
자유와 연대의 날개를 단 K-컬처, 그 새로운 5년

- 제2차 문화진흥 기본계획 -
[2023~2027]

2023. 4.



문화체육관광부

☐☐ 목 차 ☐☐

| | |
|----------------------------------|----|
| I. 환경변화와 문화정책의 방향 | 2 |
| II. 그간의 문화정책 성과와 한계 | 8 |
| III. 목표 및 추진전략 | 11 |
| IV. 세부 정책과제 | 14 |
| A. 매력있는 문화자산으로 내일을 여는 K-컬처 | 14 |
| B. 새로운 주역들과 함께 비상하는 K-컬처 | 18 |
| C. 지역과 사회를 품격있게 연결하는 K-컬처 | 23 |
| D. 세계시민과 연대하는 K-컬처 | 30 |
| VI. 추진일정 | 36 |

'제2차 문화진흥 기본계획' 추진 경과

□ 추진근거

- 문화기본법*(제8조) 근거, 문화 진흥을 위하여 5년마다 '문화진흥 기본계획' 수립 의무

* 국민의 문화권 보장, 문화적 가치의 사회적 확산을 통한 국민의 삶의 질 제고 등을 목적으로 문화기본법 제정 및 시행('14.3월)

- 제1차 문화진흥 기본계획(2015~2019)의 성과와 한계를 진단하고, 새정부 정책방향 및 환경 변화를 반영한 정책 비전과 목표, 과제 제시

□ 계획수립 경과

- 「제2차 문화진흥 기본계획 수립 방향 연구」('19년), 「문화정책 방향설정 및 정책과제 발굴」('22년) 등 기본계획 수립을 위한 연구 실시(한국문화관광연구원)

- 전문가 23인 대상 FGI, 설문 실시('22.11월)

- 「제2차 문화진흥 기본계획 수립 포럼」 개최('22.12월, 한국문화정책학회 주관)

- 관계부처 부문별 계획 작성, 제출('23.2월)

- 전문가 의견수렴('23.2월)

- 부내, 관계부처 의견조회('23.3~4월)

- 계획 발표('23.4월)

I. 환경변화와 문화정책의 방향

◆ 새 정부 출범에 따른 국정비전 및 국정목표 설정

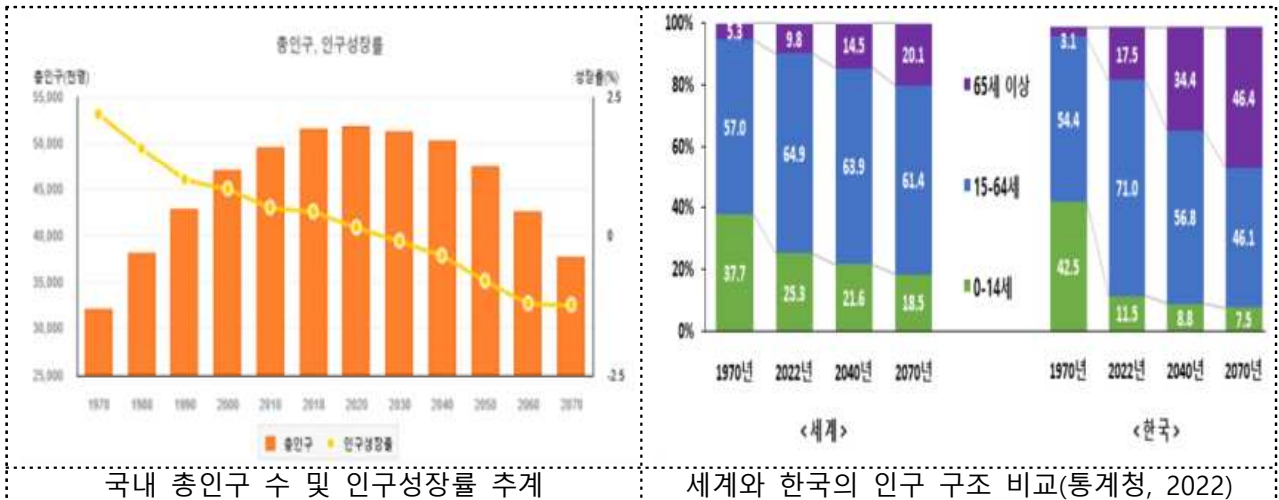
- 새 정부는 '국익, 실용, 공정, 상식'의 국정운영원칙을 기반으로 '다시 도약하는 대한민국, 함께 잘 사는 국민의 나라'를 국정비전으로 설정
- 문화분야 국정과제는 '국정목표 3. 따뜻한 동행, 모두가 행복한 사회' - '11. 국민과 함께하는 일류 문화매력국가를 만들겠습니다'로 설정
 - 문화는 일류 국가로의 도약을 위한 조건이자 자격으로, 문화로 국민과 세계인의 마음을 사로잡고 스며드는 '문화매력 한국' 지향

| 국민께 드리는 약속 | 9. 필요한 국민에게 더 두텁게 지원하겠습니다 | 10. 노동의 가치가 존중받는 사회를 만들겠습니다 | 11. 국민과 함께하는 일류 문화매력국가를 만들겠습니다 | 12. 국민의 안전과 건강, 최우선으로 챙기겠습니다 | 13. 살고 싶은 농산어촌을 만들겠습니다 |
|------------|---|--|--|---|---|
| 국정과제 (32개) | <ul style="list-style-type: none"> 지속가능한 복지국가 개혁 국민 맞춤형 기초보장 강화 사회서비스 혁신을 통한 복지·돌봄서비스 고도화 100세 시대 일자리건강돌봄 체제 강화 안편하고 질 높은 양육 환경 조성 장애인 맞춤형 돌봄·지원 등 차별없는 사회 실현 누구 하나 소외되지 않는 가족, 모두가 함께하는 사회 구현 | <ul style="list-style-type: none"> 산업재해 예방 강화 및 기업 자율의 안전관리체계 구축 지원 공정한 노사관계 구축 및 양성평등 일자리 구현 노사 협력을 통한 상생의 노동시장 구축 일자리 사업의 효과성 제고 및 고용서비스 고도화 고용안전망 강화 및 지속 가능성 제고 전 국민 생애단계별 직업능력개발과 일터학습 지원 중소기업·자영업자 맞춤형 직업훈련 지원 강화 | <ul style="list-style-type: none"> 일상이 풍요로워지는 보편적 문화복지 실현 공정하고 사각지대 없는 예술인 지원체계 확립 K-콘텐츠의 매력울 전 세계로 확산 국민과 동행하는 디지털·미디어 세상 모두를 위한 스포츠, 종합적인 스포츠 복지 실현 여행으로 행복한 국민 관광으로 발전하는 대한민국 전통문화유산물 미래 문화자산으로 보존 및 가치 제고 | <ul style="list-style-type: none"> 범죄로부터 안전한 사회 구현 범죄피해자 보호지원 시스템 확립 선진화된 재난안전 관리체계 구축 필수의료 기반 강화 및 의료비 부담 완화 예방적 건강관리 강화 만심 먹거리 건실한 생활환경 국민이 안심하는 생활안전 확보 | <ul style="list-style-type: none"> 농산촌 지원 강화 및 성장환경 조성 농업의 미래 성장산업화 식량주권 확보와 농가 경영안정 강화 풍요로운 여촌, 힐가천 해양 |

⇒ 국정비전 및 국정과제를 반영, '자유롭고 공정한 문화매력국가'로 제2차 문화진흥 기본계획의 비전 수립

◆ 인구성장률의 감소와 고령화 사회 진입

- '20년 기준 우리나라 총 추계인구수는 5,184만명이며, 인구성장률은 '00년 이후부터 지속 둔화되어 '21년부터 감소세 전환(통계청 장래인구추계, 2021)
 - * 인구성장률: 2000년 0.84% → 2020년 0.14% → 2070년 -1.24%(전망)
 - * 한국의 합계출산률: 0.81명(2021년 기준)
- 65세 이상 고령인구 구성비는 '22년 17.5%로 1970년 대비 6배 수준으로 증가했으며, 2070년에는 46.4%로 높아질 것으로 예측

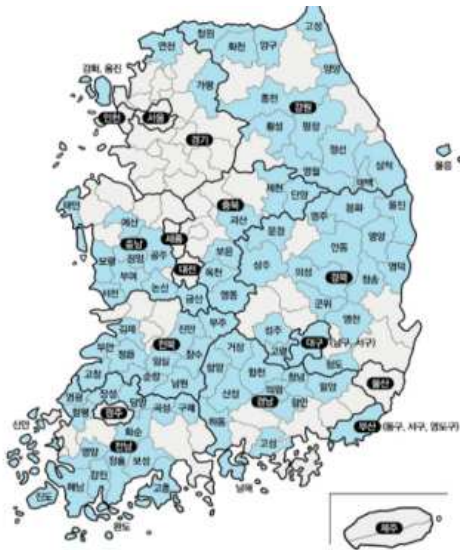


- 한편, 문화예술관람은 10~40대 사이에 집중되어 있으며, 문화예술 참여활동은 10~30대 및 60대에 집중
 - MZ세대를 포함한 10~40대는 웰니스, 재미, 여가, 자유, 자기계발 등 삶의 질에 중요한 가치를 두고 있어 문화활동에도 관심도가 높은 것으로 파악
 - 60대는 시간과 경제적 여유를 기반으로 주체적인 삶을 살아가는 활동적 장년(active senior)으로, 문화예술 참여활동에도 적극적

⇒ 청년, 어르신 등 생애주기를 고려한 정책을 수립하고, 특히 고령층의 주체적인 문화활동과 창작 지원

◆ 지역소멸 위기 확산 및 문화예술활동 수도권 집중

- 저출산·고령화와 더불어 2019년 말 기준 인구의 50.2%가 수도권에 집중되어 있어 일부 지역은 인구 감소로 소멸 위기
- 「국가균형발전 특별법」에 근거하여 행정안전부는 '인구감소지역' 지정·고시(현재 89개 지역 지정) 및 「인구감소지역 지원 특별법」 제정('22년)



| | |
|--------|---|
| 부산(3) | 동구 서구 영도구 |
| 대구(2) | 남구 서구 |
| 인천(2) | 강화군 옹진군 |
| 경기(2) | 가평군 연천군 |
| 강원(12) | 고성군 삼척시 양구군 양양군 영월군 정선군 철원군 태백시 평창군 홍천군 화천군 횡성군 |
| 충북(6) | 괴산군 단양군 보은군 영동군 옥천군 제천시 |
| 충남(9) | 공주시 금산군 논산시 보령시 부여군 서천군 예산군 청양군 태안군 |
| 전북(10) | 고창군 김제시 남원시 무주군 부안군 순창군 임실군 장수군 정읍시 진안군 |
| 전남(16) | 강진군 고흥군 곡성군 구례군 담양군 보성군 신안군 영광군 영암군 완도군 장성군 장흥군 진도군 함평군 해남군 화순군 |
| 경북(16) | 고령군 군위군 문경시 봉화군 상주시 성주군 안동시 영덕군 영양군 영주시 영천시 울릉군 울진군 의성군 청도군 청송군 |
| 경남(11) | 거창군 고성군 남해군 밀양시 산청군 의령군 창녕군 하동군 함안군 함양군 합천군 |

인구감소지역 89개 지정 현황(행정안전부)

