

2023

문화 정보화 우수사례집

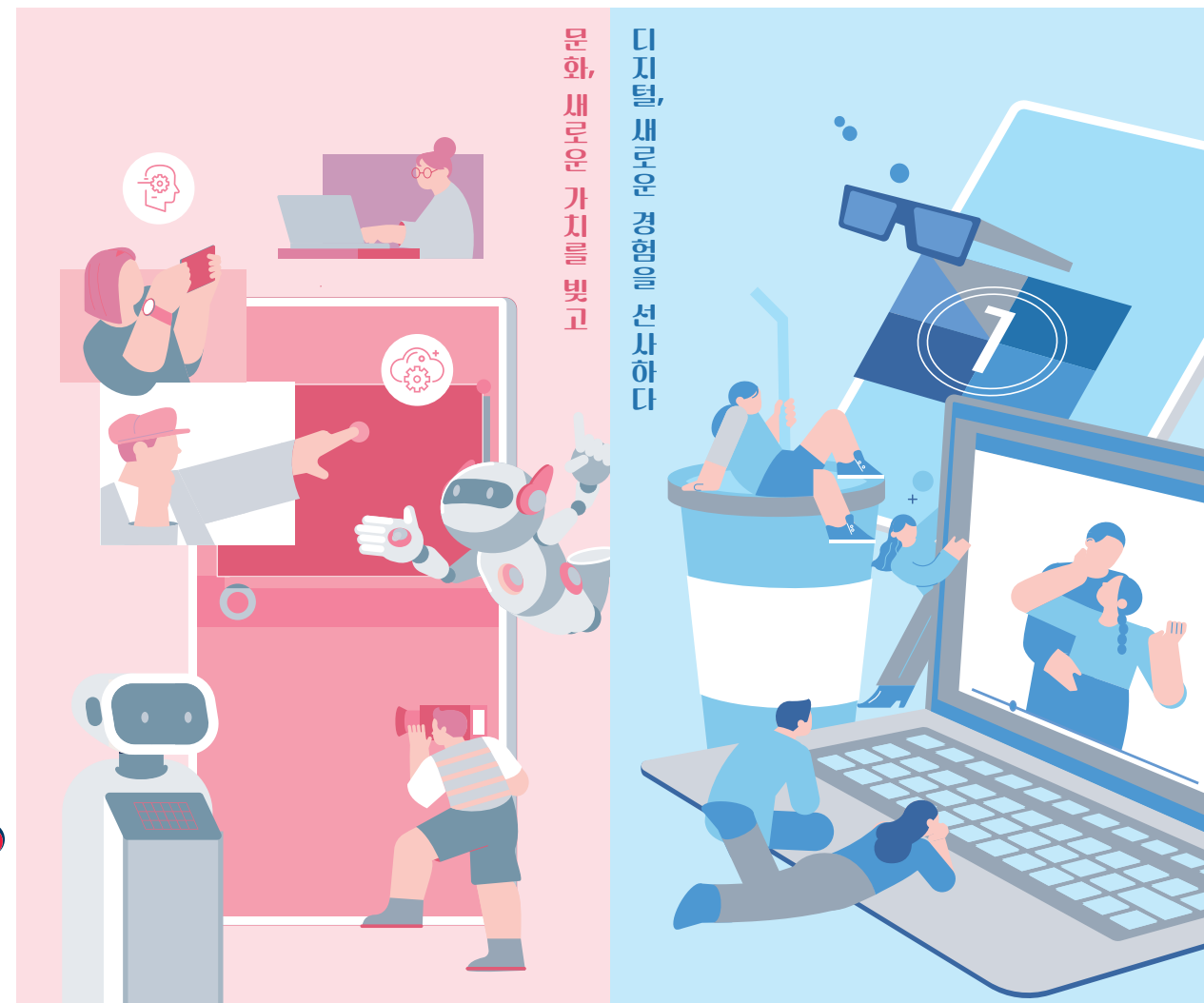
문화 디지털, 새로운 가치와 경험을 선사하다

2023 문화 정보화 우수사례집

문화 디지털, 새로운 가치와 경험을 선사하다

2023 문화 정보화 우수사례집 문화 디지털, 새로운 가치와 경험을 선사하다

문화체육관광부
KCISA 한국문화정보원



문화 정보화 우수사례집

문화 디지털, 새로운 가치와 경험을 선사하다

2023

문화 정보화 우수사례집

문화 디지털, 새로운 가치와 경험을 선사하다

문화, 새로운 가치를 빛고
디지털, 새로운 경험을 선사하다



문화체육관광부

KCISA 한국문화정보원

발간사

안녕하십니까? 2023년도 문화정보화 수준평가위원장 김민용교수입니다.

2023년은 전 세계적으로 디지털 혁신이 가속화되었고, 특히 인공지능(AI)이 문화체육관광 분야에서 큰 혁신과 전환을 이끌어낸 해였습니다.

AI 기술은 더욱 정교해지고 인간과 유사한 시스템으로 진화하여, 문화, 체육, 관광 등 다양한 분야에서 새로운 가치를 창출하고 있습니다. AI 기반 추천 시스템을 통해 개인 맞춤형 문화 콘텐츠를 제공하고, AI 기술과 가상 현실(VR), 증강 현실(AR) 기술이 융합되어 현장에서 더욱 몰입감 있는 문화 체험을 가능하게 하였습니다. 무엇보다도 문화 공공데이터의 개방이 가속화되고 이의 민간 활용 확대로 문화체육관광분야의 새로운 대국민 서비스 경험이 제공되어 우리의 삶을 더욱 풍요롭게 만들었습니다.

앞으로 머지않은 미래에 이러한 디지털 혁신이 더욱 가속 발전할 것으로 기대됩니다.

초연결과 융합을 기반으로 하는 디지털 혁신은 더욱 정교해진 AI기술과 함께 문화체육관광분야에서 새로운 혁신 프레임워크를 제시할 것으로 기대됩니다.

디지털 트윈은 문화유산과 스포츠 경기의 실시간 재현을 가능하게 하여 새로운 체험을 제공하고, 블록체인은 예술품의 소유권과 진품 인증에 투명성과 신뢰성을 더해줍니다. 특히 인공지능은 가깝게는 RPA, 챗GPT 등을 활용해 행정 업무의 효율성을 높일 수 있을 뿐만아니라, 문화체육관광분야 창작의 영역까지도 가능하게 됩니다.

문화체육관광부는 지난 한 해 동안 AI, 실감형 콘텐츠, 메타버스 등 디지털 기술을 문화·체육·관광 분야에 융합, 적용하여 국민들이 보다 체감하고 누릴 수 있도록 각고의 노력을 기울여 왔습니다. 이런 노력의 결과를 방증하는 2023년 문화정보화 우수사례들에서는 디지털 기술을 활용해 새로운 문화 가치를 창조하고 향유하며, 디지털 기반 행정을 구현하는 등 새로운 가치와 경험이 있는 디지털 문화 일상을 구현하는 데 역점을 두었습니다. 대부분의 기관들이 '디지털 전환'의 시대적 물결에 부응하고 변환의 가치를 구현하고자 많은 노력을 하고 있음을 확인할 수 있었습니다.

본 문화정보화 우수사례집에 소개된 문화정보화 사례들은, 디지털 기술을 활용해 각 기관들의 미션과 비전이 얼마나 효과적으로 달성되었는지, 얼마나 독창적이고 창의적인지 등을 기준으로 상대적으로 우수하다고 평가되어 엄선된 사례들입니다.

2023년 문화정보화 우수사례집을 통해 기관들 간 우수사례들을 공유하고, 전파함으로써 디지털 전환에 대해 필요성과 잠재력을 살펴 볼 수 있었으면 좋겠습니다.

앞으로 문화·체육·관광분야의 혁신적이고, 선도적인 디지털 전환을 이루는데 귀중한 밑거름이 될 수 있기를 바랍니다.

마지막으로, 우수사례집 지면의 한계로 다양한 좋은 사례들을 모두 소개하지 못한 안타까움을 표하며, 각 기관에서 문화정보화 발전에 묵묵히 노력해 주고 계시는 모든 분들께 진심 어린 응원과 격려를 아끼지 않습니다.

감사합니다.



006 1부 문화정보화 우수사례

008 1장 새로운 가치를 창조하는 K-컬처산업

- 010 한국영상자료원 영상 콘텐츠 고품질 시각효과(VFX) 거래·공유 플랫폼 구축
- 015 한국문화정보원 문화기반 가상융합세계 기반조성(디지털 문화자원 공동활용플랫폼)
- 020 한국체육산업개발 국민을 위한 공공데이터 개방 및 이용활성화
- 023 한국언론진흥재단 생성형 AI 기술을 활용한 미디어 서비스 혁신 선도
- 026 국립국어원 국립국어원 말뭉치 구축·개방 및 인공지능 언어능력 평가(모두의 말뭉치, 인공지능 말뭉)
- 029 국립중앙도서관 인공지능 기반 개방형 한문 고서 번역 및 해석 지원 기술 개발
- 033 한국정책방송원 공공데이터 품질관리를 통한 개방 및 민간이용 활성화
- 034 국제방송교류재단 네트워크(IP) 기반 제작 시스템 혁신
- 036 국제방송교류재단 AI 기반 뉴스 시스템 혁신(AI 앵커 및 AI 프롬프트)
- 038 영화진흥위원회 공공 문화데이터 개방을 통한 민간 활용 확대
- 042 한국출판문화산업진흥원 통합전산망 메타 데이터를 활용한 데이터 표준화 사례
- 046 한국출판문화산업진흥원 출판전산망 도서정보, 판매통계 등을 활용한 데이터 개방 및 활용
- 049 한국언론진흥재단 생성형AI 활용 모듈 고도화를 통한 언론사 디지털플랫폼 전환(DX) 지원
- 051 한국문화관광연구원 공공데이터를 활용한 문화관광콘텐츠 분야 데이터 MAP 구축
- 052 예술경영지원센터 공연예술통합전산망 운영

054 2장 새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처

- 056 예술의전당 예술의전당 공연영상 플랫폼 <DIGITAL STAGE>
- 060 국립중앙도서관 국립중앙도서관 특화형 실감콘텐츠 개발 및 보급
- 063 대한체육회 비트코인의 암호화 기술을 전국체육대회 상장과 증명서 발급에 적용
- 071 한국공예디자인문화진흥원 전통생활문화콘텐츠 제작 및 확산(전통생활문화 메타버스)
- 076 세종학당재단 메타버스 세종학당 운영 및 콘텐츠 확대
- 079 한국문화정보원 원격 접속 문화해설 로봇
- 081 한국콘텐츠진흥원 신기술 체험거점 운영을 통한 문화향유 저변 확대
- 085 국립박물관문화재단 3D프린팅을 활용한 박물관 상품 발굴

- 086 한국관광공사 관광(TOUR)이 원하는 모든 것(A2Z), B2B 협업 서비스 투어라즈로 완성하다
- 088 한국콘텐츠진흥원 시각장애인 대상 OTT 화면해설 방송 서비스
- 091 국립중앙박물관 실내 AR 내비게이션 기반 '국립중앙박물관 전시안내앱'
- 092 국립국어원 한국수어 보급을 위한 새로운 수어 사전 편찬(한국수어누리사전)
- 094 한국저작권위원회 장애인 학습지원시스템 구축
- 096 국민체육진흥공단 공공과 민간의 협업을 통한 대국민 공공서비스 제공
- 099 대한장애인체육회 장애인체육인 취업지원 협력을 위한 연계 시스템 구축
- 101 한국영상자료원 한국고전영화 초고화질(4K) 복원작 및 숏폼 콘텐츠 신규 서비스
- 104 한국문화정보원 문화포털 통합서비스 확대(문화자료관 등)
- 107 국립어린이청소년도서관 가상현실 독서문화 콘텐츠 '체험형 동화구연' 제작 보급

110 3장 새로운 행정을 구현하는 조직문화

- 112 한국저작권보호원 저작권 침해 종합대응시스템 구축(2단계)
- 117 그랜드코리아레저 GKL 모바일 플랫폼과 공공데이터 연계를 통한 업무 프로세스 디지털화
- 118 한국문화관광연구원 데이터 분석용 컴퓨터 인프라 「데이터분석플랫폼 운영」
- 119 국립중앙극장 2023년 국립극장 공연예술자료 개방 확대 및 신기술융합콘텐츠 개발
- 122 국립현대미술관 빅데이터 기반 전시관 통합관리시스템 구축
- 123 국립장애인도서관 클라우드 네이티브 기반의 「(가칭)국립장애인도서관 정보서비스센터」 구축 추진
- 124 국민체육진흥공단 효율적 디지털혁신(DX) 경영 추진

126 2부 문화정보화 수준평가 및 우수사례 발굴체계

- 128 1. 추진배경 및 필요성
- 128 2. 추진경과
- 129 3. 추진체계
- 129 4. 문화정보화 우수사례 심사

2023 문화 정보화 우수사례집

문화 디지털,
새로운 가치와 경험을 선사하다



1부

문화정보화 우수사례

1

1장

새로운 가치를 창조하는 K-컬처산업

한국영상자료원
한국문화정보원
한국체육산업개발
한국언론진흥재단
국립국어원

국립중앙도서관
한국정책방송원
국제방송교류재단
국제방송교류재단
영화진흥위원회
한국출판문화산업진흥원
한국출판문화산업진흥원
한국언론진흥재단
한국문화관광연구원
예술경영지원센터

영상 콘텐츠 고품질 시각효과(VFX) 거래·공유 플랫폼 구축
문화기반 가상융합세계 기반조성(디지털 문화자원 공동활용플랫폼)
국민을 위한 공공데이터 개방 및 이용활성화
생성형 AI 기술을 활용한 미디어 서비스 혁신 선도
국립국어원 말뭉치 구축·개방 및 인공지능 언어능력 평가
(모두의 말뭉치, 인공지능 말뭉치)
인공지능 기반 개방형 한문 고서 번역 및 해석 지원 기술 개발
공공데이터 품질관리를 통한 개방 및 민간이용 활성화
네트워크(IP) 기반 제작 시스템 혁신
AI 기반 뉴스 시스템 혁신(AI 앵커 및 AI 프롬프트)
공공 문화데이터 개방을 통한 민간 활용 확대
통합전산망 메타 데이터를 활용한 데이터 표준화 사례
출판전산망 도서정보, 판매통계 등을 활용한 데이터 개방 및 활용
생성형AI 활용 모듈 고도화를 통한 언론사 디지털플랫폼 전환(DX) 지원
공공데이터를 활용한 문화관광콘텐츠 분야 데이터 MAP 구축
공연예술통합전산망 운영



한국영상자료원

영상 콘텐츠 고품질 시각효과(VFX) 거래·공유 플랫폼 구축



추진배경 및 필요성

- 영상 콘텐츠에 폭넓게 활용 중인 소스데이터(디지털 에셋(asset) 등)를 새로운 영상자료로 인식, 아카이빙 사업 개시 (2022년~)
- 활용성이 높은 소스데이터를 선별, 재가공하여 공유 플랫폼 구축 및 탑재, 관련 산업계에서 효율적 활용 도모
 - 에셋 공유 시스템이 없어 유사 에셋 제작 시 고비용, 많은 시간 소요
 - 에셋 공유 플랫폼은 한국문화정보원 플랫폼 등 국내외 여럿 있으나 라이브 액션 영상에 사용될 수 있는 고품질, 한국적 특성을 보유한 에셋 마켓은 아직 초기 단계

추진목적

- 디지털 제작 환경으로 빠르게 변화하고 있는 영상산업에 대응하기 위한 새로운 유형의 영상자료 수집·공유
- 아카이빙 사업을 단순 수집·보존에 국한하지 않고 적극적 활용 기반 구축까지 확장하여 영상자료의 대국민 서비스 실현
- 불필요한 제작비 절감 및 양질의 영화 제작을 위한 디지털 자료 공동 활용 환경 조성

추진내용

- 소스데이터 공유 플랫폼 구축**
 - 플랫폼 명: i.AM incredible Asset Market (<https://asset.kmdb.or.kr/>)
 - 전문가 대상 사전 수요조사
 - 대상: VFX 업계 실무자 35명
 - 주요 내용: (현 문제점) 다양성 부족, 저품질, 에셋의 응용 활용도 낮음 (공유 희망 에셋) 문화유산 에셋, 훼손 및 멸실을 대비한 에셋, 공개가 제한되었거나 장소 섭외가 어려운 공간 대상의 실측 데이터 및 해당 에셋 (i.AM 플랫폼 용 에셋 제작 의향) 전문가 85.7%가 긍정 답변
 - 자체 개발한 에셋 웹 뷰어를 통해 다양한 방식으로 미리 보기 제공
 - 소스데이터 공유 플랫폼(i.AM) 제작
 - 테마, 컬렉션, 카테고리, 키워드, 유사 에셋 등을 설정하여 다양한 방법으로 소스데이터 및 에셋 검색과 접근이 가능토록 함
 - VFX List 메뉴 하위에 '캐릭터' 등 가장 많이 활용되는 5개의 카테고리를 설정해 소스데이터 및 에셋 제공 (※아래 에셋 카테고리 참고)
 - 자체 개발한 에셋 웹 뷰어를 통해 다양한 방식으로 미리 보기 제공
- * 에셋 웹 뷰어: 이미지, 3D show, 동영상, 텐테이블 방식 제공
- * 3D show 방식: 와이어 프레임, 텍스처 적용, 조명 광도 세기, 조명 컬러, 조명 방향 등을 설정하여 에셋을 미리 보길 수 있음
- 국영문 페이지를 운영하여 해외에서도 한국 특성을 보유한 에셋 필요 시 거래 가능

* 해외 거래 기능은 2024년 구축 예정

- 거래 정책 및 수익 모델 설계

- (유통 모델) ①플랫폼 퍼블리싱: 에셋 소개 및 메타 데이터 제공, 추후 거래 협의 ②거래 중개: 고가 및 대형 에셋의 경우 플랫폼을 통해 소비자와 생산자를 연결. 소비자는 생산자로부터 직접 구매. ③이용자 다운로드 결제: 이용자가 직접 에셋 구매 및 다운로드

* 위의 모든 유통 모델은 VFX 생산자와 소비자 간 에셋 선순환을 위해 설계됨

- (에셋 사용권 모델) ①유료, 무료 ②상업용, 비상업용 ③개인 사용권, 기업 사용권 등으로 분류. 동일 에셋이라도 개인 사용권과 기업 사용권의 가격 차별화를 하여 개인은 저렴한 비용으로 이용 추진

* 에셋 사용권에 대해 고지하고 사용자에게 해당 라이선스에 준하여 사용할 것을 명시. 이후 플랫폼에서는 책임을 지지 않는 방향 (법률자문 결과)

* 본 정책은 다양한 사용 목적을 제시함으로써 보다 다양한 고객 활용 확대

- 소스데이터, 에셋 재가공 및 서비스 (100여 건)**

- 아카이빙 에셋 중 선별하여 응용 활용이 가능하도록 재가공
 - 아카이브 가치, 활용 가치, 문화 유산적 가치 등 자체 선별 기준 설정
- i.AM 플랫폼 에셋 카테고리 및 대표 이미지

카테고리	내용	** 대표 이미지 (텍스처, 와이어)
CHAR	캐릭터 에셋 상어**, 이순신 장군	
PROP	사물 에셋 교통기관(자동차, 버스, 기차), 빌딩, 다리, 네온간판**, 칼, 도끼, 조선시대 군함, 어선, 향만 컨테이너 등	
ENV	환경 에셋 화염사 사찰, 축구장, 풋살 경기장**(영화 <드림>에 사용된 에셋)	
FX	이펙트 거친 파도**	
DRIVING PLATE	버추얼 스튜디오 LED월 소스 (도로 주행) 서울 종로구 시청-광화문**, 서울 강남구 강남대로 등	

※ 플랫폼 내 서비스될 에셋은 매년 150여 건 지속 추가 (아카이빙 사업과 병행)

- 소스데이터 공유 플랫폼 사업을 위한 전산 인프라 고도화 및 보안 강화**

- 전산실 인프라의 가상화를 통한 프라이빗 클라우드 환경 구축, 백업 솔루션 도입, 네트워크 보안 문제 개선을 위한 zone 분리 → 소스데이터 보안 강화

실적 및 성과

- **실사 영화에 활용될 수 있는 고품질, 고해상도 에셋 및 한국문화에 특화된 어셋을 제공하는 유일한 플랫폼 구축**
 - 매년 활용도가 높은 에셋을 선별, 신규 등록함으로써 국내뿐 아니라 해외에서도 한국에 특화된 에셋을 찾는 경우 양질의 콘텐츠 제공 가능
- **아카이빙된 영상자료(소스데이터 및 에셋)를 적극 공유하여 산업계 활용**
 - 소스데이터 및 에셋을 기증한 제작사는 플랫폼 판매를 통해 부가 수익을 창출할 수 있으며, 플랫폼을 통해 에셋을 구입한 제작사 및 개인은 효율적으로 영상 콘텐츠를 제작할 수 있음
 - 아카이빙된 영상자료의 적극 활용을 통해 산업계의 선순환 기반 마련
- **향후 일정**

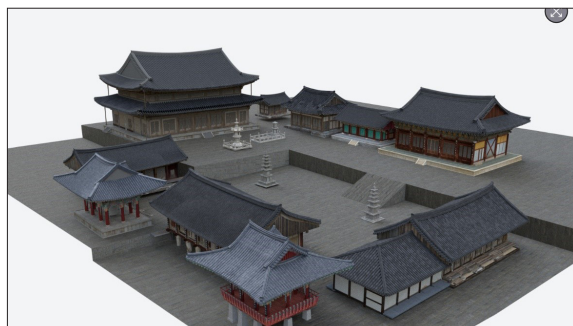
구분	2024년				2025년			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
iAM 플랫폼 구축 완료								
iAM 플랫폼 시범운영 ① (리미티드 오픈)								
iAM 플랫폼 기능 고도화								
에셋 아카이빙(수집) (3차)								
에셋 재가공 및 플랫폼 탑재 (2차)								
iAM 플랫폼 시범운영 ② (퍼블릭 오픈)								
iAM 플랫폼 정식 서비스 개시								
에셋 아카이빙(수집) (4차)								
에셋 재가공 및 플랫폼 탑재 (3차)								

참고자료

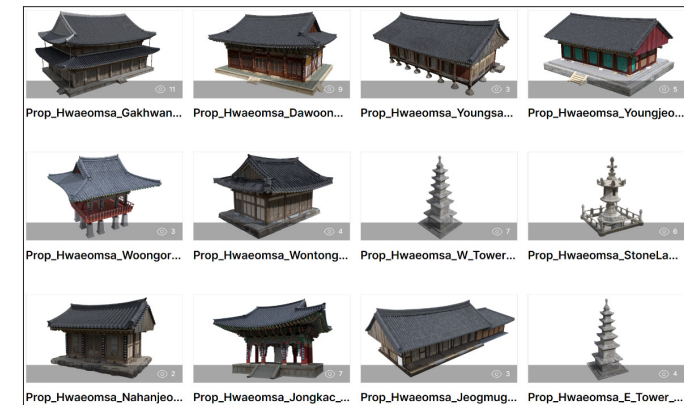
영화에서의 소스데이터 활용 사례



[BP] 화엄사 에셋

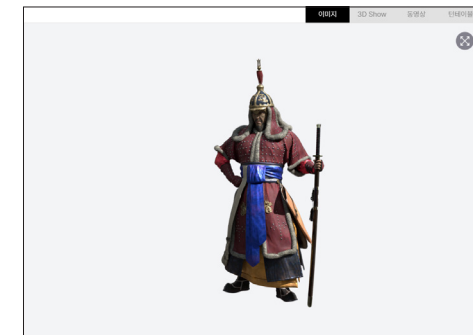


- 화엄사 에셋은 대규모 환경(ENV) 에셋으로 경내 공간이 모두 구현되어 있는 동시에, 각 사찰 건물과 석탑이 사물(Prop) 에셋으로 분리, 모듈화 되어있어 (총 14EA) 자유롭게 응용 가능

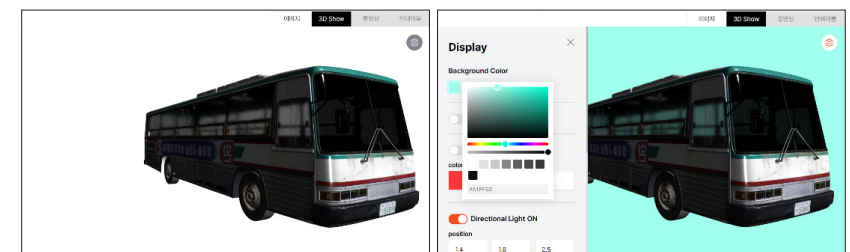


에셋 웹 뷰어①: 이미지 방식

- 에셋을 이미지 보기로 제공하는 가장 단순한 형태

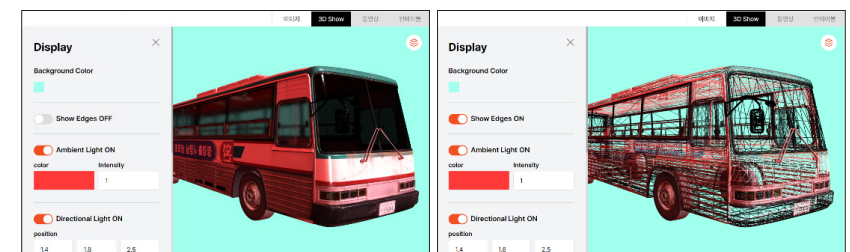


에셋 웹 뷰어②: 3D show 방식 (예시)



↑ 3D show 방식 적용

↑ 배경색 설정

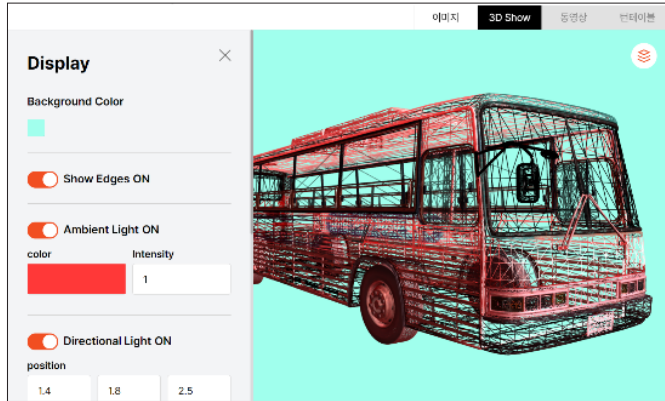


↑ 측면 조명 on 및 색 설정

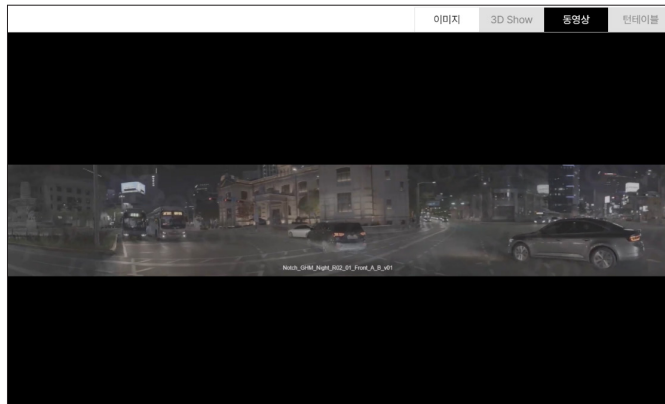
↑ 와이어 프레임 보기

- 에셋을 자유롭게 크기 변형, 회전시키고 조명과 배경 색상 등을 바꿀 수 있으며, 텍스처를 제거하고 와이어 프레임만 확인할 수 있는 등 구매하기 전 상세하게 에셋에 대한 정보를 체험할 수 있도록 함
- 되도록 많은 에셋을 3D show 방식으로 제공하고자 함

• 에셋 웹 뷰어③: 동영상 방식 (예시)



↑ 측면 조명 on 및 색 설정



↑ 드라이빙 플레이트: 서울시 종로구 시청 - 광화문(밤)

- 이펙트나 드라이빙 플레이트와 같은 특정 소스데이터는 동영상 방식 제공

한국문화정보원

문화기반 가상융합세계 기반조성(디지털 문화자원 공동활용플랫폼)

KCISA 한국문화정보원

추진배경 및 필요성

- **(정부 정책)** 국정과제 '11. 모든 데이터가 연결되는 세계 최고의 디지털플랫폼정부 구현'과 연계, 문화체육관광분야 디지털 문화자원의 공동활용을 위해 디지털플랫폼 혁신 생태계 조성 필요
- **(문체부 소속·공공기관 공동활용)** 기 구축 디지털 문화자원을 공동활용플랫폼에 등록 및 품질관리를 통해 디지털 문화자원의 품질 향상 제고, 개별적 관리·저장·보존·활용 중심에서 통합관리·민간활용 중심의 생태계 조성으로 양질의 공공 서비스 제공 기회 확대 필요
- **(산업활용 확대)** 보존·아카이브 중심의 기 구축 디지털 문화자원에 대해 국내외 문화산업 활용 요구 지속 증가에 따라 개방 필요

추진목적

- **(디지털문화자원 공동활용체계 기반 마련)** 문체부, 소속 공공기관 보유 디지털 문화자원의 민간활용을 위한 공동활용플랫폼 구현
- **(산업활용이 가능한 디지털문화자원 선도적 구축)** 다양한 디지털신기술에 활용 가능한 디지털문화자원 선도적 구축으로 창작 및 가치창출 지원

추진내용

1. 디지털문화자원 공동활용 플랫폼 구축

- 문체부 및 타부처, 지자체 보유 디지털문화자원의 통합적 수집·연계·저장·관리를 위한 '디지털 문화자원 공동활용 플랫폼' 구축
 - ① (표준관리체계 수립) 디지털문화자원의 수집·연계·저장·관리체계 및 표준 메타 데이터, 표준 분류체계 수립

디지털 문화자원의 공동활용 플랫폼 설계 주요 내용

등록사용자별 분류체계 고려	문체부, 타부처, 지자체 등 다양한 대상 및 시스템 환경 고려	일반국민 디지털문화자원 접근 편의성 고려
국제표준 고려	수집 데이터 변경사항, 품질 평가 고려	다양한 파일 형식 검색 제공
국내 표준 분류체계 조사 현황	대용량파일(메타버스) 업로드 고려	대용량 파일 다운로드 고려

표준 분류체계 설계	수집·연계·등록·저장체계 설계	검색·조회·활용 체계 설계
문체부 분류체계 포함 설계	DB연계 및 기관별 연계 시스템 구현	미디어 종류별, 형태별, 기관별
데이터유형 특징 고려 설계	직접 등록환경 구축	대용량 및 다중 다운로드 지원

- ② (디지털 문화자원 수집, 연계 및 등록체계 구현) 기관대상 DB연계, API연계 및 직접 등록방식으로 디지털문화자원을 수집, 연계 및 등록체계 구현

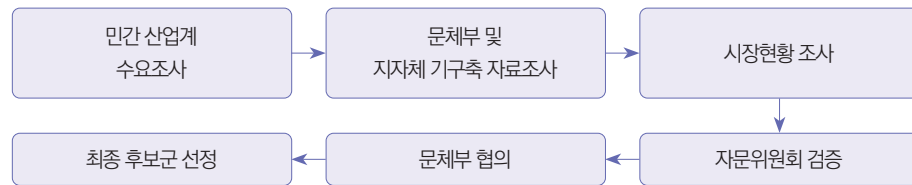
- ③ (기관별 관리 및 아카이브 저장소 기능 구현) 인력, 시스템, 예산이 부족한 문체부 소속 공공기관 대상으로 기관별 디지털 문화자원 관리 및 통합관리 기능 구현
- ④ (3D데이터에셋 뷰어 구현) 문체부 소속 공공기관 중 디지털문화자원 제공시 제공기관도 3D데이터 에셋을 서비스할 수 있도록 통합 뷰어를 개발, 제공

2. 기관 보유 디지털문화자원의 변환, 시범구축 및 산업활용 지원

- 문체부 소속 공공기관이 기구축한 디지털문화자원을 대상으로 산업 활용이 가능하도록 3D데이터 에셋으로 변환 및 커스텀마킹 지원

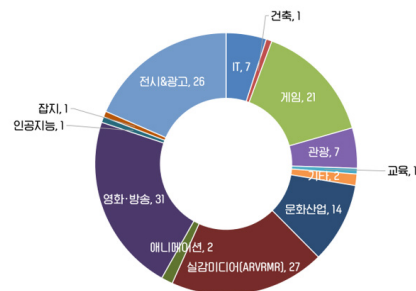
〈3D데이터 에셋 선정 절차 도입 및 선정〉

- ① (수요 파악 프로세스 도입) 디지털 문화자원의 고객인 민간 산업계, 크리에이터, 창업자 등이 필요로 하는 3D데이터 에셋 대상체 선정을 위해 수요자, 공급자, 시장조사 및 선정을 위한 자문위원회 구성 등을 통해 실제 산업에서 필요로 하는 3D 데이터 에셋을 제공하고자 노력



- ② (3D데이터 에셋 선정) 민간 산업계 분야별 맞춤형 3D 데이터 에셋 제작 대상체 파악
- 민간 산업계 종사자를 대상으로 디지털 문화자원 수요조사 실시(23. 8. 11.~8. 23.), 실제 산업 현장에서 필요로 하는 3D데이터 에셋 제작·제공

구분	내용	응답자 산업 종사 분야 (중복 포함)
조사 주제	3D 에셋 대상 시간적 범위 및 의견수렴	영화 방송 31명 실감미디어 27명
조사 기간	2023. 8. 11.~8. 23.	전시광고 26명 게임 21명
응답자수	50명	문화산업 14명 관광 7명
종사 분야	13개 분야	IT 7명 애니메이션 2명 기타 7명



- 문체부 소속 공공기관 기구축 디지털 문화자원 현황 조사하여 민간 산업 활용 가능 대상체 파악

구분	주요내용	조사 결과
조사주제	문체부 디지털문화자원 보유 현황 조사	• 전통건축물: 5,000건 • 인물 자원: 4,200건(이미지), 59건(동영상) • 지형(공간): 170건(이미지) • 의복(모션): 722건(한복), 6건(동영상) • 이동수단: 1건(이미지) • 기타: 160건(3D 데이터 에셋)
조사기간	2023년 9월 15일~9월 25일	
조사대상	문체부 소속 공공기관(48개), 지자체 및 민간(3개)	
조사내용	민간 산업계 수요 11개 항목 디지털 문화자원 보유 현황	

