발 간 등 록 번 호
71-6410000-100074-01

경기형 디지털 문화예술 정책을 통한 문화자치 활성화 연구 - 경기도의회 역할을 중심으로

2025. 7.

경기도의회
Gyeonggido Assembly

제 출 문

경기도의회 의장 귀하

본 연구보고서를 귀 의회로부터 의뢰받은
「경기형 디지털 문화예술 정책을 통한 문화자치
활성화 연구 - 경기도의회 역할을 중심으로」의
최종보고서로 제출합니다.

2025. 7.

BARA
바라컬처스랩
CULTURES LAB

목 차

제1장 서론 ---- 1

1. 연구 배경 및 목적 ···· 3
2. 연구 범위 및 방법 ···· 5

제2장 디지털 정책 ---- 9

1. 디지털 정책 개념과 흐름 ···· 11
2. 디지털 관련 지역 정책 현황 ···· 25
3. 시사점 ···· 39

제3장 디지털 문화예술 정책 ---- 43

1. 디지털 문화예술의 개념과 흐름 ···· 45
2. 디지털 문화예술 정책 및 문화자치 ···· 49
3. 경기도 디지털 문화예술 현황 ···· 65

제4장 설문 및 면접조사 분석 ---- 83

1. 디지털 문화예술 정책 설문조사 분석 ···· 85
2. 디지털 문화예술 정책 면접조사 분석 ···· 96

제5장 경기형 디지털 문화예술 정책 제언 ---- 109

1. 경기형 디지털 문화예술 정책 방안 ···· 111
2. 디지털 문화예술을 통한 문화자치 활성화 및 의회 역할 ···· 130

부록 1. 개정조례안 ···· 145
부록 2. FGI 질문지 ···· 152
부록 3. 설문조사 질문지 ···· 154

표 목차

<표 1-1> 용어의 정의 ---- 7
<표 2-1> 규제자유특구 지역별 사업 ---- 26
<표 2-2> 지자체 및 교육청 AI 관련 법규 현황 ---- 29
<표 3-1> 디지털 문화예술과 관련해 논의되는 주요 개념 ---- 46
<표 3-2> 디지털 문화예술의 특징 ---- 47
<표 3-3> 문화예술 정책의 프로세스 ---- 50
<표 3-4> 제2차 문화진흥 기본계획의 정책과제 중 디지털 연계 포인트 ---- 51
<표 3-5> 「문화 디지털혁신 기본계획 2025」의 전략과 중점 과제 ---- 52
<표 3-6> 「문화한국 2035」에서 나타난 디지털 문화예술 정책 추진 방향 ---- 53
<표 3-7> Creative Europe의 사례 ---- 55
<표 3-8> 경기도 AI 비전 및 전략 ---- 67
<표 3-9> 경기도 AI 비전 및 전략 사업 중 문화예술 관련 사업 현황 ---- 70
<표 3-10> 경기아트온의 콘텐츠 종류 ---- 76
<표 3-11> 기초자치단체별 디지털 문화예술 사업의 특징 ---- 82
<표 5-1> 경기도형 디지털 문화 참여 플랫폼 설계 방향 ---- 114
<표 5-2> 경기 CTQ 인증제 등급 체계(안) ---- 118
<표 5-3> AI 큐레이션 기반의 오픈소스 데이터플랫폼의 3단계 분류체계(안) ---- 119
<표 5-4> 민간 펀딩 매칭 그랜트 제도 차등형 매칭 모델(안) ---- 122
<표 5-5> 실험형 정책 프레임워크(안) ---- 125

그림 목차

[그림 1-1] 연구 목적 및 기대효과 ---- 4
[그림 1-2] 연구범위 ---- 5
[그림 2-1] 국가지능 정보화 시대별 핵심 주제 ---- 15
[그림 2-2] 디지털 플랫폼 정부 이전과 이후 비교 ---- 18
[그림 2-3] 전국창조경제혁신센터 ---- 25
[그림 2-4] 광주시 인공지능 산업융합 집적단지 조성계획 ---- 28
[그림 2-5] 농어민 디지털 정보화 수준 ---- 34
[그림 2-6] 농어민 디지털 정보화 수준 상세(단위 %, 일반국민대비 비율) ---- 35
[그림 2-7] 지역 디지털 준비지수 ---- 36
[그림 2-8] 서울 내 지역별 디지털 역량 수준 ---- 37
[그림 2-9] 광주 AI 데이터센터 이용 프로젝트 수 ---- 37
[그림 2-10] 버추얼 강원 사업에 대한 설문조사 결과 ---- 38
[그림 3-1] 아일랜드예술위원회 디지털 문화예술 정책의 핵심 요소 ---- 58
[그림 4-1] 설문조사 참여자 현황 ---- 85
[그림 4-2] 경기도 디지털 문화예술 사업 참여 경험 및 만족도 ---- 86
[그림 4-3] 경기도 문화예술 디지털 기술 활용 체감도 ---- 87
[그림 4-4] 경기도 디지털 문화예술 정책 필요성에 대한 인식 ---- 87
[그림 4-5] 경기도 디지털 문화예술 사업의 주요 문제점 ---- 88
[그림 4-6] 경기도 예술가의 디지털 창작활동을 위한 지원 방향 ---- 89
[그림 4-7] 디지털 문화예술을 활용한 경기도 문화자치 방향 ---- 89
[그림 4-8] 경기도의원 문화예술 현장 방문 및 의견 청취 경험 인식 ---- 90
[그림 4-9] 경기도의회 디지털 문화예술 정책의 부족 요소 ---- 91
[그림 4-10] 경기도의회 디지털 문화예술 정책의 시급 과제 ---- 92
[그림 4-11] 경기도의회 디지털 문화예술 활성화를 위한 방향 ---- 92

제1장 서 론

제1절 연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

■ 최근 디지털 전환이 문화예술 분야에서도 가속화되면서, 문화예술 정책은 기존의 오프라인 중심에서 디지털 플랫폼과 기술을 활용하는 방향으로 변화하고 있음

■ 특히 경기도는 판교를 비롯하여 우리나라 디지털 기술의 거점으로서, 지역의 문화적 다양성을 보존하며 동시에 디지털 기술을 활용한 새로운 문화예술 생태계를 구축할 필요성이 대두됨

■ 이러한 변화는 단순히 디지털 도구를 활용하는 것을 넘어, 문화자치를 활성화하고 지역 주민과 문화예술 인력 간의 협력과 소통을 증진하는 계기가 될 수 있음

■ 경기도의회는 지역 문화예술 정책을 수립하고 지원하는 데 핵심적인 역할을 하고 있으며, 디지털 기술을 활용한 정책 도입을 통해 지속 가능한 문화자치 모델을 제시해야 하는 시점임

2. 연구 목적

■ 디지털 기술의 발달이 문화예술의 제작, 유통, 소비 방식에 커다란 변화를 불러옴에 따라 경기형 지역 문화예술 정책의 새로운 도전과 기회를 제시하고자 함

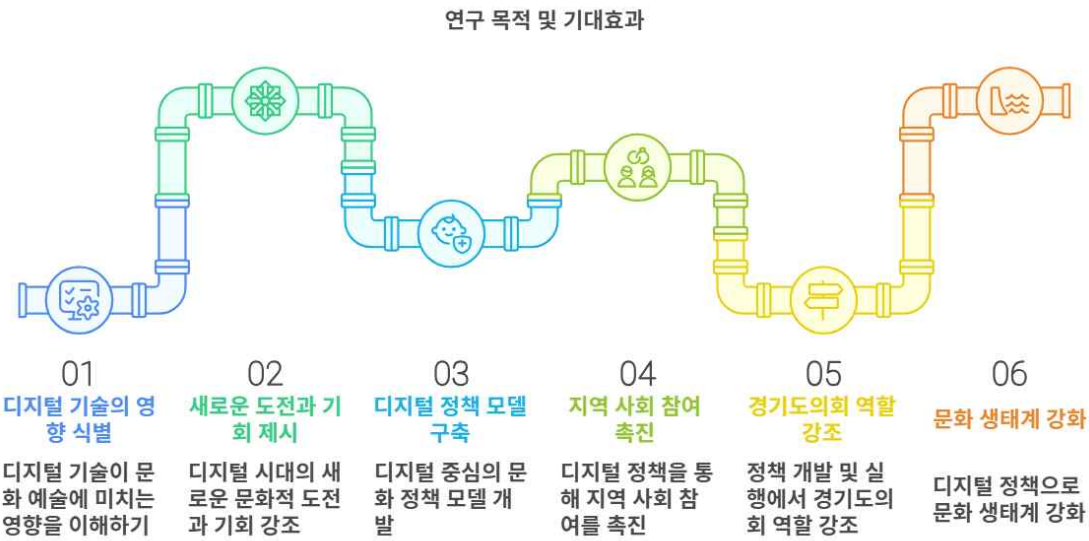
■ 경기도는 대한민국 최대의 지자체로서 다양한 문화적 자원과 디지털 기술 활용 가능성을 보유하고 있는 만큼, 디지털을 중심으로 한 새로운 문화예술 정책 모델을 구축하고, 경기형 디지털 문화예술 정책이 지역 사회 내에서 문화자치를 활성화할 방안을 도출함

■ 특히 경기도의회가 정책 입안 및 실행 과정에서 중심적인 역할을 수행할 수 있도록 그 방향성과 구체적인 역할을 제시, 디지털 기반의 문화예술 정책이 주민 참

여를 증진하고, 지역 예술가와 문화기관의 활동을 강화하며, 지속 가능한 문화 생태계를 조성하는 데 기여할 가능성을 제안함

■ ‘경기도 문화예술 진흥법’의 개정을 통해 경기도가 디지털 전환 시대의 새로운 문화자치 모델을 선도적으로 구현할 수 있도록 정책적 토대를 마련함

| 그림 1-1 | 연구 목적 및 기대효과

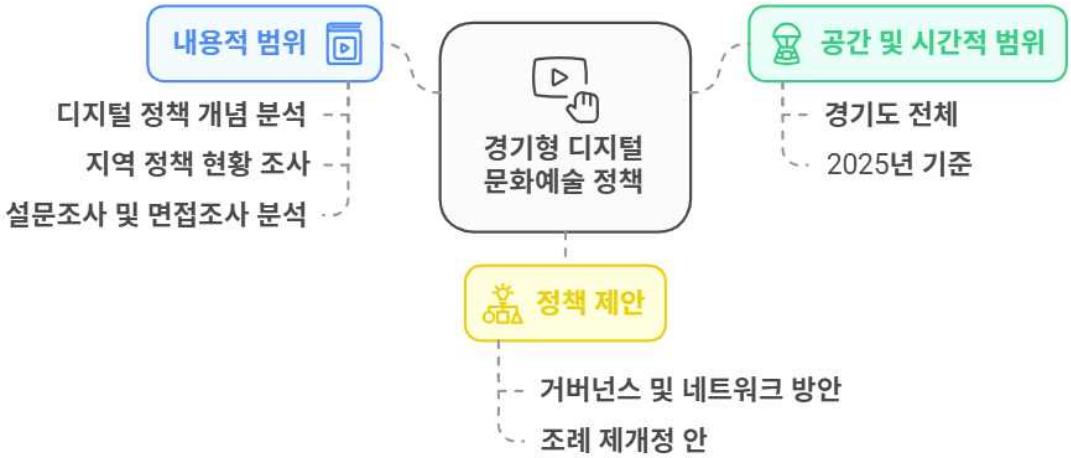


*출처: 연구진 작성

제2절 연구 범위 및 방법

1. 연구 범위

| 그림 1-2 | 연구범위



*출처: 연구진 작성

1) 공간 및 시간적 범위

■ 공간상 범위 : 31개 시·군을 포함한 경기도 전체를 공간 범위로 함

■ 시간상 범위 : 2025년 기준

2) 내용적 범위

■ 디지털 정책 개념과 흐름 분석

- 디지털 정책의 개념 및 발전 과정, 글로벌 디지털 정책 지침
- 정부의 디지털 정책 등에 대한 문헌조사

- 디지털 정책의 중요성 및 지역 차원의 실천방안 연구 필요성 제시

■ 디지털 관련 지역 정책 현황 조사

- 디지털 관련 지역 정책의 현황
- 지역사회에서의 디지털 정책 적용 상황 파악
- 경기도 내 디지털 정책의 현황 분석 및 정책 실천 사례 조사

■ 디지털 문화예술 정책 설문조사 및 면접조사 분석

- 디지털 문화예술 정책에 대한 인식 및 실천 의지 조사 및 관심 있는 디지털 문화예술 이슈 파악
- 설문조사 분석 결과를 기반으로 한 주요 시사점 도출 및 경기도민 중심의 디지털 문화예술 정책 제안
- 디지털 문화예술 정책에 대한 면접조사를 통해 심층적인 의견 수집 및 분석

■ 경기형 디지털 문화예술 정책 제안

- 경기형 디지털 문화예술 정책 방안 마련 및 경기도민을 위한 디지털 문화예술 정책 제시
- 디지털 문화예술을 통한 문화자치 활성화 방안 제시 및 지방 의회의 역할 강화 제언
- 경기도의 디지털 문화예술 정책을 위한 거버넌스 및 네트워크 방안 제시
- 경기도 디지털 문화예술 실천을 위한 프로그램 및 활동 제시

■ 경기도 디지털 문화예술 정책을 위한 정책 및 관련 조례 제·개정(안)

- 경기도민의 디지털 문화예술에 대한 인식 제고 및 활성화를 유도하기 위한 문화예술 관련 조례 개정(안) 제시
- 디지털 문화예술을 통한 경기도민의 문화자치 활성화를 위한 정책 제시

3) 용어의 정의

■ 문화예술 정책과 디지털 문화예술 정책

- 본 보고서에서 사용하는 문화예술 정책은 협의의 예술 지원 정책에 한정되지 않으며, 문화산업, 관광, 지역문화, 디지털 문화정책 등 문화 전반을 포괄하는 넓은 의미로 사용함
- 보고서 전체적으로는 문화예술 정책을 사용하되, 문화체육관광부의 최상위 정책 비전 문서(예: 「문화한국 2035」, 「제2차 문화진흥 기본계획」 등)와 같은 공식 계획을 언급할 때는 원용된 표현인 문화정책을 그대로 사용함
- 또한 디지털 문화예술 정책은 이러한 문화예술 정책의 하위 개념으로, 디지털 기술을 매개로 문화예술의 창작·향유·유통·보존을 촉진하는 정책을 지칭함

| 표 1-1 | 용어의 정의

구분	정의
문화예술 정책	• 예술 지원에 국한되지 않고, 문화산업·관광·지역문화·디지털 정책을 포함하는 넓은 의미로 사용함
문화정책	• 문체부 공식 계획(「문화한국 2035」 등)에서는 '문화정책' 용어를 사용하므로, 본 보고서도 해당 경우 원용함
디지털 문화예술 정책	• 문화예술 정책의 하위 개념으로, 디지털 기술을 매개로 문화예술의 창작·향유·유통·보존을 촉진하는 정책을 지칭함

*출처: 연구진 작성

2. 연구 방법

■ 문헌조사 및 사례조사

- 디지털 문화예술과 관련된 저서, 선행 연구, 보고서 등을 분석하여 지역문화 강화 방안에 관한 내용 도출
- 디지털 문화예술 정책 사례를 조사하고 비교 분석하여 경기 정책 강화 방향 도출

■ 전문가 자문

- 디지털 문화예술 정책 관련 전문가를 대상으로 자문회의를 진행하여 문헌분석으로 한계가 있는 세부 정책, 기대효과, 방향성 등에 대해 심층적인 의견을 도출함
- 전문가 자문의 경우 충분한 발언권 및 자문 시간 확보를 위해 1:1 인터뷰를 지향하며, 사안에 대한 의견 차이를 살펴보거나 논의점이 있는 경우 그룹인터뷰로 진행함

■ 관계자 Focus Group Interview(심층 면접)

- 경기도 및 경기문화재단 관련 부서 대상 FGI를 진행하여 문헌분석과 전문가 자문으로 한계가 있는 정책 현장의 내용을 보완함
- 설문조사 분석 결과와 연계하여 심층적인 정책 방향과 의제를 도출

■ 설문조사

- 지역 : 경기도 내
- 대상 : 경기도 내 문화재단, 시·도 공무원, 문화예술가 및 관련 행정가 40여 명
- 내용 : 새로운 지역문화 정책환경 변화에 대응하기 위한 지역 문화의 의제, 정책 방향, 추진 과제 등에 관한 설문조사
- 방법 : 비대면 방식 (플랫폼 또는 서면 응답 방식)

제2장 디지털 정책

제1절 디지털 정책 개념과 흐름

1. 디지털 정책의 이해

1) 디지털 정책의 개념과 중요성

■ 정책은 가치 있는 목표 달성을 위한 실행방법과 계획이며 정책 입안자의 역할, 가치, 정책 결과를 형성하는 의사결정 과정이 중요[1)]

■ 디지털 정책은 디지털 기술과 플랫폼의 사회적 활용을 규율하는 전략, 규칙, 규제를 포괄하는 정책 영역으로 정의[2)]되고 있으며 다차원적으로 접근

- 디지털 정책은 디지털 기술과 관련된 모든 정치적 결정과 정의를 포괄하는 개념으로 설명[3)]
- 전통적 정책 거버넌스 구조는 디지털 전환을 통해 현대적 디지털 정책으로 변화하며, 이 과정에서 여러 핵심 영역이 파생[4)]
  - 데이터 개인정보보호 및 사이버보안 영역에서는 시민의 정보 보안과 프라이버시 권리를 보장하는 정책이 개발되고, 디지털 인프라 투자 영역에서는 국가의 디지털 역량 강화를 위한 체계적인 투자 전략이 수립됨
  - 또한, 규제혁신 영역에서는 기존의 규제 틀을 디지털 환경에 맞게 재설계하는 작업이 이루어지며, 이 모든 과정이 포용적 정치 개혁으로 귀결되어 모든 계층이 디지털 전환의 혜택을 누릴 수 있는 정치적 환경을 조성하게 됨
  - 이러한 변화는 단순한 기술적 업그레이드가 아니라 사회 전반의 거버넌스 패러다임 전환을 의미하며, 전통적 정치 구조와 디지털 기술의 조화로운 통합을 통해 새로운 형태의 민주적 거버넌스를 구현하는 과정이라 할 수 있음

---

1) 정책에 대한 정의는 다양하나 본 고에서는 Harold Lasswell의 개념에 근거함.
2) Sarah Lee. (2025). A guide to digital policy in new politics. Number Analytics. https://www.numberanalytics.com/blog/digital-policy-new-politics-guide
3) Jörn Lengsfeld. (2019). Digital era framework. https://joernlengsfeld.com/en/defi nition/digital-policy/
4) Sarah Lee. (2025). 위의 글.

■ 디지털 정책은 기술 도입을 넘어 경제·사회·문화 전반의 혁신과 국가 미래 경쟁력, 지속 가능한 발전을 이끄는 핵심 전략으로, 공공서비스 혁신과 시민 삶의 질 향상을 위해 다층적 거버넌스 체계를 통해 공공성을 재정의

- (종합적 사회 전략) 디지털 정책은 단순한 기술 도입을 넘어 경제, 사회, 문화 전반의 구조적 혁신을 이끄는 종합 전략으로, 국가와 지역의 지속 가능한 발전을 위한 필수 요소
- (미래 경쟁력의 결정요인) 디지털 정책의 질적 수준과 실행력은 국가 및 지역의 미래 경쟁력을 결정하는 핵심 요소로, 글로벌 디지털 환경에서의 위치와 영향력을 좌우
- (사회적 가치 창출 기제) 디지털 정책은 기술 확산뿐 아니라 이를 통한 새로운 사회적 가치 창출을 목표로 하며, 공공서비스 혁신과 시민 삶의 질 향상에 기여
- (다층적 거버넌스 필요성) 효과적인 디지털 정책 구현을 위해서는 중앙정부, 지방정부, 민간, 시민사회를 아우르는 다층적 거버넌스 체계가 필요
- (디지털 시대의 공공성 재정의) 디지털 정책은 네트워크 환경에서 공공 영역의 역할과 책임을 재정의하고, 디지털 공공재(digital commons)의 확보와 관리 방안을 제시

2) 디지털 전환 시대의 정책적 함의와 특징

■ 디지털 전환은 데이터 기반 의사결정과 실시간 피드백을 통한 정책 프로세스 혁신, 전 영역의 융합적 접근, 디지털 격차 해소, 규제와 혁신의 균형, 그리고 지역 특성을 반영한 맞춤형 전략을 통해 포용적이고 지속 가능한 발전을 도모해야 함

- (정책 프로세스의 혁신) 디지털 전환은 정책 결정과 집행 과정의 근본적 변화를 요구하며, 데이터 기반 의사결정과 실시간 피드백을 통한 민첩한 정책 운영 체계 구축이 필요
- (융합적 정책 설계) 디지털 전환 시대에는 정책 분야 간 경계가 허물어지며, 문화예술, 경제, 교육, 복지 등 전 영역에서 디지털을 매개로 한 통합적 접근이 요구

- (디지털 격차 대응) 디지털 전환은 새로운 형태의 사회적 격차를 일으킬 수 있어, 모든 시민의 디지털 접근성과 역량 강화를 보장하는 포용적 디지털 전환 정책 수립이 중요
- (규제와 혁신의 균형) 디지털 전환 시대의 정책은 기술혁신을 촉진하면서도 개인정보보호, 알고리즘 공정성, 디지털 윤리 등 새로운 사회적 가치를 보호하는 균형적 접근이 필요
- (지역 단위 정책 중요성) 디지털 전환 과정에서 지역 단위의 맞춤형 정책 접근이 중요해지며, 지역 특성을 반영한 디지털화 전략이 지역 경쟁력과 정체성 강화에 기여

■ 디지털은 모든 영역을 초연결하고 융합하는 특성 속에서 기하급수적 변화에 유연하게 대응하기 위해 대규모 데이터 분석에 기반한 증거 중심 정책 설계, 시민 참여와 공동 창조, 그리고 디지털 공공재의 공정한 관리가 필수적

- (초연결성과 융합) 디지털은 모든 영역을 연결하고 융합하는 특성을 가지며, 이러한 초연결성은 정책 영역 간 경계를 넘어선 통합적 접근이 필요
- (기하급수적 변화 속도) 디지털 기술과 환경은 기하급수적으로 변화하여 정책이 이에 신속하게 대응하고 적응할 수 있는 유연한 체계가 필요
- (데이터 기반 정책 설계) 디지털 환경에서는 대규모 데이터 분석이 가능해져 증거 기반 정책(evidence-based policy) 설계와 평가가 정책의 핵심 요소로 부상
- (시민 참여와 공동 창조) 디지털은 정책 과정에 시민이 직접 참여하고 공동 창조할 수 있는 새로운 채널을 제공하며, 이는 정책의 민주성과 효과성을 높이는 데 기여
- (디지털 공공재 관리) 디지털 환경에서는 공공데이터, 디지털 인프라, 알고리즘 등 새로운 형태의 공공재가 등장하며, 이들의 공정한 접근과 활용을 보장하는 정책적 접근이 중요

2. 디지털 정책의 발전 과정

1) 국내 디지털 정책의 발전

■ (정책 목표의 진화) 초기 IT 인프라 구축과 정보화 추진에서 디지털 산업 육성을 거쳐, 최근에는 디지털 대전환과 포용적 디지털 사회 구현으로 목표가 확장

- 한국의 디지털 정책은 시대별로 점진적 확장을 이루어왔는데 1990년대에는 정보화촉진 기본법(1995)과 초고속정보통신망 구축 사업(1995-2005)을 통해 기본 인프라 확충에 주력
- 2000년대에는 IT839 전략(2004)과 u-Korea 기본계획(2006)을 통해 IT 산업 육성과 유비쿼터스 사회 구현을 목표로 설정하였으며 2010년대에는 창조경제 실현계획(2013)과 4차 산업혁명 대응계획(2017)을 통해 혁신 기반 성장에 초점을 맞추었음
- 2020년대에 이르러서는 디지털 뉴딜, 가상융합경제 발전전략, AI 국가전략과 같은 포괄적 정책들이 등장하면서, AI, 빅데이터, 클라우드 등 혁신 기술을 활용한 디지털 대전환을 추진
- 이와 함께, 디지털 격차 해소, 시민 역량 강화, 지역 균형 발전 등 포용적 디지털 사회 구현을 목표로 하는 정책들이 마련되고 있으며 이러한 정책은 기술 발전뿐 아니라 사회 전반의 혁신과 지속 가능한 발전을 동시에 달성하려는 전략적 접근을 반영

■ 한국의 디지털 정책은 국가정보화에서 지능정보사회 구현을 위해 약 30년간 진화해 왔으며 지능혁명 고도화 시기로 진입

- 첫 번째 시기(1993-1999)는 국가정보화의 촉진 단계로, 국가기간전산망 보급확충, 행정업무 전산화 기반 조성 등 국가정보화 기반을 확충
- 두 번째 시기(2000-2010)는 지식정보사회로 진전 단계로, 인터넷의 사회 실현, 네트워크 고도화 등 정보화 사회로 급속히 발전
- 세 번째 시기(2011-2017)는 초연결사회의 구현 단계로, ICBM 기술혁신, IT 융·복합 관련 SW 생태계 조성 등 초연결사회의 기반이 형성

- 네 번째 시기(2018-2022)는 지능정보사회로 전환단계로, 데이터 경제 실현, 디지털 대전환 대응, 지능형 정보서비스 플랫폼의 발전을 지원
- 최근(2023년 이후) 지능혁명 고도화 시기로 진입하며 AI의 대중화와 다양한 산업 분야에서의 응용이 활발히 이루어지고 이 시기에는 기존 AI 시스템을 넘어선 고도화된 초지능 시스템이 개발되고 확산
- 또한, 공간컴퓨팅의 발전으로 가상과 현실 세계의 결합을 통한 디지털 트윈 등의 기술이 완성 단계에 이르고 양자컴퓨팅 기술의 상용화를 통해 연산 능력의 혁명적 발전이 이루어지는 시기
- 사용자 중심의 행정서비스 디지털화 및 예측형 정부 서비스 구현을 통해 디지털 정부 체계가 고도화되고 6G 기술 도입을 통한 초연결, 초 저 지연 네트워크 환경이 구축되어 새로운 기술이 경제, 사회, 문화 전반에 깊숙이 통합되어 새로운 산업 구조와 생활 방식을 창출하는 혁명적 변화의 시대로 진입

| 그림 2-1 | 국가지능 정보화 시대별 핵심 주제

*출처: 한국지능정보사회진흥원(2024-a)

■ (규제 패러다임의 전환) 디지털 규제는 초기 산업 육성을 위한 최소 규제에서 개인정보보호 등 부문별 규제 강화 이후는 규제 혁신과 적정 규제의 균형 방안을 모색

- 한국의 디지털 규제 패러다임은 초기에는 SW 산업진흥법(1999)과 같이 산업 육성을 위한 최소 규제 접근으로 출발하였으나, 2011년 개인정보 보호법 제정을

통해 데이터 보호를 강화하면서 부문별 규제가 본격화

- 이후 2018년 도입된 규제 샌드박스는 혁신 친화적 규제 실험의 장을 마련하였고, 2020년 데이터 3법 개정을 통해 데이터 활용과 보호 간의 균형을 모색하는 방향으로 전환

■ (기술적 초점의 변화) 한국의 기술 정책은 초기 반도체, 이동통신 등 하드웨어 중심에서 SW, 클라우드로 확장되었고, 최근에는 AI, 6G, 양자컴퓨팅 등 미래 기술 확보로 초점이 이동

- 1990년대에는 정보화 촉진 기본계획을 통해 반도체, 이동통신 등 하드웨어 중심의 산업 육성에 집중하여 CDMA 세계 최초 상용화와 메모리 반도체 강국으로의 도약을 지원
- 2000년대 중반부터는 소프트웨어 산업 발전 기본계획과 클라우드 컴퓨팅 발전법 제정을 통해 소프트웨어 역량 강화와 클라우드 인프라 구축에 정책적 무게를 실었으며, 빅데이터 산업발전 전략으로 데이터 기반 혁신을 촉진
- 2010년대 후반부터는 AI 국가전략과 디지털 뉴딜을 수립하여 AI 기술개발에 투자를 단행하고, 6G 선도국가 실현전략과 양자기술 연구개발 투자전략을 통해 차세대 통신 및 컴퓨팅 기술 확보에 주력
- 2024년 AI 법, 양자발전법을 제정해 성장동력의 법적 기반을 마련
- 글로벌 기술 발전 추세와 국가 경쟁력 강화를 위해 정책적 초점을 제조업 중심에서 지식 서비스 산업으로, 다시 첨단 미래 기술 확보로 전략적으로 변화

■ (디지털 격차 인식의 심화) 한국의 디지털 격차 정책은 초기 물리적 접근성 중심에서 활용 능력, 편익의 격차로 인식이 확대되었으며, 최근에는 취약 계층별 맞춤형 지원과 구조적 격차 해소, 디지털 포용으로 발전

- 2001년 정보격차해소에 관한 법률 제정으로 기본적인 디지털 접근성 격차 해소 노력이 시작된 이후, 2009년 국가정보화기본법을 통해 정보화 교육과 접근성 지원이 체계화
- 2018년 디지털 포용 추진계획에서는 취약계층의 디지털 역량 강화와 디지털 포용 개념이 본격 도입되었고, 2020년에는 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획을 수립

- 이어 2020년 디지털 포용 종합계획으로 생애주기·계층별 맞춤형 정책 체계를 구축하였으며, 2022년 디지털 배움터의 전국적 확대를 통해 지역 기반 디지털 역량 강화 지원이 한층 강화

■ (디지털 접근권의 확장) 디지털 접근권 정책은 물리적 인프라 구축에서 디지털 서비스 접근성 보장으로 발전했으며, 최근에는 디지털 기본권 개념 도입과 취약계층 디지털 환경 개선으로 확장

- 1995년부터 추진된 초고속정보통신망 구축사업은 세계 최고 수준의 인프라 확보를 지원했고 2013년 도입된 웹 접근성 품질인증제도로 디지털 서비스의 접근성이 한층 강화
- 2017년에는 공공 와이파이 확대 구축사업을 통해 보편적인 무선 접근권이 확대되었고, 2020년 디지털 포용 추진계획에서 디지털 접근권을 기본권으로 인식하는 방향이 제시
- 이후 2021년 농어촌 초고속인터넷 구축사업과 2022년 취약계층 디지털 접근성 보장 방안 도입을 통해 지역 간 및 취약계층의 디지털 격차 해소를 위한 맞춤형 지원이 확대

■ (디지털 역량 정책의 변화) 기본 컴퓨터 교육에서 소프트웨어 교육 의무화를 거쳐, 최근에는 AI 리터러시와 디지털 시민성 함양으로 발전했으며, 평생 디지털 학습 체계 구축으로 확장

- 2000년대 초반 정보화 교육 종합발전방안을 통해 기초 정보화 교육이 본격 추진된 이후, 2015년 소프트웨어 교육 활성화 방안으로 초중고 SW 교육이 의무화되면서 디지털 역량 강화의 중요성이 부각
- 2019년 AI 국가전략에는 기술 변화에 대응하는 인재 육성이 강조되었고, 2020년 전 국민 디지털 역량 강화 교육으로 생애주기별 디지털 교육 체계가 강화
- 이어 2021년 디지털 시민교육을 도입함으로써 디지털 윤리와 시민성이 강화되었으며, 2022년 디지털 인재양성 기본계획을 통해 AI·SW 핵심인재 10만 명 양성을 목표로 한 교육 정책이 수립

■ (디지털 정부 전략의 진화) 한국의 디지털 정부는 세계적 전자정부 구축 성과를 바탕으로 데이터 기반 지능형 정부로 진화했으며, 최근에는 국민 주도 서비스 설

계와 디지털 플랫폼 정부로 발전

- 2001년 전자정부법 제정과 전자정부 11대 과제 추진으로 전자정부 기반이 마련되었으며, 2007년 UN 전자정부 평가에서 세계 6위, 2010년에는 1위를 달성해 글로벌 선도국으로 자리매김
- 2017년에는 지능형 정부 기본계획을 통해 AI와 빅데이터를 활용한 공공서비스 혁신이 추진되었고, 2020년 '디지털 정부 혁신 발전계획으로 데이터 기반 행정이 강화
- 이어 2021년 국민 디자인단 확대로 시민 참여형 서비스 설계가 강화되고, 2022년 디지털 플랫폼 정부 추진계획을 통해 민관협력 플랫폼 생태계 구축 비전이 제시

| 그림 2-2 | 디지털 플랫폼 정부 이전과 이후 비교

대상	디지털플랫폼정부 이전	디지털플랫폼정부 이후
국민	- 자신이 **자격이 되는지 모르거나**, **복잡한 신청 절차**로 **혜택을 놓침**	- **알아서 챙겨주는 맞춤형 서비스**
	- 같은 서류 **반복 제출**	- 같은 정보·서류의 **재입력·제출 없이**
	- **여러 사이트·기관**을 **방문** 필요	- **하나의 사이트**에서 **모두 처리**
정부	- **관행과 경험**에 의한 의사결정	- **AI·데이터분석** 기반 **과학적 의사결정**
	- **기관 간 칸막이** 현상	- 모든 데이터를 하나로 연결 **(One Government)**
기업	- **쓸 만한 공공데이터 부족**	- **민·관이 함께** 서비스를 **발굴**하여, 이에 따라 **공공데이터·서비스 개방**
	- **정부 단독으로 서비스 제공**	- **혁신적인 민·관 융합서비스 창출**

*출처: 행정안전부(2022)

■ (중앙-지역 연계의 진화) 중앙정부 주도에서 지역 디지털 혁신 강화로 발전했으며, 최근에는 지역 특화 디지털 발전 모델과 글로벌-지역 연계 디지털 생태계 구축으로 확장

- 2002년 지역 정보화 기본계획을 통해 초기 지역 정보화가 추진되었으며, 2014년에는 창조경제혁신센터 설립을 통해 지역 기반의 디지털 혁신 지원이 본격화
- 2018년 스마트시티 국가 시범도시 지정으로 지역 특화 디지털 전환 모델이 구

축되었고, 2020년 디지털 뉴딜 지역사업을 통해 지역균형 발전형 디지털 전환이 추진

- 이어 2021년 지역 주도형 디지털 혁신 지원사업 시행으로 지역 특성이 반영된 정책이 강화되었으며, 2022년 지역혁신 클러스터 2.0을 통해 지역 특화 디지털 산업 생태계 육성이 체계적으로 추진

■ (데이터 정책의 전환) 공공데이터 개방에서 시작해 데이터 경제 활성화로 발전했으며, 최근에는 데이터 주권과 개인정보자기결정권 강화, 민관 데이터 협력으로 확장

- 2013년 공공데이터의 제공 및 이용 활성화에 관한 법률 제정을 시작으로 공공데이터 개방이 본격화되었으며, 2018년 Data-AI 경제 활성화 계획을 통해 데이터와 AI가 연계된 생태계 구축이 시작
- 이후 2020년 데이터 3법 개정을 통해 가명 정보 활용 및 데이터 결합이 제도화되었고, 2021년에는 My 데이터 사업이 금융·의료·공공 분야로 확대되면서 개인 데이터 주권이 강화되었다. 같은 해 설립된 국가 데이터 정책 위원회는 범정부 데이터 정책 조정 체계를 구축하였으며, 2023년 디지털 플랫폼 정부 데이터 기반 정책을 통해 공공과 민간의 데이터 융합 활용이 확대

■ (산업정책 접근법의 변화) 한국의 디지털 산업정책은 ICT 산업 육성에서 전통산업 디지털화로 발전했으며, 최근에는 디지털 혁신 생태계 조성과 글로벌 가치사슬 재편 대응으로 확장

- 2004년 IT839 전략으로 ICT 산업의 중점 육성이 시작되었으며, 2014년 제조업 혁신 3.0 전략을 통해 제조업과 ICT의 융합이 본격적으로 추진
- 이후 2017년 혁신 창업 생태계 조성방안이 디지털 기반 창업 활성화를 이끌었고, 2020년 소재·부품·장비 연구개발 투자전략으로 디지털 기술 주권이 강화를 위해 노력
- 2021년 디지털 기반 산업 혁신성장 전략을 통해 산업 전반의 디지털 전환이 가속화되었으며, 2022년 산업 디지털 전환 촉진법 시행으로 산업별 디지털 전환 지원체계가 마련

2) 글로벌 디지털 정책의 발전

■ (정책 목표의 진화) 초기 정보 접근성과 디지털 인프라 구축이라는 단순 목표에서 사회 전반의 디지털 전환과 포용적 디지털 사회 구현이라는 복합적 목표로 확장

- 1990년대의 정보고속도로 구축에서 2020년대의 디지털 웰빙과 인간 중심 디지털 전환으로 변화
- 1990년대 미국 클린턴 행정부의 국가 정보 기반(National Information Infrastructure)은 정보고속도로 구축을 통해 디지털 시대의 기초 인프라를 마련했고, 2000년대 EU의 e-Europe Action Plan은 디지털 경제 활성화를 통해 혁신의 동력을 부여하였으며, 2010년대 독일의 Digital Agenda 2014-2017은 디지털 사회 전반의 전환을 모색함으로써 기술과 사회의 통합 발전을 추구
- 2020년대 OECD의 Going Digital Integrated Policy Framework는 디지털 웰빙과 인간 중심의 전환을 강조

■ (규제 패러다임의 전환) 초기 혁신 촉진을 위한 최소 규제 접근에서 규제와 혁신의 균형, 디지털 시장의 플랫폼 노동, 공정 경쟁, 소비자 보호, 데이터 윤리 등을 위한 적극적 규제의 전환 등 다차원적인 변화가 진행

- 초기 혁신 촉진을 위해 미국 통신품위법(1996)이 최소 규제 접근을 채택했던 반면, 2010년대 후반부터 EU의 GDPR(General Data Protection Regulation), DSA(Digital Service Act) 및 DMA(Digital Market Act)와 같은 적극적 규제 체계가 도입되어 데이터 규제와 플랫폼 공정 경쟁, 소비자 보호, 데이터 윤리 등의 가치를 보장하는 방향으로 전환
- 초기에는 미국 FTC의 e-commerce consumer protection(2000)이 기본적 소비자 보호에 초점을 맞췄으나, 이후 프랑스의 Digital Republic Law(2016)가 플랫폼 투명성 의무화를 도입하고, 캘리포니아의 AB5법(2019)은 플랫폼 노동자 보호를 강조하였으며 일본은 Act on Improving Transparency of Digital Platforms(2021)를 시행함으로써 플랫폼 기업의 시장 지배력 규제, 노동권 보호, 조세 형평성 확보 등으로 정책 초점이 전환
- 2019년 싱가포르가 발표한 Trusted Data Sharing Framework는 규제와 혁신 간의 균형을 모색

■ (기술적 초점의 변화) 웹과 인터넷 중심에서 빅데이터, 클라우드, AI, 블록체인 등 혁신 기술로 정책적 관심이 확장되었으며 공간컴퓨팅, AI, 윤리, 자율주행차, 양자컴퓨팅 등 새로운 기술로 정책 초점이 이동

