성

- **(RPA 활용)** 행정 업무 및 대국민 서비스 분야에서 업무 혁신 과제를 발굴을 통해 업무 자동화 프로그램(RPA)을 적용하여 단순·반복적인 업무의 효율성을 제고 추진
  - \* ('23년) 외국인 출국조회 자동화(관광산업정책과), 대용량파일 자동 승인(정보화담당관)
- **(온북 도입)** 행정업무 환경을 1인 2PC → 1온북(업무용노트북) 전환 추진
  - \* '23년 계획수립 → '24년 100대 → '25년 1,000대 → '26년 2,000대

## □ 과학적 의사 결정을 위한 데이터 기반 행정 활성화

- **(빅데이터 분석활용)** 문화데이터 기반의 활용성 높은 데이터를 제공할 수 있는 문화빅데이터 플랫폼 구축 및 서비스
  - \* '22년 이용건 수 43,500건 → '25년 57,500건

[ '효율적인 지능형 업무환경 조성' 2023년 추진 사업 ]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'23년 예산	비고
업무 자동화 및 비대면 모바일 업무 환경 조성	단순반복업무 해서 RPA구축 확대	20	3-8-(2)
과학적 의사 결정을 위한 데이터 기반 행정 활성화	문화빅데이터 분석.활용 기반 확대	810	3-8-(3)
<b>합 계(2개)</b>		<b>830</b>	

## 9 디지털 혁신 거버넌스 구축

- ◆ **[성과목표]** 직원 디지털역량 수준 제고 '23년 50점 ⇒ '24년 60점 ⇒ '25년 70점
- ◆ 디지털 혁신 추진 실효성을 위한 협의체와 전담부서, 통합지원센터 운영, 전직원 디지털 역량 강화 교육 확대 및 의무화 추진



## □ 일관성 있는 방향과 균형있는 추진을 위한 협의체 운영

- **(협의체 운영)** 문체부 디지털 전환 관련 업무의 일관성 있는 방향과 균형 있는 추진을 위한 협의체(디지털신대륙협의회, 책임관협의회, 실무협의회) 운영  
\* 디지털신대륙협의회('23.4월, 1차관 주재): 내외부위원 20여명 참석

### □ 디지털 사업 전주기 모니터링 및 조정을 위한 전담 조직

- **(종합계획 수립)** 문화분야 디지털혁신을 위한 3년 단위 종합계획 수립 및 연 단위 시행계획 수립  
\* 문화 디지털혁신 2025 수립('23.4), 2023년 문화 디지털혁신 시행계획 수립('23.7)
- **(수준평가)** 정부 정보화 업무 평가 및 전자정부 성과관리 대응, 문체부 소속·공공기관 48개 대상 정보화 추진 의지 및 디지털 역량 등 문화 정보화 수준평가 추진  
\* '23 수준평가 계획 배포, '24~'25 디지털 혁신 수준평가 실시

### □ 직원 디지털혁신 역량 강화 교육 및 가치 확산 체계 구축

- **(혁신 우수사례 및 공모전)** 문화분야 디지털 전환에 대한 성과를 공유하고, 대국민 대상 다양한 아이디어를 공모하여, 대국민 홍보 및 혁신 사례 확산 도모  
\* 문체부 문화수준평가 우수사례 홍보 부스 운영, 선정된 아이디어에 대한 사업화 추진 컨설팅 등 지원
- **(아카데미 운영)** 신기술 사업 추진에 필요한 기술 이해 및 실습 등을 통해 업무 이해도 제고 및 신기술 적용 확산 가속화  
\* '22년 6개분야 14개과정 28회 교육 → '23년 6개분야 15개과정 32회 교육

[ '디지털혁신 거버넌스 구축' 2023년 추진 사업 ]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'23년 예산	비고
일관성 있는 방향과 균형있는 추진을 위한 협의체 운영	제1차관 주재 문화 디지털 대전환 협의회	20	3-9-(1)
디지털 사업 전주기 모니터링 및 조정을 위한 전담 조직	디지털혁신 종합 계획 수립	100	3-9-(2)
	디지털 전환 사업 사전협의	100	