※ (조사결과) 영화·방송, 전시·광고, 실감미디어, 게임, IT, 문화산업 및 관광 등 다양한 업종에서 시대적 배경(조선시대, 1960~1980)으로 활용할 수 있는 3D데이터 에셋 요청

〈3D데이터 에셋 변환 및 시범 구축〉

- ① (수요자 맞춤형 변환) 아카이브 형태의 기구축 문화자원에 대해 3D데이터 에셋으로 변환, 민간 플랫폼에서 편리하게 활용할 수 있도록 변환 지원
- ② (디지털문화자원 시범 구축) 디지털화되지 않은 국민체육진흥공단의 원천자료를 산업 활용할 수 있도록 3D데이터 에셋으로 구축(모델링, PVR, 메트릴리 등 고품질, 표준화)

〈디지털문화자원 산업활용 지원〉

- ① 변환 및 시범 구축한 디지털 문화자원을 유니티, 언리얼 등 3D데이터 마켓에 직접 등록하여 게임, 메타버스 등에 활용할 수 있도록 적극 지원

실적 및 성과

1. 문체부 최초 디지털문화자원 공동활용 플랫폼 구축

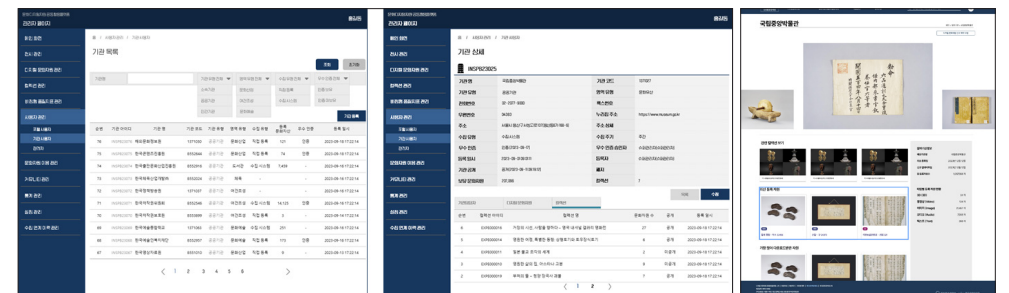
- 디지털문화자원 통합관리 및 산업활용 기반 마련

- 공공 문화체육관광분야에서 보유한 다양한 디지털문화자원의 수집, 연계를 통해 통합관리하고 게임, 영화 등 다양한 산업에 활용하기 위한 개방 체계를 구현한 공동활용 플랫폼



- 시스템이 없는 기관의 디지털문화자원 관리 및 아카이빙 기능

- 정보화 환경이 열악한 문체부 소속 공공기관이 별도의 시스템 구축 없이 개별 디지털 문화자원 관리 기능
- 디지털 아카이빙을 통한 분실, 유실에 따른 국고예산의 비효율적 집행 방지 및 디지털 문화자원 관리 기능 제공으로 통합적·효율적 관리 기반 조성



2. 디지털문화자원 선도적 구축으로 신기술 분야 창작 및 가치창출 여건 마련

- 아카이빙 디지털문화자원의 산업적 활용을 위한 데이터 변환 제시
 - 보유기관의 보존차원의 디지털문화자원 구축으로 산업 활용이 어려운 디지털문화자원에 대해 유니티, 언리얼 등에서 쉽고 편리하게 활용할 수 있도록 데이터 변환 및 서비스 제공

〈디지털 문화자원 변환 지원〉

제공기관	원천 디지털 문화자원	디지털 문화자원 변환
국립중앙박물관	국가 유물, 소품 등	145건
해양박물관	해양관련 소품, 선박 등	191건
합계	-	336건

〈국민체육진흥공단 원천 문화자원(비디지털화) 사례〉

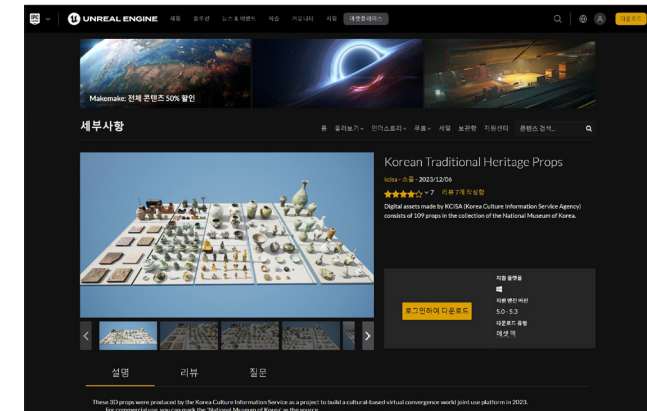


〈국민체육진흥공단 디지털문화자원 구축 지원〉

제공기관	원천 문화자원	디지털 문화자원 구축
국민체육진흥공단	평화의문	240
	핸드볼경기장	235
합계	336건	475

- 민간 플랫폼 등록으로 문화자원 디지털문화자원 민간 활용성 제고

민간 플랫폼	민간 플랫폼 설명	디지털 문화자원 업로드 수
언리얼 (unreal)	최상급(AAA) 게임 개발에 사용될 수 있는 고품질 콘텐츠를 제공하는 것으로 유명	1,287건
유니티 (Unity)	게임 개발에 가장 많이 사용되는 엔진 중 하나, 유니티 엔진은 모바일, PC, 콘솔, VR/AR 등 다양한 플랫폼을 지원	
Adobe Substance	3D 모델링, 텍스처링, 애니메이션을 위한 소프트웨어 및 3D 콘텐츠 라이브러리	협의 중
Sketchfab	3D 모델, 텍스처, 애니메이션 등을 무료로 제공하는 플랫폼으로 2012년에 설립되었으며, 누구나 3D 콘텐츠를 업로드하고 공유	



↑ 국립중앙박물관 디지털문화자원 언리얼 등록사례

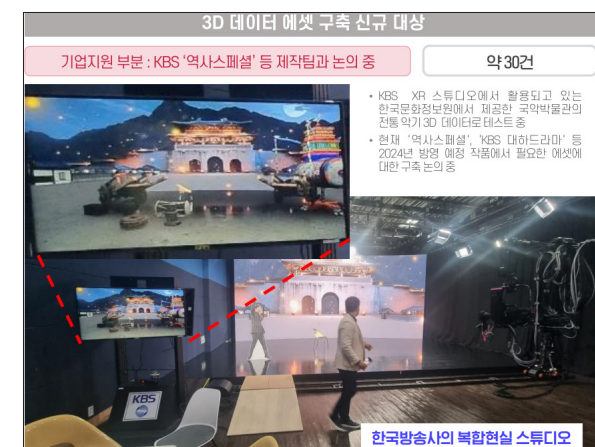
참고자료

- 공동활용플랫폼 가이드 제작 및 홍보
 - (가이드 제작) 지자체 및 타부처 디지털문화자원 공동활용을 위해 행안부의 사전협의 제도 등록 및 가이드 제작, 지원하여 공동활용 플랫폼 인지도 확산
 - (홍보) 문체부 소속 공공기관 48개 기관을 대상으로 공동활용 플랫폼 설명 및 홍보

대상	홍보 대상	홍보 주요내용	시행 일자
행안부 지자체 전부처	행안부 전자정부 사전협의 제도	* 각부처, 기관에서 정보화 사업 추진시 사전협의 단계에서 디지털 문화자원 공동활용 플랫폼 연계를 제도화 * 2024년 전자정부 사전협의의 가이드 제공 및 해당사업의 결과물 등록 권고	2024년 부터~
문체부	2023년 문화정보화 협의회	디지털문화자원 공동활용 플랫폼 설명 문체부 소속공공기관	2023.11.27

사전협의 단계에서 해당 사업 결과물을 플랫폼에 등록 권고, 사업 종료 후 결과물 등록 여부 모니터링 및 공동 활용

- 민간 산업(KBS)과의 협업을 통한 디지털 문화자원 산업 활용
 - 영향 고객인 민간 산업계(KBS, 역사스페셜) 대상으로 맞춤형 3D데이터 에셋 구축 제공 협의 중(30건)
 - 콘텐츠·방송산업 디지털 문화자원(3D 데이터 에셋) 공동활용 사례 발굴



한국체육산업개발

국민을 위한 공공데이터 개방 및 이용활성화

KSPO&CO
한국체육산업개발주식회사

추진배경 및 필요성

정부정책

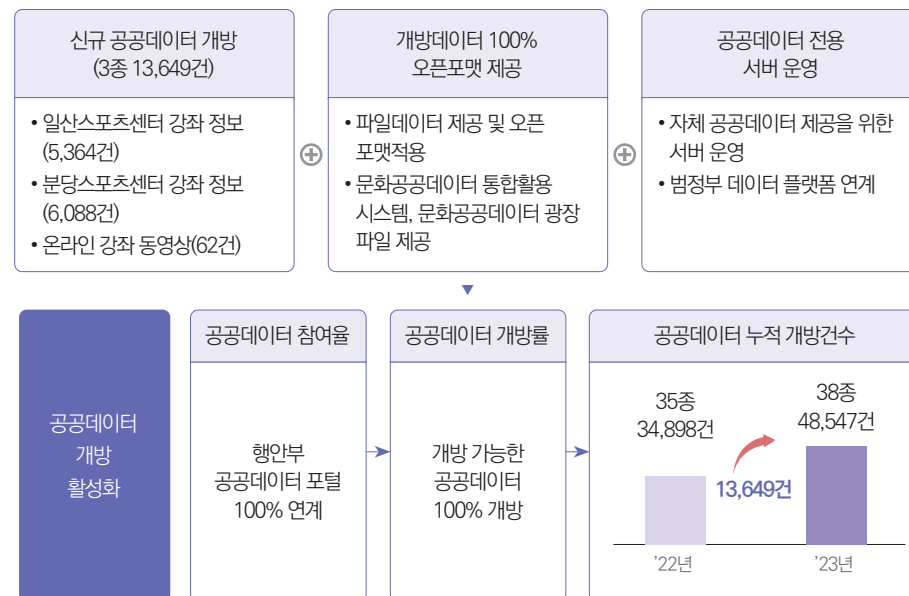
- 관련근거: 「공공데이터의 제공 및 이용활성화에 관한 법률」 제22조(공공데이터 품질관리) 및 시행령 제17조(공공데이터 품질진단·개선)
- (국정과제) 민·관 협력을 통한 디지털 경제 패권국가 실현
 - 민간이 필요로 하는 데이터의 개방 확대, 이용자가 편리하게 검색·활용 가능한 산업기반 조성 등

필요성

- 공공데이터 개방·연계 및 품질 향상, 민간 이용 활성화 촉진 노력 필요
- 공공기관으로서 민간이 활용할 수 있는 데이터 적극 발굴을 통한 대국민 서비스 제고
- 우리 기관에서 생산·수집·활용되는 데이터에 대한 체계적 품질관리 필요
- 데이터 제공에 대한 정확성 및 신뢰도 향상을 통한 대국민 서비스 강화

추진내용

적극적인 공공데이터 개방으로 공공데이터 개방율 100% 달성



체계적인 공공데이터 품질관리 강화로 서비스품질 오류율 'ZERO'화 개선

품질관리 대상	<ul style="list-style-type: none"> • 시스템 : 3개(홈페이지, 회원관리, 통합정보) • 진단건수 : 603건 테이블, 약 11억 7천만건 	추진성과
품질관리 개선 실시	<ul style="list-style-type: none"> • 평가대상 DB별 품질관리 담당자 업무 분장 및 품질관리 협약체 활동 실시 • 오류 데이터 분석·개선을 통한 데이터 오류 처리 완료 • 데이터 표준 관리 절차에 따른 표준 불일치율 최소화 등 	<div>완벽 100%</div> <div>무결점 0%</div> <div>품질 진단 오류율 기준 충족률</div>
품질관리 자가 진단	<ul style="list-style-type: none"> • 범정부 데이터 품질진단 도구(14개 항목) 활용, 결과분석 및 환류 • DB별 품질진단 및 오류율 산출, 데이터 파일 오류율 진단 실시 • 데이터 품질관리 지침에 따른 품질관리 진단 실시 	

대국민 대상 공공데이터 활용 장려를 위한 다양한 활동 실시

공공데이터 활용 경진대회 개최	공공데이터 대국민 수요조사 실시	공공데이터 대국민 교육 [신규]
<ul style="list-style-type: none"> • 대국민 대상 공공데이터 활용 사례 및 아이디어 발굴·포상 <ul style="list-style-type: none"> - 독창성, 구체성, 공익성, 우수성, 실현 가능성 등 5개 항목 심사 • 총 22개 아이디어 접수, 1건 우수상(상장 및 포상금) 시상 	<ul style="list-style-type: none"> • 대국민 및 직원 대상 공공데이터 활용 만족도 및 요구사항 의견 수렴 <ul style="list-style-type: none"> - 공공데이터 이해, 개방 및 이용 활성화 등 10개 항목 조사 • 총 204명 참여, 개방 만족도 66%, 품질수준 65% 만족 등 전년대비 향상 	<ul style="list-style-type: none"> • 대국민 대상 공공데이터 이해도 제고 <ul style="list-style-type: none"> - 공공데이터의 개념과 중요성, 공공데이터 활용 사례 등 교육 - 교육자료 및 동영상 제공 • 총 33명 교육, 85.7% 교육 만족

3D 데이터 실감형 콘텐츠 개방 확대 및 공공데이터 활용도 제고

도입기(2022년)	확산기(2023년)	성숙기('23~)
<div>KSPO DOME 최초 시행</div> <ul style="list-style-type: none"> • 공연장 전체 360° 촬영, 디지털화 <ul style="list-style-type: none"> - 도면을 활용한 실감 콘텐츠 변환 - 관람객 좌석뷰 제공 가능 • 한국문화정보원 3D지원사업 활용 	<div>핸드볼경기장 등 타 시설물 확대</div> <ul style="list-style-type: none"> • 동일 기술 활용한 콘텐츠 구축 <ul style="list-style-type: none"> • SK핸드볼경기장, 우리금융아트홀, 88잔디마당, 수변무대 등 4개소 • 문화체육관광 연구개발사업 협업(한국콘텐츠진흥원 주관) 활용 	<div>자체 서버 구축, 민간 적극 개방</div> <ul style="list-style-type: none"> • KSPO DOME(4월) • 핸드볼경기장 등 4개소(7월) • 콘텐츠 다운로드 등 지속 사용 가능 • 콘텐츠를 활용한 가상무대 구현 가능

〈기사를 근거로 한 답변으로 AI 환각 감소 예시〉

(빅카인즈 AI) 답변 예시	(ChatGPT 3.5) 답변 예시
<p>고조선 건국신화인 빅카인즈 신화에 대해 설명해주세요</p> <p>빅카인즈는 임금자금을 기반으로 최초로 발행한 정보를 제공할 수 있습니다. 답변은 한국언론진흥재단의 공식적인 기사와 관련된 정보에 한하여 제공되는 것이며, 정확하고 신뢰할 수 있습니다.</p> <p>빅카인즈 신화에 대한 정보를 찾을 수 없습니다. 빅카인즈는 뉴스 빅데이터 분석 시스템으로, 뉴스 기사를 토대로 주요 이슈와 사회 현상을 분석하는 도구입니다. 빅카인즈에 대한 자세한 정보를 원하시면 더 알려드릴까요?</p> <p>환각현상 차단</p>	<p>You</p> <p>고조선 건국신화인 빅카인즈 신화에 대해 설명해주세요</p> <p>ChatGPT</p> <p>"빅카인즈 신화"는 대한민국의 한 인터넷 커뮤니티에서 만들어진 가상의 이야기입니다. 이에 약기는 가상의 고조선 시대를 묘사하며, 대한민국의 정치적인 현실을 풍자하거나 비판하기 위해 만들어진 것으로 알려져 있습니다. "빅카인즈"는 한국의 온라인 커뮤니티인 '디시인사이드'에서 생성된 가상의 역사 인물이나 이야기를 지칭하는 용어입니다.</p> <p>환각현상 발생</p>

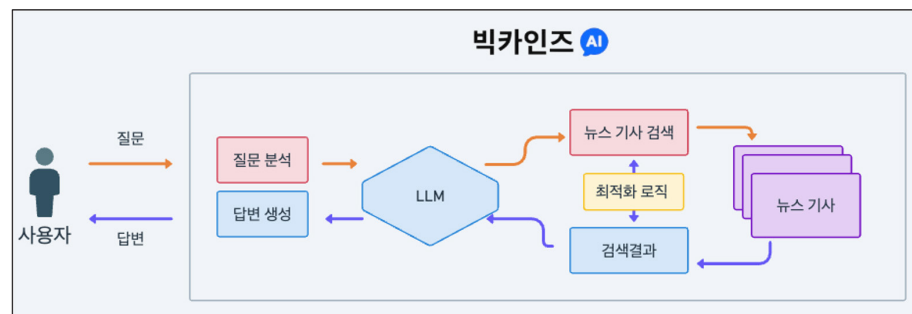
- (언론사 기술공유 및 활용) 특정 언론사 뉴스기사 또는 전체 언론사 뉴스 기사를 근거로 질의·응답이 가능하도록 구현해 언론사가 이를 활용 및 직접 서비스를 구축할 수 있도록 API 제공 가능

성과

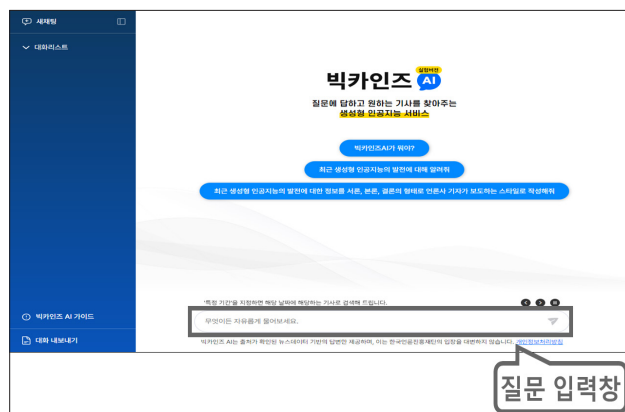
- (빅카인즈 AI 활용 증가) 생성형 AI 기술과 뉴스데이터를 연계한 대화형 질의 응답 서비스의 이용량 및 만족도 증가
 - (이용량 205% 증가) 빅카인즈 AI 이용 건수가 2024년 2월에 서비스 개시 후 2개월 만에 205% 증가(2월 3,003건 → 3월 9,162건)
 - (만족도 75점 달성) 빅카인즈 AI 답변 만족도가 서비스 개시 2개월 만에 4점 상승(2월 71점 → 3월 75점)

참고자료

〈빅카인즈 AI 서비스 흐름도〉



〈빅카인즈 AI 초기 화면〉



〈빅카인즈 AI와 타 생성형 AI 비교〉

구분	빅카인즈 AI	Chat GPT(3.5)	구글 Bard
최신 뉴스기사 검색·요약	• 최신 뉴스기사 검색·요약	• 최신 뉴스기사 검색 불가	• 포털 검색과 연동해 최신 뉴스기사 검색·요약
편향성·선정성·폭력성	• 질문의도 파악, 대답을 회피하거나 뉴스의 평가에 근거해 답변	• 답변회피 또는 중립적 입장 답변, 최신 정보에는 취약	• 가능한 중립적 답변. 선정성, 폭력성 질문에 취약
출처제공	• 답변의 근거가 되는 기사 출처 및 링크 제공	• 출처 및 링크 미제공	• 출처를 제공하나 링크 미제공
수치·데이터 정확성	• 수치 및 데이터 검색, 계산 및 분석 가능	• 수치계산 잘 하나 최신 정보 한계	• 수치계산 잘 하나 복잡한 경우 부정확한 답변
할루시네이션 (환각)	• 빅카인즈 뉴스 기사를 기반으로 환각이 거의 없는 답변	• 최신 정보 한계로 답변을 못하거나 환각 수치 발생	• 존재하지 않는 기사를 허위로 생성하는 등 환각 발생

국립국어원

국립국어원 말뭉치 구축·개방 및 인공지능 언어능력 평가 (모두의 말뭉치, 인공지능 말뭉)



추진배경 및 필요성

- 생성형 인공지능(AI)의 등장 등 급변하는 인공지능 기술 개발 지원을 위한 말뭉치 구축 보급 필요
- 인공지능의 한국어 이해·생성 능력 수준 진단·평가체계 수립 및 과제 개발·운영을 통한 인공지능 언어능력 진단 필요
- 인공지능(AI) 언어모델이 실제계의 한국어를 학습하여 자연스러운 한국어를 사용하도록 다양한 매체와 변인을 고려한 한국어 자료 구축 필요
- 인공지능 분야에서 한국어를 매개로 외국어 및 수어 등으로 소통 확장을 지원하는 병렬 말뭉치 구축 필요

추진목적

- 한국어 정보자원 구축 보급으로 한국어 잘하는 인공지능 연구·개발 및 인공지능과 함께 발전하는 한국 언어문화 환경 마련

추진내용

- 한국어 사용 현실을 반영하는 신문, 일상대화 등 언어 자료 구축 및 한국어 특성 정보를 분석한 고품질 말뭉치 구축
- 언어생활 편의성 제고와 소통 확장을 위한 병렬말뭉치 구축
- 인공지능의 한국어 능력 진단을 위한 과제 개발 및 평가체계 운영(AI말뭉)
- 말뭉치 통합 관리 시스템인 언어정보나눔터(모두의 말뭉치, 인공지능AI말뭉) 고도화·개선

실적 및 성과

- 생성형 인공지능(AI) 등장 등 급변하는 인공지능 기술 개발 지원을 위한 말뭉치 구축 및 공개(누적 62종 공개, '23. 12. 31. 기준)
 - (한국어 고품질 말뭉치 38종) 한국어 사용 현실 반영(일상 대화, 신문 자료 등), 한국어 특성 정보 입력(구문분석, 생략어 복원, 상호 참조 해결 등)
 - (언어생활 편의 및 소통 확장 24종) 한국어-외국어(8개 언어) 병렬 말뭉치(언어별 3종)
- '모두의 말뭉치(<https://kli.korean.go.kr/corpus>)를 통한 말뭉치 보급·활용
 - '모두의 말뭉치' 이용 말뭉치 내려받기 수 28,098건('23. 12. 31. 기준 누적)

이용 목적	인공지능 개발 및 성능 평가	언어 처리 관련 경진대회 참가	교육 및 강의 자료 활용	연구 활용	합계
이용 건수	8,128	1,812	1,586	16,572	28,098

* 하이퍼클로바(네이버), 상담 챗봇 서비스(삼성전자), 민:음(KT), SKT-AI /KoBART(SK텔레콤), 단어추천, 자동 문장 생성(쿠코어소프트), 플리토 아동용 한글 학습 도구(쥬레이븐어스), 플리토 통번역 솔루션, 심심이 대화 서비스 개발 등에 활용됨

- 말뭉치 활용 인공지능 개발 지원을 위한 강의 콘텐츠 개발·공개

번호	강의 제목
1	AI챗봇 윤리 이슈와 대응 사례
2	기계 번역 성능 향상을 위한 말뭉치 구축의 중요성
3	눈으로 보며 듣는 음성 기록 클로바노트
4	모두의 말뭉치 온라인 강좌_1회차_말뭉치 소개 및 파일 신청하기
5	모두의 말뭉치 온라인 강좌_2회차_말뭉치 파일 탐색하기
6	모두의 말뭉치 온라인 강좌 3회차 원시 말뭉치 활용하기
7	모두의 말뭉치 온라인 강좌 4회차 분석 말뭉치 활용하기
8	모두의 말뭉치 온라인 강좌_5회차_일상 대화 말뭉치를 사용한 완전의 부사적 용법 탐색
9	모두의 말뭉치 온라인 강좌_6회차_어휘 의미 분석 말뭉치를 사용한 '먹다'의 출현 환경 탐색

- 공공데이터포털 연계 공개(공공누리 제1유형 대상 국회회의록 말뭉치)

- 인공지능의 한국어 능력 진단을 위한 과제 개발 및 평가체계(AI말뭉) 운영 - 2023년 인공 지능 언어 능력 평가 경진대회 개최(접수 2,596건)

* 대회 기간: 2023.8.21.~2023.10.20.

* 대회 장소: '인공지능 AI 말뭉(<https://kli.korean.go.kr/corpus/sign/login.do>)

* 시상식 2023. 12. 5.(화) 여의도 컨벤션 호텔

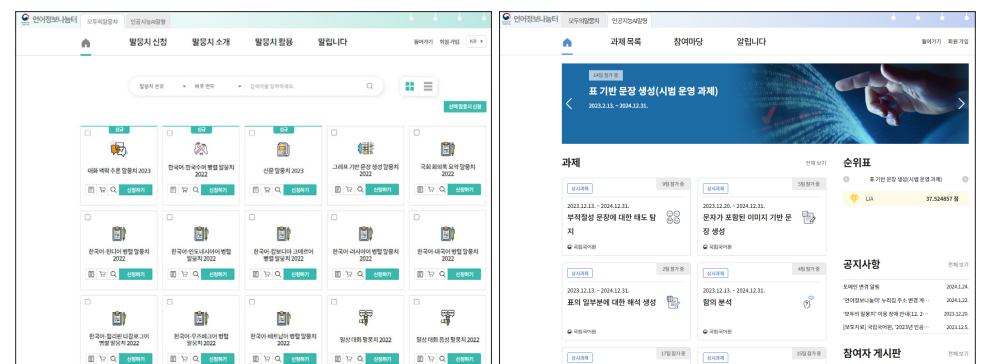
* 과제명: 이야기 완성(빈칸에 알맞은 문장 생성), 감정 분석(텍스트에 대한 화자의 감정 상태 판별)

* 대상(문화체육관광부장관상) 1, 금상(국어원장상) 2, 은상(국어원장상) 2, 동상(국어원장상) 2, 특별상(인싸소프트, 케이티융합기술원)2

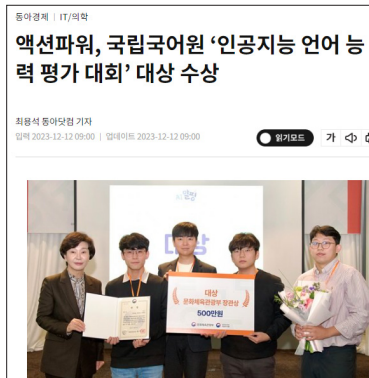
- 인공지능(AI)말뭉 경진대회 연도별 추진 경과

	2021년	2022년	2023년
경진 대회	9월~11월(3개월)	9월~11월(3개월)	8월~12월(4개월)
평가 과제	문법성 판단/판정 의문문/동형이치어 구별/인과 관계 추론 등 4개 과제 종합평가 메타버스상의 경진대회	감성 분석 국내 최초 개발 과제	이야기 완성, 감정 분석 인간평가 도입
참가 수	215명 수상 34명, 7팀	210명 수상 28명, 5팀	325명 수상 14명, 5팀
참가자	학계 및 개인	학계 및 개인	학계, 벤처, 개인 등

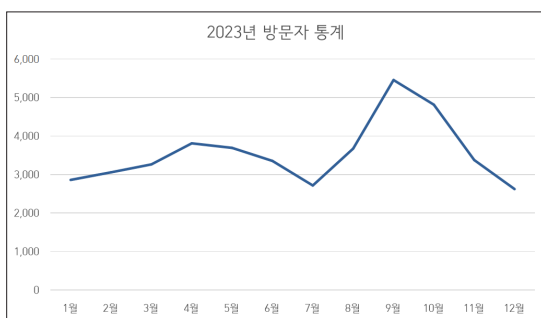
참고자료



↑ 국립국어원 '모두의 말뭉치'(상), 인공지능(AI) 말뭉(하)



↑ 국립국어원 '인공지능의 언어 능력 평가' 관련 언론 보도(상) 및 '모두의 말뭉치' 순위표(리더 보드)(하)



↑ 국립국어원 '모두의 말뭉치' 방문자 현황

2023년 국립국어원 인공 지능 언어 능력 평가: 이야기 완성 과제

과제종류2023.8.21. ~ 2023.10.20.

과제 목록 보기

과제 개요 | 자료 보기 | 순위표(리더보드) | 공지 | 문의 | 참가신청 | 제출관리

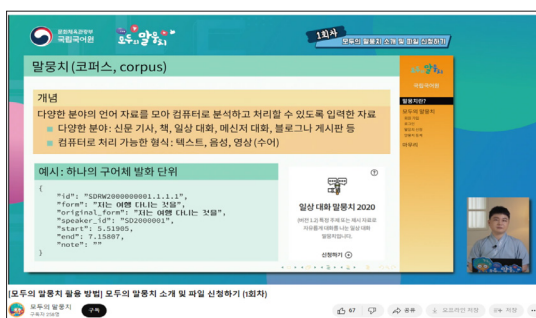
현재 40인

위 데이터 평가일시: 2023.10.18월 21일 17시 33분

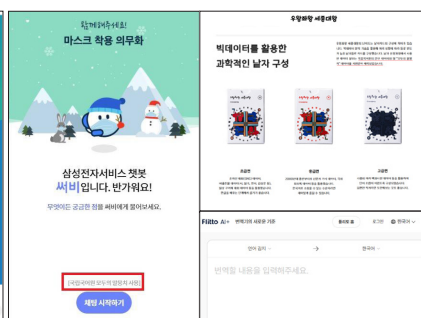
순위	팀명	이명명	평가점수	이야기 완성(평균)			제출 일시	
				ROUGE-1	bleurt	bertscore		
1	말미	mal_v15_3	60.204711	60.204711	47.029723	52.176299	62.425241	2023.10.20 23:55
2	Kcontent	shwep-dick-v15-3	60.187225	60.187225	47.431172	51.528927	62.504286	2023.10.20 23:56
3	MLP_Lab	한문영남의문명들utGo	59.889480	59.889480	46.393851	51.626747	61.452240	2023.10.21 09:09
4	캐논:팅	73139	59.750958	59.750958	46.393851	52.022958	62.047264	2023.10.21 12:00
5	국산전 자면어	리종서	59.750945	59.750945	46.393851	52.022958	62.047264	2023.10.21 22:29



↑ 말뭉치 활용 기업 특별 강연 화면



↑ 말뭉치 활용 방법 강의 화면



↑ 국립국어원 말뭉치 활용 사례

파일데이터 정보		데이터 생성일자	모집년도 및 분기
파일데이터명	문화체육관광부 국립국어원, 국립 토지복 말뭉치 2021_20211231		
분류체계	문화체육관광부 - 문화체육관광부말뭉치	제공기관	문화체육관광부 국립국어원
관리부서명	언어정보국	관리부서 연락처	02-2699-9679
보유근거		수집방법	
데이터의 주기	수시 (1회성 데이터)	자료 목적	자기 목적
데이터원	텍스트	전체 행	1
파일명	JSON	키워드	말뭉치/국립 토지복 말뭉치/모두의 말뭉치
데이터 한계		다운로드(배치크기)	50
등록일	2022-07-25	수정일	2022-07-28
제공형태	가상데이터(대용량데이터/배치/가짜)		
내역	https://www.kor.ac.kr		
설명	2021년 국립국어원 제1회 토지복 말뭉치 구축 사업에 따라 구축된 말뭉치입니다. 2021년부터 2022년까지 국립 토지복 말뭉치로 구축된 말뭉치로 일회 내 한자로 기록된 한자어 사용의 분포를 분석하고, 말뭉치에 대한 분석과 활용에 필요한 자료를 제공합니다.		
기타 유의사항	데이터 내의 개인정보는 사전에 제거되었습니다. 로그인은 후 상환 과정을 거쳐 데이터를 신청할 수 있습니다. 비합법입니다.		
비밀보유유무	유무	비밀유지기간	무제한
이용허락범위	공공기관, 공공기관, 공공기관, 공공기관		

↑ 공공데이터포털 연계 자료

국립중앙도서관

인공지능 기반 개방형 한문 고서 번역 및 해석 지원 기술 개발



추진배경 및 필요성

- 최근 AI(인공지능) 기술의 확산으로 우리의 전통기록 자료인 고문헌 해독을 위해 AI 기술 활용이 대두되고 있으나, 기존 AI기술을 활용한 고문헌 해독에 대해서는 인식률이나, 정확도에서 한계가 있다는 평가
- 고문헌 디지털 이미지와 텍스트 확보, 기초번역을 통한 고문헌의 대중화와 전통소재의 콘텐츠 이용 편의성 제고를 위한 기술 개발 필수적

추진목적

- 한문 고서의 번역/활용 체계의 한계 극복을 위한 고서 한자 인식 기술과 인공지능 기반 자동번역 기술을 개발하고, 클라우드 기반 공동 번역/해석을 지원하는 플랫폼 실증 및 서비스 기술 개발

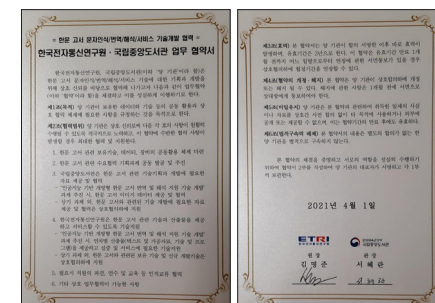
추진내용

〈사업개요〉

- 과제명:** 인공지능 기반 개방형 한문 고서 번역 및 해석 지원 기술 개발
- 수행기간:** 2021. 6. 1.~2023. 12. 31. (2년 7개월)
- 참여기관:** (주관) 한국전자통신연구원, (공동) 한국고전번역원, 전주대 고전학연구소, (주)에이비씨, (재)전라북도 콘텐츠융합진흥원
 - (데이터 개발) 국립중앙도서관, 국회도서관 등 12개 기관
- 과제내용**
 - 고서 번역의 효율성 제고를 위한 인공지능 기반 번역시스템 기술 개발 및 플랫폼 구축
 - 고서 번역결과물 활용 대형 실감 인터랙티브 콘텐츠 제작·설치
- 과제대상:** 신동중국어지능 및 조선한어습득, 여지도서 등

