

디지털플랫폼정부와 문화정보화 플랫폼 정부의 추진방향



권헌영

(고려대학교 정보보호대학원)

CONTENTS

- I. 들어가며
- II. 디지털플랫폼정부의 개념과 추진방향
- III. 문화분야 대국민 서비스 플랫폼 현황
- IV. 문화정보화 플랫폼정부 추진방향

문화정보 이슈리포트

디지털플랫폼정부와 문화정보화 플랫폼정부의 추진방향

권현영(고려대학교 정보보호대학원)

요약

윤석열 정부는 출범과 함께 모든 데이터가 연결되는 세계 최고의 '디지털플랫폼정부' 구현을 목표로 삼고 있다. 이는 역대 정부에서 발전시켜온 ICT 기반과 전자정부 정책을 이어받아 디지털 전환이라는 세계적인 흐름 속에서 발전된 형태의 전자정부 플랫폼으로 진화시키기 위한 것이다. 디지털플랫폼정부는 다양한 주체들의 참여와 소통을 통해 데이터의 생산, 소비, 유통이 종합적으로 이루어지는 연결고리로 데이터에 기반한 무한한 가치를 창조하는 것을 목표로 한다. 이를 위한 첫 걸음으로 정부는 현재 따로 운영중인 정부부처 포털 및 각 산하기관의 서비스를 하나의 통합플랫폼으로 일원화 할 계획이다. 디지털플랫폼정부라는 현 정부의 정책기조에 맞추어 문화분야에 있어서도 문화체육관광부 차원에서 통합된 서비스를 제공하기 위해 현재 보유하고 있는 데이터 표준에 대한 일원화와 데이터 사일로(Data Silo) 현상을 타개하기 위해 산하기관에서 독점적으로 관장하고 있는 데이터의 공유, 사용자인 국민과의 원활한 상호작용을 위한 인터페이스 개선 등 선제적으로 문화분야의 플랫폼을 통합하고 정비할 필요성이 대두되고 있다. 이를 위해 국내의 문화정보 포털 및 서비스의 현황을 파악하고 문화정보의 통합 가능성과 통합플랫폼 설계 및 운영에서 나타날 수 있는 한계를 식별하여 문화정보화 플랫폼정부의 추진방향을 논하였다.

※ '문화정보 이슈리포트'의 내용은 작성자의 의견으로 한국문화정보원의 공식적인 입장과 다를 수 있습니다.

I. 들어가며

- 우리나라는 1960년대부터 정부주도하에 IT기반 시설을 구축하는 등 국가 주도 산업으로서 IT 전략을 추진해왔으며 이는 ① 디지털 인프라의 구축, ② 경제 성장을 위한 디지털 혁신 전략, ③ 정치·사회 혁신으로서의 디지털 혁신의 맥락에서 이해할 수 있음
 - 박정희 정부는 과학입국 기술자립이라는 표어 아래, 행정전산화추진위원회를 필두로 경제기획원과 과학기술처, 총무처 산하 행정전산과가 행정전산화, 경제사회발전 계획을 이끌어온 바 있음
 - 전두환과 노태우 정부는 정보화 및 IT 기술을 산업에 접목시킴으로써 경제적 성장을 추구하는 정책 기초를 유지했으며, 국가기간전산망조정위원회와 전산망조정위원회가 중심점이 되어 체신부 과학기술처, 경제기획원이 국가기간전산망사업을 주도하고 정보사회 종합대책 등의 IT 전략들을 견인함
 - 김영삼 정부는 정보화추진위원회가 중심이 되어 정보통신산업의 세계화와 국가사회 전반의 정보화 촉진을 위해 정보통신부와 재정경제원이 실무기관으로써 정보화촉진기본법을 제정하고 초고속정보화추진위원회를 중심으로 초고속정보통신망을 구축하는 등 정보통신망고도화를 위한 계획과 전략을 수립함
 - 김대중 정부와 노무현 정부는 전자정부를 통해 선진 혁신국가를 건설하고 투명하고 일 잘하는 정부를 구현코자 하였으며 최상위 기구인 정보화추진위원회가 총괄조정기구로서 기능하고 하위의 정보통신부, 산업자원부, 기획예산처 등이 열린 정부를 위한 정책과 행정기관의 CIO 직위 설립 등 정보화 전략을 주도, 전자정부특별위원회가 대통령의 자문역할을 수행함
 - 이명박 정부는 ICT와 지식을 활용하여 선진 지식정보사회를 이루려 했고 박근혜 정부는 정부혁신 3.0을 통해 지능형정부 기본계획이나 공공데이터 활용을 위한 제반 마련, 데이터 산업 활성화 전략 등의 산업 및 국가 행정 분야에서의 정보화 전략 기초를 유지하였고 이는 문재인 정부의 한국판 뉴딜 종합계획, 마이데이터 종합발전 정책 등의 기초와 같은 맥락을 가지고 있음

- 윤석열 대통령은 대선 후보 공약으로 4차 산업혁명을 대비하기 위한 전략적 수단으로서의 디지털 혁신 공약을 발표하였고 이 또한 인프라 개선 및 구현, 경제 성장 전략, 정치사회적 변혁을 위한 전략으로 이해할 수 있음¹⁾²⁾³⁾

1) <https://www.wikiyon.com/0bb3863a-8027-4825-8b4b-7a51ba72b73c>

2) <https://www.wikiyon.com/56dc48e3-16c5-4d04-a634-c3333cf13011>

3) <https://www.wikiyon.com/e429a7ad-d400-4443-b8bf-c46261a8044b>

- 그간의 디지털 전환과 관련한 정책의 한계는 정부부처 간 협력 부재로 인한 데이터 사일로 현상, 한정적으로 공개되는 공공데이터, 최신화된 시스템에 비해 아날로그적인 일하는 방식, 민간의 참여가 배제된 정부 단독의 시스템 등이 꼽히고 있음⁴⁾
- 인프라 구축과 관련하여 AI, 클라우드 컴퓨팅 인프라를 조성하는 등 고도화된 디지털 인프라를 구축하는 물적 기반 마련 공약과, S/W 교육 확대 등의 정책을 통해 100만 디지털 인재를 양성하는 인적 기반 마련의 공약을 내세움
- 경제 성장과 관련한 전략으로는 ① 국가부처 전반에 AI를 도입하는 등 AI 산업을 육성하기 위한 정책을 마련하고 ② S/W 산업 발전을 위해 S/W 업계의 불공정 관행을 해소하고 융합원천기술 연구를 집중적으로 지원코자 하며, ③ 차세대 반도체와 모빌리티 산업 육성을 통해 디지털융합산업을 지원하고, ④ 중소 혹은 벤처기업의 디지털 전환을 적극적으로 지원하는 산업전환지원 공약이 있음
- 일하는 방식의 혁신이나 정부 서비스 제공의 혁신 측면에서는 ① 정부부처의 연결성을 확대하고 민관협업과 데이터기반행정을 추구하는 디지털플랫폼정부, ② 정부부처 사이트를 통합하는 원사이트 포털 서비스, ③ 행정데이터를 활용한 정부서비스의 자율제공 서비스를 가능케하는 마이 AI 포털, ④ 과학기술분야의 연구데이터를 제공하고 고부가가치를 내재한 데이터를 공유하는 공공데이터 개방 정책, ⑤ 디지털 문제 대응을 위한 문제해결 센터 설립 등의 공약으로 분류될 수 있음