- 초기에는 일본의 e-Japan 전략(2001)이 인터넷 보급에 집중했던 반면, 기술적 초점은 점차 빅데이터, 클라우드, AI, 블록체인 등 혁신 기술로 확장
- 영국의 AI Sector Deal(2018)은 AI 개발과 윤리를 강조하며, EU의 Next Generation EU(2020)는 AI, 블록체인, 양자컴퓨팅 등 첨단기술을 포괄하는 통합 전략으로 전환
- UNESCO의 AI 윤리 권고안(2021)과 미국의 CHIPS and Science Act(2022)가 각각 AI 기술 거버넌스와 첨단 반도체, 양자컴퓨팅에 정책 초점이 반영

■ (AI 정책의 진화) AI 정책은 초기 연구개발 지원과 산업 활성화 중심에서 윤리적 AI, 설명 가능한 AI, 인간 중심 AI로 진화했으며, 2020년대 들어 위험 기반 접근법과 부문별 규제 체계가 발전하고 2022년 이후 AI가 글로벌 정책 의제의 중심으로 부상했으며, 기술 주권, 국제 협력, 지역별 접근법의 조화가 중요한 정책 과제로 대두

- 초기에는 미국의 National AI 연구개발 전략 계획(2016)과 중국의 New Generation AI Development Plan(2017)을 통해 연구개발 지원 중심으로 추진
- 이후 프랑스의 AI for Humanity(2018), 독일의 AI Strategy(2018)와 싱가포르의 National AI Strategy(2019) 등으로 국가 AI 전략 수립이 가속화
- 2019년부터는 OECD의 AI Principles와 EU의 Ethics Guidelines for Trustworthy AI가 윤리 체계를 확립함과 동시에, 2021년 이후 EU의 AI Act 제안 등 위험 기반 규제 체계가 발전
- 캐나다 몬트리올의 Responsible AI Ecosystem 발표, 핀란드 헬싱키의 AI Registry와 같은 지역 기반 접근도 활발히 진행
- 미국 NIST의 AI Risk Management Framework(2023)와 영국의 AI Standards Hub(2022) 등 AI 평가 체계 개발을 통해 AI 기술 전반에 걸친 포괄적 관리와 평가가 이루어지고 있는 중

■ (디지털 격차 인식의 심화) 단순 접근성 격차에서 활용 능력, 혜택의 격차, 알고리즘 차별까지 다층적 디지털 격차 문제로 인식이 확대되며 2015년 이후에는 특히 디지털 포용 정책이 단순 연결성을 넘어 디지털 시민권의 개념으로 확장

- 초기에는 세계은행의 Information for Development Program(1995)이 단순 접근성 확보에 중점을 두었으나, ITU의 Measuring Digital Development(2014)를 시작으로 디지털 격차가 활용 능력, 혜택 및 알고리즘 차별 등 다층적 문제로 인식되기 시작
- 이후 G20의 Digital Inclusion Paper(2018), UN의 Roadmap for Digital Cooperation(2020), 세계경제포럼(World Economic Forum)의 Inclusive Digital Transformation(2022)이 이를 체계적으로 분석함에 따라 2015년 이후 디지털 포용 정책은 단순 연결성을 넘어 디지털 시민권 개념으로 확장

■ (디지털 접근권의 확장) 인터넷 접속권에서 디지털 기본권(디지털 ID, 디지털 공공서비스 접근, 네트워크 중립성)으로 개념이 확장되었으며 디지털 연결성이 기본 인프라로 인식되면서 보편적 접근권이 강화

- 디지털 접근권은 UN의 ICT for Development(2003)가 기본 접근성을 강조한 데서 시작하여, 프랑스의 디지털 권리법(2016)이 인터넷 접속권을 기본권으로 인정함으로써 확장
- 미국의 Infrastructure Investment and Jobs Act(2021)와 EU의 Connecting Europe Facility(2021-2027)가 각각 보편적이고 고품질의 디지털 연결성을 보장하고, ITU의 Partner2Connect(2022)를 통해 글로벌 디지털 격차 해소를 위한 국제 협력이 추진

■ (디지털 포용 개념의 확장) 단순 접근성 보장에서 취약계층 디지털 역량 강화, 디지털 서비스 접근성 디자인, 기술 설계 단계부터의 포용성 고려로 확장되었으며 디지털 포용이 사회안전망의 필수 요소로 인식

- 미국의 E-Rate Program(1996)이 학교와 도서관의 연결성을 지원한 초기 노력을 시작으로, 영국의 Digital Inclusion Strategy(2014)가 취약계층의 디지털 접근성을 강조
- 인도의 Digital India(2015)가 디지털 역량 강화와 포용적 발전을 연계하며, EU

의 Web Accessibility Directive(2016)가 디지털 서비스의 접근성 설계를 의무화한 후, 호주의 'Digital Inclusion Index'(2021)가 접근성, 경제성, 역량을 복합적으로 측정하는 방식을 도입함으로써 보다 체계적이고 포괄적인 디지털 포용 정책으로 발전

■ (디지털 역량 정책의 변화) 기본적 컴퓨터 활용 교육에서 AI 시대의 창의적 문제해결력, 데이터 리터러시, 디지털 윤리 등 고도화된 역량 개발로 초점이 이동했으며 2020년대에는 평생학습과 지속적 역량 개발을 위한 정책적 지원이 강화

- 초기에는 EU의 e-Skills for Jobs(2008)를 통해 기본적인 컴퓨터 활용 능력이 강조되었으나, 이후 OECD의 Skills for a Digital World(2016)와 핀란드의 Lifelong Digital Skills Program(2018)을 거치며 노동시장 변화 대응과 전 생애 학습 모델이 도입
- 싱가포르의 Skills Future for Digital Workplace(2020)와 EU의 Digital Education Action Plan 2021-2027은 AI 시대에 요구되는 창의적 문제해결력, 데이터 리터러시, 디지털 윤리 등 고도화된 역량 개발과 평생학습 지원 강조

■ (디지털 정부 전략의 진화) 전자정부 서비스 구축에서 시민 중심의 디지털 공공서비스 설계, 데이터 기반 정책 결정, 디지털 공공재 관리 등으로 발전

- 디지털 정부 전략은 초기 전자정부 구축을 넘어, 영국의 Government Digital Service(2011)를 통해 사용자 중심 설계를 도입하고, 에스토니아의 e-Estonia(2014)가 통합된 디지털 정부 서비스를 구현해 나가며 발전
- 캐나다의 Digital Operations Strategic Plan(2018)이 시민 참여형 설계를 강조하고, 덴마크의 Digital Strategy 2022~2025가 AI 기반 공공서비스 혁신을 추진함으로써 지능화된 데이터 기반 정책 결정과 디지털 공공재 관리 등으로 진화

■ (데이터 정책의 전환) 단순 정보 공개에서 데이터의 전략적 가치 인식, 데이터 주권, 개방형 데이터 생태계 구축으로 정책이 발전

- 데이터 정책은 미국의 Open Government Directive(2009)를 통해 단순 정보 공개를 시작으로, G8의 Open Data Charter(2013)가 데이터의 경제적 가치를 강조
- 일본의 Data Free Flow with Trust(2019)가 국경 간 데이터 흐름을 촉진하고, EU의 European Data Strategy(2020)와 영국의 National Data Strategy(2020)

가 데이터 주권과 개방형 생태계 구축 및 혁신 촉진을 추진함에 따라 점차 전략적 데이터 가치 인식과 데이터 기반 혁신 체계로 발전

■ (글로벌-지역 연계의 진화) 초기 글로벌 표준 중심에서 지역 맥락과 특수성을 고려한 현지화된 디지털 정책으로 발전했으며 2010년대 후반부터 글로벌 체계 내에서 지역 특화 디지털 전환 모델이 다양하게 등장

- 세계은행의 Information for Development(1995)가 일률적 글로벌 접근을 시작으로, 아프리카연합의 Digital Transformation 전략(2020)이 아프리카 특유의 맥락을 반영하는 지역화 전략을 도입하고, ASEAN Digital Masterplan 2025(2021)가 동남아 특화 맞춤형 전략을 개발
- EU의 Digital Europe 프로그램(2021~2027)이 유럽 공통 Framework 내에서 국가별 다층적 적용을 추진하며, Digital Economy Partnership Agreement(2020, 싱가포르·뉴질랜드·칠레)는 지역 디지털 협력을 강화하는 등 디지털 정책의 접근 방식이 글로벌 일률성에서 지역 맞춤형 협력으로 진화

■ (산업정책 접근법의 변화) 산업별 디지털화 지원에서 생태계 기반의 디지털 혁신 촉진, 글로벌 가치사슬 재편에 대응하는 전략적 접근으로 발전했으며 디지털 기술 주권 확보를 위한 전략적 산업정책이 부활

- 초기에는 미국과 일본 등에서 각 산업에 디지털 도입을 촉진하기 위해 개별 기업의 기술 인프라 확충에 집중했는데 예를 들어, 일본의 e-Japan 전략(2001)은 특정 산업 내 정보통신 기술 도입에 중점을 두어 초기 디지털화 지원을 추진
- 이후 EU의 Next Generation EU(2020)와 같이 산업 전체 생태계를 혁신의 주체로 포함하고 글로벌 가치사슬 재편에 대응하는 전략적 접근이 등장하면서, 단순 지원을 넘어 산업 전반의 협력과 네트워크 구축이 강조
- 또한, 미국의 CHIPS and Science Act(2022)는 디지털 기술 주권 확보를 목표로 핵심 기술 연구개발 및 국제 협력 강화를 통해 국가 차원의 전략적 산업정책이 부활한 대표적 사례

■ 이처럼 글로벌 디지털 정책은 단순한 기술 정책을 넘어 사회 경제 전반의 구조적 변화를 이끄는 종합 정책으로 진화해 왔으며 특히 최근에는 기술 중심에서 인간과 가치 중심으로의 패러다임 전환이 가속화

제2절 디지털 관련 지역 정책 현황

1) 지역 디지털 정책 변화

■ (정책 목표의 진화) 초기 중앙 주도 정보화 격차 해소에서 지역 주도 디지털 혁신 생태계 구축으로 진화했으며, 최근에는 지역 특화 디지털 전환과 디지털 기반 지역 균형발전으로 목표가 확장

- 2001년 지역 정보화 촉진 시행계획을 통해 중앙정부가 주도하는 지역 정보화 기반 구축이 시작되었고, 2009년 지역 정보화 기본계획에서는 지역별 정보서비스 품질의 균형화를 추구
- 2014년 지역 창조경제혁신센터 설립으로 지역 특화 디지털 혁신 지원이 본격화되었으며, 2018년 스마트시티 국가 시범도시 사업은 지역 맞춤형 디지털 솔루션 개발에 중점

| 그림 2-3 | 전국창조경제혁신센터

*출처: 미래창조과학부(2015)

- 이후 2020년 지역균형 뉴딜을 통해 디지털 기술을 활용한 지역경제 활성화가 추진되었고, 2022년 디지털 플랫폼 정부 구현을 위한 지역 주도형 디지털 혁신 정책은 지자체의 주도성을 강화하는 방향으로 추진

■ (규제 패러다임의 전환) 지역 디지털 규제는 중앙정부 표준 규제의 지역 적용에서 지역 규제 샌드박스를 통한 혁신 촉진으로 전환되었고, 최근에는 지역 특성을 반영한 맞춤형 규제특례와 자율규제 체계로 발전

- 2010년대 초반까지는 중앙정부 주도의 일괄적 디지털 규제가 적용되었으나, 2018년 규제 샌드박스 도입과 함께 지역 특구 제도가 시행되어 지역별 규제 유연화가 시작
- 이어 2019년 스마트 도시법 개정을 통해 스마트도시 특화 규제 완화 제도가 도입되었고, 2020년에는 디지털 규제혁신 지역협의체 구성을 통해 지역 맞춤형 규제개선 체계가 마련
- 2021년 지역혁신 규제 샌드박스 확대를 통해 17개 시도별 특화산업에 규제 특례가 부여되었으며, 2022년 지역 주도 디지털 규제혁신 지원사업 시행으로 지역 주도의 자율규제 체계가 한층 강화

| 표 2-1 | 규제자유특구 지역별 사업

분야	내용
강원	• 디지털 헬스케어, 액화수소, 정밀의료, 산림 바이오매스
충남	• 수소에너지, 탄소저감 건설소재
세종	• 자율주행 실증
충북	• 스마트 안전제어, 그린수소
대전	• 바이오메디컬
경북	• 차세대 배털, 산업용 헴프, 스마트 그린물류, 전기차 무선충전
대구	• 스마트 웰니스, 이동식 협동로봇
울산	• 수소 그린모빌리티, 게놈서비스 산업, 이산화탄소 자원화
경남	• 무인선박 5G 스마트공장, 선박 연료 시스템
부산	• 블록체인, 해양모빌리티, 친환경 에너지
전북	• 친환경 자동차, 탄소융복합 산업
광주	• 무인저속 특장차, 그린에너지 ESS
제주	• 전기차 충전

*출처: 중소벤처기업부(n.d.).

■ (디지털 전략 초점의 변화) 지역 디지털 정책은 기초 ICT 인프라 구축에서 지역 특화 기술 육성으로 발전했으며, 최근에는 첨단 디지털 기술의 지역 문제 해결 적용과 지역 기반 기술혁신 생태계 구축으로 확장

- 2000년대 초 초고속 정보통신망 구축사업은 전국적으로 균등한 인프라 보급을 목표로 진행되었으며, 2010년 지역 소프트웨어 진흥사업을 통해 지역 특화 소프트웨어 산업 육성이 시작
- 이어 2016년 스마트시티 실증단지 조성사업은 IoT와 빅데이터 등 첨단기술의 지역 적용을 개시하였고, 2019년 지역 지능화 혁신 사업은 AI와 빅데이터 기술을 활용해 지역 문제 해결을 지원
- 이후 2021년 디지털 기반 지역균형발전 지원사업으로 지역 특화 디지털 신기술 개발이 지원되었고, 2022년 지역 주도 디지털 특구 조성을 통해 메타버스, AI, 블록체인 등 첨단기술의 지역 특화 개발이 적극적으로 촉진
  - 서울시는 2021년 메타버스 서울 추진 전략을 발표하고 자체 플랫폼 5개년 계획을 제시하였으며 ▲메타버스 산업 생태계 육성 ▲메타버스 학습 지원 ▲온택트 문화 마케팅 ▲ 맞춤형 열린 소통 ▲XR기반 도시 혁신 ▲신개념 가상행정 등이 포함
  - 경북도는 2022년 10월 메타버스 수도 경북 기본계획을 발표하였으며 메타버스 기본계획 추진을 통해 2026년까지 메타버스 육성 거점 5곳 구축, 콘텐츠 150건 개발, 마케팅·인증·실증 등 기업 1,615개 지원, 인력 6,260명 양성, 가상 도민 1,000만 명 유치 등 목표를 제시하였고 기본계획이 성공적으로 추진되면 지역 생산 유발효과 6,889억 원, 부가가치 유발효과 3,275억 원, 취업 유발효과 5,353명 등을 기대[5)]
  - 강원도는 2024년 1월 올림픽 최초 메타버스 플랫폼 버추얼(Virtual) 강원을 공개하였고 여기서 경기장 가상 투어와 이벤트를 실시간으로 경험할 수 있으며, 서로 경쟁할 수 있는 게임과 챌린지를 통해 전세계 각지의 팬들과 소통할 기회 제공[6)]
  - 충북은 2024년 3월 디지털 대전환 전략을 발표하였으며 6대 분야는 S(Safety & city·안전 도시), W(Welfare & health·복지 보건), I(Industry & economy·산업 경제), T(Task & efficiency·업무 효율). C(Cultivation·농축수산), H(Human resources·인재 양성) 등으로, '스위치'(SWITCH)라는 이름을 붙여 예산 9,726억 원을 투입 계획[7)]

5) 정재훈. (2022.10.06.). 메타버스에 '진심'인 경북, 6일 '메타버스 수도 경북' 기본계획 발표, 전자신문, , https://www.etnews.com/20221006000010

6) 권혁준. (2024.01.03.). 강원 2024, 올림픽 최초 메타버스 플랫폼 '버츄얼 강원' 공개, 뉴스1, https://www.news1.kr/sports/general-sport/5278216

■ (AI 정책의 진화) 중앙 집중형에서 지역 특화 AI 혁신 생태계로 발전

● 2010년대에 시행된 지역 연구개발 센터 AI 연구 지원은 개별 연구 지원을 통해 AI 기술개발의 토대를 마련하였으며, 2019년부터 시작된 광주 AI 집적단지 조성은 지역 특화 AI 산업 클러스터 구축에 기여

- 광주시는 2020년부터 2024년까지 5년간 총사업비 4,269억 원을 투입해 인공지능 중심 산업융합 집적단지를 조성했고 국가 AI 데이터센터 등 연구개발을 지원하는 핵심 기관 시설도 구축했으며 2029년까지 9,000억 원 규모의 'AX 실증밸리 확산사업'(AI 2단계)을 추진할 계획

| 그림 2-4 | 광주시 인공지능 산업융합 집적단지 조성계획

*출처: 광주인공지능산업융합사업단(2023)

● 2020년부터는 지역 문제 해결형 AI Challenge를 통해 각 지역의 현안 해결을 위한 AI 솔루션 개발이 촉진되었고, 2022년부터는 지역 주도 AI 거버넌스 체계를 도입하여 지역 공동체 기반의 AI 발전 모델을 체계적으로 마련하는 방향으로 발전

7) 오윤주. (2024.03.18.). "디지털 충북 '스위치 온'…디지털로 미래를 밝히다", 한겨레, https://www.hani.co.kr/arti/area/chungcheong/1132781.html

| 표 2-2 | 지자체 및 교육청 AI 관련 법규 현황

지자체	내용
경기	• 경기도 인공지능 기본조례(2024.7) • 경기도 인공지능산업 육성 및 지원 조례(2023.10) • 경기도교육청 생성형 인공지능 활용 교육 지원에 관한 조례안(2024.9)
세종	• 세종시 인공지능산업 육성 및 지원 조례(2024.9) • 세종시교육청 생성형 인공지능 교육 활성화 및 인재 양성 지원 조례(2024.6)
인천	• 인천광역시교육청 생성형 인공지능 활용 지원 조례(2024.7)
울산	• 울산광역시교육청 생성형 인공지능 활용 교육 지원 조례(2024.3)
광주	• 광주광역시 인공지능(AI)산업 육성 및 지원 조례(2023.11)
부산	• 부산광역시교육청 생성형 인공지능 활용 지원에 관한 조례(2023.12)
대구	• 대구광역시 인공지능 융합산업 육성 및 지원에 관한 조례(2024.7)
전라	• 전라남도교육청 생성형 인공지능 활용 지원 조례(2024.2) • 전라남도 인공지능산업 육성 및 지원 조례(2024.5)
경남	• 경상남도 인공지능산업 육성 및 지원 조례(2024.9)
경북	• 경상북도 인공지능산업 육성 및 지원에 관한 조례(2023.12)
충북	• 충청북도 인공지능산업 및 데이터산업 육성·지원 조례(2024.7)
충남	• 태안군 인공지능산업 육성 및 지원에 관한 조례(2024.3)
제주	• 제주특별자치도교육청 생성형 인공지능교육 진흥에 관한 조례(2023.12)

*출처: 경기연구원(2025)

- 서울시는 2025년 2월 AI 7대 전략을 발표[8)]
  - 7대 전략에는 ▲연간 1만 명 AI 분야 인재 양성 ▲기존 양재 AI 허브의 10배 규모의 서울 AI 테크 시티 조성 ▲ 5,000억 원 규모의 AI 펀드 신설 및 GPU 인프라 지원 규모 확대 ▲ AI 융복합 산업 구조 재편 선도 ▲ 글로벌 기업·대학·연구기관 협력 및 유치 ▲서울 AI 페스타 및 스마트 라이프 위크 개최 등 AI 대중화를 위한 시민 참여 행사 정례화 ▲AI 행정혁신을 통한 도시경쟁력 강화 등을 제시
- 경기도는 2025년 4월 AI 9대 전략을 발표[9)]
  - 9대 AI 전략은 ▲AI 테크노밸리 조성 ▲글로벌 AI 혁신 생태계 조성 ▲AI 융합 클러스터 조성 ▲맞춤형 AI 도민 서비스 ▲AI 안전·신뢰 기반 조성 ▲즐기는 AI ▲친환경 AI ▲AI 미래 인재 양성 ▲AI 혁신행정 선도 등임
- 부산시는 2025년 3월 AI 허브 도시 추진 방안을 발표[10)]

8) 박수빈. (2025.02.11.). 오세훈 서울 시장, 3대 AI 강국 도약 위한 7대 전략 발표, AI타임즈, https://www.aitimes.com/news/articleView.html?idxno=167884
9) 최대호. (2025.04.23.). 경기도, AI 비전 9대 전략 발표…미래산업 경쟁력 확보, 뉴스1, https://www.news1.kr/local/gyeonggi/5761957

- 4대 핵심 프로젝트 중 산업 부문은 제조·물류·헬스케어 등 3대 지역 전략산업을 AI로 재편하고 R&D 기반의 글로벌 AI 기업을 육성하는 데 초점
- 5대 AI 인프라'는 ▲부산 AI 장비센터 설치 ▲에코델타시티 안 국가 스마트시티의 R&D 플랫폼 활용 ▲기업 연구소 지원시설 등이 집적된 AI 거점 조성 ▲부산디지털혁신아카데미(BDIA)을 활용한 'AI-MOOC' 구축 ▲양자과학기술센터 등 건립 등임

■ (디지털 격차 인식의 심화) 지역 디지털 격차 정책은 도시-농촌 간 접근성 격차 해소에서 지역 내 계층별 디지털 역량 격차 해소로 발전했으며, 최근에는 지역 간 디지털 혁신 역량과 디지털 산업 생태계 격차 해소로 인식이 심화

- 2003년 농어촌 정보화 마을 조성사업은 도시와 농촌 간의 기본적인 디지털 접근성 격차 해소에 초점을 맞췄으며, 2012년 지역 정보격차 해소 시행계획을 통해 지역별 취약계층의 정보화 교육이 확대
- 이후 2018년 디지털 포용 추진계획에서는 지역별 디지털 접근성과 역량 격차 해소가 강조되었고, 2020년 지역 주도형 디지털 역량강화 사업을 통해 맞춤형 디지털 교육 체계가 구축
- 이어 2021년 지역 디지털 혁신 격차 해소 방안으로 지역 간 디지털 산업 생태계의 격차 문제가 인식되었으며, 2022년 지역 디지털 전환 촉진 사업은 지역별 디지털 혁신 역량 격차 해소에 중점을 두고 있음

■ (디지털 역량 정책의 변화) 지역 디지털 역량 정책은 기초 정보화 교육에서 지역별 특화 디지털 인재 양성으로 발전했으며, 최근에는 지역 산업과 연계한 맞춤형 디지털 역량 강화와 지역 기반 평생 디지털 학습 체계 구축으로 확장

- 2003년 지역 정보화 교육센터 운영을 통해 기초 컴퓨터 활용 교육이 시작되었고, 2014년 지역 SW 인재양성 사업 도입으로 지역 특화 기술 인력 양성이 본격화
- 이후 2018년 지역혁신 인재양성 프로젝트를 통해 지역 산업과 연계한 디지털 인재 육성이 강화되었으며, 2020년 디지털 배움터의 전국 확대를 통해 지역 기반 디지털 역량 교육 체계가 강화
- 또한, 2021년 지역 주도형 청년 디지털 일자리 사업으로 청년의 디지털 역량이 강화되었고, 2022년 지역 산업 디지털 전환 인재 양성 사업을 통해 지역 산업

10) 박주영. (2025.03.17.). 부산 'AI 레이스'에 뛰어들었다…"글로벌 AI 허브도시 될 것", 조선일보, https://www.chosun.com/national/regional/yeongnam/2025/03/14/J6ZNS UCDJVHY5DWI6ZKDZRUYJM/

맞춤형 디지털 인재 육성이 추진

■ (디지털 정부 전략의 진화) 지역 디지털 정부 정책은 중앙 전자정부 서비스의 지역 확산에서 지역 맞춤형 디지털 행정으로 발전했으며, 최근에는 주민 참여형 디지털 거버넌스와 지역 데이터 기반 정책 결정, AI 기반 행정 역량 강화로 확장

- 2003년 전자정부 로드맵을 통해 지역 행정서비스 표준화가 추진되었고, 2013년 지역 정보화 시행계획에서 지역 맞춤형 전자정부 서비스 개발이 시작
- 2017년 스마트 지자체 추진 지침은 지역 행정의 디지털 전환을 체계화하였으며, 2020년 지역 사회 디지털 거버넌스 구축 시범사업을 통해 주민 참여형 디지털 행정이 도입
- 이어 2021년 지자체 데이터 기반 행정 활성화 방안으로 지역 맞춤형 데이터 활용 정책 수립이 지원되었고, 2022년 디지털 플랫폼 정부 구현을 위한 지자체 협업모델이 마련되면서 중앙과 지방의 디지털 연계가 강화
- 서울시는 2024년 4월 2천억 원 규모의 AI 행정 추진계획을 발표[11)]
  - 서울시 AI 행정 추진계획은 ▲ 신뢰받는 AI 행정 기반 마련 ▲ AI 이용 환경 조성 ▲ AI 행정혁신 가속화 등 3대 전략을 기반으로 추진되며, 3년간 총 2,064억 원이 투입될 예정
  - 신뢰받는 AI 행정서비스 제공을 위해 컨트롤타워(디지털정책관)를 운영하며. 서울디지털재단을 (가칭)AI기술지원센터로 지정, 기술자문·컨설팅 등을 더해 정책 확대는 물론 완성도를 높일 계획
  - 이와 함께 디지털정책관 및 디지털재단 전담 직원이 부서를 직접 방문해 수요조사와 컨설팅함으로써 정책의 질을 개선
  - 공무원이 AI를 업무에 적극 활용할 수 있는 환경도 조성하여 2024년 공무원 1,300여 명에 '생성형 AI 활용한 업무 생산성 향상 교육'을 실시하며, 현장에서 최신 AI 기술, 이슈 등에 대응할 수 있도록 지원

■ (지역 디지털 거버넌스) 중앙-지방 수직적 구조에서 지역 주도형 협력 체계로 발전했으며, 최근에는 다중이해관계자 참여 모델과 지역 특화 디지털 혁신 Control tower 구축으로 확장

11) 김호준. (2024.04.02.). 서울시, 2천억 원 규모 AI 행정 추진계획 발표, IT Daily, http://www.itdaily.kr/news/articleView.html?idxno=221872

- 2001년 지역정보화추진위원회 설치로 초기 지역 디지털 거버넌스 체계가 마련되었고, 2014년에는 정보화추진위원회에 지방자치단체가 참여하면서 중앙과 지방의 협력이 강화
- 이후 2018년 지역 주도형 디지털 혁신 협의체 구성으로 지역 주도성이 강화되었으며, 2020년 디지털 지역혁신 협의체 설립을 통해 산·학·연·관 협력 모델이 도입
- 이어 2021년 지역 디지털 전환 위원회 구성을 통해 지역 특화 디지털 정책의 Control tower 마련되었고, 2022년 민관협력 디지털 혁신 거버넌스를 통해 시민사회와 기업이 참여하는 개방형 구조로 진화

■ (글로벌-지역 연계의 진화) 지역 디지털 국제화 정책은 해외 선진사례 Bench-marking에서 지역별 국제 협력 네트워크 구축으로 발전했으며, 지역 특화 디지털 솔루션의 해외 진출과 글로벌-로컬 디지털 혁신 교류 활성화로 확장

- 2000년대 초반, 지자체들은 해외 디지털 선진사례 조사 사업을 통해 글로벌 모범 사례를 학습하였으며, 2013년에는 지자체별로 국제 스마트시티 협력 MOU를 체결하여 국제 협력이 확대
- 2017년 글로컬 디지털 혁신 파트너십 구축을 통해 지역과 해외 간의 직접 교류가 강화되었고, 2020년 스마트시티 해외 진출 지원사업은 지역 특화 디지털 솔루션의 수출을 지원
- 이어 2021년 지역 주도형 글로벌 디지털 협력 사업으로 지역 특성을 반영한 국제화가 추진되었으며, 2022년 지역 디지털 솔루션 글로벌 실증사업을 통해 지역 특화 디지털 혁신의 국제적 검증이 지원

■ (데이터 정책의 전환) 지역 데이터 정책은 중앙 공공데이터의 지역 개방에서 지역 특화 데이터 생산으로 발전했으며, 이후 지역 데이터 댐 구축과 지역 문제 해결을 위한 데이터 협력 생태계 조성으로 확장

- 2013년 공공데이터 개방 로드맵에 따라 지역 공공데이터 개방이 시작되었고, 2016년에는 지역 공공데이터 활용 창업 지원사업을 시행하여 지역 내 데이터 활용을 촉진
- 2019년 스마트시티 데이터 허브 모델 개발을 통해 지역 특화 데이터 플랫폼 구

축이 시작되었으며, 2020년 지역 데이터 댐 구축사업을 통해 지역별 특화 데이터 수집·활용 체계가 마련

- 이어 2021년 지역 문제 해결형 데이터 실험실 운영으로 지역 사회 문제 해결을 위한 데이터 기반 접근이 추진되었고, 2022년 지역 데이터 거버넌스 체계 구축 사업으로 지역 주도의 데이터 협력 모델이 논의
- 경기도는 데이터산업 육성 및 지원 조례를 2020년 1월 제정하였고, 빅데이터 활용에 관한 조례를 2024년 7월 발표

■ (산업정책 접근법의 변화) 지역 디지털 산업정책은 IT 산업 클러스터 조성에서 지역 특화 디지털 산업 육성으로 발전했으며, 최근에는 지역 전통산업의 디지털 전환과 지역 기반 디지털 혁신 생태계 구축으로 확장

- 2000년대 지역 SW 진흥단지 조성을 통해 IT 산업 클러스터 구축이 시작되었고, 2011년 지역 SW 융합 지원사업을 통해 지역 특화산업과 SW의 융합이 촉진
- 2016년 지역 특화 디지털 콘텐츠 산업 육성사업은 각 지역의 고유한 디지털 산업을 발굴하였으며, 2020년 스마트 특성화 기반 구축 사업은 지역 주력산업의 디지털 전환을 지원
- 이어 2021년 지역 주도형 디지털 뉴딜을 통해 지역별 특화 디지털 산업 발전 전략이 수립되었고, 2022년 지역 디지털 혁신 클러스터 조성을 통해 지역 기반 디지털 산업 생태계가 체계적으로 구축

■ 지역 디지털 정책은 초기 중앙 주도의 표준화된 접근에서 지역 특성과 문제 해결에 초점을 맞춘 맞춤형 접근으로 진화해 왔으며, 지역 주도성과 지역 간 협력이 강화되는 방향으로 발전

2) 지역 디지털 정책의 효과성

■ 디지털 정책 추진을 통해 디지털 인프라 접근성과 활용 수준을 높여왔으나 농어촌지역의 경우 도심과 차이가 존재

- 디지털 접근수준은 지속적인 노력으로 높아졌으나 역량과 활용 측면에서는 아

직도 도심 지역과 차이가 존재하는 상황

- 디지털 정보화 수준은 인터넷과 유무선 기기에 상시 접근할 수 있는가(접근수준), PC, 모바일 기기 이용 능력이 있는가(역량 수준), 다양한 서비스 활용 수준, 인터넷 심화 활용 정도 등(활용 수준) 유용하게 활용할 수 있는가로 구분해서 측정[12)]
- 2024년 농어민의 디지털 정보화 수준은 일반 국민 대비 80% 수준으로 접근성은 97%로 높으나 역량 71.8%, 활용 79.6%로 차이가 존재

| 그림 2-5 | 농어민 디지털 정보화 수준

*출처: 한국지능정보사회진흥원(2024-b)

- 농어민의 디지털 정보화 수준은 종합, 접근, 역량, 활용 모두 여성보다 남성이 높고, 저연령일수록 높은 경향을 보이며 가구소득이 낮을수록 수준이 더 낮게 나타나는 경향을 보임

12) 한국지능정보사회진흥원. (2024-b). 2024 디지털 정보격차 실태조사.

| 그림 2-6 | 농어민 디지털 정보화 수준 상세(단위 %, 일반국민대비 비율)

구 분		종합	접근	역량	활용
성별	남성	84.7	97.9	78.4	81.5
	여성	79.2	96.6	67.4	78.8
연령별	20대 이하	128.7	108.8	139.4	132.1
	30대	126.2	106.4	140.7	125.4
	40대	118.2	106.8	127.1	117.1
	50대	98.3	102.2	95.3	98.6
	60대 이상	70.9	94.3	57.0	68.0
월가구 소득별	100만원 미만	55.9	91.6	37.5	48.7
	100~199만원	66.6	92.6	52.8	61.5
	200~299만원	74.0	95.7	59.4	73.4
	300만원 이상	94.5	100.3	91.1	93.8
농어민 전체		80.0	97.0	71.8	79.6

*출처: 한국지능정보사회진흥원(2024-b)

■ 디지털 전환 정책효과도 지역별로 다르게 나타나고 있는 상황

● 디지털 준비(Digital Readiness)란 디지털 기술이 가진 잠재력을 충분히 끌어낼 수 있는 상태이며 지역 디지털 준비지수에서 '지역 디지털 준비'는 '지역 수준에서 디지털 기술이 가진 잠재력을 충분히 끌어내 활용할 수 있는 (준비) 상태'를 의미[13)]

● 지역 디지털 준비지수(R-DRI: Regional-DRI) 측정 결과 전국 17개 지자체를 대상으로 측정된 지역 디지털 준비지수의 평균은 10.26점(총점 25점 만점)

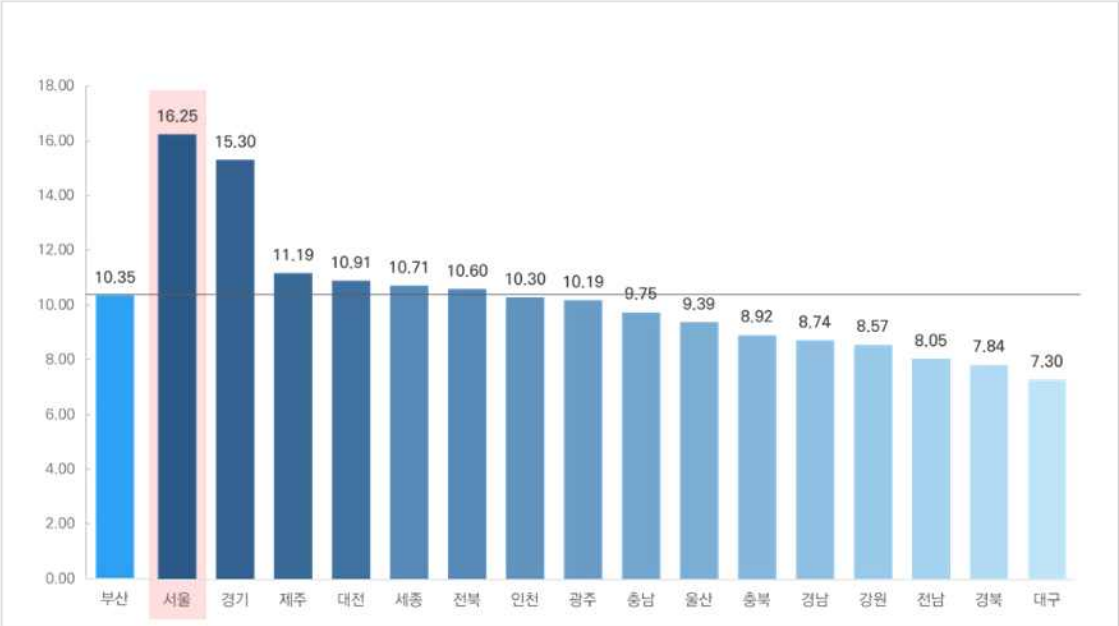
- 7개 요인별 평균은 '기본적 욕구' 1.68점(4점 만점), '기업/정부 투자' 0.60점(3점 만점), '사업 용이성' 1.85점(4점 만점), '인적 자원' 1.66점(4점 만점), '스타트업/창업 환경' 0.72점(3점 만점), '기술 수용' 1.49점(3점 만점), '기술인프라' 2.27점(4점 만점)

13) 부산연구원. (2023). 부산 지역산업의 디지털전환 대응전략 연구.

