

# 포스트코로나시대, 지역문화재단 방향과 과제

- 최종보고서 -

2020. 10. 31.

연구수행

한국지역문화정책연구소  
(Korean Research Institute for Local Cultural Policies)



한국광역문화재단연합회  
The National Assembly of Foundations for Arts & Culture



(사)전국지역문화재단연합회



- 연구책임자 : 임학순 (한국지역문화정책연구소 소장)
- 공동연구원:
  - － 오현주 (노바티오 정책연구소 대표)
  - － 신혜선 (위컬처 리서치 앤 컨설팅 대표)
  - － 김세희 (서울대학교 정부경쟁력연구센터 전임연구원)
  - － 이정숙 (한국지역문화정책연구소 연구원)



## 연구 개요

- 본 연구는 포스트 코로나 시대, 지역문화재단의 문화정책 방향과 과제를 탐색하는데 초점을 두었으며, 이를 위하여 코로나 19가 지역문화 생태계에 미친 영향과 코로나19에 대한 지역문화재단의 위기 대응 실태를 살펴봄. 또한, 팬데믹 상황을 고려하여 세계 문화정책기관들의 위기 진단 및 대응 실태를 파악함.
- 분석 결과, 코로나19는 지역문화 생태계의 존립을 위협할 정도로 심각하게 영향을 미치고 있으며, 이를 회복, 안정화하는데 3년 이상의 장기적인 접근이 필요한 것으로 나타남. 지역문화재단의 위기 대응 전략은 단기 긴급 대응 전략으로 제한적으로 이루어졌지만, 예술인 창작 안정성 지원, 사전 예술 창작 체계 지원, 위기 대응 TFT 운영, 온라인 문화예술 플랫폼 서비스 지원 등 새로운 지원 모델을 개발했다는 점에서 의미가 있음.
- 지역문화 관계자 설문조사 분석 결과, 앞으로 지역문화재단은 포스트 코로나 시대의 위기 대응체계를 갖출 필요가 있으며, 지역문화재단의 변화를 위한 전략적 접근이 필요한 것으로 나타남. 또한, 예술인 정책 강화, 지역문화 생태계의 지속가능발전, 디지털 전환, 수평적 조직 문화 형성, 정책역량 강화 등이 미래 지역문화재단의 중요한 정책 이슈로 제기되었음.
- 본 연구에서는 포스트 코로나 시대의 지역문화재단 정책 방향으로 ①회복, 전환, 혁신의 지역문화정책 체계 구축 ② 지역문화재단의 변화 ③지역문화생태계의 지속가능 환경 조성 ④ 면대면 및 비대면 기반의 총체적 지원체계 구축 ⑤ 문화예술의 사회적 가치 창조 등을 제시함.
- 이러한 방향을 바탕으로 본 연구에서는 포스트코로나시대의 지역문화재단 과제로 ① 위기 진단 및 대응 체계 구축 ② 지역문화 데이터 생산 및 관리체계 구축 ③ 문화예술 지원체계 전환 ④ 지역사회와 문화예술의 연계 강화 ⑤ 지역문화정책의 디지털 계획 수립 등을 제시함.

<표 1> 포스트코로나 시대의 지역문화재단 과제

과제	주요 내용
위기 진단 및 대응체계 구축	① 지역문화 위기 대응 조례 제정 ② 지역문화 위기 대응 협의체 구성 운영 ③ 지역문화 영향 조사 및 공유 ④ 지역문화 위기 대응 자원 ⑤ 위기대응 협력적 거버넌스 및 공유 체계 구축 ⑥ 성과관리 체계 변화 ⑦ 위기 대응 매뉴얼 개발 및 활용 ⑧ 정책 연구체계 구축 ⑨ 직원들의 역량 강화
지역문화 데이터 생산 및 관리체계	① 데이터 기반 문화정책 체계 ② 지역 예술인 데이터 체계 ③ 문화예술 디지털 플랫폼 데이터 체계
예술 지원체계 전환	① 예술인 창작 안전 망 구축 및 활동 영역 다각화 (예술인 정책 강화, 문화예술조직의 경영 안정성과 예술가 인턴십 지원 연계 ) ② 가치 창조 기반의 총체적 지원체계 구축 (사전 창작 활동 지원 강화, 다년도 지원 사업 확대, 예술 협업 체계 구축 )
지역사회와 문화예술의 연계 강화	① 예술가의 지역사회 활동 다각화 ② 지역사회 문제 해결을 위한 문화예술 협업 체계 구축 ③ 마을의 문화 활동 거점 창조
디지털 전략 수립	① 온라인 예술 콘텐츠 지원 및 플랫폼 정책 체계구축 ② 문화공간의 온라인 서비스 체계 구축 ③ 예술-기술-디지털미디어 플랫폼 생태계 구축 ④ 지역문화재단의 디지털 전략 수립

# 목 차

I. 서론 .....	1
1. 연구배경 및 목적 .....	1
2. 연구범위와 방법 .....	1
1) 연구범위와 내용 .....	1
2) 연구 방법 .....	2
3. 연구의의와 기대효과 .....	2
II. 코로나19가 지역문화에 미친 영향 .....	3
1. 영향 조사 및 논의 .....	3
1) 국내 코로나19 피해 실태조사 .....	3
2) 코로나19 영향에 대한 문화예술계의 논의 .....	5
3) 해외 연구 및 논의 .....	6
2. 코로나19의 지역문화 영향 실태 .....	16
1) 창작 - 예술인 측면 .....	16
2) 소비 - 시장 측면 .....	19
3) 공간 및 예술경영 측면 .....	33
3. 종합 시사점 .....	34
III. 코로나19 위기 대응 정책 실태 .....	36
1. 국가 차원의 위기 대응 정책 .....	36
1) 문화체육관광부 .....	36
2) 문화예술 공공기관 .....	39
2. 지역문화재단의 위기 대응 전략 .....	43
1) 광역문화재단 .....	43
2) 기초문화재단 .....	46
3. 시사점 .....	49

IV. 해외의 코로나19 대응사례 .....	51
1. 코로나19 영향 진단과 현장 대응 .....	51
1) 시각예술 분야 .....	51
2) 공연·음악·미디어 예술 분야 .....	53
3) 문화예술계의 연대와 사회적 기여 .....	56
2. 국제기구의 대응 .....	58
3. 국가별 공공 문화기관의 대응 사례 .....	64
4. 시사점 .....	84
V. 조사 설계 및 분석 결과 .....	86
1. 조사 설계 .....	86
2. 분석 결과 .....	88
1) 코로나19의 영향과 포스트 코로나 지역문화 환경 변화 전망 .....	88
2) 긴급 지원정책의 효과성 평가 .....	92
3) 지역문화재단의 위기 대응체계 실태 .....	94
4) 포스트 코로나 시대, 지역문화재단의 정책과제 수요 .....	95
5) 포스트 코로나 시대, 지역문화재단의 정책과제 제안 .....	96
VI. 포스트코로나 시대, 지역문화재단의 방향 .....	99
1. 방향 .....	99
1) 회복·전환·혁신의 지역문화정책 체계 .....	99
2) 지역문화재단의 변화 .....	99
3) 지역문화생태계의 지속 가능 환경 조성 .....	100
4) 면대면·비대면 기반 총체적 문화 활동 .....	101
5) 문화예술의 사회적 가치 창조 .....	102
VII. 포스트 코로나 시대, 지역문화재단의 과제 .....	104
1. 위기 진단 및 대응체계 구축 .....	104
1) 위기 대응 모델 .....	104
2) 지역 특성 기반의 위기 대응 체계 구축 .....	110
3) 위기 대응 매뉴얼 개발 및 활용 .....	114



4) 정책 연구 체계 구축 .....	120
5) 직원들의 역량 강화를 위한 교육 연수체계 구축 .....	121
<b>2. 지역문화 데이터 생산 및 관리체계 구축 .....</b>	<b>122</b>
1) 데이터 기반의 문화정책 체계 .....	122
2) 지역 예술인 데이터 체계 .....	128
3) 문화예술 디지털 플랫폼 데이터 체계 .....	129
<b>3. 지역문화재단의 예술 지원체계 전환 .....</b>	<b>130</b>
1) 지원정책 방향 .....	130
2) 예술인 창작 안전망 구축 및 활동 영역 다각화 .....	132
3) 가치창조(value creation) 기반의 총체적 지원체계 .....	136
<b>4. 지역사회와 문화예술의 연계 강화 .....</b>	<b>138</b>
1) 예술가의 지역사회 활동 다각화 .....	138
2) 지역사회 문제 해결을 위한 문화예술 협업 체계 구축 .....	138
3) 마을의 문화 활동 거점 창조 .....	140
<b>5. 지역문화재단의 디지털 전략 수립 .....</b>	<b>141</b>
1) 온라인 예술 콘텐츠 정책 관심 확대에 따른 우려와 기대 .....	141
2) 문화예술과 기술의 연결 정책 경향 .....	142
3) 온라인 예술 콘텐츠 지원 및 플랫폼 정책 체계 구축 .....	144
4) 문화공간의 온라인 서비스 체계 구축 .....	145
5) 예술-기술-미디어 플랫폼 생태계 구축 .....	146
6) 지역문화재단의 디지털 전략 수립 .....	146
<b>VIII. 결론 및 향후 과제 .....</b>	<b>152</b>
<b>부록. ....</b>	<b>155</b>
<b>참고문헌 .....</b>	<b>161</b>

# 표 목 차

<표 2-1> 국내 코로나19 피해 실태조사 개요 .....	3
<표 2-2> 문화예술분야의 코로나19 사태 논의 .....	5
<표 2-3> ‘캐나다 연방정부의 예술분야 긴급지원 대책에 대한 설문조사’ 의 문항 구성 .....	8
<표 2-4> 프리랜서 예술인의 고용피해 추정치(2020.01~06) .....	17
<표 2-5> 2020년 1월~6월 국내 온라인 쇼핑 동향 .....	21
<표 2-6> 2020년 1월~4월 동안 취소·연기된 문화예술행사 규모(추정) .....	31
<표 2-7> 코로나 시대 문화소비자의 변화 .....	32
<표 2-8> 국립 문화예술시설 휴관 및 재개관 .....	33
<표 2-9> 코로나19의 문화예술생태계 영향 .....	34
<표 3-1> 코로나19 관련 문화예술정책지원 현황 .....	37
<표 3-2> 한국문화예술위원회 코로나19 관련 지원사업 .....	39
<표 3-3> 한국예술인복지재단 코로나19 관련 지원사업 .....	41
<표 3-4> 한국문화예술교육진흥원 코로나19 대응전략 .....	42
<표 3-5> 광역문화재단 코로나19 대응 지원사업 유형 .....	44
<표 3-6> 기초문화재단 코로나19 대응 사례 .....	47
<표 4-1> IETM 설문조사를 통한 코로나19 대응방안 제시 내용 .....	54
<표 4-2> 대응 방안과 2020년도 필요 예산 예측 .....	72
<표 4-3> 캐나다 주정부 및 지역 공공기관의 코로나19 대응 방안 .....	77
<표 4-4> 싱가포르 예술위원회의 문화예술분야 회복지원 사업(ACRP) 지원 내용 .....	81
<표 5-1> 설문조사 항목 .....	86
<표 5-2> 응답자 특성 .....	87
<표 5-3> 코로나19 이전 대비 지역문화예술생태계 변화 .....	89
<표 5-4> 포스트코로나시대의 지역문화 환경변화 전망 .....	92
<표 5-5> 지역문화예술 위기 극복을 위한 긴급지원정책의 효과성 .....	93
<표 5-6> 코로나19에 대한 지역문화재단 위기대응체계 .....	94
<표 5-7> 포스트코로나시대 지역문화재단 정책과제 수요 .....	96
<표 5-8> 지역문화재단의 과제 제안(개방형 질문, 114명 중복 응답) .....	98
<표 7-1> 재난의 구분 .....	105
<표 7-2> 재난관리 단계 .....	108
<표 7-3> 전문가 자문 내용 - 위기 대응에 대한 법적 근거 마련 방안 .....	110
<표 7-4> 전문가 자문내용 - 위기 대응체계 구축 .....	113
<표 7-5> 문화체육관광부 위기관리업무지침 .....	114
<표 7-6> 제1급 ~ 제4급 감염병의 유형 .....	118
<표 7-7> 전문가 자문내용 - 지역문화재단 문화공간의 위기 대응 매뉴얼 개발 .....	119

<표 7-8> 광역문화재단 내 정책팀 현황 .....	120
<표 7-9> 지역문화재단 평균 인력 현황 .....	121
<표 7-10> 강화되어야 할 지역문화재단 직원 역량 .....	121
<표 7-11> 문화예술 통계보고서 조사개요 .....	122
<표 7-12> 문화예술 조사통계 지역문화정책 연관 지표 .....	125
<표 7-13> 광역문화재단의 예술인 실태조사 흐름 .....	128
<표 7-14> 전문가 자문내용 - 예술 지원 체계 관련 .....	130
<표 7-15> 전문가 자문내용 - 예술인 지원 계획 수립 및 체계 마련 .....	133
<표 7-16> 광역문화재단 예술인지원 부서 현황 .....	133
<표 7-17> 한국문화예술위원회의 공연예술중장기창작지원 사업 개요 .....	137
<표 7-18> 코로나19 극복 문화예술 치유 프로그램 .....	139
<표 7-19> 광역문화재단의 예술치유 사업 사례 .....	139
<표 7-20> 온라인 예술 콘텐츠 지원에 대한 우려와 기대 .....	142
<표 7-21> 전문가 자문내용 - 지역문화재단의 디지털 전략 수립 방안 .....	147
<표 7-22> 전문가 자문내용 - 저작권·지적재산권 기반의 지원체계 구축 .....	150

# 그림 목 차

[그림 2-1] 큐코노미 위기 파급과정 .....	20
[그림 2-2] 코로나19 이후 여가·시간활용 변화 및 그 ‘증가’의 지속 여부 .....	22
[그림 2-3] 코로나19 이후 주중 및 주말 일상생활 변화 .....	23
[그림 2-4] 코로나19 이후 가치관 변화 .....	23
[그림 2-5] 코로나19 발생이후 영역 별 소비 및 소비욕구 증감 .....	24
[그림 2-6] 현재 구입 유보 및 코로나19 극복이후 구입 고려 품목 .....	24
[그림 2-7] 코로나19 발생 이후 품목별 온라인 이용(쇼핑/구입) 증가자 비중 .....	25
[그림 2-8] 온라인채널 이용 증가자 중 코로나19 극복 이후 온/오프라인 채널 이용 의향 .....	25
[그림 2-9] ‘코로나19’ 이전 6개월 동안 다운로드한 앱 vs 이후 다운로드한 앱 .....	26
[그림 2-10] 세대 별 2020년 3월에 새로 다운로드한 앱 .....	27
[그림 2-11] 코로나19 이후 다운로드한 앱들의 사용 비중 .....	27
[그림 2-12] 코로나19 이후 다운로드한 앱에서 인앱 구매할 가능성 .....	28
[그림 2-13] 세대별 앱 구매 비율(n=997) .....	28
[그림 2-14] 공연 및 전시 분야 매출액 피해 추정(’ 20.1~6.) (단위: 건, 백만원) .....	30
[그림 2-15] 공연 및 전시 분야 고용 피해 추정(’ 20.1~6.) (단위: 백만원) .....	30
[그림 2-16] 코로나19의 영향과 지역문화 생태계 취약성 .....	35
[그림 3-1] 문화체육관광부 아트누리 홈페이지 .....	36
[그림 4-1] 코로나 19가 박물관의 경제적 영향에 대한 인식 .....	61
[그림 4-2] 감염병 지속 정도에 따른 2020-2025 예술분야 일자리 규모 예상 추이 .....	70
[그림 4-3] 아일랜드의 코로나19 문화예술분야 단계별 대응 전략 .....	70
[그림 4-4] 싱가포르 예술위원회의 ‘문화예술분야 회복지원 사업(ACRP)’ 현황 .....	80
[그림 4-5] 예술분야 민간지원 참여링크 내장 이미지 .....	83
[그림 5-1] 문화예술생태계 회복 소요기간 .....	95
[그림 7-1] Fink(2007)의 위기지표 .....	106
[그림 7-2] Mitroff & Anagnos(2001) 위기관리모형 .....	108
[그림 7-3] 4차산업혁명 기술과 예술의 연계 .....	144

# I. 서론

## 1. 연구배경 및 목적

- 코로나19 상황은 장기간 지속되면서 지역 문화의 가치사슬 및 생태계에 엄청난 영향을 미치는 핵심 환경 요인으로 부각되고 있음. 이와 관련하여 향후 포스트 코로나 시대, 지역문화 환경의 변화와 이에 따른 지역문화정책의 변화를 진단할 필요성이 커지고 있음.
- 이러한 맥락에서 본 연구에서는 코로나19 환경이 지역 문화현장에 미친 영향과 이슈를 파악하고, 포스트 코로나 시대의 지역문화재단 정책 방향과 과제를 탐색하는데 목적을 두고 있음.

## 2. 연구범위와 방법

### 1) 연구범위와 내용

연구내용	세부 연구내용	연구방법
코로나19가 지역문화에 미친 영향	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역문화 피해 실태와 그 요인 분석</li> <li>새롭게 나타나는 지역문화 현상 사례들 분석(공연 영상 콘텐츠 서비스 등)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역문화재단 및 공공 부문에서 코로나 피해에 대해 조사, 분석한 사항 정리</li> <li>뉴미디어 플랫폼 기반 예술창작 및 유통 등 새로운 현상 사례 자료 조사</li> <li>전문가 인터뷰와 간담회</li> </ul>
코로나19에 지역문화재단 대응 실태와 과제	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역문화재단의 대응 및 정책사업 실태</li> <li>국가 및 공공부문의 대응 및 정책사업 실태</li> <li>실태분석의 종합 및 시사점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나 19와 관련하여 지역문화재단에서 추진한 정책 사업 실태조사 실시</li> <li>전문가 인터뷰와 간담회</li> </ul>
포스트코로나 시대, 지역 문화정책의 방향과 과제	<ul style="list-style-type: none"> <li>포스트코로나시대의 지역문화재단 이슈</li> <li>위기 대응 관리체계 구축 방안</li> <li>미래 지역문화정책의 방향과 과제</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>전문가 및 지역문화 현장 이해관계자 FGI 실시</li> <li>지역문화재단 관계자 및 지원사업 수혜자 설문조사 실시</li> </ul>

## 2) 연구 방법

### ○ 선행 연구 및 논의 검토

- 코로나19 상황에 대한 문화예술 및 지역문화 분야의 연구 및 논의 검토
- “Untact” 상황에 대한 지역문화 차원의 접근 검토
- 기술과 뉴미디어 플랫폼 기반의 예술콘텐츠 체계에 대한 선행 연구 검토

### ○ 전문가 및 지역문화 관계자 FGI (Focus Group Interview)

- 예술가
- 지역문화 활동가
- 지역문화 연구자 및 전문가

### ○ 국내 및 해외 사례 분석

- 코로나19 환경에 대한 예술계의 인식과 대응사례
- 코로나19 환경에 대한 정책 인식과 대응사례
- 지역문화재단의 코로나19 대응 실태 사례

### ○ 전문가 및 지역문화 관계자 설문조사

- 목적 : 포스트코로나 시대의 미래 지역문화정책 방향과 과제에 대한 인식 조사
- 조사대상 : 지역문화재단 관계자, 전문가 및 지역문화 활동가
- 조사방법 : 구글 설문지를 활용한 온라인 설문조사
- 조사내용
  - : 코로나19 상황의 지역문화 환경 요인으로서의 중요성과 지속성
  - : 코로나19 상황이 지역문화의 가치사슬과 문화생태계에 미친 영향
  - : 코로나19 상황에 대한 국가 및 지역문화재단의 대응실태 인식
  - : 향후 포스트 코로나 시대의 지역문화정책의 방향
  - : 향후 포스트 코로나 시대의 지역문화재단의 과제

## 3. 연구의의와 기대효과

### ○ 2020년 코로나19 상황에 대한 지역문화정책 개발

### ○ 포스트코로나 시대, 지역문화재단의 방향과 과제

## II. 코로나19가 지역문화에 미친 영향

### 1. 영향 조사 및 논의

#### 1) 국내 코로나19 피해 실태조사

##### □ 광역문화재단 실태조사

- 3월 중순에서 4월 초 사이 총 10개의 광역문화재단이 예술인(단체) 대상으로 코로나19 피해 영향을 파악하고자 실태조사를 진행함.
  - － 대전, 충남, 충북, 세종시, 전북, 광주, 대구, 경북, 경남, 강원, 제주 문화재단이 실시함.
- 공통 피해조사 항목으로는 활동분야(장르), 2020년 지원사업 지원현황, 피해 상황(서술형), 정책 제안 사항(서술형)이 있음.

##### □ 한국예술문화단체총연합회 실태조사<sup>1)</sup>

- 한국예총은 2020년 3월 9일 ~ 3월 12일까지 한국예총 연합회(10개), 연합회 및 지회(156개)를 대상으로 ‘코로나19’ 사태로 인한 문화예술 현장의 피해 규모를 파악하는 조사를 실시함.
- 조사 내용은 행사 취소 건수 및 규모(금액), 소득변화, 예술인들의 지속가능 창작 환경 조성권익 대변을 위한 제도적 방안임.

<표 2-1> 국내 코로나19 피해 실태조사 개요

조사기관	조사명	지표	내용
광역문화재단 (11개)	문화예술계 피해 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동분야</li> <li>• 2020년 지원사업 지원현황</li> <li>• 피해 상황</li> <li>• 정책 제안 사항</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3월 중순에서 4월 초 사이 코로나19로 인한 피해 실태조사 실시(제주는 7월 실시)</li> <li>• 대전, 충남, 충북, 세종시, 전북, 광주, 대구, 경북, 경남, 강원, 제주의 총 11개 광역시·도에서 실시</li> <li>• 조사 결과는 강원, 대전, 인천 일부 재단만 공개함.</li> </ul>

1) (사)한국예술문화단체총연합회(2020.03), 「코로나19」사태가 예술계 미치는 영향과 과제.

<p>한국예술문화단체 총연합회</p>	<p>코로나19사태가 예술계 미치는 영향과 과제</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 행사 취소 건수 및 규모(금액)</li> <li>• 소득변화</li> <li>• 예술인들의 창작 환경 조성과 권익 대변을 위한 제 도적 방안</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국예총 연합회(10개), 연합회 및 지회(156개)를 대상으로 3/9 ~ 3/12까지 실시함.</li> <li>• 조사 결과는 한국예총 홈페이지 에 게시됨.</li> </ul>
<p>예술경영지원센터</p>	<p>코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황조사</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 코로나19 피해 현황</li> <li>• 코로나19 피해에 대한 정부지원</li> <li>• 코로나19의 영향</li> <li>• 코로나19에 대한 정부의 지원방안</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조사는 5/14~5/25동안 진행되었 으며, 조사대상은 공연시설, 공연 단체, 기타(협회 등) 총 2994곳임.</li> <li>• 조사 결과는 예술경영지원센터 홈 페이지에 공개함.</li> </ul>



## 2) 코로나19 영향에 대한 문화예술계의 논의

### □ 문화예술 생태계 정상화를 위한 담론 형성

- 지역문화재단을 비롯한 문화예술기관, 지역연구원 등은 문화예술계에 코로나19 피해가 본격화된 지난 4월부터 긴급대책마련을 위한 포럼, 이슈세미나를 개최하였음.
- 문화예술정책 전문가 및 예술가들은 긴급 대응 방안뿐만 아니라 코로나19 사태가 종료된 이후의 문화예술 생태계 정상화를 위한 지속가능한 정책의 필요성에 대해 논의함.

<표 2-2> 문화예술분야의 코로나19 사태 논의

기관명	논의 주제	일자
서울문화재단	코로나19, 문화예술 긴급지원정책을 평가하고 제안하다	4.21
서울연구원	포스트 코로나 시대, 새로운 표준을 이끄는 서울의 정책	5.12
대구경북연구원	위기의 대구, 재난에서의 부활을 위한 설계 -3회-	5.12~26
한국지역문화 정책연구소	코로나19 이후, 지역문화예술	5.16
강원연구원	포스트코로나19 시대와 강원도의 동북아 협력	5.26
청주시문화 산업진흥재단	매마수 문화포럼- 포스트코로나시대, 문화예술정책의 방향	5.27
제주연구원	코로나19 대응 연속기획 정책 세미나 1,2회	5.28 / 6.10
춘천문화재단	포스트코로나, 문화예술교육 전환 라운드 테이블	6.02
서울특별시	Cities Against COVID-19 : 포스트코로나시대 문화예술의 발전방향	6.04
서울연구원	[2025 서울예술인플랜 수립 온라인 토론회] 전환사회의 예술인을 위한 상상력	6.12
한국문화예술교육진흥원	[포스트코로나 시대, 문화예술교육의 대응은?] 온라인 토론회	6.22
이병훈 국회의원 / 한국문화관광연구원	포스트코로나 시대의 문화뉴딜	6.29
한국문화관광연구원	제1회 코로나19 예술포럼 - 일상적 위기의 시대, 예술의 가치와 회복력	7.08
노원문화재단	‘문화도시노원’ 추진방안과 코로나19 이후 문화재단 발전방안	7.14
한국예술인복지재단	제2회 코로나19 예술포럼 - 코로나19 이후, 예술인의 복지와 사회보장	7.28
예술경영지원센터	제3회 코로나19 예술포럼 - 코로나19 이후, 공연·미술시장의 변화와 과제	8.19
한국예술경영학회	제36회 학술심포지엄 - 전환시대의 예술경영	8.26
한국광역문화재단연합회	제4회 코로나19 예술포럼 - 코로나19 이후 지역문화예술 환경과 분권	9.17

### 3) 해외 연구 및 논의

#### (1) 해외 영향 조사 사례: 캐나다 예술위원회(Canada Council for the Arts)의 코로나19

##### 정부 긴급지원 대책 관련 예술분야 대상 설문조사<sup>2)</sup>

#### □ 설문조사의 목적

- 캐나다 예술위원회는 지난 4월, 연방정부가 긴급 시행한 지원금 정책에 대한 예술분야의 반응과 팬데믹 시대의 예술 분야 이해를 목적으로 전국설문조사(National Survey on Federal Emergency Aid Measures and the Arts Sector in Canada)를 시행하였음.
- 설문조사 문항은 간단한 질문으로 구성되어 있으나 긴급하게 시행했던 코로나19 대응 지원금 정책에 대한 현장의 반응과 효과성을 조사했다는 점에서 의미가 있음.
- 또한, 조사 결과는 향후 보다 현장의 수요가 반영된 지원 사업 개선과 개발에 도움을 줄 것이라 예상됨.

#### □ 설문조사의 개요

- 캐나다 예술위원회는 기존에 지원한 예술가, 예술 단체 및 기관을 대상으로 약 3만 부의 설문조사를 배포하였음. 그 중 32%인 8,842부의 응답이 돌아와 분석을 시행함.
- 조사 대상인 예술 단체 및 기관은 비영리 단체/기관, 영리 단체/기관, 비법인 단체(unincorporated groups)로 구분됨.
- 설문조사를 통해 당시 시행 중이었던 세 가지의 긴급지원 사업에 대해 실효성에 대한 의견과 현장 평가를 청취함. 해당 지원 사업은 1)캐나다 긴급대응 보조금(Canada Emergency Response Benefit, CERB), 2)캐나다 긴급 임금 지원(Canada Emergency Wage Subsidy, CEWS), 3)캐나다 긴급 사업자금 지원(Canada Emergency Business Account, CEBA) 세 가지임. 설문조사 이후 추가로 시행된 지원사업은 본 설문조사에 포함되지 않음. 또한, 위 세 가지 지원사업은 문화예술계만을 대상으로 하는 것이 아니며, 전 국민 대상 지원사업에 대해 문화예술 분야에서 확인되는 실효성과 반응을 알기 위한 조사임.

2) <https://canadacouncil.ca/research/april-2020-covid19-client-survey> 참조.

- 캐나다 긴급대응 보조금(Canada Emergency Response Benefit, CERB)은 캐나다 국적의 자영업자(self-employed)와 고용인력(employed) 중 코로나19에 직접적 영향을 받은 국민에게 재정적 지원 제공을 목적으로 함. 지원대상자의 경우, 1회 지원할 때마다 4주간 C\$2,000(한화 약 180만원) 지급 받을 수 있고, 지원금을 수령한 4주의 기간 동안 상황이 변하지 않으며, 최대 7회(총28주)까지 지원하여 혜택을 받을 수 있음.
- 캐나다 긴급 임금 지원(Canada Emergency Wage Subsidy, CEWS)은 코로나19로 인해 기업 수익이 급감한 캐나다 국적 고용주를 대상으로 고용임금의 일부를 지원하기 위한 대책임. (참고: 3월 15일로 소급지원하며, 7월 17일부로 일부 사업 내용이 개정됨) 수익의 감소로 해고했던 인력을 재고용하거나, 더 이상의 해고를 막음으로써 기존의 생산 활동으로 회복할 수 있도록 돕고자 마련된 지원임.
- 캐나다 긴급 사업자금 지원(Canada Emergency Business Account, CEBA)은 4월 9일부터 시작된 소규모 기업과 비영리를 대상으로 한 무이자 대출 지원 사업임. 사업 운영 중단 기간 동안 발생하는 고정비 지출 부담과 다시 운영을 시작할 수 있도록 재정적 지원 제공을 목적으로 함. 본 사업은 총 사업금 C\$550억(한화 약 49조 5,456억 원) 예산으로 수혜단체별 최대 C\$40,000(한화 약 원3,600만원)을 무이자로 대출받을 수 있도록 보장해줌. 원금 상환은 2022년 12월 31일 당일 또는 이전까지임. 참고로 본 대출 지원을 통해 수혜 받은 금액은 임대, 재산세, 공과금, 보험과 같은 고정비용에만 사용 가능하며, 수익 충당이나 기타 생산자금으로 사용할 수 없음. 관련하여 본 지원사업의 수혜 단체/기업은 대출 지원금의 적절한 사용과 책무 이행을 점검하기 위해 정부의 세무감사 대상이 될 수 있음을 명시함.

## □ 설문조사 구조

- 설문은 각 지원금에 대해 질문하는 세 가지 항목과 모든 설문참여자 대상으로 공통 항목으로 구성됨. 항목별 세부 질문은 다소 중복되는 부분이 나타나며 질문 내용은 다음 표와 같이 나타남.

<표 2-3> ‘캐나다 연방정부의 예술분야 긴급지원 대책에 대한 설문조사’의 문항 구성

설문 대상 및 관련 지원 대책	문항 내용	선택지
A. 개인, 캐나다 긴급대응 보조금(CERB)	1. ‘CERB’에 지원을 하셨거나 지원을 할 예정이십니까?	예/아니오
	2. 귀하의 코로나19 이전 고용상태는 어디에 속합니까? (다음 중 하나 이상 선택)	자영업/프리랜스(self-employed), 취업(salaried employed), 비취업/실업(unemployed)
	3. 지역 또는 국가(캐나다가 아닌 경우)	광역시(province) 기준
	4. 귀하의 활동과 가장 밀접하게 관련된 세부장르는 무엇입니까? (다음 중 하나 이상 선택)	서커스, 무용, 장애인예술, 디지털아트, 원주민예술, 다원예술(inter-arts), 복합장르활동(multi-disciplinary activities), 문학, 미디어아트, 음악/음향, 극예술, 시각예술, 기타
	5. ‘CERB’에 지원하지 않은 이유는 다음 중 무엇입니까? (다음 중 하나 이상 선택)  ★ 문항1에 ‘아니오’로 응답한 경우 대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지원 자격 없음-2019년 또는 지난 12개월 간 최소 C\$5,000(한화 약 450만원)의 수입이 없음.</li> <li>• 지원 자격 없음-첫 4주 동안 최소 연속 14일 동안 수입이 있었음.</li> <li>• 보조금이 필요하지 않음.</li> <li>• 보조금에 대한 충분한 정보가 없음.</li> <li>• 기타</li> </ul>
B. 단체 및 기관, 캐나다 긴급 임금지원 (CEWS)	1. 귀하의 단체/기관은 전체 임금의 75% 까지 지원 가능한 ‘CEWS’에 지원 하셨거나 할 예정이십니까?	예/아니오
	2. 귀하의 단체/기관의 주요 업무는 축제 또는 기획에 속합니까?	예(festival or presenter) /아니오(not a festival or presenter)
	3. 지역 또는 국가(캐나다가 아닌 경우)	광역시(province) 기준
	4. 귀하의 단체/기관의 활동과 가장 밀접하게 관련된 세부장르는 무엇입니까? (다음 중 하나 이상 선택)	‘A-4’ 선택지와 동일

	<p>5. 귀하의 단체/기관은 다음 중 어떤 그룹에 속합니까?</p> <p>★ (지역 내 소수문화계층을 묻는 항목으로 이해됨)</p>	<p>원주민(First Nations, Inuit, or Métis), 다문화, 장애인예술, 활동 지역의 공식소수언어 공동체(예: 퀘벡 지역의 영어권, 퀘벡 외 지역의 불어권 공동체)</p>
	<p>6. 'CEWS'에 지원하지 않은 이유는 다음 중 무엇입니까? (다음 중 하나 이상 선택)</p> <p>★ 문항1에 '아니오'로 응답한 경우 대상</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지원 자격 없음-지원조건에 해당하는 정도의 수익 감소가 없음.</li> <li>• 보조금이 필요하지 않음.</li> <li>• 코로나19의 여파로 단체/기관 운영을 중단할 예정임.</li> <li>• 보조금에 대한 충분한 정보가 없음.</li> <li>• 기타</li> </ul>
C. 단체 및 기관, 캐나다 긴급사업 자금 지원(CEBA)	<p>1. 귀하의 단체/기관은 주거채 은행을 통해 무이자 최대 C\$40,000(한화 약 3,600만원)까지 대출 가능한 'CEBA'에 지원 하셨거나 할 예정이십니까?</p>	예/아니오
	'B-2' 문항과 동일	'B-2' 선택지와 동일
	'B-3' 문항과 동일	'B-3' 선택지와 동일
	'B-4' 문항과 동일	'B-4' 선택지와 동일
	'B-5' 문항과 동일	'B-5' 선택지와 동일
	<p>6. 'CEBA'에 지원하지 않은 이유는 다음 중 무엇입니까? (다음 중 하나 이상 선택)</p> <p>★ 문항1에 '아니오'로 응답한 경우 대상</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지원 자격 없음-2019년 총 급여지급 액수가 C\$50,000(한화 약 4,500만원) 미만임.</li> <li>• 우리 단체/기관은 지원 사업을 신청할 수 있는 행정인력(역량)이 없음.</li> <li>• 보조금이 필요하지 않음.</li> <li>• 보조금에 대한 충분한 정보가 없음.</li> <li>• 기타</li> </ul>
D. 공통 문항	<p>1. 지금까지 발표된 연방(중앙)정부 긴급구제방안이 귀하 또는 귀하의 단체가 현 코로나 19 위기상황을 통과해 가는 것에 도움이 될 것이라 생각하십니까?</p>	예/아니오
	'B-2' 문항과 동일	'B-2' 선택지와 동일
	'B-3' 문항과 동일	'B-3' 선택지와 동일
	'B-4' 문항과 동일	'B-4' 선택지와 동일
	'B-5' 문항과 동일 (선택 문항)	'B-5' 선택지와 동일

## □ 설문조사 결과

- 전체 설문 응답자 중 61%가 캐나다 정부의 코로나19 대응 긴급지원 대책이 도움이 되었다고 응답함. 반면, 캐나다 정부의 코로나19 대응 긴급지원 대책을 통해 실질적 도움을 받기 어렵다고 응답한 이유를 살펴보면 다음과 같음.
- 가장 많은 응답자가 우려를 표명한 부분은 지원 대상 기준이었음. 지원 대상 기준에 적합한 예술단체가 많지 않을 뿐만 아니라 그 기준이나 필요 요건에 대한 설명이 불명확하다고 지적함. 더불어 다양한 수입원을 특징으로 하는 프리랜서 또는 1인 단체를 운영하는 전문가의 경우, 수입이 급격히 줄어들었음에도 지원신청 자격에 충족하지 못하는 것으로 나타남.
- 장기 지원 대책이 부족한 것도 현 긴급지원 대책의 실효성이 낮게 평가되는 요인으로 드러남. 긴급지원 대책은 계약 파기와 행사 취소 등으로 인해 향후 발생할 수입과 수익의 손실을 감안하지 않은 것으로서 추가적인 지원방안이 제시되어야 한다고 응답함.
- 현 긴급지원 대책은 예술 분야가 필요로 하는 구체적 구체책이나 대안을 포괄하지 못하고 있다고 제기함. 소규모 단체, 비영리 단체, 대학 소속 기관과 같은 곳의 필요를 반영하고 있지 못하며, 사업자금 대출과 같은 지원대책은 이미 재정적으로 어려운 단체들에게 별다른 도움을 제공하지 못한다고 지적함.
- 실제 지원금을 신청한 응답자는 전체 응답자의 절반 미만인 것으로 나타남. 42%의 개인 응답자가 캐나다 긴급대응 보조금(CERB)을 신청하였고, 캐나다 긴급 임금지원(CEWS)에 신청한 단체/기관은 전체 기관 응답자의 41%, 그리고 캐나다 긴급 사업자금 지원(CEBA)에 신청을 준비하고 있다고 응답한 단체/기관은 17%로 나타남.
- 또한, 설문 결과에 따르면 코로나19에 영향을 받지 않는 예술분야는 없는 것으로 나타남. 그 중 특히 취약한 분야는 인력 구조 상 1인단체/프리랜서 전문가(self-employed professionals)에게 많은 부분 의지하고 있던 단체 및 기관, 그리고 인건비를 제외한 고정비용이 높은 단체 및 기관으로 드러남.

## □ 설문 참여자들이 제시한 향후 지원방안

- 문화예술분야 종사자들은 설문 응답을 통해 예술 분야가 마주한 위기 상황을 극복하기 위해 장기적 지원이 추가되어야 할 필요성이 크다고 강조하였음.
- 또한, 현재 시행 중인 긴급지원 대책의 지원 대상이 확대되어야 한다고 응답하였으며, 예술 분야에 특화된 지원 역시 추가되어야 한다고 제시함.
- 예를 들면, 캐나다 긴급대응 보조금(CERB)은 예술가 및 예술계 종사자들의 필요를 보다 적극 반영하여 수정·보완될 필요가 있음.
- 캐나다 예술위원회와 기타 예술분야 대상 공공지원에서 운영하던 기존 지원사업도 현 코로나19 상황을 반영하여 조정되어야 하며, 추가적 지원이 제공되어야 함. 이와 더불어 지원금 사용에 대한 융통성 있는 조정이 필요함.
- 2020년 1월부터 세계 전 지역에 확산 되기 시작한 코로나19에 대하여 각국의 문화예술관련 분야에서도 저마다의 초기 대응책을 마련하였으며, 동시에 자료 수집을 통해 보다 체계적이고 분석을 기반으로 한 향후 포스트코로나 시대를 대비하고 있음. 이에 따라 본 연구보고서에서는 코로나19에 대응한 해외의 지역 중심 문화예술 정책과 대안 논의들을 국제(global)-국가(national)-지역(regional/local)의 층위로 조사하여 총체적 분석을 시행하고자 함.
  - － 예를 들어, 국제적 논의는 UNESCO, World Bank와 같은 국제기구와 ICOM, IFACCA와 같은 문화예술분야 국제연합회의 논의를 주로 살펴봄. 국가 단위의 논의는 공공기관을 중심으로 대응 정책을 살피고, 지역의 경우, 광역/주 단위와 가능한 경우 기초 단위 자료를 논의 및 분석하고자 함.
- 코로나19에 대한 즉각적 대응으로 다수의 유럽 국가를 포함한 많은 국가의 정부들이 임금 보상 및 지원을 제공하고 있음. 문화예술 분야 종사자들 중 이러한 혜택을 받을 수 있는 이들은 큰 규모의 기업, 단체, 기관에 속한 관리급(managerial class) 인사들임. 반면, 코로나19 이전에도 불안정한 고용과 임금으로 어려움을 겪고 있던 프리랜서 예술가와 중·소규모의 단체들은 정부의 즉각적 복지정책의 사각지대에 놓여있어 미래를 예측하기 힘든 상황임(Banks 2020).<sup>3)</sup>

3) Banks, Mark (2020). "The work of culture and C-19," *European Journal of Cultural Studies*, 1-7.

- 본 보고서에 활용한 문서와 자료는 국제기구와 공공기관, 시각예술 및 공연예술 단체가 발간한 국내외 연구보고서와 논문, 통계자료, 웨비나(Webinar), 뉴스 등을 중심으로 수집하여 조사 및 분석을 시행함. 특히, 미국과 영국, 아일랜드, 캐나다, 싱가포르 등의 지역들 중심으로 사례조사가 시행되었음.

## (2) 해외 논의: 문화예술 분야에 대한 초기 분석과 담론

### □ 문화예술 생태계의 위기 상황과 미래 예측<sup>4)</sup>

#### ○ 창작과 분배/유통

- 작품의 창작과 유통 측면에서 가장 취약한 곳은 소규모 예술 단체와 독립적으로 활동하는 예술가들임. 공연예술시장이나 시각예술시장 모두 군중이 모이는 것에 대한 우려와 작품의 국제적 순환과 대역에 관한 제약으로 어려움이 예상됨.
- 또한, 유네스코는 문화적 표현의 다양성도 위기에 처할 것으로 예측했는데, 이는 자본이나 자원이 부족한 저개발국가의 경우 문화예술 활동이나 창작 활동이 크게 위축될 것과 동시에 자본을 바탕으로 대량 생산 및 유통되는 문화예술 향유에 의존도가 높아질 수 있기 때문임.

#### ○ 인력

- 문화예술 분야 전반에서 예술가 또는 전문인력이 이탈하는 ‘두뇌유출(brain drain)’ 현상이 우려됨. 생계를 유지하기 위해, 일자리 감소 등이 원인이 되어 문화예술 전문가가 다른 분야로 이동할 수 있음.
- 교육 과정에 있는 학생들 역시 실습과 현장 중심이 어렵고 향후 경제적 불안정성으로 인해 분야를 이탈한다면 미래 인적 자원의 축소도 예측할 수 있음. 현장 인력의 심리·정신적 건강도 유념해야 할 부분임. 팬데믹 위기상황으로 긴급 대책 마련과 계속되는 변화 상황에 대응하면서 육체적, 정서적 어려움에 당면함.

#### ○ 관객

- ‘문화예술 공간을 방문하는 것에 대한 불안감이 언제 종식될 수 있는가?’ 라는 질문과 직결되어 있음. 코로나19 대응 프로토콜(예: 방문객 수 제한, 철저한 방역, 입장 시 체온 검사)을 실행하더라도 불안감 속에 관객 확보가 쉽지 않으며, 재개방 전략이 모든 문화예술 공간에 일정하게 적용되기 어려운 점을 유념해야 함.

4) Ponte, Beth (May 18, 2020). "The Cultural Ecosystem endangered," *International Arts Management & Covid 19*.



- 또한, 관객 개발 활동(예: 아웃리치, 교육)이 전면 중단되어 포스트 코로나 시대에 관객 개발에 투입해야 할 노력과 자원은 기존에 비해 증대될 것으로 예측됨.

## ○ 재정

- 전 세계의 경제 불황, 기업과 민간 지원의 축소는 문화예술 단체의 어려움을 가중시키고 있음. 기존의 비즈니스 모델이나 전략도 그 기능을 못하는 위기 상황에서 공공 지원에 대한 의존율이 대폭 증가한 상황임. 그러나 국가 재정도 위기 상황에 따라 운영되어 충분한 공공 지원을 기대하기 어려움.

## ○ 디지털로의 전환

- 소셜 네트워크를 통한 예술가와 대중의 만남이 급격히 증가하였음. 그러나 저작권 문제, 온라인 활동을 수입으로 연결 시키는 것의 한계 등으로 온라인 플랫폼에서의 활동은 둔화될 수 있음. 문화예술 콘텐츠와 문화적 경험이 디지털 환경으로 이주하게 되면서 기술적으로 발전한 나라와 상업 영역에서는 디지털의 혜택을 볼 수 있었음.
- 유네스코는 이러한 현황이 포스트 코로나 시대에 ‘디지털 격차’로 번지게 될 것을 우려함. 한 편에서는 디지털로의 전환이 급격히 일어나 적응하는 반면, 기술에 대한 접근성이 낮은(또는 기술적 전문성, 친숙도가 부족한) 다른 한 편에서는 디지털 격차를 겪게 될 가능성이 농후함.

## ○ 공공 정책과 사회적 가치

- 현재 문화예술 활동이 치유와 예술 치료 측면에서 주목받고 있으나, 전반적으로 정책 우선순위에서는 후순위로 밀려나는 경향이 나타남. 문화다양성 측면에서 공공 분야에서는 문화예술 향유 확대에 대하여 지속적인 지원을 시행하여 문화예술 생태계가 건강한 상태를 유지할 수 있도록 해야 함.
- 또한, 코로나 사태가 길어질수록 예술계에 적자생존 현상이 나타날 것에 대한 우려도 있음. 대규모 예술단체와 기관은 상생을 기조로 삼아 중·소규모 단체와 협력을 도모해야 함. 적자생존으로 일부 대규모 예술 단체만 남게 된다면 향후 당면하게 될 문제를 축소된 문화예술 생태계가 감당하기 어려울 수 있다는 것을 기억해야 함.

## □ 분야별 맥락에서 예측하는 포스트 코로나 시대의 문화예술계<sup>5)</sup>

### ○ 경제적 맥락

- 창의 산업(creative industries)은 경기가 호황일 때 호조를 나타내고 불황이면 침체되는 경기동행적(pro-cyclical) 특징을 나타냄. 그렇기 때문에 단기적 측면에서 예술가들은 작품 활동도 어려움을 겪을 뿐만 아니라 관련된 활동(예: 예술교육)을 통한 수입도 줄어들게 됨.
- 시장실패가 이미 시작된 상황에서 정부는 국내 경제 회복에 집중하여 재원을 투입할 것임(예: 공사, 교육, 보건, 안보). 그렇다면 문화예술계는 보다 많은 공공지원을 확보하기 위해 정부가 주목하는 분야와 문화예술의 접점을 찾아 전략적 프로젝트 추진을 고려할 수 있어야 함.

### ○ 정치적 맥락

- 경제적 침체는 정치적 불안정으로 연결될 수 있으며, 특히 독재 정부 치하에서는 예술적 표현이 제한될 수 있음. 이에 포스트 코로나 사회에서는 극심한 파벌주의 양상이 나타날 수 있으므로 분열된 사회를 방지 또는 회복하기 위해 예술과 문화의 사회적 역할을 적극 적용해야 함. 문화예술을 통한 사회 구성원 간 연대감 회복, 지역 및 국가정체성, 그리고 국제시민성 재형성이 그 예임.

### ○ 사회적 맥락

- 건강과 공중보건의 집중 조명되면서 관련된 사회 문제에 대한 예술의 기여가 예상됨. 특히, 실직과 무직 상태의 장기화, 코로나 블루 등으로 대중의 정서적, 정신적 건강이 사회적 이슈로 등장함.
- 몇 가지 예로 예술과 건강한 나이 듦(ageing), 예술과 웰빙, 예술과 정신 건강을 꼽을 수 있음. 부의 양극화와 맞물려 예술 경험의 불평등도 증가할 가능성이 있음. 국가별 사회·경제적 환경에 따라 오프라인 티켓은 가격을 높게 책정하여 상위층 일부만 참여 가능하고, 온라인 참여는 모두에게 열린 그러한 극단적인 상황도 유추해 볼 수 있음.

5) Yang, Hung-Yen (May 28, 2020). "Our predictions for the post Covid world's impact on arts and culture," BYP Group.

### ○ 문화적 맥락

- 국가주의(nationalism)의 부상과 함께 포스트 코로나 시대에는 국가 문화 정체성에 변화가 발생할 수 있음. 예술적 상징성은 국가 정체성(예: 국가, 국기)과 같이 집단(collective) 정체성과 연관성이 깊음. 따라서 공공 영역에서 국가 공동체의 연대와 화해(reconciliation)를 위해 예술적 상징성에 재원을 투입하여 정체성 정의(defining) 및 확립을 도모할 수도 있음.
- 더불어 예술가의 상상력은 코로나로 인한 개인과 사회의 트라우마와 상흔을 극복하는 데에 희망적 비전을 제시하도록 활용될 수 있음. 이번 팬데믹은 후속 세대의 문화 지형에 영향을 미칠 것이기에 예술을 통해 미래의 비전을 그려보는 것은 중요한 역할을 할 것으로 기대됨.

### ○ 기술적 맥락

- 갑작스러운 비대면 사회의 도래는 삶의 많은 부분이 디지털화되도록 견인하였고, 디지털 격차가 사회적 문제로 연결·인식되면서 대응책 모색으로 이어짐. 물론 데이터 보안 문제와 지적 재산권 문제가 예술적 표현과 보상이라는 이슈와 결부되어 개선이 필요한 상황임.
- 그러나 수요보다 공급이 많은 디지털 가속화(digital acceleration) 상황(코로나19가 진행 중인 현재)이 지나면, 그동안 온라인 플랫폼에서 양질의 예술적 활동을 해온 예술 단체나 예술가가 두각을 드러낼 것으로 예상됨. 특히 출중한 디지털 기술을 갖춘 예술가에게는 상업적으로도 또는 틈새 분야에서 성공할 수 있는 기회일 것임.

## 2. 코로나19의 지역문화 영향 실태

### 1) 창작 - 예술인 측면

- 예술인들에게 ‘창작’ 활동은 업(業)이 되는 노동 활동임. 이러한 창작 활동의 결과물인 작품은 관객과의 대면을 전제로 함. 그러나 코로나19로 인해 작품을 발표할 수 없는 상황에 이르렀고 이는 예술인들의 생계에 타격을 입힘.
- 예술인들의 피해 파악을 위해 문화체육관광부는 2020.04.20.~ 04.26.동안 예술활동 증명완료자를 대상으로 온라인 설문조사를 실시하여 총 24,330명이 응답함. 이 중 87.4%의 예술인들이 코로나19로 인해 예술활동이 취소·연기되었다고 응답함. 이외에 일방적 계약해지(40.5%), 계약기간 축소(20%), 임금 미지급(14%)등의 고용피해가 발생함.<sup>6)</sup>
- 또한, 한국예총이 실시한 조사에서 수입에 대해 예술인들은 ‘매우감소했다’에 54.3%로 가장 많이 응답하였으며, 뒤이어 ‘감소했다’ (34.4%)로 나타남. 예술인의 88.7%가 코로나19 사태로 수입이 감소했다고 응답함.
  - － 코로나19 사태가 종료된 이후의 예술인 수입에 대한 기대 역시 ‘감소할 것’이 41.7%로 가장 높게 나타나 예술인 대다수가 코로나19로 인한 피해가 장기화될 것으로 예측하고 있었음.
- 문화예술기관들은 예술인들의 코로나19 피해 상황을 파악하고 그에 맞는 대응을 하기 위해 조사를 실시함. 그러나 조사 대상이 예술활동증명을 완료했거나 연합회 소속, 지역문화재단과의 관계를 맺었던 예술인들에 국한된 한계를 지님. 때문에 조사 이후 실시된 문화예술 공공기관의 긴급지원정책은 지원 대상 기준을 두고 문화예술현장의 비판을 받음.<sup>7)</sup>
- 문화체육관광부는 3년 주기 예술인 실태조사를 실시하고 있지만 전수조사가 아닌 탓에 지방자치단체에서는 관할 구역의 예술인에 대한 구체적인 정보가 부족함. 따라서 코로나19 사태와 같은 재난 상황에서 즉각적인 예술인 지원이 이뤄지기 어려운 실정임. 이에 긴급지원을 위한 대상 기준을 마련할 때, 대부분 ‘예술인 활동증명’에 의존하고 있음.

6) 한국문화관광연구원(2020.07.09.), “코로나19가 문화예술분야에 미친 영향과 향후 과제”, 양혜원, 「문화관광인사이트」.

7) 경향신문(2019.04.25)“[코로나19와 삶]정윤희 “예술인들 3개월간 수입 0원 …연대의 삶, 공동의 삶이 중요하다”, 김종목 기자.

- 실제로 한국문화관광연구원에서 발표한 추정치를 살펴보면 ‘예술인활동증명’을 완료한 예술인을 기준으로 프리랜서 예술인의 고용피해는 244억원, 예술인실태조사 모집단을 기준으로 할 경우 프리랜서 예술인의 고용피해는 572억원임. 그러나 이는 추정치이므로 실제 문화예술분야에 피해를 입은 예술인은 더 많을 것으로 예상됨.
- － 이에 예술인들은 본인의 피해 내용에 대해 서류로 정리하여 증명해야지만 긴급지원정책을 수혜를 받을 수 있음. 그러나 복잡한 행정 절차 때문에 지원 신청조차 못하는 예술인들도 존재함.<sup>8)</sup>

<표 2-4> 프리랜서 예술인의 고용피해 추정치(2020.01~06)

(단위:명,백만원)

	예술인 수	월평균 예술활동 수입 상실분(p)	1~6월 프리랜서 예술인의 고용피해(p)
예술인실태조사 모집단 (2018 기준)	178,540	9,534	57,206
예술활동증명 예술인 수 (2020.04.21. 기준)	76,201	4,069	24,416

주1. 월평균 예술활동수입 상실분(p) = 예술인의 수 x 프리랜서 예술인의 비율(72.5%) x 월평균 예술활동수입(107만원) x 고용감소율(6.9%)

주2. 1~6월 프리랜서 예술인의 고용피해(p) = 월평균 예술활동수입 상실분(p) x 6개월

출처: 한국문화관광연구원(2020.07.09.), “코로나19가 문화예술분야에 미친 영향과 향후 과제”, 양혜원, 「문화관광인사이드」.

- 광역문화재단에서 실시한 코로나19 피해 조사 결과를 살펴보면 예술인들에게 가장 큰 피해는 ‘공연 혹은 행사의 취소’임.
- － 대전문화정책포럼은 150명을 대상으로 설문조사를 실시함. 조사 결과 코로나19로 느끼는 가장 큰 피해는 ‘공연 취소 및 잠정 연기’ (49.3%), ‘경제활동의 어려움’ (26.0%), ‘모임 및 단체활동의 어려움’ (16.7%), ‘(휴관 등으로 인한)장소 이용 협조 및 불가(6.0%)순으로 나타남.<sup>9)</sup>
- － 인천문화재단은 예술인 167명, 시민 150명을 대상으로 설문조사를 실시함. 조사 결과, 코로나19로 인한 피해 분야에 ‘문화예술 분야의 강의활동 등의 중단과 지연’ (36.6%), ‘행사 취소·연기에 따른 수익금 감소’ (31.6%) 순으로 응답함. 또한 피해 금액 추산에는 ‘500만원 이상’ (27.5%). ‘100만~200만원’ (23.9%)순으로 응답함.
- － 강원문화재단은 예술인 322명을 대상으로 조사한 결과, 2020년 1월부터 3월까지의 소득 현황에 ‘소득없음’ (60.5%)에 달함. 주요 소득원으로는 ‘창작 및 실연을 통한 작품료 및 출연료’ (24.5%), ‘예술교육을 통한 강사료’ (50.9%) 순임.