〈표1〉 윤석열 대통령 디지털플랫폼정부 대선공약

공약	세부내용
디지털플랫폼정부 구축	· 모든 정부 부처를 하나로 연결해 신속하고 투명하며 효율적인 행정서비스 제공 · 청년 창업 스타트업 등과 협업
원사이트 포털 서비스 제공	· 하나의 사이트를 통해 모든 정보에 대한 접근과 민원 처리 가능
국민 집사 마이AI포털 제공	· 복지 혜택, 건강정보, 의료 서비스, 일자리 정보 등 정부가 집사처럼 챙겨주는 시스템 구축
빅데이터가 열일하는 정부	· 의료, 법률, 농업 등 축적된 데이터를 활용해 다양한 분야에서 국민 편익 증대 · 국민 요구사항을 반영해 절실한 분야부터 세금 지원
디지털 문제 해결 센터 구축	· 디지털 가이드의 1만명 채용, IT에 익숙하지 않은 디지털 약자에 대한 지원 제공

자료 : (<https://economist.co.kr/2022/04/01/policy/issue/20220401090023403.html>)

4) 고진, “새시대 · 새정부 · 새로운 혁신 : 디지털플랫폼정부 추진방향”, 한국IT서비스학회 2022 춘계학술대회 「전환기, 한국 디지털서비스의 새로운 도전과제」 발제집, 한국IT서비스학회, 2022, 22면.

- 윤석열 정부에서 강조되고 있는 바는 디지털플랫폼정부로 윤석열 대통령이 당내 경선에서 선발된 직후 발표한 첫 공약으로 “국민 참여를 최대한 이끌어내 집단지성을 도출하고, 참여하는 국민의 수많은 문제를 알아내 국민의 문제를 빠르게 해결한다”는 기조를 표방함⁵⁾
 - 정부는 모든 데이터가 연결되는 디지털플랫폼 위에서 국민, 기업, 정부가 함께 사회문제를 해결하고 새로운 가치를 창출하는 정부를 뜻하며, ① 데이터 및 서비스의 전면개방으로 민간 혁신 역량의 수용 기반을 마련하고, ② 정부 주도에서 민관 협업 방식으로 디지털플랫폼 정부를 구현하고, ③ 그 구체적인 실현방안으로는 시와 데이터를 활용한 선제적인 맞춤형 서비스 구현, 과학적 정책 수립, 혁신적 비즈니스 창출임⁶⁾
 - 4차 산업혁명 시대에 정부는 최대한 많은 정보를 모아 국민이 편하게 정부의 '서비스'를 받을 수 있게 해야 한다는 것을 기조로 하나의 통합된 사이트에서 원하는 것을 간단하게 검색만 하면 부처가 어딘지에 관계없이 해당 서비스를 국민이 누릴 수 있도록 한다는 취지임
 - 모든 부처를 연결하여 하나의 통합된 서비스를 제공함은 각각 별도로 운영되고 있는 여러 정부 산하기관 사이트를 범정부 사이트로 일원화하는 것을 기반으로, 구글·아마존이 이용자에게 맞는 상품과 서비스를 추천하는 것처럼 인공지능(AI)과 빅데이터를 기반으로 국민 개개인 맞춤형 정책을 실현하는 정부 플랫폼의 구현과 맞닿아 있음⁷⁾

- 디지털플랫폼정부라는 현 정부의 정책기조에 맞추어 문화분야에 있어서도 문화체육관광부 차원에서 통합된 서비스를 제공하기 위해 현재 보유하고 있는 데이터 표준에 대한 일원화와 데이터 사일로(Data Silo) 현상을 타개하기 위해 산하기관에서 독점적으로 관장하고 있는 데이터의 공유, 사용자인 국민과의 원활한 상호작용을 위한 인터페이스 개선 등 선제적으로 문화분야의 플랫폼을 통합하고 정비할 필요성이 대두되고 있음

5) <https://www.mk.co.kr/news/politics/view/2022/03/239409/>

6) 고진, “새시대 · 새정부 · 새로운 혁신 : 디지털플랫폼정부 추진방향”, 한국IT서비스학회 2022 춘계학술대회 「전환기, 한국 디지털서비스의 새로운 도전과제」 발제집, 한국IT서비스학회, 2022, 23면.

7) https://www.chosun.com/economy/tech_it/2022/03/16/VCDAOK22FBGG3LAHNUYH5GGBYQ/?utm_source=naver&utm_medium=referral&utm_campaign=naver-news

II. 디지털플랫폼정부의 개념과 추진방향

1. 디지털플랫폼정부의 개념

- 플랫폼이란 공급자와 수요자 등 복수의 행위자 그룹이 참여하여 각자가 원하는 가치를 공정한 거래를 통해 교환할 수 있도록 구축된 환경에 해당하며 플랫폼은 참여자들 간의 연결과 상호작용을 통해 행위자 모두에게 새로운 가치와 혜택을 제공해줄 수 있는 방향으로 진화함
 - 플랫폼에 있어, 상생을 위한 Eco-System이란 각각의 참여자가 함께 행위할 수 있는 하나의 장인 Platform과 이러한 장을 가능케하는 물리적인 기반시설, Infrastructure, 그리고 산업, 시민 등등의 주체의 참여 보장, System 전반에 있어 플랫폼의 기능을 보장할 수 있는 규약이나 약속인 Operating Process에 기반함
- 디지털플랫폼은 단순히 디지털화된 Platform만을 지칭하지 않고 Infrastructure, Platform, Actors, Operating System 모두를 총칭하는 하나의 Digital Eco-System을 이룸
 - Infrastructure는 물적, 인적, 제도적 인프라의 구축으로 나뉘며 Data, Network, AI와 같은 Data를 처리할 수 있는 기반 인프라, 즉 DNA 관련 S/W와 H/W 기반 구축인 물적 인프라 구축과, Data를 활용할 수 있는 전문역량을 가진 인력의 양성, 제도의 개선을 통한 Data를 활용할 수 있는 환경의 구현으로 나뉨
 - Platform은 디지털화된 정보 및 데이터를 사용자가 볼 수 있도록 매개하는 장으로써 지금까지 논의되어 왔던 개념으로는 Service Portal이나 SNS, Web 3.0의 개념들이 포함될 수 있고 포괄적으로 메타버스의 개념도 포함함
 - Actor의 경우 디지털 플랫폼에 다수의 행위자가 참여하여 가치를 창출할 수 있도록 유도하는 것에 목표를 두며, 디지털 리터러시 교육이나 디지털 접근권 보장 등의 디지털 포용, 사양산업의 디지털화 지원이나 플랫폼에 참여할 만한 유인책 마련 등의 산업 지원책 등이 고려됨
 - Operating Process은 전체의 Digital Eco-System이 동작할 수 있는 조율책으로 Infrastructure와 Platform, Actor와 관련한 조율과 조정에 집중하며, 갈등의 영역을 대상으로 조율과 조정이 필요한 부분을 법제도적으로 명확히 하고 추구해야 하는 가치 및 방향성을 전략으로 구체화할 수 있음

