
2024년 문화 디지털혁신 시행계획(안)

2024. 5.



문화체육관광부

목 차

I. 추진 개요 및 성과	1
II. 추진 여건 및 방향	5
III. 주요 추진계획	9
1. 예산현황	9
2. 전략별 추진 계획	10
[새로운 가치]를 창조하는 K-컬처 산업	10
[새로운 경험]을 향유하는 디지털 K-컬처	16
[새로운 행정]을 구현하는 조직문화	22

[참고 1] 2024년 추진과제 목록

[참고 2] 인공지능 관련 과제 현황

[참고 3] 국정과제 현황

[참고 4] 정부 디지털정책별 과제 현황

[별도첨부] 추진과제별 사업계획서(98개)

I. 추진 개요 및 성과

1 추진개요

◇ 「문화 디지털혁신 기본계획」 추진 실적 점검 및 변경 계획 반영

- 「문화 디지털혁신 기본계획 2025」 수립(23.4) 후 추진한 그간의 실적을 점검하고 현재 환경변화·정책방향을 반영하여 「2024년 문화 디지털혁신 시행계획」 수립
 - 「문화 디지털혁신 기본계획」의 3대 전략(문화산업·향유·행정)하에 신규 과제 발굴, 기존과제 보완 등을 통해 문화분야 디지털혁신 과제 확정

◇ '24년도 시행계획 수립·시행으로 「문화 디지털혁신」 추진 가속

- 본 계획은 「대한민국 디지털 전략」과 그에 따른 실행계획(정보통신 진흥및 융합 활성화 실행계획, 지능정보화사회 실행계획 통합), 부내 정책 중 디지털 관련 과제를 수립하여 일관성 있는 정책 수립
 - 2024년 정부 디지털 정책에 따라 문화체육관광 전반의 디지털 혁신을 촉진하고 '디지털플랫폼정부 실현의 성공적인 이행 완수'에 기여
 - 특히, 정부 문화 정책인 “국민이 함께하는 문화매력 국가” 달성을 위해 국민·산업 고체감 과제 발굴, 민·관협력 강화, 정책추진 동력 확보를 통해 차질 없는 이행과 디지털혁신 공유·확산

◇ '24년도 시행계획 확정, 문화 분야 디지털 혁신 정책 방향 제시

- 문체부 본부, 소속기관 및 소속공공기관의 '24년 추진 계획을 기초로 시행 계획을 수립하고, 디지털혁신협의회에 보고 후 확정 예정(24.5월 예정)
 - 문화 디지털혁신 사업에 대해 종합 점검·계획 수립을 통해 문화 분야 디지털 정책 방향을 제시하고 관계 기관에 공유·활용
- * 중앙부처 공유(~5월 말), '25년 예산안 수립 등에 활용

2

추진경과

1 [협의체] 문화 디지털혁신 정책 추진체계 및 기본계획 전략 마련

- '디지털혁신협의체' 구성, 기본계획 검토 및 확정('23.4.28)

- (구성) 위원장(1차관), 내부위원(기조실장, 각 국장 10명), 외부위원(민학전문가 10명)
- (논의) 기본계획 검토 및 확정, 내외부위원 의견 수렴

- 문화 분야 디지털혁신 기본 전략 수립을 위한 대내외 의견 수렴(5회, 2,387명)

- (전문가) 문화매력국가 디지털전문가 회의('22.9), 학계·산업계 전문가 회의('22.11) 등
- (의견수렴) 디지털혁신 직원 의견('22.6, 265명), 국민 1,2차 의견 조사('22.8,12월, 2,122명)
- (기초연구) 문화자원 보유현황('22.5), 디지털혁신 역량 수준진단('22.4), 기본계획 연구('22.8)

2 [정부정책] 정부 디지털정책 기초 부응, 핵심 과제 발굴 및 추진

- 「대한민국 디지털전략」과 실행계획, 정부 특화정책을 고려한 전략과제 도출

< 45개 과제 선정 > *총 98개 과제 발굴

- (디지털정책) ▲ 대한민국 디지털전략(관광빅데이터플랫폼 구축 등 12개)
▲ 정보통신 진흥 및 융합활성화실행계획(OTT제작지원 강화 등 11개)
▲ 지능정보사회종합계획(K-컬처스퀘어 등 10개)
▲ 디지털플랫폼정부 실현계획(문화누리카드 등 2개)
* (국민드림 선정 진행중) 아트코리아랩, 문화포털, 한국관광산업포털 총 3개
- (특화정책) ▲ 전국민 AI일상화(운동코칭, 큐레이팅봇, AI 콘텐츠제작)
▲ 초거대AI 경쟁력 강화방안(저작권법 개정, 한국어 말뭉치 등 4개)
- (국정과제) ▲ 디지털서비스 개방(문화누리, 체육지도사, 책이음) 등

3 [공유·확산] 문화 디지털 혁신 확산 및 대국민 공유

- 디지털혁신 전문가 포럼, 문화데이터 경진대회, 정부 박람회 등 공유·확산



3

추진성과

○ 정부 주요 디지털 정책에 문화분야 정책과제 적극 발굴 반영, 문화분야 디지털 정책과제의 대내외 홍보 강화

- * 문화디지털혁신 시행계획, 대한민국 디지털 전략(부처별 주요연계 계획) 반영('23.9)
- * 문화디지털서비스개방(문화누리카드, 국립중앙박물관 관람, 국가상호대차-네이버, 카카오 등)
- * 문화데이터활용경진대회(5월), 문화디지털혁신공모전(9월), 문화디지털혁신포럼(11월)

○ 정부 일하는 방식 혁신 및 디지털 관련 업무 이해도 제고를 위해 직원 대상 디지털 신기술 교육 강화, 디지털 혁신역량은 전년대비 1.6점 상승

2022년	2023년
<ul style="list-style-type: none"> ▶ 교육과정: 5개 과정 12회(993명) ▶ 디지털혁신 역량: 49.8점 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 교육과정: 6개 과정 21회(3,656명) ▶ 디지털혁신 역량: 51.4점(1.6점 ↑)

□ 3대 전략별 주요 성과

○ (인재양성) 문화·기술에 능숙한 전문인재 3.9만 명 양성(목표대비 1.8만명 증가)

연도 / 분야	콘텐츠	체육	문화예술	데이터	관광·관광산업	합계
인원수(명)	5,495	35	952	646	31,989	39,179

○ (문화자원 개방) 창제작 활성화를 위한 디지털자원 누적 47백만 건 구축·개방

< 핵심 문화 자원 개방 현황 >

구분	문화 데이터	전통문화 전통문양	영화	한국어 말뭉치	뉴스 빅데이터	실감/가상 콘텐츠	공유 저작물
건수	10,757건	13,603건	88만건	25종	14.7만 면	27,198건	49,620건

○ (디지털 기반 조성)



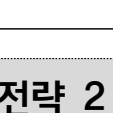




- 박물관 등 문화시설(13곳)에서 문화해설로봇(25대)을 활용한 전시해설 35만 회 실시(1일 사람 4회, 로봇 38회)
- 전국 초교·체육시설에 가상현실 스포츠실 98개 소 보급(누적 654개 소)

○ (선제적 제도개선) 신기술 발전에 따른 신산업 대응을 위한 선제적 제도 개선

- * (인공지능) ▶ AI-저작권법 제도 개선 워킹그룹 운영('23.9) ▶ 생성형 AI 저작권 안내서 마련('23.12), (메타버스) ▶ 올바른 메타버스 저작물 이용환경 조성을 위한 가이드라인 발간('23.12), (OTT) ▶ 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률('22.9) ▶ OTT 자체등급분류제 시행('23.3)

「문화 디지털혁신」 3대 전략별 주요 성과







전략 1 새로운 가치를 창조하는 K-컬처 산업

디지털 융복합 인재 양성	창작제작 활성화를 위한 문화자원 개방	문화기술 연구개발(R&D)
<p>2.1만명 → 3.9만명</p> <p> 문화예술분야 1천명 → 1.7천명</p> <p> 관광분야 16천명 → 32천명</p> <p> 콘텐츠 분야 4천명 → 5.5천명</p>	<p>문화자원 47백만 건 개방</p> <p>  </p> <p>한국어 말뭉치 25종 *누적 62종 빅카인즈시 뉴스 14.7천 면 영화 88만 건</p>	<p>1,336억 → 1,001억</p> <p> 콘텐츠 770억 저작권 181억 전통 8억 관광 12억 체육 29억</p> <p> 15개 분야 → 13개 분야</p>