	소속, 공공기관 디지털 전환 수준 평가	79	
	직원 디지털역량강화 교육계획 수립	50	
	디지털혁신 정책, 법제도 연구	184	
디지털혁신 역량 강화 교육 및 가치 확산 체계 구축	기술직 전문역량 강화 교육 운영	80	3-9-(3)
	문화 디지털혁신 우수사례 및 아이디어 공모전	50	
	문화 디지털혁신 포럼	50	
	디지털혁신 아카데미 운영	80	
<b>합 계(10개)</b>		<b>793</b>	

**참고 1**

**추진과제 목록**

**기**:기본계획 **시**:시행계획

추진과제	소관부서	대외 전략				부내전략
		디플징	국정 과제	정보통신	지능정보화	

**전략 1. 새로운 가치를 창조하는 디지털 K-컬처**

**1. 디지털 신기술기반 문화산업 육성**

문화기술 융복합 인재 양성	신기술 콘텐츠 융복합 아카데미 운영	문화산업정책과	2.3				<b>기</b> 문화기술 R&D
	예술산업 아카데미 운영	예술정책과	2.3	57			
	게임인재원 운영	게임콘텐츠산업과	2.3	58			
	미래형 관광인재 육성	관광산업정책과	2.3	61			
	첨단 기술 기반의 차세대 예술인 양성	한국예술종합학교		57			
	무대예술 종사자 직무역량 교육 강화	공연전통예술과		56			
	디지털 MICE 전문인력 양성	융합관광산업과					

디지털 융복합 기업 육성	예술-기술 매칭 지원	예술정책과	3.2	57			
	관광기업 혁신바우처 지원	관광산업정책과		61			
	스포츠테크 프로젝트	스포츠산업과		60			
	스포츠산업혁신기반조성(R&D)	스포츠산업과		60			
	스포츠시설 첨단화 기술개발(R&D)	스포츠산업과		60			
	예술활동 종합지원 플랫폼(아트코리아랩)조성	예술정책과	3.2	57			
	웹툰융합센터 설립	대중문화산업과					
	K-콘텐츠 펀드(콘텐츠 지식재산권 펀드)	문화산업정책과					
	작가-제작사간 매칭 플랫폼('스토리움')	대중문화산업과	3.2				
	신기술융합콘텐츠 기업 지원	문화산업정책과		58			
관광 벤처 기업 발굴 및 지원	관광산업정책과		61				

K-컬처 사업 해외 진출 지원	OTT특화 콘텐츠 제작 지원	방송영상광고과		58	1-5-(1)		
	출판수출 통합플랫폼(K-book)	출판인쇄독서진흥과			1-5-(1)		
	콘텐츠 수출 통합 지원 서비스 웹콘 고도화	한류지원협력과		56	1-5-(1)		
	한국문학 유통 플랫폼(KLWAVE)	예술정책과		57	1-5-(1)		
웹툰 플랫폼 해외 진출	대중문화산업과	1.3	58			<b>시</b> 문화진흥	

**2. 창작 제작 활성화를 위한 문화자원 개방**

디지털 원천자원	전세계인의 대상 창작 공모전 플랫폼	대중문화산업과					
	디지털문화자원 공동활용 플랫폼	정보화담당관	3.2		2-1-(1)	2-1-1	