- 즉, 디지털플랫폼정부란 디지털플랫폼 전반의 Digital Eco-System Process를 관장할 수 있는 주체로서 Process를 관장하는 데의 방향성과 이를 어떻게 구현해낼 것인가에 관한 거버넌스 모델과 직결되고 산업 · 경제 전략 주도자로서의 정부와 관련되는 산업경제 부문의 플랫폼 전략과, 기업에 뒤처지지 않을 정부로의 변혁을 목표로 하는 정부 부문의 플랫폼 전략으로 구분됨
 - 산업경제 부문의 플랫폼 전략은 산업의 구조적 전환을 필두로 디지털이라는 수단을 산업의 매개체로 활용하며 혁신적인 산업의 발흥을 위한 전략 산업 양성과 원천 기술 확보로 이어지고, 이때의 혁신이란 산업이나 경제 부문에서 국한된 혁신이 아니라 삶 속에서의 혁신으로 이뤄져야 함
 - 정부 부문의 플랫폼 전략이란 데이터기반행정을 위시하는 ‘일하는 방식’과 관련한 S/W적 전환과 전자정부를 대표로 하는 인프라의 구축을 의미하는 H/W적 전환으로 구분됨
 - * 이때의 디지털 정부 구현이란 조직혁신과 일하는 방식의 혁신 등으로 이어지며 정부 기능을 효율화하고 대국민 서비스를 최적화하는 방향성을 의미함

2. 디지털플랫폼정부 추진 방향

- 디지털플랫폼정부 TF는 고진 한국메타버스산업협회 회장을 팀장으로, 인수위에서는 기초분과 최종학 위원, 과학기술교육분과 김창경 위원, 정무사법행정분과 박순애 위원 등 인수위원회와 전문위원 및 실무위원, 산학연을 대표하는 민간위원 13명, 7개 부처 및 2개 공공기관 파견자 등 총 30명으로 운영⁸⁾
 - TF는 3월 28일 출범 이후, 22개 부처, 청, 기관 설명회, 6차례에 걸친 외부 전문가 및 민간 업계 초청간담회 등 디지털플랫폼정부 구현 방안에 대해 고민해 왔고 4월에는 ① 민관이 함께 만들어가는 디지털 공공서비스 혁신, ② AI·데이터 기반으로 정부의 일하는 방식 대전환, ③ 세계를 선도하는 디지털 플랫폼 정부 혁신 생태계 조성이라는 3대 기본방향을 도출함⁹⁾
 - * 디지털플랫폼정부 : 모든 데이터가 연결되는, “디지털 플랫폼” 위에서 국민, 기업, 정부가 함께 사회 문제를 해결하고, 새로운 가치를 창출하는 정부(제20대 대통령직인수위원회)
 - TF는 대통령직인수위원회 해체 이후에도, 디지털플랫폼정부위원회가 공식 출범하기 전까지 과도기 업무를 수행하며 정부 혁신의 연속성을 확보하려는 의도로 활동기간을 1개월 늘려 6월 10일까지로 그 활동기간을 연장하고자 함

8) 제20대 대통령직인수위원회, 새로운 시대, 새로운 정부, 새로운 혁신을 위한 「디지털플랫폼정부」 추진방향 발표, 2022.05

9) 고진, “새시대 · 새정부 · 새로운 혁신 : 디지털플랫폼정부 추진방향”, 한국IT서비스학회 2022 춘계학술대회 「전환기, 한국 디지털서비스의 새로운 도전과제」 발제집, 한국IT서비스학회, 2022, 23면.

- 제20대 대통령직인수위원회는 디지털플랫폼정부 TF가 준비해 온 디지털플랫폼정부 추진방향을 2022년 5월 3일 발표하였으며, 디지털플랫폼 정부의 추진 근거인 「민간 협력 디지털플랫폼정부 특별법」을 제정하고 정부 출범 3년 이내에 범정부적인 디지털플랫폼정부의 틀을 구현할 계획이라고 밝힘
 - 총 3단계로 나누어 진행되며, 1단계에서는 디지털플랫폼정부 청사진과 로드맵을 제시하고 이를 구현할 추진체계를 발족하고, 2단계에서는 단기적으로 민간, 정부 등의 행위자가 체감할 수 있는 혁신적인 선도 프로젝트를 통한 공감대의 형성, 3단계는 범정부적인 디지털플랫폼정부의 틀을 완성하는 단계로 규정됨

〈표2〉 디지털 플랫폼정부 단계적 이행 로드맵

추진과제	세부내용
1단계 기획 · 도입단계(1~2년)	<ul style="list-style-type: none"> · 국민체감 선도 프로젝트 · 공공데이터 개방 확대 · 디지털플랫폼정부 특별법 제정 · 민관협업 혁신 인프라 구축
2단계 구축 · 발전단계(3~4년)	<ul style="list-style-type: none"> · 선제적 · 맞춤형 서비스 기반 확립 · 데이터 기반 행정 과학화 · 정보화 사업방식의 전환 (ex. 자체 구축 → SaaS 우선 활용) · 민관협업 혁신문화 정착
3단계 완성단계(5년차)	<ul style="list-style-type: none"> · 디지털플랫폼정부 고도화 및 해외 진출

자료 : 제20대 대통령직인수위원회 디지털플랫폼정부 TF, 디지털플랫폼정부 구현 중점 추진과제, 2022.05

- 디지털플랫폼정부 추진방향에서, TF는 단순히 서비스 제공자라는 공급자(정부)와 서비스 수혜자(민간)의 관계를 타파한 민간 상호협력의 장으로서의 디지털플랫폼정부 모델을 창안하며, 9가지의 기본원칙을 제시함
 - ① 국민과 함께 혁신하고 민관이 함께 성장하는 혁신생태계 조성, ② 네거티브 원칙 하, 디지털 방식의 공공데이터 전면 개방, ③ 국민의 관점에서 통합적, 선제적, 맞춤형의 공공서비스 제공, ④ 부처간 칸막이 철폐와 디지털 플랫폼을 기반으로 둔 하나의 정부 구현, ⑤ 행정 프로세스 재설계와 조직문화, 인사제도의 혁신, ⑥ 인공지능 및 데이터 기반의 정책 결정 과학화, ⑦ 개인정보보호와 안전하고 신뢰할 수 있는 이용 환경 보장, ⑧ 데이터와 서비스의 민간 공유를 위한 개방형 표준 마련, ⑨ 디지털플랫폼정부 관련 세계 시장 선도

- 정부는 ‘모든 데이터가 연결되는 세계 최고의 디지털플랫폼정부’를 비전으로 ‘편안한 국민, 혁신하는 기업, 과학적인 정부’를 목표로 설정했으며 이를 달성하기 위한 5가지 중점 추진과제를 마련함
- ① 국민과 기업이 단기에 효과를 체감할 수 있는 국민체감 선도 프로젝트, ② 먼저 찾아가는 공공서비스의 구현, ③ 인공지능, 데이터 기반 과학적 국정운영을 통한 공무원의 일하는 방식 혁신, ④ 정부가 제공하는 디지털 플랫폼 위에 민간이 창의적인 서비스를 창출하는 디지털플랫폼정부 혁신 생태계, ⑤ 안전하고 신뢰할 수 있는 이용환경의 보장¹⁰⁾

