

월간 해외문화정책동향

2021. 5월

Vol. 15

ISSN 2713-9387

모음

문화예술분야의 신기술, 실체와 활용



1971-2021
Korean Culture and
Information Service



문화체육관광부

해외문화홍보원

KOFICE

I

세계는 지금 [정책 동향]

1. 문화예술 : 독일, 영국, 스웨덴, 미국, 캐나다, 중국, 러시아, 프랑스, 벨기에, 인도네시아, 아르헨티나, 멕시코, 폴란드, 일본
2. 문화산업 : 프랑스, 독일, 호주, 스웨덴, 폴란드, 인도네시아, 일본, 중국, 스페인, 카자흐스탄
3. 체육 : 일본, 영국, 독일, 벨기에, 인도네시아, 스웨덴, 아르헨티나
4. 관광 : 미국, 벨기에, 중국, 호주, 캐나다, 스웨덴, 독일, 인도네시아, UAE, 러시아, 카자흐스탄, 멕시코, 스페인
5. 문화체육관광통계 : 일본, 벨기에, 오스트리아, 중국

1. 문화예술

문화예술 부문의 단계별 재개

독일

하계 문화 활동 재개와 디지털 활동 지원

지난 3월 15일 독일 연방문화재단 이사회는 공공장소의 문화 활동 재개를 위한 '쿨투어 쯔머 2021(Kultursommer 2021)' 프로젝트와 문화예술단체의 혁신과 현대적 기술 활용을 위한 '드라이브 인(drive in)' 프로그램의 지속적 지원을 승인했다. 연방정부는 동 프로젝트를 위해 '문화, 새로운 시작'에서 총 5,180만 유로의 예산을 배정할 계획이다.

'쿨투어 쯔머 2021' 프로젝트는 새롭고 다양한 문화프로그램을 설계하기 위해 총 3,050 유로(약 400억 원)의 예산으로 야외 콘서트, 연극, 도서낭독회, 공연, 전시회 등 독일 내 100여개의 단체를 지원할 계획이다. 연방문화미디어부 모니카 그뤼터스 장관은 문화예술의 회생을 위해 노력한 각계의 분투를 치하하며 '쿨투어 쯔머 2021'은 문화활동 재개를 위한 지역사회의 노력을 인정하는 하나의 표현이라 언급했다. 지역의 배우·공연자·공연단체 등 지역 예술가와 지역 문화행사 주최 단체만이 본 프로젝트의 지원금을 신청할 수 있고, 방역지침에 따른 위생조치가 마련되어 있어야만 지원 가능하다.

또한 연방문화재단은 드라이브 인(drive in) 프로그램의 지속적인 지원을 승인하고 2,130만 유로(약 285억 원)의 예산을 책정했다. 본 정책은 코로나19로 인해 대면 행사가 제한되면서 문화기관들의 디지털 활동과 새로운 커뮤니케이션 방식을 지원하려는 목적으로 시행됐다. 이를 통해 재단은 68개의 문화단체를 지원하고 예술 활동의 혁신적인 접근을 위한 디지털 커뮤니케이션의 개발과 실현을 촉진할 계획이다. 현재 드라이브 인(drive in) 프로그램은 모든 예술분야의 문화 기관을 비롯해 기념관, 도서관, 사회문화 센터, 예술 혹은 축제 관련 자료를 보유하고 있는 아카이브 등을 포함한다. 지원대상은 앱, 게임, 가상·증강 현실 응용 프로그램, 모션 캡처, 대화형 웹사이트, 플랫폼, 시민과학 프로젝트, 인공 지능 등 새로운 형태의 지식 공유나 분석을 포함한 디지털 형식 전반이다. 지원금은 최소 50,000 유로(약 6,700만 원)에서 최대 20만 유로(약 2억 7,000만 원)이며 신청 관련 절차는 5월 초에 공지될 예정이다.

(출처 : 독일 연방공보처 보도자료95, 2021.3.25.)

문화활동 재개를 위한 시각예술·갤러리 및 도서관·아카이브 지원

독일 연방정부 문화미디어부는 2020년 7월부터 독일의 문화활동 재개와 미래를 위해 ‘문화, 새로운 시작(NEUSTART KULTUR)’ 프로젝트를 시작했고 현재까지 총 20억 유로(약 2조 7,000억 원)의 예산을 투입해 60여 개의 프로그램을 지원하고 있다. 지원 분야 중 시각예술·갤러리 분야와 도서관·아카이브 분야의 구체적인 지원 내용은 아래와 같다.

1. 시각예술·갤러리 분야 지원

• 갤러리 지원

연방정부 문화미디어부는 시각예술 작가의 실질적 파트너인 갤러리의 문화 업무와 중개 업무를 강화를 위한 지원으로 1,600만 유로(약 215억 원)의 예산을 책정했다. 구체적으로 시각예술 작가의 작품을 전시하고 이와 관련된 절차, 필요한 기자재 및 디지털 지원을 제공한다. 본 지원은 현대의 시각예술 작가의 작품을 다루며 정기적인 전시회를 개최하는 독일 소재의 3년 이상 운영된 갤러리가 신청할 수 있다. 지원금은 최소 5,000유로(약 670만 원)에서 최대 35,000유로(약 4,700만 원)까지 신청 가능하지만 10%의 자기부담이 요구된다. 현재 해당 프로그램은 예술기금 재단(Stiftung Kunstfonds)에서 담당하고 있고, 2차 신청은 올해 3월에 시작해 4월 15일에 마감됐고 신청서 검토 후 6월 말에 지원받을 프로젝트를 선정할 예정이다.

• 시각예술 작가를 위한 디지털의 새로운 시작

연방시각예술작가협회(Bundesverband Bildende Künstlerinnen und Künstler e.V.)와 독일예술가협회(Deutsche Künstlerbund e.V.)는 ‘시각예술 작가를 위한 디지털의 새로운 시작(Digitaler Neustart für Bildende Künstlerinnen und Künstler)’이라는 프로그램으로 디지털을 활용해 시각예술 작가의 직업적 부분을 보강하고 작품 활동을 지원하고 있다. 구체적으로 이와 관련한 자기개발 연수와 컨설팅 지원, 시각예술 작가의 웹사이트 보강, 멘토링 프로그램 참가 등을 포함한다. 또한 본 프로그램은 아날로그와 디지털 예술작품 간 가교 역할을 하는 혁신적인 예술 프로젝트를 지원하고 디지털 중개플랫폼을 발전시키는데 중점을 두고 있다. 문화미디어부는 본 프로그램을 위해 최대 250만 유로(약 33억 원)의 지원금을 책정했고, 독일에 거주하며 전문적으로 활동하고 있는 시각예술작가는 누구나 신청할 수 있다.

세부 프로그램으로 ‘디지털 상품권(모듈A)’은 자기개발을 위한 연수 참여 혹은 디지털 미디어 분야에서 컨설팅과 현대화를 위한 보조금으로 1인당 최대 1,000 유로(약 135만 원)까지 신청할 수 있고, ‘멘토링(모듈 B)’은 컨설팅 활동(멘토)에 대해 최대 1,700 유로(약 230만 원)의 보조금을 지원한다. 예술 활동과 프레젠테이션을 지원하는 ‘혁신적인 예술 프로젝트(모듈 C)’는 최대 15,000 유로(약 2,000만 원)까지, 현대 디지털 혹은 미디어 기반 예술분야를 지원하기 위한 ‘디지털 커뮤니케이션 형식(모듈 D)’은 6,000 유로

(약 800만 원)를 6개월 동안 지원한다. 모듈 D는 2020년에 신청이 종료됐고, 모듈A~C는 2021년 2월에 2차 신청이 종료됐다.

- 시각예술 작가를 위한 지원

예술기금 재단(Stiftung Kunstfonds)은 7세 미만의 자녀가 있는 시각예술 작가를 지원하기 위해 최대 1,000만 유로(약 134억 원)의 특별지원 프로그램을 시작했고, 지난해 9월 10일에 신청 종료됐다.

- 연방 예술작품 구입비용 증액

문화미디어부는 독일 연방공화국의 현대미술 작품 구매예산을 250만 유로(약 33억 원) 증액해 총 300만 유로(약 40억 원)로 책정했다. 구입한 작품은 공공기관, 부처, 박물관 등에 대여하고 전시회를 통해 대중에게 공개될 예정이다. 정부는 지난해 구매심의위원회를 구성해 약 150점의 작품을 구매했고, 예술박람회를 비롯한 독일 전역의 갤러리와 예술가로부터 직접 구입했다. 단, 개별 작품의 가치는 2만 유로(약 2,700만 원) 미만이어야 한다.

구매심의위원회는 2021년 말까지 인력을 보강하고 구입할 예술작품의 선정을 위해 연방 전체에서 활동할 계획이다. 위원회는 약 30여개에 이르는 독일의 예술협회에 소속 관장의 추천으로 구성되고, 관장들은 각각 2인의 예술가 혹은 예술작품 2개를 추천할 수 있다. 각 위원은 최대 10개의 구매제안서를 제출할 수 있고, 연방단위와 지역단위에서 개최되는 예술박람회, 갤러리 그리고 예술가로부터 직접 구매를 할 수 있다.

- 예술작품 판매를 위한 디지털 플랫폼 지원

그 밖에 문화미디어부는 쾰른 아트페어(Art Cologne)가 개발한 온라인 판매 플랫폼(Art Cologne Online Sales)을 모범 사례로 선정해 최대 50만 유로(약 6억 7,000만 원)를 지원한다. 본 플랫폼은 쾰른 아트페어 2020의 ‘디지털 연장형’으로 2021년 5월에 시작되며, 쾰른 아트페어 2020에서 승인된 갤러리가 참여할 예정이다.

2. 도서관·아카이브 분야 지원

- 지식의 변화 : 도서관·아카이브 디지털화 지원

문화미디어부는 공공도서관과 아카이브의 디지털화를 위한 ‘지식의 변화(WissensWandel)’ 프로그램에 1,000만 유로(약 135억 원)를 증액해 총 2,000만 유로(약 270억 원)를 지원한다. 본 프로그램은 독일 도서관 협회(Deutschen Bibliotheksverband e.V. für Bibliotheken und Archive)가 담당하며, 이용자들이 개관 시간과 상관없이 도서관과 아카이브를 이용할 수 있도록 관련 서비스를 디지털 형태로 전환하고 최신의 소프트웨어 설치와 중개 플랫폼의 구축을 지원할 예정이다. 혁신적인 서비스의 도입과 확장이 본 지원의 중점 사안이다.

신청 자격은 지방자치단체와 교회관련 기관, 그리고 기타 비정부기구 내 일반인이 접근가능한 공공도서관과 아카이브이며, 도서관 및 아카이브 분야의 교육과 자기개발을 위한 연수와 책임이 있는 조직도 가능하다. 또한 베를린, 함부르크, 브레멘 등의 지역도서관은 주정부에서 경제적 지원을 받는 경우라도 신청이 가능하다. 지원내역은 디지털 미디어 서비스, 디지털 교육과 전문지식·중개 서비스(디지털 변환), 디지털 처리, 기존 자료의 디지털화·재가공, 디지털 중개를 위한 인프라·서비스 지원이고, 지원받는 프로젝트는 2021년 8월 31일까지 실행해야 한다. 지원금은 최소 1만 유로(약 1,300만 원)부터 신청할 수 있고, 최대 20만 유로(약 2억 7,000만 원)까지 가능하다. 단 총비용의 10%는 시설이 자체 부담해야한다.

• 사용자 중심의 독일디지털도서관 개편

문화미디어부는 독일디지털도서관(Deutschen Digitalen Bibliothek)을 대중들이 더욱 쉽고 편리하게 이용하도록 ‘사용자 중심의 독일디지털도서관 포털사이트 구조조정(Nutzerorientierte Neustrukturierung des Portals Deutsche Digitale Bibliothek)’ 프로젝트에 585만 유로(약 78억 원)를 지원하기로 결정했다. 또한 지원금은 하위 프로젝트를 통해 전시물을 디지털화하고 해당 자료를 독일디지털도서관(Deutschen Digitalen Bibliothek)에 추가할 수 있다.

이에 따라 디지털 도서관은 사용자 경험을 바탕으로 직관적인 화면구성과 다양한 요구에 대응할 수 있는 형태로 설계될 예정이다. 디지털 도서관 개편을 통해 이용자들은 온라인으로 독일의 문화유산에 쉽게 접하며 흥미로운 경험을 할 수 있다. 구체적으로 주제별 접근성 향상, 적극적인 참여 유도 서비스 제공, 사용자 중심의 재구성, 인터랙티브 디자인 구현 등이 포함된다. 이와 함께 디지털 도서관은 검색 기능 향상, 고해상도 콘텐츠 추가, 맞춤형 서비스, 가상 전시회 개발에 집중하고, 디지털 유산의 지속적인 확장을 위해 다른 학술관련 시설의 소장품과 전시품도 디지털화할 예정이다.

본 프로젝트는 박물관, 아카이브, 도서관 등 문화학술시설 중 독일디지털도서관에 등록된 곳이 지원할 수 있고, 자료의 디지털화, 메타 데이터 축적, 프로젝트 관리 지원, 품질 관리 등으로 신청할 수 있다.

(출처 : 독일 문화미디어부)

식민지 시대 문화재의 디지털 공개

독일 연방정부, 주정부, 지방자치단체 대표와 관련 문화단체, 독일디지털도서관(DDB)은 식민지 시대 수집된 문화재에 대한 정보를 디지털화하는 ‘3방향 전략(3Wege-Strategie)’을 발표했다. 이는 지난해 10월 14일에 문화정책 회의에서 결정된 ‘독일의 식민지 상황에서 수집된 문화재의 기록 및 디지털 출판을 위한 3방향 전략’의 일환으로, 수집된

문화재의 기록과 디지털 출판에 대해 다양한 조치를 취하고 단기 그리고 중장기적으로 최대한 투명하게 정보를 공개하려는 목적이다. '3방향 전략'은 우선 기존의 디지털로 제공하는 식민시대 수집 문화재를 집중·통합하는 '1방향(Weg 1)', 미공개 수집품의 디지털 표준화 작업인 '2방향(Weg 2)', 마지막으로 원산지 국가, 출신 사회, 독일의 디아스포라와 공동으로 개발한 표준을 기반으로 한 문화재의 디지털 공개인 '3방향(Weg 3)'으로 구성되어 있다. 본 '전략'의 파일럿으로 함부르크대학 응용식물학컬렉션(ABC), 본 아메리카컬렉션(BASA 박물관), 요하네스 구텐베르크 마인츠대학 민족학연구소, 베를린 주립박물관 아시아예술박물관(SPK), 슈투트가르트의 린덴박물관 등 독일소재 25개 문화기관이 선정됐다.

(출처 : 독일 연방공보처 보도자료98, 2021.3.30.)

영국

정부의 봉쇄령 해제 로드맵에 따른 극장의 변화

영국 정부는 코로나19 봉쇄령을 순차적으로 완화하기 위해 4단계 로드맵을 발표했다. 각 단계는 최소 5주의 기간을 두고 있으며, 정부는 각 단계의 시작일로부터 4주간 데이터 집계 후 다음 단계에 대해 1주일 전에 발표할 계획이다. 이미 3월에 1단계가, 4월에 2단계가 시행되어 보육기관과 학교가 재개되었고, 가족구성원의 야외 만남이 허용됐다. 이후 3단계(5월 17일 이전)에서는 상점·공공시설·실내스포츠 시설의 운영지침이 완화되고 국내 관광과 야외 공연이 재개될 수 있다. 4단계(6월 21일 이전)에서는 사회적 거리두기가 모두 완화되어 행사와 축제의 인원 제한이 사라지고 나이트클럽 운영도 재개될 계획이다.

정부의 봉쇄령 해제 로드맵 발표에 따라 극장, 갤러리, 박물관은 3단계(5월 17일 이전)에 방문객을 맞이할 수 있게 됐다. 단 사회적 거리두기에 의해 본래의 수용인원보다 적은 수의 인원만이 허용되고 입장 시간별 인원이 제한되며 지정 입구로만 출입할 수 있다. 극장의 경우 중간 휴식시간이 사라지고 음료는 사전 주문만 가능하다. 이에 따라 국립극장 중 가장 큰 규모인 올리비에 극장(Olivier)은 수용인원이 1,150명이지만 최대 500명만 입장이 가능하다.

(출처 : 영국 정부, 2021.2.22./BBC, 2021.4.17./itv, 2021.4.7.)

문화 부문의 재개와 회복을 위한 4억 파운드 지원 발표

영국 문화부는 문화 및 유산의 재개와 회복을 위한 문화회생기금(Culture Recovery Fund)의 일환으로 4억 파운드(약 6,200억 원)의 지원 계획을 발표했다. 문화부는 글라스톤베리 축제(Glastonbury Festival), 국립 축구 박물관(National Football Museum) 등 2,700개의 문화 단체에 총 3억 파운드(약 4,600억 원)를 지원해 2021년 여름 기간 동안 운영 재개를 돕고자 하고,

국내외적으로 주요한 문화유산 기관에 8,100만 파운드(약 1,250억 원)의 용자를 지원하기로 결정했다. 본 기금으로 잉글리시 헤리티지(English Heritage Trust)가 2,340만 파운드(약 360억 원), 글라스턴베리 축제(Glastonbury Festival)가 90만 파운드(약 14억 원)를 지원받고, 영국영화협회(BFI)는 650만 파운드(약 100억 원)의 지원금을 받아 독립영화관에 배분할 예정이다. 현재까지 문화회생기금은 12억 파운드(약 1조 8,500억 원)로 5,000여 개의 문화 단체를 지원했고, 수혜 단체의 70% 이상은 런던의 지역에 소재하고 있다.

(출처 : DCMS, 2021.4.2.)

스웨덴

전국의 박물관, 1년 만에 재개관 준비

지난 3월 26일, 스웨덴 보건당국이 문화예술 시설의 방역 규제를 완화함에 따라 스웨덴 전역의 미술관과 박물관이 재개관을 준비하고 있다. 새로운 방역 지침에 따라 문화예술 시설은 10㎡당 1명, 최대 500명까지 수용할 수 있고 이는 상점 및 체육시설과 기준이 동일하다. 이에 따라 스웨덴 근대미술관은 3월 25일에 재개관했고, 스톡홀름 동아시아 박물관을 비롯한 다수의 시립·지역 박물관은 부활절 이후에 개관한다는 의사를 밝혔다.

(출처 : SVT, 2021.3.26.)

문화예술분야 회생을 위한 추가 지원 발표

스웨덴 정부는 문화예술분야에 13억 크로나(약 1,700억 원)를 추가적으로 지원한다고 발표했다. 이로써 스칸센(Skanssen), 바사 박물관(Vasa Museum), 노르딕 박물관(Nordic Museum), 기술 박물관(Tekniska museet), 노벨 박물관(Nobelmuseet)을 포함한 10개의 문화예술 기관이 1억 2,500만 크로나(약 165억 원)의 지원을 받을 예정이다. 또한 올해 7월부터 12월까지 예정된 문화예술 행사는 30억 크로나(약 3,950억 원)의 지원금을 수혜 받을 수 있다. 이는 콘서트나 연극, 기타 행사들이 취소되거나 축소될 경우 주정부가 비용의 70%를 부담하는 정책으로, 주최측의 재정 부담을 완화하기 위한 것이다. 그러나 구체적인 방법과 시기에 대한 계획은 미정이며 정부는 이에 대해 4월 말 경 발표할 예정이라고 밝혔다.

(출처 : SVT, 2021.4.1.)

문화계 회복, 수년 걸릴 것으로 예상

지난 3월 스웨덴 문화부 아만다 린드(Amanda Lind) 장관은 언론을 통해 스웨덴의 문화계는 현시대 가장 큰 위기를 겪고 있으며 코로나19로부터 회복하는데 상당한 기간이 소요될 것이라고 언급했다. 또한 스웨덴

예술위원회는 코로나19로 인한 문화 부문의 손해는 매일 악화되어가며 이는 영구적인 손상이 될 가능성이 높다고 전했다. 실제로 올해 초 접수된 위기지원금 신청은 2,900건으로 총 31억 크로나(약 4,100억 원)였고, 이는 예술위원회가 이미 지급한 6억 2,000만 크로나(약 820억 원)의 지원금을 훨씬 초과하는 금액이다. 정부의 대규모 지원에도 불구하고 문화부문의 손실을 채우기에는 역부족이며, 많은 문화부문 종사자들이 생계 문제로 인해 문화계를 떠나고 있는 실정이다. 특히 스웨덴의 문화 및 스포츠 분야는 대중교통이나 쇼핑센터와 달리 수용인원 제한으로 인해 부당한 피해를 입었다고 주장하고 있다.

(출처 : Dagens Nyheter, 2021.3.29)

미국

뉴욕시, 극장 종사자 대상 코로나19 백신 접종 확대

블라지오(Bill de Blasio) 뉴욕시장은 브로드웨이, 오프 브로드웨이 등의 가을시즌 공연 재개를 위해 극장 종사자들의 백신 접종 계획을 발표했다. 뉴욕시는 4~5주 내에 극장 종사자를 대상으로 한 브로드웨이 백신접종소를 설치할 계획이고, 공연 재개와 관련해 관객 밀집 대응책 등 관련 매뉴얼을 수립해 나갈 예정이라고 밝혔다.

(출처 : nytimes, 2021.3.25.)

뉴욕 브로드웨이, 실내 라이브 공연 재개

4월 2일부터 뉴욕 주정부가 제한적 대면 공연을 허용함에 따라 지난해 3월 이후로 중단됐던 실내 라이브 공연이 뉴욕 주요 공연장에서 개최되기 시작했다. 파크 애비뉴 아모리(Park Avenue Armory) 주최의 빌 T 존스(Bill T. Jones)의 신작인 <애프터워즈니스(afterwardsness)>가 관객을 매회 100명으로 제한하고 모든 관객에게 코로나19 급속 테스트를 실시, 객석 간 거리9피트 유지 등을 준수하여 3월 24일에 가장 먼저 상연할 예정이었으나, 무용수 중 한 명이 코로나19 확진을 받으면서 연기된 적이 있다. 하지만 4월 2일부터는 더 셰드(The Shed) 공연장의 음악 공연이 코로나19 백신 접종 혹은 음성인 관객에 한해 150명 입장으로 재개됐고, 오프 브로드웨이 공연장에서는 배우가 출연하지 않는 음향 공연 <블라인드니스(Blindness)>가 50명 관객 제한으로 시작했다. 이외에도 중소규모의 공연장에서 조심스럽게 공연 재개를 준비하거나 진행 중에 있다. 특히 지난 4월 3일, 브로드웨이 세인트 제임스 극장은 '뉴욕 팝스업(NY PopsUp)' 프로그램의 일환으로 36분간의 실내 공연을 개최했고, 이는 387일 만에 재개된 첫 브로드웨이 공연으로 언급되며 주목받았다.

한편, 뉴욕시에서는 실내 라이브 공연뿐만 아니라 여름 개최 예정인 야외행사의 공연 프로그램 발표도 이어지고 있다. 대표적인 여름 행사 중

퍼블릭 씨어터(The Public Theater) 주최의 셰익스피어 인 더 파크(Shakespeare in the Park)가 프로그램을 발표했다.

(출처 : nytimes, 2021.3.9./3.10./3.16./4.4.)

2020년 100대 뮤지엄 관람객 수는 전년대비 20% 수준

지난해 코로나19 대유행으로 전 세계 100대 뮤지엄이 장기간 폐쇄됐고, 재개관 이후에도 사회적 거리두기로 인해 관람객이 전년대비 평균 77% 하락한 것으로 나타났다. 언론보도에 따르면 2019년의 뮤지엄 관람객 수는 2억 3,000만 명이었으나 2020년에는 5,400만 명으로 격감했다. 2020년에 가장 많은 관람객을 동원한 곳은 루브르 박물관으로 조사됐으나 150일간의 휴관으로 관람객은 전년대비 72% 하락한 270만 명으로 집계됐다. 지난해 뉴욕의 메트로폴리탄 뮤지엄은 202일간 폐쇄했고 관람객 수는 2019년 대비 83% 하락한 112만 4,759명을 기록했고, 뉴욕현대미술관(MoMA)은 지난해 167일간 휴관으로 2019년 대비 65% 하락한 70만 6,000명의 관람객이 다녀갔다. 한편, 지난해 한국의 국립중앙박물관 관람객 수는 77만 3621명으로 기록됐다.

캘리포니아 지역의 뮤지엄 재개관 확장

코로나19 대유행으로 인해 1년여 간 폐쇄했던 남부 캘리포니아 지역 뮤지엄들이 확진자 감소 추세와 백신接種의 확대로 재개장하고 있다. 지난 3월에 LA카운티 자연사 박물관과 샌타애나 소재의 바우어즈 뮤지엄(Bowers Museum)이 개관했고, LA카운티 미술관(LACMA)은 4월 1일 개장해 6개의 신규 전시를 선보였다. 신규 전시에는 일본 유명 작가인 요시토모 나라의 회고전과 코로나19로 지난해 3월 전시가 중단됐던 설치미술가 서도호의 작품도 포함됐다. 또한 정원 일부만 개장했던 헌팅턴 도서관(The Huntington Library)도 4월 17일부터 전시관을 열어 새로이 복원된 18세기의 걸작들을 소개했고, 메소포타미아 특별 전시를 준비하고 있는 게티 빌라(Getty Villa)는 게티 센터(Getty Center)와 함께 4월 중순부터 단계적으로 재개하고 있다. 그 외에도 해머 뮤지엄(Hammer Museum)은 4월 17일에 개장함과 동시에 '메이드 인 LA 2020' 기획전을 선보였다. 본 기획전은 8월 1일까지 진행되며 수용인원 제한으로 인해 사전예약제로 운영되고 있다.