● 서울, 경기와 이외의 지역 간 차이가 존재

- 서울 16.25점, 다음으로 경기 15.30점, 제주 11.19점 등의 순으로 나타났으며 대구와 서울은 2배 이상의 차이가 나타남

| 그림 2-7 | 지역 디지털 준비지수



*출처: 부산연구원(2023)

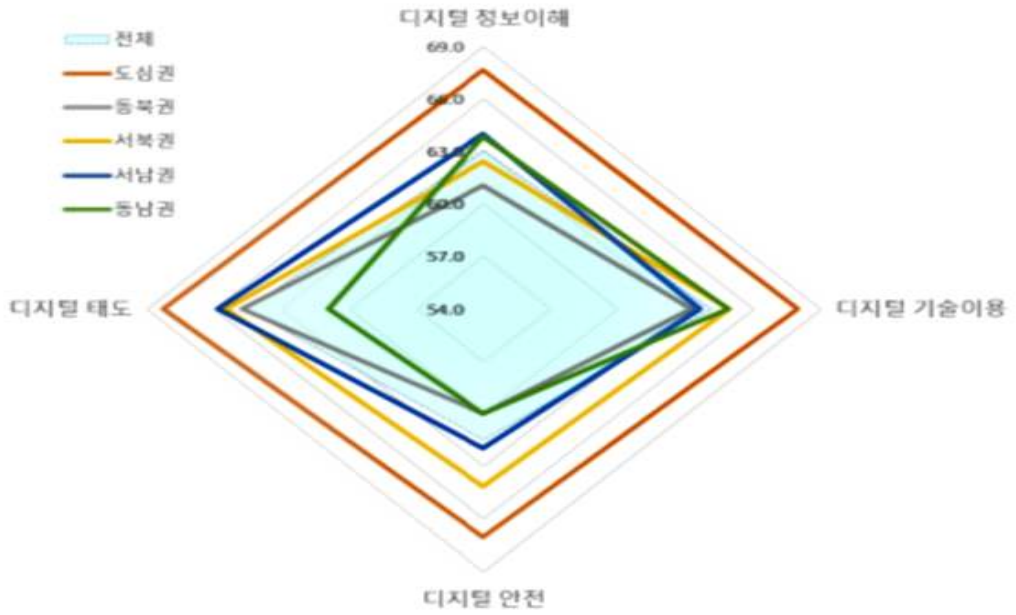
■ 디지털 역량이 가장 높은 서울 지역 내에서도 차이가 존재

● 지역별로는 5대 권역별 차이를 보였는데, 도심권(종로/중구/용산)은 평균 대비 전반적 역량 수준이 높고, 동북권(성동/광진/동대문/중랑/성북/강북/도봉/노원)은 상대적으로 낮게 나타남[14)]

- '디지털 역량'이란 디지털 사회에 참여하여 기회와 혜택을 누리기 위해, 디지털 기술 이용에 자신감을 느끼고, 책임 있게, 안전하게 사용하는 능력을 말하며 서울디지털재단은 조사에서 ▲디지털 기술 이용(기기 이용, 서비스 이용), ▲디지털 정보이해(비판적 정보 이해, 미디어 이해), ▲디지털 안전(윤리, 보안), ▲디지털 태도(효능감, 조절)의 4개 영역과 8개 하위영역에 관해 시민들의 역량을 측정

14) 서울디지털재단. (2022). 서울시민 디지털 역량 실태조사.

| 그림 2-8 | 서울 내 지역별 디지털 역량 수준

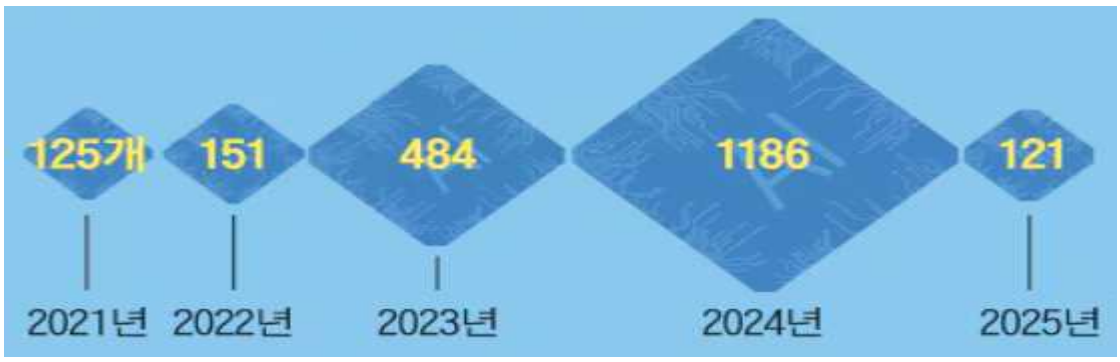


*출처: 서울디지털재단(2022)

■ 메타버스, AI 등 신기술 정책 추진 관련 효과성에 대한 비판도 제기

- 900억 원을 들여 구축한 광주 AI 데이터센터의 가동률이 50%로 떨어지는 사례가 발생

| 그림 2-9 | 광주 AI 데이터센터 이용 프로젝트 수



*출처: 서울디지털재단(2022)

- 버추얼 강원은 서비스 두 달여 만에 종료되었고 설문조사 결과 응답자의 89.2%가 메타버스 사업에 대해 “세금 낭비 사례, 다시는 이런 일이 있어서는 안 된다”라고 응답

- 강원 메타버스 거점도시 조성 사업의 일환으로 배정된 사업비 540억 9,000만 원(국비 50%, 지방비 50%) 중 65억 원이 버추얼 강원에 투입됐으며 이는 동계 청소년 올림픽 전체 예산(약 700억 원)의 10% 수준

| 그림 2-10 | 버추얼 강원 사업에 대한 설문조사 결과

*출처: 이정욱(2024.12.05.)

제3절 시사점

■ 디지털 정책은 정책 추진체계의 진화, 디지털 인프라 구축 확대, 정책 목표의 확장 측면에서 변화에 대응하며 추진

- 한국의 지역 디지털 정책은 추진체계 측면에서 상당한 발전을 이루어왔음
  - 초기 중앙정부 주도의 하향식 접근에서 지역 주도형 협력 체계로 진화했으며, 이는 지역의 자율성과 특성화를 강화하는 긍정적 변화로 평가
  - 특히 산·학·연·관이 참여하는 다중이해관계자 협력 모델의 도입은 정책 거버넌스의 질적 개선을 가져옴
  - 광주 AI 집적단지, 서울 메타버스 플랫폼 등 지역별 특화 전략의 추진은 각 지역이 고유한 디지털 생태계를 구축하려는 의지를 보여주는 사례
- 디지털 인프라 구축에서는 세계적 수준의 성과를 달성
  - 농어민의 디지털 접근 수준이 97%에 이르는 것은 전국적으로 균등한 디지털 접근 환경이 조성되었음을 의미
  - UN 전자정부 평가에서 1위를 차지한 것은 한국의 디지털 정부 역량이 글로벌 최고 수준임을 입증하는 결과
  - 또한 데이터 3법 개정, 규제 샌드박스 도입 등을 통해 디지털 혁신을 뒷받침하는 제도적 기반을 체계적으로 마련해 옴
- 정책 목표가 단순한 기술 도입에서 포용적 디지털 사회 구현으로 확장된 것은 중요한 성과
  - 디지털 격차 해소와 포용적 접근을 강조하는 정책 방향은 기술 발전의 혜택이 모든 계층에게 고르게 분배되도록 하려는 의지를 보여줌
  - 문화예술, 경제, 교육, 복지 등 전 영역에서 디지털을 매개로 한 융합적 정책 설계는 디지털 전환의 종합적 접근을 가능하게 했음
  - AI, 6G, 양자컴퓨팅 등 차세대 기술에 대한 선제적 정책 추진은 미래 경쟁력 확보를 위한 전략적 대응으로 평가됨

■ 하지만 지역 간 디지털 격차 심화, 신기술 정책의 효과성 부족, 실질적 활용도 제고 측면에서 개선이 필요한 상황

● 지역 간, 지역 내 디지털 역량 격차는 여전히 풀어야 할 과제

- 지역 디지털 준비지수에서 서울이 16.25점이지만 대구는 8.14점으로 2배 이상의 차이를 보이는 것은 수도권과 지방의 디지털 역량 격차가 확대되고 있음을 의미
- 농어민의 디지털 역량이 일반 국민 대비 71.8%, 활용도가 79.6%에 그치는 것은 도농 간 디지털 격차가 지속되고 있음을 보여줌
- 서울 내에서도 도심권과 동북권 간 권역별 격차가 존재하는 것은 동일 지역 내에서도 디지털 접근성에 차이가 있음을 시사
- 이러한 격차 해소를 위해서는 지역별 맞춤형 역량 강화 프로그램의 확대가 필요하며 농어촌 지역의 특성을 반영한 디지털 서비스 개발과 취약계층을 대상으로 한 체계적 디지털 교육 지원이 강화되어야 함

● 대규모 예산을 투입한 신기술 정책들의 효과성 검토, 전략적 추진 방안 모색이 필요

- 900억 원을 들여 구축한 광주 AI 데이터센터의 가동률이 50%에 그치는 것은 수요 예측과 운영 계획의 부실함을 보여줌
- 65억 원을 투입한 버추얼 강원이 2개월 만에 종료된 것은 더욱 심각한 문제이며 메타버스 사업에 대해 응답자의 89.2%가 "세금 낭비"라고 응답한 것은 이러한 정책들이 시민들의 실제 수요와 괴리되어 있음을 의미
- 이러한 문제를 해결하기 위해서는 사전 타당성 검토를 강화하고 단계적 투자 접근법을 도입해야 하며 실수요를 기반으로 한 기술 도입 정책을 수립하고, 지속적인 모니터링과 성과 평가 체계를 구축하는 것이 필요
- 신기술 도입에 있어서 단계적 투자 전략을 채택해야 하고 파일럿 프로젝트를 통한 검증 후 확산하는 체계적 접근이 필요하며, 지역 현안 해결과 직결된 기술을 먼저 도입해야 함
- 초기 구축뿐만 아니라 장기 운영 방안을 사전에 수립하는 지속 가능한 운영 모델의 구축이 중요

● 디지털 접근성은 좋아졌지만, 실질적 활용 역량은 여전히 부족한 상황

- 농어민의 접근 수준이 97%지만 역량 수준이 71.8%에 그치는 것은 인프라 구축에 비해 활용 능력 향상이 뒤처지고 있음을 보여주며 이에 기술 중심 접근에서 사용자 중심 접근으로의 전환이 필요하며, 지역 특성을 반영한 맞춤형 서비스가 부족한 상황
- 이를 개선하기 위해서는 사용자 중심의 서비스 설계를 강화하고, 지역 문제 해결형 디지털 솔루션을 개발해야 하며 평생학습을 기반으로 한 디지털 역량 강화 체계의 구축이 필요

- 지역별 디지털 역량 격차를 해소하기 위한 맞춤형 지원 정책이 필요하며 각 지역의 디지털 준비 수준에 따라 차별화된 정책 접근을 해야 하고 농어촌 지역의 특성을 반영한 실용적 디지털 기술 도입이 이루어져야 함
- 연령별, 소득별 특성을 고려한 취약계층 맞춤형 디지털 교육 프로그램의 확대가 필요함

■ 투입 중심에서 성과와 만족도 중심의 평가 체계로 전환이 필요

- 정책효과를 모니터링하고 조정하는 피드백 시스템을 구축해야 하며, 실패 사례를 통한 학습과 개선이 가능한 학습형 정책 운영 문화를 조성

■ 한국의 지역 디지털 정책은 "기술 중심에서 사람 중심으로" 양적 확산에서 질적 심화로“의 패러다임 전환이 필요

- 디지털 기술 자체보다는 기술이 해결하는 실제 문제와 사용자 편익에 초점을 맞춰야 하며, 지역별 특성과 주민 수요를 반영한 맞춤형 정책 설계가 이루어져야 함
- 사용자 중심의 디지털 전환 관점에서 각 지역의 고유한 문제와 특성을 반영한 디지털 솔루션 개발이 필요
  - 지역 주민과 기업이 정책 설계 단계부터 참여하는 참여형 정책 설계 체계를 구축해야 하며, 중앙-지방-민간의 효과적 협력을 위한 통합적 거버넌스 체계를 강화해야 함
- 또한 "양적 확산에서 질적 심화로"의 방향 전환이 필요하며 이에 인프라 구축 중심에서 실질적 활용도와 역량 강화 중심으로 정책 방향을 전환하고, 지속 가능하고 실효성 있는 디지털 전환 모델을 구축해야 함
- 이를 통해 모든 지역과 계층이 디지털 전환의 혜택을 고르게 누릴 수 있는 포용적 디지털 사회를 실현할 수 있을 것임

제3장 디지털 문화예술 정책

제1절 디지털 문화예술의 개념과 흐름

1. 디지털 문화예술의 개념과 특성

■ 디지털 문화예술은 디지털 기술의 발전과 확산을 기반으로 예술의 창작, 유통, 향유 등 전 과정을 디지털 환경에서 수행하는 예술 활동을 아우르는 개념임

- 단순한 전산화(digitization)를 넘어서 인공지능(AI), 빅데이터, 사물인터넷(IoT), 가상·증강현실(AR·XR) 등의 첨단 기술이 예술의 내용과 형식, 유통 구조에까지 영향을 미치며, 전통적인 예술 생태계의 패러다임을 전환하는 흐름과 맞닿아 있음[15)]
  - 디지털 기술은 예술 창작의 수단일 뿐만 아니라 표현의 매체이자 플랫폼, 참여의 방식으로 기능하면서 예술의 의미와 가치를 재정의함
    - 창작 주체의 확장: 인간 예술가와 AI 협업 시스템(GAN(Generative Adversarial Network, 생성적 적대 신경망), 생성형 AI)이 공동 창작자로 기능함
    - 물리적 매체의 해체: 가상 공간에서 구현되는 비물질적 작품이 NFT로 고유성을 인정받는 새로운 미학 체계가 발동함
    - 향유 방식의 변형: 증강현실(AR) 앱을 통한 공공미술 참여, 메타버스 갤러리에서의 실시간 인터랙션 등 향유 방식이 변화함
- 디지털 문화예술은 '전산화(Digitization)'와 '디지털화(Digitalization)', '디지털 전환(Digital Transformation)' 세 가지 기술적 단계로 나누어 이해할 수 있음[16)]
  - 전산화는 아날로그 정보를 디지털 데이터로 변환하는 기초적 단계로, 회화 작품을 이미지 파일로 저장하거나 악보를 전자문서로 변환하는 것 등이 해당함
  - 디지털화는 정보통신 기술을 예술 및 산업에 적용하여 디지털 방식으로 기능하게 하는 과정을 말함
  - 이 두 과정을 바탕으로 이루어지는 디지털 전환은 디지털 기술이 사회와 문화 전반에 구조적 변화를 유도하는 포괄적 개념으로, 문화예술 생태계 전반의 가치사슬을 재편하는 동인이 됨

---

15) 김현경, 조현성, 이경민, & 이성민. (2022). 시각예술 분야 디지털 콘텐츠 생산 및 유통 구조 변화 전망과 과제 (정책연구 2022-21). 한국문화관광연구원.

16) Bloomberg, J. (2018.04.29.). Digitization, digitalization, and digital transformation: Confuse them at your peril. Forbes. https://www.forbes.com/sites/jasonbloomberg/2018/04/29/digitization-digitalization-and-digital-transformation-confuse-them-at-your-peril/

| 표 3-1 | 디지털 문화예술과 관련해 논의되는 주요 개념

구분	정의
전산화 (Digitization)	• 아날로그 정보를 디지털 데이터로 변환하는 기술적 과정
디지털화 (Digitalization)	• 산업 및 문화 전반에 디지털 기술을 활용하는 과정
디지털 전환 (Digital Transformation)	• 사회 및 생태계 전체의 구조와 활동 방식이 디지털 기술 중심으로 재편되는 것

*출처: Bloomberg(2018)

■ 기존의 일방적인 감상에서 벗어나 관객과의 상호작용을 포함하는 예술로 진화하며, 다양한 특성을 보임

● 실감형 콘텐츠, 온라인 전시·공연, 메타버스 기반 플랫폼 등 새로운 예술 표현과 소비 형식으로 확대됨

● 이 과정에서 다매체성(Multimedia), 상호작용성(Interactivity), 비물질성(Immateriality), 탈경계성(Non-Territoriality)과 같은 특성이 나타나며, 이는 디지털 문화예술과 전통적 예술을 구분 짓는 핵심 요소가 됨[17)]

- 다매체성은 이미지, 영상, 소리, 텍스트 등 다양한 매체를 결합하여 새로운 형태의 예술 표현을 가능하게 함
- 상호작용성은 관람객 또는 사용자의 입력과 반응을 기반으로 예술작품이 변형되거나 진행되는 형태로, 관람객이 능동적 참여자로 확장됨
- 비물질성은 예술작품이 물리적 실체 없이도 존재하거나 유통될 수 있음을 의미함
- 시공간의 탈경계성은 물리적 제약 없이 콘텐츠에 대한 접근이 가능함을 의미함

17) Paul, C. (2023). Digital art (4th ed.). Thames & Hudson.

| 표 3-2 | 디지털 문화예술의 특징

구분	내용
다매체성 (Multimedia)	• 이미지, 영상, 소리, 텍스트 등 다양한 매체를 통합하여 표현함
상호작용성 (Interactivity)	• 관객이 작품에 직접 참여하거나 영향을 미칠 수 있음
비물질성 (Immateriality)	• 물리적 실체 없이도 존재 가능함
탈경계성 (Non-Territoriality)	• 물리적 제약 없이 콘텐츠에 대한 접근이 가능함

*출처: Paul(2023)을 바탕으로 연구자 작성

- 디지털 문화예술의 특성은 창작 주체와 향유 주체 간의 관계를 재구성하고, 예술의 가치 인식과 사회적 역할을 재조명함
  - 디지털 기술은 개인 맞춤형 콘텐츠 제공, 실시간 반응형 작품, 알고리즘 기반 예술 등 인간의 직관과 기계의 계산이 결합한 창작을 실현함

2. 디지털 문화예술의 흐름

■ 디지털 문화예술의 발전은 기술 환경, 사회문화적 변화, 정책적 대응 등에 따라 전개됨

- **(보조 기술로서의 디지털 활용기)** 2000년대 초반까지 디지털 기술은 전통 예술의 보조 수단으로 사용됨[18)]
  - 영상 편집, 음악 믹싱, 디지털 일러스트 등 창작 과정의 효율성을 높이는 도구적 접근에 머묾
- **(플랫폼 중심의 창작·향유 확장기)** 2010년대부터 스마트폰과 SNS, 유튜브, 디지털 갤러리 등의 플랫폼이 예술의 생산과 유통 경로로 본격적으로 작동하기 시작함[19)]
  - 예술가들은 디지털 기반 콘텐츠를 자체적으로 기획·제작·배포할 수 있게 되었고, 관

18) Paul, C. (2019.02.21.). Histories of the Digital Now. Whitney Museum of American Art. https://whitney.org/essays/histories-of-the-digital-now

19) Wei, W. (2024). The evolution of digital art: From early experiments to contemporary practices. International Journal of Literature and Art Innovation, 1, 44-49. https://doi.org/10.70088/kqba1d92

람객은 모바일 환경에서 언제 어디서나 작품을 감상하거나 창작 과정에 참여할 수 있게 됨

- **(팬데믹 이후 디지털 전환 가속기)** 코로나19 확산 이후 대면 예술 활동의 제약은 디지털 전환을 현실화하는 계기가 됨[20)]
  - 디지털 공연장, 메타버스 기반 전시, NFT 유통 플랫폼, 생성형 AI 기반 예술 등이 확산하며 예술의 본질과 사회적 가치에 대한 재인식이 이루어짐
  - 디지털 기술과 미디어가 문화예술 창작 및 향유 체계에 필수적인 요소로 자리 잡게 됨
- 디지털 문화예술은 단순한 기술 수용의 차원을 넘어, 예술 생태계의 구조적 변화와 새로운 문화적 질서의 형성이라는 큰 전환점을 맞이함

20) Hurst, W., Spyrou, O., Tekinerdogan, B., & Krampe, C. (2023). Digital art and the metaverse: Benefits and challenges. Future Internet, 15(6), 188. https://doi.org/10.3390/fi15060188

제2절 디지털 문화예술 정책 및 문화자치

1. 국내외 디지털 문화예술 정책 동향

■ 디지털 문화예술 정책은 스마트시티, 디지털 인프라, AI·데이터 거버넌스 등을 포괄하는 광의의 디지털 정책 체계 안에서, 문화예술 분야의 전환을 구체화·실현하는 하위 부문에 해당함

- 즉, 문화예술 정책의 특수한 영역이자 디지털 정책의 한 축으로서 상호 연계 속에 추진되고 있음

■ 문화예술 정책은 예산 배분이나 사업 시행을 넘어, 사회적 요구와 가치 변화에 따라 문제를 인식하고 이를 제도적으로 해결하기 위한 일련의 순환적 절차를 통해 수립되고 추진됨

- 일반적으로 문제 인식, 의제 설정, 정책 형성, 정책 결정, 집행, 평가 및 환류의 순환적 과정을 거침
- 정책 수립의 출발점은 사회 전반 또는 특정 지역 및 계층에서 나타나는 문화적, 사회적, 경제적 문제를 인식하는 것에서 시작됨
  - 이는 문화예술 환경의 급격한 변화, 정책 공백, 제도적 미비, 현장의 요구 등 다양한 요인에서 비롯됨
- 인식된 문제는 다양한 이해관계자에 의해 공공 의제로 전환되어 정책의 대상이 됨
  - 정부, 지방자치단체, 예술인(단체), 시민사회, 언론 등의 참여를 통해 문제의 공론화가 이루어짐
  - 이를 통해 정치적·사회적 관심이 집중되고, 정책 논의의 대상이 됨
- 공공 의제로 채택된 사안은 구체적인 정책 방안으로 설계되며, 정책의 목적과 추진 전략, 대상 집단, 예산 규모, 실행 방식 등이 정립됨
  - 이 과정에서 전문가 자문, 정책 연구, 공청회, 타당성 조사 등이 이루어짐
- 여러 정책 대안 가운데 최적의 방안을 공식적으로 선택함
  - 문화예술 정책의 경우 중앙정부, 지방정부, 국회, 문화예술 관련 위원회 등 다양한 주체에 의해 결정됨

● 정책이 결정된 이후에는 실제 사업과 행정 절차를 통해 정책이 집행되며, 이 과정에서 예산이 배전되고, 실행기관이 지정되며, 세부 사업과 프로그램이 운영됨

● 마지막으로, 정책이 애초 목표를 달성했는지 평가하고, 그 결과를 바탕으로 정책의 개선 방향을 도출하며, 이후 정책 기획에 환류됨

- 평가 과정에는 정량적 지표뿐 아니라 정성적 분석, 이해관계자 의견 수렴 등이 포함되며, 이를 통해 정책의 실효성과 지속가능성이 제고됨

| 표 3-3 | 문화예술 정책의 프로세스

단계	주요 내용	핵심 주체	대표 활동
1. 문제 인식	문화예술 현장의 문제 인지	정부, 예술계, 시민	현황 진단, 수요조사
2. 의제 설정	정책 채택을 위한 공론화	언론, 단체, 지자체	청원, 공청회
3. 정책 형성	대안 수립 및 설계	전문가, 공무원	자문회의, 기획안
4. 정책 결정	실행안 공식 확정	정부, 국회	의결, 발표
5. 정책 집행	실행 및 운영	위탁기관, 재단	공모, 사업 실행
6. 평가 및 환류	성과 평가 및 반영	평가기관, 연구자	성과분석, 환류조치

*출처: Lasswell(1956)의 정책결정 과정 모형을 바탕으로 연구진 재구성

■ 디지털 기술의 급격한 발전과 팬데믹은 문화예술 정책에서 디지털 대응 전략을 필수적인 요소로 만듦

● 디지털 문화예술 정책은 단순한 기술 도입을 넘어, 창작과 향유, 유통 및 보존 등 문화예술 전반의 생태계에 걸쳐 전환을 촉진하는 방향으로 전개되고 있음

● 이러한 정책은 디지털 포용성과 접근성, 창작자 지원, 플랫폼 다양성, 공공성과 지속가능성 등을 핵심 과제로 삼고 있음

● 유네스코, OECD 등 국제기구는 디지털 문화 전환에 있어 공공의 역할과 문화 다양성 보호를 강조하고 있으며, 개별국가는 이를 바탕으로 자국에 맞는 정책을 수립·시행하고 있음[21)]

21) 신혜선, & 임학순. (2021). 포스트 코로나 시대 디지털 문화예술 정책과제의 쟁점과 방향성: 국제기구 정책 담론과 국가정책 사례를 중심으로. 문화정책논총, 35(2), 89-120.

● 본 장에서는 이러한 흐름을 바탕으로 대한민국을 비롯한 주요 국가의 디지털 문화예술 정책 사례를 비교 분석하고, 그 시사점을 도출하고자 함

1) 대한민국

■ 문화체육관광부(2023), 「제2차 문화진흥 기본계획(2023~2027)」[22)]

● 2023년 4월 11일, 문화체육관광부는 새 정부의 국정비전과 문화정책 환경변화를 반영하여 국가 문화정책의 핵심 방향인 「제2차 문화진흥 기본계획(2023~2027)」를 수립함

● 자유롭고 공정한 문화매력국가라는 비전 아래 모두가 함께 누리는 K-컬처로 국민 삶의 질 제고를 목표로 설정함

● 디지털 전환을 정책의 전면에 내세우고 있지는 않지만, 비대면 일상과 기술 환경의 변화가 문화 향유와 창작 방식에 미치는 영향을 적극 반영하고 있음

- 메타버스·AI·XR 등 기술 기반 콘텐츠 확산, 비대면 문화향유 환경 조성, 디지털 접근성 제고 등의 과제를 통해 디지털 전환 시대의 문화정책 방향성을 내포하고 있음

| 표 3-4 | 제2차 문화진흥 기본계획의 정책과제 중 디지털 연계 포인트

4대 전략	12대 과제	디지털 연계 포인트
매력있는 문화자산으로 내일을 여는 K-컬처	• K-전통 산업화와 일상화로 높이는 문화매력 • 한글·한국어 기반 언어문화 산업 육성	• 전통문화의 산업화와 일상화를 통해 디지털 기술 기반 창작환경 확대 • AI, 메타버스 기반 언어문화 산업 육성 등 기술-문화 융합 모델 제시
새로운 주역들과 함께 비상하는 K-컬처	• 창작예술의 주인공이 되는 어르신 • K-컬처에 특별함을 입히는 장애인 • 우리 문화의 드리머스, 청년	• 청년·어르신·장애인의 디지털 문화참여 기회 확대 • 디지털 역량 기반의 창작 활동 지원 및 콘텐츠 창출 기반 강화

22) 문화체육관광부. (2023.04.-a). 제2차 문화진흥 기본계획(2023~2027).

4대 전략	12대 과제	디지털 연계 포인트
지역과 사회를 품격있게 연결하는 K-컬처	• 어디에 살든, 누구나, 같이 누리는 문화 • 문화다양성 기반 연대 사회 구현 • 문화로 연결하는 단단한 사회 • 인문·문화로 사회문제 해결과 회복탄력성 제고	• 지역 문화인프라의 디지털 전환 지원 • 디지털 기술 기반의 문화향유권 보장과 사회문제 대응
세계시민과 연대하는 K-컬처	• K-아트, K-콘텐츠 매력을 전 세계로 확산 • 국제사회와 연대하고 기여하는 K-컬처 • K-컬처의 해외진출 중추기지 강화	• K-콘텐츠의 디지털 기반 해외 확산(OTT, 웹드라마, 메타버스 등) • 디지털 문화외교와 문화 ODA 확대

*출처: 문화체육관광부0(2023.04.-a)를 바탕으로 연구진 재구성

■ 문화체육관광부(2023), 「문화 디지털혁신 기본계획 2025」[23)]

- 2023년 4월 28일 발표한 「문화 디지털혁신 기본계획 2025」는 문화체육관광부가 수립한 최초의 디지털 전략임
  - 이 계획은 윤석열 정부의 「대한민국 디지털 전략」(2022년 9월), 「디지털플랫폼정부 실현계획」(2023년 4월)을 뒷받침하며, K-컬처의 디지털 경쟁력을 강화하고자 함
- 디지털 대전환 시대를 맞아, 문화체육관광 분야의 디지털 기술을 적용해 문화의 향유, 창작, 유통 전반의 혁신을 추진하고자 함
  - '새로운 가치와 경험이 있는 디지털 문화 일상'을 통해 문화매력국가를 실현하는 것을 목표로 함

| 표 3-5 | 「문화 디지털혁신 기본계획 2025」의 전략과 중점 과제

전략	중점 과제
새로운 가치를 창조하는 K-컬처 산업	• 디지털 신기술 기반 문화산업 육성 • 창작·제작 활성화를 위한 문화자원 개방 • 문화기술 연구개발(R&D) 확대
새로운 경험을 향유하는 디지털 K-컬처	• 디지털 문화향유 플랫폼 다변화 • 문화시설 맞춤형 융복합 서비스 확대 • 소통·이동 제약 없는 문화환경 조성

23) 문화체육관광부. (2023.04.-b). 문화 디지털혁신 기본계획 2025.

전략	중점 과제
새로운 행정을 구현하는 조직문화	• 디지털 적극행정 및 안전문화 조성 • 지능형 업무환경 조성 • 디지털 혁신 거버넌스 체계 확립

*출처: 문화체육관광부(2023.04.-b)

■ 문화체육관광부(2025), 「문화한국 2035」[24)]

- 문화체육관광부는 2025년 3월, 2035년까지의 대한민국 문화정책 중장기 비전인 「문화한국 2035」를 발표함
  - 특히, 인공지능(AI) 기술 발전과 디지털 전환이라는 사회·기술적 환경 변화에 대응하여 문화예술·콘텐츠 분야의 전면적 혁신을 추진하고자 함
  - 문화정책 패러다임 전환을 통해 문화주권 확보, 문화자치 실현, 문화산업 혁신을 동시에 추구하고 있으며, 디지털 기술과 AI 활용을 통한 문화예술 정책 혁신을 주요 과제로 설정함
- 「문화한국 2035」의 디지털 문화예술 정책 추진 방향은 디지털 기술 기반 문화예술 혁신, AI 및 디지털 저작권 제도 개편, 디지털 문화 접근성 확대 및 지역 확산, 문화데이터 생태계 조성 및 개방의 네 가지로 나타남

| 표 3-6 | 「문화한국 2035」에서 나타난 디지털 문화예술 정책 추진 방향

4대 전략	내용	정책적 의미
디지털 기술 기반 문화예술 혁신	• 인공지능(AI), 빅데이터, 문화기술(CT) 등 첨단 기술을 문화예술 전반에 도입 • 문화기술(CT) 7대 핵심기술 개발 추진 • AI 기반 콘텐츠 제작 및 예술 창작 지원 강화 • 지역·권역별 문화기술연구소 설치 및 운영 • 생성형 AI 시대에 대응하는 문화예술 정책 및 담론 개발	• 기술 활용이 문화예술 정책 필수 역량으로 부상

24) 문화체육관광부. (2025.03.06.). 문화한국 2035.

4대 전략	내용	정책적 의미
AI 및 디지털 저작권 제도 개편	• AI 창작물 관련 저작권 보호체계 전면 개편 추진 • AI 학습 데이터 확보 및 공정 이용 기준 정비 • 개인 이미지·목소리·스타일 등 보호를 위한 '퍼블리시티권' 법제 도입 추진 • AI 저작권 등록, 관리, 보호 전주기 지원체계 마련	• 창작 보호와 산업 활성화의 균형 추구
디지털 문화 접근성 확대 및 지역 확산	• 지역 문화예술 거점 공간의 디지털화 및 융·복합형 공간 조성 • 국립문화기관 및 예술단체의 지역 이전 및 디지털 협력 모델 구축 • 문화데이터 개방 및 지역 특화 디지털 콘텐츠 개발 지원 • 생활문화 데이터 기반 맞춤형 문화서비스 제공(예: AI 기반 추천, 큐레이션)	• 지역 문화자치 실현의 기반으로 디지털 전환 활용
문화데이터 생태계 조성 및 개방	• 공공 문화데이터 수집-관리-활용 전주기 시스템 구축 • 민간과 협업하여 문화예술, 콘텐츠, 관광 데이터 통합 제공 • 문화데이터 활용 공모, 민간 API 개방 등 데이터 기반 산업 지원 • 지역 문화자원 디지털화 및 문화DB 구축 지원	• 문화자원의 가치 확장과 창작 생태계 강화

*출처: 문화체육관광부(2025.03.06.)를 바탕으로 연구진 재구성

2) 유럽연합(EU)

■ 유럽연합의 크리에이티브 유럽(Creative Europe)은 유럽의 문화 및 창의 산업을 지원하기 위한 핵심 정책 프로그램임[25)]

● 유럽의 문화적 다양성과 언어적 유산을 보호하고 발전시키며, 문화 및 창의 산업의 경쟁력과 경제적 잠재력을 강화하는 것을 목표로 함

- 디지털 기술의 발전으로 문화예술의 창작, 유통, 향유 방식이 변화함에 따라, 유럽연

25) European Commission. (n.d.). Creative Europe 2021-2027: About the Creative Europe programme. Retrieved April 20, 2025, from https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/about-the-creative-europe-programme

합은 디지털 전환을 문화예술 정책의 핵심으로 삼고 포용성 및 다양성 강화, 문화산업 경쟁력 제고를 추구하고 있음

- 크리에이티브 유럽은 문화, 미디어, 융복합 분야로 구분되며, 각 분야에서 디지털 전환을 반영하고 있음
- 문화 분야에서는 공연예술, 시각예술, 문학, 문화유산 등 전통적인 문화 영역에서 디지털 통합을 추진하여 혁신을 꾀함
  - 국경을 초월한 디지털 협업 플랫폼을 개발하고 운영함
  - 전통 유산의 디지털 아카이빙 및 3D 복원 프로젝트를 지원함
  - 예술가의 디지털 창작 실험 공간 조성과 관련 기술 연수를 제공함
  - 청소년, 고령층 등 다양한 계층이 접근할 수 있도록 디지털 문화콘텐츠 접근성을 높임
- 미디어 분야에서는 유럽의 시청각 산업의 디지털 경쟁력을 강화하고자 함
  - 디지털 배급 플랫폼 및 스트리밍 서비스 지원을 통해 국경 간 콘텐츠 접근성을 높임
  - VR, AR, 360도 영상 등 실감형 콘텐츠의 기획 및 제작 프로젝트를 지원함
  - 창작자 및 제작자 대상 디지털 역량 강화 교육 프로그램을 운영함
  - 영화제 및 콘텐츠 마켓의 온라인화를 지원함
- 융합 분야에서는 문화 및 시청각 산업 간 융합 촉진하고 뉴스 미디어의 디지털 혁신을 위한 실험적 프로젝트를 지원함
  - 인공지능, 빅데이터, 알고리즘 기반 창작 도구 개발 및 적용 사례를 지원함
  - 디지털 창작 스타트업 인큐베이팅, 창작자-기술자 매칭 플랫폼을 운영함
  - 플랫폼 노동, 저작권, 공정 이용 등 디지털 환경의 제도적 이슈를 포함한 포괄적 정책 설계
  - 언론의 디지털 전환을 위한 협업형 탐사보도, 공공미디어 플랫폼 혁신을 지원함

| 표 3-7 | Creative Europe의 사례

사례명	연계	내용
Europeana	문화 분야	• 박물관, 도서관, 아카이브의 콘텐츠를 디지털화하여 전 세계 대중에게 개방 • Creative Europe의 장기 프로젝트 중 하나로, 유럽 문화유산의 디지털 접근성을 상징함

사례명	연계	내용
Cineuropa	미디어 분야	• 유럽 영화와 독립영화에 대한 정보를 다국어로 제공하는 디지털 플랫폼 • 유럽 영화의 홍보·배급 확산을 위해 EU의 지원을 받아 운영됨
EDN (European Documentary Network)		• 다큐멘터리 창작자를 위한 디지털 공동제작 네트워크 • 프로젝트 매칭, 기술 공유, 글로벌 배급 촉진 등 실질적 제작 기반을 마련해줌
Perform Europe	융합 분야	• 공연예술의 국경 간 순회공연을 디지털 기반으로 실현하는 프로젝트 • 실시간 스트리밍, 녹화 콘텐츠 배포 등 새로운 유통 모델을 실험함
European Digital Deal		• 인공지능과 알고리즘 기반의 예술 창작 실험을 장려하는 프로젝트 • 디지털 기술의 윤리적 사용과 창작 가능성에 대한 비판적 접근을 담고 있음

*출처: European Commission(n.d.)

3) 아일랜드

■ 아일랜드 예술위원회(Arts Council of Ireland), 디지털 예술 정책 2023-2025 (「The Digital Arts Policy 2023-2025」)[26]

- 디지털 시대에 부응하여 예술 생태계 전반의 역량을 강화하고, 디지털 예술활동을 지속 가능하게 만들기 위한 중장기 정책임
  - 아일랜드 예술위원회는 2015년부터 2023년까지 1,000여 명의 예술가와 관련 기관, 교육자 등 광범위한 이해관계자를 대상으로 하는 컨설팅을 진행함[27]
  - Culture 2025, Creative Ireland, Project Ireland 2040, Global Ireland 2025와 같은 국가전략과 연계됨
- 디지털 예술을 콘텐츠, 도구, 배포 방식 측면에서 명확히 정의하고, 예술위원회

26) The Arts Council of Ireland. (2023). Digital Arts Policy 2023-2025.
27) Mutibwa, D. H. (2025). Policy Review: The Digital Arts Policy (2023-2025) in the Service of the Arts Council of Ireland/An Chomhairle Ealaíon's Making Great Art Work Strategy. Irish Journal of Arts Management and Cultural Policy, 11(1), 43.

와 예술계가 이를 지속적으로 지원할 수 있도록 지식, 기술, 재정 역량을 갖추는 것을 목표로 함

- 디지털 예술을 단순 마케팅이나 ICT가 아닌, 창작의 도구이자 주제로서의 디지털로 정의하고 지원함
- 기술 도입을 강제하지 않고, 예술가 주도의 창의적 실험과 기존 역량 확장을 중심으로 지원 체계를 구축함

● 본 정책은 예술가 지원, 역량 개발, 공공 참여 확대, 공간·인구 기반 계획, 투자 전략 등 다섯 가지 핵심 축을 중심으로 구성됨[28)]

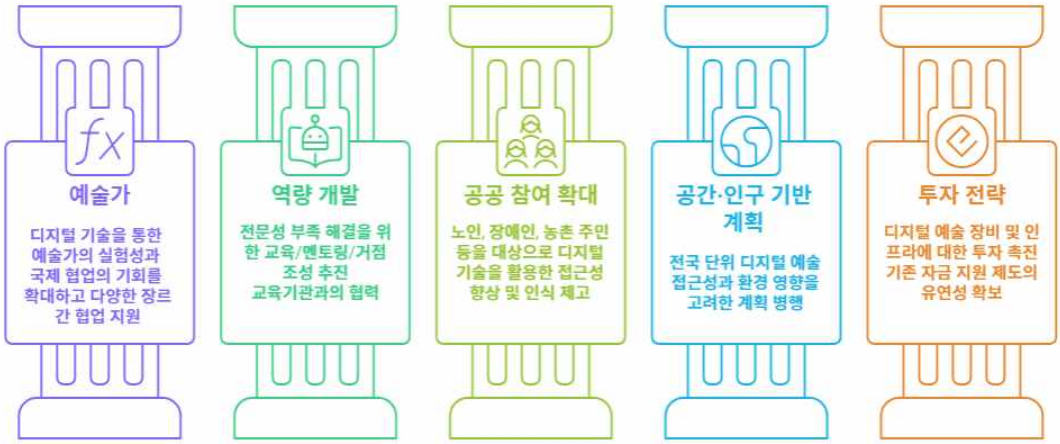
- 예술가(The Artist)가 다양한 디지털 기반 형식을 실험하고, 새로운 장르를 창출하며, 기술 발전과 상호작용 속에서 예술적 표현을 확장할 수 있도록 지원함
- 디지털 예술 분야의 인력양성과 지속 가능한 창작 기반 마련을 위해 전문성 강화에 중점을 둠
  - 예술가 및 예술기관 대상의 멘토링, 디지털 레지던시, 기술교육 등 실질적인 훈련 프로그램을 확산함
  - 교육기관 및 기술기관과 협업하여 디지털 기술 습득의 진입장벽을 낮춘 생태계를 조성함
  - 유럽 내 우수 사례 분석과 국제 협력 기회도 적극적으로 모색함
- 디지털 기술을 활용하여 더 많은 사람에게 예술 접근 기회를 제공하는 것을 지향함
  - 고령자, 장애인, 농촌 거주자 등 문화 소외계층의 참여를 촉진함
  - 온라인 콘텐츠 제작, 디지털 큐레이션, 참여형 예술 프로그램 등 다양한 방식으로 공공과의 접점을 확대함
- 디지털 예술 접근성의 지역 간 격차 해소를 위해 지역 기반 예술 인프라와 연계한 전략을 수립함
  - 지역 아트센터, 공공시설 등 지역 자원을 활용해 디지털 콘텐츠를 확산하고 디지털 전시 및 체험 플랫폼의 분산적 배치를 모색하는 등 디지털 기술이 지역문화 활성화에 기여할 수 있도록 함
- 디지털 예술 활동을 위한 장비와 인프라 투자, 인적 자원 확보, 유연한 재정지원 구조를 핵심 투자 영역으로 설정함
  - 고가 장비 공동 활용, 장비 공유 플랫폼, 소규모 예술단체를 위한 지원금 조정 등 실질적인 접근성을 높임

---

28) 아일랜드 예술위원회는 2015년부터 「Making Great Art Work」(이하 MGAW)를 10개년 예술 발전 전략으로 수립하고, 예술 생태계의 지속 가능한 발전을 위한 다섯 가지 전략을 제시함. 2023년에 발표한 「The Digital Arts Policy 2023–2025」는 MGAW의 전략과 일치하도록 설계됨. The Arts Council of Ireland. (2015). Making great art work – Arts Council strategy (2016–2025).

