

월간 해외문화정책동향

2021. 1월

Vol. 11

ISSN 2713-9387

모음

비대면 시대 지속가능한 문화교류를 위해



1971-2021
Korean Culture and
Information Service



문화체육관광부

해외문화홍보원

KOFICE

I 세계는 지금 | 정책 동향

- 4 1. 문화예술 : 독일, 벨기에, 스웨덴, 미국, 캐나다, 호주, 프랑스, 터키, 인도네시아
- 11 2. 문화산업 : 독일, 중국, 일본
- 15 3. 체육 : 캐나다
- 16 4. 관광 : 프랑스, 벨기에, 이탈리아, 캐나다, 독일, 일본, 아르헨티나, 호주, 러시아, 이집트
- 22 5. 문화체육관광통계 : 독일, 중국, 스웨덴, 벨기에, 프랑스

II 세계는 지금 | 이슈 동향

- 30 1. 한국문화, 그들의 마음에 스며들다
- 32 2. 위기 속의 문화: 창의예술계의 회복력을 위한 정책 안내서
- 35 3. 문화·창의 분야에서 인공지능 활용에 관한 연구

III 이달의 담론 | 해외문화홍보원 50주년, 비대면 시대 지속 가능한 문화교류를 위해

IV What's on KCC abroad | 재외한국문화원 1월 활동계획

I

세계는 지금 [정책 동향]

1. 문화예술 : 독일, 벨기에, 스웨덴, 미국, 캐나다, 호주, 프랑스, 터키, 인도네시아
2. 문화산업 : 독일, 중국, 일본
3. 체육 : 캐나다
4. 관광 : 프랑스, 벨기에, 이탈리아, 캐나다, 독일, 일본, 아르헨티나, 호주, 러시아, 이집트
5. 문화체육관광통계 : 독일, 중국, 스웨덴, 벨기에, 프랑스

1. 문화예술

문화부문 예산 및 지원금 증액, 디지털 서비스의 확대

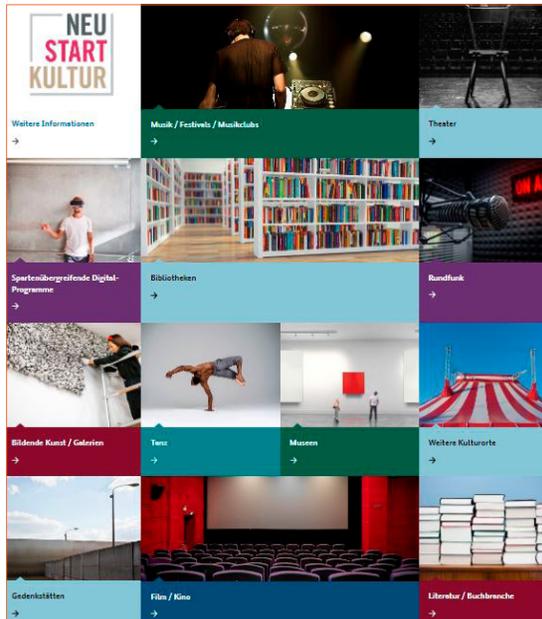
독일

‘문화, 새로운 시작(NEUSTART KULTUR)’ 프로그램 중간 평가

독일연방정부는 코로나19로 큰 타격을 받은 문화 예술분야를 지원하기 위해 10억 유로(약 1조 3,500억 원) 규모의 ‘문화, 새로운 시작(NEUSTART KULTUR)’을 선보였다. 50개 이상의 하위 프로그램은 다양한 조직과 긴밀히 협력해 개발·구현되었다. 문화, 새로운 시작 프로그램은 2021년까지 연장되었으며, 현재 5억 유로(약 6,750억 원) 이상이 기금으로 제공되었다. 영화산업을 위한 지원금 5천만 유로와 코로나19 팬데믹으로 운영에 어려움을 겪는 단체에 대한 추가 지원금을 포함하면 이미 6억 유로(약 8,095억 원) 이상의 지원금이 제공되었고, 10월 중순까지 2만 여개 11월 중순까지 35,000개의 개별 신청서가 접수되었다.

(출처: 독일연방공보처 보도자료 409, 2020.11.17.)

‘문화, 새로운 시작(NEUSTART KULTUR)’ 프로그램



(출처: ‘문화, 새로운 시작’ 프로그램 홈페이지)

연방정부는 또한 E-Music과 구어 극(Sprechtheaterverlage) 출판을 위해 500만 유로(약 67억 원)의 지원금을 제공할 예정이다. 2020년 매출에 손실을 입은 출판사는 최대 30만 유로(약 5억 원)까지 신청 가능하다.

(출처: 독일연방공보처 보도자료 440, 2020.12.09)

연방문화미디어부 2021년 예산 증액

독일 연방 하원 예산위원회는 사상 처음 20억 유로(약 2조 7,000억 원)가 넘는 연방정부 문화부문 예산을 승인했다. 2021년 연방정부 문화부문 예산은 전년대비 1억 5,500만 유로(약 2,090억 원)가 증가한 21억 4,000만 유로(약 2조 9,000억 원)로, 이는 모니카 그뤼터스 연방문화미디어 장관의 임기 동안 60% 가량 증가한 것이다. 그뤼터스 장관은 2021년 예산을 통해 10억 유로(약 1조 3,500억 원)의 '문화, 새로운 시작' 프로그램과 독일의 문화 인프라에 대한 투자를 늘렸다. 연방 정부는 독일의 문화 재정은 주로 연방 16개주가 책임지고 있으나 연방정부 역시 예술가와 언론인의 문화 참여와 고용 기회를 촉진하기 위해 노력 중이라고 밝혔다.

(출처: 독일연방공보처 보도자료 423)

벨기에

네덜란드어권 정부, 문화 활동 보조금 3,000만 유로 할당

네덜란드어권 정부는 코로나19로 타격을 입은 문화 부문을 위해 문화 활동과 인프라 제공을 위한 보조금을 책정했다. 이는 침체된 문화부문에 활력을 주고 다양한 문화생활의 새로움을 제공하기 위함이다. 보조금 신청 희망자는 2020년 9월 1일부터 2021년 5월 31일까지의 문화 활동에 대해 최소 2,000유로(약 265만원)에서 최대 20,000유로(약 2,653만원)까지 신청 가능하다. 현재까지 3,000만 유로(약 398억 원) 중 1,830만 유로(약 243억 원)가 배분되었다.

(출처: 벨기에 네덜란드어권 문화청년미디어부, 2020.12.15)

네덜란드어권 정부, 무형문화재 기록 보관을 위한 플랫폼 설립

네덜란드어권 정부는 무형문화재 기록보관을 위한 온라인 플랫폼을 구축해 운영 중이다. 플랫폼은 과거의 정보를 수집하고 저장해 일반대중이 이를 열람할 수 있도록 한다. 일례로, 모든 인형극과 공연자를 위한 네트워크를 구축해 이들에게 정보를 제공하고 전문성을 공유하도록 하는 것이다. 코로나19 위기로 온라인 교육의 중요성이 재조명된 만큼 이 플랫폼은 청소년들을 위한 강의, 전시회, 워크숍 및 축제와 같은 많은 이벤트 조직을 목표로 한다.

(출처: 벨기에 네덜란드어권 문화청년미디어부)

가상 박물관 플랫폼 'Behind the Museum' 제공

왈로니박물관연합회는 온라인 가상 박물관 플랫폼인 'Behind the Museum'을 운영 중이다. 플랫폼은 무료로 접근할 수 있으며, 현재 13개의 박물관을 가상으로 방문할 수 있고 향후 다른 여러 박물관이 추가될 예정이다. 플랫폼에서는 3D로 모델링된 작품을 관람할 수 있으며, 평소 대중의 입장이 제한되는 공간(작품보관소, 복원작업장 등)도 관람 가능하다. 또한, 아직 대중에게 공개되지 않은 예술 작품도 사진과 동영상으로 감상할 수 있다.

(출처: 왈로니 공식 홈페이지, 2020.12.04.)

스웨덴

스웨덴 예술위원회 위기지원금 지급

스웨덴 예술위원회는 마지막 위기 지원금을 지급했다. 지금까지 특수 위기지원금을 신청한 2,215개 문화예술업체 가운데 3분의 2가 지원금을 수령해, 1,465개의 업체에 총 4억 4,000만 크로나(약 586억 원)가 지급되었다. 스웨덴 예술위원회의 카이사 라빈(Kajsa Ravin) 총장은 “소수에게 많은 액수를 제공하는 대신 가능한 한 많은 문화계 종사자에게 지원금을 배포하기로 결정했다”고 밝혔다.

모든 예술 영역이 골고루 지원받았으나, 특히 음악계가 많은 지원을 받았다. 음악계 중 가장 많은 지원을 받은 업체는 음향, 조명 및 무대 작업 회사인 PA Kompaniet AB로, 350만 크로나의 지원금을 수령했다. 전체적으로는 스톡홀름 사진 박물관(Fotografiska Museet)이 390만 크로나(약 5억 2,000만 원)를 수령하며 최대 지원을 받았다. 이번 지원은 무대 뒤에서 일하는 음향·조명 기술자, 예약 담당자, 프로덕션 플래너와 같은 업체들도 수혜 범위에 포함한다.

(출처: SVT, 2020.12.11.)

미국

캘리포니아 예술위원회, 웨비나 통해 2021 예술인 지원 계획 발표

예술위원회는 캘리포니아의 유일한 공공 예술 보조금 지원 기관으로서 캘리포니아 지역 58개 카운티에서 활동 중인 예술인과 기업체 모두를 대상으로 한다. 현재 6개 분야의 보조금 중 2개 분야에 대한 신청서가 접수되어 주 예술인과 기업에 지원을 제공하고 있다. 보조금 사업은 개인예술가와 창작실무자에 대한 직접적인 지원과 코로나19 대유행으로 인한 경제적 영향 때문에 활동을 중단하거나 폐쇄할 위험이 있는 총 운영 수익 25만 달러(약 3억 원) 이하의 소규모, 경제 취약 조직을 우선 대상으로 선정했다.

※2021년 캘리포니아 예술 위원회 보조금(2021 California Arts Council Grants) 지원 분야

• 프로젝트 기반 지원

- 임팩트 프로젝트(Impact Projects): 캘리포니아 커뮤니티가 현재 직면한 문제에 대응해 소규모 조직의 프로젝트에 우선순위를 두고 아티스트와 예술 활동이 중심이 되는 협업 프로젝트에 최대 18,000달러(약 2,000만 원)를 지원한다.

- 점프 스타트(JUMP Starts): 청소년을 위한 예술 교육 종사자와 예술인들에게 최대 5만 달러(약 5,500만 원)를 지원한다.

• 일반 운영 지원(General Operating Support)

- 예술문화단체 일반운영구호(Arts & Cultural Organizations General Operating Relief): 코로나19 대유행으로 경제적 어려움을 겪은 예술문화단체에 대한 운영구호기금으로 소규모 단체를 우선으로 최대 3만 달러(약 3,300만 원)를 지원한다.

- 주 전체 및 지역 네트워크(Statewide and Regional Networks): 지역 사회에 실질적인 예술기반의 서비스를 제공하는 단체에 최대 35,000달러(약 4,000만 원)를 지원한다.

• 개별 아티스트 지원(Individual Artists Support)

- 개인 예술인 활동 지원(Individual Artists Fellowship): 각 분야의 캘리포니아 지역 예술 활동을 위해 5,000달러(약 553만 원)에서 50,000달러(약 5,535만 원)까지 지원한다.

- 행정기관: 개인 예술인 및 문화 활동가 지원 프로그램(Administering Organization: Relief for Individual Artists and Cultural Practitioners): 코로나19로 인해 심각한 경제적 손실에 직면한 개인 예술가와 단체를 지원한다.

(출처: 캘리포니아 예술위원회)

LA 카운티 예술문화부, 337개 지역예술단체에 1,200만 달러의
구제 자금 제공

LA 카운티 예술문화부는 코로나19로 사업이 중단되거나 폐쇄되어 고통 받는 337개의 예술 비영리단체에 1,200만 달러(약 132억 원)의 구제자금을 제공하겠다고 발표했다. LA 카운티의 구호기금은 1,000달러(약 110만 원)에서 45,000달러(약 5,000만 원)까지이며, 기금은 2020년 12월 30일까지 분산지급 될 예정이다.

(출처: LA 카운티 Arts&Culture, 2020.11.24.)

캐나다

Creative Export Canada Program의 지원 대상 발표

• Creative Export Canada Program의 개요

- 목적: 캐나다 문화·창의 산업은 세계적으로 수요가 높으며 수출의 역할이 중요하기에, 정부 지원을 통해 세계에 공유될 수 있도록 한다.

- 지원 금액: 총 7,945,400 캐나다 달러(약 68억 원)

- 절차 및 선정분야: 자격을 갖춘 신청자로부터 제안서를 받아 심사 후 선정하며 시경각, 인터랙티브 디지털 미디어, 음악, 출판, 시각 예술, 디자인 산업 등의 다양한 문화 산업을 대표하는 캐나다 전역의 16개의 문화 프로젝트 분야를 포함한다.

- 기대효과: △경제적 혜택, △일자리 창출, △캐나다의 문화·창작 상품의 국제적 인지도 제고, △캐나다 창작 산업의 수익성 제고 등

• 캐나다의 문화 산업 현황

- 2016년 문화 산업 수출액은 160억 캐나다 달러(약 14조 원)로 캐나다 전체 수출액의 2.5%를 차지한다.

