

---

# 새로운 문화 솔루션 플랫폼, K-컬처로 여는 국제문화교류

- 제2차 국제문화교류진흥 종합계획 -  
(2023~2027)

---

2023. 9.



문화체육관광부

# ||| 목 차 |||

I. 추진배경 .....	1
II. 지난 계획의 성과 및 한계 .....	2
III. 정책환경 분석 .....	3
IV. 비전 및 추진전략 .....	6
V. 세부 추진과제 .....	7
[전략1] K-컬처의 새로운 힘 글로벌 솔루션 플랫폼 .....	7
[전략2] 미래세대 해외진출을 위한 기회의 창 K-컬처 .....	13
[전략3] K-컬처가 이끄는 국제사회 연대와 성장 .....	25
VI. 추진일정 .....	34

# I. 추진 배경

## ◆ 추진 근거

- 「국제문화교류진흥법」 제5조(국제문화교류진흥 종합계획의 수립)에 따라 국제문화교류의 진흥을 위한 5개년 종합계획 수립('23~'27년)

## ◆ 국제문화교류의 정의와 가치

- 문화, 예술, 관광, 체육 등 분야에서 국가 간 상호문화 이해증진을 위해 수행하는 국제적 협력 및 활동(「국제문화교류진흥법」 2조)
- 개인은 다른 문화를 이해하고 창조적 자극을 획득하게 되며, 국가는 문화예술·산업 교류로 국가 차원의 문화적 발전을 성취하고 전 세계 문화 다양성의 확산과 번영을 실현하는 중요한 활동

## ◆ 정부의 국정 방향과 철학

- 제20대 윤석열 정부는 '다시 도약하는 대한민국, 함께 잘 사는 국민의 나라'로 국정 비전 설정('22년, 제20대 대통령직인수위)
- 문화 분야 국정과제는 '국정목표 3. 따뜻한 동행, 모두가 행복한 사회' - '11. 국민과 함께하는 일류 문화매력국가를 만들겠습니다'
- 우리 국제문화교류는 "K-컬처의 매력을 전 세계로 확산"한다는 목표 하에 '자유, 기여, 미래, 연대'의 철학을 실천하고자 함

### ※ 국제문화교류진흥 종합계획 추진 경과

- 제2차 국제문화교류진흥 종합계획 수립 방향 연구('22.9월, 문관연)
- 관계부처 및 부내 부문별 계획 작성, 제출('23.1월~)
- 전문가 및 청년 자문단 의견 수렴('23.1월, 4월, 5월/총 3회)
- 부 내, 관계부처 의견 조회('23.2~5월)
- 국제문화교류진흥위원회 심의('23.6월)
- 계획 발표('23.9월)

## Ⅱ. 지난 계획의 성과 및 한계

\* 제1차 국제문화교류진흥 종합계획('18~'22) 수립 시기인 '18년 기준으로 검토

### 1 성과

- (전략적, 체계적 국제문화교류 기반 마련) 국제기구, 다자회의, 중점국 협력으로 다양한 형태의 국제문화교류 추진
  - 유네스코, WIPO 등 국제기구 및 다자간 문화장관회의 참석으로 국제사회에서 문화적 리더십 제고 및 다자협력 강화 노력 경주
  - 아세안 등 중점지역 대상 문화교류 확대로 전략적 문화협력 추진
- (국제문화교류 '새로운 기준' 선제적 대응) 코로나19 발발에 대응, 비대면 교류 중심으로 선제적이고 적극적인 정책 추진
  - 융합콘텐츠 체험관 운영(프랑스, 홍콩, 미국 등) 신기술 활용 시도
  - 온라인 전시, 비대면 한국어 학습 등 비대면 문화교류 확대
- (문화교류 거버넌스 활성화) 문화교류 사업의 효과성·효율성 제고를 위한 국내 유관기관 간 협력체계 구축, 해외 교류 거점 확보
  - 남아공('21.11월) 문화원 개원과 러시아('21.6월), 필리핀('22.3월) 문화원 국유화('21.6월) 등 현지 교류 거점 확충
  - K-컬처, 연관산업으로 파생되는 문화교류 이슈 대응을 위한 국제문화교류진흥위원회, 한류협력위원회 등 범부처·민간 협력체계 구축

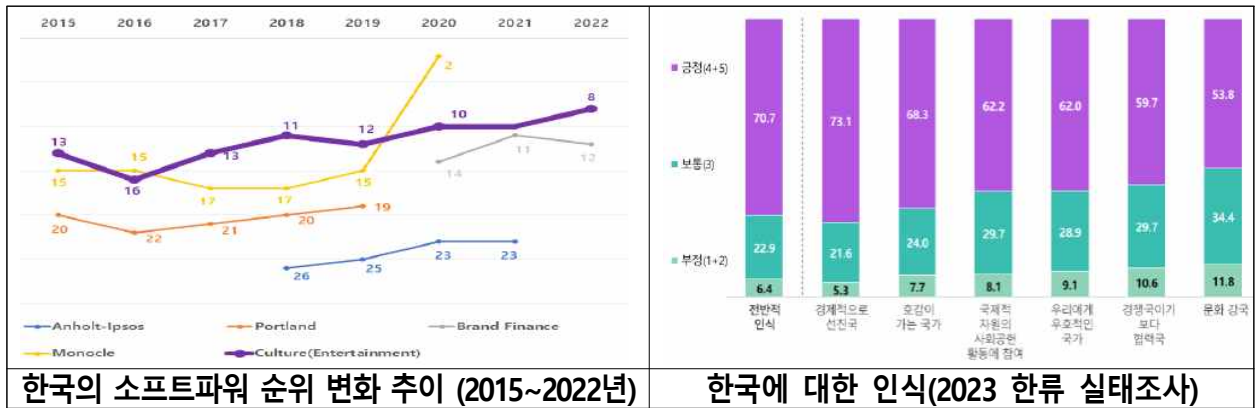
### 2 한계

- (다자간 참여에 그침) 각종 국제기구, 회의체 참여자에서 더 나아가, 의제 선도 및 국제문화교류정책과의 연계성을 위한 주도적 역할 부족
- (평면적 기술활용) ICT 기술을 오프라인 행사 영상화에 활용하는 데 머물러, 교류의 방식과 내용을 고려하는 고도화 전략 필요
- (문화교류 전문가 중심 인력양성) 활동 중인 전문가 육성 중심으로 지원, 잠재력 있는 미래세대(청소년, 청년)의 육성 방안 필요

### Ⅲ. 정책환경 분석

#### ◆ K-콘텐츠의 세계적 위상 강화, K-컬처 확산의 새로운 기회

- '헤어질 결심'의 칸 국제영화제 수상, '이상한 변호사 우영우'의 세계적 흥행, BTS 정국의 '드림머스' 등 K-컬처 세계적 위상 강화
  - \* 한국, 해외 주요 국가브랜드 및 소프트파워 지수에서 우상향 추세('22년, 한국문화관광연구원)
- K-콘텐츠의 인기로 힘입어 외국인의 79.3%는 한국 국가 이미지를 긍정적으로 평가\*, '문화강국(70.9%)'이라는 대외적 인지도도 계속\*\*
  - \* 긍정 평가 요인으로 현대/대중문화가 65.6%로 1위(「2022년 국가이미지 조사」, 해외문화홍보원)
  - \*\* '한국에 대한 인식' 질문에 대한 응답 기준(「2023 해외한류실태조사」, 한국국제문화교류진흥원)



- 최근 클래식·무용 분야 국제콩쿠르 석권, 해외 문학상 수상 및 입후보 등 한국 문화예술의 국제적 관심 강화, K-아트로 문화교류 지평 확대 기대
  - \* (클래식) 피아니스트 임윤찬('22년 뱀 클라이번 국제 피아노 콩쿠르 우승)
  - (문학) '22년 정보라 <저주토키>, '23년 천명관 <고래>가 영국 부커상 최종 입후보, △이영주의 「차가운 사탕들」이 미국 루시엔스트릭 번역상 수상 등
- 대중문화 중심의 '한류'를 넘어 한국(K) 문화 자체가 전 세계인의 매력을 끄는 'K-컬처'의 시대가 도래하며 확장 가능성 증가
  - K-컬처가 장르(문화 소영역+산업)의 경계 없이 서로 협력해 전 세계로 확산되기 위한 새로운 K-컬처 교류전략 필요

⇒ 대중문화뿐 아니라 순수예술, 문학 등 K-컬처 전 분야의 해외 교류를 지원하는 국제문화교류 전략 수립 필요

⇒ "글로벌 문화 솔루션 플랫폼"으로서 K-컬처 역할 재정립

## ◆ 메타버스, AI 등 새로운 디지털 기술 등장

○ 한편, 디지털로 소통·교감하는 것이 익숙하고 개인의 취향을 중시하는 **디지털 네이티브\*** 세대(Z세대·α세대) 중심으로 **메타버스\*\***가 급부상

\* 디지털 네이티브: 태어날 때부터 PC, 인터넷, 스마트폰 등 디지털 기술을 접한 Z세대(1990년대 중반~2010년대 초반 출생)와 α세대(Z세대에 이어 2011년 이후 출생)

\*\* 메타버스(Metaverse): ① 가상과 현실이 융·복합된 공간에서 ② 사람·사물이 상호 작용하며 ③ 경제·사회·문화적 가치를 창출하는 세계(플랫폼)

- ICT 활용과 소비력이 높은 디지털 네이티브 세대들이 가상세계에서 많은 시간을 보내며 생산과 소비의 핵심 주체로 자리매김

[사회관계 형성 및 집단 활동] "놀이, 모임 등을 통해 여가활동 및 사회관계 형성"

제페토  
**ZEPETO**



○ 아바타와 놀이 중심의 사회관계 형성  
- 자신의 아바타를 꾸미고 가상공간에서 다른 이용자와 함께 놀이 등 사회관계 활동에 참여

(출처: 2022 메타버스 신산업선도전략)

○ 또한 ChatGPT 등 '생성형 AI\*'가 경쟁적으로 등장하면서 MIT는 올해 주목할 10대 기술 중의 하나로 '생성형 AI' 제시

\* 텍스트, 오디오, 이미지 등 기존 콘텐츠를 활용해 유사한 콘텐츠를 새로 만들어내는 인공지능

- 구글의 '스스로 생각해 반응하는 AI 로봇', AI 작곡가 'MusicLM' 등, 문화, 생활 전반에 혁신을 야기할 것으로 예상

○ 다만, 디지털 기술은 글로벌 위기 회복 및 지속 가능 발전의 핵심 요소\*로 급부상했으나 그에 따른 디지털 격차\*\*도 우려

\* 문화산업 매출의 약 25%는 디지털 채널에서 창출되며, 특히 코로나19를 거치며 스트리밍 음악산업 매출 18%, OTT 구독자 34% 증가('20년, 유네스코)

\* 디지털 격차는 20세기의 사회 정의를 위한 중요한 주제로 묘사되었으며('16년, Rogers), 그것을 빈곤의 원천으로 간주하고 "디지털 빈곤"이라는 용어 사용

