

2021

정책연구 2021-19

전라북도 비대면 문화예술 활성화 방안

연구진 김동영 · 권이선

Jeonbuk Institute



정책연구 2021-19

전라북도 비대면 문화예술 활성화 방안



연구진 및 연구 세부 분담

연구책임 김동영 | 연구위원 | 연구총괄, 제1장, 3장 2절, 4장, 5장
공동연구 권이선 | 전문연구원 | 제1장, 2장, 3장

자문위원 정승민 | 전라북도문화관광재단 문예진흥팀장
정호원 | 전라북도콘텐츠융합진흥원 수석팀장

연구관리 코드 : 21JU23

이 보고서의 내용은 연구자의 의견으로서
전북연구원의 공식 입장과는 다를 수 있습니다.

■ 목 차 | Contents

I. 연구 개요	1
1. 연구 필요성 및 목적	3
1) 연구배경	3
2) 연구목적	7
2. 연구내용 및 방법	9
1) 연구범위	9
2) 정보조사 및 분석방법	9
3) 자문회의 및 FGI 실시	10
3. 연구 기대효과	10
II. 코로나19이후 문화예술 활동변화	11
1. 코로나19이전 비대면 기술과 서비스의 발전 방향	13
1) 4차 산업혁명과 비대면 기술	13
2) 국내외 ICT 정책흐름	17
3) 코로나19이후 비대면 기술	20
4) 비대면 기술과 온라인 플랫폼 관련 문화예술 동향	23
2. 코로나19가 문화예술에 미친 영향	26
1) 코로나19가 일상에 미친 영향	26
2) 공공 및 문화관광업계에 미친 영향	29
3. 코로나19이후 전라북도 문화예술 활동 변화	32
1) 코로나19이후 전라북도 공연예술 현황	32
2) 코로나19 관련 전라북도 문화예술 현황	37
III. 비대면 문화예술 정책분석	47
1. 국내외 정책대응 현황	49
1) 해외 코로나19 대응 동향	49
2) 국내 코로나19 대응 동향	55
3) 시사점	82

2. 전라북도 비대면 문화예술 정책개발을 위한 FGI	84
3. 정책 시사점	99
IV. 전라북도 비대면 문화예술정책 방향	101
1. 정부 관계부처 합동, 비대면 예술 지원 방안	103
1) 비대면 예술지원 추진 방향	103
2) 중점 추진과제	105
2. 전라북도 비대면 문화예술정책 방향	109
1) 정책방향 도출	109
2) 추진방향	112
3. 비대면 문화예술정책 주요과제	113
1) 창작유형 및 온라인 활동 영역 확대	113
2) 온라인 콘텐츠 제작공간 및 전문인력 양성	115
3) 창작-매개-향유의 쌍방향 정보플랫폼 구축	117
4) 디지털 취약계층을 배려한 문화예술 향유 프로그램 다양화	119
V. 결론	123
1. 연구의 배경과 목적	125
2. 코로나19이후 전라북도 문화예술활동 변화	125
3. 비대면 문화예술 정책현황	127
4. 전라북도 비대면 문화예술 수요조사를 위한 FGI 결과	128
5. 전라북도 비대면 문화예술 정책방향	129
참고문헌	131
부록	135

표목차 | Contents

〈표 2-1〉 전라북도 문화기반시설 현황과 인구대비 문화기반 시설수	32
〈표 2-2〉 전라북도 공연시설 현황	34
〈표 2-3〉 전라북도 기획/제작자수	34
〈표 2-4〉 2019~2021년도 전라북도 개막편수·상연횟수·매출액 증감 현황	35
〈표 2-5〉 전라북도 문화예술 분야별 코로나19 피해현황	39
〈표 2-6〉 전라북도 문화벼리 협의회 코로나19 속 극복 사례 인터뷰	42
〈표 3-1〉 프랑스 코로나19 대응 긴급지원 내용과 규모	49
〈표 3-2〉 코로나19 관련 미국의 문화예술 대응 사례	52
〈표 3-3〉 문체부 산하 문화예술기관 온라인 콘텐츠 현황	57
〈표 3-4〉 2020~2021년도 17개 광역지방자치단체 문화재단 코로나 관련 대응 사업	59
〈표 3-5〉 전문가 FGI 참석자 명단	85

그림목차 | Contents

〈그림 1-1〉 코로나19이후 일상 속 언택트 동향	4
〈그림 1-2〉 코로나19로 인한 피해 영역	6
〈그림 2-1〉 한국 5G 산업 적용확산 사례와 인프라 현황	14
〈그림 2-2〉 메타버스 유형별 주요 콘텐츠	16
〈그림 2-3〉 XR 기술 활용 사례	16
〈그림 2-4〉 OPEN AI의 GPT-3 활용사례와 윤리적·법적 논의	18
〈그림 2-5〉 2021 ICT 10대 이슈	19
〈그림 2-6〉 구글 및 네이버에서의 메타버스 검색량	20
〈그림 2-7〉 구독경제 유형	21
〈그림 2-8〉 데이터 3법 관련 움직임과 새로운 데이터 산업	21
〈그림 2-9〉 코로나19 상황 속 일상에 적용되는 기술	22
〈그림 2-10〉 베를린 필하모닉 디지털 콘서트 홈페이지	23
〈그림 2-11〉 사회적 거리두기 종료 이후 비대면 콘텐츠 수요 조사	25
〈그림 2-12〉 코로나 긍정 감성 연관어(2020.1.20.~2020.8.14.)	26
〈그림 2-13〉 코로나19 전후 ‘보다 연관어’ 증감률 및 언급량	27
〈그림 2-14〉 코로나19이후로 집에 머무는 시간	28
〈그림 2-15〉 THE QUEEN AND THE CROWN : Virtual Costume Exhibit	28
〈그림 2-16〉 「미래 도서관 특별전」 전시공간	29
〈그림 2-17〉 궁중문화축전 및 ON 생과방 밀키트	30
〈그림 2-18〉 전국 생활문화센터 현황	33
〈그림 2-19〉 전국 문화의 집 현황	33
〈그림 2-20〉 전라북도 공연시설수	34
〈그림 2-21〉 코로나19 인식 중 사태 장기화 측면에 관한 응답	37
〈그림 2-22〉 코로나19로 인한 예술활동 피해 대응 방안 응답	38

〈그림 3-1〉 링컨센터 앳홈 및 뉴욕메트로폴리탄 홈페이지	54
〈그림 3-2〉 2022년도 문화체육관광부 비대면 관련 사업	56
〈그림 3-3〉 비대면 예술 프로젝트 횡단보도 공연	64
〈그림 3-4〉 전주지역예술민 시끌버끌 현장	65
〈그림 3-5〉 익산시 코로나 극복을 위한 상생 협약	67
〈그림 3-6〉 정읍시립박물관 비대면 전시	68
〈그림 3-7〉 2021년도 남원시 문화예술사업 프로그램	69
〈그림 3-8〉 22회 김제지평선 온라인 축제	70
〈그림 3-9〉 완주군 문화예술계 지원 조례 관련 공청회	71
〈그림 3-10〉 제8회 무주산골영화제	74
〈그림 3-11〉 제9회 무주산골영화제	74
〈그림 3-12〉 순창군 청소년수련관 가상현실(VR) 스포츠실	76
〈그림 3-13〉 2021 순창어린이 축제	77
〈그림 3-14〉 코로나19 극복을 위한 고창군 문화예술 프로그램	78
〈그림 3-15〉 고창 모양성제 ICT 주요 콘텐츠 및 서비스	79
〈그림 3-16〉 2021년 온택트 부안마실 축제	80
〈그림 3-17〉 부안시청, 공간조성형 공공미술 프로젝트 조형물	81
〈그림 4-1〉 비대면 예술지원 추진방향	104

1

장

연구 개요

Jeonbuk Institute

-
1. 연구 필요성 및 목적
 2. 연구내용 및 방법
 3. 연구 기대효과

I. 연구 개요

1. 연구 필요성 및 목적

가. 연구배경

- 2019년 12월 발생한 뒤 전 세계로 확산된 COVID-19는 호흡기를 통해 감염되는 질환
- 감염자가 전국적으로 급증세를 보이자 문화·체육분야 다중이용시설은 휴관에 들어가고, 공연·행사는 연기 또는 취소
- 감염에 대한 우려와 확진자 급증 같은 사회 불안 요소 차단을 위해 강도 높은 방역 조치를 필요로 하였고, 이에 ‘사회적 거리두기’가 시행됨
 - 실내 스탠딩 공연장은 전자출입명부를 반드시 도입해야 하는 8대 고위험시설로 지정되어 전자출입명부 제도가 의무화 됨
 - 이후 코로나19 확산이 완화되자 띄어 앉기 관람 등의 방법으로 휴관된 각종 국립 문화시설이 재개관 했으나 2020년 한해 관광·문화예술콘텐츠·체육계가 입은 피해규모는 108조에 달함¹⁾
- 기존 대면 접촉을 통해 이루어지는 문화예술 산업 및 교육 분야는 공연 취소 및 행정조치에 따라 감염병에 취약성을 드러냄
 - 2020년 4월 국제노동기구(ILO)의 산업별 취약도 분석에 따르면 대중문화예술 산업의 취약도는 ‘중상’
 - 전세계적으로 코로나19 영향을 받는 관련 인원이 2억 5,704만명으로 추산. 실제로 대면으로 행해지는 문화예술은 코로나19에 취약한 분야
- 코로나19로 언택트(Untact) 문화가 대두되기에 앞서 이전부터 차세대 산업혁명으로 정보통신기술(ICT)의 융합으로 이뤄지는 4차 산업혁명이 각광받음

1) 이순호, 「코로나19 시대 관광·문화예술·콘텐츠·체육 분야 업종, 피해액 108조」, 시사브리핑, 2021년 2월 7일.

- 2016년 다보스 포럼에서 촉발되어 전 세계적으로 4차 산업혁명에 높은 관심을 쏟림
- 이와 관련한 기술로 사물인터넷(IoT), 사이버 물리 시스템(CPS), 5G+, 블록체인, 드론, 가상증강현실, 바이오 헬스 등 있음
- 4차 산업혁명은 인공지능, 로봇기술, 생명공학 등 자동화·전산화·시스템화를 기반으로 컴퓨터 통신기술 뿐 아니라 정보화를 위해 필요한 모든 기술을 포괄²⁾

○ 코로나19 발생으로 비대면 banking, 배달·배송 드라이브스루 등 언택트(untact) 소비의 가속화되고 자연스러워졌을 뿐 아니라 동영상 플랫폼에서 공연과 행사가 중계되며 온택트(ontact) 참여 확대

〈그림1-1〉 코로나19이후 일상 속 언택트 동향



자료 : 「디지털 시대, 일상이 된 언택트 트렌드」, 메조미디어, 2020.4.21.

○ 이전과 같은 일상으로 돌아갈 수 없다는 뉴노멀(New Normal) 시대에 들어서게 됨

2) 유현진 등(2021), 「4차 산업혁명 시대 예술심리치료 방법론으로서 VR 콘텐츠 활용사례 및 가능성에 관한 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』 47.

- 무엇보다 바이러스의 창궐 주기가 짧아지고 있음. 사스, 신종플루, 메르스, 코로나19가 3년 마다 전 세계로 퍼지고 있음.³⁾ 이제 삶에 방식에 질적 변화와 새로운 환경에 대해 모색해 봐야 함
 - 갈수록 감염병의 발생 주기가 짧아지는 속에서 코로나19 이후 또 다른 전염병이 창궐할 경우 주로 대면으로 이루어지는 문화예술 부문은 취약할 수 밖에 없음
 - 특히 관객 간의 거리 두기를 유지하기에 여유 공간이 부족한 소공연장 및 증공연장의 경우 최소한의 거리 두기 단계 조치만으로도 타격을 받음⁴⁾
- 인위적이며 장기화된 거리두기로 만남이 제한되고 각종 공연과 전시가 취소되는 등 일반 시민들은 피로감과 코로나블루를 겪고 있음
 - 한국문화관광연구원에서 발표한 코로나 이전인 2019년 대비 2020년 1월~6월 공연장, 극장 업종의 신용카드 지출액 감소율은 -49.6%⁵⁾
- 최근에는 이를 넘어 코로나 레드 즉, 코로나 앵그리 현상이 확산⁶⁾
 - 코로나19로 인한 정신적 문제를 메타 분석한 연구에 의하면 연구 대상자의 29.6%가 일상 생활에 방해가 되는 스트레스를 겪음. 31.9%는 불안, 33.7%가 우울을 경험한 것으로 나타남⁷⁾
- 코로나19로 인해 우리나라 국민 48%도 불안과 우울감을 겪었으며 이는 연령이 증가할수록 정도가 심해지는 것으로 조사됨⁸⁾

3) 최재천 등(2020), 「생태와 인간」, 『코로나사피엔스』, 인플루엔셜.

4) 이성훈(2020), 「코로나 시대의 국내외 문화예술산업 현황과 정책 탐색 연구」, 『The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)』 6권 4호.

5) 양혜원(2020), 코로나19가 문화예술에 미친 영향과 향후 과제, 문화관광 인사이트, 한국문화관광연구원.

6) 최연진, 「코로나19에 쉽게 분노하는 ‘앵그리 한국인’ 증가」, 한국일보(<https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2020111010390005178>). 2020년 11월 20일.

7) Salari, N., Hosseini-Far, A., Jalali, B., Vaisi-Raygani, A., Rasoulpoor, S., Mohammadi, M., Rasoulpoor, S., & Khaledi-Paveh, B. (2020). Prevalence of stress, anxiety, depression among the general population during the COVID-19 pandemic: A systematic review and meta-analysis. *Global Health*, 16(1), Article 57.

8) 경기연구원에서 2020년 전국 17개 광역시도 15세 이상 1,500명 대상 모바일 설문조사 결과.

○ 일반 시민 뿐 아니라 예술인들은 생계의 직격탄을 맞음

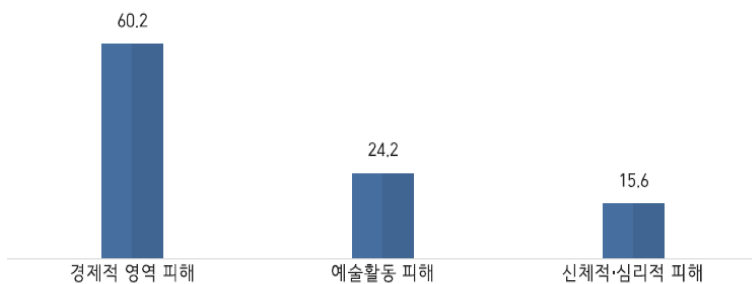
- 한국문화예술위원회가 한국문화예술위원회 지원사업 신청 예술인 1,145명을 대상으로 진행한 코로나19 대응 예술현장의 위기인식 실태조사(예술인, 2020)에 의하면 조사대상 예술인의 66.4%가 코로나19로 인한 사회활동 제약이 지속됨에 따라 좌절감을 느끼고 있으며 60.2%가 경제적 피해가 심각하다고 응답

○ 전라북도문화관광재단의 문화예술분야 코로나19 실태조사(2020. 3. 12~3. 18)에 의하면 사회적 거리두기로 인한 창작 및 교육활동 취소로 수입이 끊겨 생계의 어려움이 있으며 문화시설의 폐쇄로 인건비와 운영경비 지출로 시설운영의 어려움을 호소

○ 미래 불확실성, 변동성이 심화되는 상황 속에서 코로나19 이전부터 논의되어 온 기술적 흐름을 고려하여 언제 다시 발생할지 모를 팬데믹 상황에 대응할 수 있는 대책 마련 시급

- 제이슨 쉥커는 코로나19의 영향으로 온라인 확대는 직업, 교육, 금융, 미디어의 미래도 바꿀 것으로 전망.⁹⁾ 현안 대응을 넘어 장기적인 변화의 관점 필요

〈그림1-2〉 코로나19로 인한 피해 영역



자료: 한국문화예술위원회(2020), 코로나19 대응 예술현장의 위기인식 실태조사(예술인)

9) 제이슨 쉥커(2020), 『코로나 이후의 세계』, 미디어숲.

나. 연구목적

1) 가속화 되고 있는 4차 산업혁명 흐름 속에서 디지털 플랫폼과 문화예술 부문의 접목은 시대적 요구

- 코로나19이전부터 디지털 플랫폼은 하나의 흐름으로 존재해옴. 점차 사람들의 삶이 디지털 공간으로 옮겨가는 전환의 단계에 진입
- 코로나19 대응 과정 안에서 교육, 산업, 문화예술 전반에 디지털 플랫폼이 다양하게 활용됨. 따라서 비대면 관련 기술적 현황, 국내외 정책의제, 종합계획 등을 검토하여 시사점을 도출할 필요 있음
- 문화체육관광부는 포스트 코로나 시대에 새로운 삶을 살아갈 국민들의 안정적인 문화생활을 위해 '온라인 예술콘텐츠 제작' 등 신규 사업을 적극적으로 발굴
- 현장 수요에 기반한 온라인·비대면 프로그램을 개발·보급하기 위해서는 발달된 기술과 지역의 문화예술 여건을 분석하여 전라북도만의 특성을 반영할 수 있는 새로운 정책 지원 및 제도 입안이 시급

2) 지역의 특성에 맞는 장기지속적인 비대면 문화예술 정책 필요

- 접촉에 의한 바이러스 전파는 외부활동을 꺼리게 만드는 심리적 기제와 행동패턴으로 이어짐. 정부에서도 방역 수칙을 통해 인위적인 거리두기를 시행. 주로 불특정 다수를 대상으로 실연, 전시 또는 교육체험 등 직접 접촉을 할 수 밖에 없는 문화예술가들에게는 치명적
- 전라북도는 코로나19이후 활동이 어려운 문화예술가들의 창작욕 고취와 공연생태계 유지를 위해 2020년 도내 등록예술인 1,316명에게 1인당 30만원 재난지원금 지급 및 코로나 위기극복을 위한 예술인 지원 사업에 국도비 92억원 지원
- 이와 같은 노력에도 불구하고 변이 바이러스로인해 장기화 되고 있는 코로나19 탓에 공공시설, 문화예술기관은 빈번히 휴관재개장을 반복하고 있음. 이에 지역 문화예술가들의 지속적이며 연속적인 활동에 제약이 가해짐
- 이처럼 코로나19의 장기화로 파생된 쇼크는 현재진행형이자 미래진행형임. 그러나 이런 사태에 대해 문화예술가들이 능동적으로 대처할 수 있는 전라북도 비대

면 문화정책은 부족

- 특히 코로나19이후 지방정부의 역할이 증시됐으며 기존 세계화, 서울 중심에서 탈피하여 주거 지역 중심의 동네 가치가 중요해짐

3) 비대면 문화예술 콘텐츠 속에서 소외 받지 않고 즐길 수 있는 '예술 포용성'에 기반한 정책 도출

- 8. 31 데이터 경제 활성화 선언, 데이터·AI 5개년 로드맵 착수, 2020년 3대 신산업 전략투자 방향 등 디지털 대전환의 시대에 접어들었으나 디지털 취약층에 대한 교육은 제대로 이루어지지 못하고 있음
 - 1990년에 100세 이상 인구는 495명, 2018년에는 3,908명으로 점차 노령화가 가속화 될 것으로 예상되는 상황 속에서 디지털 격차가 경제적 격차와 양극화로 이어지지 않도록 '배제하지 않는 포용'의 필요성이 제기됨¹⁰⁾
- 한국정보화진흥원의 디지털 정보격차 실태조사(2020)에 따르면 노년층의 정보화 수준은 68.6%로 특히 70세 이상은 인터넷 이용률이 42.4%로 50, 60대 노년층 중에서도 이용률이 낮은 것으로 집계됨. 이외 계층별 디지털 정보화 수준이 저소득층 95.1%, 장애인은 81.3%, 농어민 77.3%, 고령층 68.6% 순으로 농어민과 고령층의 정보화 수준이 떨어짐¹¹⁾
 - 노년층의 경우 일상생활에서 디지털화의 필요성이 떨어져 스마트기기 소유 측면에서 접근성이 떨어지고, 보편적으로 보급 시기가 얼마 되지 않아 배울 기회가 적었으며, 스마트기기가 노년층을 고려하여 만들어지지 못하여 사용에 불편함을 느낀다¹²⁾
- 주로 농어촌 지역과 고령층 인구가 많은 전라북도의 상황을 고려하면 디지털 취약 계층을 위한 제도 마련 시급

10) 박원재(2019), 「디지털 대전환에 따른 디지털 포용과 노인복지」, 한국노인복지학회 학술대회.

11) 한국정보화진흥원(2020), 『2020 디지털 정보격차 실태조사』.

12) 임정훈, 이혁준, 이지훈(2020), 「장·노년층의 디지털 정보격차 영향요인: 베이비붐 세대와 노인세대의 비교를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회』 20권 9호.

2. 연구내용 및 방법

가. 연구범위

- 시간적으로 코로나19 이전부터 활발하게 발전해온 비대면 기술과 토대가 이번 전염병 사태 속에서 어떻게 생계 및 창작 기반의 소실에 직면한 문화예술 분야에 적용되었는지 코로나19 이전과 이후로 나누어 비대면 기술과 관련 문화예술 분야 대응 동향에 대해 살펴보겠음
- 공간적으로 3개의 권역으로 나누어 살펴보고자 함. 크게는 ①해외(미주권, 유럽권), ②한국의 중앙 차원(문화체육관광부, 광역 문화재단)의 코로나19이후 문화예술 관련 지원 정책을 기반으로 하되, 이와 함께 동시에 진행된 ③전라북도와 14개 시군의 코로나19 발생이후 주요 지원 사업과 계획, 현황을 분석하여 전라북도에 적합한 비대면 문화예술 활성화 정책 방안 도출

나. 정보조사 및 분석방법

1) 문헌조사

- 코로나19 이전부터 발달해온 비대면 기술과 코로나19 이후 문화예술에 사용되고 있는 기술 관련 연구 논문 및 보고서 검토
- 코로나19가 국내외 문화예술 분야에 미친 영향과 대응 정책 관련 연구 논문 및 정책보고서 검토

2) 사례조사

- 한국문화예술위원회의 「코로나19 대응 예술현장의 위기인식 실태조사(2020)」, 전라북도문화관광재단의 「문화예술분야 코로나19 실태조사(2020)」, 「코로나19, 우리들의 이야기」 같은 전북 예술가 등이 체감하는 인터뷰 자료 등 검토
- 해외 및 문화체육관광부 산하 문화예술 공공기관, 17개 광역지방자치단체 문화재단, 전라북도문화관광재단, 전라북도 14개 시군 사업 추진 상황 및 코로나19 관련 지원 정책 자료 조사 및 검토

다. 자문회의 및 FGI 실시

- 실제 비대면 문화예술 지원 현장에서 활동하고 있는 전문가 자문을 통해 전라북도
도에 적합한 비대면 문화예술 지원 방안 정책 도출
- 전라북도 비대면 문화예술정책 지원을 받은 예술단체, 예술가, 관련 기술자 9인
을 대상으로 포커스그룹 인터뷰 실시

3. 연구 기대효과

- 코로나19 이후 대면중심의 문화예술 서비스의 한계극복을 위해 포스트 코로나
문화환경 변화에 따른 비대면 문화예술 활성화정책 제시
- 변화하는 문화환경에 대비한 비대면 문화예술정책 발굴로 전라북도 문화예술인
의 대응전략과 전라북도 포스트코로나 문화정책 방향 제시

2

장

코로나19이후 문화예술 활동변화

Jeonbuk Institute

-
1. 코로나19이전 비대면 기술과 서비스의 발전 방향
 2. 코로나19가 문화예술에 미친 영향
 3. 코로나19이후 전라북도 문화예술 활동 변화

II. 코로나19이후 문화예술 활동변화

1. 코로나19이전 비대면 기술과 서비스의 발전 방향

가. 4차 산업혁명과 비대면 기술

- Industry 4.0에서 4차 산업혁명이라는 용어 사용
 - 인공지능, 사물 인터넷, 빅데이터를 바탕으로 초지능적인 제품생산 및 서비스를 제공하는 획기적 변화를 의미
- 독일정부는 2016년 디지털화가 가져올 경제·사회·노동 문제의 대응 전략을 모색하는 ‘노동 4.0’ 백서 발간¹³⁾
- 4차 산업혁명의 주요 프로젝트 중 하나인 Industry 4.0이 산업생산에 유의미한 역할을 수행할 것으로 전망¹⁴⁾
 - Jeon and Suh(2017)는 물리적 공간, 디지털 공간, 생물학적 공간의 경계가 흐려질 것으로 예측. 4차 산업혁명 시대의 또 다른 특징은 콘텐츠산업, 금융 산업, 문화산업 및 로봇산업 등 기존 산업들의 활성화를 유도할 것으로 전망
- 2010년 스마트폰의 등장으로 ‘포노 사피엔스’ 개념 등장¹⁵⁾
 - 스마트폰을 신체 일부처럼 쓰는 새로운 인류로, 이들이 표준 인류가 되면서 급격한 변화가 이어지고 있음
- 4차 산업혁명으로 Gig 경제(Gig economy), 플랫폼 노동 트렌드가 확산
 - Gig 경제는 온라인 중개 플랫폼을 통해 계약이 체결되고 노동력이 제공되는 새로운 노동 트렌드. 시장 규모는 2016년 510억 달러 규모에서 2018년 1,260억 달러로 빠르게 증가¹⁶⁾
- 미국의 빅테크 기업들(GAFA : Google, Apple, Facebook, Amazon)은 창의

13) 정보통신기획평가원(2019), 「2020년 ICT 10대 이슈」.

14) 정진원 등(2020), 「4차 산업혁명 관련 산업의 입지분포와 성장 2010-2018」, 『국토지리학회지』 54-4, 국토지리학회.

15) 최재천 등(2020), 「문명문명의 전환, 받아들이지 않으면 죽는다」, 『코로나사피엔스』, 인플루엔셜.

16) 정보통신기획평가원(2018), 「2019년 ICT 10대 이슈」.

적인 기술혁신을 상징

4차 산업혁명

사물 인터넷의 고도화를 통해 인간 및 사물 사이 연결성 강화
데이터 활용기술은 4차 산업혁명의 핵심기술이 되어 초연결성 구현



- 지문이나 얼굴 인식 등을 이용한 간단한 모바일 결제 방식은 모바일 APP에서 결제 대금이 늘어나는 요인으로 작용
- 이처럼 4차 혁명은 데이터를 기반으로 인간의 고차원적 정보처리 활동을 구현. 이를 통해 인공지능 기술이 삶의 방식과 산업구조를 변화시키며 새로운 가치 창출
- 4차 혁명이 가능하기 위해서는 모든 전자기기를 연결하는 기술이 중요. 초고속·초저지연·초연결 등의 특성 토대 위에서 가상·증강현실 자율주행, 사물인터넷 기술 등을 구현할 수 있음

〈그림 2-1〉 한국 5G 산업 적용·확산 사례와 인프라 현황



자료 : 정보통신기획평가원

○ 곧 'IMT-2020'가 바탕이 되어야 함. 이는 국제전기통신연합에서 정의한 5세대 통신규약으로 곧 5G를 뜻함. 주요국에서 5G망 상용화와 확산을 위해 투자 추진 중

- 2020년 1월 미국은 5G장비 5억불 지원 등에 관해 '전략적 연합 통신이용법' 발의
- 동년 6월에는 5G 업그레이드 명령을 통해 전국망 구축 관련한 규제 개혁
- 2020년 9월 기준 스위스, 영국, 스페인, 노르웨이 등 EU 17개국은 5G 상용화
- 일본은 2020년부터 2024년까지 3조엔을 투자하며 이통4사에서 5G 환경 투자 지속
- 중국은 5G 기지국, 데이터센터 등 7대 분야에 총 1.2조위안 대규모 투자 발표

○ 한국은 조기 정착을 위해 5G 인프라의 확충을 시도. 현재 가입자 850만명 돌파

- 5G 전국망(3.5GHz 대역) 조기 구축을 하여 2020년 서울 및 6대 광역시에서 전국 85개시 동읍면으로 5G 보편권 확보
- SKT 5G 배달로봇 서비스, KT 5G 스마트팩토리 비전, 삼성 5G폰 세계 2위, 5G 모뎀칩 세계 3위 등 선진적임
- 그러나 5G가 안 터지는 건물과 높은 통신비 등 품질에 관해 해결해야 할 과제 있음

○ 4차 산업혁명이 구현된 세계를 메타버스라고 함. 메타(Meta)는 초월을 의미하며 유니버스(Universe)는 세계를 의미

- 가상 세계 안에서 사회경제문화 활동이 이뤄지면서 가치를 창출하는 것이 특징

○ 기술연구 단체인 ASF는 메타버스를 네 가지로 분류¹⁷⁾

- 증강현실 : 포켓몬GO, HUD(Head Up Display) 등
- 라이프로그 : 브이로그, 페이스북, 인스타그램, 나혼자산다 시청 등
- 거울세계 : 에어비앤비 숙소 예약, 배달의 민족 앱 사용, 원격수업 등
- 가상세계 : 스티븐 스필버그가 제작한 영화 레디플레이어원 속 세상

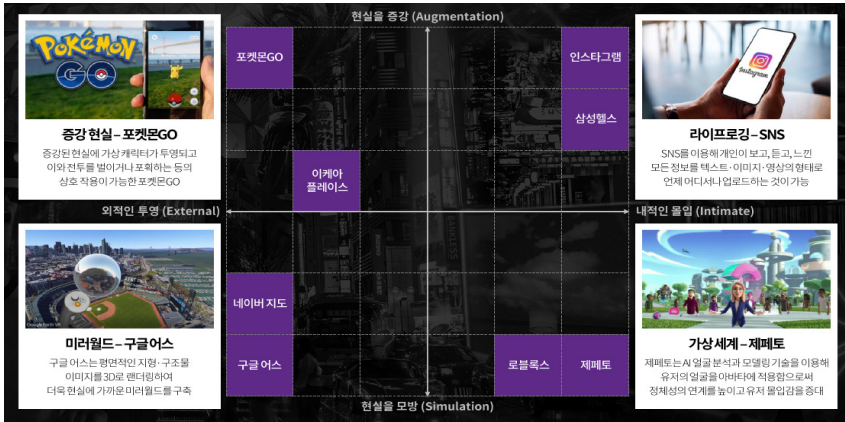
○ 2020년 8월 기준 메타버스를 운영하는 기업 중 아마존은 시가총액 1,880조 원, 구글은 1,200조, 페이스북은 900조 원¹⁸⁾

- 세계 시가총액 1~8위의 기업 중 절반이 메타버스 관련 기업

17) 김상균(2020), 『메타버스』, 플랜비디자인.

18) 김상균, 위의 책(2020).

〈그림 2-2〉 메타버스 유형별 주요 콘텐츠



자료 : 메타버스 유형별 주요 콘텐츠, 메조미디어

- 메타버스는 공간을 넘어 제약 없이 활동이 가능하다는 ‘확장성’을 가짐
- 메타버스 소비의 편리함을 경험한 소비자들은 그 편리함을 점점 더 추구하고, 기업들은 소비자 니즈에 맞춰 메타버스 서비스를 강화할 것으로 전망됨
- 증강현실(AR), 가상현실(VR), 혼합현실(MR)이 다양한 산업군과 결합하고 확산되며 ‘가상융합경제’를 형성
- 확장현실(ER : eXtended Reality)은 메타버스와 결합해 전통적인 산업의 혁신이 더욱 빨라질 것임

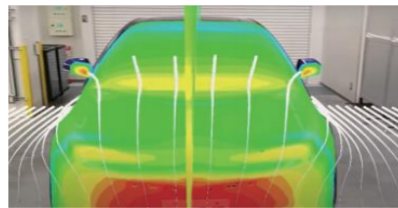
〈그림 2-3〉 XR 기술 활용 사례

존스홉킨스대학교 ‘AR 수술’



미국 존스홉킨스대학교의 'xvision'은 AR로 구현된 환자의 척추 구조를 수술 부위에 투영해 수술 부위를 정확하게 파악하도록 서포트

도요타 자동차 ‘MR 분석’



도요타 자동차는 차체의 공기저항을 최소화하기 위해 전산유체역학 분석에 MR 기술을 활용, 차량에 MR 정보를 투영하고 이를 MR 기기로 분석

자료 : 메타버스 시대의 소비생활

나. 국내외 ICT 정책흐름¹⁹⁾

1) 해외 ICT 동향

○ 미국은 OSTP(과학기술정책실)를 통해 첨단산업 육성 정책 실행

- ‘미국을 다시 위대하게(Make America Great Again)’라는 핵심 과제 아래 트럼프 정부는 매년 750억 달러 투자하여 5G 시설 설치
- AI 분야에 집중 투자하며 구글, 아마존 같은 민간기업이 이 분야를 주도. 정부는 정책 지원
- 정부는 5G 분야 관련 기술과 플랫폼 활용에 대한 규제 완화 및 혁신 기업이 성장할 수 있도록 정부 지원제도 확대

○ EU는 리스본 전략을 채택하여 유럽정보화의 시너지 창출

- 리스본 전략의 정보화 모토는 정책과 연구개발을 주축으로 함
- 혁신 유럽을 위한 Europe 2020 정책은 스마트성장, 지속가능성장, 포괄적 성장으로 규정. 이중 스마트성장은 지식과 혁신에 기반한 경제개발로 유럽 디지털 아젠다에 해당

○ 영국의 기업혁신기술부(BIS)는 ICT를 포함한 사회 혁신을 위해 다양한 분야에 기술과 서비스 제공

- Innovate UK는 기술 혁신을 통해 영국 경제성장 동력 발굴지원하는 전담기구로 응용연구 및 상용화에 초점을 맞춤
- 5,000개가 넘는 기업에 15억 파운드 이상 지원

○ 일본은 저출산, 고령화 등의 당면과제를 해결하기 위해 ICT 기술 활용

- IOT 시대 산업 생태계 및 신서비스 등에 기업이 참여하여 정보를 제공할 수 있도록 정책 추진
- 저출산, 고령화에 따른 인구감소의 사회적 문제를 해소하고 저성장을 극복하기 위해 IOT, AI 기술 등 ICT 기술을 적극적으로 활용해 현실문제를 해결한다는 전략
- 학교와 가정을 중심으로 플랫폼을 개발하고 사회적으로 확산될 수 있는 시스템 구축

19) 민윤지 등(2020), 「4차 산업혁명과 ICT 산업 및 정책 동향분석」, 『e-비즈니스연구』 21-2, 국제e-비즈니스학회.