추진과제		소관부서	대외 전략				부내전략
			디플정	국정 과제	정보 통신	지능 정보화	
개방	구축 전통문화 기반 메타버스 콘텐츠 제작 지원	전통문화과		56			
	도서관 지식정보자원 공유기반 구축	국립중앙도서관		56			
	안심글꼴 서비스	저작권산업과	3.2				
	공예 디지털 인프라 구축	시각예술디자인과					
인공지능 학습데이 터 개방	한국어 말뭉치 구축	국립국어원	3.2	56			수어발견 문화진흥
	뉴스 진행 학습데이터 구축	미디어정책과	1.1	58	1-2-(2)		
	뉴스 보도자료 학습데이터	정책포털과	1.1		1-2-(2)		
	국악 인공지능 학습데이터 구축 및 활용 장애인 국가대표시술류선 실증	국립국악원 장애인체육과	1.1	58	1-2-(2)		
빅데이터 개방	문화데이터 광장	데이터정책팀		56			
	문화센터	데이터정책과					
	문화빅데이터 포털	데이터정책팀	2.4				
	한국관광데이터랩	관광정책과	3.2		2-1-(1)	4-2	
	영화관 입장권 통합전산망	영상콘텐츠산업과					
	도서관 빅데이터 포털	국립중앙도서관	2.4	56			
출판유통통합전산망	출판인쇄독서 진흥과		58				
<b>3. 문화기술 연구개발 확대</b>							
신기술 기반 콘텐츠 산업 육성	글로벌 가상공연 핵심기술 개발	문화산업정책과		58			문화기 술 R&D
	관광서비스 혁신성장 연구개발	관광정책과					
	AI기반 콘텐츠 스토리텔링 기술 문화소외계층의 문화향유 증진을 위한 기술개발(R&D)	정보화담당관 문화산업정책과		58			여가활성 문화기 술 R&D
민간협업 을 통한 해외진출 지원강화	창업기업&신생 중소기업 연구개발 지원	문화산업정책과		58			문화기 술 R&D
저작권 보호 강화	메타버스 콘텐츠 IP 구축 기술개발	문화산업정책과		58			
	차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심 기술개발	저작권산업과					
	저작권 보호 및 이용활성화 기술개발	저작권산업과					

추진과제	소관부서	대외 전략				부내전략
		디플정	국정 과제	정보 통신	지능 정보화	

## 전략 2. 새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처

### 4. 디지털 문화향유 플랫폼 다변화

디지털 서비스 선제적 개방	문화포털(대국민문화정보포털)	정보화담당관	2.1	56			문화진흥 여기활성
	지역문화통합 정보시스템	지역문화정책과	2.6	56			
	한국관광산업 포털	관광정책과	2.1				
	국학진흥 정책기반 조성(민간 기록문화 통합 관리시스템 구축)	전통문화과	1.2	56			문화진흥
	스포츠클럽종합정보시스템 구축	체육진흥과	2.1	60			
	문화누리카드 민간앱 연계 구현	문화정책과		56			문화진흥
	무장애 관광정보 제공	관광정책과		61		4-1	
	체육계 인권침해 및 스포츠 비리 통합신고 관리시스템	체육인재양성과		60			
스포츠활동 인센티브	체육진흥과		60				

확장가상 세계 조성	메타버스 콘텐츠 제작	문화산업정책과		58	1-5-(2)		
	가상 국립도서관	국립중앙도서관	3.3	56	2-1-(1)		
	메타버스 민속박물관	국립민속박물관	3.3	58	1-5-(2)		
	기술접목 한국어 학습지원(메타버스 세종학당)	국어정책과	3.3	56			문화진흥
	뉴디지털 플랫폼 활용 한국관광 유니버스 구축	국제관광과	3.3	61	1-5-(2)		

### 5. 문화시설 맞춤형 융복합 서비스

가상 실감체험 서비스	K-컬처 스퀘어(광화시대)	문화산업정책과	3.3	58			
	신기술융합콘텐츠 체험관 운영	국립중앙박물관				2-1-1	
	가상현실 스포츠실 보급 지원	스포츠산업과	3.3	60			
	지역 중소문화시설 디지털 미술관 조성	정보화담당관	3.3	56			
	재외문화원 디지털 한국문화 체험관	정보화담당관	2.3	56	1-5-(1)		

