

월간 해외문화정책동향
2020. 5월

Vol.3

ISSN 2713-9387

모음

온라인 소비와 지적재산권



문화체육관광부

해외문화홍보원

KOFICE

I 세계는 지금 | 정책 동향

- 4 1. 문화예술: UAE, 인도, 터키, 러시아, 폴란드, 홍콩, 미국, 프랑스
- 8 2. 문화산업: 일본, 싱가포르, UAE, 중국, 벨기에, 영국
- 11 3. 문화재: 독일
- 12 4. 체육: 프랑스, 태국, 나이지리아, 미국
- 14 5. 관광: 아르헨티나, 러시아, 일본
- 15 6. 문화체육관광통계: 독일

II 세계는 지금 | 이슈 동향

- 17 1. 한-러 수교 30주년, 그 간의 변화와 앞으로의 과제
- 22 2. 한국이 왜 브로드밴드의 세계적 리더인가?
- 25 3. 한국의 코로나19 대응: 팬데믹 대응에 관한 이룬 교훈

III 이달의 담론 | 문화관광산업의 지식재산권 현황과 정책 방향

IV What's on KCC abroad | 재외한국문화원 5월 활동계획

I

세계는 지금 정책 동향

- 1 문화예술: UAE, 인도, 터키, 러시아, 폴란드, 홍콩, 미국, 프랑스
- 2 문화산업: 일본, 싱가포르, UAE, 중국, 벨기에, 영국
- 3 문화재: 독일
- 4 체육: 프랑스, 태국, 나이지리아, 미국
- 5 관광: 아르헨티나, 러시아, 일본
- 6 문화체육관광통계: 독일

1. 문화예술

세계 각국, 온라인 문화예술콘텐츠와 플랫폼 마련에 집중

UAE

온라인으로 진행된 문화회담(Culture Summit)

UAE 문화관광부는 코로나 사태로 취소된 아부다비 문화회담을 유튜브를 통해 진행했다. 회담은 '혼자 함께: 문화와 탄력(Alone Together: Culture and Resilience)'을 주제로 특별 패널 토론과 뮤지컬 공연 등으로 이루어졌다. 패널 토론에서는 경제위기 시 문화의 탄력성을 높이기 위한 자금조달 방안, 콘텐츠 용도변환, 온라인 플랫폼 개발 등이 다뤄졌다. 문화관광부는 'Cultural All'이라는 캠페인을 통해 콘서트, 공연, 비디오 영상 등의 콘텐츠를 무료로 제공해 시민들이 집에서도 문화를 즐길 수 있도록 할 예정이다.

인도

온라인으로 진행하는 문화예술수업, 공연, 전시

인도 문화부는 봉쇄령(lock down)기간 동안 온라인을 활용한 문화예술수업, 공연, 전시 등을 진행하고 있다. 인도문화교류위원회(Indian Council for Cultural Relations, ICCR)는 '코로나에 맞선 연대 - 예술을 통한 표현(United Against CORONA - Express Through Art)'을 주제로 온라인 미술 경연대회를 개최했으며, 재외 인도문화원은 온라인을 통해 요가와 문화예술수업을 제공한다. 또한, 인도 최대 규모의 인디아 아트 페어(India Art Fair)는 참여 작가를 중심으로 작가, 갤러리, 옥션 등을 연결해 온라인 네트워크를 확립하는 디지털 프로모션을 펼치고 있다.

터키

사회적 거리두기 기간 동안 유튜브로 공연영상 상영

터키 문화관광부는 사회적 거리두기에 지루함을 호소하는 국민을 위해 온라인으로 문화예술을 즐길 수 있는 기회를 마련했다. 문화관광부는 사회적 거리유지 기간 내 상연이 취소된 공연을 유튜브를 통해 영상으로 제공하기로 했다. 3월 20일 기준으로 3편의 오페라 공연과 2편의 발레 공연 영상이 상영됐으며, 작품수는 점차 확대될 예정이다. (출처: Sozcu 신문, 2020.03.20)

러시아

문화예술 콘텐츠 온라인 제공

러시아 총리는 코로나 확산 방지를 위해 문화예술, 스포츠 행사 개최를 최대한 자제하고 무관객 혹은 온라인 형태로 진행할 것을 권고했다. 이와 더불어 러시아 문화부는 문화포털 사이트 'Culture.ru'를 통해 사람들이 집에 머무는 동안 온라인으로 문화예술 콘텐츠를 이용할 수 있도록 장려하고 있다. 문화포털 사이트는 2,500편 이상의 영화와 연극, 1,500개 이상의 콘서트, 강의, 전자책, 300개 이상의 박물관 가상 투어 등 다양한 서비스를 모두 무료로 제공한다. (출처: 러시아 정부 홈페이지, 2020.03.23.)