○ 중국은 13차 5개년 계획(2016~2020)에서 '중국제조 2025'를 발표하며 육성정책 추진

- 인터넷 플러스 전략을 통해 2025년까지 SW 부분 혁신 도모가 목표
- ICT 기술과 기존 산업의 융합을 통해 신경제 네트워크를 구축한다는 계획
- 인터넷 플랫폼에 기존 제조, 에너지, 금융, 의료, 문화, 농업 등의 산업이 접목되어 스마트 산업으로 확장되는 스마트 인프라 모형

2) 국내 ICT 정책 동향

○ 정보통신기획평가원은 2021년 ICT 10대 이슈 중 하나로 'X+AI'로의 전환을 꼽음

○ 기술적 실험을 넘어 전산산업의 인공지능 적용이 본격화 될 것이며, AI가 인간의 창의성 같은 영역으로도 진화할 것으로 전망

- XAI는 설명가능한 인공지능(eXplainable AI : XAI)을 뜻함. 최근 인공지능 기술은 스스로 학습하는 딥러닝 방식으로 동작함에 따라 이를 점검하고 관리하기 위해 블랙 박스를 들여다볼 기술이 필요해짐
- XAI는 미국에서 선제적으로 진행 중. 국내 또한 2017년부터 과학기술정보통신부에서 UNIST가 연구할 수 있도록 2021년 12월까지 총 154억 원을 지원. 해당 연구는 세브란스병원(의료), 코스콤(금융) 등과 협력해 기술 실증 진행 계획²⁰⁾

〈그림 2-4〉 open AI의 GPT-3 활용사례와 윤리적·법적 논의



자료 : 정보통신기획평가원

20) 유성민, 「XAI로 AI 사회적 비용 줄일 수 있어」, 사이언스타임즈, 2021년 3월 23일.

○ 2020년 7월 정부는 「한국판 뉴딜 종합계획」 발표, 10대 대표과제 중 ‘데이터댐’은 데이터를 기반으로 경제·사회의 혁신을 가속화하는데 목표

- 데이터 집적과 융합을 통해 살아 있는 콘텐츠 및 미래 산업의 원유로 부상
- 한국판 뉴딜에 32.5조, 디지털뉴딜에 7.9조 투입됐으며 민간 데이터 거래소가 출범하고 데이터 댐 구축 추진 중

○ 국가 경제·사회 전반의 디지털화가 진행되어 현실공간의 사물이 가상공간에 쌍둥이처럼 구현되는 「한국판 뉴딜 종합계획」의 ‘디지털트윈’

- LH 3기 신도시는 디지털 트윈 적용, 공장 디지털화 급속 확산, 국토부는 디지털 트윈 국토 방안 논의
- 이처럼 디지털 시뮬레이션 분석으로 3D기반 신성장 경쟁력 확보
- 디지털 트윈 관련 투자 및 제도를 개선하여 안전한 국토 시설관리 마련
- 도시계획, 환경, 교통, 날씨, 주거·건물, 재난, 보건, 보안, 에너지 등 국가 인프라의 가상화가 이루어지고 있음

〈그림 2-5〉 2021 ICT 10대 이슈

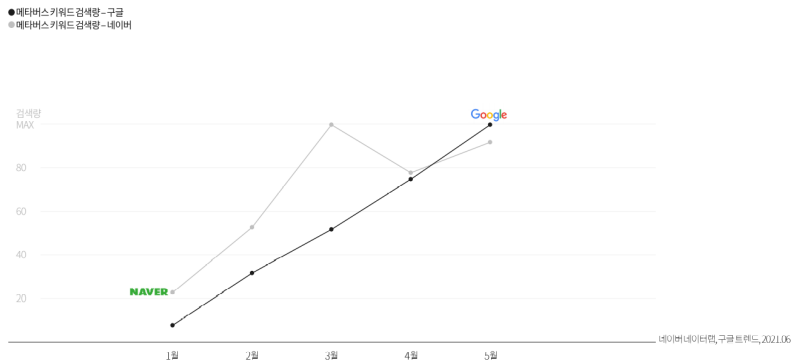


자료 : 정보통신기획평가원

다. 코로나19이후 비대면 기술 기술

- 코로나19로 대면활동에 제약이 가해지고 집합 모임도 금지되자 자유롭게 활동할 수 있는 메타버스에 전 세계적으로 관심이 집중됨
- 2020년 1,900억 USD 산업규모의 메타버스는 2025년에는 2,800억USD에 육박할 것으로 전망됨

〈그림 2-6〉 구글 및 네이버에서의 메타버스 검색량



- 구글과 네이버에서 메타버스 키워드 검색량이 기하급수적으로 증가하는 추세
- Over The Top(OTT) 서비스가 보편화 되면서 넷플릭스가 디즈니의 시가총액을 뛰어넘음²¹⁾
 - 코로나19로 온라인 스트리밍 업체들의 주가가 미국 증시 역대 최고치를 경신. 창업 23년째인 넷플릭스가 미국의 거대 미디어, 종합 엔터테인먼트 기업인 디즈니를 넘어섬. 2020년 4월 기준 넷플릭스의 시가 총액은 1873억 달러, 디즈니는 1866억 달러
- ICT 플랫폼 기술로 구독경제 플랫폼 비즈니스 모델의 경쟁과 확산이 본격화
 - 디즈니도 OTT 시장에 합류하여 디즈니 플러스 론칭. 국내에서는 넷플릭스에 대항하기 위해 토종 OTT 웨이브 출시
 - 애플은 하드웨어 중심 사업에서 콘텐츠 사업으로 중심축을 옮겨 나가고 있음²²⁾

21) 나원정, 「코로나로 주가 올은 넷플릭, 시가총액 디즈니 제쳤다」, 중앙일보, 2020년 4월16일.

22) 정태섭, 「애플, 서비스 중심 新전략 발표...콘텐츠 기업으로 성공할까?」, 데일리포스트,

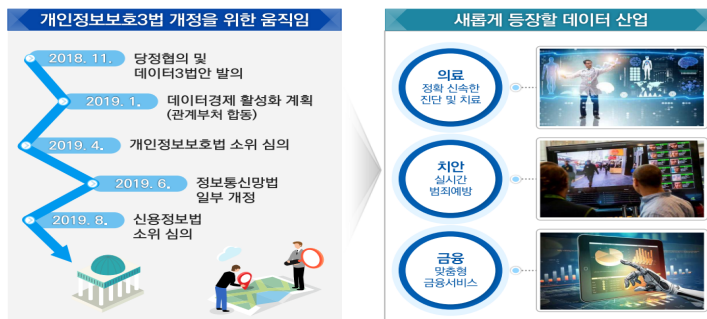
- OTT 시장은 2019년 전년 대비 32.7%의 기록적인 성장세를 보여줌²³⁾
 - 넷플릭스는 한국 가입자 200만 명을 넘겼으며 스튜디오 드래곤, JTBC 등과 파트너십 체결로 한국콘텐츠 확보에 나섬
 - 한국의 OTT 서비스인 웨이브는 2023년까지 가입자 500만 명과 매출 5천억 원을 목표로 함

〈그림 2-7〉 구독경제 유형



- 2020년 한국 정부는 데이터 경제 활성화를 위해 ‘데이터 3법 통과’ 등 ICT 규제개혁 추진
 - 개인정보보호법, 정보통신망법, 신용정보법 3개 개인정보보호 개정으로 AI, IOT 등 빅데이터를 활용한 법적 근거가 마련되어 데이터 경제 활성화 기대

〈그림 2-8〉 데이터 3법 관련 움직임과 새로운 데이터 산업



자료 : 2020년 ICT 10대 이슈

2019년 3월 26일.

23) 신준섭 등(2020), 「4차 산업혁명으로 인한 극장의 변화와 CGV 전략」, 『문화산업연구』 20-3, 재인용.

○ 국내 이커머스 대표 기업들의 매출 증가, 온라인 수업, 재택근무 등 비대면 경제가 점차 일상화됨

- 쿠팡은 2020년 상반기 매출액이 전년 동기 대비 41% 증가, 화상회의 ZOOM은 지난 2월 31만 4000여명이던 이용자가 4월에는 262만 7000여명으로 약 25배 증가
- 코로나19가 디지털 소비 확산의 기폭제로 작용하면서 디지털 플랫폼을 활용하는 비즈니스 모델이 확대될 전망

○ 야외활동 제약은 홈 엔터테인먼트 활동 증가로 이어졌으며 코로나 시국에 섹폼(Shot-Form) 플랫폼이 높은 성장률 보임

- 소비 트렌드는 갈수록 공유구독경제 형태로 변화. 모바일 시장의 콘텐츠는 소비 패턴에 맞춰 섹폼이 하나의 문화 현상으로 자리 잡아 감
- 연령대가 낮을수록 10분 미만의 섹폼 동영상을 선호. 섹폼 플랫폼의 대표적인 TikTok은 2019년 다운로드가 15억 회를 돌파
- 소통과 창작에 대한 욕구가 공간 제약이 없는 스마트폰 및 앱과 만나 누구나 쉽게 만들 수 있는 콘텐츠로 생산, 공유됨

〈그림 2-9〉 코로나19 상황 속 일상에 적용되는 기술



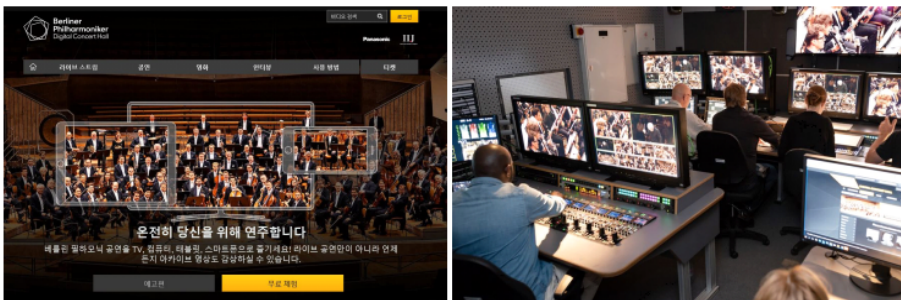
자료 : Holon IQ, IDC, 언론자료

라. 비대면 기술과 온라인 플랫폼 관련 문화예술 동향

○ 코로나19 이전부터 비대면 공연문화는 국내외 시도 및 확산되는 추세였음²⁴⁾

- 뉴욕 메트로폴리탄 오페라, 베를린 필하모닉, 국내 국립극장의 '워호스', 메가박스의 메트 오페라 상영, 예술의 전당 '썸온스크린(SAC on Screen)' 배급 사업 진행
- 메트 오페라 직관 공연에 비해 메트 라이브 가격은 25달러 수준으로 1/4 수준
- 베를린 필하모닉의 '디지털 콘서트 홀'은 연간 149유로(약 20만원) 구독료를 내면 40편 이상의 라이브 공연과 그 전에 기록된 공연 영상, 교육, 인터뷰 영상 등을 이용 가능

〈그림 2-10〉 베를린 필하모닉 디지털 콘서트 홈페이지



출처 : 백선휘 등, 「포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제」, 서울연구원 정책리포트 제307호, 2020.8

○ 최초로 국내에서 예술의 전당이 공연 영상 콘텐츠를 유통한 이래 증강현실, 미디어 파사드 등 인터랙티브 디지털 기술의 발전이 이루어졌으며 이를 연극, 무용 등의 기초 예술 분야에 접목이 시도

- 4차 산업혁명시대 핵심기술은 문화예술 공연자, 문화예술 경영 분야에서 주목한 영역이었으나 급작스런 팬데믹 속에서 급격하게 확장됨

○ 코로나19 상황 속에서 온라인 기반 문화예술은 녹화된 혹은 라이브 영상을 온라인이나 스크린으로 송출하는 방식으로 진행²⁵⁾

24) 백선휘 등(2020), 위 보고서, 15~16쪽.

25) 이성훈(2020), 「코로나 시대의 국내외 문화예술산업 현황과 정책 탐색」, 『문화기술의 융합』 6권 4호, 국제문화기술진흥원.

- 현재 국내 온라인 기반 문화예술의 대표적 프로그램인 세종문화회관의 ‘힘내라 콘서트’ 등은 유튜브, 네이버TV 플랫폼을 활용하여 예정된 공연, 기존 공연 영상을 재편집하여 송출하거나 무관중 온라인 공연 스트리밍 서비스로 제공
- 그러나 가상증강현실, 사물인터넷 같은 4차 산업혁명의 핵심기술이 문화예술에 직접적 접목 방식보다 대면 문화예술의 보조 및 대안의 방향으로 이뤄짐

○ 3D 가상증강 현실, 실시간 화상대화 등의 기술이 접목된 온라인 콘서트 개최

- ‘방에서 즐기는 방탄소년단 콘서트(방방콘)’은 대규모 온라인 비대면 공연으로 최초 시도 됐으며 세계 107개국 약 75만 6600여 명이 참여하여 라이브 스트리밍 음악 콘서트로는 기네스 기록을 세움
- 카메라 워킹과 실제 공간이 연동되는 AR 합성기술, 실시간 3D 그래픽이 구현된 온라인 맞춤형 콘서트 ‘슈퍼엠-비욘드 더 퓨처(SuperM-Beyond the Future)’가 네이버 V라이브를 통해 생중계됨. 이는 온라인 전용 콘서트로 라이브 콘서트 스트리밍 서비스로 기존 콘서트를 스트리밍하거나 오프라인 콘서트를 온라인으로 선보인 것과는 다름²⁶⁾
- 온라인으로 제공된 클래식 공연에 평균 1만 8천명이 관람, 방탄소년단의 온라인 콘서트에는 191개국 99만 3000명이 시청하며 오프라인에서는 불가능한 인원들이 문화예술을 즐김

○ 문화콘텐츠진흥원의 조사에 따르면 사회적 거리두기가 종료된 이후에도 57.9%의 사람들은 새롭게 대두된 비대면 콘텐츠를 계속 즐길 것으로 조사됐으며 온라인/모바일 콘서트에 돈을 지불할 의향이 47%로 집계됨

○ 기술이 결합된 새로운 형태의 문화예술 콘텐츠의 등장과 포스트코로나 이후 비대면 플랫폼을 이용할 의향에서 보듯이 빠르게 언택트 공연과 3D 입체 사운드 기술이 발달하고 있음²⁷⁾

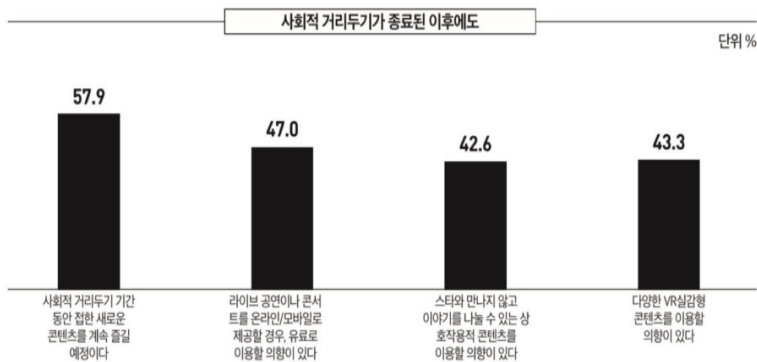
- 실제 존재하는 현실 공간과 가상 공간의 차이 내지 경계를 무너뜨리는 이머전(Immer-sion)이 가능하도록 하는 기술을 이머시브 테크놀로지(Immersive Technology)라 함

26) 「슈퍼엠, ‘세계 첫 온라인 맞춤형 유료콘서트’ 어땠나», 조선일보, 2020년 4월 26일.

27) 고윤화(2020), 「포스트코로나 시대, 3D 입체 사운드 기술과 언택트 공연의 진화」, 『한국방송공학회지』25권 4호, 한국방송-미디어 공학회.

- 이머시브 테크놀로지는 사람들이 가상현실이 존재하는 것처럼 몰입할 수 있는 현장감을 높이는데 영향을 미친다. 즉 가상공간 설정을 넘어 사운드만으로도 입체감과 현장감을 느낄 수 있는 이머시브 3D 사운드 기술 개발, 적용이 향후 콘텐츠에 적용 가능성 있음
- 비대면 기술과 서비스는 교류와 교감, 직접참여에 제한되는 코로나19 같은 감염병에 대안 혹은 보완될 수 있음
 - 전세계인들이 코로나 감염 확산 방지를 위해 타인과 접촉을 최소화하는 시점에 양방향 실감 소통 기술은 제약을 넘어 상호간의 소통을 가능하게 만들어줌²⁸⁾
- 코로나19 이전에 9개 국립문화예술기관의 온라인 업무에 대한 인식이 가상의 문화 기반시설 홍보와 자료 공유 차원에 머물렀다면 현재는 온라인에서만 즐길 수 있는 새로운 콘텐츠들로 채워지는 방향으로 인식이 변화됨²⁹⁾

〈그림 2-11〉 사회적 거리두기 종료 이후 비대면 콘텐츠 수요 조사



고윤화 재인용; 하재근, 코로나가 사라져도 '온택트'는 계속된다, N콘텐츠, 15, 2020

28) 최용석(2020), 「포스트코로나 시대 디지털 미디어 서비스 발전 방향」, 『한국방송공학 회지』25권 4호, 한국방송-미디어 공학회.

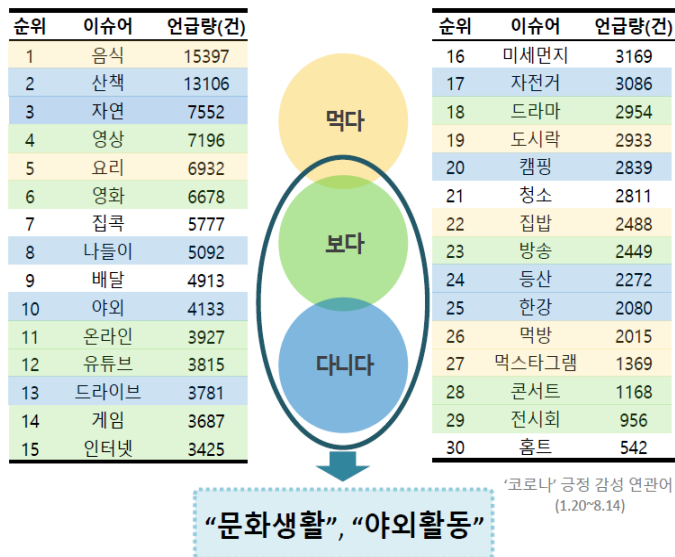
29) 김면·노수경(2020), 『국립문화예술기관 온라인 콘텐츠 기반 구축 방향』, 한국문화관광연구원.

2. 코로나19가 문화예술에 미친 영향

가. 코로나19가 일상에 미친 영향

- 2020년 1월~8월 사이 공연예술분야에서 1,967억 원 가량 매출이 줄고 공연 취소 건수는 9,683건에 달하는 등 광범위한 피해가 발생³⁰⁾
- 휴관, 공연 취소에 따른 경제적 손실 외에도 VR 전시 체험, 무관중 비대면 공연, 온라인 송출 같은 언택트 문화가 이제 보편적인 현상으로 자리잡아 가고 있음
- 코로나 이전 대비 문화콘텐츠의 관람 등 ‘보는 것’에 대한 언급량은 7.2% 줄. 그러나 ‘집에서+보는 것’에 대한 언급량은 23.4%로 증대
 - 코로나 위기 단계에서 핵심어는 ‘집에서’와 ‘온라인’. 생활 속 거리두기가 완화되면 ‘집에서’와 ‘온라인’ 언급 순위가 하락
 - 동네나 집 근처를 다니는 것에 대한 언급량이 23.2% 크게 증가

〈그림 2-12〉 코로나 긍정 감성
연관어(2020.1.20.~2020.8.14.)



자료 : 코로나19가 바꾼 일상, 「집 안 문화생활집 근처 야외활동」, 대한민국 정책브리핑, 문화체육관광부

30) 김나뵈(2020), 「코로나19 관련 한국문화예술위원회·서울문화재단의 연극분야 지원과 후속조치」, 연극평론 99권.

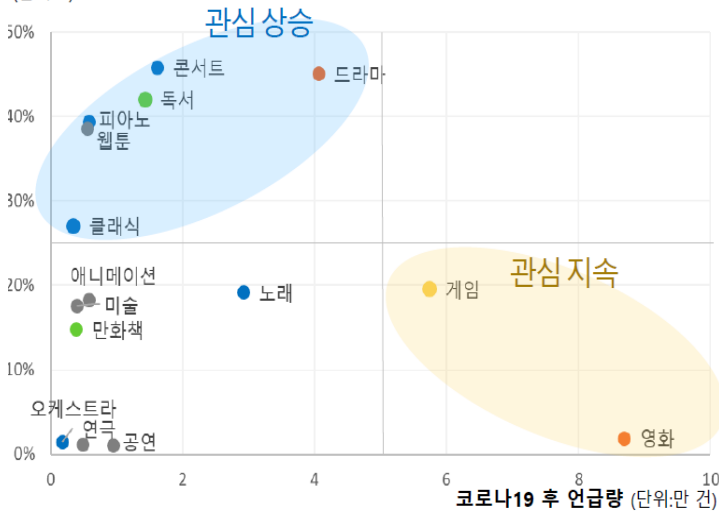
○ 코로나로 집에 있을 때 영화와 게임을 가장 많이 즐김. 코로나19이후 관심이 크게 높아진 볼거리는 ①음악 ②드라마 ③책

- 대중 가수들과 실시간 소통을 즐기는 콘서트에 가장 높은 관심을 보이거나 클래식을 무료로 편하게 볼 수 있다는 점에서 만족도 및 관심 향상
- 경쟁하는 게임보다 동물의 숲과 같이 느리며 위로받을 수 있는 게임 방식 선호
- 도서관의 휴관과 방문의 한계 속에서 오디오 북처럼 다양한 형태의 독서 방법 경험이 증대



〈그림 2-13〉 코로나19 전후 ‘보다 연관어’ 증감률 및 언급량

전·후 증감률
(단위:%)



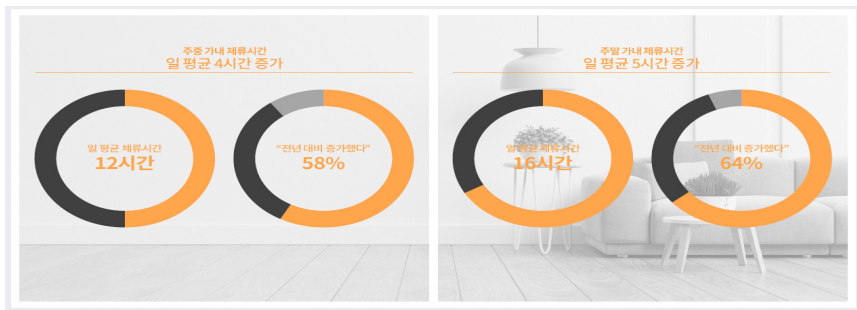
자료 : 코로나19가 바꾼 일상, 「집 안 문화생활집 근처 야외활동」, 대한민국 정책브리핑, 문화체육관광부

○ 코로나19로 집에 머무는 ‘집콕’이 증가하면서 영상 콘텐츠를 시청하는 비율 대폭 증가

- 외부에서 내부활동으로 옮겨졌을 뿐 생활패턴은 그대로이기 때문에 인터넷 이용 시간은 큰 변화가 보이지 않음

- 다만 동영상 서비스 이용률을 전년 대비 19% 상승. 그 중 10대의 이용률이 가장 크게 늘었음
- 코로나19 전후 생중계, 실시간 등 실시간 소통 및 OTT 및 가상현실을 활용한 콘텐츠에 관심 고조
- 공공시설 이용이 줄면서 극장을 찾는 대신 OTT 관람이 증가. 최근 낙원의 밤, 승리호 등 개봉작들이 OTT를 통해 배급됨

〈그림 2-14〉 코로나19이후로 집에 머무는 시간



자료 : 「코로나19이후, 디지털 라이프의 변화」, 메조미디어. 2020.11.25.

- OTT 서비스의 대표적인 넷플릭스는 브루클린 박물관과 협업하여 자사 드라마 퀸스갬빗 주인공의 의상을 360도로 관람할 수 있는 가상 전시회 준비
 - 전시관에 입장할 때 문을 여닫는 소리, 대리석 바닥에 구둣발 소리, 관람을 시작할 때는 잔잔한 음악소리가 나오며 몰입감 선사
 - 가상 전시회 마이크로 사이트에 입장해 드라마 시대 배경인 1950~60년대 미국의 패션 트렌드를 3D 관람 기회 제공. 이를 통해 드라마 시청 유도

〈그림 2-15〉 THE QUEEN AND THE CROWN : Virtual Costume Exhibit



나. 공공 및 문화관광업계에 미친 영향

○ 국립중앙도서관은 VR 기술을 적용한 2051년형 “실감서재” 특별전 개최

- 코로나19 확산 방지를 위해 사전예약은 물론 관람 인원을 제한하여 개최했으며 1일 1회 소독 실시
- 실제 책 위에 터치를 통해 고도서의 멀티미디어 정보를 실감형 콘텐츠로 제공
- 프로젝션 맵핑 기술을 적용한 미래 도서관 영상, 인터랙티브 지도 등 미래 도서관 컨셉에 맞춰 몰입감과 환상적인 체험 콘텐츠 마련

〈그림 2-16〉 「미래 도서관 특별전」 전시공간



자료 : 국립중앙도서관 공식 블로그(<https://blog.naver.com/dibrary1004/222328886263>)

○ 2020년 코로나19로 국내 최대 궁궐 활용 전통문화 축제인 ‘궁중문화축전’은 축전 이래 최초로 온라인(18개), 오프라인(12개) 행사를 나누어 진행

- 오프라인 프로그램은 사회적 거리두기에 따라 현장인원을 최소화함. 온라인 콘텐츠는 누리집, 마인크래프트 게임, 유튜브, 블로그, TV, SNS를 활용³¹⁾
- 코로나 장기화 속에서 기존 봄에만 한 차례 개최하던 것을 확대해 2021년에는 봄, 가을 두 차례 치르기로 함. ‘쉽’과 ‘휴식’이라는 키워드를 중심으로 22개 대면 행사와 9개 비대면 행사를 선보임³²⁾

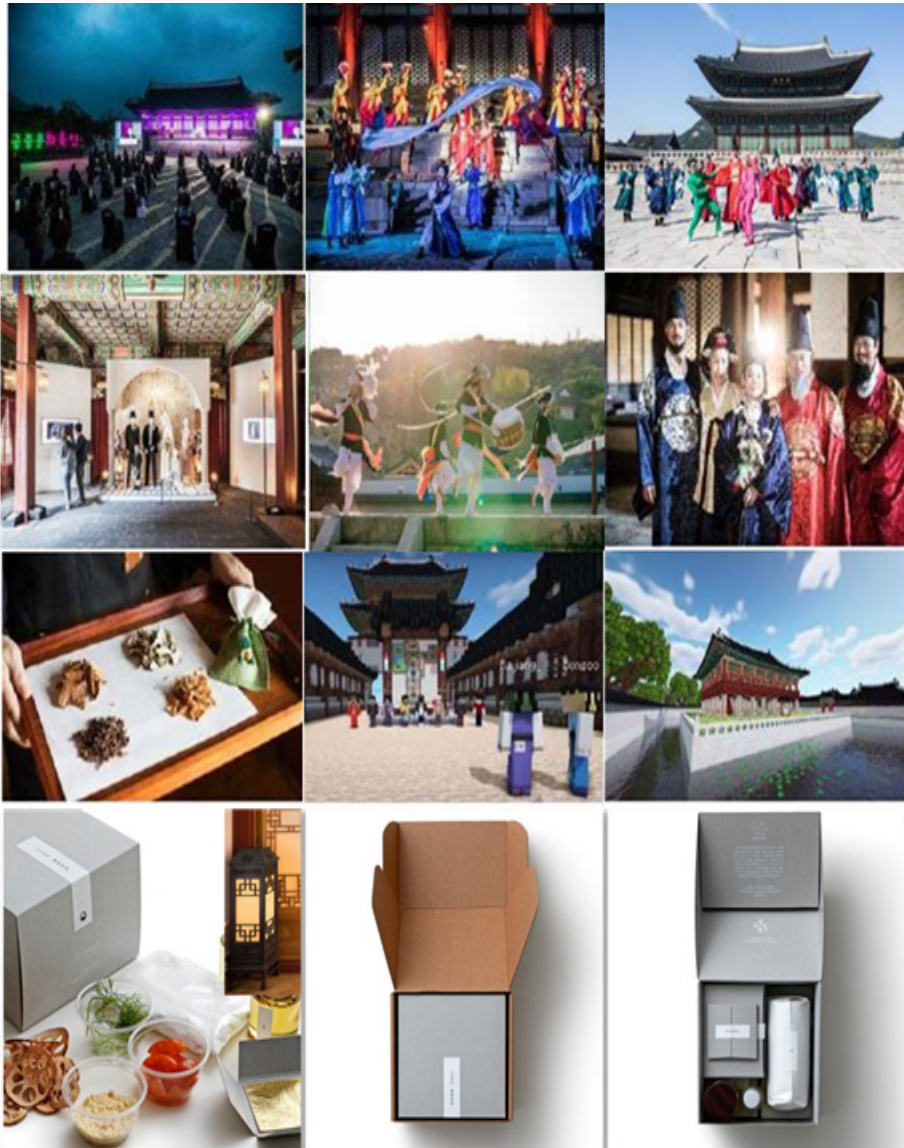
○ 한국문화재단이 주관하는 ‘경복궁 생과방’ 프로그램은 조선왕조실록을 토대로 왕이 먹던 궁중병과, 약차를 즐길 수 있도록 구성된 유료 프로그램

- 온라인 예약을 통해 생과방의 대표 메뉴를 집에서든 밀키트로 즐길 수 있는 ON생과방 진행

31) 문화체육관광부 보도자료, 「제6회 궁중문화축전 ‘오늘, 궁을 만나다’ 성황리에 종료」, 2020년 11월 13일.

32) 문화체육관광부 보도자료, 「제7회 궁중문화축전 ‘궁, 마음을 보듬다-봄’ 마무리」, 2021년 5월 14일.

〈그림 2-17〉 궁중문화축전 및 ON 생과방 밀키트



○ 문화 관광업계에서도 디지털 전환, 온라인 플랫폼 활용, 사업구조 개편을 통해 코로나 위기에 대응³³⁾

- 숙박공유 플랫폼 에어비앤비는 수요가 감소한 해외여행에서 눈을 돌려 국내여행 서비스를 확장. 집과 가까운 곳에서 즐길 수 있는 숙박여행 프로그램을 개발. 또한 활발해진 재택근무에 착안해 다른 지역에서 업무와 생활을 할 수 있도록 장기 투숙 프로그램 도입
- 세계적인 여행사 JTB는 기존 방문상담, 카탈로그 등 오프라인 서비스를 비대면 온라인으로 전환. 장기 여행으로 이어질 수 있는 웨딩 컨설팅 분야도 상담을 제공 하며 고객 유치를 위해 노력. 그리고 현지 특산품을 고객에게 배송한 뒤 화상으로 관광지를 둘러볼 수 있는 원격 프로그램 진행

○ 문화체육관광부는 홈페이지에 ‘집콕문화생활’이라는 영상서비스 마련. 공연/영상, 전시/체험/행사, 강연, 어린이, 체육 등 광범위한 콘텐츠 제공

- 집에서 안전하게 즐길 수 있는 100여 가지가 넘는 언택트 콘텐츠를 무료로 제공 하여 비대면 문화콘텐츠 제작과 보급 확대
- 국립국악원의 360도 VR영상, 국립중앙박물관의 온라인 전시관, 국립태권도박물관 사이버 가상투어 등 다양한 플랫폼 제공

○ 접촉을 통해 감염되는 코로나의 특성과 이에 따른 정부의 사회적 거리두기 지침에 따라 전반적으로 문화예술은 ‘온라인비대면 콘텐츠’ 개발과 제공의 가속화로 이어짐

- 사회적 거리두기 단계가 올라갈수록 실연, 전시, 직접 체험이 불가능한 문화예술의 특성상 코로나로 인해 여타 분야보다 언택트 전환이 빠르게 진행됨

○ 코로나 블루라는 사회적 화두에 대응하여 휴식, 안정, 치유에 관한 주제로 기획 제작이 이뤄짐

○ 한편 코로나의 진행 상황에 따라서 대면 행사나 체험활동이 운영-중단을 반복함. 이런 상황 속에서 공연예술은 플랫폼을 통해 온라인으로 송출되는 온앤오프 현상이 병합되어 나타나고 있음

33) 한국경영자총협회(2020), 「업종별로 살펴본 해외기업 코로나19 대응전략 및 시사점」, KEF 매거진.

