

월간 해외문화정책동향

2021. 2월

Vol. 12

ISSN 2713-9387

모음

디지털 시대의 문화다양성



1971-2021
Korean Culture and
Information Service



문화체육관광부

해외문화홍보원

KOFICE

I 세계는 지금 | 정책 동향

- 4 1. 문화예술 : 프랑스, 스페인, 인도네시아, 미국, 독일, 호주, 영국, 러시아, 태국, 이탈리아, 아르헨티나, 이집트
- 12 2. 문화산업 : 스페인, 영국, 캐나다, 중국, 스웨덴
- 16 3. 체육 : 스페인, 카자흐스탄, 터키, 일본
- 18 4. 관광 : 영국, 중국, 일본, 태국, 러시아, 이집트, 이탈리아, 필리핀
- 23 5. 문화체육관광통계 : 중국, 독일, 캐나다, 터키, 인도네시아

II 세계는 지금 | 이슈 동향

- 30 1. 주재국 정체성과 정서를 고려한 새로운 문화교류 콘텐츠 발굴
- 36 2. 포용적 회복 가이드-코로나19의 사회문화적 충격(issue1: 장애인)
- 38 3. 기술과 문화의 결합을 통한 녹색 회복 촉진

III 이달의 담론 | 디지털 혁명과 문화적 표현의 다양성

IV What's on KCC abroad | 재외한국문화원 2월 활동계획

I

세계는 지금 [정책 동향]

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

1. 문화예술

국가별 신년 문화정책과 핵심사업

프랑스

2021년 문화부 중점 사업내용 발표

프랑스 문화부의 로즐린 바셀로(Roselyne Bachelot) 장관은 지난 국회 감사에서 '2021년 문화부 중점 사업' 내용을 발표했다. 구체적인 내용은 아래와 같다.

• 문화재분야

- 노트르담 드 파리 대성당 화재 후 복원 작업 관리 감독
- 코로나19 시대 박물관·미술관 운영, 디지털화 방안과 지속 논의
- 몽생미셸(Mont-Saint-Michel) 문화재 조직·운영방안 개편을 통한 관광 촉진

• 창작분야

- 파리 국립오페라 조직과 운영방안 개편을 위한 사전 조사 (2021년 2월 완료 예정)
- 코로나19에 따른 프랑스 내 음악예술분야 현황 조사 (2021년 6월 완료 예정)
- 코로나19 대응, 공연·영상분야 종사 비정규 예술인 사회보장제도 (앵페르미땅) 지원 지속
- 공공 예술 작품 공모·발주 (연간 예산 3,000만 유로, 약 400억 원)
- 코로나19 상황에 따른 페스티벌 현황 파악과 지원 방안 마련

• 문화 향유와 접근성 증대

- 프랑스 전역에서 문화 패스(Pass Culture)* 시행

• 다부처 관련 사업

- 성차별·성폭력 근절
- 2022년 1월~6월 프랑스의 유럽연합 이사회 의장국 위임 준비

* 문화 패스(Pass Culture) : 2018년부터 시범 실시된 사업으로, 청소년과 문화 소외계층의 문화 접근성을 향상시키는 것이 목적이다. 모바일 애플리케이션을 통해 18세 청소년들에게 500유로(약 67만 원)를 지급하여, 문화예술분야에 사용하도록 한다. 음악회, 연극, 박물관, 영화관, 문화예술 관련 교육 프로그램에 사용할 수 있고, 신문·잡지 구독, CD, DVD, 악기, 비디오 게임 구매도 가능하다.

브렉시트 협상 타결에 따른 문화예술분야 종사자 가이드라인 마련

프랑스 문화부는 지난해 12월 24일 브렉시트 협상이 타결되고, 2021년 1월 1일부터 무역협정을 포함한 협상 내용이 시행됨에 따라 자국의 문화예술분야 종사자를 위한 가이드라인을 발표했다. 해당 내용은 점진적으로 보완해나갈 예정이며, 현재 발표된 주요 내용은 다음과 같다.

- 영국, 기존의 크리에이티브 유럽 2014-2020 프로그램*은 계속 지원 예정이나 2021-2027년 프로그램은 불참
- 프랑스 갤러리가 프랑스 작가의 작품을 영국에 판매할 경우, 유럽 외 국가에 대한 예술품 판매 관련 수출 허가 요건과 관세 적용

* 크리에이티브 유럽(Creative Europe) 2014-2020 : 유럽연합 집행위원회(European Commission)가 일자리 창출과 경제위기 해결방안으로 2014년부터 회원국들의 문화산업에 6년간 14억 6천만 유로(한화 약 20,440억)를 지원한 프로그램으로 공모를 통해 유럽연합 내 예술분야 종사자 간 협력 프로젝트, 국제 문화관광 축제나 전시 기획과 같은 유럽형 문화예술 프로젝트 기획, 유럽 네트워크, 문학작품 번역 프로젝트 등을 선정했다.

(출처 : 프랑스 문화부, 2021.01.06.)

스페인

문화체육부, 2021년 우선순위로 무용예술 저변 확대와 국립음악공연예술 기관(Instituto Nacional de las Artes Escénicas y de la Música, INAEM) 개혁 단행

호세 마누엘 로드리게스 우리베스(José Manuel Rodríguez Uribes) 문화체육부 장관과 아마야 데 미구엘(Amaya de Miguel) INAEM 기관장은 음악·공연예술 총회에서 2021년 지원 정책을 공지하고, 무용예술 국립센터 창설로 무용부문 지원을 구체화했다. 구체적으로 2021년 우선순위로서 국립음악공연예술기관(INAEM) 개혁과 국립무용홍보센터(National Center for the Diffusion of Dance) 설립에 200만 유로(약 27억 원) 지원을 제시하였다.

문체부는 코로나19 이후 스페인 예술이 국내외에서 더욱 두각을 나타낼 수 있도록 정책개발의 효율성을 높이고, 음악·공연예술 진흥을 위해 지역 단체와 공공, 민간 예술 부문과의 협력이 가능하도록 INAEM를 개혁해야 한다고 강조했다. 문체부는 그 외 2021년 상반기 주요 프로젝트인 스포츠 전략 정책 홍보 업무, 스페인 고중문서와 수중 문화유산, 시청각 문화유산 지정보호를 위한 역사문화유산 관련법 활성화, 저작권 관련 불법복제 감찰 업무 등에 착수한다고 밝혔다.

(출처 : 스페인 문화체육부, 2020.12.17.)

인도네시아 문화교육부, 2021년 6개의 주요사업 발표

인도네시아의 문화교육부는 2021년 시행되는 6개의 주요 사업으로 '향신료의 길', '문화발전마을', '문화유산 송환', '문화 미디어', '전통사회 지원', '공공박물관' 사업을 발표했다. 첫 번째 사업인 '향신료의 길'은 인도네시아의 해외 향신료 이동 거점을 확인하는 것으로, 해군과 함께 향신료 이동경로를 향해하며 가능한 한 타국과 협력할 예정이다. '문화발전마을'은 문화 잠재력이 인정된 350개 마을을 발전시키기 위한 것이고, '문화유산 송환' 사업은 특별위원회를 구성해 네덜란드로부터 문화유산을 환수하는 것이며, '문화미디어' 사업은 밀레니얼 세대의 취향에 맞는 프로그램을 개발하는 미디어 사업이다. '전통사회지원'은 '문화발전마을'과 연결되는 사업으로 지역주민들과 연관된 사건들의 해결을 지원한다. 마지막으로 '공공박물관' 사업은 공공박물관으로 지정된 박물관이 입장료 설정과 티켓·상품 판매에 더욱 유연할 수 있도록 지원할 예정이다.

(출처 : Kompas, 2021.01.13.)

미국

뉴욕타임즈 예술비평가, 바이든 신임 행정부에 대한 예술 정책 제언

뉴욕타임즈의 예술비평가 제이슨 파라고(Jason Farago)는 바이든 신임 행정부에 코로나19 예술인 지원 정책에 대해 다음과 같이 제언했다.

- 실직 예술가의 국가 전역 파견과 지역사회 예술 활동 부흥
- 국가 인프라 건설 프로젝트에 예술가 고용
- 트럼프 재임기간 동안 약화된 연방정부 교육 및 문화정책 부서(Bureau for Educational and Cultural Affairs) 강화
- 예술가 긴급재난지원금 지급, 추가 예산 배정
- 실직자 세금 혜택 지원 자격 완화
- 백악관 문화부서(White House Office for Culture) 주도의 연방정부 예술 정책 조사·개선
- 트럼프 행정부 당시 소속 인사들이 대거 사임한(2017년) 대통령 예술·인문학 위원회(President's Committee on the Arts and the Humanities) 재건

(출처 : NY times, 2021.01.13.)

캘리포니아 예술위원회, 2021년도 개인 예술인 지원정책 발표

캘리포니아 예술위원회는 18년 만에 처음으로 개인 예술인을 위한 지원정책을 발표했다. 해당 정책은 18세 이상의 예술인들을 대상으로 하며, 인종, 다양성, 공평성, 접근성 등 폭넓은 주제를 다루는 예술 활동을 양성하고 지속적으로 발전시키기 위하여 지원한다.

- ※ 2021년 캘리포니아 예술위원회 예술인 보조금(2021 California Arts Council Grants) 지원
 - CAC Emerging Artist Fellow: 예술 활동 경력 2년-4년 사이의 작가 70여 명 대상 각각 5,000달러(약 560만 원)씩 지원
 - CAC Established Artist Fellows: 예술 활동 경력 4년-10년 사이의 예술가 50여 명 대상 각각 10,000달러(약 1,120만 원)씩 지원
 - CAC Legacy Artist Fellow: 예술 활동 경력 10년 이상인 저명한 예술가 10여 명 대상 각각 50,000달러(약 5,600만 원)씩 지원

(출처: 캘리포니아 예술위원회, 2020.12.18.)

뉴욕시 문화국, 비영리 문화예술기관에 4,700만 달러 기금 지원

뉴욕시 문화국(DCA)은 코로나19로 큰 타격을 입은 소규모 문화예술기관 포함, 1,032개의 뉴욕시 비영리 문화예술기관에 4,700만 달러(약 526억 원)의 기금을 지원한다고 발표했다. 아폴로 씨어터, 재즈 앳 링컨센터가 10만 달러(약 11억 원) 이상으로 가장 큰 수혜를 받으며, 메트로폴리탄 오페라와 뉴욕 필하모닉 오케스트라는 약 10만 달러(약 11억 원)의 기금을 제공받을 예정이다.

한편 미 의회는 9,000억 달러(약 1,000조 원)의 코로나19 구호 기금 중 150억 달러(약 16조 원)를 문화예술기관에 지원하는 예산 편성에 합의했다.

(출처: NY times, 2020.12.15./2020.12.21.)

독일

연방정부, 폐광지역 문화지원금 확대

독일 연방정부는 폐광지역 내 20여 개의 연방정부 지원기관과 프로젝트에 2,100만 유로(약 281억 원) 이상의 문화지원금을 제공할 계획이다. 또한 석탄폐광지역 구조강화법(Strukturstärkungsgesetzes Kohleregionen)*에 근거해 2038년까지 총 2억 유로(약 2,680억 원) 이상의 예산을 주요 문화 프로젝트에 책정할 예정이다. 그뤼터스 연방문화부 장관은 “문화는 삶의 진정한 질을 보장하고 격변의 시기에 지역의 정체성에 기여 한다”며 폐광 초기부터 문화에 대한 단계적인 투자가 중요하다고 언급했다. 장관은 석탄폐광지역 구조강화법에 문화지원을 명시적으로 규정하여 지속적으로 지원할 것을 밝혔다.

폐광지역에는 문화사업 지원금 외에도 현존하는 건물과 시설을 문화재로서 보존하고 리모델링할 계획도 있다. 이를 위해 2038년까지 총 3억 유로(약 4,020억 원)의 예산이 책정되었으며, 지원프로그램의 개념과 실행은 관련 주정부와의 긴밀한 협력으로 진행될 예정이다.

* 석탄폐광지역 구조강화법(Strukturstärkungsgesetzes Kohleregionen):

석탄 화력발전 중단으로 인한 폐광지역의 피해 완화를 위해 2020년 8월 14일에 발효됐다. 이를 통해 폐광지역은 주정부와 지방자치단체에서 2038년까지 최대 140억 유로(약 18조 7618억 원)의 투자 지원을 받을 예정이고, 연방정부는 2038년까지 최대 260억 유로(약 34조 8,433억 원)를 추가로 지원할 계획이다.

(출처: 독일 연방공보처, 2020.12.22.)

호주

국립미술학교(The National Art School) 개선에 1,800만 호주달러 (약 154억 원) 지원 결정

호주 정부는 예술부문 지원과 명성 유지를 위해 국립미술학교를 업그레이드하기로 결정했다. 업그레이드 내용에는 셀 블록 극장(Cell Block Theatre)과 사암벽 보수, 보행로 개선 등을 포함한다. 뉴사우스웨일스(이하 NSW) 주정부는 해당 프로젝트에 대해 복원과 보수 작업뿐 아니라, 문화예술 공연장 활성화와 경제 회복을 위한 공공사업으로의 확장을 전망하고 있다. 본 프로젝트는 NSW 주정부 예산 1억 2천만 호주달러(약 1,023억 원)와 스톤웍스 프로그램(Minister's Stoneworks Program)¹⁾의 공동자금으로 수행된다.

(출처 : Create NSW, 2020.12.11.)

1 스톤웍스 프로그램(Minister's Stonework Program): 1,800년대 초, 호주의 사암(sandstone)으로 건축된 건물과 구조물을 보존하기 위한 프로그램

NSW 박물관·미술관 한시적 운영 연장

NSW 주정부는 경제 회복과 시민의 문화적 삶을 복원하기 위해, 2021년 1월부터 3월까지 주립 박물관과 미술관의 운영시간을 연장하는 Culture Late Up 프로그램을 시행한다. 이에 대해서 주정부는 총 147만 호주달러(약 13억 원)를 지원한다.

※ 해당기관: NSW주립미술관, 오스트레일리아뮤지엄, MCA(호주현대미술관), 파워하우스뮤지엄, NSW주립도서관, 시드니리빙뮤지엄, 오페라하우스

(출처 : Create NSW, 2020.12.16.)

영국

겨울철 외로움에 대처하기 위한 750만 파운드 기금 발표

영국 정부는 코로나19 봉쇄령에 따라 예년에 비해 증가한 외로움 취약계층을 위해 750만 파운드(약 115억 원)의 기금을 발표했다. 해당 기금은 예술기관, 도서관, 자선단체, 라디오 등 지역사회를 위한 분야에 지원할 예정이다. 그 중 500만 파운드(약 75억 원)는 예술과 도서관 지원을 위해 잉글랜드 예술위원회(Arts Council England)에서 관리해 노년층의 예술 활동을 돕는데 사용할 계획이다. 이와 함께 영국 문화부(DCMS) 자선단체인 '리딩 에이전시(The Reading Agency)'에 잉글랜드 예술위원회 지원금 일부인 350만 파운드(약 53억 원)를 지원해 전국 도서관에 정선건강 관련 도서를 구입하고 독서모임 프로그램을 운영해 지역주민이 외로움에 대처하도록 했다. 또한 기금 중 200만 파운드(약 32억 원)는 2020년 5월에 조성된 정부의 외로움 기금(Loneliness Fund)에서 관리해 노년층, 참전용사, 장애인 등 소외계층을 위한 프로그램에 지원하고, 50만 파운드(약 8억 원)는 라디오 콘텐츠 펀드(Audio Content Fund)와 커뮤니티 라디오 기금(Audio Content Fund)에 배분됐다.

(출처: 영국 문화부, 2020.12.23.)

에르미타주 박물관, 약시자를 위한 웹 접근성 향상

에르미타주 박물관은 신체적 약자를 포함해 최대한 많은 사용자가 박물관 누리집에 쉽게 접근하고 편리하게 이용할 수 있도록 웹 접근성(web accessibility)²을 향상시켰다. 특히 약시자를 위한 개선방안이 두드러진다. 사용자는 각 페이지 상단 모서리에 있는 눈(eye) 모양의 아이콘을 클릭해 자료의 가독성을 높일 수 있는 기능을 설정할 수 있으며 구체적으로 대조 색상 팔레트 사용(바탕색과 글자색의 대조), 활자 사이즈 최대 200%까지 조절, 문자·줄 간격 조정, 이미지 숨기기 등의 기능을 활용할 수 있다. 약시자를 위한 누리집에는 신규 전자자료를 포함해 다양한 자료가 추가될 예정이다.