맞춤형 체험서비 스	자율주행 문화해설 로봇 서비스	정보화담당관	3.3	56	2-1-(1)		
	인공지능 대화형 시설 안내 로봇 서비스	정보화담당관	3.3	56		2-1-1	
	웨어러블 전시 및 관광 해설 서비스	정보화담당관	3.3	56			

온라인 관람서비 스	박물관 미술관 원격관람 로봇 서비스	정보화담당관	3.3	56			
	실감형 융복합공연 제작	공연전통예술과					
	공공무문 공연 영상화(국립극장, 예술의 전당, 국립국악원, 국립극단)	공연전통예술과		57			문화진흥
가상융합세계 체험서비스 조성	정보화담당관	2.2	56	2-1-(1)			

추진과제	소관부서	대외 전략				부내전략
		디플정	국정 과제	정보 통신	지능 정보화	
<b>6. 소통 이동 제약없는 디지털 문화 환경</b>						
소통취약 계층	취약계층 지원 문화해설 로봇(수어, 자막, 음성해설)	정보화담당관	2.3		3-2	
	공공수어 통역지원	국어정책과		56		수어발전 문화진흥 여가활성
	웹사이트 점자 서비스 구축	정보화담당관		56		
	이용장벽 없는 스마트 전시관 구축	국립중앙박물관	3.3	56		
	웹사이트 지능형 다국어 서비스 구축	정보화담당관		56		
음식점 메뉴판 외국어 번역서비스	융합관광산업과					

이동취약 계층	디지털, 친환경, 무장애 문화기반시설 전환	정보화담당관		56		문화진흥
	탐승형 문화해설 로봇	정보화담당관				

디지털 취약계층	공공도서관 디지털 문해력 교육	정보화담당관		56		
-------------	------------------	--------	--	----	--	--

### 전략 3. 새로운 행정을 구현하는 조직문화

#### 7. 디지털 적극행정과 안전문화 조성

신산업 대응 제도 개선	AI-저작권법 제도개선 워킹그룹 운영	저작권정책과		58		
	인공지능 학습 시 원활한 저작물 이용과 창작자 보호를 함께 고려한 제도개선	저작권정책과	1.1	58		
	문화분야 인공지능 학습데이터 구축 지침 마련	정보화담당관	1.1	56		

안전한 디지털 문화 향유	로봇 문화해설사 운용 안전 규정	정보화담당관		56		
	문화분야 인공지능 대화 윤리 제정	정보화담당관	1.1	56		

사이버 안전 강화	자동화 기반 '지능형 차세대 사이버 보안관제 시스템' 고도화	정보화담당관	4.2			
	정보보안 통합관리체계 구축 및 확대	정보화담당관	4.2			
	보안사고 예방 및 복구체계 구축 등	정보화담당관	4.2			

#### 8. 효율적인 지능형 업무 환경 조성

지능형 업무환경 조성	차세대 지능형 업무포털 구축	정보화담당관	1.1			
	chatGPT 기술 기반 보도자료 작성 지원	정책포털과	1.1		4-2	

추진과제	소관부서	대외 전략				부내전략
		디플정	국정 과제	정보 통신	지능 정보화	
AI 기반 홈페이지 질의응답 체계 구축	정보화담당관	1.1				
AI 기반 회의록 자동작성 및 요약서비스	정보화담당관	1.1				
<b>비대면 모바일 업무</b>	단순반복업무 해서 RPA구축 확대	정보화담당관	1.1			
	개인별 업무용 노트북 '온북' 도입	정보화담당관				
	G-드라이브 이용 확대	정보화담당관				
<b>데이터 기반 문화행정</b>	문화빅데이터 분석.활용 기반 확대	데이터정책팀	1.1			

### 9. 디지털혁신 거버넌스 구축

<b>혁신 협의체 운영</b>	제1차관 주재 문화 디지털 대전환 협의체	정보화담당관	1.1			
	디지털대전환 실무협의체	정보화담당관	1.1			
	디지털대전환 책임관협의체	정보화담당관	1.1			