(출처 : koreadaily, 2021.3.22./LATimes, 2021.3.15./4.17.)

인종차별 논란으로 LA극단연합 해체

지난 3월 30일 아시아인 후보자 호명 실수와 사진 오류로 인해 인종차별 논란을 일으켰던 LA 지역 극단연합(Los Angeles Stage Alliance, 이하 LASA)이 결국 해체한다고 밝혔다. LASA는 지난달 30일 연례 연극

시상식인 오베이션 어워즈 2021(Ovation Awards 2021)에서 여우주연상 후보에 오른 한인 배우 줄리 리(Jully Lee)의 이름을 잘못 발음하고 심지어 다른 배우의 사진을 화면에 표시하는 중대한 실수를 범하자 수십 개의 극장들이 인종차별에 반발해 연합을 탈퇴한 것이다. LASA는 논란이 된 시상식 다음 날 사과문을 발표했다. 오히려 그동안 연합 이사회가 백인 위주로 폐쇄적인 운영을 했다는 비판을 받았다. 이에 미국 최대의 아시안 아메리칸 극단 중 하나인 '이스트 웨스트 플레이어즈(East West Players)'가 가장 먼저 LASA 탈퇴를 선언했고 그 외 50개 극단들이 잇따라 탈퇴하면서 결국 연합은 해체를 발표한 것이다.

이와 관련해 미국 내 문화예술계에서 아시안 혐오 및 인종차별 반대 운동(Stop Asian Hate)이 확산되고 있다. 한국계 배우인 대니얼 대 김(Daniel Dae Kim)은 연방하원에 아시안 혐오 방지법 제정을 촉구하고, 라나 콘도르(Lana Condor) 등 미국 내 아시아계 연예인들은 아시안 인종차별 반대 운동에 참여하고 있다. 또한 한국 모델 박수주, 안나수이 등 패션계 유명 인사 12인도 아시안 혐오 범죄를 규탄하며 연대하고 있다.

(출처 : LATimes, 2021.4.5./vulture, 2021.3.18./teenvogue, 2021.3.22./vogue, 2021.3.24.)

예술가에게 월급여를 지급하는 시범 프로그램 발표

샌프란시스코, 오클랜드, 아틀란타 등 미국 내 도시들은 불안정한 예술가의 생계를 보장하기 위해 지속적인 수입을 제공하는 프로그램을 계획했다. 샌프란시스코는 예술위원회의 승인을 통해 130명의 예술가에게 6개월간 매월 1,000 달러(약 110만 원)를 지급하는 시범 프로그램을 발표했고, 미네소타주 세인트 폴에서는 비영리 단체가 시와 협력해 25명의 지역 예술가에게 18개월 간 매월 500달러(약 56만 원)를 지급하고 있다.

또한 오클랜드, 아틀란타 등 보장소득 연합(Mayors for a Guaranteed Income)에 가입한 도시에서도 다양한 프로그램들을 제공하고 있다. 연합은 매월 개인에게 직접 지급되는 보장소득이 사회 안전망을 보충하고 인종과 성평등을 위한 도구가 될 것이라고 전망하고 있다.

(출처 : NYTimes, 2021.4.6.)

워싱턴 D.C. 문화예술기관 코로나19 규제 완화

워싱턴 D.C. 뮤리엘 바우저(Muriel Bowser) 시장은 5월 1일부터 코로나19 관련 규제를 완화하고 문화예술기관의 재개를 허용한다고 발표했다. 이에 따라 실내의 라이브 공연장은 정원의 25% 혹은 최대 500명까지 참석할 수 있고 영화관은 정원의 25%까지 수용할 수 있게 됐다. 실내외 수영장과 레크리에이션 센터, 도서관, 박물관, 미술관도 전체 수용인원의 50%에 한해 재개할 수 있다.

(출처 : NBCWashington, 2021.4.5.)

캐나다 예술위원회, 디지털 창작 활동 지원

캐나다 예술위원회(Canada Council for the Arts)와 CBC/라디오 캐나다(CBC/Radio-Canada)는 창조활동 지원 프로그램(Creation Accelerator)의 일환으로 8개의 디지털 프로젝트를 선정했다. 해당 프로그램은 캐나다에서의 디지털 창작 활동을 활성화하고 캐나다인들에게 더욱 독창적인 콘텐츠를 제공하기 위해 2019년 5월부터 시작됐다. 선정된 프로젝트의 예술가들은 캐나다 예술위원회에서 재정적 지원을 받고 CBC/라디오 캐나다와 협력해 작품을 창작할 수 있다. 또한 예술가의 독창적 아이디어를 디지털로 전환하기 위해 각 프로젝트는 제작사와 1:1로 매칭, 협업으로 진행할 예정이다. 캐나다 예술위원회는 본 프로그램을 통해 디지털 영화는 물론 오디오 드라마(podcast), 애니메이션, 다큐멘터리 등 다양한 장르를 지원하고, 완성된 작품은 2022년에 CBC/라디오 캐나다 디지털 플랫폼에서 선보일 예정이다.

(출처 : 캐나다 예술위원회, 2021.3.24.)

지역사회의 공연예술 진흥을 위한 문화예술 관객형성 계획 시행

홍콩정부 레저문화서비스부(LCSD)는 공연예술 진흥을 위해 지역사회의 문화적 문해력(cultural literacy)을 제고하고 예술의 일상화를 통해 관객층을 확대하고자 지역사회 문화예술 관객형성 계획(Community Cultural Ambassador Scheme)을 시행하고 있다. 구체적인 사업 내용은 아래와 같다.

· 지역사회 구전역사극장 프로젝트

본 프로젝트는 지역사회 예술단체와 협력해 구전역사를 보존하고자 한다. 이를 위해 지역에 거주하는 노인들의 개인적 경험과 추억을 바탕으로 연극 대본을 제작하고, 노인들이 무대에서 본인의 이야기를 직접 연기할 수 있는 기회를 제공한다.

· 문화홍보대사 임명

본 프로젝트는 지역 내 공연예술 전문가를 지역사회 문화홍보대사로 임명해 공연예술에 대한 관심을 향상시키고자 한다. 홍보대사의 활동으로는 강의, 전시, 공연 등이 있으며 1999년 이후로 136명의 전문가가 문화홍보대사로 활동했다.

· 하이브리드 아트 연구 프로젝트

본 프로젝트는 일반 시민들이 예술가 디자이너, 과학자 등 다양한 분야의 전문가들과 함께 기술, 미디어, 공연예술의 협업 가능성에 대해 탐구하고 대중에게 소개할 목적으로 토크 세션, 워크숍, 리허설, 퍼포먼스, 기록 등 5가지 단계로 구성되어 있다.

(출처 : 홍콩 LCDS)

홍콩예술발전국, 예술분야 프로젝트 보조금 지급

홍콩예술발전국(HKADC)은 시각예술, 드라마, 전통공연(Xiqu), 문학, 음악, 무용, 영화, 미디어아트 등 다양한 분야의 예술 활동을 지원하기 위한 보조금 지급을 시행하고 있다. 지원금은 프로젝트마다 상이하며 신청은 연 2회로 상·하반기에 각각 마감한다.

전시 분야는 규모에 따라 지원금이 차등 지급되는데, 소형 전시(전시장 150㎡ 이하 규모)는 10만 1,000 홍콩 달러(약 1,500만 원), 중형 전시(전시장 150㎡ 이상 400㎡ 이하 규모)는 15만 2,000 홍콩 달러(약 2,200만 원), 대형 전시(전시장 400㎡ 이상 규모)는 20만 3,000 홍콩 달러(약 3,000만 원)가 지원된다. 지원금은 전시 카달로그와 개막식 비용으로 사용할 수 있다.

공연분야는 프로젝트당 최대 50만 홍콩 달러(7,200만 원)의 지원금을 신청할 수 있으나 공연 전체의 비용 지원은 불가하다. 홍콩예술발전국은 공연의 입장권 판매, 후원, 기부 등을 통한 추가 수입을 장려하고 있다.

(출처 : 홍콩예술발전국)

섬 주민과 예술가가 공동 창작하는 '임 틴 차이 예술제'

홍콩관광청은 2,400만 홍콩달러(약 35억 원)를 투입해 사이쿱(Sai Kung) 지역 인근의 임 틴 차이 섬(Yim Tin Tsai)을 '개방형 박물관'으로 지정하고, 2019년부터 매년 하반기에 다양한 분야(예술, 종교, 문화, 문화재 및 친환경 등)의 창작물 전시와 부대행사를 포함하는 예술제(Yim Tin Tsai Art Festival)를 개최하고 있다. 이를 위해 홍콩 및 해외 예술가와 섬 주민이 임 틴 차이 섬에서 보유한 중국 북방민족 하카(hak-kâ) 문화, 가톨릭 및 소금 제조 문화를 바탕으로 공동창작을 수행하고 있다. 2019년 제1회 예술제는 '천(天)'을 주제로 개최했고, 현지 예술가 7명과 홍콩 디자인학과 대학생 70여명이 참여해 생태건축, 소금 제조, 하카(hak-kâ) 차 케이크 제작, 강좌, 음악 공연 등을 함께 진행했다. 한편 2020년에 개최 예정이던 제2회 예술제는 코로나19로 인해 연기되어 2021년 2-3월에 개최했고, 온라인 전시, 오디오 가이드, 온라인 투어 등 비대면 프로그램도 함께 진행했다.

(출처 : 임 틴 차이 예술제 공식 누리집)

러시아

'2021-2023년 문화 개발'에 신규 내용 추가

지난 3월 31일 러시아 정부는 국가 프로그램인 '2021-2023 문화 개발'에 '박물관과 문화유산 복원', '도서 기념물 디지털화', '마을 내 문화센터 개장' 등의 내용을 추가했다. '문화 개발'은 2014년에 러시아 정부가 승인한 국가 프로그램으로 문화 개발, 국민의 창조적 잠재력 실현, 문화적 가치와 정보 접근권 보장을 목적으로 두고 있다. '2021-2023 문화 개발'의 주요 목표는 프스코프 박물관 단지·레닌그라드주 빅보르그 성·몬레포 공원의

복원사업 마무리, 가트치나 멀티 뮤지엄 센터 개장, 극장 및 문화센터 복원, 어린이 예술학교 보수, 신규 공연장과 문화센터 설립 등이다. 또한 도서 분야에 대해서는 매년 출판되는 도서의 약 10%를 의무적으로 디지털화해야한다.

(출처 : 러시아 정부, 2021.4.10.)

프랑스

미술사 온라인 플랫폼 11년 만에 전면 개편

프랑스 문화부는 2009년에 교육부와 공동으로 개발해 운영하던 ‘미술사 온라인 플랫폼(Histoire des Arts)’을 11년 만에 전면 개편하기로 결정했다. 이번 개편으로 ‘미술사 온라인 플랫폼’은 미술사에 대한 5,000여개 이상의 자료를 문화예술 교육자 및 종사자, 학부모와 학생, 일반 대중들에게 무료로 제공할 수 있게 됐다. 플랫폼 개편에 대한 주요 내용은 다음과 같다.

- 문화부 산하, 지자체 소속 공립 문화예술 기관(오페라, 미술관, 박물관, 미술센터, 극장, 서커스, 도서관, 기록보관소 등)과 협조해 개발한 5,000여 개 이상의 교육 콘텐츠(온라인 전시, 영상, 주제별 분석, 교육자료) 제공
- 문화예술 관련 진행 행사와 현황 자료 제공
- 장애유형에 따른 장애인 대상 특수 교육 콘텐츠 제공
- 프랑스 전역에서 제공하는 문화예술 콘텐츠에 대한 지도 정보와 검색 기능 강화

미술사 온라인 플랫폼은 프랑스 정부가 2008년부터 초·중등 필수 교육 과정과 고등학교 선택과정에 미술사를 포함하면서 교육을 강화하고 있고, 코로나19 등으로 인해 교육 기관에서의 비대면 수업과 온라인 교육 콘텐츠 수요가 증가함에 따라 더욱 활용도가 높을 것으로 평가받고 있다.

(출처 : 프랑스 문화부, 2021.3.30.)

벨기에

박물관·문화유산 가이드를 위한 프로그램 제작

벨기에 문화유산부는 벨기에프랑스어권 공영방송국(이하 RTBF)과 협력해 박물관·보호구역·문화유산 전문가를 재조명하는 ‘가이드를 잊지 마세요(N'oubliez pas le guide)’프로그램 제작을 시작했다. 이는 코로나19로 인해 큰 고통을 받는 독립 가이드에 대한 지원이 핵심이다. 본 프로그램은 6월까지 프랑스어권의 60여개의 박물관과 문화유산기관의 동영상을 RTBF의 온라인 플랫폼인 어비오(Auvio)에서 공개할 예정이고, 관람객은 가이드와 함께 평소 공개되지 않던 박물관의 보호구역 내 작품 등을 감상할 수 있다.

(출처 : 벨기에 문화유산부)

프랑스어권 정부, 무형 문화유산 신규 지정

지난 2월 18일, 벨기에 프랑스어권 정부는 살아있는 유산의 중요성을 부각시키고 지원하고자 3개의 새로운 무형 문화유산을 지정했다. 코로나19로 인해 대다수의 행사가 취소되면서, 전통 문화의 단절을 염려한 정부는 지속적으로 무형 문화유산을 발굴하고 알리는데 힘을 쏟고 있다. 구체적인 내용은 아래와 같다.

① 이동식 박람회 문화

벨기에 프랑스어권 도시와 지방 자치제에서는 매년 이동식 박람회가 개최된다. 프랑스어권 정부는 자유(유목주의), 가족의 중요성, 연대감 등의 가치에는 이동식 박람회의 영향이 있음을 인지하고 이동식 박람회 문화를 살아있는 유산으로 인정하고 이해 관계자들이 문화의 지속성과 필요성을 인식하기를 촉구하고 있다.

② 전통적인 여행 서커스의 예술과 문화

정부는 전통 서커스의 특수성을 인정하고 보존하고자 세계 최초로 전통 서커스를 문화유산으로 지정했다. 또한 정부는 도시에서 도시로 이동하는 전통적인 여행 서커스가 풍부한 창의력을 보유한 문화 전달자의 역할을 함을 인식하고 그들의 생활 방식과 창작·작업 방식을 강조하고자 한다.

③ 생 마르 축제(La Fête de Saint-Mard)

매년 8월 넷째 주 일요일에 개최되는 생 마르 축제(La Fête de Saint-Mard)는 전통 무용과 하모니, 음악을 중심으로 한 집단적 관행이 특징인 축제이다. 축제는 무용, 음악, 공예 등 다양한 표현을 통해 지역주민 간 통합과 세대 간 화합에 중요한 역할을 한다.

(출처 : 벨기에 프랑스어권 문화부)

인도네시아 '인니 문화의 길' 웨비나 개최

지난 4월 7일, 인도네시아 여당인 투쟁민주당(PDI-P)은 문화의 측면에서 국가 발전방향을 탐색하기 위해 '인도네시아 문화의 길 : 인니 발전을 위한 문화의 의미' 라는 주제로 웨비나를 개최했다. 문화교육부 힐마르 파리드(Hilmar Farid) 문화총국장은 웨비나에 참석해 국가발전을 위해 문화 자원을 활용해야 한다며, 인도네시아 내 경제적 가치를 보유한 작물은 300만 종 이상으로 개발시 4조 5,000억 달러(약 5,000조 원)에 달하는 부가 가치를 제공할 뿐 아니라 유사적 유산, 생물다양성, 자연관광 등 문화적 자산으로의 가치도 상당하다고 언급했다. 투쟁민주당 정치인이자 환경부 장관출신인 소니 크라는 국가발전이 경제적, 정치적 측면에 치우쳐선 안 되며, 인도네시아가 세계 흐름에 흔들리지 않도록 강한 문화와 좋은 정치체를 보유해야 하고 이를 위해 국가발전 방향을 문화의 길로 잡아야 한다고 주장했다.

(출처 : Kompas, 2021.4.8.)

대통령, 연구·문화예술·체육 부문 국가인재관리 정책 준비

지난 3월 30일 조코위 대통령은 국가인재관리에 관한 회의에서 인도네시아를 빛낼 재능있는 인재를 발굴하기 위해 3가지 영역에 집중할 것이라고 밝혔다. 첫 번째 영역은 연구와 혁신으로, 자라나는 아이들이 노벨상을 수상할 수 있는 인재가 되도록 잠재력을 개발하는 정책을 지원할 예정이다. 두 번째 영역은 문화예술이다. 인도네시아의 문화예술분야는 해외 여러 시상식에서 수상하는 등 국가의 자부심을 높이고 있기에 정부는 재능이 있는 개인이 세계적으로 인정받을 수 있도록 관리하고자 한다. 세 번째 영역은 체육 분야로 유소년들이 올림픽에 참가해 태권도, 배드민턴, 역도, 조정, 수영, 체조 등 주요 14개 종목에서 우수한 성적을 거둘 수 있도록 육성할 계획이다.

(출처 : CNBC Indonesia, 2021.3.30.)

문화교육부, 전통음악관련 정책 준비

인니 문화교육부는 전통음악 관련 정책을 준비하고 있으며, 인니 전통음악의 지적재산권을 보호하기 위해 민족음악학자, 역사가 및 고고학자들과 함께 정확한 데이터를 수집 중이라고 밝혔다. 또한 정부는 유아부터 중학생까지 즐겁게 전통음악 교육을 받을 수 있도록 정책적으로 지원하겠다고 강조했다. 이를 위해 정부는 전통음악을 현대적인 방법으로 관리할 것이고 해당 정책들이 실행되면 2~3년 후 인니 음악발전을 위한 구체적인 결과가 나타날 것이라고 전했다.

(출처 : Republika, 2021.3.16.)

인니 지역대표협의회, 문화예술 종사자 회복 프로그램 촉구

인도네시아 입법기관중 하나인 지역대표협의회(DPD)는 관광창의경제부에 문화예술 종사자들을 위한 회복프로그램을 즉시 준비해달라고 촉구했다. 협의회는 코로나19로 인해 문화예술 종사자들은 여전히 열악한 상황에 놓여있으며, 디지털 플랫폼을 통한 해외 콘텐츠의 확산으로 실질적인 타격을 입었다고 전했다. 또한 협의회는 인니 음악산업이 여전히 무대 중심의 전통적인 방법을 고수하고 디지털 플랫폼 활용에 취약해 특히 어려움을 겪고있으며, 이에 대한 관광창의경제부의 관심이 필요하다고 강조했다.

(출처 : Tribunews, 2021.4.13.)

아르헨티나 문화부 중소기업을 위한 무금리 융자 지원 발표

아르헨티나 정부는 코로나19 위기로 타격 입은 관광분야를 지원하기 위한 무금리 융자정책(Repro II)을 문화부문까지 확대해 지원하기로 결정했다. 해당 정책은 문화부, 사회개발부, 생산부, 아르헨티나 국립은행이 공동 발표했으며 초기에 책정되었던 7억 5,000만 페소(약 90억 원)의 예산에 2억 5,000만 페소(약 30억 원)가 추가된 것이다. 본 정책으로 문화부문의 중소기업과 개인사업자는 최대 700만 페소(약 8,500만원)까지 무금리 융자 지원을 받을 수 있다.

(출처 : 아르헨티나 문화부, 2021.3.18.)

국립예술기금(FNA), 2차 창작 장학금 발표

아르헨티나 국립예술기금(National Endowment for the Arts)은 창작자와 예술가를 지원하기 위한 2차 창작 장학금을 발표했다. 본 장학금은 수공예, 공연, 무용, 시각예술, 디자인, 건축, 시청각, 문학, 음악 등 10개 분야에 신청한 프로젝트를 검토한 후 인원에 따라 차등 지급될 예정이다. 개인 프로젝트는 8만 페소(약 100만원), 2~4인 프로젝트는 12만 페소(약 150만 원), 5인 이상의 프로젝트는 최대 16만 페소(약 200만 원)까지 지원받을 수 있다. 장학금은 전액을 일시에 지급하고, 이전 장학금 수혜자는 재신청할 수 없다.

(출처 : 아르헨티나 문화부, 2021.4.6.)

멕시코 국립 시네테카, 멕시코 여성 다큐멘터리 감독전 개최

멕시코 문화부 기관인 국립시네테카(Cineteca Nacional)는 멕시코의 주요 여성 다큐멘터리 감독전을 기획해 4월 2일부터 15편의 장편 다큐멘터리 영화를 상영한다고 발표했다. 최근 20년간 멕시코 영화부문에서는 여성 감독들의 활약이 두드러졌으며 특히 다큐멘터리 영화가 의미있는 성장을 보였다. 국립 시네테카는 이번 기획전에서 지난 18년간 멕시코의 여성 감독들이 제작한 다큐멘터리를 상영함으로써 관객들에게 21세기의 멕시코를 마주하고 되돌아보게 하는 동시에 최근 멕시코 영화계의 중요한 기록들을 확인할 수 있는 기회를 제공하고자 한다.

(출처 : 멕시코 문화부, 2021.4.2.)

폴란드 코로나19 방역규칙 강화로 인한 문화분야 규제

지난 3월 19일 폴란드 정부가 전국의 코로나19 방역 규칙을 강화함에 따라 문화기관의 대면 행사들은 전면 중단됐다. 원규제 기간은 4월 9일까지

였으나, 추가 제한조치의 발표로 인해 4월 18일까지로 연장됐다. 문화분야의 규제 지침은 다음과 같다.

- 박물관·미술관
 - 폐쇄 공간에서 작업 금지, 일반관객 참여 행사 금지
 - 개방 공간에서 작업 허용, 온라인 이벤트 허용
 - 박물관 소장품, 해외 폴란드 문화유산의 보존·보호·에스코트 업무 등을 담당하는 직원은 폴란드 국경 통과 시 자가 격리 의무 면제
- 극장·오페라 극장·오케스트라 극장
 - 관객 참여 공연 중지
 - 리허설, 연주연습, 사진촬영, 녹음 등 활동 허용
 - 온라인 행사 허용
- 문화센터
 - 교육행사, 상영회, 공연, 개막식 등 참여 행사 금지
 - 원격 교육활동과 온라인 행사 허용
 - 예술행사 개최를 위한 준비(리허설, 연습 등) 허용

(출처 : 폴란드 문화유산부, 2021.3.19)

일본

토쿠라 슌이치 작곡가, 문화청 신임 장관 취임

일본음악저작권협회(JASRAC) 전 회장이자 수많은 대중가요를 작곡한 토쿠라 슌이치(都倉俊一)가 4월 1일에 일본 문화청 신임 장관으로 취임했다. 토쿠라 장관은 가큐슈인(学習院)대학 재학 중 작곡가 겸 가수로 데뷔한 뒤 당대 인기 가수들의 대표곡들을 작곡하며 일본레코드대상 작곡상을 다수 수상했고 영화, 무대음악, 뮤지컬 등 다양한 분야에서 국제적으로 활동했다. 이후 2010년~2016년 간 일본음악저작권협회 회장을 역임하고 2018년에는 일본 정부가 지정하는 문화공로자로 선정됐다.

2. 문화산업

저작권 논의 확산

- 저작물 기여에 따른 저작인접권 인정

프랑스

구글, 프랑스 언론사와 뉴스 콘텐츠 사용료에 대한 합의 체결

글로벌 검색엔진인 구글은 검색 결과에 뉴스 콘텐츠를 포함하는 대가로 프랑스 언론사에게 저작권료를 지급하기로 협의했다. 구체적으로 구글은 프랑스 신문협회격인 뉴스정보제공자연합(APIG)에 3년간 7,600만 달러(약 850억 원)를 지불하는데 합의했으며, 구체적인 금액은 일일 기사 발행량, 월간 인터넷 트래픽, 정보에 대한 기여도 등을 기준으로 언론사마다 다르게 산정할 예정이다.

이번 사례는 직접적인 창작자 외에도 저작물에 기여한 출판사, 신문사 등의 저작권인 '저작인접권'을 인정하는 것에 의의가 있다. 프랑스 뉴스정보제공자연합(APIG) 대표인 피에르 루에트(Pierre Louette)는 이번 협정은 언론의 저작인접권을 인정하는 중요한 사례이며, 앞으로도 온라인 출판물을 사용하는 GAFA(Google, Apple, Facebook, Amazon) 등 대형 온라인 플랫폼들의 보상이 이루어져야 한다고 주장했다.

*지난 2019년 3월, 유럽연합은 검색엔진, SNS 등이 뉴스 콘텐츠의 사용료를 지급하도록 저작권 규약을 마련하였으나 구글이 이를 거부했다. APIG 등은 2019년 11월 구글을 프랑스 경쟁위원회(Autorite de la Concurrence)에 제소했고, 이에 경쟁위원회는 2020년 4월 뉴스 콘텐츠 사용에 대한 구글의 비용 지급 협상을 명령했다.