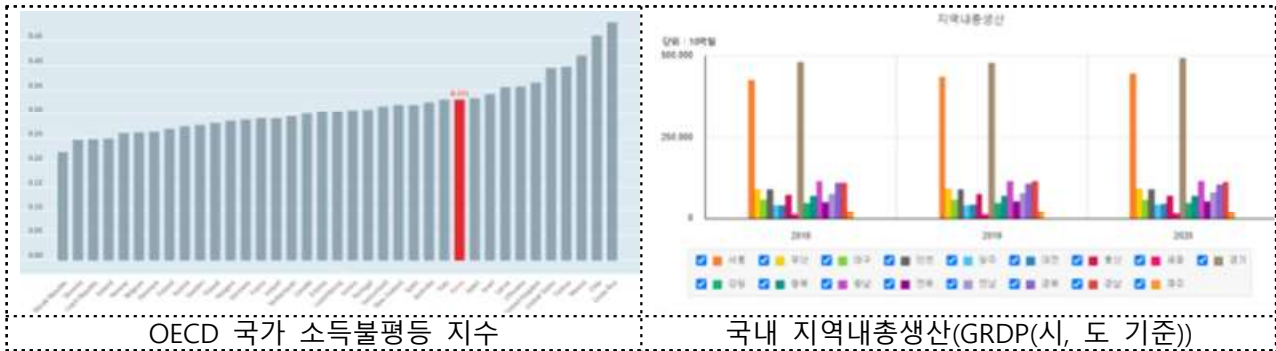
- 문화기반시설은 지속 확대되었으나, 수도권 3개 시·도(서울, 인천, 경기)에 문화기반시설이 집중
 - * 수도권 3개 시도에 전체 문화시설의 36.6% 분포('22.1.1.기준, 2022 전국 문화기반시설 총량)
- 지역문화재단 인력·예산, 예술인 활동, 문화예술활동 등이 수도권에 집중되어 있으나, 비수도권 예술인 활동 및 문화예술활동 일부 증가
 - * 문화재단 당 평균 인력('22): 전체 60명, 수도권 93명, 비수도권 34명
 - * 수도권 예술인 활동증명 비율: 76.1%('16) → 64.1%('22.9월, 누적합계 기준), 수도권 문화예술활동 개최 비율: 52.5%('15) → 50.0%('20)

⇒ 어디서나 고르게 문화를 누릴 수 있도록 지원하고, 문화를 통해 지역 위기에 대응

◆ 사회갈등 심화 및 공동체 의식 저하

- 소득격차* 및 지역간 격차 심화에 따라 소득계층별·지역별 갈등 발생 및 공동체 의식 저하

* 지니계수(1에 가까울수록 소득불평등): 0.397('14년) → 0.402('18년) → 0.405('20년)



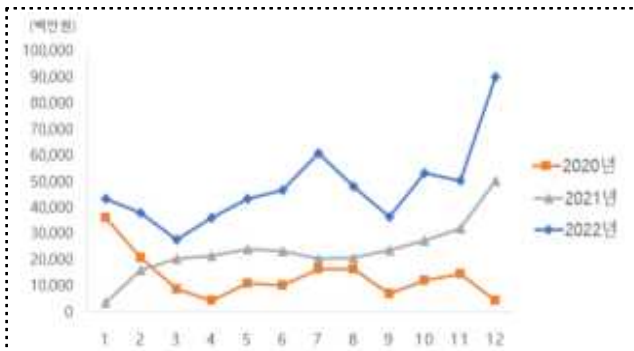
- 성별, 연령, 장애여부 등 다양한 계층 간 불평등과 갈등 존재
 - 장애인의 문화누림과 장애예술인의 창작활동을 위한 공간, 시설, 콘텐츠, 정보 등이 전반적으로 부족
 - 국민들이 인식하는 사회갈등 심각성은 보통 이상으로 높은 수준
 - * 이념갈등(3.1점/4점), 소득수준에 따른 갈등(3.0점/4점)이 높다고 응답('21년 사회통합실태조사)
 - * 전체 국민의 70%가 '한국사회 내 차별 정도가 심하다'고 인식하며, 1년간 온·오프라인에서 혐오표현을 접한 사람도 64.2%에 달함('19년 국가인권위원회 조사)
- 한국의 삶에 대한 만족도(5.8)는 OECD 국가 평균(6.5)보다 낮으며, 공동체 의식을 뜻하는 '사회적 연결' 영역의 점수가 1.5로 가장 낮음(OECD Better Life Index)
 - 코로나19 시기 거리두기 등으로 사회적 연결 약화
 - '23년 국제연합(UN) 산하 자문기구인 지속가능발전해법네트워킹(SDSN)에서 발표한 '2023 세계 행복보고서' 상 2020~2022년 기준 우리 국민의 행복지수는 137개국 중 57위 차지

⇒ 사회갈등과 격차 완화, 사회 연결 및 관계회복 촉진 등 문화의 사회적 역할 고려

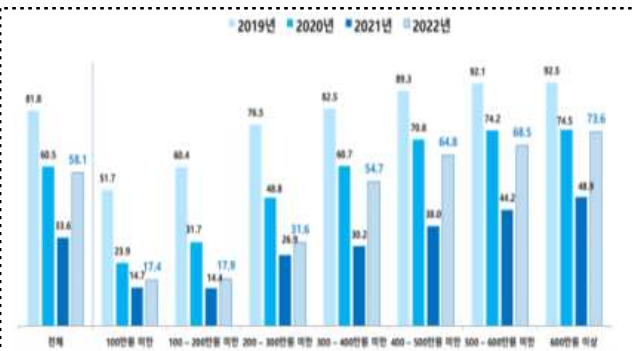
⇒ 장애인 프렌들리 문화정책 추진

◆ 코로나19 이후 일상회복, 문화수요 회복세

- 전 세계적으로 일상회복을 위한 다양한 정책들이 추진되고 있으며, 우리나라도 보건, 경제, 사회 등 다양한 분야에서 일상회복 기조 확대
- 일상회복 추진에 따라 민간소비심리 개선이 나타나고 있으며, 공연티켓 판매액의 코로나 이전수준 회복 등 문화소비도 회복세
 - '21년 2사분기 기점으로 전년 동분기 대비 오락·문화비가 증가세로 전환했으며, '22년 2사분기에는 전 분야 중 가장 큰 증가세를 보임
 - * 오락·문화비: 191,772원('18)→180,301원('19)→139,539원('20)→142,607원('21)
 - * '22.2/4 항목별 가계소비지출 전년동기대비 증감률(%): 오락·문화 19.8, 음식·숙박 17.0, 교통 11.8, 가정용품·가사서비스 -9.4 등
 - * 공연장 가동률(% 공연예술조사): 61.3('17) → 58.2('18) → 59.6('19) → 24.5('20) → 33.0('21)
- 단, 소득별, 지역규모별 문화소비 격차는 코로나19 이전까지 완화되는 양상을 보였으나, 코로나19 시기를 기점으로 격차 확대
 - * 문화예술관람률 격차: 소득별 '19년 1.78배→'21년 3.32배 / 지역별: '19년 1.18배→'21년 1.81배



국내 공연티켓 판매액(2020~2022, 예술경영지원센터 공연예술통합전산망)



소득수준별 문화예술관람률 (2022 국민문화예술활동조사)

- 전 세계가 K-컬처를 즐기고 주목하고 있으며, 특히 K-팝, K-드라마·영화 인기 지속
 - * BTS 빌보드 차트 1위, '오징어게임' 에미상 수상, '더 글로리' 등 K-드라마의 넷플릭스 1위 등

⇒ 일상회복 기조에 따라 국민의 문화누림을 지원하고, 문화누림 격차 완화를 위한 약자 프렌들리 문화정책 추진
 ⇒ K-컬처 매력이 지속적으로 확산될 수 있도록 지원

◆ 비대면 일상화와 기술 발전, 문화 표현 · 누리 방식의 융합 확산

○ 코로나19 시기 모든 영역에서 비대면 환경 확산*, 이에 따라 비대면 활동의 기반이 되는 다양한 신기술도 빠르게 개발·확산

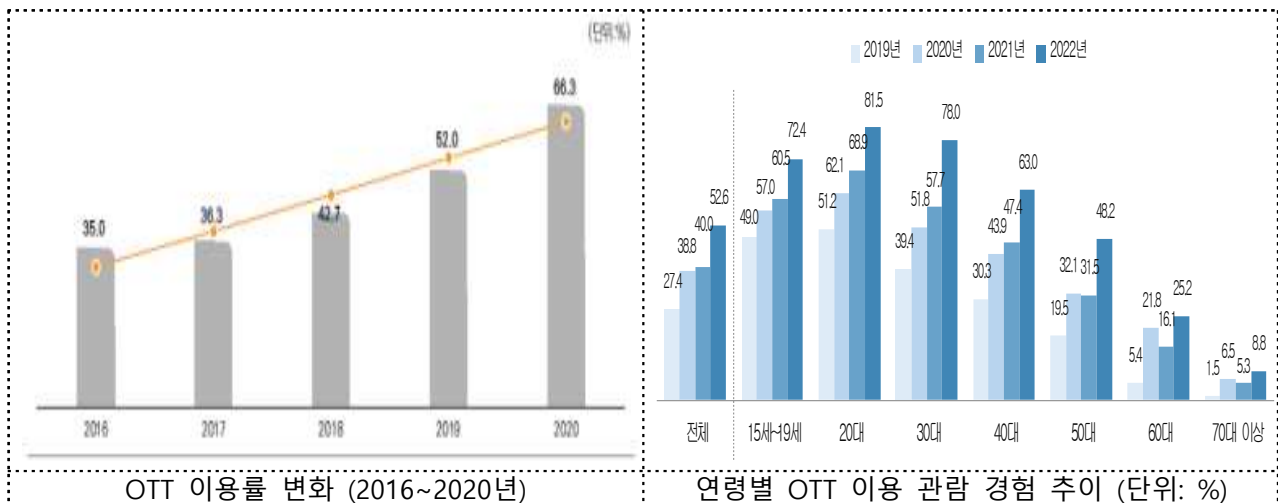
* 매체를 이용한 문화예술행사 관람횟수(국민문화예술활동조사): ('19년)23.0회 → ('20년)25.6회 → ('21년)32.4회

○ 문화예술 영역에서도 메타버스, 인공지능, 가상현실 등 새로운 기술을 활용한 전시, 공연 및 온라인 콘텐츠 확산 추세

- 코로나19로 온라인동영상서비스(OTT), 사회관계망서비스(SNS) 등을 통해 시간과 장소에 구애받지 않는 비대면 문화·예술·콘텐츠 누리 확대

* 코로나19가 빠르게 확산되었던 2020년 OTT 이용률은 66.3%로, 2019년 대비 14.3%p 증가(2021 방송영상 산업백서)

- 코로나19 이후 대면 활동 증가에도 비대면 방식이 대면 방식과 공존하고 있으며, 문화예술 창작도 기술과의 융합으로 발전



⇒ 메타버스, 생성형 AI 등 기술변화를 반영한 과제 추진 및 이에 대응하는 문화의 역할 모색

II. 그간의 문화정책 성과와 한계

* 제1차 문화진흥 기본계획 중심으로 검토

1 성과

□ 참여·체감형 문화누림 환경 조성

- '문화가 있는 날', '생활문화센터 조성', '문화프로그램 지원' 등 국민 문화누림 환경 조성
 - 생활문화의 가치 확산 및 활성화 정책 추진으로 긍정적 성과
 - * 코로나19 이전 문화예술행사 관람률 역대 최초 80% 돌파 : '16년 78.3% → '19년 81.8%
- 지역문화 활성화를 위해 문체부 내 지역문화정책국을 신설('17.9월), 지역·생활문화 활성화를 위해 노력
 - 특히, '생활문화진흥원'을 설립하고, 이후 '지역문화진흥원'으로 확대 개편('17.12월)하는 등 지역문화 활성화 사업 추진체계 정비

□ 인문정신문화의 진흥

- 1차 문화진흥 기본계획에서는 '인문정신문화의 진흥'을 추진과제로 선정하고, 각종 사업 발굴 등 인문문화 확산에 노력
 - 제1·2차 인문정신진흥 기본계획 수립 및 사업 발굴·확대로 양적·질적 성장
- 인문 가치를 전문가 중심이 아닌 일반 국민 대상으로까지 확산시키고, 정보 제공 측면에서 성공적 수준에 도달한 것으로 평가

□ 문화시설 운영 효율화 및 확충

- 지속적 문화기반시설 확충 및 생활 SOC 확충으로 일상 속에서 문화를 누릴 수 있는 시설기반 확충
 - 문화시설 프로그램 운영 지원으로 문화시설 활성화에 기여
 - * '15~'22년 문화기반시설 조성지원 : 공공도서관 835개관, 작은도서관 619개관, 박물관 57개관, 미술관 21개관, 생활문화센터 422개소