- 유럽 및 타국의 장비지원·렌탈모델을 벤치마킹하여 자산 운용의 효율성을 높이고자 함
- 디지털 관련 문화예술 정책이지만 AI 관련 논의가 부재하다는 한계를 지님[29)]

| 그림 3-1 | 아일랜드예술위원회 디지털 문화예술 정책의 핵심 요소



*출처: The Arts Council of Ireland(2023)

4) 시사점

■ 디지털 문화예술 정책은 글로벌 공통 아젠다로 자리매김함

- 디지털 기술 발전과 팬데믹 이후 문화예술 정책에서 디지털 대응 전략은 선택이 아닌 필수적 요소로 전환함
- 주요 국가 및 국제기구는 문화예술 생태계 전반에 디지털 전환을 적극적으로 내재화하고 있음
  - 각국 정책은 디지털 기술을 문화향유 확대, 창작 지원, 산업 경쟁력 강화, 지역 활성화, 포용적 접근성 확대 등 다양한 문화예술 정책 목표와 결합해 발전함

■ 중앙정부는 일관된 디지털 문화예술 정책 추진구조를 형성함

- 「제2차 문화진흥 기본계획」, 「문화 디지털혁신 기본계획」, 「문화한국 2035」(발

29) Mutibwa, D. H. (2025). Policy Review: The Digital Arts Policy (2023–2025) in the Service of the Arts Council of Ireland/An Chomhairle Ealaíon's Making Great Art Work Strategy. Irish Journal of Arts Management and Cultural Policy, 11(1), 51.

표순) 등 일관된 정책 추진 구조를 형성하고 있음

- 문화 향유 확대, 창작 지원, 문화산업 육성, 지역 디지털화 등을 통합적으로 고려한 정책을 발표함

■ 유럽에서는 디지털 문화예술 정책을 예술생태계 구조 전반의 혁신 수단으로 접근함

- 예술가-창작자-이용자 중심의 생태계 설계와 문화적 접근성 확대를 주요 정책 가치로 설정함
- 디지털 전환을 문화예술 정책의 '지역격차 해소' 및 '문화자치 실현' 수단으로 적극 활용함
- 기술 도입뿐 아니라, 플랫폼 노동, 저작권, 알고리즘 윤리, 공정 이용 등 새로운 사회적 이슈를 문화예술 정책 내로 적극 수렴함

■ 각국의 디지털 문화예술 정책이 추구하는 방향은 세 가지의 공통점을 지님

- AI·문화기술(CT)·데이터 기반의 기술 활용을 정책 전반에 통합함
- 문화예술 정책의 실효성을 높이기 위해 지역분권, 문화자치, 포용성의 가치를 중심에 둠
- 데이터 기반의 문화예술 정책 수립을 위한 공공-민간 협력 체계 및 개방형 생태계 조성에 주력함

■ 경기도는 경기형 디지털 문화예술 정책 수립 시 국내외 사례를 통해 축적된 실험성·포용성·데이터 기반 정책 기조를 전략적으로 반영할 필요가 있음

- 장비 도입이나 교육 확대를 넘어, AI·데이터 기반 문화창작 플랫폼, 문화기술 기반 실험실, 공공문화 DB 구축 및 개방, 지역 중심의 디지털 문화자치 모델 등으로 구체화해 나갈 필요가 있음

2. 문화자치

1) 문화자치의 개념적 정의

■ 문화자치는 지방자치단체의 행정적 권한 분산 차원을 넘어, 지역 주민과 문화주체가 문화예술 정책의 기획, 집행, 평가 과정에 실질적으로 참여하여 지역 고유의 문화적 특성과 수요를 반영하는 자율적인 문화예술 정책 운영체계를 의미함[30)]

- 이는 민주주의의 문화적 실천이자, 문화예술 정책의 분권적 전환을 지향하는 핵심 개념이라 할 수 있음
- 핵심요소로는 주민 주권성, 지역 특수성 반영, 수평적 협치를 들 수 있음[31)]
  - 주민 주권성은 문화예술 정책의 수립 및 실행 전 과정에서 주민이 단순한 수혜자가 아닌 정책 기획의 당사자이자 실행 주체로 기능하는 것을 의미함
  - 지역 특수성의 반영은 지역의 역사, 전통, 사회적 조건 등 문화 환경의 고유성을 정책 설계에 반영하는 것을 의미함
  - 수평적 협치는 중앙정부, 지방자치단체, 문화기관, 주민 등 다양한 주체들이 협력적 파트너십 관계로 문화예술 정책을 함께 설계하고 운영하는 구조를 지칭함

2) 문화자치 정책의 발전 과정

■ 제도적 기반 형성기(1990~2010): 분권화의 토대 마련

- 1995년 지방자치제의 전면 부활은 문화예술 정책의 지역화 논의를 본격화하는 계기가 됨
- 중앙정부 주도의 문화행정에서 벗어나 지방자치단체가 지역 특성에 맞는 문화예산 편성권을 확보함

■ 실험적 확장기(2010~2020): 주민 주권성의 실험

---

30) 김성하. (2022). 문화자치 – 그 의미와 조건. 경기연구원, .77.

31) 김영현. (2021.08.). [이슈]문화자치 문화분권의 경로 찾기. 문화정책 이슈페이퍼, (11), 10-12.; 지식정보R&D센터. (2021,08.09.). 문화자치, 지역문화진흥을 위한 움직임. arte365. https://arte365.kr/?p=87451; 장세길, & 육수현. (2021). 문화향유 중심에서 사회혁신형으로: 전라북도 사례로 본 문화자치역량 격차와 문화공동체 육성 방향. The Journal of Cultural Policy, 35(1), 108.

- 2014년 「지역문화진흥법」 제정으로 지역문화 격차 해소와 주민의 문화향유권 보장이 법제화되어 문화자치의 핵심 원칙이 확립됨
- 2018년 「문화비전 2030」을 통해 문화분권 실현이 국가전략으로 격상됨
  - 2019년 서울시는 116개 생활권별 주민참여단을 구성해 도시계획 수립 과정에 4,300명이 참여하는 모델을 선보이며 문화자치의 공간적 범위를 동네 단위로 확장함[32)]
  - 2021년 경기도는 「문화자치 기본조례」를 전국 최초로 제정하여 법적 실행력을 강화함[33)]

■ 체계적 정착기(2020~현재): 거버넌스 구축

- 2024년 「문화기본법」 개정으로 문화영향평가 제도가 의무화되면서, 정책 수립 시 지역 문화적 맥락과 가치가 체계적으로 반영될 수 있는 제도적 기반을 마련함
  - 문화영향평가는 지역 고유의 문화 환경을 고려한 정책 설계를 유도함으로써, 지역 주민의 의견이 실질적으로 반영되는 구조를 형성함
  - 이는 문화예술 정책의 상향식 기획 방식 정착과도 맞물리며, 중앙 중심의 일 방향 정책 수립 구조에서 벗어나 지역과 시민이 참여하는 문화자치 기반의 거버넌스를 제도적으로 뒷받침함

3. 디지털 문화예술 정책과 문화자치의 접점

1) 디지털 전환 시대, 문화예술 정책과 문화자치의 재정립

■ 디지털 기술의 발달은 문화예술의 창작, 유통, 향유 전반에 구조적 변화를 초래하고 있음[34)]

■ 특히 지역 차원의 정책에서는 디지털 기술을 기반으로 한 주민 참여형 문화예

32) 양재섭, 강신겸, 김은희, 김상미, & 정성훈. (2024). 서울시 생활권계획의 변천과정과 발전방향: 1980~2023년까지의 기록 (서울연구원 연구보고서 2024-CR-02). 서울연구원. .34-35.

33) 경기도 문화종무과. (2021.08.10.). 도민이 문화정책 결정에 참여. 도, 전국 최초 경기도 문화자치 기본조례 제정. 경기도청 보도자료. https://gnews.gg.go.kr/briefing/brief_gongbo_view.do?BS_CODE=s017&number=50044

34) Hylland, O. M., & Primorac, J. (2024). Digital cultural policies: Challenges and contexts. In Digital Transformation and Cultural Policies in Europe (1st ed., pp. 8–22). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003334576-2

술 정책이 강조되고 있으며, 이는 문화자치 실현과 긴밀하게 연결됨

- 문화예술 정책은 단순한 기술도입을 넘어, 정책 기획 및 실행 방식 자체를 재구성하는 방향으로 전환되고 있음
- 기존의 문화자치가 지역 커뮤니티를 중심으로 한 오프라인 기반에서 실현되었다면, 최근에는 디지털 기술을 매개로 온라인 기반의 문화자치 공간이 새롭게 형성되고 있음

■ 디지털 문화예술 정책은 단지 효율적 행정 수단이 아닌, 문화자치 실현을 위한 전략적 기반으로 기능할 수 있음[35)]

- 문화자치 관점에서 보면, 디지털 기술과 디지털 문화예술 정책은 민주적 정당성과 주민 수용성을 높이는 기반이 됨
- 디지털 문화예술 정책과 문화자치는 상호보완적으로 작동하며, 지역 문화 정책이 나아가야 할 새로운 방향성을 제시함[36)]
  - 경기도의 경우 문화자치 활성화 사업이 조례 제정과 주민 참여 기반으로 진행되고 있는 가운데, 경기아트온 등 디지털 문화예술 사업은 그 실행 기반을 기술적으로 뒷받침하고 있음
  - 이러한 사례는 문화자치와 디지털 전환이 분리된 정책 축이 아니라, 상호보완적으로 작동하며 지역 문화예술 정책의 새로운 실행 모델로 기능할 수 있음을 보여줌

2) 문화자치 관점에서 본 디지털 문화예술 정책의 작동 방식

■ 디지털 전환은 문화예술 정책의 기획 체계, 운영방식, 참여 구조 전반에 걸쳐 구조적 전환을 유도하고 있음

- 단순한 기술 환경의 변화가 아니라, 문화예술 정책의 기획 방식, 운영 체계, 수요자 참여 구조에 이르기까지 포괄적인 변화를 일으킴
- 이러한 변화는 경기도가 지향하는 문화자치 정책과도 맞물려, 주민 참여 기반의

35) Kulesz, O. (2020). Supporting culture in the digital age: Public report. International Federation of Arts Councils and Culture Agencies (IFACCA). https://www.ifacca.org/

36) Hylland, O. M. (2022). Digital cultural policy. The story of a slow and reluctant revolution. International Journal of Cultural Policy : CP, 28(7), 813-828. https://doi.org/10.1080/10286632.2022.2137148

자율적 문화 거버넌스 형성에 기여하고 있음

■ 디지털 문화예술 정책은 문화자치를 실현하는 기술적·제도적 기반으로 기능함

- 주민의 문화예술 정책 참여 기회를 확대하고, 지역 예술주체의 창작 환경을 다변화함으로써 문화자치의 외연을 확장함
- 디지털 기술은 물리적 제약을 넘어서 다양한 사회 구성원이 문화예술 정책의 대상이자 주체로 참여할 수 있는 구조를 마련함
- 디지털 플랫폼 기반의 커뮤니케이션 구조는 정책 참여의 문턱을 낮추고, 실시간 의견 교환과 피드백 구조를 가능하게 함
- 디지털 기술 전반은 일방적으로 계획되고 전달되던 기존의 문화예술 정책 구조를, 상호작용 중심의 참여형 정책 구조로 전환함

■ 디지털 기술 기반은 지역 예술가 및 문화단체의 창의성과 자율성 확대에도 기여함

- 예술가들은 디지털 미디어를 통해 작품을 직접 유통하거나 협업을 추진할 수 있으며, 예술의 사회적 확산 범위를 넓힐 수 있음
- 다양한 디지털 채널은 개인 또는 단체가 지역 내외와 연결되어 활동 범위를 확장하는 창구로 작동함
- 지역 커뮤니티 기반 디지털 플랫폼이 구축되면, 창작·기획·소통이 하나의 선순환 구조로 형성될 수 있음

■ 한편, 디지털 문화예술 정책의 효과성과 지속가능성 확보를 위해서는 문화자치 기반의 제도적 보완이 반드시 병행되어야 함

- 주민이 디지털 문화예술 정책의 수혜자가 아니라 ‘정책의 공동 설계자’로 참여할 때, 정책은 실효성과 수용성을 함께 확보할 수 있음
- 예를 들어, 주민이 주도하는 ‘디지털 문화복지’, ‘문화데이터 아카이빙’, ‘지역 기반 콘텐츠 유통 체계’와 같은 사업은 조례 제정, 거버넌스 조직 구축 등과 연계될 필요가 있음
- 결과적으로 디지털 문화예술 정책과 문화자치는 상호보완적 관계를 형성함

- 디지털 기술은 문화자치 실현을 위한 기반을 제공하며, 문화자치는 디지털 정책이 더 민주적이고 수요자 중심적으로 작동하도록 유도함
- 이러한 구조는 정책이 일회성 실험에 그치지 않고 지역에 뿌리내리는 지속 가능한 거버넌스 형태로 발전할 수 있도록 돕는 역할을 수행함
- 지방정부와 지방의회는 이 접점을 제도화하고 정책화하는 데 있어 중심적 역할을 맡아야 하며, 이를 위한 정책 설계 및 조례 정비가 병행되어야 함

제3절 경기도 디지털 문화예술 현황

1. 정책 방향 및 추진체계

1) 경기도 디지털 문화예술 정책 방향

■ 「2025~2029 경기도 문화자치 중단기 기본계획」[37]

- 경기도는 전국 최초로 「경기도 문화자치 기본조례」를 제정함으로써, 문화예술 정책의 결정과 집행 과정에서 도민과 다양한 문화주체의 참여를 제도적으로 보장함
- 이에 따라 경기도는 5년 주기의 중장기 기본계획과 실행체계를 마련하여, 문화자치의 실질적 구현과 함께 지방분권 및 문화민주주의 실현을 추진하고자 함
- 기회와 참여로 함께하는 문화자치를 비전으로 설정하고 4가지의 추진 전략을 제시함
  - (문화시민 역량제고) 도민이 문화자치의 주체로서 문화적 권리와 역할을 인식하고, 문화적 소양과 참여 역량을 키울 수 있도록 지원함
  - (문화자치 기반조성) 지역 문화생태계의 지속가능성을 위해 문화기반시설 및 창작공간을 확충하고, 문화공간을 활성화함
  - (문화예술인 창작지원) 문화예술인의 창작 활동을 장려하고, 문화취약계층을 포함한 도민의 문화향유의 기회를 확대함
  - (문화유산 보존·활용) 경기도 고유의 역사·문화자산을 보존·활용해 지역 정체성을 강화하고 미래로 계승함
- 경기도는 앞으로 디지털 문화유산 복원, 박물관·미술관의 온라인 전시 및 교육, 경기예술방송국 운영, 공익적 참여형 디지털 콘텐츠 제작 등 다양한 분야에서 디지털 전환을 전략적으로 추진하여, 문화예술의 창작·향유·참여 전반에 혁신적 변화를 이끌어갈 계획임
  - 보물 「경기감영도」를 분석해 역 사문화 자료 및 고증 기초 자료를 확보하고, 첨단기술과 공간구성 기법을 통해 사라진 경기감영을 디지털로 복원. 향후 복합문화공간

37) 경기도. (n.d.). 2025~2029 경기도 문화자치 중단기 기본계획.

(뮤지엄)으로 기능을 확장하고자 함

- 경기도박물관은 구글 아트앤컬쳐와 연계해 디지털 전시를 운영하고, 소장품을 디지털 콘텐츠로 제작하며 온라인 교육 스튜디오를 조성하는 등 관람객과 지속적으로 소통하는 디지털 교육·향유 환경을 마련하고 있음
- 뉴미디어 기반으로 경기예술방송국(경기아트온)을 운영, 도내 예술인 공연영상 제작·업로드·관리 및 대표 온라인 창구 기능을 수행하고자 함
- 공익적·사회적 의제를 담은 참여형 디지털 콘텐츠 생산 지원 사업을 운영해, 예술단체·청년 예술인이 디지털 매체를 활용한 창작을 활성화하고자 함

■ 「경기지피티(GPT) 추진 계획(로드맵)」[38)]

- 경기도는 2023년 3월, 「경기지피티(GPT) 추진 계획(로드맵)」을 발표하며, 공공행정, 산업육성, 시민 참여, 문화예술교육 등 다양한 영역에서의 AI 기반 혁신을 모색하고 있음
  - 경기도정의 혁신과 효율성 제고, 도민 삶의 질 향상, AI 기반 산업 생태계 조성, 포용적 디지털 행정 실현 등이 주요 목표임
- 행정1부지사를 단장으로 하는 '경기지피티 전담조직(TF)'를 구성함
  - 이 조직은 관련 실·국장과 공공기관장, 전문가로 이루어진 싱크탱크 그룹과 총괄·지원, 도민 기회, 산업 기회, 행정혁신, 공론·입법 등 실무 추진 5개 분과로 구성됨
- 문화예술 분야에서 인공지능을 활용하여 문화복지 실현 수단으로 그 활용 범위를 확장하고자 함
  - 경기도 인공지능(AI) 창작단 사업을 통해 발달장애인을 대상으로 AI 기반 예술교육을 제공함
  - 디지털 및 실물 작품 전시 프로그램을 추진하여 디지털 문화 접근성을 강화하고자 함

■ 「AI 비전 및 9대 전략」[39)]

- 경기도는 AI 기술을 활용해 미래 산업 경쟁력을 확보하고 도민 삶의 질을 높이기 위해 2025년 4월 「AI 비전 및 9대 전략」을 발표함
  - 'AI 휴머노믹스를 통한 포용·공존·기회의 경기도'를 비전으로 제시하고 산업, 도민,

38) 이준균. (2023.03.27.). 경기도, 인공지능시대 선도적 대응 위한 '경기지피티(GPT)' 청사진 발표. 경기도청 뉴스포털. https://gnews.gg.go.kr/news/news_detail.do?number=202303271014311329C048&s_code=C048

39) 경기도 AI프런티어사업과. (2025.04.23.). 경기도, AI 9대 전략 · 52개 주요사업 발표… AI 글로벌 생태계 1등 목표. 경기도청 보도자료. https://gnews.gg.go.kr/briefing/brief_gongbo_view.do?BS_CODE=s017&number=65686&subject_Code=BO01

기반 등 3개 분야에 대한 52개 세부 사업을 실행하고자 함

| 표 3-8 | 경기도 AI 비전 및 전략

비전	AI 휴머노믹스를 통한 포용·공존·기회의 경기도		
목표	AI 대전환(AI+X)·글로벌 AI 혁신 생태계의 중심, 경기도		
분야	AI 新경제를 선도하는 기회의 AI	미래형 AI복지를 제공하는 체감형 AI	혁신 인프라 조성을 통한 신뢰의 AI
산업	[A: AI Techno Valley] AI 테크노 밸리 조성		
	[B: Business Ecosystem] 글로벌 AI 혁신 생태계		
	[C: Convergence Cluster] AI 융합 클러스터 조성		
도민	[D: Dedicated AI Care] 맞춤형 AI 도민 서비스		
	[E: Ethical AI] AI 안전, 신뢰 기반 조성		
	[F: Festive AI] 즐기는 AI		
기반	[G: Green AI] 친환경 AI		
	[H: Human Resources] AI 미래 인재 양성		
	[I: Innovative Administration] AI 혁신행정 선도		

*출처: 경기도(2025)

- ‘Festive AI(즐기는 AI)’ 전략을 통해 AI 기술을 활용한 창작과 향유의 기회를 확대하고, 문화 콘텐츠의 새로운 생산 생태계를 조성하고자 함
  - 대한민국 AI 국제영화제를 통해 생성형 AI 기반 콘텐츠의 창작·발표 기회를 제공하고, 기술과 문화의 융합 사례를 도민에게 공유함
  - AI 콘텐츠 창작 아카데미를 운영하여 웹툰, 영상, 음악 등 장르별 콘텐츠 창작자 양성 교육을 체계적으로 함
  - 취약계층 대상 융복합 창작 예술 활동을 지원하고, 예술과 기술을 결합한 공모사업을 통해 사회배려계층이 문화 생산자로 참여할 수 있도록 함
  - ‘맘대로 A+ 놀이터’ 설치 사업을 통해 AI 로봇, AR·VR 등 디지털 융합 기반의 놀이 돌봄 환경을 조성하고, 아이들의 문화 접근성을 확장함
  - 이외에도 AI 기반 고객 응대 시스템, 여성인물전시관 AI 도슨트 및 챗봇 설치, 문화행정 내 챗봇 활용 등 다양한 방식으로 AI 기술이 문화 향유 및 정보 접근성을 높이

는 데 활용될 수 있도록 함

- 이러한 전략은 경기도가 AI를 단순한 산업 기술이 아닌, 도민의 삶의 질 향상과 문화복지 실현을 위한 도구로 활용하고자 하는 정책 철학을 반영함
  - 특히 문화예술 영역에서 기술 기반 창작 지원과 디지털 접근 확대를 병행함으로써, AI 시대에 적합한 포용적 문화예술 정책을 실현하고자 함

2) 경기도 문화분야 디지털 전환 관련 조례 및 예산

■ 「경기도 문화자치 기본조례」(2021.07.14.)

- 지역문화진흥법에 따라 제정된 조례로, 경기도형 문화자치 실현을 위한 법적·제도적 틀을 제공함
  - 시민 참여, 지역성, 지속가능성 등 문화자치의 핵심 가치 구현을 강조하며, 문화예술 정책의 지방분권화를 추진함
- 디지털 기술을 활용한 시민 중심 문화콘텐츠 생산 환경 조성, 디지털 접근성 향상, 데이터 기반 문화예술 정책 수립 등이 향후 디지털 문화자치의 핵심 과제로 연계될 수 있음
- 문화자치의 미래 과제로서 디지털 전환 기반의 주민 참여형 문화예술 정책 설계와 디지털 문화 거버넌스 구축 필요성이 대두됨

■ 「경기도 디지털 전환 촉진에 관한 기본조례」(2021.08.10.)

- 경기도 전반의 디지털 전환 전반을 촉진하기 위한 제도적 기반으로, 행정, 산업, 생활 등 다양한 영역의 디지털화 전략을 포괄함
- 문화 분야에 대한 직접적 언급은 없으나, 공공서비스 혁신 및 디지털 기술 기반 확산이라는 점에서 향후 문화예술 정책과의 연계 가능성이 있음
  - 향후 문화예술 분야의 디지털 기반 확장을 위한 연계 조항 또는 문화 특화 디지털 전략 수립이 필요함

■ 「경기도 인공지능 기본조례」(2024.07.18.)

- 경기도는 인공지능(AI) 기술의 공정성, 윤리성, 투명성을 기본 원칙으로 하는 AI

활용에 관한 조례를 전국 최초로 제정함

- 산업, 교육, 행정 등 광범위한 분야를 포괄하나, 문화예술 부문에 관한 구체적 조항은 미비함
- 그러나 제6조의 'AI 종합계획 수립' 조항을 통해, 각 분야의 특성과 수요를 반영한 부문별 전략 수립이 가능함
  - AI 창작 지원 플랫폼, 가상 큐레이터 시스템, 생성형 AI 기반 문화콘텐츠 제작 가이드라인 등을 도출할 수 있음

■ 경기도의 문화 및 디지털 전환 예산

- 2025년 경기도의 문화체육관광 분야 예산은 총 6,842억 4,300만 원으로, 전체 예산(38조 7,081억 원)의 1.8%를 차지함[40)]
  - 이는 전국 광역자치단체 중 문화 예산 비중이 가장 낮은 수준으로, 경기도 문화예산의 구조적 한계를 보여줌
  - 전국 최대 규모의 인구와 경제활동 기반을 고려할 때, 문화 정책 투자의 비중은 상대적으로 과소 편성되어 있는 상황임
  - 특히 디지털 전환, 문화자치 등 복합 목표를 동시에 수행해야 하는 광역지자체로서 중장기적인 문화예산 확대 전략 수립이 시급함
- 「AI 비전 및 9대 전략」에 따르면 경기도는 2025년, 총 52개 사업에 약 1,000억 원을 투입할 예정임
  - 52개 세부 사업에는 생성형 AI 기반 콘텐츠 제작 지원, 대한민국 AI 국제영화제 개최, 로봇·AR·VR 기술을 활용한 '맘대로 A+ 놀이터' 조성 등 첨단기술과 문화콘텐츠의 융합 사업이 포함됨

40) 경기도의회. (2024.11.27.). 문화체육관광위원회, 도민 삶에 '희망' 심을 '2025년도 예산안 심의' 마무리. 경기도의회 보도자료. https://www.ggc.go.kr/site/main/xb/lwmkr/la wmakerpressrelease/282125

| 표 3-9 | 경기도 AI 비전 및 전략 사업 중 문화예술 관련 사업 현황

분야	사업명	주요내용	예산(백만 원)
도민	대한민국 AI 국제영화제	• 생성형 AI 기술 활용 영상 콘텐츠 공모·시상 및 콘퍼런스 등 개최	800
도민	AI 콘텐츠 창작 아카데미	• AI 기술 활용 웹툰, 영상, 음악 콘텐츠 제작 교육 과정 운영	300
도민	맘대로 A+(AI Play) 놀이터 설치	• 아이가 좋아하는 것을 원하는 곳에 골라 담는 주문 제작 방식 설치로 이용자 선택권 강화 및 디지털 융합놀이돌봄 확대 지원	1,500
기반	여성인물전시관 무인 정보단말기 설치	• AI 도슨트 영상, 챗봇 서비스 등 전시 통합 안내 및 콘텐츠를 탑재한 무인 정보단말기 설치 및 운영	40
기반	경기관광 플랫폼 운영	• Chat-GPT(API)를 연계하여 도내 관광 정보를 제공하는 AI-챗봇 서비스 제공	900
기반	고객 응대 AI 시스템 서비스 운영	• 24시간, 365일 전화 및 온라인 고객 응대 서비스 AI화	23
도민	취약계층 예술활동 지원	• 도내 취약계층 대상 예술-기술 융복합 문화예술 활동 지원사업	130

*출처: 경기도(2025)를 바탕으로 연구진 재구성

■ 기존 조례 및 정책의 한계

- 현행 경기도 문화예술 관련 조례들은 디지털 기술과 플랫폼 기반 정책을 포괄적으로 규정하지 못해 정책 추진이 일관성을 가지지 못하고 단위 사업 중심으로 산발적으로 이루어지고 있음
- 예산 구조도 디지털 창작, 민관 협업, 플랫폼 운영, 데이터 기반 문화정책을 지속적으로 지원할 수 있는 체계를 갖추지 못해 장기적 생태계 구축에 어려움이 있음
- 자문 및 검토 구조 또한 사후적·임시적으로 작동하여 기술 변화에 신속히 대응하거나 기획 단계에서부터 전문성을 반영하기 어려움

2. 경기도의 디지털 문화예술 사업 현황

1) 경기도청 디지털 문화예술 사업[41)]

■ 경기도는 2025년을 맞아 디지털 기술과 문화예술의 융합을 적극적으로 추진하며, 창작·유통·향유 전 과정에서 혁신을 도모하고자 함

(1) 디지털 융복합 콘텐츠 산업 육성

■ K-콘텐츠 IP 융복합 제작 지원

- 웹툰, 드라마 등 K-콘텐츠 지식재산(IP)을 활용한 2차 콘텐츠(애니메이션, 게임, 굿즈 등) 제작 및 사업화 지원을 확대함
- 국내외 유명 IP홀더와 협력하여 글로벌 시장 진출 및 비즈니스 매칭을 강화함

■ 웹툰 산업 경쟁력 강화

- 웹툰 기업 연계 인턴십, 실무 인력 양성, 웹툰페어 개최 등으로 웹툰 산업 경쟁력을 강화함
  - 신기술·신작 공개, 해외 진출을 지원함

■ 1인 크리에이터 육성

- 2025년 기준, 1인 크리에이터 아카데미(190명) 및 제작지원 사업(40명)을 운영함
- 영상콘텐츠 제작자를 대상으로 단계별 교육, 제작지원, 네트워킹 등을 지원함
  - 토너먼트 방식의 제작비 지원, 멘토링 지원 등을 실시함

■ 문화기술(CT) 및 AI 창작 활성화

- 문화기술 기반 융복합 콘텐츠의 제작과 유통을 지원함
- AI 활용 창작 아카데미를 운영(90명)하여 AI·문화기술을 접목한 창작 생태계를

41) 아래 내용은 경기도 문화체육관광국. (2025). 2025년 주요 업무보고.를 참고하였으며, 관광 부분은 제외함. 본 내용은 2025년 경기도의 사업계획에 근거한 것으로, 실제 사업 추진 과정에서 일부 세부 사업이 변경·연기·취소될 수 있음.

조성함

(2) 디지털 기반 예술 향유 및 플랫폼 확장

■ 뉴미디어 예술방송국(경기아트ON) 운영

- 예술인 공연 영상 제작, 온라인 플랫폼 및 아카이브 서비스를 제공함
- 공연예술 영상 콘텐츠를 온라인으로 제공하여 디지털 예술 향유 기회를 확대함

■ AI 국제영화제 및 미디어아트 지원

- 생성형 AI를 활용한 대한민국 AI 국제영화제를 개최하여 국내외 AI 창작자·전문가의 참여를 유도함
- 백남준 아트센터 등 도립 뮤지엄에서 미디어아트, 인터랙티브 전시 등 첨단 콘텐츠를 기획함

■ 디지털·기록형 문화예술 사업

- 광복 80주년 등 주요 기념사업에 디지털·기록 유형을 별도로 설치하고, SNS 공모전, 디지털 전시 등을 추진함

(3) 디지털 문화공간 및 인프라 구축

■ 지역영상미디어센터 및 생활미디어스튜디오 조성

- 공공 영상문화 공간 및 소규모 디지털 콘텐츠 창작공간을 확충함
- 미디어 교육, 장비 대여, 제작 지원 등 창작 인프라를 제공함

■ IP 융복합 콘텐츠 클러스터 조성

- 고양시 일산서구에 융복합 콘텐츠 창작·체험·기업입주 복합공간을 조성(2021~2026년, 244억 원 규모)하여 창작자, 기업, 시민이 함께하는 융복합 생태계를 구축함

■ 경기문화창조허브 등 창업지원 플랫폼 운영

- ICT, 디자인, 지역자원 등 융복합 콘텐츠 창업과 성장을 지원함

(4) 디지털 기록·전시 및 사진 문화 확산

■ 디지털 사진복합문화공간 조성

- 스마트폰 등 디지털 사진 문화 확산에 맞춰 전시·교육·체험 거점 공간을 2025년에 개관함

■ 유휴공간 문화재생 및 디지털 전시

- 김포 덕포진 역사문화체험관 등에 디지털 전시·체험 공간을 조성하고, 지역 문화자원과 연계한 디지털 콘텐츠를 개발함

(5) 정책적 시사점

- 경기도의 디지털 문화예술 사업은 디지털 기술과 지역 문화자원의 융합을 바탕으로, 도민 참여형 미디어 생태계 조성 및 AI 기반 문화예술 교육 확산을 지향함
- 행정 주도의 체계적인 사업 설계와 문화기술 생태계 조성을 통해, 지역 내 창작자·기업·도민이 함께하는 협력 기반을 마련함
- 디지털 문화예술 사업의 확장은 문화콘텐츠 산업의 경쟁력 강화와 더불어, 지역 문화자원의 디지털 전환 및 기록, 창업·교육·향유 기회의 확대 등 다양한 파급효과를 기대하게 함
- 앞으로는 문화자치 및 지역 분권형 문화예술 정책과의 연계, 도민 주도적 참여 확대, 지속 가능한 디지털 문화예술 생태계 구축을 위한 정책적 보완이 필요함
- 특히, 정책 추진 과정에서 현장의 수요와 변화하는 기술 환경을 반영한 유연한 사업 운영, 실질적 성과 관리 체계 마련이 중요함

2) 경기도 산하 기관의 디지털 문화예술 사업

(1) 경기문화재단[42)]

■ 예술본부

- 영아의 예술 향유의 중요성을 확산하기 위한 영아 다큐 제작 및 콘텐츠 개발
  - 영아와 양육자가 함께 즐길 수 있는 문화 예술적 경험을 제공하고, 영아의 예술 체험의 조기 효과에 대한 선도적 정책 모델을 제시하기 위해 영아 다큐멘터리 제작과 다양한 문화예술 콘텐츠를 개발함
  - 도내 어린이 문화기반시설을 대상으로 영아 중심의 문화예술 향유 프로그램을 기획, 개발, 운영하며, 영아를 문화예술 향유의 능동적 주체로 규정하고 향유권을 증진하고자 함
- 기술과 예술을 융합하여 누구나 함께 예술을 경험하고 창작할 수 있도록 취약계층의 예술활동 지원

■ 지역문화본부

- 도민제작공간 공유서비스 확대 활성화
  - 경기상상캠퍼스 내 생활창작공방, 상상실험실, 디자인 스튜디오 등 디지털 기술과 장비를 활용한 창작 활동과 교육이 이루어지는 복합문화공간을 운영함
  - 직물·재단·커피·취미·드로잉·제본·사진촬영·어린이창작공방 등 8개 분야에서 창작체험 가능하며, 주 1회 이상 프로그램 운영을 통해 도민 참여형 생활문화공간으로 활성화함

■ 경기역사문화유산원

- 경기학 조사연구 및 문화자원 기록화
  - 경기지역학 연구 활성화를 위한 공모 지원 및 구술녹취 등 다양한 방식으로 지역 문화자원 기록화 사업 추진함
  - 경기학 도서 발간, 경기역사문화총서, 정기간행물, 역사 교재 발간 등 디지털·출판 기반 기록 사업 병행함

42) 아래 내용은 경기문화재단. (2025.03.28.). 2025년 부서별 주요 계획을 바탕으로 작성하였으며, 예술본부, 지역문화본부, 경기역사문화유산원의 사업계획만을 다루었음. 또한 이는 재단의 사업계획에 근거한 것으로, 실제 사업 추진 과정에서 일부 세부 사업이 변경·연기·취소될 수 있음.

- 문화유산 단편 애니메이션 제작
  - 경기지역 문화유산을 소재로 한 단편 애니메이션 등 디지털 콘텐츠 개발·운영함
  - 경기문화유산학교, 경기문화유산투어, 문화유적 사진전 등과 연계하여 문화유산의 디지털 콘텐츠화를 체계적으로 추진함
- 남한산성 역사문화관 전시 운영
  - 상설전시 및 실감영상실 운영을 통해 세계유산 남한산성의 가치를 디지털 실감영상으로 조명함
  - 기획전시·보이는 수장고 전시 등 다양한 디지털 전시 경험 제공함. "남한산성의 사계" 실감영상으로 사계절 자연 풍경을 현장감 있게 재현함

(2) 경기아트센터

■ 경기아트온: 공연예술 콘텐츠 영상 플랫폼

- 경기아트온은 (재)경기아트센터가 경기도의 디지털 문화예술 전환 정책에 따라 추진한 대표적 플랫폼 기반 사업임
- 공연예술 영상 콘텐츠의 공공적 유통망 구축과 지역 예술인의 창작 생태계 보호를 목적으로 2021년 시작되어 2023년 3월 정식으로 오픈함[43)]
  - 코로나19 팬데믹으로 인한 공연 예술계의 위기를 계기로 시작됨
  - 과학기술정보통신부 산하 한국인터넷진흥원의 블록체인 선도 시범 사업에 선정되어, KT와의 기술 컨소시엄을 통해 구축된 블록체인 기반 공연예술 영상 플랫폼임[44)]
- 경기도는 도내에서 이루어지는 다양한 공연예술 콘텐츠를 영상화하여 공개하고 있음
  - 경기도예술단을 포함한 경기도 우수 예술단체와 지역 예술단체, 학생, 장애 예술인의 공연 영상 제작을 지원하고 누구나 쉽게 경기도의 예술을 감상할 수 있도록 함
- 공식 홈페이지 외에도 유튜브 계정을 통해 다양한 공연예술 영상을 제공하여,

43) 경기아트온. (n.d.-a). 경기아트온 소개. Retrieved April 20, 2025, from https://www.ggarton.or.kr/ggarton/content/10

44) 경기도 예술정책과. (2021.05.30.). 도, '공공 예술 OTT' 개발 추진. 예술인 공정한 수익 보장. 경기도청 보도자료. https://gnews.gg.go.kr/briefing/brief_gongbo_view.do?B S_CODE=s017&number=49099; 당초 제작 시에는 블록체인 기반으로 구축되었으나, 현재는 누구나 접근하기 편리한 예술관람 환경 조성을 위한 영상 플랫폼으로 운영되고 있음.