3. 코로나19이후 전라북도 문화예술 활동 변화

가. 코로나19이후 전라북도 공연예술 현황

〈표 2-1〉 전라북도 문화기반시설 현황과 인구대비 문화기반 시설수

시·군·구	합계	국립 도서관	공공도서관				박물관				미술관				생활 문화 센터	문예 회관	지방 문화 원	문 화 의 집
			계	지 자 체	교 육 청	사립	계	국 공 립	사립	대학	계	국 공 립	사립	대학				
전 북(14)	174	0	59	40	18	1	41	28	9	4	18	7	11	0	13	17	14	12
전 주 시	39		13	12	1		8	4	2	2	3		3		5	4	1	5
군 산 시	12		6	4	2		2	1		1	2		2			1	1	
익 산 시	21		7	5	2		9	6	2	1	2	1	1			2	1	
정 읍 시	15		5	3	1	1	4	4			1	1			1	2	1	1
남 원 시	8		3	1	2		1	1			2	1	1			1	1	
김 제 시	11		5	3	2		2	1	1		1	1			1	1	1	
완 주 군	20		6	5	1		4	1	3		2	1	1		3	2	1	2
진 안 군	6		1		1		2	2			0				1		1	1
무 주 군	7		2	1	1		2	2			1	1					1	1
장 수 군	6		2	1	1						1		1		1	1	1	
임 실 군	5		2	1	1		1	1			0						1	1
순 창 군	8		2	1	1		2	2			1	1				1	1	1
고 창 군	8		3	2	1		2	2			0				1	1	1	
부 안 군	8		2	1	1		2	1	1		2		2			1	1	

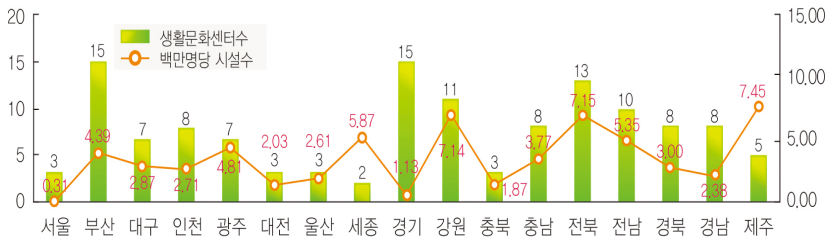


지역	인구 수	문화시 설 계	공공도 서관	박물관	미술관	생활문 화센터	문예회 관	지방문 화원	문화의 집
전북	1,818,917	95.66	32.44	22.56	9.90	7.15	9.35	7.70	6.60

자료 : 2020 전국 문화기반시설 총람(문화체육관광부, 2020. 1.1 기준)

- 문화기반시설은 「도서관법」 도서관, 「박물관 및 미술관 진흥법」 박물관·미술관, 「지역문화진흥법」상 생활문화센터, 문예회관 및 「지방문화원진흥법」상 지방문화원, 문화의 집 등이 해당. 전국에 3,017개가 있으며 전국대비 전북 비율은 5.7%임
- 인구 백만 명 당 전북의 시설수는 95개로 제주(205개), 강원(150개), 전남(118개), 전북 순
 - 수도권 42개, 지방 74개로, 지역별 인구대비 문화시설은 지방에 더 많이 분포. 특히 지방 중에서 전북은 인구 대비 상당한 문화시설을 가지고 있음

〈그림 2-18〉 전국 생활문화센터 현황



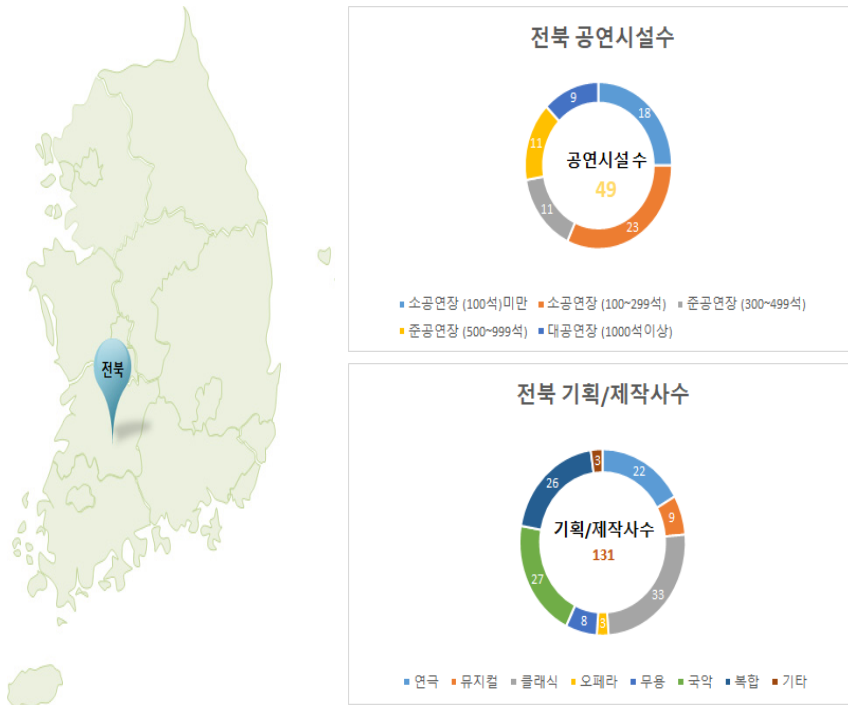
〈그림 2-19〉 전국 문화의 집 현황



자료 : 2020 전국 문화기반시설 총람(문화체육관광부, 2020. 1.1 기준)

- 세부적으로 전북의 경우 문화기반 시설 중 생활문화센터와 문화의 집 시설이 잘 갖춰짐
 - 전국 생활문화센터는 총 129개 중 전북은 13개로 전국 4번째로 가장 많으며 인구대비 수로는 2번째임
 - 전국 문화의 집은 101개가 있음. 이 중 전북은 12개로 3번째로 가장 많고 인구대 비로는 2번째 순

〈그림 2-20〉 전라북도 공연시설수



〈표 2-2〉 전라북도 공연시설 현황

전북	공연시설수	공연시설별 점유율 (%)	공연장수	소공연장 (100석) 미만	소공연장 (100~299석)	준공연장 (300~499석)	준공연장 (500~999석)	대공연장 (1000석이상)
합계	49	3.5	72	18	23	11	11	9

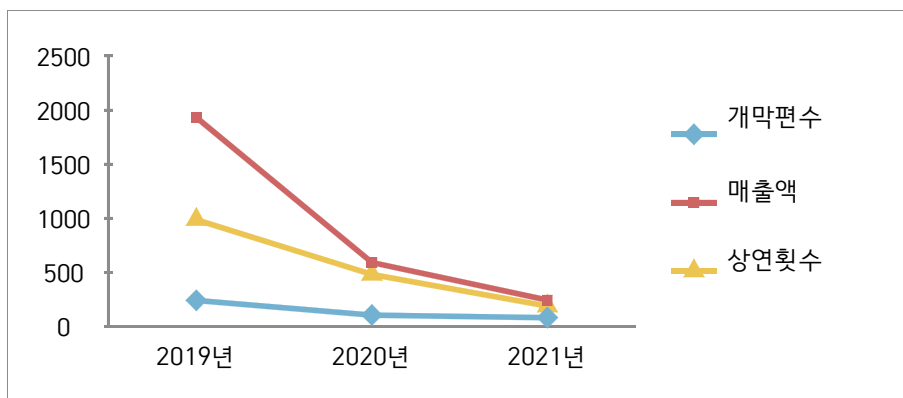
자료 : 공연예술통합전산망(KOPIS), 2021.7.12자료

〈표 2-3〉 전라북도 기획/제작자수

전북	기획/제작자수	연극	뮤지컬	클래식	오페라	무용	국악	복합	기타
합계	131	22	9	33	3	8	27	26	3

자료 : 공연예술통합전산망(KOPIS), 2021.7.12자료

〈표 2-4〉 2019~2021년도 전라북도 개막편수·상연횟수·매출액 증감 현황



(단위 : 천원)

	구분	연극	뮤지컬	무용	클래식	오페라	국악	복합	합계
개막 편수	'19	43	72	12	68	6	23	17	241
	'20	23	30	6	21	5	14	6	105
	'21	11	22	5	26	1	10	6	81
상연 횟수	'19	390	420	19	69	9	55	25	987
	'20	255	132	16	21	6	44	7	481
	'21	48	85	6	26	1	16	6	188
매출액	'19	125,801	1,473,872	101,664	151,769	28,668	30,298	21,064	1,933,137
	'20	79,970	447,450	4,013	21,835	23,680	4,664	9,849	591,461
	'21	28,720	134,011	1,925	63,571	0	903	13,950	243,080

자료 : 공연예술통합전산망(KOPIS), 2021.7.12.자료

*2019년과 2020년은 1월1일부터 12월31일까지 값이다

**2021년은 1월부터 7월 12일까지 값이다.

○ 전국 1,422개의 공연시설 대비 전라북도는 3%대 수준. 그러나 지역문화실태조사 종합지수(2017)에 따르면 전구 229개 기초지자체 중 전주시가 지역문화지수 1위로 조사되는 등 전북 특정 시군을 중심으로 일상생활 속 문화 인프라가 비교적 잘 구축됨

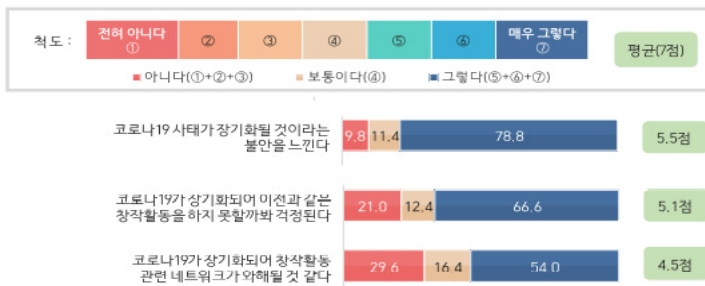
- 지자체 특성을 도시형, 농촌형, 도농복합형으로 유형화할 때 전주는 도시형에 해당. 도농복합형인 남원시는 지역문화지수가 10위로 조사됨
 - 인구 10만 명 미만 군 단위에서는 완주군이 종합지수가 상위 3위에 랭크
- 코로나19 발생 직전, 당해 연도, 그리고 직후 공연시설장에서 개최된 개막편수, 상연횟수, 매출액 모두 급격히 줄어들
- 코로나 발생이전인 2019년에 비해 2020년 개막편수가 56.4%, 상연횟수 51.2%, 매출액 69.4%가 감소
- 코로나 시국에 클래식, 뮤지컬, 복합공연 장르는 개막편수와 상연횟수가 급격히 줄면서 전북도민의 문화 향유 기회 격감
- 2020년 코로나 확산 속에서 모든 공연시설의 개막편수가 줄어들었으나 그 중 클래식(69.1%), 복합공연(64.7%), 뮤지컬(58.3%)이 눈에 띄게 감소. 오페라는 전년 대비 16.6% 감소하여 상대적으로 감소폭이 가장 완만
 - 상연횟수는 복합공연(72%), 클래식(69.5%), 뮤지컬(68.5%) 순으로 2020년 한 해 동안 공연되지 못함. 연극(34.6%), 오페라(33.3%), 국악(20%), 무용(15.7%) 순으로 비교적 4개 부문에서는 상연횟수 줄어드는 폭이 크지 않음
 - 개막편수와 상연횟수를 종합하면 공통적으로 클래식, 뮤지컬, 복합공연 부문에서 타격이 가장 큼. 3개 장르는 개막이 되지 못하거나 실연 되더라도 공연 횟수가 극명히 줄어들어 원천적으로 일상 속에서 문화예술을 접할 기회가 크게 감소
- 2021년 상반기에 일상으로 돌아갈 수 있을 것으로 낙관되던 코로나19 여파가 7월 4차 대유행이 확산되면서 하반기 각종 공연의 개막과 상연이 불투명해진 상황
- 백신 접종률이 78%에 달하자 2021년 11월로 단계적 일상 회복 즉, '위드 코로나'가 시작
- 백신 접종률에도 불구하고 11월 말 연일 신규 확진자가 4000명대로 폭증하는 등 위드 코로나 기조가 불투명한 상황

나. 코로나19 관련 전라북도 문화예술 현황

○ 코로나19이후 문화예술분야 실태조사는 전국의 문화예술인을 대상으로 한 『코로나19 대응 예술현장의 위기인식 실태조사』(한국문화예술위원회, 2020)와 전라북도 문화관광재단의 『전라북도 문화예술분야 코로나19 실태조사(2020. 3. 12~3. 18)』 있음

- 『코로나19 대응 예술현장의 위기인식 실태조사』의 경우 전국 예술인 1,145명을 대상으로 조사됨. 전북은 광주/전라권역으로 묶였으며 거주지역 기준 전라권역의 비율은 10%에 해당. 따라서 이 자료는 전라북도 문화예술인들을 대상으로 한 실태조사는 아니나 전반적인 코로나19에 대한 인식, 피해 대응 활동의 참고 자료는 가능
- 코로나19이후 문화예술인들은 이 사태가 ‘장기화 될 것이라는 불안’을 78.8%, ‘코로나19가 장기화되어 이전과 같은 창작활동을 하지 못할 것’에 66.6%, ‘장기화 결과 창작활동 관련 네트워크가 와해될 것 같다’에 54%가 응답함
- 다수 문화예술인들이 코로나19가 장기화 될 것으로 전망하며 이에 대한 불안, 제약, 네트워크 와해를 우려하고 있음

〈그림 2-21〉 코로나19 인식 중 사태 장기화 측면에 관한 응답



자료 : 『코로나19 대응 예술현장의 위기인식 실태조사』(한국문화예술위원회, 2020)

○ 코로나19로 인한 피해 영역 중 60.2%가 경제적 피해를 꼽음. 그 다음으로 24.2%가 예술활동에 피해를 받았다고 인식함

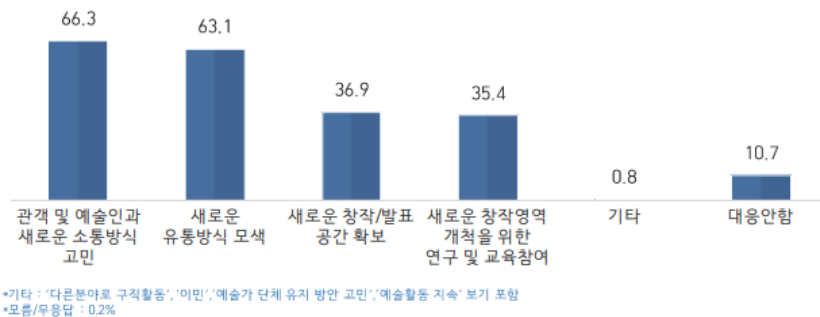
- 예술활동 피해에 대한 대응 방안으로 66.3%는 ‘새로운 소통방식에 고민’하였으며

이 비율이 가장 높음. 차순위로 63.1%가 '새로운 유통방식 모색', 36.9%는 '새로운 창작/발표 공간 확보', 35.4%는 '새로운 창작영역 개척을 위한 연구 및 교육 참여로 위기에 대응'하겠다고 응답. 한편 '대응을 하지 않겠다'는 비율도 10.7%로 조사됨

- 공통적으로 예술활동의 피해를 입은 예술인들은 “새로운 소통, 유통, 창작 공간”에 주목하고 있음. 현재와 같은 창작활동과 시연의 불가능성에 대해 인지하고 있으며 새로운 변화의 필요성 느끼고 있음

〈그림 2-22〉 코로나19로 인한 예술활동 피해 대응 방안 응답

(복수응답, 단위 : %)



- 전라북도 문화예술분야 코로나19 실태조사(2020)에 의하면 각종 전시와 행사 등 전반적으로 대면을 통한 문화예술 행사와 교육 및 체험프로그램이 취소됨에 따라 실질적인 소득이 감소하여 생계유지에 어려움을 겪고 있음

- 공예는 수업과 전시 20건 취소, 판매와 체험취소로 수입 감소 23건, 음악은 수업과 연주 51건 취소 공연 및 행사 11건 취소, 미술은 강의와 전시 23건과 행사 13건 취소, 연극은 강의와 공연 18건, 행사4건 취소

- 음악, 연극, 무용처럼 다수의 인원이 함께 연습해야 하는 분야는 직접적인 공연의 취소 외에도 사회적 거리두기 행정 조치에 따라 단체연습, 연습공간에 차질이 생김

- 공예, 음악, 미술, 연극, 사진, 전통예술 등 다종다양의 분야를 막론하고 12개 예술 분야 종사자들을 대상으로 집계된 요구사항 중에는 금전적 지원이 공통적으로 요청됨

- 세부적으로 저금리 대출, 예술인 실업급여 같은 생계자금 및 최저 시급제, 임대

료, 복지 지원책 등이 거론됨. 이러한 요구사항은 코로나19이전부터 다수 프리랜서로 활동하는 예술가들의 활동 양상에 따른 본질적 구조와 연관됨

- 그러나 코로나19를 겪으면서 공연, 전시, 강의 등의 취소에 따라 향후 작품 활동을 선보일 수 있는 기회, 공간이 대폭 위축됨. 이전부터 생계와 사회적 보호망이 불안정한 예술가들은 불확실성, 심적 불안과 더불어 최소한의 사회적 안정망이 구축되지 못한 실정에 내몰림

○ 이에 전라북도문화관광재단은 도내 문화예술계의 피해를 최소화하기 위해 예술 공공일자리 사업 국비 유치, 창작준비금 및 특별용자 대출 신청 등의 행정서비스 강화, 문화예술 교육 강사 시수 보전에 관해 논의하며 대책을 강구³⁴⁾

- 지역문화예술 육성지원사업 지원금이 부족하다는 민원, 창작 활동에 어려움을 겪고 있다는 문화예술인 여론을 반영하여 전북도에서 추경을 통해 사업비 마련. 재단은 「2020 전북 예술인 재난 극복 지원 사업」과 「2020 공연예술창작활성화 지원사업」 추진³⁵⁾

○ 또한 생계의 위협에 직면한 도내 예술인을 보호하고 창작욕을 고취시키기 위해 「전라북도 예술인 긴급재난지원금 지원」 사업 운영

- 도내에 주소지를 두고 예술활동을 증명할 수 있는 예술인 대상이며 2021년 기준 1인 30만원 현금 지급

〈표 2-5〉 전라북도 문화예술 분야별 코로나19 피해현황

분야	응답수	응답비율	피해사례	요구사항	핵심사항
계	260	100			
공예	35	13.5	◦취소사례 -수업 18건, 전시2건 ◦수입감소 23건 (매출, 판매, 체험) ◦임대료부담3건 ◦생계타격11건	◦시제품 개발 지원 ◦무이자(저금리)대출 ◦생계자금 지원 ◦공공기관 물품 구매	실질적인 지원, 금전적 직접지원

34) 전라북도문화관광재단 보도자료, 「전라북도문화관광재단, 도내 문화예술계 코로나19 위기에 다양한 대책 강구」, 2020년 3월 9일.

35) 임채두, 「전북문화관광재단, 코로나19 타격 문화예술인·단체 지원 추진」, 연합뉴스, 2020년 6월 29일.

분야	응답수	응답비율	피해사례	요구사항	핵심사항
음악	55 (개인39, 단체15, 시설1)	21.2	◦취소사례 -수업23건, 연주18건 -공연 및 행사11건 ◦단체연습 불가	◦최소 생계유지 비용 지원 ◦온라인 수익창출기회 제공 ◦예술인 실업급여 마련 ◦저금리 대출 ◦방역물품 지원	실질적인 지원, 정부차원 방역
미술	33 (개인23, 단체5, 시설5)	12.7	◦취소사례 -강의16건, 전시7건 -행사 13건 ◦임대료부담 5건 ◦전시취소 위약금	◦생계자금 지원 ◦방역물품 지원 ◦작품활동 지원 ◦예술회관 대관료 탄력 운영 ◦사립미술관 운영비 지원	작품활동 지원
연극	16 (개인12, 단체3, 시설1)	6.2	◦취소사례 -강의7건, 공연11건 -행사 4건 -연습공간 부족 1건 -연습차질 ◦활동취소로 심적 불안감	◦재난상황 매뉴얼 구축 ◦예술강사 복지마련 ◦저금리 대출 ◦하반기 활동 대책 (행정, 재정 지원) ◦지원사업 기간 확대	공연취소예산 지원, 후속공연활동 지원
문화 기획	14 (개인6, 단체8)	5.4	◦취소사례 -강의2건, 행사8건 ◦하반기 공연집중 걱정 ◦생계위협	◦생활안정금, 창작지원금 지원 ◦온라인채널 문화플랫폼 개발 ◦행사일정 조율 ◦소규모 네트워크 지원 ◦임대료 지원 ◦예술인 최저시급제 도입	행사를 지속하는 방법 요구
다원 예술	14 (개인7, 단체6, 시설1)	5.4	◦취소사례 -강의9건, 창작활동10건, 행사취소 6건 -임대료1건, 직원급여1건 ◦생계유지 어려움	◦최저생계유지금 지원 ◦비대면 콘텐츠 사업, 소규모 문화예술콘텐츠 사업 진행 ◦프리랜서, 1인기업 특별공제 혜택 ◦임대료 지원	1인 활동가 지원책 필요

분야	응답수	응답비율	피해사례	요구사항	핵심사항
문학	18 (개인15, 단체3)	6.9	◦취소사례 -강의7건, 창작활동9건, 단체활동2건 ◦피해정도가 격차 있음 -중견은 단체모임 중단 우려 -원고집필 축소	◦조건없는 대출 -서류 간소화 ◦창작지원금 지원 ◦생계지원 ◦도서관 등 소규모 개방과 열람 요청 ◦종식 이후 대책 마련	창작활동을 위한 지원
서예	13 (개인9, 단체3)	5	◦취소사례 -강의8건, 전시4건 -단체전시2건	◦취소된 강의료 70% 지급 ◦기초생활자 생계지원 ◦임대료 지원 ◦전업작가 지원	금전적 직접 지원
무용	6 (개인3, 단체3)	2.3	◦취소사례 -강의3건, 공연3건 ◦공연 발표시기 미정 ◦단체연습 차질	◦예술강사 생계비용 지원 ◦저금리 대출 - 서류간소화 ◦수업료 선지급, 안정화 후 수업 방안 마련	작품활동 차질 우려, 대출서류 간소화
사진	7 (개인5, 단체1, 시설1)	2.7	◦취소사례 -행사4건 -수입감소2건 ◦행사사진 촬영이 주요 수입원이어서 생계위협	◦임대료 지원 ◦문화공공근로 지원 ◦활동예정 행사 취소될 경우 차기년도 행사에 동일 참여 필요 ◦운영경비(공공요금)지원	지속적 활동기반 마련
전통 예술	26 (개인14, 단체8, 시설3, 업체1)	10	◦취소사례 -수업11건, 공연12건 ◦판매 감소 7건 ◦하반기 대관문제 2건	◦창작지원금 지원 ◦저금리 대출 간소화 ◦예술인과 함께 대안 마련 ◦공연예술 공모 추가 확대 ◦선 재정지원	창작활동 추가 및 확대 지원
기타	23 (개인11, 단체3, 업체6, 시설3)	8.8	◦취소사례 -강의4건, 창작활동7건 ◦판매감소 13건 ◦직원급여문제 2건	◦예술인 재택근무 마련 ◦체험관광 체험비 지원 ◦방역용품 지원	◦응답분야 -비보이, 뮤지컬 -문화관광 -이벤트MC -제조업체 -여행사

자료: 전라북도문화관광재단, 2020

○ 코로나19 같은 감염병 팬데믹은 「재난 및 안전관리 기본법」상 ‘사회재난’에 해당하나 각 지역문화재단은 ‘위기’에 직면. 향후 대처 방법에 따라 지역의 문화예술의 상황이 개선되거나 악화되는 갈림길에 있음³⁶⁾

- 지역문화재단이 효과적으로 대응하기 위해서는 위기 대응에 관한 법적 근거 마련이 필요

- 전라북도문예진흥기금이 300억 가량 적립 됐으며 매년 발생하는 이자 수익은 3억 원에 달하나 기금에 관한 구체적 운영 규정이 없어 코로나19 같은 상황에서도 해당 수익을 문화예술계를 위해 사용할 수 없음³⁷⁾

○ 전북권 문화재단인 전라북도문화관광재단, 전주문화재단, 익산문화재단, 완주문화재단, 고창문화관광재단이 협력하여 수행하는 ‘전라북도 문화비리협의회’의 2021년 주제는 “전라북도 지역문화가 체감하는 코로나19”임. 문화예술인, 지역민의 인터뷰³⁸⁾를 통해 이들이 체감하는 도내 14개 시군의 생생한 현장, 실태 분석 시도

〈표 2-6〉 전라북도 문화비리 협의회 코로나19 속 극복 사례 인터뷰

전라북도 시군명	인터뷰이(interviewee)	코로나19로 인한 변화상/대응
전주	문석(전주국제영화제 프로그래머)	- 온라인이 가지는 편의성과 현재 포지션을 고려하면 코로나 이후에도 온라인이 지속될 것으로 예측 - 온라인 도입으로 인해 영화시장이 확장할 수 있을 것으로 생각 - 온오프라인으로 전주국제영화제가 개편되어 폭넓은 마켓으로 성장할 수 있기를 바램
군산	이영미(이음예술문화원 원장)	- 코로나가 안정되거나 위드 코로나로 전환을 기대 - 코로나가 안정될 내년부터 정기연주회, 인문학 강좌 등 예술&문화를 아우른 행사 기획 중

36) 한국지역문화정책연구소(2020), 「포스트코로나시대 지역문화재단 방향과 과제」, 한국광역문화재단연합회.

37) 위 보고서 재인용.

38) 전라북도문화관광재단·고창문화관광재단(2021), 『코로나19, 우리들의 이야기』, 필코인.

전라북도 사군명	인터뷰이(interviewee)	코로나19로 인한 변화상/대응
익산	윤미(예술이 꽃피우다 대표)	- 지역 내 다양한 시민을 위해 유튜브 공연 - 취약계층 아이들을 위한 바우처 사업 - 요양원 등 지역 내 복지기관을 방문하여 소규모 공연
정읍	유현영(청문회 대표) 오수정(청문회 총무) 조병도(청문회 재무)	- 청년들이 자주 방문하는 소상공인 상가 및 업체 방문하여 방역활동 - 온라인으로 청년들의 고민, 사연을 접수받아 영상 제작
남원	문광수(극단 동지 대표)	- 규제나 제약으로 공연 소득이 거의 없어 비대면 공연으로 전환하려고 함 - 연극은 관객과의 소통이 중요한데 마스크로 인해 관객 반응과 소통의 몰입도 떨어짐 - 오디오북, 미디어 매체를 통한 관객과의 만남 시도
	장병관(농부·목수, 3년차 배우)	- 코로나19 사태에 무대응 - 숲 치유예술제 관련 화상회의 참여하고 있으나 어색함을 느낌
	김강욱(22년차 연극인)	- 코로나에 최대한 이동 자제 - 개인적으로 운동을 통해 건강을 챙기려 함
	김혜영(프리랜서 공연활동가)	- 개인방역 외 무대응 - zoom을 통해 공간의 제약에서 벗어난 수업을 받을 수 있어 긍정적으로 반응 - 단, 친한 극단 사람 간의 zoom으로 대화하는 것은 꺼림 - 서울에 비해 지방은 운신의 폭이 자유롭다고 느낌
	김안김(10년차 배우)	- 코로나 대응으로 개인방역 철저함 - 코로나로 공연을 볼 수 없는 점과 자신의 세대(70대)는 비대면으로 이루어지는 활동에서 멀어질 수밖에 없다고 생각
	김영수(농부, 36년차 연극배우)	적은 수입이더라도 연극에서 거두던 일정 부분 수입이 거의 없어 부업을 통해 생활

전라북도 사군명	인터뷰이(interviewee)	코로나19로 인한 변화상/대응
	소주희(상담사, 공연스텝)	개인방역을 지키며 최소한 인적이 드문 시간에 여행
	김춘수(예술교육강사, 22년차 배우)	- 비대면 연극 공연 시연, 오디오 북 제작 '21년 방역수칙을 지키며 공연을 하되 접촉으로 인해 생업에 지장을 초래할까 조심스러웠음
김제	공존(갤러리카페 봄 대표)	- 코로나로 전시 횟수 줄어들게 됨 - 작품 홍보나 발표를 위해 sns 활용하며 새로운 소통법 배움
완주	김옥자(문화공유공간 별마당 지기)	- 코로나 이전에 비해 강의, 축제를 통한 전시판매-체험 등 다양한 활동이 중단되었으며 공방 또한 폐업 - 지역 내 강사들과 협업하여 DIY 키트 제작 중
진안	장상원(진안군노인복지관 관장) 신명화(사무국장) 조원희(사회복지사) 김관홍(사회복지사) 우새로(사회복지사)	- 면 단위 거주하는 어르신들의 접근성을 고려하여 시장에서 수강신청 받음 - 사회복지공동모금회에서 독거 노인을 대상으로 소득제, 생필품, 간단한 식사를 방문 전달하는 '마음방역' 실시
무주	강유빈(아트컴퍼니 대표)	- 영상 편집 방법을 배워가며 수업 자료를 비대면 방식에 맞춰 준비 - 업무회의나 수업방법도 화상회의로 진행
장수	박송자(뜰봉샘 생태공원 생태시낭송가) 백미화(뜰봉샘 에코매니저) 남우정(뜰봉샘 에코매니저)	- 코로나19 이전에 트래킹, 숲 체험 등 다양한 프로그램이 운영됐으나 현재 관내에서 소규모 단위로 모집 진행. 이마저 코로나 단계에 따라 연기 또는 취소됨 - 비대면 수업으로 전환하였으나 숲 해설에 적합한 방식인지는 고민
임실	김금자 외 11명(임실지역 홀로 어르신)	- 만남의 장소였던 경로당이 문을 닫아 일상의 재미가 떨어짐 - 코로나로 인해 행동의 제약이 많아지고 그 대안으로 온라인이 많이 활용되자 진입 장벽을 느낌 - 사람과의 만남을 선호

전라북도 사군명	인터뷰이(interviewee)	코로나19로 인한 변화상/대응
순창	레아모로(순창군 풍경버스 가이드)	- 개인방역에 힘쓰며 최대한 동일인과 소수 인원으로 여행 - 외국에 나갈 수 없어 많은 로컬 지역을 찾아 다님
고창	(사)고창농악보존회	- 함께 숙식하며 보내던 농악전수관 활동이 어려워짐. 이에 따라 보존회 사업을 우선 멈춤 - 내부 방역지침을 만들고 중앙의 지침과도 맞춰가며 운영 - 고창농악 전통예술학교의 회수를 줄이고 전수 참여자 인원을 제한 해가면서 운영 - 대학생들이 자체적으로 동아리 모임을 비대면(온라인)으로 진행
부안	생활문화 동호회 아리울디스코장구, 지금이순간색소폰동호회, 초콜릿쭈뼌동호회	코로나로 인한 집합금지 때문에 한동안 공연, 연습 등 활동이 어려워짐

○ 과도한 비대면 방식의 문화예술 지원 프로그램에 집중한 정책은 지양

- 비대면, 온라인 플랫폼 등 포스트 코로나를 대비하여 단체와 지자체를 중심으로 비대면 방식의 문화예술 활동 지원이 기획되고 있음. 그러나 만남과 소통을 통해 이루어지는 문화예술의 특성을 고려하여 만남이 가능한 다양한 행사 또한 필요
- 공연으로서 연극 뿐만 아니라 연극 수업 또한 신체 활동 위주의 수업으로 친밀감 형성이 중요. 그러나 비대면 수업에 맞춰 내용과 방식을 심리적, 사고적 수업으로 변경할 시 호흡이 끊기고 수강생 만족도를 기대하기 어려운 애로사항이 있음
- 축제를 통해 활동을 하는 예술 분야, 비대면 방식의 교육 프로그램으로는 원활한 진행과 효율성을 보이기 어려운 분야는 비대면 외 별도 지원정책 제안
- 획일적인 통제와 비대면 문화예술 활동을 유도하는 지원 정책 외에도 완주처럼 지역적 거리가 떨어져 있고 인구 분포도가 낮은 곳은 방역수칙을 준수하는 아래 소규모 모임 활동 지원하는 방안도 필요

○ 비대면 문화예술 활동을 하지 못하거나 지원정책에 참여하지 못하고 있는 예술인을 위한 복지적 지원도 필요

- 코로나19 이전에는 공연 실행 중심의 지원 사업이 많았다면 현재는 비대면 관련 지원 사업이 많음. 이를 따라가지 못하는 예술인에 대한 관심과 지원 중요

- 문화예술 분야별 특성, 시연 방식에 따라 문화 활동의 침체 여부가 차이를 보임
 - 대규모 인원이 즐기고 방문하거나 접촉을 통해 이루어지는 콘서트홀, 영화관, 연극에 비해 회화와 박물관 전시회는 횡수의 감소 외에는 큰 지장이 없음
- 세대별로 즐길 수 있으며, 향유 효과를 극대화할 수 있는 방안 마련이 시급
 - 미디어에 서툰 시니어들에게 온라인 문화예술 링크는 자칫 보이스피싱으로 인식될 수 있음. 또한 거주 지역에 따라서는 자택 안에서 데이터 사용이 어렵거나 사용방법에 어색함을 느낄 수 있음
 - 이에 온라인에 대한 접근성이 떨어져 양질의 영상을 유튜브에 탑재하더라도 조회 수 및 참여가 저조할 수 있음
 - 반면 미디어와 온라인에 익숙한 2030의 경우 코로나 상황 속에서 동아리 모임을 온라인으로 진행하는 등 자체적인 활동을 벌이며 코로나19에 대응해가고 있음
 - 또한 비대면으로 진행되는 대화, 문자에 대해 기성세대는 감성을 느끼기 어려워하나 2030은 감각을 공유하고 익숙해함
 - 세대별 감성을 느끼는 감정의 척도가 달라짐이 갈수록 심화될 것임. 이런 때일수록 예술이 가상과 현실의 균형을 잡아주며 대면의 가치를 보여주어야 한다는 의견이 제시됨
- 전라북도는 단위면적당 인구수가 적어 인구밀도가 낮음. 야외에서 진행하는 소규모 단위 활동에 유리한 측면이 있음. 그러나 문화예술 기관이 시군, 국가 소속 기관일 경우 담당 공무원의 생각에 따라 프로그램이 좌우되거나 정부의 행정지침에 예측될 수 밖에 없음
 - 대표적으로 뜬봉샘 생태공원은 장수군 소속기관으로 코로나 이후 정부 지침과 내부 체계 등의 문제로 계획한 프로그램이 제대로 수행되지 못함
 - 소규모 모임이 가능할 수 있도록 행정 차원에서 유동적인 지원이 필요

3

장

비대면 문화예술 정책분석

Jeonbuk Institute

-
1. 국내외 정책대응 현황
 2. 전라북도 비대면 문화예술 정책개발을 위한 FGI
 3. 정책 시사점

Ⅲ. 비대면 문화예술 정책분석

1. 국내외 정책대응 현황

가. 해외 코로나19 대응 동향

1) 프랑스

○ 기존부터 turn over loss가 50% 이상인 영세소기업, 예술인, 자영업 등에게 월 단위 재정적 지원을 제공하는 국가연대기금(National Solidarity Fund)을 운영해옴³⁹⁾

- 코로나19 확산 속에서 국가연대기금 뿐 아니라 광역 지방정부가 2.5억 유로 규모의 추가적 재정 지원
- 파리는 역내 기업과 문화산업 지원을 위해 5년에 걸쳐 1,500백만 유로 규모 재정사업 펼칠 예정
- 문화산업, 혁신기업 부문에 6백만 유로, 관광산업 지원에 5백만 유로, 사회적연대 관련 경제부문에 4백만 유로를 투입할 것으로 알려짐

○ 프랑스 문화부는 문화예술 긴급구호를 위해 1차적으로 2천 2백만 유로 지원을 발표⁴⁰⁾

- 코로나19로 인한 이동금지령이 해제되기 전까지 오프페르미팅(intermittents du spectacle) 예술인/스태프에게 실업보험 혜택 기간 연장

〈표 3-1〉 프랑스 코로나19 대응 긴급지원 내용과 규모

분야	지원액	지원 단체
음악	1천만 유로	국립음악센터를 통해 민간분야에 지원
공연	5백만 유로	민간단체
인쇄/출판	5백만 유로	국립도서센터

39) 김필현(2021), 『코로나19 극복을 위한 해외 지방정부 정책동향』, 한국지방세연구원, 8쪽.