폴란드

폴란드 문화유산부, 온라인 문화예술활동 지원

폴란드 문화유산부는 코로나 확산에 따라 온라인 문화예술활동을 지원하는 사업인 'Kultura w sieci(Culture on the Web)'을 추진할 계획이다. 프로그램 예산은 총 2,000만 즈워티(약 60억 원)로, 이 중 500만 즈워티(약 15억 원)는 개인¹, 나머지 1,500만 즈워티(약 45억 원)는 문화예술기관, NGO, 재단 등에 지급될 예정이다. 지원금은 5,000즈워티(약 150만 원)부터 15만 즈워티(약 4,500만 원) 범위 내에서 신청할 수 있고, 결과에 따라 요청액의 100%까지도 지원이 가능하다. 더불어 문화유산부는 폴란드디지털협회 지원으로 개설된 폴란드 최초 온라인 후원 사이트 'Patronite.pl'의 홍보에도 주력하고 있다. 예술가가 해당 플랫폼에 작업물²을 올리면, 개인이나 기관이 희망하는 작품에 재정적 지원을 하는 구조로 온라인을 통한 문화예술 보급 촉진과 예술가 후원을 목표로 한다.

(출처: 폴란드 문화유산부 홈페이지, 2020.04.06.)

¹ 예술가, 창작자, 교육자 등을 대상으로 하며 해당분야로 문학, 시각 예술, 음악, 무용, 연극, 영화, 민속 예술, 문화 예술 교육 등을 포함

² 음악, 문학, 영화, 회화, 디자인, 게임 등 다수 분야 포함

홍콩

홍콩 여가문화서비스부(LCSD), 원스탑 온라인 리소스센터 운영

홍콩 여가문화서비스부는 다양한 문화예술분야를 포함한 온라인 리소스센터를 운영 중이다. 그 일환으로 분야별 문화예술기관은 다양한 콘텐츠를 온라인 플랫폼에 업로드 하고 있으며 이를 점차 확대해 나갈 예정이다.

- 전시 홍콩미술관·홍콩문화유산박물관, 구글 아트&컬처 프로젝트 (Google Arts & Culture Project)와 디지털 전시 협력 운영
 - 공연 홍콩 레퍼토리극장·홍콩 중앙극장, 페이스북 통해 우수공연과 오케스트라 영상 상영
 - 문화콘텐츠 홍콩공공도서관, 오디오북, 전자책, 학습영상 등 다량의 전자자료 제공
- (출처: LCSD 온라인리소스센터 홈페이지)

미국

집에서 온라인으로 즐기는 문화예술콘텐츠와 VR 단편영화

스미소니언 재단(The Smithsonian Institution)의 박물관, 미술관, 동물원은 휴관 기간 동안 집에서도 해당기관의 콘텐츠를 관람할 수 있도록 온라인 아카이브, 팟캐스트, 동물 웹캠 등을 운영 중이다. 박물관과 미술관의 경우, 구글 아트&컬처와 협력해 가상 투어 프로그램을 진행하며, SNS 해시태그(#MuseumAtHome)를 이용해 적극적인 홍보 활동을 펼치고 있다. 공연기관은 온라인으로 공연영상을 스트리밍해 온라인 마스터 클래스, 강연, 토크 프로그램 등을 제공한다.

올해 뉴욕에서 개최 예정이었던 트라이베카 영화제(Tribeca Film Festival)는 행사의 일부 요소를 온라인으로 전향했다. 특히, '몰입: 시네마 360(Immersive: Cinema360)' 프로그램은 오쿨러스(Oculus)사의 가상현실(VR) 헤드셋과 전용 앱을 이용한 가상현실(Virtual Reality, VR) 단편영화를 온라인으로 상영할 계획이다.

온라인 플랫폼 통해 문화예술 콘텐츠 제공

프랑스 문화부 산하기관은 사회적 거리두기 기간 중에도 문화예술 콘텐츠를 향유할 수 있도록 분야별 온라인 플랫폼을 운영 중이다. 각 기관마다 문화 향유층에 알맞은 콘텐츠를 맞춤 제공하며, 대표적인 사례는 아래와 같다.