8) 웹진「문화정책리뷰」,[호외:판데믹과 문화정책] 코로나19 대응 문화정책에 대한 비판적 검토, 박경동, 20.05.25.

9) 동아닷컴(2020.06.30)“대전 문화예술인 88% “코로나 피해 심각하다””, 이진아기자,  
<https://www.donga.com/news/Society/article/all/20200629/101741784/1>

- 그러나 2018 예술인실태조사 결과에 따르면 과반수의 예술인(전업/겸업)들이 프리랜서로 활동하고 예술활동 관련 계약 체결 경험에 ‘아니오’가 57.9%, ‘구두 계약’이 4.8%로 62.7%의 예술활동이 계약서를 작성하지 않은 채로 이뤄지고 있음. 이를 고려했을 때, 2020년 현재 공연이나 행사가 취소되어도 정당한 권리를 보장받지 못해 피해입은 예술인들까지 포함하면 문화예술계는 집계된 수치보다 더 심각할 것으로 판단됨.
- 이러한 예술인들의 어려움은 코로나19로 인해 드러난 것이지 새롭게 생긴 문제가 아님. 앞서 강원문화재단의 결과에서 ‘소득없음’이 60.5%에 달하는 것으로 나타났지만 2018 예술인실태조사에 따르면 1년간 예술인의 예술활동 개인수입에 ‘없음’이 28.8%, ‘5백만 원 미만’이 27.4%로 과반수의 예술인이 예술활동으로 생계를 유지하는 것에는 큰 어려움이 존재했음.
  - 실제 인천에서 활동하는 극단 대표는 “코로나19 상황이 아니더라도 예술 활동으로 생계를 유지하기 어려웠기 때문에 코로나19로 인해 어려워진 상황을 이야기하는 것은 새삼스럽다.”라고 언급함.<sup>10)</sup> 즉, 기존에 도사리고 있던 문화예술계의 문제점이 재난 상황을 통해 수면 위로 드러나게 된 것임.
  - 지난 6월 4일 ‘예술인 복지법 시행령’이 개정됨에 따라 문화예술용역계약시 서면 계약을 의무화와 함께 계약서 보존(3년)과 과태료 기준도 규정됨. 더불어, 한국 예술인복지재단은 6월 27일부터 문화예술용역 ‘서면계약 위반 신고상담 창구’를 개설하여 예술인들의 피해를 최소화 하고자 함. 이에 62.7%에 달하던 서면계약하지 못했던 예술인들의 수가 줄어들 것으로 예상됨.

---

10) 해당 내용은 2020.07.08.에 진행된 극단 대표의 연구 자문을 바탕으로 쓰여짐.

## 2) 소비 - 시장 측면

### (1) 코로나 시대의 소비자 라이프스타일 변화

#### □ 불편한 소통보다는 편한 단절을 추구하는 언택트 라이프스타일 시대

- 언택트(Untact) 라이프스타일은 사회 전 영역으로 퍼지는 추세
- 코로나19가 발생한 이후에는 더 많은 시간을 디지털기기 사용에 보내는 것으로 나타남(김창환, 2020).
  - Datareportal이 보고한 <Digital 2020: Global Digital Overview>에 따르면, 2020년 1월 기준 전 세계 인구 77억 명 가운데, 핸드폰 사용자가 52억 명, 인터넷 사용자가 45억 명, 활발한 SNS 사용자가 38억 명에 이르고, 하루 인터넷 이용시간은 6시간 43분, SNS 사용시간은 2시간 24분이었음.
  - 코로나 펜데믹 사태 이후인 2020년 4월 조사에서는 핸드폰 사용 시간은 76%, 노트북 사용시간은 45%, 컴퓨터 사용시간은 32% 증가한 것으로 조사됨
  - 이통3사의 무선통신트래픽 역시 전년 대비 44% 증가
- 결국, 집에서 모든 것을 해결하는 홈코노미(Homconomy) 족의 증가<sup>11)</sup>
  - 먹고 입고 노는 것을 모두 집에서 해결, 집에서 쉬면서 모든 것을 해결하려는 ‘스테이케이션(Staycation)’의 가치 중시, 필요한 것은 온라인으로 구매, 음식도 배달해서 먹고, 문화생활도 영화관 대신 온라인 동영상 서비스(OTT) 시청
  - 이에, 뉴노멀 시대의 라이프스타일 변화에서 기회를 찾는 스타트업도 증가  
(예 : 김집사 → 2천원에 스타벅스 아메리카노 한 잔, 편의점 삼각김밥 집 앞으로 배달, 1천원에 종량제 봉투에 담긴 음식물 쓰레기 버려줌, 3천원에 우체국에 택배 가져가 부쳐주거나 세탁물 받아줌. 서비스 이용자 대폭 증가)
  - 우울한 마음을 달래려는 소비자 증가  
(예 : 마음보기 명상 앱 ‘마보’ → 2020년 2월 유입자가 전월보다 2배 증가, 가입자는 2월 기준 전월 대비 90% 이상 증가. 3월에는 SK텔레콤 AI스피커 누구(NUGU)에 탑재됨, 4월에는 누적 가입자 15만명 돌파)

11) 2020년 4월 24일자 팜인사이트 칼럼 [After Corona19 소비트렌드는? 컨택트(Contact) 문화에서 언택트(Untact) 라이프스타일로] (하광옥 ‘농장과 식탁’ 이사장, 중앙대 산업창업경영대학원 유통비즈니스학과 교수)  
[www.farminsight.net/news/articleView.html?idxno=6095](http://www.farminsight.net/news/articleView.html?idxno=6095)

○ 실물경제 기반 붕괴가 우려되는 큐코노미(Qconomy)  
: 격리(Quarantine)+경제(Economy)<sup>12)</sup>

- 이렇게 타인과 함께하기를 꺼리는 심리가 증폭되면서 소비가 위축되면 정부가 돈을 풀어도 소비로 이어지지 않을 수 있음.
- 개인소비가 마비되면 실업자가 양산되고 이는 다시 소비를 더욱 위축시키는 악순환 발생
- 우리의 주요 수출국 소비 경기가 함께 위축되고 있다는 점에서 큐코노미로 인한 경제 충격은 훨씬 더 심각할 것으로 예상됨.

[그림 2-1] 큐코노미  
위기 파급과정



○ 이러한 경향은 통계청의 2020년 1월~6월 ‘국내 온라인 쇼핑 동향’ 자료에서도 확인됨.

- 본격적인 팬데믹 이전인 2020년 1월에도 가정간편식 선호, 배송서비스 발달 등으로 음식서비스 소비행태 변화가 나타났지만, 2월~5월에는 코로나19가 본격화되면서 신선식품, 간편조리식, 배달음식 등의 거래가 대폭 증가하였고 5월에는 건강보조식품 거래도 증가하였음.
- 생활용품의 경우, 2월부터 본격적인 코로나19로 인한 가정 내 생활 증가 영향으로 세정제, 휴지, 세제 등 생활용품의 거래가 증가하고, 4월부터는 주방 용품, 집꾸미기 용품 등의 거래가 증가하였음.
- 여행 및 교통서비스는 1월의 경우 거래액 기준 상위 6개 품목이었지만, 2월부터 코로나19 영향으로 외부활동 자제, 영화관람, 여행 및 대중교통 이용 감소의 결과 전년 동월 대비 문화 및 레저서비스와 여행 및 교통서비스 모두 대폭 감소하였는데, **특히 문화 및 레저서비스의 경우 전년 동월 대비 감소폭이 훨씬 큼.**
- 가전·전자통신기기 및 컴퓨터·주변기기의 경우, 2월에 고급·소형가전 구매와 신형 핸드폰 출시 등으로 거래가 증가하고, 3월에는 재택근무와 온라인 개학으로 컴퓨터 및 주변기기 구매가 증가하였으며, 5월부터는 가장 많이 구매한 품목이 됨.

12) 상계 2020년 4월 24일자 팜인사이트 칼럼 자료 참고



<표 2-5> 2020년 1월~6월 국내 온라인 쇼핑 동향

구분		1월	2월	3월	4월	5월	6월
온라인 쇼핑	총 거래액	12조 3,906억원	11조 9,618억원	12조 5,825억원	12조 26억원	12조 7,221억원	12조 6,711억원
	전년동월 대비증감	+15.6%	+24.5%	+11.8%	+12.5%	+13.1%	+19.5%
	총거래액 중 모바일 쇼핑비중	66.8%	68.1%	67.3%	66.3%	68.3%	66.8%
	전년동월 대비증감	+3.3%p	+3.5%p	+4.2%p	+3.3%p	+4.4%p	+1.8%p
여가관련 전년동월 대비 증감률	문화 및 레저서비스	0.7%	-60.0%	-88.9%	-85.8%	-72.1%	-81.8%
	여행 및 교통서비스	2.5%	-46.2%	-73.4%	-69.6%	-61.6%	-57.8%
전년 동월대비 주요 증가품 및 증가율(%)		<ul style="list-style-type: none"> <li>음식서비스(69.3)</li> <li>음·식료품(19.1)</li> <li>화장품(25.4)</li> <li>생활용품(22.2)</li> <li>기타(57.0)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>농축수산물(103.7)</li> <li>음식서비스(82.2)</li> <li>음·식료품(71.0)</li> <li>생활용품(52.8)</li> <li>가전·전자·통신기기(38.6)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>농축수산물(91.8)</li> <li>음식서비스(75.8)</li> <li>음·식료품(59.4)</li> <li>생활용품(46.9)</li> <li>컴퓨터 및 주변기기(30.1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>음식서비스(83.7)</li> <li>농축수산물(69.6)</li> <li>음·식료품(43.6)</li> <li>생활용품(36.0)</li> <li>가전·전자·통신기기(19.0)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>음식서비스(77.5)</li> <li>음·식료품(33.1)</li> <li>생활용품(38.0)</li> <li>가전·전자·통신기기(20.9)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>음식서비스(61.5%)</li> <li>생활용품(48.9%)</li> <li>음·식료품(39.4%)</li> </ul>
거래액 기준 상위 6개의 비중 및 품목		전체 거래액의					
		59.3%	59.4%	61.8%	61.7%	61.7%	61.4%
		1. 여행 및 교통서비스 1. 음·식료품 2. 가전·전자·통신기기 3. 화장품 4. 음식서비스 5. 의복	1. 음·식료품 1. 가전·전자·통신기기 2. 생활용품 3. 음식서비스 4. 화장품 5. 의복	1. 음·식료품 1. 가전·전자·통신기기 2. 음식서비스 3. 생활용품 4. 의복 5. 화장품	1. 음·식료품 1. 가전·전자·통신기기 2. 음식서비스 3. 의복 4. 생활용품 5. 화장품	1. 가전·전자·통신기기 1. 음·식료품 2. 의복 3. 음식서비스 4. 생활용품 5. 화장품	1. 가전·전자·통신기기 2. 음·식료품 3. 의복 4. 음식서비스 5. 생활용품 6. 화장품

출처 : 2020년 3월 4일, 4월 3일, 5월 6일, 6월 3일, 7월 3일, 8월 5일 각일 통계청 보도자료 재구성

○ 그런데, 문화소비자들이 기존에도 온라인 상에서는 ‘문화 및 레저서비스’를 많이 즐기지 않아왔기 때문에, 이 항목의 감소폭이 크다는 것은 온라인에서 보고 즐기는 문화 및 레저서비스 소비가 대폭 감소했다기보다는 오프라인 문화 및 레저서비스 이용권의 온라인 구입의 대폭 감소라고 보는 것이 더 타당할 것임.

○ 그러나, 코로나19 팬데믹 사태는 오프라인 예술을 넘어 온라인 예술을 탄생시키는, 예술의 영역이 확대되는 계기가 될 것으로 전망됨(김창환, 2020).

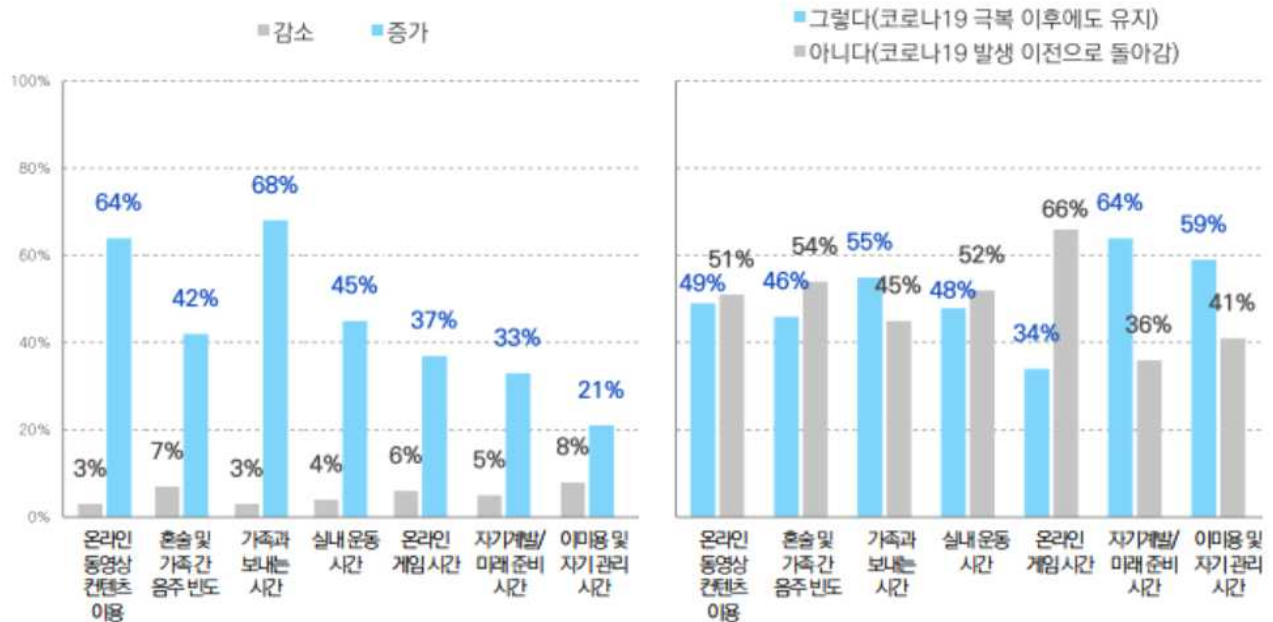
○ 즉, 현재 문화소비가 크게 위축된 위기가 기회로 전환될 수 있도록, 향후에는 온라인 환경에서도 즐길 수 있는 좋은 문화 콘텐츠를 개발하여 공급할 필요가 있음.

- 문화서비스를 언택트 환경에서 이용하는 것이 쉽지는 않지만, 코로나19 팬데믹 이후 ‘집콕’으로 인해 오히려 고화질의 대형TV 수요는 대폭 증가하고 있는 만큼, 집에서도 선명한 화질로 각종 공연을 보고, 들을 수 있도록 한다면 코로나19 시대의 새로운 돌파구가 될 수도 있음<sup>13)</sup>.

## □ 코로나19 이후 시민 인식 및 생활 변화와 향후 전망 설문조사 결과<sup>14)</sup>

- 코로나19 발생 이후 여가 및 시간활용 변화를 보면, 가정 내 시간은 가족관계, 여가 및 오락, 자기개발/관리 등 소비적 및 생산적 측면 모두에서 크게 증가
- 특히 온라인 동영상 콘텐츠 이용의 경우, 코로나19 극복 이후에도 이용을 계속 유지하겠다는 응답이 49%, 아니라는 응답이 51%로 팽팽하여 문화예술분야도 온라인 동영상 콘텐츠 서비스 체계를 제대로 구축한다면 코로나 팬데믹 이후에도 어느 정도 온라인 동영상 시청 시장이 유지될 것으로 예상됨.

[그림 2-2] 코로나19 이후 여가·시간활용 변화 및 그 ‘증가’의 지속 여부



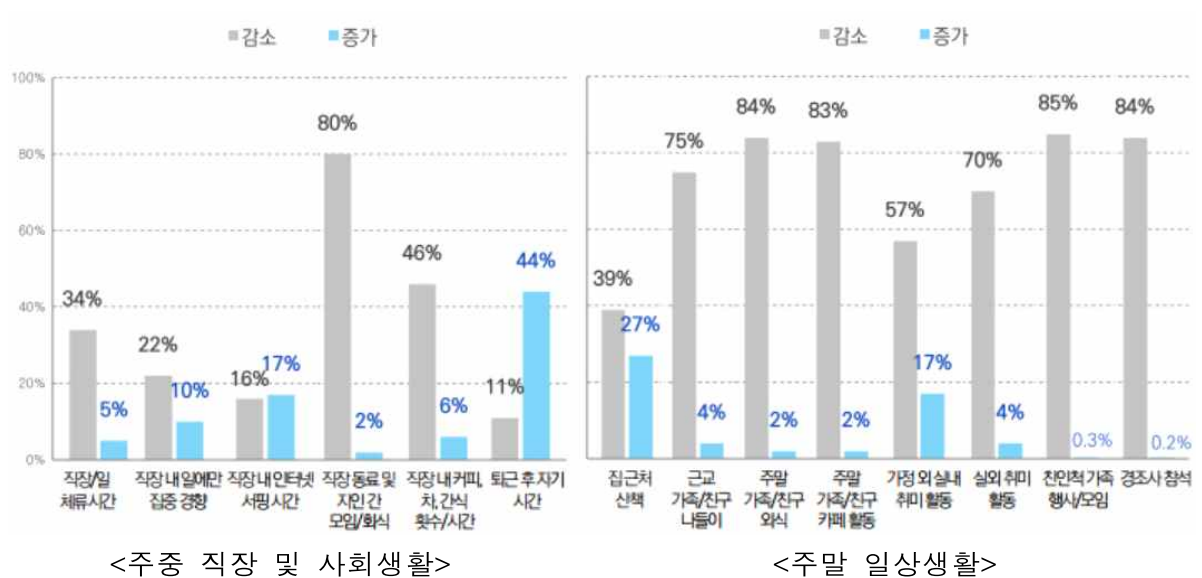
13) 2020.6.15. 한국경제신문 “ '집콕'에 TV 수요 급증, 삼성·LG 하반기 TV 출하 급증 전망”  
(news.einfomax.co.kr/news/articleView.html?idxno=4092608)

14) 한국리서치(2020.6.). 「위축된 삶, 지속될 영향, 실용적 적응: 코로나19 시대, 소비자 생활과 소비활동에 대한 영향과 전망」. 2020.3.31.~4.1. 한국리서치 Master sample 패널 중 전국 20-64세 응답자 대상 설문. (표는 pp.15~34에서 발췌)

○ 여가 및 사회생활에서도 변화가 나타나는데, 특히 주중 퇴근시간 이후에 이용할 수 있는 문화예술 서비스 개발이 필요할 것으로 보임.

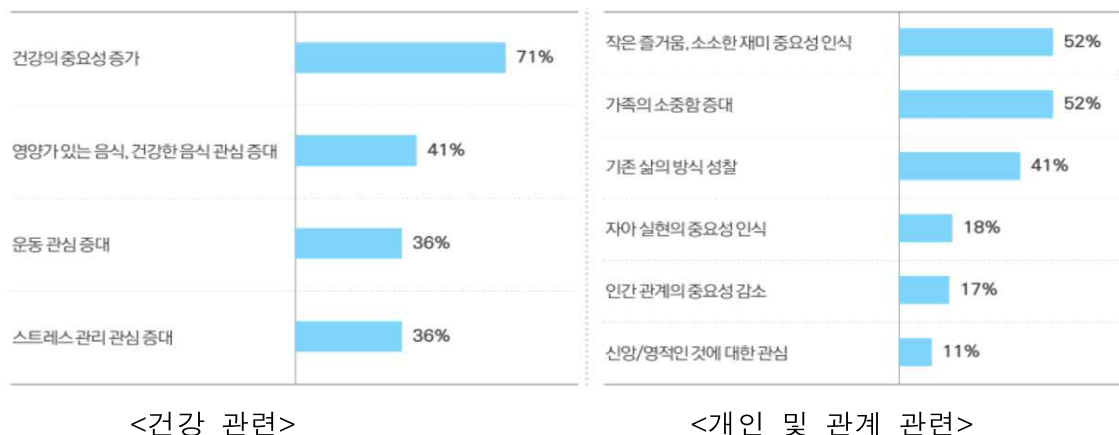
- 주중에는 직장에 머무는 시간 및 직장 내 친교활동은 감소한 반면 퇴근 후 ‘자기 시간’이 증가하였고, 응답자의 49%는 코로나19 이전으로 복귀하더라도 증가를 유지하겠다고 답하여, 자기시간을 갖는 추세는 유지될 것으로 예상됨.
- ‘주말’의 가정 밖 여가·문화·사회생활은 크게 위축되었으나, ‘주말 가정 외 실내 취미활동’은 응답자의 76%, ‘실외 취미활동’은 74%가 코로나19 이전으로 돌아가겠다고 하여 코로나19 극복 이후에는 이전 상태로 상당히 복귀가 예상됨.

[그림 2-3] 코로나19 이후 주중 및 주말 일상생활 변화



○ 소비자들은 건강, 가족, 일상의 소중함 및 소소한 즐거움의 가치를 재인식하고 스트레스 관리에 대한 관심이 증대하고 있으므로, 가족단위로 즐길 수 있고, 작은 즐거움을 주면서 스트레스를 관리에도 도움이 되는 문화예술 콘텐츠 개발 필요

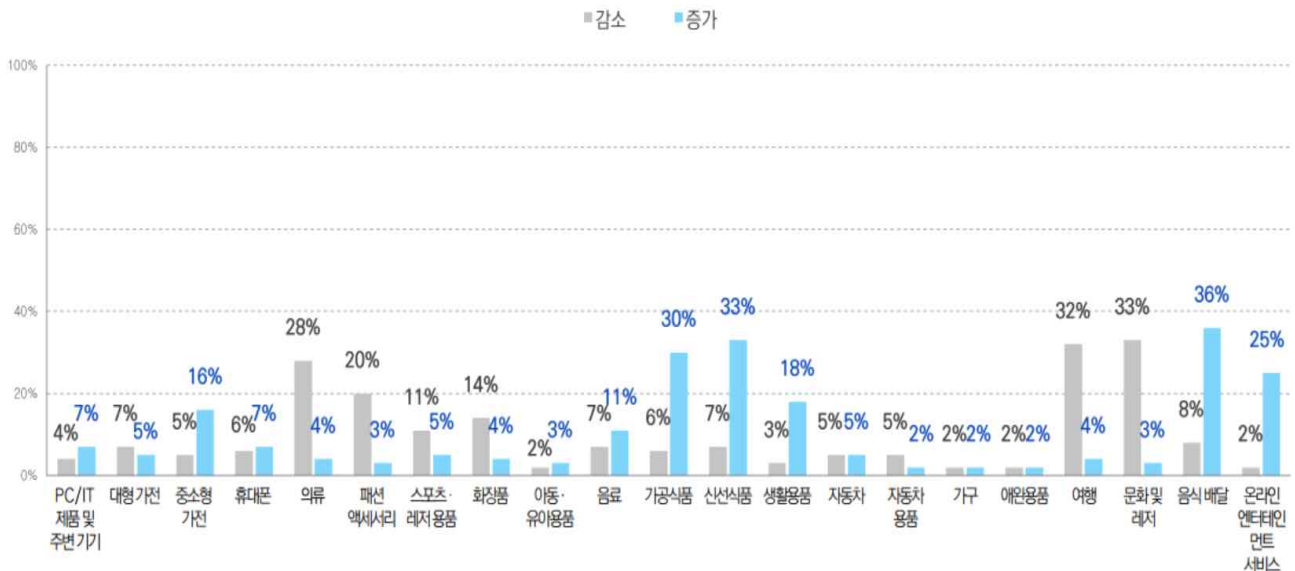
[그림 2-4] 코로나19 이후 가치관 변화



## □ 대면 문화소비의 대폭 감소

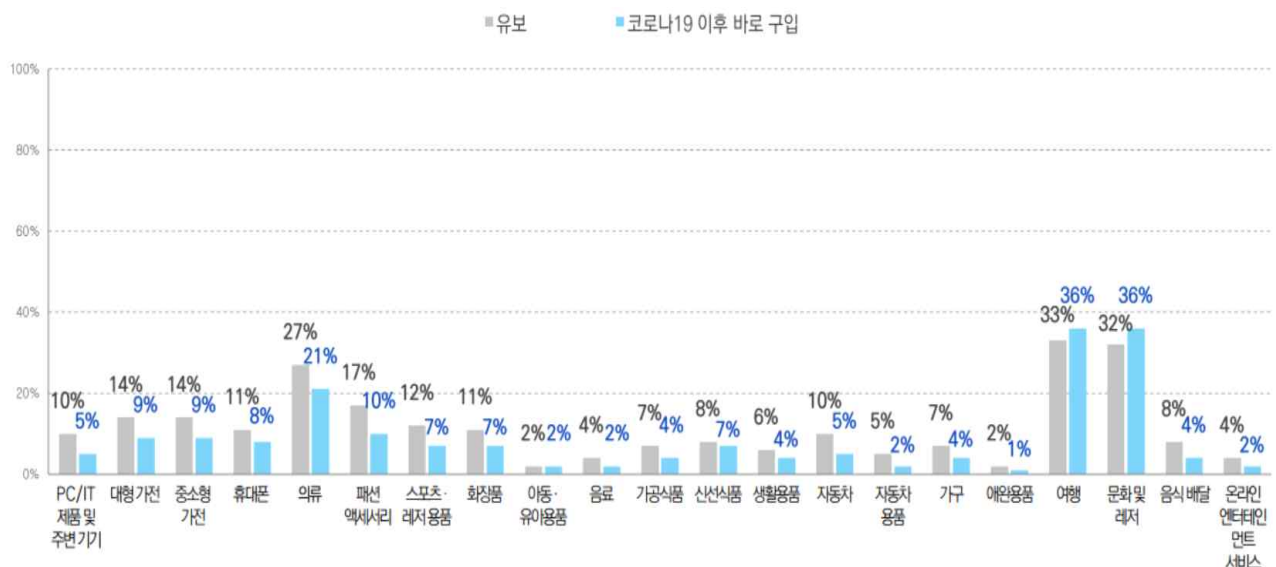
- 코로나19 발생 이후 의류, 취미, 미용, 여행/문화 분야에서 소비욕구가 감소하였는데, 특히 ‘문화 및 레저’는 응답자의 33%가 소비 및 소비욕구가 감소하였다고 응답함. 이에 반해 온라인 엔터테인먼트 서비스 이용에서는 응답자의 25%가 이용이 증가하였다고 응답함.

[그림 2-5] 코로나19 발생이후 영역 별 소비 및 소비욕구 증감



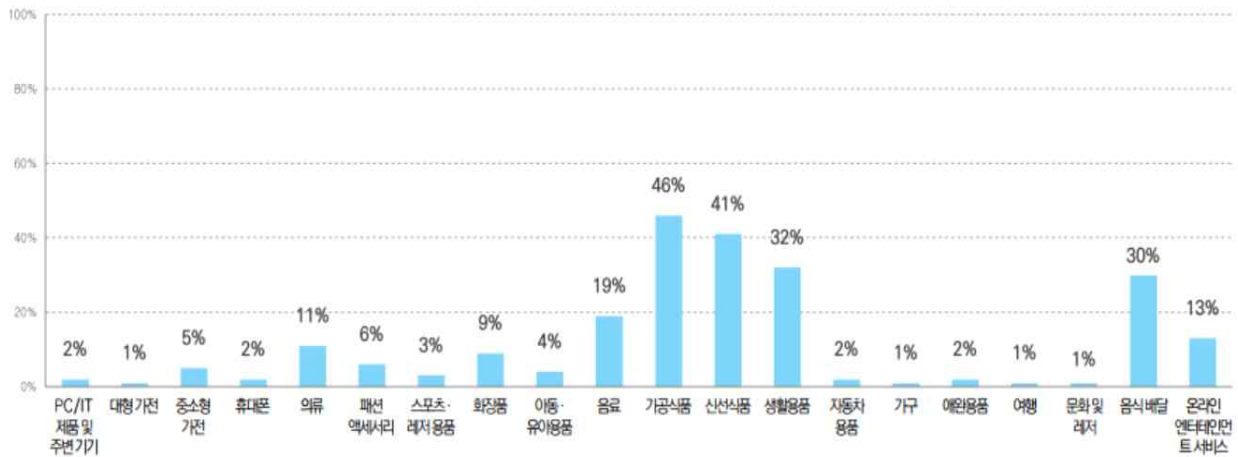
- 그러나, 현재는 구입을 유보했으나 코로나19 극복 이후에는 구입을 고려하는 품목으로 문화 및 레저(36%)가 여행(36%)과 함께 가장 높은 비중을 차지, 코로나19 극복 이후에는 오프라인 문화/레저 분야의 회복이 상당히 빠를 것으로 기대됨.

[그림 2-6] 현재 구입 유보 및 코로나19 극복이후 구입 고려 품목



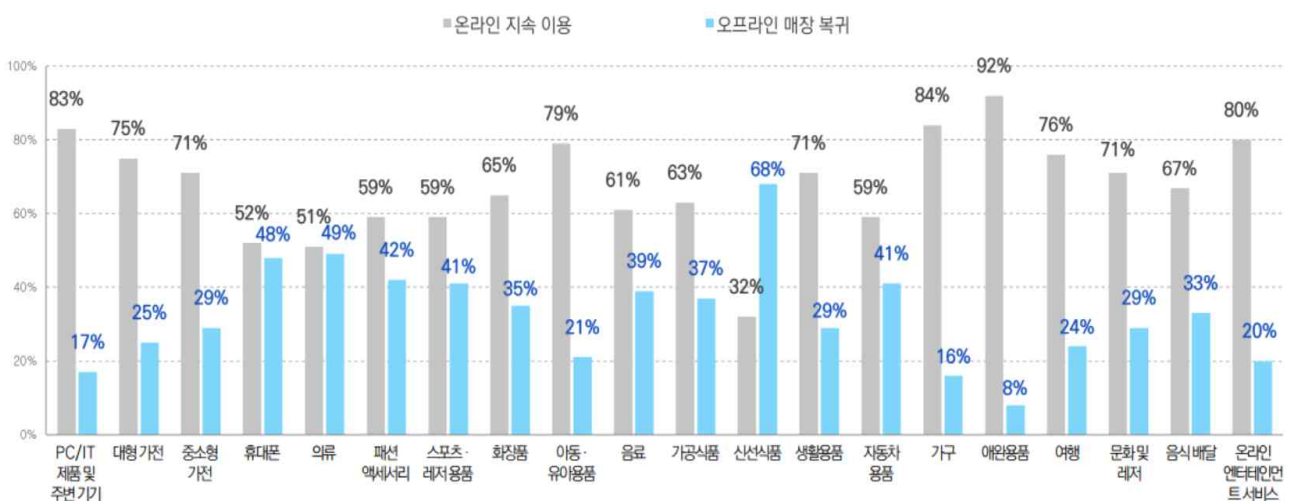
- 문화 영역의 온라인 상품 구입에 있어서, ‘온라인 엔터테인먼트’ 서비스 구입은 상당히 증가하였지만(13%), ‘문화와 레저’ 부문의 온라인 구입 증가자 비중은 1%에 그쳐, 예능 등에 대한 온라인 소비는 증가하여도 문화예술 부분에서는 온라인 소비가 쉽지 않은 상황임을 유추할 수 있음.

[그림 2-7] 코로나19 발생 이후 품목별 온라인 이용(쇼핑/구입) 증가자 비중



- 그런데, 일단 온라인 채널을 이용해본 이용자들 중에서는 코로나19가 극복된 이후에도 온라인 이용 추세는 유지될 것으로 예상되므로(문화 및 레저 71%, 온라인 엔터테인먼트 80%),<sup>15)</sup> 코로나19 시대에 대한 대응으로 온라인 문화예술 서비스를 구축할 경우 일단 소비자를 유입한다면 코로나 위기 극복 이후에도 상당수의 소비자들이 온라인 서비스를 소비할 것으로 예상됨.

[그림 2-8] 온라인채널 이용 증가자 중 코로나19 극복 이후 온/오프라인 채널 이용 의향



15) 이 해석은 해당 부분 바로 위 그림 ‘코로나19 발생 이후 품목별 온라인 이용(쇼핑/구입) 증가자’ 비중 수치를 베이스로 함. 즉, 코로나19 이후 문화 및 레저의 온라인 구입 비중은 응답자의 1%인데, 그 중 코로나19 극복 이후에도 온라인 이용을 지속할 것이라는 응답이 71%인 것이므로 해석에 주의를 요함.

## □ 코로나19 팬데믹 이후 모바일 앱 활용의 증가<sup>16)</sup>

○ 커머스 마케팅 글로벌 기업 크리테오가 2020년 4월에 앱 사용자의 패턴에 대하여 설문조사를 실시한 결과를 보면, 모바일 앱 활용의 증가를 확인할 수 있음.

- 코로나19 사태 이전 6개월 동안에는 금융앱(70%)을 다운로드한 비율이 가장 높았고, 리테일 쇼핑 앱(68%), 음식 배달 앱(64%), 식료품 구매 앱(63%) 순이었음.
- 코로나19 사태 발생 이후에는 응답자 중 3분의 1 이상이 음식 또는 식료품 배달 앱을 다운로드했다고 응답했는데, 비디오 스트리밍 앱(33%) 다운로드가 음식 및 식료품 배달에 이어 높은 비중을 차지하여 모바일 앱으로도 엔터테인먼트 소비에 대한 수요가 상당한 것을 알 수 있음.

○ 달라진 온라인 이용 행태에 맞추어, 모바일 앱을 통해 즐길 수 있는 예술서비스 개발의 필요성도 높아짐.

[그림 2-9] ‘코로나19’ 이전 6개월 동안 다운로드한 앱 vs 이후 다운로드한 앱



○ 세대별로 보면, Z세대와 밀레니얼 세대는 이전 세대보다 앱 사용을 선호하는데, 이들은 더 많은 스트리밍 엔터테인먼트 앱과 게임 앱을 찾고 있으며, X세대는 리테일/식료품/음식 구매, 금융앱을 가장 많이 쓰지만, 정보 및 엔터테인먼트 앱에도 상당히 관심이 많았음.

16) 크리테오(2020), 「2020 앱 사용자 행동: 한국」. 이 보고서는 2020년 4월에 실시된 크리테오 글로벌 앱 설문조사 보고서임. (표는 pp.5~17에서 발췌, 유효표본은 856~997명)

\* 본 보고서에서 연령층 정의(2020년 기준) :  
 - Z세대: 1994년 이후 출생자(25세 미만)  
 - 밀레니얼 세대: 1981년~1994년 출생자(25~38세)  
 - X세대: 1965년~1980년 출생자(39~54세)  
 - 베이비붐 세대: 1946년~1964년 출생자(55~73세) - 침묵의 세대: 1946년 이전 출생자(74세 이상)

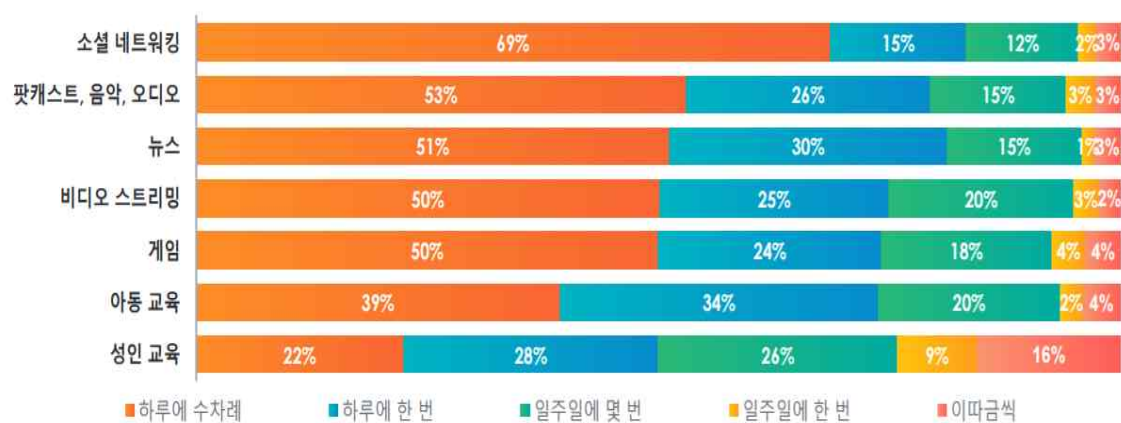


[그림 2-10] 세대 별 2020년 3월에 새로 다운로드한 앱

앱 유형	Z 세대 & 밀레니얼 세대	X 세대	베이비붐 및 침묵의 세대
비디오 스트리밍	42%	30%	18%
게임	39%	27%	7%
음식 배달	39%	37%	26%
식료품 배달	32%	37%	32%
소셜 네트워킹	31%	24%	18%
팟캐스트, 음악, 오디오	29%	23%	19%
리테일 쇼핑	29%	30%	27%
금융	27%	36%	30%
홈 트레이닝	18%	15%	5%
뉴스	16%	27%	23%
영상 회의	16%	9%	11%
아동 교육	11%	17%	6%
스트레스 해소	10%	7%	3%
생산성	10%	8%	3%
성인 교육	8%	5%	2%
해당사항 없음	13%	11%	25%

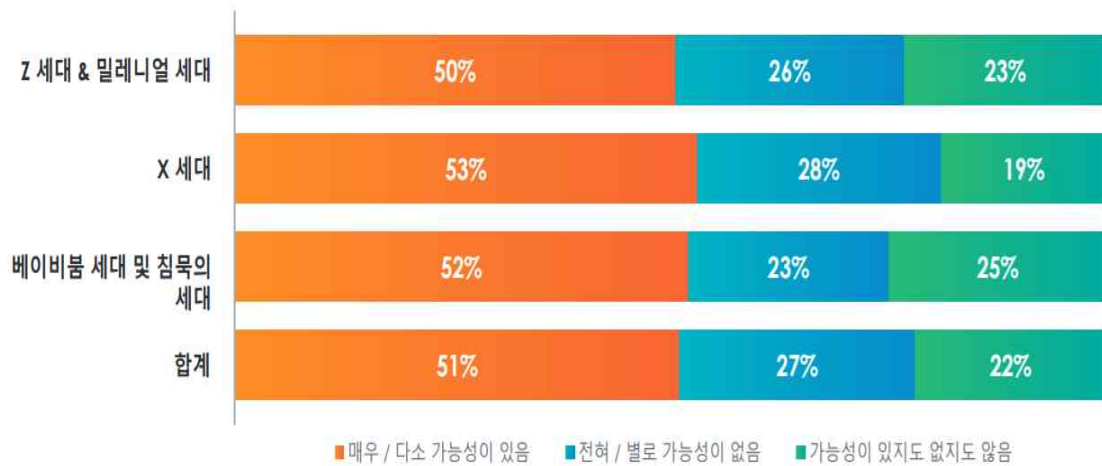
- 코로나19 이후 다운로드한 앱의 사용 빈도를 보면, 다른 사람들과 연결성을 유지하기 위해 SNS 앱을 가장 많이 사용했고, 팟캐스트/음악/오디오앱, 비디오스트리밍 등의 사용도 상당히 많은 편이었음.
- － 재미있는 문화예술 관련 콘텐츠를 비디오스트리밍 방식으로 제공할 경우 상당히 많은 사람들이 이용할 수 있는 가능성이 있음.

[그림 2-11] 코로나19 이후 다운로드한 앱들의 사용 비중



- 다운로드한 앱에서 구매가 이루어질 가능성 역시, 한국의 앱 사용자 2명 중 1명은 새로 다운로드한 앱으로 구매할 생각이 있는 것으로 나타나, 콘텐츠의 퀄리티만 좋다면 문화예술 분야에서도 온라인 수익을 창출할 가능성이 있음.
- 응답자의 절반 가량이 지난 6개월 동안 인앱 광고를 클릭하고, 클릭한 사람들의 38%는 구매를 경험하였음.

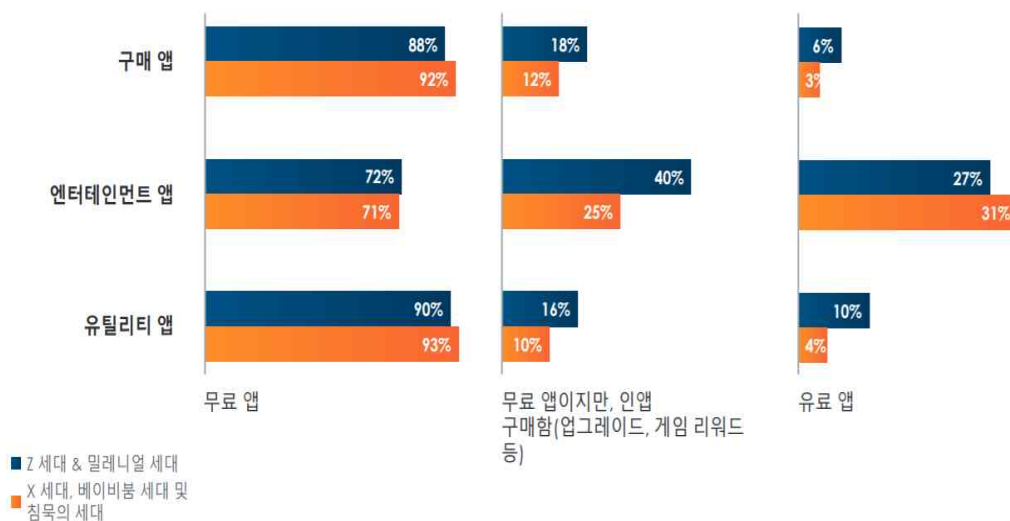
[그림 2-12] 코로나19 이후 다운로드한 앱에서 인앱 구매할 가능성



\* 인앱 : 앱 안에서 구매 활동이 이루어짐

- 젊은 층은 중장년층보다 인앱 구매를 할 확률은 더 높지만, 중장년층은 유료 엔터테인먼트 앱을 다운로드할 확률에서는 젊은 층보다 더 높음.
- 만약, 온라인 상에서 문화예술분야의 수익성을 고려한다면 중장년층에 특히 더 어필할 수 있는 서비스 개발이 중요함.

[그림 2-13] 세대별 앱 구매 비율(n=997)





## (2) 지역 문화예술 소비에 미치는 영향

- 한국문화관광연구원의 ‘코로나19가 문화예술 분야에 미친 영향과 향후 과제’ 보고서에 따르면, 코로나19 사태로 인하여 올 상반기 공연예술 분야에서 823억원, 시각예술(전시 등) 분야에서 666억원 등 총 1,489억원의 매출 피해가 발생한 것으로 추산됨<sup>17)</sup>.
  - － 각 년도 문예연감 예술활동 현황 자료와 문화예술 분야 신용카드 지출액 자료를 활용해 2020년 1월~6월까지 취소된 공연과 전시 건수를 각각 6,457건과 1,525건으로 추정
  - － 여기에 공연예술통합전산망과 미술시장실태조사 자료를 활용해 공연과 전시의 건당 평균 매출을 각각 2,030만원, 1,370만원으로 구했으며 이를 취소 건수에 곱해 전체 피해액을 추산한 결과임.
- 동 보고서에서 예술분야 노동력의 고용피해의 경우, 583~911억으로 추정
  - － 사업체 노동력의 경우, 2020년 상반기 동안 공연예술분야 305억원, 시각예술분야 34억원으로 약 339억원의 고용피해(인건비 감소)가 발생한 것으로 추정함.
  - － 프리랜서 예술인의 경우, 예술활동 증명을 완료한 예술인을 기준(2020년 4월)으로 할 때의 고용피해는 244억원, 예술인실태조사(2018년) 모집단을 기준으로 할 경우의 고용피해는 572억원으로 추정됨.
  - － 특히 프리랜서, 계약직 노동자, 파트타임 노동자의 비율이 높은 예술인들은 소득감소를 넘어 생존의 위협에 직면하고 있음<sup>18)</sup>.

17) 양혜원(2020). 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향과 향후 과제. 한국문화관광연구원 문화·관광인사이트 제146호: 1-6.

18) 문화체육관광부가 예술활동증명완료자를 대상으로 2020년 4월 20일부터 26일까지 조사한 결과(76,201명 중 24,330명이 응답)에 따르면 코로나19로 예술활동이 취소·연기된 예술인은 87.4%, 일방적 계약해지(40.5%), 계약기간 축소(20%), 임금 미지급(14%), 기타(25.5%, 계약연장 거절 등) 등의 고용피해가 발생하는 것으로 나타남(양혜원, 2020: 2)

[그림 2-14] 공연 및 전시 분야 매출액  
피해 추정('20.1~6.) (단위: 건, 백만원)

구분	공연	전시
2017.1~6월	9,298	7,435
2018.1~6월	10,128	7,611
2019.1~6월(p)	11,032	7,791
2020.1~6월(p)	12,017	7,076
코로나 피해율 반영(p)	5,560	6,451
취소된 건수(p)	6,457	1,525
건당 매출액(백만원)	20.3	43.7
<b>코로나19 피해금액(백만원)</b>	<b>82,258</b>	<b>66,598</b>

[그림 2-15] 공연 및 전시 분야 고용  
피해 추정('20.1~6.) (단위: 백만원)

구분	연간 인건비	고용감소로 인한 연간 인건비 상실(p)	1~6월 고용피해(p)
공연시설	412,467	28,460	14,230
공연단체	471,771	32,552	16,276
<b>소계</b>	<b>884,238</b>	<b>61,012</b>	<b>30,506</b>
화랑	24,289	1,676	838
경매회사	11,140	769	385
아트페어	1,786	123	62
미술관	60,932	4,204	2,102
<b>소계</b>	<b>98,147</b>	<b>6,772</b>	<b>3,386</b>
<b>합계</b>	<b>982,385</b>	<b>67,785</b>	<b>33,892</b>

- 주1) (p)는 추정치  
주2) 2019년, 2020년 공연 및 전시건수 추정치는 문예연감  
자료로 전년 대비 증가율을 활용하여 추정(유료 및  
무료 포함)  
주3) 공연예술분야 피해율 반영 추정치는 2019년 대비  
2020년 1월~6월 20일 동안 '공연장, 극장' 업종  
신용카드 지출액 감소율(-49.6%) 활용  
주4) 시각예술분야 피해율 반영 추정치는 2019년 대비  
2020년 1월~6월 20일 동안 '화랑, 표구사' 업종  
신용카드 지출액 감소율(-17.2%) 활용  
주5) 취소된 건수 추정치 = 2020.1~6월(p)-코로나 피해율  
반영(p)  
주6) 공연 건당 매출액 : 공연예술통합전산망 2019년  
1~12월 공연건수와 매출액 자료 활용  
주7) 전시 건당 매출액 : 2019 미술시장실태조사의 화랑,  
경매회사, 아트페어, 미술관, 기타 전시공간의 연간  
전시건수와 매출액(관람규모) 활용  
주8) 코로나19 피해금액=취소된 건수×건당 매출액

- 주1) 연간 인건비 = 연간 총지출 × 인건비 비율(%)  
주2) 총지출 : 2019 공연예술실태조사, 2019  
미술시장실태조사  
주3) 인건비 비율 : 2019 미술시장실태조사,  
2018년 기준 서비스업 조사  
주4) 고용감소로 인한 연간 인건비 상실(p) :  
사업체노동력조사의 2019년 대비 2020년  
2월~4월의 고용감소율 평균값 활용(전체 종사자  
기준 전년 대비 6.9% 감소)  
주5) 코로나19 고용피해(p) = (고용감소로 인한  
연간 인건비 상실(p) / 12개월) × 6개월

출처 : 양혜원(2020). 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향과 향후 과제. 한국문화관광연구원 문화·관광인사이트  
제146호. pp.2-3.

- 한편, 이보다 앞서 한국예술문화단체총연합회는 2020년 1월~4월 동안 취소·연기  
된 현장 문화예술행사를 전국에서 2,511건, 피해금액은 523억원으로 추산한 바  
있음<sup>19)</sup>.
- 특히 서울지역을 제외하면 취소건수가 가장 많은 곳은 경북 지역으로, 코로나19의  
국내 초기 팬데믹 지역이 대구·경북임을 감안하면 코로나19 사태가 지역사회의  
지역 문화예술 소비에 직접적인 영향을 주었다고 할 수 있음.

19) 한국예술문화단체총연합회(2020.3).「코로나19 사태가 예술계 미치는 영향과 과제」. p.2

<표 2-6> 2020년 1월~4월 동안 취소·연기된 문화예술행사 규모(추정)

NO	지역	건수	규모(원)	비고
1	서울	1,614	26,644,515,000	
2	경북	156	1,405,000,000	
3	부산	150	2,000,000,000	
4	전남	136	910,000,000	
5	경기도	123	8,000,000,000	
6	경남	102	4,967,000,000	
7	충남	81	2,808,600,000	
8	전북	54	1,550,000,000	
9	강원도	34	770,000,000	
10	충북	25	800,000,000	
11	제주	15	250,000,000	
12	대전	7	300,000,000	
13	대구	4	750,000,000	
14	울산	4	450,000,000	
15	광주	4	250,000,000	
16	인천	3	500,000,000	
합계		2,511	52,355,115,000	

출처 : 한국예술문화단체총연합회(2020.3).「코로나19 사태가 예술계 미치는 영향과 과제」. p.2

- 기관마다, 그리고 피해규모 추산방법에 따라 다소 차이가 있겠지만, 불과 5~6월 두 달 동안 약 1천억원에 가까운 매출 피해가 추가된 것으로, 코로나19로 인한 펜데믹이 장기화될수록 그 피해는 더욱 커질 것이 우려됨.
- 한편, 이렇게 지역사회에서 취소된 문화예술행사가 많다는 것은 지역사회에서 시민들이 문화예술을 소비하고 향유할 기회 자체가 거의 차단되었다는 의미이기도 함.
- 이러한 상황에서 온라인 소비의 기회마저 차단된다면 문화예술의 기능 즉 사람들의 마음을 위로하고 정화하는 역할을 거의 기대할 수 없게 될것임.
- 온라인 문화예술 서비스가 오프라인 문화예술 서비스를 대체할 수는 없겠지만, 어느 정도 보완할 수는 있으므로 향후 이를 고려한 지역문화재단의 서비스 개발 및 공급이 필요함.

<표 2-7> 코로나 시대 문화소비자의 변화

구분	내용	구체적 양상
불편한 소통보다 ‘편한 단절’ 추구하는 언택트 라이프스타일	스테이케이션(Stacycation) 중시, 홈코노미(Homconomy)족 증가	- 타인과 함께하기 꺼리는 심리, 먹고 입고 노는 모든 것을 집에서 해결, 필요한 것은 온라인 구매 - 영화관 대신 온라인 동영상서비스(OTT) 시청 - ‘집콕’으로 오히려 고화질 대형TV 수요 대폭 증가
	코로나19 이후 디지털 기기 사용시간 증가	- 『Digital 2020: Global Digital Overview』 2020년 1월 조사에 비하여 4월 조사 시 핸드폰 사용시간 76%, 노트북 사용시간 45%, 컴퓨터 사용시간 32% 증가
문화소비 대폭감소 및 가치관 변화 <sup>20)</sup>	대면 문화소비	- 의류, 취미, 미용, 여행/문화 분야의 소비 및 소비욕구 감소, 특히 ‘문화/레저’ 부문 감소 두드러짐 - 현재 구입 유보했으나 코로나19 극복 후 구입 고려 품목으로 문화/레저와 여행(각 36%)이 가장 높은 비중 - 2020년 상반기 공연예술 823억원, 시각예술(전시 등) 666억원 등 총 1,489억원의 매출 피해 발생 <sup>21)</sup> → 그만큼 소비자의 문화소비 감소한 셈
	비대면 문화소비	- ‘온라인 엔터테인먼트’ 서비스 구입 상당히 증가(13%), ‘문화/레저’ 부문 온라인 구입 증가자 비중은 1%에 불과 - 단, 온라인채널 이용자들은 코로나19 극복 후에도 온라인 이용 유지 의향(문화/레저 71%, 온라인 엔터테인먼트 80%)
	가정 내 시간 급증으로 가치관 변화	- 주중 퇴근 후 ‘자기시간’ 증가, 응답자의 49%는 코로나19 이전으로 복귀하더라도 증가 유지 의향 - 주말의 ‘가정 밖 여가·문화·사회생활’ 크게 위축 - 가족/건강/일상의 소중함/소소한 즐거움의 가치 재인식 - 스트레스 관리 관심 증대, 명상앱 등 찾는 소비자 대폭 증가
모바일 앱 활용 증가 <sup>22)</sup>	코로나19 전후 앱 다운로드 종류/비중 변화	- 코로나19 이전 6개월 동안은 금융앱/리테일 쇼핑앱/음식배달앱/식료품구매앱 다운로드가 많았고, 이후에는 음식·식료품배달앱 외에 ‘비디오스트리밍앱’ 다운로드 많음 - 모바일 앱으로도 엔터테인먼트 소비 수요 상당함 - MZ세대 <sup>23)</sup> 는 이전 세대보다 앱 사용을 선호하는데 특히 스트리밍 엔터테인먼트앱과 게임앱 소비 많음 - 젊은 층은 중장년층보다 ‘인앱 구매(앱 안에서 구매활동)’ 확률은 더 높지만, 중장년층은 유료 엔터테인먼트앱 다운로드 확률이 젊은 층보다 더 높음

20) 한국리서치(2020.6.). 「위축된 삶, 지속될 영향, 실용적 적응: 코로나19 시대, 소비자 생활과 소비활동에 대한 영향과 전망」. 2020.3.31.~4.1. 전국 20~64세 응답자 대상 설문조사 결과 보고서.

21) 한국문화관광연구원, 「코로나19가 문화예술 분야에 미친 영향과 향후 과제」.

22) 크리에오(2020). 「2020 앱 사용자 행동: 한국」.

23) 밀레니얼 세대: 1981년~1994년 출생자(25~38세), Z세대: 1994년 이후 출생자(25세 미만)

### 3) 공간 및 예술경영 측면

- 지난 2월 24일~25일 문화체육관광부 소관 국립 박물관, 미술관, 도서관, 공연기관 등은 휴관됨. 국공립 기관들의 휴관은 5월 초와 7월 중순 일시 재개관을 제외하고 8월 현재까지 진행중임.
  - 코로나19 예술포럼 ‘일상적 위기의 시대, 예술의 가치와 회복력’에서 국공립 문화예술기관들이 휴관함에 따라 민간시설들도 휴관하였으나, 장기간으로 이어진 탓에 폐관하는 곳이 속속들이 발생하고 있다는 점을 언급함.
  - 코로나19 사태 속에서 예술가들은 예술활동을 지속할 수 있는 방안을 모색하고 새로운 형식의 예술 활동을 시도하고자 하지만 활동의 발판인 문화예술기관들이 휴관을 하여 마치 공연장과 전시장 등이 위험한 장소로 인식하게 되는 점이 다소 우려됨. 이에 국공립 기관들이 방역 지침에 예술 활동 공간 마련으로 선도적인 역할을 해주길 민간에서는 바라지만 행정 편의에 따라 그러지 못하고 있는 실정임.