- 캐나다 문화 산업은 65만 개 이상의 일자리를 창출했으며, 국내 총생산의 2.7%를 담당한다.

• Creative Export Canada Program의 성과

- 2018년 프로그램 시작 후 48개 단체에 총 25,784,963 캐나다 달러(약 221억 원)를 지원했다.

(출처: 캐나다 문화유산부, 2020.11.16.)

호주

영화 로케이션 사업 유치로 호주 영화산업 일자리 창출

폴 플레처 호주 연방 통신사이버문화장관(Minister for Communications, Cyber Safety and the Arts)은 영화 로케이션 사업 유치가 호주 영화산업에 1억 6,000만 호주 달러(약 1,321억 원)의 경제적 이익과 770개의 지역 일자리를 창출할 것이라고 전망했다. 이 사업으로 넷플릭스가 제작하는 영화 두 편은 약 2,100만 호주 달러(약 173억 원)를 지원받게 된다.

(출처: 호주 연방 통신사이버문화, 2020.11.15.)

'라이브 공연장소와 행사 재개를 위한 로드맵(Roadmap for Reactivating Live Performance Venues and Events)' 발표

호주 연방정부는 '라이브 공연장소와 행사 재개를 위한 로드맵'을 발표했다. 이번 로드맵은 보건 전문가, 업계, 창조경제 태스크포스, 호주 보건위원회 등의 자문과 호주의 전국적 재개 방향(the Australian Framework for National Reopening)을 반영해 탄생했다.

<라이브 공연장소와 행사 재개를 위한 로드맵 주요내용>

- 1단계: 14일간 신규 지역감염 50건 이하, 고위험 감염 장소에서 감염이 3건 이하
- 야외/실내/혼합 공연장 폐쇄, 공연 및 축제의 라이브 방송은 허용
- 2단계: 14일간 신규 지역감염 50건 이하, 고위험 감염 장소에서 감염이 없는 경우
- 야외/실내/혼합 공연장 수용 규모는 보건당국의 판단에 따라 제한(약 50% 수준)
- 저위험 축제는 제한규정에 따라 허용
- 3단계: 14일간 모든 지역감염이 50건 이하
- 야외/실내/혼합 공연장 수용 규모는 보건당국의 판단에 따라 제한(약 75% 수준)
- 야외 및 실내 축제는 허가를 받아 제한규정에 따라 허용

(출처: 호주 연방정부, 2020.11.20.)

프랑스

프랑스 텔레비지옹(France TV)¹, 온라인 문화 콘텐츠 플랫폼 ‘Culture Box’ 운영

Culture Box는 온라인 문화 콘텐츠 플랫폼으로 비대면 시대에 양질의 문화 예술 콘텐츠 기획, 제작, 배포를 목적으로 하며 문학·문화재·연극·무용·클래식 음악·프랑스 음악·대중음악·콘서트·페스티벌·문화 예술 관련 담론 등의 콘텐츠를 무료로 제공한다. 그간 프랑스 텔레비지옹 채널 상으로 송출되었던 콘서트 실황을 비롯해 각종 공연 다큐멘터리, 문학 관련 프로그램 등을 무료로 감상할 수 있다. 특히, ‘집에서 즐기는 미술관(Les Musees chez vous)’이라는 프로그램을 통해 미술관과 박물관에서 볼 수 있는 작품이나 프랑스 작가를 소개하는 5분짜리 영상 시리즈를 제공한다.

¹ 프랑스의 공영방송으로, 프랑스2, 프랑스3, 프랑스4, 프랑스5, 그리고 보도전문 채널인 프랑스 영포 등의 공중파 채널을 운영한다.

알제리 전쟁 관련 문서 공개 및 관련 디지털 가이드 발간

프랑스 정부는 범부처 기관인 프랑스 문서보관소를 통해, 알제리 전쟁² 당시 숨진 희생자들과 관련된 정보를 공개하고, 디지털 가이드 발간을 통해 누구나 쉽게 정보에 접근할 수 있도록 하겠다고 발표했다. 알제리 전쟁 관련 문서는 이미 상당 부분이 공개되었으나, 이번 결정을 통해 정보 보호 기간(75년)이 지나지 않은 경찰 수사 기록 등을 포함한 32,000여 건의 고문서 열람이 가능해졌다. 또한, 그간 관련 연구를 하는 학생 혹은 학자만이 신원과 목적 증빙을 통해 자료를 열람할 수 있었던 반면, 이제는 일반인도 특별한 증빙 없이 자료를 열람할 수 있게 되었다. 디지털 가이드 발간은 관련 자료의 온라인 검색 등을 가능하게 하고 보다 쉽게 자료를 찾을 수 있도록 한다.

² 1954년부터 1962년까지 알제리 민족 해방 전선(FLN, Front de Liberation Nationale)과 프랑스 간에 벌어진 전쟁으로, 알제리가 프랑스로부터 독립하는 계기가 되었다. 프랑스 정부는 지난 2018년, 전쟁 당시 프랑스군의 고문·살해 사실을 처음으로 일부 인정했다.

터키

온라인 트로이 박물관, 가상 방문객 100만 명 돌파

터키 문화관광부는 포스트 코로나 시대에 맞춰 온라인 가상 박물관 서비스를 개시했으며, 해당 서비스를 통해 온라인 트로이 박물관에 100만 여명이 방문했다. 르드반 골주크 박물관장은 “코로나19 이전 박물관의 주 관객층은 44세 이상이었지만, 소셜 미디어 이니셔티브와 함께 문을 연 가상 박물관의 경우 주 관객층이 24~34세라며, 이는 박물관과 고고학 유적지에 대한 관심으로도 이어질 수 있다”고 전했다.

(출처: Haberturk, 2020.11.16.)

영화 산업에 대한 지원 확대

터키 문화관광부는 영화 관련 76개의 행사 지원금 2,500만 리라(약 35억 원)와, ‘국내 영화 상영 지원’ 목적의 영화관에 대한 지원금 1,500만 리라(약 21억 원)를 지급할 예정이다. 터키 문화관광부 장관은 “영화 산업은 코로나19의 영향을 가장 많이 받는 분야 중 하나이기에 이번 달부터 국내 영화 상영 지원에 긴급 착수할 것이며 지원금은 2021년 초에 지급할 예정이다”라고 밝혔다. 민간극장에 대한 지원금도 작년 610만 리라(약 8억 원)에서 올해 2,150만 리라(약 30억 원)로 세 배 이상 늘려 디지털 극장 프로젝트를 추진할 계획이다.

(출처: TRT Haber, 2020.11.26.)

인도네시아 문화 촉진 프로그램을 통해 예술 종사자에게 기금 지급

문화교육부 문화총국은 문화부문 촉진 프로그램(FBK)을 통해 800억 루피아(약 62억 원) 가량의 기금을 조성했으며, 문화 예술 부문 종사자와 단체를 지원할 것이라고 밝혔다. 이 기금은 2017년 문화발전에 관한 법률 제 5항에 따라 인도네시아 문화를 홍보하기 위한 노력의 일환으로 문화적 상호작용과 새로운 이니셔티브를 장려하기 위해 만들어졌다. 온라인 게임 커뮤니티 대표인 압둘 카림(Abdul Karim)은 1,700만 루피아(약 130만원)의 기금을 받아 예술가들의 작업 공간을 마련하는데 투자했으며, 음악 커뮤니티를 담당하는 리아우 리듬(Riau Rhythm)은 8억 9,300만 루피아(약 7,000만원)를 지원받아 미술, 역사, 사회문화 등 다양한 분야의 예술 종사자를 지원한다.

(출처: Antaranews, 2020.11.19.)

2. 문화산업

독일, 문화와 미디어부문 AI 전략 강화

독일

문화와 미디어부문 인공지능 전략 개선 추진, 추가지원 결정

독일연방 내각은 독일의 인공지능 업데이트 전략에 따라 그 적용 범위를 확대해 문화·미디어 부문도 포함시키기로 결정했다. 그뤼터스 장관은 문화교육 콘텐츠를 현대적 방식으로 전달해 가능한 많은 사람들이 이용할 수 있도록 하고, 문화 분야에 사용 가능한 인공지능(AI) 기술 발전을 희망한다는 뜻을 밝혔다.

이를 위해 2021년도 연방정부 예산 초안은 문화와 미디어 부문 인공지능 프로젝트에 200만 유로(약 27억 원)를 추가 배정했으며, 수기로 기록된 문서 인식과 연방기록보관소에 보관 중인 독일 식민지 시대의 문서를 기계로 관독하는 사업에 30만 유로(약 4억 원), 독일 국립도서관의 AI 관련 서적 출간에 95만 유로(약 13억 원)를 지원할 예정이다. 위의 프로젝트 이외에, 불법 거래된 문화재 식별 프로그램인 프라운호퍼 연구소(Fraunhofer Institut)의 '문화재 보호를 위한 인공지능(KI für den Kulturgutschutz)'에 최대 50만 유로(약 7억 원), 도이체 벨레(Deutsche Welle, 독일 공영방송)의 팩트 체크를 위한 프로젝트인 '인공지능 팩트 체크(KI gegen Desinformation)'에 50만 유로(약 7억 원)를 지원할 예정이다. 문화 미디어부문 인공지능 관련 모든 예산은 2021년 연방 예산 승인을 받아야 하는 절차가 남아있다.

(출처: 독일연방공보처 보도자료 429, 2020.12.03.)

불법거래 문화재 식별 애플리케이션



(출처: 프라운호퍼 연구소)

2020년 외산 온라인게임 판호¹ 허가명단 발표

중국 국가신문출판사는 지난 12월 2일 '2020년 외산 온라인게임 판호 허가명단'을 발표했다. 새로 추가된 게임은 총 42종으로 모바일게임 32종, 콘솔게임 5종, PC게임 3종, 모바일/PC 게임 2종이 포함되었다. 이번에 새로 추가된 42종 게임에는 한국 게임사 컴투스의 게임 '서머너즈 워 : 천공의 아레나(魔灵召唤)'도 포함되어 있으며, 이는 2017년 3월 한반도 사드(THAAD·고고도미사일방어체계) 배치에 따른 경제 보복이 시행된 이후, 3년 9개월 만에 게임판호 허가를 받은 국산 게임이다.

1 판호(版號): 중국 내 게임 서비스 허가권

중국 저작권법 개정에 관한 결정

중국 저작권법은 1990년 제정되어 1991년부터 시행되었으며, 지난 2001년과 2010년 2회에 걸쳐 개정된 바 있다. 이번 개정은 약 10년 만에 이루어 졌으며, 주요개정 내용은 아래와 같다.

1. 징벌적 손해배상제도 도입과 법정배상의 상한 대폭 상향 조정

손해액의 1배 이상 5배 이하의 징벌적 손해배상제도를 도입하고 법정배상의 상한을 기존 50만 위안(약 8,000만 원)에서 500만 위안(약 8억 5,000만 원)으로 대폭 상향 조정했다.

2. 저작물의 규정 보완

현행 저작권법 제3조는 "법이 말하는 저작물이란, 아래의 형식으로 창작된 문학, 예술 및 자연과학, 사회과학, 공정기술 등 저작물을 포함한다"라고 규정하며 제1호에서 제8호까지 다양한 유형의 저작물을 열거하고 있다. 또한 제9호는 "법률, 행정법규가 규정한 기타 저작물"이라고 규정한다. 개정 저작권법은 "법이 말하는 저작물이란 문학, 예술 및 과학영역 내의 독창성이 있고 또한 일정한 형식으로 표현된 지적성과로서 아래의 것을 포함한다"라고 하면서 제9호를 '저작물의 특징에 부합하는 기타 지적 성과'라고 개정했다.

3. 방송권 정의 개념 개정

개정 저작권법 제10조 제10호는 "방송권(广播权)이란 유선 또는 무선방식으로 공개적으로 저작물을 방송 또는 중계방송하거나, 확성기 또는 기타 부호·소리·이미지를 전송할 수 있는 유사 도구를 통하여 대중에게 저작물을 제공하거나 방송할 수 있는 권리"라고 개정했다. 즉 과거와 달리 유선방식의 방송을 방송권의 범위에 포함시켰으며, 방송권과 정보네트워크전파권² (信息网络传播权)을 명확히 구별했다.

4. 합작저작물(결합저작물)의 권리 귀속명확화

개정 저작권법 제14조 제2항은 "합작저작물의 저작권은 합작저작자가 협상의 일치를 통하여 행사한다. 협상이 일치하지 않고 또한 정당한 이유가

2 정보네트워크전파권이란 "유선 또는 무선방식으로 대중에게 저작물을 제공해서, 그들이 선정한 시간과 장소에서 저작물을 접근할 수 있도록 하는 권리"로 국내 저작권법의 전송권 개념과 일치한다. (개정 저작권법 제10조 제11호)

없는 경우에는 어떠한 일방도 타방에게 양도, 독점적 이용허락, 질권 설정을 제외한 기타 권리행사를 방해할 수 없지만, 얻은 수익은 반드시 모든 합작저작자에게 합리적으로 분배해야 한다.”라는 규정을 신설했다. 중국에서 합작저작물이란 우리의 공동저작물과 결합저작물을 포함하는 상위 개념이다.

5. 연기자의 업무상 실연에 대한 권리 귀속 명확화

업무상 실연에서 연기자는 인격권을 가지며, 재산권의 경우 약정을 통해 권리귀속을 규정했다. 약정이 없거나 또는 명확하지 않은 경우 업무상 실연과 관련된 재산권은 연출기관이 가진다.