〈표3〉 중점 추진과제별 세부 내용

추진과제	세부내용
국민체감 선도 프로젝트	· 선도 프로젝트의 선정과 추가과제 지속 발굴
먼저 찾아가는 공공서비스	· 필요한 서비스의 선제적 알림 및 추천 · 기관 간 정보 공유의 확대 · 정부서비스 대상 UI/UX 개선 및 분산된 온라인 서비스 연계와 통합, 다양한 인증수단 통한 통합로그인 체계 구축
인공지능·데이터 기반 과학적 운영	· 데이터 기반 디지털 국정관리 체계 확립 · 국가 현안해결 위한 민관 협업 체계 구축 및 부처간, 중앙·지자체간, 민관 간 데이터 협업 활성화 · 개방형 디지털 전문직 채용, 공무원의 디지털 역량 확보 (공직 전반의 디지털 역량 및 이해도 제고)
세계를 선도하는 디지털 플랫폼 혁신 생태계 조성	· 국민이 원하는 데이터를 전면 개방하고 활용을 촉진하는 공급자 중심의 데이터 개방 · 정부 데이터의 API 개방, 클라우드 기반 인프라 활용 개선 및 지원을 통해 디지털플랫폼정부 민관협력 혁신 인프라 구축 · 정보화 사업 추진을 위한 예산제도 신설 및 민관협력 디지털 플랫폼정부특별법 제정 추진 등, 국가 디지털 혁신을 저해하는 법제도 개선
안전하고 신뢰할 수 있는 이용환경	· 보안 관련 혁신 기술 활용 촉진 · 데이터 유출 방지 대책 강구 및 마이데이터 정책의 신뢰 제고 등의 개인정보의 안전한 활용 기반 강화 · 중소기업 및 소상공인에 대한 보안역량 확대 지원, 보안사고에 대한 대응, 복구, 재발방지 종합지원

자료 : 제20대 대통령직인수위원회, 새로운 시대, 새로운 정부, 새로운 혁신을 위한 「디지털플랫폼정부」 추진방향 발표, 2022.05

10) 고진, “새시대 · 새정부 · 새로운 혁신 : 디지털플랫폼정부 추진방향”, 한국IT서비스학회 2022 춘계학술대회 「전환기, 한국 디지털서비스의 새로운 도전과제」 발제집, 한국IT서비스학회, 2022, 25-29면.

* TF는 4월 14개 후보 과제 프로젝트를 도출하고 디지털플랫폼정부 구축을 통한 국민 체감 선도 프로젝트를 우선 과제로 선정하였으며, 청약정보 통합조회 및 신청이나 전자계약 및 마이데이터 부동산 거래 프로젝트가 포함됨¹¹⁾

○ 현재 정부의 디지털플랫폼정부는 데이터기반행정을 통한 정부 혁신 기초, 민관 데이터 공유를 통한 협력의 구현, 물리적 인프라 구축 강화를 통한 전자정부의 지속적 운영 등 다양한 컨셉을 가지고 있으나, 가장 핵심적인 기초는 플랫폼의 구현으로 민관이 협력하여 혁신을 구현해낼 수 있는 상생의 장을 마련한다는 점에 있음

- 이러한 플랫폼정부를 통해 공급자 중심의 편리한 서비스 활용, 혁신적인 산업 발흥을 통한 경제 성장 주도 및 세계 시장 선도, 그리고 데이터 기반의 과학적 의사결정을 바탕으로 투명하고 개방적으로 업무를 처리하는 과학적 정부 구현에 목표를 두고 있음¹²⁾

- 정부는 범정부 차원의 디지털플랫폼정부 추진을 위한 민관합동위원회를 설치할 계획에 있으며, 위원회는 디지털플랫폼정부 기획과 실행 전체를 총괄하는 사실상의 컨트롤타워의 역할을 하게 됨

- 다만, 그 컨셉이 명확하지 않기에 부처별 업무보고 당시 디지털 플랫폼 정부 구축방안을 논의했을 때 실제로 논의된 내용은 단순히 '포털'의 개념에 한정된 서비스 통합, 통합플랫폼 구축 등의 논의에 제한됨¹³⁾

11) <https://www.joongang.co.kr/article/25068180#home>

12) 고진, “새시대 · 새정부 · 새로운 혁신 : 디지털플랫폼정부 추진방향”, 한국IT서비스학회 2022 춘계학술대회 「전환기, 한국 디지털서비스의 새로운 도전과제」 발제집, 한국IT서비스학회, 2022, 30면.

13) <https://www.asiae.co.kr/article/2022040410335234011>

Ⅲ. 문화분야 대국민 서비스 플랫폼 현황

1. 문화체육관광부 홈페이지

- 문화 분야에서는 문화체육관광부를 중심으로 여러 산하기관에서 문화분야의 대국민 서비스를 제공하는 포털을 운영중에 있고, 대표적인 사례가 문화체육관광부 홈페이지에 해당함
 - 문화체육관광부의 홈페이지는 누리집으로 대한민국의 문화, 체육, 관광과 관련한 정보를 전달하는 포털이며 2019년 반응형 웹디자인을 도입, 회원가입, 관심 메뉴 설정, 월간 소식지, 관심콘텐츠 등의 신규 기능을 추가함으로써 Usability를 높임¹⁴⁾
 - 현재 해당 포털은 ① 정보공개제도에 따른 정보공개 탭, ② 적극행정에의 국민참여를 위한 공간과 국민신문고의 장을 제공하는 민원마당, ③ 기관의 소식을 전하는 알림 및 소식 탭, ④ 문화 행사와 관련한 정보를 전달하기 위한 문화광장, ⑤ 기관의 예산, 법령, 현황, 연구 자료를 공개하는 자료공간, ⑥ 각 부서의 정책과 업무계획 및 정책 홍보를 위한 주요 정책 탭, ⑦ 이외의 문체부 소개와 이용 안내를 위한 탭이 존재함¹⁵⁾



자료: <https://www.mcst.go.kr/kor/main.jsp>

2. 한국문화정보원 문화 빅데이터 플랫폼(BigData Market C)¹⁶⁾

- 문화 빅데이터 플랫폼은 사람, 문화, 정보를 연결하는 플랫폼으로서 데이터 텔러로서의 기능을 수행하며, 공공기관 및 민간기업으로 구성된 데이터센터와 함께 도서, 체육, 예술, 숙박, 레저, 음식 등 고품질의 문화 분야 데이터를 개방하고 데이터 유통거래 생태계를 조성하는 역할을 함

14) <https://m.blog.naver.com/mcstkorea/221483398108>

15) https://www.mcst.go.kr/kor/s_etc/sitemap/siteMap.jsp

16) <https://www.bigdata-culture.kr/bigdata/user/main.do>

- 구체적인 데이터로는 관광, 음식, 문화사업, 소설, 문화예술, 한류, 도서, 미디어, 체육, 숙박 등의 데이터를 포함하며 코로나19와 관련한 문화 데이터도 빅데이터 플랫폼 내부에서 유통됨
- 국립중앙도서관, 국민체육진흥공단, 한국문화예술위원회, 한국청소년활동진흥원, Yanolja, Redtable, RedTie, DataMKT Korea, TNMS, 12CM, KCB, ConsumerInsight, 한국문화정보원, 충남정보문화산업진흥원, 제주관광공사, 한국문화원연합회, LG유플러스가 빅데이터 플랫폼에 참여하고 있음
- 플랫폼 내부의 전략으로는 ① 플랫폼 자체를 운영하기 위한 ‘플랫폼 및 수요자 전략수립’, ② 실시간의 모니터링 등 ‘데이터의 관리 및 운영’, ③ 데이터의 ‘유통 전략 및 방안 수립’, ④ 거버넌스 구축 운영과 인력양성 등의 ‘상생 협력 방안의 수립’, ⑤ ‘성과 분석 및 환류 계획’이 있음