<표 2-8> 국립 문화예술시설 휴관 및 재개관

일자	발표내용
02.24 - 25	국립 박물관, 미술관, 도서관, 국립공연장 <b>휴관</b>
05.06	국립 박물관, 미술관, 도서관, 국립공연장 <b>재개관</b>
05.29	국립 박물관, 미술관, 도서관, 국립공연장 <b>휴관</b>
07.22	국립 박물관, 미술관, 도서관, 국립공연장 <b>재개관</b>
08.19	국립 박물관, 미술관, 도서관, 국립공연장 <b>휴관</b>

- 코로나19 사태 장기화에 따라 문화체육관광부는 4월 14일자로 국립 박물관, 미술관 등의 온라인 콘텐츠를 무료로 제공하였으며, 국공립 공연기관에서도 유튜브나 네이버TV를 통해 공연콘텐츠를 제작함.
  - 그러나 민간의 경우, 온라인콘텐츠 제작 환경이 부족한 것이 대다수임. 더불어 온라인으로 공연이나 전시를 유료로 공개하기가 어려운데, 민간시설은 티켓 판매 수익에 의존하기 때문에 애초에 공연이나 전시를 기획하지 않으려 함.
  - 특히, 티켓 판매 수익으로 운영되는 클래식 공연 분야는 2020년 1분기 매출액이 -70% ~ -100%까지 하락하였음.<sup>24)</sup>

24) (사)한국공연예술경영협회, 「한국공연예술경영협회 성명서」.

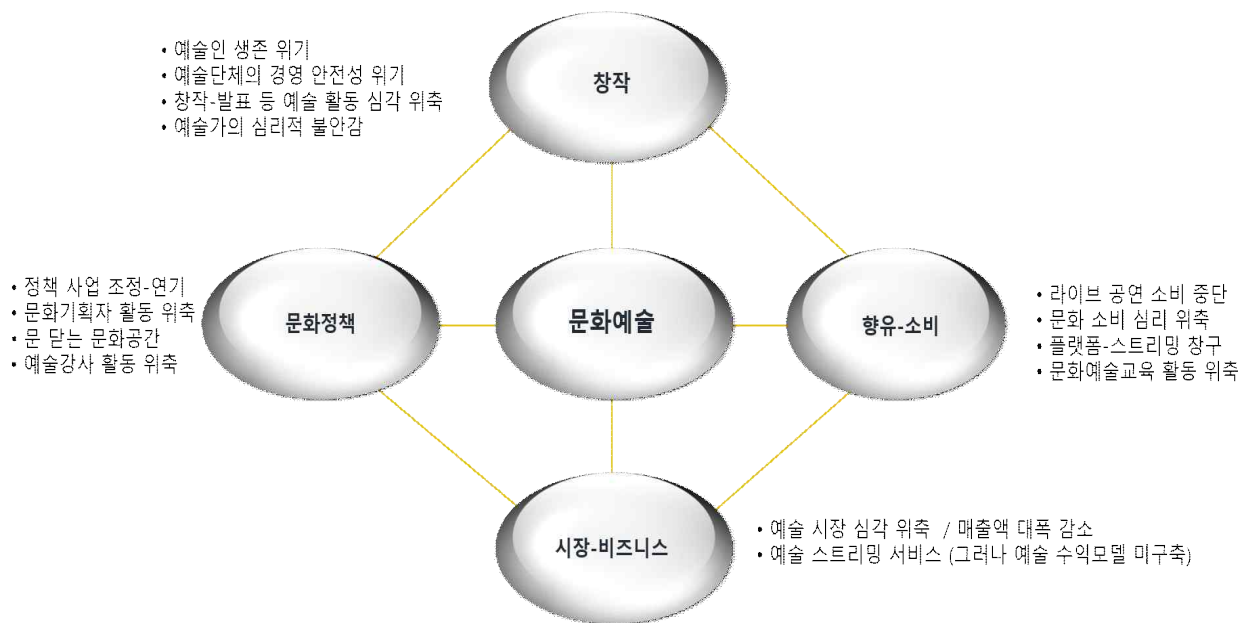
### 3. 종합 시사점

〈표 2-9〉 코로나19의 문화예술생태계 영향

문화예술 생태계	피해 상황
창작	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화체육관광부: 예술활동증명완료자 총 24,330명 조사 결과               <ul style="list-style-type: none"> <li>87.4% ‘코로나19로 인해 예술활동이 취소·연기’</li> </ul> </li> <li>대전문화정책포럼: 예술인 150명 대상 조사 결과               <ul style="list-style-type: none"> <li>49.3% ‘공연 취소 및 잠정 연기’</li> <li>26.0% ‘경제활동의 어려움’</li> </ul> </li> <li>인천문화재단: 예술인 167명 대상 조사 결과               <ul style="list-style-type: none"> <li>36.6% ‘문화예술분야의 강의활동 등의 중단과 지연’</li> <li>31.6% ‘행사 취소·연기에 따른 수익금 감소’</li> </ul> </li> <li>강원문화재단: 예술인 322명 대상 조사 결과               <ul style="list-style-type: none"> <li>60.5% ‘소득 없음’으로 응답함.</li> <li>과거 주요 소득원으로는 ‘창작 및 실연을 통한 작품료 및 출연료’(24.5%), ‘예술교육을 통한 강사료’(50.9%)임.</li> </ul> </li> <li>문화체육관광부 코로나19 피해 관련 자료<sup>25)</sup> <ul style="list-style-type: none"> <li>예술인 고용피해 : 1260억원</li> <li>국립예술단체 상반기 공연 건수 작년 대비 72% 급감</li> <li>정동극장 157건 감소</li> <li>국립극단 150건 감소</li> <li>전통예술진흥재단 85건 감소</li> </ul> </li> </ul>
공간	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19로 인한 휴관에 따른 박물관·미술관 피해액<sup>26)</sup> <ul style="list-style-type: none"> <li>2월~8월: 약 728억9천만 원</li> </ul> </li> <li>문화체육관광부 코로나19 피해 관련 자료<sup>27)</sup> <ul style="list-style-type: none"> <li>1월~8월 공연예술분야 매출 피해: 1967억 원</li> <li>1월~8월 시각예술분야 매출 피해: 678억 원</li> </ul> </li> <li>한국예총 전체 130만 회원 대상 조사 결과               <ul style="list-style-type: none"> <li>1~4월 취소·연기된 예술행사: 2,500여건 약 600억 원 규모</li> </ul> </li> <li>코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사<sup>28)</sup> <ul style="list-style-type: none"> <li>총 5,333개 중 코로나19로 운영 피해 경험 기관 82.4%</li> </ul> </li> </ul>
유통	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화체육관광부 ‘온라인 등 비대면 문화예술 향유 환경 개선 방안’ 발표를</li> </ul>

	<p>통해 비대면 문화예술 콘텐츠 유통 확대를 시사함.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4월 14일 ‘문화포털’ 사이트 개설을 통해 국·공립 박물관 및 미술관의 온라인 콘텐츠 유통을 시작함.</li> <li>• 한국콘텐츠진흥원에 따르면 코로나19로 인해 즐겼던 언택트 공연을 사회적 거리두기가 종료된 이후에도 계속 즐길 예정이라고 응답한 소비자가 57.9%로 새로운 콘텐츠에 대한 수요는 지속적으로 존재할 예정<sup>29)</sup></li> <li>• 사회적 거리두기 이후 영상 콘텐츠 플랫폼 유료서비스 지출비용 변화 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19 발생 전 : 6,650원</li> <li>- 사회적 거리두기 이후: 13,119원</li> </ul> </li> <li>• 사회적 거리두기 이후 신규 가입한 영상 콘텐츠 플랫폼 <ul style="list-style-type: none"> <li>- YOUTUBE(45.5%), NETFLIX(36.7%), 티빙(9.0%)</li> </ul> </li> </ul>
--	---

[그림 2-16] 코로나19의 영향과 지역문화 생태계 취약성



25) 2020.10.07. “2020국감, 코로나19로 예술인 고용피해 1260억 원”, 이데일리, 장병호기자.

26) 2020.10.08. “김승수, 코로나19로 박물관·미술관 피해액 730억 원”, 대구일보, 이해림 기자.

27) 2020.10.07. “2020국감, 코로나19로 예술인 고용피해 1260억 원”, 이데일리, 장병호기자.

28) 예술경영지원센터(2020.05), 「코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서」, p.8.

29) 한국콘텐츠진흥원(2020), 「N콘텐츠」, Vol.15, p.6~7.

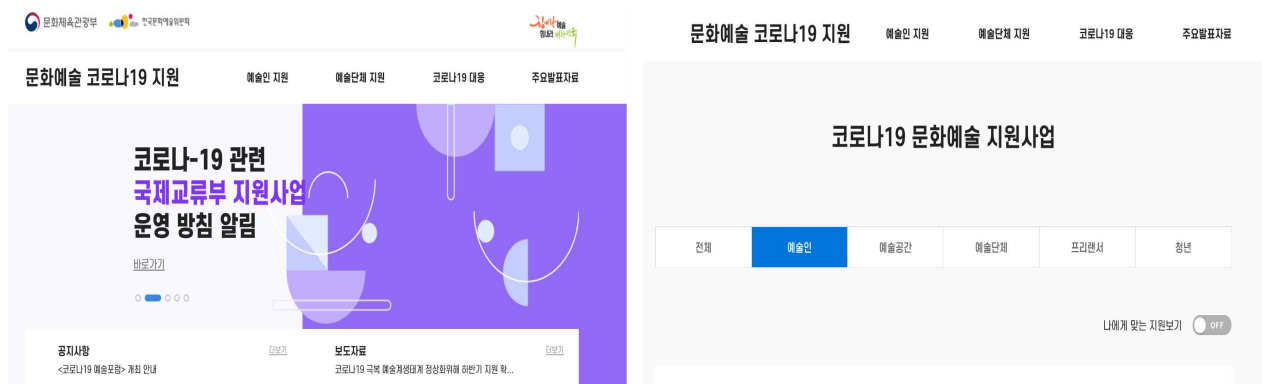
### III. 코로나19 위기 대응 정책 실태

#### 1. 국가 차원의 위기 대응 정책

##### 1) 문화체육관광부

- 지난 2월 문체부 장관의 대학로 민간 소극장 방문을 계기로 문화예술계 긴급지원 방안을 시작함. 추경 항목은 예술인 일자리 확보, 온라인 예술콘텐츠 제작 지원, 문화예술 소비 촉진에 중점을 두고 있음.
- 문화체육관광부는 ‘공연예술계 현장 인력 지원’ (319억 원)과 전국 228개 지자체에서 실시할 ‘공공미술 프로젝트’ (759억 원)에 총 1,078억 원을 투입하여 예술인들의 일자리 확보하고자 함. 그러나 공연예술과 시각예술 중 벽화, 조각에만 분야가 한정되어 대규모 예산이 특정 예술 분야에 치중되는 현상을 보임.
- 또한, 비대면 사회의 도래로 예술인들의 온라인 플랫폼 활용을 돕기 위해 ‘온라인·미디어 예술활동 제작 지원’ 을 실시함. 해당 사업은 제작 환경에 대한 지원 내용을 담고 있지만 온라인 플랫폼 활용에 대한 예술가들의 역량이 제각기 다르기 때문에 역량 강화가 선행되어야 할 필요가 있음.
- 현재 많은 문화예술 공공기관에서 지원 사업을 발표하기 때문에 예술단체(인)들에게 더욱 혼란을 야기함. 이에 문화체육관광부는 지역문화재단과 문화체육관광부 산하기관들의 사업을 한곳에 모은 홈페이지를 개설하여 실시간 업데이트를 진행하고 있음.

[그림 3-1] 문화체육관광부 아트누리 홈페이지



출처: 문화체육관광부 아트누리 홈페이지



<표 3-1> 코로나19 관련 문화예술정책지원 현황

일자	내용
02.07	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화예술분야 공공기관 협의체 회의(문체부, 한국문화예술위원회, 예술의 전당 등)</li> <li>전국 민간 소극장 420여개소 방역물품 지원</li> </ul>
02.20	<ul style="list-style-type: none"> <li>공연업계 긴급 지원방안 발표</li> </ul>
02.26	<ul style="list-style-type: none"> <li>영화발전기금 부과금 체납 가산금 면제, 전문방역비용, 감염예방용품 지원</li> </ul>
03.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>고용노동부 ‘공연업’ 특별고용지원 업종으로 지정</li> </ul>
03.18	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19 관련 업종·분야별 긴급지원방안Ⅱ 발표</li> </ul>
03.31	<ul style="list-style-type: none"> <li>‘집콕 문화생활’홈페이지 개설</li> </ul>
04.02	<ul style="list-style-type: none"> <li>국무조정실 ‘청년의삶 개선방안’에 따라 ‘문화가 있는 날 기획사업 청춘마이크’(410팀, 67억 원), ‘예술인 창작준비금’(12,000명, 362억 원) 사업 확대</li> </ul>
04.06	<ul style="list-style-type: none"> <li>「긴급복지지원법」 상 ‘위기상황으로 인정하는 사유’ 고시안 개정 통해 프리랜서 등도 코로나19로 소득이 급격히 감소한 경우 위기상황으로 인정해 긴급복지지원 인정</li> </ul>
04.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>국립 박물관 및 미술관 온라인 콘텐츠 무료 제공 실시</li> </ul>
04.22	<ul style="list-style-type: none"> <li>한국 코로나19 문화예술부문 대응 방안 130여 개국에 공유</li> </ul>
05.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>고용안전망 확대를 위한 예술인 간담회 개최(고용노동부+문화체육관광부)</li> </ul>
06.24	<ul style="list-style-type: none"> <li>‘따뜻한 연결 사회를 위한 비대면 시대의 문화전략’ 발표 <ul style="list-style-type: none"> <li>사람 중심의 디지털 연결문화 조성</li> <li>사람과 사람 사이의 연결 활성화</li> <li>사람과 사회의 연결 기반 강화</li> </ul> </li> </ul>
07.03	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화체육관광부 3차 추경 3,469억 원 확보</li> </ul>
07.08	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19 극복 예술계 생태계 정상화 위해 3차 추경 예산 중 1,569억 원 지원 <ul style="list-style-type: none"> <li>하반기 ‘예술인 창작준비금’ 232억 원, 7,725명 지원</li> <li>공연예술계 현장 인력 일자리 319억 원, 3,500여개 지원</li> <li>공공미술프로젝트 전국 예술인 약 8,500여명 참여 지원(759억 원)</li> <li>예술인의 온라인,미디어 예술활동 지원 2,720여명(149억 원)</li> </ul> </li> </ul>
07.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19 극복 문화예술·관광·미디어·콘텐츠 특화 청년 디지털 일자리 3,700여명 지원</li> </ul>
08.27	<ul style="list-style-type: none"> <li>관계부처 합동 ‘디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획’ 발표 <ul style="list-style-type: none"> <li>목표: 소통과 배려의 새로운 디지털 공동체 실현</li> <li>온·오프라인 미디어교육 기반 확대</li> <li>국민의 디지털 미디어 제작 역량 강화</li> <li>미디어 정보 판별 역량 강화</li> <li>배려·참여의 시민성 확산</li> </ul> </li> </ul>
09.02	<ul style="list-style-type: none"> <li>2021년 문화체육관광부 예산안 6조 8,273억원 편성 <ul style="list-style-type: none"> <li>문화예술분야 21,832억원 편성</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국어 교원파견 및 쉬운 우리말쓰기 확산</li> <li>- 신진예술인 취업·창업 생태계 강화</li> <li>- 4차산업시대를 선도하는 스마트 도서관·박물관·미술관 구축</li> </ul>
09.09	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘코로나 일상 속 비대면 예술 지원 방안’ 발표</li> <li>- 예술의 경계를 확장하는 다양한 실험 지원</li> <li>- 온라인 기반 구축: 예술의 전당에 ‘공연 영상화 종합 제작공간(스튜디오)’ 조성(2021년)</li> <li>- 미래 일자리 및 혁신기업 육성</li> <li>- 비대면 예술 향유기반 확대 추진: 지능형 박물관·미술관 조성(2021년 80개소)</li> </ul>

출처: 문화체육관광부 홈페이지 보도자료

## 2) 문화예술 공공기관

### (1) 한국문화예술위원회

- 한국문화예술위원회는 기존 사업인 ‘시각예술 창작산실 전시공간 지원’, ‘공연장 대관료 지원’, ‘공연예술특성화 극장운영 지원’을 코로나19로 인해 사업 확대 및 대상 선정 기준을 완화하여 진행함. 상세 내용은 아래의 표에 제시함.
  - － 특히 ‘공연장대관료지원’ 사업의 경우, 2020년은 총 4회에 나눠서 공모하며 1차와 2차 공모에 한해 기지급한 대관료의 미환불 금액을 지원함.
- 또한 코로나19로 ‘긴급 모금 프로젝트 지원’, ‘공연예술창작활성화’, ‘2020 온라인미디어 예술활동 지원’ 사업을 신설하였음. 상세 내용은 아래의 표에 제시함.
  - － ‘공연예술창작활성화’와 ‘2020 온라인미디어 예술활동 지원’의 경우 17개 시·도 광역문화재단들과 협력하여 진행하는 사업으로 각 지역별로 사업의 세부 내용과 유형이 상이함.

<표 3-2> 한국문화예술위원회 코로나19 관련 지원사업

사업명	예산	지원대상	내용
코로나19 긴급 모금 프로젝트 지원	1개 프로젝트당 최대 한도 500만원	예술단체(인)	<ul style="list-style-type: none"> <li>창작활동을 위한 모금 목표 금액에 50%를 지원함(텀블벅, 카카오페이 등)</li> </ul>
2020년 공연장대관료지원 (1~4차)	단체별 1개 사업별 연간 최대 3천만원	예술단체 (개인의 경우 창작발표에 한함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19로 인한 미환불 대관료 등 지원</li> <li>한국문화예술위원회에서 중복 지원이 아니면 공공지원금 중복 지원 허용 (단, 하나의 대관료를 이중으로 지원 받을 수 없음)</li> <li>총 대관료 90%까지 지원, 객석제한없음</li> </ul>
2020년 시각예술창작산실 전시공간 긴급지원	공간 당 3백만원	민간 전시공간, 등록 사립미술관, 화랑(갤러리)을 운영하는 단체	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19 확산으로 인해 운영상 손실이 있는 전국 전시공간에 운영비 등을 긴급 지원함으로써 공간 활성화에 기여</li> <li>지원금 중 70%까지 공간임차료, 인건비 등 운영경비 집행 가능</li> </ul>
코로나19 피해 민간소극장 긴급지원을 위한	1 소극장 당 1천만원 (총예산:20억)	객석 수 300석 미만의 소극장	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19로 침체된 민간 소극장 회복 및 활성화 도모</li> <li>기초공연예술(연극,무용,음악,전통예술)</li> </ul>

2020년 공연예술특성화 극장운영 추가 공모		소유하거나 임차하여 운영하는 예술단체 및 개인	분야의 민간 소극장을 지원하여 공연 단체 및 예술가의 안정적인 창작활동 기반마련
코로나19 극복을 위한 공연예술창작 활성화 사업	지역문화재단 별 상이	공연예술단체	<ul style="list-style-type: none"> <li>한국광역문화재단연합회 및 17개 시도 문화재단과 함께 공연예술창작활성화 사업 진행</li> <li>공연예술창작 발표 지원 및 창작활동 지원하나 지역별로 상세 내용 상이</li> </ul>
2020 온라인미디어 예술활동 지원사업	지역문화재단 별 상이	예술가 (개인, 단체, 프로젝트팀, 기획자, 스타트업, 사회적기업 등 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19 장기화 및 온라인 예술활동 의 일상화에 대비하여 온라인미디어 활용 예술작품 발표 및 향유자와의 소 통 활동 지원</li> <li>창작, 비평, 조사·연구, 관객개발 등을 위한 예술 소재 기반의 온라인 미디어 활용 예술콘텐츠 제작 지원</li> <li>세부 사업 및 유형은 지역문화재단 별 상이함.</li> <li>3차 추경에 따른 한국문화예술위원회 - 지역문화재단 업무 협약 체결로 시행</li> </ul>

## (2) 한국예술인복지재단

- 한국예술인복지재단은 코로나19로 사업을 신설하지 않았으나, 기존 진행하는 사  
업에 코로나19로 피해 입은 예술단체(인)을 가산점을 주어 우선적으로 지원하거  
나 사업 예산을 대폭 확대하였음.
- ‘예술인파견 지원사업 - 예술로(路)’는 코로나19로 인해 수차례 사업 시행이  
연기됨. 이에 예술인복지재단은 참여 예술인 709명에게 활동비 8억 7000만원을  
선지급하기로 함.
- ‘창작준비금 지원사업 - 창작디딤돌’의 경우, 2020년 예정된 지원 규모는 상·  
하반기 총 12,000명이었으나 현재 상반기 7,535명을 선정하여 지원하였으며 하반  
기는 7,725명 예정으로 기존 규모에서 3,260명 추가 확대함.
  - 그러나, 2018예술인실태조사 모집단이 17만명 이상이었던 점을 고려하면 창작준비금  
지원사업의 대상이 된 예술인은 전체의 약 8% 정도임. 해당 사업의 지원 대상 기

준은 월(月)중위소득 120% 이내임. 즉, 예술인 주소지에 동거하는 가족의 총 소득액을 기준으로 삼는 것임. 하지만 2018예술인실태조사 결과를 살펴보면 예술인의 가구 1년 총 수입 평균은 4,683만원이었으나, 예술인의 예술활동 개인 수입은 1년 평균 1,281만원에 그치고 전업 예술인은 57.4%임. 이를 고려하면 가족과 주소지가 같아 가구원이 존재하는 예술인들은 수입이 낮아도 해당 지원금 신청을 할 수 없는 경우가 발생함. 이에 사업 선정을 위한 소득인정액을 가구로 볼 것이 아니라 예술인 개인에 대한 소득액으로 변경할 필요가 있음.

- ‘예술인생활안정자금(융자)’ 사업은 매달 신청기간을 두고 신청 접수를 받고 있음. 올해 3월부터 4월까지 코로나19 특별융자를 실시함. 특히 코로나19 피해가 고조된 4월, 평소(약 320건) 대비 4배 이상(약 1300여건)이 몰려 5월 사업을 미시행하게 됨.<sup>30)</sup> 이는 코로나19로 어려워진 예술인들의 상황을 그대로 보여주는 상황임.

<표 3-3> 한국예술인복지재단 코로나19 관련 지원사업

사업명	내용
예술인파견 지원사업 - 예술로(路)	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19로 인한 사업 시행 연기로 참여 예술인 709명에게 활동비 8억 7000만원을 선지급</li> </ul>
창작준비금지원사업 - 창작디딤돌	<ul style="list-style-type: none"> <li>지속적이고 안정적인 창작활동을 위해 1인당 300만원의 창작준비금 지원</li> <li>코로나19로 인해 기존 상·하반기 대상 인원 12,000명에서 3,260명 확대 지원</li> </ul>
예술인생활안정자금 (융자)	<ul style="list-style-type: none"> <li>매달 신청기간을 두고 신청접수를 받으며 2020년 3월~4월은 코로나19 피해 예술인 특별 융자 한시적 운영함.</li> <li>생활안정자금 대출과 전제자금대출 두 가지 상품 존재</li> </ul>

30) 한국예술인복지재단 홈페이지 사업공고 게시판, <http://www.kawf.kr/notice/sub02View.do?selldx=13076>.

### (3) 한국문화예술교육진흥원

- 한국문화예술교육진흥원은 대면을 전제로 한 문화예술교육이 코로나19로 타격을 입자 긴급 지원사업으로 ‘어디서든 문화예술교육’을 시행함.
- 코로나19 사태 장기화로 학교 수업이 온라인 수업으로 전환되자 이에 타격을 받은 예술강사들을 위해 한국문화예술교육진흥원은 배치 시수 20% 범위 내 강사비 선지급을 시행하고 원격 수업, 교육 콘텐츠 제작 등 학교 문화예술교육 활동을 지원함.
- 이에 한국문화예술교육진흥원은 온라인 문화예술교육 지원 TFT 설치 및 운영함. 더불어, 매년 상·하반기로 진행하던 전문인력 연수프로그램도 전면 온라인으로 전환함.

<표 3-4> 한국문화예술교육진흥원 코로나19 대응전략

사업명	예산	지원대상	내용
어디서든 문화예술교육	1개 제안 당 100만 원 총 200건 선정	문화예술교육 관계자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 온라인으로 활용 가능한 문화예술교육 내용과 방식에 대한 아이디어 발굴</li> <li>• 우수 기획안 10건은 온라인콘텐츠로 제작해서 대국민 서비스</li> </ul>

## 2. 지역문화재단의 위기 대응 전략

### 1) 광역문화재단

- 광역문화재단들은 4월 초부터 코로나19 대응 전략을 발표함. 보통 연초에 공모사업 대상자를 선정하고 3-4월부터 시행하지만, 코로나19의 장기화로 사업이 당초 계획대로 진행되기 어려워지자 사업 진행 방식을 변경하거나 자체 사업 예산을 변경하여 코로나19 대응 사업을 발표함.
  - － 4월 6일, 서울문화재단의 ‘코로나19 피해 긴급 예술지원공모’를 필두로 현재까지 중앙정부와 각 지자체의 추경 확보를 통해 지속적으로 지원 정책이 나오고 있음.
- 앞서 제시한 한국문화예술위원회와 한국예술인복지재단 사업을 지역에 전달하고 실행하는 역할을 함과 동시에 3월 중순에서 4월까지 광역문화재단들은 자체적으로 피해 실태조사를 진행했으며, 조사 결과에 맞춰 순차적으로 예술인(단체)에 맞는 지원정책을 내놓고 있음.
- 17개 광역시·도 문화재단들의 지원정책을 유형은 ‘창작준비금 지원’, ‘대관료·임차료 지원’, ‘온라인 콘텐츠 제작 지원’, ‘방역물품 지원’의 4가지 형태로 구분해볼 수 있음. 특히, 몇몇 문화재단에서는 지원 선도 모델을 만들기도 함.
  - － 경기문화재단은 사상 처음으로 재단출연금을 활용하여 총 50억원 규모의 예산을 편성함. 이를 통해 경기도형 문화뉴딜 ‘코로나19 예술백신 프로젝트’를 추진하였음. 해당 프로젝트에는 총 5개의 지원 사업이 구성됨.
  - － 인천문화재단은 이번 코로나19 사태로 조명된 예술인 복지에 관한 사업 근거를 마련하고자 이사회를 통해 정관을 개정하여 재단 사업 범위를 ‘예술인 창작 지원 및 예술인 복리증진에 관한 업무’로 확장함.
  - － 충북문화재단은 전국 최초로 ‘온라인공연 작품 제작 지원’ 사업을 추진함. 이는 비대면 사회에서 문화예술계에 온라인 플랫폼 활용이 필수가 되었음을 인식하고 예술단체(인)에게 필요한 환경을 제공한 첫 번째 케이스임.
  - － 울산문화재단은 ‘2020 전지적 청년 시점’ 사업을 기획하여 코로나19로 달라진 지역사회 일상을 청년들의 시선에서 인문예술분야로 기록하는 프로젝트를 진행함. 이는 청년 예술가를 지원함과 동시에 울산만의 특성을 담은 예술 기록이 될 수 있음.

- 그러나 대부분 앞서 서술한 4가지의 지원 정책 유형들은 현재 상위 기관인 한국문화예술위원회와 한국예술인복지재단에서 시행하고 있는 사업 내용과 크게 다른 점이 없음. 광역문화재단들은 중앙 기관들과 다르게 지역의 상황을 잘 알고 있는 기관으로 각기 상황에 맞춘 차별화된 사업을 시행할 필요가 있음.

<표 3-5> 광역문화재단 코로나19 대응 지원사업 유형

지원 유형	내용
창작준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19로 작품활동이 어려워진 예술인에게 창작준비금 지원을 통해 향후 작품활동을 준비할 수 있게함.</li> <li>해당 지자체: 강원도, 경상남도, 경상북도, 대전광역시, 인천광역시(클라우드펀딩, 인천형 예술인 지원사업), 충청북도</li> </ul>
긴급지원금	<ul style="list-style-type: none"> <li>생계가 어려워진 예술인(단체)에게 임차료 지원 혹은 작품 구입, 손실보상금 등의 형태로 긴급지원금 교부</li> <li>해당 지자체(12개): 강원(뚝-드림), 경기도(긴급 작품구입 및 활용), 경상남도(예술단체 손실보상금 지원), 광주(문화예술단체 긴급지원), 대구(공연업 전문예술단체분야 특별지원), 부산(예술인 긴급생계지원), 서울(긴급 예술지원, 공연업 회생 PROJECT), 세종시(지역문화예술인 긴급생계비 지원), 울산(문화예술단체 특별지원), 인천(예술인 긴급재난지원금 사업), 전라남도(예술인 긴급복지 지원), 제주도(문화예술창작사업 대관료 지원, 제주문화예술지원사업 기획비 보상)</li> </ul>
온라인 문화예술 창작 및 유통서비스 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>비대면 작품 발표로 드라이빙 씨어터 혹은 온라인으로 관객들과 예술가가 만날 수 있게 지원함.</li> <li>온라인 제작 지원의 경우 2가지 형태로 나뉨짐. 온라인 예술 활동이 어려운 예술가를 위해 제작 기반을 지원하거나 예술가가 직접 온라인 영상 제작을 하는 경우 제작 지원비를 지원하는 형태임.</li> <li>해당 지자체(8개): 강원(예술가 감자C, 강원미술 릴레이 웹전시), 경기도(문화예술 영상콘텐츠 제작 지원, 드라이빙 씨어터), 광주(비대면 예술놀이 프로젝트 '키득키트', 온라인 예술극장 지원), 대전(안방에서 만나는 대전 무형문화제), 부산(방구석 프로젝트), 서울(예술놀이 온라인콘텐츠 제작지원), 인천(무관중 공연장소 지원, 온라인 문화예술활동 지원, 비대면 문화예술교육 영상 제작 지원), 충북(온라인공연 작품제작 지원)</li> </ul>
위로·힐링 문화예술활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19 사태의 장기화로 지친 시민들과 의료진에게 문화예술로 위로를 전하는 활동을 지원함.</li> <li>해당 지자체(4개): 경남(경남예술의 희망백신 온라인 콘서트 '온스프링'), 광주(코로나19 극복 예술배너사업), 경기(백만원의 기적-의료진을 위한 힐링콘서트), 울산(예술을 품은 라디오)</li> </ul>



<p>아이디어· 연구·기획 활동 지원</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작품 발표 활동이 취소 혹은 연기됨에 따라 예술가(단체)들이 향후 작품활동을 위한 연구와 기획활동에 전념할 수 있도록 지원함.</li> <li>• 해당 지자체(4개): 부산(문학분야 아카이빙연구 및 조직역량강화 지원), 서울(예술인 문화기획활동 긴급지원, 예술교육 연구활동 기획안 공모, 예술인이 재난을 대하는 가지가지 비법), 울산(문화예술교육 아이디어 공모), 제주(제주문화예술활동 기획서 공모)</li> </ul>
----------------------------------	---

## 2) 기초문화재단

- 전국의 기초문화재단들은 지역마다 상이한 환경과 자원의 조건 속에서 문화예술, 관광, 문화유산, 도시재생 등 다양한 층위의 정책 사업들을 책임지고 있으면서 코로나19로 발생한 지역 문화예술생태계 위기에 대응하여 가용할 수 있는 자원과 수단을 동원하여 대응하고 있음.
- 2020년 7월 (사)전국지역문화재단연합회가 회원 지역문화재단들을 대상으로 조사한 ‘코로나19 대응 우수 정책사례 조사’에 따르면 기초문화재단들의 코로나19 대응 사업은 크게 기존 지원사업 예산의 탄력적 활용, 오프라인 문화예술 활동의 온라인 전환 지원, 방역수칙 준수 전제 오프라인 예술활동 지원, 순수 창작지원금 지원, 기타 등 다섯 가지 유형으로 시행되었음.
- 지원사업 예산의 탄력적 활용은 창작 결과물 제출을 전제로 한 기존 사업 규정의 조건을 완화하여 결과물이 없이도 지원금을 지급하고 이 가운데 선급금의 비중을 확대하는 등의 사례들이 있었으며, 공연장 공연이 중단된 상황에서 재단 자체 기획 공연을 수행하는 예술단체와 개인 창작자(스태프 포함)에게도 선급금을 지원하는 사례들이 있었음(경주문화재단, 구로문화재단, 양천문화재단 등).
- 오프라인 문화예술 활동의 온라인 전환 지원은 코로나19 상황에서 가장 많은 기초문화재단들이 선택한 사업 유형으로 공연, 전시 등 예술활동의 온라인 송출 뿐 아니라 주민 대상 문화예술교육과 지역 도서관 프로그램 등의 온라인 전환도 활발하게 진행된 것으로 파악됨.
- 방역수칙 준수 전제 오프라인 예술활동 지원은 중앙방역대책본부의 방역수칙을 준수하여 오프라인 예술활동을 직간접으로 수행한 사례들로서 코로나19 상황에서 무조건적인 예술활동 중단이 지역 문화예술생태계에 큰 타격이 되고 있는 상황을 개선하고자 하는 시도들이었으며, 자체 문화시설을 재가동한 구로문화재단의 기획공연들과 야외 공간을 예술공간으로 활용한 성동문화재단의 ‘성동구 자동차극장’, 의림지 솔밭공원에서 개최된 제천문화재단의 ‘버스킹 & 버스커 프로젝트’, 용인문화재단의 ‘우리동네 발코니 콘서트’ 등이 주목받았음.

### <표 3-6> 기초문화재단 코로나19 대응 사례

#### 1. 구로문화재단 ‘구로아트밸리 기획공연 사업’

- 코로나19 상황을 반영한 운영계획 전면 수정을 통해 오프라인 공연도 가능하게 함.
- 많은 국공립 공연장들이 휴관을 진행하는 시기에 오히려 공연장을 개관하여 감염병 시대의 선도적인 운영방식을 보여줌.
- 직원 교육을 통해 방역 수칙을 준수하고 관객 동선을 일원화하는 등 오프라인 공연을 철저한 노력을 보여줌.

#### 2. 용인문화재단 ‘우리동네 발코니 콘서트’

- 아파트 단지 내 중앙 광장에서 연주하고 관람객은 아파트 발코니에서 관람하는 클래식 앙상블 공연을 진행함.
- 코로나19 상황에서 예술가들이 공연할 기회를 제공하고 시민들은 비대면으로 집에서 관람할 수 있는 새로운 방식의 콘서트 진행
- 4월 ~ 7월까지 총 10회를 진행함



- 순수 창작지원금 지원은 조사에 응답한 기초문화재단 가운데 유일하게 평택시문화재단이 시행하였으며 지역 예술인 1인 당 30만원의 창작지원금이 정산 없이 지원됨.
- 그밖에 은평문화재단에서 시행한 ‘예술가들을 위한 지원·공모사업 한눈에 보기’ 사업은 코로나19로 활동에 어려움을 겪고 있는 지역 예술가와 단체들을 위해 정부 지원 및 공모사업 등 정보를 상시 제공하고 관련 컨설팅을 제공하는 간접지원 사업임.
- 이러한 기초문화재단들의 코로나19 대응 사업들은 대부분 기존 사업예산을 전용하여 추진되었으며, 개별 예술인과 단체에게 제공된 수혜 금액은 수십만 원에서 수백만 원 수준에 머무르고 있음.

- 이는 기초문화재단의 지원 의지가 부족했다기보다는 광역문화재단들과 달리 자체 결정으로 활용할 수 있는 출연금 등 예산이 절대적으로 미비하며, 각종 공모 사업을 통해 조달된 예산들은 사업구조 상 코로나19 대응을 위해 탄력적으로 활용하는 데에 한계가 있었기 때문이라고 보아야 함.
- 코로나19 상황이 지역 문화예술생태계에 던져준 가장 큰 고민은 지역 예술인들에 대한 우리 사회의 안전망이 얼마나 취약한가를 확인하여 준 것이며, 지역 주민의 문화예술 참여권과 연계한 지역 문화예술생태계 강화 정책 구현이 지역문화재단의 중요한 과제라 할 수 있음.
- 이를 위해 지역마다 다른 문화예술생태계 환경에 탄력적으로 대응할 수 있는 열린 정책수립 및 추진 체계가 선행되어야 하며, 광역에서 기초로 내려오는 공모식 사업 방식을 극복하고 기초문화재단의 사업설계 역량과 권한을 강화하는 혁신이 수반되어야 할 것임.

### 3. 시사점

- 지역문화재단은 코로나19 위기와 불확실성 속에서 지역문화재단의 존재와 지역 문화 생태계의 현실을 성찰적으로 바라보는 경험을 하였으며, 이러한 경험은 향후 지역문화재단의 지역문화정책 방향을 새롭게 설정하는 준거 기반으로 작용할 필요가 있음.
  - 지역문화재단은 코로나 19라는 초유의 위기 상황에서 경험과 노하우 부재, 지식과 정보의 부재, 위기 대응 매뉴얼의 부재, 위기 대응 예산의 한계 등의 제약 조건 속에서 위기 대응 전략을 수립해야 하는 상황에 직면해옴.
  - 또한, 코로나19는 그동안 지역문화 생태계가 내포하고 있던 취약한 지점을 노정시키면서, 지역문화재단의 지역문화정책 방향에 대한 성찰의 계기를 제공하고 있음.
  - 다른 한편으로 지역문화재단은 비대면 상황의 문화예술 활동 방법, 온라인 디지털 플랫폼 활용, 기존 정책 사업 조정 및 새로운 정책 사업 개발, 위기 대응 자원 확보 등 다양한 정책을 개발해옴. 이러한 상상과 실험 활동은 지역문화재단의 새로운 가능성을 보여준 계기로 작용하고 있음.
- 지역문화재단의 위기 대응 전략들은 전반적으로 2020년에 초점을 둔 단기 사업이 대부분이라는 점에서 한계가 있음. 앞으로 지역문화정책은 포스트 코로나 시대의 문화예술 생태계 회복, 전환, 혁신을 긴 호흡으로 접근할 필요가 있음.
- 코로나19 위기 상황에서 지역문화재단에서도 예술인 복지와 생계 안정을 위한 대응 전략을 제시한 점은 향후 지역문화재단의 예술인 정책 강화 측면에서 의미가 있음.
  - 창작준비금 지원 사업, 예술인 생활안전자금 (융자), 예술인 사회보험료 지원, 예술인 산재 보험 지원, 예술인 상담실, 예술인 파견사업, 예술가 인턴사업 등 기존의 예술인 복지 및 창작 지원 사업들이 중요한 대응 정책으로 활용되었음.
- 사전 지원 사업은 그 동안 주로 완성품(product) 중심의 지원체계와는 달리, 예술의 가치 창조 체계를 적극적으로 고려하고 있다는 점에서 앞으로도 중요한 예술 지원 정책의 패러다임으로 정착할 필요가 있음.
  - 예술 아이디어 및 기획 활동 지원, 예술인 문화기획 활동 긴급 지원, 기록, 문화예술교육 아이디어 및 연구 활동 지원, 지역 문화자원 조사, 예술 배너 등 공공 예술 지원 사업, 크라우드 펀딩 자원 조성 지원 등 창작 완성품보다 사전에 창작을 준비할 수 있는 기반을 구축할 수 있는 예술 활동 지원 전략이 새롭게 추진됨.

- 온라인 예술 콘텐츠 창작 및 플랫폼 서비스에 대한 문화정책 사업이 대폭 확대된 점은 문화예술 현장의 우려에도 불구하고, 지역문화정책의 디지털 전환 맥락에서 의미가 있다고 볼 수 있음.
- 코로나19 위기 상황이 지속되면서, 면대면 기반의 오프라인 문화정책이 한계에 직면하면서 비대면 기반의 온라인 문화정책에 대한 관심이 대폭 확대됨.

## IV. 해외의 코로나19 대응사례

### 1. 코로나19 영향 진단과 현장 대응

#### 1) 시각예술 분야

- 시각 예술가들의 경우 비엔날레, 아트 페어, 갤러리 및 박물관의 전시가 대거 취소 또는 연기되는 상황 속에서 신작 제작과 발표, 작품 출품의 기회가 급격히 위축됨. 전시 기회는 작가에게 작품을 공표함으로써 창작의 근거자료를 만들고 관련 분야 사람들과 교류하고 소통할 수 있는 대표적인 수익 창출의 수단이기 때문에 이러한 활동의 위축은 예술가들의 성장 측면에서 큰 제약을 가져올 수 있음.
  - 세계적으로 가장 큰 비엔날레 중 하나인 베니스 비엔날레는 2020년 5월 예정되어 있던 건축전을 2021년 5월로 연기하고, 2021년 계획되어 있던 현대미술 중심의 베니스 비엔날레도 2022년으로 연기한다고 발표함.<sup>31)</sup>
- 미술 시장에서 온라인 미술 데이터베이스를 구축하고 작품 판매를 하는 플랫폼의 역할이 중요해짐. 온라인 작품판매의 장점은 작품의 가격 투명성 보장과 기존에는 극소수에게 제한될 수 있었던 유명 갤러리스트나 큐레이터, 예술가들의 이야기와 정보가 다양한 콘텐츠로 접할 수 있게 되어 장벽이 낮아졌다는 것임.
  - 대표적인 예로 아트시(Artsy)는 보다 세부적인 온라인 소비자의 행동패턴과 유형을 분석하는 차별화 서비스를 마련하고, ‘갤러리-박물관-옥션하우스’와의 파트너십 강화와 이들을 연결하는 역할에 힘쓰고 있음.<sup>32)</sup>
  - 온라인 시장에서 두각을 나타내기 위해 갤러리들은 개별적인 온라인 뷰잉룸 개발에 투자하고 웹사이트 활용에 중점을 두게 됨. 이러한 현상은 영향력 있는 현대미술 분야의 잡지와 웹사이트를 운영하는 Ocula같은 사업체도 갤러리들을 위한 특별 서비스와 온라인 뷰잉룸 개발 사업을 본격화시킴.<sup>33)</sup>
  - 또한, 잠재적인 소비자들에게 정보를 취합·전달하는 역할에서 홍보마케팅 효과가 있게 됨으로써 옥션하우스 소더비의 경우도 Sotheby’s Gallery Network라는 웹페이지를 통해 다양한 갤러리를 소개하는 새로운 플랫폼의 역할을 자진하게 됨.<sup>34)</sup> 미

31) Alex Greenberger, “Venice Biennale Curator Cecilia Alemani Doesn’t Want to Do a ‘Coronavirus Biennial’”, Art News, May 21, 2020, <https://www.artnews.com/art-news/news/venice-biennial-postponement-cecilia-alemani-interview-1202688081/>

32) <https://www.artsy.net/>

33) <https://ocula.com/magazine/art-news/ocula-launches-online-viewing-rooms/>

34) <https://www.sothebys.com/en/buy-sell/private-sale/gallery/gallery-network?locale=en>

술품을 경매하는 옥션하우스들은 국내·외에서 코로나19의 상황에서도 불구하고 비교적 좋은 실적을 보였다고 보도되지만, 온라인 경매의 안정화를 위한 기술적 투자의 필요성도 나타남.<sup>35)</sup>

○ 미술품을 거래하는 갤러리들이 다수 참여하는 대표적인 아트 페어(Frieze New York, Art Basel Hong Kong, Art Basel 등)들이 코로나19로 행사를 온라인 형식으로 대체하거나 취소시킴에 따라 미술 시장의 큰 변동과 위축이 예고됨. 이러한 현상이 올해 그리고 미래의 미술 시장에 어떠한 영향을 나타낼지에 대해 웨비나 및 전문가 토론이 이루어지고 있음.<sup>36)</sup>

－ 기존의 오프라인 아트 페어는 공간을 걸으며 우연히 작품을 발견하고 새로운 작가에 대한 정보를 받는 기회가 생겨날 수 있었지만, 온라인을 통한 전시와 판매에 전적으로 의존하게 되는 문제점은 구매자의 선별적인 마우스 클릭을 통해서만 정보가 전달될 수 있어서 신진 또는 인지도가 약한 작가들은 판매 기회가 만들어지기 어려운 현실임. 따라서 블루칩 작가 위주 또는 대형 갤러리에게 유리하며 예술계의 양극화 현상이 더욱 심각해질 것으로 예상함.<sup>37)</sup>

○ 전 세계의 유수 박물관들은 직접 방문하지 않아도 온라인 환경에서 작품을 관람할 수 있고 전시해설을 함께 들을 수 있는 투어 영상을 통해 박물관 공간을 활용하고 대중이 작품을 감상하고 향유할 수 있는 콘텐츠를 개발하여 호응받고 있음.

－ 세계의 박물관들에서는 코로나 19 이전부터도 특정 작품에 대한 VR 전시 및 새로운 차원에서의 작품관람을 위한 투자가 이루어지고 있었으며,<sup>38)</sup> 코로나19를 계기로 보다 적극적인 가상 투어(virtual tour) 전시들이 온라인에서 관람할 수 있게 됨.<sup>39)</sup>

35) Park Yuna, "Art auction markets perform well despite COVID-19 threat", Korean Herald, 27 Mar, 2020, <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20200327000774>; Benjamin Sutton, "\$84.5-Million Francis Bacon Triptych Leads Sotheby's Marathon Virtual Auction", Artsy, 30 June, 2020, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-845-million-francis-bacon-triptych-leads-sothebys-marathon-virtual-auction>

36) Art Basel, "Conversations: The impact of COVID-19 on the art market", <https://www.artbasel.com/stories/the-impact-of-covid-19-on-the-art-market>; 그리고 예술경영지원센터, "제3회 코로나19 예술포럼 :코로나19 이후, 공연·미술시장의 변화와 과제", 온라인포럼, <https://www.youtube.com/watch?v=5QgMAFXDq3w&feature=share>

37) 주연화, 온라인 포럼 대담, 제3회 코로나19 예술포럼 :코로나19 이후, 공연·미술시장의 변화와 과제, <https://www.youtube.com/watch?v=5QgMAFXDq3w&feature=share>

38) Charlotte Coates, "Virtual Reality is a big trend in museums, but what are the best examples of museums using VR?" Museum Next, January 17 2020, <https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-virtual-reality/>

39) Andrea Romano, "Stuck at Home? These 12 Famous Museums Offer Virtual Tours You Can Take on Your Couch (Video)" Travel and Leisure, MARCH 12, 2020, <https://www.travelandleisure.com/attractions/museums-galleries/museums-with-virtual-tours>, Huw Oliver, "Get up close to 'The Night Watch' on this virtual tour of Amsterdam's Rijksmuseum", March 26 2020, Time Out,



- 실질적인 예술 콘텐츠는 그대로이지만 그 콘텐츠를 제공하는 플랫폼이 변화하는 상황에서 각 갤러리들과 작가들은 차별화 전략에 더 큰 투자를 해야 하는 상황에 놓이게 됨. 전문가들은 이러한 투자가 코로나19 이후 미래의 미술 시장에도 지속적인 영향력을 행사하는 방향으로 유지될 것으로 관측함.<sup>40)</sup>

## 2) 공연 · 음악 · 미디어 예술 분야

- 새로운 문화로서 lockdown culture가 거론되는 현 상황에서 자체적이고 주도적인 예술가들의 공연예술 기획과 참여 등의 사례들이 동시다발적으로 온라인 환경에서 나타나고 있음.
  - 영국에서 극작가, 감독, 연기자 등을 중심으로 형성된 플랫폼인 Coronavirus Theater Club은 매주 일요일 오후7시에 라이브 온라인 연극(5개의 독백)을 펼침. 이 예제는 온라인 환경에서 지속적인 새로운 콘텐츠 개발, 디지털 리허설과 협업의 시도, 예술의 공공성 실현과 불안정한 연극 분야 전문가들의 창의적 활동을 할 수 있도록 대중과의 소통 창구 역할을 하고 있음.
  - 예술가들이 자체적으로 시작한 이러한 프로젝트는 향후 영상 저작권과 온라인 관람에 대한 수익 배분 방안 등 새로운 주제들을 논의하게 될 뿐 아니라 자체적인 예술 소재 발굴과 디지털화에 대한 연구를 공유하고 기록관리(아카이빙)하는 과정의 일환으로 볼 수 있음.

---

<https://www.timeout.com/news/get-up-close-to-the-night-watch-on-this-virtual-tour-of-amsterdams-rijksmuseum-032620>, <https://www.rijksmuseum.nl/en/masterpieces-up-close>

40) 온라인 포럼 대담, 제3회 코로나19 예술포럼 :코로나19 이후, 공연·미술시장의 변화와 과제, <https://www.youtube.com/watch?v=5QgMAFXDq3w&feature=share>

□ 유럽 컨템포러리 공연예술 네트워크(IETM - International Network for Contemporary Performing Arts)<sup>41)</sup>

- IETM는 유럽을 중심으로 활동하는 컨템포러리 공연예술 연합단체로서 500여 개/명의 예술 단체와 예술가가 회원으로 활동하고 있음. 회원들이 활동하는 주요 장르는 극예술, 무용, 서커스, 복합장르 예술, 뉴미디어, 행위 예술 등 다양함.
- 코로나19의 확산으로 IETM은 회원을 대상으로 설문조사를 시행하였고 23개국의 80여명의 회원으로부터 회신을 받아 보고서를 작성하였음. 해당 보고서에서 진단한 코로나19의 공연예술계에 대한 영향은 국가를 막론하고 극심한 것으로 나타났으며, 관객과의 단절은 큰 경제적 손실로 직결되었음을 강조함.
- 더불어 IETM의 회원들은 예술가를 지원하는 것이 곧 공연예술분야 전반의 생태계를 지원하는 것과 같다는 의견을 제기하며 개인 예술가 지원의 중요성을 피력함. 동시에 공연 실연의 중요성도 강조하였는데, 비록 코로나19로 인해 현장 공연 실연이 축소 또는 중단되고 있지만 무대에 올라가는 라이브 공연은 반드시 계속되어야 한다고 주장하고 있음.
- IETM의 설문조사를 기반으로 지역 및 정부 기관에 제시하는 코로나19 대응 방안은 다음 표와 같음.

<표 4-1> IETM 설문조사를 통한 코로나19 대응방안 제시 내용

구분	제시 대응 방안
즉각적인 대응방안	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 독립적인 활동 중심의 자영업/프리랜서 예술가 등을 대상으로 한 긴급구호지원을 제공할 것. 단, 지원금 운영이 관료주의에서 벗어나 활용이 쉽도록 해야 함.</li> <li>2. 코로나19로 인해 취소된 지원 사업이나 계약에 대해서도 공공기관은 당초 약속된 비용을 지불하는 방법으로 지원할 것.</li> <li>3. 지역, 국가(EU 포함) 차원에서 제공되는 지원에 대해 정확하고 명확한 정보를 안내할 것.</li> <li>4. 계약상, 불가항력(force-majeure) 조항을 어떻게 활용할 수 있는지에 대한 상담을 포함한 무료 법률 서비스를 제공</li> <li>5. 기존의 지원 사업을 유지하되, 조항을 현 상황에 맞게 개선할 것</li> </ol> <p>가. 모든 지원 사업에 유연성을 부가할 것. 수혜단체 또는 수혜자들이 각자 처한 상</p>

41) Polivtseva, Elena (March 28, 2020). "Performing Arts in Times of the Pandemic: Status quo and the way forward," IETM - International Network for Contemporary Performing Arts. <https://www.ietm.org/en/publications> 참조.

	<p>황과 예술 장르에 적합하게 판단하여 지원받은 예술행사의 연기, 취소 또는 다른 형태로 전환하여 시행 등 여부를 결정할 수 있도록 허가 필요</p> <p>나. 기존 지원 사업에 명시된 예술 활동 완료 기한을 연장해줄 것</p> <p>다. 중앙-지역 협력지원사업의 경우, 지역 담당 기관에 의해 독단적으로 지원 사업 중단 여부가 결정되지 않도록 할 것 (원본에서는 Creative Europe project와 국립/지자체 간의 협력지원사업을 명시하였으나 국내 상황에 적용하여 번역)</p>
중기 해결방안	<p>1. 코로나19와 관련된 재정손실에 대한 종합적인 조사와 산출을 기반으로 보상 및 지원</p> <p>2. 2020년 이후에도 문화예술계에 대한 지원을 확대</p> <p>3. 현재 코로나19로 인해 중단되거나 예산이 삭감된 투어와 국제교류 중심 예술단체와 프로젝트에 대한 지원을 통해 국제교류 프로젝트가 지속될 수 있도록 대응 필요</p>
장기적 관점	<p>1. 문화예술이 수반하는 다양한 사회적 가치를 인식하여 문화와 예술을 사회, 경제 회복 전략에 포함할 것. (사회적 가치의 예: 시민의 웰빙과 교류나 접촉이 어려운 상황에서도 상호 간 연합할 수 있도록 견인하는 힘 등)</p> <p>2. 공연예술분야의 장기적 회복 및 강화 전략방안 수립 시, 해당 분야 이해관계자들을 포함할 것.</p> <p>3. 컨설팅과 전략 제언, 선사례 공유 등을 통해 공연예술 분야 종사자들이 기존 비즈니스 모델을 개선할 수 있도록 지원 및 역량강화 기회 제공</p> <p>4. 예술 활동을 지속하기가 어려운 상황에 처한 예술가 대상 지원을 확보할 것</p> <p>5. 향후 발생할지 모를 유사 재난/위기 상황을 대비할 것</p> <p>가. 기본소득으로 책정 가능한 범위를 조사할 것</p> <p>나. 경제적 생존에 위협을 받는 예술가 대상 지원에 대하여 국제 수준의 지원 내용과 지원기준범위 등을 마련할 것</p>

## □ 음악 · 미디어 분야

○ 음악 분야에서는 예술가들이 실시간 SNS의 라이브 기능과 1인 방송 채널 뿐 아니라 유료 멤버십을 통한 독점적 콘텐츠 발표가 가능한 플랫폼 등을 통해 보다 개인적으로 팬들과 소통하고 효과적으로 수익창출을 하는 사례가 나타남.<sup>42)</sup>

— 중국의 ‘Tencent Music Entertainment’는 자신들이 제공하는 온라인 서비스 (Tencent Musician)를 통해 코로나19 확산을 기점으로 “One Hundred Million Yuan Incentive Project”를 진행하였음. 이 프로젝트를 통해 사용자(뮤지션)의 80% 이상이 독점적인 소득 인센티브로 기존 소득 대비 50% 이상을 증가시켰고, 40%가 넘는 뮤지션들은 기존 소득의 100% 또는 그 이상을 증가시켰다고 보고함.<sup>43)</sup>

42) Hall Stefan, “This is how COVID-19 is affecting the music industry”, World Economic Forum, 27 May 2020 <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/this-is-how-covid-19-is-affecting-the-music-industry/>

43) Tencent Music Entertainment Group, “How Tencent Music Entertainment Supports Indie Musicians on Streaming Platform During the Pandemic”, Jul 24, 2020, 03:00 ET, Cision PR Newswire, <https://www.prnewswire.com/news-releases/how-tencent-music-entertainment-supports-indie-musicians-on-streaming-platform-during-the-pandemic>

- 미디어와 문화 부문에서 코로나19 사태는 기술의 활용을 보다 적극적으로 수용하게 함으로써 영화, 음악, 라이브 공연 및 문화 행사 등의 생산과 공급 방식에 새로운 트렌드와 변화를 가져옴.<sup>44)</sup>
  - － 이를테면 영화 제작 과정에서 엑스트라는 더욱 적극적으로 컴퓨터 이미징으로 대체되고, 음성 더빙작업은 연기가 직접 촬영 장비나 이동식 주택을 제공받아 감독과 원격으로 소통하여 녹화할 수 있게 되고, 소규모 예산의 영화나 다큐멘터리의 경우에는 스마트폰의 활용도를 높이는 등 그동안 영화 및 영상 제작에 요구된다고 여겨져 왔던 특정 전문인력의 축소 가능성이 생겨남.<sup>45)</sup>
  - － 오케스트라나 발레, 오페라 등 공연예술 분야에서 라이브 스트리밍, 무료온라인 콘서트 및 채널 운영 등이 시도되고 있음.<sup>46)</sup> 특정 예술 형식을 전달하는데 보다 적합한 기술 활용의 고려가 중요하다고 논의되며, 실시간으로 공연을 생중계하는 형식이 필연적으로 낮은 수익률을 가지는 문제점이 지적됨.<sup>47)</sup>

### 3) 문화예술계의 연대와 사회적 기여

- 코로나19 사태로 변화하게 된 미술 시장에서 가장 큰 수혜 사업체들로 거론되는 온라인 플랫폼 아트시(Artsy), 대형 갤러리 및 옥션하우스들은 코로나 19 대응지원기금 마련을 위해 작품판매 수익의 일부를 기부하는 다양한 노력들을 펼치고 있음.<sup>48)</sup> 아트시의 경우 선정된 4가지 주제(블루칩 갤러리 전시의 작품, \$20,000 이하의 유명 작가의 프린트, 뮤지엄 전시가 취소된 저명한 작가의 작품, 신진 작가들)의 작품 그룹에 대해 4월 판매 수입금의 10%를 WHO의 COVID-19 Solidarity Response Fund에 기부할 것을 밝힘.<sup>49)</sup> 미술 시장에서의 이러한 노력은 예술인의 활동 지원 및 복지에 기여할 뿐 아니라 미술품의 가치가 직접적인 사회적 기여가 될 수 있음을 보여줌.

ns-on-streaming-platform-during-the-pandemic-301099262.html

44) ILO(2020.7), ILO Sectoral Brief: COVID-19 and the media and culture sector, p.2.

