정책연구 2020_21

OPEN 공공누리
출처표시 상업용금지 변경금지
공공저작물 자유이용허락

코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안 연구

양혜원·김 면·차민경·김현경·노수경

Korea Culture & Tourism Institute

한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

정책연구 2020-21

코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안 연구

The Study of the Impact of COVID-19 on the Arts & Culture Sector and Policy Countermeasures

양혜원·김 면·차민경·김현경·노수경

한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

연구책임

양혜원 한국문화관광연구원 연구위원
김 면 한국문화관광연구원 부연구위원
차민경 한국문화관광연구원 부연구위원
김현경 한국문화관광연구원 연구원
노수경 한국문화관광연구원 연구원

공동연구

김규원 한국문화관광연구원 선임연구위원
박근화 한국문화관광연구원 수석전문위원
유은지 한국문화관광연구원 연구원

연구개요

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

- 2020년 발생한 코로나19(COVID-19)의 세계적 대유행(Pandemic)은 사회·경제 전반에 큰 충격을 가져왔으며, 문화예술계에도 심각한 영향을 미치고 있음
- 전 세계적인 봉쇄조치, 사회적 거리두기, 격리, 방역지침은 문화시설의 휴관 및 폐관, 공연·전시의 무기한 연기 및 취소를 가져왔으며, 이는 문화예술활동의 위축과 중단을 통해 문화예술의 존립 기반을 흔들고 있음
- 프리랜서, 계약직 노동자, 파트타임 노동자의 비율이 높고, 소득수준이 열악한 문화예술계의 경우 기존의 사회안전망에 편입되지 못하여 소득감소를 넘어 생존의 위협에 직면하고 있음
- 한편 '사회적 거리두기'에 대응한 온라인 공연, 가상전시, 웹기반 축제 등과 같은 비대면/온라인 콘텐츠의 확산은 문화예술계에 관객 기반의 확대 및 새로운 수익모델 구축이라는 새로운 기회로 작동하고 있는 동시에, 문화예술현장, 지역현장 등 현장성에 기반한 문화예술의 정체성의 위기, 제작비용 증가와 경쟁 심화로 인한 양극화 확산, 문화적 표현의 다양성 훼손, 무료 온라인 콘텐츠의 확산으로 인한 저작권 문제, 디지털 격차(digital gap)로 인한 문화예술 접근성 훼손 등과 같은 우려를 낳고 있어, 이에 대한 문화예술분야의 대응방안 모색도 중요한 시점임
- 이에 본 연구는 먼저 코로나 19로 야기된 대내외적 환경변화를 살펴보고 이러한 변화가 문화예술분야에 미치는 영향에 대한 다양한 논의들을 검토함. 또한 코로나19가 문화예술분야에 미친 피해와 영향을 분야별로 보다 구체적으로 살펴보고, 현재까지 진행된 중앙정부와 지자체의 코로나19 대응 정책에 대한 분석과 평가, 문화예술현장의 인식과 수요를 분석함으로써 포스트코로나 시대에 문화예술정책이 나아가야 할 방향을 제시하고자 함

1.1. 연구범위 및 방법

가. 연구범위

- 공간적 범위: 대한민국 중앙정부와 지자체(광역 및 기초 단위 포함), 그리고 문화예술 및 지역 현장, 연구에 의미있는 시사점을 줄 수 있는 국제기구와 미국, 영국, 독일 등 주요국의 정책대응 사례도 함께 살펴봄
- 시간적 범위: 한국에 코로나19 확진자가 처음 발생한 2020년 1월 20일부터 2020년 11월 20일까지임. 다만 코로나19로 야기된 환경변화 등에 대한 예측과 이에 따른 중장기적 정책 방향성은 향후 5~10년까지를 포괄함
- 내용적 범위
  - 첫째, 코로나19의 전개과정 및 거시적 환경변화를 진단하고, 문화예술분야와 관련된 포스트코로나 논의들을 살펴봄
  - 둘째, 코로나19에 따른 문화예술분야의 피해 및 영향을 분석함. 문화예술분야의 피해양상과 영향은 공연예술분야, 시각예술분야, 문학 분야, 문화예술교육 분야, 지역문화재단 및 기관 등으로 유형화하여 살펴보았으며, 문화예술생태계적 관점에서 창작·기획-유통·매개-향유(소비)·참여, 교육, 시장, 고용 등에 미친 피해와 영향을 다각적 관점에서 분석함
  - 셋째, 코로나19에 대응한 우리나라 중앙정부와 지자체의 정책대응의 성과와 한계를 진단함. 여기에서는 문화체육관광부와 한국문화예술위원회, 한국예술인복지재단, 한국문화예술교육진흥원, 예술경영지원센터, 지역문화재단, 문화기반시설 등과 같은 문화예술분야 주요 기관의 정책대응을 중점적으로 다룸. 또한 향후 정책방향 설정에 유의미한 시사점을 줄 수 있는 해외사례도 함께 포함함
  - 넷째, 이상의 분석을 통해 포스트코로나 시대에 대응하는 문화예술 정책의 새로운 방향을 도출하고, 코로나19 피해의 조기 회복 및 정상화, 문화예술분야의 위기대응체계 구축, 디지털 전환과 관련된 주요 정책방안을 제안함

나. 연구방법

- 문헌분석, 관계자 심층 인터뷰, 전문가 자문회의를 수행함
- 또한 코로나19로 인한 영향 및 정책적 수요 파악을 위해 '예술인 대상 설문조사'와 '지역문화재단 대상 설문조사'를 수행함
  - 예술인 대상 설문조사 응답표본: 1,223명
  - 지역문화재단 대상 설문조사 응답표본: 45개(광역 14개, 기초 31개)

2. 코로나19의 전개과정 및 거시적 환경변화 분석

2.1. 코로나19의 전개과정과 사회적·경제적 피해

- 2019년 12월 중국 후베이성 우한에서 처음 발생한 코로나19(COVID-19)는 전세계로 확산되면서 수많은 확진자와 사망자를 낳았고, 급기야 세계보건기구(WHO)는 3월 11일 팬데믹(pandemic)을 선언함
- 한국의 경우 1월 20일 첫 확진자 발생 이후 2월 대구에서 신천지 교회 신자들의 집단감염 발생이후 급속도로 확산되었고, 이후 서울에서도 이태원 클럽, 쿠팡, 해외 유입인구, 사랑제일교회, 광화문 집회 등으로 인한 위기가 있었으나 성공적인 K-방역조치를 통해 세계 그 어느 국가보다도 코로나19에 잘 대응하고 있다는 평가를 받고 있음
- 현대경제연구원(2020)은 2020년 8월 코로나 충격으로 인한 우리나라의 연간 경제적 손실 규모가 국내 총생산(GDP) 67조 2,000억원, 일자리 67만 8,000개에 달하는 것으로 추정된다고 발표함[1)]
- 코로나19로 인한 사회적 피해는 단순히 인명피해에 국한되지 않음
  - 코로나19 확진 판정 이후 중환자실에서 치료를 통해 완치된 많은 이들은 일상으로 돌아온 후에도 심각한 코로나19 후유증, 즉 만성피로, 가슴과 복부 통증, 피부 변색, 브레인 포그(Brain Fog), 기억력 저하 등을 호소하는 것으로 나타나고 있음

1) 현대경제연구원(2020), COVID-19 충격의 경제 부문별 영향과 시사점.

■ 코로나19로 인한 사회적 피해는 확진자나 주변 사람에 국한되지 않으며, 전 사회 구성원에게도 영향을 미치고 있음. 일명 코로나 블루(Corona Blue)임

- 2020년 경기연구원이 실시한 전국 국민대상 조사결과[2)]에 따르면 우리나라 국민 48%는 코로나19로 인한 불안/우울감을 경험하고, 연령이 증가할수록 그 정도가 심해지는 것으로 나타남

■ 코로나19는 우리사회에 내재된 다양한 갈등을 드러냄

- 인종차별, 세대 간·종교 간 갈등, 지역갈등, 계층 간 위화감 및 성소수자에 대한 혐오 등 각종 갈등과 혐오 표현의 증가는 사회적 문제를 야기하고 있음

2.2. 코로나19로 야기된 거시적 환경변화와 포스트코로나 논의

■ 코로나19가 우리 사회에 가져온 거시적 환경변화와 이에 따른 문화예술분야에의 영향을 PEST분석(Political, Economic, Social and Technological analysis)[3)]에 따라 제시하면 다음과 같이 요약됨(문화일보, 2020; 한국문화관광연구원, 2020; 양혜원, 2020)

[그림 1] 코로나19가 가져온 거시적 환경변화와 문화예술분야 영향

거시적 환경변화			문화예술분야 영향
정치/국제 관계	• 각국 정부의 위기대응능력 실험대 • 글로벌 리더십 실종, 선진국 신화 붕괴, 국제기구의 실패 • 새로운 통제사회, 스마트 국가(빅브라더)의 출현 • 공공의료체계, 질병관리(위기대응)시스템의 중요성 • 대규모 긴급지원패키지 정책, 기본소득 논의 점화	➡	• 중앙집중식 통제에 따른 방역조치로 문화시설 휴관 및 사회적 거리두기 실시 • 공연, 전시, 축제 등 중단·취소·연기로 문화예술활동 위축 • 코로나 대응 문화예술분야 지원정책 추진 • 기본소득제도 도입 논의

2) 전국 17개 광역시·도 15세 이상 1,500명 대상 모바일 설문조사 결과

3) PEST 분석이란 거시환경분석의 일종으로, 시장조사나 전략분석을 위한 의사결정을 내리는데 정치적 요소, 경제적 요소, 사회적 요소, 기술적 요소, 환경적 요소를 활용한 분석기법이다.

거시적 환경변화			문화예술분야 영향
경제	• 세계적 경제위기(불황) • 리쇼어링(Reshoring)/공급망의 재편 • 노동시장 충격(일자리 대체와 Gig노동 증가), 불평등의 심화 • 온라인/비대면 경제(untact economy)의 부상	➡	• 예술인·단체 소득 감소, 고용불안정 심화, 이탈 증가 • 예술시장 매출 감소, 영세한 예술단체·사업체 도산 • 비대면 콘텐츠 관련 직업 출현 및 확대 • 글로벌 공급망의 의존도를 줄이는 방향으로 예술생태계 가치사슬체계 재편
사회	• 상시적 위기(재난)사회 도래, 사회적 거리두기의 일상화 • 재택근무(스마트오피스), 온라인 교육 • 홈 루덴스(Home Ludens) 문화 확산 • 안전에 대한 심리적 과잉, 코로나블루, 고립, 혐오와 갈등, 디지털 격차	➡	• 예술분야 스마트오피스 확대 • 온라인·비대면 제작, 유통, 향유, 교육 증가 • 예술대학교육 변화 • 코로나블루, 소외와 고립, 혐오와 갈등에 대한 문화예술 수요 증가
기술	• 5G 네트워크 기반 4차 산업혁명 가속화 • VR, AR 등 체감기술 강조	➡	• OTT 사용량 증가 • VR/AR, AI, 블록체인 등 기술과 예술의 결합 가속화, 디지털 전환 가속화
생태	• 지구의 인간에 대한 경고 • 지구의 재발견: 일시멈춤으로 되살아난 환경생태계	➡	• 기후변화, 환경이슈에 대한 문화예술적 접근방식 확대

■ 한편 문화예술분야의 포스트코로나 논의는 다음의 〈표 1〉과 같이 코로나19로 인해 여실히 드러난 기존 문화예술분야의 취약한 구조를 근본적으로 개선해야 한다는 맥락을 가짐과 동시에 코로나19로 인해 급격히 진전된 변화와 도전에 대해 새로운 전환의 과제를 던지고 있음

〈표 1〉 문화예술분야 포스트코로나 논의의 의미와 맥락

구분	세부내용
기존 문화예술분야의 취약성에 대한 근본적 개선 필요성	• 관객과의 직접적 대면과 상호교감을 핵심으로 하는 문화예술분야의 특성 • 장기간의 준비과정과 밀폐된 장소에 최대한의 관객을 동원해야 하는 수익 구조 • 예술인의 열악한 소득수준과 사회안전망에서의 누락 • 높은 공공의존도와 민간 자체의 대안적 위기대응기제 부재
코로나19로 인한 변화와 도전에의 적극적 대응전략 필요성	• 비대면 경제의 부상과 디지털 전환: 온라인·비대면 콘텐츠의 부상이 가지는 양면적 측면의 인식과 대비 필요성, 전통적인 대학 교육제도의 변화와 디지털 학습의 급격한 발전으로 인한 문화예술교육 분야의 변화 가능성, 문화예술분야에서 구독경제의 적용가능성 • 문화예술 일자리의 미래와 보편적 기본소득 논의 본격화: 4차 산업혁명 시대 창의인력으로서 문화예술의 중요성, 보편적 기본소득 논의가 가지는 의미와 문화예술지원제도의 변화 가능성

구분	세부내용
	• 문화예술의 회복탄력성 재조명: 문화예술분야의 회복탄력성: bouncing forward로서의 resilience, 개인·공동체·사회의 resilience 제고에 기여하는 문화예술, 문화예술분야의 resilience 제고를 위한 방안의 모색, UNESCO의 ResiliArt Movement와 한국의 코로나19 예술포럼을 통한 예술의 가치 옹호와 인식 제고 노력 • 새로운 예술의 시대, 그리고 생활문화예술의 재조명: 뮤즈로서의 코로나19가 낳은 팬데믹 시대의 새로운 예술, 격리된 일상에서 꽃핀 생활문화예술

3. 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향

3.1. 문화예술분야 피해 양상과 현장의 대응

- 공연예술분야, 시각예술분야, 문학 분야, 문화예술교육 분야, 생활문화분야를 막론하고 대부분의 국내외 대면 행사들이 취소 또는 연기되었고, 도서관, 공연장, 박물관, 미술관, 생활문화센터, 지방문화원 등 문화기반시설의 휴관으로 문화예술분야 종사자들의 활동 무대와 기회가 박탈됨
- 대부분의 문화예술단체 및 사업체의 경우 관람객 및 이용자 수의 감소로 매출액 감소와 경영상의 어려움에 봉착한 한편, 문화예술계 종사자들 또한 소득 감소와 고용불안정으로 생계에 큰 타격을 받음
- 일부는 방역 강화를 통한 '좌석간 거리두기'나 '제한적 이용'을 통해 공연, 전시, 행사 등을 이어가고, 상당수는 '온라인·비대면 콘텐츠'로의 전환을 통해 문화예술활동을 이어가고 있으나 코로나19로 인한 문화예술분야의 피해와 타격은 상당기간 지속될 것으로 예상됨
- 한편 일반국민의 입장에서도 코로나19로 인해 직접적으로 공연, 전시, 문학 등 문화예술을 접할 수 있는 기회가 차단되거나 문화시설 이용 경험이 단절됨에 따라 문화향유나 참여가 크게 감소했으며, 이는 장기적으로 문화 격차의 심화, 문화예술 관객의 축소로 이어질 수 있다는 우려도 나타나고 있음

〈표 2〉 문화예술분야 피해 양상 및 현장의 대응 요약

분야	피해 양상 및 현장의 대응
공연예술분야	• 공연장 잠정 폐쇄 조치, 공연의 취소 및 연기로 관람객 수 감소, 매출액 감소, 경영상 어려움 직면, 공연예술단체·사업체의 휴업 및 폐업, 공연장 내 거리두기 실시로 손실 확대 • 고용피해로 인건비 감소, 권고사직 등 해고 및 감원, 무급휴직 발생, 공연예술인의 창작 활동기회 축소 • 관행화된 불공정관행의 문제 대두: 공연 취소 시 공연장 대관료 및 준비 비용에 대한 보상의 문제 • 철저한 방역대책(체온측정, 손소독, 마스크 착용 의무화, 문진표 작성, 좌석간 거리두기 등) 하에 공연 추진, 야외 돔 텐츠, 거리두기 펜스, 에어 샤워 게이트 설치 등을 통한 축제 추진, 온라인 공연으로 전환
시각예술분야	• 박물관, 미술관의 휴관 및 폐관 조치로 전시 취소 또는 연기, 창작자들의 활동 기회 축소 • 경매시장 매출 및 낙찰률 감소 • 기업 후원 등 메세나 위축, 심리적 박탈감 • 대형 아트페어의 취소 및 변경, 아트 에이전시의 국제적 교류활동 위축 • 박물관, 미술관 사전예약제 등 활용한 제한적 이용 • 온라인 뷰잉룸 등 온라인 전시, 온·오프라인의 동시적 활용을 통한 아트페어, 전시회 운영
문학 분야	• 북 콘서트 등 각종 문학행사 및 강의 취소로 독자와의 교류 창구 차단, 문인들의 활동 위축 및 생계 위협 • 동네서점 매출 감소로 경영악화, 폐점, 지역문화거점 활동 타격 • 도서관 및 서점 휴관으로 문학 향유 기회 감소, 문학적 경험의 단절 • 공교육과 연계된 문학작품의 온라인 저작권 문제 확산 • 온라인 플랫폼과 SNS를 통한 문학행사의 대체 • 오디오북, 전자책, 웹소설 분야의 약진
문화예술교육 분야	• 대면 문화예술교육의 중단과 온라인 전환, • 예술강사들의 활동 위축 및 고용 불안정 심화 • 한국문화예술교육진흥원의 예술강사 긴급구제책 실시, 온라인 문화예술교육 지원사업
생활문화분야	• 문화기반시설(도서관, 문예회관, 박물관, 미술관, 지방문화원, 문화의집, 생활문화센터 등) 휴관, 교육 및 체험 프로그램 취소, 이용자 감소, 수입 감소 등 • 생활문화사업 취소로 생활문화동호회 활동 및 주민공동체 모임 등 위축 • 문화기반시설/생활문화시설의 철처한 방역 • 집에서 즐기는 생활문화활동과 온라인 모임의 증가

3.2. 온라인·비대면 콘텐츠의 부상

■ 코로나19 확산으로 인한 사회적 거리두기의 일상화는 기존의 '대면 문화예술 활동' 대신 '온라인·비대면 콘텐츠'의 급격한 부상을 가져옴

■ 새로운 유통채널의 확대로 그간 문화예술에 접근하기 어려웠던 관객들이 신규 진입하고, 온라인 플랫폼과 SNS를 활용한 문화예술향유의 방식이 새로이 자

리 잡았으며, 새로운 수익의 창출 가능성, 투명성 제고 등으로 문화예술 시장의 대중화와 시장 확대가 이루어질 수 있을 것이라는 긍정적 기대가 부상함

- 반면 온라인·비대면 콘텐츠는 대면 문화예술이 가진 현장성을 대체하기 어려우며, 창작·제작·유통·소비를 위한 기반 여건(시설·장비, 전문인력, 제작비용 등)의 취약성, 플랫폼의 문제, 저작권의 문제, 공정한 수익배분 구조의 미흡, 문화예술계 내 부익부 빈익빈의 심화, 장르별 편차와 디지털 역량의 격차 등의 문제점을 지적하는 목소리도 병존하고 있음

〈표 3〉 온라인·비대면 콘텐츠의 부상 및 전망

분야	온라인·비대면 콘텐츠의 활용 사례와 평가 및 전망
공연예술분야	• ㈜봄아트프로젝트의 '방구석 클래식', 서울예술단의 '잃어버린 얼굴 1895', 세종문화회관 '힘내라 콘서트(힘콘)', 뮤지컬 '귀환', '모차르트', 대구국제뮤지컬페스티벌, 서울국제공연예술제, 코리안심포니의 '내 손안의 콘서트? 모차르트&맨델스존', CGV '월간뮤지컬', '월간 오페라', '월간 클래식', 예술의전당 '플레이 클립스', 문체부 '집콕 문화생활' 등 • 긍정적 견해: 공연예술의 또 다른 진화, 공연관객 확대와 개발에 기여, 수익 창출 기대 • 부정적 견해: 오프라인 공연을 대체할 수 없다는 평가, 관객개발에 대한 회의적 견해 • 온라인/오프라인 공연이 공존할 것이라는 견해 • 영상콘텐츠로서의 온라인 공연과 크로스 미디어적 접근의 필요성 대두 • 새로운 공연유통 활로 개척 • 유료 플랫폼에 대한 요구와 공연계의 양극화 • 공연계 적절한 유통구조와 공정한 수익배분 구조 구축의 필요성, 저작권 문제의 대두, 공정계약의 문제 대두 • 기술중심적 공연 콘텐츠 지원의 한계
시각예술분야	• 온라인 플랫폼을 중심으로 한 아트마켓(Art.sy, Artspace, Blacklots, Paddle8, Artnet), 갤러리 온라인 뷰잉룸(Eazel), 가상갤러리(Google Art Project), 온라인 경매 시스템 활성화, 시각적 예술경험 방식의 변화, 전통적 의미의 '전시 가치'에 변화 • 미술시장의 대중화: 가격 투명성 확보 vs. 예술품 가치 산정의 전문성 • 저작권과 이미지 소유권: 공유재로서의 이미지 vs. 온라인 작품 저작권 보호 • 예술기관 활동의 변화: 시각 이미지 활용 활성화 vs. 예술경험 제공 역할 축소
문학 분야	• 오디오북(오디언 소리, 스토리텔), 온라인 서점과 전자책(밀리의 서재, 리디 셀렉트, 예스24북클럽), 웹소설(왓패드)의 부상, 북튜브 등 온라인 문학 프로그램 증가 • 문학향유 방법의 다양화·입체화 vs. 수동적 독자: 북 큐레이션 서비스(아마존 리드 로컬 서비스, 페르세포네 북스, 창비 시요일 등), 오디오북과 전자책의 동기화 서비스 강화, 숏폼 콘텐츠 출간(시리얼 박스), 큐레이션의 함정 (능동적 독서 저해, 취향의 조작) • 콘텐츠로서 문학의 진화 vs. 성찰의 실종에 대한 우려 • 문학 창작 및 향유에서의 디지털 격차 발생
문화예술교육 분야	• 한국문화예술교육진흥원 '어디서든 문화예술교육' • 콘텐츠형(국립아시아문화전당 '출래출래 몸놀이', 국립현대미술관 '집에서 만나는 미술관'), 대화형(안동문화예술회관 '꿈의 오케스트라 교육 사업', 미국 휘트니 미술관의 화상회의 프로그램(Zoom)을 이용한 대화형 미술교육), 커뮤니티형(광주문화재단 문화예술교육지원센터 '키득키트', 테이트미술관 '테이트 키즈')

분야	온라인·비대면 콘텐츠의 활용 사례와 평가 및 전망
	• 문화예술교육의 새로운 전환 계기 • 예술장르별 편차, 디지털 리터러시의 편차 • 문화예술교육 플랫폼의 요구 및 문화예술교육자에게 요구되는 전환 역량
생활문화분야	• 한국문화원연합회의 '찾아가는 문화로 청춘', 어르신 문화예술체험 꾸러미 제작·배포(손의 마법사), 서대문구 생활작품 전시회 '아트 앤 라이프' • 온라인 플랫폼에 대한 요구, 영국의 GET 6400aks 아티스트 온라인 플랫폼 • 온라인 접근성이 낮은 고령층에 대한 디지털 접근성 확대 요구 • 디지털 전환을 위한 준비 미흡

3.3. 문화예술분야 전환 모색을 위한 새로운 시도

■ 예술을 통한 시대적 성찰과 코로나 블루의 치유

- '몰입'의 경험과 '창조적 생산'으로서 수공예 예술활동의 가치 재조명: 집안에서 즐기는 취미활동으로 art&craft(수공예) 수요가 확대
- '치유와 명상'을 위한 예술 콘텐츠의 활용: 스미소니언 아시아 태평양 아메리칸 센터 (APAC)의 'Care Package', 미국 국립 아시아 미술관은 명상과 마음 챙김(mindfulness)에 관한 30분 온라인 워크숍
- 사회적 고립감 해소와 상호 유대감을 증진하는 연대적 창작활동 플랫폼: 공공예술 디자인 랩인 Amplifier의 '예술을 위한 글로벌 오픈 콜', 미국 예술치료협회(America arttherapy Association, 이하 AATA)는 'The Healing Quilt' 프로그램

■ 소규모화와 지역화(localization)

- 소규모 단위 축제: '춘천마임백씬;100Scene Project'
- 공간의 무대화 확대: 지하철역, 버스정류장 등 일상 공간을 활용한 문화활동 확대(성남문화재단, '2020 생활문화동호회한마당-코로나19 극복을 위한 생활문화 캠페인', 아파트 단지의 특성을 활용한 '베란다 콘서트'

■ 팬데믹 시대, 새로운 무대와 제작방식에 대한 탐색

- 팬데믹 시대의 새로운 공연예술의 형태에 대한 모색: 드라이브 인 씨어터(drive-in theatre), 아파트 발코니 콘서트, 영국 세인트 올번스(St. Albans)의 몰팅 극장(Maltings Theatre)의 Zoom을 활용한 '12번째 밤 라이브

(Twelfth Night Live)' 공연, 팬데믹 시대의 새로운 형태의 공연장 디자인
- 팬데믹 시대의 새로운 공연장 운영 모델의 필요: 새로운 기능과 역할, 새로운 하드웨어 구조 전환 필요성, 팬데믹 시대 공연예술의 미래와 형태에 대한 논쟁과 실험, 지원구조의 전환 모색

■ 첨단기술 및 온오프 믹스(on-off mix) 활용과 상호작용성(interactiveness)의 강화 노력
- 커먼웰스 셰익스피어 컴퍼니와 구글의 합작으로 탄생한 VR로 촬영한 연극 햄릿, 프란츠 카프카의 소설 「변신」을 가상현실 프로그램으로 제작, 빅토리아 프로덕션(Victorya Productions)의 전자책 '토토(toto)', 웅진 씽크빅의 AR기술을 활용한 '인터랙티브 북'
- 국립극단 어린이청소년극연구소가 진행한 유튜브를 활용한 비대면 연극놀이 〈영지를 찾아라!〉

4. 코로나19에 대한 문화예술분야의 정책대응 진단

4.1. 중앙정부 정책대응 진단

■ 코로나19에 대응하여 우리나라 중앙정부는 그간 4차에 걸친 추경과 『한국판 뉴딜 종합계획』을 발표하였으며, 전국민 긴급재난지원금 지급, 고용안정 특별대책, 긴급복지지원, 소상공인·중소기업 등에 대한 긴급 유동성 지원 등 광범한 대응정책을 펼침

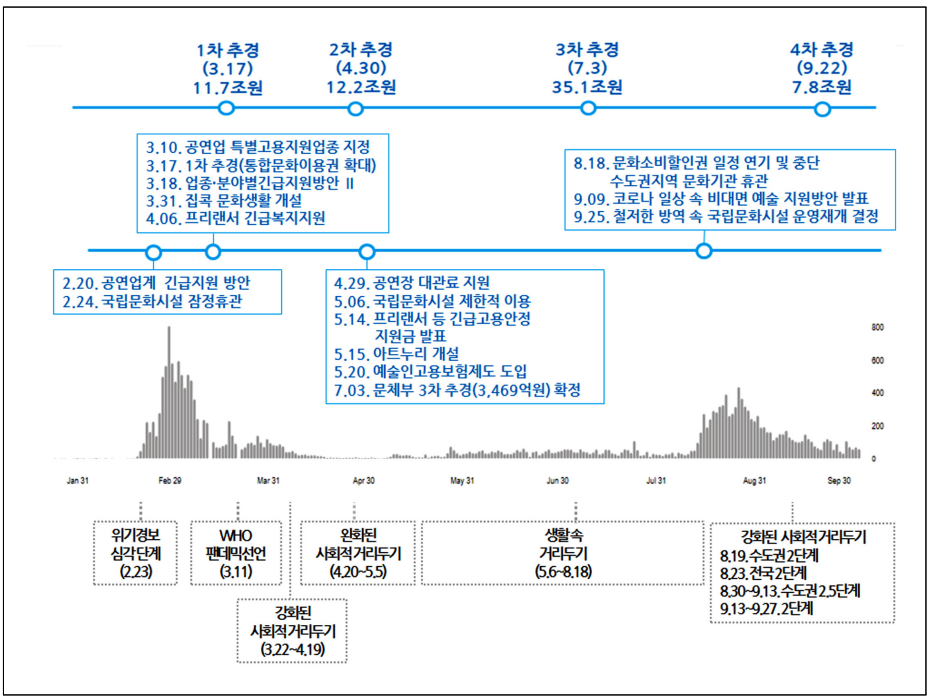
■ 문화예술분야에 대해서는 『공연업계 긴급지원방안』, 『코로나19 관련 업종·분야별 긴급지원방안 II』을 통해 방역지원과 창작·제작지원, 관람료 지원사업 사업을 발표했고, '코로나 극복, 어디서든 문화예술교육사업', 공연장 대관료 지원사업, '공연실황 생중계 지원사업', 코로나19 지원 정보 통합제공을 위한 '아트누리(artnuri.or.kr)' 페이지 개설 등이 이루어졌음

■ 특히 3차 추경에는 약 3,469억원 규모로 문화 부문에 대한 지원이 포함되었고, 공공미술프로젝트와 공연예술분야 인력지원 등 일자리 확충, 공연·전시

등 소비쿠폰 제공, 온라인미디어 예술활동 지원사업, 창작준비금 확대 등 문화예술분야에 1,569억원이 배정됨

- 9월에는 코로나 상황 속에서 비대면 예술에 대한 지원을 통해 지속가능한 예술생태계 조성을 위한 『코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안』이 발표됨

[그림 2] 중앙정부 문화예술분야 코로나 대응정책의 전개과정



■ 이러한 다양한 방식과 형태의 정책대응을 통해 문화예술분야의 피해 완화와 소득 확충에 일정한 도움이 된 것으로 보이나, 다음과 같은 문제점도 제기됨

- 코로나19 위기대응체계의 부재 및 현장과의 쌍방향적 소통의 미흡
- 경직적·일괄적 문화시설 운영 정책
- 정책수단의 시의성과 적실성 논란, 소액다건의 온라인 콘텐츠 제작 지원사업에 대한 집중, 완성도 높은 콘텐츠의 제작~유통을 위한 제반 조건에 대한 고려 미흡
- 문화예술 분야의 특수성을 고려하지 못하는 타 부처 지원사업으로 문화예술분야 피해 구제에 사각지대 발생: 코로나19로 인한 피해사실의 증명 곤란, 융자 상환 부담 등

- 위기 속에서 문화예술분야 지원에 대한 철학과 가치의 표명 미약

4.2. 지방자치단체 정책대응 진단

- 지자체에서는 주로 광역 및 기초문화재단을 중심으로 문화예술분야 종사자 피해조사, 긴급재난지원, 인건비 지원, 임대료·대관료의 감면 또는 지원, 융자지원, 미술작품 구매지원, 창작 지원, 기획 및 리서치 지원, 온라인 콘텐츠 제작 지원 등이 추진됨
- 그러나 다음과 같은 한계도 지적됨
  - 문화예술계의 재난대응 매뉴얼 부재
  - 빠른 피해 파악은 성과, 결과 분석은 미흡
  - 정보 공유의 한계
  - 재정적 지원의 한계: 지속가능성이 없는 소모성 정책, 피해사실의 증명 곤란, 예술활동증명제도의 한계 등

4.3. 해외 정책대응 진단

- UNESCO: “Culture & COVID-19 Impact & Response Tracker” 발간, ResiliArt Movement 추진, #ShareOurHeritage Campaign, Share your #LivingHeritage experience, 500 Little Artists Exhibition 진행, 「Culture in crisis: Policy guide for a resilient creative sector」 발표 등
- OECD: 『Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors』 발표
- EU: “차세대 EU(Nest Generation EU)” 프로젝트 발표, 유럽 공연예술의 초국가적 유통을 위한 플랫폼(Platform for Cross-border distribution of European Performing Arts Work) 구축사업 투자 발표
- 영국: 긴급대응패키지(Emergency Response Package), 디지털 컬쳐 네트워크(Digital Culture Network) 및 테크 챔피온(Tech Champion) 사업, 문

화쇄신TF(Cultural Renewal Taskforce) 구성, 공연예술분야 대응 가이드라인 개발, 박물관 재개관을 위한 가이드라인 개발

- 미국: 「CARES Act」를 통한 지원, Americans for the Arts(AFTA)의 COVID-19 Impact Survey 실시 및 조사결과 제공
- 독일: 긴급지원금, 예술가보험 납부금 조정, 중소 문화기관의 재개관을 위한 "새로운 시작(Neustart)" 프로그램 발표 등 디지털 전환에 대한 적극적 대응, 최고지도자의 문화예술분야 지원에 대한 강력한 의지 표명

5. 예술인 및 지역문화재단 대상 설문조사 결과 분석

5.1. 예술인 대상 설문조사 결과

□ 문화예술단체·기관·사업체의 피해와 대응

- 2020년 1월~8월까지 문화예술기관 및 단체(1인 사업체 포함)가 예정하고 있던 문화예술 프로젝트 5.4건 중 평균 3.9건이 취소/중지되고 2.2건이 연기
- 2020년 총 피해규모는 평균 3,422만원으로 평균 매출액인 3,345만원보다 더 크게 나타남
- 코로나19로 인해 어려움을 겪고 있는 사항으로는 '사회적 거리두기 등으로 인한 모객의 어려움(63.4%), 미래상황에 대한 불확실성(61%), 생활비 부담(59.5%), 임차료 부담(44.1%), 코로나 확진자 발생에 대한 두려움(42.8%), 공과금 납부 부담(32.2%), 대출상환 부담(23.8%), 후원·협찬·회비 감소(22%), 직원 등 인건비 부담(21.4%) 등
- 코로나19 피해에 대한 대응으로는 온라인·비대면 콘텐츠 제작/중계/송출 등(44.5%), 융자·대출(32%)', '중앙정부/지자체/유관기관의 지원사업 공모(30.8%)', 휴업(28.1%), 채용중지(18.1%), 인건비 삭감(10.9%), 소속 예술인 등에 대한 권고사직 또는 휴직·휴가 발령(10.8%), 직원에 대한 권고사직 또는 휴직·휴가 발령(6.6%), 폐업(3.2%) 등

□ 고용된 예술인의 피해와 대응

- 고용된 예술인의 경우 코로나19로 인한 피해는 '무급휴직/휴가'인 경우가 40.4%(평균 691만원), 인건비 삭감 경험률이 25.1%(816만원), '유급휴직/휴가 경험률이 22.7%, 권고사직/해고 경험률이 11%(677만원)

- 코로나19로 인해 고용된 예술인이 겪는 어려움으로는 '예술활동 중단으로 인한 막막함과 두려움'이 가장 높으며(64.2%), '수입 감소로 인한 생활비 부담(62.5%)', '스트레스, 분노, 불안과 우울 등 심리적 어려움'(55%), 생계를 위해 비예술활동에 많은 시간을 써야 하는 상황(47.6%), 임차료 부담(22.7%), 대출상환 부담(22.4%), 육아/돌봄 부담(10.1%), 코로나 감염으로 인한 건강 악화(7.8%) 등의 순

□ 프리랜서 예술인의 피해와 대응

- 프리랜서 예술인의 경우, 코로나19로 인해 '일방적 계약 해지'를 당한 경우가 46.2%, '계약기간 축소'(33.1%), 인건비(보수)의 일부 또는 전부 미지급(18%), 계약연장 거절(10.6%)의 순으로 나타났으며, 이로 인해 입은 손실액은 평균 906만원

□ 코로나로 인한 전체 피해규모 모수 추정 결과

- 고용주/자영업자/1인 사업자인 예술인이 응답한 결과를 토대로 전체 피해규모(입장료수입 감소, 매출액 피해, 예상치못한 추가지출 포함)에 대한 모수를 추정한 결과 2020년 1~8월까지 전체 피해규모는 1조 5,717억원으로 나타남
  - 공연예술분야(연극, 뮤지컬, 음악, 국악, 무용) 6,578억원, 시각예술분야(미술, 사진, 공예, 디자인, 디지털미디어아트 등) 3,347억원, 대중예술분야(대중음악, 영화, 애니메이션, 방송, 연예, 만화, 웹툰) 3,323억원, 다원예술분야(융복합예술 포함) 949억원, 문학 분야 558억원

- 고용된 예술인의 응답결과를 토대로 2020년 1월~8월까지 고용피해 규모에 대한 모수 추정 결과 전체 고용피해 규모는 7,391억원
  - 공연예술분야 3357억원, 대중예술분야 3137억원, 시각예술분야 616억원, 다원예술분야 113억원, 문학 분야 130억원

■ 프리랜서 예술인의 응답결과를 토대로 2020년 1월~8월까지 코로나19로 인한 피해규모에 대한 모수 추정 결과, 전체 피해규모는 7,029억원

- 대중예술분야 3,179억원, 공연예술분야 2,409억원, 시각예술분야 949억원, 다원예술분야 325억원, 문학 분야 148억원

□ 온라인·비대면 콘텐츠 참여 및 이에 대한 인식

■ 예술인들의 온라인·비대면 콘텐츠 참여 경험률은 40.7%(평균 2.7건 참여, 이 중 2020년에 새롭게 제작한 콘텐츠가 1.8건)

- 참여하지 않은 이유로는 온라인/비대면 콘텐츠가 본인들의 '예술활동에 적합하지 않아서'(44%), 비용이 없어서(30.3%), 시설이나 장비가 없어서(28.7%), 방법을 몰라서(24.8%), 준비하고 있다(24.2%0, 기술을 몰라서(22.7%)

■ 향후 온라인/비대면 콘텐츠의 창작·제작·유통에 참여할 의향이 있다고 응답한 예술인의 비율은 69%

■ 온라인/비대면 콘텐츠 활성화를 위해 필요한 지원으로는 '온라인/비대면 콘텐츠 제작 비용 지원'(70.6%), '온라인/비대면 콘텐츠를 제작할 수 있는 공간 및 시설·장비 지원'(56.5%), 유통플랫폼 구축 및 유통 활성화 지원(52.2%), 유료결재시스템 등 수익창출 지원(46%), 제작 관련 교육 지원(45.3%), 홍보 및 기부·후원 등 지원(44%), 제작인력 지원(40.3%)

□ 코로나19 지원사업에 대한 인식 및 수혜현황

■ 예술인이 가장 많이 수혜한 중앙정부 정책사업으로는 한국예술인복지재단의 '창작준비금 지원'(30.7%)이며, 보건복지부의 '긴급고용안정지원금'(27.1%), 예술인 긴급생활안정자금 융자(10.4%)

- 정책사업을 신청한 예술인 중 실제 수혜를 받은 사업이 없다는 응답의 비율은 26.2%

■ 중앙정부 정책사업에 만족하는 비율은 56.8%(3.6점)

- 불만족 이유로는 '지원대상 요건이 까다로움'이 59.0%, 경쟁이 너무 치열함(57.4%), 지원사업이 다양하지 않음(51.9%), 지원절차가 복잡함/증빙서류

준비가 어려움(51%), 지원규모가 작음(42.8%), 지원받기 시간이 오래걸림(38.7%), 지원사업에 대한 정보를 얻기가 어려움(34%)

- 지방자치단체 정책사업에 대해서는 예술인/프리랜서 등을 위한 긴급지원(긴급생계비 지원)'을 받은 예술인이 17.3%, 소규모 기획사업 공모지원/창작·제작 비용 지원(5.4%), 영상콘텐츠제작지원/온라인 콘텐츠 제작지원(4.1%), 긴급 창작/제작을 위한 사전조사·연구지원(4%)의 순
  - 지원받은 사업이 없다는 응답자가 69.9%
  - 지자체 코로나19 대응책에 대한 만족도는 평균 3.3점(만족비율 45.2%)

□ 향후 정책대응방향

- 코로나19와 같은 위기/재난상황에서 필요한 정책으로 '저소득·위기 예술인에 대한 생계지원 및 긴급복지지원'의 필요성(88.6%)과 '예술 프로젝트 창작비용 지원사업(88.4%)로 '피해조사(88.3%)', '대관료/임대료 감면/면제'(84.9%), 프로젝트 취소/중지 등으로 인한 손실보전 지원(81.8%), 온라인/비대면 콘텐츠 제작·유통 활성화 지원, 예술인 고용보험을 통한 실업급여 지원(81.6%)
- 중장기위기대응방안 필요성으로는 '공공기금 조성'이 84.7%, 기본소득제도 도입(40.8%), 예술재난보험 가입 지원(36.7%0, 위기대응시스템 구축(36.4%)
  - 예술인공제회 등 민간부문의 자조적 조직에 대해 67.2%가 필요하다고 응답했고, 47.1%가 참여의향이 있다고 응답

5.2. 지역문화재단 대상 설문조사 결과

□ 문화재단의 업무 및 재정 변화: 광역과 기초의 차이 극명

- 일상 현장근무 유지(51.1%), 광역문화재단의 경우 92.2%가 근무형태의 변화, 기초문화재단의 경우 29%에 불과
- 경제적 여파: 광역문화재단의 경우 사업예산 삭감(42.9%), 기초문화재단의 경우 사업감소(80.6%)

□ 추진 사업의 변화: 비대면 프로그램 증가

- 가장 변화를 많이 겪은 추진사업: 문하사업(60%), 특별시/광역시 재단의 경우 문화예술지원(37.5%)
- 코로나19 관련 신규사업 시행(86.7%), 광역(100%), 기초문화재단의 경우 19.4%는 코로나19 관련 신규사업을 시행하지 않음
- 코로나19 관련 신규사업 평균 시행건수는 4.7건, 이중 절반 정도는 비대면 프로그램

□ 코로나19 관련 민원 및 지원: 재단 사업 문의가 다수

- 코로나19로 가장 많이 받은 민원(문의)는 모든 재단에서 '재단의 지원 사업 추진 및 취소여부'였고, 광역재단의 경우 긴급복지지원금 등 관련 지원금의 유무 및 신청방법 등 문의가 35.7%
- 피해사업 지원 건수: 전체 평균 4.3건, 광역문화재단 평균 5.6건, 기초문화재단 평균 3.7건

□ 확대 및 도입 필요 제도(1순위+2순위)

- 광역문화재단: 공모사업지원체계(교부, 정산) 등 예산구조 제도 변경(64.3%), 코로나19 이후 침체된 문화예술의 가치에 대한 대국민 공감대 마련(50%), 문화예술계 온라인·비대면 콘텐츠 기술 보편화를 위한 제도 마련(42.9%), 문화예술계 코로나19 피해극복을 위한 재정 마련(35.7%), 코로나19로 인한 문화예술계 피해 모니터링 제도 마련
- 기초문화재단: 문화예술계 온라인·비대면 콘텐츠 기술 보편화를 위한 제도 마련(74.2%), 문화예술계 코로나19 피해극복을 위한 재정 마련, 코로나19 이후 침체된 문화예술의 가치에 대한 대국민 공감대 마련(38.7%), 공모사업지원체계(교부, 정산) 등 예산구조 제도 변경(32.3%), 코로나19로 인한 문화예술계 피해 모니터링 제도 마련(6.5%)
- 온라인 비대면 콘텐츠 전망 및 의향에 대해서는 코로나19가 종식되면 다시 축소될 것이라는 응답이 광역문화재단(42.9%), 기초문화재단(32.3%)

■ 위기대응체계 컨트롤 타워: 문화체육관광부 1순위

□ 코로나19로 인한 업무의 어려움: 불확실성, 인력부족 및 업무과중, 대응 매뉴얼의 부재 등

6. 코로나19 이후, 문화예술정책의 방향과 과제

■ 이상의 분석을 토대로 코로나19 이후 문화예술정책의 방향과 주요과제를 제시하면 다음의 [그림 3]과 같음

[그림 3] 코로나19 이후 문화예술정책의 방향과 주요과제

코로나19 이후, 문화예술정책의 주요 방향
• 일상적 재난사회에서 전환의 문화예술정책 지향: 새로운 도전에의 응전, 취약한 체질의 근본적 개선 • 문화예술생태계를 고려한 균형적 접근: 대면 vs. 비대면, 대규모 vs. 소규모, 국제/전국/지역 단위 등 • 포스트코로나 시대 문화예술지원의 철학: 문화예술 및 사회의 회복탄력성(resilience: bouncing forward)를 제고하기 위한 장기적인 공적 투자의 관점 견지

주요 과제	
코로나19 피해의 회복과 정상화	• 문화예술활동 및 문화시설 운영의 원칙과 기준 등에 대한 가이드라인(매뉴얼)개발 • 전국 문화시설 방역설비, 환기시설 구축, 방문자 동선 최적화 등 리모델링 지원 • 코로나19의 장기화에 대비한 기존 지원사업의 보완과 확대
중장기적 관점에서 위기대응시스템 구축 방안 모색	• 문화예술분야 위기대응 컨트롤 타워의 설정및유관기관과의 협력체계 구축 • 지원사업 운영방식의 대응성과 유연성 강화 • 위기상황에서 유효한 정책수단의 연구·개발 추진 • 위기재난 발생 시 피해의 완충 및 최소화 위한 제도적 장치의 도입 검토
디지털 전환의 연착륙을 위한 정책적 대응	• 디지털 전환을 위한 제반 인프라 구축 및 전략적 지원 추진 • 디지털 격차 해소를 위한 기술 컨설팅과 인력 연계 • 디지털+문화예술에 대한 분야 전반의 실험적·혁신적 활동 지원 • 저작권 제도 개선 및 교육 강화 • 온라인 콘텐츠를 통한 접근성의 확대와 문화 민주주의 구현
문화예술의 가치에 대한 인식 제고 및 사회적 문제에 대한 예술적 접근 확대	• 문화예술의 가치에 대한 인식 제고 및 옹호(advocacy) 활동 강화 • 문화예술을 통한 사회회복 프로젝트 추진: 코로나블루 극복을 위한 사회적·정서적 회복 프로젝트, 문화다양성의 가치 확산 프로젝트 • 그린뉴딜 관점에서 생태문화예술(ecological art)프로젝트 추진
문화예술분야의 취약성을 근본적으로 개선하기 위한 창작안전망 강화	• 공정시장 생태계 구축을 위한 정책지원의 강화 • 예술인의 창작안전망 강화 • 과도한 공공의존성을 완화하기 위한 자조적 연대체(문화예술인 공제회)의 설립 지원

목차

제1장 서론 ····· 1

제1절 연구배경 및 목적 3

1. 연구배경 3
2. 연구목적 4

제2절 연구범위 및 방법 5

1. 연구 범위 5
2. 연구방법 6

제2장 코로나19의 전개과정 및 거시적 환경변화 분석 ····· 9

제1절 코로나19의 전개과정과 사회경제적 피해 11

1. 코로나19의 전개과정 11
2. 코로나19가 가져온 사회경제적 피해 14

제2절 코로나19로 야기된 거시적 환경변화와 포스트코로나 논의 26

1. 코로나19로 야기된 거시적 환경변화와 문화예술분야에의 영향 26
2. 문화예술분야 포스트코로나 논의 34

제3장 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 ····· 67

제1절 문화예술분야 피해 양상 69

1. 공연예술분야 69
2. 시각예술분야 83
3. 문학 분야 93
4. 문화예술교육 분야 99
5. 생활문화 분야 102

제2절 온라인·비대면 콘텐츠의 부상 107

1. 공연예술분야 107

2. 시각예술분야 121
3. 문학 분야 129
4. 문화예술교육 분야 134
5. 생활문화 분야 144

제3절 문화예술분야 전환 모색을 위한 새로운 시도 154
1. 예술을 통한 시대적 성찰과 코로나 블루의 치유 154
2. 소규모화와 지역화(localization) 161
3. 팬데믹 시대, 새로운 무대와 제작방식에 대한 탐색 164
4. 첨단기술 및 온오프 믹스(on-off mix)의 활용과 상호작용성(interactiveness)의 강화 노력 171

제4장 코로나19에 대한 문화예술분야의 정책대응 진단 ····· 177

제1절 코로나19에 대한 국내 정책대응 현황 179
1. 중앙정부 179
2. 지방자치단체 190

제2절 해외 정책대응 현황 211
1. 국제기구 211
2. 영국 218
3. 미국 224
4. 독일 228

제3절 진단 및 시사점 233
1. 우리나라 중앙정부 정책대응에 대한 진단 233
2. 우리나라 지자체 정책대응에 대한 진단 247
3. 해외사례의 시사점 250

제5장 예술인 및 지역문화재단 대상 설문조사 결과 분석 ····· 253

제1절 예술인 대상 설문조사 결과 분석 255
1. 조사개요 255
2. 코로나19로 인한 피해와 대응 261
3. 코로나19로 인한 피해규모 모수 추정 272
4. 온라인·비대면 콘텐츠 활용 및 새로운 시도 276
5. 코로나19 지원사업에 대한 인식 및 수혜 현황 283
6. 향후 정책대응방향 289

제2절 지역문화재단 대상 설문조사 결과 분석 293
1. 조사개요 293
2. 코로나19로 인한 재단의 피해 및 대응 295
3. 향후 정책대응 방향 301
제3절 시사점 306
1. 예술인 대상 설문조사 결과의 시사점 306
2. 지역문화재단 대상 설문조사 결과의 시사점 311

제6장 코로나19 이후, 문화예술정책의 방향과 과제 ····· 319

제1절 코로나19 이후, 문화예술정책의 방향 321
1. 일상적 재난사회에서 '전환의 문화예술정책' 지향 321
2. 문화예술생태계를 고려한 균형적 접근 323
3. 포스트코로나 시대 문화예술지원의 철학 324
제2절 코로나19 이후, 문화예술정책의 주요과제 326
1. 코로나19 피해의 회복과 정상화 326
2. 중장기적 관점에서 위기대응시스템 구축방안 모색 329
3. 디지털 전환의 연착륙을 위한 정책적 대응 339
4. 문화예술의 가치에 대한 인식 제고 및 사회적 문제에 대한 예술적 접근 확대 353
5. 문화예술분야의 취약성을 근본적으로 개선하기 위한 창작안전망 강화 357

참고문헌 / 361

ABSTRACT / 371

부록 / 373

【부록1】 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안에 대한 예술인 설문조사 / 375
【부록2】 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안 연구 문화재단 대상 설문조사 / 397

표 목차

〈표 1-1〉 전문가 자문회의 및 관계자 심층 인터뷰 개요 7
〈표 1-2〉 코로나19로 인한 영향 및 정책적 수요 파악을 위한 설문조사 개요 8
〈표 2-1〉 코로나19 이후 혐오 발언 언급량 25
〈표 2-2〉 회복탄력성 개념의 차원 53
〈표 2-3〉 한국의 ResiliArt Online debate 현황: 2020 코로나19 예술포럼(1회~7회) 59
〈표 2-4〉 문화예술분야 포스트코로나 논의의 의미와 맥락 64
〈표 3-1〉 2020년 상반기 국내 미술품 경매 규모 90
〈표 3-2〉 2020년 상반기 국내 경매시장 낙찰률 90
〈표 3-3〉 코로나19 전후의 추진 사업 수 현황 105
〈표 3-4〉 예술 교육자에게 요구되는 전환역량 143
〈표 3-5〉 한국문화원연합회 '찾아가는 문화로청춘' 비대면 온라인 프로그램 운영 변경 사항 요약 144
〈표 3-6〉 포스트 코로나시대의 지역문화 환경변화 전망 152
〈표 4-1〉 중앙정부의 코로나 대응 주요정책 개요 180
〈표 4-2〉 문화체육관광부 문화예술분야 3차 추경 증액사업 183
〈표 4-3〉 문화예술분야 코로나 대응 정책의 추진 개요 186
〈표 4-4〉 문화예술분야 주요 유관기관의 코로나 대응정책의 내용 188
〈표 4-5〉 17개 광역시도별 문화분야 코로나19 전담대응 단체 현황 190
〈표 4-6〉 광역시도 재단 문화예술분야 종사자 피해접수관련 조사 현황 194
〈표 4-7〉 광역시도 재단 문화예술분야 피해 예술인(단체) 직·간접 재정지원 주요 현황 196
〈표 4-8〉 지역 문화예술계 활성화를 위한 협력적 지원 구조 198
〈표 4-9〉 광역시도 재단 문화예술분야 침체된 문화예술계 활성화를 위한 지원 주요 현황 198
〈표 4-10〉 광역시도 재단 문화예술분야 예술인의 피해 최소화를 위한 행정 지원 주요 현황 201
〈표 4-11〉 광역시도 재단 문화예술분야 피해 기타 지원 현황 203
〈표 4-12〉 기초문화재단 방역 기반마련 및 관련 주요 사업 204
〈표 4-13〉 기초문화재단 예술인 지원사업 주요 내용 206
〈표 4-14〉 기초문화재단 비대면 사업 주요 내용 207
〈표 4-15〉 기초문화재단 온라인 콘텐츠 플랫폼 활용 사업 주요 내용 209

〈표 4-16〉 UNESCO가 제시한 코로나19 대응정책의 유형화 213
〈표 4-17〉 각국의 코로나 대응정책 비교 217
〈표 4-18〉 영국예술위원회(ACE)의 코로나 대응 지원사업(2020.10.26. 기준) 219
〈표 4-19〉 공연예술분야 5단계 로드맵 221
〈표 4-20〉 미국 연방정부 코로나19 문화 분야 긴급지원 내역 225
〈표 4-21〉 "새로운 시작(Neustart)" 사업 내용 229
〈표 4-22〉 독일 연방정부 및 주정부 코로나19 관련 문화예술인 지원 정책 231
〈표 4-23〉 중앙정부 코로나19 대응정책의 유형화 233
〈표 4-24〉 방역수칙 단계별 전환 참고 지표 236
〈표 4-25〉 사회적 거리두기 단계별 목표 및 조치 주요내용 236
〈표 4-26〉 수도권 방역수칙 의무화 대상 시설 237
〈표 4-27〉 수도권 시설별 핵심 방역수칙 237
〈표 4-28〉 사회적 거리두기 개편방안 주요내용(2020.11.1. 기준) 238
〈표 4-29〉 다중이용시설 분류체계 개편(2020.11.1. 기준) 240
〈표 4-30〉 일반관리시설 대상 단계별 방역조치(2020.11.1. 기준) 240
〈표 4-31〉 문화예술인의 의견수렴에 기반한 사업구성 시의 도출과정 제시안 248
〈표 5-1〉 조사표 구성 영역 및 조사항목 256
〈표 5-2〉 표본할당 259
〈표 5-3〉 응답자 특성 261
〈표 5-4〉 코로나19 중지/취소 피해 여부 262
〈표 5-5〉 코로나19 피해 유형별 경험률 265
〈표 5-6〉 코로나19 피해 유형별 경험률 269
〈표 5-7〉 코로나19 관련 애로사항 270
〈표 5-8〉 코로나19로 인한 손실액 272
〈표 5-9〉 코로나19로 인한 문화예술단체/사업체의 피해액 규모 273
〈표 5-10〉 코로나19로 인한 종사상 피해액 규모 274
〈표 5-11〉 온라인/비대면 콘텐츠 참여 경험(2020.1월~8월) 277
〈표 5-12〉 중앙정부 정책사업 신청 및 수혜 경험률(2020.1월~8월) 285
〈표 5-13〉 위기/재난상황 정책 필요성 290
〈표 5-14〉 예술분야 중장기 위기대응방안 필요성 290
〈표 5-15〉 조사표 구성 영역 및 조사항목 294
〈표 5-16〉 응답자 특성 294
〈표 5-17〉 근무형태 변화 광역문화재단, 기초문화재단 응답비율 312

〈표 5-18〉 코로나19로 인한 경제적 여파(1순위) 312
〈표 5-19〉 가장 많은 변화를 겪은 분야(1순위) 313
〈표 5-20〉 코로나19 관련 신규 시행 사업 여부 313
〈표 5-21〉 코로나19 관련 피해지원 사업 건수 314
〈표 5-22〉 확대/도입 필요 제도(1+2순위) 315
〈표 5-23〉 온라인/비대면 콘텐츠 전망 315
〈표 6-1〉 행사취소보험의 상품구조 334
〈표 6-2〉 분야별 신탁관리단체 348
〈표 6-3〉 저작권보상금 징수단체와 보상금 항목 348

그림 목차

[그림 2-1] 세계의 COVID-19 확진자 및 사망자 수의 추이(2020.11.08기준) 11
[그림 2-2] 코로나19 국내발생 현황(2020.11.8. 기준, 27,427명) 12
[그림 2-3] 코로나19 지역별, 감염경로별 확진자 비율(2020.11.9. 기준) 13
[그림 2-4] 주요국 코로나19 대응 재정규모 15
[그림 2-5] 세계 GDP 전망 15
[그림 2-6] 2020 OECD 국가들의 경제성장률 전망 16
[그림 2-7] 대면서비스의 회복 추이 17
[그림 2-8] 국내 취업자 및 고용률 추이 18
[그림 2-9] 재난으로 인한 집단의 정서적 반응 21
[그림 2-10] 코로나19로 인한 불안/우울감 22
[그림 2-11] 코로나19가 가져온 거시적 환경변화와 문화예술분야 영향 34
[그림 2-12] 코로나19 이후 세계에 대한 4가지 시나리오 35
[그림 2-13] 네이버 데이터 랩 검색어 트렌드 분석 결과 41
[그림 2-14] 코로나19 이후 온라인쇼핑 동향(2020년 8월 기준) 45
[그림 2-15] 문화예술계가 직면하고 있는 도전들 54
[그림 2-16] 문화예술단체가 인식하고 있는 중요성과 실제 적응간의 격차 56
[그림 2-17] UNESCO의 ResiliArt Movement 58
[그림 2-18] 과거 전염병 속에서 나온 작품들 60
[그림 2-19] 코로나19가 낳은 작품들 61
[그림 2-20] 코로나19가 낳은 생활문화예술 62
[그림 3-1] 코로나19로 인한 경영 또는 운영상 피해 여부 70
[그림 3-2] 코로나19로 인한 공연예술분야의 주요 피해 내용 70
[그림 3-3] 코로나19로 인한 피해에 대해 자체적으로 대응하고 있는 방안 71
[그림 3-4] 코로나19로 인해 취소 또는 연기된 공연 현황 71
[그림 3-5] 코로나19로 인한 매출액 감소 현황 72
[그림 3-6] 코로나19로 인한 피해 내용 72

[그림 3-7] 코로나19로 인한 인력의 감원이나 해고 현황 74
[그림 3-8] 세종문화회관의 코로나19 극장 방역지침 82
[그림 3-9] 미술관 방역수칙 게시 현장이미지 93
[그림 3-10] 김보희 개인전 기사 93
[그림 3-11] 코로나19 이슈 및 도서대출 수 추이 103
[그림 3-12] 예술의전당, 국립극장, 국립극단의 온라인 공연 콘텐츠 제작 지원 118
[그림 3-13] 온라인 아트 마켓에 대한 평가 122
[그림 3-14] 뉴욕과 한국, 홍콩의 갤러리들의 전시를 보여주는 온라인 뷰잉룸 플랫폼 '이즐' 125
[그림 3-15] 온라인 전시 공간 셀프 구성을 할 수 있는 온라인 kit 125
[그림 3-16] 유튜버 겨울서점(왼쪽), MKTV 김미경TV(오른쪽) 131
[그림 3-17] 사이버 문학광장 홈페이지 133
[그림 3-18] 문화예술교육의 유형 분류 135
[그림 3-19] 어린이를 위한 집에서 만나는 미술관 136
[그림 3-20] 키득키트 만들기 영상 136
[그림 3-21] 비대면문화예술교육 프로젝트 홈페이지 이미지 139
[그림 3-22] 온라인 예술교육 플랫폼의 개념적 구조 142
[그림 3-23] 서대문구 생활예술작품 온, 오프라인 전시회 알림문 145
[그림 3-24] 서대문구 생활문화인 교육지원 프로그램 알림문 145
[그림 3-25] 어르신문화프로그램〈문화로 청춘〉의 비대면 프로그램 '손의 마법사' 강연 영상 146
[그림 3-26] 어르신문화프로그램〈문화로 청춘〉의 비대면 프로그램 '손의 마법사' 참여 후기 147
[그림 3-27] '6400만 아티스트'의 활동 일환인 '주간 도전(The Weekly Challenge)' 150
[그림 3-28] 영국 '6400만 아티스트' 홈페이지 내 주요 활동내역 150
[그림 3-29] 미국 예술공예시장 온오프라인 판매 증가율 155
[그림 3-30] Care Package 홈페이지 첫화면 157
[그림 3-31] 국립 아시아 미술관의 티베트 불교 사원 실 영상화면 158
[그림 3-32] 예술을 위한 글로벌 오픈 콜에 출품된 작품들 159
[그림 3-33] 힐링 퀼트 공동 작업 홈페이지 160
[그림 3-34] 찾아가는 예술처방전 안내문 162
[그림 3-35] 지하철 분당선에서 전시되는 생활문화예술인 공모 전시회 163
[그림 3-36] 수원문화재단 '베란다 1열 콘서트' 현장 164
[그림 3-37] 무대디자이너 Emanuele Sinisi가 제안한 코로나 팬데믹 시대의 공연장 구조 168
[그림 3-38] 햄릿 가상현실(VR) 연극 영상화면 172
[그림 3-39] VR을 이용한 문학 체험 174

[그림 3-40] AR 놀이책 174
[그림 3-41] 빅토리아 프로덕션, 토토(toto) 174
[그림 3-42] 비대면 연극놀이 〈영지를 찾아라!〉 175
[그림 4-1] 코로나19의 전개과정과 중앙정부 주요 대응정책 180
[그림 4-2] 코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안의 주요 내용 185
[그림 4-3] 문화예술분야 코로나 대응 정책의 전개과정 188
[그림 4-4] 서울시 문화예술과의 코로나19 피해지원 사업 - 서울시 공연업 회생 프로젝트 191
[그림 4-5] 지역 문화재단에 올라온 한국예술인복지재단 코로나19 피해 지원 사업 - 코로나19 특별 융자 192
[그림 4-6] 한국문화예술위원회 후원의 코로나19 극복을 위한 서울 기초공연예술단체 창작역량 강화 지원사업 192
[그림 4-7] 문화재단의 코로나19 피해 조사(온라인) - (좌)충북문화재단 (우)부산문화재단 193
[그림 4-8] 부산문화재단의 코로나 19 부산예술인 긴급생계지원 사업 홍보물 196
[그림 4-9] UNESCO의 코로나19 대응 프로그램 211
[그림 4-10] UNESCO의 세계문화유산 사이트 폐쇄 모니터링 데이터(2020.9.28. 기준) 212
[그림 4-11] 공연예술 분야 신규 가이드(New Guidance) 222
[그림 4-12] 박물관 재개관을 위한 모범실행 가이드 223
[그림 4-13] 코로나19 영향조사와 코로나 자원 및 대응센터 메인 페이지 226
[그림 4-14] 코로나19의 문화예술부문에 대한 경제적 영향 대시보드 227
[그림 5-1] 진행 예술프로젝트 수 262
[그림 5-2] 코로나19 중지/취소 피해 여부 263
[그림 5-3] 코로나19 감염 예방 조치 264
[그림 5-4] 코로나19 피해 유형별 경험률(2020.1월~8월) 264
[그림 5-5] 코로나19 관련 애로사항 265
[그림 5-6] 매출액 및 피해규모(2020.1월~8월) 266
[그림 5-7] 코로나19 대응 조치 267
[그림 5-8] 진행 예술프로젝트 수(2020.1월~8월) 267
[그림 5-9] 코로나19 중지/취소 피해 여부(2020.1월~8월) 268
[그림 5-10] 코로나19 피해 유형별 경험률(2020.1월~8월) 268
[그림 5-11] 2019년과 2020년의 예술활동수입 269
[그림 5-12] 코로나19 관련 애로사항 270
[그림 5-13] 코로나19 피해 유형별 경험률 271
[그림 5-14] 코로나19로 인한 손실액 272

[그림 5-15] 예술분야별 코로나19로 인한 피해규모 273
[그림 5-16] 코로나19 프리랜서의 분야별 피해 규모 275
[그림 5-17] 코로나19 프리랜서의 예술인 활동 증명 여부에 따른 피해 규모 275
[그림 5-18] 온라인/비대면 콘텐츠 참여 경험(2020.1월~8월) 276
[그림 5-19] 온라인/비대면 프로젝트 수(2020.1월~8월) 277
[그림 5-20] 온라인/비대면 콘텐츠 활용방식 278
[그림 5-21] 온라인/비대면 콘텐츠 관련 애로사항 278
[그림 5-22] 온라인/비대면 콘텐츠 플랫폼 279
[그림 5-23] 온라인/비대면 콘텐츠 수익 280
[그림 5-24] 온라인/비대면 콘텐츠 전망 및 참여의향 280
[그림 5-25] 온라인/비대면 콘텐츠에 대한 인식 281
[그림 5-26] 온라인/비대면 콘텐츠 관련 필요 지원 282
[그림 5-27] 새로운 프로젝트 시도 경험(2020.1월~8월) 282
[그림 5-28] 중앙정부의 코로나19 대응 정책사업 신청 현황 - 상위 10순위 284
[그림 5-29] 중앙정부 정책사업 미신청 이유 284
[그림 5-30] 중앙정부 정책사업 수혜 현황 - 상위 10순위 285
[그림 5-31] 중앙정부 정책사업 만족도 286
[그림 5-32] 중앙정부 정책사업 불만족 이유 287
[그림 5-33] 예술경영지원센터 전담창구 상담 경험 287
[그림 5-34] 아트누리 홈페이지 방문 경험 288
[그림 5-35] 지방자치단체 정책사업 지원 현황 289
[그림 5-36] 위기/재난상황 정책 필요성(긍정 응답 비율) 291
[그림 5-37] 예술분야 중장기 위기대응방안 필요성 291
[그림 5-38] 예술인 자조적 조직 필요성 및 참여의향 292
[그림 5-39] 근무형태 변화 295
[그림 5-40] 코로나19 대응방법/관리지침 안내/교육 수료 여부 296
[그림 5-41] 코로나19로 인한 경제적 여파 296
[그림 5-42] 업무강도 변화 297
[그림 5-43] 대외업무 운영방식 변화 297
[그림 5-44] 코로나19 대응업무 운영 방식 298
[그림 5-45] 코로나19로 인해 가장 많은 변화를 겪은 분야 298
[그림 5-46] 코로나19 관련 가장 많이 받은 문의 299
[그림 5-47] 코로나19 피해지원 사업 건수 300

[그림 5-48] 코로나19 관련 새롭게 기획한 사업 300
[그림 5-49] 향후 확대/도입이 필요한 제도 301
[그림 5-50] 재정 확보 시 추진 사안 302
[그림 5-51] 경영 및 사업 정상화를 위한 제도 302
[그림 5-52] 경영 및 사업 정상화를 위한 필요 사안 303
[그림 5-53] 온라인/비대면 콘텐츠 전망 304
[그림 5-54] 온라인/비대면 콘텐츠 확대 의향 304
[그림 5-55] 디지털 혁신 추진 305
[그림 5-56] 위기대응체계 컨트롤 타워 305
[그림 6-1] 코로나19 이후 문화예술정책의 방향과 주요과제 325
[그림 6-2] 문화예술분야 위기대응 가이드라인 예시 327
[그림 6-3] 문화예술분야 위기관리대응체계 구축 예시 330
[그림 6-4] 전통적 공연과 및 디지털 콘텐츠 공연의 theatre distribution chain 341

제1장

서론

제1절 연구배경 및 목적

1. 연구배경

2020년 발생한 코로나19(COVID-19)의 세계적 대유행(Pandemic)은 사회·경제 전반에 큰 충격을 가져왔다. IMF는 2020년 전 세계 경제성장률을 -4.9%로, OECD는 -6%로 전망(한국은행, 2000)하는 등 1930년 대공황 이후 최악의 경기침체가 예상되고 있다.

코로나19 확산에 따른 소비수요 감소와 생산활동 위축으로 고용충격이 본격화되고 있으며, 국제노동기구(ILO)는 코로나 여파로 500만~2500만개의 일자리가 사라져 8600억 달러에서 3조4천억 달러의 노동소득이 사라질 것이라고 전망했다(IMF, 2020; 박선아, 2020).[1)]

코로나19로 인한 위기는 문화예술계에도 심각한 영향을 미치고 있다. 먼저 코로나19의 팬데믹(pandemic) 상황은 문화예술의 창작, 제작, 유통, 소비/향유 등 문화예술생태계의 가치사슬 전반에 큰 영향을 미치고 있으며, 예술인 및 문화예술종사자의 전문적, 사회적, 경제적 지위를 크게 악화시켰다. 전 세계적인 봉쇄조치, 사회적 거리두기, 격리, 방역지침은 문화시설의 휴관 및 폐관, 공연·전시의 무기한 연기 및 취소를 가져왔으며, 이는 문화예술활동의 위축과 중단을 통한 문화예술의 존립 기반을 흔들고 있다. 프리랜서, 계약직 노동자, 파트타임 노동자의 비율이 높고, 소득수준이 열악한 문화예술계의 경우 기존의 사회안전망에 편입되지 못하여 소득감소를 넘어 생존의 위협에 직면하고 있다. 한국의 경우 중앙정부와 지자체를 중심으로 문화예술분야에 대한 긴급지원대책을 추진하고 있으나 코로나19라는 초유의 위기상황 하에서 적절히 대응하고 있는지, 또한 이러한 지원대책을 통해 문화예술

1) 박선아(2020). 코로나19확산에 대한 주요국의 정책대응 현황. NABO 경제·산업동향&이슈. 국회예산정책처

계의 막대한 피해회복에 얼마나 도움이 되고 있는지는 논란의 소지가 있다.

한편 '사회적 거리두기'에 대응한 온라인 공연, 가상전시, 웹기반 축제 등과 같은 비대면/온라인 콘텐츠의 확산은 문화예술계에 관객 기반의 확대 및 새로운 수익모델 구축이라는 새로운 기회로 작동하고 있는 동시에, 문화예술현장, 지역현장 등 현장성에 기반한 문화예술의 정체성의 위기, 제작비용 증가와 경쟁 심화로 인한 양극화 확산, 문화적 표현의 다양성 훼손, 무료 온라인 콘텐츠의 확산으로 인한 저작권 문제, 디지털 격차(digital gap)로 인한 문화예술 접근성 훼손 등과 같은 우려를 낳고 있어, 이에 대한 문화예술분야의 대응방안 모색도 중요한 시점이다.

또한 코로나19와 같은 위기상황은 향후에도 반복적·지속적으로 발생할 수 있다는 점에서, 향후 문화예술분야 위기대응체계의 구축이 중요한 과제로 떠오르고 있다.

2. 연구목적

이에 본 연구는 다음과 같은 연구목적을 가진다.

첫째, 코로나19로 야기된 거시적 환경변화가 문화예술분야에 어떠한 영향을 미칠 것인지를 살펴보고, 전 사회적으로 펼쳐지고 있는 포스트코로나 논의와 관련하여 문화예술분야에서의 맥락과 의미가 무엇인지를 살펴본다.

둘째, 코로나19가 문화예술분야에 어떠한 영향을 미쳤는지를 규명하였다. 이때 공연예술분야, 시각예술분야, 문학 분야, 문화예술교육분야, 생활문화분야별로 어떠한 피해가 나타나고 있는지, 온라인·비대면 콘텐츠의 제작·유통·향유 관련한 어떠한 변화가 나타나고 있는지, 그리고 그 외에 어떠한 새로운 변화와 모색이 이루어지고 있는지를 구체적으로 분석하였다.

셋째, 코로나19에 대응하여 진행된 국내외 중앙정부와 지자체 차원의 대응정책의 성과와 한계를 진단한다.

넷째, 예술인과 지역문화재단에 대한 설문조사를 통해 코로나19가 문화예술분야에 미친 피해와 영향, 대응정책에 대한 인식과 수요를 실질적으로 검증하도록 한다.

다섯째, 이러한 분석내용을 통해 포스트코로나 시대에 문화예술정책이 나아가야 할 방향을 제시하고자 하였다.

제2절 연구범위 및 방법

1. 연구 범위

가. 공간적 범위

본 연구의 공간적 범위는 대한민국 중앙정부와 지자체(광역 및 기초 단위 포함), 그리고 문화예술 및 지역 현장이다. 또한 연구에 의미있는 시사점을 줄 수 있는 국제기구와 미국, 영국, 독일 등 주요국의 정책대응 사례도 함께 다루었다.

나. 시간적 범위

연구 진행을 위한 시간적 범위는 기본적으로 한국에 코로나19 확진자가 처음 발생한 2020년 1월 20일부터 2020년 11월 20일까지이다. 다만 코로나19로 야기된 환경변화 등에 대한 예측과 이에 따른 중장기적 정책 방향성은 향후 5~10년까지를 포괄한다.

다. 내용적 범위

본 연구의 내용적 범위는 다음과 같다. 첫째, 코로나19의 전개과정 및 거시적 환경변화를 진단하고, 문화예술분야와 관련된 포스트코로나 논의들을 살펴보았다.

둘째, 코로나19에 따른 문화예술분야의 피해 및 영향을 분석하였다. 문화예술분야의 피해양상과 영향은 공연예술분야, 시각예술분야, 문학 분야, 문화예술교육 분야, 지역문화재단 및 기관 등으로 유형화하여 살펴보았으며, 문화예술생태계적 관점에서 창작·기획-유통·매개-향유(소비)·참여, 교육, 시장, 고용 등에 미친 피해와 영향을 다각적 관점에서 분석하고자 하였다.

셋째, 코로나19에 대응한 우리나라 중앙정부와 지자체의 정책대응을 평가하였다. 여기에서는 문화체육관광부와 한국문화예술위원회, 한국예술인복지재단, 한국문화예술교육진흥원, 예술경영지원센터, 지역문화재단, 문화기반시설 등과 같은 문화예술분야 주요 기관의 정책대응을 중점적으로 다루었다. 또한 향후 정책방향 설정에 유의미한 시사점을 줄 수 있는 해외사례도 함께 포함하였다.

넷째, 이상의 분석을 통해 포스트코로나 시대에 대응하는 문화예술 정책의 새로운 방향을 도출하고, 코로나19 피해의 조기 회복 및 정상화, 문화예술분야의 위기대응체계 구축, 디지털 전환과 관련된 주요 정책방안을 제안하였다.

2. 연구방법

가. 문헌분석

코로나19의 전개과정과 피해, 거시적 환경변화와 문화예술분야에 미치는 영향 등에 대한 국내외 연구보고서, 학술논문, 언론보도, 각종 통계자료 등의 문헌검토를 실시하였다.

나. 관계자 심층 인터뷰

코로나19로 인해 직·간접적으로 영향을 받은 문화예술분야 종사자(현장 예술인, 문화예술단체 및 사업체 종사자, 지역문화활동가 등)에 대한 심층인터뷰를 통해 코로나19가 야기한 피해 및 애로사항, 문화예술분야에서의 현장대응, 온라인/비대면 콘텐츠의 확산에 대한 현장의 의견, 정책적 대응을 위한 수요와 요구를 청취하였다.

다. 전문가 자문회의

코로나19로 인한 거시적 환경변화 및 문화예술분야에 미친 영향, 온라인/비대면 콘텐츠 확산 의미와 한계, 위기대응에 대한 정책대응 핵심 필요요소, 향후 정책대응 방안의 모색에 대해 학계 및 현장 전문가에 대한 자문을 수행하였다.

〈표 1-1〉 전문가 자문회의 및 관계자 심층 인터뷰 개요

	전문가, 인터뷰 대상자	비고
2020. 8.25(화)	권중모 작가 박이도 작가 안강은 대표(이네(INNE) 아트매니지먼트)	시각예술분야
2020. 9.16(수)	윤보미 대표((주) 봄아트프로젝트) 박진학 대표(공연예술매니지먼트협회 부회장)	공연예술분야
2020. 9.18(월)	윤석정 시인 김지은 평론가 노지영 평론가 장은정 평론가 이현식 부장(인천문화재단)	문학 분야
2020. 9.28(월)	신효진 팀장(지역문화진흥원) 이정진 주임(지역문화진흥원) 김슬기 주임(지역문화진흥원) 김태현 팀장(한국문화원연합회) 김현수 과장(한국문화원연합회)	지역문화 분야
2020. 9.29(화)	임학순 교수(가톨릭대) 김자현 본부장(한국문화예술교육진흥원 교육기반본부) 김재순 본부장(한국문화예술교육진흥원 청소년교육본부)	문화예술교육
2020.10.14(수) 오전	이경민 디렉터(미팅룸) 김나형 대표(디스위켄드룸) 박선주 관장(영은미술관)	시각예술분야
2020.10.14(수) 오후	호중훈 예술강사(만화, 애니메이션) 주현아 예술강사(무용) 기김진호 교사(초등학교)	문화예술교육
2020.10.19(월)	정인석 대표(아이엠컬처) 김보라 대표(아트프로젝트 보라) 이일우 국악인(그룹 잠비나이)	공연예술분야
2020.10.21(수)	박경신 교수(경희사이버대학교) 이성민 교수(방송통신대학교)	저작권 분야
2020.10.23(금) 오전	김진태 교수(중앙대) 신동호 교수(상명대 김형철 본부장(과학기술인공제회) 정보람 연구원(한국문화관광연구원)	제도 도입 분야
2020.10.23(금) 오후	지혜원 교수(경희대학교) 강병원 대표(뮤지컬 라이브)	온라인/ 비대면 콘텐츠

라. 코로나19 피해 및 정책적 수요 파악을 위한 설문조사 및 분석

코로나19로 인한 영향 및 정책적 수요 파악을 위한 설문조사 및 분석은 ⅰ) 예술인 개인에 미친 피해 및 정책적 수요 파악을 위한 온라인 설문조사와 ⅱ) 지역 및 단체·기관에 미친 피해 및 정책적 수요 파악을 위한 온라인 설문조사로 나누어 실시하였다. 조사개요는 다음과 같다.

〈표 1-2〉 코로나19로 인한 영향 및 정책적 수요 파악을 위한 설문조사 개요

구분	예술인 설문조사	지역문화재단 설문조사
대상	예술인	광역 및 기초 문화재단 코로나19 대응 담당자
표본추출 프레임	예술인 협·단체 명단, 예술활동증명완료자 목록 (한국예술인복지재단)	광역문화재단 목록 (한국광역문화재단연합회) 기초 문화재단 목록 (전국지역문화재단연합회)
목표 표본 수	1,200명	광역문화재단 16개 기초문화재단 90개
표본추출방법	성별, 연령, 지역, 장르를 고려한 비례할당표본추출	각 광역 및 기초별 문화재단
자료수집방법	이메일을 활용한 온라인 조사	이메일을 활용한 온라인 조사
조사내용	코로나19로 인한 예술활동상의 피해양태 및 규모, 코로나19로 인한 고용상의 불이익 양태 및 피해규모, 중앙/지자체 지원사업 참여 여부 및 유형, 참여애로사항, 온라인/비대면 공연·전시 등 참여 경험 및 수요와 전망, 향후 정책대응방안에 대한 수요 및 요구사항	코로나19로 인한 지역문화현장의 피해양태 및 규모, 코로나19로 인한 지역현장의 애로사항 의견수렴, 지역현장에서 현재 진행되고 있는 비대면 현장활동, 코로나19에 대응하여 새롭게 나타나고 있는 지역문화 현장의 동향 및 양상, 향후 정책대응방안에 대한 수요 및 요구사항
조사방법	위탁 조사업체 수행: ㈜한국리서치	
분석방법	기본적인 기술통계분석 피해규모 모수추정	기본적인 기술통계분석

제2장

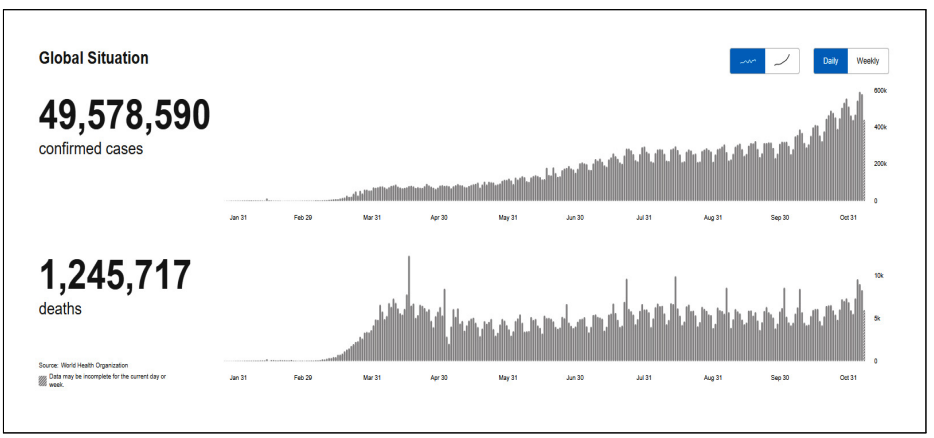
코로나19의 전개과정 및 거시적 환경변화 분석

제1절 코로나19의 전개과정과 사회경제적 피해

1. 코로나19의 전개과정

2019년 12월 중국 후베이성 우한에서 처음 발생한 코로나19(COVID-19)는 전 세계로 확산되면서 수많은 확진자와 사망자를 낳았고, 2020년 11월 8일 현재까지도 확산세는 꺽이지 않고 있다. 세계의 코로나19 확진자 수의 추이를 도식화하면 다음의 [그림2-1]과 같다. 코로나19는 전 세계적인 국경폐쇄와 사회적 거리두기(social distancing)와 격리를 가져왔으며, 급기야 세계보건기구(WHO)는 3월 11일 팬데믹(pandemic)을 선언했다. 2020년 11월 8일 기준 코로나19 확진자의 수는 49,578,590명에 달하며, 1,245,717명이 사망한 것으로 보고된다.

[그림 2-1] 세계의 COVID-19 확진자 및 사망자 수의 추이(2020.11.08기준)

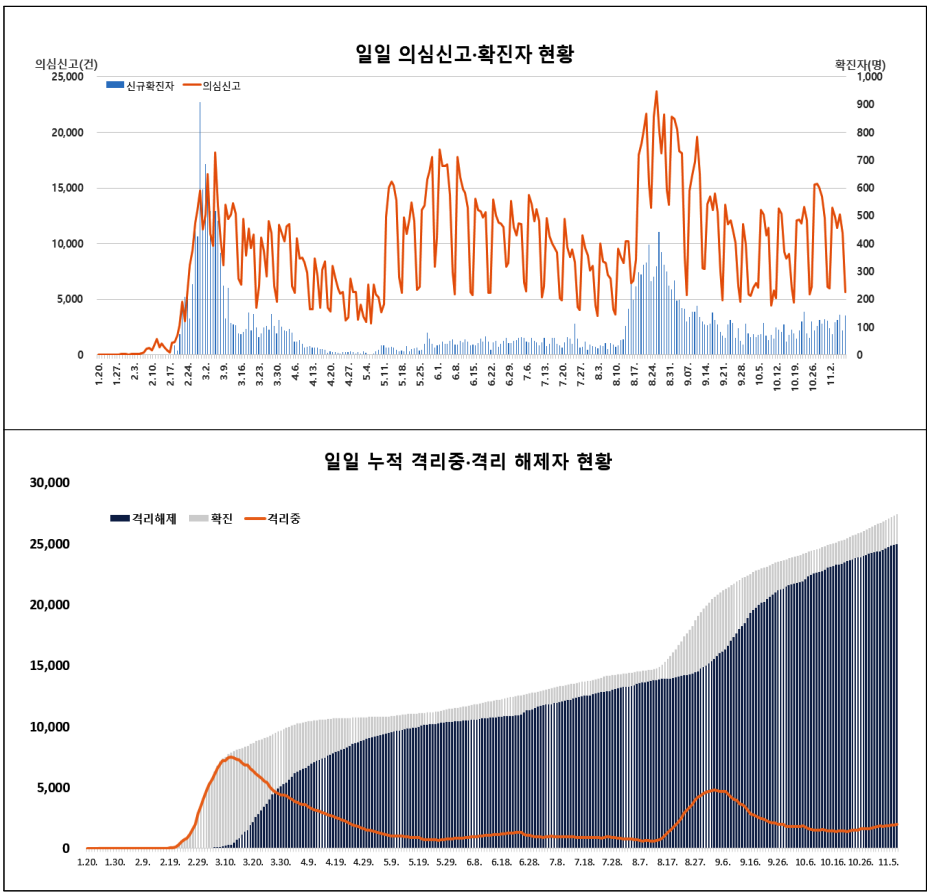


자료: WHO Coronavirus Disease (COVID-19) Dashboard(https://covid19.who.int/)

한국의 경우 2020년 1월 20일 첫 확진자 발생 이후 2월 대구에서 신천지 교회 신자들의 집단감염 발생이후 급속도로 확산되었고, 이후 서울에서도 이태원 클럽,

쿠팡, 해외 유입인구, 사랑제일교회, 광화문 집회 등으로 인한 위기가 있었으나 성공적인 K-방역조치를 통해 세계 그 어느 국가보다도 코로나19에 잘 대응하고 있다는 평가를 받고 있다. 2020년 11월 8일 기준 국내 코로나19 누적 확진자의 수는 27,427명, 사망자는 478명, 격리 중 인구는 1,981명으로 보고되고 있다.

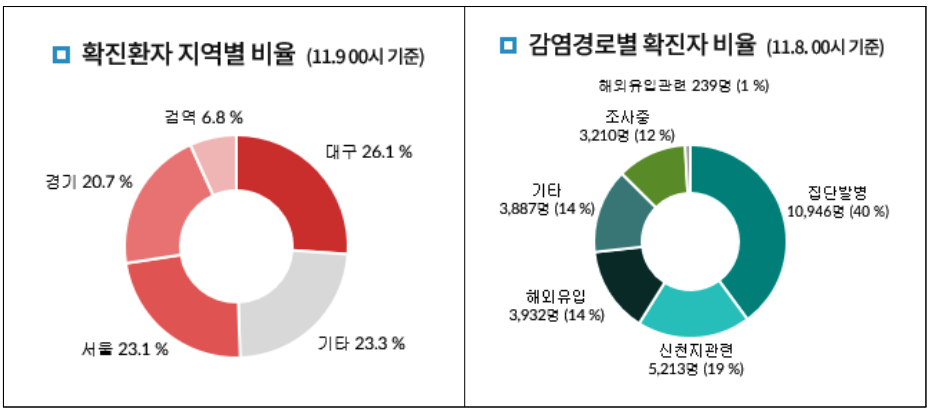
[그림 2-2] 코로나19 국내발생 현황(2020.11.8. 기준, 27,427명)



자료: 질병관리청 보도자료(2020), 코로나바이러스감염증-19 국내발생현황. 2020.11.8.

지역별로는 여전히 대구의 누적 확진자수가 26.2%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 서울이 23.1%, 경기 20.7%, 경북 5.8%를 차지하여 대구와 수도권의 확진자 비율이 높게 나타나고 있다. 또한 감염경로별로는 신천지 관련이 19%, 집단 발병이 40%, 해외유입이 14%를 차지하는 것으로 나타나고 있다.

[그림 2-3] 코로나19 지역별, 감염경로별 확진자 비율(2020.11.9. 기준)



출처: 코로나바이러스감염증-19 공식홈페이지(http://ncov.mohw.go.k)

세계적으로 유행한 코로나19에 대해 대부분의 국가들은 '사회적 거리두기'와 강력한 봉쇄조치 등을 통해 강력한 방역조치를 수행하고 있다. 코로나19 확산 초반 스웨덴과 유럽의 몇몇 국가들은 방역을 느슨하게 하면서 자연적 집단면역 형성이 이루어지도록 하여 사회경제적 손실을 줄이는 방식을 채택하기도 하였으나(조선일보, 2020)[2] 논란이 발생한 이후 이를 공식적으로 표방하는 국가는 없는 것으로 보인다.

한국의 경우 성공적인 K-방역을 수행한 것으로 평가되는데, 미국 월스트리트저널(WSJ)은 "한국의 성공 열쇠는 다른 어떠한 나라와도 비교할 수 없는 진단검사와 기술의 조합, 중앙 집중식 통제와 커뮤니케이션, 끊임없는 실패에 대한 두려움으로부터 나왔다"고 진단한다. 한국은 코로나가 전파되자마자 테스트키트의 승인을 빠르게 진행했고 상대적으로 여유있는 재정과 초연결적인 통신 시스템으로 지역에서 감염이 발생하면 해당 지역 시민에게 문자 알림을 보냈으며 위기 초기 마스크 공급이 부족했을 때 정부가 주도해 생산을 관리했다. 하루에 두 번 진행되는 브리핑에서 보건 당국자들은 확진 사례의 3/4만 추적이 가능하다는 우려를 표명했다. 바이러스 전문가들은 이를 강조하며 정부 브리핑에서 다가오는 재앙을 강하게 경고해 전국의 거의 모든 사람은 마스크를 착용하게 됐다. 확진된 모든 환자는 증상이 없거나 경미한 환자라도 정부가 운영하는 병원이나 치료시설로 지정된 기숙사에 격리되고 치료

2) 조선일보(2020), [코로나리포트] 코로나19 정복 가능할까‥여전히 예측하기 어려운 미래, 고규영, 2020.09.26. https://www.chosun.com/economy/science/2020/09/26/5PIOFIUYQ5EYDIZKZAN5DONEDI/?utm_source=naver&utm_medium=original&utm_campaign=news

는 무료로 진행되었다. 그 결과 음식점이나 기업을 폐쇄할 정도로 상황이 악화되지 않았고 경제적 타격도 비교적 적었다는 분석이다. 물론 추적 과정에서 개인 정보 침해로 인한 반발도 있었지만, 한국 정부는 익명의 테스트를 제공하고 연락처 추적 공개 시 방문한 장소의 식별 정보와 장소를 생략하는 방식으로 대응했다. 그 결과 전 세계가 코로나19 사태로 경기 불황을 겪는 가운데 한국의 올해 성장률 전망은 -0.8%로 경제협력개발기구(OECD) 회원국 중 가장 좋은 경제 지표를 보이고 있다(YTN, 2020).[3)]

현재 각국의 유명 글로벌 제약회사와 연구소들이 앞 다투어 코로나19 예방 백신들을 개발하고 있다. 최상의 시나리오에 따르면 남은 임상시험들을 잘 통과하여 대중에게 상용화될 수 있는 시기는 2021년 초가 될 것으로 예측된다. 그러나 이 경우에도 고연령층, 면역 이상 및 기저질환 환자, 원인이 불분명한 일부의 경우 백신을 투여해도 중화항체를 충분히 생성하지 못할 수 있다. 최악의 시나리오에 따르면 일상 복귀까지 몇십년이 소요될 수도 있다는 전망도 조심스럽게 점쳐 진다. 사스코로나바이러스-2의 유전자 변이가 다른 바이러스에 비해 매우 빠르기 때문에 변이가 급속히 일어나 현재 개발 중인 백신과 치료약의 효과가 별로 없다면 인류는 지금 수준을 훨씬 넘어서는 길고 힘든 싸움을 준비해야 할 수도 있다는 것이다(조선일보, 2020).

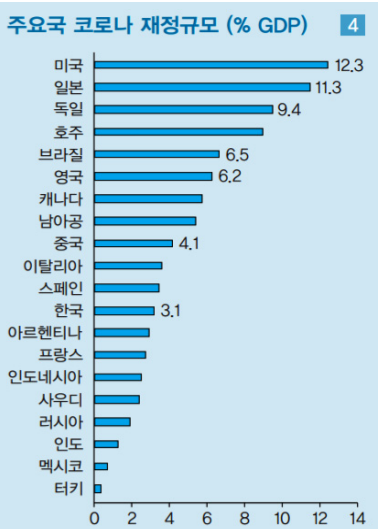
2. 코로나19가 가져온 사회경제적 피해

2.1. 경제적 피해

코로나19 발발 후 세계경제는 경제주체들의 대면활동이 멈추면서 급격한 수요 위축을 겪었으나 주요국의 봉쇄완화와 대규모 부양책에 힘입어 2020년 5월을 바닥으로 6월 이후 반등세를 보이고 있다.

3) YTN(2020), WSJ "한국, 코로나19에 가장 잘 대응한 나라" 찬사, 정윤주, 2020.9.26. https://www.ytn.co.kr/_ln/0104_202009261025019068

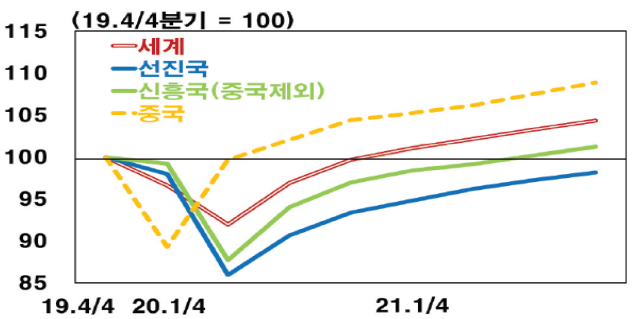
[그림 2-4] 주요국 코로나19 대응 재정규모



자료: IMF
출처: LG경제연구원(2020), 2020년 국내외 경제전망.(2020.8.7.)
http://www.lgeri.com/uploadFiles/ko/pdf/econ/LGERI_Report_20200807_20200007090017340.pdf

그러나 미국과 신흥국에서 코로나19 바이러스의 대규모 감염이 지속되고 있어 경기회복은 느린 속도로 진행될 것으로 예측된다(한국은행, 2020; LG경제연구원, 2020). 한국은행은 8월 『경제전망보고서』에 따르면 2020년 세계경제성장률에 대해 IMF는 -4.9%, OECD는 -6%로 전망했다(한국은행, 2020).

[그림 2-5] 세계 GDP 전망

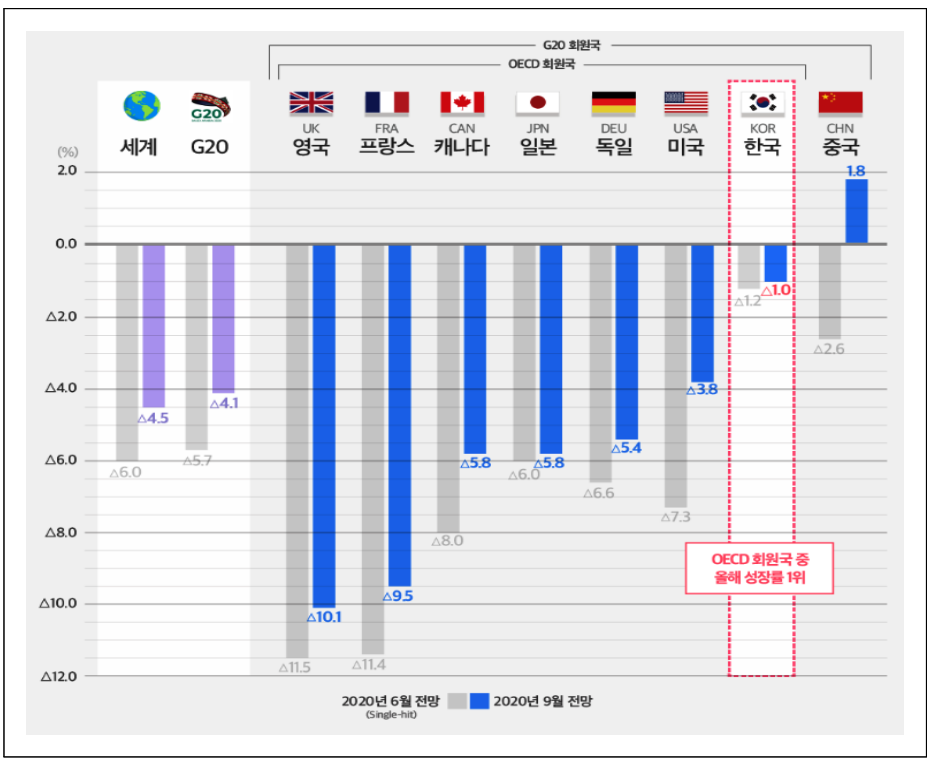


출처: IMF WEO(2020.6월 기준); 한국은행(2020). 경제전망보고서 8월호 재인용.

상품교역은 투자부진 등으로 회복이 지연되고 서비스교역도 각국의 출입국 통제와 교역 둔화로 부진이 지속되고 있으나 향후 글로벌 경기가 회복되면서 세계교역은 상품을 중심으로 점진적으로 확대될 전망이다(한국은행, 2020). 경기부양을 위한 각국의 인프라 투자 확대 계획이 발표되고 있지만 유럽, 미국 등 선진국은 당장 소비회복에 집중하고 있어 올해보다는 내년에 경기를 끌어올리는 역할을 할 것으로 보인다. 선진국 중에서는 유로존의 경제 충격이 가장 클 것으로 예상되고 있다. EU가 7500억 유로에 달하는 부양책을 제시했지만 3년에 걸쳐 시행 예정인데다 대출을 제외한 직접적 부양규모는 3,900억 유로 수준에 불과하기 때문이다(LG경제연구원, 2020).

한편 2020년 9월 16일 OECD가 발표한 『OECD Interim Economic Outlook』에 따르면 세계 경제성장률은 -4.5%이나 한국의 경우 -1%에 그쳐 OECD 회원국 중 올해 성장률이 가장 높을 것으로 전망하고 있다.

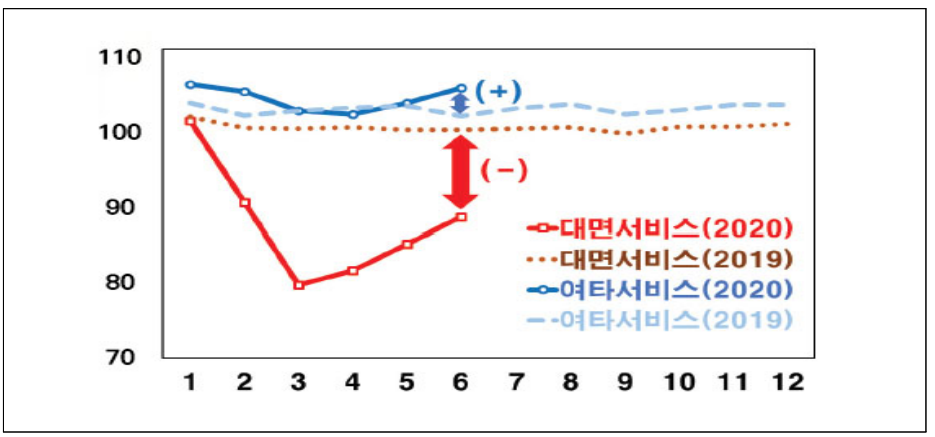
[그림 2-6] 2020 OECD 국가들의 경제성장률 전망



자료: OECD(2020), OECD Interim Economic Outlook. 2020.9.16.
출처: 기획재정부(2020), 2020 OECD「중간 경제전망」발표, 인포그래픽.(2020.9.17.)

그러나 현대경제연구원(2020)은 2020년 8월 코로나19 충격으로 인한 우리나라의 연간 경제적 손실 규모가 국내 총생산(GDP) 67조 2,000억원, 일자리 67만 8,000개에 달하는 것으로 추정된다고 발표했다[4]. 코로나 확산이 본격화되면서 내수 부문이 먼저 침체되기 시작했고, 1분기의 시차를 두고 수출 부문이 침체 국면으로 진입했다. 산업별로는 1분기에 서비스업 침체가 상대적으로 컸으나, 2분기 이후에는 자동차, 철강, 유화 등을 중심으로 제조업 불황 강도가 높아졌다. 한국은행(2020)도 코로나19에 따른 대면서비스 회피, 해외여행 위축 등이 민간소비 회복을 상당 기간 제약하는 요인으로 작용할 것으로 예상하고 있다.

[그림 2-7] 대면서비스의 회복 추이



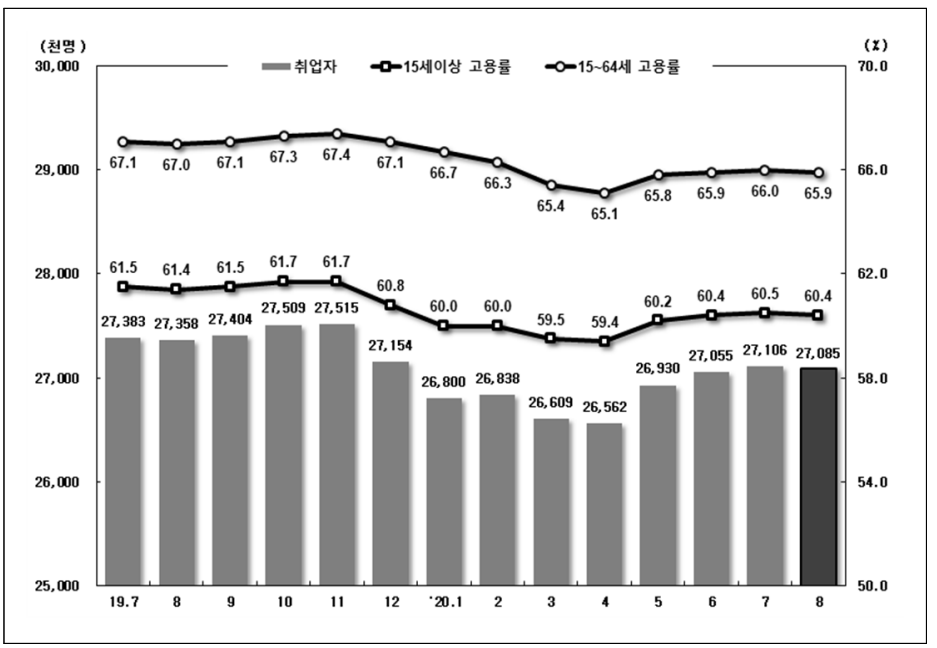
출처: 한국은행(2020), 경제전망보고서 8월호.
주 1) 대면서비스: 숙박, 음식, 예술·스포츠·여가, 교육, 운수·창고 기준
주 2) 추이는 서비스생산지수 기준 (2017~2019년 월별 평균=100)

고용시장의 경우 2020년 실업률은 하반기 3.8%, 연간 4.0%, 신규 취업자수는 하반기 -14만명, 연간 -10만명으로 전망되었다. 정부 일자리 사업이 집중되는 노년층은 고용이 오히려 증가(동기 대비 0.9%p)한 것으로 나타났으나 중장년층은 1.3%p 하락, 청년층은 1.4%p 하락하였고, 성별로도 남성보다 여성의 일자리가 더 타격을 받은 것으로 나타났다. 종사상 지위별로는 임금근로자보다 자영업자의 고용충격이 더 심각한 것으로 나타났다(조선비즈, 2020).[5] 한국은행(2020) 또한 최근

4) 현대경제연구원(2020), COVID-19 충격의 경제 부문별 영향과 시사점.
5) 조선비즈(2020), "코로나로 올해 경제 손실 67조원... 사라지는 일자리 67만개 넘어", 권유정, 2020.8.25.

코로나19 재확산 및 사회적 거리두기 강화 등으로 대면서비스 관련 업종을 중심으로 부진 완화가 지연될 것으로 예상하고 있으며, 2020년 취업자수가 작년에 비해 13만명 감소할 것으로 전망하고 있다. 한국은행의 2020년 예상 실업률은 4.1%, 고용률은 60.3%이다(한국은행, 2020).

[그림 2-8] 국내 취업자 및 고용률 추이



출처: 통계청

2.2. 사회적 피해

가. 인명피해, 후유증, 합병증, 트라우마

코로나19로 인한 가장 큰 사회적 피해는 바로 인명 피해일 것이다. 앞서 제시한 바와 같이 전세계적으로 코로나19로 인해 사망한 이는 2020년 11월 8일 기준으로 벌써 124만명을 넘어섰다. 그러나 코로나19로 인한 피해는 단순히 인명피해에 국한되지 않는다. 코로나19 확진 판정 이후 중환자실에서 치료를 통해 완치된 많은 이들은 일상으로 돌아온 후에도 심각한 코로나19 후유증을 호소하는 것으로 나타나고 있다.

코로나19 완치 이후 보고되고 있는 후유증 증상은 만성피로, 가슴과 복부 통증, 피부 변색, 브레인 포그(Brain Fog)[6], 기억력 저하 등 다양하게 나타나고 있다. 이탈리아 밀라노의 산 라파엘레 병원에서 진행한 코로나19 회복환자에 대한 추적조사 분석 결과에 따르면 28%에서 외상후 스트레스 장애(PTSD)증상이 나타났고 31%는 우울증세를 보인 것으로 나타났다. 불안감과 불면증을 호소하는 환자도 각각 42%, 40%로 나타났으며 20%는 강박증후군을 겪는 것으로 나타났다. 미국의사협회보(JAMA)에서 발표된 논문 또한 코로나19에서 회복된 환자의 87.4%가 적어도 1개 이상의 지속적 후유증을 겪고 있다는 사실을 발견했다. 조사대상자의 53.1%가 피로감, 43.4%가 호흡곤란, 27.3%가 관절통증, 21.7%가 흉통 등의 후유증을 보였다. 영국 유니버시티 칼리지 런던(UCL) 연구진은 일부 회복 환자에게서 지속적인 피로와 집중력 저하를 포함하는 브레인 포그 현상을 관찰하여 코로나19 바이러스가 뇌와 신경계에 영향을 미칠 수 있다고 경고했다.

영국 런던대 의대 연구팀에 따르면 정신질환을 앓은 적도 없고 일반적으로 정신질환이 발생하는 나이보다 훨씬 많은 50대 중반 여성이 코로나19 이후 환각, 환청, 방향감각 상실과 타인에 대한 공격성, 강박증 등이 종합적으로 나타났다고 한다. 영국 사우샘프턴대 의대 연구팀도 영국 내 코로나19 감염자를 대상으로 한 분석 결과 62%가 뇌졸중, 뇌출혈 등의 뇌혈류 공급 손상, 31%가 시공간 왜곡 증상, 뇌염증 증상을 경험했으며, 이들 중 10명은 심각한 정신질환을 겪고 있음을 확인했다. 피로가 수개월 지속되는 만성피로증후군, 폐조직이 섬유화되는 등의 폐 손상으로 인한 호흡곤란, 심근염 등의 심장질환, 혈전 등도 주요 후유증으로 지적된다(조선비즈, 2020[7]; 서울신문, 2020[8]). 이러한 후유증과 합병증은 완치자 삶의 질을 심각하게 저해하는 요인인 동시에 환자의 가족과 친구들의 일상과 삶에도 영향을 미칠 수 있다는 점에서 심각한 사회적 문제가 될 수 있다.

---

6) 머리에 안개가 낀 것처럼 멍한 느낌이 지속되어 생각을 명확하게 하지 못하는 상태 및 증상

7) 조선비즈(2020), 극심한 피로감에 망상증도... "끝날때까지 끝난 게 아닌 코로나19 후유증", 장윤서, 김윤수, 2020.8.20. https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2020/08/20/2020082001375.html?utm_source=naver&utm_medium=original&utm_campaign=biz

8) 서울신문(2020), 코로나 완치 후에도 정신질환 앓을 수도. 유용하, 2020.0922. https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20200922008001&wlog_tag3=naver

나. 코로나 블루

코로나19로 인한 사회적 피해는 확진자나 주변 사람에 국한되지 않으며, 전 사회 구성원에게도 영향을 미치고 있다. 일명 코로나 블루(Corona Blue)이다. 코로나 블루는 코로나19와 우울감(blue)의 합성어로, 코로나19로 인해 우울감을 느끼는 것을 일컫는다. 지난 4월 한국트라우마스트레스학회에서 전 국민을 대상으로 진행한 온라인 설문조사에 따르면, 평소에 비해 국민의 우울과 불안은 증가했지만 80%는 정상 수준에 머물렀다. 그러나 나머지 10~20%는 임상적인 관심이 필요한 정도의 불안을 느꼈다"고 말했다.[9] 한국청소년상담복지개발원이 청소년과 보호자를 대상으로 한 온라인 설문조사 결과 청소년의 경우 '친구들을 만나지 못하는 것(72%)'을 가장 힘들다고 응답했고, 청소년의 60%, 보호자의 83%는 불안과 걱정을 경험하고 있다고 답했으며, 청소년의 경우 28%는 분노를 경험했다고 응답했다(성기호, 2020).[10]

코로나19 사태가 장기화하면서 우울증이나 불안장애 등으로 정신건강의학과를 찾는 사람이 늘었다. 건강보험심사평가원이 2020년 4월 의원급의 과목별 진료비를 산출한 결과 정신건강의학과 진료비는 544억원으로 작년 동기의 482억원에 비해 12.9% 늘었다. 이 기간 다른 과목의 진료비가 감소한 것과는 대조적이다. 특히 경제적 어려움 때문에 우울증이나 공황장애 증상을 모여 병원을 찾는 환자가 늘었다.