전략 2 새로운 문화를 향유하는 디지털 K-컬처

디지털 문화향유 플랫폼 다변화	문화시설 맞춤형 융복합 서비스	제약없는 디지털 문화환경
<p> 78개 국</p> <p>75,869명 이용</p> <p> 메타버스 세종학당</p> <p> 관광데이터랩</p> <p>관광데이터 22종 → 24종 월 방문 2.2만명 → 4.3만명</p>	<p> 문화해설 로봇  가상현실 스포츠실</p> <p>로봇해설 158% 증 전국 초교 10% 보급</p> <p>문화공간 25대 운영 전국 초교&시설</p> <p>로봇해설 35만 회 98개 소 보급</p> <p>(1일 시범대비 9배 다) *누적 654개 소</p>	<p>박물관 스마트 전시관</p> <p> (청각) 수어안내 (시각) 점자 키패드 (휠체어) 키오스크</p> <p>높낮이 조절 (외국인) 다국어</p> <p>*박물관 4개관 (서울, 경주, 광주, 부여)</p>

전략 3 새로운 행정을 구현하는 조직문화

디지털 적극행정	효율적인 지능형 업무환경 조성	디지털혁신 거버넌스 구축
<p> AI-저작권 제도개선 워킹그룹' 운영 ('23.2~9월, 총 9회)</p> <p> 생성형 AI 저작권 안내서' 마련('23.12)</p>	<p> 월 32시간 → 1시간</p> <p>외국 관광객 부가세 환급 출국조회 자동화</p> <p> 건당 20분 → 1분</p> <p>내외부 업무망 간 대규모 문서 자동배포</p>	<p> </p> <p>디지털 역량 교육 22회 3,656명 디지털혁신 역량 51.4점</p> <p>*전년대비 1.6점 ↑</p>

II. 추진여건 및 방향

1 여건 변화

◇ 인공지능의 글로벌 경제 구조와 산업 경쟁을 재정의

- 인공지능(AI)이 제조업·경제·사회 등 모든 분야에서 그 효용성과 가시성이 구체화됨에 따라 국민 일상에 실질적인 변화를 가져오는 인공지능 공존 사회로의 진입 가속화

OpenAI 챗GPT	MS Copilot	Meta LLama	Google Gemini
			

- * 오픈AI·구글·네이버 등 생성형AI 선점을 위한 글로벌 각축전 본격화('24.2, 과기정통부)
- 문화예술 부문에서 인공지능의 발달은 창작 패러다임과 기존 산업 생태계에 광범위한 변화를 예고
 - * 전세계 AI시장규모 '24년 5,543억(약 700조원), 국내AI시장 3조662억 규모로 성장

◇ 디지털 기반 K-컬처 산업의 지속 가능한 글로벌 경쟁력 확보

* 출처) 24년 문체부 주요 업무계획

- K-드라마, K-팝 등 대중문화에 이어 K-클래식, 한국어, 한식 등 글로벌 한류 확산에 이은 K-컬처의 지속가능한 경쟁력 확보 필요



- 세계 콘텐츠 시장의 성장세 지속* 전망, 국제관광 회복세** 등 고려 수출과 내수 선순환으로 역동적 경제 기여 필요

* 세계콘텐츠산업 지난5년간 연평균 5.5%성장(세계경제성장률 4.0%)

** 국제관광은 구미주 중심, 코로나19 이전 이상으로 빠른 회복세

2

추진방향

비전	새로운 가치와 경험이 있는 디지털 문화 일상
-----------	---------------------------------



목표	문화 디지털혁신 역량 수준 도약 실현	
	디지털 문화향유 경험 75.5% → 85%, (기초예술분야) 5% → 8%	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

주요 변경사항

□ 추진배경

- 「문화 디지털혁신 기본계획 2025」(23.4월) 및 「2023년 문화 디지털혁신 시행계획」(23.8월) 수립 후, 그간의 환경변화·정책방향을 고려하여 신규과제 추가, 기존과제 통폐합 및 종료 등을 반영함.

□ 주요 변경사항

- 신규과제 발굴 (21개)

전략	과제명
전략 1. 새로운 가치를 창조하는 K-컬처 산업 (11개 과제)	모바일 티켓 및 검표·발권시스템 구축
	인공지능 콘텐츠 제작지원
	ICT-음악(뮤직테크) 콘텐츠 지원
	국내외 자료 수집·등록·관리 -온라인 K-콘텐츠 수집 및 보존
	신기술 기반 게임콘텐츠 제작지원
	현장맞춤형 융복합 국악교육콘텐츠 개발
	인공지능 메타데이터 생성
	인공지능 씨앗프로젝트
	노후 영상자료 보존복원 인프라 정상화
	글로벌 문화기술(CT) 전문 인력양성
	인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술 개발
전략 2. 새로운 경험을 주는 디지털 K-컬처 (8개 과제)	체육인복지지원시스템 구축
	장애예술인 창작물 유통 플랫폼 구축을 위한 연구
	콘텐츠 체험관 조성
	국립창극단 홀로그램X판소리5바탕
	미술관 체크인시스템 구축
	문화 디지털서비스 개발
	디지털관광 주민증
출판산업 기반조성 -장애인 접근성 뷰어 개발 지원	
전략 3. 새로운 행정을 만드는 디지털 문화행정(2개 과제)	AI 기반 외신 빅데이터 분석 플랫폼 구축
	한국콘텐츠진흥원 통합정보시스템 구축

- 과제 통합(18개) 및 변경(5개)

구분	기존계획	변경계획
통합	차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심 기술개발	저작권 보호 및 이용활성화 기술개발
	인공지능 학습 시 원활한 저작물 이용과 창작자 보호를 함께 고려한 제도개선	AI-저작권법 제도개선 워킹그룹 운영
	디지털 혁신 역량강화 통합 교육 플랫폼 구축	디지털 혁신 아카데미 운영
	기술직 전문역량 강화 교육 운영	
	현장 연계 디지털 혁신 교육 과정 운영	

	문화디지털+ 직장교육 운영	
	디지털 역량강화 교육 지원	
	직원 디지털역량강화 교육계획 수립	
	박물관 미술관 원격관람 로봇 서비스	로봇 서비스 다종화 개발 및 신기술 적용 연구
	웨어러블 전시 및 관광 해설기 서비스	
	탑승형 문화해설 로봇	
	제1차관 주재 문화 디지털 대전환 협의회	디지털 혁신 종합 계획 수립
	디지털대전환 실무협의회	
	디지털대전환 책임관협의회	
	AI 기반 회의록 자동작성 및 요약서비스	인공지능 기반 행정 효율화
	chatGPT 기술 기반 보도자료 작성 지원	
	메타버스 콘텐츠 IP 구축 기술개발	글로벌 가상공연 핵심기술 개발
	보안사고 예방 및 복구체계 구축 등	지능형 차세대 사이버 보안관제 시스템 고도화
변경	공공수어 통역지원	수어와 언어 번역을 제공하는 관람환경
	인공지능 대화형 시설 안내 로봇	로봇 서비스 다종화 개발 및 신기술 적용 연구
	웹사이트 점자 서비스 구축	시청각 장애인 정보 접근성 강화
	안심글꼴 서비스	자유이용저작물 수집 및 개방
	정보보안 통합관리체계 구축 및 확대	문화 디지털 자산의 안전관리

○ 과제 삭제(23개)