2022년 문화빅데이터플랫폼 지원센터 모집

모집대상 유·무료로 유통 가능한 문화 분야 데이터 보유기관 및 기업
모집규모 총 3개 지원센터 선정
모집일정 2022. 04. 18(월) ~ 2022. 05. 08(일)
지원내용 데이터 및 유통, 인프라, 홍보 지원

신청하기 >

한류 MZ 미디어 여행 로컬 여가 문화소비

데이터 수 **1,258**
 다운로드 수 **70,889**

자료: <https://www.bigdata-culture.kr/bigdata/user/main.do>

3. 지역N문화포털¹⁷⁾

- 지역N문화는 문화체육관광부의 지역문화자원 활용 정책의 일환으로 2017년도부터 추진된 지역문화자원 플랫폼으로 한국문화원연합회는 전국 지방문화원 231여 곳의 발간자료를 비롯한 지역문화 관련 자료를 확보하여, 지역의 특색 있는 고유문화 발전과 지역의 경쟁력 강화와 관련하여 문화데이터 활성화에 노력함¹⁸⁾
- 주요서비스로는 ① 지방문화원이 기획하고 제작한 지역문화 콘텐츠 이미지, 동영상, 오디오,

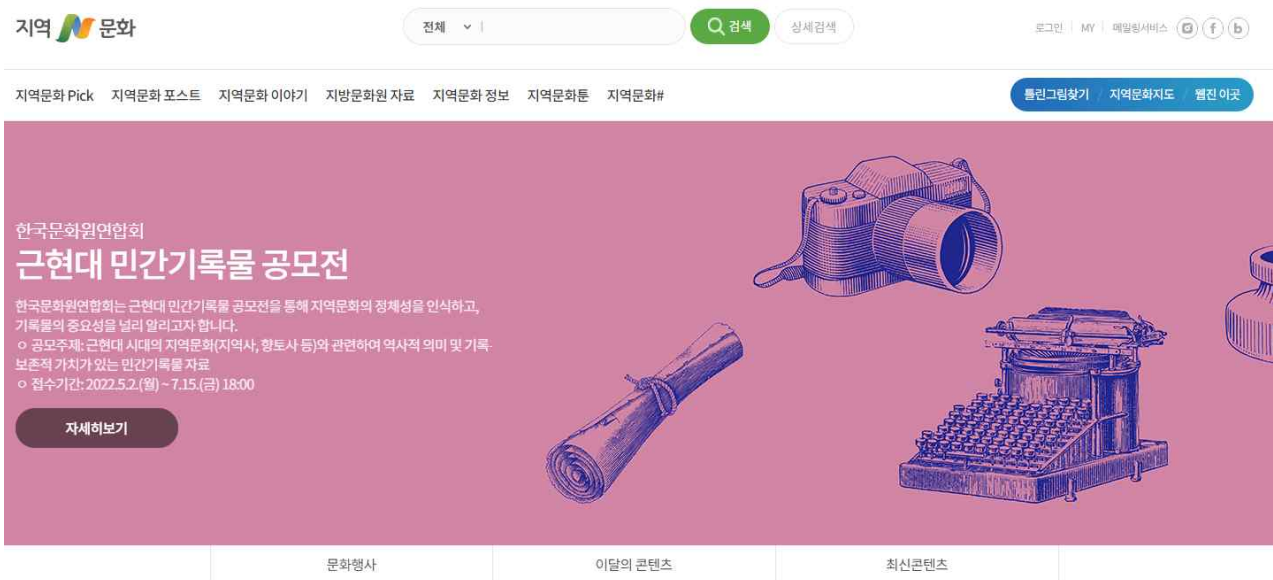
17) <https://www.nculture.org/man/main.do>

18) <https://www.nculture.org/por/sitelfnfo.do>

전자책을 제공하는 '지역문화 Pick', ② 다양한 주제로 구성된 지역문화콘텐츠 큐레이션 서비스인 지역문화포스트, ③ 29개 주제별 웹사이트와 지역문화 이야기 및 멀티미디어를 제공하는 제역문화 이야기, ④ 전국 지방문화원이 소장한 지역자료 목록과 원문보기 서비스를 제공하는 지방문화원 자료, ⑤ 지역별 문화행사, 관광, 문화시설, 축제, 쇼핑, 음식점 등 지역통합정보 서비스를 제공하는 지역문화정보, ⑥ 지역문화 이야기를 중심으로 구성된 웹툰 콘텐츠인 지역문화툰, ⑦ 지역문화 콘텐츠를 키워드로 검색 가능한 지역문화#, ⑧ 지역 설정을 통해 원하는 지역의 지역문화이야기와 지역문화정보를 확인 가능한 지역문화지도, ⑨ 사용자의 위치정보와 관심 지역 설정을 통한 사용자 맞춤정보 제공, ⑩ 최근 열람 자료 확인과 스크랩 기능이 있음

- 전국 231개 지방문화원 및 16개 시도 문화원연합회가 참여하며 지역문화자료 목록의 경우 1,397,366건을 제공하고 원문의 경우 40,884건을 제공하고 있음

* 지역N문화는 해당 서비스를 웹을 포함, 앱으로도 제공하며 Open API의 형태로 자유롭게 이용할 수 있도록 공개하고 있음



자료: <https://www.nculture.org/man/main.do>

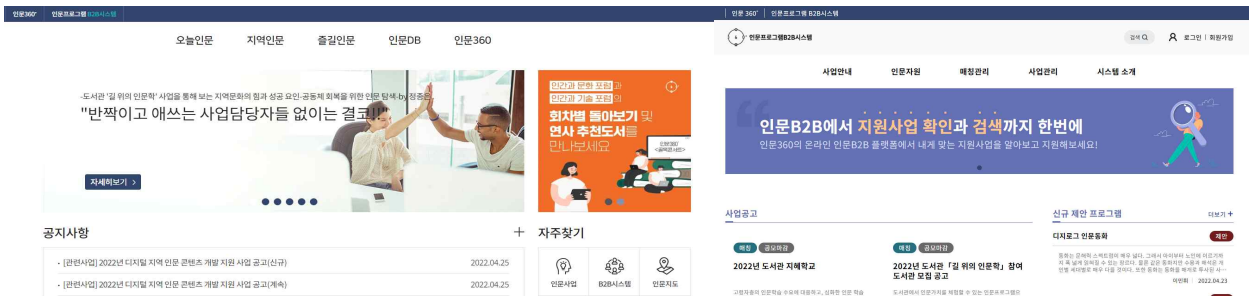
4. 인문360¹⁹⁾

○ 인문360은 다양한 콘텐츠를 누구나 쉽게 누릴 수 있도록 문화체육관광부와 한국문화예술위원회가 만든 온라인 플랫폼으로 삶과 밀접한 주제를 다양한 관점에서 생각할 수 있도록 다채로운 인문 콘텐츠를 온라인에 연재하고 있으며, 직접 인문 정신을 나눌 수 있는 '인문예술콘서트 오늘'과