장기간 이어진 사회적 거리두기로 외로움이나 불안감을 호소하는 환자도 늘고 있다. 동아닷컴(2020)에 따르면 코로나19 확산으로 교회, 동호회 등 사회 활동이 위축되면서 '우울하다'는 사람들이 병원을 많이 찾고 있으며, 감염에 대한 걱정으로 하루에도 손을 수십번씩 씻거나 종일 비닐장갑을 끼고 다닌다는 불안, 강박장애 사례도 늘었다고 한다. 이에 2020년 7월 최혜영 더불어민주당 의원은 코로나19와 같은 감염병 유행 시 국가와 지방자치단체가 정신건강관리비를 지원하고 심리치료 등을 제공하는 내용의 감염병예방법 일부개정안을 발의한 바 있다.[11]

---

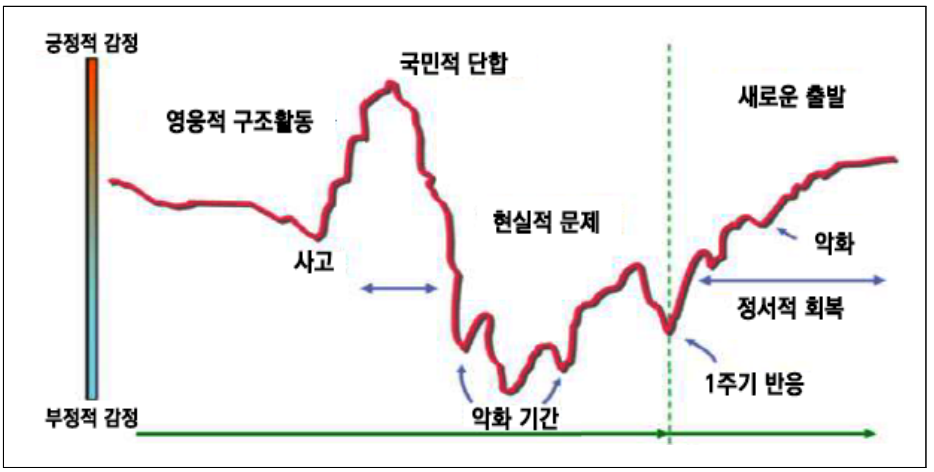
9) 헬스조선뉴스(2020).코로나블루, 불안→분노→우울로 발전... "볕 드는 곳에서 운동해야", 2020.5.14. http://m.health.chosun.com/svc/news_view.html?contid=2020051401542

10) 성기호(2020), 코로나 재단, 사회적 고립과 정신건강, 웹진 문화관광 6월호. http://www.kcti.re.kr/webzine2/webzineView.action?issue_count=109&menu_seq=3&board_seq=2

11) 동아닷컴(2020), [단독]코로나만큼 무서운 '코로나 블루', 이미지 기자. 2020.07.09. https://www.donga.com/news/Society/article/all/20200709/101884332/1

박주언(2015)은 재난의 경험은 물리적·신체적 피해뿐만 아니라 집합적 형태의 극심한 스트레스 상황을 야기하며[12] 재난 초기에는 현장에서 희생하는 영웅과 국민들의 단합 등 재난에 대응하는 허니문 시기가 존재하지만 일정시간이 지나면 현실적인 문제(실업, 파산 등)로 인한 악화기간이 도래한다고 이야기한다.[13]

[그림 2-9] 재난으로 인한 집단의 정서적 반응



출처: 이은환(2020); 보건복지부·국가 트라우마 센터(2020)

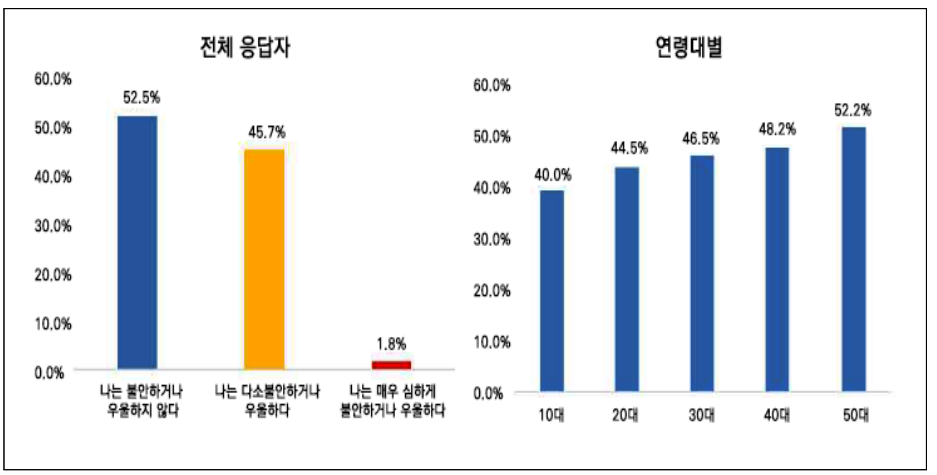
실제 2015년 발생된 중동호흡기증후군(MERS) 확진 환자 24명의 70.8%가 우울, 불면, 긴장, 공격성, 기억력 저하, 환청 등의 정신과적 문제를 겪었으며(신지윤 외, 2019)[14], 2003년 급성중증호흡기증후군(SARS)와 2014년 에볼라(Ebola) 또한 다양한 정신건강 문제를 일으켰다. 특히 신종 감염병으로부터 생존한 사람들은 감염 당시뿐만 아니라 완전히 회복된 후에도 장·단기적으로 지속적인 불안, 우울 등 다양한 정신적 문제를 겪는 것으로 나타난다.

코로나19 격리자는 감염에 대한 두려움뿐 아니라 고립감 및 소외감, 가족이나 접촉자에 대한 죄책감, 감염으로 인한 낙인 불안, 직장 문제, 문면 등을 경험하게 된다. 또한 격리 대상자뿐만 아니라 일반시민도 고립, 외출자제 등 일상에 큰 변화를 맞이하게 되면서 우울감, 무기력증, 사회적 고립감의 증대가 나타나게 된다.

12) 박주언 외(2015), 재난정신건강 평가도구, 대한불안의학회지 11권 제2호.
13) 보건복지부·국가트라우마센터(2020), 신종 코로나바이러스 심리지원 가이드라인.
14) 신지윤 외(2019), 2015년 한국 메르스 사태 1년 이후 생존자들의 정신과적 문제, 신경정신의학 58권 제3호.

2020년 경기연구원이 실시한 전국 국민대상 조사결과[15]에 따르면 우리나라 국민 48%는 코로나19로 인한 불안/우울감을 경험하고, 연령이 증가할수록 그 정도가 심해지는 것으로 나타났다. 특히 신천지 사건이 발생한 대구시민의 불안·우울 수준이 가장 높게 나타났고, 직업별로는 전업주부, 자영업자, 계약직 근로자, 중고등학생, 무직자의 순으로 나타났다. 국민의 20%는 코로나19로 인한 수면장애를 경험했고, 국민 대부분은 확진자에 대해 위로와 동정을 느끼지만 '특정 개인/단체의 일탈 행동에 대한 원망(22.7%)', '일선 의료인력에 대한 응원(19.2%), 코로나가 지속될 것이라는 절망(16.3%)'을 느끼는 것으로 나타났다. 한편 응답자의 49,6%가 코로나19로 인한 심리적 고통을 완화하기 위한 심리정신지원서비스의 제공이 필요하다고 응답했고, 필요로 하는 지원서비스로는 '자가관리, 개별 심리상담, 신체활동 프로그램' 등에 대한 응답률이 높게 나타났다(이은환, 2020).

[그림 2-10] 코로나19로 인한 불안/우울감



자료: 경기연구원(2020), 코로나19로 인한 국민 정신건강 실태조사

15) 전국 17개 광역시·도 15세 이상 1,500명 대상 모바일 설문조사 결과

다. 갈등과 혐오 확산

코로나19에 대한 공포심이 확산되면서 인류 사회의 오래된 병리 현상인 계층, 인종, 세대 간 갈등도 속속 드러나고 있다. 자영업자의 몰락 위기, 일용직 근로자들의 실직 위기는 계층 간 위화감을 높이고 있고, 국경의 장벽을 높이려는 보호무역주의, 외국인에 배타적인 인종주의의 위험도 커지고 있다. 뉴스에서는 아시아를 감염의 진원지로 보고 아시아인에 대한 혐오 발언과 폭행이 잇달았고, 미국에서는 10대의 SNS에서 코로나19를 부머 리무버(boomer remover)로 표현하며 베이비부머 세대에 대한 혐오가 표출되기도 했다. 일본의 젊은 엄마들이 모이는 SNS에서는 '활동적인 고령자'가 바이러스를 감염시키고 있다는 분노가 공감을 얻었고, 기성세대는 젊은이들이 사회적 거리두기에 아랑곳하지 않고 주말 파티와 클럽을 통해 감염을 확산시킨다고 비난의 화살을 돌리는 모습도 목격된다(임승규 외, 2020).[16]

□ 우리사회 내 제노포비아와 차별적 시선

팬데믹으로 인해 우리사회에서 내재되어왔던 여러 갈등이 표출됐다. 인종차별과 지역혐오, 세대 및 종교 간 갈등, 성소수자 혐오 등 각종 사회적 갈등이 드러났다.

특히 코로나 집단감염사태로 중국 동포에 대한 부정적인 혐오정서가 확대 재생산되었다. 코로나19가 중국 후베이성 우한에서 발병했다는 이유로 국내 거주 중국 동포를 향한 포비아가 확산되었다. 온라인 포털 사이트와 각종 SNS에서 확인되지 않은 이야기들이 공유되면서 선량한 다수의 조선족 동포들에 대한 차별을 부추겼고 편견을 확산시키는 사례들이 있었다.

□ 종교자유와 공공보건의 대립

정부는 코로나 바이러스 감염으로 종교활동 집회자제를 요청했다. 그러나 일부 교회들은 교회 본질인 예배를 지키는 일을 포기할 수 없다는 이유로 주말 교회 예배를 강행하였고, 이로 인해 일부 확진자가 폭증되는 상황이 발생되기도 했다. 신천지 예수교 및 사랑제일교회에서 신규 확진자가 급증하고 집단 감염 소식이 언론을 통해 전해질 때 개신교에 대한 사회적 우려가 높아졌다. 종교 및 시민단체는 정부의

16) 임승규 외(2020), 포스트코로나 우리는 무엇을 준비할 것인가. 한빛비즈.

대응이 종교의 자유를 탄압하고 교회를 부당하게 희생양으로 삼는다는 항의를 하기도 했다. 코로나 사태로 인하여 개신교가 소통하지 못하는 집단적 이기주의단체라는 부정적인 인식이 확대되기도 했다.

□ 혐오의 대상이 된 성소수자

서울 이태원발 코로나19 집단감염이 성소수자가 주로 방문하는 클럽에서 시작됐다는 사실이 알려지면서 성소수자들이 한층 심해진 사회적 차별과 혐오, 고립감을 느끼게 되었다. 감염자들이 이태원 한 게이클럽을 다녀갔다는 소식이 전해진 뒤 이들을 소위 색출하자는 혐오성 여론이 생겨나기도 했다. 또한 성소수자 다수가 문란한 성문화를 가지고 있다는 잘못된 인식이 퍼지면서 자신들의 신분이 강제로 공개되는 것을 우려해 진료소 방문을 꺼리는 등 고립감에 처하게 되었다. 행동하는 성소수자인권연대 등 7개 단체는 이 같은 사태를 해결하기 위해 노력했지만, 성소수자들에 대한 심해진 사회적 혐오감은 지속되었다.

□ 특정지역의 차별 및 세대 간 갈등

코로나 확진자가 많이 발생한 특정 지역에 대한 차별이나 관광지를 방문한 외지인에 대한 혐오가 확산되기도 했다. '대구발 코로나', '대구 봉쇄', '대구 손절' 이란 용어는 코로나 감염피해가 커서 특별재난지역으로 선포되었던 대구를 놓고 쏟아진 혐오의 단어들이다. 실제 대구와 경북지역을 방문해 자원봉사활동을 했다는 이유로 채용탈락 통보를 받은 사례도 있었다.(경북일보, 2020.6.7.)[17] 또한 코로나 팬데믹으로 세대 간 갈등도 표출되었다. 일부 클럽과 주점 등에서 잇따라 확진자가 발생된다는 정보로 청년층이 비난되었고, 광화문 집회에 참석하여 고령층 확진이 증가했다는 보도로 일부 노인들에 대한 혐오감이 표출되기도 했다. 이렇듯 집단감염이 발생하면서 세대 간의 불신을 심화시키는 사례가 증가하였다.

17) 경북일보(2020), '대구봉쇄' 코로나19가 빚은 사회갈등, 사회통합으로 해소해야. 배준수. 2020.6.7. https://www.kyongbuk.co.kr/news/articleView.html?idxno=2042437

국가인권위원회와 한국인사이트연구소가 국내 주요 SNS 등을 분석하여 2020년 9월에 발표한 자료에 따르면 코로나19 확산 이후 온라인 혐오 표현이 크게 증가한 것으로 나타났다. 국내 확진자가 처음 발생한 1월 4주차에는 '중국인'에 대한 부정적 언급이, 신천지 대구 교회에서 집단 확진자가 나온 2월 말에는 신천지와 대구 지역에 대한 부정적 언급이, 서울 용산구 이태원 클럽 내 집단감염이 발생한 5월초에는 성소수자 혐오표현이 급증한 것으로 나타났다. 장애인과 여성에 대한 혐오는 일상적으로 일어나는 것으로 나타났다. 세계적 감염병이라는 재난 상황에서 그 책임을 사회적 약자에게 떠넘기고 비난할 대상을 만들어 공격하는 흐름이 확대되고 있는 것이다(서울신문, 2020).[18]

〈표 2-1〉 코로나19 이후 혐오 발언 언급량

유형	언급량(건)	비중(%)
장애인 혐오(애자 등)	594만 4004	69%
인종차별(우한 폐렴 등)	186만 6249	21
성소수자 혐오(XX충 등)	43만 1437	5
여성 혐오(기모찌 등)	24만 4968	3
신천지 혐오(사이비 등)	8만 6451	1
지역 혐오(대구 폐렴 등)	5만 9108	1

출처: 서울신문(2020).

18) 서울신문(2020), 약자에게 떠넘기는 코로나 시대의 혐오. 김정화. 2020.9.23.
https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20200923009015&wlog_tag3=naver

제2절 코로나19로 야기된 거시적 환경변화와 포스트코로나 논의

1. 코로나19로 야기된 거시적 환경변화와 문화예술분야에의 영향

코로나19가 우리 사회에 가져온 거시적 환경변화와 이에 따른 문화예술분야에의 영향을 PEST분석(Political, Economic, Social and Technological analysis)[19]에 따라 제시하면 다음과 같이 요약할 수 있다(문화일보, 2020; 한국문화관광연구원, 2020; 양혜원, 2020).[20][21][22]

1.1. 정치/국제관계적 환경 변화

정치/국제관계적 측면에서 코로나19는 각국정부의 위기대응 능력에 대한 실험대가 되었다. 미국과 중국, 영국 등 소위 선진국(advanced country)들이 코로나19 대응에 크게 실패하면서 선진국 신화가 붕괴되었고 글로벌 리더십의 실종이 나타났다. 한편 코로나19를 거치면서 공공의료체계와 공공부문의 위기대응시스템의 중요성이 중요한 화두로 떠올랐고, 대형재난위기 대응력이 국가의 역량을 평가하는 주요 기준이 될 것이라는 예측이 나오면서 기존의 선진국 대신 위기대응력과 사회안전망 등을 통해 국제사회를 주도하는 국가를 뜻하는 선도국(leading country)이라는 개념이 떠올랐다. 또한 기아, 질병, 억압과 같은 만성적 위협으로부터의 안전은

19) PEST 분석이란 거시환경분석의 일종으로, tlwkd조사나 전략분석을 위한 의사결정을 내리는데 정치적 요소, 경제적 요소, 사회적 요소, 기술적 요소, 환경적 요소를 활용한 분석기법이다.
20) 문화일보(2020). 포스트 코로나19 시대의 19가지 뉴 트렌드(2020.5.4)
21) 한국문화관광연구원 코로나미래전략TF(2020), 코로나19 이후 사회경제 변화와 대응 과제. 문화·관광 인사이트 제144호.
22) 양혜원(2020), 예술전환의 분기점, 코로나19: 코로나19가 예술분야에 미친 영향과 전망. 2025 서울예술인플랜 수립 1차 토론회 발제자료.

물론 일상생활의 붕괴로부터의 보호를 의미하는 '인간안보(human safety)'의 이슈가 떠올랐다.

코로나19 확산이 해외 유입을 통해 가속화되면서 국제적 상호의존성은 심화되었으나 동시에 국경폐쇄 등과 같은 자국우선주의(Nation First)가 나타나기도 했으며, '사회적 거리두기'의 일상화와 확진자 동선에 대한 공적 정보제공으로 인해 사생활에 대한 과도한 노출과 정부의 개입을 둘러싸고 새로운 통제사회, 스마트국가의 출현이 예고되었다.

한편 세계적으로 대규모의 긴급지원패키지가 이루어지면서 전세계 많은 국가에서 국민 모두에게 아무런 조건 없이 지급하는 기본소득 논의가 활발히 이루어지게 되었다. 이는 기존의 재정·금융정책으로는 코로나19 장기화로 촉발된 경기하강을 막기에 역부족인데다, 4차 산업혁명 가속화로 일자리 감소가 우려되는 만큼 기본소득을 지급하여 개인의 생계와 시장의 소비여력을 유지하자는 것이다. 미국에서는 국민 한명에게 1000달러(약 120만원) 이상을 지급하는 1조 2000억 달러 규모의 경기 부양책이 발표되었으며, 홍콩은 모든 영주권자에게 1만 홍콩달러(한화 약 155만원)을 지원했다, 싱가포르는 21세 이상 모든 시민권자를 대상으로 소득과 재산에 따라 최고 300 싱가포르달러(약 26만원)의 일회성 현금 지원을 실시한 것으로 보고되었다. 우리나라에서도 2020년 5월 11일부터 4인 가구 기준으로 최대 100만원의 긴급재난지원금을 지급한 바 있다.

한국의 경우 질병관리본부(현 질병관리청)를 컨트롤타워로 한 일사불란한 위기대응시스템 구축, 진단키트를 활용한 신속한 검사와 마스크 착용, 사회적 거리두기, 확진자 동선 공개 등을 통해 코로나19라는 유례없는 위기상황에 봉쇄 등과 같은 극단적 수단을 선택하지 않고도 성공적으로 대응한 것으로 평가된다.

그러나 도서관, 미술관, 공연장, 영화관 등과 같은 주요 문화시설이 '다중이용시설'로 지정되어 일률적으로 휴관 또는 이용에 제한을 받게 됨에 따라 대부분의 공연, 전시, 축제 등이 중단·취소·연기되고, 문화예술활동은 심각한·위축에 직면하게 되었다.

집단시설 및 다중이용시설의 범위 (2020.11.1. 이전)

집단시설
학교, 사업장, 청소년·가족시설, 어린이집, 유치원, 사회복지시설, 산후조리원, 의료기관 등

다중이용시설
도서관, 미술관, 공연장, 체육시설, 버스·철도·지하철·택시 등 대중교통, 쇼핑센터(대형마트·시장·면세점·백화점 등), 영화관, 대형식당, 대중목욕탕 등

국공립 문화시설의 경우 위기경보가 '심각'단계로 격상된 2월 23일 이후 거의 대부분이 휴관에 돌입하였고, 5월 6일 '생활 속 거리두기'로 전환되어서야 제한적 재개관이 이루어졌으나, 5월 29일 중앙재난안전대책본부(이하 중대본)의 수도권 지역 공공시설 운영 중단 결정에 따라 다시 휴관에 들어갔으며 중대본이 사회적 거리두기 2단계 격상 조치를 전국으로 확대한 8월 22일부터는 전국의 국공립 문화시설이 대부분 다시 휴관에 들어가게 되었다. 이러한 문화시설의 휴관과 공연·전시·축제 등의 취소 및 무기한 연기는 문화예술분야에 심대한 타격을 가져왔다. 일부 문화시설이나 단체에서는 좌석 띄어앉기와 방역강화, 혹은 비대면 콘텐츠의 제작을 통해 활동을 이어가는 사례도 있었으나 상당수의 경우는 코로나19가 종식되기만을 기다리며 하루하루를 연명해나갔다 해도 과언이 아닐 것이다.

한편 한국에서도 코로나19 대응 4차에 걸친 추경을 통해 대규모의 패키지 지원정책이 추진되었으며 문화예술분야에 대한 지원정책도 함께 추진되었다. 특히 재난지원금 논의와 더불어 문화예술분야에도 보편적 기본소득제도의 도입을 통한 예술지원제도 및 예술인복지지원정책)의 변화가 이루어져야 한다는 논의가 이루어지기도 하였다.

1.2. 경제적 환경변화

경제적 측면에서 코로나19는 생산활동 및 소비활동의 중단으로 인한 세계적 경제위기를 가져왔으며, 기업 차원에서는 글로벌 공급망의 재편과 함께 해외에 나가 있는 자국기업들을 각종 세제 혜택과 규제완화 등을 통해 자국으로 불러들이는 리쇼어링(reshoring) 현상이 나타났다.

세계경제의 불황은 노동시장에 큰 충격을 가져오고 있으며, 임시직 노동자(Gig Worker)와 플랫폼 노동자가 크게 증가할 것으로 예측된다. 고용측면에서 가장 취약한 위치에 있는 이들이 더 큰 타격을 받게 되면서 기존의 부의 불평등의 심화는 더욱 가속화될 것으로 예측되고 있다.

한편 코로나19는 온라인/비대면 경제(un-tact economy)의 급격한 부상을 가져왔다. 언택트는 부정 접두사인 un과 접촉을 뜻하는 콘택트(contact)의 합성어로 비대면·비접촉 방식을 가리키는 신조어로, 사람들간의 물리적 접촉을 최소화하는 사회적 거리두기가 강조됨에 따라 원격교육, 원격진료, 원격금융 등 비대면 서비스가 폭발적으로 성장했으며, 외출을 피하고 실내에서 각종 경제활동을 하는 홈코노미(Home+Economy)시장이 급부상하고 있다. 특히 이러한 언택트 산업의 확산은 디지털 경제와 결합하여 진행되면서 4차 산업혁명 담론에서 이야기 되어왔던 디지털 전환과 관련된 다양한 상상들이 현실화되는 중요한 계기가 마련되었다.

문화예술분야 또한 경제적으로 큰 타격을 받았다. 대부분의 공연과 축제, 행사 등이 취소 또는 무기한 연기되면서 관객과의 직접적인 대면을 핵심으로 하는 공연예술분야와 문화예술교육분야가 가장 직접적인 타격을 받았으며, 시각예술분야나 문학 분야 또한 전시회, 아트페어, 북 콘서트, 서점에서의 다양한 인문학 행사 등이 줄줄이 취소되면서 역시 큰 타격을 받았다. 특히 문화예술계 종사자들의 경우 4대 보험에 가입되어 있는 일반 근로자와 달리 프로젝트 단위로 활동하는 프로랜서의 비중이 높아 실업급여 등과 같은 사회안전망의 보호에서 배제되어 있어 코로나19로 인한 장기간 실업은 소득의 감소를 넘어 생존의 위협을 겪고 있다. 코로나로 인한 '사회적 거리두기'가 지속되는한 대면적 접촉을 핵심으로 하는 상당수의 예술단체와 예술인들은 경제적인 어려움에서 헤어나기 어려울 것으로 보이며, 이들 중 상당수는 문화예술계를 떠나는 이들도 생길 것으로 예상된다.

한편 비대면 경제의 부상과 함께 문화예술분야에서도 온라인 공연, 가상 전시 등과 같은 비대면·온라인 콘텐츠의 제작과 유통, 향유가 크게 확대되었으며, 문화예술분야 디지털 전환이 본격화되는 계기가 마련되었다. 뒤에서 후술하듯이 온라인·비대면 콘텐츠의 부상에 대한 평가와 전망에 대해서는 다양한 관점의 논쟁이 지속되고 있으나 어찌 됐든 기존 문화예술의 창작과 제작-매개와 유통-소비와 향유·교육 등 가치사슬체계 전반에 큰 변화를 예고하고 있으며, 향후 비대면·온라인 콘텐츠와

관련된 새로운 직업의 출현을 가속화하고 확대시킬 것으로 예상된다.

한편 국가 간 거리두기(International distancing) 요구로 인해 문화예술분야에도 그동안 구축해온 글로벌 공급망, 또는 글로벌 밸류체인의 의존도를 줄이는 방향으로 문화예술의 창작·기획-유통-소비·향유, 교육이 재구성될 것으로 전망된다.

1.3. 사회적 환경변화

코로나19는 우리의 라이프 스타일에도 큰 변화를 가져왔다. 코로나19로 인한 '사회적 거리두기'가 장기화됨에 따라 상시적 위기사회가 도래하고, 코로나19 확산 방지를 위해 화상회의와 재택근무, 유연근무제를 권고하는 회사가 크게 늘어나면서 기존 오피스 공간 및 직장문화가 크게 변화하고 있다.

또한 코로나19 감염 확산 우려로 유치원과 초·중·고교의 개학연기 및 학년별 순차적인 온라인 개학, 대학 온라인 강의가 전격적으로 시행되면서 원격교육이 본격적으로 시작되었고, 에듀테크(Edutech)가 주목받는 산업으로 부상할 가능성이 높아지고 있다. 또한 온오프라인 교육이 혼합된 블렌디스 러닝(blended learning)이나 온라인 선행학습 이후 오프라인에서 토론을 벌이는 플립러링(flipped learning)이 활발해질 것으로 예상된다. 한편 교사의 역할 또한 이에 맞추어 학생의 성장과 진로를 돕는 가이던스(guidance)의 역할과 심리적으로 지원하는 카운슬러(counselor)의 기능으로 재편될 것이라는 전망도 나오고 있다. 제이슨 셍커(2020)는 온라인 교육은 강의 자료나 교육 콘텐츠의 범위를 대폭 확장함으로써 전통 학문과 학교 내 길드 구조를 위협할 어마어마한 잠재력을 가지고 있다고 이야기한 바 있다(셍커, 2020).[23]

코로나19 위기는 홈 루덴스(Home Ludens) 문화의 확산을 가져왔다. 홈 루덴스는 호모루덴스(Homo Ludens, 놀이하는 인간)에서 파생된 조어로 멀리 밖으로 나가지 않고 주로 집에서 놀로 즐기는 이들을 가리키는 신조어이다. 코로나19 예방을 위한 '사회적 거리두기'와 삶의 질을 중요시하는 사회 분위기가 맞물리면서 공연과 콘서트, 프로스포츠 경기 등이 무관중 온라인 중계로 이루어지고, 나만의 안전한 공간에서 영화감상, 공연 관람, 운동, 요리 등 취미를 즐기는 이들이 증가하고 있으며, 이 같은 문화의 확산은 음식, 숙박업을 비롯한 서비스산업 전반의 변화를 예고하고

23) 제이슨 셍커(2020), 코로나 이후의 세계, 미디어숲

있다. 다만 비대면 경제의 부상이라는 빛 너머에 저소득계층과 고령층 등 소외계층의 디지털격차(digital divide) 심화라는 그림자가 함께 드리워지고 있음에 대한 경계도 함께 제기되고 있다.

한편 코로나19는 '코로나블루(Corona blue)'라는 새로운 사회적 현상을 가져왔다. 코로나블루란 '코로나19'와 '우울감(Blue)'이 합쳐진 신조어로 코로나19 장기화로 일상에 큰 변화가 닥치면서 생긴 우울감이나 무기력증을 뜻한다. 코로나19의 장기화로 인해 언제 감염이 될지 모른다는 불안감, 사회적 고립과 야외활동의 중단으로 인한 외로움과 무기력감, 경제적 불황과 고용불안으로 인한 긴장과 불안, 분노 등이 사회적 문제가 되고 있는 것이다. 한국청소년상담복지개발원이 청소년과 보호자를 대상으로 한 온라인 설문조사 결과에 따르면 청소년의 60%, 보호자의 83%는 불안과 걱정을 경험하고 있다고 답했으며, 청소년의 경우 28%는 분노를 경험했다고 응답했다. 특히 코로나19로 힘들다고 응답한 비율이 가장 높은 항목은 청소년의 경우 '친구들을 만나지 못하는 것(72%)'으로 나타났다. 전 국민을 대상으로 정신건강 실태를 조사한 한국트라우마스트레스학회(KSTSS)는 국민의 19%가 중등도 이상의 불안, 17.5%가 중등도 이상의 우울 위험군으로 확인되었다고 발표하였다. 이는 전국 단위 조사인 2018년 「지역사회건강조사」를 통해서 보고된 전 국민의 우울 수준과 비교해서 큰 폭으로 증가한 것이다. 지역적으로는 대구, 성별로는 여성, 연령대로는 30대에서 우울이 크게 높은 것으로 나타났다(성기호, 2020).[24] 이외에도 해외에서 이루어지고 있는 동양인에 대한 공격이나, 이태원 클럽 확진자인 성소수자에 대한 혐오 표출에서 볼 수 있듯 코로나19로 인한 갈등의 증폭이 예측되기도 한다.

특히 온라인/비대면 콘텐츠의 급격한 부상과 홈 루덴스(Home Ludens) 문화의 확산은 기존 문화예술의 창작과 제작 – 유통 – 소비와 향유, 교육 등과 같은 문화예술분야 가치사슬 전반에 큰 변화와 균열을 가져올 것으로 전망된다(이에 대해서는 2장의 뒷부분과 3장 2절에서 더욱 구체적으로 상술하도록 한다). 또한 온라인 교육의 확대로 현재 예술대학의 커리큘럼이나 도제식 교육을 주요한 특징으로 하는 현재 예술대학 교수-학생 간의 관계에도 일정한 변화가 나타날 것으로 예측된다.

한편 정부는 「정신건강증진 및 정신질환자 복지서비스 지원에 관한 법률」 등에

24) 성기호(2020), 코로나 재난, 사회적 고립과 정신건강, 웹진 문화관광 2020.06, 한국문화관광연구원.

의거 국가트라우마센터를 국립정신건강센터에 설치하여 운영하고 있으며, 재난이나 그 밖의 사고로 정신적 충격을 받은 트라우마 환자의 심리적 안정과 사회 적응 지원을 목적으로 재난 정신건강 서비스를 제공하고 있다. 그러나 '코로나블루' 현상이나 코로나를 통해 더욱 확대되고 있는 사회적 갈등과 혐오와 같은 문제에 대해서는 의학적 접근 외에 사회적 관점에서 보다 다양한 접근방식이 필요하다는 점에서, 향후 문화예술적 접근을 통한 코로나블루의 치유나 갈등과 혐오의 완화 수요는 더욱 커질 것으로 예측된다.

1.4. 기술적 환경변화

코로나19는 사람들이 빠르고 안정적인 네트워크 통신망의 중요성을 다시금 깨닫는 계기가 되었다. 전세계적으로 집에 있는 시간이 많아지면서 넷플릭스, 유튜브 등 온라인동영상서비스(OTT)사용량이 늘어나고 서버 과부하가 일어나면서 5세대(5G) 네트워크에 기반한 4차 산업혁명의 가속화가 예상되고 있다. 한편 비대면 콘텐츠가 크게 인기를 얻으면서 VR(Vritual Reality), AR(Augmented Reality), MR(Mixed Reality)와 같은 실감·체감 기술에 대한 수요 또한 더욱 커질 것으로 예측된다.

『세계미래보고서 2035-2055』는 미래에 혼란과 기회를 가져올 10대 전략기술로 초자동화, 다중경험, 기술의 민주화, 인간능력증강, 투명성과 추적성, 에지컴퓨팅, 분산 클라우드, 자율적인 기기, 실용적 블록체인, 인공지능보안 등을 들고 있다(박영숙·제롬, 2020).[25] 과학기술정보통신부와 한국과학기술기획평가원은 포스트코로나19 시대를 준비하는 유망기술로 AI기반 실시간 질병진단, 실시간 생체정보 측정·분석, 감염경로 예측·조기정보, RNA 바이러스 대항 백신기술, 실감형 교육을 위한 가상·혼합현실 기술, 온라인수업을 위한 대용량 통신기술, 감염의심자 이송용 자율주행차, 유통물류센터 스마트화, 배송로봇, 디지털트윈, 인간증강기술, 인수공통감염병 통합관리, 실감 중계서비스, 화상회의 보안성 확보 등을 제시한바 있다(박영숙·제롬 글렌, 2020).[26]

25) 박영숙·제롬 글렌(2020), 세계미래보고서 2035-2055, 교보문고.
26) 과학기술정보통신부(2020), 포스트 코로나19 시대를 준비하는 유망기술은? 29일 온라인 포럼 개최, 과학기술정보통신부 보도자료(2020.4.28.).

과거 4차 산업혁명의 도래와 관련하여 제시되었던 문화예술과 첨단기술과의 결합이 코로나19를 계기로 더욱 가속화되고 앞당겨질 것으로 예상된다.

1.5. 생태적 환경변화

코로나19는 무차별적 개발과 환경·자원 착취를 통해 성장해온 인류에게 경고음을 울리고 있다. 인간의 생활이 더욱 편지해지는 동안 동식물은 계속 멸종하여 생물다양성에 위기가 왔고, 탄소배출로 지구의 온도는 산업혁명 이전보다 0.75℃ 상승했다. 많은 과학자들이 지구의 온도가 산업혁명 이전보다 2℃ 이상 상승하면 지구는 회복할 수 없는 재앙을 맞이할 것이라고 경고하고 있다(박영숙·제롬 글렌, 2020).

전 세계가 코로나19의 확산에 대한 대응으로 '멈춤의 시간'을 보내면서 대표적인 탄소 배출국인 중국·인도의 대기가 깨끗해지고, 오염된 호수와 바다를 떠났던 동물들이 다시 돌아오는 등 환경생태계가 되살아나는 '코로나의 역설'이 연출되면서 제레미 리프킨이 이야기한 생태계와의 공감대 확보, 자연과 동식물과의 교감, 생물권의 인정 등과 같은 공감문명(empathic civilization)에 대한 필요성이 더욱 강해졌다. 코로나19를 계기로 인류 역시 그간의 삶의 방식, 경제적 구조를 근본적으로 전환해야 한다는 목소리가 힘을 얻고 있다(문화일보, 2020).

마이크로소프트, GM 등의 기업들도 탄소제로, 폐기물 제로와 같이 제로로 가는 혁신에 제품과 기술의 초점을 맞추고 개발을 진행하고 있으며, 지속가능한 발전을 위한 국제기구 및 국가들의 노력들도 진행되고 있다. 그러나 이러한 지구온난화, 삼림벌채나 오염, 남획 등의 저지는 기술적인 솔루션이나 제도적인 제재만으로는 한계가 있으며 현대를 살아가는 인류의 인식과 삶의 방식의 변화가 있을 때 가능하다는 점에서 생태환경 이슈에 대한 문화예술적 접근의 수요도 더욱 커질 것으로 전망된다.

이상 코로나19가 가져온 거시적 환경변화와 이로 인해 예측되는 문화예술분야의 영향을 간략하게 도식화하면 다음의 [그림 2-11]과 같다.

[그림 2-11] 코로나19가 가져온 거시적 환경변화와 문화예술분야 영향

거시적 환경변화			문화예술분야 영향
정치/국제 관계	• 각국 정부의 위기대응능력 실험대 • 글로벌 리더십 실종, 선진국 신화 붕괴, 국제기구의 실패 • 새로운 통제사회, 스마트 국가(빅브라더)의 출현 • 공공의료체계, 질병관리(위기대응)시스템의 중요성 • 대규모 긴급지원패키지 정책, 기본소득 논의 점화	➡	• 중앙집중식 통제에 따른 방역조치로 문화시설 휴관 및 사회적 거리두기 실시 • 공연, 전시, 축제 등 중단·취소·연기로 문화예술활동 위축 • 코로나 대응 문화예술분야 지원정책 추진 • 기본소득제도 도입 논의
경제	• 세계적 경제위기(불황) • 리쇼어링(Reshoring)/공급망의 재편 • 노동시장 충격(일자리 대체와 Gig노동 증가), 불평등의 심화 • 온라인/비대면 경제(untact economy)의 부상	➡	• 예술인·단체 소득 감소, 고용불안정 심화, 이탈 증가 • 예술시장 매출 감소, 영세한 예술단체·사업체 도산 • 비대면콘텐츠 관련 직업 출현 및 확대 • 글로벌 공급망의 의존도를 줄이는 방향으로 예술생태계 가치사슬체계 재편
사회	• 상시적 위기(재난)사회 도래, 사회적 거리두기의 일상화 • 재택근무(스마트오피스), 온라인 교육 • 홈 루덴스(Home Ludens) 문화 확산 • 안전에 대한 심리적 과잉, 코로나블루, 고립, 혐오와 갈등, 디지털 격차	➡	• 예술분야 스마트오피스 확대 • 온라인·비대면 제작, 유통, 향유, 교육 증가 • 예술대학교육 변화 • 코로나블루, 소외와 고립, 혐오와 갈등에 대한 문화예술 수요 증가
기술	• 5G 네트워크 기반 4차 산업혁명 가속화 • VR, AR 등 체감기술 강조	➡	• OTT 사용량 증가 • VR/AR, AI, 블록체인 등 기술과 예술의 결합 가속화, 디지털 전환 가속화
생태	• 지구의 인간에 대한 경고 • 지구의 재발견: 일시멈춤으로 되살아난 환경생태계	➡	• 기후변화, 환경이슈에 대한 문화예술적 접근방식 확대

2. 문화예술분야 포스트코로나 논의

2.1. 문화예술분야 포스트코로나 논의의 의미와 맥락

가. 기존 사회경제 시스템의 결함 노출 및 근본적 전환의 모색

많은 이들이 코로나 이후는 코로나 이전과 완전히 다를 것이라고 이야기하며, 더 이상 우리는 “코로나19 이전으로 돌아갈 수 없다”고 말한다. 이러한 명제는 한편으로는 코로나19가 감염력이 매우 높은 반면, 아직 효과적인 치료제와 백신이 없으며,

변이의 가능성 또한 높아 앞으로 아주 장기간 사라지지 않을 것이라는 예측에 기인한다. 실제로 WHO는 심지어 치료제가 개발되더라도 코로나 바이러스가 HIV처럼 사라지지 않을 것이라고 경고했다.

한편 또 다른 포스트코로나 담론은 인간이 그동안 더 나은 삶을 위해 앞만 보고 달려오는 과정에서 만들어진 경제구조와 사회적 동인이 오늘날의 코로나19라는 재앙을 초래했다는 데에서 출발한다. 미래학자이자 기업가인 Jamie Metzl은 2020년 3월 중순 싱귤래리티 대학교에서 개최된 '코로나19 가상정상회담'에서 우리가 결코 '일상으로 돌아가지 못할 것'이라고 말했다. "세계는 더 이상 위기가 발생하기 전과 똑같은 모습으로 돌아가지는 않을 것이다. 우리는 이제 완전히 다른 세상으로 옮겨가게 된다... 인류는 이제 새로운 행동을 위한 수직조직을 만들고 급속한 결정으로 행동강령을 내릴 시스템을 구축해야 한다"고 말했다.

이러한 연장선상에서 『세계미래보고서 2035-2055』는 코로나19 이후 다음의 [그림 2-12]과 같이 ⅰ) 강력한 국가 자본주의 ⅱ) 야만주의로의 하강 ⅲ) 급진적 국가 사회주의 ⅳ) 상호원조를 기반으로 한 큰 사회로의 전환, 이 4가지 시나리오를 가정하고 이중 가장 긍정적인 미래는 '국가 사회주의와 상호 원조가 혼합'된 시나리오, 즉 더 강력한 의료 시스템을 구축하기 위해 자원을 동원하고, 시장의 변덕으로부터 취약계층을 보호하며, 시민들이 무의미한 일을 하기보다 상호 원조 단체를 형성할 수 있도록 하는 강력한 민주주의 국가라고 이야기한다(박영숙·제롬, 2020).[27]

[그림 2-12] 코로나19 이후 세계에 대한 4가지 시나리오

출처: 박영숙·제롬 글렌(2020), 세계미래보고서 2035-2055, 교보문고.

27) 박영숙·제롬 글렌(2020), 세계미래보고서 2035-2055, 교보문고.

코로나19는 기존 시스템의 심각한 결함을 보여주었고, 따라서 미래에 발생할 전염병이나 기후변화와 같은 위기에 효과적으로 대응하기 위해서는 우리를 더욱 탄력적으로 만드는 인간적인 시스템을 구축할 필요가 있다는 것이다.

나. 문화예술분야 포스트코로나 논의의 맥락

코로나19라는 위기의 발생은 문화예술분야에 심대한 경제적 피해를 가져왔으며, 동시에 문화예술 활동의 심대한 위축이라는 문화예술적 피해도 가져왔다. 하지만 코로나19가 가져온 것은 이러한 경제적·문화적 피해에 그치지 않는다. 더욱 중요하게 인식해야 할 부분은 코로나19를 통해 우리 문화예술분야가 위기·재난 상황의 발생에 얼마나 취약한지, 예술인들의 창작환경이 얼마나 열악한지, 우리의 예술정책이 이러한 위기상황에 얼마나 준비가 되어 있지 않은지가 여실히 드러났다는 점이다. 문화예술분야가 다른 분야에 비해 코로나19라는 위기 상황에서 더욱 큰 타격을 받았던 이유는 다음과 같이 요약될 수 있다.

1) 관객과의 직접적 대면과 상호교감을 핵심으로 하는 문화예술분야의 특성

문화예술, 즉 공연이나 전시, 축제 등은 관객과의 직접적 대면을 통한 상호교감을 그 핵심적인 요소로 한다. 예컨대 동일한 대본으로 동일한 배우가 출연한 연극이라 하더라도 극장에 온 관객들과 무대에 선 배우들이 어떻게 상호교감하는가에 따라 매회 그 연극은 다른 느낌과 경험을 선사할 수 있다. 즉 지금 이곳(Here & Now)에서만 존재하는 일회적이고 일시적인 경험이라는 점이 바로 공연예술에 특별한 아우라(aura)와 희소성의 가치를 부여한다는 것이다(지혜원, 2020).[28] 이러한 현장성(liveness)이 문화예술에 대한 경험을 '특별한 경험'으로 만든다는 것이 너무나 당연하게 여겨졌기에, 그동안 문화예술분야의 영상화나 콘텐츠화는 아주 일부의 영역에서만 시도되었고, 그나마도 소비나 향유를 위한 것이라기 보다는 '기록이나 보존'의 측면이 강했다.

그러나 코로나19로 인한 사회적 거리두기와 공연장, 미술관 등 문화시설의 휴관 조치는 관객과의 직접적 대면을 원천적으로 봉쇄하는 것이었고, 방역지침이 완화된

28) 지혜원(2020). 디지털 시대가 이끄는 공연예술 유통의 다변화. 예술경영웹진 447호(2020.6.11.).

시기에도 코로나19 감염에 대한 부담감으로 관객들이 공연장·전시장에 발길을 끊자 모든 활로가 끊겨버리고 즉각적인 피해가 발생할 수밖에 없었던 것이다.

2) 장기간의 준비과정과 밀폐된 장소에 최대한의 관객을 동원해야 하는 수익 구조

코로나19로 인한 피해가 확대된 데에는 문화예술분야의 독특한 준비과정 및 수익-비용 구조도 일익을 담당했다.

통상 한편의 공연이나 전시, 축제를 개최하기 위해서는 수개월 또는 길게는 수년 전부터 기획과 준비의 과정을 거치는 경우가 많다. 단 몇일 간 이루어지는 공연, 전시, 아트페어, 축제를 위해 꼬박 1년을 준비하는 경우도 상당수를 차지한다. 예컨대 뮤지컬의 경우 대본과 음악을 결정하고, 연출, 음악감독, 주조연배우, 주요 스태프들의 섭외가 이루어지고, 오랜기간의 연습 과정과 무대·의상 등의 제작 과정을 거쳐 본 공연이 이루어지는데 통상 8~9개월이 소요된다. 기획 및 제작 준비 기간이 길고, 이 과정에서 개별 계약에 따른 비용이 투입되기 때문에 코로나19와 같은 갑작스러운 재난상황이 발생하더라도 그간의 매몰비용(sunk cost)으로 인해 공연을 취소하거나 변경하기가 어렵다.

또한 일찍이 Baumol & Bowen(1966)이 『Performing Arts: The Economic Dilemma』에서 지적한바 있듯, 공연예술분야는 제조업 등 다른 산업 분야와 달리 기술의 발전에 따른 인력의 대체가 어려워 기술 발전에 따른 생산성 증대가 어렵기 때문에 생산성 격차가 발생하게 되고, 이로 인해 수입보다 비용이 크게 늘어나게 되어 만성적인 적자에 시달리게 되는 비용질병(cost disease)이 발생하는 분야이다.

연출, 배우, 무대, 음향 등에 대한 고정비용을 줄이는 경우 자칫 공연의 질과 완성도를 떨어뜨릴 수 있다. 한편 공연 애호가들의 수가 한정적이고, 공연티켓가격의 차별화에도 일정한 한계가 존재하기 때문에 공연단체로서는 밀폐된 장소에 최대한의 관객을 동원해야만 어렵사리 비용을 보전할 수 있게 된다.

이러한 특성으로 인해 코로나19가 발생하여 공연장이 휴관하거나 '좌석간 거리두기'로 인해 공연을 할수록 손해를 볼 수 밖에 없는 상황에서도 공연단체는 그간 준비한 공연을 취소하거나 연기하지 못하고, 울며 겨자먹기로 손해를 감수하며 공연을 개최할 수 밖에 없는 것이다.

3) 예술인의 열악한 소득수준과 사회안전망에서의 누락

대부분의 문화예술사업체 및 단체가 영세하고, 예술인들 또한 일부 스타를 제외하고는 열악한 소득수준을 벗어나지 못하는 한계상황에 처해 있었기 때문에, 코로나19라는 위기의 발생은 이들에게 생존의 위협이라는 파국적인 결과를 초래했다. 『2019 공연예술실태조사』에 따르면 3,634개의 조사대상 공연단체 중 재정규모에 있어 5,000만원 미만이 55.6%, 5,000만원~1억원 미만이 15%로 매우 영세한 것으로 나타나고 있다. 또한 『2018 예술인 실태조사』에서 나타나듯 예술인의 예술활동 연간 수입은 평균 1,281만원에 불과하며, 이 중 '500만원 미만'인 비율도 56.2%에 달한다.[29]

상당수의 예술인은 간헐적으로 발생하는 공연·전시 프로젝트 참여를 통해 그달그달 생활비와 작업공간 임차료 등을 부담하는 방식으로 생계를 유지해왔기 때문에 코로나로 인한 장기간의 프로젝트 참여 부재는 치명적일 수밖에 없었다.

또한 4대보험에 가입되어 있는 일반 근로자와 달리 상당수의 예술인들은 프로젝트 단위로 프리랜서로 활동하고 있는 경우가 많아[30] 실업급여 등과 같은 사회안전망의 보호에서 배제되어 있어 코로나로 인한 경제적 충격을 완충할 수 있는 기제가 부재했다는 점도 주요한 요인으로 꼽을 수 있을 것이다. 『2018 예술인 실태조사』에 따르면 예술인의 고용보험 가입률은 24.1%, 산재보험 가입률은 27.0%, 공적연금 가입률은 53%에 불과한 것으로 나타나고 있다.

4) 높은 공공의존도와 민간 자체의 대안적 위기대응기제 부재

한편 문화예술분야의 높은 공공의존도는 상황을 더욱 악화시켰다. 한국정부의 경우 방역에 있어서는 세계적으로도 가장 선진적인 대응을 한 것으로 평가되었으나 코로나19라는 유례없는 팬데믹 상황을 처음 겪는 상황에서 문화예술계의 피해를 최소화할 수 있는 위기대응시스템은 갖추고 있지 못했다. 코로나19로 인해 중앙정부 또는 지자체의 지원으로 개최되어왔던 상당수의 공연과 전시, 축제가 취소되자, 이와 연계된 예술인과 단체들은 순식간에 일거리와 소득을 잃게 되었다.

민간부문 역시 위기상황을 타개할 수 있는 대안적인 주체나, 구심점, 연대를 위한

29) 『2018 예술인 실태조사』에 따르면 예술인 가구의 연간 수입은 평균 4,225만원에 불과하며, 3천만원 미만 가구가 43.8%를 차지하는 것으로 나타났다.

30) 『2018 예술인 실태조사』에 따르면 전업예술인의 76%, 겸업예술인의 67.9%가 프리랜서인 것으로 나타난다.

수단을 갖추고 있지 못했기 때문에, 코로나 상황에서 속수무책으로 정부의 지침과 지원대책만을 바라보는 상황이 초래되었다 하겠다.

즉 이전부터 오랫동안 지적되어 왔지만 어쩔 수 없는 문화예술분야의 특성이라고 여겨져왔던 취약한 요소들이 코로나19를 계기로 증폭되어 파괴적인 결과를 가져왔고, 우리 문화예술계는 속수무책으로 그 피해를 온몸으로 받아낼 수밖에 없었던 것이다.

코로나19를 계기로 기존 문화예술계가 가지고 있던 취약성과 한계가 적나라하게 드러났고, 향후 다시 닥쳐올 위기에 효과적으로 대응하기 위해 우리는 문화예술분야의 "새로운 전환을 모색"해야 하는 과제에 직면하고 있다. "코로나로 야기된 새로운 도전에 대해 적극적으로 대응하는 동시에, 그간 우리가 알면서도 고치지 못했던 취약성과 문제점들을 보완하기 위해 어떠한 변화를 모색해야 하는가?" 문화예술분야에서 포스트코로나 논의의 의미와 지향은 바로 이 지점에서 출발한다.

이하에서는 이러한 관점에서 현재 논의되고 있는 포스트코로나와 관련된 주요 담론 중 문화예술분야에 유의미한 시사점을 던지는 주제들을 중심으로 논의의 흐름을 살펴보았다.

2.2. 포스트코로나 시대의 문화예술 관련 주요 논의의 검토

가. 비대면 경제의 부상과 디지털 전환

코로나19는 "비대면, 원격의 시대"를 열었다고 평가된다. 머지않은 미래에 상당수의 이벤트, 교육, 사회활동, 인간의 상호작용 등은 가상화·디지털화되어 대면하지 않고 원거리에서 서비스하게 될 것으로 예견되고 있다. 기업, 조직의 각종 서비스나 프로세스는 자동화·인공지능화되고 클라우드를 사용하게 되며, 정치와 경제 또한 본격적으로 분산화, 탈중앙화할 것이라는 전망이다. 과거 우리가 4차 산업혁명이라는 테제 하에 꿈꾸었던 디지털 전환의 미래가 코로나19를 통해 성큼 앞당겨진 것이다.

특히 비대면·온라인 콘텐츠의 부상, 원격교육·온라인 교육의 본격화로 인한 교육의 변화와 구독경제(subscription economy)의 부상은 중요한 시사점을 제공하는 것으로 보인다.

1) 온라인·비대면 콘텐츠의 부상을 바라보는 다양한 관점

코로나19 확산에 따른 '사회적 거리두기'의 일상화와 방역지침은 온라인으로 집에서 즐기는 비대면 공연·전시의 급부상을 가져왔다. 해외의 경우 2000년대 중반부터 뉴욕 메트로폴리탄오페라의 MET Live in HD(2006년), 베를린 필하모닉의 디지털 콘서트홀(2008년), 영국 국립극장의 NT Live, 미국의 Broadway HD 등과 같은 온라인 콘텐츠의 제작과 유통이 진행되어 왔고, 국내에서도 2013년부터 예술의 전당에서 Sac On Screen을 통해 공연 영상을 제작하거나 네이버 TV나 V라이브를 중심으로 대중음악 콘서트 중계가 2009년부터 진행되어 오긴 했으나 예술의 주된 유통 플랫폼은 공연장과 미술관이었다. 그러나 코로나19는 이러한 기존 문화예술계의 지형에 커다란 균열을 가져왔다. 오프라인으로 관객들을 만날 수 있는 기회가 원천 봉쇄되자 예술인들이 관객들을 만날 수 있는 유일한 채널인 온라인·비대면 콘텐츠가 급부상한 것이다.

앤드루 로이드 웨버는 유튜브 채널 'The Show Must Go On'에 뮤지컬 '오페라의 유령' 실황을 온라인으로 상영하여 공개 이틀 동안 조회수 1000만건을 돌파했으며, 미국 팝스타 레이디 가가(Lady GaGa)가 WHO 등과 함께 주최한 온라인 자선 콘서트 'One World: Together At Home'에는 110여명의 아티스트들이 자신의 집이나 스튜디오에서 공연에 참여하여 1억 2천 700만 달러를 모금했다. 베를린 필하모닉 또한 유료로 운영하던 디지털콘서트홀의 공연 실황을 한달간 무료로 공개했다(지혜원, 2020).[31]

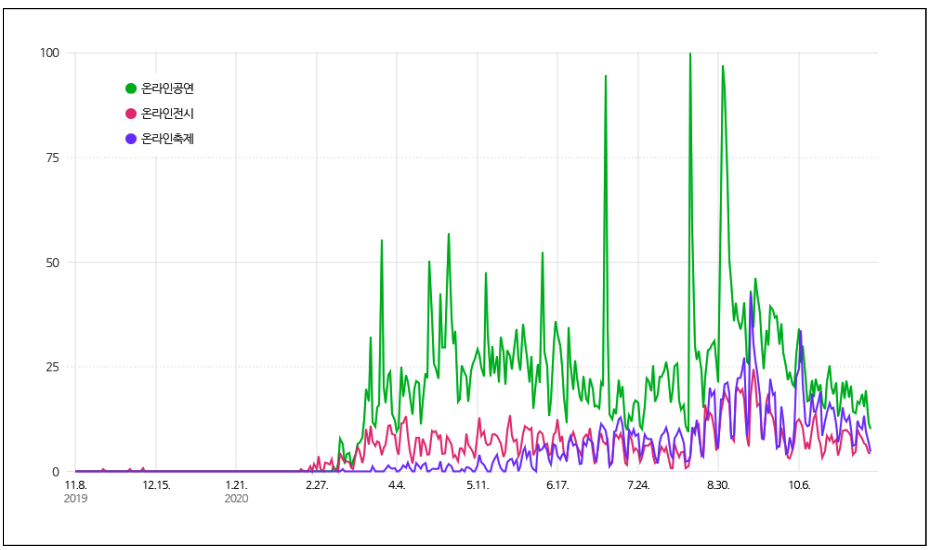
미술계에서도 이러한 온라인 열풍은 이어졌다. 아트바젤(Art Basel) 홍콩 등 국제 아트페어와 베니스비엔날레를 비롯한 메가 비엔날레들이 잇달아 취소된 대신, 온라인 뷰잉룸(online viewing room)이라는 플랫폼이 등장했다. 아트바젤 홍콩 온라인 뷰잉룸에는 7일간 26만명이 넘는 관람객이 다녀갔고, 개막 첫날 100만 달러가 넘는 작품 판매에 성공한 갤러리가 나왔으며, 프리즈 뉴욕도 온라인 플랫폼에서 개막 첫날 61만 달러 작품이 판매됐다. 인스타그램에는 코로나19 이후 '방구석 아트챌린지' 격인 명작 따라하기(투센 쿤스트 앤 쿠아란타인), 코로나와 연관된 미술 작품을 소개하는 온라인 미술관(코비드아트뮤지엄) 등이 등장해 인기를 끌었다

31) 지혜원(2020). 디지털 시대가 이끄는 공연예술 유통의 다변화. 예술경영웹진 447호(2020.6.11.).

(이한빛, 2020).[32] artnet, Artsy, eazel, Saatchiart 등 갤러리에 직접 방문하지 않고도 전 세계 유명 갤러리 혹은 작가의 작품을 구매할 수 있는 글로벌 온라인 미술 콘텐츠 플랫폼들은 3D 스캐닝을 기반으로 인터랙티브 VR이라는 방식을 통해 미술 전시를 아카이빙하고, 미술계 여러 인사들과 제작한 다양한 부가 콘텐츠를 제공 혹은 준비 중에 있다(윤영준, 2020).[33] 2020년 상반기 글로벌 옥션 매출액이 2019년 대비 49% 감소한데 반해 온라인 옥션 세일즈는 2020년 상반기 497% 성장했다는 통계에서 보듯이 가상현실 전시와 온라인 실시간 응찰 방식을 활용한 온라인 경매가 본격화 되었다.

네이버 데이터랩을 활용하여 '온라인 공연, 온라인 저시, 온라인 축제' 검색어의 트렌드를 분석한 결과 다음의 [그림 2-13]과 같이 2020년 2월 후반부터 해당 검색어가 폭발적으로 증가한 것을 확인할 수 있다.

[그림 2-13] 네이버 데이터 랩 검색어 트렌드 분석 결과



출처: 네이버 데이터랩(DataLab). 2020. 11.09 기준.
주: 그래프는 네이버에서 해당 검색어가 검색된 횟수를 일별/주별/월별 각각 합산하여 조회기간 내 최다 검색량을 100으로 설정하여 상대적인 변화를 나타냄

32) 이한빛(2020). 언택트 시대의 시각예술, 돌파구는 무엇인가. 예술경영웹진 447호(2020.6.11.).
33) 윤영준(2020). 온라인 미술시장을 태하는 태도. 예술경영웹진 447호(2020.6.11.)

□ 온라인·비대면 콘텐츠의 긍정적 측면

이러한 온라인·비대면 콘텐츠는 기존의 공연·전시가 가지는 시간적·공간적·경제적 한계를 극복하고, 클로즈업이나 실시간 소통을 통해 무대(또는 작품)와 관객간의 거리를 축소하고 생생한 관람을 가능케 한다는 점에서 강점을 가진다. 또한 기존에 극장, 미술관 등 한정되어 있었던 유통 플랫폼의 확장을 통해 새로운 관객기반을 형성하고, 새로운 수익모델 창출을 통해 시장 확대에 기여할 수 있을 것이라는 기대를 받고 있다(양혜원, 2020).[34] 한편 경매 외에는 거래 가격이 공개되는 일이 드문 깜깜이 미술시장에도 온라인 열풍을 통해 작품에 대한 정보와 가격까지 투명하게 공개될 수 있으리라는 기대도 커지고 있다(Esquire, 2020).[35]

□ 온라인·비대면 콘텐츠 부상의 부정적 측면

그러나 온라인·비대면 콘텐츠의 부상에 대한 비관론적 시각도 만만치 않다. 먼저 온라인 공연은 기존의 오프라인 예술이 가지는 현장성(liveness), 즉 지금 이곳(Here & Now)에서만 존재하는 일회적이고 일시적인 경험이라는 점이 바로 공연예술에 특별한 아우라(aura)와 희소성의 가치를 부여하는데(지혜원, 2020)[36] 공연을 녹화해 동영상 형태로 상영되는 것을 과연 공연이라고 부를 수 있느냐는 질문이 제기된다(염혜원, 2020).[37] 최근에 진행된 온라인 공연에 대한 설문조사 결과에 따르면 온라인 공연에 몰입한 시간은 대략 20분 정도에 불과하다.

또한 무관객 라이브 중계는 종종 카메라 워킹이 단조롭고 음질이 떨어지고, 과거 공연실황을 스트리밍하는 경우에도 대부분 홍보나 기록용으로 촬영된 영상이라 감상용으로는 미흡한 경우가 많다. 즉 관객을 매료시킬 수 있는 어느 정도 완성도 있는 영상콘텐츠를 만들기 위해서는 상당한 제작비용과 별도의 촬영 및 연출, 기획이 필요한데 영세한 예술단체의 경우 이러한 제작비용을 감당하기 어렵고, 어느 정도 브랜드가 형성되어 있거나 고정된 팬층이 존재하는 경우가 아닌한 유료화를 통한

34) 양혜원(2020). 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향과 향후 과제. 문화관광 인사이트 146호. 한국문화관광연구원

35) Esquire(2020). 코로나로 인한 예술 진공 상태는 어떤 변화를 만들었나? 예술공백이 만든 역학 관계. 2020.07.06.

36) 지혜원(2020). 디지털 시대가 이끄는 공연예술 유통의 다변화. 예술경영웹진 447호(2020.6.11.).

37) 염혜원(2020). 예고된 변화의 접근법, 어쩌면 담대하고 본질적인 그것으로부터. 예술영영웹진 450호(2020.7.23.)

수익 창출 가능성이 낮다는 점도 문제점으로 지적된다. 예컨대 팬덤이 두터운 K-pop 대중가요 콘서트나 뮤지컬, 그리고 미술시장에서 어느 정도 이름이 알려진 저명 작가의 경우라면 글로벌 시장을 상대로 한 온라인 유통을 통해 더 큰 수익을 창출할 가능성도 있지만, 갓 시장에 진출한 신진작가들이나 무명의 영세한 예술단체 작품의 경우 경쟁의 심화로 시장지배력을 갖춘 온라인 플랫폼에 작품을 올리거나 이를 통해 관객의 호응을 이끌어내는 것이 더욱 어려워질 수 있다는 것이다(양혜원, 2020).[38] 현재 각광받는 온라인 채널 역시 사용자의 선호도와 관심을 바탕으로 피드를 추천해주는 시스템이기 때문에 사용자가 예상하지 못하는 범위의 작가를 만날 수 있는 기회는 계속 줄어들 수 있다(윤영준, 2020).[39] 특히 수년 전부터 공연 영상화 사업을 성공적으로 지속해온 해외와 달리 우리나라의 경우 대부분의 온라인 콘텐츠가 무료로 제공되고 있으며, 유료결재를 위한 시스템이나 관객들의 심리적 준비가 미흡하다는 점 또한 온라인 콘텐츠를 위한 수익 창출이라는 장밋빛 전망에 회의를 품게 하는 요인이다(국민일보, 2020).[40] 실제 세종문화회관은 6월에 진행한 '세종체임버시리즈 클래식 엣지' 무관중 온라인 생중계 공연 후원 방식은 최저 금액을 3000원으로 설정하고, 후원금은 연주자의 출연료와 공연 중계비로 사용했다. 후원자는 공연의 라이브 음원과 10월 세종 체임버시리즈 공연 20% 할인권을 받게 되는데, 100여명이 참여해 110만원의 후원금이 모금되는데 그쳤다. 또한 통계청에서 발표한 『온라인쇼핑동향』을 살펴보면, 코로나19 이후 음식서비스나 생활용품, 의복 등의 온라인 쇼핑은 전년도에 비해 크게 증가했으나, '문화 및 레저서비스' 부문은 오히려 감소하여, 온라인·비대면 콘텐츠의 확대가 반드시 문화예술시장의 확대로 이어진다고 보기는 어렵다 하겠다.

한편 디지털 기술에 대한 이해와 역량이 부족한 예술인(특히 중장년층 이상)이나, 온라인 콘텐츠에 대한 접근성이 낮은 저소득·고령자 등 취약계층의 디지털격차(digital divide) 심화의 문제도 제기된다.

---

38) 양혜원(2020). 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향과 향후 과제. 문화관광 인사이트 146호. 한국문화관광연구원

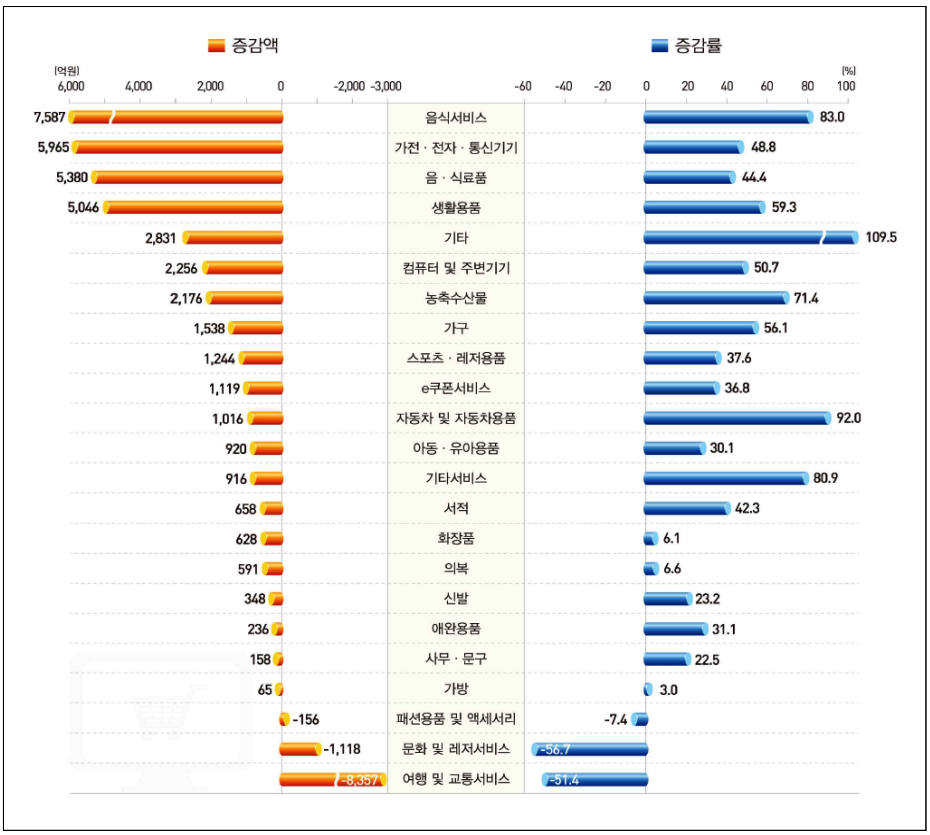
39) 윤영준.(2020) 온라인 미술시장을 대하는 태도. 예술경영웹진 447호(2020.6.11.)

40) 피아니스트 조성진의 경우 지난 3월 28일 바리톤 마티아스 괴르네와 함께 온라인 유료 콘서트를 열었다. 당시 입장료는 7.90유로(약 1만 500원)이었는데 900명이 이를 관람한 반면, 한달 뒤 새 앨범 '방랑자' 수록곡의 연주를 무료 스트리밍했을 때 조회 수는 4만8000명(이틀간 누적조회수는 40만명)으로 차이가 컸다(국민일보(2020). 온라인 공연 지평 넓힐 열쇠는 유료화… 통합 채널 생길까. 2020.07.04.

□ 온라인·비대면 콘텐츠의 전망

판단컨대 온라인/비대면 콘텐츠가 기존의 오프라인(라이브) 문화예술분야를 대체할 수는 없을 것이다. 오프라인(라이브)만이 제공할 수 있는 생생함과 특별한 경험을 대체하기는 어렵기 때문이다. 그러나 코로나19를 계기로, 그리고 이러한 위기가 앞으로도 꽤 오랫동안, 반복적으로 찾아올 수 있다는 사실을 고려한다면 온라인/비대면 콘텐츠의 가파른 확장은 이제 피할 수 없는 현실로 보인다. 즉 향후 문화예술분야는 오프라인과 온라인이 함께 공존하는 시대로 접어든 것으로 보인다. 중요한 점은 이를 계기로 기존의 문화산업분야와 (순수)예술분야를 구분했던 뚜렷한 경계가 허물어지고 있다는 것이다. 기존 (순수)예술작품의 특징을 예술성, 고유성(또는 단일성)이라고 했을 때, 온라인/비대면화는 이중 '고유성(uniqueness)'의 특징이 콘텐츠산업의 특징인 '복제가능성(reproducibility)'으로 전환된다는 것을 의미한다. 물론 오프라인(라이브) 예술이 가지는 현장감과 생생함을 모두 복제할 수는 없겠으나 비약적으로 발전하고 있는 첨단기술의 속도를 감안할 때 머지않아 순수예술작품의 상당한 부분을 복제하고 전송·배포하는 것이 가능해질 것이다. 그리고 이러한 변화는 오랫동안 문화예술의 숙제였던 '시장에서의 생존'과 '지속가능성 확보'에 일말의 희망을 던진다고 할 것이다.

[그림 2-14] 코로나19 이후 온라인쇼핑 동향(2020년 8월 기준)



출처: 통계청(2020), 2020년 6월 온라인쇼핑 동향. 2020.8.5.

2) 미래 문화예술교육에 대한 전망

코로나19를 계기로 한 원격·온라인 교육의 본격화로 미래의 교육은 상당부분 변화가 예고되고 있다.

□ 전통적인 대학 교육제도의 변화

링크드인 러닝(linkedin learning)처럼 온라인 플랫폼 강의가 상당한 성장세를 보였고, 온라인 대중 공개강좌(massive online open courses, MOOC)와 동시 대중 온라인 강좌(simultaneous massive online courses, SMOC)가 지속적으로 확대되면서 전통적인 교육제도에도 변화가 예고되고 있다. 교육, 특히 대학 수준 이상의 교육은 중세의 도제식 교육생, 숙련된 장인, 명장의 구조를 바탕으로 했다는 점에서 일종의 길드

시스템적 성격을 가지며, 역사적으로 길드 구조는 많은 직업과 학제의 진입을 막는 장애물로 작용해왔다. 그러나 온라인 교육은 강의 자료나 교육 콘텐츠의 범위를 대폭 확장함으로써 전통 학문과 학교 내 길드 구조를 위협할 것으로 예상된다(셍커, 2020). 즉 저비용으로 최대한의 학습자들을 수용할 역량을 가지게 되며, 교육 길드 시스템을 해체함으로써 교육에 들어가는 중간 단계 비용이 사라질 수 있다. 그간 대학교육이 제공해왔던 특수한 인적 네트워크가 훨씬 느슨해지는 효과도 수반될 것으로 예상된다.

□ 디지털 학습의 효용성 제고

그간 디지털 학습의 효용성에 대해 논란이 존재해왔으나 최근의 몇몇 사례들은 디지털 학습이 양질의 직접 학습과 동일한 효과를 가짐을 제시한다. 예컨대 뉴멕시코 대학교의 의학교수인 산지브 아로라(Sanjeev Arora)박사는 뉴멕시코주 시골에서 발생한 C형 간염이 엄청나게 확대되자 프로젝트 에코(Project Echo)를 시작했다. 프로젝트 에코는 농촌의 의료 전문가와 최고 의료센터의 전문가를 영상으로 연결하여, 전문가는 모범사례를 공유하고 검토해 실제 환경에 적용하고 극단적인 사례를 논한다. 전문가 프레젠테이션 이후, 질문을 하고 전문가와 교류할 수 있는 많은 기회가 이곳에서 제공된다. 학습, 실습, 평가, 조정으로 이루어지는 프로젝트 에코는 2003년 이후 39개국의 800개 지역으로 확장했으며, 9만명 이상의 의료 서비스 제공자를 교육했다. New England Journal of Medicine의 연구에 따르면 프로젝트 에코의 C형 간염 치료에서 농촌 및 소외된 지역과 대학 의료센터가 비슷한 결과를 얻었다는 것이 밝혀졌다. 이 맥락에서 디지털 학습은 양질의 직접 학습과 동일한 효과를 가진다는 것이다(박영숙·제롬 글렌, 2020).

□ 뇌로 기억과 지식을 업로드하는 미래

미래의 교육은 인공지능과 가상현실 덕분에 개인화, 완전교육, 무료교육이 될 것으로 예상되고 있다. 한편 별도의 교육이나 학습 없이 뇌로 기억과 지식을 업로드하는 사회가 도래할 것으로 예측된다. 세계적인 피아니스트가 된 지금도 하루 4시간 정도 매일 연습하는 조성진과 같이, 특정 분야에서 전문성을 인정받기 위해서는 오랜 시간의 연습이 필요하다는 것이 그간의 통념이었다. 그러나 인간이 반복된 훈련을 하지 않고도 이런 기술에 손쉽게 도달하도록 해주는 기술이 개발되고 있다. 두뇌

의 특정 영역에 매우 낮은 전류를 흘리는 경두개직류전기자극법(transcranial Diresct Current Stimulation, tDCS)이 그것이다. 의학계와 군대에서 이루어진 몇몇 실험들에서 tDCS는 대상자의 인지능력, 운동능력을 향상시켰고 기분을 좋게 만들었다. 전문가들은 이 기술이 사고로 인한 장애를 겪는 사람들의 회복을 도울 수 있을 뿐 아니라 일반인들의 전문기술 습득과 학습에도 도움이 된다고 말한다. 뇌를 자극해서 기분을 바꾸거나 잃어버린 기억을 찾게 해주는 실험은 이 밖에도 이루어지고 있다. 2015년 저스틴 산체스(Justin Sanchez)박사는 활동성 기억 회복 프로그램(Restoring Active Memory program, RAM)을 통해 외상후 스트레스 장애 및 신경병리학적 질환으로 고통받는 사람들을 치료하기 위한 이식기술 개발에 착수했다.

뇌-컴퓨터 인터페이스가 보편화되면 뇌와 컴퓨터가 연결되고 전문가의 지식을 다운로드해 클라우드에 저장할 수 있게 된다. 그리고 필요한 사람에게 그 지식을 업로드함으로써 공부, 학습의 의미가 사라진다. 2016년 캘리포니아 말리부에 있는 HRL 연구소(Hughes Research Laboratories)의 인지신경과학자와 그의 연구팀은 비행기 조종사 여섯명의 두뇌활동 패턴을 측정한 뒤, 비행 시뮬레이터로 항공기 조종을 배우고 있는 초보자에게 뇌 패턴을 전송했다. 실제로 HRL 연구소는 이 실험에서 비행술을 배우는 초보자들의 조종 능력이 향상되었다고 밝혔다.

일론 머스크가 설립한 뇌 연구 스타트업 뉴럴링크는 2021년까지 인간의 뇌에 신경칩을 연결하겠다고 선언했다. 컴퓨터칩을 인간의 뇌에 이식할 수 있는 수준에 거의 도달했다는 것이다. 뇌의 확장과 관련된 기술의 발전으로 미래의 교육은 교사가 가르치는 것이 아니라, 칩을 업그레이드하거나 칩과 연결되는 슈퍼컴퓨터를 증강하는 방법이 될 수 있다(박영숙·제롬 글렌, 2020).

3) 구독경제(subscription economy)의 부상

구독경제(subscription economy)란 신문처럼 매달 구독료를 내고 필요한 물건이나 서비스를 받아쓰는 경제활동을 말한다. 비대면의 원격경제로 가면서 물건을 사고 돈을 내는 대면 상행위를 월정액으로 매달 마음껏 사용하며, 물건은 드론으로 배달받는 구독경제가 더욱 확대될 것으로 예측된다.

구독 경제는 무제한 스트리밍 영상을 제공하는 넷플릭스의 성공 이후 다른 분야로 확

산되고 있다. 월 9.99달러에 뉴욕 맨해튼의 수백개 술집에서 매일 칵테일 한잔씩을 마실 수 있도록 한 스타트업 후치는 2017년 200만 달러의 매출을 올렸다. 일본에서는 월 3,0 엔에 술을 무제한 제공하는 술집이 성업 중이다. 란제리 회사도 개인맞춤형 속옷과 브래지어 등을 정기 배송하는 서비스로 시작해 2017년에 매출 1억 달러를 기록했다. 최근에는 고급 자동차를 바꿔가며 탈 수 있는 이른바 '렌탈 진화형 모델'이 등장했다.

경제학자들은 구독 경제의 확산 현상을 '효용이론'으로 설명한다. 제한된 자원과 비용으로 최대한의 만족을 얻기 위한 노력의 결과. 제레미 리프킨(Jeremy Rifkin)이 『소유의 종말』에서 예측했듯이 '소유의 시대'를 넘어 '접속'과 '이용'의 시대가 현실로 다가왔다. 지정된 날짜에 주기적으로 해당 상품을 배달해주기 때문에 필요한 제품을 매번 대면으로 사는 번거로움을 덜 수 있다. 소비자 입장에서는 전문 지식을 갖춘 구매담당자가 소비자 대신 우수한 제품을 선정해 전해주기 때문에 상품을 고르기 위해 쓰는 시간을 절약할 수 있다. 또 공급자의 입장에서도 자사의 상품 홍보 효과를 톡톡히 누릴 수 있고 사용자의 요구를 더 쉽게 파악할 수 있다는 장점을 가진다. 이러한 이유로 구독경제는 공유경제에 뒤이은 경제모델로 주목받고 있다(박영숙·제롬 글렌, 2020).

기존에 문화예술분야에서의 '구독'은 문화예술기관이나 단체에서의 소식지나 웹진 등에 대한 무료 구독 등 매우 한정적으로 이루어졌다. 넷플릭스 등의 OTT에서 유통되는 콘텐츠 또한 영화나 드라마, 예능 등이 대부분이었고 공연이나 전시, 축제 등에 대한 콘텐츠 유통은 매우 드물었다. 그러나 코로나19를 계기로 한 문화예술분야 온라인 콘텐츠의 폭발적 성장은 문화예술분야 수익을 창출하기 위한 구독 경제의 개념을 적극적으로 활용하게 되는 기폭제의 역할을 할 것으로 예측된다.

나. 문화예술 일자리의 미래와 보편적 기본소득 논의

□ 일자리의 미래

2030년이 되면 제조업 일자리의 최대 50%가, 그리고 2045년이 되면 인간이 하던 대부분의 일자리가 로봇이나 인공지능으로 대체될 것으로 예상된다. 새로 등장하는 모든 직업에 전문적인 기술이 필요한 것은 아니지만, 새로 등장하는 모든 직업에는 디지털 문해력, 웹 개발 또는 그래픽 디자인과 같은 기본기술이 필요하다. 자

동화가 확산함에 따라 콘텐츠 제작과 같이 더욱 인간 중심적인 기술의 중요성도 더욱 커지고 있다. 최신 『글로벌 인재 동향 보고서』에 따르면 HR 전문가들은 소프트 스킬에 대한 수요를 전 세계에서 가장 중요한 트렌드로 파악하고 있다. 창의성, 협업과 같은 기술은 모두 주문형 소프트 스킬 목록에서 자동화하기가 거의 불가능하기 때문이다. 토머스 프레이(Thomas Frey)는 "신기술은 모든 직업에 기술 요소를 포함시키며, 지금보다 더 많은 기회를 제공할 것이다. 그 미래는 인간 대 인공지능의 일자리 대결이 아니라 인간과 인공지능이 함께 일하는 것이다. 사람들이 배워야 하는 것은 협업을 진행하는 방법, 그리고 협업을 통해 기술을 향상시키는 방법"이라고 이야기한 바 있다(박영숙·제롬 글렌, 2020). 이러한 경향은 문화예술분야 일자리에도 동일하게 적용될 수 있을 것이다.

□ 보편적 기본소득 논의의 부상과 전망

로봇과 인공지능의 발달로 일자리를 잃은 실업자가 크게 증가하면 현재 수면 위로 떠오르고 있는 기본소득은 더 보편화되어 자리잡을 것으로 전망된다. 보편적 기본소득(universal basic imcome, UBI)이란 근로 여부와 상관없이 모든 국민이 기본 급여를 받는다는 개념이다(셍커, 2020). 기본소득이 도입된 미래에는 일자리가 아닌 일거리의 개념이 더 보편화될 것이다. 기본소득을 받는 국민은 생계를 유지하기 위해서 일하는 것이 아니라 삶의 의미를 찾거나 행복, 자아실현 등을 위해 일거리를 찾아 이동할 것이다. 그 결과 노동의 대가로 생계를 유지하는 시대는 2040년 이후에는 사라질 수도 있다(박영숙·제롬 글렌, 2020).

프란치스코(Francis) 교황은 2020년 부활절 편지에서 "코로나19의 발발로 인해 전 세계적으로 경제 붕괴를 겪고 있는 지금 당신이 수행하는 고귀하고 필수적인 일들을 인정하고 위엄있게 할 보편적 기본임금을 고려할 때가 되었다"는 메시지를 보냈다. 또한 코로나19 발발로 많은 지역에서 발생하는 경제적인 황폐화와 대규모 실업에 대응해 새로운 형태의 임시 또는 영구 보편적 기본소득을 실험하는 국가가 늘고 있다. 우리나라 역시 경기도의 모든 도민에게 제공하는 재난 기본소득, 중위소득 100% 이하 가구에 제공하는 서울시의 재난 긴급생활비, 정부의 긴급재난지원금 등 보편적 기본소득에 대한 실험이 시작되었다.

2017~2019년 캐나다 온타리오에서 이루어진 기본소득 실험은 저소득층에게 정

기적으로 지급되는 기본소득이 빈곤을 더 효과적으로 줄이고, 노동을 장려하며 더 나은 보건 의료와 삶의 기회를 제공할 수 있는지 테스트하기 위한 파일럿 프로젝트였다. 동 실험에서 기본소득은 참가자가 1인인 경우 연간 1만6,989캐나다 달러, 부부의 경우 연간 2만 4,027캐나다 달러를 지급하며, 참가자가 고용되어 1달러를 벌 때마다 기본소득에서 50센트를 잃게 된다. 이는 기본소득이 연 수입 3만 4,000캐나다 달러 미만인 개인 또는 4만 9,000캐나다 달러 미만인 부부에게만 적용됨을 의미한다. 이 실험에는 4,000명이 참가했고 3년 동안 진행될 예정이었지만 1년 만에 실험이 취소되었다. 2018년 7월 당시 사회복지부 장관이 없던 리사 랙레오드(Lisa MacLeod)는 이 프로젝트가 비용이 너무 많이 들고 지속불가능하며 온타리오 주민들에게는 답이 되지 않는다고 말했다.

그러나 캐나다의 맥마스터 대학교와 라이어슨 대학교 연구원의 보고서에 따르면 2017~2019년 온타리오주 남부에서 실시된 조기 기본소득 실험에서 200명 이상의 참가자를 대상으로 설문조사를 실시한 결과 일반 의료서비스 등 이용횟수가 상당히 줄어들었다는 결과가 나왔다. 또한 이후 217명의 피험자에 대한 온라인 설문조사 및 40명에 대한 심층인터뷰 결과 신체적, 정신적 건강 측면에서 설문 대상의 대다수는 기본소득 프로젝트가 시작된 후 주목할 만한 개선을 보인 것으로 나타났다. 피험자의 절반 가량이 알코올과 담배 사용이 감소한 반면, 79%는 더 나은 신체적 건강을, 83%는 더 나은 정신적 웰빙을 보고했다. 피험자 중 약 3분이 1의 병원 방문이 감소했는데, 이는 기본소득이 공중보건 서비스에 대한 부담을 줄이는 유용한 전략일 수 있음을 의미한다.

기본소득에 대한 반대의견 중 하나는 실업을 유발하고 노동력에 대한 동기부여를 줄인다는 것이다. 그러나 보고서에 따르면 기본소득 지불이 시작되자 파일럿 데이터 중 17%만이 일터를 떠났으며, 일을 그만둔 사람의 절반이 학교로 돌아가 향후 취업을 위해 역량을 키웠다. 조사대상의 절반 이상이 프로젝트 전과 후에 모두 일하는 것으로 나타났으며, 그중 많은 사람들이 더 나은 일자리를 찾을 수 있는 힘을 길러 직업 안정성을 개선했다(박영숙·제롬 글렌, 2020).

2017~2019년에 진행된 핀란드의 기본소득 실험은 2,000명의 젊은 실업자와 장기 실업자를 대상으로 피험자를 무작위로 선택했다. 그들은 고용과 관계없이 매달 560유로를 받았으며, 실험 중에 고용 훈련 프로그램에 참여할 필요가 없었다. 목표

는 추가적인 지원 프로그램 없이 기본소득 지불만으로 노동시장 참여를 증가시킬 수 있을지 여부를 테스트하는 것이었다. 헬싱키 대학교 사회학과 교수인 헤이키 할라모(Heikki Hiilamo)는 기본소득 수령자들이 통제 그룹보다 일하는 비율이 높거나 소득이 높지 않았다고 밝혔다. 이 결과는 젊은 장기 실업자들에게 기술의 부재, 건강문제와 같은 다른 업무 장애 요인의 해결이 재정적 보상보다 중요하다는 점을 보여준다. 핀란드의 실험은 기본소득 지급이 개인을 노동에 적극적으로 참여시키는데 도움이 되지 않는 방법이라고 결론이 났지만, 핀란드와 캐나다의 연구는 여러 가지 면에서 진정한 보편적 기본소득 제안을 실험했다기보다는 기존의 진보적 시스템 내에서 대안적인 사회복지방법을 조사하는 실험에 가깝다는 점에서 근본적인 결함이 있다. 따라서 그 결과가 보편적 기본소득 시스템의 잠재적 성공 또는 실패를 나타낸다고 보기에는 어렵다(박영숙·제롬 글렌, 2020).

보편적 기본소득이 도입되어야 한다는 주장은 기본소득이 가난한 사람들의 선택 감소 구조를 최소화함으로써 빈곤한 사람들의 선택을 극대화할 수 있다는 점을 근거로 든다(박영숙·제롬 글렌, 2020).

첫째, 보편적 기본소득은 대다수의 사람들에게 일에 대한 생각을 바꾸어 인간 노동의 탈상품화를 장려한다. 보편적 기본소득은 우리의 노동 문화를 재구성하고 노동시장에서 발견되는 기존의 편견을 제거할 수 있다. 구체적으로 '인권의 관점'에서 실업에 대한 보호와 결과적으로 불안정한 고용을 거부할 수 있는 능력을 주기 때문에 완전한 노동권을 실현할 수 있으며, '사회학적 관점'에서 일하고자 하는 사람들에게 의미 있는 직업을 찾을 선택의 기회를 줌으로써 개인적, 사회적 관계를 활성화시킨다. '성별 관점'에서도 가사노동, 취약계층을 돌보는 자원봉사활동과 같은 무급노동을 선택한 이들을 지원한다. '자유시장 관점'에서 유급노동이 무급노동에 비해 갖는 독점을 줄임으로써 더 경쟁력 있는 노동시장을 창출한다. 고용주는 더 나은 임금과 유연한 시간으로 인재를 유치하기 위해 경쟁해야 하기 때문에 고용주와 근로자 사이에 경쟁의 균형에 이르게 된다는 것이다.

둘째, 보편적 기본소득은 법에 따라 평등한 기회와 평등한 대우 원칙을 운영해 모든 사람이 동등한 선택을 할 수 있도록 함으로써 실제로 더 가난한 사람들이 다른 사람들보다 더 많은 혜택을 볼 수 있다.

셋째, 도시들이 기술 혁신의 혜택을 누릴 준비가 된다. 포괄적인 번영에 대한 투

자는 사람들이 기본적 필요를 충족시키기에 충분한 돈을 벌기 위해 애쓰는 미래에서 필요한 목표이다. 4차 산업혁명은 노동시장을 혼란에 빠뜨리고 수많은 일자리가 사라질 것으로 예상된다. 빈곤율과 불평등이 증가하고 있는 도시에서 기존의 집단 좌절을 완화하기 위한 예방전략으로 보편적 기본소득을 채택해야 한다. 도시는 정부가 스마트하고 탄력적인 인프라와 도시 서비스 설계, 전달 및 운영을 위한 혁신적인 기술을 시험대가 되었다. 도시들이 살아남고 성장하기 위해서는 보편적 기본소득 프로그램을 포함하는 시민참여모델의 실험적인 근거가 되어야 한다는 것이다(박영숙·제롬 글렌, 2020).

이러한 보편적 기본소득제도가 실제로 실현되기까지는 꽤 오랜 시간이 걸릴 것으로 보인다. 그러나 코로나19를 계기로 그간 학문적·이론적 차원에서 논의되어 왔던 기본소득에 대한 논의가 현실 정치에서 매우 구체적인 형태로 일부나마 구현되고 있는 것은 엄연한 현실이라는 점을 고려할 필요가 있다.

만약 보편적 기본소득제도가 도입될 경우 현재 문화예술지원제도에도 상당한 변화가 예상된다. 그간 작품 또는 프로젝트 단위의 창작 지원 또는 저소득·취약 예술인을 대상으로 했던 예술인복지정책에도 근본적인 변화가 이루어질 것이다. 특히 현재의 창작지원제도나 예술인복지정책이 가진 '빈곤의 증명'과 '경쟁 중심의 공모지원체계'의 한계와 부작용은 일정 정도 완화될 수 있을 것으로 예측된다.

다. 문화예술의 회복탄력성(Resilience) 재조명

1) 문화예술의 회복탄력성(Resilience) 논의

□ 회복탄력성의 개념: bounding back이 아닌 bouncing forward

회복탄력성(Resilience)이라는 개념은 1973년 C.S.Hollings의 『Resilienc and stability o ecological systems』라는 저서에서 처음 사용되었으나, 생태학, 심리학, 도시연구, 재난 대응/회복, 국제개발, 조직/사업체의 건강성 등과 같은 다양한 학제 및 영역에서 사용되고 있는 개념이다.

영국의 잉글랜드예술위원회(Arts Council England, 이하 ACE)는 2010년 『Great art and Culture for Everyone』이라는 전략보고서에서 회복탄력성이라는 개념을 "문화예술분야 조직들이 그들의 미션을 달성하기 위해 변화에 적응하는 역

량"이라는 의미로 처음 사용했으며, "예술, 박물관과 도서관이 회복탄력성을 가지고 환경적으로 지속가능하도록 하는 것(the ars, museums and libraries are resilient and environmentally sustainable)"을 영국예술위원회의 3번째 전략목표로 내세운 바 있다. 당시 ACE의 전략목표로서의 회복탄력성 개념은 특히 '문화예술조직과 기관들이 직면하는 공적재원 감축이라는 경제적 환경변화에 대한 대응력'에 주요 방점이 찍혀있었다고 볼 수 있다.

그러나 문화예술분야에서 회복탄력성의 의미는 그 이후에도 지속적으로 진화되어 왔는데, 회복탄력성의 의미를 가장 간명하게 보여주는 정의는 Martin & Sunley(2015)의 정의라 할 수 있다. 이들은 resilience라는 용어를 크게 3개의 개념으로 구분하여 제시한다. 첫 번째는 충격으로부터 다시 기존의 상태로 돌아가는 회복탄력성 개념(Resilience as bounce back from shock)이다. 둘째는 충격을 흡수하는 역량으로서의 회복탄력성(Resilience as ability to absorb shocks)이다. 셋째는 닥쳐올 충격에 대한 예측에 기반한 긍정적인 적응능력으로서의 회복탄력성(Resilience as positive adaptability in anticipation of, or in response to, shocks) 개념이다.[41]

Simmie & Martin(2010)은 특히 세 번째 회복탄력성의 개념을 단순한 원래상태로 돌아가려는 회복탄력성(bouncing back)이 아닌 새로운 상태로 나아가는 회복탄력성(bouncing forward)이라는 개념으로 표현하고 있다.[42]

〈표 2-2〉 회복탄력성 개념의 차원

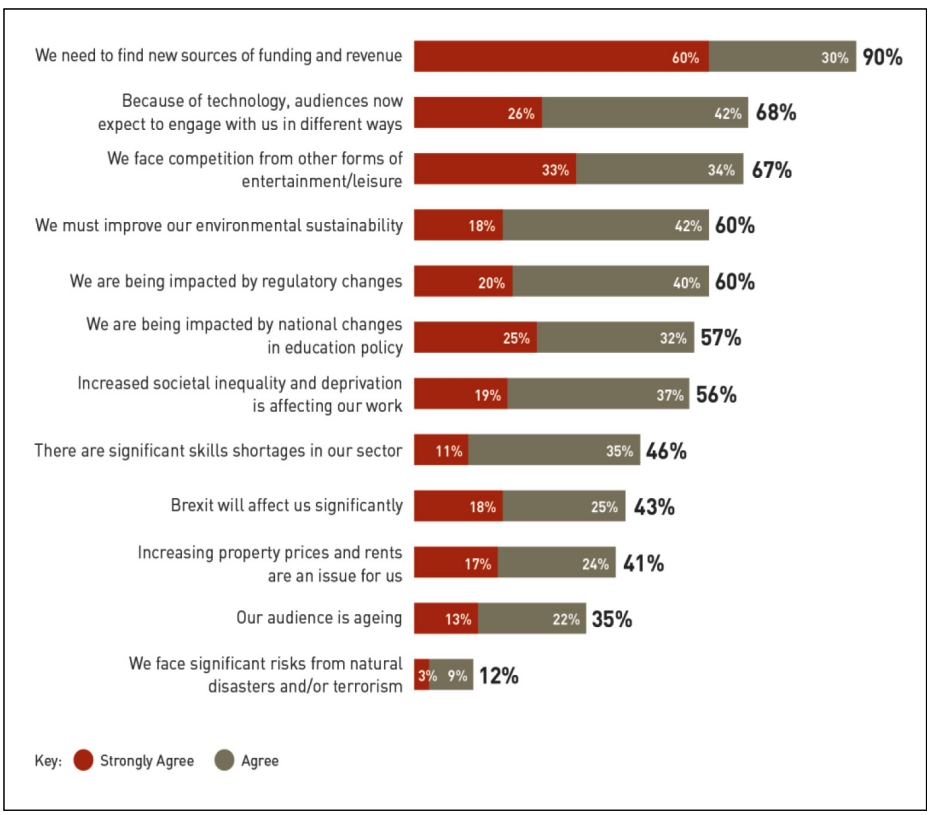
Bouncing back(원래상태로 되돌아오는)	Bouncing forward(새로운 상태로 나아가는)
• 생존(surviving) • 견디는(Enduring) • 힘(strength) • 기존 상태로 돌아오는(returning to prior state) • 핵심적 미션과 목표를 고수하는(Preserving core mission and goals)	• 번영하는(Thriving) • 진화하는(Evolving) • 유연성과 적응(Flexibility and adaptation) • 변화하는(changing) • 변화하는 상황과 수요에 따라 미션과 목표를 발전시키는(Developing mission and goals in light of changed circumstances and needs)

출처: Simmie & Martin(2010)

41) Ron Martin and Peter Sunley(2015), On the Notion of Regional Economic Resilience: Conceptualization and Explanation, Journal of Economic Geography, Volume 15, Issue 1.
42) James Simmie & Ron Martin(2010), The Economic Resilience of Regions: Towards an Evolutionary Approach, Cambridge Joural of Regions, Economy and Society 3(1) pp. 27-43.

많은 문헌들은 'bouncing forward'로서의 resilience 개념이 문화예술분야에 가장 유용하고 생산적이라고 결론짓고 있으며, ⅰ) 미션이나 조직구조와 기능은 이상이라기 보다는 새로운 상황에 적합해야 한다는 점, ⅱ) 견디는 힘보다는 적응력이 더 중요하다는 점, ⅲ) resilience라는 개념은 중장기적 관점을 내포하고 있는 용어로서, 단기적 적응력은 오히려 중장기적 회복탄력성을 감소시킬 수도 있다는 점을 강조한다. 즉 'resilience'라는 개념은 다양성(diversity), 가외성(redundancy), 환류(feedback), 지속적인 실험(continuous experimentation)'과 같은 개념과 마찬가지로 생태학적(ecological)이고 진화적(evolutionary)인 개념이라는 것이다(Woodley et al, 2018).[43]

[그림 2-15] 문화예술계가 직면하고 있는 도전들



출처: Woodley et al(2018)

43) Sophia Woodley, Patrick Towell, Richard Turpin, Sarah THelwall, and Phillippe Schneider (2018), WHat is Resilience Anyway?, Arts Council England.

ACE와 Golant Media Ventures가 시행한 워크숍 참여자들이 현재 직면하고 있는 도전에 대한 응답결과는 [그림 2-15]와 같다. 많은 이들이 '새로운 재원의 확보'와 '새로운 기술에의 적응'을 꼽고 있는 것으로 나타났다.

□ 사회의 회복탄력성 확보에 기여하는 문화예술

한편 문화예술은 회복탄력성을 가져오는 주요한 기여자(contributor)이기도 하다. 문화예술은 개인들의 심리적 회복탄력성(individual psychological resilience)과 공동체의 회복탄력성(community resilience)을 형성하고 구축한다는 점은 널리 동의되고 있는 개념이다. 지역사회에서 자신들의 역할을 이해하고 다른 이들과 장소성을 형성하고 있는 문화예술단체들은 모든 영역의 회복탄력성을 위해 핵심적이다. 이들은 갈등을 해소하고 사회적 자본의 형성을 통해 지역공동체가 그들의 열망을 표현하고 정체성을 발전시켜나가는데 중요한 역할을 수행한다. 문화예술단체들은 지역공동체의 핵심적인 일원이 되어 가고 있으며 문화예술이 가지는 공적 가치를 실현하고 있다. 즉 문화예술에 대한 투자는 결국 사회의 회복탄력성(resilience of society as a whole)을 위한 투자이기도 하다는 것이다. 이러한 관점에서 문화예술은 본질적으로 회복탄력성을 보유하고 있다(Woodley et al, 2018).

코로나19는 의학적 위험이자 사회적 위험이다. 이 사회적 위험은 평등하지 않다. 폭염 등 기후위기에서 볼 수 있듯, 코로나19가 미치는 영향은 계층·직업·세대에 따라 다르다. 특히 비정규직, 자영업자, 고령세대 등에게 코로나19가 안기는 위험 수준은 상대적으로 높다. '코로나19 불평등' 현상이다(경향신문, 2020).[44] 사회적 방역에서 주목할 것은 사회적 약자들의 보호와 공동체적 유대의 강화다. 설교나 캠페인, 벌금이나 제재가 아닌 문화예술을 통해 코로나19로 야기된 다양한 사회적 문제들을 접근하고, 사회의 회복탄력성을 확보하기 위한 노력이 필요한 이유이다.

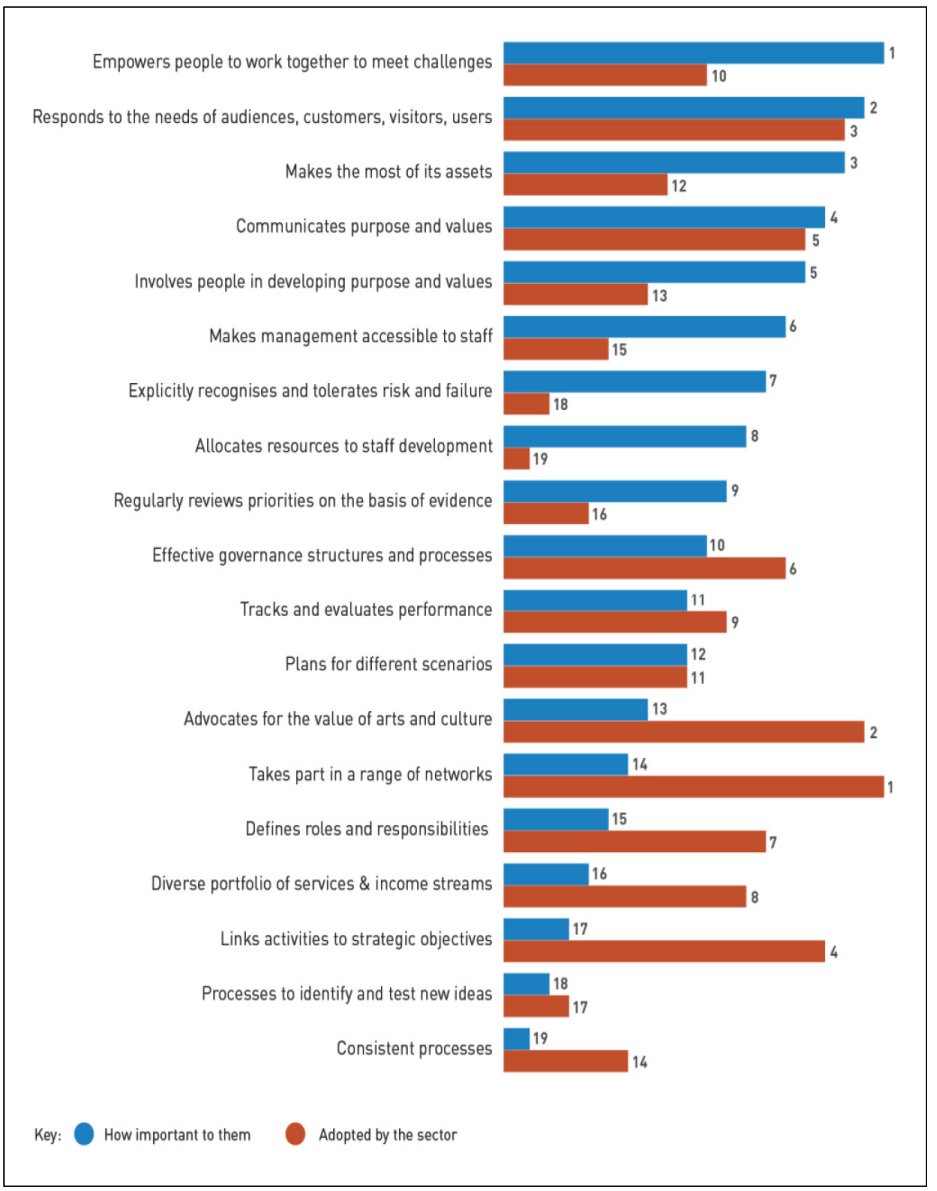
□ 문화예술분야의 회복탄력성을 제고하기 위한 방안

Woodley et al(2018)은 회복탄력성에 기여하는 행동(Resilient behaviors)에 대한 프레임워크를 제시하고 있다. 이 중에서 변화에 대한 대응을 살펴보면 ⅰ) 새

44) 경향신문(2020), 김호기 칼럼]코로나19, 네 가지 방역을 생각한다, 김호기, 2020.09.25. http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=202009220300045&code=990100#csidx579d0b78a5cc60096e5f3c2d19cd0aa

로운 아이디어에 대한 잘 정의된 규명과정, 테스팅, 실행 ii) 명시적으로 위험과 실패를 인식하고 견뎌내는 것 iii) 객관적 증거를 토대로 주기적으로 우선순위를 점검하는 것이 제시되고 있다.

[그림 2-16] 문화예술단체가 인식하고 있는 중요성과 실제 적응간의 격차



출처: Woodley et al(2018)

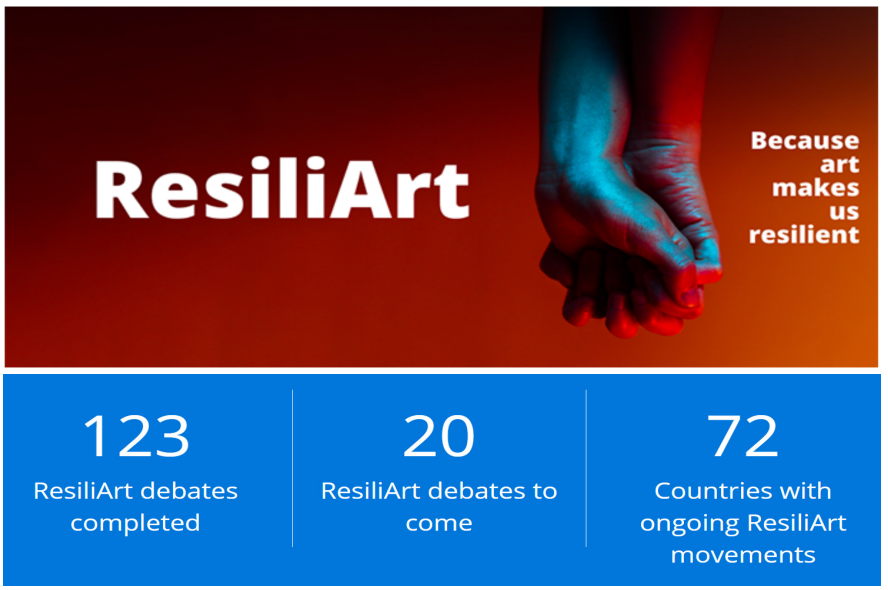
그러나 실제로 문화예술계 현장에서 이들이 느끼는 중요성과 이들의 실제 적응 간에는 일정한 격차(gap)가 있는 것으로 나타났으며, 회복탄력성을 위한 행동을 가로막는 주요 장애물로는 ⅰ) 인식/이해의 부재 ⅱ) 우선순위로 보지 않음 ⅲ) 조직문화와 맞지 않음 ⅳ) 직원들의 역량 부족 ⅴ) 현장에서 적용이 널리 이루어지지 않고 있다는 점 등이 제시되었다. 동 보고서는 어떻게 회복탄력성을 확보할 수 있을지에 대해 바람직한 표준과 가이드를 제시하고 있다.

2) UNESCO의 ResiliArt Movement

코로나19가 발발한 이후 회복탄력성(Resilience)은 이 시대의 새로운 화두로 떠올랐다. UNESCO(United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization)는 코로나19로 전 세계 문화예술계가 전례없는 위기상황에 직면했음에도 불구하고 예술인들이 온라인 공연, 가상 전시, 웹기반 축제 등과 같이 물리적 봉쇄에 저항하는 새롭고 창의적인 해결책들을 지속적으로 고안해냈고, 전세계 많은 이들은 예술을 통해 위로받고, 연대하며, 코로나19가 가져온 불안과, 고립, 사회적 혐오와 갈등을 극복하기 위한 용기와 힘을 얻을 수 있었다는 점을 지적하며, ResiliArt Movement를 제안하였다.

ResiliArt란 Resilience(회복력/탄력성/복원력)와 Art(예술)의 합성어로 코로나19 상황 속에서 더욱 명확하게 드러난 예술의 회복탄력성, 즉 예술은 새로운 도전이나 위협에 대한 자기회복력과 적응능력을 가지며(Art is Reselient), 우리의 삶을 회복시키는 힘을 가지고 있다(Art makes us resilitent)는 점을 강조한다. UNESCO는 ⅰ) 코로나19가 예술계 및 예술인에게 미친 영향에 대한 경각심을 일깨우고 ⅱ) 전세계 예술인들의 요구와 목소리를 가시화하여 정책결정자들에게 전달하며 ⅲ) 예술인들을 위한 각국의 정책과 재정적 메커니즘의 개발에 기여하기 위해 온라인 가상토론과 소셜미디어 이니셔티브를 진행할 것을 제안하고, 2020년 4월 15일 최초의 ResiliArt Debate를 개최하였다.