독일

농촌지역 문화창의산업 육성에 추가 예산 지원

연방 문화미디어부는 농촌사회의 문화창의산업 육성을 지원하는 '크레아티브란트트라스퍼(KreativLandTransfer)' 프로젝트에 40만 유로(약 5억 4,000만 원)를 추가 지원하기로 결정했다. 본 프로젝트는 지난해 3월에 처음 시작해 농촌지역의 사회·문화·경제적 수준 향상을 위해 특별한 접근 방법을 시도하는 프로젝트를 지원했고 6개의 모범사례를 선정했다. 올해는 지난해에 이은 두 번째 시행으로, 지원 대상은 농촌지역에서 문화경제 프로젝트 혹은 창의경제 프로젝트를 수행하는 기업이나 자영업자들이다. 정부는 최종적으로 12개의 프로젝트를 선정할 계획이고, 지원신청은 5월 23일에 마감한다.

이와 관련해 연방문화미디어부 모니카 그뤼터스 장관은 문화인프라는 독일 전역의 평등한 생활을 위해 가장 중요한 전제 조건이라고 주장하며, 특히 대도시에서 멀리 떨어진 지역에서 문화란 지역 정체성과 사회적 결속력을 창출한다고 언급했다. 그뤼터스 장관은 이러한 이유로 연방정부가 농촌지역의 예술과 창의산업을 다양한 방식으로 지원하고 있다며 본 프로젝트의 중요성을 강조했다.

(출처 : 독일 연방공보처 보도자료109, 2021.4.9)

호주

연방정부, 독립영화관에 2,000만 호주 달러 지원

호주 연방정부는 코로나19로 인해 심각한 재정 문제에 직면한 독립영화관에 총 2,000만 호주 달러(약 173억 원)를 지원하기로 결정했다. 이는 코로나19로 인해 전년대비 수입이 30%이상 감소한 독립영화관 사업자를 지원하는 'SCREEN(Supporting Cinema's Retention Endurance and Enhancement of Neighbourhoods) 기금'에서 영화관별 최대 8만 5,000 호주 달러(약 7,400만 원)를 일회성으로 지급할 예정이다.

(출처 : 통신인프라도시예술부, 2021.3.26.)

영화 및 TV 프로덕션 지원 제도 연장

연방정부는 호주의 영화와 TV산업을 향상시키기 위해 약 5,000만 호주 달러(약 435억 원) 규모의 TIF 기금(Temporary Interruption Fund) 지원신청을 6개월 연장한다고 발표했다. 이에 따라 2021년 12월 31일까지 촬영을 시작하는 프로덕션은 지원금 신청이 가능하다. 또한 정부는 극장 개봉의 장편영화에 대한 세금환급(Production Offset) 비율을 40%로 유지하고, TV 혹은 스트리밍 플랫폼 드라마와 다큐멘터리의 세금환급(Production Offset) 비율은 20%에서 30%로 인상했다. 통신인프라도시예술부 폴 플래처(Paul Fletcher) 장관은 이러한 지원으로 호주 내 제작자들이 양질의 콘텐츠를 지속적으로 생산할 수 있으며 지역 내 일자리와 사업도 유지할 수 있을 것이라고 언급했다.

(출처 : 통신인프라도시예술부, 2021.4.11.)

스웨덴

자국 영화 소비와 스트리밍 서비스의 강세

스웨덴 영화협회(Svenska Filminstitut)는 연례 관객설문조사를 실시해 스웨덴 국민의 영화 소비행태에 대한 보고서를 발표했다. 보고서에 따르면, 스웨덴 인구의 약 33%는 한 달에 한 편 이상 스웨덴 영화를 보는 것으로 나타났다. 또한 코로나19 대유행 기간 동안 15%만이 영화관에 갔다고

응답했는데 이는 전년도에 69%가 응답한 것에 비해 대폭 감소한 수치이다. 보고서는 스트리밍 서비스의 강세에 대해 분석했는데, 코로나19 발생 이후 영화관 방문은 급감했으나 점점 더 많은 사람들이 온라인으로 영화를 시청하고 약 70%가 다양한 스트리밍 서비스를 통해 영화를 관람한다고 응답했다. 특히 조사 대상자의 57%는 넷플릭스를 통해 이전보다 더 많은 영화를 시청한다고 답했다.

(출처 : SVT, 2021.04.07)

폴란드

영화제작자협회, 영화 제작사와 관계자를 위해 총 1억 4,840만 즈위티 지원

폴란드 영화제작자협회(SFP)는 코로나19로 인해 어려움에 처한 영화제작사와 관계자들을 위해 현재까지 총 1억 4,840만 즈위티(약 440억 원)을 지원했고, 이는 역대 가장 큰 원조라고 언급했다. 협회는 저작권을 관리하는 협회 소속의 시청각 작가 및 제작자 협회(SFP-ZAPA, 이하 자파)의 도움으로 지원금의 거의 대부분인 1억 4,680만 즈위티(약 432억 원)를 충당할 수 있었다. 자파(SFP-ZAPA)는 특히 지원금 승인이나 대출 절차를 간소화하고 로열티에 대한 선지급 절차 등을 통해 지원금이 필요한 이들에게 빠르게 지급될 수 있도록 했다. 이외에도 협회(SFP)는 160만 즈위티(약 4억 8,000만 원)를 지원해 협회 소속 식당에서 준비한 음식을 소속 구성원들에게 전달했고, 폴란드 영화예술위원회(PISF)에서 운영하는 영화 제작자를 위한 장학금 프로그램을 지원했다. 이와 관련해 브롬스키(J. Bromski) 협회장은 코로나19로 인해 어려운 상황에 처해있는 모든 사람들을 돕기 위해 최선을 다할 것이라고 언급했다.

(출처 : 폴란드 영화제작자협회, 2021.3.23.)

인도네시아

2022년부터 상업적 음악사용에 대한 저작권료 지급

인도네시아 정부는 음악·노래의 상업적 이용에 대한 저작권 법률을 강화하고 국영종합관리소(Lembaga Manajemen Kolektif Nasional)에서 저작권 사용료를 관리하기로 결정했다. 해당 규정은 2022년부터 적용되고 구체적인 사용료는 다음과 같다.

- 상업 세미나, 컨퍼런스 : 50만 루피아(약 38,000원)/일
- 레스토랑, 카페 : 좌석 당 6만 루피아(약 4,600원)/년
- 주점, 소형음식점 : m²당 18만 루피아(약 14,000원)/년
- 나이트클럽 : m²당 43만 루피아(약 33,000원)/년
- 통화대기음 : 10만 루피아(약 7,670원)/년
- 은행·사무실 : m²당 6,000 루피아(약 460원)/년

- 극장 : 영화당 360만 루피아(약 28만 원)/년
- 전시회 : 150만 루피아(약 11만 5,000원)/일
- 항공기, 버스, 기차, 여객선 : 최저 티켓 가격의 0.25%
- 연주회 : 티켓 가격의 2%
- 백화점, 편의점, 소형음식점, 미용실, 체육관 : 크기에 따라㎡당 1,000~4,000루피아(약 77~307원)/년
- 호텔 : 객실 수에 따라 200만~1,200만 루피아(약 15만~92만 원)/년
- 리조트, 부티크 : 1,600만 루피아(약 123만 원)/년
- 라디오 방송국 : 광고수입의 1.15%, (국영라디오) 100만 루피아 (약 76,000원)/년
- TV방송국 : (지상파) 광고수입의 1.15%, (케이블) 구독료의 1.15%
- 휴양지 : (유료입장) 티켓금액의 1.3%, (무료입장) 600만 루피아 (약 46만 원)/년
- 노래방 : 개방형·가족노래방·비즈니스 유형에 따라 2만 루피아 (약 1,530원)/일에서 최대 룸당 5만 루피아(약 3,840원)/일

(출처 : Kompas, 2021.4.12.)

일본

일본음악저작권협회, 사상 최대의 저작권 분배액 발표

일본음악저작권협회(JASRAC)는 2020년도 저작권의 연간 분배액은 약 1,206억 엔(약 1조 2,500억 원)으로 이는 사상 최대의 금액이라고 발표했다. 협회는 코로나19 대유행으로 콘서트나 음악 행사는 취소되었으나 온라인에서의 '정액제 음악서비스'나 '동영상 전송' 등이 현저하게 성장했고, 이 분야의 분배액은 333억 엔(약 3,500억 원)으로 전년대비 164.7%의 상승을 기록했다고 밝혔다.

(출처 : JASRAC, 2021.3.25.)

도쿄 게임쇼 2021, 온·오프라인 병행 개최

지난해 코로나19로 인해 온라인으로만 개최했던 일본 최대 게임 행사인 '도쿄 게임쇼(Tokyo Game Show, TGS)'가 올해는 온라인과 오프라인 행사를 병행해 개최한다고 발표했다. 2021년도 행사는 '그래드 우리들에게는 게임이 있다'라는 테마로 9월 30일부터 10월 3일까지 개최된다. '도쿄 게임쇼 2021'은 공식 프로그램 영상을 중심으로 비즈니스 매칭은 온라인으로 진행하고, 실물 전시는 미디어 관계자와 게임 인플루언서들을 대상으로 진행할 예정이다.

(출처 : TGS 2021)

광전총국, '방송법' 의견 수렴을 위한 초안 발표

지난 3월 16일, 광전총국은 '중화인민공화국 방송법(中华人民共和国广播电视法)'의 전국민 의견 수렴을 위한 초안을 발표했다. 해당 초안에는 종합방송기구의 미성년자 전용 주파수 채널 설립, 미성년자를 위한 방송시간대 편성, 미성년자 전용 프로그램 편성 등의 조치, 미성년자 보호를 위한 담당자 배치와 관련 평가위원회를 설립해 미성년자 프로그램의 상업화·성인화·과도한 오락화를 방지해야한다는 내용이 포함되어 있다. 방송법에 대한 의견은 우편, 이메일, 팩스 등 다양한 방식으로 접수받았고 4월 21일에 마감했다.

(출처 : 광전총국, 2021.3.16.)

시장감독관리총국, <온라인거래 감독관리 방법> 발표

지난 3월 15일, 시장감독관리총국은 온라인 거래가 포함된 라이브방송의 경우 해당 영상을 방송일로부터 최소 3년 이상 보관해야 한다는 내용이 담긴 '온라인 거래 감독관리방법'을 발표했다. 해당 '방법'은 2021년 5월 1일부터 시행되고, 동시에 국가 공상행정관리총국이 2014년 1월 26일 발표한 '온라인거래 관리방법'은 폐지됐다.

(출처 : 시장감독관리총국, 2021.3.15.)

문화체육부, 1,200만 유로의 장편영화 제작 보조금 지원

스페인 문화체육부는 영화영상예술기관(ICAA)을 통해 2021년 장편영화 제작 독립영화사에게 1,200만 유로(약 160억 원)의 보조금을 지원한다고 발표했다. 단 보조금은 영화적·사회적·문화적으로 특별한 가치를 포함하는 영화이거나, 다큐멘터리 혹은 실험적 성격의 영화, 신진 영화제작자나 영화감독이 제작하는 영화에 한해 지원받을 수 있다.

(출처 : 스페인 문화체육부, 2021.3.29.)

문화체육부, 카자흐스탄 영화산업발전 관련 실무회의 개최

문화체육부 악토티 라임쿨로바(Aktoty Raimkulova) 장관은 국립영화지원센터, 사켄 국립영화스튜디오, 공공영화제작소 '카작필름' 이사회, 주재국 민간영화 제작사 등과 함께 영화산업발전 프로젝트 실무보고회를 개최했다. 회의 참석자들은 장관에게 '영화촬영법' 개정안 논의, 역사콘텐츠의 집중적 제작을 위한 '카작필름' 구조개편 현황, 코로나19 상황으로 중단된 영화프로젝트 촬영재개 등 국가영화산업 발전을 위한 소속 기관의 업무실적 현황에 대해 보고했다. 악토티 장관은 '영화촬영법'

개정안의 방향에 따라 영화산업 발전을 위한 모든 프로젝트에 대해 특별한 관심을 쏟을 것이라 표명했고, 주정부는 향후 정책방향에 영화계 종사자의 의견을 적극 수렴할 것이라고 밝혔다.

(출처 : 카자흐스탄 문화체육부, 2021.4.6.)

3. 체육

일본

도쿄올림픽 관계자 참가인원 대폭 축소

지난 3월 26일, 국제올림픽위원회(IOC)는 코로나19 영향으로 해외 관람객의 방일 관전계획을 취소하고 대회에 참가하는 관계자 수도 대폭 축소할 것이라고 발표했다. 조직위는 초기 계획에서 올림픽(약 11,000명)과 패럴림픽(4,000명)의 참가선수, 임원·스텝 등을 포함한 입국자 수를 최대 9만 명으로 예측했으나, 이번 인원 축소로 인해 전체 6만 명 정도의 관계자가 입국할 것으로 추산하고 있다.

도쿄올림픽 테스트 대회 개최 발표

도쿄올림픽 조직위원회는 코로나19로 인해 중지했던 테스트 대회를 재개한다고 발표했다. 또한 테스트 대회 중 일부는 해외선수들도 참가할 예정이다. 해외선수 참가예정 대회는 배구 일본대표 국제친선시합(5.1~5.2.), 홋카이도·삿포로 마라톤 페스티벌(5.5.), 조직위 주최 육상대회(5.9.) 등이며 선수들의 코로나19 검사를 비롯한 방역대책도 실시할 예정이다. 테스트 대회는 4월 3일 휠체어 럭비대회를 시작으로 5월 21일까지 18개 대회가 예정되어 있고, 조직위는 대회 종료 후 코로나19 대책과 행동지침을 규범집에 반영할 예정이다.

영국

여름철 이벤트 개최를 위한 파일럿 프로그램 실시

영국 정부는 이벤트 연구 프로그램(Events Research Programme, ERP)의 일환으로 EFL컵 결승전과 FA컵 준결승전 등을 통해 여름철 대규모 이벤트 개최를 준비할 예정이다. 구체적으로 정부는 파일럿 프로그램을 구축하고 코로나19 확산 위험 관리와 완화 조치를 위해 사회적 거리두기, 환기, 검사 프로토콜 등에 다양한 설정과 접근 방식을 적용할 방침이다. 본 파일럿 프로그램은 4월 18일 FA컵 준결승전에는 4,000명, 4월 25일 EFL컵 결승전은 8,000명의 관중을 대상으로 수행되며, 이후 다양한 이벤트에 확대 적용된다. 관중은 티켓 구매 전 파일럿 프로그램 참여에 동의해야 하며 정부의 방역 지침을 준수하고 이벤트 전후로 코로나19 검사를 받아야 한다. 본 파일럿 프로그램의 데이터는 6월 21일에 시작되는 4단계 봉쇄 해제 로드맵의 근거 자료로 사용될 예정이다.

(출처 : DCMS, 2021.4.5.)

독일

독일올림픽스포츠연맹, 스포츠 조직내 중증장애인 고용 지원 프로젝트 발표

독일올림픽스포츠연맹(Deutscher Olympischer Sportbund)은 연방노동부 지원으로 스포츠 조직 내 중증장애인 24명의 고용을 지원하는 'EVI 프로젝트(Event-Inklusionsmanager*in im Sport)'를 발표했다. 연맹은 스포츠 조직에서 정규직으로 근무하는 장애인은 극소수이며 스포츠 분야에서의 장애인 참여는 여전히 현저하게 부족하다고 지적했다. 동 프로젝트는 독일올림픽스포츠연맹 산하 모든 기관들이 신청할 수 있고, 독일 연방노동사회부(Bundesministeriums für Arbeit und Soziales)가 지원금을 부담할 예정이다. 이를 통해 독일올림픽스포츠연맹은 스포츠 분야에서 정규직으로 일하는 중증장애인 비율을 높이고, 스포츠 행사의 장애인 참여도를 향상시키며 장애인 지원기관과 스포츠 조직들 간의 지속적인 협력을 도모할 계획이다. 해당 프로젝트의 신청 마감은 5월 15일이며, 선정된 스포츠 기관은 향후 2년 간 주 30시간 근로의 지원금을 지급받게 된다.

(출처 : 독일올림픽스포츠연맹)

벨기에

프랑스어권 정부, 스포츠클럽에 2,200만 유로 지원

벨기에 프랑스어권 정부는 코로나19로 어려움을 겪는 스포츠클럽의 지속적인 활동과 재개를 위해 2,200만유로(약 300억 원)를 지원하기로 결정했다. 지원금은 협회 혹은 스포츠클럽의 회원 당 40유로(약 55,000원)이며, 각 지역 담당기관에서 지급할 예정이다. 지원 대상은 왈로니아-브뤼셀 연맹(Fédération Wallonie-Bruxelles, FWB)이 인정한 스포츠연맹 소속 스포츠클럽으로 ASBL 또는 협회로 구성되어 있고, 프랑스어권 지역에 본사를 두고 있거나 프랑스어권 지방자치단체의 영토에서 활동하고 있어야 한다. 지원을 받는 각 지방자치단체는 임대료 인상 금지, 회비(기여금) 인상 금지, 원조 내역 공개의 의무를 이행해야 한다.

(출처 : 벨기에 프랑스어권 정부, 2021.3.19.)

인도네시아

올림픽 10대강국 진입을 위한 국가체육 그랜드디자인 추진

지난 3월 15일, 인도네시아 조코위 대통령은 체육청소년부 자이누딘 아말리(Zainudin Amali) 장관에게 국가 스포츠 성과를 드높이기 위한 국가체육 그랜드디자인(National Sports Grand Design)의 완성을 지시했다. 이는 인도네시아가 2032년 하계올림픽을 개최하고 올림픽 10대 강국으로 진입하려는 정부의 목표에 따라 추진된 것이다. 현재 체육청소년부는 인니체육회(KONI), 올림픽위원회, 대학, 연구자, 실무자 등과 협력해

국민체육 그랜드디자인 정책을 준비하고 있으며 10개의 집중훈련센터를 건설할 계획이라고 밝혔다. 체육 잠재력을 보유한 유소년들은 본 훈련센터에 선발되고 이후 체육청소년부가 운영하는 특수체육학교에 진학할 수 있다. 본 정책은 2045년까지의 장기목표를 구상하고 있으나, 2024년 파리 올림픽과 2028년 LA올림픽을 고려한 중·단기목표도 포함하고 있다.

(출처 : Beritasatu, 2021.3.15.)

스웨덴

스포츠 행사 재개의 첫 단계로 실내관객 수 50명 검토

스웨덴 문화부 아만다 린드(Amanda Lind) 장관은 스포츠 행사 재개를 위해 보건당국과 경기장 수용인원을 논의중이라고 밝혔다. 문화부는 첫 단계로 실내경기장 50명, 실외경기장 100명의 관람객을 허용하고 두 번째 단계에서는 실내경기장 300명, 실외경기장 600명으로 증가시킬 예정이다. 아만다 린드 장관은 현재 스웨덴의 코로나19 감염 상황이 심각하므로 감염 확산세가 감소된 후에 첫 단계를 시행할 것이라 밝혔다.

(출처 : SVT, 2021.4.11.)

아르헨티나

스포츠클럽 인프라 개선을 위해 7억 5,000만 페소 투입

지난 3월 23일, 아르헨티나 관광체육부는 전국 1,300개 스포츠클럽(Clubes en Obra) 인프라 개선에 7억 5,000만 페소(약 90억 원)의 예산을 지원한다고 발표했다. 이는 코로나19로 인해 재정난과 운영위기를 겪고 있는 스포츠클럽을 지원하기 위한 정책으로, 지난해 하반기에 시작한 1차 프로그램의 연장이다. 본 지원금은 스포츠클럽 내 야외시설, 조명, 주방, 접근성 개선 등을 위해 사용될 예정이다. 한편, 관광체육부는 지난 1차 프로그램에서 7억 페소(약 80억 원)를 투입해 전국 600개 자치구 소재의 1,100여개 스포츠클럽 인프라를 개선했고, 7,000개의 일자리 창출 효과를 거두었다고 밝혔다.

(출처 : 아르헨티나 관광체육부, 2021.3.23.)

4. 관광

백신접종 확산에 따른 관광회복 기대

미국

CDC, 백신접종 미국인의 자유로운 여행 허가

미국 질병통제예방센터(Centers for Disease Control and Prevention, 이하 CDC)는 백신접종을 완료한 미국인들에 한해 자유로운 여행을 허가하는 새로운 지침을 발표했다. 특히 CDC는 백신접종을 완료한 뒤 2주 이상 경과했다면 국내외 여행 후에 자가격리를 할 필요가 없다고 전했다. 이에 대해 미국 여행협회 로저 다우(Roger Dow) 회장은 새로운 지침이 최신의 백신 연구 결과를 기초로 한 중대한 발표이며 여행·항공업계 회복에 도움이 될 것이라고 전했다.

그러나 CDC의 발표에도 불구하고, 여전히 해외 여행객은 백신접종과 상관없이 미국행 국제선 탑승 전에 코로나19 음성 결과를 제출해야하고, 귀국시 재검사를 받아야 한다. 또한 모든 여행객은 비행기와 공항을 포함해 대중교통 이용 시 마스크를 착용하는 등 현재 적용되고 있는 방역 수칙을 그대로 준수해야 한다.

한편 백신 접종을 완료한 여행객이 코로나19에 감염돼 전파할 가능성은 적지만, 해외 여행시 코로나19 변이바이러스 감염 등 예상치 못한 위험은 존재한다. 이와 관련해 CDC의 로셸 월렌스키(Rochelle Walensky) 박사는 백신 접종자가 여행을 할 경우 미접종 자보다는 안전하게 여행을 할 수 있지만, 이는 여행을 권고하는 것이 아닐뿐더러 백신 접종자도 여전히 감염과 확산 위험성을 감수해야 한다고 경고했다.

(출처 : Travel+Leisure, 2021.4.2.)

델타 항공, 직원 부족과 여행객 증가로 중간 좌석 재운항

교통 안전국(TSA)은 지난 4월 4일에 미국 전역의 항공 탑승객 수는 총 154만 명으로 이는 코로나19 확산 이후 가장 많은 승객이라고 발표했다. 이러한 상황에서 델타 항공(Delta Air Lines)은 감소된 인력으로 여행객 증가를 감당하지 못해 100여 편의 항공편을 취소했고, 각 항공편의 수용인원을 늘리기 위해 5월부터 기내의 전 좌석을 이용할 수 있도록 조치한다고 밝혔다. 델타 항공이 그동안 좌석 간 사회적 거리를 확보하기

위해 비워두었던 중간 좌석을 재운항하는 것이다. 항공사는 신속한 인력배치와 직원들의 예방접종 등으로 문제를 해결하기 위해 노력하고 있다고 전했다.

(출처 : Travelplus, 2021.4.5.)

벨기에

EU, 백신여권 도입 찬성과 우려 공존

지난 3월 17일, 유럽위원회는 코로나19 상황 속에서 안전한 여행을 위해 백신여권(Digital Green Certificate) 도입을 제안했고 이는 관광업에서 중요한 여름휴가 시즌을 고려해 6월내에 시행될 것으로 전망된다. 위원회는 백신여권의 핵심요소로 EU시민의 접근성과 안전 보장, 백신 비접종자와 회복자에 대한 차별 금지, 개인정보보호를 제시하고 있다. 백신여권은 소지자의 백신접종 여부, 코로나19 검사 결과(음성 여부), 코로나19 감염 후 회복 여부를 증명할 수 있고, 여행 뿐 아니라 이벤트 참석이나 레스토랑, 헬스장 출입 등에도 사용될 수 있다. 백신여권은 EU시민에게 무료로 제공될 예정이다.

그러나 백신여권에 대한 우려도 공존한다. 벨기에 정부는 각 개인의 예방접종과 검사 결과에 대한 정보를 표준화된 디지털 문서에 통합하는 시스템에는 긍정적이나, 인증서가 단순 증명서 이상으로 오용될 것을 우려하고 있다. 특히 외교부 소피 윌메스(Sophie Wilmès) 장관은 예방접종 여부와 이동의 자유를 결부시키는 것에 반대의견을 펼쳤다. 장관은 현재 백신에 대한 보편적인 접근법이 부재하고 이는 유럽 시민간의 차별로 이어질 수 있다고 언급했다. 또한 백신접종이 개인의 의무사항이 아니기에 강요할 수 없다고 덧붙였다. 드 크루(De Croo) 총리도 백신여권에 반대하며, 백신여권이 백신접종자와 비접종자 간의 분열을 야기하고 심지어 백신접종자의 전염률 감소도 확신할 수 없다고 주장했다.

(출처 : 유럽위원회, 2021.3.17./Brussels Times, 2021.2.26./2021.4.27.)

네덜란드어권 숙박업계의 코로나19 영향 파악

지난 2월, 벨기에 네덜란드어권 관광청은 네덜란드어권 지역 2,500개의 숙박시설을 대상으로 코로나19가 숙박시설에 미친 영향과 운영자의 향후 계획 및 전망을 평가하기 위해 설문조사를 수행했다. 조사 당시에 전체 숙박시설의 약 60%만이 영업 중이었고, 35%는 일시적으로 폐쇄한 상태였으며 나머지는 폐업한 것으로 나타났다. 조사 결과, 소수의 시설만이 수익이 있었고 호텔의 경우 다른 유형의 숙박시설보다 더 심한 경영난을 겪고있었다. 전체 숙박시설의 67%는 지원금을 수령했으며 정부의 원조가 영업을 유지하는데 도움이 됐다고 답했다. 정부 지원금을 신청하지 못한 시설은 보조업이거나 미등록 업체의 경우로 지원 요건을 충족시키지 못한 것으로

나타났다. 네덜란드어권 소재 호텔의 95%는 정부의 지원을 받았고, 소규모(최대 10명 수용가능) 휴가 시설의 경우 운영자의 절반만이 지원을 요청했다.