한문 고서 문자인식/번역/해석/서비스 기술개발을 위한 업무협약 체결

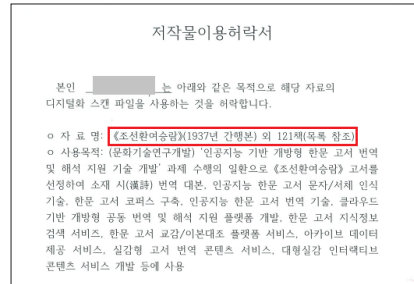
- 협약기관: 한국전자통신연구원
- 일시/장소: '21. 4. 1. / 비대면
- 주요내용
 - 한문 고서 관련 보유기술, 데이터, 장비의 공동활용 체계 마련
 - 한문 고서 관련 수요협력 기획과제 공동 발굴 및 추진
 - (도서관) 자료 및 데이터제공 협력
 - (연구원) 기술지원, 산출물 제공 등



↑ 업무협약서

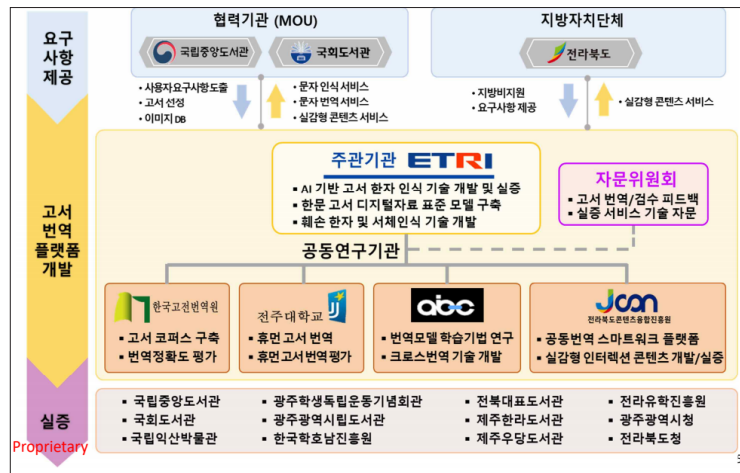
국립중앙도서관 소장자료 저작물 이용허락 및 제공

- 제공기관: 한국전자통신연구원
- 제공내역: 《조선환승여람》(1937년 간행본) 외 121책
- 제공시기: '21. 8월



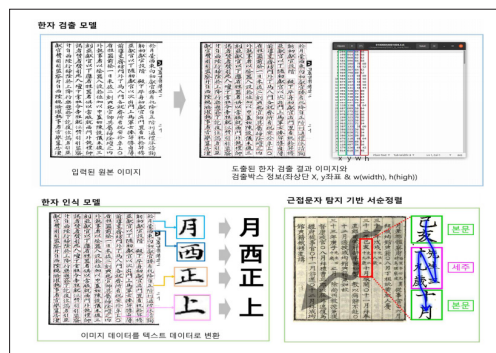
고서번역 기술 개발 및 플랫폼 구축

1. 추진체계



2. 기술개발 내용

- 서체 및 부분 훼손에 따른 한자인식 정확도 향상을 위한 인식 기술 개발
 - 앙상블 N/W 기반 한자 서체 인식 기술
 - 고서 부분 훼손에 따른 AI 검출 및 인식 알고리즘 (CRAFT, R-CNN 등)
 - 부분 훼손된 한자 이미지 부족문제 해결을 위한 훼손 패턴 생성 기술 (Style-GAN 등)
 - 부분적으로 사라진 한자 인식을 위한 손실 영역 재생성 기술 개발
- 한문 고서의 아날로그 자료에 대한 디지털 자료의 표준모델 구축
 - 표준모델 기반 문자 인식 DB 확보(고서 개별한자 인식 DB 50만 건, 이체자 DB 4천 건 구축)
- 이본 대조 지원 기술 개발
 - 개별 한자 이미지와 이미지 비교 알고리즘 및 API
- 교감 대조 지원 기술 개발
 - 개별 한자 이미지와 텍스트 비교 알고리즘 및 AP



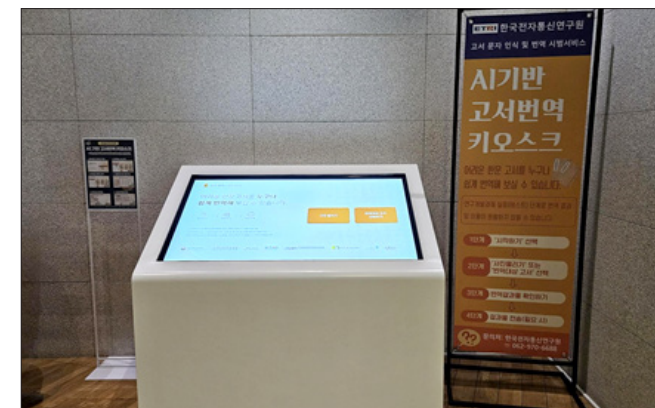
3. 스마트워크 플랫폼 실증 서비스 개발

서비스	번역/해석 플랫폼
대상자	전문가 및 일반인 대상 서비스
실증 방식	<div> <p>〈웹 플랫폼〉</p> </div> <div> <p>〈모바일〉</p> </div> <div> <p>〈키오스크〉</p> </div>
<p>[사용방법] • 고서 이미지 입력(문자인식) • 기준본/이본 교감 대조 • 번역</p> <p>1) 번역 전문가 공동번역/해석 플랫폼과 웹 플랫폼 기반 모바일, 키오스크 서비스</p> <p>2) 고서 인식을 정확도 95%, 코퍼스 17만 건 구축</p> <p>3) 고서 번역모델 코퍼스 174만건 확보</p>	

실적 및 성과




키오스크 설치 및 서비스 실증

- 도서관 방문객(일반인) 대상 문자 인식/번역 체험 키오스크 서비스
- QR코드 연동 모바일 고서 이미지 업로드를 통한 개인소장 고서 인식/번역 체험
- 고서 정보 제공 콘텐츠 및 영상서비스 추가



↑ 국립중앙도서관 키오스크 및 안내 배너

기대효과

<p>기술적 기대효과</p>  <p>신뢰성/편의성/효율성 향상</p>	<ul style="list-style-type: none"> 고서 이미지 데이터 파일의 디지털 변환 가속화 기대 고서번역 정확도 향상 및 번역 업무의 편의성, 효율성 향상 고전문헌 자동 번역 선순환 체계 확보로 번역의 신뢰성 향상
<p>경제적 기대효과</p>  <p>단순노동 업무효율성</p>	<ul style="list-style-type: none"> 단순 노동 비중 감소, 고서 번역기간 단축, 예산절감, 업무 효율성 강화 고서번역을 기반 전통지식정보와 결합된 드라마, 영화, 공연, 게임 등의 다양한 문화콘텐츠 개발 및 산업 확장 기대 디지털 실감 문화/역사 체험 등 다양한 산업분야에 적용하여 신산업 생태계 조성 및 신규 제품/서비스 창출
<p>문화적 기대효과</p>  <p>역사 왜곡 논란으로 바깥 잘 날 없던 조선시대사 2회 만에 폐지</p>	<ul style="list-style-type: none"> 지리지 번역을 통해 확보된 역사고증으로 문화콘텐츠 제작 시 역사왜곡 방지 번역지원 기술을 통해 번역 성과물을 국민에게 신속 공급 및 국가기록유산의 저변 확대 역사문화를 활용한 지역특화 브랜드 가치 제고 및 지역별 인물 스토리 개발

주요 언론 보도 자료

대전MBC(2023.09.21.)	ZDNET Korea(2023.09.21.)
 <p>'한문 고서도 척척' 진화하는 AI 번역</p>	 <p>AI가 고문서 한자 인식해 번역한다</p>

한국정책방송원

공공데이터 품질관리를 통한 개방 및 민간이용 활성화

문화체육관광부
한국정책방송원

추진배경 및 필요성

- KTV 문화데이터의 민간 활용을 위한 데이터 신뢰성 확보 및 활용성 증대 필요

추진목적

- KTV 영상 콘텐츠 개방을 위한 나누리 포털 운영과 대한뉴스, 문화영화 등 정부기록영상의 디지털 자료 변환, 공공데이터 품질개선, SNS 홍보채널을 통한 문화데이터 활용 증대

추진내용

- 국가 자산으로 머무르던 KTV 영상 콘텐츠를 KTV 개방공유형 나누리 포털 서비스를 통해 정부 및 민간 미디어사에게 개방
- KTV 방송콘텐츠의 디지털변환 사업을 통해 SD급 영상자료를 Full HD(1920×1080) 영상으로 변환하여 서비스 품질향상
- KTV 보유 공공데이터 품질개선 및 외부 제공 서비스 확대

실적 및 성과

- KTV 나누리 포털 서비스 운영을 통한 방송콘텐츠 적극 개방
 - (대상) 회원사(106개): 정부부처(58개), 미디어사(44개), 지자체(3), 공공기관(1)
 - 서비스 개시 후 누적 53,926건(용량 47.9TB) 다운로드 완료
- 방송콘텐츠 HD디지털변환 사업을 통해 데이터품질 향상
 - SD급 방송 영상 데이터 9,500여건 고화질화 및 메타 데이터 정비
- 각종 방송 제작, 홍보 등 활용에 따른 부가가치 창출에 기여
 - (방송) 아리랑TV, SBS, 부산MBC, TJB대전방송, JTBC 등 다수
- KTV 보유 공공데이터 개방 확대 및 데이터 품질향상
 - 행정안전부 공공데이터 품질진단 기준에 따른 정비
 - 국가지식정보로 지정된 e-영상역사관 데이터를 국가지식통합플랫폼(디지털집현전)과 연계 (355,710건)
- '23년 문화데이터 개방 우수기관 선정
 - 민간포털(3만건), 문화포털(127만여건):신규연계(375,856건) 등 콘텐츠 제공
 - KTV 뉴스영상물 중앙부처 활용('23년 1.3만건 콘텐츠 제공)
 - '행정안전부 정부24'와 콘텐츠 연계('23년 17,876건 누적 161,643건)
 - SNS채널, OTT 플랫폼을 통한 VOD 시청 서비스 제공
- KTV방송콘텐츠 영상매일(뉴스레터) 서비스 제공
 - 57개 중앙부처 별도 방송 익일 발송(12,227건)
 - 중앙부처 외 소속, 공공, 지자체 194개 기관(6,155건)
- SNS채널을 통한 방송콘텐츠 개방으로 온라인 시청자 확보
 - SNS 누적 조회수 13억회 상회, 구독자 148만여 명



국제방송교류재단

네트워크(IP) 기반 제작 시스템 혁신

arirang

추진배경 및 필요성

- 전통적인 방송 제작 시스템의 한계 극복을 위한 혁신적 접근 필요
- IP기반 기술 노하우(NDI) 및 이전 프로젝트 경험을 활용하여 더 진보된 방송 제작 환경 구축 필요성 인지

추진목적

- MAX(Metaverse, AI, XR) 프로젝트의 일환으로 XR 기술에 중점을 두고 프로젝트 추진
- VP(Virtual Production) 전용 스튜디오 구축을 통해 XR 서비스 제공
- 새로운 방송 제작환경 시험 및 활용 (AI기술 도입)

추진내용

- NDI를 기반으로한 스마트 버추얼 스튜디오 구축 (이전 프로젝트인 스마트 라이브 스튜디오와의 NDI연동)
- VR 실시간 렌더링 기술을 활용한 VP 전용 스마트 스튜디오 구축
- AI 기술과 가상 환경을 결합하는 방송 시도

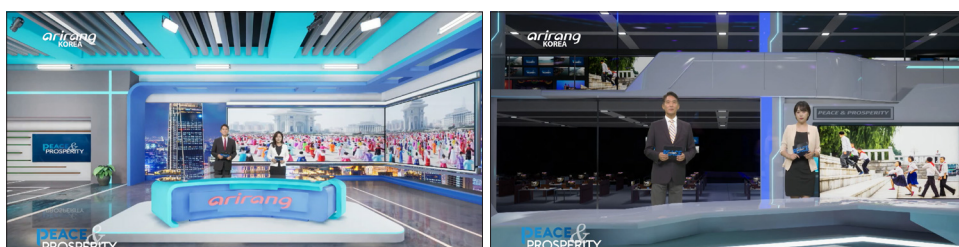
실적 및 성과

- 다양한 프로그램(The Round Table, Peace & Prosperity, Weekly News Highlight, Korea-US Alliance등) 제작을 통해 실제 방송 환경 에서 가상 스튜디오의 성능 및 효율성 검증
- 실시간 AI 얼굴합성 이미징 기술(DeepReal AI)을 도입한 부산엑스포 유치 홍보 프로그램(CODENAME BUSAN)의 라이브 스트리밍 제작 환경 구축 등 성공적 수행

1. 스마트 버추얼 스튜디오 제작 프로그램 자료



↑ The Round Table



↑ Peace & Prosperity

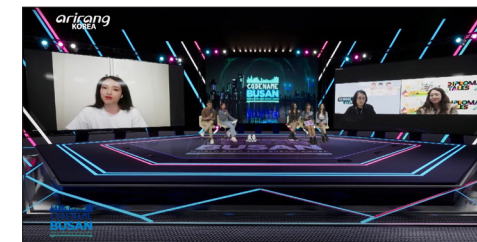


↑ Weekly News Highlight

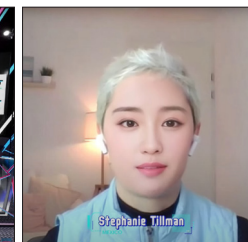


↑ Korea-US Alliance

2. 가상환경과 AI기술 결합 방송 프로그램 자료(CODENAME BUSAN)



↑ 스튜디오 전경



↑ Zoom 참가자1



↑ Zoom 참가자2



↑ 실제 참가자 스튜디오 출연 모습

국제방송교류재단

AI 기반 뉴스 시스템 혁신(AI 앵커 및 AI 프롬프트)

arirang

추진배경 및 필요성

- 뉴스 제작 시스템의 혁신적 개선 필요
- 기존의 인력 의존적 방식 탈피
- 자동화를 통한 효율성 및 방송사고 감소 요구

추진목적

- 뉴스 제작 과정의 자동화 및 효율성 향상을 위해 AI 기술을 활용한 앵커와 프롬프트 시스템을 개발하고 실용화함
 - AI 앵커 : AI휴먼 기술과 이종언어처리 기술을 기반으로 AI 앵커가 진행하는 뉴스 프로그램 런칭
 - AI 프롬프트 : 앵커가 프롬프트의 텍스트를 읽기 시작하면 시가 음성을 인식하여 프롬프트에 있는 원고를 자동으로 넘겨줌으로써 방송 스텝이 하던 단순 업무를 시로 대체

추진내용

- 2023년 01월 AI앵커 및 프롬프트 개발 착수
- 2023년 08월 스마트 버추얼 스튜디오, AI 프롬프트 도입
- 2023년 09월 AI 프롬프트 사용자 교육 실시
- 2023년 10월 AI앵커 사용자 교육 실시
- 2023년 11월 AI 헤드라인 뉴스 런칭

※ 특허 출원 : 프롬프트 AI 어시스턴트 시스템(출원번호: 10-2022-0170469)

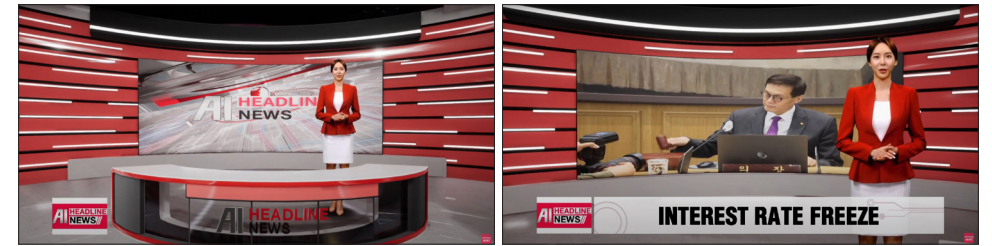
실적 및 성과

- AI 앵커와 AI 프롬프트 개발 및 도입
- 기존 프롬프트 전담 요원의 업무를 시로 대체
- 스마트 버추얼 스튜디오와 AI 프롬프트의 실용화
- AI 기반 헤드라인 뉴스 런칭
- AI 앵커 및 AI 프롬프트를 방송에 적용함으로써 글로벌 미디어 혁신 선도

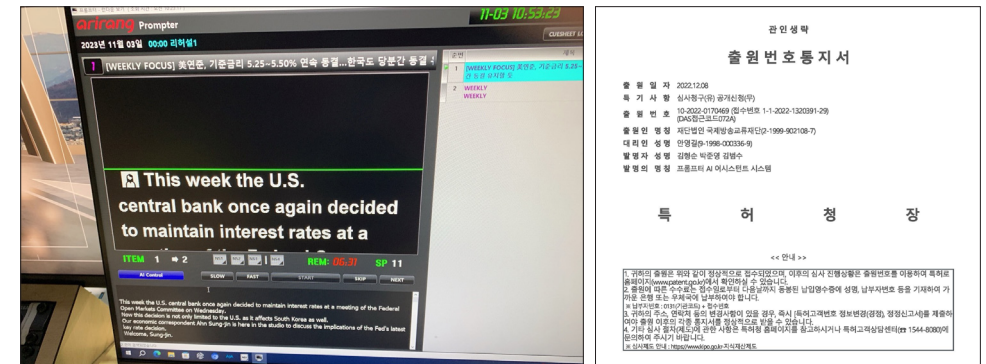
참고자료

1. AI 앵커 프로그램 자료
2. AI 프롬프트 자료
3. 프롬프트 AI 어시스턴트 시스템

1. AI 앵커 프로그램 자료



2. AI 프롬프트 자료



3. 프롬프트 AI 어시스턴트 시스템



영화진흥위원회

공공 문화데이터 개방을 통한 민간 활용 확대

kofic 영화진흥위원회
Korean Film Council

추진배경 및 필요성

- 영화진흥위원회 보유 공공데이터를 통한 활용 및 협업 수요 증가

추진목적

- 영화관입장권통합전산망에서 생산되는 고수요 고가치 공공데이터를 적극적으로 개방하고 제공함으로써, 민간의 창의성 및 혁신적 아이디어와 결합하여 새로운 비즈니스를 창출할 수 있도록 민간이용 활성화 지원을 목적으로 함

추진내용

공공 문화데이터 개방을 통한 민간 활용 확대

박스오피스, 영화, 영화인, 영화사 등 영화관련 데이터의 적극 개방 및 2020년 OPEN API 페이지 개편을 통한 서비스 개선 진행

- 박스오피스, 영화정보 등 주요 공공데이터 민간활용 편의성 제고를 위해 공공데이터 개방확대 서비스 실시(2016년 영화인DB 개방으로 공공데이터 개방완료)
 - 2023년 12월 기준 총 885,657건의 공공데이터 민간 개방 중

공공정보	건수(2023.12)	생성방법	개방여부	비고
박스오피스DB	605,379	연계	개방중(API)	2013년 1월~
영화정보DB	99,096	수집	개방중(API)	2014년 7월~
영화사정보DB	13,117	수집	개방중(API)	2015년 7월~
영화인정보DB	168,065	수집	개방중(API)	2016년 10월~

- 2022년 대비 공공데이터 개방 건수 50,336건(▲) 증가

개방건수(건)			
연도	2021	2022	2023
박스오피스DB	521,112	563,815	605,379
영화정보DB	85,131	93,678	99,096
영화사정보DB	12,658	12,896	13,117
영화인정보DB	159,462	164,932	168,065
합계	778,363	835,321	885,657

- 영화관입장권통합전산망 사이트 웹·모바일 방문자 수 대폭 증가
 - 2022년 대비 웹·모바일 통합 방문자 수 950,484명(▲) 증가
 - 다양한 영화 산업·정보통계 제공을 통한 문화정보 서비스 활용 수준 제고

연도	2021	2022	2023
웹 방문자 수	1,609,140	2,576,980	2,942,996
모바일 방문자 수	1,215,250	2,353,290	2,937,758
합계	2,824,390	4,930,270	5,880,754

기관간 협업을 통한 맞춤형 공공데이터 제공

한국저작권위원회, 영상물등급위원회, NAVER와의 협업을 통한 수요자 관점에서의 데이터 제공 추진

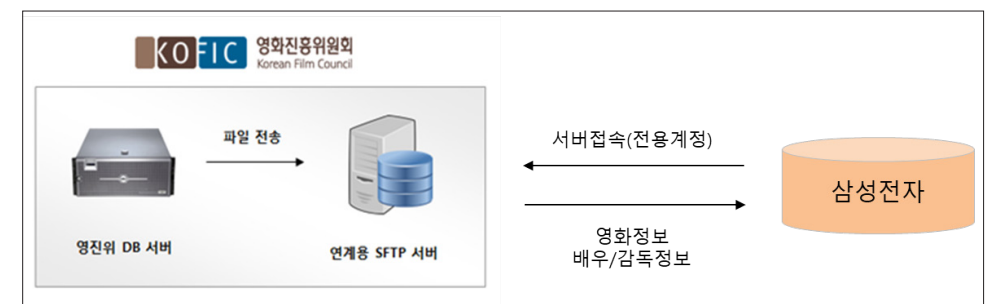
MOU 및 협업을 통한 맞춤형 공공데이터 제공

- (한국저작권위원회) 영화정보 데이터 제공을 위한 MOU 실시('22.9.)
 - 한국저작권위원회 '권리자찾기시스템'에 필요한 영화정보를 제공
 - 영화음악의 원활한 이용을 위한 음악 이용허락계약을 저작권비즈니스지원센터를 통해 지원
 - 영화산업계의 저작권 인식제고를 위한 저작권 교육을 지원
- (영상물등급위원회) 영화정보 데이터 협업 실시('22.10.)
 - KOBIS 영화정보 내 영등위 관람등급 및 리뉴얼된 내용정보표시항목 제공
 - 등급분류번호를 통한 영진위 보유 영화정보 데이터 연계
- (NAVER) 영화인정보 연계 제공 협업 실시('22.11.)
 - 네이버 영화인정보에 영진위 작품참여내역 API를 연계 지원
 - 박스오피스, 영화정보 뿐만 아니라 영화인 필모그래피 또한 영진위 API를 통해 노출 시작

실적 및 성과

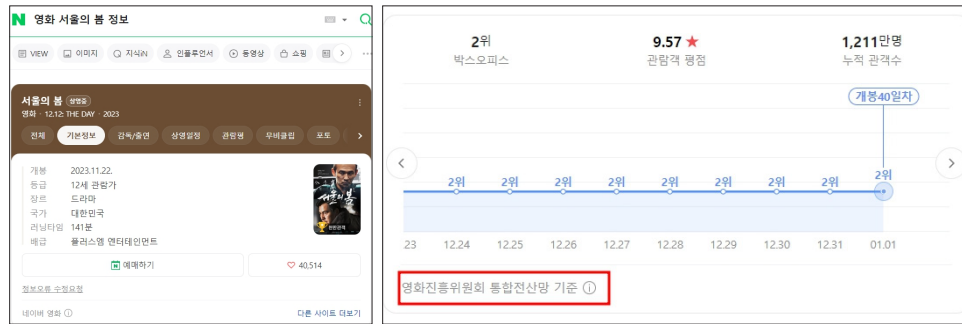
영화진흥위원회 공공데이터 주요 혁신 활용사례

- 삼성 전자 Bixby(빅스비) 연계
 - 삼성전자의 Bixby(빅스비)에 영진위는 보유한 영화정보 공공데이터 제공('19년 업무협약 체결)

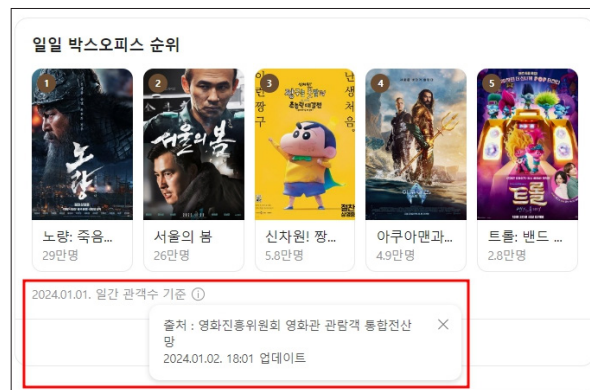


● 네이버 영화 (영화 정보 화면별 관객수 정보 & 영화랭킹 박스오피스)

- 영화관입장권통합전산망의 박스오피스정보를 활용하여 영화별 관객수 정보 제공

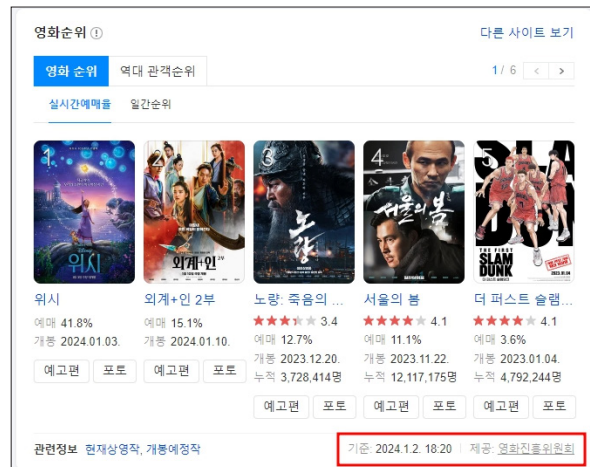


- 영화랭킹 화면의 박스오피스정보도 영화관입장권통합전산망 정보를 활용하여 서비스



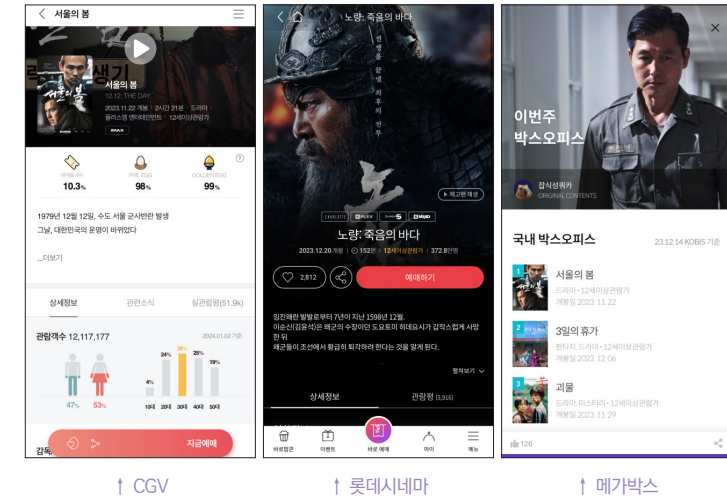
● 다음 영화

- 영화관입장권통합전산망의 정보를 활용하여 관객수 등 영화 실적정보 제공



● CJ CGV, 롯데시네마, 메가박스 영화관 예매서비스 - 웹사이트, 모바일

- 모바일앱과 웹사이트에서 예매 및 영화정보에서 위원회가 제공하는 누적관객수/전일관객수 등의 정보활용



● CJ E&M 영화 수급채널 편성 고도화를 위한 영화 메타 데이터 활용

- CJ E&M이 운용중인 영화 채널(OCN, 채널CGV, Catch ON 등)의 편성 고도화를 위해 위원회의 영화 메타데이터 정보를 활용하여 프로그램 분석 및 기획

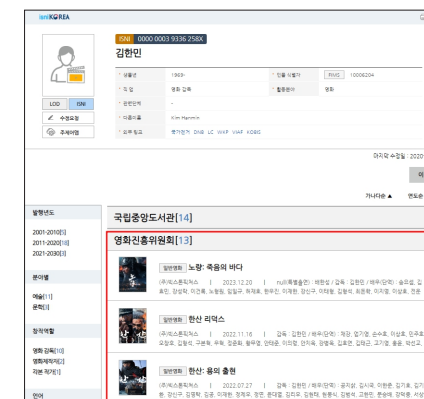
● Comscore사(전세계 TV 및 영화산업의 매체 소비 측정 서비스 업체)

- 국내박스오피스 해외제공 및 해외 박스오피스 국내서비스 제공
- 전세계 TV 및 영화산업의 매체 소비 측정 서비스 업체인 Comscore사와 제휴하여 한국영화 박스오피스를 제공하고 해외 유수 국가의 박스오피스 정보를 입수하여 국내 영화관련 업체 및 언론, 일반인(누구나)에게 제공.

The table shows the '해외 박스오피스 + (Global Box Office +)' data. It lists the top 10 movies globally, including 'Avatar', 'The Last Kingdom', 'Migration', 'The Bad Guys', 'The Super Mario Bros. Movie', 'The Little Prince', 'The Godfather Part II', 'The Godfather Part I', 'The Godfather Part III', and 'The Godfather Part IV'. The table includes columns for movie title, box office revenue, and rating.

● 국립중앙도서관 ISNI 영화인DB 연계

- 국립중앙도서관(ISNI코리아) 에서 검색되는 영화분야 창작자는 영진위의 영화인DB 데이터와 연계 실시



한국출판문화산업진흥원

통합전산망 메타 데이터를 활용한 데이터 표준화 사례



추진배경 및 필요성

- 출판사는 가장 정확하고 많은 데이터를 가지고 있지만, 개별적이고 상호 연결이 부족한 경우가 많음

문서 	ERP 	온라인
<ul style="list-style-type: none"> 한글, 워드 등으로 제작된 파일 도서에 필요한 모든 정보를 체계적으로 보유 서버, 개인PC에 보관 ⇒ 단순히 정보를 담고 있는 데이터	<ul style="list-style-type: none"> 도서의 기본 서지 정보로 구성 데이터에 대한 설명이 아닌 구성 요소 ⇒ 입/출고 정보 외의 데이터를 확인하기 어려움	<ul style="list-style-type: none"> 통전망 메타 데이터와 유사 체계적으로 구조화 검색 및 타 데이터와 연결이 용이 ⇒ 각 서점 보유 데이터로 출판사 입장에서 자유로운 활용에 제약

추진목적

- 통전망 데이터 활용을 통한 출판사 업무 혁신

	As - Is	To - Be
도서 DB	• 보도 자료 작성 ▶ 이메일 전송	• 메타데이터 등록 ▶ 전송 클릭
주문 / 출고(예정)	• 웹, 팩스(웹), 주문 취합 ▶ ERP 등록 ▶ 배본 업체 전송	• 통전망을 EDI 시스템으로 상호 통신
판매 통계	• 온라인 서점 : 각 서점별 SCM 접속하여 개별 확인 • 지역 서점 : 확인 불가	• 온라인 서점 : 판매 통계 서비스에서 한번에 확인 • 지역 서점 : POS 시스템 연결로 통전망에서 확인
거래처 재고 관리	• 거래처 담당자 문의 또는 실 재고 확인 • 실시간 확인 / 관리의 어려움	• 전산 데이터를 통해 통전망 내에서 실시간 확인
카탈로그 제작	• 편집 / 제작 과정을 거쳐 지류 및 웹 카탈로그 제작	• 웹 에디터를 통해 메타데이터 선택만으로 제작
구간 홍보 자료	• 내부 서버, 웹, 개인 PC 문서로 보관 • 보관 / 관리의 일관성 유지 어려움	• 검색이 용이한 메타데이터로 보관 • 필요시 PDF, 웹문서 형태로 손 쉽게 사용

추진내용

데이터의 확보 	통계자료 활용 	영업마케팅 / 홍보 활용
<ul style="list-style-type: none"> 한글, 워드 등으로 제작된 파일 도서에 필요한 모든 정보를 체계적으로 보유 서버, 개인PC에 보관 ⇒ 단순히 정보를 담고 있는 데이터	<ul style="list-style-type: none"> 도서의 기본 서지 정보로 구성 데이터에 대한 설명이 아닌 구성 요소 ⇒ 입/출고 정보 외의 데이터를 확인하기 어려움	<ul style="list-style-type: none"> 통전망 메타 데이터와 유사 체계적으로 구조화 검색 및 타 데이터와 연결이 용이 ⇒ 각 서점 보유 데이터로 출판사 입장에서 자유로운 활용에 제약

- (관련기사) 데이터를 활용하여 똑똑하게 출판하는 법

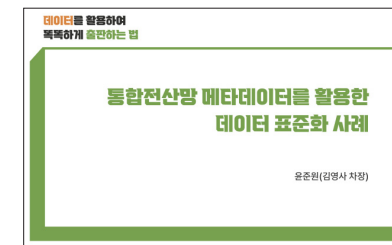


↑ 네이버 뉴스(2023.7.)

↑ 구글 뉴스(2023.7.)