- 라디오 채널 프랑스뮤직(France Musique)·파리 오페라·코메디 프랑세즈(Comedy Français)·파리 필하모니: 콘서트, 공연영상 등 무료 상영
- 프랑스국립시청각연구소(INA)·TV방송 아르테(ARTE)·베르사이유 궁전: 시청각자료, 영화, 다큐멘터리 무료 상영
- 오르세미술관·라빌레트(La Villette)·클루니국립중세미술관·국립건축센터·그랑팔레: 디지털 전시 및 아카이브 자료 제공
- 프랑스국립도서관(BNF): 도서, 시청각·교육자료 제공

휴관 중인 문화시설을 사회취약계층 보호시설로 활용

프랑스 남부의 부슈뒤론느(Bouches-du-Rhone) 지자체는 코로나 사태로 휴관 중인 복합문화공간 라프리슈라벨드메(La Friche La Belle de mai)를 노숙자와 사회취약계층을 위한 보호시설로 임시 활용할 것을 발표했다. 해당 문화시설은 5개의 공연장, 전시실, 도서실, 구내식당, 정원으로 이루어졌으며, 특히 아티스트를 위한 레지던시로 사용되던 건물을 보호시설로 이용할 예정이다. 본 프로젝트는 부슈뒤론느 지자체와 사회취약계층 협회, 라프리슈라벨드메 기관의 협력으로 진행된다.

2. 문화산업

온라인 문화예술콘텐츠의 수요와 유통 증가

일본

수업목적의 저작물 공유, 저작권법 적용 없이 무상으로 사용 가능

일본 문화청은 코로나 사태로 수업이 온라인으로 이루어지자, 수업교재에 사용된 문학작품, 논문, 신문기사, 사진 등에 대해 저작권자의 허가 없이 공유할 수 있도록 하는 정령을 개정했다. 이는 원격수업 진행으로 온라인상 교재 활용성이 높아진다는 판단 하에 이루어졌다. 해당 법안은 올해 4월 말부터 내년 3월까지 시행될 예정이며, 기간 내 수업교재에 실린 모든 자료는 무상으로 제공될 예정이다. 일본은 이미 2018년 저작권법 개정에 따라 교사가 학생들에게 수업목적으로 저작물을 공유할 경우, 추후 보상금을 지급한다면 저작권법의 적용 없이 우선 사용이 가능하다.

싱가포르

디지털화 펀드(Digitalization Fund) 조성 예정

싱가포르 문화부는 국립문화예술위원회(NAC), 문화재청(NHB)과 협력해 디지털화 펀드를 조성할 예정이다. 이 기금은 예술작품의 디지털화를 위해 사용될 것이며 한도는 각 프로젝트 당 2만 싱가포르달러(약 1,700만 원)이다. 또한 가상 플랫폼(Virtual Platform)을 활용해 소장품과 전시를 감상할 수 있도록 디지털박물관 구축을 추진하고 있으며, 기존 디지털 문화예술콘텐츠를 'A-list.sg'라는 사이트를 통해 제공하고 있다. 싱가포르는 작가축제, 예술주간, 문화재 축제 등 주요 축제도 디지털 형태로 추진할 계획이다.

UAE

온라인 콘텐츠 지원과 시청자 참여 독려

니켈로데온(Nickelodeon) 방송국은 UAE 정부 지원 하에 애니메이션과 게임, 기타 방송 콘텐츠를 한 달간 무상으로 제공하기로 했다. UAE 최대 규모의 음악제 'BEAT DXB Lockdown'도 온라인 축제로 전향해 9시간 동안 온라인 콘서트를 진행했다. 모든 행사와 축제가 온라인으로 운영되자 문화예술 관계자들은 관객이 온라인 참여를 통해 보다 능동적으로 예술을 즐길 수 있도록 장려하고 있다. 두바이 오페라는 SNS를 통해 온라인 경연대회를 개최했으며, 코카콜라 아레나 역시 음악, 댄스, 코미디, 스포츠 등 다양한 분야에서 재능을 선보일 수 있는 공모전을 열었다. 두바이 문화청과 아트두바이 그룹은 코로나19 위기 동안 문화예술 분야를 지원할 방안을 고안하기 위해 공모전 'Dubai Ideathon 2020'을 개최해 다양한 아이디어를 모았다.

중국

'상하이 온라인 신(新)경제 발전촉진 행동방안(2020-2022)' 발표

상하이시 정부는 '상하이 온라인 신경제 발전촉진 행동방안(2020-2022)'을 통해 상하이를 국제적인 온라인 신경제 발전 도시로 만들겠다고 발표했다. 이 방안에 따르면 상하이시는 음성 비디오 빅 데이터, 온라인미디어 스마트 방송, 초고화질 동영상 등을 제작해 온라인 플랫폼 건설을 추진하게 된다. 또한 이용자 체험에 더 초점을 맞춰 휴대폰 게임, 인터넷 문학, 애니메이션 e스포츠 등 엔터테인먼트 산업을 더욱 발전시켜 전자 거래, 생방송, 온라인 교육, 온라인 헬스를 지원할 예정이다. (출처: 상하이 경제일보 중국 경제망, 2020.04.13.)