(출처 : 러시아 문화부, 2021.01.11)

2 웹 접근성(web accessibility) : 장애인(혹은 고령자 등의 취약계층 포함)이 웹 사이트를 이용함에 있어 비장애인과 동등하게 접근하고 정보를 활용할 수 있도록 하는 방식

타이미디어펀드 2021년 예산 3억 바트 승인

지난 1월 11일 위싸누 부총리 주재, 문화부 장관 참석 회의에서 2021년 타이미디어펀드의 예산 3억 바트(약 112억 원)가 승인됐다. 주요 사업 분야와 배정된 예산은 다음과 같다.

- **일반 보조금(Open Grant) :** 아동, 청소년, 노인, 장애인 등을 위한 미디어 리터러시 역량 강화사업으로 9천만 바트(약 33억 원) 지원
- **전략 보조금(Strategic Grant) :** 1억 8천만(약 67억 원) 바트 지원
 - ① 대형 : 애국영화 제작보조금
 - ② 중형 : 국민통합, 지식배양, 가족애 고취, 태국문화함양 등의 프로젝트
 - ③ 소형 : 국가체제, 사회적 평등, 선행자 업적, 온라인 미디어 위법사항·위험성 알림 등의 프로젝트
- **협력 보조금(Collaborate Grant) :** 법인 또는 연계 미디어기관에 3천만 (약 11억 원) 바트 지원

타이미디어펀드 (Thai Media Fund)

- **비전:** 국민들의 올바르고 현명한 미디어 소비와 이해
- **연혁**
 - 2014년 7월 22일 국가평화질서협의회(NCPO) '미디어 개발 기금법' 승인
 - 2015년 3월 26일 시행(관보 게재)
- **취지**
 - 무해하고 창의적인 미디어 개발을 위한 캠페인, 홍보 지원, 제작자의 잠재력 개발
 - 아동, 청소년, 가족에 대한 미디어 리터러시 역량 강화
 - 잘못된 미디어에 대한 모니터링으로 자아발전과 지역사회의 발전 도모
 - 미디어 윤리 관련 개인, 민간조직, 공익조직, 정부기관, 국영기업 등 홍보

• 주요사업

- 자금지원(가짜뉴스, 사이버괴롭힘, 미디어혁신 등의 이슈)
- 타지역 거주자들이 문화를 공유하고, 타문화를 습득할 수 있도록 커뮤니케이션 채널 제공
- 미디어의 올바른 소비와 생산을 위한 지식 전달 TV프로그램 'Sure and Share' 지원
- 국제협력사업 : 가짜뉴스 관련 국제회의 공동주최, 워크숍 개최 등

• 재원조성

- 초기자본금은 정부에서 출자
- 방송, 전화, 통신 연구 개발기금에서 재원 조성
- 저작권 위반으로 징수된 벌금이 펀드재원으로 귀속
- 기타 영리활동과 이자 수익, 기부금으로 재원 마련

(출처 : Innnews, 2021.01.11.)

이탈리아

‘크리에이티브 리빙 랩(Creative Living Lab)’ 3차 년도 실시

2018년에 시작한 도시 문화 활동 활성화 프로젝트인 ‘크리에이티브 리빙 랩(Creative Living Lab)’이 2021년에 제3차 년도를 맞이한다. 해당 프로젝트 기금은 100만 유로(약 13억 원)를 초과했으며 도시 외곽에 위치한 소외 지역의 문화 활동을 촉진하는데 사용한다.

문화유산 보존 지원을 위한 ‘아트 보너스’ 기부금 5억 유로 초과

이탈리아 문화부는 2014년부터 일반 국민을 대상으로 ‘아트 보너스’ 기부금을 모금해 기부자에게 세금 혜택을 부여해 왔다. 최근 9개월 동안 6천 5백만 유로(약 871억 원)가 모금되어 총 6년간 5억 유로(약 6,700억 원)가 넘는 기금이 모금됐다.

아르헨티나

연방정부 문화부, 문화예술부문 긴급지원 정책(Repro II) 발표

코로나19로 인해 2020년 문화예술계의 연간 매출액이 전년대비 85%이상 감소함에 따라, 트리스탄 바우에르(Tristán Bauer) 문화부 장관은 문화산업의 핵심정책으로 문화예술업계 지원 방안을 발표했다. 총 3억 5,500만 페소(약 45억 원)의 고용보조금을 지원해 공연예술을 활성화하고, 문화예술 중소기업 보조금지원 사업*을 3월 31일까지로 연장했다. 또한 개인의 경제 상황을 고려한 통합금융정책을 시행하고, 문화부·노동부·

생산개발부 3개 부처와 상공회의소를 통해 지속적으로 후속 조치를 지원할 예정이다.

* 문화예술 중소기업 보조금지원 사업: 연방정부 문화부와 생산개발부, 국립은행이 코로나19 확산으로 피해입은 중소기업을 위해 7억 5천만 페소(약 96억 원)의 대출지원 보조금사업을 개발했다. 대출기간 최대 2년과 상환 유예기간 1년(무이자)의 상품으로, 국가보증금의 보증을 받아 1년 유예기간 이후 이자는 18%이다. 인증 업체 대상의 중소기업만 지원이 가능하며 업체당 최대 대출한도는 700만 페소(약 9,000만 원)다. (2020.10. 발표, 시행)

(출처 : iProfesional, 2021.01.13./Pagina12, 2021.01.19.)

이집트

이집트 역사와 문화를 소개하는 'Memory of the City' 온라인 콘텐츠 제공

이집트 문화부는 'Memory of the City'라는 온라인 콘텐츠를 제공해 이집트 주요 도시의 유적지와 거리, 이집트 유명 예술 인사와 지식인의 출신 도시 등을 소개한다. 해당 프로젝트는 이집트의 현대 역사와 현대 예술 관련 자료를 제공할 뿐 아니라, 코로나19로 인해 저조해진 국내 관광을 촉진하려는 목적도 포함한다.

2. 문화산업

핵심 문화콘텐츠 창작과 유통 지원 확대

스페인

문체부, 비디오게임·디지털 창작자를 위해 100만 유로 책정

스페인 문화체육부는 중앙 정부와 지방자치 정부가 참여한 비디오게임분야 회의에서 현재 스페인의 비디오게임분야가 직면한 과제에 대해 논의했다. 또한 스페인 비디오게임 제작을 위한 공동 전략을 수립하고, 2021년 '비디오게임·디지털 크리에이터 특별지원금'으로 100만 유로(약 13억 원)를 책정했다.

2018년-2019년 문체부 조사에 의하면 스페인 인구의 13.8%는 한 달에 한 번 이상 비디오게임을 하며, 이 중 15-24세 젊은층이 45.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 특히 비디오게임 이용자들이 영화(82.4%), 음악(96.6%), 독서(79.6%)를 빈번히 즐겨한다는 사실은 비디오게임과 문화가 밀접한 관계라는 것을 보여준다. 「스페인 비디오게임 개발 백서」에 따르면 스페인 비디오게임 산업의 매출액은 2018년 8억 3,100만 유로(약 1조 1,180억 원)로 2017년보다 14% 증가했고 직접 고용은 8.9% 향상됐다.

(출처 : 스페인 문화체육부, 2020.12.15)

전자도서 대출 증가, 2021년 투자금 3배로 증액

코로나19로 인해 도서관 전자도서 대출이 폭발적으로 증가했다. 디지털 도서관 플랫폼인 eBiblio¹ 사용은 2019년 대비 2020년에 134% 성장했으며, 지난해 대출된 전자도서는 총 360만 권이다. 이는 코로나19 이전 1년 간 대출이 150만 권이었던 것에 비해 월등히 높은 수치이다. eBiblio는 합법적이고 무료인 공공 서비스라는 이점으로, 지자체나 관련 부처의 홍보없이 입소문을 통해 확산되었다. 문체부는 2020년 전자도서 대출의 인기는 일시적인 현상이 아니라고 예상, 전자도서 대출을 육성하기 위해 60만 권의 특별 라이선스를 구입했고 2021년에는 추가적으로 300만 유로(약 40억 원)를 투자할 것이라고 발표했다.

(출처 : EL PAÍS, 2020.12.19)

1 eBiblio: 문화부에서 관리하고 바스크 지역을 제외한 모든 광역자치주 도서관 서비스를 공동으로 관리하는 공동 디지털 도서관

UK뮤직, 2021년 여름 라이브공연 활성화를 위한 청사진 제시

UK뮤직(UK Music)은 2021년 여름부터 안전하게 라이브 공연을 시작하고자 「Let the Music Play: Save Our Summer 2021」 보고서를 발행했다. 본 보고서는 코로나19로 인해 침체된 음악의 경제적·문화적 가치를 라이브 공연으로 되살리기 위한 청사진을 제시하고 있다. 특히 영화와 TV산업처럼 공연산업에도 보험 정책이 필요함을 강조하면서, 코로나19로 취소된 공연들의 부족한 보험정책은 2021년 계획된 행사에 영향을 줄 수 있다고 경고한다.

보고서에 따르면, 정부의 문화회생기금 15억 7천만 파운드(약 2조 3,500억 원) 지원은 공연업계에서 환영받았으나 코로나19 팬데믹 이후와 여름 성수기에 대한 계획이 시급하다. 영국 경제의 58억 파운드(약 8조 7,000억)를 기여하고 있는 음악 산업이 코로나19 팬데믹 이후 경제 활성화에 주도적인 역할을 할 수 있으나 복구 작업을 위해서는 시간과 지원을 필요로 한다는 것이다. 축제는 영국 전역에서 경제적 수익은 물론 지역 경제와 성장에 필수적인데, 2020년 코로나19로 인해 축제 수입은 90.2%로 감소하였고 인력의 50%가 실직했다. 이로 인해 71%에 이르는 음악가들이 음악계를 떠나려 한다며 우려를 표하고 있다.

이외에도 보고서에는 정부지원 보험제도, 티켓 부가가치세율 인하 연장, 2020년 유료 축제 라이선스 수수료의 연장 등 2021년 라이브공연 산업을 활성화하기 위한 업계 요구사항과 포스트 팬데믹에 대한 명확한 계획을 제시하고 있다.

(출처: UK Music, 2020.01.05.)

문화부, 독립 영화관에 1,600만 파운드 문화회생기금 추가 지원

영국 문화부는 코로나19로 피해를 입은 영국 전역의 독립 영화관에 1,600만 파운드(약 240억 원)의 보조금을 제공할 예정이다. 해당 기금은 15억 7천만 파운드(약 2조 3,500억 원)의 문화회생기금으로 지원하며, 기존 3천만 파운드(약 450억 원) 지원금에 이은 추가 지급이다. 총 201개의 독립 영화관이 지원받고 기금은 영국영화협회(BFI)에서 관리한다.

(출처: 영국 문화부, 2020.12.20.)

문화유산부 방송분야 추가 지원 발표

캐나다 문화유산부는 코로나19로 인해 광고 수입이 급격하게 줄어든 방송업계를 지원하기 위해, 약 5,000만 캐나다 달러(약 439억 원)의 2020-21년도 방송허가세(Part II broadcasting licence fees)¹ 추가 면세 계획을 발표했다. 이는 지난 2020년 3월 30일에 발표된 면세 계획에 대한 추가 지원이며, 케이블·위성·IPTV 업체는 대상에서 제외되었다.

(출처: 캐나다 문화유산부, 2020.12.15.)

1 방송허가세(Part II broadcasting licence fees): 캐나다 방송통신위원회의 방송 라이선스 수수료 규정¹에 따라 특정 금액보다 높은 수익을 내는 방송 배포 사업자에게 부과되는 규제 비용

마카오, 영화·음악부문 보조금 지원

마카오 정부 문화국(Cultural Affairs Bureau)에서는 음악, 영화, 패션 등의 문화산업 발전과 인재 양성 목적으로 보조금을 지원하고 있다.

· 제4차 장편영화 제작 보조금(Support Programme for the Production of Feature Films) 지원

- 선정 방식: 2차에 걸쳐 인원 구성·예산 사용 등의 적정성과 시놉시스, 제작 계획, 줄거리 등을 검토하여 선정
- 혜택
 - 보조금: 영화 제작, 홍보와 마케팅 비용
 - 전문 지원: 프로젝트 수행 시 제작·홍보 등 전 과정에 전문가 자문 제공
 - 지원금: 영화 제작 전체 비용의 최대 80%, 최대 200만 파타카(약 2억 8,000만 원) 지원
- 지원 조건
 - 만 18세 이상의 마카오 영주권자로, 영화감독·제작자로 활동 중인 자
 - 주요 제작 참여인원의 최소 50%는 마카오 거주자여야 하며, 80분 이내의 장편영화로 제작

· 원곡 앨범 제작 보조금(Subsidy Programme for the Production of Original Song Albums)

- 선정 방식: ‘정규 앨범’과 ‘미니 앨범’으로 구분하여 지원, 음악 산업 전문가들이 2차에 걸쳐 선정
- 혜택
 - 보조금: 앨범 제작비, 앨범 표지 디자인비, 홍보비
 - 전문 지원: 앨범 제작 시 전문가 지원
- 지원금
 - 앨범: 최대 3명(그룹)의 아티스트 선정, 최대 27만 파타카(약 3,800만 원) 지원
 - 미니 앨범: 최대 6명(그룹)의 아티스트 선정, 최대 13만 5,000 파타카 (약 1,900만 원) 지원
- 지원 조건: 지원자 기준 만 18세 이상의 마카오 영주권자, 밴드나 그룹 연주자의 경우 마카오 영주권자가 구성원의 50% 이상
- 앨범: 참여 아티스트가 직접 지원
- 미니 앨범: 앨범 제작자나 참여 아티스트가 지원

(출처: 마카오 문화국 공식누리집)

<The Isolated Cinema> 트레일러 영상

(출처 : 예테보리 국제영화제 유튜브, <https://youtu.be/8hcSAya7vKc>)

2021년 1월 29일부터 2월 8일까지 개최되는 <제44회 예테보리(Göteborg) 국제영화제>는 완전히 디지털로 진행되며 모든 영화를 온라인으로 상영한다. 영화제는 올해의 테마를 '사회적 거리두기'로 선정함에 따라 특별한 프로그램을 제공한다.

가장 큰 반응을 보인 프로그램은 '고립된 영화관(The Isolated Cinema)'이다. 이 프로그램은 보hus(Bohus)지역 외딴 섬인 함네셰르(Hamneskär)에 위치한 등대 파테르 노스테르(Pater Noster)에서 1주일 동안 고립되어 영화제 출품작들을 감상하는 것이다. 반드시 혼자만 입도할 수 있으며, 노트북, 태블릿 PC, 휴대폰은 물론 책 한 권 소지할 수 없다. 참가자는 추첨으로 선정되며, 국내외 각지에서 약 9,000명의 사람들이 지원했다.

한편, 예테보리 시내에 있는 대형 경기장 스칸디나비움(총 12,044석)과 드라켄 영화관(총 797석)에서도 나홀로 영화 상영을 진행할 예정이다. 해당 장소에서 영화를 감상할 수 있는 관객은 단 1명이며 나머지 좌석은 비워두는 것이다. 관계자에 따르면, 이러한 상징적 장소에서의 '고립된 영화 상영'은 부분적으로는 오프라인 상영을 가능하게 하였으며, 전염병이 어떻게 관객의 영화 접근 방식을 변화시켰는지 은유적으로 보여주는 시도라고 한다.

※ 2021 제44회 예테보리 국제영화제

- 디지털 페스티벌 패스권(295 크로나, 약 39,000원)구매 시 TV, 컴퓨터, 휴대폰으로 11일간 60편의 영화 감상 가능
- 올해 프로그램에는 할리우드 대형 영화 불포함

(출처 : Aftonbladet, 2021.01.13.)