○ **공립박물관·미술관 사전평가제, 평가 인증제도, 수장고 확충 등 문화기반시설의 운용 효율화를 위한 제도 정비**

- 특히, 문화재생, 도시재생과 연계하여 산업시설 및 유희시설의 문화시설화 등 일상 속 문화 누림 공간 확충

* 산업시설, 폐산업시설 문화재생사업 추진 실적 : '15~'22년 49개 시설 지원

□ 문화권(문화예술 창작, 누림) 보장

○ 문화예술인력 육성 등 문화 저작권 보장을 위한 활동 성과

- 양성기관 지정 및 제도적 교육, 문화전문 인력 양성과 활동을 위한 예술가 파견 지원, 일자리 사업과 연계로 고용 창출 효과

- 예술인의 안정적 창작 활동을 위한 창작준비금 지원 규모 확대 및 생활안정자금 용자 신설

* 예술인 창작준비금(1인 300만원) 수혜자수 증가('19년 5,500명 → '22년 18,000명), 생활안정자금 용자 신설 및 확대 운용('19년(신설) 85억원 → '22년 230억원)

○ **통합문화이용권 지원 확대***로 경제적 소외계층의 문화누림 권리 보장, **문화예술교육 프로그램 확대****로 국민 문화예술 접근성 확보

* 통합문화이용권 발급자 수('15년 138만명→'22년 232만명) 및 지원금액('16년 5만원→'22년 11만원) 확대

** ('17년) 문화예술 치유프로그램, ('19년) 창의예술교육 랩, ('20년) 문화예술교육 전문인력 양성사업, ('21년) 온라인 문화예술교육 지원 등 신규 추진

○ 제1차 기본계획 기간 중 **여가활성화, 인문정신문화, 공공디자인, 문학, 서예진흥, 수화언어 및 점자 관련 정책의 법적 근거 마련**

2

한 계

□ 우리 고유 문화 진흥을 위한 추진과제 부족

- 전통문화 분야는 헌법에도 명시된 중요한 정책영역이나, 1차 기본계획에는 지역문화 분야의 일부로 다뤄지며 체계적인 진흥정책 부족
- 한국어 확산 관련 과제는 포함되어 있으나, 우리 고유 문자인 한글 활용 정책 미포함

⇒ K-컬처 매력의 원천인 전통문화와 한글 등 우리 고유의 문화 활용한 정책과제 중점 추진

□ 대상별 정책이 '문화누림' 지원 중심으로 구성

- 미래세대, 노인세대, 직장인, 가족, 장애인 등 대상별 과제가 주로 '문화누림' 지원방안 중심으로 구성되었으며, 청년 대상 과제도 부재
- 각 대상을 문화누림의 주체로 인식, 적극적인 '창작자'로서의 활동 지원은 미흡

⇒ 어르신, 장애인, 청년 등 각 대상의 주체적인 문화활동을 지원하고, 나아가 창작자로 활동할 수 있도록 계획 수립

□ 문화의 사회적 가치·역할 관련 정책전략 필요

- 제1차 문화진흥 기본계획은 생활 속 문화예술 누림 중심으로 과제 구성, 문화의 사회적 가치·역할 관련 전략* 부족
- * 정서적 치유, 공동체 구성원 화합·연대 등
- 제1차 문화진흥 기본계획 이후 발표된 '따뜻한 연결사회를 위한 비대면 시대 문화전략'(2020)에는 사회적 연결 관련 과제가 포함되었으나, 코로나19로 인한 디지털 기술 활용 과제 중심

⇒ 문화의 가치와 역할을 고려하여 지방소멸, 사회갈등, 초고령화 등 환경 변화와 사회문제에 대응하기 위한 과제 추진

Ⅲ. 목표 및 추진전략

1 계획의 기본방향

□ 지향 가치

- 국익, 실용, 공정, 상식의 국정운영원칙을 기반으로 '자유'와 '연대'를 문화정책의 핵심가치로 설정
- 핵심가치를 통해 '자유롭고 공정한 문화매력국가'를 비전으로 설정

| | |
|----|--|
| 자유 | ·국민 모두가 자유롭게 문화를 누릴 수 있는 기반 조성 ·다양한 주체가 자유롭고 창의적인 문화 창조 참여 |
| 연대 | ·문화로 지역과 사회 연결, 다양한 사회문제 해결방안 모색 ·K-컬처로 세계와 교류·연대하고, 국제사회에 기여 |

□ 기본방향

- 각 분야별 문화진흥을 위한 핵심정책의 중장기 계획이 반영되도록 수립
- 문화를 누리는 계층인 청년, 어르신, 장애인 등이 창작자로 역할 확대, 자유롭고 창의적인 K-컬처 확산 지원
- 지속가능한 K-컬처를 위한 K-전통, K-아트, 한글 등 발전방안 포함
 - 향후 콘텐츠, 관광 분야와도 상승효과를 낼 수 있는 정책방안 마련 추진
- 코로나19 이후 일상회복과 각종 사회문제(지역소멸, 개인의 삶의 질 저하, 사회적 연결 약화, 고령화 등) 해결을 위한 문화의 역할 제시
 - 문화로 사회 연결, 약자 프렌들리 문화정책 추진

환경과 1차 기본계획 한계에 대응한 문화정책

| 현재상황/기존정책 | 평가 | 대응 |
|----------------------------------|--|--|
| 제1차 기본계획 내 전통문화, 한글 활용 정책과제 부족 | K-컬처 매력의 원천인 우리 고유의 문화 적극 활용 필요 | 전통과 언어를 기반으로 문화매력 제고 |
| 메타버스, 생성형 AI(GPT 등) 등 새로운 기술의 발전 | 기술변화 반영과 변화하는 환경에 대응한 문화의 역할 고려 | 기술변화 고려한 언어산업 기반 조성 및 문화 R&D, 환경변화에 따른 담론 확산 |
| 인구성장률 감소와 고령화 사회 진입 | 청년 등 생애주기 고려한 정책과 고령층의 주체적 문화활동과 창작 지원 필요 | 어르신이 창작예술의 주역이 되도록 지원하고, 청년 상상력을 반영 |
| 장애인의 문화누림과 창작을 위한 지원 부족 | 공정한 문화누림과 장애예술인에 대한 정당한 존중 필요 | 장애인 정보접근 강화, 장애예술인 지원 등 장애인 프렌들리 문화정책 추진 |
| 코로나19 이후 문화소비 격차 상존 | 문화누림 격차 완화를 위한 정책 필요 | 경제적 소외계층 지원 등 약자 프렌들리 문화정책 추진 |
| 코로나19이후 일상회복 단계 | 일상회복 기조에 따라 문화누림 지원 | 온 국민이 문화를 누릴 수 있도록 제도적 기반 조성 |
| 지역소멸 위기 확산과 문화예술활동의 수도권 집중 | 어디서나 문화를 누릴 수 있도록 지원하고, 지역 위기에 대한 문화적 해법 모색 필요 | 지역 특성을 고려한 지역문화정책 추진 및 문화로 지역 활성화 |
| 사회갈등 심화와 공동체 의식 저하 | 문화의 가치와 사회적 역할의 중요성 제고 | 사회갈등과 격차 완화, 사회 연결 지원 등에 기여하는 문화정책 추진 |
| 전 세계가 K-컬처에 주목 | K-컬처의 매력이 지속될 수 있도록 정책적 지원 필요 | K-아트 등 다양한 분야로 매력 확산 국제사회와 연대하며 지속가능한 국제교류 기반 구축 |

비전

자유롭고 공정한 문화매력국가

핵심
가치

자유로운 문화누림과 창조

문화로 연대하는 사회

추진
전략

A. Attractive Asset

매력있는
문화자산으로
내일을 여는
K-컬처

- A-1. K-전통 산업화와 일상화로 높이는 문화매력
A-2. 한글·한국어 기반 언어문화산업 육성

자

유

B. Beyond the Boundary

새로운 주역들과 함께
비상하는 K-컬처

- B-1. 창작예술의 주인공이 되는 어르신
B-2. K-컬처에 특별함을 입히는 장애인
B-3. 우리 문화의 드리머스, 청년

C. Cultural Care

지역과 사회를
품격있게 연결하는
K-컬처

- C-1. 어디에 살든, 누구나, 같이 누리는 문화
C-2. 문화다양성 기반 연대 사회 구현
C-3. 문화로 연결하는 단단한 사회
C-4. 인문문화로 사회문제 해결과 회복탄력성 제고

연

대

D. Dynamic Diffusion

세계시민과
연대하는 K-컬처

- D-1. K-아트, K-콘텐츠 매력을 전 세계로 확산
D-2. 국제사회와 연대하고 기여하는 K-컬처
D-3. K-컬처의 해외진출 중추기지 강화

IV. 세부 정책과제

A 매력있는 문화자산으로 내일을 여는 K-컬처

- ◆ 미래의 문화매력 원천인 전통문화 활용, 개성있는 문화매력국가 선도
 - 전통문화를 “오늘”, “모든 세대”가 창조하고 누릴 수 있도록 산업적 활용, 전통문화 자원 관리 및 일상 속 확산 지원
- ◆ K-컬처 확산으로 확대된 세계 시장과 GPT 등 인공지능 기술혁신의 기회를 포착, 한글·한국어 기반한 언어문화산업 전략적 육성

A-1. K-전통 산업화와 일상화로 높이는 문화매력

□ 오늘전통 산업진흥으로 전통문화 외연 확장

- (“오늘전통” 브랜딩) 전통문화가 과거의 보존을 넘어서 젊은 세대의 흥미와 상상력을 자극하고, 미래 문화창조의 원동력이 되도록 산업진흥
 - 전통과 현대의 융합으로 매력적인 전통문화상품을 기획, 판매하도록 기술개발 및 기업경쟁력 강화 지원하여 새로운 소비 창출, 산업의 외연 확장
- (산업기반 마련) 상품 상용화 기술부터 관광, 교육 등 서비스 산업으로의 외연 확장까지 아우르는 연구개발 추진(과기부 협업, '22~'27년)

| 단계 | (1단계) 중점육성분야 연구 | (2단계) 기반기술분야 연구 | (3단계) 산업 외연 확장 연구 |
|-------|---|--|--|
| 분야 | ·한복, 한지 분야('22년~) | ·금속 옷칠 등 분야('23년~) | ·관광·교육 등 서비스업 분야('24년~) |
| 과제(안) | ·(한복) 기능성 원단개발 등 ·(한지) 의료용 멸균 부직포 개발, 인테리어 소재(장판지·극박지) 제조기술 확보, 방수기능이 있는 한지 개발 | ·(금속) 대량생산이 가능한 소재 개발 ·(옷칠) 실크스크린 프린팅 기술개발로 붓을 이용한 수작업 공정개선 | ·전통문화관광·교육 등 서비스업 확장을 위한 융합기술과 사업모델 연구 |

□ 민간기록문화 진흥으로 미래문화 창조의 원천 축적

- (국학자료* 활용 기반 마련) ▲권역별 국학진흥기관(영남권·호남권 등)을 지원하여 고문헌 수집·연구 등 보존역량 강화, ▲노년층·청년층 채용을 통한 근대 기록문화 조사·수집 및 국학자료 디지털화 촉진

* 역사적·문화적 가치가 있는 문서·도서, 목판·현판, 그림 등 기록물(한글 및 한자 포함)

- (K-콘텐츠 창작 지원) ▲국학자료 스토리텔링 원천소재 확보 및 창작 인프라 구축 ▲통합 플랫폼 조성을 통한 민간 기록문화 접근성 향상 ▲인공지능 자동번역시스템 개발을 통한 전통문화 콘텐츠 활용도 제고