- 디지털 기술활용에 있어 국제사회 내 역량 격차(이용·기술 수준), 성과 격차(활용결과)를 유발하지 않도록 불평등 완화 노력도 필요

⇒ 디지털 기술을 적극적으로 활용하여 혁신적인 국제문화 교류, 해외 진출의 장을 만들 수 있도록 선제적 지원

## ◆ 글로벌 위기 대응과 소외된 주체에 대한 책임 있는 역할 필요

- 코로나 19로 침체 지속, 빈곤 인구 증가 및 무분별한 개발에 따른 기후변화 등 전 세계 인류의 새로운 위기상황 도래

\* "코로나19 장기화로 인해 '21년에만 7,700만명이 극심한 빈곤층으로 전락"(UN, '22.4월)

- 국제사회는 장애인 문화예술 창작 지원과 해외 진출기회 확대 등 장애인 국제문화교류 활동의 접근성 확대를 위해 노력 경주

### ■ 언리미티드 페스티벌(Unlimited Festival/영국예술위원회 지원)

- 2012년 런던올림픽 및 패럴림픽과 연계하여 특별 기획된 축제로 2년마다 개최, 전 세계 장애예술가 및 전문가들이 참석해 무용, 연극, 음악 쇼케이스 및 심포지움 등 추진

### ■ 크로싱 더 라인(유럽 6개국 극단 연합 창작 협력)

- 유럽 6개국(프랑스, 스웨덴, 영국, 네덜란드, 아일랜드, 폴란드)의 장애 예술 전문극단 연합 창작 프로젝트로 파트너 국가 아티스트와 지속적으로 함께 작업할 수 있는 기회 형성

- 한편, 지역은 특색 있는 문화콘텐츠\*를 보유하고 있음에도 해외 진출 계기가 부족\*\*하여 국내 관광객 위주로 지역문화가 향유되는 실정

\* 나주(천연염색), 원주(한지), 통영(나전칠기), 김해(가야문화축제), 안동(별신굿) 등

\*\* 국내 지자체 - 해외도시 간 자매결연을 통한 문화교류 산발적 진행, 소규모 행사에 국한됨

- 높아진 K-컬처의 영향력에 맞게 국제사회와 연대하여 빈곤·기후변화, 장애인·지역의 진출기회 확대 등 글로벌 불균형 문제 해결 필요

- 한국, 역대 정부 최초 「제1차 장애예술인 문화예술활동 지원 기본 계획(2022-2026)」 수립('22.9월), 누구나 자유로운 문화창작·향유 보장

\* 장애예술인을 위한 표준공연장·전시장 조성, 장애예술인 국제교류·협력 지원 등

- '23년 대한민국 전체 ODA 규모는 4조 7,771억원으로, 92개국 수원국 및 56개 국제기구를 대상으로 사업을 추진 중이며, 문화 분야 ODA (문체부·문화재청)는 '21년 156.6억원에서 '23년 185.4억원으로 규모 확대

\* ODA 규모 순위('19년 기준 : 미국(1위), 독일(2위), 영국(3위), 프랑스(4위), 대한민국(15위))

⇒ 디지털 기술, K-콘텐츠 등 한국의 문화 역량을 공유하는 문화 분야 ODA 지원 확대로 국제사회 책임 있는 일원으로 역할

⇒ 장애인, 지역(K-local)의 해외 진출과 교류 기회 확대 등 참여 보장을 통해 새로운 국제교류의 주역이 되도록 정책 수립

## IV. 비전 및 추진전략

**비전**

**전 세계로 통하는 독보적 매력의 K-컬처,  
글로벌 시민과 동행하는 문화 솔루션 플랫폼**

**전략  
방향**

- ▲글로벌 이슈 해결을 주도하는 솔루션 플랫폼(Solution Platform)이자,
- ▲전략적인 혁신(Strategic progress)으로 해외 교류 기회의 창을 열고,
- ▲국제사회와 연대(Solidarity)하며 성장하는 K-컬처

**가치**

**3대 추진전략**

**8대 추진과제**

**기여**

1. K-컬처의 새로운 힘,  
글로벌 '솔루션 플랫폼'

- ① 글로벌 이슈 협력 및 해결
- ② 문화 분야 ODA 외연 확대로  
세계 문화잠재력 발휘 기여

**미래**

2. 미래세대 해외진출을  
위한 기회의 창, K-컬처

- ③ 차세대 기술로 문화교류의 확장 선도
- ④ 미래세대에게 국제문화교류 기회의 창 개방
- ⑤ 권역별 특성을 반영한 전략적 교류

**연대**

3. K-컬처가 이끄는  
국제사회 연대와 성장

- ⑥ 장애인과 지역, 새로운 문화교류의 주역으로
- ⑦ K-콘텐츠 열기를 K-컬처 전반으로 확산
- ⑧ 지속 가능한 쌍방향 교류기반 조성

### 민간-공공 협력 거버넌스 (Stronger Together)

**민간**

국내·외 문화예술기관,  
아티스트 등

**정부/공공기관**

문화체육관광부,  
해외문화홍보원(재외문화원 포함),  
한국관광공사, 한국콘텐츠진흥원,  
예술경영지원센터, 세종학당재단

**유관기관**

한국문화관광연구원,  
한국국제문화교류진흥원



## V. 세부 추진과제

### 전략1 K-컬처의 새로운 힘, 글로벌 '솔루션 플랫폼'

#### 1-1 글로벌 이슈 협력 및 해결

- ◆ (현황) K-컬처 영향력으로 국제사회 내 한국의 소프트파워 상승  
\* 한국 소프트 파워 17위('17년)에서 2위('20년)로 상승(英 Monocle Soft Power Index)
- ◆ (방향) 국제기구, 국가 간 회의체를 통해 문화 연계 글로벌 이슈에 관한 의제를 선점하고 책임 있는 교류협력자로 역할

#### ① 문화와 연계된 글로벌 이슈 공동해결로 정상외교를 뒷받침

##### □ 국제사회 과제해결을 위한 범국가적 공동협력 강화

- (문화, 정상외교의 키 플레이어) 세계인이 공감하는 K-컬처를 정상 외교 주요 협력 아젠다로 설정, 문화·인적 교류 확대를 통해 연관산업 활성화, 자유와 연대 가치 수호 등 정치·경제적 협력에 기여
- (평화·민주주의 가치 확산) '서울 안보대화', '제2차 민주주의 정상회의 인태지역 회의('23.3월, 한국)' 등 평화, 민주주의 수호를 위한 국제적 논의의 장 마련(국방부, 외교부)

##### ■ '23년 정상 미국 국민방문 계기, 문화 분야 성과

- (정상외교 주요 의제로서 문화) 윤석열 대통령, "문화콘텐츠는 양국 국민이 국적과 언어의 차이를 넘어 더욱 깊은 이해와 우정을 쌓는 촉매제가 되고 있음" 강조('23.4.27. 美 의회 연설)
- (경제협력 지평 확대) 넷플릭스의 K-콘텐츠 분야 4년간 3.3조원 투자 결정은 콘텐츠산업 일자리 6만 8천여 개 창출 효과 및 웹툰, 패션, 뷰티, 푸드 등 연관산업 해외 진출의 상생 협력 계기 마련
- (인적교류 강화) 문체부-美 스미소니언 재단 MOU 체결('23.4.27.) 계기 양국 문화예술기관 인적 교류 추진 등 문화·예술·콘텐츠·관광·체육 분야 미래세대 교류사업 확장('23년~)
- (문화 다양성 존중) 다문화 구성원 등 국내의 다양한 문화적 배경을 가진 주체 간 문화예술 기반 교류 프로그램\* 운영, 타문화 존중 가치 확산  
\* ('23년) 문화 다양성 확산 프로그램을 운영하는 지역문화기관 연 22개소
- (세계시민교육) 인권, 평화 등 인류 보편적 가치의 이해와 실천을 위한 책임감 있는 세계시민 양성 교육 지원(외교부)  
\* 한국은 유네스코 등 국제사회 내 세계시민교육 의제를 선도하는 국가로, 연대와 포용을 위한 세계시민교육 우호그룹(Group of Friends for Solidarity and Inclusion with Global Citizenship Education) 의장국 활동('20년~), 관련 교육자료 개발 및 보급, 고등교육기관 강좌 지원 등 수행 중

## □ 국제 아젠다의 선제적 전파

- (국제이슈 대응) 유네스코 세계유산 등재, 문화공정, 문화재 반환 문제 등 한국 관련 국제이슈에 대한 정부 입장, 외신 분석 등을 선제적으로 발신해 국제사회의 이해 제고, 지지 확보
- (정상외교 메시지 확산) 다국어 정책홍보 플랫폼(코리아넷), 국정홍보 채널(정책브리핑 등)을 통해 정상회담, 순방 등 대통령 외교 활동과 대한민국이 옹호하는 보편적 가치 전파

## ② 책임 있는 일원으로 국제사회의 자유 수호에 기여

### □ 국제기구에서 한국의 기여도 제고

- (문화 다양성) 유네스코 문화다양성협약(UNESCO 2005 Convention) 내 주도적 역할 수행, 우리 정부의 국제적 위상 제고
  - 유네스코 신탁기금(K-FIT), 문화다양성기금(IFCD) 납부 등 전 세계 개발도상국의 문화적 표현 다양성 증진을 위해 재정 공여\* 지속
  - \* 한국, '22년 기준 유네스코 193개 회원국 중 의무분담금 8위(220억원), 자발적 기여 협정체결액 4위(약 2,260만불)
  - 문화다양성협약 정부 간 위원국\*으로 선출(임기 '23.6월~'27.6월), 문화 분야 디지털 전환 등 선진 문화정책 공유 및 의제 선도 등 역할 강화
  - \* (역할) 지역별 대표 24개국으로 구성, 문화다양성기금 사용처 및 회의 의제 결정 등 (의제 예시) 디지털 문화콘텐츠 진흥정책, 예술인 사회경제적 권리보장 방안 등 한국 문화정책
- (문화예술교육) 세계 예술교육 로드맵 '서울 어젠다(2010)'의 유네스코 총회 채택 이후 문화예술교육 선도 국가로서 글로벌 리더십 지속 확대
  - 유네스코 다자회담, 문화예술교육 포럼 개최 지원을 통해 K-문화예술 교육 모델 전파 및 범국가 협력 제안 등 주도적 역할 수행('23년~)
  - 문화예술교육 국제 거점화를 위한 유네스코 카테고리2 센터\* ('(가칭)유네스코 국제문화예술교육센터') 국내 유치\*\* 추진('24년~)
  - \* 회원국과 본부 간 협정 근거, 교육, 문화 등 관련 분야 사업을 수행하는 협력 기관
  - \*\* <(가칭)유네스코 국제문화예술교육센터>

(기능(안)) ① 국제협력, 교류 ② 문화예술교육자 연수 ③ 연구 및 모니터링  
(추진계획) 제안서 준비('24~'25년), 설립 제안서 제출('26년), 유네스코 승인('27년~)