19) <https://inmun360.culture.go.kr/>

‘골목콘서트’를 전국 곳곳에서 개최하고 있음

- ① 테마갤러리, 칼럼, 인터뷰, 에세이, 이주의 책 등 매일 업데이트되는 온라인 인문 콘텐츠를 포함하고 있는 ‘오늘인문’, ② 시민기자단이 취재한 인문 관련 전국의 탐구생활을 포함하고 있는 ‘지역인문’, ③ 인문예술콘서트 오늘과 골목콘서트 서비스를 포함하고 있는 ‘즐길인문’, ④ 인문사업, 인문지도, 필진소개, 인문정보를 담고 있는 ‘인문DB’가 서비스 되고 있음
- 인문360과 별도로 문화체육관광부와 한국출판문화산업진흥원은 ‘인문프로그램 B2B’ 시스템을 제공하고 있으며 해당 시스템은 인문강연·프로그램의 개인, 단체와 수요시설(공공·민간 문화시설) 간 인문강연·프로그램 매칭(B2B)을 지원하고, 주관기관이 인문 공고 사업을 관리하는 공용플랫폼²⁰⁾



자료: <https://inmun360.culture.go.kr> / <https://inmun360.culture.go.kr/b2b/index>

5. 문화로 청년²¹⁾

- 어르신문화프로그램 ‘문화로 청년’은 2005년 ‘땀땀땀! 실버문화학교’ 시범사업으로 시작되었으며, 문화체육관광부가 주최하고 한국문화원연합회가 주관하며 60세 이상 어르신의 적극적이고 주체적인 문화예술 활동 참여를 통해 활기찬 노년 생활을 영위할 수 있도록 운영됨
- 어르신문화프로그램은 ‘문화로 다시 맞이하는 청년!’ 슬로건 아래, 지난 16년간 총 3천8백여 개의 프로그램과 약 13만 어르신이 어르신문화프로그램을 통해 행복한 노년생활에 기여
- 해당 사업의 추진체계는 문화체육관광부가 지원방안을 마련하고 정책을 수립하는 역할은, 한국문화원연합회는 기본계획을 수립하고 사업지원 및 운영을 총괄하는 역할을, 전국의 운영단체는 실질적으로 프로그램을 운영하는 역할을 맡음
 - * 구체적으로 한국문화원연합회는 전국 운영단체에게 지원금을 교부하거나 현장 모니터링, 컨설팅, 워크숍 등을 운영하고 전국의 운영단체는 프로그램 운영에 대한 정산 내역과 실적을 보고함
- 사업의 목표는 ① 고령시대 어르신의 문화향유 증진과 삶의 질 향상에 기여, ② 커뮤니티 형성을 통한 사회적 소속감 및 안정감 증대, ③ 세대 간 교류 확대를 통한 세대격차 및 사회적

20) <https://inmun360.culture.go.kr/b2b/intro/business/type?menuCode=M010101>

21) <http://m.seniorculture.or.kr/>

- 불안감 해소, ④ 지역사회에서 주체적 시민으로서 어르신들의 사회적 역할 부여로 함축될 수 있음
- 포털 내에는 단위사업의 절차를 확인할 수 있는 '소개란'과 활동 내역 사진을 확인할 수 있는 '현장이야기', 온택트 문화에 따른 어르신 맞춤형 '비대면 프로그램 : 청춘문화 노리터' 사업 영상을 비롯 알림판과 자료실 서비스를 확인할 수 있음



6. 문화품앗이²²⁾

- 문화품앗이는 문화체육자원봉사 연결시스템으로 문화체육관광부의 문화체육자원봉사 활성화 정책의 일환으로 만들어진 문화체육자원봉사의 수요-공급 연결시스템으로 현재 한국문화원연합회가 책임 운영하고 있음
- 한국문화원연합회에서 총괄적으로 책임지고 운영하고 있으며 문화 분야에서는 한국문화원연합회, 시·도 문화원연합회를 비롯한 전국의 문화원이 실무를 맡고, 체육부문에서는 대한체육회와 시·도 체육회를 비롯한 전국의 체육회가 실무를 맡고 있음
- 문화품앗이에서는 문화·체육 분야의 시설 및 단체 등은 봉사자를 모집 관리 할 수 있으며,

22) <https://csv.culture.go.kr/frt/main.do>

- 개인, 동호회, 전문가들은 봉사자로서 자신에게 맞는 다양한 문화 체육활동에 참여하고 있고 이러한 봉사자에 대한 모집 공고와 지원은 문화품앗이라는 하나의 포털을 통해서 이뤄짐
- 포털의 주요 서비스로는 봉사를 참여할 수 있는 ‘봉사참여하기’ 탭과 활동을 소개하는 ‘문화품앗이 소개’, 사진을 비롯 활동에 대한 자세한 후기가 기록된 ‘활동후기’, 이외에 공지사항이나 질문 등으로 이루어진 ‘알림마당’으로 이뤄짐



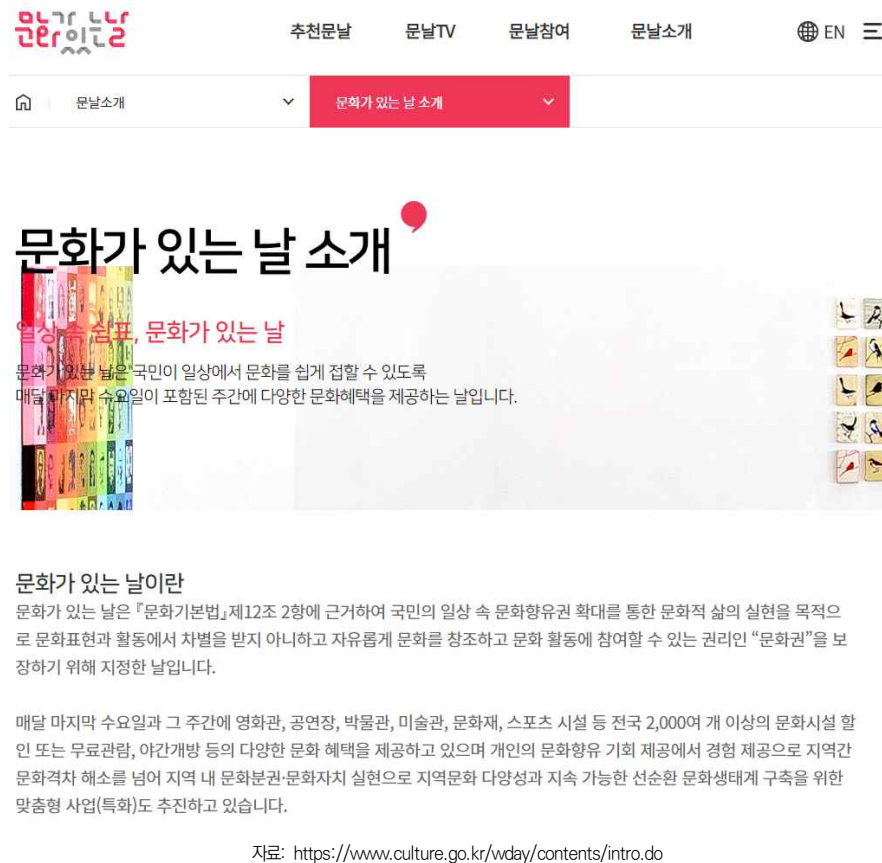
자료: <https://csv.culture.go.kr/frt/main.do>