40) 허은영(2020), 『해외 정부의 코로나19 관련 문화예술 정책 대응』, 한국문화관광연구원.

분야	지원액	지원 단체
조형예술	2백만 유로	화랑, 인증받은 미술관, 국립조형예술센터와 각 광역문화국

2) 영국⁴¹⁾

- 영국의 Arts Council England(ACE)는 코로나19 초기단계부터 1억 6천만 파운드 규모의 긴급지원 조성
 - 재원은 기존 사업비 재조정(National Lottery Project Grants, Developing Your Creative Practice 등)과 복권기금(the National Lottery)에 쌓인 적립금의 90%를 사용
- 예술 분야 구원기금으로 £2.2 billion을 마련하여 극장, 공연예술, 문화유산, 대중적인 음악 공간 등에 지원
- 지원 대상은 ①National Portfolio Organisations(이하 'NPOs'), ②NPOs가 아닌 단체, ③개인 예술인
 - 예술단체인 NPOs(National Portfolio Organisations)와 CPPs(Creative People and Places)에 9천만 파운드 지원. NPOs 이외의 조직에게는 5천만 파운드를, 실무자와 문화 종사자에게는 2천만 파운드 제공
 - 예술가는 1인 당 최대 2500파운드 현금 지원 가능하며, 수혜자를 늘리기 위해 1인당 1만 파운드를 지원하던 Developing Your Creative Practice 사업을 4명에게 제공하는 것으로 수정
- ACE는 코로나19로 인해 NPOs의 존립이 어려우므로 이에 상대적으로 지원금을 집중하여 지원
- '디지털 문화 네트워크'의 일환으로 예술가문화예술단체들이 비대면 업무, 대중과의 교류, 온라인 판매와 기부금 마련 등 전략적 수익 창출법, BBC와 협력을 통해 비디오·오디오 제작에 필요한 기금을 제공하는 Culture In Quarantine Fund 마련

41) 한국지역문화정책연구소(2020), 『해외 공공문화기관의 코로나19 대응 사례』, 10쪽.

3) 미국⁴²⁾

- 2020년 ‘American For the Arts’의 설문조사에 따르면 8천 개 이상의 예술단체 중 93%가 코로나19로 인해 예술 활동을 취소하였다고 응답. 이로 인해 발생한 손실은 약 36억 달러⁴³⁾
- 2020년 1월 미국국가예술기금(National Endowment for the Arts, 이하 NEA)의 예산이 역대 최대 기록⁴⁴⁾
 - 트럼프 행정부는 전년 대비 약 7백만 달러를 증액한 1억 6천 2백만 달러로 책정. 이는 미 연방정부 역사상 NEA에 지급된 예산 중 가장 많음
- 미국은 CARES Act(코로나 대응 경제적 안정지원 법안)를 제정하고, 2조 1,083억 달러 규모의 지원금을 확보
 - 문화예술분야 지원 금액은 3억 달러, 그 가운데 7천5백만 달러의 지원금은 NEA를 통해 지역문화예술기관(State Arts Agencies, Regional Arts Agencies)과 비영리 문화예술단체에 배분
- 문화예술계 현장이 반영되지 못한 채 법안이 만들어져 수혜 대상에서 벗어난 문화예술계 종사자를 위한 추가적인 법안이 발의되고 있음
 - 라이브 예술엔터테인먼트 사업을 지원하고 해당업계 공간 운영자, 기획/제작자, 홍보 담당 인력처럼 예술가 외 현장 인력을 구제하는 ‘Save our Stages Act(또는 SOS Act)’발의
 - 코로나19 사태로 실직 상태이지만 수입의 출처를 증명하지 못해 CARES Act에서 지원 받지 못한 계약직, 프리랜서, 임시직 인력을 대상으로 하는 ‘Mixed Earner Pandemic Unemployment Assistance Act’발의
- 주마다 코로나19에 대응하는 전략과 적용·시행 방향이 다양함에 따라 세부 지원방식에서도 저마다 차이가 존재
 - 세부적으로 선발·시행 및 운영 방식은 차이를 보이지만 사회적 거리두기와

42) 한국지역문화정책연구소, 위 연구보고서(2020), 1~5쪽.

43) 허은영, 위 보고서(2020).

44) 한국국제문화교류진흥원(2020), 『월간 해외문화정책동향 모음』 1, 5쪽.

첫다운 속에서도 문화예술 활동을 위해 예술가·예술단체를 위한 지원금 지원, 웹 기반의 비대면 활동을 장려하였다는 점에서는 공통점이 있음

- 특히 각 주마다 문화예술위원회를 구심점으로 예산지원과 배분, 정책의 실현이 이루어지고 있음
- 지역 예술가와 예술단체 뿐만 아니라 지역민들도 함께 누릴 수 있는 문화정책도 고려되고 있음

〈표 3-2〉 코로나19 관련 미국의 문화예술 대응 사례

코로나19 대응방향	주명	내용	지원금/수혜처(자)
CARES Act 예술 프로그램 적용	워싱턴	비영리 예술단체 지원 신청 가능. 유색인종, 도서산간 지역, 장애인, 이민자 등 취약계층에게 우선순위 부여	최고 \$5,000
	텍사스	긴급히 현장에 연방정부 지원금을 전달하기 위해 텍사스 예술위원회는 기존 사업 수혜 단체를 중심으로 지원	90여 곳 기초단위지역에서 활동하는 500여 개 문화단체
	사우스캐롤라이나	사우스캐롤라이나 예술위원회에서 재분배 후 예술긴급구제기금은 비영리 예술단체, 학교, 기초단위 지역정부를 대상으로 신청과 심사를 거침	연간 예산이 \$75,000 미만인 단체는 \$500까지, \$75,000 이상 단체는 \$1,000까지 지원
	버몬트	버몬트 예술위원회와 버몬트 인문위원회가 협력하여 운영	\$5,000-\$10,000
온라인 예술시장	켄터키	사회적거리두기로 공예품시장이 취소되자 이메일을 통해 온라인 마켓 홍보 및 페이스북을 통해 온라인마켓 운용	2020년도 켄터키 공예품시장 참석 예정인 150여 명의 예술가
	메릴랜드	자체 ‘메릴랜드 예술마켓플레이스’ 플랫폼을 통해 예술품 직거래 장 마련	3,700명의 예술가가 샘플 사진을 통해 작품 홍보
	노스캐롤라이나	예술가, 예술단체가 직접 웹사이트를 구축하여 홍보 및 판매할 수 있도록 사이트 설명서 제작 지원	불특정 다수의 예술가
지속적인 대중 예술참여	매사추세츠	매사추세츠 문화위원회에서 웹기반 쇼케이스를 개최.	지역주민 주 기초단위 공공예술기관, 문화예술단체, 예술가들

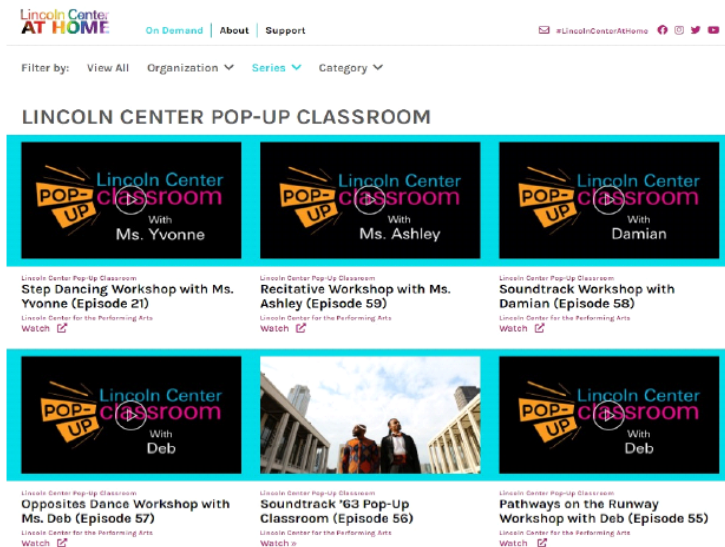
코로나19 대응방향	주명	내용	지원금/수혜처(자)
	델라웨어	지역 내 온오프라인 공공문화 행사를 홍보하는 '델라웨어썬' 웹페이지 개설	지역주민 예술 강사
	로드아일랜드 주	로드아일랜드 예술위원회 온라인 지역예술주창대회 개최. 시민 참여 독려 및 예술가와 예술단체가 필요로 하는 지원과 수요 파악	지역주민 지역 예술가 예술단체
학생 참여 활동	콜로라도	아동들이 마스크를 착용하고 건강보호 수칙을 잘 지킬 수 있도록 '콜로라도 크리에이티브 인더스트리즈' 프로젝트 진행. 개인위생, 공중보건 교육, 소셜미디어를 활용하여 아동들이 디자인한 마이크를 게시 및 제작	지역 가족 단위 아동
	아이오와 주	아이오와 예술위원회는 기존 청소년 대상 단편영화 제작 실습 프로그램을 통해 학생이 제작한 단편영화 방영, 작품에 대한 교류는 OVEE 플랫폼 활용 학생감독과의 Q&A 세션을 마련해 청중과 소통의 기회 가짐	지역주민 청소년
회복에 초점을 맞춘 레지던시 (Residencies)	사우스타코타 주	예술을 통해 지역 사회 회복이 목적. 예술가와 지역 문화단체, 사회봉사단체, 기초지자체가 협력. CARES Act 지원금을 예술가에게 지급. 지역민과 지역 이해관계자들 간의 대화를 통해 해당 지역 문제를 해결해갈 수 있는 프로젝트 신청 받음. 이때 기초지자체 공무원 1인을 반드시 포함시켜야 하고 예술가 영입·선발에 대한 내용 포함되어야 함	예술단체가 예술가에게 \$7,225 지급 지역민

○ 중앙 차원의 대응 외에도 종합 예술 센터 등지에서도 스트리밍 서비스를 기반으로 한 랜선공연 제공⁴⁵⁾

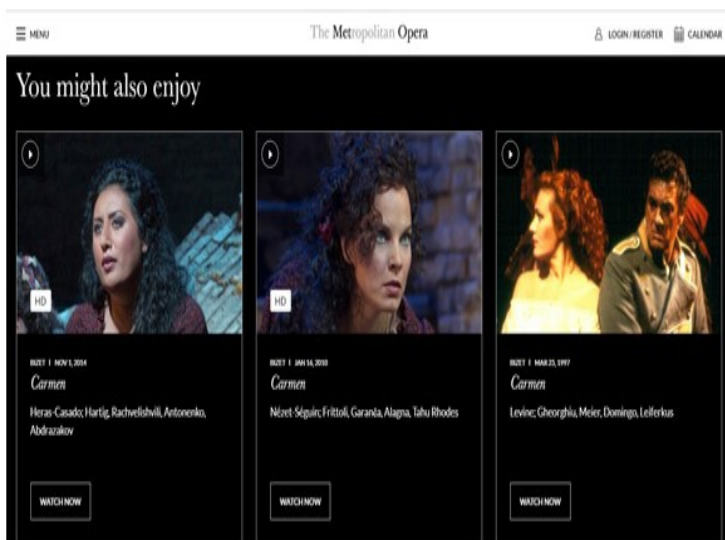
- 뉴욕 링컨센터는 '링컨센터 앳홈' 사이트를 개설하여 온라인공연, 교육 영상 등을 제공할 수 있는 플랫폼 제작 운영
- 뉴욕 메트로폴리탄 오페라는 '나이틀리 메트 오페라 스트림스' 서비스를 통해 별도 회원가입 없이 홈페이지에서 HD 화질의 오페라 공연 제공

45) 백선혜 등(2020), 위 보고서, 15~16쪽.

〈그림 3-1〉 링컨센터 앳홈 및 뉴욕메트로폴리탄 홈페이지



자료: <https://www.lincolncenter.org/lincoln-center-at-home/watch-now>



자료: 문화뉴스 이미지(<http://www.mhns.co.kr/news/articleView.html?idxno=404008>)

나. 국내 코로나19 대응 동향

1) 문화체육관광부 비대면 관련 정책

○ 문화체육관광부는 문화 분야 혁신 성장으로 ‘실감콘텐츠’를 꼽으며 2020년 관련 예산을 대폭 증가시킴. 내역을 보면 시장주도형(100억 원), 공공형(100억 원), 게임형(53억 원) 등 유형별 지원을 하며 가상 및 증강현실, 홀로그램 콘텐츠 제작 등⁴⁶⁾

○ 약 1년 여 코로나를 겪고 난 뒤 2021년 문체부 예산은 이를 반영하여 포스트코로나 시대에 삶을 살아갈 국민의 ‘안정적인 문화생활’에 방점을 두며 신규 사업 발굴⁴⁷⁾

- 온라인 실감형 한국대중음악 공연제작 지원 290억 원, 디지털 인문뉴딜 11억 원, 온라인 미디어 예술활동 지원 49억 원, 온라인 문화예술교육 지원 20억 원, 예술인 창작안전망 구축 524억 원 등 코로나로 인해 피해를 입은 관계인과 업계 회복에 목적 있음

○ 2021년 8월 국무회의에서 내년도 문체부 예산이 2,893억 원 증액된 7조 1,530억 원으로 편성됨. 이 중 메타버스 콘텐츠 제작 지원 예산은 204억 원, 지식재산(IP) 연계 실감형 콘텐츠 제작 및 체험 지원은 60억 원, 차세대 실감 콘텐츠 저작권 핵심기술 개발 50억 원, 방송영상콘텐츠 제작 및 유통(360억 원) 등 책정⁴⁸⁾

- 코로나19 피해 극복을 위해 예술가들이 수혜받는 금융, 창작 경영 지원 예산과 향유자인 국민의 일상회복을 위한 예산 모두 증액

- 문체부는 비대면 중심의 문화와 여가생활이 자리 잡는 것으로 파악. 이와 관련한 생태계가 역량을 갖출 수 있도록 지능형(스마트) 관광 활성화, 스포츠 과학화, 지능형 박물관·미술관·도서관 조성 분야에 전년 대비 50% 예산 증액하여 1,048억 원 투자 예정(366억 증가)

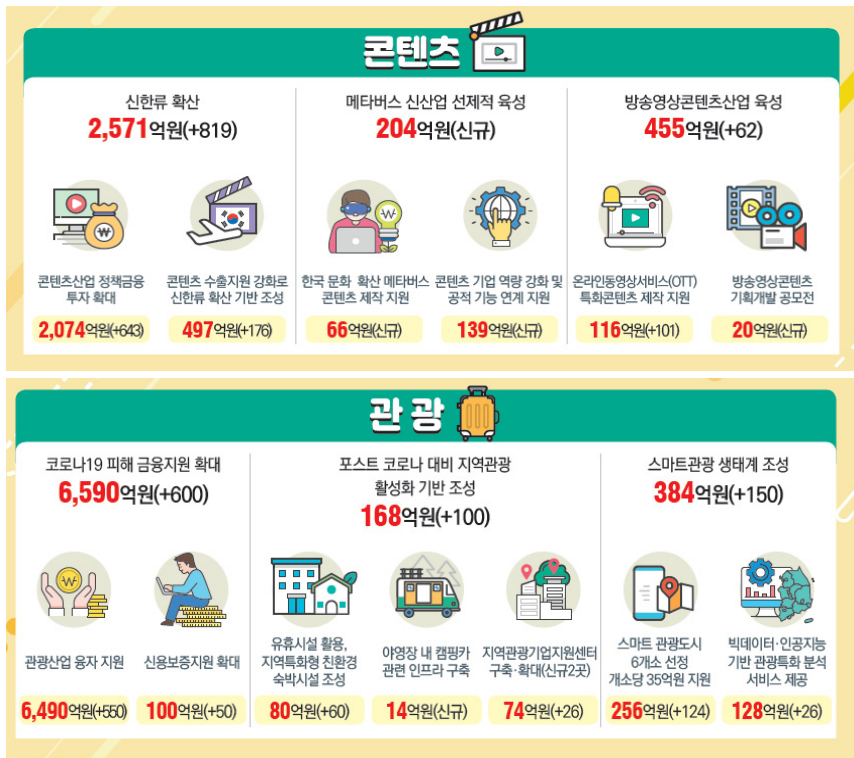
46) 문화체육관광부 보도자료, 「‘20년도 문체부 예산 6조 4,803억 원으로 최종 확정」, 2019년 12월 11일.

47) 문화체육관광부 보도자료, 「문체부, 내년도 예산안 6조 8,273억 원 편성」, 2020년 9월 1일.

48) 문화체육관광부 보도자료, 「일상회복과 문화강국 도약을 위한 2022년 문체부 예산, 2021년 9월 1일.

- 2022년에는 신규 사업으로 '메타버스 콘텐츠 제작 지원'이 시행됨. 이 사업은 우리 전통문화와 메타버스 플랫폼을 연계, 제작을 지원하는 프로그램으로 문화를 중심으로 한국적인 메타버스 콘텐츠 육성이 목표
- 예술과 기술을 융복합적으로 이해할 수 있는 인력 양성 사업은 투자가 확대됨. 2022년 '글로벌 가상공연 핵심기술개발'은 신규 사업으로 예산이 순증가함
 - 기존 문화기술연구개발, 문화콘텐츠 R&D 전문인력양성은 문화예술 관련 콘텐츠 기획부터 향유에 이르는 과정에 앞서 필요한 최신 문화기술을 개발하거나 ICT 기술과 콘텐츠를 모두 이해할 수 있는 기획자 양성 사업임
 - 새로 신설된 글로벌 가상공연 핵심기술개발은 메타버스와 관련 있음. 이 사업은 메타버스 내 고품질 가상공연을 위한 입체영상 제작, 초저지연 전송 등 기술 개발 관련 내용으로 예산 규모는 약 25억 원

〈그림 3-2〉 2022년도 문화체육관광부 비대면 관련 사업



문화체육관광부 보도자료 별첨 예산안 인용

2) 공공문화기관 대응 동향

○ 네이버 TV, 유튜브 채널 등 기존 스트리밍 플랫폼을 통해 온라인 공연 중계 서비스 제공⁴⁹⁾

- 세종문화회관은 공연취소 피해를 입은 예술가 대상으로 무관중 온라인 공연을 지원하는 “힘내라 콘서트!” 진행
- 공모 선정작과 자체 공연을 제한된 기간 동안 네이버 TV 및 자체 유튜브 채널에서 스트리밍 서비스 해줌
- 예술의 전당은 “썩온스크린” 사업의 일부 작품을 자체 유튜브 채널에서 상영
- 국립발레단, 국립국악원 등 76개 국공립 기관에서는 문화체육관광부의 “집콕문화생활”에 동참하여 비대면 공연, 전시, 행사를 운영 중

○ 코로나19 이전부터 문화체육관광부 산하 국립문화예술기관에서는 오프라인과 온라인 콘텐츠를 상호 보완적으로 이용하며 콘텐츠 제공. 코로나19로 온라인을 통한 문화예술 향유가 가속화⁵⁰⁾

- 기관별 콘텐츠의 세부 종류는 차이를 보이거나 제공방법은 자체 홈페이지, 스트리밍 플랫폼으로 유사함. 유사한 제공방법에 기인하여 제작된 콘텐츠의 유형 역시 영상, 전자책 등으로 비슷한 양상을 띠

〈표 3-3〉 문체부 산하 문화예술기관 온라인 콘텐츠 현황

운영주체	영상	VR	전자책	이러닝	교육
국립국악원	○	○	○	○	○
국립극장	○	×	○	○	○
국립아시아문화전당	○	○	○	○	○
국립현대미술관	○	○	○	○	○

자료 : 김면·노수경(2020), 『국립문화예술기관 온라인 콘텐츠 기반 구축 방향』 표 재인용

49) 백선희 등(2020), 위 보고서

50) 김면·노수경(2020), 위 보고서. 22~23쪽.

3) 17개 광역지방자치단체 문화재단 대응 동향

- 17개 광역지방자치 문화재단에서는 코로나19 초기 단계에서 지역 문화예술인 대상으로 긴급 창작활동 지원과 재난긴급생활비, 용자지원을 병행
- 예술가들을 위한 경제 지원 정책과 더불어 다양한 예술을 소재로 창작, 연구, 개발 등 온라인 미디어 교육 활동과 향유할 수 있는 비대면 전시, 공연 공모사업 확대
 - 공모사업 평가항목에서 '비대면 온라인 콘텐츠로서 독창적이고 참신'한지 평가함. 또한 코로나 확산 여부에 따라 온라인으로 송출하는 지원사업도 증가
 - 온라인 장비 활용 기술, 인력을 갖췄는지가 예술작품을 선보이고 공모사업에 선정되기 위한 일부 요소가 됨
- 예술가 작품 구입, 예술활동비, 임대료 지원 등 예술가 및 단체의 창작환경 조성을 위한 지원정책과 투 트랙으로 예술가들의 온라인 문화예술 제작 환경, 공유 방식 부문 역량 강화 교육도 병행
- 코로나 장기화에 따라 전문 예술가 외에도 시민들의 직접 참여를 유도하는 프로그램과 온라인 전시, 공연 등 향유할 수 있는 문화예술 프로그램도 점차 증가
 - 광주문화재단의 문화백신 영상/수기 공모전처럼 코로나 일상 속 시민들의 삶을 영상과 수기로 공모 받는 사업 등이 있음
 - 문화예술교육 측면에서는 시민들의 능동적인 참여를 위한 방식으로 키트가 주로 활용됨
- 코로나19가 장기 지속화된 속에서 17개 광역지방자치 문화재단의 주요 향유 방식은 유튜브를 통해 실시간 송출, 공개되는 형태
- 새로운 스트리밍, 송출 가능 플랫폼 제작 같은 하드웨어 구축보다 코로나19로 인해 형성된 비대면 문화예술 환경 조성의 일환으로 영상 콘텐츠 제작과 지원 조성 쪽으로 관련 대응이 이루어짐
- 17개 광역지방자치단체 문화재단의 코로나19 대응 사업 성격은 비대면 언택트(온라인을 통한 대면방식인 온택트 포함), 컨택트, 언택트와 컨택트가 결합된 방식으로 행해짐
 - 언택트(온택트)가 다수이나 지원 결과물 공유, 향유의 방식에서는 점차 혼합적인

성격으로 이루어짐. 대표적으로 상생형 문화거리에 작품을 연계하여 무인전시관을 운영하는 등 결과물을 온라인 송출하는 방식에서 점차 소규모, 인원 제한의 방식으로 결과 공유가 단계적으로 조정되고 있음

- 경기문화재단의 ‘찾아가는 무형문화재 선생님 활동지원 사업’처럼 코로나로 인해 실직·폐업 등을 경험한 사람들을 위한 대면 및 컨택트형 사업도 보임. 또는 신청자 대상으로 찾아가는 소규모 클래식 공연, 공개된 장소에서 전시회를 개최하며 점차 접촉적인 문화예술 향유 방식도 보임

〈표 3-4〉 2020~2021년도 17개 광역지방자치단체 문화재단 코로나 관련 대응 사업

기관	사업명	세부 내용	사업 성격
강원문화재단	2020특별지원 -공연예술창작활동 성지원	• 코로나19 장기화로 침체된 강원 공연예술분야 활성화와 강원도 공연예술분야 창작지원 • 강원 공연예술단체가 지원대상으로 연극, 무용, 음악, 전통예술분야 지원	○
	강원 예술인 영상 콘텐츠 제작지원	• 온라인 플랫폼을 활용하여 도내 예술인 DB 구축하며 예술인 활동을 홍보 • 지원대상은 강원 전문 문화예술인으로 사회적 거리두기로 위축된 도내 예술현장 활성화가 목적	○
경기문화재단	공공예술프로젝트 백만원의 기적	• 코로나19 극복을 위한 내용, 기획 및 실행하는 모든 공공예술 프로젝트 지원	●
	공연예술 프로젝트 드라이빙 씨어터	• 코로나19로 인해 계획이 취소 및 연기된 공연 혹은 코로나19 극복을 이야기하는 신규 기획 공연 40개팀 작품 지원 • 판로가 막힌 독립영화 작품 50편의 상영권 구매, 경기도 내 자동차 극장에서 총 4회의 공연행사 추진	●
	경기도 전업 예술인을 위한 긴급 작품구입 및 활용	• 판매가 위축된 미술품을 구입하고 이를 수요처에 대여 • 코로나19로 지친 도민들에게 예술작품을 통한 치유의 경험을 제공	○
	코로나19 극복을 위한 문화예술 영상콘텐츠 제작지원	• 공연예술 분야와 영화, 시각예술, 예술교육 및 건축, 디자인에 이르기까지 현실화하기 어려운 문화예술 사업을 예술인들이 참여하는 다양한 온라인 영상 콘텐츠로 제작 • 예술인들의 자발적인 공공예술 활동 유도 창작활동 유지 지원 • 현장 참여가 어려운 도민들에게 양질의 문화예술콘텐츠를 제공	○

기관	사업명	세부 내용	사업 성격
	지속가능한 예술생태계 활성화를 위한 예술인조합 공공예술지원	자립과 연대, 예술의 공공성을 강조하는 예술인 조합을 지원함으로써 향후 창업, 창작으로 이어지는 예술인의 지속가능한 창작활동을 도모	○
	기술지원 예기술 공모	- 기술기반 예술 창작, 사업화를 희망하는 예술인, 기획자, 개발자, 예술단체가 대상 - 교육비, 제작비 지원하며 워크숍 및 초청 강연 심포지엄으로 결과 공유	●
경남문화예술 진흥원	경남예술인 창작 활동 준비금 지원	예술활동 중단을 예방하기 위한 경제적 활동 자금 지원	○
	코로나19 피해 예술단체 손실 보상금 지원	코로나19로 인해 직접적 손실이 발생한 비영리 예술단체에 손실 보상금, 임차료 지원	○
	문화누리카드 연계 비대면 체험키트 개발 및 판로 지원사업	- 키트샘플 제작비, 워크숍 참석비, 키트 판매 판로 지원 등 - 코로나19로 위축된 문화누리카드 이용자들이 문화예술 활동 체험을 누릴 수 있도록 하는데 목적 있음	●
	2020 온라인미디어 예술활동 지원사업	- 코로나19 장기화 등에 대비하여 온라인 예술작품 발표 및 향유자와의 소통활동 지원 - 온라인 콘텐츠 제작 지원 예술인들 스스로 제작 역량 강화 도모	○
경북문화재단	꿈다락 비대면 축제	2020년 코로나19로 문화예술 관련 축제가 개최되지 못하자 꿈다락 토요일문화학교 프로그램 중에 '따라하고 싶은 활동'을 키트로 구성	○
	비대면 문화예술교육 영상축제	온라인 플랫폼을 통해 문화예술교육 콘텐츠 공유의 장 및 지역 문화예술교육 운영기관, 단체 프로그램 소개 등	○
광주문화재단	양림프로젝트 '한국의 몽마르트 양림의정' 비대면 관람	- 합창, 스트릿댄스, 퓨전국악, 트로트, 금관앙상블 공연 - 비대면(무관중) 온라인 관람 방식. 유튜브와 광주문화재단 tv에서 실시간 송출	○
	'광주연면' 동네 책방 릴레이 북토크	- 책방 4개소 릴레이 주관으로 주제도서 저자 초청 북토크, 당첨이벤드 등 진행 - 유튜브, 광주문화재단 TV 시청	○
대구문화재단	비대면 문화예술교육 온(on)나 영상	유튜브에 비대면 콘텐츠 영상 탑재	○

기관	사업명	세부 내용	사업 성격
	문화예술 랜선프로젝트 : 지역 예술인 온라인 콘텐츠 창작지원	• 실험적 창작활동이 될 수 있도록 비대면 소통 기반의 새로운 콘텐츠 중심으로 지원 • 온라인 기반 창작활동 지원, 비대면 향유 확산 도모	○
대전문화재단	지역예술인 기초 창작 활동비 지원	• 코로나19 여파로 침체된 지역예술가들의 다양한 예술활동비 지원으로 지역문화예술 활성화 도모 및 지역문화생태계 조성	○
	2020 문화예술활동 공간 지원	• 코로나19로 인해 피해를 입은 지역 문화예술전용공간에 임대료 지원으로 운영난 해소 및 지역 문화예술 창작환경	●
부산문화재단	방구석 프로젝트	• 코로나19로 인해 휴교 및 휴원된 어린이를 대상으로 부산 청년들이 가정에서 학습 할 수 있는 문화예술 영상콘텐츠 제작을 지원	○
서울문화재단	코로나19 피해 긴급예술지원	• 코로나19피해 긴급 예술지원	○
	예술교육 연구활동 및 온라인콘텐츠 제작 긴급지원	• 예술인, 문화예술(교육) 단체, 프로젝트 그룹의 예술교육 연구활동 지원 • 온라인 예술교육 콘텐츠 제작배포 지원	○
	예술인 문화기획 활동 긴급지원	• 서울의 도시문화, 사회적 상상력을 높여 나갈 수 있는 문화예술 기획자 대상 • 지원분야는 담론, 기획, 실행 등 3개 중 하나를 선택	○
	예술인이 재난을 대하는 가지가지 비법	• 서울에서 활동하는 예술인(단체), 기획자 등 대상 • 코로나19 등 재난 상황에 대처하는 예술가들의 다양한 아이디어를 공모한 후 실행공유하는 방법을 모색 • 시민들이 향유할 수 있는 온라인 콘텐츠 제작지원 공모사업	○
	기획전시 반려 공예, 룸앤모어	• 코로나19로 그룹보다 개인 시간이 늘어나는 상황에서 공예를 통해 정서적 위로를 건네기 위해 기획됨 • 함께, 혼자, 비대면 세 가지 키워드 전시'	●
세종시 문화재단	온라인 전시 온 아트(on art)	• 작가 이력, 대표 작품 등을 담은 온라인 도록 • 작가와의 비대면 예술체험 영상콘텐츠 제공	●