벨기에

영화관 폐쇄로 인한 온라인 상영관 운영

벨기에에는 코로나 사태로 운영이 중단된 영화관과 개봉 예정인 영화 유통을 지원하기 위해 온라인 상영관 운영을 결정했다. 영화관마다 고유한 플랫폼을 만들어 온라인 상영관을 운영 중이며, 다양한 영화를 편당 7.99유로(약 11,000원)라는 저렴한 가격에 제공한다. (출처: La Libre Belgique, 2020.04.01.)

영국 문화부(DCMS), 비디오게임업체와 손잡고 집에 머물기 운동 홍보

영국 디지털문화미디어스포츠부(DCMS)는 코로나19 극복을 위해 영국 주요 게임업체들과 협력해, 게임 중에 영국정부의 코로나19 극복 캠페인인 'Stay At Home, Save Lives' 문구를 노출한다.

Candy Crush Saga, Sniper Elite 4, DiRT Rally 2.0 그리고 Farm Heroes 등의 유명 게임에서 해당 문구를 볼 수 있으며, 런던에 있는 230개의 디지털 포스터 광고 공간에도 같은 캠페인을 진행 중에 있다.

(출처: 영국 정부 홈페이지, 2020.04.06.)

3. 문화재

독일

독일 무형문화재 7점 등록

독일문화부는 수제 맥주 양조, 독일 묘지 문화, 그라제단즈(독일 하르츠 지역 여성 페스티벌), 마르텐스만의 관습, 시각장애인용 독일 점자 사용, 남부 독일 양치기 문화, 슈타이거 숲과 인근지역 공동체 숲 이용 문화 총 7개 항목을 독일 무형문화재로 등록했다. (출처: 독일문화부장관 협회 보도자료, 2020.03.13.)

4. 체육

온라인으로 국민 체육활동 독려

프랑스

프랑스체육부, 실내 체육활동을 돕는 온라인 플랫폼과 애플리케이션 개발

프랑스체육부는 국립체육관찰청(ONAPS)과 손잡고 국민들이 실내에서 운동을 할 수 있도록 돕는 온라인 플랫폼과 애플리케이션 개발에 노력 중이다. 또한, 프랑스승마협회, 프랑스사바트복싱협회, 프랑스서핑협회, 프랑스자전거협회와도 협력해 운동과 관련한 다양한 온라인 콘텐츠를 개발·홍보하고 있다. SNS 채널에서는 해쉬태그 '#집에서운동하세요(#Bougezchezvous)'를 활용한 캠페인을 진행 중이며, 운동과 관련된 질문에 답변 서비스를 제공하고 있다. 또한, 이동금지 조치로 운영이 중지된 전국의 체육부 산하기관, 선수촌, 훈련소, 협회는 코로나 사태에 대응하는 지자체와 의료기관의 필요에 따라 사용될 수 있도록 적극 협력 중이다. 해당 공간은 의료진의 임시 거처, 코로나 감염자의 격리치료를 위한 공간, 노숙자 보호시설 등으로 활용된다.

태국

휴교기간 체육활동 증진을 위한 온라인 댄스 경연대회실시

태국체육청(SAT)과 태국 게임유통사 가레나(Garena)는 코로나로 집에 머무는 학생들이 가족과 함께 운동할 수 있도록 온라인 댄스 경연대회 'RoV Dance Challenge'를 기획했다. 대회는 4월 13일부터 약 2주간 진행되며, 상금과 함께 5등까지 수상할 예정이다.

(출처: 태국체육청 웹사이트, 2020.04.09.)

나이지리아 태권도 강좌 온라인 개최

아프리카국제무술원(PANAMA) 서아프리카 지부는 나이지리아 라고스 소재 태권도 도장이 코로나19의 여파로 폐쇄됨에 따라 온라인 강좌를 진행하기로 했다. 왓츠앱 그룹 플랫폼을 통해 진행되는 이 온라인 수업은 주 2회 훈련 가이드와 영상을 공유하는 형식으로 진행되며 집에서도 태권도에 대한 열정과 수련을 꾸준히 이어나갈 수 있도록 돕고 있다.

(출처: DailyTrust, 2020.03.27.)