도민 누구나 쉽고 자유롭게 지역의 예술을 접할 수 있도록 함[45]

| 표 3-10 | 경기아트온의 콘텐츠 종류

구분	내용	콘텐츠 수
아트 온 씨어터	• 경기도예술단 및 경기도 우수 예술단체의 공연을 제공함	8
아트 온 더 로드	• 경기도 전역에서 펼쳐지는 다양한 예술단체의 공연을 제공함	842
클래스 온 스테이지	• 경기도 내 초·중·고등학교 국악 동아리 전통 예술 공연을 제공함	90
장애예술 온 스테이지	• 경기도 장애예술인의 공연을 제공함	75
계		1,015

*주: 2025.04. 기준
*출처: 경기아트온(n.d.-a)

3. 기초자치단체의 디지털 문화예술 사업 현황

■ 기초자치단체에서도 지역 특성에 맞춘 디지털 문화예술 사업을 활발히 추진하고 있음

1) 수원시

■ 전통문화유산의 디지털 재창조

- 2023년 수원문화재단은 문화체육관광부와 한국문화정보원의 전통문화 메타버스 콘텐츠 구축 사업에 선정되어 수원화성, 행궁, 무예24기 등을 3D 데이터로 구축하는 프로젝트를 추진함[46]

45) 경기아토온ON의 유튜브 채널은 2024년 말 개설되었으며, 기존 홈페이지만 운영할 때보다 활용도가 증가한 상황임. 2025년 6월 기준으로 구독자 수는 1.43천 명임. 경기아트온ON. (n.d.-b). YouTube channel. YouTube. www.youtube.com/@경기아트온on

46) 수원문화재단. (2023.07.28.). 수원문화재단, 전통문화 메타버스(3D) 데이터 구축사업 선정. 수원문화재단 보도자료. https://www.swcf.or.kr/?p=120&page=1&viewMode=vie w&idx=48922

- 이 사업으로 생성된 3D 문화자원 데이터는 '360° 인터랙션 VR 체험'과 'MR 게임'으로 제작되어 2024 메타버스 엑스포에서 공개되기도 함[47)]
- 이 데이터는 언리얼 엔진과 유니티 마켓플레이스에서 다운받을 수 있으며, 국내외 크리에이터들에게 널리 활용되고 있음

● 2024년 11월 수원시는 아주대학교와 협력해 메타버스로 구현한 수원시 박물관 메타버스를 정식 개관함[48)]

- 수원박물관, 화성박물관, 광교박물관을 메타버스로 구현하여 웹상에서 박물관을 관람할 수 있도록 함
- 총 1,513점의 유물이 3D로 디지털화되었으며, 사용자는 가상 공간에서 유물을 360도로 관찰하고 학술 정보를 습득할 수 있음
- 전통과 기술을 융합한 디지털 콘텐츠를 개발하여 문화유산에 대한 접근성을 높이고, 지역 대학과의 협력하였다는 점에서 의미가 있음

● 수원문화재단은 수원화성 증강현실(AR) 콘텐츠를 개발하고 있음[49)]

- 관광객은 모바일 앱을 통해 역사적 장면을 실시간으로 겹쳐보며 탐방할 수 있으며, 디지털 트윈 기술로 복원된 18세기 건축물의 층별 단면도를 확인할 수 있음

● 대규모 미디어아트 쇼를 개최하여, 역사적 공간을 첨단 기술로 재해석함

- 2022년에는 '개혁 신도시 수원화성'을 테마로 레이저 터널과 홀로그램 기술을 활용해 정조대왕의 개혁 정신을 3D 매핑으로 구현함[50)]
- 화홍문·남수문 일대에 인터랙티브 아트 설치물을 설치하여 관람객의 움직임에 반응하는 알고리즘을 적용해 전통과 현대의 대화를 시각화함

■ 문화예술 교육의 디지털화

● 수원교육지원청은 2025년 5월부터 8개 학교에 디지털 갤러리를 도입함[51)]

- 스마트 TV와 미디어 월을 활용하여 학생들이 직접 큐레이션을 할 수 있도록 함
- AI 기반 화풍 분석을 통해 자기 작품과 고전 명화를 비교할 수 있도록 함

---

47) 한국문화정보원. (2024.07.09.). 한국문화정보원, '2024 메타버스 엑스포' 한국 전통문화 콘텐츠관 운영 성료. 한국문화정보원 보도자료. https://www.kcisa.kr/kr/board/report /boardView.do?bbsIdx=15481&pageIndex=1

48) 양휘모. (2024.11.24.). "언제 어디서나 전시 관람"…아주대·수원시 '메타버스 박물관' 개관. 경기일보. https://www.kyeonggi.com/article/20241124580141

49) 수원문화재단. (n.d.). 수원요즘행궁. Retrieved April 23, 2025, from https://www.visitsuwon.or.kr/

50) 김한준. (2022.11.22.). 이창근 연출제작단장 "수원화성 미디어아트쇼...문화재에 디지털을 입히다". ZDNet Korea. https://zdnet.co.kr/view/?no=20221122113928

51) 성미연. (2025.05.09.). "디지털 세상에서 명화를 만나요!" 수원교육지원청, 8개교 대상 '학교 디지털 갤러리' 운영. 경기헤드뉴스. https://www.ghnews.net/news/article. html?no=177416

2) 고양시

■ 디지털 문화인프라의 이중 전략

- 2023년 4월 고양시 대화도서관은 전국 지자체 최초로 메타버스 도서관 서비스를 개시함[52)]
  - 별도 앱 설치 없이 PC나 휴대폰으로 접속할 수 있는 가상 도서관에서는 실제 도서관의 로비, 어린이실, 종합자료실 등을 3D로 구현하여 365일 24시간 자유롭게 둘러볼 수 있음
- 2025년 4월에는 청소년 대상 메타버스 독서토론 프로그램 운영기관으로 선정됨[53)]
  - 참가자들은 가상 공간에서 책 내용을 분석하고 아바타로 토론하며, AI 기반 분석 도구를 활용해 논리 구성을 평가받음
  - 또한 메이커스페이스 VR투어를 통해 3D 프린터·드론 등 장비 사용법을 사전 학습할 수 있음
- 고양시는 고양방송영상밸리 사업을 통해 OTT·VR·버추얼 프로덕션 시설을 집적화하고자 함[54)]
  - 고양시 일산동구 장항동 일원에 70만 1,984㎡ 규모로 조성되며, 약 7,220억 원의 사업비가 투입돼 2026년 준공을 목표로 추진 중음
  - 사업지에는 대형 실내 스튜디오를 비롯해, 국내외 온라인동영상서비스(OTT) 기업, 엔터테인먼트 회사, 제작사, 영상 전후반 제작업체 등이 입주할 예정임
  - 단지가 완성되면, 시나리오 작성 → 촬영 → 제작 → 유통 → 소비까지 이어지는 원스톱 프로세스를 구현할 수 있으며, 이를 통해 해외 및 국내 촬영·후반 작업 비용과 시간을 대폭 절감할 수 있을 것으로 기대됨

52) 고양시 일산서구도서관과. (2023.04.10.). 고양 대화도서관, 가상세계에서 만난다. 고양시청 보도자료. https://www.goyang.go.kr/news/user/bbs/BD_selectBbs.do?q_bbsCod e=1090&q_bbscttSn=20230410144004505
53) 이남우. (2025.04.27.). 고양시 대화도서관 '메타버스 기반 독서토론 프로그램' 운영기관 선정. 고양in. https://www.goyangin.net/news/articleView.html?idxno=5443
54) 고양시 도시개발과. (2025.02.24.). 고양시, 방송영상밸리 개발 탄력…방송,영상산업 허브조성. 고양시청 보도자료. https://www.goyang.go.kr/news/user/bbs/BD_selectBbs. do?q_bbsCode=1090&q_bbscttSn=20250224180348355

■ 공공공간 재편을 통한 문화 민주화

- 일산호수공원 덩굴터널은 2025년 3월 디지털 아트 갤러리로 재탄생함[55)]
  - 36점의 세계 명화를 8K 해상도로 상영하는 라이트 캔버스 시스템은 주변 조명과 연동해 새벽 4시까지 작품 분위기를 변화시키며, 야간 산책객들에게 지속적인 문화 체험 기회를 제공

3) 성남시

■ 디지털 기반 문화체험 공간 조성

- 성남시는 2023년 8월, 희망대근린공원 내에 '성남시 박물관 체험동'을 개관하여 디지털 융복합 기반의 체험형 문화공간으로 운영 중임[56)]
  - 전체 면적 2,932㎡(지하 1층~지상 4층) 규모로 조성되었으며, 디지털 어린이 체험실, 자율주행 체험실, 미디어아트홀, 자료실 등으로 구성됨
  - 관람객이 직접 체험하고 반응하는 인터랙티브 콘텐츠를 중심으로 구성되어, 어린이와 가족 단위 방문객을 주요 대상으로 함
- 체험실에서는 탄천 지형을 활용한 트릭아트, 조선시대 군사훈련 VR게임 등 지역성과 역사성을 반영한 콘텐츠를 제공함
  - 아이들이 직접 그림을 그리고 대형 스크린에 반영하는 '도시의 꿈' 콘텐츠는 미디어아트와 교육 콘텐츠의 융합형 사례임
- 자율주행 체험실에는 로봇 및 자동차 코딩 교육 시스템과 운전 시뮬레이터가 도입되어, 과학기술 교육을 기반으로 한 문화체험이 가능함
- 미디어아트홀에는 가로 14.9m 대형 스크린이 설치되어 있으며, 벽면·바닥과 연동되어 몰입형 영상 체험을 제공함
  - 관람객의 손동작을 인식해 실시간 영상이 변형되는 인터랙티브 콘텐츠를 통해 창의적 몰입을 유도함

---

55) 정은아. (2025.03.24.). 고양시 일산호수공원, '디지털 아트 갤러리'로 변신. 경기뉴스미디어. https://www.ggmedianews.com/139918

56) 이창근. (2023.09.07.). [이창근의 헤디트] 박물관이 건네는 첫인사, '디지털 성남'. ZDNET Korea. https://zdnet.co.kr/view/?no=20230907155753

4) 용인시

■ 문화유산 디지털 아카이빙 진화

- 용인시는 비교적 이른 시기인 2008년, 지역 문화유산과 향토 자료의 디지털 아카이빙에 투자하여, 방대한 지역 문화를 온라인 백과사전 형태로 정리한 디지털 용인문화대전을 완성한 바 있음[57)]
  - 용인의 역사, 인물, 민속, 문화재 등 2,428개 항목을 18,000여 페이지 분량의 텍스트와 1,550장의 사진, 105종의 동영상으로 아카이빙한 종합 백과사전임
- 문화재 보존과 복원을 위한 디지털 데이터베이스를 확장함
  - 서봉사지 발굴 조사에서, 용인시는 레이저 스캐너와 광학 카메라를 활용해 27개 건물터와 축대 배수로 등을 3D 모델링함[58)]
  - 2023년 용인시박물관은 3D 공간 스캔 기술로 수장고 1,200㎡를 가상화함[59)]

5) 안산시

■ 가상현실 기반 역사체험

- 2024년 8월 안산시는 한양대 ERICA 캠퍼스와 협력해 안산산업역사박물관의 VR/AR 콘텐츠 개발 프로젝트를 완료함[60)]
  - 「1987, 멈춰버린 시간을 되돌려줘!」: 1980년대 안산의 산업화 과정을 게임 형식으로 체험하며, 사용자는 당시 노동자들의 일상을 재현된 공장에서 탐색함
  - 「구하라! 안산산업역사박물관」: 박물관 소장품을 가상으로 수집하며 역사적 의미를 학습하는 인터랙티브 퀘스트임
  - 「마이 리틀 안산」: 어린이 대상으로 제작된 AR 스탬프 투어로, 캐릭터 '아니·사니·바기'와 함께 지역 명소를 탐방함

57) 김호경. (2009.02.09.). 디지털용인문화대전 편찬 완료. 용인신문. https://www.yonginilbo.com/mobile/article.html?no=23087
58) 황연실. (2019.06.21.). 용인 서봉사지 발굴 이야기 담은 도록 발간. 용인시민신문. https://www.yongin21.co.kr/news/articleView.html?idxno=61451
59) 김인태. (2023.02.27.). 스마트해진 '용인시박물관'…AI 도슨트· 3D 수장고까지. 용인일보. https://www.yonginilbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=94750
60) 뉴시스. (2024.08.19.). 한양대 ERICA 'AR·VR 접목 안산시 공공콘텐츠' 개발·시연. 뉴시스. https://www.newsis.com/view/NISX20240819_0002853911

■ 스마트 도시재생의 문화적 접목

- 안산시는 서울예술대와 월피동을 잇는 예술대학로에 문화예술 플랫폼을 구축함[61)]
  - 8K 화질의 대형 스크린을 설치하여 학생들의 문화예술 디지털 콘텐츠를 송출함
  - IoT 기술을 활용해 버스킹 공연 시 스마트폰만 있으면 영상촬영, 음향지원, 유투브 송출이 가능한 스마트 버스킹 공간을 조성함

6) 기초자치단체별 디지털 문화예술 사업의 특성

■ 전통문화유산의 디지털 재창조: 수원시, 용인시

- 전통문화유산의 3D, AR, 메타버스화 및 디지털 아카이빙에 강점을 가짐
- 첨단기술을 활용해 역사적 자원의 보존과 재현, 그리고 체험형 콘텐츠 개발에 집중하여 지역 문화유산의 접근성과 활용도를 크게 높임

■ 미래형 디지털 인프라 구축: 고양시

- 메타버스, AI, VR 등 디지털 인프라와 미디어산업 집적에 주력함
- 미디어 산업 생태계 조성과 미래형 디지털 인프라 구축을 통해, 기술 기반의 문화예술 서비스와 산업적 파급효과를 동시에 추구함

■ 체험형 첨단기술 융합: 성남시

- 박물관, 공원 등 다양한 문화공간에서 4차 산업 기술을 접목한 첨단 기술 융합 미디어아트를 제공함
- 교육·오락 요소를 결합한 참여형 디지털 체험을 통해 가족 단위 관객의 문화 향유 기회를 확대함

■ 실감형 기술 기반 체험: 안산시

- VR/AR 체험형 콘텐츠와 IoT 기반의 실시간 송출이 가능한 스마트 문화예술 거

61) 안산신문. (2024.09.12.). 경기도 도시재생사업 연계, 안산 '스마트 문화예술거리' 9월 준공. 안산신문. http://www.ansansm.co.kr/news/articleView.html?idxno=49698

리 조성 등으로 차별화함

- 실감형 기술을 활용한 지역사 재현과 스마트 인프라 연계를 통해, 지역 정체성을 반영한 혁신적 문화 예술 경험을 제공함

| 표 3-11 | 기초자치단체별 디지털 문화예술 사업의 특징

구분	기술 적용 분야	사업 성격	고유 강점
수원시·용인시	3D/AR/메타버스	유산 보존 및 재현	역사적 정확성
고양시	AT/VR	산업 인프라	미디어 생태계 조성
성남시	IoT/ 인터랙티브 미디어	교육 및 체험	다중감각 체험
안산시	VR/ 실시간 스트리밍	역사 체험 및 도시재생	지역 정체성 반영

*출처: 연구진 작성

제4장 설문 및 면접조사 분석

제1절 디지털 문화예술 정책 설문조사 분석

1. 설문조사 개요

1) 경기도 디지털 문화예술 정책 방향

■ 본 연구는 지방자치분권 시대 경기도 디지털 문화예술을 통한 문화자치 방향 및 정책 비전을 정립하고, 추진 방안을 제시하고자 하는 데 목적을 두고 있음. 이에 따라 경기도 디지털 문화예술 발전 및 활성화를 위해 정책, 행정적으로 활동하고 있는 전문가들을 대상 설문조사 및 면담 조사를 수행, 이를 통해 얻은 내용으로 더욱 객관적이고 전문적인 결과를 도출하고자 하였음

■ 설문 대상 : 경기도에서 활동하는 문화예술 관련 정책가 및 행정가, 예술가 등 (총 38명)

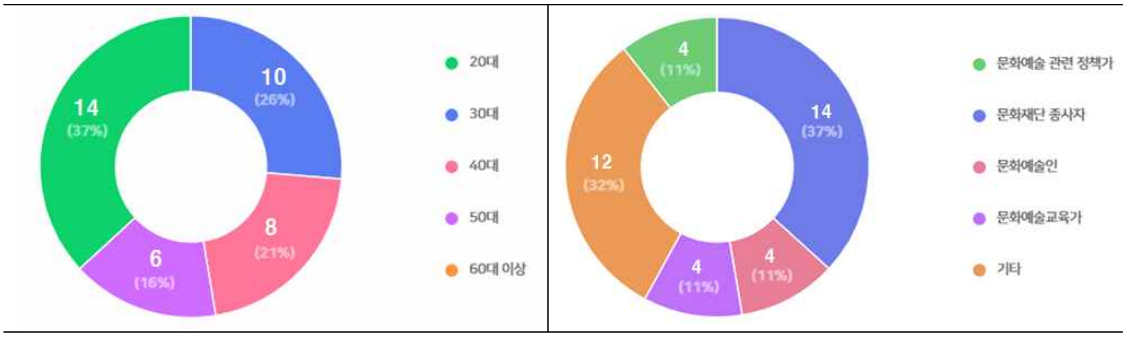
■ 설문 기간 : 2024년 5월 1일~ 10일 (10일간)

■ 설문 방법 : 구글 온라인 툴을 활용한 비대면 설문조사 방식

2. 설문조사 결과

1) 설문조사 참여자 현황

| 그림 4-1 | 설문조사 참여자 현황

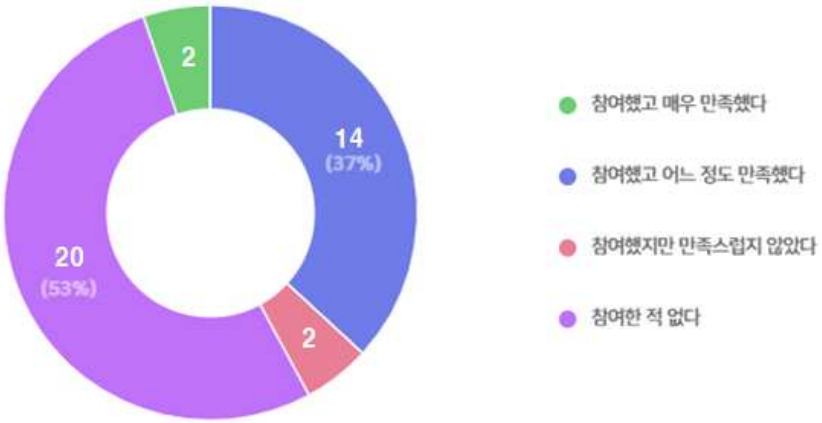


- 설문조사 참가자의 연령 현황을 살펴보면 20대가 전체의 37%로 가장 높았으며, 그 뒤를 이어 30대(26%), 40대(21%), 50대(16%)가 고르게 참여하였음
- 참가자의 직업 현황을 살펴보면 문화재단 종사자가 37%로 가장 높게 나타났으며, 예술대학생, 협동조합, 마을운동가 등 기타가 32%, 그리고 문화예술 관련 정책가와 문화예술인, 문화예술교육가가 각각 11%를 차지하였음

2) 디지털 문화예술 경험 관련 설문 결과

■ 최근 3년간 경기도 디지털 문화예술 사업 참여 경험 및 만족도

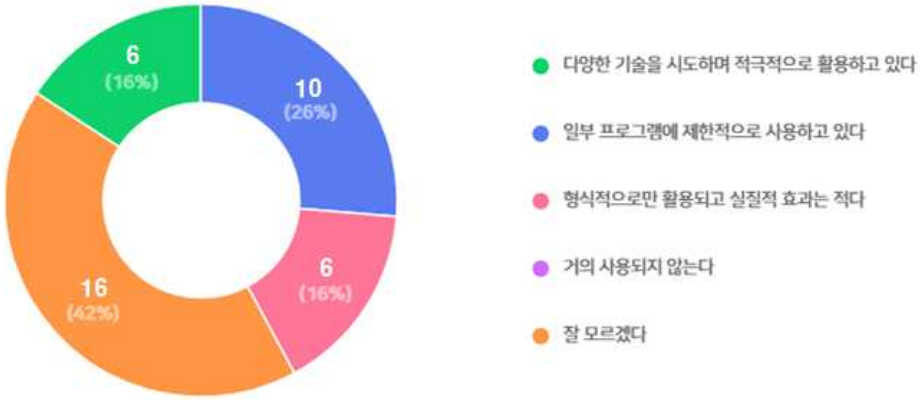
| 그림 4-2 | 경기도 디지털 문화예술 사업 참여 경험 및 만족도



- '최근 3년간 경기도에서 시행된 디지털 기반 문화예술 사업에 참여 혹은 개최한 경험이 있느냐'는 질문에 대해, '참여한 적 없다'는 응답이 53%로 가장 높게 나타났으며, '참여했고 어느 정도 만족했다'는 응답이 37%로 뒤를 이음
- 이어서 '참여했고 매우 만족했다'와 '참여했지만 만족스럽지 않았다'는 응답이 각각 5%로 나타나, 전체적으로 디지털 기반 문화예술 사업의 체감 참여율은 낮은 편이며, 참여자 중에서는 대체로 긍정적인 평가가 많았던 것으로 분석됨

■ 경기도 문화예술에서 디지털 기술 활용 체감도 설문 결과

| 그림 4-3 | 경기도 문화예술 디지털 기술 활용 체감도



- ‘경기도 내에서 문화예술 행정이나 정책에서 디지털 기술(예: AR/VR, 온라인 플랫폼, AI 등)을 어떻게 활용하고 있다고 느끼십니까?’라는 질문에 대해, ‘잘 모르겠다’는 응답이 42%로 가장 높게 나타났으며, ‘일부 프로그램에 제한적으로 사용하고 있다’는 응답이 26%로 뒤를 이음
- 이어서 ‘다양한 기술을 시도하며 적극적으로 활용하고 있다’와 ‘형식적으로만 활용되고 실질적 효과는 적다’는 응답이 각각 16%로 동일하게 나타났으며, ‘거의 사용되지 않는다’는 응답은 없었음
- 전체적으로 디지털 기술 활용에 대한 인식이 분산되어 있으며, 정책 현장에서의 체감도나 정보 접근성이 다소 부족한 것으로 해석될 수 있음

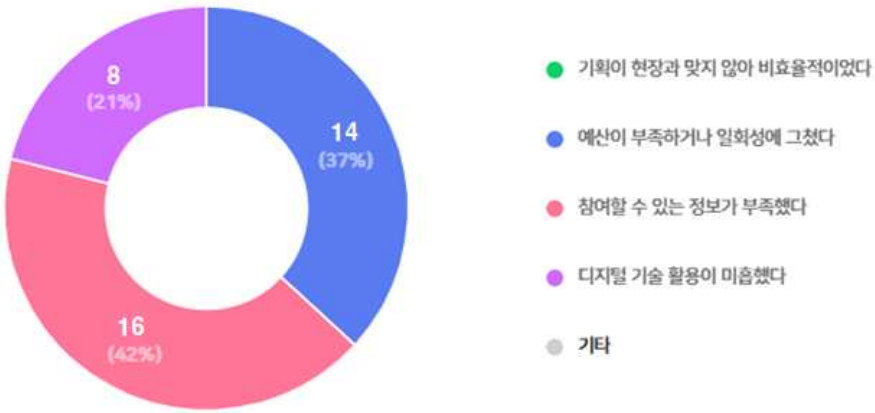
■ 경기도 디지털 문화예술 정책 필요성에 대한 인식 설문 결과

| 그림 4-4 | 경기도 디지털 문화예술 정책 필요성에 대한 인식

- ‘경기도에서 디지털 문화예술 분야 정책이 필요한 이유 중 가장 중요한 것은 무엇인가?’라는 질문에 대해, ‘변화하고 있는 시대의 흐름에 발맞추기 위해’라는 응답이 37%로 가장 높게 나타났으며, ‘경기도 내 예술가들의 창작 활동을 다양화하기 위해’가 32%로 뒤를 이음
- 이어서 ‘시민들의 문화 향유와 문화 자치 기회를 확대하기 위해’와 ‘지역의 문화 브랜드를 강화하고 널리 알리기 위해’는 각각 16%로 나타났으며, ‘기타’는 응답이 없음
- 전체적으로 디지털 문화예술 정책은 시대적 흐름에 대한 대응과 예술 창작의 다양성을 지원하는 방향에서 필요성이 높게 인식되고 있음

■ 경기도 디지털 문화예술 사업에서 느낀 주요 문제점 설문 결과

| 그림 4-5 | 경기도 디지털 문화예술 사업의 주요 문제점

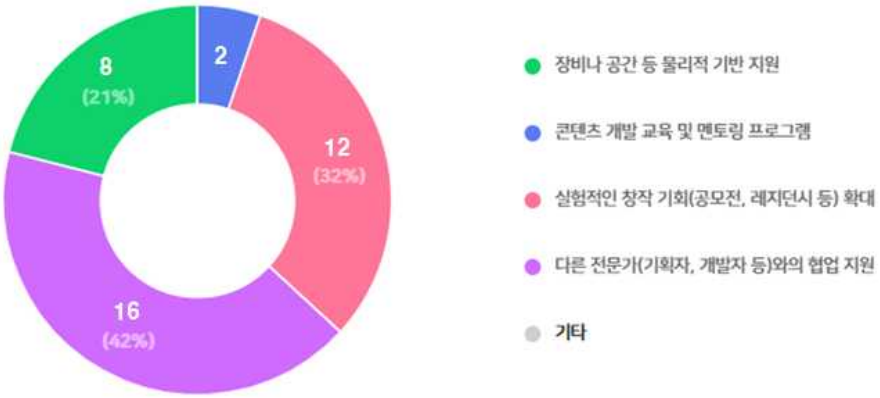


- ‘귀하가 참여하거나 접한 경기도 디지털 문화예술 사업에서 가장 문제라고 느낀 점은 무엇입니까?’라는 질문에 대해, ‘참여할 수 있는 정보가 부족했다’는 응답이 42%로 가장 높게 나타났고, ‘예산이 부족하거나 일회성에 그쳤다’는 응답이 37%, 이어서 ‘디지털 기술 활용이 미흡했다’는 응답이 21%로 나타났음
- 전체적으로 디지털 문화예술 사업의 접근성과 지속성, 그리고 기술 적용에 대한 현장의 체감 부족이 주요 문제로 지적되고 있음

3) 디지털 문화예술 정책 관련 설문 결과

■ 경기도 예술가의 디지털 창작활동을 위한 지원 방향 설문 결과

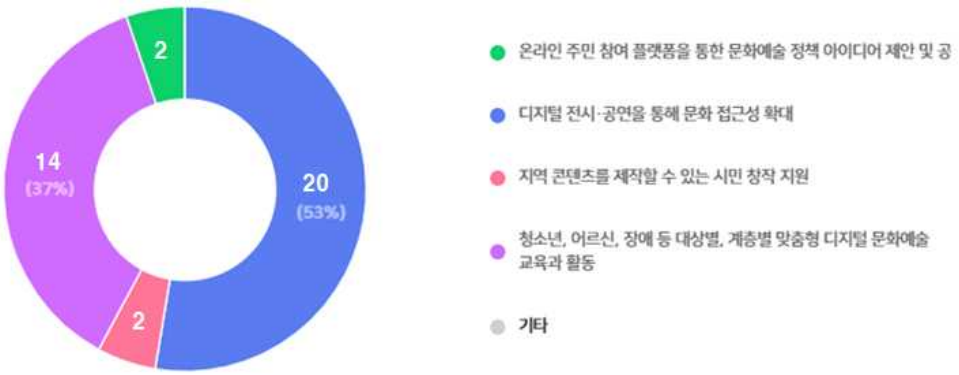
| 그림 4-6 | 경기도 예술가의 디지털 창작활동을 위한 지원 방향



- ‘경기도에서 예술가들이 디지털 기술을 활용한 창작활동을 하기 위해 필요한 지원은 무엇이라고 생각하십니까?’라는 질문에 대해, ‘다른 전문가(기획자, 개발자 등)와의 협업 지원’이 42%로 가장 높게 나타났으며, ‘실험적인 창작 기회(공모전, 레지던시 등) 확대’가 32%로 뒤를 이음
- 이어서 ‘장비나 공간 등 물리적 기반 지원’이 21%, ‘콘텐츠 개발 교육 및 멘토링 프로그램’은 5%로 나타남. 전체적으로 예술가들의 디지털 창작활동을 활성화하기 위해서는 타 분야 전문가와의 협력 기반과 실험적 활동 기회 확대가 중요한 과제로 인식되고 있음

■ ‘디지털 기술을 활용한 경기도 지역 문화 자치’의 바람직한 방향 설문 결과

| 그림 4-7 | 디지털 문화예술을 활용한 경기도 문화자치 방향

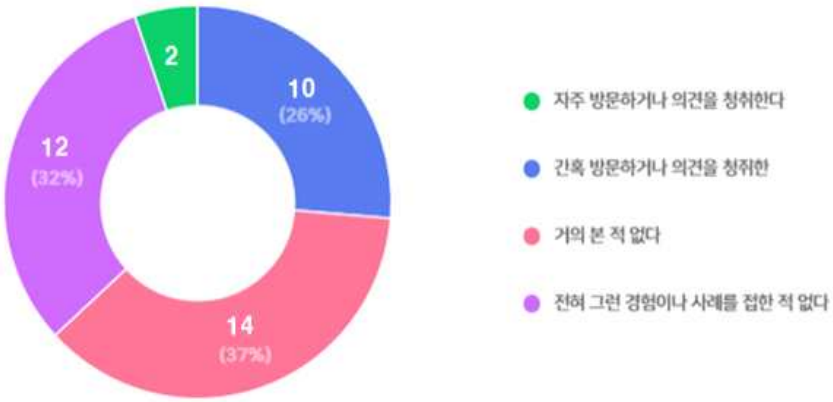


- ‘귀하가 생각하는 디지털 기술을 활용한 경기도 지역 문화 자치의 바람직한 방향은 무엇입니까?’라는 질문에 대해, ‘디지털 전시·공연을 통해 문화 접근성 확대’라는 응답이 53%로 가장 높게 나타났으며, ‘청소년, 어르신, 장애 등 대상별, 계층별 맞춤형 디지털 문화예술 교육과 활동’이 37%로 뒤를 이음
- 이어서 ‘온라인 주민 참여 플랫폼을 통한 문화예술 정책 아이디어 제안 및 공유’와 ‘지역 콘텐츠를 제작할 수 있는 시민 창작 지원’은 각각 5%로 동일함
- 전체적으로 문화 접근성 확대와 계층별 맞춤형 문화예술 활동 지원이 디지털 기술을 통한 문화 자치 실현의 핵심 방향으로 인식되고 있음

4) 디지털 문화예술과 연계한 경기도의회 관련 설문 결과

■ 경기도의원의 문화예술 현장 방문 및 의견 청취 경험 인식 설문 결과

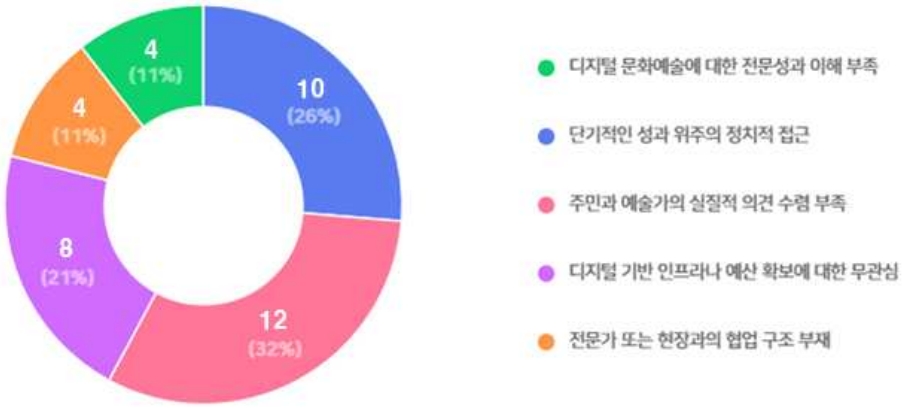
| 그림 4-8 | 경기도의원 문화예술 현장 방문 및 의견 청취 경험 인식



- ‘귀하가 경험하거나 알고 있는 경기도 문화예술 현장에서 실제로 경기도의원이 직접 방문하거나 의견을 청취한 적이 있다고 느끼신 적이 있습니까?’라는 질문에 대해, ‘거의 본 적 없다’는 응답이 37%로 가장 높게 나타났으며, ‘전혀 그런 경험이나 사례를 접한 적 없다’는 응답이 32%로 뒤를 이음
- 이어서 ‘간혹 방문하거나 의견을 청취한다’는 응답이 26%, ‘자주 방문하거나 의견을 청취한다’는 응답은 5%에 그쳤음. 전체적으로 경기도의원의 문화예술 현장 방문과 소통에 대한 체감도는 낮은 편이며, 실질적인 참여나 의견 수렴 활동이 부족하다는 인식이 우세함

■ 경기도의회의 ‘디지털 문화예술을 통한 문화자치’ 실현을 위한 정책 과정의 부족 요소 설문 결과

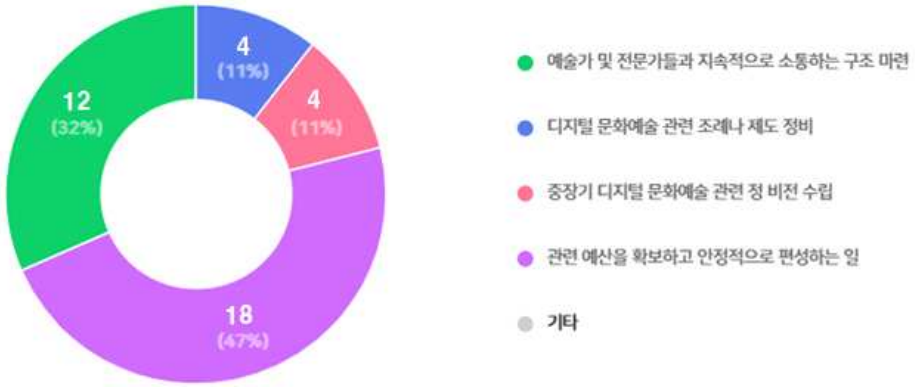
| 그림 4-9 | 경기도의회 디지털 문화예술 정책의 부족 요소



- ‘경기도의회가 디지털 문화예술을 통한 문화자치를 실현하기 위한 정책 결정 과정에서 가장 부족하다고 느끼는 점은 무엇입니까?’라는 질문에 대해, ‘주민과 예술가의 실질적 의견 수렴 부족’이라는 응답이 32%로 가장 높게 나타났으며, ‘단기적인 성과 위주의 정치적 접근’이 26%로 뒤를 이음
- 이어서 ‘디지털 기반 인프라나 예산 확보에 대한 무관심’은 21%, ‘디지털 문화예술에 대한 전문성과 이해 부족’과 ‘전문가 또는 현장과의 협업 구조 부재’는 각각 11%로 나타남
- 전체적으로 주민 및 예술가와의 소통 부족과 정치 중심의 접근 방식이 가장 큰 문제로 인식되고 있으며, 디지털 기반 정책 역량과 협력 구조의 강화 필요성이 드러남

■ 경기도의회의 디지털 문화예술 정책 추진을 위한 시급 과제 설문 결과

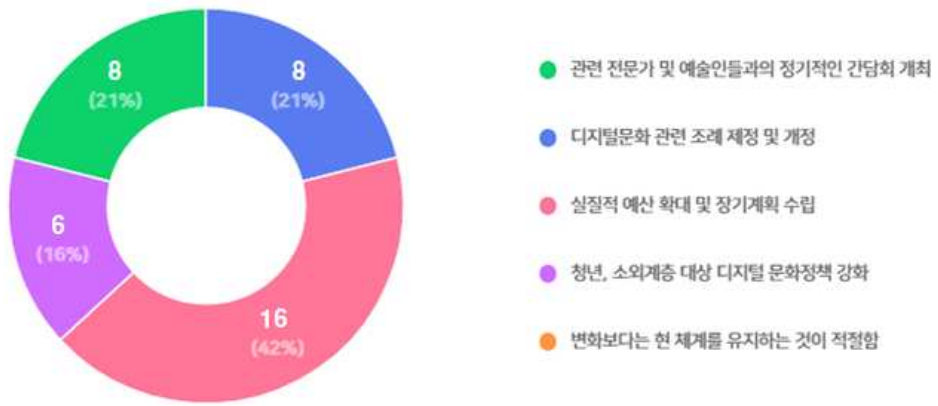
| 그림 4-10 | 경기도의회 디지털 문화예술 정책의 시급 과제



- ‘귀하가 생각할 때 경기도의회가 디지털 문화예술 정책을 위해 가장 시급히 해야 할 일은 무엇이라고 보십니까?’라는 질문에 대해, ‘관련 예산을 확보하고 안정적으로 편성하는 일’이라는 응답이 47%로 가장 높게 나타났으며, ‘예술가 및 전문가들과 지속적으로 소통하는 구조 마련’이 32%로 뒤를 이음
- 이어서 ‘디지털 문화예술 관련 조례나 제도 정비’와 ‘중장기 디지털 문화예술 관련 비전 수립’은 각각 11%로 동일하게 나타났고, ‘기타’는 응답이 없음
- 전체적으로 예산 확보와 더불어 현장과의 긴밀한 소통 구조 마련이 디지털 문화예술 정책 추진의 핵심 과제로 인식되고 있음

■ 경기도의회의 디지털 문화예술 활성화를 위한 중장기 변화 방향 설문 결과

| 그림 4-11 | 경기도의회 디지털 문화예술 활성화를 위한 방향



- ‘경기도의회가 디지털 문화예술 활성화를 위해 중장기적으로 어떤 방식으로 변화해야 한다고 생각하십니까?’라는 질문에 대해, ‘실질적 예산 확대 및 장기계획 수립’이라는 응답이 42%로 가장 높게 나타났으며, ‘관련 전문가 및 예술인들과의 정기적인 간담회 개최’와 ‘디지털문화 관련 조례 제정 및 개정’이 각각 21%로 나타남
- 이어서 ‘청년, 소외계층 대상 디지털 문화예술 정책 강화’는 16%였으며, ‘변화보다는 현 체계를 유지하는 것이 적절함’이라는 응답은 없었음
- 전반적으로 예산과 제도적 기반을 강화하는 동시에 현장과의 정기적 소통을 중시하는 방향으로의 변화가 요구되고 있는 것으로 분석됨

2. 설문조사 분석

1) 설문조사 내용 개괄 분석

■ 참여 현황 및 체감도

- 53%의 응답자가 디지털 문화예술 사업에 참여한 적이 없다고 응답, 체감도는 낮은 수준임
- 참여자 중에서는 ‘대체로 긍정적인 평가(‘어느 정도 만족’ 37%)’가 우세하나, 전반적으로 사업 접근성 및 홍보 부족이 드러남

■ 디지털 기술의 정책 활용 인식

- ‘잘 모르겠다’가 42%로 가장 높아, 정책 현장에서의 디지털 기술 활용에 대한 정보 부족이 확인됨
- ‘일부 프로그램에 제한적으로 사용’(26%)이나 ‘형식적 활용’(16%)이라는 응답을 통해 정책의 실효성 부족에 대한 인식이 존재함을 알 수 있음

■ 정책 필요성 및 방향성

- 디지털 문화예술 정책의 필요성에 대해서는 ‘시대 흐름에 발맞추기 위해’(37%)와 ‘예술가의 창작활동 다양화를 위해’(32%)라는 응답이 주를 이룸

- 디지털 전시와 공연을 통한 문화 접근성 확대(53%)와 계층별 맞춤형 교육 및 활동(37%)이 바람직한 정책 방향으로 인식됨

■ 문제점 및 한계

- ‘참여 정보 부족’(42%), ‘예산 부족/일회성’(37%)이 주요 문제로 지적됨
- 디지털 기술의 적극적 적용이나 기획력 문제보다는 기초 인프라와 정보 접근성이 더 큰 문제로 드러남

■ 필요한 지원 및 제도

- 예술가들을 위한 지원은 ‘전문가와의 협업 지원’(42%)과 ‘실험적 창작기회 확대’(32%)에 집중됨
- 정책 추진을 위해서는 ‘예산 확보와 안정적 편성’(47%)과 ‘예술가·전문가와의 지속적 소통’(32%)을 가장 시급하게 인식함

■ 경기도의회의 역할 및 개선 요구

- 경기도의원들의 현장 방문 및 의견 청취 경험이 부족하다는 인식(69%)이 높음
- 정책 결정 과정에서 ‘실질적 의견 수렴 부족’(32%)과 ‘단기 성과 위주의 접근’(26%)이 주요 문제로 꼽힘. 중장기적으로 ‘예산 확대 및 장기계획 수립’(42%)과 ‘조례 정비 및 간담회 개최’(각 21%)가 요구됨