본 설문조사는 코로나19 위기가 시설 투자에 미치는 영향도 파악했는데, 42%는 방역조치로 인한 투자를 강요받았고 13%는 계획한 투자를 수행했고 7%는 투자를 가속했다고 응답했다. 11%는 코로나19로 인해 방문객이 부재하면서 오히려 시설을 정비하고 투자할 환경이 좋아져 추가 투자를 진행했다고 답했다. 그러나 대부분의 숙박시설은 투자 계획이 전무하거나 재정 문제 혹은 불확실한 미래로 인해 투자를 연기했다고 밝혔다.

네덜란드어권의 숙박업계는 코로나19로 인한 어려움에도 불구하고 새로운 활동을 개발하거나 신규 및 잠재 고객을 확보하고 여러 종류의 협업을 강화하면서 위기를 극복하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 측면에서 관광청은 네덜란드어권 숙박시설의 탄력성과 유연성을 긍정적으로 평가했다.

(출처 : 벨기에 네덜란드어권 관광청, 2021.3.4.)

스헬델란트 주민, 지역관광산업에 대한 긍정적 인식

스헬델란트(Scheldeland)는 앤트워프(Antwerp)시와 겐트(Ghent)시 사이를 흐르는 스텔데강 인근 지역으로, 네덜란드어권 관광청은 스텔델란트 주민을 대상으로 지역관광산업에 대한 인식을 조사했다. 총 7개의 지방자치단체에서 2,000여 명의 주민이 설문조사에 참여했다. 조사 결과, 응답자의 70%는 지역 내 관광산업을 지지하고 75%는 해당 지역의 관광업을 진흥해야 한다고 답변했다. 또한 56%는 관광개발로 인해 지역이 더 좋아졌다고 느끼고 47%는 관광개발이 더 나은 삶의 질로 이어진다고 답하며 지역관광산업에 대한 긍정적 인식을 확인했다. 본 조사는 지역의 관광시설과 방문객이 증가할수록 주민들의 관광에 대한 긍정적 인식이 높아진다는 것을 밝혔다.

(출처 : 벨기에 네덜란드어권 관광청, 2021.2.25.)

코로나19 기간의 관광부문 임시 실업 조사 결과 발표

프랑스어권 관광위원회는 프랑스어권 지역 관광업 종사자의 코로나19 기간 동안 임시 실업에 대한 대규모 분석을 실시했다. 본 분석은 전일제 노동시간(Full time equivalent, FTE)을 기준으로 하며, 이를 통해 경제부문과 다양한 영역에 미치는 충격의 규모를 평가할 수 있다. 분석 결과, 2008년 글로벌 금융 위기 이후 2009년의 임시 실업 피해자는 6만 4,000여 명이었으나 코로나19 위기를 맞은 2020년에는 15만여 명으로 약 두 배 이상 증가했다. 첫 봉쇄기간인 2020년 4월의 전체실업률은 21%를 기록했고, 규제가 완화되던 9월에는 2.4%까지 하락한 뒤 2차 봉쇄기간에 가파르게 상승했다. 관광부문의 4월 실업률은 65%였고 9월에도 16%라는 상대적으로 높은 수치를 유지했다. 2020년 3월부터 12월까지 관광부문의 평균 임시 실업률(FTE기준)은 34%이며, 이를 통해 관광부문이 다른 영역보다 더욱 크게 코로나19 영향을 받은 것으로 나타났다.

(출처 : 벨기에 프랑스어권 관광청, 2021.3.16.)

코로나19 재확산으로 인해 무료기차이용권 사용을 저조

정부는 코로나19로 침체된 지역관광지를 활성화시키고자 지난해 10월부터 2021년 3월까지 6개월간 매월 왕복, 총 12회 탑승이 가능한 무료기차이용권을 뺑기에 주민들에게 제공했다. 정책 시행 초기에는 350만 명의 신청자들이 지원하면서 긍정적인 반응이 보였으나, 시행 첫 세 달 간의 사용률은 약 30%로, 제공된 2,100만 개의 편도 이용권 중 약 600만 개만 사용된 것으로 나타났다. 이는 이용권 배포 직후인 10월부터 코로나19 재확산으로 인해 관광지와 요식업계의 방역 규제가 강화되면서 저조한 사용률을 보인 것으로 분석된다.

(출처 : Brussels Times, 2021.3.31)

중국

트래블 버블과 백신접종자의 입국규제 단축 논의

지난 3월 29일, 홍콩 상무경제개발국 에드워드 야우(Edward Yau) 국장은 당국이 싱가포르 정부와 트래블 버블(travel bubble)에 대한 논의를 재개했고 일본, 한국, 태국 등 다른 국가들과도 협정을 논의 중이라고 발표했다. 홍콩과 싱가포르는 지난해 11월 트래블 버블을 준비했으나 코로나19 확산에 따라 잠정 중단한 바 있다. 야우 국장은 현재 전염병 상황이 개선되고 방역 지침이 완화된에 따라 트래블 버블에 대한 논의를 재개한 것이라고 밝혔다.

한편 홍콩 정부는 홍콩 내 코로나19 상황이 개선됨에 따라 입국 규제를 완화하기로 결정했다. 정부는 백신접종자에 한해 저위험 국가로 분류된 싱가포르, 뉴질랜드, 호주 등의 입국자 격리일을 14일에서 7일로 단축하고, 중위험 국가 입국자는 21일에서 14일로 단축하는 방안을 검토 중이다.

(출처 : 홍콩 정부, 2021.3.29./RTHK, 2021.4.12.)

신형 소비 촉진을 위한 디지털 문화와 관광의 발전 방안 제시

지난 3월 25일, 국가발전개혁위원회 등 28개 부처는 '새로운 업계의 새로운 모델로 신형 소비 가속화의 국무원 관공서 의견'에 따라 '신형 소비 육성 가속화 실시방안'을 제정하고 24항의 업무내용을 발표했다. 그 중 '디지털 문화와 관광의 심화 발전' 업무내용은 아래와 같다.

- 문화·관광산업의 디지털 전환을 가속화하고, 스튜디오·디지털 아트·몰입형 체험 등 새로운 유형의 산업을 적극적으로 개발
- 다양한 디지털 문화·관광 체험행사를 통해 온라인 공연시장을 활성화하고, 공공문화에 온라인서비스 장려, 디지털기업이 전통문화와 관광업에 참여하도록 지원
- 스마트관광단지 건설지침을 제정해 시간제 예약, 온라인 예약, 트래픽 모니터링, 과학적 분류, 비접촉 서비스, 스마트 가이드 등의 기능 개선

- 국가 문화·관광소비 시범도시와 신규 문화·관광소비 클러스터를 건설하고 문화창의산업 관련 상품 판매점, 전문 서점, 소극장, 엔터테인먼트 장소, 전시회, 몰입형 체험 프로그램 등 다양한 업체 구축

(출처 : 문화산업신사카, 2021.3.25.)

홍콩관광청, 국내 소비 촉진을 위한 캠페인 진행

홍콩 관광청(Hong Kong Tourism Board)은 3월 26일부터 6월 2일까지 국내 관광 활성화 및 소비 촉진을 위해 ‘스테이케이션 딜라이즈(Staycation Delights)’ 캠페인을 진행한다. 이는 홍콩 내 지정된 상점이나 식당 등에서 800 홍콩 달러(약 12만 원) 이상 소비 시, 500 홍콩 달러(약 75,000원)의 숙박료 할인을 제공하는 것이다. 본 캠페인은 만 18세 이상의 홍콩 거주민만 선착순으로 참여할 수 있고, 현재는 마감된 상태이다.

(출처 : holidayhk.com)

호주

국내관광 활성화를 위해 반값 항공권 80만 장 지원

호주 연방정부는 코로나19로 피해 입은 관광산업을 지원하기 위해 총 12억 호주 달러(약 1조 400억 원)의 예산을 투입해 반값 항공권 80만 장을 지원한다고 발표했다. 본 지원은 특히 항공 의존도가 높은 관광지를 중심으로 정부에서 지정한 호주 내 13개의 지역에 한해 사용할 수 있고, 애들레이드(Adelaide)와 캥거루 아일랜드(Kangaroo Island)를 제외하고는 주간(interstate) 여행만 가능하다. 할인된 티켓은 4월부터 7월까지 구매할 수 있고, 여행기간은 9월까지 가능하다.

한편 해당 정책은 지역불균형을 초래한다는 비판을 받고 있다. 뉴사우스웨일스주 더보(Dubbo)시 벤 실즈(Ben Shields) 시장은 반값 항공권이 적용되는 지역이 퀸즐랜드 주에는 4개의 관광지가 포함된 반면 빅토리아주와 뉴사우스웨일스주는 각각 1개의 관광지만 포함되어 불공평하다고 주장했다. 반면 빅토리아주, 퀸즐랜드주는 공항에서 관광지로의 이동을 고려할 때 더 많은 지역이 포함되어야 하고, 주간(interstate) 여행뿐만 아니라 주내(intrastate) 여행도 포함되어야 한다고 지적했다. 이와 관련해 연방정부는 본 지원계획의 관광지는 초기 목록일 뿐이며 추후 더 많은 지역을 추가할 것이라고 밝혔다.

(출처 : ABC, 2021.3.12.)

NSW주, 지역경제 활성화를 위한 바우처 정책 시행

뉴사우스웨일즈주 글래디 베레지클리안(Gladys Berejiklian)

주총리는 지역경제 활성화를 위해 바우처를 제공하는 '다인&디스커버 NSW(Dine& Discover NSW)' 정책을 시행한다고 발표했다. 본 정책에 따라 뉴사우스웨일즈주에 거주하는 18세 이상의 성인은 레스토랑, 카페, 펍 등에서 사용할 수 있는 25 호주 달러(약 22,000원)의 외식 바우처 2장과 여행사, 영화관, 갤러리 등에서 사용할 수 있는 25 호주 달러(약 22,000원)의 문화상품 바우처 2장으로 총 100 호주 달러(약 9만 원)를 지원받는다. 해당 바우처는 2021년 6월 30일까지 공휴일 제외 평일에만 사용가능하고, 술, 도박, 담배, 숙박 등에서는 사용할 수 없다. 또한 본 정책은 주민의 잦은 외출을 장려하는 것이 목적이기에 바우처 2장을 동시에 사용할 수 없도록 제한하고 있다.

(출처 : 9news, 2021.3.19.)

캐나다

캐나다 정부, 에어캐나다 재정 지원 발표

캐나다 재무부 크리스티아 프리랜드(Christia Freeland) 장관과 교통부 오마 알가브라(Omar Alghabra) 장관은 광활한 캐나다 영토에서 국민과 지역사회 연결을 유지하는 것은 필수라고 언급하며 캐나다 국책 항공사인 에어캐나다(Air Canada)의 재정을 지원하겠다고 발표했다. 본 지원을 받기위해 에어캐나다는 일시 중단했던 국내 서비스를 재개하고 코로나19 팬데믹으로 인한 환불을 보장해야하며 항공사 내 일자리, 연금, 단체협약 등을 보호해야 한다.

(출처 : 캐나다 재무부, 2021.4.12.)

스웨덴

놀이동산 운영 재개 계획 발표

지난 3월 초 스웨덴 보건당국이 박물관, 테마파크 등에 대해 새로운 방역 조치를 발표함에 따라, 놀이동산은 20㎡당 방문객 1인이라는 규정 하에 운영을 재개할 수 있게 됐다. 그러나 놀이동산 관계자들은 실내시설의 수용인원 제한이 10㎡당 1인인 규정과 비교하면 놀이동산의 방문객 수 제한은 형평성에 어긋난다고 지적했다. 파크 앤 리조트(Parks and Resorts)의 크리스텔 포겔마르크(Christer Fogelmarck) 대표는 우선 규정에 따라 놀이동산을 개장하지만 이러한 방식으로는 장기적이고 지속적인 운영이 불가능하다고 보건당국을 비판했다.

(출처 : SVT, 2021.3.25.)

스웨덴 버스 회사 4곳 중 3곳, 80% 운행 감소

스웨덴 운송회사 조합인 스베리에 부스퍼레타그(Sveriges Bussföretag)가 3월에 발표한 보고서에 따르면, 스웨덴 버스회사의 75%가 관광·전세버스 운행에서 전년 대비 80%의 매출손실을 기록했다. 특히 절반가량은 전년 대비 90% 이상의 손실을 입었다. 이는 코로나19로 인해 지난해부터 기업 활동, 스포츠 경기, 문화 이벤트, 무역 박람회 등의 행사가 취소되면서 관광·전세 버스 운영도 중단됐기 때문이다. 안나 그뢴룬드(Grönlund) 조합장은 관광·전세 버스 운행업은 코로나19로 인해 가장 크게 타격입은 업종 중 하나이며, 코로나19 종식 후에도 국가 차원의 집중적인 지원이 필요할 것이라고 언급했다.

(출처 : Turismnytt, 2021.4.9.)

독일

2021년 독일인의 여행 전망 발표

독일 바이에른주 관광센터는 2021년 독일인들의 여행 계획에 대한 조사 결과를 발표했다. 조사 결과에 따르면 독일인의 39%는 2021년 휴가여행을 희망하고 있고, 이들 중 26%는 국내, 18%는 유럽 지역 내, 5%는 비 유럽국가에서 휴가를 보내기를 희망하고 있다고 응답했다. 독일 내 선호하는 휴가지는 바이에른주, 메클렌부르크 포어포메른주, 쉘레스비히 홀슈타인주로 나타났다. 2021년 여행 희망자의 연령대는 40~49세가 47%로 가장 높았고, 60~69세 연령대가 33%로 가장 낮게 조사됐다. 또한 고소득층, 자녀가 있는 가구가 그렇지 않은 가구보다 더 높은 여행 의지를 보였다. 전년도 조사와 마찬가지로 콘도(condo)와 휴가용 주택이 가장 선호하는 숙소로 집계됐고(42%), 자녀를 보유한 가족에게 더 인기가 있는 것으로 드러났다. 반면 자녀가 없는 사람들은 중소형 호텔을 선호한다고 밝혔다. 또한 8월 여행을 계획한다는 응답이 가장 많았고(41%), 9월(32%)과 7월(31%)이 그 뒤를 따랐다. 2021년 휴가에서 가장 중요하게 생각하는 요소는 태양, 따뜻함, 좋은 날씨, 휴식, 서로를 위한 시간, 자연 체험 등으로 나타났고, 조사 대상자의 35%는 해변 또는 휴양지를 희망하고 24%는 도시 여행을 희망한다고 응답했다. 또한 응답자들은 독일 내 휴가지(80%)와 유럽 내 휴가지(71%) 계획시 선호하는 이동 수단으로 차량을 선택했고, 유럽 외 지역 여행을 위한 이동 수단으로는 83%가 항공편을 선택했다. 2021년도 여행 희망자들의 28%는 당분간 코로나19 위기 상황을 관망할 예정이며, 이들 중 50%는 연방정부의 여행경고 완화가 되어 격리조치가 해제될 경우 여행을 떠날 것이라고 답했다.

한편 전체 여행 희망자 중 13%는 코로나19 팬데믹으로 인해 2021년 여행계획이 없다고 응답했고, 47%는 여행자의 코로나19 백신 접종, 45%는 국민 대다수가 백신 접종을 완료하는 것이 여행의 근본 조건이라고 밝혔다.

알프레드 바우어 대표는 지난해에 비해 2021년 조사 결과는 독일인들이 여행의 중요성을 인식하고 올해 여행을 특별하게 생각하는 것으로 나타났다고 설명했다.

(출처 : Tageskarte, 2021.4.13.)

인도네시아 관광창의경제부, 관광산업에 3조 7,000억 루피아 지원

인도네시아 관광창의경제부는 4월 7일 웨비나를 통해 2021년 관광산업분야에 3조 7,000억 루피아(약 2,860억 원)의 보조금을 준비하고 있다고 밝혔다. 특히 정부는 호텔, 레스토랑만 지원했던 지난해 정책을 확장해 올해는 여행사도 지원할 방침이라고 전했다. 본 프로그램은 현재 심의 중이며, 심의 종료 후에 계획에 따라 필요한 지역에 배분될 예정이다.

한편 정부는 인니 여행에 대한 신뢰도 향상을 위해 관광지에 대한 출판과 교육 콘텐츠 개발을 지원할 계획도 언급했다.

(출처 : Kompas, 2021.4.7.)

인니 정부, 외국인 관광객을 위한 5년 장기비자 발급

지난 3월 16일, 관광창의경제부는 이민국 및 법무부와 협의해 외국인 관광객을 위한 5년 장기비자를 발급할 것이라고 발표했다. 특히 정부는 코로나19로 인해 시간과 장소에 얽매이지 않고 일하는 디지털 유목민들이 증가함에 따라 온화한 기후, 아름다운 자연환경과 함께 최적의 통신타이밍을 보유한 발리가 최상의 관광지가 될 것이라고 언급했다. 또한 정부는 발리를 제2의 고향으로 생각하는 외국인 관광객들이 많아 부동산 산업의 성장도 기대하고 있다고 밝혔다.

(출처 : Kompas, 2021.3.17.)

발리 개방 준비를 위한 공항 직원과 주민의 백신접종

발리 공항은 6~7월 예정인 국제선 개항을 대비해 3월 내 직원 5,000명의 백신접종을 완료하고, 외국인 관광객을 맞이할 계획이라고 밝혔다. 정부는 예방접종 외에도 방역 지침과 인프라에 대한 준비를 공항에 지시했다.

또한 관광창의경제부 산디아가 살라후딘 우노(Sandiaga Salahuddin Uno) 장관은 발리 주지사의 요청에 따라 발리 주민 300만 명도 백신을 맞을 계획이라고 언급했다. 발리 주지사는 발리의 집단면역을 위해 전체 인구의 70%인 300만 명이 백신접종을 해야 하고, 적어도 7월까지 250만 명이 접종하는 것을 목표로 하고 있어 7월쯤 해외 여행객을 수용할 수 있을 것으로 기대한다고 전했다. 주지사는 조코위 대통령의 지시에 따라 백신접종 상황을 고려해 해외 여행객을 단계적, 한정적으로 수용할 계획이라고 밝혔다.

(출처 : Liputan6, 2021.3.22./Detik, 2021.3.27.)

두바이, 10년 기간의 '문화 비자' 1,000개 승인

지난 3월 2일, 두바이 문화예술당국은 전 세계 1,000명의 크리에이터와 예술가에게 10년간 장기 체류가 가능한 '문화 비자(cultural visa)'를 부여한다고 발표했다. 문화 비자는 두바이를 글로벌 문화의 중심지로 조성하기 위해 2019년에 최초로 시작됐다. 당국은 문학, 문화, 미술, 공연 예술, 디자인 분야는 물론 문화 유산, 역사, 지식 분야 등에서 창의적인 인재를 유치하기 위해 10년 장기 비자를 부여한다고 밝혔다. 현재까지 46개국에서 261건의 신청서가 접수됐고 그 중 120명이 조건과 주요 기준에 부합하는 것으로 나타났다.

(출처 : WAM, 2021.3.2)

지역 관광 활성화를 위한 '아부다비의 봄' 캠페인

아부다비 문화관광부(The Department of Culture and Tourism-Abu Dhabi)는 3월 25일부터 4월 19일까지 '아부다비의 봄' 캠페인을 실시해 지역 주민과 관광객에게 특별한 여가 경험을 제공하겠다고 발표했다. 본 캠페인은 지역 내 50여 개 호텔에서 2박 이상의 숙박 시 식사와 숙박료 할인을 제공하는 '스테이케이션(staycation)' 상품을 포함하고 있다. 아부다비 문화관광부의 관광마케팅 담당인 알리 하산 알 샤이바(Ali Hassan Al Shaiba)는 '아부다비의 봄'은 지역 내 관광산업을 활성화하기 위한 문화관광부의 지속적인 노력과 더불어 공공부문과 민간부인이 협력해 노력한 결과라고 언급했다. 한편 본 캠페인은 방역 인증 프로그램(Go Safe certification programme)과 함께 진행되며, 아부다비 내 호텔의 95% 이상은 방역 인증을 받았다.

(출처 : DCT-Abu Dhabi 2021.3.25)

러시아

러시아 관광청, 관광 재개를 위해 경험 공유와 통일된 규제 필요

러시아 관광청은 모든 국가 간 항공운항이 재개되기 전까지 국제 관광의 전면 개방은 불가능하지만, 코로나19로 인한 입국 제한조치와 관련해 백신접종, 음성 확인 증명서 등 국가 간 공동 규제가 필요하다고 강조했다. 관광청은 러시아의 코로나19 방역조치로 인해 국내 관광회복 이후에도 심각한 재확산이 발생하지 않았던 점을 언급하며, 경험공유와 통일된 방역규범 등이 관광재개를 앞당길 수 있다고 설명했다. 한편 러시아 연방은 관광 교류가 높은 국가들과 우선적으로 정부 차원의 협력이 오가고 있으나 아직 러시아와 '관광회랑(tourist corridor)'협정을 고려하는 국가는 없다고 밝혔다.

(출처 : interfax, 2021.3.23)

카자흐스탄 상원의회, '카자흐 관광산업에 관한 특별법' 개정안 채택

문화체육부 악토티 라임쿨로바(Aktoty Raimkulova) 장관은 상원 회의에 참석해 생태보존구역과 관광구역 도입, 관광산업 분야 규제 완화, 외국인 관광객 대상의 관광세 등이 포함된 특별법 개정안을 발의했다. 이와 관련해 최근 카자흐스탄 내에서는 포스트코로나를 대비해 관광도시 개발 필요성이 대두됐고, 주정부는 중앙아시아 역사 유적들이 위치한 카자흐스탄 남부지역 투르키스탄시를 관광특별구역으로 개발하는 중이다. 악토티 장관은 이번 개정안을 통해 관광산업 발전 5개년 사업을 수행하고, 1,350억 텡게(약 3,400억 원)의 추가예산을 투입해 최소 1,000개 이상의 관광 프로젝트를 진행하며, 약 17만 개 이상의 새로운 일자리 창출효과를 기대하고 있다고 밝혔다.

(출처 : 카자흐스탄 문화체육부, 2021.4.8.)

멕시코 부활절 연휴기간 동안 유적지 43곳 개방

멕시코 문화부와 국립인류역사학청(INAH)은 부활절 연휴기간 동안 보건부의 방역지침을 준수하는 조건으로 유적지 43곳을 개방한다고 발표했다. 이에 따라 4월 초에 치아파스(Chiapas) 주의 팔렌케(Palenque), 와하카(Oaxaca) 주의 몬테알반(Monte Albán), 키타나루(Quintana Roo) 주의 툴룸(Tulum) 등 멕시코의 대표적인 유적지들이 관람객을 맞이했다. 각 유적지는 전체 수용인원의 30%만 입장 가능하고, 마스크 착용, 개인간 1.5m의 거리두기, 입장시 체온측정과 소독제 사용, 10인 이상의 그룹 방문 불가 등의 방역지침을 준수해야 한다.

(출처 : 멕시코 문화부, 2021.4.1.)

스페인 혁신과 기술을 통한 관광 회복

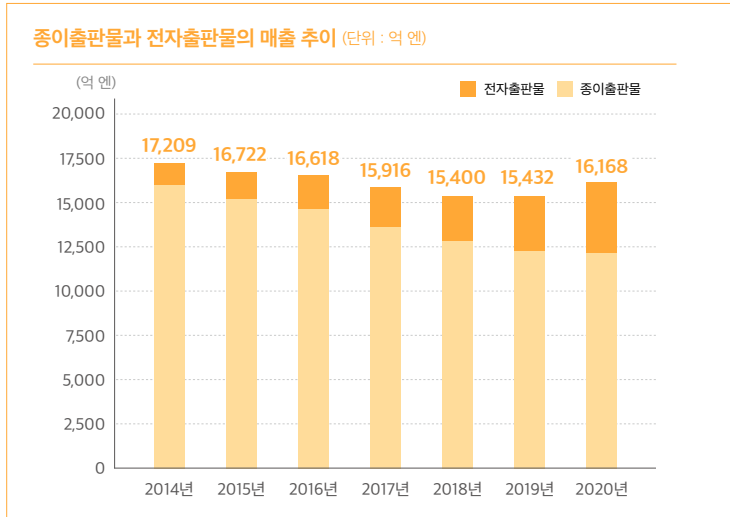
스페인 산업통상관광부 레에스 마로토(María Reyes Maroto) 장관은 스페인 경제는 관광분야의 회복에 달려있으며, 관광 회복을 위해 '관광 혁신과 지능형 전문화'가 중요하다고 언급했다. 특히 장관은 관광지와 관광기업이 새로운 도구를 통해 지식, 혁신, 기술을 더욱 잘 활용해야 한다고 지적했다. 이와 관련해 산업통상관광부는 코로나19 위기 이후 관광분야의 변화라는 새로운 도전에 대응할 목적으로 정부, 지자체, 대학, 관광업계가 참여하는 '관광 혁신 및 지식을 위한 동맹' 창설을 제안했다.