45) Atkinson Sarah, Kennedy Helen, "This is how the film industry is fighting lockdown", World Economic Forum, 24 May 2020, <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/this-is-how-the-film-industry-is-fighting-lockdown/>

46) Chris Shipman, "The Royal Opera House launches a programme of free online content for the culturally curious at home", Royal Opera House News, 20 March 2020, <https://www.roh.org.uk/news/the-royal-opera-house-launches-a-programme-of-free-online-content-for-the-culturally-curious-at-home>, Kenneth Chaw, "Covid-19: Free online concerts by world-famous classical music venues", 17 Mar 2020, The Star, <https://www.thestar.com.my/lifestyle/entertainment/2020/03/17/covid-19-world-famous-classical-music-venues-give-free-online-concerts>; <https://www.digitalconcerthall.com/ko/home>,

47) ILO(2020.7), ILO Sectoral Brief: COVID-19 and the media and culture sector, p.3,

48) Justin Kamp, Christie's will hold an auction of Andy Warhol photographs to support COVID-19 relief for artists. Artsy.net, April 17, 2020, <https://www.artsy.net/news>

49) Gabriella Angeletti, "Artsy donates 10% of proceeds from new series of 'collections' to the World Health Organisation's coronavirus response", The Art Newspaper, April 8, 2020, fund", <https://www.theartnewspaper.com/news/artsy-world-health-organisation-coronavirus>

- 전 세계적으로 온라인 환경에서의 전시와 공연, 작품판매, 소통과 예술가들의 집단화 등이 산발적으로 이루어지면서 예술의 사회적 가치와 지속가능한 창작, 포스트코로나 시대에 마주하게 될 문제점들이 논의됨.
  - 영화 및 방송 제작과 같이 다수의 참여가 요구되는 콘텐츠 생산업의 경우는 특히 전 지구적 차원에서의 관련 분야 구성원 조합과 협회 형성을 통해 안전하게 재개할 수 있는 제작 방법에 대한 논의가 활발히 이루어짐.<sup>50)</sup>
  - 온라인을 통한 작품 판매에 참여해야 하는 갤러리 소속 작가들이나 콘텐츠를 무료로 스트리밍 해야 하는 예술가들의 경우 작품 가격 노출, 저작권과 관련된 새로운 문제들을 직면하게 되고 온라인 플랫폼에 대한 의존도가 높아지게 됨.
- 미국의 ArtsReady는 지역 중심으로 문화예술계와 비영리단체들을 대상으로 하는 온라인 비상대비책 제안 서비스로서 예술단체에 사후 지속가능성을 위한 맞춤형 사업 연속성 계획을 제공함.<sup>51)</sup>
  - 무료로 가입할 수 있는 기본 회원으로는 지역 중심 정보(alerts)과 지역사회 전체의 위기에 대비하거나 회복할 수 있도록 도와주는 준비 상태에 대한 조언이 담긴 이메일, ArtsReady Library와 계획 수립을 위한 정보와 예시를 제공받을 수 있음.
  - 전체 웹 기반 플랫폼을 사용할 수 있는 프리미엄 멤버십은 단체가 가진 자원, 자산 및 활동을 기반으로 취약점을 평가하고, 계획을 수립할 수 있도록 맞춤형 자체 작업 목록을 얻을 수 있고, 온라인으로 상시 접근 가능한 긴급 문서 저장소와 긴급한 상황에서 지역 가까이의 단체들끼리 서로 도움을 주고받을 수 있는 Battle Buddy Network에 가입할 수 있음.
  - 2005년 허리케인으로 인한 재해를 계기로 시작된 해당 사업은 코로나 19로 인하여 예술 조직의 비즈니스 연속성 계획 수립의 중요성이 강조되는 상황 속에서 지역 중심의 조직들 사이의 연대와 비상 대응책 마련에 대한 다양한 웨비나 기획 등으로 정보를 공유하는 역할하고 있음.

50) UNI Global Union. "For a safe return to work for the global film & TV industry", News, 22 June 2020, <https://www.uniglobalunion.org/news/a-safe-return-work-global-film-tv-industry>

51) <https://www.artsready.org/>

## 2. 국제기구의 대응

### □ UNESCO<sup>52)</sup>

○ UNESCO(United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization)는 4월부터 #ShareOurHeritage라는 해시태그를 통해 비디오와 가상방문을 공유하는 캠페인을 진행하였고, 4월 15일부터 6월 24일까지 문화 분야의 코로나 19 영향의 핵심적인 내용을 “Culture & Covid-19: Impact & Response Tracker” 라는 정기 리포트를 통해 국가, 지역, 지방 차원의 전 세계적인 대응과 현황을 정리하여 11개 이슈를 발행하였음. 또한 UNESCO는 4월 중순부터 문화 분야의 코로나 19의 영향을 이해하기 위해 53개가 넘는 국가에서 93개 이상의 시리즈 온라인 대담(ResiliArt Movement)를 진행하고 있음.

○ ‘ResiliArt Movement’에서 다루고자 하는 논제는 창의분야의 회복과 관련된 전반적인 개념 및 주제, 그리고 현재 문화 분야의 긴급 상황에 대한 이해를 도모하는 것에 중점으로 둬. 주요 질문은 다음과 같이 요약할 수 있음.

- 코로나19로 인한 현 예술 분야 상황은 어떠한가?
- 보건 응급재난 상황 가운데 우리가 문화 분야를 보호해야하는 이유는 무엇인가?
- ‘사회적 거리두기’를 실행하는 가운데 등장한 예술 분야 대응 사례 중 특히 흥미로운 것이 있다면 무엇인가?
- 극도로 불안정한 현 상황에서 독립적으로 활동하는 예술가를 지원하기 위해 어떤 대응책이 마련되어야 하는가?
- 현 팬데믹 상황에서 여성 창작가들이 당면한 문제와 도전 과제는 무엇인가?
- 코로나19를 통해, 향후 또 다른 위기상황 대응 및 회복역량 구축과 관련하여 창의 분야가 얻을 수 있는 교훈은 무엇인가?

52) <https://en.unesco.org/news/resiliart-artists-and-creativity-beyond-crisis> 그리고 [https://en.unesco.org/sites/default/files/special\\_issue\\_en\\_culture\\_covid-19\\_tracker.pdf](https://en.unesco.org/sites/default/files/special_issue_en_culture_covid-19_tracker.pdf) 참조.

## □ World Bank<sup>53)</sup>

- World Bank(이후 세계은행 교차 사용)에서는 전 세계 국가들이 당면한 보건, 경제, 사회적 충격과 관련하여 저개발 국가를 중심 대상으로 재정 및 정책 관련 지원을 시행하고 있음.
- 세계은행에서는 창의경제 분야가 당면하고 있는 코로나19 위기상황과 유동성 문제를 개선하기 위해 US\$140억(한화 약 16조 6,530억 원) 규모의 지원패키지를 제공하였음.
- 더불어 최근 World Bank blog인 ‘Sustainable Cities’를 통해 문화예술분야에 대한 각국의 정책적 지원과 관심을 촉구하는 내용을 게시한 바 있음. 세계은행의 도시, 재난 위기관리 관련 부서 글로벌 디렉터(Global Director)와 도시정책전문가, 그리고 유네스코의 문화부 부총장(Assistant Director-General for Culture of UNESCO)이 공동 작성한 “코로나19 회복에서의 문화(Culture in the COVID-19 recovery)”에서 문화 분야가 국가 경제에 기여하는 바를 간과하지 말고 코로나19 회복과정에서 문화·창의분야(cultural and creative industries)에도 지원할 것을 촉구하였음.
  - － 유네스코 자료에 따르면 전 세계 문화·창의분야가 세계 경제에 기여하는 바는 2조 2,500억 달러(한화 약 2,676조 3,750억 원)에 육박하며 이는 곧 세계 GDP의 3%, 2,950만 개의 일자리로 환산되는 규모임.
- 2018년 세계은행과 유네스코에서 공동 발간한 보고서 “도시 재건과 회복에서의 문화(Culture in City Reconstruction and Recovery)”에서 제안했던 위기 후 상황에 대한 문화 활용 전략을 포스트 코로나 시대에도 적용할 수 있다고 주장하였음. 위기 및 재난 상황 후 문화 활용 전략의 유효성을 제시한 주요 내용은 다음과 같음.
  - － 첫째, 문화는 공동체 내 연대와 결속을 증진하여 사회 통합을 조성함으로써 공동체의 회복에 긍정적 영향을 미침.
  - － 둘째, 문화예술과 사회·심리적 웰빙 간 직접적 연관성이 있음.
  - － 셋째, 다양한 문화적 표현을 촉진함으로써 위기 후 정신적 외상(trauma)에 효과적으로 대응할 수 있으며, 공동체의 화해에도 긍정적 영향을 기대할 수 있음. 특히,

53) Wahba, S., E. Ottone R., & R. Amirtahmasebi (August 20, 2020). "Culture in the Covid-19 recovery: Good for your wallet, good for resilience, and good for you," Sustainable Cities, World Bank Group. <https://blogs.worldbank.org/sustainablecities>.

- 문화적 다양성은 지역과 전통에 대한 지식을 바탕으로 조성될 수 있으며, 지역별 농업과 환경 그리고 그 지역의 전통 문화와 유산, 향유 예술을 토대로 사회, 경제적으로 불안정한 상황에 당면한 많은 지역 공동체들이 회복하는 데 적용할 수 있음.
- 넷째, 문화의 가장 중요한 요소는 문화 기관 및 단체, 그리고 예술가에게 부여되는 표현의 자유에 있음. 표현의 자유로 인해 특정 부분만을 대변하거나 또는 배제되는 측면이나 관점을 축소시켜 사회와 시민들의 수용도 증진에 기여할 수 있기 때문이다. 이러한 부분에 대한 명시는 코로나19로 인해 심화된 도시, 지역 간 자원의 불평등에 대한 개선이 필요하기 때문이며, 문화와 예술을 통해 직간접적으로 해당 문제를 개선 방안을 모색하고자 함에 목적이 있음.

## □ International Labour Organization (ILO)

- 코로나 19가 특정 사회 및 경제 부문과 산업에 미치는 영향에 대한 예비평가를 진행하여 총 14개의 부문으로 요약문을 발표함.<sup>54)</sup> 각 브리핑에서는 부문별 정부의 정책 대응, 고용주와 근로자의 조치 및 활용 가능한 ILO 도구 등의 내용을 포함하며, 미디어 및 문화 부문의 코로나 19 영향에 대하여 심각한 수준의 실업과 생산 중단으로 분야 전반의 큰 타격을 입은 것으로 7월 10일 발표하였음.

## □ European Network on Cultural Management and Policy (ENCATC) <sup>55)</sup>

- 비영리 단체이자 유럽 중심 문화예술경영·정책분야 협력단체인 ENCATC은 코로나19 시대에 대응함에 있어 관련 정보와 지식을 모아 제공하는 역할을 하고 있음.
- 유럽을 중심으로 활동하는 문화예술 전문가, 연구자, 현장 인력의 경험과 지식을 모아 코로나19에 대한 이해와 파급력, 위기 상황에 대한 정보와 지식을 축적하고 공유하는 싱크탱크(think tank)의 기능을 수행하고 있음.
- 또한, 'Creative #StayHome Pack'을 신설하여 매주 주기적으로 코로나19로 인해 발생한 여러 문화예술 활동의 어려운 환경에 대해 대응책을 공유하는 온라인 공간을 마련하였음. 해당 페이지에서는 유럽 밖 여러 나라의 문화예술계 대응 방안을 조사하여 공유하기도 하며, 자원하는 경우 개인이 관련 자료와 정보를 공유할 수도 있도록 함.

54) <https://www.ilo.org/global/topics/coronavirus/sectoral/lang--en/index.htm>

55) <https://www.encatc.org/en/news/encatc-in-times-of-covid-19/> 참조.



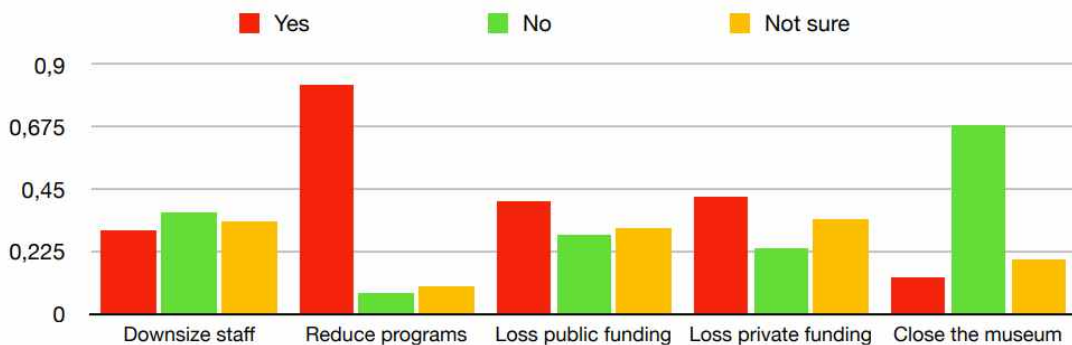
## □ International Council of Museums (ICOM) 56)

- ICOM과 OECD는 “COVID-19 and museums. Impact, innovations and planning for post-crisis” 라는 주제로 뮤지엄 관련하여 각 지역의 현황을 공유하고 어떤 미래를 생각해야 할지에 대한 온라인 공개 세미나(Webinar)를 4월 17일 진행함. 현재의 문제점들을 어떻게 바라보고 영향을 공유하며 정책적으로 대응하고 새로운 기회를 탐색할 것인지에 대하여 토의함.
- 이 외에도 ICOM은 5월부터 전 세계적으로 뮤지엄 재개관이 시도되는 상황과 각 지역의 현황을 공유하는 웨비나를 6월 24일 주최함.
- 4월 7일에서 5월 7일까지 진행된 ICOM의 해외 박물관 실태 조사에 의하면 조사 기간 중 94.7%의 박물관들이 문을 닫았고, 응답자의 81.5%는 전체 직원의 25% 미만만이 박물관에서 근무하고 있다고 응답함.
- 코로나 19의 향후 경제적 영향에 대한 인식으로는 박물관이 문을 닫게 될 것이라는 응답이 12.8%, 직원이 축소될 것이라는 응답이 29.8%, 프로그램들이 줄어들 것이라는 응답은 80% 이상으로 나타남(아래 그림 참조).

[그림 4-1] 코로나 19가 박물관의 경제적 영향에 대한 인식

Foreseen Economic impact

	Downsize staff	Reduce programs	Loss public funding	Loss private funding	Close the museum
Yes	29,8 %	82,6 %	40,4 %	42,5 %	12,8 %
No	36,8 %	7,6 %	28,8 %	23,6 %	67,8 %
Not sure	33,4 %	9,8 %	30,8 %	33,8 %	19,2 %



출처: ICOM(May 2020). "Museums, museum professionals and COVID-19," p.6.

56) ICOM(2020.5.). Museums, museum professionals and COVID-19. 2020.4.7.~5.7.

<https://icom.museum/en/news/museums-museum-professionals-and-covid-19-survey-results/> ;

<https://icom.museum/en/covid-19/webinars/icom-oecd-webinar/> ; 그리고

<https://www.youtube.com/watch?v=gWXxxLGGwA0>

- 해당 조사에서 코로나19 상황이 소속된 조직의 미래를 위협하느냐는 질문에 54.4%가 그렇다고 답하였고, 32.8%는 확실하지 않음, 12.8%는 아니라고 응답함.<sup>57)</sup>
  - － 이러한 결과는 입장료 수입을 운영자금으로 의존해온 많은 박물관들이 갑작스러운 코로나 19 상황에 대비할 수 없었을 뿐 아니라 문화예술 분야 생태계의 심각한 위기상황을 단면적으로 보여준다고 할 수 있음.
- 위기극복의 수단으로 박물관 운영에서 디지털 활동을 통해 대중에게 접근하는 방법이 효과적인 게임 체인저(game changer)로 논의되지만, 이러한 서비스가 핵심 사업이 되어야 하는 현 상황에 대해 뮤지엄들이 관련 업무를 원활히 수행할 수 있는 직원이나 재원 확보가 되어있지 못한 상황임.
  - － 이러한 현실은 ICOM의 조사에서 디지털 활동에 대한 상근직원이 확보되어 있는 박물관이 26.1%에 불과하며, 55.7%는 비상근직원으로 18.3%는 해당 업무를 담당하는 직원이 없다고 통계조사 결과 나타남.

#### □ International Federation of Arts Councils and Culture Agencies(IFACCA)<sup>58)</sup>

- IFACCA는 최근 ‘디지털 시대의 문화예술 지원(Supporting Culture in the Digital Age)’이라는 제목의 보고서를 발간하였음. 해당 보고서는 코로나19 시대의 문화예술분야 지원이나 디지털화에 대한 지식·정보 제공을 목적으로 하지 않음. 그럼에도 불구하고 현재와 같이 언택트 시대 문화예술의 창작과 분배 또는 유통, 그리고 향유가 주요한 입지를 차지하고 있는 상황에서 IFACCA 보고서가 담고 있는 내용은 참고 및 적용할 수 있는 내용을 풍부하게 담고 있음.
- 보고서 서론에서 언급하다시피, 코로나19가 발생하기 전, 문화예술 공공기관(public agencies)에서 디지털화를 위한 종합계획을 수립하고, 재정자원을 투자하는 등 지원정책을 실행하고 있는 사례는 전 세계적으로도 많지 않은 상황이었음.
  - － 그러한 동향 가운데 드문 사례 중 하나로 캐나다 예술위원회(Canada Council for the Arts)는 2017년 ‘Digital Strategy Fund(디지털 전략 지원금)’ 지원 사업을 실행하기 시작하여 캐나다 문화예술분야의 디지털 제반 강화와 예술가 및 예술단체의 디지털 기술 관련 역량 강화에 장기적 투자를 시행하였음.

57) ICOM, "Museums, museum professionals and COVID-19", p.18.

58) Kulesz, Octavio (March 2020). "Supporting Culture in the Digital Age," Public Report, International Federation of Arts Councils and Culture Agencies (IFACCA). 참조.

- 또 다른 사례는 영국의 잉글랜드 예술위원회(Arts Council England)의 ‘Digital Culture Network(디지털 문화 네트워크)’ 사업으로 선별된 기술 분야 전문가(Tech Champions)를 구성하여 영국 전역의 문화예술분야 종사자를 대상으로 연수와 지원을 제공하는 것임. 이들 기술 분야 전문가(Tech Champions)들이 제공하는 지식 내용 범위는 디지털 콘텐츠 제작, 웹디자인과 사용자경험(user experience), 서치 엔진 최적화/마케팅, 전자상거래(e-commerce), 고객관계관리(CRM), 디지털 전략과 데이터 분석을 주요로 함.
  - 미국의 경우, 국립예술기금(National Endowment for the Arts)은 포드재단(Ford Foundation)과 나이트재단(Knight Foundation)과 협력하여 전국수요조사연구를 시행하여 기술을 창작 매체로 활용하는 예술가들의 수요(needs)를 파악하고, 창작자의 입장에서 요구되는 예술지원 단체나 기업들의 지원 방법을 조사하였음.
- 디지털 시대를 대비하면서 문화예술 공공기관(public agencies)은 변화하는 환경과 기술에 대한 문화예술계의 수요를 파악하고 대응해야 하며, 동시에 작품의 유통과 분배에 기술 변화가 어떠한 영향을 미칠 것이며 그에 상응하는 그리고 여러 측면에 대한 대응체계를 마련할 필요가 있음.
- 공공기관들은 또한 새로운 기술의 범용과 환경 변화에 따라 기관 소속 인력의 관련 역량, 장비와 재정 자원, 예술단체 및 대중과의 소통 방법, 그리고 통합적 기술과 혁신 체계의 지역 간 격차 완화 등 대응하고 해결해야 할 과제가 적지 않음을 지적하고 있음.

### 3. 국가별 공공 문화기관의 대응 사례

#### □ 미국<sup>59)</sup>

- 미국은 CARES Act(코로나 대응 경제적 안정지원 법안)를 제정하고, 2조 1,083억 달러 규모의 지원금을 확보하였음. 그 중 문화예술분야를 지원하기 위해 책정한 금액은 3억 달러에 달하며 그 가운데 7천5백만 달러의 지원금은 전미예술기금(National Endowment for the Arts)을 통해 지역문화예술기관(State Arts Agencies, Regional Arts Agencies) 그리고 비영리 문화예술단체에 배분하고 있음.<sup>60)</sup>
- ‘CARES Act’가 문화예술계의 현장을 중심으로 고안된 법안이 아닌 만큼 해당 법안의 수혜 대상에 벗어나 있는 문화예술계 종사자를 지원 및 구제하기 위해 추가적인 법안이 발의되고 있음.
  - － 일례로 공화당과 민주당 상원의원(John Cornyn, R-TX, Amy Klobuchar, D-MN)은 \$10B(한화 약 11조 9,040억 원)를 조성하여, 라이브 예술·엔터테인먼트 사업을 지원하는 ‘Save our Stages Act(또는 SOS Act)’를 발의하였음. 동 발의안에서는 특히, 해당 업계의 공간운영자, 기획/제작자, 홍보 담당 인력을 대상으로 지원하도록 하여 문화예술 및 창의 분야에서 자칫 소외될 수 있는 ‘예술가 외 현장 인력’을 구제하고자 한다는 것에 의의가 있음.
  - － 그 밖에도 캘리포니아주 하원의원이 발의한 ‘Mixed Earner Pandemic Unemployment Assistance Act’는 ‘CARES Act’ 지원금을 산출하는 방식으로 인해 지원 혜택의 사각지대에 놓인 계약직, 프리랜서, 임시직 등의 인력들을 대상으로 함. 이들이 코로나19로 인해 실직상태에 놓이고도 기존의 수입이 온전히 집계되지 않아(수입의 출처가 다양한 이유 등) 충분한 지원을 받지 못하는 상황에 대한 대응으로 제시되었음.

59) <https://www.apap365.org/Resources/COVID-19/COVID-19-Resources>; 그리고 <https://nasaa-arts.org/communication/coronavirus-resources/> 참조.

60) 허은영(2020.06). “해외 정부의 코로나19 관련 문화예술 정책 대응,” 웹진 문화관광. 참조.

- 전미주립예술기관연합(National Assembly of State Arts Agencies, NASAA)은 우리나라의 광역문화예술기관 격으로 간주되는 주(State) 문화예술 공공기관의 연합으로서 코로나19가 문화예술계에 미친 영향에 대응하면서 필요한 공공재원의 책정/조성과 법안을 주창(advocate)하는 역할을 하고 있음. 예를 들어, 관련 정보 수집과 공유, 그리고 정책 수립을 위한 주창 활동(예: 거주지역의 상원의원에 전자서신 발송과 서명 운동 등) 방법 안내를 수행하고 있음.
  - NASAA에 의하면, 미국의 주 단위에서 가장 빈번하게 나타나는 문화예술계 대상 코로나19 대응 및 지원 방안은 ‘소상공인(small business) 지원,’ ‘특별예산 책정,’ ‘공간임대사업자 구제방안,’ ‘실직자 지원’ 임.
  - 다음은 주(State) 단위에서 시행하고 있는 코로나19 대응 관련 정책 및 활동 사례임.
- ‘CARES Act’ 예술 프로그램 주 단위 적용시행 사례: 워싱턴, 텍사스, 사우스캐롤라이나, 버몬트 주
  - 워싱턴(Washington State): ‘긴급대응지원(Rapid-Response Funding)’이라는 이름으로 예술단체에 재정지원을 지급함. 코로나19에 타격을 입은 모든 비영리 예술단체(예술, 문화, 유산을 미션으로 한 단체)에 지원신청 자격이 주어졌고 최고 \$5,000까지 신청할 수 있음. 지원금 선정에 있어 우선순위를 부여한 단체는 취약계층이 운영하거나 주요참여 대상으로 둔 단체로서 취약계층의 예로 유색인종, LGBTQ+, 도서산간 지역, 장애인, 이민자 또는 난민, 모국어가 영어가 아닌 자를 꼽고 있음.
  - 텍사스(Texas): 연방정부의 ‘CARES Act 지원금 배분(Disseminating CARES Act Funding)’을 담당하는 ‘텍사스 예술위원회(Texas Commission on the Arts)’는 지역의 큰 규모(인구: 2,900만 명 이상)로 인해 제한된 지원금을 지급하는데 어려움을 경험하였음. 긴급하게 지원금을 현장에 조달하기 위해 텍사스 예술위원회는 기존 지원 사업 세 가지(‘Arts Create,’ ‘Arts Respond Project Support,’ ‘Cultural Districts Project Support’)의 수혜단체를 중심으로 지원금 분배를 시행하였음. 이로써 텍사스 주에서는 CARES Act 지원금이 90여 곳의 기초단위지역에서 활동하는 500+개의 문화단체에 지급됨.
  - 사우스캐롤라이나(South Carolina): 사우스캐롤라이나 예술위원회(South Carolina Arts Commission)에서 재분배한 ‘예술긴급구제기금(Arts Emergency Relief Funds)’은 비영리 예술단체와 대학, 학교, 기초단위 지역정부(또는 부서)를 대상으로 신청과 심사를 통해 전달됨. 지원의 우선순위 대상은 오랜 기간 동안 지원금을 받지 못한 지역(counties)과 경제적으로 취약한 지역, 그리고 장애인과 의료보호시설, 군부대 등을 중심으로 선정함. 또한 연간 예산이 \$75,000 미만인 단체에게는 \$500까지, \$75,000 이상인 단체에는 \$1,000까지 지원함.

- 버몬트(Vermont): ‘코로나19 문화구제지원사업(COVID-19 Cultural Relief Grant Program)’은 버몬트 예술위원회(Vermont Arts Council)와 버몬트 인문위원회(Vermont Humanities)가 협력하여 운영하였음. 두 공공기관의 협력으로 이들이 지역에 분배할 수 있는 ‘CARES Act’ 지원금은 국립예술기금(NEA)과 국립인문기금(National Endowment for the Humanities) 양쪽에서 수급되었음. 지원금을 신청한 단체는 선정될 경우, 단체의 연간예산 규모를 바탕으로 \$5,000-\$10,000 사이의 지원금을 받을 수 있음.

○ 온라인 예술시장(Virtual Marketplaces): 켄터키, 메릴랜드, 노스캐롤라이나 주

- 팬데믹으로 인해 대면이 엄격하게 제한된 상황에서 지역예술기관(State Arts Agencies)은 예술계를 지원하기 위해 온라인 마켓을 열고 예술가들의 작품 관련 상거래 기회를 제공함.
- 켄터키(Kentucky Crafted Virtual Market): 켄터키 공예품시장(Kentucky Crafted Market)은 켄터키 예술위원회의 대표 행사로서 1982년부터 높은 수준의 예술 작품, 공예, 문학, 음악, 음식을 판매해왔음. 사회적 거리두기로 인해 2020년도 행사가 취소되었고, 이로 인해 150여 명의 예술가가 작품 판매 기회를 잃게 되었음. 이에 대응하여 켄터키 예술위원회는 페이스북을 활용하여 예술 상품을 전시하고 거래할 수 있도록 온라인 마켓을 열었으며, 이메일을 통해 온라인 마켓 홍보를 진행하였음. 예술가들은 각자의 작품과 상품을 안내하고 홍보하는 영상을 포스팅하는 등 지역예술거래 활성화와 대중과의 교류 기회를 창출할 수 있었음.
- 메릴랜드(Maryland Art MarketPlace): 메릴랜드 예술위원회(Maryland State Arts Council)가 운영하는 ‘메릴랜드 예술마켓플레이스’도 켄터키의 사례와 유사하게 온라인 플랫폼에서 예술품 직거래를 지원하는 프로그램임. 3,700명의 예술가가 샘플 사진을 통해 작품을 홍보하거나, 개별 온라인 스토어로 연결되는 링크를 게시하는 등 자신의 작품을 직접 판매할 수 있는 기회를 얻었음. 본 행사에 참여한 예술가의 주요 장르는 조각, 세라믹, 사진 등 다양한 것으로 나타남.
- 노스캐롤라이나(COVID-19 Content Resource Guide for Artists): 노스캐롤라이나 예술위원회(North Carolina Arts Council)에서는 예술가 및 예술단체가 직접 웹사이트를 만들 수 있도록 안내하는 설명서를 제작함. 스스로 만든 웹사이트를 통해 작품을 전시하고 홍보함으로써 매출과 수익 창출로 연결될 수 있도록 웹사이트 제작 뿐만 아니라 DIY 영상 제작 팁과 기술, 실시간 영상 송출 방법, 전자상거래 플랫폼 사용 안내 등 필요 내용을 담아 제공함.

- 코로나19 시대 지속적인 대중 예술참여: 매사추세츠, 델라웨어, 로드아일랜드 주
- 문화 참여는 팬데믹 상황에서 사회통합, 공동체 회복력 강화, 그리고 희망을 찾는 데 중요한 역할을 수행함. 사회적 거리두기와 섯다운 기간 동안 온라인 예술 행사를 기획하여 시민들이 가족들과 함께 예술을 온라인에서 경험할 수 있도록 하였음.
  - 매사추세츠(Massachusetts: Staying Connected Showcase): 매사추세츠의 기초단위 공공예술기관(local arts agencies), 문화예술단체, 예술가들이 기술을 활용하여 지역 공동체의 예술참여 기회를 제공하였음. 이에 매사추세츠 문화위원회(Massachusetts Cultural Council)는 웹기반 쇼케이스를 개최하였음. 위원회 직원들은 예술분야에서 발견한 사례들을 조사하고 공공적 가치와 공동체 참여 선사례를 선별하여 지역 주민들에게 알리는 역할을 수행함. 일례로 새로운 의료장비 또는 보호물품에 대한 디자인을 공개 및 공유한(open-source) 예술가들이 있었음.
  - 델라웨어(Delaware: Online Arts & Cultural Resources): 델라웨어 주정부 문화부(Delaware Division of the Arts)는 지역 내 온/오프라인 공공문화행사를 안내하는 종합적 캘린더, '델라웨어씬(Delaware Scene)' 웹페이지를 개설하였음. 더불어 해당 페이지를 통해 온라인 투어, 가상 미술관, 예술강사 자원공유 페이지, 팟캐스트, 포럼 등을 위한 온라인 공간을 마련하였음.
  - 로드아일랜드(Rhode Island: Virtual Arts Advocacy Day): 시민참여(civic engagement)의 적극적인 활동을 독려하기 위해 로드아일랜드 예술위원회(Rhode Island State Council on the Arts)에서는 '온라인 지역예술주창대회(virtual state arts advocacy day)'를 개최하였음. 매년 3월 워싱턴디씨에서 개최되는 전국대상 예술주창대회(Arts Advocacy Day)에 참석이 불가능해지면서 그것을 대체할 수 있는 기회를 지역 예술위원회에서 만들어 제공한 것임. 이로써 로드아일랜드 지역 예술가와 예술단체는 지역 국회의원들과 회의와 문화예술계에 필요한 지원 등 비전과 수요에 대한 내용을 전달할 수 있었음.

○ 코로나19 시대 학생 참여 활동: 콜로라도, 아이오와 주

- 섣달의 기간 동안 아동·청소년 예술 참여 기회를 창출하기 위해 창의적 방안이 고안되고 있음.
- 콜로라도(Face Mask Design Challenge): 코로나19의 확산 억제를 위해 마스크 사용이 중요하지만, 어떤 아이들에게는 마스크 착용이라는 것이 심리적, 정서적 불안감을 가져다 줄 수도 있음. 마스크 착용 등 코로나19에 관한 건강과 공중보건 가이드라인에 맞추어 아동들이 보다 안정적으로 마스크 착용과 건강보호 수칙을 수용할 수 있도록 ‘콜로라도 크리에이티브 인더스트리즈(Colorado Creative Industries, CCI)’는 개인 보호 장비를 만드는 가족단위 프로젝트를 개최함. 예술적, 창의적으로 그리고 재미있는 과정을 통해 코로나바이러스에 대한 교육과 개인위생 및 공중보건에 대한 교육을 함께 시행함. 부모 및 교육자가 CCI 웹사이트에서 템플릿을 다운로드 받아 아이들과 함께 마스크 디자인을 만들고, 완성된 디자인을 기한 안(4월-5월)에 제출하면 소셜미디어를 통해 아이들이 디자인 한 패턴을 게시하였음. 더불어 제출된 디자인 중 선별된 몇몇 패턴은 콜로라도 주에 있는 기업들을 통해 실제 마스크로 제작되도록 함.
- 아이오와(Iowa Virtual Watch Party): 아이오와 예술위원회(Iowa Arts Council)는 기존에 운영하던 중1-고3 청소년 대상 단편영화제작 실습프로그램(Film Lounge Student Academy)을 활용하여 학생들이 제작 및 발표한 단편영화를 방송에서 방영하였음. PBS(Public Broadcasting Service)와 협력하여 예술위원회는 13편의 단편영화를 HD 라이브스트림으로 아이오와 주 전역에 방영하였고, 참여한 학생 감독들은 작품에 대한 Q&A 세션을 통해 청중과 소통의 기회도 가짐. 더불어 각 작품에 대한 토의와 상호교류가 가능하도록 OVEE 플랫폼을 활용하였음.

○ 회복을 위한 레지던시(Residencies for Recovery): 사우스다코타(South Dakota) 주

- 사우스다코타 예술위원회(South Dakota Arts Council)에서 새롭게 시행하는 지원 사업으로서 예술가들이 창의적 문제해결 역량을 갖추고 있으며, 이는 지역 공동체의 연대와 우리가 마주한 문제에 해결방안을 제시할 수 있을 것이라는 전제하고 있음.
- 비영리 단체를 대상으로 한 본 사업은 예술을 통해 지역 사회의 회복과 강화를 목적으로 하며, 예술가와 지역 문화단체, 사회봉사단체/지역주민단체, 기초지자체가 6-12개월 간 협력하여 프로젝트를 기획하고 실행하는 것을 목적으로 함.
- NEA를 통해 재분배 된 ‘CARES Act’ 지원금을 활용한 사업으로서 신청 및 선정된 예술단체가 예술가에게 지급할 비용 \$7,225(한화 약 897만 원)를 지원함.



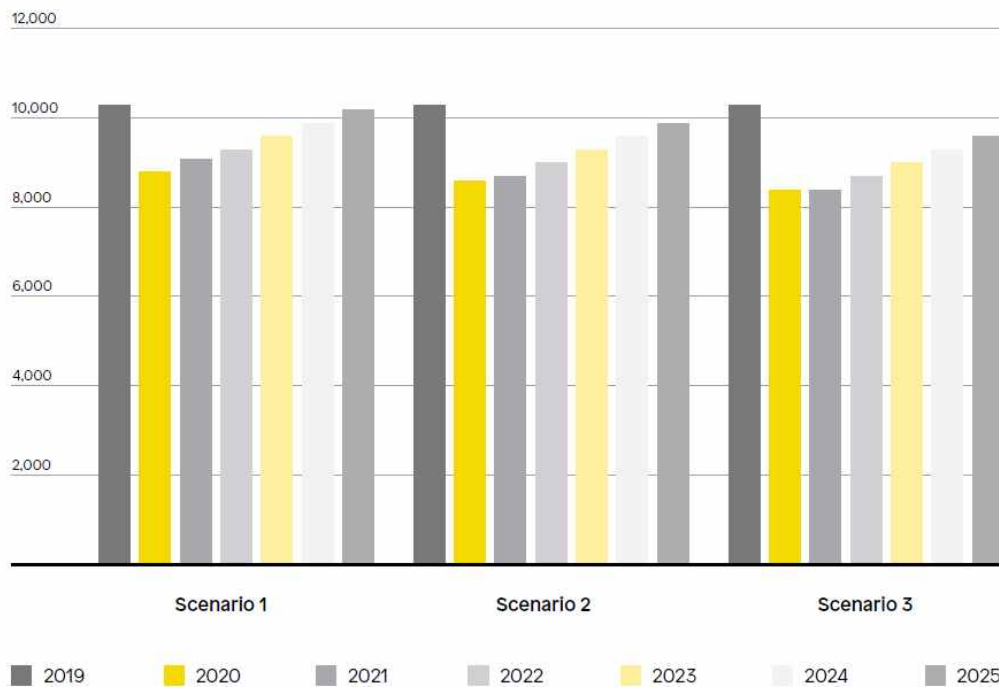
- 지원 신청을 준비하는 과정에서 지역민 또는 지역 이해관계자들과의 대화를 통해 해당 지역이 당면한 문제와 도전과제를 확인하도록 하며, 문제해결 과정에서 어떻게 지역 공동체와 협력하여 프로젝트를 이행할 것인지 신청서에 제시하여야 함.
- 더불어 기초지자체 공무원 1인을 프로젝트 기획팀에 반드시 포함하여야 하며, 예술가 영입 또는 선발 과정에 대한 설명을 명시해야 함.

## □ 아일랜드(Ireland)<sup>61)</sup>

- 2020년 6월 전문가 자문단은 아일랜드 예술분야가 당면한 코로나19 위기 상황에 대한 대응 방안 마련을 위해 예술위원회(Arts Council in Ireland)와 정부 앞으로 대응전략계획 보고서(‘Survive, Adapt, Renew: A Response to the Covid-19 Crisis for the Arts in Ireland’)를 제출함. 보고서를 통해 크게 두 가지의 기금을 설치할 것을 촉구하였음.
  - 생존기금(Survival Fund): €21.4m(한화 약 300억 원)를 즉각적으로 설치하여 현재 코로나19로 발생한 문제에 대하여 예술위원회가 대응할 수 있도록 할 것
  - 지속가능기금(Sustainability Fund): 2021년에 €30m(한화 약 420억 5천만 원)를 설치하여, 향후 이어질 수 있는 감염병의 영향으로 어려움을 겪는 예술분야를 지원할 것
- 코로나19로 인해 예술분야 자체의 규모와 일자리 규모가 축소될 것이 우려되고, 코로나19 제한과 사회적 거리두기가 장기화 될수록 회복 추세는 다음 그림과 같이 둔화될 것으로 예측되었음.
  - 특히 코로나19 사태는 여전히 현재 진행 중이어서 예측의 정확도가 높지 않지만, 그럼에도 불구하고 현재 접근 가능한 데이터를 바탕으로 예측할 때, 코로나19 종식이 늦춰질수록 감염병 이전으로의 회복은 2025년에도 이루기 어려울 수 있다는 분석임.
  - 비록 아일랜드 예술분야에 대한 예측과 분석이지만, 이러한 내용은 포스트 코로나 시대 한국 예술분야의 회복을 위한 정책 개발과 계획 수립에 있어서도 장기적으로 준비해야 할 필요성을 제시함.

61) Expert Advisory Group (June, 2020). "Survive, Adapt, Renew: A Response to the Covid-19 Crisis for the Arts in Ireland," Arts Council in Ireland.

[그림 4-2] 감염병 지속 정도에 따른 2020-2025 예술분야 일자리 규모 예상 추이



출처: Expert Advisory Group (June, 2020). "Survive, Adapt, Renew: A Response to the Covid-19 Crisis for the Arts in Ireland," p.13.

시나리오 1: 코로나19 제한이 2020년 8월까지 지속되고, 사회적 거리두기가 2020년 12월까지 지속될 때

시나리오 2: 코로나19 제한이 2020년 9월 말까지 지속되고, 사회적 거리두기가 2021년 4월까지 지속될 때

시나리오 3: 코로나19 제한이 2020년 10월 말까지 지속되고, 사회적 거리두기가 2021년 7월까지 지속될 때

[그림 4-3] 아일랜드의 코로나19 문화예술분야 단계별 대응 전략



○ 코로나19 문화예술분야 대응책 3단계: 1단계-생존(Survive)

- 해당 보고서의 연구진은 현 팬데믹 상황에 무엇보다 시급한 것은 문화예술 분야의 생존으로 판단하였음. 이에 따라 예술위원회는 예술가와 예술계 종사자, 예술 단체를 대상으로 즉각적인 재정적, 전문적 지원을 제공해야 한다고 제안함.
- 폐업 위기에 처한 작은 예술단체를 위한 재정 지원이 시급함. 이는 비단 고용이라는 사회경제적 측면에서만 문제가 되는 것이 아니라, 향후 문화예술분야의 축소라는 부정적 결과로 귀결될 수 있기 때문임.
- 지역과 국가 차원에서 유휴 문화예술 공간(실내외 모두) 활용에 대한 대책을 마련할 필요 있음. 공간을 중심으로 운영하는 문화예술 기관 및 단체가 지역 예술가 또는 예술 단체와 새로운 협업관계를 형성할 수 있는 기회로 활용 가능함.
- 기존 지원사업의 확대와 코로나19시대에 적합하도록 조정 및 적용: 모든 예술 장르와 세부 분야에서 활동하는 예술가, 예술계 종사자, 예술단체를 대상으로 창작과 전시, 실연이 재개될 수 있도록 재정적 지원을 시행하되, 기존 지원사업에서는 제외됐던 대상자와 경제활동 관련 항목도 지원 대상으로 포함시킬 것을 고려해야 함.
- 연수 지원금 또는 장학금을 전폭 확대하여 일시적으로 실업 상태에 있는 예술가 또는 예술계 종사자의 전문적 역량 향상을 지원해야 함. 또한, 예술경영 분야와 관련하여 변화 경영(change management), 업무기획, 디지털 프리젠테이션 등 멘토링과 연수의 기회를 제공해야 함. 이로써 미래지향적이며 지속가능한 문화예술분야 전문가로 성장할 수 있도록 인력 양성에 투자해야 함.
- 관련 분야와의 협의체(a national Cultural Recovery Taskforce) 결성: 전국단위의 협의체를 구성하여 문화예술분야의 회복을 계획 및 실행할 수 있도록 함. 또한 공통분모에 속하는 부분을 찾아 새로운 파트너십과 협업의 기회를 창출하도록 함.

○ 코로나19 문화예술분야 대응책 3단계: 2단계-적응(Adapt)

- 디지털 콘텐츠와 접근 방안 마련: 작품을 창작하고 유통하는 필요한 디지털 기술과 도구에 대한 즉각적인 지원이 마련되어야 함. 또한, 향후 적용 가능한 장비와 기술을 테스트해 볼 수 있도록 지원하는 방안도 필요함. 모든 예술 장르나 작품에 동일한 기술과 장비가 적합하지 않기 때문에 각 단체와 장르에 적합한 모델을 시험 적용해 볼 수 있는 기회가 제공되어야 함.
- 새로운 방식의 예술 작품 직관(in-person experience of the arts): 사전 신청으로 청중에게 찾아가는 공연(arts delivery)이 이미 곳곳에서 실행된 만큼 새로운 방식의 예술 참여 및 작품 유통에 대한 고민이 필요함. 특히, 축제와 같이 공공의 장소에서 다수의 관객이 참여하는 형태는 공간 활용과 참여 인원 제한 등 사회적 거리두기 지침사항을 준수하는 범위 내에서 실제 적용 가능한 행사 개최 방안이 필요함.

- 공간자원의 변용과 적용: 사회적 거리두기 지침사항이 적용된 문화예술 공간의 변화도 필요함. 좁은 공용 업무공간과 무대 뒤 공연을 준비하는 공간(예: 대기실, 분장/의상실) 등을 개선될 필요가 있으며, 코로나19 시대 새로운 방식의 예술 경험을 위해 무대, 전시 공간의 변화가 고려되어야 함. 이러한 공간의 개선과 변화는 단체 및 기관의 책임으로 전가할 것이 아니라 지역별 지원기관들(예: 재단)이 전국 단위로 모여 협의와 논의를 통해 전개해야 함. 단, 2021년 이내 마무리 지을 수 있도록 해야 함.

○ 코로나19 문화예술분야 대응책 3단계: 3단계-재개(Renew)

- 현재 코로나19의 종식을 예측하기 어렵기는 하지만, 포스트 코로나 시대를 대비하여 새로운 형태의 예술 참여를 준비하고, 전문적 역량과 회복력이 강화된 문화예술분야 재건을 위해 투자해야 함. 아일랜드 예술위원회는 2021년에도 유연성 있고 확대된 지원을 지속해야 할 것임.
- 이전 대응단계에서 지원이 닿지 못한 세부 영역에 대하여 복원과 지원 체계를 마련하고 창작과 유통, 향유가 재개될 수 있도록 노력해야 함.
- 또한, 코로나19 위기 상황과 대응 과정에 대한 예술가들의 심미적 표현과 기록을 통해 지역 공동체의 통합과 예술가-지역민의 연대 기회를 마련할 수 있음. 기록과 연대를 위한 예술 프로젝트 운영을 고려해 볼 수 있음.

○ 다음 표는 코로나19 문화예술분야 대응 방안을 실행하는 데에 필요한 2020년도 예산을 예측한 것임.

<표 4-2> 대응 방안과 2020년도 필요 예산 예측

대응 방안	범위	대상	결과(outcomes)	비용 2020
1.폐관위기의 예술단체 재정지원	2020년 6월까지 파악된 단체 (혹시 누락되었을지 모를 단체에 대한 예비 포함)	코로나19로 인해 경영위기 상황에 놓인 예술단체	분야 안정화, 일자리 창출	€2,000,000 (한화 약 28억 원)
2.기존 지원 사업 수혜 단체 재정지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>2020년 말까지 적자가 예상되어 2021년 지원금 반환이 어려운 수혜 단체</li> <li>예술센터가 고용과 창의 허브(hubs)로서 기능할 수 있도록 2021년에도 지원</li> </ul>	예술센터 50곳, 특정 지원 사업 (Strategic Funding) 수혜단체	분야 안정화, 일자리 창출, 대중의 지속적인 예술 향유	€6,000,000 (한화 약 85억 원)
3.지원 사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>지원사업의 확대: 모든 예술 장르와 분야</li> <li>공개모집(open call)</li> <li>프로젝트 시상(Awards)</li> <li>새로운 연구개발(R&amp;D) 지원</li> </ul>	예술가 예술분야 종사자 예술단체	일자리 창출, 지속적인 창작 활동, 지속가능성, 다양성이 증진된 예술분야 지형	€4,000,000 (한화 약 56억 원)

4.연수 지원	모든 예술 장르와 분야에 대한 연수 지원 확대	예술가 예술가 그룹(단체)	활동 기회, 지속가능성, 다양성이 증진된 예술분야 지형	€5,500,000 (한화 약 77억 8백만 원)
5.문화회복 협의체 (Taskforce)	예술(시각, 공연), 영상, 라이브 엔터테인먼트, 음악 분야에서 공통적으로 지원이 필요한 부분에 대해 협의하여 정책제안을 정부에 제출	문화, 창의 분야	지속가능성	€50,000 (한화 약 7천만 원)
6.전문역량 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술 단체에 변화, 경영, 디지털 등 관련 멘토링, 코칭, 연수 지원</li> <li>예술계 종사자 연수 지원</li> </ul>	예술단체 예술분야 종사자	예술분야 안정화, 지속가능성	€645,000 (한화 약 9억 4백만 원)
7.디지털 콘텐츠와 접근성	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술 단체의 보다 나은 디지털 콘텐츠 유통을 위한 지원금</li> <li>예술분야와 예술위원회가 함께 향후 창작과 유통 과정에 대한 디지털 융합 방안 모색</li> </ul>	예술단체 예술/기술/방송 기관	지속가능성, 다양성이 증진된 예술분야 지형	€460,000 (한화 약 6억 4천5백만 원)
8.예술직접관람 a) 출장 서비스 (personal delivery) b) 정보 제공 c) “겨울나기 (Wintering Out)”	a) 새로운 형태의 예술관람 모델 개발을 위한 전략방안 모집 b) 공공영역에서의 예술관련 정보 제공 c) 공연과 예술 행사	a) 예술가, 예술단체, 예술분야 종사자 b) 대중 c) 축제 단체, 관객	예술분야 안정화, 일자리 창출, 지속적인 창작 활동, 대중의 예술 향유	€800,000 (한화 약 11억 2천만 원)
9.예술공간개선 a) 안전지침적용 b) 공유업무공간 c) 새로운 예술공간(전국) d) 새로운 예술공간(지역)	a) 지속적인 공간 활용을 위한 개선 b) 필요 사항과 개선 방안에 대한 제안서(proposals) 모집 c) 공공토목공사(Office of Public Works)와 예술분야 간 협력과 이슈 파악 d) 지역과의 협력	코로나19 환경을 적용한 인프라 개선 예술분야(전 지역)	예술분야 안정화, 일자리 창출, 지속가능성	€1,200,000 (한화 약 16억 8천만 원)
예술위원회 재원 제공 (resourcing)	—	—	—	€750,000 (한화 약 10억 5천만 원)

## □ 영국

- 영국 정부는 코로나 19 사태가 심각해지는 초기단계에서 현금 유동성 문제를 해결하고자 1억 6천만 파운드(약 2,435억 원) 규모의 긴급지원(emergency response package)을 조성하였고, 영국예술위원회Arts Council England(ACE)는 2020년 3월 24일 이러한 지원금의 편성 내용을 발표하였음. 재원은 National Lottery Project Grants, Developing Your Creative Practice 등 기존의 사업비들을 재조정 한 것과 복권기금(the National Lottery)에서 쌓은 적립금의 90%를 사용하여 마련되었음.<sup>62)</sup>
  - － 편성 내용은 크게 세 가지로 분리가능하며 전체 예산의 가늠 많은 부분을 차지하는 9 천만 파운드(약 56.3%)는 NPOs(National Portfolio Organisations)와 CPPs(Creative People and Places)가 2020년 9월 30일까지 파산하지 않고 조직을 유지할 수 있도록 지원함. 그리고 5 천만 파운드(약 31.3%)를 NPOs 이외의 조직에게 제공하며, 2 천만 파운드(약 12.5%)를 창의적인 실무자와 문화 종사자에게 제공함.
  - － NPOs와 CPPs가 아닌 예술단체는 최대 3만 5천 파운드까지 지원가능하며 공공예술 지원을 받은 이력이 있어야 하고, 예술가 및 예술종사자들은 1인 당 최대 2500파운드(약 380만 원)의 현금을 지원받을 수 있음.
  - － 이는 수혜 받을 수 있는 예술인의 수를 늘리기 위해 Developing Your Creative Practice 사업에서 1인당 1만 파운드를 지원하는 것을 4명에게 지원하는 것으로 수정한 것임.<sup>63)</sup>
- 보다 최근에 영국 정부는 극장, 뮤지엄, 음악 단체 등 예술 분야의 구원기금으로 £2.2 billion 가량을 마련하여 코로나 19로 문을 닫고 있는 천 개 이상의 극장들과 공연예술(£12.5 million), 문화유산(£97m), 대중적인 음악 공간(£2.2m) 등을 돕고 직원 고용을 유지할 수 있도록 지원하기로 결정함.
- 코로나 19 이전부터 진행되어 온 사업 “디지털 문화 네트워크(Digital Culture Network)”의 일환으로 디지털기술전문인들이 예술가들과 문화예술단체들이 디지털기술을 개발할 수 있도록 돕는 테크챔피언(tech champion) 프로그램을 적극적으로 진행하고 있음.
  - － 영국의 예술가들은 해당 프로그램을 통해 1) 비대면 업무와 협업, 2) 대중과의 지속적인 교류, 3) 온라인 판매와 기부금 마련을 통해 수익 창출 전략수립, 4) 최대한의 웹사이트 활용에 필요한 지원을 받을 수 있음.<sup>64)</sup>

62) <https://www.artscouncil.org.uk/covid-19/covid-19-more-information#section-1>

63) 허은영, “해외 정부의 코로나19 관련 문화예술 정책 대응”, 웹진 문화관광, 2020.06

- 그 외에도 위원회는 BBC와의 협력을 통해 예술가들에게 비디오 및 오디오 제작에 필요한 기금과 기술을 제공하는 Culture In Quarantine Fund를 마련하여 총 25개 작품의 제작과 배포를 지원함.<sup>65)</sup>
- Creative Scotland는 세 가지의 방식으로 자금을 지원하는데 첫째는 개인 및 조직의 지속적인 창의적 개발을 지원하는 오픈 펀드(open fund), 둘째는 최소 3년 동안의 조직 자금을 정기적으로 지원하는 정기 펀드(regular funding), 그리고 마지막은 특정 우선순위나 다른 기관과 목표를 공유하는 경우를 지원하는 소수의 목표 기금(targeted funds)임. 목표 기금은 Creative Scotland를 대신하여 파트너 조직에 의해 제공되며 '위임/양도 펀드(devolved funds)'라고 불리기도 함.<sup>66)</sup>
- 오픈 펀드는 코로나 19 상황에 조직과 개인들이 적응하고 대응할 수 있도록 2020년 3월 시작되어 서류 제출기한 없이 1년 내내 £1k 에서 £50k 사이로 지원하는 방침임. 총 지원금 액수는 국가발행 복권기금 총 £7.5m임.
  - 정기 펀드는 스코틀랜드 전역에서 예술, 영화 및 창조산업에서 활동하는 조직들이 활동을 계획하고 추진할 수 있도록 3년 동안 지원하는 방침임. 총 £101.6m으로 2018-21년 선정된 조직 총 121개를 지원하고 있음.
  - 목표 기금은 예술 형식, 전문화 또는 장소에서의 특정 활동의 추진과 개발을 시리즈로 지원하며, 대표적인 예제는 Youth Music Initiative<sup>67)</sup>로 0-25 세의 청소년, 특히 일반적으로 참여할 기회가 없는 청소년들이 고품질 음악 제작 기회를 제공하고, 음악 제작을 통해 젊은이들이 잠재력을 발휘하여 청소년 음악 분야의 발전을 지원하는 사업을 수행함.
- Creative Scotland의 자금은 위 세 가지 방법 외에도 신청 프로세스를 다른 파트너들이 대신 감독하고 추진하는 교육 프로그램, 상금 또는 레지던시 등이 다양하게 존재함. 일례로 시각 예술 및 공예 분야에서 일하는 예술가들에게 작은 보조금(£500-£1,500)을 지급하는 '시각 예술가 및 공예 제작자 상(VACMA: Visual Artist and Crafts Maker Award),' 2022년 3월까지 영화 부문 지원을 위해 야심차게 개시된 Short Circuit(Glasgow Film과 협력하여 Film City Futures가 제공하고 Screen Scotland 및 BFI NETWORK가 자금 지원)을 꼽을 수 있음.