6. 저작권집중관리단체에 대한 규정 보완

현행 저작권법은 저작권위탁관리와 관련된 규정의 대부분을 하위법인 ‘저작권집중관리조례(著作権集体管理条例)’에 위임하고 있다. 하지만 개정 저작권법은 저작권위탁관리와 관련된 내용을 명확히 규정한다.

7. 기술적 보호조치 관련 규정 신설

개정 저작권법 제49조와 제50조는 기술적 보호조치에 관한 규정을 도입했다.

8. 기타 개정된 내용

‘영화 및 영화 촬영과 유사한 방법으로 창작된 저작물’을 ‘시청각저작물(视听作品, 국내 저작권법의 ‘영상저작물’에 해당)’로 개정했다. 이로써 다양한 유형의 영상저작물을 저작권법의 대상으로 삼을 수 있게 되었다.

저작권 등록제도를 저작권법에 명시했다. 현재는 저작권 등록제도가 별도의 국가관권국 규정에 근거한다.

2차적 저작물 작성에 있어 원 저작자의 동의와 보수지불의무를 명확히 하고 저작권주관부처의 행정집행권한을 강화했다.

(출처: Yuqing, 2020.11.16)

일본

방송과 인터넷 동시발신 관련 저작권법 개정 검토

일본 문화청 문화심의회는 텔레비전 프로그램을 방송과 동시에 인터넷에서도 발신하는 ‘동시발신’에 대한 권리처리를 간소화하기 위한 보고서를 발표했다. 추후 일반 국민들의 의견 공모를 통해 구체화된 정식 보고서를 만들어 2021년 통상국회에서 저작권법 개정안을 제출할 계획이다. 또한, 이와 관련한 구체적인 운용방법에 대해서는 문화청과 총무성 등이 지침을 정할 예정이다. 보고서는 동시발신과 함께 방송·인터넷 발신 중에도 처음부터 시청할 수 있는 발신방식이나, 종료 후에 일정기간에 한해 시청할 수 있는 발신방식을 대상으로 하며, 인터넷 발신 시에도 영상과 음악의

원활한 이용이 가능할 수 있도록 검토하고 있다. 현재 텔레비전 방송과 인터넷 발신은 저작권법상 처리방법이 달라, 관리자가 사용허가를 얻는 과정이 늦어져 텔레비전에서 방송된 영상이 인터넷 발신으로 시청할 수 없는 경우가 있다.

(출처: 문화청 문화심의회, 2020.11.30.)

3. 체육

캐나다

스포츠 커뮤니티 대상 코로나19 추가 지원금 지급

캐나다 문화유산부의 지역 사회 스포츠 조직을 지원하기 위해 1,400만 캐나다 달러(약 120억 원)를 추가 지급한다.

- 의의: 스포츠와 레크리에이션은 지역 사회 건강에 필수적이며 신체적, 정신적 건강과 회복력을 증진하고 팬데믹을 극복하는 데 중요

- 내용: 주, 준주의 소규모 스포츠 및 레크리에이션 단체에 1,400만 캐나다 달러(약 120억 원) 추가 지원

※ 2020년 5월 8일 캐나다 문화유산부는 스포츠 단체를 대상으로 7,200만 캐나다 달러 (약 618억 원) 기지원

- 2,960만 캐나다 달러(약 254억 원): 국가 스포츠 단체, 멀티스포츠 서비스 단체, 캐나다 스포츠 연구소
- 500만 캐나다 달러(약 43억 원): 운동선수들에 직접 지급
- 3,740만 캐나다 달러(약 321억 원): 주, 준주 스포츠 단체

4. 관광

입국·여행 제한 연장, 관광산업 지원 확대

프랑스

관광·호텔·요식업 분야 지원 확충

프랑스 정부는 영업 손실액 50% 이상 기업을 대상으로 월 1,500유로(약 202만 원)의 연대기금을 지원할 예정이며 해당 기금에 대한 신청은 2020년 12월 31일 종료되었다.

정부는 식당, 술집 등 행정명령으로 폐쇄 된 업체 대상으로 연대 기금 지원을 확대해 전년 동기 매출액의 20%를 소득으로 보장하며, 최대 월 1만 유로(약 1,350만 원)의 지원금을 지원할 예정이다.

영업 중지 업장의 임차료 부담 완화를 위해 임대인 대상 임차료 면제 적극 독려하고 면제 시, 정부에서 임대인에게 임차료의 50%를 지급한다.

청년 고용지원 플랫폼(Un jeune, une solution)을 도입하는 한편 2021년을 ‘프랑스 미식의 해’로 지정해 레스토랑 활성화를 위한 홍보를 지원한다.

또한, 정부는 내년 3월까지 에어프랑스 회생을 위한 긴급재정지원(최대 50억 유로(약 7억 원), 회사 지분의 30% 규모)을 제공할 것을 발표했다.

벨기에

프랑스어권 정부, 코로나19 위기 속 관광산업을 위한 2차 지원 실시

프랑스어권 정부는 관광산업 지원을 위해 239만 유로(약 32억 원)를 책정했다.

1. 관광명소에 대한 재정 지원

제2차 코로나19 감염여파로 인한 제한기간(2020.11.01.~12.13.)동안 인프라를 유지하는데 드는 비용을 최소 500유로(약 67만 원)에서 25,000유로(약 3,370만 원)까지 보상

2. 사회관광협회 재정 지원

숙박시설의 침대 수를 기준으로 보조금을 산정하며 지원방식은 위와 동일하게 운영된다.

(출처: 월로니 정부 공식 누리집, 2020.11.24.)

네덜란드어권 정부, '휴가 장벽' 제거 위해 약 100만 유로 책정

네덜란드어권 정부는 모든 지역민의 휴가 보장을 위해 26개 프로젝트에 약 100만 유로(약 14억 원)를 투자한다. 이 보조금은 주로 신체적 또는 정신적 장애가 있는 사람, 빈곤층, 요양원 거주민 등 다양한 대상 그룹에 적용되며, 휴가를 보내기 어려운 사회적 취약계층의 휴가 보장이 주요 목적이다.

※ 예시

1. Akindo Connects 프로젝트

- 프로젝트 지원금으로 약 5만 유로(약 6700만 원)가 책정.
- 사회적으로 취약한 상황에 처한 젊은이들이 자연 속에서 휴가 경험을 얻도록 지원.
- 휴가를 통해 휴식과 평온함을 제공해 창의력, 관심사, 재능을 자극.

2. Unlimited outside XL 프로젝트

- 공원 관리자와 장애인간의 네트워크를 구축해, 관리자가 장애인들에게 더욱 적합한 공원을 조성할 수 있도록 장려

이탈리아

박람회·회의 관련 업계 종사자 지원 예산 3억 5,000만 유로 추가 배정

코로나19로 취소되거나 연기된 박람회와 회의 관련 업계 종사자 지원 예산으로 3억 5,000만 유로(약 4,718억 원)를 추가 배정했다. 본 예산은 박람회 주최 기관과 주최자에게 1억 3,000만 유로(약 1,752억 원), 박람회 관련 사업이 1년 매출의 50% 차지하는 물류·운송·설치 업체에게 9,000만 유로(약 1,213억 원)를 지원할 예정이다.

여행업계 가이드 및 인솔자 지원 예산 2,500만 유로로 증액

이탈리아 정부는 여행사와 인솔자에 대한 지원 예산을 2,000만 유로(약 270억 원)에서 2,500만 유로(약 337억 원)로 증액한다. 이에따라 수혜자 당 최대지원 금액은 5,000유로(약 674만 원)에서 7,500유로(약 1,000만 원)까지 상향되었다.

시티투어버스 운영업체에 500만 유로 지원

이탈리아 정부는 시티투어버스 운영업체에 500만 유로(약 67억 원)를 지원할 예정이다. 지원 대상은 이탈리아 소재 또는 거주, 2020년 2월 23일 이전부터 이탈리아 경제활동 분류(ATECO) 코드 세금(VAT) 납부 번호 소지, 가이드 또는 인솔자 자격증 소지, 세금 납부 의무 준수 기업으로 한다.

캐나다

연방정부의 입국 제한 연장 조치

• 현 여행 제한 조치

- 목적: △자국민의 건강과 안전을 보호, △코로나19의 유입 및 확산 최소화
- 내용: △2020년 3월부터 실시, △미국 및 모든 국가에서 캐나다로의 임의적, 선택적 여행을 금지 또는 제한, △캐나다에 입국하는 모든 여행자 14일 격리 필수, △캐나다의 모든 입국 항에서 여행자의 입국 여부에 대한 최종 결정은 입국 시 제공된 정보를 바탕으로 국경 서비스(CBSA) 담당관이 결정

• 여행 제한 조치의 연장

- 내용: △미국 이외의 국가에서 캐나다로 입국하는 여행자에 대한 필수 격리 조치는 2021년 1월 21일까지 연장, △미국 시민과 미국에서 입국하는 외국인에 대한 여행 제한은 2020년 12월 21일까지이고 추후 연장 가능

(출처: 캐나다 연방정부, 2020.11.29)

독일

‘독일, 꿈은 현실이 된다(Germany Dreams Become Reality)’ 관광산업 Re-Start 캠페인

독일 관광공사(DZT)는 유럽국가의 국경이 재개방됨에 따라 코로나19 위기 이후 자국 관광 산업 증진을 위해 ‘독일, 꿈은 현실이 된다(Germany Dreams Become Reality)’ 영문 홍보를 시작했고, 현재 총 3억 5,400만 회의 조회수를 기록했다. 지난 여름, 관광객들에게 독일 여행의 품질과 코로나19 이후의 독일 관광 산업에 대해 홍보하는 동영상을 제작, 공개하였다.

해당 영상은 시리즈로 제작되며, 독일의 명소, 궁전과 성, 하이킹, 자전거 여행, 요리 팁, 독일의 풍경에 대한 설명으로 독일 여행을 유도한다. 지난 8월까지 소셜 미디어 채널을 통해 1억 5,700만 번의 노출과 프로그램 방식 노출을 통해 1억 9,700만 번의 노출이 발생했다.

Germany Dreams Become Reality 포스터



(출처: Germany Dreams Become Reality 공식 누리집)

일본

여행 지원정책 'Go To Travel 캠페인' 운영 변경

일본 정부는 지난 11월 25일 지역공통쿠폰(전자쿠폰) 부정 취득 방지를 위한 SMS 인증제도를 도입하고 코로나19 재확산에 따라 삿포로시, 오사카시를 목적지로 하는 여행 대상 캠페인을 중단했다.

- 신규예약: 12월 15일까지 출발상품 대상 캠페인적용 일시 중단
- 기존예약: 12월 1일부터 12월 15일까지 출발상품 대상 캠페인적용 일시 중단

- 11월 24일~12월 3일까지 취소분에 대해서는 수수료 면제 (캠페인 예산 부담)

일본 정부의 여행제한 완화 관련 동향 (10~11월)

날짜	구분
10.01	전 세계 대상 입국제한 조치 완화
10.03	외국인 관광객 수용 검토 시작
10.08	한국과 비즈니스트랙 운용 개시
10.15	하와이 정부, 일본인 관광객 대상 자발적 격리조치 완화
10.22	숙박 72시간 이내 초단기체류자의 입국 허가 검토
10.30	해외 단기출장 일본인 등 귀국 후 14일간 자가격리 면제 한국, 중국 등 9개국 대상 여행제한 수준 인하
11.01	베트남과 비즈니스트랙 운용 개시
11.12	도쿄올림픽 방문 외국인관광객 14일간 자가격리 면제 검토
11.30	중국과 비즈니스트랙 운용 개시

아르헨티나 아르헨티나 항공, 코로나19 여행자 보험혜택 적용

아르헨티나 항공사는 관광활동 지속과 회복을 위해 지난 3월 20일부터 운항이 중단되었던 항공편을 11월 9일부터 엄격한 위생관리 속에서 재개하였다. 또한, 해외여행지에서 코로나19 바이러스에 감염될 경우 여행일정 취소에 따른 보상, 환자와 가족의 이동과 최대 8만 달러(약 8,800만 원)의 숙박 격리 비용 등을 포함한 여행자 보험을 항공기 요금에 포함시켰다(약 15~18달러, 약 1만 7,000원~2만 원). 부에노스아이레스 에세이사 공항을 이용하는 내·외국 관광객들은 오는 15일부터 의무·자발적으로 코로나19 검사를 받아야하며, 고의적으로 검사를 받지 않은 것이 적발될 경우 최대 8만 페소(약 185만 원)의 과태료가 적용된다.

(출처: Lanacion, 2020.12.09.)

관광 산업 활성화를 위한 여행상품권 발행

호주 빅토리아주는 관광 산업 활성화를 위해 총 3회에 걸쳐 총 12만장의 무료 여행상품권을 발행하겠다고 발표했다. 해당 상품권은 시민들이 모닝턴 패닌슐라, 야라 레인지 등 빅토리아 지방지역을 여행하고, 숙박, 관광 시에 사용할 수 있으며, 400 호주 달러(약 33만 원) 이상을 지방에서 사용한 경우 200 호주 달러(약 17만 원)를 상환 받는 방식으로 운영된다. 숙박비 상환이 가능한 곳은 아파트, 호텔, 캐리번, 캠핑 사이트 등이며, 최소 2박 이상의 이용료를 지불해야 한다. 상품권은 숙박비, 보트 크루즈, 스포츠 투어, 입장료 등으로 사용 가능하지만, 주류비, 유류비, 교통비, 도박 비용으로는 사용이 불가능하다. '무료 여행 상품권'은 선착순 지원 예정이었으나, 1차 신청일에 접속자가 폭증하며 신청 웹사이트가 다운되어 향후 추가 신청을 받을 예정이다.