□ 전통문화 일상 속 누림 확대

- (뉴트로 페스티벌) 전통문화 전시·체험·마켓으로 이루어진 관람객 참여형 전통문화 박람회, 온·오프라인 동시개최로 확대 추진



뉴트로 페스티벌 '오늘전통'

- (전통생활문화공간 '우리놀이터') 어린이들과 온 가족이 전통놀이 및 전통생활문화 교육을 경험할 수 있는 공간 '우리놀이터' 전국적 조성('23년 6개소)

- (일상누림 캠페인) 생활문화동호회 및 문화소외계층 대상 전통문화 누림 프로그램 지원

* (예) 한지공예 동호회 작품전시회, 댄스동아리 한복입고 댄스공연 지원 등

- (문화유산 누림(문화재청)) 문화유산 3대 축전* 브랜드화, 문화유산 방문 캠페인 및 궁능 체험·활용 프로그램 확대('23년 창덕궁 달빛기행 등 19종), 지역 대표 문화유산 관광자원 육성으로 내수 활성화

* 궁중문화축전(5월, 10월), 세계유산축전(7~10월), 무형유산축전(9월, '23년~)

- (문화유산 교육(문화재청)) 국민에게 다양한 문화유산교육 프로그램 및 콘텐츠 제공을 위한 문화유산교육 기반 구축

A-2. 한글·한국어 기반 언어문화산업 육성

□ 인공지능(AI)·K-컬처 연계, 언어산업 기반 조성

- (국어 말뭉치 구축) 한국형 인공지능 언어모델, 다양한 영역의 특수목적 응용서비스 등 특화형 인공지능 개발 지원을 위해 국어 말뭉치 구축 중장기 계획('23~'27) 수립('23년)
 - 인공지능 언어모델의 한국어 처리기술 고도화를 위한 고품질 말뭉치 구축 확대(~'27년 10억 어절), 인공지능 언어모델 검증 평가시스템 운영('23년~)
 - * 신문기사, 일상 대화 등 원시 말뭉치, 함의·감정 등 분석 말뭉치, 언어이해와 생성의 평가 말뭉치 등 약 22억 어절 구축('22.12월), 말뭉치 공개시스템을 통해 제공



'모두의 말뭉치' 누리집

- 글쓰기 능력 진단을 위한 글쓰기 말뭉치, 한국어-외국어·점자·수어 간 자동 통·번역 등 기술개발 지원을 위한 병렬말뭉치 구축 및 확대 추진
 - * 글쓰기 말뭉치: '23년 원시말뭉치 9,000건, 채점말뭉치 5,000건 구축
한국어-외국어 병렬말뭉치(8개 외국어): '22년 2천만어절 → '27년 누적 7천만어절 구축
한국어-수어, 점자 병렬말뭉치: '22년 3백만어절 → '27년 누적 13백만어절 구축
- (언어문화산업박람회) 언어산업을 중심으로 한 최신 산업 동향 조망 및 문화선진국으로서 세계 언어산업계에서 우리나라의 선도적 입지 구축
 - 4차 산업혁명 및 K-컬처 연계, 전통 언어산업부터 언어기술·언어 콘텐츠산업 포괄하는 언어문화산업전 개최, 단계적 발전('23년~)

※ 언어문화산업 범주

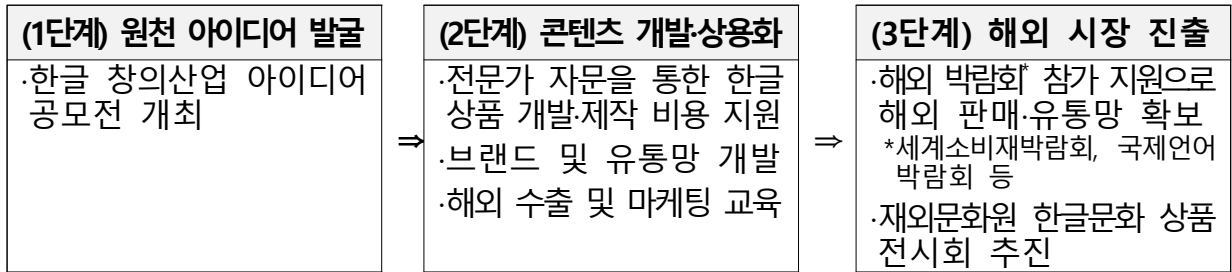
| 범주 | 전통적 언어산업 | 언어기술 산업 | | | |
|----|--------------------|-------------------------------|---|--|--|
| 구성 | - 통·번역 - 언어교육 등 | <언어자원> - 말뭉치산업 - 클라우드소싱 | <음성문자 언어 처리 기술> - 음성인식, 음성감지, 음성 변환, 화자인식 - 자연어 검색 자동번역 챗봇 등 | <융복합 제품> - 언어 기반 인터페이스 제품 - 오디오북 등 | <언어콘텐츠산업> - 글꼴(폰트), 서예 - 캘리그래피 등 |

□ 한글을 원천 콘텐츠로 하는 한글산업 활성화 지원

○ (한글 사업화 지원) 한글 소재 창의적 아이디어 사업화 및 해외 진출 지원(매년 15~20개사, '27년까지 누적 총 75~100개사)

- 한글을 소재로 한 이야기, 놀이, 게임, 어플리케이션 등 콘텐츠 및 한글 소재 생활소비재(가구, 가방, 의류, 소형가전 등), 공예품 제작 지원

* 사업화 단계에 따른 지원



○ (해외 진출) 해외 한글 전시 수요에 대응해 한글 전시, 한글문화상품 전시 확대 개최(국립한글박물관/ '23년 6개 도시→'27년 개최 도시 및 연계 기관 확대)

- 해외 전시 참가를 통해 해외 네트워크 및 마케팅 역량 강화, 잠재적 수출 고객 확보

* ('23년) 유럽(폴란드, 독일, 오스트리아)·아시아(중국, 일본, 홍콩) → ('24~'27년) 재외 한국문화원 및 문자·언어·민족 전문 박물관 연계 확대 추진



프랑스 메종오브제 한국디자인관('22)



주프랑스 한국문화원 한글 문화상품 특별전 ('22)

B**새로운 주역들과 함께 비상하는 K-컬처**

- ◆ 주체적이고 사회에 기여하는 어르신들의 문화적 삶 지원
 - 6070이야기예술인(이야기할머니)을 창작예술로 확장하고, 어르신들의 공연 지원 등 지역사회에 공헌하는 맞춤형 문화활동 확산
- ◆ 장애인들이 차별없고 공정하게 문화정보에 접근하고, 문화를 누리며, 장애예술인들이 창작의 주체로 정당하게 존중받도록 장애인 프렌들리 문화정책 추진
- ◆ 청년들이 창작자로 자리매김하도록 지원하고, 청년의 창의력과 상상력을 문화정책에 반영하기 위한 체계 구축

B-1. 창작예술의 주인공이 되는 어르신

□ 6070이야기예술인(이야기할머니), 구연 창작예술로 확장

- (이야기구연의 창작예술화) 복지 차원을 넘어 노년층이 창작예술의 주역으로 활약하도록 지원
 - ▲이야기 배틀을 통한 스타발굴, ▲이야기극 론칭으로 융복합 공연 브랜딩, ▲K-전통이야기 해외보급을 통해 이야기구연예술의 콘텐츠 다양화
- (활동 저변 확대) 이야기 구연이 모든 유아가 누릴 수 있는 교육문화로 정착하도록 파견 유아기관 확대* 및 이야기할머니 처우 개선 추진
 - * 파견 유아기관 및 파견율: '22년 8,617개, 31%
 - 이야기 배틀의 참여 대상을 전국의 모든 여성 어르신으로 확대, 이야기극의 공연 지역·횟수 증가, 콘텐츠 해외보급 확장(영어권→지원 언어 다양화)

□ 어르신의 주체적 문화활동 지원

- (인생나눔교실*) 지역의 예술인, 은퇴 전문직(교육자·기업인 등)의 문화예술을 통한 멘토링 확대('23년 3,600회)
 - 청년세대가 기술 변화(디지털 등)에 대한 선배세대의 적응을 돕는 쌍방향 멘토링 추진, 세대갈등 완화 및 신뢰 제고
 - * 선배세대가 후배 세대와 인생 경험과 지혜를 나누는 세대 간 관계 맺기 프로그램

- (문화누림 및 사회공헌 확대) 어르신(60세 이상) 문화누림 기회 확대 및 문화를 매개로 한 사회활동 지원, 노년문화활동의 긍정적 가치 확산
 - 거주지(도시-농촌)·인프라 등 지역맞춤형 문화활동 지원, 세대간 교류, 경험 공유 등 문화를 매개로 한 지역연계 프로그램* 확대
 - * '22년 기준 4개 지역 시범사업(최대 연속 3년 지원)
 - '실버문화 페스티벌*' 확대, 전시 및 정책포럼 등을 통해 지역사회에 기여하는 긍정적 노년문화활동 공론화
 - * 어르신 동호회 전국경연대회인 '사이니스타를 찾아라' 운영('22년 273팀, 3,533명 참여) → 어르신문화활동 사례 홍보 및 우수사례 시상, 실버문화포럼 등으로 확대 추진
- (실버마이크) 어르신 공연팀 선발 및 지원*으로 주체적인 '신노년'의 문화활동 확산 및 지역주민 문화누림 확대 기여
 - * '문화가 있는 날(매월 마지막 수요일)'에 일상 생활공간에서의 공연기회 제공(연 5회)
 - 청년예술가 공연지원 프로그램 '청춘마이크' 연계, 세대간 교류의 장 마련 및 지역간 관계망 형성 지원
 - * (중전) 청춘마이크 페스티벌에 실버예술가 초청('22년, 2팀) → (시범) 청춘마이크 페스티벌 중 실버마이크 독립무대 마련('23년)

B-2. K-컬처에 특별함을 입히는 장애인

□ 농인·시각장애인의 공정한 문화누림 기회 확대

- (정보 접근 강화) 농인·시각장애인의 문화정보에 대한 접근성을 제고할 수 있는 정책적 지원 강화
 - 정부·공공기관·문화예술기관 주요 발표시 수어통역*·점자번역 지원 확대, 문화정보(영화, 박물관·미술관 전시 등) 수어통역 영상** 제작 지원 확대
 - * 공공수어통역 확대: '22년 연 440회 → '27년 연 2,000회
 - ** 연간 박물관·미술관 10개소에 수어통역 영상 제작 지원: '23년 10개소 → '27년 누적 50개소
- (제도·기반 확충) 농인·시각장애인을 위한 수어·점자 교육기관 확대지정 및 교육대상별(시청각장애인, 가족, 수어·점자 전문인력 등) 맞춤형 교육과정 개발·보급

□ 장애인 문화예술 교육 지원

- (문화예술 누림 지원) 전국 장애인 복지시설 이용자 대상 정기적 문화예술교육 기회 제공을 통한 참여자의 삶의 질 향상
 - * 장애인 복지시설 '23년 274개소 지원
- (중증장애인 창작 교육 지원) 중증장애인 예술강좌이용권 도입을 통해 모든 장애인의 예술교육 수강 기회 확대
 - * '23년 예술강좌이용권 신설 및 운영방안 연구→'24년 서울권 중증장애인 대상 시범사업 실시
- (매개인력 양성교육 지원) 장애예술인 창작기반 지원을 위해 유관기관과 협력, 교육·기획·창제작·유통 등 장애예술인 매개인력 양성 지원
 - 매개자 교육과정, 심화교육 및 재교육과정 개설·운영 지원을 위한 장애예술인 대상 수요조사 및 문화예술 전문인력 제도 내 장애예술 특화과정 개설 검토('23)