사업명	비고
예술-기술 매칭 지원	24년 예산 미확보로 인한 사업 중단
웹툰융합센터 설립	사업종료('23년)
신기술융합콘텐츠 기업 지원	24년 예산 미확보로 인한 사업 종료
웹툰 플랫폼 해외 진출	사업종료 예정(~'24년까지)
장애인 국가대표AI솔루션 실증	과기부 예산 사업
스포츠활동 인센티브	'24년 예산 미확보로 신규시스템 구축 취소
문화누리카드 민간업 연계 구현	사업종료('23년)
음식점 메뉴판 외국어 번역서비스	사업종료
메타버스 민속박물관	(중단) 팬데믹 종료에 따른 사업 실효성 감소
뉴디지털 플랫폼 활용 한국관광 유니버스 구축	24년 예산 미확보로 인한 사업 종료
디지털, 친환경, 무장애 문화기반시설 전환	'24년 예산 미확보로 인한 사업 종료
문화분야 인공지능 학습데이터 구축 지침 마련	타 기관 중복
문화분야 인공지능 대화 윤리 제정	「생성형 AI 윤리 가이드북」(한국지능정보사회진흥원 '23)
로봇 문화해설사 운용 안전 규정	타 기관 중복 「지능형 로봇 개발 및 보급 촉진법(23.11.17.)」 제5조의2, 산업통상자원부 로봇산업정책심의회
차세대 지능형 업무포털 구축	신규사업으로 '24년 예산 미확보
개인별 업무용 노트북 '온북' 도입	신규사업으로 '24년 예산 미확보
G-드라이브 이용 확대	신규사업으로 '24년 예산 미확보
뉴스 보도자료 학습데이터	신규사업으로 '24년 예산 미확보
가상 국립도서관	신규사업으로 '24년 예산 미확보
지역 중소문화시설 디지털 미술관 조성	신규사업으로 '24년 예산 미확보
재외문화원 디지털 한국문화 체험관	신규사업으로 '24년 예산 미확보
웹사이트 지능형 다국어 서비스 구축	신규사업으로 '24년 예산 미확보
스포츠시설 첨단화 기술개발(R&D)	신규사업으로 '24년 예산 미확보

Ⅲ. 주요 추진계획

1 예산 현황

□ 총괄

단위: 개, 백만원

추진 전략	2023		2024		비고	
	사업수	예산	사업수	예산		
전략 1. (새로운 가치)를 창조하는 K-컬처 산업	49	419,091	51	468,579	49,488	2
전략 2. (새로운 경험)을 향유하는 디지털 K-컬처	35	42,655	30	42,077	△578	△5
전략 3. (새로운 행정)을 구현하는 조직문화	34	7,028	17	9,026	1,998	△17
합 계	118	468,774	98	519,682	50,908	△20

□ 문화분야

단위: 개, 백만원

문화 분야	2023		2024		비고	
	사업수	예산	사업수	예산		
문화산업	25	318,325	23	379,084	60,759	△2
기 타*	53	30,381	39	40,864	10,483	△14
관 광	10	39,960	9	36,179	△3,781	△1
문화예술	15	26,116	15	28,547	2,431	-
체육	8	36,256	6	18,134	△18,122	△2
도서관	4	14,350	4	13,488	△862	-
문화유산	3	3,386	2	3,386	-	△1
합 계	118	468,774	98	519,682	50,908	△20

* 기타: 원천자원 개발, 인공지능 학습데이터 구축, 사이버침해대응, 업무환경 조성 등

□ 디지털기술

단위: 개, 백만원

디지털기술	2023		2024		비고	
	사업수	예산	사업수	예산		
데이터	17	49,138	20	45,335	△3,803	3
인공지능	16	21,183	15	43,164	21,981	△1
실감(AR,VR,메타버스)	15	29,492	11	18,573	△10,919	△4
플랫폼	8	14,839	8	17,106	2,267	-
로봇	5	1,548	3	1,548	-	△2
기타(인재양성, R&D 등)	57	352,574	41	393,956	41,382	△16
합 계	118	468,774	98	519,682	50,908	△20

2 전략별 추진 계획

전략 ① 새로운 가치를 창조하는 K-컬처 산업

□ 현황

단위: 개, 백만원

중점전략명	23년		24년		비고
	사업수	예산	사업수	예산	
① 디지털 신기술 기반 문화산업 육성*	23	310,816	23	381,515	70,699 -
② 창작·제작 활성화를 위한 문화자원 개방	18	58,743	20	56,102	△2,661 2
③ 문화기술 연구개발(R&D) 확대	8	49,532	8	30,962	△18,570 -
합 계	49	419,091	51	468,579	49,468 2

* K-콘텐츠 펀드 '23년 1900억원 → '24년 2700억원

1 디지털 신기술 기반 문화산업 육성

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

○ (전문 인재양성) 문화예술, 콘텐츠, 게임 분야 디지털 융복합 인재 양성(2.3만 명)

뉴콘텐츠아카데미	예술산업아카데미	게임인재원	관광미래인재교육센터
			
'23.10월 개원 콘텐츠 기획 가상휴먼 등 150명	현장교육 3,000명 내외 온라인 10,000명 내외	기획 30명, 아트 40명, 프로그래밍 50명	현직자, 예비·지역 종사자, 예비 창업자 등 900명

* 콘텐츠 분야(4천 명), 문화예술 분야(1.4천 명), 관광 분야(17천 명)

□ 기업·단체의 디지털 전환 및 신기술 융복합 지원

- **(아트코리아랩) 예술×기술 융합과 창·제작 실험** 등 예술현장의 새로운 수요에 대응하기 위해 **맞춤형 기술역량 교육**(기본·심화 8개 과정), 입주기업 대상 **특화보육 프로그램**(인프라, 컨설팅/역량강화, 네트워킹) 운영, 아트애펀크 분야 **창업 지원**(아이디어 발굴, 교육·멘토링, 시제품 제작) 추진
- **(인공지능 콘텐츠 제작 지원)** 가상아이돌, 인공지능 디에이징 콘텐츠 등 디지털 휴먼 제작 지원, 이종산업 연계 콘텐츠 제작 지원, 인공지능 기반 스포츠 제작 지원(92억원) **신규**

디지털 휴먼	이종산업 연계콘텐츠	스포츠제작
tvN_회장님네 사람들_응삼이	카트라이더게임 X 무신사(패션플랫폼)	인공지능 기반 스포츠 홍보 영상

- **(관광벤처 기업 발굴·지원)** 관광분야 혁신적인 사업 소재의 **벤처기업** 선정 (200개 업체)하여 **성장단계별 맞춤형 발굴 및 창업지원**

단계	1단계(예비벤처) 창업 전 (재창업 포함)	2단계(초기벤처) 창업 3년 미만(재창업 포함)	3단계(성장벤처) 창업 3년 ~7년
지원 내용	상품 서비스 개발 창업 및 경영 교육 컨설팅	상품 서비스 개발 사업모델 고도화 컨설팅	상품 서비스 고도화 홍보마케팅 집중 지원, 국내외 판로개척

□ 기업·예술인 글로벌 경쟁력 강화 및 해외 진출 지원

- **(해외 진출 지원)** 출판·한국문학·콘텐츠 **해외 진출 지원 다중 플랫폼 운영**

출판(K-Book)	한국문학유통(KLWAVE)	콘텐츠(Welcon)
신규도서 25년까지 1천여 권 등록	사용자수 58만명(23년대비 10%↑)	수출정보 확대 25백건

세부과제명	사업명	'24년 예산	비고
문화+기술 융복합 창의인재 양성 (7)	신기술 콘텐츠 융복합 아카데미 운영	9,111	1-1-(1)
	예술산업 아카데미 운영	1,900	
	게임인재원 운영	5,360	
	미래형 관광인재 육성	1,215	
	첨단 기술 기반의 차세대 예술인 양성	-	
	무대예술 종사자 직무역량 교육 강화	1,730	
	디지털 MICE 전문인력 양성	300	
디지털 융복합 기업육성 (12)	관광기업 혁신바우처 지원	6,340	1-1-(2)
	스포츠테크 프로젝트	7,700	
	스포츠산업혁신기반조성(R&D)	2,140	
	모바일 티켓 및 검표발권시스템 구축 신규	458	
	예술x기술 종합지원플랫폼(아트코리아랩) 운영	12,100	
	K-콘텐츠 펀드	270,000	
	작가-제작사간 매칭 플랫폼('스토리움')	1,056	
	관광 벤처 기업 발굴 및 지원	11,814	
	인공지능 콘텐츠 제작지원 신규	9,200	
	ICT-음악(뮤직테크) 콘텐츠 지원 신규	2,700	
	온라인 K-콘텐츠 수집 및 보존 신규	150	
신기술 기반 게임콘텐츠 제작지원 신규	2,500		
글로벌 경쟁력 강화 및 해외 진출 지원(4)	OTT특화 콘텐츠 제작 지원	34,221	1-1-(3)
	출판수출 통합플랫폼(K-book)	170	
	콘텐츠 수출 통합 지원 서비스 웰콘 고도화	1,100	
	한국문학 유통 플랫폼(KLWAVE)	250	
합 계 (23개)		381,515	