7. 문화가 있는 날²³⁾

- 문화가 있는 날은 『문화기본법』제12조 2항에 근거하여 국민의 일상 속 문화향유권 확대를 통한 문화적 삶의 실현을 목적으로 문화표현과 활동에서 차별을 받지 아니하고 자유롭게 문화를 창조하고 문화 활동에 참여할 수 있는 권리인 “문화권”을 보장하기 위해 지정한 날에 해당함
- 문화체육관광부와 한국문화원연합회가 주관하고 있는 해당 포털은 매달 마지막 수요일과 그 주간에 영화관, 공연장, 박물관, 미술관, 문화재, 스포츠 시설 등 전국 2,000여 개 이상의 문화시설 할인 또는 무료관람, 야간개방 등의 제공되는 다양한 문화 혜택을 하나의 포털 사이트에서 접근할 수 있도록 함
 - 관련된 정보를 제공하는 문화시설은 영화관, 공연장, 박물관, 미술관, 도서관, 문화센터, 휴양림, 문화재, 문화원, 문화의집, 과학관, 복지사시러, 생활문화센터 등이 포함됨

23) <https://www.culture.go.kr/wday/index.do>

- 추천문날 탭 중 '나의 맞춤 문날'은 개인의 취향에 따라 '나만의 맞춤형 문화가 있는 날' 프로그램을 검색할 수 있는 환경을 제공하고 있으며 지역별, 장르별, 전국의 다양한 문화가 있는 날 프로그램을 소개하고 있음
- 포털에서 제공하고 있는 이외의 서비스로는 비대면 온라인 문화예술 영상콘텐츠를 접할 수 있는 '문날TV', 문화가 있는 날과 관련해서 서비스를 제공할 수 있도록 열려 있는 일정 등록 등의 서비스를 제공하는 '문날참여', 이외의 해당 포털과 문화가 있는 날을 소개하는 '문날소개'가 있음

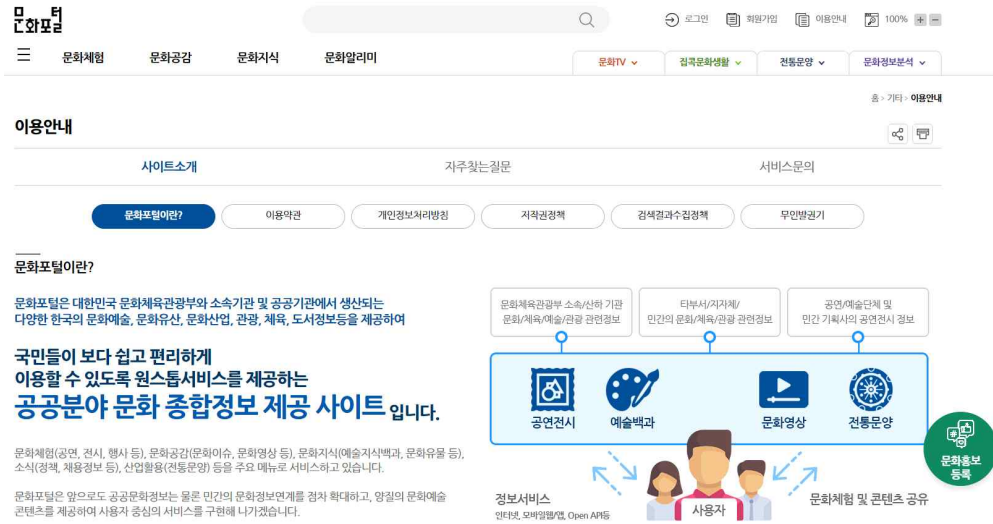


8. 문화포털²⁴⁾

- 문화포털은 대한민국 문화체육관광부와 소속기관 및 공공기관에서 생산되는 다양한 한국의 문화예술, 문화유산, 문화산업, 관광, 체육, 도서정보 등을 제공하여 국민들이 보다 쉽고 편리하게 이용할 수 있도록 원스톱서비스를 제공하는 공공분야 문화 종합정보 제공 사이트
- 문화포털의 주요 특징으로는 ① 문화정보보유기관 및 사이트에서 수집한 문화정보DB, ② 실시간의 문화소식 이용, ③ 문화 PD 사업으로 구축된 국내 최대 규모의 전통문양 DB 제공,

24) <https://www.culture.go.kr/wday/index.do>

- ④ 문화추천서비스, ⑤ Open API를 활용한 사용자 중심의 참여/공유/개방형 서비스, ⑥ 문화릴레이 티켓 등 문화체험의 기회 제공 서비스에 있음
- 문화포털이 보유한 데이터로는 문화생활 정보와 문화지식 자료로 나눌 수 있고, 문화생활 정보에는 각 기관의 문화정보, 영상, 카드뉴스 등의 문화콘텐츠, 각종 문화 소식, 지역별 문화공간 및 단체 정보가 포함되고, 문화지식 자료의 경우 전통문양 DB 등의 산업활용 데이터, 추천도서 등의 지식콘텐츠, 문화관련 분석정보, 문화정책 및 연구 교육자료가 있음



자료: <https://www.culture.go.kr/info/aboutA.do>

IV. 문화정보화 플랫폼정부 추진방향

1. 문화정보 통합플랫폼 서비스 구축방안

- 앞서 살펴본 바와 같이 현재 문화체육관광부를 중심으로 한 문화 관련 플랫폼이 다수 산재하여 존재하며, 일부 그 내용과 목적이 중복되는 경우가 존재하여, 국민들로 하여금 해당 서비스를 이용하는데 있어서 혼선이 있을 수 있고, 온전히 문화정보를 누리지 못할 수 있음
 - 이는 현 정부에서 목표로 하는 한 곳의 플랫폼에서 국민들이 모든 정보와 혜택을 누릴수 있도록 하는 '원스톱 행정'을 실현하기에 어려움이 있음을 의미
 - 따라서 모든 서비스와 기능을 아우를 수 있는 문화정보화 통합플랫폼 구축이 필요

- 문화정보화 통합플랫폼을 구축함에 있어서 기존에 없던 새로운 플랫폼을 설계 하는 방안도 가능하나, 현재 운영중인 기존의 포털을 확장 개편하여 하나로 통합 운영하는 것도 방법이 될 수 있음
 - 특히, 문화정보원에서 운영하고 있는 '문화포털'은 대한민국 문화정보 길라잡이 역할을 하는 공공 문화정보 플랫폼으로 문화체육관광부와 소속 및 공공기관 등 에서 만들어진 문화데이터를 한데모아 문화예술, 문화유산, 문화산업, 관광, 체육, 도서 등 문화 전 분야에 대한 원스톱서비스를 제공을 목표로 한다는 점에서 통합플랫폼의 기반 역할을 수행할 수 있을 것으로 기대