- (세계유산) '22년 설립된 '유네스코 세계유산 국제해석설명센터'의 본격 운영으로 세계유산의 지속 가능하고 광범위한 보호·보존에 기여(문화재청)
  - 세계유산의 가치 해석과 설명 원칙 마련, 유산해석 신진전문가 양성 및 교류 및 국제기관 간 네트워크 구축 등('23년~'27년)
    - \* 유산해석 신진전문가 펠로우십 지원('24년~), 세계유산 관련 유네스코 카테고리2 센터와 네트워크 협력 MOU 체결(~'26년)
- (스포츠) 세계도핑방지기구(WADA) 이사국으로서 국제 스포츠계 한국의 영향력 강화 및 도핑방지를 위한 협력 확대
  - 아시아지역 이사국 4회 연임('23~'25년), 2025년 WADA 총회 국내 유치('25.11월, 부산) 및 심포지엄 개최로 공정한 스포츠 가치 확산
- (관광) 유엔세계관광기구(UNWTO) 분담금\* 납부 및 협력사업 추진으로 세계문화유산 보존 등 지속 가능한 관광 발전에 기여
  - 집행이사국 '23~'27년 임기 당선(8선, 6회 연임), 한-UNWTO 협력사업 및 '아·태지역 중견 공무원 정책연수 실시 등('23~'27년, 100개국 3백명 목표)
    - \* 한국, '22년 기준 UNWTO 159개 회원국 중 의무분담금 9위(3.2억원), 한-UNWTO 협력사업시행
- (저작권) 세계지식재산기구(WIPO) 기금 출연\* 및 개도국 대상 저작권 인식 제고 및 전문인력 양성 사업 확대
  - 한국개발연구원 지식재산 개발정책 석사과정 지원 확대, 중소기업·장애인·여성·청년 중심, 지원국가 확대(기존 아태지역→아프리카·중남미 권역)

□ **국가 간 회의체 활용 글로벌 이슈 논의**

- (다자간 연대·협력 선도) G20(문화, 관광)·한중일(문화, 관광, 스포츠), 한-아세안(문화, 관광(아세안+3)) 장관회의 시 디지털 기술, 기후변화, 약자 프렌들리 등 국제사회 현안을 연계한 범국가적 협력 논의 제안

< 의제 선도 예시 >

회의체명	주요 의제
한일중 스포츠장관회의 ('23.2월, 한국)	한국, 장애인, 노인, 저개발국, 환경을 아우르는 지속 가능한 스포츠 발전을 위한 연대 제시(2023 서울 공동선언문)
G20 문화장관회의 ('23.8월, 인도)	콘텐츠 정책금융·전문인력 양성 확대 등 진흥책, 장애예술인 창작물 우선구매제 도입 등 한국 문화정책 우수사례 소개
한중일 문화장관회의 ('23.9월, 전주시)	장애의 유무에 상관없는 공정한 문화 접근 기회 보장 및 국제적인 과제의 문화적 해결을 위한 협력, 미래 공동 성장을 위한 문화콘텐츠 산업 협력 강화 제시(2023 전주 선언문)

- (실무급 협력 강화) 문화·관광 등 분야별 실무 협의체 활용, 국제사회 이슈에 대응한 정책적 협력방안 구체화

\* 한-EU 문화협력위원회(문화예술·콘텐츠), 한-일 관광진흥협의회(관광), 한-중/한-일 저작권 정부 간 회의(저작권) 등

## 1-2 문화 분야 ODA 외연 확대로 세계 문화잠재력 발휘 기여

- ◆ (현황) 국제사회에서 한국에 대한 인식은 '경제 선진국(73.9%)', '국제적 사회공헌 활동국(60.8%)'으로 긍정적(2023 해외한류실태조사)
- ◆ (방향) ODA 분야 확장, 사업 간 연계 강화 및 수원국 문화 잠재역량 강화를 위한 디지털, 인력양성 지원사업 확대

### ① 확장·융합형 문화 분야 ODA로 K-컬처 성공 전략 공유

#### □ 문화 분야 ODA 확장으로 지원 분야 다각화

- (기본 방향) 콘텐츠, 스포츠 산업 등 문화 분야 ODA 영역 확장, 수원국 다변화로 K-컬처의 발전 경험을 전방위적으로 확산
  - \* (기존) 문화예술, 관광 분야 중심 → (개선) 콘텐츠 및 스포츠, 미디어 등 지원 분야 확장
- (콘텐츠) 콘텐츠산업 전문인력 양성센터 구축, 청년 대상 콘텐츠 교육프로그램 운영 및 확산('23~'27년, 인도네시아)
- (문화유산) 아세안 중심에서 CIS·아프리카 등으로 외연 확대(문화재청)
  - \* 키르기스공화국 전통공예기술 및 디지털마케팅 역량 강화를 통한 문화관광산업 활성화('23~'26년), 이집트 문화유산 ODA 추진('23~'27년) 등

#### □ 융합형 문화 분야 ODA로 지원전략 고도화

- (기본 방향) 분야 간 연계, 협력형 ODA 사업을 발굴, 추진하여 지원사업 간 시너지 제고 및 수원국의 문화잠재력 강화에 기여
  - 문화예술, 관광, 콘텐츠 등 문화 분야 내 연계 사업 발굴('23년~)
  - 다부처 협업 민관 전략패키지 사업(시설+보건+시스템 등) 발굴 시 문화 분야 사업을 포함한 패키지 구성안 제안·협약\*('26년~)
- \* 국조실 주관, 관계부처+공공기관+관련 협회+시민사회 등 참여하는 사업발굴 협의체 활용

#### < ODA 사업간 연계 예시 >

문체부('22~'25년)	문화재청('21~'25년)	연계 방안
라오스 디지털 문화자원 관리시스템 구축 및 문화콘텐츠 개발 역량강화 사업	라오스 세계유산 왓푸-홍남시다 복원 및 보존 자립역량 강화 사업	문화재청 복원사업 완료 → 관련 자료 시스템 업로드

## ② 수원국 역량 향상을 위한 맞춤형 ODA

### □ 인프라 조성 지원

- (예술교육 플랫폼) 캄보디아 예술교육연구원 건립(~'25년) 및 현지 예술교육 역량 강화지원으로 창의인재 양성 기반 마련('22년~)
- (해외 공공도서관 조성) 몽골, 베트남 대상 도서관 환경 개선, 사서 교육지원, 도서 보급으로 국가 간 지식문화정보 격차 해소
  - \* (~'23년) 베트남 하노이시립도서관, ('23~'25년) 몽골 울란바토르 시립중앙도서관, ('26년~) 우즈베키스탄 카쉬카다리야 도서관 또는 라오스 비엔티안 도서관
- (관광두레 가치 전수) 필리핀 루손섬을 관광두레 시범마을로 선정, 공동체 구성, 관광기반 시설 확충, 인적 역량 강화 등 지원('23년~/신규)
- (문화유산 보존 협력) 관리 소홀, 자연재해, 분쟁 등으로 멸실·훼손 위험에 처한 문화유산\*을 적극적으로 보존·관리, 활용하도록 지원(문화재청)
  - \* (예시) △라오스 왓푸-홍낭시다, △파키스탄 간다라 유적 △이집트 문화유산 등

### □ 디지털 혁신역량 강화

- (IT 역량 강화) 라오스, 키르기스스탄 대상 디지털문화자원 시스템 구축 및 문화콘텐츠 공동개발로 IT 역량 강화('22~'25년)
  - \* (국립아시아문화전당) 라오스 비엔티엔 국립도서관 및 키르기스스탄 비슈케크 국립 역사박물관 등에 장비 및 교육 지원('25년 이후 몽골 등으로 확대)
- (디지털 헤리티지) 박물관·연구소 등의 소장 유물을 디지털 헤리티지로 보존할 수 있도록 시설과 디지털 DB 구축, 디지털 기록 전문가 양성('23~'27년) (문화재청)

<'22~'23년도 신규 대형 ODA 사업 현황>	
'22년~	'23년~
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캄보디아 예술교육 플랫폼 구축 지원 ('22~'25년, 70.5억원)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 필리핀 루손섬 관광두레 시범 마을 조성 ('23~'26년, 39억원)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 라오스 디지털문화자원시스템 구축 및 역량강화('22~'25년, 30억원)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 몽골 공공도서관 조성 지원 ('23~'25년, 63억원)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 키르기스스탄 디지털문화자원시스템 구축 및 역량강화 ('22~'25년, 30억원)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인도네시아 콘텐츠 전문인력 양성 지원 ('23~'27년, 60억원)</li> </ul>

## □ 문화 분야 인재양성 육성을 뒷받침

- (문화정책 역량 강화) 수원국의 문화 전문가와 행정가를 초청, 문화 사업 발굴·기획역량 강화를 지원하는 '문화동반자' 사업 추진
- 연차별로 중점 연수 분야를 선정하고, 특히 우리나라가 강점을 가지는 문화기술, 디지털 콘텐츠 분야에 대한 경험 전수

### <중점분야 예시>

- ① 문화전문가: ('22~'23년) 공연예술, 대중음악 → ('24~'25년) 도서출판, 문화상품 → ('26~'27년) 문화기술, 디지털 콘텐츠 등
- ② 문화행정가: ('23~24년) 인프라 구축 및 활용 정책 → ('25) 민관협업 정책 → ('26~'27년) 문화 분야 디지털 기술, 정보 활용 정책

- (예술계 한국장학생 육성) 개발도상국 예술 전공생 대상 학·석사 과정 국비 장학사업(AMA+)\*을 통해, 개도국 예술인재 양성 및 차세대 친한 네트워크 형성('23년 68명 재학, 34개국 340명 누적 선발)
- \* Arts Major Asian plus(AMA+) 졸업생 다수가 본국에서 유명 예술가, 국립 예술대 총장·교수, 국립예술단원 등으로 활동하며 한국과 문화교류의 주축이 되고 있음
- \*\* (~'23년) 연 15~20명 선발 → ('27년) 연 30명 선발, 교류행사 확대 추진
- (관광전문가 연수 지원) 개발도상국 고위급 공무원 등 관광지도자 초청 관광정책 연수 및 한국 관광 발전 경험 공유로 경제발전 역량 지원('23년~'27년, 60개국 240명 이상 연수 추진)



## 전략2

## 미래세대 해외진출을 위한 기회의 창, K-컬처

### 2-1 차세대 기술로 문화교류의 확장 선도

- ◆ (현황) 메타버스(제페토, 로블록스 등), 생성형 AI(ChatGPT 등)와 같은 신기술이 새로운 교류기회 제공, 경험 극대화하는 주된 매체로 등장
- ◆ (방향) 첨단기술을 활용해 문화, 언어, 콘텐츠 등 우리 문화의 매력도 제고

#### ① 시·공간 제약을 극복한 문화교류의 장 조성

##### □ 메타버스 내 새로운 문화 소통의 장 구현

- (K-컬처 체험 지평 확장) 시·공간을 초월하여 우리나라의 관광, 전통 문화를 체험할 수 있도록 메타버스 기반 체험 공간·콘텐츠 지원
  - (전통체험) 민간 메타버스 플랫폼(제페토)에서 전통놀이(윷놀이 등)·한복·세시풍속(동지, 추석 등)을 즐기는 K-전통 체험콘텐츠 제공
    - \* 전통문화 체험 메타버스 월드 누적방문자 수 : '22년 3천명 → '27년 25만 명 목표
  - (학습기반 조성) 공공 메타버스 기반 '메타버스 세종학당' 정식 운영을 통해 외국인의 한국어 학습을 온·오프라인으로 지원('23년~)
    - \* 세종학당 온·오프라인 수강생 수 : '22년 14.7만 명 → '27년 50만 명 달성 목표