실적 및 성과

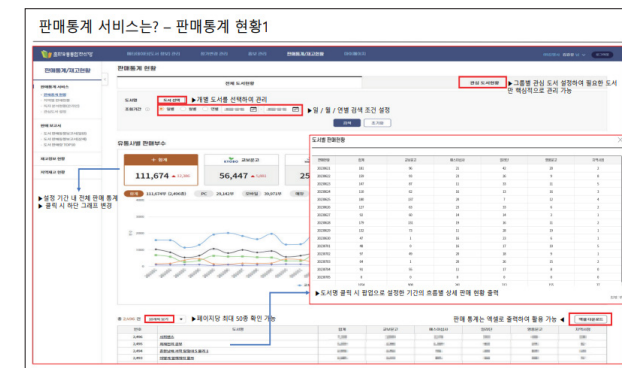
- 통합전산망 메타 데이터를 활용한 데이터 표준화 사례



- 통전망 메타 데이터를 통해 하고 있는 일



- 판매통계



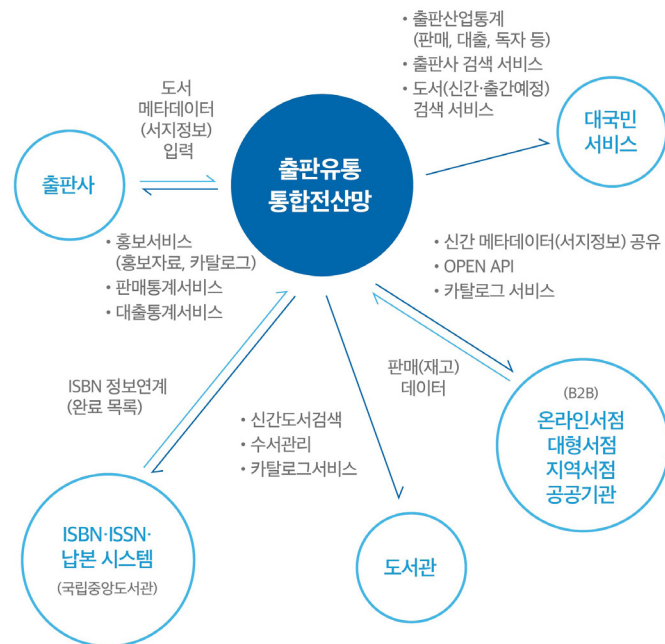
한국출판문화산업진흥원

출판전산망 도서정보, 판매통계 등을 활용한 데이터 개방 및 활용



추진배경 및 필요성

- **추진 배경**
 - 2017년 대형 도매상 부도로 출판사가 자사 도서가 어느 서점에 있는지, 얼마나 판매되었는지 알지 못해 금전적 피해 다수 발생
 - 출판사 발간 도서 정보를 온라인 서점 등에 이메일, 우편 전달
 - 출판사는 자신의 도서가 지역 서점에 배본되었는지 정확히 할 수 없음
 - 서점, 도서관 등은 출판사 발간 도서 정보를 실시간으로 알 수 없음
- **필요성**
 - 출판사, 온라인 서점, 지역서점, 도서관 등 정보 불균형 해소 위해 다음과 같이 출판유통통합전산망(bnk.kpipa.or.kr) 구축
 - 도서 정보는 국제표준 ONIX(메타 데이터), Thema(주제분류)를 기준으로 관리하여 회원사 120여개 국가와 교류 가능



추진목적

- 전산망 통한 도서 정보 입력, 판매/독자/재고/대출 데이터 수집 통해 출판사, 서점, 도서관 등과 실시간 정보 교류 및 정보 불균형 해소

추진내용

- **추진경과**
 - ('17년) 대형 도매상(송인서적) 부도 발생
 - ('18년) 출판유통통합전산망 구축 조사 연구용역 추진
 - ('19.1~'21.8월) 통합전산망 개발 추진(1~3단계)
 - ('21.9.29.) 정식 개통(출판사 서비스 제공)
 - ('21.11.16.) 진흥원 간행물 재평가 공표시스템 통합
 - ('22.7.22.) 도서관 회원 서비스 개시
 - ('22.8.18.) 지역서점 및 출판유통관련업체 회원 서비스 개시
 - ('22.12.26.) 도서 판매동향 보고서 서비스 개시
 - ('23.11.) 도서관 대출 통계, 장서 소장 통계 서비스 개시
- **추진내용**
 - 이용자별 데이터 흐름도



- 출판사 신간/출간예정도서 정보 → 온라인 서점, 지역서점, 도서관 제공·서점, 도서관은 위 정보 활용하여 도서 입고 및 수서 등 계획 수립
- 출판사 도서 정보 Open API 제공 → 도매상, 유통사 등 활용
- 온라인 서점, 일부 지역서점 판매/독자데이터 → 출판사 제공
- 일부 지역서점, 도매상 재고데이터 → 출판사 제공
- 온라인 서점, 일부 지역서점 판매데이터 → 저자 제공(출판사 경우)
- 공공도서관 대출 통계, 장서 소장 통계 → 출판사 제공
- 출판시장 통계(홈페이지, 분기별 리포트, 콘퍼런스) → 대국민 제공
- 일본출판인프라센터(JPO) 업무협약(한/일 출판시장 정보 교류)





실적 및 성과

- **정량 성과**
 - 신간 입력 증가('21년 937종 → '22년 6,587종 → '23년 10,790종)
 - 도서 종수 증가('21년 46,400종 → '22년 224,165종 → '23년 444,398종)
 - 회원 출판사 증가('21년 929곳 → '22년 1,911곳 → '23년 2,780곳)
 - 전산망 사용 홍보 강화(395곳 출판사 방문, 525명 사용자 교육 등)
 - 도서정보 Open API '23년 신규 제공 16곳
- **정성 성과**
 - 고객만족도('23.10.30.~'23.10.11. 320명 응답, 7점 척도)
 - 전산망 통한 업무 시간 및 비용 소요 감소 88.8% 긍정 응답(4점 이상)
 - 전산망 통한 도서 정보 관리, 통계 확인 절약 시간 평균 79.8시간
 - 분기별 출판시장 판매리포트 제공('23년 2분기, 3분기) ※4분기 제작 중
 - 판매데이터 기반 출판 동향 콘퍼런스 개최 2회 만족도 4.37점(5점 만점)

참고자료

- 전산망 기능 홍보 영상 : <https://lrl.kr/l9MD>
- 전산망 활용 사례 출판사 인터뷰(15곳) : <https://lrl.kr/l9MF>
- 전산망 기능 소개 카드뉴스(인스타툰 15화) : <https://lrl.kr/sncy>
- 전산망 콘퍼런스(전산망 활용 사례) : <https://lrl.kr/jYUz>
- 전산망 콘퍼런스('23년 결산 및 '24년 전망) : <https://lrl.kr/l9MJ>

한국언론진흥재단

생성형AI 활용 모듈 고도화를 통한 언론사 디지털플랫폼 전환(DX) 지원

한국언론진흥재단
Korea Press Foundation



추진배경 및 필요성

- 정부는 모든 데이터가 연결되는 세계 최고의 디지털플랫폼정부 구현을 국정과제로 제시
- 정부의 디지털 혁신을 위한 법제도 및 정책 추진에 발맞춘 디지털 혁신 가속화 요구
- ChatGPT로 대표되는 생성형AI 기술의 등장으로 언론사의 AI 활용 모듈 사용 희망
- 미디어 환경 변화에 따른 언론사의 점진적인 디지털플랫폼 전환 지원 필요



추진목적

- 언론의 디지털전환 가속화를 위한 기반 기술 제공
- 언론사 디지털전환 진입장벽 완화
- 언론사 디지털 뉴스콘텐츠 제작 인프라 강화
- 언론사 수요 반영한 뉴스콘텐츠 공용인프라 기능 추가



추진내용

- **생성형AI 활용 뉴스콘텐츠 공용인프라 모듈 고도화로 뉴스콘텐츠 제작 역량 강화**
 - (의견수렴) 뉴스제작플랫폼 생성형AI 활용에 대한 설문조사 및 자문회의 의견 수렴

설문조사(6~7월)	“기존 기사를 활용한 부분에 대해선 AI 기술을 쓰는 것에 긍정적임”
중앙지 자문회의(6월)	“社별 톤을 유지할 필요가 있어 새로운 기사 작성에 활용 어려움”
지방지 자문회의(7월)	“인력 대체 및 채널 확장을 위해서 빠른 도입을 원함”

- (내부) 내부 학습조직 운영을 통한 AI 활용방안 모색
 - 뉴스유통국 콜로키움 운영을 통해 초거대시 시대 언론산업의 변화 인사이트 도출
- (방향성 제시) 언론사 전산 담당자를 대상으로 통합CMS 기술세미나를 개최하여 디지털 뉴스 콘텐츠 제작 동향 및 방향성 제시 → 디지털 전환에 대한 공론장 활성화
- (고도화 추진) 민관이 함께 하는 성장플랫폼 정책에 따라 민간의 기술력을 접목한 고도화 시행



실적 및 성과

실적

- **(대화형 효율분석) 통계분석에 생성형AI 활용**
 - 기존에 포털을 통해 배포된 기사와 자사 홈페이지에 게시된 기사의 단순 통계 정보(PV, UV 등)를 습득하던 디지털콘텐츠유통분석시스템(효율분석)에 생성형AI를 접목하여 고도화
 - 대화형 효율분석에 질문하여 통계분석 및 데이터 시각화
 - ※ “최근 일주일 동안 노출 시간이 가장 긴 기사 5편을 시각화해서 보여줘.”

- (Text to Video) 숏폼 뉴스영상 제작 지원
 - 작성된 뉴스기사 URL을 입력하면 생성형AI 글 다듬기를 통해 기사를 자동 요약 후 숏폼에 적합한 스크립트로 전환
 - AI가 슬라이드별로 내용을 분석하여 어울리는 영상을 매칭 후 자막과 함께 AI 보이스를 입힌 숏폼영상으로 자동 편집
 - ▶ 전문 인력 고용 없이 영상 제작 및 유튜브 채널 배포 가능
- (NewsAI 고도화) 뉴스작성 효율성 증대
 - '22년 문체부 문화정보화 우수사례로 선정된 NewsAI 모듈에 GPT 모델을 적용하여 고도화 진행.
 - 제목 추천, 키워드 추출에 더불어 부제목 추천 및 사용자 맞춤하여 어울리는 영상을 매칭 후 자막과 함께 AI 보이스를 입힌 숏폼영상으로 자동 편집
 - ▶ 뉴스 본문 작성과 동시에 키워드 추출 및 제목/부제목 추천

성과

- 생성형AI를 활용한 모듈 고도화로 언론사의 뉴스 제작 효율성 향상
- 社당 평균 모듈 지원 100% 증가(22년 2개 → 23년 4개)
- 일간지 중심의 사업 지원 상황 속 최초 주간지 지원(거제신문 : NewsAI 포함 3개 모듈)

참고자료

- 문화 정보화 수준평가 결과 통보(정보화사업평가 TFT 안건 중)
- 온라인 교육 콘텐츠 활용방안 문의(고객의 소리)

정보화 사업평가 TFT 3차 안건 (서면 보고)

정보기술팀 2023. 04. 18

(1) 문화정보화

□ 22년도 문화정보화 평가결과 보고

- 2022년도 문화정보화 수준평가 결과
 - 22년 문화정보화수준평가(문체부)

구분	2018	2019	2020	2021	2022
점수	83.2(우수)	75.6(보통)	83.5(우수)	80.8(우수)	89.15(우수)

- (전체) 기관 평균 76.6(소속 74.8, 공공 77.5) 전년 75.4점 대비 1.2점 상승
- (재단) 전년도 80.8점(우수)에서 89.15점(우수)으로 점수 대폭 향상됨
- 우수기관 포상(공공기관 31기관 중 우수 / 문화정보화협의회, 6월 예정)

구분	소속기관	소속공공기관	포상내용	
최 우 수	국립국악원	국민체육진흥공단	각 200만원 (장관표창)	
우수기관	국립중앙도서관	한국언론진흥재단	각 100만원 (상패)	
특별상	우수사례	국립중앙박물관	한국체육산업개발(주)	각 50만원 (상패)
	수준향상	국립장래인도서관	한국문화진흥(주)	각 50만원 (상패)
		국립아시아문화전당	대한장애인체육회	각 50만원 (상패)

※ 포상금은 원칙적으로 재단 수익으로 귀속.

- 문체부 우수사례 보고서 발간(6월)시 재단사례 2건 수록
 - ① 통합CMS 및 분산조관시스템 NewsAI 모듈 구축 / 정보기술팀 정대연
 - ② KPF 미디어아카데미(KPF 미카) / 언론인연수팀 손계희

한국문화관광연구원

공공데이터를 활용한 문화관광콘텐츠 분야 데이터 MAP 구축



추진배경 및 필요성

- 데이터 중심 정책지원 고도화를 위해 문화관광콘텐츠 분야 데이터 현황과 정보를 수집·구축하고 이용자 편의성을 제고할 수 있는 서비스 마련 필요
 - 정부는 국정과제 「디지털플랫폼정부」를 추진하여 데이터 공유 연계분석을 위한 공통기반 마련하고 이를 통해 확보된 데이터를 분석하여 새로운 가치 창출 필요

추진목적

- 문화관광콘텐츠 분야 데이터를 내·외부에서 쉽고 편리하게 이용 가능하도록 제공하는 서비스 체계 마련
 - 문체부 및 관계기관에서 생산한 데이터 중 활용성이 높은 데이터를 중심으로 이용할 수 있는 통계와 데이터의 종류와 이용 경로를 제공하여 이용 편의성 개선

추진내용

- 문화관광콘텐츠 분야 데이터 현황정보 수집 및 수집된 현황정보에 기초한 데이터 MAP 구축, 문화관광 콘텐츠 분야 주요 오픈API를 통해 주요 데이터의 주기적 수집 및 제공
 - 공공데이터 포털과 문화체육관광부 24개 소속·유관 기관 대상으로 생산 및 제공하고 있는 데이터 현황 파악(31,776개)
 - 전국단위 작성 및 제공되는 데이터 선별(1,567개) 및 분류정보 작성 등 정비과정을 거쳐 MAP 구축

실적 및 성과

- 다양한 통계, 데이터 현황, 이용 경로 제공 등을 통해 문화·관광·콘텐츠 분야의 통계 및 공공 데이터의 활용성 증대
 - 문화·관광·콘텐츠 분야 데이터 정보 및 이용경로 제공을 통해 이용자의 편의성 확대
 - 데이터 선별을 통해 이용자에게 활용 가능성 높은 자료 제공

예술경영지원센터

공연예술통합전산망 운영



추진배경 및 필요성

- 분산된 티켓 예매정보를 취합하여 공연시장 규모와 현황을 파악하고 시의성 있는 통계정보 제공('14년~)

* 관련근거: 공연법 제4조(공연예술통합전산망), 공연법시행령 제3조의2(공연예술통합전산망의 운영 및 공연 정보의 제공·전송 등)

추진목적

- 정확한 공연예술 정보 수집 및 통계 제공으로 공연시장 투명성을 제고하고, 소비자 편익 증진 및 관객 확대를 통한 공연시장 활성화

추진내용

- '11~'14년 : 공연예술통합전산망 구축사업 추진 및 시범운영 진행
- '15~'18년 : 시스템 오픈 및 운영('15. 4) 및 공연법 개정안 공포('18. 12)
- '19년 6월 : 공연법 제4조(공연예술통합전산망)개정·시행, 전송 의무화
- '20~'22년 : 빅데이터 공유협약 체결(예술위 외 6개 기관, '20.2), 회원전용 서비스 시범운영을 통한 서비스 고도화('21) 및 서비스 개시('22. 12)
- '23년 : 전담기관 지정, 장르분류체계 개편 및 대중예술 공개, 예매일자 기준 통계 등 누리집 개편, 데이터 공개범위 확대

실적 및 성과

〈'23년 공연전산망 사업성과〉	
정량	<ul style="list-style-type: none"> - 연계기관 확대 : 189개('22년 182개, 전년대비 3.8% 증가) - 홈페이지 방문자수 : 881,917명('22년 383,039명, 전년대비 130.2% 증가) - OPEN API 신청 : 546건('22년 359건, 전년대비 52.1% 증가)
정성	<ul style="list-style-type: none"> - 대중예술 포함 장르분류체계 및 공연일자 기준에서 예매일자 기준 통계메뉴 개편 - 공연전산망 데이터 분석기반 공연시장 분석자료 생성 및 전문가 연계·협력 확대 * KOPIS데이터 분석기반 기간별 공연시장 동향분석보고서(12건), 보고서 기반 공연예술 종사자 대상 월간 공연전산망 발행(18건) 공연예술 데이터 포럼 운영(총 4회, 429명 참관), 한국문화관광연구원 공동연구(2건) - 공연정보 활용 확대를 위한 빅데이터 분석공모전 및 아카데미, 마케팅 컨설팅 운영

서비스 과부하 → 클라우드 전환으로 서비스 안정화 확보

- 민간 클라우드 전환(5월) 및 클라우드 네이티브 환경으로 단계별 전환 추진

* (이용자수) '21년 160,376건 → '22년 383,039명 → '23년 881,917명(전년대비 130.2% 증)

* (오픈API) '21년 201건 → '22년 359건 → '23년 546건 (전년 대비 52.1% 증)

* (DB서버 사용량) 누적 사용량 600GB(월평균 48.2GB, 총량 1,413GB)

제공정보 한계 → 추가 데이터 적재 등 정보공개 범위 확장

- 공연 출연·제작진(Credit)정보 적재(10월), 국·공립기관 기획공연 대상 공연건별 실적 공개 추진

* 공연 출연·제작진(Credit) 정보 운영방안 연구 추진('23. 12월)

* KOPIS 정보공개 추진계획(안)

구분	1단계	2단계	3단계	4단계
시기	'23년	'24년	'25년	'26년
범위	예술경영지원센터 지원금 수혜 공연 (시범공개)	국·공립기관 기획공연	대관·지원금 수혜 공연 기타공공기관 기획공연	민간 기획공연 일부

내·외부 데이터 결합 활용 전문적 분석자료 생산 → 산업 발전에 필요한 정기적·심화적 분석자료 생성

- 공연데이터 기반 공연시장 분석자료 및 현장 친화적 자료 생성

* (분석보고서) 공연전산망 데이터 분석기반 공연시장 티켓판매 현황 보고서 발행(총 12건)

* (월간 공연전산망) 공연시장 티켓판매 현황보고서 기반 월간전산망 발행(총 18회)

* (포럼) 공연전산망 데이터 포럼 'KODaF' 운영(총 4회, 429명 참석)

* (전문 연구기관 협력) 한국문화관광연구원 협력 공연시장 정량 분석연구 진행(총 2건)

- 공연전산망 외부데이터 보유기관 협력 데이터 연계 분석 추진

* (관객 데이터) 관객 데이터 보유 주요 공연시설과 데이터 공유협정 및 분석 수행(3개)

* (외부 데이터) 통사나, 카드사, 신용정보사 및 KOPIS 데이터 협력 연계하여 공연 관객특성 분석 수행(총 2건)

데이터 전문인력 부재 → 데이터 전문인력 양성을 위한 공모전 및 데이터 컨설팅 추진

- 공연예술 기관 대상 데이터 기반 컨설팅 추진 및 공연전산망 활용 분석 공모전 개최

* (공모전) 빅데이터 분석, 서비스 개발, 후속연구 지원 3개 공모부문 대상 84개팀 지원 최종 12팀 선정

2장

새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처

예술의전당

국립중앙도서관

대한체육회

한국공예디자인문화진흥원

세종학당재단

한국문화정보원

한국콘텐츠진흥원

국립박물관문화재단

한국관광공사

한국콘텐츠진흥원

국립중앙박물관

국립국어원

한국저작권위원회

국민체육진흥공단

대한장애인체육회

한국영상자료원

한국문화정보원

국립어린이청소년도서관

예술의전당 공연영상 플랫폼 <DIGITAL STAGE>

국립중앙도서관 특화형 실감콘텐츠 개발 및 보급

비트코인의 암호화 기술을 전국체육대회 상장과 증명서 발급에 적용

전통생활문화콘텐츠 제작 및 확산(전통생활문화 메타버스)

메타버스 세종학당 운영 및 콘텐츠 확대

원격 접속 문화해설 로봇

신기술 체험거점 운영을 통한 문화향유 저변 확대

3D프린팅을 활용한 박물관 상품 발굴

관광(TOUR)이 원하는 모든 것(A2Z), B2B 협업 서비스 투어라즈로 완성하다

시각장애인 대상 OTT 화면해설 방송 서비스

실내 AR 내비게이션 기반 '국립중앙박물관 전시안내앱'

한국수어 보급을 위한 새로운 수어 사전 편찬(한국수어누리사전)

장애인 학습지원시스템 구축

공공과 민간의 협업을 통한 대국민 공공서비스 제공

장애인체육회 취업지원 협력을 위한 연계 시스템 구축

한국고전영화 초고화질(4K) 복원작 및 숏폼 콘텐츠 신규 서비스

문화포털 통합서비스 확대(문화자료관 등)

가상현실 독서문화 콘텐츠 '체험형 동화구연' 제작 보급



예술의전당

예술의전당 공연영상 플랫폼 <DIGITAL STAGE>

예술의전당
ARTS CENTER

추진배경 및 필요성

- 디지털시대에 문화예술에 대한 새로운 콘텐츠 수요 증가
 - 이데일리, 2021.01.20. 위기 속 '뉴 노멀' 떠오른 공연 영상화
 - 한국일보, 2021.10.22. 포스트 팬데믹 시대, 한국 공연 시장의 선택은
- 새로운 수익모델 창출을 통한 문화예술 활성화에 대한 필요성 대두
 - 한국경제, 2020.02.29. 코로나 직격탄 맞은 공연 시장... '영상화'가 돌파구 되나
 - 아주경제, 2020.09.10. 다양한 관객 취향에 맞게... 비대면 시대 진화하는 온라인공연
- 공연의 일회성 및 시간과 공간의 제약에 대한 새로운 접근성 필요
 - 정책브리핑, 2012.03.29. 문화부 소외계층 문화향유 확대 지원 방안 발표
 - 데일리안, 2020.04.02. 문화소외계층과 '접속'하다

추진목적

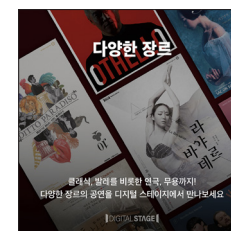
- 더 쉽게 더 많은 사람이 문화예술을 즐길 수 있는 플랫폼을 개발
- 시간과 지리적인 제약을 극복하여 문화예술에 대한 접근성을 향상
- 공연 외 인터뷰, 코멘터리, 뒷이야기 등을 공유하여 관객 소통 강화
- 예술인에게 적절한 보상을 제공하여 문화예술 산업의 발전에 기여
- 최고의 화질과 음질을 제공하여 관객에게 몰입감과 풍부한 경험을 제공
- 다양한 콘텐츠를 제공하여 문화예술에 대한 교육자료로 활용
- 광고, 구독, 페이퍼 뷰 등 다양한 방법을 통해 새로운 수익 모델 창조
- 디지털 시대에 발맞춘 플랫폼 정책에 적극적으로 동참
- 축적된 데이터를 분석하여 관객 기호에 맞는 콘텐츠 제작 등에 활용

추진내용

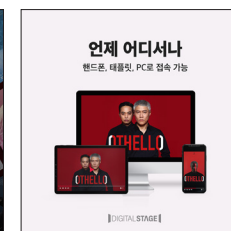
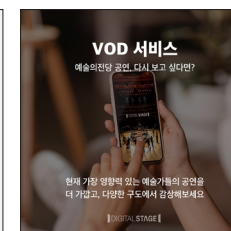
- 콘텐츠 통합 : 여러 플랫폼에 흩어진 콘텐츠를 한 군데 모아 감상
- 콘텐츠 관리 : 축적된 콘텐츠를 디지털 시스템으로 효율적인 관리
- 콘텐츠 등록 : 인증된 단체에서 어디든 편리하게 콘텐츠를 등록
- 데이터 활용 : 콘텐츠 이용에 대한 데이터를 활용하여 운영계획 수립
- 다양한 영상 : 일반 영상, VR 실감 콘텐츠, 4K 고화질 영상 제공
- 고객 편의성 : 로그인, 조회, 관심 콘텐츠 등록 등 편의성 증대
- 라이브 송출 : 공연 생중계 및 세계음악분수, 예술의전당 전경 등 송출

실적 및 성과

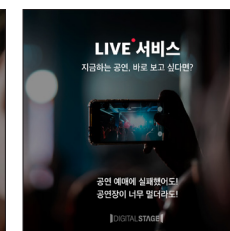
- 공연영상플랫폼 <DIGITAL STAGE> 개발을 위한 ISMP 용역
 - 1) 사전계획 : 2020년 상반기부터 공연영상플랫폼에 대한 계획 수립
 - 2) 계약기간 : 2021. 09. 10~11. 10 (2개월간)
 - 3) 계약금액 : 37백만원
 - 4) 계약업체 : (주)지티아이씨
 - 5) FP(Function Point) 도출 및 중장기 전략 계획 수립
 - 6) 문제부·행안부에 사전협의 및 보안성 검토 완료
- 예술의전당 공연영상플랫폼 <DIGITAL STAGE> 개발완료 및 오픈
 - 1) 오픈일시 : 2023. 12. 16(토) 10:00
 - 2) 개발기간 : 2022. 07. 07~2023. 05. 03 (10개월)
 - 3) 계약업체 : (주)넥스트코드
 - 4) 개발금액 : 366백만원
 - 5) 기능보장 : 2023. 05. 03~2023. 12. 15 (7개월)
 - 6) 개발 완료에 따른 콘텐츠 확보 집중
- 사용자 편의성에 중점을 둔 하이브리드 앱



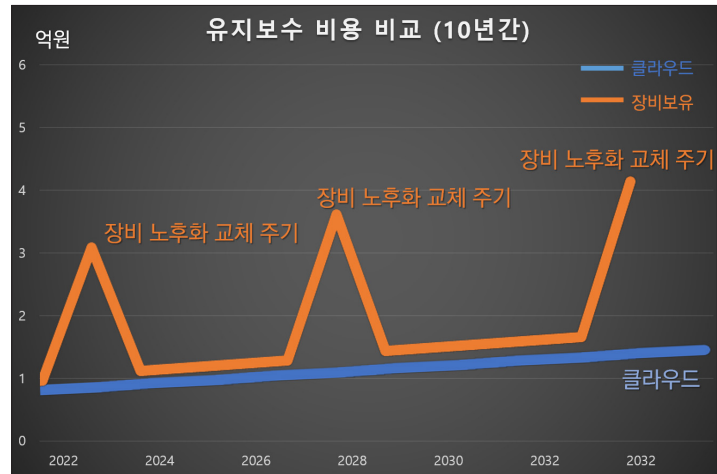
↑ 다양한 장르

↑ PC, MOBILE, TABLET
호환

↑ VOD 다시보기 서비스

↑ 어디서나 볼수 있는
라이브 서비스

- 1) 모바일, 태블릿, PC 어떤 기기에서도 쉽게 감상할 수 있는 높은 접근성
 - 2) 다시 보고 싶은 공연을 위한 VOD 서비스 제공
 - 3) 시간과 거리의 제약을 초월한 라이브 송출 서비스
 - 4) 초고화질(4K) 송출을 통해 몰입감 높이고 및 풍부한 경험을 선사
 - 5) 직관적인 화면 구성으로 공연 감상 편의성을 제고
 - 6) 각 공연에 대한 상세한 정보를 제공하여 공연 이해도 향상
 - 7) 클래식, 발레, 연극, 무용 등 다양한 장르로 관객의 수요를 충족
- 클라우드 환경의 우수성을 적극 활용
 - 1) 『제3차 클라우드컴퓨팅 기본계획』에 동참하여 민간 클라우드(네이버) 이용
 - 2) 초기 하드웨어 구입 및 네트워크 구성에 필요한 예산 총 3억원 절감
 - 3) 하드웨어 장비 노후화 교체 주기에 필요한 예산 연 1.5억원 절감

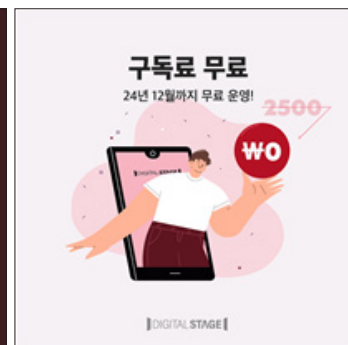


↑ 클라우드와 장비보유에 따른 10년간 예산 비교

- 4) 클라우드 CDN 서비스를 활용하여 대한민국 예술계의 글로벌 기반 마련
 - 5) 라이브 송출 시 클라우드 오토스케일링을 활용하여 쾌적한 감상 환경 조성
 - 6) 클라우드의 확장성을 이용하여 평상시 축소를 하여 경제성 확보
 - 7) 클라우드 백업으로 재해·재난 발생에 대비하여 데이터를 안전하게 보관
 - 8) 전문성을 갖춘 클라우드 정보보안 체계를 활용하여 사이버침해 대응
 - 9) 웹페이지에서 24시간 장소를 불문하고 실시간으로 모니터링 가능
- 예술인에게 새로운 수익창출 모델을 제시하여 건전한 문화 생태계 조성
 - 관객의 View 데이터를 수집하여 수요를 파악하는 등 관객 소통 강화
 - 문화예술 교육자료로의 이용 가능성을 제시하여 문화유산으로 활용
 - 공연 외에 공연 준비 등의 비하인드 스토리를 제공하여 문화 관심도 증대
 - 이중화 및 최신 기술들을 활용하여 무중단 서버 패치 가능
 - 예술의전당 외 다양한 국립 단체의 공연을 업로드하여 문화 콘텐츠 통합
 - 양질의 공연을 무료로 감상할 수 있는 기회 제공



↑ 양질의 공연을 무료로 감상



↑ 양질의 공연을 무료로 감상

- 각종 커뮤니티에 회자되어 오픈 17일 만에 회원 4만명 모집

↑ 클라우드와 장비보유에 따른 10년간 예산 비교

향후 계획

- 가상현실(VR) 및 증강현실(AR) 기술을 도입하여 새로운 체험 제공
- AI 기술을 활용하여 사용자의 선호도에 맞는 공연 추천 기능 도입
- 다양한 언어로 앱을 제공하여 글로벌 사용자의 접근성을 제고
- 국내외 유명 공연단체, 예술가와 협력하여 풍부한 콘텐츠 제공
- 예술의전당 자체적으로 독특하고 창의적인 콘텐츠를 제작
- 감상을 통하여 수집된 빅데이터를 분석하여 마케팅 활동 강화
- 문화 기관, 학교, 기업 등과 파트너십을 구축하여 더 많은 사용자 확보
- 광고 및 스폰서십 등 추가 수익구조 모델을 개발하여 예술인에게 배분
- 탄소 배출을 줄일 수 있는 기술과 운영방식을 통하여 탄소중립화 실현
- 문화소외계층에 적극적으로 홍보하여 문화공공성 획득

국립중앙도서관

국립중앙도서관 특화형 실감콘텐츠 개발 및 보급



추진배경 및 필요성

- 4차 산업 혁명 기술의 국가 미래 핵심기술 선정 등 정부정책과 국정과제 “K-콘텐츠로 신시장 개척 추진(58-4)” 등에 근거한 공공문화 향유 인프라 확대
- 신기술융합 콘텐츠를 지역 공공기관에 확산하여 디지털 지식정보사회 기반 확립 기여

추진목적

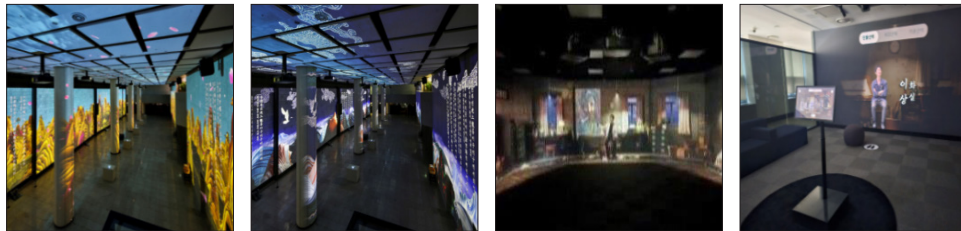
- 실물로 접하기 어려운 도서관만의 고유한 자료(고문헌, 도서)를 발굴·재창조하여 첨단기술 융합한 K-콘텐츠 개발로 참여형 콘텐츠 다양화 및 전 국민 참여 기회 확대
- 국립도서관으로서 선도적 모델 제시하여 지역 공공도서관 등에 보급 확산 기여

추진내용

- 공공형유형 신기술 융합콘텐츠 체험공간 ‘열린마당’ 개관
- ‘실감서재’ 및 ‘지식의 길’ 실감체험관 운영 및 신규콘텐츠 확충
- 전국 공공도서관 신기술융합 콘텐츠 보급 및 확산 노력
- 국내외 공공기관 등 미래 도서관 서비스 모델 제시 및 신기술융합콘텐츠 혁신사례 전파

실적 및 성과

- 공공형유형 신기술융합콘텐츠 체험공간 ‘열린마당’ 개관(23.10.16.)
 - 개방형 다목적 문화공간 내 한국 고전문학 작품을 시대와 세대를 뛰어넘는 미디어아트로 감상하고, 작가와 교감할 수 있는 신기술 융합 전시·체험 공간 마련
 - ① (K-문학의 재발견-관동별곡 편) 한국 고전문학을 현대적인 감각의 일러스트로 재해석하여 대형 화면에 구현한 미디어아트
 - ② (작가와와의 만남-이상 편) 작품을 통해 작가와 대화를 나누고 추억을 남길 수 있는 인터랙티브 콘텐츠



↑ ① K-문학의 재발견: 관동별곡 편

↑ ② 작가와의 만남: 이상 편

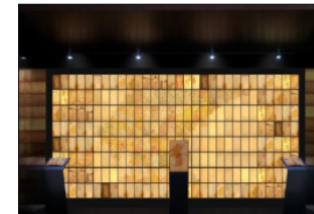
- 실감체험관 운영 및 신규콘텐츠 확충
 - 국립중앙도서관 실감체험관 3개소 운영(방문객 39,027명, '23.12월 말 기준)

- **실감서재**: 첨단기술이 적용된 새로운 형태의 신기술융합 도서관 콘텐츠를 체험할 수 있는 상설전시 공간 구축('21.3월 개관, 233㎡)
- **지식의 길**: 문학과 디지털 기술을 접목한 신기술융합 콘텐츠 체험 공간('22.3월 개관, 272㎡)
- **열린마당**: 한국 고전 문학의 디지털 기술로 재해석한 미디어아트와 작가를 만날 수 있는 체험공간('23.10월 개관, 1,224㎡)

- 신규콘텐츠 확충 2건

- ① ((가칭)큐레이션월-청구도 편) 고지도인 청구도의 역사 및 지리정보 등 대형 미디어월에 구현한 실감콘텐츠
- ② (디지털 북-석보상절 편) 최초 한글 금속활자인 석보상절을 미디어 요소를 부가해 구현한 디지털 북

〈‘실감서재’ 신규 콘텐츠 구축 현황〉



↑ ① (가칭)큐레이션월(청구도)



↑ ② 디지털북(석보상절)

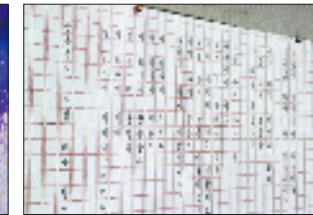


↑ ③ 디지털북 통합 운영

〈‘지식의 길’ 체험관 운영〉



↑ ① 작가의 노트



↑ ② 스마트라운지

- **전국 공공도서관 신기술융합 콘텐츠 보급 및 확산 노력**
 - ‘성남중원도서관’ 등 11개 기관 콘텐츠 보급 및 지원
 - 「동의보감」 등 우수한 문화유산을 도서관 특화 신기술융합 콘텐츠로 제작, 전국 공공도서관 체험관 조성기반 마련
- **미래 도서관 서비스 모델 제시 및 신기술 융합콘텐츠 혁신사례 전파**
 - 국내·외 정부·대학 공공기관, 전국 공공도서관 등 실감서재 사례전파
 - * 전국 공공도서관(송파도서관, 광양시립도서관 등), 지자체(서울특별시청, 강원도청 등), 타기관·타부처(서울대학교, 울산과학기술원) 94개 기관
 - 국내 개최 대규모 행사 참여를 통한 콘텐츠 제공 및 소개

2023년 서울국제도서전(6.14~6.18)

전시 부스 내 체험콘텐츠 제공
(약 13만여 명 참여)

청년문화주간 행사(5.13~5.14)

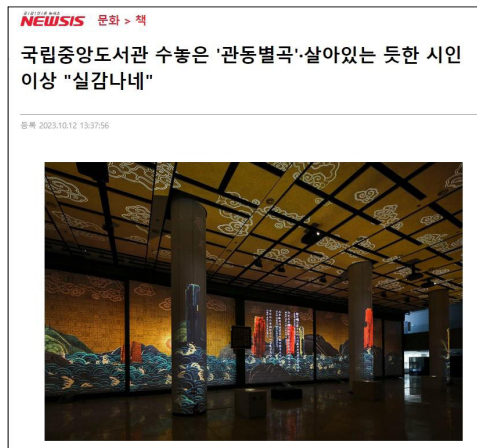
도서관 신기술 문화 향유 콘텐츠 소개
(300여 명 참여)

● 주요 언론보도

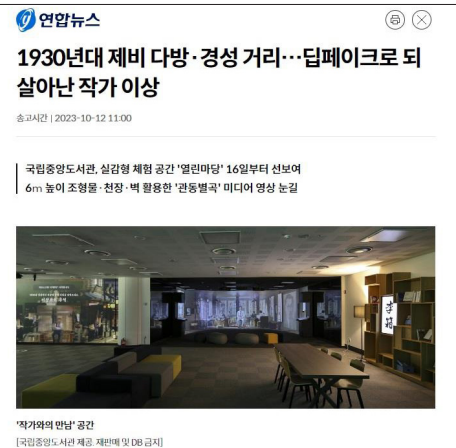
- 중앙일보, 연합뉴스 등 언론보도 185건
- 방송(MBC, JTBC 등) 7건, 인터넷 기사 178건



↑ JTBC(2023.1.15.)