기관	사업명	세부 내용	사업 성격
		- 작가 작업실을 방문하는 대면체험 프로그램 동시 진행 - 상생형 문화거리에 작품을 연계한 무인전시관 운영	
	온라인 포럼 및 토크콘서트	지역 예술인 경제적 자립 기반 마련을 위한 온라인 포럼	○
	온라인 기획공연:세종대 왕이 꿈꾸던 여민락	- 국립한글박물관, 문화체육관광부, 세종시문화재단, 예술단체가 협력하여 진행 - 엔택트 공연으로 기획됨. 사전 녹화된 공연영상을 재편집하여 세종시 문화재단 누리집, 유튜브에 공개	○
울산문화재단	비대면 예술창작활동지원	비대면으로 관람할 수 있는 온라인 전시 및 공연, 책 발간 등의 활동	○
	문화예술교육 아이디어	- 코로나로 위축된 문화예술교육 현장의 예술인, 교육자들 위해 문화예술교육 아이디어 공모 - 교육생 및 콘텐츠 발굴 등 아이디어 40건 선정	○
	코로나19 극복을 위한 문화예술단체 특별지원	코로나19 장기화로 지역문화 행사 취소, 연기되자 지역 예술인의 경제적 어려움을 돕기 위한 예산 지원 사업	○
	예술을 품은 라디오	외출이 어려운 시민들에게 지역 라이브 방송을 통해 유튜브로 실시간 공연 송출	○
	청년 아카이빙 프로젝트	- 청년들의 시각으로 코로나19로 변화된 지역의 일상 및 회복되어 가는 모습을 사진, 영상 등으로 기록 - 선정된 청년 예술인 10인의 워크숍, 아카이빙 프로젝트를 거쳐 결과물은 전시회 개최	●
인천 문화재단	코로나 피해지원TF팀 신설 온라인 문화예술 활동 지원	코로나19 확산으로 인해 문화예술활동 기반을 잃은 지역 예술가들이 온라인 플랫폼을 통해 자신들의 활동을 선보일 수 있도록 지원	○
	트라이보울 온라인 재즈페스티벌	- 재즈 페스티벌을 비대면 온라인 개최 - 공연을 유튜브에서 라이브로 실시간중계하는 방식	○

기관	사업명	세부 내용	사업 성격
	트라이보울 온택트 예술지원	• 휴관과 개관이 반복되자 온택트 형태의 예술지원사업 공모 • 예술인 및 단체 각 분야별 특성에 맞는 온라인 콘텐츠 제작한 뒤 온라인 전시 진행	○
전라남도 문화재단	지역특성화 토요문화학교 꾸러미 지원사업	• 새로운 문화예술교육 활동 모색을 위해 온라인 기반 비대면 예술놀이, 교육 콘텐츠 활동 지원 • 교육생이 매뉴얼에 따라 실시간 온라인 교육 진행 • 위드코로나에 활용 가능한 문화예술교육 활동도 개발	●
	예술인 역량강화를 위한 온라인 실습교육	• 사업기획서, 저작권 및 폰트 활용, 홍보 마케팅 방법에 대해 지역 예술인들 실무경험 역량 강화 프로그램 • 온라인 화상시스템을 활용한 강의	○
제주문화 예술재단	2020 예술인 대상 역량강화 워크숍	• 코로나19로 급변하는 문화예술환경에 대응하고 지역 예술인 기획 역량 도모 • 기획서, 포트폴리오 작성, 온라인 콘텐츠 제작 프로그램 진행 • 방역 수칙을 준수하며 소규모 그룹으로 운영	●
충남 문화재단	충남문화예술교 육 비대면 박람회	• 도민 참여형 문화예술교육 기회 제공 프로그램 • 충남도민 중 신청을 통해 문화예술체험 키트 제공	○
충북 문화재단	집콕캠프	• 코로나19로 지친 도민들을 위해 환경을 생각하며 함께할 수 있는 문화예술교육 캠프 • 충남도민에 한해 무료로 프로그램 재료 키트 제공 • 비대면 방식으로 진행	○
	키득키드	• 유아문화예술교육 지원사업 기획 사업 • 어린이날 기념 가족이 즐길 수 있는 다양한 체험키트를 비대면으로 즐길 수 있게 기획	○

○ : 언택트(온택트 포함) ● : 컨택트 ● : 언택트+컨택트 복합성격

4) 전라북도 시군 코로나19 관련 문화예술 지원정책

① 전주시

○ 코로나19로 어려움을 겪는 문화예술계를 위해 새로운 방식의 비대면 예술활동 지원⁵¹⁾

- 어려움을 겪는 문화예술가들의 지원을 통해 문화예술계 성장기반 조성, 변화된 환경에 대응할 수 있는 예술인 발전 모델 구축
- 음악, 연극, 무용, 국악, 공예 등 총 65명, 1인(팀) 당 최소 50에서 최대 200만원까지 창작활동제작비 지원
- 운영방식은 △비대면 예술실험(역발상의 실험) △비대면 예술치유 실험(역발상의 감동) △타 분야와의 예술실험(역발상의 진화) 등 3개 분야 중 1개를 선택해 예술실험을 진행하고 영상물 제출

○ 비대면 예술프로젝트 ‘ART ON 횡단보도’ 퍼레이드

- 2021년 전주국제영화제 기간 중 오거리문화광장 및 영화의 거리 일대에서 이상한 나라의 앨리스, 레트로, 살아있는 박물관 컨셉으로 공연
- 횡단보도에 녹색불이 켜지고 빨간불로 변하기 전 잠깐동안 공연을 하며 최대한 접촉을 줄이는 범위 내에서 축제 분위기 고취

〈그림 3-3〉 비대면 예술 프로젝트 횡단보도 공연



자료 : 전주시 공식 블로그

51) 전주시청, 「코로나19 위기를 기회로, 문화예술가에 창작비 지원」, 2020년 10월 6일.

〈그림 3-4〉 전주지역예술민 시끌버글 현장



지역예술인을 위한
홍보영상 제작



음악, 미술, 사진 등
지역예술인 대상



유튜브, 티켓박스
전광판 게시

자료 : 시사전북닷컴(http://www.sisajb.com/default/index_view_page.php?idx=60860)

○ 지역 예술인들의 창작활동과 예술철학을 홍보할 수 있는 ‘시끌버글 인터뷰’ 영상 제작 지원 및 홍보⁵²⁾

- 음악, 미술, 연극, 무용, 사진 등 지역예술인 10명을 대상으로 자신의 작품, 철학에 관해 홍보할 수 있는 인터뷰 영상 제작
- 제작된 영상은 순차적으로 유튜브 채널을 통해 공개되고, 전주 오거리광장에 있는 티켓박스 전광판에도 송출
- 시민과의 소통을 강화하는 한편 지역 예술인들을 대중에게 홍보할 수 있는 장(場) 마련

○ 코로나19로 공연·전시·행사·교육 등이 취소돼 곤혹스러운 상황에 처한 지역문화 예술인들의 취업형태, 경제상황 등 생활실태 전반에 관한 실태조사 진행

- 실태조사의 신뢰도를 높이기 위해 문화예술인들의 사전등록을 받았으며 조사결과를 분석해 맞춤형 예술인 복지정책을 발굴할 계획

52) 전주시청, 「전주 예술인이 뜬다 ‘시끌버글 인터뷰’」, 2021년 7월 8일.

② 군산시

○ 시립예술단, 시민을 위한 치유와 힐링의 문화콘텐츠 제작 및 보급

- 무관중 영상녹화 및 동영상을 제작해 KCN 채널에 방영하고, SNS에 업로드
- 읍면동으로 찾아가는 음악회로 소공원과 계단 등지에서 ‘찾아가는 작은음악회’ 진행
- 코로나19로 지친 시민들에게 심리적 안정감을 주기 위해 친숙한 트로트와 영화 OST연주를 통해 새로운 문화예술감상 기회를 제공

○ 군산 관내 역사문화예술 기관에서 시민과 함께하는 순회 음악회

- 군산근대역사박물관, 근대미술관, 근대건축관, 채만식문학관, 3·1운동100주년기념관, 금강미래체험관에서 돌아가면서 연주회 진행
- 관내 커뮤니티오케스트라 단체가 재능기부 형식으로 참여

○ 침체된 지역예술가들의 안정적인 창작을 돕기 위해 특별 창작활동비 지원

- 주소지가 군산이며 관련 분야 활동 실적이 있는 문화예술인이라면 신청 가능하며 코로나19의 확산 방지를 위해 온라인으로도 창작활동 대체 가능
- 도서발간 200만원, 미술서예·사진·전시 250만원, 국악·무용·연극·연예·음악·영화 등에 500만원 한도

○ 코로나19로 활동하지 못해 생계가 어려운 예술인(300여 명)에게 재난지원금 지급

- 군산시에 3개월 이상 주민등록상 주소지를 두고 예술활동증명이 유효한 예술인을 대상으로 1인 50만원 급부

③ 익산시

○ 코로나 극복을 위한 ‘착한 임대료 상생협약’과 ‘착한 임대료 운동’⁵³⁾

- 중앙동의 도시재생 뉴딜사업의 구역 내 건물주 및 임차인과 임대료 상생협약 체결
- 이번 협약을 바탕으로 익산 문화예술의 거리 등 원도심 건물을 임차한 16개 점포 자영업자들의 임대료 인하 또는 동결, 무상 임차함으로써 경영부담 경감

○ 각종 온라인 생중계 플랫폼 도입을 통해 2020년 익산 북페스티벌 마침⁵⁴⁾

53) 익산시청, 「익산시, 코로나 극복 ‘착한 임대료 상생협약’ 체결」, 2020년 3월 12일.

54) 익산시청, 「코로나19 시대 새로운 축제 ‘익산 북페스티벌’ 성료」, 2020년 10월 30일.

〈그림 3-5〉 익산시 코로나 극복을 위한 상생 협약



자료 : 익산시청

- 코로나 여파로 유튜브·ZOOM을 통한 쌍방향 참여형 강의, 드라이브인 방식을 도입한 북콘서트
- 익산시, 익산시립도서관, 익산시작은도서관협의회, 익산문화관광재단, 한국작은도서관협회 전북지부가 협력하여 주최
- 북면가왕, 트로트 인문학, 북스테스크 등 창의적인 콘텐츠로 참여자들의 흥미를 이끔

④ 정읍시

- 사전예약 시스템 등 이용자 분산을 통해 '쉼'의 기획전을 연 정읍시립박물관
 - '예술의 향기로부터, 쉼' 전(展)을 개최하여 장기화 되고 있는 코로나로부터 몸과 마음이 지쳐있는 시민들에게 위로와 쉼을 줄 수 있는 전시 마련
 - 향기를 중심으로 관람객들이 체험할 수 있는 공간 운영. 특히 칠보산 부근에 10만 평 규모의 라벤더 농원 조성
 - 마스크 착용과 발열 검사, 개인 소독제 구비, 정해진 동선 안에서 관람, 사전예약 시스템을 통해 이용자를 분산 시키는 방식으로 방역 지침 수행
- 정읍시립박물관, 팬데믹 안에서 문화예술 소비를 위해 비대면 전시를 기획
 - 코로나 속 일상이 멈출 때 국립현대미술관 소장 작품 중 미디어 작품에 대한 설명을 담아 '온라인 미술관'과 '미술관 똑딱 아지트' 체험을 온라인으로 운영

- 미술관 내부 전시실은 입장할 수 없어도 주변에 설치된 아트로드(art road)는 지속적으로 전시하여 작가의 작품을 보거나 밤에 조명 경관을 볼 수 있도록 함

○ 문화예술시설, 실외 체육시설 등 공공시설은 단계적 운영 재개

- 1~2m 거리두기를 할 수 있는 규모 내에서는 시설 입장과 관람 및 이용 가능
- 단 마스크 착용과 발열 체크, 출입 대장 작성 등 개별 방역수칙을 지켜야 하며 코로나 재확산을 막기 위해 시에서도 시설 방역소독 등 방역태세를 갖추

〈그림 3-6〉 정읍시립박물관 비대면 전시



자료 : 정읍시청

⑤ 남원시⁵⁵⁾

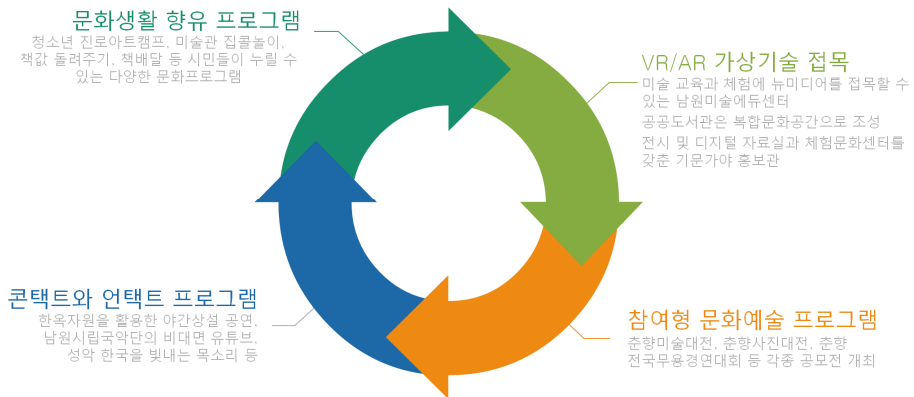
○ 주민들이 누릴 수 있는 참여형 공모전 및 문화예술 향유 프로그램과 뉴미디어 기술을 접목한 체험관 건립사업 추진

- 기획공연, 문화예술단체 각종 행사, 주민 참여 공모전, 문화시설 교육체험 프로그램 운영 등 다양한 문화예술 분야 추진 계획 밝힘
- 총 193억 원의 예산을 편성해 양질의 교육, 미술에듀센터, 복합형 공공도서관 건립 등 추진
- 21년도부터 남원미술에듀센터, 복합형 공공도서관, 기문가야 홍보관 건립사업 추진

55) 김수현, 「남원시, 코로나19 상황 속 문화예술사업 추진 박차」, 전라일보, 2021년 6월 29일

- 2021년도 상반기에 남원시립국악단은 비대면 유튜브 공연 진행했으며, 하반기에는 팝스오케스트라와 함께하는 뮤지컬 3DIVA 콘서트 계획
 - 일부 전면 비대면으로 진행. 혹 대면으로 개최될 시 행사 규모를 축소하거나 마스크와 손소독제, 거리두기 등 방역수칙 준수
- 미술 교육·체험과 뉴미디어(VR,AR) 전시기획시설, 복합문화공간을 조성해 시민들에게 문화기반시설을 제공할 예정

〈그림 3-7〉 2021년도 남원시 문화예술사업 프로그램



⑥ 김제시

- 방역 수칙을 지키면서 문화가 있는 날 공연산책 프로그램 등 실현
 - 김제문화예술회관에서는 탭댄스, 클래식, 뮤지컬, 오케스트라 등의 실연을 통해 관객과의 소통의 시간을 가짐. 컨택트로 진행되는만큼 거리 두기 좌석제, 좌석 간 아크릴 칸막이 설치, 방역소독, 발열체크, 문진표 등 공연장 방역 수칙을 지키고 있음
- 여러 행사가 취소되자 문화예술의 갈증 해소를 위해 김제고용안정일자리센터에서 무료 자동차 극장 마련
 - 코로나 예방을 위해 온라인 사전신청으로 접수된 차량만 입장, 300여 대 승차자 전원 드라이브스루 발열체크 등 방역수칙 준수

○ 2020년 22회를 맞은 김제지평선 축제는 비대면·온라인으로 개최

- 330개의 드론을 통해 지평선 별빛 드론쇼 공연, 1회 때부터의 발자취를 담은 하이라이트 영상 등 성대하게 진행
- 본래 개최 장소였던 벽골제 일원 및 아리랑 문학마을은 전면 폐쇄하고 오직 유튜브 채널을 기반으로 5일간 개최

○ 김제지평선 온라인축제에 맞춰 창작 뮤지컬 유튜브 채널에 공개

- 김제문화예술회관 대공연장에서 무관중 비대면 공연으로 진행
- 김제만의 이야기를 창작한 뮤지컬로 코로나 시대 무대에 설 자리를 잃은 문화예술 종사자들에게 기회 제공

〈그림 3-8〉 22회 김제지평선 온라인 축제



자료 : 김제시청, 전라북도 공식 블로그

⑦ 완주군⁵⁶⁾

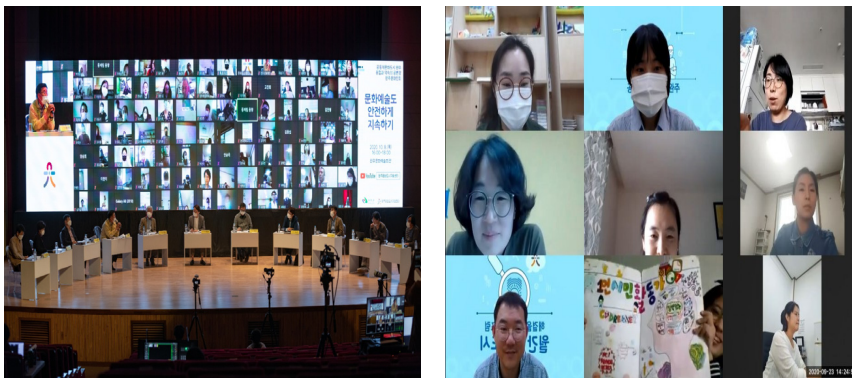
○ 완주지역 문화예술가를 위한 안전망 구축의 필요성 대두

- 2020년 3월부터 완주군에서 지역문화인력의 피해상황을 진단하는 긴급회의의 주재. 그 결과 문화도시지원센터, 완주문화재단, 완주미디어센터 등에서 긴급 지원사업 편성
- 지역 문화예술인, 문화공동체 활동가들의 피해가 지속되자 문화도시지원센터를 중심으로 완주문화인 거버넌스 체제 작동하여 토론회 개최
- 완주군은 코로나19와 같은 재난적 위기상황이 앞으로도 반복될 가능성이 크다고 판단. 이에 근본적이고 제도적으로 문제를 해결할 필요성 느낌

○ 전국 최초로 문화예술계 구호를 위한 ‘완주군 지역문화계 재난위기 구호와 활동 안전망 구축에 관한 조례’ 공포

- 총 8조로 구성 됐으며 2021년 새해부터 시행. 지역 문화계의 창작환경 등에 관한 실태조사를 3년마다 실시하도록 함
- 이외 ‘지역문화활동 안전협의회’를 구성하도록 하고, 재난위기 구호 등을 위한 ‘완주문화안전기금’을 설치할 수 있도록 제도적 기반 마련

〈그림 3-9〉 완주군 문화예술계 지원 조례 관련 공청회



자료 : 완주군청 홈페이지

56) 배종갑, 「완주군, 첫 ‘코로나19 문화인력 구호 조례’ 시행」, 전북도민일보, 2020년 12월 31일.

⑧ 진안군

○ 대표 축제 취소 및 지역 문화시설기반이 직격탄을 맞음

- 2019년에만 5만 명의 관객이 찾을 정도로 진안의 마이골작은영화관은 성행하였으나 코로나로 2020년 3월~5월까지 운영이 중단되어 상반기 관람객은 전년 대비 83% 감소
- 도농 간 문화 격차 해소에 역할을 해 온 작은 영화관이 코로나에 직격탄을 맞은 것임
- 지역 대표 축제인 진안홍삼축제도 코로나19의 확산 우려에 취소 됐음. 축제 예산은 침체된 지역경제 활성화에 쓰이기로 결정

○ 2021년에는 ‘지역특화형 긴급 직업훈련 시범사업’을 시행

- 이 사업은 2020년부터 코로나19 등으로 어려움에 처한 업종에 대한 장기유급휴가 훈련을 통해 기업 고용유지를 지원하는 것
- 총 15개의 해당 업종이 있으며 이 중 ⑩ 전사·국제회의업 ⑬ 공연업 ⑭ 영화업이 문화예술 종사자에 해당

⑨ 무주군

○ 음악과 미술을 통해 군민들의 마음과 지친 일상을 위로해주는 프로그램

- ‘한국 현대 풍경화의 국면’이라는 기획전을 최북미술관에서 개최. 숲과 대지, 흙과 바위 등 대자연을 소재로 하며 관람료는 무료⁵⁷⁾
- 2020년 전통 깊은 무주군 어르신 밴드 동아리 ‘주계음우회’의 찾아가는 버스킹을 통해 코로나19로 지친 군민들의 몸과 마음 위로 목적⁵⁸⁾
- 2021년 ‘생활문화예술동호회’의 버스킹. 이 공연은 생활문화예술동호회의 문화가 있는 날 홍보 겸 코로나19로 지친 군민을 위로하기 위한 야외공연⁵⁹⁾
- 2개년 버스킹 공연에서 무주군은 관람객들의 발열체크, 공연장 주변 소독, 거리두기 등 방역수칙이 준수될 수 있도록 지도와 지원

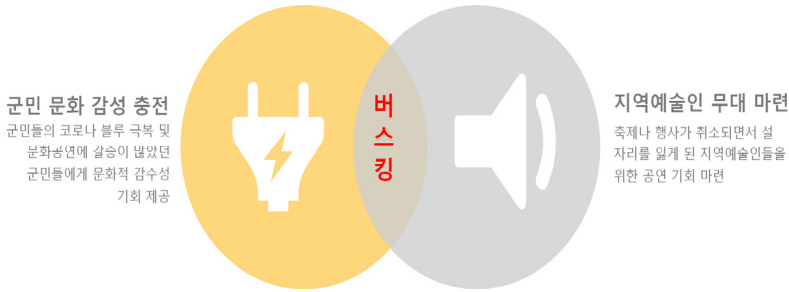
○ 군민과 지역의 안전을 위해 QR 시스템 도입 및 축제 취소

57) 무주군청 보도자료, 「코로나19로 지친 일상 그림 보며 달래요」, 2020년 6월 8일.

58) 무주군청 보도자료, 「코로나19로 지친마음 음악으로 달래요」, 2020년 11월 10일.

59) 무주군청 보도자료, 「무주군 생활문화예술동호회, 버스킹 공연 주민 위로」, 2021년 4월 29일.

- 반디랜드 내 곤충박물관, 예체문화관 내 형설지공도서관, 국민체육센터, 건승체련관 등지에 QR 시스템 도입하여 안전한 정보 방역망 구축
- 2020년 7월 지역감염이 심각한 사태 속에서 군민과 지역의 안전에 방점을 두고 축제 취소 결정⁶⁰⁾



○ 실외시설 중심의 문화관광해설과 유동적인 업무 전환⁶¹⁾

- 10여 명으로 구성된 무주 문화관광해설사들은 실외시설로 분류되어 운영이 가능한 무주향교에서 본연의 업무인 해설 활동 이외 코로나 관련 캠페인 병행
- 비번 근무자들은 터미널, 시장, 대형마트 등 다중집합시설과 관공서, 은행 등 공공장소를 돌아다니며 주민 대상으로 2m 거리두기, 마스크 착용 의무화 캠페인 진행
- 이는 코로나19 상황이 심각해짐에 따라 관광지가 휴관하자 활동이 중단된 관광해설 대신 방역수칙 준수 전도 캠페인으로 전환하여 전개

○ 인원수 제한과 거리두기 속에서 진행되는 독서문화 프로그램⁶²⁾

- 형설지공도서관에서 다문화(공예, 동화구연)와 독서문화(NIE, 캘리그라피), 북 스타트, 문화가 있는 날 운영
- 회당 참여 인원수를 10~15명으로 제한, 거리두기 강화, 교육장 소독, 발열체크, 마스크 착용, QR 인증 등 방역수칙 아래 진행

○ 온라인으로 개최된 제8회 무주산골영화제와 방역수칙 준수 하에 개최된 제9회 무주산골영화제

60) 무주군청 보도자료, 「제24회 무주반딧불축제 취소」, 2020년 7월 20일.

61) 무주군청 보도자료, 「문화관광해설사 코로나19 캠페인 참여」, 2020년 9월 17일.

62) 무주군청 보도자료, 「형설지공도서관에서 코로나19 스트레스 날리세요」, 2020년 10월 14일.

- 예상치 못한 코로나19 확산 속에서 제8회 무주산골영화제는 ‘온오프라인 분산 개최 선언’. 영화제 공식 유튜브, 네이버 TV, 한국수력원자력 공식 유튜브에서 온라인 방송 형식으로 시즌1 마무리. 8월 예정된 오프라인 시즌2는 코로나의 폭증, 지역감염 확산으로 잠정 연기⁶³⁾
- 2020년 10월 무주군민을 위한 상영회 형태로 시즌2 운영. 상영관 좌석의 50%만 운영, 매회 상영 후 분무 소독 등 방역. 입장 관객 QR코드 인증 병행⁶⁴⁾
- 2021년 제9회 무주산골영화제는 사전 예약자만 참여 가능. 최대한 밀집도를 줄이기 위해 기간을 2주로 늘렸으며 9화에서도 발열체크, 출입명부 작성 뒤 입장⁶⁵⁾

〈그림 3-10〉 제8회 무주산골영화제



〈그림 3-11〉 제9회 무주산골영화제



자료 : 무주산골영화제 홈페이지

⑩ 장수군

○ 공공미술 프로젝트 ‘서로 바라보다’와 ‘자연의 향기’라는 작품으로 전시회 개최

- 문화로 주민들의 삶에 활력을 불어넣고 작품 활동에 어려움을 겪고 있는 지역 예술가들을 지원하기 위한 사업
- 이번 전시형 프로젝트는 장수만의 문화자원을 발굴하고 문화적 커뮤니티 활용성을 높이는데 의의가 있으며, 현재 직면한 불안과 위협에 맞서 ‘공공예술의 효과’를 발견하는 기회가 될 것으로 전망

63) 전북일보, 「제8회 무주산골영화제 오프라인 시즌2 연기」, 2020년 8월 20일.

64) 뉴시스1, 「제8회 무주산골영화제, 시즌2: 무주 상영회 개최...77편 장기상영」, 2020년 10월 5일.

65) 전주MBC, 「제9회 무주산골영화제 개막」, 2021년 6월 3일.

⑪ 임실군

○ 코로나 여파로 2020년도 임실 주요 축제는 취소됨

- 사회적 거리두기 동참을 위해 임실의 대표적 봄 축제인 옥정호 벚꽃 축제, 의견(義犬)문화제를 취소함
- 2020년도 8월에 임실 N치즈 축제가 취소됨. 감염자가 발생하지 않았던 청정임실의 이미지, 고령층이 많이 거주하고 있는 군의 특성을 고려해 축제 개최 두 달 전에 공식적으로 취소 결정

○ 임실군 지속가능발전협의회는 임실의 문화진단을 위한 정책토론회 가짐

- 코로나19로 침체된 임실지역의 문화예술 활동과 각종 행사, 교육, 체험이 중단되자 지역예술인들의 상황을 점검하여 해결 방안을 모색하기 위해 마련
- 군민들에게 힘이 되어 줄 수 있는 문화예술의 필요성과 비대면·대면이 가능한 패러다임 대책이 요구되고 있었음

○ 2021년도 상반기에는 코로나로 지친 군민들의 일상을 위로하기 위해 임실치즈테마파크에서 문화예술 공연이 준비됨

- 마술, 버블, 서커스, 버스킹 등 상설공연과 인형극, 농악 등 가족단위 즐길 수 있는 공연이 주말 및 공휴일에 펼쳐짐
- 안전한 공연이 되도록 관람객의 사회적 거리두기 실천, 공연 관람석 표시와 마스크 착용, 손소독제 구비, 방역요원 10여 명을 배치하여 운영

⑫ 순창군

○ 2021년 순창군은 문화예술, 관광분야에 181억원을 투자하여 문화예술관광 수요에 적극 대응할 계획⁶⁶⁾

- 포스트 코로나 이후 관광객 500만 명 유치를 목표로 문화예술활동과 문화관광사업 추진
- 2021년부터 비대면 문화를 적극 반영해 문화공연을 실시간 라이브 방송으로 진행
- 관내 관광지, 공연장 등 대면과 비대면 방식을 혼합한 공연 추진 예정
- 이외 △종합문화예술회관 건립추진사업 48억 △섬진강예술인마을 조성사업 6억 △군

66) 순창군청 보도자료, 「순창군, 올해 문화관광분야 181억 투자」, 2021년 1월 15일.

립 및 작은도서관 운영 8억1천만원 △홀어머니산성정비 및 발굴조사, 전복가야사 발굴조사 및 정비사업 2억5천만원 △훈몽재 어암관 신축사업 등 10억6천만원 투입

○ VR 스포츠실 보급 및 설치

- 순창군은 2017년 동계초등학교를 시작으로 2018년에는 순창초등학교 2019년에는 구림초등학교에 가상현실 스포츠실 보급사업을 지원
- 가상현실 스포츠실에 260여개의 콘텐츠로 구성된 다양한 놀이를 통해 순창군청 소년수련관의 활성화 도모
- 2020년에는 6,000만원(국비 3,000만원/군비 3,000만원) 투입하여 코로나19와 미세먼지로 체육활동과 야외활동에 제약이 많은 학생들의 즐길 수 있도록 할 방침

〈그림 3-12〉 순창군 청소년수련관 가상현실(VR) 스포츠실



자료 : 순창군청 홈페이지

○ 일상처에서 만나는 작고 소소한 문화체험 프로그램 개설⁶⁷⁾

- 순창군청 민원실 로비에 천연 향균 스프레이 만들기 코너를 진행해 군민들 대상으로 문화체험 프로그램을 누릴 수 있도록 함

○ 2021년 가정의 달을 맞아 온오프라인 다양한 프로그램 진행⁶⁸⁾

- 다문화가정과 비 다문화가정이 어울리면서 소통할 수 있도록 ZOOM을 이용해 ‘온 가족이 함께 즐기는 랜선운동회’ 개최

67) 순창군청 보도자료, 「순창군 민원실, 코로나19로 지친 군민 힐링에 앞장!」, 2021년 4월 30일.

68) 순창군청 보도자료, 「온 가족이 함께 즐기는 랜선운동회 성황」, 2021년 6월 1일.; 순창군청 보도자료, 「순창군, ‘5월 5일 어린이축제’ 비대면 행사 추진」, 2021년 4월 29일.

- 한부모가정 대상 ‘행복밥상나눔’과 관내 어린이집 대상 다문화 개선 인식을 위한 인형극 공연, 즐거운 방역생활 ‘마스크 만들기 키트 나눔’ 등
- 어린이날을 맞아 ‘2021 순창어린이 축제’가 비대면으로 열림. 비대면 선물마당, 쿠키 및 식물, 비누 만들기 키트 제공, 마술쇼어린이 인형극 비대면 공연으로 진행. 2020년 행사가 코로나19로 취소되자 2021년에는 비대면으로 운영

〈그림 3-13〉 2021 순창어린이 축제



자료 : 순창군청

○ 코로나19로 지친 군민과 지역예술인을 아울러 지원할 수 있는 대면 프로그램 마련⁶⁹⁾

- 주소가 전라북도인 지역예술인 대상 버스킹 공연 참가 공모 받음. 이를 통해 지역 예술인들이 실질적으로 활동할 수 있는 장(場) 마련
- 순창을 찾는 관광객 및 군민들에게 공연 관람 기회를 제공하여 코로나19 탓에 줄어든 문화공연의 갈증을 채워줄 수 있도록 할 계획
- 중앙광장과 일품공원 등 군민들의 이동이 잦은 곳에 버스킹 공연 배치할 예정

⑬ 고창군

○ 고창군과 고창문화재단은 코로나19 관련 긴급 대책회의 마련⁷⁰⁾

- 문화를 통해 코로나19를 극복해보자는 취지로 지역 문화인들이 실내 및 대면활동이 제한되는 상황 속에서 △생태와 치유를 활용한 어르신 대상 문화지원 △손 소독제와 마스크 만들어 나누기 △청소년 UCC 콘테스트 및 고창 문화유산을 활용한 UCC 만들기 △지역 농산물 온라인 홍보 마켓 등 추진을 논의

69) 순창군청 보도자료, 「순창군 올6월부터 관내 곳곳 “버스킹” 공연 시작」, 2021년 5월 20일.

70) 고창문화예술과 보도자료, 「문화로 면역력 UP “코로나19 극복 위해 고창문화예술인 나섰다」, 2020년 3월 12일.

○ 사람과 자연, 문화·예술로 위로받는 ‘치유문화도시’를 목표로 자연경관과 문화예술 프로그램을 접목해 위로와 감동을 전하는 문화백신 진행⁷¹⁾

- 지역 문화예술인들 모임의 활동영역을 넓혀 코로나19 극복 문화예술 프로그램 진행. 지역 청소년 미디어 교육, 고인돌공원에서 노르딕 생태놀이, 숲 놀이터 부스 운영
- 2021년에는 매주 금토일 상설공연 진행. 한옥자원을 활용한 야간상설 공연, 최초 여류명창 진채선을 주인공으로 한 국악 뮤지컬 진행
- 고창읍성 인근의 명소를 소리꾼과 돌아보는 ‘술바람 땃잎소리 고창읍성 여름나기’, 국악예술단고창이 고창읍성을 무대로 진행하는 ‘모양성 유랑단’ 마련
- 전북도립국악원과 함께 코로나 백신 접종 군민을 초청해 국악콘서트 락(樂) 개최

〈그림 3-14〉 코로나19 극복을 위한 고창군 문화예술 프로그램



자료 : 고창군 공식 블로그

○ 고창군의 대표축제 ‘고창 모양성제’가 지역연계 첨단 CT 실증사업 공모 선정

- 문화체육관광부가 주최하고 한국콘텐츠진흥원이 주관하는 ‘지역연계 첨단 CT(Culture Technology) 실증사업(R&D)’에 고창의 대표축제인 모양성제가 선정돼 사업비 88억 원 확보
- 코로나19로 지역축제 패러다임이 변화하는 시점에 빠르게 온오프라인 축제로 전환할 수 있는 계기 마련
- 주요사업은 △원패스 통합예약시스템 △확장현실 망원경 실감콘텐츠 △모양성제 온라인 가상체험 △축제정보 제공을 위한 메타버스 △답성놀이및강강술래: 공중스크린 활용한 실시간 맵핑 △고창읍성 외곽성벽: 창작무용과 미디어아트 △고창

71) 고창문화예술과 문화정책팀 보도자료, 「문화예술 백신으로 코로나19 극복」, 2020년 3월 19일.