##### □ 신기술 융합으로 K-컬처 점점 극대화

- (신기술 융합 전시) 다양한 분야에서 한국 문화를 경험할 수 있도록 첨단기술 기반 한국문화 콘텐츠 전시(국내·외) 개최
  - (박물관 등 연계) 국내·외 박물관 및 문화기관, 국제행사 등에 국가 유산을 소재로 한 신기술융합콘텐츠 전시 지원
    - \* '22년 태국 방콕국립박물관 한국실에 조선왕실 의례, 불교회화를 소재로 한 디지털 전시 개최
    - \*\* '23년 아시아개발은행 연차 총회 행사, 재외문화원(미국, 일본, 베트남) 등 20개소 지원 예정

- (미디어아트) 일상생활에서의 자연스러운 한국문화 경험을 제공하기 위해 지속적인 국내·외 미디어아트\* 설치 및 운영

- \* ① (재외문화원 미디어아트/해외) 문화원 소재 지역에서 건물 내외부 활용한 미디어아트 콘텐츠 제작 및 전시 추진(23년 미국(LA), 프랑스, 벨기에, 폴란드, 독일, 이탈리아 지원)
- ② (K-컬처 스퀘어/국내) 한국의 문화자원을 신기술융합콘텐츠로 구현



K-컬처 스퀘어, 더 키네틱(전통과 현대적 이미지)



프랑스 재외문화원, 부산 특별전

- (신기술 융합 콘텐츠) K-콘텐츠에 대한 외국인들의 관심을 유도하고 파급력을 강화하기 위해 신기술 활용 콘텐츠 개발 지원

- (대중음악) 5G, 실감기술(VR·AR) 이용 가상·온라인 공연 집중 육성, ICT 신기술을 음악과 접목한 융·복합 프로젝트, 서비스 등 개발 지원

\* '23년 ICT-음악콘텐츠 11개 과제 지원, '23~'27년 50개 과제 지원 목표

아이돌 콘텐츠 제공 팬클럽 어플	Virtual 아이돌 메타버스 콘텐츠	NFT 티켓 유통 플랫폼	카드형 음반 개발 대중화

- (패션) 민간 메타버스 플랫폼(제페토)에 K-패션 콘텐츠 공간을 조성, 아이템 제작, 디지털 패션쇼·런칭쇼 등 판매 및 홍보마케팅 지원

\* '패션-쇼핑-엔터테인먼트' 요소를 결합한 패션 시티, 유통 시티, 엔터 시티로 구성

## ② AI 연계 기술지원으로 미래 국제문화교류 준비

### □ 문화교류 분야 AI 활용 기반 조성

- (K-컬처 접근성 강화) ChatGPT 등 인공지능 프로그램을 활용하여 한국문화, 한국과 문화교류 방법 등에 대한 접근성 강화

- K-컬처에 관심 있는 외국인들의 언어장벽을 해소하기 위해 자동 통·번역 등 인공지능 언어처리 기술개발 지원

\* 인공지능 통번역 학습데이터 한국어-외국어 병렬 말뭉치 구축, 공개(~'27년, 누적 70백만 어절)



- (저작권 대응) 생성형 AI 발전으로 촉발되는 저작권 문제에 신속 대응하기 위해 학습, 생성, 활용 단계에서 발생하는 저작권 이슈 점검  
\* 'AI-저작권법 제도개선 워킹그룹' 운영('23년) 등

## □ **생성형 AI 연계 융합콘텐츠 발굴**

- (콘텐츠 개발) 국제문화를 선도하고 교류를 활성화하기 위해 AI를 활용한 문화·스포츠 분야별 콘텐츠 다양화·고도화 추진
  - (AI × 콘텐츠) AI 디지털 휴먼 활용 시대를 넘나드는 K-팝, K-드라마 등 콘텐츠 제작 지원('24년~)
    - \* (예시) 세대 복원 콘텐츠, 디에이징 기술 활용 콘텐츠, 인공지능 가상아이돌 등
  - (AI × 스포츠) 스포츠 과학 데이터와 AI 기술 등을 활용해 국가대표 경기력 향상을 위한 체계적 훈련 지원\*
    - \* (예시) 체력·컨디셔닝 관리, 스포츠 기술, 훈련 영상 및 데이터 분석 등
  - (AI 활용 콘텐츠 전문가 육성) AI 등 미래 콘텐츠 시장을 선도할 신기술 융복합 콘텐츠 전문가 양성과정 마련('24년 2백명 → '27년 8백명)

## 2-2

## 미래세대에게 국제문화교류 기회의 창 개방

◆ (방향) 청소년부터 예비, 신진 문화 분야 종사자 대상으로 교류 경험 → 인력양성 지원 → 해외 진출기회 제공 등 단계별 지원정책 제공

### □ 미래 국제문화교류의 주역 양성

- (국제문화교류 전문가) 국제문화교류 현장(국제행사, 문화기관 등)에서 지속 가능한 교류를 선도할 신진 전문인력 양성 지원 확대
  - 전문인력 해외파견 지원, 파견자 대상 후속 문화교류 프로젝트 지원 및 상시 교육 아카데미 운영
- (콘텐츠) 콘텐츠 분야 MZ세대 인력 3년간 1만명 육성으로 미래 K-콘텐츠의 경쟁력 확보
  - (방송·영화) 중견 후반 작업 전문인력, 한국영화아카데미 내 신진 영화제작인력 등 영상콘텐츠 전문인력 양성 추진('24년~, 5년간 2천 명)
    - \* 미국 넷플릭스 ↔ 한국콘텐츠진흥원·영화진흥위원회 협약 체결('23.4월) 계기
  - (기술 융·복합) 콘텐츠 제작역량과 첨단기술 역량을 고루 갖춘 기술 융·복합 콘텐츠 전문인력 양성(연 2백명)
    - \* 신기술 콘텐츠 융복합 아카데미 운영('23년~) 및 문화기술 R&D 인력 양성 등
  - (장르별) 게임인재원 등 전문 교육기관 운영으로 세계시장을 선도할 장르별 특화 인재 양성(연 2천명)
  - (현장형) 콘텐츠 제작 프로젝트 과정 교육, 현장 전문가 멘토링 교육으로 현장 밀착형 인재 양성(연 1.7천명)
    - \* 산·학·연 컨소시엄 구성을 통한 콘텐츠 원캠퍼스 운영, 현장 전문가 멘토링을 통한 창의인재 양성, 콘텐츠 번역/수출 전문인력 양성 등
- (박물관·미술관 교류) 미국 스미소니언 재단과 MOU 체결('23.4월) 계기, 재단 내 교류사업 인력 정기 파견, 청년 중심 인적교류 프로그램 (가칭)청년 펠로우쉽 등) 및 학예인력 파견 추진(중박-국립아시아예술박물관)
  - \* 스미소니언 재단 문화예술기관 ↔ 중앙박물관 청년 학예·연구 인력교류 및 파견
- (공연예술) 댄서스 잡마켓, 대학로 통합오디션 등 현장 오디션을 통한 청년예술인 발굴 및 일자리 매칭, 무대예술 전문인력 등 미래수요에 대비한 공연-기술 브릿지 인력양성('24-'28년, 연 7백명)

- (시각예술) 미술·공예 등 시각예술분야 청년작가의 작품 마케팅 역량 강화\* 및 고품격 문화상품 개발, 유통 경로 확보 등 시장참여 기회 확대
  - \* 미술 분야 청년 작가 시장 참여기회 확대('23년 연 1백명, 단년도→'24년 연 3백명, 다년도)
- (스포츠) 프로스포츠 종목 연계 인재양성 시스템 공유, 미래세대 간 교류전 및 맞춤형 교육 등 미래 인재 육성
  - 고교 농구 유망주의 해외 훈련기관 파견, 청소년 선수 간 공동 훈련·경기 추진 등
  - 은퇴선수 및 체육단체 재직자 등 대상, 외국어 및 직무능력 등 맞춤형 교육을 통해 차세대 국제 인재 발굴
  - \* ('23년) 국제기구 직무·외국어 과정 등 90명 선발·지원
- (외교 배움터) 청소년 및 대학생 대상 외교 배움터(국민외교 아카데미) 과정 운영, 분야별 외교 현안 및 국제관계 전반에 대한 이해 제고(외교부)
  - \* 청소년 외교 배움터 및 대학생 외교 연수 과정을 각 연 2회 제공

#### □ **청소년의 국제문화교류 경험 제공**

- (스포츠 교류) 주니어 종합경기 참가·개최 지원, 합동 연습, 친선 경기 지원으로 스포츠를 통한 우호증진 및 국제스포츠 경험 축적
  - (2024 강원 동계청소년올림픽) 동계스포츠 저개발국 청소년 훈련 프로그램 제공, 대회 참가 지원(27개국, 110명)으로 국내·외 청소년 간 교류
- (한국어 교류) 전 세계 미래세대 대상 한국어 배움을 매개로 한 소통과 교류의 장 마련(약 40개국, 연 1백여명)(교육부)
  - 중·고등학생 국내 초청, 한국 문학작품 감상 발표, 한글 소재 창작 공연기회 등 한국어 심화 교육과정 제공

#### □ **청년의 열정과 상상력을 해외로 진출**

- (영화) 세계무대 진출을 넘어 전 세계가 주목하는 K-영화로 육성
  - 주요 국제영화제·마켓(2월 베를린, 3월 미국 아카데미영화상(오스카)/홍콩, 5월 칸, 9월 캐나다, 10월 부산/일본 등) 계기 K-영화 홍보 및 비즈니스 지원

- **한-프 영화아카데미\*** 추진 협약체결('23.5월, 칸 국제영화제), 로케이션 지원사업 운영 등 **인력교류 추진**으로 K-청년 영화인 진출 뒷받침
  - \* 한국 영화진흥위원회 - 프랑스 국립영화영상센터(CNC) 협력사업으로 양국의 국립영화학교 학생 간 영화제작 방식 교류, 공동 프로젝트 추진 등 추진
- **(해외진출지원)** 전문기관 파견, 인턴십, 멘토링 등 미래세대 해외 진출의 밑거름이 될 수 있는 **해외경험 기회 제공**
  - **(청년 예술가)** 국내 예술교육기관\* 국제 협업·공동제작 지원, 재학·졸업생의 **페스티벌·콩쿠르 지원** 등 국제 경험을 제공해 미래 역량 강화
    - \* 한예종 해외 진출 : ('23년) 5개 작품 7개국 해외 진출
  - **(MZ 문화인턴)** 문화·예술 전공 한국 대학생의 현지 세종학당 파견 및 문화강좌 운영지원으로 예비 한국문화 전문가 육성
  - **(국제스포츠)** 국내·외 스포츠 기구 실무 인턴십 및 전문가 멘토링 지원, 국제기구 일자리 및 교육연수 정보 연중 제공 등
    - \* ('23년) 국제경기연맹(국외), 국제스포츠전략위원회(국내) 등 8명
- **(기업육성지원)** 국내 유망 벤처기업·스타트업의 투자유치 및 교류 지원
  - **(관광벤처 육성)** 해외 관광기업지원센터\*를 거점으로 국내 유망 벤처기업의 해외투자 유치, 현지 파트너십 체결 등 해외진출 지원
    - \* ('22년) 싱가포르 센터 첫 개소 → ('23년) 1개소(도쿄) → ('24~'27년) 8개소 추가
  - **(콘텐츠 스타트업 육성)** 해외 액셀러레이팅 프로그램 및 주요 마켓 (CES, MWC 등) 참가 지원을 통한 투자 유치 및 네트워킹 구축 강화
    - \* ('23년) 해외 액셀러레이팅 프로그램 참가 40개사, 마켓 참가 20개사