(출처: VIC, 2020.12.11.)

러시아 연방정부, 국가관광발전 프로젝트 계획

러시아 관광청장이 러시아 상원에서 '관광과 환대 산업(Tourims & hospitality industry)'이라는 제목의 국가관광발전 프로젝트에 대해 브리핑했으며, 크게 세 가지 방향성을 제시했다.

1. 첫째, 관광 인프라 개발과 질적 경쟁력을 갖춘 관광지 조성

이를 위해 각 지역이 지닌 잠재력을 발휘할 수 있는 종합적인 계획 수립을 제안했으며, 도시별 도심 조성을 위한 보조금을 지급하기로 했다. 휴양시설 건립 시 호텔과 휴양단지 건축을 위한 융자금을 지원하며, 모듈형 호텔, 캠핑, 오토캠핑, 브랜드형 관광루트, 해변 조성 사업 등에 대해서는 정부 보조금을 지급할 예정이다.

2. 러시아 국내 관광지에 대한 접근성 향상과 홍보

관광지로서 러시아에 대한 접근성 향상과 홍보를 위해, 일부 여행사는 자녀를 동반하는 경우 여행상품의 가격을 낮춰 제공한다. 이는 현재 추진 중인 캐시백 정책이나 국내 전세기에 대한 보조금 지원 정책과 유사한 형태이다. 한편 러시아 관광청장은 러시아의 관광 잠재력을 널리 홍보할 수 있는 시스템적 접근의 중요성에 방점을 두고, 러시아 여행을 계획할 때 빠르고 편리하게 이용할 수 있는 디지털 서비스 플랫폼 개발의 필요성에 대해 강조했다.

3. '국가관광발전 프로젝트'로 관광산업 육성과 효율성 제고

러시아 관광청장은 관광산업이 여러 부처가 연관되어 있는 만큼 '국가관광발전 프로젝트'를 통해 지역의 역량을 한데 모으고 조율해 시너지 효과를 기대할 수 있는 효과적인 구조라고 밝혔다. 청장은 인력양성 교육에

대한 지원, 관광산업 관련 연방법규, 통계 시스템 정비를 포함한 법적 제도적 기반 공고화가 필요하다고 언급했다. 이 프로젝트는 2021년 상반기 중 최종적으로 확정 승인될 예정이다.

(출처: Atorus, 2020.11.19.)

이집트

이집트 중앙은행, 관광업 관련 종사자 유예기간 만기 연장 조치

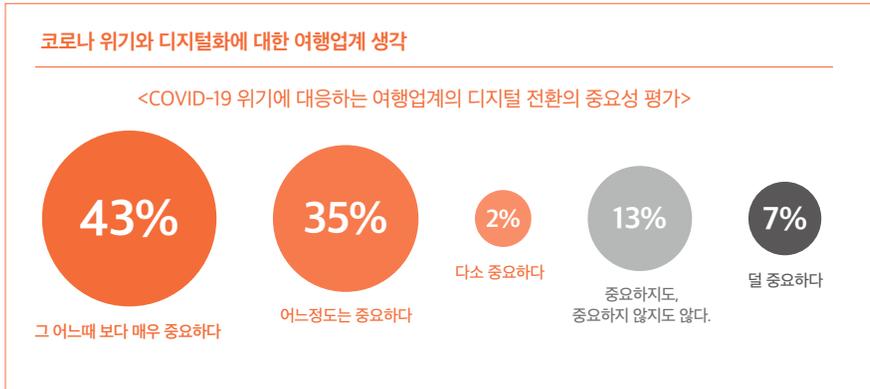
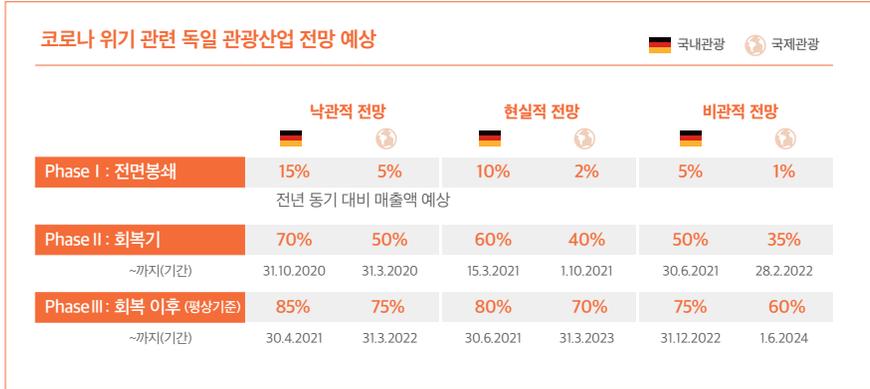
이집트 중앙은행은 코로나19로 타격을 입은 관광업과 관광업 종사자에 대한 지원 조치로 대출금 유예기간 만기를 2021년 말로 연장한다. 또한, 30억 이집트 파운드(약 2,116억 원)를 호텔과 관광산업에 저금리로 신용대출을 지원할 예정이다.

(출처: Al-Masry Al-Youm, 2020.12.07.)

5. 문화체육관광통계

독일

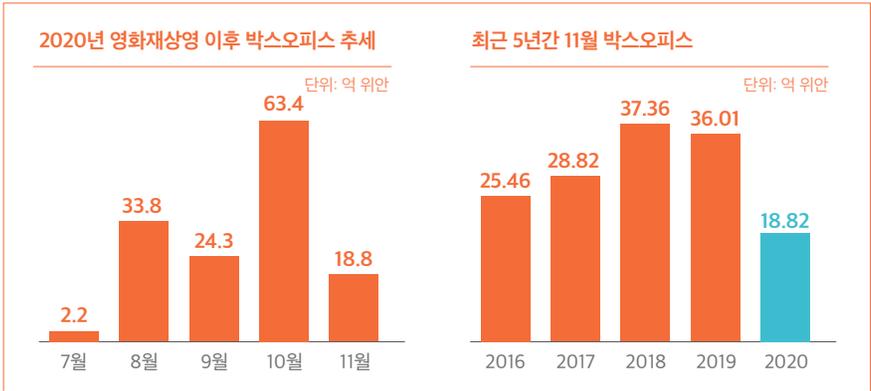
코로나19 위기관련 관광산업 관련 통계 자료



중국

11월 중국 박스오피스 18.82억 위안, 전년 동기대비 47.7% 감소

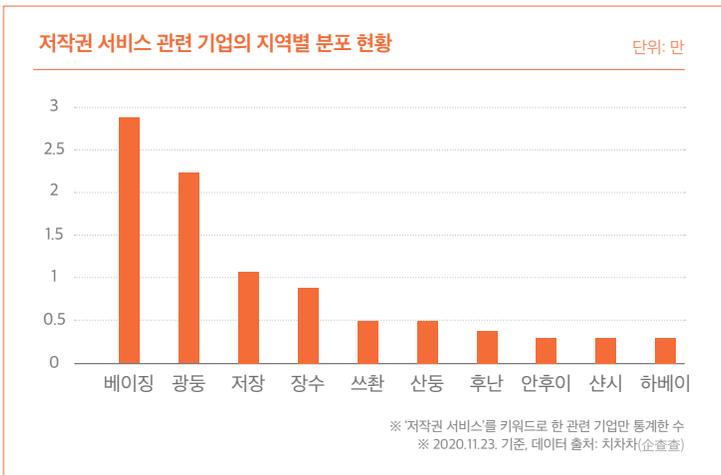
지난 12월 3일, 중국 Endata(艺恩)가 발표한 '2020년 11월 영화시장 조사'에 따르면, 11월 중국 영화시장 박스오피스는 18억 8,200만 위안 (약 3,143억 원)으로 전년 동기 대비 47.7% 감소했으며, 이는 2016년 이후 11월 최저 기록이다.



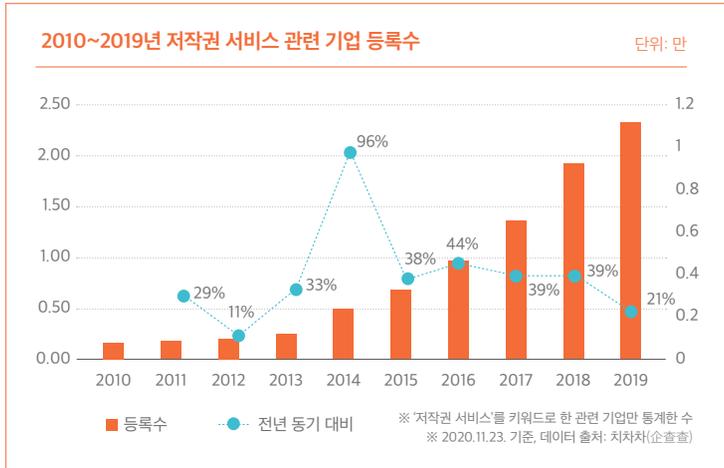
(출처: Endata)

중국 저작권 서비스 기업 폭발적 증가

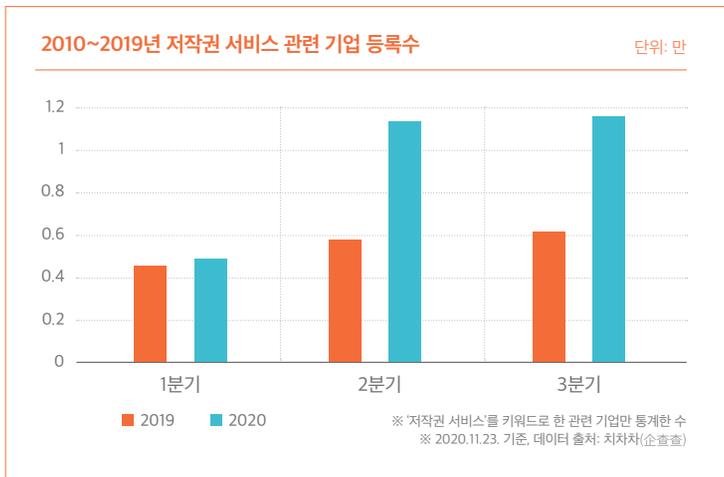
중국 기업 정보를 검색할 수 있는 사이트 치차차(企查查)데이터에 따르면 현재 중국에는 저작권 서비스 관련 기업이 총 10만 6,800곳이 있으며, 베이징은 2만 8,100곳으로 1위를 차지했고, 광둥성(广东省)과 저장성(浙江省)이 각각 2, 3위를 차지했다. 저작권 서비스 관련 기업의 신규 등록 수는 해가 거듭될수록 증가하고 있는데, 2019년 2만 2,700곳으로 지난해 동기 대비 21% 증가했고, 올해 1~3분기에는 2만 7,500곳이 신규 등록하면서 지난해 동기 대비 70.9% 늘어났다. 지역별로는 베이징시가 2만 8,100곳의 저작권 서비스 업체로 다른 성(省)·시보다 앞서있고, 그 중 차오양취(朝阳区)가 7,700곳으로 가장 많았다. 광둥성(广东省)은 2만 1,600곳으로 2위를 차지했고 이 중 광저우시(广州市)가 1만 3,700곳을 차지했다. 저장성(浙江省)은 9,900곳으로 3위를 차지했고 이 중 닝보시(宁波市)가 3,600곳을 차지했다.



2010년 이후 10년간 저작권 서비스 관련 기업 등록이 급증했는데, 치차차(企查查) 데이터에 따르면 2014년부터 급속도로 증가해 그해 등록 수는 4,900곳으로 전년 동기 대비 96% 증가했다. 2019년 등록한 관련 총 기업수는 2만 2,700곳으로 2018년 대비 21% 증가했다.



지난 3분기 등록 수는 지난해 동기 대비 70.9% 증가했으며, 70%가 넘는 기업의 등기자본금이 500만 위안(한화 약 8억 4,000만 원)에 못 미치는 것으로 나타났다. 치차차(企查查) 데이터에 따르면 2020년 1~3분기 동안 등록된 저작권 서비스 관련 기업은 2만 7,500곳으로 지난해 동기 대비 70.9% 증가해 2019년 연간 등록 수를 넘어섰다. 이 중 3분기 등록 수는 1만 1,600곳으로 지난해 동기 대비 93%, 이전 분기 대비 4% 증가했다.



(출처: Baijiahao, 2020.11.25.)

문화·엔터테인먼트 회사의 손실 현황

코로나19로 인한 관객 수 제한으로 스웨덴 문화·엔터테인먼트·레저 산업은 큰 타격을 입었다. 올해 첫 9개월(1월~9월) 동안 업계 총 매출은 15% 가량 감소했다(약 80억 크로나, 약 1조 500억 원). 스웨덴 통계청 통계학자 다니엘 레나르토손(Daniel Lennartsson)은 매출뿐만 아니라 고용도 감소했다며, 근로자 수가 약 10% 가량(58,000명 → 52,000명) 감소했음을 지적했다.

• 1월~9월 문화관련 분야 매출동향

- 문화: 총 29% 감소했다(약 36억 크로나, 약 4,800억 원). 특히 공연장과 콘서트홀의 경우 매출이 62% 감소해 피해가 심각한 편이다. 예술 활동을 지원하는 기업의 투자도 27억 크로나(약 3,500억 원) 감소했다.
- 박물관: 전년 동기 대비 32% 감소했으며, 몇 군데는 폐쇄했다.
- 민간 스포츠, 레저, 엔터테인먼트: 16% 감소했다(약 38억 크로나, 약 5,000억 원)
- 가장 큰 피해를 입은 곳은 그로나 룬드(Gröna Lund), 리세베리(Liseberg), 스카라 섬머랜드(Skara summerland)와 같은 놀이공원과 테마파크로, 업계 매출이 80%까지 감소했다.
- 반면 골프 클럽과 헬스클럽의 매출은 각각 16%, 6% 증가했다.