3. 체육

스페인

체육분야 성평등 감찰기관 창설 승인

스페인 문체부와 평등부의 제안으로, 국무회의에서 체육분야 성평등 감찰기관의 창설이 승인됐다. 해당 기관은 향후 성차별 근절, 남녀의 동등한 대우와 기회 보장, 모든 체육분야에서 여성의 입지 강화, 성평등 관련 정책의 평가 등을 시행할 것이다. 또한 스페인은 유럽연합 회원국으로서 공약 이행을 위해 세분화된 데이터, 지표, 성별 분석 등을 기반으로 상황을 진단할 수 있는 메커니즘과 정교한 정책을 개발해야 한다.

체육분야 성평등 감찰기관은 △회장: 스포츠 총국장 타이틀 보유(공석, 질병 또는 법적 사유의 경우 제1부회장이 직무대행) △제1부회장: 문체부 스포츠 최고위원회 성평등 문제 담당 부총국장 △제2부회장: 여성 및 기회 균등 연구기관 소속 성평등부 대표 혹은 부총국장에 해당되는 자 △회원: 성평등 및 기회 균등 담당 각 부처 대표자로서 최소 부국장 혹은 이와 유사한 직급자를 선출하여 조직할 예정이다.

(출처 : 스페인 문화체육부, 2020.12.22)

카자흐스탄

체육부문 인프라 강화에 유아청소년·취약계층을 최우선으로 고려

아스카르 마민(Askar Mamin) 총리는 문화체육부와 교육부 그리고 각 지방자치 단체장들과 함께 주재국민의 생활체육 인프라 개선을 주제로 화상회의를 진행했다. 회의에서는 유아청소년을 위한 생활스포츠 인프라 개선이 시급하며 이를 위한 국가사업의 필요성이 언급되었다. 총리는 교육부에 인적자원 확대와 유아교육 제도 개선, 동아리 제도 도입 등 대중스포츠 발전을 위한 통합시스템 구축을 제안했다.

또한 문화체육부 악토티(Aktoty Raimkulova) 장관은 취약계층의 체육시설 이용 확대와 체육부문 인프라 강화를 위해 ‘문화, 생활체육 및 스포츠에 관한 법률’ 개정안을 상원의회에 발의했다. 장관은 장애인과 취약계층의 체육시설 접근성 강화를 최우선으로 고려하며, 체육 교육과정 혁신, 전 스포츠시설 관리인력 확대, 시설 이용자를 위한 비상의료 체계 구축 등 전반적인 인프라 강화에 초점을 두어야 한다고 언급했다. 이에 대해 상원의장은 ‘만장일치로 법안이 승인되었으며, 이번 개정안은 국가의 생활체육 발전과 국민건강에 직접적인 동력이 될 것’이라며 입법을 예고했다.

(출처 : 카자흐스탄 문화체육부, 2020.12.23./2020.12.24.)

터키

청소년체육부, 청소년 프로젝트에 9천만 터키 리라 지원

터키 청소년체육부는 ‘청소년 프로젝트 지원 프로그램’에 신청한 프로젝트를 심사하여 총 9,000만 터키 리라(약 141억 원)를 제공하기로 결정했다. 청소년체육부 장관 메흐멧 무하렘 카사포울루(Mehmet Muharrem Kasapoglu)는 당초 3,500만 터키 리라(약 55억 원)로 계획했던 지원금을 예상보다 많은 수요에 따라 증액한 것이라 발표했다. 카사포울루 장관은 올해 청소년 프로젝트 지원 프로그램에 4천여 개의 지원서 중에서 765개의 프로젝트를 선정할 예정이라고 발표했다.

(출처: 청소년체육부, 2020.12.02.)

일본

코로나19 긴급사태 선언에 따른 도쿄올림픽 준비와 위기

일본 정부는 코로나19 감염 확산으로 동경도와 3개 현에 긴급사태를 선언(01.08.~02.07.), 스포츠 이벤트도 ‘수용인원 50%’, ‘최대 5,000명 수용’, ‘저녁 8시까지 공립체육시설 운영’으로 하는 제한 방침을 발표했다. 이에 따라 7월에 개막하는 도쿄올림픽도 타격 입을 전망이다. 긴급사태 선포 기간은 한 달이지만 감염상황이 진정될지는 불투명하기 때문이다. 추후 기간이 연장되면 3월 이후로 예정된 시범대회와 성화 릴레이의 개최는 보장할 수 없으며, 대회 준비상황을 점검하기 위한 도쿄올림픽 조직위와 국제올림픽 위원회(IOC)의 프로젝트 리뷰(2월 중순 개최 예정)도 고비가 될 것이다.

도쿄올림픽 조직위는 ‘이번 선언에 따라 코로나 감염상황이 개선되어 여름대회를 개최할 수 있도록 준비하겠으며, 사회의 일원으로서 필요한 준비를 해 나가겠다’고 발표했다. 그러나 준비 업무에도 영향이 있을 것으로 보인다. 실제로 일본올림픽위원회(JOC)는 긴급사태 선언 기간 중에는 재택근무 할 예정이다. 3월부터는 테스트 이벤트를 본격적으로 시작해야하기에 논란의 고비는 2월이 될 것으로 보인다. 하지만 시시각각 변하는 상황 속에서 관객 수를 축소할 것인지 아니면 중단이라는 최악의 시나리오를 검토할지 등 올림픽조직위에서도 판단이 어려운 상황이다.

(출처: 히가시 스포츠, 2020.01.07./스포츠 호치, 2021.01.08.)

4. 관광

관광산업, 인프라보다 콘텐츠 발굴에 초점

영국

히드로 공항 CEO, 면세·부가세환급 폐지는 항공업과 관광사업체 위기 초래

히드로 공항 최고경영자 존 홀랜드 케이(John Holland-Kaye)는 외국인 방문객의 면세 쇼핑을 중단시킨 영국정부의 결정을 비판했다. 그는 히드로 공항 소매업에서 약 2,000여 개의 일자리가 위기에 처했다며 “2021년은 영국 경제 회복의 해가 되어야 하지만, 면세와 부가세환급 폐지는 여행객 뿐 아니라 영국 소매상과 식당, 호텔, 극장 등 관광객에 의존하는 사업체의 위기가 될 수 있다”고 지적했다. 영국 재무장관인 리시 수낙(Rishi Sunak)에 의해 도입된 새로운 세금 규정에 따라, 국외 방문객은 2021년 1월 1일부터 영국에서 구입한 상품에 대한 면세와 부가가치세 면제 혜택을 더 이상 받을 수 없다.

11월 봉쇄령과 변종 바이러스로 인한 봉쇄령으로 인해 현재 히드로 공항 방문자 수는 88% 감소했고, 화물 항공편도 대폭 줄었다. 히드로 공항 CEO는 영국 공항에 대한 사업비 전액 감면과 신규 세법 철회 등 정부 지원이 필요하다고 거듭 강조하면서, “정부는 항공분야가 살아남도록 돕고, 주요 무역 파트너들과의 접촉 경로를 개척하며 사업체와 관광객을 지속적으로 유치하여 영국 내 지출이 활성화될 수 있도록 해야 한다”고 주장했다. 이와 관련하여 마크 앤 스펜서(Marks & Spencer), 멀버리(Mulberry), 폴 스미스(Paul Smith), 테드 베이커(Ted Baker) 등 영국 내 비즈니스 경영자들도 새로운 세법에 대한 반대 입장을 전했다. 스코틀랜드 경영 지도자들 또한 이러한 변화가 영국의 관광과 일자리에 대한 위협을 초래하게 될 것이라며 재무장관에게 재고해 줄 것을 요청했다.

(출처: 가디언, 2020.12.11.)

중국

양질의 문화·관광산업 발전 지향, 국가 문화·관광·투자·융자 프로젝트 선정 결과 발표

최근 중국 문화여행부, 국가개발은행, 중국수출입은행, 중국농업발전

은행, 중국공상은행, 중국은행, 중국광다은행이 국가 문화·관광·투자·용자 프로젝트의 선정 결과를 발표했다. 전국 31개 성(자치구직할시)으로부터 접수된 1,409건 중에서, 경제 협력 규정 심사, 공동 심사, 프로그램 재점검 등의 과정을 거쳐 최종적으로 320개의 프로젝트가 선정됐다.

총 투자액은 6,194억 1,000만 위안(약 107조 6,200억 원)이며, 구체적으로 국가문화공원 관련 32개 사업에 총 943억 8,000만 위안(약 16조 3,900억 원), 국가중대지역 발전전략 관련 66개 항목에 총 1,418억 위안(약 24조 6,300억 원), 산업품질 향상 관련 98개 항목에 총 2,293억 5,000만 위안(약 39조 8,400억 원), 산업 빈곤층 구제 프로그램 124개 항목에 총 1,538억 7,000만 위안(약 26조 7,300억 원)을 투자했다. 선정된 프로젝트들은 전반적으로 우수한 실적을 보이고 있다.

현재 중국의 문화산업과 관광산업이 양질의 발전을 주제로 한 새로운 단계에 진입함에 따라, 문화·관광·투자·용자 프로젝트는 다음과 같은 6가지 특징을 보이고 있다.

- ① 빈곤 완화를 위한 내생적 동력으로서의 문화·관광
- ② 국가문화공원 건설의 착실한 추진
- ③ 문화·관광 상품의 풍부하고 지속적인 공급
- ④ 문화·관광 소비 경험의 지속적 발전
- ⑤ 문화·관광의 양방향 융합과 상호 촉진
- ⑥ 문화와 관광 상품의 1:1 서비스 공급을 통한 국제 교류와 합작

(출처: 문화산업, 2021.01.12)

일본

2021년도 관광예산 전년대비 -39.9%, 인프라보다 콘텐츠에 초점

2021년도 일본의 관광예산은 408억 7,400만 엔(약 4,362억 원)으로 전년대비 39.9% 감소했다. 이는 출국자 감소로 출국세 재원 충당분이 발생한 것과 지난 2020년도 제3차 추경예산에서 관광예산 기확보분(650억 엔, 약 6,936억 원)이 반영됐기 때문이다. 자세한 내용은 다음과 같다.

- ① 관광산업 재생, 새로운 여행스타일 보급·정착 : 17억 2,000만 엔(약 183억 원, +34.4%/신규)
 - 새로운 스타일 촉진 : 5억 엔(약 53억 원, 신규)
 - 숙박시설을 핵심으로 하는 지역관광 지원 : 1억 엔(약 10억 6,000만 원, 신규)
- ② 국내의 관광객을 매료시킬 수 있는 체류형 콘텐츠 조성 : 177억 7,000만 엔(약 1,896억 원, -24.6%)
 - DX(디지털 트랜스포메이션)추진에 따른 관광서비스 개혁 : 8억 엔(약 85억 원, 신규)
 - 새로운 방일층 유치 콘텐츠 강화 : 22억 3,000만 엔(약 238억 원, +52.3%)

- ③ 수용태세 정비와 인바운드의 단계적 부활 : 208억 2,000만 엔
(약 2,221억 원, -51.1%)
 - 원활한 출입국 환경 정비 : 40억 8,000만 엔(약 435억 원, -50.1%)
 - 전략적인 방일 프로모션 : 73억 7,000만 엔(약 786억 원, -15.1%)

태국

관광업 5개 협회, 대출·세금·보조금 지원과 백신여권 요청

1월 11일, 피파트(Phiphat Ratchakitprakarn) 관광체육부 장관은 태국관광업협회(ATTA), 국내관광업협회, 태국호텔협회(THA) 등 관광 관련 5개 협회와 회의를 개최했다. 협회는 대출이자와 원금 상환기간 유예, 최저 이자율로 대출지원(Soft Loan), 전기세 15% 감면, 급여 보조금 지원(최대 7,500바트(약 28만 원)/월, 1인당)에 대한 정부지원을 요구했다. 또한 협회는 백신접종을 마친 여행객들의 격리를 면제하는 '백신여권'도 요청했다. 이에 장관은 백신 효과 검증에 문제가 있기에 서둘러 시행하지는 않을 것이며, 추후 공중보건부와 논의할 것이라고 언급했다.

(출처 : Matichon, 2021.01.12/Bangkok Post, 2021.01.12.)

거주외국인 대상 관광진흥정책 Expat Travel Bonus 시행

태국 정부는 경제활성화 목적으로 시행한 국내관광 진흥책(침척차이(먹고 쇼핑하고 사용하기), 라오티여우두어이간(We Travel Together) 등)을 자국민에서 거주외국인 대상으로 확장했다. 이는 구매력 있는 외국인들의 국내관광을 적극적으로 유도하기 위해서이다. 태국관광청이 예산을 지원하고 태국호텔협회가 시행하며 구체적인 내용은 아래와 같다.

- 기간 : 2020년 10월 15일 ~ 2020년 12월 31일(1차)
2020년 12월 01일 ~ 2021년 01월 31일(2차)
- 내용(1차) : 호텔 숙박 1박당 1,000바트(약 37,000원)의 쿠폰 지원(총 5,000박 한정)
- 내용(2차) : 호텔 숙박 또는 1박 2일 이상 여행사패키지 이용 시 1,000바트(약 37,000원) 지원(총 1,000명 한정/예산 100만 바트, 약 3,700만 원)
- 기타 : SHA 인증¹을 획득한 호텔만 사용 가능, 태국호텔협회는 10%를 협회기금으로 제하고, 나머지 90%를 호텔에 지급
- 평가 및 전망 : 2차 프로모션의 경우, 12월말 코로나 확진자 수 증가로 인해 불필요한 주간 이동이 자제되고 있어 국내관광 진흥으로의 확장은 제한적이라 전망

(출처 : Thairath, 2021.01.08.)

1 SHA 인증:
Amazing Thailand Safety & Health Administration. 관광 관련 업체를 대상으로, 정부 지침에 따라 코로나19 방역 시스템의 설비·이행을 인증하는 정책

러시아

2021년에도 국내관광 활성화를 위한 캐시백 정책 지속

러시아 푸틴 대통령은 연례 기자회견에서 2021년에도 관광 캐시백 정책을 지속적으로 시행할 것이라고 언급했다. 이와 함께 2020년에 책정된 150억 루블(약 2,250억 원)의 예산 중 미집행액은 2021년 예산으로 이월된다. 푸틴 대통령은 각 언론사를 통해 정부의 국내관광 활성화 정책에 맞춰 러시아의 관광 잠재력에 대해 빈번히 보도해 줄 것을 당부하면서, 국내관광 사업 전담 기구를 설립할 예정이라 밝혔다. 이는 러시아의 국내관광 활성화와 해외 외국인 관광객 유치 활동을 전담하는 'Tourism Development'의 신설을 의미한다.

(출처 : 러시아 여행업협회, 2020.12.18.)

이집트

박물관·관광지 할인과 임대료 감면

이집트 관광유물부는 국내관광업 진흥을 위해 'Enjoy your winter in Egypt' 캠페인을 실시, 2월까지 다양한 할인과 행사를 제공한다. 박물관·유적지 입장료 할인을 자국민 외에도 '2021 세계남자핸드볼 선수권 대회(2021.1.13.~1.31.)' 관람을 위해 카이로, 기자, 알렉산드리아를 방문하는 관람객에게도 적용한다.

또한 관광유물부는 2021년 1월까지 이집트 전 박물관·유적지의 입장료를 동결하며, 코로나19로 타격 입은 관광업계를 지원하기 위해 박물관과 유적지 내 가게, 식당, 카페의 임대료를 2021년 1월부터 2월까지 감면한다.

(출처 : Daily News Egypt, 2020.12.30.)

이탈리아

관광 부양책 추가 승인 - 주택세 면제, 지원금과 세액 공제 대상자 확대

지난 12월 20일에 이탈리아 관광 부양책이 추가 승인되어 2021년 지원금이 5억 500만 유로(약 6,800억 원)로 증액됐다. 주요 내용은 다음과 같다.