## 2-3 권역별 특성을 반영한 전략적 교류

- ◆ (방향) 교류 현황, 정치·경제적 특성, 한국문화 관심도 등 권역별 환경 분석에 기반한 국제문화교류 전략 수립, 권역별 교류 효과 극대화  
→ 북미/유럽, 동북아, 동·서남아, 중동, 아프리카 권역별 중점 교류 방향 제시

### ■ (북미/유럽) 다원화된 선호 반영, 예술교류 강화 및 콘텐츠 시장 개척

권역 특성 분석	맞춤형 교류전략
<p><b>(다원주의)</b> 개인주의적 성향이 높은 북미·유럽은 다원화된 선호 체계 보유 * (개인주의 척도, Hofstede Scale) 미국(91점), 영국(89점), 네덜란드(80점), 한국(18점)</p> <p><b>(예술)</b> : 북미·유럽은 세계 예술의 중심지로 우리 예술인의 교류·협력 수요 높음 * ('21년 예술시장) 미국(44%), 영국(20%)이 전 세계 예술시장(\$약 500억)의 과반 차지</p>	<p><b>(다원주의)</b> 다양한 선호를 고려한 맞춤형 관광, 문화 콘텐츠 교류전략 추진 주요 마켓 참여를 통한 K-컬처·콘텐츠 홍보 강화 및 비즈니스 매칭 지원</p> <p><b>(예술)</b> : 인적교류, 해외 전시, 공동프로젝트 수행 등 공세적인 교류·협력으로 북미·유럽 예술시장에 K-Arts 소개</p>

### □ 타깃형 전략으로 한국방문 및 K-콘텐츠 신시장 개척

- (관광) 한류 관심층, 비건 인구, 고소득 액티브 시니어, 교포, 참전용사 후손 등 다양한 관심도 반영\*한 관광마케팅 추진  
\* 비건인구 대상 '템플스테이+사찰음식+전통건축투어', 액티브 시니어 대상 '명인과의 교육투어+맞춤형 스파', 참전용사 가족 대상 '한옥스테이+DMZ 평화루트 투어' 등
- (문화 체험) 북미·유럽 문화원(북미 4곳, 유럽 13곳)을 중심으로 한식, 음악 등 다양한 한국문화 상시 소개 및 체험 기회 제공
- (콘텐츠) 콘텐츠 거대 시장인 북미·유럽에 방송, 게임, ICT 기술 등 국내 콘텐츠 기업의 진출 지원, K-콘텐츠 신시장 선점  
- 영화, 드라마 등 해외 주요 마켓\* 참가 지원, 글로벌 게임쇼 한국 공동관 운영 및 K-컬처 융합콘텐츠 페스티벌\*\* 개최  
\* MIPTV·MIPCOM(프랑스), 베를린영화제, 칸영화제, AFM(미국), 토론토영화제 등  
\*\* '23년, 유럽 주요 콘텐츠 시장인 스웨덴(9월), 영국(10월) 대상 추진

### □ K-컬처의 바탕, 예술 분야 교류 강화

- (예술기관 협력) 북미·유럽의 주요 예술기관과 레지던시\* 연계, 기획·교류 전시\*\* 등을 통해 다양한 교류 기회 제공

- \* ('23~'27년) 국립현대미술관 ↔ 해외 시각 예술기관(4개국, 캐나다·네덜란드·덴마크·독일), 한국문화예술위원회 → 미국 아이오와대학 IWP(문학), 네덜란드 라이스 아카데미(시각), 영국 더플레이스(무용), 오스트리아 아르스일렉트로니카(융복합) 등 매년 20개처 내외의 레지던시 프로그램 협력 운영
- \*\* 국립현대미술관-뉴욕 구겐하임미술관 공동기획전 <한국 실험미술 1960-1970>('23.5월, 한국/'23.9월, 미국), 국립현대미술관-미주 및 오세아니아 지역 우수 미술관 국제 순회전 <서스펜스의 도시, 워치 앤 칠 3.0>('23.4월, 멕시코/'23.11월 미국/'24.3월 호주)
- (공연) 세계 공연시장의 심장부인 **브로드웨이, 웨스트엔드**에서 **K-뮤지컬 쇼케이스**('23년~) 진행, 해외 파트너와의 공동협력을 통한 작품 현지화 등 **창작뮤지컬의 현지 진출 지원**
- \* 해외 진출 지원 창작뮤지컬 작품 수 : '23년 6개 → '27년 12개
- (공예) 국제 **아트페어·공예 박람회** 참가 지원, 한국 **공예관 운영, 현지 문화원** 등을 전략적 거점으로 활용, **공예품 전시·체험장** 구축
- \* (한국 공예관 운영) 프랑스 메종&오브제 박람회, 밀라노 디자인 위크 등 (현지 문화원·홍보관 협력) 스웨덴문화원 협력 공예품 상설 전시공간 마련('23년), 두바이 K-브랜드 해외홍보관 한국 공예품 상설 판매관 조성('24년)

**▣ [동북아] 미래지향적인 동북아 문화교류 · 협력 추진**

권역 특성 분석	
<b>(협력채널)</b>	한·중·일 문화장관회의, 문화콘텐츠산업 포럼, 국립박물관장 회의 등 <b>한·중·일 간 다양한 협력채널 운영</b>
<b>(미래세대)</b>	일본과 중국은 콘텐츠 시장 강국*으로 K-콘텐츠 수출액의 51.4%('21년) 차지, <b>미래세대 문화교류 자원 풍부</b> * (콘텐츠시장) 중국 2위(4,461억\$), 일본 3위(2,082억\$)



맞춤형 교류전략	
<b>(협력채널)</b>	문화장관 간 <b>협의채널 확대</b> , <b>문화예술기관 교류 활성화</b> , 문화산업 발전을 위한 <b>민관협력 네트워크</b> 공고화
<b>(미래세대)</b>	미래세대가 함께 교류할 수 있는 <b>게임, 스포츠 등 문화교류 확대</b> , <b>예술대학생 등 젊은 예술가 교류 활성화</b>

**□ 新 동북아 관계 비전을 위한 협력 채널 확대**

- (정부 간 채널) 문화·스포츠·관광 분야 3국 장관회의 및 양자 회의 복원 및 확대, 한-일·한-중 양자 간 긴밀한 정부 협력 채널 운영
- (문화콘텐츠산업 포럼) 문화콘텐츠 분야 정부 간 회의, 기업 간 교류회 등 개최(한국 문체부, 중국 문화여유부, 일본 경제산업성)

- (동아시아 문화도시) 한·중·일 간 지방도시 문화교류 강화 및 협력 네트워크 구축을 위한 '동아시아 문화도시' 선정·지원

\* ('23년) 한국 전주, 일본 시즈오카현, 중국 청두·메이저우  
 ('24년) 한국 김해, 일본 이시카와현, 중국 웨이팡시·다롄시

- 동아시아 문화도시 성과와 '아세안 문화도시', '유럽 문화수도'의 경험을 공유할 수 있는 장 마련, 지속 가능한 지역발전에 기여

## □ 미래세대가 문화로 어울리는 기회 확대

- (한일 미래 문화동행 프로젝트) 양국 MZ세대 교류 본격 재개, 콘텐츠·스포츠·관광 분야 미래지향적 협력 지평 확대

- 일본 중·고교 교직원 초청 한국 수학여행 시범투어·지자체 합동 유치상담회 실시('23.8월) 및 일본 대학생 한국여행 앰배서더 초청 '한일 대학생 우정 더하기('23.9월)' 개최

- 한·일 청소년 동·하계 스포츠 교류\* (7~8월/'24.2월), 우수 청소년 스포츠 교류(7월~/10종목, 한·일 각 266명) 개최 등 체육 교류 확대

\* (하계) 5종목, 한·일 각 218명, (동계) 4종목, 한·중·일 각 170명

- 'K-comics in Japan', K-팝 일본 쇼케이스(Korea Spotlight), 서울국제 뮤직페어 '한일 Joint-Stage' 마련 등 양국 콘텐츠 분야 교류 행사 추진

- (청년 예술가 교류) 한일 유스오케스트라 합동공연\*('23.11월), 한·중·일 예술대학 (한국 한예종, 일본 동경예술대 등) 합동 및 교류 사업 개최, 대규모 예술 분야 국제 행사(서울아트마켓, 서울국제공연예술제 등) 계기 예술 전문가 네트워크 강화

\* (한일 유스오케스트라) 한일 양국에서 모인 청년 음악가들로 구성된 유스오케스트라 결성, 대한민국을 대표하는 젊은 지휘자와 일본의 대표적 피아니스트 협연

- (한·중·일 e-스포츠 대회) 한·중·일 국가대표급이 참여하는 e-스포츠 대회 순회 개최를 통해 동아시아 미래세대의 게임 교류 확대

\* '23.12월 한국(여수) 개최, '24년 일본 개최 검토, 향후 몽골·동남아 등 확대 추진

- (스포츠 교류) 한·중·일 주니어 종합경기대회, 청소년 동계교류, 한·일 청소년 하계 스포츠 교류 등 청소년 스포츠 교류 활성화

- (주요 행사 계기) ▲ '한일 축제 한마당' 개최 시 젊은 층 대상 프로그램 마련(케이팝·제이팝 공연, 양국 문화 체험 기회 제공 등), ▲ 게임, K-팝, 방송, 웹툰, 영화 등 국가별 행사 계기 다양한 교류 추진



## ■ (중동) 젊고 역동적인 중동과의 교류를 위한 정부 역할 확대

권역 특성 분석	맞춤형 교류전략
<p><b>(정부)</b> 왕정체제인 중동은 문화교류를 포함, 각종 상황에서 <b>정부의 영향력이 높음</b> * 사우디 정부, 여성의 스포츠 관람 허용 결정('18년) 등</p> <p><b>(청년)</b> 중동은 타 권역 대비 <b>청년 인구 비율이 매우 높은 젊고 역동적인 지역</b> * (청년 비율) UAE(62%), 사우디(69%), 한국(19%)</p>	<p><b>(정부)</b> 중동 정부와 소통·교섭할 수 있는 <b>전략적 협의체 창설, 민간의 문화교류 관련 어려움 발생 시 해소</b></p> <p><b>(청년)</b> 청년층이 선호하는 음악, 스포츠 및 게임 등 <b>K-컬처 교류 적극 확대</b></p>

## □ 제2의 중동 붐 조성 위한 전략적 추진체계 마련

- (범부처 추진체계) 한-사우디 비전 2030 위원회 내 문화분과 추가 합의('22.11월)
- 한-중동 경제협력 민관추진위원회 문화분과 운영('23.2월), 한-중동 간 고위급 공동위원회('23.6~) 참여 등 논의 지속
- \* 한-카타르 고위급전략협의회, 한-이라크 공동위원회('23.6월), 한-UAE 경제공동위('23.7월) 등 정부 간 협력 채널을 통해 양국 간 문화·관광·스포츠 교류기회 창출

