

보도 일시	2021. 12. 15.(수) 10:00	배포 일시	2021. 12. 15.(수) 10:00
담당 부서	기획조정실 정책분석팀	책임자	팀장 조한석 (044-203-2371)
		담당자	사무관 곽신석 (044-203-2372)

한국적인 확장 가상 세계(메타버스) 콘텐츠 육성 위해 현장과 소통한다

- 12. 17. 문체부 장관 2022년도 확장 가상 세계(메타버스) 관련 신규 사업 간담회 개최 -

문화체육관광부(이하 문체부) 황희 장관은 12월 17일(금), 대한민국역사 박물관에서 ‘2022년도 메타버스 콘텐츠 제작 지원 사업 간담회’를 열고 한국적인 확장 가상 세계(메타버스) 콘텐츠를 성공적으로 육성하고 선도 사례 등을 발굴할 수 있도록 다양한 현장 목소리를 청취한다.

대중문화, 예술, 콘텐츠, 국어교육, 스포츠산업 진흥 등의 분야를 중심으로 분야별 사업수행기관 관계자와 현장 예술인, 콘텐츠 창·제작자, 기업인, 전문가 등 정책 수요자들이 간담회에 함께한다. 이번 간담회에서는 숭실대학교 글로벌미디어학부 김동호 교수가 ‘메타버스 환경 변화 및 콘텐츠와 데이터의 중요성’을 주제로 발표하고 내년도 문체부 사업 추진 방향과 계획을 공유한다. 이어 실효성 있는 지원 방안과 건의 사항 등을 종합적으로 논의할 계획이다.

2022년, 168억 4천만 원 규모의 ‘메타버스 콘텐츠 제작 지원 사업’ 추진

문체부는 차세대 인터넷 환경인 확장 가상 세계 산업이 전 세계적으로 태동하고 있는 만큼 이를 뒷받침하기 위해 내년에 168억 4천만 원 규모의 ‘메타버스 콘텐츠 제작 지원 사업’을 새롭게 추진한다. 이를 통해 다양한 확장 가상 세계 플랫폼에서 한국 전통문화, 한글 교육 콘텐츠, 케이팝, 한국 패션 등 한류와 관련된 한국적 소재의 콘텐츠를 이용하고 경험할 수 있도록 제작을 지원한다. 나아가 예술인은 물론 개인 창·제작인들이 확장 가상 세계 환경을 통해 세계시장에도 진출하고 다양한 활동 기회를 얻을 수 있도록 도울 계획이다.

한국 문화 가치 확산, 분야별 맞춤 확장 가상 세계 콘텐츠 제작 지원

주요 세부 사업을 살펴보면 ▲ 확장 가상 세계 내 전통문화생활(한복·한식·한옥 등 의식주 등) 및 전통놀이(강강술래 등) 체험 콘텐츠 제작 지원(30억 원), ▲ 공연·전시 등 확장 가상 세계로의 창작 환경 전환 대비, 예술인들의 확장 가상 세계 예술 창작활동 지원(17억 원), ▲ 게임·애니메이션 콘텐츠, 확장 가상 세계 플랫폼 기반으로 전환·출시 등 사업화 지원(44억 원), ▲ 확장 가상 세계를 활용한 한국(K)-패션 콘텐츠(디지털 패션쇼·런칭쇼) 제작과 홍보·마케팅 지원(23억 원) 등이 있다.

확장 가상 세계 기반 한국어, 스포츠 교육 콘텐츠 개발 등 공적 기능 연계 확대

특히 케이팝과 한국 드라마, 영화 등 세계적인 흥행과 함께 한국어를 배우려는 수요가 높아짐에 따라 ▲ 한국어와 한국문화 교육을 위한 확장 가상 세계 플랫폼에 가상 세종학당을 개설(11억 원)해 한국어 교육 기반을 강화하고, 한류 저변을 확산한다. 또한 ▲ 문화데이터(전통문양, 문화유산 등)·스포츠(동작데이터) 등 확장 가상 세계 콘텐츠 구현에 필요한 다양한 3차원(3D) 데이터를 구축해 개방(24억 5천만 원)하는 등 확장 가상 세계 콘텐츠 산업을 육성하는 기반을 마련하는 데도 힘쓴다.

황희 장관은 “전 연령대와 전 세계적으로 메타버스가 확산되고 있는 상황에서 내년에 새롭게 시작하는 사업들은 문화 향유에서의 메타버스 시대를 한 발 앞당길 수 있는 마중물 역할을 할 것”이라며 “앞으로 한류를 사랑하는 세계 모든 사람들이 메타버스를 통해 우리 문화를 함께 즐기고 소통하며 동시에 예술인, 콘텐츠 창·제작인들이 시공간적 한계를 뛰어넘어 새로운 창작을 시도할 수 있기를 바란다. 이는 새로운 형태의 일자리를 마련하는 데도 기여할 것이다.”라고 밝혔다.



(단위 : 백만 원)

연번	내역사업명	사업내용	'22년도 예산
메타버스 콘텐츠 제작 지원			16,840 (신규)
1	전통문화 기반 콘텐츠 제작·공급	전통문화생활 및 전통놀이(한복·한식·한옥 등 의식주 및 강강술래 등) 체험 콘텐츠 제작 및 전통문양 활용 지원	3,000 (신규)
2	예술 메타버스 확장 지원	메타버스 활용 예술작품 발표 및 향유자와의 소통 지원과 메타버스 기반 예술 창작·활동 지원	1,700 (신규)
3	장르 기반 메타버스 콘텐츠 활성화 지원	메타버스용 게임 및 애니메이션 등 장르기반 콘텐츠 제작·지원 및 K-패션(디자이너) 마케팅 지원과 메타버스 콘텐츠 공급·운영 지원	8,590 (신규)
4	한국어 교육 콘텐츠 개발	외국인 대상 메타버스 세종학당 운영 및 한국어 교육 콘텐츠 제작 및 보급	1,100 (신규)
5	스포츠 아카이브 범용화 지원	스포츠 영상자료 기반 종목별 동작 콘텐츠 제작 지원 및 AI 기반 훈련·교육 솔루션 제공 지원	1,500 (신규)
6	문화여가 메타버스 진흥체계 운영	세계를 선도하는 K-메타버스 신산업 촉진 공모전 개최 및 신규 서비스 사업화 지원, 제도 연구 추진	950 (신규)