- 숙박시설·해수욕시설·박람회·연회장 주택세(IMU) 첫 번째 할부 면제 (2억 2,500만 유로, 약 3,032억 원)
- 임대료 관련 세액 공제 2021년 4월 30일까지 연장, 세액 공제 대상 범위를 관광업계 전체로 확대하여 여행사와 투어 오퍼레이터 포함 (1억 6,000만 유로, 약 2,156억 원)
- 여행사·투어 오퍼레이터·가이드·관광버스 비상 자금 증원, 대상자 확대(1억 유로(약 1,348억 원))
- 숙박시설 보수 관련 세액 공제 기금 증액(2억 유로(약 2,695억 원)로 증액)

세부 관광 진흥을 위한 스테이케이션(staycation)¹ 캠페인 실시

지난 12월 16일, 조세린 페스퀘라(Jocelyn Pesquera) 세부시 관광위원회(Cebu City Tourism Commission, 이하 CCTC) 위원장은 코로나19로 인해 급감한 외국인 관광수입을 보완하고자 'Stay Cebu, Celebrate Cebu' 캠페인을 발표했다. 이는 세부 내 호텔의 숙박료를 할인해주는 스테이케이션(staycation) 캠페인으로, 현재까지 8개의 호텔이 참가하여 최대 75%까지 객실 요금을 할인한다. 해당 상품권은 2020년 12월 15일부터 19일까지 Ayala Center Cebu 내 부스에서 구입가능하며, 사용은 2021년 12월 31일까지 유효하다.

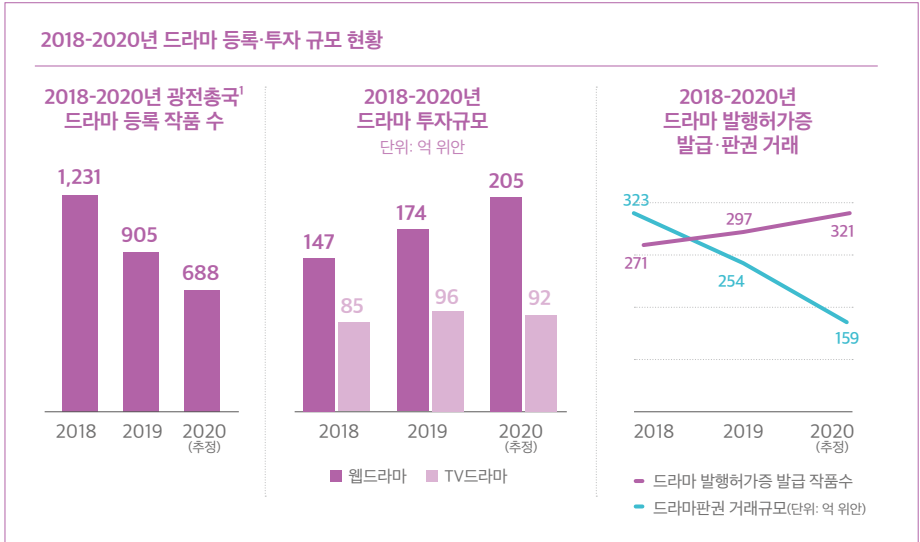
(출처 : The Freeman, 2020.12.16.)

¹ stay(머물다)와 vacation(휴가의 합성어로, 멀리 떠나지 않고 집이나 집근처에서 보내는 휴가를 의미)

5. 문화체육관광통계

중국

TV시리즈 등록 감소, 웹드라마 시장 강세



2020년에는 드라마 시장이 합리적으로 성장하고 생산량이 안정화된 것으로 나타났다. TV시리즈 배급 통제가 더욱 엄격해지면서 TV시리즈 출원 건수와 유통 라이선스 수가 감소했다. 반면 웹드라마가 번성하면서 품질과 양이 모두 향상되고, 전체 웹드라마의 투자 규모는 꾸준히 증가했다.

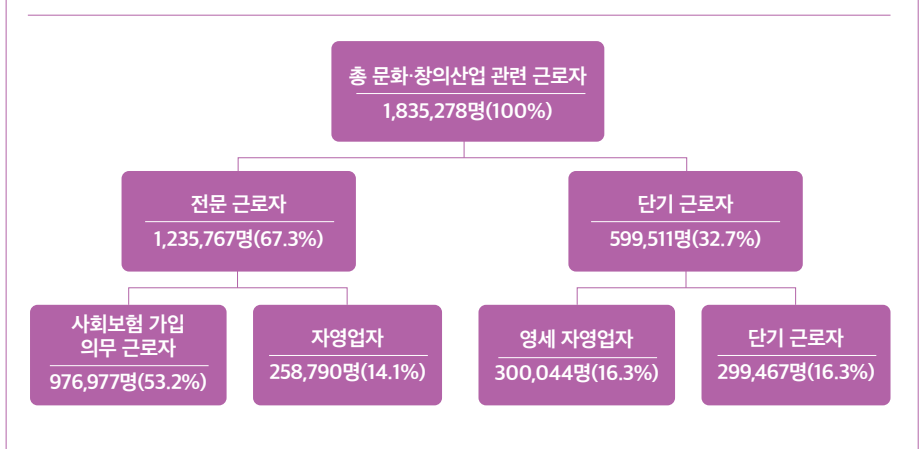
(출처 : endata, 2020.12.)

1 국가신문출판광전총국(国家新闻出版广电总局): 중화인민공화국의 미디어 감시 기구로서, 텔레비전, 라디오, 신문, 출판, 영화 산업의 관리·감독을 관할한다. 중화인민공화국 국무원 직속 기구이며, 2013년 7월에 신문출판총서와 국가광파전영전시총국을 통합하여 신설됐다.

2019년 독일 문화·창의산업 요약(Key Facts)

분야	2017	2018	2019
국내총생산(GDP) 대비 문화·창의산업 비율	3.1%	3.0%	3.1%
관련 산업 업체 수	254,700	256,600	258,790
총 부가가치	1,024 유로	1,005억 유로	1,064억 유로
전년 대비 총 부가가치 비교	2.0% 증가	2.9% 증가	
영업이익	1,586억 유로	1,683억 유로	1,741억 유로
총 종사자	1,675,287명	1,695,923명	1,835,278명
총 전문 종사자	1,157,682명	1,195,035명	1,235,767명
총 전문 근로자 중 자영업자 비율	22.0%	21.5%	20.9%
전문 근로자당 영업이익	136,980유로	140,800유로	140,872유로
전문 근로자당 세전 부가가치	88,460유로	84,000유로	86,099유로
관련 사업 2018 신규 회사 설립	약 9,500개	약 9,500개	
영세 자영업자		339,609명	300,044명
사회보험 가입 의무 근로자		938,411명	976,977명
2020년 매출 예상			-24%
관련 업체당 매출			672,688유로
업체당 전문 종사자			4.78명

문화·창의산업 관련 근로자 수(2019)



문화·창의산업 총 부가가치

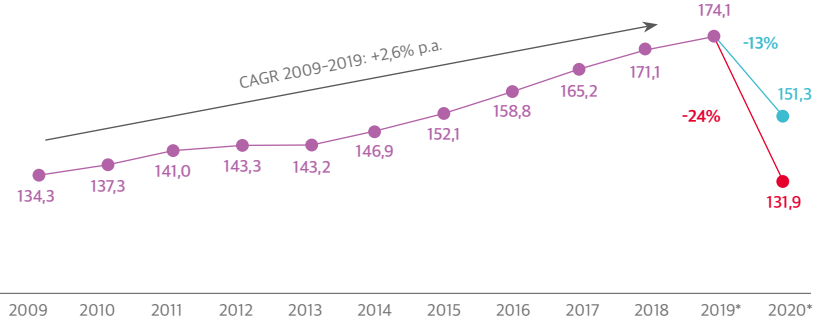
(2009-2020년, 단위: 십억 유로)

● 보통 시나리오

8월까지 위기로 인한 경제 제약이 예상되나, 이후 경제가 회복 될 것으로 가정할 경우

● 심각한 시나리오

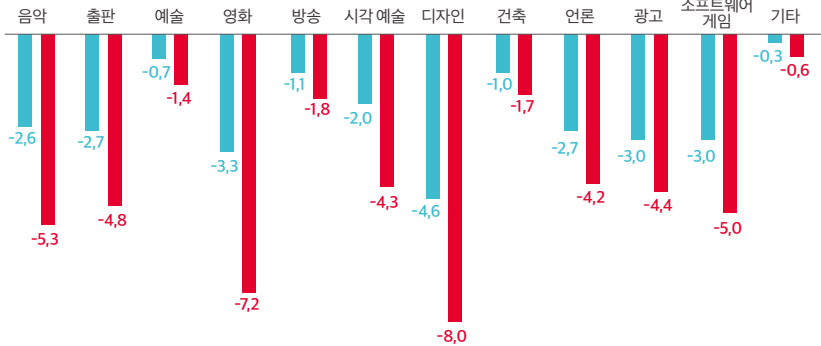
경제에 심각한 제한이 연말까지 지속되고, 2차 감염 등으로 봉쇄조치가 취해질 경우



2020년 손실

■ 보통 시나리오 ■ 심각한 시나리오

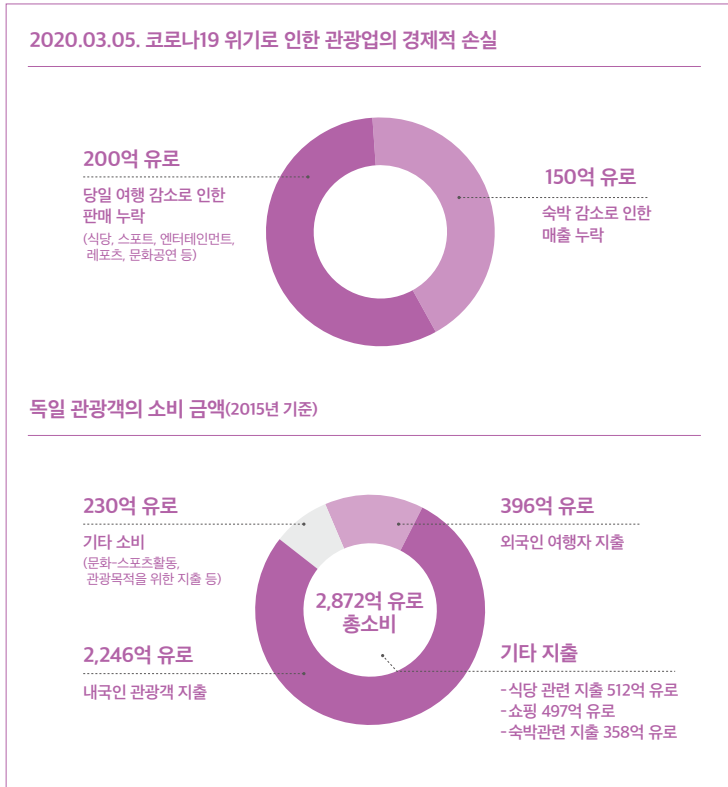
(단위: 십억 유로)



	음악	출판	예술	영화	방송	시각 예술	디자인	건축	언론	광고	소프트웨어 게임	기타
2019년 매출 (단위: 십억 유로)	9,0	14,3	2,2	10,0	10,9	5,7	20,9	12,4	30,0	29,6	50,2	1,4
보통 시나리오	-29%	-19%	-31%	-33%	-10%	-36%	-22%	-8%	-9%	-10%	-6%	-22%
심각한 시나리오	-59%	-34%	-64%	-72%	-17%	-75%	-38%	-14%	-14%	-15%	-10%	-43%

(출처: 독일연방 에너지산업부, 2020.10.)

코로나19 위기의 독일 관광사업 현황



2020년 3월부터 5월까지, 코로나19 영향으로 인한 독일 관광업의 경제적 손실은 총 350억 유로(약 46조 6,700억 원)에 달한다. 해당 손실액은 독일 관광객의 연간 총 소비금액이 2,872억 유로(약 382조 9,400억 원)인 것과 비교해서 상당한 금액이라 할 수 있다(2015년 기준). 또한 독일의 관광산업 종사자는 292만 명(총 근로자의 6.8%), 관광여행으로 발생하는 직접적인 부가가치는 1,053억 유로(약 141조 7,000억 원, 총 부가가치의 3.9%)로 독일의 기계 산업이나 소매업보다 높은 기여도를 차지한다. 이는 독일에서 관광업이 주요한 산업 동력이라는 점을 보여준다.

(출처: 독일관광협회 2020.05.)

캐나다

여행에 대한 국민 정서에 지역별 편차 존재

코로나19 팬데믹 기간 여행에 대한 국민 정서 조사(2020.12.08.)

지역	내가 여행하기 안전하다	방문자들에 대한 인식
British Columbia	대체로 긍정적	근거리 지역 방문자에 대체로 긍정적
Alberta	대부분의 국내 여행에 긍정적	다른 주에 비해 외국인 방문자에 조금 더 긍정적
Saskatchewan/Manitoba	대부분의 국내 여행에 긍정적	다른 주에 비해 모든 방문자에 대체로 덜 긍정적
Ontario	국내 모든 주로의 여행에 긍정적	다른 주에 비해 모든 방문자에 대체로 덜 긍정적
Quebec	모든 국내 여행에 긍정적	다른 주에 비해 외국인 방문자에 조금 더 긍정적
Atlantic Canada	근거리 지역 여행에 긍정적	주 내에서의 방문자에 대체로 긍정적

캐나다의 마케팅 조사업체 데스티네이션 캐나다(Destination Canada)는 지역 주민들이 다른 장소로의 여행과 지역 방문객들에 대해 얼마나 안전하다고 인식하는지 조사했다. 해당 조사는 온라인으로 수행되었으며, 인근 지역으로의 이동, 자신의 지역 여행, 국내 다른 지역 여행, 미국 여행, 국제 여행에 대해 얼마나 안전하다고 느끼는지 응답하도록 했다. 매주 약 1,800건의 응답을 수거했고, 각 지역에서 최소 200명 이상의 응답자를 확보했다.

조사 결과, 전반적으로 캐나다인은 자신의 지역 내 여행객은 환영하지만 국외 방문객에 대해서는 부정적인 것으로 나타났다. 이에 대해서 지역적 편차가 존재하는데, 특히 대서양 인근 지역(Atlantic Canada) 주민들이 지역 내 여행객을 가장 반기지만 타지역 여행객에 대해서는 가장 부정적인 인식을 보였다.

(출처 : Destination Canada, 2020.12.08.)

터키

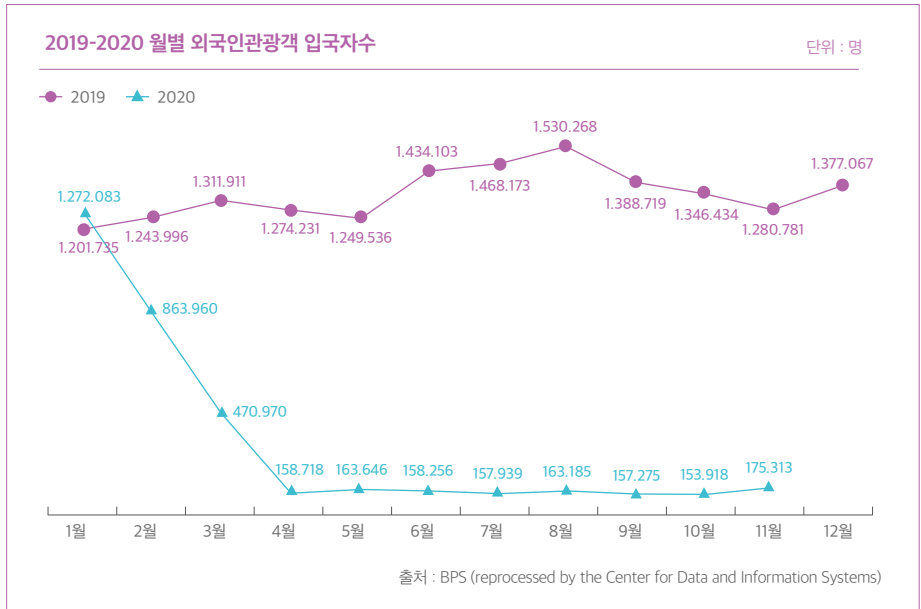
관광분야 취업 현황 비교(2019.9.-2020.9.)

	2019년	2020년	증감률
식음료	695.744	663.325	-4.7%
숙박업	420.721	320.103	-23.9%
여행사	62.512	51.645	-17.4%
항공업	29.439	29.050	-1.3%
관광업	1.268.478	1.119.994	-11.7%

2020년 9월, 관광분야의 취업자 수는 111만 명으로 2019년도 대비 11.7%가 감소했다. 특히 관광분야에서는 기업당 고용창출능력이 가장 높은 숙박업종 취업자 수가 2020년 9월 42만 명에서 32만 명으로 23.9% 크게 줄었다. 2020년 항공사 직원 수는 2019년과 같은 수준을 유지했으며, 여행사 취업자 수는 -17%, 식음료 서비스직은 -4.7%의 고용 수준을 나타냈다.