□ 장애예술인 창작지원 확대

- (공모사업 지원 확대) 장애예술인의 안정적인 창작활동 기회 확대 위해 창작지원 규모 점진적 확대('22년 67억 원→'26년 200억 원)
- (지원방식 다양화) 안정적 창작활동을 위한 다년도 지원*, 장애 유형별·장르별 지원, 청년 장애예술인 지원** 등 지원방식 다양화
 - * 다년도 지원: ('22년) 유망예술 프로젝트, 지역 장애예술 특성화 지원(2개) → ('23년) 유망예술 단체, 문화예술교육, 장애유형별 특성화 축제 등 3개 사업 추가
 - ** 청년 장애예술인(단체) 창작준비과정 지원사업 신설, 기획역량 강화 교육 및 리더십 제고 프로그램 운영('23년~)
- (공공구매 확대) 국가·지자체 및 공공기관의 장애예술인 창작물 우선 구매(장애예술인 지원법 개정, 시행 '23.3월~)
 - * 창작물 구매총액 기준 3% 이상을 공예, 공연, 미술품 등의 장애예술인 창작물로 구매

□ 장애예술인 맞춤형 시설·공간 조성

- (표준공연장 개관) 최고의 장애인 접근성을 갖춘 공연장, 연습실, 창작 스튜디오 등을 포함한 장애예술인 표준공연장 조성·개관('23.9월 예정)
 - 개관 페스티벌, 무장애 공연 제작*, 해외초청, 창작 레지던시 등 다양한 창작·교류·교육 지원
 - * 국내외 대표공연을 음성해설, 터치투어, 수어해설 등을 갖춘 공연으로 재제작
- (표준전시장 조성) 서울 도심 내 유휴공간 또는 전시장에 장애인 편의시설을 갖춘 전시실, 창작공간 등으로 구성된 표준전시장 조성(~'25년)
- (이음센터* 개선) 창작환경 개선·안전성 제고를 위한 장비 교체·시설 보수, 공연 정보 접근성 강화를 위한 출력물 음성 변환 시스템 도입, 장애유형별 보조 장비 및 편의 서비스 제공 등 장애인·비장애인 이음 역할 강화
 - * 장애인·비장애인 이음 역할을 하는 문화예술 창작 발표와 교육 공간(대학로 소재)

B-3. 우리 문화의 드림머스, 청년

□ 청년창업 지원으로 전통문화산업의 미래를 견인

- (성장단계별 지원) '예비(창업 전)-초기(창업 3년 이내)-도약기(창업 4~7년 이내)'의 성장단계별 맞춤형 지원체계 구축

| 단계 | 예비 (창업 전) | 초기 (창업한 지 3년 이내) | 도약기 (창업 4~7년이내) |
|-----------|---|--|-------------------------------|
| 지원 내용 | ·아이디어 공모전 개최, 포상금 최대 10백만원 지원('21~) | ·창업기획자(AC) 보육 및 사업화 지원금 3년간 평균 100백만원 지원('21~) | ·1년간 최대 100백만원 지원('24~) 추진 |
| 5년간 목표 | ·총 200팀 선정 | ·총 100개사 지원 | ·총 30개사 지원 |

* 지원규모는 재정당국과 협의를 거쳐 최종 확정 예정

- (창업 친화 생태계 조성) 전통문화 창업·일자리 지원센터, 오늘전통 스토어 구축 및 운영을 통한 창업하기 좋은 생태계 조성

- 창업·일자리 지원센터를 통한 ▲창업·일자리 정보 및 교육, ▲라이브 커머스, 시제품 제작 등을 위한 인프라, ▲기업 네트워킹 및 회의공간 지원
- 온·오프라인 유통 플랫폼 오늘전통 스토어 운영으로 국민이 언제 어디서나 쉽게 전통문화상품을 경험하고 구매할 수 있도록 지원
- (문화유산 산업 인턴 지원(문화재청)) 문화유산 분야 취업준비 청년의 경험 제고를 위해 문화유산 관련 민간기관 인턴 지원('23년 200명)

□ 청년이 만들어가는 문화매력국가

- (청년에 의한 문화정책) 'MZ드림머스*' (문체부 2030 자문단) 운영, '청년 문화포럼'(연 5회) 등을 통해 청년이 필요로 하는 핵심정책들의 제안·시행·평가과정에 직접 참여, 청년세대의 효능감 제고

* MZ드림머스 1기('22.12~'24.12) 선발·운영

- 공정한 문화생태계 조성, 체계적인 지원책, 실질적 참여 제도화 등 청년세대가 발굴·개선하는 '청년문화정책 10대과제*' 운영

* 청년이 창작자로 자리매김하도록 ▲생애 첫 지원 확대, ▲콘텐츠·관광 등 전문인력 양성 및 일 경험 지원 확대 등 중점과제로 선정 시행

- (청년보좌역) 장관을 직접 보좌하며 청년의 목소리와 정책 개선사항을 자문하는 '청년보좌역' 선발·운영, 문화정책의 청년 감수성 제고

- (청년인턴) 청년세대가 공직을 경험하고 문화정책 결정에 참여할 수 있도록 '청년인턴' 운영('23년 60명, 성과 평가를 거쳐 확대 검토)



MZ드림머스 출범식

C**지역과 사회를 품격있게 연결하는 K-컬처**

- ◆ 온 국민이 어디서나 공정하게 문화를 향유하는 문화누림의 제도적 기반 조성
지역별·환경별 맞춤 지원
- ◆ 지역과 사회를 문화적으로 연결하고, 문화다양성 기반으로 연대하여 위기 대응능력과 지속가능성 제고
- ◆ 다양한 사회문제에 대해 인문정신문화적 담론을 통해 해결방안 모색 및 사회 활력 증진
 - 인문가치, 문화다양성으로 우리 사회의 회복탄력성을 높임으로써 코로나19 등 예상치 못한 문제 발생 시 우리 사회의 유연한 대응과 회복에 기여

C-1. 어디에 살든, 누구나, 같이 누리는 문화□ **[어디에 살든] 지역소멸을 막는 문화**

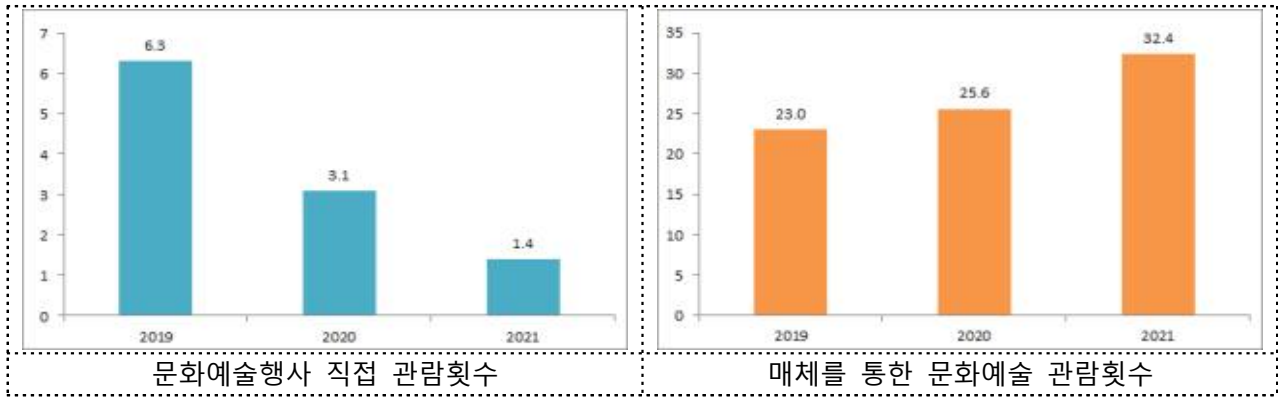
- (인구감소지역 활력촉진) 문화활력이 낮은 기초지자체 대상 문화 인프라, 교육, 프로그램, 국립예술단 공연 등 활력 촉진 패키지 지원 ('23년 14개소, ~'27년 누적 69개소 지원)
- (대한민국 문화도시) 문화균형발전을 선도하는 '대한민국 문화도시' 권역별 지정 및 집중 육성, 지역 고유 문화자원 활용 및 인근 도시와 연계·네트워킹 강화('23년 7개도시 내외 지정, 4년간 도시당 100억~200억원 투입)*
 - * 재정당국과 협의를 거쳐 최종 확정 예정
- (지역 특화 문화클러스터) 권역별 유희공간·주요 문화기반시설 활용 문화집적공간 조성, 거점시설 중심으로 문화지구 등 지정
 - * 영남권 문화예술허브 조성, 호남권 아시아 문화예술 특화 클러스터 조성, 충청권 복합문화공간화, 강원권 기록문화 거점 조성 등
- (국립 문화기반시설의 지역 이전·건립) 국립충주박물관 신규 건립, 국립민속박물관 이전(세종) 등 지역에 핵심 문화기반시설 조성 추진
 - * 국립충주박물관 신규 건립(~'26년), 국가문헌보존관(평창) 신규 건립(~'27년), 국립강원국악원 신규 건립(~'27년), 국립민속박물관 이전 건립('30년 예정)

□ [누구나] 취약·특수계층의 문화누림 지원

- (통합문화이용권 확대) 저소득층(기초·차상위)의 공정한 문화접근기회 보장을 위한 통합문화이용권 지원 확대('22년 11만원→'27년 15만원)
 - 개인적(고령, 장애 등), 지역적(가맹점 부족) 여건으로 통합문화이용권 이용이 어려운 이용취약계층 대상 '찾아가는(모셔가는) 문화서비스'* 활성화
 - * 찾아가는 문화프로그램 및 문화장터, 나들이 사업(무장애 스포츠시설, 열린 관광지 등)
- (약자 프렌들리·미래지향 문화기반시설 구축) 장애인 등 약자의 문화시설 접근성 제고 및 디지털 등 미래지향적 시설로의 전환·구축 추진
 - 국립중앙박물관 '문화취약계층 접근성 강화 종합계획' 수립('23년), 국립박물관 BF 인증(Barrier Free)* 촉진
 - * 「장애인·노인·임산부 등의 편의증진보장에 관한 법률」에 의거한 장애물 없는 생활환경 인증
 - 국립중앙박물관 소속관(13개 시·도) 안전·디지털·유니버설 등 시설 전환 추진 및 사립박물관·미술관 디지털 관람 환경 조성 지원('23년~)
- (군대 내 문화누림 지원(국방부)) 문화적 병영환경 조성을 위해 찾아가는 문화예술 공연 확대('23년 338개 부대), 병영 문화예술체험교육 확대('23년 11천명), 병영문학상 공모전 시행(연 1회)

□ [같이] 온 국민 문화누림 제도적 기반 조성

- (문화비 소득공제 확대) 문화비 소득공제를 영화('23.7월~) 및 스포츠 관람, 체육시설 이용, 관광숙박, 잡지구입 등으로 확대 추진
 - * (현행) 도서·공연, 박물관·미술관, 신문구독에 적용
- (문화정보통합서비스) 장소·상황적 제약* 없이 문화누림이 가능하도록 비대면 문화콘텐츠 및 현장 문화행사 정보를 종합 제공하는 '문화포털' 운영
 - * (예) 코로나19시기 설, 추석 등 명절 대면 문화활동 제약에 따라 비대면 문화누림이 가능하도록 문화포털을 통해 '집콕+집밖 문화생활 특별전' 개최



- **(문화가치 확산)** 문화적 관점에서 정책이 국민 삶의 질에 미치는 영향을 평가하는 **문화영향평가 대상 확대***, '지역문화종합지수'와 연계하여 **지역 문화발전현황 파악 및 문화가치 확산 도모**

* 중장기 계획, 건립사업 등으로 대상 확대 및 구체화(문화기본법령 개정 추진, '23년~)

C-2. 문화다양성 기반 연대 사회 구현

□ 문화다양성 가치 확산으로 지속가능발전을 위한 사회 기반 형성

- **(인식 제고)** 대국민 캠페인·교육 강화로 국민의 문화다양성 인식 제고
 - UN 지정 세계 문화다양성의 날(5.21.) 기념 주간행사의 축제화 및 지역 연계를 통한 전국 확대
 - * 문화다양성 주간 기획프로그램 운영: '23년 45개
 - 유아동~성인까지 수요자 특성을 고려한 생애주기별 문화다양성 교육 확대* 및 교원·문화기관 종사자 등 전문인력별 맞춤형 교육 운영
 - * 교육대상 점진적 확대(청소년·성인→유·초등) 및 수요자별 맞춤형 교재개발·활용지원
- **(기반 강화)** 민-관 협력 정책 거버넌스 확대 및 실태조사 추진으로 사회 내 문화다양성 가치 확산 기반 강화
 - 민-관 참여 주체 다각화*로 문화다양성에 대한 사회적 논의 확장 및 민간의 정책참여 활성화 지원
 - * (기존) 정부-민간(개인) 중심 법정 문화다양성위원회 구성·운영 → (변경) 공공(정부, 지자체)-민간(대학, 민간기업, 연구기관) 간 문화다양성정책협의회 구성·운영