1~9월 매출 (단위: 백만 크로나)

구분	2019	2020	변동	(%)
예술, 문화, 엔터테인먼트 활동	12,442	8,886	-3,556	-29
예술가, 문학가, 예술품 제작가	2,665	2,183	-482	-18
예술 활동 지원 기업	5,974	3,247	-2,726	-46
개인 예술가, 작가, 언론인 등	3,328	3,274	-54	-2
극장·콘서트홀 회사 등	475	181	-294	-62
박물관·전시 활동	1,669	1,140	-529	-32
도박·베팅 회사	18,139	17,902	-237	-1
스포츠, 레저, 엔터테인먼트	23,427	19,622	-3,805	-16
스키 리조트	2,480	2,220	-260	-10
골프 클럽	1,971	2,284	-313	16
카 레이싱	816	649	-166	-20
스포츠 홀, 운동장 및 기타 스포츠 시설	2,558	2,700	142	6
스포츠클럽	1,520	1,264	-256	-17
헬스장	4,348	4,612	254	6
경마	1,578	1,504	-75	-5
운동선수, 스포츠 주최자·관리자	2,621	1,727	-895	-34
놀이공원·테마파크	2,243	449	-1,793	-80
기타	3,040	2,002	-1,038	-34
총계	55,677	47,550	-8,127	-15

※ 위의 통계는 주로 VAT 레지스터의 데이터를 기반으로 하며, 통계에는 공공 및 비영리 조직을 제외한 기업 부분만 반영되었다. 근로자 수에 대한 정보는 스웨덴 통계청의 국가 계정에서 추출했다. (출처: 스웨덴 통계청, 2020.12.3.)

벨기에

벨기에 내 출판 현황

벨기에 프랑스어권 출판사가 발간하는 도서의 디지털 출판 비율은 평균적으로 프랑스어 25%, 네덜란드어 67% 기타언어 8%로 네덜란드어 도서가 다수를 차지한다.

벨기에 내 출판된 프랑스어 출판물의 경우 국내 소비는 감소, 해외 수출은 증가 추세이다. 그 중 프랑스어 서적 약 40%는 벨기에 내에서 판매, 60% 이상은 해외로 수출된다.

벨기에 내 전체 출판 현황

언어 / 발행연도	2015	2016	2017	2018
프랑스어 (%)	13.51	17.50	16.20	16.04
네덜란드어 (%)	29.89	39.76	43.47	41.41
기타 (%)	2.34	2.72	4.99	7.2

벨기에 내 전체 출판산업 규모

내수·수출 / 연도	2015	2016	2017	2018
벨기에(내수)	109.16	95.81	99.44	97.46
수출	82.45	83.32	92.24	97.07
총계 (백만 유로)	191.61	179.13	191.68	194.53

(출처: 벨기에 프랑스어권 문화부)

프랑스

‘프랑스인과 비디오 게임’에 대한 연례 보고서 발간

지난 11월 프랑스 내 비디오게임 데이터 협회(SELL)가 ‘프랑스인과 비디오 게임(Les francais et le jeu video)’에 대해 조사한 연례 보고서를 발간했다. 미디어 조사 전문기관 메디아메트리(Mediametrie)에 의해 진행된 본 연구는 2020년 9월 약 달간 10세 이상의 프랑스인 4,000여명을 대상으로 온라인 설문조사를 실시했다. 해당 보고서는 프랑스 게임 인구의 프로필, 이용·소비 관행 분석을 담고 있으며, 특히 코로나 사태에 따라 새롭게 떠오른 비디오 게임을 통한 사회적 교류 행태를 중점적으로 다루고 있다.

• 주요 통계 결과

- 프랑스인의 71%가 최소한 가끔(최소 일 년에 한 번), 52%는 정기적으로(최소 주 1 회) 게임을 한다고 응답했다. 이는 작년에 비해 3% 증가한 수치로, 약 3,600만 명에 해당한다.

- 게임 인구의 성비는 남성 53%, 여성 47%이며, 평균 연령은 39세로 나타난다(2019년 평균 연령 40세).

- 게임 이용자는 평균적으로 2.1 개의 게임기를 사용하며 가장 많이 사용되는 기기는 스마트폰(53%)과 가정용·휴대용 게임 콘솔(51%) 순이다.

- 캐주얼 모바일 게임, 플랫폼 게임, 롤플레이팅 게임이 프랑스에서 가장 선호하는 게임 유형인 것으로 밝혀졌다.

- 비디오 게임 이용자의 16%가 게임 플랫폼을 구독하는 것으로 나타나며, 구독형 비디오 게임이 큰 성장세를 보였다(2019년 게임 플랫폼 구독률 13%).

- 코로나19 사태와 관련해 프랑스 내 이동금지 조치에 따른 새로운 사회적 형태로서의 게임이 떠오른 것으로 보인다.

- 게임 이용자 3명 중 1명은 봉쇄 기간 중 비디오 게임을 통해 가족 및 친구들과의 관계를 유지할 수 있었다고 답했으며, 응답자의 52%는 비디오 게임을 통해 사회적 유대관계를 형성할 수 있다고 답했다.

- 전체 게임 이용자 37%가 온라인을 통해 다른 사람들과 함께 플레이한다고 답했다. 게임 이용자 5명 중 1명은 게임을 통해 커뮤니티 소속감을 느낀다고 답했으며, 이러한 경향은 10세에서 17세 그룹에서 특히 두드러졌다(40%). 연령대가 낮을수록 사회적 게임을 즐기는 것으로 나타났다.

- 일반적인 편견과는 반대로, 게임 이용자가 평균 인터넷 사용자에 비해 더 많고 다양한 문화 콘텐츠를 소비하는 것으로 나타났다(영화 시청, 음악 감상, 독서, 만화 및 애니메이션 향유 등).

- 응답자의 32%가 프랑스의 코로나19 대응 이동금지 기간 중 더 많은 시간을 게임에 할애했다고 답했다. 10세에서 24세 그룹이 동 기간 중 가장 많은 시간을 게임에 사용했는데, 전체 응답자 중 2%는 봉쇄 기간을 통해 처음으로 게임을 하게 되었다고 밝혔다.

• 가족 구성원 간 교류와 소통으로서의 게임

- 프랑스 가정에서 디지털 환경이 중요한 가족 유대 수단으로 자리 잡고 있으며 프랑스인의 72%가 비디오 게임을 온 가족이 공유하는 취미로서 간주하는 것으로 나타났다.

- 2019년 출시된 게임의 경우 70%가 3세, 7세, 12세 이용가(PEGI 3, 7, 12)였으며, 30%가 16세, 18세 이용가(PEGI 16, 18)였다.

- 응답자의 59%는 이러한 비디오 게임 나이 등급제도(PEGI)에 대해 알고 있다고 답하였으며, 부모의 60%가 이러한 권장 연령을 고려하여 게임을 구매한다고 답했다.

- 응답자 중 부모의 66%는 자녀와 비디오 게임을 함께 한 경험이 있다고 답했다. 68%는 자녀가 이용하는 비디오 게임에 대해 인식하고 주의를 기울이고 있다고 답했다.

• 게임 이용 관행에 따른 프랑스 게임 이용자 프로필 구분 :

본 보고서는 또한 게임 이용 관행에 따라 프랑스 게임 이용자를 4가지 프로필로 구분했다.

1. 일상적 게이머(33%) : 주로 여성이며 상대적으로 연령대가 높다.

일반적인 게이머보다 정기적으로 게임을 즐기며 이동금지 기간에도 관행을 유지한 그룹으로, 모바일 캐주얼 게임을 선호하는 경향이 있다.

2. 관계형 게이머(29%) : 멀티플레이 게임을 선호하며 주 1~2 회 게임을 즐긴다. 이들 중 1/3은 봉쇄 기간 중 게임 이용시간이 평소보다 많았으며, 가족 단위로 게임을 즐기는 경우가 많았다.

3. 열성적인 참여형 게이머(19%) : 남성이 여성보다 많으며 연령대가 상대적으로 낮았다. 하루에 한 번 이상 콘솔 또는 피스로 롤플레이팅과 어드벤처 게임을 즐겨하는 열성적인 게이머 형태이다. 게임을 통해 커뮤니티 소속감을 느낀다고 답하며, 응답자중 3분의 1이 이동금지조치 기간 중 게임을 통해 타인을 도울 수 있었다고 답했다.

4. 장비 애호가(19%) : 대다수가 젊은 남성층으로, 게임 애호가이며 매일 지인들과 게임을 한다고 답했다. 최신 게임 장비와 신상 게임에 도전해보는 것을 좋아하며 최대 4개의 플랫폼을 통해 게임을 즐긴다. 이동금지 기간 동안 게임을 가족, 지인과의 연결 수단으로 삼았다고 답했다.

(출처: 프랑스 게임 진흥원(Afijv), 2020.11.04.)

II

세계는 지금 [이슈 동향]

1. 한국문화, 그들의 마음에 스며들다
2. 위기 속의 문화: 창의예술계의 회복력을 위한 정책 안내서
3. 문화·창의 분야에서 인공지능 활용에 관한 연구

한국문화, 그들의 마음에 스며들다

2019년 5월 29일 저녁 9시, 헝가리 부다페스트 두너강에서 비극적 사고가 발생했다. 우리 국민 33명이 탑승한 유람선이 침몰하면서, 한국인 25명과 헝가리 선장과 기관장 2명이 목숨을 잃는 안타까운 사건이었다. 우리나라뿐만 아니라, 헝가리 사회에도 큰 충격을 안긴 대형 선박 사고였다. 주헝가리 대한민국 대사관은 현장 지휘소로서 헝가리 정부와 긴밀히 협력하며 사건 대응과 수습을 해나갔으며, 갑작스런 사고 충격에 한국의 가족들도 직접 헝가리를 방문하고, 수많은 국내의 언론들도 현장을 찾았다.

이렇게 모두가 급박하게 움직이고 있는 사이, 대사관과 사고 현장 인근에 헝가리 시민들이 모여들었다. 그 누구도 먼저 부탁하거나 요청하지 않은 자발적인 움직임이었다. 지난 9년 간 한국문화원의 다양한 활동에 참여한 낯익은 얼굴들도 함께했다. 그렇게 모인 헝가리 시민들은 실종자의 기적적 구조를 바라고 희생자의 추모를 빌면서, 손수 써내려간 한글 문구와 시를 바치는 한편, 함께 아리랑을 부르기도 했다. 우리 언론을 통해 전해진 그들의 인터뷰에서 진심 어린 안타까움과 희생자와 가족의 아픔에 대한 깊은 공감을 느낄 수 있었을 것이다. 그들의 마음 하나하나가 우리들의 상처를 어루만져 주는 것 같았다.

이후 1년이 넘는 시간이 흐른 지금도 헝가리 시민들은 여전히 우리의 상처를 잊지 않고 보듬고 있다. 그들의 서툰 한글 편지는 아직도 부다페스트 두너 강변에 남겨져 있고, 여전히 간간히 새로운 꽃이 놓이거나, 촛불이 세워 지기도 한다. 헝가리의 한국문화 연합 커뮤니티 ‘한유(Han-You)문화재단’은 지난 11월 온라인 한국문화 페스티벌을 직접 기획하면서 프로그램의 첫머리에 1년 전 희생자들의 추모의 시간을 담아냈다.

사실 헝가리는 아직 한국에 낯선 나라다. 헝가리와 처음 수교를 맺은 것은 불과 30년 전, 1989년이었다. 길지 않은 역사에도, 이렇게 헝가리 시민들이 지구 반대편, 한국 시민들의 아픔에 맘을 쏟을 만큼 마음을 연 이유는 무엇일까?

국적, 인종 등을 넘어 사람과 사람의 그 마음을 이어주는 힘, 이것이 바로 문화의 힘이다.

그 마음과 마음이 닿는 중심에는 한국문화원이 있다. 물론 헝가리 내에서 처음으로 한류의 불씨를 지핀 것은 드라마와 영화, K-POP과 같은 대중문화 콘텐츠였다. 2008년 헝가리 국영TV에서 상영된 '대장금'을 시작으로, 한류 콘텐츠에 사로잡힌 헝가리 시민들은 본격적으로 한국과 한국문화에 대한 관심을 기울이기 시작했다.

헝가리 사회에서 한국에 대한 높은 인기 속에 헝가리 정부는 공식적으로 우리 정부에 한국문화원 설치를 요청했고, 2012년 부다페스트에 한국문화원이 처음 자리를 잡았다. 한국문화원은 대중문화의 한류를 넘어 우리 음식, 전통무용, 한글서예, 조각보와 같은 수공예, 태권도 등 한국문화의 전반적인 모습으로 다가갔다. 또한 다양한 전시, 공연, 강좌 등의 프로그램과 한국문화 커뮤니티의 활동 지원을 통해 헝가리 시민들의 삶 속으로 들어갔다. 그 결과, 문화원이 주최·주관하는 헝가리 한국영화제는 헝가리 내 최대 규모의 인기 외국영화제로 성장했고, 2017년에는 헝가리 한국문화 커뮤니티는 전 세계에서 최초이자 유일한 한국문화 관련 재단법인 '한유(Han-You) 문화재단'을 설립했다. 주헝가리 한국문화원은 헝가리 내에서 가장 활발히 활동하는 외국 문화예술 기관으로 손꼽힌다. 이와 같은 한국문화원의 역동적 활동과 성과는 지난 2019년 양국 수교 30주년을 맞아, 헝가리 정부가 서울에 헝가리 문화원을 설립하는 기반이 되기도 했다. 주헝가리 한국문화원이 다른 국가에 설치된 문화원에 비해 시작은 다소 늦었지만, 해외문화홍보원의 오랜 경험과 전문성을 통해 중부유럽의 한 가운데에서도 단시간 내 자리 잡을 수 있었다.