(출처 : Las Provincias, 2021.3.17.)

5. 문화체육관광통계

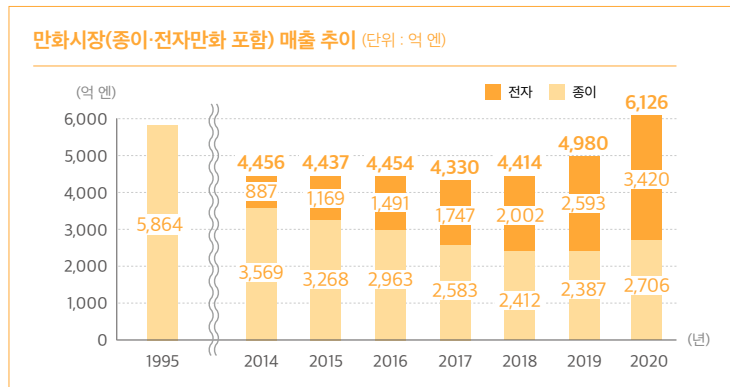
일본

전자출판·만화 매출 성장, 온라인 도서관 이용 증가



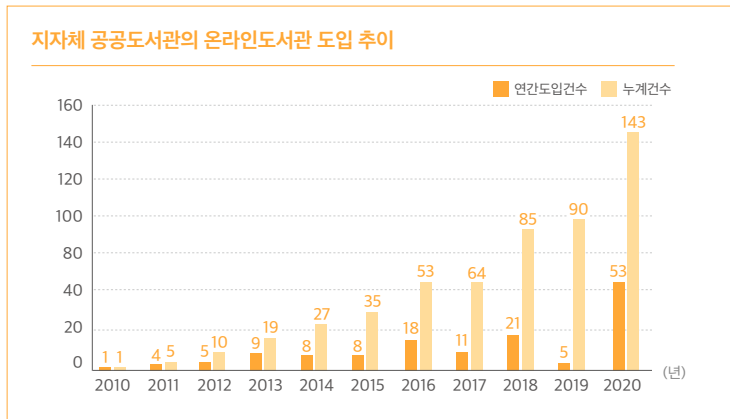
(출처: 산케이신문)

일본 출판과학연구소에 따르면, 2020년 출판물(종이·전자출판 포함)의 추정 판매 금액은 전년대비 4.8% 증가한 1조 6,168억 엔(약 16조 4,501억 원)으로 나타났다. 종이 출판물의 매출이 16년간 지속적으로 감소한 것에 비해 전자 출판물은 꾸준히 성장해 전체 출판시장의 약 24%를 차지하고 있다. 특히 전자 출판물 매출의 87%를 차지하는 장르는 전년대비 약 32% 증가한 만화이다. 출판과학연구소는 코로나19의 영향으로 집에서 지내는 시간이 늘어난 것을 전자출판 매출의 성장 요인 중 하나로 언급했다.



출처: 출판과학연구소

2020년 전체 만화시장(종이·전자만화 포함)의 규모는 전년 대비 23% 증가한 6,126억 엔(약 6조 2,294억 원)으로, 만화의 전성기였던 1995년 5,864억 엔(약 5조 962억 원)의 매출을 넘어서 1978년 통계 작성 이후 사상 최대의 시장 규모를 기록했다. 전자 만화 시장의 추정 매출은 전년 대비 31.9% 증가한 3,420억 엔(약 3조 4,796억 원)으로 1년간 827억 엔(약 8,414억 원) 증가했다.

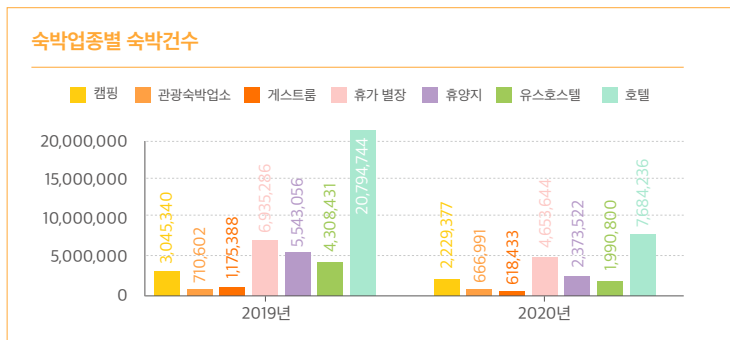


(출처 : 출판제작유통협의회)

한편 코로나19 대유행 이후 지자체에서 온라인 도서관을 도입하는 움직임이 활발하다. 2020년 지자체에서 온라인 도서관을 도입한 건수는 53건으로 2019년 5건에 비해 10배 이상 증가했다.

벨기에

2020년 벨기에 숙박건수 전년 대비 52% 감소

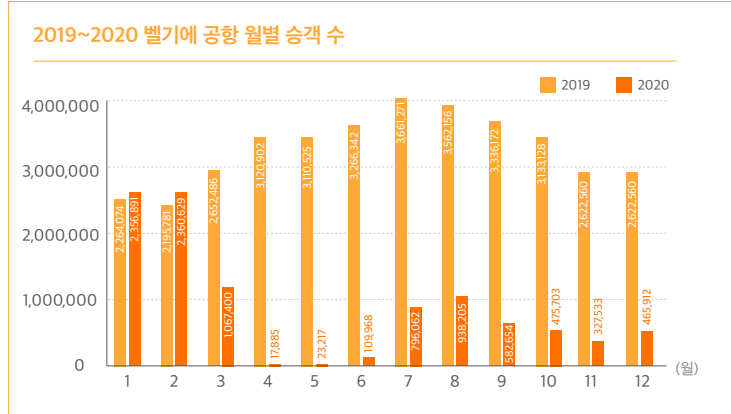


벨기에 통계청 조사에 따르면, 지난해 벨기에 관광 숙박 시설의 숙박건수는 2019년에 비해 52% 감소한 것으로 나타났다. 코로나19의 가장 큰 타격을 받은 호텔은 2020년 숙박건수가 전년대비 -63%로 크게 감소했고,

휴양지 숙소 -57%, 유스호스텔 -54%, 게스트하우스 -47%, 캠프장은 -27%를 기록했다.

(출처 : 벨기에 통계청, 2021.3.26.)

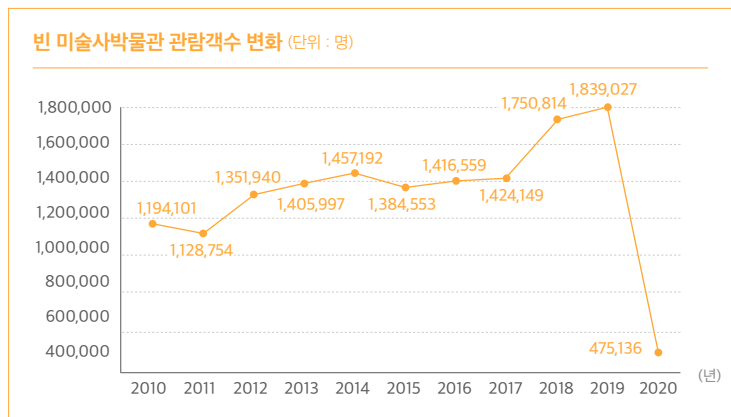
2020년 벨기에 공항 승객 전년대비 -73%



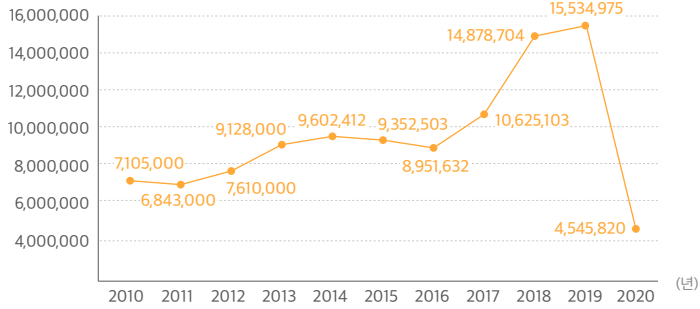
지난해 벨기에 공항은 환승 승객을 포함해 약 950만 명의 승객이 다녀갔고 이는 2019년 3,550만 명에 비해 73% 감소한 것으로 나타났다. 2020년 월별 승객수를 비교한 결과, 특히 4월 17,885명, 5월 23,217명, 6월 109,968명으로 다른 기간에 비해 두드러지게 적은 수치를 기록했다.

(출처 : 벨기에 통계청, 2021.3.18.)

오스트리아 코로나19로 인한 빈 미술사박물관의 경영난 심화

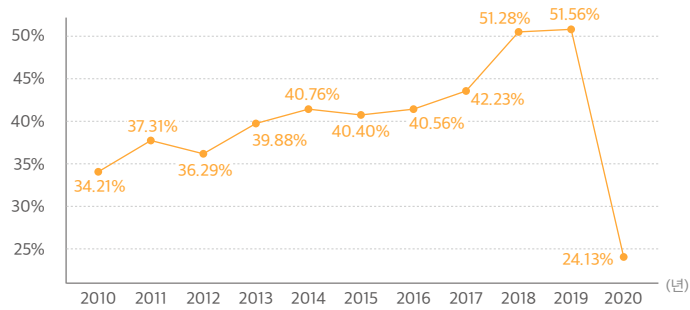


빈 미술사박물관 입장권 판매수익 변화 (단위 : 유로)



오스트리아 빈 미술사박물관(Kunsthistorisches Museum Wien)은 코로나19 대유행으로 인해 극심한 경영난을 겪고 있다. 박물관은 정부의 봉쇄령으로 인해 3개월간 폐쇄했는데 이는 2차 세계대전 이후 최장 기간의 휴관이었다. 또한 외국인의 입국제한으로 외국인 관람객 수도 크게 감소했다. 2019년 183만 명이었던 관람객은 지난해 47만 명으로 전년대비 75% 감소했다. 지난 3월에 발표된 「2020년 빈 미술사박물관 경영보고서」에 따르면, 입장권 판매수익도 2019년 1,553만 유로(약 208억 원)에서 2020년 454만 유로(약 61억 원)로 크게 줄었다.

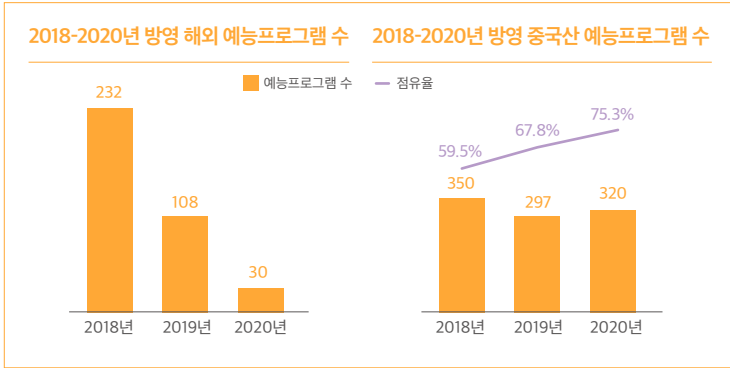
빈 미술사박물관 예산의 자체수익 충당비율 변화



왕실보물박물관, 세계박물관 등 5개의 다른 박물관들도 소속기관으로 두고 있는 빈 미술사박물관은 오스트리아 정부로부터 매년 총 예산의 절반 정도인 약 2억 4,000만 유로(약 321억 원)를 지원받고 있다. 2019년엔 총 예산의 52%를 자체 수익금으로 충당했지만 지난해 관람객 급감으로 자체 수익금 충당비율이 24%로 하락했다. 2021년도 예산계획도 대규모 적자가 확실해 긴축경영과 추가재원 마련이 시급한 상황이다.

(출처 : Der Standard, 2021.3.26./2020년 빈 미술사박물관 경영보고서)

2018-2020 중국내 방영된 해외 예능프로그램 변화



2018년 9월에 광전총국의 '해외 시청프로그램 수입 및 전파관리 규정'이 발표됨에 해외 예능프로그램의 방영은 2018년 232건에서 2020년 30건으로 현저히 감소했다. 반면에 중국 예능프로그램의 방송 점유율은 2018년 59.5%에서 2020년 75.9%로 급격히 상승했다.

(출처 : douban, 2021.4.9.)

2020년 방영허가 중국드라마 202편, 당대시대 작품이 68% 차지

2020년 중국내 방영허가 중국드라마의 시대배경

시대 구분	작품 수	비율
당대(当代) 개혁개방(1978년) 이후	138	68.32%
현대(现代) 1949년부터 개혁개방 이전	6	2.97%
근대(近代) 신해혁명(1911년)부터 1949년	27	13.37%
고대(古代) 신해혁명 이전	25	12.38%
중대(重大) 광전총국이 중대혁명과 역사에 대해 규정한 시기	6	2.97%
총 합계	202	

지난 3월 27일, 광전총국은 '2020년 4분기 및 연간 전국 국산드라마 발행 허가현황 공고'를 발표했다. 공고에 따르면 2020년 중국에서 방영허가를 받은 중국 드라마 작품은 총 202편으로, 시대배경은 당대(1978년 개혁개방 이후)가 138편으로 전체의 68%를 차지한다.

(출처 : 광전총국, 2021.3.17.)

II

세계는 지금

[이슈 동향]

1. 주나이지리아 한국문화원 개원 10년, 새로운 10년을 어떻게 준비할 것인가
2. 참여 경로 : 예술 형태와 활동의 상호 교차
3. 코로나19 이후 유럽의 문화창의부문 : 위기 영향과 정책 권고

주나이지리아 한국문화원 개원 10년, 새로운 10년을 어떻게 준비할 것인가

지난해 5월 24일은 주나이지리아 한국문화원이 개원한 지 10주년이 되는 날이었다. 주나이지리아 한국문화원은 한-나 수교 30주년 해인 2010년에 한국과 나이지리아의 문화교류 협력 확대를 통한 우호협력 증진을 목적으로 나이지리아 수도 아부자에 개원했다.

전 세계적으로 한국문화원은 총 32개소다. 이중 나이지리아 아부자에 있는 한국문화원은 아프리카 최초의 한국문화원으로서 나이지리아를 비롯해 아프리카 전역에 한국문화를 알리기 위해 동분서주하고 있다. 2021년 2월말 기준 나이지리아문화원 페이스북 팔로워 수는 전 세계 문화원 중 세 번째로 많다. 이것만 보더라도 나이지리아 한국문화원의 활동상황을 짐작할 수 있다.

10년이면 강산이 변한다는 한국 속담이 있듯이 10년이라는 시간은 정말 많은 일들이 일어나고 새로운 역사가 창조될만한 짧지 않은 시간이다. 그간 나이지리아 한국문화원은 한-나 양국 문화교류 활성화를 위해 교육, 문학, 음악, 미술, 스포츠, 영화 등 다양한 분야에서 많은 노력을 기울여왔다. 2012년 한-나 문화 및 교육협력 협정이 체결되고 양국 문화교류 협력 강화를 위한 토대가 마련된 이후 본격적인 문화교류 활동이 시작되었다.

매년 문화원에서는 K-POP 댄스경연대회, 대사배 태권도대회, 한국문화축제, 한국영화제 등 수십여 건의 크고 작은 다양한 문화행사를 개최하고 있다. 동 행사에 대한 나이지리아 국민들의 호응도와 관심은 매우 높아 이러한 문화원 행사가 한류 체험의 장으로 굳게 자리잡아가고 있다. 특히 천부적 재능을 지닌 나이지리아인들의 댄스 실력은 탁월하다. 지난 2016년 한국 창원에서 열린 K-POP 월드페스티벌에 출전해 나이지리아 Supreme Task팀이 최우수상을, 2015년에는 Pacific Starz가 대상을 수상한 바 있다. 아울러, 태권도는 나이지리아 전역에서 수십만이 넘는 인구가 배우고 있는 최대 인기 스포츠인 만큼 대사배 태권도대회는 문화원의 한해 주요 행사 중의 하나로 자리 잡았다.

또한 아부자 한국문화원에서는 일반인을 대상으로 매주 4회 태권도와 한글 강좌를 운영하고 있다. 2014년부터는 특별히 초·중등 공립학교 4개 학교에 태권도 강좌를 개설하고 한국문화원의 전속 코치가 직접 출장해

수업함으로써 태권도에 재능 있는 어린 선수들을 발굴하는 데도 지원을 아끼지 않고 있다. 경제도시 라고스에서는 한국 전통악기인 장구강좌가 개설되어 있다. 이를 통해 한국 전통음악의 보급 확대는 물론 주재국 예술인 양성에도 기여하는 일석이조의 효과를 거두고 있다.

문화원은 한국문화를 알리고 나이지리아의 문화를 이해하는 중요한 교류의 장으로서 크고 작은 지역축제를 활용하고 있다. 특히, 아프리카 최대 길거리 축제인 2016 칼라바 카니발(Calabar Carnival) 축제기간 중 12월 26일 하루를 '한국 문화의 날'로 지정하고 한국의 전통공연단을 초청해 단독 축하공연을 펼쳤다.

이외에도 문화원은 매년 상·하반기에 석·박사과정 10여명을 GKS(Global Korean Scholarship) 프로그램에 추천해 한국 유학을 지원하고 있다. 선발된 석·박사과정생은 4~5년간 한국의 유명 대학원에서 수학한 후 나이지리아에 복귀해 각자 영역에서 핵심인재로서 중요한 역할을 수행하게 된다. 이들은 나이지리아 국가발전에 이바지할 뿐만 아니라 한·나 양국 간의 협력 강화를 위한 교두보 역할을 담당하고 있다.

나이지리아인들의 한국문화에 대한 호감도는 매우 높아 이들 스스로 자발적 한류 홍보활동에 나서기도 한다. 2015년에는 문화예술인, 한류 팬, 파워블로거, 기자, 교육공무원, 학생 등의 15명이 주축이 돼 K-Culture 서포터즈를 구성했고, 문화원과의 협력 네트워크를 구축해 한류 홍보 등 다양한 임무를 수행해 오고 있다. 뿐만 아니라 매년 한국문화에 관심 있는 자들을 대상으로 한국문화 홍보 명예기자단을 구성해 문화원 행사에 적극 참여하고 행사내용과 한국문화 홍보물을 SNS, 자체 블로거 등을 활용해 나이지리아 전 국민과 함께 공유하고 있다. 2017년에는 문화원 전시장 공간을 한국적인 디자인으로 리모델링해 세련된 체험시설과 고품질 멀티미디어 영상시설을 갖춘 최신식 문화시설로 한류체험관을 문화원 내에 구축했다. 많은 학생들과 교사를 포함해 한국문화에 관심 있는 나이지리아인들 누구나 한류체험관을 견학할 수 있도록 하고 있다.

문화는 삶의 생활방식의 총체라고 할 수 있다. 즉, 한 공동체에 소속된 사람들이 오랜 기간 함께 생활하며 자연스럽게 현재의 모습으로 굳어진 삶의 결정체가 바로 문화다. 문화를 안다는 것은 그 안에 소속된 사람들의 감정과 정서를 이해할 수 있다는 것을 의미한다.

그래서 문화교류는 소통을 위한 가장 최적의 수단이라고 할 수 있다.

최근 전 세계를 강타한 코로나19 확산의 영향으로 세계 곳곳에서 많은 사람들이 어려움을 겪고 있으며 그들의 생존마저 위협받고 있다. 한국문화원은 코로나 재난 상황 속에서 오프라인 행사나 나이지리아 시민들과의 대면 접촉이 어려운 점 등을 감안해 모든 행사를 온라인 행사로 대체했다. 또한 문화원은 화상회의나 SNS 등을 활용해 관계자뿐만 아니라 시민들과 소통해 나가고 있다. 지난 10년간 한국문화에 대한 현지 시민들의

수요가 폭발적으로 증가했고 디지털화의 영향으로 문화 향유가 더 이상의 사치가 아닌 일상의 한 부분으로 자리 잡아 가고 있는 만큼 한국문화원의 역할과 책임은 그 어느 때 보다도 크다고 할 것이다.

이제 한국문화원은 지난 10년간 한-나 양국 문화교류의 성과를 바탕으로 새로운 10년을 준비해 나가고 있다. 그렇다면 어떻게 할 것인가? 첫째, 문화원은 한-나 문화교류를 어느 한 국가의 일방적 문화전파가 아닌 쌍방향적으로 추진하고 양국 모두에게 실질적인 도움과 혜택을 줄 수 있는 방향으로 나아갈 것이다. 문화 활동은 단순한 소비에서 그치는 것이 아니라 새로운 산업이나 비즈니스의 출현을 태동시키고 수많은 일자리 창출에도 기여하는 등 무한한 가능성이 있는 미래의 신산업 영역이다. 문화교류가 지속 가능하기 위해서는 균형 있는 쌍방향 문화교류 활성화를 통해 양국의 문화가 서로에게 자극과 영향을 주며 경제발전에도 기여해야 한다. 이로써 양국이 서로 윈윈(win-win) 할 수 있도록 하는 것이다.

둘째, 문화원은 디지털 기술을 활용한 홍보활동과 연계해 더욱 많은 사람들에게 문화혜택의 기회를 제공함으로써 활발한 문화소비를 촉진 할 것이다. 나이지리아는 넓은 영토와 인구 2억 1,000만 명이 넘는 대국이기에, 아부자에 있는 한국문화원 단독으로는 이처럼 넓은 지역과 많은 사람을 포괄하는 문화행사를 개최하는데 한계가 있을 수밖에 없다. 각종 문화행사나 공연 등을 녹화해 유튜브나 SNS 등에 공유하고 적극적으로 홍보해 나갈으로써 좀 더 많은 주재국 시민들이 보고 듣고 즐길 수 있도록 하는 환경을 조성할 필요가 있다.

셋째, 나이지리아 한국문화원은 현지 환경을 고려하고 시민들의 수요에 부응하는 맞춤형 문화 활동에 초점을 맞추어 나갈 것이다. 특히, 나이지리아는 노벨문학상 수상자를 배출한 나라답게 국민들이 문학에 대한 조예가 깊고 감수성이 풍부하다. 또한 나이지리아 국민들은 춤과 노래에 대한 열정과 재능이 남달라 수준 높은 음악을 선보이고 있을 뿐만 아니라 옷을 만드는 의복 제작기술도 뛰어나다. 문화행사 기획 시 이러한 현지인의 장점과 특징을 잘 살려 반영토록 하거나 또는 양국의 공연 팀이 서로 합동 공연을 펼침으로써 보다 의미 있고 효과적인 문화활동 성과를 창출할 수 있을 것이다.

넷째, 아프리카 최초의 한국문화원으로서 문화교류 활동영역을 나이지리아를 비롯해 아프리카 전역으로 확장시켜 나갈 것이다. 앞서 언급했듯이 디지털 기술을 활용한 문화홍보 활동과 더불어 한국, 나이지리아를 포함해 여타 아프리카 국가 문화공연팀과 함께 공연을 펼치게 된다면 문화행사의 시너지 효과는 더욱 커질 것이다. 특히 역대 한국 K-POP 월드페스티벌에 출전해 우수한 성적을 거두었던 나이지리아 K-POP 댄스팀을 인근 아프리카 국가로 파견해 공연할 기회를 자주 만든다면 한-나 양국의 우호관계를 뛰어넘어 아프리카 전역의 많은 국가들과도 친밀도가 한층 확장될 수 있을 것이다.

다섯째, 양국 문화예술인들의 교류가 더욱 활발해질 수 있도록 문화원이 가교 역할을 충실히 해나갈 것이다. 서로의 문화를 이해할 수 있는 가장 좋은 방법 중의 하나는 자주 만나서 어울리며 많은 시간을 함께 보내는 것이다. 그간 문화원에서는 여러 가지 제약으로 양국 문화예술인들을 위한 만남의 장을 자주 제공해 주지 못하고 그 분야도 다소 제한적으로 이루어져 그들이 마음껏 문화교류 활동을 하고자 하는 욕구를 제대로 충족시켜주지 못한 측면이 있었다. 한-나 문화예술인들이 매년 양국을 교차 방문해 서로의 문화를 배우고 이해해 각국의 문화에서 접목시켜 나간다면 양국의 문화발전은 급속도로 성장할 수 있을 것이다.

마지막으로, 한-나 양국이 상대국의 문화를 자발적으로 홍보할 수 있는 환경을 조성해 양국의 '명예 문화홍보대사'가 다수 배출되도록 할 것이다. 현재 라고스에 개설된 장구 강좌는 강사를 포함해 수강생 모두가 나이지리아 시민들로 구성되어 있다. 장구 강좌는 누가 시켜서 한 것이 아니라 단순히 한국의 전통악기인 장구를 좋아하는 순수한 마음이 모여 스스로 배우고 익혀 개설됐고, 지금까지 무려 100여명이 넘는 졸업생이 배출됐다. 이들은 나이지리아 각 지역축제에 참여해 공연을 펼치며 한국의 장구를 알리고 있고 때로는 나이지리아 전통악기와 함께 합동 공연 행사를 함으로써 시민들로부터 폭발적인 반응을 이끌어 내고 있다. 이러한 자발적 홍보야말로 문화교류 활성화의 가장 큰 자산이 아닐 수 없다.