2) 설문조사 결과를 바탕으로 한 개선 방향

■ 디지털 문화예술 사업의 체감도 및 참여율 제고 필요

- 디지털 문화예술 사업에 대한 시민 및 예술가들의 낮은 체감도와 참여율 제고를 위해 홍보 전략 강화 및 정보 접근성 개선이 필요함
- 온라인 플랫폼 및 지역 문화거점 공간을 통한 참여 유도 체계 구축이 필요함

■ 디지털 기술 정책 활용에 대한 인식 제고 필요

- 응답자의 상당수가 디지털 기술 활용 여부를 잘 모르고 있어 현장 사례 공유 및

기술 적용 사례의 시각화 자료 제공이 필요함

- 또한 정책 수립 시, 기술 도입의 실효성과 주민 체감도를 함께 고려해야 함

■ 정보 접근성과 예산 집행 방식의 구조적 보완 요구됨

- 설문 참여자들이 정보 부족과 예산의 일회성에 대해 문제를 지적하였음
- 중장기 예산 계획 수립과 함께 지속 가능한 운영모델 필요함
- 정보 접근 경로를 통합하고, 예술가 대상 설명회·공청회 등을 마련해야 함

■ 단기성과 중심의 정책 접근 탈피 필요

- 디지털 문화예술 정책이 단기성과 중심으로 운영되고 있다는 응답 다수 존재함
- 실험적·혁신적 기획을 지속할 수 있는 정책 환경 조성 필요함에 따라 정책 목표의 중장기 로드맵 수립과 평가 지표의 질적 기준 설정이 요구됨

■ 예술가의 창작환경 개선을 위한 협업 기반 조성 요구됨

- 예술가의 창작환경 개선을 위해 기술 전문가 및 기획자와의 협업 지원 필요성이 가장 높게 나타남
- 이를 위한 매칭 프로그램 및 레지던시, 공동창작 공간 마련 필요함
- 실험적 창작 기회를 제도적으로 보호하고 확장할 수 있는 플랫폼 구축을 고려해야 함

■ 경기도의회의 현장 연계 및 의견수렴 시스템 구축 필요

- 경기도의회의 디지털 문화예술 현장 방문 경험이 부족하다는 인식이 높음
- 경기도의원의 현장 방문, 정기 간담회, 실시간 의견 청취 시스템 도입을 통해 주민 및 예술가와의 정책 협력 구조를 강화해야 함

■ 디지털 문화예술 정책 기반 제도 정비 필요

- 디지털 문화예술 관련 조례 및 제도의 정비가 미흡하다는 인식이 존재함
- 중장기적으로 전문가 자문단 및 현장 네트워크 중심의 자문구조 구축이 필요함
- 법적·행정적 기반 정비를 통해 정책의 지속성과 공공성 확보해야 함

제2절 디지털 문화예술 정책 면접조사 분석

1. FGI 주요 내용

1) 한국예술종합학교 미술이론과 김연재 교수

■ 디지털 문화예술 정책 구조에 대한 견해

- 정책 수립을 위한 연구 단계와 그 과정에서 필요한 전문 인력의 수가 부족하다고 느낌
- 정책에 대한 반응에 굉장히 민감하게 반응하고, 트렌드의 변화를 급하게 좇는 경향이 있음. 60~70년대부터 이어져 오던 결과주의와 성과주의에 기반한 문화예술 정책이 일회성으로만 소비되는 경우가 많음
- 정책 관계자와 문화예술 쪽 전문가 간 이해의 온도 차

■ 문화예술 정책과 지역 간 격차

- 정책을 설계할 때 수도권에서 먼저 테스트를 거치고 실효성을 거뒀다는 판단이 들면 지방으로 확산하는 형태의 구조
- 이러한 중앙집중적인 정책 설계가 여전히 우리나라의 주요 동인으로 작용하고 있음

■ 디지털 문화예술과 지역 문화자치 실현

- (강점) 디지털이라는 매체를 통해 분산성 확보 가능. 운영 주체를 다양하게 분화해 권력을 분산할 수 있고, 향유자의 입장에서도 탈중심화된 참여 구조를 제공할 수 있음. 정해진 소통 구조의 한계에서 벗어나 다양한 참여자 간의 네트워크를 형성할 수 있고, 누구나 주체가 될 수 있음. 문화 민주주의 차원에서 시민의 주체성이 점점 확보됨
- (약점) 기술에 과하게 의존하게 될 가능성. 기술과 플랫폼이 제공하는 메시지에 계속해서 노출되다 보면 그것을 비판적으로 바라보기 어려움. 오히려 주권을 기술에 넘겨주게 될 수도 있고, 윤리적 차원에서의 문제 발생할 수 있음

■ 디지털 기술과 창작을 통한 ‘지역성’과 ‘로컬 감수성’의 표현

- (사례) 한국국제교류재단 KF, XR 갤러리: 한국의 정체성을 디지털 매체를 통해 표상하고, 공감각적인 체험을 통해 로컬성을 전달하고자 함. 메타버스를 활용해 각국의 정체성과 관련된 전시 관련 교육 프로그램, 학술 프로그램을 진행함.
- (사례) 부산 영도 VR 프로젝트: 주민 인터뷰와 역사 자료를 모두 아카이빙해 3D 형태로 시각화하는 프로젝트
- (사례) 로컬 랩 프로젝트: 지역 주민의 언어나 민속 음악을 음성 인식 기반으로 수집하고 인터렉티브 사운드 설치를 통해 함께 공유하는 프로젝트
- (사례) 로렌스 아보함단의 ‘청취의 정치학’: 인공위성, 데이터 기반 예술, 랜드스케이프 아트의 예시
- 디지털 매체를 이용하여 로컬리티를 표방하면서 가장 강점이 되는 것은 시공간과 물리적 한계를 극복할 수 있다는 점. 그렇기 때문에 지역의 역사와 관련된 스토리텔링을 시각화할 수 있는 부분에서 상당히 최적화된 도구라고 생각함
- 다만 기술을 지나치게 활용하다 보면 표준화된 결과물을 내놓을 가능성이 발생하기에, 고유한 지역성을 드러내기 위해서는 기술의 역기능을 최소화하면서 로컬 담론을 어떻게 생산할 수 있을 것인가의 문제를 제작자와 예술가가 제대로 해석하고 고민하는 것이 필요함. 향유자 역시 주체적인 관점에서 그 경험을 해석하는 것이 필요함

■ 디지털 환경 속 예술가의 주체적 활동을 위해 필요한 문화적 조건

- 창작자의 개념 확장 필요. 전공자 중심, 권위 중심의 전통적인 창작자 개념으로부터 탈피하여, 콘텐츠를 만들어내는 모두가 창작자가 될 수 있음을 인지하고 지원해 줄 필요가 있음
- 다양한 예술적 실험에서 발생하는 긴 과정들을 정책적 차원에서 고려할 필요가 있음. 다양한 시행착오와 실패들을 충분히 기다려주고 창작의 자유로운 실험을 존중해줄 수 있도록 정책적인 기준이 마련되어야 한다고 생각함
- 자유롭게 의견을 주고받으며 자연스럽게 공통된 담론을 형성할 수 있는 비평 플랫폼 역시 필요하다고 생각함. 이것 역시 운영 주체가 다원화될 필요가 있음

■ 정책 개입을 위한 전문 위원회 구성

- 전문 위원회 구성은 효과적인 정책 개입을 위한 좋은 아이디어라고 생각함. 다만 위원회를 구성하되 어느 한쪽 분야에 편중되지 않는 구성이 필요하며, 내부 위원들을 주기적으로 교체해 주는 것이 중요하다고 생각함. 다양한 의견을 듣고 취합하는 과정이 필요함

■ 리터러시 교육

- 단순 문해력과 기술적 차원에서의 일회성 교육을 지양하고, 장기적인 관점에서 교육이 필요하다고 생각함. 워크숍처럼 사람들이 디지털 사회에 대한 의견을 나누며 본질적인 이야기를 생산할 수 있는 장을 만드는 것도 좋은 방안이라 여겨짐

■ 인프라 구축의 중요성

- 예산이나 인력은 오랜 시간 동안 일정 수준으로 계속 투입이 되어야 하는 요소이기 때문에, 당장 마련되어야 하는 것은 인프라라고 생각함. 일차적으로 기반 시설이 마련되어야 순차적인 수요와 공급이 제대로 이루어질 수 있음
- 시설적 차원에서 인프라뿐만 아니라 의식적인 차원(학회, 토론, 포럼 등)에서의 인프라 역시 중요하다고 생각함. 새로운 사회와 기술에 대한 의식의 격차를 지속적으로 좁히기 위한 과정

■ 디지털 기술과 정책의 통제 구조에 대한 우려

- 특정 플랫폼에 종속되는 것은 중요한 이슈. 행정적 차원에서 경제적, 시간적 효율을 중시하다 보면 그러한 감시 체계와 통제 구조를 더욱 강화하는 계기가 될 수 있기에, 제대로 된 문화 자치를 위해서는 이를 경계할 필요가 있음

2) 컬처커넥션 유현식 대표

■ 디지털 기술의 도입과 음악 창작의 변화

- 보통 음악 창작은 실제 악기를 연주하는 형식으로 진행되어 왔기에, 기술이나 인공지능을 활용하여 음악을 만드는 것에 있어 반감을 품은 사람이 많았음

- 디지털 기술을 활용해 음악, 이론이 아닌 소리 자체의 예술로서 접근할 수 있음
- 예술 창작의 도구로서 조금 더 쉽게 음악을 만들 수 있게 되었고, 디지털 음악 교육도 많이 발전함

■ 장기적인 정책 지원을 통한 실험 기회 보장

- 장기적인 관점에서의 정책 지원이 필요함. 디지털과 기술은 불과 몇 달 만에 새로운 키워드가 발생하기도 하고 트렌드가 변화하는데, 이를 좇는 급급한 정책이 아닌 기존의 이슈를 몇 년 뒤에도 유효하게 접근할 수 있도록 지원하는 구조의 정책이 필요함
- (사례) 용산 전쟁기념관《쿠푸 왕의 피라미드》VR: 프랑스에서 제작한 VR 작품으로, 우리나라에서는 VR이 시장에서 사용되기 어렵고 다양한 콘텐츠를 생산하기 어렵다는 이유로 잠깐 반짝하고 사라졌는데, 프랑스처럼 시대의 키워드를 넘어 장기적으로 실험할 기회를 줌으로 새로운 가능성을 발견할 수 있게 해야 함

■ 디지털 문화예술과 일상생활의 접목

- 시민들의 예술에 대한 관심도를 높이기 위해서는 이를 일상에서 접할 기회가 많아져야 함
- 오스트리아 린츠의 사례와 같이 지역 내 물리적 공간 곳곳에서 쉽게 작품을 감상할 수 있도록 하는 공공예술적 접근이 필요하며, 디지털을 매개로 조금 더 쉽게 다가갈 수 있지 않을까 생각함

■ 디지털 사회 속에서 예술의 진정성을 확보하기

- 시대 흐름에 따른 기술의 발전을 예술 역시 함께 따라가야 함. 기술을 적극적으로 도구로써 사용하며 다양한 표현 방식을 연구해야 함
- 기술적 과도기에 있는 아티스트에게 본질적 의미에서의 표현 방식에 대한 재교육이 필요함. 기술의 결과적 형식에 경도되지 않고 그것을 철저히 '도구'로서 활용하며 자기 생각을 드러내는 것에 집중할 수 있도록 하는 차원에서의 교육이 필요함

■ 디지털 패러다임 전환에 대한 교육

- 디지털 도구를 활용하는 것에 대해 예술가들이 아직 접하지 못한 부분이 많기 때문에 부정적인 감정이 발생하기도 함. 디지털 문화예술의 장기적이고 다양한 발전을 위해서는 이를 활용한 우수 사례들을 공유하거나 이를 주제로 한 담론을 나눌 수 있는 자리를 마련하여 패러다임 전환에 대한 본질적인 교육이 필요함
- 예술가뿐만 아니라 향유자에게도 마찬가지로 기술과 예술 영역에 관한 폭넓은 교육을 제공하여 조금 더 수용적인 태도를 지닐 수 있도록 해야 함

■ 인력 양성의 중요성

- 기술과 장비를 제대로 활용할 수 있는 전문 인력을 갖추는 것이 장기적으로도 경제적으로도 중요한 문제임
- 예술가와 개발자, 시민과 기술 간의 매개 역시 전문 인력과 교육자로서, 맞춤형 교육을 통해 기술에 원활히 접근할 기회를 제공할 수 있음

■ 디지털 기술과 예술 형식의 제한

- 유튜브와 SNS의 발달로 인해 주요 지원사업에서도 공연이나 음악 등 모든 예술 작품을 장르 불문하고 영상화하는 경우가 많음. 이는 오히려 예술 표현에 제한을 두는 행위임과 동시에 향유자 역시 제한된 형태의 작품만을 경험하게 됨

■ 물리적 향유 공간의 필요성

- 플랫폼을 통해 정량 수치화된 접근만을 보고 그것의 영향력을 평가하는 경우가 많은데, 오히려 물리적 공간에서 경험하는 감각적 체험들이 새로운 사고로 확장될 가능성이 큼
- '아스트로 루이나'. '아르스 일렉트로니카', 혹은 산책로 야간 전시 등 일상과 예술, 산업과 예술이 융합된 다양한 사례가 있음
- 특정 지역을 디지털 문화예술 거점으로 지정하는 것 역시 좋은 방안 같음. 광주의 ACC처럼 경기도에도 그러한 디지털 예술 창작 실험소와 향유 공간이 생기길 바람

■ 순수-상업예술의 정책적 구분

- 정책적으로 예술과 콘텐츠가 구분되어 있기 때문에 특히 디지털 기술을 적극적

으로 활용하는 창작자 입장에서는 그것이 콘텐츠로 분류되어 예술적인 부분에서 지원을 받기가 어려움

- 창작, 창업, 경제활동이 계속 부딪히는 경계들을 완화할 수 있는 정책이 필요해 보임

3) 국립현대미술관 홍이지 큐레이터

■ 디지털 문화예술 정책의 현재 체감 수준

- 지역 편차가 심하다고 느낌. 문화예술 관련 국립기관과 지방기관의 격차도 현장에서 상당히 크게 느껴지는 편임, 문화기관 내에서 디지털 관련한 공식 부서를 둔 곳은 현재 국립중앙박물관뿐임
- 디지털에 관한 정책을 만들고 그것을 활용해 창작하고 향유할 수 있게끔 하는 전문 인력이 아주 적은 수준
- 지금은 어떤 문제를 선제적으로 진단하고 정책으로 연결하는 단계가 아닌, 기술을 예측하고 1차원적으로 활용하는 수준

■ 디지털 문화예술을 통한 문화 자치 실현

- 정보 접근 측면의 디지털 접근성 확보 가능. 특히나 한국은 스마트폰 의존도가 상당히 높은 국가이기 때문에 이를 적극적으로 활용하여 디지털 문화예술 정책을 발전시킬 필요가 있음
- 디지털 콘텐츠의 확산으로 문화적 경험의 불균형을 줄일 수 있음
- 그럼에도 불구하고 예술 콘텐츠의 체험은 여전히 현장과 디지털 간 큰 차이가 있으며, 이 간극을 메우기 위한 콘텐츠 기획이 필요함. 특히 디지털은 홍보 채널로써의 역할이 중요하며, 실질적 방문으로 이어지도록 중간 매개 콘텐츠가 필요

■ 디지털 기술과 창작을 통한 ‘지역성’과 ‘로컬 감수성’의 표현

- 실제 지역에 방문해서 경험하는 것과 지도, 리뷰 속 모습에는 분명한 차이가 있음. 그럼에도 불구하고 지금은 정보가 너무나도 다양하고 편리하게 수집되는 시대이기 때문에 대부분 디지털 정보에 의존하여 지역에 관한 정보를 얻음

- 디지털 속에서 떠도는 정보들이 아닌 지역에 관해 우리가 몰랐던 이면과 정체성에 대한 이야기, 실제로 사는 사람들의 이야기를 콘텐츠로 만들면 좋을 것 같음

■ 지방의회 및 지자체의 디지털 채널 운영

- 지자체의 디지털 채널 운영은 인력 부족과 지속성 결여로 인해 사장되는 경우가 많음. 단시간에 인기를 얻는 것이 쉽지 않기 때문에 콘텐츠보다 오히려 홍보의 문제가 더 중요한 과제로 부각되고 있으며, 앱 설치를 꺼리는 이용자 경험(UX)에 대한 민감한 설계가 필요하다고 봄. 새로운 플랫폼 구축보다는 기존 플랫폼을 적극 활용하고, 관람자의 디지털 습관에 맞춘 전략이 필요하다는 입장

■ 디지털 문화예술의 접근성 확보

- 2020년 코로나 시기에 진행한 '동물의 숲' 기반 온라인 전시 프로젝트(Museum of Everyone)는 기존의 정해진 온라인 전시의 틀을 벗어난 디지털 전시의 새로운 가능성을 보여준 기획이었음. 그러나 닌텐도 디바이스 접근성의 한계를 미처 생각하지 못했던 사례
- 이후 국립현대미술관에서 개최한 「게임 사회」 전시는 디지털 접근성의 불균형을 주제로 하여, 다양한 접근 지점의 실험으로 이어짐
- 디바이스나 네트워크 등 기본적인 인프라부터 고려한 뒤, 모든 세대와 사회 구성원을 아우를 수 있는 것이 필요하다고 생각함

■ 디지털 비평 플랫폼의 구조

- 현대의 디지털 비평은 링크 기반의 파편화된 구조로 인해 연속성과 공론장의 기능을 상실하고 있으며, 장기적인 담론 형성을 어렵게 만든다고 진단함
- 과거처럼 게시판 기반의 연속적 피드백 시스템이 사라지고 즉시성과 압축성이 강조된 SNS 기반 비평이 깊이를 상실할 우려가 있음
- 디지털 환경 속에서 깊이 있는 비평 문화가 어떻게 자리를 잡을 수 있을지, 그러한 환경을 만들어줄 수 있는 플랫폼에 대한 논의와 실험이 필요하다고 생각함

■ 창작자에 대한 지원

- 기술적인 숙련도 부분에서 지원보다는 디지털을 통해 네트워킹하고 의견을 나

눌 수 있는 공간을 확보해 주는 것이 중요함

- 디지털 사회로 접어들며 그것을 활용하지 못하는 예술가 혹은 비수도권 지역 예술가들은 상대적으로 기술에 대한 거리감을 느낌. 디지털을 잘 활용한다는 것은 물리적으로 쉽게 만날 수 없는 사람들을 굉장히 쉽고 빠르게 만날 수 있다는 장점을 적극적으로 이용하는 것임
- 다양한 분야의 사람들이 한 번에 모여 무언가를 논의해 보거나, 해커톤처럼 단기간에 집중도 있게 한 주제에 대한 토론을 진행해 보는 등 본질적인 것이 무엇인지, 의식의 격차를 줄일 수 있는 툴로서의 디지털 활용이 조금 더 유효하지 않겠느냐고 봄

■ 플랫폼 종속과 행정 편의주의

- 특정 플랫폼에 종속될 경우 창작물의 동질화 위험이 있음
- 행정 편의주의는 인력 부족과 전문성 부족으로 인해 반복되기에, 인력 양성에 대한 꾸준한 지원이 필요함

■ 공공기관의 역할

- 공공기관은 모든 세대와 사회 구성원을 고려하여 느리고 꼼꼼하게 사회 변화를 받아들여야 하며, 세대 격차 해소를 위한 통합적 디지털 교육을 제공해야 함

■ 향후 5년간 예상되는 디지털 기술의 발전과 대비

- AI와 챗GPT 등 신기술의 영향으로 인해 인공지능의 창작물과 인간의 창작물을 구분하지 못하는 세대가 올 수 있음
- 기술의 장점과 한계, 우려 지점을 공론화하고, 이를 스스로 구분할 수 있는 리터러시 교육이 철저히 필요함
- 5년 후에는 모두가 비슷한 것을 누리는 차별 없는 문화자치가 될지, AI에서 비롯된 열화된 콘텐츠만을 소비하는 또 다른 소외계층을 낳을지 아직은 미지수

4) 연세대학교 매체와예술연구소 유현주 교수

■ 공공미술과 디지털 사이니지

- 서울 미디어시티 비엔날레, 시립미술관 디지털 콘텐츠, 미디어 아트 페스티벌 등 지역민이 체감할 수 있는 사례가 점점 생기고 있음
- 이러한 공공미술과 디지털 사이니지 사업은 지역민의 예술적 체험과 정보 제공에 효과적임

■ 디지털 문화예술과 지역 문화자치 실현

- (강점) 디지털 매체는 시민이 직접 조작하고 변화를 경험할 수 있는 상호작용적 특성이 있음
- 개선문과 수원화성 등 다양한 랜드마크에서 진행된 미디어 래핑, 디지털 매핑처럼 지역의 역사, 문화와 결합한 콘텐츠는 지역민과 관광객 모두에게 긍정적인 경험을 제공함
- (약점) 소외계층과 교육이 필요함. 디지털 매체는 접근할 수 있는 계층만 향유할 수 있기 때문에, 디지털 리터러시 교육과 제도적 지원이 부족하면 전체를 위한 정책이 되기 어려움
- 기술에 대한 반감과 체험에 대한 두려움 역시 교육과 다양한 프로젝트로 해소할 필요가 있음

■ 로컬 콘텐츠와 실용적인 예술

- 주민 참여형 프로젝트는 예술적인 결과물보다 참여 경험이 중요하며, 이는 디지털 거부감 해소와 확산에 효과적임
- 짧고 자극적인 콘텐츠에 치우치지 않는, 역사적 맥락과 지역 특색을 살린 콘텐츠 기획이 필요함

■ 지속성과 예산

- 이벤트성, 일회성 프로젝트가 많음. 작은 규모라도 지속적으로 이어지는 인터랙티브 경험과 예산관리 체계가 중요함

- 충분한 예산 확보를 통해 전문인력을 제대로 대우하는 것이 중요함
- 이와 함께 인프라 구축, 프로그램 개발, 정책 추진은 명확한 비전 아래 이루어져야 함

■ 공공기관과 리터러시 교육

- 도서관, 미술관, 주민센터 등 이미 적절한 수준의 인프라가 갖추어진 곳을 적극적으로 활용하여 리터러시 교육을 진행하는 것이 경제적으로도, 접근성 측면에서도 좋음
- 기초적인 사용법부터 예술적으로 활용할 수 있는 방법까지 단계별로 이어지는 선형적인 교육이 필요함
- 소외계층을 대상으로 한 디지털 접근성 교육이 중요함
- 미디어 리터러시란 미디어를 잘 사용하게 하는 것도 중요하지만 미디어가 갖고 있는 본질과 위험성, 한계에 대해서도 정확하게 인식하게 하는 것 역시 그만큼 중요함

■ 창작자에 대한 지원

- 디지털을 활용한 문화예술의 경우 데이터 보호와 권리 보전이 중요한 문제가 됨
- 이미지의 공용화 문제와 해킹 문제, 개인정보 문제를 정책적으로 보호해 줄 수 있는 지원이 필요함
- 컨테스트나 청년 지원 프로젝트 등 경제적인 지원과 함께 자유롭게 실험할 기회를 만들어주는 것이 필요함. 시드머니를 제공하는 공모전 형태도 좋고, 기획안을 받고 그것을 실현할 수 있도록 추진해 주는 방식도 좋아 보임

■ 기술과 인문의 균형

- 기술의 빠른 발전을 비판적으로 바라볼 수 있는 인문학적 성찰이 필요함
- 기술에 관한 인문학적 프로그램과 강연을 많이 기획하여 디지털 사회에 대한 공감대를 형성하고 공론화하는 것이 중요함
- 이러한 측면에서 대학을 일반 시민들을 대상으로 하는 보편 교육 기관으로 일부 전환하는 것도 좋은 방안이 될 듯함

■ 플랫폼 종속과 행정적 한계

- 특정 플랫폼에 의존하게 될 경우 대부분 유사한 형태의 작업물로 귀결됨. 이는 다양성을 해치고 모두를 동질화시키는 통제 구조를 생산하는 것
- 행정에서도 결국은 이미 만들어진 플랫폼 속에서 사람들과의 접점을 찾아야 하므로 이러한 의존적인 경향이 강해지게 됨
- 단순히 플랫폼에 의존하지 않으려는 태도도 중요하지만, 플랫폼과 채널을 다양화하는 방법에 대한 고민이 필요함

2. FGI 분석

■ 디지털 문화예술 정책의 구조와 방향성

- 디지털 문화예술 정책의 현 상황을 살펴보면 정책이 일회성, 트렌드 추종적, 성과주의 기반으로 흐르는 경향이 있음 (김연재)
- 대안으로서는 장기적 실험 기회 보장 필요, 정책 설계 초기 단계에 전문 인력 참여 확대가 요구됨 (유현식, 홍이지)
- 정책 편향성에 대한 지적이 있었는데 중앙-지방 간 구조적 격차, 수도권 중심 실험 이후 지방 확산 방식의 한계가 있음
- 전문 위원회를 통해 분야 편중 없이 구성하되 순환할 수 있는 구조 필요 (김연재)
- **요약 : 디지털 문화예술 정책은 트렌디한 흐름을 좇기보다 장기적 비전, 실험의 자유, 지역 균형을 기반으로 재설계되어야 함**

■ 디지털과 지역성(Locality)의 창의적 접합

- 로컬 감수성의 디지털 문화예술 표현 사례로는 부산 영도 VR 아카이빙, KF XR 갤러리, 인터랙티브 사운드 설치 등이 있고 (김연재), 수원화성, 개선문 미디어 매핑, 미디어시티 비엔날레 등이 있음 (유현주)
- 비판적 시각으로 살펴보자면 지나친 기술 의존 시 지역 고유성이 오히려 표준화될 수 있으며, 디지털은 도구일 뿐, 결국 해석과 메시지가 중요함

- 반면 디지털 문화예술을 잘 활용한다면 시공간을 초월한 전달력, 공감각적 체험, 주민 참여형 프로젝트가 가능함
- **요약 : 디지털은 지역성과 로컬 콘텐츠의 새로운 해석 도구지만, 기술의 역기능과 통제 가능성에 대한 비판적 인식 병행이 필요함**

■ 예술가의 주체성과 창작 환경

- 창작자 개념상 콘텐츠 생산자 모두가 창작자로 인식돼야 하며, 전공자 중심 지원 방식에서 탈피할 필요가 있음 (김연재)
- 실험적 창작 보장이 무엇보다 필요함. 실패와 시행착오를 기다려주는 장기 지원, 창작 과정 중심의 평가 필요 (유현식, 유현주)
- 기술과 창작 사이의 균형이 요구, 기술 결과물 중심이 아닌, 표현 의도를 강조하는 교육이 필요 (유현식)
- 디지털 권리 보호를 위해 데이터 저작권, 해킹, 이미지 무단 활용 등 문제에 대한 정책 보호 장치 필요 (유현주)
- **요약 : 예술가들이 기술을 도구로써 자유롭게 실험할 수 있도록, 심화 교육, 정책 보호, 자유로운 비평 공간이 필요함**

■ 플랫폼 종속과 디지털 비평 구조

- 플랫폼의 통제 구조 문제로 SNS, 유튜브 등 특정 포맷에 맞춰 콘텐츠가 획일화된다는 우려가 있어 창작물 다양성이 저하되고 감시 체계가 강화됨 (김연재, 홍이지, 유현주)
- 디지털 비평이 약화하면서 파편적 피드백, 즉각적 소비만 가능한 구조로 변형, 깊이 있는 공론장과 연속적 토론의 플랫폼이 부재함
- **요약 : 기술 도구의 발전에도 불구하고 비판적 사고와 창작의 다양성을 보장할 수 있는 플랫폼 구조의 재설계가 필요함**

■ 리터러시 교육과 문화 접근성

- 디지털 리터러시의 핵심 내용은 단순한 사용법이 아닌 기술의 본질·한계·윤리 인식을 강조해야 함 (전원 공통 의견)

- 모든 세대와 계층을 아우르는 접근 가능한 교육 체계 필요한데, 교육 공간은 도서관, 주민센터 등 기존 인프라를 활용하고 단계별 커리큘럼, 참여형 워크숍, 해커톤 등 체험 중심 교육을 제공해야 함
- 향유자 중심의 경험 설계의 측면에서는 '동물의 숲', '게임 사회' 전시 등에서 나타난 디바이스 접근성 문제가 있음. 관람자 UX 중심의 정책 설계가 요구됨
- **요약: 포용적이고 체계적인 디지털 리터러시 교육은 문화 자치 실현의 핵심 기반. 기술 자체보다 사고 전환과 이해 기반 교육이 우선되어야 함**

■ 공공기관의 역할과 인프라 구축

- 디지털 창작 실험 거점 필요함. 광주 ACC와 같은 디지털 거점 공간을 경기 지역에도 도입 필요 (유현식)
- 일회성, 이벤트성 사업이 아닌, 장기성과 예산의 일관성이 중요 (유현주)
- 행정 편의주의 경계: 플랫폼 의존, 인력 부족의 반복, 전문성 결여는 정책 퇴보의 원인이 될 수 있음
- **요약 : 지속 가능하고 실험적인 디지털 문화 인프라가 필요하며, 공공기관은 통합적이고 느린 정책 설계자 역할을 수행해야 함**

제5장 경기형 디지털 문화예술 정책 제언

제1절 경기형 디지털 문화예술 정책 방안

1. 정책 추진 배경 및 목적

■ 경기도는 디지털 문화예술 정책을 지속적으로 추진해 왔으나, 실제 문화예술인 및 지역 주민의 체감도는 낮은 수준에 머물고 있음

- 메타버스, XR, AI 등의 기술을 일부 창작 사업에 적용하고, 관련 플랫폼을 운영하는 시도도 있었음
- 그러나 실제 문화예술 현장 및 도민이 체감하는 디지털 문화의 효과성은 낮은 수준에 머물러 있으며, 이는 정책 추진의 실질성과 지속가능성에 대한 문제를 유발하고 있음
- 경기도의 디지털 문화예술 정책이 지닌 한계는 다음과 같은 구조적 요소에 기인함
  - 일반 도민은 물론 문화예술계 내부에서도 디지털 문화예술 정책의 존재와 취지에 대한 이해도가 낮음
  - 디지털 기술은 일부 실험적 사업에만 국한되며, 창작·유통·향유 전반에 걸친 통합적 확산 구조가 부재함
  - 관련 사업이나 지원에 대한 정보가 분산되어 있고, 예산은 대부분 단년도에 소진되는 구조로 장기 프로젝트 설계가 어려움
  - 정량성과 가시성을 중시하는 행정 중심 정책이 현장의 실험성과 다양성을 억제함
  - 기획 단계에서부터 문화예술인, 기술자, 지역 커뮤니티 등 실질적 실행 주체의 참여가 제도적으로 보장되지 않음
- 위와 같은 문제를 극복하기 위해서는, 단순히 기술을 문화예술 정책에 접목하는 수준을 넘어, 디지털 전환을 문화예술 정책의 핵심 전략요소로 삼는 근본적인 방향 전환이 필요함
- 동시에 경기도민의 디지털 문화 향유권을 보장하고, 문화예술 생태계 내 다양한 주체가 협업할 수 있는 구조적 기반을 마련하는 것이 핵심 과제로 제기되어야 함

2. 정책 추진 방향

■ 디지털을 매개로 한 문화 생태계 전환과 지역문화 자치 실현

- 디지털 기술을 활용한 문화 서비스 확대에서 더 나아가 디지털을 매개로 한 새로운 문화 생태계 전환과 지역문화 자치 실현을 지향해야 함
- 주민 중심의 디지털 문화 향유 환경 조성
  - 디지털 문화는 특정 계층이나 전문가만의 것이 아닌, 일상에서 누구나 접근하고 창작할 수 있는 기반이 되어야 함
  - 디지털 접근성, 콘텐츠 다양성, 참여의 용이성이 핵심 지표가 되어야 함
- 디지털 기술의 전략적 인프라화
  - 기술은 도구가 아니라 문화예술 정책의 생산-유통-참여 전 과정의 구조를 전환하는 전략 요소로 인식해야 함
  - 특히 AI는 장기적으로 지역문화의 공간성 개념 자체를 재구성하는 데 기여할 수 있음
- 문화기획자 및 중간조직의 디지털 전환 지원
  - 기술 인프라 이상으로 중요한 것은 인적 인프라임
  - 현장 기획자, 코디네이터, 행정 담당자의 디지털 감수성을 높이는 것이 필요함
- 실험성과 지속가능성 모두를 포용하는 정책 설계
  - 단기 성과 지향이 아닌 장기 비전 기반의 실험적 정책 설계가 필요함
  - 혁신적 시도에 대한 실패를 용인받을 수 있는 정책적 유연성 또한 확보해야 함
- 경기도의회 중심의 문화자치 거버넌스 확립
  - 의회가 문화예술 정책 조정자이자 실행구조의 중추 역할을 수행해야 하며, 조례 제정 및 실행 검토 기능을 강화할 필요가 있음

3. 주요 정책 과제

1) 도민 체감도 제고를 위한 홍보·참여 전략 강화

■ 과제의 필요성

- 디지털 문화예술 정책의 실효성은 도민이 직접 체감하고, 자발적으로 참여할 수 있는 환경에 달려 있음
- 현재 정책에 대한 도민의 인지도가 낮고, 문화 콘텐츠의 수용자에서 창작자로의 전환을 유도할 기반이 부족함
  - 설문조사 결과에 따르면, 경기도 디지털 문화예술 사업 참여율을 31%에 불과하며, 도민 인지도는 42%로 낮은 수준임
- 이는 기술 중심의 정책 기조가 일상적 문화생활과 괴리된 결과로, 디지털 플랫폼의 일방적인 정보 전달 방식에서 벗어나 도민의 주체성 강화가 시급함
- 전문가들은 기술 인프라 확장보다, 도민이 콘텐츠 생산 및 유통 과정에 주체적으로 참여할 수 있는 문화적 기반 조성을 우선 과제로 제시함

> "이제는 불특정한 익명의 시민이 정보를 만들고 공유하는 코어 역할을 하는 것입니다. 누구나 창작자가 될 수 있고 동시에 매개자와 촉진자가 될 수 있습니다. 이제 창작자 중심의 거버넌스 구조가 상당히 중요해지지 않겠느냐는 생각이 들고요."
>
> "중요한 건 참여하는 경험이거든요. 꼭 그것이 대단한 결과물이 나오지 않더라도 직접 참여해서 그러한 참여의 경험이 디지털 문화에 대한 거부감을 줄이고, 주변의 더 많은 참여로 확산할 수 있다는 점에서 도움이 될 것 같고요."

■ 현황

- 경기아트온, 터치수원, 메타버스 도서관 등 다양한 기술 기반 서비스가 제공되고 있음에도 불구하고, 도민의 서비스 인지율이 매우 낮고 활동도 역시 제한적임
  - 경기아트온은 블록체인 기술을 활용해 현재 1,000건 이상의 공연 영상을 제공하고 있지만 도민의 절반이 플랫폼의 존재조차 알지 못함
  - 또한 경기도는 다양한 기술 기반 플랫폼을 개발해 왔으나, '남한산성 옛길' 스탬프 앱(3,575회)이나 'Anypol(98회)'과 같이 이용률이 낮은 사례가 적지 않음[62)]
  - 이는 기술 기반 정보 전달 방식이 도민의 일상적 활동과 괴리가 있음을 보여줌
- 특히 고령층을 중심으로 한 디지털 접근성 문제는 기술 도입의 사각지대를 형성하고 있음
  - 2021년 경기연구원의 조사에 따르면 경기도민 전체의 온라인 서비스 활용 능력은 89.5%로 높게 나타났지만, 60대 이상은 69%로 그 격차가 상당한 것으로 나타남[63)]

62) 경기도. (2024.06.). 경기도내 어플 개발 현황 2024-06-03 기준[미공개 내부자료].

- 또한 60대 이상 응답자의 절반이 온라인 서비스 이용에 어려움을 느낀다고 응답함

■ 추진 방향

● 지역 커뮤니티 기반 참여 플랫폼 고도화

- 기존 플랫폼의 기능을 확장해 도민이 콘텐츠 생산부터 유통까지 주도할 수 있는 분산형 생태계를 구축함
  - 경기아트온 등 기존 플랫폼에 도민이 창작물을 올릴 경우 토큰을 지급하고, 이를 지역 문화시설 이용권, 공연 관람 혜택 등과 연계하는 보상 시스템을 도입할 수 있음

[해외사례] 오스트리아 빈의 블록체인 기반 문화 보상 시스템 Culture Token[64]

Culture Token 프로젝트는 오스트리아 빈시가 2019년 친환경 도시 정책과 시민의 문화 접근성 향상을 목표로 기획한 파일럿 프로그램임

2020년 2월부터 3월까지 시민 1,000명을 대상으로 운영되었으며, 이후 코로나19로 인해 사업은 중단된 상태임

본 사업은 시민이 환경친화적인 이동 수단을 사용할 경우 블록체인 기반 토큰을 발행하고, 이를 문화혜택으로 교환할 수 있도록 설계됨

도보, 자전거, 대중교통 이용 거리를 측정하여 20kg의 이산화탄소를 감축할 때마다 Culture Token 1개를 발행함

토큰은 지역 문화시설 입장권 또는 공연 관람권 등으로 교환할 수 있음

| 표 5-1 | 경기도형 디지털 문화 참여 플랫폼 설계 방향

요소	설계안	근거
참여 유인	블록체인 기반 토큰 지급 + 게임화 포인트 시스템	빈 Culture Token, 황태연 & 조현혜(2025)
보상 방식	지역 문화시설 이용권, 공연 관람 혜택 등	외재적 동기 유도
지속성	사용자 단계 시스템, 증표, 순위표, 팀 챌린지 등	내재적 동기 자극 및 사회적 연결감
콘텐츠 유통	도민 자체 큐레이션 기반 콘텐츠 갤러리 운영	공동생산 및 공공문화자산 확보
기술 연계	경기아트온 등 기존 플랫폼 통합 및 UI 개편	-

*출처: 연구진 작성

63) 배영임, & 신혜리. (2021). 비대면 시대의 그림자, 디지털 소외. 이슈&진단, 448. 경기연구원.

64) Foster, G. J., Lamura, M. J., & Hackel, J. (2020). Kultur-Token Sustainable Business Model: Visualizing, Tokenizing, and Rewarding Mobility Behavior in Vienna, Austria.