↑ 뉴시스(2023.10.12.)



↑ J연합뉴스(2023.10.12.)



↑ 내일신문(2023.10.13.) 연합뉴스(2023.10.12.)

대한체육회

비트코인의 암호화 기술을 전국체육대회 상장과 증명서 발급에 적용



추진배경 및 필요성

- 선수, 지도자, 심판, 생활체육 동호인들의 이력 및 실적 증명서 및 진학 취업 해당 증명서 등 출력물 또는 스캔하여 제출 방식으로 행정 업무를 수작업에 의존하고 있어 개선 필요
- 선수 개인의 증명서·상장 등을 모바일로 발급받을 수 있도록 이용자 편리성 및 정보의 확장성 제고, 정보 보안 및 신뢰성 확보 방안 필요

(추진배경) 교육부(17.4.), 체육특기자 제도 개선 방안 발표

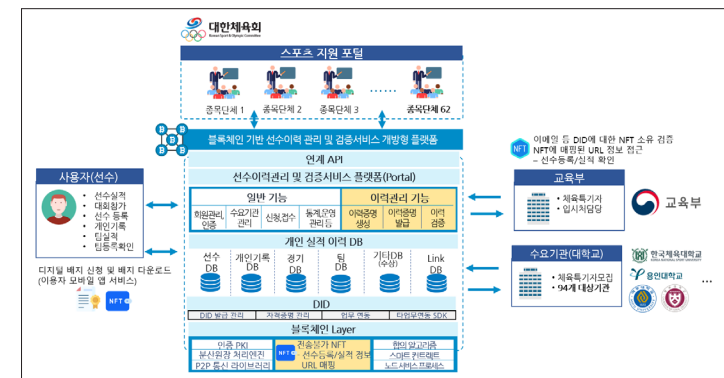
- 「교육부 체육특기자 제도 개선 방안 시행 알림」, 인성체육예술평과-2267(2017.5.2.)
(4.10 교육부 보도) “(체육특기자 입시)지원자의 실적을 객관적으로 평가할 수 있도록 대회 정보 제공을 확대하고, 단체종목에서 개인 경기실적 자료를 마련하며, 개인 경기실적증명서 발급종목도 확대할 계획이다”

<고등부 및 대학 체육특기자 진학 관련 주요증명서 발급현황(최근5년)>

구분	2018	2019	2020	2021	2022	합계
선수실적증명서	32,372	33,759	29,574	31,710	25,846	153,261
대회참가확인서	750	906	885	854	775	4,170
선수등록확인서	14,063	19,474	16,380	19,398	20,036	89,351
개인기록증명서	6,922	7,421	7,143	7,395	6,881	35,762
팀실적증명서	182	188	141	120	115	746
팀등록확인서	407	409	373	413	519	2,121
합계(건)	54,696	62,157	54,496	59,890	54,172	285,411

추진목적

- 4차 산업혁명의 핵심인 블록체인, NFT 등의 기술을 활용하여 발급에서 검증까지 공정성과 투명성 확보 및 실적 Life Cycle을 관리할 수 있는 정보서비스 구축



추진내용

1. 블록체인을 활용한 선수 이력 및 실적 관리 플랫폼 구축('23.5~'22.)

과기부 인터넷진흥원 주관 '블록체인 공모사업'(13억원 규모) 선정에 따른 사업 추진

- (참여) 농구 등 23개 종목/ 한체대, 용인대 2개 대학교('23년도 1단계 구축)
- (내용) 선수등록확인서, 대회경기실적증명서 등의 증명서를 종이 출력하여 입시처에 수기 제출해야 하는 기존 방식 대신 → 블록체인 암호화를 적용하고 디지털화된 증명서를 입시처에 자동 전송·제출하여 보안성·편의성 확보

* 발급절차 (현재) 증명서 종이 출력 → 우편/메일 제출 → 원본 검증

☞ (개선) 증명서 발급·제출 → 자동 검증(블록체인)

2. 전국체전 NFT 상장 발급('23.9.~'10.)

한국조폐공사와 MOU(업무협약) 체결을 통한 업무 추진

- (사업대상) 제104회 전국체육대회 수상자
- (사업내용) 영구보관 가능한 전국체육대회 NFT 상장 발급(6,365건)
 - ※ 블록체인 선수 실적관리 플랫폼 설명 영상 <https://youtu.be/Xx09dwY1An4>
 - ※ 향후계획 및 확산 로드맵

| 전국 서비스 확산과 플랫폼 化를 통한 他 산업군으로 확산 |

Strategy 01

본 과제사업을 통한 시범 적용
- 23개 종목단체 2종 증명서, 2개 수요기관 시범 적용

Strategy 02

타당성 조사결과 참여의사 협약기관 우선 확대
- 46개 종목단체 2종 증명서, 23개 수요기관

Strategy 03

全 지역 서비스 확산과 시스템 플랫폼 化
- 서비스 경험 축적과 플랫폼 化를 통한 他 산업군으로 적용의 발판 마련

종목단체 증명서 확대

2023.12	2024.12	2025.12
선수등록확인서 23개 종목 선수실적증명서 10개 종목	선수등록확인서 46개 종목 선수실적증명서 20개 종목	선수등록확인서 62개 종목 선수실적증명서 62개 종목

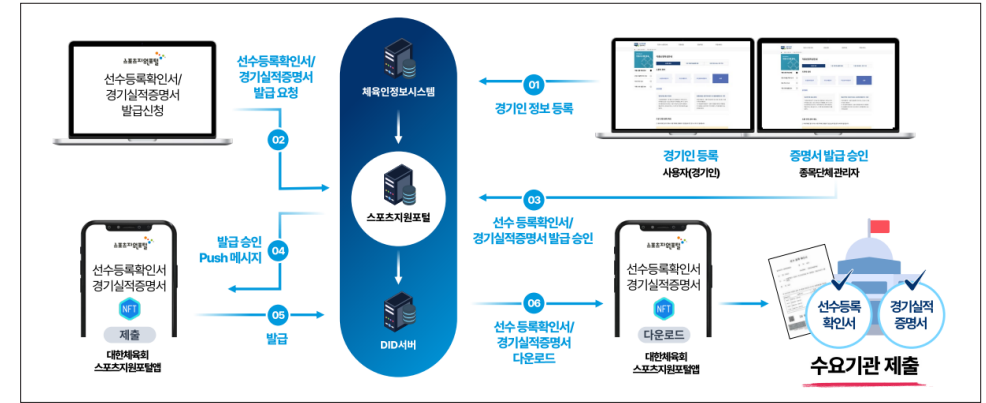
수요기관 확산 로드맵

2023.12	2024.12	2025.12
2개 시범 적용	23개 초중고대	92개 초중고대

실적 및 성과

1. ESG와 디지털화의 두 마리 토끼잡기

- (ESG 실현) 종이 출력 최소화, 우편량 절감, 시간단축, 절차단축, 사용자 비용절감, 환경보호 등 다양한 가치 실현



↑ 증명서 발급 및 제출 흐름도

- (최신기술 도입)블록체인, NFT, 디지털배지 등 활용한 정보서비스 혁신



↑ 회원증 QR코드 인증 및 이력별 디지털배지 발급

2. 각종 사업홍보 및 간담회 통해 적극 소통·수용

- (관계자 의견수렴) 전문가·사용자·유관기관 등과 환류 노력
 - * 사업설명 착수회 개최(종목단체, 대학교, 대학스포츠협의회, 인터넷진흥원 등 참석)
 - * 각분야 간담회 개최(전문가(교수), 종목단체, 대학교, 학생선수 등 참석)

조폐공사전자지갑에서 체전 NFT상장 확인

효과적 실용성

제104회 전국체육대회 상장 확인하기

01 공공NFT 클릭 02 제104회 전국체육대회 클릭 03 상장확인

▶ 모바일 운전면허증 발급하는 '조폐공사 전자지갑' 활용, 공공NFT에 영구 보관이 가능한 NFT상장 6,365건 발행

▶ 카카오톡을 통해 수여자에게 개별 안내 진행

5. 경영전략 및 핵심성과 실현 노력

- (생애주기 스포츠) 스포츠활동의 전문·생활체육 생애주기 기록을 안전하게 영구적 보관 관리
 - (친환경 스포츠생태계) 절차 간소화(출력, 제출, 검증등)로 ESG경영 실현
 - (생활-전문 연계 기반) 스포츠 활동-생활체육 이력 등 관리 기반 마련
 - (공정성·신뢰성 확보) 증명서의 위변조 방지로 실적기록의 신뢰 향상
 - (디지털 정부 구현) 4차 산업 주요 기술인 블록체인, NFT를 활용하여 디지털화를 통한 정보서비스 혁신·확대

〈사회 경제적 기대효과〉

<p>이용자(경기인/체육인)</p> <ul style="list-style-type: none"> 출력물 증명서 제출과 오랜시간 결과 대기 문제점 개선으로 이용 편의성 향상 블록체인 기반 인프라 도입에 따른 개인정보 데이터 보안 강화 	<p>대한체육회</p> <ul style="list-style-type: none"> 대한체육회의 증명서 발급에 대한 공정성과 신뢰성 강화 증명서의 디지털화 인프라 마련을 통한 민원 개선 	<p>발급기관</p> <ul style="list-style-type: none"> 종목단체에서 발급한 증명서의 각종 대회 등 활용이 가능하여 활성화 제고 (종목단체 각종 경기대회 등에서 선수확인, 실적확인, 참가확인 등 활용) 	<p>수요기관(검증기관)</p> <ul style="list-style-type: none"> 임시 기간 임시생 증명서 처리를 위한 소요시간 2주(약 80시간) → 8시간으로 단축(90% 행정처리 효율화) 수기로 검증처리 방식을 탈피하여 자동화 처리로 검증의 정확성과 관리자의 부정행위 방지 가능
---	---	--	--

참고자료

주요내용	언론사	링크
대한체육회, 블록체인 기반 증명서 발급 사업 착수	OSEN	http://www.osen.co.kr/article/G1112185057
	연합뉴스	https://www.yna.co.kr/view/AKR20230918131200007?input=1195m
	마니아타임즈	http://www.maniareport.com/view.php?ud=202309181721449880bf6415b9ec_19
	아시아투데이	https://www.asiatoday.co.kr/view.php?key=20230919010011463
	푸드경제신문	https://www.foodneconomy.com/news/articleView.html?idxno=350859
	경남도민신문	http://www.gndomin.com/news/articleView.html?idxno=366690
대한체육회와 조폐공사 NFT 상장 발급 업무협약 체결	연합뉴스	https://www.yna.co.kr/view/PYH20231011186200013?input=1196m
	스포츠투데이	http://www.stoo.com/article.php?aid=89521432375
	푸드경제신문	https://www.foodneconomy.com/news/articleView.html?idxno=351520
	문화일보	https://www.munhwa.com/news/view.html?no=2023101201039905015002
	아시아경제	https://view.asiae.co.kr/article/2023101115585644677
	대전일보	http://www.daejonilbo.com/news/articleView.html?idxno=2090311
	충청뉴스	http://www.ccnnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=310814
	뉴시스	http://www.newsis.com/view/?id=NISX20231011_0002479158&clD=10807&pID=10800
	데일리안	https://www.dailian.co.kr/news/view/1281882/?sc=Naver
	충청타임즈	http://www.cctimes.kr/news/articleView.html?idxno=771030
	보안뉴스	http://www.boannews.com/media/view.asp?idx=122574&kind=

↑ 보도자료 목록

이준환
유도 국가대표 -81KG급

그게 아무래도 핸드폰으로 비로 한 수가 없기 때문에

이동현
대한태권도협회 경정지원부

앞서 시준에 그 비결상적인

정우창
용인대학교 입학 담당

항상 저는 서류에 대해서 스트레스가 있었어요

블록체인 기반 선수 이력 및 실적관리플랫폼으로
바꿀 수 있습니다!

↑ 사업 홍보영상(<https://youtu.be/Xx09dwY1An4?si=afg6W36DzycL4nNC>)



↑ 카드뉴스



↑ 안내 리플렛

한국공예·디자인문화진흥원

전통생활문화콘텐츠 제작 및 확산(전통생활문화 메타버스)

한국공예·디자인문화진흥원
Korea Craft & Design Foundation

추진배경 및 필요성

- 한복, 한식 등 다방면으로 주목받고 있는 한국 문화체험에 대한 세계적인 욕구를 반영한 글로벌 디지털 문화 콘텐츠 제공 필요

추진목적

- 디지털에 익숙한 MZ세대 및 글로벌 이용자를 대상으로 코로나19 이후 급부상하고 있는 메타버스*를 활용하여 공간을 초월하는 한국 고유의 전통문화 콘텐츠 체험 확대 및 보급 확산

* 현실 가상이 결합된 '초월(meta)세계(verse)'를 의미, 5G와 가상기술(XR:AR, VR)을 토대로 여가생활과 경제활동을 하는 가상융합공간을 지칭

추진내용

- 전통생활문화 메타버스 3D 실감형 콘텐츠 제작 및 보급
 - 전통생활문화 관련 객체 제작 및 콘텐츠 시장 업로드(무료 제공)
- 전통생활문화 메타버스 체험 콘텐츠
 - 메타버스 월드(제페토) 제작 및 오프라인 연동 행사 진행

실적 및 성과

- 전통생활문화 메타버스 체험 콘텐츠
 - 메타버스 월드 제작 및 오픈
 - 기존 운영 중인 창덕궁 후원 부유지 기반 제페토 월드 '비원:500년 비밀의 정원'을 월드 컨셉을 참고하여 신규 월드 추가 구축.
 - MZ세대 및 해외 이용자의 흥미를 유발할 수 있는 전통문화와 연관된 참여 프로그램 개발하여 체험 유도

《월드 내 주요 구성 요소 및 내용》

구분	맵	건물	기타 건물	NPC	탈것	주요 콘텐츠	상호 작용	포털
창덕궁 월드	영문 버전	주합루	숙장문	낭랑	나룻배	K-패션 피팅룸	부채 들기	K-피팅룸 이동
		서향각				왕의 행렬체험	방패연 들기	
		희정당	인정문		행차가마	그네타기	초롱볼 들기	부용정 이동
		선정전	진선문			연잎점프	왕좌 앉기	
		인정전				나룻배타기	의복 입기	

구분	맵	건물	기타 건물	NPC	탈것	주요 콘텐츠	상호 작용	포털
경복궁 월드	지상	근정전	근정문	치치	가마	제기 차기	절하는 포즈 왕좌 앉기	달나라 포털
			홍례문 유화문			가마 타기	달나라 포즈1 달나라 포즈2	
		집현전	달나라 정자			죽위식 체험	제기	
	달나라	달나라 집현전	혼천의	세종	한글	한글 점프	옥새	
						달나라 이동	비녀 청동거울	
						만원권 보물 모으기	보물 상자	
	덕수궁 월드	석조전	중화전	중화문	안중근	어차	점프 게임	
석조전			석조전 분수대	태극기 모으기			태극기 아이템	석조전 이동 포털
				어차 타기			캠ป์ 파이어 의자 왕좌 앉기	
홍보관			홍보관	돌담			김구	캠ป์ 파이어
		눈덩이		KCDF 홍보관	보물상자 오픈하기 보물상자 광 모션			창덕궁 월드 포털
			독립투사 대화하기	눈 굴리기				

〈창덕궁 월드 주요 이미지〉



↑ 기존 '비원' 월드를 '창덕궁'으로 확장 진행



↑ 인정전(내부 K-피팅룸)

↑ 왕의 행차 체험

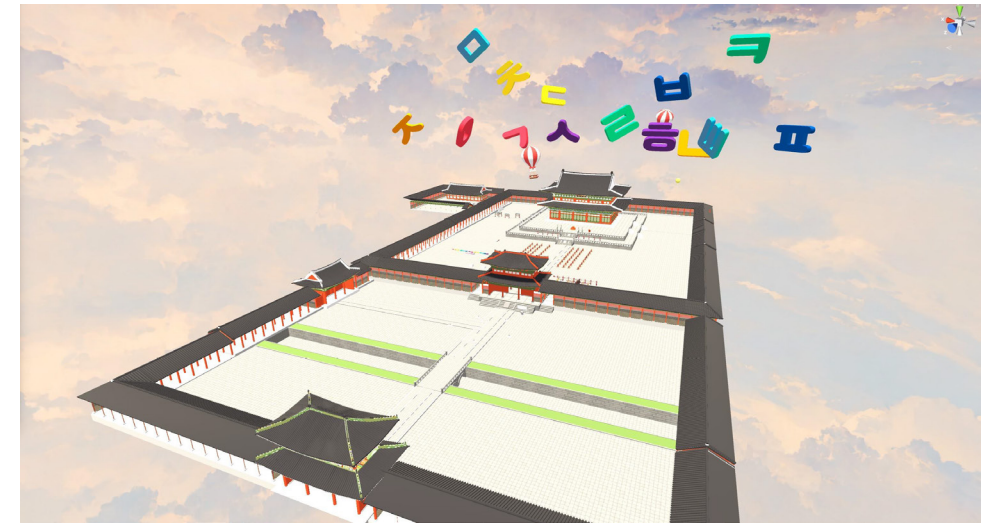
메타버스 콘텐츠 홍보

창덕궁 월드 홍보 키비주얼

- 키메시지: MZ세대의 인기 장르 로맨스 판타지 형식을 차용한 화귀(타임슬립) 컨셉 '이번 생엔 왕으로 살겠습니다'를 키메시지로 선정



〈경복궁 월드 주요 이미지〉



↑ 기존 '비원' 월드를 '창덕궁'으로 확장 진행



↑ 근정전(외부)

↑ 제기차기

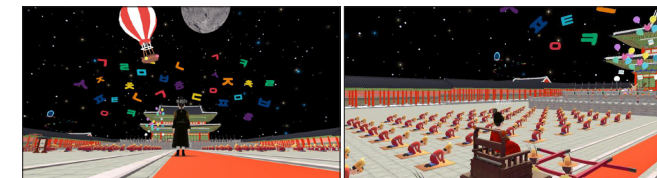
↑ 가마 타기



↑ 죽위식 체험

↑ 한글 점프 게임

↑ 달나라



↑ 우리놀이 한마당 행사 현장

경복궁 월드 홍보 키비주얼

- 키메시지: 월드 구축 세계관을 메인으로 다양한 발명품을 만들어낸 집현전을 '신비한 연구실'로 표현해 궁금증을 자극
- 키비주얼: '세종대왕의 신비한 연구실' 월드를 직관적으로 표현할 수 있도록 제작



〈덕수궁 월드 주요 이미지〉



↑ 신규 개발 구축한 '덕수궁 월드'



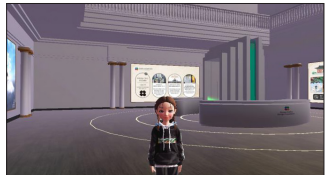
↑ 석조전(외부)



↑ 여차 타기 체험



↑ KCDF 홍보관(외부)



↑ KCDF 홍보관(내부)



↑ 하늘섬, 중화문



↑ 중화전(외부)

- 덕수궁 월드 홍보 키비주얼

- 키메시지: 월드 구축 세계관 'K-kings' 를 메인으로 하늘 섬에 중화전과 석조전을 구현해 이용자들의 궁금증을 자극할 수 있도록 제작
- 키비주얼: '하늘섬 위, 덕수궁' 월드를 직관적으로 표현할 수 있도록 제작



• 메타버스 콘텐츠 확산

- 우리 놀이 한마당 오프라인 행사
 - 메타버스 월드와 연동한 전통생활문화 전시 및 체험 행사 운영
 - 기간: 2023.09.29.(금)~2023.10.01.(일) / 3일간
 - 장소: 경주 엑스포 공원
 - 구성: 모바일 체험존, SNS이벤트, 현장 이벤트 등

〈오프라인 행사 주요 이미지〉



↑ 우리놀이 한마당 행사 현장



↑ 우리놀이 한마당 행사 부스 내부

- 과천과학관 SF미래과학축제 행사

- 메타버스 월드와 연동한 전통생활문화 전시 및 체험 행사 운영
- 기간: [1차] 2023.10.28.~10.29. / [2차] 2023.11.04.~11.05.
- 장소: 국립과천과학관
- 구성: 전통생활문화 메타버스 체험, 현장 이벤트 등



↑ 과천과학관 SF미래과학축제 행사 현장



• 메타버스 콘텐츠 주요 성과(23.12.31 기준)

- 목표 KPI 163% 이상 초과 달성
- 월드 누적 방문자수: 약 35.1K

구분	창덕궁(한글+영문)	경복궁	덕수궁	합계
목표 KPI	32.2K	11.5K	7K	50.7K
누적 방문 수	37.5K	38K	26K	101.5k
KPI 달성률	116%	330%	371%	200%

비원, 정조의 산책길 👍 96% (550) 최근방문수 228, 누적방문수 26.0K	Biwon, The Secret Garden 👍 92% (215) 최근방문수 2, 누적방문수 11.5K
---	--

↑ 방문자 수: 26K

↑ 방문자 수: 11.5K

경복궁, 세종대왕의 신비한 연구실 👍 94% (522) 최근방문수 916, 누적방문수 38.0K	하늘섬 위, 덕수궁 👍 96% (537) 최근방문수 2.4K, 누적방문수 26.0K
--	---

↑ 방문자 수: 38K

↑ 방문자 수: 26K



세종학당재단

메타버스 세종학당 운영 및 콘텐츠 확대



추진배경 및 필요성

- 「한국어 세계화 전략」 실현을 위한 신기술 활용(메타버스) 온라인 서비스 제공으로 학습 공간 다양화 및 학습자 유입 향상
- 「메타버스 세종학당」 지속 활용을 위한 한국어 교육과정 확대로 플랫폼 운영 활성화

추진목적

- 시간적, 공간적 제약으로 상시적인 한국어 연습이 어려운 해외 소재 외국인 한국어 학습자들에게 언제든지 한국어로 소통할 수 있는 가상의 공간 제공

추진내용

메타버스 세종학당 정식 운영

- 사용자 유입 활성화를 위한 기념행사 및 홍보
 - 메타버스 세종학당 콘텐츠 체험 부스 운영
 - 세종학당재단 홍보대사와 함께하는 메타버스 체험
 - 문화체육관광부 '드림러', 2030 자문단 자문회의 진행



↑ 문체부 윤성철 실장 인사말

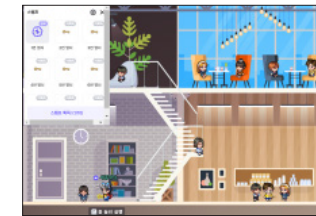


↑ 재단 홍보대사 메타버스 체험



↑ 2023 자문단 자문회의

- 실습형 한국어 소통(말하기) 기회 확대
 - 한국어 말하기 도우미 투입으로 한국어 사용자와의 소통 기회 제공
 - AI 선생님을 통해 24시간 말하기 연습 기회 제공
 - 상시 한국어 말하기 연습 기회 제공으로 실제 대화형 학습 향상
- 시기/주제별 맞춤형 주제(이벤트)를 활용한 메타버스 세종학당 운영
 - 음식, 명절 등 한국문화와 관련된 주제로 월 1회 메타버스 이벤트 운영
 - 정부 정책을 반영하여 한미동맹 70주년 기념 이벤트 운영
 - SNS 참여형 이벤트를 통해 이용자의 적극적인 참여 유도
- 메타버스 세종학당 사용자 상호작용·흥미유발 콘텐츠 개발
 - 한국어·한국문화 퀴즈를 활용한 방탈출 맵 6종



↑ 요리퀴즈 방탈출



↑ 마트 방탈출

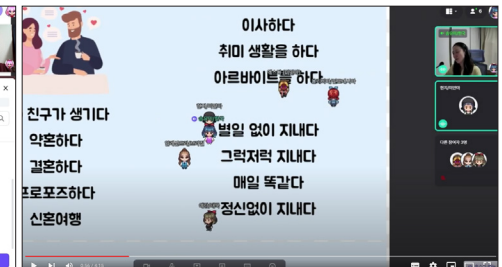


↑ 방탈출 후기

- 메타버스 세종학당 한국어 말하기 수업 운영
- 한국어 교육 최초 메타버스 활용 한국어 수업 운영
 - 메타버스 세종학당 강의실 공간 및 교원 자체 제작 맵을 활용한 세종학당 실용한국어 교재 기반 한국어 말하기 수업 운영
 - 시스템 활용도 향상 관련 성과측정 시행(교원·학습자 대상 만족도 조사 시행 및 부분 개선 등)



↑ 강의실 활용 수업 모습



↑ 교원 제작 맵 활용 수업 모습

- 메타버스에 특화된 한국어 수업 기본모형 정립
 - 메타버스 적용 한국어 교육 기본모형 정립을 위한 「중급 말하기 수업에 대한 연구」 추진
 - 전문가, 교원, 수강생 대상 FGI 및 설문조사 결과를 토대로 1차 기본 모형 설계, 시범운영을 통한 효과성 검증 후 최종 모형 확정
 - 메타버스 플랫폼을 활용한 한국어 교육 효과 극대화(운영자료, 교안 등)

메타버스 활용 교원 역량 강화

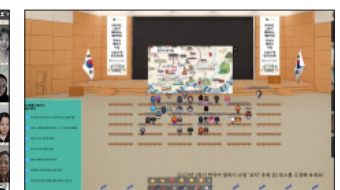
- 메타버스 세종학당 교원 대상 교육 추진
 - 선발 교원 대상 메타버스 세종학당 활용 연수를 통해 메타버스 환경 적응력 향상
 - 메타버스 심화 콘텐츠 개발 교육 등 교육 심화 과정 제작을 위한 에듀테크 활용 연수 추진(ZEP스크립트 등)
 - 전문 학회(한국어교육 4대 학회) 연계 메타버스 및 에듀테크 활용 워크숍 추진으로 전문성 강화
- 메타버스 세종학당 교원 커뮤니케이션, 네트워크 운영
 - 메타버스 세종학당 교원이 조별 또는 개별로 한국어 교육에 활용 가능한 자료(맵, 교안) 개발
 - 메타버스 한국어 교육 성과공유회를 통한 우수 교육사례 공유
 - 교원 평가를 통해 우수 교원·학습동아리 선정 및 시상
 - 메타버스 교육 우수사례 발표를 통한 구성원 간 사례 공유



↑ 메타버스 교육 우수사례



↑ 메타버스 활용 연수



↑ 성과공유회 진행 장면

실적 및 성과

메타버스 세종학당 정식 운영

- **메타버스 세종학당 정식 운영 기념행사**
 - 일시: 2023. 2. 7.(화) 16:00~17:30
 - 실적: 당일 방문자 총 2,174명, 최대 동시접속자 143명
- **상시 한국어 말하기 연습 기회 제공**
 - 2023년 151개국 75,869명 방문, 한국어로 소통
- **메타버스 세종학당 이용 활성화를 위한 이벤트 운영**
 - 월별 이벤트 11건 진행, 최대 동시접속자 수 134명

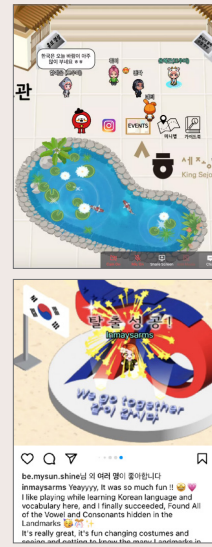
〈메타버스 세종학당 이용 사례〉

• 한국어 말하기 도우미와의 대화

- 휘이(접속자): (여행에서) 재미있어요. 더 하고 싶었는데 시간 맞추기 어려워서 못했어요.
- 도우미: 승마를 좋아하는 못 해서 조금 아쉽네요.
- 휘이(접속자): 네 오랜만에 했어요. 한 후에 근육 다 아팠어요. 그런데 좋은 아픔인 것 같아요.

• 한미동맹 70주년 기념 이벤트 참여 후기

- 이벤트 맵에서 한국어와 단어를 배우며 게임을 할 수 있어 좋았고, 랜드마크에 숨겨진 모든 한글 자모음을 찾을 수 있었다. (아바타) 의상을 바꿔 입을 수 있었고 한국에 있는 많은 랜드마크들을 알게 되어 재미있었다.



메타버스 세종학당 한국어 말하기 수업 운영

- **한국어 교육 최초 메타버스 활용 한국어 수업 운영**
 - 시범운영 학기 후 정규 3학기 운영
 - 총 91개 중급 교육과정 개설
 - 85개국 1,530명 수강
- **메타버스에 특화된 한국어 수업 기본모형 정립**
 - 중급수준 한국어 말하기 수업 교안 28개 개발

참고자료



↑ 메타버스 세종학당 운영



↑ 성과공유회 진행 장면

한국문화정보원

원격 접속 문화해설 로봇

KCISA 한국문화정보원

추진배경 및 필요성

- 산간·도서 지역 거주 지역 관람객 및 병원, 학교, 요양원 등에 있는 현장 관람이 어려운 이용객들의 문화관람 지원 서비스
- 문화 현장에 찾아오기 힘든 문화관람, 보기 어려운 문화전시 관람 기회 제공

추진목적

- 누구나 누리는 문화복지 실현(문화소외계층을 위한 문화관람 지원)
- 문화 현장에서 체감 가능한 문화복지 복지 실현

추진내용

- 원격 접속 조정 문화해설 로봇 개발 구축(국립현대미술관, 1대 시범 운영)
- 원격 접속 조정 문화해설 로봇 시스템 구축 개발

원격접속로봇-1대(국립현대미술관 상설전시관)

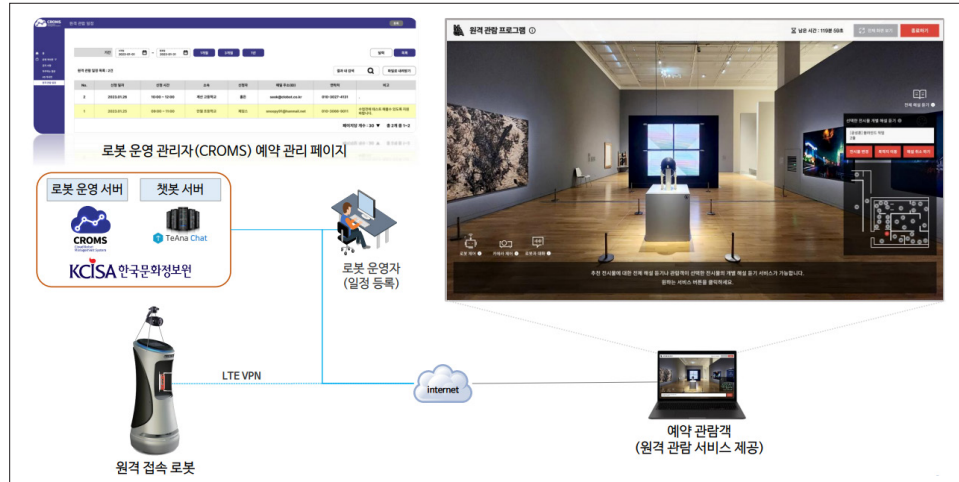


[주요 특징]

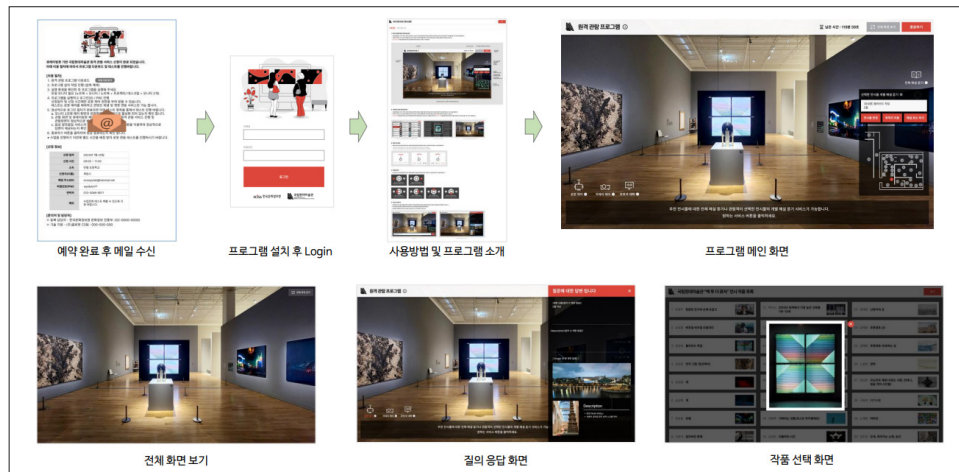
1. 상용버전의 내비게이션을 적용하여 안정적인 주행이 가능하다.
2. HD현대로보틱스의 로봇 SW를 클로봇에서 개발하여 기존 CROMS, 챗봇 시스템 통합에 문제가 없으며 빠르게 적용할 수 있다.