64) <https://www.artscouncil.org.uk/developing-digital-culture/digital-culture-network>

65) <https://www.bbc.co.uk/mediacentre/latestnews/2020/culture-in-quarantine>

66) <https://www.creativescotland.com/funding/funding-overview>

67) <https://www.creativescotland.com/funding/funding-programmes/targeted-funding/youth-music-initiative>

- Short Circuit는 스코틀랜드에서 떠오르는 극영화(fiction film) 제작의 재능 있는 작가, 감독 및 제작자가 창의적이고 전문적으로 개발할 수 있도록 핵심 허브(hub) 역할을 함으로써 스코틀랜드 영화 부문의 창의적이고 상업적인 성공을 촉진하는 것을 목표로 설립되었음.<sup>68)</sup>
  - 6월 15일 서류 제출이 마감된 Sharp Short 프로젝트는 짧은 영화 제작을 위해 감독을 공모하여 최대 £15,000를 지원하는 것으로 400개 이상의 지원서를 받아 16개의 프로젝트를 선정되어 그 중 총 9개의 영화가 2020년 가을에 제작되어 발표될 예정임.<sup>69)</sup>
- 북아일랜드 예술위원회(Arts Council of Northern Ireland)는 해당 지역의 다양한 예술 활동을 지원하는 수백 개 이상의 예술조직, 현장과 예술가들과 파트너십을 통해 지원 기회를 제공하는 역할을 함. 예술위원회는 3월 26일부터 4월 10일까지 온라인 설문조사를 통해 북아일랜드 지역의 예술가들과 예술조직의 코로나19 영향의 현황을 조사하였음.<sup>70)</sup>

## □ 캐나다

- 캐나다 예술위원회(Canada Council for the Arts)는 크게 3가지 방면에서 문화예술 조직들을 긴급 지원함.<sup>71)</sup>
- 첫째, \$60million의 예산마련을 통해 비영리 예술 단체들의 1년 보조금 35%가량을 5월 4일까지 선지급하고, 정부에서 문화예술체육 관련 조직들을 위해 마련한 Covid-19 긴급지원금(\$500million)의 일부를 열악한 상황의 문화예술 조직들(\$55million)과 토착민과 (\$7.8million)을 지원하고 단계별로 지원하는 것임.
  - 둘째, 코로나 19 상황에 캐나다 대중에게 온라인으로 공개될 수 있는 예술 콘텐츠 및 작품 개발, 제작 지원금을 프로젝트 별로 \$5,000를 지원한 디지털 오리지널(Digital Originals initiative)
  - 셋째, 예술계에 도움이 될 수 있는 코로나 19 대응 디지털화 해결책 제안을 4월에서 6월말까지 모집하여 단기 프로젝트에 최대 \$50,000 지원하는 디지털 전략 펀드(Digital Strategy Fund)가 있음.

68) <https://shortcircuit.scot/about/>

69) <https://shortcircuit.scot/sharp-shorts/>

70) <http://www.artscouncil-ni.org/images/uploads/publications-documents/ACNI-Coronavirus-Survey-Findings-Summary.pdf>

71) <https://canadacouncil.ca/>



○ 총 10개의 주와 3개의 준주로 구성된 캐나다의 지방정부 차원에서 코로나 19에 대응하여 특별히 진행된 지원 방안은 아래 표와 같음.

<표 4-3> 캐나다 주정부 및 지역 공공기관의 코로나19 대응 방안

주/준주	지원 주체	지원책 내용 요약
브리티시 컬럼비아 (British Columbia)	Province	B.C.'s Restart Plan: 코로나 19 상황에 대비하는 4 단계를 구체적인 일정, 재개관 및 업무 정상화 등 과정과 방침소개
	Assembly of British Columbia Arts Council	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microgrants: 무용, 문학, 미디어아트, 박물관, 음악, 출판, 공연, 시각예술 분야의 BC 거주, 캐나다인 예술인 개인에게 5월 19일에서 6월 30일까지 서류접수를 받아 최대 \$1,500까지 지원.</li> <li>• Arts and Culture Resilience Supplement: 지난 3년(2017.4.-2020.3)동안 특정 프로그램들을 통해 예술위원회의 보조금을 지원받은 경력이 있는 전문 예술 단체들이 5월 31일까지 서류를 접수하면 1회 최대 \$5,000(조직 크기에 따라 최대 \$15,000)까지 운영경비 및 조직유지비를 지원.</li> <li>• Vancouver Foundation's Community Response Fund: BC주를 기반으로 지역사회를 위한 프로그램과 서비스를 제공하는 예술문화 및 공동체 조직에게 \$10,000에서 \$50,000까지 지원.</li> </ul>
앨버타 (Alberta)	Alberta Foundation for the Arts	Arts Presenting Project Funding 지원 내용 조정: 비영리 조직(교회, 도서관 포함)이 공연 및 시각 예술, 영화, 비디오 아트, 문학 분야의 작품을 선보인 전년도 공개 이벤트의 아티스트 비용 일부 지급에서 코로나 19 여파로 3월 12일 부터는 온라인 라이브스트리밍 이벤트에 대하여 지원 결정.
서스캐처원 (Saskatchewan)	Province	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saskatchewan Small Business Emergency Payment Program (non-profits eligible): 코로나 19로 월 평균수익 15% 이상 타격을 받은 소규모(500명 이하) 사업체를 최대 \$5,000 지원.</li> <li>• Tourism Sector Support Program: 월 평균수익 30% 이상 타격을 받고 있는 숙박 및 이벤트, 관광 분야 사업자 지원.</li> </ul>
온타리오 (Ontario)	Ontario Arts Council	Arts Response Initiative: 총 \$1.6 million의 예산으로 온타리오주에서 코로나 19를 맥락으로 예술 활동과 연구, 개발 및 프로젝트 기획 등을 위해 일회성으로 지원. 분야는 3가지로 1)전문 예술가, 큐레이터, 프로듀서 등 온타리오 거주자의 프로젝트에 \$4,000의 보조금 지급, 2)비영리 조직, 조합 및 그룹, 출판 사업체에게 최대 \$15,000 지급, 3) 파트너십 조직에게 프로젝트 지원금 최대 \$30,000 지급.
	Toronto Arts Foundation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TOArtist COVID-19 Response Fund: 토론토 예술 재단과 토론토 예술 위원회가 코로나 19로 긴급지원이 필요한 예술가(음악가, 연기자, 작가, 무용가, 시각 및 공동체 예술가 등)들에게 총 \$836,347을 82명의 토론토 예술가 제공.</li> <li>• 그 외 Ryerson University와의 협업을 통해 코로나 19 상황의 영향에 대해 자료를 취합하고, 새로운 가이드라인과 특정 예술가들에게 필요한 정보 리스트 등을 마련하는 프로젝트들과 온라인 워크숍을 제공하는 역할도 함</li> </ul>
	Hamilton Arts Council	Hamilton Artists Relief Fund: 도시 중심의 예술가 공동체에서 코로나 19로 어려움을 경험하는 예술가들에게 \$100에서 최대 \$1,000를 개인적으로 지원하고, 40-60분 가량의 라이브 비디오 공연시리즈를 기획하여 참여자에게 \$250을 제공하고 페이스북과 SNS를 통해 예술가의 공연을 배포하고 홍보해주는 역할을 함

프린스 에드워드 아일랜드 (Prince Edward Island)	Province	COVID-19 Workspace Adaption Assistance Fund: 코로나 19 전염 예방차원에서 공간을 변화시키거나, 분리하는, 손소독제, 소독 도구, 마스크, 장갑 등과 안내사인 설치에 필요한 지원금 제공.
---	----------	--

참조: 위에 포함되지 않은 5개 주(마니토바(Manitoba), 퀘벡(Quebec), 뉴펀들랜드 라브라도(Newfoundland Labrador), 뉴브런즈윅(New Brunswick), 노바스코샤(Nova Scotia))의 예술위원회들은 기존의 지원책에서 일정이 연기되거나 취소되는 등의 변화가 있었고, 3개의 준주(유콘(Yukon), Northwest(노스웨스트), 그리고 누나부트(Nunavut)) 지역의 단체들은 코로나 19를 계기로 새롭게 추진한 지원책이 없었음.

○ 위에 언급된 지원책 외에도 예술 분야별로 또는 예술가들의 생계유지를 위해 다양한 소규모의 긴급지원 형태의 프로그램들이 추진되고 있음.

- Akin Rent Relief Fund: 소속 예술가의 작업실 임대료를 지원
- Artscape Atelier: \$100,000 이상의 작품 제작 커미션을 18명의 예술가를 공개모집하여 지원
- Bad News Days: Micro Artist Grants for Groceries: 예술 활동 분야와 무관하게 1회에 한정하여 예술가의 생활필수품과 식품 구매를 위해 \$75를 지원
- Writers' Trust of Canada: Canadian Writers' Emergency Relief Fund: 코로나19로 수입이 없는 저술가를 지원
- National Theatre School of Canada: Art Apart - urgent support for emerging artists: 지원금 \$60,000를 최근 5년 내에 공연 분야의 학업을 맞추거나 연수 과정 중인 신진 예술가의 첫 온라인 작품발표를 위해 제공

## □ 싱가포르

- 싱가포르 정부는 코로나19 대응단계를 2020년 6월 18일 23시 59분을 기준으로 하여 1단계에서 2단계로 전환함을 발표하였음. 1단계는 ‘안전한 재개(Safe Re-Opening)’이 기조였으며, 현 2단계는 ‘안전한 전환(Safe Transition)’임. 이러한 코로나19 대응 기조 아래 문화예술분야에 대한 대응 방안이 수립 및 시행되고 있음.
- 문화·공동체·청소년부(Minister for Culture, Community and Youth, MCCY)<sup>72)</sup>
  - 2020년 5월, 싱가포르 정부는 생계 보호와 사업체의 즉각적인 위기 대응, 그리고 경제적, 사회적 회복을 위해 ‘통합·회복·연대예산(Unity, Resilience and Solidarity Budgets)’을 책정하고 지원 대책을 수립하였음.
  - 예술가와 예술단체는 취업개선지원방안(Enhanced Jobs Support Scheme, JSS)과 프리랜서소득구제방안(Self-Employed Person Income Relief Scheme, SIRS), 그리고 코로나19 지원금(COVID-19 Support Grant) 같이 정부가 마련한 대책방안에 지원을 신청할 수 있음. 더불어 소득세과 (담보)대출 할부금 지불을 연기할 수 있으며, 상(산)업 공간 임대료에 대한 임대료 구제방안을 신청해볼 수 있음.
  - 위 같은 국가 전반에 대한 일반적 대책방안 외에도 예술위원회의 씨드지원(Seed Grant)<sup>73)</sup> 사업과 중견단체지원사업(Major Company scheme)<sup>74)</sup>을 통해 지속적인 예술단체 지원을 수행하고 있음.
  - 또한, 포스트 코로나 시대에 예술분야 회복을 한 발 앞서 계획하고자 예술위원회는 기존의 지원 사업(예: 예술창작, 연구)을 계속 운영하고 있음.
- 싱가포르 예술위원회(National Arts Council, Singapore)의 문화예술분야 회복지원 사업(Arts and Culture Resilience Package, ACRP)<sup>75)</sup>
  - 2020년 4월 발표된 문화예술분야 회복지원 사업(ACRP)예산은 총 S\$55백만(한화 약 477억 원)으로 포스트 코로나19 시기에 싱가포르 예술단체와 예술가들의 역량 회복을 장기 지원하고 기회를 창출하기 위한 목적으로 설치되었음. 최근 집계(8월7일 기준)에 따르면 ACRP를 통해 6,000개의 직업 및 연수 기회가 창출되었으며,

72) <https://www.mccy.gov.sg/about-us/news-and-resources/parliamentary-matters/2020/may/extending-support-to-our-arts-community-amid-the-COVID-19-situation> 참조.

73) 씨드지원금(Seed Grant)은 처음 예술 프로그램/프로젝트를 시작하는 단체를 돕기 위한 사업으로 신진 단체의 활동이 정착할 수 있도록 지원하는 것을 목적으로 함.

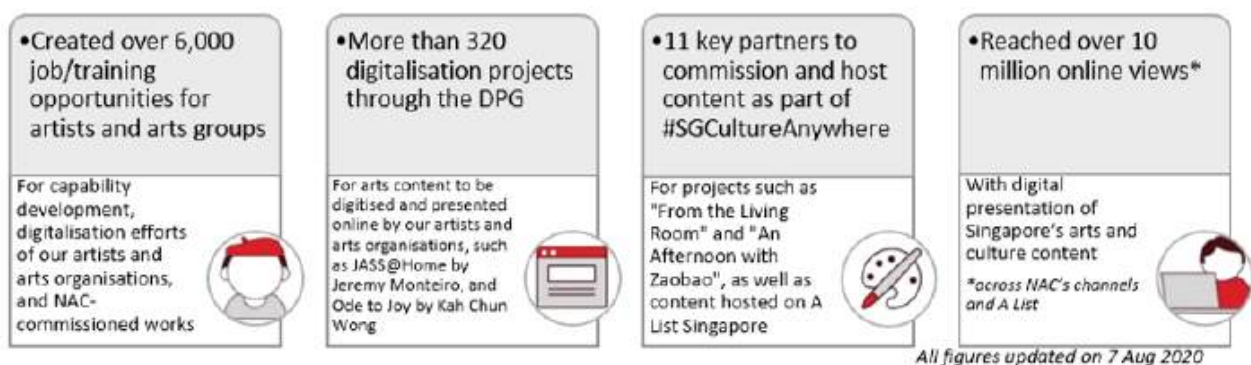
74) 중견단체지원사업(Major Company Scheme)은 등록된 예술단체의 전문성과 예술성 개발을 지원하는 사업으로 각 단체의 미션(예: 창작, 아웃리치 등)에 부합하는 우수한 수준의 예술 활동을 돕는 것을 목표로 함.

75) <https://www.nac.gov.sg/whatwedo/support/sustaining-the-arts-during-covid-19/acrp.html> 참조.

320개 이상의 디지털화 프로젝트가 지원 받았음. ACRP는 다음 세 가지 세부 지원 사업으로 구성되어 있음.

- 역량개발지원사업(Capability Development Scheme for the Arts, CDSA): 3월 중순부터 시행되었으며, 예술분야 전반 대한 역량 증진 지원을 목적으로 함. 창작, 디지털화, 기업가정신(entrepreneurship), 관객 개발 등을 주목적으로 함. 약 600건의 연수 기회와 200건 이상의 예술 단체, 프리랜스 예술가 지원이 이행됨. (8월 초 기준)
- 디지털예술기획지원금(Digital Presentation Grant for the Arts, DPG): 4월 중순부터 시행되었으며, 디지털화 노력의 증대와 코로나19 기간 동안 예술가 및 예술 단체가 작품을 디지털 형태로 또는 디지털 매체를 통해 발표할 수 있도록 지원하는 것을 목적으로 함. 320건 이상의 프로젝트가 지원을 수혜 받았으며, 4,500개의 일자리(job opportunities)<sup>76)</sup>가 창출되었음. (8월 초 기준)
- 예술위원회의 지원 및 협력 사업(NAC-Commissioned Works and Partnerships): 위원회는 축제와 관련된 프로젝트, 그리고 타 기업/단체(예: 미디어, 음반 회사)와의 파트너십을 통해 프로젝트 지원을 시행하고 있음. 위원회의 목표는 디지털화기금(Digitalisation Fund for Commission and Partnerships)을 통해 프리랜스 예술가들에게 1,000개 이상의 일자리를 창출하는 것임.
- 참고로 CDSA와 DPG는 본래 2020년 말까지 운영하는 것으로 계획되었으나, 예술가와 예술단체의 호응과 참여율이 높아 지원신청기한을 2020년 9월14일로 연장하고, 사업기간도 2021년 3월로 연장하였음.

[그림 4-4] 싱가포르 예술위원회의 '문화예술분야 회복지원 사업(ACRP)' 현황



출처: <https://www.nac.gov.sg/whatwedo/support/sustaining-the-arts-during-covid-19/Sustaining-the-arts-during-COVID-19.html>

76) 단, 명시되어 있지는 않지만, 파트타임 또는 프로젝트성 일자리를 포함하는 것으로 추정할 수 있음.

○ 주목할 만한 부분은 2020년 3월부터 8월 초까지 싱가포르 예술위원회는 다양한 방법을 통해 예술분야와 주기적으로 소통하고자 노력했다는 것임. 웹사이트를 활용한 지속적인 공지 업데이트와 600명/개에 가까운 예술가 및 예술단체와 40회 이상의 논의 세션을 개최하였음.

○ 문화예술분야 회복지원 사업(ACRP)의 단체별, 개인별 지원 내용은 다음 표와 같이 함축되어 나타남.

<표 4-4> 싱가포르 예술위원회의 문화예술분야 회복지원 사업(ACRP) 지원 내용

구분	지원 항목	지원 내용 요약
단체	급여 지원 (wage support)	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 고용자에 한하여 임금의 25%까지 지원(신청 자격요건에 따라 제한됨)</li> <li>문화예술단체는 업무재개 시, 50%까지 지원신청 가능함.</li> </ul>
	연수 지원 (training support)	<ul style="list-style-type: none"> <li>기존 연수지원 패키지 확대</li> <li>수업료의 90%까지 지원</li> <li>부재자 급여(absentee payroll) 시간 당 S\$10(한화 약 8,670원)까지 지원</li> </ul>
		<u>역량개발지원사업(CDSA):</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>수업료의 90%까지 지원</li> <li>부재자 급여(absentee payroll) 시간 당 S\$10(한화 약 8,670원)까지 지원</li> </ul>
	디지털화 기금 (digitalization fund)	<u>디지털예술기획지원금(DPG):</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 별 S\$20,000(한화 약 1,730만원)까지 지원</li> <li>예술창작뿐 아니라 예술교육 자료도 지원에 포함됨.</li> </ul>
	임대료 면제 (rental waiver)	<ul style="list-style-type: none"> <li>최장 4개월까지 지원 (싱가포르 문화·공동체·청소년부 소유 공간에 제한됨)</li> </ul>
	소득세 지불 연기 (deferred income tax payments)	<ul style="list-style-type: none"> <li>법인소득세: 3개월 자동 연장(2020년 4월-6월)</li> <li>개인소득세: 3개월 자동 연장(2020년 5월-7월)</li> </ul>
개인 (프리랜서 및 1인 단체 운영자)	급여 지원 (wage support)	<u>프리랜서소득구제방안(SIRS):</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>S\$9,000(한화 약 780만원)를 3회로 나누어 매회 S\$3,000(한화 약 260만원)씩 분할 지급(5월, 7월, 10월)</li> </ul>
		<u>인력특별지원(Workforce Special Payment):</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>S\$3,000(한화 약 260만원)를 2회로 나누어 매회 S\$1,500(한화 약 130만원)씩 현금 지급(7월, 10월)</li> </ul>
		<u>단기구제기금(Temporary Relief Fund):</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19로 인해 실직했거나 기존 급여의 최소 30% 이상이 삭감된 시민/영주권자에 한하여 S\$500(한화 약 43만원) 1회 현금</li> </ul>

		지급
		NTUC 케어기금(코로나19): • 자격요건을 갖춘 조합원을 대상으로 최대 S\$300(한화 약 26만원) 지급
	연수 지원 (training support)	NTUC 연수기금(NTUC Training Fund-SEPs): • 시간 당 S\$10(한화 약 8,670원) 지급(2020년 5월부터) • '스킬즈퓨처시리즈(SkillsFuture Series)*' 프로그램과 분야별 특정 연수 프로그램(온라인 강의 포함) • NTUC 조합원은 시간 당 S\$1(한화 약 870원) 추가 지급
		역량개발지원사업(CDSA): • 수업료의 90%까지 지원 • 연수비용 시간 당 S\$10(한화 약 8,670원)까지 지원 • 최대 S\$1,000(한화 약 86만원)까지 지원
	디지털화 기금 (digitalization fund)	디지털예술기획지원금(DPG): • 프로젝트별 S\$20,000(한화 약 1,730만원)까지 지원
	소득세 지불 연기 (deferred income tax payments)	• 3개월 자동 연장(2020년 5월-7월)

\*'SkillsFuture Series'는 데이터 분석(data analytics), 재정(finance), 기술지원서비스(tech-enabled services), 디지털 미디어(digital media), 사이버보안(cybersecurity), 기업가정신(entrepreneurship), 도시해법(urban solutions), 첨단제조(advanced manufacturing) 8가지 과목을 기초, 중급, 고급 단계로 분류하여 제공하는 연수 프로그램임.

출처: <https://www.nac.gov.sg/whatwedo/support/sustaining-the-arts-during-covid-19/acrp.html>

#### ○ 디지털화 기금(Digitalisation Fund, DF)

- 본 사업은 코로나19 이후 개설된 신규 지원 사업으로 싱가포르 국립예술위원회는 문화예술 단체 및 현장 전문가들이 작품의 디지털화 신장과 새로운 경험을 제공해 줄 창작활동 지원을 목적으로 함.
- 더불어 국민들의 접근성을 높이기 위해, 향후 몇 달간 'A-List'라는 종합 플랫폼을 활용하여 예술단체와 기관, 예술가들의 문화예술 활동내용을 수집하고 홍보할 예정임.

#### ○ 디지털 프리젠테이션 지원 사업(Digital Presentation Grant for the Arts, DPG)

- DPG는 한시적 지원 사업으로, 코로나19가 종식되기 전까지 예술가 및 예술단체의 작품을 디지털 포맷이나 디지털 매체를 통해 전시하는 것을 지원한다는 내용임.
- 지원 사업에 선정된 예술 프로젝트는 최대 S\$20,000(한화 약 1,700만원)까지 지원 받을 수 있음.
- 본 지원 사업을 통해 예술위원회는 코로나19 시대에도 예술계의 창작 및 생산 활동의 지속되고, 문화예술 산업분야의 디지털 예술 콘텐츠 생산 역량이 개발되기를 기대하고 있음.

- 싱가포르 예술을 위한 코로나19 캠페인(A COVID-19 Rally for Singapore's Arts)<sup>77)</sup>
  - 코로나19의 영향으로 활동이 잠정 중단된 문화예술계 전반에 대한 국민들의 지원을 독려하고자 시행하고 있는 캠페인으로 아래 이미지를 클릭하면 지원할 수 있는 웹페이지로 이동하게 됨.
  - ‘#SGCultureAnywhere(#싱가포르문화를모든곳에서)’ 라는 해쉬태그를 통해 기존의 예술 활동을 디지털로 전환하여 지속하려는 의지와 노력을 알리고 있음.
  - 동시에 소규모 예술단체를 지원하는 예술위원회의 '예술계후원기금(Sustain the Arts (stART) Fund)'에도 국민들이 기부로 참여할 수 있도록 안내하고 있음.
  - 민간지원 독려와 함께 기업과 캠페인 파트너십을 체결함. 참여 기업들은 현금 지원과 직원들의 자원봉사를 제공을 약속함. 특히 직원들의 자원 봉사는 예술 단체가 필요로 하는 저작권 문제와 디자인 등 전문 분야 지원 서비스를 포함함.

[그림 4-5] 예술분야 민간지원 참여링크 내장 이미지



출처: <https://www.nac.gov.sg/whatwedo/championing-the-arts/arts-philanthropy/A-COVID-19-Rally-For-Singapore-s-Arts.html>.

77) <https://www.nac.gov.sg/whatwedo/championing-the-arts/arts-philanthropy/A-COVID-19-Rally-For-Singapore-s-Arts.html> 참조.

## 4. 시사점

- 해외 사례를 통해 살펴본 국가별 코로나19 대응 정책과 지원 사업은 현재 한국의 광역 및 기초단위 지역문화재단에서 긴급하게 마련하여 시행하고 있는 지원 방안과 결을 같이하고 있음을 알 수 있음. 전 세계가 동시에 예기치 못한 위기 상황을 마주하면서 그 안에서 선택할 수 있는 방안이 많지 않았기 때문에 유사한 양상이 나타난 것으로 이해해볼 수 있음.
  - 영국과 캐나다 문화예술 공공기관들의 대응 방안을 살펴본 바에 의하면, 현금지급 형태의 지원 사업이 다수 있었음. 코로나 19 상황에 따라 운영이 중지될 수밖에 없는 대부분의 공공 문화기관 자체로서는 공통적으로 최대한 예술가들에게 인프라 활용의 기회를 열어 놓고, 특히 디지털화와 플랫폼 개발에 기여할 수 있는 콘텐츠 생산, 전문가와의 협력 기회 제공 및 투자비용을 일부 지원하는 대응방안을 주로 선택하고 있음이 나타남.
  - 또한 예술장르에 따른 다양한 지원 사업들이 마련되어 있었으며, 민간 분야에서는 회원(member)제도를 중심으로 소속 예술가들이 참여 및 지원할 수 있는 사례가 많이 나타남. 따라서 영미권의 경우, 예술가들에게는 관련 분야의 단체 및 조직의 일부로서 소속되어 긴급 상황 극복을 위해 연합하는 방식을 취하는 것이 코로나 19 대응에 효과적일 수 있다는 지점이 도출됨.
- 그러나 초기 대응 이후 보다 체계적이고 전략적인 대응 방안을 구상하기 위해서는 문화예술 현장의 수요와 목소리를 얼마나 적극적으로 신속히 반영하여 지원 방안을 마련하는가가 중요한 부분으로 보임.
  - 일례로 캐나다의 경우, 캐나다 예술위원회가 시행한 전국설문조사를 통해 연방정부가 긴급 시행한 지원금 정책에 대한 예술분야의 반응을 조사하였고, 그 결과를 바탕으로 해당 지원금 정책의 일부를 개정하여 시행하고 있음.
- 더 나아가, 아일랜드의 사례와 같이 코로나19 상황은 단지 근시안적인 태도로 접근할 것이 아니라, 포스트 코로나 시대에 변화해 있을 문화예술분야의 지속가능성과 회복력 증진을 목표로 하여 장기적 대안 방안과 정책 계획, 그리고 그에 필요한 예산 및 기금 조성을 준비해야한다는 것을 주지해야 함.
  - 더불어 새로운 변화에 적응하는 전문가 교육과 연수의 내용은 어떻게 구성하고 어떠한 방법으로 제공할 것인지를 재고해야 할 시점임. 또한, 예술가의 기술·혁신 역량이 지속적으로 개발되는 과정을 통해 미래의 관객 및 소비자 요구에도 대응할 수 있는 환경 조성을 마련을 할 수 있어야 할 것임. 이를 위한 고민과 논의, 그리고 안정적인 투자가 이루어져야 함.



- 해외 사례를 통해 도출된 포스트 코로나 시대 준비를 위한 지역문화재단에의 적용 시사점은 다음과 같음.
- 상향적(bottom-up) 정책 구상과 마련: 지역별로 상이하게 또는 유사하게 나타나는 현장의 필요 내용에 대한 조사 및 수집을 통해 입법과 정책이 수립될 수 있도록 광역 및 기초 지역문화재단은 청취와 주창(advocate)의 역할과 기능을 수행할 필요가 있음.
  - 지역, 현장 밀착 지원방안 시행: 긴급 방안으로 시행 중인 정책에 대한 실효성 분석을 통해 현행 안에 대한 수정과 개선을 기민하게 할 필요성이 높게 나타남. 캐나다 예술위원회가 설문조사 결과를 즉각적으로 지원 사업 개선 방안에 반영한 사례와 더불어 미국의 연방정부 ‘CARES Act’ 지원 기금을 각 주(States)별 환경과 체계에 맞춰 시행한 것도 주목할 만함.
  - 디지털 기반 조성: 정부의 정책 기획과 결을 같이 하여 정책 및 지원 사업을 기획하되, 현장과 거리감이 존재하는 정부의 지휘와 역량에만 의존하지 않고, 각 지역별 창작, 유통, 수요의 환경적 특성을 반영한 디지털화 과정 기획 수립과 시행이 필요함.
  - 문화 다양성: 시장경제의 악화와 디지털 격차 등에 영향을 받은 소외계층의 문화 예술 향유와 창작을 위한 지원 방안을 마련함과 동시에, 다양한 장르 및 지역문화의 회복 또는 활성화를 통해 문화 다양성 방안을 마련해야 함. 특히, 기초 및 광역 문화예술기관에서는 지역 문화와 지역민 정서에 밀착된 예술적, 창의적 표현과 활동이 축소되지 않도록 환경과 기회를 마련하는 것이 중요함.

## V. 조사 설계 및 분석 결과

### 1. 조사 설계

- 설문조사는 지역문화재단 종사자와 지역문화 전문가를 대상으로 2020년 8월 11일부터 8월 21일까지 약 10일 동안 온라인을 통해 진행됨.
- 설문조사지는 개방형 질문을 포함하여 총 55문항으로 이루어졌으며, 5점 척도(전혀 그렇지 않다 — 매우 그렇다)로 구성됨.
- 주요 조사 항목은 ①코로나19의 지역문화예술 영향, ②포스트코로나 시대의 지역문화 환경 변화 전망, ③지역문화예술 위기 극복을 위한 긴급지원정책의 효과성, ④코로나19에 대한 지역문화재단의 위기 대응체계 진단, ⑤포스트코로나 시대, 지역문화재단의 정책 수요임.

<표 5-1> 설문조사 항목

조사항목	세부 조사 항목
I. 코로나19의 지역문화예술 영향	• 코로나 이전 대비 코로나19가 지역문화예술생태계에 미친 영향
	• 포스트코로나시대의 지역문화 환경변화 전망
II. 코로나19 위기 대응	• 지역문화예술 위기 극복을 위한 긴급지원정책의 효과성
	• 코로나19에 대한 지역문화재단 위기대응체계
III. 포스트코로나시대, 지역문화재단의 과제	• 문화예술생태계 회복 소요기간
	• 포스트코로나시대 지역문화재단 정책 과제 수요
주관식 문항	• 지역문화재단의 과제 제안

- 총 273명(지역문화재단 종사자 178명, 지역문화 전문가 95명)이 응답함.
- 유효 응답자는 총 273명으로 지역문화재단 종사자 178명(65.2%), 지역문화 전문가 95명(34.8%)으로 나타남. 지역문화재단 종사자 응답자 중 ‘기초문화재단’ 소속은 21명(7.7%), ‘광역문화재단’은 157명(57.5%)임.

<표 5-2> 응답자 특성

구분		사례수(%)
전체		273(100)
성별	여자	150(54.9)
	남자	123(45.1)
연령	30세 미만	39(14.3)
	30세 이상 40세 미만	105(38.5)
	40세 이상 50세 미만	79(28.8)
	50세 이상	50(18.3)
직업	지역문화재단 종사자	178(65.2)
	지역문화 전문가	95(34.7)
지역문화재단 유형 <sup>78)</sup>	기초문화재단	21(7.7)
	광역문화재단	157(57.5)
지역문화재단 근무 기간 <sup>79)</sup>	1년 미만	28(10.3)
	1년 이상 3년 미만	33(12.1)
	3년 이상 6년 미만	31(11.4)
	6년 이상 9년 미만	38(13.9)
	9년 이상	48(17.6)

78) '지역문화재단 종사자' 응답자에 한함.

79) '지역문화재단 종사자' 응답자에 한함.

## 2. 분석 결과

### 1) 코로나19의 영향과 포스트 코로나 지역문화 환경 변화 전망

#### (1) 코로나19의 영향

- 코로나19가 창작 활동, 예술가 수입, 문화 공간 수입, 지역주민의 문화 활동 등 지역문화 생태계 전반에 걸쳐 부정적인 영향을 미치고 있다는 인식하고 있는 것으로 나타남.
  - － 특히, “예술가 창작 발표 활동(공연, 전시, 교육 등)이 크게 감소했다.”가 평균값 4.55로 코로나19가 지역문화예술 생태계에 미친 가장 큰 영향으로 밝혀짐.
  - － 그러나 “지역문화예술계의 소통과 협력 활동이 크게 감소되었다.”는 질문 항목에 대해서는 전체 평균값이 3.85로 예술 창작 활동과 수입에 관한 질문이 비해 상대적으로 낮게 나타남.
- 이것은 문화예술 창작과 발표 활동이 제한된 코로나19 상황에서도 지역 문화예술계의 소통과 협력 활동은 지속적으로 이어지고 있다는 것을 의미한다고 볼 수 있음. 또한, 여기에는 코로나19 감염병 상황이 지역문화예술계에 새로운 소통과 협력의 이슈를 제공한 측면이 있음. 예술가의 창작 준비 활동 감소에 대한 인식이 예술가의 창작 활동 감소에 대한 인식보다 다소 낮게 나타난 점 또한 코로나 19 상황에서도 예술가들의 예술 활동에 대한 의지는 지속되고 있음을 의미한다고 볼 수 있음.
- 이러한 흐름에 대해 지역 연극단체 대표 인터뷰 결과, 예술 활동은 예술가의 존재 그 자체이기 때문에, 공연할 수 없는 상황이라고 하더라도 창작을 준비하는 활동을 하게 된다고 말한 바 있음.
- 응답자들은 예술가 및 예술단체의 온라인 동영상 플랫폼에 관한 관심은 증가한 것으로 인식하고 있는 것으로 나타남. 이것은 국가 및 지역문화재단에서 비대면 상황에서의 문화 활동에 대한 보완 또는 대안으로 온라인 플랫폼에 관한 정책적 관심을 표명한 것에 영향을 받은 것임.
  - － 실제로 온라인 문화예술 플랫폼 관련 사업이 추진되고 있으며, 2021년도에도 확대될 전망이다.

- 그러나 이러한 온라인 문화예술 플랫폼에 대한 높은 관심이 온라인 문화예술 플랫폼 사업을 확대하는 것을 의미하는 것은 아님. 지역의 문화예술 현장에서는 온라인 문화예술 콘텐츠와 플랫폼 정책사업에 대해 우려와 기대를 동시에 나타내고 있으며, 이에 관한 정책과정을 문화예술계와의 소통과 협의를 바탕으로 추진해 나갈 것을 요구하고 있음.
- 온라인 문화예술 콘텐츠와 플랫폼 정책 모델은 지역 문화생태계에 새로운 변화와 전환을 욕구하고 있기 때문임. 그리고 “지역주민의 온라인 문화예술 활동이 증가하였다”는 질문은 평균 3.58로 다소 낮게 나타남. 이것은 코로나19 위기 상황에 대한 긴급 대응 전략으로 제시된 온라인 문화예술 정책과 활동들이 지역주민의 온라인 문화 예술 활동으로 이어지지 못하고 있다는 것을 의미한다고 볼 수 있음. 이와 관련하여 향후 지역주민의 온라인 문화예술 활동에 대한 조사 연구가 필요함.

<표 5-3> 코로나19 이전 대비 지역문화예술생태계 변화

항목	전체 평균	집단 별 평균 비교		
		지역문화재단 종사자	지역문화 전문가	유의확률
예술가 창작 준비 활동(조사연구, 워크숍, 연습 등)이 크게 감소하였다.	4.03	3.87	4.34	0.000***
예술가 창작 발표 활동(공연, 전시, 교육 등)이 크게 감소하였다.	4.55	4.42	4.79	0.000***
예술가 수입이 크게 감소하였다.	4.40	4.30	4.59	0.006**
예술단체의 수입이 크게 감소하였다.	4.46	4.34	4.67	0.000***
공연장, 미술관, 전시관, 생활문화시설 등 민간 예술 공간의 수입이 크게 감소하였다.	4.51	4.46	4.60	—
지역 문화예술계의 소통과 협력 활동이 크게 감소되었다.	3.85	3.72	4.09	0.005**
지역주민의 문화예술 활동이 크게 감소하였다.	4.36	4.24	4.57	0.000***
지역주민의 온라인 문화예술 활동이 증가하였다.	3.58	3.61	3.53	—
예술가 및 예술단체의 온라인 동영상 플랫폼에 대한 관심이 증가하였다.	4.18	4.25	4.04	—

## (2) 포스트코로나 시대, 미래 지역문화 변화 전망

- 첫째, ‘2021년 이후 포스트코로나시대, 지역문화예술에는 어떤 변화가 나타날 것으로 전망하십니까?’에 대한 질문에서는 “예술인 생계 불안정 지속” “온라인 문화 플랫폼 관심 증가” “지역문화재단의 지원체계 개편” 등이 높게 나타남.
  - － 예술 창작 안전망 이슈는 코로나19 위기가 진행되는 과정에서 가장 중요한 지역문화재단의 긴급 과제로 고려되었으며, 앞으로도 중요하게 고려될 필요가 있음. 이와 관련하여 한국예술인복지재단과 지역문화재단의 협력적 거버넌스 체계를 구축해야 한다는 의견들이 제시되고 있음.
- 응답자들은 앞으로 지역 문화예술계의 온라인 문화 플랫폼과 예술·기술·플랫폼의 연계에 대한 관심이 높아질 것으로 전망하고 있는 것으로 나타남. 이러한 관심이 실제 정책으로 연결되기 위해서는 문화예술 현장의 다양성 맥락을 어떻게 고려할 것인가에 대한 정책적 논의가 활발하게 이루어질 필요가 있음. 문화예술 장르, 예술가, 문화예술단체 등에 따라 디지털 접근성과 역량 및 적합성 측면에서 다양하기 때문임.
- 소비자인 지역주민의 접근성과 역량 또한 정책과정에서 고려될 필요가 있다. “온라인을 포함한 언택트 문화예술소비에 대한 시민들의 욕구가 증가할 것이다”에 대한 응답은 평균 3.77로 “보통” 수준인 것으로 나타났다. 이것은 아직 온라인 문화소비 시장이 불안정하다는 것을 나타내고 있다고 볼 수 있다.
- 또한, 본 설문 항목 응답 결과에 대해 전문가 자문 결과, 온라인 문화 플랫폼 정책은 지역문화재단의 디지털 전환 맥락에서 면대면 문화예술 활동과 비대면 문화예술 활동을 총체적으로 접근할 필요가 있다는 지적이 많았음. 이러한 문제의식과 관련하여 주관식 개방형 질문에서도 개별 정책 중심의 파편적, 분산적 접근에 대한 우려가 많이 표명됨.
- “지역문화재단의 지원체계 개편”에 대해서는 객관식 설문 응답과 주관식 설문 응답에서 모두 앞으로 가장 중요하고, 필요한 과제라는 인식이 높게 나타남.
  - － 소수가 참여하는 수월성 중심의 공모사업 체계, 단년도 사업 중심의 일시성 사업 체계, 정량적 지표 중심의 성과평가체계, 지원 서류와 정산의 복잡성 등이 새롭게 개선할 문제로 제시됨.
  - － 결과물 중심의 창작 지원체계 또한 문화예술의 가치 창조체계 전반으로 확대, 개편될 필요가 있다는 의견도 제시됨.

- 둘째, “밀폐된 공간에서의 활동보다 야외 공연(버스킹 등)이 증가할 것이다.” 질문에 대한 응답은 평균 3.55로 “보통” 수준으로 나타남. 이것은 문화예술 활동에서 “공간”이 주는 본질적 가치에 관한 중요성이 앞으로도 지속적으로 고려할 필요가 있다는 것을 의미함.
- 이와 관련하여 코로나19와 같은 위기 상황에서 기존의 문화 공간을 어떻게 문화 예술 활동 공간으로 지속적으로 활용할 수 있는가에 대한 방법을 연구할 필요가 있음. 이러한 “공간”의 문제는 비대면 온라인 문화 플랫폼 정책 모델을 개발하는 과정에서도 중요하게 고려할 필요가 있음.
- 셋째, “예술의 사회적 가치에 관한 관심의 확대될 것이다” 질문에 대한 응답은 평균 3.48로 다른 항목들에 비해 비교적 낮게 나타남. 이러한 응답 결과는 향후 지역문화재단의 과제에 대한 질문 항목인 “문화예술의 사회적 가치 창출을 위한 예술가 활동 다각화 및 예술 협업 활동 지원 사업”의 응답이 평균 4.34로 높게 나온 것과 비교됨.
  - － 연구진은 이러한 다소 상반된 응답에 대해 어떻게 해석할 것인가에 대해 지역문화재단 관계자 및 전문가 자문을 받음. 이를 바탕으로 연구진은 예술의 사회적 가치 맥락에서 새로운 정책을 개발할 필요성은 크지만, 현재 지역문화 환경에서는 이에 관한 인식이 높지 않다는 것을 나타낸 측면이 있다고 판단함.
  - － 전문가 중에는 “예술의 사회적 가치”에 대한 개념 자체가 아직 지역문화 현장에서는 명확하게 형성되지 않다는 의견을 제시함.
- 넷째, 응답자들은 대부분 이러한 문제를 해결하기 위한 지방자치단체의 문화예산 확보 전망에 대해서는 부정적으로 평가하고 있는 것으로 나타남. “지방자치단체의 문화예산이 확대될 것이다” 응답은 평균 2.78로 보통 수준보다도 낮게 나타남.
  - － 이것은 지역문화정책 수요와 이를 뒷받침하는 문화예산 확보 가능성 사이에 격차가 존재한다는 것을 의미한다고 볼 수 있음. 이러한 인식에는 지방자치단체의 문화예산 확대가 어렵다는 것을 내포하고 있음.
  - － 이것은 또한 지방자치단체의 예산구조에서 문화예산의 불확실성이 높고, 위기 상황에서의 문화예술 가치에 대한 인식 또한 매우 취약하다는 것을 나타낸 것이라고 할 수 있음. 오히려 지역문화재단 종사자와 지역문화 전문가 중에는 2021년도 지방자치단체의 문화예산이 감소할 것으로 전망하는 경우도 있었음.
  - － 다른 한편으로는 그동안 문화예산을 확보하는 과정에서 좌절했던 경험들이 문화예산 확대 가능성에 대해 부정적인 인식에 작용한 측면 또한 고려할 필요가 있음.

<표 5-4> 포스트코로나시대의 지역문화 환경변화 전망

항목	전체 평균	집단 별 평균 비교		
		지역문화재단 종사자	지역문화 전문가	유의확률
예술인 복지 및 생계 안정 정책수요가 확대될 것이다.	3.94	4.07	3.68	0.001**
다른 생계활동을 병행하는 파트타임 예술인이 증가할 것이다.	4.22	4.15	4.37	0.037*
문화예술의 사회적 가치에 관한 관심이 확대될 것이다.	3.48	3.48	3.48	—
민간 예술 공간의 경영 안정성에 관한 관심이 확대될 것이다.	3.78	3.82	3.69	—
밀폐된 공간에서의 활동보다 야외 공연(버스킹 등)이 증가할 것이다.	3.55	3.49	3.65	—
온라인 예술콘텐츠와 미디어 플랫폼에 관심 가지는 예술가가 증가할 것이다.	4.41	4.42	4.40	—
온라인을 포함한 언택트 문화예술소비에 대한 시민들의 욕구가 증가할 것이다.	3.77	3.85	3.63	—
예술과 기술, 뉴미디어의 연계체계 구축에 관한 정책적 관심이 확대될 것이다.	4.27	4.33	4.15	0.040*
문화예술 분야에 대한 지원체계 또는 방식의 재편이 이루어질 것이다.	4.16	4.24	4.01	0.016*
지방자치단체의 문화예산이 확대될 것이다.	2.78	2.76	2.83	—

## 2) 긴급 지원정책의 효과성 평가

- 긴급지원정책의 효과성에 대해 전반적으로 보통 수준 이상의 긍정적으로 평가한 것으로 나타남. 전체 평균값을 비교하면 ‘창작준비지원금’ (4.09)과 ‘온라인 문화예술 콘텐츠 제작 및 스트리밍 서비스 지원’ (4.07) 사업에 대해 효과성이 높은 것으로 평가되었다. ‘피해와 영향 조사(3.97), ’ 생계 안정 용자 지원 ‘(3.92), ’ 고용 유지 지원 ‘(3.92), ’ 아이디어 기획, 연구 활동 지원 ‘(3.97), ’ 문화예술 조직의 운영 지원 ‘(3.97) 등에 대해서도 긍정적으로 평가됨.
- 지역문화 전문가들이 지역문화재단 종사자들에 비해 긴급 지원정책에 대해 긍정적으로 평가하는 경향을 보임. 지역문화 전문가의 경우, ‘문화예술 조직의 운영 지원’ (4.19), ‘아이디어 기획 및 연구 활동’ (4.18), ‘창작 준비 지원금’ (4.18), ‘피해와 영향 조사’ (4.13), ‘지원 사업 중단에 따른 공연장 대관료 피해 보상 지원’ (4.11), ‘온라인 문화예술 콘텐츠 제작 및 스트리밍 서비스 지원’ (4.08), ‘연습실, 공연장, 전시실 등 문화예술 시설 사용 지원’ (4.1), ‘고용 유지 지원’ (4.1) 등에 대해 긍정적으로 평가한 것으로 나타남.



- 지역문화재단 종사자와 지역문화 전문가 집단의 평균을 비교한 결과, ‘아이디어 기획 및 연구 활동 지원’, ‘지원 사업 중단에 따른 공연장 대관료 피해 보상 지원’, ‘연습실, 공연장, 전시장 등 문화예술시설 사용 지원’, ‘코로나19로 인한 지역문화예술계 피해 조사와 영향’, ‘인턴십 등 예술 일자리 지원’ 등의 항목에서 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타남.
- 이처럼 지역문화 전문가들이 지역문화재단 종사자들에 비해 긴급 대응 전략들에 대해 긍정적으로 평가하는 이유에 대해 전문가 및 지역문화재단 관계자들과의 논의한 결과, 대응 전략을 바라보는 인식 차이가 대응 전략의 효과성 인식에 영향을 미친 측면이 있는 것으로 밝혀짐.
- － 지역문화재단 종사자들의 경우, 대응 전략을 위기 상황에서 긴급하게 수립한 것으로 긴급성과 일시성 관점에서 접근하는 반면, 지역문화 전문가들의 경우, 대응 전략을 새로운 지원 전략 개발과 미래 지속가능성 관점에서 접근하는 시각이 존재함.
  - － 다른 한편으로는 지역문화 전문가들의 경우, 지역문화재단이 코로나19 위기 상황에서 보여준 것처럼 일상 환경에서도 문화예술 현장을 파악하고, 적실성 높은 다양한 정책들을 개발할 필요가 있다는 기대 또한 담겨있다고 볼 수 있음.

<표 5-5> 지역문화예술 위기 극복을 위한 긴급지원정책의 효과성

항목	전체 평균	집단 별 평균 비교		
		지역문화재단 종사자	지역문화 전문가	유의확률
지원 사업 선급금 지급	3.66	3.58	3.82	—
지원 사업 중단에 따른 공연장 대관료 피해 보상 지원	3.85	3.71	4.11	0.000***
연습실, 공연장, 전시장 등 문화예술시설 사용 지원	3.79	3.68	4.01	0.007**
코로나19로 인한 지역문화예술계 피해와 영향 조사	3.97	3.89	4.13	0.036*
창작 준비 지원금	4.09	4.04	4.18	—
생계 안정 용자 지원	3.92	3.89	3.99	—
고용유지 지원	3.92	3.87	4.01	—
인턴십 등 예술 일자리 지원	3.74	3.64	3.93	0.031*
아이디어 기획, 연구 활동 지원	3.99	3.88	4.18	0.007**
작품 구입 지원	3.75	3.70	3.84	—
문화예술조직(단체, 기관)의 운영 지원	3.97	3.86	4.19	0.003**
온라인 문화예술 콘텐츠 제작 및 스트리밍 서비스 지원	4.07	4.06	4.08	—

### 3) 지역문화재단의 위기 대응체계 실태

- 현재 지역문화재단의 코로나19 위기 대응체계에 대해서는 <표 5-6>에 나타난 바와 같이 전반적으로 보통 또는 그 이하로 평가한 것으로 나타났다. 특히 데이터, 정책 역량, 재정확보 등의 측면에서 위기 대응체계가 구축되지 못하는 것으로 나타남.
  - － 위기 대응체계의 유연성, 긴급성, 소통과 협력 또한 앞으로 지역문화재단의 중요한 과제로 제기되었다고 볼 수 있음. 이것은 코로나19 위기 상황에서 지역문화재단이 긴급 대응 전략을 개발하고 추진하였음에도 불구하고 앞으로 포스트코로나 시대 맥락에서 변화의 필요성을 제시하고 있다고 볼 수 있음.
- 이러한 문제 제기는 아래 <표 5-6>에 나타난 바와 같이 개방형 주관식 설문에서도 많이 제기되었다. 여기에는 코로나19 위기 상황을 지역문화재단의 변화와 혁신의 기회로 삼아야 한다는 인식이 담겨있다고 볼 수 있다.
- 전반적으로 <표 5-6>에 나타난 바와 같이 지역문화재단 종사자보다 지역문화재단 외부에 있는 전문가 집단의 평가가 더 부정적으로 나타났다. “재정 확보 체계” 요인을 제외한 모든 항목에서 지역문화재단 종사자와 지역문화 전문가의 인식 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 나타남.

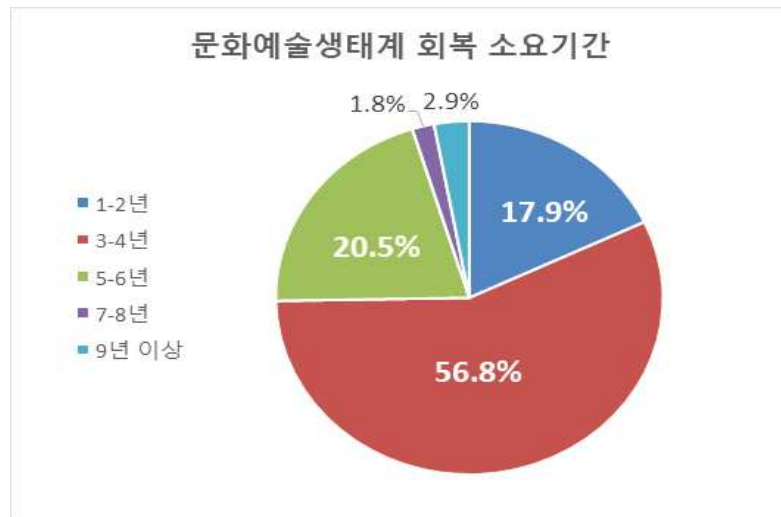
<표 5-6> 코로나19에 대한 지역문화재단 위기대응체계

항목	전체 평균	집단 별 평균 비교		
		지역문화재단 종사자	지역문화 전문가	유의확률
기존 지원정책 관성에 집착하지 않고, 위기 상황에 적합한 유연한 대응 체계를 갖고 있다.	3.03	3.17	2.75	0.001**
긴급 위기 상황에 대해 신속하게 대응했다.	3.24	3.46	2.83	0.000***
코로나19 대응을 위해 지방자치단체와 지역문화재단은 소통과 협력 관계를 갖추고 있다.	3.15	3.29	2.87	0.001**
문화예술현장의 의견 수렴을 활발하게 했다.	3.21	3.40	2.85	0.000***
다른 지역문화재단들과의 소통과 협력관계를 갖추고 있다.	3.09	3.30	2.71	0.000***
데이터(예술인실태, 피해상황 등에 관한) 조사, 분석, 활용 체계를 갖추고 있다.	2.67	2.81	2.40	0.001**
위기 상황에 활용할 수 있는 재정 확보 체계를 갖추고 있다.	2.44	2.49	2.35	—
위기 상황에 적합한 정책 기획 역량을 갖추고 있다.	2.75	2.91	2.44	0.000***
긴급 지원을 넘어 지역 문화예술 생태계의 회복 및 정책 전환을 추구하고 있다.	3.07	3.29	2.66	0.000***

#### 4) 포스트 코로나 시대, 지역문화재단의 정책과제 수요

- 첫째, ‘향후 코로나19 사태가 문화예술 생태계에 미친 부정적 영향을 극복하기 까지 어느 정도 시간이 필요하다고 생각하십니까?’ 라는 질문에 대해 ‘3-4년’ (155명, 56.8%)이 가장 높게 응답한 것으로 나타남. 이것은 코로나 위기 대응 전략이 단기보다는 중장기적 관점에서 이루어질 필요가 있다는 것을 의미한다고 볼 수 있음.

[그림 5-1] 문화예술생태계 회복 소요기간



- 둘째, 포스트코로나 시대의 지역문화재단 정책과제 필요성을 묻는 문항들 모두 평균 4.1 이상으로 나타나 연구진이 제시한 총 13개 정책과제 필요성에 대해 높은 수준으로 동의함.
- 특히, ‘위기 대응 매뉴얼 개발’은 평균 4.53으로 가장 높은 평균값을 보였으며, ‘필요하다(필요하다+매우 필요하다)’에 252명(92.3%)이 응답함.
  - 뒤이어 ‘예술인 데이터 등 지역문화예술 데이터 체계 구축’과 ‘법, 조례, 정관 개정을 통한 지역문화재단의 위상 및 위기 대응 역량 강화’가 각각 평균 4.44와 4.43을 기록하여 높게 나타남.
  - 전반적으로 지역문화 전문가들이 지역문화재단 종사자들에 비해 상대적으로 제시된 정책 과제들에 대해 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 나타났다. 여기에는 지역문화재단의 문화정책에 대한 변화 기대가 담겨있다고 볼 수 있음.