2 창작·제작 활성화를 위한 문화 자원 개방

◆ **[성과목표]** 문화자원 개방 '23년 47백만 건 ⇒ '24년 48백만 건

◆ 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

- **(창작 원천 자원 구축)** 국가문헌 보존·공유를 위해 도서관 및 문화예술기관 소장자료 디지털화 추진(86천 책, 누적 2백만 책), 신사업 활용 가능한 건축물, 소품 등 전통문화 분야 데이터 구축(310건), 공예문화산업 분야 공공데이터 수집 가공(공예인 8.7백건, 공예품 35백건, 기타 60백건)
- **(국악 교육 콘텐츠)** 2022년 교육과정 개정에 따라 교과서에 탑재할 국악 자료 및 현장 맞춤형 국악 교육 콘텐츠 개발*, 교사용 국악교육 공공 플랫폼 구축 및 운영** **신규**
 - * 국악교육 디지털콘텐츠 제작('23년 전래동요 → '24년 향토민요 → '25년 통속민요)
 - ** 교사용 교수학습 자료, 현장 활용 가능한 학습·평가 콘텐츠 탑재 및 공유

□ 인공지능 시장 육성을 위한 학습데이터 구축 및 개방

- **(한국어 말뭉치)** 한국어 고품질 말뭉치 구축(7종, 누적 62종→'25년 200종), 한국어-외국어(8종), 한국어-한국수어 및 한국어-점자 병렬말뭉치 구축, 인공지능의 한국어 능력 진단을 위한 과제 개발(6종) 및 인공지능 언어 모델 성능평가를 위한 '인공지능 말평'* 운영
 - * 인공지능의 한국어 능력 진단 평가체계(kli.korean.go.kr/benchmark)
- **(뉴스 콘텐츠)** 언론사의 디지털 기반 서비스 지원을 위한 뉴스콘텐츠 디지털화(10만 면) 추진 및 뉴스 제공언론사 확대(54개→104개)를 통한 뉴스데이터 확충(8천3백만 건→ 1억2천만 건)

□ 맞춤형 서비스 창출과 시장 대응을 위한 빅데이터 개방

- **(문화공공데이터광장)** 문화데이터 수집·연계 및 개방형 연계플랫폼 개발을 통한 데이터 수집·연계, 통합관리 및 데이터 개방체계 운영
 - * '23년 300만건 → '24년 100만건 이상 신규 문화데이터 개방
- **(영화관 입장권 통합전산망)** 전국영화관 발권 정보 실시간 집계 처리 및 통계서비스 강화, 각종 박스오피스, 영화정보 등 데이터 개방 확대
 - * (데이터 개방) '23년 88만건 → '24년 92만건 → '25년 95만건 이상

세부과제명	사업명	'24년 예산	비고
디지털 원천자원 개방 (7)	전세계인의 대상 창작 공모전 플랫폼	1,300	1-2-(1)
	디지털문화자원 공동활용 플랫폼 구축	375	
	전통문화 기반 메타버스 콘텐츠 제작 지원	850	
	도서관 지식정보자원 공유기반 구축	12,788	
	자유이용저작물 수집 및 개방	3,859	
	공예 디지털 인프라 구축	566	
	현장맞춤형 융복합 국악교육콘텐츠 개발 신규	650	
인공지능 학습데이터 개방 (5)	한국어 말뭉치 구축	13,215	1-2-(2)
	뉴스 진행 학습데이터 구축	4,663	
	인공지능 메타데이터 생성 신규	1,000	
	국악 인공지능 학습데이터 구축 및 활용	200	
	공유저작물 활용 인공지능 씨앗프로젝트 신규	600	
빅데이터 구축 확대 및 개방 (8)	문화데이터 광장	150	1-2-(3)
	문화센터	860	
	문화빅데이터 포털	237	
	한국관광데이터랩	10,925	
	영화관 입장권 통합전산망	1,719	
	도서관 빅데이터 포털	245	
	출판유통통합전산망	1,400	
	노후 영상자료 보존복원 인프라 정상화 신규	500	
합 계(20개)		56,102	

3 문화기술 연구개발(R&D) 확대

◆ 【성과목표】 연구개발(R&D) 예산 '23년 1,336억원 ⇒ '24년 1,001억원

◆ 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

- (신기술 활용 기술 개발) 글로벌 가상공연 핵심기술 연구(17.4억), 관광분야 혁신형·확산형 기술 연구(12억), 인공지능 기반 공연 안전환경 구축 기술 연구(23억) **신규**, 시니어, 장애인 등 문화 소외계층의 문화향유 증진을 위한 기술 개발 지원(149억)

□ 신산업 대응 선제적 저작권 보호 및 침해 추적 기술 개발

- (저작권 보호 기술) 저작권서비스 혁신 및 상용화 연구 등 개발(37억), 새로운 소프트웨어 생산·유통 환경에서 저작권 분쟁 대응 기술 연구 등(3.8억), 확장현실(XR) 콘텐츠 저작권 보호 및 관리·유통기술 개발(11.5억)

['문화기술 연구개발 확대' 2024년 추진 사업]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'24년 예산	비고
신기술 활용 기술개발 투자 강화(6)	글로벌 가상공연 핵심기술 개발	1,740	1-3-(1)
	관광서비스 혁신성장 연구개발	1,160	
	글로벌 문화기술(CT) 전문 인력양성 신규	3,602	
	AI기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술 개발 신규	2,300	
	AI기반 콘텐츠 스토리텔링 기술	1,040	
	문화소외계층의 문화향유 증진을 위한 기술개발	14,872	
민간 협업을 통한 시장 발전 지원 및 해외 진출 지원 강화	창업기업&신생 중소기업 연구개발 지원	996	1-3-(2)
신산업 대응 선제적 저작권 보호 및 침해 추적 기술 개발	저작권 보호 및 이용활성화 기술개발	5,252	1-3-(3)
합 계(8개)		30,962	

전략 ② 새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처

□ 현황

단위: 개, 백만원

중점전략명	23년		24년		비고
	사업수	소요예산	사업수	소요예산	
④ 디지털 문화향유 플랫폼 다변화	14	18,021	13	17,961	△60 △1
⑤ 문화시설 맞춤형 융복합 서비스	12	21,187	11	19,691	△1,496 △1
⑥ 소통·이동 제약없는 디지털 문화 환경	9	3,447	6	4,425	978 △3
합 계	35	42,655	30	42,077	△578 △5

4 디지털 문화향유 플랫폼 다변화

◆ **【성과목표】** 디지털 향유 경험 제고 '23년 75.1% ⇒ '24년 80%

◆ 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 정책 수혜 및 공모사업에 대한 통합 안내를 위한 문화 수혜 관문(포털) 사이트 구축, 전국 지역단위 문화예술 공연 정보 지속적으로 확대
 - * (문체부) 어르신 체육활동 지원사업, (서울시) 저소득층 예술 영재 지원사업 등
- **(플랫폼)** 장애예술 창작물 유통 활성화를 위한 '장애예술인 창작물 유통 플랫폼' 연구 **신규**, 체육인의 종합적인 복지서비스 지원을 위한 '체육인 복지지원시스템' 착수 **신규**
- **(디지털서비스 개방)** 국립중앙박물관 등 국립문화시설 관람 예약, 장애인 대체자료서비스, 전국도서관 자료 상호 이용(책바다) 등을 민간앱(네이버, 카카오 등)과 연계하여 문화 향유 편의성 제고 **신규**

- (디지털관광 주민증) 지역경제 활력제고를 위한 디지털관광 주민증 참여 지역 확대(최대 25개 지역) **신규**

□ 한류확산을 위한 K-콘텐츠 확장가상세계 조성

- (메타버스 콘텐츠 제작) 메타버스 환경에 적용되는 다양한 기술을 활용한 메타버스 콘텐츠 제작 및 사업화 지원을 통한 국내 메타버스 산업 자생력 강화
 - * 장르별 메타버스 콘텐츠 제작·사업화 지원(6개사 내외, 최대 3억원) 및 맞춤형 성장 프로그램 지원(예정)
- (메타버스 세종학당) 확장 가상공간에서 실시간 양방향 말하기 수업 제공(3학기→4학기) 및 한국어·한국문화 체험 콘텐츠 제공