CPU	Intel 8세대 i5, RAM : 8G, SSD : 128G
Platform(OS)	Linux Ubuntu 18.04
Network	4G LTE
Robot dimension	544mm(W) x 544mm(D) x 1,156mm(H)
Speaker	2인치, Dual 3Ω 20W max
Display	10.1인치 터치 디스플레이
Sensors	2D Lidar 1ea, Depth 카메라 2ea
Camera	ZR30(SIV) (짐벌 일체형)
Moving Speed	최대 1.5 m/s
Wheels	2 x drive wheel, 4 x caster wheel
Obstacle Avoidance	clobot camelion
Battery	Lithium-NMC (약 1,000Wh)
Environment Condition	일반조건 (1~ 35도), 최적 조건 (15 ~ 25도)

↑ 원격 접속 문화해설 로봇



↑ 원격 접속 문화해설 로봇



↑ 원격 접속 로봇 서비스 흐름도

실적 및 성과

- 문화소외계층(산간·도서 거주 관람객, 이동 약자 관람객 등) 중점 문화관람 지원 서비스 제공
- 문화관람이 어려운 산간·도서 소재 학교와 연계한 서비스 제공
- 누구나 누리는 차별 없는 문화관람 및 문화복지 실현

참고자료

- <https://youtu.be/x5MBGUQbH7k>

한국콘텐츠진흥원

신기술 체험거점 운영을 통한 문화향유 저변 확대

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

추진배경 및 필요성

- 국내 우수 기술력이 적용된 신기술 융합 콘텐츠의 대중화, 문화 및 관광 자원 등을 통한 산업 저변 확대 필요
- 신기술 융합 콘텐츠 대국민 향유 확대를 위한 다양한 기관과의 협업 필요성 제기

추진목적

- 신기술융합콘텐츠 체험공간 운영을 통해 산업 저변 확대 및 국내외 수요창출 기여
 - 유관기관과의 전략적 연계를 통한 신기술 체험 다양화 및 활성화
 - 장애인, 비문해 성인 등 사회적 약자계층 지원기관과의 협업을 통한 신기술 미디어아트 개발로 배리어프리(Barrier-free) 정책 실현
 - 신진 작가, 대학생, 장애인 예술가 등 국민 참여 활성화

추진내용

- 광화문 일대 신기술 체험공간인 K-컬처 스퀘어 운영
 - (업무협약) 장애예술인 참여형 신기술 융합 콘텐츠 제작 및 개발을 위해 한국장애인문화예술원과 업무협약(MOU) 체결('23.3.24)

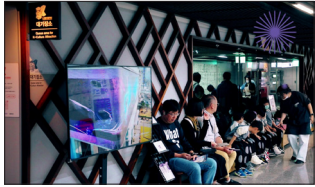
<p>한국장애인문화예술원 Korea Disability Arts & Culture Center</p>	장애예술인 발굴, 섭외 및 기획·제작 과정 지원	
<p>한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY</p>	미디어아트 기획, 제작, 관리 및 콘텐츠 송출	

- (장애인) 장애인 인식개선 캠페인성 영상 “수어지교” K-컬처 스크린 공개('23.7.1)



↑ 컨셉 : 다양한 일상적인 상황에서 수화를 사용하는 장면을 연출하여, 하나의 언어로써 '수어'를 이용하여 얼마든지 소통할 수 있음을 전달

- (대국민) 현장 전시와 공연 등 시민 참여를 통해 신기술 체험을 확산시킬 수 있는 K-컬처 스퀘어 가든 행사 개최('23.10.26~27)



↑ 스탬프 갤러리



↑ 가든 콘서트



↑ 랜덤 플레이 댄스

- (비문해 성인) 국가문해교육센터 협업 성인문해교육 홍보를 위한 “문해의달 기념영상” K-컬처 스크린 공개('23.11.1)
- (장애예술인, 신진작가) 신진 미디어아트 작가 및 장애 예술가 창작활동 활성화 도모를 위한 특별기획전 개최('23.11.24~12.3)

* 신진작가 미디어아트 작품 2종, 발달장애 예술가 협업작품 2종 전시



↑ 전시회 입장



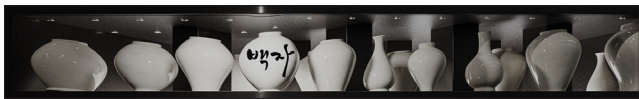
↑ 신진작가 전시



↑ 장애예술가 전시

- (대국민) K-컬처 스크린 미디어아트 공모전 공고 및 선정, 시상 및 송출('23.6월~12월)

* 총 65개 작품 접수, 일반 부문 <백자> 등 6편, 대학 부문 <가베다방> 등 6편 선정, 대상 작품 등 송출('23.12.1~)



↑ 일반 부문 대상 '백자'



↑ 대학 부문 대상 '가베다방'



↑ 장애예술가 전시

- 인천공항에 조성한 신기술 콘텐츠 전시관 비비드스페이스 운영
- (어린이) 인천국제공항공사 연계 공항꿈나무 어린이집 원아(5~7세) 초청 어린이날 이벤트 진행('23.5.4)



↑ 티니핑 이벤트 공연



↑ 전시관 어린이 관람1



↑ 전시관 어린이 관람2

- (스포츠) 강원청소년동계올림픽조직위 협력 <2024 청소년 동계올림픽> 유치 기념 마스코트 및 디데이 카운터 설치

* 강원 2024 조직위원장(진종오, 이상화), 부사무총장 등 참석



↑ 마스코트 설치



↑ VIP 참석 제막식



↑ VIP 전시관 참관

- (관광) <인천공항공사 ICN 주간> 인천공항 내 주요 문화행사 및 공연 프로그램 연계 참여('23.8)
- (과학문화) 국립중앙과학관 협력 <온라인 과학관 메타플리>의 실감콘텐츠 체험 팝업형 부스 전시관 내 운영('23.12.18~31)



↑ VR 체험부스 전경



↑ VR 체험 1



↑ VR 체험 2

실적 및 성과

정량적 성과

- (K-컬처 스퀘어) 2023년 전체 관람객 281,799명(12.10 기준)으로 전년(163,618명) 대비 72% 증가

	뮤지엄1	뮤지엄2	아트랙션	이벤트	합계
누적 방문객	116,002	74,584	50,682	40,531	281,799
일평균 방문객	396	330	171	2,702	3,599

※ (홍보성과) 홈페이지 페이지뷰 1,192,633, SNS(인스타그램, 유튜브) 조회수 1,519,426, 유튜브(할명수, 퇴경아 악막자) 조회수 1,316,491 등('23.12.11. 기준)

- (비비드 스페이스) 2023년 전체 관람객 297,715명(12.10 기준). 일평균 881명 방문으로 전년*(388명) 대비 127% 증가

* '22년 12월 2일 개관으로 2022년 전체 관람객 11,626명

	스페이스1	스페이스2	홍보관	합계
누적 방문객	75,704	73,721	148,290	297,715
일평균 방문객	246	239	481	881

※ (홍보성과) 인스타그램 팔로워 4,454명 달성('23.11월 기준)

- SNS 도달 건수 29,401건, 좋아요/공감 1,931개 등

● 정성적 성과

- 장애예술인 협업 다양한 신기술융합 콘텐츠 제작 및 공개를 통해 장애인 인식 개선에 기여
- 대국민 공모전 및 다양한 체험 프로그램을 통한 국민참여 활성화
- 비문해 성인, 장애인, 어린이 등 사회적 약자 지원 및 다양한 계층으로의 신기술 융합콘텐츠 저변 확대
- 콘텐츠와 문화유산, 관광, 과학문화, 스포츠 등 다양한 연계 산업과의 협업을 통한 상호 시너지 및 파급효과 기대
- 국내외 다양한 방송 매체를 통한 홍보*를 통해 전세계에서 신기술융합콘텐츠를 무료로 즐길수 있는 특별한 거점으로 자리매김

* 'SBS 인천공항 개항 특집(다큐)', '인천공항공사 유튜브 채널', '인천공항 잡지(인천지창)', 유튜브 <활명수(박명수)> 1일 체험 촬영, '중앙일보 기획기사', '미국 CNBC 채널 촬영', '채널A <행복한 아침> 촬영', '인도네시아 음악 버라이어티 프로그램 <당둣(Dangdut)> 촬영', '유튜브 <전부노래잡합> 촬영 등



↑ 인천지창 잡지 소개



↑ 유튜브 활명수 촬영



↑ 인도네시아 음악프로그램 촬영

📖 참고자료

● K-컬처 스퀘어 사업 개요

- (명칭) 한국의 신기술 융합 콘텐츠의 비전을 담은 문화공간

* 산업지도를 바꾸는 게임체인저로서의 'K-컬처'와 '광화문광장'의 결합

- (콘텐츠 구성)

구분	K-컬처 뮤지엄	K-컬처 스크린	K-컬처 아트랙션
내용	몰입형 미디어아트 전시관	미디어아트 전광판	4DX 체험시설
위치	경복궁역 서울메트로미술관	대한민국역사박물관 외벽	세종문화회관 지하2층
운영시간	10시~21시(연중무휴)	06시~22시(연중무휴)	10시~18시 매주 월 휴관
이미지			

● 비비드스페이스 사업 개요

- (명칭) 생생하고 활기찬 문화공간이란 뜻으로 신기술을 만나 더욱 새롭고 매력적으로 변한 우리(케이) 콘텐츠를 세계인에게 공개
- (콘텐츠 구성)

구분	SPACE 1	SPACE 2	SPACE 3
내용	몰입형 인터랙티브 공간	체험형+몰입형 인터랙티브 공간	신기술 콘텐츠 체험 및 홍보
위치	인천공항 1터미널역 제1교통센터 지하 1층 동편		
운영시간	10시~19시(2,4주차 수요일 휴관)		
이미지			

국립박물관문화재단

3D프린팅을 활용한 박물관 상품 발굴

NMF 국립박물관문화재단

📋 추진배경 및 필요성

- 백제 금동대향로 발굴 30주년을 기념하고, 우리 유물의 우수함을 알리기 위해 기존 금속제품보다 가볍고 정교한 3D프린팅을 적용한 상품 발굴 필요

📋 추진목적

- 문화적 부가가치를 창출하고 문화예술 기업의 판로 기회 확대를 통한 동반 성장을 위해 3D 프린팅 백제 금동대향로 미니어처 수탁상품 발굴

📋 추진내용

- 백제 금동대향로 미니어처(30cm) 수탁판매
 - 국내 산업용 3D프린팅 자동화 공장을 보유한 제작 및 판매업체와 수탁계약을 추진하여 상품판매
 - 실생활에서 사용 가능하고 실내 인테리어 소품으로 활용토록 다양한 색상으로 제작



💡 실적 및 성과

- 백제 금동대향로 미니어처 291개 판매 및 28백만원 매출 달성
 - * 판매수량 및 매출 산정기간: '23. 11. 2. ~ 12. 31.
 - ** '24. 1. 12. 현재 누적판매 361개, 누적매출 35백만원 달성
- 3D프린팅 기술을 박물관 상품에 적용하여 제품 생산비용 및 자원 절감 등 공공기관의 사회적 가치 실현

📋 참고자료

- 판매페이지: https://www.museumshop.or.kr/kor/product/product_view.do?page=&purl=&str_bc ode=001008004&str_goodcode=202311200001

한국관광공사

관광(TOUR)이 원하는 모든 것(A2Z), B2B 협업 서비스
투어라즈로 완성하다

추진배경 및 필요성

- 관광업계의 복합적 요구에 맞춤형으로 서비스하는 데이터 기반의 디지털플랫폼 정부 구현
- 관광비즈니스 패러다임 급변에 대한 개별기업 차원의 대응 한계극복 위한 통합 지원 채널제공 필요

추진목적

- 업계 협업 활성화를 통한 관광산업 외연 확장 및 업계 디지털 전환 선도
- 관광분야 협업지원기능 및 정책지원 정보제공 서비스채널 일원화를 통한 관광산업 종사자들의 업무효율성 및 협업 시너지 제고

추진내용

- 일하는 방식의 디지털 전환, 투어라즈를 통한 관광비즈니스 원스톱 서비스 제공

구분	기존 방식	업무방식의 전환과 개선	한국관광산업포털 TOURQZ
시기	<ul style="list-style-type: none"> ·(제공자) 각 기관 사이트 산발적 안내 ·(이용자) 사이트 별 일일이 방문 확인 	<ul style="list-style-type: none"> ·(제공자) 안내 및 홍보를 한번에 ·(이용자) 공고 확인부터 접수를 한번에 	<ul style="list-style-type: none"> ·손품/발품 필요없이 한눈에 찾는 정보
공모 평가	<ul style="list-style-type: none"> ·공모 따로 메일 따로, 비효율적 접수 ·모집 현황 및 평가 시기 관리 	<ul style="list-style-type: none"> ·접수)평가)선정)결과 프로세스 완결 	<ul style="list-style-type: none"> ·One-stop 정책지원
협업 소통	<ul style="list-style-type: none"> ·메일/유선전화 통한 연락 ·별도 소통/자료 공유 채널 개설 	<ul style="list-style-type: none"> ·투어라즈-워크스페이스를 통한 안내, 실시간 자료공유, 참여자간 소통 원활 	<ul style="list-style-type: none"> ·더 빠른 의사소통, 더 편리한 자료공유
성과 관리	<ul style="list-style-type: none"> ·성과 파일 시기 관리 → 지원 이력 관리, 인수인계 어려움 → 중복 수혜이력 파악 어려움 	<ul style="list-style-type: none"> ·사업/참여자별 성과데이터 통합관리 ·과거 수혜이력 한번에 확인 	<ul style="list-style-type: none"> ·별도 성과관리 및 작업 불필요 → 업무 효율성 ↑ 중복 수혜 ↓

실적 및 성과

(계량성과) 포털 서비스 공식 오픈에 따른 B2B 관광비즈니스 플랫폼 안착

- (회원수) 기업 1,832개사 및 개인회원 9,226명 ⇒ 1.1만명 달성
- [방문수] 609,845건 (월평균 6.7만건) / (누적 PV) 15,929,725건 (월평균 176만건)
- [서비스 이용건수] 6,382건, [공고/공모] 주요사업 공고 168건 실시
- [사용자 만족도] 투어라즈 기능별 평균 만족도 4.31점 달성 (총 응답자 1,345명)

(비계량) 관광산업 B2B 정책·서비스·협업 채널 일원화로 '디지털플랫폼정부' 실현

- [일하는 방식 개선] 서비스·회원·데이터 통합연계를 통한 데이터 기반 성과관리 체계 구축, 디지털 업무 추진 방식 도입

·(서울관광기업지원센터 입주기업 담당자) “시설예약을 위해 투어라즈에 들어왔는데, 다양한 서비스를 모아서 볼 수 있더라고요. 들어온김에 둘러보다가 필요한 홍보물 신청도 함께 했습니다.”

- [소통·협업의 장 마련] 누구나 실시간 의사소통 가능한 협업 환경 제공

·(공모 선정 기업 담당자) “공모 선정되어 워크스페이스에 들어갔는데 자료제출도 편하고 다른 업체에 쪽지를 보내서 필요한 교류도 하니까 좋네요. 전에 수혜기업으로 활동 할 때는 이메일로 보내고, 잘 받았는지 확인 전화까지 해야 했거든요.”

참고자료



↑ 투어라즈 관련 언론 보도 (23.10.19/내일신문)

한국콘텐츠진흥원

시각장애인 대상 OTT 화면해설 방송 서비스

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

추진배경 및 필요성

- 풍부한 내용과 재미를 갖춘 OTT 서비스에 대한 시각장애인의 시청 필요성과 욕구가 높음에도 불구하고 국내 OTT는 화면해설방송 서비스를 제공하지 않고 있어 시각장애인의 문화 콘텐츠 복지가 이루어지지 않음
- 지상파, 케이블, 위성방송의 경우 방송법에 따라 의무적으로 시각 장애인 대상 화면해설방송을 서비스해야 함. 반면 OTT는 시각 장애인에 대한 의무 서비스 조항이 없어 OTT 플랫폼 사업자는 비용과 효율성 측면에서 제작 및 서비스를 꺼리는 상황
- 국내 OTT 사업자의 사회적 가치 실현 및 시각장애인에게 차별없는 문화 콘텐츠 향유 확대를 위해 화면해설방송 서비스의 적극 도입 필요

추진목적

- 비실시간으로 서비스되는 OTT 콘텐츠에 대한 시각장애인의 시청접근권 확대와 OTT 플랫폼 사업자들의 사회적 가치 실현을 위해 시각장애인 대상 화면해설방송 서비스의 확대

추진내용

- **(관련 협회 자문)** 영화 분야 화면해설 서비스(늘봄서비스)를 제작하는 한국농아인협회 및 지상파, 케이블, 위성 플랫폼에서 화면해설 서비스를 제공하고 있는 시각장애인연합회의 자문을 통해 OTT 플랫폼에서의 화면해설방송 서비스 가능성 검토
: 화면해설방송 제작을 위한 소스 콘텐츠의 기술 표준 및 영상표준 및 제작 표준 방식 논의
- **(글로벌 OTT 벤치마킹)** 넷플릭스의 배리어프리 화면해설방송(Audio Description, AD)은 시각장애인 및 청각장애인이 콘텐츠를 쉽게 시청할 수 있도록 서비스를 지원
* 넷플릭스 오리지널 콘텐츠의 화면해설과 청각장애인용 자막은 한국어를 포함해 최대 33개 언어로 제공(글로벌 각국에서 담당)
 - 시각 장애인을 위한 △ 오디오 화면해설
 - 청각장애인을 위한 △ 텍스트 음성 변환 기술(Text to Speech, TTS), 자막(CC) 서비스
 - 배리어프리 콘텐츠의 완성도를 높이는 '화면해설 가이드라인(Audio Description Guidelines)' 분석 및 한국적 적용방식 검토
 - 2022.8. 국회입법조사처 <2022 국정감사 이슈 분석 보고서> 검토
- **(관련법 및 국내외 관련기관 검토)**
 - **(국내외 관련법)**
 - <장애인복지법> <장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률> <콘텐츠산업진흥법> <저작권법> <방송법> <전기통신사업법> 등 검토
 - **(해외 관련법 및 기관)**
 - 영국 <Communications Act 2003>, <Digital Economy Act 2017>, <Ofcom, 텔레비전 액세스 코드 2008>, <Ofcom 커뮤니케이션 소비자 패널>, <평등인권위원회>
 - 미국 <Americans with Disabilities Act of 1990>, <Television Decoder Circuitry Act of 1990>, <The 21st Century Communication and Video Accessibility Act of 2010, CVAA>, <Ordinance Related to Closed Captioning, 2022>, <FCC 장애인인권사무소>, <미국국립자막제작협회>

- 독일 <방송과 텔레미디어에 관한 주간협약(Staatsvertrag für Rundfunk und Telemedien)>, <미디어청연합(die Medienanstalten)>
- 일본/호주/프랑스 등 배리어프리 관련법 및 제도, 지원기관 분석
- **(국내외 관련기관)**
 - [시청자미디어재단]의 방송사업자 대상 장애인방송(자막, 한국수어, 화면해설) 제작지원 사업 검토
 - 영상분야 배리어프리 제작기업 분석 - 사운드플렉스튜디오, 배리어프리 소플, 라이프에디트 협동조합, 핸드스피크
- **(OTT 사업자 현황)** OTT 플랫폼 사업자(웨이브, 티빙, 왓챠, 엘지유플러스)의 화면해설방송 실효성에 대한 논의 진행
 - 시각장애인의 방송콘텐츠 시청시간, 시청행태, 선호 프로그램, OTT 콘텐츠 요구도에 대한 문헌 검토를 통해 OTT 대상 화면해설방송 제작지원의 틀거리 완성
 - 국내 주요 OTT 사업자(웨이브, 티빙, 왓챠, 엘지유플러스)와의 OTT콘텐츠 유통 활성화를 위한 업무협약(MOU) 체결(2023.04. 04., CKL)



- **(화면해설 방송 제작)** 한국시각장애인연합회 위탁용역 선정 및 화면해설방송 제작을 위한 OTT 콘텐츠 수요 조사
 - 제작지원작 1차 공모(2023.05.10.)/2차 공모(2023.09.18.)/3차 공모(2023.10.04.)
- **(연구 수행)** 시청각장애인 대상 OTT 콘텐츠 유통 활성화 방안 연구
 - 연구기간 : 2023.06.19.~2023.09.30.
 - 연구내용 : 시청각장애인 대상 콘텐츠 유통(자막방송, 화면해설방송) 확대를 위한 방송콘텐츠 제작지원 방안 마련
- **(정책토론회 개최)** OTT의 사회적가치 실현을 위한 화면해설방송 정책토론회 개최
 - 일 시 : 2023. 11. 15.(수) 10:00~12:00
 - 장 소 : 국회 의원회관 제3세미나실
 - 주 최 : 국민의힘 김예지 의원실
 - 주 관 : 한국콘텐츠진흥원
 - 후 원 : 문화체육관광부
 - 주요참석자 : 유익동(국민의힘 정책위원장), 이상현(국회 문화체육관광위원회 위원장), 이용호(국민의힘 국회의원), 김웅(국민의힘 국회의원), 조정훈(국민의힘 국회의원), 이웅(국민의힘 국회의원)
 - 축 사 : 유인촌 문화체육관광부 장관



실적 및 성과

- 1차 및 2차, 3차 공모 OTT 방송콘텐츠 자원작(드라마, 교양, 예능, 다큐멘터리) 본편 및 예고편 화면해설 음성 다중 더빙(총 51개 프로그램 629개 에피소드) 제작

1차 공모 4개사 10개 프로그램 (에피소드 205개)

박하경 여행기(콘텐츠웨이브), 양한영웅 Class1(콘텐츠웨이브) 등
몸값(티빙), 방과후 전쟁활동(티빙), 슬픈도시 여자들(티빙) 등
시맨틱에러(왓차), 종종소(왓차), 한화이글스:클럽하우스(왓차) 등

2차 공모 4개사 18개 프로그램 (에피소드 110개)

나는 4월에 있다(미학인우주선), 팻대로하우스(엘지유플러스),
하이쿠기(엘지유플러스)
트라이서 시즌1, 2(콘텐츠웨이브), 거래(콘텐츠웨이브) 등
유미의 세포들(티빙), 잔혹한 인턴(티빙), 푸드크로니클(티빙) 등

3차 공모 2개사 23개 프로그램 (에피소드 314개)

괴이(티빙), 서울체크인(티빙), 아일랜드(티빙) 등
거짓말의 거짓말(콘텐츠웨이브),
모범택시(콘텐츠웨이브), 일당백집사(콘텐츠웨이브) 등
총 51개 작품

↑ 주요 OTT 사업자의 화면해설방송 서비스 날짜

참고자료

언론보도

- ① 데일리한국(2023. 11.16), 콘진원, OTT 화면해설방송 정책토론회 개최
<https://daily.hankooki.com/news/articleView.html?idxno=1020784>
- ② 디지털데일리(2023.11.16.), “오디오로도 생생하게”... 웨이브, 화면해설 콘텐츠 제공
<https://m.ddaily.co.kr/page/view/2023111610120249887>
- ③ 디지털데일리(2023. 12.4) 왓차, '배리어프리' 자막 콘텐츠 2000편 추가... 화면해설방송....
<https://m.ddaily.co.kr/page/view/2023120409301523104>
- ④ 굿모닝경제(2023.12.6.), OTT 업계, 콘텐츠 장벽 없앤다... 배리어프리 전략 확대
<http://www.goodkyung.com/news/articleView.html?idxno=223476>

국립중앙박물관

실내 AR 내비게이션 기반 ‘국립중앙박물관 전시안내앱’

국립중앙박물관
National Museum of Korea

추진배경 및 필요성

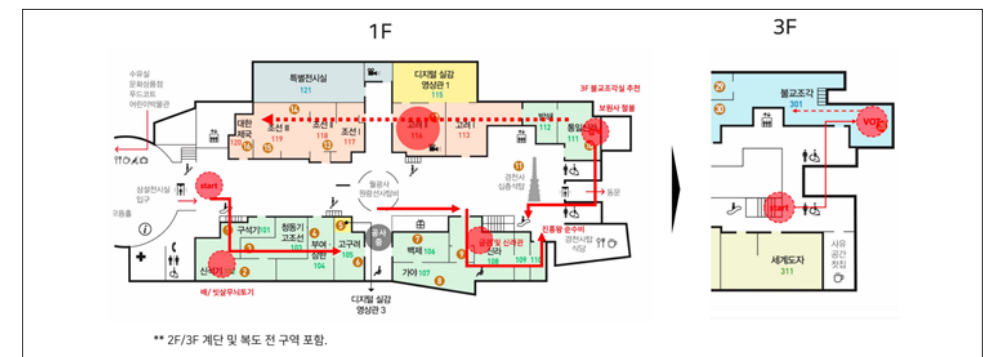
- 우리관 디지털 중장기계획(디지털 전략 2025) 추진 중 디지털 산·학·연 협업 일환, ‘네이버랩스’의 기술과 우리 관 콘텐츠가 결합된 실내 정밀 지도 제작 실증 협업 결과물 상용화

추진목적

- 실내 측위 기술 기반의 디지털트윈 기술을 적용하여, 우리 관 상설전시실 전관에 대한 3차원 정밀 지도 구축 및 AR 실내 내비게이션 개발
- 협업 결과물(AR 콘텐츠, 투어모드(2건))을 활용, 안드로이드 및 iOS 기기에서 사용 가능 하도록 재구축

추진내용

- 3차원 공간 정보 구축
 - 우리 관 상설전시실 전관 3D 측위 정보 구축 및 3D 지도 개발
 - 네이버랩스 맵핑로봇 및 이미지 측위 기반(VL) 기술 등 활용
- 실내 AR 내비게이션 앱 개발
 - 전시실 및 유물 정보 기반으로 실내 내비게이션 기능 AR앱 개발
*GPS가 아닌 이미지 측위 기반 인식, 안내 제공(민간클라우드 이용)
 - 추천 동선 제공 및 전시품 AR 콘텐츠(35건) 개발로 전시품 정보 제공
 - 기존 전시안내엽의 유물 해설 콘텐츠(국,영,중,일,베트남어)를 활용, 상설전시실 유물설명 서비스 연동



↑ AR 내비게이션 구축 범위

실적 및 성과

- 용역사업 결과 보고회 및 시연('23.12.19.)
- 포토 스캔 등 통한 정확한 실측 사용해 유물 재현
- 검색 후 찾아갈 수 있는 내비게이션 서비스로 관람객의 편의성의 향상

국립국어원

한국수어 보급을 위한 새로운 수어 사전 편찬(한국수어누리사전)



추진배경 및 필요성

- 기존 <한국수어사전>은 실제 수어 어휘 다수 누락 등 농인의 언어 생활과 괴리되고, 수어 의미 정보, 문법 정보와 같은 수어 교유의 특성 부재로 사전 이용에 제한

추진목적

- 대규모 수어 자료를 바탕으로 '한국수어-한국어 사전(이하 수한 사전)'을 편찬하여 국민에게 정확한 수어 정보 제공
- 한국수어의 시각적 특성을 반영하고 의미, 활용 정보를 제공하는 수한 사전의 편찬으로 수어 보급 촉진

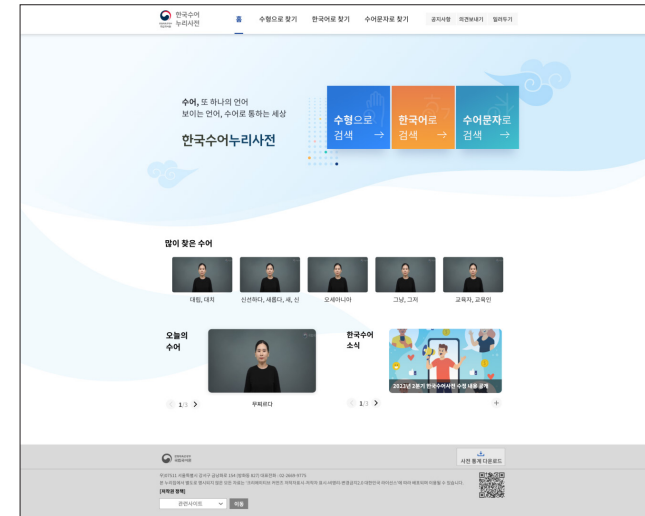
추진내용

- 대규모 수어 자료(수어말뭉치)에 나타나는 언어 현상에 근거하여 수한 사전 자료 구축
- 수한 사전 정보의 정확성을 높이기 위해 기구축 자료 정비
- 사용성 및 웹 접근성을 고려하여 수한 사전 사용자 시스템 개발
- 사전 홍보 영상 2편 제작

실적 및 성과

- 수한 사전 1차 개통(2024. 9. 예정) 및 2차 편찬 돌입
 - 수한 사전의 수어 표제어 1,000개 선정 및 구축
 - 수어 관련 정보 구축 및 정비(의미, 용례, 용례 번역문, 수어 동영상 등 총 1.3만여 항목)
- 수한 사전 사용자 시스템 개발
 - 수어 표제어, 정보 등을 그림 및 동영상으로 제시 및 검색
- 수한 사전 활용성 제고를 위해 홍보 영상 2편 제작 및 보급
 - 국립국어원 SNS 등에 공개
- 사전의 수어 정보 활용을 위한 외부 자료 제공
 - '2022 문화데이터 활용경진대회 및 개방우수기관 시상식'에서 수어사전 자료를 활용하여 한국수어통역 서비스 제공 플랫폼을 제안한 베토벤*팀 대상 수상
 - (22년~23년) ENA드라마 '사랑한다고 말해줘', tvN '반짝이는 워터멜론' 등 총 101,564건 자료 제공

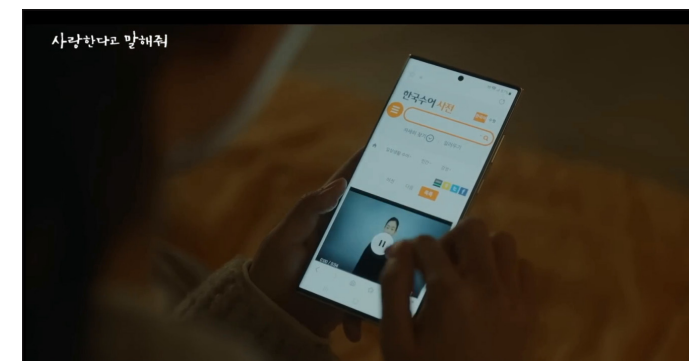
참고자료



↑ 국립국어원 수한사전 화면



↑ 국립국어원 수한 사전 홍보 영상

↑ 국립국어원 수한 사전 활용 사례1
(ENA 드라마 '사랑한다고 말해줘')

↑ 국립국어원 수한 사전 활용 사례2

한국저작권위원회

장애인 학습지원시스템 구축



추진배경 및 필요성

- **(디지털 격차 완화)** 시각·청각 장애인을 대상으로 하는 맞춤형 학습지원 기능을 추가 및 보완하여 디지털 격차 완화 필요
 - ※ 디지털 취약계층의 디지털 정보화 수준이 일반 국민 대비 75.4% 수준으로 나타났다음
- **(차별 없는 저작권 교육 기회 제공)** 『지능정보화기본법』*, 『장애인차별금지법』**에 따라 장애인과 비장애인의 차별 없는 저작권 원격교육 콘텐츠에 대한 접근 및 이용 기회 제공

추진목적

- 저작권 소외계층 및 사회취약계층(장애인) 대상 저작권 원격교육 콘텐츠 개발 및 교육 수혜 접근성 향상

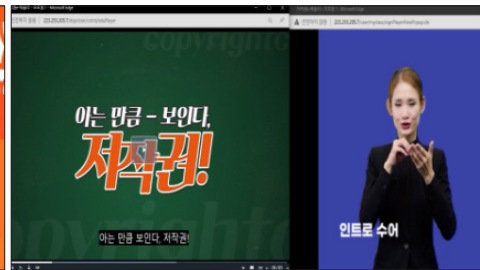
추진내용

- 시각·청각장애인 맞춤형 저작권 원격교육 과정 운영 기반 구축
 - 시각장애인 10종(40차시), 청각장애인 10종(40차시) 개발

〈시각·청각 장애인 맞춤형 과정〉



↑ 시각장애인(고대비)



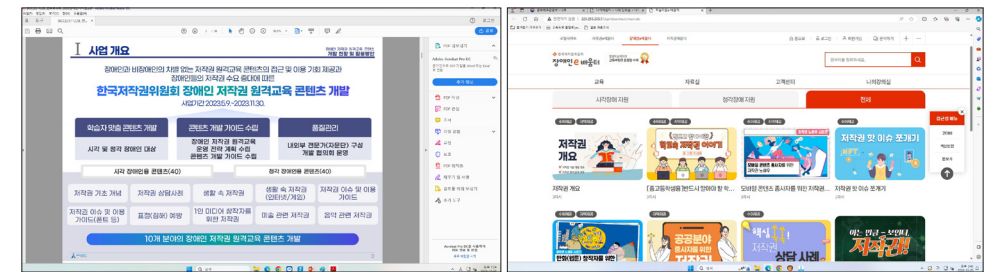
↑ 청각장애인(수어)

- 장애유형별 편의 기능이 가능한 시스템 구축
 - 수어, 자막, 화면해설, 돋보기, 고대비, 화면크기조절(+,-) 등 제공
 - 시각·청각장애인 맞춤형 미디어 플레이어 개발
 - ※ 교육자료 점자 변환 및 수어 통역 삽입 등 편의 기능 개발
- 장애인 유관기관 협의체 구성 및 운영(5회)

실적 및 성과

- 2023년 장애인 학습지원시스템 구축
 - **(장애인 교육 접근성 확보)** 장애인과 비장애인의 차별 없는 저작권 교육의 접근 필요성과 장애인들의 저작권 수요 증대를 반영, 시각·청각장애인 학습지원시스템 구축('23.11월)
 - ※ 장애유형별 편의 기능 및 장애인 전용 교육콘텐츠(시각 10종, 청각 10종) 개발
 - ※ 수어, 자막, 화면해설, 고대비, 시청각장애인 맞춤형 미디어 플레이어 등
 - **(장애인 단체 참여)** 장애인들의 니즈를 파악·반영하기 위해 '장애인 학습지원 협의체*'를 구성하여 운영('23.6~11월)
 - * 문체부, 저작권위원회, 저작권 전문가, 장애인 단체·기관 등
 - ※ 전국 시각·청각장애인 수: 67만명(보건복지부 통계 기준) 등