<표 5-7> 포스트코로나시대 지역문화재단 정책과제 수요

항목	전체 평균	집단 별 평균 비교		
		지역문화재단 종사자	지역문화 전문가	유의확률
예술인 복지 및 생계 안정망 구축 정책	4.27	4.16	4.47	0.004**
민간 문화예술단체와 문화공간의 경영 안정성을 확보하기 위한 인력 활용 및 운영비 지원 사업	4.14	4.00	4.39	0.000***
미래 창작을 위한 조사연구, 기록, 워크숍, 실험, R&D 등 창작 준비 지원 사업	4.30	4.24	4.41	—
시민의식과 공동체의식 제고를 위한 문화다양성 및 문화예술교육 사업	4.25	4.20	4.33	—
문화예술의 사회적 가치 창출을 위한 예술가 활동 다각화 및 예술 협업 활동 지원 사업	4.34	4.26	4.49	0.016*
예술-기술-뉴미디어플랫폼의 연계를 통한 4차산업 혁명 시대의 새로운 예술 생태계를 구축 정책	4.38	4.39	4.37	—
예술가 및 문화예술단체의 디지털 역량 강화 교육 및 연수	4.29	4.27	4.33	—
예술인 데이터 등 지역문화예술 데이터 체계 구축	4.44	4.33	4.63	0.000***
온라인 예술콘텐츠 창작 및 유통 서비스 지원	4.29	4.24	4.38	—
다년도 창작 지원 사업 개발	4.42	4.31	4.61	0.000***
지역문화재단 종사자의 역량 강화 교육 및 연수	4.40	4.32	4.54	0.014*
위기 대응 매뉴얼 개발	4.53	4.47	4.63	—
법, 조례, 정관 개정을 통한 지역문화재단의 위상 및 위기 대응 역량 강화	4.43	4.35	4.57	0.014*

## 5) 포스트 코로나 시대, 지역문화재단의 정책과제 제안

- 지역문화재단의 향후 과제를 제안해 달라는 주관식 설문 문항에 대해 총 114명이 응답함. 응답자들이 제안한 결과를 살펴보면, <표 5-8>에 나타난 바와 같이 ① 예술안정성 ② 지역문화 온라인 플랫폼 ③ 정책지표 및 데이터 체계 ④ 지역문화재단 혁신에 관한 내용으로 구성되어 있음.

### ① 예술 안정성

- 예술 안정성 이슈에서는 예술인 복지와 생계 안전 시스템 구축에 관한 과제들을 제안함. 세부 과제로는 예술가 활동 다각화와 예술 협업, 시각지대 예술인 발굴 지원, 기초 생계 보장제도 연구, 고용 유지와 일자리 창출, 지역문화재단의 예술 인복지모델 개발 등이 제안됨.

## ② 지역문화 온라인 플랫폼

- 지역문화 플랫폼 이슈에서는 온라인 플랫폼 정책 및 지원체계 구축에 관한 과제들이 제안됨. 세부 과제로는 디지털 격차 해소, 예술가의 디지털 역량 강화, 온라인 예술 플랫폼 기반 조성, 온라인 예술콘텐츠 창작 지원체계 구축, 영상 콘텐츠 창작 스튜디오 조성 및 지원, 기술 및 연구 활동 지원, 저작권 등 법 제도적 보완에 대한 내용도 나타남.

## ③ 정책지표 및 데이터 체계

- 코로나19 위기 상황에 대한 대응 전략을 개발하는 과정에서 가장 큰 어려움 중의 하나는 이와 연관된 정책 지표와 데이터 체계가 취약하다는 지적이 많았음. 이와 관련하여 응답자들은 지역 문화생태계에 대한 조사 연구와 데이터 체계를 구축할 필요성을 제시함. 세부 과제로는 지역 예술인 데이터 체계 구축, 지역문화생태계 조사 및 기초 데이터 관리, 정책 연구 역량 강화 등이 제안됨.

## ④ 지역문화재단 혁신에 관한 내용

- 지역문화재단 혁신 과제는 크게 소통과 공유 및 공동정책 설계, 예술지원 체계 개선, 지역문화재단 문화 행정 전환 등 3가지 구분할 수 있음.
- 첫째, 소통과 공유 및 공동 정책 설계는 지역문화 생태계를 구성하는 다양한 행위자들의 소통과 혁신 네트워크를 구축하여, 공유와 협력을 바탕으로 지역문화 정책을 함께 만들어갈 필요가 있다는 것을 의미함. 여기에는 정책기관과 문화예술 현장의 소통과 협업, 국가의 문화정책기관과 지역문화재단의 소통과 협업, 지역 내 문화기관 및 연관 조직들과의 소통과 협업이 모두 포함됨. 세부 과제로는 지역문화 현장과의 소통 및 공동대응 체계, 위기 대응 협의체 및 TFT 운영 매뉴얼 개발, 지역문화재단 간 지식정보 공유 체계 구축 등이 제안됨.
- 둘째, 예술 지원 체계 개선에 대해서는 주로 문화예술 활동 지속을 위한 안전체계와 지원체계의 다양성 이슈가 제기됨. 세부 과제로는 안전한 면대면 예술 활동 환경 조성, 개별 사업보다는 문화생태계에 초점은 지원체계 구축, 주제 및 다년도 기반의 예술지원체계 확대, 민간 공연장 안정성 지원, 수월성보다는 포용성 기반의 지원체계 구축, 마을 단위 커뮤니티 지원 사업 개발, 예술융합을 위한 실험 환경 조성 등이 제안됨.
- 셋째, 지역문화재단의 문화행정 전환과 관련하여 자율성, 유연성, 혁신성, 수평적 조직 문화 이슈 등이 제시됨. 세부 과제로는 분권·자율성 기반의 위상 정립 및 역할 수행체계 개선, 조직 경영 혁신 및 직원 역량 강화, 위기 대응 및 미래 혁신계획

수립, 사업 평가체계 개선, 광역과 기초 지역문화재단 연계 강화, 지역문화재정 확충 등이 제안됨.

<표 5-8> 지역문화재단의 과제 제안(개방형 질문, 114명 중복 응답)

영역	과제	세부 과제	빈도(%)
예술 안정성	예술인 복지와 생계 안전 시스템 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술가 활동 다각화, 예술협업</li> <li>• 사각지대 예술인 발굴 지원</li> <li>• 기초 생계보장 제도</li> <li>• 고용 유지와 일자리 창출</li> <li>• 지역문화재단의 예술인복지모델 개발</li> </ul>	14 (9.2)
지역문화 플랫폼	온라인 플랫폼 정책 및 지원체계 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 격차 해소(예술가, 지역주민)</li> <li>• 예술가의 디지털 역량 강화</li> <li>• 온라인 예술 플랫폼 기반 조성</li> <li>• 온라인 예술 콘텐츠 창작 지원체계 구축</li> <li>• 영상콘텐츠 창작스튜디오 조성 및 지원</li> <li>• 기술 및 연구 활동 지원</li> <li>• 저작권 등 법제도적 보완</li> </ul>	20 (13.1)
정책 지표 및 데이터 체계	조사 연구 및 데이터 체계 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역 예술인(직업예술인/생활예술인) 데이터 체계 구축</li> <li>• 지역문화생태계 조사 및 기초 데이터 관리</li> <li>• 정책 연구 역량 강화</li> </ul>	15 (9.8)
지역 문화 재단 혁신	소통-공유-공동정책 설계	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역문화 현장과의 소통 및 공동 대응체계</li> <li>• 위기대응 협의체 및 TFT 운영 매뉴얼 개발</li> <li>• 지역문화재단 간 지식정보 공유 체계</li> </ul>	15 (9.8)
	예술지원체계 개선	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 안전한 면대면 예술 활동 환경 조성</li> <li>• 개별 사업보다는 문화생태계에 초점</li> <li>• 주제 및 다년도 기반의 예술지원체계 확대</li> <li>• 민간 공연장 안정성 지원</li> <li>• 수월성보다는 포용성 기반 지원체계 구축</li> <li>• 마을 단위 커뮤니티 지원사업 개발</li> <li>• 예술 융합 실험 환경 조성</li> </ul>	33 (21.7)
	지역문화재단 문화 행정의 전환 (자율성, 유연성, 혁신성, 수평적 조직경영)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 분권, 자율성 기반의 위상 정립 및 역할 수행체계 개선</li> <li>• 조직경영 혁신 및 직원 역량 강화</li> <li>• 위기 대응 및 미래 혁신계획 수립</li> <li>• 사업 평가체계 개선 (정량-&gt;정성)</li> <li>• 광역과 기초 지역 연계 강화</li> <li>• 지역문화재정 확충</li> </ul>	55 (36.2)
계			152 (100)

## VI. 포스트코로나 시대, 지역문화재단의 방향

### 1. 방향

#### 1) 회복 · 전환 · 혁신의 지역문화정책 체계

- 코로나 19라는 긴급 위기 상황은 포스트 코로나 시대에는 “코로나와 함께” “감염병의 일상화(뉴노멀)” 상황을 고려하여 지역 문화정책 체계를 갖추어야 함. 이러한 문화정책 체계는 어떤 위기에서도 문화예술 활동은 지속해야 한다는 신념을 바탕으로 구축되어야 함.
- 앞으로 지역문화재단은 3년에서 5년 정도의 긴 호흡을 가지고, 코로나 19로 인한 지역문화 생태계의 상처를 회복하고, 치유하며, 새로운 전환과 혁신을 창조하기 위한 체질 개선과 전략을 수립할 필요가 있음.
  - － 지역의 위기 대응 체계를 마련하여 지역문화정책의 상상력(imagination), 유연성(flexibility), 민감성(sensitivity)을 갖추어야 하며, 분권, 자율 기반의 현상 적실성(cultural policy relevance)를 확보해야 함.
  - － 예술인 창작 안전 망과 예술가의 귀환, 지역 문화생태계 회복, 지역 커뮤니티 회복, 문화예술의 가치 재인식 등을 통한 회복과 치유 전략 수립 필요.
  - － 디지털 전환, 소통과 협력 기반의 정책 구성 체계, 지역문화재단의 자율성과 정책 역량 강화 등 전환과 혁신 전략 수립 필요.

#### 2) 지역문화재단의 변화

- 코로나19 위기 상황에서 지역문화재단의 경영, 조직구조, 조직문화, 정책체계 전반에 새로운 변화를 필요로 함. 소통과 공유를 바탕으로 “공감”의 문화정책 체계를 마련해야 하며, 소통과 협의 활동을 문화 행정의 일상 문화로 만들어가야 함.
- 지역문화재단은 중앙정부와 지방자치단체의 정책 사업을 집행하는 정책 전달의 집행 조직에서 과감하게 탈피하여 지역의 문화정책을 만들고, 문화예술과 지역사회를 연결하기 위한 새롭게 제기되고 있는 다양한 지역사회의 문화예술 및 지역문제를 해결하는 실천적 활동을 펼칠 필요가 있음. 이를 위해서는 지역문화재단의 정책 역량을 대폭 강화하기 위한 방안을 마련할 필요가 있음.

- 지역문화재단은 지역의 문화생태계와 지역 주민, 그리고 지역사회의 문제들에 대해서 “춤춤하고 깊게” 이해할 필요가 있으며, 이를 위한 데이터 생산·관리·활용체계를 갖출 필요가 있음.
- 지역문화재단은 전문성을 바탕으로 자율성과 책임성을 갖고 일할 수 있는 여건을 마련해야 하며, 이를 위해서는 중앙부처와의 협력적 거버넌스 체계를 구축해야 함. 중앙정부의 개별 사업 기반의 복잡한 전달체계를 개선해야 하며, 무엇보다 중앙정부의 지역문화정책 설계 과정에서 지방자치단체, 지역문화재단과의 소통과 협의 및 조정 체계를 구축해야 함. 이러한 문제 제기는 오랫동안 지속되어 왔으나, 여전히 개선되지 않고 있는 실정임. 지방자치단체와 지역문화재단의 관계 또한 문화정책의 핵심 원리라고 할 수 있는 “지원하되 간섭하지 않는다”는 팔길이 원칙이 도입될 필요가 있으며, 포괄적 예산 협약 제도를 바탕으로 지역문화재단의 전문성을 존중하는 지역문화행정 체계를 갖추어야 함.

### 3) 지역문화생태계의 지속 가능 환경 조성

- 지역문화 정책의 패러다임은 지역문화 영역별로 세분화된 개별 사업 중심에서 지역문화 생태계의 회복, 지역문화 생태계의 창작안전망과 지속가능성, 지역문화 생태계의 소통과 협력 등 지역문화 생태계 맥락에 초점을 둔 총체적인 정책 체계를 구성하는 방향으로 전환될 필요가 있음.
- 소수가 참여하는 수월성 기반의 지역문화정책 체계는 다수의 예술가가 참여하는 공공성 기반의 지역문화정책 체계로 전환될 필요가 있음. 개별 사업 공모 중심의 체계가 갖고 있는 한계를 극복하기 위하여 지역문화 생태계의 순환과 혁신, 네트워크와 지속가능성에 초점을 준 지역문화정책 체계를 구축할 필요가 있음. 예술 창작 지원은 예술인 창작 안전 망을 확보하는 정책으로 확대되어야 하고, 예술인 뿐 아니라 지역문화 생태계의 중요한 행위자라고 할 수 있는 민간 문화 공간, 문화예술단체의 경영 안정성 문제를 지역 문화정책 문제로 인식할 필요가 있음.
- 지역문화정책은 지역 간 불균형과 격차 문제를 중요한 정책과제로 추진해야 하며, 특히 문화 사각지대, 소외 지역에 대한 조사와 연구를 통해 문화 사각지대의 특성에 적합한 지역문화정책 모델을 개발할 필요가 있음. 문화기반이 풍부하고, 문화수요가 높은 도시의 문화정책 체계를 문화 사각지대 및 소외 지역에 확산하



는 형태의 문화정책 모델은 한계가 있기 때문임. 이와 관련하여 지역 예술가와 지역 주민의 일상적 삶의 공간에서 지속적으로 소통할 수 있는 연결 플랫폼을 마련할 필요가 있음.

#### 4) 면대면 · 비대면 기반 총체적 문화 활동

- 면대면 중심의 지역문화 정책 패러다임은 면대면과 비대면을 총체적으로 고려한 연계와 통합 패러다임으로 전환되어야 함. 이를 바탕으로 위기 상황 속에서도 문화예술 활동이 지속될 수 있는 방안을 마련해야 함.
- 지역문화재단은 자체 문화 공간 위기 대응 매뉴얼을 갖추어야 하며, 지역문화재단이 자율적으로 공간의 유연한 활용을 위한 의사결정을 수행할 수 있어야 함.
- 지역문화정책의 문화예술 활동의 범위를 다각화하여 창작 활동 외에도 조사 연구 활동, 기록 활동, 워크숍 활동, 창작 준비 활동 등을 적극적으로 지원받는 문화예술 활동의 범주로 설정하고, 이에 관한 지원체계를 마련할 필요가 있음.
- 지역문화재단은 비대면 상황에서도 오프라인에서 예술가와 지역주민이 문화예술을 통해 연결될 수 있는 방안을 최대한 찾아내야 하며, 이를 위한 예술가들과의 소통과 협의를 적극적으로 추진해야 함. 이미 지난 10개월 동안 지역문화재단은 제한된 상황에도 불구하고, 오프라인에서의 문화예술 활동 방법을 찾은 경험이 있기 때문에, 이를 바탕으로 비대면 문화예술 활동 방법을 탐색할 수 있음.
- 현재 진행되고 있는 온라인 문화예술 창작 및 플랫폼 관련 정책 사업들을 체계적으로 추진하고, 이를 바탕으로 장기적으로 디지털 전환 계획을 수립할 필요가 있음. 이러한 디지털 계획은 온라인과 오프라인, 면대면과 비대면의 연계를 강화하고, 문화예술인 및 문화예술단체의 창작, 마케팅, 교류협력 활동을 활성화하는 방향으로 진행될 필요가 있음.

## 5) 문화예술의 사회적 가치 창조

- 코로나 19는 지역 문화생태계의 취약한 현실을 드러냄과 동시에 지역문화 예술이 코로나 19로 인한 인간과 사회의 문제를 어떻게 이해하고, 해결해야 하는가에 대한 질문을 던지고 있음. 이것은 앞으로 지역문화재단이 문화예술의 사회적 가치에 한 단계 더 깊게 관심을 가질 필요가 있다는 것을 의미함.
- 지역문화의 사회적 가치에 관한 논의는 지역문화를 인간과 사회에 관한 문제를 인식하고, 이를 해결해가는 실천 차원에서 접근. 인간의 자존감, 위안과 힐링, 인간관계, 공동체, 사회통합, 자연과의 공생, 문화다양성, 노인문제, 선주민과 신주민의 갈등 해결 등 지역 사회의 다양한 이슈들이 지역문화의 사회적 가치 측면에서 고려될 수 있음.
  - 지역문화의 사회적 가치는 문화와 예술의 사회적 가치에 관한 논의와 로컬리티 인문학 논의에 바탕을 두고 있음. 따라서 지역문화의 사회적 가치를 실현하기 위해서는 인간과 지역사회의 문제가 무엇인지를 알아낼 필요가 있으며, 이러한 문제를 해결하기 위해 지역문화의 특성과 자원을 어떻게 활용할 것인가에 대해 고민할 필요가 있음.
- 예술적 인지 과정을 통한 코로나 19의 의미 성찰
  - 세계 시민 윤리, 문화 다양성, 소통과 공유와 협력, 전염병, 지구 환경 오염, 기후변화, 재난 등 위기에 대한 예술적 성찰
- 사회회복 및 사회 문제 해결 공공 예술 프로젝트
  - 사회적 불안 및 우울증 문제, 외로움과 사회적 고립 문제, 사회적 양극화 문제, 사회통합 문제 등. 지역사회 문제 인식 및 문제 해결과 문화예술의 연결 강화
- 문화예술 가치의 통합적 접근
  - 1990년대 중반 이후부터 지역문화를 지역 활성화 자원으로 활용하기 위한 문화정책들이 확대되기 시작하면서 콘텐츠산업, 문화관광, 문화도시, 문화재 활용, 문화적 지역재생, 축제, 도시 매력도, 도시 브랜딩 등 문화정책을 지역 활성화 맥락에서 추진하는 경우가 많아지고 있음.
  - 이러한 수단적(instrumental), 공리주의적 접근(utilitarian approach)은 지역 문화예술의 경제적 가치를 제시한 측면에서는 의미가 있지만, 지역문화예술계와의 소통과 참여가 활발하게 이루어지지 않은 한계를 내포하고 있음. 또한, 이러한 접근은

경제적 가치가 높은 문화 자원의 발굴 및 활용에 초점을 두고 있기 때문에 지역 문화예술의 다양성이나 문화 사각지대에 대한 관심이 상대적으로 위축된 측면도 있음.

- 앞으로 지역문화재단은 문화예술의 예술적, 문화적 가치, 사회적 가치, 경제적 가치를 총체적으로 접근할 필요가 있으며, 이와 연관된 과정체계에서 지역 문화예술인과 지역주민들이 주체적으로 참여할 수 있도록 해야함.

※ Junker & Balling(2016)은 이러한 문화의 수단적 논리(instrumental logic)를 비판적으로 검토하고, 표출적 문화민주주의 (expressive cultural democracy) 관점이 필요하다고 지적하고 있다. 수단적 논리는 문화의 구분, 문화 확산, 수동적 소비자 등을 강조한 반면, 표출적 논리는 문화 다양성, 과정, 문화경험, 일상의 문화 활동 참여 등을 강조하고 있다. 표출적 논리는 문화 그 자체를 독립적인 목적((independent purpose)으로 바라보고, 일상생활에서 문화가 갖는 가치와 의미(value and meaning), 그리고 문화 경험의 가치를 중요하게 고려한다. Junker & Balling(2016)은 문화의 장을 의미와 가치 (meanings & values)가 교류되고 협의되는 민주적 참여 플랫폼(democratic participatory platforms)으로 접근하고 있다.<sup>80)</sup>

“무대는 잠시 멈추어도 여기 연극이 있습니다” (국립극단, 2020.4.2. 온라인 상영회)

“중단-연습-중단-연습- 중단의 과정. 연습 비용의 부담이 크다. 지역 공공 문화공간의 폐관. 연습할 공간, 복귀할 공간이 없다. 지역의 경우, 공공문화공간 의존도가 높은 상황인데, 무조건 닫는 것만이 능사인가?” (지역 연극 단체 대표)

“예술은 코로나 피해자 차원을 넘어 코로나 문제 해결을 위해 적극적으로 나서야. 예술의 사회적 가치를 생각할 때“ (지역 연극 단체 대표)

“온라인 예술 콘텐츠 제작 뿐 아니라 디지털 예술 유통 플랫폼 지원 체계 구축되어야” (클래식 음악 단체 대표)

80) Juncker B. & Balling.G.(2016), The Value of Art and Culture in Everyday Life : Towards an Expressive Cultural Democracy, The Journal of Arts Management, Law and Society, 46(5), 231-242

## VII. 포스트 코로나 시대, 지역문화재단의 과제

### 1. 위기 진단 및 대응체계 구축

#### 1) 위기 대응 모델

##### (1) 위기(crisis)의 개념

#### □ 위험(risk), 위기(crisis), 재난(disaster)

- 위험이란 ‘위기의 배아(胚芽) 상태’로서, 아직까지 위기로 현실화되지 않았으므로 조직의 활동 수준은 평상시 상태가 유지되는 상태임(정지범, 2009)
  - － 위험 상황은 외부의 어떤 요인(hazards; 위해)과 그 조직의 취약성(vulnerability)에 의하여 위기(crisis)로 현실화됨.
- 위기관, ‘더 좋게 되거나 더 나쁘게 되는 갈림길’로, 어떤 중대한 사안에 대해 최종적인 결정을 내려야 할 상태이며, 위태롭다는 말(danger)과 기회라는 말(chance)이 합쳐져 있음(정지범, 2009)
  - － 위기관, 중요한 변화가 절박하게 요구되는 불완전한 상태이거나 혹은 하나의 사건 또는 행동과정이 계속 진행되어야 하는지 아니면 수정 또는 종결되어야 하는지의 여부가 결정되는 순간으로서의 전환점(이종열 외, 2004)
  - － 대규모 피해 발생 우려가 있어 일상적 대응보다 훨씬 강화된 조치나 특별한 의사결정이 요구되는 상황(대한민국 정부부처 합동, 2019)이기도 함.
  - － 위기에서 조직은 혼란을 겪게 되며, 이를 극복한다면 조직의 활동은 정상을 찾을 수 있지만 극복하지 못한다면 조직의 활동은 급격하게 저하되며, 결국 재난으로 진화함(정지범, 2009).
- 재난이란, 국민의 생명·신체·재산과 국가에 피해를 주거나 줄 수 있는 것으로서, 자연재난과 사회재난을 아우르고 있음(「재난 및 안전관리기본법」 제3조)

<표 7-1> 재난의 구분

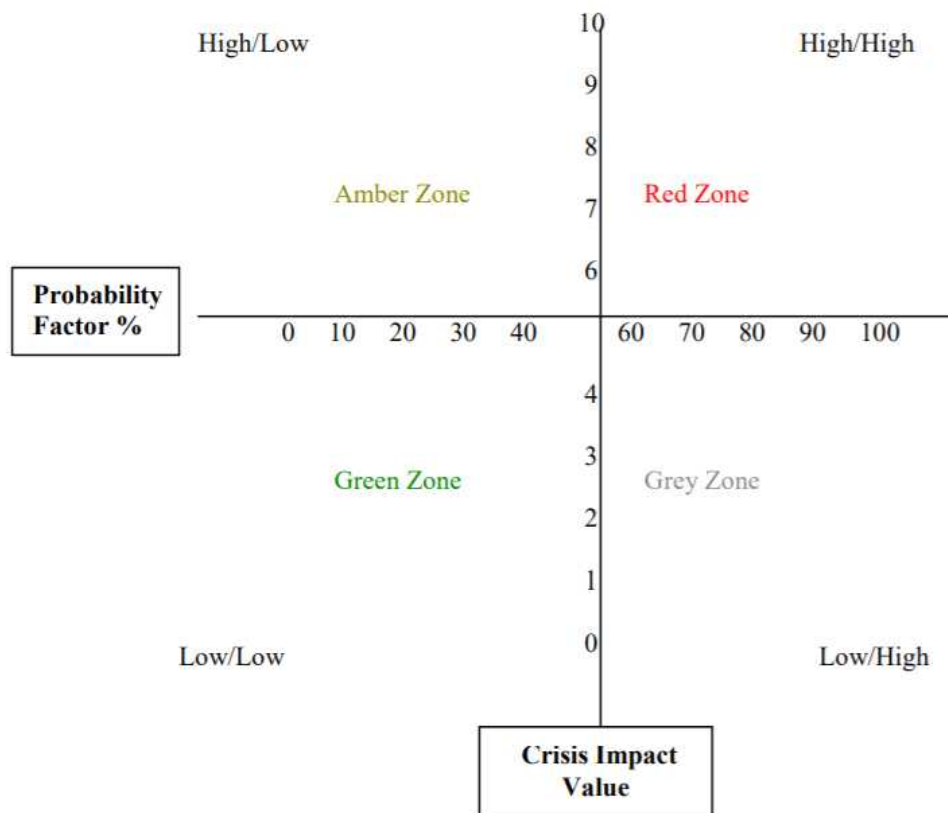
구분	정의
자연재난	- 태풍, 홍수, 호우(豪雨), 강풍, 풍랑, 해일(海湓), 대설, 낙뢰, 가뭄, 지진, 황사(黃砂), 조류(藻類) 대발생, 조수(潮水), 화산활동, 소행성·유성체 등 자연우주물체의 추락·충돌, 그밖에 이에 준하는 자연현상으로 인하여 발생하는 재해
사회재난	- 화재·붕괴·폭발·교통사고(항공사고 및 해상사고 포함)·화생방사고·환경오염사고 등으로 인하여 발생하는 대통령령으로 정하는 규모 이상의 피해(국가 또는 지방자치단체 차원의 대처가 필요한 인명 또는 재산 피해, 혹은 이에 준하는 것으로서 행정안전부장관이 재난관리를 위하여 필요하다고 인정하는 피해) - 에너지·통신·교통·금융·의료·수도 등 국가기반체계의 마비 - 「감염병의 예방 및 관리에 관한 법률」에 따른 감염병 - 「가축전염병예방법」에 따른 가축전염병의 확산 등으로 인한 피해

출처 : 「재난 및 안전관리 기본법」 제3조 제1호, 동법 시행령 제2조

## □ Fink(2007)의 위기지표(Crisis Barometer)

- 위기의 영향력(심각성)과 위기의 발생가능성을 두 축으로 하여 4가지 상황으로 구분
  - Red Zone : 위기의 영향력은 크고 발생 가능성도 높음
  - Amber Zone : 위기의 영향력은 크고 발생 가능성은 낮음
  - Green Zone : 위기의 영향력은 작고 발생 가능성도 낮음
  - Gray Zone : 위기의 영향력은 작고 발생 가능성은 높음
- 현 코로나19로 인한 위기 상황은 위기에 직면한 후에야 위기관리 계획을 세우게 된 상황이지만, 코로나19 극복 이후에도 발생할 수 있는 각종 위기에 대비할 수 있는 계획이 필요함. 이에 위기의 발생 가능성과 위기의 영향력을 기준으로 한 위기지표는 유용한 기준이 될 수 있음. 위기의 양상에 따라 서로 다른 위기관리 계획을 세우고, 예산도 달리 배분해야 함.

[그림 7-1] Fink(2007)의 위기지표



출처 : McMullan & Baum. (2011). Crisis management: Towards a model of good practice for small to medium sized hotels. Engineering. p.11

## (2) 위기관리(crisis management)

### □ 위기관리(crisis management)의 단계

- 위기관리란 자연적이거나 인위적인 요인에 의해 발생하는 위험요소를 사전에 제거하거나 피해를 경감시키기 위한 제반 활동(이진규 외, 2008)
  - － 조직에 부정적 영향을 주는 사건들의 위험성과 불안요인을 감소시키고 조직이 능동적으로 대처할 수 있게 하는 전략적 계획(Fearn-Banks, 1996)
- 위기관리는 광의의 재난관리의 의미로 사용하는 경우가 많음
  - － 많은 학자들이 재난관리의 예방/완화(prevention), 대비(preparation), 대응(response), 복구(recovery)의 4단계 과정을 위기관리의 구성요소로 인식하였음(Drennan & McConnell, 2007; 정지범, 2009: 65, McLouglin, 1985; Petak, 1985; 이진규 외, 2008: 17).

- 재난관리 4단계 모형을 변형하여, ‘확장, 복구’ 전 단계에 위기 확대 가능성을 감소시키는 ‘억제’를, 바로 다음 단계에 제도 개선과 운영체계 보완을 통해 재발을 방지하며 위기관리 능력을 강화하는 ‘회복 및 평가/학습’ 단계를 두어 6단계 모형을 설정한 연구도 있음.<sup>81)</sup>
- 그런데, 우리나라 행정안전부나 식품의약품안전처 등 대부분의 부처는 재난관리의 4단계 모형에 입각하여 매뉴얼을 작성하고 있음.

○ 위기관리의 각 단계에서는 다음과 같은 활동을 함<sup>82)</sup>

- 예방 단계에서는 위기 상황이 발생할 것을 가정하여 그에 대한 대비계획을 세우고, 사전에 위기를 인지하여 방지하는 활동을 함. 이 단계에서 재해/재난 발생 시 유관기관들 간의 책임도 구체화하여 두고 위기관리매뉴얼을 마련함.
- 대비 단계에서는 비상계획을 수립하면서 조기경보체제를 구축하고, 자원배분의 우선순위를 결정하며, 다음 대응단계에서 예상되는 조직 간·지역 간 갈등을 조정하고, 유관기관들 간 긴밀한 협조체제를 구축함.
- 대응 단계에서는 미리 마련해둔 매뉴얼에 따른 비상계획을 실행, 조직의 운영 체제를 긴급사태 대응 체제로 즉시 전환하고 활용 가능한 인력과 설비를 투입하는 한편, 위기 대응 종합커뮤니케이션 시스템을 가동하여 위기 상황과 관련된 정보를 주기적으로 신속하게 배포해야 함. 또, 추가적 위기를 막거나 기존의 피해가 더 커지지 않도록 인력 및 예산 등 자원을 투입함.
- 복구 단계에서는 단기적으로 피해자들의 최소한의 생활보장, 장기적으로는 재개발 등을 통해 원상을 회복하고, 위기대응 활동에 대한 평가를 통해 제도를 개선하고 운영체계를 보완하여 재발을 방지함. 위기로 훼손된 조직의 이미지 및 대중과의 관계 회복을 위한 활동(PR, 캠페인 등)도 이루어짐.

○ 특히 회복 단계가 제대로 작동하여야 조직은 위기관리 노하우를 습득하고 더욱 효율적으로 위기를 관리할 수 있는 조직으로 거듭나게 됨.

- 위기 상황의 발생과 진행 및 대응 과정 단계별로 자료를 만들고, 위기 상황이 해결된 후에 해당 자료의 분석을 통해 위기 상황 발생의 원인과 문제점, 위기 상황의 발전 과정, 위기 상황에 대한 대응 과정에서 나타난 장단점 등을 비교·분석하여 위기관리에 대한 학습의 기회로 삼아야 함<sup>83)</sup>.

81) 유재웅 외(2017). 위기관리 커뮤니케이션 매뉴얼 연구. 문화체육관광부 용역보고서. p.128 참고 재구성

82) McLoughlin, 1985: 이진규 외(2008). 「위기관리조직의 구조적·행태론적 특성 연구」, 소방방재청 용역보고서. p.17 참고 재구성, 최진봉(2015). 「위기관리 커뮤니케이션」. 커뮤니케이션북스; 네이버 지식백과 [terms.naver.com/entry.nhn?docId=3330883&cid=42251&categoryId=56831](https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3330883&cid=42251&categoryId=56831)

<표 7-2> 재난관리 단계

단계	활동
① 예방	위기 요인을 사전에 제거하거나 감소시킴으로써 위기 발생 자체를 억제하거나 방지하기 위한 일련의 활동
② 대비	위기 상황 하에서 수행해야 할 제반 사항을 사전에 계획·준비·교육·훈련함으로써 위기 대응능력을 제고시키고 위기 발생 시 즉각적으로 대응할 수 있도록 태세를 강화시켜 나가는 일련의 활동
③ 대응	위기 발생 시 국가의 자원과 역량을 효율적으로 활용하고 신속하게 대처함으로써 피해를 최소화하고 추가적인 위기 발생 또는 위기의 확대 가능성을 감소시키는 일련의 활동
④ 복구	위기로 인해 발생한 피해를 위기 이전의 상태로 회복시키고, 평가 등에 의한 제도 개선과 운영체계 보완을 통해 재발을 방지하고 위기관리 능력을 강화하는 일련의 활동

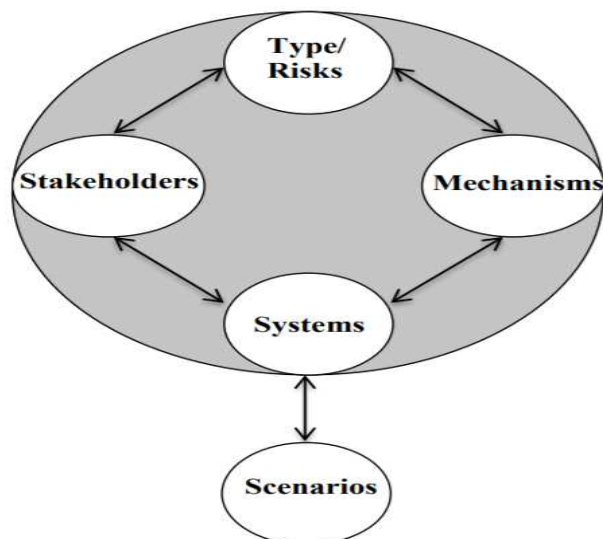
출처 : 식품의약품안전처(2019). 「감염병 재난」 위기대응 실무매뉴얼. p.18

## □ 위기관리를 위해 고려할 요소

- Mitroff & Anagnos(2001)는 조직이 위기관리를 위해 고려할 4가지가 있다고 함
  - － 위기관리 계획은 △위기의 유형, △위기의 메커니즘, △위기관리 시스템, △위기로 영향 받게 되는 관련 이해관계자들의 4가지 요소들이 모두 반영되어야 이상적임.
  - － ‘시나리오’는 이 요소들을 통합한 역량과 준비체계를 갖추는 것을 의미함.

[그림 7-2] Mitroff & Anagnos(2001)

위기관리모형



원출처 : Mitroff, I. I., & Anagnos, G. (2001). Managing crises before they happen: What every executive and manager needs to know about crisis management. New York: AMACOM.

그림출처 : Renée Löwhagen(2015). Decision-Makers behind Effective Crisis Management: An industry comparison of a crisis prepared approach among Small and Medium-Sized Enterprises. Master Dissertation in International Business School of JONKOPING University. p.11



### (3) 소결

- 현재 코로나19 감염병 팬데믹 사태는 「재난 및 안전관리 기본법」 상 ‘사회재난’ 이지만, 그로 인해 지역의 문화예술계에서 각 지역문화재단들이 처한 상황은 ‘위기’ 상황이라고 할 수 있음. 현 상황에서 어떻게 대처하느냐에 따라 지역의 문화예술이 직면한 상황이 현재보다 ‘개선되거나 더 악화되는 갈림길’에 서 있다고 할 수 있음. 모든 지역문화재단들이 혼란을 겪고 있지만, 다가올 4차산업 혁명 시대에 일어날 변화가 조금 더 빨리 다가온 것이라는 발상의 전환을 통해 현재 상황이 도약의 기회가 될 수 있도록 해야 함.
- 효율적인 위기관리를 위하여, 위기의 발생가능성과 영향력을 기준으로 한 Red Zone, Amber Zone, Gray Zone, Green Zone 각 유형 별로 어떤 사람들이 얼마나 영향을 받게 될 지를 추정하고, 그 결과에 따라 위기 발생 전에는 위기 예방 및 대비 활동, 위기가 실제로 발생하여 진행 중인 경우에는 신속대응과 추가적인 위기 발생 및 확대의 억제 활동, 위기소멸 시기에는 복구 및 학습활동을 해야 함.
- 어떤 위기 유형이든 예산 증가와 전략의 변화는 불가피하며, 위기유형에 따른 매뉴얼이 필요함. 그러나 지역문화재단이 자체적으로 예산 확보, TFT 운영, 조사 연구, 위기 대응 전략을 수립, 추진하는데 한계가 있으며, 중앙정부, 지방자치단체, 지역 내외의 문화기관, 지역 문화예술계와의 공동 협력 체계가 필요함.

## 2) 지역 특성 기반의 위기 대응 체계 구축

### (1) 지역문화 위기 대응 조례 제정

- 설문조사 결과, 지역문화재단의 위기 대응체계는 유연성, 신속성, 소통과 협력, 재정조달, 정책 기획력, 데이터 관리 측면에서 한계가 있는 것으로 나타남. 이것은 앞으로 감염병과 같은 위기의 일상화가 예상되는 포스트코로나 시대에는 지역문화재단의 위기 진단 및 대응체계를 갖출 필요가 있음을 의미함.
- 위기 상황에서 지역문화재단이 유연하고, 효과적으로 대응체계를 구축하기 위해서는 이에 대한 법적 근거를 제정하는 방안을 마련할 필요가 있음. 이와 관련하여 신규 조례 제정 또는 기존 조례(지역문화진흥조례, 예술인 복지 조례 등)에 지역문화 위기 대응에 관한 사항을 규정하는 방안을 고려해 볼 수 있음.
  - － 지역문화 위기 대응 조례에는 ①위기에 따른 지역 문화예술 분야의 긴급 구호 및 지원 근거 규정 ②지역문화 위기 대응협의체 구성 운영, 지역문화 위기 본부 설치 운영, 유관기관들 간 협력체계 구축 등의 근거 규정 ③긴급 지역문화재정 확보 및 활용의 근거 규정 ④ 위기 정책 지표 데이터 관리를 위한 긴급 지역문화실태조사의 근거 규정 ⑤ 위기 대응 매뉴얼 작성 운영 등이 포함될 수 있음.

#### <표 7-3> 전문가 자문 내용 - 위기 대응에 대한 법적 근거 마련 방안

##### <전문가 자문내용>

- 위기 발생시, 즉각적 구호 조치를 취할 수 있는 문화예술만을 위한 긴급재난구호 재정을 확보해야함. 이를 위해서 지역문화진흥기금의 일부를 사용할 수 있는 근거 조례 개정 필요
  - － 예시로 전라북도문예진흥기금이 300억원 정도가 정립되어 있으나, 매년 발생하는 이자수익 3억원을 그대로 적립하고 있음. 특히 기금에 대한 구체적인 운영규정이 없어서 코로나19와 같은 재난 사태가 발생하여도 해당 수익을 문화예술계를 위해 사용할 수 없음.
- 지역문화진흥기금의 위기대응 활용을 위한 법적 근거 마련 : 지역문화진흥조례 명시, 또는 지역문화진흥기금 관련 조례 개정(전국 기초자치단체 중 43개 지역에서 지역문화진흥기금 관련 조례 제정 시행 중)
  - \* 지역문화진흥기금 관련 조례 제정 기초자치단체 : 가평군 문화예술발전기금 설치 및 운용 조례, 구리시 문화예술진흥기금 설치 및 운용 조례, 부천시 문화예술진흥 조례, 시흥시 문화예술 진흥에 관한 조례, 안산시 문화예술진흥기금 설치 및 운용 조례, 안성시 문화예술발전기금 조성 및 운용 조례 등 43건

## (2) 지역문화 위기 대응 협의체 구성 운영

- 지역문화재단은 문화예술계, 전문가, 지방자치단체, 지방의회 등 지역 문화 생태계를 구성하는 다양한 관계자들이 참여하여 협의할 수 있는 지역 문화 위기 대응 협의체를 만들고, 위기관리 본부를 설치, 운영할 필요가 있음.
  - － 광역문화재단에서 코로나19 대응 TFT를 운영한 곳은 모두 5곳임. (경기, 부산, 울산, 인천, 충남)
- 지역문화재단은 “지역 문화 위기 대응 협의체”를 통해 위기에 따른 지역 문화 영향 조사, 위기 단계와 유형에 따른 위기 대응 매뉴얼 개발 및 안내, 위기 극복을 위한 긴급 지원 방안 수립 및 추진, 위기 상황 관련 정보 소통과 공유 활동을 체계적으로 추진할 필요가 있음.
- 이러한 위기대응체계는 지역문화예술계와의 소통과 협의를 중요하게 고려할 필요가 있으며, 문화예술계가 위기 대응 정책과정에 주체적으로 참여할 수 있는 여건을 만들 필요가 있음.

## (3) 지역문화 영향 조사

- 지역문화재단은 위기 대응 정책 데이터 생산, 관리체계를 구축할 필요가 있음.
  - － 지역문화재단은 코로나19 영향을 조사한 경우가 많았지만, 예술인 피해에 한정하여 1·2회 조사하는 수준에 머무르는 경향이 많았으며, 조사 결과의 공유 및 활용 측면에서도 한계를 보임.
  - － 앞으로 지역문화재단이 위기 대응역량을 강화하기 위해서는 정책 판단의 준거가 될 수 있는 데이터 체계를 구축할 필요가 있음. 데이터의 범주는 창작, 유통, 소비, 예술 경영, 문화예술 연관 산업 영역 등 지역 문화 생태계 전반으로 확대하고, 데이터 조사 방법 또한 단기·중기·장기, 긴급·일반, 자체조사·조사 용역조사 등으로 다각화할 필요가 있음.
  - － 지역문화재단은 자체적으로 위기 대응 긴급 조사를 할 수 있는 지역 문화 관계자 풀(Pool)을 운영할 필요가 있음.
- 위기 대응 정책 데이터의 공유체계 구축
  - － 지역문화재단은 위기 상황이 지역 문화 생태계에 미친 영향을 조사하여 위기 대응 정책 데이터로 활용함과 동시에 정책 데이터를 개방, 공유할 수 있는 체계를 갖추어야 함.

#### **(4) 지역 문화예술 위기 대응 자원**

- 위기 상황에서 긴급하게 지역 문화 지원 사업에 활용할 수 있는 자원 마련
  - － 현행 지역문화진흥기금 관련 조례를 개정하여 지역문화예술진흥기금의 일부를 긴급 지역 문화 지원 재원으로 사용할 수 있는 근거를 만들거나 별도의 긴급 지역 문화 지원기금을 조성하는 방안 마련
- 지역문화재단에서 클라우드펀딩(Cloud Funding) 시스템과 연계하여 민간 예술가 및 문화예술단체들로 하여금 해당 시스템을 통해서 재원을 확보하는 것을 지원하는 방안을 마련할 필요가 있음.

#### **(5) 위기 대응 협력적 거버넌스 및 공유 체계 구축**

- 국가 및 중앙 차원에서는 위기 대응에 관한 기본 원칙과 방향을 설정하고, 지역 문화재단은 지역문화 현장과의 소통을 바탕으로 현장 적실성 있는 위기 대응 전략을 개발하여 실천할 필요가 있으며, 이를 위한 자율성, 분권, 협력적 거버넌스 체계를 구축할 필요가 있음.
- 지역문화재단은 지방자치단체, 지방의회, 지역 문화예술계, 지역 문화공간 등과 위기 상황, 정보, 대응 전략 등에 대해 협의하고, 그 과정과 결과를 공유하는 체계를 구축할 필요가 있음.

#### **(6) 성과관리 체계 변화**

- 지역문화재단은 위기 상황 맥락과 적합한 지원 사업의 성과관리체계를 구축할 필요가 있음.
  - － 기존의 정량적 성과 지표체계를 위기 대응 전략 사업에 활용하는 데 한계가 있음.
- 위기 상황에 적합한 성과관리 체계를 개발할 필요가 있음
  - － 온라인 문화예술 정책 사업의 성과 관리체계 개발
  - － 정성적 성과평가 방법론 개발
  - － 정산제도의 혁신 방법 개발

#### <표 7-4> 전문가 자문내용 - 위기 대응체계 구축

- 위기 대응 TF는 사전, 재난 발생시, 사후 단계로 접근할 수 있는데, 한국광역문화재단연합회 같은 기구의 임시조직 형태로 운영할 필요성이 있음.
- 특히 코로나 대응에서도 보았듯이 현재 지역문화재단들은 속한 지자체의 판단에 따라 위기에 대응하고 있음.
- 따라서, 지역문화재단이 공통적으로 겪고 있는 사례를 모아 대응 매뉴얼을 만들고, 각 재단의 경영본부장급 임원을 중심으로 한 한국광역문화재단연합회 산하 '재난대응TF'를 운영할 필요가 있음.
- 재난대응TF의 실효성 확보가 중요하며, 반기별 정례논의를 통해 모의훈련방식을 검토하는 것도 필요함.
- TFT에서는 재난 시, 공동의 대응을 통해 지역문화재단의 운영방식, 위탁 시설물의 관리방식, 재난 기간 동안의 지원 및 사업 집행 방식(온라인)의 지침을 정하고 이를 기초문화재단으로까지 공유될 수 있도록 노력해야 함.
- 특히, 코로나처럼 사업이 온라인화될 경우, 이에 대한 장비시설 등 인프라가 중요한데, 이를 광역문화재단 차원에서 지원하는 방법이 고려될 수 있음.
- 지역별 지역문화위기대응협의체를 구성(설립 및 지원에 관한 법적 근거 마련-독자 조례, 또는 지역문화진흥조례, 시도예술인복지조례 등의 개정) : 지역문화재단을 위기 대응 전담기관으로 지정(법적 근거 마련)하고, 광역협의체의 경우 시군구별 대표자와 정책영역별 대표자(생활문화, 문화시설, 예술단체, 축제·이벤트, 관련 기관), 기초협의체의 경우 권역별(읍면) 대표자와 영역별 대표자가 참여하도록 구성
- 지역문화위기대응협의체의 구성: 총괄반, 상황지원반, 홍보지원반으로 구분 (재단 내 위기 시 긴급하게 위기대응 체계로 전환하도록 재단 조직의 역할 구분-예를 들어, 위기 발생시 재단 정책홍보담당부서가 홍보지원반으로 전환)

### 3) 위기 대응 매뉴얼 개발 및 활용

#### (1) 문화체육관광부 위기관리 업무지침

- 문화체육관광부 위기관리업무지침[문화체육관광부예규 제11호, 2009.1.12.시행]에 따르면 각 부서 및 기관은 소관업무와 관련한 각종 재난·재해에 대처하기 위하여 위기관리업무 매뉴얼 작성에 노력하여야 하고(제4조), 그에 따라 위기상황 대응기구를 구성하며(제5조), 위기관리 훈련계획을 수립·시행하여야 하고(제8조), 위기징후를 감시하여(제12조), 위기 시 관련 기관들의 협력 하에 대응조치를 시행하고(제16조), 위기관리 활동에 대하여 매년 2회 업무평가를 하여야 함(제17조).

<표 7-5> 문화체육관광부 위기관리업무지침

제1조(목적)	제11조(안전점검)
제2조(업무범위)	제12조(위기징후 감시·보고·전파)
제3조(법령정비)	제13조(상황판단 및 초동조치)
제4조(매뉴얼 작성)	제14조(재발방지대책 수립)
제5조(위기상황 대응기구 등 구성)	제15조(비상대책기구)
제6조(위기관리업무계획 수립)	제16조(대응조치 통합시행)
제7조(재해대처계획 수립)	제17조(자체업무평가)
제8조(위기관리연습 및 훈련)	제18조(홍보활동)
제9조(직원교육)	제19조(비상계획관실)
제10조(위험·취약요소 해소)	

출처 : [문화체육관광부예규 제11호, 2009.1.12. 개정·시행]

- 그런데, 동 지침 제2조는 문화체육관광부 소관 위기관리업무 범위를 다음과 같이 규정, 제4호에 ‘4. 기타 문화체육관광부 장관이 필요하다고 인정하는 위기관리업무 대상’이 있기는 하지만, 코로나19와 같은 감염병에 대비한 위기관리 업무는 상대적으로 소홀했다고 볼 수 있음.

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 문화·레저시설 안전관리, 재외국민(해외선교사·관광객 등) 보호, 문화재 안전관리</li> <li>2. 각 부서 및 기관이 주관 또는 후원하는 공연·축제·전시·경기 등 대규모 행사</li> <li>3. 각 부서 및 기관이 관리주체인 업무용 빌딩</li> <li>4. 기타 문화체육관광부 장관이 필요하다고 인정하는 위기관리업무 대상</li> </ol> |
|--|

- 실제로, 2020년 7월 현재 문화체육관광부가 제공하는 위기관리 매뉴얼은 「공연 관객 위기대응 및 관리 매뉴얼」, 「종교시설 화재 위기대응 매뉴얼」처럼, 홍수 · 태풍 · 지진 등의 자연재난이나 화재 · 붕괴 · 폭발 등의 사회재난으로 인한 문화체육시설의 사고에 대비한 매뉴얼임.
- 문화예술계가 코로나19를 극복하는 과정에서 지역문화재단은 중간지원조직으로서 중요한 역할을 해야 함. 향후 자연재난이나 사회재난 외에 감염병 유행으로 인한 췌다운 등 각종 위기 상황에서 지역문화재단이 효과적으로 위기를 관리하기 위하여, 감염병 대응을 포함한 ‘(가칭)지역문화재단 위기관리 종합매뉴얼’을 마련할 필요가 있음.

## (2) 지역문화재단의 위기관리 매뉴얼 개발

- 위기 단계와 위기 유형에 따른 위기 대응 매뉴얼 개발 및 안내
  - － 지원 사업, 대규모 문화행사, 문화예술공간에 대한 위기 대응 매뉴얼 개발
  - － 자체적으로 운영하는 문화예술공간의 경우, 국가 차원의 방역 기준을 원칙으로 하되, 지역문화재단이 자율적으로 문화예술공간의 개관 및 폐관을 결정할 수 있는 방안 마련

- ‘지역문화재단 위기관리 종합매뉴얼’에는 다음의 사항들이 포함되어야 함<sup>84)</sup>.

1. 위기상황 대응조직 및 지휘체계
  2. 위기상황 대응조직별 임무와 역할
  3. 위기상황 유형별·단계별 대처 및 조치 사항
  4. 피해상황 응급조치 및 피해복구에 관한 사항
  5. 위기관리업무 능력 향상 교육 등 그밖에 위기 상황 대응에 필요한 사항

- 위기상황 매뉴얼 작성 시 유의점(행정안전부고시 제2019-53호 제5조 참고)
  - － 위기상황 매뉴얼은 ‘위기유형 별로 작성’ 하는 것을 원칙으로 하되, 상황별·단계별 대처·조치사항 등이 유사한 경우 해당 위기유형은 통합하여 작성 가능
  - － 위기유형별 발생할 수 있는 다양한 형태의 상황을 가정하여 작성할 것
  - － 조치사항 및 절차는 구체적으로 작성할 것
  - － 누구라도 바로 실행할 수 있도록 작성, 간결한 표현으로 이해하기 쉽게 작성할 것
  - － ‘의무사항’과 ‘금지사항’을 명확하게 나타낼 것
- 위기상황 대응기구(팀)는 평시 및 비상시에 모두 대응 가능하도록 조직과 인력을 갖추어야 함.
  - － 평시에는 위험 및 취약요소를 점검하여 해소방안을 강구해야 하고, 위기징후가 보인다면 해당 상황을 평가하고 적절한 경보체계를 운영(위기경보 관심/주의/경계/심각 단계 등)
  - － 위기상황이 예상되거나 발생하였다면 신속하게 초동조치를 취하여야 하고, 피드백을 병행하면서 위기상황에 유연하게 대처해 나가야 함.
  - － 이러한 활동을 위하여 예방·대비·대응·복구단계가 포함된 연간 위기관리업무계획을 수립하고 주기적으로 자체평가를 실시하며, 관련 업무를 수행하는 직원들에 대한 ‘위기관리업무 능력 향상 교육’도 실시하여야 함.

84) 행정안전부의 「다중이용시설 등의 위기상황 대응 매뉴얼 작성방법 및 기준」(행정안전부고시 제2019-53호, 시행 2019.7.1.) 제4조 참고 재구성



○ 한편, 감염병 팬데믹 상황은 태풍, 지진, 화재 등으로 인한 위기 상황과는 특성이 다르므로 별도의 위기관리 매뉴얼이 필요함.

- 지역문화재단 및 문화예술 관련 기관 및 단체들의 감염병 예방·관리 계획서 작성, 시설근무자 위생관리 강화 및 청결·소독 유지, 시설 내 감염유입 및 확산 방지 활동, 의사(疑似)환자 또는 확진 환자 발견 시 조치사항, 전담체계 구축 및 결근 대비 사업계획 수립, 휴가 및 휴업 관리, 유연근무제 활용방안 등의 규정 필요<sup>85)</sup>
- 문화예술 단체 및 개인들의 활동(연습·사전준비)에 대한 방역 지원에 관한 내용, 지역 문화예술가들의 생계 및 활동지원 등에 대한 내용도 포함되어야 함.

○ 이 때 행정안전부 고시나 여타 기관들의 선행 매뉴얼들에서와 마찬가지로, 감염병의 위험도 및 유형을 고려하여 그에 따른 지원활동이 필요함.

- 이때, ‘감염병’이란 제1급감염병, 제2급감염병, 제3급감염병, 제4급감염병, 기생충감염병, 세계보건기구 감시대상 감염병, 생물테러감염병, 성매개감염병, 인수(人獸)공통감염병 및 의료관련감염병을 의미함(「감염병의 예방 및 관리에 관한 법률」 제2조 제1호).
- 제1급 전염병은 생물테러 감염병 또는 치명률이 높거나 집단발생의 우려가 있으며 음압격리가 필요한 경우, 제2급 전염병은 전파가능성을 고려하여 발생 혹은 유행 시 24시간 내에 신고해야 하고 격리가 필요한 감염병, 제3급 감염병은 지속적인 감시가 필요하고 발생 시 24시간 이내 신고가 필요한 경우, 제4급 감염병은 제1급~제3급 외에 유행여부를 위해 표본 감시가 필요한 경우로 구분됨.
- 코로나19 바이러스에 의한 감염병은 음압격리가 필요한 ‘제1급감염병’임.