['디지털 문화향유 플랫폼 다변화' 2024년 추진 사업]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'24년 예산	비고
국민 일상에 필요한 디지털 서비스 선제적 개방(11)	문화포털(대국민문화정보포털)	964	2-4-(1)
	지역문화통합 정보시스템	2,290	
	한국관광산업 포털	900	
	스포츠클럽종합정보시스템 구축	4,546	
	민간 기록문화 통합 관리시스템 구축	350	
	체육인복지지원시스템 구축 신규	1,551	
	무장애 관광정보 제공	525	
	문화 디지털서비스 개방 신규	-	
	디지털관광 주민증 신규	3,000	
	체육계 인권침해 및 스포츠비리 통합신고관리시스템	700	
	장애예술인 창작물 유통 플랫폼 구축을 위한 연구 신규	430	
한류확산을 위한 K-콘텐츠 확장가상세계 조성(2)	메타버스 콘텐츠 제작	1,865	2-4-(3)
	기술접목 한국어 학습지원(메타버스 세종학당)	840	
합 계(13개)		17,121	

5 문화시설 맞춤형 융복합 서비스

- ◆ **[성과목표]** 국내 관광 향유 '23년 1.1천만 명 ⇒ '24년 2천만 명
- ◆ 가상·실감 기술과 AI·데이터 기반 맞춤 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

- **(판소리5바탕 공연)** 전통 판소리 5바탕(심창가·홍보가·춘향가·수궁가·적벽가 등) 대상 3D 홀로그램 영상·음원 등 디지털 원천자료 제작 및 융복합 공연 제작 **신규**
- **(콘텐츠 체험관 조성)** 어린이·가족 대상 모션인식 게임, 가상현실(AR,VR) 및 체험형 미디어아트 등 콘텐츠 체험존 조성, 실감(확장현실, 메타버스, 인공지능 등) 기술을 결합한 융복합 어린이 공연 제작 **신규**
- **(가상현실 스포츠실)** 가상현실 스포츠실 참여 학교 대상 가상현실 스포츠 올림픽대회」 개최(하반기 예정), 생애주기별 다변화된 스포츠활동 확대 지원을 위해 가상현실 스포츠실 보급 연구(시니어·유아 대상)

□ 관람객 편의 증진을 위한 지능형 서비스 제공

- **(디지털검표시스템)** 미술관 이용자 편의 증진 및 종이관람권 최소화 등 지속가능한 친환경 관람환경 조성을 위한 정보무늬(QR)코드를 활용한 디지털 검표시스템 구축 **신규**

① 모바일 티켓	② 무인발권	③ 검표	
			
		<스피드 게이트>	<스탠딩 검표기>
<ul style="list-style-type: none"> • 예매 후 알림톡에 전송된 모바일 티켓 확인 	<ul style="list-style-type: none"> • 비대면 티켓 수령 • 티켓창구분산→대기 최소화 • 로비 혼잡 최소화 	<ul style="list-style-type: none"> • 티켓부스 방문 없이, 모바일 티켓 체크인→바로 입장 • 리더기로 바코드 또는 QR 인식(3가지 방식) • 실시간 관객 현황, 입장 데이터 기반 회원 관리 및 각종 통계분석 	

- **(문화해설 로봇서비스)** 박물관, 도서관 등 공공문화공간에 인공지능 및 로봇틱스 기술을 활용한 비대면 큐레이팅 서비스 제공
* '23년 2종 도입 → '24년 3종 이상 문화해설 특화 로봇 도입

□ 지역 격차를 해소하는 국립문화시설 디지털 트윈 조성

- **(공연 영상화)** 공연, 전시 등 온라인 플랫폼에서 감상하는 실감(360도 영상 또는 가상현실) 형 **공연 영상화**

국립극단 [온라인 극장]	예술의전당 [Digital Stage]	국립국악원 [National Gugak Center]	국립극장 [가장 가까운 국립극장]
			
'23년 17건 '24년 40건 예정	23년 25건, '24년 9건 예정	'23년 104건 '24년 115건 예정	'23년 6건 '24년 7건 예정

- **(실감형 융복합 공연 제작)** 첨단 기술(로봇)을 활용한 융복합 공연 콘텐츠 제작을 위한 연구



*창작 가무극 <천개의파랑> 재공연에 실제 로봇 도입하여 공연 제작 예정(2025년)

['문화시설 맞춤형 융복합 서비스' 2024년 추진 사업]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'24년 예산	비고
몰입형 실감 경험을 제공하는 디지털 향유관 확대 (5)	K-컬처 스퀘어(광화시대)	5,400	2-5-(1)
	신기술융합콘텐츠 체험관 운영	1,676	
	콘텐츠 체험관 조성 신규	3,000	
	국립창극단 홀로그램X판소리5바탕 신규	180	
AI, 데이터 기반의 맞춤형 공간 설계 및 해설 서비스 (3)	가상현실 스포츠실 보급 지원	1,497	2-5-(2)
	자율주행 문화해설 로봇 서비스	1,548	
	로봇 서비스 다중화 개발 및 신기술 적용 연구	-	
지역 격차를 해소하는 국립 문화시설 디지털 트윈 조성 (3)	미술관 체크인시스템 구축 신규	500	2-5-(3)
	실감형 융복합공연 제작	1,500	
	공공부문 공연 영상화	3,173	
	가상융합세계 체험서비스 조성	1,217	
합 계(11개)		19,691	

6

소통·이동 제약없는 디지털 문화 환경

- ◆ **[성과목표] 문화해설 로봇 '23년 35만 건 ⇒ '24년 36만 건**
- ◆ 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

- **(수어해설 영상 보급)** 문화예술기관 전시정보 등에 수어해설 영상 제작 보급(24년 10개소)
- **(특화 문화관람 확대)** 박물관 등 문화시설에 수어, 음성해설, 전시 안내, 원격 관람 등 특화 문화관람 서비스 확대



- **(장애인 전자책 뷰어)** 약자 프렌들리 국정기조에 따라, 장애인이 공정하고 차별 없이 문화를 누릴 수 있는 기회 보장을 위해 장애인 전자책(교보문고 등 4개사) 뷰어 개발 지원 **신규**

□ 문화시설을 통한 디지털 취약계층 교육 지원

- **(디지털 문해력 교육)** 공공도서관에서 정보소외계층을 대상으로 디지털 문해력 향상을 위한 **디지털 정보 활용, 1인 미디어 교육과정 운영(39개)**
* (디지털정보) 인공지능 리터러시 등 24개 과정 (1인 미디어) 크리에이터 양성 등 15개 과정

['소통·이동 제약없는 디지털 문화 환경' 2024년 추진 사업]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'24년 예산	비 고
수어와 언어 번역을 제공하는 관람 환경(5)	큐레이팅봇 기반 인공지능 기반 음성합성 기술 적용 및 신규 언어 추가	-	2-6-(1)
	수어와 언어 번역을 제공하는 관람환경	1,200	
	시청각 장애인 정보 접근성 강화	10	
	이용장벽 없는 스마트 전시관 구축	1,710	
	장애인 접근성 뷰어 개발 지원 신규	1,200	
문화시설을 통한 디지털 취약계층 교육 지원(1)	공공도서관 디지털 문해력 교육	305	2-6-(3)
합 계(6개)		4,425	

전략 ③ 새로운 행정을 구현하는 조직 문화

□ 현황

단위: 개, 백만원

중점전략명	23년		24년		비고
	사업수	소요예산	사업수	소요예산	
㉓ 디지털 적극행정과 안전문화 조성	8	5,411	3	5,386	△25 △5
㉔ 효율적인 지능형 업무환경 조성	8	832	5	2,936	2,104 △3
㉕ 디지털 혁신 거버넌스 구축	18	785	9	704	△81 △9
합 계	34	7,028	17	9,026	1,998 △17

7 디지털 적극행정과 안전 문화 조성

◆ **[성과목표] 사이버위협 대응 자동화 확대 '23년 10% ⇒ '24년 15%**

◆ 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

- **(저작권 제도 개선)** 제2차 인공지능(AI)-저작권 제도개선 워킹그룹 운영을 통한 인공지능 발전 및 활용 분야 다변화 대응

□ 기술 변화에 따른 사이버 보안 침해 대응

- **(지능형 보안 관제)** 지능형 보안관제를 위한 사이버위협 대응 시나리오 확대 및 사이버 위협 처리 자동화율(15%) 향상
* (시나리오) '23년 3종 → '24년 5종, (자동 사고처리율) '23년 10% → '24년 15%
- **(문화 디지털자산 안전관리)** 소속 공공기관 정보보안 관리실태 평가(4월~8월), 소속기관 개인정보 수준평가 지원(8월~11월), 문체부 정보화 사업에 대한 보안성 검토 실시(연중)