참고자료



↑ 저작권 장애인 e배움터

국민체육진흥공단

공공과 민간의 협업을 통한 대국민 공공서비스 제공

KSPO 국민체육진흥공단

추진배경 및 필요성

- **(정부 정책적 방향)** '세계 최고의 디지털플랫폼 정부 구현' 국정과제 수립으로 디지털플랫폼 정부 구현을 위한 정책적 방향 수립
- **(공단 데이터 전략)** 공단 보유데이터를 적극적으로 개방하여 데이터기반 행정, 공공 이익 확대를 위한 데이터 전략 수립

추진목적

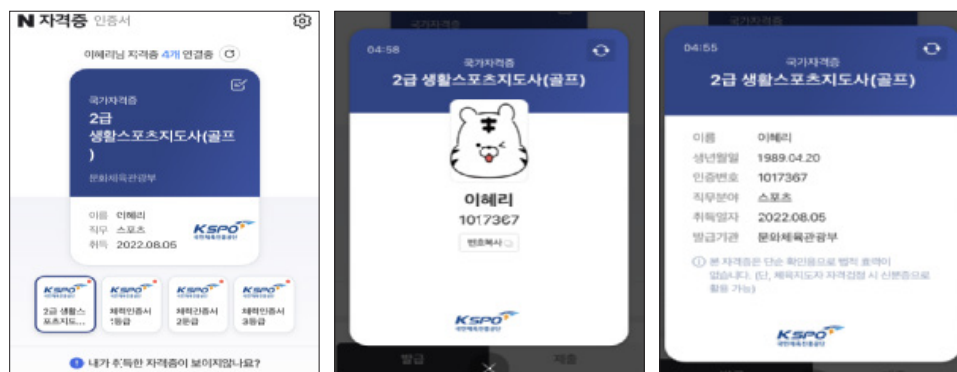
- 국민이 공단 보유 자격증을 편리하게 조회·활용 가능한 연계 플랫폼 구축

추진내용

구분	검토배경	개선내용
민간 플랫폼 연계	<ul style="list-style-type: none"> • 필요한 서비스를 친숙한 민간서비스에서 한 번에 해결 하고자 하는 국민들의 요구사항 증가 	<ul style="list-style-type: none"> • (현행)개별 사이트(국민체육100, 체육지도자)에 접속 후 취득 내역 조회 • (개선)민간앱(네이버)을 이용한 통합 조회

- **(네이버 자격증 개발)** 네이버 모바일 자격증 서비스와 공단 자격증 연계

※ 공단 자격증: 체육지도자 자격증, 국민체육100 인증서



↑ 자격증 간편카드

↑ 자격증 상세카드 앞면

↑ 자격증 상세카드 뒷면

실적 및 성과

- 서비스 개시 1개월 동안 약 48,000건 자격증 발급

※ 네이버 자격증 발급 현황(10월 24일~11월 23일 기준)

1장 새로운 가치를 창조하는 K-컬처산업

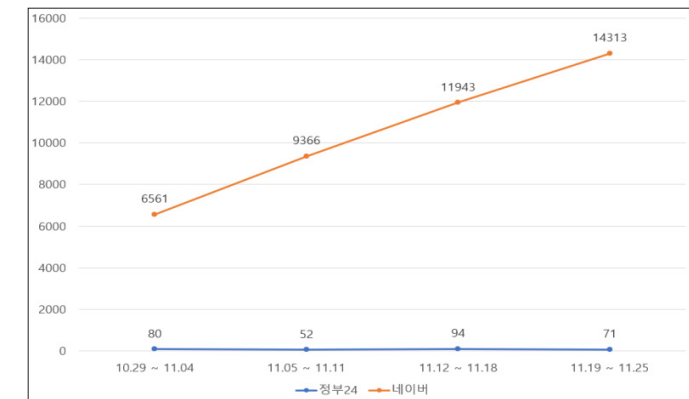
2장 새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처

3장 새로운 행정을 구현하는 조직문화

사이트명	네이버 자격증 발급 건수	자격증 보유자 수
국민체육100	8,212건	10만명
체육지도자 자격증	39,778건	36만명

- **(성공적 서비스 연계)** 정부24 자격증 연계의 부진한 실적대비 네이버 연계 실적의 비약적 증가
- 네이버 연계 서비스 시행 후, 연계 서비스 이용인원 주간 평균 약 30% 증가

* 이용인원 : (네이버)6,561→9,366→11,943→14,313/(정부24)80→52→94→71

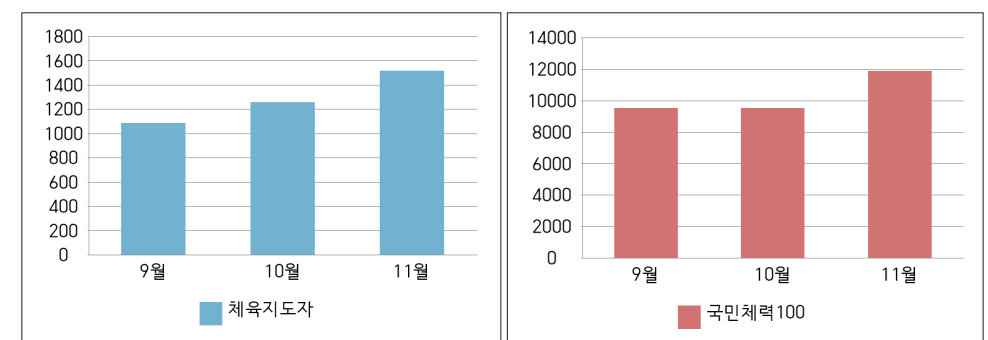


↑ 정부24/네이버 체육지도자 자격 조회 건수

- **(홈페이지 마케팅 효과)** 네이버 서비스 연계 영향으로 체육지도자 및 국민체육100 홈페이지 방문자 수 지속적 증가

- 체육지도자 및 국민체육100 홈페이지 일평균 방문자수 전월 대비 약 20% 증가

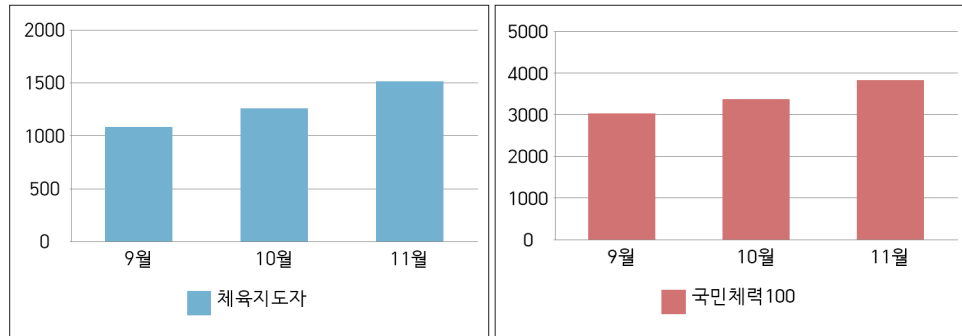
* 일평균 방문자 : (체육지도자)1,083→1,258→1,515/(체육100)9,532→9,507→11,887



↑ 체육지도자 및 국민 체육100 홈페이지 일평균 방문자 수

- **(자격증 활용도 증가)** 성공적 서비스 연계를 통해 홈페이지 자격증 발급 건수 지속적 증가
- 서비스 연계 전후 비교 시, 체육지도자 자격증 및 체력100 인증서 발급 건수 전월 대비 약 10%씩 지속적 증가

* 발급건수 : (체육지도자)1,083→1,258→1,515/(체력100)3,028→3,359→3,820



↑ 체육지도자 자격증 및 국민 체력100 인증서 발급 건수

- **(자체개발 비용 절감)** 디지털서비스팀 자체 개발을 통한 비용 절감
- 44,200천원 절감(외부 개발을 통해 진행 시, SW기술자 4M/M 공수 필요)
* '23년도 sw기술자 평균임금 공표 기준

참고자료



↑ 서비스 설명 자료

대한장애인체육회

장애인체육인 취업지원 협력을 위한 연계 시스템 구축



추진배경 및 필요성

- 장애인체육인의 안정적 사회재참여를 위해 직업역량개발 및 취업지원서비스 제공을 위한 장애인고용공단과 시스템 연계 필요

추진목적

- 전문 유관기관들과 범부처 장애인 취업지원사업 연계

추진내용

- KPC의 '통합정보시스템'과 범부처 장애인 취업지원사업의 '이어모아시스템'을 연계(행정안전부 행정공동이용 활용)하여 지역 행정복지센터, 특수학교, 한국장애인고용공단, 한국장애인개발원, 근로복지공단 등 유관기관과 네트워크 형성
- 매년 선수/(장애인)지도자/(장애인)심판 등로서 통합정보시스템에서 취업지원 희망여부를 선택, 희망자의 취업 관련 정보가 범부처 시스템으로 연계되고, 기관 간 서비스 제공 이력을 공유하여 취업지원

실적 및 성과

- 23년도 개발 완료 및 24년도 시행 예정에 따른 실적 및 성과 미발생
- 다만, 행정정보 공동이용 연간 이용 예상규모 산출 결과 연간 2,571명의 서비스 이용이 있을 것으로 예측됨

참고자료

시스템 이용 규모 산출자료

- **서비스 대상**
- 대한장애인체육회(KPC) 통합정보시스템에 등록하는 장애인 선수· 장애인 지도자· 장애인 심판

〈KPC 통합정보시스템 등록 현황〉

연도	등록 구분	장애여부	인원	서비스 대상 ¹⁾
2021	선수	장애	12,711	13,225
		비장애	467	
	지도자	장애	416	
		비장애	1,324	
	심판		1,921	
2022	선수	장애	13,815	14,317
		비장애	474	
	지도자	장애	395	
		비장애	1,103	
	심판		2,090	

연도	등록 구분	장애여부	인원	서비스 대상 ¹⁾
2023	선수	장애	14,647	15,074
		비장애	424	
	지도자	장애	327	
		비장애	1,063	
	심판		1,967	

1) 서비스대상 = 장애인 선수 + 장애인 지도자 + (심판 등록인원 × 5.1%*)

* 2021년 12월말 기준 총인구 대비 장애인구 비율

● 연간 연계예상 건수 산출

$$2,571\text{명} = \text{서비스대상}(14,205\text{명}^{1)}) \times 18.1\%^{2)}$$

1) 서비스대상 : 2021~2023년 3개년 서비스 대상인원 평균 값

2) 장애인 선수들의 취업희망률 54.5%*-3**

* "장애인 선수들이 은퇴 후 취업을 희망한다고 응답한 비율"
(대한장애인체육회(2019), <장애인선수 진로 및 경력개발을 위한 연구조사>)

** "장애인스포츠 은퇴선수"는 "통합정보시스템 상 3년 이상 선수등록하고, 1년 동안 등록하지 않은 선수"로 정의함.
따라서 선수등록 3년차에 진로 전환을 준비하며 취업서비스를 신청하는 것으로 가정하여 예상 인원을 추산함
(대한장애인체육회(2021), <장애인은퇴선수 기준 재정립을 위한 연구>)

국내 보도 내역

대한장애인체육회, 새해부터 선수 등록과 취업지원서비스 확대

장재호 기자
기사승인 2023. 12. 21. 16:05

취업알선·맞춤 직업훈련 서비스 등 신속 제공

대한장애인체육회가 한국장애인고용공단과 장애인체육인의 취업지원 협력을 위한 연계 시스템을 구축했다고 21일 밝혔다.

이번 연계 시스템 구축에 따라 장애인체육선수, 장애를 가진 지도자와 심판은 체육회의 통합정보시스템 등록과 함께 취업지원서비스도 신청할 수 있게 된다. 시스템 연계를 통해 공단은 서비스를 신청한 장애인체육인에 대한 취업알선과 맞춤 직업훈련 서비스를 신속하게 제공할 예정이다.

"선수 등록-취업 지원 '원스톱'으로" ...대한장애인체육회, 연계 시스템 구축

장재호 기자
등록 2023.12.21 15:02

대한장애인체육회가 한국장애인고용공단과 장애인체육인 취업 지원 협력을 위한 연계 시스템을 구축했다. ⓒ 대한장애인체육회

[스포티비뉴스=박대현 기자] 대한장애인체육회가 한국장애인고용공단과 장애인체육인 취업 지원 협력을 위한 연계 시스템을 구축했다.

이번 연계 시스템 구축에 따라 장애인체육 선수, 장애를 가진 지도자와 심판은 체육회 통합정보시스템 등록과 함께 취업지원서비스를 신청할 수 있게 된다.

한국영상자료원

한국고전영화 초고화질(4K) 복원작 및 스포츠 콘텐츠 신규 서비스

Korean Film Archive
한국영상자료원

추진배경 및 필요성

- 추진 근거
 - 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제34조에 따른 한국영상자료원 설립목적 이행
 - 기관 비전, '영상자료로 과거와 미래를 잇는 국민의 영상 아카이브'에 따른 전략목표(대국민 전시상영 다양성 및 접근성 강화) 수행
- 추진 배경
 - 온라인 플랫폼을 활용하여 한국고전영화를 다양한 방식으로 대국민 서비스
 - 연구자와 일부 영화 애호가뿐 아니라 일반 고객에게도 한국고전영화 콘텐츠의 진입장벽을 낮춰 효과적으로 대중화

추진목적

- 대국민 문화예술 향유 수준 향상 기여
- 전 세계의 영화애호가에게 한국고전영화 저변 확대

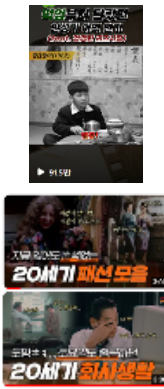
추진내용

- 사업개요
 - 가) 한국고전영화 215편 유튜브를 통해 전 세계 온라인 서비스
 - 나) 채널명: 한국고전영화 Korean Classic Film(@KoreanFilm)
 - ※ <오발탄>(유현목, 1961), <바보들의 행진>(하길중, 1975), <서편제>(임권택, 1993) 등 한국영화사의 중요한 작품을 국영문 자막과 함께 전 세계 온라인 상영 중
- 추진현황
 - 가) 한국영상자료원-구글 파트너십 계약 체결(2011년)
 - 나) 한국고전영화 70여 편 유튜브 최초 공개(2012년 5월)
 - 다) 한국영상자료원이 디지털 복원한 작품 중 작품적, 대중적 가치가 높고 저작권 협의가 가능한 작품을 선택, 서비스 지속(2012년~)
 - 라) 매년 8편 작품에 대해 다국어 자막(인도네시아어 등 5개 언어) 추가 번역 서비스(2021년~)
- 2023년 추진내용
 - 한국고전영화 최초 초고화질(4K, 2160p) 서비스 개시

2022년	2023년
<ul style="list-style-type: none"> ● HD 소스가 있는 작품에 대해 SD 영상을 점진적으로 HD 해상도로 업스케일링(18편) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 2023년부터 VOD 서비스를 위한 디지털 복원 추진(한해 50~60편의 영화가 디지털 복원되는데, 그중 4~6편이 온라인 스트리밍 목적으로 복원 리스트에 신규 추가됨.) ● 신규 복원작에 대해 4K 영상으로 업로드, 한국고전영화 최초 4K 서비스 추진(<봉>(1985) 등 8편) (2023.8.~11.) ● 한국고전영화 4K 초고화질 서비스는 계속 추진될 예정이며, 2024년에는 대중에게 어필할 수 있는 1990년대 영화를 선보이기 위해, 복원 확정(송능한 감독 <세기말>(1999) 등 4편 저작권 확보)

2022년	2023년
<ul style="list-style-type: none"> HD 소스가 있는 작품에 대해 SD 영상을 점진적으로 HD 해상도로 업스케일링(18편) 	 <p>한국고전영화 4K 리마스터작 플레이리스트</p>  <p>〈서편제〉 4K 해상도(2160K) 스트리밍</p>

- 트렌드를 반영한 한국고전영화 콘텐츠 개발

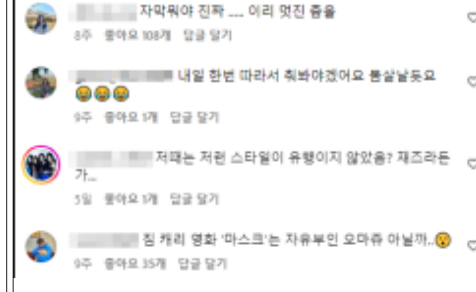
2022년	2023년
<ul style="list-style-type: none"> 스타트업 (리플레이아이)과 협업하여 한국고전영화 shorts 콘텐츠 조달 ※ 참고자료1. 고전영화 활용사례 	<ul style="list-style-type: none"> 2023년부터 한국고전영화 shorts(유튜브), reels(인스타그램) 서비스 최초 시도(연중 계속) 14편의 영화에 대해 약 140편의 shorts 제작, 총 조회수 958,437회 기록 '떡잎부터 달랐던 안성기 아역 연기'(<월급쟁이>(1962) reels 91.5만 조회, 2.8만 좋아요 달성) 공식 유튜브 채널의 다양한 콘텐츠 중 '영자네 비디오가게'는 하나의 주제로 수십편의 한국고전영화의 장면을 콜라주한 것으로, 2023년 부산국제영화제 커뮤니티비프에 초청 받음.(23. 10.) 공식 유튜브 채널의 콘텐츠도 shorts(34편) 제작하여 본편 유입 시도 

실적 및 성과

- 대형 디스플레이(65인치 이상의 스마트 TV)로 영화를 보는 것이 보편화된 환경변화에 따라, 한국고전영화를 초고화질 온라인 스트리밍 서비스하여 가정에서 손쉽게 대형 디스플레이를 통해 고품질의 한국고전영화를 관람할 수 있게 함.
- 온라인 VOD 고객만족도 조사 결과(23. 11.)

설문 문항	긍정 답변 응답 수 (비율)
고전영화 복원판(4K, HD)의 품질에 대해 만족하십니까?	218명 / 221명 (98.6%)

- 한국고전영화에 대한 소비층이 여전히 한정적인 가운데, 트렌디한 방식의 영상 콘텐츠로 가공하여 한국고전영화에 대한 문턱을 낮추고 새로운 고객 유입의 기반을 만들
- ① 한국고전영화를 처음 접하는 20대 초중반의 크리에이터가 shorts를 제작
- ② 영화를 영화사적, 문화적 의미 없이 오직 '영상 콘텐츠'로 인식하여 젊은(한국고전영화에 낯선) 고객에게 어필
- ③ 기존 한국고전영화를 소비하던 영화애호가와는 다른 캐주얼한 반응 보임

 <p>↑ <자유결혼>(1958) shorts 댓글</p>	 <p>↑ <자유부인>(1956년) shorts 댓글</p>
---	--

참고자료

- 한국고전영화 유튜브 채널(<https://www.youtube.com/@KoreanFilm>)
- 한국영상자료원 유튜브 채널(<https://www.youtube.com/@koreanfilmarchive>)

한국문화정보원

문화포털 통합서비스 확대(문화자료관 등)

KCISA 한국문화정보원

추진배경 및 필요성

- 문화정보 통합 허브 기반 구축
 - 디지털 플랫폼 정부 구현 정책기조에 맞춰, 통합 문화데이터 거점으로서의 문화포털 연계 프로세스 및 서비스 확대
- 문화정보 통합서비스 플랫폼으로서 문화포털 역할 확대 필요

* 국가지식정보 연계 및 활용 촉진에 관한 법률(21.12.9 시행)에 명시된 '지식정보센터'와 같이 문화포털의 문화분야 통합지식정보 허브로서의 역할 확대 기대

추진목적

- 문화지식 및 수해정보 등 다양한 문화분야 통합서비스 제공

추진내용

- 문화정보 연계 시스템 및 채널 확대로 통합정보서비스 확대 제공
 - 문화분야 기관들에 흩어진 정보/데이터 연계 노력 및 성과
- ① 문화분야 지식아카이브, 『문화자료관』 데이터 수집 및 연계
 - 서비스 : 문화분야 지식자료를 제공기관별, API 목록별로 찾아 볼 수 있도록 제공
 - 분류 : 기관별(50개), 주제별(14개) 검색 서비스
 - 검색 : 상세검색 화면에서 '키워드 검색'을 통해 통합검색

▼ 문화기관 50개 기관의 지식자료 연계 및 구축 (200만여건)

구분	오픈 API	파일데이터	공공저작물	기관협조
연계기관 수	27개 기관	3개 기관	10개 기관	10개 기관
자료 수	205개 API 자료	8개 데이터	3만 건 자료	3천 건 자료

* 콘텐츠 : 문화연구자료 또는 문화기록 등 지식정보자료

- ② 문화분야 수해서비스, 『문화드림』 데이터 수집 및 연계
 - 서비스 : 문체부 추진 '문화정책, 지원사업' 대상별, 분야별 검색 서비스 제공
 - 구축현황 : 총 323건/ 총 40여개 기관 연계
 - 분류 : 일반인(48개), 예술인(101개), 체육인(11개), 단체(67개), 기업(44개), 문화소외계층(49개)
 - 검색 : 대상별 수해서비스 목록 제공 및 링크서비스

〈주요 수해서비스〉

기관	문화수해서비스 사업명	합계
(재)예술경영지원센터	작가미술장터 개성지원 외 21개 사업	총 300여개 사업
국민체육진흥공단	스포츠강좌이용권 외 2개 사업	
대한체육회	경기지도자연구비 외 12개 사업	
영화진흥위원회	영화 기획개발 지원 외 4개 사업	
예술경영지원센터	서로(SEORO) 외 5개 사업	
한국관광공사	근로자휴가 지원사업 외 4개 사업	
한국도서관협회	길 위의 인문학	
한국문화예술교육진흥원	사각지대 문화취약계층 문화예술교육 지원 외 20개 사업	
한국문화예술위원회	신나는 예술여행 외 19개 사업	
한국문화예술관광연합회	방방곡곡 문화공감	
한국문화정보원	문화비소득공제	
한국예술인복지재단	예술인패스 외 16개 사업	
한국예술종합학교	전통예술 나눔사업	
한국콘텐츠진흥원	방송영상콘텐츠 제작지원 외 37개 사업 등	

실적 및 성과

- (실적) 문화자료관 및 문화드림 서비스 현황

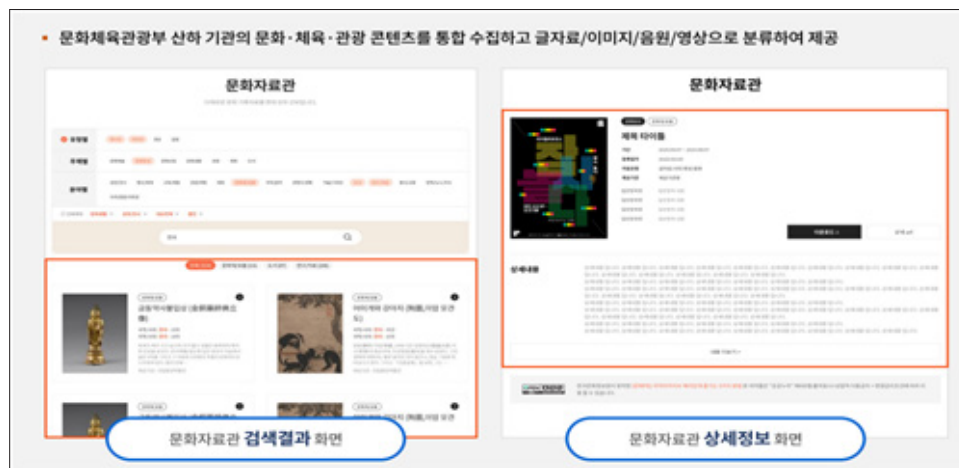
구분	문화지식아카이브 (문화자료관)	문화수해서비스 (문화드림)
서비스건수	200만여건	323건
연계기관	50개 기관	40개 이상
수집방식	OpenAPI 및 파일데이터 등	링크드방식
분류체계	기관별(50개), 주제별/분야별(14개)	대상별(6개), 분야별(4개), 기관별(40개)
연계방식	공공API 및 개별아카이브DB 등	기관별 사업소개 추가리서치

- (성과1) 국가지식정보 연계의 일환으로, 문화분야 내 지식정보 통합제공하여 정보 활용 확대
 - (기존) 각 기관에 흩어진 자료 개별 검색 (개선) 통합검색 가능
 - 신규서비스를 통해, 대국민 문화지식 통합검색 제공 및 각 기관별 아카이브 자료 접근 안내 등의 효과 기대
- (성과2) 문화분야 주요 수해지원사업 등에 대한 정보를 공유하고, 이를 수해자별로, 지원분야별로 검색할 수 있도록 편의성 제공

참고자료



↑ 기관별 목록화면



↑ 문화자료관 : 검색화면



↑ 문화드림 검색화면

국립어린이청소년도서관

가상현실 독서문화 콘텐츠 체험형 동화구연 제작 보급

문화체육관광부
국립어린이청소년도서관
National Library for Children and Young Adults

추진배경 및 필요성

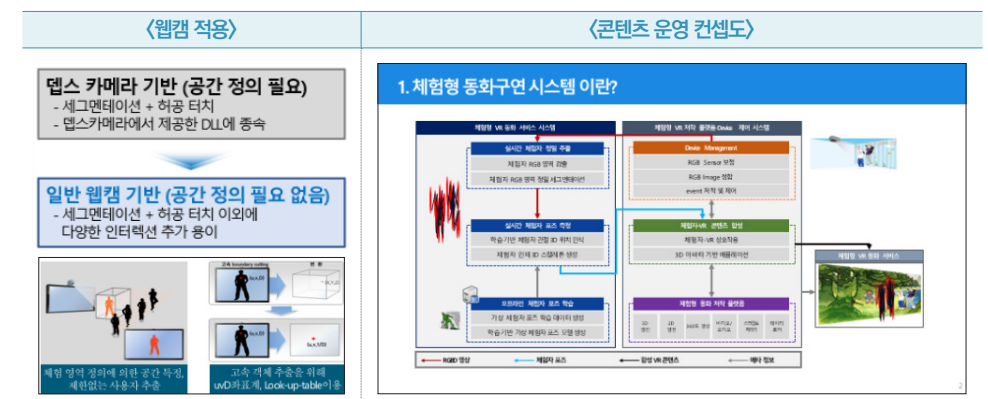
- 국립어린이청소년도서관은 한국전자통신연구원의 협업으로 가상현실(VR)과 동화구연을 접목한 체험이 어린이의 독서 경험으로 이어지는 독서 진흥 콘텐츠로 체험형 동화구연을 개발
 - 5-8세 수준에 맞춘 콘텐츠로 2009년부터 현재까지 지속적으로 보급
 - 놀이를 통해 새로운 기술에 접근하고, 도서관 방문과 이야기 기반 콘텐츠 체험을 통한 긍정적인 경험이 어린이의 독서 흥미 유발
- 전국 공공도서관 등 95개 기관에서 꾸준히 활용하고 있는 콘텐츠로 안정화 및 추가 제작에 대한 수요가 매우 높음
 - 2009~2021년까지 제작한 콘텐츠와 활용되는 기기의 노후화로 기술적·구성적으로 보다 향상된 콘텐츠의 개발이 필요한 시점

추진목적

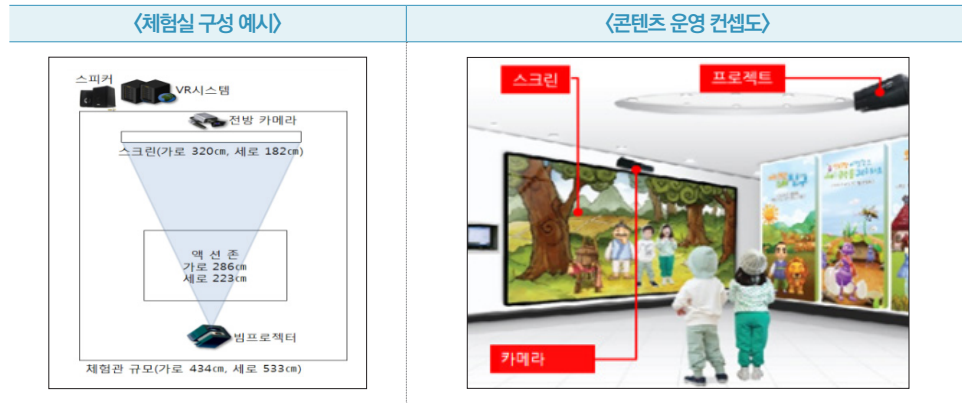
- 가상현실(VR)과 동화구연을 접목한 체험이 어린이의 독서 경험으로 이어지도록 유도하고, 개발 안정화를 통해 전국 공공도서관 등 참여기관에서 보다 편리하게 활용할 수 있도록 하고자 함

추진내용

- 콘텐츠 개발 안정화 및 새로운 하드웨어 적용
 - 기존 Depth Camera 방식에서 RGB Webcam 방식으로 콘텐츠의 핵심 디바이스를 변경하여 추후 콘텐츠 개발 범용성 극대화



- 또한 라이다, 바이브 기기를 새롭게 적용하고, 개발 언어 통일 및 유니티 엔진 적용으로 일관성 있는 개발



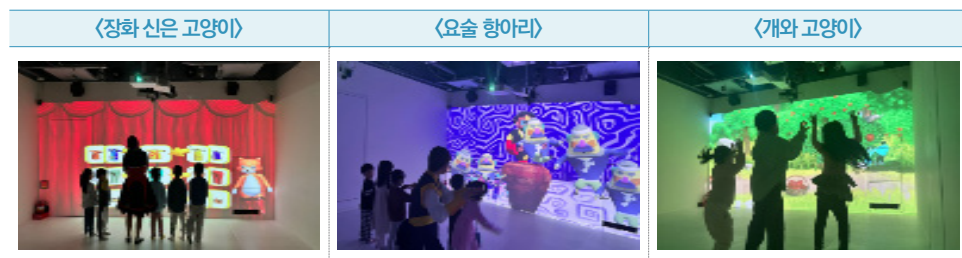
- 다자간 인터랙션이 가능한 입체 몰입형 콘텐츠 제작
- 혼합현실 렌더링 및 투영기술을 통한 입체적 디스플레이
- 영상과 깊이 정보를 기반으로 체험자의 모습 추출하여 합성

• 신규 인터랙션 개발 및 적용



- 라이더 기반 벽면 터치: 벽면에 부착된 라이더가 체험자의 데이터 확보, 가상의 좌표로 변환하여 인터랙션, 체험자는 이를 터치로 인식
- 바이브 기반 인터랙션: 바이브 스테이션이 트래커를 추적하여 3차원 위치 및 각도 데이터 확보, 영상 데이터가 없는 암전 환경에서도 추적
- 데시벨 기반 보이스 인터랙션: 웹캠을 활용하여 데시벨을 측정하여 정숙 및 호응을 유도하는 인터랙션
- 제스처 인식: 체험자를 추적하여 움직임의 유무를 판단하여 인터랙션
- 아바타: 이미지 데이터 기반 체험자 관측을 추적 3D 캐릭터에 적용

• 콘텐츠 5종(2023년) 신규 개발



- 한국전래동화 3종과 세계명작동화 2종을 신규 개발
- 시나리오, 리소스 개발, 음향 개발 등 향상하여 개발
- 인터랙션 부분은 어린이의 몰입도와 실재감을 극대화할 수 있게 제작
- 전문가 자문, 운영 테스트 등을 통한 피드백 반영하여 만족도와 완성도 높은 콘텐츠 제작

• 참여기관에 기술 지원 및 신규 콘텐츠 활용을 위한 SW 환경설정 지원

실적 및 성과

- 참여 중심의 창의적인 어린이 독서문화 프로그램 확산
- 가상현실 기술과 동화구연의 융복합 독서 콘텐츠 개발 및 제공을 통해 어린이들에게 새로운 기술의 체험 기회를 제공하고 표현력, 자신감, 다각적 사고 능력 함양에 도움

연도별 운영 결과

구분	2019	2020	2021	2022	2023	비고
참가자수	2,499	214	0	1,832	1,954	
운영횟수	261	23	0	416	360	

* 이용자수 '22년 1,832명→'23년 1,954명(6.6% 증가), '20~'21년 코로나19로 미운영

- 전국 공공도서관 및 작은도서관 대상 콘텐츠 보급 사업을 통해 새로운 기술 체험 기회를 전국으로 확대하여 디지털 문화 격차 해소

지역별 보급 현황

서울인천	경기관	충청권	강원권	경상권	전라권	계
9	23	14	3	32	14	95

- 특히, 노후화된 기존 체험형 동화구연 콘텐츠를 개선하여 앞으로의 개발 및 운영 방향성 제시



↑ 언론보도

3장

새로운 행정을 구현하는 조직문화

한국저작권보호원

그랜드코리아레저

한국문화관광연구원

국립중앙극장

국립현대미술관

국립장애인도서관

국민체육진흥공단

저작권 침해 종합대응시스템 구축(2단계)

GKL 모바일 플랫폼과 공공데이터 연계로 통한 업무 프로세스 디지털화

데이터 분석용 컴퓨터 인프라 「데이터분석플랫폼 운영」

2023년 국립극장 공연예술자료 개방 확대 및 신기술융합콘텐츠 개발

빅데이터 기반 전시관 통합관리시스템 구축

클라우드 네이티브 기반의 「가칭」국립장애인도서관 정보서비스센터」 구축 추진

효율적 디지털혁신(DX) 경영 추진



한국저작권보호원

저작권 침해 종합대응시스템 구축(2단계)



추진배경 및 필요성

- '21년 정보화전략계획 수립에 따라 저작권 보호 업무의 효과성·효율성·가치성 극대화를 위한 저작권 침해 대응체계 고도화 필요
- 저작권 침해 확산에 따른 기술 기반의 지능형 대응체계 구축 필요

추진목적

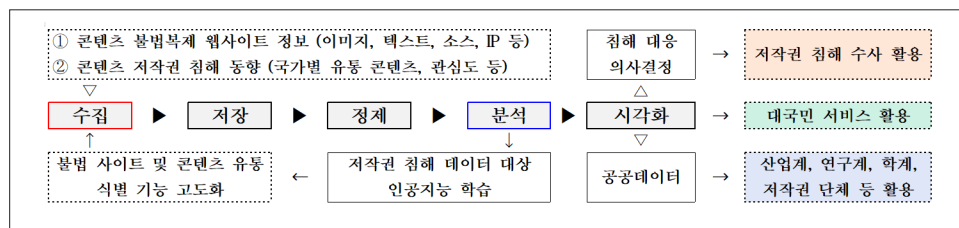
- 현행 저작권 보호 체계를 “저작권 침해 종합대응시스템”으로 재구축하고 디지털 기술을 활용한 업무 효율성 제고
- 국내뿐 아니라 해외시장에서도 적시에 저작권 보호를 할 수 있는 일원화된 저작권 침해대응체계 마련