85) 고용노동부(2020.02). 「코로나19(COVID-19) 예방 및 확산방지를 위한 사업장 대응 지침」 참고

<표 7-6> 제1급~제4급 감염병의 유형

구분	제1급감염병	제2급감염병	제3급감염병	제4급감염병
정의	<ul style="list-style-type: none"> <li>생물테러감염병 또는 치명률이 높거나 집단발생 우려가 커서 발생이나 유행 즉시 신고해야 하고, 음압격리 같은 높은 수준의 격리가 필요한 감염병</li> <li>갑작스러운 국내 유입이나 유행이 예견되어 긴급한 예방·관리가 필요하여 보건복지부장관이 지정하는 감염병 포함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>전과가능성 고려하여 발생 또는 유행시 24시간 내에 신고하여야 하고, 격리가 필요한 감염병</li> <li>갑작스러운 국내 유입이나 유행이 예견되어 긴급예방·관리가 필요하여 보건복지부장관이 지정하는 감염병 포함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>그 발생을 계속 감시할 필요가 있어 발생, 유행시 24시간 이내 신고해야 하는 감염병</li> <li>갑작스러운 국내 유입 또는 유행이 예견되어 긴급한 예방·관리가 필요하여 보건복지부장관이 지정하는 감염병 포함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>제1급감염병부터 제3급감염병까지의 감염병 외에 유행 여부를 조사하기 위하여 표본감시 활동이 필요한 다음 각 목의 감염병</li> </ul>
유형	가. 에볼라바이러스병 나. 마버그열 다. 라싸열 라. 크리미안콩고출혈열 마. 남아메리카출혈열 바. 리프트밸리열 사. 두창 아. 페스트 자. 탄저 차. 보툴리눔독소증 카. 야토병 타. 신종감염병증후군 파. 중증급성호흡기증후군(SARS) 하. 중등호흡기증후군(MERS) 거. 동물인플루엔자 인체감염증 너. 신종인플루엔자 더. 디프테리아	가. 결핵(結核) 나. 수두(水痘) 다. 홍역(紅疫) 라. 콜레라 마. 장티푸스 바. 파라티푸스 사. 세균성이질 아. 장출혈성대장균감염증 자. A형간염 차. 백일해(百日咳) 카. 유행성이하선염(流行性耳下腺炎) 타. 풍진(風疹) 파. 폴리오 하. 수막구균 감염증 거. b형헤모필루스인플루엔자 너. 폐렴구균 감염증 더. 한센병 러. 성홍열 머. 반코마이신내성 황색포도알균(VRSA)감염증 버. 카바페넴내성장내세균속균종(CRE)감염증 서. E형간염	가. 파상풍(破傷風) 나. B형간염 다. 일본뇌염 라. C형간염 마. 말라리아 바. 레지오넬라증 사. 비브리오패혈증 아. 발진티푸스 자. 발진열(發疹熱) 차. 찻가무시증 카. 렙토스피라증 타. 브루셀라증 파. 공수병(恐水病) 하. 신증후군출혈열(腎症候群出血熱) 거. 후천성면역결핍증(AIDS) 너. 크로이츠펠트-야콥병(CJD) / 변종크로이츠펠트-야콥병(vCJD) 더. 황열 러. 뎅기열 머. 큐열(Q熱) 버. 웨스트나일열 서. 라임병 어. 진드기매개뇌염 저. 유비저(類鼻疽) 쳐. 치쿤구니야열 커. 중증열성혈소판감소증후군(SFTS) 터. 지카바이러스 감염증	가. 인플루엔자 나. 매독(梅毒) 다. 회충증 라. 편충증 마. 요충증 바. 간흡충증 사. 폐흡충증 아. 장흡충증 자. 수족구병 차. 임질 카. 클라미디아감염증 타. 연성하감 파. 성기단순포진 하. 침균큰딜롬 거. 반코마이신내성장알균(VRE) 감염증 너. 메티실린내성황색포도알균(MRSA) 감염증 더. 다제내성녹농균(MRPA) 감염증 러. 다제내성아시네토박터바우마니균(MRAB)감염증 머. 장관감염증 버. 급성호흡기감염증 서. 해외유입기생충감염증 어. 엔테로바이러스감염증 저. 사람유두종바이러스감염증

출처: 「감염병의 예방 및 관리에 관한 법률」 제2조

<표 7-7> 전문가 자문내용 - 지역문화재단 문화공간의 위기 대응 매뉴얼 개발

- 장기화하고 있는 코로나19 상황에서 지역문화재단들이 운영하는 문화예술시설을 포함한 다수의 문화예술시설들이 운영 중단하거나 파행 운영됨에 따라 지역 문화예술생태계가 심각한 타격을 입고 있는데, 문화예술시설들에 대한 운영 중단 등의 결정에 있어서 일관된 기준이 마련되어 있지 않은 실정임.
- 지자체에 따라 임의적인 판단으로 공공 문화예술시설들의 방역정책(휴관 결정 등)이 결정되어 동일 권역 동일 방역단계에서 지역마다 다른 문화예술시설 운영 상황이 발생하고 있음.
- (사)전국지역문화재단연합회 소속 회원재단 다수의 의견도 세분화된 구체적 문화시설 운영 매뉴얼 마련과 적용을 통해 방역단계에 따라 지역 문화예술시설들을 탄력적으로 운영하여 지역 문화예술생태계 중단을 최소화해야 한다는 데 모아지고 있음.
- 이에 따라 (사)전국문화재단연합회에서는 2020년 연말까지 지역 문화예술시설 표준방역 매뉴얼 마련을 목표로 ‘코로나 대응 문화예술시설 표준방역 매뉴얼 연구’사업을 추진하고 있음.
- 이 연구사업의 주요 내용은 1) 코로나19 상황 속 문화예술시설 운영 및 활용과 관련한 문제점 조사, 2) 분야별 문화예술시설 표준방역 매뉴얼 작성, 3) 문화예술시설 표준방역 매뉴얼 운영 위한 제반 소요자원 분석 및 제시 등임.
- 중앙방역대책본부의 ‘코로나바이러스감염증-19 대응지침’<sup>86)</sup> 분석을 통해 정부 차원의 필수방역 조건과 문화예술시설의 특성을 상호보완적으로 적용한 문화예술시설 표준방역 매뉴얼 작성이 가능하여야 할 것임.
- 문화예술시설 표준방역 매뉴얼은 공연장, 전시장, 도서관 등 분야별 특성 뿐 아니라 “연습 및 설치 등 사전 준비기간 방역수칙-매표-방역물품 비치 및 사용-입장-시설 내 거리두기-방역 단계별 면적 대비 입장인원 산출-마스크 착용 등 입장객 방역 관리-출연자 및 스태프 방역 관리-굿즈상품 판매-차량 입출입 관리-방역 인력 배치-사인물 제작” 등 문화예술시설 운영 관련 전 과정 및 상황에 대응할 수 있어야 함.
- 아울러 문화예술시설 표준방역 매뉴얼이 실효적으로 적용될 수 있기 위해서는 매뉴얼 운영을 위해 필요한 예산, 인력, 시간 등 제반 소요자원에 대한 실증적 추산이 이루어져 중앙정부와 지자체 등의 지역문화예술 정책사업에 반영될 수 있도록 하여야 함.
- 절차적으로도 문화예술시설 표준방역 매뉴얼이 전국 차원에서 일관된 기준으로 적용될 수 있도록 중앙방역대책본부 인증 등의 획득, 지자체 등과 충분한 논의, 문화예술계와 공동협력 관계 구축 등이 선행되어야 함.
- 이를 통해 지역의 공공 문화예술시설들이 지역 주민들에게는 안전한 예술놀이터의 역할을 제공하고, 지역 문화예술인들에게는 안전한 예술활동의 기반이 되어줄 수 있을 것으로 기대되며, 궁극적으로 지역 문화예술생태계의 안전한 작동을 지원할 수 있을 것임.

86) 2020년 7월 현재 9판까지 업데이트되어 있으며 분야별, 상황별 방역기준을 제시하고 있음. 그러나 장르와 공간 등 다양한 문화예술시설들의 특성을 반영한 지침까지는 제시되고 있지 않아 이에 대한 문화예술계의 자율적 보완 필요성이 제기되고 있음.

#### 4) 정책 연구 체계 구축

- 지역문화재단은 지역문화 현장을 파악하고, 현장과의 적실성(relevance) 있는 대응 정책 개발을 위한 정책연구 역량 강화 필요
  - － 지역문화재단의 정책 연구 역량을 강화해야 한다는 논의는 문화 분권, 지역문화재단의 자율성과 독립성 등의 이슈들과 함께 지역문화재단의 형성, 발전과정에서 줄기차게 이루어져 왔지만, 실제로 정책연구 조직과 인력 체계를 갖춘 경우는 많지 않음.
  - － 이번 코로나19 위기는 지역문화재단으로 하여금 자체적으로 지역문화 환경과 생태계를 인식하고, 이를 바탕으로 현장 적실성 있는 지역문화 정책들을 다각도로 연구, 개발할 수 체계를 갖추는 필요가 있다는 것을 다시 제기하고 있음.
- 앞으로 지역문화재단은 정책 연구 조직과 인력을 강화하여, 위기 상황에서 기획경영·정책연구·사업부서의 유기적 연결 및 협업 체계를 구축해야 함.
  - － 지역문화재단의 정책연구 부서는 지역문화예술계와의 소통과 협의를 바탕으로 위기 대응 정책을 개발하고, 정책 데이터 산출 및 활용 체계를 구축할 필요가 있음.

<표 7-8> 광역문화재단 내 정책팀 현황

재단명	정책팀명	상위부서
경기문화재단	정책실	X
	정책사업팀	지역문화교육본부
인천문화재단	정책연구팀	기획경영본부
충남문화재단	정책기획팀	기획경영부
부산문화재단	정책연구센터	X
전라북도문화관광재단	정책기획팀	X
경남문화예술진흥원	정책연구팀	경영기획본부

## 5) 직원들의 역량 강화를 위한 교육 연수체계 구축

- 포스트코로나 시대, 디지털 전환, 지역 가치의 시대 등 지역문화재단의 정책 환경이 빠르게 변화하고 있고, 내부적으로는 유연하고 수평적인 조직 문화 수요가 커지고 있지만, 현재 지역문화재단 직원들의 역량 강화를 위한 교육 연수 체계가 구축되어 있지 않은 상황임.
- － 지역문화재단 인력의 역량강화 필요성은 지금껏 계속 제기되어 왔는데, 이번 코로나19 사태를 계기로 더욱 커지고 있음.

<표 7-9> 지역문화재단 평균 인력 현황

광역문화재단	기초문화재단
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 평균 98명</li> <li>• 총 약 1,568명</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 평균 57명</li> <li>• 총 약 4,959명</li> </ul>

출처: 문화체육관광부(2019), 2019 전국문화기반시설총람

- 앞으로 강화되어야 할 지역문화재단 직원 역량
  - － 위기 인식 및 대응 역량
  - － 수평적 조직문화 역량
  - － 온라인 예술 콘텐츠 정책 사업 확대에 따른 디지털 역량
  - － 지식재산권(저작권 포함) 인식 역량

<표 7-10> 강화되어야 할 지역문화재단 직원 역량

역량	주요 내용
위기 인식 및 대응 역량	위기관리, 국가위기관리체계, 위대 대응 시나리오 작성법, 위기관리 커뮤니케이션 방법, 위기의 지역문화 영향 조사 방법론, 비대면 문화예술 기획
수평적 조직문화 역량	MZ 세대 이해, 소통의 리더십, 거버넌스 방법론, 커뮤니케이션 방법
디지털 역량	디지털 리터러시, 인공지능 등 4차산업혁명 기술, 디지털 플랫폼, 예술과 플랫폼비즈니스, 온라인 예술 콘텐츠 지원 사업 개발 및 관리, 디지털 예술 아카이빙, 디지털 예술마케팅, 디지털 예술고객개발, 디지털 예술 소비자 데이터 분석법, 빅데이터 분석, 디지털 플랫폼 기반의 국제 문화예술교류 협력, 실감콘텐츠기술, 디지털문화정책
지식재산권- 저작권 역량	지식재산권 및 저작권 이해, 디지털기술- 플랫폼과 문화예술 저작권 이해, 온라인 문화예술 콘텐츠 지원 사업 참여자와의 지식재산 기반 계약 방법

## 2. 지역문화 데이터 생산 및 관리체계 구축

### 1) 데이터 기반의 문화정책 체계

- 지역문화재단은 지역 문화 데이터 수집, 분석, 공유, 활용체계를 구축하여 데이터 기반의 정책체계를 정립해야 함.
  - － 지역 문화데이터의 범주에는 지역 예술인뿐만 아니라 예술단체, 문화공간, 문화 인력, 기술 자원, 문화예술 연관 산업, 지역 주민의 문화 활동 등 지역 문화생태계 전반이 포함될 필요가 있음.
- 지역문화재단의 데이터 체계는 문화예술 창작 차원뿐만 아니라 문화정책의 수요자인 지역 주민 차원, 그리고 문화정책과 지역사회의 연계 차원을 종합적으로 고려할 필요가 있음. 이를 통해 예술현장과의 적실성 확보, 수요 맞춤형 문화서비스 체계 구축, 문화정책의 지역사회 영향 관계 분석 등의 지역문화정책 체계를 갖출 필요가 있음.
- 통계 중심의 정형 데이터 뿐만 아니라 다양한 비정형 데이터가 지역문화정책 데이터로 분석, 활용될 수 있는 체계를 갖추어야 함.
  - － 최근 빅데이터 기술, 사물인터넷 기술, 인공지능 기술의 발전 등과 함께 문화 분야의 빅데이터 분석 기반의 지식정보 체계 또한 발전할 것으로 전망됨.
  - － 2020년에 제정된 데이터기반 행정 활성화에 관한 법률 또한 앞으로 데이터 기반의 행정 체계를 구축하는 기반으로 작용할 전망이며, 이와 관련하여 문화정책 또한 데이터 기반을 강화할 필요가 있음.

<표 7-11> 문화예술 통계보고서 조사개요

통계명	내용
문화예술백서	1. 조사주관기관: 문화체육관광부 / 한국문화관광연구원 2. 최초연도 : 2001년 3. 조사 주기 : 1년 4. 조사 대상 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화예술정책 주요 성과</li> <li>• 문화체육관광부 현황</li> <li>• 문화예술정책</li> <li>• 문화기반정책</li> </ul> 5. 조사 방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화체육관광부가 추진한 문화예술 부문 정책 기조와 현황 및 주요 성과 정리</li> </ul>

지역문화실태조사(승인)	1. 조사주관기관 : 한국문화관광연구원 2. 최초연도 : 2016년 3. 조사 주기 : 3년 4. 조사 대상 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전국 229개 지방자치단체</li> </ul> 5. 조사 방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 기존 국가통계 활용 및 신규조사를 통한 지역문화지표 데이터 구축</li> </ul>
예술인실태조사(승인)	1. 조사주관기관 : 문화체육관광부 2. 최초연도 : 1988년 3. 조사 주기 : 3년 4. 조사 대상 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14개 분야 예술인</li> <li>• 전국 17개 시·도 5,002명</li> </ul> 5. 조사 방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 방문 면접 조사</li> </ul>
문화향수실태조사(승인) → 국민문화예술활동조사	1. 조사주관기관 : 문화체육관광부 2. 최초연도 : 1988년 3. 조사 주기 : 2년 → 1년 (2019년) 4. 조사 대상 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전국 17개 시·도</li> <li>• 만 15세 이상 남녀 10,102명</li> </ul> 5. 조사 방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가구 방문 면접 조사</li> </ul>
공연예술실태조사(승인)	1. 조사주관기관 : (재)예술경영지원센터 2. 최초연도 : 2005년 3. 조사 주기 : 1년 4. 조사 대상 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연행정기관</li> <li>• 공연시설</li> <li>• 공연단체</li> </ul> 5. 조사 방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 방문 면접 조사(온라인, 팩스, 이메일 병행)</li> </ul>
전국문화기반시설총람	1. 조사주관기관 : 문화체육관광부 2. 최초연도 : 2003년 3. 조사 주기 : 1년 4. 조사 대상 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 국립도서관</li> <li>• 공공도서관</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 박물관</li> <li>• 미술관</li> <li>• 문예회관</li> <li>• 지방문화원</li> <li>• 문화의집</li> <li>• 지역문화재단</li> <li>• 생활문화센터</li> </ul> <p>5. 조사 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 운영주체 제출 자료 분석</li> </ul>
문예연감	<p>1. 조사주관기관 : 한국문화예술위원회</p> <p>2. 최초연도 : 1976년</p> <p>3. 조사 주기 : 1년</p> <p>4. 조사 대상</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문학분야</li> <li>• 시각예술분야</li> <li>• 공연예술분야</li> </ul> <p>5. 조사 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 지방자치단체 행정지원</li> <li>• 관련 기관 홈페이지 자료 교차 분석</li> </ul>



<표 7-12> 문화예술 조사통계 지역문화정책 연관 지표

통계명	지역문화 관련 지표	지역 구분 기준
문화예술백서	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정책 사업 별 지자체 운영 현황               <ul style="list-style-type: none"> <li>– 문화정책일반, 국어정책, 전통문화정책, 국제문화정책</li> <li>– 예술정책일반, 문학정책, 공연예술정책, 전통예술정책, 시각예술디자인정책, 문화예술교육정책</li> <li>– 지역문화정책, 도서관정책, 박물관정책</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17개 시·도</li> </ul>
지역문화실태조사(승인)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화정책</li> <li>• 정책환경</li> <li>• 문화예산</li> <li>• 문화기반시설</li> <li>• 지역문화활동조직</li> <li>• 지역문화전문인력</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17개 시·도</li> </ul>
예술인실태조사(승인)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역별 예술인의 활동분야</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17개 시·도</li> </ul>
문화향수실태조사(승인) →국민문화예술활동조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화예술행사 관람률 (분야별 추이, 횟수, 만족도, 관람 지역)</li> <li>• 문화예술지출현황</li> <li>• 문화예술교육경험률 (추이, 만족도)</li> <li>• 문화공간이용률 (이용횟수, 추이, 만족도)</li> <li>• 매체를 통한 문화예술행사 관람률 (추이, 만족도, 이용매체)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17개 시·도</li> </ul>
공연예술실태조사(승인)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연시설 지역별 분포 현황</li> <li>• 지역별공연실적</li> <li>• 공연시설재정규모현황/재정자립도</li> <li>• 공연시설고용형태별인력현황</li> <li>• 지방자치단체공연예술예산</li> <li>• 문화예술진흥기금</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 광역시·도</li> </ul>

<p>전국문화기반시설총람</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역별 문화기반시설 개수 및 세부 운영현황</li> <li>- 국립 및 공공도서관 (갯수, 시설규모, 소장자료, 인력현황, 예산, 이용현황)</li> <li>- 박물관 (온라인서비스현황, 시설현황, 소장자료현황, 전시 및 프로그램 현황, 관람인원, 관람료, 인력현황(국공립/사립))</li> <li>- 미술관 (기본현황, 온라인서비스현황, 시설현황, 소장자료현황, 전시 및 프로그램 현황, 관람인원, 관람료, 인력현황(국공립/사설))</li> <li>- 문예회관 (건립주체, 시설 현황(객석 수, 개수, 면적), 인력 현황, 공연 및 전시 일수, 공연 유료관람객 수, 총 이용자 수, 연간 운영비, 자체 기획 공연사업 수입, 대관 수입)</li> <li>- 지방문화원 (원장, 인력현황, 예산 현황, 시설 현황, 주요 프로그램, 참여자 수)</li> <li>- 문화의집 (운영형태 및 운영주체, 이용자수, 운영인력, 면적, 운영시설현황, 프로그램수, 동아리 현황, 예산총액)</li> <li>• 지역문화재단 운영현황 (이사장, 대표이사, 최초출연금, 기금규모, 설치조례, 주요사업, 조직현황, 기준정원, 인력현황, 예산 현황, 사업 현황, 사무실 면적)</li> <li>• 생활문화센터 개관현황 (운영방식, 공간유형, 선정연도, 개관연일, 운영예산, 인력)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전국 230개 지자체 (세종시 포함)</li> </ul>
-------------------	---	--

<p>문예연감</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역별 현황</li> <li>– 출판</li> <li>– 전시 및 전시 세부장르</li> <li>– 문화시설 운영주체별 전시 현황</li> <li>– 공연 및 공연 세부장르 현황</li> <li>– 문화시설 운영주체별 공연 현황</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17개 시·도</li> </ul>
-------------	---	---

## 2) 지역 예술인 데이터 체계

- 지역문화재단은 코로나19 위기 대응 과정에서 정책 지표로 활용할 수 있는 지역 문화 데이터를 확보하는 데 어려움을 겪고 있음.
  - 지역 예술인에 관한 창작 및 생계 안전망과 연관된 정책 사업들이 긴급 위기 전략으로 제시되었지만, 이를 뒷받침할 수 있는 지역 예술인 데이터베이스 체계를 매우 미흡
  - 지역 예술인의 전체 규모, 예술인 분류와 유형, 예술인 지원과 복지의 사각지대, 지역예술인들의 특성과 활동 실태, 문화예술단체 등에 관한 자료들이 체계적으로 수집, 분석, 활용되지 못하고 있음.
  - 지역의 문화예술과 연관된 산업, 지역 주민의 문화 활동, 지역 예술인들의 협업 및 융합 활동 등에 관한 자료 또한 취약한 실정
- 현재 14개 광역시·도의 ‘예술인 복지증진에 관한 조례’에서 실태조사를 실시할 수 있도록 명시되어 있으나, 2018년~2020년까지 총 9개 광역문화재단에서만 예술인 실태조사를 실시하였음.

<표 7-13> 광역문화재단의 예술인 실태조사 흐름

2018	2019	2020(진행중)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인천문화재단</li> <li>• 부산문화재단</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경기문화재단</li> <li>• 대전문화재단</li> <li>• 세종문화재단</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 강원문화재단</li> <li>• 대구문화재단</li> <li>• 충남문화재단</li> <li>• 경남문화재단</li> </ul>

- 지역예술인 모집단 데이터 확대
  - 지역예술인들과 협의하여 지역예술인 데이터 등록 체계를 갖추는 방안을 검토해 볼 필요가 있음. 지역예술인 데이터 등록제도란 지역예술인들로 하여금 최소한의 기본 정보(예술 분야, 고용형태, 예술 활동 등)를 자발적으로 지역문화재단 데이터 베이스 시스템에 제공하도록 함으로써 지역문화정책 데이터로 활용할 수 있는 여건을 조성하는 제도를 의미함.
  - 예술인 분류 체계(직업예술인, 생활예술인, 예비예술인 등) 및 데이터 체계 개발

### 3) 문화예술 디지털 플랫폼 데이터 체계

- 온라인 문화예술 콘텐츠 창작 및 플랫폼 유통에 관한 정책 사업이 확대되면서 온라인 문화예술 디지털 플랫폼 데이터 관리에 대한 정책 수요 또한 커지고 있음.
  - － 현재 온라인 문화예술 플랫폼에 대한 관심이 커지고 있지만, 현재 이에 대한 문화예술 분야의 데이터는 매우 취약한 실정임.
  - － 반면에 콘텐츠산업의 경우, OTT 디지털 플랫폼 비즈니스의 경우에는 콘텐츠와 소비자에 대한 빅데이터 분석을 통해 개별 소비자 맞춤형 서비스, 추천, 데이터 마케팅 체계를 구축해 가고 있음.
  - － 앞으로 순수 문화예술의 경우, 디지털 플랫폼 체계가 문화예술의 마케팅, 관객개발, 교류 협력의 매개, 수익 모델 등의 측면에서 어떤 의미와 영향을 가져올 수 있는지에 대해 체계적으로 연구할 필요가 있음.

### 3. 지역문화재단의 예술 지원체계 전환

#### 1) 지원 정책 방향

- 코로나19 상황이 계속되면서 예술인 복지와 생계, 문화예술단체와 문화공간 경영의 안정성, 지역 문화 생태계의 소통과 혁신 네트워크 환경 등 지역 예술인의 창작 안전망과 지역 문화 생태계의 지속가능성 이슈가 지역문화재단의 중요한 이슈로 대두되었음. 이와 관련하여 지역문화재단의 정책 방향과 지원체계에도 새로운 전환이 필요한 시점임.
- 소수의 예술가와 예술단체가 참여하는 수월성 중심의 지원체계와는 달리 다수의 예술가와 예술단체가 참여할 수 있는 협업 플랫폼을 활성화하기 위한 지원 체계를 구축할 필요가 있음.
- 문화예술의 가치 창조체계 측면에서는 기존의 창작성(products) 제작 중심의 지원 체계를 사전 준비, 사후 지원 등 가치 사슬 전반으로 다각화할 필요가 있음.

#### <표 7-14> 전문가 자문내용 - 예술 지원 체계 관련

- 포스트코로나 시대 지역문화재단의 역할과 과제는 중앙정부와의 관계 속에서 함께 고려될 필요가 있다.
- 먼저, 코로나19와 같은 위기 상황이 향후에도 반복적으로 발생할 수 있다는 점에서 중앙정부 및 지자체의 위기대응체계(피해 파악, 현장의견 수렴, 지원대책의 수립과 전달, 소통 및 환류체계 정비)의 구축을 위한 노력이 필요하다. 이때 지역문화재단은 예술현장과 가장 가까운 위치에 있다는 점에서 지역의 피해규모와 양태를 파악하고, 현장의견을 수렴하여, 이를 중앙정부에 전달하는 역할을 우선적으로 수행할 수 있을 것이다. 이러한 지역에서의 피해파악 및 의견수렴 결과를 통해 중앙정부 차원에서 큰 정책대안이 만들어지면, 큰 정책 프레임 내에서 지역의 현실에 맞게 추가·보완하는 형태로 지원 사업을 수행할 필요가 있으며, 중앙정부의 정책 틀 내에서 이루어지기 어려운 사업들은 자체 기획사업의 형태로 선제적으로 수행하는 부분도 필요할 것이다. 실제로 코로나19와 같은 위기상황에서 공공차원에서 수행할 수 있는 정책사업의 유형은 제한적이라는 점에서, 중앙정부는 지역 차원에서 보다 유연하게 집행이 가능하도록 큰 틀에서만 기본적인 내용을 규정하고, 지역에서 사업규모나 분야 등을 지역의 특성에 맞게 적용할 수 있도록 재량의 여지를 부여하는 것이 필요하다. 또한 지역 차원에서 위기/재난 발생 시 예술행사 운영과 관련된 자체적인 가이드라인을 개발·제작·배포하기 위한 노력도 필요하다.
- 둘째, 코로나19는 문화예술분야 종사자들의 고용 및 창작환경의 열악성과 취약성을 드러

내는 계기가 되었다는 점에서 향후 문화예술분야의 창작환경 및 고용여건을 체질적으로 개선하기 위한 정책적 노력이 강구되어야 한다. 최근 「고용보험법」의 개정으로 ‘예술인 고용보험제도’가 도입되긴 했으나, 여전히 예술인들의 4대보험 가입률은 저조하며, 서면계약을 체결하지 못한 이들도 다수를 차지한다. 예술인 고용보험 제도가 도입된다 하더라도 문학, 시각예술 분야의 경우 이의 혜택을 받지 못할 가능성이 크다. 즉 현재 사회적 안전망의 사각지대에 있는 예술인들을 위해 지역 차원에서 창작안전망을 구축하기 위한 노력이 필요하다. 예를 들어 고용보험료나 국민연금보험료의 지원이나, 지역의 유휴공간을 활용한 예술인 주택 또는 창작공간의 조성 및 무료임대사업, 작업실 등 임차료 지원 사업 등이 이에 해당할 수 있을 것이다.

- 셋째, 온라인·비대면 콘텐츠 제작을 위한 비용과 시설·장비를 감당하기 어려운 문화예술단체 및 예술인 등을 위해, 지역의 문화기반시설(문예회관, 공립 박물관/미술관, 도서관 등)의 일부 공간 또는 지역의 유휴공간을 활용하여 온라인/비대면 콘텐츠 제작이 가능한 스튜디오를 조성하고 여기에 필요한 촬영/조명/음향 장비 등을 갖추어 무료대관 사업을 시행하는 것을 고려할 필요가 있다. 또한 새로운 디지털 장비나 기술을 어려워하는 예술인들에 대한 교육 프로그램 제공도 필요하다. 한편 지역 내 고령자나 취약계층 주민을 위해 온라인 콘텐츠 큐레이션 서비스(예를들어 지역 예술인이 좋은 온라인 공연이나 전시를 소개하는 영상을 제작하거나, 전화나 문자, 이메일을 통해 소개 글을 제공하는 등의 방식 활용)를 확대하여 디지털 격차를 완화하는 방안을 모색할 수도 있을 것이다.
- 넷째, 사회적 고립과 외로움, 불안, 학대, 혐오 등 우리사회가 직면하고 있는 다양한 사회적·지역적 문제들을 문화예술적 관점에서 접근하고 해결하는 ‘사회적 예술 프로젝트’, 또는 ‘예술을 통한 회복(Resilience) 프로젝트’의 추진과 그린 뉴딜(Green Newdeal)의 관점에서 기후변화, 생태계의 위기, 인간과 자연과의 공존을 테마로 하는 ‘그린 문화예술 프로젝트’<sup>87)</sup>의 추진도 적극적으로 검토할 필요가 있을 것이다.

87) 페스티벌의 이미지에 지속적으로 동물 이미지를 넣어 자연스럽게 공존의 메시지를 전달하는 그랜드민트페스티벌이나 바다 쓰레기를 예술 작품으로 바꾸는 비치코밍(beachcombing) 작업 등을 예로 들 수 있다. 서정민갑(2020). 빙하가 사라질 때, 어떤 노래를 부를까. 예술경영웹진 442호(2020.2.27.)

## 2) 예술인 창작 안전망 구축 및 활동 영역 다각화

### (1) 예술인 정책(artist policy)의 강화

- 코로나19 위기 상황이 지속되면서 예술인들의 예술 활동이 중단되고, 예술인들의 생계를 위협하는 수준으로 악화됨. 이에 따라 창작준비금 지원 사업, 예술인 생활 안정자금(융자), 예술인 사회보험료 지원, 예술인 산재 보험 지원, 예술인 상담실, 예술인 파견사업, 예술가 인턴사업 등 기존의 예술인 복지 및 창작 지원 사업들이 중요한 대응 정책으로 활용됨. 이러한 대응 전략은 예술가의 사회적 안전망과 생계 문제가 예술정책의 중요한 문제라는 점을 확인시켜 주었다는 점에서 의미가 있다고 할 수 있음.
- 지역문화재단은 그동안 주로 예술 창작 활성화를 위한 지원사업에 초점을 두어 왔으나, 코로나19 위기를 통해 예술인 자체에 초점을 지원 정책이 강화할 필요성에 대한 인식이 커지고 있음.
  - － 지역문화재단의 예술인 정책은 그동안 주로 한국예술인복지재단과의 연계를 통해 지원 정책 사업을 추진해 왔으나, 한국예술인복지재단 사업만으로는 한계가 있음.
  - － 앞으로 지역문화재단은 지역의 예술인 발굴 및 연계, 예술인 복지와 활동 기반 조성, 예술인 창작 준비, 예술인의 공정 노동 환경 조성, 위기 상황에서의 생계 문제 등 예술인에 대한 총체적인 접근이 필요한 시점임.
  - － 예술인 활동의 범주를 예술 창작 활동뿐 아니라 연구자, 기록자, 교육자, 삶의 파트너로서의 예술 활동으로 확장하여 지원 영역에 포함.
  - － 앞으로 지역문화재단은 기존의 예술 창작 활성화 차원을 넘어 왜 지역 예술인의 창작 기반과 복지 및 생계 등에 대한 지원이 필요한지에 대한 정책 주창 활동을 강화할 필요가 있음.
- 예술인 재난 기본소득 지원제도를 개발하고, 예술인 창작 안전망 구축을 중요한 정책 과제로 설정할 필요가 있음.
  - － 문화예술 분야에 특화된 재난 기본소득 기준을 산출하고, 위기 상황에서 문화예술인들에게 긴급 재난 기본소득을 지원할 수 있는 원칙과 방향 수립.
  - － 예술인 지원체계는 창작 활성화 지원 외에도 창작준비금 지원, 공간지원, 공간 임대료 지원, 생계지원, 조사·연구 활동, 예술가 협업 활동 등으로 다각화.



<표 7-15> 전문가 자문내용 - 예술인 지원 계획 수립 및 체계 마련

<예술 창작 프로젝트 지원에서 종합적인 예술인 지원으로 전환>

- 생애주기별 예술인 창작 지원
  - 유망, 중진, 원로 예술인(단체) 지원 사업 체계화 및 확대
- 예술인 권익보호
  - 예술인 권익 관련 정책 이슈 검토 및 지원
    - : 예술인 복지법 및 시행령 개정 관련 정책 변화 검토
    - : 예술인 고용보험 특례 및 보험료 산정 등 관련 법안, 정책 변화 검토
    - : 문화예술인권리보장법 제정 관련 이슈 검토
    - : 예술인 복지법에 따른 지역 예술인 등록현황 파악 및 등록 안내
- 공정 생태계 창작환경 조성 지원
  - 예술인 상담운영 체계 확대 운영
    - : 예술 생태계 불공정행위 및 고충 상담시스템 구축
    - : 심리상담, 성희롱·성폭력 관련 상담 등 분야별 전문가 그룹 풀구성 및 상담 지원
- 예술 노동권 지원
  - 예술노동권 관련 사항 실태조사 및 공론화
  - 예술 노동권 관련 의제 발굴 및 정책 수립을 위해 예술인이 주도적으로 참여하는 연구 프로젝트 지원
  - 예술창업을 위한 교육 프로그램 운영
  - 예술경영 컨설팅 프로그램 지원

<표 7-16> 광역문화재단 예술인지원 부서 현황

지역문화재단명	부서명	사업 내용
서울문화재단	예술지원팀 (창작지원)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술창작지원</li> <li>• 한국문화예술위원회 사업 지원(공연장육성단체지원, 공연예술창작활성화)</li> <li>• 온라인미디어 예술활동 지원 사업</li> </ul>
부산문화재단	부산예술인복지 지원센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역문화예술특성화 지원 사업</li> <li>• 예술인복지재단 사업 안내(예술로사업)</li> <li>• 예술인복지지원센터 내 '개인형' 일자리파견사업 지원(자체사업)</li> </ul>
대구문화재단	예술인지원센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술인복지재단(예술인 의료비 지원, 예술인 생활안정자금, 예술인파견지원사업)</li> <li>• 자체 재단사업(아트업1,2)</li> </ul>

인천문화재단	창작지원부	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인천형예술인 지원 사업</li> <li>• 예술인지원센터</li> </ul>
대전문화재단	예술지원팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국문화예술위원회 사업 지원(공연장육성단체지원, 공연예술창작활성화)</li> <li>• 복지 코디네이터 운영</li> <li>• 지역 예술인 기초 창작 활동비 지원</li> <li>• 예술인복지재단 사업 운영 (예술인 의료비 지원, 법률상담)</li> </ul>
울산문화재단	예술지원팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국문화예술위원회 사업 지원 (공연장육성단체지원, 공연예술창작활성화)</li> <li>• 예술인복지재단 사업 운영(예술인창작지원금)</li> <li>• 비대면 예술 창작 활동 지원</li> <li>• 온라인미디어 예술활동 지원</li> </ul>
광주문화재단	문화예술지원팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역문화예술특성화 지원 사업</li> <li>• 코로나19 대응 문화예술단체 긴급지원</li> <li>• 온라인미디어 예술활동 지원 사업</li> <li>• 한국문화예술위원회 사업 지원(공연장육성단체지원)</li> </ul>
경기문화재단	예술인지원센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술인 상담센터 운영</li> <li>• 경기 예술인 역량 강화 프로그램 기획 및 운영</li> <li>• 예술인 지원 사업 기획 및 운영</li> </ul>
강원문화재단	창작지원팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 강원문화예술지원사업</li> <li>• 한국문화예술위원회 사업 지원(공연장육성단체지원, 공연예술창작활성화)</li> </ul>
충북문화재단	문화예술팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국문화예술위원회 사업 지원(공연장육성단체지원, 공연예술창작활성화)</li> <li>• 지역문화예술특성화지원사업</li> <li>• 코로나19 온라인 공연작품 제작 지원 사업</li> <li>• 온라인미디어 예술활동 지원 사업</li> </ul>
충남문화재단	예술지원팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 코로나19 관련 예술지원 업무 추진</li> <li>• 한국문화예술위원회 사업 지원(공연장육성단체지원, 공연예술창작활성화)</li> <li>• 전문예술창작지원사업</li> <li>• 레지던스 프로그램 지원 사업</li> </ul>
세종시문화재단	예술지원팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국문화예술위원회 사업 지원(공연장육성단체지원, 공연예술창작활성화)</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 온라인미디어 예술활동 지원 사업</li> <li>• 지역문화예술특성화 지원 사업</li> </ul>
전북문화재단	문예진흥팀 - 예술인복지증진센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술인복지증진센터 운영(행정업무 안내, 최초전시지원, 예술인역량강화, 예술인특례보증 등)</li> <li>• 지역문화예술특성화 지원 사업</li> <li>• 온라인미디어 예술활동 지원 사업</li> <li>• 성평등 인식 개선 정책 연구 용역</li> </ul>
전남문화재단	전남예술인복지지원센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술인복지재단 사업 운영</li> </ul>
경북문화재단	문화사업팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국문화예술위원회 사업 지원(공연장상주단체육성지원사업)</li> </ul>
경남문화예술진흥원	경남예술인복지센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술인복지재단 사업 운영</li> </ul>
제주문화예술재단	예술창작팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역문화예술특성화 지원사업</li> <li>• 한국문화예술위원회 사업 지원 (공연장육성단체지원)</li> <li>• 공간지원(창작공간프로그램, 공연예술공간지원)</li> <li>• 코로나-19 재난지원사업</li> <li>• 예술 지원 사업</li> </ul>

주. 해당 자료는 재단 공식 홈페이지 조직도 및 사업 현황 기준(2020.08검색)

## (2) 문화예술조직 경영 안정성과 예술가 인턴십 지원 연계

- 코로나19로 인해 민간부문의 예술단체와 예술공간의 경영 안정성 문제가 중요한 지역 문화정책 이슈로 제기되고 있음. 이와 관련하여 예술단체, 예술공간 등 민간부문의 문화예술조직을 예술가들과 지역 주민, 예술가와 예술가를 연계하는 플랫폼으로 적극 인식하고, 예술가들이 문화예술 조직을 기반으로 활동할 수 있는 여지를 확대할 필요가 있음.
- 예술가들의 역할을 창작자에서 기획자, 예술경영자, 연구자 등으로 확대하여 예술가 인턴십 활동 체계를 다각화하고, 예술가들이 민간부문의 문화예술단체와 민간 문화예술 공간에서 활동할 수 있는 가능성을 확대하기 위한 지원 정책을 개발할 필요가 있음.

### 3) 가치창조(value creation) 기반의 총체적 지원체계

#### (1) 사전 창작 활동 지원 강화

- 지역문화재단은 문화예술의 가치창조체계 기반의 지원체계를 다각도로 개발하여 창작 아이디어 구상, 창작준비, 조사·연구, 창작 리소스 개발 프로젝트 지원 사업, 연습과 워크숍 활동, 실험과 연구 등 사전 창작지원 제도를 지속, 확대할 필요가 있음.
  - － 긴급 대응 전략 중에는 예술 아이디어 및 기획 활동 지원, 예술인 문화기획 활동 긴급 지원, 기록, 문화예술교육 아이디어 및 연구 활동 지원, 예술 배너 등 공공예술 지원 사업, 크라우드 펀딩 재원 조성 지원 등 창작 완성품보다는 사전에 창작을 준비할 수 있는 기반을 조성하는 예술 활동에 관한 것이 많았음.
  - － 이러한 예술 활동은 사전 예술창작에 초점을 둔 것으로 그동안 주로 완성품(product) 중심의 지원체계와는 달리, 예술의 가치창조체계를 적극적으로 고려하고 있다는 점에서 앞으로도 중요한 예술지원 정책의 패러다임으로 정착할 필요가 있음.
  - － 또한, 사전 지원 방식은 미래 창작을 위해 조사연구, 워크숍 등 창작준비 활동 자체를 지원하는 방법을 제시했다는 점에서 앞으로 코로나 19 상황이 종료되더라도, 예술 지원정책의 중요한 접근 방법으로 적극 고려할 필요가 있음.

#### (2) 다년도 지원 사업 확대

- 코로나 19와 같은 위기 상황에서는 미래 예술창작 준비 활동을 지원하고, 위기 상황에서 벗어난 후에 창작품을 발표하는 미래 창작지원체계를 갖출 필요가 있음.
  - － 미래 창작지원체계는 창작 아이디어 발굴, 실험, 창작 리소스 개발, 조사·연구, 워크숍, 다년도 기반의 중장기 창작 활동 등의 문화예술 활동을 촉진.
- 지역문화재단은 앞으로 조사연구·창작 워크숍·창작 및 발표 연계 유형의 다년도 지원 프로젝트 개발을 위한 연구를 진행할 필요가 있음.
  - － 위기 상황에서 미래 예술 아이디어를 발굴하고, 위기를 벗어난 일상 회복 상황에서 2년, 3년 후에 창작 발표를 목표로 미래 예술 프로젝트 개발 지원 조사연구, 아이디어 발굴, 자문회의, 워크숍 그리고 창작 활동 수행
  - － 소규모, 중규모 기반의 다년도 사업 유형 개발

## □ 사례: 한국문화예술위원회 공연예술중장기창작지원

- 다년간(최대 3개년)의 공연예술 창작을 지원하여 민간분야의 창작·제작 역량 향상과 안정적 기반을 마련하고자 함.

<표 7-17> 한국문화예술위원회의 공연예술중장기창작지원 사업 개요

사업 대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내·외 활동하고 있는 민간공연예술단체 및 법인</li> <li>• 연극(창작뮤지컬 포함), 무용, 음악, 전통예술 총 4개 분야</li> </ul>
사업 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단순 창작-발표 형식이 아닌 다년간 다양한 시도를 통해 단계적으로 개발되는 과정중심의 프로젝트</li> <li>• 최대 3개년 동안 창작프로젝트에 대한 리서치·개발·제작·유통 등 전 과정지원</li> <li>• 지원신청사업의 일부 지원을 원칙, 자부담 의무 필수 이행</li> <li>• 선정 단체는 사업계획을 수립하여 매년 목표를 자율적으로 달성해야 함.</li> <li>• 예술위원회는 매년 현장 성과평가를 실시하여 계속지원 혹은 차등지원을 결정함.</li> </ul>
사업 예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 52억 5천만원(2020년 예산)</li> <li>• 단체별 연간 1억 5천만원 내외(최대 2억원)</li> <li>• 단체별 운영 경비 총 지원금의 30%미만 지원</li> </ul>

### (3) 예술 협업 체계 구축

- 예술 협업 체계는 창작품 중심의 협업 체계에서 다양한 융합과 혁신이 일어날 수 있는 가치창조 생태계 중심의 협업 체계로 확대될 필요가 있음.
  - 예술 협업은 근본적으로 예술이 인간과 사회에 대해 갖는 가치에 바탕을 두고 있음. 따라서 예술 협업 체계는 예술의 문화적, 사회적, 경제적 가치를 어떻게 지역 사회에서 구현해 낼 것인가에 대해 고민해야 하고, 지역사회 이슈가 무엇이고, 이러한 지역사회 이슈를 어떻게 문화예술 관점에서 바라보아야 할 것인가에 대해 논의할 필요가 있음.
  - 그러나 아직 지역 현장에서는 이에 관한 인식이 부족하고, 이러한 협업 경험이 미흡한 실정임. 이와 관련하여 예술의 가치와 지역사회의 관계에 대한 인식을 높이기 위한 가치 공감 활동이 확대될 필요가 있음.
- 문화예술 부문, 자연 환경 부문, 교육 부문, 사회복지 부문, 사회통합 부문, 지역 재생 부문, 지역경제 부문의 소통과 협업체계를 구축할 필요가 있음.
  - 문화도시, 지역재생, 사회통합, 공동체 문화, 세계 시민 역량, 문화다양성, 환경 인식, 고령사회의 노인문제, 지역 문화 브랜딩, 문화관광 등 다양한 지역사회 이슈들은 문화예술과 밀접하게 연관되어 있음.
  - 다수의 예술가와 예술단체가 참여할 수 있는 협업 플랫폼을 개발하고, 활성화할 필요가 있음.

## 4. 지역사회와 문화예술의 연계 강화

### 1) 예술가의 지역사회 활동 다각화

- 예술가들로 하여금 지역을 기록, 아카이빙, 연구, 예술창작 등의 활동을 하도록 함으로써 예술가들의 지역사회 참여를 촉진시킬 필요가 있음.
  - － 예술가는 다양한 예술가의 시선으로 지역사회의 인간과 사회문제를 바라보게 할 수 있으며, 이러한 예술가의 지역 탐험 과정은 그 자체로 지역 주민과 공유할 수 있는 중요한 문화예술 재료이자 문화예술 활동 그 자체로서 중요함.
  - － 그동안 예술가에 대한 지역문화정책의 접근은 주로 창작자와 강사 차원에 머물렀으며, 기록자, 연구자, 협력자 차원으로까지 확장되지 못하고 있음.
  - － 앞으로 예술가를 창작자, 기록자, 연구자, 협력자 등으로 다각화하고 이를 위한 문화정책 지원체계를 구축할 필요가 있음.
- 문화예술과 지역학의 연계 체계를 구축하여 지역학의 다양한 연구 자료들이 문화기획을 통해 한편으로는 문화예술, 콘텐츠산업, 예술관광 등의 자원으로 활용될 수 있도록 하고, 다른 한편으로는 지역 공동체 문화, 사회통합, 지역문화 커뮤니티 활동을 활성화하는 자원으로 활용될 수 있도록 할 필요가 있음. 이러한 문화기획 과정에서 예술가들의 참여가 활발하게 이루어질 수 있도록 과정체계를 설계할 필요가 있음.

### 2) 지역사회 문제 해결을 위한 문화예술 협업 체계 구축

- 문화예술을 활용하여 지역을 주체적으로 깊게 경험할 수 있는 문화프로그램을 개발하여 지역성(locality)과 문화예술의 관계를 강화할 필요가 있음. 이를 바탕으로 지역의 가치와 예술의 가치를 통합적으로 연계할 수 있음.
- 코로나19에 대한 예술적 성찰과 통찰을 통해 공생, 공동체, 문화다양성, 공감 등의 사회적 가치들에 대해 고민하고, 이러한 문제를 해결하기 위한 방안을 탐색할 수 있는 프로젝트를 개발할 필요가 있음.

<표 7-18> 코로나19 극복 문화예술 치유 프로그램

기관	내용
문화체육 관광부	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술경영지원센터와 함께 6~7월 두 달간 의료진에게 마음 치유를 위한 미술품 전시 특별 지원 사업을 진행함.</li> </ul>
보건복지부	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19 감염병 전담 의료기관을 우선으로 5~6월 두 달간 매주 수요일 ‘찾아가는 공연’을 개최하여 지친 의료진과 방역 관계자들에게 문화예술 치유 프로그램 제공</li> </ul>
서울특별시	<ul style="list-style-type: none"> <li>코로나19 장기화로 인해 지친 시민들에게 ‘발코니 콘서트’, ‘마음방역차’ 프로그램을 통해 공연 관람 기회를 제공함.</li> <li>공연예술가와 미술인에게 활동 기회를 제공하여 총 1,200여명의 예술가가 참여함.</li> </ul>
천안시	<ul style="list-style-type: none"> <li>천안문화재단에서는 ‘2020 찾아가는 예술무대 기획형 - 문화나눔 콘서트’를 기획하여 문화소외계층을 직접 찾아가 주차장 혹은 공터에서 언택트로 공연을 진행함.</li> </ul>

○ 또한, 지역 사회 문제를 드러내고, 분석, 해석하며, 이러한 문제를 해결하기 위한 문화예술 협업 프로젝트를 개발하여 추진할 필요가 있음.

－ 힐링, 공동체, 정신건강, 자연과의 공생, 문화다양성, 세계 시민윤리, 선주민과 신주민의 갈등 해결, 사회통합 등을 위한 문화예술 협업 방법론 연구

○ 예술 협업 프로젝트를 기반으로 예술가, 문화기획자, 환경문제 전문가, 지역사회 문제 관련 이해관계자, 지역 주민 등이 만나고, 협업할 수 있는 플랫폼이 형성될 수 있음. 이러한 예술 협업 프로젝트를 통해 예술가들과 지역사회의 관계를 심화시켜 나갈 수 있음.

<표 7-19> 광역문화재단의 예술치유 사업 사례

서울문화재단	서울예술치유허브	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술로 힐링</li> <li>실험적 예술치유 창작공간</li> </ul>
부산문화재단	찾아가는 문화활동 지원사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>2019년도부터 시작</li> <li>특수 환경적 요인에서 심리적 위기를 겪는 소외계층 발굴, 문화예술치유 수행단체 매칭 및 프로그램 지원</li> </ul>
성남문화재단	사회문화예술교육지원 지역연계 <마음을 쓰다듬다>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2017년 진행</li> <li>지역 사회복지관과 연계 진행</li> <li>장애인과 장애인 가족 대상 프로그램</li> </ul>
한국문화예술교육진흥원	문화예술치유 프로그램 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>부처협력형 문화예술치유 프로그램 지원</li> <li>치매예방형 문화예술치유 프로그램 지원</li> <li>기획형 문화예술치유 프로그램 지원</li> </ul>

### 3) 마을의 문화 활동 거점 창조

- 포스트코로나 시대에는 대규모 행사, 대규모 공간, 일회성 문화이벤트 등에 대한 성찰적 접근이 필요함.
  - 코로나19 위기 상황에서 대규모 문화 행사, 대규모 문화공간 등은 중단, 취소, 연기되는 경우가 많았으며, 이와 연관된 예술 활동 또한 위축되었음. 이와 관련하여 소규모의 문화예술 활동이 다양한 장소에서 다양한 형태로 이루어질 수 있는 마을 단위의 문화 활동 거점을 조성하는 방안을 적극 고려할 필요가 있음.
  - 1회 또는 단기간 운영되는 문화 이벤트와 문화 프로그램보다는 일상생활 속에서 지속적으로 문화예술 활동이 이루어질 수 있는 여건을 마련할 필요성 또한 커지고 있음.
- 이러한 맥락에서 다양한 소규모의 리쥬형 마을 문화예술 정책 거점을 조성하여 문화 소외 지역에서도 일상생활 속에서 지역의 예술인과 지역 주민들의 자발적인 소통과 협력 및 연계 활동이 활발하게 이루어지도록 할 필요가 있음.
  - 문화 소외 지역의 경우, 문화기반 시설, 문화 활동과 문화 행사, 예술가 등 문화예술의 기반이 취약하고, 지역 주민의 문화예술 활동 또한 부족한 실정임. 문화 소외 지역 주민들의 경우, 문화예술 경험이 상대적으로 적기 때문에 문화예술 활동 수요가 낮게 나타나는 경우가 있지만, 예술가와의 만남과 교류를 통해 새롭게 문화예술 욕구가 표출되는 경우가 많음.
- 마을 문화예술 거점은 자발성에 바탕을 두고, 예술가와 시민 연결, 시민과 시민 연결, 예술 인력의 소통과 협업의 플랫폼 역할을 수행함.
  - 마을 문화예술 거점 모델에서 예술가는 마을에서 창작 활동을 하면서 지역 주민을 대상으로 문화예술교육 활동을 수행할 수 있으며, 지역 주민과 함께 문화예술 창작 및 발표 활동을 수행할 수 있음.
  - 마을문화예술 거점의 주요 활동은 예술가의 지역사회 탐구 활동, 문화예술교육 활동, 문화예술 네트워크 활동 (예술인 네트워크, 예술가와 지역사회 관계자 네트워크 등), 예술가와 지역 주민이 함께 하는 예술창작 및 발표 활동 등 다양할 수 있음.
  - 예술가, 문화예술단체가 주체가 되는 예술가 기반 거점도 가능하고, 유희 공간을 기반으로 예술가와 지역 주민이 연결되는 공간 기반 거점도 가능하며, 역사적으로 의미가 있는 장소를 기반으로 하는 거점도 가능함. 또한, 지역사회 이슈를 중심으로 예술가와 지역 주민이 소통하고 협업하는 이슈 기반 거점도 가능하며, 지역 공동체 조직과 문화예술의 연계를 통한 주민 조직 기반 거점도 가능함.



## 5. 지역문화재단의 디지털 전략 수립

### 1) 온라인 예술 콘텐츠 정책 관심 확대에 따른 우려와 기대

- 코로나19는 문화예술과 디지털 플랫폼의 연결에 관한 문화정책 관심을 높이고 있으며, 코로나19 위기 대응 차원에서 온라인 문화예술 창작 및 플랫폼 유통 사업이 대폭 확대됨. 이러한 경향은 2021년에도 지속될 것으로 전망됨.
  - 그동안 면대면, 오프라인 활동에 초점을 뒀던 순수 예술 분야의 관점에서는 새로운 시도라고 할 수 있음. 상업성이 높은 콘텐츠산업이나 엔터테인먼트 분야의 경우에는 뉴미디어 기반의 동영상 플랫폼이 콘텐츠 비즈니스의 중요한 모델로 정립되고 있지만, 순수 예술의 경우에는 온라인 미디어보다는 오프라인 무대를 더 중요하게 고려해왔기 때문임.
- 그러나 순수 예술 분야의 디지털 플랫폼 체계 기반의 취약하고, 온라인 문화예술 지원 체계가 정립되지 않은 상황에서 긴박하게 온라인 문화예술 정책 사업이 확대되는 상황에서 우려와 기대가 동시에 나타나고 있음. 지역문화재단은 이러한 예술계의 우려와 기대를 좀 더 세밀하게 살펴보고, 향후 디지털 계획을 수립할 필요가 있음.
  - 우려는 순수 예술 분야의 경우, 아직 온라인 예술 콘텐츠 동영상 플랫폼 생태계와 비즈니스 모델이 정립되어 있지 않고, 예술계의 디지털 역량이 낮고, 그 격차가 큰 상황이라는 인식에 바탕을 두고 있음. 아직 온라인 플랫폼에 대한 준비가 되어 있지 않은 상황에서 온라인 예술 콘텐츠 지원 정책을 강화할 경우, 자칫 예술 생태계를 왜곡할 수 있는 여지가 존재한다는 인식에 바탕을 두고 있음.
  - 또한, 온라인 예술 콘텐츠는 또 하나의 예술 창작 활동임에도 기존의 공연 상황을 온라인 미디어를 통해 송출한다는 단선적 사고가 존재하고 있다는 비판 또한 이러한 우려를 자아내고 있음.