[그림 2-17] UNESCO의 ResiliArt Movement



출처: UNESCO ResiliArt 홈페이지
(https://en.unesco.org/news/resiliart-artists-and-creativity-beyond-crisis

레질리아트 무브먼트(ResiliArt Movement)

- 레질리아트 디베이트(ResiliArt debate): 전세계 예술인과 전문가들이 함께 코로나19가 문화예술계에 미친 도전과 영향, 그리고 예술의 회복을 위한 대응방안에 관해 온라인으로 연속적인 토론을 개최하는 것으로 2020년 4월 15일 첫 번째 온라인 토론이 진행되었다(https://youtu.be/6vF1Hj3lqCQ참조)

- 소셜미디어 이니셔티브(Social media initiatives): 온라인 토론이 코로나19가 문화예술계에 미친 영향에 대한 큰 틀에서의 논의에 포커스를 맞추는 반면, 소셜미디어 이니셔티브는 판데믹 시대를 살아가는 예술가 개개인의 목소리를 포착하기 위한 방식이다. 참여하고자 하는 이들은 코로나19로 인한 사회적 거리두기라는 조치 하에서도 예술작업을 지속해나가고 있는 스스로의 영상이나 사진을 메시지와 함께 SNS에 포스팅하고(#ShareCulture @unesco로 태그) 다른 예술가를 지명하면 된다.

2020년 9월 현재 72개국에서 123개의 온라인 가상토론이 개최되었으며, 한국에서도 문화체육관광부, 한국문화예술위원회, 한국예술인복지재단, 예술경영지원센터, 한국예술종합학교, 한국문화관광연구원 등이 함께 연대하여 “포스트코로나 시대, 예술의 가치와 미래”라는 주제를 중심으로 코로나19 이후 야기된 다양한 예술계 현장의 고민들과 문제의식을 공론화하고, 주요한 쟁점들을 정리하여 포스트코로

나 시대 예술과 예술정책의 실천과제를 도출하기 위해 '코로나19 예술포럼'을 진행하고 있다.

〈표 2-3〉 한국의 ResiliArt Online debate 현황: 2020 코로나19 예술포럼(1회~7회)

월	주제	주관
1회(7.8. 수)	일상적 위기의 시대, 예술의 가치와 회복력	한국문화관광연구원
2회(7.28. 화)	코로나19 이후, 예술인의 복지와 사회보장	한국예술인복지재단
3회(8.19. 수)	코로나19 이후, 공연·미술시장의 변화와 과제	예술경영지원센터
4회(9.17. 목)	코로나19 이후, 지역문화예술 환경과 분권	한국광역문화재단연합회
5회(10.28. 수)	전환기, 예술지원의 위기진단과 해법 모색	한국문화예술위원회
6회(11.12. 목)	코로나19 이후, 예술교육의 미래	한국문화예술교육진흥원/한예종
7회(12.9. 수)	코로나19 이후 예술의 가치와 미래 (종합토론회)	문화체육관광부 외 7개 기관 함께

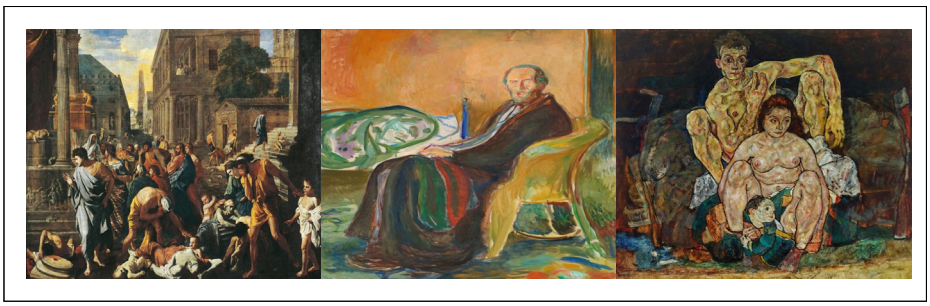
라. 새로운 예술의 시대, 그리고 생활문화예술의 재조명

1) 뮤즈로서의 코로나19, 새로운 예술의 시대

재앙과 위기 속에서 인류와 예술은 성숙해왔다. 셰익스피어(William Shakespeare)는 흑사병이 창궐해 격리된 시기에 『리어왕』을 썼다고 전해진다(박영숙·제롬 글렌, 2020). 흑사병은 니콜라스 푸셍(Poussin)의 '아슈도드에서 창궐한 흑사병'이라는 작품을, 스페인 독감은 뭉크(Edvard Munch)의 '자화상'과 에곤 실레(Egon Shiele)의 '가족'이라는 작품을 낳았다(우리아트연구소, 2020)[45]. 1차·2차 세계대전 이후에도 예술인들은 전쟁이 남긴 상처와 인간의 잔혹함, 평화에 대한 성찰을 예술작품으로 표현했고, 에이즈(AIDS) 역시 예술인들의 작업방식에 많은 영향을 미친 것으로 전해진다.

45) 우리아트연구소(2020), 전염병, 예술은 어떻게 표현했을까?
https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=28309713&memberNo=33802450

[그림 2-18] 과거 전염병 속에서 나온 작품들



출처: 우리아트연구소(2020).
주: (왼) 푸생의 아슈도드에서 창궐한 흑사병 (중) 뭉크의 자화상 (오) 에곤실레의 가족

코로나19 또한 마찬가지이다. 수많은 예술가들이 반강제 격리 상태에 처하면서 창작에 들어갔다. David Hockney는 아이패드로 “Do remember they can’t cancel the Spring”이라는 작품을, Rashid Johnson은 “Untitled Anxious Red Drawings”이라는 작품을, 이외에도 Steven Hall, Adam Pendleton, Frank Gehry, Leidy Churchman 등 많은 작가들이 예상치 못했던 팬데믹 시대의 이야기들을, 코로나 시대의 예술을 선보이고 있다.

프랑스의 미래학자 자크 아탈리는 “시간, 죽음, 슬픔, 장례식이 포스트 코로나 시대 새로운 문화 콘텐츠 주제가 될 것이다. 인간은 유한하며 죽는다는 새삼스러운 사실을 유행병은 분명히 기억하게 했다. 죽음은 현재 우리의 적으로 간주된다. 전염병 탓에 가족과 친지의 장례식에 참석하지 못하는 상황까지 닥치면서, 죽음을 뒤로 숨기는 사회가 되어가고 있다. 이때 예술의 역할이 중요해진다. 언제나 예술은 불멸을 지향하는 간절한 몸짓이었고 삶의 충만을 가능케 하기 때문이다”라고 이야기 했다(조선일보, 2020).[46] 또한 코로나로 인해 고통받고 있는 현대 예술을 위해 기존에 없던 예술이 등장할 것이며, 디지털과 가상현실이 포스트 코로나 시대의 주력으로 떠오르지만 가상이 빈번해지면서 ‘무엇이 진짜인가?’에 대한 질문이 대두될 것이라 예견했다. 가상의 세계에서 진실은 사라지기 쉬운데 이는 사람들이 건조한 진실보다 더 스펙터클한 것, 선동적인 것을 보여주려 하기 때문이라는 것이다. 코로나19 시대는 이렇게 위대한 이야기가 준비되는 시기인 것이다.

46) 조선일보(2020), "코로나 이후의 시대… 모든 사람이 예술가 될 것", 정상혁, 2020.08.27. https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2020/08/27/2020082700257.html

[그림 2-19] 코로나19가 낳은 작품들

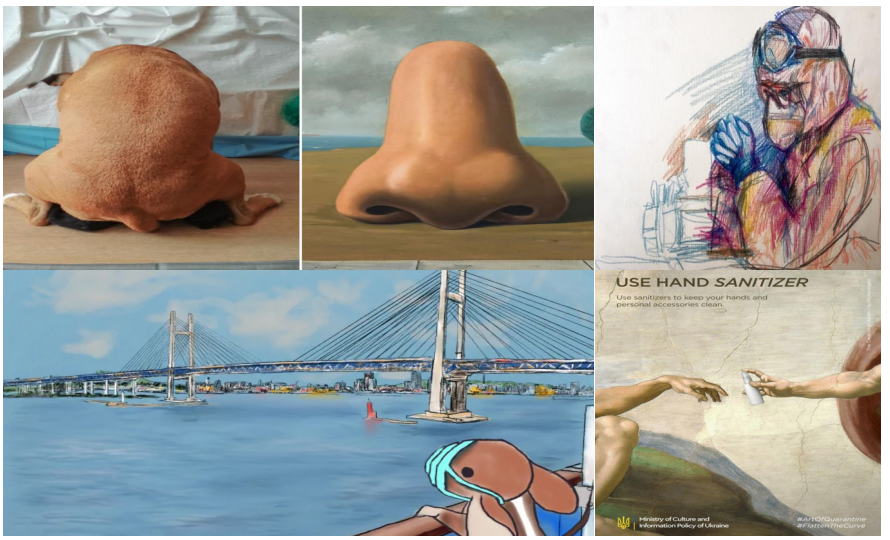
출처: (왼쪽) David Hockney의 ”“Do remember they can’t cancel the Spring”
(오른쪽) Steven Holl의 “Mystery of Force”
The New York Times(2020), Artists Are Hunkered Down, but Still Nurturing Their Inner Visions, Ted Loos 2020.4.21.
(https://www.nytimes.com/2020/04/21/arts/design/art-during-coronavirus.html)
(중앙) Rashid Johnson의 ‘Untitled Anxious Red Drawings,
Artlyst(2020), Rashid Johnson Online Coronavirus Pandemic Drawings Unveiled, 2020.4.13.
(https://www.artlyst.com/previews/rashid-johnson-online-coronavirus-pandemic-drawings-unveiled/)

2) 격리된 일상에서 꽃핀 생활문화예술

코로나19는 전문예술인들에게만 국한된 뮤즈는 아니었다. 팬데믹은 전 세계 인류가 함께 맞닥뜨린 재앙이었고, 격리된 상황 속에서 갑자기 생겨난 시간을 보다 즐겁게 보내기 위해, 두려움을 이겨내기 위해, 혹은 우리 주위에서 어떠한 일들이 벌어지고 있는지를 알리기 위해 다양한 창작활동이 활발하게 벌어지고 있다. 코로나바이러스 아트(Corona virus Art), 신 코로나 인상주의(neo-COVID-Impressionism), 생활예술(Living Art) 등이 이러한 새로운 흐름들을 지칭하는 단어들이다.

러시아의 “Izoizolyzcia”는 마그리트(Magritte)의 작품을 패러디한 작품을 페이스북에 올려 많은 호응을 받았고, Evghenii Rusak은 코로나바이러스 다이어리를 통해 코로나 시대의 생활상을 담아내었다. 밴쿠버의 아마추어 작가인 Raymond Lau는 다이아몬드 프린세스호에서 밖을 바라보고 있는 마스크를 쓴 조그만 쥐를 소재로 한 시리즈를 선보이기도 했다. 우크라이나 문화부는 손세정제를 사용하자는 포스터를 미켈란젤로의 천지창조를 활용하여 제작하기도 했다.

[그림 2-20] 코로나19가 낳은 생활문화예술



출처: UNICEF(2020), Reimagining visual art: out of the virus and out of the box
https://www.unicef.org/eca/stories/reimagining-visual-art-out-virus-and-out-box
Raymond Lau의 masked mouse looks out from the Diamond Princess at the Yokohama Bay Bridge.
CBC(2020), Artist finds muse in coronavirus quarantine, 2020.03.07.
https://www.cbc.ca/news/canada/ottawa/coronavirus-covid-19-quarantine-isolation-art-inpiration-loneliness-1.5488392

자크 아탈리는 흑사병 이후 자가 격리된 사람들이 각자 집에서 미식문화 '테이블 아트'를 만들어냈듯 전보다 예술적인 행위가 각광받을 것이라고 이야기한다. 격리 기간에 도예나 악기 연주를 시작하는 사람들이 늘고 있으며, 모바일 동영상 공유 앱 '틱톡'으로 자신을 촬영하여 업로드하는 이들도 늘고 있는데, 이는 타인 대신 스스로에게 몰두하는 자기애와 관련이 있다고 진단한다. 미래에는 모든 사람이 예술가가 될 것이며, 우리사회는 자아도취성 사회로 가고 있다는 것이다.

전문적인 예술교육을 받지 않았음에도 이들은 코로나19로 인해 생긴 시간을 예술창작에 사용할 수 있었던 것은 동영상 기반 5세대 소셜미디어의 등장, 비전문가도 쉽게 표현할 수 있는 다양한 어플리케이션의 등장도 한 몫을 한 것으로 보인다.

블로그와 같이 인터넷을 통한 텍스트 기반의 1:n관계방식이 1세대였다면, 문자와 이미지가 결합된 2세대(싸이월드), 초고속 통신망을 기반으로 한 n:n 관계방식의 3세대(페이스북), 스마트폰 기반으로 이미지를 중시하는 4세대(인스타그램) SNS

를 거쳐, 최근에는 '틱톡'과 같이 5G를 기반으로 동영상을 통해 n:n의 관계를 맺는 5세대 소셜미디어가 각광을 받고 있다(이경상, 2020).[47] 스마트폰 하나만 있다면 공간의 제약 없이 15초에서 1분 가량의 짧은 영상을 함께 공유하며, '숏(short)확행(짧지만 확실한 행복)'을 추구하는 MZ세대(밀레니얼 세대와 Z세대를 통칭)[48]의 소비 트렌드와 맞기 때문이다.

피아노가 없어도 스마트폰의 건반 앱으로 언제 어디서든 연주하고, 화성법 같은 음악전문지식이 없어도 흥얼거리는 노래 가락만으로도 악보를 그릴 수 있는 다양한 작곡 앱이 개발(Lily, 험온, 뮤직메모, 등)되고, 아이패드 등 타블렛을 이용한 일러스트나 그림 그리기가 예전보다 훨씬 더 쉬워진 것 또한 이러한 변화를 이끌어내는데 기여했다.

코로나19를 계기로 급격히 확대된 온라인·비대면 콘텐츠의 향유(소비) 문화 확산과 함께 코로나 시대의 일상을 소재로 한 생활문화예술인, 수많은 크리에이터의 탄생은 예술 생산자와 소비자 간의 경계를 더욱 허물고 있으며, 잠재적 관객기반의 확대, 그리고 새로운 문화예술의 시대를 예고하고 있다고 하겠다.

2.3. 시사점: 문화예술의 뉴노멀에 대한 전망

이상에서 살펴본 것처럼 문화예술분야의 포스트코로나 논의는 코로나19로 인해 여실히 드러난 기존 문화예술분야의 취약한 구조를 근본적으로 개선해야 한다는 의미를 담고 있다. 그리고 동시에 코로나19로 인해 급격히 진전된 변화와 도전에 대해 더 적극적인 대응전략의 모색이 필요하다는 맥락을 가지고 있다고 하겠다. 이를 요약하면 다음의 〈표 2-4〉와 같다.

코로나19라는 위기의 발발은 이렇게 우리의 삶과 문화예술계 전반에 커다란 충격을 던짐과 동시에 새로운 전환의 과제를 던져주었다. 코로나19가 빠른 시일 내에 종식될 것인지도 불확실하며, 설사 완전히 종식된다 하더라도 인류는 또 다른 감염병으로 언제든지 동일한 위기에 다시 처할 수 있기 때문이다. 즉 "치명적인 위험과

47) 이경상(2020), 코로나 이후의 미래. 도서출판 중원문화.
48) 소비자평가(2020), 사람들은 왜 '틱톡(TIK TOK) 챌린지'에 열광할까?, 김가현. 2020.07.15. http://www.iconsumer.or.kr/news/articleView.html?idxno=12303

위기가 일상이 되는 사회에서 문화예술은 어떻게 생존할 수 있으며, 어떠한 역할을 수행해야 할 것인가?"라는 질문이 던져진 것이다.

〈표 2-4〉 문화예술분야 포스트코로나 논의의 의미와 맥락

구분	세부내용
기존 문화예술분야의 취약성에 대한 근본적 개선 필요성	• 관객과의 직접적 대면과 상호교감을 핵심으로 하는 문화예술분야의 특성 • 장기간의 준비과정과 밀폐된 장소에 최대한의 관객을 동원해야 하는 수익 구조 • 예술인의 열악한 소득수준과 사회안전망에서의 누락 • 높은 공공의존도와 민간 자체의 대안적 위기대응기제 부재
코로나19로 인한 변화와 도전에의 적극적 대응전략 필요성	• 비대면 경제의 부상과 디지털 전환: 온라인·비대면 콘텐츠의 부상이 가지는 양면적 측면의 인식과 대비 필요성, 전통적인 대학 교육제도의 변화와 디지털 학습의 급격한 발전으로 인한 문화예술교육 분야의 변화 가능성, 문화예술분야에서 구독경제의 적용가능성 • 문화예술 일자리의 미래와 보편적 기본소득 논의 본격화: 4차 산업혁명 시대 창의인력으로서 문화예술의 중요성, 보편적 기본소득 논의가 가지는 의미와 문화예술지원제도의 변화 가능성 • 문화예술의 회복탄력성 재조명: 문화예술분야의 회복탄력성: bouncing forward로서의 resilience, 개인·공동체·사회의 resilience 제고에 기여하는 문화예술, 문화예술분야의 resilience 제고를 위한 방안의 모색, UNESCO의 ResiliArt Movement와 한국의 코로나19 예술포럼을 통한 예술의 가치 옹호와 인식 제고 노력 • 새로운 예술의 시대, 그리고 생활문화예술의 재조명: 뮤즈로서의 코로나19가 낳은 팬데믹 시대의 새로운 예술, 격리된 일상에서 꽃핀 생활문화예술

예측컨대 코로나19 이후 예술의 존재방식은 일정한 물리적 거리를 확보하되, 사회적·감성적 연결은 더욱 강화하는 형태가 강세를 띠게 될 것으로 전망된다. 코로나로 인해 성큼 앞당겨진 디지털 전환은 더욱 가속회되어 온라인·비대면 콘텐츠는 문화예술분야에 있어 중요한 한 축을 차지할 것으로 보이며, 상호작용(interactiveness)이 보다 강화된 형태의 콘텐츠와 예술형태가 각광을 받게 될 것으로 예상된다.

국제행사나 전국적 규모로 다수의 관객을 동원하기보다는 소규모의 관객을 대상으로 한 작품들이 증가할 것이며, 이러한 맥락에서 지역(local) 내에서의 문화예술 활동이 증가할 것으로 예측된다.

그러나 온라인 콘텐츠가 기존의 오프라인 예술활동을 대체하거나 대규모 공연 등이 사라질 것으로 보기는 어려우며, 대면(오프라인)/비대면(온라인), 대규모/소규모, 국제/전국/지역 단위 방식이 공존하며, 상황에 따라 유연하게 다양한 매체, 형식, 운영방식을 조정하는 형태가 될 것으로 전망된다. 이에 따라 다양한 형태의 공간과

매체적 실험, 대면과 커뮤니케이션 방식에 대한 실험이 강화될 것이며[49] 변화하는 상황에 따라 유연하게 대응하는 위험관리(Risk Management) 역량, 즉 회복탄력성(resilience) 확보 여부가 문화예술영역에서도 중요해질 것이다. 이에 따라 예술분야에서도 조직구조와 운영, 작품 포트폴리오, 프로젝트의 기획과 실행 전반의 변화가 예상되며, 온라인·비대면 콘텐츠 제작 등과 같은 새로운 기술과 역량을 확보하는 것이 중요하게 대두될 것으로 예측된다.

한편 코로나 시대의 변화된 일상과 그 속에서의 삶에 대한 성찰을 표현하는 새로운 표현방식이 등장하고 있으며, 전문예술분야 뿐 아니라 생활문화예술영역에서도 이러한 경향은 한동안 지속될 것으로 전망된다.

49) 조만수(2020). 코로나 시대의 연극과 새로운 표준. 예술경영웹진 450호(2020.7.23.)

제3장

코로나19가 문화예술분야에 미친 영향

제1절 문화예술분야 피해 양상

이하에서는 코로나19가 문화예술분야에 실제 어떠한 영향을 미치고 있는지를, 공연예술분야, 시각예술분야, 문학 분야, 문화예술교육분야, 생활문화분야로 나누어 보다 구체적으로 살펴보았다.

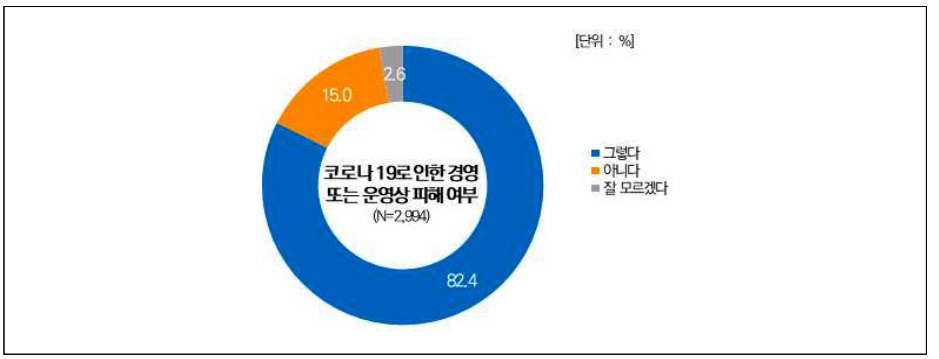
1. 공연예술분야

1.1. 공연예술분야의 피해

가. 공연의 취소 및 단체·사업체의 휴·폐업

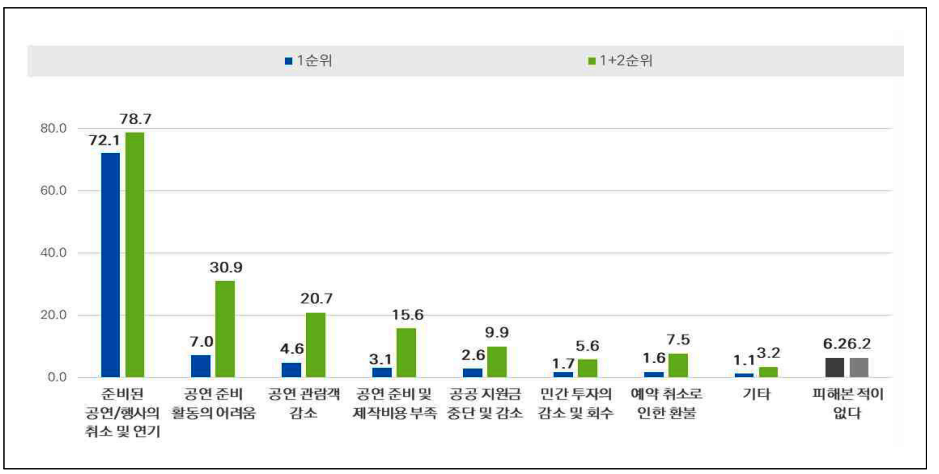
오프라인에서의 실연(實演)을 기본으로 하는 공연예술의 구조적 특성상 전염병의 확산은 오프라인에서 활동이 제한을 받으면서 직격탄을 맞을 수밖에 없었다. 공연을 할 수 없다는 것은 매출이나 지원이 끊어짐을 의미하므로 공연예술인의 생존에 위협을 받는 상황이 발생한 것이고, 특히 민간 공연예술분야의 경우 그 존립을 위협받을 만큼 피해가 심각하다. 2020년 2월부터 5월까지 코로나19로 인해 공연예술분야 기관(N=2,994)의 82.4%가 경영 또는 운영상의 피해를 입은 것으로 나타났다. 피해의 내용은 '준비된 공연/행사의 취소 연기(72.1%)', '공연 준비 활동의 어려움(7.0%)', '공연 관람객 감소(4.6%)' 순으로 나타났다.

[그림 3-1] 코로나19로 인한 경영 또는 운영상 피해 여부



출처: 예술경영지원센터(2020). 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서.

[그림 3-2] 코로나19로 인한 공연예술분야의 주요 피해 내용



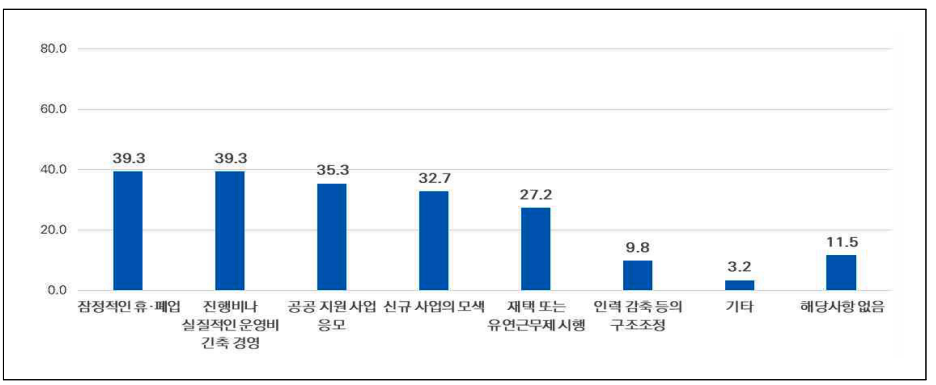
출처: 예술경영지원센터(2020). 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서.

코로나19가 발생하면서 많은 공연예술단체 및 기관, 사업체들은 '잠정적 휴업 또는 폐업'에 돌입할 수밖에 없었다. 예술경영지원센터(2020)의 조사에 따르면, 공연예술분야 기관들은 '잠정적인 휴·폐업(39.3%)'을 선택한 것으로 나타났다. 공연 자체가 불가능해지면서 잠정적으로 활동을 중단할 수밖에 없었던 것이다. 그 외에도 '진행비나 실질적인 운영비 긴축 경영(39.3%)' 등의 방법으로 최대한 지출을 줄이거나, '공공 지원 사업 공모'(35.3%), '신규 사업의 모색'(32.7%), '재택 또는 유연근무제 시행'(27.2%) 등 모든 수단을 동원하고 있는 것으로 나타났다.[50]

공연 관람객수도 상당히 감소했는데 '평년의 90%이상 감소'한 곳이 전체의

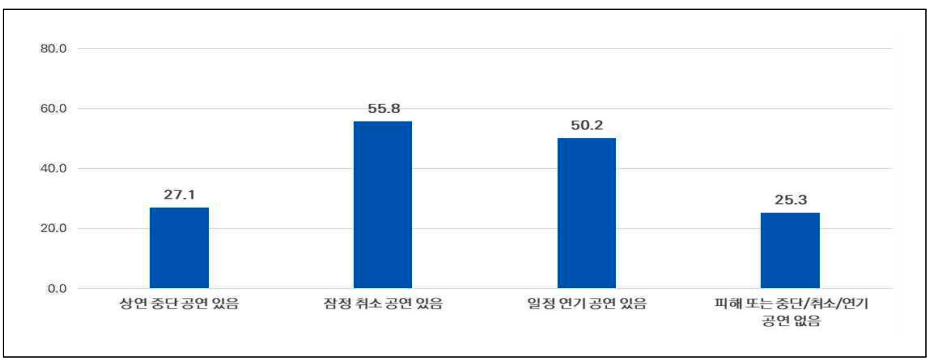
55.2%였다. 관람객수의 감소는 수입의 감소로 직결되는데, 응답자의 73.5%가 '매출액이 감소한 경험이 있다'고 응답해 코로나19가 공연예술분야에 매우 큰 경제적 타격을 준 것으로 나타났다. 이로 인해 많은 공연예술분야 기관이 경영상 어려움을 겪고 있는데, 특히 '운영비(33.5%)'에서 가장 큰 어려움을 겪고 다음으로 '인건비(13.9%)', '임대료(13.1%)' 순으로 나타났다.[51] 지난 2020년 1월부터 9월까지의 업종별 신용카드 승인실적을 보면 공연장과 극장에서의 신용카드 승인이 전년대비 약 -51.1%로 크게 감소했다.[52]

[그림 3-3] 코로나19로 인한 피해에 대해 자체적으로 대응하고 있는 방안



출처: 예술경영지원센터(2020). 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서.

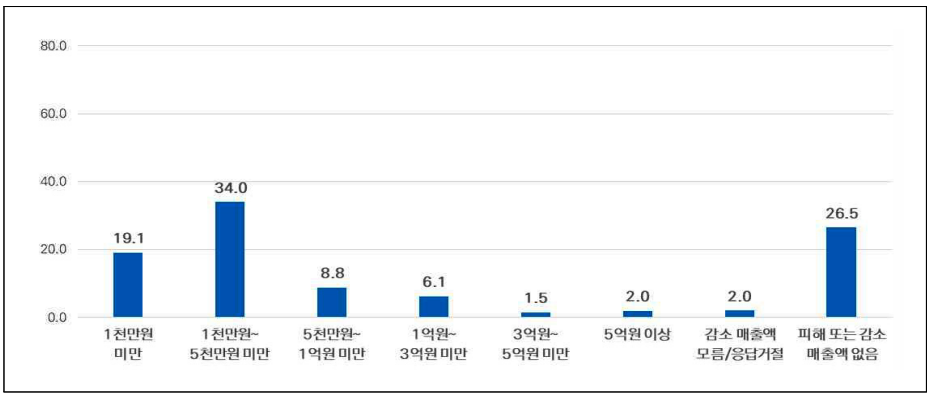
[그림 3-4] 코로나19로 인해 취소 또는 연기된 공연 현황



출처: 예술경영지원센터(2020). 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서.

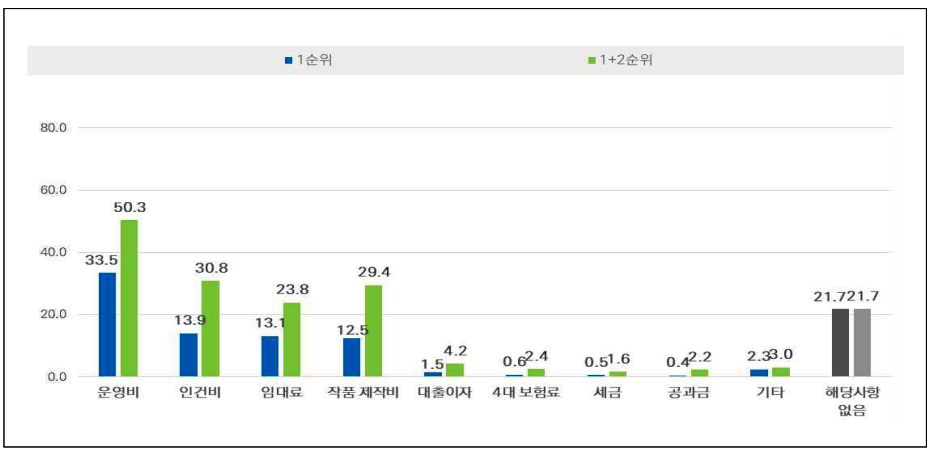
50) 예술경영지원센터(2020). 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서.
51) 예술경영지원센터(2020). 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서.
52) 한국문화관광연구원(2020). 코로나19 전후 문화예술 관련 산업 신용카드 지출액 분석. 한국문화관광연구원.

[그림 3-5] 코로나19로 인한 매출액 감소 현황



출처: 예술경영지원센터(2020). 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서.

[그림 3-6] 코로나19로 인한 피해 내용



출처: 예술경영지원센터(2020). 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서.

나. 창작 활동 기회 및 수익의 막대한 감소

코로나19로 인해 상당수의 공연이 취소되면서 공연예술인의 창작 활동 기회도 크게 줄어들었다. 2020년 1월부터 6월까지 공연예술분야의 고용피해(인건비 감소)는 305억원 규모에 달하는 것으로 추정된다(양혜원, 2020).[53] 대학로의 경우도 고용피해가 막대해, 상반기에만 총 305억원의 고용피해(인건비 감소)가 나타난 것으

53) 양혜원(2020). 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향과 향후 과제. 문화·관광 인사이트 146호. 한국문화관광연구원.

로 추정되고 있다(한국경제, 2020).[54]

이러한 피해는 민간 공연예술분야에서 활동하는 예술인, 특히 민간 공연예술분야 중에서도 재정자립도가 비교적 높은 분야에서 심각한 모습을 보였다. 공공 지원보다 티켓 수익금의 비중이 비교적 큰 어린이 공연이나 상업 연극, 뮤지컬 분야는 코로나19로 인해 관람객 수가 크게 줄게 되었고, 이는 업계의 존립을 크게 흔들게 되었다. 아시테지 한국본부에 따르면 국내 239개 아동·청소년 공연예술단체의 2020년 1월부터 4월까지의 피해액은 23억1941만원에 달한다. 이들은 대부분 민간 극장 또는 단체이며, 80%이상이 예술활동으로만 생계를 유지하는 만큼 공연 취소로 인한 생활고는 매우 심각한 수준으로 예상된다.[55]

공연예술분야에서 고정 레퍼토리를 통해 어느 정도 인지도를 쌓거나 흥행성을 보장받은 민간예술단체들은 그 동안 인기 레퍼토리의 지방 투어나 해외 투어 등을 활발히 진행하며 재정 구조를 다각화시키고 있었다. 그러나 코로나19로 인해 지방이나 해외 투어도 거의 취소가 되면서 단체 운영비는 물론 단원에 대한 보수, 그리고 다음 창작을 위한 투자 자금으로 활용한 재원을 잃게 되면서 재정적으로 큰 위기를 맞는다.

많은 공연예술단체·사업체 등이 재정적 위기를 맞게 되면서 많은 조직들은 생존을 위한 조직 슬림화를 시도하게 되었다. 국내 뮤지컬 업계의 1위로 평가받던 뮤지컬 제작사 EMK는 코로나19 장기화로 인해 적자 폭이 커지자 최근 전 직원을 대상으로 희망퇴직을 받았고 4명의 직원이 희망퇴직을 신청하기도 했다.[56] 예술경영지원센터(2020)의 조사에 따르면 코로나19로 인해 인력의 해고 또는 감원으로 비용을 줄이는 공연예술단체·사업체는 약 15.5%에 달했다.[57]

그러나 이러한 현상은 민간뿐만 아니라 일부 공공 예술분야에서도 겪기도 하였다. 국립박물관문화재단의 극장 용은 코로나19 사태로 인해 공연장을 닫으며 전 임직원 단축근무를 실시하고 희망자에 한해 무급휴직을 실시했다. 예술의전당 또한 공연취소로 인해 70억원 정도 손실을 예상했고, 한때 직원 임금체불의 위기를 맞기도 했다.

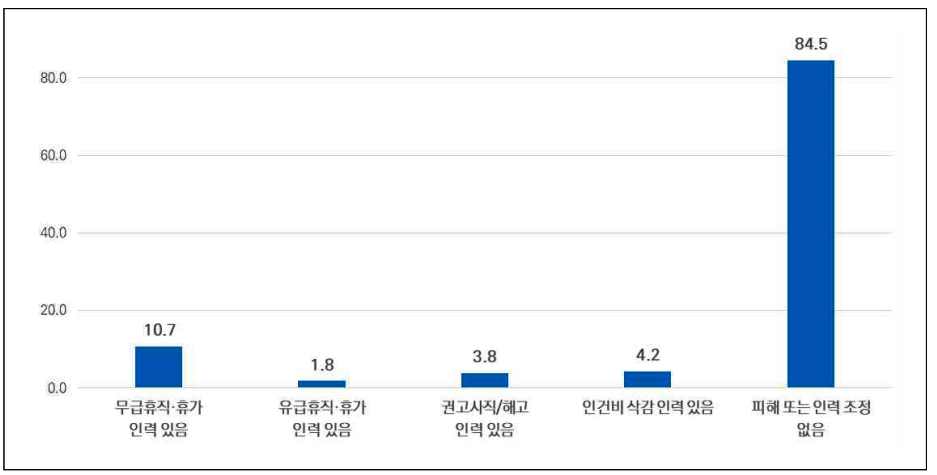
---

54) 코로나 6개월에 멈춰버린 공연산업…소극장부터 무너진다. 한국경제. 2020.07.27.
55) 아동극은 성인극보다 타격 더 크다…아예 공연 못해. 국민일보. 2020.04.22. https://n.news.naver.com/article/005/0001314048
56) 1위 공연제작사도 감원..EMK, 창사 첫 '희망퇴직'. 이데일리. 2020.10.07. http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=001&oid=018&aid=0004752654
57) 예술경영지원센터(2020). 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서.

이런 공연장들은 주로 국고 지원보다는 재정자립도가 높은 공연장으로 티켓 수입에 크게 의존하는 재정구조로 인해 현금 유동성에 위기를 겪는 것으로 보인다.[58]

해외 공연예술계도 코로나19로 인해 공연예술 종사자들이 막대한 피해를 겪고 있다. 뉴욕의 메트로폴리탄 오페라는 코로나19의 여파로 공연이 어려워지자 극장을 폐쇄하는 한편, 오페라 합창 및 오케스트라 단원과 무대 스태프 전원을 일시해고(무급휴직)하기로 결정했다. 메트로폴리탄 오페라뿐만 아니라 뉴욕 필하모닉 오케스트라, 내셔널 심포니 오케스트라, 시카고 리릭오페라, 애틀랜타 오페라 등 미국의 많은 공연예술단체이 단원들의 해고, 임금삭감 등을 결정하여 공연예술계 종사자의 생존을 위협하고 있다.[59] 코로나19 사태가 장기화되자 뉴욕의 메트로폴리탄오페라, 뉴욕시티발레 등은 2020-2021 시즌 전부를 운영 중단하기로 결정했으며, 연주자, 합창단원, 직원 100여명은 모두 무급휴직 상태를 유지할 것으로 했다.

[그림 3-7] 코로나19로 인한 인력의 감원이나 해고 현황



출처: 예술경영지원센터(2020). 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서.

58) 코로나 탓에 극장 용 무급휴직, 예술의전당 임금체불 위기. 국민일보. 2020.06.03. https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=shm&sid1=103&oid=005&aid=0001327863&fbclid=IwAR1F4161Xe5GpNcKJzXxOZyHyB_dNxnabLFir43sPM2TExixh5KmXwLhf5o

59) 뉴욕 메트로폴리탄 오페라 단원·스태프 해고… 美 클래식계 강타한 코로나. 국민일보. 2020.03.29. https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LS2D&mid=shm&sid1=103&sid2=242&oid=005&aid=0001305270&fbclid=IwAR3ud7Sh-OwRmgbLiblqKh3iACXgdKdF34wNEWeX87mA9rOfhGAakbeObLc

이러한 재정적 위기는 코로나19 사태가 종식되더라도 그 여파가 상당 기간 지속될 수도 있다. 재정적 위기로 인해 공연예술계가 미래를 위한 창작 활동을 진행할 수 없기 때문이다. 공연은 일반적으로 1~2년 전부터 미리 기획하고 준비를 진행해야 하지만, 코로나19로 인해 불확실성이 커지면서 미래를 위한 준비를 진행할 수 없는 상황이다. 백신이 개발되고 빠르게 보급된다 하더라도 미래에 대한 준비를 할 수 없는 공연계는 그 영향력이 향후 몇 년 동안은 더 이어질 수밖에 없는 상황이다.

다. 공연장 내 거리두기의 실시와 타격

코로나19로 인해 '사회적 거리두기' 실천이 시작되면서 공연장 내에서도 거리두기를 실시하는 움직임이 시작되었다. 초기에는 일부 국공립 단체의 주최 공연을 중심으로 진행되었다. 서울시립교향악단은 사회적 거리두기가 실시되면서 '지그재그 좌석제'를 실시, 관람객들 간의 거리를 두고, 무대 위에서도 거리두기를 실시하여 무대에 올라가는 단원 수를 줄이고 단원 간의 간격을 벌렸다. 이는 독일의 경우를 참고한 사례로 단원 간에 1.5~2m의 간격을 유지하고 악보 보면대를 혼자 사용하도록 하였다. 공연장 입장 시에, 공연 중에는 관객은 반드시 마스크를 착용하도록 했다.

이 후 이러한 공연장 내 거리두기는 공공 공연장 또는 공연단체에는 의무화되었고 민간 공연단체 또는 공연장에도 권고사항으로 제시되었다. 서울특별시는 한국소극장협회에 코로나19 확산 억제를 위해 '사회적 거리두기 실천을 위한 공연장 잠시 멈춤 및 감염예방수칙 엄수 협조요청'을 제시했다. 코로나19 확산을 위해 관람객을 대상으로 명단 작성, 입장 전 발열 등 증상체크와 최근 해외방문 여부 확인 등을 검사하게 하는 것이 주요 내용이었다.

그러나 2008년 8월 정부가 사회적 거리두기 2단계로 격상하면서 실내 국공립시설의 운영 중단이 결정되었고, 예술의전당, 세종문화회관, 아르코예술극장, 대학로예술극장 등 국내 주요 공공 공연장들을 모두 휴관하기로 결정하며 이에 해당 기간의 공연은 모두 취소되었다. 여기에 사람간 2m(최소 1m) 이상 거리두기가 의무화되면서 민간 공연장과 민간 주최의 모든 공연에도 좌석 띄어앉기가 의무화되었다.[60] 그 동안은 민간 공연장의 경우 권고 수준이었지만, 이제는 의무사항이 되었고 이를 시행하지

60) 중앙재난안전대책본부 정례브리핑 보도자료(2020.08.15.): 서울·경기지역 사회적 거리 두기 2단계 격상

않은 공연장에 대해서는 지자체장이 벌금 300만원을 부과할 수 있게 되었다.[61]

그러나 문제는 이렇게 공연을 할 경우 1~2석을 띄우고 관객을 앉힐 수밖에 없는데, 이 경우 공연을 할수록 적자 규모가 급격히 커지는 구조를 가질 수밖에 없다는 것이다. 많은 공연이 일반적으로 좌석의 절반 이상의 티켓을 판매해야 손익분기점을 맞출 수 있는데, 띄어앉기를 실시하면 객석의 50% 미만으로 관객을 받아야 한다. 이 경우 대부분의 공연이 손익분기점을 넘기기 어려워 막대한 손실을 입게 되지만, 수익과 관계없이 고정비용의 비율이 큰 공연의 특성상 제작비는 줄어들지 않아 손실의 규모는 커진다. 이를 맞추기 위해 티켓 가격을 높여 손익을 맞추는 데에도 한계가 있어, 공연의 제작 자체가 불가능한 상황이 도래한다. 국내 민간 공연예술계의 경우 대부분 티켓 수입에 의존하는 재정구조를 가지고 있어 공연장 내 거리두기를 위해 관객을 줄이면 '공연을 하면 할수록 망하는 구조'를 가질 수밖에 없는 것이다. 이렇게 좌석 띄어앉기는 의무화 되었지만, 좌석 띄어앉기로 인한 피해를 보상하는 제도적 지원은 없어, 이에 대한 현장의 비판이 커지고 있다.

좌석 띄어앉기로 인해 손익분기점을 맞출 수 없게 되자 많은 공연들이 취소되었다. 그러나 1~2년 전부터 준비를 시작하는 공연의 특성상 이미 많은 비용이 발생한 경우가 많아 이에 대한 피해를 보전받지 못하고, 모두 그 부담을 공연예술계와 종사자들이 떠안아야 하는 상황이다. 또한 이미 선계약이 되어 있어 공연을 올려야 하는 경우도 있어, 좌석 띄어앉기로 손해를 보더라도 공연을 올리고 그에 대한 피해를 감수하는 경우도 등장하고 있다.

공연장에 '객석 띄어앉기'를 의무 적용한 뒤로는 매출과 영업이익이 급감해 상당수 공연제작사들이 휘청이고 있다. 이들에 의존하는 조명, 음향, 영상 등 중소 협력사들은 '줄도산' 위기다. 일반적으로 가을과 연말이 공연 성수기로 통하지만, 사회적 거리두기 2.5 단계 이후 심리적인 위축이 심해지고 공연장 내 거리두기도 강화되면서 공연계의 타격은 심화되고 있다.

공연장의 경우 정부가 지정한 고위험시설[62]에 속하지 않고 다중이용시설[63]로 분

61) 정부, '좌석 띄어앉기' 민간 공연장도 확대...공연계 '패닉'. YTN. 2020.08.18. http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=001&oid=052&aid=0001479442

62) 고위험시설 11종: 클럽·룸살롱 등 유흥주점, 콜라텍, 단란주점, 감성주점, 헌팅포차, 노래연습장, 실내스탠딩 공연장, 실내집단운동(격렬한 GX류), 뷔페, 방문판매 등 직접 판매 홍보관, 대형학원(300인 이상)

63) 오락실, 워터파크, 종교시설, 실내 결혼식장, 공연장, 영화관, 목욕탕·사우나, 멀티방·DVD방, 장례식장, 교습소

류되어 있으나, 다수가 밀집해 있어 고위험시설로 오해하는 경우가 많다. 그러나 공연장의 경우 공연 중 대화를 하지 않고 모두 한 방향을 향해 있어 비말감염의 우려가 적으며, 철저한 방역지침과 관객의 동선을 분산 시킨다면 위험성이 높지는 않다. 이러한 비판을 받아들여 최근 정부는 사회적 거리두기를 3단계에서 5단계로 세분화하고 1단계에는 마스크 착용, 출입자 명단 관리, 환기·소독의 의무화 등을 준수한다면 공연장 객석 띄어앉기를 적용하지 않기로 했다(실내 스탠딩 공연장 제외). 그러나 1.5단계부터는 다른 일행 간 좌석 띄어앉기가 의무화 되어, 여전히 공연계는 불확실성에서 공연을 준비해야 하는 상황이다.[64]

라. 관행화된 불공정관행의 문제 대두

코로나19의 상황에 따라 공연장의 갑작스러운 휴관과 재개관이 반복되고 공연장 띄어앉기로 인해 공연을 할수록 피해를 보는 상황이 발생하면서, 많은 공연이 취소되었다. 공연의 취소는 불가피한 상황에 의한 선택이었지만, 이 과정에서 우리 공연예술계에 그저 관행으로 여겨지던 것들이 사실상 매우 불공정하게 진행되고 있었음이 상당 부분 드러나는 계기가 되었다.

코로나19 상황이 심각해져 공연장이 문을 닫는 경우 자동적으로 공연이 취소되는데, 공연장 휴관으로 인해 공연이 자동 취소될 경우 대관료가 '전액 환불' 될 수 있다. 공연장 휴관은 정부가 발표하는 사회적 거리두기 단계에 따라 결정되는데, 문제는 사회적 거리두기의 실시 또는 연장 여부가 늦으며 1~2일전, 빠르면 1~2주 전에 발표된다는 것이다. 즉 공연의 취소 여부가 1~2일, 또는 1~2주 전에 결정되는 것이다. 사회적 거리두기의 실시 또는 연장에 따라 공연장이 휴관되고 공연이 취소되면 대관료는 전액 환불받을 수 있지만, 대관료 이외의 이미 상당히 지출된 비용에 대해서는 전혀 피해보상이 이루어지지 않는다. 공연 제작에 상당 부분을 차지하는 인건비는 물론, 출연료, 홍보비, 운영비, 체제비 등은 모두 민간 공연예술분야에서 그 피해를 온전히 감당해야 한다. 해외 아티스트의 경우 한국에 입국 후 2주간의 자가격리 기간을 의무적으로 겪게 되는데, 일부 해외 아티스트의 경우 자가격리를 마쳤으나 공연이 취소되었고 출연료는 물론 항공료, 체제비 등을 전혀 보상받지 못

64) 중앙재난안전대책본부 정례브리핑 보도자료(2020.11.02.): 사회적 거리 두기 개편

한 경우도 있다. 또한 공연 준비를 위해 투입된 수많은 예술 인력은 순식간에 일을 잃게 되고, 그 동안 진행한 일에 대한 보수를 지급받지 못하는 경우도 많았다.

공연장 내 거리두기가 의무화되고 공연을 할수록 적자 폭이 늘어나는 구조로 인해 손익분기점을 맞출 수 없는 많은 공연예술단체·사업체들이 공연 제작을 포기하는 사례도 점차 늘고 있다. 이 경우 공연 몇 달 전에 제작 취소 여부를 결정하게 되는데, 코로나19와 정부 방침에 의한 취소이지만 이에 대한 책임은 모두 공연예술단체·사업체가 지는 사례가 많았다. 코로나19 상황으로 인한 공연 취소이지만, 공연 개막전 1달 이상의 기간이 남았다면 통상적인 공연 취소로 받아들여 공연 취소에 대한 책임을 모두 대관자가 지게 하는 일부 공공 공연장도 있었다. 이 경우 공연을 취소한 대관자는 대관료를 환급받을 수 없는데, 영세한 우리 민간 공연예술분야의 상황을 고려했을 때, 이는 큰 타격일 수밖에 없다.

예술계 내의 계약 관행도 예술인들에게 많은 피해를 제공하고 있다. 많은 공연계 종사자들은 일반적으로 프로젝트 단위의 계약을 체결하는데, 대부분 프로젝트가 종료하면 한꺼번에 지급받거나 분할지급 받는 것이 일반적이다. 이 때 많은 종사자들이 공연 회차를 기준으로 계약을 체결한다. 예를 들어 배우는 출연 회차에 따라 출연료를 계산하여 지급받으며, 사전 연습은 출연료 산정에 적용되지 않는다. 그러나 코로나19로 인해 많은 공연이 취소되면서, 오랜 기간 공연을 준비하고 시간을 투여했던 많은 공연계 종사자들은 보수를 지급받기 어려워졌다. 공연회차를 기준으로 계약을 체결했기 때문에 공연이 취소되면 기존의 보수 기준에 따라 출연료 지급이 어렵기 때문이다. 연습 기간에 공연을 위한 노무를 제공했지만, 출연이 이루어지지 않으면 보수를 지급받기 어렵다.

이러한 우리 공연예술계의 관행들은 코로나19 사태가 있기 이전에는 특별히 문제가 되지 않았던 사항들이었다. 이러한 문제가 제기되는 경우가 매우 적었기 때문이다. 그러나 코로나19 사태로 인해 공연예술계에 관행으로 여겨졌던 많은 문제들이 수면에 떠오르게 되었다. 공공 공연장과 대관자의 계약 관계는 매우 공연장에 유리하게 구성되어 있었고, 많은 책임은 민간 예술분야가 결과적으로 떠안는 것을 당연히 여겼다. 공연 연습기간에 대한 보수의 인정 문제도 오랫동안 논의되어 왔지만 코로나19 이전에는 적극적으로 고려할 이슈가 아니었다. 이러한 잘못된 관행은 우리 공연예술분야에서 당연시 여겨왔던 많은 불공정 행위에 대해 재고하게 한다.

마. 공연예술계를 위한 정책과 일부 사업의 한계

코로나19 사태가 확산되면서 정부는 특히 피해가 심각한 공연예술계에 여러 차례에 걸친 다양한 지원 정책을 발표했다. 2020년 2월 20일, 긴급생활자금 융자 지원(총 30억원)을 발표하고 예술경영지원센터에 '코로나19 전담 창구'를 운영하는 한편, 코로나19 확산 기간 동안 피해를 받은 공연단체에 대한 피해 보전 방안(총 21억원)을 발표하였다. 7월 30일에는 코로나19 경계경보가 '심각' 단계로 격상됨에 따라 위한 국립문화예술시설 휴관 연장이 발표되고 공연업계에 대한 추가 지원 대책이 발표되었고, 공연 취소 및 연기로 인해 어려움을 겪는 소극장에 대한 지원방안이 발표되었다. 3차 추경을 통한 지원도 발표되었는데, 문화체육관광부 예산 총 3,469억원이 국회를 통과하였고, 이 중 공연예술분야 인력지원 사업(288억원), 소규모 공연장 방역인력 지원사업(31억원), 공연장 대관료 지원(40억원), 공연제작비 지원(56억원) 등이 포함되어 있다. 또한 공연을 포함한 문화예술, 체육, 관광분야에 할인소비쿠폰 사업을 추진해 하반기 문화수요 회복을 유도할 계획이며, 온라인 미디어 예술 활동에 대한 지원도 대폭 확대되었다(149억원).

이러한 정부의 지원은 공연예술계, 특히 민간 공연예술분야가 위기를 극복하는 데에 많은 도움이 되고 있다. 특히 공연장 대관료 지원이나 공연 취소에 대한 지원, 방역인력 지원 등은 공연 운영이나 취소로 인한 피해 구제에 실질적인 도움이 되는 성과를 올리고 있다.

그러나 일부 사업의 경우 현장의 상황이나 요구와 다소 다른 경우가 있어 향후 재고가 요구된다. 특히 '예술인력지원' 사업의 경우, 현재 대부분의 민간 공연예술단체 및 기획사, 공연장이 휴·폐업인 상황에서 인력을 지원받더라도 이들을 활용할 수가 없어 단체 또는 사업체의 운영에 실질적인 도움이 되지 않는다는 비판이 있다. 오히려 인력 관리와 관련한 추가 비용이 발생하는 경우도 있다.

정부는 코로나19 확산으로 중단됐던 8대 분야 활성화를 위해 '할인쿠폰 배포'를 실시하였는데, 공연의 경우 공연을 예매할 때마다 1인당 8천원씩 할인쿠폰을 제공하기로 했다. 그러나 이에 대한 공연계의 반응은 그다지 긍정적이지 못하다. 공연예술인노동조합과 한국연극협회는 10월 21일 성명서를 발표하고 객석 띄어앉기를 완화하지 않는 상황에서 공연소비쿠폰은 효과를 얻을 수 없다고 주장했다.[65] 이후 사

회적 거리두기 지침 조정으로 1단계에서는 객석 띄어앉기가 의무화되지 않았지만, 심리적인 위축은 여전하여 할인쿠폰이 큰 효과를 보지 못할 것이라는 비판이다.

타 부처에서 진행하고 있는 지원사업의 경우에도 공연업계는 사각지대에 속하게 되었다. 정부가 코로나19 긴급 조성한 1차 긴급고용안정지원금은 특고와 프리랜서뿐만 아니라 영세 자영업자도 대상으로 하고 지원했지만, 연 매출 2억원 이하만을 대상으로 하고 있어 티켓 수익 또는 지원금으로 보통 2억 원 이상의 매출액을 기록하지만 매우 열악한 상황에 있는 공연계의 경우 사각지대에 놓이게 되었다.[66] 이후 4차 추가경정예산을 통한 소상공인을 위한 새희망자금 지원에서는 이러한 기준이 완화되었지만, 실소득이 아닌 '매출'을 지원의 기준으로 하여 실소득은 매우 낮지만 티켓으로 인한 매출은 높은 많은 공연계의 사업체들은 이를 적용받기 어려워졌다.[67] 공연의 경우 전 해에 연간 계획을 세우고 미리 시즌 오픈과 함께 티켓을 오픈하는 업무 구조상, 몇 개월 후에 진행될 공연 티켓이 미리 판매될 경우 이는 매출이 발생한 것으로 인식된다. 공연계의 휴·폐업이 늘어나면서 종사자를 위한 고용유지지원금 지원신청이 가능해졌지만, 고용유지지원금은 단기 무급휴직을 위한 지원으로 제공되므로 그 기간에는 직원은 업무에 참여할 수 없어 단체 또는 사업체의 다음 시즌 준비에 차질을 겪게 되고 있다.

1.2. 현장의 대응

코로나19 사태가 장기화 되면서 공연예술계는 나름의 자구책을 마련하기 위해 많은 노력을 기울였고 방역지침을 지키면서도 공연을 이어가고자 하였다. '공연장 내 거리두기'가 의무화되기 전에, 거리두기를 적용하지 않고도 철저한 방역대책을 마련하여 정상적으로 공연을 진행하는 사례가 등장하였다. 뮤지컬 '모차르트!'는 10주년 공연 진행하면서 세종문화회관과 함께 철저한 방역대책을 마련, 공연을 진행하였다. 뮤지컬 '모차르트!'의 정상적 공연을 함께 추진한 세종문화회관은 공연장

65) 연극인들 "'객석 띄어앉기' 완화 없이 공연소비쿠폰 효과 없어". 이데일리. 2020.10.21. https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=018&aid=0004764905
66) 연소득 7천만원·연매출 2억원 넘으면 고용안정지원금 못받는다. 한국경제TV. 2020.05.07. http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=001&oid=215&aid=0000869158
67) 소득 줄어도 매출 늘면 지원금 제외…'형평성 논란' 불보듯. 한겨레. 2020.09.09. http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=001&oid=028&aid=0002512273

출입 전 체온 측정, 관람객 마스크 착용 의무화, 공연 중 마스크 착용 지속 점검, 방문자 정보기록을 위한 QR코드 문진표 작성 등을 진행, 관람객 간의 감염을 대비했다. 또한 고객응대 창구에 투명가림판 설치, 안내원의 마스크 및 위생장갑 착용, 무인물품보관함, 무인검표기 신규 도입 등을 통해 관람객과 직원간의 접촉을 최소화하고자 하였다. 밀집이 가장 잦은 화장실의 경우, 여성 화장실을 추가 확보하고 거리두기 가이드라인을 부착하였으며, 공연 중에도 공기조화기를 틀어 지속적으로 환기가 가능하도록 했다. 또한 관객 입퇴장 동선도 나누어 밀집을 최소화하기도 하였다. 1주일에 1번 공연장 전체 방역을 실시하고, 1회용 손소독제를 비치하기도 하면 지속적인 방역대책을 마련하고 있다. 배우와 스태프들도 위기상황에 동참해 자발적으로 개런티의 일부를 자진 삭감하기도 하였다.[68]

그러나 이러한 정상적인 공연진행도 코로나19가 다시 심각해지면서 다시 위협을 받게 되었다. 뮤지컬 '모차르트!'의 공연 종료가 얼마 안남은 시점에서 코로나19가 다시 심각해지면서 관람객 중 확진자가 공연을 관람하는 사태가 발생했다. QR코드를 통해 주변 관객의 인적사항 파악이 가능해 신속한 조사가 이루어질 수 있었고, 다행히 모든 관람객이 마스크를 착용하고 있어 추가 확진자는 발생하지 않았다. 그러나 이를 통해 다시 공연장 띄어앉기를 실시해야 한다는 의견이 제기되었고, 공연장 내 철저한 방역을 통해 추가 확산을 충분히 대비할 수 있다는 의견도 함께 제기되었다.

68) 뮤지컬 '모차르트' 개막… 김준수도 관객도 울었다. 국민일보. 2020.06.17.
https://n.news.naver.com/article/005/0001332814

[그림 3-8] 세종문화회관의 코로나19 극장 방역지침

경기도는 DMZ 콘서트를 야외에서 개최하기로 결정하는 한편, 돔 텐트의 설치와 거리두기 펜스 설치 등 다양한 방역조치를 시행했다. '2020 라이브 인 디엠지(2020 Live in DMZ)'는 인터넷을 통해 사전예약제를 실시해 관람인원을 제한하였고, 특별 제작된 돔 텐트를 300개를 설치, 관람객 간의 사회적 거리두기를 실시했다. 또한 관객 동선 차단을 위한 차단 펜스의 설치와 입출구의 동선 분산 등의 계획을 마련하

기도 하였다. 또한 자동문진 시스템 도입, 에어 샤워 게이트 마련을 통한 방역 강화 등의 노력을 진행하기도 했다.[69]

2. 시각예술분야

2.1. 시각예술분야의 피해

가. 전시 연기/취소에 따른 창작자들의 활동 기회 감소

코로나19 상황이 악화됨에 따라 정부는 24개 전국 국립 박물관과 미술관, 도서관 등을 2월 25일부터 잠정 폐쇄 조치하였다. 정부의 국립기관에 대한 이와 같은 조치는 지자체 공립 기관에도 영향을 미쳐 다수의 공립 미술관에서 전시가 연기되었다. 5월 이후 재개관에 따라 연기되었던 활동 등이 재개되는 듯하였으나 2차, 3차 폐쇄 조치가 이어져 관련 전시의 경우 온라인 전환되거나 취소되었다. 국공립 기관에서 진행되는 전시는 상대적으로 준비 기간이 길고, 대규모로 진행되는 경우가 많다. 그래서 적게는 3개월에서 6개월, 많게는 1~2년 전부터 해당 전시를 목표로 하여 작품 활동(작품 생산)을 준비해온 창작자의 경우 자신의 작품을 '공개'하여 실질적 예술 활동을 시작할 기회를 박탈당했다고 해도 과언이 아니다. 그나마 온라인으로 전시를 전환한 경우에는 작품을 전시장에 설치하고 '전시' 행위를 했다는 데에 의미를 둘 수 있지만, 준비되지 않은 상황에서의 현장 영상 스케치 수준의 온라인 전시는 현장의 전시의 대안이 되기에는 역부족이었다.

"수도권 내에 있는 공립 미술기관에서 작가 3인으로 구성된 전시가 원래 올해 3월에 예정이었으나 코로나로 인해 일정이 두 번 미뤄지고 결국 온라인 전시로 대체되었다. 작년부터 준비된 전시로 현대적 장식이라는 주제로 패턴을 활용하여 작가를 모집하여 전시를 기획했었다. 일정이 계속 지연되자, 온라인으로 전환을 제안받았고 작품을 영상 촬영을 해서 간단한 이미지를 올리고 큐레이터가 작가와 작업을 설명하는 10분 정도의 분량의 영상으로 온라인 전시로 진행된 것으로 알고 있다."(작가 B)

69) '2020 라이브 인 디엠지-디엠지 콘서트' 케이(K) 방역 주목. 경기일보. 2020.10.25. http://www.kyeonggi.com/news/articleView.html?idxno=2324324

공공의 상황과는 달리 민간에서의 전시 활동은 코로나 상황에 따른 취소나 연기가 상대적으로 적었다고 볼 수 있다. 하지만, 국공립 기관의 폐쇄 조치에 따라 '전시 관람' 활동이 전반적으로 위축되고, 이에 따라 연쇄적으로 전시 기획 활동 기회와 활동의 폭이 축소되는 상황이다. 특히 국제 교류 행사(또는 사업)를 준비해온 창작자와 기획자의 경우 그 피해를 상대적으로 더욱 크게 체감하고 있음을 알 수 있다.

"창작자 활동 기회 감소는 심각했던 것 같아요 전시 자체가 취소되어서 대형 개인전 3~4년 전부터 준비하거나 오랜기간 준비한 사람들 입장에서는 황망한 지경에 이르를 정도이죠 특히 젊은 작가들은 환경변화에 민감하게 움직일 수 있는 반면 중견작가분들은 그 타격이 훨씬 크신 것 같아요 그리고 저희 당장 공간에서 독일쪽 진출을 예경을 통해서 전속작가제로 지난해부터 독일 지역 현지 큐레이터와 교류했던 레지던시 전시 하려고했던 것들이 취소가 돼서 저희 작가분은 올 한해 스케줄이 완전히 취소가 된 상황이에요.. 나이가 있을수록 더 불안해하고 회복하는데 상당한 시간이 필요하다고 생각해요" (기획자 B)

"ㅇㅇㅇ같은 경우에도 원래 9월에 대표적인 국제 행사 ㅇㅇㅇ를 진행하겠다고 발표를 했기 때문에 공모했었다. 그래서 공모를 해서 저도 지원 당선 되었는데, ㅇㅇㅇ에서 행사 취소를 하겠다고 연락이 왔다고 한다. 즉, 당선된 사람들은 올해를 날린 것인데. 그럼 올해 공모가 안 됐으면, 내년 상반기에 ㅇㅇㅇ가 열린다고 하면 이번에 된 사람을 넘기면 안 되냐고 했을 때 행정상 해가 넘어가기 때문에 안 된다고 하더라. 다시 공모해야 하는 것이다." (작가 A)

상반기 국제 행사 관련 공공 지원의 경우 급작스러운 상황변화에 대응 매뉴얼이 확정되지 못함에 따라 지원 당사자인 창작자들 입장에서 불가피한 피해를 스스로 해결해야하는 상황들도 발생하였다. 예를 들어 당해연도의 행사에 '선발'된 인원에 대하여 '행사 취소'로 인하여 참여가 취소될 때, 선발된 인원에 대하여 자격 연장 등이 별도로 고려되지 않아 해당 행사가 다시 열릴 때 '재공모'를 해야 하는 상황이 발생하였다. 이는 예술가들에게 기약 없는 '준비' 기간만을 지속하는 상황이 발생된다. 즉 행사에 대한 '불가피한 취소' 조치에 따라 이를 준비하고 있었던 이들에게 돌아오는 것은 '또 다른 기다림'으로 활동에 대한 의욕 상실과 경제적 어려움 등을 초래한다고 보았다.

나. 국제적 교류 활동의 위축에 따른 관련 분야 종사자 피해

전 세계적인 이동제재(lockdown) 조치에 따라 국제 아트 페어들이 행사를 연기하거나 취소하였고, 그로 인한 업계 종사자들의 피해가 발생하였다. 아트페어가 주 활동무대인 갤러리의 피해가 두드러진다. 지난 3월 아시아 최대 아트마켓인 2020 아트바젤 홍콩은 취소 결정 이후, 참가 갤러리들에게 75%의 환불을 제안하고 온라인 뷰잉룸 오픈을 통하여 발생된 피해를 상쇄할 수 있는 대안을 마련하기도 하였다. 하지만, 이와 같은 상황이 2020년 하반기에도 지속되면서 갤러리의 주 수입원인 국제적 네트워크 기반 판매수익 감소되는 것은 자명하다. 즉, 전통적 미술시장 이해관계자들의 운영난은 더욱 커져갈 전망이다. 비대면 상황에서 대안으로 떠오르고 있는 온라인 뷰잉룸 등의 활용은 제반 인프라 준비 여부에 따라 활용 격차가 큰 것으로 나타나고 있어 그로 인한 단기적인 효과를 기대하는 것은 쉽지 않다는 것이 업계의 중론이다.[70]

공간과 자본력을 중심으로 활동하는 갤러리와 달리, 개인의 기획력과 네트워크 활동을 기반으로 활동하는 아트 에이전시를 운영하는 기획자들의 경우 시장과 업계의 활동 자체가 감소된 상황에서 본인들의 설 자리를 잃게 되는 상황이다. 이미 오랜기간 공들여온 기획한 사업 취소로 인한 피해가 크다. 적어도 1~2년 전에 조율된 큰 행사들이 취소됨에 따라 이에 드는 손해 비용, 항공 운송 비용상승[71] 등 개인 차원에서 해소하기 쉽지 않는 어려움이 더욱 커질 수 있다.

“공공 지원 사업으로 국제교류 전시를 기획했는데, 코로나 19로 인하여 물류비용이 너무 많이 상승했다. 원래 지원되는 예산의 총액이 홍보비와 물류비로 구성되는데, 홍보비까지도 물류비로 사용하는 방식으로 전환해도 모자랄 판이다. 지원처에서 모든 비용을 물류비로 쓰는 것에는 동의했지만, 추가되는 홍보비와 관련된 제반비용을 기획자에게 알아서 해결하는 방식으로 제안했다. 개인적으로 기획된 것

---

70) 시각예술분야 간담회 결과 및 예술경영지원센터 외(2020.08.19.), 〈코로나 19 이후, 미술시장의 변화와 과제〉 온라인 포럼의 내용에 기초

71) 세계 화물운송의 절반을 차지하는 항공운송의 경우 항공편 운항 제약으로 기적 용량이 크게 줄어 19%의 수요 감소에도 불구하고 운임이 상승함. 현재 항공 운송료는 5월 중순 대비 37% 하락했으나 여전히 전년 동월 대비 60% 높은 수준을 유지함. 코로나19로 인한 여행 수요 및 항공편 운행이 급감했음에도 불구하고 항공운송 수요가 증가하여 운임이 상승세(2020.08.13. Bloomberg: 국제해상·항공·육로 화물 운임료 상승추세)

이라면 차라리 취소를 해서 손해를 막고싶은데, 지원받은 사업이라 이런 상황에서도 진행을 할 수밖에 없다. 그런데 이미 손해는 불가피하다."(기획자 A)

다. 예술 활동의 가치와 전업 예술가로서의 사회적 역할에 대한 회의

코로나 19의 확산에 따라 문화체육관광부가 정부의 국가적 거리 두기 조치에 따라 가장 먼저 시행한 것은 "국립 박물관·미술관" 폐쇄 조치였다. 다중 이용시설로서 국민의 안전을 위한 조치라고 했으나, 실질적으로 일상생활에서 사람들이 밀접하게 교류하는 주점과 클럽 등에 대한 조처보다 훨씬 더 '폐쇄'된 미술관을 주 활동 무대로 하고 있는 창작자의 경우 갑작스런 환경변화에 적응할 시간도 없이 자신의 전반적인 사회·경제적 활동의 위축을 경험할 수밖에 없었다.

" 근데 그 절망감이 단순히 수익에 대한 것보다는 이 사태가 오면서 미술관들이 제일 일찍 문 닫는 상황이 벌어졌는데, 식당들과 술집들 카페는 한창 코로나가 터졌던 시기에도 해방촌 가면 사람들이 코로나 없는 시대처럼 살고 있더라구요. 그런 것들을 보면서 다른 종류의 절망감을 느꼈다. 이 사회에서 문화예술 전반 대하는 태도가 이런 건가? 하고. 이런 실질적인 위기가 닥쳤을 때 가장 먼저 쉽게 끊어낼 수 있는 것인가 하는 것을 목격하게 되었다. 외식은 해야 하지만 전시도 안가도 된다는 식인 것 같다. 우리가 이 사회에서 무언가를 해야 하는데, 이러한 영향력밖에 가지지 못하는가 하는 절망감이 더 왔다. 예술의 유용성에 대해서 생각을 하게 되더라. 단순히 사치, 엔터로 끝나는 것이 아닌데 그것을 목격하게 된 것 같다." (작가 B)

주점과 카페 내에서 교류하는 사람들을 관망하면서 자신의 주 활동무대가 코로나 19의 가장 먼저 폐쇄된 공간임을 경험한 예술가들은 심리적 박탈감을 강하게 느끼고 있다고 이야기하였다.[72] 문화예술에 대한 관심이 높아지고, 국민적인 문화 향수율이 높아졌다고 하지만, 정작 문화예술의 창작 활동을 하는 전문가의(창작자 포함) 사회적 경제적 지위는 높지 못한 상황에서, 팬데믹으로 인한 경제 침체의 상황이 이를 더욱 가속 시키게 될 것이라는 전망 역시, 이와 같은 심리적 박탈감과 함께 크게 우려되는 피해이다.

72) 시각예술분야 간담회 결과

공공영역에서 예술가를 지원하는 방식이 '공공기관에서의 전시 개최' '예술지원 사업운영'이라고 한다면 민간영역에서 예술가 지원의 중요한 원천은 기업의 메세나 활동이다. 국내의 경우 해외보다는 상대적으로 메세나 활동이 강하다고 보기 어려우나, 시각예술분야의 경우 기업에서 개최하는 공모전, 전시기회 등을 통해 해외 시장으로 진출하거나 작가의 경력을 확대할 수 있는 좋은 기회로 작용하고 있다. 반면, 코로나 19로 인하여 사회 전반의 경제가 위축됨에 따라 기업의 이와 같은 문화예술에 대한 메세나 활동 역시 축소될 가능성이 크다.

"ㅇㅇㅇ가 한국에서 해마다 작가 4명을 뽑아서 상을 주고 1년 동안 프로모션을 계속해준다. 영상이든 전시든 에디션을 만들어서 판매를 해주든. 아니면 이 사람들이 크래프트로 묶여있는 사람들이니까 일본에 데려가서 크래프트 장인도 만나게 해주기도 하고, 젊은 장인들을 지원하겠다는 목적으로 한다. 저는 작년에 돼서 올해 프로모션을 받는 차례였는데 확 줄어들었다. 근데 일본브랜드라서 작년에 노 재팬도 껴있긴 했었고 코로나인데 뭐하러 돈을 쓰냐 해서 예산이 줄어들었다. 요즘에는 다시 그래도 우리가 프로모션의 목적이 있는데 그 목적에 타당하게 프로모션을 계속 해줘야하지 않느냐, 어떤 방식이던 작품을 많이 구입한다던지 하는 방법이라도 지원을 해줘라 라고해서 대체를 하려고 하는데 일단 대체적으로 많이 예산이 줄었다."(작가 A)

민간부문의 메세나가 예술활동지원의 주요한 재원인 미국의 경우 이를 대비하여 국가의 민간지원을 독려하고 공공지원을 확대하는 조치를 발 빠르게 진행했다. 이 같은 조치는 국가 경제적 위기로 인한 민간 부분의 후원 위축을 막고 국가가 주도적으로 예술가들을 지원해줌으로써 사회에서 그들을 '보호'해야하는 당위성을 만들어 주는 주요한 의미가 있다고 볼 수 있다(박선민, 2020). 즉, 디지털 스펙트럼 밖에서 새로운 예술적 표현과 문화콘텐츠를 만들어 내며, 사회적 안전망에서 보호받지 못한 채 고군분투하고 있는 예술가와 창작자들의 보호를 통해 예술 현장의 다양성을 지켜낼 수 있다 본 것이다. 예술 현장의 다양성 확보는 대중들에게 예술을 경험할 수 있는 기회 제공의 원천으로서 위치한다. 이는 더 나아가 우리에게 던져진 위기를 심리적으로, 문화적으로 극복할 수 있는 계기를 마련할 수 있다.

2.2. 현장의 대응

가. 아트 마켓, 오프라인에서 온라인으로

아트 페어는 일정한 공간(장소)와 일정한 기간 동안 진행되는 행사의 성격을 지닌다. 즉, 미술품 전시, 판매하는 일회성 행사로서 기간 동안에 모여지는 다양한 '사람들의 활동과 교류'를 통하여 '미술 시장이 형성되는 장'이다(정종효, 2018:106). 펜데믹으로 인해 더 이상 일정한 공간에, 일정한 기간동안 '모일 수' 없게된 상황은 이러한 '교류의 장' 자체를 무산시키고, 이는 곧 당해연도 혹은 그 이후의 미술시장 형성을 저해하는 요소로 작용할 수 밖에 없다.

사실, 교류의 '장'으로서의 미술시장은 전통적인 오프라인 시장 외에도, 온라인으로 영역을 점차 확장되고 있는 상황이었다고 볼 수 있다. 물론 2차 시장인 경매 시장을 중심으로 좀 더 빠르게 확산세가 있어왔지만, 1차 시장에서의 온라인 판매도 꾸준히 성장하고 있었다.[73]

코로나19의 직격탄을 맞은 아트 페어는 발 빠르게 온라인 시장으로 전환되고 있는 상황이다. 2020년 상반기 행사의 경우, 온라인 마켓이 단일 마켓으로 운영된 경우가 많았으나, 하반기 들어 코로나 19 확산세가 잦아듦에 따라 온·오프라인을 동시적으로 활용한 아트 페어가 점차 늘어나고 있다. 국내의 경우 2월 화랑 미술제가 예정대로 현장진행 되었지만, 현장 방문객은 전년대비 1/3 정도 수준이었으며, 올해 처음 도입한 온라인 플랫폼 방문자수가 현장 방문객 보다 많았다.[74] 하지만, 온·오프라인의 방문 방식 적용의 문제 이면으로 현장의 경험과 활동이 온라인에서 어떠한 방식으로 대체될 수 있는지에 대한 고민은 이제 시작단계라고 볼 수 있다.

국내 최대 규모의 미술장터로서 키아프(KIAF, 한국국제아트페어)의 경우, 전면 온라인으로 진행을 결정함에 따라 참여한 모든 갤러리에 동일한 URL을 전달하고, 이를 활용하는 것을 참여 갤러리의 자율에 맡기는 방식으로 진행하였다. 그 동안

---

73) 맥앤드루 대표는 "온라인 미술품 거래는 계속 증가할 것으로 전망한다"면서도 "미술품 구매자들이 고가 작품은 믿을 만하고 인지도 있는 갤러리나 미술상을 통해 구입하려는 경향이 강해, 온라인으로 판매되는 미술품은 가격대가 대부분 5만달러 미만으로 낮은 편에 속한다"고 설명했다.- 위클리비즈(2020.11.10. 접속기준) "누가, 무슨 작품을, 얼마에?… 미술품 시장의 큰손들, 클레어 맥앤드루 아트이코노믹스 창립자 인터뷰"

74) 한국화랑협회 보도자료에 따르면 2019년 방문객 3만 6,000명의 1/3 규모로, 대신 올해 처음 도입한 온라인 플랫폼을 통한 관람객이 1만 5,000명으로 집계되었다.

최소한 고화질의 이미지라도 가지고 있었던 갤러리와 그것 마저 준비되지 못한 갤러리와의 격차, 스토리 텔링에 있어 온라인 콘텐츠가 준비된 갤러리와, 텍스트조차 준비되지 않은 갤러리의 격차가 여실히 행사에 그대로 나타났다고 볼 수 있다.[75] 제공 차원에서의 디지털 격차의 해소문제보다 더 심각한 것은, 온라인 마켓을 처음으로 경험하게 되는 '관람자'의 입장이다. 관람자 입장에서 '행사 전체'를 기준으로 개별 기관간의 수준의 격차가 곧 전체 수준의 하향 평준화로 비춰질 수 있다. 이는 코로나 19로 인하여 현장 참여가 어려워진 상황에서 오히려 더 온라인을 통한 미술 경험에 대한 (부정적인) 선입견을 갖게 하거나 흥미를 떨어트릴 수 있으며, 결국 시장의 침체의 또 다른 요인으로 작용할 수 있다.

반면, 아트 페어와는 달리 개별 갤러리 차원에서는 이와 같은 온라인 전환과 대응이 완전히 새로운 일 만은 아니라는 의견도 있었다. 중소형 갤러리를 운영하고 있는 기획자 B의 경우 이전부터 비즈니스 모델 설계를 위해 활용한 디지털로의 전환과 방법 모색이 있어왔으며, 디지털 매체에 상대적으로 적응이 빠른 젊은 소비층과의 소통을 확대해온 경험이 이번 상황에 대한 대응에 어느 정도 유효했다고 보았다.

다른 한편으로는 코로나19 이후 이전 보다 훨씬 빠른 속도로 급부상한 온라인 미술시장이 결국 막강한 자본력을 지닌 대형 갤러리 중심의 더 큰 시장으로 편입됨에 따라, 현재의 전략이 계속 유효하지 못할 것을 우려했으며, 이에 대한 공정 상생의 방안을 모색해야한다는 점을 강조하였다.[76]

나. 위축 또는 가능성의 미술 경매 시장

2020 상반기 국내 미술품 경매시장의 매출은 작년 대비 절반 수준으로 국내 경매시장 규모는 491억 원으로 '19년 상반기 813억 원 대비 39.6%, '18년 상반기 994억원 대비 50.6% 감소하였으며, 낙찰률은 64.2%로 '19년 상반기 64.5%, (-0.33%), '18년 상반기 65.9% 대비 1.7% 감소하였다.[77] 진행이 예정되었던 경매

75) 시각예술분야 간담회 결과
76) 시각예술분야 간담회(2020.08.25.) 결과 및 예술경영지원센터 외(2020.08.19.), 〈코로나 19 이후, 미술시장의 변화와 과제〉 온라인 포럼의 내용에 기초
77) 시각예술분야 간담회(2020.08.25.) 결과 및 예술경영지원센터 외(2020.08.19.), 〈코로나 19 이후, 미술시장의 변화와 과제〉 온라인 포럼의 내용에 기초하여 작성함

행사의 취소로 인한 거래 량이 줄어든 것과 사회적 불안요소 상승에 따라 소비 심리 위축과 구매 욕구 감소 등의 원인을 꼽을 수 있다.

2018년부터 꾸준히 성장세를 보였던 온라인 영역에서의 판매 역시 감소세[78]를 보였으나, 실질적으로 1차 미술시장인 아트 마켓이나 이를 중심으로 활동하는 갤러리 대비 피해는 적었다는 것이 업계의 의견이다.[79]

〈표 3-1〉 2020년 상반기 국내 미술품 경매 규모

(단위: 백만원)

구분	2018년		2019년		2020년
	상반기	하반기	상반기	하반기	상반기
오프라인	88,922.8	90,202.6	69,259.2	61,225.9	36,816.1
온라인	10,522.4	10,407.9	12,100.7	11,765.5	12,307.7
계	99,445.3	100,610.6	81,359.9	72,991.4	49,124
	200,055.9		154,351.3		

자료: 예술경영지원센터(2020), 2020년 상반기 국내 미술품 경매 개최 현황

〈표 3-2〉 2020년 상반기 국내 경매시장 낙찰률

(단위: %)

구분	2018년		2019년		2020년
	상반기	하반기	상반기	하반기	상반기
낙찰률	65.9	65.2	64.5	62.1	64.1
	65.6		63.2		

자료: 예술경영지원센터(2020), 2020년 상반기 국내 미술품 경매 개최 현황

하지만, 1차 마켓에서 온라인 판매에 대한 '시도'가 현장의 대체로 정착되지 않은 상황에 비추어 본다면 2차 마켓에서의 온라인 유통의 경우 더욱 활성화 될 것이라는 전망이다. 굳이 코로나의 영향이 아니더라도, 온라인 경매 시장의 활성화는 이미 국내는 물론 국외 주요 경매사를 중심으로 감지되고 있었다.

가령 소더비의 순수미술분야 총괄인 에이미 카펠라초에 따르면, "현재 소더비는

78) 국내 경매시장의 주요 결과를 살펴보면, 한국 미술시장 정보시스템이 2020년 1월부터 6월까지 국내 8개 경매회사가 개최한 91회의 경매를 통해 거래된 미술작품 데이터를 분석한 결과 총 91회의 경매를 통해 출품된 13,228점의 작품 중 8,485점이 낙찰되어 낙찰률 64.1% 낙찰총액 491억 원으로 집계됨

79) K-옥션 손이천 이사에 의하면 K-옥션 낙찰 총액 또한 전년 대비 20% 감소했다. 그럼에도 경매회사는 갤러리나 아트페어와 비교하면 코로나 19의 영향이 덜했다고 밝혔다.

고객들에게 온라인 경매가 어떤 경험으로 다가갈지 진지하게 고려 중"이며, 이와 같은 변화는 이미 오래전부터 준비되어오고 있다는 점을 시사하였다. 관련하여 소더비는 이미 2018년 AI 기반 추천 엔진을 구축하도록 Thread Genius를 인수하였고 이 회사와 더불어 소더비 소유의 50,000개의 이미지 아트데이터 베이스인 Mei Moses Art Indices 와의 협력체계를 갖추어[80] 관련한 분야에 대한 상당한 혁신적 역량을 보유한 것으로 파악되고 있다.

하지만, 실질적으로 온라인 경매의 대다수다 고가가 아닌 중저가 중심으로 시장이 형성되어있다는 분석에 미루어보았을 때, 아직까지는 고가품의 유통이 보수적인 전통 유통 방식에 의해서 이뤄지고 있음을 알 수 있다.

코로나 상황과 포스트 코로나라는 새로운 환경 속에서 변화되는 유통 환경에서 살아남기 위하여 프라이빗 경매와 온라인 판매의 확대, 비용이 많이 들고 과정이 복잡한 인쇄 카탈로그 발행 부수를 현저히 줄이고 더욱 젊고, 전통에 연연하지 않는 고객층을 확보하는 것 등 새로운 미술시장의 역량이 요구되는 시점(KRECA Artindex, 2020)이다.

다. 변화하는 전시 환경 및 시각예술 향유 방식

공공부문에서 시각예술의 중요한 기관인 공·사립 미술관의 경우 코로나19에 가장 먼저, 피해상황을 경험했다고 볼 수 있다. 앞서도 언급한 바와 같이 국내 코로나 19 확산에 따른 사회적 거리두기와 그에 따른 조처로 박물관·미술관 폐쇄에 따라 기관 내 직원들은 관련 상황을 준비도 없이 맞이하게 되었다. 해외의 경우, 미술관의 폐쇄에 따라 운영비가 감소하여 직원들이 해고되거나 무기 휴직 등의 상황이지만, 국내 국공립기관의 경우 같은 상황의 피해는 발생하지 않았다. 반면, 사립 관의 경우 해외의 기관과 마찬가지로 관람객 감소로 인한 운영비 수익의 축소로 인하여 운영난이 예상되는 바이다. 관련하여 문화체육관광부의 사립미술관 인건비 지원 등의 정책을 통하여 대응책이 마련되고 있지만, 코로나19가 장기화되고 있는 상황에서 사립기관의 운영에 대한 지원문제를 시각예술기관 상생 차원에서 중장기적으로 고려할 필요가 있다.

국공립 미술관의 경우, 위와 같은 '운영비'의 문제보다는 비대면 문화확산과 물리

80) https://news.artnet.com/market/thread-genius-auction-lacma-1209191

적 거리두기의 생활화에 대한 '예술향유 활동'의 변화와 '온라인 전시 콘텐츠'에 대한 대비가 시급한 상황이다. 현장 경험이 불가능한 상황에서 자구책으로 마련된 온라인 콘텐츠들의 공급은 현장에서 경험하는 콘텐츠와는 아직은 비교할 수 있는 수준이 아니라는 것이 전문가들의 의견이다.[81]

온라인 콘텐츠에 대한 논의는 이제 막 시작단계로 볼 수 있다. '전시'라는 매개적 행위가 중심인 시각예술 분야에서, 온라인 전시가 과연 무엇이며 오프라인 전시와는 어떠한 차별성을 지니는 지에 대한 질문이 시작되고 있다. 가장 쉽게는 현재 국내 다수의 국공립 기관에서 진행하고 있는 현장을 영상으로 담은 콘텐츠를 온라인 플랫폼에 올리는 방식 찾을 수 있으며, 각종 아트페어를 중심으로 볼 수 있는 온라인 뷰잉룸 역시도 온라인 전시로 볼 수 있다. VR 형태의 전시장을 구성하여 오프라인과의 차별성을 둔 전시 역시 온라인 전시의 대표적인 사례로 꼽히고 있다. 이러한 다양한 형태의 전시가 과연 '현장성'을 어떠한 방식으로 구현하고 대체할 수 있을지에 대해서는 현재의 상황, 그리고 포스트 코로나 시대의 우리의 중요한 화두가 될 것으로 예측된다. 현장성을 대체하는 방식이 고도의 기술력을 활용한 '현장의 대체'가 아닌 새로운 방식의 소통 방식을 찾는 데서 시작되어야한다는 의견도 있다. 온라인과 오프라인은 엄연히 다른 세상이며, 온라인에서의 소통방식은 오프라인과 다른 방식으로 이뤄져야하기 때문에 스토리 구성, 콘텐츠 기획 단계부터 '온라인'을 위한 고민이 필요하다고 보는 것이다.[82]

보통은 공급 방식의 변화가 수요로 즉각적으로 연결되지만, 살펴본 바와 같은 공급자 입장에서의 온라인 콘텐츠에 대한 고민에 비하여 수요자의 경우 '현장' 경험에 대한 욕구가 온라인으로 즉각적으로 대체되지 않는 상황을 살펴볼 수 있다. 재개관 이후 대부분의 기관이 방역 준수 하에 예약제로 관람 인원을 제한하고 있는 상황에서도, 인기 전시에 대하여 예약 대기 행렬과 높은 예매율 등이 여전히 나타나고 있다.

81) 시각예술분야 간담회(2020.08.25.) 결과 및 예술경영지원센터 외(2020.08.19.), 〈코로나 19 이후, 미술시장의 변화와 과제〉 온라인 포럼의 내용에 기초

82) 시각예술분야 간담회 결과

[그림 3-9] 미술관 방역수칙 게시 현장이미지

자료: 서울특별시 기사(2020.08.07.), “코로나 시대의 미술관 ‘디뮤지엄’ 전시관람기‘

[그림 3-10] 김보희 개인전 기사

자료: 중앙일보(2020.07.13.), “코로나 힐링된다” 이 그림 보려고 이렇게 긴 줄이

이는 포스트 코로나 시대에 오프라인의 대체로서 온라인의 수요가 발생하게 된다는 대체재 논리보다는 새로운 예술 향유 혹은 소비 방식으로서 온라인 접근성 향상이 예술 향유의 확장에 기여할 수 있으며, 이에 대한 준비가 지금부터 필요함을 시사한다.

3. 문학 분야

3.1. 문학 분야의 피해

가. 문학행사의 취소로 작가 등의 활동 위축 및 생계 위협

문학 분야의 경우에도 코로나19의 확산으로 모든 대면행사가 취소되면서 문학 작가들의 강연과 신간 홍보의 주요 창구인 ‘독자와의 만남’, 북 콘서트 등 각종 문학 행사 가 취소되었다. 출판사들도 행사가 취소되면서 홍보의 어려움으로 신간 출간을 연기하고 있다. 북 콘서트나 북 토크와 같은 행사는 단순히 작품 홍보의 수단 외에 작품을 공유하고 독자들과 감정을 교류할 수 있는 창구 역할을 하며, 텍스트로 존재했던 글을 더 풍성하고 입체적으로 향유할 수 있도록 하는 중요한 활동이라는 점에서 문학행사의 취소는 문학 분야에 큰 타격을 가져왔다.

또한 문인들의 경우 저작 인세보다 글쓰기 교실, 인문학 강의, 북 콘서트, 대학 강의 등 강연수입이 큰 경우가 대다수라 문학행사의 취소는 그대로 수입 감소로 이어져, 생계 위협에 직면하고 있다.

"직장생활을 하지 않는 젊은 작가들은 알바를 많이 한다. 예를 들어 대면강의나 창작교실 수업이 거의 사라진 상황이다. 이런 부분에서 일자리 문제가 있다. 저희는 공연이나 이런 것들을 하지 않으니 대면은 주로 강의인데, 대학이라면 줌(Zoom)이라도 쓰지만, 실제로 겸업이 힘들어지면서 경제적으로 어려워졌다는 이야기를 주변에서 들었다." (작가 A)

"문학 분야의 피해에 대해 문화재단에서 설문을 했었는데, 경제적인 타격이 가장 크고, 저희 문학관만하더라도 상반기 예산 집행을 거의 못했다. 신바람 동네 책방이라는 축제도 있었는데 취소됐고, 각종강좌들도 모두 취소되고, 문학관의 기획 전시들도 올스톱되었다. 저희 문학관 하나만 놓고 봐도 수강생들도 그렇고 강의하러 오는 강사들도 강사비를 받지 못하니까 피해가 있다."(문화재단 관계자 B)

관련 행사 취소로 인한 활동기회의 제약은 작가들 간의 인지도 양극화의 심화로 이어질 수 있다. 베스트셀러를 쓴 유명작가들은 인지도가 높기 때문에 온라인 홍보만으로 충분하지만, 독자들과 대면하며 작품을 알려야하는 인지도가 낮은 지역이나 신진 작가들의 경우는 작품 홍보가 어려운 상황이다.

"생산은 모르겠지만 유통 상의 문제들 때문에 경제적 피해가 있는 것은 당연한 것 같다. 중앙문단 중심의 질서와 구조들이 있고 지역도 지역에서 지원받고 활동하는 모임들도 있는데, 이 모임들도 불가능해졌다. 예술유통이 온라인 영역으로 넘어가면서 유명하고 인지도가 높은 작가들에게 쏠리는 것 같다. 오프라인 독자와의 대화가 없다보니 지역에서 활동하는 분들의 입지는 더 약화되는 양극화 현상이 있다." (문화재단 관계자 B)

나. 동네서점의 폐점으로 지역 문화거점 활동 타격

사람들이 모이거나 이동이 많은 곳을 방문하는 일을 줄이는 비대면 문화가 확산되면서 문학뿐만 아니라 거의 모든 상품의 온라인 매출이 상승하였고, 온라인 서점에도 구매 집중현상이 나타났다. 온라인 교보문고는 코로나19 확산 초반 시기인 2월에서 4월까지 매출이 10%가량 증가했고, 예스 24는 1월부터 5월까지 전체 매출이 지난해 동일 기간에 비해 19% 늘어난 것으로 나타났다.[83] 그러나 온라인·전자

83) 사이드뷰. 코로나19로 서점은 한산하데 책 매출은 상승?. 2020.05.18.

출판사의 매출은 상승한 반면, 코로나19로 인한 서점 방문 자제로 동네서점들과 오프라인 출판 매출은 감소하여 경영상의 위기를 맞게 되었다.

특히 동네 서점은 〈동네책방 문화사랑방〉 지원사업 등을 통해서 각 지역의 특색을 반영한 지역 주민들이 활동할 수 있는 네트워크의 장이자, 책 판매를 넘어 작가와의 만남, 강연회, 독서모임이나 글쓰기 워크숍 등 문화거점으로서 역할을 해왔으나 모든 모임이 중단되어 타격이 큰 상황이다.

서울 대학로에서 11년 동안이나 문화생태계를 가꿔왔던 독립서점 '책방이음'도 코로나19의 확산으로 사람이 찾지 않아 임대료를 감당할 수 없어 결국 9월 중에 문을 닫는 사태가 발생했다.[84]

"코로나19 이전에는 각종 작은 동네서점이나 도서관에서 작은 마을 사랑방을 문화거점으로 만들면서 지역에서 상호 교류하는 움직임들이 있었다. 코로나 이후에는 거의 취소되고 도서관도 중지되어버린 상태이다. 동네서점은 거의 붕괴 직전인데 도서정가제 문제랑 겹쳐졌기 때문에 더 심한 타격이 왔다. 상주작가들이 파견되면서 전체적으로 동네서점의 북토크 같은 것들이 상당히 부흥했었는데, 지금은 그런 상호작용 자체가 거의 사라진 상태이고, 거기에서 작가들이 인간적으로 독자들에게 맞춰서 큐레이션 해주고 상담을 해주는 역할을 전혀 할 수가 없는 상황이다." (평론가 C)

다. 도서관과 서점의 휴관으로 문학 향유 경험의 단절

코로나19 상황에서도 온라인으로 책을 구매할 수 있지만 전국 도서관 휴관의 장기화와 서점 방문 자제로 문학 향유 기회는 크게 감소하였다. 자녀가 있는 가정의 경우 휴교나 휴원으로 집에서 보내는 시간은 늘어났으나 도서관이나 서점에 갈 수 없는 환경으로 인해 문학을 접하기 어려워진 상황은 향후 독서습관에도 영향을 미칠 것이다. 비대면 상황에서 문학적 경험이 단절된 아동 청소년은 4~5년 뒤에 일반 독자의 축소로 이어질 수 있다.

---

https://www.sideview.co.kr/news/articleView.html?idxno=4310

84) 경향신문. 대학로 독립서점 '책방이음'폐점..코로나19에 도서정가제 개악까지 못 버텨. 2020.09.23. http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=202009231416001

"동네 책방 지원사업의 가장 큰 수혜자가 아동청소년이라고 생각한다. 동네책방은 접근성이 좋아서 하교길에라도 있으면 들러서 구경할 수가 있다. 동선은 대부분 전방 몇 킬로미터이고 성인과 달리 도시를 건너가서 작가를 만나고 할 수 없기 때문에. 작은 창구가 되어줬었고 어느 정도 안착하고 있던 분위기였다. 보통 아동청소년이라고 하면 어린이 도서관이나 청소년 책방이 있어야할 것 같지만, 그 이전에 일반 문학의 작은 책방도 아동 청소년들에게 상당히 큰 문화적 거점 역할을 해준다." (평론가 D)

"아동청소년문학의 독자들은 혼자 서점을 간다던지, 혼자 문학공간으로 진입하는 것이 아니라 대부분 일반문학의 독자들의 손을 잡고 같이 서점과 도서관과 문학공연을 가는데 코로나 상황이 성인 일반문학 독자와 아동청소년 독자들 사이에 분리를 낳았다. 혼자서 어디를 갈 수 없기 때문에 문학을 접하러 가는 것이 차단되었다."(평론가 C)

우리는 도서관이나 서점 외에도 다양한 경로를 통해 문학을 향유할 수 있다. 북콘서트나 작가와의 만남과 같은 행사 외에도 지역에서는 문학행사가 지역 축제가 결합된 형태로 더 많은 즐거움을 제공해왔다. 시인 정지용의 고향인 옥천에서는 매년 5월에 문학축제를 열어 여러 공연, 만들기 등 체험 프로그램을 운영하고, 충북 보은에서는 오장환 문학제를 보은 대추축제와 함께 열리는 것처럼 지역 출신의 문학 작가는 그 지역의 상징성이 되고 있다. 그러나 이마저도 코로나19로 인해 전면 취소되어 문학 행사의 모든 맥들이 끊기고 있다.

"코로나19 이후에 보면 지역에서 하는 것들은 완전히 고사되었다. 지역축제는 전면 취소된 경우가 많다. 수도권은 그나마 괜찮지만 남도 같은 곳에서는 문학공연으로만 존재하는 것이 아니라 살아남기 위해서 오장환 문학제는 보은의 대추축제랑, 윤동주는 광양의 숯불구이축제랑 결합한 형태이다. 거기서 관광객들이 관광을 하면서 문학을 향유하는 형태였었는데, 사람들이 대면으로 갈 수가 없는 상황이니까. 거기서 문학공연만 하는 것이 아니라 심포지엄이라던가 다양한 낭독 공연과 함께 존속을 하던 것들이 없어졌다."(평론가 A)

이러한 문학 향유 기회의 감소는 문학 독자층의 축소와 문학시장의 위축 외에도 아동이나 청소년들이 문학을 통해 사유하고 성찰할 수 있는 기회의 박탈로 이어질

수 있다는 점에서 그 심각성이 존재한다 할 것이다.

라. 공교육과 연계된 문학작품의 온라인 저작권 문제 확산

코로나19 확산되면서 지난 4월부터 초·중·고등학교는 온라인 개학을 실시했다. 학교 교육과정에서는 '온작품읽기'라는 제도를 2017년부터 적용하여 초등학교 1,2 학년들을 시작으로 해마다 범위를 넓혀 순차 적용했고, 2020년에는 모든 초·중·고등학교 학생들에게 적용되었다. '온작품읽기'는 문학 작품을 국어 교과서 속에서 분절된 텍스트가 아닌 온전하게 한 권을 모두 읽도록 하여 올바른 독서습관을 장려하기 위해 도입된 제도로, 모든 학생들은 한 학기 한 권 읽기를 실천하고 있다. 이러한 '온작품읽기'를 비롯하여 초·중·고등학교에서 문학 작품을 교과과정에서 많이 활용하고 있는데, 온라인 수업을 본격적으로 추진하게 되면서 문학작품의 저작권 문제가 이슈로 떠올랐다. 온라인 수업을 하기 위해 실물 책이 아닌 온라인 텍스트 파일로 책을 제공해달라고 하는 학교 및 교사들의 요구로 가뜩이나 어려운 문인들과 출판사들은 더욱 어려움에 직면하고 있다.

"비대면 수업에서 선생님들은 수업을 하고 싶으니까 실물 책이 아닌 책을 수업에 쓰게 해달라고 하는 요구가 폭주하고 있다. 근데 예전에는 학교 도서관 같은 곳을 통해서 애들한테 책을 보여줄 수가 있었는데 지금은 그럴 수가 없으니까 다 온라인으로 풀어달라고 하는 것이다. 그러면서 우리 아이들이 책을 읽어야 한다는 공익의 목적 때문에 이것이 일종의 소비자의 강요형태로 나타나고 있다. 온라인 수업에서 마음대로 쓸 수 있도록 PDF로 다 떠서 올리게 했다. 교사 분들이 저작권을 다 풀어주는 회사와 풀어주지 않는 회사 목록을 공유하기 시작했다. 그러면서 작가도 그렇고 출판사도 압박이 오는 것이다. 영세한 곳일수록 이거라도 풀어서 호감을 높여야하나, 하고 작은 출판사에서부터 풀기 시작했다. 소규모 회사들이 진짜 많이 풀었다.

그림책은 16면밖에 안되기 때문에 어린이 동시집 같은 것은 전체 책에서 10편만 찍어서 올라가면 그 시집의 구매자는 사라지는 것이다. 그런데 코로나 기간이 길어지니까 이런 형태로 압박이 가면서 그 리스트가 점점 늘어나는 것이다. 어느 회사는 아직도 안 해주고 있다더라는 소비자 운동처럼 되고 있는데, 출판의 생산자를 고사시키는 문제가 되었다. 대형출판사는 이것이 아니어도 잘 팔릴 작품들 위주로 벌써 다 풀어줬다."(평론가 C)

현재 대학의 경우 수업을 목적으로 공표된 저작물을 이용할 경우에는 문화체육관광부장관이 정한 보상금을 보상금 수령단체(한국복제전송저작권협회)에게 지급하는 '수업목적 보상금제도'를 시행하고 있다. 그러나 「저작권법」제25조에 따라 초·중·고등학교 등이 수업목적으로 이용하는 경우 공표된 저작물의 일부 또는 전부를 복제·배포·공연·전시 또는 공중송신 할 수 있도록 하고 있어 공교육에서의 온라인 수업을 위한 자료로 사용되는 시나 소설 등의 경우 저작물의 이용에 대한 보상이 이루어지지 않고 있다. 이는 공교육이 가지는 공익적 성격을 우선적으로 고려한 것이기는 하나 온라인 수업이 본격화되면서 문학 저작물에 대해 허락을 받지 않은 이용이 전방위적으로 확산되고, 온라인에서 쉽게 구할 수 있기 때문에 문학작품에 대한 구매가 더욱 줄어들게 되면서 가뜩이나 한계상황에 놓여있던 문학인들은 더욱 어려운 사정에 놓이게 되었다. 이에 따라 초·중·고등학교에서도 대학 등에서 시행하고 있는 '수업목적 보상금제도' 의 도입을 통해 문학 분야의 저작권자와 저작인접권자들이 최소한의 정당한 보상을 받을 수 있도록 해야 한다는 논의가 확산되고 있다.

3.2. 현장의 대응

문학 분야에서도 코로나19로 대면 문학행사들이 취소·연기되자 온라인 플랫폼이나 SNS를 통해 이를 대체하기 위한 노력들이 이루어졌다. 또한 기존의 오디오북이나 전자책, 웹소설 분야는 코로나19로 인한 사회적 거리두기 속에서 각광을 받게 되었다. 이에 대해서는 3장 2절에서 더욱 상술하도록 한다.

한편 정부에서도 '사회적 거리두기' 활성화 차원에서 한국출판문화산업진흥원, 교보문고와 함께 전자책과 소리책, 종이책을 무료로 빌려주는 '책과 함께 슬기로운 거리두기'행사를 4월에 진행했다. 4만 7천여 종, 총 80만 권의 전자책· 오디오북을 한 달간 1인당 2권, 종이책은 10일 간 매일 선착순으로 500명씩 5천 권을 무료로 지원했다. 또한 서울시는 코로나19의 영향으로 어려움을 겪고 있는 중소 출판사와 동네서점을 살리기 위해 5억 원 어치의 책을 사들여 독서 취약계층에 보급하는 지원사업을 운영했다.[85] 그러나 국민에게 책을 지원하는 과정에서 중소출판사가 아닌 오프

85) 한겨레신문. 서울시, 책 5억 원어치 사들여 '코로나 위기'출판사·동네서점 지원한다. 2020.07.28. http://www.hani.co.kr/arti/area/capital/955546.html

라인 서점 방문 자제로 인해 이미 매출이 상승한 온라인 대형서점을 통해 지원사업을 운영한 것에 대한 아쉬움의 목소리가 제기되었으며, 이미 대중들에게 익숙하고 인지도가 높은 작가들의 작품에 구매가 집중되는 경향이 있다는 비판도 제기되었다.

4. 문화예술교육 분야

4.1. 문화예술교육분야의 피해

가. 대면 문화예술교육의 중단과 온라인 전환

지난 4월 우리나라 초· 중·고등학교는 사상 첫 온라인 개학을 실시함으로서 원격 온라인 수업이라는 새로운 길로 들어서게 되었다. 정부의 생활 속 거리두기 전환에 따라 5월 20일부터 다시 등교를 재개했으나, 코로나19의 지역사회 확산으로 8월 중순부터 다시 등교수업을 중단했다. 추석 특별방역기간 이후 전국에 등교 수업 확대 흐름이 있었지만 교실 밀집도를 일정선에서 준수하고 확진자 발생 시 원격수업으로 전환하는 등의 조치로 인해 2020년 1학기 초등학생 1인당 평균 등교 일수는 매우 낮은 수준에 불과하다(조선비즈, 2020).[86)]

초· 중·고등학교뿐 아니라 대학 수업 또한 대부분 온라인 수업으로 전환되었으나, 온라인 수업의 경우 단방향 중심의 질 낮은 수업 사례가 끊이지 않으면서 학생 및 학부모의 불만이 고조되고 등록금 환불을 요구하는 움직임도 나타났다. 또한 부모의 관심도와 경제력 등 가정환경에 따른 학생 간 학습격차·발달 격차가 발생하고 있는 것으로 나타나고 있다. 최근 대통령직속 국가교육회의가 학생, 학부모 등을 대상으로 실시한 설문조사 결과에 따르면 교사의 92.2%, 학부모의 89.6%가 온라인 수업 확대가 지속되면 학습자 간 학력 격차가 심화될 것이라고 응답했다. 또한 교사의 87.6%와 학부모의 85.7%가 학생들이 사회성을 기르기가 어렵다고 하여 부정적

86) 교육부 자료에 따르면 2020년 1학기 초등학생 1인당 평균 등교일수는 서울 11.6일, 경기 17일, 인천 16일, 전남 59일, 경북 56일로 나타났다. 초등학교 1학년을 대상으로 서울과 인천은 '매일 등교'를 시행하고 있고 경기 지역도 주4일 이상 등교방침을 세웠으나 나머지 학년은 주당 평균 등교수업이 3일에 그친다. 출처: 조선비즈(2020), 정부, 거리두기 1.5단계 상향 검토 중..."수도권 등교수업 조정 없어". 오유신(2020.11.12.) https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2020/11/11/2020111102809.html?utm_source=naver&utm_medium=original&utm_campaign=biz

의견이 우세한 것으로 나타났다(매일경제, 2020).[87]

국영수 등의 기본교과목에 대한 수업도 이루어지기 어려운 상황이다보니, 문화예술교육 분야는 더욱 어려운 상황에 처해 있다. 문화예술 수업이 개설되지 않는 학교도 많았고, 온라인 수업이 개설된다 하더라도 문화예술교육에 적합한 온라인 환경을 갖추지 못한 경우가 많아 수업에 어려움을 겪었다. 예술대학의 경우에도 도제식 교육으로 진행되는 예술교육의 특성상 즉각적 피드백이 필수적인데, 줌(zoom) 등을 통한 온라인 수업으로는 실기레슨이 어려워 혼란이 야기되었다. 공연장, 박물관, 미술관, 도서관, 생활문화시설 등의 문화시설이 휴관하면서 관련된 문화예술교육 또한 전면적으로 취소되거나 상당수가 온라인 수업으로 전환되면서 문화예술교육의 기회가 대폭 축소되었다.

나. 예술강사들의 활동 위축 및 고용 불안정 심화

초·중·고등학교 교사의 경우 상대적으로 타격이 작았으나, 프리랜서 형태로 활동하고 있던 많은 예술교육인력들은 코로나19로 인한 학교 및 주요 집합시설의 휴관으로 인해 큰 피해를 입었으며, 특히 초·중·고등학교나 아동·노인·장애인 복지기관 등에서 활동하고 있던 예술강사나 문화예술교육단체들 또한 문화예술교육 프로그램의 전면 취소 및 연기로 인해 심각한 타격을 받았다. 2020년 기준 한국문화예술교육진흥원의 학교 예술강사 지원사업에 참여하고 있는 예술강사의 수는 5,098명에 달한다. 한국문화예술위원회의 긴급 구제책 실시로 일부 강사비의 선지급과 계약기간 변경 등이 이루어지긴 했으나, 학교에서 문화예술수업을 재개하지 않는 한 휴직상태를 벗어날 수 없어 극심한 소득 감소로 생계에 어려움을 겪어야 했다.