세계는 IT, 인공지능 기술 등의 발달에 힘입어 하루가 다르게 급변해 가고 있다. 변화 속도 또한 연 단위에서 월, 주, 일 단위로 급격히 단축되며 미래 예측은 갈수록 어려운 과제가 되어가고 있다. 앞으로 나이지리아 한국문화원이 가고자 하는 새로운 10년은 과거 10년과는 전혀 다른, 지금껏 경험해 보지 못한 미증유의 10년이 될 것이다. 그러나 많은 것이 변해도 바뀌지 않는 것은 바로 인간의 본성인 문화욕구 충족이 아닐까 싶다. 시간과 장소에 따라 그 모양은 변해왔지만 핵심은 여전히 이어져 오고 있다. 이제 문화는 우리 삶의 필수품목으로 자리 잡았다. 앞서 언급했듯이 문화교류는 소통의 가장 최적의 수단이며 문화산업 부흥의 촉매제이다. 지난 10년간 나이지리아 한국문화원은 한-나 양국의 문화교류를 위해 많은 노력을 기울였으며 많은 성과들을 일궈냈다. 그러나 이러한 성과는 나이지리아 시민들의 참여와 협조 없이는 불가능한 일이었을 것이다. 문화교류의 주체는 바로 한국과 나이지리아 국민들이기 때문이다. 한국문화원은 지난 10년의 성과에 만족하지 않고 향후 펼쳐질 10년 앞을 내다보며 지금부터 더욱 더 힘차게 전진할 것이다. 나이지리아 시민들과 함께 손잡고….

참여 경로 : 예술 형태와 활동의 상호 교차

본 내용은 미국 국립예술기금 보고서에서 발췌한 내용입니다.

원제 Paths to Participation: Understanding How Art Forms and Activities Intersect

발행 미국 국립예술기금(National Endowment for Arts; NEA)

링크 <https://www.arts.gov/sites/default/files/Paths-to-Participation-Understanding-How-Art-Forms-and-Activities-Intersect-1-2021.pdf>

요약

본 연구는 예술에 대한 대중의 설문조사 결과를 바탕으로 개인이 예술 활동을 선택할 때 다양한 예술형태와 장르가 상호 중복되는 것을 분석했다. 또한 보고서는 예술을 디지털로 소비하는 것과 직접 예술 행사에 참여하는 것 사이의 긍정적인 연관성에 대해 논의하고 있다. 연구 결과는 예술에 대한 전자-디지털 미디어 참여와 실제적 참여 사이의 긍정적 연관성을 강조하는 한편, 특정 예술 형태와 활동이 긴밀히 연관되어 있음을 밝혔다. 본 연구는 3가지 주요 분석 결과를 도출했다. 우선 전자-디지털 미디어를 통한 예술 참여는 실제 공간에서의 예술 참여에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 분석에 따르면 시각 예술, 음악, 무용, 연극 공연 등을 디지털 매체로 소비하는 성인은 그렇지 않은 이들에 비해 최소 5배 이상 실제 예술 행사에 참석했다. 이는 인종, 성별, 연령, 학력의 차이를 고려한 후에도 유지되는 비율이다. 두 번째로 특정 유형의 예술 활동 간에는 상호 긍정적인 영향을 주는 관계가 존재한다. 연극 활동에 참여한 개인은(실제 관람이든 가상 관람이든 혹은 직접 연기를 하든) 시각예술활동에 참여할 가능성이 그렇지 않은 개인에 비해 4배 높게 나타났고, 시각예술활동 참여가 연극 활동에 미치는 영향도 마찬가지이다. 문예 활동(책을 읽거나 듣거나 혹은 독서클럽 참여 등)에 참여한 개인은 그렇지 않은 이들에 비해 2-3배 더 폭넓은 예술 활동(예술행사 참가, 창작 혹은 공연, 예술강좌 수강 혹은 미디어를 통한 예술 소비 등)에 참여할 가능성이 높다. 마지막으로 미국 성인의 53%는 연간 최소 2가지 이상의 예술 활동에 참여하는 것으로 나타났다. 미국 성인의 절반 이상(53%, 약 1억 3,100만 명)은 연간 최소 2가지 이상의 다양한 예술 활동(예술 행사 참석, 창작 혹은 공연, 예술 강좌 수강, 미디어를 통한 예술 소비, 독서 등)에 참여한다.

주요 내용

2020년, 많은 예술단체들의 관객과의 교류 제한은 예술분야에 전례 없는 후퇴를 가져왔다. 코로나19 대유행 기간 동안 안전하게 재개장 한 단체의 경우에도 관람객이나 좌석 수용에 대한 제한, 관광 및 한때 산업의 침체 그리고 사회적 거리두기로 인한 사람들의 집합이나 모임 참여 거부 등으로 인해 이용객 수는 현저하게 감소했다.

이러한 상황에서 설문조사 데이터는 개인과 지역사회의 광범위한 영역에서 예술 경험을 제공하기 위해 노력하는 예술 단체와 문화 정책 입안자에게 희망을 줄 수 있다. 예술가와 단체는 코로나19로 인한 난제를 해결하기 위해 창의성과 혁신으로 결집했고, 디지털을 통한 관객의 가상 참여는 하나의 해결책이 될 것이다. 하지만 그 어느 때보다도 예술 콘텐츠의 디지털 소비가 실제 참여로 이어질 수 있는지에 대한 물음이 필요하다. 본 연구는 미국 인구조사국(U.S. Census Bureau)에서 성인을 대상으로 예술 참여에 대해 조사한 '2017 국민예술 참여도조사(Survey of Public Participation in the Arts)'를 기반으로, 2019년 국립예술기금(National Endowment for the Arts)이 컨설팅 회사인 제임스 벨 어소시에이츠(James Bell Associates)에 분석을 의뢰해 작성됐다.

전자 매체를 통한 예술 소비

2017 국민예술참여도조사(Survey of Public Participation in the Arts)는 미국 성인을 대상으로 디지털 미디어와 현장 참여를 포함한 예술 참여에 대해 자료를 수집했다. 2017년 이전 보고서에 따르면 성인 중 74%인 1억 7,600만 명이 미디어를 통해 예술을 소비하는 것으로 추산됐다. 특히 음악은 미디어 소비와 관련된 가장 인기 있는 예술 활동으로, 2017년 조사에 따르면 장르를 불문하고 성인의 71%(약 1억 3,600만 명)가 음악을 듣거나 관련 영상을 보기 위해 미디어를 이용했다. 미디어 이용과 라이브 행사 참여의 관계를 보면, 미국 성인의 44%는 1년 동안 음악을 듣기위해 미디어를 사용했지만 라이브 음악 행사에 참석하지 않았고, 반대의 경우는 매우 빈약했다. 오직 3%의 성인만이 라이브 행사에는 참여하지만 미디어를 통해 음악을 소비하지 않는다고 응답했다. 공연 예술은 미디어를 이용하기보다는 직접 관람하는 관객이 많았다. 2017년에는 성인의 14%가 공연 작품 관람이나 행사에 직접 참여했고, 7%만이 미디어를 사용해 공연을 보았다. 한편, 무용은 직접 관람과 미디어를 통한 소비가 비슷하게 나타났는데, 2017년 조사에서는 성인의 약 8%가 미디어 및 현장에서 무용을 관람했다.

전자 매체를 통한 음악 소비

음악은 물리적 공간에서의 참여보다 미디어를 통해 훨씬 더 많은 관객을 모을 뿐만 아니라, 다른 예술 형태보다 미디어 기반의 참여가 더욱 빈번히 나타난다. 2017년 조사에 따르면 미디어를 통해 예술 콘텐츠를 소비하는 성인들 중 주간 이용 비율이 가장 높은 장르는 라틴-스페인-살사 음악으로 전체의 52%를 차지했다. 클래식 음악과 오페라가 43%, 재즈 음악이 41.6%로 그 뒤를 이었고, 이는 연극, 무용, 시각예술, 문학 등 다른 분야와 비교했을 때 압도적으로 높은 비율을 차지하는 것으로 나타났다.

또한 2017년 조사에 따르면, 음악을 듣기 위해 미디어를 사용하는 개인의 65%는 주요 소비하는 음악 장르 외에도 다른 장르의 음악을 듣거나 관련 영상을 시청하기 위해 미디어를 사용한다고 응답했다.

전자·미디어를 통한 예술 참여와 실제 참여의 연계

미디어를 통해 예술을 소비하는 성인의 수와 실제 예술 행사에 참석하는 성인의 수는 상당한 차이를 보이지만, 본 연구는 두 가지 형태의 예술 참여는 매우 상호 보완적이라는 것을 밝혀냈다. 인종, 성별, 연령, 교육 수준 등의 사회인구학적 변수를 고려하더라도, 미디어 이용이든 실제 참여든 한 가지 예술 활동을 하는 성인은 그렇지 않은 이들에 비해 다른 예술 활동에 참여할 가능성이 높다. 음악을 듣기 위해 미디어를 이용하는 개인은 그렇지 않은 이들에 비해 실제 라이브 공연에 참석할 확률이 거의 5배 더 높다. 마찬가지로 박물관이나 갤러리에 가거나 예술 축제에 참석할 확률은 미디어를 사용하여 시각 예술 콘텐츠를 소비한 사람들이 그렇지 않은 이들에 비해 7.7배 더 높다.

기타 다양한 예술형태와 활동 참여자간의 연계성

국민예술참여도조사는 예술 참여 유형을 크게 '예술 행사에 직접 참석하는 것'과 '미디어를 통한 예술 소비'로 구분하고, 예술 참여의 범주를 독서, 창작 혹은 공연, 예술 강좌 수강 등으로 나눈다. 2017년 조사에 따르면 미국 성인의 53%는 1년 동안 두 개 이상의 광범위한 예술 활동에 참여했는데, 하나의 예술 활동에 참여한 개인은 그렇지 않은 이들에 비해 높은 확률도 다른 형태의 예술 활동에도 참가하는 것으로 분석됐다. 구체적으로 예술 강좌를 수강했던 성인들은 미디어를 이용해 예술에 참여할 가능성이 그렇지 않은 이들에 비해 6배 이상 높은 것으로 나타났다. 실제 예술 공연에 참석하는 사람들은 그렇지 않은 이들에 비해 직접 공연이나 창작에 참여할 가능성이 거의 4배나 높게 조사됐다. 마지막으로, 독서와 문예 활동을 하는 사람이 예술 강좌 수강이나 라이브 공연에 참석할 확률은 그렇지 않은 이들에 비해 거의 세 배나 더 높았다.

특정한 예술 형태들 사이의 관계도 있다. 예를 들어, 무용에 종사하는 사람들(무용 공연 관람, 전자매체를 이용한 무용 프로그램 시청, 개인적으로 무용을 하거나 강좌를 수강하는 사람들)은 그렇지 않은 이들에 비해 다양한 방식으로 음악 활동에 참여할 가능성이 3.6배 높았다. 공연 예술의 참여는 시각 예술 참여와 밀접한 관련이 있었다. 공연 예술에 참여하는 성인은 시각예술에 참여할 가능성이 다른 성인에 비해 4배나 높고, 이와 유사하게 미술 전시회에 가거나, 그림이나 사진 작업을 하거나, 예술가에 관한 프로그램을 시청하거나, 미술 수업을 듣는 사람들은 연극에 참여할 가능성이 4배 더 높은 것으로 드러났다.

코로나19 이후 유럽 문화창의부문의 위기와 정책 권고

본 내용은 유럽의회(European Parliament) 보고서에서 발췌한 내용입니다.

원제 Cultural and creative sectors in post-COVID-19 Europe-crisis effects and policy recommendations

발행 유럽의회(European Parliament)

링크 [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2021/652242/IPOL_STU\(2021\)652242_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2021/652242/IPOL_STU(2021)652242_EN.pdf)

요약

본 연구는 코로나19 위기가 문화창의부문에 지금까지 미친 영향과 해당 부문을 지원하기 위해 공식화된 정책 대응을 분석했다. 코로나19 위기 동안 문화창의부문을 지원하기 위한 정책은 광범위했지만 엄청난 손실을 보상하기에는 충분하지 않았다. 더욱이, 초점은 미래지향적인 정책보다는 당장의 비상사태에 집중됐다. 코로나19 위기의 문화창의부문을 적극적으로 지원하기 위해, 본 보고서는 모든 거버넌스 차원의 정책 입안자들이 문화창의부문의 위기 저항과 장기적 지속 가능성으로 필요한 전환을 가속화할 수 있도록 지금 책임지고 행동할 것을 권고한다. 보고서의 권고안은 4개의 표적집단토론(focus group discussions)과 여러 인터뷰를 참고하여 보완했다. 마지막으로 보고서에서는 중장기적으로 유럽에서 문화창의부문의 복원력을 개선하기 위한 정책 조치의 우선순위로 3가지 주요 EU 문화창의부문 이니셔티브(EU Cultural and Creative Sector Flagship Initiatives)를 제시하고 있다.

주요 내용

코로나19 이전에도 문화창의부문(Cultural and Creative Sectors, CCS)은 이미 취약한 조직 구조와 작업 관행이 특징이었다. 가치 사슬(value chain, 기업 활동에서 부가가치가 생성되는 과정)의 단편화된 조직, 프로젝트 기반 작업과 잘 보호되지 않은 IP 기반 수익 모델은 이에 기여하는 몇 가지 요소에 불과하다. 코로나19가 유럽을 강타한 이후, 문화창의부문의 가장 큰 타격을 입은 분야 중 하나였다. 유럽 전역에 걸쳐 시행되는 봉쇄조치는 연쇄적인 효과로 이어져

문화창의부문의 경제적 그리고 사회적 상황에 심각한 영향을 미치고 있다. 특히 공연예술과 문화유산 등 관객과 관람객을 기반으로 한 대면 영역이 가장 큰 타격을 입었다. 게다가, 그 위기는 예술가, 프리랜서 또는 임시직 근로자와 같은 문화창의부문의 수많은 비정규 근로자들의 매우 취약한 위치를 부각시켰다.

정책 지원은 재개장이나 혁신이 아닌, 비상조치에 초점

유럽의 정책 입안자들은 코로나19 위기동안 문화창의부문을 지원하기 위해 전례없는 조치들을 취했고, 2020년 가을까지 공공 대책은 주로 단기 긴급 지원에 초점을 맞췄다. 그럼에도 불구하고 문화창의부문이 입은 손해는 지원 조치보다 훨씬 더 크며, 심지어 비상사태 및 재개장 지원 관련 조치는 문화창의부문에 영향을 미치는 디지털 기회(현재)와 사회에서의 그들의 역할(예: 보건, 환경, 사회적 응집, 국제 연대 및 경제와 관련된)에 대한 광범위한 논의가 결여되어 있다.

지속가능한 시스템 기반의 문화창의부문

코로나19 위기는 2021년 문화창의부문에 지속적인 영향을 미치지만, 이는 오히려 지속가능한 시스템 구축을 더욱 가속화할 수 있는 시점이다. 이미 코로나19 이전의 문화창의부문의 취약점을 고려할 때, 코로나19 위기 이후에도 '구(舊) 정상'으로의 복귀는 어려울 것이다. 취약한 작업 상황이나 불공정한 임금 구조 등의 관행에 변화가 필요하고 지속가능한 대안으로 대체되는 체계적인 전환이 필요하다. 코로나19 위기에서 나타난 현상들은 문화창의부문의 구조가 더욱 발전할 수 있는 강력한 토대를 제공한다고 볼 수 있다.

코로나19 위기 동안 많은 문화창의부문 근로자와 단체는 종종 새로운 파트너와 협력해 다양한 대안을 실험하는 혁신적인 힘을 보여주었다. 봉쇄 조치로 인해 문화창의부문 단체와 프리랜서들의 정상적인 활동이 중단됐을 때, 많은 사람들은 새로운 디지털 배포 형식에 즉시 적응했고 더욱 발전했다. 문화창의부문은 수많은 협업(joint actions)과 운동(movements)을 수행했고, 이는 각종 단체와 전문가들이 시민의 행복, 사회 혁신, 사회적 응집력에 도움이 되는 기회로 작용했다.

이러한 기회를 가속화하기 위해 혁신과 실험에 대한 지원이 필수적이다. UN의 '2030 지속가능한 개발 목표(2030 Sustainable Development Goals)'는 분명하고 국제적으로 승인된 목표를 설정하고 모든 시민, 조직, 부문 그리고 기관을 동원해 전환 과정을 주도하는 강력한 나침반 역할을 할 수 있다. 코로나19로 인한 위기는 문화창의부문이 UN의 2030 아젠다 이행에 대한 EU의 약속에서 실질적인 파트너가 될 수 있는 힘을 보여주었다.

문화창의부문을 강화하기 위한 공공의 헌신과 투자 필요

문화창의부문은 미래 지향적인 새로운 접근방식을 활용하고 이를 지속가능한 정책과 실천으로 발전시키는 것이 매우 중요하다. 정책 입안자는 이러한 새로운 접근방식의 확장과 통합을 가속화하는 동시에 문화창의부문의 취약한 구조와 불공정한 관행을 단절하는데 중요한 역할을 해야 한다. 본 연구는 문화창의부문의 지속적인 회복을 위한 정책에 대한 권장 사항으로 아래의 3가지 플래그십 이니셔티브(Flagship Initiatives)를 제안하고 있다.

또한 본 연구는 정책 입안자가 생태학적 지속 가능성, 기술 개발, 연구개발과 혁신 시스템 접근, EU의 이동 자유 및 공통 시장 재설립 등의 문제도 동시에 해결할 것을 권장한다.

- 플래그십 1: 유럽 문화창의부문을 위한 공정한 작업 시스템 보장
- 플래그십 2: 문화창의부문의 DNA에 맞는 유럽 디지털 프레임워크 구축
- 플래그십 3: 문화창의부문을 혁신적이고 통합적인 사회의 필수적인 부분으로 지원

3가지 플래그십 이니셔티브는 중장기적으로 문화창의분야를 강화하고 어려운 시기를 인내하고 번영할 수 있도록 지속가능한 역량을 위한 과도기적 프로세스를 지원하는 것을 목표로 한다. 본 이니셔티브는 구체적으로 지속가능한 작업 환경 보장과 취약 부문에 초점을 맞춘 공정한 작업 시스템, 긴급지원 이상의 지속적인 대책, 그리고 문화부문 근로자의 법적·사회적 권리 확립 등을 포함하고 있다. 또한 정부는 코로나19 대유행으로 인한 디지털 분야의 증가에 대해 신속하고 확실하게 대응하고, 문화창의부문 수익과 광범위한 디지털 접근을 위한 적절한 법적 프레임워크를 보장해야한다. 마지막으로 정부는 유럽 사회와 시민을 위한 문화창의부문의 다차원적 잠재력에 투자해야 한다. 이를 위해 사회 혁신에 대한 인식 고취와 국제문화 협력을 위한 최신 방안을 강구해야 할 것이다.

정책 입안자들은 플래그십 이니셔티브 외에도 문화창의부문의 지속가능한 개발에 필수적이자 직접적인 영향을 미치는 여러 가지 현실적인 문제들을 다룰 필요가 있다.

이러한 문제들 중에는 생태학적 지속가능성, 기술 개발, 연구 개발과 혁신 시스템의 접근, EU의 이동 자유와 공통 시장 재설립 등이 포함된다.

III

이달의 담론

기술과 예술, 간극의 영역

이달의 담론

기술과 예술, 간극의 영역

기술은 창작의 영역에서 새로운 담구를 가능하게 한다. 컴퓨터장치가 그래픽스영역에 적용되었을 때 영상산업의 새로운 지평을 열어주었으며 VFX(Visual Effects) 분야는 상상으로만 가능했던 환경을 시각적으로 표현할 수 있게 해주었고 일방향 적인 경험에만 머물러 있던 시각 디스플레이 장치들은 사용자 반응에 따라 소통할 수 있는 양방향 인터랙티브 미디어의 역할로 확장되었다. AR(Augmented Reality), MR(Mixed Reality), VR(Virtual Reality)등의 시각장치는 현실과 가상을 넘나드는, 그야말로 어디까지가 현실이고 가상인지 구분하기 어려운 환경을 만들어 가고 있으며 시공간의 제약을 넘어서는 환경을 경험하게 하고 있다. 인공지능 기술은 또 어떤가. 존재하지 않는 사람들의 얼굴을 만들고 하이브리드된 종(species)를 만들어 우리가 상상했던 것들을 시각적으로나마 현실화 시켜주고 있으며 사람의 얼굴을, 목소리를 그리고 동작을 재현해내어 실제와 허상을 묘하게 뒤틀고 합하여 새로운 장르를 개척해 나가고 있다. 이와 같이 기술의 발전은 우리 삶과 문화예술을 또 다른 방향으로 이끌어주고 있다. 다만 아직까지 그 방향이 어디를 향하고 있는지, 과연 올바른 방향으로 가고 있는 것인지, 여기서 우리의 성찰은 무엇이어야만 하는 것인지는 여전히 우리의 숙제로 남아 있다.

NFT(Non-Fungible Token, 대체불가토큰) 시장에서 가상현실까지 너무나도 많은 기술이,

너무나도 빠르게 발전하는 지금, 우리 손에 쥐어진 많은 가능성 중에서 인공지능 기술과 빅데이터는 문화예술 분야의 창작자들에게 어떤 변화를 가져오게 되었을까? 온라인상에서 사람들의 행동 분석을 위해 수집되었던 데이터는 창작자들에게 새로운 소재가 되어 데이터 조각(data sculpture)¹이라는 영역으로 확장되었으며 데이터를 통해 사회현상과 문화, 그리고 네트워크 환경을 이해하고자 하는 데이터 아트는 새로운 문화예술 장르로 자리매김을 해가고 있다. 우리가 살고 있는 사회와 환경, 그리고 우리 자신을 이해하는데 데이터만큼 직접적이고 풍부한 재료는 없기 때문에 디지털 시대의 리얼리즘(digital realism)²을 데이터를 통해서 완성해 가고 있다는 것이 문화예술에서 바라본 데이터가 가지는 특이점이다. 인공지능 환경에서 데이터는 그 역할이 더욱 중요해진다. 단순히 과거를 그리고 현재를 반추해 내는 재료로서만 데이터의 가치를 확인하는 것이 아니라 기계를 학습시켜 더 고도화된 지능을 만들어 주는데 시초가 되는 것이 바로 데이터이기도 하기 때문이다. 인공지능 기술을 사용하여 2D이미지를 영상으로 간단하게 전환 할 수도 있으며 이미지 속 특정한 부분을 강조하는 영상뿐만 아니라

¹ Refik Anadol, 'Black Sea : Data Sculpture(2015)', <http://refikanadol.com/works/black-sea-data-sculpture/>

² Sey Min(2015.12.10.), 'Data visualization design and the art of depicting reality', MoMA(Museum of Modern Art), https://www.moma.org/explore/inside_out/2015/12/10/data-visualization-design-and-the-art-of-depicting-reality/

사운드, 텍스트까지 자동으로 생성해내는 이 기술의 잠재력은 어디까지인가 궁금해 질 정도이다. 처음 인공지능 기술로 그림을 그리는 작품들을 경험했을 때는 기계가 만들어낸 창작품이라는 신기함이 앞섰지만 지금은 다양한 창작환경에서 학습된 모델로 활용할 수 있는 범위가 넓고 풍부해지고 있기에 더욱 더 궁금해지는 기술이 되었다. 디자이너의 쟁킹 프로세스(thinking process)를 단순화시키는 기술적 도구로써 뿐만 아니라 수집한 데이터의 특성을 학습하고 조합하여 새로운 환경과 가상 생명체를 생성해 낼 수 있는 것도 바로 이 기술이 활용될 수 있는 분야이기도 하다. 창작은 '주어진 기능을 넘어서는 또 다른 탐험'의 세상이라고 했던가. 데이터와 인공지능 기술은 창작의 영역에서 도구이자 영감으로 작용하고 창작품을 통해 새로운 탐험을 할 수 있도록 해주었다.