## □ 중동 청년인구 집중 공략, K-컬처 매력 전파

- (음악) 중동권역 내 B2C 행사 및 현지 문화원 행사와 K-팝 공연, 문화행사 연계 개최로 K-팝 접촉 기회 확대 및 수요 창출
- \* '23년, 아이돌 '블랙핑크' 사우디 리야드에서 단독 콘서트 개최, 티켓 매진 등 인기
- (스포츠) 중동권역 내 태권도에 대한 높은 관심을 고려, 태권도 사범 파견으로 일반 국민과 K-스포츠의 정신 공유
- \* △주재국 국가대표팀, 시범단 육성 및 지도 △경찰, 학교 대상 태권도 지도 및 보급 등
- (게임) 현지 종교·문화를 고려한 재제작 지원 등을 통해 맞춤형 콘텐츠 제공(예시: 게임 내 돼지 등 동물 등장 금지)
- \* 중동 게임 이용자(주중 159분, 주말 218분)들은 한국 게임 이용시간이 조사대상국(16개국 평균 주중 148분, 주말 196분)에 비해 길고, 소비지출액도 높음(카타르 76.2달러, UAE 69달러 > 조사대상국 16개국 평균 38.5달러)(2022 해외 시장의 한국게임 이용자 조사)
- (관광) K-컬처 이벤트(KCON 등) 연계 한국관광 인지도 제고 및 한국 문화에 관심이 많은 MZ세대 한류 커뮤니티 대상 집중 마케팅



## ■ [동서남아] 국제협력 관계를 바탕으로 지속 가능한 문화교류 지원

권역 특성 분석	맞춤형 교류전략
<p><b>(국제협력)</b> 국제개발협력(ODA) 최우선 협력 대상 지역(중점협력국 13개국) * 아세안 대상 ODA는 전체 ODA 예산의 약 28% 차지(588백만달러, '20년)</p> <p><b>(협력체계)</b> 한-아세안 문화장관회의 정례화, 경제, 안보 등 포괄적 동반적 관계 유지</p>	<p><b>(국제협력)</b> '인도-태평양 전략(2022)', '부산이니셔티브' 등 대외정책과 부합한 <b>범분야 문화 ODA 사업 발굴</b></p> <p><b>(협력체계)</b> 문화예술, 유산 등 다양한 문화협력 분야 발굴, 한-아세안 협력 강화</p>

## □ 문화 분야 ODA 사업을 통한 지속적 교류 활성화 지원

- (대외정책 기반 국제협력) '인도-태평양 전략', '부산 이니셔티브', 국가협력전략(CPS) 등 대외 외교정책 연계 문화 분야 ODA사업 발굴을 통한 수원국 맞춤형 개발 협력 추진
  - \* (연계 분야 예시) 아세안(디지털, 기후변화, 스마트시티, 교통 분야 지원 확대), 서남아(보건위생, 교통, 지역개발, 에너지 분야 지원) 등
- (국제교류 사업 발굴) ODA 지원 사업과 연계한 동·서남아 국가 대상 지속 가능한 쌍방향 국제교류 사업 발굴('25년~)
  - \* (예시) 공공도서관 건립지원(ODA) → 수원국 사서 초청 역량 강화 및 인적교류 사업

## □ 다양한 문화협력 네트워크 강화

- (한-아세안 문화혁신 협력) 한-아세안 문화상생·동반성장을 위한 정례 포럼 개최, 상시 협력 채널 구축 및 협력사업 추진
  - 아세안 사무국과 협력체계 구축, 범 아세안 국가 문화공동체 사업 발굴('25년~)
  - \* (예시) 아세안 예술가 공동 창작 프로젝트, 아세안 청년 문화예술 아카데미 운영 등
- (한-아세안 문화유산 협력기구) 문화유산 협의체 구성, 한-아세안 지역의 문화유산 보존 및 협력의 기틀 마련, 교류 활성화('22년~)(문화재청)
  - \* (추진계획) △한-아세안 문화유산 협의체('22년 출범) △운영회의 개최(연 2회) △한-아세안 문화유산 협력기구 출범(예정)
- (아시아국립박물관협의회\*(ANMA)) 아시아 지역 국립박물관 간 협의체 통해 전시, 인적교류 등 협력 네트워크 강화 및 교류 활성화
  - \* 한중일+아세안 지역 국립박물관(19개국) 주축, 의제별 논의, 정기 학술발표대회 등
- (수교계기 협력 확대) '2023-2024 한-태국 상호방문의 해' 계기 교차 관광 행사 개최 등 수교 계기 방한관광 관심도 제고 및 관광교류 활성화

## ■ [아프리카] 공적개발원조와 연계, 비언어적 문화교류 중심전략 추진

권역 특성 분석	맞춤형 교류전략
<p><b>(관심)</b> 인도주의적 사유, 풍부한 지하자원 등 다양한 이유로 아프리카에 공적원조 집중 * ('10~'19년 누적 OECD DAC 원조 순위) 에티오피아 (3위, \$197억), 콩고민주공화국(4위, \$170억) 등</p> <p><b>(다양성)</b> 아프리카 대륙에는 수많은 부족이 다양한 언어·전통·문화를 보유 * 약 1,000개 이상 언어 사용(전 세계 언어의 약 30%)</p>	<p><b>(관심)</b> 공적개발원조(ODA)와 연계된 문화교류 전략을 통해 K-컬처 인지도 제고 및 우호적 시각 확보</p> <p><b>(다양성)</b> 안무, 스포츠 등 <b>비언어적 문화교류</b>를 중심으로 문화교류·협력의 폭 확대</p>

## □ 공적개발원조와 문화교류 병행, 우호적 분위기 조성

- 아프리카 내 문화유산의 복구·관리를 지원해 K-컬처에 대한 관심과 우호적 인식 형성(문화재청)
  - 이집트 소장 유물의 디지털화를 통한 문화유산정보 종합 관리 지원 ('23~'27년), 이집트 룩소르 라메세움 신전 탐문 복원('23년~) 등
  - \* 유구한 역사·문화유산에 대한 자부심이 높은 이집트는 이를 활용한 관광산업의 중요도가 높음(GDP의 12% 및 관광산업 종사자 2백만 명 이상, 대외정책연구원)

## □ 비언어적 문화교류로 언어의 장벽 돌파

- 현지 국민 누구나 쉽게 다가갈 수 있는 공연, 커버댄스 등 문화교류 행사를 통해 한국문화에 대한 관심 제고
  - \* (예시) ▲한국전쟁 당시 아프리카 유일 지상군 파병국인 에티오피아 국민과의 교감 및 에티오피아 수교 계기 60주년 기념 문화공연 준비('23.하반기), ▲주나이지리아한국문화원 주최 K-팝 커버댄스 경연대회 개최 등

## 전략3

## K-컬처가 이끄는 국제사회 연대와 성장

### 3-1 장애인과 지역, 새로운 문화교류의 주역으로

◆ (방향) 장애인의 주체적 참여, 접근성 보장과 지역의 로컬콘텐츠 개발·활용 지원으로 장애인, 지역과 연대를 통한 국제문화교류 활성화

#### □ **공정하고 차별 없는 교류기회 제공**

○ (장애 예술인 국제교류) 국제장애예술주간, 장애인 국제무용제 등 국제예술행사\* 참가 및 공동창작, 교류 지원('23년 19건)

\* (영국) Unlimited, SICK, (프랑스) IMAGO, Clin d'Oeil, (독일) No Limits, DADA 등

○ (장애인 국제체육 지원) 국내·외 종합국제대회 참가 지원, 국제스포츠 기구 국내 인사 진출, 국제 코칭세미나 개최 등 선수·지도자를 아우르는 장애인 국제스포츠 교류 지원 강화

\* (대회 지원) 2023 IBSA세계시각장애인경기대회(8.18.~27.), 2022 항저우장애인아시아경기대회(10.22.~28.), 2023 동계데플림픽('24.2.18.~28), 2024년 파리 패럴림픽('24.8.28.~9.8.) (스포츠기구) 제95회 IPC 집행위원회의 및 2023 선수포럼 개최

○ (관광 접근성 강화) 국제기준(ISO)에 부합하는 열린 관광지\* 조성('23년 누적 132개 → '27년 누적 250개), 권역 내 관광 불편을 해소하는 무장애 관광도시\*\* 확대('22년~) 등 관광 인프라 강화

\* 경사로 개선 등 기반시설, 장애유형별 체험콘텐츠 개발, 관광지 종사자 교육 등 추진

\*\* 권역 내의 관광지·편의시설·교통·정보 등 무장애관광 인프라 조성 및 연계성 강화

#### □ **국내·외 도시 중심 문화교류 확장**

○ (문화도시) 권역별 선도도시를 '대한민국 문화도시'로 신규 지정\* 및 집중 육성하여 세계적 도시(EU 유럽문화수도 등)와 단계별 교류 지원

\* 대한민국 문화도시 조성계획 승인('23년) 및 13곳 지정('24년), 3년간 집중 지원('25~'27년)

##### <단계별 문화도시 국제교류 계획(안)>

기간	교류 단계	주요 내용
'22~'23년	교류기반 마련	국제교류 의제 발굴 선도
'24~'25년	교류역량 강화	문화도시와 세계 도시 간 교류 협력
'26~'27년	도시발전 사례 확산	문화를 통한 도시 발전 사례 공유·확산

**<사례> 문화도시 영도: '한선 잇기' 도시 브랜드로 세계 디자인 어워드 3관왕 수상**



- (지자체 문화교류) 기초지자체·민간문화단체, 지역대학 등의 쌍방향 국제문화 교류 추진사업 및 기획사업 지원('23년)

\* △ (경남 진주) 인도네시아의 '바틱(전통 수공 염색 기법)'과 '진주실크'를 협업한 패션쇼,  
 △ (충북 충주) 베트남 전통무예 '보비남'과 우리 전통무예 '택견'이 함께하는 무예 공연,  
 △ (경남 밀양) 세네갈 지역 전통춤과 '밀양아리랑' 등 무형문화유산 활용 창작 무용공연 등



**□ 지역 고유 매력으로 세계인의 방문 유도**

- (콘텐츠 개발) 전세계의 방한 교류를 유도하기 위해 전통문화, 명사 등 지역의 고유한 스토리를 활용한 관광 콘텐츠 개발 및 확대
  - (고급 문화체험) 한옥 호텔, 고급 한식, 명인·명사와의 만남\* 등 한국 고유문화를 현대적으로 재해석한 희소성 있는 콘텐츠 발굴
    - \* (예시) 김용세의 신평양조장, 이효재의 효재보자기, 김시영의 노고갤러리(흑자) 등
  - (관광주민증) 인구감소지역에서 시행 중인 디지털 관광주민증\* 발급 대상에 방한 관광객을 포함 추진
    - \* 일종의 명예주민증으로 지역 내 관광지 입장권을 포함해 숙박, 식음, 체험 등 각종 여행 편의시설과 체험프로그램 할인 혜택을 받을 수 있는 제도
  - (국가유산 미디어아트) 국가유산과 미디어·디지털 기술을 융합한 새로운 체험 콘텐츠를 개발하여 지역관광자원으로 육성(문화재청)
    - \* 미디어아트 분야 확대: (~'22년) 세계유산(실외)→('23년~) 국가유산(실외+실내)