4.2. 현장의 대응

중앙정부 차원에서 문화예술교육사업을 주관하고 있는 한국문화예술교육진흥원은 이러한 예술강사들의 어려운 사정을 조금이라도 완화하기 위해 예술강사의 생계 보호를 위한 긴급 구제책으로 배치시수 20% 범위 내에서 강사비 선지급을 시행하고, 근

87) 매일경제(2020), 코로나로 온라인수업 확대…교사 92% "학력격차 커져", 고민서(2020.11.10.) https://www.mk.co.kr/news/society/view/2020/11/1153676/

로계약시수 보전을 위해 근로계약 불이익 변경금지 등을 시행하였다. 또한 학사일정을 고려하여 출강일정(계약기간)을 연장하고 예술강사의 출강시수 인정기준과 범위를 유연하게 하는 조치를 취하였다.[88] 또한 원격수업과 교육 콘텐츠 제작에 있어 1차시 제작을 4시수로 인정하였다. 계획되었던 교육시수를 소화하기 어려운 경우 교육과 병행하여 교육대체 활동[89] 수행을 할 수 있도록 운영 지침을 변경하였고, 이 외에도 비대면 교육을 위해서 이에 필요한 온라인 플랫폼 이용료, 수업도구와 재료 구입비 등 수업진행비와 노트북, 웹캡 대여를 위한 임차비 등 추가 예산을 편성했다.

사업대상·시설에서의 코로나19 대응을 위한 '통합운영지침'을 마련·배포하고 현장별 상황을 고려하여 소규모 그룹 형태의 대면교육으로 실행규모를 축소하거나 비대면·온라인 방식 등으로 전환할 수 있도록 하였다. 통합운영지침에서는 대면교육 중심의 기존 실적·제한 요건 완화, 비대면 교육·화상회의·콘텐츠 제작·배포, 매개자 자체역량강화 등 교육대체 활동 전환 허용 등이 포함되었다.

한편 문체부 산하기관이 제작한 문화예술 우수콘텐츠 234개를 선별하고 목록 제공을 통해 학교문화예술교육 원격수업시 활용할 수 있도록 지원했고, 온라인 콘텐츠 활용 목록 및 활용가이드를 교육부 e-학습터에 게재하고 전국 시·도 교육청을 통해 초·중·고 약 11,710개교에 배포했다. 또한 온라인으로 즐길 수 있는 문화예술교육의 내용과 방식에 대한 창의적인 아이디어를 발굴하고 우수기획안은 온라인 콘텐츠로 제작해 국민들이 언제, 어디서든 문화예술교육을 경험할 수 있도록 제공하는 '코로나19 극복, 어디서든 문화예술교육'지원사업을 추진하기도 하였다.

이러한 지원에 힘입어 학교 예술강사들은 문화예술교육 콘텐츠를 영상으로 제작하여 유튜브 등에 올리거나 줌과 같은 원격화상회의 플랫폼을 이용하여 온라인 수업을 이어나갔으며, 대학 현장에서도 마스크를 착용하고 투명 가림막을 사이에 두고 실기 수업을 이어나갔다.

한편 학교에 가지 못하고 친구도 만나지 못하는 지역의 아동·청소년을 대상으로 줌을 통해 서로 안부를 묻거나 함께 점심을 먹거나, 각자 써온 에세이에 대해 온라인으로

88) 주15시수에서 월 60시수로 제한하고, 시수제한 기준을 출강월에서 등록월로 적용하였으며, 월 66시수 범위 내에서 경미한 초과제한을 허용하고 등교수업 폭증이 나타난 7월에는 한시적으로 시수제한을 해제했다.

89) 교육대체 활동은 교안, 영상, 키트 제작 등 비대면 교육 준비를 위한 사전활동과 대면·비대면 신규 프로그램 개발을 위한 연구동아리 활동으로, 활동보고서와 모의 수업영상을 제출하여 총 교육의 30% 비중까지 시수로 인정해 강사비를 지급한다.

합평회를 진행하는 등의 문화예술 교육프로그램을 진행하는 등 지역 단위, 생활권 단위의 시도들도 이루어졌다. 이러한 새로운 형태의 비대면 문화예술교육의 시도는 기존에 당연하게 여겨졌던 제도 안에서의 문화예술교육, 문화예술교육의 가치와 방법론, 교육자와 학습자 간 커뮤니케이션 방식에 대한 근본적인 물음을 던지는 계기가 되었다.

5. 생활문화 분야

5.1 생활문화분야의 피해

가. 대면 문화향유와 생활문화활동의 감소

코로나19로 생활문화의 근간이 되는 문화기반시설의 휴관이 지속되었다. 지역의 코로나19 확진세에 따라 문화기반시설의 휴관일자는 상이함을 보였고, 휴관이 지속됨에 따라 재개관을 하여도 개관 사실이 잘 알려지지 않거나, 시설 방문 등 대면에 대한 기피로 생활문화센터를 비롯한 문화기반시설의 방문객 수는 대폭 하락하였다. 이는 곧 문화예술계의 재정적 타격으로 이어졌다.

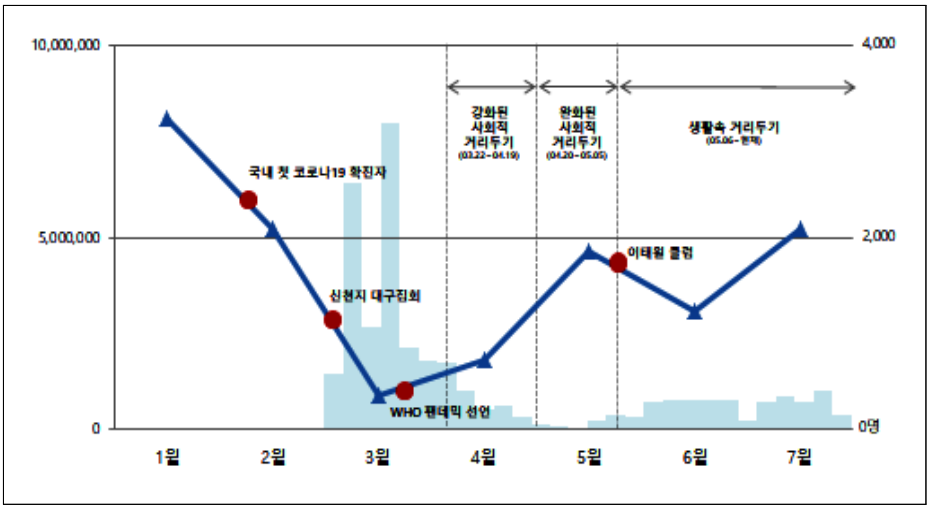
문화체육관광부가 박물관·미술관의 휴관율 및 관람객 감소율 조사결과를 바탕으로 2019년도 박물관·미술관 정기운영현황 자료 분석을 통한 피해액을 산출결과에 따르면 코로나 19로 박물관과 미술관이 최대 84.2%의 휴관(4.20기준)으로 올해 2.1~8.31까지 약 728.9억원의 피해가 발생한 것으로 추산됐다. 이는 전년동기 약 900억원 수익 추산 대비 81% 매출이 감소 추정된 수치다. 전국의 박물관·미술관은 관람수입 감소로 약 469.2억원, 교육 및 체험프로그램 취소 등으로 328개관 기준 약 119.4억원, 편의시설 운영 중단 등으로 103개관 기준 약 140.3억원의 피해를 입어 총 피해액은 728.9억원으로 추산됐다.[90]

문화시설의 휴관은 문화기반시설의 활용도 감소로 이어졌다. 장훈(2020)에 따르면 코로나19와 관련된 주요 사건들이 발생한 시점 이후, 도서 대출 감소가 반복됨을 알 수 있다. 국내 코로나19 첫 확진자가 발생한 이후 전년 동기 대비 도서대출수가 감소하다가 WHO 펜데믹 선언 전후로 도서대출 수가 최저점을 보였다(장훈, 2020).[91]

90) 국민의힘 김승수의원실 보도자료 재인용(원출처: 문화체육관광부 '문화·체육·관광 분야 코로나19 피해현황')

[그림 3-11] 코로나19 이슈 및 도서대출 수 추이

(단위: 권, 명)



출처: 장훈(2020). 공공문화시설 수요 데이터 수집체계 수립 연구. 한국문화관광연구원

그러나 이러한 국공립 문화시설의 휴관 조치에 대해 “문화시설의 휴관이 코로나19의 대응이 될 수 없다”는 시민들의 민원이 많았던 것으로 전해진다. 문화기반시설은 단순히 공연이나 전시를 관람하는 공간이거나 책을 읽는 공간을 넘어서 ‘타인과 연결되는 공간, 일상의 소소한 기쁨과 고민, 생각을 나누는 공간, 휴식과 재충전을 위한 공간’으로서의 의미를 가지기 때문이다.

“생활문화센터에서는 광범위한 서비스를 제공한다. 예술활동뿐만 아니라 바둑을 두거나 주민들 몇몇이 모여 요리를 해서 나눠 갖거나, 도예 등의 소소한 취미를 계기로 말벗들을 찾아오는 어르신도 많다. 코로나19로 식당, 카페 등 일상적인 민간시설에 갈 수 없으니 오히려 생활문화센터 같이 공공 차원에서 방역을 철저히 하는 공간에서 사람들을 만나 마스크를 끼고 대화를 하고 싶다는 분들의 연락을 많이 받는다. 특히 출퇴근을 하지 않는 어르신들은 집에만 있을 수밖에 없으니 더 우울감을 느끼게되고, 다른 곳에 다니며 불안해 하느니 늘 만나던 사람들을 만날 수 있는 생활문화센터에서 시간을 보내고 싶다고 말한다.”(문화재단 사업 담당자)

91) 장훈(2020). 공공문화시설 수요 데이터 수집체계 수립 연구. 한국문화관광연구원.227쪽

코로나19 사태는 장기화 되었고 또 다른 전염병에 대한 공포가 지속되는 가운데 지역 밀착형 생활문화시설의 공공적 기능 수행을 위한 방안, 즉 공공 문화기반시설이 전염병으로부터 안전한 '문화 방공호(쉘터-shelter)' 기능을 하며 최소한의 문화적 서비스를 제공하는 방안에 대한 재검토 필요성이 코로나19를 계기로 부상한 것이다.

나. 생활문화사업 취소로 생활문화동호회 및 주민공동체 활동 위축

『지역문화진흥법』 제19조 "지역문화재단 및 지역문화예술위원회의 설립 등"에 근거하여 17개 광역시도와 96개 기초지자체는 문화재단을 설립하여 운영하고 있다. 지역문화재단은 지역의 문화진흥에 관한 중요시책을 심의·지원하고 지역문화진흥 사업을 수행하는데 목적이 있기에 코로나19 이후 문화재단은 계획된 사업의 취소 및 변경과 공연장, 전시장, 교육센터 등 산하 기관들의 휴관 또는 방역 작업에 만전을 기울이는 모양새였다.

지방문화원과 생활문화센터는 지역주민의 생활문화를 지원하고 문화진흥 사업을 수행한다. 지방문화원과 생활문화센터는 지자체가 운영 주체지만 정부가 추진하는 문화사업의 지역 추진 거점으로서 역할을 한다는 데에 공통점이 있다. 또한 공간을 운영하는 것이 곧 지역민의 문화 향유에 도움을 준다는 것 또한 공통점인데, 두 기관 모두 코로나19로 인해 휴관을 하였고 이로 인해 생활문화 프로그램이 대부분 취소 또는 연기되면서 생활문화동호회 활동과 지역에서 일상적으로 이루어지던 주민공동체의 자발적인 생활문화활동이 크게 위축되었다.

지방문화원은 문화원 강좌, 백일장 등 대면이 필수적인 공모 사업이 대다수인데 코로나19로 인해 2020년에는 대다수가 취소되었다. 지방문화원의 휴관과 대면사업의 취소는 주로 노인층의 문화 향유에 영향을 끼쳤다. 한국문화원연합회가 전국 지방문화원을 대상으로 추진하는 대표 사업 중 하나인 '어르신 문화프로그램 사업'은 2020년 262개 사업이 추진 예정이었으나 코로나19의 장기화로 52개 프로그램에 대한 사업 포기신청으로 9월 말 기준 총 210개 사업만이 추진 중이다. 이는 2019년에 311개 사업이 추진된 것에 비해 프로그램수가 급격히 줄어든 것을 알 수 있는데, 사업예산의 축소와 몇몇 지방의 홍수 등의 자연재해로 인한 사업추진 불가 등을 감안해도 코로나19로 인한 사업포기가 가장 큰 원인이 되었다.

(재)지역문화진흥원의 경우 생활문화센터 프로그램 지원사업이 2019년 31개소에서 2020년 33개소로 증가하여 사업 확대 기대가 있었으나 2020년 9월 기준 코로나19로 인해 4개소가 사업 포기를 함으로써 29개소 지원으로 축소되었다. 이는 생활문화센터의 휴관이 장기화에 따른 것인데, 프로그램을 추진하려는 생활문화센터에서도 사업축소가 불가피하여 코로나19 이전과 이후의 사업 양상이 크게 달라진 것을 확인할 수 있다. 지역문화진흥원에서는 코로나19로 인한 프로그램 이행이 장기적으로 어려워지자 사업 프로그램에 대한 새로운 사례집 등을 마련하여 특수 상황에서도 생활문화센터의 사업들이 지속될 수 있는 기반을 마련하기 위한 노력을 추진하고 있다. 그러나 이는 단순 예산 집행 및 지원 구조로는 한계가 있으며 생활문화센터에 대한 설립 및 지원이 법 또는 조례 등으로 명시되어있지 않아 명확한 지침을 작성하기 어려운 상황이다.

〈표 3-3〉 코로나19 전후의 추진 사업 수 현황

사업 명 (소관기관) / 사업 현황	어르신 문화프로그램 사업 (한국문화원연합회)	생활문화센터 지원 사업 (지역문화진흥원)
2019년 추진 사업 수	311	31
2020년 계획 사업 수	262	33
2020년 9월 기준 추진 사업 수	210	29
코로나19로 인한 포기 사업 수	52	4

출처: 한국문화원연합회, 지역문화진흥원 인터뷰 내용 연구자 정리

생활문화활동은 단순한 여가활동 이상의 의미를 가진다. 문화예술이라는 기제를 통해 유사한 취향을 가진 이들이 모여 스스로를 표현하고, 타인과 소통하고 교감하며, 지역에서 벌어지는 다양한 일상의 의제들을 중심으로 공동체 활동을 펼쳐나가고 이 속에서 스스로의 삶의 변화와 지역의 변화를 일구어나가게 된다. 이러한 생활문화활동의 의미를 감안할 때 코로나19로 인한 생활문화사업의 취소는 고립된 개별 주민들의 소외와 단절, 외로움을 심화시키고, 타인과의 관계 속에서 성장하고 변화할 수 있는 기회를 제약하여 개인과 공동체, 사회에 부정적 영향을 미칠 수 있다는 점에서 심각성이 있다 할 것이다.

5.2 현장의 대응

가. ‘방역’이 필수 업무가 된 문화기반시설

생활문화센터 등 생활문화시설을 담당하는 기초문화재단에서는 ‘방역비’에 대한 이슈를 생활문화분야의 코로나19 주요 대응으로 꼽았다. 지역문화재단은 생활문화시설을 포함한 문화기반시설의 운영을 위해 방역 작업에 만전을 기울였는데, 코로나19 이전의 방역은 살균, 살충방역이 이었으나 전염병 방역은 전문업체의 도움이 필요하여 관련 예산 확보를 위해 어려움이 있었다. 또한 정부의 ‘생활 속 거리두기’ 지침이 발표된 이후 문화기반시설 입구에 체온측정, 손소독 등을 안내하는 별도의 인력이 필요해져 기존 인력의 업무 피로 가중 등의 어려움을 겪는 것으로 파악되었다. 이는 추후 유사 위기상황이 발생 시 예산, 인력 등의 문제로 시급한 대응이 어려울 수 있다는 것을 시사한다.

나. 집에서 즐기는 생활문화활동과 온라인 모임의 증가

코로나19 확산 기간 동안 집 밖에서 대면으로 여러 사람들이 함께 하는 형태의 생활문화활동은 감소했으나 집에서 개별적으로 또는 가족이 함께 즐기는 문화활동은 오히려 증가한 것으로 나타나고 있다. 집에 있는 시간이 늘어나면서 혼자 또는 가족과 함께 홈씨어터로 영화를 보거나, 집을 꾸미거나, 뜨개질을 하거나, 악기 연주를 하거나, 그림을 그리거나, 홈트레이닝을 하는 사례들이 크게 늘었고 교외에서 즐기는 캠핑 뿐만 아니라 홈캠핑, 베란다캠핑, 옥상캠핑 등과 같은 새로운 캠핑문화도 생겼다. 또한 스마트폰이나 타블렛 PC를 이용하여 작곡을 하거나 일러스트를 하거나 동영상을 제작하는 등의 활동도 크게 증가했다.

기존의 생활문화동호회나 모임도 상당 부분 온라인 모임으로 대체되었다. 생활문화 향유에 적극적인 시민이 네이버 밴드나 페이스북, 유튜브, 인스타그램, 카카오톡 등과 같은 소셜네트워크 등을 활용하여 지속적으로 모임을 갖고, 동영상 촬영 및 SNS나 화상회의 플랫폼 등을 통해 공유함으로써 새로운 형태의 관계 맺기, 새로운 방식의 생활문화활동이 생겨나기 시작했다. 이에 대해서는 2절에서 더욱 상술하도록 한다.

제2절 온라인·비대면 콘텐츠의 부상

1. 공연예술분야

1.1. 현황 및 주요 사례

오프라인에서 공연 진행이 어려워지자 공연계에서는 온라인을 통해 공연 콘텐츠를 보급하는 경향이 급격히 증가했다. 공연계에서는 코로나19 사태 이전에도 공연의 온라인화는 진행되었다. 독일의 베를린 필하모닉은 2008년 자체 홈페이지 내 '디지털 콘서트홀(Digital Concert Hall)'을 오픈, 베를린 필의 공연 실황 영상을 실시간으로 스트리밍 제공하는 서비스를 시작했다. 국내에서는 예술의전당이 SAC on screen이라는 공연 영상화 사업을 시작하였는데, 이는 온라인 공급보다는 주로 지방 공연장이나 극장에 상영하기 위한 것이었다.

이렇게 그간 공연 영상화 사업은 공연예술의 기록이나 홍보, 또는 수익다변화나 관객확대를 위한 부가 사업으로 인식되어 왔으나, 코로나19 사태 이후 거의 유일하게 공연 가능한 방법으로 급격히 부상했다. 클래식 음악 분야에서는 공연기획사 ㈜봄아트프로젝트는 코로나19로 공연이 어려워지자 '방구석 클래식' 시리즈를 시도했는데, 연주자들이 집에서 랜선 토크 콘서트를 진행하며 관객과의 소통을 이어나갔다. 해외에 거주하는 아티스트와의 실시간 소통도 진행되었는데, 바이올리니스트 조진주나 김재원은 각각 캐나다와 스위스의 자택에서 연주를 선보이며 팬들과 소통했다. 그러나 20회씩 릴레이로 진행된 이 시리즈는 일부 자발적인 후원금 이외에는 큰 수익을 얻기는 기대하기는 어려웠다. 코로나19 상황이 개선되자 '방구석 탈출 클래식' 시리즈도 시작되었는데, 신진 아티스트를 중심으로 소규모의 관람객만을 받아 거리두기를 실시한 상태에서 공연을 하고, 이를 동시에 실시간으로 온라인으로 송출하는 방식이었다. 현장에서 뿐만 아니라 온라인을 통한 활발한 소통도 시도

하였는데, 앙코르곡을 채팅창을 통해 신청받거나 질문에 답하는 형식을 취하였다. 그러나 이 또한 소규모로 진행되는 공연이므로 수익에는 상당한 한계가 있는 구조일 수밖에 없었다. 그 외에도 서울예술단은 뮤지컬 '잃어버린 얼굴 1895'을 스트리밍으로 선보였는데, 이를 통해 226명이 후원, 총 213만 9,989원이 모금되었다(1인 평균 후원액 9,468원).[92] 세종문화회관은 '힘내라 콘서트!(힘콘)'이라는 무관중 온라인 공연 프로젝트를 진행하였다. 서울특별시의 추경 지원을 통해 진행된 힘콘은 예술경영지원센터를 통해 코로나19 피해를 접수한 민간 공연단체 중에 공모 및 심사를 거친 우수 작품 총 12개를 선정하고 지원하였다. 지원은 대관료는 물론 공연 제작비, 온라인 공연 중계비, 홍보비 일체 등을 포함하여, 실질적인 도움이 될 수 있도록 하였다.

뮤지컬계에서는 온라인 공연에 좀 더 적극적으로 대응하고 있다. 육군 창작 뮤지컬 '귀환'은 9월 24~26일, 온라인 라이브 생중계 공연을 진행하였고, 이를 위해 총 10대의 중계 카메라를 동원하여 실감성을 높이기도 하였다. 국내 공연 10주년을 맞이한 뮤지컬 '모차르트!'는 2020년 10월 3~4일, 총 9대의 HD 카메라를 동원하여 온라인 공연을 선보였는데, 티켓과 MD 상품을 패키지 상품으로 선보이며 수익을 다각화하고자 했다. 뮤지컬 '광염소나타'는 좌석 띄어앉기를 실시한 유관중 공연을 온라인 공연으로 실시간 송출하여 공연의 현장성을 온라인으로 전달하고자 하기도 했다. 공공 단체인 서울예술단은 '잃어버린 얼굴 1895'을 온라인 공연으로 선보인데 이어, '신과 함께' 등 자체 인기 레퍼토리를 차례로 온라인 공연으로 선보일 예정이다.

코로나19로 인해 많은 공연예술축제가 온라인으로 이동, 축제를 이어나가기도 했다. 대구국제뮤지컬페스티벌 또한 네이버TV 채널을 통해 개막 콘서트를 비롯해 다양한 공연을 온라인을 통해 선보였다. 개막 콘서트의 경우 8만명이 관람하며 성황을 이루기도 했다.[93] 대구국제뮤지컬페스티벌은 자체적으로 진행하는 DIMF 뮤지컬아카데미 뮤지컬 배우과정의 성과발표회를 온라인으로 선보이며 신인 뮤지컬 배우를 홍보하는 장으로 온라인을 활용하기도 했다.[94] 서울국제공연예술제는 올해

92) 윤보미(2020). 현장 공연 중간으로 인한 기획사의 어려움: 〈방구석 클래식〉 시리즈의 탄생. 코로나19에 의한 변화: 온라인 공연 콘텐츠에 관하여. 제13회 영아티스트포럼.

93) 첫 온라인 중계… DIMF 개막콘서트, 8만명 관람. 국민일보. 2020.10.26. https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=005&aid=0001374332

는 네이버TV에서 축제를 진행하기로 결정하고, 국내 공연단체를 중심으로 프로그램을 구성하였다.[95]

초기에는 일부 분야에서 실험적으로 진행되던 온라인 공연이 점차 활발히 진행되면서, 공연의 품질을 높이기 위한 노력도 진행되고 있다. 코리아심포니는 음악 공연에서 가장 중요한 음향의 질을 높이기 위해 3차원 다면 입체 음향 전문가인 최진 감독을 영입, 32채널 입체음향으로 녹음한 공연 '내 손안의 콘서트?, 모차르트 & 멘델스존'을 선보였다. 뿐만 아니라 10대의 4K 시네마 카메라를 활용해 영상의 질을 높이고자 했다.[96] 이러한 양질의 공연 콘텐츠는 영화관의 대형 스크린을 통해서도 만나볼 수 있었다. CGV는 '월간 뮤지컬'이라는 프로그램을 기획, 매달 2편의 해외 뮤지컬 실황을 선보이고 있다. 이후 '월간 오페라', '월간 클래식'을 추가로 기획, 대형 영상을 통해 양질의 공연을 감상할 수 있는 기회를 제공하고 있다.[97]

관람객의 관람집중 시간이 매우 짧은 온라인 공연 관람의 특징에 맞춤화 된 공연 영상 콘텐츠의 제작도 시작되었다. 예술의 전당은 숏폼(short form) 온라인 공연 콘텐츠인 '플레이 클립스(Play clips)'를 기획, 5~6분 내외의 짧은 연극 공연 클립을 여러 개를 제작하여 제공하기로 하였다. 이는 휴대폰이나 스마트 기기를 통해 짧게 영상을 즐기고자하는 젊은 세대를 겨냥한 것으로, 공연장뿐만 아니라 다양한 공간에서 영상을 촬영하며 흥미를 더하였다.[98] 뮤지컬 제작사 EMK 또한 디지털 콘텐츠 기업 '샌드박스네트워크'와 협업해, 15분 내외의 숏폼 웹 뮤지컬을 선보이는 것을 발표하였다.[99]

---

94) 제6기 DIMF 뮤지컬아카데미 배우과정 공연 온라인으로 만난다. 뉴시스. 2020.10.24. https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=003&aid=0010145139

95) 2020 서울국제공연예술제, 네이버TV로 만난다. 헤럴드경제. 2020.10.26. https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=016&aid=0001742342

96) 입체 음향·시네마카메라 10대 활용… 온라인 공연 품질 높인 코리안심포니. 세계일보. 2020.10.18. https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=022&aid=0003513816

97) 브로드웨이 뮤지컬을 영화관에서…CGV '월간 뮤지컬'. 연합뉴스. 2020.07.28. https://entertain.naver.com/read?oid=001&aid=0011773882

98) 예술의전당, 숏폼 온라인 공연 콘텐츠 론칭. 서울경제. 2020.10.23. https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=011&aid=0003815389

99) EMK, 샌드박스와 '웹뮤지컬' 11월 론칭. 파이낸셜 뉴스. 2020.09.24. http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=001&oid=014&aid=0004500464

1.2. 평가 및 전망

가. 온라인 공연 vs. 오프라인 공연, 혹은 공존(共存)

온라인을 통한 공연 유통이 코로나19 시대의 대안으로 강력하게 떠오르면서 온라인 공연에 대한 긍정적인 해석과 비판이 함께 제기되는 상황이다. 이호신(2017)은 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 주장을 인용해 기술 복제와 영상기술이 원작과 다른 커다란 독자성을 가진다고 주장하였는데, 촬영 및 편집 기술의 발달은 원작이 포착할 수 없는 세부적인 모습을 강조하거나 고정하는 등의 방식으로 공연예술 감상의 새로운 시각을 제공한다고 하였다. 이는 공연예술의 자리를 위협하는 요인으로 작용할 수 있지만, 공연예술의 또 다른 진화로도 작용할 수도 있다.[100] 또한 공연예술의 온라인 스트리밍이 관객의 개발에 기여할 수도 있다는 주장도 제기되고 있다. 온라인 스트리밍은 공연장에 가야하는 수고와 높은 티켓 가격을 지불해야 하는 장벽 없이 쉽게 공연을 감상할 수 있도록 해 공연관객의 확대와 개발에 기여할 수 있다는 것이다. 이러한 효과를 기대하고 일부 공연예술 분야에서는 코로나19 사태 이전부터 온라인 공연 유통을 기도해 왔고 이를 통해 추가 수익을 기대하기도 하였다.

그러나 공연예술계에서는 온라인 공연 유통이 오프라인 공연을 대체할 수 없다는 평가가 지배적이다. 실연(實演)이 선사하는 현장감(liveness), 생생한 교감을 온라인이 선사하기에는 기술의 발달이 되더라도 한계가 있기 때문이다. 또한 공연 영상을 제작 당시의 기술적 한계와 영상 촬영의 질적 수준에 따라 관람자의 경험에 상당한 제한을 가져와 관객의 경험을 왜곡할 수 있다.[101]

온라인 공연이 관객개발에 도움이 된다는 부분에 있어서도 부정적인 의견이 제시되고 있다. 현재 진행되고 있는 많은 온라인 공연들이 무료로 제공되고 있는데 이렇게 무료에 길들여진 관객들이 향후 오프라인 공연장에 올 것인지에 대해 회의적이기 때문이다. 실제 영국의 한 오페라 컴퍼니가 2014년 오페라 영상을 본 사람들에게 실제 공연장에 갈 의향을 물었는데, 85%가 “의향이 없다”라고 답한 것으로 나타났다.[102] 온라인을 통한 공연 유통이 오히려 공연예술 시장의 축소를 초래하게 될

100) 이호신(2017). 공연예술의 영상, 기록을 넘어서. 국악원논문집 제37집.
101) 이호신(2017). 공연예술의 영상, 기록을 넘어서. 국악원논문집 제37집.
102) 이성곤 (2020). 위기의 계보학으로 읽는 코로나 시대의 연극. 한국예술연구, (29), 51-71.

수 있다는 의견이 제기되는 이유이다. 또한 최근의 발달된 촬영기술과 극적인 연출력은 원본과 복사본의 차이를 구분하게 어렵게 하는 것은 물론, 더 극적인 긴장감을 주어 공연예술 시장에 도움이 되지 못할 것이라는 의견도 제기된다.

반면에 온라인과 오프라인 공연이 '공존(共存)'할 것이라는 의견도 많다. 온라인을 통한 공연 유통을 당분간 지속될 어쩔 수 없는 선택이며, 이미 많은 관객이 이를 받아들이는 만큼 거스를 수 없는 흐름이다. 그러나 공연 자체가 가진 현장감과 생생함의 강렬함은 인류 역사상 가장 오랜 기간 공연이 사랑받았던 이유이며 사라지지 않을 고유의 특성이다. 다만 온라인과 오프라인은 상호 역할을 달리할 것으로 보이며, 오프라인 공연이 온라인 공연으로 인해 타격을 받지 않고 지속적으로 제작 기능을 활성화할 수 있도록 현장 상황에 맞는 지원 정책 마련이 중요하다.

나. 영상 콘텐츠로서의 온라인 공연과 크로스 미디어적 접근의 필요성 대두

단순 기록용으로 촬영한 공연 영상이 아닌, 온라인 유통이나 중계를 고려하고 제작된 공연 영상은 공연은 바탕으로 제작이 되지만 순수한 공연 그 자체로 보기는 어렵다. 공연 영상은 영상을 시청하는 관객에게 더 많은 감흥을 제공하고 이들의 집중력을 높이고자 다양한 연출 및 촬영, 편집 기법이 활용되기 때문이다. 이 과정에서 다소 원본의 변형이 일어나는 경우도 있다.[103]

이렇게 다양한 영상 기법을 통해 제작된 공연 영상은 공연이라기보다는 영상 콘텐츠의 일종이라고 볼 수 있다. 극장에 앉아있는 관객의 시선에서 제작된 것이 아닌, 연출자의 의도에 의해 '카메라의 시선'에서 제작된 영상이기 때문이다. 따라서 때로는 공연보다 더 생생하고 극적인 긴장감을 느끼게 할 수도 있으며 공연장에서는 미처 놓쳤던 부분도 볼 수 있게 한다. 그러나 이 과정에서 관객의 능동적인 역할은 줄어들어 카메라의 시선에 따라 수동적으로 공연을 관람하게 된다. 영국의 로열 오페라 극장은 공연 영상 제작을 위한 '비주얼 디렉터'가 존재하는데, 이들은 카메라가 공연을 촬영하는 데에 있어 공연의 매력을 잘 담을 수 있도록 하는 일을 한다.[104]

공연 영상은 공연 그 자체이기보다는 영상 콘텐츠의 성격을 가지므로, 영상 콘텐

103) 이호신(2017). 공연예술의 영상, 기록을 넘어서. 국악원논문집 제37집.
104) 포스트 코로나, 공연예술계의 길 찾기, 대학신문. 2020.05.17

츠가 가진 한계 또한 그대로 가지고 있다. 피아니스트 조은아 경희대학교 교수의 조사에 따르면 온라인 플랫폼을 통해 공연 영상을 감상한 이들이 공연 영상에 몰입한 시간은 평균 20분이었다.[105] 공연장에서는 몰입해 2시간 내외로 공연을 감상할 수 있지만, 공연 영상의 경우 집중도가 떨어진다는 것이다.

이처럼 공연 영상은 기술력과 촬영·연출·편집 등에 따라 그 매력을 전달하는 데에 큰 차이를 발생하게 된다. 따라서 공연 영상이 공연의 매력을 잘 전달하기 위해서는 공연과 영상의 특징, 그리고 새로운 기술력에 대한 이해를 갖춘 크로스 미디어(cross media)적 접근 방식이 요구된다. 즉 공연 콘텐츠의 특징과 매력에 대한 깊은 이해력을 바탕으로 이것이 영상화 되었을 때 어떻게 촬영하고, 편집하여 보여주는 것이 공연의 매력을 가장 극대화되는 지 이해해야 하는 것이다. 이를 위해서는 공연과 영상, 두 분야에 대한 이해는 물론 플랫폼에 대한 인해, 관람할 관람객에 대한 이해 등이 모두 요구된다.

그러나 현재 이를 모두 이해할 수 있는 인력이 상당히 부족한 현실이다. 대부분 공연 또는 영상 분야에 주로 종사하는 이들이기 때문에, 전문분야의 지식과 경험이 다소 치우쳐져 있는 상황이다. 향후 공연 영상이 하나의 장르로서 관객들에게 다양한 경험과 즐거움을 선사할 수 있게 하기 위해서는, 이러한 크로스 미디어적 감각을 갖춘 인력의 양성이 절실히 요구된다.

다. 새로운 공연 유통 활로의 개척

공연 영상화와 온라인을 통한 유통이 활성화되면서 위기에 빠진 공연계의 새로운 활력을 제공하고 있다. 바로 새로운 공연 유통 활로를 개척하게 된 것이다. 주로 뮤지컬 및 대중음악 분야에서 일어나는 이러한 변화는 위기에 빠진 우리 공연예술계에 새로운 가능성을 제공하고 있다. 국내에서 비대면 유료 공연을 처음으로 시도했던 뮤지컬 '모차르트!'는 추석 연휴 기간 네이버 V Live를 통해 온라인 상영을 실시하였는데, 총 약 1만 5000명의 온라인 관객을 모으며 성공적으로 종료했다.[106]

국내 창작 뮤지컬의 해외 라이센스 판매 활로 개척을 시도하던 국내 뮤지컬 업계

105) 포스트 코로나, 공연예술계의 길 찾기, 대학신문. 2020.05.17

106) 생중계부터 영화·웹뮤지컬까지…공연의 영역확장. 데일리안. 2020.10.17. https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=shm&sid1=103&oid=119&aid=0002434543

는 코로나19 상황으로 해외 진출이 어려워지자, 온라인을 통해 활로를 뚫고 있다. 뮤지컬 제작사 신스웨이브는 창작 뮤지컬 '광염소나타' 공연 실황을 해외 플랫폼을 통해 실시간 송출하였는데, 일본, 대만, 홍콩, 미국 등 총 52개국에서 유료 관람하며 관심을 모았다.[107] 뮤지컬 '팬레터'는 한국관광공사의 K-MUSICAL ON AIR 프로그램을 통해 전 세계 실황 녹화중계를 실시하기도 하였다. 또한 '랭보'는 대만 내셔널 타이중 시어터에서 영상 상영회를 실시, 코로나19 사태로 어려워진 해외 진출을 영상으로 대체해 진행하기도 하였다.[108] 뮤지컬 '엑스칼리버'는 미국의 공연 스트리밍 플랫폼인 Broadway on Demand에서 2주간 유료 상영을 실시하기도 했다.[109]

코로나19로 해외 단체의 내한 공연이 어려워지자 온라인을 통해 선보이는 사례도 등장했다. LG아트센터는 영국 램버트 무용단의 공연 '내면으로부터'를 온라인으로 공연하였다. 실시간으로 송출된 이 공연은 티켓을 예매한 관객이 램버트 홈스투디오에 접속해 실시간 관람할 수 있도록 시스템을 구축하기도 했다.[110]

라. 플랫폼의 문제와 일부 공연의 집중화 문제

온라인 공연은 초기에는 무료로 선보이거나 자발적인 모금을 받는 형태로 운영되었지만, 점차 빠르게 유료화로 전환되고 있다. 초기에는 주로 국공립단체를 중심으로 온라인 공연을 제공했던 국내 공연계는 대부분 무료로 콘텐츠를 제공했다. 상당수의 온라인 공연은 과거 기록용으로 찍어 놓았던 실황 영상인 경우가 많은데, 애초에 상영을 위해 촬영한 것이 아니어서 영상 품질이 상당히 떨어지는 경우가 많았다. 온라인 공연을 위해 가장 많이 이용하는 플랫폼인 네이버TV의 경우 본래 공연 홍보용, 쇼케이스 등을 위해 진행되던 까닭에 유료화를 위한 기반 마련이 되어 있지 않았다.

그러나 유료 플랫폼에 대한 요구가 증가하면서 국내 플랫폼들은 빠르게 이러한 시스템을 구축했고 현재는 많은 플랫폼이 공연 영상을 제공하고 있다. LG U+는 대

107) 15분짜리 웹 전용 뮤지컬 제작…공연 실황 글로벌 유료 생중계. 한국경제. 2020.09.29. https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=015&aid=0004424879
108) 뮤지컬 '랭보' 대만 영상 상영회 성료…K-뮤지컬 저력 입증. 스포츠조선. 2020.07.30. https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=076&aid=0003607624
109) EMK의 '엑스칼리버', 美·유럽서 온라인 유료 상영. 이데일리. 2020.06.26. https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=018&aid=0004674200
110) 런던서 춤추고 서울서 실시간 관람…"실제 공연처럼 긴박". 중앙일보. 2020.09.26. https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=353&aid=0000037930

학로 연극을 제공하는가 하면 뮤지컬 '킹키부츠'를 증강현실(AR)로 제공하고 있고, Seezn은 뮤지컬 라이브쇼 '뮤:시즌'을 제공하였다. C뮤지컬 아시아는 라이브 뮤지컬 VOD 플랫폼을 구축하고 브로드웨이 뮤지컬을 유료로 제공한다. 국내 최대의 포털인 네이버TV는 라이브 감상 후원 기능을 제공, 감상자가 일정 금액 이상 후원해야 콘텐츠를 감상할 수 있게 하였다. 네이버의 V Live는 유료 플랫폼을 구축하는 한편, 해외에서의 접속도 용이하게 하여 공연유통의 새로운 활로를 개척하고 있다. 최근 카카오도 카카오TV를 구축하였으며, CJ올리브네트웍스는 라이브 플랫폼 '라이브라떼'를 구축하기도 했다.

해외에서도 이러한 유료 플랫폼의 구축이 매우 활발하다. 오스트리아의 빈 오페라 하우스는 2020년 7월 1일자로 무료 스트리밍 중단을 결정했고, 영국 런던의 로열 오페라 하우스 또한 무료와 유료 스트리밍을 병행하기도 결정했다. 뉴욕의 메트로폴리탄 오페라의 경우 온라인 공연 첫 화면에서부터 "기부(Donate)" 버튼이 등장하여 공연 관람 중에도 계속 활성화되게 하였다. 개인 기부 문화가 발달한 미국에서는 이러한 기부 독려를 통해 상당함 기부금을 모급할 수 있었다.[111] 미국 브로드웨이는 브로드웨이 뮤지컬 전문 동영상 서비스 플랫폼인 Broadway on Demand를 구축해 유료로 공연을 선보이고 있다. 영국의 경우 '디지털 씨어터'라는 스트리밍 사이트를 구축해, 여러 공연장의 공연을 한 곳에서 감상할 수 있도록 하고 있다. 이 사이트는 유료 관람 시스템도 구축하고 있어 공연예술계에 실질적으로 그 혜택이 돌아갈 수 있도록 하고 있다.[112]

그러나 이런 유료 플랫폼은 콘텐츠 유통에 따라 상당한 수수료를 지급해야 하므로, 높은 조회수를 기록하기 어려운 비인기 콘텐츠에게는 상당히 부담으로 작용하고 있다. 이에 따라 비인기 콘텐츠도 쉽게 이용할 수 있는 공공 유료 플랫폼을 구축해 공연예술분야의 부담을 덜고 문화다양성을 실현할 수 있도록 해야 한다는 주장이 제기되고 있다. 공공 유료 플랫폼은 관객에게는 유료로 제공되지만, 공연예술계에는 수수료 없이 무료로 제공해 콘텐츠 유통에 따른 수수료 부담을 덜 수 있어 영세한 공연예술계에게 공연 영상 유통의 새로운 활로로 기여할 수 있을 것으로 보인다.

---

111) 김수현(2020). 온라인 공연, 공연업계 생존전략?: 온라인 공연 취재 〈방콕에 지친 당신을 위해〉 결산. 코로나19에 의한 변화: 온라인 공연 콘텐츠에 관하여. 제13회 영아티스트포럼.

112) 포스트 코로나, 공연예술계의 길 찾기, 대학신문. 2020.05.17

플랫폼 구축과 유지에 드는 비용과 온라인 콘텐츠 제작에 드는 막대한 비용을 감당하면서도 수익을 올릴 수 있는 예술인은 극히 제한적이다. 기초예술 분야가 온라인 공연 유통을 통해 수익을 올리기 위해서는 기존 플랫폼의 유료화 또는 별도의 플랫폼 제작을 통해 그 구조를 만들고, 플랫폼 이용과 콘텐츠 제작을 위한 지원이 함께 진행되어야 한다.

한편 공공 온라인 플랫폼 구축은 이에 대한 활용도를 높이기에 매우 어려워 회의적이라는 의견도 존재한다. 플랫폼은 단순히 플랫폼을 구축하고 콘텐츠를 올릴 수 있게만 하면 활용성이 있는 것이 아니기 때문이다. 많은 사람들이 플랫폼에 가입하고 계속 방문하며 돈을 지불하고 공연 영상을 관람할 수 있게 하려면, 사람들을 유인할 수 있는 콘텐츠가 필요하다. 넷플릭스와 같은 OTT 서비스의 성공은 오리지널 시리즈의 제작과 흥행 성공과 관계있다. 공연 영상을 위한 공공 온라인 플랫폼을 구축하고 이에 대한 활용도를 높이기 위해서는 경쟁력 있는 오리지널 콘텐츠를 통해 관객들을 모으고, 이들이 열성적으로 시청하도록 유인하는 것이 필요하다.

또한 공연 영상화와 온라인을 통한 유통이 활성화 되고 있지만, 이는 공연예술 전반에서 일어나는 변화라고 보기는 어렵다. 일부 장르에 한정되어 활발히 진행되거나 일부 높은 인지도를 가지거나 일부 스타가 출연한 공연만이 집중되는 문제가 발생해 공연계 내부의 빈익빈 부익부가 심화되고 있다. 최근 온라인에서 인기를 끈 뮤지컬 공연의 경우 이미 오프라인에서 상당한 성공을 이루어 브랜딩을 확보했거나, 아이돌 가수 등 일부 스타가 출연하여 인기를 모은 공연들이다. 뮤지컬 '모차르트!'는 MD 상품까지 포함한 패키지 상품을 판매하며 고가 전략을 구축했지만 김준수의 인기에 힘입어 성공을 거둘 수 있었다.

K팝 스타나 일부 인기 대형 뮤지컬만이 유료화해도 당장 시장성을 가질 수가 있다. 연극, 무용, 클래식음악, 국악 등의 기초예술의 경우 상대적으로 인기를 끌기 어려우며 신진 아티스트나 실험성 있는 공연의 경우도 관심을 끌기 어렵다. 반면에 이들 공연을 온라인 공연으로 제작하는 데에는 상당한 비용이 들어, 당장 이들 공연을 통해 충분한 수익을 기대하기는 어렵다. 따라서 온라인 공연시장이 다양성을 확보하고 기초예술이 고루 관객의 관심을 받기 위해서는 별도의 전략적 지원이 요구된다. 기초예술 분야 중 관객의 관심을 끌만한 공연의 제작에 집중 지원하고 이를 통해 기초예술 분야에 대한 온라인 공연 관객의 관심을 높여가는 것이 필요하다.

이를 통해 많은 문화예술인들이 창작을 지속하고 다양한 시도를 지속할 수 있도록 해야 한다.

마. 공정한 수익배분 구조와 예술인의 권리 보호

최근 빠르게 온라인을 통해 공연 영상이 유통되고 유료화가 진행되고 있지만, 아직 실질적으로 이를 통해 안정적으로 수익을 올리는 예술인이나 공연예술단체 등은 드물다. 아직 공연 영상화는 새로운 유통 활로 개척의 차원에서, 미래를 위한 투자의 개념으로 진행되고 있으며, 안정적인 수입원으로서 자리 잡기에는 갈 길이 먼 상태이다.

무엇보다도 온라인을 통한 공연 영상 유통은 아직 초기 단계이며, 코로나19 사태로 인해 갑작스럽게 빠르게 진행되고 있기 때문에 적절한 유통구조와 수익배분에 대한 업계의 논의가 부족한 상태이다. 특히 적정한 온라인 공연 가격의 책정이 미흡한 상태이다. 최근 많은 주목을 큰 대중음악이나 뮤지컬 공연의 경우도 공연에 따라 매우 다른 가격을 제시하고 있으며, 영상 시청권과 함께 다른 상품을 결합해 판매하는 경우도 있다.

또한 이렇게 책정된 가격과 수익이 어떠한 기준에 의해서 수익배분할지에 대해서도 이해관계자 간의 논의가 부족한 상황이다. 현재 온라인 공연 유통이 공정하게 수익배분 구조를 구축하고 이것이 공연예술단체·사업체와 종사자들의 안정적인 수입원으로 기여할 수 있도록 하기 위해서는 초기 단계부터 명확히 구조를 만드는 것이 매우 중요하다. 음원 시장의 경우 유통 회사가 매우 많은 수익을 가지는 구조가 이미 고착화되었는데, 이는 초기 단계부터 이미 형성되어 온 구조이다. 온라인 공연 유통이 음원 시장 구조처럼 예술인들에게 실질적인 수익을 제공하지 못하는 구조로 구축되지 않도록 공정한 수익배분 구조를 초기부터 형성해 나가는 것이 필요하다.

온라인 공연 유통의 수익 배분 문제가 대두되면서 이 과정에서의 예술인의 권리 보호 문제도 대두되고 있다. 현재 진행되는 온라인 공연 스트리밍의 경우 상당수가 온라인 유통을 위해 새로 촬영한 것이 아닌 과거 기록용으로 촬영했던 영상을 내보내는 경우가 많다. 문제는 이러한 공연 스트리밍에 대한 창작자의 저작권이나 연주자의 저작인접권이 보장되어 있지 않다는 것이다. 코로나19 사태 이전에는 기록용

촬영의 경우 단지 기록용이어서 방송 및 스트리밍에 대한 권리 내용에 계약서에 명시되어 있지 않은 경우가 많았다. 따라서 온라인 공연 스트리밍에 대한 추가 개런티 지급이나 권리 보장 등이 이루어질 수 있는 근거가 존재하지 않는다.

해외 아티스트가 국내에서 내한공연을 할 경우 일반적으로 해외 매니지먼트사에서 제작한 계약서를 활용해 계약하는 경우가 많은데, 해외 매니지먼트사가 제작한 계약서에는 중계녹화나 온라인 스트리밍 등에 대한 아티스트의 사전 허가나 저작인접권과 관련한 추가 개런티 지급이 명시되어 있다. 해외 아티스트의 경우 온라인 공연 유통에 따른 아티스트의 권리 보호가 철저히 마련되어 있는 것이다. 그러나 국내 아티스트의 경우 그 동안 온라인 공연 유통이 활발하지 않아 그 동안 이에 대한 명시가 없었고, 방송중계의 경우 아티스트의 홍보용으로 여겨져 권리 보호에 대해 요구하지 않았던 것이 관행이었다.

온라인 공연 영상 유통에 대한 예술인의 저작권 문제가 제기되고 있지만 온라인 전송에 관한 저작권 수익 배분에 대해서는 아직 명확한 기준이 부재한 상황이다. 음악의 경우 비교적 저작권이 명확히 구분되어 있지만, 안무나 연극 창작의 경우 어디까지를 저작권으로 인정할 지에 대해 명확한 기준이 부재한 상황이다.

또한 공연 영상 콘텐츠의 저작권과 저작인접권 관리, 저작권료 징수 등을 수행할 신탁관리단체가 음악 분야 이외에는 명확하지 않은 상황이다. 특히 저작인접권의 경우 최근 문제화되고 있지만, 아직은 공인된 신탁관리단체가 없어 콘텐츠를 가지고 있는 공연장이나 공연단체들이 각자 자체적으로 관리해야 하는 상황이다. 그러나 이런 저작권이나 저작인접권에 관한 관리는 자체적으로 진행하기에는 관리 운영의 전문성이나 비용 등의 측면에서 무리가 있다. 특히 영세한 민간예술단체의 경우 거의 불가능한 상황이며 공공 예술기관 또한 이를 체계적으로 관리하기 위한 시스템이 갖추어지지 않은 상태이다.

향후 온라인 공연 영상 유통 과정에서의 예술인의 권리 보호를 위해서는 공연 분야의 저작권리를 체계적으로 관리할 신탁관리단체가 필요하다. 최근 정부는 「저작권법」 전부개정을 추진하면서 보상금 관리단체를 공공기관으로 지정할 수 있도록 하는 방안을 검토하고 있다. 민간에서 자체적으로 저작권 관리감독을 수행할 수 없다면, 공공성이 보장되는 별도의 공공 기관을 신탁관리단체로 하는 것을 함께 고려할 필요가 있다.

또한 공연 영상의 온라인 유통과 수익배분이 공정하게 진행되기 위해서는 예술인과의 계약부터 공정하게 진행되는 것이 필요하다. 그러나 현재 제작·배포되고 있는 표준계약서는 온라인 영상과 유통에 대한 이슈가 본격적으로 제기되지 이전에 제작되어 이에 대한 내용이 부족한 상황이다. 급격하게 성장하고 있는 온라인 공연 유통 분야에서 예술인의 권리를 보장하기 위해서는 현재 배포되고 있는 표준계약서의 관련 내용 수정과 어떠한 것을 고려하고, 상영기간, 수익배분 등은 무엇을 근거로 어떻게 산정해야 하는지 등에 대한 가이드라인 제시가 필요하다.

바. 기술중심적인 공연 콘텐츠 지원의 한계

최근 정부는 〈코로나 일상 속의 비대면 예술 지원방안〉을 발표하고 향후 예술과 기술 융합 지원의 확대, 예술·기술 융합형 인재 양성, 국립 공연장 및 국립 예술단체의 비대면 공연 선도, 국내 주요 영상 플랫폼 협력을 통해 공연예술 영상 시장의 수익모델 탐색, 온라인 공연 노하우 공유 등 정보제공 강화, 예술기관·단체 종사자 비대면 교육 프로그램 운영 확대 등의 계획을 발표했다. 특히 공연예술 생태계 상생의 관점에서 예술의전당, 국립극장, 국립극단에 공연 영상화를 위한 프로그램 및 인프라를 설치하였다. 예술의전당의 경우 공연 영상화 종합 스튜디오를 마련하여 소규모 민간 공연단체의 촬영·생중계를 지원하고, 음향 후반작업, 편집, 색 보정 등의 기술도 제공할 예정이다.

[그림 3-12] 예술의전당, 국립극장, 국립극단의 온라인 공연 콘텐츠 제작 지원

예술의전당	**국내 공연 영상화 사업**의 선두주자('13~)로서 공연 영상화에서 한 걸음 더 나아가 **실감형 기술 결합 공연 영상 제작**(11.5억원, 23편)
국립극장	우수 레퍼토리 공연 고화질·실감콘텐츠 영상 제작(10억원, 10편), **전통 공연예술 저변 확대** 및 **해외 진출** 견인* * 국내외 OTT 및 각 통신사 IPTV 통해 배포, 지상파 UHD 공연 실황 송출 등
국립극단	**다중시점, 국영문 자막, 부가영상, 참여형 관람** 등 **차별화된 관람 경험**을 제공하는 **유료 '온라인 극장'** 도입(10억원)

출처: 코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안. 관계부처 합동. 2020.09.09.

이러한 정부의 지원 정책은 코로나19 상황으로 인한 공연예술계의 새로운 활로 모색을 위한 것인 동시에, 향후 확대될 온라인 공연 콘텐츠 유통에 대한 대비책이다. 그러나 코로나19 사태 이전에도 공연예술계의 온라인화 또는 기술 분야와의 결합을 위한 지원은 꾸준히 진행되어 왔다. 공연예술 창작확장 프로젝트, 가상공간을 활용한 창작모형 개발 지원사업, 디지털 기술 및 온라인·모바일 공간활용 공연예술 Art & Digital Technology 지원사업, 기초예술 사이버 공간개척지원 사업 등이 그것이다. 그러나 대부분의 사업이 예술과 기술 간의 융복합을 추구하는 듯하지만, 실제로는 기술에 중심을 두고 예술을 부수적으로 접목한 사업이라는 평가가 제기되어 왔다. 프로젝트의 기획 초기부터 기술의 부각이 중심이 되었고, 예술적인 메시지 전달은 부차적인 것으로 보는 프로젝트가 대부분인 것이다. 대부분 선정된 작품들은 기술을 중심으로 한 사업체가 대부분이었고 예술분야의 참여는 미비했다. 예술과 기술이 융복합된 콘텐츠가 매력을 가지고 시장성을 가지기 위해서는 예술과 기술이 유기적으로 융합됨은 물론 예술이 전체적인 구성을 이끌어야 콘텐츠에 힘을 가질 수 있다. 그러나 현재의 예술과 기술 융복합에 대한 지원은 기술 개발과 시연이 중심이 되다 보니 실질적으로 볼만한 콘텐츠로서 힘을 가지기에는 무리가 있다는 평가이다.[113]

그러나 이렇게 예술과 기술 융복합 콘텐츠가 기술 중심으로 구성된 데에는 예술분야와 기술 분야가 상호 교류 경험이 매우 적기 때문이다. 특히 기초 예술분야의 경우 기술 분야와의 교류가 드물다 보니, 기술 분야와의 교류와 융복합에 대한 의지가 있어도 이를 기술적으로 어떻게 실현해야 할지 알기 어렵다. 기술 분야 또한 예술분야와의 교류가 적다보니 이를 활용해 시장성 있는 콘텐츠 제작에 어려움이 있다.

여기에 공모 방식의 지원은 기술 중심의 프로젝트 지원이 이루어질 수밖에 없도록 한다. 기술 분야에서 제시한 프로젝트의 경우 예술 분야와 함께 기획해서 만든 것이 아닌, 기술 업체에서 중심이 되어 기획한 경우가 많다. 이 경우 예술이 중심이 되지는 못하지만 사업 계획이 구체적이고 실현가능성이 높으므로 선정 가능성도 높을 수 있다. 반면 예술계의 경우 기술에 대한 정보가 적어 사업 계획의 구체성이나 참신함이 떨어지는 것처럼 보일 수 있다.

113) 한하경·김인설(2020). 디지털 가상공간(cyberspace)을 활용한 신규 공연예술 지원사업에 대한 탐색적 연구. 문화정책논총. 제34집 제1호. pp. 35~64.

향후 예술과 기술이 적절히 융복합된 시장성 있는 콘텐츠가 기초예술 분야에서도 제작될 수 있기 위해서는 예술과 기술의 만남에 대한 제작 지원뿐만 아니라, 이들의 상호 교류를 지원하는 것이 먼저 선행되어야 할 것으로 보인다. 단순 공모 방식으로는 예술과 기술, 양 분야 모두 정보가 부족해 진정한 의미의 융복합 사업기획이 이루어지기 어렵다. 따라서 공연 영상화에 대한 지원 또한 단순 공모나 장비 지원으로만 운영되기 보다는 예술 분야와 기술 분야의 끊임없는 교류를 유도할 수 있는 워크숍, 정보 공유 등의 다각적인 지원정책 마련이 고려되어야 한다.

또한 온라인 공연 콘텐츠 분야가 아직 초기 단계인 것을 고려하여, 단계적이면서도 장기적인 차원에서의 정책적 지원이 필요하다. 특히 기획, 창작, 제작, 유통, 소비 등 콘텐츠의 초기 기획부터 마지막 소비까지의 전 단계에 필요한 지원을 면밀하게 살피고, 이에 대한 총체적 지원을 고려해야 한다.

온라인에서 양질의 공연 콘텐츠가 유통되고 이를 통해 공연 온라인 콘텐츠 시장이 활성화되기 위해서는 무엇보다도 '기획' 분야에 대한 지원이 필요하다. 앞서 설명한 바와 같이 예술계와 기술 분야 모두 상호 영역에 대한 경험이 부족하며, 양 콘텐츠에 대한 이해도 부족한 상황이다. 그러나 온라인 공연 콘텐츠의 제작과 유통을 위해서는 공연과 영상, 온라인, 플랫폼 등에 대한 크로스 미디어적 이해를 갖춘 인재가 요구된다. 향후 지속적으로 양질의 공연 영상 콘텐츠가 생산되고 사랑받기 위해서는 온라인 공연 콘텐츠를 기획하고 양질의 콘텐츠로 만들 수 있는 매개인력 양성이 매우 절실하다. 또한 이들이 적절히 활동할 수 있도록 법률 및 회계 상담 지원도 같이 진행될 필요가 있다.

창작과 제작 분야에 있어서도 기존의 프로젝트 중심의 단발성 지원에서 벗어나 다년간 전략적으로 지원할 수 있는 방안을 고려해보아야 한다. 공연 콘텐츠의 제작을 위해서 일반적으로 1~2년의 기간이 소요되는데, 공연 영상 창작은 미디어간의 결합이므로 더 많은 시간이 투여될 것으로 생각된다. 만약 다년간 사업이 어렵다면 창작의 여러 단계를 세분화 하여 다년간 개발할 수 있도록 지원하는 등의 방법이 고려될 수 있다. 또한 신작 개발을 중심으로 이루어지고 있는 기존의 지원방법을 새로운 콘텐츠뿐만 아니라 단체의 기존 레퍼토리를 새로운 기술을 활용해 제3의 콘텐츠로 재탄생하게 하는 OSMU(One Source, Multi Use) 방식의 지원도 고려해볼 수 있다. 현재 많은 공연예술단체는 재정적으로 신규 창작을 위해 지속적인 투자를

진행하기 어려운 상황이며, 기존의 레퍼토리는 판매 활로가 막힌 상황이다. 기존 레퍼토리의 경우 이미 지역이나 해외에 판매하던 어느 정도 인지도를 확보한 콘텐츠이므로 추가 개발을 통해 콘텐츠의 다양화와 수익의 다각화를 시도해 볼 수도 있다. 이를 통해 다양한 분야에서 온라인 공연 킬러 콘텐츠(kiler contents)를 개발하고 이를 통해 신규 공연 콘텐츠에 재투자 할 여력을 만들어, 온라인과 오프라인 공연의 선순환 구조를 구축할 수 있다.

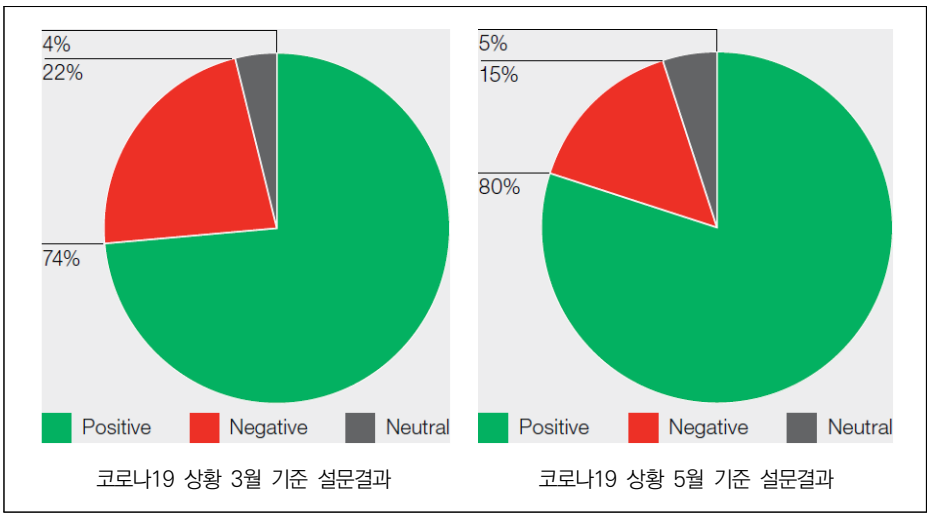
2. 시각예술분야

2.1. 현황 및 주요사례

앞서도 살펴본 바와 같이, 시각예술분야에서의 코로나19로 인한 가장 큰 변화는 '비대면' 상황에 대한 시각적 예술 경험 방식의 변화이다. 20세기에 들어서 시각 예술에서의 '전시가치' 는 매우 중요해졌고, 관련 행위와 공간의 중요성은 이미 잘 알려진 바와 같이 많은 미술관, 갤러리, 아트 페어의 확대를 가져왔다. 코로나 19의 시작과 함께 상반기에는 온라인 활용에 대하여 현장에 대한 대체적 행위로 부정적인 입장을 취했던 많은 이들이, 코로나19 상황의 장기화에 따라 전통적 의미의 '전시가치'의 '온라인'으로 전환 그리고 활용에 대해서 진지하게 고민을 시작하게 되었다.

아직까지는 경험의 질 문제 등을 이유로 현장 경험에 대한 '대체'로서의 온라인 콘텐츠를 미래를 전망하는 것은 시기상조라는 것이 다수의 의견이지만 업계에서는 조심스럽게 이러한 트렌드를 반영해 더 좋은 세일즈 결과를 낳을 수 있다고 보는 시각도 있다(Hiscox report, 2020:7). 미술시장 전체의 매출액이 감소하는 와중에 온라인을 통한 거래 규모는 오히려 늘어났고, 앞으로도 꾸준한 성장세를 보일 것이라는 점이다.

[그림 3-13] 온라인 아트 마켓에 대한 평가



주: 전세계 미술시장 관계자를 대상으로 온라인 활용에 대한 평가를 설문한 결과, 3월보다 5월의 결과에서 온라인 활용에 대하여 긍정적인 평가가 늘어난 것을 살펴볼 수 있음
출처: Hiscox online art trade report 2020

현장의 반응으로만 살펴봤을 때, 국제적 아트 마켓의 연이은 취소에 따라 온라인 플랫폼을 중심으로 마켓 활동이 더욱더 활발해지는 추세임은 분명하다. Hiscox online art trade report 2020 따르면 온라인 플랫폼에서 아트 마켓이 절반 정도를 이루고 있음을 알 수 있다.

하지만, 이와 같은 상황은 준비된 사람과 그렇지 않은 사람 사이에 체감이 많이 다른 상황이다. 실질적으로 이미 코로나 19 이전부터 관련한 분야에 대한 투자를 늘려가고 있었던 유럽과 영미권 주요 아트 마켓의 경우 신속한 온라인 전환이 이뤄진 반면, 우리나라의 경우 이에 대한 준비가 많았다고 보기 어렵다.

아트페어에서 해외 매출을 대부분 의지했던 국내 갤러리들은 온라인 뷰잉룸 개설 외에 뚜렷한 대안을 찾지 못하고 있는 실정이다. 해외 마켓의 의존도가 높은 만큼 해외에서의 온라인 트렌드에 수준을 맞추지 못하게 될 경우, 시장 내에서 입지는 더욱 좁아질 수 있어 관련한 대처 방안 모색이 절실하다.

Global Art Report에 따르면 밀레니얼 수집가 중 92%가 2019년 기준 온라인 플랫폼을 통해 작품을 구매했다고 응답했다고 한다. 온라인 구매가 현장 '작품의 가치'를 이해할 수 있을 정도의 정보를 수집할 수 있다면, 기꺼이 구매를 진행하는 것

이 최근 디지털에 익숙해진 세대들의 특징이라는 것이다. 여기서의 관건은 온라인을 통한 커뮤니케이션이 현장의 '작품 아우라'를 어떠한 방식으로 대체할 수 있는가의 문제이다. 국내 아트 마켓과 갤러리가 가지고 있었던 보수적인 방식만으로는 이와 같은 미술시장 수요자의 확장을 충당하기 어려울 것으로 보이며, 이에 대한 혁신적인 변화가 필요한 시점이다.

가. 온라인 아트마켓

기존의 아트마켓을 온라인으로 옮겨온 형태로, 사실 세계적인 펜데믹 상황 이전부터 갤러리와 아트마켓의 일부를 온라인으로 전환하는 작업은 꾸준히 이뤄져왔다.

한편 팬데믹 상황에서 계획된 아트마켓이 차례로 개최가 무산되자 대안적 수단으로 온라인 아트마켓이 활성화되고 있는 추세이다. 대표적인 아트마켓은 다음과 같다.

- Art.sy: 기존의 아카이브와 온라인 미술 매체로서의 위상을 그대로 연결하여 아트마켓화 함. Art.sy를 사용하면 수집가가 예술-역사적 움직임, 주제 및 형식적 특성을 포함한 세부 기준을 사용하여 예술작품을 온라인으로 검색할 수 있도록 함
- Artspace: Artspace에서 활동하는 큐레이터는 고급박물관, 갤러리 및 문화기관과 협력하여 현대 미술품을 판매함. 미술시장에서 이미 저명하거나, 이름이 알려진 작가들의 작품을 온라인에서 쉽게 구매할 수 있는 장점이 있다고 평가됨
- Paddle8: 온라인 갤러리는 매월 독점적으로 기획된 다른 전시회를 제공하며, 기획은 전 세계적으로 유명한 비평가와 큐레이터들이 진행함. 2016년 베를린 기반의 경매 회사인 Auctionata와 합병하여, 본격적으로 경매를 중심으로 전문성을 확장하고 있음
- Artnet: 예술계 뉴스 사이트였던 Artnet이 확장되어 2008년 온라인 경매 서비스를 처음 시행함. 이름이 알려진 아트바젤, 소더비 등과의 협력을 통해 온라인 경매 공동 개최하기도 함

■ SAATCHI ART[114]: 다른 사이트들과 달리 아티스트가 직접 자신의 작품을 등록하고 계정을 만들어 판매할 수 있음. 유통 플랫폼을 제공하는 방식으로 작품 판매에서부터 배송에 이르기까지 판매자 책임 하에 이뤄짐

■ 1stdibs: 인테리어 디자인, 미술품, 보석류, 가구 등 공예품과 관련한 앤틱 상품을 판매하는 사이트. 2001년 골동품 온라인 명품 시장의 컨셉으로 설립하여, 2019년 펀딩을 통하여 28개국 4,000여명의 딜러와 협력하는 등 확장

■ 그 외 Christie's, Sotheby'와 같은 경매본사가 운영하는 사이트: 크리스티 경매의 온라인 사이트, 소더비 온라인 사이트 등을 통해서 온라인 미술품 구매가 가능함. 국내에서도 K옥션 등 경매 온라인 사이트를 통하여 구매 가능

다. 갤러리 온라인 뷰잉룸

온라인 뷰잉룸의 경우 아트마켓의 중요한 기능 중 하나로, 마켓에서 작품이 판매될 수 있도록 사전에 온라인을 통해서 작품을 선 공개하고, 마켓이 열리는 기간에 구매자들이 정보를 얻을 수 있도록 하는 온라인 공간이다.

마켓의 온라인화에 따라 아트마켓이 기간과 장소에 구애받지 않게 되자, 상설로 작품의 정보를 공개하고 이를 통해서 구매에 관한 결정을 돕는 중요한 창구가 되고 있다.

현존하는 작가가 자신의 작품을 공개하고 이를 아카이빙하여 작품을 홍보하고 알리는 차원의 온라인 뷰잉품에서 출발하였지만, 현재에는 판매 유통이 가능한 작품을 전시하고 이에 대한 정보를 공유한다는 점에서 '상품 전시장'의 역할이 확대되고 있다. 또 다른 한편으로는 미술관 등에서 쉽게 볼 수 없는 현대 작가의 작품과 전시를 관람할 수 있다는 점에서의 '온라인 갤러리' 역할도 수행하기도 한다. 동일한 온라인 뷰잉룸이라도 상기의 목적에 따라 개별 플랫폼이 차별성을 갖는다. 최근에는 이러한 온라인 뷰잉룸의 형태를 스스로 제작할 수 있는 온라인 저작 도구 자체를 판매하여 작가들 스스로 자신의 뷰잉룸을 설계할 수 있도록 하기도 하고 있다.

114) 영국에 기반을 두고 있는 SAATCHI Gallery의 브랜드 명 차용계약을 통해서 브랜드화에 성공했으나, SAATCHI Gallery가 하이앤드 컬렉션을 기반으로 활동하는 것에 비하여, 상대적으로 중저가의 작품 판매 등으로 브랜드 가치를 손상시켰다는 이유로 브랜드 사용중지 소송 진행함

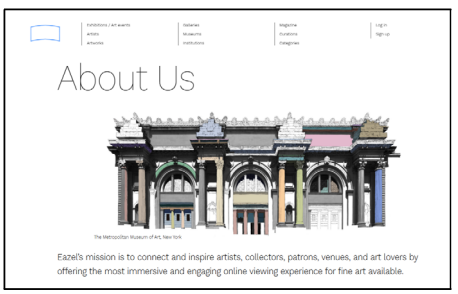
라. 가상 갤러리

가상 갤러리의 가장 대표적인 사례는 구글 아트 프로젝트(이후 GAP로 통칭)로 2011년에 시작 당시 전 세계 17개 박물관 및 미술관이 참여했다. 뉴욕 현대 미술관, 런던의 테이트 브리튼 및 러시아 상트 페테르부르크의 에르미타주 박물관 등 전세계 대형 박물관미술관을 대상으로 시작하였다. 2012년 건축, 조각, 회화, 드로잉, 종교 유물 및 원고와 같은 다양한 분야의 40개 국 32,000개 이상의 예술 작품에 대한 151개의 박물관과 이미지를 포함하도록 확장되었다. 이중 국내에서는 국립중앙박물관, 경기도 미술관 및 박물관 등 유수의 대형 박물관미술관이 참여하였다.

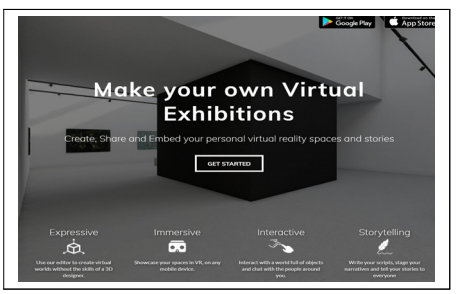
엄선된 작품은 고화질로 재현하며. 각 박물관은 초고화질 기가픽셀로 재현할 작품을 선별한다. 실제 박물관에서는 불가능한 방식으로 작품을 스크롤하고 자세히 살펴 보는 것 외에도 관람객은 박물관의 가상 투어를 둘러보고 자신의 갤러리를 만들고 공유하고 연구를 수행하고 다른 작품을 비교할 수 있도록 하였다.

현대미술과 관련하여 국내 기업인 이즐이 뉴욕, 한국, 홍콩의 중소 갤러리의 현장을 VR 전시로 보여주는 온라인 전시 서비스를 제공하고 있으며, 개별 기관들을 중심으로 관련한 VR 형태의 전시 공개를 준비 또는 시연하고 있다.

[그림 3-14] 뉴욕과 한국, 홍콩의 갤러리들의 전시를 보여주는 온라인 뷰잉룸 플랫폼 '이즐'



[그림 3-15] 온라인 전시 공간 셀프 구성을 할 수 있는 온라인 kit



2.2. 평가 및 전망

가. 미술시장의 대중화: 가격 투명성 확보 vs 예술품 가치 산정 전문성

디지털과 모바일 마케팅이 크게 증가하긴 했지만, 이것이 온라인 판매의 막대한

증가로 연결되진 않았다. 히스콕스 연간 온라인 보고서는 온라인 판매가 꾸준히 증가하고 있다고 썼지만, 고가 시장에서의 판매 비율은 여전히 상대적으로 낮은 편이다. 코로나19의 발생과 함께 디지털 전략, 온라인 회의 등에 의존도가 높아지면서 온라인은 더욱 혼잡해질 것이다. 미술계는 세심하게 구축된 대면 관계와 대면 감정을 통해 쌓인 신뢰를 기반으로 한다.

업계에서 어려워하는 부분은 가격 투명성이다. 컬렉터들은 궁극적으로 전문성과 지식을 얻기 원한다. 작가가 작품을 제작한 동기나 작품 소장 이력을 이해하고 구매 경험을 향상시키기 위해서일뿐만 아니라 결국에는 가격을 협상하기 위해서다. 현재 온라인 마케팅은 갤러리나 미술 사업체의 새로운 '쇼윈도'다. 그러나 온라인이 '가게' 안으로 들어와 전문가와 직접 교류하는 것을 아직은 대체하지 못한다.

온라인 마케팅에 투자할수록 온라인 판매를 늘리고, 컬렉터를 더 깊이 참여하게 함으로써 직접적인 온라인 판매로 전환시킬 수 있다. 온라인에 PDF를 올리는 것만으로는 충분치 않다. 시각적으로 매력 있고 흥미로운 서사를 지닌 디지털 콘텐츠를 만들어야 한다. 이를 위해 온라인 기술과 솔루션에 더 많이 투자하려는 미술 사업체들은 분명 온라인 판매량을 증가시킬 수 있을 것이다.

온라인 작품 구매가 더욱 원활하게 이루어지도록 하기 위해 새로운 기술들이 개발되고 있다. 이 또한 온라인 구매 과정의 속도를 높이고, 더 많은 온라인 컬렉터를 끌어들일 수 있을 것이다.

미술계는 다른 산업에 비해 기술 발전을 인정하고 받아들이는 데 느리다는 인식이 보편적이다. '빅 데이터'를 분석하는 조직들이 있긴 하지만, 비공개 판매 비율이 높은 것을 고려하면 완전하고 신뢰할 만한 자료가 되긴 어렵다. 마찬가지로, 블록체인이나 유사한 기술에서 데이터(구매 가격과 소유 정보)를 누가 통제할 것인가 하는 문제에 관해 회의적이다. 현재의 환경에서도 이러한 이슈들에는 당분간 별다른 해결책이 없을 것으로 보인다.

하지만 긍정적인 부분도 있다. 예를 들어 아트시 아트 게놈 프로젝트같이 컬렉터의 취향 결정에서 AI의 가능성을 살펴보고, 이를 위해 추가 자금 지원과 연구는 새로운 컬렉터뿐만 아니라 기존 컬렉터 기반을 위한 잠재력이 될 것이다. 두 번째는 사회적 거리두기 시기에 가상현실과 증강현실이 가지는 가능성이다. 하지만 현재 미술계가 보편적으로 받아들이고 신뢰할 정도로 가상현실과 증강현실 기술이 발전

하지 않았고, 그 한계 역시 널리 알려져 있다. 그렇지만 증강현실 및 가상현실의 가용성 확장을 위해 자금 지원과 개발 및 연구 또한 세계 미술계에 큰 잠재력이 될 수 있다. 이것은 컬렉터들에게 잠재적으로 중요한 발전이 될 것으로 본다.

나. 저작권과 이미지 소유권: 공유재로서의 이미지 vs 온라인 작품 저작권 보호

"저에게 이 프로젝트는 사실 CSR이 아니라 인터넷상의 콘텐츠 발전을 위해 해야 하는 일이라 할 수 있을 것 같습니다. 그리고 그다음으로 박물관들이 기술력을 효과적으로 사용할 수 있게 도와주는 일입니다. 이는 프로젝트의 매우 중요한 부분입니다. 박물관들은 기술력에 엄청난 비용을 투자하고 있지만 저는 그들이 좀 더 많은 비용을 큐레이팅이나 새로운 예술 작품을 구입하고 교육하는 데 투자해야 한다고 생각합니다. 그들은 구글이나 SNS같은 서비스를 사용해야 합니다. 꼭 구글일 필요는 없어요. 하지만 자체적으로 기술적인 부분을 해결하려 하기보다 다른 파트너를 이용해 기술력을 발전시킬 수 있다고 생각합니다."

-구글아트프로젝트(GAP) 책임자 아밋 수드 인터뷰
(뮤지엄 뉴스 특집 인터뷰, 2014.12.22.)

상기의 인터뷰에서도 볼 수 있는 바와 같이 구글은 이 프로젝트가 돈을 버는 것이 아니라 자원을 만드는 것이라고 밝혔다. GAP 책임자인 Amit Sood는 GAP의 요점은 모든 사람이 박물관과 예술작품에 접근할 수 있도록 하는 것임을 강조하고 있다. 이러한 정책을 반영하는 것이 Google은 박물관들에게 참가 비용을 청구하지 않고 GAP 사용자(대중)에게 역시 이용 요금을 부과하지 않는다.

언뜻 보면 박물관·미술관이 공공의 자산을 대중들에게 공개하는 역할을 구글의 기술력을 통해서 온라인에 그대로 옮겨왔고 큰 문제가 없는 것으로 보인다. 하지만, 작품을 현장에서 관람하는 것은 '한 번의 경험'이지만 온라인에서 작품을 경험하는 것은 '여러 번의 경험과 복제 가능성'을 염두에 두지 않을 수 없다. 또한, 구글 플랫폼은 누구나 접근할 수 있고 무료로 서비스를 제공한다는 면에서 세계의 온라인 박물관을 하나로 집결했지만, 그 모든 것이 '구글' 플랫폼에서만 독점적으로 가능하다는 것 역시도 '공유재'로서의 박물관·미술관의 이미지와 사적 저작권의 문제에서 벗어날 수 없다.

구글의 사례를 필두로 하여 온라인상의 공유재로서의 이미지 활용과 사적 보호차

원에서의 이미지 보호의 권리에 대한 대립에 대한 이슈는 더욱더 커질 전망이다. 디지털 환경이 단순히 예술 현장의 대체적 성격이 아닌, 예술 작품의 '재매개[115]' 상황까지 확대까지 고려한 관련 정책적 기준과 원칙 등의 수립이 중요하고 이에 대한 준비가 필요하다.

다. 예술기관 활동의 변화: 시각 이미지 활용 활성화 vs 예술경험 제공 역할 축소

해외의 예술 관리자들은 GAP와 같은 플랫폼이 재정적인 측면과 목적적합성 측면 모두에서 그들 기관의 생존에 영향을 미칠 수 있다고 보고 있다. 실제로 해외 박물관들은 이미 오래전부터 고해상도의 미술품 디지털 이미지를 상업적으로 활용할 경우 해당하는 이미지에 대한 지불 비용을 받는 방식으로 이미지 사용권을 배포하였다. 이러한 상황에서 GAP의 활동은 박물관의 이러한 영리적 활동을 저해할 수 있는 요인으로 작용한다고 보는 것이다.

이미지 활용하고 이에 대한 수익을 창출하는 운영 방식 변화양상은 사실 국내 박물관·미술관 환경에서는 주요 이슈로 보기 어렵다. 국내의 경우, 대형규모의 국공립 기관의 경우 별도의 수익을 창출하지 않고 국고 지원으로 운영이 되고 있는바, 관련한 이미지 활용와 상품 판매의 수익 감소에 대한 영향을 걱정할 필요는 없다. 오히려 국내에서는 이와 같은 GAP과 같은 온라인 전시의 확산이 기존의 박물관·미술관의 역할을 어떻게 변화시킬 수 있는지에 대한 고민이 더 크다고 볼 수 있다.

온라인 가상 전시의 경험이 기존의 박물관·미술관에서 벌어지는 예술경험을 어떠한 방식으로 확장 또는 축소 시킬 수 있는 지에 대한 예측은 사실 현재로서는 어렵다. 다만, 국내 박물관·미술관이 해외의 기관들에 비하여 브랜드 또는 마케팅 측면에서 국제적 입지를 높이지 못하는 상황에서 다양한 시각 이미지 활용과 접근의 한계를 벗어난 온라인 전시를 통하여 기관의 브랜드를 높이고 활동을 적극적으로 나타낼 수 있는 창구로서의 가능성을 타진해봐야할 것이다.

---

115) 영상 미디어, 보다 정확하게는 미디어의 시각성에 초점을 두고 미디어가 통로 이상의 작용을하고 콘텐츠를 개조하고 스스로 문화적 의미를 획득한다고 보는 이론, 제이 데이비드 볼터·리처드 그루신, 이재현 옮김, 『재매개, 뉴미디어의 계보학』

3. 문학 분야

3.1. 현황 및 주요사례

가. 오디오북, 전자책, 웹소설의 부상

문학은 공연이나 시각예술분야에 비해 비교적 이미 온라인을 활용한 유통이 다양하게 이루어지고 있는 분야이다. 종이책 외에 온라인으로 유통되는 문학의 형태는 오디오북, 전자책, 웹소설로 나누어서 볼 수 있다.

오디오북은 처음에 시각장애인용으로 시작됐지만 최근에는 새로운 독서 방법으로 각광받고 있다. AI기술을 활용해 기존의 기계음을 자연스러운 목소리로 바꾸는 등 서비스도 진화하고 있고, 유명 배우나 전문 성우 또는 저자를 내세운 낭독으로 화제성을 높이고 있다. 국내 오디오북 전문 업체인 오디언 소리에 따르면 2018년 상반기에 국내 오디오북 유료 이용회원 수는 35만 명으로, 전년 동기 대비 약 400% 상승했다.[116] 19년도 11월에는 오디오북의 넷플릭스로 불리는 스웨덴 오디오북 스트리밍 서비스 기업인 '스토리텔'이 국내 서비스를 시작했다. 스토리텔은 25개 이상 언어로 된 총 34만 종의 콘텐츠를 보유하고 있고 전 세계 80개 출판사 및 유통사와 협력한다. 스토리텔은 오디오북을 엔터테인먼트로 정의하여 경쟁자는 종이책이 아닌 영상과 게임 등 수많은 콘텐츠로, 오디오북이 의미 있는 취미가 되는 것을 목표로 한다.

e북 리더기를 이용한 편리성으로 전자책 보급은 점점 더 활성화되고 있다. 2019 출판산업실태조사 보고서에 따르면 일반 출판사업체와 오프라인 서점의 매출액은 3년 연속 마이너스 성장을 보이고 있는 반면, 온라인 서점 및 전자책 유통 사업은 꾸준한 성장세를 보이고 있다. 특히 전자책의 경우 최근 3년 간 계속해서 20% 이상의 매출액 상승으로 국내 전자책의 전망은 밝다고 볼 수 있다.

국내에서도 전자책 서비스의 새로운 돌파구를 찾아 최근 급부상하는 디지털콘텐츠의 구독경제(Subscription Economy) 트렌드를 적극적으로 수용하여 '밀리의 서재'를 시작으로 '리디 셀렉트', '예스24 북클럽'과 같은 무제한 구독서비스가 제공

116) 한국경제. '편리미엄' 트렌드에 쑥쑥 크는 오디오북 시장. 2020.01.01.
https://www.hankyung.com/it/article/2020010164341

되어 관심을 얻고 있다. 리디 셀렉트 서비스를 제공하는 리디북스는 전체 전자책 시장의 약 40% 이상을 차지하고 있으며, 지난 2017년에는 약 1억 1,600만 회의 도서 다운로드 수를 기록했다. 리디북스는 올해 상반기에 코로나19로 상황으로 언택트 콘텐츠 수요가 증가하면서 영업수익 714억 원으로 전년 동기 대비 38%의 성장률을 기록하며 역대 최대 실적을 냈다.[117]

또한 문학 분야에서는 완전히 새로운 형식의 디지털 문학인 웹소설의 성장세가 두드러지고 있다. 웹소설은 인터넷으로 처음 출간되는 소설로, 종이책을 그대로 전환한 전자책과 차이가 있다. 종이책이나 잡지와 같이 출판 인쇄물을 통해 대중에게 전달하는 소설이 아닌 인터넷을 통해서 공개하고 연재하는 모든 소설을 포괄한다. 장이나 절 또는 회차 단위로 구매해서 읽는 마이크로 콘텐츠이며 영화, 드라마, 게임으로 확장성도 높다.

디지털 문화의 발달로 웹소설은 꾸준히 성장하여 2014년 약 200억 원 규모였던 국내 시장은 2016년 약 1,800억 원으로 성장했고, 2017년에는 약 2700억 원으로 50% 성장했다.[118] 2006년 설립된 세계 최대의 웹소설 플랫폼 왓패드(Wattpad)는 왓패드는 월간 사용자 6,500만 명, 활동 작가 250만 명을 보유하고 있으며 4억 개가 넘는 스토리가 업로드 되어있다.

나. 북튜브 등 온라인 문학 프로그램 증가

영상과 미디어 중심 소비가 많아진 요즘 트렌드에 맞추어 유튜브에서도 북튜브(Booktube)가 하나의 콘텐츠로 떠올랐다. 북튜브는 책(Book) 유튜브(Youtube)의 합성어로 유튜브 채널에서 책을 다루는 것을 의미한다. 북튜브는 책에 관한 콘텐츠를 통해 구독자와 책의 가치와 감상을 소통하고, 좋은 책이 있다면 구절을 읽거나 구독자와 함께 공유한다. 북튜브의 채널 구독자들은 마치 독서 커뮤니티에 모인 것처럼 책에 대해서 자신의 의견을 자유롭게 말하고 서로 의견을 달기도 한다. 〈겨울서점〉, 〈공백의 책단장〉, 〈하자까의 오늘부터 한 장씩〉, 〈책읽찌라〉, 〈책 읽기 좋은

117) 전자신문. 리디북스, 상반기 매출 714억원..첫 흑자전환 성공. 2020.08.14.
https://m.etnews.com/20200814000085?obj=Tzo4OiJzdGRDbGFzcyI6Mjp7czo3OiJyZWZlcmVyIjtOO3M6NzoiZm9yd2FyZCI7czoxMzoid2ViIHRvIG1vYmlsZSI7fQ%3D%3D

118) 인쇄산업신문. 디지털 문학 웹소설과 VR,AR. 2019.06.24.
http://www.korpin.com/news/view.php?idx=11716

날〉, 〈루나 펄스〉 등을 예로 들 수 있다.

이러한 사례들은 작가가 쓴 작품을 혼자서 읽는 일방향적인 방식에서 온라인을 소통창구로 활용해 다른 사람들과 생각을 나누는 향유의 방식이 변화되고 있음을 보여준다. 이 현상은 유튜브 생방송 때 더욱 두드러지게 나타난다. 정리된 내용을 잘 전달하고 끝나는 것이 아니라 독자들과 실시간으로 대화를 나눈다는 점에서 더 생생한 소통의 장이 되고 있다.

[그림 3-16] 유튜버 겨울서점(왼쪽), MKTV 김미경TV(오른쪽)

출처: 우먼센스. 북튜브, 독서방송, 북팟캐까지 책 읽어주는 채널. 2019.11.18.

3.2. 평가 및 전망

가. 문학향유 방법의 다양화·입체화 vs. 수동적 독자

뉴미디어의 등장으로 문학을 향유할 수 있는 방법은 더 다양해지고 있다. 디지털 혁명으로 인해 문학이 바뀌거나 사라지는 것이 아니라 또 다른 포맷으로 생겨나는 것뿐이며, e북이나 오디오북은 책의 여러 포맷 중 하나일 뿐이다.

우리는 정보가 넘쳐나는 시대에 살고 있으며 매년 출간되는 신간 도서만 해도 몇 만권이다. 방대한 도서 속에서 독자의 취향을 만족시키기 위한 큐레이션 서비스가 등장했다. 큐레이션은 취향과 사고를 분석하여 도서를 선별해서 독자가 도서를 발견할 수 있는 기회를 제공해준다. 대표적인 큐레이션 서점의 사례로 아마존 리드로컬(Read Local)서비스는 특정 지역에서 인기 있는 도서들을 소개하고, 페르세포네 북스(Persephone Books)는 여성 작가의 작품을 추천해준다. 국내에서도 개인의 기분과 목적에 맞는 시를 추천하는 창비의 〈시요일〉을 비롯해 독자적인 큐레이

션을 운영하고 있는 독립서점들이 늘어나고 있다. 이러한 큐레이션은 독자들의 정보를 기반으로 AI, 빅 데이터 등을 통해 만족도를 더욱 높여나갈 것으로 예상된다.

책을 다양하게 향유할 수 있는 서비스들이 만들어지면서, 독자의 취향에 맞는 큐레이션을 제공하는 것 외에도 새로운 정보 기술을 이해하고 다양한 시각에서 문학 콘텐츠가 개별 소비자의 선호도에 전략적으로 접근하는 서비스들도 나타나기 시작했다. 아마존은 최근에 운동이나 청소를 하면서 동시에 독서하는 등 멀티태스킹이 일상화된 밀레니얼 세대를 위해 오디오북과 전자책의 동기화 서비스(Whispersync for Voice)를 강화하고 있다. 또한 '시리얼 박스' 출판사는 스마트 디바이스와 SNS에 익숙해 직관적이며 짧은 형태의 숏폼 콘텐츠를 선호하는 현 세대들의 취향에 맞춰 드라마처럼 매주 1회씩 1시간 이내에 읽을 수 있는 분량으로 책을 출간한다.

이렇게 빅 데이터를 기반으로 제공되는 큐레이션과 다양한 맞춤 서비스들은 디지털 환경 변화로 인해 자연스럽게 생긴 하나의 문화라고 할 수 있으나, 이에 대한 우려도 존재한다. 예컨대 빅데이터 기반의 큐레이션 서비스는 기존 소비 패턴을 근거로 하여 소비자가 선호할 법한 콘텐츠를 먼저 제시해주는 것인데, 이러한 큐레이션 서비스는 독자들이 다양한 독서를 통해 자신의 취향을 스스로 형성해나가는 과정을 생략하고 의심하지 않고 수동적으로 받아들이는 독자층을 형성할 수 있으며, 더 나아가 취향의 조작 또는 문화의 획일화를 조장할 수도 있다. 즉 스스로 선택할 수 있는 권리, 스스로 결정할 수 있는 방법을 우리가 의식하지 못하는 새에 빼앗길 수도 있다는 것이다.

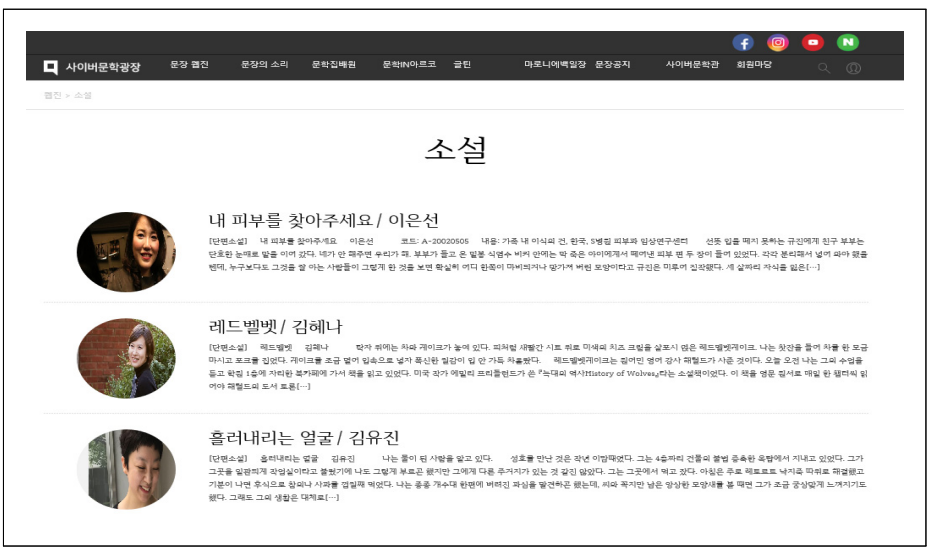
나. 콘텐츠로서 문학의 진화 vs. 성찰의 실종에 대한 우려

시대가 변하고 기술이 발전하면서 콘텐츠를 담는 그릇의 형태, 즉 미디어(media)도 달라지고 있다. 책은 지식과 정보를 습득하기 위한 대표적인 올드 미디어이다. 이제 문학은 수많은 콘텐츠 중 하나로 인식되어 다른 미디어들과 경쟁해야하는 선상에 놓여 있다. 코로나19 이전에도 독서 비율은 해가 지날수록 하락하는 추세였으나, 코로나19 사태를 계기로 온라인 비대면 콘텐츠가 급부상하면서 이러한 양상은 더욱 가속화되었다. 스마트 기기와 SNS에 익숙한 현재 세대들은 책이 아닌 다른 미디어로 이탈하고 있으며, 매년 도서 판매량과 독서율, 도서관 이용률은 감소하고 있다.

문학 분야에서 종이책은 여전히 강력하지만 점점 다른 매체로 중심추가 이동하고 있다. 문자 매체인 문학이 영상과 디지털 매체와 경쟁하는 시대에, 이제는 문학의 경계를 넘어 다른 매체들과 섞이고 교류하며 새로운 형태의 문학을 창출해야 한다는 주장도 제기된다. 종이책에 최신 기술을 융합해 물리적 개체와 디지털 개체가 동시에 존재하고 서로 상호작용하는 새로운 환경을 구축함으로서 시너지 효과를 발휘할 수 있다는 것이다.

그러나 입시공부의 폐해로 요점 중심의 문학 독서 방식이 일반화되고, 숏폼(short-form) 형태의 웹소설을 선호하는 최근의 경향 속에서 직접 책의 무게와 질감을 느끼고, 스스로 상상하고 성찰할 수 있는 독서 방식의 실종에 우려를 표하는 견해도 여전히 존재한다. 관련하여 소비되는 콘텐츠로서의 문학이 아닌, 세계와 삶에 대한 성찰의 매개체로서의 문학의 활성화를 위해 한국문화예술위원회가 2005년에 개설한 '사이버문학광장[119]'과 같이 문단으로부터 인정받은 본격 문학이 창작되고 유통되고 향유될 수 있는 공적 성격의 온라인 플랫폼의 필요성도 제기된다.

[그림 3-17] 사이버 문학광장 홈페이지



119) 온라인을 통한 문학의 창작과 향유 기회 확대를 목적으로 '문장'은 문학 작품들을 생산 또는 재생산하고, 신진작가들의 창작 활동 지원기능을 수행한다. 〈글틴〉은 청소년들의 문학 활동공간이자 청소년을 위한 프로그램 및 문학 콘텐츠가 제공되고 〈사이버창작광장〉은 온라인에서 창작 지망생과 문학 애호가를 위한 창작 공간으로 수시 공모를 통해 작품 발표기회와 전문 작가의 조언, 지도 및 평가가 제공되기도 한다.

다. 문학 창작 및 향유에서의 디지털 격차 발생

대면 활동이 제한되면서 디지털 문화에 익숙한 작가들과 그렇지 않은 작가들 사이에 디지털 격차가 발생하고 있다. 젊은 작가들은 공모 사업을 통해, SNS를 통해 독자들과 소통을 활발하게 이어가는 반면, 디지털문화에 익숙하지 않은 원로 작가들이나 미디어에 약한 작가들은 변화한 비대면 환경에 적응하지 못하고 있다.

작가들뿐만 아니라 독자들에게서도 디지털 격차가 발생한다. 문학행사가 모두 취소되어 온라인으로 행사를 진행한다고 하더라도 화상회의 시스템이나 디지털 접근성이 떨어지는 어린이 및 노년층은 접속하기가 매우 힘들다.

"문학에 대해서 잘 모르지만 한번 가보자 했던 어르신들도 줌과 같은 비대면 시스템을 통해서는 아예 접근할 수 없는 상태가 되어버렸다. 이런 부분에서 디지털 소외계층에 대한 정책이 많이 필요하다는 생각이 든다.

반면에 상업화된 영역에서는 밀리의 서재도 있고, 디지털 문해력이 뛰어난 사람들 같은 경우는 오픈 채팅방에서 1,500명의 독자를 모집하고 강연도 하고 독서모임을 하기도하고 이런 식으로 움직이고 있기도 하다. 그래서 디지털 계급화가 심각하게 나타나는 것 같다." (평론가 D)

이처럼 디지털에 익숙한 세대들은 온라인 오픈 채팅방이나 SNS를 통해서 취향이 같은 독자들끼리 모이며 더 활발한 움직임으로 다양한 문학 활동을 펼친다. 최근 젊은 세대 사이에서는 문학을 단순히 독자로서 읽는 것이 아니라 재생산이 이루어지고, 자신 또한 창작물을 만들어 다른 사람들과 공유하는 문화가 자리 잡고 있다.

그러나 비대면 상황 속에서 새로운 온라인 문화를 접하지 못하는 디지털소외 계층은 모든 문학적 경험이 차단될 수 있으며, 문화적 격차의 심화로 이어질 수 있다는 점에서 디지털 격차의 해소를 위한 방안 모색이 필요한 시점이다.

4. 문화예술교육 분야

4.1. 현황 및 주요사례

코로나19로 인해 공교육을 비롯하여 사회교육과 문화예술교육을 포함한 일상 속

의 활동이 중단되었고, 기술과 매체 환경의 변화와 코로나19로 인한 비대면 시스템의 급부상으로 온라인 학습에 대한 수요가 급격하게 확대되어 교육 환경 전반의 패러다임 전환이 예고되고 있다. 2020년의 갑작스러운 상황 변화로 공교육의 인터넷 강의는 322만 개의 동영상 콘텐츠가 게시되고 교사들의 46만개 온라인 학습방 운영 등 일대 변화를 가져왔다. 그러나 앞서 지적한 바와 같이 온라인 강의에 의존하는 시간이 길어질수록 학부모 재력, 학교·교사별 편차, 사교육 여부 등에 따른 교육 격차 심화가 새로운 문제로 떠오르고 있다.

한편 문화예술분야의 온라인 교육은 다른 교과목에 비해 상대적으로 중요도가 낮고, 준비가 더뎌 코로나19 확산 초반에는 문화예술교육 온라인 수업이 개설되지 않은 학교도 상당 수에 이르렀던 것으로 보인다. 그러나 문화체육관광부가 국립문화예술기관의 콘텐츠를 활용하여 온라인 수업에 활용할 수 있도록 하고, 한국문화예술교육진흥원 또한 '어디서든 문화예술교육' 지원사업과 같이 온라인 문화예술교육 콘텐츠 제작 지원사업을 추진하면서 문화예술교육 분야에서도 온라인·비대면 콘텐츠가 활발하게 제작되고 있다.

온라인 문화예술교육의 유형은 전달방식과 전달과정, 교육목표에 따라 콘텐츠형, 대화형, 커뮤니티형으로 분류할 수 있다(한국문화예술교육진흥원, 2020).

[그림 3-18] 문화예술교육의 유형 분류

구분	A 콘텐츠형	B 대화형	C 커뮤니티형
전달주체	일대다 (1:N) 매개자:그룹	일대일 (1:1) 매개자:학습자	다대다 (N:N) 그룹:그룹 매개자:매개자 학습자:학습자
전달유형	일방형/스트리밍형 (일방적 커뮤니케이션)	쌍방형/대화형 (상호작용적 커뮤니케이션)	네트워크형 (순환형,노드형,집단형) (유기적 커뮤니케이션)
전달방식 (3C)	**콘텐츠 (Contents) (Content-driven)**	**대화 (Conversation) (Comment)**	**커뮤니티 (Community) (Communication)**
전달과정 (3C)	**가이드 (Coordination)** 수용자의 학습중심 매개자의 콘텐츠코디네이션	**협력 (Cooperation)** 피드백 통한 발전 매개자의 지속적 관여 (하나의 미션을 한명씩 분담)	**공동창작 (Collaboration) (Co-creation)** 하나의 미션을 토론을 통해 공동 추진
교육목표 (3En)	**독려/장려 (Encourage)**	**참여 (Engage)**	**놀이 (Entertain/Edutain)**
교육방식	강의/강좌	피드백/질의응답	토론

출처:한국문화예술교육진흥원. 온라인 TF 결과보고. 2020.9.25.

먼저 콘텐츠형은 기존의 제작된 교육 자료를 기반으로 한 일방향적인 강의형 학습이다. 국립아시아문화전당에서는 올해 4월부터 어린이 대상 온라인 문화예술교육을 실시했다. 동영상 시청을 통해 아시아의 악기를 설명하고, 곡식과 구슬 등을 통에 넣고 흔드는 악기를 만드는 '세상에 이런 악기'와 영상을 보며 몸의 움직임을 따라하는 '출래출래 몸놀이'를 콘텐츠형 예술교육의 예로 들 수 있다. 국립현대미술관은 최근 어린이를 대상으로 "집에서 만나는 미술관" 온라인 콘텐츠를 개발하였다. 현대미술 작가 4명의 작업을 바탕으로 집에서 창작활동을 해볼 수 있도록 하는 시연형 튜토리얼 콘텐츠이다. 초등학교 휴교와 비대면 교육 전환에 따라 수업자료 영상 콘텐츠의 수요가 급격히 증가하여 단기간에 높은 시청 결과를 얻었다.

둘째, 대화형은 온라인 화상회의 프로그램을 통한 쌍방형 강의이며, 실시간으로 이루어지는 피드백과 코멘트는 디지털 상호작용에 있어 중요한 부분이다. 안동문화예술의전당에서는 오케스트라 교육 사업으로 진행하는 안동 꿈의 오케스트라 강의를 온라인으로 수업방식을 변경해 각 파트 강사 선생님들과 줌(Zoom) 화상회의로 이론수업과 화상 실기수업을 이어가고 있다.[120] 미국 휘트니 미술관은 온라인 교육 프로그램을 매주 일정 시간에 화상회의 프로그램 줌(Zoom)을 통해서 전시에 대해 설명하고, 교육 참가자는 강의를 듣는 동안 채팅으로 질문을 하며, 강의 후에는 질문에 대한 답과 토론을 진행하는 형태로 대화형 미술교육을 무료로 진행하고 있다.

[그림 3-19] 어린이를 위한 집에서 만나는 미술관

출처: 경기도 문화예술매거진, 집에서 만나는 어린이 미술관[121]-최정화편

[그림 3-20] 키득키트 만들기 영상

출처: 광주문화재단 유튜브, 키득키트-이호동작가편

120) 안동인터넷신문. 안동문화예술의전당, 문화예술교육 온라인강의 오픈. 2020.04.27. http://www.andonginews.com/news/articleView.html?idxno=4583

셋째, 커뮤니티형은 다양한 플랫폼과 기술적인 도구를 활용하여 하나의 미션을 공동으로 추진하여 상호작용성과 현장감을 극대화하는 유형이다. 광주문화재단 문화예술교육지원센터는 어린이와 청소년 100명을 대상으로 '집안의 집, 나만의 아지트'를 만드는 컨셉인 비대면 예술놀이 프로젝트 '키득키트(kid-kit)'를 지난 8월에 진행했다. 온라인 예술교육참여자들에게 드라이브 스루(Drive-thru)로 키트를 전달하고 그 다음날, 예술가들과 비대면 화상회의 프로그램을 통해 집에서 함께 만들기 작업을 하며 예술가와 참여자가 양방향으로 소통하며 안전하게 문화예술교육을 경험하도록 했다. 테이트미술관(Tate)의 "테이트 키즈"는 어린이 전용 사이트로 5세-13세 어린이들을 대상으로 교육과 재미를 동시에 제공한다. 이 사이트에서 '테이트 키즈 갤러리'에 소장하고 싶은 테이트의 소장품 이미지를 자유롭게 변형 및 가공하여 전시하거나 자신이 창작한 디지털 작품을 업로드해 전 세계 어린이들과 공유할 수 있다. "테이트 키즈"는 서로 간의 작업 결과를 비교하고 공유할 수 있는 온라인상의 동료가 충족되는 프로그램이다.

4.2. 평가 및 전망

가. 문화예술교육의 새로운 확장 가능성

코로나19 확산 초기만 하더라도 온라인 문화예술교육 콘텐츠의 제작은 예술강사들을 위한 긴급지원의 성격이 강해 현장에서 많은 혼란과 어려움이 야기되기도 했으나 코로나19 상황이 장기화되면서 온라인 수업에 대한 문화예술교육계의 고민과 실천도 점차 심화·확장되고 있다.

"저희도 첫 시도였기 때문에 그냥 따라하는 매뉴얼 가이드 콘텐츠의 성격을 뛰어넘지 못했다. 애초에 긴급지원 성격이 강했기 때문에 내용 퀄리티를 엄청 높인 것은 아니었는데, 그 시도를 계기로 과제가 생긴 것 같다. 온라인 기반의 문화예술교육을 한다면, 다 따라하는 식의 키트도 주고 매뉴얼처럼 줘야하는 것인가. 아니면 무언가 촉발시킬 수 있는 콘텐츠를 만들어야하는가. 그랬을 때 예술교육은 어떤 역할을 해야 하는가에 향후 온라인 기반의 콘텐츠 개발에 대한 숙제를 남긴 프로젝트였던 것 같다." (기관 관계자 C)

121) https://ggc.ggcf.kr/p/5e86161af5ad6a54510ad0e1

여전히 대면 수업이 가지는 강력한 힘에 대한 신뢰, 온라인/비대면 수업에 대한 낯설음과 두려움, 저항감이 크긴 하지만, 온라인/비대면 수업의 출현이 문화예술교육의 본질과 가치, 교육자의 역할에 대해 다시 고민하게 하고, 기존 문화예술교육이 노정하고 있었던 고정된 제도적 틀을 벗어나 새로운 실험과 확장 가능성을 부여할 수도 있다는 기대감도 점차 커지고 있는 것으로 보인다.

코로나19 이후 주목받는 학습방식으로는 블렌디드 러닝(blended learning)과 플립러닝(flipped learning)이 있다. 블렌디드 러닝은 오프라인 학습과 온라인 활동을 병행하는 학습방식으로 오프라인 교육의 공간적, 시간적 제약을 극복하는 동시에 혼자 이러닝으로 학습하는데 다른 고립적 불안 등 비대면으로 인한 소외를 극복하는 것에 목적이 있다. 오프라인과 온라인 학습을 결합하여 각각의 단점을 보완하고자 한 것이다. 블렌디드 러닝에서 온라인 학습은 수업참여 학생 수와 공개 범위 등에 따라 소규모 공개수업과 고도화된 대규모 온라인 공개수업인 'MOOC (Massive Open Online Course)'로 나뉘는데, MOOC란 단순히 영상을 시청하는 것이 아닌 교수와 학습자간 질의응답, 퀴즈, 과제 피드백을 통해 강의 내용에 대한 충분한 이해와 학습이 이뤄지도록 하여 자기주도적인 학습능력을 키우고 개인맞춤형 학습을 제공하고자 한다.[122] 한국에서도 국가평생교육진흥원이 2015년부터 한국형 온라인 공개강좌인 K-MOOC 서비스를 개통하여 어디서나 누구든 무료로 수강할 수 있다.

플립러닝(flipped learning)은 블렌디드 러닝형식의 혁신적인 학습방식으로 학습자들이 자기 주도적으로 학교 밖에서 먼저 학습내용을 배우고 수업시간에는 사전에 학습한 개념을 토론하거나 과제수행 등 활동수업을 하는 방식이다. 플립러닝에서는 학습의 주체가 학습자가 되는 것을 중요하게 생각하며, 학생중심수업을 구현하고자 한다. 향후 교육방식은 이처럼 지식전달출처: 광주문화재단 유튜브, 키득키트-이호동작가편 위주의 직접적인 강의식 수업이 아닌 온라인과 오프라인을 병행하며 자기주도성과 참여도를 높이는 방식이 주목받고 있다.