(출처: Turizm Gunlugu, 2020.12.12.)

인도네시아 외국인관광객 입국자 통계(2020.11.)



2020년 11월 외국인관광객 입국자수는 총 175,313명으로 전년 동기대비 86.31% 감소했으며, 주요 입국 장소인 발리는 2019년 대비 -100%, 자카르타 수카르노하타 공항은 -80%, 바탐은 -99%의 수치를 보였다. 국적별 입국자수는 동티모르 72,947명, 말레이시아 41,634명, 중국 6,514명, 네덜란드 3,072명, 미국 2,435명 순이다.

II

세계는 지금

[이슈 동향]

1. 주재국 정체성과 정서를 고려한 새로운 문화교류 콘텐츠 발굴
2. 포용적 회복 가이드-코로나19의 사회문화적 충격(issue1: 장애인)
3. 기술과 문화의 결합을 통한 녹색 회복 촉진

주재국 정체성과 정서를 고려한 새로운 문화교류 콘텐츠 발굴

들어가며

멕시코 문화원으로 부임하면서 처음 가졌던 생각은 K-POP과 같이 기호지세로 주재국 내에서 스스로 영역을 넓혀가고 있는 콘텐츠에 편승하기보다, 다소 진출이 부진한 한국문화 콘텐츠의 활로를 열어보는 것이 좋겠다는 것이었다. 그들에게 한국문화란 세계의 수많은 국가와 민족들의 문화 중 하나, 결국 'one of them'일 뿐이지 않을까하는 걱정이었다. 그래서 우선 주재국인 멕시코와 멕시코 문화의 정체성을 확인하고, 그들과 우리가 정서적으로 쉽게 교감할 수 있는 접점을 찾아 그에 맞는, 비록 현재는 부진하지만 성장가능성이 높은, 한국문화 콘텐츠를 발굴하고 그들의 정서에 맞게 스며들게 하는 전달 방식을 마련하는 것이 중요하다고 생각했다. 이 지극히 평범하면서도 익히 알려진 접근방법을 다시 한 번 확인하는 과정을 반복한 기억이 있다.

본 기고에서는 우선 멕시코와 멕시코 문화의 뿌리 그리고 현재 멕시코인들이 가지고 있는 자신의 뿌리에 대한 인식을 확인하고, 우리나라와 멕시코가 정서적으로 어떤 교감이 가능했었는지 기존의 사업들을 통해 가능하고자 한다. 그 다음, 현재 멕시코 내 한국문화의 현황을 살펴보고 향후 어떤 분야와 어떤 방식으로 한국문화의 물꼬를 넓혀 갈지 고민해 보고자 한다.

아즈텍? 스페인? 멕시코는 메스티조에 의해 재탄생한 멕시코 그 자체

멕시코 관광의 필수 코스인 세계 최대 규모의 피라미드 테오티우아칸 유적지를 보면 멕시코의 문화는 일견 고대 아즈텍으로부터 비롯된 것 같아 보인다. 그러나 성모 마리아가 현신한 것으로 알려진 과달루페 성당과 멕시코 곳곳의 유럽풍 건물을 보면 스페인에서 건너온 카톨릭 문화가 현재 멕시코 문화의 저변으로 보이기도 한다. 스스로 그들을 아즈텍의 후예라고 칭하면서도 아즈텍을 무너뜨린 스페인의 문화유산을 자랑하고, 카톨릭을 믿으며 스페인어를 쓰고 있다. 멕시코 문화의 정체성은 아즈텍의 후예인가? 스페인의 유산인가?

부임 초기에 아즈텍 제국을 무너뜨리고 지금의 멕시코 성립을 가져온 에르난 코르테스(Hernan Cortes)의 일대기를 다룬 드라마 광고를 보고, 문득 스스로를 '아즈텍의 후에'라고 칭하는 멕시코인들은 그를 어떻게 받아들이는지 궁금해 현지인 직원에게 물어 본 적이 있다. 멕시코 직원은 어렵지 않게 에르난 코르테스를 멕시코 건국의 영웅이자 침략자라고 평가했다. 대략적으로 멕시코인은 20%의 백인 후손(크리오요)과 60%의 메스티조, 20%의 원주민 혈통(마야와 아즈텍의 후손)으로 이루어져 있는데, 그 직원들은 스페인 혈통과 원주민 혼혈의 후손인 메스티조였다. 메스티조가 인구의 주류를 이루고 있으나 크리오요가 부와 권력의 중심을 차지하고 원주민 혈통은 교육 등 많은 분야에서 제도권 밖으로 버려진 채 가난을 대물림하고 있다. 애니깽들이 최초로 도착한 오후까주를 방문했을 때, 100여 년 전 고대 피라미드의 상층부를 허물고 기단부 위에 지은 카톨릭 성당을 볼 수 있었다. 멕시코인들의 대부분은 카톨릭 신자이니 그것을 보면서 어떤 감정을 가질까?

1 멕시코로 이민 간 한국인을 의미. 선인장 품종 중 하나인 에네켄(Henequen)을 재배하는 농장에서 유래

2019년 국기원 시범단이 멕시코를 방문했을 때 멕시코시티에 위치한 '삼문화 광장'에서 공연을 펼친 적이 있는데, 그곳에서 내 질문에 대한 답은 어느 정도 가능할 수 있었다. 삼문화는 ①아즈텍의 고대 문화와 ②스페인 사람들의 카톨릭 문화 그리고 ③현대 멕시코 문화를 의미하며, 삼문화 광장은 이 세 가지 문화가 합쳐지는 곳으로 멕시코의 문화를 상징한다고 할 수 있다. 그곳의 기념비에는 "1521년 쿠아테묵 황제가 용맹스럽게 방어하던 트라텔룰코는 에르난 코르테스에 의해 함락되었다. 어느 누구의 승리도 패배도 아니었다. 오늘날 멕시코는 메스티조 민족의 고통스러운 탄생이었다."² 라고 새겨 있다. 이미 혼혈인 메스티조가 주류인 멕시코에서 그들을 하나로 묶는 가치는 고대 아즈텍의 찬란한 문명도 스페인의 카톨릭 문명도 아니다. 메스티조에 의해 조화롭게 재탄생한 멕시코 그 자체이다. 그들은 독립전쟁을 비롯한 외세와의 전쟁, 근대화·민주화를 위한 민중항쟁을 거치면서 혈통과 출신을 초월하여 멕시코 그 자체로서 결속을 다졌다. 지금의 멕시코 문화의 정체성은 삼문화 광장의 비문이 상징하는 것처럼 고대 아즈텍도 스페인의 유산도 아닌 멕시코 그 자체로 바라보아야 할 것이다. 그래서 외국 정상이 멕시코를 방문할 때 공식 환영식에 앞서 현화식이 거행되는 장소가 국립묘지가 아닌, 텍사스에 이어 캘리포니아, 애리조나, 유타, 뉴멕시코, 콜로라도 등 많은 영토를 1,500만 달러에 미국에 넘기게 된 전쟁에서 압도적인 전력 차에도 불구하고 끝까지 성을 사수한 6명의 소년생도를 기리는 차풀테펙 성(Castle of Chapultepec)인지도 모르겠다.

2 김학재(2019). 『나의 멕시코, 깊숙이 들여다본 멕시코』. pp.18

애니깽의 아리랑과 돈테 보이(Donde Voy?)

멕시코 문화원은 특화사업으로 2017년부터 아리랑의 현지화·세계화 프로젝트를 진행 중에 있고, 2번의 콩쿨과 콩쿨 우승작 등을 3편의 뮤직비디오로 제작하여 배포한 바 있다. 아리랑 프로젝트는 날이 갈수록

전문 음악인의 참여로 그 수준이 높아지고, 뮤직비디오의 배경이 된 지역은 홍보 효과가 높아 멕시코 각 지방정부로부터 자신들의 지방을 배경으로 한 촬영 요청이 쇄도하고 있다. 2019년 혁명광장에서 개최된 임시정부 100주년 기념 아리랑 공연에는 7,000여 명의 관객이 운집하는 등 날로 그 인기가 높아지고 있다.

우리의 고유가락인 아리랑이 현지에서도 인기를 얻은 이유는 무엇일까? 나는 그것을 양 국민의 정서적 동질성에서 찾고 싶다. 멕시코에는 비공식 애국가라 불리는 씨엘리토 린도(Cielito Lindo)라는 민요가 있다. 사랑하는 사람을 그리워하는 내용으로 잔잔하고 애절한 리듬이 특징인 이 민요는 멕시코에 거주하거나 방문하는 많은 한국인이 쉽게 마음을 여는 노래이다. 아리랑과 씨엘리토 린도는 그 리듬이나 가사, 정서가 일맥상통하고 있어, 멕시코 문화원이 제작한 아리랑 뮤직비디오 중 밀양 아리랑과 씨엘리토 린도를 함께 편집한 'Cielito Lindo Coreano'의 반응이 가장 높은 것도 그 이유일 것이라 짐작한다.

멕시코는 하와이에 이어 1905년에, 소위 애니깡으로 불리는 1,000여명이 넘는 조선인이 최초로 이주해 온 이민의 역사를 가지고 있다. 작년 말 개최된 아리랑 콩쿨 개최식에서 애니깡의 이야기를 멕시코인에게 소개한 적이 있다. 115년 전, 지옥 같은 노예노동에 시달리던 한국 이민자들이 해지는 태평양 넘어 그리운 고국을 향해 아리랑을 불렀을 그 심정이 어땠을까를 설명하고, 그래서 아리랑 콩쿨이 멕시코에서 개최되는 것이 뜻 깊다는 이야기를 전달한 바 있다. 그런데 비단 이러한 정서가 우리만이 가진 감정일까? 한국인에게도 꽤 알려진 멕시코 노래 중 돈데 보이(Donde Voy?)라는 노래가 있다. 이 노래는 애절한 멜로디로 여러 가수에 의해 번안되어 불리기도 했는데, 미국에서 힘들게 일하고 있는 멕시코 불법이민 노동자들의 애환을 다루고 있는 노래이다. 특히 “이민국에 신고 되지 않도록 태양이여 나를 비추지 말아 달라”(No me salgas a nombrar me, A la fuerza de “ la migracion”)는 가사가 그 애잔함을 극대화 시킨다.

2020년 AMLO 멕시코 대통령이 국정성과보고(9월)에서 직접 설명했듯이 미국의 멕시코 이민자들이 보내온 송금액이 한화로 약 4조원에 달하며, 여전히 멕시코 경제에 큰 기여를 하고 있다. 115년 전 해지는 태평양의 석양 넘어 아리랑을 불렀을 애니깡과 그들에 대해 가지는 우리의 감정은, 이민국을 피해 얼마간의 달러를 벌기 위해 해조차도 비추지 말아달라는 멕시코 이민 노동자와 그들에 대해 느끼는 멕시코인의 감정과 일맥상통 할 것이라.

물론 이런 류의 정서나 감정은 한국이나 멕시코에만 국한되는 것은 아닐 것이다. 강대국의 침략으로 인해 희생양이 된 약소국이나 가난한 역사를 가진 많은 나라들에서 비슷한 정서를 찾아 볼 수 있을 것이다. 문제는 이런 정서를 어떻게 한국문화와 연결하고 자극하여 최대한 동질성을 끌어 낼 수 있을까에 대한 깊은 고민이다. 그리고 그 고민에 알맞은

한국문화 콘텐츠를 발굴하고 프로그램화 하는 것이 아닐까 생각해 본다.

멕시코 내 한국문화의 현주소

위에서 언급한, 정서적 동질감을 바탕으로 한 멕시코 내의 한국에 대한 관심은 2002년 월드컵 때부터 본격화 되었다. 이후 월드컵과 삼성·LG 등의 백색가전에서 촉발된 한국에 대한 관심은 제일 먼저 K-Drama의 인기로 옮겨갔다. ‘이브의 모든 것(2002)’을 시작으로 ‘별은 내 가슴에’, ‘대장금’, ‘겨울연가’, ‘내 이름은 김삼순’, ‘아가씨를 부탁해’, ‘꽃보다 남자’, ‘공주의 남자’, ‘풀 하우스’ 등 많은 한국 드라마들이 방영되었다. 2017년에는 한국의 ‘닝굴째 굴러온 당신’을 리메이크한 ‘Mi marido tiene familia’가 시청률 20%를 넘기면서 공전의 히트를 기록하고 시즌2가 제작되기도 했다.

드라마에 이후 인터넷 보급의 확대와 유튜브 채널의 보편화로 온라인을 통해 한국 아이돌 그룹이 인기를 얻기 시작했다. 빅뱅, 샤이니, 동방신기, 소녀시대 등을 중심으로 인기를 얻기 시작하면서 팬덤이 형성됐다. 일단 형성된 팬덤은 더욱 확대되면서 지금은 BTS 뿐만 아니라 한국의 중소 아이돌 그룹까지도 광범위하게 인기를 얻고 있다. 한국문화에 대한 관심은 K-POP 팬들을 중심으로 패션, 뷰티, 음식까지 자연스럽게 확대되었고, K-POP이 한국문화 인기 물이의 근원이 되고 있다.

멕시코 내 한국문화의 현황을 이야기 하면서 빼놓을 수 없는 것이 태권도다. 태권도는 2019년에 멕시코 전파 50주년을 맞이했는데, 태권도 인구 300만 명, 도장의 수는 비공식 도장 포함 5,000개가 넘는 등 격투기 중 가장 인기 있는 스포츠이다. 한국인 사범이 멕시코 국가 대표팀의 감독직을 맡아 2008년 베이징 올림픽에서 멕시코의 첫 하계 올림픽 금메달을 두 개나 안겨주어 멕시코 국민들의 자긍심을 높여주는 등 한-멕시코 스포츠 교류에서 태권도는 핵심적 역할을 수행하고 있다.

멕시코에 자리 잡은 교민은 물론, 현지에 진출하는 한국 기업의 수가 증가하고 있다. K-POP을 중심으로 한 다양한 한국문화의 현지 확산은 일시적인 유행이 아닌 일종의 현상으로 자리잡았다고 해도 과언이 아니다. 특히 멕시코는 넷플릭스 등 OTT 플랫폼이 일찍이 진출하였는데, 2020년 코로나19 팬데믹의 영향으로 현지 넷플릭스에 K-Contents들이 독자적인 카테고리를 형성하여 영화, 드라마, 예능, 콘서트 등 다양한 분야의 한국문화 콘텐츠에 대한 인기가 지속되고 있다.

지난 10여 년간 멕시코에서 이루어낸 한국문화에 대한 높은 인기에는 여러 요인이 있으나, 2012년에 개원한 멕시코 문화원도 중요한 역할을 했다는 것을 부정할 수 없다. 문화원은 이미 그 인기가 하늘을 찌르는 K-POP과 K-Drama(영화 포함)는 두말할 나위도 없거니와, 상대적으로 진출이 더딘 한식과 서예, 사물놀이·아리랑 등 전통음악, 한복, 바둑, 공예와 같은 전통문화 홍보에도 많은 힘을 기울였다. 다양한 강좌와 전시, 공연 프로그램 등으로 서서히 제도화 단계를 밟아 지금은 그 외연을 한층 넓혀 가고 있다.

그럼에도 불구하고 현재 멕시코에서 인기 높은 한국문화는 우리 문화의 일부분일 뿐이며, 응송깊은 문화의 진면목을 보여주기에는 아직도 미진한 부분이 있다.

다가올 10년을 준비하는 새로운 문화 콘텐츠의 발굴

멕시코인들의 자국에 대한 자긍심과 한국과의 정서적 동질성을 바탕으로 기틀 잡은 한국문화 콘텐츠를 넘어, 새롭게 다가올 10년에 대비한 유망한 문화콘텐츠는 무엇이 있을까?