● 생활밀착형 체험 콘텐츠 확장

- 디지털 문화체험은 기술 자체보다 접근성과 맥락이 중요함
- 지역 커뮤니티가 이미 익숙한 장소와 상황 속에서 자연스럽게 체험할 수 있도록 해야 함
- 지역 청년 기획자 또는 작가가 자신의 동네를 배경으로 디지털 탐방 콘텐츠(AR 미션, 오디오 워크, 웹툰 등)를 개발하도록 지원함
  - 제작된 콘텐츠는 지역 디지털 지도 또는 공공 플랫폼에 게시하고, QR코드를 통해 오프라인 안내판이나 지역 내 시설과 연계하여 접근성을 높일 수 있도록 함

[해외사례] 일본 요코하마시 <Sound Walk> 프로젝트[65]

요코하마의 Sound Walk 프로젝트는 도시의 소리 환경을 예술적·공동체적으로 재해석한 시민 참여형 사운드스케이프 프로젝트임

시민, 예술가, 연구자 등 다양한 주체가 함께 요코하마 도시 곳곳의 일상적 소리를 수집하고, 이를 예술적 사운드스케이프 작품으로 재구성함

시민들은 공개 워크숍에 참여해 자신이 사는 동네, 거리, 공원 등 생활공간의 소리를 탐색하고 기록하게 되는데, 이대 도시와 일상에 대한 새로운 감각적 체험을 경험함

수집된 소리는 공연, 패널 토론, DJ 세트 등 다양한 문화행사에서 공유되며, 참여자들은 자신이 경험한 일상의 소리가 예술로 재탄생하는 과정을 직접 체험함

이 프로젝트의 핵심은 도시의 일상을 예술적 자원으로 삼아, 누구나 쉽게 참여하고, 자신의 생활 공간을 새롭게 인식하도록 유도하는 '생활밀착형 체험 콘텐츠'로 확장된다는 점임

● 세대·계층별 디지털 리터러시 격차 해소를 위한 문화멘토 제도

- 리터러시 격차 해소는 강의 중심 교육보다 사회적 관계와 경험 공유를 기반으로 할 때 더 효과적임
- 특히 세대 간 기술 문화 경험을 연결하는 방식으로 설계되어야 함
- 한 지역 내 다양한 연령대의 도민(청년, 중장년, 고령층)이 함께 참여하는 소모임을 구성함
  - 우리 동네 디지털 지도 만들기, 부모님 이야기로 오디오 콘텐츠 제작 등 다양한 주제의 활동을 함께 수행하며, 활동 실적에 따라 토큰을 제공함
- 청년 및 40대 이하 기획자, 작가, 디자이너 등 문화·기술 역량이 있는 주민을 발굴해
- 고령층 또는 비문해 계층과 1:1로 매칭해 함께 콘텐츠를 제작함
  - 단순 기기 교육이 아닌 디지털로 나를 표현하는 법 등에 중점을 맞춰 멘토링을 진행

65) YPAM Secretariat. (2024). Playing with the Sounds of Yokohama: Yokohama Soundscape Project [Event program]. YPAM. https://ypam.jp/program/172498 9447/index.en.html

하며, 일정 시간 이상 활동한 멘토는 도 인증 디지털 문화 멘토로 등록함

■ 기대효과

- ‘기술 체험’에서 ‘일상 창작’으로, 공공 플랫폼의 작동 방식 자체를 바꿈
  - 기존의 공공 플랫폼이 ‘정보를 보여주는 창’이었다면, 개편된 플랫폼은 도민이 ‘콘텐츠를 만들어 걸어두는 집’으로 작동하게 됨
  - 콘텐츠 소비자가 아닌 창작자-큐레이터로서의 도민이 주도권을 가지게 되며, 이는 공공 플랫폼이 참여자 기반 분산형 미디어로 전환되는 실질적 변곡점이 됨
- 참여는 교육이 아니라, ‘함께 살아보는 감각’이 됨
  - 디지털 리터러시 교육은 기술 습득이 아니라 기술을 매개로 함께 이야기를 엮는 경험이 될 때 비로소 동기를 부여함
  - 멘토링 구조는 위계 없는 수평적 관계 속에서 기술과 표현을 매개로 세대와 계층이 하나의 프로젝트를 함께 살아보는 감각을 제공함
- 보상은 토큰이 아니라, ‘사회적 평판’으로 전환됨
  - 창작 행위와 커뮤니티 기여가 연결될 때, 보상은 구체적 성과가 아닌 사회적 기여의 기록이 됨
  - 일정 활동 이상을 수행한 도민은 디지털 문화 멘토로 인증되고, 콘텐츠와 함께 기록되는 구조는 작은 활동의 집적이 공적 평판이 되는 구조로 작동함
  - 이는 공공영역의 신뢰 체계가 점점 더 시민의 경험 기반으로 이동함을 반영하며, 궁극적으로 정책 수혜자가 아닌 공공문화 자산의 공동 생산자로 도민을 자리매김하게 함

2) 기술 활용 확산을 위한 사례 공유 및 기획자 양성

■ 필요성

- 디지털 전환의 성패는 기술 자체보다 기술을 문화적 맥락에서 해석하고 융합할 수 있는 기획자의 역량에 달려 있음
- 전문 기획자 부재로 인해 기술 도입이 단순 체험 행사나 일회성 사업에 머무르는 경우가 많음
  - 이는 기술-문화 간 전략적 연계 부재에서 기인하며, 지역 창생 역량을 저해하는 핵심 장벽으로 작용함

● 전문가들은 기술과 예술을 중계하는 매개자의 중요성을 반복해서 강조함

"예술가들이 기술을 직접 활용하는 데 어려움이 많기 때문에, 이를 연결해 줄 수 있는 기획자, 기술자와 예술가 간의 매개자가 중요하다고 봅니다."

"기술 기반 프로젝트가 많아졌지만, 실제로 이런 걸 기획하고 운영할 수 있는 사람이 지역엔 거의 없어요. 외주나 공모로만 해결하려다 보니 지속성도 떨어지고요."

"AI, XR을 다룰 줄 아는 기획자나 문화 담당자는 거의 없어요. 단순 교육 말고, 실제 협업이 가능한 사람이 필요합니다."

■ 현황

● 경기도의 디지털 문화예술 정책의 대부분은 수원, 고양, 성남 등 대도시에 집중되어 있으며, 농산어촌 지역 및 중소도시는 기술 인프라와 함께 기획 인력도 전무한 상태임

● 일부 시군에서 AR, 메타버스 등을 도입하였으나, 대부분 짧은 행사 기간 체험형 콘텐츠로 소비되었으며, 장기적 운영이나 지역 자원과의 연계는 이루어지지 않음

- 수원화성 AR·VR 역사 탐방, 고양시 메타버스 도서관 등 일부 지자체의 성공 사례가 존재하나, 타지역으로의 확산 등은 이루어지지 않음

■ 추진방향

● 실전형 문화기획자 양성 시스템 마련

- 기술 중심의 문화 정책이 현장에 실효성 있게 적용되기 위해서는 전문 기획자(PM, 설계자 등)의 육성 구조를 구축해야 함
- 지역 맞춤형 기획 인재 양성을 위해 경기 CTQ(Cultural Technology Qualifier) 인증제를 도입함
  - CTQ 인증제는 기술과 예술의 융합을 기획적으로 설계할 수 있는 중간 매개자를 공식적인 자격체계로 인증함으로써, 지역 문화기획 생태계의 구조적 전환을 도모함
  - 이수 기반의 수료증 발급 방식은 지양하고, 이론, 실무, 포트폴리오를 종합적으로 평가하여 실제 기획 역량을 검증하고 등급별 자격을 부여하는 방식으로 설계함
  - 특히 실무 평가의 비중을 50% 이상으로 설정하여 실행력을 중심으로 인증 여부를 결정함
  - 인증을 획득한 기획자는 공공 사업 참여시 가점을 받고, 도내 문화기술 펀딩 사업이

나 공공 프로젝트의 우선권을 부여하는 구조로 연계됨

- 이를 통해 CTQ 인증자는 '기획 가능 인재'로서의 직업적 경로를 확보하고, 지자체는 외주에 의존하지 않고도 내부 기획자 중심의 기술문화 사업을 자립적으로 운영할 수 있음

| 표 5-2 | 경기 CTQ 인증제 등급 체계(안)

구분	내용
1급	• 대규모 기술기반 프로젝트 단독 설계·운영, 협업 주관 가능
2급	• 중소규모 사업 기획 및 운영 가능, 기술팀/예술팀과 협업 설계
3급	• 기초 교육 수료자, 실습 중심 교육 이수 후 지역 사업 참여 보조 가능

*출처: 연구진 작성

● 공공-민간 협력 모델 혁신

- TIPS(Tech-Innovation Partnership Sandbox) 제도 시행

- 디지털 문화기술의 지속적 확산과 현장 적용을 위해서는 공공기관 단독의 투자 구조가 아닌 민간 기술 기업과의 전략적 협력 모델이 필요함
- 따라서 TIPS 제도를 도입하여 공공-민간 간 기술 실증 파트너십을 제도화함
- 기술기업은 공공 문화기관(박물관, 미술관, 도서관, 공연장 등)에 장비나 시스템을 무상으로 제공하고, 지자체는 해당 기업에 대해 R&D 세액공제 추가 적용 또는 혁신 시범사업 참여시 가점을 부여함
- 문화기관은 기술을 시민 대상 체험 콘텐츠로 활용하고, 피드백 및 실사용 데이터를 기업에 제공함

[국내사례] 제주항공우주박물관 VR 체험관 구축 사례

2024년 제주항공우주박물관은 관람객의 몰입도를 높이고 디지털 전시 콘텐츠를 강화하기 위해 VR 기반 우주탐사 체험관을 기획하였으나 자체 예산으로 고성능 장비를 전면 구축하기에는 재정적 부담과 기술 전문성 부족이라는 한계에 직면함

이에 따라 박물관은 로보틱스 기반 인터랙트 기술을 보유한 스타트업 '에이텍(A-Tech)'과의 협력을 통해 새로운 방식의 협력 구조를 도입함

에이텍은 약 3억 원 상당의 VR 장비와 제어 시스템 일체를 무상으로 제공하고 제주특별자치도는 기술협력확인서 및 활용보고서를 발급해 에이텍이 국세청에서 기존 공제 외 20%의 추가 세액공제를 적용받을 수 있게 도움

본 사례는 단순한 민간 기부가 아닌, 정책 기반의 상호 보상 구조를 통해 공공-민간이 실질적으로 윈윈할 수 있는 모델로 평가됨

● 지역 간 기술 융합 사례 생태계 구축

- 지역별로 다양한 기술융합 문화사업이 운영되고 있으나 해당 사례를 종합적으로 검색·비교하거나 유사사업을 설계할 때 참고할 수 있는 통합된 공공 플랫폼이 부재함
- 지역 간 기술문화 융합 사례를 체계적으로 축적하고 분석할 수 있는 AI 큐레이션 기반의 오픈소스 데이터플랫폼을 구축함
  - 해당 플랫폼은 기술 유형, 대상 계층, 재정 규모 등 3단계 분류체계를 기반으로 유사 사례를 쉽게 검색할 수 있도록 설계함
  - 사용자는 AI 추천 알고리즘을 통해, 조건별 유사 사례를 확인하고 기획 참고 자료로 활용할 수 있음
  - 각 사례에는 자동화된 성과 리포트 생성 기능을 탑재하여 관객 유입률, 예산 대비 수익률, 사회적 파급력 등을 확인할 수 있도록 함
  - 성공 사례 외에도 실패 사례를 함께 기록하여, 문화-기술 융합 사업의 리스크 관리 역량을 강화함
  - 플랫폼은 도 산하 공공기관 중심으로 운영하며, CTQ, TIPS 사업과의 실적 관리 연계까지 통합적으로 운영함

| 표 5-3 | AI 큐레이션 기반의 오픈소스 데이터플랫폼의 3단계 분류체계(안)

구분	내용
기술유형	• AI, XR, AR, IoT, 블록체인 등
대상계층	• 일반 관람객, 노년층, 청소년, 장애인, 가족 등
재정규모	• 소규모(3천만 원 미만), 중규모(1억 원 미만), 대규모(1억 원 이상) 등

*출처: 연구진 작성

■ 기대효과

● 전문가를 외부에서 찾지 않아도 되는 구조가 시작됨

- CTQ 인증제의 진정한 목표는 지역 문화기획 생태계가 외부 용역 없이도 기술문화 사업을 설계·운영할 수 있는 능력 자체를 확보하는 데 있음
- 이는 경기도가 가진 문화기획 역량의 내재화 전략이며, 그동안 반복되어 온 외주 기획-결과물 위탁- 축제형 소비 사이클을 끊어내는 구조적 전환 지점이 됨
  - 예산은 더 적게 쓰고, 품질은 높이며, 실행 주체는 지역 내부라는 공공 정책의 효율성과 정당성을 동시에 확보할 수 있음

- 기술 도입이 아니라 공공기술 실험장의 설계자로 지자체의 역할을 전환함
  - TIPS 제도는 공공기관이 기술을 '도입하는 곳'에서 '기술을 실험하고 실증하는 장'으로 전환하는 모델임
  - 이 구조에서 지자체는 기술의 수용자가 아니라, 시장 검증과 사회적 적용성을 테스트하는 공공기술 환경의 운영자가 됨
    - 스타트업은 기술의 대중화 가능성을 확인하고, 지자체는 최신 기술을 비용 부담 없이 도입할 수 있음
- "경기도형 정책 생태계"의 실질적 연결 기반 구축
  - 위 세 가지 사업은 따로 작동하는 것이 아니라, CTQ(기획자) – TIPS(현장) – 플랫폼(데이터 관리)의 순환 구조를 가짐
  - 이는 개별 파일럿을 넘어서 정책 설계, 실행, 평가, 인력 운영을 한 시스템 안에서 연결하는 경기도형 실행모델이 될 수 있음

3) 정보 접근성 확보 및 지속 가능한 예산 체계 마련

■ 필요성

- 디지털 문화예술 정책의 실효성은 모든 계층의 평등한 접근 보장과 지속 가능한 재정 운영체계에 의해 결정됨
- 이와 같은 현실은 전문가들과의 FGI에서도 반복적으로 지적되었음

> "매체는 사실 매우 많은 소외계층을 만들어내요…접근성에 관한 교육이나 제도가 제대로 마련되지 않으면 사실 향유하는 계층만 향유하게 돼요"
>
> "이러한 것들이 너무 이벤트성으로 진행되는 점을 들 수 있을 것 같아요. 거대한 랜드마크가 아닌 주변의 작은 시설에서부터 출발해, 작은 규모더라도 지속적으로 이어지는 인터렉티브 경험을 만드는 것이 중요할 것 같아요. 그런 점에서 지속적인 일정 수준 이상의 예산 투입과 관리가 필요하다는 점도 한계가 될 수 있겠죠."

■ 현황

- 도서관, 주민자치센터 등 공공거점 내 체험 콘텐츠나 장비 인프라도 시군 간 편차가 크고, 일부 지역에서는 기초적인 디지털 교육이나 안내 체계도 확보되지

않은 상태로 나타남

- 경기도의 디지털 문화사업 예산은 주로 장비 도입, 행사성 콘텐츠 기획, 외부 위탁 제작 등 단기적 집행에 편중되는 경향을 보이며, 전체 예산 또한 계속해서 감소하고 있음
  - 문화예술 성장지원 및 기반강화, 지역문화자원 발굴 및 콘텐츠화, 문화다양성 확대 및 문화시민역량 강화 등 다양한 항목에 예산이 배분되나, 신규 장비·콘텐츠 도입에 집중되는 경향이 있음[66)]
  - 기술 중심 사업의 경우, 초기 투자(기기 구매, 전시 구축 등)에 예산이 집중되고, 이후 콘텐츠 갱신, 커뮤니티 관리, 지역 참여 확산 등에는 예산 연계가 이루어지지 않는 경우가 많음
  - 경기도의 문화사업을 주도하는 경기문화재단의 예산 삭감은 도민의 문화예술 접근성을 저해할 수 있음
- 정책의 '단기성과' 지향성과 예산 편성 방식이 연계된 문제가 발생함
  - 디지털 문화예술 정책 사업 중 상당수가 단일 연도 예산으로 설계되며, 다음 연도로의 이월·연계 기획 없이 성과 중심의 일회성 사업으로 구성되는 경우가 많음
  - 장기적인 실행 계획 없이 '기술 전시' 중심의 성과 보고 위주 집행이 반복되며, 성과 정량화는 가능하나, 정성적 효과 축적에는 불리한 구조를 보임

■ 추진방향

- 플랫폼 접근성 인증제 도입 및 의무화
  - 경기도 관내 공공문화 플랫폼이 KWCAG 2.1(한국 웹 콘텐츠 접근성 지침) 기준을 의무적으로 충족하도록 제도화함[67)]
  - 민간 문화 플랫폼 운영 기관 및 기업이 이 기준을 자율적으로 충족하고 인증을 받을 경우 인증 수준에 따라 인센티브를 부여함
  - 인증 항목은 UI/UX 적합성, 대체 텍스트 제공, 시각·청각 보조 기능 탑재, 모바일 대응성 등으로 세분화하여 가중치를 부여함
- 문화예술 예산 Pool제 도입
  - 단년도 예산 편성 구조에서 벗어나, 2026~2030년까지 중기재정계획에 기반한 5개년

66) 경기문화재단. (2024). 2024년 경기문화재단 종합경영계획(안).

67) 2025년 6월 현재, 경기도에서 웹접근성 인증을 받은 웹페이지는 경기도청, 경기도의회, 경기관광공사 등 39개로 문화예술과 관련된 웹페이지는 없는 것으로 확인됨. 한국웹접근성인증평가원. (n.d.). (신)인증현황. Retrieved June 6, 2025, from https://www.wa.or.kr/board/list.asp?BoardID=0006

예산 Pool을 마련함

- 반복 공모 사업의 효율성을 검토하여, 전체 사업 중 공모 비중을 기존 40%에서 25%까지 축소하고, 지속 가능성 있는 기획형·협약형 사업의 비중을 확대함

● 민간 펀딩 매칭 그랜트 제도 도입

- 민간 기업의 기술융합형 문화사업 참여를 유도하고, 공공 중심의 재원구조에서 탈피해 지속 가능한 민관 협력 기반을 구축함
- 현금 외에도 현물 기반 출자까지 포함하는 방식까지 포함하며, 기업의 참여 규모에 따라 차등적으로 매칭함

| 표 5-4 | 민간 펀딩 매칭 그랜트 제도 차등형 매칭 모델(안)

기업 출자 규모	도 대응 지
2천만 원 이상	3천만 원 매칭
5천만 원 이상	1억 원 매칭
1억 원 이상	2억 원 매칭

*출처: 연구진 작성

- 경기도의 CI를 사용할 수 있게 하거나 성과 우수 기업을 대상으로 후속 공공사업 연계 또는 해외 프로젝트에 추천하는 등 비재정 인센티브를 제공함

■ 기대효과

● ‘형식적 디지털 전환’에서 ‘실질적 이용 가능성 보장’으로의 정책 전환이 가능해짐

- 경기도의 디지털 문화 플랫폼은 기술적 전환은 이뤄졌지만, 여전히 ‘누가 접근할 수 있는가?’라는 기본적인 질문에 응답하지 못하는 상태임
- 플랫폼 접근성 인증제는 단순한 디자인 지침이 아니라, 문화 정책이 실질적으로 누구를 위한 것인가를 검증하는 기준선이 됨
- 이는 결과적으로, 기술 도입이 ‘전시적 성과’에 머무르지 않고, 이용자 중심으로 설계되도록 행정 내부 기획의 기준점을 변화시키는 역할을 함

● 공모 피로도가 해소되고 기획의 자율성이 회복됨

- 중기 예산 Pool은 행정 기획의 일관성을 회복하고, 문화 현장에서의 실험성과 반복성, 실패 가능성까지 감안한 긴 호흡의 기획을 가능하게 함
- ‘잘 된 기획을 유지하고 심화시킬 수 있는 제도’는 곧 행정 효율성과 정책 정당성을

동시에 확보하는 도구로 작동함

- 기업 후원에서 '공공 기술 파트너'로 민간의 역할이 전환됨
  - 민간 펀딩 매칭 그랜트는 기존의 후원 모델이 아니라, 기술과 자본을 가진 민간이 정책 파트너로서 기능할 수 있는 구조를 제안함
  - 단순 기부나 일회성 협찬이 아니라, 출자 수준에 따른 매칭 및 후속 공공사업 추천 등의 인센티브 설계는 기업 입장에서의 실질적 동기 부여와 참여 지속성 확보가 가능함
  - 특히 현물 기반의 출자까지 포함하면서도 성과 기반 가중치 구조(예: 1억 출자 시 2억 매칭)는 민간의 책임성을 유도하면서도, 공공의 신뢰 관리를 구조적으로 내장함
  - 이는 결국 기술-자본-공공성이 함께 연동된 '복합형 문화 실험장'으로서의 경기도형 민관 협력 모델 구축을 가능하게 함

4) 단기성과 중심 정책에서 실험성과 기반 정책으로의 전환

■ 필요성

- 디지털 문화예술 정책을 포함한 문화예술 정책은 현재 연간 예산 집행률, 참여자 수 등 양적 성과 중심으로 기획·집행되고 있으며 이러한 구조는 여러 문제를 유발함
  - 디지털 기술은 평균 3~5년 주기로 진화하지만, 정책은 1~2년 단위 단기 과제로 반복 집행됨에 따라 최신 기술의 현장 정착이 어려우며, 실험적 도입의 실패 사례도 지속적으로 보고되고 있음
  - 반복적인 단기 과제는 정책의 일관성과 지속가능성에 대한 지역 주민의 회의적 반응을 유발함
  - 또한 데이터의 장기적 축적과 활용이 어려워, 정책 개선을 위한 실증 기반이 부재하며 효과성 분석 또한 역시 제한적임
  - 정책 대상자(창작자·기획자·이용자) 간의 신뢰 구축이 어려워지고, 문화생태계 전반에 '시범사업→공백→신규사업'의 불연속성이 반복되며 행정 리스크로 전이됨

"정책이 너무 유행의 키워드에 따라 빠르게 바뀌는 것이 문제이지 않나, 생각이 들어요"

"여기서 지적하고 싶은 민감도의 부분은, 단지 정책을 결과주의적으로 접근해 장기적으로 못한다는 점입니다."

■ 현황

- 단기성과 중심의 정책 운영
  - 현재 대부분의 문화기술(CT) 기반 사업이 1년 내 예산 집행을 완료하는 방식으로 설계되며, 정책 간 연계성이나 개선 반복 가능성은 거의 없는 실정임
- 실험과 실패에 대한 제도적 허용 부재
  - 정책 실패에 대한 부담으로 인해 문화기획자 및 담당 공무원 모두 '안전한 기획'에 머무르게 되며, 혁신을 위한 실험적 접근은 사실상 기피되고 있음
- 정량 위주의 평가체계
  - 참여자 수, SNS 반응 수, 예산 소진율 등 단편적 양적 지표가 평가의 핵심으로 작동하며, 기술 수용도, 창의성, 포용성 등 문화예술 정책의 본질적 가치를 반영하지 못하고 있음

■ 추진방향

- 실험형 정책 프레임워크 도입
  - 테스트-확장-제도화의 3단계 모델로 사업을 설계하여 기술 기반 문화예술 정책의 유연성과 반복 가능성을 강화함

| 표 5-5 | 실험형 정책 프레임워크(안)

단계	내용	방법론	사례	사례설명
테스트	• 6개월간 3개 시군 대상 시범 사업을 통해 기본 모델 설계	RCT (무작위 통제 실험 프로그램)	영국 Policy Lab – 100일 실험 프로그램	• 2014년 내각청 산하로 출범한 Policy Lab은 공공문제 해결을 위한 디자인씽킹 기반 실험 조직 • 주로 100일 단위로 정책 시제품을 만들고 실험(RCT 또는 참여관찰)을 통해 시민의 실제 반응을 수집
확장	• 실험 결과를 반영해 10개 시군으로 확대 적용 및 개선 반복	A/B 테스트	캐나다 PCH (문화유산부) – 문화예술 정책 시뮬레이션 프로젝트	• PCH는 다양한 문화 지원 제도의 효과를 검증하기 위해 참여자 그룹을 나눠 서로 다른 조건(A/B)으로 프로그램을 운영 •예: 독립 예술가 지원금의 월 지급 vs 일시지급 → 창작 지속률 비교.

단계	내용	방법론	사례	사례설명
제도화	• 3년 이상 운영 가능한 구조로 사업을 고도화하여 제도에 반영	머신러닝 기반 피드백 시스템	싱가포르 GovTech – 데이터 기반 정책 개선 사례	• 싱가포르 GovTech은 시민 설문, 센서데이터, 행정데이터를 통합 분석해 정책 결과를 자동 피드백받고 우선순위·예산 배분을 조정 • 예: 스마트네이션 내 도시혼잡 해소, 보건 정책 개선에 AI·머신러닝 적용

*출처: Kimbell(2015), Mattocks(2021), GovTech Singapore(n.d.)을 바탕으로 연구진 작성

● 제도 기반 마련

- 실험적 시도가 반복과 축적을 통해 제도화될 수 있도록 정책 인프라를 구조적으로 개편함
- 조례를 통해 전체 문화예술 예산의 일정 비율을 실험형 정책에 배정함
- 실험 실패가 불이익이 아닌 개선의 단서로 작동할 수 있도록 실패 공개 시 차년도 예산의 130%까지 보상 재배정을 허용함
- 실험 정책에 참여하는 기획자 및 예술가에게는 전담 컨설팅, 중간보고 면책, 2회 이상 실험 참여시 인증제 부여 등 행정 지원을 병행함

■ 기대효과

● 성공 사례를 만드는 것이 아니라, 실패해도 괜찮은 구조를 만듦

- 기존 정책 구조에서 실패는 종종 '성과 부족' 혹은 '행정 리스크'로 간주해 축소·은폐되거나 반복되지 않게 되는 경향이 강함
- 하지만 실험형 정책 프레임워크는 실패를 예외로 보지 않고, 하나의 정책 데이터로 수용하는 구조를 제도화함

● 계속되는 사업이 아닌 계속되는 학습으로 전환함

- 기존의 문화예술 정책은 '지속 가능한 사업'을 목표로 하지만, 실험형 프레임워크는 '지속 가능한 학습 구조'를 우선시함
- 이는 사업의 정형화를 목표로 하지 않고, 조건 변화에 유연하게 대응할 수 있는 기획 역량을 정책안에 내장하는 것임

● 더 이상 타 지자체 사례를 수집하지 않아도 됨

- 실험형 정책 구조의 궁극적 효과는 경기도가 외부 사례에 기대지 않고 자체 사례를 생산하고 학습할 수 있는 정책 자산을 축적하는 체계가 마련된다는 점임
  - 경기도의 지역성과 제도적 맥락에 맞는 실험을 실행하고 그 실패와 성공을 아카이빙하는 구조를 자체적으로 갖추는 것이 핵심임
  - '잘된 것만 복제하는 지자체'가 아니라, '스스로 정책 조건을 실험하고 모델을 내보내는 지자체'로 전환하는 시작점이 됨

5) 디지털 창작을 위한 협업 생태계 조성

■ 필요성

● 디지털 기반 문화예술은 예술가, 기술자, 기획자, 시민 등 다양한 주체의 협업을 통해 창작 과정이 이루어짐

● 하지만 경기도 내 디지털 문화예술 창작 환경은 개별 예술가 또는 기술 실험에 의존한 파편적 구조로 이루어짐

- 특히 예술과 기술 간 상호 이해 부족, 협업 공간의 부재, 상시 네트워킹 플랫폼의 미비로 인해 지속 가능한 창작 생태계 조성이 어려운 실정임

● 전문가들은 창작 초기 단계에서부터 협업 기반이 마련되어야만 기술 융합형 창작물의 예술성과 완성도가 확보될 수 있다고 강조함

> "VR이 우리나라에서 큰 이슈가 되었을 때 이 가상현실 콘텐츠를 만들기 위한 도구가 게임 엔진이었어요. 오히려 VR을 시장에 들여오신 분 중에는 예술가분들이 많았거든요. 그런데 이걸 가르치시는 분들은 언리얼 엔진을 다루는 개발자였죠. 실은 유니티나 언리얼이라는 도구 자체가 아티스트와 개발자를 엮어주는 통합 언어임에도 불구하고 너무 접근이 어려웠어요. 왜냐하면 아티스트로서 기술에 접근할 방법들에 대한 교육이 많이 없어서 그랬던 것 같아요."

■ 현황

- 경기도는 경기콘텐츠진흥원, 경기문화재단 등 유관기관을 통해 다양한 창작 지원 사업을 운영하고 있으나, 대부분 공모 방식의 단기적, 개별적 지원에 머무르고 있음
- 현재까지 기술-예술 융합을 위한 전용 협업 공간이나 중장기적 협력 네트워크는 존재하지 않으며, 예술가와 기술자를 연결해 주는 중개 플랫폼 역시 부재함

■ 추진방향

- 융합형 창작을 위한 상시 협업 허브 설립
  - 광역 단위의 '디지털 아트&테크 랩(Lab G-Tech)'을 설립하여, 예술가와 기술자, 기획자, 연구자 등이 상시로 실험하고 협업할 수 있는 공간을 마련함
  - 입주형 창작 시스템을 운영하여, 프로젝트 단위로 예술-기술 복합 팀을 구성하고, 3개월~1년 단위의 공동 작업을 지원함
- 협업 촉진을 위한 전문가 매칭 플랫폼 구축
  - 경기도 산하 공공기관 주도로 'G-Connect 플랫폼'을 구축하여, 창작자(예술가, 기술자, 기획자 등) 간의 상호 탐색, 매칭, 포트폴리오 열람 및 공동 프로젝트 제안을 지원함
  - AI 기반 추천 시스템을 도입해 기술 유형, 관심 주제, 협업 방식 등을 바탕으로 맞춤형 파트너를 제안함

[해외사례] 예술과 기술의 경계를 넘나드는 혁신적 실험실 네덜란드 V2_Lab for the Unstable Media[68)]

V2_Lab for the Unstable Media는 1981년 네덜란드 로테르담에서 설립된 예술과 미디어 기술의 융합을 추구하는 인터디스플리너리 센터임
"불안정한 미디어(Unstable Media)"라는 개념 아래, 기술의 급속한 변화가 예술과 사회에 미치는 영향을 탐구하는 것을 핵심 목표로 삼고 있음
핵심활동분야는 예술 생산, 연구 개발, 교육 및 네트워킹, 출판 및 아카이브 4개의 영역임
특히 다양한 기술 기반 창작자들이 공동으로 프로젝트를 기획하고, 실험하고, 사회와 공유할 수 있는 열린 협업 환경을 제공함
2025년 현재 17개 국제기관과 파트너십을 체결했으며, 대표적인 사례로는 포르투갈 Museu Zer0와의 공동 레지던시(인간-환경-기술의 관계를 탐구하는 디지털 아트 프로젝트 지원), HEKA/피나와의 공간 음향 연구(2025년 Summer Sessions에서 6~8주간 공간 음향 특화 워크숍 진행), MIT 미디어랩과의 알고리즘 미학 연구(머신러닝을 활용한 예술적 패턴 생성 도구 개발)등이 있음

■ 기대효과

● 기획자 중심 정책에서 ‘프로젝트 중심 생태계’로 전환함

- Lab G-Tech와 G-Connect의 결합은 기획자·기술자·예술가 간의 위계 없는 수평적 동반자 구조를 제도화함
  - 이는 단순한 창작 공간 제공이나 인력 연결이 아니라, ‘협업’이라는 행위 자체가 정책의 단위가 되는 구조적 전환임
  - 창작자는 행정이 설계한 지원 프레임을 따라가는 것이 아니라, 프로젝트 단위로 정책의 공간과 예산을 자기 설계의 일부로 흡수하게 됨

● 기술 융합이 도입이 아니라 공감각적 사고 훈련으로 작동함

- 기술과 예술의 융합은 단지 새로운 장비나 코딩을 활용하는 문제가 아니라, 각기 다른 인지방식과 문제 접근법을 가진 사람들 사이의 협업 과정 그 자체가 창작이자 연구가 되는 실험의 장임
  - Lab G-Tech는 결과물이 아니라 과정 중심의 실험 공간이며, 기술자에게는 예술적 감각을, 예술가에게는 시스템적 사고를 학습하게 만드는 공감각적 전환의 기회를 제공함
  - 이는 기술을 빠르게 도입하는 것보다, 기술이 사회와 예술을 어떻게 변형시키는가를 고민할 수 있는 공공 인프라를 확보하는 데 결정적임

68) V2_Institute for the Unstable Media. (n.d.). About. V2_. Retrieved June 8, 2025, from https://v2.nl/

제2절 디지털 문화예술을 통한 문화자치 활성화 및 의회 역할

1. 디지털 문화예술 정책의 자치 확장성과 지방의회의 거버넌스 역할

■ 디지털 기반 문화예술 정책은 지역의 자율성을 실질적으로 확대하는 계기를 제공함

- 기술 플랫폼을 매개로 지역 스스로 콘텐츠를 기획하고 실행할 수 있는 역량이 축적되고 있음
- 이는 문화예술 정책의 주도권이 중앙에서 지방으로 이동하는 전환점이 됨

■ 자율성이 확대될수록 이를 제도적으로 뒷받침하는 지역 의회의 역할이 필수적임

- 단기적 행정 사업이 아닌 지속 가능한 거버넌스로 자리 잡기 위해서는 입법, 예산, 감시 기능을 가진 의회의 개입이 요구됨
- 지방의회는 디지털 문화자치의 제도적 토대를 마련하는 입법자 역할을 수행함
  - 지역 특화 조례를 신설하거나 기존 진흥 조례 내 디지털 항목을 명문화해 기술 기반 문화예술 정책의 정당성과 지속성을 제도화할 수 있음
  - 관련 예산 항목을 구조화해 단발성 사업이 아닌 연속적 문화 인프라로 정착시킬 기반을 만듦
- 의회는 행정부의 정책 실행이 주민 참여와 조화를 이루도록 조정하고 감독함
  - 기술 중심 정책이 관료적 효율성과 성과 중심 논리에 갇히지 않도록 주민 참여 기반에서 기획-실행-평가가 연결되도록 설계하는 통제 기제가 됨
  - 이는 문화민주주의 실현을 위한 의회의 정치적 중재자 기능으로도 해석될 수 있음
- 의회는 다양한 이해관계자의 대화를 설계하고 조율하는 '문화 거버넌스 플랫폼'으로 기능함
  - 기획자, 예술가, 시민, 공무원 등 다양한 주체가 정책에 참여할 수 있도록 의회 차원의 간담회, 공청회, 정책토론회 등의 상시 구조를 운영해야 함
  - 이 과정을 통해 행정이 놓치는 수요를 포착하고 제도화하는 구조적 창구가 마련됨
- 결국 디지털 문화예술 정책의 확장은 지방의회의 역할을 재정립할 것을 요구함

- 문화자치가 실현되려면, 의회는 집행을 견제하는 역할에서 나아가 '제도를 설계하고 조건을 조성하는' 조력자이자 촉진자로서 기능해야 함
- 디지털 문화예술 정책의 실행력은 기술이 아니라 제도적 환경의 민감도와 구조적 수용성에 의해 결정되며, 그 핵심이 바로 지방의회에 있음

2. 의회의 역할

1) 현장 연계 강화 및 의회 참여 시스템 개선

■ 필요성

- 디지털 문화예술 정책은 현장의 실험성과 의회의 정책 수용성 간 긴밀한 연계가 이루어질 때 지속가능성이 확보됨
  - 하지만 현재 경기도에서는 실무 기획자, 지역 예술가, 문화시설 운영자 등의 의견이 정책으로 반영되는 구조가 미흡함
- 정책 입안 및 집행 과정에서 도의회와 현장의 직접적 교류가 부족하여, 행정적 미스매치와 정책 실효성 저하 문제가 발생함

■ 현황

- 경기도의회 문화체육관광위원회는 정례회·임시회를 통해 연 2회 이상 문화예술 분야 간담회 및 업무보고를 운영하고 있으나, 간담회 주 참석자는 경기도청, 경기문화재단, 경기콘텐츠진흥원 등 집행부 및 산하기관 관계자로 구성됨

■ 추진방향

- '현장 중심 정책 자문위원단' 설치
  - 실무 기획자, 지역 창작자, 기술기업 전문가 등 20명 내외로 구성된 자문위원단을 도의회 산하에 설치함
  - 분기별 워크숍 및 연례 정책제안 보고서를 통해 예산 편성 및 조례 제정 과정에 실질적 의견을 반영함
- '디지털 문화예술 정책 청문회' 정례화

- 연 1회 이상 도의회 주관으로 디지털 문화예술 정책 운영 결과를 검토하고, 참여자의 피드백을 청취하는 공개 청문회를 개최함
- 정책 수요자(시민, 기획자 등)와 입안자 간 직접 대화를 통해 제도 개선 및 신뢰 구축을 도모함

■ 기대효과

- 현장을 대표하는 인물을 단순히 참여시키는 것이 아니라, 현장의 감각과 경험이 실제 정책 문서의 문장과 조항으로 반영되는 구조가 형성됨
  - 현장 자문위원단이나 정책 청문회가 도입되더라도, 그것이 단순히 “참여 인원수”를 늘리는 데 그친다면 구조는 바뀌지 않음
  - 중요한 건 회의실에 누가 있었는가가 아니라, 정책 문장 속에 현장의 언어가 어떻게 들어왔는가라 할 수 있음
- 책임 없는 평가에서 책임이 공유되는 점검 구조로 전환함
  - 현장 전문가들이 정책 회의에 참여하지 않는 이유는 정보 부족보다도, 의견을 내더라도 그것이 어디로 흘러가는지 알 수 없기 때문임
  - 정례화된 정책 청문회는 정책 결과에 대한 사후 설명이 아니라, 책임의 방향을 되묻는 과정 자체를 제도화함
    - 정책 수요자와 입안자 간 대면 구조가 형성되면, 정책은 “시민의 이름으로 실행되었는가?”라는 질문에 응답해야 하며, 정책 실패도 공유된 맥락 속에서 이해되고 조정될 수 있음
    - 이는 행정이나 의회가 기존의 ‘추진-보고-종료’ 구조에서 벗어나, ‘실험-피드백-조정’이라는 상호 감시적 실천 구조로 전환되는 작은 기점이 됨

2) 제도 및 법적 기반 정비와 전문가 중심 자문체계 구축

■ 필요성

- 디지털 문화예술의 특성상 기술 변화 속도가 빠르고 새로운 이슈가 지속적으로 등장하므로 유연하고 정합성 있는 제도적 기반이 필수적임
- 그러나 현재 경기도는 디지털 문화예술과 관련한 법령, 조례, 표준지침 등의 체계적 정비가 이루어지지 않았음

● 또한 각 정책과제에 대한 장기적 전문 검토 및 정책 일관성을 확보할 수 있는 전문가 중심 자문체계도 미흡한 상황임

■ 현황

● 2025년 6월 기준, 경기도는 디지털 문화예술을 다룬 별도의 종합계획이나 기본 조례를 갖추고 있지 않으며, 단위 사업별 지원 지침만 산발적으로 존재함

- 디지털 관련 조례로는「경기도 디지털 전환 촉진에 관한 기본조례」.「경기도 인공지능 기본조례」등이 있으나, 디지털 기술 기반 문화예술을 포괄적으로 규정하거나 촉진하는 규정은 부재함

● 정책 기획 및 집행을 담당하는 실무진의 경우, 최신 기술 동향 및 예술적 해석 능력에 대한 지속적 전문성 확보가 어려운 실정임

■ 추진방향

● 「경기도 문화예술진흥 조례」내 디지털 문화예술 항목 신설

- 기존 문화예술진흥 조례에 디지털 창작, 플랫폼 운영, 기술 기반 협업, 민관 파트너십 등 디지털 문화예술 관련 조항을 별도 항목으로 추가하여 제도화함
- 협업, 플랫폼 운영, 민관 파트너십, 데이터 기반 정책 설계 등 신기술 융합 기반 문화예술 정책을 규정하는 포괄적 조례를 마련함
- 조례에는 정책 목표, 추진체계, 재정 지원, 정보 접근성, 공공성과 참여성 확보 방안 등을 명시함

● 디지털 문화예술 정책자문위원회 설치

- 기술 전문가, 예술가, 법률가, 공공기관 실무자 등으로 구성된 상설 자문위원회를 운영하여 정책 일관성 및 기술 변화에 대한 전략적 대응을 가능하게 함
- 위원회는 신사업 사전 검토, 성과분석 기준 설정, 국제 협력 자문 등의 기능을 수행함

[제안] 「경기도 문화예술진흥 조례」 내 신설 조항 (제19조의2)

제19조의2(디지털 문화예술 활성화 지원) [신설]

① 도지사는 디지털 기술을 기반으로 한 문화예술 창작과 유통, 향유 활성화를 위하여 다음 각 호의 사업을 지원할 수 있다.