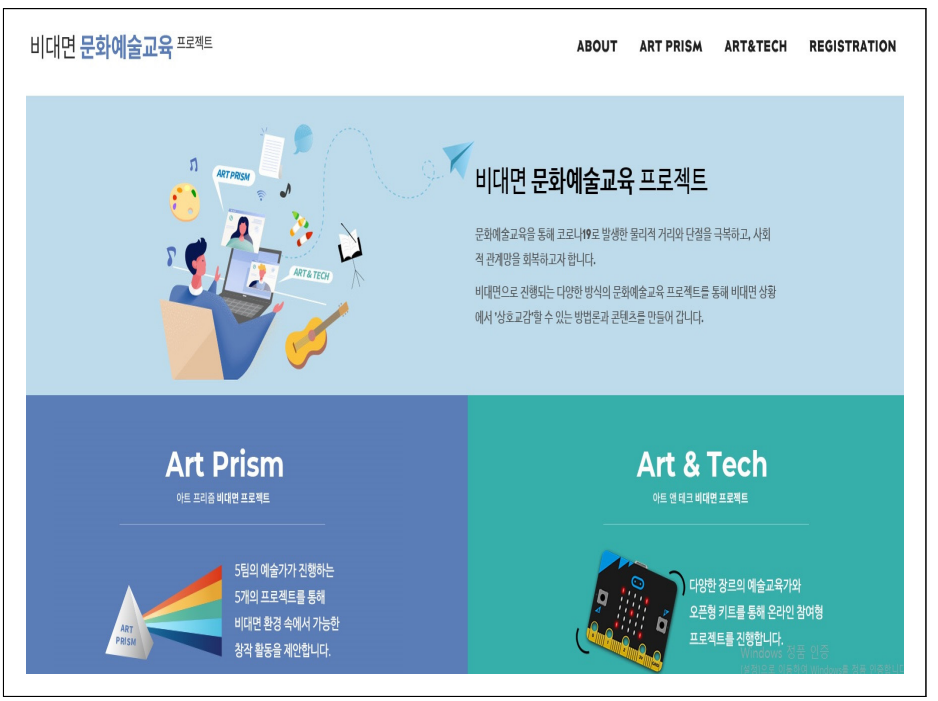
코로나19로 급격하게 변화된 환경 속에서 과도기를 겪으며 여러 문제점이 드러나고 있지만, 이를 잘 극복한다면 물리적 공간과 온라인 공간의 경계를 허물고 유연한 확장성을 가지게 될 수도 있다. 온라인 문화예술교육은 디지털 기기에 익숙한

122) 코로나19이후, 초·중·고 수업에 대한 기대와 우려-블렌디드 러닝과 플립 러닝을 중심으로 https://21erick.org/column/4989/

디지털 세대에게 친숙하며 또한 접근성이 높아 지역적, 계층적 한계를 극복하여 보다 많은 사람들이 문화예술교육을 접할 수 있는 기회를 제공한다. 또한 디지털 매체가 발달하면서 가상현실 교육, 가상 튜터, 인공지능 교육 등 다양한 형식의 온라인 교육이 등장할 것으로 전망된다. 온라인을 기반으로 하는 학습체계 도입은 코로나19의 확산으로 인한 단순 보완이나 일시적인 대체재 개념이 아닌 기능대안적 관점에서 문화예술교육의 보편적인 접근성, 질적 향상, 사회적 가치 확산을 제고하는 중요한 전환점이 될 것으로 보인다.

이런 맥락에서 한국문화예술교육진흥원에서 11월에 추진하는 '비대면 문화예술교육' 시범사업'은 비대면 환경에서도 지속 가능한 문화예술교육의 방법을 찾아보고, 예술교육가들이 창의적인 실험과 경험을 통해 활동 기반을 넓힐 수 있도록 하는 사업이라는 점에서 의미가 크다 하겠다.

[그림 3-21] 비대면문화예술교육 프로젝트 홈페이지 이미지



출처: http://arte-project.or.kr/

나. 예술장르별 편차와 디지털 격차의 문제

교육적 위기를 통해 디지털 기술을 결합한 교육방식으로 변화를 겪고 있으나, 학교·사회 예술강사로 활동하는 문화예술교육가에게 상황은 쉽지 않다. 현장의 환경과 상황에 따라 각각 다른 교육방식과 접근을 요구받고 있기 때문이다. 또한 문화예술교육의 본질을 온라인으로 어떻게 담아낼 것인지 고민이 거듭되고 있다. 시각예술중심의 예술 장르는 영상 편집과 디지털 도구 활용으로 더 다양하게 보여줄 수 있었다는 측면도 있었으나, 연극이나 무용, 오케스트라 등 공연예술의 경우는 비대면이라는 환경으로 인해 함께 수업을 만들어나가거나 신체 또는 감각을 이용한 체험, 상대방과의 상호작용이 차단되어 온라인 수업이 어렵다는 한계를 갖는다.

예술 장르별 편차뿐만 아니라 온라인 교육 콘텐츠를 제작하기 위해 디지털 관련 기술을 다시 배우고 습득해야하는 과정도 고군분투의 연속이다. 오프라인 교육에 익숙한 10년 이상의 경력을 가진 예술강사들은 변화해야만 하는 상황 속에서 생존을 위해 다시 처음으로 돌아가 영상편집 등의 디지털 기술을 배워나가야만 한다.

한편 온라인 수업의 경우 학습자의 자기주도적 학습 동기를 유발하기가 쉽지 않고, 개별 학습자들이 문화예술교육을 위한 학습환경과 물적자원(wifi환경, PC나 타블렛, 그리기 도구, 만들기 도구, 악기, 댄스 슈즈 등)을 갖출 필요가 있다는 점에서 취약계층에 대한 교육 격차를 심화시킬 가능성도 존재한다.

다. 온라인 문화예술교육 콘텐츠의 저작권 문제와 플랫폼의 필요성

온라인 수업의 본격화로 교사나 예술강사 등은 소속 기관이나 학교의 환경에 따라 구글 클래스, 줌(zoom), 유튜브 등 각기 다른 플랫폼을 활용하여 동영상 콘텐츠를 제작하고 있다. 이 과정에서 저작권 문제와 플랫폼 문제가 새롭게 이슈화되고 있다.

온라인 문화예술교육 콘텐츠 제작 과정에서 대부분 이미지와 음악을 사용하게 되므로 해당 저작물에 대한 이용허락을 받아야 하나 예술강사들의 경우 저작권이나 저작인접권에 대한 이해도가 낮고, 또 별도의 교육을 받을 기회도 없어 더욱 어려움을 겪고 있다.

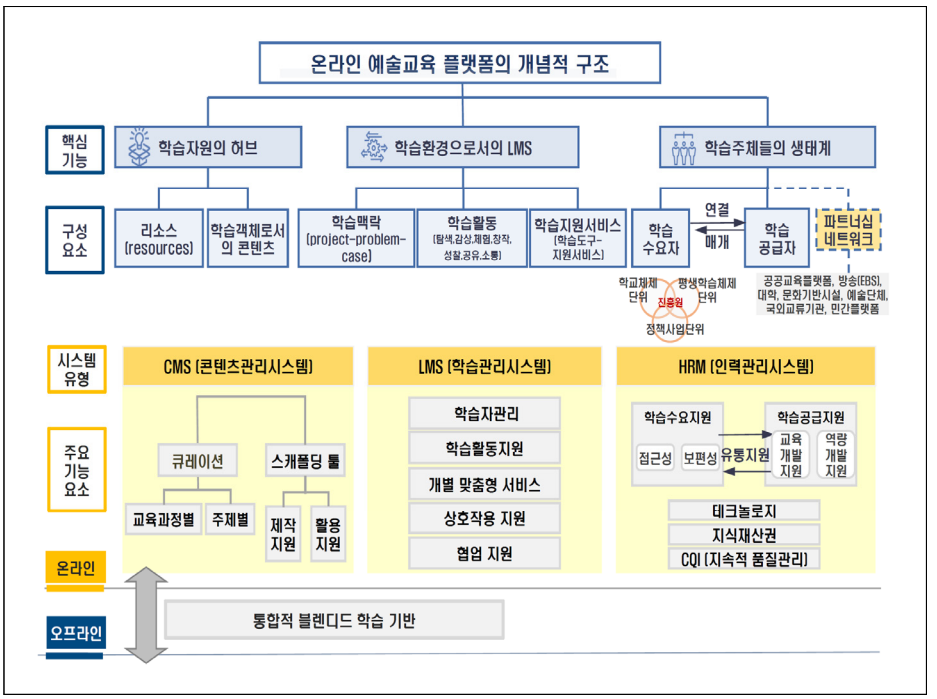
영상 제작과정뿐만 아니라 온라인 교육 플랫폼에 게시할 때도 여러 가지 문제점이 발생한다. 학교마다 사용하고 있는 플랫폼이 모두 달라서 적응이 힘들 뿐만 아니

라 저작권 정책도 플랫폼마다 모두 달라 저작권에 대한 사항을 예술강사 스스로 알아봐야만 한다. 줌(zoom)이나 구글 미트(Google Meet)는 학교 교육을 위해서 만든 것이 아니라 일반적인 회의를 위해 만든 플랫폼이기 때문에 온라인 교육 환경에 최적화된 플랫폼이 아니라는 한계가 존재한다.

또한 현재 학교에서 사용하는 공교육 온라인 플랫폼의 경우 교사만 콘텐츠를 게시할 수 있고, 예술강사에게는 접근 권한이 없다. 예술강사들은 영상을 교사에게 전달하거나 계정을 빌려서 게시하는 형식으로 진행하고 있는데 이로 인해 영상 콘텐츠를 전달한 후에 예술강사의 허락 없이 해당 수업 콘텐츠가 다른 수업에 사용되기도 하고, 온라인에서 무단으로 유통될 수도 있어 예술강사들의 불안감이 더욱 커지고 있는 상황이다. 예술강사들이 제작한 강의저작물에 대한 권리를 어떻게 보장할 것인지에 대한 이슈가 새롭게 제기되고 있는 것이다.

이러한 측면에서 최근 논의되고 있는 문화예술교육 플랫폼에 대한 논의를 살펴볼 필요가 있다. 조은아(2020)는 문화예술교육 플랫폼의 방향성 i) 국민의 온라인 문화예술교육 학습권을 보장하는 학습환경으로서의 접근성 ii) 수준 높은 리소스를 제공하는 학습자원의 허브 iii) 학습자의 동기부여, 적극적 참여, 의미있는 학습이 이루어지는 환경으로서의 플랫폼 iv) 학습자의 선택권을 지원해주는 플랫폼 v) 예술교육자(매개자)의 연결, 협업, 실험을 위한 네트워크를 지원하는 플랫폼 vi) 학습활동 자체뿐만 아니라 지식창출, 경험공유의 생태계 관점의 다면적인 LMS(Learning Management System)로 제시하고 있다.

[그림 3-22] 온라인 예술교육 플랫폼의 개념적 구조



출처: 조은아(2020), 온라인 문화예술교육의 6가지 성공조건 4. 온라인 통합 플랫폼 구축. 문화예술교육 이슈분석 제2호 (2020.09). 한국문화예술교육진흥원 지식정보R&D센터 ; 조은아(2020), 공공 예술교육 플랫폼의 방향과 이슈. 제6회 코로나19 예술포럼: 예술교육의 미래, 한국문화예술교육진흥원 발제문에서 재인용.

라. 문화예술 교육자에게 요구되는 전환역량

변화한 문화예술교육환경은 매개자인 문화예술교육자들에게 온라인과 오프라인을 교차하며 변화된 역할을 요청받고 있다. 이전보다 유연하며 입체적이고 창의적인 문화예술교육을 구조화해야하는 필요성이 요구되고 있는 것이다.

문화예술교육의 학습은 창의적인 사고와 복합적 활동으로 수행되는 경우가 많으나 온라인상에서는 학습자의 미적 경험을 스스로 능동적으로 수행하도록 설계하는 것이 쉽지 않기 때문에 다양한 학습모형과 학습활동 지원 도구, 풍부한 배경지식과 멀티미디어 자료들을 활용하여 학습자가 문화예술적인 맥락 안에서 스스로 의미를 찾아내도록 매개자로서 가이드가 필요하다.

온라인 기반으로 변화하는 교육환경에서 매개자인 문화예술 교육자에게 요구되는 새로운 역량은 6가지로 말할 수 있다. 예술가적 능력을 통해 학습자의 예술성을 일

깨울 수 있는 내재된 예술성과 적절한 교육방법과 소통방식을 활용해 학습자가 능동적으로 참여하도록 유도할 수 있는 창의적 활동설계 능력, 이러한 활동 설계를 디지털로 직접 제작할 수 있는 디지털 리터러시 능력, 학습자에게 정확하고 전문적으로 피드백해줄 수 있는 의사소통 역량과 파트너십을 통해 보다 나은 학습 분위기를 조성하는 협업능력, 스스로의 역량을 파악하여 발전해나갈 수 있는 사유능력이다.

〈표 3-4〉 예술 교육자에게 요구되는 전환역량

요구되는 역량	내 용
예술성	학습 과정과 교육자의 가치관을 통해 학습자의 예술성을 일깨우는 예술가적 능력
창의적 활동설계	자기주도성과 능동적 참여 유도, 적절한 소재와 방법. 소통방식을 활용하여 활동 설계
디지털 리터러시	직접 제작 및 양질의 콘텐츠 선별 및 재구성 등
의사소통	언어적/비언어적 소통 능력과 피드백의 정확성·전문성·실시간성
파트너십·협업	협업을 통해 보다 나은 학습 환경 조성하는 능력
성찰	스스로의 역량을 파악하고 발전 및 개선을 위한 사유 능력

출처: 한국문화예술교육진흥원. 온라인 TF 결과보고. 2020.9.25.

이와 같이 코로나19 이후에 매개자에게는 예술의 기능과 디지털미디어와 플랫폼에 대한 이해뿐만 아니라 각 미디어를 연계할 수 있는 역할과 역량이 요구되고 있다. 그러나 아직까지는 비대면 온라인 문화예술교육에 대해서 매개자 스스로의 경험이 부재하며, 현재처럼 문화예술교육 인력들이 콘텐츠를 자체적으로 개발하여 교육과정에 활용하는 것은 한계가 있다.

새로운 문화예술교육 콘텐츠를 연구하고 개발하기 위해서는 시간적·재정적 측면에서 어려움이 많다. 또한 기존의 디지털 콘텐츠의 저작권이 해결되지 않았을 경우에는 활용되는데 여러 저작권 문제가 발생한다.

현재도 예술강사와 교원, 기획자 등을 대상으로 하는 연수프로그램들이 운영되고 있으나, 온라인 예술교육환경의 전환을 위해서는 코로나19 상황에 맞춘 새로운 지원이 필요하다는 현장의 목소리를 반영하여 온라인 예술교육 방식에 대한 연수가 더욱 강화될 필요성이 있다. 연수-워크숍-연구지원-콘텐츠개발-교육실행의 유기적인 연계를 구축하여 예술교육의 다양한 가능성을 실험하고 시도할 수 있도록 콘텐츠의 기획, 제작, 구현, 활용과 공유에 대한 아이디어 구체화 기회를 지속적으로 제공해야 할 것이다.

5. 생활문화 분야

5.1 현황 및 주요 사례

가. 기존 사업의 온라인 전환

문화재단, 생활문화센터, 지방문화원의 추진 사업은 기존 사업의 온라인 추진 및 비대면 사업전환이 두드러졌다.

한국문화원연합회의 대표적인 대면 사업인 '찾아가는 문화로 청춘'은 비대면 온라인 프로그램으로 대체 운영하도록 사업 지침을 변경하여 공지하였다. '찾아가는 문화로 청춘' 사업은 어르신문화프로그램의 일환으로 아마추어 어르신이 야외에서 펼치는 문화예술공연을 지원하는 사업으로 국고보조금을 통해 추진되는데, 사업시행주체인 한국문화원연합회는 비대면 추진을 위한 사업변경을 감행하였다. 기존에 수행하던 대면 현장공연 방식을 공연영상을 촬영하여 배포하거나 대면과 비대면을 혼합하여 운영하는 방식 모두를 인정하고, 온라인 촬영시간을 감안하여 공연 소요시간을 기존 60분에서 20~30분으로 축소하는 등의 편의를 제공하였다. 또한 보조금사업의 예산편성 기준 내에서 공연장소 사용료, 영상촬영·편집 인건비 등 보조금 운영을 유동적으로 추진할 수 있도록 지원하였고, 제작된 영상콘텐츠는 홈페이지, 유튜브 등 다양한 플랫폼을 통해 공유하도록 장려해 지역과 상관없이 누구나 접근할 수 있다는 온라인 콘텐츠의 장점을 극대화 할 수 있도록 추진하였다. 그러나 사업 수혜 대상인 어르신 층은 대체로 온라인 콘텐츠 접근에 익숙하지 않을뿐만 아니라 직접 제작은 어려움이 있어 지방문화원에서 관련 인력을 충원하거나 기존 인력의 온라인 콘텐츠 전문성 여부에 상관없이 관련 업무를 수행해야해야한다는 점이 사업 추진의 어려움으로 파악되었다.

〈표 3-5〉 한국문화원연합회 '찾아가는 문화로청춘' 비대면 온라인 프로그램 운영 변경 사항 요약

구분	기존	변경 후	비고
운영방식	대면(현장공연)	비대면(공연영상 촬영·온라인 배포) 또는 혼합유형(대면+비대면)	*당초 계획대로 대면공연이 가능한 곳은 그대로 추진 *당초 대면공연을 추진한 곳은, 잔여회차를 비대면으로 변경 가능

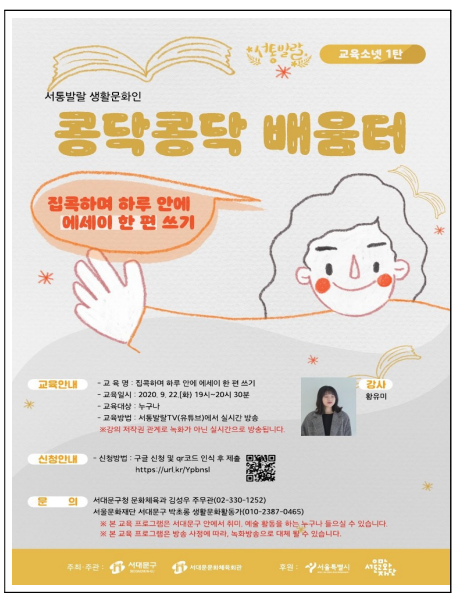
구분	기존	변경 후	비고
운영회차	총 4회 이상	좌동	필수/4회 이상의 공연영상콘텐츠 제작
프로그램 구성	최소 2개	최소 4개	운영회차에 맞춰 회차별 내용 상이하도록 구성
공연 소요시간	공연당 60분 내외	공연당 20~30분 이내	*온라인 배포를 고려, 공연완성도 제고 및 흥미유발 동영상 제작(자막 효과 활용)
공연장소	야외공연	실내/야외 무관	*공연영상 촬영 시, 사회적 거리두기 및 방역지침 필히 준수
결과물 공유방식	없음	온라인상 콘텐츠 업로드	*추후 콘텐츠 조회 수 등을 사업결과에 반영 예정

출처: 한국문화원연합회 지역문화진흥팀

서울 서대문구는 생활작품 전시회 '아트 앤 라이프'를 온라인과 오프라인으로 동시에 추진하였는데, 복합문화공간 연희정원과 유튜브 채널에 함께 전시를 열어 전시장의 대면 비중을 낮추고 어디서나 전시를 관람할 수 있도록 했다. 같은 취지로 생활문화 교육지원 프로그램을 온라인 생중계로 전환하여 문화적 지원이 코로나19로 인해 중단되지 않고 추진이 되었다.

[그림 3-23] 서대문구 생활예술작품 온, 오프라인 전시회 알림문

[그림 3-24] 서대문구 생활문화인 교육지원 프로그램 알림문

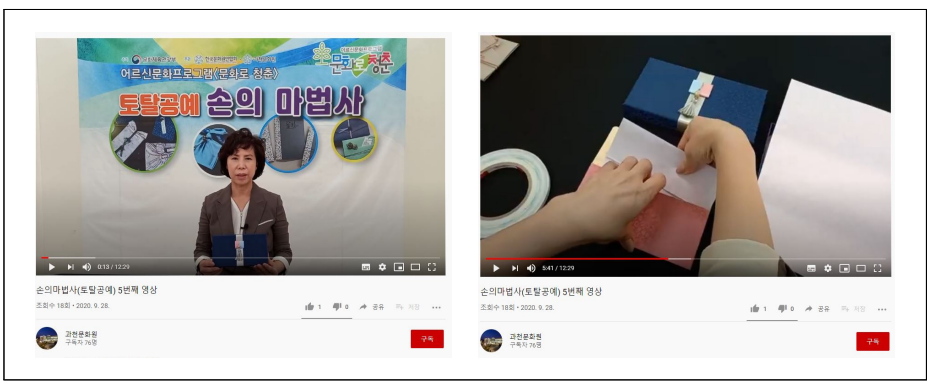


출처: 서울문화재단 생활문화플랫폼(http://www.artandlife.kr/)

나. 우편, 동영상, 소셜네트워크로 향유하는 문화생활

코로나19로 대면 문화 활동에 제약이 생기고 이러한 상황이 장기화되자 비대면으로 문화활동을 하되 이를 적극 공유함으로써 심리적 고립감을 해소하는 방식의 문화활동이 증가했다. 한국문화원연합회는 어르신 문화프로그램의 일환인 '문화로 청춘'이 대면 사업이 어려워지자 비대면 문화예술활동으로 전환하였는데, 대표적으로 '어르신 문화예술체험 꾸러미'를 제작·배포한 것이다. 일회성 단순 조립이 아닌 장시간 체험이 가능한 '문화예술체험도구'로서 역할할 수 있도록 개발하고 다양한 장르, 친환경 및 코로나19를 문화예술로 극복한다는 의미를 담을 수 있도록 구성하였다.

[그림 3-25] 어르신문화프로그램〈문화로 청춘〉의 비대면 프로그램 '손의 마법사' 강연 영상



출처: 과천문화원 유튜브채널 https://youtu.be/HWvAHw2wGrI)

해당 프로그램의 참여자들은 동영상 강의를 통해 배포된 꾸러미로 문화활동을 하고 문화원이 운영하는 sns 등에 체험 내용을 공유하며 소통한다. '문화로 청춘' 홈페이지에도 온라인 커뮤니티를 조성, 각 지방문화원이 소통했던 내용들을 공유함으로써 비대면 방식의 1인 공예활동이지만 심리적으로는 공동체성을 잃지 않도록 하기 위한 노력을 기울이고 있다.

[그림 3-26] 어르신문화프로그램〈문화로 청춘〉의 비대면 프로그램 '손의 마법사' 참여 후기

출처:한국문화원연합회「문화로청춘」홈페이지 http://www.seniorculture.or.kr/

5.2 평가 및 전망

코로나19는 문화기반시설이 일상생활에 주었던 영향에 대해 되새기는 계기가 되었다. 특히 생활SOC 정책이 강화되는 가운데 위기상황이 발생하였는데, 이 때 모든 문화생활은 중지되고 기반시설들은 휴관되는 상황이 발생하였다. 문화생활은 곧 장소성을 의미하기도 하였기에 문화기반시설을 통해 문화 향유를 하던 시민들은 갈 곳을 잃었고 특히 시설을 통해 대면 도움으로 문화생활을 하던 노년층은 이내 문화 사각지대에 놓이게 되었다. 민간 시설들이 서비스를 중지했을 때, 공공시설은 최소한의 서비스를 제공해야 공공의 역할을 제대로 수행하는 것이 아니냐는 목소리가 높아지는 이유다. 생활문화시설이 위기상황에서의 역할 수행에 대한 지침이 마련되어야하고 특히 지자체가 직접 운영하는 생활SOC 시설들은 관련 평가 뒷받침 되어야 문화기반시설들의 공공 역할 수행과 운영 타당성이 더 높아질 것임을 확인한 셈이 되었다.

한편 생활문화센터는 관리의 기반이 되는 명확한 법제도가 없는 실정이다. 지자체의 운영 지침에 따르고 있는데, 관련 상위법이 없으니 지자체에서는 조례를 만들 근거를 찾지 못하고 주민이 이용하는 시설 모두에 '생활문화센터' 등의 이름을 활용하는 등 혼란이 가중되고 있다.

가. 지역문화계에 등장한 '플랫폼' 화두

한국지역문화정책연구소가 2020년 8월 11일부터 21일까지 약 10일간 온라인을 통해 지역문화재단 종사자 178명, 지역문화 전문가 95명 총 273명을 대상으로 실시한 '포스트코로나 시대의 지역문화재단 과제에 대한 인식 조사'에 따르면 예술가 및 예술단체의 온라인 동영상 플랫폼에 대한 관심이 증가하였다는 답변이 5점 만점 중 평균 4.18점으로 드러나 온라인 문화예술 콘텐츠와 플랫폼 정책 모델이 지역문화생태계에 새로운 변화와 전환을 욕구하고 있음이 드러났다.[123] 이는 비대면 상황에서의 문화활동에 대한 대안으로 온라인 플랫폼에 대한 관심도가 높은 것을 반증한다고 할 수 있다. 특히 단순히 온라인 동영상 플랫폼에 대한 관심이 아닌, '플랫폼'에 대한 관심이 증가하였다는 것에 주목할 필요가 있다. 이 설문에서는 지역의 문화예술 현장에서는 온라인 문화예술 콘텐츠와 플랫폼 정책 사업에 대해 우려와 기대를 동시에 나타내고 있으며, 이에 관한 정책과정을 문화예술계와의 소통화 협의를 바탕으로 추진해 나갈 것을 요구하고 있다는 상황을 함께 기술하였다. 비대면 상황에서의 플랫폼 필요성은 기관차원에서의 움직임으로도 파악할 수 있다. 한국문화원연합회는 어르신 문화예술교육 플랫폼 구축 필요성이 대두되어 관련 사업을 검토하고 있으며, 지역문화진흥원은 온라인 플랫폼을 통한 생활문화의 폭 넓은 향유 및 공유 혁신방안을 모색하여 관련 사례연구를 2017년에 진행한 바 있다.

□ 온라인 접근성이 낮은 세대를 위한 플랫폼 구축 필요성 대두

한국문화원연합회는 코로나19로 인해 어르신 대상 프로그램을 지속적으로 추진하는데 어려움을 겪자 가칭 '어르신 문화예술교육 플랫폼 구축'을 위한 사전 계획을 수립하고 추진 방안을 검토해왔다. 고령층만 거주하는 세대는 가정 내 이용할 정보화 기기가 부재해 정보격차가 매우 크고, 비 자발적으로 인터넷을 이용하지 못하는 특징이 있어 이들을 고려한 맞춤 플랫폼 구축의 필요성을 현장에서 느꼈기 때문이다. 이는 한국정보화진흥원의 조사를 통해서도 드러나는데, 고령층의 정보화 기기 보유는 PC 63.3%, 스마트폰 73.3%로 일반국민의 정보화 수준을 '100'으로 두었을

123) 한국지역문화정책연구소, 2020, 포스트코로나 시대, 지역문화재단 방향과 과제에 대한 지역문화관계자 설문조사 분석 결과 보고서 4p 인용

때 고령층은 64.3으로 고령층 맞춤 정보화 서비스가 필요함을 알 수 있다.[124)]

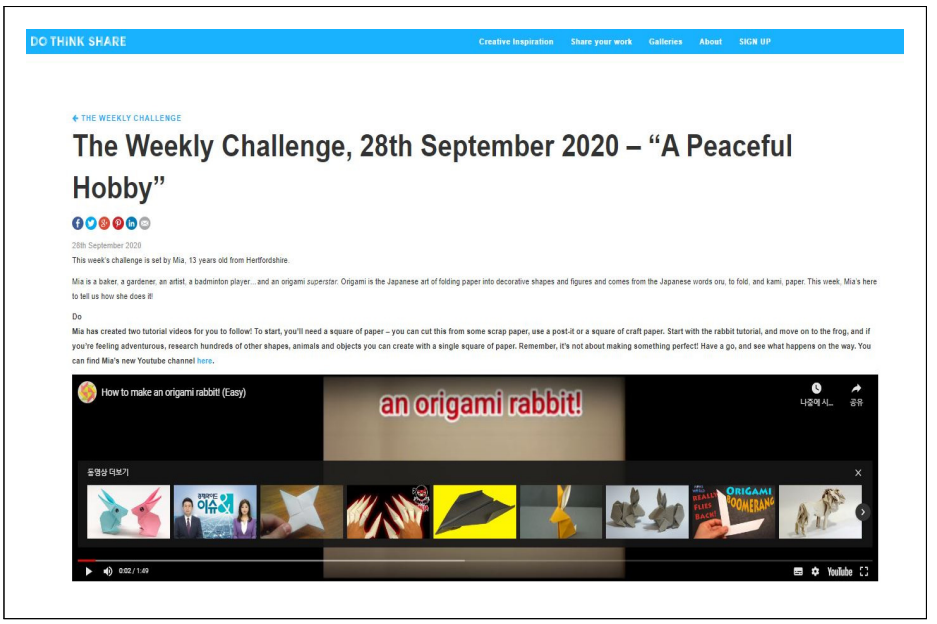
한국문화원연합회의 「(가칭)어르신 문화예술교육 플랫폼 구축」 계획안에 따르면 어르신 대상 온라인 플랫폼은 실시간 문화예술현장 중계가 되어야 하며, 미술, 음악, 연극 무용 등 장르별 기본 입문교육 콘텐츠가 제공될 수 있어야 하며 지방문화원이 활용할 수 있도록 지역별 특성화교육을 제공할 수 있는 쌍방향 및 개별 강좌기능이 탑재되어야 지방문화원을 이용하는 노년층의 온라인 플랫폼 활용율이 높을 것으로 전망했다. 또한 노년층의 디지털 기기 사용 특성에 맞추어 큰 글씨를 지원하고 문자메시지 또는 카카오톡 안내를 통한 손쉬운 접근(어플리케이션 지양), 비회원 접근 가능 등 쉬운 로그인, 동영상 품질 자동 조정 등을 통한 데이터 요금부담 완화 등 수요층을 세심하게 배려한 플랫폼 구축이 되어야 함을 강조한다.

□ 영국의 GET 6400만 아티스트 온라인 플랫폼 사례

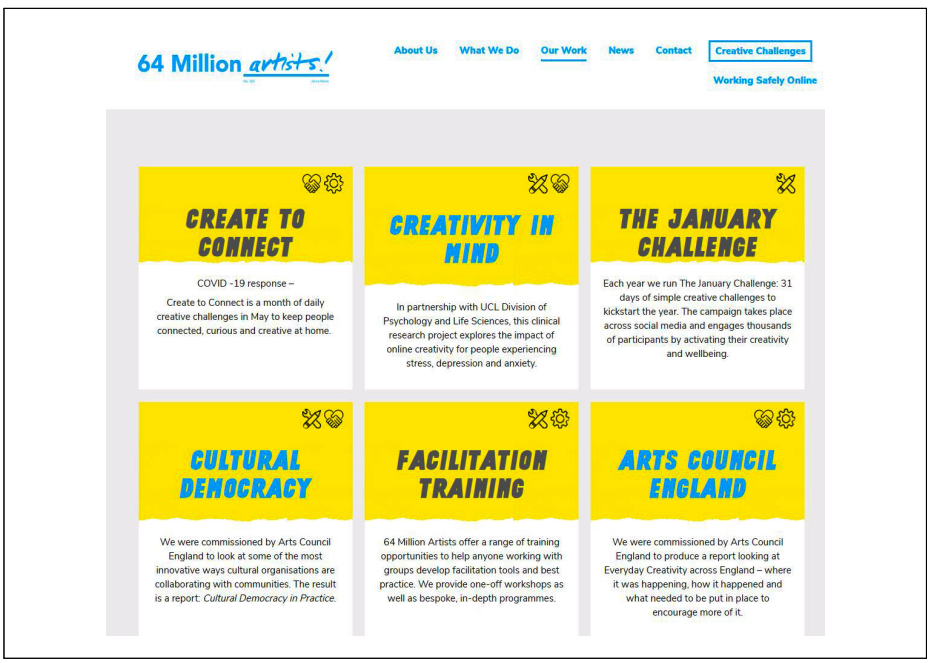
영국의 '6400만 아티스트'는 "시도하자! 생각하자! 나누자!(Do! Think! Share!)"라는 구호 아래 영국 국민 모두가 일상생활에서 창조적인 문화 활동을 할 수 있도록 독려하는 프로젝트다. 일상적 창조를 위한 토론회, 직장 문화 바꾸기 등 다양한 프로젝트를 진행하는데 그 중 온라인 플랫폼을 통한 공유는 코로나19 사태 이후 재조명을 받고 있는 방식이 되었다. '6400만 아티스트'는 영국 전체의 인구수에서 나온 프로젝트 명이며, 기존의 전문예술과 예술에 초점을 둔 영국 문화정책에서 문제제기를 하여 모든 사람의 창조성 즉, 일상적 창조의 중요성을 강조하는 프로젝트다. '6400만 아티스트'에는 몇 가지 프로젝트를 수행하는데, 'The January Challenge' 프로젝트는 온라인 플랫폼을 통해 매년 1월에 사람들로 하여금 일상에서 어떻게 창조적일 수 있는지에 대해 비디오 등 다양한 활동상을 올리는 프로젝트다. 자체 온라인 플랫폼과 트위터, 페이스북, 인스타그램, 유튜브 등 민간 sns 및 mcn 채널을 골고루 활용하여 참여율을 높이고 별도의 온라인 교육 제공을 통해 안전한 온라인 작업(Working Safely Online)을 지원하는 활동을 함께하고 있다.

124) 한국정보화진흥원, 2019, 디지털 정보격차 실태조사 재인용

[그림 3-27] ‘6400만 아티스트’의 활동 일환인 ‘주간 도전(The Weekly Challenge)’



[그림 3-28] 영국 ‘6400만 아티스트’ 홈페이지 내 주요 활동내역



‘6400만 아티스트’의 운영 재원은 정부 또는 예술위원회에서 10%를 받고 40%는 비영리분야(Charity sector)에 속하는 트러스트 재단에서, 나머지 50%는 민간·사업 분야의 기업, 회사 등에서 받는데 이는 직장환경을 바꾸는 ‘일터 프로젝트’를 수행하는데서 비롯된 재원이다. 2017년부터 2020년까지 매 년 약 30,000명의 사람이 참여하고 있고, 2020년에는 참여자의 약 98%가 이 창의적인 도전이 자신의 웰빙 삶에 긍정적인 영향을 미쳤다고 응답했다.[125)]

나. 디지털 전환을 위한 준비 미흡

□ 제작환경의 부재

문화예술계 전반에서 온라인 콘텐츠를 코로나19 위기 극복을 위한 대안으로 보고 높은 관심을 갖고 있지만 수요와 공급 측면에서의 불균형에 대한 우려가 뒤따르고 있다.

한국지역문화정책연구소가 실시한 ‘포스트코로나 시대의 지역문화재단 과제에 대한 인식 조사’에서 ‘포스트 코로나 시대의 지역문화 환경 전망’을 지역문화재단 종사자와 지역문화 전문가를 대상으로 질의 한 결과 10개의 항목 중 상위 2개 항목이 온라인 콘텐츠, 플랫폼과 관련된 내용이었다. 지역문화 종사자와 지역문화전문가 그룹 모두가 ‘온라인 예술콘텐츠와 미디어 플랫폼에 관심을 가지는 예술가가 증가할 것이다’는 항목의 평균점수가 높았고, 이어 ‘예술과 기술, 뉴미디어의 연계체계 구축에 관한 정책적 관심이 확대될 것이다’ 항목의 응답이 뒤를 이었다. 그러나 ‘언택트 문화예술소비에 대한 시민들의 욕구가 증가할 것’이라는 항목은 낮은 점수를 보여 수요자로서의 기대감보다 공급자로서의 기대감이 더 크다는 것을 유추할 수 있다.

125) 64 Million artists! The January Challenge 2021 자료 인용(출처:https://64millionartists.com)

〈표 3-6〉 포스트 코로나시대의 지역문화 환경변화 전망

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

출처: 한국지역문화정책연구소(2020), 「포스트코로나 시대, 지역문화재단 방향과 과제에 대한 지역문화관계자 설문조사 분석 결과 보고서」, 이슈페이퍼 2020-03호

이러한 분석은 문화기반시설의 휴관, 정부의 거리두기 지침 강화 등으로 인해 긴급하게 '온라인 콘텐츠'를 제작한 경험과도 연관이 있다. 국공립 공연장을 비롯한 문화기반시설의 공연과 행사 등은 무대 공연을 촬영하는 형태로 '온라인 공연'을 추진하였다. 이는 공연장에 올 수 없으니 화면으로 '대체'하는 형태로, 온라인의 환경에 맞는 '공연 영상화'가 아닌 '공연의 영상 송출'의 수준이라고 보는 것이 더 타당할 것이다. '공연 영상화'를 위해서는 무대를 현장보다 더 생생히 실감할 수 있는 고성능 카메라와 무빙 시스템이 갖춰져 있어야 하지만, 현재 대부분의 비대면 콘텐츠는 '온라인 콘텐츠'보다 '실연 촬영본'의 형태다. 또한 촬영 과정은 대개 민간 용역을 통해 추진되는데, 이는 장비 등의 인프라 뿐만 아니라 촬영과 편집기술 등에 대한 업무 추진 경험이 부족하기 때문으로 풀이된다.

"공연은 영상으로 표현할 수 없고, 영상은 공연이 될 수 없지만 공연장에 갈 수 없는 현재로서는 그 한계를 서로 보완해야 한다. 공연의 현장감을 라이브 스트리밍

으로 구현하려면 그만한 기술력이 필요하고, 기술력은 곧 자본과 전문인력이 뒷받침 되어야 한다. 또한 공연을 중계할 때 수요층 즉 관객을 확보하는 것이 필요한데, 모니터링을 해 보면 지인들이 주로 봐 주는 것이 현실이다. 온라인 콘텐츠 제작에 대한 전문성을 확보해서 양질의 콘텐츠를 생산해야 성과가 있을 것이다."(MCN 제작 엔터테인먼트 대표)

온라인 생중계 공연의 성공 사례로 등장한 BTS의 '방방콘', SM '비욘드 라이브' 와 '공연 영상화'로 공영방송 시청률 29%를 기록한 '2020 한가위 대기획 어게인 나훈아' 등 대중음악의 사례와 비교했을 때 문화예술계는 '온라인 콘텐츠'를 제작하기 위한 예산, 기술인력, 영상기획인력 등 제작환경 전반에 대한 검토가 필요하다는 지적이다.

□ 유료 과금이 가능한 온라인 플랫폼에 대한 요구

공연장에서의 실연 장면을 송출하는 형태로 무료 플랫폼(유튜브 등)에 서비스하는 경우가 많았다. 문화재단, 문화원, 공연장 등 문화기반시설에서는 자체 유튜브 채널을 운영하였고, 국립문화예술기관처럼 소속 예술단체, 제작PD, 예산 등 제작환경을 갖춘 기관에서도 네이버TV, 유튜브 등 무료 채널을 활용하여 온라인 콘텐츠 서비스와 생중계를 추진했다. 이러한 무료 공유 플랫폼은 '유료 중계'가 어렵다는 점이다. 광고수입 등은 채널이 운영됨에 있어서 발생하는 수익이고, 오프라인에서 '티켓'의 역할을 할 수 있는 온라인 플랫폼 창구가 없다는 점이다. 실제 국공립 공연장에서는 코로나19 이후 무료로 유튜브 등을 통해 서비스하는 사례가 많았고, 국립중앙극장, 세종문화예술회관 등에서는 '유료 입장 온라인 생중계 플랫폼'에 대한 필요성을 피력하였다.

한편, 문화재단, 생활문화예술 등 소규모로 추진되는 온라인 생중계는 유튜브 라이브 스트리밍의 조건이 되지 않아 '네이버 밴드' 등과 같은 소셜 네트워크 서비스를 활용는 사례도 있었다. 유튜브의 라이브 스트리밍의 조건은 해당 채널 구독자가 1천 명 이상, 활동기간 90일 이상이다. 지역 예술인, 사업 참여자 등 비교적 안정적인 소통층을 확보한 기초문화재단의 경우에도 유튜브 채널 구독자가 1천 명이 되지 않는 경우가 매우 많고, 스트리밍을 위한 기술적 조건도 갖춰져 있지 않다. 제작 기반이 확보된 국공립 시설에서는 '유료화가 가능한 플랫폼'에 대한 요구가, 제작 기반부터 다져야하는 소규모 단체는 '제작 스튜디오 지원'과 '유·무료 생중계가 가능한 플랫폼'을 동시에 요구하였다.

제3절 문화예술분야 전환 모색을 위한 새로운 시도

1. 예술을 통한 시대적 성찰과 코로나 블루의 치유

1.1. '몰입'의 경험과 '창조적 생산'으로서 수공예 예술활동의 가치 재조명

팬데믹 상황의 장기화에 따른 사회적 활동의 제약으로 사회적 고립과 코로나 블루로 불리는 우울증의 문제가 사회적 문제로 대두되고 있다. 최근 국내 조사 결과에 따르면[126] 코로나 블루에 대한 구체적 이해는 상대적으로 적지만, 관련 증상을 겪고 있다는 응답이 전체 응답자의 40.7%로 나타났다. 이에 대한 원인으로 '외출 및 모임 자제로 인한 사회적 고립감'이 46.2%로 가장 높았으며 '감염확산에 따른 건강 염려'(30.7%), '취업 및 일자리 유지의 어려움'(14%), '신체활동 부족으로 인한 체중증가'가 13.3%로 뒤를 이었다. 해외의 경우 이와 같은 상황에 대한 보다 적극적인 대처 방안과 관련 정보 공유가 활발하게 이뤄지고 있다.[127] 코로나에 대한 안전과 보호망 관련 정보 공유 플랫폼에서는 이와 같은 신체 및 정신 건강에 대한 항목을 중요한 사항으로 다루고 있으며, 팬데믹 상황으로 인한 정신 건강(mental health)의 영향에 대한 조사 등도 발 빠르게 이뤄지고 있음을 알 수 있다.

하지만, 이와 같은 코로나 블루 발생의 근본적인 원인이 사회적 고립과 사회 변화의 불확실성에 있다는 점에서 이에 대한 해결방안에 대하여 현재진행형인 코로나19 상황종료만을 기다릴 수밖에 없는 실정이다.

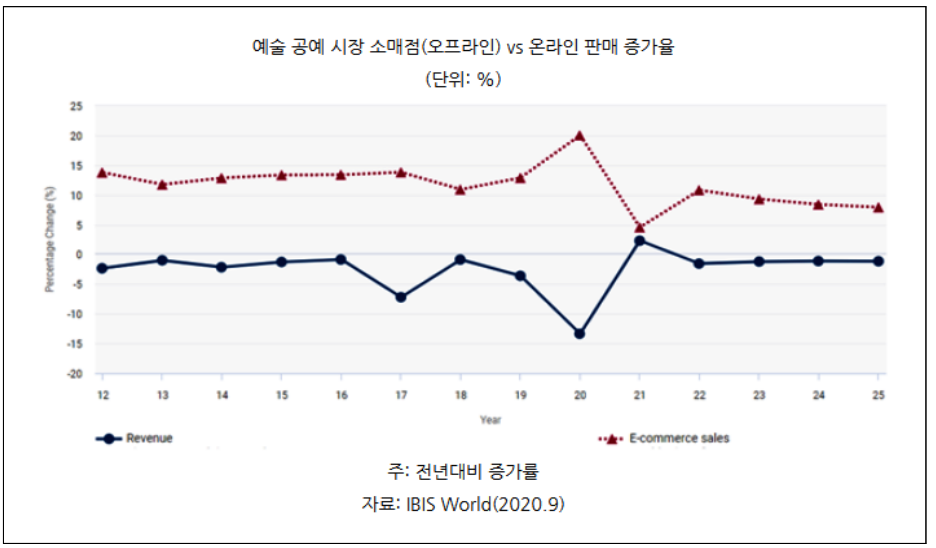
이와 같은 상황에서 코로나 블루에 대한 적극적이고 능동적인 대처 방안으로서

126) 한국건강증진개발원 보도자료(2020.10.12.일자): 전국 만 20세~65세 이하의 성인 남녀 1,031명을 대상으로 '코로나 19로 인한 건강상태' 조사 결과

127) 미국 뉴욕주 건강국의 경우 COVID-19: Coping and Emotional Well-being 홈페이지를 개설하여 지역 내에 다양한 다민족 언어로 작성된 코로나-19 상황에서 "친구와 관계맺기" "자신의 감정을 표현하기" "정상적 삶의 방식을 잃었을 때" "직장에서 번아웃되었을 때" 등의 상황에 대한 개인의 정신적 대처 방안을 제시하고 있음

문화예술의 다양한 창조적 활동에 관한 관심이 확대되고 있다. 앞선 조사 결과에서도 국내에서 코로나 블루를 경험한 응답자의 경우 관련 대처 방법으로 '가벼운 운동 또는 산책'과 '새로운 취미 개발'을 꼽고 있음을 알 수 있다.[128] 해외에서는 외출 제약으로 인하여 다양한 '집안'에서의 활동 시간이 많아짐에 따라 집안에서 즐기는 취미 활동으로 art&craft(수공예) 수요가 확대되고 있는 통계가 발표되어 관련한 산업의 확대에 기대감이 높아지는 상황이다. 글로벌 산업 시장 조사 전문기관인 IBIS World가 2020년 9월 발간한 보고서에 따르면 미국의 직물, 공예용품 소매점 매출액은 2020년에만 13.4% 감소했으나 온라인판매는 20.04%나 증가했음을 알 수 있다.

[그림 3-29] 미국 예술공예시장 온오프라인 판매 증가율



자료: 코트라 해외시장뉴스(2020.10.20. "미국 온라인 취미·공예 시장 코로나 19 딛고 활황"

아마추어 예술활동 또는 취미활동으로서의 생활예술 활동이 신체적 정신적 건강에 이바지하는 바가 크다는 것은 이미 예술 치료 분야를 비롯하여 예술과 건강/웰빙의 상관관계 연구 등을 통하여 잘 알려진 사실이다(APPG, 2017). 일상 속 예술 활동이 가진 개인에 대한 긍정적인 영향들이 현재의 코로나-19의 사회적 고립이 일상화 되는 상황에서 큰 힘을 발휘할 수 있으며 그 역할이 확대될 것으로 전망된다.[129]

128) 가벼운 운동 또는 산책(46.2%), 집에서할 수 있는 새로운 취미개발(30.7%), 다양한 미디어를 통한 소통(11%)으로 나타남

코로나 19 상황으로 인한 온라인 문화예술교육이 활성화되는 상황에서 다양한 기관에서 이와 같은 취미 활동 혹은 생활 속의 예술창작 활동에 대한 체험키트를 제공하고 온라인 콘텐츠를 통해 이를 활용한 체험 활동 프로그램을 제공하고 있는 사례는 이미 빈번하게 살펴볼 수 있다. 현장에서의 일정 그룹 이상의 활동으로 진행되었던 프로그램에 대한 경험이 온라인 콘텐츠로의 전환에 따라 '개인화'되는 양상이 나타나고 있다. 이와 같은 개인화는 '고립'이라는 부정적 측면으로서 우울감을 확산시킬 수도 있지만, 반면, 문화예술이라는 접점을 만나 '창조적 몰입'과 '창조적 생산'으로서 개인의 만족감과 심리적 안정을 가져올 수 있기도 한 것이다.

1.2. '치유와 명상'을 위한 예술 콘텐츠의 활용

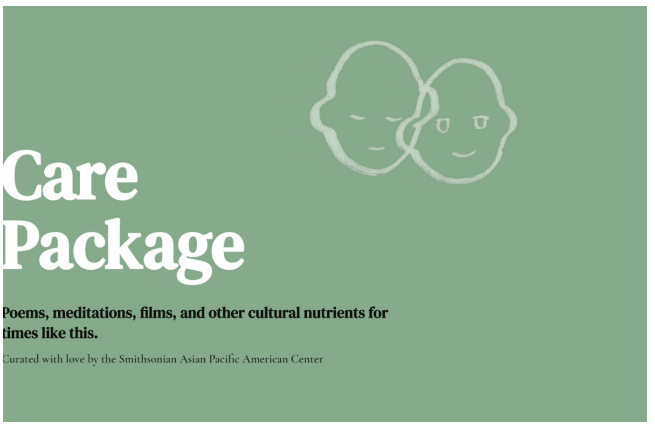
스미소니언 아시아 태평양 아메리칸 센터(Smithsonian Asian Pacific American Center, 이하 APAC)는 스미소니언 소속 기관 중 다학제 지역 연구를 중심으로 활동하는 기관이다. 이 기관은 기관의 미션에 따라 다수의 태평양 섬 주민 및 아시아계 미국인 예술가, 작가 및 학자 간에 다학제적 연계활동을 지속해서 진행하고 있었다.

APAC는 코로나 19의 상황에 대한 기관의 국제 활동이 축소됨에 따라 기존에 진행 중인 다학제적 국제 전문가 그룹을 통한 '치유와 명상' 프로젝트를 고안하였다.

'Care Package'는 센터가 가지고 있는 다양한 소장품 또는 학자와 예술가, 사회활동가 등으로 구성된 전문가 그룹에서의 창작품 등을 활용하여 이를 통하여 '치유와 명상'의 시간을 마련하고자 하는 취지에서 진행된 프로젝트로서 온라인을 통하여 진행되었다. 12명의 다양한 분야 전문가들의 관점으로 선별된 창작물들은 '치유'를 목적으로 선별되었다기보다는 과거 그들이 가지고 있었던 다양한 창의적 결과물을 온라인 버전으로 각색한 결과물로서 코로나-19의 상황을 직접적인 반응 등이라고 볼 수 없다. 반면, 현재 상황에서 우리에게 부재한 '친밀함'(intimacy)에서부터 평온함, 자연에 대한 존중에 이르기까지 다양한 주제를 아우름으로써 온라인에 게시된 창작물들의 메시지를 통해 우리에게 필요한 '감정적 교감'을 이끌어 내었다.

129) UNESCO는 홈페이지 내에 COVID-19 상황에서 문화예술의 가치가 중요함을 보여주는 다양한 사례를 지속적으로 공개하고 있음

[그림 3-30] Care Package 홈페이지 첫화면



자료: https://smithsonianapa.org/care/(접속기준: 2020.10.26.)

일찍이 이와 같은 예술이 주는 '명상'적 효과 등에 관한 관심은 서구의 '동양미술 전문' 박물관 또는 미술관을 중심으로 박물관 교육 프로그램 또는 성인 대상 문화프로그램의 차원에서 이뤄지고 있었다. 코로나-19로 인한 다중이용시설 폐쇄 조치에 따라 방문객의 방문이 어려워지자, 박물관·미술관은 소장품을 활용한 다양한 온라인 콘텐츠를 개발 배포하고 있는데, '명상'을 주제로 하여 다양한 형태의 명상 대상이 되는 동양의 부처의 상, 동양화 등의 소장품이 주된 소스로 활용되고 있다. 예를 들어 미국 국립 아시아 미술관은 명상과 마음 챙김(mindfulness)에 관한 30분 온라인 워크숍을 통하여, 다양한 온라인 투어, 팟 캐스트, 가상 전시회 등을 운영하고 있다. 이 중 현장에서 진행되었던 명상 프로그램과 마찬가지로 일시를 지정하여 온라인 화상 대화(zoom 프로그램 이용) 수업을 통하여 세션 참가자들이 '자신 내면의 고요함'을 찾을 수 있도록 하여 코로나-19의 상황 속에서 명상 활동을 통하여 정신적 건강을 되찾을 기회를 마련하고 있다.

[그림 3-31] 국립 아시아 미술관의 티베트 불교 사원 실 영상화면

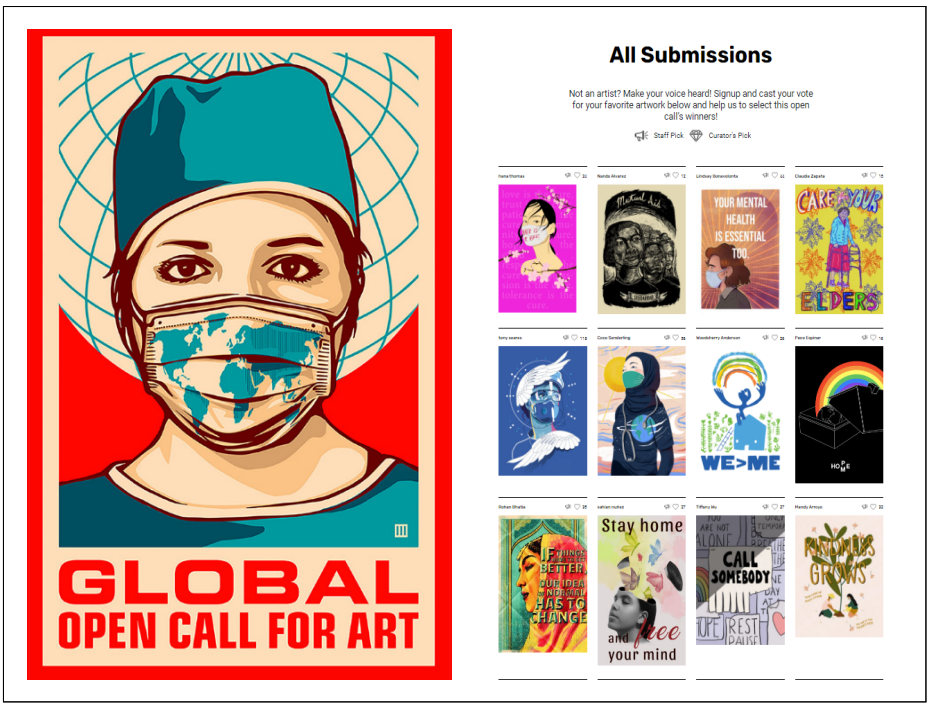
자료: 스미소니언 웹진 "unwind with free museum meditation mindfulness sessions"(2020.04.22.일자)(접속기준 2020.10.27.)

1.3. 사회적 고립감 해소와 상호 유대감을 증진하는 연대적 창작활동 플랫폼

앞서 언급한 바와 같이 코로나 블루의 근본적 원인은 사회적 활동 제약으로 인한 고립감이 주요함을 알 수 있다. 이에, 온라인을 중심으로 한 소통이 해결방안으로 제시되기도 하였는데, 이와 같은 소통에 '문화예술'이 함께 할 수 있는 유희적 공간을 창출하여 소통 확산의 창구가 되는 사례를 살펴볼 수 있다.

"예술을 위한 글로벌 오픈 콜"은 COVID-19에 대응하여 공공예술 디자인 랩인 Amplifier가 시작한 캠페인으로 전 세계 최고의 미술 큐레이터 및 공중 보건 전문가들이 협업하고 있다. 예술을 통한 새로운 창작과 연대를 통하여 무너져가는 우리의 삶을 잘 살아내기 위한 '웰빙'의 방식을 함께 고민해보자는 취지로 글로벌 아티스트 커뮤니티와의 연대를 통해 60명의 아티스트에게 개당 $1,000을 수여하고 (캠페인이 진행된 기간) 매주 새로운 수상작을 발표하였다. 이때의 선정된 '아티스트'는 전문 예술가뿐만 아니라 아마추어, 일반인 모두를 포함하고 있다. 선정된 작품은 온라인 또는 현장에 가장 필요한 영역에 배포될 수 있도록 하였다. 심사위원단이 선택한 모든 작품은 누구나 인쇄하고 공유할 수 있도록 무료로 다운로드 할 수 있도록 하였다.

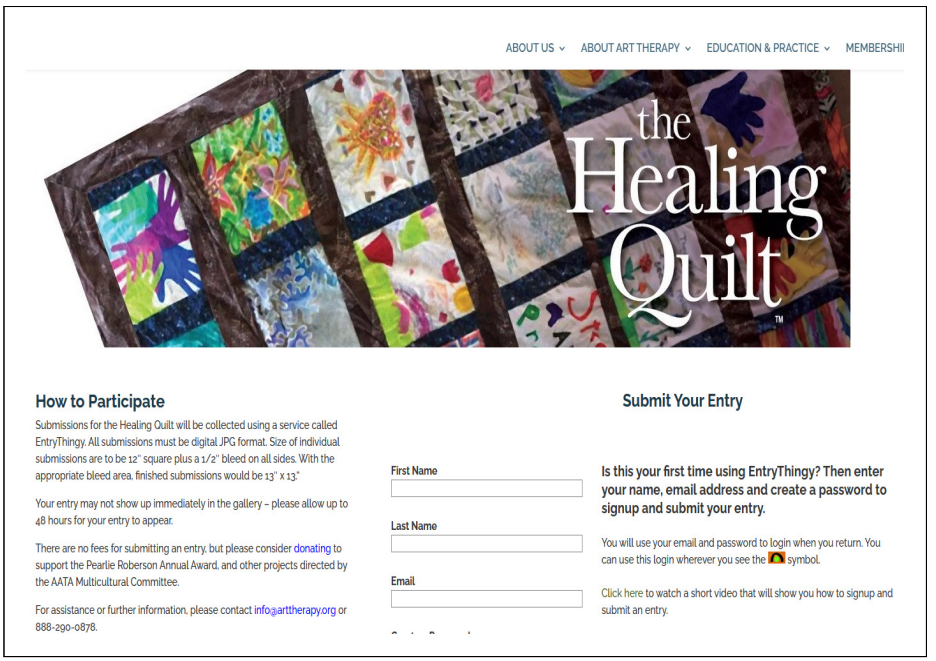
[그림 3-32] 예술을 위한 글로벌 오픈 콜에 출품된 작품들



자료: https://community.amplifier.org/campaign/global-open-call-for-art/(접속기준 2020.10.27.)

미국 예술치료협회(America arttherapy Association, 이하 AATA)는 “the Healing Quilt” 프로그램을 통하여 예술 창작이라는 개인적 활동을 퀼트(여러 옷감을 연결하여 하나의 소품으로 만들어내는 과정)라는 공예활동으로 연대할 수 있도록 하여, 예술의 치유적 효과를 높이는 프로그램을 제안하였다. 퀼트는 수공예 활동으로서 서로 다른 옷감을 연결하여 새로운 옷감 또는 옷감으로 만들어진 소품을 만드는 활동이다. 현장에서의 손바느질 연결을 대신하여 온라인 플랫폼에 개인이 자신이 만든 이미지들을 업로드하면, 이 업로드된 이미지들을 하나의 퀼트로 연결하여 또 다른 작품을 만들어내도록 하였다.

[그림 3-33] 힐링 퀼트 공동 작업 홈페이지



자료: https://arttherapy.org/healing-quilt-entries/(접속기준 2020.10.26.)

예술적 표현의 자유를 우리 삶 그리고 사회적 활동의 기초로 보고 The Healing Quilt Project에 제출된 작품에서 나타난 다양한 개인들의 도전, 불안, 혼란, 기쁨 등의 감정적 산물을 하나의 콘텐츠를 만들고 그러한 작품을 전시하도록 하여 서로의 표현을 인전하고 존중하도록 하여 코로나-19로 인해 발생된 증오, 배척의 감정 등을 해소시키는 효과를 기대하였다. 홈페이지에서는 프로젝트의 취지를 다음과 같이 설명하고 있다:

"예술 작품을 전시하는 것은 작품이나 예술가의 비전, 아이디어 및 의견을 보증하는 것이 아닙니다. 다양한 비전과 견해를 경험할 수 있는 모든 사람의 권리를 옹호하는 것입니다. 예술 작품 전시에서 논쟁이 발생하는 경우, 우리는 그러한 논의가 예술 경험에 필수적이라는 믿음으로 공개 토론과 토론을 환영합니다."

2. 소규모화와 지역화(localization)

2.1 소규모 단위 축제로 위기 극복

가. 1개의 축제를 100개의 일상 축제로[130)]

1989년부터 시작된 '춘천마임축제'는 강원 지역의 대표적인 축제로 역사성과 더불어 세계적으로 주목받는 문화관광 축제다. 30여 년 동안 각종 전염병과 세월호 참사 등 각종 사회적 문제의 위협에도 매년 개최하며 꾸준히 열렸으나 2020년의 상황은 달랐다. 코로나 펜데믹으로 인해 전 세계에서 참가를 예정했던 예술가들이 불참이 필연적이었고 국내에도 코로나19의 확산으로 모든 대면 활동에 제동이 걸려 결국 취소를 결정할 수밖에 없었다. 그러나 전면 취소가 아닌 '100일 간의 프로젝트'를 계획해 새로운 축제로 탄생시켰다.

'춘천마임백씬;100Scene Project'으로 새롭게 탄생한 춘천마임축제는 '사회적 거리는 두되 문화적 거리는 유지하세요'라는 슬로건으로 2020년 7월 3일부터 10월 24일 약 100일 동안, 춘천 내 일상 공간 100여 곳에서 개최되었다. 일상회복에 '백신'을 놓는 '100개의 무대'라는 중복적 이름을 가진 만큼 축제 장소는 아파트 앞 공터, 시내 교차로 사이 산책로, 시청 로비, 공원, 카페, 박물관, 레일바이크, 야외무대, 대학교 후문 등 일상 곳곳에 예측할 수 없는 100개의 장소에 스며들어 총 344회의 공연·전시·체험을 진행했다. 축제기간 중 코로나19의 재확산으로 일정을 연기하기도 하였으나 이내 일상 공간에서 시민들과 문화적 거리를 좁히기 위한 노력을 했다. 춘천마임축제는 새로운 방식의 오프라인 공연을 시도한 점을 높게 평가받아 2020 관광진흥유공 국무총리표창을 받았다.

나. 찾아가는 예술처방전 시범사업

문체부와 한국문화예술교육진흥원은 코로나19 확산과 장기화에 지친 의료진과 국민들을 위로하는 '찾아가는 예술처방전' 시범사업을 11월부터 추진하고 있다. 예술가들이 의료진을 찾아가 함께 예술을 창작하고 결과물을 나누는 '찾아가는 문화

130) 춘천마임축제 홈페이지 참고 (http://www.mimefestival.com/)

예술치유 프로그램'과 국민들이 배달된 예술꾸러미(키트)에 동봉된 안내서에 따라 직접 예술을 체험하면서 스스로 위로하고 치유하는 '꾸러미(키트) 배달 프로그램'으로 구성된다. '찾아가는 문화예술치유 프로그램'에서는 미술치료사, 예술교육가, 예술가 등의 전문가들이 코로나19 방역의 주체인 의료진들을 방문해 나 자신을 돌보는 구급상자를 직접 만들어보는 '위로(慰路) - 각자가 걷는 길을 격려하고 위로하다', 나를 위로하는 노래 가사와 가락(멜로디)을 찾고 내 마음을 표현하는 '나의 노래 만들기(비트메이커의 처방전)', 코로나19 이전의 일상을 기억하고 상실된 시간을 기록해보는 '느린 숲, 시간을 심는다' 등 3개 프로그램을 총 12회에 걸쳐 진행한다. '예술꾸러미'는 코로나19로 고단함을 겪고 있는 일반 국민들을 위해 마련했다. 호흡을 통한 명상과 휴식을 제공하고 걱정인형 만들기로 나를 불안하게 하는 요소를 없애는 '와후(With Art With Heart, WAWH)' 꾸러미, 스마트폰 등의 기기를 이용해 나만의 음악을 만들고 공유하는 '음악충전카드' 꾸러미, 그림 조각들을 배치해 잃어버린 일상을 표현해보는 '내일을 기다리는 느린 숲' 꾸러미 등 예술꾸러미 총 3종, 5,000여 개가 신청자 집으로 배달된다. 특히, 예술꾸러미를 활용해 창작되고 생성된 5,000여 개의 결과물들이 '온라인 전시회'를 통해 또 다른 치유와 감동으로 이어질 수 있도록 누리소통망(인스타그램)을 통해 다시 수집하고 공유할 계획이다.[131]

[그림 3-34] 찾아가는 예술처방전 안내문

131) 문화체육관광부 보도자료(2020), 코로나 우울로 지친 의료진과 국민들에게 예술처방전이 찾아갑니다. 2020.11.10.

2.2 공간의 무대화 확대

가. 지하철역을 활용한 갤러리

문화기반시설의 휴관이 장기화 되자 전업 예술인을 위한 일자리 마련과 코로나19로 지친 시민의 문화향유 기회 확대를 위해 일상 공간을 활용한 문화 활동이 증가하였다.

성남문화재단은 2020년 4월, 생활문화동호회와 동호인이 참여하는 '2020 생활문화동호회한마당-코로나19 극복을 위한 생활문화 캠페인'을 실시했다. 사업은 공모로 추진되었으며 코로나19 극복의 의지와 방역, 예방을 주제 동영상(120초 기준, 총3개, 지원금 각 100만원), SNS 동영상(총6개, 지원금 각 50만원), 전시작품(30호 이하, 총30점, 지원금 각 50만원) 3개 부문에서 다양한 아이디어를 모집하여 생활문화예술인들의 참여를 이끌었다. 선정작들은 SNS와 성남시 곳곳의 버스정류장, 전광판,지하철 주요 역사에서 순회 전시를 진행하기도 하였다.[132]

[그림 3-35] 지하철 분당선에서 전시되는 생활문화예술인 공모 전시회

출처: 성남문화센터 블로그(https://m.blog.naver.com/snartc/)

132) 성남문화재단 블로그(https://m.blog.naver.com/snartc/) 참고

나. 아파트 단지의 특성을 활용한 '베란다 콘서트'

서울시, 경기도, 담양읍, 증평군 등 지자체에서는 아파트가 많은 마을 특성을 이용하여 '베란다 콘서트'를 개최하였다. 찾아가는 공연의 일환으로 추진되는 '베란다 콘서트'는 연주자가 아파트 주차장, 잔디마당 등을 무대로 삼고 관객은 각자의 집에서 관람하는 형태로 추진된다. 공연장에 갈 수 없는 예술인들의 활동영역을 넓히고, 지역주민들은 집에서만 있는 일상에서 활력을 찾을 수 있는 계기를 마련한다는 것이 사업의 주된 취지다.

[그림 3-36] 수원문화재단 '베란다 1열 콘서트' 현장

출처: 수원문화재단 블로그 (https://blog.naver.com/swcf_kr/)

3. 팬데믹 시대, 새로운 무대와 제작방식에 대한 탐색

가. 팬데믹 시대의 새로운 공연예술의 형태에 대한 모색

코로나 바이러스로 인한 경제적, 문화적, 사회적 피해는 백신이 개발되지 전에는 앞으로도 당분간은 쉽게 끝나지 않을 것으로 보인다. 많은 의학 전문가들은 코로나 바이러스가 앞으로 우리의 일상에 함께 하게 될 것이라고 주장하고 있으며, 백신이 나오기 전까지는 예전의 당연한 일상으로 돌아가는 것은 어렵다고 말하고 있다. 그 전까지는 사람들 간의 거리는 항상 유지될 필요가 있으며, 많은 사람들의 집합은

매우 위험한 것으로 보인다. 이러한 관점에서 공연예술은 코로나 팬데믹 시대에 가장 취약할 수밖에 없으며, 가장 직접적으로 직격탄을 맞은 예술장르일 수밖에 없다. 공연예술은 무대와 공연자, 관객이 '한 자리'에 존재하고(now and here), 공연이라는 콘텐츠의 '실연(實演)'을 매개로 '상호작용(interactivity)'에 의해 비로소 완성될 수 있는 예술이기 때문이다. 이러한 상호작용은 관객에게 강렬한 경험을 선사하고, 이러한 현장감은 공연예술만이 가질 수 있는 매력이다.

공연예술은 인류의 가장 오래된 문화예술의 형태라고 할 수 있다. 고대 그리스 시대로부터 디오니소스(Dionysus) 축제라는 주술적인 비극(悲劇) 경연대회가 행해졌고, 이 때 공연된 뒤써램(dithyramb) 등은 연극의 시초가 되었다. 고대 시대 이미 무대와 공연장은 등장했으며, 고대 로마시대에는 수만 명이 수용가능한 대규모 공연장이 등장하기도 할 만큼 공연예술은 역사적으로 많은 사랑을 받았다.

공연예술은 그 자체가 가진 예술적 가치, 오락적 가치로 역사적으로 많은 이들에게 영감을 제공하고 삶을 위로하는 수단으로 기여해왔다. 공연예술은 경제적으로 매우 비효율적인 구조를 가진 예술장르이지만 공연예술이 존재하는 것만으로도 사회나 개인에게 긍정적인 영향을 제공하는 외부편익 효과가 있다. 개인의 삶의 활력을 선사함은 물론이고, 사회구성원의 자존감과 결속력 강화에도 기여해왔다. 고용과 관광 등 경제적인 효과는 물론 국가 브랜드 상승에도 기여해왔다. 이러한 이유로 많은 국가는 공연예술을 지원하고 있으며 공연예술계의 다양한 발전을 위해 기여하고자 한다.

그러나 코로나 팬데믹 시대에 공연예술이 직격탄을 맞으면서 많은 공연예술계는 그 존립에 위협을 받고 있다. 우리나라뿐만 아니라 많은 국가들이 공연장 문을 닫으며 수많은 공연예술계 종사자들이 설 자리를 잃었다. 코로나 팬데믹 상황이 오래 지속될수록 공연예술은 더 위협을 겪을 것이고 그것은 우리 사회에, 많은 개인의 삶에 부정적인 영향을 제공하게 될 것임은 자명하다.

이에 해외 예술계의 주요 오피니언 리더들은 코로나 팬데믹 시대의 위기에 처한 공연예술에 대한 가치와 보호를 주장하고 있다. 코로나19 사태로 영국의 대부분의 극장이 문을 닫게 되면서, 뮤지컬 작곡가 앤드류 로이드 웨버는 공연예술이 가지는 사회적 가치의 중요성에 대해 강조하고 예술인에 대한 지원의 중요성을 주장했다. 또한 코로나19로 어려움을 겪는 이들을 위한 자선단체 기부를 요청하기도 했다.

코로나 팬데믹으로 인해 정상적인 공연 개최가 어려워지는 상황이 지속되면서, 이러한 상황에서도 공연을 지속시키기 위한 각종 새로운 형태의 공연에 대한 연구가 진행되고 있다. 전 세계적으로 사회적 거리두기가 실시되면서 집합적 성격을 가진 공연의 진행이 어려워지자, 집합을 하되 사회적 거리두기를 실시한 형태의 공연을 시도하고자 한 것이다. 전 세계적으로 많이 시도되는 팬데믹 시대의 공연의 형태는 드라이브 인 씨어터(drive-in theatre) 형식의 공연이라고 할 수 있다. 2020년 6월 영국 웨스트엔드 뮤지컬 'Six'는 영국의 12개의 열린 공간에서 드라이브인 공연을 선보이기도 했다. 이 공연은 웨스트엔드 뮤지컬을 지속시킬 새로운 대안으로 많은 관심을 모았지만, 7월 코로나 상황이 더 심각해지면서 이마저 취소되기도 했다.[133] 우리나라에서도 드라이브 인 씨어터 공연이 진행되었다. 경기문화재단은 지원사업에 선정된 예술가를 초청해 매주 토요일마다 총 4회 공연을 구성했다. 특히 신예 아티스트를 대거 참여시켜 상대적으로 더 어려움을 겪고 있는 신진들을 돕기도 하였다.[134] 인천 연수문화재단 또한 아파트 발코니 콘서트를 개최, 자신의 집 발코니에서 공연을 감상할 수 있는 이벤트를 개최하기도 하였다.[135]

온라인 화상회의 프로그램을 통한 활동을 지속하는 사례도 있다. 아메리칸 발레 시어터(American Ballet Theatre)와 잉글리쉬 내셔널 발레단(English National Ballet)은 온라인 화상회의 프로그램인 Zoom을 이용해 발레 강연을 진행하기도 했다.[136] 영국 세인트 올번스(St. Albans)의 몰팅 극장(Maltings Theatre)은 '12번째 밤 라이브(Twelfth Night Live)' 공연을 Zoom을 통해 선보이기도 했는데, 일부는 라이브로 일부는 사전 녹화를 통해 제공했다. 또한 사전에 Zoom을 통해 티켓 예약을 받기도 했다.[137]

---

133) UK tour for hit show Six and top music acts axed due to local lockdown concerns. The Guardian. 2020.07.15. https://www.theguardian.com/stage/2020/jul/15/uk-drive-in-tour-musical-six-kenny-wax

134) 경기문화재단, 코로나 극복 '드라이빙 씨어터' 연다. 국민일보 2020.06.16. https://n.news.naver.com/article/005/0001332438?fbclid=IwAR1ofoZNt3eb2eTNoQ_ql6tUhmSnfCZYF6w44UX92WbDWg1e532zApWXwDg

135) 인천 연수문화재단, 아파트 발코니 콘서트 개최. 중부일보. 2020.05.04. http://www.joongboo.com/news/articleView.html?idxno=363417879

136) Dancers Still Need Daily Class. No Barre? Just Grab a Chair. New York Times. 2020.03.25. https://www.nytimes.com/2020/03/25/arts/dance/ballet-class-coronavirus.html

137) Review: Twelfth Night Live from The Maltings Theatre. 2020.06.12. https://theatreweekly.com/review-twelfth-night-live-from-the-maltings-theatre/

당일 코로나19 상황에 따라 공연 여부를 결정하는 공연도 등장했다. 서울남산예술센터는 연극 '아카시아와, 아카시아를 삼키는 것'의 공연을 당일 확진자 발생 추이에 따라 결정하고 공연을 올렸다. 공연기간 방역 당국의 오전 브리핑에서 코로나19 확진자 수가 한 자릿수일 경우, 오전 11시에 티켓을 오픈하고 당일 저녁에 공연을 올리는 방식이었다. 이러한 형식의 공연은 공연의 지속하고자 하는 연극인들의 바람으로 진행된 것이지만, 공연 여부와 관계없이 사전 연습과 무대설치, 홍보 등이 모두 진행되어 비용이 이미 선지출된 것이어서 상당한 적자를 감수한 것이었다.[138] 코로나 팬데믹으로 인해 많은 공연이 취소되자 일자리를 잃은 많은 공연예술인의 개별적인 활동도 있었다. 영국의 배우 패트릭 스튜어트 (Patrick Stewart)와 샘 닐 (Sam Neill) 등은 셰익스피어의 소네트를 암송하는 영상을 매일 자신의 인스타그램에 업로드하여 간략한 암송회를 개최하기도 하였다.[139]

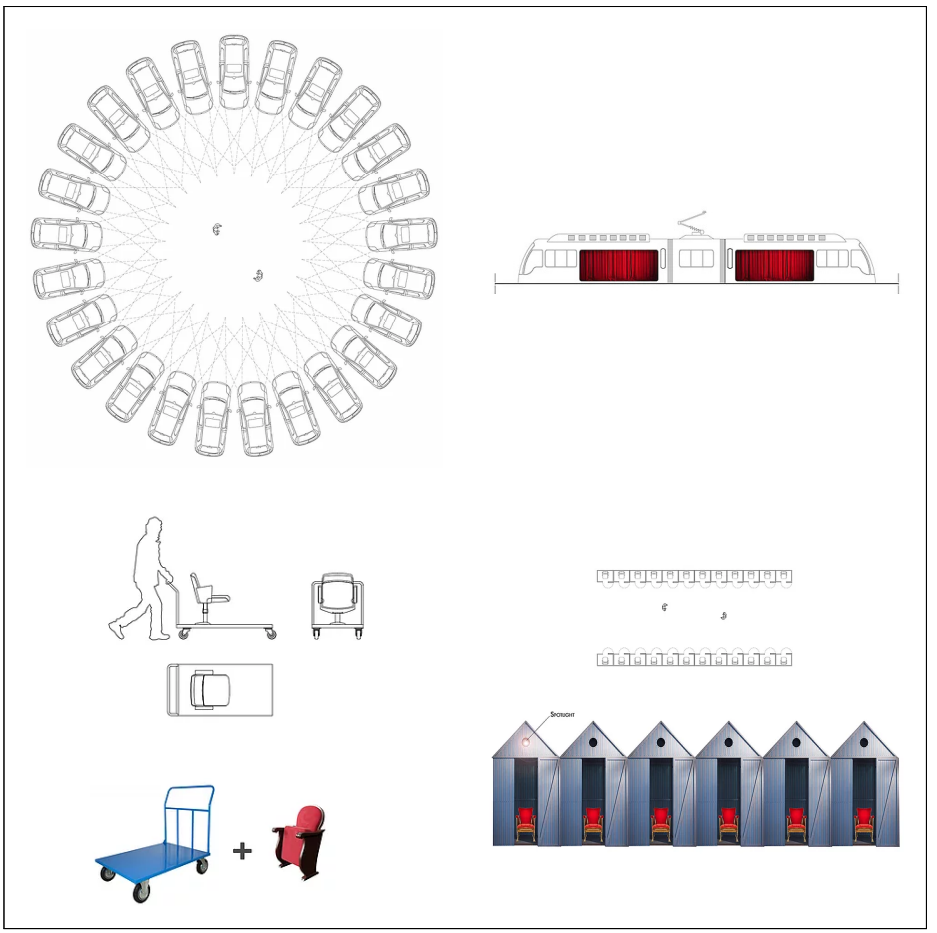
이탈리아의 건축가이자 무대디자이너 엠마누엘 시니시(Emanuele Sinisi)는 팬데믹 시대의 새로운 형태의 공연장 디자인을 제안하기도 하였다.

---

138) '당일 연극'도 등장… 코로나 재점화에 공연계 고심. 국민일보 2020.06.17. https://news.naver.com/main/read.nhn?oid=005&aid=0001332788&sid1=103&mode=LSD&mid=shm&fbclid=IwAR0Qp9v1QZm4Pvx1rk3vvM1w447qa9uF9bWxbBXdCYfXTuWXepSCbANOjdc#

139) Patrick Stewart Is Treating Twitter To One Shakespeare Sonnet A Day During Lockdown. Londonist. 2020.03.25. https://londonist.com/london/books-and-poetry/patrick-stewart-is-treating-twitter-to-one-shakespearan-sonnet-a-day-during-lockdown

[그림 3-37] 무대디자이너 Emanuele Sinisi가 제안한 코로나 팬데믹 시대의 공연장 구조



그가 제안한 공연자의 형태는 가운데에 원형 무대를 설치한 드라이브인 씨어터도 있었으며, 과거 유랑극단과 같은 형태의 무대가 이동하는 공연장도 있다. 또한 관객이 독립된 공간을 가지며 상호 접촉을 피하는 구조를 취하고 있는데, 관객이 자신의 객석과 고유 공간을 들고 움직이는가 하면 모든 관객이 개별 독립된 공간을 가지기도 한다. 실제로 이러한 공연장의 형태가 구현되기는 어렵겠지만 전염병 대유행 기간에도 공연을 지속하고자 하는 갈망의 표현이자 노력의 일환이라고 할 수 있다.

이러한 새로운 공연 형태에 대한 시도들은 전 세계 공연예술인들 사이에서 꾸준히 실험되고 시도되고 있다. 이는 팬데믹 상황에서도 어떻게든 공연을 지속하고자 하는 의지를 보여주는 것이라고 할 수 있다. 주로 기존에 있었던 방법을 공연예술분

야에 응용하거나 온라인 등 안전한 수단을 활용하는 것으로, 아직 매우 혁신적인 형태의 새로운 공연예술의 형태는 제시되지 않은 상황이다. 아직도 꾸준히 실험은 이어지고 있으며, 향후 더 다양한 새로운 공연예술의 형태가 제시될 것으로 보인다.

나. 팬데믹 시대의 새로운 공연장 운영 모델의 필요

공연예술은 집합적 특성으로 인해 코로나 팬데믹 시대에 가장 직접적인 직격탄을 맞았지만, 많은 예술가와 학자들은 인류 역사상 가장 오랫동안 사랑을 받은 예술장르 중 하나로 우리 예술역사에서 사라지지는 않을 것으로 보고 있다. 온라인을 통한 공연이 기술적 발전으로 실감 정도를 매우 높였다고 하더라도, 실제 현장에서의 상호작용이라는 특별한 경험을 대체하기에는 많은 한계가 존재하기 때문이다. 코로나 팬데믹이 당분간 지속될 것으로 예상되는 상항에서 공연장을 계속 닫아 놓는 것은 어려운 일이며, 공연제작사에게 피해를 감수시키는 좌석 띄어앉기는 답이 되기 어렵다. 코로나 팬데믹 시대에 맞는 새로운 공연예술 운영을 위한 모색이 필요하며, 집합이 일어나는 장소인 공연장의 운영에 대한 새로운 모델이 필요한 상황이다.

무엇보다도 공연장의 철저한 방역을 위한 매뉴얼의 제작이 필요하다. 그 동안 우리 공공 공연장들은 마스크 착용 의무화, 발열 체크와 손소독제 비치, 개인 문진표 작성과 QR코드를 활용한 이용자 방문기록 확인, 입퇴장 동선 관리, 지속적인 공연장 환기, 정기적인 방역 등으로 철저하게 공연장 방역을 실시해왔다. 그 결과 공연장에 확진자가 다녀가긴 했어도, 공연장에서의 추가 감염 사례는 없었다. 이를 볼 때 방역대책만 확실하게 진행한다면 공연예술은 어느 정도는 정상적인 진행이 가능할 수 있다.

그러나 코로나 팬데믹이 장기화 조짐을 보이는 상황에서 이러한 방역 대책의 공통화와 매뉴얼화를 통해 표준을 만들고 확대해 나가는 것이 필요하다. 이러한 방역 대책은 대부분 일부 대규모 공공 공연장을 중심으로만 진행되고 있으며 민간 공연예술분야는 소규모 공공 공연장을 진행에 한계를 가지고 있다. 또한 표준화 된 지침이 없어 어떻게 운영해야 할지 현장의 혼란이 가중되고 있다. 예를 들어 공연장 환기는 어떤 빈도로 어떻게 이루어져야 하는지, 정기적인 방역은 얼마만큼 자주 어떻게 진행되어야 하는지 등에 대한 가이드라인이 필요한 것이다.[140] 이를 위해서는 그 동안에 진행

140) 전염병의 시대 공연장은 '어떻게' 운영되어야 할까. 문화정책리뷰.

되었던 방역 노하우를 모두 수집하고 방역 전문가 및 공연 전문가들의 검증을 통해 코로나 팬데믹 시대의 새로운 공연장 운영 모델을 만드는 것이 필요하다.[141]

또한 기존 공연장 및 공연단체의 사업구조 및 예산 구조도 달라질 필요가 있다. 정기적인 방역의 경우 상당한 비용이 소요되며 기존의 대면 서비스를 비대면으로 전환하기 위해서는 추가 비용이 요구된다. 과거에 대면으로 진행했던 많은 사업들에 대한 재고가 필요하며 이에 따라 공연장 및 공연단체의 사업구조나 예산 구조는 달라질 수밖에 없다.

다. 팬데믹 시대의 공연장의 새로운 역할과 지원제도에 대한 재고 필요

공연장은 그 동안 국민 문화향유의 거점으로서 기능해왔으며, 이에 우리 문화예술정책은 그 동안 문화향유의 기반으로서 공연장 하드웨어 건립에 주력해왔다. 또한 공연장이 경영 개선을 통해 양질의 콘텐츠와 선진화 된 서비스를 제공하고자 했으며, 이를 통해 더 많은 국민이 자신의 지역에서 손쉽게 공연예술을 접하고 문화예술을 향유할 수 있었다.

그러나 팬데믹 시대에 사람들의 집합이 어려워지면서 집합을 통한 문화예술 향유 기회를 제공하던 공연장의 기능과 역할에 대한 변화가 요구되고 있다. 특히 지역주민의 문화향유 기반으로 건립한 공공 공연장의 역할에 의문이 제기되고 있다. 그 동안 공공 공연장은 공공 재원을 바탕으로 공연을 제작, 관객들에게 양질의 콘텐츠를 공급하여 공연예술 생태계에 기여하는 역할에 충실하고자 했다. 공연예술 생태계가 위기인 상황에서 기존의 공급 중심의 공연 콘텐츠 제작 및 유통의 역할이라는 소극적 역할이 공공 재원을 활용한 공공 공연장의 역할에 적합한지에 대한 의문이 제기되고 있는 것이다.

또한 공연장의 구조에 있어서도 새로운 전환이 요구되고 있다. 앞서 제시된 이탈리아 무대디자이너 엠마누엘 시니시의 팬데믹 시대 공연장 디자인과 같은 형태는 아닐지라도, 집합이라는 형태로 인해 항상 위험성을 느끼고 있는 공연예술의 형태가 안전성을 확보한 가운데 무대를 지속시킬 수 있는 새로운 하드웨어 구조 전환이 필요하다.

---

https://culture-policy-review.tistory.com/90?category=910282

141) 전염병의 시대 공연장은 '어떻게' 운영되어야 할까. 문화정책리뷰.
https://culture-policy-review.tistory.com/90?category=910282

코로나 팬데믹이 장기화되면서 전 세계 많은 공연예술 전문가들 사이에서 팬데믹 시대의 새로운 공연예술의 미학에 대한 많은 연구와 토론이 진행 중이다. 또한 새로운 실험도 함께 진행 중이다. 그러나 아직 팬데믹 시대의 공연예술과 공연장이 어떤 형태로 존재할지에 대한 뾰족한 방법론은 제시되고 있지 못한 상태이다. 예상치 못한 전례없는 위기로 인해 공연예술 분야가 매우 어려운 상황을 겪고 있지만, 새로운 실험은 계속되어야 하고 이러한 실험을 통해 새로운 돌파구가 마련될 수 있다.[142]

그러나 이러한 새로운 실험이 자유롭게 충분히 진행될 수 있는 환경 구축이 필요하다. 코로나 팬데믹 시대의 공연예술의 미래와 형태에 대한 논쟁과 실험은 매우 많은 시간이 걸리며, 많은 시행착오가 요구된다. 그럼에도 불구하고 이러한 논쟁과 실험은 향후 공연예술의 미래를 결정하는 매우 유의미한 활동이라고 할 수 있다. 과거 우리의 공연예술계에 대한 공공 지원은 프로젝트 중심의 단건 지원 중심으로 진행되어 왔다. 공연의 개최를 통해 프로젝트의 완성을 인정할 수 있었던 구조를 가지고 있다. 그러나 이러한 지원제도 내에서는 예술가들의 이러한 실험이 충분히, 자유롭게 실행되기 어렵다. 예술가들이 다양한 시도를 진행할 수 있도록 지원 구조에 유연성을 발휘함은 물론 현재의 공연예술 지원구조 자체에 대한 대폭 전환이 필요하다.

4. 첨단기술 및 온오프 믹스(on-off mix)의 활용과 상호작용성(interactiveness)의 강화 노력

인터랙티브(interactive) 미디어의 핵심은 현장성(liveness)이다. 미디어를 통해 제대로 상호작용하기 위해서는 현장성과 참여가 필수이다. 공연예술은 상호작용을 위해 공간, 기술, 배우, 작가, 전문인력, 디자이너, 스토리텔러 등 모든 요소를 갖추고 있다. 인터랙티브는 '우리들 사이에 무언가 존재하는 상태'를 의미하며, 이 상태를 전달하는 매체가 인터랙티브 미디어다.[143]

---

142) Savas Patsalidis. "A Pandemic Theatre "Album" of First Reactions: *An* Introduction". Critical Stages. No 21. 2020.06. http://www.critical-stages.org/21/a-pandemic-theatre-album-of-first-reactions-%CE%B1n-introduction/

143) 문화+서울, 기술과 결합한 공연예술의 미래. 2019.03. Peter Flaherty 발제문. http://magazine.sfac.or.kr/html/view.asp?PubDate=201903&CateMasterCd=800

4차 산업혁명과 비대면 온라인 콘텐츠의 부상으로 공연예술분야에서는 가상현실(VR)을 통해 무대를 표현하고 디지털 기기를 통해 관객들에게 전달하는 방법을 고민하고 있다. VR은 감각을 극대화하고 예술을 만지고 느낄 수 있게 해준다. 커먼웰스 셰익스피어 컴퍼니는 구글과 합작하여 연극 햄릿을 VR로 촬영했다.[144] 이를 위해서 무대를 360도로 재배치하고, 연출자와 의논하여 배우의 동선을 변경했다.

[그림 3-38] 햄릿 가상현실(VR) 연극 영상화면

출처: 뉴욕타임즈. 'Hamlet' in Virtual Reality Casts the Viewer in the Play. 2019.01.25.

관객들은 높은 가격의 티켓을 구매하여 좋은 자리에서 공연을 보고 싶어 했지만 이제는 180도로 관람했던 R석이 360도의 VR석으로 대체될 수 있는 시대가 된 것이다. 디지털 시대에서 관객들은 예술작품을 통해 상호작용하고 더 개입하기를 원한다. 이러한 기술 도입으로 지금까지 수직적이었던 무대와 관객의 관계가 수평적이 될 수 있으며, 스토리, 캐릭터, 인간의 감정이 한 공간에 모여 있고 참여자는 그 안에 들어가 경험을 확장시킨다. 무대와 객석사이의 관객이 넘을 수 없는 장벽을 허물어, 마치 무대에서 배우들과 함께 있는 것처럼 느낄 수 있다면 라이브가 아닌 VR이라도 더 생생한 상호작용이 가능할 것이다. 그리고 이를 위해서는 작품에 대한 이해와 제작사, 연출가 간의 커뮤니케이션이 매우 중요하다.

144) 뉴욕타임즈. 'Hamlet' in Virtual Reality Casts the Viewer in the Play. 2019.01.25. https://www.nytimes.com/2019/01/25/theater/hamlet-virtual-reality-google.html

최근에는 증강현실(AR)과 가상현실(VR)을 섞는 시도를 통칭하는 확장현실(XR: eXtended Reality)을 이용해 비대면 상황에서도 대면 상황과 가장 가까운 경험을 전달할 수 있는 기술이 떠오르고 있다. XR을 이용한 스토리텔링에서는 참여가 핵심이다. 지금은 능동적으로 이야기에 참여하고 선택하기를 원하는 참여의 시대이다. 이는 스토리텔링의 일방향성을 없애고 관객들의 선택에 반응하여 이야기가 바뀌는 것을 의미한다. 상호작용하는 이야기는 수평과 수직이 동시에 흐르고 공간과 시간 속에서 연결될 것이다.

이번 코로나19를 계기로 공연의 영상화와 공연과 기술이 결합됐을 때 어떤 시너지가 발생할 수 있는지 연구가 더욱 가속화되는 시점이 되었다. 기술이 인간의 감정을 전달하고 연결할 수 있을 정도로 발전하게 되면서 예술과 기술의 융합이 잘 이루어진다면 향후 공연예술을 확장하고, 전통적인 공연형식을 새롭게 바꿀 수 있는 영향력 있는 콘텐츠가 될 것이다.

문학 분야를 살펴보면, 전자책 단말기의 발달과 전자책 플랫폼의 성장은 문학의 온라인화를 가능하게 했고, 동시에 디지털 기술을 접목시킨 다양한 전자책이 도입되며 글과 이미지 중심이었던 기존의 독서 방식에 변화가 생겼다. 독일, 프랑스 네덜란드 등 유럽 출판계는 AR/VR 기술, 음성인식 기술 등을 활용해서 독자가 가상공간에 직접 참여하여 콘텐츠를 다양한 방법으로 이용할 수 있는 새로운 전자책 콘텐츠 개발 사업을 진행하고 있다.

독일문화원은 체코 출신의 영화감독 미카 존슨과 함께 프란츠 카프카의 소설「변신」을 가상현실 프로그램으로 제작하여 선보였다. VR 헤드셋을 착용하면 소설의 주인공처럼 벌레의 더듬이를 가진 손으로 방 안에서 열쇠를 찾아야한다. 특히 아동문학의 경우 증강현실 기술을 활용한 AR 놀이책으로 읽기, 놀기, 배우기를 동시에 즐길 수 있어 많은 주목을 받고 있다.

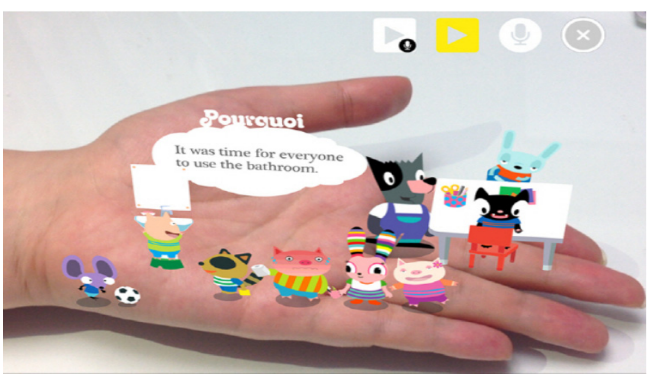
[그림 3-39] VR을 이용한 문학 체험

[그림 3-40] AR 놀이책

빅토리아 프로덕션(Victorya Productions)은 이 시장을 대표적으로 이끌고 있는 기업 중 하나이다. 미국의 에듀테크 스타트업으로 태그미 3D, 룰루랄라(LuLuLaLa) 등 다양한 증강현실 교육 도서들을 제공하고 세계 최초로 가상현실과 증강현실을 혼합한 형태의 전자책 '토토(toto)'도 선보였다.

웅진 씽크빅은 AR기술을 활용한 '인터랙티브 북'을 출시했다. 인터랙티브 북은 청각과 촉각을 함께 자극하고 쌍방향으로 소통하는 증강현실 속 입체적인 독서를 제공하며, 전용 교구와 책을 연결하면 캐릭터의 목소리가 들리고 증강현실에서 입체로 구현된 물고기를 360도로 돌려보거나, 음성인식 기능을 이용해 캐릭터와 함께 퀴즈를 푸는 등 독서에 대한 흥미와 상상력을 키운다.

[그림 3-41] 빅토리아 프로덕션, 토토(toto)



이처럼 문학 분야에서는 아동 문학을 중심으로 텍스트를 벗어나 모든 감각을 통해 느끼고 감상할 수 있도록 기술 변화가 이루어지고 있음을 알 수 있다. 문학과 독서는 지식 습득과 사고력 증진을 위한 좋은 수단이다. 이를 위해 많은 노력을 하고 있지만 문학 분야 매출은 점점 감소하는 현실이다. 4차 산업혁명을 이끌고 있는 핵심 기술들로 문학을 재미있는 놀이문화로 이끌어 낼 수 있는 충분한 가능성이 있다. 스스로 생동감이 느껴지는 결과물을 만들어내고 제어하면서 셀프 스터디가 가능하며, 이를 통해 학습 이해 영역의 폭이 넓혀질 것이다.

코로나19의 비대면 상황으로 인해 온라인 및 오프라인을 병행하여(on-off mix) 문화예술교육을 진행하면서 상호작용성과 현장감을 극대화하는 교육 방식에 대한 고민도 지속되고 있다.

[그림 3-42] 비대면 연극놀이 〈영지를 찾아라!〉

출처: 김민선(2020). 청소년극 〈영지〉, 온라인 공연제작의 가능성을 묻다. 예술경영웹진 450호(2020.7.23.)

국립극단 어린이청소년극연구소가 진행했던 유튜브를 활용한 비대면 연극놀이 〈영지를 찾아라!〉는 레파초파 행성에서 영지의 신호를 받고 지구에 온 유랑극단과 금용아파트에 사는 '영지들'의 만남이라는 가상상황 하에 사전에 발송한 문화예술교육 패키지를 소재로 4주 동안 매주 유튜브로 미션을 올리면 청소년들이 그에 대한 영상을 올리는 형태로 연극 워크숍을 진행했다. 또한 참여 청소년들과 프로덕션 간 댓글 등을 통한 소통으로 상호 연결되는 경험을 제공했다. 마지막으로 대면 오픈리허설을 진행한 뒤 전국 362개 초·중·고등학교의 사전신청을 받아 5회에 걸친 라이브 공연을 온라인으로 생중계하고, 공연 이후에도 화상회의 앱을 통한 예술가와의 대화 생중계를 통해 참여자뿐 아니라 관객의 참여와 상호작용성을 최대화하기 위한 과정을 세심하게 설계했다.[145)]

다른 프로그램인 홈 스쿨데이(Homeschool Day)는 집에서 박물관의 가상투어에 참여하여 현재 전시중인 작품을 3D이미지로 관찰하도록 안내를 받는다. 투어가 끝난 후에는 줌(zoom)을 이용해 예술교육자가 진행하는 실시간 수업에서 하나의 미션을 공동으로 추진하고 결과를 공유하여 비대면 상황에서도 상호작용을 높이고자 했다.

코로나19 이전부터 예술과 기술의 결합에 대한 논의는 이미 계속해서 진행되고 있었으나 크게 주목받지는 못했다. 그러나 앞으로는 비대면 상황을 대비한 첨단 기술을 접목시킨 미래형 예술이 현장을 변화하게 할 것으로 기대되고 있다.

변화되고 있는 환경과 더불어 문화예술분야의 새로운 전환을 위해 예술의 현장에서 기술이 어떻게 유의미한 도구로 활용될 수 있을지 고민하고, 다양한 장르의 창작자와 기술자의 융합을 위한 협업의 장이 지속적으로 열려야 할 것이다.

---

145) 김미선(2020). 청소년극 〈영지〉, 온라인 공연제작의 가능성을 묻다. 예술경영웹진 450호(2020.7.23.) http://www.gokams.or.kr/webzine/wNew/column/column_view.asp?idx=2371&page=1&c_idx=85&searchString=&c_idx_2=

제4장

코로나19에 대한 문화예술분야의 정책대응 진단

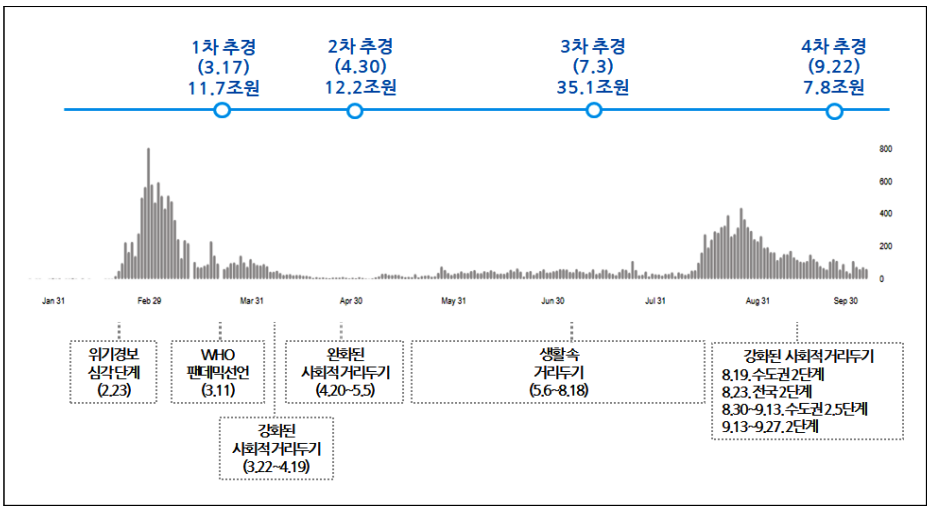
제1절 코로나19에 대한 국내 정책대응 현황

1. 중앙정부

1.1. 범정부차원

한국에서 처음으로 코로나 확진자가 발생한 것은 2020년 1월 20일이었다. 이후 국내에 4명의 확진 환자가 발생함에 따라 보건복지부는 1월 27일 감염병 위기경보를 “주의”에서 “경계”로 격상하고 확산방지대책을 강화하였다. 그러나 국내에서 점차 코로나 확진자가 증가하고 연쇄적인 감염이 이루어지던 가운데, 2월 중순부터 대구·경북지역에서 대규모 코로나 확진사태가 벌어지자 위기경보를 ‘심각단계’로 상향조정했고, WHO가 팬데믹 선언을 한 이후인 3월 17일에는 코로나19 파급영향 최소화와 조기극복을 위한 ‘1차 추가경정예산’으로 11.7조원을 편성하기에 이른다. 이후 금융안정 패키지와 기간산업 안정기금, 고용안정패키지 등 총 245억원의 코로나 정책대응패키지가 편성되었고, 4월 30일에는 ‘소득수준과 관계없이 전 국민에게 긴급재난지원금을 지급’하는 내용의 ‘2차 추경’이 국회를 통과했다. 한편 7월 3일에는 금융지원, 고용안정 특별대책 이행을 위한 고용안전망 강화와 저소득 취약계층 사회안전망 강화, 금융지원, 경기보강 패키지가 포함된 총 35.1조원 규모의 ‘3차 추경’이 이루어졌고, 곧이어 7월 14일에는 코로나19로 야기된 위기를 극복하고 동시에 코로나 이후 글로벌 경제를 선도하기 위한 국가발전전략으로 『한국판 뉴딜 종합계획』이 발표되었다. 뒤이어 9월 22일에는 소상공인·중소기업 긴급 피해지원 패키지와 긴급 고용안정 패키지, 긴급돌봄지원 패키지를 골자로 하는 4차 추경(7.8조원)이 발표되었다.

[그림 4-1] 코로나19의 전개과정과 중앙정부 주요 대응정책



주: 막대그래프는 우리나라 일별 신규 확진자의 수를 의미함
그래프 출처: WHO Health Emergency Dashboard (https://covid19.who.int/region/wpro/country/kr)

그간 중앙정부 차원에서 추진된 코로나 대응 지원정책의 주요내용을 요약하면 다음의 〈표 4-1〉과 같다.

〈표 4-1〉 중앙정부의 코로나 대응 주요정책 개요

구분	주요내용
1차 추경(3.17) 11.7조원	• 감염병 대응체계 보강 1.5조원 • 소상공인 및 피해업종 지원 1.4조원 • 저소득층 소비쿠폰, 긴급복지, 건강보험료 경감, 부가세 경감, 돌봄지원, 대학 온라인플랫폼 확충지원 등 0.8조원 • 대구경북 특별재난지역 선포 및 지원 1조원
코로나 정책대응패키지 245조원	• 1~3단계 종합패키지: 32조원 • 금융안정 패키지: 135조원 • 기간산업 안정기금: 40조원 • 추가보강대책(긴급재난지원금, 고용안정패키지 등): 41조원
2차 추경(4.30) 12.2조원	• 전국민 긴급재난지원금 (2,171만 가구 대상) – 1인 40만원, 2인 60만원, 3인 80만원, 4인 이상 가구 100만원
3차 추경(7.3) 35.1조원	• 금융지원(소상공인, 중소·중견기업 긴급자금 지원, 주력산업 등 긴급 유동성 지원): 5조원 • 고용안전망 강화(고용안정 특별대책: 고용유지지원금, 긴급고용안정지원금, 직접일자리, 구직급여 확대) 및 저소득 취약계층 사회안전망 강화(긴급복지, 매입·전세임대주택 확대, 소액금융): 10조 • 경기보강 패키지: 10.4조원

구분	주요내용
	- 내수·수출·지역경제 활성화: 8대 할인소비쿠폰, 유턴기업 전용보조금, 지역사랑 상품권 확대, 소상공인 등 보증 강화 - K방역 산업 육성 및 재난대응시스템 고도화 - 한국판 뉴딜: 4.8조원
한국판 뉴딜 종합계획 발표(7.14) ※ 2020~2025까지 총 160조원	• 디지털 뉴딜: D.N.A 생태계 강화, 교육 인프라 디지털 전환, 비대면 산업 육성, SOC 디지털화 • 그린 뉴딜: 도시·공간·생활 인프라 녹색 전환, 저탄소·분산형 에너지 확산, 녹색산업 혁신 생태계 구축 • 안전망 강화: 고용·사회 안전망, 사람투자
4차 추경(9.22) 7.8조원	• 소상공인·중소기업 긴급 피해지원 패키지(3.9조원): 매출 감소한 연매출 4억원 이하 소상공인에 새희망자금 지원, 중소기업 긴급 유동성 공급 • 긴급 고용안정 패키지(1.5조원) - 구직급여 수급자 확대(188만명), 고용유지지원금 지급(161만명), 특고·프리랜서 등 위한 긴급고용안정지원금(220만명) • 저소득층 긴급 생계지원 패키지(0.4조원): 소득감소 저소득계층 55만가구에 긴급 생계자금 지원 • 긴급돌봄 지원 패키지(1.8조원): 중학교 이하 아동 670만명에 돌봄 및 비대면학습 지원, 이동통신요금 지원 등 • 긴급방역지원 패키지(0.2조원)

출처: 기획재정부 보도자료 내용 재구성 (http://www.moef.go.kr)

나. 문화체육관광부와 유관기관[146)]

문화체육관광부를 중심으로 한 문화예술분야의 코로나 대응정책은 2월 20일 『공연업계 긴급지원방안』 발표로부터 시작되었다. 이때 문체부는 '코로나19 전담창구'로 '예술경영지원센터'를 지정했으며, '방역용품 지원'과 '긴급생활자금 융자 지원', '공연단체 피해보전 지원' 등이 제시되었다. 위기경보가 심각단계로 격상된 이후 2월 24일부터 문체부 소관 국립 문화시설이 잠정 휴관에 들어갔으며, 국립 예술단체의 공연도 잠정 중단 결정이 이루어졌다.

3월 10일에는 고용노동부 '고용정책심의회'에서 『코로나19 대응 고용안정 대책』 관련 '공연업'을 6개월간 '특별고용지원 업종으로 지정'하는 조치가 이루어져, 공연업종 종사자들도 고용유지지원금과 고용·산재보험료 납부 유예 등에 있어 특별고용지원업종에 해당하는 지원을 받게 되었다.

코로나 대응 1차 추경에서는 '통합문화이용권' 사업의 수혜자를 기존 161만명에서 171만명으로 추가(63억원)하는 조치가 이루어졌을뿐 문화예술분야에 대한 그밖

146) 문화체육관광부, 한국문화예술위원회, 한국예술인복지재단 등의 보도자료를 토대로 작성

의 특별한 지원은 이루어지지 않았다.

3월 18일 『코로나19 관련 업종·분야별 긴급지원방안 II』에서는 '공연제작비 지원', '관람료 지원사업' 계획이 발표되었고, 한국문화예술위원회도 코로나로 인해 피해 최소화를 위한 공연예술분야 지원사업 운영대책을 발표하였다.

공연 분야 긴급지원방안의 주요 내용

[1차]
- 긴급생활자금 융자 지원(총 30억원)
- 민간 소규모 공연장 430개소에 방역용품, 열화상 카메라 지원(2.2억원)
- 예술경영지원센터에 '코로나19 전담창구' 운영
- 공연단체 피해보전 지원(21억원)
- '창작준비금지원사업-창작디딤돌' 코로나19 피해예술인을 위한 가점(2점) 신설 운영(6천명,300만원)
- 코로나19 피해 중소기업· 소상공인에 대한 지원방안(2.13)에 포함된 긴급경영안정자금 등 2500억원 규모 정책금융지원, 피해우려업종 금융지원 프로그램, 국세지방세 신고납부기한 연장 등 안내

[2차]
- 예술인 긴급생활자금 융자 확대: 금리를 2.2%에서 1.2%로 낮추고 한도는 5백만원에서 1천만원으로, 상환기간은 1년 거치 3년 상환에서 2년 거치 3년 상환으로 확대
- 공연업 특별고용지원업종 지정: 고용유지지원금 확대(2/3~90%), 고용·산재보험료 납부 유예 등 가능
- 기초공연예술 소극장에 대한 공연 기획·제작 지원: 개소당 최대 6천만원, 200개소
- 예술인 및 예술단체 공연 제작비 지원: 20~200백만원씩 차등지원
- 공연관람객 대상 관람료 지원: 예매처별 1인당 8천원 상당 관람 할인권 제공 (300만명)

출처: 위기관리대책회의(2020), 코로나19 관련 업종·분야별 긴급 지원방안 II, 관계부처 합동.

3월 26일에는 한국문화예술교육진흥원에서 '코로나 극복, 어디서든 문화예술교육사업'이라는 온라인 문화예술교육 콘텐츠 지원 계획을 밝혔고, 3월 31일에는 '집콕 문화생활(www.culture.go.kr/home)'이라는 온라인 공연·전시 통합 안내 페이지가 개설되었다. 4월 1일에는 '책과 함께 슬기로운 거리두기' 캠페인의 일환으로 전자책과 오디오북, 종이책에 대한 무료제공 계획이 발표되었다.