미국 스포츠 경기장의 변신, 창고, 의료시설로 운영

미국 스포츠 경기장이 코로나 확산에 따라 코로나 검사소, 물류창고, 임시병원 등의 보건 용도로 활용되고 있다. 미국 프로농구(NBA) 시카고 불스와 북미 아이스하키리그(NHL) 시카고 블랙 호크스의 홈경기장으로 사용되는 유니티드 센터(United Center)는 코로나 관련 의료용품과 식량 지원품을 비축하는 창고로 운영 중이다. 뉴욕 플러싱 메도우즈-코로나 파크(Flushing Meadows-Corona Park)에 위치한 'USTA 빌리진 킹 내셔널 테니스 센터(USTA Billie Jean King National Tennis Center)'는 350개 병상을 갖춘 의료 시설로 개조했다.

5. 관광

온라인 중심의 관광마케팅 활성화

아르헨티나 코로나에도 3D 콘텐츠를 통한 관광마케팅

코로나 사태로 아르헨티나 전국에 봉쇄령이 내려졌음에도 아르헨티나 정부는 전국의 관광 명소를 온라인으로 체험할 수 있는 포털사이트 'Argentina.tur.ar'를 통해 문화유적, 관광지 가상투어를 제공하고 있다. 이는 국경폐쇄로 관광객이 크게 줄었지만 3D 콘텐츠를 통해 관광지를 홍보하고 관광객의 관심감소를 방지하기 위한 전략으로 활용되고 있다.

러시아 러시아 관광청, 온라인 관광산업 박람회 개최

러시아 관광청은 코로나로 인한 관광업계의 피해를 줄이고 관광산업을 지원하기 위해 온라인 관광산업 박람회를 개최했다. 본 박람회는 4월 13일부터 약 2주간 열릴 예정이며, 사람들이 휴식기간 동안 인터넷을 통해 여유롭게 관광자원을 살펴보게 함으로써 잠재적 관광수요를 이끌어내기 위해 기획되었다. (출처: 러시아 관광청 홈페이지, 2020.04.08.)

일본 일본 관광청, 채식주의자·비건¹ 여행자를 위한 관광 안내서 마련

일본에서 채식주의자·비건에 대한 관심이 높아지는 추세다. 2018년 통계에 따르면, 일본을 방문하는 외국인 관광객 중 채식주의자·비건(vegan)의 수는 연간 145~190만 명이며, 이들이 지출하는 외식비는 450~600억 엔(약 5,000~6,800억 원)으로 추산된다. 이에 일본 관광청은 '채식주의자·비건 여행자를 위한 안내서'를 제작해 음식점, 숙박업소를 대상으로 배포할 예정이며, 외국인 채식주의자·비건 관광객에게도 적합한 방일환경을 조성할 계획이다. (출처: 일본 관광청 홈페이지, 2020.04.02.)

¹ 다양한 배경과 목적(종교, 동물애호, 환경보존 등)으로 인해 고기, 어패류와 같은 동물성 식품은 물론 유제품과 계란도 먹지 않는 완전 채식주의자를 지칭

6. 문화체육관광통계

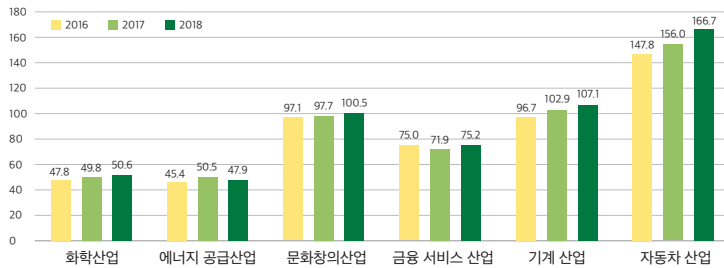
독일

문화창의산업 모니터링 보고서 발표

독일 문화 창의사업 주관 기관인 연방 경제에너지부는 2018년까지 동 산업을 비교 분석하는 '2019 문화 창의산업 모니터링 보고서'를 발간했으며, 관련 현황은 아래와 같다.

항목	
관련 산업 업체 수	256,600
총 부가가치	1,005억 € (약 133조 5,115억 원)
총 매출	1,683억 € (약 223조 5,819억 원)
전문 종사자별 매출	140,800€ (약 1억 8,700만 원)
2018년 회사설립 수	9,500
업체별 전문 종사자 수	4.66명
전문 종사자 수	1,195,035명
전문 종사자 중 자영업자 비율	21.5%
단기 고용자	500,888명
미니 자영업자	339,609명
총고용자 수	1,695,923명
국내 총생산 중 기여비율	3.0%

2016-2018 기간 산업별 총생산에 대한 문화창의산업 기여도 (단위: 10억 유로)



2016-2018 문화창의산업 총생산에 대한 하위산업의 기여 (단위: 10억 유로)