전 세계 모든 국가의 국민이 외국인에게 묻는 수많은 질문들의 핵심은 간단하다. “당신은 우리를 어떻게 생각하고 있습니까?” 지금까지 이 질문에 대한 답을 얻기 위해 여러 국가와 많은 분야의 전문가들은 국가브랜드 지수 등과 같은 다양한 논의를 거쳤지만, 결과물에 대한 복잡한 설명과 이해할 수 없는 수치들은 쉬이 와 닿지 않는 경우가 많다. 그러나 한국과 헝가리 양국이 함께 겪은 상처를 서로 보듬는 과정에서 전해준 서로에 대한 마음은 두 나라의 국민들이 분명히 서로에게 천천히 스며들고 있음을 확실히 보여주었다.

해외문화홍보원은 2021년 설립 50주년을 맞는다. 한국과 한국문화를 전 세계에 널리 알리려는 해외문화홍보원의 지난 반세기 동안의 노력은 이렇게 하나하나 결실을 맺고 있다.

위기 속의 문화: 창의예술계의 회복력을 위한 정책 안내서

본 내용은 “유네스코(UNESCO)” 보고서에서 발췌한 내용입니다.

원제 Culture in crisis: policy guide for a resilient creative sector

발행 유네스코(UNESCO)

링크 <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374631/PDF/374631eng.pdf.multi>

요약

유네스코에서 ‘위기 속의 문화: 창의예술계의 회복력을 위한 정책 안내서(Culture in crisis: policy guide for a resilient creative sector)’를 발간했다. 유네스코는 이 보고서를 통해 각국의 창의예술계 지원책들을 종합해 코로나19 이후 당장의 위기 극복 방안을 제시할 뿐만 아니라 창의예술계가 새로운 표준(New Normal)에 적응하고 구조적인 회복력을 강화할 수 있는 방법을 안내한다.

주요 내용

- 1) 예술가 및 문화전문가들에 대한 직접적인 지원 방안(Direct support for artists and cultural professionals)
 - 지원 대상 : 개인
 - 세부 목차 : 사회적 지원책, 작품 의뢰·구입, 수입 손실에 대한 보상, 능력 개발
- 2) 창의·문화산업 분야별 지원 방안(Support for sectors of the cultural and creative industries)
 - 지원 대상 : 기관 및 단체
 - 세부 목차 : 보조금 지급 가속화, 규제 일시적 완화, 휴업 손실에 대한 보상, 과세 및 사회적 부담 완화, 수요 격려, 특혜 용자, 기반시설 강화
- 3) 창의·문화산업 경쟁력 강화 방안(Enhancing the competitiveness of cultural and creative industries)
 - 지원 대상 : 분야 전체

- 세부 목차 : 참여 니즈 평가 및 타당성 연구, 비즈니스 모델 도입, 국가 콘텐츠 홍보, 해외 투자 대상 감세

창의예술계는 코로나19로 인해 막심한 피해를 입었다. 일례로 세계 영화산업은 3월까지 70억 달러(약 8조 원)의 손실을 봤으며, 향후 5년간 약 1,600억 달러(약 178조 원)의 손실을 볼 것이라고 예측된다. 봉쇄(lockdown) 이후 많은 창의예술계 기관 및 단체들이 직원들을 해고하면서 일자리 문제도 심각해졌다.

창의예술계에서 코로나19로 인한 피해가 가장 큰 분야들

- 개인·지역사회 공공 서비스 미디어

필수 서비스이자 민주주의의 대들보로 여겨지지만, 원래부터 다른 플랫폼들로의 이용자, 광고 수입 유출로 인해 문제를 겪고 있다. 팬데믹 이후 구제의 필요성이 더욱 시급해졌다.

- 현장 공연

음악 공연, 연극, 무용, 서커스, 축제 등 관객을 두고 하는 공연은 전부 해당된다. 팬데믹 이후 사회적 거리두기 방침으로 인해 예술가, 제작사, 방송사 등의 관계자들이 갑작스럽게 일을 멈추게 되었다.

- 영화산업

영화 및 텔레비전 제작사, 배급사 등이 갑작스럽게 일을 멈추게 되었다. 활동 재개를 위해서는 민간 부문에 부담스러운 비용의 위생 조치와 보험 적용이 필요하다.

보고서에서 조사된 정부들은 모두 봉쇄의 악영향을 최소화하고 위기 속의 창의예술계를 구제한다는 공통적인 목표를 가진다. 그리고 그 목표를 기반으로 각국의 상황과 능력에 맞는 정책을 펼치고 있다. 직접적인 재정 지원을 제외하고 세계적으로 가장 많이 시행된 조치는 예술 콘텐츠 스트리밍을 위한 유료 플랫폼 개발이다. 이와 더불어 대중의 문화 향유 형태가 변화하면서, 코로나19 이후 창의예술계의 디지털화가 가속화되는 효과가 발생하기도 한다.

유네스코는 이 보고서를 실용적인 안내서(practical guide)라고 칭하며, 그에 따른 특징을 다음과 같이 밝혔다.

- 필요성 및 대상: 보고서에는 각국 정부, 시민사회, 민간 부문에서 시행해 온 창의예술계 구제 정책과 조치들이 제시되었다. 이때 정책별로 목표, 시행 방법, 위험 요소, 긍정적인 효과가 간결하게 정리되어 있다. 이러한 사례들은 정부의 정책 담당자, 문화 단체와 기업의 책임자, 연구자, 학생 등 위기 극복 방안을 찾는 창의예술계 관계자들에게 유용할 것으로 보인다.
- 방법론과 한계: 보고서는 유네스코에서 2020년 4월 22일부터 축적해온 코로나19 대응

정책 목록과 미디어 모니터링 결과를 바탕으로 한다. 다만 사실적 관찰을 기반으로 내용을 구성했기 때문에 시행된 조치의 다면성과 변화를 모두 반영하지는 못한다는 한계를 지닌다. 또한 실용성과 시기적절성을 우선으로 했으므로 정보의 정확성을 완전히 보장하지는 못한다.

문화·창의 분야에서 인공지능 활용에 관한 연구

본 내용은 “유럽 의회(European Parliament)” 보고서에서 발췌한 것입니다.

원제 Research for CULT Committee-The Use of Artificial intelligence in the Cultural and Creative Sectors (2020.05.15.)

발행 유럽 의회(European Parliament)

링크 [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/629220/IPOL_BRI\(2020\)629220_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/629220/IPOL_BRI(2020)629220_EN.pdf)

요지

본 보고서에서는 문화·창의 분야(CCS)에서의 인공지능(AI) 활용에 관한 6가지 주요 연구결과를 보고한다.

주요 내용

1. AI는 인간이 수행하는 서비스를 알고리즘으로 전환하는 것과 개인 창조자에게 권한을 부여하는 두 가지 방법으로 창의 가치에 도전한다.
2. AI가 만든 콘텐츠는 기존 저작권과 소유권, 저작권 침해에 맞선다. 데이터셋에 대한 새로운 독점권은 혁신과 연구를 더 잘 장려하기 위해 설계되어야 한다.
3. 유럽의 문화 기관들은 풍부한 문화예술 자료들을 가지고 있다. AI는 사용자가 문화 콘텐츠를 통해 탐색할 수 있는 풍부한 자원을 만들어낼 수 있는 잠재력이 있다. 문화유산 접근성을 위한 AI의 우수사례를 공식화하고 유럽 문화네트워크 간에 공유할 필요가 있다.
4. 미디어 콘텐츠에 AI를 사용하는 것은 문화·언어 다양성에 관한 문제를 제기한다. AI 기반 유통 플랫폼의 차별을 막기 위한 공공 정책과 대책이 요구된다.

5. AI 거버넌스가 중앙집권화돼 CCS에 영향을 미친다. 덜 집중화된 인간 중심의 AI를 지원하기 위해서는 자금 조달 수단이 필요하다.

6. 유럽연합은 AI-Art에 대한 풍부한 환경을 지원하여, 장기적으로 지속되어야 할 기술과 AI에 대한 비판적 담론을 형성하도록 해야 할 것이다.

III 이달의 담론

해외문화홍보원 50주년,
비대면 시대 지속 가능한 문화교류를 위해

해외문화홍보원 50주년, 비대면 시대 지속 가능한 문화교류를 위해

코로나19 사태로 인해 현장에서 전개되어 온 문화예술분야의 공연·전시 등은 연기, 취소 혹은 축소되고 있다. 국제문화교류도 기존의 대면 방식은 최소화될 수밖에 없는 상황에 처해 있다. 이러한 상황이 실제로 같은 공간에서 만나는 면대 면의 관계 및 정서적 표현의 기회가 줄어드는 삶과 세계가 얼마나 단조롭고 황량한지를 서서히 절감하게 하는 한편, 인간 존재를 증명하는 다양한 장르의 예술과 문화로 소통하면서 공감의 시간들을 형성해나가는 문화·예술의 중요성과 그 가치가 새삼 사고의 영역으로 회귀하여 진입하고 있는 중이다.

코로나19 사태 이전의 국제문화교류의 특징 중 한 가지를 의성어로 표현한다면, 설렘이 있는 ‘두근두근’이라고 하겠다. 교류 대상 지역을 방문하려고 필요한 짐을 꾸리는 시점부터 ‘두근두근’ 거리는 설렘은 시작되는데, 그럼에도 불구하고 이 설렘이 100% 순도 높은 긍정적인 것만은 아니다. 계획대로 교류 활동이 전개될 수 없는 상황에 직면할 가능성, 이해되지 않는 태도와 환경에 봉착할 가능성, 교류과정 중 기대했던 것만큼의 공감이나 수용이 나타나지 않을 가능성, 잠재되어 있는 창의력을 촉발시키는 의미 있는 자극이나 학습이 뒤따르지 않을 가능성 등 불안감을 떨쳐낼 수 없는 최소한 네 가지 가능성이 잠복되어 있다.

그러나 불안감과 설렘을 동시에 느끼면서 모험을 시도하려 용기내는 것은 문화교류로 실현될 문화예술을 통한 자신의 존재 증명과 진전될 창의적 걸음에 대한 가치, 그리고 공감과 인류애에 기초한

유대감 형성과 소통이라는 관계의 공명들, 마지막으로 문화다양성이라는 인류 공동 자산의 보존과 활용이라는 사명에 동참하고 있다는 것을 무의식적으로 인지하고 있기 때문이다. 결국 그러한 가치를 실현하려는 철학과의지가 불안을 포용하게 한다.

한편 문화교류 활동이 주는 불안감과 물리적인 곤란들을 최소화하고, 활동의 효과를 극대화하도록 현지에서 교류활동을 지원하고 있는 정부의 역할을 간과할 수 없다. 바로 문화체육관광부의 해외문화홍보원에 소속되어 있는 ‘한국문화원’들이다. 한국문화원은 우리의 다양한 문화를 현지인들이 효과적이고 효율적으로 접촉하고 즐길 수 있게 하는 거점 공간이라 할 수 있다. 이 접촉 지점에서 우리의 문화예술 작품들을 공연하고 전시하는 무대가 펼쳐지기도 하고, 우리의 생활문화와 전통문화를 현지인들이 체험하기도 한다.

한 예로 2019년 전주 지역의 ‘이상한 계절’이라는 모던포크듀오 그룹이 L.A의 한국문화원에서 한국어 강의를 듣는 현지인들을 대상으로 음악을 들려주는 작은 공연을 열었다. ‘이상한 계절’은 지역에 거주하면서 지역의 경관과 정서를 가사에 담아 곡을 만드는 창작자이자 공연자이다. 한글을 배우던 미국인 관객들은 익히 알던 우리나라의 유명한 음악이 아닌 지역의 새로운 음악을 맛볼 수 있었을 것이고, 공연한 예술인인 이 듀오 그룹은 긴장 속에서도 새로운 설렘의 경험을 했을 것이다.

한글을 배우는 현지인들 앞에서 전주 지역의 정서를 담은 한국어 노래를 부르고 자기 존재를

증명하는 무대를 연출함으로써, 우리나라 지역 예술가로서의 자긍심뿐만 아니라 세계 속의 예술가라는 정체성의 작은 조각을 실감하는 계기가 되었다 할 수 있다. 한두 번의 문화교류로 예술가의 정체성이 송두리째 변환되지는 않지만, 소소한 계기를 통해 다양한 정체성을 경험하고 느끼면서 점진적으로 때로는 획기적으로 예술가로서의 자신의 이미지와 정체감을 심화시켜 나갈 수 있다. 사실 한두 번의 문화교류라도 그 교류가 예술가에게 어떠한 영향을, 어떠한 수준에서 발휘할지는 어떤 누구도 감히 예측할 수 없다. 예술가에게 미치는 영향과 자극의 농도는 그들만이 알 수 있는 불가사의한 세계이고, 그만큼 예술가라는 존재들은 어떤 특정 계기만 주어지면 창작 에너지가 폭발할 수 있는 잠재력의 소유자들이기 때문이다.¹

현재 전 세계의 주요 지역에 분포해 있는 현재 32개의 한국문화원은 명실상부하게 우리의 문화를 외국의 현지인들에게 경험하게 하고 우리나라에 대한 다양하고 정확한 정보를 알려주며 국제문화교류가 활성화될 수 있는 터전이고 거점이다. 현지인들이 우리나라의 문화를 접했을 때, 그 내용을 잘 이해할 수 있도록 사전 정보를 제공해주는 공간이다. 특별히 한국문화원 중에는 우리나라를 알고 싶고 방문하고 싶은 사람들에게 관광 정보를 제공하는 것은 물론이고 한글도 학습할 수 있게 해주는, 관광센터와 세종학당을 아울러 한 공간에 배치하기도 한다. 이렇게 우리나라에 대한 모든 정보를 제공받을 수 있는 윈스톱 서비스 체제인 코리아센터 형태로 운영되고 있는 곳도 다수 있다. 미래에 설립될 한국문화원을 포함하여 현재 32개의 전체 한국문화원은 현지인들의 소비자 주권 혹은 소비자 문화권을 중시하는 이 코리아센터를 지향하고 있다고 하겠다.