4월 6일에는 「긴급복지지원법」상 '위기상황으로 인정하는 사유' 고시안의 개정을 통해 예술인과 같은 '프리랜서' 등도 '코로나19로 소득이 급격히 감소한 경우' 위기상황으로 인정해 '긴급복지지원'을 받을 수 있게 되었다. 4월 중순에는 초중고등학교의 온라인 수업에 대한 지원책으로 교육용 동영상 콘텐츠에 대한 지원이 이루어졌으며, 4월 21에는 영화산업 피해 긴급지원대책이 발표되었다. 4월 29일에는 한

국문화예술위원회 주관으로 공연장 대관료 지원사업이 시행되었다.

'사회적 거리두기'에서 '생활속 거리두기'로 완화된 5월 6일부터는 국립 문화시설도 사전예약제, 개인간 거리유지, 한 칸 띄어앉기 등 생활속 거리두기 지침의 준수아래 부분적으로 정상화되었다. 5월 8일 한국문화예술위원회는 '공연실황 생중계 지원사업' 공모를 시작했으며, 5월 15일에는 코로나19 지원책에 대한 정보를 온라인에서 통합적으로 얻을 수 있는 '아트누리(artnuri.or.kr)' 페이지가 개설되었다. 5월 20일에는 20대 국회에서 '예술인에 대한 고용보험 특례 적용을 규정한 「고용보험법」 개정안이 통과되어 근 10여년간 논의에만 머물러 있었던 "예술인 고용보험"이 제도화되기에 이른다.

그러나 5월 29일 수도권에서 물류센터와 관련한 코로나19 재확산에 따라 다시 국립문화기관·단체의 공연은 중단되고, 6월 1일부터는 코로나19로 소득이 감소한 프리랜서 등을 위한 긴급 고용안정지원금 신청이 시작되었다.

6월 3일에는 약 3,399억원 규모의 문체부 3차 추경안이 발표[147]되었는데, 여기에는 일자리 확충, 공연·전시 등 소비쿠폰 제공, 온라인미디어 예술활동 지원사업, 창작준비금 확대 등이 포함되었다. 최종적으로 확정된 문체부 3차 추경 규모는 총 3,469억원이었고, 이 중 문화예술분야에 배정된 금액은 1,569억원이었다. 사업별 주요 내용은 다음의 〈표 4-2〉와 같다.

〈표 4-2〉 문화체육관광부 문화예술분야 3차 추경 증액사업

사업명	3차 추경예산 (순증)	주관처	사업 내용
계	1,569		
온라인미디어 예술 활동 지원	149	한국문화예술위원회	자체 보유 온라인 채널을 통한 발표 및 보급 채널 다각화 지원
예술자료수집 및 디지털화	33	한국문화예술위원회	예술창작 및 향유 비대면 방식 변화에 적극 대응하기 위해 온라인 콘텐츠화 기반 마련
지역문학관 소장유물 체계화	14	(사)한국문학관협회	지역 공사립문학관 87개관 소장 도서자료 서지정보 목록화 및 비도서자료 내역 파악, 영상촬영 등을 통한 DB구축

147) 최종적으로 국회에서 확정된 문체부 3차 추경 규모는 3,469억원이다.

사업명	3차 추경예산 (순증)	주관처	사업 내용
예술인 창작준비금 지원	99	한국예술인복지재단	경제적 어려움으로 활동 중단 위기 예술인들에게 1인 300만원 일시금 지급
공연예술 분야 인력 지원	288	한국연극협회, 한국뮤지컬협회, 한국음악협회, 한국무용협회, 전통공연예술진흥재단	장르별 협·단체를 통해 공연예술단체에 공연실연인력, 공연지원인력 일자리 지원
공연장 방역안전지킴이	31	(사)한국소극장협회	하반기 공연수요 증가 대비, 중·소규모(500석 미만) 공연장 대상 방역안전 인력 지원
공연할인쿠폰	29	예술경영지원센터	코로나19 진정 후, 공연예술 관람 할인권 지원하여 코로나19로 침체된 공연시장의 공연수요 진작
공공미술프로젝트	759	지방자치단체	공공장소 등에 미술작품 설치 및 공동체 프로그램 운영 등
미술 전시 할인쿠폰	52	예술경영지원센터	코로나19 진정 후, 전시 관람 할인권 지원하여 코로나19로 침체된 전시 수요 진작
문화예술 교육 자원 조사	115	한국문화예술 교육진흥원	지역 문화자원(인력, 프로그램, 고유자원 등)에 대한 온라인 조사·분석·DB화 및 조사 결과보고서 작성

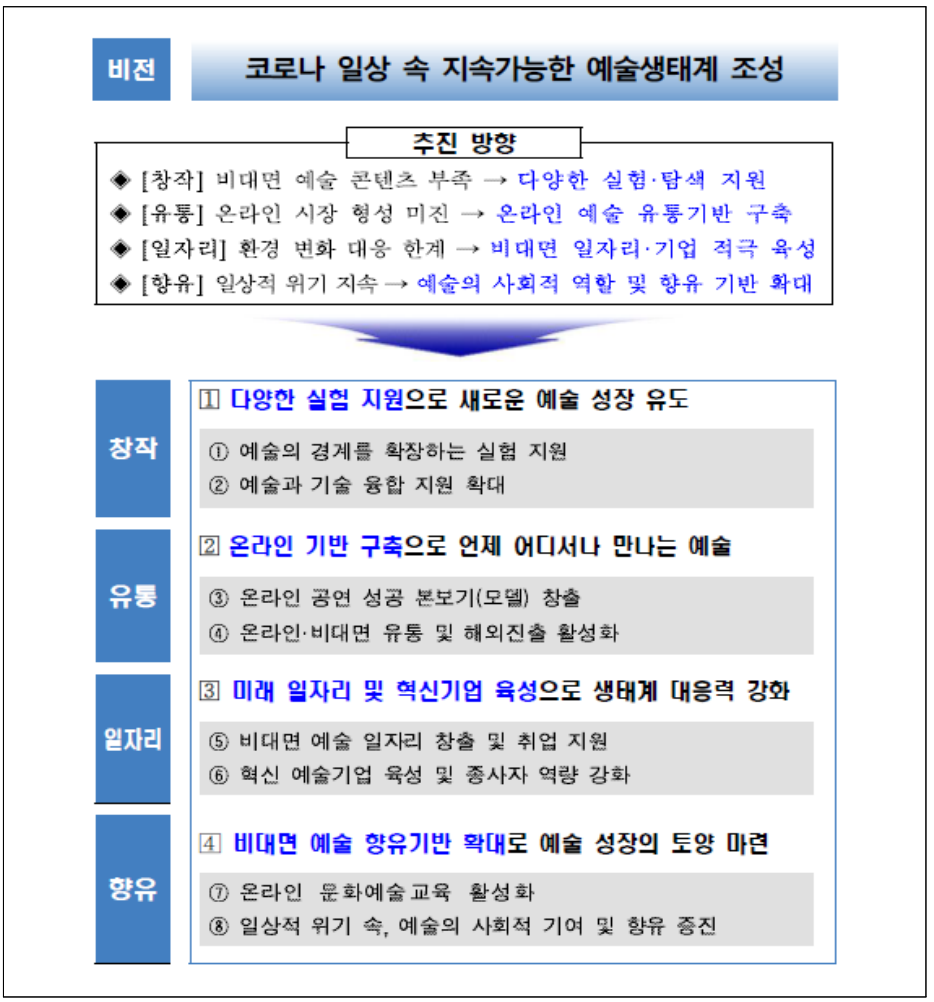
출처: 문화체육관광부(2020). 코로나19 극복 예술계 생태계 정상화 위해 하반기 지원 확대 – 생계 지원, 일자리 지원, 소비 촉진 등 3차 추경 1,569억원 투입, 문화체육관광부 보도자료(2020.7.8.)

코로나19는 '생활속 거리두기' 속에서 잠잠해지는 듯 하였으나, 광화문 집회를 계기로 다시 확진자 수가 증가하자 8월 19일 수도권을 중심으로 '강화된 사회적 거리두기 2단계'가 시작되었고, 8월 23일에는 전국으로 확대되었다. 이에 따라 8월 18일 '공연·전시 할인권' 추진 일정이 중단·연기되었고, 국립문화시설도 다시 휴관에 들어갔다.

이러한 와중에 9월 9일에는 문체부 주도로 코로나 상황 속에서 비대면 예술에 대한 지원을 통해 지속가능한 예술생태계 조성을 위한 『코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안』이 발표되었다. 여기에는 온라인·미디어 예술활동 지원, 다원예술 지원, 예술과 기술의 융합 지원, 융합형 인재 양성, 국립 문화기관을 중심으로 한 공연 영상화 성공모델 확산, 온라인 공연제작 및 인프라 지원, 온라인 홍보·마케팅 강화, 온라인 기반 유통 플랫폼 구축 및 다변화, 비대면 일자리 발굴·성장 지원, 온라인

문화예술교육 활성화, 온라인 국제문화교류 활성화, 예술을 통한 치유 및 예술의 가치 공론화 등이 제시되었다.

[그림 4-2] 코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안의 주요 내용



출처: 문화체육관광부(2020). 코로나 일상 속 지속가능한 예술생태계를 만든다. 2020.9.9. 보도자료

9월 10일 발표된 4차 추경예산에는 별도의 문화예술분야 지원은 포함되지 않았고 다만 소상공인·자영업자에 대한 지원에 포함되었다. 추석을 앞둔 9월 25일 철저한 방역 속에 다시 국립문화시설은 운영 재개를 결정하였다.

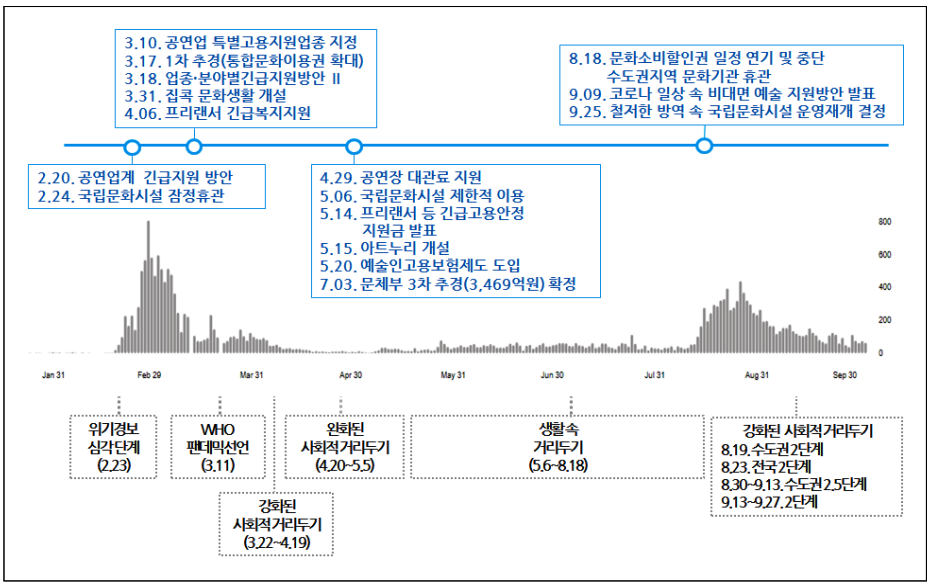
이상의 내용을 정리하면 다음의 〈표 4-3〉 및 [그림 4-3]과 같다.

〈표 4-3〉 문화예술분야 코로나 대응 정책의 추진 개요

- 2.7. 문화예술분야 공공기관 협의체 회의(문체부, 한국문화예술위원회, 예술의전당 등) 개최
- **2.20. 공연업계 긴급 지원방안 발표**
- **2.24. 문체부 소관 국립 박물관, 미술관, 도서관 등 24개 기관 순차적으로 잠정휴관 결정**
- **2.25. 국립공연기관(5개), 국립예술단체(7개) 공연 잠정 중단 결정**
- 2.26. 영화관 영화발전기금 부과금의 체납 가산금 면제, 피해 영화관 대상 전문방역비용 지원, 감염 예방용품 지원 확대
- **3.10. 고용노동부 제1차 고용정책심의회 '코로나19 대응 고용안정 대책' 관련 '공연업'을 특별고용지원 업종으로 지정(6개월간)** *고용유지지원금, 고용·산재보험료 납부 유예 등 혜택
- **3.17. 코로나19 대응 추가경정예산 국회 통과(11조 7천억원) :통합문화이용권 추가 공급(161→ 171만명, 63억원)**
- 코로나19 대응 조세지원 대책 국회 통과(COVID-19 파급영향 최소화와 조기극복을 위한 조세특례제한법 개정)
- **3.18. 코로나19 관련 업종·분야별 긴급지원방안 Ⅱ 발표**
  한국문화예술위원회 공연예술분야 지원사업 운영대책 발표(공연취소 등 피해 최소화방안)
- **3.26. 한국문화예술교육진흥원 '코로나19 극복, 어디서든 문화예술교육사업' 추진 발표(**200건,각100만원, 우수기획안 10건(1천만원), 온라인 콘텐츠 제작 지원, 대국민 서비스 제공 등)
- 3.30. 제3차 비상경제회의- 사각지대 취약계층 생계지원 추가대책 마련 검토
- **3.31. 문화포털에 온라인 공연·전시 통합 안내 페이지 개설(집콕 문화생활 www.culture.go.kr/home)**
- **4.1. 제3차 위기관리대책회의, '책과 함께 슬기로운 거리두기' 캠페인**: 전자책과 오디오북 1인당 2권(80만권), 종이책 무료제공(500명, 총 5000권)
- 4.2. 국무조정실 '청년의 삶 개선방안'에 따라 '문화가 있는 날 기획사업인 청춘마이크(410팀, 67억)'과 '예술인 창작준비금' 사업 확대(12,000명, 362억원)
- **4.6. 「긴급복지지원법」상 '위기상황으로 인정하는 사유' 고시안 개정 통해 프리랜서 등도 코로나19로 소득이 급격히 감소한 경우 위기상황으로 인정해 긴급복지지원 인정 (평균 월 65만원)**
- 4.9. 예술위, 텀블벅, 카카오같이가치 - 코로나19 긴급 모금 프로젝트 지원 발표(최대 500만원)
- 4.13. (온라인수업 지원) 저작권 교육용 동영상 콘텐츠 무료 배포
- 4.14. (온라인수업 지원) 국립 박물관·미술관 전시교육 영상 콘텐츠 제공
- 4.20. (온라인수업 지원) 문화예술교육 전문 콘텐츠 제공(234건)
- 4.21. 영화산업 피해 긴급지원대책 발표(170억원 추가투입): 영화발전기금 부과금 90% 한시 감면, 영화제작·개봉 지원(42억원), 직업훈련지원(8억원, 700여명), 영화관 특별전 개최(30억), 영화관람할인권 지원(6000원, 130만장, 90억원)
- 4.22. 제1회 유네스코 문화장관 화상회의
- **4.29 공연장대관료 지원사업 시행 (예술위):** 40억원 (400여건, 최대 3천만원까지 지원, 적격성 심사방식으로 전환)
- **5.6. 국립박물관, 미술관, 도서관 서비스 부분 정상화**: 사전예약제, 개인간 거리유지, 개인관람만 허용 등 국립공연시설 재개관, 국립예술단체 공연 재개: 생활속거리두기 지침 준수(2m간격, 마스크 착용, 한칸 띄어앉기 등), 문학관(113개)에 소독물품 지원
  - 인디 가수들의 실시간 온라인 콘서트 '씬디스케치 랜선 라이브'(5.6~5.28) - 한국음악레이블산업협회 공동
- 5.8. 예술위, '공연실황 생중계 지원사업'(12편)
- **5.11. 국가 긴급재난지원금 신청 시작**: 1인가구 40만원, 2인가구 60만원, 3인가구 80만원, 4인가구 100만원
- 5.12. 시각예술창작산실 전시공간 긴급지원 사업 시행(9억원): 300만원씩 280여 공간 지원 (지원범위 확대, 서류 간소화, 자체부담금 면제 등), 예술인복지재단 '창작준비금지원사업' 상반기 7,538명 지원

(226억원) 발표
- 5.16. 온라인 케이팝 공연 '랜선음악여행 - 트립 투 케이팝(TRIP TO K-POP)'(5.19~5.21)-한국콘텐츠진흥원
- 5.14. (고용노동부장관 주재) 고용안전망 확대를 위한 예술인 간담회 개최: 긴급고용안정지원금(월 50만원, 3개월. 6.1~), 예술인고용보험제도 도입 관련
- **5.15. 문화예술 코로나19 지원 온라인 통합 플랫폼 (artnuri.or.kr 또는 아트누리.kr) 개설:** 개인별 맞춤형 지원대책 조회, 기관별로 분산된 예술지원사업 통합 홈페이지 '예술도움(가칭)'도 개설 예정(연말 예정)
- **5.20. 고용보험법 국회 통과: 예술인고용보험제도 도입**
- 5.26. 예술인복지재단 '예술인 파견지원사업-예술로' 참여예술인 709명에게 활동비 선지급 결정(8억 7천만원)
- 5.29. 국립공연기관(4개) 휴관, 국립예술단체 공연 중단(7개)
- **6.1. 코로나19로 소득이 감소한 프리랜서, 특고종사자, 영세자영업자, 무급휴직자를 위한 긴급 고용안정지원금 신청 시작: 1인당 150만원 생계비 지원**
  한국문화 홍보 MCN 구축(코리아넷 유튜브 채널): KOREA IN THE WORLD, K-INFLUENCER, KOREA TREND
- **6.3. 문체부 3차 추경(안) 3,399억원 편성 발표**
- **7.3. 문체부 3차 추경 확정 3,469억원**
- **7.8. 문체부 3차 추경 예산 중 1,569억원을 예술분야에 지원 발표**
  - 문화예술·관광·미디어·콘텐츠 특화 청년 디지털 일자리 3,700명 지원, 미술·공연작품 디지털화(1,250명)
- 8.12. 문화소비할인권 6종 지원사업 추진, 공연 180만명(144억원), 전시 350만명(90억원) 규모
- 8.13. '문화는 위로입니다' 영상광고 제작
- **8.15. 코로나19 재확산으로 문화소비할인권 일정 연기 및 중단**
- **8.18. 수도권지역 국립문화예술기관 휴관 조치(박물관·미술관·도서관 7곳, 공연기관 4곳 휴관)**
- 8.22. 지방소재 국립문화예술시설 휴관 조치(박물관·미술관·도서관 14곳, 공연기관 2곳 추가 휴관)
- **9.09. 코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안 발표**
- **9.10. 4차 추경예산 편성 발표(7조 8천억 원 규모)**
- 9.11. 「예술인 권리보장법」에 대한 예술현장 의견수렴을 위한 온라인 공청회 개최
- **9.25. 철저한 방역 속에 국립문화예술시설 운영 재개 결정**
- 9.28. 2020 도깨비책방 운영: 지역서점 도서 구입 영수증으로 책 교환
- 10.22. 공연, 전시 할인권 서비스 재개
- 11.02. 저작권법 전부개정안 온라인 공청회 개최
- 11.04. 한국문화예술교육진흥원 '비대면 문화예술교육' 시범사업: 예술 프리즘(Art Prism), 예술+기술(아트 앤 테크)

[그림 4-3] 문화예술분야 코로나 대응 정책의 전개과정



주: 막대그래프는 우리나라 일별 신규 확진자의 수를 의미함
그래프 출처: WHO Health Emergency Dashboard (https://covid19.who.int/region/wpro/country/kr)

한편 문화예술분야 주요 유관기관의 코로나 대응정책의 내용을 정리하면 다음의 〈표 4-4〉와 같다.

〈표 4-4〉 문화예술분야 주요 유관기관의 코로나 대응정책의 내용

주관처	사업명	대상	사업 내용
한국예술인복지재단	창작준비금지원사업 - 창작디딤돌 (458억원)	예술인	예술활동증명을 완료한 가구의 소득인정책이 120% 이내인 현업예술인에 대해 300만원의 창작준비금 지급 (15,269명 지원)
	코로나19 특별 융자 생활안정자금대출 (71억원)	예술인	코로나19의 영향으로 예술활동에 피해를 입은 예술인을 위한 특별 융자(금리 1.2%, 2년 거치 3년 상환, 1천만원 지원한도, 총 1,090명 수혜)
	예술인 심리상담	예술인	예술인들의 스트레스와 정신적 고통 해소를 위해 개인 심리상담 (최대 12회 한도) 및 심리검사 비용 전액 지원
예술경영지원센터	미술품 대여·전시 지원 - 코로나19 특별공모	시각예술인	코로나19 관련 의료시설에서 개최되는 미술품 대여·전시의 경비 일부 지원 사업 당 400~500만원 지원

주관처	사업명	대상	사업 내용
	코로나19 관련 예술분야 상담창구	예술인	법률, 노무, 예술기업·단체 운영 등 예술분야 피해사례에 대한 상담 운영 및 온라인 컨설팅 지원
한국문화예술위원회	코로나19 긴급 모금 프로젝트 지원	예술인, 예술공간, 예술단체 등	코로나 피해사실이 증명된 예술 프로젝트에 모금액의 50% 지원 (최대 500만원)
	공연장 대관료 지원 (40억원, 800건)	공연 예술단체	코로나로 인한 미 환불 대관료와 총 대관료의 90%, 단체 당 최대 3천만 원 지원
	코로나19피해 민간소극장 긴급 지원	공연 예술단체, 개인	민간 소극장을 운영하는 예술단체 및 개인에게 소극장 당 천만 원 지원
	공연실황 생중계	공연 예술단체	네이버 플랫폼, 유튜브, 페이스북을 통해 공연실황 생중계 지원, 공연장 객석 수에 따라 5백~ 1500만원 지급
	시각예술창작산실 전시 공간 긴급지원	공간 운영 예술단체	코로나19 피해 경감을 위해 전시 공간 당 최대 3백만 원, 최대 280여개 지원
	언택트 시대의 예술과 기술 연구자 모집	개인 또는 단체	모든 분야와 일반인도 지원 가능한 연구자 모임 당 연구사례비 3백만 원 지급
	코로나19 극복을 위한 공연예술창작활성화 사업	공연 예술단체	공연예술분야 창작활동을 지원 17개 광역시·도 문화재단이 지역별로 사업 주관
	코로나19 극복을 위한 공연예술분야 인력지원 사업	공연 예술단체, 개인	공연예술 현장에 필요한 전문 예술인력 인건비 1인 기준 월 180만원 5개월 지원 총 3천 명 선정
한국문화예술교육 진흥원	코로나19 대응 긴급 지원사업 어디서든 문화예술교육	예술가, 예술강사, 기획자, 활동가 등	온라인으로 활용 가능한 창의적인 문화예술교육 내용 및 방식에 대한 아이디어 제안 총 200건 선정, 1건 당 100만원 지원
	문화예술교육 자원조사 참여자 모집	전국 문화예술교육 인력	문화예술교육 인력이 각 지역 내 유·무형 문화예술자원을 조사하여 결과물을 제출, 비대면 재택근무로 주 20시간 근무, 월 약 68만 원 지급 전국 2천명 규모 선발
한국공예디자인문화 진흥원	코로나19피해 공예자원 지원	공예종사자	공예품 포장으로 활용할 수 있는 공예박스 패키지 지원
지역문화진흥원	지역문화 활동가 지원	지역문화 활동단체	코로나19 등 지역문화 이슈에 대한 문화예술 프로그램에 5백만 원~2천만 원 지원
해외문화홍보원	온라인 한국문화 콘텐츠 공모	문화예술 종사자	코로나19 시대에 온라인 문화콘텐츠로 한국을 알리기 위해 작품을 선정 콘텐츠 당 최대 8천만 원 내외, 30개 단체 지원

주관처	사업명	대상	사업 내용
한국장애인문화예술원	코로나19 긴급 대응 비대면 장애인 예술 활동 지원사업	장애인 예술가, 예술단체	장애인 예술가 및 예술단체의 비대면 콘텐츠 제작과비대면 예술창작 활동을 개인 최대 8백만 원, 단체 최대 2천만 원 지원 총 4억 원 규모

2. 지방자치단체

2.1. 광역자치단체

가. 문화재단을 통한 광역시도의 대응 개요

광역시도의 문화분야 코로나19 피해 사항에 대한 접수와 지원은 문화재단을 통하여 추진된 것을 확인할 수 있다. 조사를 진행한 2020년 9월 현재 17개 광역시도에서는 명칭은 다르지만 유사한 성격의 산하 문화재단을 두고 있으며 이곳에서 문화분야(일부기관 관광분야 업무 포함) 코로나19의 대응을 전담하고 있다.

〈표 4-5〉 17개 광역시도별 문화분야 코로나19 전담대응 단체 현황

17개 광역시도	문화분야 코로나19 전담 대응 단체
서울특별시	서울문화재단
부산광역시	부산문화재단
대구광역시	대구문화재단
인천광역시	인천문화재단
광주광역시	광주문화재단
대전광역시	대전문화재단
울산광역시	울산문화재단
세종특별자치시	세종시문화재단
경기도	경기문화재단
강원도	강원문화재단
충청북도	충북문화재단
충청남도	충남문화재단
전라북도	전라북도문화관광재단
전라남도	전남문화관광재단
경상북도	경북문화재단
경상남도	경남문화예술진흥원
제주특별자치도	제주문화예술재단

서울과 울산, 세종 등 3개 지자체는 문화재단 차원의 지원과 별도로 본청 문화예술과의 자체 문화예술사업으로 추가 지원을 실시하기도 하였다. 서울시 문화예술과의 '서울시 공연업 회생 프로젝트', 울산시 문화예술과의 '코로나19 극복 문화예술인 창작장려금 지원', 세종시 문화예술과의 '코로나19 피해 지역문화예술인 긴급생계비 지원 사업' 등이 대표적이다.

[그림 4-4] 서울시 문화예술과의 코로나19 피해지원 사업 - 서울시 공연업 회생 프로젝트

자료: 서울문화재단 홈페이지 (https://www.sfac.or.kr)

17개 광역시도의 문화분야 코로나19 대응 및 지원 사업 조사 과정에서 문체부 등 중앙정부에서 산하기관을 통해 전국 단위로 공모·지원하는 사업(예. 코로나19 특별융자 생활안정자금대출 - 한국예술인복지재단, 코로나19 극복을 위한 공연예술창작활성화 사업 - 한국문화예술위원회 등)은 대상에서 제외하였다. 또한 각 광역시도의 산하 문화재단 홈페이지 내 공지사항 또는 사업공모 공고를 통해 사업 내용을 검색 및 분석하였다. 홈페이지에서의 검색결과 값이 없는 경우 문화재단 공식블로그를 참조하였고 일부 문화재단의 사업은 공모결과만 게시되어 있어 별도의 보도자료나 신문기사 검색을 통하여 조사하였다.

[그림 4-5] 지역 문화재단에 올라온 한국예술인복지재단 코로나19 피해 지원 사업 - 코로나19 특별 융자

자료: 전라북도문화관광재단 홈페이지
(https://www.jbct.or.kr/)

[그림 4-6] 한국문화예술위원회 후원의 코로나19 극복을 위한 서울 기초공연예술단체 창작역량 강화 지원사업

자료: 서울문화재단 홈페이지
(https://www.sfac.or.kr)

나. 정책대응 조치

2019년 12월 처음 중국에서의 발생에 이어 국내 확진자 발생과 확산으로 심각성이 대두된 2020년 1월 중순까지는 문화예술계 정책적 움직임이 없는 상태였다. 단 한번도 발생한 적이 없었던 코로나19에 대하여 피해여부나 심각성을 인지하지 못했기 때문으로 추측된다.

하지만 국내외 확진자 수가 점차 기하급수적으로 증가하던 2월부터는 우리나라 또한 안전지대가 아님을 전 국민이 인식하게 되었고 비로소 이로 인한 각종 피해가 전국 각지에서 나타나자 지역 재단은 피해현황 파악 및 긴급 자금지원을 시작으로 코로나19관련 긴급 지원 사업을 시작하게 된다.

광역시도 문화재단에서는 코로나19 피해 지원의 일환으로 사업을 구성하였으며 이 사업들은 크게 5가지로 나눌 수 있다.

① 문화예술분야 종사자 피해접수 관련 지원
② 문화예술분야 피해 예술인 재정 지원
③ 문화예술분야 침체된 문화예술계 활성화를 위한 지원
④ 예술인의 피해 최소화를 위한 행정 지원
⑤ 기타지원(물품지원, 특별모금, 방역지원, 법률계약·노무 등)

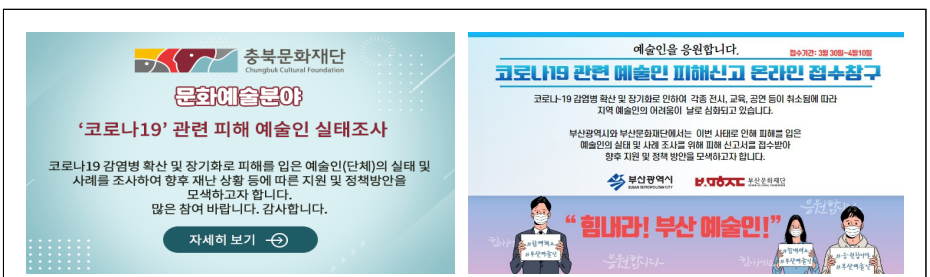
각 광역시도 문화재단이 대응한 코로나19 피해 지원 사업의 내용 및 특징은 아래와 같다.

① 문화예술분야 종사자 피해접수 관련 지원

사람들의 이동과 외출, 외부 활동을 자제하는 사회적 거리두기의 움직임이 일어나면서 그간 서서히 피해가 발생하던 문화예술계에 본격적인 위기가 시작되었다. 이에 각 광역시도 문화재단에서는 피해규모 파악과 애로사항 및 대책방안에 대한 의견 수렴을 목적으로 하는 (온라인)피해조사를 진행하였다.

피해조사는 피해상황(공연·전시·교육·축제 등의 연기 또는 취소로 인한 경제적 피해, 사태 장기화로 인한 고충 등)과 이에 대한 제안사항(예술인의 피해 최소화를 위한 지원 방안, 제도 개선 등의 정책 제안 사항)에 대하여 문화예술인(단체)의 의견을 수렴하는 형태를 보였다.

[그림 4-7] 문화재단의 코로나19 피해 조사(온라인) - (좌)충북문화재단 (우)부산문화재단



자료: (좌) 충북문화재단 홈페이지 (http://www.cbfc.or.kr), (우) 부산문화재단 홈페이지 (http://www.bscf.or.kr)

광역시도 차원에서의 코로나19 피해 사태파악은 대부분 3~4월에 가장 많이 추진된 것으로 파악되었다.

〈표 4-6〉 광역시도 재단 문화예술분야 종사자 피해접수관련 조사 현황

지역	명칭	시기	주요내용	방법
부산	코로나-19로 인한 부산문화예술인 피해접수 공식 온라인창구 운영	2020.03.30.~ 2020.04.10	피해신고 접수(피해현황 파악), 향후 지원 및 정책방안 모색	공식온라인 창구 운영
인천	인천 문화예술 코로나19 피해 관련 온라인 설문조사	2020.08.05.~ 2020.08.14	상황파악, 의견수렴, 해법 모색으로 2020년 하반기 사업과 2021년 사업 설계에 반영	온라인 설문조사
광주	코로나19 피해 지원대책 마련을 위한 설문조사	2020.03. 23~ 2020.04.03	피해현황 파악 및 피해 지원대책 마련	온라인 설문조사
대전	코로나 19 관련 지역예술인(단체) 실태 및 피해 사례 조사	2020.03.17~	피해 실태 및 사례 조사, 향후 재난 상황 등에 따른 지원 및 정책방안 모색	온라인 설문조사
울산	울산지역 예술인 피해 실태조사	2020.03.17.~ 2020.03.31	예술 장르별 실태 파악 후 맞춤형 추가 대책 마련(하반기 중 수립)	온라인 설문조사
세종	코로나19 관련 지역예술인 피해 현황 조사	2020.04. 07~ 2020.04.14	피해현황 조사, 의견 청취, 지원방안 모색	온라인 설문조사
경기	코로나19 예술백신 프로젝트 위기극복 경기예술인 상담창구	2020.04~	코로나19 피해접수 신고	-
강원	코로나-19 관련 예술인 피해 실태조사	2020.03.26.~ 2020.04.03	피해실태 및 사례 조사, 향후 지원 및 정책방안 모색	온라인 설문조사
충북	'코로나 19'관련 문화예술분야 피해 실태조사	2020.03.23~	피해 실태 및 사례 조사, 향후 지원 및 정책방안 모색	온라인 설문조사
충남	코로나19 관련 문화예술지원사업 추진 예술단체(예술인) 설문조사	2020.02.24.~ 2020.03.06	사업일정 변동사항 및 기타 애로사항 분석으로 향후 코로나19 대비 대책 및 안전한 조치 마련	온라인 설문조사
전북	전라북도 문화예술분야 코로나19 관련 피해 실태조사	2020.03. 12~ 2020.03.18	피해 사례 조사 파악 · 분석후 대책방안 마련	온라인 설문조사
전남	관광 · 문화예술인 상담창구 운영	2020.03.28.~ 2020.04.06	도내 문화예술인(단체) 및 여행사 대상 온라인 및 전화상담을 통해 피해상황 조사	온라인 및 전화상담
경남	코로나19 피해 예술인 사례 조사	2020.03.03~	피해 실태 및 사례 조사, 향후 지원 및 정책방안 모색	작성 후 이메일 제출
제주	코로나19 관련 피해 파악 및 지원 대책 마련을 위한 설문조사	2020.07.15.~ 2020.08.09	피해 실태 및 사례 조사, 향후 지원정책 등 모색 개인 및 단체(업체)로 구분하여 설문 진행	온라인 설문조사

자료: 각 문화재단 홈페이지

울산문화재단은 피해 실태조사에 대한 결과를 재단 홈페이지 내 언론보도 란을 통해 공개했다. 총 213명의 지역 예술인 및 단체가 응답한 이 온라인 설문조사의 주요 내용을 살펴보면 예술활동 중 가장 피해가 큰 분야는 '강의 등 문화예술분야 강의활동 중단 및 지연'(49%)으로, 예술인들의 소득에 강의활동 비율이 상당한 것으로 나타났고 강의활동이 실질적으로 중단된 상황에서 예술가들의 타격은 더욱 클 것으로 예상했다. 그 다음으로 행사(공연, 전시 등) 취소 또는 연기에 따른 수익금(입장료 등) 감소(17%), 출연료 등 미지급(16%), 추가비용 발생(12%)의 순이었다.

또한 피해 지원에 대하여 응답자들의 다양한 정책 제언 의견이 제시되었는데 예술인생활안정자금 지원, 창작공간 임대료 지원 등 생활 지속을 위한 지원방안, 공공분야 강의 취소에 따른 강사비 보전, 재택근무형 예술활동 방안 마련, 프리랜서 활동 비율이 높은 예술분야에 대한 이해에 기반한 실질적 대책 수립과 예술인 복지제도 마련 등의 정책 개선이 요청된 것으로 나타났다.[148]

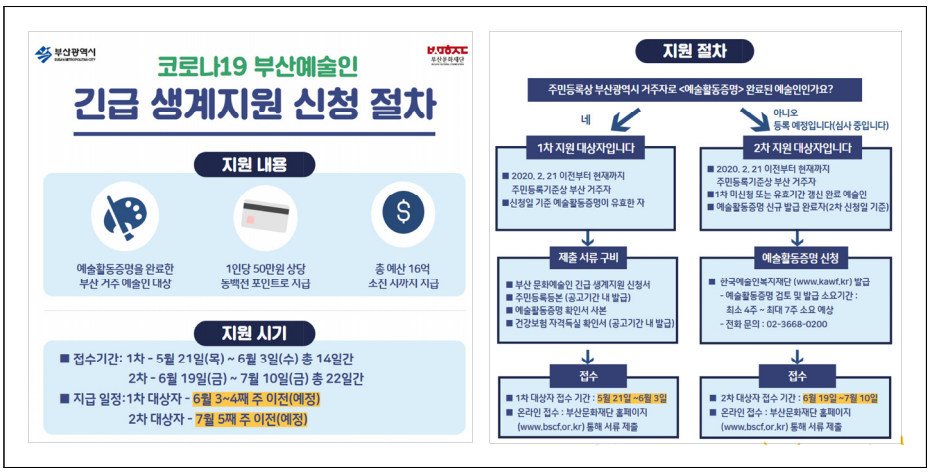
② 문화예술분야 피해 예술인(단체) 직·간접 재정 지원

재정 지원은 직접 지원과 간접 지원으로 구분된다. 직접 지원은 긴급자금 용도의 직접 현금지원이나 인건비성 지원으로 분류된다. 지급받은 후에는 별도의 정산이나 증빙제출과 같은 과정 없이 사용하면 된다. 간접 지원은 임대료·대관료의 감면 또는 지원, 융자지원을 통한 자금 융통 등이 대표적이다.

광역시도 문화재단에서도 피해 예술인(단체)에 대하여 직·간접 재정 지원을 실시하였다. 부산문화재단에서는 동백전이라는 지역화폐로, 대전문화재단에서는 3개월의 유효기간을 가진 선불카드로 지원금을 지급하였다.

148) 울산문화재단 보도자료(2020.04.07), '코로나19 피해 예술인 실태조사 결과 발표 – 예술가들이 체감할 수 있는 피해구제 방안 마련 절실', 울산문화재단 기획경영팀 (http://uacf.or.kr)

[그림 4-8] 부산문화재단의 코로나 19 부산예술인 긴급생계지원 사업 홍보물



자료: 부산문화재단 홈페이지 (http://www.bscf.or.kr)

직·간접 재정지원은 지역에 따라 차이를 보였다. 대부분의 지역에서 현금이나 인건비 등 직접적인 지원을 하는 경향을 보였으며 서울(일부 공간)·대전·강원문화재단은 공간사용료(대관료, 임대료) 지원을, 경남문화예술진흥원은 공간사용료(대관료, 임대료)와 피해보상(인쇄물, 무대장치 등의 소모품 손실)을 간접적으로 지원하였다.

피해 예술인(단체)에 대한 직·간접 재정지원의 경우 서울은 문화재단의 자체 사업이 아닌 서울신용보증재단의 후원사업으로 2월부터 시작하였다. 코로나19 사태가 장기화 국면을 보임에 따라 부산문화재단은 사업을 연장(2차 지원)하기도 하였다.

〈표 4-7〉 광역시도 재단 문화예술분야 피해 예술인(단체) 직·간접 재정지원 주요 현황

지역	명칭(사업명)	시기	주요내용	지원규모
서울	신종 코로나 바이러스 피해관련 문화예술 관련업종 융자지원	2020. 02.05~ 자금 소진시까지	· 중소기업육성기금 융자지원 – 직접 피해기업에 창작 및 예술관련 서비스업종을 영위하는 중소기업과 소상공인 포함 · 서울신용보증재단 후원	
부산	코로나 19 부산예술인 긴급생계지원	[1차] 2020.05~ 2020.06 [2차] 2020.06~ 2020.07	· 경제적 어려움을 겪고있는 문화예술인 긴급지원 · 인건비성 경비지원(별도 정산/증빙 없음)	· 1인당 50만원 지역화폐로 지급(총 예산 16억 소진시까지)

지역	명칭(사업명)	시기	주요내용	지원규모
대구	코로나19 피해 〈공연업 · 전문예술단체 분야〉 특별지원	2020.04	· 공연업 및 전문예술단체에 생존자금 긴급지원	· 단체당 100만원 정액 지급
인천	인천 예술인 긴급지원사업 〈인천 예술인 긴급재난지원금〉	2020.04	· 인천 예술인의 생계 지원	· 1가구당 30만원
대전	지역예술인 기초창작활동비 지원	2020.05~ 2020.08	· 지역예술가들의 다양한 예술활동비 지원으로 안정적 창작환경 조성 및 지역문화예술 활성화 도모	· 1인당 100만원 이내, 선불카드 지급
울산	코로나 19 극복을 위한 울산 문화예술단체 특별지원 사업	2020.05~	· 코로나로 인해 경제적으로 어려움을 겪고 있는 전문 문화예술단체 정액 지원	· 단체당 100만원 현금 지급
	코로나19 극복 문화예술인 창작장려금 지원	2020.05~ 2020.06	· 경제적인 이유로 활동을 중단하지 않도록 창작에 대한 동기 고취 및 사회적 안전망 구축 · 울산광역시 문화예술과 후원	· 150명 대상, 각 100만원 지급
세종	코로나19 피해 지역문화예술인 긴급생계비 지원 사업	2020.04~ 2020.05	· 각종 공연과 전시 등이 연기·취소됨에 따라 경제적 어려움을 겪는 지역 문화예술인들에게 생계비를 지원 · 세종시 후원	· 1인당 50만원 현금 지급
강원	강원 예술인 창작준비금 특별지원 사업	2020.06~	· 도내 예술인 복지 증진을 위한 정액 지원	· 1회 150만원씩 총 260명 지원
경북	코로나19 극복 지역문화예술 창작활동비 지원	2020.04~ 2020.06	· 지속적인 예술활동 독려를 위한 창작활동비 지원	· 개인 최대 500만원, 단체 최대 1,000만원

자료: 각 문화재단 홈페이지

③ 문화예술분야 침체된 문화예술계 활성화를 위한 지원

전국의 모든 광역시도에서 코로나19로 인해 계획되어 있던 다양한 공연, 행사, 전시 등이 취소되거나 대거 축소되어 운영되었다. 예술인 및 예술단체가 경제적 피해를 입을 것과 같이 문화예술계 자체도 침체 위기를 맞게 되었다.

문화재단에서는 프로그램 운영 횟수의 증가 및 예술인(단체)의 참여 행사 범위의 확대, 코로나19를 주요 이슈로 하는 프로그램의 신규 기획 등을 통해 피해를 입은 문화예술인(단체)이 주체로 참여하고 이로써 인건비 또는 사업비를 지원받는 방식으로 구성하였다. 그 외에도 광역시도 등 공공이 소유하고 있는 문화시설을 무료로 대관해 비대면 콘텐츠 제작 장소로 활용할 수 있도록 하거나 기존에 편성된 사업에

긴급 예산을 추가하여 프로그램을 확대 편성함으로써 더 많은 피해 예술인(단체)이 지원받을 수 있도록 하였다.

〈표 4-8〉 지역 문화예술계 활성화를 위한 협력적 지원 구조

문화재단		피해 예술인(단체)
프로그램 운영 횟수 증가 참여행사 범위 확대 공공소유 문화시설 무료 제공 원활한 사업 추진	+	사업주체로 참여 전문 기량 발휘 예술활동을 통한 자아실현 안건비 및 사업비 수혜
▼		▼
침체된 문화예술의 활성화		

〈표 4-9〉 광역시도 재단 문화예술분야 침체된 문화예술계 활성화를 위한 지원 주요 현황

지역	명칭(사업명)	시기	주요내용	지원규모
서울	예술인이 재난을 대하는 가지가지 비법	2020.04~ 2020.09	· 코로나19에 대처하는 예술가들의 아이디어 공모 후 실행 및 공유방법 모색	· 총 100명 (단체)내외 채개 후 50만원씩 지급 · 실행가능한 40명(단체)를 선정 최대 1,500만원까지 차등 지급
	예술놀이 온라인콘텐츠 제작 긴급지원 〈#모두의 예술놀이〉	2020.04~ 2021.02	· 코로나19 확산방지로 사회적 거리두기가 진행되는 가운데 비대면 방식의 온라인 교육 프로그램 개발을 통한 새로운 예술창작 · 교육활동 방안 모색	· 건당 최대 1,000만원 이내, 총 30건 내외 선정
	예술교육 연구활동 긴급지원 〈예술교육 연구활동 계획안 공모〉	2020.04. ~ 2020.12	· 예술교육 생태계 활성화를 위한 연구활동 계획안 공모(피해 예술인 대상 예술활동 지원)	· 총 100건(명) 선정, 건당 200만원 지급(정산없음/원천징수세액 포함)
	공연예술단체 온라인 공연 대관 지원 공모	2020.04~ 2020.06	· 서울문화재단 메세나사업 · 온라인 공연 개최 및 온라인 콘텐츠 제작 지원을 위한 공연장(신한카드 판스퀘어 공연장) 및 보유 무대장비 대관 · 개최된 무관중 온라인 공연 영상 콘텐츠 제작/송출 지원 · 신한카드社 후원	· 총 10건 내외
	예술인 문화기획활동 긴급지원 [190시간]	2020.04~ 2020.06	· 문화예술분야 독립/프리랜서 기획자 군에 대한 긴급지원사업 · 문화예술 기획자 버전의 홈 레지던	· 총 120명 내외, 각 200만원 지원

지역	명칭(사업명)	시기	주요내용	지원규모
			시로 서울의 도시문화, 예술문화 기획을 위한 모든 활동의 준비, 과정, 결과 등 포함	
	서울시 공연업 회생 프로젝트	2020.07. ~ 2020.12	· 연극, 음악, 국악, 무용, 뮤지컬, 아동청소년 공연 등 공연예술계 회생 지원 - 공연제작비(기획비, 인건비, 홍보비 등) 지원, 출연자 · 스태프 등 직접인건비 50%이상 편성 필수 · 서울시 문화예술과 후원	· 단체별 최대 1천만원 이내 지원
	배리어프리 공연 영상 제작 · 배포	-	· 남산예술센터에서 제작하는 올해의 시즌 프로그램을 배리어프리 공연으로 진행, 온라인용 영상으로 만들고 재편집 후 상영 · 사회적 거리두기 캠페인으로 공연의 직접 관람이 쉽지 않은 장애 관람객들의 문화향유 기회 확대 및 코로나19 이후의 중 · 장기적 대책의 일환으로 추진	-
	예술인과 재난을 대하는 가지가지 온-택트 수다 프로젝트	2020.08~ 2020.11	· 자발적 소규모 모임(최소 5인~10인 미만)을 구성하고 예술창작, 생존/생업, 공공지원/정책, 일상의 4가지 키워드를 중심으로 이야기하는 모임 운영, 기록내용 제출	· 총 30건, 100만원씩 지원
부산	방구석 프로젝트	2020.03.11. ~2020.03.27	· 문화예술 콘텐츠로 구성된 청년예술가의 영상(20분 내외) 제작 지원, 부산문화재단 유튜브 등을 활용하여 시민에게 제공	· 약 50명, 1편당 최대 50만원(1인 200만 원 이하) 지원 · 2건의 우수콘텐츠를 선정, 추가 영상 제작비 지원(1인 500만원)
	문학분야 아카이빙 연구 및 조직역량강화 지원사업	2020.08~ 2020.12	· 부산 향토성 기반의 문학자료 정리 및 기록에 대한 연구비 지원 및 문학분야 단체의 조직역량 강화 · 부산예술인 특별 지원의 일환으로 진행	· 아카이빙연구지원 : 1개 단체당 최대 3,000만원 지원 · 문학단체 조직역량강화지원: 1개 단체당 최대 500만원 지원
인천	인천예술인 긴급지원사업 〈온라인문화예술활동 지원사업〉	2020.04~ 2020.09	· 문화예술콘텐츠 영상 제작 지원	건당 500만원 범위 내

지역	명칭(사업명)	시기	주요내용	지원규모
	코로나19 대응 무관중 공연장소 지원사업	2020.09	· 인천공연예술연습공간의 대연습실을 무관중 공연장소로 제공, 무관중 실제공연 촬영 및 쇼케이스 촬영 장소 등으로 활용 장려	
	2020 인천형 예술인 지원사업		· 예술인의 창작활동 생애주기(유망예술인, 중진예술인, 원로예술인 등 3개 그룹)에 따른 창작활동 지원 · 기존 기획된 사업에 인천시 코로나19 긴급지원 예산 포함하여 확대 운영	· 유형별 지원규모 차등, 최대 3,000만원
광주	코로나19 극복 예술배너 사업 〈300, 소리없는 아우성〉	2020.05	· 가로등 배너에 인쇄 가능한 형태의 작품 공모	· 총 300개 작품 선정, 작품당 30만원 지급
대전	2020 들썩들썩 인(人) 대전	2020.05~ 2020.10	· 지역 내 다중집합장소에서 길거리 합동공연 후 공연출연료 지급	· 단체별 회당 최대 210만원(인원수에 따른 차등), 총 2회 지원
울산	창작 공간 무료 대관		· 지역 공연예술인 및 단체에게 소공연장 무료 대관	
경기	공공예술 프로젝트 '백만원의 기적'	2020.05~ 2020.08	· 경기도 소재 문화예술인과 단체가 문화예술을 기반으로 도내 전역에서 도민의 코로나19 극복을 위한 내용으로 기획 실행하는 모든 소규모 공공예술 프로젝트 지원 - 1,000건 선정, 최대 200만원 지원(100만원 우선지급, 프로젝트 종료 후 100만원 추가 지원)	
	공연예술 프로젝트 '드라이빙 씨어터'	2020.05~ 2020.08	· 공연예술인과 영화인들을 직간접 지원하고 문화예술인들은 감염 위험으로 문화향유 기회가 단절된 도민들에게 새로운 문화예술을 경험하게 하는 공연예술 프로젝트 - 총 40개 사업선정, 건당 최대 2억원 지급	
	경기도 전업 예술인을 위한 '긴급 작품구입 및 활용'	2020.05~ 2020.08	· 경기도에 거주하는 생계형 미술인들의 작품을 시에서 구입하고 이들의 작품을 수요처에 대여 - 구입한 작품은 향후 경기미술은행(가칭)에 컬렉션으로 활용 - 1인 1점 제출, 응모작품은 300만원 이내로 가격 책정	
강원	코로나19 관련 강원도 시각예술 작가(팀) 지원 대책 '힘내라 강원미술' 릴레이 웹전시	2020.05~ 2020.07	· 도내 시각예술 작가의 작품을 블로그를 통해 웹전시, 작가 활동비 지원	· 총 60명 선정, 1인당 50만원 지급

자료: 각 문화재단 홈페이지

④ 예술인의 피해 최소화를 위한 행정 지원

한편 광역시도에서는 유연한 행정 지원으로 예술인을 돕는 지원책을 마련하였다.

사업을 원안대로 이행하지 못하더라도 위약금이나 패널티를 부과하지 않거나 심의일정을 단축시켜 사업이 보다 빠르게 착수됨으로 인건비 및 사업비가 조기에 지급되도록 하였다. 또한 사업 교부기준이나 사업수행 지침을 일시적으로 완화하거나 무정산·무증빙을 전제로 하는 사업비 지급을 통해 사업수행 과정에 있어 개별 상황에 맞는 긴요한 예산 활용이 되도록 하였다. 모두 코로나19 사태 이전에는 전례 없던 행정처리 방식으로 문화재단의 유연한 대처가 엿보이는 대목이다.

〈표 4-10〉 광역시도 재단 문화예술분야 예술인의 피해 최소화를 위한 행정 지원 주요 현황

지역	명칭(사업명)	주요내용	지원규모
서울	2020 서울예술지원(예술가활동비 우선 교부)	· 〈2020 서울예술지원〉사업의 심의일정 단축 및 지원금 우선지급	· 550여 단체에 300만 원의 활동비를 우선 지급
	무정산 프로젝트 기획	· 프로그램 기획시 별도 정산을 요하지 않도록 설계하여 문화예술인들에게 활동비성 긴급자금 지원	
	사업기한 연장	· 올해 지원사업의 종료일자를 2020년 12월 31일에서 2021년 6월 30일로 연장 · 상반기에 취소 및 연기된 문화예술행사들이 하반기에 집중될 것을 우려한 조치	
	사업포기신청 기준 완화	· 코로나19로 사업이 중도 취소되거나 사업수행이 불가능한 경우에 대한 사업포기신청 기준을 완화 · 취소 시기 및 유형에 따라 향후 재단 지원사업 신청 및 예술창작활동의 피해가 없도록 대처 예정	
부산	'힘내라! 부산 문화예술인' 특별지원	· 활동비 지원 예산 확대편성 - 예술인 파견지원-예술로 사업은 예술인들을 파견하는 기업에 부산문화재단과 한국예술인복지재단이 활동비를 지원하는 방식으로 운영(두 기관 공동시행) · 용역 계약 업체에 선급금 지급 · 감만창의문화촌 시설 입주작가들에 대한 관리비 면제(상반기) · 재단에서 운영하는 문화공간(F1963, 한성1918, 사상인디스테이션, 홍티아트센터 등) 무료 대관	
인천	전담창구 운영 및 행정지원	· 피해접수, 지원사업 안내 및 홍보, 소독방역물품 지원, 대관료 피해 지원 등	

지역	명칭(사업명)	주요내용	지원규모
광주	현장 예술인 중심 행정	· 모든 보조사업의 대가금 · 사례비 조기 집행 · 각종 공사 및 용역사업 앞당겨 발주	
	시 주관 행사에 지역 예술인 · 단체 참여 범위 확대	· 광주프린지페스티벌에 지역 담여 단체를 60%까지 확대 · 트레일러 공연 횟수 추가로 참여 대상 확대 · 전통문화관 상설공연 횟수 추가로 예술인에게 공연 기회 제공	
울산	지원금 사례비 선지급	· 예술인 및 단체의 행사(공연, 전시) 및 교육 프로그램 시행 전 출연료 · 참여인력 사례비 등 선지급	
강원	지원사업 정책 완화	· 출연료 등 사례비 선지급, 후실연 · 정산 · 실제 사업기간과 상관없이 조기 교부신청 · 지원사업 포기시 증빙자료 제출 면제, 패널티(감점) 무적용 · 지원단체 대표자에게 출연료, 연출료 등 사례비 지급 가능 · 관객모집이 어려울 경우 온라인으로 생중계 대체 가능	
충남	사업운영 지침 완화	· 무관중 공연, 음반 제작, 낭독극 제작, 온라인 공연 및 스트리밍, 온라인 전시 등 비대면 예술형식 전환허용 · 사업 정산기간 연장 · 코로나19에 따른 사업 포기 시 다음년도 지원 페널티 미적용 · 발표 공간 방역비 · 방역물품구입비 · 영상제작비 등 보조금 집행 허용 항목 추가	
제주	사업 교부(변경) 기준 완화	· 문화예술창작융자의 2020년 원금상환 1년간 유예 · 사업을 포기한 예술인(단체)의 사업기획과 준비에 따른 비용 보상 - 건당 50만원 · 사업의 변경 · 포기시 불이익 적용 제외	

자료: 각 문화재단 홈페이지

⑤ 기타지원

그 외 피해 예술인(단체)에 대한 다양한 지원활동이 추진되었다. 공공일자리(단기)를 만들어 문화시설에서 근무할 수 있도록 하거나 모금(기부)을 통해 피해 예술인(단체)에게 전해지도록 한 지역도 있었다. 또한 방역물품의 지원이나 직접 방역활동, 법률 · 계약 · 노무관련 상담창구 운영을 통한 컨설팅을 진행하기도 했다.

〈표 4-11〉 광역시도 재단 문화예술분야 피해 기타 지원 현황

지역	명칭(사업명)	시기	주요내용	지원규모
서울	코로나19극복 희망일자리사업	2020.08.24. ~2020.12.23	· 공공일자리 부문 취업기회 제공 - 소극장운영지원, 서울시 문화공간 운영 부분 - 각 최대 4개월 - 만 18세 이상 서울시민 중 취업취약계층, 코로나19로 실직 · 폐업 등을 경험한자 우선선발	
부산	코로나19 극복 관련 부산예술인 특별 지원사업 기부(모금)	2020.03~ 2020.05	· 손소독제 등 코로나 19 예방물품 지원을 위한 기부금 모금	
	소규모 예술공간 방역지원	2020.04	· 전염병 예방 및 예술공간 피해 최소화 · 소규모 예술공간(민간 소극장, 갤러리 · 대안공간 등 기타 예술공간 포함) 대상 진행	· 50개소 내외
울산	메세나 기금 조성	2020.03~ 2020.06	· 코로나19 피해 예술인(단체) 대상 지원사업을 위한 지역 소재 기업체 대상 메세나 기금 마련 - 재단 메세나 지금과 지역 기업체 기부금 매칭을 통한 예술인 지원 사업비 조성 - 기금 유치 규모와 피해예술인 실태에 따라 하반기에 진행	
경기	상담창구 운영	-	· 법률상담과 불공정행위 상담 및 신고(법률, 계약, 저작권, 노무, 지원사업 등 상담 · 컨설팅)	
충북	코로나19 소독 및 방역물품 지원	2020.06	· 민간 공연장 및 전시장, 문화공간에 방역물품 지원 - 국공립 공연장 및 전시장, 문화공간 제외	
전남	코로나19 확산방지를 위한 예술단체 방역물품 지원	-	· 마스크, 손소독제 등 방역물품 지원	

자료: 각 문화재단 홈페이지

2.2. 기초자치단체[149)]

기초자치단체 단위 문화재단의 코로나19 대응 정책은 광역단위와 유사한 방향성을 보였다. 전국지역문화재단연합회에서는 2020년 7월, 기초문화재단의 코로나19 우수사례를 조사하여 타 재단들이 사업추진에 참고할 수 있도록 공유하였다. 우수

149) 전국지역문화재단연합회(2020.7)의 「코로나19 우수사례 조사」를 바탕으로 작성하였음. 해당 사례조사는 일반 공개는 되지 않았으며 연구를 위해 별도협조를 받음

사례를 분류하면 방역 강화, 비대면 사업, 온라인 콘텐츠 활용 사업, 예술인 지원사업, 등으로 추진되었음을 알 수 있다.

가. 방역 기반마련 및 관련 사업

구로문화재단에서는 문화체육관광부 또는 각종 협회 차원에서 통일된 온라인 문진 시스템을 구축하고 공유하는 것이 필요하다고 지적했는데 이는 기초단위 문화재단에서 구축하기에 고비용이 드는 사업이기 때문이다. 또한 정부의 거리두기 지침에 공공, 민간 공연장 공동 운영계획 등이 적용 되어야 한다고 지적하였는데 이는 지자체별로 공연장, 전시장의 운영 여부가 다양하며 진행방식 해석에 따라 사업의 정상 운영 여부가 뒤늦게 결정되는 등의 사례가 있었기 때문으로 보인다. 또한 무기한 운영중단으로 인해 주민 민원 발생 등으로 인한 업무 과중 사례 등이 있었다.

기존의 살충, 살균 방역에서 전염병 방역으로 강화되어 전문업체를 활용한 방역의 필요성이 강화되어 관련 예산확보의 과제가 생겼고 발열체크 등 관련 업무를 상시 수행하는 인력이 필요해짐에 따라 직원의 업무 가중 등의 현황이 파악되었다.

〈표 4-12〉 기초문화재단 방역 기반마련 및 관련 주요 사업

지역(재단명)	명칭(사업명)	시기	주요내용	사업예산 또는 지원규모
경주 (재)경주문화재단	경주예술의전당 10주년 개관 기념식	2020.7.5.	· 야외행사 - 사전 초청장 발송을 통한 참여인원 제한 - 마스크착용, 발열체크, 문진표 작성 - 거리두기를 위한 우산 기념품 제공 (거리두기를 위해 우산을 펴고 행사 진행)	-
서울 구로구 (재)구로문화재단	구로문화재단 시설물 방역 관리 계획 수립	2020.5월~계속	· 구로문화재단 비말방지 가림막(공연장 매표소) 설치 · 방역물품 구비(소독약, 분무기, 자동분사기, 방진복 등) · 전 직원 방역조 운영을 통한 일 1회 이상 소독작업 및 공연, 교육프로그램 운영 시 수시 소독 실시	9,044천원 (방역물품 3,787천원, 비말방지가림막 설치 5,256천원)
창원시 (재)창원문화재단	2020 성산아트홀 정기 및 특별방역 실시	2020.2.1. ~12.31.	· 성산아트홀 정기방역 외 창원문화재단 특별 방역(2~3월) 실시로 코로나19 대비 · 정부의 생활 속 거리두기 지침 이후 자체방역 및 출입객 발열체크 상황근무 등 실시	23,400천원 (정기방역 7,200천원, 특별방역 16,200천원)

지역(재단명)	명칭(사업명)	시기	주요내용	사업예산 또는 지원규모
평택시 (재)평택시문화재단	평택시 문화예술회관 코로나19 대응 방역 관리	2020.4. 12.~계속	· 대관단체에 마스크, 방역물품 항시 구비 및 코로나19 방역지침 준수사항 서약서 작성 · 객석가동률 20% 기준 거리두기 좌석제 도입 (거리두기 지침 상향 시 휴관)	비예산

한편, 마포문화재단에서는 공연장 최초로 QR코드를 활용한 방문자 관리 시스템을 도입하여 세종문화회관, 예술의전당, LG아트센터 등 국내 공연장들이 벤치마킹해 공연장 방역의 성공 사례로 주목 받았다. 정확한 방문자 정보 수집과 이용자의 편의, 개인정보 보호, 문진표 작성 시스템 도입 등 방역 준비에 대한 장점이 많았으나, 방역을 위한 추가인력이 필요하고 특히 디지털 기기에 취약한 계층을 위한 별도의 인력이 필요하고 이들의 안내 과정에서 밀접 접촉이 불가피한 점 등에 대한 개선 방안 도출이 필요하다는 한계점을 보였다.

나. 예술인 지원사업

지역문화재단은 예술인 지원사업을 추진할 때 예산 부족으로 코로나19 장기화에 따른 대책을 지속적으로 유지가 어렵다는 점을 한계로 꼽았다. 공연취소 등 갑작스러운 사태에 대한 지원은 재정이 확보되지 않은 한 지속적인 사업으로 수행하기는 어렵다는 것이다. 때문에 정부 기관이나 상위 시도에서 정책 제공하고 기초문화재단차원에서 시행할 수 있도록 제도를 마련해야 한다. 기초문화재단에서는 기존의 사업이 코로나19로 추진이 불가능해지자 예술인 지원 사업으로 전환한 경우가 많았다. 이는 기초문화재단이 직접적으로 지원사업을 기획하여 수행하기에는 인력 및 예산의 한계가 있음을 시사한다. 기초문화재단에서는 한국예술인복지재단, 한국문화예술교육진흥원, 한국문화예술위원회 등의 지원 사업 정보를 지역예술인에게 충실히 알리는 정보공유 플랫폼으로서의 역할 수행이 더욱 강화되어야 하며 지역예술가들에게 실질적인 지원이 이뤄지고 있는지 확인하는 역할, 즉 제공된 정책의 창구 역할을 수행해야한다는 의견이 많았다.

〈표 4-13〉 기초문화재단 예술인 지원사업 주요 내용

지역(재단명)	명칭(사업명)	시기	주요내용	사업예산 또는 지원규모
경주 (재)경주 문화재)	지역예술인 지원사업	2020.7.5	· 코로나19로 인해 경제적 어려움이 직면한 지역문화예술인 지원 확대 - 공연예술분야 기존 81명→121명, 7천만원 - 시간예술분야 기존 19명 →40명 8천만원 - 지역예술인 기획특집 프로그램 신설 45백만원 - 연간상설공연 출연료 조기 지급 142백만원	337백만원
서울 구로구 (재)구로문화 재단	코로나19 장기화에 따른 예술가 생활안정대책	2020.3월 ~9월	· 예술강사: 구립예술단 지휘자 등 위촉 계약된 예술강사 사례비 지급, 온라인 예술교육 방안 검토 · 예술가 및 예술단체: 공연 계약 예술단체 선금 지급 및 공연 일정 연기 · 일용직 등 당시간근로자: 주기적 일거리 제공 · 임대시설:휴관에 따른 영업 정지일 임대료 및 전기세 등 감면(카페)	49,847천원
서울 양천구 (재)양천문화 재단	「월간뮤지크」계약 공연단체 선급금 지급	2020.4. 14.~6.26	· 기존 지침은 계약금액의 70%까지 선급금 지급이 가능했으나 최대 지급한도를 80%로 상향함 · 10억 미만 공사계약, 2억 미만 소규모 물품제조·용역 계약은 선급금지급금액에 상관없이 선금사용내역서 및 국민연금·건강보험료 완납증명서 제출 생략 · 선급금 지급 신청 후 3일 이내 신속 집행	46,800천원 (8개 단체 신청 총액)

한편 양천문화재단의 경우 계약 공연단체의 선급금 지급을 통해 코로나19로 인한 문화예술인의 재정 활성화를 도모하였는데, 선급금을 지급받고자하는 단체 및 업체는 선급금보증증권 혹은 지방계약법 시행령 제37조제2항에 근거한 보증서를 제출해야하는 과정이 있음을 한계점으로 지적했다. 지급 시기를 앞당기기 위해 최소 5만 원 이상의 보험을 추가 가입해야 하므로 1천만 원 이하의 출연료를 받는 공연계약의 경우 오히려 업체 부담이 증가하여 실효성이 떨어질 수 있다는 우려 때문이다. 이는 행정절차 개선이 함께 이뤄져야 예술인 지원에 대한 현실성이 높아짐을 시사한다.

다. 비대면 사업

마포문화재단은 코로나19로 중단된 생활체육 사회공헌프로그램을 영상으로 촬영하여 마포TV를 통해 영상방송을 송출하였으나 촬영장소 협소 등 콘텐츠 제작 환경이 갖춰지지 않아 제작에 어려움을 겪었다. 또한 마포아트센터에서 추진예정이었던 공연을 온라인 송출로 전환하여 서비스를 추진하여 누적 조회수 7만6천회를 보이는 등(2020.7.1.기준) 좋은 성과를 거뒀으나 공연 영상화에 대한 저작권 협의, 유료화 방안 모색과 더불어 관객 소통이 불가능함에 따른 아티스트의 공연예술활동 에로 호소에 대한 해결 방안을 모색해야 한다는 정책 과제를 남겼다.

비대면 도서대출 서비스 성동문화재단에서는 '북 드라이브 스루에서 워킹 스루까지' 프로그램을 통해 스마트 도서관 대출 권수가 대폭 상향한 성과를 보였다. 양천문화재단에서는 '비대면 도서 안심 예약대출' 등을 실시하였는데 포스트 코로나 시대 대비를 위한 전자책 및 온라인 도서 콘텐츠 확대 구매 사업을 함께 추진하여 전자책을 다량 확보, 구민 대상 비대면 서비스 제공을 위한 기반 마련에 힘을 기울였다. 그러나 온라인 서비스의 겨우 사무관리가 지속되어야 하므로 관련 서비스 관리비 확보를 위한 노력을 함께 추진해야한다.

〈표 4-14〉 기초문화재단 비대면 사업 주요 내용

지역(재단명)	명칭(사업명)	시기	주요내용	사업예산 또는 지원규모
서울 구로구 (재)구로문화재단	코로나 긴급편성 비대면 주민참여 사업 "아날로그 비디오 디지털 변환 프로젝트〈추억 되감기〉"	2020.5월~9월	· 코로나19로 문화예술 체험프로그램이 정지되어 대체 사업 추진 · 개인이 보유한 영상물에 대한 디지털 파일로 아카이빙 지원 · 편집 영상은 공유 영상콘텐츠로 제작하여 영상 콘텐츠 '그 시절 그 때' 전시 상영회 개최	10,000천원
서울 마포구 (재)마포문화재단	2020 한글사랑 109초 손전화 영상모둠(영화제)	2020.7월~12월	· 마포구 초, 중, 고교 청소년들이 휴대기기를 활용하여 참여하는 방식의 비대면 영화제 · 세종대왕, 한글, 국어, 지역방언 등을 활용하여 '한글을 사랑 하자'는 계몽적인 주제로 개인 휴대기기로 촬영된 영상 출품 · 홈페이지를 통한 비대면 온라인 접수	18,000천원

지역(재단명)	명칭(사업명)	시기	주요내용	사업예산 또는 지원규모
서울 마포구 (재)마포문화재단	주민예술가 1만 양성 프로젝트 〈꿈의 무대〉 비대면 사업 추진	2020.1월~12월	· 코로나19로 인해 비대면 콘텐츠로 전환, 시민과 예술가의 연속적인 활동 지원 · 꿈의 무대 6개 장르 지원: 꿈의극단, 꿈의합창단, 꿈의무용단, 꿈의밴드, 꿈의바투카다, 꿈의아프리카댄스 등) - Zoom을 이용한 지도강사,참여자 간 수업 실시, 카카오톡 등을 이용한 과제 수행 수업, 콘텐츠 제작 후 강의 콘텐츠 개인 유튜브에 게재, 지도강사가 교육 콘텐츠를 제작하여 모바일로 제시하고 참여자는 학습 후 지도강사 피드백 추진	345,957천원
	온라인 스포츠 서비스 사업(실버헬스케어 '낙상방지 운동프로그램'	2020.5월~6월	· 코로나19로 중단된 생활체육팀 사회공헌 프로그램을 영상으로 제작하여 온라인 스포츠 서비스 제공	-
	구민 문화공백 최소화를 위한 디지털 컨택트(랜선) 공연 추진	2020.3월~7월	· 공연장 운영 중단에 따른 공연취소로 타격을 입은 예술인들의 활동을 지원하기 위한 무대 제공 · 마포TV 생중계, SBS 문화가중계방영 등으로 문화서비스 제공 (2020.7.1.현재 누적 조회수 76,234회)	-
서울 성동구 성동문화재단	코로나19 극복을 위한 찾아가는 베란다 음악회	2020.3.23. ~2020.5.17	· 코로나19로 인해 주민들의 지친 마음을 극복할 수 있도록 베란다 음악회 개최 · 성동구 내 아파트 12곳에서 개최, 공연 전후 방역 및 사전 안내를 통해 가정 내 베란다에서 공연관람 유도	32,936천원
	심리적 방역 독서, '북 드라이브 스루에서 워킹 스루 까지'	2020.3.10. ~5.5 /5.29~ 진행중	· 도서관 직원과 이용자 간의 대면 접촉을 최소화한 도서 대출 방식 - 비대면 대출 서비스 신청(전화접수)→도서찾기(소독, 포장)→신청인에게 수령 안내 전화, 1일 2회 수령→도서관 방문 후 수령 · 스마트도서관 대출권수 상향 운영, 3월 10일부터 5월 5일까지 2,107권 대출	9,000천원
	성동구 자동차 극장	2020.3.20. ~2020.5.5	· 살곶이 체육공원 대운동장을 활용하여 비대면 문화서비스 운영(200대 수용가능) - 당초 3일 예정이었으나 주민 호응으로 총 3차에 걸쳐 사업을 연장, 총 31회 상영을 추진함. 차량 총 4,493대 약 13,471명이 관람하는 실적을 거둠	116,000천원 (구비 27,000천원, 재단 89,000천원)

지역(재단명)	명칭(사업명)	시기	주요내용	사업예산 또는 지원규모
서울 양천구 (재)양천문화재단	2020 자동차 여기 극장	2020.4.24. ~25	· 안양천 해마루 축구장을 활용한 비대면 문화서비스 운영 (100대 수용) - 예술의전당이 후원하여 자동차극장 최초로 공연 영상 상영화 사업(Sac On Screen)을 추진하였음	34,000천원

라. 온라인 콘텐츠 플랫폼 활용 사업

문화기반시설의 휴관이 지속되자 기초단위 문화재단에서는 온라인 콘텐츠 플랫폼을 활용한 문화 서비스를 실시하였다. 주로 공연장에서 무관객으로 실연중인 공연을 생중계하는 방식으로 사업이 추진되었는데, MCN 서비스 플랫폼인 유튜브 채널 활용 비중이 높았다. 몇몇 사례에서는 지역방송국과의 협업을 통해 진행을 하였는데, 자체 지역방송국(예:마포TV)을 활용한 것과는 달리 유튜브, 네이버TV 등 민간 '온라인 콘텐츠 플랫폼'을 활용했다는 점은 주목해야한다. 주민 접근성이 높은 플랫폼을 활용하는 것이 긴급한 상황에서 가장 빠르게 대응할 수 있을뿐만 아니라 성과확산 측면에서 효율성을 높이는 방안이었음을 시사하기 때문이다. 그러나 일부 비대면 사업에서 한계점으로 지적된 '비대면 유료 공연 방안'에 대한 지적은 MCN 플랫폼 활용 사례에서도 드러나 관련 정책의 필요성을 보여준다.

〈표 4-15〉 기초문화재단 온라인 콘텐츠 플랫폼 활용 사업 주요 내용

지역(재단명)	명칭(사업명)	시기	주요내용	사업예산 또는 지원규모
아산시 (재)아산문화재단	2020 우수공연 초청기획 〈집콕 방콕 콘서트〉	2020.4.7. ~4.25	· 관내 공연장 무관객 공연 진행, 유튜브 채널을 활용하여 생중계 실시 - KBS 대전방송총국과 협업 - 4/18 〈트롯콘서트〉 아산시청 시민홀, 4/25 〈포크콘서트〉 아산시청 시민홀	31,510천원
오산시 (재)오산문화재단	온라인 생중계 기획공연 외 4건	2020.1,1 ~12.31	· 공연장 휴관으로 인해 무관중 공연 추진, 온라인 생중계 실시 - 문화도시오산 이음힐링 콘서트〈유희스카〉 (6/26) 네이버 생중계 공연 - 공연장직원 및 상주단체 협업을 통한 코로나19 극복을 위한 응원 영상 제작, 페이스북 게시 등	1,689,050천원 (5개 공연사업)

지역(재단명)	명칭(사업명)	시기	주요내용	사업예산 또는 지원규모
완주군 완주문화재단	코로나19 대응 예술인 창작활동 활성화 및 주민 문화향유 지원사업	2020.3. ~12.	· 비대면 콘텐츠 제작지원 「예술로 방콕, 예술로 완주」 - 완주거주 예술인들의 소규모 비대면 콘텐츠 제작 지원(!2팀 선정, 무정산 지원) - 창작 결과물을 온라인 및 sns에 공유 · 완주문화예술인 아카이브 구축 영상제작 사업 - 완주 문화예술인에 대한 아카이브를 체계적으로 구축, 편당 7분 이내의 인터뷰 영상제작 후 온라인 및 sns에 공유	20,000천원 8,000천원
서울 은평구 (재)은평문화재단	2020 온라인공연 「The 울림 프로젝트」	2020.6.15. ~7.19.	· 6월 예정이었던 대면공연을 비대면으로 전환하여 온라인 플랫폼을 활용하여 송출 - 총 3건의 공연 수행 - 은평문화재단 네이버TV, 유튜브, 은평구청 유튜브, 은평인터넷방송(EBN), 국립합창단 유튜브 등 채널 활용	46,700천원 (3개 공연사업)
제천시 (재)제천문화재단	유튜브 라이브 문화多방 프로젝트	2020.6.7. ~6.9	· 문화예술인과 시민이 함께 주체적인 생활문화를 공유하는 환경 조성 · 제천문화재단 2층 비디오스튜디오를 활용하여 무관중 공연 추진, 공연은 유튜브 라이브로 송출 및 공유	6,500천원 (10회 공연)
충주시 (재)충주중원문화재단	랜미인(Lan 美 in) -랜선을 통한 미술작가와의 만남-	2020.5.21. ~계속	· 지역 내 미술작가의 작업실을 방문하여 활동 및 작품 영상 촬영 - 유튜브를 통해 영상 공개 - '덕문에 챌린지'를 접목하여 작가들의 작품은 의료기관에 전시	10,000천원

제2절 해외 정책대응 현황

1. 국제기구

1.1. 유네스코(UNESCO)

UNESCO는 홈페이지에 “COVID-19 RESPONSE”라는 별도의 배너를 마련하고 코로나19와 관련된 문화, 교육, 인문사회학, 자연과학, 정보 및 커뮤니케이션 등과 관련된 대응과 이슈 등을 전하고 있다.

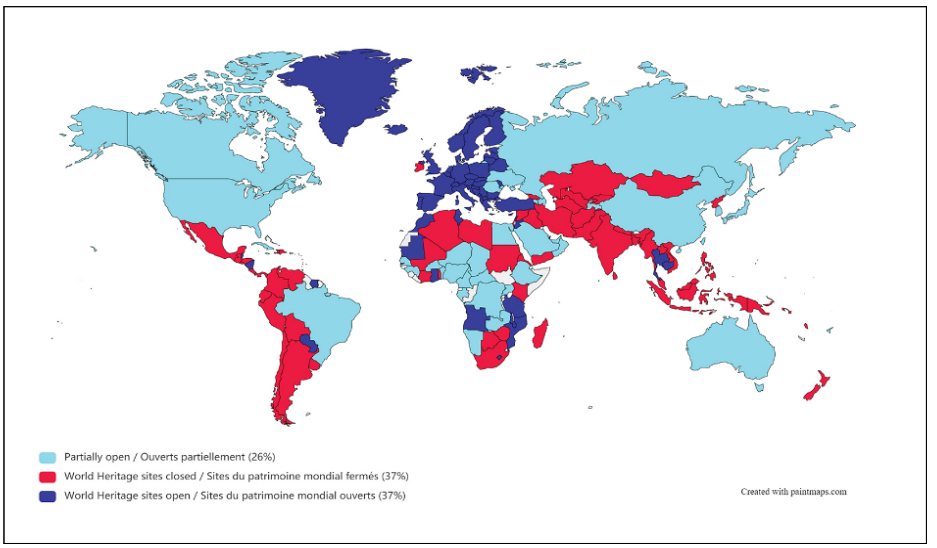
특히 문화예술분야와 관련하여 UNESCO는 i) “Culture & COVID-19 Impact & Response Tracker”라는 섹션을 통해 코로나19의 영향과 대응을 매주 업데이트하고 하고 있으며, ii) 앞서 2장에서 살펴본바와 같이 “ResiliArt Movement”를 통해 팬데믹 상황에서 위기에 봉착한 예술의 회복을 위해 어떠한 대응이 필요한지에 대한 공론화와 대안 모색을 전개하고 있다. iii) 한편 UNESCO는 #ShareOurHeritage Campaign의 일환으로 Google “세계문화유산에 대한 가상투어(World Heritage Site Virtual Tour)” 페이지를 개설했으며 iv) 동시에 생활 문화유산에 대한 경험을 공유하는 “Share your #LivingHeritage experience” v) 6~12세 아동 500명에게 UNESCO 세계유산이 그들에게 의미하는 바를 그림으로 표현하게 하는 “500 Little Artists Exhibition”을 진행하기도 하였다.

[그림 4-9] UNESCO의 코로나19 대응 프로그램

출처: UNESCO COVID-19 Response 홈페이지 (https://en.unesco.org/covid19/cultureresponse)

또한 코로나19로 폐쇄한 세계 문화유산 사이트에 대한 정보를 그래픽화하여 제시하고 있기도 하다. 이 데이터는 167개국 1,121개의 자연유산, 문화유산, 혼합유산의 개방/재개방/폐쇄 현황을 보여주는데, 2020년 9월 28일 기준 이들 세계유산을 완전히 폐쇠한 국가는 61개국, 여전히 개방하고 있는 국가는 62개국, 일부 개방하고 있는 국가는 44개국으로 나타나고 있다.

[그림 4-10] UNESCO의 세계문화유산 사이트 폐쇄 모니터링 데이터(2020.9.28. 기준)



출처: UNESCO COVID-19 Response 홈페이지
https://en.unesco.org/covid19/cultureresponse/monitoring-world-heritage-site-closures

한편 UNESCO는 「Culture in crisis: Policy guide for a resilient creative sector」라는 보고서를 발표하였다. 동 보고서는 위기에 처한 문화예술분야의 회복을 위해 각국 정부가 취해야 할 지원정책을 크게 ⅰ) 예술인 및 문화예술종사자에 대한 직접적 지원(direct support for artists and cultural professionals) ⅱ) 문화예술분야와 창조산업분야에 대한 지원(support for sectors of the cultural and creative industries) ⅲ) 문화예술과 창조산업의 경쟁력 강화(strengthening the competitiveness of the cultural and creative industries)로 구분하고, 각 유형별 정책수단에 대한 설명, 필요성과 함께 실행을 위한 실무적인 가이드를 제공하고 있다.

〈표 4-16〉 UNESCO가 제시한 코로나19 대응정책의 유형화

구분	정책수단
예술인 및 문화예술종사자에 대한 직접적 지원	① 사회보장제도(Social benefits) ② 예술작업의 의뢰와 구매(commissioning and purchase of wo가) ③ 소득 상실의 보전(compensation for loss of income) ④ 기술 개발(skills development)
문화예술분야와 창조산업분야에 대한 지원	⑤ 보조금 및 지원의 신속한 지불 (accelerated payment of aid and subsidies) ⑥ 일시적인 규제 감면(temporary relief from regulatory obligations) ⑦ 사업 중단으로 인한 손실의 보전(compensation for business interruption losses) ⑧ 조세 및 사회적 책임의 감면(relief from taxes and social charges) ⑨ 수요 촉진(stimulating demand) ⑩ 우대 융자(preferential loans) ⑪ 인프라 및 시설의 강화(strengthening infrastructure and facilities)
문화예술과 창조산업의 경쟁력 강화	⑫ 참여적 수요분석 및 실현가능성 연구(participatory needs assessments and feasibility studies) ⑬ 사업모델의 적응(adapting business model) ⑭ 국가 콘텐츠 진흥(promoting national content) ⑮ 해외 투자를 위한 세제혜택(tax incentives for foreign investment)

출처: UNESCO(2020), Culture in crisis: Policy guide for a resilient creative sector

2.2. OECD

OECD는 지난 9월 『Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors』[150]를 발간했다. 동 페이퍼는 문화예술분야가 가진 장소 기반적 특성(venue-based sector)로 인해 코로나로 인한 사회적 거리두기 조치로 그 어느 분야보다도 더 큰 피해와 위기에 직면하고 있음을 밝히는 것으로부터 시작한다.

세계 문화예술분야의 피해 현황

① 박물관 및 문화유산 사이트
- 약 90%(85,000개 이상)의 박물관이 휴관 중이며, 10%는 재정적 어려움으로 다시는 재개방을 못할 것으로 예상됨(UNESCO, 2020.5)
- 3/5에 달하는 박물관이 수입감소. 폐관 및 이동 지연으로 주당 평균 20,300 유로의 손실 발생
- 박물관의 계약직 6%는 계약 갱신이 이루어지지 않았고, 프리랜서 전문직의 경우 16.1%가 해고됨

② 축제

150) Ekaterina Travkina & Pierluigi Sacco(2020), Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors, OECD.

- SXSW festial 의 취소로 4.3 백만달러의 손실 발생

③ 음악
- 2020년 2월~3월 기간 영국의 음악 산업 피해액은 50백만 파운드
- 2020년 1월~8월 기간 미국의 음악산업은 피해액은 102억 달러

④ 미술시장
- 소더비 경매는 2020년 4월 200명(12%)을 임시휴직시킴
- 프랑스 미술시장의 2020년 상반기 피해액은 184백만 유로, 2020년 말까지 1/3의 갤러리가 문을 닫을 것으로 예측

⑤ 풀뿌리 문화(Grassroots culture)
- 런던의 주요 생활문화공간(소공연장, LGBT+공간, 나이트클럽, 아티스트 창작공간, 독립공간, 스튜디오 등)의 90%가 휴관에 들어감

⑥ 영화산업
- Hollywood reporter에 따르면 2020년 전세계 Box Office 수입의 감소는 5십억 달러, 중국에서 70,000개의 극장이 휴관
- 2020년 8월 기준 미국의극장 수입은 전년 동월 대비 75.9% 감소

⑦ 출판
- 세계 출판시장은 2019년 928억 달러에서 2020년 859억 달러로 감소 (온라인 매울액의 증가는 홈스쿨링을 위한 교육용 서적에서 일부 발생함)

출처: Ekaterina Travkina & Pierluigi Sacco(2020), Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors, OECD.

실제 OECD 국가에서 0.8~5.5%에 달하는 문화예술일자리가 위험에 처한 것으로 나타나고 있다. 코로나로 인한 수입의 급격한 감소가 문화예술부문의 재정적 지속가능성을 위험에 빠트리고, 종사자의 임금 소득 감소와 해고를 통해 문화예술분야의 가치사슬에 연쇄적인 효과를 낳고 있다고 설명했다. 온라인 콘텐츠에 대한 수요가 코로나 시기 급증한 것은 사실이나 실제로 이를 통해 혜택을 받은 것은 대규모 온라인 플랫폼 산업에 제한되었다.

한편 코로나 위기가 문화예술분야의 유통 채널과 투자 감소에 미친 영향은 문화예술상품과 서비스의 제작과 다양성에 상당한 기간 영향을 미칠 것으로 예상되며, 중장기적으로 국제 및 국내 이동의 제한, 구매력의 감소, 공공 및 민간부문의 재정지원 감소로 이러한 부정적 영향은 더욱 증폭될 것으로 예상되므로, 공공부문의 적극적인 대응과 회복 전략이 수반되지 않는 경우 문화예술부문의 위축은 도시와 지역의 일자리와 수입, 혁신, 공동체의 건강상과 생동성, 다양성에 심각한 피해를 가져올 것이라고 전망한다.

코로나19는 문화예술분야의 구조적 취약성(structural fragility)를 극명하게 드러냈는데, 이는 문화예술분야가 영세한 소규모의 기업, 비영리단체, 크리에이티브

전문가들로 구성되고 많은 경우 재정적 지속가능성에 있어 한계적 상황에 처해있기 때문이다. 규모가 큰 공공 및 민간 기관이나 사업체들 또한 이러한 문화예술생태계의 역동성에 의존할 수밖에 없다.

한편 많은 국가들에서 진행되고 있는 다양한 정책대응들은 많은 경우 문화예술분야의 특수성을 고려하지 못하거나 적합하지 않은 것으로 드러나고 있다. 고용지원 및 소득지원정책들은 새로운 또는 표준화되지 않은 고용형태를 가진 문화예술분야 종사자(프리랜서, 계약직, 파트타임과 프리랜서의 혼합 등)들에게는 적합하지 않은 경우가 많다. 중소기업에 대한 금융지원책 또한 무형적 자산에 기반한 문화예술분야에는 적합하지 않다. 기술혁신이 주가 되는 혁신에 대한 지원책(innovation supports) 또한 문화예술분야에서는 다양한 미디어의 혼합 등과 같은 포맷이나 콘텐츠의 혁신에 대한 지원이 보다 적절하며, 창의적 기술, 새로운 작업방식, 새로운 비즈니스 모델, 새로운 제작 형태를 통한 혁신을 촉발하는 방식이 되어야 한다(Travkina & Sacco, 2020).

코로나19에 대한 공공 및 민간의 대응 유형

1. 공공의 정책대응

(1) 공공재정 지원책(Public funding measures)
① 문화예술단체를 위한 보조금과 교부금(Grants and subsidies for cultural and creative sectors)
② 개별 예술인을 위한 보조금과 교부금(Grants and subsidies for individual artists)
③ 손해의 보상 (compensation of losses)
④ 융자와 보증 (Loan provision and guarantees)
⑤ 투자 인센티브 (Investment incentives)

(2) 고용 및 개별 지원책 (Employment and individual support measure)
① 일자리 유지와 소득지원책 (Job retention and income measures)
② 실업에 대한 혜택 (Unemployment benefits)

(3) 지불연기와 행정절차의 완화(Deferral of payments and easing administrative procedures)
① 선지원 (advanced aid)
② 지불연기(Deferral of payments)
③ 조세 경감(Tax relief)
④ 절차적 유연성(Procedural flexibility)

(4) 구조적 변화 정책 (Structural change policies)
① 창의인력의 교육훈련과 고용 (Training and employment of creative workers)
② 현대 사회에서 문화예술의 중요성에 대한 인식 제고 (Awareness raising)

③ 디지털화 (Digitalisation)
④ 혁신 역량 지원 (Innovation)
⑤ 저작권 라이센싱 (Copyright licensing)

2. 민간, 비영리 부문의 대응

(1) 집단적 관리 조직(Collective Management Organisations, CMOs)
① 기금조성 (Funding measures)
② 단기 유동성 문제 해결 (Addressing short-term liquidity issues)
③ 제작지원 (Supporting cultural production)

(2) 문화예술분야 및 기타 민간 부문의 대응
① 재원조성 (Funding measures)
② 유통 지원 (Supporting distribution)
③ 역량 구축과 문화예술제작 지원 (Capacity building and supporting cultural production)

출처: Ekaterina Travkina & Pierluigi Sacco(2020), Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors, OECD.

문화예술분야는 코로나 이후 매우 급속하게 디지털화(digitalisation)되고 있다. 가상현실이나 증강현실 등과 같은 새로운 기술과 결합된 디지털화는 새로운 문화적 경험의 형식을 창조할 수 있으며, 유통과 새로운 비즈니스 모델에 대한 시장잠재력을 내포하고 있다. 코로나로 인한 제재로 많은 공공 및 민간 부문은 온라인 콘텐츠를 무료로 제공하고 있으나 이러한 무료 디지털 콘텐츠 제공은 지속가능성이 없다는 점에서 향후 많은 개선이 필요하다. 시장화(capitalize)가 가능하기 위해서는 문화예술부문의 취약한 디지털 스킬을 제고하고, 대도시 지역의 디지털 엑세스를 개선하는 것이 필요하다. 또한 이러한 디지털 접근이 생생한 문화적 경험 또는 이들로부터 오는 직업들을 대체할 수는 없다는 고려도 수반될 필요가 있다.

코로나19 위기는 교육 분야와 문화예술분야의 전략적 상호보완성(strategic complementarities)의 발전에 기여할 것으로 기대된다. 두 분야 모두 급격한 디지털화를 경험하고 있으며 지역 발전에 새로운 기회를 부여하고 있지만, 특별한 조치가 수반되지 않는 한 불평등을 격화시킬 가능성을 내포하고 있다. 즉 소외지역이나 격오지 등에 문화적 자원과 경험을 디지털로 매개하여 교육을 제공할 수 있는 방법론과 기술적 솔루션개발 등과 같은 조치가 이루어질 필요가 있다.

코로나로 인한 사회적 거리두기와 제재는 문화예술이 사람들의 정신적, 그리고

신체적 건강에 얼마나 중요한 역할을 할 수 있는지를 극명하게 드러내는 계기가 되었다. 이러한 인식은 입원률과 투약율의 감소를 통해 건강과 복지시시템의 새로운 솔루션으로서, 질병의 치료와 예방을 위한 문화예술의 역할을 시장화 할 수 있는 새로운 기회로 작용할 것으로 전망된다.

문화예술과 문화적 참여(cultural participation)는 기존에도 도시 및 지역의 사회적·경제적 발전과 혁신을 위한 동인(driver)이자 원천(source)이었다. 문화예술로 특화된 지역과 도시는 새로운 관점을 통해 사회적 도전을 가능케 하고, 회복탄력성(resilience)을 형성하고 기술의 창조와 사회에 이로운 행동적 변화를 이끈다. 코로나로 인한 피해의 회복과정에서 많은 지역들은 문화에 기반한 대규모 관광을 통한 성장모델에서 지역의 문화예술부문과 전통적 제조업 및 서비스업간 혁신적 협업을 통해 창조적 투어리즘 프로그램과 연계될 수 있도록 양성하는 모델로 변화해야 할 것이다. 또한 문화예술을 통해 기후변화와 고령화라는 중요한 도전에 대해 인식할 수 있도록 돕고, 사회적 거리두기 규칙에 적합한 포스트 팬데믹 시대의 도시디자인에 기여할 수 있는 공적 신뢰의 구축을 통해 지역의 발전에 기여할 수 있도록 해야 할 것이다(Travkina & Sacco, 2020).

〈표 4-17〉 각국의 코로나 대응정책 비교

구분		호주	EU	프랑스	독일	이탈리아	일본	한국	영국	미국
공공 재정 지원	문화예술부문에 대한 보조금	○	○	○	·	○	○	○	○	○
	개별 예술인 지원 보조금	○	·	○	○	○	○	○	○	○
	손해의 보상	○	·	○	○	○	·	○	·	·
	융자, 보증	○	○	·	○	○	○	○	○	○
	투자 유인	○	○	○	·	·	·	○	·	·
고용 지원	일자리 유지/ 소득 지원	○	·	○	○	○	·	○	○	○
	실업자 혜택	○	○	○	○	○	·	○	○	○
지불연기와 행정절차 완화	선지급	·	·	·	○	○	·	○	○	·
	지불유예	○	·	○	○	○	·		·	·
	채무경감	·	·	○	○	·	·	○	○	·
	절차적 유연성	○	·	·	○	·	·	○	○	·

구분		호주	EU	프랑스	독일	이탈리아	일본	한국	영국	미국
구조적 정책	창의인력 교육 훈련	○	·	○	·	·	○	○	·	·
	지식유동화와 영향 분석	·	○	·	·	·	○	○	·	·
	다지털화	·	·	·	○	·	○	○	·	·
	혁신	·	·	·	○	·	○	○	·	·
	저작권 라이센싱	·	·	·	·	○	·		·	·

주: Ekaterina Travkina & Pierluigi Sacco(2020)의 내용을 토대로 재작성(한국 부분은 추가보완함)

2.3. EU

EU는 코로나19로 인한 유럽의 회복을 위해 'green, digital, resilient Europe에 투자'하는 "차세대 EU(Nest Generation EU)" 프로젝트를 발표한 바 있으며[151], 문화예술분야와 관련해서는 유럽 공연예술의 초국가적 유통을 위한 플랫폼(Platform for Cross-border distribution of European Performing Arts Work) 구축사업에 250만 유로를 투자할 것을 밝힌바 있다.[152]

2. 영국

2.1. 코로나19 대응 지원사업 추진현황

영국 디지털문화미디어스포츠부(DCMS, Deparment for Digital, Culture, Media and Sport)와 재정부(HM Treasury), 영국예술위원회((Arts Council England, ACE)은 3월 24일 1억 6천만 파운드의 긴급대응패키지(Emergency Response Package)를 발표했다. 긴급대응패키지는 ⅰ) 문화예술분야 취약한 예술인 등을 위한 지원(2천만 파운드, 이중 4백만 파운드는 Help Musicians UK, Equity Charitable Trust, Danc Professionals Fund, The Theatrical Guild, Outdoor Ars UK, Society of Authos, The Artists Information Company에

151) European Cluster COllaboration Platform 홈페이지 https://www.clustercollaboration.eu/news/next-generation-eu-european-commissions-new-recovery-instrument

152) European Commission(2020), European Commission to support performing arts with €2,5 million for distribution. https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/content/european-commission-support-performing-arts-%E2%82%AC25-million-distribution_en

배분) ii) NPO(National Portpolio Organization)와 CPP(Creative People and Places) 리드 단체(Lead Organization)에 대한 지원(9천만 파운드), iii) NPO가 아닌 문화예술단체에 대한 지원(5천만 파운드)으로 구성되었고, 약 90%가 복권기금(National Lottery)으로부터 충당되었다(ACE, 2020).[153]

한편 2020년 10월 26일 기준, 영국은 코로나19 관련 피해에 대응하여 다음과 같은 지원사업을 추진하고 있다.

① 문화회복기금(Culture Recovery Fund)의 융자(repayable finance): 270백만 파운드의 장기 융자 제공

② 문화회복기금(Culture Recovery Fund)의 보조금(Grants): 500백만 파운드의 프로그램 보조금 지원

③ 긴급 풀뿌리 음악공간 펀드(Emergency Grassroots Music Venues Fund): 폐관 위기에 놓인 135개 공간에 336만 파운드 지원

또한 영국예술위원회(Arts Council England, ACE)는 다음과 같은 코로나19 대응 지원사업을 펼치고 있다.[154] 특히 COVID-19 support(https://www.artscouncil.org.uk/covid19)라는 페이지를 통해 문화예술부문 지원사업에 대한 정보를 상세히 제공하고 있다.

〈표 4-18〉 영국예술위원회(ACE)의 코로나 대응 지원사업(2020.10.26. 기준)

구분	사업명	지원 내용	지원 액수
현재 진행중	국가복권프로젝트 보조금 (National Lottery Project Grants)	예술 프로그램, 박물관, 도서관 프로젝트 지원	7500만 파운드
	창의적 작업방식 개발 (Developing Your Creative Practice)	그들의 창의성 개발을 위해 시간을 가지고 싶어하는 문화예술실무자들을 위해 리서치, 새로운 작업 창작을 위한 시간, 여행, 훈련, 아이디어의 개발, 네트워킹, 멘토링 지원	1800만 파운드(복권기금)

153) Arts Council England(2020), Data Report: Emergency Response Funds for Individuals and for Organisations outside of the National Portfolio, 2020.6월. https://www.artscouncil.org.uk/sites/default/files/download-file/Data_report_E_R_F_Individuals_Organisations_outside_National_Portfolio_0.pdf

154) 영국예술위원회 홈페이지 Covid-19 support https://www.artscouncil.org.uk/funding

구분	사업명	지원 내용	지원 액수
	프리랜서 지원 (support for Freelance workers)	문화예술분야 프리랜서 지원	200만 파운드 (Theatre Artists Fund, Hepl Musicians' Financial Hardship Funding 프로그램에 100만 파운드씩 지원)
최근 마감한 사업	문화회복기금: 보조금 (Culture Recovery Fund: Grants)	코로나19로 재정이 어려워진 문화예술단체에 대한 재정적 지원	5억 파운드 (5만~3백만 파운드 지원)
	문화회복기금: 상환대출 (Culture Recovery Fund: Repayable Finance)	거버넌스가 잘 되어 있는 자선조직과 상업조직을 대상으로 3백만 파운드 이상의 장기 융자에 대한 지원	2억 7천만 파운드
	문화회복기금: 자본 킥스타트 기금 (Culture Recovery Fund: Capital Kickstart Fund)	Covid-19로 인한 자금 부족을 증명할 수 있는 기존 예술 위원회 지원선정자에 대한 자금지출 지원	5,500만 파운드
	긴급 풀뿌리 음악공간 지원(Emergency Grassroots Music Venues Fund)	2020년 9월까지 풀뿌리 음악공간이 생존할 수 있도록 지원	225만 파운드
	긴급대응기금(Emergency Response Funds)	개인, 단체에 대한 지원	1억 6천만 파운드

출처: 영국예술위원회(Arts Council England, ACE)의 COVID-19 support 내용을 토대로 재작성 (https://www.artscouncil.org.uk/covid19)

2.2. 디지털 컬쳐 네트워크(Digital Culture Network) 및 테크 챔피온(Tech Champion) 사업(영국예술위원회)

디지털 컬쳐 네트워크사업은 예술단체의 디지털 스킬과 기술로부터의 편익을 개발하기 위해 디지털 전략, 디지털 마케팅, 소셜 미디어, 이커머스, 데이터 분석, 검색엔진마케팅, 웹사이트, 콘텐츠 창작, CRM, 티켓팅, 이메일 마케팅 등에 대한 전문적 지원을 제공하는 사업이다. 테크 챔피온은 9명의 디지털 전문가들로 구성되어 전문 컨설팅, 교육 그룹을 운영하고 있으며, 예술인 및 온라인 방문 관람객의 접근성과 사용자 편의를 돕기 위한 컨설팅과 교육을 진행하고 있다.

2.3. 문화쇄신TF 구성과 코로나 대응 가이드라인 개발

2020년 5월 영국 총리가 사업체와 공공공간의 재개방을 위한 로드맵을 만들 것

을 천명함[155]에 따라 2020년 6월 문화예술분야에서도 문화부(DCMS) 장관을 위원장으로 하는 문화쇄신TF(Cultural Renewal Taskforce)를 구성했고, 재개방(re-open)을 통해 문화예술단체를 지원하기 위한 가이드 개발을 위해 8개의 워킹그룹을 구성하였다. 문화쇄신TF는 문화부 장관, 예술위원회 위원장, 문화회복과 쇄신을 위한 커미셔너, 영국국립발레단원, 축구선수, 전 BBC 사장, 연극인 등 주요 관계기관장과 현장 문화예술종사자로 구성되었다.

문화쇄신TF는 TF회의와 의료계의 자문과 최신 공중보건 가이드를 바탕으로 하여 공연예술 분야를 위한 5단계 로드맵을 수립하여 발표했다.

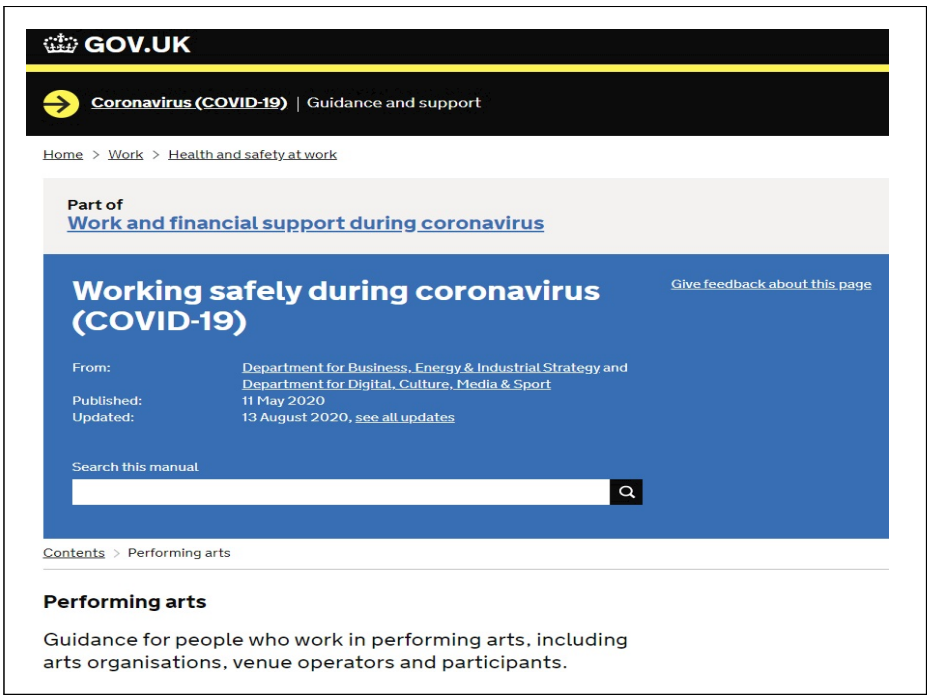
〈표 4-19〉 공연예술분야 5단계 로드맵

1단계 - 리허설 및 연습(관객 없음, 사회적 거리 제한 가이드라인 준수) 2단계 - 방송 및 녹화용 공연(사회적 거리 제한 가이드라인 준수) 3단계 - 제한된 거리 간격 내 관객이 착석한 有 관객 야외 공연 및 실내 파일럿 공연 4단계 - 실내/외 공연 허용(실내에는 제한된 거리 간격 내 관객 착석 포함) 5단계 - 실내/외 공연 허용(관객 수가 많은 실내)

그리고 2020년 7월 11일에는 로드맵 기준 3단계 상황임에 따라 야외공연 재개관을 허용하고 신규가이드(New Guidance)를 발표했다. 공연예술분야의 가이드라인은 공연예술분야 종사자와 예술단체, 문화시설/공간의 운영자와 참여자들을 위한 가이드라인(Guidance for people who work in performing arts, including arts organisations, venue operators and participants)으로 관련 사업체가 직원과 이용객들을 위해 반드시 취해야 하는 조치들을 비롯하여 위험진단 등 위험관리에 대한 부분, 리허설이나 공연, 교육훈련을 어떻게 진행해야 하는지, 공연에 관계되는 사람들을 어떻게 안전하게 할 수 있을지, 구체적인 방역조치나 설비는 어떻게 해야 하는지, 캐스팅, 사운드, 조명, 의상, 헤어 및 메이크업에 이르기까지 공연의 모든 측면에 대해 조언을 제공하여 영국 공연계가 안전하게 공연예술을 지속하고 이에 대한 관객의 이해 제고 및 관객의 안전을 지키는데 도움을 주고 있다.

155) 영국의 경우 각 분야별로 14개의 가이드라인을 개발하여 제공하고 있다.
(https://www.gov.uk/guidance/working-safely-during-coronavirus-covid-19)

[그림 4-11] 공연예술 분야 신규 가이드(New Guidance)[156]



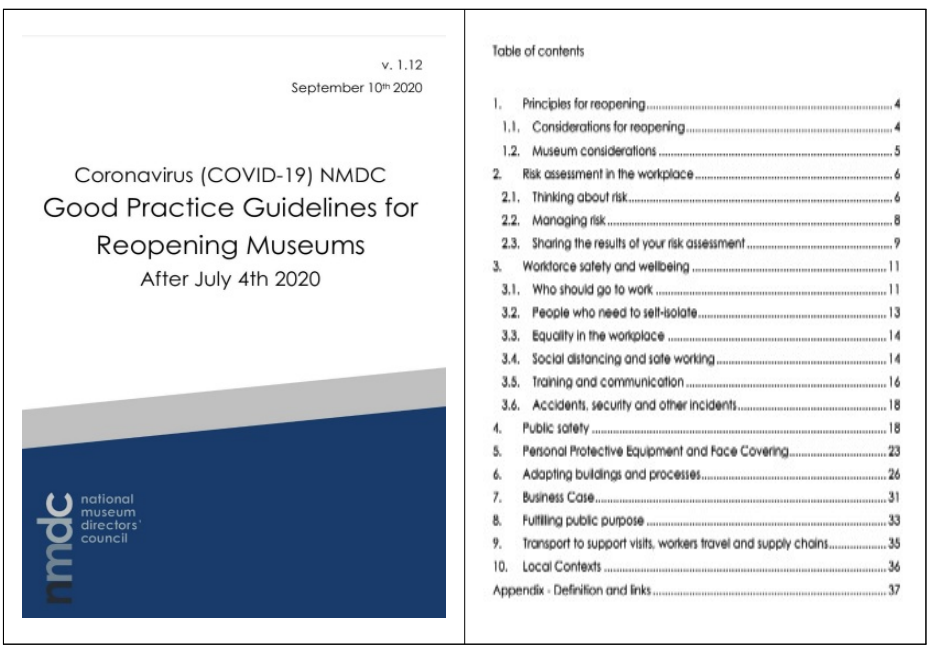
자료: 영국 DCMS 홈페이지
(https://www.gov.uk/guidance/working-safely-during-coronavirus-covid-19/performing-arts)

공연예술분야 주요 목차와 내용을 살펴보면 다음과 같다.

156) https://www.gov.uk/guidance/working-safely-during-coronavirus-covid-19/performing-arts

9월 초, 박물관 재개관을 위해 영국 국립박물관장협의회(the National Museum Directors' Council, NMDC)에서는 영국 문화부와 산하 코로나19TF 소속 박물관 및 갤러리 워킹 그룹의 지원을 받아 모범 실행 가이드(Good Practice Guidelines for Reopening Museums)를 발표했다.[157] 영국 박물관의 고용주, 자영업자, 직원, 자원봉사자들이 코로나19 상황 속에서 안전하게 일하는 방법을 습득하게 하기 위한 자료로 여기에는 재개관을 위한 원칙, 위험진단, 직원들의 안전과 웰빙, 공공안전, 개인적인 방역설비 등에 대한 내용이 포함되어 있다.