읍성 성곽주변: 메타버스 모바일 증강 현실서비스 △고창읍성 안내소 일원: 확장 현실망원경서비스, 스마트 스테이션서비스, 위치기반첨단안내서비스 △맹죽죽림: 인터랙티브 조명조예트로프 모션 및 조명 △고창읍성외곽산책길: 국악 오케스트라 실감 콘텐츠 △모양성 공성전 게임개발 등

〈그림 3-15〉 고창 모양성제 ICT 주요 콘텐츠 및 서비스



자료 : 고창군청

⑭ 부안군

- 2020년 선제적으로 코로나 확산 방지를 위해 부안예술회관, 부안스포츠파크, 부안국민체육센터가 휴관에 들어감
- 글로벌 휴양 언택트 관광지 조성과 비대면 문화예술 지원
 - 변산해수욕장 관광지 조성 2단계 사업 및 진입도로 확포장 등 기반 조성 및 동시에 테마가 있는 관광지를 조성하여 휴양 언택트 관광지 조성에 발차를 가함
 - 비대면 문화예술 지원을 통해 공연, 전시 등 예술 향유 기회 확대
- 2021년에는 사계절 누리는 언택트 문화예술, 코로나블루 극복을 위한 기회 확대⁷²⁾
 - 부안영상테마파크 활성화, 디지털 부안 문화대전 구축, 청자박물관 체험시설 리모델링, 글로벌 부안 홍보 등 부안관광 브랜드 경쟁력 강화를 위해 143억 원의 예산을 투입하여 사업 실현을 구상

72) 방선동, 「부안관광의 품격을 높인다」, 전북도민일보, 2021년 3월 17일.

- 이는 포스트 코로나 시대를 대비하는 것으로 문화관광예술분야 사업을 발굴하여 사계절 언택트 휴양관광 활성화 도모
- 주민과 관광객이 소규모 단위로 이용 가능한 유희공간을 활용하여 복합문화공간 조성 추진. 유희공간과 문화콘텐츠를 접목한 사업을 지속적으로 발굴 계획

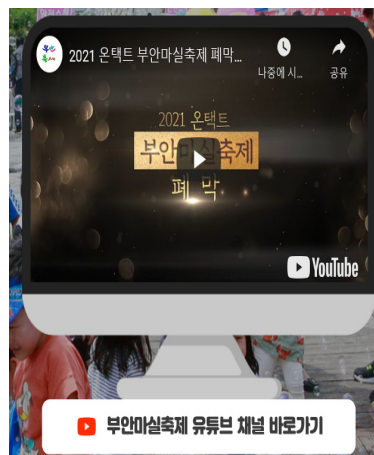
○ 코로나19 대응 문화공연 힐링 프로젝트 추진

- 아파트 단지 놀이터, 시내 공터 등지에서 즐기고 누릴 수 있는 문화공연 추진. 프로젝트는 △찾아가는 테라스 콘서트 △비대면 버스킹 공연 △가을 국화 전시회 △연말 시내권 야간조명 전시 등으로 구성
- 부안군 공식 유튜브인 '부안 U-Too'를 개설하여 가을 저녁 비대면 버스킹 공연을 생중계하는 음악회 마련

○ 온오프라인 방식이 결합된 '2021년 온택트 부안마실 축제' 개최

- 사회적으로 거리두기가 시행되는 가운데 방역 지침을 준수하며 밤마실을 관람할 수 있도록 하는 한편 온라인을 기반으로 한 공모전과 농특산물 이벤트 준비
- 부안 예술인들의 우수성을 알리기 위해 부안예술공연과 홍보영상, 다시보는 마실 축제 등 다양한 프로그램이 홈페이지와 유튜브를 통해 전국에 송출

〈그림 3-16〉 2021년 온택트 부안마실 축제



자료 : 부안마실축제 홈페이지

○ 관내 주요 명소에 조형물 및 창작물을 배치하는 공공미술 프로젝트

- 침체된 지역예술계의 창작활동을 북돋고 지역주민들의 문화향유 증진을 위해 4억 원의 사업비를 들여 공간조성형 공공미술 프로젝트를 진행
- 도예, 회화, 조각 등 다양한 분야의 지역예술인 37인이 조형물과 창작물을 만들어 변산면 해수욕장 등지에 설치

〈그림 3-17〉 부안시청, 공간조성형 공공미술 프로젝트 조형물



자료 : 뉴시스, 전북일보

다. 시사점

- 코로나19가 전세계적으로 유행하며 팬데믹이 된 이후 국내외 문화예술분야의 대응이 긴급하게 이루어짐에 따라 현재 지원정책은 단기적 차원에 머무름
 - 접촉이 제한됨에 따라 관객과의 만남과 예술 활동이 줄어들음. 이에 대한 대응 방안으로 긴급구호, 실업보험 같은 문화예술가의 경제 및 복지 차원에서 지원이 이루어짐
- 예술가 안전망 구축을 위한 기금 조성법과 법안 발의같은 제도적 기반은 대체적으로 형성되고 있으나 본질적으로 예술가들의 활동공간 및 누구나 즐길 수 있는 양질의 비대면 문화예술콘텐츠 제작·향유 측면에서는 지원이 저조함
 - 전라북도 14개 시군의 대응 사례 중 고창, 무주, 전주, 김제 등 지역 축제에서 비대면으로 개최된 경우에도 접촉을 줄이는 방식을 진행했으며 유튜브 채널에 대한 의존도가 높음
 - 문화예술영상(온라인)콘텐츠 제작 지원, 비대면 체험키트 개발 등의 비대면 방안 지원 정책도 시행되었으나 한시적인 성격을 가졌고, 최소 금액으로 최대 다수를 지원하는 방향이라 실효성이 떨어지는 편
- 코로나19가 유행한 동안 예술별 특성과 다양성이 고려되지 못한채 비대면 온라인 콘텐츠, 스트리밍 서비스 방식으로 사업이 행해짐
 - 문화체육관광부 산하 문화예술기관, 광역 문화재단에서도 자체 홈페이지, 유튜브, VR과 AR, 전자책 등의 방식으로 향유되어 현재 기술력으로는 코로나 이전에 비해 제한적인 체험만 가능
- 접촉을 통한 전염병으로 인해 전세계가 국경의 빗장을 잠구는 등 물리적인 세계화(Globalization)는 중단됨. 반면 그 대안으로 실제적인 공간의 제약을 넘어 비대면 기술을 통한 온라인 상 문화예술 공유는 활발해지고 있음
 - 인터넷 접속을 통해 뉴욕 링컨센터, 메트로폴리탄의 온라인 공연, 오페라, 교육 영상 등을 자유롭게 즐길 수 있음
- 깊이 있는 비대면 콘텐츠 제작 지원 부족과 코로나 이전에 대한 향수 등의 이유로 비대면과 대면이 혼합된 지원 정책이 다수

- 이처럼 코로나19를 겪으면서 세계화 대신 각 국의 광역단위 내지 기초단위 같은 지역이 주목됨
 - 코로나19 발생이후 공공 안전이나 지역 주민을 위한 행정 서비스 등의 기초 단위가 지역을 중심으로 행해짐. 또한 코로나19의 사회적, 경제적 파급이 각 나라의 지역별로 다르게 나타나고 있음도 주목⁷³⁾
 - 해외 사례 중 미국 연방정부가 지원 기금을 각 주(States)별 환경에 맞춰 시행한 점도 의미 있음⁷⁴⁾
- 코로나19로 촉발되고 과속화 되었을 뿐이지 문화예술 분야에 비대면 기술이 접목되는 양상은 향후 중요한 핵심 과제로 작용될 것임. 특히 2022년 문체부 예산이 최초로 7조를 넘었고, 세목별로도 비대면 관련 지원을 찾아볼 수 있음
- 예술가의 경제, 복지에 초점을 맞춘 코로나 초기의 대응 방안 보다는 세계 트렌드, 중앙 정부의 정책에 맞춰 전라북도 예술 기반과 특성에 적합한 비대면 문화예술 관련 체계적인 전략을 구상하여 포스트코로나 시대를 맞이할 필요 있음

73) 김필현(2021), 앞 보고서.

74) 한국지역문화정책연구소(2020), 앞 보고서, 27쪽.

2. 전라북도 비대면 문화예술 정책개발을 위한 FGI

가. 문화예술가 및 비대면 콘텐츠 제작자 포커스그룹 인터뷰

1) 조사개요

- 전라북도 비대면 문화예술정책 지원을 받은 예술단체와 예술가, 비대면 문화예술 콘텐츠 관련 교육, 생산, 유통 전문가 포함 9인을 대상으로 총 3차례에 걸쳐 실시
- 참여 그룹의 전문성과 대표성을 담보하고 전북에 적합한 정책 도출을 위해 2020 전라북도문화관광재단에서 주관한 온라인미디어 예술활동지원사업 선정자 중 사업의 성격을 구분하고 범주화하여 참여자 선정
 - 2020년 온라인미디어 예술활동지원사업인 ‘아트 체인지업’은 코로나19 장기화에 따라 온라인 예술 활동의 일상화에 대비, 온라인 미디어를 활용한 예술작품 발표, 소통 활동을 지원하는 등 예술인과 단체 스스로 역량을 강화하는데 목적이 있음
 - 본 사업은 개인형, 소규모 단체, 중대규모 단체, 플랫폼 구축으로 구분됨. 최대한 많은 사람들이 처한 코로나19이후 현장의 모습과 온라인을 활용한 문화예술 창작의 애로사항을 듣기 위해 소규모 단체를 위주로 진행하되 사업 유형의 특성이 다양하게 반영될 수 있도록 플랫폼 구축 선정자도 포함
 - 문화예술 콘텐츠를 비대면으로 생산하거나 시연하는 과정에서 동반되는 기술적 부분의 특성을 고려하여 비대면 콘텐츠 제작 관련 교육 지원자 1인, 제작자 2인을 대상으로 심층면접 시도
- FGI는 전북연구원에서 2021년 9월 8일부터 10일까지 삼일에 걸쳐 세 그룹으로 나누어 진행을 하였고, 각 그룹별로 3명의 전문가로 구성
 - 첫 번째 FGI는 2021년 9월 8일에 문화예술 정책을 지원하는 팀장, 문화예술 교육 및 비대면 콘텐츠 유통제작자, 국악 예술가 각 1인씩 총 3명을 대상으로 1시간 30분에 걸쳐 실시
 - 두 번째는 2021년 9월 9일에 미디어 협동 조합 대표, 뉴미디어 기술과 문화예술 융합을 통한 문화기술(CT) 콘텐츠 관련자, 음악밴드 예술가를 대상으로 1시간 40여분 진행
 - 세 번째는 2021년 9월 10일에 무용 문화기획자 1인과 영상미디어 제작자 2인을 대상으로 1시간 30분에 걸쳐 시행

- 주요 포커스그룹 인터뷰(FGI)에서 문화예술과 기술을 연계하는 기획자 양성, 비대면 교육 및 제작 장소, 이와 별개로 예술 본연의 가치에 집중할 수 있는 프로그램 지원, 공공적 차원의 온오프 키트 제작소 등에 대한 논의가 이루어짐

〈표 3-5〉 전문가 FGI 참석자 명단

FGI 일시	소속	직위	이름	성별	비고
2021.9.8	A 재단	팀장	A	여	문화예술 지원 재단 출신
	B 문화예술교육기관	대표	B	여	플랫폼 구축
	C 예술가	대표	C	여	
2021.9.9	D 미디어센터	대표	D	남	비대면 문화예술 교육자
	E 융복합 문화기획	대표	E	남	문화예술 지원 재단 출신
	F 예술가	음악밴드	F	남	소규모 단체
2021.9.10	G 예술가	예술가	G	여	소규모 단체
	H 미디어지원센터	대표	H	남	소규모 단체, 비대면 콘텐츠 제작자
	I 영화영상콘텐츠 제작	대표	I	남	비대면 콘텐츠 제작자

소속기관 및 이름은 익명성 보장을 위해 알파벳 처리

2) 분석 결과

가) 4차 산업혁명 속 기술과 문화예술 접목 필요성

① 중장기적으로 문화예술과 기술을 연계하는 기획자 양성 필요

- 예술과 기술을 연계해줄 수 있는 문화기획자 양성은 중장기적 관점에서 필요. 그러나 당장은 서로의 영역에서 협업하고 조율할 수 있는 단순 만남부터 시작하는 것을 선호

• 구체적인 목표를 (예술작품 창작내지) 제작으로 잡기 보다 무엇을 만들지 수다를 떠는 것이 중요하다고 생각해요. 그래서 아이템이 나오면 제작하는 거죠. 아이템이 안 나오면 계속 대화하며 노는 형식이 필요하다고 생각해요. 결국 목표는 (예술 작품을) 제작하는 것으로 갈 수 밖에 없겠지만 꼭 제작이 아니어도 되는 기회가 있으면 좋겠어요 (B 문화예술교육기관 대표)

- 반면 아트센터 나비의 노소영 관장 사례처럼 몇 년 전부터 예술가와 기술자 협업에 막대한 예산을 투입하였으나 실패한 사례를 통해 만남 보다는 적극적인 기획자 양성을 주장하는 의견이 있었음. 예술가와 기술자 양측의 네트워킹 필요성에 공감 되나 이와 별개로 전문 기획양성자의 존재 역시 중요. 적극적으로 양방향 가능한 인재 양성 필요성 제기됨

• 굉장히 오랜 시간 동안 나비 아트센터에서 노소영 관장님이 정말 돈을 때려 부으셔서 테크니션들과 아트가가 협업을 해 왔는데 실효성이 너무 없었어요. 예술가들은 끊임없이 기술을 이용하려고만 하고 기술자들은 쿼터가 높고 예술가들이 구현하려는 작품에 대해 제대로 대응해주지 못했어요. 저도 사실 네트워킹도 분명히 필요하다고 보는 입장이지만 그래도 전문가 양성도 필요하다고 생각해요 (A 재단 팀장)

- 기획자 양성이 이루어지지 못하더라도 지역 내에서 기술과 예술을 중개해줄 수 있는 공공화된 인력의 역할과 필요성 또한 존재

• 어떤 사업이 있기 위해서는 조율해주는 사람이 있어야 해요. 문화기획자가 됐든 어떤 기획자가 됐든 기획자 양성이 되어야 하고요. 그런데 지역에서 그런 것들이 부족해요. 어떤 사업들이 이루어지려면 공공의 어떤 선정된 사람들이 사업을 연계시

켜줄 필요가 있어요. 공공화된 인력이 그런 기획자들의 역할을 할 수 있어야 하고
요 (A 재단 팀장)

- IT 종사자들은 기술과 예술분야를 접목한 인재 양성에 현실적으로 어렵다는 반응.
메타버스는 전문으로 하는 사람도 몇 년을 투자해야만 구현해낼 수 있으며 발전
속도가 너무 빠름. 기술은 기술자에게 맡기고 예술가는 예술적 본연의 가치에 집
중해야 한다는 의견이 다수

• 메타버스는 실제로 대학에서 전공을 하는 친구들이나 정말 그 프로그래밍을 하
는 분들이 몇 년을 해야만 할 수 있거든요. 연령대도 중요한게 대학생들은 충분히
받아들여요. 기본적으로 영상 미디어에 베이직이 없는 사람이 나이는 30대 이상이
라고 한다면 쉽지 않아요. 기본적으로 미디어에 대한 감각이 있어야 그 다음에 메
타버스를 하든 AR, VR을 하는 건데 감각도 없이 바로 교육을 받는다면 못 따라가
요. 아무리 좋은 강사를 데려와도 교육을 받는 사람이 못 따라 가니까 결국 활용이
안 되는 거죠 (H미디어지원센터 대표)

- 메타버스 같은 기술의 발전 속도를 예술가들이 따라가기란 쉽지 않음. 전주에 소
재한 도킹텍 협동조합과 같이 기술과 기획력을 갖춘 기술자들이 기획자 양성코
스를 거쳐서 커 나가는 지원 프로그램도 제안됨

• 도킹텍 같은 경우도 조금 더 그분들이 예술에 대한 이해가 필요해요. 도킹텍의 협
동 조합에 기획력에 관심을 가지시는 분들이 약간 그런 기획자 양성코스를 거쳐서
커 나가길 바래요. 그래서 파일럿 프로그램도 돌리고 이런식으로 저는 기획자가 필
요하다고 보는 입장이에요 (A 재단 팀장)

- 예술가가 중심이 되어 연구와 창작을 하되 기술, 아동/시니어, 장애/비장애 전문
가들이 함께 붙어 멘토 형식으로 협업이 가능한 아트랩(Lab) 제안

• 아르떼에서 새롭게 시작하는 교육연구사업이 있거든요. 생활의 맞춤. 거기에는 시
니어 꼭지도 하나 있어요. 예술가가 중심이 되서 연구를 하되 기술, 랩이라든지 시
니어, 아동, 장애/비장애 전문가들이 붙어서 멘토 형식으로갔으면 좋겠어요. 협업

연구시스템 교육에 대한 연구를 좀 크게 하면 어떨까 하는 생각이 들어요. 이걸 작은 시 단체에서 주먹구구식으로 할 수 있는거는 아닌거 같아요 (A 재단 팀장)

○ 장기적 플랜으로 세대를 연결해 줄 수 있으면서 트렌디함(기술)과 예술이 융복합되어 체득할 수 있는 교육 프로그램 가치 ‘전라북도 도립예술아카데미’의 설립에 관한 주장이 제기됨

- 코로나 시대가 위기가자 기회라고 생각하는 지점 중에 하나가 뭐라면 지금 코로나 때문에 비대면으로 넘어가지만 시대 자체 트렌드가 비대면이잖아요. 오히려 가속화 될 뿐이고. MZ세대들이 더 잘 다룰 수 있습니다. 예를 들면 날 때부터 스마트폰을 들고 나오잖아요. 안 알려줘도 그냥 쓰잖아요. 그냥 대학교 양성 기관을 보면 예고 정원도 못 채우고 있고 대학교 전주대, 원광대, 우석대도 거의 죽었고 산업디자인 전공과 몇 개 일부만 남겨 놓은 상황인데 이걸 이번 기회에 그럼 오히려 이 분야 내에 예술적 상상력이나 가치, 철학을 가지고 있는 친구들이 선배를 요청해서 만들 수 있는 계기를 만들어 줬으면 좋겠고, 그리고 문화예술에 관심이 없어지는 형국에 비대면 솔루션을 우리가 자꾸 뭔가 벌이는 것도 중요하지만 세대 연결도 중요하잖아요. 장기적 플랜으로 보자면 오히려 지금 얘기하고 있는 이 동시대 트렌드하고 예술이 융복합 된 가치 ‘전라북도 도립예술대학’을 설립했으면 좋겠어요 (E 융복합 문화 기획 대표)

② 비대면 교육 및 제작이 가능한 장소의 방향성

- 전주문화재단 환경문화관에 비대면 스트리밍이 가능하게 장비가 갖춰짐. 팔복예술공장에 1인 창작실처럼 유튜브 채널, 크로마키 촬영장도 구비되어 대관시스템으로 돌아감. 전주정보산업진흥원에도 비슷하게 촬영이 가능한 곳 존재
- 비대면 문화콘텐츠 제작에 관한 교육공간도 좋으나 실질적으로 예술가가 도움 받을 수 있도록 기술 분야 전문가 인력 지원 및 매칭해주는 사업이 필요하다는 의견도 존재

• 사업들은 진행하는데 있어 부가적으로는 계속 파이들이 추가로 지출해야 하는 것이 많은 거예요. 예를 들면 영상으로 유튜브를 올리고 증빙되어야 하는 사업이 작년에 많았어요. 결국엔 영상을 찍어서 올리는데 아니라 중간에 영상 편집, 레코딩, 믹싱, 그런 부가적인 인력을 사용해야 하는 상황이 많이 발생하기 때문에 결국에는 한 뮤지션이 다양한 재주를 가지고 있어서 할 수 있다면 (괜찮겠지만, 결국엔) 돈과 시간을 바꾸는 것이기 때문에 기술적인 부분에 있어 협업할 수 있는 지원이 있어서 뮤지션들의 일을 덜어줄 수 있는 방안들을 고려 해줬으면 좋겠어요 (F 예술가 음악밴드)

- IT 관계자들은 운영할 인력 없이 비대면 교육 및 제작 장소를 구축하는 것은 하드웨어만 갖추는 것으로 인식하여 반대

• 늘 하드웨어만 갖추려고 해요. 그걸 운영할 수 있는 사람이 있어야 하는데...발전 속도가 지금 엄청 빨라요. 지금 메타버스 발전하는 속도를 보세요. 엄청 빨라요. 메타휴먼 사람들이 구분 못하시잖아요. 그 기술도 옛날 기술이에요. AI가 지금 메타휴먼 만들어서 하는데. 근데 그걸 장비를 가져다 놓는다고 운영할 사람이 없는데 예술가들이 와서 교육 몇 번에...제가 제일 이상한게 전주에서 VR, AR 만들면서 한때 엄청 했어요. 근데 또 갑자기 메타버스 하면서 융합해야 한다고 XR해야 하는데. 그래서 지금 다 거기로 넘어가 있어요. 하드웨어만 갖춰놓고 교육만 해요. 그럼 교육한 친구들이 여기에 남아 있냐고요 (I 영화영상콘텐츠 제작 대표)

- 한편 현재 정도의 기술 지원 교육과 공간으로는 양질의 콘텐츠를 제공하는 플랫폼과 비교하여 실제 소비 관점으로 이어지기 어려운 구조임. 최고까지는 아니더라도 상당한 수준의 하이엔드급 공간 필요. 이러한 공간은 향후 물리적 공간을 넘어 디

지텔 메타버스 가상 공간으로 연계되어 공연, 전시, 예술작품 판매(NFT기능), 가상 스튜디오 분양까지 이어지는 선제적 시도 필요

- 촬영 만으로 끝나는 것이 아니라 스트리밍을 어느 채널로 송출하냐예요. 지금 대표적으로 할 수 있는 곳은 유튜브 밖에 없으니까요. 그리고 요즘 정부 쪽에서도 메타버스로 지원이 많은데 지금 저는 전북에서 좀 14개 시군이 함께 할 수 있는 디지털플랫폼을 하나 만들던지, 아니면 현재 강세를 보이는 것들이 다 게임 플랫폼이긴 하지만 하여튼 마땅한 곳은 없지만 어쨌든 디지털 메타버스 플랫폼을 해서 그 안에서 공연도 하고 전시도 하고 처음에는 미비하겠지만 시도 해봤으면 좋겠다라는 생각을 했어요 (A 재단 팀장)
- 유폴러스에서 오페라의 유령이 공연을 영상콘텐츠화 해서 지금 제공하는데 그 제작비가 50억이에요. 하이퀄리티에 음향까지 확보해야 하고 카메라도 30대 쓴 것 같더라고요. 그 정도 투자가 어렵다면...제 생각에는 바로 옆에 전주영상스튜디오가 있죠. 거기에 최소한 오케스트라 정도가 들어가는 블루스크린 정도는 있어야 아주 좋은 장비, 아주 좋은 스트리밍까지는 아니더라도 효용성이 있을 것 같아요. 특히 음악 같은 경우가 음질이 대단히 중요하기 때문에 개인적으로 엔지니어 직업이 필요하다고 봐요. 현재 정도의 기술지원 교육으로는 실제 소비 관람으로 연계되기는 어렵다고 생각해요...실제로 위원님 아시겠지만 메타버스 기반의 공연전시 공간을 조성 해놓고 분양하고 상당 부분 팔리고 있고, 또 NFT 어쨌든 영상 플러스 이미지가 팔려나가고 있는 시점인데요 거기까지는 못 가더라도 (메타버스에) 올려볼 수 있는 콘텐츠가 나올 수 있도록 질 좋은 그런 스튜디오 하나 있어야겠다는 생각이 들어요 (E 융복합 문화 기획 대표)

- ③ 또 다시 대면 접촉이 줄어들더라도 온라인을 통해 상호 간 성과 및 예술작품을 교류할 수 있는 플랫폼의 필요성

○ 전북지역 예술가들의 현황과 활동 사항, 성과물을 공유할 수 있는 예술인 종합정보 플랫폼 구축 제안. 궁극적으로 이를 통해 홍보로까지 연계하여 NFT로까지 이어지는 방향성 제시 가능

- 작년에 (코로나19로) 또 하나 예산이 늘어난게 역량강화 사업이에요. (문화예술교육) 수업을 못하고 있으니 선생님들이 연구를 해서 연구결과물을 수업에 사용하라는 역량강화비가 있었는데, 되게 좋았는데 문제는 그 다음에 저는 연구한 결과물을 공유해주기를 바랬어요. 저는 (전공이) 시각이니까 시각 단체의 역량강화 한 것을 섞어서 공유하는 과정이 있었으면 했는데 저희도 저희 나름대로 (내부에서) 얘기하고 있지만 다른 곳의 성과를 볼 수 없는 한계가 있으니 교류를 바랬는데 잘 안됐어요. 이걸 가지고 발전하려면 얘기하는 과정이 필요한데 기회가 없어 아쉬워요 (B 문화예술교육기관 대표)
- 꿈꿨던 것 중 하나가 누굴 만나야 하는지, 어떤 사람이 있는지, 어떤 사람은 어떤 꿈을 꾸고 있는지를 예술인 종합정보 플랫폼에서 서로가 서로에게 도움을 주고받는 플랫폼이 있음 해요...공연자들은 내 공연이 어떤 퀄리티가 있는지 홍보하기 힘들어요. 그러니까 좀 더 원하면 한 번 더 깊게 들어가서 영상을 볼 수 있도록 해주고 한 축으로는 전라북도는 덜 팔리기 하지만 미술작품들을 요새 유행하는 NFT까지는 아니더라도 연계되서 온라인 옥션까지 가고자 했어요(E 융복합 문화 기획 대표)

나) 전라북도의 특성을 고려한 투트랙(Two-Track) 정책 필요 : 대면/비대면

- ① 대면 : 공공적 차원에서 온오프 키트 제작소 또는 지원 방안

○ 코로나19이후 문화예술 작품 활동 공유와 교육이 온라인 비대면으로 전환되면서 각광받고 대두된 것 중의 하나로 키트가 있음. 영상 시청, 실시간 스트리밍을 통해 직접 예술가, 강사와 호흡해 가며 즐길 수 있는 대안으로 떠오름

○ 현재 재단에서도 키트를 보내주고 있으나 실상 반 시제품임. 반 시제품을 선호하지 않은 예술가/단체들도 존재하기 때문에 꺼리는 의견 나옴. 다만 머리를 맞대고 예술가들이 모여 자신들만의 적합한 키트를 제작하는 것에는 우호적 의견 다수

- 저는 별로 반시제품을 안 좋아해요. 그래서 이걸 안 썼어요. 키트를 만드는 것도 사실 이걸 어떻게 할 것인지 한 단체가 고민을 하는 것보다 여러 단체가 머리를 맞대는데 훨씬 좋은데... (B 문화예술교육기관 대표)

○ 문화예술 교육 분야가 너무 다양하므로 획일적인 키트 제작은 어려움. 그러나 청년마을 사업 중에 굿즈, 공연, 디자인 작업 등에서 키트의 범주에 속하는 것들을 만들고자 하는 예술가들의 수요가 존재. 이들을 연결해 줄 계기나 재단, 지원이 부족한 현실

- 키트는 직접 제작을 하지는 않고 있어요. 사실 분야가 다양해서 저희가 다 맞춤형으로 하기는 어려워요. 전문적으로 (문화예술 교육) 하시는 분들은 본인들이 만들더라고요 (D 미디어센터 대표)
- 조금 문화예술현장이 있는 분들이 경계할 것이 하나 있는데요. 제 아이도 어렵니다. 유치원 어린이집, 초등학교 다니는 애들이 집으로 가지고 오는 물건(키트)을 보고 기절 했어요. 왜냐면 문화예술을 수단, 도구로 삼아서 교육적 목적을 실현하고 있는 초등학교에서는 기가 막히게 되어 있어요. 이걸 문화예술현장에 있는 분들은 몰라요 (E 융복합 문화 기획 대표)

○ 키트를 활용한 교육사업과 융복합 연계가 예술인들의 자기 삶 보존과 수익 창출 모델로써 작용할 수 있음. 그러나 공공에서 주관하는 문화제조 사업은 10년 전부터 있어 왔음. 문화제작소에서 시제품의 가능성 여부를 판단 해주는 것은 좋음. 그러나 문화예술현장에서 키트를 제조할 때 유의할 점이 현재 키트 분야의 질이 상당 수준에 이르렀음. 독창적인 기성제품 대비 예술가들의 독창적 키트 제작이 필요

○ 젊은 세대 수요에 맞춘 키트는 손쉽게 구할 수 있음. 반면 고령층의 수요에 맞으면서 노년의 근력과 시각을 고려한 키트는 부족한 현실. 고령층을 위한 문화예술 맞춤 키트 중요

- 젊은 세대는 많은 걸 스스로 찾을 수 있지만 고령자 쪽이 많이 힘든 것 같아요. 컬러링 경우도 젊은 사람들이 한다고 많이 생각할 수 있는데 사실은 어르신도 할 수 있거든요. 그림 자체가 일단 젊으신 분들한테 다 맞춰져 있어요. 시중에 판매되는

것들이요. 고령자에게는 안 맞춰졌어요. 고령자 감성은 장터 감성 이렇게 들어가야 하는데 없어요 (B 문화예술교육기관 대표)

- 문화예술교육이 보통 유아나 학생에게 맞춰진 경우가 많은데 어르신들을 위한 교육이 촘촘하지 않은 것 같아요 (C 예술가 대표)

② 대면 : 마이크로 로컬(동네단위) 정도의 소규모 공연과 창작 및 교육 지원

- 같은 세대의 노인일지라도 위치한 지역(서울 노인/진안 노인)에 따라 개인이 느끼는 비대면 기술 격차가 다를 수 있음. 전북지역 어르신들에게 접근이 쉽거나 조금 편리하면서도 친숙하게 느낄 수 있는 공간 예컨대, 작은영화관 공간에서부터 시작하는 것이 바람직

- 서울 종로에 롯데리아에 어르신들이 많더라고요. 요즘 다들 키오스크 주문하잖아요. 이미 서울 어르신들은 일상적으로 잘 적응해 있어요. 그런데 만약에 진안, 무주에 키오스크가 있다고 하면 잘 적응하지 못할 것 같거든요. 이것도 문화예술 활동과 비슷한 것 같아요. 스마트폰 쓰는 것도 어려워하시는데 비대면 공연을 한다고 하면 작은영화관처럼 접근이 쉽거나 조금 편리, 친숙하게 느끼는 공간을 이용하는 것로부터 점차 시작해가는게 좋을 것 같아요 (C 예술가 대표)

- 개인이나 사업적인 측면에서 작은 공연은 수지타산이 맞지 않음. 공공적 차원에서 문화예술 소외 계층과 사회적 약자를 위한 작은 공연을 위한 지원금도 고려되어야 함

- 예술가들의 공간은 공연장이기 때문에 사회적 거리두기 단계에서는 행사나 공연에 제약이 많아요. 항상 고민하다가 결국 생각해 내는 것이 더 작은 공연이에요. 이걸 개인이나 기업에서 (개런티 등 비용 문제로) 계속하기는 어렵고, 실제로서 비대면으로 다양한 서비스가 이뤄지면 좋겠지만 꼭 대면이 이뤄져야 하는 계층이나 사회적 약자를 위해서는 더 자주 작은 공연을 소화할 수 있는 지원정책이 있으면 좋겠어요 (C 예술가 대표)

- 문화예술교육 차원에서도 라포 형성이 중요. 따라서 초창기에는 소규모 대면 수업이 필요

- 저희가 올해 전라북도교육청이랑 같이 미디어 리터러시 교육을 전라북도 전체를 대상으로 세 개 미디어 센터와 같이 하고 있고요...코로나를 피해서 소규모로 오프라인 방식으로 진행했어요. 온라인으로만 하는 것은 한계가 있어서요. 오프라인으로 라포를 먼저 형성하고 이해한 다음에 온라인으로 전환하면서 해야 하는데 (처음부터) 온라인만으로 하다 보니 서로가 피로감도 있고 그래서 이런저런 시도들을 하고 있어요(D 미디어센터 대표)

○ 전북의 유휴공간을 활용하여 예술가는 예술활동을 할 수 있고, 지역민들은 문화 예술을 향유할 수 있는 방안 제안

- 전북에 자주 말씀드리는 것이 공간이거든요. 유휴공간을 활용해서 독립적으로 활동을 할 수 있는 그런 정책들이 만들어지면 좋겠어요. 이게 민간 단체가 되지는 않아요. 공공의 힘이 있어야 하고요. 특히 진안은 용담으로 인해 만들어진 휴게소 공간이 많은데 너무나 좋습니다. 그 공간을 활용할 수 있는 답이 없어요. 왜냐면 근린시설이 아니다 보니 어떤 것도 할 수가 없어요 (G 예술가)