추진내용

- 정보화전략계획(‘21.8.)에 따른 저작권 침해 인지부터 대응조치까지 유기적 연계 시스템 구축 추진(‘22년/1단계) 이후 활용성 제고를 위한 침해자료 종합분석 및 대국민 서비스 확장(‘23년/2단계)
 - (통계 시스템 구축) 빅데이터 기반 통계 시스템을 활용한 저작권 침해 데이터 종합분석 및 실태 정보제공 등 침해대응 의사결정 기반 구축
 - (대국민 정보제공서비스 구축) 저작권자와 일반 국민 대상 저작권 지식 정보제공 및 참여 확대 등 서비스 확대

* 심의사례 정보 등 저작권 지식 제공, 불법복제물 신고 창구(COPY112) 연동, 저작권 침해 실태 및 빅데이터 기반 통계 정보 제공 등

〈저작권 침해 데이터 활용 개념도〉



실적 및 성과

K-콘텐츠 불법유통 근절대책 지원체계 마련

〈배경 및 필요성〉

- ‘누누티비’ 등 대규모 콘텐츠 불법유통으로 인한 콘텐츠 기업(창작자, 제작사, 플랫폼 등) 매출 누수와 투자 위축으로 저작권 생태계 선순환 장애
- ‘K-콘텐츠 불법유통 근절 범부처 협의회(‘23.3.28. 발족)’ 참여부처 협업으로 ‘중점 관리 사이트’* 지정 및 접속차단-수사-국제공조 대응 과정 연계 집중관리 필요

- (자동 탐지 분석 시스템) 불법 사이트를 자동으로 탐지하고 빅데이터 수집과 통계분석까지 가능한 저작권 침해 종합대응시스템 구축
 - 장르·제목·검색어(무료, 다시보기) 등의 키워드 설정→수백 개의 사이트 탐지 후 침해 규모, 트렌드, 출처 등 빅데이터 수집 분석



- 빅데이터 분석 결과를 정부와 수사기관이 정책 및 수사에 활용, 권리자·업계는 침해 정보를 파악할 수 있도록 수요자 맞춤형으로 가공하여 제공

* 예: (정부·국민) 통계 및 침해 트렌드, (저작권자) 저작물별 조치 실적, (수사기관) 침해 증거자료

- 프로파일링 기술 활용 ‘중점 관리 사이트’ 불법유통 경로 추적관리 및 사이트 정보 자동 수집·제공
- ‘중점 관리 사이트’ 모니터링·차단·수사 각 부처(기관) 집중관리 내용

구분	집중관리 내용	부처(기관)
모니터링 분석	도박 계좌정보 및 접속차단 정보공유	사행산업통합감독위원회
	접속차단 및 사이트별 로그기록 공유	방송통신심의위원회
	사이트 프로파일링 분석, 사이트 정보 종합 DB 구축	한국저작권보호원
접속차단	접속차단 신속 심의	방송통신심의위원회
	접속차단 협조 요청	과학기술정보통신부
수사	합동수사*(대상) 중점 관리 사이트 외 해외사이트 등 포함	문화체육관광부·경찰청
	신속한 국제공조 요청	법무부(필요시)

종합대응시스템 구축을 통한 디지털 플랫폼 정부 추진 동력 확보



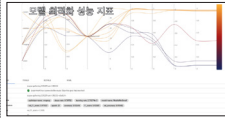

〈배경 및 필요성〉

- (디지털 플랫폼 정부 기본방향) 모든 데이터가 융합되는 “디지털 플랫폼” 위에서 국민, 기업, 정부가 함께 사회문제를 해결하고, 새로운 가치를 창출하는 정부 *23.4.14. 디지털플랫폼정부 실현계획
- (사업계획) 빅데이터 기반 통계 시스템을 활용한 저작권 침해 데이터 종합분석 및 실태 정보제공 등 침해대응 의사결정 기반 구축
- 국내외 저작권 침해 인지부터 대응조치까지 유기적 연계를 통한 저작권 침해 현안 조사·분석 필요
- 저작권 이슈 침해 실태 분석 강화, 신규 침해유형 기획 조사, 해외 침해사이트 분석 및 정보제공 확대 등 지원체계 필요

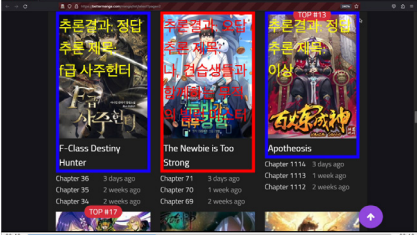
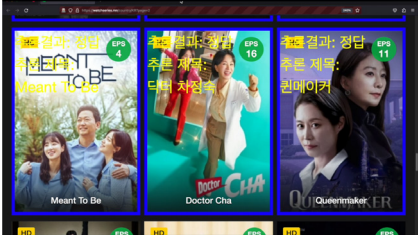

디지털 플랫폼 정부 기본원칙

- ① 국민 중심 ② 하나의 정부 ③ AI·데이터 기반 ④ 민관 협력

- (사업 내용) 유형별 저작권 침해 데이터를 가공 분석하여 대국민 정보제공 서비스로 활용하기 위한 저작권 침해 종합대응시스템 구축(2단계)
- (③ AI-데이터 기반) 저작권 침해 빅데이터를 활용한 K-콘텐츠 침해사이트 자동 판별 수집
 - 기존 인력을 통해 파악하던 해외 현지어 등의 저작권 침해사이트를 사이트 구조 및 유형 등에 관한 인공지능 학습을 통해 판별 자동화

학습 전 (불법→합법으로 판별)	인공지능 학습		학습 후 (불법→불법으로 판별)
	오류 수집분석	최적화 모델 적용	
			
* 사이트 학습데이터: 3,241개 사이트(불법 1,432개, 합법 1,809개)			
* 언어 학습데이터: 2,881개 사이트 (한국어 868개, 영어 1,069개, 중국어 433개, 베트남어 229개, 태국어 229개, 인도네시아어 53개)			

- (③ AI-데이터 기반) 이미지 특징점 비교 인식을 통한 K-콘텐츠 식별 자동화
 - 웹툰, 영화, 방송 등 관련 이미지의 특징정보 활용하여 K-콘텐츠 저작물 정보를 자동 인식하고, 시스템 모니터링 단계에서 시정권고 등 조치까지 신속화 지원

웹툰 인식	방송, 영화 등 인식
	
<p>〈시스템 모니터링 연계 침해 저작물 식별 활용〉</p> 	
<p>* 저작물 유형별 학습데이터: 349,383개 (영화 방송 203,572개, 웹툰 59,138개, 웹소설 86,673개)</p> <p>* 언어별 학습데이터: 2,881개 저작물 (한국어 174,421개, 영어 143,376개, 중국어 21,456개, 베트남어 1,293개, 태국어 5,437개)</p>	

- (③ AI-데이터 기반) 해외사이트 내 K-콘텐츠 불법유통 규모 파악 및 관련 정보수집 자동화

해외사이트 대상 주요 수집 정보			전체 게시물 수 5,000개 기준 필요 정보수집 소요 시간	
사이트 URL	전체 게시물 수	K-콘텐츠 유통 수	담당자 1명	시스템
광고 수	광고 배너 캡처	트래픽 순위	24시간	1시간
공개 출처 정보	사이트 유사도	방문자수 등		

- (④ 민간 협력) 저작권사-보호원-온라인서비스제공자 간 민간 협력 대응체계 지원
 - '저작권자'의 저작권 보호 요청 및 등록, '보호원'의 저작권 침해 모니터링 및 삭제 요청, '사이트 운영자'의 자진 삭제 조치 및 이행 확인까지의 협업체계 일원화 관리

〈민간 협력 저작권 보호 절차 일원화〉



저작권자	보호원	온라인서비스제공자
저작권 보호 요청 및 보호 대상 저작물 등록 (2,030건)	저작권 침해 모니터링 결과 제공 (34,788건)	저작권 침해 게시물 자발적 삭제 등 조치
저작물 보호 현황 확인	삭제 조치이행 확인	조치이행 결과 등록 (34,758건)

- (② 하나의 정부) 침해 탐지에서 조치까지의 침해대응 업무 절차를 디지털 중심으로 재설계 및 운영

〈저작권 침해 종합대응시스템 운영 실적(23년 1월~12월)〉

저작권 동향 분석	콘텐츠 유통 현황분석	수사 지원 정보분석
<p>동향 데이터 수집 절차</p> <p>채널 탐색 → 키워드 입력 → 검색 결과 수집 → 데이터 가공 → 데이터 저장 → 데이터 정제 → 검색 결과 반영 → 키워드 추출</p> <p>동향 데이터 수집 채널</p> <p>뉴스 2개 (네이버, 구글) SNS 3개 (인스타그램, 페이스북, 텔레그램) 총합 5개</p> <p>동향 데이터 수집 정보</p> <p>뉴스 기사 URL 뉴스 기사 제목 뉴스 기사 본문 피드 URL SNS 본문 SNS 번역 정보 채널 URL 작성자 ID SNS 작성일</p>	<p>유통 현황 분석 지표</p> <p>장르별 유통 현황 장르별 침해 금액 언어별 유통 현황 언어별 침해 금액 언어별 사이트 수 언어별 도메인 사이트별 유통 현황 사이트별 침해 금액 사이트 수익 규모</p> <p>유통 현황 분석 모델 정보</p> <p>장르 4개 (영화, 방송, 웹소설) 언어 6개 (한국어, 영어, 중국어, 베트남어, 태국어, 인도네시아어)</p> <p>침해 금액 계산식</p> <p>콘텐츠 수 * 사이트 트래픽 * 트래픽 상수 * 각 장르별 금액</p> <p>수익 규모 계산식</p> <p>배너 광고 개수 * 배너 광고 클릭당 비용(CPC) * 배너 광고 클릭 비율(CTR) * 사이트 트래픽 * 트래픽 상수</p>	<p>수사 지원 데이터 수집 절차</p> <p>사이트 수집 → 콘텐츠 수집 → 데이터 수집 → 데이터 정제 → 데이터 분석 → 데이터 정제 → 데이터 크롤링</p> <p>수사 지원 데이터 수집 채널</p> <p>WVHub 각 불법 사이트 UScanID 시정권고</p> <p>수사 지원 데이터 수집 정보</p> <p>사이트 IP 추적 영상 캡처 Publish ID 운영자 정보 배너광고 Google Tag ID 링크 파악 사이트 구조 OSINT 정보</p>

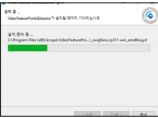



〈데이터 정보 시각화 제공〉

콘텐츠 동향 워드 클라우드	해외 K-콘텐츠 유통 현황	사이트 간 불법광고 등 연관분석
		

- (④ 민관 협력) 저작권사가 보호원에 저작권 보호를 요청하는 단계에서 자사의 저작물에 대한 특징정보를 직접 추출 및 등록할 수 있도록 '이미지/영상물 특징점 추출기'를 제공하고, 보호원에 등록된 특징정보는 종합대응시스템을 통해 저작권 침해 모니터링 및 빅데이터 수집 등에서 활용

* (기존) 보호원이 저작권 침해 이후 단계에서 특징점을 직접 확보 및 활용 → (개선) 저작권사가 저작권 보호 요청 단계에서 특징점을 직접 추출 및 등록

〈특징점 추출기 제공 및 활용 절차〉

보호원	이미지/영상 특징점 추출기 제공	저작물 정보 및 특징점 관리	국내외 침해 모니터링 활용 (저작물 자동 인식 및 침해량 등 조사)
저작권사	내려받기 및 설치	이미지/영상 특징점 추출	보호 요청 (저작물 및 특징점)
			
			

그랜드코리아레저

GKL 모바일 플랫폼과 공공데이터 연계를 통한 업무 프로세스 디지털화

GKL
그랜드코리아레저(주)

추진배경 및 필요성

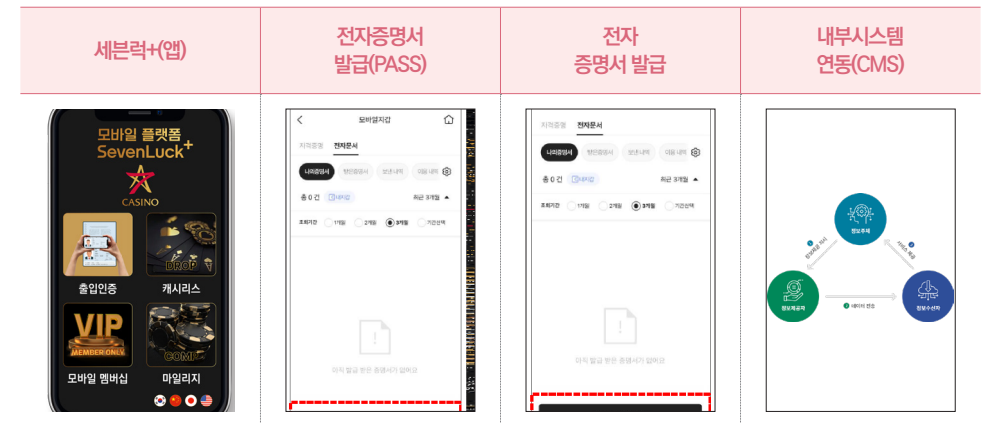
- 카지노 출입을 위한 각종 증명서 발급에 따른 고객 불편 해소
- 종이 문서 사용을 줄이고 전자증명서에 대한 고객 인지도 제고
- 카지노 전자증명 확인 프로세스 도입을 통한 디지털화를 위한 발판 마련

추진목적

- 전자증명 확인 서비스 도입을 통한 내·외부 고객 편의성 제고

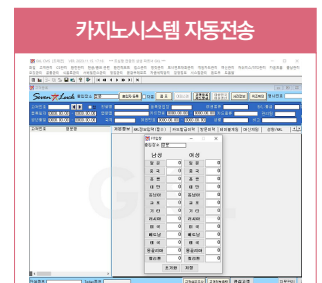
추진내용

- 고객전용 모바일 플랫폼(세븐럭+)과 정부24 연계를 통한 민원서류 신청 프로세스 개선
 - ※ 민원서류 : 주민등록 초본, 출입국사실 증명서, 외국인등록 증명서 등
 - (기존) 카지노 출입에 필요한 서류를 종이 문서로 접수 or 종이 구비서류 발급
 - (개선) 정부24에서 제공하는 민원서류는 전자증명서 접수 및 발급
- 효율적인 출입 관리업무를 위한 모바일 전자증명서 프로세스 구현



실적 및 성과

- 고객전용 세븐럭+(앱)을 통한 전자증명서 서비스 구현
 - 외국인등록 사실증명, 출입국 사실증명, 주민등록등본 등



한국문화관광연구원

데이터 분석용 컴퓨터 인프라 「데이터분석플랫폼 운영」



추진배경 및 필요성

- 대용량 데이터를 처리하고 분석할 수 있는 데이터분석용 고성능 서버를 VDI(가상 데스크톱: Virtual Desktop Infrastructure)의 형태로 구축하고 다양한 분석 솔루션을 구비하여 원내 구성원들이 상시적으로 데이터 분석을 수행할 수 있는 환경 마련 요구 증대
- 보안이 확보된 환경의 데이터분석용 인프라(HW/SW) 서비스 필요

추진목적

- 대규모 데이터를 처리하고 분석할 수 있는 데이터 분석 인프라를 확보하고 연구원 구성원이 공동으로 활용할 수 있는 기반 마련

추진내용

- 구성원의 원활한 데이터 분석 환경 마련을 위한 '데이터분석플랫폼(VDI)' 서비스 제공
 - 데이터 유출 등의 보안 사고 방지를 위해 폐쇄망 형태의 데이터분석플랫폼 환경 마련
 - 사용자가 원하는 데이터 및 분석 솔루션을 데이터분석플랫폼 내에 구비하여, 데이터 열람 및 분석 수행 후 최종 결과물만 반출
 - 원활한 데이터 분석을 위한 다양한 데이터 분석 솔루션 제공(SAS, SPSS, STATA, QGIS 등)

실적 및 성과

- 데이터 공유·공동 활용을 위한 전사 차원의 데이터 통합운영 기반 마련 및 확보 데이터의 서비스 제공
 - 데이터의 손·망실 방지 및 조직 차원의 데이터 역량 강화
- 데이터분석플랫폼 개선 및 원내 활용도 증가
 - 데이터분석플랫폼 활용도 증가 : 전년대비 이용량 29.1%증가
 - 안정적인 데이터 분석 환경 마련을 위한 서버 인프라 증설(메모리, 디스크)

국립중앙극장

2023년 국립극장 공연예술자료 개방 확대 및
신기술융합콘텐츠 개발

추진배경 및 필요성

- 국립극장 공연예술자료 개방을 위한 저작권 확보 근거 마련
- 공연예술 장르와 최신기술이 접목된 몰입형 콘텐츠 개발을 통한 새로운 공연예술 문화 창출

추진목적

- 극장 보유 문화 데이터 활용으로 고객 문화 향유기회 확대
- 국립극장에 특화된 몰입형 콘텐츠 개발·보급으로 복합문화서비스
- 확대 및 공연예술박물관 운영 활성화

추진내용

- 공연예술 소장자료 저작권 권리처리 진행
 - 저작권 미확보된 소장자료의 적극적인 개방을 위해 국립극장 공공저작물 관리 체계 구축으로 소장자료 이용 활성화
 - 자체 저작물 연구 조사 및 한국문화정보원 2023년 공공저작물 디지털개방을 위한 저작권 확보 지원 사업 참여(2024년 개방 예정)
 - 공공저작물 개방 자료조사 및 예정 수량: 617건, 24,901점*(사진 저작물)
 - * 저작권 확보 지원 사업을 통한 개방 18,000건 포함

공공누리 유형	1유형	2유형	4유형	합계
수량	37건, 1,272점	235건, 17,775점	345건, 5,854점	617건, 24,901점

공연예술 주제의 신기술융합 콘텐츠 신규 개발

구분	내용	구현공간
가상현실체험 콘텐츠 신규 개발	백스테이지 VR 투어 개발	별별체험존
별별실감극장 신규 콘텐츠 개발	프로젝션 매핑을 활용한 퍼포먼스 전시 콘텐츠 개발	별별실감극장
AR 체험무대 신규 콘텐츠 개발	AR 신규 콘텐츠 개발 * 공공누리 저작권 확보 지원사업으로 개방된 자료 활용	공연예술박물관 상설전시실

- 사업기간: 2023. 9. 5.~12. 22.
- 추진예산: 619,500천원(문체부 공공향유형 신기술융합콘텐츠 제작지원 예산)
- 공공누리 저작권 확보 지원사업을 통해 개방된 자료를 활용하여 AR 체험무대 신규 콘텐츠 개발

- 사업장소



↑ 별별체험존



↑ 별별실감극장



↑ 상설전시실 체험무대

💡 실적 및 성과

- 공연예술 주제의 신기술융합 콘텐츠 신규 개발
 - 가상현실 체험 콘텐츠 신규 개발
 - 콘텐츠명: 국립극장 백스테이지 VR 투어
 - 주요내용: 가상의 백스테이지 공간을 조성하여 해오름극장 무대 및 객석, 기계실, 장치제작실, 조명실, 영상실, 음향실 등을 체험할 수 있는 몰입형 신기술융합 콘텐츠 신규 제작
 - 사업장소: 공연예술박물관 1층 별별체험존
 - 체험공간: 해오름극장 객석 및 무대, 음향·영상·조명 조정실, 소품제작실, 장치제작실, 작화실, 의상실, 장신구실, 연습실
 - 별별실감극장 및 AR 체험무대 신규 콘텐츠 개발

구분	콘텐츠명	내용
별별실감극장 신규 콘텐츠 개발	1 <귀토>	국립창극단 <귀토> 작창 및 음악을 토대로 제작한 신기술 영상 콘텐츠
	2 <온춤>	국립무용단 <온춤> 중 '월하정인', '산수놀이' 안무 및 음악을 토대로 제작한 신기술 영상 콘텐츠
	3 <호두까기 인형>	발레 <호두까기 인형>을 새롭게 재해석한 신기술 영상 콘텐츠
별별체험존 신규 콘텐츠 개발	AR 체험무대	AR 및 신기술을 접목하여 관람객이 무대 주인공이 되어보는 체험무대 콘텐츠 *공공누리 저작권 확보 지원사업과 연계하여 개방된 자료(총 3종) 활용

- 2023년 별별실감극장 관람객 누계(2023. 3월 개관)

구분	어린이	청소년	일반	합계
2023. 3.~12.	1,870명	639명	5,290명	7,799명

※ 공연예술박물관 2022년 전체 관람객 누계: 5,186명(2023년 약 50.4% 증가)

📖참고자료

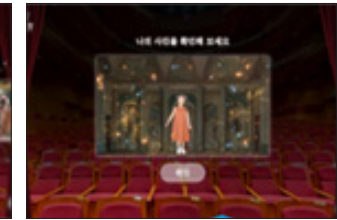
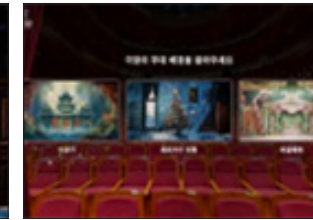
- 신기술융합 콘텐츠 개발 결과



↑ 가상현실 체험 '백스테이지 VR 투어'



↑ 별별실감극장 신규 콘텐츠 '귀토', '온춤', '호두까기인형'(3건)



↑ AR 체험무대 신규 콘텐츠

국립현대미술관

빅데이터 기반 전시관 통합관리시스템 구축

국립현대미술관

추진배경 및 필요성

- 빠르게 변화하는 디지털 환경에 대응하고 효과적인 스마트미술관 전환을 통해 신기술을 활용한 고객 중심의 서비스 혁신 도모

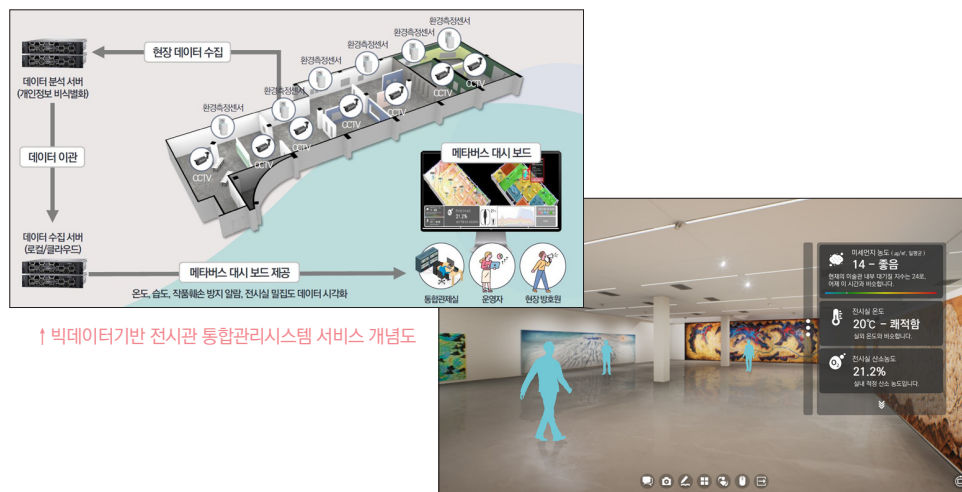
추진목적

- 지능형 CCTV 활용, 관람객 행동데이터를 기반으로 관람 동선 밀집도 개선, 작품훼손 방지 등 행동예측 솔루션 개발
- 전시실 온도, 미세먼지 농도, 관람객 밀도 기반 쾌적도 측정을 통한 전시실 관람환경개선
- 메타버스형 전시관 통합관리시스템 활용한 관람객 데이터 분석

추진내용

- **(전시관 통합관리시스템 구축)** △전시실 과밀화로 인한 작품 손상 위험 감지시 알림 표출 및 동선 유도 등 전시관 통합관리솔루션 개발 △전시실 관람객 밀도, 전시실 오염도 등 모니터링용 메타버스형 대시보드 구축
- **(빅데이터 기반 관람객 분석시스템 구축)** △전시실 관람객 데이터(작품 상호작용, 관람객 동선, 작품 체류시간 등) 시각화 및 대시보드 제공 △ 인공지능 비전 센싱기술을 통한 관람객 행태 및 동선 데이터 수집/분석

실적 및 성과



↑ 전시관 통합관리시스템 관리화면(안)

국립장애인도서관

클라우드 네이티브 기반의 '(가칭)국립장애인도서관 정보서비스센터' 구축 추진

국립장애인도서관
National Library for the Disabled

추진배경 및 필요성

- 정부 정책에 따른 민간클라우드 산업 활성화와 장애인의 공정한 정보활용 기회 보장을 위하여 국립장애인도서관 정보시스템 일체를 민간클라우드에 일원화하여 운영 및 서비스 체계 개선 필요

* 국립장애인도서관은 국립중앙도서관과 전산 자원을 혼용하여 사용하고, 시스템 노후화로 정보보안 등 위험요인이 지속적으로 증가

추진목적

- 클라우드 네이티브 기반의 '(가칭)국립장애인도서관 정보서비스센터'를 구축하여 장애인의 디지털 권리보호 및 디지털플랫폼정부 구축 기여

추진내용

- 국가대체자료공유시스템 등 클라우드 서비스/기술(네이티브, SaaS 등) 전환 가능성 및 전환 유형을 검토하고 클라우드컴퓨팅서비스로 전환 추진

* 주요 정보시스템의 서비스 안정성과 디지털 신기술을 접목하여 기관 독립성, 보안성을 고려한 아키텍처 설계

- 단순 인프라 위주의 IaaS 이관에서 클라우드 네이티브 쿠버네티스 PaaS로 전환 추진

* 기관 전용 내부방화벽으로 클러스터 간 보안 강화 등

실적 및 성과



↑ 국립장애인도서관 민간클라우드 시스템 전환 및 운영 절차

국민체육진흥공단

효율적 디지털혁신(DX) 경영 추진

KSPO 국민체육진흥공단

추진배경 및 필요성

- (평가인자) 한국능률협회컨설팅(KMAC) 주관 2023 한국의 경영대상 확인(8월)
- (응모검토) 디지털혁신(DX)* 부문 선정 절차 및 주요 성과 검토(9월)

* IoT, 인공지능(AI), 빅데이터, 블록체인 등 디지털 혁신기술을 통해 4차 산업혁명에 적극 대응하며, 디지털 생태계를 위한 인프라를 구축하여 이해관계자 편의성을 증대하고 있는 기업

추진목적

- (공단 이미지 제고) 존경받는 기업 이미지 강화 및 디지털 혁신 사례 전파 통한 공단 인지도 향상
- (디지털혁신 동기부여) 공적기술서 작성, 현지심사 등을 통한 디지털혁신 체계화·구체화로 추진 동기부여 및 혁신 피로도 감소

추진내용

- (데이터결합) 기관협업을 통한 신규 융·복합 데이터 발굴·개발
 - 체육시설 인접 대중교통정보(국토교통부, 산림빅데이터거래소 협업)
 - 지역별 장애인 생활체육 활성정보(대한장애인체육회 협업)
- (국가중점데이터) 국 민체력100 동영상 추가개방(누적 1,082편 개방)
 - * 성인기 운동처방영상 1,021편 구축, 유아기 운동처방영상 61편 추가 개방
- (데이터기반행정) 중장기 데이터기반행정 추진전략 수립 및 전 직원 대상 데이터 역량진단 수행 및 역량 강화방안 수립
- (디지털역량 강화) 전 직원 대상 디지털 소양 강화 콘텐츠 제작·업로드 및 정보화인력 디지털 신기술 교육 수강을 통한 전문역량 강화
- (스마트워크플레이스) 공간제약 없는 업무PC 사용 환경 구축
 - 본부직원 업무PC 가상화 확대로 One PC 사무환경* 구축 완료(405명)
 - * 인터넷망에 연결된 한 대의 PC로 업무망의 가상PC를 사용할 수 있는 환경
 - 각 근무처별 가상화PC 활용, 원격근무 가능한 스마트워크Zone 조성
 - 신청사 내 디지털혁신 기술 체험·교육공간(DX라운지) 조성
- (업무자동화) 로봇기술을 활용하여 단순·반복업무의 생산성·정확도 제고
 - 1단계 사업 결과, 8개 업무자동화로 연간 2,034시간 절감
 - 부서별 현장설명회 및 공모·심사를 통한 2단계 사업 과제 7개(OCR 활용과제 1개 포함) 선정

실적 및 성과

- 한국능률협회컨설팅 주관 2023 한국의 경영대상 디지털혁신(DX) 부문 최우수상 수상
 - CEO의 적극적 경영활동으로 임직원 가치체계 내재화 수준 향상
 - 견고한 정보화 추진체계, 조직 및 인프라 구축으로 효율적 DX 경영 추진
 - 업무자동화, 스마트워크시스템 등의 구축사업을 통한 디지털 혁신 구체화

- (공단 대외 인지도 제고) 디지털혁신 방향을 대외적으로 제시하고 우수사례를 전파하여 혁신활동과 경영 성과를 이뤘던 존경받는 기업 이미지 강화 및 대외 신뢰도 향상
 - 기업 우수사례 소개, 경영평가보고서 등 다양한 매체를 통한 우수성 전파
- (디지털혁신 추진 동력 확보) 디지털 신기술을 활용한 업무효율 향상과 현안 대응력 제고로 디지털 전환에 동기를 부여하고 대외적으로 성과를 인정받음으로써 디지털혁신 추진 동력 확보

참고자료

국민체육진흥공단, '2023년 한국의 경영대상' 디지털혁신 부문 최우수상 수상

스포츠조선=김가을 기자

업데이트 2023.12.05. 20:29



사진제공=국민체육진흥공단

국민체육진흥공단이 한국능률협회컨설팅(KMAC)이 주관한 '2023년 한국의 경영대상'에서 디지털혁신(DX) 부문 최우수상을 수상했다.

'한국의 경영대상'은 올해로 36회를 맞았다. 기업의 경영 역량과 혁신 활동에 대한 총체적 진단을 통해 기업의 성과 지향적인 경영 추진을 지원하고, 나아가 기업 경영의 바람직한 본보기 제시로 대한민국 기업들이 존경받는 기업으로 성장할 수 있도록 하는 데 목적을 두고 있다.

공단은 기관장의 적극적인 경영활동으로 임직원의 가치 체계 내재화, 견고한 정보화 추진체계 및 조직·인프라 구축 등 효율적 디지털 혁신 경영을 추진한 노력을 인정받았다. 업무 자동화 및 스마트워크 시스템 구축 등의 디지털 혁신 성과가 좋은 평가를 받았다.

조현재 이사장은 "공단은 디지털 중심 경영 환경 조성으로 적극적인 경영 효율화를 추진하고 있다. 앞으로도 지속적인 디지털 혁신을 통해 대한민국 대표 스포츠 기관으로서 국민 스포츠 복지 실현을 위해 앞장서겠다"고 말했다.

김가을 기자 ep117@sportschosun.com

↑ 보도자료

2023 문화 정보화 우수사례집

문화 디지털,
새로운 가치와 경험을 선사하다



2부

문화정보화 수준평가 및 우수사례 발굴체계

2

제2부

문화정보화 수준평가 및 우수사례 발굴체계

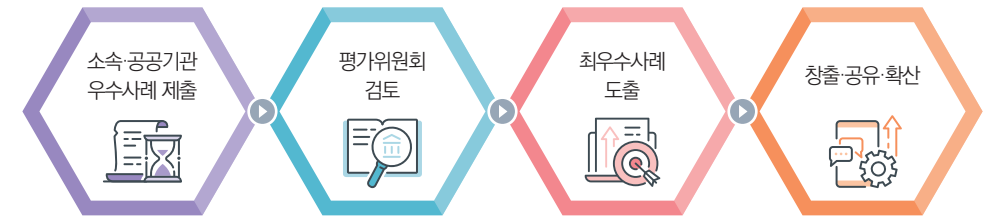
추진배경 및 필요성

- 문화체육관광부는 매년 소속기관 및 산하 공공기관을 대상으로 「문화체육관광부 정보화 업무규정」 근거하여 '정보화 추진의지 및 역량', '정보화 관리체계 수준', '문화정보화 서비스 활용 수준', '정보보호체계 수준', '문화정보화 우수사례'에 대한 문화정보화 수준평가 시행
- 문화체육관광부의 문화정보화 우수사례를 대내·외에 공유·홍보하기 위하여 본 사례집을 제작하였으며, 나아가 새로운 문화정보화 사례 발굴 조성 도모

추진경과

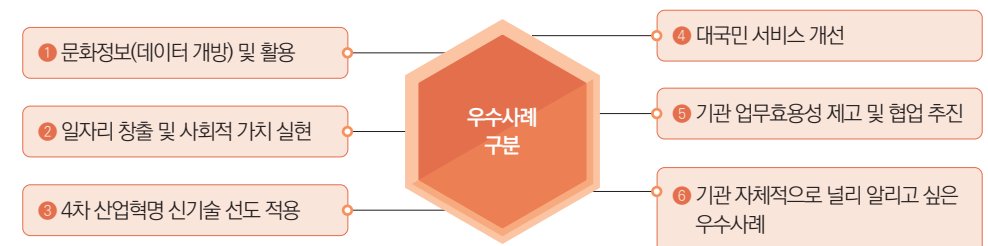


추진체계



문화정보화 우수사례 심사

- 외부 전문가로 평가위원회를 구성하여 한 해 동안 추진하였던 각 분야별 문화정보화 우수 사례를 검토하고 최종 논의를 통해 당해연도의 최우수사례를 선정함
- 분야별 우수사례를 구분하여 '효과성', '창의성', '충실성', '확산성' 등을 고려하여 심사하고, 우수한 사례를 함께 공유하고 확산하여 문화정보화 수준이 향상 될 수 있도록 이바지하고자 함



2023 문화 정보화 우수사례집

발행일 2024. 05

발행처 한국문화정보원
서울특별시 마포구 월드컵북로 400 문화콘텐츠센터 6층·8층 한국문화정보원

홈페이지 www.kcisa.kr

대표전화 02-3153-2820