하지만 모든 기술이 그렇듯이, 인공지능과 데이터 역시 태생적 모순과 한계가 있다. 미국 다큐멘터리 독립영화인 <코드 바이어스(Code Bias, 2020)>는 데이터가 가지고 있는 편향성들이 우리 사회에 미치는 영향에 대해 이야기하며, 그 어떤 데이터도 완벽할 수 없다는 환경적 특성을 잘 말해주고 있다. 따라서 편향적 데이터로 학습시킨 인공지능 모델은 데이터 의존적이기 때문에 본래의 데이터에 있던 편향성이 증폭될 수밖에 없다. 그럼에도 불구하고 불안정한 데이터라도 존재하지 않는다면, 우리의 의도대로 무언가를 표현할 수도 없고 현상에 대해 객관적인 해석도 어려우며 인공지능이 학습할 수도 없다. 창작의 관점에서 본다면 우리가 추구하고자 하는 지향점과 가지는 기술의 무한한 가능성을 담구는데서 나오는 것인데 잠재력 높은 이 기술들이 한계가 분명히 존재한다는 것은 기술기반 문화 환경에서 발견되는 아이러니이다. 그래서 요즘 많은 연구들이 데이터의 증강, 즉 우리가 가지고 있는 데이터를 어떻게 증강시킬 수 있는 것인가, 그래서 한계를 넘고자 하는 접근에 무게를 두고 있다. 데이터의 증강은 제한적인 데이터로 모델 학습을 고도화하기 위해 시도하는

기술로 시작됐지만, 주어진 제한된 데이터를 조합해 새로운 데이터를 창조하는 부분에서는 분명 창작성이 필요하다. 인공지능 기술은 연구자의 영역이 너무나도 분명하고 고도화된 모델에서는 사실 창작자들이 접근하기 어렵다. 따라서 문화예술 쪽에서는 기술 관점으로 접근하기 보다는 주어진 기술을 어떻게 적절히 활용할 것인가를 고민하는 것이 적합하다. 그러다 보니 과연 이 기술 환경에서 우리가 도전 할 수 있는 창작의 영역은 어디인가, 과연 창작자들이 기술을 창의적으로 사용할 수 있을까에 대한 생각해 볼 때 창의적인 데이터, 즉 데이터를 수집하고 모으는 과정과 결과가 창작성을 가져야 모델을 학습시키고 생성하는 결과물들이 창의성을 보여줄 수 있을 것이라 본다. 마치 편향성이 두드러진 데이터를 사용하면 모델 학습에서도, 결과에서도 그 편향성이 더 증폭되듯이 창의성도 마찬가지로 데이터 수집에서부터 극대화가 된다면(창작자의 의도에 따라 수집하고 증강시킬 수 있다면) 결과물도 창작성이 증폭되리라 본다. 그리고 인공지능 환경에서 창작성이 발현될 수 있는 또 하나의 영역은 다양한 모델의 연결이다. 인공지능 기술을 활용해 창작을 할 때는 데이터의 속성에 대한 이해도도 높아야 하지만, 창작자가 사용하는 모델의 특성을 이해하고 다양한 모델을 연결해 혼합하는 워크 플로우가 창작성을 발현시키는데 가장 중요하다. 연구자들은 특정 모델을 고도화시키는 것을 목적으로 한다면, 창작자들은 고도화된 모델을 어떤 순서로 어떻게 연결해 독창성을 가지게 할 것인가에 대한 고민이 필요하다.

데이터를 창의적으로 다루기 위해서는 데이터 구조에 대한 이해가 선행되어야 하고 데이터를 표현할 때 필요한 그래픽 기술에 대한 지식이 풍부해야 한다. 마찬가지로 창작을 위해 인공지능 기술을 사용하려면 창작자들이 이 기술의 태생적 한계를 이해하고 각각의 모델이 가지고 있는 특징점을 분명히 해야하며, 창작자만의 목표를 가지고 데이터 수집 과정에서부터 모델 플로우를 만들어 결과물을 생성하는 지점까지 최대한 창작성의 개입을 높여야 한다.

그러나 이 기술들은 지나치게 어렵다. 연구자가 아님에도 불구하고 연구자에 준하는 공학적, 수학적 지식이 있어야 깊은 창의적 활용이 가능하다보니 모든 창작자들이 손쉽게 접할 수 있는 기술 환경은 분명히 아니다. 기타 기술 분야에 비해 진입장벽이 특히나 높아, 현재 인공지능 기술은 극소수의 특별한 창작자들만이 이 기술의 속성을 잘 이해하여 창작에 활용하고 있다. 특히나 특정 모델을 트윅킹(tweaking) 하고 하이퍼 파라미터(hyper parameter)를 조정하여 자신만의 독창적인 모델을 학습시켜 만들어 내는 창작자는 극히 드물다. 일반적으로 공개된 인공지능 기술의 활용은 너무나 많은 자료가 온라인에 존재하기 때문에 비교적 사용하기 쉬울 수 있지만 창작자만의 독창적인 모델을 재구현하려면 기술에 대한 선행 지식이 꽤나 많이 필요한 분야이다.

따라서 데이터와 인공지능 기술이 문화예술 환경에서 발현될 잠재성은 무궁무진 하지만 그에 반해 창작환경에서 이 기술을 자유롭게 활용할 수 있는 인력과 기반 시설이 부족하다는 것이다. 그러다보니 기술의 보편화를 기대하기보다는 기술적 한계, 언어적 제한, 접근성의 제약 등 생각보다 많은 걸림돌들이 창작 환경에서 나타나 이 장벽을 넘어서는 (혹은 넘어설 수 있는) 소수의 창작자들만이 향유하는 기술이 되어가고 있다. 이런 현상은 인공지능 환경에서 기계 학습에 대한 창작자들의 소비와 활용에서 극단적으로 보여진다.³

우리는 분명 발전된 기술로 증강된 창작환경을 경험하고 있는데, 창작 환경이 기술과 함께 증강되면 될 수록 창작자들의 격차는 더욱더 커지고 있고 그 결과로 소수의 창작자들만이 두드러지게 활동하고 있는 현실이다. 다시 말해 데이터와 인공지능 환경이 고도화되어 가면 갈수록 이 기술을 자유롭게 사용할 수 있는 창작자와 그렇지 못한 창작자들의 간극은 더욱 심해지고 있다는 것이다. 극소수의 기술지식이 풍부한 창작자와 이제 시작하려 하지만 어디서부터 해야 할지 까마득한 창작자들의 격차는 우리 주변에서 너무나도 쉽게 발견되고 있다. 데이터를 창작에 활용

하는 측면에서는 공공데이터, 오픈 데이터 등 데이터를 공공화해 연구자뿐만 아니라 창작자들도 데이터의 적극적 활용을 장려하고 있어 인공지능 기술보다는 상대적으로 접근성이 높음에도 불구하고 대량의 데이터를 처리하는 기술과 컴퓨팅 파워는 여전히 개인의 책임인 것이다. 따라서 스스로 데이터 처리 기능이 가능한 기술 기반 환경을 구축하지 못한다면 이 역시 창작자들이 넘지 못하는 벽이 된다.

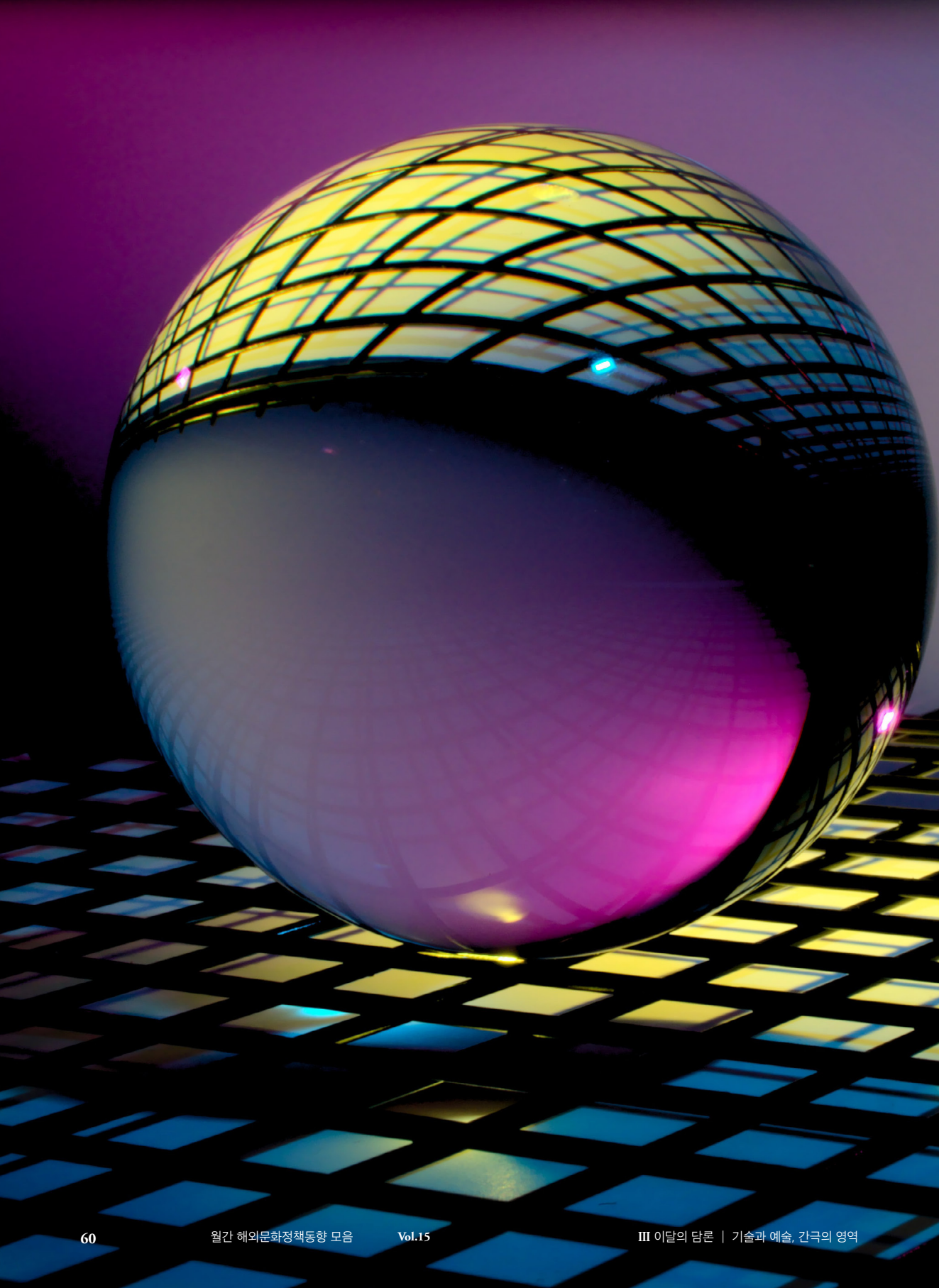
인공지능 환경은 더 심각하다. 많은 기술 제공자들은 인공지능 기술이 당면한 집단 간, 지역 간 격차를 줄이기 위해 AWS(Amazon Web Services) 클라우드 서비스, 페이퍼스페이스(Paperspace)의 클라우드 머신 서비스, 그리고 런웨이엠엘(runwayML)의 클라우드 모델 서비스 등을 제공해 하드웨어적 제한을 극복할 수 있도록 도와주고 있다. 구글의 경우에는 코랩(colab)이라는 브라우저 기반 파이썬(Python) 구동 환경을 무상으로 제공해 인터넷에 접속 가능한 누구나 인공지능 모델을 사용할 수 있도록 제공하고 있다. 소프트웨어 격차를 줄이기 위해서 많은 유튜브 영상들(artificial Images)이 기술을 이해하고 창작에 활용할 수 있도록 돕고 있으며 진 코겐(Gene Kogan)이 제공하는 ‘예술가를 위한 기계학습(machine learning for Artist, 이하 ml4a)’ 프로그램은 꽤나 많이 알려진 인공지능 기반 창작 교육프로그램이다. 진 코겐이 창작자의 관점에서 인공지능 기술을 설명하고 활용법을 알려주고 있으나 그 역시 공학도였기 때문일까, 기본적인 공학단어들조차 어려운 이제 시작하는 창작자들에게는 여전히 기술은 낯설다. 하지만 분명 의미있는 시도이고 반가운 접근이다.

그러나 수많은 사람들이 기술적 진입 장벽을 낮추고자 하는 노력에도 불구하고 대다수의 프레임 워크가 영어기반 환경이라는 것도 또 다른 장벽을 만들고 있다. 이러한 언어적 장벽을 차치하고서라도 앞서 나열한 기술 보조 장치들 역시 인공지능에 대한 최소한의 지식이 있어야 그나마 자유롭게 사용할 수

3 디자인프레스(2018.9.10.), '인공지능의 미래를 말하다 <서울 미디어시티 비엔날레 2018>①', <https://m.blog.naver.com/designpress2016/221356212010>

있다. 대다수의 창작자들은 주어진 기술 보조 장치와 서비스를 활용해 인공지능 기반 창작품들을 만들고 있는데 사실 기술에 대한 진지한 이해는 물음표이다. 이처럼 기술에 대한 깊은 고민과 이해가 부족하다 보니 자신이 창작한 결과물임에도 불구하고 창작 과정에 대해 이해하지 못하고 있으며, 이에 따른 결과로 다양한 오리지널리티를 생산하기 보다는 창작품의 복제 혹은 편협성을 증폭시키고 있는 실정이다. 인공지능을 활용한 창작품에서 보여지는 복제현상은 우리 모두 비슷한 알고리즘을 활용하고 있을 뿐 원천 기술에 대한 근본적인 탐구가 이뤄지지 않기 때문이며 그 이유는 생각보다 단순하다. 창작자들이 접근하기에는 너무 어려운 기술이기에 아주 극소수의 창작자들만이 자신의 독창성을 이 기술 환경에서 실험하고 발현할 수 있고 대다수의 창작자들은 공개된 기술을 사용하고만 있기 때문이다.

그렇다면 모든 창작자들이 이 기술의 깊은 내용까지 알아야하는가? 물론 아니다. 하지만 다양한 창작물의 생산을 위해서는 적어도 하고자 하는 사람들에게는 가능성을 탐구할 수 있는 환경과 기회가 주어져야 한다. 구글 아트&컬처 팀은 창작자들의 기술적 한계를 그들이 깊어져야 할 해결점으로 치부하지 않고 구글의 기술력으로 아티스트를 지원하는 프로그램(Artists and Machine Intelligence, AMI)을 통해 인공지능 기반 창작품의 다양성을 추구하고 있다. 이처럼 기업이 기술을 제공하고 창작자는 창의적 결과물을 생산해 낼 수 있도록 협업하는 구조, 혹은 창작자들이 기술을 좀 더 쉽게 이해할 수 있는 교육 환경 내지는 창작 환경이 조성된다면 데이터와 인공지능 기술이 가지는 진입장벽을 낮추어 편협적인 문화예술 결과물을 좀 더 풍부하게 만들어 줄 수 있지 않을까 생각해본다. 창작자로서 인공지능 기술의 취사선택은 그들의 몫이다. 하지만 시도하려는 창작자들에게 개인이 해결 할 수 없는 제약으로 인해서 포기하지 않도록 기술의 진입장벽을 낮춰주는 프로그램이 필요하다. 적어도 해보기도 전에 스스로의 가능성을 포기하지 않도록 하기 위해서 말이다.



IV

What's On KCC abroad

[재외한국문화원 5월 활동계획]

유럽, 미주, 아시아, 오세아니아, 아프리카

* 다음 행사일정은 코로나19 여파로 변경 또는 취소될 수 있습니다.

영국

○ 한국영화의 밤 [5.5. | 온라인]

- 단편영화 <유월>을 소개하고 이병윤 감독을 초청해 온라인 대담 진행

○ G7 정상회의 개최 계기 한국영화의 밤 [5.13.~6.30. | 문화원 유튜브]

- 한국영상자료원 공동주최, '개척자들: 카메라로 또 다른 세상을 열다' 라는 주제로 한국의 여성감독이 제작한 영화 격주 상영(총 5편)
- 5.13. 최은희 감독 <민며느리(1965)>
- 5.27. 최은희 감독 <공주님의 짝사랑(1967)>

○ 한식 강좌 [5.15., 5.22. | 웨스트민스터 킹스웨이 컬리지 빅토리아 센터]

- 현지 유명 요리학교인 웨스트민스터 킹스웨이 컬리지의 한식 강좌
- 5.15. 한식 워크숍, 5.22. 김치 워크숍

○ 국악 특강 [5.20. | 온라인]

- 일반인 대상 국악 온라인 특강 시리즈의 두 번째 수업으로 국악에 대한 배경지식을 설명하고 한국 음악의 기초 소개

○ G7 정상회의 개최 계기 한국문학의 밤 [5.26. | 문화원 유튜브]

- 최진영 작가의 『해가 지는 곳으로』 영국 출간기념으로 최진영 작가와 번역가의 온라인 대담 진행

○ G7 정상회의 개최 계기 하우스 콘서트 [5.27. | 문화원 유튜브]

- 영국 길드홀 한인 연주자인 신선혜의 피아노 독주 공연

프랑스

○ 한-불 친선회 상원의원 간담회 [5.6. | 문화원]

- 한-불 친선회 상원의원을 초청해 <한국의 궁>, <프랑수아 안데스 작가 개인전> 전시를 관람하고 한식 리셉션과 김치 홍보 진행

○ '아티스트가 사랑한 궁' 온라인 음악공연 [5.7. | 온라인]

- 궁중문화축전 일환으로 소개된 아사궁 프로그램 중 나윤선의 아리랑 미니콘서트

○ 김치 웹툰 시리즈 [4.7.~5.16. | 온라인]

- 김치의 소개, 역사, 종류 등 다양한 주제를 다루는 웹툰 시리즈 제작·배포

○ 한식문화 교육 [5.10.~6.8. | 온라인]

- 김치전, 김치볶음밥, 김치찜, 단군신화전, 김치 파스타, 김치 키슈 등 김치를 활용한 레시피 영상 배포, 온라인 이벤트 개최



○ 조수미 콘서트 [5.21.(미정) | 상제리제 극장]

- 제13회 평화를 위한 콘서트 일환으로 상제리제 극장에서 조수미 콘서트 개최

벨기에

○ 한국영화 정기 상영회 <Korean Cinema Replay> [5.7.~6.3. | SOONER]

- 벨기에 최대 영화 스트리밍 플랫폼인 SOONER와의 협력으로 온라인 상영회 개최
- 5.7.~5.13. 연상호 감독의 <반도(2020)>
- 5.28.~6.3. 이옥섭 감독의 <메기(2019)>

○ K-뮤직 쇼케이스 [5.27.~6.27. | 온라인]

- 세종문화회관과 영국·스페인·벨기에문화원이 협력해 한국 대중음악의 신진 아티스트를 집중 소개하는 페스티벌 개최

○ K-POP 한국어 배우기 [4월~5월 | 문화원 유튜브]

- 벨기에 인기 유튜버(Differently Alike)와 협력해 K-POP을 통한 한국어 배우기 영상 제작·배포

○ 코리안 미디어월 이이남 전시 [상시 | 대사관]

- 한-벨 수교 120주년 기념작품인 이이남의 <다시 태어나는 빛> 등 미디어 아트 작품 5편 전시

독일

○ SNS로 보는 한국문화-가정의 달 특집 [5.3. | 문화원 SNS]

- 어린이 날, 어버이 날, 스승의 날이 포함된 가정의 달 5월을 맞아 한국문화에 대한 카드뉴스 발행
- 독일의 어머니의 날, 아버지의 날과 비교해 소개하고 각 기념일에 맞는 축하 이미지 업로드



○ 5월 한국문학클럽

[5.5. | 온라인(ZOOM)]

- 매 월 한국문학 1편을 선정하고 현지 참가자들과 함께 토론회를 개최
- 5월은 2021년도 첫 시문학 주제로 황동규 시인의 「겨울밤 0시 5분」 선정

○ 지금, 가야금! - 봄 특집 [5.12. | 문화원 유튜브]

- 대표적인 국악기 '가야금'을 주제로 다양한 정보를 제공하고 커버연주 영상 시리즈 촬영
- 봄 특집으로 BTS의 <봄날>을 가야금과 기타 협연으로 구성해 5월 중 유튜브 업로드 예정

○ Somewhere In Between? [5.14.~6.27. | 원헨 시청사 갤러리]

- 원헨시와 프랑크푸르트 총영사관과 협력해 한국작가 7인 초대전 개최

○ 5월의 한국영화 - 온라인 상영회, 심층 토론회

[5.22.~5.31. | K-Movie Base, 문화원 유튜브]

- 5월의 한국영화로 <82년생 김지영(2019)> 온라인 상영회 개최, 전문가 초청 심층 토론회 진행
- 독일어로 들려주는 한국문학(3월), 한국문학클럽(4월)의 주제였던 소설 『82년생 김지영』과 연계

○ SNS로 보는 한국문화-부처님 오신 날 [5.19. | 문화원 SNS]

- 한국의 대표적인 종교기념일 중 하나인 '부처님 오신 날'을 소개하는 카드뉴스 발행

○ 2021 K-웹툰 공모전 [4.1.~5.31. | 온라인]

- 한국 웹툰의 매력과 가치를 전하기 위한 한국 웹툰 작품 공모전을 진행
- 추후 연재 예정작을 선정해 누리집과 SNS에 발표

이탈리아

○ 한국동화 이야기(Iyagui : Cuentos Cuentas) - 『너와 나(You and I)』

[3월~12월 | 유튜브]

- 주재국의 유명 동화구연 인플루언서 협력해 『너와 나(You and I)』 동화구연 영상 게시

○ 문화원 개원 10주년 기념 마드리드 한국문화축제 [5.17. | 스페인 국립음악당]

- 문화원 개원 10주년을 기념한 마드리드 한국문화 축제 개막 공연으로 한국 차세대 소프라노인 박혜상과 스페인 기타천재라 불리는 라파엘 아귀레(Rafael Aguirre) 협연 공연 개최

○ 제7회 빌바오 한국영화 상영회 [5.19.~6.19. | 빌바오아르테 문화센터]

- 빌바오아르테 재단과 협력해 제7회 빌바오 한국영화 상영회를 개최, 한국의 역사, 사회, 가족을 다루는 영화 3편 상영
- 5.19. <남산의 부장들(2019)> 상영

○ Kolour 1회차 ‘코로나를 이기는 K-뷰티 특강’ [5.20. | KOSS 편집샵, 온라인]

- 한국문화 확산을 위해 각 분야의 연사를 초청한 온라인 특강
- 1회차는 바르셀로나에 위치한 KOSS 한국 화장품 편집샵 CEO와 함께 ‘코로나를 이기는 K뷰티’라는 주제로 온라인 강연 진행

○ 코리아 사운드 페스티벌 : 세종문화회관과 함께하는 K-뮤직 쇼케이스 [5.26.~6.27. | 온라인]

- 한국의 다양한 음악 장르를 선보이고자 세종문화회관, 아리랑TV, 유럽 내 문화원 (스페인, 벨기에, 영국)과 협력해 비비, 조지, 서사무엘 등 6개 팀의 공연영상 콘텐츠를 제작·배포

러시아

○ K-FEST 2021 개최 [5월~6월 | 모스크바, 아스트라한, 온라인 등]

- 5.1.~6.14. 랫츠 댄스 : K-POP 커버댄스 온라인 공모전 개최
- 5.4.~6.20. 한국영화 상영회 : 아스트라한에서 <럭키>, 로스토프나도누에서 <터널> 상영
- 5.4.~6.20. 한국애니메이션 상영회 : 한국의 우수 애니메이션 13편 상영
- 5.4.~6.30. 웹툰 전시회 : 한국의 유명 웹툰(4개 작품) 전시
- 5.4.~6.30. ‘한국인의 일상’ VR 전시 : 국립민속박물관 대표 전시인 ‘한국인의 일상’ 원고자료 러문 번역 및 소개
- 5.5.~5.30. 틱톡 댄스 챌린지 : K-FEST 2021를 상징하는 안무를 제작해 틱톡 댄스

챌린지 개최

- 5.11. 한-러 클래식 음악회 : 한국과 러시아 대표 음악공연으로 모스크바 차이코프스키 음악원 볼쇼이 홀에서 개최
- 5.16.~5.23. 국악 강좌: '더 세로' 국악단과 함께 가야금, 아쟁, 사물놀이 등을 배우는 국악 강좌
- 5.17.~5.24. <세로 : Sero> 음악회 : '더 세로' 국악단이 『심청전』을 재해석한 공연
- 5.17.~5.31. 맛있는 한국-길거리음식 홍보행사 : 한-러 상호문화교류의 해를 기념해 한국의 길거리 음식(김밥, 호떡, 떡볶이, 닭강정 등) 조리영상을 제작하고 온라인에 게재
- 5.24. 만화 공모전 : 창작만화 공모전 개최

○ 한국 고전문학 특강 『황진이』 [5.12. | 온라인]

- 러시아 고등경제대학 체스노코바 나탈리아 교수를 초청해 작가와 작품에 대한 강연

폴란드

○ '선병일 그래픽 언어'전 전시 [4.30.~7.7. | 문화원, 온라인]

- 선병일 그래픽 디자이너의 한글 타이포그래피와 포스터 디자인 전시

○ 2021 온라인 한식워크숍 '김치의 모든 것' 개최 기념 이벤트 - 내가 가장 좋아하는 김치요리 [5.3.~5.17. | 인스타그램]

- 온라인 한식강좌 '김치의 모든 것'을 통해 소개된 한식 레시피 중 1개를 선택해 가정에서 조리하는 영상 혹은 이미지를 인스타그램에 업로드(문화원 계정 태그)
- 10인을 선정하여 상품 증정

○ 문화원 온라인 공연 프로그램 [5.7. | 온라인]

- 제1회 카를로비츠 작곡 공쿠르 2위 수상자인 최진석 작곡가의 작품 3곡의 연주 영상 게시

○ 2021 국악 체험프로그램 [5.15.~ | 문화원, 온라인]

- 국립국악원 e-국악아카데미와 협력해 사물놀이 영상 콘텐츠를 활용한 국악 체험프로그램

○ 2021 박물관의 밤 기념 '한국문화의 밤' [5.15. | 문화원]

- (오프라인 진행 시) 전통 악기 체험, '선병일 그래픽 언어'전 전시, 체험 물품 만들기, 한복 전시 및 한국 관광 관련 홍보물 배포
- (온라인 진행 시) '선병일 그래픽 언어'전 전시 영상 SNS 공개, 체험 물품 만들기 영상 SNS 공개와 온라인 이벤트 진행

헝가리

○ <그 다음은, What is Next?2> 시리즈 온라인 전시 '37.5 °C'

[5.3.~6.18. | 온라인]