<b>전담조직 운영</b>	디지털 혁신 종합 계획 수립	정보화담당관	1.1	56,57, 60,61		
	디지털 전환 사업 사전협의	정보화담당관	1.1			
	소속, 공공기관 디지털 전환 수준 평가	정보화담당관	1.1			
	직위 디지털역량강화 교육계획 수립	정보화담당관				
	디지털 혁신 정책,법제도 연구	정보화담당관	1.2	56		
	디지털 역량강화 교육 지원	정보화담당관				
	디지털 사업 기획 컨설팅 지원	정보화담당관	1.1	56		
	디지털 전환 콜센터 운영	정보화담당관	1.1			

<b>디지털 역량 강화</b>	디지털 혁신 역량강화 통합 교육 플랫폼 구축	정보화담당관		56		
	현장 연계 디지털 혁신 교육 과정 운영	정보화담당관	1.1	56		
	문화디지털+ 직장교육 운영	정보화담당관				
	기술직 전문역량 강화 교육 운영	정보화담당관				
	문화 디지털 혁신 우수사례 및 아이디어 공모전	정보화담당관	2.5	56		
	문화 디지털 혁신 포럼	정보화담당관	1.1			
	디지털 혁신 아카데미 운영	정보화담당관		56		

\* 대외전략 분류는 우리 부 공식 제출 현황과 다름

## 참고 2

## 핵심사업 목록(안)

□ **현 황** (24년예산 973.7억, 총예산 11,254.5억)

(단위 : 억원)

과제명	추진배경	요구내용	소요 예산 (24년)	총 예산	비고 (문화디지털혁신계획)
문화소외계층 관람 지원 특화 인공지능 로봇 서비스 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화관람 현장에서 직접적으로 지원 가능한 문화소외계층(장애인, 어린이, 노약자, 외국인 등)을 위한 문화관람 지원 서비스 부족</li> <li>인공지능 및 로봇기술을 활용한 문화 현장에서 체감가능한 문화관람 지원 서비스의 현장 요구 확대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>소외계층지원 문화관람 로봇 신규 시범 서비스 도입 (20억원, '24년 추진)</li> <li>문화소외계층을 위한 서비스 확대 단계적 도입 (80억원)</li> </ul>	20	100	2-5-3
문화AI 학습용 데이터 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>정부의 초거대AI 구축 등 인공지능 생태계 조성을 지원하기 위한 인공지능학습용 데이터 구축이 시급히 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>언어, 문화예술, 관광, 뉴스, 체육 등 분야별 인공지능 학습용 데이터 구축</li> </ul>	778	8,913	1-2-2
디지털 문화자원 통합 관리 및 산업활용 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>신산업 전략지원 TF와 연계하여 문체부 소유 디지털 자산들을 축적하고, 문화·체육·관광 분야 자원을 공동 활용할 수 있는 체계 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>민간 산업 공동활용을 위한 디지털 문화자원 수집·관리</li> <li>문화자원 민간 산업 활용 제고를 위한 공유 생태계 구축</li> </ul>	151.7	1,750.4	1-2-1
문화체육관광 정책수혜 통합 플랫폼 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>문체부, 소속·공공기관에서 추진하는 각종 사업 지원, 복지성 지원, 민원, 표준계약 지원, 일자리 및 자원봉사정보 등이 개별 채널에서 제공됨에 따라 대국민 접근 편의성 개선 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2024년 문화체육관광 분야 정책수혜 서비스시스템 구축을 위한 현황조사, 프로세스 설계 등 정보화전략(ISP) 수립</li> </ul>	5	95	2-4-1
문화 미래 디지털 인재양성 통합 플랫폼 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 관련 교육이 문화예술·관광·콘텐츠 등 다양한 분야에서 개별적으로 추진되고 있어 국민, 문화예술인 등의 접근이 어려움</li> <li>코로나19 이후 문화 분야에서 디지털화가 빠르게 진행되어 문화 취약계층을 위한 문화분야 디지털 리터러시 개선 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화 분야별 운영되고 있는 교육 콘텐츠의 종합적 활용을 위한 '문화 미래인재양성 통합플랫폼' 구축 정보화전략계획(ISP) 수립</li> </ul>	2	77	3-9-3
문화체육관광 행정업무 통합 플랫폼(온북) 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>정부는 디지털플랫폼정부* 구현의 일환으로, 행정업무 환경을 1인2PC→1온북(업무용노트북) 기반으로 전환 추진 중</li> <li>행정안전부는 중앙부처 온북 도입기관 비율을 '27년까지 90% 수준으로 확산하는 디지털플랫폼 정부 계획('23~'27년) 추진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(시범도입) '24년도 시범 도입(100대)으로 보안성 및 편의성 검토</li> <li>(추가도입) 시범 도입 안정화시 3년간 추가 확대('24년: 100대, '25년: 1,000대, '26년: 2,000대, '27년: 4,000대)</li> </ul>	17	319	3-8-2
계(6개 과제)			973.7	11,254.4	