세부과제명	사업명	'24년 예산	비고
시장 변화에 따른 선제적 제도 개선(1)	인공지능(AI)-저작권법 제도개선 워킹그룹 운영	-	3-7-(2)
기술 변화에 따른 사이버 보안 침해 대응(2)	자동화 기반 '지능형 차세대 사이버 보안관제 시스템' 고도화	1,528	3-7-(3)
	문화 디지털 자산의 안전관리 (정보보안,개인정보,보안성 검토)	3,858	
합 계(3개)		5,386	

8 효율적인 지능형 업무환경 조성

◆ **【성과목표】 지능형 업무환경 만족도 '23년 80점 ⇒ '24년 82점**

◆ 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

- **(외신 빅데이터 플랫폼)** 한국 관련 해외뉴스, 소셜네트워크(SNS) 등을 분석·활용할 수 있는 인공지능 기반 **외신 빅데이터 분석 플랫폼 구축으로 해외 논조 분석 및 업무 생산성 향상** **신규**

* 외신 매체 1000개 대상 보도기사 자동 수집, 번역·내용 요약 등 인공지능 기술 활용

- **(인공지능 기반 행정효율화)** 생성형 인공지능 기반 정부 보도자료, 연설문 작성지원 연구(민관협업과제), 직원 복무 관련 자동알람 서비스(유연근무 출퇴근, 출장부재), 문화행정 통합지원 운영, 각종 신고 인허가 민원 등 업무개선 과제 발굴 지원

□ 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

* (상반기) RPA 구축 과제 공모(소속기관까지 확대) → (하반기) 과제 선정 및 구축

□ 과학적 의사 결정을 위한 데이터 기반 행정 활성화

- (문화빅데이터 분석활용) 문화 여가 분석 모델 서비스 이용 활성화를 통한 문화 데이터 분석 활용 기반 강화
 - 빅데이터 기반의 문화생활 현황을 누구나 손쉽게 분석할 수 있도록 분석모델 지표 및 대시보드 서비스 제공
 - 시나리오 기반의 서비스 활용 교육 및 데이터 분석 보고서 제공

서비스 화면	서비스 내용
	<ul style="list-style-type: none"> - 문화여가 활성 현황 분석 • 문화여가 분야별 공급 및 이용 현황을 종합적으로 확인할 수 있는 서비스 제공 • 공연관람, 영화관람, 스포츠관람, 전시관람, 문화여가 모바일 앱 이용, 도서대출, 여가이동, 여가소비 총 8개 분야의 지역별/시기별 공급 및 이용 현황 제공
	<ul style="list-style-type: none"> - 문화여가 정책 효과성 분석 • 문화체육관광부 지정 축제 및 바우처 지원 등의 문화 정책 이벤트를 문화여가 이동 및 소비 데이터와 함께 제공하여 정책 효과성 분석 가능

['효율적인 지능형 업무환경 조성' 2024년 추진 사업]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'24년 예산	비 고
인공지능 기술 활용 지능형 업무환경 조성 (3)	AI 기반 외신 빅데이터 분석 플랫폼 구축 신규	1,646	3-8-(1)
	한국콘텐츠진흥원 통합정보시스템 구축 신규	450	
	인공지능 기반 행정 효율화	-	
업무 자동화 및 비대면 모바일 업무 환경 조성	단순반복업무 해소 업무자동화(RPA) 확대	30	3-8-(2)
과학적 의사 결정을 위한 데이터 기반 행정 활성화	문화빅데이터 분석.활용 기반 확대	810	3-8-(3)
합 계(5개)		2,936	

9 디지털 혁신 거버넌스 구축

◆ **【성과목표】** 직원 디지털역량 수준 제고 '23년 51.4점 ⇒ '24년 60점

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

방향성없는 개별 사업

⇒

디지털 비전과 전략이 있는 혁신

□ 디지털 사업 전주기 모니터링 및 조정을 위한 전담 조직

- **(디지털혁신협의체)** 디지털혁신 추진을 위한 정책 수립·조정 협의체 운영, 문화자원 통합 관리체계 구축을 위한 법(가칭)문화자원 관리에 관한 법) 제정 추진
- **(디지털통합지원센터)** 문체부 소속·공공기관의 디지털혁신 추진 및 선제적 서비스 발굴을 위한 컨설팅 지원, 디지털 기술 상담 콜센터 운영

□ 직원 디지털혁신 역량 강화 교육 및 가치 확산 체계 구축

- **(디지털혁신 공모전)** '디지털혁신·문화데이터 활용 공모전' 추진을 통한 디지털·데이터 기반의 다양한 문화정책 및 서비스 발굴·확산
* 공모전 접수(5월~7월) → 선정작 발표(10월) → 시상(11월)
- **(디지털혁신 아카데미)** 업무 수행에 필요한 신기술 이해 및 실습 등을 통해 이해도 제고(총 12회) * 혁신교육(7회), 현장체험(2회), 전문교육(2회), 포럼(1회)

['디지털혁신 거버넌스 구축' 2024년 추진 사업]

단위: 백만원

세부과제명	사업명	'24년 예산	비 고
디지털 사업 전주기 모니터링 및 조정을 위한 전담 조직 (6)	디지털혁신 종합 계획 수립	-	3-9-(2)
	디지털 전환 사업 사전협의	45	
	소속, 공공기관 디지털 전환 수준 평가	49	
	디지털 혁신 정책 연구	60	
	디지털 혁신 컨설팅 지원	100	
	디지털혁신 통합지원센터 운영	-	
디지털혁신 역량 강화 교육 및 가치 확산 체계 구축(3)	문화 디지털 혁신 및 문화데이터 활용 공모전	320	3-9-(3)
	문화 디지털혁신 포럼	50	
	디지털혁신 아카데미 운영	80	
합 계(9개)		704	

한눈에 보는 '2024년 문화 디지털혁신'

새로운 가치를 창조하는 K-컬처 산업

융복합 인재 양성

- 뉴콘텐츠아카데미 150명
- 게임인재원 120명
- 예술산업아카데미 13천명
- 관광미래인재교육 900명

디지털 융복합 지원

- 예술x기술 교육 아트코리아랩
- 해외 진출 지원 플랫폼
- 인공지능 콘텐츠 제작 지원

문화자원 개방

- 국가문헌 디지털화 (86천책)
- 국악교육콘텐츠 개발
- 뉴스콘텐츠 디지털화
- 한국어 말뭉치 7종 구축

빅데이터 개방

- 문화공공데이터 API 20종 개방
- 문화센터국가승인통계확대
- 문화빅데이터 제공기관 등 확대

문화기술연구 (R&D)