○ 전북은 인구밀집도가 낮은 편이므로 소규모 모임과 공연 지원 프로그램에 적합한 곳. 코로나로 인한 사회적 거리두기 행정지침으로 인해 소통의 단절이 심화되는 중에 그 대안이 꼭 온라인으로 갈 필요 없음. 로컬렉트 즉 지역 내 소규모 안전한 접촉과 연결도 중요

○ 현재 상황은 코로나로 인한 일시적 현상으로 판단하는 예술가 및 IT 관계자 존재. 공연예술이 가지는 대면성과 호흡, 특성을 고려하면 현재 기술로는 현장성을 구현하기 어려운 특성에 기인하기도 함. 특히 문화예술의 경제성(값비싼 표값 지불), 장소성(공연예술장이 수혜자에게 주는 공간의 위상 등)을 고려하면 소규모 대면공연 지원 방향을 지지하는 편

③ 비대면 : 스트리밍 플랫폼 구축 지향, 전라북도 특성을 고려한 비대면 플랫폼 구축 지향

- 자신의 작품, 공연이 스트리밍 되길 원치 않는 예술가들 또한 존재하므로 자체 스트리밍 플랫폼 개발에는 회의적 의견 제시됨. 이는 문화예술이 가지는 고유의 독창성 관점에서도 아카이빙 개념으로 영상 등이 집적될 경우 예술의 희소성을 떨어트리는 요인으로 인식되서임
- 전북형 메타버스가 구축될 경우 전북 예술가들의 작품, 공연이 국내, 세계에서 NFT로 소비되기 위해서는 전북만의 특징, 메리트를 가져야 함. 기술에 앞서 예술 작품의 질적 향상이 선제되어야 할 부분임

- 작년에도 전북문화관광재단 문예작품 지원을 할 때도 코로나가 터지고 (재단에서도) 대응을 하셔야 하시잖아요. 그래서 재단 차원에서 온라인으로 전환을 유도했어요. 결국엔 공연 그게 작년까지 패스터 성격으로 이뤄졌기 때문에 정해진 기간 안에 작품을 올리고 전북문화관광재단 유튜브 채널을 이용해서 계속 노출하겠다고 하는 거예요. 그때도 말이 많았어요. 저희 단체에서도 저희는 전체 공연 실황을 올릴 수 없다. 여기서 누구나 (유튜브 채널로 저희 작품을 접하게 되면, 직접 저희 작품을 보러 극장에) 오게 되는 유료 관객들은 별로 흥미롭지 않은 이야기가 될 것이며, 내내 띄어놓는 자체가 1회성 공연에 대해 지원료를 받은 것인데 계속 스트리밍이 된단니까 창작물에 대한 보호가 없는 것이라고 생각한다고 했더니, (재단에서는) 어쩔 수가 없으니까 선생님 단체만 뭐 이렇게 할 수 없다고 결국에는 올리더라고요. 그럼 저희는 정해진 기간 안에만 노출 됐으면 좋겠다고 합의를 봤어요. 약간 재단의 자세가 폭력적이라고 느껴졌어요. 충분히 협의가 되어야 하는데 실제로 말씀하신 것처럼 노출 시키고 싶은 사람 다 장단점이 있잖아요 혹은 아예 오프라인에서 누구나 볼 수 없는 공연이 되고 싶은 사람들이 있었기 때문에 찬반이 있었어요(C 예술가 대표)
- 요즘은 아카이빙 기능을 과감하게 포기하는 성향이 있더라고요. 그게 언제든 가서 (플랫폼에서) 볼 수 있다고 생각하면 매력이 없어지니까요 (A 재단 팀장)

- 홍보 차원에서 어떤 스트리밍 플랫폼을 통해 제공될 것인지를 중요하게 생각. 최근 SK텔레콤 같은 대기업에서 11번가를 통합하며 하나의 생태계를 구성하고 있는데, 대기업과 경쟁하여 전복만의 플랫폼이 자생력을 확보하기 어려움
- 특히 정치적으로 수장이 바뀌면 플랫폼 사업의 지속성 여부가 불투명해짐. 대신 메타버스형 플랫폼을 문화 고속도로라는 관점에서 향후 개척한다는 의미로 접근할 필요 있음

- 유튜브가 많이 하고 있으니까 장점이 있긴 한데 사실은 너무 많아서 단점이에요. 묻히잖아요. 내가 올려도 나와 유사한게 많아서 묻혀요. 그리고 대부분 위에 있는 것들은 광고성이라든지 조회수가 많은게 위에 있지. (전북 관련 키워드로) 뭘 치면은 사실은 전북문화 이런거 치면 그런 것은 조회수가 많지 않아서 일부터 찾아서 들어가요. 그런데 요즘 사람들은 찾아서 들어가지는 않아요. 지나가다 걸리면 보지. 그래서 그게 그렇게 많은 효과가 있지 않다고 봐요. 또 따로 뭔가 플랫폼을 구축한다고 해서 이 사람들이 이걸 볼까 이게 의문이에요. 근데 요즘은 상업적인 부분이 유튜브, 인스타 여러개 엮어서 하시잖아요. 일단 저는 따로 플랫폼이 하나 있고 이걸 문어발식으로 연결해서 하면 어떨까 이걸 저도 고민을 하고 있어요. 저는 청소년 쪽에 관심이 많아서 청소년 애들이 보는 유튜브를 보면 되게 선정적인 그림이 있지만 애들이 몰라요. 당연히 “유튜브에서 볼 수 있는거야” 이렇게 되어 있거든요. 청소년들이 볼 수 있는 영상과 관련된 플랫폼이 있어서 그걸 (청소년들이) 자유롭게 거기에서 재밌게 볼 수 있으려면 콘텐츠 고민을 해야겠지만 따로 플랫폼이 있는게 더 좋다고 보거든요. 이미 유튜브는 저희가 컨트롤 할 수 있는 부분이 없고 그래서 플랫폼이 따로 있는게 좋아서 찬성해요. 유튜브에 노출된 것 중에 노래는 동요 같은데 바탕은 선정적인 거예요. 그때 충격이 커서 유튜브를 막연하게 애들한테 맡길 문제가 아니더라는 생각을 요즘 막연하게 하는 것 같아요 (B 문화 예술교육기관 대표)
- 별도 플랫폼을 만들려면 인력이 들어가잖아요. 그리고 (홍보 등에서도) 제로부터 시작하고요. 이미 업로드가 되고 있어서 사람들이 알고 있는 플랫폼이 있는데 그걸 없애고 다시 시작하는게 비용과 시간이 많이 들어요 (H 미디어지원센터 대표)

- 기 구축된 플랫폼(유튜브 등)을 컨트롤하기 어려우므로 전복만의 플랫폼 구축에 일부 찬성. 다만 문제는 전복만의 플랫폼이 구축됐을 때 경쟁력을 갖출 수 있는

나 여부가 중요. 사람들이 찾아와서 볼 수 있는 동인력이 있는지 문제가 관건이나 전망이 밝지 않음. 따라서 대안적으로 유튜브, 인스타그램 같이 이미 공신력을 갖추고 활발한 플랫폼 중 전북 관련 플랫폼들을 하나로 묶는 방안 제안됨

- 시스템 플랫폼 운영은 전문 기업이 하는게 맞아요. 위탁을 주든 어떻게 하든... 지금 (플랫폼에 대해서는) 두 가지 방식이거든요. 말씀하신대로 자체 플랫폼. 또 다른 형태는 로블록스, 제페토, 최근 플랫폼을 구축한 이프랜드라고 sk텔레콤 등이요. sk텔레콤이 구독경제를 통합해서 구글, 11번가 쪽 통합해서 스페이스 형태로 구성했잖아요. 전라북도도 문화예술컨텐츠를 sk 스페이스로 입점시켜주던가 같은 방식이 좋은 것 같아요. 자체 플랫폼으로 생태계를 구축하고 자생력을 확보하는 것은 굉장히 어려워요. 왜냐면 이것 자체가 홍보가 되어 하니까요 (E 융복합 문화 기획 대표)
- 유튜브 같은 플랫폼이 구글이나 그런걸 이길 수가 없어요. 그걸 만드는데 어마어마한 예산이 들고 플랫폼 개발에요. 운영에도 계속 투자 해야 하는데 이미 만들어진 플랫폼에 채널 하나만 개설 하면 되는데 그걸 구글 이겨 보겠다고 만드는 것 밖에 안 되는 것 같아요 (I 영화영상콘텐츠 제작 대표)

다) 비대면 정책에 못지않게 지속적인 전라북도의 예술 토대 마련 방안 필요

① 예술 본연에 천착하며 집중할 수 있는 예술가 지원프로그램 중요

- 로컬 플랫폼이 구축되면 한국을 넘어 세계 시장에 선보여야 하며 세계 유수의 작품들과 경쟁해야 함. 점점 기술이 발전할수록 소비되어지는 콘텐츠는 소수 양질의 콘텐츠로 제한 될것으로 예측됨
- 최근 정부 정책에서 기술과 예술을 융합한 분야의 지원사업의 규모가 늘어나고 있으나 예술 본연 활동을 천착할 수 있는 또 다른 지원 프로그램도 중요
- 특히 IT 특성상 변동이 빨라 해당 분야 전문가들도 벼락하는 새로운 기술을 예술가들이 배우기 보다 예술 본연의 가치에 대한 탐색을 통해 자생력을 높여 향후 비대면 플랫폼에 공개할 경우에도 지역을 대표할 수 있는 유수의 예술작품, 예술가를 키워내는 방향도 필요

- 온라인으로 했을 때 장점이라면 더 많은 관객들을 만날 수 있는거죠. 사실은 호수에 있는 관람객도 (전주 예술가 작품을) 볼 수 있는거죠. 근데 이런 것에 대한 반대로 저 같은 경우 베를린 필하모닉 정기 구독을 해요. 그래서 제가 막 베를린 필 보면서 너무 좋았어요. 내 방에서 볼 수 있다는 게요. 그러면서 한편으로 드는 생각이 이리다가 전세계적으로 양질의 것이 탑100 이정도만 소비되는 것은 아닐까? 그 외의 수많은 콘텐츠들은 사장되나? 이런 두려움이 있더라고요 (A 재단 팀장)

○ 예술가들의 발전을 위해서는 오롯이 창작활동에 전념할 수 있게 해주는 프로그램이 필요. 예를 들어 일정 개월동안 일정 금액을 지원하며 뚜렷한 공연을 선보이지 않더라도 창작에 집중할 수 있게 해주는 것

- 제가 가장 좋았다고 생각했던 사업은 인력지원사업이에요...과거 코로나 이전에도 창작지원사업이 명확하지 않았어요. 공연을 만드는 것은 가능했지만 창작에 집중하는 활동에 관한 지원은 확 와닿는 것이 없었어요. 그런 의미에서 신진예술가 지원사업이 메리트가 있었던게 곡을 쓰겠다는 것, 그리고 그것을 사람들에게 실현한다는 것을 믿고 선정해주셨기에 이게 좀 더 메리트가 있었던 것 같아요 (F 예술가 음악밴드)

○ 예술이 가지는 치유 감성에 주목해 예술가들이 사회에 봉사할 수 있으면서 자기 발전, 수입을 창출 할 수 있는 지원 프로그램 가능

- 복지하고의 융합 모델이 이루어졌으면 좋겠어요. 전라북도 특징 중 하나가 고령사회가 많고, 1인 가구 중 사별이 꽤 많아요. 대도시하고 다르거든요. 그러면 예술이 위로 사회와 배려 사회로 접근할 수 있는 방법이 있다고 생각해요. 예를 들어 독거 노인 요양 병원이 있잖아요. 그 중에 방 하나를 예술이 노년을 응원해주는 사업으로 만드는 거예요. 이 사업이 모델화 되면 예술가들이 창작 시간 이외에는 거기에서 소득행위를 할 수 있을 것 같아요 (E 융복합 문화 기획 대표)

3. 정책 시사점

- 4차산업혁명 도래로 정부차원에서 예술과 기술을 접목한 사업 공모비가 늘어남.
예술가들이 생계를 위해 예술 본질을 고민하기 보다는 공모사업에 내몰리고 있음. 공공적 차원에서 지나친 기술 접목 공모비 사업만을 하달하기 보다 기술을 통해 예술가들이 소통할 수 있는 다양한 채널(현장, 무대, 전시공간 개념)이 증대되고 있다는 것을 보여주는 방향으로 가야 함
- 빠르게 변화하는 기술을 예술가들에게 단기간의 교육을 통해 질적으로 수준 높은 비대면 공연과 전시 등을 이끌어내는 데에는 한계가 있음. 특히 대면 접촉을 통해 감성을 공유하는 예술문화의 고유적 특징과 전라북도 지역성을 반영한 전라북도만의 예술적 장르를 형성해 가기 위해서는 문화예술인들은 본연의 예술성을 탐구할 수 있는 지원 방안
 - 기술의 도움을 필요로 하는 예술가들을 위해 기술자 매칭 서비스, 자유롭게 토의와 놀이를 통해 의견을 주고받을 수 있는 모임비 지원사업 등도 융복합 문화예술 기획자 육성을 위한 선제적 과정 중 일부로 작용될 수 있음
- 예술가와 기술자의 협업 또한 한계점은 존재함. 특히 최근 10대들은 스마트폰을 자유롭게 쓰고 가상 세계를 즐기며 감성을 표현하는 세대임. 중장기적 관점에서는 양측의 허리가 되어 기획, 지원 등이 가능한 문화기획자 육성도 주요한 논의 중 하나
 - 최대 다수가 보편적으로 혜택을 입을 수 있도록 지원비를 넓게 뿌리는 방식은 현재 흐름과 맞지 않음. 진정한 의미로 융복합이 이뤄지기 위해서는 소규모 인재 육성 지원 방식 검토 필요
- 스트리밍 기반 플랫폼 대신 예술창작, 판매 통로가 가능한 NFT형의 메타버스 구축을 바라는 의견 나옴. 이는 기존 스트리밍 콘텐츠를 제공하는 세계 유수의 플랫폼 예를 들어 베를린 필 하모닉 플랫폼, 링컨 센터 플랫폼, 넷플릭스, 유튜브 등이 존재하기 때문. 새로운 플랫폼 구축에는 막대한 예산이 들어가나 구글 같은 세계적 기업을 규모를 따라갈 수 없음. 또한 운영 비용도 무시할 수 없음. 따라서 전라북도만의 스트리밍 플랫폼 구축은 지양해야할 필요성 있음

- 최근 정부 및 재단의 정책 방향과 실무진 간 예술에 대한 인식과 예술을 통한 수익 창출 부문에서 의견이 상이함. 폭 넓은 예술에 대한 인식 확장 필요
- 언택트 문화예술 시연의 한계에 따라 점차 언택트와 오프라인이 결합된 온택트 형태의 공연이 하나의 대안으로 등장. 대다수 예술가와 기술가들은 인구 밀적도가 낮은 전라북도의 특성에 기인하여 소규모 대면 모임 지원 방안 제기됨
 - 모니터를 통해서 느낄 수 있는 오감의 제한으로 인해 찾아가는 베란다 콘서트, 드라이브인, 찾아가는 콘서트 형태로 온라인과 오프라인의 중간적 형태 공연 등장
- 세대별로 비대면 문화예술 정책은 다르게 적용해야 함. 10대를 포함 20~30대는 비대면으로 문화예술을 향유하거나 교육을 받는데 적극적이며 우호적임. 반면 아직 40대 이상은 회의적인 분위기임. 세대별로 받아 들이는 속도와 격차가 극심하므로 수요자 중심의 정책적 접근 필요
- 고령층, 장애인 같이 문화예술에서 소외되기 쉽고 온라인 환경에 취약한 계층을 위해 유니버설 디자인을 접목한 시도도 필요. 그러나 온라인 콘텐츠 자체 특징은 수요자 층이 명확함
 - 고령층에게 TV가 익숙한 매체이나 국가 사업인 송수신과 관련되어 지역 안에서 이를 활용하여 문화예술교육, 향유를 제안하기엔 어려움
 - 거동이 불편하거나 사람과의 접촉을 통해 위안을 얻는 독거 노인을 위한 소규모 대면 문화예술 교육과 공연 지원, 콘텐츠 개발, 찾아가는 문화예술 서비스가 중요
- 온라인으로 송출되는 비대면 예술작품의 저작권 등에 대한 예술가들을 위한 제도적 장비 마련 필요. 상설공연 지원금은 1회성의 성격이나 코로나 시국으로 인해 플랫폼을 통해 송출되고 지속적으로 작품이 게시되고 있음. 자신의 작품이 무기한적으로 공개되는 것에 대해 예술가들의 저작권이 제대로 보호받지 못하고 있음. 이에 대한 제도적 장치 마련 필요

4

장

전라북도 비대면 문화예술정책 방향

Jeonbuk Institute

-
1. 정부 관계부처 합동, 비대면 예술 지원 방안
 2. 전라북도 비대면 문화예술정책 방향
 3. 비대면 문화예술정책 주요과제

IV. 전라북도 비대면 문화예술정책 방향

1. 정부 관계부처 합동, 비대면 예술 지원 방안

가. 비대면 예술지원 추진 방향

1) 문제점 및 대응 방향

○ 비대면 예술콘텐츠 부족

- 비대면 예술콘텐츠는 홍보 목적의 무료 콘텐츠가 대부분으로 소비 유인할 매력적 콘텐츠 부족
- 영세 사업체 또는 자영예술인(프리랜서)가 대부분 문화예술 활동주체로서 재정자립도가 낮고 지원금에 의존하고 있어 새로운 예술콘텐츠 개발 역력이 부족
- (대응) 다양한 실험 지원을 통해 새로운 예술성장을 유도

○ 유통시장 형성 미진

- 예술품 유통시장이 한정적이고 오프라인 채널이 주요하여 온라인 유통생태계 형성이 미진
- 다양한 예술에 대한 접근성을 높이기 위해 온라인 기초예술 유통기반 구축 필요
- (대응) 언제 어디서나 만나는 예술을 위한 온라인 기반 구축

○ 비대면 환경 대응 준비 미흡

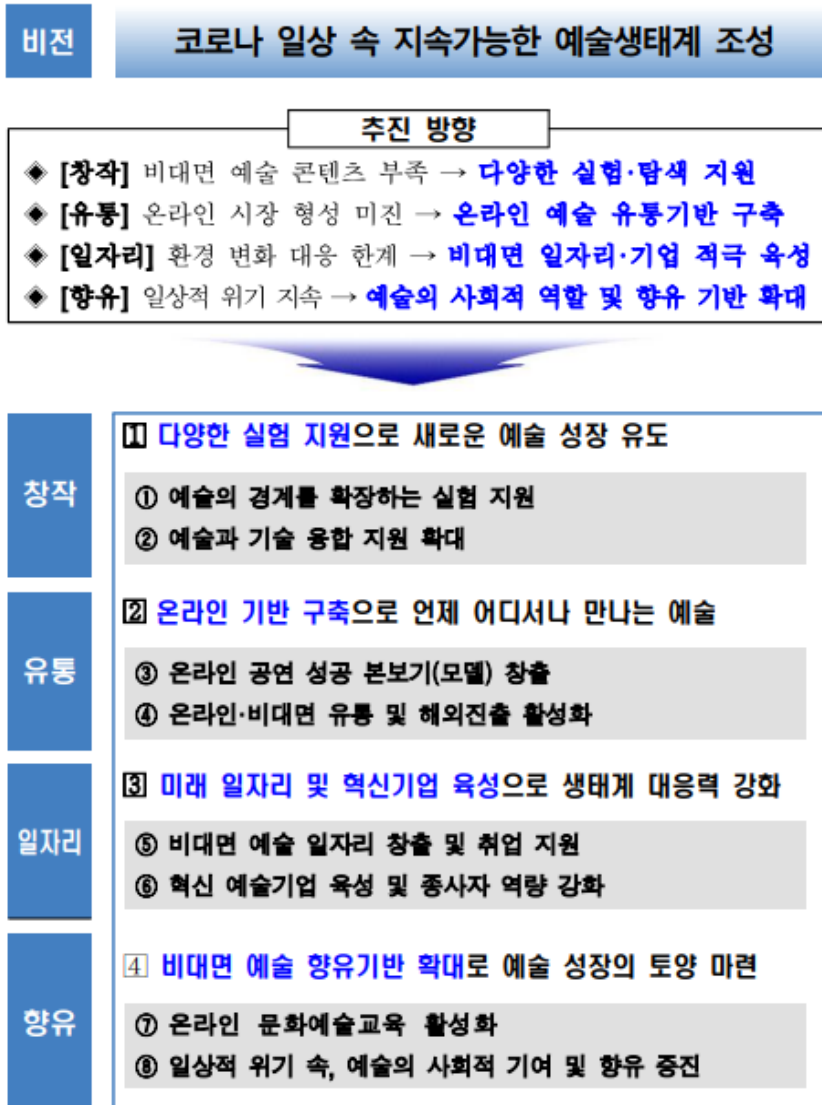
- 온라인 창작·유통을 위한 예술분야 종사자와 기업의 기술 역량 및 관련 경험 부족
- 신기술 교육, 신직업군 육성, 기술기반 창업 등 정부지원 강화 필요
- (대응) 미래 일자리 창출 및 혁신기업 창업 활성화

○ 예술의 힘이 필요한 시대

- 예술의 사회적 역할 확대 필요
- (대응) 비대면 예술 향유기반 확대로 예술 성장의 토양 마련

2) 추진방향

〈그림 4-1〉 비대면 예술지원 추진방향



자료: https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=18275

나. 중점 추진과제

1) 다양한 실험 지원으로 새로운 예술 성장 유도

○ 예술의 경계를 확장하는 실험지원

- 비대면 환경에 적합한 온라인·미디어 예술 활동 신규 지원
 - 온라인 기획사업 활동지원, 온라인 활동방식에 대한 교육 및 컨설팅, 온라인 예술활동 실태조사 및 평가·모니터링 지표 개발 등 기반 연구
 - ('22년) 예술특화 종합지원 플랫폼 '아트컬처랩 조성(160억 원)
- 다원예술 신규 지원 및 창작활동 과정 전반 지원
 - 소수 장르 예술가(단체)의 기획·창작을 지원, 청년예술가 지원, 참신한 아이디어를 구체화하는 창작실험 활동 지원

○ 예술과 기술 융합 지원 확대

- 4차산업 핵심기술과 예술적 상상력 융합 활성화
 - 기술 역량강화 교육 및 기술소재 박람회 개최 등 예술+기술 제작 지원, 첨단기술을 접목한 문화예술 실감서비스 기술개발
- 예술·기술 융합형 인재 양성
 - 현장형 예술·과학 융합 인력양성, 융합형 예술 인재 양성을 위한 예술대학 역할 강화, 융복합 문화예술교육 프로그램 개발 및 시범 운영

2) 온라인 기반 구축으로 언제 어디서나 만나는 예술

○ 온라인 공연 성공모델 창출

- 국립 공연장 및 국립 예술단체의 비대면 공연 선도
 - 공공 공연예술기관(예술의전당, 국립극장, 국립극단)공연 영상화 선도적 추진 및 성공모델 확산
 - 국내 주요 영상 플랫폼(네이버TV, IPTV 등) 협력으로 공연예술 영상 시장의 수익모델탐색
 - ('22년) 전국 공연예술 창작·제작·유통 협력 생태계 구축(87억 원)
- 온라인 공연 노하우 공유 등 정보제공 강화

- 온라인·비대면 공연 프로젝트 사례집 제작 배포, 공연예술 표준계약서 제·개정 및 참여인력 수익 배분 가이드라인 마련 검토
- 민간 공연단체 온라인 공연 제작 및 인프라 지원
 - 공연영상 제작 지원, 공연 영상화 종합 스튜디오 인프라 조성 및 지원, 장애예술 공연장 지원 등
- 모태펀드 문화계정 등 공연예술 투자 활성화
 - 가능성이 높은 창작뮤지컬부터 창작지원 공연의 투자유치 연계 지원, 투자유치 교육 및 컨설팅, 공연 쇼케이스 일정 등 정보 계기별 제공

○ 온라인·비대면 유통 및 해외진출 활성화

- (미술) 작가·작품에 대한 체계적인 온라인 홍보·마케팅 강화
 - 현대미술 한류 프로젝트, 한국 현대미술 작가 발굴 및 지원·공유확산 등 조사 연구, 재외 문화원 예술한류 거점시설 구축 운영, 민간 플랫폼 활용 판로 개척, 미술 유통 생태계 실태조사 확대 추진
- (공연) 기존 국내외 공연 유통 플랫폼을 온라인 기반으로 전환
 - 서울아트마켓의 온라인 플랫폼 구축, 해비치 아트페스티벌 온라인 교류시장 운영, 대형 한류공연 개발 등
 - (22년) 전국 공연예술 창작·제작·유통 협력 생태계 구축(87억 원)
- (문학) 문학한류 집중지원을 위한 온라인 플랫폼·콘텐츠 다변화
 - 현지 출판사 문학 출판 지원, 문학한류 확산 전략 수립, 해외진출 온라인 지원, 한국문학 서평단 운영 등 다양한 문학콘텐츠 활용 사업 추진, 번역가 양성 등
 - (22년) 번역인력 지원(14억 원)

3) 미래 일자리 및 혁신기업 육성으로 생태계 대응력 강화

○ 비대면 예술 일자리 창출 및 취업 지원

- 비대면·온라인 예술 일자리 발굴·성장 지원
 - 공연·미술 작품 온라인 디지털 청년 일자리 지원, 예술자로 디지털화 일자리 지원, 신직업 정보 소개서 제작 배포
 - (22년) 예술특화 종합지원 플랫폼 '아트컬처랩' 조성(160억 원)

- 비대면 환경 속 예술분야 취업 탐색 및 연계 지원
 - 장애예술인 취업지원, 예술분야 일자리정보 제공 및 취업지원 등 온라인 취업 지원

○ 혁신 예술기업 육성 및 종사자 역량 강화

- 예술기업 및 사회적경제조직 성장단계별 지원 확대
 - 창업-초기-성장기 단계별 지원 확대, 예술기업 공모전으로 통합 브랜드화 및 우수기업 시상
- 문화예술 사회적 경제조직 전환 지원 및 역량 강화
 - 사회적경제 조직형태 창업 및 전환 지원, 문화예술 사회성과 측정 지표 활용 및 성과 보상 시범 추진
- 예술기관·단체 종사자 비대면 교육 프로그램 운영 확대
 - 예술경영 및 예술인 권익보호 등 기초 교육콘텐츠 온라인 강의 제공, 분야별 맞춤형 교육 통합 플랫폼 운영

4) 비대면 예술 향유기반 확대로 예술성장의 토양 마련

○ 온라인 문화예술교육 활성화

- 온라인·비대면 문화예술교육 프로그램 지원
 - 학교교육 연계 교육콘텐츠 개발 보급, 사회 수요 대응한 다양한 형태의 비대면·온라인 방식 문화예술교육 프로그램 개발, 장애 아동 등 디지털 취약계층 대상 특화 프로그램 개발 추진
- 문화예술교육 프로그램 및 정보의 온라인 접근성 제고
 - 문화예술교육 통합정보 시스템, 평생교육 플랫폼 연계 신규개발 프로그램 서비스 제공, 자원조사 및 디지털화 서비스 구축

○ 일상적 위기 속, 예술의 사회적 기여 및 향유 증진

- 비대면 온라인 국제 문화교류 활성화
 - 온라인 국제 문화교류를 위한 온라인 전환 및 신규사업 발굴 검토
- 예술을 통한 치유 및 예술의 가치 공론화

- 예술치유 프로그램 등 찾아가는 예술처방전 지원, 예술계 위기 대응 및 새로운 예술정책 모색을 위한 포럼 개최, 사회관계망 캠페인 추진
- 국립문화시설의 온라인·비대면 서비스 제공 확대
 - 뉴미디어 등 다양한 매체를 활용한 온라인 전시·해설 및 소장품 온라인 공개 강화, 도서관 비대면 도서대출 및 장애인 대체자료 제작 확대
- 기술 융합을 통한 새로운 문화 경험 기반 마련
 - 미디어 창작공간 조성 및 온라인 콘텐츠 공유 통합플랫폼 구축 전략계획 수립, 스마트 박물관·미술관 구축
 - (‘22년) 지능형(스마트) 박물관·미술관 기반조성(117억 원), 국립 디지털 박물관 구축(45억 원), 공공도서관 실감형 체험관 조성지원(6억 원), 지능형(스마트)도서관 구현(25억 원)
- 통합문화이용권 비대면 발급·이용 지원
 - 지원 확대 및 지원금 인상, 비대면 자동재충전 도입, 온라인 가맹점 발굴 등 비대면 이용 확대
 - (‘22년) 통합문화이용권(1,500억 원, 239억 증)

2. 전라북도 비대면 문화예술정책 방향

가. 정책방향 도출

1) 대면·비대면 창작활동 병행

- 대면활동 중심의 창작활동의 영역을 확장하여 비대면 병행 활동 필요
 - 코로나19의 영향으로 대면중심 창작활동이 전면 취소
 - 코로나 피해 실태조사 결과, 창작과 생업문제 심각하여 환경변화에 적응한 활동 영역 확대 필요⁷⁵⁾
- 온라인 영역의 창작무대 발굴 및 확대
 - 온라인 창작활동을 위한 기술, 장비, 제작공간 등 인프라가 부족하여 예술인의 활동영역 확장 어려움
 - '20년 정부에서 17개 광역시도에 지원한 「온라인 미디어 예술활동 지원」이 있지만 일부 예술인만 참여하는 한계가 있음

2) 작은 공동체 중심의 마이크로 컨택트 프로그램 발굴

- 전염병은 인구의 집적과 접촉이 확산의 가장 큰 원인으로 작동하기에 대규모 인원이 참여하는 방식의 문화예술향유 프로그램이 우선적으로 침체에 빠짐
- 하지만 생활기반의 공동체가 살아있는 지방과 농촌지역의 경우 공동체는 유지되지만 비대면 관련 기술과 콘텐츠 취약으로 인해 문화예술향유 프로그램이 단절되는 비대칭의 문제 발생
- 유네스코는 코로나19가 예술계에 미친 피해에 대응하고, 우리 삶을 복원하기 위한 예술의 역할에 주목한 “예술회복력 운동(ResiliArt Movement)”을 제안
 - 이와 관련한 국내 국회, 정책 관련 기관, 광역 기초단위 문화재단 등의 중심 논의 사항은 문화예술의 사회적 효용성과 예술가들의 안정적인 예술활동 기반 강화, 문화예술교육의 달라지는 환경과 전달체계 등임⁷⁶⁾

75) 전라북도문화관광재단 주관, 2020, 「전라북도 예술인 코로나 19 피해 실태조사」

76) 임학순 등(2020), 「코로나19 이후 문화예술정책의 방향과 과제」, 경기도&경기도의회 정책토론 대축제 자료집.