최근에는 단순히 정보 제공을 하는 도서관이나 문화체험관, 이벤트 공간과 같은 기능만 수행하지 않는다. 우리나라가 국제사회에서 문화다양성 증진을 선도하고, 개발도상국과의 관계에 있어서 개방적이며 그들의 경제적 발전을 위해 협력하는 중견 선진국일 뿐 아니라 방역 등 질병을 예방하기 위해 위생적 삶의 패턴을 실천하는 모범국, 그리고 더 나아가 타국의

위생을 위해 협력함으로써 인류애를 실천하는 진정한 선진국다운 국가임을 지속적으로 알리고자 한다. 장기적 비전을 지니고 우리의 정보를 체계적이고 통합적으로 제시하는 비대면 시대의 홍보전략 수립을 기획하는 단계에 이른 것이다.

이러한 우리나라가 지향하는 가치 중심의 장기적이고 체계적인 홍보전략은 문화교류의 효과와 효율을 증진시키는 사전 터 닷기 작업이 될 것이다. 해외문화홍보원이 주도하되 전 부처의 가치지향적 운영 전략을 담당하는 홍보부서 실무자들과 학계의 철학자 및 민간의 홍보전략가들이 머리를 맞대고, 우리나라가 선도해 온 가치 그리고 선도해나가야 할 가치에 대해 논의하고 합의하여 국제사회에서 한국문화원 등을 통해 조금씩 확산시켜 나가는 지속적이고 전략적인 홍보활동이 기대된다.

문화교류는 모든 인간이 예외 없이 지니는 보편적인 정서들과 특정 국가나 지역 주민들 사이에서 통용되는 특수한 표현 양식들이 만나 빚어낸 예술작품이나 전통문화, 생활양식 등을 주고받으면서 서로의 독특한 문화를 더 가치 있게 보존해야 한다는 인식을 하는 한편, 자신들의 문화적 표현에 상대방의 문화를 새롭게 덧대어 나갈 동기를 부여받는 창의가 꿈틀대는 수용적 학습 과정이기도 하다. 그래서 궁극적으로는 지구상에 문화의 다양성이 살아 숨 쉬고, 예술가들의 무한한 창의력의 진수들을 단절 없이 끌어올린다.

국내의 문화향유 정책이 청소년과 소외계층 뿐 아니라 국민 모두의 정신적 갈등과 정서적 피폐함을 막고, 정서적 안정과 풍요를 도모하기 위한 예방적·창의적·생산적 복지를 지향한다는 것은 이미 문화계에서 흔들릴 수 없는 명제가 된 지 오래다. 국제문화교류도 사전 준비와 교류과정을 통해 상호 문화에 대한 이해와 수용, 창의적이고

¹ 본 글에서는 '예술인'보다는 '예술가'라는 용어를 주로 사용했다. 사전적인 의미는 다르지 않지만, 필자의 주관에 따라 '예술인'은 직업으로서 예술 분야에서 활동하고 있는 기능적이고 중립적인 존재의 의미로, '예술가는 창작하는 삶의 가치에 대한 철학적 사고와 관념이 있어, 현실 세계를 반성적으로 관조함과 동시에 인류의 미래를 조망하고 선도하는 존재로서 기술했다.

적극성이 있는 문화 발신 및 수신으로 문화예술의 역량을 서로 강화하는 생산적 활동으로서의 속성을 지니고 있다. 따라서 국제문화교류는 단순히 개인들의 자율적인 접촉 활동이라는 우연한 현상들의 종합적 성과 영역으로 방임될 수 없고, 문화다양성과 문화창의성이 풍요로운 국제사회를 만들기 위해 국제사회의 구성원인 국가들의 적극적 지원이라는 정책 의무와 책임이 뒤따르는 영역이라 할 수 있다.

히라노 겐이치로(平野健一朗)는 ‘국제문화론’에서 문화교류는 문화접변을 의도적으로 일으키는 활동이라고 하였다. 한편 대부분 그 교류 활동을 행하는 쪽이 제공자가 되어 수용자 측의 문화에 문화접변을 일으키는데, 이들 활동은 쌍방이 대등하게 참가해서 쌍방향적으로 행해지는 것이 이상적이지만 실제로는 활동을 발동하는 측이 주는 자가 되고 문화요소의 운반자가 되어 수용자 측인 상대방에게 그 선택과 수용을 강요하게 된다고 설명했다.² 히라노 겐이치로는 문화교류의 이상적 모습과는 분명히 격차가 존재하는 현실적인 상황을 강조하였다. 교류 주체인 개인과 단체, 그리고 그 주체를 지원하는 국가가 교류과정의 관계 맺기에서 자국의 현실적 이익만을 추구한다면, 본능적인 약육강식의 행태 이외의 인권, 문화권, 인류애, 인류의 공동자산, 문화다양성 증진 등의 가치들은 존속될 수 없다. 따라서 문화교류는 문화다양성을 보존하고 확산시키는 이상적 기능을 추구하고 선도해야 할 사명을 부여받고 있는 것이 분명하다.

이렇게 서로의 문화를 보여주며 나누는 과정을 통해 공감과 자극을 동시에 주고받는 문화교류 활동에서 가장 기본적인 첫 번째 단계이자 통로는 국가의 물리적인 경계를 넘어가는 일이었다. 물리적인 경계선은 문화교류를 시도하는 개인들의 눈을 통해 가시화되는 것은 아니지만, 출국하고 입국 하는 공항이나 항구를 통해 간접적으로 인지하는 것이 일반적이다.

그러나 비인간적인 코로나 바이러스에 의해 이 경계를 넘어갈 수 없도록 강제적으로 교류 활동이 차단되었던 시점이 2020년이었다. 전 세계인이 공통적으로 이 강제를 수용하고 움츠릴 수밖에 없었다.

일반 질병과 달리 불특정 다수의 사람들이 비말에 의해 감염되는 코로나 19의 특징으로 인한 감염의 확산과 사망이 급속도로 발생하여, 국제적인 항공운행은 거의 중단된 것이나 다름없게 되었다. 문화교류는 물론이고 대부분의 국제행사들도 취소되었다. 4년마다 열리는 도쿄의 2020년 하계올림픽도 취소되었다.

올림픽의 역사에서 올림픽이 취소된 경우는 1차, 2차 세계대전과 중일 전쟁 시기밖에 없었다는 점에서 결국 2020년은 코로나 바이러스와의 전쟁 시기나 다름없다. 이는 승리의 징조나 희망이나 전망은 아예 없고, 패전이 전체된 극단적인 전쟁이라고 하겠다.

국제 사회에서만이 아니라 국내에서도 공연과 같은 문화행사들은 대부분 취소되었다. 국내의 문화행사는 국제문화교류를 위한 미래의 콘텐츠 양성 차원에서 주목해야 하는데, 한국예술문화단체총연합회가 코로나19 사태 직후인 2020년 3월 9일부터 12일까지 회원 협회 10개와 전국 156여개 연합회 및 지회 등 전체 130만 회원을 대상으로 긴급조사를 실시한 결과, 2020년 1월에서 4월 사이에 취소되거나 연기된 현장의 예술행사는 2,500여건 규모에 이르며 금액으로는 약 600억 원에 이르는 것으로 나타났다.

다행스럽게도 한국문화원을 비롯한 국외 대사관 등에서는 디지털 스튜디오를 설치하고, 현지 운송수단의 외부 면에 기념전시를 하며, 국제문화교류 행사를 무관중 혹은 무관중에 가까운 소수 중심으로 개최하기도 했다. 비대면 사회의 생존 방식인 온라인형 경연이나 온라인형 전시·공연·체험프로그램 등이 현장을 대체하는 대체재로 등장하였다. 이는 국내의 문화가 있는 날 행사들이 대면형에서 비대면형으로 형식을 바꾸어 디지털화하여 진행한 것과 유사하다. 그러나 공감하는 대상과의 직접적인 소통이 없는 공연이나 전시를 개최한 예술가들은 마치 관객이 없는 리허설 같고, 자화자찬을 하는 쇼와 같은 느낌을 지울 수 없었을 것이다. 마치 방송 시나리오에 맞추어

2 히라노 겐이치로(平野健一朗), 장인성·김동명 번역, 2004, 『국제문화론』, 풀빛, p.64, p.243

방송에서 진행되는 소모품 같은 느낌도 들었을 것으로 우려되기도 한다. 이는 전환의 시대에 요구되는 실험과 적응양식에 대한 섬세한 관찰과 공유의 시간들이 필요한 이유이기도 하다.

한편 코로나19 사태가 장기화되면서 여가문화, 사회활동이 비대면 방식으로 재편되고 사회적 고립감이 증대됨에 따라, 비대면 활동에 익숙하지 않은 디지털 취약계층이 생겨날 수 있다. 그렇기 때문에 이런 계층에 대한 포용적 지원 정책이 요청되고, 국제문화교류의 비대면 방식도 포용성을 강화할 수 있는 방안을 고려해야 한다.

지금의 코로나19 사태를 바라보는 관점 중의 하나는 팬데믹(pandemic)에서 엔데믹(endemic)으로 전환될 것이라는 전망이다. 사실 2020년 초에는 코로나 바이러스가 추운 날씨에 활성화되기 때문에 여름이 되면 코로나19 사태 이전으로 회복될 수도 있다는 기대가 있었다. 그러나 여름과 가을을 지나면서도 코로나19 사태가 진정되지 않으면서, 결국 이제는 장기적으로 모든 사회 시스템과 생활에서 전염병의 주기성과 지속성을 전제해야 하는 상황이 되어가고 있다.

비대면 사회의 국제문화교류 SW 1H 확장판과 성과 예시 틀



그래서인지 무관중 공연과 전시의 동영상 제작, 예술기관과 단체들의 온라인 플랫폼 구축을 통한 소통 방식의 강화가 중요한 경향으로 정착되어 가고 있다. 문화예술콘텐츠의 정통적이고 전통적인 향유 창구였던 공간으로서의 장소에 대한 접근이 불가능하고 국가 경계를 넘어갈 수 없게 되자, 기술의 힘과의 관계 개선 혹은 관계 맺기를 통해 문화 콘텐츠의 영향력을 확산시키려는 경향이 강화되어가고 있는 것이다. 경제계에서 4차 산업혁명 시대를 높여 외칠 때 현장 중심의 문화계는 4차 산업혁명론에 대해 다소 거리두기를 하고 있었다면, 이제 코로나19 사태의 장기화에 따라 4차 산업혁명 기술의 다양한 방법론을 적극 학습하고 응용해나가고 있는 상황이다.

그러나 어떠한 변화 속에서도 표현하고자 하는 문화콘텐츠의 내용과 질은 본질적으로 달라지지 않는다. 표현이 완료된 이후 전달하는 과정에서의 유통 방식은 기술의 도움을 받더라도, 실질적으로 표현하고자 하는 내용은 보편적인 인류애와 특수한 고유문화 자체라는 것은 너무도 자명하기 때문이다. 따라서 정부는 예술인들이 창작하는 삶을 포기하지 않도록 예술생태계의 파괴를 방어할 수 있는 지속적인 정책들을 기획하여 지원해야 한다. 국내의 예술생태계가 건강하면 국제문화교류는 그 내적인 힘을 바탕으로 전개되어 나갈 수 있다. 비록 현장에서 직접 대면할 수는 없지만 4차 산업혁명 기술과의 적극적인 관계 맺기를 통해 다양한 방식으로 문화교류는 그 흐름을 지속해 나갈 것이다.



IV

What's On KCC abroad

[재외한국문화원 1월 활동계획]

유럽, 미주, 아시아, 아프리카

* 다음 행사일정은 코로나19 여파로 변경 또는 취소될 수 있습니다.