- 다만, 각각 따로 운영되고 있는 모든 사이트의 기능을 단일 문화정보화 플랫폼으로 운영할 때에 나타날 수 있는 어려움에 어떻게 대처할 수 있을까 고민 필요

- 현재 각 서비스의 제공 대상이 다르고 목표하는 서비스의 형태가 다르기 때문에 문화 관련 플랫폼을 한 곳으로 통합할 경우 다루고 있는 정보와 서비스의 범위가 방대해짐에 따라 예상되는 우려가 있음
 - 가령 디지털 기술 활용 역량이 부족하거나 디지털 포털 내에서 본인이 찾고자 하는 정보를 찾는 것이 어려운 자가 해당 플랫폼의 방대한 정보 속에서 본인의 맞춤형 정보를 찾는 것이 어렵다면 '원스톱서비스'를 지향하는 통합플랫폼이 오히려 편의성을 해치는 결과를 초래할 우려가 있음

- 따라서 모든 문화관련 포털을 통합하는 플랫폼 마련에 있어서 기존의 다양한 포털이 수행했던 기능을 해당 통합 포털에서 모든 이용자가 쉽고 편하게 찾아 사용할 수 있도록 유저 인터페이스의 디자인을 어떻게 설계할지가 매우 중요
 - 즉, 단순 기술차원에서 데이터를 통합하여 제공하는 것이 통합플랫폼의 전부가 아니라 실질적으로 목적 중심으로 데이터를 분류하고 사용자 중심의 유연한 접근이 가능한 통합플랫폼을 구축할 수 있어야 함
- 이런 관점에서 현재 ‘문화포털’ 내의 ‘한눈에 보는 문화정보’ 기능은 주제별(문화예술, 문화유산, 관광, 체육 등), 분야별(공연, 행사, 교육, 관광, 봉사 등), 대상별(연령, 다양성, 직업 등) 비용별(무료, 유료, 할인) 정보를 구분하고 있어 목적에 기반한 데이터 접근을 지향
 - 그러나 앞으로 통합플랫폼으로 확대하는 경우 방대한 데이터 환경에서 모든 서비스 이용 대상자가 온전히 자신의 필요에 의해 정보활동을 영위할 수 있는지에 대하여 추가적인 고민과 개선 작업이 필요

2. 문화분야 플랫폼정부 정책 추진 방향

- 앞서 정리한 것처럼 문화정보 통합플랫폼 구축의 가능성과 한계점을 살피고 이를 반영한 플랫폼 설계를 추진하는 것도 중요하지만 거시적인 관점에서 문화체육관광부를 중심으로 향후 문화분야 플랫폼정부 추진을 위한 전략을 마련하는 것이 무엇보다 중요
- **(소통 거버넌스 전략과 주체별 역할 정립)** 문화분야 플랫폼 정책을 마련함에 있어서 해당 정책 및 사업 관리를 위해 문화체육관광부, 문화분야 관계 기관 및 민간 사업자 등의 협력과 소통구조를 강조한 거버넌스가 요구됨
 - 플랫폼이 원활하게 기능한다는 것은 해당 플랫폼에 참여하는 다양한 주체들이 서로 활발하게 상호작용을 하고 있음을 의미
 - 정부 주도하에 일방적인 소통이 아닌 민간창의가 극대화 될 수 있도록 서로 상호작용이 가능한 네트워크를 형성하는 것이 문화분야 플랫폼 정책의 가장 중요한 핵심사항
 - 정부와 국민간의 원활한 소통은 다양한 공공가치 인식을 활성화하는데 크게 기여하는데,²⁵⁾ 이는

25) 최예나, “공공가치 인식의 결정요인에 관한 탐색적 연구 - 제도적 소통(국민과 정부간 소통)을 중심으로”, 「한국자치행정학보」 제31권 제2호, 한국자치행정학회, 2017, 257면.

문화플랫폼 정부가 다양한 주체들의 소통을 중심으로 문화분야의 공공가치를 인식하는 긍정적인 효과를 주도록 기능하여야 할 것

- 이를 위해 소통 거버넌스를 강조하는 문화분야 플랫폼 전략을 마련할 때 정부의 역할과 산업, 학계, 문화종사자 등의 역할을 정립하여 다양한 주체들의 협력관계가 긴밀하게 작용할 수 있도록 전략을 수립하여야 함
 - 정부는 기존의 하향식의 일반적인 관계를 주도하는 것이 아니라 기본적으로 동등한 입장에서 전체 네트워크를 관리하는 조정자의 입장을 취하고 각 주체들의 역할 수행을 장려
 - 나아가 문화 플랫폼을 이용하는 국민이 단순히 문화정보를 얻기 위해 해당 플랫폼을 이용하는 것에서 더 나아가 우리나라의 문화 정책과 관련 문화산업의 발전에 의견을 표출하고 국민 스스로 문화 환경을 개선해 나가는 플랫폼의 핵심 주체로 나서도록 협조

- **(장기 비전 및 전략 로드맵 수립)** 문화분야 플랫폼 정책을 추진함에 있어서 필요한 다양한 추진과제 등이 장기적인 관점에서 방향을 잃지 않도록 하기 위한 비전과 이를 달성하기 위한 전략 로드맵이 필요
 - 특히 해당 전략 로드맵은 새로 출범한 윤석열 정부의 디지털플랫폼정부 전략과 연동하여 칸막이에 막힌 정부, 활용되지 못한 공공데이터 등 기존의 한계를 극복하고 타 부처 및 다양한 분야와의 연계를 고려한 진정한 디지털플랫폼으로 기능할 수 있도록 설계
 - 또한, 우리나라의 문화 통합플랫폼 전략이 세계시장을 선도할 수 있는 표준이 될 수 있도록 적극적인 데이터 활용을 추구하고, 혁신 문화 비즈니스를 창출하는 디딤돌이 되어야 함
 - 한편 활용과 보안을 동시 제고하고 개인정보 등의 안전한 활용기반을 마련하여 국민이 안심하고 문화 정보생활을 영위할 수 있도록 지원해야 함

- **(문화산업 디지털 전환 촉진)** 아울러 문화분야의 산업 전반의 디지털 전환 전략을 문화체육관광부가 면밀히 살피고, 문화 디지털 전환 전문기관을 목표로 하는 한국문화정보원을 중심으로 빅데이터·인공지능·5G·메타버스 등으로 디지털화되는 문화산업의 나아가야 할 방향을 바로잡는 것이 중요
 - 코로나19 이후 기존의 대면 문화활동 대신 온라인·비대면 콘텐츠의 급격한 부상과 함께 문화산업의 디지털화가 추진되고 있지만, 디지털 문화산업 콘텐츠의 창작 및 유통, 소비를 위한 인프라 부족하고 문화예술계 내 디지털 역량 격차 등의 문제가 대두되고 있음²⁶⁾

26) 양혜원 외, 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안 연구, 한국문화관광연구원, 2020.

- 이에 기술혁신에 따른 새로운 문화예술 시장변화에 능동 대응할 수 있는 인프라 구축과 급속한 온라인화와 기술 접목에 따른 문화예술부문의 양극화와 다양성 훼손을 방지하기 위한 노력이 필요²⁷⁾

27) 이용관 외, 문화부문의 영향과 미래문화정책 과제: 디지털·기술 분야, 한국문화관광연구원, 2021, 8면.