- 문화다양성 현황* 파악을 위한 **법정 실태조사**(문화다양성법 제8조) 승인 통계 추진(~'25년)으로 증거기반 정책 수립을 위한 근거 확보

* 문화다양성에 대한 사회적 인식, 문화창조·문화누림 활동에서의 다양성, 정책 및 여건 등

□ 문화적 다양성과 표현의 자유 보장을 통한 사회적 결속 강화

- (교류 확대) 다양한 문화 주체 간 접촉면 확대로 문화권 보장 및 상호 문화이해 증진, 사회 연대와 통합 실현에 기여

- 문화재단 등 지역문화기관 주도 지역 특성(문화자원, 인구구성 등)에 기반한 지역민 간 문화교류·소통 프로그램 운영 확대 지원

* 문화다양성 확산 프로그램 운영지원: 연 20개소('23년)

* 도서관 다문화 이해 프로그램, 문화체험 프로그램 지원('23년 136개관)



디아스포라 영화제(인천영상위원회)



노인·청소년 프로그램(세종시문화재단)

<문화다양성의 사회적 역할>

- (평화·안전) 모든 시민을 포용하고 참여를 보장하는 **문화 다원주의는 사회적 단결 및 시민사회의 역동성과 평화를 보장**하며(유네스코 2001 문화다양성 선언 제2조), 민주주의·관용·정의 및 문화 간 상호 존중의 틀 안에서 번성하는 **문화다양성은 국제평화와 안전의 핵심임**(유네스코 2005 문화다양성협약 전문)
- (위기 대응) 기후변화·질병·전쟁 등 전 지구적 위기 상황에서 문화다양성은 ①**대응방안 모색을 위한 새로운 관점을 제공**하고, ②**다양한 문화·예술적 수단을 통해 위기를 널리 알림**으로써 **해결책을 촉구**하며, **연대와 결속의 가치를 확산**(유네스코 글로벌리포트 '문화정책의 (재)구성', 2022)
- (지속가능성) 생물다양성이 생태계 유지·발전의 기본 조건이듯, 문화다양성은 문명의 위기에 대응하기 위한 기본 조건이며 **사회적 탄력성(social resilience)과 지속가능성(sustainability)에 기여**
 - * 문화는 인류가 오랜 기간 자연적·사회적 조건에 적응하며 발전시켜 온 문제 해결 방식을 내재하며, 문화적 다양성은 여러 위기 상황에 대한 다차원적 해결책을 제공

C-3. 문화로 연결하는 단단한 사회

□ 연결사회 지역거점 운영

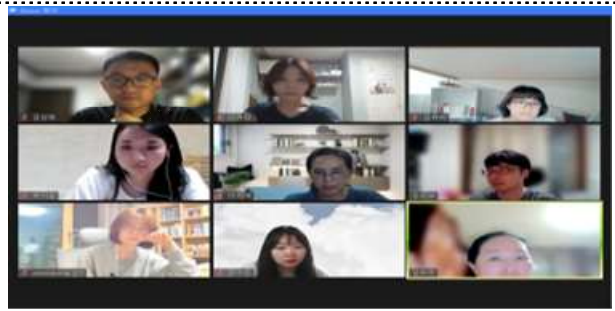
- (지역별 거점) 문화를 통한 사회적 연결 및 관계 회복으로 지역 주민의 마음 근육·관계 근력을 키워 활기차고 단단한 지역사회 구축
 - 지역사회 다양한 문화자원들의 관계망을 형성·유지하고 프로그램 운영을 위한 '연결사회 지역거점' 전국단위 확대 추진('23년 5개소)

- (프로그램 운영) 형성된 사회적 관계 연결망*을 활용, 사회적 연결이 희미해져 있다고 느끼는 지역주민을 발굴, 심리 및 인문상담, 문화예술 체험, 생활체육 등 사회적 연결 회복 지원 프로그램 개발 및 운영

* 공공기관(사회복지관, 주민자치센터, 공원 등), 민간기관(동호회 등 사적 모임, 교회 등 종교시설, 약국, 카페, 미용실 등 상품·서비스 제공처 등) 및 자선단체(자원봉사단체) 등



공간과 시간을 함께 나누는 친친모임



마음 이음(온라인) 프로그램

※ 해외사례

- (영국) 세계 최초 외로움 대응 전략 발표, '고독부'(차관급) 설치('18년)
 - 전 연령대의 사회적 관계 지원을 위한 범정부 전략 및 국가적 체계 구축
- (일본) 코로나19 계기 사회적 고립·관계 단절에 대응하고자 내각관방에 '고독·고립 대책담당실' 설치('21년)

□ 전 국민 심리 안전망 구축

- (사회적 연결성 측정) 전 국민의 사회적 연결 정도를 측정*, 사회적 연결에 대한 대국민 민감도 제고 및 인식 개선

* 소원감, 사교성, 고립감 및 자기가치감을 요인으로 하는 '사회적 연결성 척도^{가칭}' 개발, 사회적 연결이 약해진 사람을 대상으로 측정 및 사례추적(1단계) → 희망하는 국민 누구나 측정할 수 있도록 확대(2단계)

- (관계촉진 전문인력) 사회적 연결이 희미해진 사람들에게 지역 문화자원 매개 '사회적 처방'*으로 사회적·정서적 안정감 지원과 관계 회복을 촉진하는 '문화돌봄사' 운영(문화예술인·심리상담사 등)
- * 약물처방이 아닌 지역사회 활동 참여 등 비약물적 처방으로 회복지원
- (문화예술 치유) 정서적 취약계층 대상 문화예술 치유 프로그램 지원 확대('23년 48개 단체, 180개 프로그램)

C-4. 인문·문화로 사회문제 해결과 회복탄력성 제고

□ 사회문제 해결형 인문·문화정책 확대

- (기술 융합) 의료·보건·과학기술과 융합·협업을 통한 사회문제 예방·치유 효과에 대한 검증 및 문제해결형 기술* 개발 R&D 추진 ('23~'24년 과제 발굴)
- * (예) 메타버스 기반 인문 상담플랫폼, 은둔·고립자 맞춤형 인문 치유 로봇 기술 등
- (분석·해설) AI 등 기술급변과 인류의 문제에 대한 담론 확산을 위해 사회문제 해결방안을 모색하는 융합연구 및 포럼 지원('23년 8건), 미디어(라디오 등) 연계 사회현상에 대한 인문석학의 해설 제공
- (실험·실천) 지역소멸·고령화 등에 대응하는 인문·문화프로젝트 추진
 - 인문 가치를 통한 지역문제 해결 프로젝트 지원(매년 100팀), 인문 프로그램 참여자의 지역 내 사회공헌활동 지원(매년 100팀)
 - 공공디자인을 통해 사회문제 해결·지역현안 개선 지원(공공디자인으로 행복한 공간만들기 '23년 8개소)
- * (예) 고령자, 다문화 인구 등을 위한 유니버설디자인 구현, 생활안전·편의·품격 등을 제고하는 공공디자인 사업 등

□ 인문가치·문화를 통한 사회 활력 제고

- (치유·위로) 번아웃증후군, 스트레스, 우울감 등 정서적 어려움을 겪는 국민, 장애인 등 사회적 약자를 위한 특화 프로그램 운영

- 스트레스 고위험 직군(경찰, 의사·간호사, 소방관 등), 장애인·노인 등 특화 인문프로그램 운영('23년 개발 및 시범운영)
- '문화 깎이어' 제공을 위해 인구소멸지역에서 지자체·대학·민간과 연계한 '가칭문화자유교실*' 도입
- * 진정한 삶의 방식과 삶의 방향을 고민하는 청년, 제2의 인생을 준비하는 중장년 등이 문화와 인문 가치를 통해 자기 발견, 자신이 원하는 삶, 삶과 공동체 생활의 가치 등에 대해 성찰하고 활력을 찾을 수 있는 기회를 제공하는 기숙형 인문프로그램

※ 해외사례: 덴마크 '폴케호이스콜레' (Folkehøjskole, Folk High School(영어))

- (성격) 덴마크의 대표적인 사립 비정규 성인교육 기관, 기숙학교(덴마크내 70여 개)
- (지원) 덴마크 문화부가 운영비의 약 50% 보조금 지원('15년 기준 7,400만 유로)
- * (법적근거) 폴케호이스콜레법 및 폴케호이스콜레 보조금 등에 관한 고시
- (유형) ▲일반 ▲체육 ▲영성 ▲생활방식 ▲전문 ▲청소년 ▲고령자학교
- * 단기코스(약 1주), 장기코스(약 8주~약 1년)
- (사회적 효과) 다양성과 민주적 대화, 지속가능성, 지역공동체 구축 등

- (연대) 공동체의 삶의 질·활력 제고, 재도약 지원을 위해 청소년(학교밖·위기청소년), 청년(취창업 준비·자립준비·은둔·고립 청년), 은퇴 전후 중장년 등 대상 맞춤형* 인문·문화프로그램 확대

- 고용노동부, 여성가족부 등 관련 부처와 정책 연계·협업 확대

* (예: 중장년 대상 프로그램) ▲(주제) 자기계발, 심리치유, 관계개선, 인생설계, 직업전환, 인문·문화누림 등, ▲(유형) 강좌, 체험, 탐방, 동호회, 멘토링, ▲(기간) 초단기(1~3회), 단기(3~10회), 장기(10회 이상)



인생나눔교실 청년인문공감



중장년 청춘문화공간

D

세계시민과 연대하는 K-컬처

- ◆ K-콘텐츠에 대한 세계적 관심에 따라 순수예술(K-아트) 등 타 분야로도 관심 확산 가능성 상승, K-아트 매력 세계 확산 지원
- ◆ 콘텐츠 해외진출 및 연관산업 프리미엄 효과로 수출대국 도약
- ◆ 해외 문화예술기관 인바운드 지원, 문화ODA 분야 확대 등 국가 간 지속 가능한 문화교류 활성화 기반 마련 및 선진 문화정책 사례 홍보 등 국제기구에서의 한국 영향력·발언권 확대
- ◆ 세종학당 내실화대외적 위상 제고 및 디지털 환경변화에 대한 선제적 대응을 통한 한국어 보급과 K-컬처 확산 간 선순환 구조 강화

D-1. K-아트, K-콘텐츠 매력을 전 세계로 확산

□ K-미술의 세계적 확산

- (국제 아트페어 개최) 키아프, 프리즈 서울 공동 개최('22~'26년) 계기, 전 세계 미술애호가 대상 한국 미술 프로모션 확대
 - * 팸투어 운영, 국제공항 내 한국미술 전시, 국내 현지 프로모션, 해외아트페어 참가 지원 등
- (한국미술 해외출판) 해외 대학 및 전문기관 협력, 한국작가 소개 해외 출판물 발간 및 해외 배포용 한국미술 소개자료 번역 지원 ('23년 15건 지원, 번역 대상 언어 다변화 등 지원 확대)
 - * (예) K-Artists(Archive Books, 독일), Jin-me Yoon: Life & WorkArt(Canada Institute, 캐나다)
- (해외 기획전시 지원) 한국미술의 해외진출 확대를 위해 현지 예술 기관과 협력, 국내 미술분야 작가 기획전시 추진('23년 15건 지원, 대상 국가 다변화 등 지원 확대)