[그림 4-12] 박물관 재개관을 위한 모범실행 가이드


v. 1.12
September 10th 2020

Coronavirus (COVID-19) NMDC
Good Practice Guidelines for Reopening Museums
After July 4th 2020

nmdc national museum directors' council

Table of contents

1. Principles for reopening 4
1.1. Considerations for reopening 4
1.2. Museum considerations 5
2. Risk assessment in the workplace 6
2.1. Thinking about risk 6
2.2. Managing risk 8
2.3. Sharing the results of your risk assessment 9
3. Workforce safety and wellbeing 11
3.1. Who should go to work 11
3.2. People who need to self-isolate 13
3.3. Equality in the workplace 14
3.4. Social distancing and safe working 14
3.5. Training and communication 16
3.6. Accidents, security and other incidents 18
4. Public safety 18
5. Personal Protective Equipment and Face Covering 23
6. Adapting buildings and processes 26
7. Business Case 31
8. Fulfilling public purpose 33
9. Transport to support visits, workers travel and supply chains 35
10. Local Contexts 36
Appendix - Definition and links 37

출처: 문화예술위원회, 예술지원정책관련 코로나19대응 해외사례 조사·분석

157) http://umac.icom.museum/wp-content/uploads/2020/07/museums_guidance_v_1.1_1st_july_2020.pdf

3. 미국

3.1. 정부 정책대응 현황

코로나19 확산으로 미국 내 감염자 수가 급증하자 제 1차 대응책(83억 달러 규모, 3.6.)[158]으로 코로나19 백신개발과 예방 및 대응 등 의료 지원에 대한 사항들을 규정하고 있으며, 3월 13일에 트럼프 대통령은 국가비상사태를 선포했다. 2차 대응책(1,000억 달러 규모, 3.18.)[159]은 코로나19 검사비용 지원과 유급휴가, 유급병가 지원, 취약계층의 생계 지원 등을 규정하고 있다. 이에 이어 제 3차 대응책으로 미 의회는 20년 3월 27일 약 2.2조 달러규모의 「CARES Act」법안을 통과시켰다. 이는 미 연방 정부의 총지출인 4조 7,900억 달러의 45.9%에 달하며, 일자리 보존을 위한 기업의 고용유지 지원과 근로자 및 가정에 대한 재정적인 지원 등을 포함하는 피해구제책임과 동시에 종합적으로 경기부양책의 성격을 가진다.

「CARES Act」에는 약 1.3억 달러의 문화예술 지원 예산이 포함되어있다. 국가예술진흥기금(National Endowment for the Arts)에 7,500만 달러를 지원[160]해 피해를 입은 문화예술단체의 운영 지원금으로 분배 예정이며, 예산의 40%는 연방 주나 지역 예술위원회에 분배될 예정이다. 국가인문학기금(National Endowment for the Humanities)의 7,500만 달러 규모의 지원금[161]은 박물관, 도서관, 문화분야 비영리기관 등을 재정적으로 지원하고 마찬가지로 예산의 40%는 연방 주와 지역 인문위원회에 분배될 예정이다. 박물관·도서관서비스기구(Institute of Museum and Library Services) 5,000만 달러[162]로는 박물관과 도서관의 디지털 네트워크 접근강화, 인터넷 장비 등을 위해 주로 사용된다. 케네디센터 지원금은 케네디센터 상주단체인 내셔널심포니, 워싱턴내셔널오페라의 운영 지원비로 쓰이며, 스미소니언 재단의 750만 달러 지원금은 워싱턴과 뉴욕에 있는 20여개 박물관을 지원한다.

---

158) 「Coronavirus Preparedness and Response Supplemental Appropriations Act, 2020」(H.R.6074)
159) 「The Families First Coronavirus Response Act」(H.R.6201)
160) https://www.arts.gov/news/2020/national-endowment-arts-distribute-75-million-relief-aid-arts-organizations-need
161) https://www.neh.gov/news/neh-receives-75-million-distribute-cultural-institutions-affected-coronavirus
162) https://www.imls.gov/news/federal-government-invests-50m-museums-libraries-address-digital-divide-during-covid-19

〈표 4-20〉 미국 연방정부 코로나19 문화 분야 긴급지원 내역

연방정부 지원금 수혜 기관	지원금 (단위: 만 달러)	비고
National Endowment for the Arts(NEA)	7,500	40%는 주 및 지역예술지원기관, 나머지는 지원금(grants)으로 배분
National Endowment for the Humanities(NEH)	7,500	
John F. Kennedy Center for the Performing Arts	2,500	내셔널심포니, 워싱턴내셔널오페라의 인건비 등
Smithsonian Institute, Washington, D.C.	750	워싱턴D.C., 뉴욕의 20여개 박물관 지원에 사용
Institute of Museum and Library Services	5,000	인터넷 서비스 확대 사용
Corporation for Public Broadcasting (PBS 공영방송)	7,500	

출처: Tessa Solomon, A Historic $2 Trillion Coronavirus Relief Package Is Officially Approved. Arts Organizations Won't Receive Much Funding from It, ARTnews, 2020-3-27

4월 24일에는 4,840억 달러(약 596조원)규모의 네 번째 예산지원 법안이 통과되었다. 네 차례 통과된 예산의 총 규모는 3조 달러(약 3,700조원)에 달하는 규모이다. 4차 추경에서 가장 비중이 큰 부분은 중소기업의 급여 지급시 이용할 수 있는 대출프로그램이다. 급여보호프로그램(Paycheck Protection Program, PPP)이라는 이름이 붙은 이 예산은 3,100억 달러가 배정되었다. 3차 추경에서도 PPP에 3,500억 달러의 예산을 편성했으나 불과 2주 만에 재원이 고갈되어 추가 편성한 것이다.[163] 5번째 경기부양책의 논의가 7월에 추가 발표되었고 10월까지 지원 예산규모를 두고 지속해서 정당 간 협상이 이루어지고 있다.[164]

3.2. AFTA의 COVID-19 Impact Survey와 Advocacy 활동

한편 미국의 민간단체인 Americans for the Arts(AFTA)는 코로나19의 피해에 대응하기 위한 코로나19 자원 및 대응센터(COVID-19 Resource and Response center) 홈페이지를 개설했으며, 코로나19가 미국 문화예술분야에 미친 영향에 대해

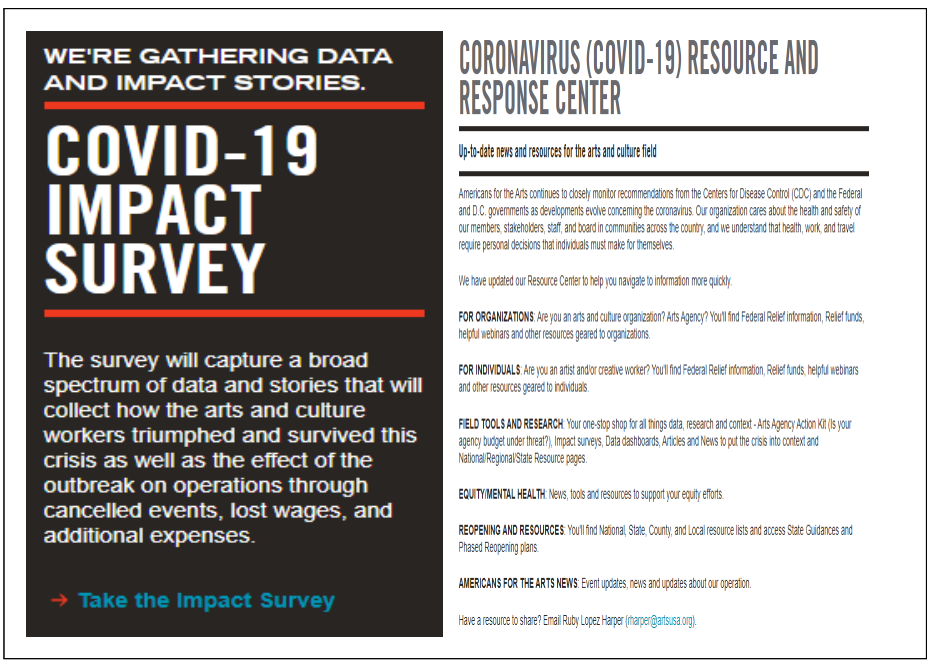
163) 경향신문, 미국, 벌써 4번째 예산폭탄..총 3조달러 슈퍼추경 투하. 2020.04.24. http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=202004241501011
164) 한국경제TV. 美 부양책, 데드라인 넘겼지만 협상계속. 2020.10.21. http://www.wowtv.co.kr/NewsCenter/News/Read?articleId=202010210834i

조사(COVID-19 Impact Survey)와 이의 지속적인 업데이트를 통해 문화예술분야의 피해와 중요성에 대한 정책결정자와 시민들의 인식을 제고하고자 노력하고 있다.

특히 AFTA는 ⅰ) 코로나19가 문화예술단체에 미치는 영향 ⅱ) 코로나19가 예술인과 창의인력에게 미치는 영향, ⅲ) 코로나19와 사회적 거리두기: 예술활동이 정신건강에 미치는 영향 ⅳ) 코로나19 대응 지원패키지인 CARES ACT의 예술부문에 대한 추적조사 등 4개의 영향조사를 홈페이지를 통해 연중 실시하고 있으며, 그 결과를 다음과 같이 상황판(dashboard)의 형태로 시각적으로 제시하여 효과적으로 활용하고 있다.

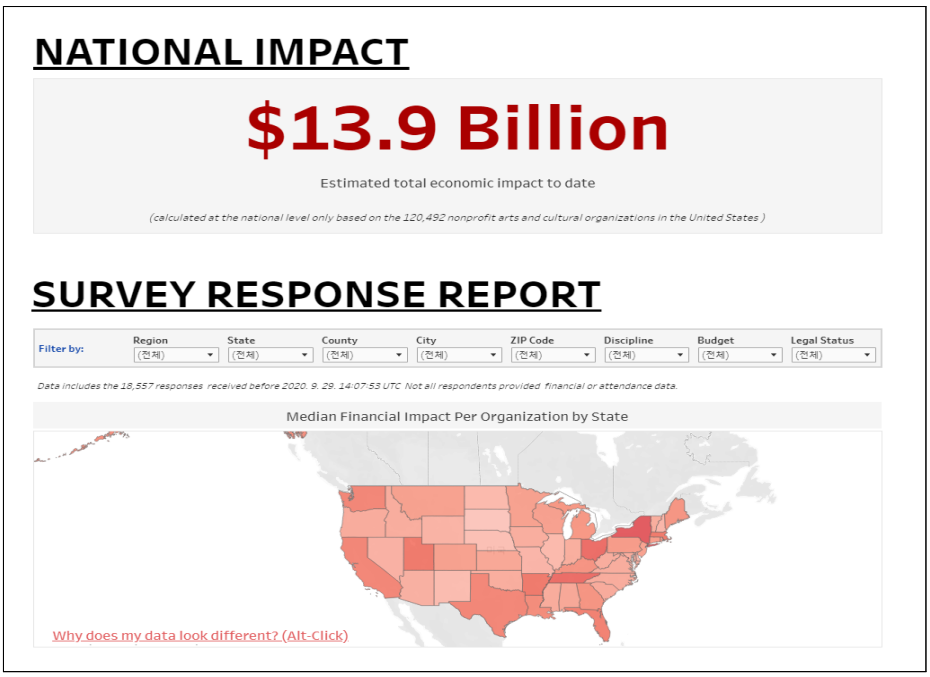
코로나19로 인한 경제적 피해 외에도 행사의 취소, 관객 감소, 인력감축, 프로그램의 변경, 코로나19에 대한 인식과 대응현황, 전망, 예술활동시간의 감소 등에 대해 제시하고 있다.

[그림 4-13] 코로나19 영향조사와 코로나 자원 및 대응센터 메인 페이지



출처: Americans for the Arts(AFTA) 홈페이지(https://www.americansforthearts.org/)

[그림 4-14] 코로나19의 문화예술부문에 대한 경제적 영향 대시보드



출처: Americans for the Arts(AFTA) 홈페이지
https://www.americansforthearts.org/by-topic/disaster-preparedness/the-economic-impact-of-coronavirus-on-the-arts-and-culture-sector

AFTA는 매주 1회 중간요약 결과보고서를 업데이트 한다. 10월 19일 기준으로 코로나19가 문화예술부문에 미치는 영향을 조사한 요약 보고서에 의하면 19,800개의 응답결과, 미국 전역에서 비영리예술 및 문화 단체의 재정적인 손실은 약 140억 달러로 추산되며, 96%가 문화관련 행사가 취소되었다고 응답했다. 이는 4억 7,800만 명의 입장료 손실과 151억 달러의 지역사업체 지출(식당, 숙박 등) 손실이 있음을 의미한다. 29%의 직원이 해고되었으며, 59%의 비영리 예술 단체가 여전히 폐쇄 상태이고, 41%만이 현재 문을 열고 있는 것으로 나타났다. 여기서 문을 열고 있다고 응답한 전체의 12%만이 계속해서 오픈 상태를 유지했으며, 폐쇄했다고 응답한 20%는 다시 문을 열기위한 일정이 계획되어있고 39%는 재오픈 일정이 없다고 응답했다. 활동을 재개하기 위한 장벽으로는 참석할 것 같지 않은 관객, 정부의 제한과 규제, 아직 안전하다고 느끼지 않는 직원들 및 기관, 그리고 현 상황에서 예술을 생산하기에는 현실적으로 비실용적이라는 4가지를 꼽았다.

또한 예술인과 창작인력에 미치는 영향을 조사한 결과, 26,200명의 응답자 중 63%가 실업자가 됐으며 95%가 소득의 손실을 겪었고, 소득을 창출하는 창작활동의 감소 경험은 79%에 달했다. 특히 흑인과 유색인종은 백인 예술가보다 실업률이 더 높고, 더 큰 비중의 수입을 잃을 것으로 예상된다. AFTA의 보고서에서는 예술인을 위한 3대 니즈로 실업보험, 식량과 주택 지원, 기업대출의 탕감을 제시했다. 문화예술 활동이 정신건강에 미치는 영향 연구 보고서에서는 코로나19와 관련된 고립과 외로움에 예술이 정신건강의 긍정적 효과를 제공하는 것으로 증명한다. 연구에 따르면, 매일 30분씩 활발한 예술 활동을 하면 불안과 우울증을 낮추고 삶의 만족도가 높아진다는 결과가 나왔다.

CARES Act 문화예술부문에 투입된 자금을 추적하는 연구에 따르면, 2.2조 달러 규모인 CARES Act가 통과되면서 투입된 예산으로 인해 예술과 창작산업의 110만 개의 일자리를 보전했고 비영리 예술단체들이 18억 달러에 달하는 9,917개의 대출을 실행하여 17만 6천개의 일자리를 보전했음을 서술하고 있다.[165]

4. 독일

4.1. 독일 연방정부 차원의 지원

경제적 피해를 예상한 연방정부 문화부 장관 모니카 그뤼터스(Monika Grütters)는 정부차원의 대책 마련을 발표한다. 지원 방향은 세 가지로 소규모 업체의 운영 지원, 개인의 생활환경 보장, 다양한 개별적 법적 조치를 통한 어려움 완화였다.

구체적인 연방정부 차원의 지원 정책은 즉시지원금, 예술가보험 납부금 조정, 공공 지원 프로젝트 지원금 반환 요구포기, 단축노동지원금 지원 등이 있다.[166] 특히 1인 기업 및 프리랜서 등을 위한 즉시지원금(Soforthilfe-Program) 즉, 긴급 지원금으로 총 500억 유로를 투입할 예정이라고 밝혔는데 이는 독일 전 영역의 1인 기업 및 프리랜서 등의 소규모 사업자를 위한 지원 정책이다(5인 이하 사업자, 10인 이하

165) Americans for the Arts(AFTA) 홈페이지www.AmericansForTheArts.org/node/103614.
166) 문화예술분야를 위한 정책도 존재하지만, 전 분야를 위한 지원 정책에 문화예술계 종사자가 지원하여 혜택을 받을 수 있는 형태로 이루어져 있음

사업자를 구분하여 지원). 문화예술 분야의 프리랜서, 소규모 단체가 이에 해당한다.

예술가보험(Künstlersozialkasse, KSK) 납부금 조정은 예술활동으로 생활을 영위하는 것을 증면하면 공공보험 시스템의 혜택을 받는데 이 제도가 '예술가보험'이다. 수입의 위기를 겪을 문화예술인들을 위해 보험료 부담을 줄여주는 정책이다.

독일 연방정부는 3월 23일 코로나19 긴급대책으로 총 7천 5백억 유로 규모의 추가경정 예산안을 발표했다.[167] 일반지원 방안으로 즉시지원금(Soforthilfe-Program)이 문화예술을 포함한 1인 자영업자, 프리랜서와 같은 소규모 사업자들에게 총 5백억 유로(약 68조)가 투입되었으며, 1인 자영업자와 5인 이하 소기업은 3개월 간 최대 9천 유로를 무상지원하고 10인 이하 소기업은 3개월 간 최대 1만 5천 유로를 무상 지원한다. 세금 경감, 단축노동에 따른 임금손실 보전과 코로나19로 인한 프로젝트 연기 및 취소의 경우 프로젝트 지원금에 대한 반환 요구를 포기하고, 코로나19로 인해 수입의 위기를 겪을 예술가들에게 예술가보험(Küstlersozialkasse, KSK)의 납부금을 조정했다.

그러나 코로나19로 인한 사회·경제적 타격이 커지자, 6월 4일 독일연방의회는 2차 경제지원 대책으로 1,300억 유로 규모의 추경예산안을 가결했다.[168] 이 중 문화부문을 위한 재정은 10억 유로이다.

독일 연방정부문화미디어청(BKM)에서는 10억 유로 중 총 2억 5천만 유로 규모의 박물관, 전시장, 기념관, 연극극장 등 중소 문화기관의 재개관을 위한 "새로운 시작(Neustart)" 프로그램을 추진한다.

〈표 4-21〉 "새로운 시작(Neustart)" 사업 내용

사업명	지원 내용	지원 액수
박물관·전시장 지원	박물관, 전시장 등 문화시설 지원	기관 당 만~5만 유로
극장·공연장 지원	공연장, 극장, 문화센터 등의 시설 지원	5천~10만 유로
아트 펀드 재단	7세 미만 어린이를 동반한 시각 예술가	6개월 간 만 2천유로
	시각 예술가	6개월 간 9천유로
	미술 교육 프로젝트를 지원	5만 유로

167) https://www.reuters.com/article/us-health-coronavirus-germany-budget/germany-launches-750-billion-euro-package-to-fight-coronavirus-idUSKBN21A2XU
168) 프랑크푸르트사무소 현지 정보. 2020.7.1.

사업명	지원 내용	지원 액수
독일 문학 기금	온라인으로 문학 작품을 발표하여 선발된 작품에 지원금 지급	500 유로
	어린이와 청소년을 위한 온라인 프로그램 기획	만 5천유로
공연 예술 기금	공연예술분야 예술가들에게 보조금 지급	5천 유로
사회문화 펀드	사회적 거리두기 속 작업 방식과 새로운 접근 방식에 대한 프로젝트 지원	333개 프로젝트에 각 최대 3만 유로
독일 번역가 기금	문학 작품 번역 프로젝트 지원	프로젝트 당 150만 유로
뮤직 펀드	공연예술 단체에 지원금 지급	최대 2천 유로
독립 무용가 기금	무용 예술가, 예술단체에게 지원금 지급	4,500유로~13,500유로
음악 이니셔티브 추가 지원 사업	뮤지션, 작곡가 포함 음악 아티스트를 위한 지원금	총 천 만유로
프랑크푸르트 도서 박람회 지원	중소 출판사에 대한 보조금, 프로그램 디지털화 지원	총 400만 유로
정부 미술 소장품 컬렉션 수집	독일 전역의 예술가, 갤러리에서 약 150점 작품 구매	총 300만 유로

방문객과 직원을 위한 적절한 방역 보호 조치와 방문객 관리를 전제조건으로, 시설 및 장비 설치, 디지털 방식 전시 소개 등 새로운 형식 도입을 지원한다. 기관별 만 유로에서 5만유로까지 지원될 예정이다.[169] 5천만 유로 규모의 연방 문화기금 지원에는 예술 분야별로 아트펀드 재단, 독일문학 기금, 공연예술 기금, 사회문화 펀드, 독일 번역가 기금, 뮤직 펀드 기금이 포함된다.

이 외에도 특정 하위분야를 위한 추가 지원 사업으로 사설 연주단체들에게 5천 400만 유로를 지원하는 정책이 발표되었으며, 여기에는 유명 사기업 연주 단체인 앙상블모던, 밀러챔버오케스트라, 프라이부르크바로크 오케스트라와 같은 단체들이 포함되어 있고 각 20만 유로(약 2억 6천 5백만 원)까지 지원받을 수 있다.[170]

169) https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien/programm-neustart-1749592

170) 독일 연방정부 홈페이지 참고 https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien/aktuelles/bund-startet-soforthilfeprogramm-fuer-freie-orchester-und-ensembles-gruetters-vielfalt-unserer-einzigartigen-musiklandschaft-sichern--1749236

4.2. 주정부 차원의 지원

독일에서는 직접적인 경제 지원은 연방정부가 아닌 주정부 차원에서 받을 수 있다. 각 주정부는 문화예술계를 위한 지원방안을 마련하고 있다. 베를린시의 경우 직원 250명 이하의 중소기업을 대상으로 베를린투자은행(IBB)를 통해 유동성 지원을 하였다. 이는 문화예술 창조 분야의 종사자를 위한 것이라고 명시하고 있는데, 최대 5,000유로를 지원받을 수 있으며, 개인과 2명 이상의 사업장으로 나누어 지원기간을 달리하고 있다.[171]

바이에른 주는 유동성 확보를 목적으로 한 특별 자금을 투입하는데, 문화예술인을 대상으로 지원한다고 강조한다. 250명 이하의 중소기업에 최대 30,000유로, 5명 이하의 소규모 사업장 및 개인에게는 최대 5,000유로까지 지원하였다.

노르트라인-베스트팔렌 주는 최초로 문화예술인을 대상으로 한 지원 정책을 발표했는데, 예술가보험에 가입된 예술가에게 최대 2,000유로를 실질적인 피해를 위한 긴급자금으로 지원했다.[172]

〈표 4-22〉 독일 연방정부 및 주정부 코로나19 관련 문화예술인 지원 정책

정책 시행주체		지원명	대상	내용
연방정부		즉시지원금	· 독일 전역의 소규모 사업자 (5인이사 하업자, 10인 이하 사업자, 프리랜서 등)	· 총 500억 유로를 투입하여 소규모 업체 운영 지원
		예술가 보험 납부금 조정	· 예술활동으로 생활이 증명된 예술가(예술가보험 가입자)	· 예술가보험료 인하
주 정부	베를린시	베를린투자은행 (IBB)를 통한 사업장 지원	· 직원 250명 이하의 중소기업	· 최대 5,000유로 지원 · 개인, 2명이상 사업장 등 나누어 지원기간 상이
	바이에른 주	특별자금 투입	· 문화예술인	· 250명 이하 중소기업 최대 30,000유로 · 5명 이하 소규모 사업장 및 개인 최대 5,000유로 지원
	노르트라인-베스트팔렌 주	예술가 긴급자금 지원	· 예술가보험에 가입된 예술가	· 최대 2,000유로를 실질적인 피해를 위해 지급

171) 베를린 시 공식 홈페이지 참고
https://www.berlin.de/rbmskzl/aktuelles/pressemitteilungen/pressemitteilung.909712.php

172) 노르트라인-베스트팔렌 주 공식 홈페이지 참고
https://www.land.nrw/de/pressemitteilung/landesregierung-beschliesst-soforthilfe-fuer-kultur-und-weiterbildungseinrichtungen

다. 분야별 지원 정책

독일 문화예술 관련 공공기관 및 협회에서는 분야별로 지원정책을 마련하여 발표한 바 있다. 영화의 경우 영화진흥청(Filmförderungsanstalt, FFA)이 지원방안을 마련하고 있음. 현재 독일의 영화 제작이 전면 중단되었으며, 영화관도 폐쇄되었다. 이에 따른 피해를 완화하고자 제작이 중단된 프로젝트에 대해 이미 지원된 비용을 환수하지 않으며, 연기된 경우 미리 확정된 지원금을 보장하고자 하였다.[173)]

음악 분야는 음악저작권협회(Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte, GEMA)에서 협회 소속인들을 대상으로 총 4,000만 유로를 지원하였고 공연예술계에서는 공연예술 분야 저작권협회(Gesellschaft zur Verwertung von Leistungsschutzrechten GVL)에서 1인당 최대 250유로를 긴급지원금으로 지원하고 있다. 무대예술의 경우 무대극장협회(Genossenschaft Deutscher Bühnen-Angehöriger, GDBA)에서 50명의 연극 제작자를 모집하여 500유로를 지원한다.

독일에서도 코로나19로 인한 문화예술계의 피해를 완화하고 문화향유 방안을 모색하기 위해 온라인을 활용하였다. 베를린 필하모닉 오케스트라는 2020년 4월 19일까지의 공연 일정을 취소하고, 디지털콘서트로 대체하고 있으며 1960년대 후반부터 최근 공연까지 총 600여 편의 공연 영상을 홈페이지를 통해 제공한다. 바이에른 국립오페라단도 온라인을 통해 베르디의 오페라 '일 트로바토레', 발레 '보석' 등의 공연을 제공하고 있다.

173) 독일 영화진흥청 홈페이지 참고
https://www.ffa.de/aid=1394.html?newsdetail=20200319-1351_corona-krise-ffa-praesidium-beschliesst-massnahmenpaket-fuer-die-deutsche-film-und-kinowirtschaft

제3절 진단 및 시사점

1. 우리나라 중앙정부 정책대응에 대한 진단

코로나19에 대응한 우리나라 중앙정부 차원의 대응정책 OECD에서 사용한 유형화 틀에 따라 정리해보면 다음의 〈표 4-23〉과 같다.

〈표 4-23〉 중앙정부 코로나19 대응정책의 유형화

구분		주요사업	주관기관
공공재정 지원 (public funding)	문화예술부문에 대한 보조금과 교부금	방역지원 공연예술창작활성화 사업 공연장 대관료 지원 민간소극장 긴급지원(공연예술특성화극장운영) 시각예술창작산실 전시공간 긴급지원	한국문화예술위원회
		긴급모금프로젝트 공연/전시 소비 할인권 지원	문화체육관광부
	개별 예술인 지원 보조금과 교부금	창작준비금 예술인 심리상담 예술인 사회보험료 지원	한국예술인복지재단
		가족돌봄비용 긴급지원	고용노동부
	손해의 보전(compensation of losses)	기 사용 경비 인정	한국문화예술위원회
	융자, 보증 (loan, guarantees)	긴급생활안정자금융자	한국예술인복지재단
		생활안정자금 융자, 소상공인/중소기업 경영안정자금	고용노동부/ 중소벤처기업부
	투자 유인 (investment incentives)	코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안(모태펀드 문화계정 등 공연예술 투자 활성화)	문화체육관광부
고용 지원	일자리 유지/ 소득 지원/ 일자리 창출 (job retention & income)	공연예술분야 인력지원 사업 문화예술교육 자원조사 공공미술프로젝트 지원	문화체육관광부
		긴급복지 지원	보건복지부
		긴급고용안정지원금(프리랜서 대상) 고용유지지원금(특별고용지원 업종 지정)	고용노동부

구분		주요사업	주관기관
	실업 혜택 (unemployment benefits)	예술인 고용보험 제도 도입	고용노동부, 문체부
		취업성공패키지 청년구직활동지원금	고용노동부
지불연기와 행정절차 완화	선지급 (advanced aid)	예술강사 지원사업	한국문화예술교육진흥원
		예술인 파견지원사업	한국예술인복지재단
		세금 환급금 조기지급	국세청
	지불유예 (deferral of payments)	국세, 지방세 신고납부기한 연장, 징수유예	국세청
	조세경감 (tax relief)	-	
	절차적 유연성 (procedural flexibility)	심사절차 완화(적격성 심사 방식)	
구조적 변화 정책	창의인력 교육훈련과 고용 (training & employment of creative workers)	(기존) 예술인력육성 사업	한국문화예술위원회
		코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안(예술·기술 융합형 인재양성)	문화체육관광부
		직업훈련 생계비 대부 지원(특별고용지원업종)	고용노동부
	예술영역의 중요성 환기.주창(Aware ness raising)	코로나19 예술포럼(UNESCO ResiliArt 연계)	문화체육관광부
		피해현황 조사, 분석, 영향 연구 코로나19지원 온라인 통합플랫폼 아트누리	한국문화관광연구원, 예술경영지원센터, 한국문화예술위원회
	다지털화 (digitalisation)	집콕 문화생활 페이지 개설 코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안	문화체육관광부
		공연실황 생중계	한국문화예술위원회
		어디서든 문화예술교육	한국문화예술교육진흥원
	혁신 역량 지원 (innovation)	코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안	문체부
	저작권 라이센싱 (copyright licensing)	온라인수업 지원 콘텐츠 제공 저작권 교육용 동영상 콘텐츠 배포 저작권 제도 개선 주진	문체부

주: Ekaterina Travkina & Pierluigi Sacco(2020)의 유형화를 활용하여 작성

위의 〈표 4-23〉에서 살펴본 바와 같이 중앙정부 차원에서 코로나19로 인한 문화예술분야의 피해에 대응하기 위해 다양한 방식과 형태의 대응정책이 강구된 것을 확인할 수 있다. 그러나 코로나19라는 초유의 위기상황에 직면하다보니 그 대응에 있어 적절하지 못했거나 부족했던 부분에 대한 지적도 제기되었다. 이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

가. 코로나19 위기대응체계의 부재 및 현장과의 쌍방향적 소통의 미흡

먼저 문화예술분야의 경우 질병관리청(기존 질병관리본부)과 같은 컨트롤 타워가 부재하고, 유관기관 간의 유기적인 협력체계가 취약하여 코로나19 상황에서 신속하게 피해상황을 파악하고 효과적으로 대응하지 못했다는 지적이 제기된다. 실시간으로 문화예술계의 피해상황을 분석하기 위해 필요한 통계자료나 데이터의 부족 문제도 지적되었다. 실제 문화예술분야의 경우 대부분 2~3년 주기의 조사통계가 대부분이며, 그나마도 각 분야별 실태를 구체적으로 파악할 수 있는 자료가 부족하기 때문에 실시간으로(일별 주기) 문화예술계의 동향(특히 공급 부문)을 파악할 수 있는 통계 데이터는 '공연예술통합전산망(KOPIS) 자료 하나에 불과하다고 해도 과언이 아니다. 코로나19의 실질적 피해 파악과 관련해서는 3월에 한국예총이 수행한 회원협회에 대한 조사, 4월 문화체육관광부가 예술활동증명 완료자를 대상으로 한 고용피해 조사, 5월 예술경영지원센터가 공연예술단체를 대상으로 한 조사가 있었으나 전체적인 피해를 조망하기에는 대상과 연구방법에 있어 한계가 있었다. 한국문화관광연구원의 경우 월별로 '문화예술 동향분석'을 통해 코로나19로 인한 공연예술분야와 시각예술분야의 피해규모를 기존 통계자료들을 토대로 추정하였으나, 이 역시 기존 통계자료가 가진 문제점이 그대로 노정될 수밖에 없다는 한계를 가진다.

또한 코로나 대응 지원정책의 수립과 집행에 있어서도 현장 문화예술인들의 피해현황에 대한 광범한 파악이나, 필요한 지원대책에 대한 현장의 의견 청취 과정이 가시적으로 진행되지 못함에 따라 관 주도의 일방적인 정책이라는 비판을 받았다. 문화예술계의 피해가 하루하루 극심하게 진행되고 있는 시점에서 중앙정부가 무엇을 준비하고 있는지 어떤 고민을 하고 있는지를 파악할 수 있는 통로도 없었고, 문화예술계의 요구를 전달할 수 있는 채널도 없었기 때문에 가뜩이나 코로나19로 막막하고 불안한 예술인들에게 현장과의 쌍방향적 소통의 미흡은 치명적이었다고 할 수 있다. 또한 이러한 현장과의 소통이 미흡했기 때문에, 문화예술분야 지원대책으로 나온 상당수의 사업들이 문화예술현장의 절박한 수요에 적절히 부응하지 못하는 허점을 노정하게 되었다고도 볼 수 있다.

나. 경직적·일괄적 문화시설 운영 정책

□ 휴관/개방/이용에 대한 명확한 기준과 원칙 부재

코로나19 초반 정부는 확진자 규모 및 유행 현황, 국민 여론 및 전문가 의견 등 사회적 요구를 고려해 거리두기 강도를 조절해왔으나 긴급한 대처로 인해 각 단계 조정기준 및 조치 필요사항에 대한 명확한 기준은 정립되어 있지 않은 한계가 존재함을 인지하고 거리두기 조정의 예측가능성 및 신뢰도 제고, 국민의 적극적 참여 유도를 위해 각 단계별 전환 기준 및 조치 필요사항 명확화구체화를 위해 6월 28일부터 각종 거리두기의 명칭을 '사회적 거리두기'로 통일하고, 코로나19 유행의 심각성과 방역조치의 강도에 따라 1~3단계로 구분해 시행하는 '거리두기 단계별 기준 및 실행방안'을 발표하였다. 여기에서 제시된 '방역수칙 단계별 전환 참고지표'와 '각 단계별 목표 및 조치 주요내용'은 다음의 〈표 4-24〉와 같다.

〈표 4-24〉 방역수칙 단계별 전환 참고 지표

구분 (최근 2주간)	사회적 거리 두기		
	1단계 (생활속거리두기)	2단계	3단계
일일 확진환자 수(명) (지역사회 환자 중시)	50명 미만	50명~100명 미만	100~200명 이상, 1주 2회 더블링* 발생
감염경로 불명 사례 비율	5% 미만	-	급격한 증가
관리 중인 집단발생 현황(건)	감소 또는 억제	지속적 증가	급격한 증가
방역망 내 관리 비율(%)	증가 또는 80% 이상	-	-

출처: 보건복지부 보도자료(2020), 코로나바이러스감염증-19 중앙재난안전대책본부 정례브리핑. 2020.06.28.
주) 일일 확진환자 수가 2배로 증가하는 경우가 1주일 이내에 2회 이상 발생

〈표 4-25〉 사회적 거리두기 단계별 목표 및 조치 주요내용

사회적 거리두기			
구분	1단계(생활속거리두기)	2단계	3단계
목표	일상적· 사회경제적 생활을 영위하면서 방역관리 조화	1단계 수준으로 신규 확진자 감소세 전환 및 추세 유지	급격한 유행 확산을 차단하며, 방역망 통제력을 회복
핵심 메시지	방역수칙 준수하며 일상적인 경제활동 허용	불요불급한 외출·모임 및 다중이용시설 이용 자제	필수적 사회경제활동 외 모든 활동 원칙적 금지

사회적 거리두기					
구분			1단계(생활속거리두기)	2단계	3단계
조치	집합·모임·행사		허용 * 방역수칙 준수 권고	실내 50인, 실외 100인 이상 금지	10인 이상 금지
	스포츠행사		참석 관중 수 제한	무관중 경기	경기 중지
	다중 시설	공공	운영 허용 * 필요 시 일부 중단·제한	운영 중단	운영 중단
		민간	운영 허용 * 단, 고위험시설 운영 자제 명령(방역수칙 준수)	고위험시설 운영 중단 그 외 시설 방역수칙 준수 강제화 (4㎡당(약1평)당 인원 제한)	고·중위험시설 운영 중단, 그 외 시설 방역수칙 준수 강제화 (예: 21시 이후 운영 중단, 지하시설 중단 검토 등)
	학교, 유치원 어린이집		등교·원격 수업	등교·원격 수업 (등교인원 축소)	원격 수업 또는 휴업
	기관,기업	공공	유연·재택근무 등을 통한 근무밀집도 최소화(예: 전 인원의 1/3)	유연·재택근무 등을 통해 근무인원 제한 (예: 전 인원의 1/2)	필수인원 외 전원 재택근무
		민간	유연·재택근무 등 활성화 권장	유연·재택근무 등을 통해 근무인원 제한 권고	필수인원 외 전원 재택근무 권고

출처: 보건복지부 보도자료(2020), 코로나바이러스감염증-19 중앙재난안전대책본부 정례브리핑. 2020.06.28.
주) 다중이용시설 운영 제한 범위 등은 상황에 따라 탄력적으로 조정 가능

〈표 4-26〉 수도권 방역수칙 의무화 대상 시설

▲일반음식점·휴게음식점·제과점(150㎡ 이상) ▲워터파크 ▲놀이공원 ▲공연장 ▲영화관 ▲PC방 ▲학원(300인 미만) ▲직업훈련기관 ▲스터디카페 ▲오락실 ▲종교시설 ▲실내 결혼식장 ▲목욕탕·사우나 ▲실내체육시설 ▲멀티방·DVD방 ▲장례식장

출처: 보건복지부 보도참고자료(2020), 코로나바이러스감염증-19 중앙재난안전대책본부 정례브리핑(2020.10.11.)

〈표 4-27〉 수도권 시설별 핵심 방역수칙

사업주·종사자 수칙	이용자 수칙
▸ 출입자 명부 관리 - 전자출입명부 설치·이용 또는 수기명부 비치(이용자가 수기명부 작성 시 시군구(거주지), 전화번호, 신분증 확인, 4주 보관 후 폐기) * 전자출입명부를 우선적으로 설치·이용(권고) ▸ 사업주·종사자 마스크 착용 * 음식 섭취, 물속 활동 등은 제외 ▸ 시설 내 이용자 간 2m(최소 1m) 간격 유지하도록 이용 인원 관리 * 좌석 한 칸 띄워 앉기 등	▸ 전자출입명부 인증 또는 수기출입명부 작성 (수기명부 작성 시 본인의 시군구(거주지), 전화번호 정확히 기재, 신분증 제시) ▸ 마스크 착용 * 음식 섭취, 물속 활동 등은 제외 ▸ 이용자 간 2m(최소 1m) 간격 유지 * 좌석 한 칸 띄워 앉기 등

사업주·종사자 수칙	이용자 수칙
▸ 시설 내 손소독제 비치, 테이블·손잡이 등 표면 소독(일 2회 이상) ▸ 일 2회 이상 시설 환기	

출처: 보건복지부 보도참고자료(2020), 코로나바이러스감염증-19 중앙재난안전대책본부 정례브리핑(2020.11.01.)

한편 7월 17일에는 각 지역에서 사회적 거리두기 단계를 조정할 때 참고할 수 있는 기준을 마련했다. 이에 따르면 시·도지사 및 시장·군수·구청장의 판단에 따라 지역별로 거리두기 단계를 조정할 수 있도록 했으며 단계를 조정할 때는 지역별 인구 대비 확진자 현황과 감염확산 정도를 함께 고려하도록 하였다. 지역의 위험도 평가 및 단계 조정은 권역별로 실시하며, 1주 평균 일일 확진자 수(국내발생)가 권역별로 설정된 기준을 초과하는 경우 1주간 감염 재생산 지수를 고려해 단계를 2단계로 격상할 수 있도록 하였다.

8월 중순 이후 수도권을 중심으로 코로나19 확진자 수가 빠르게 증가하자 정부는 8월 16일부터 서울과 경기지역에 대한 사회적 거리두기를 2단계로 격상했고, 8월 23일부터는 전국으로 확대했으며, 수도권의 방역 수위는 사실상 3단계에 준하는 2.5단계로 조정하였다. 이후 9월 13일부터는 2단계로 하향조정했으며 한편 10월 12일부터는 전국의 사회적 거리두기를 1단계로 조정하였다.

한편 11월 1일에는 사회적 거리두기의 단기·장기적인 사회·경제적 비용과 사회적 수용성을 고려하여 기존의 3단계를 보다 세분화하고, 다중이용시설을 중점관리시설과 일반관리시설로 분류하는 등의 조치를 담은 '사회적 거리두기 개편방안'을 발표하였다.

〈표 4-28〉 사회적 거리두기 개편방안 주요내용(2020.11.1. 기준)

구분	상황	전환 기준	핵심 메시지	주요 방역조치
1단계 (생활 속 거리두기)	통상적인 방역 및 의료체계의 감당 가능한 범위 내에서 코로나19 유행 통제 중	- 주 평균 국내발생 일일 확진자 수 · 수도권 100명, 타 권역 10~30명 미만 * 수도권 100명, 충청권 30명, 호남권 30명, 경북권 30명, 경남권 30명, 강원 10명, 제주 10명	일상생활과 사회경제적 활동을 유지하면서, 코로나19 예방을 위해 방역수칙 준수	- 위험도 높은 활동·시설에 대해 방역수칙 의무화

구분	상황	전환 기준	핵심 메시지	주요 방역조치
		- 60대 이상 주 평균 일일 확진자 수 · 수도권 40명 타 권역 4~10명 미만		
1.5단계 (지역적 유행 개시)	특정 권역에서 의료체계의 통상 대응 범위를 위협하는 수준으로 1주 이상 유행 지속	- 주 평균 국내발생 일일 확진자 수 · 수도권 100명, 타 권역 10~30명 이상 * 수도권 100명, 충청권 30명, 호남권 30명, 경북권 30명, 경남권 30명, 강원 10명, 제주 10명 - 60대 이상 주 평균 일일 확진자 수 · 수도권 40명 타 권역 4~10명 이상	지역유행 시작, 위험지역은 철저한 생활방역	- (유행권역) 위험시설·활동을 통한 유행을 차단하기 위해 다중이용시설 인원제한 등 방역 강화 - (타 지역) 1단계를 유지하되 전파 가능성 등 방역 상황에 따라 지자체 자율 조치
2단계 (지역유행 급속 전파, 전국적 확산 개시)	1.5단계 조치 후에도 지속적 유행 증가 양상을 보이며, 유행이 전국적으로 확산되는 조짐 관찰	- 유행권역에서 1.5단계 조치 1주 경과 후, 확진자 수가 1.5단계 기준의 2배 이상 지속 - 2개 이상 권역에서 1.5단계 유행이 1주 이상 지속 - 전국 일일 확진자 수 300명 초과 상황 1주 이상 지속	지역유행 급속 전파, 위험지역은 불필요한 외출과 모임 자제, 사람이 많이 모이는 다중이용시설 이용 자제	- (유행권역) 100명 이상 집합·모임·행사 금지, 유흥시설 등 집합금지, 식당은 21시 이후 포장·배달만 허용 등 시설 이용 제한 확대, 실내 마스크 착용 의무화 - (타 지역) 1.5단계의 핵심 조치 실시 원칙, 방역 상황에 따라 지자체 자율 조치
2.5단계 (전국적 유행 본격화)	의료체계의 통상 대응 범위를 초과하는 수준으로 전국적 유행이 1주 이상 지속 또는 확대	- 전국 주평균 일일 확진자 400명~500명 이상이거나, 전국 2단계 상황에서 더블링 등 급격한 환자 증가 상황 ※ 격상시 60대 이상 신규확진자 비율, 중증환자 병상수용능력 등 중요하게 고려	전국 유행 확산, 가급적 집에 머무르며 외출·모임과 다중이용시설 이용 최대한 자제	- 전국적으로 50명 이상 집합·모임·행사 금지, 노래연습장 등 집합금지, 주요 다중이용시설 21시 이후 운영 중단, * 위험도가 낮은 지역에서는 전파 가능성 등 방역 상황에 따라 지자체 자율 조치 가능
3단계 (전국적 대유행)	전국적으로 급격하게 환자가 증가하여 의료체계붕괴 위험에 직면	- 전국 주평균 일일 확진자 800~1000명 이상, 2.5단계 상황에서 더블링 등 급격한 환자 증가 ※ 격상시 60대 이상 신규확진자 비율, 중증환자 병상수용능력 등 중요하게 고려	전국적 대유행, 원칙적으로 집에 머무르며 다른 사람과 접촉 최소화	- 전국적으로 10인 이상 집합·모임·행사 금지, 필수시설 이외 모든 다중이용시설 운영 중단 * 지자체별 완화 조치 불가

출처: 보건복지부 보도참고자료(2020), 코로나바이러스감염증-19 중앙재난안전대책본부 정례브리핑(2020.11.01.).[174]

174) http://ncov.mohw.go.kr/tcmBoardView.do?brdId=&brdGubun=&dataGubun=&ncvContSeq=360602&contSeq=360602&board_id=&gubun=ALL

〈표 4-29〉 다중이용시설 분류체계 개편(2020.11.1. 기준)

구분	대상 시설
중점관리시설 (9종)	▲유흥시설 5종 (클럽·룸살롱 등 유흥주점, 단란주점, 감성주점, 콜라텍, 헌팅포차 ▲노래연습장 ▲실내 스탠딩공연장 ▲방문판매 등 직접판매홍보관 ▲식당·카페(일반음식점·휴게음식점·제과점영업)
일반관리시설 (14종)	▲PC방 ▲결혼식장 ▲장례식장 ▲학원(교습소 포함) ▲직업훈련기관 ▲목욕장업 ▲공연장 ▲영화관 ▲놀이공원·워터파크 ▲오락실·멀티방 등 ▲실내체육시설 ▲이·미용업 ▲상점·마트·백화점 ▲독서실·스터디카페
기타시설	중점·일반관리시설 23종 외 실내 시설

출처: 보건복지부 보도참고자료(2020), 코로나바이러스감염증-19 중앙재난안전대책본부 정례브리핑(2020.11.01.

〈표 4-30〉 일반관리시설 대상 단계별 방역조치(2020.11.1. 기준)

구분	1단계	1.5단계	2단계	2.5단계	3단계
	생활방역	지역 유행 단계		전국 유행 단계	
영화관	기본 방역수칙 의무화 (마스크 착용, 출입자 명단 관리, 환기·소독 등)	▲다른 일행 간 좌석 띄우기	▲음식 섭취 금지 ▲좌석 한 칸 띄우기	▲21시 이후 운영 중단 ▲좌석 한 칸 띄우기 ▲음식 섭취 금지	▲집합금지
공연장	기본 방역수칙 의무화 (마스크 착용, 출입자 명단 관리, 환기·소독 등)	▲다른 일행 간 좌석 띄우기	▲음식 섭취 금지 ▲좌석 한 칸 띄우기	▲좌석 두 칸 띄우기 ▲음식 섭취 금지	▲집합금지

출처: 보건복지부 보도참고자료(2020), 코로나바이러스감염증-19 중앙재난안전대책본부 정례브리핑(2020.11.01.)

그러나 공연장, 박물관, 미술관, 도서관 등 문화시설을 중심으로 한 유통구조를 가지고 있는 문화예술분야는 이러한 사회적 거리두기의 변화 과정 속에서 코로나19로 인한 문화시설의 휴관, 제한적 이용으로 인해 큰 피해를 입었다. 특히 도서관, 미술관, 공연장, 영화관 등은 '고위험시설'이 아닌 '다중이용시설'에 해당하여, 철저한 방역 조치에 마스크를 쓰고 상호접촉을 최소화한 상태에서 공연이나 전시 등을 하는 경우 감염의 위험성을 최소화할 수 있음에도 불구하고 코로나19 이후 전국의 거의 모든 국공립 문화시설은 상당기간 휴관에 돌입했었고, 이로 인해 해당 공간에서 공연, 전시 등을 개최하고자 준비하고 있었던 많은 문화예술계 종사자는 언제 열릴지 알 수 없는 공연장과 미술관, 도서관을 바라보며 발을 동동 굴러야 했다.

이에 따라 6월 문화예술계에서는 굳게 닫힌 문화시설을 개방하고, 제한된 범위 안에서라도 안전하게 공연과 전시를 진행하게 해줄 것을 요청하는 목소리가 거세게

터져 나오기 시작한다(경향신문, 2020).[175] 같은 공연장인데도 어느 곳에서는 개방을 하고, 어느 곳에서는 휴관을 하며, 어느 곳에서는 좌석 간 거리두기를 엄격하고 규제하고, 어느 곳에서는 좌석 간 거리두기를 적용하지 않고, 어느 곳에서는 올해 예정된 모든 축제를 취소하라고 하는 사태가 발생하면서 문화예술활동의 특수성을 감안한 방역조치와 거리두기에 대한 원칙과 기준을 정립하고 이를 가이드라인으로 배포하라는 요구가 현장으로부터 제기된 것이다. 10월 27일 이데일리 기사에 따르면 코로나19 확산 이후 약 300만명이 공연장을 다녀갔으나 공연장 내 관객간 전이는 단 한차례도 발생하지 않아, 공연장이 코로나19 등 감염에 취약할 것이라는 시각은 선입견에 불과하다고 이야기한다(이데일리, 2020).[176] 세종문화회관 등 코로나19 확진자가 다녀갔던 공연장에서도 관객간 전이는 발생하지 않았고, 블루스퀘어의 '오페라의 유령' 공연 당시 앙상블 배우 2명이 확진 판정을 받았지만 관객으로 전이되지는 않았다는 것이다.

정부가 6월 28일 발표한 '거리두기 단계별 기준 및 실행방안'에서도 "생활 속 거리두기 전환 후에도 위험도에 대한 고려 없이 시설 운영 중단 등이 일어나 위험도가 낮은 공공시설(박물관 등)도 운영을 중단"하고 있음을 사회적 거리두기 단계별 조정 기준과 조치 필요사항에 대한 명확한 기준 정립 필요성의 근거로 제시한 바 있다. 또한 11월 1일 발표한 '사회적 거리두기 개편방안'에서도 다중이용시설들에 대해 집합금지 조치는 최소화하되, 단계 격상에 따라 이용인원 또는 운영 시간 제한을 확대하는 등 다층적으로 방역 관리를 강화하도록 하며, 특히 공연장 등이 포함되어 있는 일반관리시설의 경우 유행의 특성과 집단감염 양상, 시설별 방역 관리 상황 등에 따라 단계별 방역 조치는 탄력적으로 조정될 수 있음을 열어놓고 있다. 이러한 점을 고려할 때 문화예술활동의 특수성을 감안한 문화시설의 휴관/개관/이용에 대한 가이드라인의 개발을 통해 문화예술분야 종사자들의 예측가능성과 활동에의 안정성을 제고하고, 안전하게 문화예술활동을 지속할 수 있도록 하는 조치가 필요하다 할 것이다.

---

175) 경향신문(2020), [기고]극장, 박물관, 미술관, 도서관을 열어라(2020.06.30.)
http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=202006300300005#csidx188294190bbe62d9b4397f6fe06da6f

176) 이데일리(2020), 300만명 다녀간 공연장, 관객 전이 한 건도 없어, 윤종성 기자(2020.10.27.)
https://m.edaily.co.kr/news/read?newsId=01394006625937184

□ 좌석 간 거리두기로 인한 손해의 보전 문제

한편 공연의 경우 기본적으로 무대와 출연자에 대한 인건비 등 고정비용이 상당부분을 차지하고 있고, 정해진 공연기간 동안 객석을 가득 채워야 겨우 비용을 보전할 수 있는 수익구조를 가지고 있는데, 좌석간 거리두기의 실시가 강제되자 손해를 감수하며 어쩔 수 없이 정해진 공연을 진행하거나, 공연 강행으로 인한 손해를 감당하기 어려운 이들은 어쩔 수 없이 공연의 개최를 취소하는 사례도 속출했다. 이로 인해 해당 공연을 준비하는 과정에서 소요된 비용의 회수는 고사하고, 좌석 간 거리두기로 인해 추가적으로 발생하는 손해에 대해서 만이라도 보상해주어야 한다는 요구가 공연예술계를 중심으로 제기되었다. 앞서 제시한 것과 마찬가지로 프로시니엄 형태의 공연무대의 경우 마스크를 쓰고 정면을 바라보며, 공연 전후와 인터미션 동안 관객간 접촉이나 환호성 등을 자제할 경우 안전하게 공연을 수행할 수 있음에도 이러한 고려 없이 일률적으로 좌석 간 거리두기를 강요하는 것이 적절한지, 그리고 공익을 위해 좌석 간 거리두기를 진행할 경우 공연단체가 입게 되는 손해에 대해 별도의 지원이나 보전을 하지 않는 것이 합리적인지에 대한 정책적 고민이 필요하다 하겠다.

다. 정책수단의 시의성과 적실성 논란

문화예술계의 피해에 대응하기 위해 취해진 중앙정부 정책수단의 시의성과 적실성 또한 논란의 대상이 되었다.

먼저 '관람료 지원사업', '공공미술 프로젝트', '인력지원사업'의 경우 코로나19로 대면 예술활동이 불가능하거나 크게 제약되는 상황에서 제대로 된 추진이 어렵다는 점에서 비판이 집중되었다. 특히 '공연·전시 등 할인쿠폰 지원사업(관람료 지원사업)'의 경우 3월에 계획이 발표되고, 6월 3차 추경을 통해 확정이 되었음에도 불구하고 8월에야 사업을 시행했다가 수도권발 감염 재확산으로 동 사업을 중단했고, 이후 10월 22일에야 다시 재개되어 코로나19로 피해를 입은 문화예술분야에 즉각적이고 효과적인 대응책이 되었다고 보기 어렵다. '공공미술 프로젝트' 또한 예술인 일자리 제공, 주민 문화향유 증대, 지역 공간의 문화적 재창조라는 지향을 가지고 759억원이라는 상당한 규모의 지원이 투입되었으나, 실제 지역에서 필요한 공공미술 프로젝트가 계획되고 시행되기까지는 상당기간의 꾸준하고 지속적인 예술

가 그룹과 주민 그룹 간의 소통과 참여를 통한 공동기획의 과정이 소요된다는 사실을 간과하였고, 지역의 준비가 부족한 상황에서 대규모의 지원을 집행하는 과정에서 특정 예술단체만이 동 사업의 수혜를 받는 등의 부작용이 나타나면서 논란의 대상이 되었다. 인력 지원사업 역시 대부분의 예술단체·사업체가 활동 자체에 어려움을 겪는 상황에서 훈련되지 않은 인력이 배치되면서 관리부담만 더 커졌다는 불만도 제기되었다. 이러한 문제점들은 정책의 수립 과정에서 문화예술현장의 의견을 보다 폭넓게 수렴하는 과정이나 절차가 취약했다는 데에 상당부분 기인한다.

□ 긴급생계비 지원/사전 리서치 및 기획 지원 등의 선호도와 유용성이 높게 나타남

실제 문화예술계 종사자들이 가장 선호하고 실질적으로 도움이 된다고 응답한 정책수단은 창작지원금이나 긴급지원금과 같이 별도의 결과물이나 정산을 요하지 않고, 현재의 유동성 위기에 직접적이고 직접적으로 보탬이 되는 사업들로 나타났다. 또한 공연이나 전시를 관객들에게 선보이기가 어려워진 시점에서 새로운 작품 개발을 위한 아이디어 기획 지원이나 사전리서치 지원 등에 대한 선호도와 유용성이 높게 나타났다.

□ 소액다건의 온라인 콘텐츠 제작 지원사업에 집중 , 완성도 높은 콘텐츠의 제작-유통을 위한 제반조건에 대한 고려 미흡

한편 대면활동이 어려워지고, 정부로부터 대규모의 온라인·비대면 콘텐츠 제작 관련 지원이 이루어짐에 따라 상당 수의 문화예술단체와 사업체가 온라인 콘텐츠 제작 지원사업에 참여하였다. 그러나 대부분의 지원이 '제작 지원'에 집중되고, 지원 규모 또한 완성도 있는 콘텐츠의 제작을 하기에는 매우 부족한 '소액'에 불과했으며, 거의 대부분이 무료 라이브 스트리밍 방식을 취했기 때문에 실제 촬영 등 기술스태프에게 돌아갈 비용을 제외하면 출연 예술인에 대한 인건비조차 건사하기 어려웠다는 지적이 제기되었다.

즉 온라인·콘텐츠 제작을 위한 공간(스튜디오), 촬영·음향·조명 등의 장비, 전문인력과 기술, 결재시스템을 갖춘 플랫폼과 같은 제반 여건이 갖추어져 있지 않고 온라인 콘텐츠의 제작과 복제·전송 과정에서 발생하는 저작권 문제에 대한 인식과 이해가 갖춰지지 않은 상태에서 온라인 콘텐츠를 제작해야 한다는 부담이 심리적 거부감과 위기의식으로 이어지는 경향이 나타났다.

한편 정부가 9월에 발표한 '코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안'에서는 '기획사업이나 우수작품 우속지원 등 집중지원'이나 '다원예술 등 실험적 지원'에 대한 내용이 포함되어 있고 '비대면 교육 프로그램 확대', '미디어 창작공간 조성(2021년 90개소 목표)', '온라인 콘텐츠 공유 통합플랫폼 구축 전략계획 수립' 등 온라인 콘텐츠 제작과 유통을 위한 인프라를 구축하기 위한 내용이 다수 포함되었다. 그러나 전반적인 정책기조가 기존의 현장예술(오프라인/대면 예술)에서 기술 중심의 온라인/비대면을 중시하는 방향으로 빠르게 이동하고 있다는 변화의 감지와 함께, 지금 당장 필요한 인프라와 비용, 기술 리터러시(digital literacy)가 부족한 상황에서 문화예술계에서는 희망과 함께 위기의식이 동시에 병존하고 있는 상황이라 하겠다.

라. 문화예술 분야의 특수성을 고려하지 못하는 타 부처 지원사업으로 문화예술 분야 피해 구제에 사각지대 발생

이번 코로나19로 인한 피해는 비단 특정 분야에 그치지 않고 전 사회 모든 구성원들에게 동시에 나타났기에 정부의 코로나 대응 또한 전방위적으로 이루어졌다. 구체적으로 고용노동부나 보건복지부, 국세청, 중소벤처기업부 등 타 부처에서 진행되는 지원사업의 틀 속에서 문화예술분야의 고용피해나 사회안전망 확보, 조세지원, 융자지원 등이 이루어졌다는 특징을 갖는다. 특히 코로나19로 피해가 막대한 공연 분야를 '특별고용지원업종'으로 지정하여 고용유지지원금 등의 혜택을 부여하거나, 「긴급복지지원법」상 고시안의 개정을 통해 프리랜서 예술인도 '긴급복지지원'을 받을 수 있게 한 것, 「고용보험법」의 개정을 통해 예술인 고용보험 제도를 도입하는 등의 시도는 그간 사회안전망의 사각지대에 있었던 문화예술인들의 피해 구제에 상당한 도움이 되었던 것으로 평가된다. 그러나 이들 타 부처의 사업들이 일반 국민을 대상으로 이루어짐에 따라 작업방식과 고용의 형태가 특수한 문화예술분야 종사자들을 지원대상으로 포괄하기에는 어려움이 있었고, 이에 따라 문화예술분야 피해 구제에 사각지대가 발생했다는 지적도 제기되고 있다.

□ 코로나19로 인한 소득의 감소 증명 곤란: 증빙의 문제, 간헐적 소득

코로나19로 인한 긴급복지지원 등을 받기 위해서는 대부분 '코로나19로 소득이 급격히 감소한 경우'라는 조건이 부여되었다. 그러나 문화예술분야 종사자의 상당수는 특정 사업체에 고용되어 월급 형태로 보수를 받기보다는 문화예술 프로젝트 단위로 종사하는 프리랜서의 고용형태를 띠고 있으며, 보수의 지급 또한 프로젝트 중간과 완료 이후 중도금과 잔금 등의 형태로 받는 경우가 많아 소득이 발생하는 시점이 매우 불규칙하다. 한편 여전히 많은 경우 서면이 아닌 구두로 계약이 이루어지며, 상당한 저명작가라 할지라도 그 소득이 높지 않다는 특성을 가진다.[177] 이로 인해 최근 몇 개월 동안 소득이나 매출액이 감소했다는 것을 증명하기가 어려워 상당수의 예술인들은 지원대상에서 배제되는 사례가 발생한 것으로 나타난다. 예컨대 지난해 12월에 그동안 밀렸던 잔금을 한꺼번에 받은 예술인들의 경우, 1월부터 소득이 한동안 없더라도 소득의 감소라는 피해를 증명하기가 어려웠다는 것이다.

□ 소상공인 융자지원사업 등 지원대상에서 누락 및 상환 부담

코로나19로 인해 대규모의 정책융자프로그램이 시행됐지만, 낮은 소득수준과 잦은 실패로 인해 신용등급이 낮은 예술인이나 단체의 경우 지원요건이 안되거나, 노동집약적인 공연예술분야의 특성으로 소상공인 조건을 충족시키지 못하거나, 매출액 피해를 입증하지 못하거나, 담보의 부족 등의 이유로 융자지원이나 보증지원 등을 받지 못하는 사례가 많았던 것으로 나타났다. 또한 예술인들의 경우 소득수준이 낮은 이유로 원금 및 이자에 대한 상환 부담이 있는 융자 등의 금융지원사업에 대한 선호도가 낮다는 것도 하나의 이유로 꼽을 수 있다. 그러나 한국예술인복지재단에서 실시한 '코로나19 예술인 특별융자'의 경우 1차 355명, 2차에 735명으로 총 71억원이 조기 마감되었다는 것을 감안할 때, 예술분야의 사정을 고려한 금융지원 프로그램이 필요하다는 사실을 확인할 수 있다.

177) 2018년 예술인 실태조사 결과에 따르면 우리나라 예술인의 월평균 예술활동수입은 107만원에 불과하다.

□ 고용유지지원금의 문제점

고용유지지원금의 경우 경영난에 처한 기업이 해고 대신 근로시간 감축이나 휴급·휴직 등을 통해 고용을 유지할 수 있도록 휴업·휴직 수당의 최대 90%를 지원하는 사업으로 동 사업을 통해 문화예술분야 근로자의 대량해고를 막는데는 도움이 되었으나, 고용유지지원금을 받는 기업체의 경우 직원들이 사무실에 나오지 못하고 휴직 상태를 유지해야 하여 필요한 업무 수행에 어려움을 겪었던 것으로 나타난다. 또한 극심한 피해의 누적으로 어쩔 수 없이 일부 직원을 해고한 경우에도 더 이상 고용유지지원금을 못 받게 되어 동 사업을 통한 혜택을 받지 못한 단체나 사업체도 존재하는 것으로 나타났다.

□ 프리랜서 긴급고용안정지원금의 한계

코로나19로 소득이 급격히 감소한 프리랜서, 특수형태근로종사자의 경우에도 생계비, 의료비, 주거비 등 긴급지원 대상에 포함되어 피해 구제에 상당한 도움이 되었으나, 문화예술분야 종사자들의 경우 거의 소득이 없음에도 불구하고 대부분 겸업을 하기 때문에 근로계약을 맺은 근로자로서의 지위를 가지고 있어 프리랜서 대상 긴급지원금을 수혜 받지 못하는 경우도 다수 발생한 것으로 나타난다. 예컨대 학교예술강사 등의 경우 초단시간 근로자로서 한국문화예술교육진흥원과 직접 근로계약을 맺는데, 코로나19 확산 초반 문화예술교육 프로그램의 대거 취소로 강사들의 어려움이 예상되자 문화예술교육진흥원이 보수를 미리 선지급하는 바람에 근로자로 잡혀서, 막상 프리랜서 지원금을 받지 못하는 사례들이 발생하기도 하였다.

마. 위기 속에서 문화예술분야 지원에 대한 철학과 가치의 표명 미약

한편 우리나라의 최고지도자나 문화체육관광부 장관이 독일의 메르켈 총리나 그뤼터스 장관과 같이 코로나19와 같은 위기 상황에서 '문화예술부문의 가치와 보호의 필요성'에 대해 적극적으로 옹호하고, 정책적 지원의 필요성을 표명하는 모습이 부족했다는 점은 문화예술현장에서 아쉬움을 토로하는 지점이다. 문화예술분야가 취약하다는 관점에서의 시혜적인 지원을 넘어서, 국가가 왜 위기에 처한 문화예술의 존립을 위해 공공지원을 해야 하는 것인지에 대한 철학과 의지의 표명이 있었더라면

문화예술인들도 막막한 상황 속에서 조금은 더 자긍심을 가질 수 있었을 것이다.

또한 2020년 7월 14일 정부가 발표한 코로나19 이후 경기 회복을 위한 국가 프로젝트인 '한국판 뉴딜 종합계획'에서도 디지털 전환과 그린 뉴딜을 논하는 데 있어 첨단 기술이나 콘텐츠 분야만 언급되고, 실제 콘텐츠의 원천에 해당하는 기초 문화예술부문에 대한 고려나, 기후위기와 생태계의 위기를 다루는 데 있어 중요한 역할을 수행할 잠재력이 충분한 문화예술적 접근이 누락되어 있다는 점 또한 아쉬움이 남는 대목이다.

2. 우리나라 지자체 정책대응에 대한 진단

코로나가 갑작스럽게 그리고 예상치 못하게 장기간 이어지고 있는 가운데 각 광역 및 기초문화재단에서는 긴급하게 사업을 구상하고 추진하였다. 예상하지 못한 상황에 대한 긴급 대응을 추진하며 정책대응의 성과와 한계를 남겼다.

가. 다시 지적된 문화예술계의 재난대응 매뉴얼 부재

지난 2009년 신종플루(H1N1, 신종 인플루엔자 A) 유행 그리고 2015년 메르스(MERS, 중동호흡기증후군) 사태로 전 국민은 긴장속에서 움츠러 들었던 경험을 한 바 있다. 이때에도 분명 문화예술인과 단체의 피해가 보고되었음에도 불구하고 5년 만에 다시 나타난 전국적인 감염병에 대해 문화예술계 차원의 대비책이 마련되어 있지 않아 비슷한 어려움을 또 한차례 겪은 셈이 되었다. 감염병뿐만 아니라 1997년 IMF와 같은 국가위기나 2003년 대구지하철 참사와 2014년 세월호 참사 등의 사회재난, 2017년 사드 보복 및 한한령이나 2019년 일본 불매운동 등의 국제적·정치적 충돌과 같은 이슈 속에서 가장 크고 빠르게 직·간접 영향을 받는 것이 문화예술계였다는 점을 고려한다면 이제는 문화예술계에도 재난대응 매뉴얼이나 피해구제 지침과 같은 계획의 마련이 반드시 필요하다.

나. 빠른 피해 파악은 성과, 결과 분석은 미흡

대부분의 지역에서는 온라인조사(이메일 및 전담 창구 포함)를 통해 코로나19로 인한 피해 및 사례 파악을 진행하였고 이를 기반으로 향후의 대책을 마련하겠다고 하였고 실제 문화재단에서는 피해파악을 추진하여 성과를 남겼다. 그러나 피해보고는 2월부터 가시적으로 나타나고 있었음에도 대부분 3~4월, 늦은 곳은 7월이 되어서야 상황파악에 나서 아쉬움을 남겼고 결과 공유에도 미비점을 보였다. 이는 문화재단에 관련 업무에 대한 추진 방안에 대한 사전 계획이 없는 상태에서 시급하게 수행된 사업이고, 이를 체계적으로 수행할 수 있는 방안 및 인력에 대한 사전 고려가 없었기 때문으로 보인다. 재단의 상황과는 무관하게 문화예술인은 피해 파악 결과와 후속 조처에 대한 궁금증이 높았다. 문화재단의 위기대응 방안에 '의견수렴(설문조사)-조사결과 분석- 분석 결과의 제시-사업기획 - 사업구성(지원사업 공모)'의 과정을 단계적으로 제시할 수 있는 방안과 손쉽게 문화예술인의 의견을 수렴할 수 있는 공통된 창구 마련의 필요성을 시사한다.

〈표 4-31〉 문화예술인의 의견수렴에 기반한 사업구성 시의 도출과정 제시안

시작		과정				결과
의견수렴 (설문조사)	→	조사결과분석	→	분석 결과 제시	→	사업 기획	→	지원사업 구성 및 공모
⋮		⋮		⋮		⋮		⋮
피해상황 파악 대책안 의견 수렴 (공통창구 마련)		현황분석 및 대책의견 분류		홈페이지 게시		예산 및 사업 중복 등을 고려한 사업안 구상		대책의견 중 어떤 부분 (의견)에 대한 사업구성인지 함께 제시

다. 정보 공유의 한계

피해 지원 사업에 대한 검색은 홈페이지 내 공지사항 또는 사업공고 페이지를 통해 이루어진다. 하지만 코로나19의 피해로 지원받길 원하는 문화예술인이 홈페이지를 통해 검색하고 알 수 있도록 구성된 곳은 제한적이었다.

대부분 코로나19 피해 지원관련 사업 내용을 직관적으로 찾기 어려웠고 공지사

항이나 사업공고와 같은 페이지에서 키워드 검색과정을 거쳐야 발견할 수 있었다. 평소 지역문화재단 홈페이지를 자주 방문하고 활용하던 문화예술인이나 단체가 아니라면 해당 지역의 문화예술계 피해지원 사업 유무나 상세 내용을 알기 쉽지 않은 구조다. 또한 사업공고 일정이 지난 뒤 본래 공고문을 삭제해버렸거나 관련 사업이 진행되었다는 보도자료나 신문기사, 선정 결과만 게재되어 있어 본래 사업내용을 알기 힘든 경우도 다수였다. 이는 정보공유의 한계를 보여준다. 검색의 어려움은 지원조차 못하고 기회를 놓쳐버리는 상황으로 이어지게 된다.

라. 재정적 지원의 한계

코로나19 피해에 대한 재정 지원의 주요 내용은 현금의 정액 지원과 융자 지원으로 요약할 수 있다. 정액지원은 지원 대상에 대한 논의가 분분하고 지원 자체가 생계 위협에서 자유로운 수준은 아니며 지속하기 어려운 정책이다. 융자 지원은 상대적으로 저금리 대출을 통한 긴급 자금의 융통이 가능하다는 것을 의미하지만 결국 갚아야 할 빚으로 남는다. 짧은 위기상황에서는 효율성이 높으나 코로나19와 같이 장기적으로 지속되는 상황에서는 이조차 새로운 위기에 직면하게 될 수 있다. 즉 현금의 지급이나 융자 지원 모두 근본적 원인 해결이 어려운 소모성 정책으로 전락하고 마는 한계에 도달할 우려가 높다.

또한 문화예술인이 재정 지원을 받고자 한다면 피해사실에 대한 증명 그리고 문화예술인으로 활동하고 있음을 증명(예술인활동증명)해야 한다. 하지만 영세한 문화예술단체 일수록 피해사실 증명을 위한 행정 시스템이 마련되어 있지 않거나 피해 사실의 정량적 추산이 어려운 경우가 많다. 또한 여전히 표준계약서를 작성하지 않는 문화예술단체가 많고, 예술활동증명을 위한 기준에 충족되지 않는 사례(활동실적, 활동수입 기준 등)도 있어 이전부터 문제점이 제기되고 있다. 코로나19가 장기화 됨에 따라 문화예술인의 장기적인 재정지원 방안에 대한 정책을 재검토해야 하는 시점이 된 것으로 풀이된다.

3. 해외사례의 시사점

□ 국제기구: 문화예술분야의 피해 분석 및 대응에 대한 이슈페이퍼 발간

국제기구와 해외 각국 모두 코로나19라는 전세계 인류가 공통으로 마주하게 된 유례없는 팬데믹 상황에서 문화예술분야의 피해와 영향을 파악하고, 대대적 대응전략을 구사하고 있다. 특히 국제기구 차원에서는 현재 진행되고 있는 다양한 코로나 대응책을 유형화하고, 문화예술분야에 보다 적절한 정책수단이 될 수 있도록 하기 위한 이슈 페이퍼를 활발하게 펴내고 있다는 점을 주목할 필요가 있다.

□ 영국: 문화쇄신TF 구성, 디지털 전문가를 통한 컨설팅 추진과 공연예술분야·박물관 위기대응 가이드라인의 개발 및 배포

영국의 경우 문화부 장관을 위원장으로 하는 문화쇄신TF(Cultural Renewal Taskforce)를 구성했고, 재개방(re-open)을 통해 문화예술단체를 지원하기 위한 가이드 개발을 위해 8개의 워킹그룹을 구성하였다. 복권기금(National Lottery Fund), 문화회복기금(Culture Recovery Fund)를 통한 보조금과 융자 사업 외에도 긴급지원, 창의적 작업방식 개발 (Developing Your Creative Practice), 프리랜서 지원(support for Freelance workers)을 별도로 운영하고 있다는 점이 눈에 띤다. 또한 기존에 진행하고 있었던 디지털 컬쳐 네트워크(Digital Culture Network) 및 테크 챔피온(Tech Champion) 사업은 사회적 거리두기로 인해 대면활동이 불가능해진 상황에서 문화예술인과 단체들이 온라인·비대면 콘텐츠를 제작하고 유통하는데 큰 힘이 된 것으로 보인다. 특히 영국의 경우 공연예술분야와 박물관의 재개관을 위한 가이드라인을 개발하고 배포하여 안전하게 문화예술활동을 지속할 수 있는 방안을 모색하려 한 것이 시사하는 바가 크다.

□ 미국: 코로나19 영향 조사 및 정보 제공을 통한 문화예술분야의 중요성 옹호

미국의 경우 민간 부분의 Americans for the Arts(AFTA)의 왕성한 활동이 눈길을 끈다. 코로나19 자원 및 대응센터(COVID-19 Resource and Response

center) 홈페이지 개설, 코로나19가 미국 문화예술분야에 미친 영향에 대해 다양한 측면에서 조사(COVID-19 Impact Survey)를 추진하고 조사결과에 대한 사용자 친화적 정보제공을 통해 문화예술분야의 피해와 중요성에 대한 정책결정자와 시민들의 인식을 제고하고자 노력하고 있다는 점은 시사하는 바가 크다.

□ 독일: 문화예술생태계의 지속가능성 고려, 디지털 전환에 대한 적극적 대응, 최고지도자의 문화예술분야 지원에 대한 강력한 의지 표명

독일은 코로나 팬데믹으로 인한 문화예술계의 피해에 대하여 중앙정부와 연방지역 간 역할 조정을 통해 취약해진 공연, 창작 및 유통에 재정을 지원할 뿐만이 아니라 문화예술 생태계적 관점에서 지속가능한 여건을 강화하는 정책적 노력을 보였다. 또한 중시되는 비대면 환경 하에서 문화예술과 기술의 융합을 모색하는 디지털 정책들이 추진되고 있는 가운데, 문화예술분야의 적응력 강화를 위한 온라인 플랫폼 활용전략이 다각적으로 시도되고 있음을 확인할 수 있다.

특히 독일정부는 포스트 코로나 시대에 대한 대응 전략에서 문화예술을 중심기제로 활용하며 위기관리 능력을 제고하고 있다. 독일의 메르켈 수상은 5월 9일에 이루어진 담화에서 문화예술 분야에 대한 중요성을 강조하며 추가지원을 약속하였다. “문화는 우선순위 목록에서 가장 위에 있다”라는 그녀의 연설과 그에 따른 5천만 유로(약 663억 7천만원)의 추가 지원금은 코로나19 상황 하에서 독일 문화예술계가 지탱할 수 있는 든든한 힘이 되고 있는 것이다.[178] 특히 코로나 팬데믹으로부터의 회복을 위한 핵심 추동력으로 문화예술을 활성화하고자 하는 전략의 채택은 우리에게 주요한 시사점을 제시한다.

178) 김주혜(2020), 문화예술을 우선순위로 두는 독일의 코로나19 대처법, 예술의전당 웹진 5월호(2020.05.15.) https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=28282866&memberNo=33166497

제5장

예술인 및 지역문화재단 대상 설문조사 결과 분석

제1절 예술인 대상 설문조사 결과 분석

1. 조사개요

1.1. 조사의 목적과 설계

앞서 살펴본 바와 같이 문화예술분야는 코로나19의 확산으로 심각한 피해를 입었으며, 코로나19 이후 변화된 사회경제적 변화로 인해 다양한 측면에서의 변화를 겪고 있다. 앞서 4장에서는 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향을 질적분석을 통해 제시했다면, 본 5장에서는 예술인을 대상으로 한 설문조사 결과를 통해 실증적으로 규명해보고자 한다. 특히 여기에서는 코로나19로 인한 영향 뿐만 아니라, 온라인·비대면 콘텐츠의 활용현황에 이해 대한 인식, 코로나19 대응 정부 지원정책에 대한 신청 및 수혜 현황, 코로나19와 같은 위기상황에 대응하기 위해 필요한 정책에 대해서도 함께 조사하였다.

코로나19가 문화예술분야에 가져온 영향 및 정책대응방안에 대한 예술인 설문조사 개요

- 조사모집단: 14개 예술분야의 협회 및 단체에 가입되었거나, 예술인 복지재단 예술인 경력증명시스템상 예술활동증명완료자, 한국문화예술위원회 국가문화예술지원시스템에 등록된 대상자 중 중복을 제외한 167,406명
- 목표 표본: 1,200명
- 응답 표본: 1,223명
- 표본설계: 예술분야와 지역을 주요 층화변수로 활용하고, 성별과 연령대를 내재적 층화변수로 활용하여 골고루 배분이 되는 표본배분 방법 적용
- 조사방법: 구조화된 설문지를 활용한 이메일을 통한 온라인 조사
- 조사기간: 2020.9.15.~2020.10.19
- 조사기관: ㈜한국리서치

조사 항목은 다음의 〈표 5-1〉과 같이 예술활동, 입문경로 및 직업 등의 4개 영역 24개 항목으로 구성되었다.

〈표 5-1〉 조사표 구성 영역 및 조사항목

영 역		조 사 항 목
소속 및 고용/ 활동 유형(7)		예술활동 분야, 예술인 활동 증명 여부, 직무영역, 소속현황, 전업/겸업 예술인 종사 현황, 예술활동 직업의 고용형태, 프리랜스 경험 여부
코로나19로 인한 피해와 대응	(고용주/ 자영업자/ 1인 사업자 대상)(4)	올해 8월까지 진행한 예술 프로젝트 건수, 올해 8월까지 소속기관·단체의 예술 프로젝트 건수, 올해 8월까지 속한 기관·단체의 코로나19에 따른 피해 경험 및 현황, 올해 8월까지 속한 기관·단체의 코로나19에 대응조사 여부 및 휴폐업 현황
	(고용된 예술인 대상)(6)	전년도 1월~8월까지 참여한 예술 프로젝트 건수, 올해 8월까지 개최 준비/예정 예술 프로젝트 건수, 올해 8월까지 참여(예정)한 예술 프로젝트 중지/취소/연기 여부 및 건수, 올해 8월까지 코로나19로 인한 개인 피해 여부 및 현황, 전년도와 올해 1월~8월까지 예술활동 관련 수입, 코로나19로 인한 어려움 사항
	(프리랜서 예술인 대상)(1)	올해 8월까지 피해유형 및 피해금액
온라인/비대면 콘텐츠 활동(5)		올해 8월까지 참여한 문화예술 프로그램의 온라인으로 제작·중계·송출·유통된 경험 여부 및 현황, 문화예술분야에서 온라인/비대면 콘텐츠 장기적 전망, 향후 온라인/비대면 콘텐츠 창작/제작/유통 참여의향, 온라인/비대면 콘텐츠의 전망과 평가, 온라인/비대면 콘텐츠 활성화를 위해 필요한 정책적 지원
(코로나 이후) 새로운 시도(2)		온라인/비대면 외의 새로운 형태/양식의 예술 프로젝트 시도 여부 및 내용, 코로나로 확산으로 인한 사람들의 심적 어려움을 극복하기 위한 예술 프로젝트 시도 경험 및 내용,
코로나19 지원사업에 대한 인식과 수혜 현황(4)		올해 8월까지 중앙정부의 코로나19 대응 정책사업 신청/수혜 사업과 만족도, 올해 8월까지 코로나 19 피해 예술인 맞춤형 지원을 위한 아트누리 홈페이지 방문 경험 여부 및 도움 정도, 지방자치단체의 코로나19 대응 정책사업 중 지원 받은 사업과 만족도
향후 정책대응 방향(5)		코로나19와 같은 위기/재난상황에서 필요한 정책, 예술분야 중장기 위기대응방안의 필요한 정책, 추가로 필요하다고 생각되는 위기대응방안, 만간분야의 자조적 조직의 필요성,
응답자 현황		지역, 성별, 나이

1.2. 표본설계

가. 모집단 정의

설문조사의 조사대상은 우리나라의 문화예술계에 종사하는 모든 예술인을 조사하여야겠지만, 실제 모든 대상을 파악하는 것도 어렵고, 파악이 된다고 해도 시간과

비용의 문제로 모든 대상을 조사하는 것은 불가능하기 때문에, 대표성을 만족하는 대상을 랜덤하게 표본을 할당하여 추출하여 조사를 진행하게 된다.

본 조사대상은 우리나라의 모든 예술인이지만, 실제 모든 대상의 리스트를 파악하는 것은 어렵기 때문에, 예술인실태조사[179]의 대상자와 동일하게 하여 진행하였다. 또한 비대면으로 조사를 실시함에 따라 이메일이 있는 대상자만을 조사하였으며, 이메일 리스트가 없는 대상은 조사대상은 제외하였지만, 추정에는 포함하였다.

- 목표모집단: '20년 기준 14개 예술분야(문학, 미술, 공예, 사진, 건축, 음악, 대중음악, 국악, 무용, 연극, 영화, 방송, 만화, 기타) 중 적어도 한 곳에서 예술관련 활동을 한 사람을 대상으로 함
- 조사모집단: 14개 예술분야의 협회 및 단체에 가입되었거나, 예술인 복지재단 예술인 경력증명시스템, 한국문화예술위원회 국가문화예술지원 시스템에 등록된 대상자 중 중복을 제외한 167,406명을 조사모집단으로 선정
- 조사대상: 이메일 발송이 가능한 대상자는 예술인증명시스템의 700,13명과 예술인 협단체 52,987명 123,000명임

조사대상은 각 협회와 예술인증명시스템 등에 있는 대상으로 하였기 때문에 중복이 있을 수 있으며, 이에 대해서는 중복을 체크할 수 있는 정보[180]를 활용하여 제거하였기 때문에 조사모집단은 추정하는데 문제가 없다.

나. 층화

표본설계를 하는 가장 큰 이유는 모집단에서 골고루 표본을 추출함으로써 일부만으로 모집단의 정보와 같은 결과를 제시하고자 함이다. 이러한 이유로 모집단에서 표본을 그냥 추출할 경우, 일부 집단에서 많은 표본이 추출되고, 다른 집단에서는 거의 추출이 안 되는 현상이 발생할 수 있다. 이러한 경우 추정된 값은 편의(bias)가 발생하게 된다.

179) 2018년도 조사대상 중 예술인증명시스템에 등록된 대상만 최신화하였음
180) 이메일주소 전화번호, 성별*생년월일*이름 등

이러한 이유로 표본설계에서 이질적인 집단을 구분하여, 각 집단에서 골고루 표본이 뽑히도록 하는 방법을 사용하는데, 이를 층화(stratification)라 한다. 층화변수는 많이 사용하면 표본설계와 추정이 어려워지고, 너무 적게 선정하면 표본이 치우치게 되어 편의가 발생하게 된다.

본 연구에서는 층화변수를 예술단체구분[181], 예술분야, 지역 변수를 사용하였으며, 연령대와 지역은 내재적 층화[182]로 활용하여, 표본의 대표성을 확보하도록 하였다. 층화변수의 현황은 다음과 같다.

- 1차 층화: 예술분야 14개
- 2차 층화: 예술단체구분 2개
- 3차 지역: 성별 3개

다. 표본할당

표본수는 표본오차와 예산을 고려하여 선정하였는데, 본 연구에서는 1,200표본을 조사하기로 하였다. 표본을 선정하는 기준은 예술분야와 예술단체구분, 성별을 층화변수로 활용하고, 성별과 연령대를 내재적 층화변수로 활용함으로써 골고루 표본이 배분되도록 하였으며, 일부 모집단이 적은 부분도 충분히 표본이 뽑히도록 함으로써 특정 분잠단 의견이 반영될 수 있도록 하는 것이다.

이러한 이유로 조사대상이 많은 집단은 상대적으로 조금 덜 뽑히고, 조사대상이 적은 집단은 상대적으로 많은 비율이 뽑힐 수 있도록 제곱근 비례배분으로 할당하였다. 제곱근 비례배분 할당방법은 다음과 같다.

$$n_h = n \times \frac{\sqrt{N_h}}{\sum_{h=1}^{L} \sqrt{N_h}}$$

여기서 n_h: h 예술분야에 할당된 표본수

n: 전체 표본수(1,200)

181) 예술단체구분은 예술증명시스템과 예술인협·단체 두 개의 범주로 구분함.

182) 층화변수로는 사용하지 않았지만, 계통추출 방법을 사용함으로써 순차적으로 뽑힘으로써 층화와 같이 골고루 뽑히게 하는 방법

N: 전체 예술분야에 활동하는 예술인 수

N_h: h 예술분야에 활동하는 예술인 수

이때, 각 셀의 조사대상이 5보다 적을 경우 해당하는 셀의 전체 표본을 배분하도록 하며, 조사대상이 5보다 크지만 표본할당이 5보다 적을 경우 최소한 5명 이상이 조사되도록 조정하였다. 할당된 표본은 〈표 5-2〉에 제시하였다.

〈표 5-2〉 표본할당

분야	예술인증명시스템				예술인협회/단체				전체
	남자	여자	모름	소계	남자	여자	모름	소계	
문학	24	34	0	58	32	32	0	64	122
미술	34	57	0	91	22	21	0	43	134
공예	15	28	0	43	5	5	6	16	59
사진	20	9	0	29	5	5	0	10	39
건축	5	5	0	10	40	5	0	45	55
음악	21	33	0	54	19	17	5	41	95
대중음악	44	18	0	62	62	34	0	96	158
국악	21	32	0	53	5	7	0	12	65
무용	5	18	0	23	5	19	45	69	92
연극	44	44	0	88	15	10	2	27	115
영화	37	18	0	55	5	5	5	15	70
방송연예	24	25	0	49	9	5	0	14	63
만화	14	28	0	42	0	0	0	0	42
기타	26	25	0	51	20	20	0	40	91
전체	334	374	-	708	244	185	63	492	1,200

조사하면서 응답거절이 발생할 경우, 이를 적절한 대상으로 교체해야하는데, 이를 위해 사전에 대체표본을 선정한 후, 이를 순서대로 대체함으로써 표본의 대표성을 잃지 않도록 하였다.

라. 추정

모집단과 동일한 값으로 추정을 하기 위해 가중값을 부여한다. 이는 표본추출에 따른 추출률의 차이와 응답률 및 모집단에 대한 정보 등을 이용하여 모집단의 구조

와 표본 구조를 맞춤으로써 추정의 정확도를 높이는 것을 목적으로 한다. 가중값을 이용한 추정은 불편(unbiased)추정량을 산출하게 된다. 가중값은 설계가중값,무응답에 대한 조정, 모집단정보 조정계수를 이용하여 산출한다.

최종가중치 = 설계가중치 × 무응답조정계수 × 모집단정보조정계수

관심이 신는 추정량은 다음과 같이 산출한다.

전체 추정값 $\hat{Y} = \sum_{h=1} \hat{y_h}$

여기 에서 $\hat{Y}$: 예술인에 대한 질문에 대한 응답의 전체 추정값

$\hat{y_h}$: h 예술분야에 활동하는 예술인들의 응답의 추정값

분야별 추정값 $\hat{Y_h} = \sum_{i=1} w_{hi} y_{hi}$

여기에서 y_{hi}: h예술분야의 i소속의 응답에 대한 조사된 값

w_{hi}: h예술분야의 i소속에 대한 가중값

$$w_{hi} = \frac{N_{hi}}{n_{hi}} \times \frac{n_{hi}}{n'_{hi}} \times \frac{N'_{hi}}{N_{hi}}$$

N_{hi}: h 예술분야의 i소속의 부모집단 크기

n_{hi}: h 예술분야의 i소속의 설계상의 표본수

n'_{hi}: h 예술분야의 i소속의 실제조사된 표본수

N'_{hi}: h 예술분야의 i소속의 조정된 부모집단 크기[183)]

1.3. 응답자 특성

설문조사에 응답한 1,223명 예술인의 응답자 특성은 다음의 〈표 5-3〉와 같다.

183) 모집단 현황이 바뀌었을 경우에만 적용하고 그렇지 않은 경우 해당 사항 없음

〈표 5-3〉 응답자 특성

구분		표분수(명)	구성비(%)
전체		1,223	100.0
활동 분야	문학	117	11.0
	연극	106	9.6
	뮤지컬	32	3.2
	음악	122	9.5
	국악	66	5.3
	무용	98	5.6
	대중음악	181	14.4
	영화	93	5.9
	방송·연예	72	6.5
	시각예술	227	23.1
	만화	54	1.2
	건축	21	2.4
	복수	34	2.5
활동 분야 유형	문학 분야	117	11.0
	공연예술분야	424	33.1
	대중예술분야	400	28.0
	시각예술분야	227	23.1
	건축	21	2.4
	복수	34	2.5
예술인 활동 증명	예	998	76.2
	아니오	225	23.8

구분		표분수(명)	구성비(%)
주된 소속	민간	523	42.8
	국공립	59	4.5
	소속없음	641	52.7
종사자 규모	10인 미만	327	57.0
	10~50인 미만	122	20.4
	50인 이상	133	22.6
전업 여부	전업예술인	799	64.1
	겸업예술인	424	35.9
고용 형태	고용주	261	21.0
	정규직	97	9.8
	비정규직	808	62.4
	기타	57	6.9
프리랜서	경험있음	859	65.9
	경험없음	364	34.1
성별	남성	598	53.5
	여성	625	46.5
연령	20세 미만	5	0.4
	20대	257	17.7
	30대	451	34.4
	40대	257	23.4
	50대	149	14.1
	60대	79	7.8
	70세 이상	25	2.2

2. 코로나19로 인한 피해와 대응

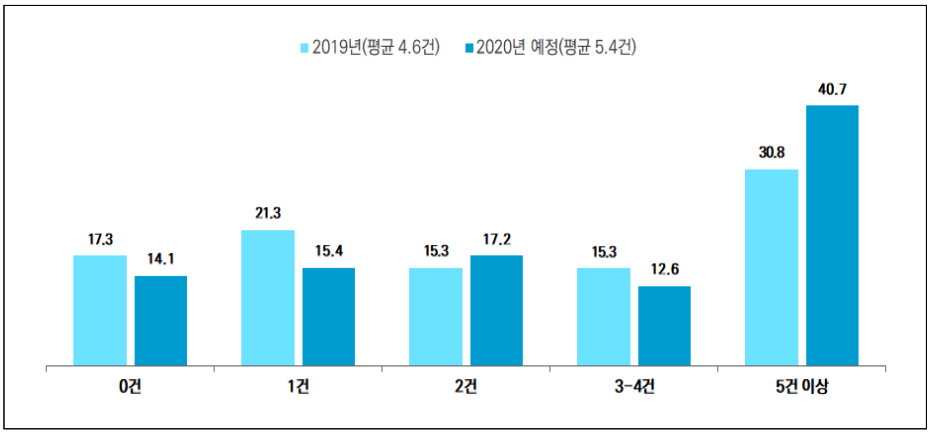
2.1. 고용주/자영업자/1인 사업자

가. 2020년 예정된 프로젝트의 수와 코로나로 인한 중지/취소 건수

고용주/자영업자/1인 사업자의 2019년 1월~8월까지 연간 프로젝트의 평균 건수는 4.6건이며, 2020년 동기간 예정 프로젝트의 평균 건수는 5.4건으로 조사되었다.

[그림 5-1] 진행 예술프로젝트 수

(고용주/자영업자/1인 사업자, 단위:%)



코로나19로 인해 예정 프로젝트가 중지/취소된 경우의 비율은 고용주/자영업자/1인 사업자의 82.5%로 평균 취소 건수는 3.9건이며, 평균 연기 건수는 2.2건으로 나타났다. 공연예술분야에서 피해를 본 경우가 가장 높으며, 취소/중지 건수는 공연예술분야, 연기 건수는 대중예술분야에서 가장 높게 조사되었다.[184]

〈표 5-4〉 코로나19 중지/취소 피해 여부

(고용주/자영업자/1인 사업자, 단위:%,건)

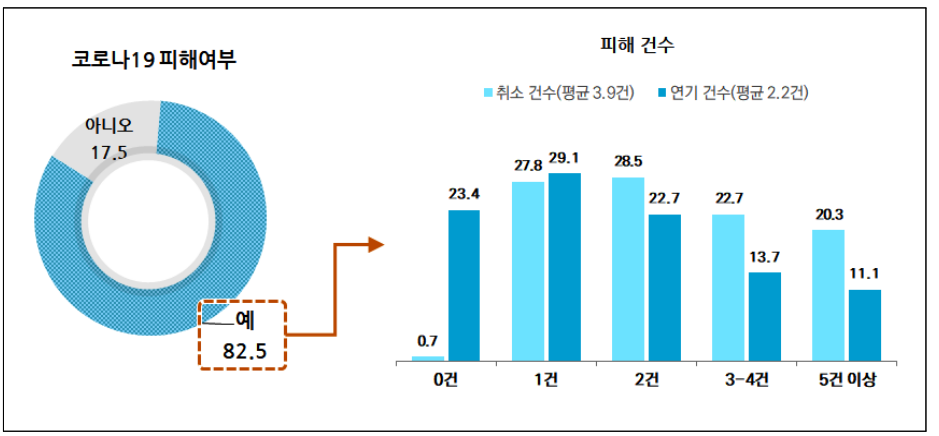
구분		사례수(명)	예	취소/중지 건수 (평균)	연기 건수 (평균)	아니오
전체		(261)	82.5	3.9	2.2	17.5
활동 분야	문학분야	(26)*	55.3	3.0	1.9	44.7
	공연예술분야	(71)	93.4	5.1	2.3	6.6
	대중예술분야	(91)	82.4	4.1	2.7	17.6
	시각예술분야	(62)	83.5	2.4	1.5	16.5
	건축	(4)*	50.0	1.5	1.0	50.0
	복수	(7)*	100.0	6.8	2.6	0.0

184) 공연예술분야(연극, 뮤지컬, 음악, 국악, 무용), 시각예술분야(미술, 사진, 공예, 디자인, 디지털미디어아트 등), 대중예술분야(대중음악, 영화, 애니메이션, 방송, 연예, 만화, 웹툰), 다원예술분야(융복합예술 포함), 건축 분야로 카테고리화함

구분		사례수(명)	예	취소/중지 건수 (평균)	연기 건수 (평균)	아니오
예술인 활동증명	예	(225)	83.8	4.4	2.3	16.2
	아니오	(36)	78.1	2.4	1.9	21.9
소속	민간	(171)	88.2	4.2	2.4	11.8
	국공립	(1)*	100.0	3.0	1.0	0.0
	소속없음	(89)	70.0	3.2	1.5	30.0

[그림 5-2] 코로나19 중지/취소 피해 여부

(고용주/자영업자/1인 사업자, 단위:%)

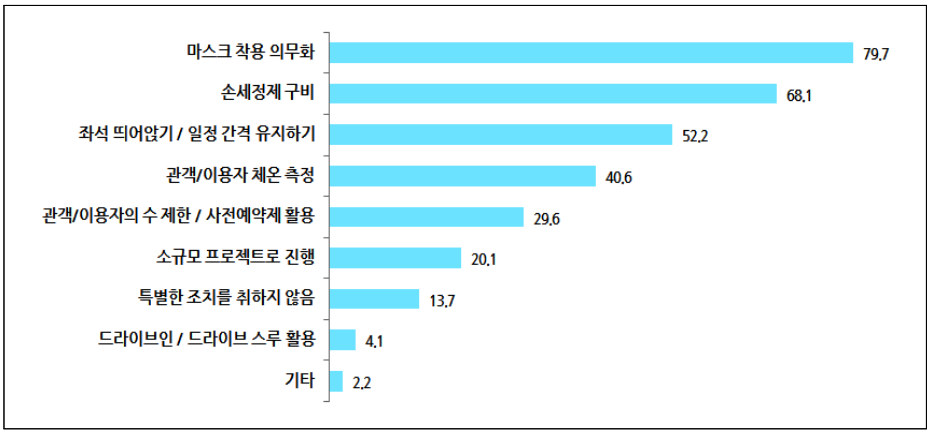


다. 코로나19 감염 예방 조치

코로나19에도 불구하고 예정 프로젝트가 진행한 경우 코로나19 예방조치로 '마스크 착용 의무화'와 '손세정제 구비'를 가장 많이 한 것으로 나타났다.

[그림 5-3] 코로나19 감염 예방 조치

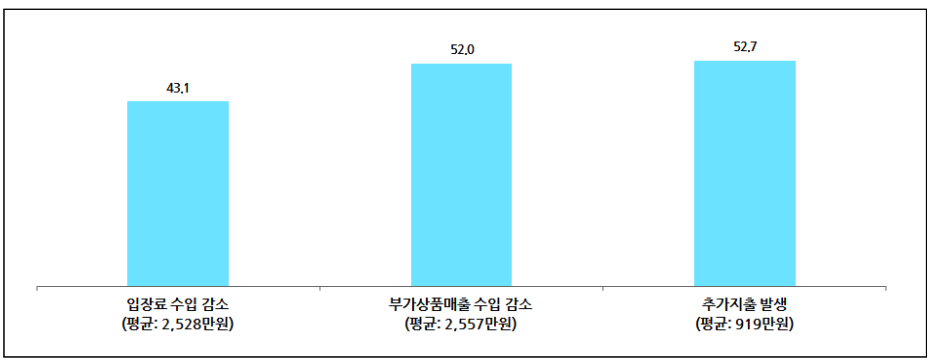
(코로나19 무피해 사업자, 복수응답, 단위:%)



코로나19로 인한 피해를 유형별로 살펴보면, ‘입장료 수입 감소’가 43.1%, ‘작품 판매 수입이나 굿즈 등 부가상품 매출 수입감소’가 52.0%, ‘예상치 못한 추가지출(방역비용, 온라인 전환 비용, 티켓·운송·숙박 등 예약취소 수수료, 홍보·마케팅 비용) 발생’이 52.7%으로 조사되었다. 각 피해유형별 평균 피해 금액은 ‘입장료 수입 감소’가 2,528만원, ‘작품 판매 및 부가상품매출 수입 감소’가 2,557만원, ‘추가지출 발생’이 919만원으로 나타났다. ‘입장료 수입 감소’는 공연예술분야에서 높으며, ‘작품 판매 및 부가상품매출감소’는 시각예술분야에서 다른 분야 대비 높게 나타나고 있다.

[그림 5-4] 코로나19 피해 유형별 경험률(2020.1월~8월)

(고용주/자영업자/1인 사업자, 단위:%)



〈표 5-5〉 코로나19 피해 유형별 경험률

(고용주/자영업자/1인 사업자, 단위:%)

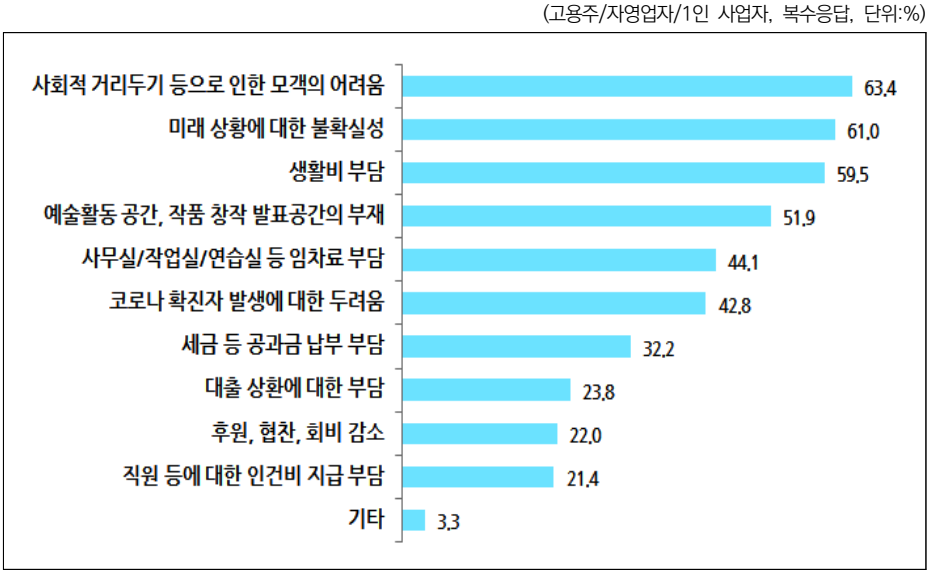
구분		사례수(명)	입장료 수입 감소	작품판매수입 및 부가상품매출 수입 감소	추가지출 발생
전체		(261)	43.1	52.0	52.7
활동 분야	문학분야	(26)*	24.2	55.7	38.0
	공연예술분야	(71)	64.2	46.0	60.0
	대중예술분야	(91)	37.0	34.2	40.1
	시각예술분야	(62)	32.5	76.7	61.1
	건축	(4)*	25.0	75.0	100.0
	복수	(7)*	73.2	40.2	40.2

마. 코로나19 관련 애로사항

코로나19와 관련하여 기관에서 겪고 있는 애로사항으로는 '사회적 거리두기 등으로 인한 모객의 어려움', '미래에 상황에 대한 불확실성', '생활비 부담' 등의 순으로 높게 나타났다.

[그림 5-5] 코로나19 관련 애로사항

(고용주/자영업자/1인 사업자, 복수응답, 단위:%)

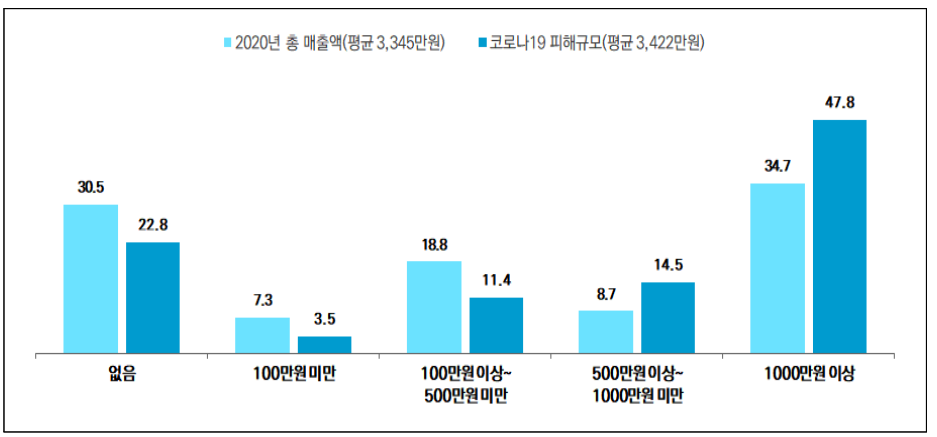


바. 매출액 및 피해규모

고용주/자영업자/1인 사업자의 2020년 총 매출액의 평균은 3,345만원이며, 코로나19로 인한 피해규모는 평균 3,422만원으로서 매출 대비 피해규모가 큰 것으로 나타났다. 피해규모가 천만원 이상이라는 응답의 비율이 47.8%을 차지하여, 코로나19로 인한 피해가 작지 않음을 알 수 있다.

[그림 5-6] 매출액 및 피해규모(2020.1월~8월)

(고용주/자영업자/1인 사업자, 단위:%)

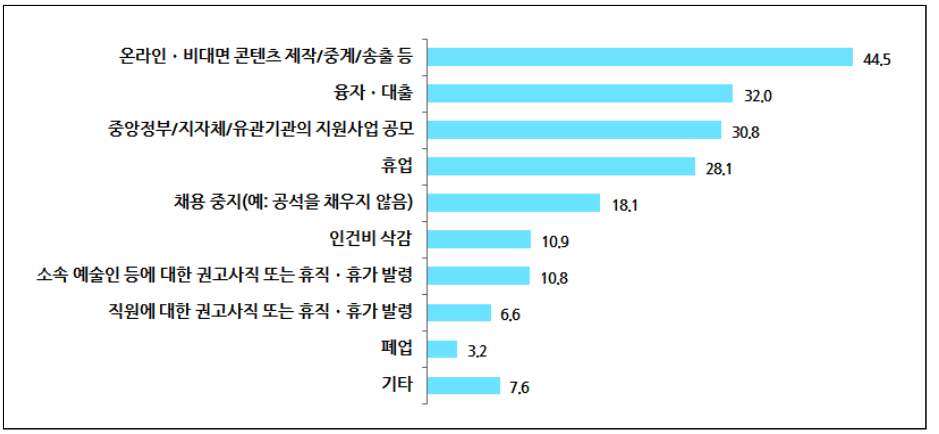


사. 코로나19 피해 대응 조치

고용주/자영업자/1인 사업자의 경우, 코로나19에 대응하기 위한 조치로 '온라인·비대면 콘텐츠 제작/중계/송출 등(44.5%)'을 가장 많이 한 것으로 나타났으며, '융자·대출(32%)', '중앙정부/지자체/유관기관의 지원사업 공모(30.8%)', 휴업(28.1%), 채용중지(18.1%), 인건비 삭감(10.9%), 소속 예술인 등에 대한 권고사직 또는 휴직·휴가 발령(10.8%), 직원에 대한 권고사직 또는 휴직·휴가 발령(6.6%), 폐업(3.2%)의 순으로 나타났다.

[그림 5-7] 코로나19 대응 조치

(고용주/자영업자/1인 사업자, 복수응답, 단위:%)



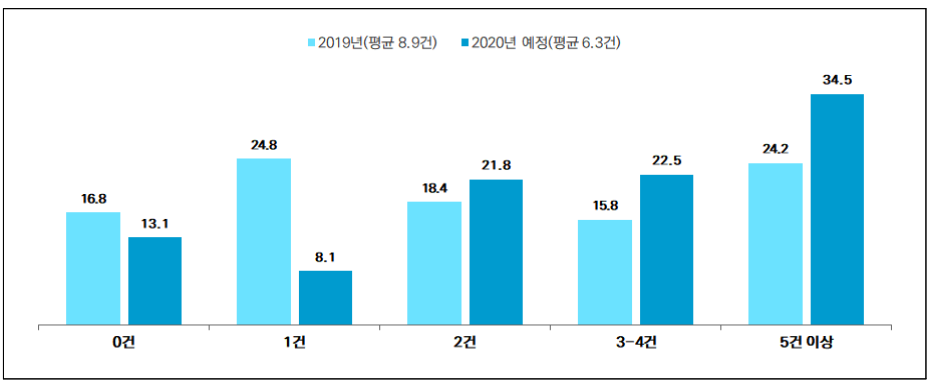
2.2. 고용된 예술인

가. 2020년 예정된 프로젝트의 수와 코로나로 인한 중지/취소 건수

고용된 예술인의 경우, 2019년 1월~8월까지 평균 프로젝트 건수는 8.9건이며, 2020년 동기간 예정되어 있던 평균 프로젝트 건수는 6.3건이었다. 고용된 예술인의 코로나19로 인한 프로젝트 중지/취소 피해 경험률은 75.4%로 나타났으며, 취소 건수의 평균은 3.8건이며, 연기 건수의 평균은 2.5건으로서, 연기보다는 취소가 많은 것으로 조사되었다.