한국콘텐츠진흥원의 「2018 해외콘텐츠시장분석」 보고서에 따르면 10가지 분야의 콘텐츠 시장(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터/라이선스, 지식정보)을 종합한 규모에서 멕시코는 25억 달러(약 2조 8,132억 원)를 보였는데, 이는 57억 달러(약 6조 4,142억 원)인 한국의 약 44% 수준이다(2017년 기준). 그러나 멕시코는 중남미 문화 전파의 구심점이다. 북미와 중남미를 잇는 지정학적 위치에 있으며 유행에 민감한 경향이 있다. 미국의 유행을 받아들일 뿐만 아니라, 같은 스페인어를 사용하는 중남미 국가에 이를 전파하는 문화전도사로서 역내 문화를 선도해 나가는 위치이다. 그렇기에 한국문화를 멕시코에 전파하는 것은 멕시코라는 한 국가를 넘어 중남미 전반에 미치는 영향까지 고려해야하므로, 결코 시장 규모만으로 그 중요성을 과소평가 할 수 없다. 이러한 관점을 견지하면서, 현재는 K-POP과 같은 최신 한국문화의 압도적 인기와 전통문화 전파에 노력이 집중되어 있지만, 콘텐츠 시장 규모를 감안하고 비록 지금은 큰 관심을 받고 있지 않지만 향후 성장 잠재력이 큰 새로운 문화교류분야로 출판·애니메이션·게임(콘솔 게임이 아닌 e-게임)을 들고 싶다.

멕시코는 세계 4대 국제 도서전 중 하나인 과달라하라 국제 도서전과 국제 아동청소년 도서전을 개최하는 등 도서출판분야에 큰 관심을 기울이고 있다. 독서 인구가 적고 서점과 출판업계는 영세한 반면, 신문과 잡지를 중심으로 한 모바일 소비가 급격히 증가하고 있는 추세이다. 아쉬운 것은 한국에는 선진 출판문화와 스페인어로 번역된 많은 콘텐츠가 있음에도 불구하고(애니깽의 이야기를 다룬 소설 『검은 꽃(김영하작)』 등), 정작 멕시코 현지에서는 출판의 기미조차 보이지 않고 있는 것이다. 향후 멕시코의 출판시장은 신문과 잡지가 하락하고 전자책분야가 성장할 것으로 전망하기에, 다양한 우리의 문학작품을 스페인어로 번역하여 소개하는 데 많은 노력을 기울일 필요가 있다. 이에 2020년에 멕시코 문화원은 상대적으로 번역이 쉽고 누구나 편히 읽을 수 있는 '그림책 번역 대회'를 개최하여 현지에서 좋은 반응을 얻었다. 이번에 번역된 도서들은 도록을 작성하여 주요 도서관과 서점, 출판업계에 소개한 바 있으며 점차 번역 도서와 분야를 넓혀 나갈 방침이다.

두 번째는 게임이다. 한국의 게임시장 규모는 미국, 중국, 일본에 이어 세계 4위로 성숙기이지만, 멕시코의 시장규모는 우리나라의 1/10 정도이다. 하지만 멕시코에서 게임은 그 성장세가 매년 11%를 넘고 있고,³

3 한국콘텐츠진흥원 (2019). 2018 해외콘텐츠 시장분석(KOCCA18-39). pp.286

모바일 기기의 확산과 함께 젊은 층의 폭발적 인기를 얻고 있다. 특히 한국 e-게임에 대한 관심이 남달라 구단과 선수들의 일거수일투족이 보도되며, 그 인기가 게임팬 층에서는 BTS와 같은 유명 아이돌에 못지않다. 이에 멕시코 문화원은 한-멕시코 간 바둑 대회 등의 경험을 바탕으로, 2021년에 국가대항전 개념의 e-게임 축제를 개최할 예정이다. 특히 e-게임 축제는 팬데믹 상황에 걸맞게 온·오프라인이 조화된 이벤트로 기획하여 한국 게임의 현지 진출 물꼬를 틀수 있기를 희망하고 있다.

마지막은 애니메이션이다. 멕시코는 대부분의 콘텐츠 시장이 한국의 50%에 미치지 못하지만, 한국보다 유일하게 시장규모가 큰 분야는 애니메이션이다. 2017년 기준 멕시코의 애니메이션 시장은 약 2억 달러로 세계 6위 규모이나, 한국은 1억 2천 5백만 달러로 세계 8위 규모에 그치고 있다.⁴ 할리우드가 멕시코의 기념일인 '죽은 자의 날'을 배경으로 한 애니메이션 '코코'를 제작한 것은 우연이 아닌 것이다. 멕시코에도 한국처럼 복합상영관이 있고 이미 괴물, 기생충 등을 필두로 많은 한국영화가 소개되었으나, 애니메이션의 진출은 아직 부진하다. 2020년 멕시코 문화원은 온라인 한국영화 무료상영관을 개관하고 몇몇 한국의 애니메이션을 소개하여 큰 인기를 끈 바 있다. 2021년부터는 애니메이션의 비중을 점차 높여 현지 애니메이션 팬들에게 보다 많은 한국 작품을 소개해 나갈 예정이다.

4 위의 책, pp.429

포용적 회복 가이드- 코로나19의 사회문화적 충격 (issue1: 장애인)

본 내용은 세계관광기구(UNWTO) 보고서에서 발췌한 내용입니다.

원제 UNWTO Inclusive Recovery Guide - Sociocultural Impacts of COVID-19 Issue 1: Persons with Disabilities

발행 세계관광기구(UNWTO)

링크 <https://ilh.bridgeofhope.am/wp-content/uploads/2021/01/9789284422296.pdf>

요약

세계관광기구(UNWTO)는 코로나19의 사회문화적 영향을 완화하고 회복을 가속화하기 위한 조치로 관광 재개에 대한 글로벌 지침을 발표했다. 본 가이드는 UNWTO 관광 윤리 협약에 명시되어 있는 포용적 관광에 대한 UNWTO의 지속적인 노력을 반영하며, 장애인을 위한 관광 촉진을 위해 6가지 주요 활동 영역을 소개한다. 또한 본 간행물은 UNWTO의 윤리·문화·사회적 책임 부서에서 계획된 일련의 주제별 브리핑 중 첫 번째이다.

주요 내용

본 간행물에서는 장애인과 노인은 코로나19로 큰 피해를 입었으나 공중 보건, 여행정보 업데이트, 의사 결정, 관광 서비스의 접근성에 대한 정보에서 제외되었음을 언급하면서, 일반적으로 이러한 방문자들에 대한 접근 요건을 고려하지 않은 환경과 서비스의 설계 방법에 문제가 있음을 지적한다. 양호한 접근성(good accessibility)을 보장하는 것은 방문객을 위한 '선호'가 아니라 game changer(상황 전개를 완전히 바꿔놓는 사람이나 사건)로서 그들이 코로나19의 영향과 싸우는데 도움이 된다. 여행지와 기업은 장애인 여행객, 노년층, 어린 자녀가 있는 가족을 비즈니스가 다시 번창할 수 있는 중요한 원천 시장으로 보아야 한다고 설명한다.

본 가이드에서는 포용적인 회복을 위해 6가지 주요 활동 영역을 제시한다.

① 위기 상황에서의 지원

: 목적지와 장애인 단체(DPO)의 지원이 필요한 모든 승환 단계에서의 접근성 포함

② 프로토콜의 조정

: 고객의 능력과 요구 사항이 다를 수 있다는 점을 고려하여 일반 보건과 안전 프로토콜 조정에 있어 UNWTO 지침 준수

③ 코로나19 이후 포용적 관광 정책

: 접근 가능한 관광 계획에 대한 결정을 안내하고 코로나19 이후 현실을 반영하는 접근성 정책·전략 조정을 위한 데이터의 효과적인 사용

④ 사업 계획의 접근성

: 접근성을 경쟁 우위로 취급하고, 고객 서비스를 개선하고, 조화로운 국제 표준을 적용하여 삶의 질 개선

⑤ 모두를 위한 교육과 인력

: 다양한 능력의 관광객을 더욱 잘 수용 할 수 있도록 전문 교육 확대, 관광 인력의 동등한 기회 보장

⑥ 신기술과 사회 혁신으로 접근성 향상

: 혁신을 수용하여 여행과 관광이 더욱 안전하고 스마트해 질 수 있도록 제안

기술과 문화의 결합을 통한 녹색 회복 촉진

본 내용은 유럽 의회(European Parliament) 보고서에서 발췌한 내용입니다.

원제 What if technology and culture combined to boost a green recovery?

발행 유럽 의회(European Parliament)

링크 [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2020/656332/EPRS_ATA\(2020\)656332_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2020/656332/EPRS_ATA(2020)656332_EN.pdf)

요약

본 보고서에 따르면 현재 EU는 유럽 그린 딜 계획(European Green Deal plan)으로 2050년까지 자국 경제의 기후 중립을 달성하고자하며, 이 과정에서 기술과 문화가 필수적인 역할을 할 것이라고 언급한다. 기술과 문화가 코로나19 이후의 녹색 회복을 위해 어떻게 결합할 수 있는가에 대해 크게 2가지 논지로 설명하며, 기술과 문화의 결합에 관한 정책을 시민 중심의 접근, 전략적 예측과 영향 평가, 혁신으로서의 문화 영역에서 탐색한다.

주요 내용

역사적으로 전쟁, 경기 침체, 전염병 등 사회적 위기에서 회복하는 과정에는 문화와 미학이 중요한 역할을 했다. 반대로 르네상스, 낭만주의, 모더니즘 등 잘 알려진 문화적 운동들은 그 어느 것도 기술의 발전 없이 이루어지지 않았다. 기술혁신은 경제, 사회 및 환경위기에서 회복하는데 항상 필수적인 역할을 하였으며, 기술과 문화의 결합이 이러한 회복기에 선순환 고리가 될 수 있음을 시사한다.

본 보고서는 문화와 기술 모두 지속 가능하고 포용적인 회복 기회에 대한 잠재력을 지니고 있음을 밝히고 있다. 특히 코로나19 팬데믹이 문화분야에 끼친 극심한 영향을 고려할 때, 기술과 문화가 코로나19 이후의 녹색 회복을 위해 어떻게 결합할 수 있는가에 대해 아래와 같이 설명하고 있다.

첫째, 모든 회복에는 파괴적인 측면이 있는데, 이는 많은 변화들이 '좌초자산' 즉, 가치를 일찍 잃는 투자를 동반하기 때문이다. 급변하는 기술이 종종 이러한 현상의 한 원인이 된다. 예를 들어, 미국은 자동차 산업의 부상을 통해 대공황으로부터 회복하였으나 미국 도심지들의 감소로 이어졌다. 재생에너지 기술 기반의 녹색 회복(green recovery)은 탄광이나 송유관과 같은 종류의 좌초자산을 만들어내고, 재택근무의 급속한 증가는 사용하지 않는 막대한 사무 공간을 좌초자산으로 남겨두고 있다. 문화는 이러한 문제에 해답이 될 수 있다. 순환 경제에 맞춰 자동차 없는 도시와 '녹색과 푸른' 도시라는 새로운 미학이 등장하고 있고, 오래된 석탄 공장과 빈 건물은 녹지와 박물관으로 용도를 변경하며 대중적이고 효과적인 해결책이 되고 있다. 이런 점에서, 문화는 기술의 파괴적 측면에 대해 대안이 될 수 있다.

둘째, 코로나19 팬데믹 기간에 디지털 기술이 창의분야에 큰 도움을 준 것과 같이, 문화 자체가 기술적 변혁으로부터 이익을 얻을 수 있다. 팬데믹 기간 동안 박물관, 콘서트 홀, 기타 문화 기관들은 라이브 스트리밍, 온라인 이벤트, 디지털 자료 공개 등을 수행하였으며, 이러한 기술들은 회복 국면에서도 문화분야에 계속 기여할 것으로 보인다. 그러나 문제는 이 온라인 콘텐츠가 기관과 창작자의 경제적 생존 그리고 디지털 기술을 환경 목표에 맞추기 위해 얼마나 지속가능한지이다.

기술과 문화의 결합에 관해서, 기대 정책 결정(anticipatory policy-making)은 다음의 3가지 영역에서 탐색해 볼 수 있다.

1. 시민 중심의 접근

: 인류학에 따르면 사람들의 집단적 기억, 믿음, 태도 등이 특정 미학에 대한 '암묵적인 문화(tacit culture)'를 구성하는데, 이는 정치적 선호, 나이, 민족성을 초월한다. 정책입안자들은 이러한 시민들의 암묵적인 문화 동향을 고려하고 시민들의 미적 선호에 대해 폭넓게 자문하여 정책을 수립해야한다.

2. 전략적 예측과 영향 평가

: 현행 규제 개선 지침은 환경적, 사회적, 경제적 영향을 가장 중요하게 여기며, 지속가능한 개발 목표(Sustainable Development Goals)에 대해 관심이 증가하고 있다. 문화와 유산은 지속가능한 개발 목표(SDGs)의 핵심이기에, 문화와 유산분야에서 유럽의 부가가치에 대해 보다 강력한 평가가 이루어질 수 있는 여지가 있다. 이와 관련하여 유네스코가 수행하는 유용한 작업은 널리 사용되는 환경 영향 평가(EIA)와 동등한 수준으로 유산영향평가(HIA)를 적용한 것이다. 문화분야에서 디지털화나 AI 같은 신기술의 영향은 이러한 평가의 도움을 받아 개선될 수 있다.

3. 혁신으로서의 문화

: OECD 보고서에서 지적했듯이, 문화 기관들은 혁신 부문으로 인정받거나 기술적인 형태의 혁신을 위한 지원 조치에 접근하는데 어려움을 겪고 있다. 문화분야의 많은 혁신은 기술

(예: 디지털화)이 포함되지만, 창의적 콘텐츠에 기반을 둔 다른 형태의 혁신도 있다. 시민들이 기념비를 '입양'하는 프로젝트, 청년들 사이에 지속가능한 혁신과 문화유산을 대중화하는 소셜미디어 사업, 건설 자재의 회수와 재사용을 촉진하는 풀뿌리 비영리 협동조합 등이 그 예이다.

III

이달의 담론

디지털 혁명과 문화적 표현의 다양성

미디어와 대중문화 소비의 중심 시장이 방송에서 모바일 시장으로 변화하는 것을 촉진하고 있다. 이처럼 디지털 혁명은 기술과 문화의 융합을 촉진하고 문화산업의 작동방식과 결과물, 그리고 소비 형태에까지 광범위한 변화를 가져오고 있다.

유네스코 문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약(이하 문화다양성협약) 당사국 총회는 이러한 디지털 혁명이 문화적 표현의 다양성에 미치는 영향력을 분석하고 이러한 변화가 가져올 기회, 도전 그리고 과제를 분별하기 위해 노력해왔다. 이미 지난 2015년 6월, 문화다양성협약 채택 10주년을 기념하는 차원에서 개최된 회의의 주제로 '디지털 시대의 문화적 표현의 다양성 보호'였다. 이 회의¹에서는 그동안 협약 가입국들이 제출한 협약 이행보고서의 내용을 토대로 디지털 혁명이 문화적 표현의 다양성 측면에서 미칠 영향력을 다음과 같이 정리하고 있다.

· 기회

우선, 디지털 시대는 접근성 측면에서 주목할 만한 기회를 제공한다. 새로운 기술 덕분에 대중들은 더 쉽고, 빠르고, 저렴하게 문화 상품과 서비스를 즐길 수 있게 되었다. 특히 디지털 혁신은 도시와 농촌 인구 사이의 정보격차를 줄였고 사회적 소수자들이 목소리를 낼 기회도 제공했다. 새로운 기술은 디지털 콘텐츠의 소비 증가뿐 아니라 새로운 형태의 문화 생산과 창의적 활동을 촉진하는 역할을 한다. 디지털 환경은 서로 다른 지역, 문화권에 있는 사람들이 지리적, 사회적 장벽을 넘어 교류하고 함께 작업할 수 있는 환경을 제공할 수 있기 때문이다. 디지털 기술은 또한 문화산업의 측면에서 소비자와의 직접적인 소통을 바탕으로 새로운 사업 모델이나 새로운 시장을 개척할 기회를 제공하기도 한다. 한편 새로운 기술은 다양한 사회적 문제에 대한 시민사회의 인식을 높이고 이들의 사회적 참여를 가능하게 하는 도구로 활용될 수도 있다.