- 대구 코로나19 거점병원의 관계자들과 그 주변의 모습을 담은 한국 다큐멘터리 사진가 장용근 작가의 전시

○ 부다페스트 '규방' 전시 [5.17.~6.18. | 문화원, SNS]

- 문화원의 문화강좌 수강생 작품전으로 수공예, 서예, 민화/사군자, 조각보 강좌 수강생들의 작품을 전시하고 SNS로 홍보

○ K-Food Academy 요리교실 '잔칫상 특집' [5.13. | 문화원 유튜브]

- 5.13. 손님맞이 한식, 보쌈 조리법 소개
- 5.20. 손님맞이 한식, 잡채 조리법 소개
- 5.27. 손님맞이 한식, 구절판 조리법 소개

○ 온라인공연 <한국문화 배달서비스 시즌3> [5.18. | 문화원 SNS]

- 유네스코 세계유산으로 등록된 정가(正歌)와 현대무용의 복합 공연인 정마리의 <살로메>, 주헝가리한국문화원 상주예술가 콘서트 영상인 <정호승 첼로콘서트> 상영

○ 유람선 사고 2주기 추모 행사 [5.28.~5.29. | 문화원, 온라인]

- 유람선 사고 희생자를 추모하는 행사로 로만콰르텃, 한-형 젊은 예술인 콘서트와 특별공연 진행

터키

○ 한국전쟁 전시회 [5.3.~5.26. | 문화원, 온라인]

- 한국 전쟁을 기념하기 위해 수집한 사진과 소장품을 전시

○ '한인 피아니스트 정현숙과 Friends' 한-터 우정의 클래식 콘서트

[5.3.~5.26. | 문화원, 온라인]

- 마르마라대학교 피아노과 교수로 재직중인 한인 피아니스트 정현숙 교수와 터키 음악인들의 한-터 우정의 클래식 콘서트 개최

미국 - 워싱턴

○ 워싱턴DC 교육청 자매결연 프로그램, Embassy Adoption Program

[5.10., 5.24. | 온라인]

- 한국문화 확산을 위해 워싱턴DC 교육청과 함께 매년 1~2개 학교를 선정, 학급당 5~6회를 방문해 한국의 문화(한글, K-POP, 태권도, 전통놀이, 한식 등)를 소개
- 브라이트우드 에듀케이션 캠퍼스(Brightwood Education Campus) 중학생 50여 명(2개 반)을 대상으로 총 5~6회 온라인 수업 실시

○ Korean Art in the U.S., 보스턴 박물관 한국실 온라인 전시 [5.21. | 온라인]

- 보스턴 박물관의 한국실 전시와 한국 소장품을 온라인으로 소개하는 영상 제작·배포
- 아시아 미술을 총괄하는 크리스티나 유유의 진행으로 한국실과 작품을 자세하게 소개

○ K-Cinema at Home [5.17.~5.23. | 온라인]

- 문화원에서 진행하는 정기 한국영화 상영회로 조철현 감독의 영화 <나랏말싸미(2019)> 상영

미국 - 뉴욕

○ 팝파핑 코리안(PopPopping Korean) [5.4.~5.25. | 문화원 누리집]

- 매주 1편씩 실생활에서 사용하는 한국어 회화를 쉽고 재밌게 배울 수 있는 영상 게시
- 5.4. Episode 11. 6월 10일이예요
- 5.11. Episode 12. 비빔밥 하나, 냉면 둘 주세요
- 5.18. Episode 13. 영화보는 거 좋아해요
- 5.25. Episode 14. 박물관에 갈 거예요

○ 국립발레단 창작 발레 온라인 상영회 [5.7.~5.16. | 온라인]

- 5.7.~5.9. 「허난설한-수월경화」 온라인 상영회
- 5.14.~5.16. 「호이 랑」 온라인 상영회

○ 동화로 배우는 한국어 [5.13. | 온라인]

- 뉴욕공립도서관의 세인트 아그네스 지점과 공동으로 주최하는 교육 프로그램
- 5월에는 『계나의 사랑하는 가족』으로 한국어·영어 동화 구연, 동화책에 나오는 한국어를 소개하는 교육행사 개최

○ 뉴욕 클래식 플레이어즈 온라인 공연 홍보 [5.15.~5.29. | 온라인]

- 뉴욕을 주 무대로 활동하는 김동민 지휘자가 이끄는 실내악단인 뉴욕 클래식 플레이어즈의 백헤션 피아니스트 협연 공연 <Immortal Beethoven #1>, <Immortal Beethoven #2> 홍보

○ 5월 아시아 문화유산의 달 기념, 영화 <미나라> 특별 상영회

[5.17. | A24 Films]

- 데모크라시 프렘(Democracy Prep) 고교 학생과 교사 250명 대상으로 <미나라> 특별 상영회 개최

○ <2021 오픈 스테이지: 굿바이 460 파크, 함께 만드는 미래> 기획 공연

#3: 서라미 월드뮤직 앙상블 'Korean Fever' [5.28. | 온라인]

- 뉴욕의 코로나19 상황으로 공연 활동이 중단되어 어려움을 겪고 있는 한국계 공연예술가들에게 공연 기회 제공
- 문화원 대표 기획 공연 프로그램으로, 심사를 통해 선정된 총 6개 공연 작품을 문화원에서 촬영해 3월부터 8월까지 한 달에 한 편씩 온라인으로 상영
- 5월은 그 세 번째로 가야금 연주자 서라미가 이끄는 서라미 월드뮤직 앙상블의 공연 공개

○ <고향문화 산책> 시리즈 : 제주문화 산책 #3 '왕이자랑' [5월 | 문화원 누리집]

- <고향문화 산책> 시리즈는 한국의 각 지방을 대표하는 공연단체들의 우수 공연을 선보여 지방 고유문화와 한국의 아름다운 절경 제공
- 5월에는 제주도 기반 단체 자르트의 '왕이자랑'을 선보임

미국 - LA

○ BTS Gugak - 한국 국악 공연 비하인드 영상 [5.5.~5.19. | 문화원 누리집, SNS]

- 국악인들의 일상을 담은 총 6개의 시리즈 영상 제작·배포

○ 2021 UCLA Korean Music Series with KCCLA [5.7. | 온라인]

- 현지 대학교를 대상으로 UCLA 민족음악과와 함께 찾아가는 한국문화 공연 행사 개최

○ Kronos Festival 2021 기념 커뮤니티 문화교류 온라인 특별공연

[5.14.~5.16. | 온라인]

- Kronos Festival 2021 기념으로 커뮤니티 문화교류를 통해 현지인에게 한국음악을 알리는 행사 개최

○ 제26회 현대미술공모전 선정 작가전 [5.22.~6.11. | 문화원]

- 1993년부터 시작해 올해 제26회를 맞이한 문화원 대표전시 프로그램인 현대미술공모전에 선정된 작가전을 개최
- 6명 작가들의 혼합 매체(Mixed Media) 작품을 비롯해 유화, 드로잉 등 다양한 작품 전시

○ 2021 한국문화가 있는 날 온라인 특별 공연 <Universal Wind: Haegeum Meets Hip Hop> [5.26. | 문화원 누리집, SNS]

- 한-흑 예술인의 문화교류 공연으로 해금과 비트박스가 함께하는 콜라보 특별 공연 개최

캐나다

○ 2021 한식 웹툰 연재 [5.3., 5.17., 5.31. | 온라인]

- 2021년 웹툰 공모전 입상자와 함께 신규 <한식 웹툰 시리즈> 연재

○ VKC 10 - <작가와의 대화> [5.4., 5.18. | 문화원 SNS]

- 국립현대미술관이 제작한<작가와의 대화> 시리즈 영상 게시

- 5.4. 김용관 작가

- 5.18. 김진송 작가

○ K-Story [5.8. | 온라인(ZOOM)]

- 아시아 문화유산의 달(5월)과 어린이날, 어버이날 기념으로 어린이를 위한 동화구연 프로그램

○ K-Academy문화강좌 [5월 | 온라인(ZOOM)]

- 한국문화 초급반 강좌로 해금(5.4., 5.11., 5.18., 5.25.), 장구춤(5.7., 5.12., 5.19., 5.26.), 전통무용(5.11., 5.14., 5.21., 5.28.)을 진행

○ 한국 불교문화주간 연계 사찰문화 소개 [5월 셋째 주 | 온라인]

- 한국불교문화재단과 협력해 한국의 사찰음식과 전통 공예품 만들기에 대한 영상 게시

○ 아시아 문화유산의 달 기념, 민화 컬러링 원데이 클래스 [5.18. | 온라인(ZOOM)]

- 아시아 문화유산의 달 기념으로 민화 컬러링 수업을 진행

○ 예술의 전당 공연 온라인 상영회 [5.28. | 온라인]

- 아시아 문화유산의 달 기념으로 예술이 전당 우수 공연인 <지젤>의 온라인 상영회

○ 한-캐 미술가 스튜디오 방문 시리즈4 [5.27. | 문화원 SNS]

- 신예 도예가인 김준희 작가의 스튜디오를 온라인으로 방문하고 작가의 신작 소개

브라질

○ 문화원 내부 한국문화 전시 [5.1.~5.30 | 문화원]

- 문화원 내부 한국문화 전시공모사업을 통해 선정된 재브라질한인캘리그래피협회의 문화원 전시

○ 5월 기념일 한글 캘리그래피 [5.5.~5.15. | 문화원 유튜브]

- 한글 캘리그래피를 활용해 어린이날(5.5), 어버이날(5.8), 스승의 날(5.15), 성년의 날(5.17.)에 대한 간략한 소개와 한글 소개 영상 게시

○ 온라인 태권도 강좌 [5.6., 5.20. | 문화원 유튜브]

- 현지 태권도 수련생과 일반인 대상 태권도 강좌
- 5.6. 앞차기, 돌려차기, 옆차기, 내려차기 등 기본 발차기 관련 교육
- 5.20. 모아서기, 나란히서기, 모서기, 주춤서기, 앞서기, 앞굽이, 뒷굽이, 범서기, 학다리서기, 오금서기, 꼬아서기 등 태권도 서기 관련 교육

○ K-댄스 온라인 강좌 [5.7., 5.23. | 문화원 유튜브]

- 주재국 시민과 문화원 유튜브 채널 구독자를 대상으로 K-댄스 온라인 강좌 진행

○ 온라인 한식강좌(이론편) [5.30. | 문화원 유튜브]

- 브라질의 한식당에서 현지인이 시식하고 맛에 대한 표현을 담은 영상 콘텐츠 제작
- 올바른 수저 사용법, 음식의 유래, 등 음식문화에 대해 현지 유명 유튜버와 토크쇼 형태로 진행

아르헨티나

○ 한국어 말하기·쓰기 대회 개최 [5.3.~5.31. | 온라인]

- 현지인을 대상으로 한국어에 대한 학습동기 부여 및 문화교류에 기여할 우수 인재를 발굴하고자 한국어 말하기·쓰기 대회를 개최

○ 온라인 K-POP 댄스 강좌 [5.13.~11.4. | 문화원 유튜브]

- K-POP을 통한 한국문화 소개와 한류 확산을 위해 K-POP 댄스 강좌 콘텐츠를 제작하고 격주 1회 게시

멕시코

○ 한국 달력 만들기 공모전 [5.3.~6.30. | 온라인]

- 일러스트레이트 및 회화에 관심있는 일반인 등을 대상으로 '한국의 겨울과 봄'이라는 주제로 1~6월에 해당하는 달력 이미지 공모전 실시

○ 세종학당 한국어 말하기·쓰기 대회 예선전 [5.10.~6.11. | 온라인]

- 세종학당 한국어 말하기·쓰기 대회에 진출할 학생을 선발하기 위해 멕시코 예선전 실시

○ 온라인 전시 KOREARTE en México [상시 | 온라인]

- 제1전시실(청사, 관저 작품 20점, 국립현대미술관), 제2전시실(문화원 작품, 국립무형유산원), 제3전시실(멕시코 국립문화박물관 한국실 작품)으로 구성

아시아

중국 - 북경

○ 문화원 개원 14주년 기념 <한중수목교류전-万象更新> [5.13. | 문화원]

- 문화원 개원 14주년을 기념해 한·중 작가 9인의 수목작품 30여 점을 전시하고 한국의 전통차와 떡매치기 행사를 개최

○ 중부지역 무역투자박람회 및 한·산서성 기업가교류회 문화공연 [5.20. | 태원시]

- 난타, 국악 등의 문화공연 2회 진행

○ 예술의 전당 우수 공연 상영회 개최 [5.26. | 문화원]

- 예술의 전당 우수 공연인 뮤지컬 「웃는 남자」의 상영회 개최

홍콩

○ 전통문화강좌 Korea through Objects 다큐멘터리 시리즈 - 방짜유기편 [5.7. | 온라인]

- 국가무형문화재 유기장 보유자 이봉주, 이형근 장인이 출연하는 다큐멘터리 상영

- 홍콩 시민을 위해 하회탈의 심미성, 역사, 종류 등 소개

○ **K-Quiz 온라인 한국문화 퀴즈** [5.8., 5.15., 5.22., 5.29. | 온라인]

- 온라인 한국문화 퀴즈를 통해 주제별 한국문화 정보 습득 기회 제공

일본 - 동경

○ **한국문화 체험교실 - 민화** [5.7.~ | 문화원 유튜브]

- 집에서 온 가족이 함께 즐길 수 있는 다양한 한국문화 체험교실을 진행

○ **K엔타메라보 - 후루야 마사유키의 한류연구소** [5.16., 5.30. | 문화원 유튜브]

- 5.16. 주재국에서 6월에 DVD 판매를 시작하는 신작 한국드라마 <본 대로 말하라> 소개

- 5.23. 주재국에서 6월 25일에 개봉예정인 한국영화 <나랏말싸미> 소개

- 5.30. 주재국에서 6월 11일에 개봉예정인 한국영화 <도망친 여자> 소개

○ **한국문화원 강추 유튜버 - AKANE**편 [5.15., 5.28. | 문화원 유튜브]

- 한국 화장품 콘텐츠로 인기인 유튜버 AKANE를 초대해 유튜브 활동과 한국화장품 소개

○ **온라인 한국영화 기획상영회** [5.21. | 문화원 누리집, 온라인]

- 집에서 한국영화를 즐기고 한국영화의 매력을 느낄 수 있도록 다양한 분야의 우수한 한국영화를 온라인으로 상영

- 5.21. <남과 여(2016)>

- 5.27. <완벽한 타인(2018)>

일본- 오사카

○ **2021년도 <K컬처 아카데미>** [5.8.~5.31. | 문화원]

- 문화원의 11개 문화강좌를 운영

- 5.8. 한지공예, 5.10. 한국민화, 5.11. 가야금/보자기&매듭, 5.13. 판소리, 5.14. 민요,
5.15. K-POP 커버댄스, 5.16. 장구/태권도, 5.17. 가곡, 5.22. 한지공예, 5.23. 장구/태권도,
5.24. 한국민화, 5.25. 가야금/보자기&매듭, 5.27. 판소리, 5.28. 민요, 5.29. 한지공예/
K-POP커버댄스, 5.31. 가곡

○ 태권도 온라인 강좌 [5.7., 5.31. | 유튜브]

- 태권도의 기본동작, 품새, 겨루기, 시범 등을 주2회 게시하는 온라인 태권도 강좌

○ 3 STEP! K-뷰티의 모든 것 [5.7. | 유튜브]

- 메이크업, 이너뷰티, 헤어 스타일링 등 한국의 다양한 뷰티 정보를 총 3회에 걸쳐 소개
- 'STEP 1. 나에게 어울리는 나만의 K-뷰티를 찾자!' 퍼스널컬러 전문가 및 뷰티 유튜버가 출연해 한국에서 주목받고 있는 퍼스널컬러 진단을 소개하고 결과에 맞는 한국 메이크업과 화장품 소개
- 'STEP 2. 내면의 아름다움! K-이너뷰티' 셀프케어 전문가 및 뷰티 유튜버가 출연해 식습관, 피부 관리법, 운동 루틴 등 소개
- 'STEP 3. 한국 스타일의 완성!' 뷰티 유튜버가 출연해 한국에서 유행하는 헤어와 악세서리 스타일링 소개

○ ECC국제외어전문학교 한국어전공 학생 문화원 견학 [5.13., 5.20. | 문화원]

- ECC국제외어전문학교 한국어전공 학생 약 25명의 K-POP 커버댄스, 한복 및 한글 체험을 진행하고 문화원 활동에 대해 소개

○ 언버벌(nonverbal) 공연 「스냅」 상영회 [5.22. | 문화원]

- 예술의 전당 영상화 사업인 <SAC on SCREEN>의 일환으로 언버벌(nonverbal) 공연인 「스냅」 상영회 개최

○ 2021년도 가곡연구회 [5.29. | 문화원]

- 재일교포 성악가 고윌미씨가 발족한 일본인 회원들이 월 1회 개최하는 한국가곡연구회

인도

○ 2021 전인도 K-POP Contest 1차 예선 [4.30.~5.31. | 온라인]

- 전 인도 20개 도시를 대상으로 실시되는 2021 전인도 K-POP Contest 1차 예선 실시
- 2020년 18개 도시에서 2021년에는 20개 도시로 확대됨에 따라 동북부지역에 편중되어 있는 한류콘텐츠 소비를 전 지역으로 확산

○ 2021년 세종학당 온라인 말하기대회 [5.17. | 온라인]

- 주인도한국문화원 세종학당 재학생들을 대상으로 초·중·고급 한국어 말하기대회 진행
- 우승자는 세종학당재단 전세계 한국어 말하기대회 결선에 참가

○ <Belle du Jour> 전시회 [5.17.~6.20. | 온라인]

- 일상의 아름다움을 페인팅으로 표현하는 작가 구루비나야크 싱 버드워(Guruvinavak Singh)

Budhwar)의 전시

- 주재국 문화원은 역량있는 인도 예술가 발굴하고 지원해 현지 예술상호교류를 지향

인도네시아

○ 5.18 민주화운동 온라인 사진전 [5.3.~5.31. | 문화원 누리집]

- 5.18 민주화운동에 관한 사진과 영상 약 35점을 인니어 해설과 함께 문화원 누리집에 전시

○ 한국어로 동화읽기 릴레이 대회 [5.5. | 온라인]

- 한국의 유명 동화를 참가자들이 한국어로 읽는 릴레이 대회 개최

○ K-Craft 매듭끈 만들기 [5.8. | 온라인]

- 매듭전문가를 초청해 한국의 매듭방식으로 마스크 스트랩 제작

○ 온라인 태권도 시범 영상 소개 [5.10.~6.6. | 온라인]

- 현지인 태권도 시범의 설명과 함께 태권도 정신, 품새, 겨루기, 격파, 호신술, 태권도 댄스 등을 소개

○ 청소년 백일장 및 한국어 말하기 대회 [5.22. | 온라인]

- 한국어 채택 학교의 한국어 및 한국문화의 올바른 정착·확산을 위해 중고등부 대상의 백일장과 한국어 말하기 대회 개최

○ ‘한국의 민주주의’ 주제 영화 상영회 및 감상문 공모 [5.21. | 문화원]

- ‘한국의 민주주의’를 주제로 한 영화 <택시운전사(2017)>와 <변호인(2013)>을 상영하고 감상문을 작성, 우수감상문 작성자에게 기념품 증정

○ 온라인 인문학 특강 [5.19. | 온라인]

- 제주도와 사머니즘을 주제로 문화 전문가를 초빙해 특강, 질의응답과 추첨 이벤트 진행

○ 온라인 라이브 토크쇼 [5.31. | 온라인]

- 매주 월요일, 한류 콘텐츠를 주제로 온라인 라이브 토크쇼와 퀴즈쇼 진행

필리핀

○ 온라인 한국영화제 [5.7.~5.28. | 온라인]

- 다양한 장르의 한국 영화를 온라인으로 상영
- <엑시트(2019)>, <82년생 김지영(2019)>, <극한 직업(2018)>, <그것만이 내 세상(2017)>, <결캅스(2018)>, <형(2016)> 상영

○ 전통문화가 있는 목요일 [5월 | 문화원 SNS]

- 매주 목요일에 한국의 전통 관습을 소개
- 5.6. 효(孝), 5.13. 흥(興), 5.20. 정(情), 5.27. 공동체에 대한 내용 게시

베트남

○ K-디지털 문화강좌 [5.4.~5.25. | 문화원, 온라인]

- 매주 화요일에 개최하는 한국 식자재를 활용한 디지털 요리 강좌
- 5.4. 김치를 활용한 코로케 요리, 5.11. 불고기를 활용한 샌드위치 요리, 5.18. 양배추 샐러드빵 요리, 5.25. 단팥 찹쌀도넛 요리

○ 2021 K-POP Lovers Festival [4월~7월 | 문화원, 온라인]

- 베트남 K-POP 애호가를 대상으로 한 커버 영상 공모전
- 5.12.~22. 비디오 콘테스트 진행, 5.30. 호치민 예선 개최

○ ‘예쁜 한글 손글씨 쓰기’ 결과 발표 [5.7. | 온라인]

- 베트남 제1외국어로 한국어가 채택된 기념으로 개최한 ‘예쁜 한국어 손글씨 쓰기’ 온라인 대회의 결과를 발표하고 수상작을 온라인으로 전시

○ 한국게임대회 [5월 | 문화원]

- 베트남에서 인기 있는 한국게임(오디션, 크로스파이어 등) 대회를 개최하고 방송을 통해 실시간 중계

카자흐스탄

○ 온라인 한국어 말하기·쓰기 대회 [5.17.~7.2. | 온라인]

- 주재국 내 한국어 학습자를 대상으로 한국어 말하기·쓰기 대회 개최

UAE

○ 정기 영화 상영회 [5월 | 마나랏 알 사디아트]

- 시네마 스페이스와 협력해 영화 <악녀(2017)> 상영

○ 2021 세종학당 특별 2학기 온라인 한국어 강좌 [3.14.~6.24. | 온라인]

- 초급(12개 반), 중급(2개 반), 고급(1개 반)으로 운영하는 실시간 한국어 화상강의

○ 2021 태권도 강좌 운영 [5.31.~12.31. | 온라인]

- 초급(1개 반), 중급(1개 반)으로 운영하는 학생 및 직장인 대상의 태권도 강좌

이란

○ 한국 소개 생방송 [5.13. | 온라인]

- K-POP, 한국 관광, 한국 유학, 한국 음식, 한복 등 주제로 온라인 생방송을 통해 한국 소개

○ Korean Corner in my home 사진 전시회 [5.17.~5.31. | 온라인]

- 집 안의 꾸며 놓은 한류 코너를 사진으로 소개

○ 한류 팬클럽 세미나 개최 [5.28. | 온라인]

- 주요 도시에 거주하는 한류 팬클럽 리더가 참가하는 한류 세미나 개최

호주

○ 한국영화 정기 상영회 [5.13. | Palace Cinemas Central]

- 장훈 감독의 영화 <택시운전사(2017)> 상영

○ 한국문학 북클럽 [5.20. | 문화원]

- 20세기 초 한국인의 모습을 그린 영국 화가 엘리자베스 키스의 『올드 코리아(Old Korea)』로 북클럽 진행

- 빅토리아 주립박물관 큐레이터 웨인 크로더스(Wayne Crothers)를 초청해 박물관에 소장 중인 엘리자베스 키스의 그림 작품에 대한 논의

아프리카

이집트

- **이프타르는 한식과 함께** [4.25.~5.6. | 문화원]
 - 이집트 음식과 유사한 한식을 동영상으로 소개하고 참가자들이 직접 한식을 요리함으로써 양국의 음식문화에 대한 공감대 형성
- **<SAC on Screen> 우수 공연 상영** [5.17.~5.18. | 온라인]
 - 예술의 전당과 협업해 국내 우수 공연 2편 온라인 상영

나이지리아

- **한국어 말하기·쓰기 대회 개최** [5.3.~6.11. | 온라인]
 - 세종학당 재학생, 수료생, 일반인을 대상으로 한국어 말하기·쓰기 대회를 온라인으로 진행
 - 말하기 주제는 '내가 좋아하는 한국어를 소개합니다', 쓰기 주제는 '내가 가고 싶은 한국의 관광지'로 지정
- **사생대회 시상식 개최 및 수상작 전시회** [5.11.~5.31. | 문화원]
 - 4월에 진행한 초등학생 사생대회 수상자들을 초청해 시상식을 개최하고, 수상작 10작품을 문화원에 전시
- **문화원 홍보대사 지정식** [5월 중 | 문화원]
 - 주재국 내 영향력 있는 인물을 선정해 문화원 홍보대사로 계약하고 다양한 홍보에 활용

Vol.15

월간 해외문화정책동향

모음

2021년 5월호

발행처

해외문화홍보원

www.kocis.go.kr

발행일

2021년 5월 10일

발행인

박정렬

기획 및 편집 총괄

한국국제문화교류진흥원

최경희, 김혜영

www.kofice.or.kr

외부 집필진

이진수 | 주나이지리아 한국문화원장

민세희 | 국민대학교 소프트웨어융합대학원 겸임교수, 랜덤웍스 대표

디자인

studio 213ho

www.213ho.com

ISSN 2713-9387



문화체육관광부

해외문화홍보원

KOFICE



— 1971-2021
Korean Culture and
Information Service



문화체육관광부

해외문화홍보원

KOFICE