### 참고 3

### 제안사업 목록(안)

추진과제		분야
<b>전략 1. 새로운 가치를 창조하는 디지털 K-컬처</b>		
<b>1. 디지털 신기술기반 문화산업 육성</b>		
문화기술 융복합 인재 양성	스포츠 산업 디지털교육 아카데미(정부,공공,기업실무자)	체육
	예술인 및 예술 사업자를 위한 통합 교육정보시스템 운영	문화예술
	청년 예술인 융복합 역량 강화	문화예술
기업·예술인 글로벌 경쟁력 강화 및 해외 진출 지원	웹3 지향 게임 제작 플랫폼 기술개발	문화산업
	NFT 기반 스포츠 멤버십 서비스	체육
	NFT 기반 한류 관광객 멤버십 서비스	관광
	온라인 실감형 케이팝 공연장	문화산업
	온라인 미디어 예술활동 지원	문화예술
	비인기 스포츠 활동 VOD 유통 플랫폼	체육
<b>2. 창작 제작 활성화를 위한 문화자원 개방</b>		
디지털 원천자원 개방	국내 지역 이야기 수집 공모 플랫폼	문화산업
	국가문화예술 통합아카이브 플랫폼 구축	문화예술
인공지능 학습데이터 개방	문화해설 학습데이터 구축	문화예술
	관광해설 학습데이터 구축	관광
	스포츠 중계 학습데이터 구축	체육
	도서관 문학 도서 데이터	문화산업
	전통 회화 학습데이터	문화예술
	스포츠 판정 데이터	체육
	체육 코칭 데이터	체육
빅데이터 개방	글로벌 한류 트렌드 분석 플랫폼 구축	체육
	한류 데이터 센터	문화예술
	스포츠(빅)데이터센터	문화예술
<b>3. 문화기술 연구개발 확대</b>		
신기술 기반 콘텐츠 산업 육성	AI기반 대화형 초실감 가상휴면 구현	문화산업
K-컬처 해외시장 진출 지원	융복합 산업 기술 투자	문화산업
	공공시설 민간 공동활용을 통한 기술 개발 협업	문화산업
저작권 보호 및 침해 추적기술 개발	클라우드 기반 원격지 저장장치 증거 수집 및 저작권 침해 데이터 DB 개발	문화산업



추진과제	분야
------	----

## 전략 2. 새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처

### 4. 디지털 문화향유 플랫폼 다변화

<b>디지털 서비스 선제적 개방</b>	한국형미디어플랫폼 구축(예, 넷플릭스)	문화산업
	문화시설 건립 예정 정보 제공	문화예술
	애완동물 동반여행 가능 시설 정보	관광
	예술인 경력정보 및 활동증명 시스템	문화예술
	문화시설 통합 이용증 전자지갑 서비스	문화예술