· 장애물

먼저 정보 네트워크 인프라와 디지털 기기 등

디지털 기반을 갖추고 있는 나라와 그렇지 못한 나라 간에 존재하는 기반 시설의 격차, 그리고 이들 국민 사이에 존재하는 정보력 혹은 디지털 문해력 격차 문제를 꼽을 수 있다. 2019년 기준 전 세계 인구의 45% 이상이 여전히 인터넷에 접속하지 못하고 있다는 사실²은 정보 접근성의 격차를 여실히 보여준다. 기존의 아날로그적 방식으로부터 디지털 방식으로의 전환 과정에서 격을 수 있는 어려움이나 디지털 문화에 대한 정보의 부족, 교육 기회의 부족 등 또한 걸림돌이 될 수 있다. 다양한 분야의 정보와 기술이 빠른 속도로 융합되고 있는 디지털 문화산업의 특성상, 정보의 수집과 관리 체계가 변화를 쫓아가지 못하거나 신기술에 관한 교육 기회가 부족할 경우 기술 진전과 그 활용에 장애가 될 수 있기 때문이다.

· 위협

디지털 시대는 다음과 같은 위협도 초래할 수 있다고 보았다. 첫 째로 현재 전 세계에서 가장 많은 사람이 사용하고 있는 대형 온라인 플랫폼의 경우 대부분 극소수의 영어권 국가에 기반을 두고 있으며, 이들이 생산하고 유통하는 콘텐츠도 영어로 제작하는 것을 기본으로 한다. 온라인상에서 특정 문화권 혹은 특정 언어권의 콘텐츠가 독점적 지위를 누릴 수 있는 환경 자체가 소수 문화와 소수 언어에는 위협이 될 수 있다는 것이다. 또한 이러한 온라인 플랫폼은 독자적이고 폐쇄적인 각각의 운영환경을 구축하여 다른 플랫폼들과의 상호운용성을 크게 떨어뜨리고 있다. 이들이 사용하고 있는 알고리즘은 공유문화가 지향하는 것과 달리 사용자가 필터 버블³에 갇히도록 하는 문제를 초래하기도 한다.

1 UNESCO, Diversity of Cultural Expressions in the Digital Age - Debate on the implementation of the 2005 Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions, 9 th June 2015, UNESCO

2 UNESCO, Preliminary analytical report on the impact of the COVID-19 pandemic on the cultural and creative industries and the findings of the ResiliArt movement (DEC/21/14.IGC/5), 5 th January 2021, UNESCO

3 **필터 버블(Filter Bubble)**: 이용자의 관심사에 맞춰 필터링된 인터넷 정보로 인해 편향된 정보에 갇히는 현상

접근성의 측면에서 디지털 기술은 도시와 지방 사이의 격차를 해소하고 소수 집단 사람들을 포용할 수 있는 잠재력이 있음에도 불구하고 그와 반대되는 결과를 초래하기도 한다. 또한 디지털 환경의 확대는 더 나은 기기와 인터넷 접근성을 가진 부문과 그렇지 못한 부문 간의 격차를 키우기도 한다. 한편 디지털 환경에서 창작자들의 활동을 보호할 수 있는 제도적 장치를 갖춘 나라들이 여전히 많지 않다는 점에서, 다수 국가의 창작자들은 그 활동에 대한 충분한 보상을 받지 못하는 위험을 겪을 수 있다.

• 대책

문화다양성협약 당사국들은 디지털 혁명과 관련된 위협을 완화하고 장애물을 극복하며 기회를 포착하기 위해 다양한 조치들을 취해오고 있다. 먼저 접근성의 측면에서 선진국은 물론 개도국에서도 통신 인프라 개선을 위한 투자를 확대하고 있다. 창의성 촉진을 장려하기 위해 많은 국가가 디지털 창작활동에 대한 시상 제도를 운용하거나 기술 교육 제공, 예술적 실험 지원, 디지털 창작 센터 설립 등을 시도하고 있다. 문화산업분야에서는 출판, 음악, 영화 등의 현대화·디지털화를 지원하는 정책을 시행하고 있다. 한편 많은 국가가 디지털 문화와 관련된 다양한 주제를 사회적 차원에서 검토하기 위해 시민사회와의 협력을 시도하고 있다. 일부 국가는 아직 초기 단계이긴 하지만 각 국가의 디지털 문화 전반에 대한 현황을 파악하기 위해 노력하고 있다.

• 디지털 시대의 문화적 표현 다양성

디지털 혁명이 문화적 표현의 다양성에 미치는 영향은 기회뿐만 아니라 장애물과 위협의 형태로 나타날 수 있다는 점에서 복합적이다. 이러한 측면에서 디지털 혁명은 그 자체가 문화적 표현의 다양성 증진에 긍정적 혹은 부정적 영향을 준다고보다는 방향성이나 트렌드를 강화시키는 증폭기 역할을 한다고 볼 수 있다. 문화 생태계에 긍정적 혹은 부정적 영향을 주는 것은 디지털 혁명 자체가 아니라 국가, 기업, 시민사회 그리고 개인의 의사결정과 이들의 행위이다.

디지털 시대는 가상의 시나리오도, 앞으로 만들어가야 할 미래도 아니다. 국가 간에 그 정도의 차이는 있을지라도 디지털 시대는 이미 우리가 마주하고 있는 현실이다. 지금 우리가 할 수 있는 질문은 “변화하고 있는 디지털 환경에 문화다양성협약이 어떻게 적용할 수 있는가?”가 아니라 “문화다양성협약을 어떻게 디지털 정책에 적용할 것인가?”이다. 다양한 문화 콘텐츠, 다양한 창작활동 그리고 다양한 문화 접근성을 증진시키기 위해 우리는 어떤 조치를 취해야 할지, 조세 입법, 기반 시설 확대, 디지털 역량 강화와 같은 주요 이니셔티브를 진행함에 있어 우리는 얼마나 협약의 원칙과 목적을 고려하고 있는지 자문해볼 필요가 있다.

현재 전 세계가 겪고 있는 COVID-19 사태는 문화 콘텐츠의 생산과 소비의 디지털화를 가속화시켰다. 이는 디지털 환경에서 문화다양성협약을 어떻게 이행할 것인지에 대해 국제사회가 함께 신중히 고민할 것을 촉구하고 있다. 우리나라는 지난 2017년 문화다양성협약 정부간위원회 위원국으로 선출된 바 있으며 오는 제14차 문화다양성협약 정부간위원회(2021.2.1.~6.)의 의장국 역할(의장: 박양우 문화체육부 장관)을 수행할 예정이다.

COVID-19 사태로 인해 특정 문화, 인종, 집단에 대한 혐오, 허위정보 등으로 문화다원주의와 문화다양성이 심각하게 위협받고 있는 상황에서 개최되는 이번 회의가 디지털 시대의 문화다양성 협약 이행이라는 어려운 문제의 실마리를 푸는데 기여하길 희망한다. 그리고 이 중차대한 논의를 이어가는 과정에서 우리나라가 헌명한 의장역을 수행하길 기대해 본다.



IV

What's On KCC abroad

[재외한국문화원 2월 활동계획]

유럽, 미주, 아시아, 오세아니아, 아프리카

* 다음 행사일정은 코로나19 여파로 변경 또는 취소될 수 있습니다.

영국

○ 한국 문학의 밤 [2.24. | 온라인(ZOOM)]

- 영국 현지 출판사 Honford Star와 협력하여 배명훈 작가의 소설 『타워』를 주제로, 작가와 사회자를 초청해 온라인 토크 진행(소설은 2월 15일 영문 출간 예정)

○ 하우스 콘서트 [2.25. | 문화원 유튜브]

- 영국 왕립음악원 한인 연주자 박영은(Mabelle Young-Eun Park) 외 2인의 공연을 문화원 유튜브 채널을 통해 공개

○ 제19기 K-POP 아카데미 [2.27.~5.1. | 온라인]

- K-POP에 관심 있는 현지인들에게 한국문화를 소개하는 10주 프로그램
- 각 분야 전문가를 초청하여 한국어, 한식, 한복, 한국음악, K-POP 댄스 워크숍 등을 마련

프랑스

○ 한국 드라마·영화 패러디 콘테스트 [2월~4월 | 온라인]

- 프랑스에서 인기 있는 한국드라마, 영화의 패러디 영상콘텐츠를 제작하는 콘테스트 개최

○ <한국의 궁> 어린이 놀이교육 책자, 전시가이드 프로그램 배포 [1월~3월 | 온라인, 문화원]

- 한국의 궁을 현지 어린이(6-9세)에게 소개하는 「한국의 궁 놀이책」 인쇄본과 디지털 인터랙션본을 제작하여 초등학교와 놀이센터에 총 1,800부 배포

벨기에

○ 음력 설맞이 온라인 행사 : 김치 담그기, 떡국 끓이기 [2월 중 | 온라인(ZOOM 혹은 문화원 유튜브)]

- 한국인 요리사와 함께 김치 담그기 행사(온라인)를 진행하고 면역력 강화에 좋은 발효 식품인 김치 소개
- 설날과 떡국의 유래, 이야기, 특징 등을 소개하며 한국의 음식문화와 절기 소개

○ 아카데미 국제 애니메이션 영화제 협력 [2.12.~21. | 플라제]

- 아카데미 국제 애니메이션 영화제 협력으로 한국 우수 애니메이션 상영회 개최
- 한·벨 수교 120주년 기념 한국 포커스 특별 섹션 개최(장편3편, 단편 10편), 문화원 지원의 <창의적 발견상> 수여

○ 증강현실 <한복 체험> [2월 중 | 온라인]

- 한국 전통문화와 전통의복을 체험할 수 있는 증강현실 시스템 설치
- 전통 공간으로 구성된 포토존 설치로 한복 체험과 전통문화 체험장 운영(온라인 운영 논의)

독일

○ 온라인 한국문화 클럽 - 달려라, 아비 [2.3. | 온라인(ZOOM)]

- 김애란 작가의 『달려라, 아비』를 주제로 온라인 토론회 개최

○ 한국영화 상영회 [2.19.~28. | K-Movie Base]

- 매월 1편씩 한국영화를 선정하여 10일간 문화원 자체 스트리밍 플랫폼(K-Movie Base)으로 상영

이탈리아

○ 문화가 있는 날 ‘집에서 즐기는 한국영화’ 상영 [2.24. | 문화원 누리집]

- 현지배급사와 협력하여 김기덕 감독의 영화 <그물>을 문화원 누리집에서 온라인 스트리밍으로 상영

○ 온라인 공연 ‘궁의 하루’ [2.26. | 문화원 유튜브]

- 태평무, 봉산탈춤, 진도북춤 등 우리 전통문화예술을 소개하는 ‘궁의 하루’를 실시간으로 온라인 공연

○ ‘이거 아시나요?(Questo lo sapevate?)’ 카드뉴스 제작·게시 [2월 | 문화원 SNS]

- 현지인들이 궁금해 하는 한국문화(예: 찜질방, 노래방, 식문화 등)를 카드뉴스로 제작하고 게시(매월 소재 변경)

○ 한국어·한국문화 온라인 상설강좌 개강

[2.8.~7.5. | 문화원 유튜브, 세종학당플랫폼]

- 문화원 유튜브를 통해 격주로 월(한식), 화(한국무용), 수(가야금), 목(태권도) 강좌 영상 업로드
- 등록수강생 대상으로 한국어(세종학당 플랫폼), 전통문화강좌 실시간 화상강의 진행, 한식은 매주 식재료 배포

스페인

○ ‘식탁 위 친구, 김치’ 홍보 영상 제작·온라인 워크숍 [2월 중 | 온라인]

- 김치와 김장문화를 홍보하기 위해, 김치를 활용한 퓨전음식 조리법 강의와 문화원에서 제공한 조리세트로 요리 체험

○ 온라인 한국문화 체험 프로그램 - #ExperimetaCoreaEnCasa

[2.12., 2.24. | 온라인]

- 문화원 방문 프로그램의 일환이었으나, 2021년부터 #ExperimetaCoreaEnCasa (집에서 한국을 체험하다)라는 온라인 프로그램으로 실시
- 2월 12일에는 한국의 설날과 한복을 소개하고 동영상을 통해 ‘한복 열쇠고리 만들기’, 2월 24일에는 ‘한지 꽃거울 만들기’ 실시

○ 전통공예품 상설전 [2.17.~31. | 문화원 갤러리 한울, 온라인]

- 무형문화재 장인의 공예품과 전통공예품을 전시하여 한국의 전통공예문화를 소개하고, 설 명절을 비롯한 전통문화 관람의 장 마련

러시아

○ 한국 소개 온라인 콘텐츠 제작·홍보 [2월~3월 | 문화원 누리집, SNS]

- 다양한 김치와 김치를 활용한 요리 콘텐츠 5~7개 제작
- 한식 소개 웹콘텐츠 번역, 조리 동영상 제작·홍보
- 우수 공연, 전시 콘텐츠 소개·홍보

○ 2021 한국 정기영화상영회 [2월 | 모스키노]

- 현지 일반인을 대상으로 한국영화 <4등>(2016년 개봉, 드라마) 상영회 개최

○ 한글 캘리그래피 체험 행사 [2월 말 | 문화원 누리집, SNS]

- 한글 캘리그래피 동영상 강좌를 제작하고, '한글 캘리그래피 따라하기 콘테스트'를 개최하여 선물 증정 이벤트 등 실시

오스트리아

○ 한인 신년 음악회 [2.12. | 온라인(koreaonline.at)]

- 재외 활동 한국 음악인들이 참여하여 오스트리아 한인 신년음악회 개최

○ 온라인 K-POP 댄스 강좌 [2.7.~28. | 온라인(koreaonline.at)]

- K-POP 댄스 강좌를 온라인 실시간 스트리밍으로 방송

폴란드

○ 한국어 학습 클리닉 [1.11.~2.26. | 온라인]

- 한국어 학습자가 개인별 1:1 맞춤으로 말하기 연습 프로그램 진행

○ 한국 세시풍속 온라인 문화강좌 [2.9. | 온라인]

- 한국의 주요 명절 설에 관한 소개

터키

○ 2021 온라인 골든벨을 울려라 [2.19. | 온라인(ZOOM)]

- 한국에 대한 지식 경연대회를 골든벨 형식으로 개최

미국 - 워싱턴

○ 문화원 1월 정기전시 <K-Art at Home> [2.5.~22. | 온라인]

- 동아시아의 미술사를 바탕으로 한국 전통예술과 첨단 기술을 독창적으로 접목한 김혜경 작가의 미디어 아트 작품(3점)을 온라인으로 전시, 작가의 작품 소개 영상을 제작하여 배포

○ K-Cinema in DC & at Home 정기 영화 상영 [2월 중 | 온라인]

- 문화원 정기 한국영화 상영회로 이번 달은 <식객: 김치전쟁> 영화를 상영

○ 김치로 여는 대한민국 새해, 설날 [2월 초 | 온라인]

- 한국 최대 명절인 설날을 맞아, 한국의 설날을 소개하고 김치에 대한 이해와 관심을 제고하기 위한 동영상 제작·배포

○ 설날행사 신년 음악회 [2월 중 | 온라인]

- KBS국악관현악단의 연주, 유네스코 인류무형문화유산 공연 상영회 개최

미국 - 뉴욕

○ 온라인 한국영화 특별전: 코미디영화 시리즈(Korean Movie Night at Home: Laughing into 2021!) [~2.14. | 문화원 누리집, SNS]

- 온라인 플랫폼으로 보다 쉽고 편하게 영화를 관람하게 하여 한국의 우수한 문화콘텐츠를 소개하고 한국의 이미지 제고
- 상영영화 : <내안의 그놈>, <사랑하기 때문에>, <럭키>

○ Digital Discovery Festival <Jangdan: Breath Conversation> [2.11. | 온라인]

- 전위공연예술 전문공연장 내셔널 소우더스트의 연례 페스티벌 중 하나인 '디지털 디스커버리 페스티벌'에 한국 타악 연주자 김소라가 초청, 한국의 타악과 무용이 결합된 신작 「장단: 숨의 대화」 소개

○ 뉴욕한국문화원x서울시향 <온라인 오케스트라 콘서트> [2월 | 문화원 누리집]

- 서울시향의 온라인 공연 중 'VR 오케스트라' 시리즈의 온라인 영상을 선별하여 내년 3월까지 격주 금요일마다 문화원 누리집에서 온라인 공연 개최

미국 - LA

○ Online 실시간 K-Pop Workshop [2월 | 온라인(ZOOM)]