□ K-공연 국제시장 진출 확대

- (국제교류) 아카데미·콩쿠르 등 예술분야 국내외 교류 활성화(국립 예술단체), 해외문화홍보원 연계 한국 공연예술 행사 현지 개최
- (시장 진출지원) 국내 플랫폼(서울아트마켓, 서울국제공연예술제, 웰컴대학로 등) 기능강화 통한 해외진출 허브화, 민간공연단체의 해외진출 및 작품 유통 지원
 - * 한국 공연작품 소개를 위한 해외아트마켓축제 쇼케이스 참가지원, 해외거점 개발을 통한 해외 유통 지원, K-뮤지컬 국제마켓 개최 및 프로듀서 역량 강화, 해외 관계자와의 네트워크 구축 등

- (온라인 유통) 우수공연 영상화를 통한 온라인 유통으로 해외 관객 저변 확대 및 한국공연예술에 대한 접근성 개선

□ K-콘텐츠 수출 확대

- (신시장 창출 등) K-콘텐츠 인지도 확산과 해외거점 확충 통한 북미, 유럽 등 신시장 창출, 중동 핵심 바이어 확보 및 아랍어 서비스 등 맞춤형 콘텐츠 제공, 교류·협력 확대 등 중동시장 집중 공략
 - * K-콘텐츠 수출 '21년 124억 달러 → '27년 250억 달러(연평균 12.3% 성장)
- (플랫폼 해외진출·OTT 협력) 웹툰 플랫폼사의 해외진출을 통한 해외 웹툰시장 선점 및 수요 지속 창출('23년 38.7억원), 국내기관·기업-글로벌 OTT 간 상생 협력모델 창출로 K-콘텐츠 전세계 확산
- (연관산업 프리미엄 효과 확산) K-뷰티, K-패션 등 제조업·서비스업으로 K-컬처 효과 확산을 위한 마케팅·해외진출 지원, K브랜드 해외홍보관 활용 전시체험 및 수출컨설팅 지원 강화

D-2. 국제사회와 연대하고 기여하는 K-컬처

□ 지속 가능한 국제문화교류 기반 조성

- (교류 연속성 강화) 국가 간 주요 계기 전후*로 교류가 이어지도록 사전 기획 및 2~3년 이상의 장기 협력 프로젝트 추진
 - * 수교 기념(10주년 단위, 1년간), 상호 문화교류의 해(2024~2025 한-캐나다 예정, 1~2년간)
- (쌍방향 교류 확대) 해외 기관의 국내행사 개최 경험이 우리 문화예술의 해외 진출로 선순환되는 협업 지원 도입('23년~/신규)
 - * [인바운드 지원] 해외 문화예술단체 대상 국내기관과 문화교류 협업 지원
[아웃바운드 유도] 해외지원 대상 기관이 차년도 이후 국내기관의 해외 교류행사 지원
- (코리아 시즌) K-컬처 확산 잠재력, 주요 계기 등을 고려해 문화 교류 중점국(매년 1개국) 선정, 다양한 문화교류 행사 집중 개최
 - * 문화, 예술, 콘텐츠 등 행사를 해당 국가의 주요 도시들에서 연중 개최



한-중 문화교류의 해 온라인 작가교류전('22년)



코리아시즌(멕시코 세르반티노 축제, '22년)

- (우수 프로그램 순회 지원) 한국 우수 문화예술 프로그램(단체)의 국제교류 기회 제공으로 글로벌 역량 강화 및 네트워크 기반 확대
 - 공모 참여자격에 해외 문화예술 기관 신설('23년~), 전시·공연 외 첨단기술 활용 분야로 프로그램 풀의 순차적 확대 운영 등('23년~)
 - 국공립·지자체·민간 문화예술기관이 제작한 고품격 콘텐츠의 재외 문화원 순회로 문화원 간 행사 기획 역량 차이를 해소하고 K-컬처 및 연관 산업의 해외진출 및 수출 지원 강화
- (국립세계문자박물관 개관) 세계 문자 자료 수집 및 연구 허브로서 문자 및 문자문화 관련 전시 및 세계 문자의 가치를 탐구하는 국립 세계문자박물관 개관('23년 상반기)
 - 국내외 문자·언어·문명 관련 기관과의 협력 체계 구축('23년~), '세계 문자 연구센터' 설립 등을 통한 국제적 문자연구 역량 확대

| 국립세계문자박물관 | 개요 | |
|---|-------|---|
|  | 비전 | 문자를 통해 세계의 다양한 문화를 만나고 인류 역사와 소통하는 열린 박물관 |
| | 위치 | 인천시 연수구 송도동(센트럴파크 내) |
| | 시설 규모 | .대지면적: 19,418㎡ .연 면 적: 15,650㎡ (지하1층, 지상2층) .주요시설: 전시·교육·연구시설, 수장고, 강당, 뮤지엄숍, 식음료, 주차장 등 |
| | 특징 | .소장품 : 세계 문자와 문명 관련 635점 .전시 : '문자와 문명을 위한 위대한 여정' 상설전, '문자의 미래' 특별전 등 .교육체험 : 어린이 체험 |

□ 국제사회 내 책임 있는 일원으로 한국의 영향력 확대

- (문화ODA 확대) K-컬처의 성공 경험을 수원국으로 확산하기 위해 지원 분야 확장('23년 콘텐츠, '24년 체육 등) 및 범분야 복합 ODA* 추진, 국제사회의 문화·사회적 빈곤 해소에 기여
 - * 교육, 환경, 노동 등 관계부처 ODA 사업과 문화 분야를 연계한 '한국형 문화 ODA' 개발(예: 고용서비스 전산망 구축(고용부) 연계 관광종합교육센터 설립(문체부))
- (국제기구 협력) 유네스코(UNESCO) 협력 강화
 - 유네스코 신탁기금, 문화다양성기금(IFCD) 납부* 및 선진 문화정책 공유 및 의제** 선도로 세계 문화적 표현 다양성 증진을 위한 역할 강화
 - * 한국, '22년 기준 유네스코 193개 회원국 중 의무분담금 8위(220억원), 자발적 기여 5위(330억원)
 - ** (예시) 디지털 문화콘텐츠 진흥정책, 예술인 사회경제적 권리보장 방안, 문화영향평가, 연결사회 지역거점 등 한국 문화정책 선도사례 소개
- (다자간 연대·협력 선도) 문화(G20, 한중일, 한-아세안)·관광(한중일)·스포츠(한중일) 장관회의 시 디지털 기술, 기후변화, 장애인 프렌들리 등 국제사회 현안을 연계한 범국가적 협력 논의 제안
 - * <의제 선도사례 : 2023 한일중 스포츠장관회의 > 2023 서울 공동선언문을 통해 한국, 장애인, 노인, 저개발국, 환경을 아우르는 지속 가능한 스포츠 발전을 위한 연대 제시

D-3. K-컬처의 해외진출 중추기지 강화

□ 재외문화원의 K-컬처 확산 전진기지화

- (문화원 확대) 문화원 증설('23년 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
- (문화원 조직·운영 개편) 역량 있는 인재 선발을 위한 문화원장 선발제도 개선 및 문화원장 교육·문화원 성과평가 제도 등 운영 체계 전반 개편 추진

- (명품 K-컬처 브랜드 구축) 소규모 개별·분산 추진 현지 문화행사를 '한국문화제'로 브랜딩, 한국문화 체험 기회 확대 및 K-컬처 확산

□ 세종학당 전략적 확대 및 내실화

- (세종학당 전략적 확대) 해외 한국어 학습 수요 대응한 세종학당 확대('22년 기준 84개국 244개소)

- 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 | <ul style="list-style-type: none"> • 관할 지역 본부로서의 거점 관리 기능 강화 • 문화교육 확대 지원(현지 대학, 중고교 연계) |
| 인도네시아 | <ul style="list-style-type: none"> • 일반 세종학당으로서 지향하여야 할 '표준모델'로 운영 • 특별 한국어 교육과정 지원(현지 진출 기업 등 한국기관 연계) |
| 미국 | <ul style="list-style-type: none"> • 한국어 확산 중심 거점으로서의 자생적 기능 확대 - 문화원 협업 문화보급, 현지 교원 재교육 프로그램 자체 운영 등 |
| 프랑스 | <ul style="list-style-type: none"> • 한국어 중급·심화 과정 교육 및 한국문학 전파의 중추 기능 수행 |

- (세종학당 내실화) 세종학당 한국어 교원, 교재, 학당 운영 규정 재정비 등 관리체계 강화 추진('23년~)

□ 기술 접목과 K-컬처 연계로 한국어 확산 효과 제고

- (기술 접목 한국어 학습 지원) '메타버스 세종학당' 운영('23년~) 및 온라인 세종학당, 누리 세종학당 교육과정 운영 확대

- 인공지능 연계 세종학당 학습 채널 내 자가학습 스마트러닝* 추가·확대 추진(5종 10개 모바일 학습 앱 통합 및 관련 기능 탑재)

* 세종학당 온·오프라인 수강생 수: '22년 14.7만 명 → '27년 50만 명 달성 목표

** ('23년) 별도의 사후 피드백 과정 운영 → ('27년) 실시간 반응형 자가학습 과정 운영

※ 세종학당 비대면 한국어 학습 플랫폼 종류

- (웹 기반) 메타버스 세종학당(실시간 화상 말하기 수업 등), 온라인 세종학당(온라인 한국어 강좌 제공), 누리 세종학당(한국어·한국문화 학습자료 제공)

- (앱 기반) 어휘, 문법, 회화 등 주요 영역별로 학습자 수준별 학습서비스 제공

○ (K-컬처 연계) 한국문화 체험 강좌인 '세종문화아카데미' 확대*로 한국어 학습수요와 K-컬처 수요 사이의 선순환효과 창출

* 분야 확대: '23년 케이팝, 한복, 케이뷰티 등 8~10개 분야 → '27년 20개 분야

- 스타 활용 자체 웹드라마, 예능 콘텐츠 확충 및 OTT 서비스 제공을 통해 한국어 학습 유인 간접제공

* '22년 아이돌그룹 펜타곤 멤버 등을 활용해 제작한 오리지널 웹드라마('거실에 아이들이 산다') 제작 후 OTT(Wavve) 서비스 제공 중('23.1월 말~)



메타버스 세종학당



세종문화아카데미(한복 수업)

V. 추진일정

| 추진과제 | 추진(협력) 기관 | 추진일정 |
|--------------------------------------|-----------|-------|
| 전략 A. 매력있는 문화자산으로 내일을 여는 K-컬처 | | |
| A-1. K-전통 산업화와 일상화로 높이는 문화매력 | | |
| A-1-1. 오늘 전통 산업진흥으로 전통문화 외연 확장 | 문체부 | '23년~ |
| A-1-2. 민간기록문화 진흥으로 미래문화 창조의 원천 축적 | 문체부 | '23년~ |
| A-1-3. 전통문화 일상 속 누림 확대 | 문체부, 문화재청 | '23년~ |
| A-2. 한글·한국어 기반 언어문화산업 육성 | | |
| A-2-1. 인공지능(AI)· K-컬처 연계, 언어산업 기반 조성 | 문체부 | '23년~ |
| A-2-2. 한글을 원천 콘텐츠로 하는 한글산업 활성화 지원 | 문체부 | '23년~ |
| 전략 B. 새로운 주역들과 함께 비상하는 K-컬처 | | |
| B-1. 창작예술의 주인공이 되는 어르신 | | |
| B-1-1. 6070이야기예술인, 구연 창작예술로 확장 | 문체부 | '23년~ |
| B-1-2. 어르신의 주체적 문화활동 지원 | 문체부 | '23년~ |
| B-2. K-컬처에 특별함을 입히는 장애인 | | |
| B-2-1. 농안·시각장애인의 공정한 문화누림 기회 확대 | 문체부 | '23년~ |
| B-2-2. 장애인 문화예술 교육 지원 | 문체부 | '23년~ |
| B-2-3. 장애예술인 창작지원 확대 | 문체부 | '23년~ |
| B-2-4. 장애예술인 맞춤형 시설·공간 조성 | 문체부 | '23년~ |
| B-3. 우리 문화의 드리머스, 청년 | | |
| B-3-1. 청년창업 지원으로 전통문화산업의 미래를 견인 | 문체부 | '23년~ |
| B-3-2. 청년이 만들어가는 문화매력국가 | 문체부 | '23년~ |