- 예술회복력과 생활 공동체의 활력을 위해 무조건적 비대면이 아닌 작은규모의 문화예술활동 활성화 전략이 필요

3) 제작시설 및 전문인력 인프라 구축

○ 공공영역의 영상제작 거점공간의 부족

- 창작환경 변화는 대면형 문화예술 활동을 온라인 매체로 전환하는데 초점을 맞춰 단순한 형태의 영상물을 양산
- 온라인 창작활동이 가능한 거점공간을 마련하여 예술성을 기반으로 한 창작물 제작이 필요
- 도내 문화재단 및 민간시설과 연계한 공간지원 프로그램 마련 필요

※전주문화재단 환경문화관 : 비대면 스트리밍 장비 구축

○ 예술과 기술융합이 가능한 전문인력 양성

- 예술인의 고유한 창작활동과 전문 기술의 결합을 통해 수준 높은 온라인 창작물 제작 기반조성 필요
- 예술인을 대상으로 기술력을 전달할 수 있는 교육프로그램 제공 및 전문기술인력에서 문화예술의 예술성을 전달하는 교육프로그램 필요
- 단계별 전문인력 양성으로 창작활동에 필요한 인력 매칭

4) 창작-매개-향유의 쌍방향 정보 플랫폼 조성

○ 문화예술활동을 위한 플랫폼 조성으로 선제적 대응

- 4차산업 핵심기술과 예술적 상상력 융합이 가능한 새로운 플랫폼 필요
- 전문가 FGI 결과, 디지털 메타버스 플랫폼 구축으로 공연, 전시, 유통이 가능형태의 가상공간 마련 제안
- '22년 문화체육관광부 지원 「확장 가상 세계(메타버스) 콘텐츠 제작 지원 및 공적 기능 연계」사업 활용(204억 원)

○ 전북형 통합 네트워크망 구축

- 기관별로 보유한 문화예술정보를 연계하는 네트워크 통합 관리 필요

- 전문가 FGI 결과, 전라북도 문화예술과 활동을 집대성한 종합정보 플랫폼 구축 필요성 제안

5) 디지털 취약계층을 배려한 예술향유기반 확대

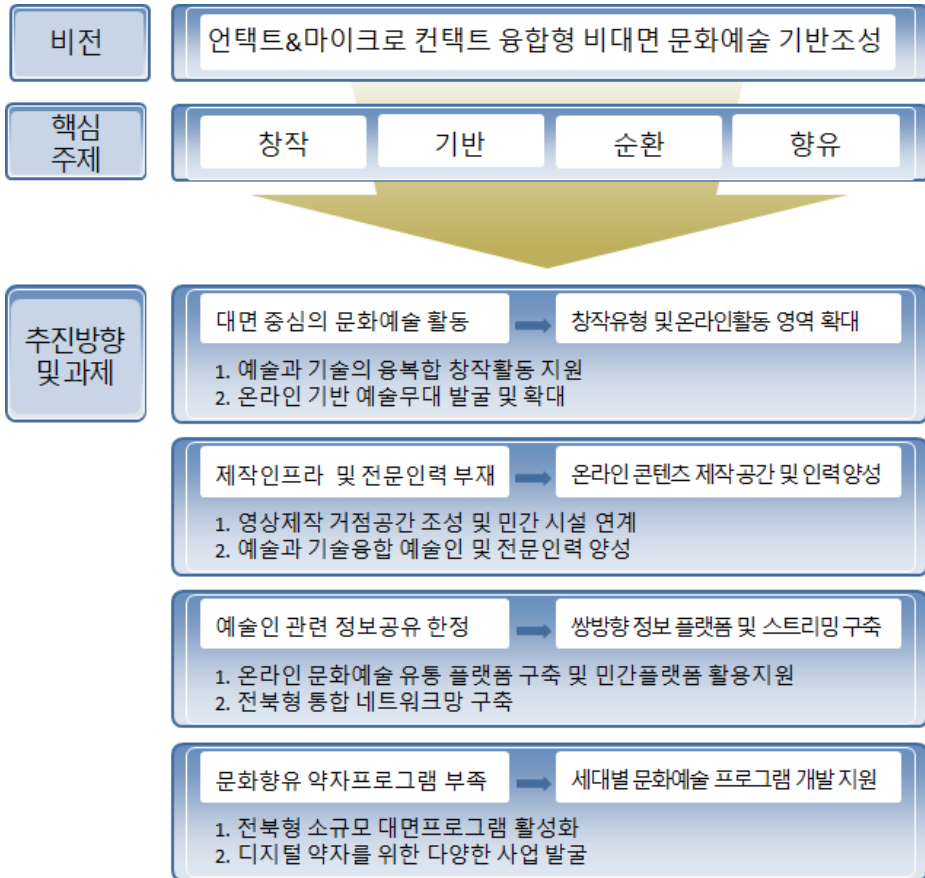
○ 고령인구를 고려하여 소규모 대면프로그램 활성화

- 디지털에 취약한 고령인구의 문화향유 확대를 위해 소규모 참여 및 찾아가는 문화예술향유 기회 확대 필요

○ 전북 현실에 맞는 디지털 취약계층 향유프로그램 개발

- 고령, 장애인 등 취약계층 맞춤형 특화프로그램 발굴 필요
- 문화예술교육 콘텐츠 및 지원 유형 다양화로 대상별 참여 확대

나. 추진방향



3. 비대면 문화예술정책 주요과제

가. 창작유형 및 온라인 활동 영역 확대

1) 예술과 기술의 융복합 창작활동 지원

○ 사업목적

- 대면과 비대면을 위한 예술활동 영역을 확장하기 위한 다양한 실험적 창작활동 지원
- 예술과 기술을 결합한 뉴미디어아트 지원을 기반으로 급변하는 예술생태계의 지속가능한 활동기반 마련

○ 사업개요

- 사업기간 : 2022 ~ 2026
- 추진기관 : 전라북도문화관광재단
- 사업내용
 - 예술과 기술 융합이 가능한 기획자 대상의 기획프로그램 지원
 - 온라인 미디어를 활용한 예술활동 우수작품 지원
 - 예술인(단체)의 기술융합 창작을 위한 교육 및 컨설팅 지원
- 사업예산 : 1,500백만원

구분	소계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	1,500	300	300	300	300	300
국비	1,000	200	200	200	200	200
도비	500	100	100	100	100	100
시군비	0					
기타	0					

○ 추진방안

- 한국문화예술위원회 공모사업 「온라인 미디어 예술활동」연계
 - 순수예술을 기반으로 미디어 콘텐츠에 적합한 예술활동 지원
 - 우수작품 집중지원 및 SNS 홍보
- 교육 및 컨설팅 지원
 - 예술인(단체)의 예술성을 미디어아트로 전환시키기 위한 교육 및 컨설팅

2) 생애 최초 영상포트폴리오 제작 지원

○ 사업목적

- 예술인의 창작활동을 대외적으로 알리고, 예술 가치를 높여 경쟁력을 확보
- 예술인의 포트폴리오는 예술품을 대변하는 것으로서, 영상형태로 접근성을 제고

○ 사업개요

- 사업기간 : 2023 ~ 2027
- 추진기관 : 전라북도 예술인복지증진센터
- 사업내용
 - 시각예술, 공연, 문학 등 장르별 예술인 선정 및 전문기관 매칭
 - 신진, 중견, 원로 등 단계별 제작 지원
 - 온라인 플랫폼을 활용하여 DB 구축 및 홍보
- 사업예산 : 500백만원

구분	소계	2023	2024	2025	2026	2027
합계	500	100	100	100	100	100
국비	0					
도비	500	100	100	100	100	100
시군비	0					
기타	0					

○ 추진방안

- 장르별 예술인 선정 및 전문기관 매칭
 - 한국예술인총연합회 전북지부, 전북민족예술인총연합 등 예술단체 추천 및 공모로 예술인 선정
 - 전북창조경제혁신센터 연계 로컬크리에이터 영상콘텐츠 제작 전문가 및 기관 연계
- 창작활동 주기별로 청년, 중견, 원로예술인의 포트폴리오 제작 및 DB구축
 - 예술가-제작전문가 1:1 매칭으로 맞춤형 포트폴리오 제작
 - 제작된 포트폴리오로 전라북도 예술인 아카이빙
 - 홈페이지, SNS 등을 활용하여 전북예술인 대외 홍보

나. 온라인 콘텐츠 제작공간 및 전문인력 양성

1) 디지털 창작 스튜디오 조성·운영

○ 사업목적

- 예술환경 변화로 영상콘텐츠의 중요성이 높아짐에 따라 예술인의 영상콘텐츠 제작을 위한 공간 조성
- 다변화하는 뉴미디어 및 디지털 환경에 적응한 창작기반 강화

○ 사업개요

- 사업기간 : 2023 ~ 2027
- 추진기관 : 전라북도문화관광재단, 도내 미디어센터
- 사업내용
 - 크리에이터 스튜디오 및 콘텐츠 활용 공간 조성
 - 예술인 대상 영상콘텐츠 제작 및 활용방안 교육
 - 청소년, 일반인 대상 영상제작 체험 교육
- 사업예산 : 1,000백만원

구분	소계	2023	2024	2025	2026	2027
합계	1,000	200	200	200	200	200
국비	0					
도비	1,000	200	200	200	200	200
시군비	0					
기타	0					

○ 추진방안

- 크리에이터 스튜디오 및 콘텐츠 활용 공간 조성
 - 도내 미디어센터, 전북예술회관 활용 영상콘텐츠 제작 및 활용 공간 조성
 - 1인 크리에이터에 적합한 시설 및 장비 구축
- 매월 만나는 예술인 활용교육
 - 영상제작 전문가 초청 강의 및 실습교육 프로그램 운영
- 대상별 콘텐츠 제작 교육
 - 누구나 쉽게 배우고 사용할 수 있는 스튜디오 활용법 및 제작 방법 체험
 - 청소년, 일반인 등 대상별 교육프로그램 개발(진로탐색, 신중년 문화체험 등)

2) 예술과 전문기술을 융합한 전문인력 양성

○ 사업목적

- 산·학·관·민의 협력을 기반으로 차세대 융합 인재 발굴 계기 마련
- 예술인의 일자리 확대 및 시설보유 기관에 배치 가능

○ 사업개요

- 사업기간 : 2023 ~ 2027
- 추진기관 : 전라북도문화관광재단
- 사업내용
 - 도내 대학교, 문화재단, 관련 기업, 문화예술단체 등 협력체계 구축
 - 이론, 실습, 인턴 등 현장형 인재양성 교육
 - 현장실습을 위한 기획프로그램 지원
- 사업예산 : 750백만원

구분	소계	2023	2024	2025	2026	2027
합계	750	150	150	150	150	150
국비	0					
도비	500	100	100	100	100	100
시군비	0					
기타	250	50	50	50	50	50

○ 추진방안

- 관련기관 협력체계 구축 및 교육콘텐츠 발굴
 - 도내 예술대학 및 연구소, 문화재단, 전문기관 등 협약
 - 융합인재에 맞는 교육커리큘럼 개발
- 순환형 현장 인재 양성교육 운영
 - 현장투입이 가능한 교육내용으로 차세대 전문인력 양성
 - 이론, 현장전학, 실무기획, 인턴십 운영 등 전문성을 강화한 교육 운영
- 현장적응을 위한 기획프로그램 운영 지원
 - 현장실무 경험을 위한 프로그램 기획 및 운영
 - 전문성 강화를 위한 전문가와 1:1 매칭 컨설팅 운영

다. 창작-매개-향유의 쌍방향 정보플랫폼 구축

1) 온라인 문화예술 유통 플랫폼 구축 및 민간플랫폼 활용 지원

○ 사업목적

- 대면중심의 문화예술유통 구조를 확대하여 문화예술인의 경제력을 확보하고, 안정적인 창작기반을 조성
- 창작자와 구매자의 유통구조를 확장하고 문화예술 구매 기회를 용이하게 하여 유통 선순환체계를 마련

○ 사업개요

- 사업기간 : 2023 ~ 2027
- 추진기관 : 전라북도문화관광재단(운영) 또는 한국소리문화의전당
- 사업내용
 - 온라인 유통 플랫폼 구축
 - 시각 및 공연예술분야 작품 선정 및 영상제작, 콘텐츠 유통
 - 온라인 갤러리 및 스테이지 운영 기관 연계 및 활용 지원
- 사업예산 : 1,200백만원

구분	소계	2023	2024	2025	2026	2027
합계	1,200	400	200	200	200	200
국비						
도비	1,200	400	200	200	200	200
시군비	0					
기타						

○ 추진방안

- 홈페이지 및 반응형 웹기반 온라인 유통 플랫폼 구축 및 예술콘텐츠 선정
 - 온라인 갤러리, 온라인 스테이지 운영
 - 온라인 콘텐츠 및 문화서비스 제공, 예술인 및 예술콘텐츠 선정·관리
 - 구입 및 임대 결제시스템 구축
 - (사례) 전남문화재단 운영 <남도사이버갤러리>, <남도 예술은행>
- 민간 문화예술 콘텐츠 유통채널 연계 운영
 - 옥션 등 민간 온라인유통채널 연계 및 참여 예술인 수수료 지원

2) 전북형 통합 네트워크망 구축

○ 사업목적

- 전라북도 문화예술 활동정보를 한 눈에 볼 수 있는 통합플랫폼 구축으로 온라인 채널에서 문화예술인과 도민의 자유로운 정보 공유
- 다양한 정보제공으로 도민의 문화향유 서비스 확대 제공

○ 사업개요

- 사업기간 : 2023 ~ 2027
- 추진기관 : 전라북도문화관광재단
- 사업내용
 - 전북 문화예술 종합 포털 홈페이지 및 앱 개발
 - 문화시설 및 단체의 자발적인 정보 공유 시스템 구축
 - 공공기관 및 민간시설 운영 프로그램 연동 및 서비스 제공
 - 전북 문화예술 분석 및 기초통계 제공, 도민의 참여캠페인 다양한 제공
- 사업예산 : 300백만원

구분	소계	2023	2024	2025	2026	2027
합계	300	200	50	50	50	50
국비	0					
도비	300	200	50	50	50	50
시군비	0					
기타						

○ 추진방안

- 전북 문화예술 종합 포털 홈페이지 및 앱 개발
 - 전라북도 문화예술의 정보 취합 및 제공
 - 반응형 홈페이지 구축으로 도민 및 방문객에게 서비스
 - (사례) 제주 문화예술종합 포털 <제주인놀다>, 충남문화포털 <CN 아트윈도>, <인천 문화큐 아이큐>
- 문화예술단체의 직접 정보 제공 및 문화예술 동향 분석
 - 홈페이지 관리 소홀을 개선하기 위해 문화예술단체가 직접 정보 제공할 수 있는 매뉴얼 개발
 - 도내 문화예술정보를 토대로 기초통계 분석 및 정책개발 환류

라. 디지털 취약계층을 배려한 문화예술 향유 프로그램 다양화

1) 소규모 문화예술 프로그램 발굴·지원 [3인 3색]

○ 사업목적

- 사회적, 경제적으로 취약한 농촌마을 어르신 및 1인가구의 문화향유 기회 확대로 지역 활력 제고
- 소규모 마을의 삶의 만족도 제고 및 예술인의 사회적가치 실현 증대

○ 사업개요

- 사업기간 : 2022 ~ 2026
- 추진기관 : 전라북도문화관광재단
- 사업내용
 - 농촌마을 구성원 분석 및 대상별 맞춤형 문화예술 프로그램 개발
 - 청년예술인 참여 3인 3색 프로그램 진행
- 사업예산 : 500백만원

구분	소계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	500	100	100	100	100	100
국비	0					
도비	500	100	100	100	100	100
시군비	0					
기타	0					

○ 추진방안

- 문화향유 수요조사 및 프로그램 개발
 - 농촌마을 어르신 및 1인 가구의 문화예술 향유 수요조사
 - 수요에 따라 다양한 장르의 프로그램 개발(10개 장르)
- 3인 3색 프로그램 운영
 - 마을마다 3명의 어르신 및 대상 모집
 - 미술, 연극, 무용, 국악, 사진, 공예 등 청년예술인 3명을 1팀으로 구성
 - 3가지 문화예술 교육 및 체험, 우수 콘텐츠 향유

2) 디지털 취약계층 문화향유 상생 프로젝트 ‘청년 디지털 활용 도우미’

○ 사업목적

- 온라인 콘텐츠 영역이 확장됨에 따라 디지털 취약계층의 문화향유 기회가 적어 지역 간 불균형 발생
- ‘청년 디지털 활용 도우미’의 마을 배치로 디지털 취약계층이 자유롭게 온라인 콘텐츠를 경험할 수 있는 여건 조성

○ 사업개요

- 사업기간 : 2023 ~ 2027
- 추진기관 : 지역문화원
- 사업내용
 - 청년 디지털 활용 도우미 선정
 - 각 시군별 1명 청년도우미 배치, 마을 순회 디지털 서비스
 - 스마트폰 활용 교육 및 문화예술콘텐츠 향유
- 사업예산 : 2,500백만원

구분	소계	2023	2024	2025	2026	2027
합계	2,500	500	500	500	500	500
국비	0					
도비	2,500	500	500	500	500	500
시군비	0					
기타	0					

○ 추진방안

- 청년대상 디지털 활용 도우미 선발 및 시군 배치
 - 전라북도 각 시군에 배치 할 지역 청년 선발
 - 디지털 활용 서비스 제공 및 마을 문화예술 기획운영
- 마을 순회 디지털 서비스
 - 농촌마을의 디지털 취약계층을 대상으로 활용 교육
 - 스마트폰을 활용하여 전시, 공연 등 다양한 문화콘텐츠 향유

3) 문화예술교육 키트제작 및 배달 프로젝트

○ 사업목적

- 문화예술향유 기회가 적은 농촌지역의 고령인구, 장애인 대상 문화예술교육 향유 키트 개발·제작 및 배달
- 전북현실을 반영한 대상 맞춤형 문화예술교육 프로그램 발굴 및 활동영역 확장으로 지역사회 기여

○ 사업개요

- 사업기간 : 2023 ~ 2027
- 추진기관 : 전라북도문화관광재단
- 사업내용
 - 지역 및 대상 발굴을 위한 문화예술교육 전문강사 워크숍
 - 문화예술교육 단체 및 강사 참여 문화예술교육 프로그램 키트 제작
 - 대상 맞춤형 교육프로그램 키트 배달
- 사업예산 : 500백만원

구분	소계	2023	2024	2025	2026	2027
합계	500	100	100	100	100	100
국비	0					
도비	500	100	100	100	100	100
시군비	0					
기타	0					

○ 추진방안

- 문화예술교육 전문강사 워크숍
 - 도내 14개 시군별 대상 분석 및 프로그램 개발 연구
 - 선진사례 프로그램 발굴 및 전문강사 매칭 교육
- 문화예술교육 프로그램 키트 제작 및 배달
 - 문화예술교육사, 문화예술교육 기획자 및 강사 연계
 - 문화예술을 매개로 집에서 즐길 수 있는 교육 키트와 알림장을 제작
 - 시범운영을 통해 키트 활용 점검 및 수정·보완
 - 참여대상 모집 및 가정에 배달

5

장

결론

V. 결론

1. 연구의 배경과 목적

- 미래 불확실성, 변동성이 심화되는 상황 속에서 코로나19 이전부터 논의되어 온 기술적 흐름을 고려하여 언제 다시 발생할지 모를 팬데믹 상황에 대응할 수 있는 비대면 문화예술 정책 마련 시급
- 현장 수요에 기반 한 온라인·비대면 프로그램을 개발·보급하기 위해서는 발달된 기술과 지역의 문화예술 여건을 분석하여 전라북도만의 특성을 반영할 수 있는 새로운 정책 지원 필요
- 코로나19의 장기화로 파생된 쇼크는 현재진행형이자 미래진행형임에도 이런 사태에 대해 문화예술가들이 능동적으로 대처할 수 있는 전라북도 비대면 문화정책은 부족
- 생활기반의 공동체가 살아있는 지방과 농촌지역의 경우 공동체는 유지되지만 비대면 관련 기술과 콘텐츠 취약으로 인해 문화예술향유 프로그램이 단절되는 비대칭의 문제가 발생하고 있어 이를 위한 마이크로 컨택트 프로그램 필요
- 전라북도 비대면 문화예술 정책은 대면 접촉을 통해 감성을 공유하는 예술문화의 고유적 특징과 전라북도 지역성을 반영한 전라북도만의 차별성을 고려할 필요가 있음

2. 코로나19이후 전라북도 문화예술활동 변화

- 『코로나19 대응 예술현장의 위기인식 실태조사』(한국문화예술위원회, 2020)에 의하면 코로나19이후 문화예술인들은 이 사태가 ‘장기화 될 것이라는 불안’을 78.8%, ‘코로나19가 장기화되어 이전과 같은 창작활동을 하지 못할 것’에 66.6%, ‘장기화 결과 창작활동 관련 네트워크가 와해될 것 같다’에 54%가 응답함
- 예술활동 피해에 대한 대응 방안으로 66.3%는 ‘새로운 소통방식에 고민’하였으며

이 비율이 가장 높음. 차순위로 63.1%가 ‘새로운 유통방식 모색’, 36.9%는 ‘새로운 창작/발표 공간 확보’, 35.4%는 ‘새로운 창작영역 개척을 위한 연구 및 교육 참여로 위기에 대응’하겠다고 응답. 한편 ‘대응을 하지 않겠다’는 비율도 10.7%로 조사됨

- 공통적으로 예술활동의 피해를 입은 예술인들은 “새로운 소통, 유통, 창작 공간”에 주목하고 있음. 현재와 같은 창작활동과 시연의 불가능성에 대해 인지하고 있으며 새로운 변화의 필요성 느끼고 있음

○ 전라북도 문화예술분야 코로나19 실태조사(2020)에 의하면 각종 전시와 행사 등 전반적으로 대면을 통한 문화예술 행사와 교육 및 체험프로그램이 취소됨에 따라 실질적인 소득이 감소하여 생계유지에 어려움을 겪고 있음

- 공예는 수업과 전시 20건 취소, 판매와 체험취소로 수입 감소 23건, 음악은 수업과 연주 51건 취소 공연 및 행사 11건 취소, 미술은 강의와 전시 23건과 행사 13건 취소, 연극은 강의와 공연 18건, 행사4건 취소

○ 전라북도 문화예술향유는 코로나19 발생 직전, 당해 연도, 그리고 직후 공연시 설장에서 개최된 개막편수, 상연횟수, 매출액 모두 급격히 줄어들

- 코로나 발생이전인 2019년에 비해 2020년 개막편수가 56.4%, 상연횟수 51.2%, 매출액 69.4%가 감소

○ 코로나 시국에 클래식, 뮤지컬, 복합공연 장르는 개막편수와 상연횟수가 급격히 줄면서 전북도민의 문화 향유 기회 격감

○ 2021년에 상반기 일상으로 돌아갈 수 있을 것으로 낙관되던 코로나19 여파가 7월 4차 대유행이 확산되면서 하반기 각종 공연의 개막과 상연이 불투명해진 상황

○ 코로나19 상황에서도 전라북도 문화예술가들은 축제, 공연, 전시, 문화예술교육 등 다양한 분야에서 변화된 환경에 맞춰 행사 축소, 유튜브, 오디오북 등을 통한 온라인전환, 마이크로 컨택트 방식의 소규모 문화예술사업화 등의 사업을 추진 중에 있음(전라북도문화관광재단 문화벼리협의회 2021 참조)

3. 비대면 문화예술 정책현황

- 정부는 문화체육관광부를 포함한 정부 관계부처 합동으로 2020년 9월 비대면 지원방안을 발표
- 현재 국내의 비대면 문화예술정책은 비대면 예술콘텐츠 부족, 유통시장 형성 미진, 비대면 환경 대응 준비 미흡이라는 문제점과 예술의 사회적 역할 확대 필요라는 방향성에서 출발
- 정부의 비대면 예술정책은 (창작)다양한 실험과 탐색지원, (유통)온라인 예술 유통기반 구축, (일자리)비대면 일자리와 기업의 적극 육성, (향유)예술의 사회적 역할 및 향유 기반 확대를 목표로 설정
- 창작지원을 위해 비대면 환경에 적합한 온라인·미디어 예술 활동 신규 지원, 다원예술 신규 지원 및 창작활동 과정 전반 지원, 4차산업 핵심기술과 예술적 상상력 융합 활성화, 예술·기술 융합형 인재 양성 사업 추진
- 유통지원을 위해 국립 공연장 및 국립 예술단체의 비대면 공연 선도, 온라인 공연 노하우 공유 등 정보제공 강화, 민간 공연단체 온라인 공연 제작 및 인프라 지원, 모태펀드 문화계정 등 공연예술 투자 활성화, 온라인·비대면 유통 및 해외진출 활성화 지원
- 일자리를 위해 비대면·온라인 예술 일자리 발굴·성장 지원, 비대면 환경 속 예술분야 취업 탐색 및 연계 지원, 예술기업 및 사회적경제조직 성장단계별 지원 확대, 문화예술 사회적 경제조직 전환 지원 및 역량 강화, 예술기관·단체 종사자 비대면 교육 프로그램 운영 확대
- 향유지원을 위해 온라인·비대면 문화예술교육 프로그램 지원, 비대면 온라인 국제 문화교류 활성화, 국립문화시설의 온라인·비대면 서비스 제공 확대, 통합 문화이용권 비대면 발급·이용 지원
- 전라북도에서는 전북문화관광재단에서 전라북도 문화예술분야 코로나 19 실태 조사 실시와 지역문화가 체감하는 코로나19 인터뷰를 비롯 다양한 대책 강구
- 지역문화예술 육성지원사업 지원금 부족과 창작 활동에 어려움을 겪고 있다는 여론을 반영하여 전북도에서 추경을 통해 사업비 마련
- 전라북도문화관광재단은 창작준비금 및 특별용자 대출 신청, 문화예술 교육 강

사 시수 보전, 전라북도 예술인 긴급재난지원금 등을 지급

- 전북 시군 차원에서도 공공미술 프로젝트, 예술문화인 대상 지역특화형 긴급 직업훈련 시범사업 등 문화예술인 대상 지원책 마련
- 각종 행사, 전시, 공연, 문화예술교육이 취소되고 문화시설이 무기한 휴관에 들어가 코로나블루 현상을 겪고 있는 도민들을 위해 비대면 공연과 전시, 찾아가는 소규모 공연 등이 개최됨

4. 전라북도 비대면 문화예술 수요조사를 위한 FGI 결과

- 빠르게 변화하는 기술을 예술가들에게 단기간의 교육을 통해 질적으로 수준 높은 비대면 공연과 전시 등을 이끌어내는 데에는 한계가 있음
- 공공적 차원에서 지나친 기술 접목 공모비 사업만을 하달하기 보다 기술을 통해 예술가들이 소통할 수 있는 다양한 채널(현장, 무대, 전시공간 개념)이 증대되고 있다는 것을 보여주는 방향으로 가야 함
- 비대면 문화콘텐츠 제작에 관한 교육공간이 필요하며 실질적으로 예술가가 도움 받을 수 있도록 기술 분야 전문가 인력 지원 및 매칭해주는 사업 필요
- 스트리밍 기반 플랫폼 대신 예술창작, 판매 통로가 가능한 NFT형의 메타버스 구축이 필요하지만 로컬단위의 별도의 플랫폼의 지속성 의문
- 언택트 문화예술 시연의 한계에 따라 점차 언택트와 오프라인이 결합된 온택트 형태의 공연이 하나의 대안으로 등장. 대다수 예술가와 기술가들은 인구 밀적도가 낮은 전라북도의 특성에 기인하여 소규모 대면 모임 지원 방안 제기됨
- 세대별로 비대면 문화예술 정책은 다르게 적용해야 함. 10대를 포함 20~30대는 비대면으로 문화예술을 향유하거나 교육을 받는데 적극적이며 우호적임. 반면 아직 40대 이상은 회의적인 분위기임. 세대별로 받아 들이는 속도와 격차가 극심하므로 수요자 중심의 정책적 접근 필요
- 온라인으로 송출되는 비대면 예술작품의 저작권 등에 대한 예술가들을 위한 제도적 장비 마련 필요. 상설공연 지원금은 1회성의 성격이나 코로나 시국으로 인해 플랫폼을 통해 송출되고 지속적으로 작품이 게시되고 있음. 자신의 작품이 무기한적으로 공개되는 것에 대해 예술가들의 저작권이 제대로 보호받지 못하고 있음

5. 전라북도 비대면 문화예술 정책방향

- 전라북도 비대면 문화예술 정책은 “언택티&미이크로 컨택트 융합형 비대면 문화 예술기반 조성”을 비전으로 창작, 기반구축, 순환, 향유의 가치를 추구
- 비대면 창작활동을 위해 대면활동 중심의 창작활동의 영역을 확장하여 비대면 병행, 온라인 영역의 창작무대 발굴 및 확대 지원
- 비대면 기반구축을 위해 공공영역의 영상제작 거점공간 조성, 예술과 기술융합이 가능한 전문인력 양성
- 비대면 순환체계를 위해 온라인 문화예술 유통 플랫폼 구축 및 민간플랫폼 활용 지원 및 전북형 통합 네트워크망 구축
- 비대면 향유확대를 위해 고령인구를 고려하여 소규모 대면프로그램 활성화, 전북 현실에 맞는 디지털 취약계층 향유프로그램 개발
- 주요 추진사업은 4대 분야 9대 과제로 설정
 - (창작)예술과 기술의 융복합 창작활동 지원
 - (창작)생애 최초 영상포트폴리오 제작 지원
 - (기반)디지털 창작 스튜디오 조성·운영
 - (기반)예술과 전문기술을 융합한 전문인력 양성
 - (순환)확장 가상 세계(메타버스) 플랫폼 조성
 - (순환)전북형 통합 네트워크망 구축
 - (향유)소규모 문화예술 프로그램 발굴·지원 [3人 3色]
 - (향유)디지털 취약계층 문화향유 상생 프로젝트 ‘청년 디지털 활용 도우미’
 - (향유)문화예술교육 키트제작 및 배달 프로젝트

참고문헌

참고문헌

- 고윤희(2020), 「포스트코로나 시대, 3D 입체 사운드 기술과 언택트 공연의 진화」, 『한국방송공학회지』25권 4호, 한국방송미디어 공학회
- 김나뵈(2020), 코로나19 관련 한국문화예술위원회·서울문화재단의 연극분야 지원과 후속조치, 연극평론 99권
- 김면·노수경(2020), 『국립문화예술기관 온라인 콘텐츠 기반 구축 방향』, 한국문화관광연구원
- 김상균(2020), 메타버스, 플랜비디자인
- 김필현(2021), 코로나19 극복을 위한 해외 지방정부 정책동향, 한국지방세연구원
- 민윤지 등(2020), 4차 산업혁명과 ICT 산업 및 정책 동향분석, e-비즈니스연구 21권 2호
- 박원재(2019), 「디지털 대전환에 따른 디지털 포용과 노인복지」, 한국노인복지학회 학술대회
- 백선혜 등(2020), 「포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제」, 서울연구원 정책리포트 제307호
- 신준섭 등(2020), 4차 산업혁명으로 인한 극장의 변화와 CGV 전략, 문화산업연구 20권 3호
- 양혜원(2020), 코로나19가 문화예술에 미친 영향과 향후 과제, 문화관광 인사이트, 한국문화관광연구원
- 유현진(2021), 4차 산업혁명 시대 예술심리치료 방법론으로서 VR 콘텐츠 활용사례 및 가능성에 관한 연구, 글로벌문화콘텐츠 47
- 이성훈(2020), 코로나 시대의 국내외 문화예술산업 현황과 정책 탐색 연구, The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT) 6권 4호
- 임정훈, 이혁준, 이지훈(2020), 「장·노년층의 디지털 정보격차 영향요인: 베이비붐 세대와 노인세대의 비교를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회』 20권 9호
- 임학순(2020), 「코로나19 이후 문화예술정책의 방향과 과제」, 경기도&경기도의회 정책토론 대축제 자료집
- 정보통신기획평가원(2018), 2019년 ICT 10대 이슈
- 정보통신기획평가원(2019), 2020년 ICT 10대 이슈

정보통신기획평가원(2020), 2021 ICT 10대 이슈 보고서
정진원(2020), 4차 산업혁명 관련 산업의 입지분포와 성장 2010-2018, 국토지리
학회지 54권 4호
제이슨 쉰커(2020), 『코로나 이후의 세계』, 미디어숲
최재천 등(2020), 코로나사피언스, 인플루엔셜
한국경영자총협회(2020), 업종별로 살펴본 해외기업 코로나19 대응전략 및 시사점,
KEF e매거진
한국국제문화교류진흥원(2020), 월간 해외문화정책동향 모음 1
한국지역문화정책연구소(2020), 해외 공공문화기관의 코로나19 대응 사례
허은영(2020), 해외 정부의 코로나19 관련 문화예술 정책 대응, 한국문화관광연구원

부록

부록. FGI 질문지

전라북도 비대면 문화예술 FGI 조사

안녕하십니까? 전북연구원은 문화예술의 디지털화와 비대면화로의 환경변화에 따른 전라북도 문화정책 발굴을 위해 전북지역에서 활동하고 있는 문화예술가들을 대상으로 비대면 문화예술 관련 의견을 듣고자 합니다. 본 인터뷰조사 결과는 향후 전라북도 비대면 문화예술 지원 정책 및 사업의 기초자료로 활용될 예정입니다. 바쁘시더라도 전라북도 문화예술 정책을 수립하는데 적극적인 도움을 부탁드립니다.

고맙습니다.

2021년 9월

- ▶ 조사 기관 : 전북연구원 (전라북도 전주시 완산구 콩쥐팍쥐로 1696)
- ▶ 연구 책임 : 김동영 연구위원 (담당 권이선 전문연구원 063.280.7212)

A. 문헌활동

A1. 귀하는 어떤 분야에서 어떠한 활동을 하고 계십니까?(단체 및 개인소개, 전북을 기반으로 활동하게 된 배경 등)

A2. 코로나(2020년) 이전 주요한 활동방식은 무엇 이었습니까?

A3. 코로나(2020년) 이전 문화활동에 대해 얼마나 만족하십니까?

A4. 코로나(2020년) 이전 전라북도 문화정책에 대해 어떻게 생각하십니까?

B. 코로나 이후 문화활동 변화

B1. 코로나 이후 문화예술활동은 어떻게 변화하였습니까?

B2. 코로나 이후 경제적·사회적 변화에 어떻게 대응을 하셨습니까?

B3. 비대면으로 문화예술활동을 하면서 가장 힘들었던 점은 무엇입니까?(제작의 어려움, 제작물 유통 등)

B4. 나의 비대면 문화예술 콘텐츠 제작물/제작방식이 다른 비대면 콘텐츠와의 차별성은 무엇입니까?

B5. 비대면 문화활동으로 인한 주요한 참여자(관객)의 변화가 있었습니까?

C. 비대면 문화예술 정책제언

C1. 비대면 문화예술관련 지원을 받은 정책의 효과와 한계는 무엇입니까?

C2. 위기 상황 시 문화예술가들을 위한 정책적 방향은 무엇이라고 생각하십니까?

C3. 비대면 문화예술 활동을 위해 필요한 제도적 정비는 무엇이라고 생각하십니까?

C4. 문화예술의 디지털 전환을 위해 필요한 정책은 무엇이라고 생각하십니까?

C5. 비대면 문화활동으로 인한 문화격차해소를 위한 정책은 무엇이라고 생각하십니까?

D. 비대면 문화예술활동 참여

D1. 사회적 거리두기가 해제된 이후에도 비대면으로 문화예술 활동을 진행하실 생각이 있습니까?

D2. 문화예술 관련 디지털 교육이 이루어진다면 참여 의향이 있으십니까?

D3. 기타의견

감사합니다.

정책연구 2021-19

전라북도 비대면 문화예술 활성화 방안

발 행 인 | 권 혁 남

발 행 일 | 2021년 12월 31일

발 행 처 | 전북연구원

55068 전북 전주시 완산구 콩쥐팥쥐로 1696

전화: (063)280-7100 팩스: (063)286-9206

ISBN 978-89-6612-344-5 93330

본 출판물의 판권은 전북연구원에 속합니다.