- NCT, EXO 안무 원작자 류재준과 K-Pop 댄스 워크숍, Q&A 진행

○ Focus Interview: Leaders in Korea-US Entertainment Industry [1월~2월 | 문화원 유튜브]

- 현지 콘텐츠기업 전문가 10인을 섭외하여, 미국진출에 유용한 정보가 담긴 영상을 제작,
문화원 유튜브 채널에 게재

○ 찾아가는 한국문화원 : Korean Dance Lecture and Dance Performance With University of Hawaii at Mānoa [2.5. | 온라인(ZOOM)]

- 하와이 대학(University of Hawaii)과 함께 한국무용 동작을 소개하고 댄스필름 창작 과정을 소개하는 강연회 개최

○ 2021 온라인 태권도 품새 대회 [2월 중 | 문화원 누리집, SNS]

- 태권도 공인 품새 남·여 개인전, 부별(유년부, 유소년부, 청소년부)·연령별 지정 품새로
각자 영상을 통해 시연하는 비대면 온라인 경연 방식 개최

○ 겨울학기 온라인 한국어 강좌 운영회 [1.5.~3.23. | 온라인]

- 현지 일반인 대상으로 Zoom을 이용한 실시간 한국어 화상강의 실시(초급 5개 반,
중급 3개 반, 고급 1개 반 운영)

○ K-Story 전래동화 시리즈(선녀와 나무꾼) [2.19. | 문화원 누리집, SNS]

- 한국의 전래동화에 현대적인 삽화와 영어 번역을 제공하여, 많은 외국인들이 전래동화를
통해 한국문화를 배울 수 있는 온라인 스토리텔링

캐나다

○ Virtual K-Culture - 설날 떡국 소개 웹툰 [2.12. | 문화원 SNS]

- 한국 설날을 맞이하여, 설 대표 음식인 떡국의 레시피와 명절 문화를 현지인들에게 소개

○ K-Academy 해금 문화 강좌 [2월 말 | 온라인(ZOOM)]

- 한국의 전통 활현악기인 해금에 대해 배우는 온라인 강좌

○ **한국-캐나다 미술가 온라인 스튜디오 방문 시리즈** [2월 말 | 문화원 SNS]

- 캐나다를 대표하는 미디어아티스트인 한국계 윤진미 작가의 스튜디오를 온라인으로 방문하고 작가의 신작 소개

브라질

○ **ANTHROPOCENE: KOREA X BRAZIL 2019-2021 온라인 전시**

[2.1. | 온라인]

- 한국 '일민미술관'과 브라질 '비데오브라질' 협업의 <디어 아마존: 인류세 2019>를 온라인으로 전시
- 일민미술관 학예실장의 세미나, 한국 김아영 작가의 작품 전시

○ **한국-브라질 협업 미디어아트 전시** [2월 말 | 문화원]

- 한국 '일민미술관'과 브라질 '비데오브라질' 협업으로 한국 인류세(anthropocene)를 중심으로 문화원 내부에 오프라인 미디어아트 전시

○ **다시보는 2020 브라질 한류엑스포 온라인 상영** [2월 중 | 문화원 유튜브]

- 2020 브라질 한류엑스포 프로그램별 하이라이트 영상 업로드, 2021 브라질 한류엑스포 사전 홍보

아르헨티나

○ **2021 온라인 설맞이-카니발 한마당 축제** [2.10.~11. | 문화원 유튜브, SNS]

- 설 명절을 맞이하여, 현지의 명절(카니발 축제)과 비교하여 한국의 명절을 설명하는 온라인 축제
- 참여형 온라인 행사로 1)한국 전통문화 퀴즈대회 2)떡국 마스터클래스 3)대중강연 '연'과 한국문화 4)새빛돈 이벤트 등 개최

○ **대중강연 '더욱 가까운 한국'** [2.17., 2.24. | 문화원 SNS]

- 매월 정기적으로 한국문화나 사회적 이슈에 대한 전문가를 초빙하여 대중강연을 개최
- 한국 관광, K-뷰티 관련 온라인 강연을 1~2회 진행 예정



○ **BTS 커버댄스 경연대회 신청 접수**
[1.15.~2.21. | 온라인]

- 중남미 지역의 지속적인 한류 열풍을 주도하기 위해 BTS 커버댄스 경연대회 개최
- 개별 팀이 직접 제작한 커버댄스 영상으로 접수

멕시코

○ **2021 원내 상설 전시 운영** [2월~12월 | 문화원 전시실, 온라인 전시관]

- 재외 예술인, 신진 작가 참여 전시, 한-멕 교류 전시 등 한국을 주제로 한 예술품·사진·회화 등 소개

○ **온라인 한식·바둑 강좌 개강** [2월~12월 | 문화원 페이스북]

- 매회 한식 레시피를 소개하여 한식에 담긴 우리 문화를 소개
- 온라인 바둑 기초 강좌를 제공하여 한국의 바둑과 바둑 문화 보급

○ **온라인 설 체험 행사** [2.12. | 문화원 페이스북]

- 문화원과 대사관 페이스북 라이브를 통해 한국의 최대 명절인 설날에 대한 설명과 명절 음식 레시피 소개

아시아

중국 - 북경

○ **중국 주재 외교관 초청 김장문화 체험행사** [2월 중 | 문화원]

- 김장 체험을 통한 한국의 김치문화 홍보

○ 한국 전통 김치 콘텐츠 제작 [2월 중 | 문화원 SNS]

- 배추김치, 나박김치 등 한국 전통 김치 콘텐츠 제작·홍보

○ 설맞이 온라인 한국문화 체험 [2월 | 문화원]

- 떡국을 만드는 과정을 온라인 영상으로 제작하여 한식 소개

- 한지공예 체험 개최

○ 2021년 1학기 온라인 한국어 강좌 개강 [2.22.~6.5. | 문화원]

- 한국어 초·중·고급 정규과정 개설, 钉钉(DingTalk) 플랫폼 활용 화상 강좌 운영

중국-상하이

○ 기증작 展 [1월~2월 | 문화원 전시홀, 온라인]

- 문화원에서 미술·공예품 기증 작품 전시

홍콩

○ 전시를 통해 보는 서울 관광지 [2.20. | 문화원 유튜브]

- 이상배 서울역사편찬원장의 전시 작품 설명과 서울 근현대사부터 현대사까지 역사 강연

○ 온라인 전통악기 이론 강좌 [2월 중 | 온라인(ZOOM)]

- 전통악기인 가야금을 비롯하여 기본적인 한국 전통음악에 대한 강연

- 중국 전통악기와의 비교를 통해 한국 전통악기에 대한 이해도 제고

○ 단편 한식강좌 K-Food Minute-Kitchen [2.23. | 온라인]

- 간략하고 흥미로운 단편 한식강좌 영상을 제작하여 문화원 관람객과 소셜미디어 구독자 대상 공개

○ 게스트 초청 한식강좌 K-Food with YOU [2.19. | 온라인]

- 홍콩 현지인을 초청하여 담화와 함께 한식 요리교실과 식사 프로그램 진행
(금회 초청 게스트는 유튜브 'Swank Lai')

○ 2021년 봄 정규학기 한국어 강좌 [2.2.~2.27. | 온라인(ZOOM)]

- 한국어 공부에 관심이 있는 현지인들에게 정규 한국어 수업 제공
- 주요 초급 한국어 수업, 초급 한국어 회화 수업 개설

일본 - 동경

○ 온라인 설날 체험행사 - 한국의 설날풍경 2021 [2.8. | 온라인]

- 영상으로 한국 공예품 만들기 체험(한지손거울, 마스크끈 만들기, 복지갑 종이접기)과 떡국 만들기 내용을 소개
- 사전 신청으로 한국 공예품 만들기 체험키트 무료 배포(각 500개) 후 영상을 보고 만들어보는 온라인 프로그램 제공

○ 주일한국문화원 소장 작품展 [2.18.~3.30. | 문화원 갤러리]

- 주일한국문화원에서 소장 중인 미술 작품 중 한국의 풍경을 표현한 회화작품을 선정하여 실제 한국 풍경과 함께 전시하여 한국관광에 대한 관심 증진

일본 - 오사카

○ 설날 기념 다채로운 온라인 행사 실시 [2.12.~2.14. | 온라인]

- 한일커플 유튜브 콘텐츠 : 유튜브로 활동하고 있는 한일커플 3팀을 초청하여 설날문화 체험
- 온라인 퀴즈대회 : 설날 혹은 한국문화에 관한 퀴즈(30문)를 풀고 인터뷰 진행
- 온라인 율놀이대회 : 사전에 율놀이 영상(일본어 자막)과 율놀이 세트·기념품 송부 후 온라인(ZOOM)으로 토너먼트식 대회 진행(대회 전 개별 온라인 테스트 실시, 필요시 참가자에게 태블릿 대여)

○ 함께 말해봐요 한국어 오사카 대회 [2.20. | 온라인]

- 코로나19 상황을 고려하여 온라인 말하기 대회로 실시
- 사전에 제출한 발표 동영상을 심사한 후 문화원 누리집에 수상자, 강평 등 결과 공개 예정

○ 코로나19 관련 전시 [2.9.~2.27. | 문화원 갤러리]

- 코로나19와 마스크를 주제로 한 작품을 전시하고 온라인 공개 실시

인도

○ K-POP 댄스 콘테스트 [2월 | 온라인]

- K-POP 댄스에 관심 있는 한류콘텐츠 팬 대상의 온라인 콘테스트. K-POP 콘테스트 2021의 붐업을 위한 단기 이벤트 진행

○ 2021년 제1차 온라인 한국어 취미반 운영

[2.6.~4.11., 2.9.~4.15. | 온라인(ZOOM)]

- 한국어 자·모음부터 시작하는 기초 문법 강의(20시간)

인도네시아

○ 2021년 1학기 세종학당 온라인 한국어강좌 개강 [2.8.~5.8. | 온라인(ZOOM)]

- 세종한국어 초·중급 27개 강좌 운영

○ 2021년 1학기 문화강좌 개강 [2.1.~4.30. | 문화원]

- 전통무용(삼고무춤, 사물놀이), 미술 강좌 운영

○ 한-인니 문화의 만남 : 2021 온라인 인문학 특강 [2월 중 | 온라인(ZOOM), SNS]

- 한-인니 문화 전문가를 초청하여 2월 중으로 온라인 특강 3회 개최

○ 한국현대미술 '풍경을 그려내는 법' VR 전시회 [2월 중 | 문화원 누리집, SNS]

- 국립현대미술관의 협력으로 정부미술은행 소장 작품 VR 전시

○ 2월 온라인 문화행사 [2월 중 | 문화원 누리집, SNS]

- 한국명절 '설날' 온라인 체험행사 : 설날 관련 한복, 세배, 명절음식 및 명절놀이 소개
- 한류콘텐츠 경연대회 '별별스타 말루쿠&파푸아' : K-POP, 국악, 태권도 등 한국문화관련 장기자랑 경연 대회
- 문화가 있는 날 '한국의 궁궐' : 한국의 궁궐 관련 영상·사진 소개
- 한국전통문화 소개 'Sound of Korea' : 매주 화요일에 국악 등 전통문화 공연영상 온라인 상영회 진행(4~6회)
- 한국고전영화 온라인 상영행사 : 한국고전영화 <양산도(1955)> 온라인 상영

○ 2월 한국영화가 있는 날 [2월 중 | 문화원]

- K-POP 콘서트 영화 'BTS World Tour(2020)' 상영

필리핀

○ 설맞이 제기차기 경연대회 [2월 중 | 온라인]

- 설맞이 한국 전통놀이(제기차기, 딱지치기 등) 콘텐츠를 소개하고 제기차기 온라인 경연대회 개최

○ 설맞이 한국전통체험 [2월 중 | 문화원 SNS]

- 사전 신청자를 대상으로 닥종이, 꽃거울 등 한국전통체험키트의 제작 안내 영상을 제공하고 설맞이 한국문화 체험 행사 개최

베트남

○ 2020 달랏 한국문화의 날 [2.26.~27. | 람동성 달랏시 람비엔광장]

- 한국문화 체험활동(한식, 한복, 민속놀이 체험 등), 부스 운영, 한-베 예술가 예술 교류 공연 개최 등을 통해 지방도시에서의 한국문화 홍보

○ 2020 한국영화제 [2.26. | 람동성 달랏시 Cinestar]

- 한국 영화 상영, 한국영화·한국배우 사진전 개최

태국

○ Happy Seollal : Korean New year 2021 [2.11. | 문화원]

- 태국 현지에서 접하기 어려운 한국 전통문화 체험
- 떡메치기, 세배, 널뛰기, 석궁놀이, 복주머니 만들기, 맷돌 돌리기, 투호, 제기, 한복입기 체험 등을 각각의 체험존으로 구성하여 한국 전통문화에 대한 집약적 홍보
- 설날 대표 음식인 떡국을 비롯하여, 빈대떡, 식혜 등을 준비하여 전통한식 체험 연계

카자흐스탄

○ 설날 체험행사 [2.12. | 문화원, 온라인 플랫폼]

- 설날 소개 영상을 시청하고 각종 체험프로그램 운영

UAE

○ KCC보이는 라디오 [2월 중 | 온라인]

- 문화원 자체 보이는 라디오를 진행하여 신청자 사연과 신청곡을 접수받고 청취자와 쌍방향 소통 수행
- 매월 다양한 주제를 선정하여 문화교류 계획

○ SNS 챌린지 [2월 | 온라인]

- 한국관광공사 Feel the Rhythm of Korea 시리즈로 유명한 이날치의 「범 내려온다」에 맞추어 춤추기 챌린지 진행, 선물 증정

○ 정기 영화 상영회 [2월 | 괴테문화원]

- 한국영화 <택시운전사>를 괴테문화원 야외에서 상영

○ 2021년 특별 1학기(겨울학기) 집중 한국어 강좌 [1.10~2.18. | 온라인(ZOOM)]

- 한국어 학습을 희망하는 14세 이상 외국인(총 30명)을 대상으로 겨울학기 집중 한국어 강좌 진행(세종한국어1, 세종한국어2, 세종한국어 회화1)

호주

○ 한식라이브: 음력 설맞이 음식과 전통주 시연 [2.12. | 문화원 유튜브]

- 유튜브 생중계를 통해 떡국 만들기와 도소주 빚기를 시연하고, 설날 한상차림 시식 등 진행

○ 우리 그림 민화 전시 [2.8.~4.1. | 문화원 갤러리]

- 사)한국전통민화연구소 회원 24인의 민화작품 25점 소개

- 개막식 대신에 호주 내 아시아미술 전문가와의 인터뷰를 통해 민화와 전시 소개 영상 제작 예정

아프리카

이집트

○ 2021 온라인 설날 주간 [2.7.~11. | 문화원 온라인 채널]

- 1주일 간 한국의 다양한 명절과 전통 문화에 대한 영상 콘텐츠 제공

나이지리아

○ 설날행사 [2.18. | 문화원]

- 나이지리아 초등교육위원회 협조 하에 공립초등학생 단체를 초청하여 세배 행사, 전통놀이 체험, 한국음식 시식 등 한국의 명절문화 소개

○ 초등교사 한국문화체험 워크숍 [2월 중 | 문화원]

- 초등교육위원회와 공동주최하는 어린이 사생대회 대비, 학부모 공립초등학교 교사들을 초청하여 한국문화 체험 진행

○ Know your Korea : K-POP그룹 알아보기 [2.1.~28. | 문화원 SNS]

- 주 1~2회 인기 있는 K-POP 그룹을 선정하여 멤버들과 인기곡 등 소개

Vol.12

월간 해외문화정책동향

모음

2021년 2월호

발행처

해외문화홍보원

www.kocis.go.kr

발행일

2021년 2월 8일

발행인

박정렬

기획 및 편집 총괄

한국국제문화교류진흥원

최경희, 김혜영

www.kofice.or.kr

외부 집필진

박영두 | 주멕시코 한국문화원장

전진성 | 유네스코 한국위원회 문화팀장

디자인

studio 213ho

www.213ho.com

ISSN 2713-9387



문화체육관광부

해외문화홍보원

KOFICE



— 1971-2021
Korean Culture and
Information Service



문화체육관광부

해외문화홍보원

KOFICE