| 추진과제 | 추진(협력) 기관 | 추진일정 |
|---|-----------|-------|
| 전략 C. 지역과 사회를 품격있게 연결하는 K-컬처 | | |
| C-1. 어디에 살든, 누구나, 같이 누리는 문화 | | |
| C-1-1. 지역소멸을 막는 문화 | 문체부 | '23년~ |
| C-1-2. 취약·특수계층의 문화누림 지원 | 문체부, 국방부 | '23년~ |
| C-1-3. 온 국민 문화누림 제도적 기반 조성 | 문체부 | '23년~ |
| C-2. 문화다양성 기반 연대 사회 구현 | | |
| C-2-1. 문화다양성 가치 확산으로 지속가능 발전을 위한 사회 기반 형성 | 문체부 | '23년~ |
| C-2-2. 문화적 다양성과 표현의 자유 보장을 통한 사회적 결속 강화 | 문체부 | '23년~ |
| C-3. 문화로 연결하는 단단한 사회 | | |
| C-3-1. 연결사회 지역거점 운영 | 문체부 | '23년~ |
| C-3-2. 전 국민 심리 안전망 구축 | 문체부 | '23년~ |
| C-4. 인문·문화로 사회문제 해결과 회복탄력성 제고 | | |
| C-4-1. 사회문제 해결형 인문·문화정책 확대 | 문체부 | '23년~ |
| C-4-2. 인문가치·문화를 통한 사회 활력 제고 | 문체부 | '23년~ |
| 전략 D. 세계시민과 연대하는 K-컬처 | | |
| D-1. K-아트, K-콘텐츠 매력을 전 세계로 확산 | | |
| D-1-1. K-미술의 세계적 확산 | 문체부 | '23년~ |
| D-1-2. K-공연 국제시장 진출 확대 | 문체부 | '23년~ |
| D-1-3. K-콘텐츠 수출 확대 | 문체부 | '23년~ |
| D-2. 국제사회와 연대하고 기여하는 K-컬처 | | |
| D-2-1. 지속 가능한 국제문화교류 기반 조성 | 문체부 | '23년~ |
| D-2-2. 국제사회 내 책임 있는 일원으로 한국의 영향력 확대 | 문체부 | '23년~ |
| D-3. K-컬처의 해외진출 중추기지 강화 | | |
| D-3-1. 재외문화원의 K-컬처 전진기지화 | 문체부 | '23년~ |
| D-3-2. 세종학당 전략적 확대 및 내실화 | 문체부 | '23년~ |
| D-3-3. 기술 접목과 K컬처 연계로 한국어 확산 효과 제고 | 문체부 | '23년~ |

◆ 유럽연합(EU) : Creative Europe 2021-2027

- ▶ 유럽연합 문화와 창의부문을 지원하는 프로그램으로, 문화, 미디어 분야 및 융합 영역까지 지원 규모를 확장
- ▶ **(4대 전략)** ①유럽 차원에서 예술적이고 문화적인 협력 강화, ②혁신, 지속가능성, 경쟁력을 기반으로 한 협력 장려, ③문화 간 소통 및 사회통합 강화, ④친환경성, 포용성, 젠더균형성에 우선순위
- ▶ **(지원 우선순위)** ①문화적 접근·참여 증대 프로젝트, ②사회통합성 프로젝트(사회적 소외 그룹에 문화로 회복력·포용력 강화), ③지속가능성 프로젝트(친환경적 활동 등), ④디지털 전환 프로젝트(코로나19 위기에 대응할 수 있는 디지털 전환 가속화), ⑤초국가적 창의활동 및 역량 제고 프로젝트(소규모 조직활동 등 포함)
- ▶ **(이전 계획과의 비교)** Creative Europe 2014-2020은 초국가적 문화예술 공유 필요성을 강조하며 문화·창조산업의 경제적 가치에 집중 ⇒ 현 계획은 문화를 통한 사회포용 및 혁신을 보다 더욱 강조

| | Creative Europe 2014-2020 | Creative Europe 2021-2027 |
|------------|--|---|
| 계획 수립 배경 | <ul style="list-style-type: none"> •초국가적인 문화예술 공유의 필요성 강조 •미래경제 원동력인 문화·창조산업의 역할 부상 | <p>기존의 국가경제, 문화 등의 경계를 넘어서는 전략과 방법을 통해 문화와 창의성을 강조</p> |
| 비전 | <p>유럽 지역의 문화·창조산업 분야 진흥을 통한 일자리 창출 및 경제 성장 도모</p> | <p>초국가적인 문화 및 창의 부문의 역량을 강화하고 혁신</p> |
| 목적 (우선 순위) | <ul style="list-style-type: none"> •새로운 상업모델 및 노하우 발전 •디지털 시대에의 적응 •새로운 문화산업 소비자층 확보 •예술분야 종사자들의 국제적 경력 증진 | <ul style="list-style-type: none"> •다양한 문화적 접근 및 참여 증대 •사회적으로 소외된 그룹들과 그들의 문화를 통해 사회적 회복력을 증진하고 포용력을 강화시키는 사회통합성 강조 •문화 및 창의 부문이 보다 친환경적인 활동들을 함께 만들고, 이를 계속 채택, 보급, 장려 •신기술 활용, 코로나19 위기에 대응할 수 있는 디지털 전환 가속화 •유럽 내 초국가적인 창의 활동 및 역량 제고 |
| 지원 부문 | <ul style="list-style-type: none"> •문화 •미디어 | <ul style="list-style-type: none"> •문화 •미디어 •융합영역(문화+미디어) |
| 예산 | 1.44백만 유로(한화 약 2조 444억 원) | 2.44백만 유로(한화 약 3조 3천억 원) |

◆ **영국 예술위원회(ACE) : Let's Creative Strategy 2020~2030
및 Delivery Plan 2021~2024**

- ▶ 코로나19 이후 문화예술의 진흥과 영국의 지역사회 지원방안을 담은 계획으로,
 - ▲부의 기회와 불평등, ▲사회적 고립과 정신건강, ▲가속화되는 환경훼손 및 기후위기, ▲기술발달과 같은 과제를 극복하는 데 있어 '창의성'과 '문화'가 갖는 역할 강조
- ▶ **(추구하는 3대 결과)** ①누구나 평생 창의력을 개발하고 표현, ②마을 및 도시가 문화를 통해 번창, ③영국의 문화가 혁신적·협력적·국제적으로 변화
- ▶ **(4대 투자 원칙)** ①문화예술단체의 작품의 질, ②역동성, ③환경적 책임, ④포용성 및 연계성
- ▶ **(이전 계획과의 비교)** Great Art and Culture for Everyone 2010-2020은 '문화 예술의 수월성(excellence)'을 강조하고 전문성 있는 예술가 및 예술단체의 작품 생산에 대한 지원을 중시, 일반 국민은 이를 누림으로써 국가 전체적 문화 수준이 높아짐 ⇒ 현 계획은 코로나19 상황에서 문화 부문이 무너진 사회를 회복시키는 데 취할 수 있는 역할과 향후 지역, 사회, 국가와 문화가 함께 성장할 수 있는 방식들을 계획하는 등 문화의 사회적 역할 강조

| | Great Art and Culture for Everyone 2010-2020 | Creative Europe 2021-2027 |
|----------|--|---|
| 계획 수립 배경 | <ul style="list-style-type: none"> •문화 예술의 '수월성(excellence)' 강조 •창조 영역에서 전문성을 지닌 예술가 및 예술단체의 작품 생산 지원을 중요시 | 코로나19 이후 문화예술의 진흥과 더불어 지역사회 지원방안 구상 |
| 비전 | 모두를 위한 훌륭한 예술과 문화 실현 | 국가 및 지역사회를 유지하고 번영시키는 데 있어 문화의 역할 증진 |
| 목적 | <ul style="list-style-type: none"> •탁월한 예술 창작에 대한 지원 강화 •예술에 대한 전 국민의 문화누림 기회 증진 •예술생태계 보존과 진흥을 위한 지원 •다양성과 전문성을 갖춘 예술계 리더와 전문인력 양성 •어린이와 청소년을 대상으로 문화예술 누림 기회 확대 | <ul style="list-style-type: none"> •작품의 질을 향상시키는 데 필요한 문화예술 단체의 야심, 헌신 •향후 10년의 도전적 과제에 대응할 수 있는 문화예술단체의 역동성 •환경적 책임에 대한 접근 방식을 주도할 수 있는 문화예술단체 •조직과 개인, 그리고 그들이 생산하는 문화에 반영되어야 할 다양성 |

◆ 미국 국립예술기금위원회(NEA) : Strategic Plan FY 2022~2026

- ▶ 코로나19로 인한 국민 건강, 국가경제 위기 등으로부터의 회복에 문화와 예술이 지속가능한 힘을 발휘하도록 지원
- ▶ **(미션·비전)** 예술이 사람과 지역사회의 웰빙과 회복력을 강화, 증진함을 강조
- 민주주의와 더불어 창의적인 기업과 생각, 상상, 탐구의 자유를 증진하여 최고의 잠재력에 이르는 데 있어 예술이 필수인 나라를 세우는 것
- ▶ **(목표)** ① 모든 사람들이 예술 및 예술교육에 참여할 수 있는 기회 지원
② 사람 및 지역사회의 웰빙과 회복력을 증진하는 전략들을 예술과 통합
③ 지식 공유, 도구, 자원 및 증거기반 활동을 통해 예술 분야의 역량과 기반시설 구축
④ 기관의 사명을 지지하기 위한 모범적 활동 채택 및 추구(기금 철저 관리, 인력양성 등)
- ▶ **(이전 계획과의 비교)** Strategic Plan FY 2018-2022는 '모든 미국인에게 예술 참여를 위한 다양한 기회를 제공한다'는 사명 아래 '모든 예술인이 예술 참여로 문화누림 혜택을 받고, 모든 공동체가 예술을 통한 열망과 성취를 이뤄냄'을 비전으로 함(국민 전체의 문화예술 활동 참여, 누림에 집중) ⇒ 현 계획은 국민 및 국가의 문제 회복에의 예술과 문화의 역할 강조

| | Strategic Plan FY 2018-2022 | Strategic Plan FY 2022-2026 |
|----------|--|---|
| 계획 수립 배경 | 예술을 통해 모든 미국인들이 다양하고 새로운 가능성들을 꿈꾸고, 복잡한 아이디어와 기술이 쏟아지는 세상 속에서 예술을 통해 더 나은 삶의 질을 위한 잠재력을 일깨울 수 있을 것을 기대 | 코로나19라는 특수한 상황 속에서 국민, 그리고 국가가 겪은 문제들을 회복하는 데 있어 예술과 문화의 역할을 중요하게 생각 |
| 비전 | 모든 미국인이 예술 참여로 문화누림 혜택을 받고 모든 공동체가 예술을 통한 열망과 성취를 이뤄냄 | 예술이 사람과 지역사회의 웰빙과 회복력을 강화, 증진하는 것 |
| 목표 | <ul style="list-style-type: none"> • 전 국민의 예술 활동과 전통을 존중하고 지원 • 전국의 다양한 형태의 우수한 예술에 대한 대중의 참여와 접근 기회를 제공 • 예술 공헌에 대한 대중들의 지식 및 이해 증진 • NEA 조직의 우수성을 통해 조직 임무 활성화 | <ul style="list-style-type: none"> • 모든 사람들이 예술 및 예술교육에 참여할 수 있는 기회 지원 • 사람 및 지역사회의 웰빙과 회복력을 증진하는 전략들을 예술과 통합 • 지식 공유, 도구, 자원 및 증거기반 활동들을 통해 예술 분야의 역량과 기반 시설을 구축 • 기관의 사명을 지지하기 위한 모범적인 활동들을 채택하고 추구 |