프랑스

○ 문화원 공모전 <프랑수아 안데스 작가 개인전>

[1.11.~2.26. | 파리코리아센터 전시실]

- 2018년부터 2020년까지 서울에 머물며 풍수 등의 주제로 작업 활동을 해온 프랑스 작가 프랑수아 안데스 작가의 개인전 개최

○ <한국의 궁> 특별전 [1.11.~2.26. | 파리코리아센터 전시실]

- 문화원 개원 40주년 기념 한국의 고궁을 주제로 한 특별 전시 진행
- 서헌강, 박종우, 양미영 작가 작품 및 궁궐의 모습, 왕과 왕비의 모습, 의복, 어좌, 혼인행렬도, VR궁궐체험 등 다양한 콘텐츠로 한국 조선시대의 궁을 소개할 예정

○ Jeunes Talents 온라인 라이브 공연 [1.6. | 온라인]

- 젊은 한국 예술가 지원 문화원 공모 공연 시리즈 Jeunes Talents 일환으로 실시간 라이브 공연 개최

벨기에

○ 온라인 한국문학관 리뷰 이벤트 [11.25.~1.13. | 문화원]

- 한국 소설가의 한국어 작품 낭송을 영상으로 제작하고, 현지어(불어, 네덜란드어)로 자막을 넣어 온라인 채널 통해 제공
- 이와 관련한 독후감 및 공유 이벤트를 진행해 당선자에 선물 증정

○ 제4회 한·벨 사진 전시 / 제5회 브뤼셀사진축제

[11.19.~1.29. | 문화원, 브뤼셀사진축제]

- 브뤼셀사진축제와 협력, 한·벨 사진가 초대 전시 및 컨퍼런스 개최
- 사진 장르를 통한 한·벨 양국 간 문화 교류 증진 및 한국 사진 홍보

독일

○ 온라인 한국문학 클럽 - 그 섬에 가고 싶다 [1.6. | 온라인(ZOOM)]

- 임철우 작가의 <그 섬에 가고 싶다>를 주제로 화상회의 프로그램(ZOOM)을 통해 온라인 토론회 개최

○ 2021 한국 웹툰 독일 홍보사업 [1월~12월 | 온라인]

- 한국 웹툰을 독일어로 번역해 자체 제작 플랫폼에 등재함으로써 독일 내 한국 웹툰 접근성 강화

○ Checkpoint. Border views from Korea [1월~2월 말 | 온라인]

- 주독일한국문화원이 독일 통일 30주년을 맞이해 한반도의 평화유착을 염원하는 의미로 기획한 전시로, 한반도의 비무장지대와 그 접경지역에 관한 연구를 바탕으로 제작된 예술작품들을 소개

이탈리아

○ 한국관련 초단편 영화 K-Lab 6편 제작 [1월~2월 | 이탈리아국립영화학교]

- 영화학교 교수와 감독지망 재학생이 한식, K-POP, 한지, 웹툰, 태권도 등 한국과 관련된 주제의 초단편 영화 6편을 제작해 문화원 유튜브에 게시

○ 당신이 바라는 한국(La Corea che vuoi tu!) [1월 | 문화원 유튜브]

- 한국에 거주하는 이탈리아인이 한국의 문화를 직접 체험해 소개하는 영상 제작·게시

러시아

○ 한국문학 콘텐츠 홍보 [1월 | 온라인]

- 2020 모스크바국제도서전 주빈국 프로젝트 5+5(도서번역) 일환 번역 도서 소개
- 러시아 출판사와 문화원 온라인 채널로 콘텐츠 소개행사 개최

○ 한글 캘리그래피 마스터클래스 [1.11.~1.31. | 온라인 유튜브]

- 12편의 한글캘리그래피 마스터클래스 비디오 영상을 유튜브에 올려 한국어와 한글캘리그래프에 대한 관심을 증대

폴란드

○ 한국의 사머니즘 [11.13.~1.8. | 온라인 전시]

- 한국의 무속문화를 조명하는 6명 작가의 사진 작품의 온라인 전시

터키

○ GKS 및 한국유학 설명회 [1월 중 | 온라인]

- 온라인 상에서 GKS 최신 정보와 한국유학 관련 설명회를 개최하고 영상을 문화원 유튜브에 공유

○ 대통령궁 국립도서관 한국자료실 도서 기증식 [1월 중 | 대통령궁 국립도서관]

- 터키 대통령궁 국립도서관 한국자료실 도서(500권) 기증식 및 헌판 제막식 개최

미주

미국-워싱턴

○ 문화원 1월 정기 영화 상영 [1.18.~1.24. | 온라인]

- 매달 개최되던 문화원 정기 한국영화 상영회를 온라인으로 운영
(예약자에 한해 특별 입장 코드 부여)

○ 수석 무용수 시리즈(오프스테이지: 발레 인 네이처) [1.13. | 온라인]

- 현지 발레단에서 활약하고 있는 수석 무용수를 초청해 창작 발레 영상물을 제작, 배포

미국-뉴욕

○ 뉴욕한국문화원x한국국제교류재단<Korea Festival at Home> [1월 중 | 문화원 홈페이지]

- 한국국제교류재단 기획의 <Korea Festival at Home> 중 공연 부분인 'Shaping the Future Together' 공연 영상을 문화원 홈페이지를 통해 온라인 홍보

○ **온라인요리 특강 <Korean Cuisine Made Simple with Chef Jae Jung and Chef Jaume Biarnes> [1월 중 | 문화원 홈페이지]**

- 현지에서 구입이 쉬운 식재료를 활용한 한식 조리법 동영상 제작해 제공

미국-LA

○ **LA개원 40주년기념 특별 기획전 '동서의 빛 너머'**

[12.28.~2.28. | 문화원 아트갤러리]

- 주요내용 : 한국과 미국 원로 작가들의 미술작품 교류전시, 온라인

○ **LA중앙도서관(LAPL) 설날 온라인행사계기 '한국문화소개'**

[1.23. | LAPL 웹사이트]

- 한·중·일 3개 커뮤니티가 함께 Pan-Asian New Year Celebration 진행
- 문화교류 형식의 다문화 온라인 축제를 통해 음식, 한복, 보자기 등의 한국문화를 미 현지인들에게 소개

○ **찾아가는 한국문화원 : Virtual Global Concert with University of Central Florida [1.29. | 온라인(Zoom)]**

- 미국 University of Central Florida 대학교와 함께 한국문화 공연 행사 개최
- 한국 민속 음악과 가곡, 아리랑, 섬집 아기 등

○ **Asian World Film Festival <남산의 부장들> 상영 및 감독/배우 Q&A 진행**

[1.22.~1.24. | AWFF 홈페이지]

- 2021 오스카 외국어작품상 출품작 <남산의 부장들> 상영회와 감독/배우 Q&A진행

○ **Virtual Ari Project : 인당수 [1.27. | LA문화원 누리집, 유튜브, SNS]**

- 공연작품 공모전 「ARI Project」를 무관중으로 촬영 후 온라인 공연
- 미 현지인 대상 한국의 판소리 뮤지컬 공연 소개

○ **K-Story 전래동화 시리즈 (열두 띠 이야기) [1.29. | LA문화원 누리집, 유튜브, SNS]**

- 한국의 전통 전래동화를 현대적인 그림과 영어로 번역해 외국인들이 전래동화를 통해 한국 문화를 소개

캐나다

○ VKC [Visual Arts Series #13] 국립현대미술관 「양혜규 아티스트 토크」 영상소개 [1.14. | 온라인]

- 캐나다 토론토 소재 온타리오 주립 현대미술관에서 진행 중인 '양혜규'의 개인전과 연계해 국립현대미술관이 기획·제작한 아티스트 토크 영상을 문화원 SNS로 소개

○ <한복전시> 연계 한복전문가 초청 강연 [1월 중 | 온라인]

- 국제적인 한복전문가를 초청해 한복의 역사성, 현대적인 아름다움과 그 미래에 대한 강연 진행

브라질

○ 다시보는 2020 브라질 케이엑스포 온라인 상영회 [1월 중 | 문화원 유튜브]

- 2020년 스트리밍을 통해 상영되었던 브라질 케이엑스포 온라인의 씨름, 태권도 프로그램을 편집해 문화원 유튜브 채널에 게재

○ 문화원 영상 크리에이터 양성 사업 - 특집영상 상영회 [1월 중 | 문화원 유튜브]

- 한국문화 관련 영상, K-POP, 설날(음식), 태권도 등 시리즈 영상을 게재

아르헨티나

○ 한식영상콘텐츠 Taste Of Korea 스페인어 번역 제작 [12월~2월 | 온라인 플랫폼(유튜브)]

- 현지인 대상 한국문화에 대한 이해와 관심도 제고 목적으로 KBS 제작의 'The Taste Of Korea' 30편을 스페인어로 제작, 유튜브 게시 예정

중국-북경

○ 온라인 한식 소개 [1월 중 | 온라인]

- 새해를 맞아 주중한국대사관저 요리사가 한국의 전통음식 '떡국'을 만드는 과정을 온라인 영상으로 제작해 소개

○ 온라인 라이브 전시투어 10 [1월 | 온라인]

- 한국에서 개최되는 전시를 큐레이터의 자세한 설명과 중문 자막으로 소개

중국-상하이

○ 제5기 한지향 한국문화 홍보단 발단식 [1월 | 문화원 3층 아리랑홀]

- 한지향 홍보단이 자체 제작한 한국 관광지 소개영상 상영 및 홍보 단원간 교류회 진행

홍콩

○ 문화원 개원 3주년 기념 사진전: 서울에서 살으십시오

[1.8.~3.20. | 문화원]

- 트래블링 코리안 아트(Traveling Korean Arts) 선정 프로그램으로, 1960년대 후반부터 현재까지 다양한 변화를 겪은 거대도시 서울에 주목하는 전시
- 다양한 지역 출신과 출생 연도를 가진 12명(구본창, 권순관, 금혜원, 김기찬, 박찬민, 방병상, 안세권, 이갑철, 이은중, 주명덕, 한정식, 홍순태)의 작가의 시선으로 담은 서울의 풍경

○ Korea through Objects 강연 [1.29. | 온라인]

- 대한궁도협회와 협력해 '국궁' 테마 다큐멘터리 촬영 및 공유
- 한국의 궁도 문화 및 국궁 제작과정 등 설명

일본-동경

○ K-POP댄스 동영상 콘테스트 시즌2 「K-POP댄스 나도 취했다!」

[1.8.~1.31. | 유튜브]

- 온라인 K-POP댄스교실 시즌2 영상을 보고 춤을 따라한 동영상 올려 당첨자에게 상품 증정

○ 한국문화원 강추 유튜버 [1월(미정, 2회) | 유튜브(촬영은 문화원 내)]

- 한국여행과 트렌드를 주제로 활동하는 인기 유튜브 채널 <아유타비>의 아유씨를 초대해 인터뷰형식으로 한국 여행지 소개

일본-오사카

○ 태권도 On-line 강좌 [1월 중 | 문화원 SNS]

- 태권도 기본동작, 품새, 겨루기, 시범 등 온라인 태권도 강좌를 주 2회 게시

인도네시아

○ 2021 온라인 인문학 특강 1~2회 [1월 중 | 온라인]

- 인니 문화 전문가를 초청해 특강 시리즈 진행

○ 1월 문화가 있는 날 ‘한국의 겨울’ [1월 중 | 온라인]

- 한국의 겨울을 사진, 영상 등 온라인으로 체험해보는 토크쇼

○ 매주 금요일, 한국영화가 있는 날 [1.29. | 문화원 다목적홀]

- 다큐멘터리 영화 ‘뚜르 : 내 생애 최고의 49일’ 상영

○ 제1회 K-POP 작곡 공모전 [1월 중 | 온라인]

- SM 인니지사와 협력해 K-POP 작곡 공모전 개최

○ 한국단편영화 온라인 상영행사 [1월 중 | 온라인]

- 여성관련 한국단편영화 2편 소개

필리핀

○ **Korea at Home 온라인 콘텐츠** [연간 운영 프로그램 | 문화원 SNS]

- 한식, 한글, 전시/관광 등 다양한 한국 문화 콘텐츠 상시 공유

베트남

○ **한-베 설날 체험 한마당** [1.16.~1.17. | 문화원]

- 한-베 설날 대표 음식 만들기 체험 프로그램 추진

카자흐스탄

○ **K-Culture 서포터즈 4기 발대식** [1.22. | 한국문화원]

- 2021년 한 해 동안 문화원 활동에 적극적으로 참여할 서포터즈 임명장 수여, 활동 소개

UAE

○ **Emirati Film Week** [1월 중 | 온라인]

- 한-UAE 상호문화교류의해 기념 UAE문화청소년부 주최 한국 사람들을 대상으로 한 UAE 영화 특별 상영회

아프리카

나이지리아

○ **한국영화 상영회(한국 문화의 날)** [1.21. | 문화원 내 스튜디오]

- 코로나19로 집객 행사가 금지됨에 따라 소수인원을 사전 예약받아 한국영화 상영회 진행

○ **태권도 강좌 영상제작 및 업로드** [1월 중 매주 목요일 주 1회 | 문화원 유튜브]

- 현지인 태권도 강사가 영상 제작 주 1회 업로드

○ **K-POP 댄스 온라인 강좌 영상제작 및 업로드** [1월 중 주 1회 | 문화원 SNS]

- 현지인 K-POP댄스 강사가 영상 제작 주 1회 업로드

이집트

○ **아흘란, 한국 추가** [1월 중 | 온라인]

- 한식, 한복, 전통 공예, 놀이 등 한국 문화를 밀착 소개하는 분기별 행사로, 우리 문화의 다양한 스펙트럼을 체험해보는 기회 제공

Vol.11

월간 해외문화정책동향

모음

2021년 1월호

발행처

해외문화홍보원

www.kocis.go.kr

발행일

2021년 1월 11일

발행인

박정렬

기획 및 편집 총괄

한국국제문화교류진흥원

최경희, 강민영, 김혜영

www.kofice.or.kr

외부 집필진

이당권 | 주헝가리 한국문화원장

정정숙 | 한국문화기획평가연구소장

디자인

studio 213ho

www.213ho.com

ISSN 2713-9387



문화체육관광부

해외문화홍보원

KOFICE



— 1971-2021
Korean Culture and
Information Service



문화체육관광부

해외문화홍보원

KOFICE