○ (제도적 기반) 지역의 문화 다양성·창의성 증진을 위해 지역 문화 교류 정책 수립을 지원하고, 시·도 국제문화교류 진흥 조례 제정 장려

\* (목표) 14개 시·도 조례 제정, 시행(강원·경기·경남·경북·광주·대구·대전·부산·서울·세종·전남·제주·충남·충북/'23년) → 17개 전체 시·도 조례 제정(~'27년)

## 3-2 K-콘텐츠 열기를 K-컬처 전반으로 확산

### ◆ (현황) K-팝, K-드라마 등 K-콘텐츠 인기가 한글, 음식, 뷰티 등 한국 문화 전반에 대한 관심과 소비로 확산되는 'K 프리미엄' 효과 발생

- \* '오징어게임' 방영 이후 한국어 이용자 76% 증가('20년, 듀오링고)
- \* 영국 내 한국식 닭강정, 치킨버거, 고추장은 판매 인기메뉴(더타임스)
- \* 터키 드럭스토어 350개 중 85%에 한국 화장품 브랜드 전용 코너 마련

### ◆ (방향) 한글, 전통문화, 연관산업으로 확장되는 K-콘텐츠의 파급력 활용, 문화교류의 저변 확대 및 사회경제적 효과 창출

## ① K-컬처의 근본에 대한 정교한 정책지원 가동

### □ K-컬처 소통의 원천, 한국어 확산 기반 마련

- (세종학당 전략적 확대) 해외 한국어 학습 수요 대응한 세종학당 확대('22년 기준 84개국 244개소 → '27년까지 350개소 확대 추진)

#### - 거점 세종학당 확대('23년, 4개소\*)로 지역별 특화 및 관리 강화

- \* (개원시기) 인니 자카르타('16년), 미국 LA('18년), 베트남 호치민('19년), 프랑스 파리('22년)

#### <거점 세종학당 지역별 특화 전략(안)>

구분	특화 방향
베트남	· 문화교육 확대 지원(현지 대학, 중고교 연계)
인도네시아	· 특별 한국어 교육과정 지원(현지 진출 기업 등 한국기관 연계)
미국	· 문화원 협업 문화보급, 현지 교원 재교육 프로그램 자체 운영 등
프랑스	· 한국어 중급·심화 과정 교육 및 한국문학 전파의 중추 기능 수행

- (한국문화 체험강화) K-팝, K-뷰티 등 한국문화 체험 강좌인 '세종문화아카데미' 운영 확대\*로 한국어 학습 매력도 제고

- \* 분야 확대 : ('23년) K-팝, K-뷰티, 한복 등 8~10개 분야 → ('27년) 20개 분야

### □ K-컬처의 근간, 전통문화 확산

- (문화·예술) 한복·한지·한식 등 전통문화 전시·체험 행사를 개최하고, 국악 공연의 해외 투어지역 다변화 등 세계무대 진출 지원

#### - (전통문화 전시·체험) 해외 전통문화 행사 '트래디셔널 코리아 페스티벌' 개최 및 전통문화상품 해외 프로모션 기획·지원

#### - (국악 해외진출) 국악 기반 공연예술단체 해외진출 지원, 재외문화원 협업 등을 통한 고품질 국악공연(국립국악원, 국립극장 등)의 해외교류 확대

- \* 위멕스(WOMEX), 몬디알 몬트리올(Mundial Montreal) 등 해외 주요 아트마켓 쇼케이스 지원 등



- (K-팝·드라마와 문화 연계) K-팝·드라마 등 한류 확산에 따른 해외 한류 팬의 관심을 K-컬처 생활문화 전반으로 확대
  - (K-컬처 축제) K-팝 토크·콘서트, 웹툰·드라마·한식·한복·뷰티 전시 등 생활문화 축제 ‘모꼬지 대한민국’ 개최(‘23.10월, 멕시코)
- (국가유산) 한국 국가유산의 고유한 이야기가 담긴 체험사업과, 전시회·공연 콘텐츠 제작을 통해 우리 국가유산의 가치 전달(문화재청)
  - (탐방·체험) 세계문화유산, 무형유산 탐방·체험사업 추진
    - \* 주한 유학생(국내 유·무형 유산), 해외 청소년(무형유산) 대상 체험 프로그램 운영(‘23년)
  - (전시·공연) 우리나라 전통문화 관련 콘텐츠를 제작하여 재외 공관 전시, 국가 주요전시, 행사와 연계한 공연 등에 활용\*
    - \* 조선왕실 콘텐츠 재외공관 전시, 한·독 수교 140주년 기념 무형유산 공연 등(‘23년)
- (스포츠) 태권도, 씨름 등 우리나라 고유 종목의 K-콘텐츠화를 통해 해당 종목의 한류 조성 및 세계화 기틀 마련
  - (태권도) 사범 해외파견, 시범단 해외공연, 해외 공립학교·재외 공관 태권도 수업 지원 등 태권 한류 조성 지원
    - \* 태권도 해외공연 (‘23년) 19개국, 태권도 수업 지원 (‘23년) 40개국
  - (씨름) 맞춤형 콘텐츠 제작, 유사종목 보유 국가 대상 해외선수단 친선대회 개최, 씨름 지도자 및 시범단 파견 등 교류사업\* 지원
    - \* 해외선수단 초청 (‘23년) 6~8개국, 씨름 시범단 파견 (‘23년) 1~3개국

□ **“K-프리미엄” 의 안정적 정착 지원**

- (K-관광) K-팝, 영화·드라마 등 한류 콘텐츠 활용 관광서비스 상품화 및 관광 로드쇼 개최 등을 통해 한류 관심층 유치 확대
  - (한류관광) K-팝 콘서트 관광 상품화(콘서트-팬미팅-관광) 및 K-드라마·영화 등 연계 테마 관광코스(‘23년 40개) 개발·보급을 통한 해외 관광객 유치

■ 한류관광 대표 코스 사례

- (오징어게임) 쌍문동 백운시장 - 상봉터미널 - 인천 마이랜드 등
- (빈센조) 세운 청계상가 - 커먼그라운드 - 가평 이탈리아마을 등
- (BTS 로드) 고산 창포마을 - 위봉산성 - 완주 아원고택 - 오성제 저수지 등
- (갯마을 차차차) 포항 청하시장 - 공진반점 - 청호철물 - 사방기념공원 등



- (K-관광 로드쇼) 'To Korea, Where K-Culture Begins' 슬로건 하에 도쿄·런던·뉴욕 등 세계 주요도시\*(23년 15곳)에서 현지 K-컬처 팬 대상 신규 여행상품 홍보, 지자체·업계 공동 세일즈 확대
  - \* (23년) ▲(1분기) 도쿄·오사카·후쿠오카·홍콩, ▲(2분기) 타이베이·런던·싱가포르·나고야·두바이, ▲(3분기) LA·뉴욕, ▲(4분기) 베이징·쿠알라룸푸르 등
- (K-아트) K-콘텐츠에 대한 높은 관심을 활용하여 문화·예술분야의 순회 지원, 해외 공연·전시 확대 등 네트워크 기반 확충 추진
  - (해외 순회 지원) 국립문화예술기관이 제작한 고품격 문화콘텐츠, 국내 우수 문화예술 프로그램(민간)의 권역별 순회 및 해외 진출 지원, 재외문화원이 K-클래식을 전 세계에 소개하는 '쇼케이스 공간'으로 역할
  - (K-미술 해외전시·유통) ▲해외 미술기관 협업형 기획전시 지원\*(23년 13개소), ▲해외 온·오프라인 유통 플랫폼을 통한 작품 판매지원\*\*, ▲키아프, 프리즈 서울\*\*\* 공동개최 계기 해외 미술계 인사 초청·한국작가 레지던시 투어
    - \* (기획전시) 프랑스(퐁피두센터, '23.6.9.~'24.1.15., 김희천·구정아 작가) 등
    - \*\* (오프라인) 아트바젤 홍콩, 아트센터럴 등 / (온라인) Artsy, Ocula
    - \*\*\* '23.9.6.~9. 키아프, 프리즈 공동개최(코엑스), 한국방문의 해 100대 사업 포함
- (K-북) 'K-북'이 새로운 콘텐츠 수출산업의 선두주자로 도약할 수 있도록 해외 진출 및 시장개척 지원 강화
  - (시장 진입단계별 지원) 1인 출판 등 영세출판사의 초기 수출시장 진입 시 필요한 단계별 지원\*을 강화하여 해외시장 진입장벽 해소
    - \* (1단계) 상담컨설팅, 정보제공, 현장교육, 수출대행 (2단계) 초록·발췌번역 지원, 수출상담회 참가 (3단계) 해외기업 매칭, 현지교류 및 공동제작 등
  - (신시장 개척) 국내·외 도서전 등 도서교류 행사 계기 신시장 개척 및 출판 IP 수출 지원 등 K-북의 해외진출 지원 강화
    - \* ▲인바운드(서울국제도서전, K-북저작권마켓), ▲아웃바운드(해외도서전 한국관 참가, 주빈국 참가, 찾아가는 도서전, 킬러콘텐츠 전시)
- (K-만화(웹툰)) 수출 및 번역 지원으로 세계의 팬들·기업들에게 우수한 K-만화(웹툰)을 소개하고 저변 확대 및 프로모션 지원
  - 해외진출 K-웹툰 작품 대상 현지화 지원(번역지원 등)
  - 만화 해외마켓 참가 및 프로모션\* 지원(비즈니스 상담, 컨퍼런스, 네트워킹 등)
    - \* 해외 주요 만화 페스티벌(프랑크푸르트 북페어, 앙굴렘 국제만화페스티벌) 참가, 권역별 K-만화 행사 개최(유럽, 아시아, 북미 등) 통한 네트워킹



## ② K-프리미엄 효과로 연관산업 성장 견인

### □ K-브랜드의 글로벌 확산 지원

- (K-브랜드 해외홍보관) K-뷰티, K-푸드 등 연관산업으로 K-컬처 효과 확산을 위한 홍보·해외진출 지원, K브랜드 해외홍보관 활용 전시체험 및 수출 컨설팅 지원 강화(인도네시아, '23년 40억원)
  - \* (문체부) 홍보관 운영 총괄, 문화·콘텐츠·관광상품 전시·체험 지원, 종합홍보 추진 (복지부/산업부/해수부) 현지 판촉행사, 온라인 플랫폼 입점 지원, 수출 컨설팅 등 추진
- (브랜드 K 육성) 중소기업 국가대표 상품인 '브랜드 K' 육성 및 제품 관련 콘텐츠 홍보 지원으로 국내·외 판로 지원(중기부)