<표 7-20> 온라인 예술 콘텐츠 지원에 대한 우려와 기대

우려되는 점	기대되는 점
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전 준비가 체계적으로 이루어지지 않은 상황에서 예술현장의 혼란 초래</li> <li>• 예술의 진정성과 아우라 경험 한계</li> <li>• 대체인가, 보완인가, 독특한 예술 형식인가?</li> <li>• 예술인, 예술단체의 디지털 역량 격차가 큰 상황</li> <li>• 예술 소비자의 디지털 디바이드(Digital Divide). 알고리즘 편향성</li> <li>• 저작권·지적재산권 이슈. 수익비즈니스 모델 개발의 한계</li> <li>• 온라인 예술콘텐츠 소비자 및 시장에 대한 데이터 미흡 - 높은 불확실성</li> <li>• 예술 분야는 엔터테인먼트 분야(케이팝스타‘슈퍼엠’의 온라인 콘서트 Beyond Live)와 다르다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 물리적 문화공간 외에 가상 문화공간 활용을 통한 예술 창구의 다각화</li> <li>• Untact 환경에서의 문화예술 플랫폼 생태계 구축</li> <li>• 디지털 원주민 세대의 특성을 고려한 문화예술 체험 환경 조성. 예술 접근성 증진</li> <li>• 4차산업혁명시대, 기술-미디어-문화예술의 연계 체계 구축</li> <li>• 글로벌 예술소비자와의 연계, 국제 예술 교류 플랫폼 기대 (Digital Natives, Phono Sapience, iGen, Digital Ape. Z세대 등)</li> </ul>

## 2) 문화예술과 기술의 연결 정책 경향

○ 디지털 기술과 디지털 플랫폼이 발전하면서 문화예술과 기술의 연결에 관한 문화정책 논의 또한 증가하고 있음.

- 미국의 국가예술위원회 NEA(National Endowment for the Arts)는 학제적 창작 혁신 활동과 미디어아트에 대한 예술지원 사업을 추진하고 있으며, 2016년에 『Creativity Connects』 보고서에서 디지털 기술이 예술 실험과 창조적 협업을 촉진한다고 제시함.
- 영국은 2017년에 “디지털”을 추가하여 문화미디어스포츠부의 부처 명칭을 디지털문화미디어스포츠로 변경하고, 디지털을 문화정책의 중요한 요소로 적극 고려하고 있음. 영국 디지털문화미디어스포츠부(Department for Digital, Culture, Media & Sports)는 2018년에 『문화는 디지털이다 Culture is Digital』 보고서를 발표하면서 문화와 기술의 융합을 통해 관객개발, 문화조직의 디지털 역량 강화, 기술의 창조적 잠재력 발휘 등을 추구하고 있음.
- 잉글랜드예술위원회는 창립 70주년을 맞아 향후 10년을 설계하는 연구보고서 『Arts Council England : the Conversation』(2018, Britain Thinks가 연구수행)를 발간했는데, 디지털기술을 예술영역의 중요한 기회로 인식하고 있음. 스코틀랜드

예술위원회 Creative Scotland는 TTS.Digital (Time to Shine. Digital) 사업을 통해 예술가와 기술가 협업 기반의 청소년 예술 활동과 디지털 창의성 증진 활동을 지원하고 있음.

- 캐나다 예술위원회 Canada Council for the Arts는 2016년에 예술과 기술의 연결에 바탕을 둔 전 세계 지원 사업 실태를 조사하고, 그 유형을 ① Digital in Arts Creation ② Access & Dissemination ③ Digital Innovation and R & D in the Arts ④ Building Digital Capacity of the Arts Organization ⑤ Social Inclusion으로 구분하고 있음.
- 캐나다 예술위원회(Canada Council for the Arts)는 『디지털전략기금 Digital Strategy Fund』를 운영하여 예술영역의 디지털 변화를 촉진하고 있으며, 예술가 및 예술단체로 하여금 디지털 세계를 이해하고, 참여함으로써 디지털 기술이 창출하는 문화적, 사회적 변화에 적극적으로 대응하도록 하고 있음. 캐나다 Creative BC(브리티시컬럼비아주 예술위원회)는 『예술혁신기금 Arts Innovation Fund』를 통해 예술기관들과 디지털미디어 창작자들이 협업하여 새로운 관객 소통 방법을 개발하는 것을 지원하고 있음.

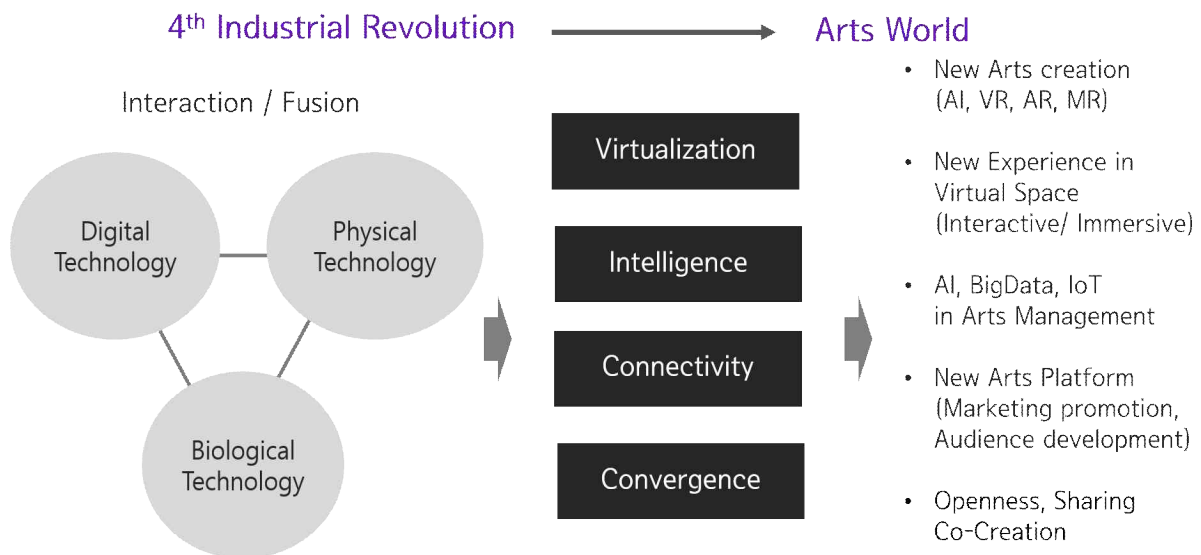
○ 우리나라에서는 2016년에 4차산업혁명에 대한 사회적 관심이 확대되면서 예술과 기술의 연결에 관한 문화정책 관심이 제기되었으나, 2019년에는 주춤하다가 2020년 코로나19위기에 직면하면서 새롭게 관심을 받고 있음.

- 4차산업혁명 기술은 가상화, 지능화, 초연결화, 융복합화 등을 통해 예술 생태계에 전반에 걸쳐 영향을 미치는 환경 요인으로 인식되고 있음.
- 임학순(2019)은 『4차산업혁명 시대의 문화정책』에서 미래 문화정책 과제로 ①문화격차 해소 및 문화권 확립 ② 문화예술교육 강화 ③ 예술가와 예술기관의 4차산업혁명 역량 강화 ④ 학제적 융복합 기반 문화와 기술 협업 시스템 구축 ⑤ 데이터의 문화적 활용체계 구축 등을 제시하고 있음. 88)

---

88) 임학순(2019), 4차산업혁명시대의 문화정책, 박광국 (편저), 『문화와 국민행복』, 대영문화사, pp.281-308

[그림 7-3] 4차산업혁명 기술과 예술의 연계



### 3) 온라인 예술 콘텐츠 지원 및 플랫폼 정책 체계 구축

- 가칭 “온라인 문화예술 콘텐츠 지원센터”를 운영하여 확대되고 있는 온라인 문화예술 지원체계를 구축함.
  - － 현재 온라인 문화예술 콘텐츠 정책은 문화예술 창작, 문화예술교육 콘텐츠 개발 문화예술의 디지털 플랫폼 서비스 등으로 진행되고 있으며, 앞으로 디지털 예술마케팅, 디지털 기반의 국제문화예술 교류, 디지털예술 플랫폼 비즈니스 체계 구축 등으로 다양화될 것으로 전망됨.
  - － “온라인 문화예술 콘텐츠 지원센터”의 주요 사업으로는 ①예술인 컨설팅 서비스 및 교육 연수 ② 온라인 문화예술 콘텐츠 창작 지원 사업 관리 ③디지털 스튜디오 활용 환경 조성 및 지원, 기술 지원 ④ 마케팅 활동, 문화소비자 개발 활동, 국제 교류 협력활동 지원 ⑤ 온라인과 오프라인 연계 수익 모델 개발 및 지원 등을 들 수 있음.
  - － 앞으로 지역문화재단은 지역 문화예술 인력의 디지털 전환 수요와 역량 조사. 지역 문화예술 인력의 디지털 역량 강화를 위한 교육 연수 프로그램 개발 등 온라인 예술 창작 활성화 및 문화예술 인력의 디지털 역량을 강화하기 위한 방안을 연구할 필요가 있음.
  - － 또한, 지역 간 기술 인프라 격차가 존재한다는 점을 고려하여 문화예술의 기술 인프라를 지역별로 조사하는 연구 또한 필요한 시점임.

- 앞으로 공공 부문의 디지털 문화예술콘텐츠 공유 플랫폼 구축에 대한 수요가 확대될 것으로 전망되며, 지역문화재단에서도 지역문화재단이 지원 사업을 통해 확보하고 있는 콘텐츠를 어떻게 공유, 활용할 것인가에 대한 전략을 수립할 필요가 있음.
- 공공부문의 디지털 문화예술 콘텐츠 공유 플랫폼은 공공 문화예술 콘텐츠 아카이빙, 유통 서비스, 활용에 관한 디지털 플랫폼을 의미하는데, 앞으로 이에 관한 논의와 연구 및 정책 개발이 활발하게 이루어질 것으로 전망됨.
- 지역문화재단이 자체적으로 개발하여 운영하는 경우에도 국가 전체의 공유 플랫폼과 연동되어야 시너지를 창출할 수 있을 것으로 전망됨.
- 이런 맥락에서 앞으로 문체부, 지방자치단체, 지역문화재단의 협의 체계가 구축될 필요가 있음.

#### 4) 문화공간의 온라인 서비스 체계 구축

- 박물관, 미술관 등 세계의 문화공간들의 경우, 온라인 예술 서비스를 확대하고, 디지털 전략을 수립하고 있는 경향을 보임.
- 지역문화재단의 경우, 문화공간을 갖고 있는 경우가 많은데, 온라인 서비스 체계를 갖추어 비대면 상황에서도 예술가와 지역 주민을 온라인으로 연결할 수 있는 방안을 적극 마련할 필요가 있음.
- 예술가와 지역 주민이 온라인 플랫폼을 통해 실시간으로 직접 소통하고 예술 활동을 할 수 있는 방안을 개발
- 예술가 또는 지역 주민이 저작권 제약 없이 자유롭게 활용할 수 있는 공유 디지털 리소스 플랫폼 환경을 조성할 필요가 있음. 이와 관련하여 리소스를 갖고 있는 기관, 단체, 인력들의 협력 네트워크를 구축할 필요가 있음. 또한, 이러한 공유 리소스 플랫폼은 지역의 역사와 전통 문화 자원을 디지털화하고 이를 창조적으로 활용할 수 있는 기반이 될 수 있음.

## 5) 예술-기술-미디어 플랫폼 생태계 구축

- 현재 진행되고 있는 온라인 문화예술 콘텐츠 창작 지원 사업은 장기적으로는 예술, 기술, 미디어 플랫폼의 생태계를 구축하는 차원으로 확대될 필요가 있음.
- 앞으로 예술-기술-미디어 플랫폼 생태계 구축과 관련하여 고려할 사항은 다음과 같음.
  - － 예술가와 기술 전문가의 협업 문화 형성
  - － 온라인 가상공간의 예술 콘텐츠 소비자 빅데이터 분석 및 활용체계
  - － 디지털 예술콘텐츠 시장 조사
  - － 예술 콘텐츠 저작권 및 지식재산권 체계 구축
  - － 예술과 기술 융합 기반의 예술 콘텐츠 창작 활성화
  - － 예술과 기술 융합 R & D Labs 활성화
  - － 온라인 가상공간 예술 콘텐츠 비즈니스 모델 개발

## 6) 지역문화재단의 디지털 전략 수립

- 지역문화재단의 디지털 전략(digital strategy)에는 ①기획 및 경영, 조직, 인력 등 총체적인 디지털 전환 계획 ②문화예술 콘텐츠 창작 지원 모델 개발 및 지원체계 구축 ③오프라인 문화예술과 온라인 문화예술의 연결 및 통합 체계 구축 ④ 지역 문화예술 · 기술 · 미디어 플랫폼 생태계 구축 ⑤예술인, 문화예술단체, 문화기반 시설의 디지털 역량 강화 ⑥디지털 전환에 따른 문화예술 데이터 조사 및 관리 체계 구축 ⑦ 디지털 문화예술 콘텐츠 유통 및 공유 플랫폼 활용 전략 등이 포함될 필요가 있음.

<표 7-21> 전문가 자문내용 - 지역문화재단의 디지털 전략 수립 방안

**<지역문화재단의 디지털 전략(digital strategy) 수립의 필요성>**

- 첫째, 디지털 전환 전략을 위한 필요성은 우선적으로 크게 두 가지 키워드를 통해서 검토될 수 있음. 하나는 4차 산업혁명의 일상화이고, 두 번째는 코로나 사태로 인한 뉴노멀 시대의 도래임. 후자로 인해 전자는 눈에 띄게 가속화될 것으로 판단됨.
- 인공지능과 빅데이터, IOT와 스마트 공간, 로봇기술과 합성생물학, 혼합현실, 블록체인 등에 대한 관심은 새로운 기술이 가져올 산업의 제작 및 유통방식의 변화, 그로 인한 교육방식의 변화 등에 대한 혁신의 필요성 차원에서 다루어졌지만, 코로나 사태로 인해 모든 생활 방식이나 생존 방식 차원에서 새롭게 그 활용 방식이 검토되고 모색되고 있음.
- 둘째, 또 다른 차원에서 코로나 시대가 가져올 패러다임 전환 또는 ‘탈신화화’에 대해서도 주목할 필요가 있음. 코로나 사태는 여러 패러다임의 종언을 가져오겠지만, 지역문화재단의 비전과 직결되는 것은 바로 ‘세계화’와 ‘도시화’의 침식이라고 할 수 있음. 20세기 중후반 이후로 전 세계가 크게 의심한 바 없었던 세계화와 도시화라는 메가트랜드에 대한 근본적인 의심이 제기되고 있는 것임.
- 이러한 차원에서 코로나 시대는 탈세계화와 탈도시화라는 인식의 변화와 함께, 자신이 살고 있는 집(home)과 이웃(neighborhood)의 재발견으로 이어지고 있음. 공간에 대한 패러다임의 변화는 전 세계가 1-2년간 충격속에서 필연적으로 공유하게 되는 집단의 기억을 통해 강력하게 추진될 것으로 예상됨.
- 이처럼 언택트 시대 또는 온택트 시대의 도래 속에서 자신이 살고 있는 ‘지역’에 대한 관심이 제고되고 지역의 가치가 재발견되고 있는 시점에서, 지역문화재단의 디지털 전환을 위한 새로운 전략 수립에 박차를 가하는 것은 단순히 필요한 것일 뿐만 아니라 필수적인 것임.
- 하지만 ‘디지털 전환’이 단순히 ‘아날로그의 종언’을 의미하는 것이 아님을 기억하는 것은 매우 중요한 것임. 소통과 만남의 ‘기본’이 디지털 방식으로 전환된다고 해도, 아날로그 방식의 가치는 줄어드는 것이 아님. 오히려 아날로그 방식의 빈도가 줄어들면서, 그러한 소통과 만남의 가치는 훨씬 더 주목받게 될 것임. 따라서 디지털 전환 전략은 아날로그 전환 전략과 같이 모색되어야만 성공할 수 있음.

**<지역문화재단의 디지털 전환을 위한 전략 수립 방향>**

- 앞서 언급한 필요성을 염두에 둔다면, 지역문화재단의 디지털 전환 전략의 방향으로서는 다음과 같은 세 가지가 시급하고 중요한 것이라고 생각됨. 첫째, 예술가를 포함한 지역 창작자들의 digital creation을 위한 지원. 둘째, 지역주민들의 digital literacy 제고 및 이를 통한 그들의 향유자 및 세미-창작자로서의 역량 지원, 셋째, 이 두 가지가 지속가능한 방식으로 이루어질 수 있는 환경과 조건을 만들어나가는 것.
- 첫째, 예술가를 포함한 지역 창작자들의 digital creation을 위한 지원은 크게 두 차원으로 나누어 접근할 필요가 있음. 우선 젊은 청년 예술인, 기획자 등 디지털 기술에 친화적인 그룹을 대상으로 해서는 아주 본격적인 기술과 예술의 협업을 위한 장을 마련해줄 필요가 있음. 4차 산업혁명 기술을 적용한 문화계와 과학기술계의 협업을 위한 사업 발굴이 필요함. 지역의 박물관과 공연장, 또는 도서관의 일부를 프로젝트 공간으로 제공함으로

써 협업의 효과를 극대화하고 확산의 공간적 거점을 마련할 수 있음. 둘째, 디지털 기술에 아직 서먹한 그룹을 대상으로 해서는 새로운 디지털 패러다임에 대한 접근성을 제고하기 위한 방안을 마련해야 함. 실제적인 창작 기회보다는 창작을 위한 정보를 제공하고, 사례를 확인할 수 있도록 디지털 플랫폼을 만들어 참여할 수 있는 기회를 확대해나가야 할 것으로 사료됨.

- 둘째, 지역주민들의 digital literacy 제고를 통한 향유자 및 세미창작자로서의 역량 강화를 위해서는 새로운 문화예술교육 프로그램의 도입과 함께 지역축제 등을 활용하여 체험과 실습의 기회를 제공하는 것이 요구됨. 현재 문화예술교육진흥원에서도 코로나 시대를 대비하여 새로운 방식으로 해외탐방 프로그램(A-Round)을 진행하고 있는바, 이러한 결과물을 통해 문화예술교육 방식 역시 점진적으로 온택트 시대에 걸맞는 흐름이 부상하게 될 것임. 지역문화재단들도 이와 궤를 같이하여 새로운 문화예술교육을 추진하는 팀들을 지원하고, 이들을 통해서 지역주민들이 새로운 향유 방식을 접할 수 있게 해야함(지역에 기반을 둔 문화예술교육 팀을 지원하여 성장하게 도와야 함). 문화예술교육에 참여하는 것만으로는 부족하며 지역주민들이 이것을 좀더 열린 공간에서, 좀더 많은 사람들과 확인하고 체험하는 과정이 요구됨. 지역축제 등에서 자신들이 배운 것을 실연할 수 있는 기회 등을 통해 향유자를 넘어 아마추어 창작자로 설 수 있는 기회도 필요함.
- 마지막으로 이러한 두 가지가 지속가능할 수 있도록 지역 재단들은 나름의 (공식적) 디지털 전환계획을 수립하고, 조례 통과를 추진하고, 기관간 네트워크를 수립해야 함. 중앙정부에 대한 구체적인 사업 제안도 마련할 필요가 있음.

### 〈지역문화재단의 미래 디지털 전략 계획 내용〉

- 첫째, 지역 창작자들의 digital creation을 위한 지원
  - 디지털 창작 지원 사업(4차 산업혁명 핵심 기술을 적용한 예술 또는 콘텐츠 창작 프로젝트)
  - 디지털 창작 협업 사업(지역 예술계와 기술계의 협업을 위한 공공미술 프로젝트 또는 공연 창작 프로젝트)
  - 디지털 창작 지원 플랫폼 사업(해외 사례 소개 및 국내 사례 소개 등을 제공, 예술가 및 기획자들의 아이디어 융합을 위한 소규모 비딩 사업 지속 전개)
  - 예술인 유튜브 채널 개설 지원 사업(지역별 competition 등을 추진)
  - arts for society 프로젝트 추진(지역사회의 문제를 해결하기 위해 예술이 역할할 수 있는 방안을 찾기 위한 온라인 라운드 테이블 운영\_매달 1회)
  - arts for the globe 프로젝트 추진(국내와 해외 창작자 및 기획자들 간의 정기적인 온라인 포럼 추진 - 분기 또는 반기별 1회)
- 둘째, 지역주민들의 digital literacy 제고를 통한 향유 능력 제고
  - 디지털 거점 확보 프로젝트(지역의 박물관, 미술관, 도서관에 지역주민들이 기술과 예술의 만남을 확인할 수 있는 거점 공간을 마련할 필요가 있음. 기초단체별 하나 이상 조성)
  - 온택트 문화예술교육 프로그램(일반과정: 현재의 문화예술교육을 동영상 수업과 오프



라인 수업을 병행하여 blended learning 형식으로 진행하되, 주제는 기술+예술)

- 온택트 문화예술교육 프로그램(준프로 과정: 일반과정 수료 이후 일정 기간이 경과한 주민들을 대상으로, 온라인 워크숍 형식으로 문화예술교육 프로그램을 진행함. 참가비를 받아야하고, 인원은 약 십 여명으로 제한하여, 전문적인 교육이 이루어질 수 있게 해야 함)
- 디지털 창작지원 플랫폼의 결과물을 볼 수 있는 온라인 공연장/전시관을 구축하는 것과 함께 지역축제나 행사장을 활용하여 디지털 창작물에 대해 주민들이 접할 수 있는 기회를 늘려나가야 함(준프로 과정 수료자들의 프로젝트 결과물 포함)
- 디지털 전략 사업 추진을 위한 거버넌스 시스템 구축
  - 테크 팀 설립(디지털 전략 사업 추진을 위해서 가장 중요한 것은 이를 추진할 수 있는 조직이 마련되는 것임. 광역문화재단에 2-3명의 기술과 예술 협업 전문가로 이루어진 팀이 있어야, 관련 사업이 이루어질 수 있음. 관할 기초재단 중에서 관련 사업을 추진하고자 하는 일들을 돕는 역할도 이루어져야 함)
  - 온택트 정책 네트워크 구축 사업(광역별로 지역문화재단이 중심이 되어 온택트 문화 사업에 관심있는 기업이나 학과 등을 발굴하여 DB를 마련하고, 상호학습을 할 수 있는 기회를 정기적으로 마련해야함 / 광역간 네트워크 구축을 위해서도 반기에 1회꼴로 서로 소개하고 공유할 수 있는 기회를 마련할 필요가 있음)
  - 온택트 혁신체계 구축 사업: ‘온택트 네트워크’에 더하여 ‘온택트 문화예술교육 프로그램’ 참여자들이 함께하여 지역혁신을 위한 그룹/네트워크의 연대체로서 ontact regional innovation system을 구성해나가야 함.
- 디지털 전략 사업 추진을 위한 인프라 구축
  - 법/제도 마련: 지역별 디지털 문화 사업 관련 조례 등의 제정 추진이 필요함. 기존 조례에 관련 내용을 삽입하는 것도 고려할 필요가 있으나, 포스트-코로나 문화예술진흥조례 같은 혁신적인 내용을 추진하는 것도 고려할 수 있음
  - 정기적인 연구: 매년 디지털 전략 사업 실태조사 및 추진 방향 연구를 실행하여, 전문적으로 관련 활동에 대한 점검과 피드백이 이루어지고 빠르게 변하는 상황에 대응할 수 있는 계기를 마련해야 함
  - 인식 공감 활동: 시도지사 및 시장군수 등을 대상으로 한 인식 공감 활동을 전략적으로 수행해야 하며, 이를 바탕으로 지역민들이 체감할 수 있는 홍보활동이 이루어져야 함(현재 문화도시에 관한 자치단체장들의 관심이 높기 때문에 이와 연계한 접근 방법을 찾는 것이 필요해 보임)
  - 교육 인프라: 관련 인력을 계속 길러낼 수 있도록 예술인/창작자 트랙, 기획자 트랙/문화행정 트랙에서 4차산업혁명, 포스트코로나 시대, 언택트 기술 등을 자신의 작업과 연계시킬 수 있는 교육 기관/과정이 확보될 필요가 있음
  - 기술 인프라: 온택트 전시나 공연을 위한 필수적인 기술에 대한 설명을 제공할 수 있는 온라인 프로그램을 마련하는 것과 함께 실질적인 상담을 제공할 수 있는 전문가를 준비해야 함. 이를 바탕으로 실제 활용 기술을 비싸지 않은 가격에 지역 프로젝트

에 적용할 수 있게 하는 방안도 마련해야 함(국내 기술 개발 및 특허 출원 등)

- 재정 지원금: 과학기술 분야의 기금등은 규모가 크기 때문에 문화쪽 예산이나 기금이 아니라 그쪽의 재정을 문화 쪽에서 활용할 수 있는 방안을 찾는 게 매우 필요해 보임.

<표 7-22> 전문가 자문내용 - 저작권·지적재산권 기반의 지원체계 구축

**<저작권·지적재산권 기반의 지원체계 구축>**

- 코로나19 사태로 인해 다수의 예술작품들이 온라인콘텐츠 형태로 변환되어 시민들에게 제공되고 있음. 그러나 예술작품을 온라인콘텐츠로 제공하는 것에 대해 유통 및 배급, 저작권 측면에서 지속적으로 문제가 제기되어옴.
- 문화예술 공공기관에서 예술단체(인)의 온라인예술콘텐츠 제작을 지원하는 방법은 크게 4가지로 구분됨.
- 첫째는 공공기관의 작품 창작 지원사업 결과물로서의 작품 발표가 오프라인에서 진행이 어려워 온라인콘텐츠로 제작되는 경우임.
- 둘째는 공공기관이 공모 사업을 통해 예술단체(인)를 선정하여 온라인콘텐츠로 작품을 제작하는 것을 지원하는 것임. 앞서 말한 지원사업과의 차이점은 공모사업 기획단계에서 결과물을 온라인콘텐츠로 지정한 것임.
- 세 번째는 공공기관 혹은 예술단체가 기존에 가지고 있던 기록물로서의 영상물을 온라인 플랫폼에 게시하는 경우임. 이는 스트리밍(Streaming)서비스를 위해 제작한 영상물이 아니라 아카이빙(Archiving)을 위한 형태로 제작된 영상물을 제공하는 것을 이야기함.
- 마지막으로 예술단체(인)가 제작한 온라인예술콘텐츠를 공개할 수 있는 온라인플랫폼을 지원해주는 것임. 이러한 경우는 두 가지로 나뉘는데, 이미 존재하는 온라인동영상플랫폼의 유료서비스에 대한 비용을 지원해주는 것과 공공기관에서 새로운 온라인동영상플랫폼을 제작하여 예술단체가 이곳을 이용할 수 있게 해주는 것임.
- 그러나 앞서 제시한 4가지 지원방법에는 저작권과 관련한 논란의 여지가 존재함. 특히, 계약 단계에서 두 가지 문제점이 제기됨.
- 첫째는 예술단체와 구성원(배우, 기술스태프 등)간의 표준계약서 상 온라인콘텐츠로 활용시 저작권 소유와 양도에 대한 구체적인 내용이 기재되어 있지 않음. 둘째는 지역문화재단이 공모를 통해 지원받는 예술단체와 계약을 체결했을 경우임. 이 경우, 지역문화재단과 예술단체 간의 계약서 상 일반적으로 지역문화재단이 예술단체를 지원했으므로 온라인콘텐츠 활용에 대한 저작권이 재단에 귀속됨. 그러나 예술단체에 제작을 지원하는 것과 저작권을 소유하는 것은 별개의 일임. 이에 대한 인식이 매우 부족한 실정임.
- 때문에 문화예술분야 표준계약서에 저작권에 대한 조항으로 구체적으로 상세하게 기술할 필요가 있으며, 지역문화재단과 같은 공공기관이 예술단체를 지원했을 때 체결하는 계약서에도 온라인콘텐츠 활용에 대해 기술해야함. 이를 위해 문화예술 관계자들을 대상을 저작권에 대한 기초 교육 및 인식 개선 연수가 선행되어야 함.
- 또한, 단순히 예술작품을 카메라로 촬영만 하는 형태의 온라인콘텐츠 제작은 오히려 해당 예술의 가치를 하락시키는 행위임. 이에 지역문화재단에서는 예술작품을 온라인콘텐츠

츠로 만들 수 있는 창작환경 기반에 대한 지원을 할 필요가 있음.

- 공연예술분야의 출연계약서는 제8조 권리귀속 조항을 통해 영상물, 녹음물이 사용자(갑)에게 귀속된다고 명시한 반면, 전자책(e-Book) 발행계약서에서는 원 저작물이 2차저작물로 활용될 경우 원 저작권자에 허락을 받아야한다고 명시되어 있음. 이는 순수예술분야의 저작권 중요성 인식이 타 문화예술분야에 비해 낮음을 알 수 있음.

#### <표> 공연예술분야와 만화분야 표준계약서 비교

공연예술-출연계약서	전자책(e-Book) 발행계약서
<p><b>제7조 (상품화)</b> 공연의 기록이나 홍보를 위한 용도가 아닌, 상업적 목적으로 CD, DVD, 초상권을 사용한 머천다이징 등 제품을 제작, 판매하고자 할 경우 사용자는 실연자와 사전에 별도 합의하여야 한다.</p> <p><b>제8조 (권리의 귀속)</b> 공연과 관련한 스틸사진, 영상물, 녹음물에 대한 저작권 기타 권리는 원칙적으로 사용자에게 있다.</p>	<p><b>제17조 (2차적저작물 및 재사용 이용허락)</b> ① 이 계약기간 중에 대상 저작물이 번역, 각색, 변형 등에 의하여 2차적 저작물로서 연극, 영화, 방송 등에 사용될 경우, 대상 저작물을 원 저작물로 하는 2차적 저작물에 대한 권리는 원 저작물에 대한 저작권자의 권리를 침해하지 않는 범위 내에서 저작권자에게 있다. ② 이 계약의 목적물인 대상 저작물의 내용 중 일부가 제3자에 의하여 재사용되는 경우, 그에 관한 이용을 허락할 권한은 저작권자에게 있다. ③ 출판권자는 이 계약에 따라 설정된 출판권만을 가지며, 그 이외의 다른 저작재산권을 이용하기 위해서는 저작권자와 별도로 계약을 체결하여야 한다.</p>

## VIII. 결론 및 향후 과제

- 본 연구에서는 코로나19가 지역문화생태계에 미친 영향과 코로나19에 대한 지역 문화재단의 위기 대응 실태를 살펴보고, 포스트 코로나 시대의 지역문화재단 방향과 과제를 탐색하는데 초점을 둬. 연구 결과, 지역문화생태계는 코로나19로 인해 창작, 유통, 소비, 가치 창조 전반에 걸쳐서 위기를 경험하고 있는 것으로 나타났다. 앞으로 회복, 안정화, 전환과 혁신 단계에 이르기까지 긴 호흡이 필요하다는 것을 제시함. 이러한 경향은 우리나라뿐만 아니라 팬데믹 상황에서 세계 여러 나라에서도 나타나고 있는 것으로 파악됨.
- 코로나19 위기 상황에서 지역문화재단은 영향 조사, 사업 조정, 신규 사업 개발, 비대면 상황에서의 문화 활동, 온라인 문화예술 플랫폼 서비스 등의 위기 대응 전략을 불확실성과 제한된 여건에서 추진했으나, 주로 단기 대응 전략에 그치고 있다는 점에서는 한계가 있었으나, 예술인 창작 안정성 지원, 사전 예술 창작 체계 지원, 위기 대응 TFT 운영, 온라인 문화예술 플랫폼 서비스 지원 등 새로운 지원 모델을 개발했다는 점에서 의미가 있음. 앞으로 지역문화재단은 위기 대응 전략에 대한 평가를 통해 지역문화재단의 문화정책 변화 방향을 지속적으로 탐색할 필요가 있음.
- 본 연구에서는 포스트 코로나 시대의 지역문화재단 정책 방향으로 ①회복, 전환, 혁신의 지역문화정책 체계 구축 ②지역문화재단의 변화 ③지역문화생태계의 지속가능 환경 조성 ④면대면 및 비대면 기반의 총체적 지원체계 구축 ⑤문화예술의 사회적 가치 창조 등을 제시함.
- 이러한 방향을 바탕으로 본 연구에서는 포스트코로나 시대의 지역문화재단 과제로 ① 위기 진단 및 대응 체계 구축 ② 지역문화 데이터 생산 및 관리체계 구축 ③ 문화예술 지원체계 전환 ④ 지역사회와 문화예술의 연계 강화 ⑤ 지역문화정책의 디지털 계획 수립 등을 제시함.

- 앞으로도 포스트코로나 시대 맥락에서 지역문화재단의 문화정책 방향과 과제에 관한 연구와 논의는 다각적으로 이루어질 필요가 있음.
  - － 앞으로 지역문화재단이 지역 특성에 적합한 포스트코로나 시대의 전략을 개발하기 위해서는 무엇보다도 지역의 문화와 예술 생태계에 대해 깊게 이해하고 하며, 이를 위한 데이터 기반의 문화정책 체계와 예술계, 지역주민들과의 소통, 공론, 협력 기반의 문화정책 체계를 만들어갈 필요가 있음.
  - － 지역 문화정책 영역은 정치, 경제, 사회, 기술 환경과 밀접하게 연관되어 있음. 이와 관련하여 앞으로 지역문화재단은 이러한 환경 진단을 바탕으로 지역문화정책의 방향과 과제를 개발할 필요가 있음. 정치 환경 측면에서는 지방분권, 협력적 거버넌스 체계 이슈에 관심을 가질 필요가 있으며, 경제 환경 측면에서는 예술 시장, 문화소비의 양극화 및 격차 이슈에 관심을 가질 필요가 있음. 또한, 사회 환경 측면에서 사회통합, 문화다양성 이슈에 관심을 가질 필요가 있으며, 기술 환경 측면에서는 예술과 기술 및 디지털 플랫폼 생태계 이슈에 관심을 가질 필요가 있음.
  - － 앞으로 지역문화재단은 팬데믹 상황에서 국제 문화예술 환경에 대해 지속적으로 관심을 갖고 살펴볼 필요가 있으며, 이를 바탕으로 국제 문화예술교육 협력을 위한 문화정책 방향과 과제를 탐색할 필요가 있음.
  - － 앞으로 지역문화재단은 객체의 주체화 전략을 수립할 필요가 있음. 이와 관련하여 지역의 예술인과 지역 주민들은 단순히 정책 수혜자 관점에서 접근하는 것을 탈피하여 적극적으로 정책 파트너, 정책 개발자 등 문화정책의 주체로 접근하는 방안을 마련할 필요가 있음.



## 부록.

통계법 33조(비밀의 보호)에 의거 본 조사에서  
개인의 비밀에 속하는 사항은 엄격히 보호됩니다.

ID

### 포스트코로나시대, 지역문화재단의 방향과 과제 설문조사

안녕하십니까?

한국광역문화재단연합회와 전국지역문화재단연합회는 한국지역문화정책연구소를 통해 지난 5월 16일 “코로나 19 이후, 지역문화예술” 이슈 세미나를 개최한 이래 포스트 코로나 시대, 지역문화재단의 방향과 과제를 연구하고 있습니다. 이를 통해서 코로나 19의 위기와 그 영향을 회복하고, 정책 전환과 혁신 방향을 탐색하고자 합니다.

본 설문은 「포스트 코로나 시대, 지역문화재단의 방향과 과제 연구」를 수행하기 위하여 개발되었으며, 선생님의 소중한 의견을 담아, 의미 있는 과제를 찾아보고자 합니다. 바쁘신 가운데, 설문에 참여해 주셔서 깊이 감사드립니다. 성의껏 질문에 답변해 주시면 감사하겠습니다. 본 조사에 대해 의문점이나 건의사항이 있으시면 아래의 연락처로 문의바랍니다. 감사합니다.

2020년 8월 11일 ~ 2020년 8월 21일

수행기관 : 한국광역문화재단 연합회 한국지역문화정책연구소  
연구원 : 이정숙 Tel. 010-2025-8342 / E-mail. jls7958@naver.com

### 응답자 특성

#### 1. 성별

- ① 여자                      ② 남자

#### 2. 연령(만 연령 기준)

- ① 30세 미만                      ② 30세 이상 40세 미만  
③ 40세 이상 50세 미만                      ④ 50세 이상

#### 3. 귀하의 주된 소속 및 활동 분야는 무엇입니까?

- ① 지역문화재단 종사자    ② 지역 문화예술분야 관계자(ex. 예술가, 예술경영가, 문화기획자, 연구자, 교수 등)

#### 3-1) “① 지역문화재단 종사자”에 응답한 경우, 어느 유형의 지역문화재단에 해당합니까?

- ① 기초문화재단                      ② 광역문화재단

- 3-2) “① 지역문화재단 종사자”에 응답한 경우, 지역문화재단에 종사한 기간은 얼마나 됩니까?
- ① 1년 미만                      ② 1년 이상 3년 미만                      ③ 3년 이상 6년 미만
- ④ 6년 이상 9년 미만                      ⑤ 9년 이상

## I. 코로나19의 지역 문화예술 영향

I\_1. 다음은 코로나19가 지역문화예술생태계에 미친 영향에 관한 것입니다. 각 항목에 대하여 응답해주십시오.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
I_1_1. (코로나19 이전 대비) 예술가 창작 준비 활동 (조사연구, 워크숍, 연습 등)이 크게 감소하였다.	①	②	③	④	⑤
I_1_2. (코로나19 이전 대비) 예술가 창작 발표 활동(공연, 전시, 교육 등)이 크게 감소하였다.	①	②	③	④	⑤
I_1_3. (코로나19 이전 대비) 예술가 수입이 크게 감소하 였다.	①	②	③	④	⑤
I_1_4. (코로나19 이전 대비) 예술단체의 수입이 크게 감소하였다.	①	②	③	④	⑤
I_1_5. (코로나19 이전 대비) 공연장, 미술관, 전시관, 생활문화시설 등 민간 예술 공간의 수입이 크게 감소하였다.	①	②	③	④	⑤
I_1_6. (코로나19 이전 대비) 지역 문화예술계의 소통과 협력 활동이 크게 감소되었다.	①	②	③	④	⑤
I_1_7. (코로나19 이전 대비) 지역주민의 문화예술 활동 이 크게 감소하였다.	①	②	③	④	⑤
I_1_8. (코로나 19 이전 대비) 지역주민의 온라인 문화 예술 활동이 증가하였다.	①	②	③	④	⑤
I_1_9. (코로나 19 이전 대비) 예술가 및 예술단체의 온라 인 동영상 플랫폼에 대한 관심이 증가하였다.	①	②	③	④	⑤



**I\_2. 향후(2021년 이후) 포스트코로나 시대, 지역 문화예술에는 어떤 변화가 나타날 것으로 전망하십니까?**

평가 요소	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
I_2_1. 예술인 복지 및 생계 안정 정책수요가 확대될 것이다.	①	②	③	④	⑤
I_2_2. 다른 생계활동을 병행하는 파트 타임 예술인이 증가할 것이다.	①	②	③	④	⑤
I_2_3. 문화예술의 사회적 가치에 관한 관심이 확대될 것이다.	①	②	③	④	⑤
I_2_4. 민간 예술 공간의 경영 안정성에 관한 관심이 확대될 것이다.	①	②	③	④	⑤
I_2_5. 밀폐된 공간에서의 활동보다 야외 공연(버스킹 등)이 증가할 것이다.	①	②	③	④	⑤
I_2_6. 온라인 예술콘텐츠와 미디어 플랫폼에 관심을 갖는 예술가가 증가할 것이다.	①	②	③	④	⑤
I_2_7. 온라인을 포함한 언택트 문화예술소비에 대한 시민들의 욕구가 증가할 것이다.	①	②	③	④	⑤
I_2_8. 예술과 기술, 뉴미디어의 연계체계 구축에 관한 정책적 관심이 확대될 것이다.	①	②	③	④	⑤
I_2_9. 문화예술 분야에 대한 지원체계 또는 방식의 재편이 이루어질 것이다.	①	②	③	④	⑤
I_2_10. 지방자치단체의 문화예산이 확대될 것이다.	①	②	③	④	⑤

## II. 코로나19 위기 대응

**II\_1. 다음은 코로나19로 인한 지역문화예술의 위기를 극복하기 위해 추진한 정책 사업들입니다. 이러한 긴급 대응 전략들이 실제로 코로나19로 인한 문화예술현장의 문제를 해결하는데 효과적으로 기여할 것이라 생각하십니까?**

평가 요소	전혀 효과가 없다	효과가 없다	보통 이다	효과적 이다	매우 효과적 이다
II_1_1. 지원 사업 선급금 지급	①	②	③	④	⑤
II_1_2. 지원 사업 중단에 따른 공연장 대관료 피해 보상 지원	①	②	③	④	⑤
II_1_3. 연습실, 공연장, 전시장 등 문화예술시설 사용 지원	①	②	③	④	⑤
II_1_4. 코로나19로 인한 지역문화예술계 피해와 영향 조사	①	②	③	④	⑤

II_1_5. 창작 준비 지원금	①	②	③	④	⑤
II_1_6. 생계 안정 용자 지원	①	②	③	④	⑤
II_1_7. 고용유지 지원	①	②	③	④	⑤
II_1_8. 인턴십 등 예술 일자리 지원	①	②	③	④	⑤
II_1_9. 아이디어 기획, 연구 활동 지원	①	②	③	④	⑤
II_1_10. 작품 구입 지원	①	②	③	④	⑤
II_1_11. 문화예술조직(단체, 기관)의 운영 지원	①	②	③	④	⑤
II_1_12. 온라인 문화예술 콘텐츠 제작 및 스트리밍 서비스 지원	①	②	③	④	⑤

**II\_2. 다음은 현재 지역문화재단의 코로나19 위기 대응 체계에 대한 것입니다. 각 항목에 대하여 응답해주시요.**

평가 요소	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
II_2_1. 기존 지원정책 관성에 집착하지 않고, 위기 상황에 적합한 유연한 대응 체계를 갖고 있다.	①	②	③	④	⑤
II_2_2. 긴급 위기 상황에 대해 신속하게 대응했다.	①	②	③	④	⑤
II_2_3. 코로나19 대응을 위해 지방자치단체와 지역 문화재단은 소통과 협력 관계를 갖추고 있다.	①	②	③	④	⑤
II_2_4. 문화예술현장의 의견 수렴을 활발하게 했다.	①	②	③	④	⑤
II_2_5. 다른 지역문화재단들과의 소통과 협력관계를 갖추고 있다.	①	②	③	④	⑤
II_2_6. 데이터(예술인실태, 피해상황 등에 관한) 조사, 분석, 활용 체계를 갖추고 있다.	①	②	③	④	⑤
II_2_7. 위기 상황에 활용할 수 있는 재정 확보 체계를 갖추고 있다.	①	②	③	④	⑤
II_2_8. 위기 상황에 적합한 정책 기획 역량을 갖추고 있다.	①	②	③	④	⑤
II_2_9. 긴급 지원을 넘어 지역 문화예술 생태계의 회복 및 정책 전환을 추구하고 있다.	①	②	③	④	⑤

### Ⅲ. 포스트코로나 시대, 지역문화재단의 과제

Ⅲ\_1. 향후 코로나19 사태가 문화예술 생태계에 미친 부정적 영향을 극복하기까지 어느 정도 시간이 필요하다고 생각하십니까?

- ① 1-2년                      ② 3-4년                      ③ 5-6년                      ④ 7-8년                      ⑤ 9년 이상

Ⅲ\_2. 앞으로 포스트코로나시대의 지역문화재단 정책 과제에 관한 것입니다. 정책 과제의 필요성이 어느 정도라고 생각하십니까?

평가 요소	전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	보통이다	필요하다	매우 필요하다
Ⅲ_2_1. 예술인 복지 및 생계 안정망 구축 정책	①	②	③	④	⑤
Ⅲ_2_2. 민간 문화예술단체와 문화공간의 경영 안정성을 확보하기 위한 인력 활용 및 운영비 지원 사업	①	②	③	④	⑤
Ⅲ_2_3. 미래 창작을 위한 조사연구, 기록, 워크숍, 실험 활동, R&D 등 창작 준비 지원 사업	①	②	③	④	⑤
Ⅲ_2_4. 시민의식과 공동체의식 제고를 위한 문화 다양성 및 문화예술교육 사업	①	②	③	④	⑤
Ⅲ_2_5. 문화예술의 사회적 가치 창출을 위한 예술가 활동 다각화 및 예술 협업 활동 지원 사업	①	②	③	④	⑤
Ⅲ_2_6. 예술-기술-뉴미디어플랫폼의 연계를 통한 4차산업혁명 시대의 새로운 예술 생태계를 구축 정책	①	②	③	④	⑤
Ⅲ_2_7. 예술가 및 문화예술단체의 디지털 역량 강화 교육 및 연수	①	②	③	④	⑤
Ⅲ_2_8. 예술인 데이터 등 지역문화예술 데이터 체계 구축	①	②	③	④	⑤
Ⅲ_2_9. 온라인 예술콘텐츠 창작 및 유통 서비스 지원사업	①	②	③	④	⑤
Ⅲ_2_10. 다년도 창작 지원사업 개발	①	②	③	④	⑤
Ⅲ_2_11. 지역문화재단 종사자의 역량 강화 교육 및 연수	①	②	③	④	⑤
Ⅲ_2_12. 위기 대응 매뉴얼 개발	①	②	③	④	⑤
Ⅲ_2_13. 법, 조례, 정관 개정을 통한 지역문화재단의 위상 및 위기 대응 역량 강화	①	②	③	④	⑤

Ⅳ. 향후 포스트코로나 시대, 지역문화의 지속가능 발전을 위하여 지역문화재단이 꼭 추진해야할 과제가 있다면 무엇인지 말씀해주십시오.

▣ 바쁘신 중에도 끝까지 응답해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

## 참고문헌

### <국내 문헌>

- 고용노동부(2020). 「코로나19(COVID-19) 예방 및 확산방지를 위한 사업장 대응 지침」.
- 교육부·경상북도교육청(2016). 학생 감염병 예방·위기대응 매뉴얼[초·중·고, 특수 학교용].
- 교육부·경상북도교육청(2016). 학생 감염병 예방·위기대응 매뉴얼[대학교용],
- 김창환(2020). 온라인 문화예술교육의 현황과 과제: 온라인 문화예술교육 생태계 구축과 활성화 방안. 한국문화예술교육진흥원 지식정보R&D센터 「문화예술교육 이슈분석」 제1호: 26-31.
- 대한민국 정부부처 합동(2019.01.). 「대형 화산폭발 위기관리 표준매뉴얼」.
- 류광훈·박찬욱(2017). 문화·관광 산업의 지식재산권 현황과 정책방향. 한국문화관광연구원 연구보고서.
- 문화체육관광부(2009). 「위기관리업무지침(문화체육관광부 예규 제11호)」
- 문화체육관광부·공연장안전지원센터·한국공연장매니저협회(2017). 「공연관객 위기 대응 및 관리 매뉴얼」.
- 문화체육관광부(2015). 「종교시설 화재 위기대응 매뉴얼」.
- 박경동(2020.05).[호외:판데믹과 문화정책] 코로나19 대응 문화정책에 대한 비판적 검토. 웹진 「문화정책리뷰」.
- 식품의약품안전처(2019). 「감염병 재난 위기대응 실무매뉴얼」.
- 양혜원(2020). 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향과 향후 과제. 「문화·관광인사이트」 제146호: p.1-6. 한국문화관광연구원.
- 예술경영지원센터(2020.05), 「코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서」, p.8.
- 유재웅·정원준·최홍림·신현기(2017). 「위기관리 커뮤니케이션 매뉴얼 연구」. 문화체육관광부 용역보고서.
- 유한킴벌리(2020). 「2020 지속가능성보고서」.
- 유한킴벌리(2019). 「2019 지속가능성보고서」
- 이명희·이주민(2011). 스토리텔링 기반의 온라인 마케팅에 관한 연구. 「경영관리연구」, Vol.4(2): p.77-103.
- 이복영·김일만·이정현·고은애·최돈묵·백동현(2014). 「종교시설 위기대응 매뉴얼 제

작 연구」. 문화체육관광부 용역보고서.

이종열·박광국·조경호·김옥일(2004). 국가위기관리 통합적 체계구축에 관한 연구. 「한국사회와 행정연구」, Vol.15(2): 347-368.

이진규·김한얼·이왕호·박지환(2008). 「위기관리조직의 구조적·행태론적 특성 연구」. 소방방재청 용역보고서.

임학순(2019), 4차산업혁명시대의 문화정책, 박광국 (편저), 『문화와 국민행복』, 대영문화사, pp.281-308

정지범(2009). 광의와 협의의 위험, 위기, 재난관리의 범위. 「한국방재학회논문집」. Vol.9(4): p.61-66.

주연화(2020). 온라인 포럼 대담 내용. 「제3회 코로나19 예술포럼 :코로나19 이후, 공연·미술시장의 변화와 과제」.

크리테오(2020). 「2020 앱 사용자 행동: 한국」.

통계청(2020). 2020년 3월~8월 각월 온라인 소비동향 보도자료.

한국리서치(2020.6.). 「위축된 삶, 지속될 영향, 실용적 적응: 코로나19 시대, 소비자 생활과 소비활동에 대한 영향과 전망」.

한국예술문화단체총연합회(2020.3). 「코로나19 사태가 예술계 미치는 영향과 과제」.

한국청소년활동진흥원(2017). 「청소년수련활동 종합매뉴얼: 재난안전관리편」.

한국콘텐츠진흥원(2020), 「N콘텐츠」, Vol.15 : p.6~7.

행정안전부(2019). 「다중이용시설 등의 위기상황 매뉴얼 작성방법 및 기준[행정안전부고시 제2019-53호」.

허은영(2020.6). 해외 정부의 코로나19 관련 문화예술 정책 대응. 「웹진 문화관광」. 한국문화관광연구원.

## <해외 문헌>

Banks, Mark (2020). 「The work of culture and C-19」. *European Journal of Cultural Studies*, P. 1-7.

Expert Advisory Group(June, 2020). 「Survive, Adapt, Renew: A Response to the Covid-19 Crisis for the Arts in Ireland」. *Arts Council in Ireland*.

ICOM, 「Museums, museum professionals and COVID-19」, p.18,

ILO(2020.7), 「ILO Sectoral Brief: COVID-19 and the media and culture sector」.

- Kulesz, Octavio (March 2020). 「Supporting Culture in the Digital Age」. *Public Report, International Federation of Arts Councils and Culture Agencies (IFACCA)*.
- Löwhagen, R. (2015). 「Decision-Makers behind Effective Crisis Management: An industry comparison of a crisis prepared approach among Small and Medium-Sized Enterprises」. *Master Dissetation in International Business School of JONKOPING University*.
- McMullan & Baum(2011). 「Crisis management: Towards a model of good practice for small to medium sized hotels」. *Engineering*.
- Mitroff & Anagnos(2001). 「Managing crises before they happen: What every executive and manager needs to know about crisis management」. *New York: AMACOM*.
- Ponte, Beth (May 18, 2020). 「The Cultural Ecosystem endangered」. *International Arts Management & Covid 19*.
- Wahba, S., E. Ottone R, & R. Amirtahmasebi (August 20, 2020). 「Culture in the Covid-19 recovery: Good for your wallet, good for resilience, and good for you, Sustainable Cities」. *World Bank Group*.
- Yang, Hung-Yen (May 28, 2020). 「Our predictions for the post Covid world's impact on arts and culture」. *BYP Group*.

## <참고 웹사이트 - 국내>

- 국가법령정보([www.law.go.kr](http://www.law.go.kr)) 「재난 및 안전관리기본법」 「감염병의 예방 및 관리에 관한 법률」 「지식재산기본법」 「저작권법」 「지역문화진흥조례」 「예술인 복지에 관한 조례」
- 경기도 문화원연합회([kccfgg.org](http://kccfgg.org))
- 경향신문(<http://news.khan.co.kr>)
- 네이버 지식백과([terms.naver.com](http://terms.naver.com))
- 뉴스와이어([www.newswire.co.kr](http://www.newswire.co.kr))
- 뉴시스([newsis.com](http://newsis.com))
- 대구일보([www.idaegu.com](http://www.idaegu.com))
- 대법원 판례검색([glaw.scourt.go.kr](http://glaw.scourt.go.kr))
- 대한민국정책브리핑([www.korea.kr](http://www.korea.kr))

동아닷컴([www.donga.com](http://www.donga.com))  
매일경제([www.mk.co.kr](http://www.mk.co.kr))  
메가경제([megaeconomy.co.kr](http://megaeconomy.co.kr))  
서울컬처투데이([www.sctoday.co.kr](http://www.sctoday.co.kr))  
아르떼([arte365.kr](http://arte365.kr))  
와디즈([www.wadiz.kr](http://www.wadiz.kr))  
이데일리([www.edaily.co.kr](http://www.edaily.co.kr))  
팜인사이트([www.farminsight.net](http://www.farminsight.net))  
한국경제신문([news.einfomax.co.kr](http://news.einfomax.co.kr))

### <참고 웹사이트 - 해외>

<https://www.artnews.com/art-news/news/venice-biennial-postponement-cecilia-alemani-interview-1202688081/>  
<https://www.artsy.net/>  
<https://ocula.com/magazine/art-news/ocula-launches-online-viewing-rooms/>  
<https://www.sothebys.com/en/buy-sell/private-sale/gallery/gallery-network?locale=en>  
<http://www.koreaherald.com/>  
<https://www.artbasel.com>  
<https://www.museumnext.com>  
<https://www.travelandleisure.com>  
<https://www.ietm.org>  
<https://www.weforum.org>  
<https://www.prnewswire.com>  
<https://www.roh.org.uk>  
<https://www.thestar.com>  
<https://www.theartnewspaper.com>  
<https://www.uniglobalunion.org/>  
<https://www.artsready.org/>  
<https://en.unesco.org>  
<https://www.apap365.org>  
<https://www.artscouncil.org.uk>  
<https://www.bbc.co.uk>



<https://www.creativescotland.com>

<https://shortcircuit.scot>

<https://canadacouncil.ca>

<https://www.mccy.gov.sg>

<https://www.nac.gov.sg>

## 자문위원

---

### <전문가 자문위원단>

- 이화정 (극단 아토 대표)
- 윤용근 (법무법인 엘플러스)
- 장세길 (전북연구원 연구위원)
- 채경진 (한국문화재정책연구원 정책연구1팀장)
- 정종은 (상지대학교 문화콘텐츠학과 교수)
- 양혜원 (한국문화관광연구원 예술정책연구실장)
- 손차혜 (가톨릭대학교 문화예술경영융복합전공 초빙교수)
- 박성식 (전국지역문화재단연합회 정책실장)

### <포스트코로나시대, 지역문화재단 방향과 과제 협력지원 TFT>

- 조선희 (한국지역문화정책연구소 사무국장)
- 김우태 (경남문화예술진흥원 문화예술본부장)
- 김지원 (광주문화재단 정책기획실장)
- 손동혁 (인천문화재단 경영본부장)
- 김광훈 (전남문화관광재단 문화예술교육팀장)
- 이지원 (충남문화재단 문예진흥본부장)
- 김기석 (부천문화재단 문화도시사업부장)
- 배경희 (원주문화재단 예술진흥실장)

연구보고서는 한국광역문화재단연합회 홈페이지(<http://nafac.or.kr/>)에서 다운받으실 수 있습니다.



해당 연구보고서의 저작권은 한국광역문화재단연합회 및 한국지역문화정책연구소에 있습니다.