1. 인공지능(AI), 확장현실(XR), 메타버스 등 신기술을 활용한 문화예술 창작 및 실험 프로젝트
2. 디지털 문화플랫폼 구축 및 운영 지원
3. 민관 협력을 통한 디지털 문화예술 생태계 조성 사업
4. 디지털 아카이빙, 문화데이터 구축 등 디지털 기반 문화자원 관리 사업
5. 지역 특화형 디지털 문화콘텐츠 개발 및 지역문화 자원과의 융복합 사업

② 도지사는 제1항의 사업에 대해 예산의 범위에서 보조금을 지원할 수 있으며, 기술기반 예술창작자, 협업기획자 등 디지털 문화예술 전문인력의 발굴 및 양성에 필요한 지원을 할 수 있다.

③ 도지사는 디지털 문화예술의 공공성과 접근성을 확보하고, 도민의 문화 향유권 확대를 위하여 정보 접근 기반을 마련하여야 한다.

[제안] 「경기도 문화예술진흥 조례 시행규칙」 내 신설 조항 (제8조의2~4)

제8조의2(디지털 문화예술 지원사업의 운영) [신설]

① 도지사는 「조례」 제19조의2에 따라 디지털 기술을 기반으로 한 문화예술 지원사업을 운영할 수 있으며, 다음 각 호의 사항을 포함하여 사업계획을 수립하여야 한다.

1. 디지털 문화예술 창작, 유통, 향유 촉진을 위한 지원방향
2. 공모·선정·지원의 절차 및 기준
3. 성과관리 및 사후평가 체계
4. 그 밖에 도지사가 필요하다고 인정하는 사항

② 도지사는 제1항에 따라 사업계획을 수립한 경우, 경기도청 홈페이지 또는 경기넷을 통해 공고하여야 하며, 다음 각 호의 내용을 포함하여야 한다.

1. 지원 대상, 신청 자격 및 요건
2. 지원 항목 및 예산 규모
3. 신청 기간 및 접수 방법
4. 심의 방법 및 기준
5. 결과 통보 및 이의신청 절차

제8조의3(지원사업의 신청 및 심사) [신설]

① 디지털 문화예술 지원사업의 신청자는 다음 각 호의 요건을 갖추어야 한다.

1. 도내에 주소 또는 주된 사무소를 둔 예술인, 예술단체 또는 문화기획자
2. 디지털 기반 창작 경험 또는 사업 수행 능력을 갖춘 자
3. 기타 도지사가 인정하는 자

② 도지사는 지원사업의 공정성과 전문성을 확보하기 위하여 외부 전문가로 구성된 심의위원회를 구성할 수 있다.
③ 심의위원회는 다음 각 호의 사항을 기준으로 심사한다.
1. 창의성 및 기술 융합 가능성
2. 공공성 및 지역 문화 기여도
3. 사업 실행력 및 예산의 적정성
4. 참여자 구성 및 협업 구조
5. 지속가능성과 향후 확장성

제8조의4(보조금 교부 및 결과보고)[신설]
① 도지사는 선정된 사업에 대해 보조금 교부 결정을 내릴 수 있으며, 교부 방식 및 집행 절차는 「경기도 지방보조금 관리 조례」에 따른다.
② 사업 수행자는 사업 완료 후 30일 이내에 결과보고서 및 정산서류를 도지사에게 제출하여야 하며, 필요한 경우 사후 현장점검 또는 실적 확인을 실시할 수 있다.

■ 기대효과

● 정책이 사건 중심에서 구조 중심으로 작동하기 시작함

- 디지털 문화예술 정책은 기술 흐름이나 특정 사안에 따라 '단위 사업'을 쌓아가는 방식으로 운영되고 있음
- 그러나 조례 기반이 마련되면, 정책은 더 이상 특정 이슈나 트렌드에 반응하는 것이 아니라, 예측할 수 있고 반복할 수 있는 구조 속에서 작동할 수 있게 됨
  - 조례 내에 명시된 추진 체계, 민관 협업 방식, 정보 접근성 확보 항목 등은 정책 기획과 예산 편성의 출발점을 외부 수요가 아니라 제도 내부의 기준으로 전환함
  - 이는 디지털 기술의 빠른 변동성과 정책 집행의 행정적 속도 차이 사이에서 발생하던 '충돌'을 완화하는 완충지대를 제도화하는 효과를 가짐

● 전문가가 필요한 일이 아니라, 전문가가 상시 개입하는 구조가 형성됨

- 정책 기획 단계에서 전문가 자문의 필요성은 항상 언급되지만, 실제로는 성과 평가나 문제 발생 이후 소극적으로 개입하는 구조가 대부분임
- 상설 자문위원회는 전문가를 '필요시 호출'하는 외부 자원이 아니라, 정책 흐름 내부에서 일관성을 만들어내는 핵심 구조로 편입시킨다는 점에서 성격이 다르다 할 수 있음
  - 기술 변화에 대응하기 위한 실무자의 학습 부담을 전문가 조직이 분산하여 대리 수행함
  - 신사업 기획, 법률 검토, 국제 기준 정합성 등의 영역에서 사전 검토와 후속 평가를 하나의 연속된 구조로 관리할 수 있게 됨

참고문헌

<국내문헌>

경기도 문화체육관광국. (2025). 2025년 주요 업무보고.

경기도. (2024.06.). 경기도내 어플 개발 현황 2024-06-03 기준[미공개 내부자료].

경기도. (2025). 경기도 AI 비전 및 전략.

경기도. (n.d.). 2025~2029 경기도 문화자치 중단기 기본계획.

경기문화재단. (2024). 2024년 경기문화재단 종합경영계획(안).

경기문화재단. (2025.03.28.). 2025년 부서별 주요 계획.

경기연구원. (2025). 인공지능(AI) 법제 개선 방안 연구.

광주인공지능산업융합사업단. (2023). [인공지능 산업융합집적단지 관련 내부자료]

김성하. (2022). 문화자치 - 그 의미와 조건. 경기연구원.

김영현. (2021.08.). [이슈]문화자치 문화분권의 경로 찾기. 문화정책 이슈페이퍼, (11), 10-12.

김현경, 조현성, 이경민, & 이성민. (2022). 시각예술 분야 디지털 콘텐츠 생산 및 유통 구조 변화 전망과 과제 (정책연구 2022-21). 한국문화관광연구원.

문화체육관광부. (2023.04.-a). 제2차 문화진흥 기본계획(2023~2027).

문화체육관광부. (2023.04.-b). 문화 디지털혁신 기본계획 2025.

문화체육관광부. (2025.03.06.). 문화한국 2035.

미래창조과학부. (2015). 2015년 미래창조과학부 주요업무계획.

배영임, & 신혜리. (2021). 비대면 시대의 그림자, 디지털 소외. 이슈&진단, 448. 경기연구원.

부산연구원. (2023). 부산 지역산업의 디지털전환 대응전략 연구.

서울디지털재단. (2022). 서울시민 디지털 역량 실태조사.

신혜선, & 임학순. (2021). 포스트 코로나 시대 디지털 문화예술 정책과제의 쟁점과 방향성: 국제기구 정책 담론과 국가정책 사례를 중심으로. 문화정책논총, 35(2), 89-120.

장세길, & 육수현. (2021). 문화향유 중심에서 사회혁신형으로: 전라북도 사례로 본 문화자치

역량 격차와 문화공동체 육성 방향. The Journal of Cultural Policy, 35(1), 105-132.
양재섭, 강신겸, 김은희, 김상미, & 정성훈. (2024). 서울시 생활권계획의 변천과정과 발전방향: 1980~2023년까지의 기록 (서울연구원 연구보고서 2024-CR-02). 서울연구원.
한국지능정보사회진흥원. (2024a). 2023 국가지능정보화백서.
한국지능정보사회진흥원. (2024b). 2024 디지털 정보격차 실태조사.
행정안전부. (2022). 디지털 플랫폼 정부 추진계획(2023년~2027년).
황태연, & 조현혜. (2025). 레벨업! 게임화를 활용한 주민자치 활성화 (정책제안서 제2025-03호). 경기연구원.

<국외문헌>

Foster, G. J., Lamura, M. J., & Hackel, J. (2020). Kultur-Token Sustainable Business Model: Visualizing, Tokenizing, and Rewarding Mobility Behavior in Vienna, Austria.

Hylland, O. M. (2022). Digital cultural policy. The story of a slow and reluctant revolution. International Journal of Cultural Policy : CP, 28(7), 813-828. https://doi.org/10.1080/10286632.2022.2137148

Hylland, O. M., & Primorac, J. (2024). Digital cultural policies: Challenges and contexts. In Digital Transformation and Cultural Policies in Europe (1st ed., pp. 8-22). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003334576-2

Hurst, W., Spyrou, O., Tekinerdogan, B., & Krampe, C. (2023). Digital art and the metaverse: Benefits and challenges. Future Internet, 15(6), 188. https://doi.org/10.3390/fi15060188

Jörn Lengsfeld. (2019). Digital era framework. https://joernlengsfeld.com/en/definition/digital-policy/

Kimbell, L. (2015). Applying design approaches to policy making: Discovering Policy Lab. University of Brighton, Centre for Research and Development.

Kulesz, O. (2020). Supporting culture in the digital age: Public report. International Federation of Arts Councils and Culture Agencies (IFACCA). https://www.ifacca.org/

Lasswell, H. D. (1956). The decision process: Seven categories of functional analysis. College Park, MD: University of Maryland Press.

Mattocks, K. (2021). Policy experimentation and policy learning in Canadian cultural policy. Policy Sciences, 54(4), 891–909. https://doi.org/10.1007/s11077-021-09433-3

Mutibwa, D. H. (2025). Policy Review: The Digital Arts Policy (2023-2025) in the Service of the Arts Council of Ireland/An Chomhairle Ealaíon's Making Great Art Work Strategy. Irish Journal of Arts Management and Cultural Policy, 11(1), 39–58.

Paul, C. (2023). Digital art (4th ed.). Thames & Hudson.

Sarah Lee. (2025). A guide to digital policy in new politics. Number Analytics. https://www.numberanalytics.com/blog/digital-policy-new-politics-guide

The Arts Council of Ireland. (2015). Making great art work - Arts Council strategy (2016-2025).

The Arts Council of Ireland. (2023). Digital Arts Policy 2023-2025.

Wei, W. (2024). The evolution of digital art: From early experiments to contemporary practices. International Journal of Literature and Art Innovation, 1, 44-49. https://doi.org/10.70088/kqba1d92

<언론기사 및 보도자료>

경기도 예술정책과. (2021.05.30.). 도, '공공 예술 OTT' 개발 추진. 예술인 공정한 수익 보장. 경기도청 보도자료. https://gnews.gg.go.kr/briefing/brief_gongbo_view.do?BS_CODE=s017&number=49099

경기도 AI프런티어사업과. (2025.04.23.). 경기도, AI 9대 전략·52개 주요사업 발표… AI 글로벌 생태계 1등 목표. 경기도청 보도자료. https://gnews.gg.go.kr/briefing/brief_gongbo_view.do?BS_CODE=s017&number=65686&sub ject_Code=BO01

경기도의회. (2024.11.27.). 문화체육관광위원회, 도민 삶에 '희망' 심을 '2025년도 예산안

심의’ 마무리. 경기도의회 보도자료. https://www.ggc.go.kr/site/main/xb/lwmkr/lawmakerpressrelease/282125

경기도 문화종무과. (2021.08.10.). 도민이 문화정책 결정에 참여. 도, 전국 최초 경기도 문화자치 기본조례 제정. 경기도청 보도자료. https://gnews.gg.go.kr/briefing/brief_gongbo_view.do?BS_CODE=s017&number=50044

고양시 도시개발과. (2025.02.24.). 고양시, 방송영상밸리 개발 탄력…방송,영상산업 허브조성. 고양시청 보도자료. https://www.goyang.go.kr/news/user/bbs/BD_selectBbs.do?q_bbsCode=1090&q_bbscttSn=20250224180348355

고양시 일산서구도서관과. (2023.04.10.). 고양 대화도서관, 가상세계에서 만난다. 고양시청 보도자료. https://www.goyang.go.kr/news/user/bbs/BD_selectBbs.do?q_bbsCode=1090&q_bbscttSn=20230410144004505

권혁준. (2024.01.03.). 강원 2024, 올림픽 최초 메타버스 플랫폼 '버츄얼 강원' 공개, 뉴스1, https://www.news1.kr/sports/general-sport/5278216

김인태. (2023.02.27.). 스마트해진 '용인시박물관'…AI 도슨트· 3D 수장고까지. 용인일보. https://www.yonginilbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=94750

김한준. (2022.11.22.). 이창근 연출제작단장 “수원화성 미디어아트쇼...문화재에 디지털을 입히다”. ZDNet Korea. https://zdnet.co.kr/view/?no=20221122113928

김호경. (2009.02.09.). 디지털용인문화대전 편찬 완료. 용인신문. https://www.yonginilbo.com/mobile/article.html?no=23087

김호준. (2024.04.02.). 서울시, 2천억 원 규모 AI 행정 추진계획 발표, IT Daily, http://www.itdaily.kr/news/articleView.html?idxno=221872

뉴시스. (2024.08.19.). 한양대 ERICA 'AR·VR 접목 안산시 공공콘텐츠' 개발·시연. 뉴시스. https://www.newsis.com/view/NISX20240819_0002853911

박수빈. (2025.02.11.). 오세훈 서울 시장, 3대 AI 강국 도약 위한 7대 전략 발표, AI타임즈, https://www.aitimes.com/news/articleView.html?idxno=167884

박주영. (2025.03.17.). 부산 'AI 레이스'에 뛰어들었다‥"글로벌 AI 허브도시 될 것", 조선일보, https://www.chosun.com/national/regional/yeongnam/2025/03/14/J6ZNSUCDJVHY5DWI6ZKDZRUYJM/

성미연. (2025.05.09.). “디지털 세상에서 명화를 만나요!” 수원교육지원청, 8개교 대상 ‘학교 디지털 갤러리’ 운영. 경기헤드뉴스. https://www.ghnews.net/news/article.

html?no=177416
수원문화재단. (2023.07.28.). 수원문화재단, 전통문화 메타버스(3D) 데이터 구축사업 선정. 수원문화재단 보도자료. https://www.swcf.or.kr/?p=120&page=1&viewMode=view&idx=48922
안산신문. (2024.09.12.). 경기도 도시재생사업 연계, 안산 '스마트 문화예술거리' 9월 준공. 안산신문. http://www.ansansm.co.kr/news/articleView.html?idxno=49698
양휘모. (2024.11.24.). "언제 어디서나 전시 관람"…아주대·수원시 '메타버스 박물관' 개관. 경기일보. https://www.kyeonggi.com/article/20241124580141
오윤주. (2024.03.18.). "디지털 충북 '스위치 온'…디지털로 미래를 밝히다", 한겨레, https://www.hani.co.kr/arti/area/chungcheong/1132781.html
이남우. (2025.04.27.). 고양시 대화도서관 '메타버스 기반 독서토론 프로그램' 운영기관 선정. 고양in. https://www.goyangin.net/news/articleView.html?idxno=5443
이정욱. (2024.12.05.). 65억원 강원 메타버스…응답자 82% '세금 낭비', MS TODAY, https://www.mstoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=95464
이준균. (2023.03.27.). 경기도, 인공지능시대 선도적 대응 위한 '경기지피티(GPT)' 청사진 발표. 경기도청 뉴스포털. https://gnews.gg.go.kr/news/news_detail.do?number=20230327101431132 9C048&s_code=C048
이창근. (2023.09.07.). [이창근의 헤디트] 박물관이 건네는 첫인사, '디지털 성남'. ZDNET Korea. https://zdnet.co.kr/view/?no=20230907155753
정은아. (2025.03.24.). 고양시 일산호수공원, '디지털 아트 갤러리'로 변신. 경기뉴스미디어. https://www.ggmedianews.com/139918
정재훈. (2022.10.06.). 메타버스에 '진심'인 경북, 6일 '메타버스 수도 경북' 기본계획 발표, 전자신문, ,https://www.etnews.com/20221006000010
최대호. (2025.04.23.). 경기도, AI 비전 9대 전략 발표…미래산업 경쟁력 확보, 뉴스1, https://www.news1.kr/local/gyeonggi/5761957
한국문화정보원. (2024.07.09.). 한국문화정보원, '2024 메타버스 엑스포' 한국 전통문화 콘텐츠관 운영 성료. 한국문화정보원 보도자료. https://www.kcisa.kr/kr/board/report/boardView.do?bbsIdx=15481&pageIndex=1
황연실. (2019.06.21.). 용인 서봉사지 발굴 이야기 담은 도록 발간. 용인시민신문. https://www.yongin21.co.kr/news/articleView.html?idxno=61451

Bloomberg, J. (2018.04.29.). Digitization, digitalization, and digital transformation: Confuse them at your peril. Forbes. https://www.forbes.com/sites/jasonbloomberg/2018/04/29/digitization-digitalization-and-digital -transformation-confuse-them-at-your-peril/

<홈페이지 및 기관 발간 웹문서>

경기아트온. (n.d.-a). 경기아트온 소개. Retrieved April 20, 2025, from https://www.ggarton.or.kr/ggarton/content/10

경기아트온ON. (n.d.-b). YouTube channel. YouTube. www.youtube.com/@경기아트온on

수원문화재단. (n.d.). 수원요즘행궁. Retrieved April 23, 2025, from https://www.visitsuwon.or.kr/

중소벤처기업부. (n.d.). 특구지정 현황. Retrieved June 29, 2025, from http://rfz.go.kr/?menuno=158#none

지식정보R&D센터. (2021,08.09.). 문화자치, 지역문화진흥을 위한 움직임. arte365. https://arte365.kr/?p=87451

한국웹접근성인증평가원. (n.d.). (신)인증현황. Retrieved June 6, 2025, from https://www.wa.or.kr/board/list.asp?BoardID=0006

European Commission. (n.d.). Creative Europe 2021-2027: About the Creative Europe programme. Retrieved April 20, 2025, from https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/about-the-creative-europe-programme

GovTech Singapore. (n.d.). Serving citizens better through data-driven decision making. Developer Tech. Retrieved June 29, 2025, from https://www.developer.tech.gov.sg/our-digital-journey/singapore-digital-government-journey/ai-and-data-driven-government/serving-citizens-better-through-data-driven-decision-making.html

Paul, C. (2019.02.21.). Histories of the Digital Now. Whitney Museum of American

Art. https://whitney.org/essays/histories-of-the-digital-now

V2_Institute for the Unstable Media. (n.d.). About. V2_. Retrieved June 8, 2025, from https://v2.nl/

YPAM Secretariat. (2024). Playing with the Sounds of Yokohama: Yokohama Soundscape Project [Event program]. YPAM. https://ypam.jp/program/1724989447/index.en.html

부록1. 개정조례안

경기도 문화예술진흥 조례 일부개정조례안

의안 번호	

발의년월일 : 2025. . .
발 의 자 : 의원
(찬성의원 인)

1. 제안이유

○ 디지털 기술의 발전과 문화 콘텐츠의 소비·향유 방식 변화에 따라, 문화예술 영역에서도 디지털 창작, 유통, 협업, 플랫폼 중심의 생태계가 빠르게 확대되고 있음

○ 그러나 현재 「경기도 문화에술진흥 조례」에는 디지털 기반 문화예술을 체계적으로 규정하는 조항이 부재하여, 변화하는 환경에 대한 정책적 대응이 어려움

○ 이에 따라 신기술 기반의 문화예술 창작활동, 플랫폼 운영, 민관 협업, 공공성과 참여성의 담보할 수 있는 디지털 문화예술 활성화 조항을 신설하고자 함

2. 주요내용

가. 디지털 기술을 활용한 문화예술 창작과 향유 기반을 조성하고, 이를 위한 정책을 수립·시행할 수 있도록 함

나. 디지털 창작자 및 기술기반 예술단체와의 협업을 촉진하며,

민간 협력체계를 기반으로 디지털 문화예술 플랫폼 구축, 융복합 콘텐츠 제작, 문화데이터 기반 자원 관리 등을 추진함

다. 공공성과 접근성 강화를 위하여 디지털 격차 해소, 정보 접근 기반 마련, 도민 참여 확대를 위한 문화역량 교육과 디지털 시민 문화 프로그램 등을 운영할 수 있도록 함

라. 지역 문화생태계의 디지털 전환과 도민 삶의 질 향상을 위한 문화예술 정책으로 제도화하며, 필요 시 예산 범위 내에서 행정적·재정적 지원을 병행할 수 있도록 함

3. 참고사항

가. 신·구조문대비표 : 붙임

나. 관계법령 : 붙임 (「문화예술진흥법」 제7조, 「지역문화진흥법」 제11조의2, 「경기도 디지털 전환 촉진에 관한 기본조례」 제2조와 제11조)

다. 예산조치 : 별도조치 필요 없음

경기도의회조례 제　　호

경기도 문화예술진흥 조례 일부개정조례안

경기도 문화예술진흥 조례 일부를 다음과 같이 개정한다.

제19조의2(디지털 문화예술 활성화 지원)에 관한 내용을 각각 다음과 같이 신설한다.

① 디지털 기술을 활용한 문화예술 창작과 유통, 향유 활성화를 위하여 다음 각 호의 사업을 지원할 수 있다.

1. 인공지능(AI), 확장현실(XR), 메타버스 등 신기술을 활용한 문화예술 창작 및 실험 프로젝트
2. 디지털 문화플랫폼 구축 및 운영 지원
3. 민관 협력을 통한 디지털 문화예술 생태계 조성 사업
4. 디지털 아카이빙, 문화데이터 구축 등 디지털 기반 문화자원 관리 사업
5. 지역 특화형 디지털 문화콘텐츠 개발 및 지역문화 자원과의 융복합 사업

② 도지사는 제1항의 사업에 대해 예산의 범위에서 보조금을 지원할 수 있으며, 기술기반 예술창작자, 협업기획자 등 디지털 문화예술 전문인력의 발굴 및 양성에 필요한 지원을 할 수 있다.

③ 도지사는 디지털 문화예술의 공공성과 도민의 문화 향유권 확대를 위하여 정보 접근 기반을 마련하여야 한다.

부　　칙

이 조례는 20XX년 X월 X일부터 시행한다.

신·구조문 대비표

현 행	개 정 안
제19조의2(디지털 문화예술 활성화 지원)	제19조의2(디지털 문화예술 활성화 지원)
<신 설>	① 디지털 기술을 활용한 문화예술 창작과 유통, 향유 활성화를 위하여 다음 각 호의 사업을 지원할 수 있다.
<신 설>	② 도지사는 제1항의 사업에 대해 예산의 범위에서 보조금을 지원할 수 있으며, 기술기반 예술창작자, 협업기획자 등 디지털 문화예술 전문 인력의 발굴 및 양성에 필요한 지원을 할 수 있다.
<신 설>	③ 도지사는 디지털 문화예술의 공공성과 도민의 문화 향유권 확대를 위하여 정보 접근 기반을 마련하여야 한다.

관 계 법 령

[문화예술진흥법]

제7조(전문예술법인·단체의 지정·육성) ① 국가와 지방자치단체(시·도에 한정한다. 이하 이 조에서 같다)는 문화예술 진흥을 위하여 전문예술법인 또는 전문예술단체(이하 “전문예술법인·단체”라 한다)를 지정하여 지원·육성할 수 있다.

② 국가 또는 지방자치단체는 제1항에 따라 전문예술법인·단체를 지정하려면 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 비영리법인 또는 단체 중에서 지정하여야 한다.

1. 국가 또는 지방자치단체가 설치하거나 설립한 공연장 또는 예술단의 운영을 주된 목적으로 하는 비영리법인 또는 단체
2. 미술, 음악, 무용, 연극, 국악, 사진과 관련된 전시, 공연, 기획 및 작품 제작을 주된 목적으로 하는 비영리법인 또는 단체
3. 공연 또는 전시시설의 운영을 주된 목적으로 하는 비영리법인 또는 단체
4. 문화예술 분야의 진흥을 위한 사업과 활동을 지원하기 위하여 국가 또는 지방자치단체가 설립한 비영리법인
5. 그 밖에 대통령령으로 정하는 기준에 적합한 문화예술 관련 비영리법인 또는 단체

③ 제1항에 따라 전문예술법인·단체로 지정을 받으려는 자는 지정신청서를 작성하여 문화체육관광부장관 또는 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사 또는 특별자치도지사(이하 “시·도지사”라 한다)에게 제출하여야 한다. 지정 내용을 변경하려는 경우에도 또한 같다. <개정 2022. 1. 18.>

④ 문화체육관광부장관 또는 시·도지사는 제1항에 따라 지정된 전문예술법인·단체가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그 지정을 취소할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 그 지정을 취소하여야 한다.

1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 지정을 받은 경우
2. 예술활동의 실적 저조 등 대통령령으로 정하는 기준에 미달하는 경우
3. 그 밖에 전시·공연 질서 문란 등 대통령령으로 정하는 행위에 해당하는 경우

⑤ 문화체육관광부장관 또는 시·도지사는 제4항에 따라 지정을 취소하는 경우에는 「행정절차법」에 따른 청문을 실시하여야 한다. <신설 2022. 1. 18.>

⑥ 제1항에 따라 지정된 전문예술법인·단체는 「기부금품의 모집 및 사용에 관한 법률」에도 불구하고 기부금품을 모집할 수 있다. <개정 2022. 1. 18.>

⑦ 국가 또는 지방자치단체는 전문예술법인·단체의 지원을 위하여 필요한 경우 전문예술법인·단체에 자료의 제출을 요청할 수 있다. 이 경우 자료의 제출을 요청받은 전문예술법인·단체는 특별한 사유가 없으면 이에 따라야 한다. <개정 2022. 1. 18., 2023. 8. 8.>

⑧ 제1항부터 제4항까지의 규정에 따른 전문예술법인·단체의 지정 및 지정 취소의 방법·절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. <개정 2022. 1. 18.>

[지역문화진흥법]

제11조의2(지역문화 고유원형 보존 지원) 국가와 지방자치단체는 지

역문화의 고유한 원형을 우선적으로 보존하기 위하여 지역문화에 대한 기록, 조사 및 연구 활동에 필요한 비용을 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

[본조신설 2020. 12. 22.]

[경기도 디지털 전환 촉진에 관한 기본조례]

제2조(기본이념) 경기도(이하 “도”라 한다)의 디지털 전환 시책은 다음 각 호의 내용을 기본이념으로 하여 추진되어야 한다.

1. 도의 행정서비스는 디지털 기반으로 제공한다.
2. 인공지능과 데이터 기반으로 정책적 의사결정을 과학화한다.
3. 공공데이터와 공공서비스를 디지털로 전환하여 통합·관리하고 민간에 개방한다.
4. 디지털 생태계 조성을 통해 정보격차를 해소하고 도민의 참여를 촉진한다.
5. 디지털 기술을 활용한 지역 특화 산업을 육성하여 지역 경제를 활성화 한다.

제11조(디지털 전환 시범사업 발굴·시행 등) ① 도지사는 디지털 전환 촉진을 위한 디지털 기술의 연구·개발이나 디지털 기반 지역산업 육성을 위한 시범사업을 발굴하거나 시행할 수 있다.

② 도지사는 제1항에 따른 시범사업 등을 발굴·선정할 때에는 지역 산업계나 도민의 참여를 우선적으로 고려하여야 한다.

③ 제1항에 따른 시범사업의 시행과 관련한 구체적인 사항은 도지사가 따로 정한다.

부록2. FGI 질문지

1. 현재 귀하가 체감하는 지역의 디지털 문화예술 정책 수준은 어떤가요? 기술 도입, 예산, 실행 주체 측면에서 현장과 정책 간 괴리가 있다면 구체적인 예를 들어 말씀해주세요.

2. 디지털 문화예술이 지역 문화자치 실현에 기여할 수 있는 구조적 강점과 약점은 무엇이라고 보시나요? 단순 기술 적용이 아닌 '문화자치 실현'이라는 맥락에서 논의해주세요.

3. 디지털 기술을 활용한 예술 창작이 '지역성'이나 '로컬 감수성'을 표현하는 데 어떤 가능성과 한계를 지닌다고 보십니까?
   예: AR/VR, 메타버스, 인공지능 기반 예술 등과 지역 서사 간 연결 가능성

4. 예술가가 디지털 환경에서 주체적으로 활동하기 위해 필요한 '문화적 조건'은 무엇이라고 생각하시나요? 단순한 기술 습득이 아닌, 창작 권한, 실험 자유, 비평 구조 등과 연결해 주세요.

5. 디지털 문화예술이 주민들과의 감성적 소통 또는 공동체 예술로 확장되기 위해 어떤 장치가 필요하다고 보십니까?
   예: 공공미술, 커뮤니티 아트, 온라인 협업 등

6. 지방의회가 예술가의 '디지털 창작 실험'을 제도적으로 보장하거나 보호해야 할 이유가 있다면, 무엇이라고 보십니까? 예술의 공공성, 다양성 보장, 문화적 위험 감수 구조 등에 대한 견해 중심으로.

7. 디지털 기술이 예술의 형식과 내용 모두를 변화시키는 상황에서, 지역문화정책은 어떤 방식으로 '예술의 진정성'을 지켜야 한다고 보십니까? 정치·경제적 도구화 우려 속에서 예술 본연의 역할 유지에 대한 입장 중심으로.

8. 의회의 문화 정책 개입이 '상징적 참여'에 머무는 경우가 많다는 비판에 대해 어떻게 생각하십니까? 정책 심의, 예산 결정, 조례 제정 등의 실제 기능 수행 사례를 중심으로 의견 부탁드립니다.

9. 지역 예술가와 주민의 의견이 정책 수립 과정에서 반영되지 못하는 가장 큰 구조적 원인은 무엇이라고 보십니까? 현장의 요구와 의회의 정치적 목적이 충돌한 사례가 있다면 말씀해주세요.

10. 디지털 기술 기반의 문화정책이 지역의 문화 격차를 해소하거나 새로운 공동체 문화를 형성하는 데 어떤 방식으로 기여할 수 있다고 보시나요? ‘문화자치’라는 목표와의 연결성을 강조해 주시면 좋습니다.

11. 의회가 디지털 문화예술 정책에 더 효과적으로 개입하기 위해 필요한 역량이나 제도는 무엇이라고 보십니까? 예: 전문 위원회 구성, 현장 리서치 시스템, 디지털 리터러시 교육 등

12. ‘문화자치 실현’이라는 관점에서 볼 때, 디지털 문화정책이 오히려 새로운 통제 구조를 만드는 것은 아닌지에 대한 우려도 있습니다. 이에 대한 견해를 듣고 싶습니다. 예: 특정 플랫폼 종속, 행정 편의 중심의 디지털화 등

13. 경기도와 같은 광역지자체에서 의회가 ‘디지털 문화예술 생태계’를 전략적으로 육성하기 위해 가장 먼저 해야 할 일은 무엇이라고 생각하십니까? 예산/인력/기반 시설/정책 프레임 중 우선순위를 말씀해 주세요.

14. 향후 5년간 디지털 기술의 발전과 함께 지역 문화자치의 모습은 어떻게 변화할 것이라고 예상하십니까? 그 안에서 의회가 어떤 '구체적인 정책 실험'을 시도할 수 있을지 아이디어를 제안해 주신다면 감사하겠습니다

부록3. 설문조사 질문지

경기형 디지털 문화예술 정책과 문화자치, 경기도의회 역할과 관련한 연구 설문조사

안녕하세요. 본 설문조사는 경기도의회에서 진행 중인 '경기형 디지털 문화예술 정책을 통한 문화자치 활성화 연구 : 경기도의회 역할을 중심으로" 연구의 일환으로 진행되고 있습니다. 경기도 문화예술 관계자 여러분들의 의견을 담아주시면 경기도의회의 역할 강화와 관련 조례, 예산 마련 등에 작은 도움이 될 것으로 기대하고 있습니다. 소중한 시간 내주심에 감사드리며 성실한 설문 답변 부탁드리겠습니다.

※ 이 조사에서 조사된 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대로 사용될 수 없으며 그 비밀이 보호되도록 통계법(제13조 및 제14조)에 규정되어 있습니다.

연구 기관 | 경기도의회
수행 기관 | 바라컬처스랩
연 락 처 | 바라컬처스랩 (070-8117-9999)
E-mail: artishope@naver.com

1. 귀하의 연령대를 알려주세요.

O 20대
O 30대
O 40대
O 50대
O 60대 이상

2. 귀하가 하시는 일을 알려주세요. (중복시 주 업종을 선택)

O 문화예술 관련 정책가
O 문화재단 종사자
O 문화예술인

○ 문화예술교육가
○ 기타

3. 최근 3년간 경기도에서 시행된 디지털 기반 문화예술 사업(예: 온라인 공연,전시, 디지털 창작지원 등)을 개최 혹은 참여하신 경험이 있습니까? 참여 여부와 만족도를 선택해주세요
○ 참여했고 매우 만족했다
○ 참여했고 어느 정도 만족했다
○ 참여했지만 만족스럽지 않았다
○ 참여한 적 없다

4. 경기도 내에서 문화예술 행정이나 정책에서 디지털 기술(예: AR/VR, 온라인 플랫폼, AI 등)을 어떻게 활용하고 있다고 느끼십니까?
○ 다양한 기술을 시도하며 적극적으로 활용하고 있다
○ 일부 프로그램에 제한적으로 사용하고 있다
○ 형식적으로만 활용되고 실질적 효과는 적다
○ 거의 사용되지 않는다
○ 잘 모르겠다

5. 경기도에서 '디지털 문화예술' 분야 정책이 필요한 이유 중 가장 중요한 것을 하나 선택해주세요.
○ 경기도 내 예술가들의 창작 활동을 다양화하기 위해
○ 시민들의 문화 향유와 문화 차지 기회를 확대하기 위해
○ 지역의 문화 브랜드를 강화하고 널리 알기 위해
○ 변화하고 있는 시대의 흐름에 발맞추기 위해
○ 기타

6. 귀하가 참여하거나 접한 경기도 디지털 문화예술 사업에서 가장 문제라고 느낀 점은 무엇입니까?
○ 기획이 현장과 맞지 않아 비효율적이었다
○ 예산이 부족하거나 일회성에 그쳤다
○ 참여할 수 있는 정보가 부족했다
○ 디지털 기술 활용이 미흡했다
○ 기타

7. 경기도에서 예술가들이 디지털 기술을 활용한 창작활동을 하기 위해 필요한 지원은 무엇이라고 생각하십니까?
O 장비나 공간 등 물리적 기반 지원
O 콘텐츠 개발 교육 및 멘토링 프로그램
O 실험적인 창작 기회(공모전, 레지던시 등) 확대
O 다른 전문가(기획자, 개발자 등)와의 협업 지원
O 기타

8. 귀하가 생각하는 '디지털 기술을 활용한 경기도 지역 문화 자치'의 바람직한 방향은 무엇입니까?
O 온라인 주민 참여 플랫폼을 통한 문화예술 정책 아이디어 제안 및 공
O 디지털 전시·공연을 통해 문화 접근성 확대
O 지역 콘텐츠를 제작할 수 있는 시민 창작 지원
O 청소년, 어르신, 장애 등 대상별, 계층별 맞춤형 디지털 문화예술 교육과 활동
O 기타

9. 귀하가 경험하거나 알고 있는 경기도 문화예술 현장에서 실제로 경기도의원이 직접 방문하거나 의견을 청취한 적이 있다고 느끼신 적이 있습니까?
O 자주 방문하거나 의견을 청취한다
O 간혹 방문하거나 의견을 청쥐한
O 거의 본 적 없다
O 전혀 그런 경험이나 사례를 접한 적 없다

10. 경기의회가 '디지털 문화예술을 통한 문화자치'를 실현하기 위한 정책 결정 과정에서 가장 부족하다고 느끼는 점은 무엇입니까?
O 디지털 문화예술에 대한 전문성과 이해 부족
O 단기적인 성과 위주의 정치적 접근
O 주민과 예술가의 실질적 의견 수렴 부족
O 디지털 기반 인프라나 예산 확보에 대한 무관심
O 전문가 또는 현장과의 협업 구조 부재

11. 귀하가 생각할 때 경기도의가 디지털 문화예술 정책을 위해 가장 시급히 해야 할 일은 무엇이라고 보십니까?
O 예술가 및 전문가들과 지속적으로 소통하는 구조 마련

○ 디지털 문화예술 관련 조례나 제도 정비
○ 중장기 디지털 문화예술 관련 정 비전 수립
○ 관련 예산을 확보하고 안정적으로 편성하는 일
○ 기타

12. 경기도의회가 디지털 문화예술 활성화를 위해 중장기적으로 어떤 방식으로 변화해야 한다고 생각하십니까?
○ 관련 전문가 및 예술인들과의 정기적인 간담회 개최
○ 디지털문화 관련 조례 제정 및 개정
○ 실질적 예산 확대 및 장기계획 수립
○ 청년, 소외계층 대상 디지털 문화정책 강화
○ 변화보다는 현 체계를 유지하는 것이 적절함

연 구 진

■바라컬처스랩

연구책임자 : 김태희 (바라컬처스랩 소장)

공동연구원 : 이승환 (국회미래연구원 연구위원)

연 구 원 : 공태현

정다겸

연구보조원 : 김한영

※ 본 보고서는 바라컬처스랩이 경기도의회의 연구용역 의뢰를 받아 수행한 연구의 결과입니다. 이 연구에서 제시된 대안이나 의견 등은 경기도의회의 공식적인 의견과는 다를 수 있습니다.

경기도의회
Gyeonggido Assembly