- 글로벌 가상공연 핵심 기술 17억
- 인공지능기반안전환경 23억
- 소외계층 문화향유 증진 149억

저작권 보호 강화

- 저작권서비스 혁신 연구 37.2억
- SW저작권 생태계 조성 3.8억
- XR 콘텐츠 저작권 보호, 유통 11.5억

새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처

선제적 서비스

- 문화 정책 수혜 및 공모 포털
- 디지털관광 주민증 지역 확대
- 체육인 복지지원시스템
- 장애예술 창작물 유통 플랫폼

디지털 향유관

- 판소리5바탕 디지털화, 공연제작
- 로봇 등 첨단기술 융합공연 제작
- 공공부문 공연 영상화 100건 제작

제약없는 디지털환경

- 공공도서관 디지털문해력 교육
- 장애인 전자책 뷰어 제작 지원
- 전시 등 수어해설 영상제작

새로운 행정을 구현하는 조직문화

적극행정 안전관리

- 2차 AI-저작권제도개선 워킹그룹
- 사이버 위협 대응 시나리오 확대
- 사이버 위협 처리 자동화를 향상

업무 생산성 제고

- 외신 빅데이터 분석 플랫폼 구축
- 단순 반복 업무 자동화(RPA) 추진

디지털혁신 거버넌스

- 디지털 혁신 협의체 운영
- 디지털혁신통합지원센터 운영

참고 1 2024년 시행계획 추진과제 목록

추진과제		소관부서
전략 1. 새로운 가치를 창조하는 디지털 케이(K)-컬처(51)		
1. 디지털 신기술기반 문화산업 육성(23)		
문화기술 융복합 창의인재 양성 (7)	신기술 콘텐츠 융복합 아카데미 운영	문화산업정책과
	예술산업 아카데미 운영	예술정책과
	게임인재원 운영	게임콘텐츠산업과
	미래형 관광인재 육성	관광산업정책과
	첨단 기술 기반의 차세대 예술인 양성	한국예술종합학교
	무대예술 종사자 직무역량 교육 강화	공연전통예술과
	디지털 마이스(MICE) 전문인력 양성	융합관광산업과
디지털 융복합 기업 육성 (12)	관광기업 혁신바우처 지원	관광산업정책과
	스포츠테크 프로젝트	스포츠산업과
	스포츠산업혁신기반조성(R&D)	스포츠산업과
	모바일 티켓 및 검표·발권시스템 구축 신규	공연전통예술과
	예술×기술 종합지원플랫폼(아트코리아랩) 운영	예술정책과
	케이(K)-콘텐츠 펀드	문화산업정책과
	작가-제작사간 매칭 플랫폼('스토리움')	대중문화산업과
	관광 벤처 기업 발굴 및 지원	관광산업정책과
	인공지능 콘텐츠 제작지원 신규	문화산업정책과
	ICT-음악(뮤직테크) 콘텐츠 지원 신규	대중문화산업과
	온라인 케이(K)-콘텐츠 수집 및 보존 신규	도서관정책기획단 (국립중앙도서관)
신기술 기반 게임콘텐츠 제작지원 신규	게임콘텐츠산업과	
K-컬처 사업 해외 진출 지원 (4)	온라인동영상서비스(OTT) 특화 콘텐츠 제작 지원	방송영상광고과
	출판수출 통합플랫폼(K-book)	출판인쇄도서진흥과
	콘텐츠 수출 통합 지원 서비스 웰콘 고도화	한류지원협력과
	한국문학 유통 플랫폼(KLWAVE)	예술정책과
2. 창작 제작 활성화를 위한 문화자원 개방(20)		
디지털 원천자원 개방 (7)	전세계인의 대상 창작 공모전 플랫폼	대중문화산업과
	디지털문화자원 공동활용 플랫폼 구축	정보화담당관
	전통문화 기반 메타버스 콘텐츠 제작 지원	전통문화과
	도서관 지식정보자원 공유기반 구축	국립중앙도서관

추진과제		소관부서
	자유이용저작물 수집 및 개방	저작권산업과
	공예 디지털 인프라 구축	시각예술디자인과
	현장 맞춤형 융복합 교육용 콘텐츠 개발 신규	국립국악원

인공지능 학습데이터 개방 (5)	한국어 말뭉치 구축	국립국어원
	뉴스 진행 학습데이터 구축	미디어정책과
	AI 메타데이터 생성 신규	미디어정책과
	국악 인공지능 학습데이터 구축 및 활용	국립국악원
	인공지능 씨앗 프로젝트 신규	저작권산업과

빅데이터 개방 (8)	문화데이터 광장	데이터정책팀
	문화센터	데이터정책과
	문화빅데이터 포털	데이터정책팀
	한국관광데이터랩	관광정책과
	영화관 입장권 통합전산망	영상콘텐츠산업과
	도서관 빅데이터 포털	국립중앙도서관
	출판유통통합전산망	출판인쇄독서진흥과
	노후 영상자료 보존복원 인프라 정상화 신규	영상콘텐츠산업과

3. 문화기술 연구개발 확대(8)

신기술 기반 콘텐츠 산업 육성 (6)	글로벌 가상공연 핵심기술 개발	문화산업정책과
	관광서비스 혁신성장 연구개발	관광정책과
	글로벌 문화기술(CT) 전문 인력양성 신규	문화산업정책과
	AI기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술 개발 신규	문화산업정책과
	AI기반 콘텐츠 스토리텔링 기술	정보화담당관
	문화소외계층의 문화향유 증진을 위한 기술개발(R&D)	문화산업정책과

K-컬처 해외 시장 진출 지원(1)	창업기업&신생 중소기업 연구개발 지원	문화산업정책과
------------------------	----------------------	---------

저작권 보호 강화(1)	저작권 보호 및 이용활성화 기술개발	저작권산업과
-----------------	---------------------	--------

전략 2. 새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처(30)

4. 디지털 문화향유 플랫폼 다변화(13)

국민 일상에 다가서는 선제적 서비스 플랫폼 (11)	문화포털(대국민문화정보포털)	정보화담당관
	지역문화통합 정보시스템	지역문화정책과
	한국관광산업 포털	관광정책과
	스포츠클럽종합정보시스템 구축	체육진흥과

추진과제		소관부서
	민간 기록문화 통합 관리시스템 구축	전통문화과
	체육인복지지원시스템 구축 신규	체육정책과
	무장애 관광정보 제공	관광정책과
	문화 디지털서비스 개방 신규	정보화담당관
	디지털 관광 주민증 신규	관광수출전략추진단
	체육계 인권침해 및 스포츠 비리 통합신고 관리시스템	체육정책과
	장애예술인 창작물 유통 플랫폼 구축을 위한 연구 신규	장애인문화예술과

확장가상세계 조성 (2)	메타버스 콘텐츠 제작	문화산업정책과
	기술접목 한국어 학습지원(메타버스 세종학당)	국어정책과

5. 문화시설 맞춤형 융복합 서비스(11)

가상 실감체험서비스 (5)	K-컬처 스퀘어(광화시대)	문화산업정책과
	신기술융합콘텐츠 체험관 운영	국립중앙박물관
	콘텐츠 체험관 조성 신규	문화산업정책과
	국립창극단 홀로그램X판소리5바탕 신규	국립중앙극장
	가상현실 스포츠실 보급 지원	스포츠산업과

관람객 편의 증진을 위한 지능형 서비스(3)	자율주행 문화해설 로봇 서비스	정보화담당관
	로봇 서비스 다종화 개발 및 신기술(생산형 AI 등) 적용 연구	정보화담당관
	미술관 체크인시스템 구축 신규	국립현대미술관

온라인 관람서비스 (3)	실감형 융복합공연 제작	공연전통예술과
	공공부문 공연 영상화	공연전통예술과
	가상융합세계 체험서비스 조성	정보화담당관

6. 소통 이동 제약없는 디지털 문화 환경(6)

수어와 언어 번역을 제공하는 관람환경 (5)	인공지능 기반 음성합성 기술 적용 및 신규 언어 추가	정보화담당관
	수어와 언어 번역을 제공하는 관람환경	국어정책과
	시청각 장애인 정보 접근성 강화	정보화담당관
	이용장벽 없는 스마트 전시관 구축	국립중앙박물관
	장애인 접근성 뷰어 개발 지원 신규	출판인쇄독서진흥과

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

추진과제		소관부서
교육(1)		

전략 3. 새로운 행정을 구현하는 조직문화(17)

7. 디지털 적극행정과 안전문화 조성(3)

신산업 대응 제도 개선(1)	AI-저작권법 제도개선 워킹그룹 운영	저작권정책과
사이버 안전 강화 (2)	자동화 기반 '지능형 차세대 사이버 보안관제 시스템' 고도화	정보화담당관
	문화 디지털 자산의 안전관리	정보화담당관

8. 효율적인 지능형 업무 환경 조성(5)

지능형 업무환경 조성(3)	AI 기반 외신 빅데이터 분석 플랫폼 구축 신규	해외뉴스분석팀
	한국콘텐츠진흥원 통합정보시스템 구축 신규	문화산업정책과
	인공지능 기반 행정 효율화	정보화담당관
업무자동화(1)	단순반복업무 해소 RPA구축 확대	정보화담당관
데이터 활용 문화행정 활성화(1)	문화빅데이터 분석.활용 기반 확대	데이터정책팀

9. 디지털혁신 거버넌스 구축(9)

전담조직 운영 (6)	디지털 혁신 종합 계획 수립	정보화담당관
	디지털 전환 사업 사전협의	정보화담당관
	소속, 공공기관 디지털 전환 수준 평가	정보화담당관
	디지털 혁신 정책연구	정보화담당관
	디지털 사업 기획 컨설팅 지원	정보화담당관
	디지털혁신 통합지원센터 운영	정보화담당관
디지털 역량 강화 및 가치 확산 (3)	문화 디지털 혁신 우수사례 및 아이디어 공모전	정보화담당관
	문화 디지털 혁신 포럼	정보화담당관
	디지털 혁신 아카데미 운영	정보화담당관