### □ K-프리미엄 수출 효과를 연관산업으로 확대

- (K-푸드) 한식문화공간 '이음'(서울 북촌)을 K-푸드 확산 거점으로 활용, 한식 체험·교육·전시 등 종합제공
  - \* 외국인이 선호하는 한식메뉴(Street Food 등) 요리수업, 식품명인과 함께 하는 전통식품 만들기, 전통주 시음 프로그램(소믈리에 스토리텔링) 운영('23년 예상 체험객 수: 16천명)
- (K-뷰티) 독자적 해외 진출이 어려운 국내 중소기업의 신흥국 내 판로개척 및 국내 상설 홍보관 '뷰티플레이\*(서울 명동)' 운영 등을 통한 한국 화장품 입지 강화
  - \* 한국 방문 외국인 대상 K-뷰티 거점 홍보기관으로, 국내 중소 화장품 브랜드 전시, K-뷰티 콘텐츠 체험, 뷰티아카데미 운영 등 실시('23년 5.6만명 방문, 5.6천명 체험 예상)
- (연계 상품개발) 한류 IP와 연계하여 패션·뷰티·리빙·한복 등 협업 상품 기획·개발, 홍보 및 유통 지원('23년, 60억원)
- (한국패션 홍보) 한류 콘텐츠 속 패션 노출 효과를 활용, 패션 브랜드와 타 분야 연계, 융합콘텐츠 제작 및 패션쇼(패션코드, 2회) 개최 및 국내·외 패션 팝업 쇼룸 운영 및 한류 연계 홍보행사 개최

### 3-3 지속 가능한 쌍방향 교류기반 조성

- ◆ (현황) 국가 간 단년도 중심의 교류사업 추진, 부처, 민간기관 간 교류계획 등 수시 정보 공유 부재로 장기적 관점의 다기관 협력사업 추진 어려움
- ◆ (방향) 다년도 쌍방향 문화교류 사업 확대, 민관 협력 네트워크 강화로 민관 기관 간 정보 공유 활성화 및 교류사업의 시너지 발휘

#### ① 장기적 관점에서 입체적 국제문화교류 강화

##### □ 양방향 교류 활성화

- (양방향 교류 확대) 해외 기관의 국내행사 개최 경험이 우리 문화예술의 해외 진출로 선순환되는 협업 지원 도입(23년~/신규)
  - \* (인바운드 지원) 한국, 해외 문화예술단체 대상 국내기관과 문화교류 협업 지원 (아웃바운드 유도) 해외지원 대상 기관이 차년도 이후 국내기관의 해외 교류행사 지원
- (공연예술 중장기 교류) 일방향 공연, 페스티벌 참여에서 현지 예술가·단체와 중기 협력 기반의 공동 창·제작 프로젝트 지원
  - 양국의 안무가들이 상대국 무용수들과 무용작품 작업, 양국에서 시연하는 장기 안무 교류 프로젝트\* 강화
  - \* '23년 「웨일스 커백션」 : 영국 웨일스 국립무용단x한국 엠비규어스댄스 컴퍼니 안무가 김보람 공연 제작, 웨일스 안무가 앤서니 멧세나(Anthony Matsena)와 한국 무용가 공연 제작, 양국 시연
- (국제예술 공동기금) 해외 문화예술지원 기관과 공동 기금을 조성, 공동 리서치, 협업 사업, 기관 교류 등 협력 프로젝트(2개년) 추진
  - \* ('23~'24년, 캐나다) 한국문화예술위원회↔캐나다 예술위원회 협력
- (방송콘텐츠 국제공동제작) 한류 잠재국과 국내 방송사·제작사 간 공동제작, 양국 교차방영을 통해 방송 분야 교류 네트워크 형성
  - \* 연간 5개 내외 드라마·예능·다큐멘터리 등 국제 공동제작 지원

##### □ 장기적 관점의 교류 추진

- (장기 문화교류 프로젝트) 특정 권역·국가와 다년간 미래세대 교류 및 공동 창·제작 프로그램 정례화 등 교류 경험 축적
  - 미래세대 대상 문화예술 교육기관 간 학제 체험, 기관 간 업무 협약 기반으로 기획에서 제작까지 공동 프로젝트 추진 등
- (코리아 시즌) 권역 내 국가 중요도, 한국문화 수용도, 주요 계기 (축제 주빈국 선정 등)를 고려해 문화교류 중점국을 선정, 대규모 예산으로 우리 문화를 종합적으로 소개
  - \* ('22년) 멕시코, ('23년) 영국 ('24년) 프랑스(K-Culture Festival in Paris 연계)+1개국(예정)

## ② K-컬처 확산의 구심점, 해외 진출 인프라 강화

### □ K-컬처 확산 전진기지 정비

- (문화원 확대) 문화원 신설('22년 33개 → '27년 37개(누적)), 코리아센터\* 확대('22년 5개 → '23년 6개(누적)) 등 문화원을 K-컬처 확산의 거점화
  - \* 코리아센터: 관광공사, 콘텐츠진흥원 해외지사 및 세종학당 등 분야별 해외거점 연계협력 강화 목적으로 구축(現 중국 북경, 상해, 프랑스 파리, 일본 동경, 미국 LA)
- (문화원 국유화) 전문성 있는 문화시설 조성 및 안정적인 운영기반 마련을 위한 국유화 확대 추진('23년 태국, 오사카 추가/총 13개소)
- (K-콘텐츠 진출거점 확충) 해외 진출 다변화 및 판로개척을 위해 영세한 콘텐츠 기업의 해외 공공 지사 역할을 대행하는 해외거점 확대
  - 시장 매력도, 국내 기업 진출 수요 등 종합 고려해 콘텐츠 해외 거점 확충 및 수출 종합지원 체계 구축('23년 15개소 → '27년 50개소)
  - \* (주요기능) 해외동향제공, 해외진출 상담, 현지 네트워크 구축, 홍보마케팅 지원등

### □ 범정부 국제문화교류 협력 강화

- (국제문화교류 진흥위원회\*) 「국제문화교류진흥법」에 근거, 국제문화 교류 진흥 전반에 대한 정책 심의·조정을 위한 민·관 협력 조정기구
  - \* 15인 이내 민간정부 위원(문체부, 교육부, 외교부) 구성, 국제문화교류 진흥정책 자문심의
  - 정기회의(반기별), 주요 현안 발생 시 임시회의 개최를 통해 문화·교육·외교 등 통합적·체계적 교류정책 마련, 상황 대응력 강화
- (K-콘텐츠 수출협의회\*) 부처별 K-콘텐츠 정책·정보 총괄 및 연관산업 파급효과 극대화를 위한 범정부 협의체 운영('23.하반기)
  - \* (관계부처 13개) 문체부(위원장, 장관), 기재부, 교육부, 과기정통부, 외교부, 농식품부, 해수부, 산업부, 복지부, 중기부, 방통위, 식약처, 문화재청(위원, 차관급)  
(공공기관 12개) 한국콘텐츠진흥원, 코트라, 한국농수산물유통공사 등
  - K-콘텐츠 및 주요 연관 산업(문화·식품·뷰티·브랜드 K 등) 수출을 위한 전략 수립 및 해외 진출을 위한 협업과제 논의, 협력체계 마련

### □ 민간의 국제교류 활동 지원

- (국제교류 지원 기능 강화) 국제문화교류 전담기관(한국국제문화교류 진흥원) 기능을 민간과 협력사업 수행, 컨설팅 및 전략 수립으로 확대
- (국제문화교류 네트워크 지원) 주한외교단, 국내 유관기관 등 문화교류 기관 간 정례·수시협의(협의체) 강화

## VI. 추진일정

추진과제	추진(협력)주체	일정
<b>[전략 1] K-컬처의 새로운 힘, 글로벌 '솔루션 플랫폼'</b>		
<b>[과제1] 글로벌 이슈 협력 및 해결</b>		
□1-1. 국제사회 과제해결을 위한 범국가적 공동협력 강화	문체부, 외교부, 국방부	'23년~
□1-2. 국제 아젠다의 선제적 전파	문체부	'23년~
□1-3. 국제기구에서 한국의 기여도 제고	문체부, 문화재청	'23년~
□1-4. 국가 간 회의체 활용 글로벌 이슈 논의	문체부	'23년~
<b>[과제2] 문화 분야 ODA 외연 확대로 세계 문화잠재력 발휘 기여</b>		
□2-1. 문화 분야 ODA 확장으로 지원 분야 다각화	문체부, 문화재청 (외교부)	'23년~
□2-2. 융합형 문화 분야 ODA로 지원전략 고도화	문체부(외교부)	'23년~
□2-3. 인프라 조성 지원	문체부, 문화재청 (외교부)	'23년~
□2-4. 디지털 혁신역량 강화	문체부, 문화재청 (외교부)	'23년~
□2-5. 문화 분야 인재양성 육성을 뒷받침	문체부(외교부)	'23년~
<b>[전략 2] 미래세대 해외진출을 위한 기회의 창, K-컬처</b>		
<b>[과제3] 차세대 기술로 문화교류의 확장 선도</b>		
□3-1. 메타버스 내 새로운 문화 소통의 장 구현	문체부	'23년~
□3-2. 신기술 융합으로 K-컬처 점점 극대화	문체부	'23년~
□3-3. 문화교류 분야 AI 활용 기반 조성	문체부	'23년~
□3-4. 생성형 AI 연계 융합콘텐츠 발굴	문체부	'24년~
<b>[과제4] 미래세대에게 국제문화교류 기회의 창 개방</b>		
□4-1. 미래 국제문화교류의 주역 양성	문체부, 외교부	'23년~
□4-2. 청소년의 국제문화교류 경험 제공	문체부, 교육부	'23년~
□4-3. 청년의 열정과 상상력을 해외로 진출	문체부	'23년~

추진과제	추진(협력)주체	일정
<b>[과제5] 권역별 특성을 반영한 전략적 교류</b>		
□5-1. [북미/유럽] 다원화된 선호 반영, 예술교류 강화 및 콘텐츠 시장 개척	문체부	'23년~
□5-2. [동북아] 미래지향적인 동북아 문화교류·협력 추진	문체부	'23년~
□5-3. [중동] 젊고 역동적인 중동과의 교류를 위한 정부 역할 확대	문체부	'23년~
□5-4. [동·서남아] 국제협력 관계를 바탕으로 지속 가능한 문화교류 지원	문체부, 문화재청	'23년~
□5-5. [아프리카] 공적개발원조와 연계, 비언어적 문화교류 중심전략 추진	문체부, 문화재청	'23년~
<b>[전략 3] K-컬처가 이끄는 국제사회 연대와 성장</b>		
<b>[과제6] 장애인과 지역, 새로운 문화교류의 주역으로</b>		
□6-1. 공정하고 차별 없는 교류기회 제공	문체부	'23년~
□6-2. 국내·외 도시 중심 문화교류 확장	문체부(지자체)	'23년~
□6-3. 지역 고유 매력으로 세계인의 방문 유도	문체부, 문화재청 (지자체)	'23년~
<b>[과제7] K-콘텐츠 열기를 K-컬처 전반으로 확산</b>		
□7-1. K-컬처 소통의 원천, 한국어 확산 기반 마련	문체부	'23년~
□7-2. K-컬처의 근간, 전통문화 확산	문체부, 문화재청	'23년~
□7-3. “K-프리미엄”의 안정적 정착 지원	문체부	'23년~
□7-4. K-브랜드의 글로벌 확산 지원	문체부, 중기부	'23년~
□7-5. K-프리미엄 수출 효과를 연관산업으로 확대	문체부	'23년~
<b>[과제8] 지속 가능한 쌍방향 교류기반 조성</b>		
□8-1. 양방향 교류 활성화	문체부	'23년~
□8-2. 장기적 관점의 교류 추진	문체부,	'23년~
□8-3. K-컬처 확산 전진기지 정비	문체부	'23년~
□8-4. 범정부 국제문화교류 협력 강화	문체부(관계부처)	'23년~
□8-5. 민간의 국제교류 활동 지원	문체부	'23년~