<b>국민 창작놀이터</b>	온라인 맞춤형 국민 건강 체육 플랫폼	체육
-----------------	----------------------	----

<b>확장가상세계 조성</b>	한류메타버스 전당 조성	문화산업
	확장가상세계 국민 체육대회	체육
	확장가상세계 M-스포츠 대전	체육

### 5. 문화시설 맞춤형 융복합 서비스

<b>디지털 향유관 확대</b>	문화유산 미디어 아트	문화예술
	관광한국 실감형 콘텐츠 제작	관광
	문화시설인프라 디지털전환 지원	문화예술
	스마트경기장 디지털트윈 지원	체육

<b>맞춤형 해설서비스</b>	도서관 AI 도서 추천 서비스	문화산업
------------------	------------------	------

### 6. 소통 이동 제약없는 디지털 문화 환경

<b>소통취약계층</b>	공연관광 디지털 전환(자막번역 제공서비스)	관광
	고령자를 위한 서비스(큰글씨, 안내음성, 느린말 서비스 등)	문화예술

<b>이동취약계층</b>	어르신 친환경 국민체육센터	체육
	직장인, 청소년 온라인 콘텐츠 문화향유 바우처 지원	문화예술

<b>디지털 취약계층</b>	디지털 문화향유 취약계층 지원 업무 규정 제정	여건조성
	장애인 문화예술인 활동 바우처 사업	문화예술

## 전략 3. 새로운 행정을 구현하는 조직문화

### 7. 디지털 적극행정과 안전문화 조성

<b>안전한 디지털 문화 향유</b>	가상체험관 신체 안전 기준	문화산업
	메타버스 성폭력 예방 기준	문화산업

<b>사이버 안전 강화</b>	문화자원 재해재난센터 구축	여건조성
------------------	----------------	------

### 8. 효율적인 지능형 업무 환경 조성

<b>데이터 기반 문화행정</b>	예산, 국회 등 업무자료 빅데이터 구축	여건조성
--------------------	-----------------------	------

**참고 4****대외 전략 목록****디지털플랫폼정부 실현계획**

1.1	디지털을 기본으로 행정체계 전반혁신
1.2	데이터 칸막이의 근원적 해소
1.3	디지털플랫폼정부 혁신 인프라 구현
2.1	한곳에서, 한번의 신청으로 끝나는 통합서비스
2.2	요구하지 않아도 알아서 챙겨주는 초개인화서비스
2.3	국민 누구나 혜택을 누리는 환경조성
2.4	인공지능/데이터 기반의 과학적 행정 일상화
2.5	투명하고 공정한 디지털 민주주의 실현
2.6	디지털플랫폼 기반 지역 혁신
3.2	민간의 공공데이터/서비스 융합/활용 촉진
3.3	디지털트윈을 통한 AI/데이터 산업 권تم 점프
4.2	디지털플랫폼정부 안전을 보장하는 보안체계 구축

**국정과제**

56	일상이 풍요로워지는 보편적 문화복지 실현
57	공정하고 사각지대 없는 예술인 지원체계 확립
58	K-컬처의 초격차 산업화
60	모두를 위한 스포츠, 촘촘한 스포츠 복지 실현
61	여행으로 행복한 국민, 관광으로 발전하는 대한민국

**정보통신 전략 및 활성화 계획**

1-2-2	(데이터) 축적에서 활용, 데이터 경제 시대의 개막
1-5-1	콘텐츠 파워 기반 디지털 미디어 산업 도약
1-5-2	메타버스로 디지털 新영토 개척
2-1-1	(디지털 문화산업) 디지털 문화 매력국가 시대 구현

**지능정보화 실행계획**

2-1-1	디지털 문화 매력국가 시대 구현
4-1	혁신 인프라 구현 및 데이터 전면 개방/활용 촉진
4-2	AI-데이터 기술 기반 정부의 일하는 방식 혁신