참고 2 인공지능 관련 과제 현황

(단위: 백만원)

세부과제명	사업명	'24년 예산	비고
전략 1. 새로운 가치를 창조하는 K-컬처 산업 (11개)	인공지능 콘텐츠 제작지원 신규	9,200	
	ICT-음악(뮤직테크) 콘텐츠 지원 신규	2,700	
	신기술 기반 게임콘텐츠 제작지원 신규	2,500	
	현장 맞춤형 융복합 국악교육 콘텐츠 개발 신규	650	
	한국어 말뭉치 구축	13,215	
	뉴스 진행 학습데이터 구축	4,663	
	인공지능 메타데이터 생성 신규	1,000	
	국악 인공지능 학습데이터 구축 및 활용	200	
	인공지능 씨앗 프로젝트 신규	600	
	인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술 개발 신규	2,300	
	인공지능 기반 콘텐츠 스토리텔링 기술	1,040	
전략 2. 새로운 경험을 주는 디지털 K-컬처(1개)	콘텐츠 체험관 조성 신규	3,000	
전략 3. 새로운 행정을 만드는 디지털 문화행정 (3개)	인공지능-저작권법 제도개선 워킹그룹 운영	-	
	인공지능 기반 외신 빅데이터 분석 플랫폼 구축 신규	1,646	
	인공지능 기반 행정 효율화	-	
합계(15개 과제)		42,714	

참고 3 국정과제 현황 ('24년 시행계획 기준)

(단위: 백만원)

국정과제	사업명	'24년 예산	비고
56. 일상이 풍요로워지는 보편적 문화복지 실현 (15개)	무대예술 종사자 직무역량 교육 강화	1,730	
	모바일티켓 및 검표·발권시스템 구축	458	
	작가-제작사간 매칭 플랫폼	956	
	현장맞춤형 융복합 국악교육콘텐츠 개발	650	
	신기술 기반 게임콘텐츠 제작지원	4,000	
	전세계인의 대상 창작 공모전 플랫폼	900	
	대한민국대표 종합 문화정보 포털 구축	350	
	기술접목 한국어 학습지원(메타버스 세종학당)	840	
	문화 디지털서비스 개방	-	
	국립창극단 홀로그램X판소리5바탕	180	
	자율주행 문화해설 로봇 서비스	1,548	
	미술관 체크인시스템 구축	500	
	장애인 접근성 뷰어 개발 지원	1,200	
	공예 디지털 인프라 구축	566	
한국어 말뭉치 구축	13,215		
57. 공정하고 사각지대 없는 예술인 지원체계 확립(4개)	예술산업 아카데미 운영	1,900	
	예술×기술 종합지원플랫폼(아트코리아랩) 운영	12,100	
	장애예술인 창작물 유통 플랫폼 구축을 위한 연구	430	
	공공부문 공연 영상화	3,173	
58. K-컬처의 초격차 산업화(21개)	게임인재원 운영	5,360	
	K-콘텐츠 펀드	270,000	
	인공지능 콘텐츠 제작지원	9,200	
	ICT-음악(뮤직테크) 콘텐츠 지원	2,700	
	OTT특화 콘텐츠 제작 지원	34,221	
	콘텐츠 수출 통합 지원 서비스 웰콘 고도화	1,100	
	뉴스 진행 학습데이터	4,663	
	AI 메타데이터 생성	1,000	
	국악 인공지능 학습데이터 구축 및 활용	200	
	출판유통통합전산망	1,400	
	글로벌 가상공연 핵심기술 개발	1,740	
	글로벌 문화기술 전문인력양성	3,602	
	AI기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술 개발	2,300	
	문화소외계층의 문화향유 증진을 위한 기술개발(R&D)	14,872	

	창업기업&신생 중소기업 연구개발 지원	996	
	저작권 보호 및 이용활성화 기술개발	5,252	
	메타버스 콘텐츠 제작	1,865	
	K-컬처 스퀘어	5,400	
	콘텐츠 체험관 조성	3,000	
	AI-저작권법 제도개선 워킹그룹 운영	-	
	한국콘텐츠진흥원 통합정보시스템 구축	450	
60. 모두를 위한 스포츠, 춤추는 스포츠 복지 실현 (6개)	스포츠테크 프로젝트	7,700	
	스포츠산업혁신기반조성(R&D)	2,140	
	스포츠클럽종합정보시스템 구축	4,546	
	체육인복지지원시스템 구축	1,551	
	체육계 인권침해 및 스포츠비리 통합신고관리시스템	700	
	가상현실 스포츠실 보급 지원	1,497	
61. 여행으로 행복한 국민, 관광으로 발전하는 대한민국 (5개)	미래형 관광인재 육성	1,215	
	관광기업 혁신바우처 지원	6,340	
	관광 벤처 기업 발굴 및 지원	11,814	
	무장애 관광 정보 제공	525	
	디지털관광 주민증	3,000	
합계(51개 과제)		455,045	

참고 4

정부 디지털 정책별 과제 현황

('24.1월 기준)

정부 전략	사업명	담당부서	비고
대한민국 디지털전략 (12개 과제)	인터넷 공개데이터 활용 활성화를 위한 저작권법 개선	저작권정책과	
	K-OTT 콘텐츠 펀드 및 OTT 제작지원 강화	방송영상광고과	
	디지털 환경 下 콘텐츠 제작 인프라.인력 확대	방송영상광고과	
	해외거점 활용 글로벌 진출 지원	방송영상광고과	
	메타버스x한류 프로젝트	문화산업정책과	
	메타버스 규제혁신 로드맵2.0 수립 및 윤리원칙 정립	저작권정책과	
	가상융합세계 체험서비스 구축.고도화	정보화담당관	
	AI 기반 로봇 문화해설서비스 제공	정보화담당관	
	한국관광데이터랩 고도화	관광정책과	
	정부보유 문화자원 디지털화.개방	정보화담당관	
	「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 개정	영상콘텐츠산업과	
	메타버스 세종학당 정식 운영	국어정책과	
정보통신 진흥 및 융합 활성화 실행계획 (11개 과제)	인터넷 공개데이터 활용 지원	저작권정책과	
	K-OTT 콘텐츠 펀드 및 OTT 제작지원 강화	방송영상광고과	
	디지털 환경 下 콘텐츠 제작 인프라.인력 확대	방송영상광고과	
	해외거점 활용 글로벌 진출 지원	방송영상광고과	
	메타버스x한류 프로젝트	문화산업정책과	
	메타버스 규제혁신 로드맵2.0 수립 및 윤리원칙 정립	저작권정책과	
	가상융합세계 체험서비스	정보화담당관	
	인공지능기반 로봇 문화해설 서비스	정보화담당관	
	관광 빅데이터플랫폼 구축	관광정책과	
	정부보유 문화자원 디지털화 개방	정보화담당관	
	「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 개정	영상콘텐츠산업과	
지능정보사회 종합계획 (10개 과제)	인터넷 공개데이터 활용 활성화를 위한 저작권법 개선	저작권정책과	
	K-OTT 콘텐츠 펀드 및 OTT 제작지원 강화	방송영상광고과	
	디지털 환경 下 콘텐츠 제작 인프라.인력 확대	방송영상광고과	
	해외거점 활용 글로벌 진출 지원	방송영상광고과	
	메타버스 콘텐츠 제작 지원(메타버스X한류)	문화산업정책과	
	가상융합세계 체험서비스 구축고도화	정보화담당관	
	인공지능기반 로봇 문화해설 서비스	정보화담당관	
	관광 빅데이터플랫폼 구축	관광정책과	
	정부보유 문화자원 디지털화 개방	정보화담당관	
	K-컬처 스퀘어 운영	문화산업정책과	
디플정 실현계획(2개)	문화누리카드	문화정책과	
	국내 관광정보 통합플랫폼 구축 및 민.관 융합서비스 지원	관광정책과	
디플정 실현계획 국민드림(3개)	아트코리아랩	예술정책과	
	한국관광산업포털	관광정책과	
	문화포털	정보화담당관	
전국민 AI 일상화(3개)	지역사회기반 재활운동 서비스 기술개발	스포츠산업과	
	지능형 멀티 문화정보 큐레이팅봇 구축	정보화담당관	
	신기술융합콘텐츠 산업 육성	문화산업정책과	
초거대 AI 경쟁력 강화	한국어 고품질 말뭉치, 응용말뭉치 구축	국립국어원	