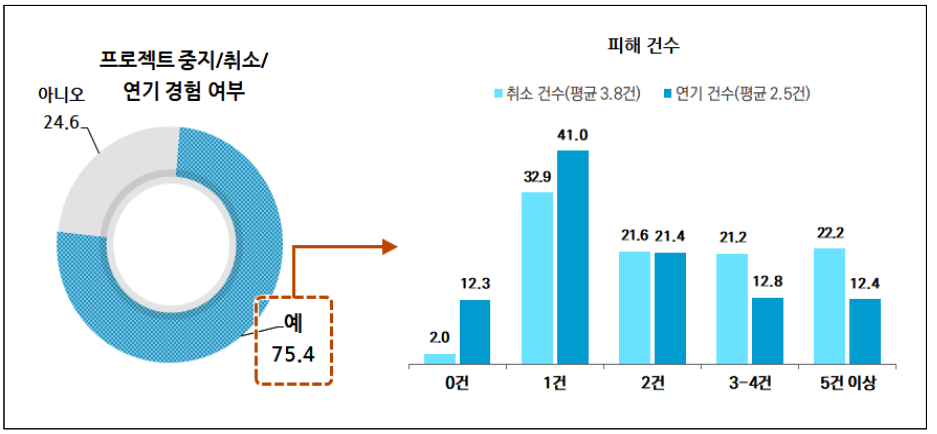
[그림 5-8] 진행 예술프로젝트 수(2020.1월~8월)

(고용된 예술인, 단위:%)



[그림 5-9] 코로나19 중지/취소 피해 여부(2020.1월~8월)

(고용된 예술인, 단위:%)

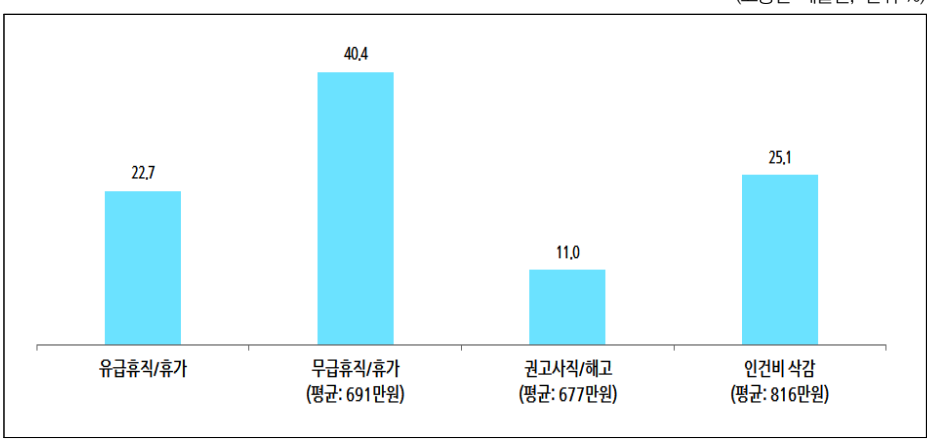


다. 코로나19 피해 유형별 경험률

코로나19로 인한 피해는 '무급휴직/휴가'인 경우가 40.4%로 가장 높으며, '인건비 삭감(25.1%)', '유급휴직/휴가(22.7%), 권고사직/해고(11%)의 순으로 나타났다. 평균 피해액의 경우, '인건비 삭감'이 816만원으로 가장 높으며, '무급휴직/휴가'가 691만원, '권고사직/해고'가 677만원으로 조사되었다. 무급 휴직/휴가'의 경우, 공연예술분야, 대중예술분야, 그리고 비정규직인 경우에 상대적으로 높게 나타났다.

[그림 5-10] 코로나19 피해 유형별 경험률(2020.1월~8월)

(고용된 예술인, 단위:%)



〈표 5-6〉 코로나19 피해 유형별 경험률

(고용된 예술인, 단위:%)

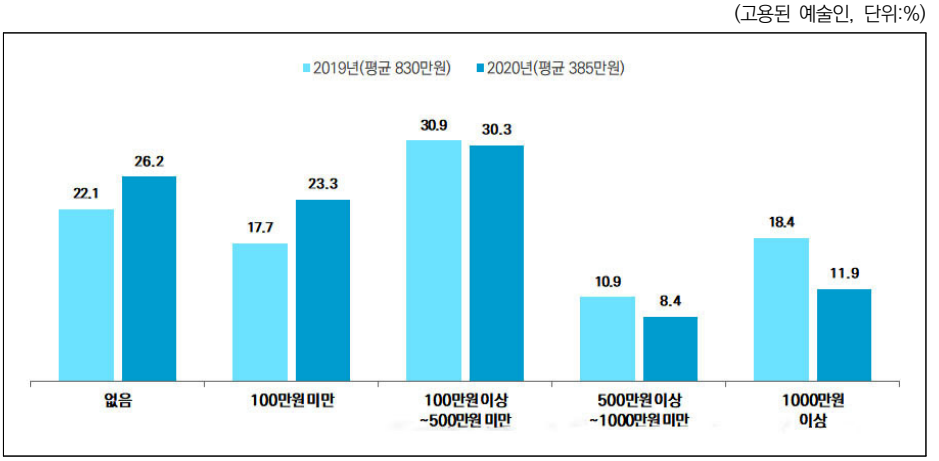
구분		사례수(명)	유급 휴직/휴가	무급 휴직/휴가	권고사직 /해고	인건비 삭감
전체		(962)	22.7	40.4	11.0	25.1
활동 분야	문학분야	(91)	11.5	17.2	5.5	13.3
	공연예술분야	(353)	27.6	50.7	10.6	32.6
	대중예술분야	(309)	29.4	51.3	14.2	29.6
	시각예술분야	(165)	13.8	26.3	9.4	15.0
	건축	(17)*	19.0	19.0	6.9	16.3
	복수	(27)*	15.9	25.6	22.5	25.1
소속	민간	(352)	24.6	40.6	8.9	24.9
	국공립	(58)	40.0	45.7	7.5	27.6
	소속없음	(552)	19.9	39.7	12.7	25.0
고용형태	정규직	(97)	21.2	14.4	4.9	19.4
	비정규직	(808)	24.5	47.8	10.9	28.1
	기타	(57)	9.1	10.2	21.1	6.6

라. 예술활동 수입 및 피해규모

고용된 예술인의 2020년 수입은 385만원으로 2019년 830만원에서 크게 감소했ㄷ 2020년 평균 피해규모는 385만원으로 나타났다.

[그림 5-11] 2019년과 2020년의 예술활동수입

(고용된 예술인, 단위:%)

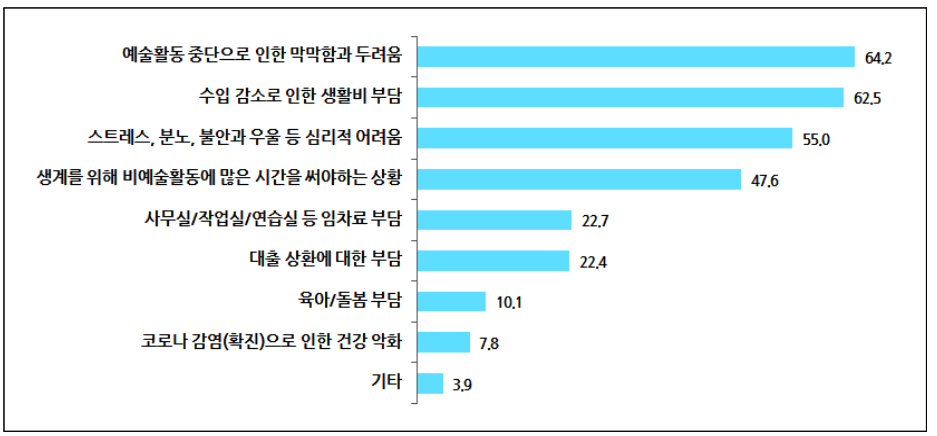


마. 코로나19 관련 애로사항

코로나19로 인해 고용된 예술인이 겪는 어려움으로는 '예술활동 중단으로 인한 막막함과 두려움'이 가장 높으며(64.2%), '수입 감소로 인한 생활비 부담(62.5%)', '스트레스, 분노, 불안과 우울 등 심리적 어려움'(55%), 생계를 위해 비예술활동에 많은 시간을 써야 하는 상황(47.6%), 임차료 부담(22.7%), 대출상환 부담(22.4%), 육아/돌봄 부담(10.1%), 코로나 감염으로 인한 건강 악화(7.8%) 등의 순을 보인다.

[그림 5-12] 코로나19 관련 애로사항

(고용된 예술인, 복수응답, 단위:%)



〈표 5-7〉 코로나19 관련 애로사항

(고용된 예술인, 복수응답, 단위:%)

구분		사례수(명)	막막함과 두려움	생활비 부담	심리적 어려움	비예술활동 시간할애	임차료 부담
전체		(962)	64.2	62.5	55.0	47.6	22.7
활동 분야	문학분야	(91)	38.8	35.7	61.4	32.4	6.0
	공연예술분야	(353)	78.2	66.6	52.3	48.7	21.8
	대중예술분야	(309)	69.7	74.2	57.3	52.8	19.9
	시각예술분야	(165)	56.4	56.2	53.5	50.3	35.3
	건축	(17)*	-	51.6	56.5	16.2	28.4
	복수	(27)*	51.9	61.7	53.5	43.0	21.8
예술인 증명	예	(773)	70.7	67.8	53.2	53.3	24.1
	아니오	(189)	43.8	46.0	60.8	29.6	18.5
고용형태	정규직	(97)	40.2	34.0	64.9	25.6	31.8
	비정규직	(808)	69.3	69.3	55.4	51.7	22.7

구분		사례수(명)	막막함과 두려움	생활비 부담	심리적 어려움	비예술활동 시간할애	임차료 부담
	기타	(57)	51.6	41.9	38.0	41.1	10.6
연령	20세 미만	(2)*	100.0	29.4	29.4	-	-
	20대	(218)	73.8	64.5	51.9	58.9	21.8
	30대	(361)	70.6	66.4	59.6	48.9	24.0
	40대	(198)	51.6	71.7	51.0	52.6	20.2
	50대	(105)	61.1	57.7	61.0	34.9	24.7
	60대	(66)	56.8	28.8	44.3	25.9	24.6
	70세 이상	(12)*	43.8	41.3	67.4	22.0	19.6

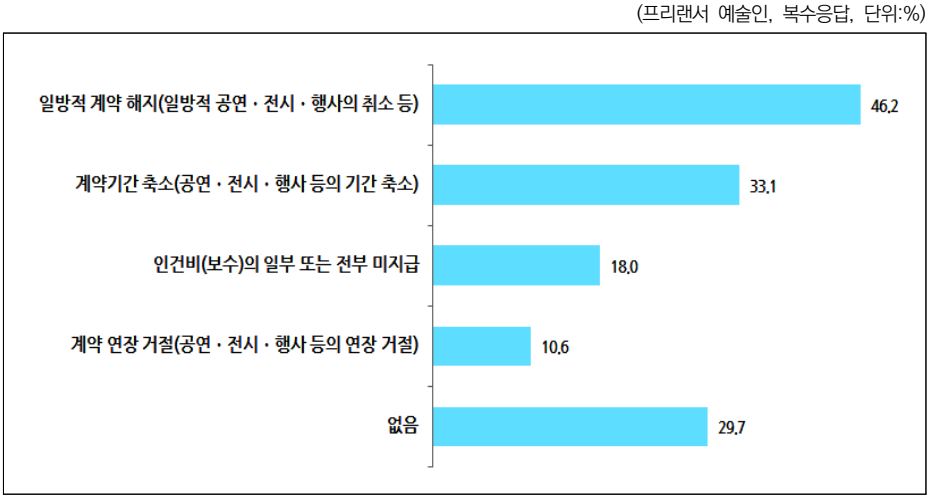
2.3. 프리랜서 예술인

가. 코로나19 피해 유형별 경험률

프리랜서 예술인의 경우, 코로나19로 인해 '일방적 계약 해지'를 당한 경우가 46.2%로 가장 높으며, '계약기간 축소'(33.1%), 인건비(보수)의 일부 또는 전부 미지급(18%), 계약연장 거절(10.6%)의 순으로 조사되었다. 코로나19로 인한 피해를 입지 않았다는 응답은 29.7%로 나타났다. '일방적 계약 해지'는 공연예술분야, 국공립 소속, 정규직 예술인들인 경우에 높으며, 대중예술분야와 시각예술분야는 피해 경험이 없다는 응답이 다른 분야 대비 높게 조사되었다.

[그림 5-13] 코로나19 피해 유형별 경험률

(프리랜서 예술인, 복수응답, 단위:%)

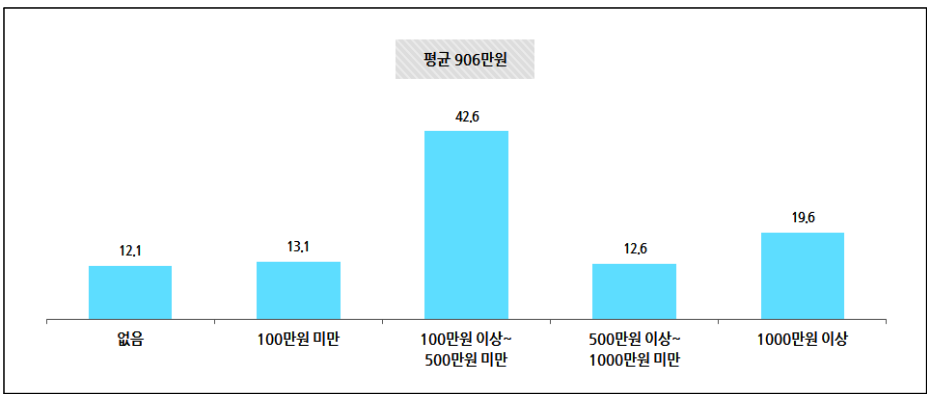


나. 코로나19로 인한 손실액

코로나19로 인해 피해를 입은 프리랜서 예술인들의 평균 손실 금액은 906만원이며, '100만원 이상-500만원 미만'의 손실을 본 경우가 가장 많았다.

[그림 5-14] 코로나19로 인한 손실액

(코로나19 피해 프리랜서 예술인, 단위:%)



〈표 5-8〉 코로나19로 인한 손실액

(코로나19 피해 프리랜서 예술인, 단위:%)

구분		사례수(명)	없음	100만원 미만	100-500만원 미만	500-1,000만원 미만	1,000만원 이상	평균(만원)
전체		(592)	12.1	13.1	42.6	12.6	19.6	906
활동 분야	문학분야	(27)*	18.7	11.5	38.3	21.5	10.0	347
	공연예술분야	(255)	12.6	11.9	42.6	13.4	19.4	733
	대중예술분야	(200)	8.0	14.8	44.5	11.3	21.5	1,284
	시각예술분야	(89)	18.1	11.9	41.8	9.7	18.5	741
	건축	(3)*	-	-	50.7	49.3	-	396
	복수	(18)*	5.8	22.4	31.8	9.1	31.0	1,375

3. 코로나19로 인한 피해규모 모수 추정

3.1. 고용주/자영업자/1인 사업자

예술인들 중 고용주/자영업자/1인 사업자에 해당하는 대상자들에게 2019년 1월

에서 8월까지에 비해 2020년 1월부터 8월까지의 줄어든 피해규모를 응답결과를 바탕으로 추정하여보면, 〈표 18〉과 같이 나타났다.[185] 전체 피해규모는 약 1조5천7백억 규모이며, 이중 입장료 수입의 감소액이 3천8백억, 작품판매 수입, 굿즈 등 부가상품 매출액 피해액이 4천7백억 그리고 방역비용, 온라인/비대면 전화비용, 예약 취소수수료, 홍보 마케팅 비용 등의 예상 못한 추가지출액은 1천7백억 규모로 나타났다. 분야별로는 공연예술분야가 6,578억원 가량으로 가장 많았으며, 다음으로 시각예술분야(약 3347억원), 대중예술분야(약 3,323억원)의 순으로 나타났는데. 이는 〈그림 5-15〉에 제시하였다.

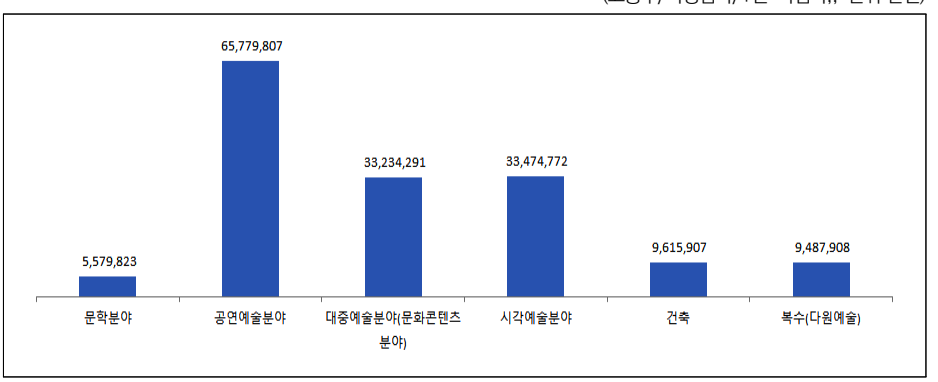
〈표 5-9〉 코로나19로 인한 문화예술단체/사업체의 피해액 규모

(고용주/자영업자/1인 사업자, 단위: 만원)

		입장료수입 감소액	부가상품매출액 피해	예상못한 추가지출	총피해 규모
전체		38,272,416	46,704,651	17,010,585	157,172,508
활동 분야	문학분야	1,088,797	2,438,854	528,980	5,579,823
	공연예술분야	20,099,810	16,099,662	7,580,473	65,779,807
	대중예술분야	7,864,481	8,330,419	4,149,395	33,234,291
	시각예술분야	5,247,444	14,314,390	2,663,555	33,474,772
	건축	121,107	5,328,714	1,840,829	9,615,907
	복수	3,850,778	192,613	247,354	9,487,908

[그림 5-15] 예술분야별 코로나19로 인한 피해규모

(고용주/자영업자/1인 사업자,, 단위:만원)



185) 해석상 중의할 내용은 예술계 전체가 아닌 조사대상 중 예술인이면서, 고용주/지영업자/1인사업자에 해당하는 대상들의 피해규모라는 것을 고려하여 이해하여야 한다.

3.2. 고용된 예술인

고용된 예술인의 경우, 2020년 1월에서 8월까지 코로나19로 인해, 무급휴직·휴가, 권고사직/해고, 인건비 삭감 등의 피해를 각각 40.4%, 11.0%, 25.1% 한 것으로 나타났다. 이는 〈표 5-10〉에 제시하였으며, 이에 대한 피해 규모는 〈표 19〉에 제시하였다.

전체 피해규모는 약 7,391억원이며, 각각을 살펴보면 무급휴직·휴가로 인한 피해규모가 약 3,692억원, 권고사직/해고로 인한 피해규모가 약 987억원, 인건비 삭감에 의해 피해가 2,712억원 규모로 추정되었다. 피해규모는 공연예술분야가 3357억원, 대중예술 분야가 3137억원, 시각예술분야가 616억원, 문학분야가 약 130억원, 복수(다원예술)분야가 113억원으로 나타났다.

예술인 증명시스템 대상자가 약 5천7백억으로 협단체 소속의 예술인들(약 1천7백억 피해)보다 크게 나타났으며, 어디에도 소속이 없는 비정규직 대상들의 피해가 약 4천4백억으로 가장 많았으며, 다음으로 민간에 소속된 예술인들이 약 2천7백억 가량으로 나타났으며, 국공립은 약 2백9십억으로 상대적으로 피해규모가 적게 나타났다.

〈표 5-10〉 코로나19로 인한 종사상 피해액 규모

(고용된 예술인, 단위: 만원)

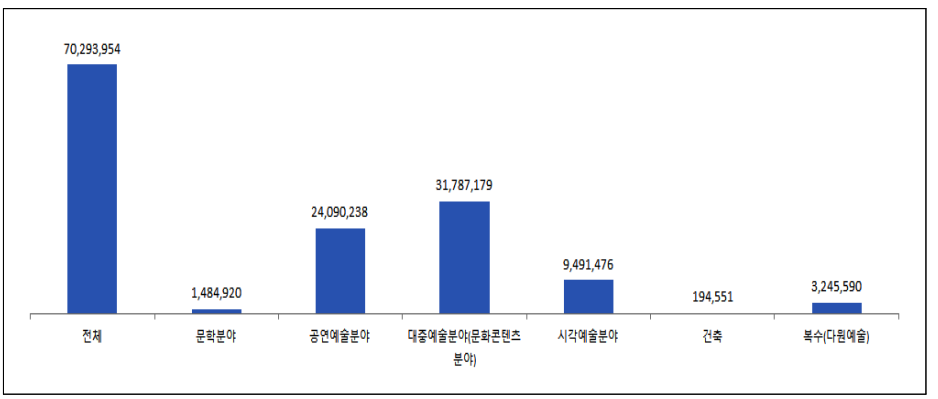
		무급휴직·휴가 입금 손실액	권고사직/해고 입금 손실액	인건비 삭감 입금 손실액	전체
전체		36,915,581	9,871,758	27,120,914	73,908,254
활동 분야	문학분야	579,434	245,982	470,104	1,295,521
	공연예술분야	17,340,665	4,200,147	12,024,569	33,565,382
	대중예술분야	15,219,164	4,124,074	12,021,960	31,365,198
	시각예술분야	3,209,324	896,605	2,057,738	6,163,667
	건축	262,818	40,875	84,775	388,468
	복수	304,175	364,076	461,768	1,130,020
예슐인 활동증명	예	28,706,619	6,809,914	21,093,714	56,610,247
	아니오	8,208,962	3,061,844	6,027,200	17,298,007
소속	민간	14,953,333	3,073,118	8,590,387	26,616,838
	국공립	1,681,736	322,966	880,387	2,885,088
	소속없음	20,280,512	6,475,674	17,650,141	44,406,327

3.3. 프리랜서 예술인

프리랜스 예술인의 경우, 코로나 19로 인한 2020년 1월에서 8월까지의 피해금액은 7,029억원으로 나타났으며, 분야별로는 〈그림 5-16〉에 제시하였는데, 대중예술이 약 3천2백억으로 가장 높았으며, 공연예술이 2천4백억 가량으로 다음 순으로 나타났다

[그림 5-16] 코로나19 프리랜서의 분야별 피해 규모

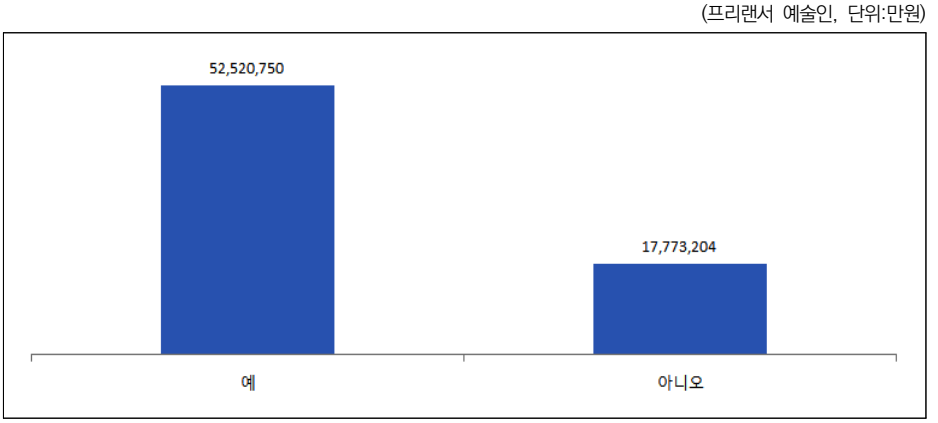
(프리랜서 예술인, 단위:만원)



〈그림 5-17〉에 제시하였듯, 예술인 활동증명 완료자의 피해규모가 5천3백억 가량으로 나타나, 예술활동증명 미완료자의 1천8백억 피해규모보다 크게 나타났다.

[그림 5-17] 코로나19 프리랜서의 예술인 활동 증명 여부에 따른 피해 규모

(프리랜서 예술인, 단위:만원)



4. 온라인·비대면 콘텐츠 활용 및 새로운 시도

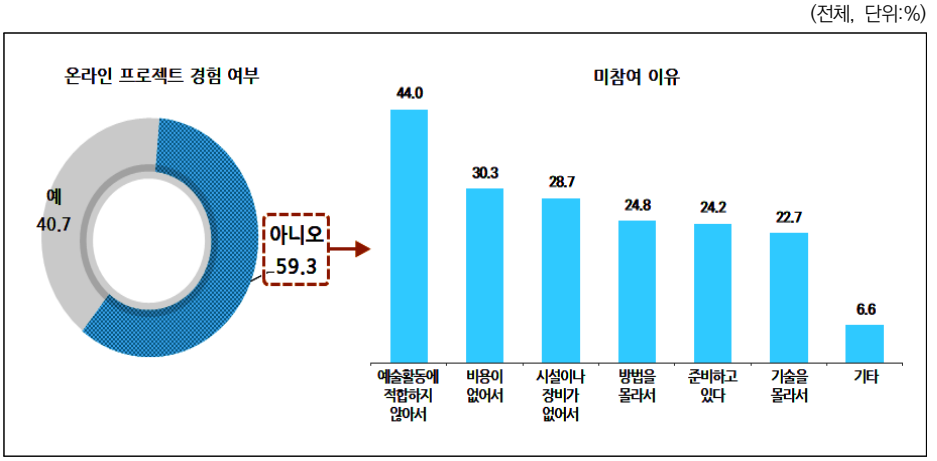
3.1. 온라인·비대면 콘텐츠 활용

가. 온라인/비대면 콘텐츠 참여 경험

예술인들의 온라인/비대면 콘텐츠 참여 경험률은 40.7%로 조사되었다(온라인 포럼, 웹세미나 참여 제외). 온라인/비대면 콘텐츠를 참여하지 않은 이유로는 온라인/비대면 콘텐츠가 본인들의 '예술활동에 적합하지 않아서'(44%), 비용이 없어서(30.3%), 시설이나 장비가 없어서(28.7%), 방법을 몰라서(24.8%), 준비하고 있다(24.2%0, 기술을 몰라서(22.7%)의 순으로 응답했다. 온라인/비대면 콘텐츠 참여 경험은 공연예술분야, 예술인 증명이 되고 국공립 기관에 소속된 예술인들의 경우에 높은 것으로 나타났다. 특히 연령이 높아질수록 참여경험이 급격하게 낮아지는 것을 확인할 수 있다. '나의 예술작업이 온라인/비대면 콘텐츠로 만드는데 적합하지 않아서'라는 응답은 문학(59%), 시각예술분야(52.3%)에서 특히 높게 나타났다.

[그림 5-18] 온라인/비대면 콘텐츠 참여 경험(2020.1월~8월)

(전체, 단위:%)



〈표 5-11〉 온라인/비대면 콘텐츠 참여 경험(2020.1월~8월)

(전체, 단위:%)

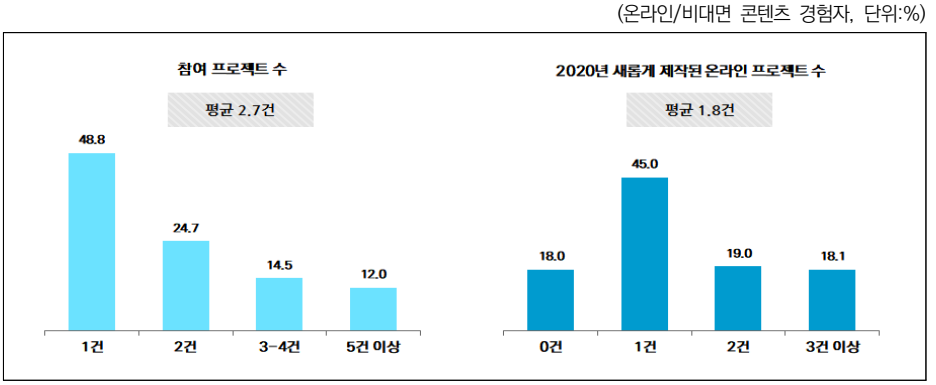
구분		사례수(명)	참여 경험 있음	참여 경험 없음
전체		(1223)	40.7	59.3
활동 분야	문학분야	(117)	27.7	72.3
	공연예술분야	(424)	49.5	50.5
	대중예술분야	(400)	42.4	57.6
	시각예술분야	(227)	34.0	66.0
	건축	(21)*	24.8	75.2
	복수	(34)	38.2	61.8
소속	민간	(523)	41.2	58.8
	국공립	(59)	57.2	42.8
	소속없음	(641)	38.9	61.1
연령	20세 미만	(5)*	90.0	10.0
	20대	(257)	47.0	53.0
	30대	(451)	47.6	52.4
	40대	(257)	39.7	60.3
	50대	(149)	27.7	72.3
	60대	(79)	22.8	77.2
	70세 이상	(25)*	29.8	70.2

나. 온라인/비대면 프로젝트 수

온라인/비대면 콘텐츠에 참여한 온라인/비대면 프로젝트 평균 건수는 2.7건이며, 이 중 2020년에 새롭게 시작한 프로젝트 건수의 평균은 1.8건으로 조사되었다.

[그림 5-19] 온라인/비대면 프로젝트 수(2020.1월~8월)

(온라인/비대면 콘텐츠 경험자, 단위:%)

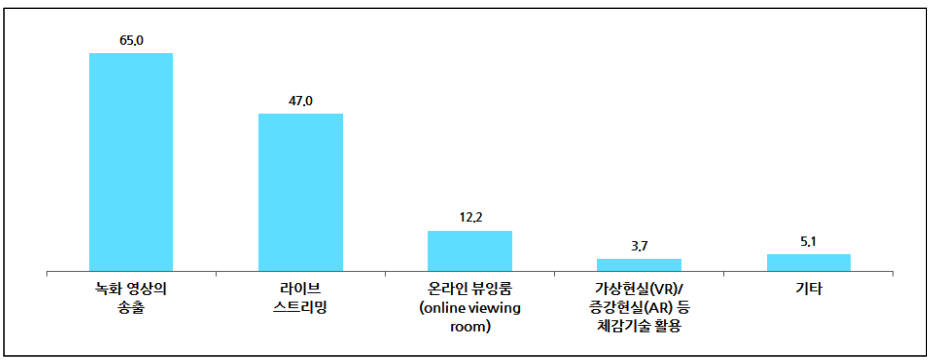


다. 온라인/비대면 콘텐츠 활용방식

온라인/비대면 콘텐츠 활용 방식으로는 '녹화 영상의 송출'이 65.0%로 가장 높으며, '라이브 스트리밍'(47%), '온라인 뷰잉룸'(12.2%), '가상현실/증강현실 등 체감기술 활용'(3.7%)의 순을 보였다.

[그림 5-20] 온라인/비대면 콘텐츠 활용방식

(온라인/비대면 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위:%)

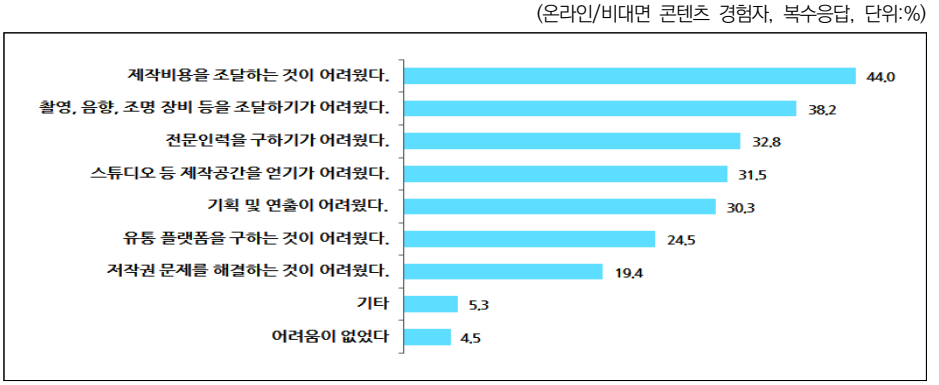


라. 온라인/비대면 콘텐츠 관련 애로사항

온라인/비대면 콘텐츠와 관련한 어려움으로는 제작비용에 관한 문제가 가장 높으며(44%), 장비(38.2%), 전문인력(32.8%), 제작공간(31.5%), 기획/연출(30.3%), 유통 플랫폼(24.5%), 저작권 문제(19.4%)의 순서로 조사되었다.

[그림 5-21] 온라인/비대면 콘텐츠 관련 애로사항

(온라인/비대면 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위:%)

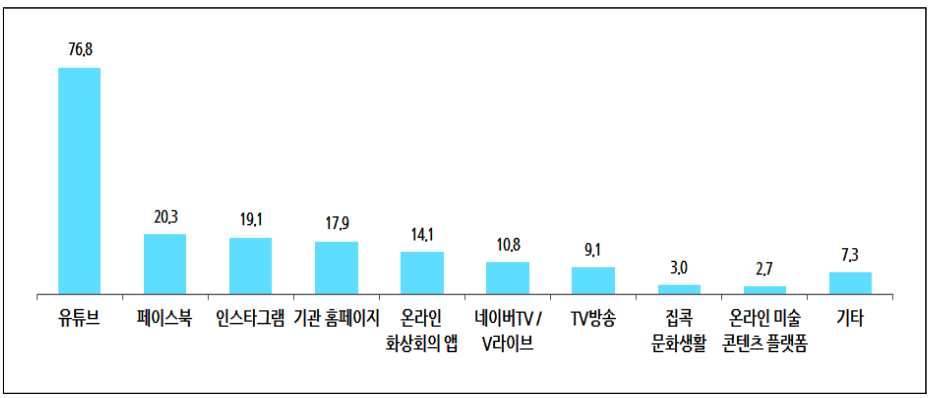


마. 온라인/비대면 콘텐츠 플랫폼

온라인./비대면 콘텐츠를 유통·송출한 플랫폼으로는 '유튜브'라는 응답의 비율이 76.6%로, 가장 많이 활용하는 것으로 나타났고 그 다음으로 '페이스북(20.3%)', '인스타그램(19.1%), 기관 홈페이지(17.9%)' 등의 순으로 높으나, 응답 비율의 차이는 크지 않다. 공연예술분야의 경우 90.7%가 유튜브를 활용하는 것으로 나타났고, 인스타그램의 경우 시각예술분야와 20대에서 활용이 높게 나타났다.

[그림 5-22] 온라인/비대면 콘텐츠 플랫폼

(온라인/비대면 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위:%)

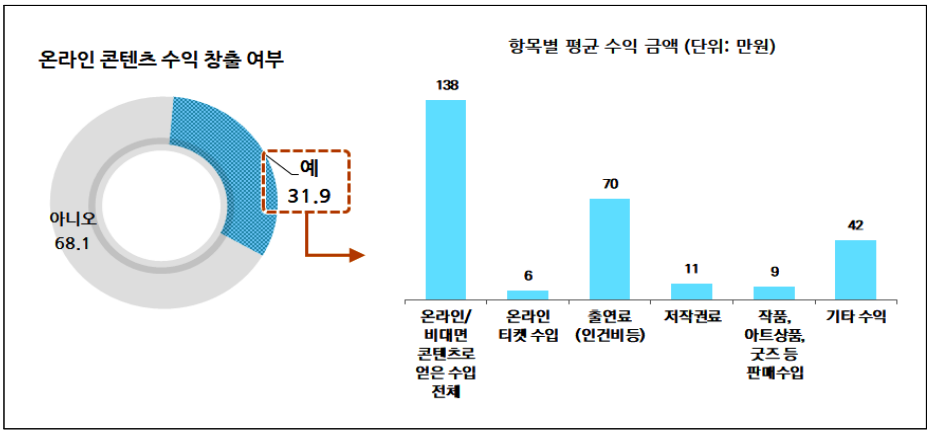


바. 온라인/비대면 콘텐츠 수익

온라인/비대면 콘텐츠를 통해 수익이 발생한 경우는 31.9%에 불과한 것으로 나타났다. 또한 전체 수익 금액의 평균 138만원이며, 이 중 출연료의 비중이 70만원, 기타수익(42만원), 저작권료가 11만원, 작품, 아트상품, 굿즈 등 판매수입이 9만원, 온라인 티켓수입이 6만원으로 조사되었다.

[그림 5-23] 온라인/비대면 콘텐츠 수익

(온라인/비대면 콘텐츠 경험자, 단위:%,만원)

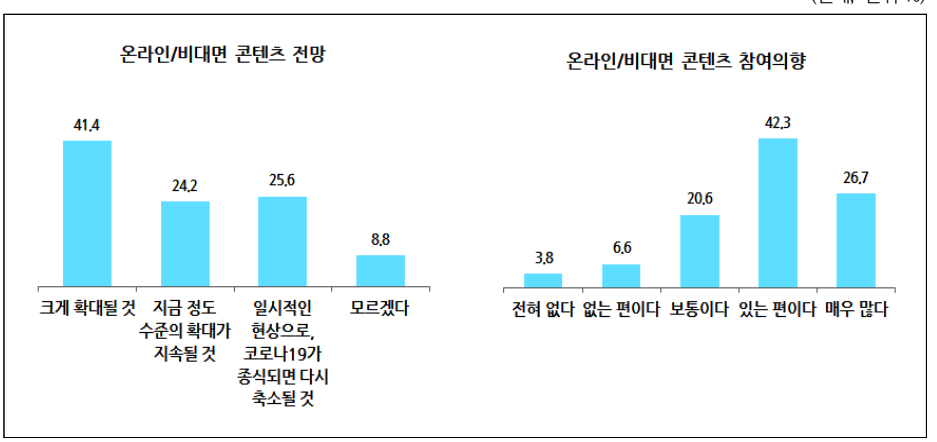


사. 온라인/비대면 콘텐츠 전망 및 참여의향

온라인/비대면 콘텐츠의 전망으로는 '크게 확대될 것'이라는 응답이 41.4%로 가장 높게 나타났으며, 일시적인 현상으로 코로나19가 종식되면 다시 축소될 것이라는 답변이 25.6%, 지금 정도 수준의 확대가 지속될 것이라고 한 비율이 24.2%, 모르겠다가 8.8%를 차지했다. 한편 향후 온라인/비대면 콘텐츠의 창작·제작·유통에 참여할 의향이 있느냐는 질문에 전체 예술인의 69.0%가 참여의향이 있다고 응답했다.

[그림 5-24] 온라인/비대면 콘텐츠 전망 및 참여의향

(전체, 단위:%)

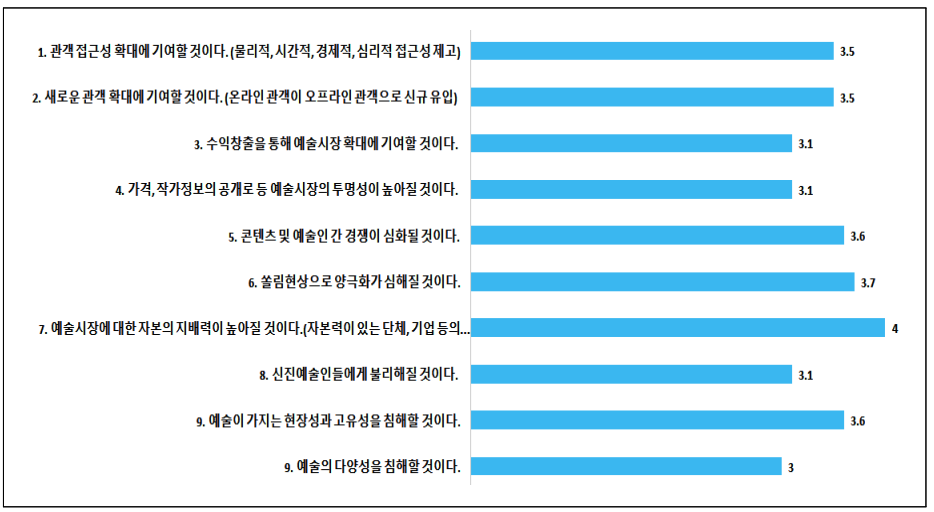


아. 온라인/비대면 콘텐츠에 대한 인식

온라인/비대면 콘텐츠에 대해 '관객 접근성 확대에 기여할 것(51.3%)', 새로운 관객 확대에 기여할 것(55.7%), 예술시장 확대에 기여할 것(37.2%), 투명성 증가(35.4%) 등의 긍정적 평가가 나타난 반면, 자본지배력 증가(70.9%), 양극화 심화(59.9%), 현장성 및 고유성 침해(53.8%), 예술의 다양성 침해(38.2%), 신진예술인에게 불리(36.4%), 경쟁 심화(14.1%)와 같은 부정적 전망이 함께 나타났다.

[그림 5-25] 온라인/비대면 콘텐츠에 대한 인식

(전체, 복수응답, 단위: 5점 척도)

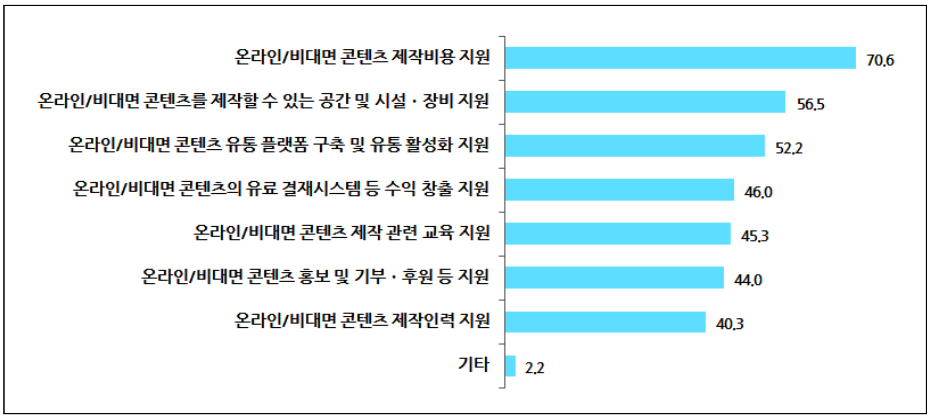


자. 온라인/비대면 콘텐츠 활성화 위한 정책적 지원의 필요성

온라인/비대면 콘텐츠 관련 필요한 지원으로는 '온라인/비대면 콘텐츠 제작 비용 지원'(70.6%)이 가장 높으며, 그 다음으로 '온라인/비대면 콘텐츠를 제작할 수 있는 공간 및 시설·장비 지원'(56.5%), 유통플랫폼 구축 및 유통 활성화 지원(52.2%), 유료 결재시스템 등 수익창출 지원(46%), 제작 관련 교육 지원(45.3%), 홍보 및 기부. 후원 등 지원(44%), 제작인력 지원(40.3%)에 대한 수요가 높은 것으로 조사되었다.

[그림 5-26] 온라인/비대면 콘텐츠 관련 필요 지원

(전체, 복수응답, 단위:%)



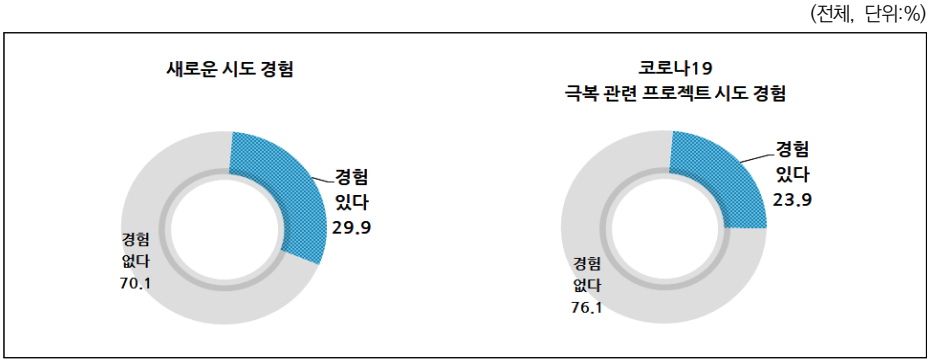
3.2. 새로운 시도

가. 프로젝트 시도 경험

코로나 확산 이후 온라인/비대면 콘텐츠화 외에 새로운 형태와 양식의 예술 프로젝트를 시도한 경험이 있는 예술인의 비율은 전체 중 29.9%, 코로나 확산으로 인해 사람들 사이에 발생하는 우울, 불안, 고립, 소외, 외로움, 갈등 심화 등의 문제를 완화하거나 극복하기 위해 예술 프로젝트를 시도한 경험은 23.9%로 조사되었다. 새로운 시도를 한 비율은 공연예술분야, 국공립 기관 속인 경우가 많은 반면, 코로나19 극복 관련 시도는 시각예술분야와 민간 소속 예술인인 경우가 많은 것으로 나타났다.

[그림 5-27] 새로운 프로젝트 시도 경험(2020.1월~8월)

(전체, 단위:%)



코로나 확산 이후 시도한 새로운 형태와 양식의 예술 프로젝트로는 다음과 같은 프로젝트들이 응답되었다.

각각의 장소에서 영상으로 노래하고 연주하는 모습을 합쳐 가상합창, 가상 오케스트라 합주, 이메일로 클래식을 하나씩 소개하는 클래식 페이퍼, 혼자서 배우는 오카리나, 자동차 극장에서 볼 수 있는 동화구연 프로젝트, 홀로그램 공연, 줌을 통한 작사 회의, 비대면 라이브 디제잉, 온라인을 통한 배우 역량강화 마스터클래스, 집에서 배우는 현대무용 한평댄스, 인스타를 통한 라이브 북토크, 드라이브인 영화관람, 온라인 즉흥음악회, 코로나 사태에 마주한 작가들의 인터뷰 영상 제작, 온라인 전시, 각자의 집의 풍경을 하나로 잇는 작업, 온라인 예술교육/강의, 비대면 오디션, 까페를 통한 개인 전시, 책 읽어주기, 비대면 악기 레슨, 온라인 랩 대회 개최, 지역 청년작가들의 작품 아카이빙, 비대면 소설창작 프로그램, 공연 준비과정 또는 작품 제작과정을 촬영하여 온라인 공개, 3D 및 VR 활용한 전시, 친환경 DIY 키트제작과 매뉴얼 영상, 숏폼 형식 드라마 제작, 인터랙티브 아트북, VR 공연, 작가 스테이지, 사운드 퍼포먼스,

또한 코로나 확산으로 인해 사람들 사이에 발생하는 우울, 불안, 고립, 소외, 외로움, 갈등 심화 등의 문제를 완화하거나 극복하기 위해 시도한 예술 프로젝트로는 다음과 같은 프로젝트들이 응답되었다.

시인과 함께하는 음악낭독회, 베란다 콘서트, 발코니 음악회, 코로나 극복을 위한 온라인 콘서트, 소규모 라이브 공연, 디지털 싱글음반 제작, 음악과 함께하는 영상여행 콘텐츠 제작, 코로나로 지친 의료진과 환자들을 위한 노래 제작, 그림그리기 프로젝트, 문화다양성에 대한 토론회 개최, 장애인 대상 무료 공연 개최, 코로나 이후 사회적 거리에 대한 이슈 토론회, 어쿠스틱 뮤직 캠프, 뜨개질 키트 제공, 온라인 시화, 숲에서 만나는 5분의 치유(숲에서 무용 공연), 버리는 책을 이용하여 꽃으로 표현하는 작업, 치유를 위한 글쓰기, 바이러스 폭풍의 시대를 바라보는 예술가의 시선 전시 개최, 이웃들의 안부를 묻고 심리상태를 예술적 형태로 표현, 소소한 일상이라는 주제로 일러스트 제작, 야외에서의 라이브 드로잉, 찾아가는 콘서트, 집에 있는 친구들의 초상화를 그리고 선물하는 프로젝트, 어린이 온라인 공연, 자살방지 걷기 콘서트, 요양원 어르신 대상 1인극, 건물 유리창을 통해 밖에 지나가는 행인들에게 인사하는 퍼포먼스, 버스킹, 난치병 아이들을 위한 응원 공연 영상 제작, 배달 예술, 코로나로 인한 어려움을 사진과 영상으로 제작하여 전시, 어린시절의 촉감을 기억해낼 수 있는 오브제를 제공하여 심리적 안정감을 제공하는 프로젝트, 네이버 웹툰 힘내요 대한민국, 컬러링북 제작, 가족과 함께하는 전시회, 복지시설 온라인 공연, 택배형 도자기 체험 키트 무료체험 이벤트

5. 코로나19 지원사업에 대한 인식 및 수혜 현황

가. 중앙정부 지원사업 신청 현황

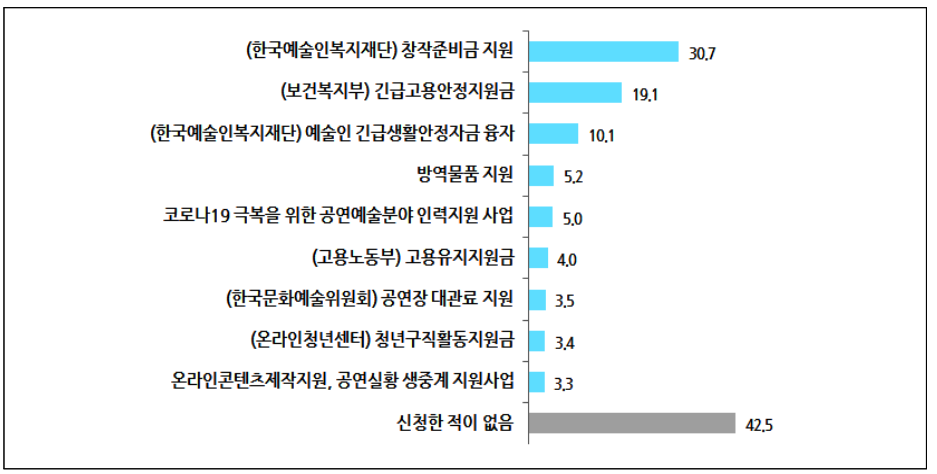
예술인이 가장 많이 신청한 중앙정부 정책사업은 한국예술인복지재단의 ‘창작준

비금 지원'(30.7%)이며, 보건복지부의 '긴급고용안정지원금'(19.1%)이 그 뒤를 이었다. 중앙정부 정책사업을 신청하지 않은 예술인의 비율은 42.5%로 비교적 높게 나타났다.

예술인이 중앙정부 정책사업을 신청하지 않은 이유로는 '지원 대상이 까다롭거나 해당이 되지 않아서'가 61.7%로 가장 높은 응답률을 보였고, '지원 제도를 몰라서'가 42.5%, '절차가 복잡해서/증빙서류 준비가 어려워서'가 35.8%로 그 뒤를 이었다.

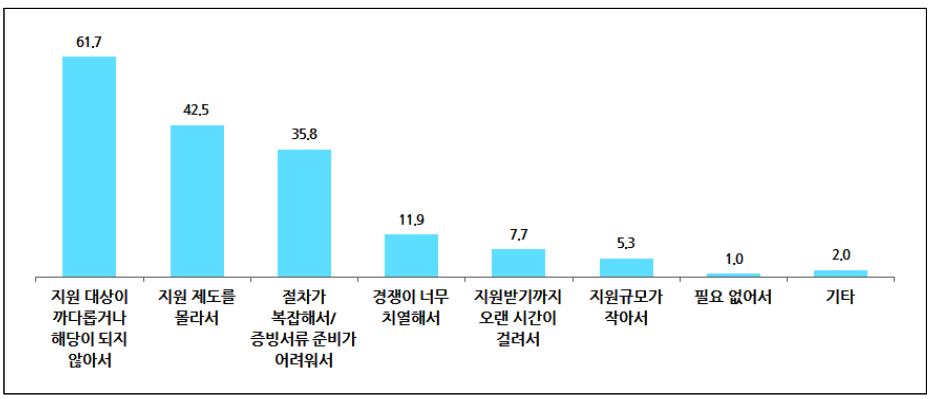
[그림 5-28] 중앙정부의 코로나19 대응 정책사업 신청 현황 - 상위 10순위

(전체, 복수응답, 단위:%)



[그림 5-29] 중앙정부 정책사업 미신청 이유

(지원사업 미신청자, 복수응답, 단위:%)

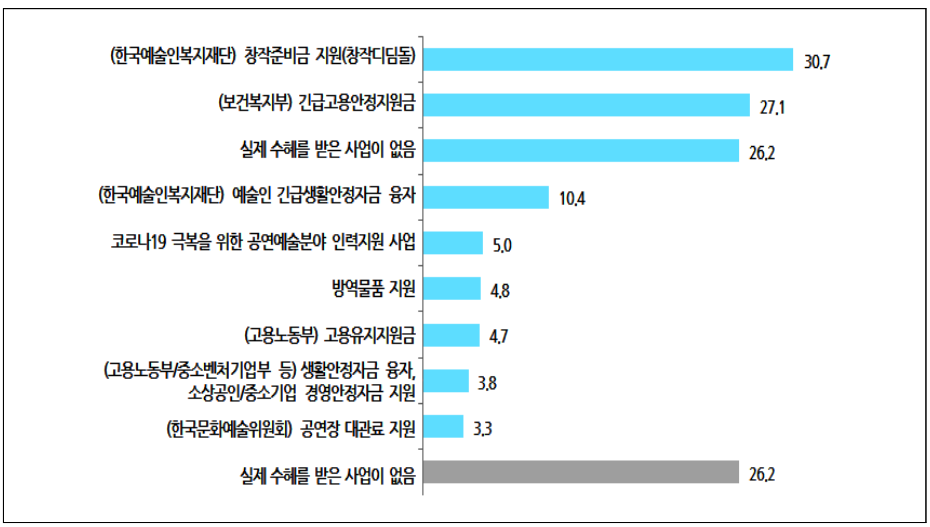


나. 중앙정부 지원사업 수혜 현황

예술인이 가장 많이 수혜한 중앙정부 정책사업으로는 한국예술인복지재단의 '창작준비금 지원'(30.7%)이며, 보건복지부의 '긴급고용안정지원금'(27.1%), 예술인 긴급생활안정자금 융자(10.4%)가 그 뒤를 이었다. 정책사업을 신청한 예술인 중 실제 수혜를 받은 사업이 없다는 응답의 비율은 26.2%로 나타났다.

[그림 5-30] 중앙정부 정책사업 수혜 현황 - 상위 10순위

(정책사업 신청자, 복수응답, 단위:%)



〈표 5-12〉 중앙정부 정책사업 신청 및 수혜 경험률(2020.1월~8월)

지원사업	신청	지원 선정
(한국예술인복지재단) 창작준비금 지원(창작디딤돌)	30.7	30.7
(보건복지부) 긴급고용안정지원금 (긴급복지지원제도) ※ 코로나19로 피해를 입은 프리랜서 등에 대해 월 50만원씩 최대 3개월	19.1	27.1
(한국예술인복지재단) 예술인 긴급생활안정자금 융자	10.1	10.4
방역물품 지원	5.2	4.8
코로나19 극복을 위한 공연예술분야 인력지원 사업	5.0	5.0
(고용노동부) 고용유지지원금 (특별고용지원 업종 지원) ※ 휴업 · 휴직수당의 최대 90% 지원	4.0	4.7
(한국문화예술위원회) 공연장 대관료 지원	3.5	3.3
(온라인청년센터) 청년구직활동지원금 ※취업준비청년에게 월50만원씩 최대 6개월간 취업준비 비용 지원	3.4	3.4

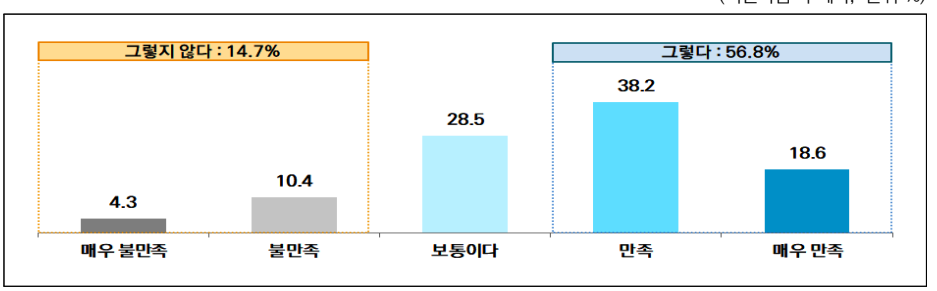
지원사업	신청	지원 선정
온라인콘텐츠제작지원, 공연실황 생중계 지원사업	3.3	0.6
(고용노동부/중소벤처기업부 등) 생활안정자금 융자, 소상공인/중소기업 경영안정자금 지원	3.1	3.8
기타	3.0	4.5
(문화체육관광부) 공공미술프로젝트 지원	2.5	1.3
(한국문화예술교육진흥원) 어디서든 문화예술교육 공모지원	2.1	1.1
(국세청) 국세 · 지방세 신고납부기한 연장, 징수유예, 환급금 조기지급 등	1.8	2.3
(한국문화예술위원회) 민간소극장긴급지원(공연예술특성화극장운영)	1.6	1.8
(고용노동부) 코로나19 가족돌봄비용 긴급 지원	1.7	1.5
사회보험료 지원(코로나19로 인해 예술활동 계약이 중단된 예술인에게 납부 보험료의 80% 지원)	1.6	1.9
(고용노동부) 취업성공패키지 ※ 취업지원수당 및 프로그램 지원 후, 취업한 경우 취업성공수당 지급	1.3	0.6
(고용노동부) 직업훈련 생계비 대부 지원 (특별고용지원 업종 지원) ※ 생계비 부담 없이 교육훈련 받을 수 있도록 생계비 대부	0.4	0.2
(국민연금) 코로나19 입원 · 격리자 유급휴가비용 지원	0.4	0.1

다. 중앙정부 정책사업 만족도

중앙정부 정책사업에 만족하는 비율은 56.8%로 과반 이상을 차지했다. 만족도는 3.6점으로 나타났다. 지원사업에 불만족을 느끼는 이유 중에선 '지원대상 요건이 까다로움'이 59.0%로 가장 높았고, 경쟁이 너무 치열함(57.4%), 지원사업이 다양하지 않음(51.9%), 지원절차가 복잡함/증빙서류 준비가 어려움(51%), 지원규모가 작음(42.8%), 지원받기 시간이 오래걸림(38.7%), 지원사업에 대한 정보를 얻기가 어려움(34%)의 순서로 나타났다.

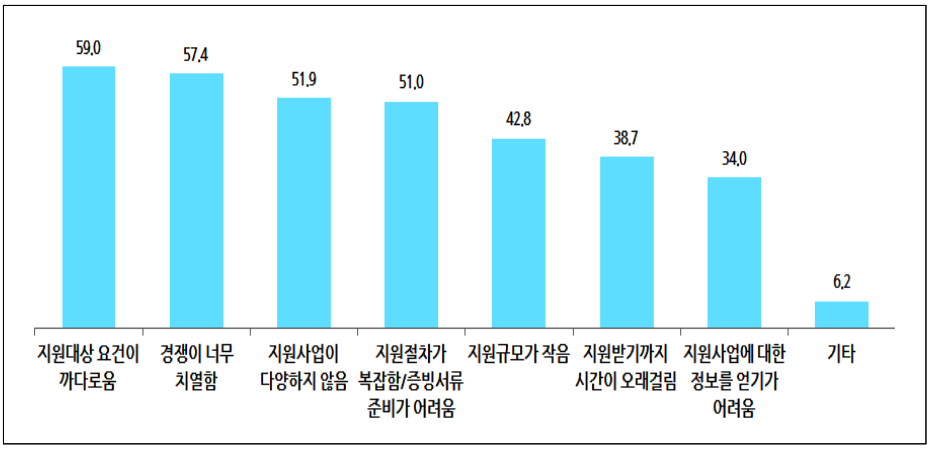
[그림 5-31] 중앙정부 정책사업 만족도

(지원사업 수혜자, 단위:%)



[그림 5-32] 중앙정부 정책사업 불만족 이유

(지원사업 불만족, 단위:%)

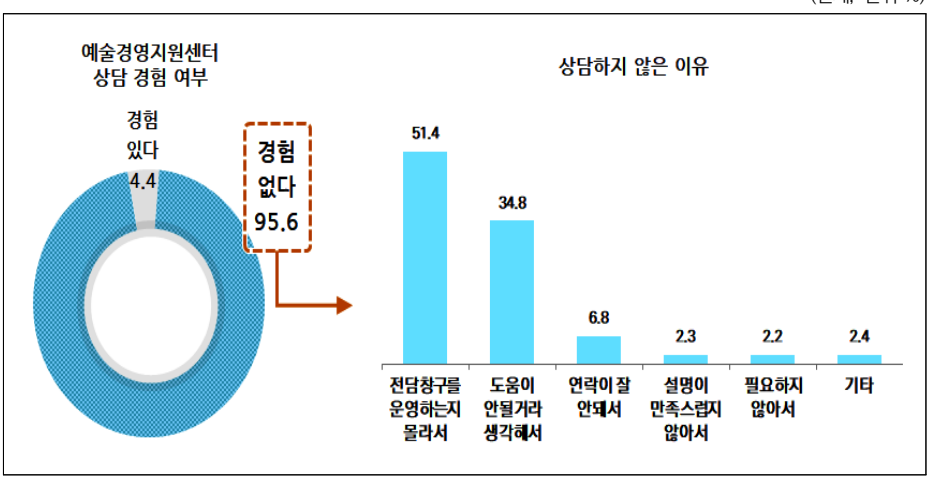


라. 예술경영지원센터 전담창구 상담 경험

예술경영지원센터 전담창구 상담 경험이 없는 예술인이 95.6%를 차지하면서 대부분 예술인이 상담 경험이 없는 것으로 보인다. 상담하지 않은 이유로는 '전담창구를 운영하는지 몰라서'가 51.4%로 가장 높은 비율을 차지했다.

[그림 5-33] 예술경영지원센터 전담창구 상담 경험

(전체, 단위:%)

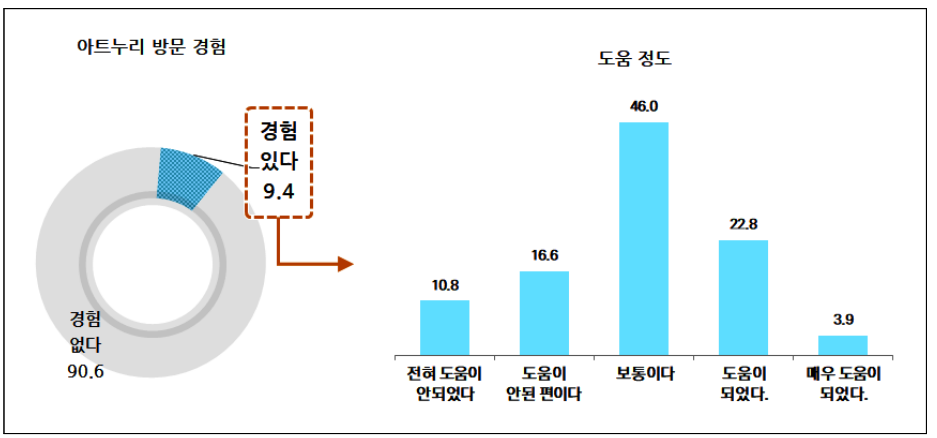


마. 아트누리 홈페이지 방문 경험

아트누리 홈페이지 방문 경험을 한 예술인은 9.4%로, 방문 경험을 하지 않은 예술인이 대부분으로 나타났다. 아트누리 홈페이지를 방문한 예술인 중 도움이 되었다는 응답은 26.7%이며, 도움이 안 되었다는 27.4%, '보통이다'는 응답은 46.0%로 조사되었다.

[그림 5-34] 아트누리 홈페이지 방문 경험

(전체, 단위:%)

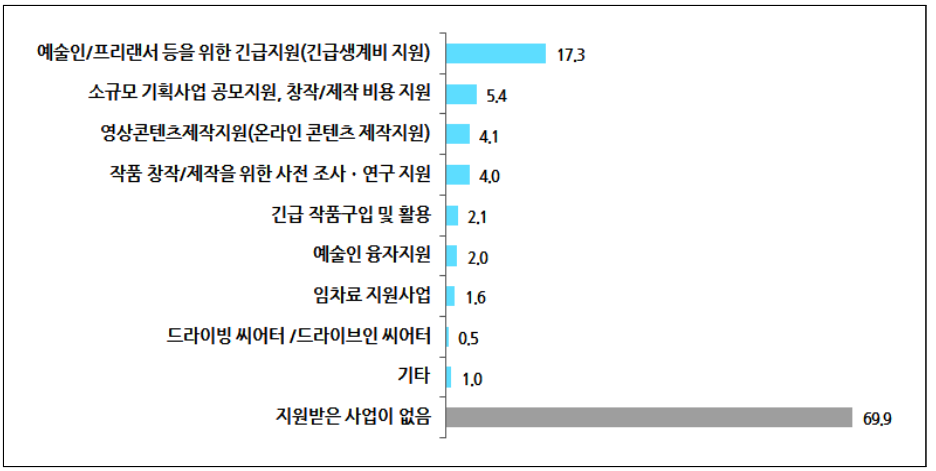


사. 지방자치단체 코로나19 대응 정책사업 지원 현황

지방자치단체 정책사업 지원 현황에 따르면 지원받은 사업이 없다는 응답자가 69.9%로 대다수를 차지한다. 구체적으로 예술인/프리랜서 등을 위한 긴급지원(긴급생계비 지원)'을 받은 예술인이 17.3%로 가장 많게 나타났고, 소규모 기획사업 공모지원/창작·제작 비용 지원(5.4%), 영상콘텐츠제작지원/온라인 콘텐츠 제작지원(4.1%), 긴급 창작/제작을 위한 사전조사·연구지원(4%)의 순으로 나타났다. 지자체 코로나19 대응책에 대한 만족도는 평균 3.3점으로 만족한다고 응답한 비율이 45.2%로 나타났다.

[그림 5-35] 지방자치단체 정책사업 지원 현황

(전체, 단위:%)



6. 향후 정책대응방향

가. 위기/재난상황에서 필요한 정책과 중장기 위기대응방안의 필요성

코로나19와 같은 위기/재난상황에서 필요한 정책에 대한 질문에 '저소득·위기 예술인에 대한 생계지원 및 긴급복지지원'의 필요성(88.6%)과 '예술 프로젝트 창작 비용 지원사업(88.4%), '피해조사'의 필요성이 88.3%로 높은 응답비율을 보였으며, '대관료/임대료 감면/면제'가 84.9%, 프로젝트 취소/중지 등으로 인한 손실보전 지원(81.8%), 온라인/비대면 콘텐츠 제작·유통 활성화 지원, 예술인 고용보험을 통한 실업급여 지원(81.6%)이 그 뒤를 이었다.

예술분야의 중장기 위기대응방안 필요성으로는 '공공기금 조성'이 84.7%로 가장 높은 응답비율을 보였으며, 기본소득제도 도입(40.8%), 예술재난보험 가입 지원(36.7%0, 위기대응시스템 구축(36.4%)의 순으로 나타났다.

〈표 5-13〉 위기/재난상황 정책 필요성

(전체, 단위:점, %)

항 목	필요성(5점)	Top2
1. 피해조사	4.3	88.3
2. 프로젝트 취소/중지 등으로 인한 손실보전 지원	4.2	81.8
3. 대관료/임대료 등의 감면 또는 면제	4.3	84.9
4. 통합상담센터 운영 및 정보제공	4.1	77.0
5. 위기(재난) 발생 시 예술활동에 대한 가이드라인 제작 및 배포	4.1	76.8
6. 저소득·위기 예술인에 대한 생계지원 및 긴급복지지원(한국예술인복지재단의 창작준비금(창작디딤돌)사업, 「긴급복지지원법」에 따른 긴급복지지원제도 등)	4.4	88.6
7. 예술 프로젝트 창작 비용 지원 사업	4.4	88.4
8. 저금리 대출 / 긴급운영자금 대출 지원	4.1	74.4
9. 고용유지지원금(위기발생 시 고용유지를 위해, 사업주에 대해 고용유지에 대한 지원금을 지급하거나 휴업·휴직수당을 지원)	4.1	77.1
10. 조세감면	4.1	74.9
11. 일자리 확대사업(인턴, 연수지원, 일자리 지원)	4.1	77.2
12. 공공예술프로젝트/사회적 예술 프로젝트 지원	4.2	80.6
13. 온라인/비대면 콘텐츠 제작·유통 활성화 지원	4.1	81.7
14. 문화예술 프로젝트를 위한 사전 조사·연구 지원	4.1	76.8
15. 관람료 할인 지원	3.8	62.3
16. 작품의 공공구입(구매)	3.9	66.2
17. 예술인 고용보험을 통한 실업급여 지원	4.2	81.6
18. 임금체납, 계약의 일방적 해지 등 불공정행위 모니터링 및 시정조치	4.2	79.4
19. 역량강화를 위한 교육·훈련 지원	4.0	69.4

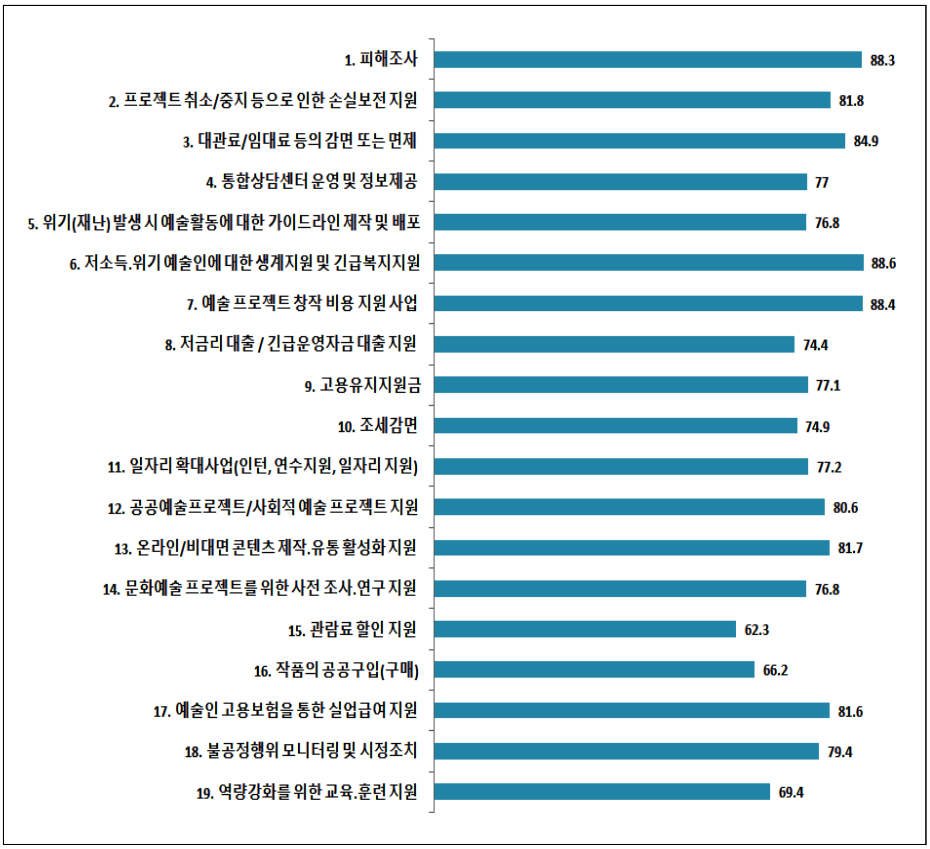
〈표 5-14〉 예술분야 중장기 위기대응방안 필요성

(전체, 단위:점, %)

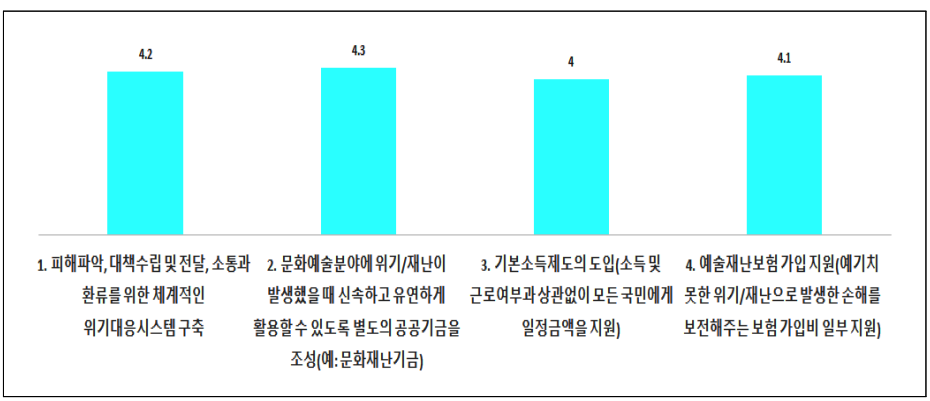
항 목	필요성	Top2
1. 피해파악, 대책수립 및 전달, 소통과 환류를 위한 체계적인 위기대응시스템 구축	4.2	82.0
2. 문화예술분야에 위기/재난이 발생했을 때 신속하고 유연하게 활용할 수 있도록 별도의 공공기금을 조성(예: 문화재난기금)	4.3	84.7
3. 기본소득제도의 도입(소득 및 근로여부과 상관없이 모든 국민에게 일정금액을 지원)	4.0	71.2
4. 예술재난보험 가입 지원(예기치 못한 위기/재난으로 발생한 손해를 보전해주는 보험 가입비 일부 지원)	4.1	77.0

[그림 5-36] 위기/재난상황 정책 필요성(긍정 응답 비율)

(전체, 단위:%)



[그림 5-37] 예술분야 중장기 위기대응방안 필요성

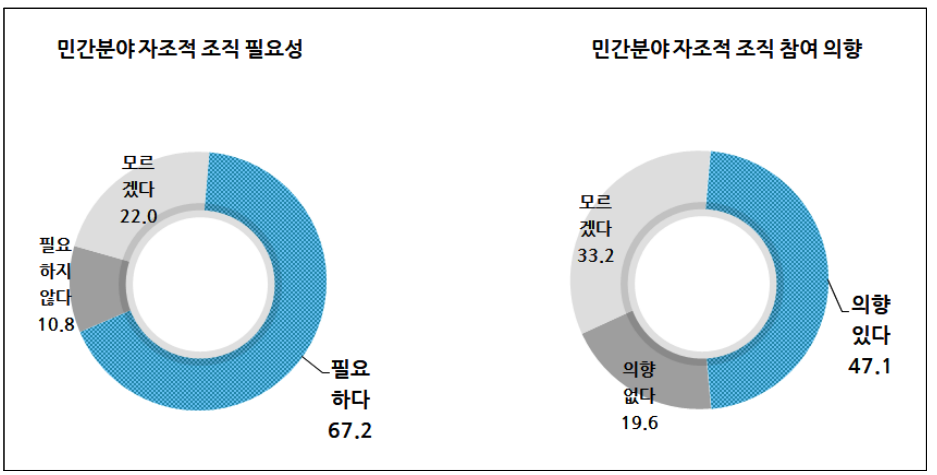


나. 예술인들의 자조적 조직의 필요성과 참여의향

예술인들이 융자지원, 상호부조, 연금지원, 교육지원 등을 통해 서로 간에 도울 수 있는 민간 분야의 자조적 조직(예술인 공제회, 예술인노조)이 필요하다고 생각하는지에 대한 질문에 민간분야 자조적 조직이 필요하다는 응답은 67.2%났다. 한편 이러한 자조적 조직이 결성되다면 소정의 회비 등을 납부하고 참여할 의향이 있는지에 대한 질문에서민간분야 자조적 조직에 참여할 의향이 있는 예술인은 47.1%으로 절반에 가까운 비율을 차지하고 있는 것으로 조사되었다.

[그림 5-38] 예술인 자조적 조직 필요성 및 참여의향

(전체, 단위:%)



제2절 지역문화재단 대상 설문조사 결과 분석

1. 조사개요

가. 조사의 목적과 설계

광역 및 지역문화재단을 대상으로 코로나19로 인한 재단의 업무 변화와 피해 및 피해대응, 향후 정책방안에 대한 의견 수렴을 위하여 조사를 추진하였다. 광역 및 지역 문화재단 종사자를 대상으로 조사를 진행했으며, 각 재단을 대표하여 1명씩만 응답하는 것을 원칙으로 하였다. 조사 대상 재단은 기초문화재단 90개, 광역문화재단 17개로 총 107개이며, 전수 조사를 목표로 진행하였고 응답한 재단은 총 45개(광역 14, 기초 31)였다.

조사방법은 구조화된 설문지를 활용하여 이메일로 실시하였고 기간은 2020년 9월 23일부터 10월 26일까지 약 한 달간 진행되었다.

코로나19가 문화예술분야에 가져온 영향 및 정책대응방안에 대한 문화재단 설문조사 개요

- 조사모집단: 광역 및 지역 문화재단
- 목표 표본: 107개 재단(기초문화재단 90개, 광역문화재단 17개)
- 응답 표본: 45개
- 표본설계: 전수조사를 목표로 진행
- 조사방법: 구조화된 설문지를 활용한 이메일을 통한 온라인 조사
- 조사기간: 2020.9.23.~2020.10.26
- 조사기관: ㈜한국리서치

조사 항목은 다음의 〈표 5-15〉와 같이 3개 영역 27개 항목으로 구성되었다.

〈표 5-15〉 조사표 구성 영역 및 조사항목

영 역	조 사 항 목
응답자 정보(3)	문화재단 구분, 문화재단 유형, 응답자 고용형태
코로나19로 인한 재단의 피해와 대응(14)	2019년 및 2020년 문화 예술 사업 건수, 근무형태 변화 여부, 근무형태 변화 유형, 코로나19 관련 대응방법/관리지침에 대한 안내 또는 교육 수료 여부, 코로나19로 인한 경제적 여파, 업무강도 변화, 대외업무 운영방식 변화, 코로나19 대응업무 운영방식, 가장 많은 변화를 겪은 분야, 가장 많은 민원 또는 문의를 받은 내용, 피해지원 사업 건수, 신규 기획 사업 여부, 신규 기획 사업 건수, 신규 기획 사업 세부 내용
향후 정책대응방향(10)	코로나19 이후 필요한 제도, 재정적으로 가장 시급한 사안, 경영 및 사업 정상화를 위해 시급한 제도, 경영 및 사업 정상화를 위한 조치, 온라인/비대면 콘텐츠 전망, 온라인/비대면 콘텐츠 확대 의향, 디지털 혁신 추진 또는 계획 여부, 디지털 혁신 고려 유형, 위기대응체계 컨트롤 타워, 재단 업무의 어려움

나. 응답자 특성

설문조사에 응답한 45개 문화재단의 응답자 특성은 다음의 〈표 5-16〉과 같다.

〈표 5-16〉 응답자 특성

구분		표분수(명)	구성비(%)
전체		(45)	100.0
재단구분	광역문화재단	(14)	31.1
	기초문화재단	(31)	68.9
재단유형	특별시/광역시	(8)	17.8
	특별시/광역시의 자치구	(13)	28.9
	도	(6)	13.3
	도 단위의 시	(17)	37.8
	도의 시 단위의 구 지역	(1)	2.2
고용형태	정규직(무기직 포함)	(41)	91.1
	기간제/계약직/임시직/촉탁직	(3)	6.7
	기타	(1)	2.2

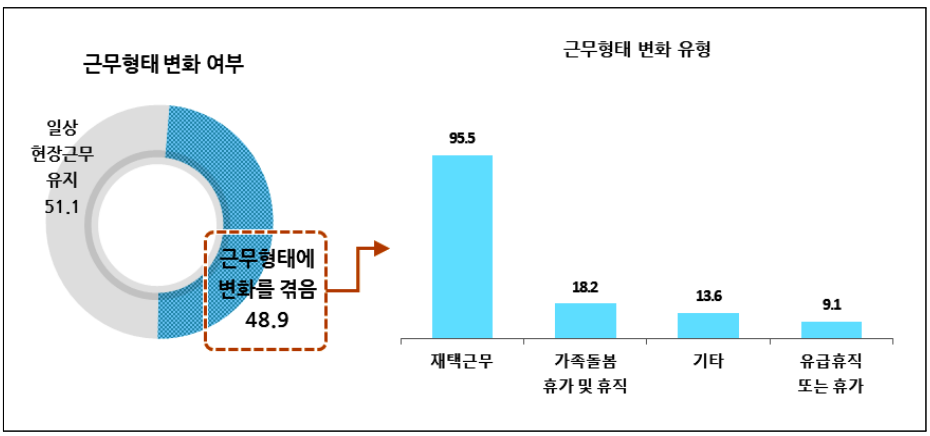
2. 코로나19로 인한 재단의 피해 및 대응

가. 근무형태 변화

2020년 1월 1일 ~ 2020년 8월 31일의 기관 동안 근무형태의 변화 여부를 물었을 때, 48.9% '근무행태에 변화를 겪음'이라고 응답했다. 근무형태 변화 유형으로는 '재택근무'가 95.5%로 차지하여 대부분을 차지하는 것으로 나타났다.

[그림 5-39] 근무형태 변화

(전체, 단위:%)

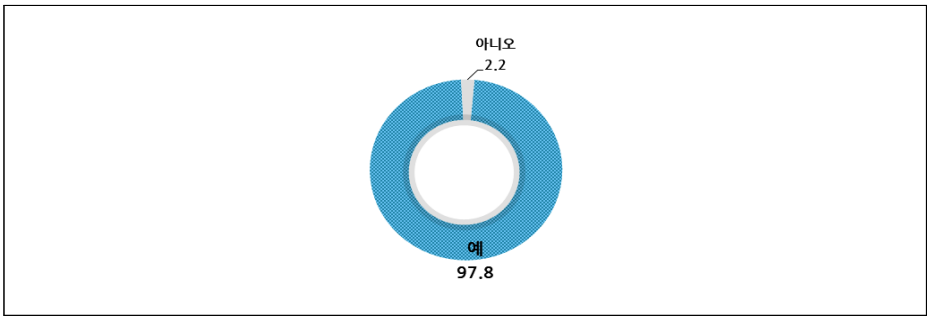


나. 코로나19 대응방법/관리지침 안내/교육 수료 여부

재단으로부터 코로나19와 관련하여 대응방법 또는 관리침에 대한 별도의 안내 또는 교육을 받았는지 물었을 때, 97.8%가 받은 적이 있다고 응답하여, 대부분 안내 또는 교육을 받은 것으로 조사되었다.

[그림 5-40] 코로나19 대응방법/관리지침 안내/교육 수료 여부

(전체, 단위:%)

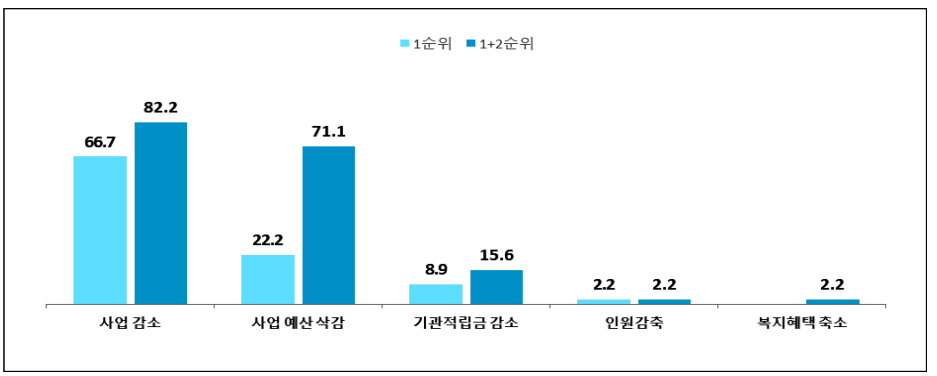


다. 코로나19로 인한 경제적 여파

재단에 코로나19로 인한 경제적 여파를 물었을 때, ‘사업감소’가 가장 높으며, 그 다음으로 ‘사업 예산 감소’, ‘기관 적립금 감소’ 등의 순으로 높게 나타났다.

[그림 5-41] 코로나19로 인한 경제적 여파

(전체, 단위:%)

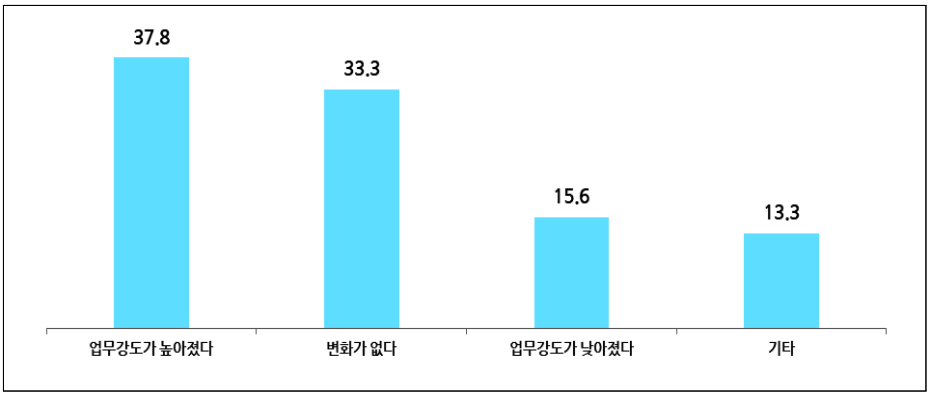


라. 업무강도 변화

코로나 19로 인해 작년(2019년) 대비 업무강도의 변화를 물었을 때, ‘업무강도가 높아졌다’는 응답이 37.8%로 가장 높았으나. ‘변화가 없다’는 응답이 33.3%, ‘업무강도가 낮아졌다’는 15.6%로 실제 문화재단에서 체감하는 업무강도에는 변화가 없음을 시사한다.

[그림 5-42] 업무강도 변화

(전체, 단위:%)

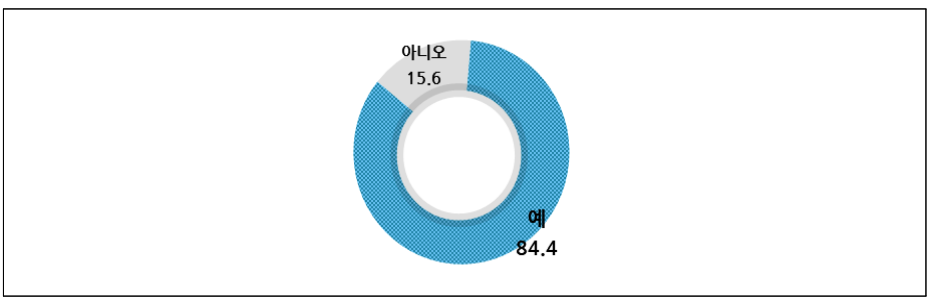


마. 대외업무 운영방식 변화

코로나19로 인해 대외업무 운영방식 변화를 물었을 때, '예, 비대면 언택트 방식을 도입했다'는 응답은 84.4%, '아니오, 기존 방식으로 협업했다'가 15.6%로 나타났다. 대부분 운영방식의 변화가 있었던 것으로 조사되었다.

[그림 5-43] 대외업무 운영방식 변화

(전체, 단위:%)



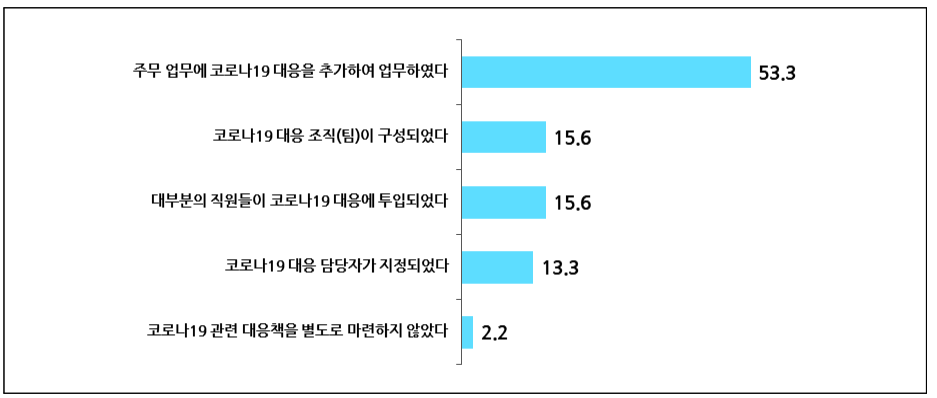
바. 코로나19 대응 업무 운영 방식

재단에서 코로나19 대응 업무를 어떻게 운영하였는지 물었을 때, '주무 업무에 코로나19대응을 추가하여 업무하였다'가 53.3%로 과반 이상으로 나타났으며, '코로나19 대응 조직(팀)이 구성되었다'와 '대부분의 직원들이 코로나19 대응에 투입

되었다'가 각각 15.6%로 조사되었다. '코로나19 관련 대응책을 별도로 마련하지 않았다'는 응답은 2.2%에 불과했다.

[그림 5-44] 코로나19 대응업무 운영 방식

(전체, 단위:%)

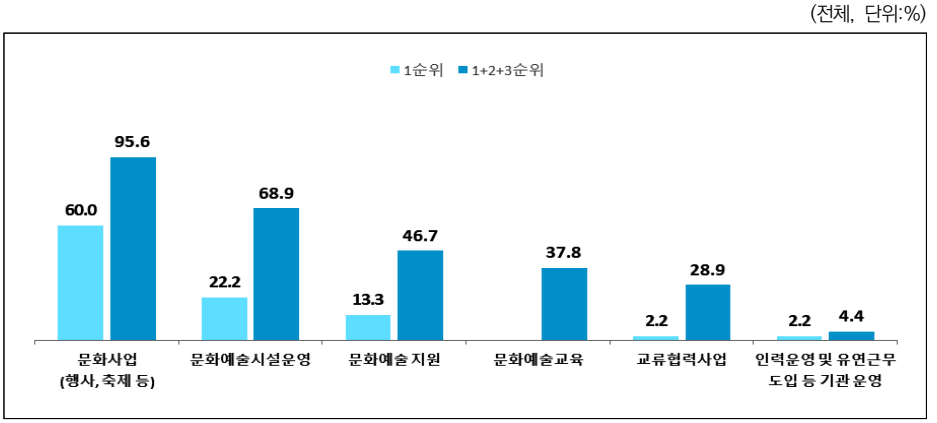


사. 코로나19로 인해 가장 많은 변화를 겪은 분야

재단에서 코로나19로 인해 운영에 가장 많은 변화를 겪은 분야로는 '문화사업(행사, 축제 등)'이 가장 많으며, '문화예술시설운영', '문화예술 지원', '문화예술교육' 등의 순으로 높았다.

[그림 5-45] 코로나19로 인해 가장 많은 변화를 겪은 분야

(전체, 단위:%)

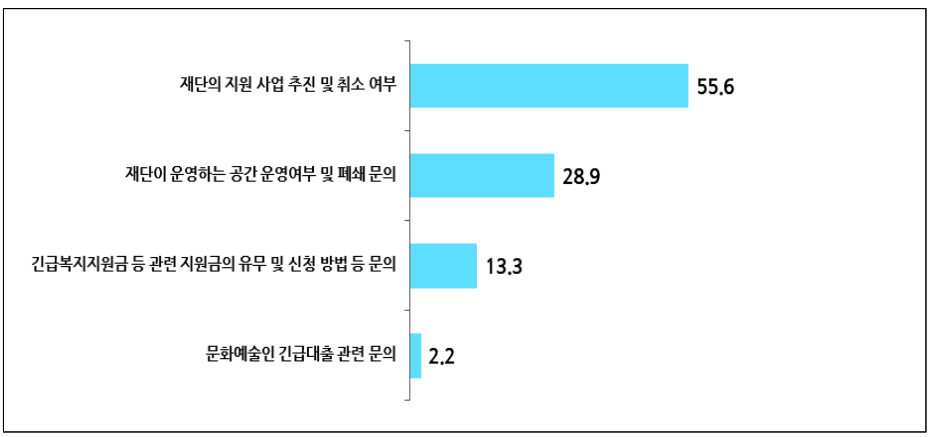


아. 코로나19 관련 가장 많이 받은 문의

코로나19 관련 가장 많이 받은 민원 또는 문의로는 '재단의 지원 사업 추진 및 취소여부'가 55.6%로 과반 이상을 차지했으며, '재단이 운영하는 공간 운영여부 및 폐쇄문의', '긴급복지지원금 등 관련 지원금의 유무 및 신청 방법 등 문의'의 순으로 조사되었다.

[그림 5-46] 코로나19 관련 가장 많이 받은 문의

(전체, 단위:%)

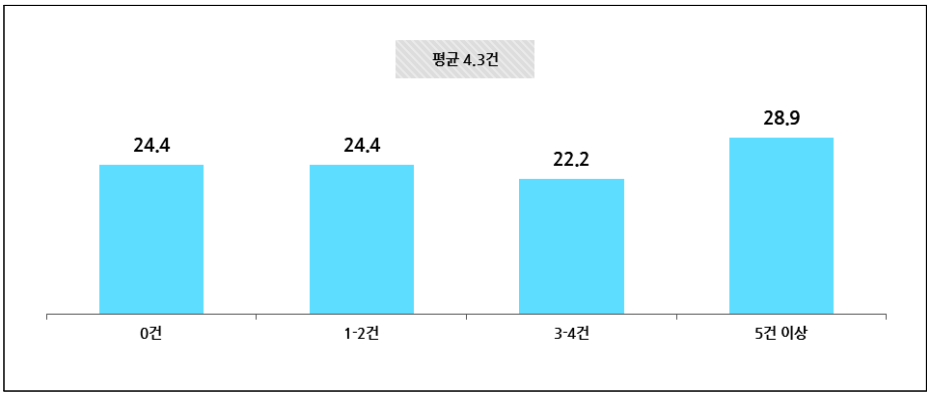


자. 코로나19 관련 피해지원 사업 건수

재단에서 코로나19와 관련하여 시행한 피해지원 사업의 평균 건수는 4.3건으로 조사되었으며, 대부분 피해지원 사업을 진행한 것으로 나타났다. 문화재단의 24.4%는 별도의 피해지원 사업을 시행하지 않은 것으로 조사되었다.

[그림 5-47] 코로나19 피해지원 사업 건수

(전체, 단위:%)

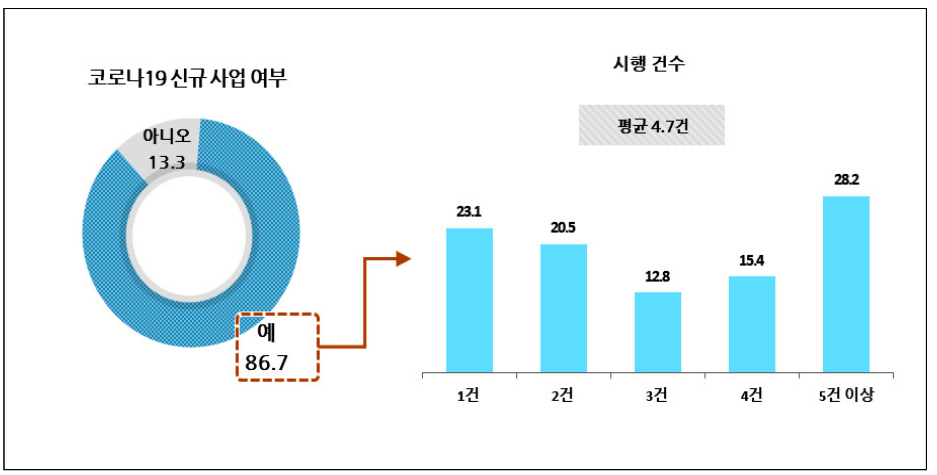


차. 코로나19 관련 새롭게 기획한 사업

재단에서 코로나19와 관련하여 새롭게 기획하여 시행한 사업이 있는지 물었을 때, 86.7%가 '예'라고 응답했으며, 평균 시행건수는 4.7건으로 조사되었다. 신규 사업을 시행한 재단의 과반이 4건 이상의 사업을 새롭게 시행한 것으로 나타났다.

[그림 5-48] 코로나19 관련 새롭게 기획한 사업

(전체, 단위:%)



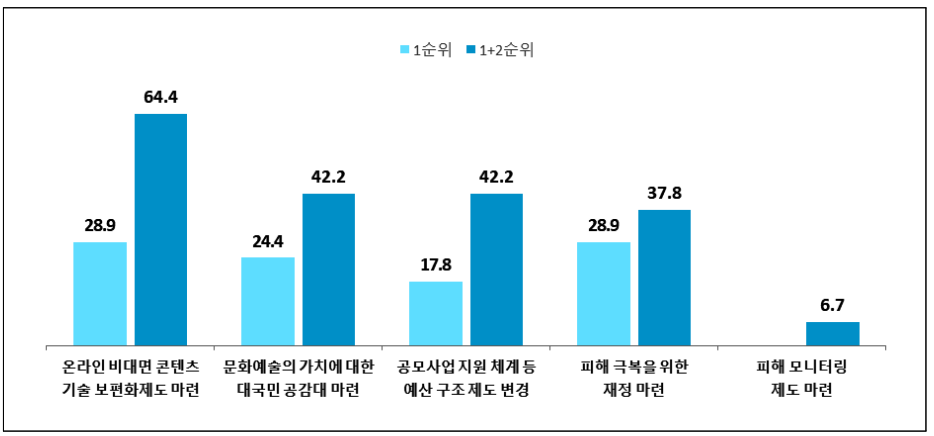
3. 향후 정책대응 방향

가. 향후 확대/도입이 필요한 제도

코로나19 이후 정책적으로 확대해야 하거나 도입이 필요한 제도로는 '온라인 비대면 콘텐츠 기술 보편화제도 마련'이 가장 높으며, '문화예술의 가치에 대한 대국민 공감대 마련', '공모사업 지원 체계 등 예산 구조제도 변경' 등의 순으로 조사되었다.

[그림 5-49] 향후 확대/도입이 필요한 제도

(전체, 단위:%)

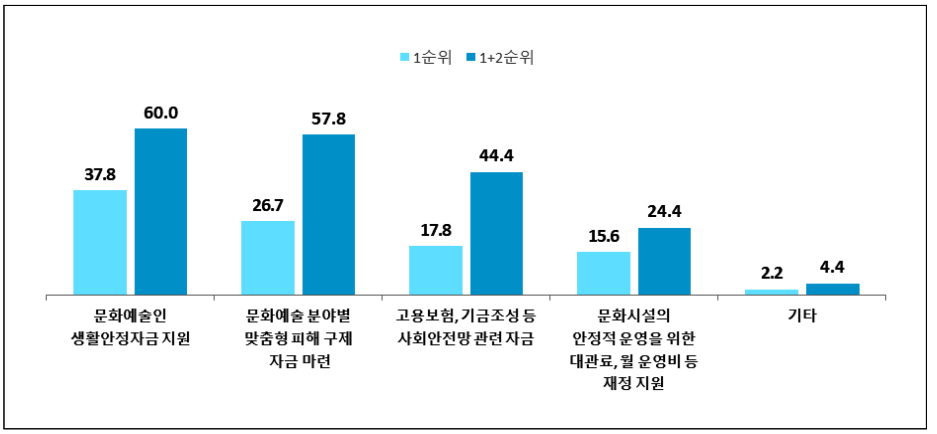


나. 재정 확보 시 추진 사안

코로나19 피해 극복을 위한 문화예술 재정을 마련한다면, 가장 시급히 추진해야 할 사안이 무엇인지 물었을 때, '문화예술인 생활안전자금 지원'이 가장 높으며, '문화예술 분야별 맞춤형 피해 구제 자금 마련', '고용보험, 기금조성 등 사회안전망 관련 자금' 등이 그 다음으로 높은 것으로 조사되었다.

[그림 5-50] 재정 확보 시 추진 사안

(전체, 단위:%)

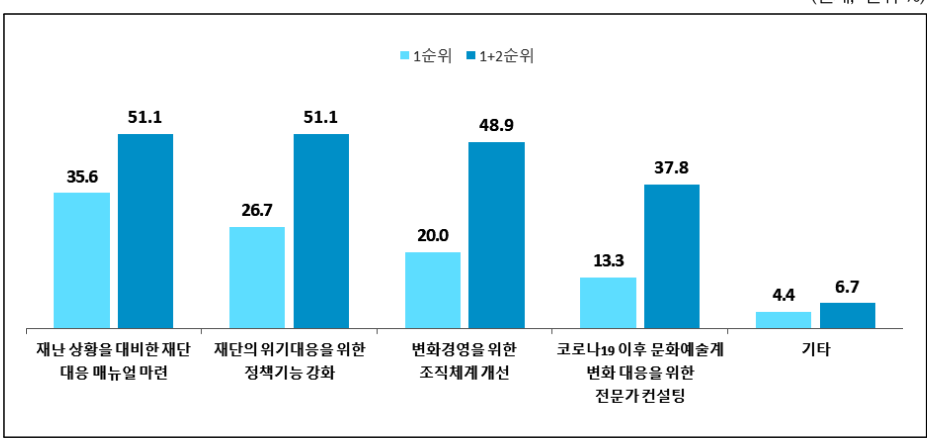


다. 경영 및 사업 정상화를 위한 제도

문화재단의 경영 및 사업 정상화를 위해 가장 시급히 추진해야 할 제도로는 '재난 상황을 대비한 재단 대응 매뉴얼 마련', '재단의 위기대응 위한 정책기능 강화', '변화경영을 위한 조직체계개선', '코로나19 이후 문화예술계 변화 대응을 위한 전문가 컨설팅'의 순으로 조사되었다.

[그림 5-51] 경영 및 사업 정상화를 위한 제도

(전체, 단위:%)

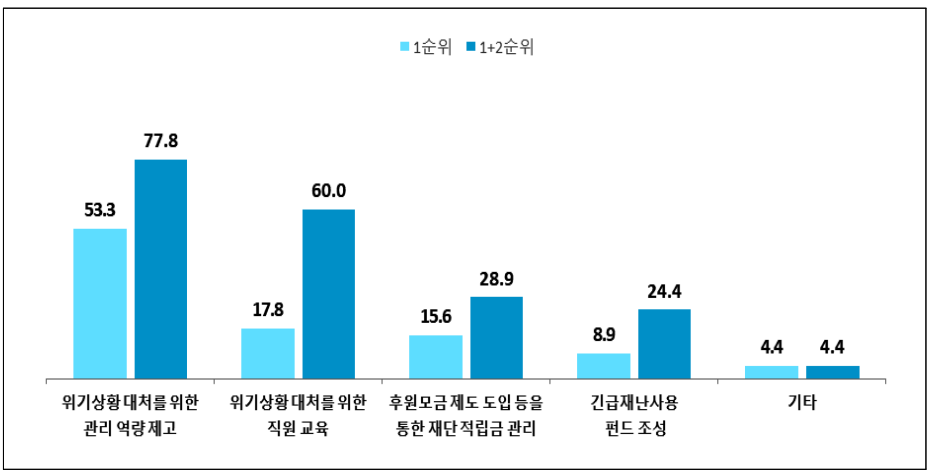


라. 경영 및 사업 정상화를 위한 필요 사안

문화재단의 경영 및 사업 정상화를 위해 재단 차원에서 추진해야 할 사안으로는 '위기상황 대처를 위한 관리 역량 제고'가 가장 높으며, 그 다음으로 '위기상황 대처를 위한 직원 교육', '후원모금제도 도입 등을 통한 재단 적립금 관리', '긴급재난사용 펀드조성'의 순으로 높게 나타났다.

[그림 5-52] 경영 및 사업 정상화를 위한 필요 사안

(전체, 단위:%)

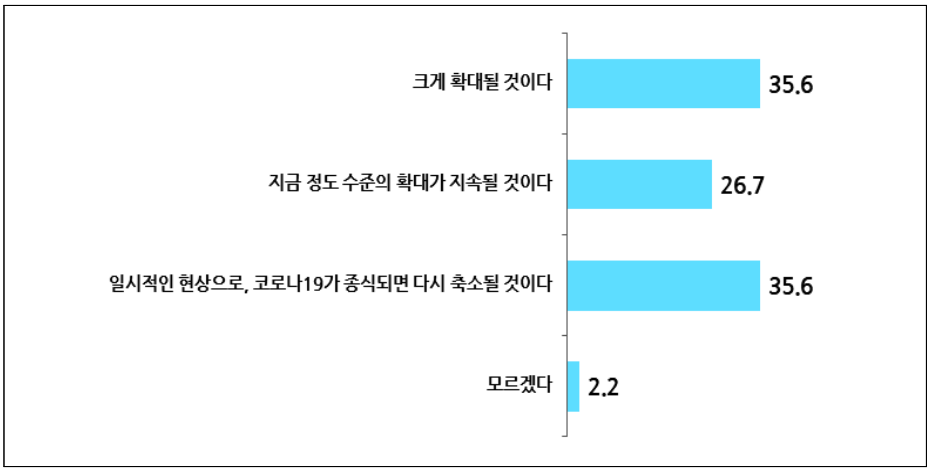


마. 온라인/비대면 콘텐츠 전망

향후 재단 사업에서 온라인/비대면 콘텐츠의 장기적 전망을 물었을 때, 확대될 것이라는 의견이 많으나, '일시적인 현상으로, 코로나19가 종식되면 다시 축소될 것이다'라는 의견도 높아, 향후 전망에 있어서는 의견이 분분한 것으로 조사되었다.

[그림 5-53] 온라인/비대면 콘텐츠 전망

(전체, 단위:%)

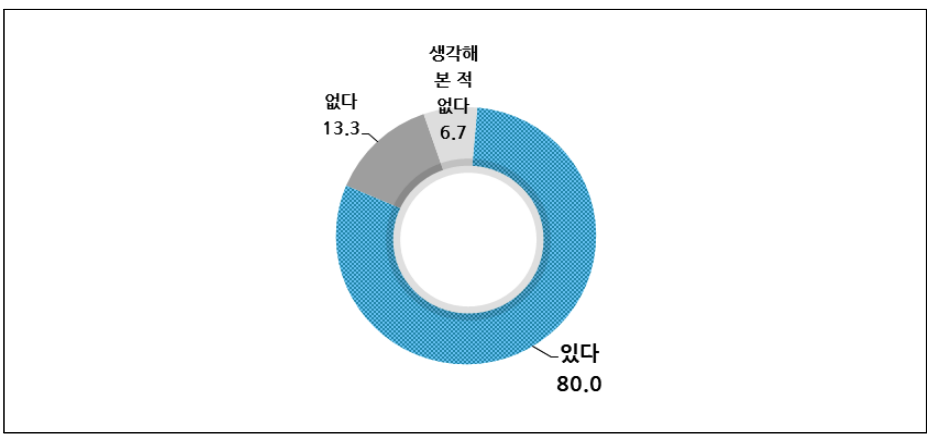


바. 온라인/비대면 확대 의향

업무를 수행하거나 사업을 계획할 때, 온라인/비대면 콘텐츠를 확대할 의향이 있는지 물었을 때, 80.0%가 '있다'가 응답하여 온라인/비대면 콘텐츠의 확대 의향이 높은 것으로 조사되었다.

[그림 5-54] 온라인/비대면 콘텐츠 확대 의향

(전체, 단위:%)

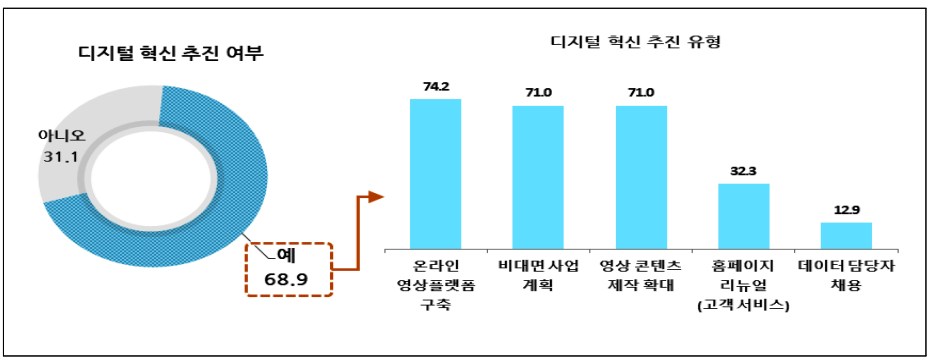


사. 디지털 혁신 추진

재단에서 향후 디지털 혁신에 필요한 전략, 사업, 기술도입을 추진 또는 계획하고 있는지 물었을 때, 68.9%가 '예'라고 응답했으며, 추진 유형으로는 '온라인 일상플랫폼 구축', '비대면 사업 계획', '영상 콘텐츠 제작 확대'가 많은 것으로 조사되었다.

[그림 5-55] 디지털 혁신 추진

(전체, 단위:%)

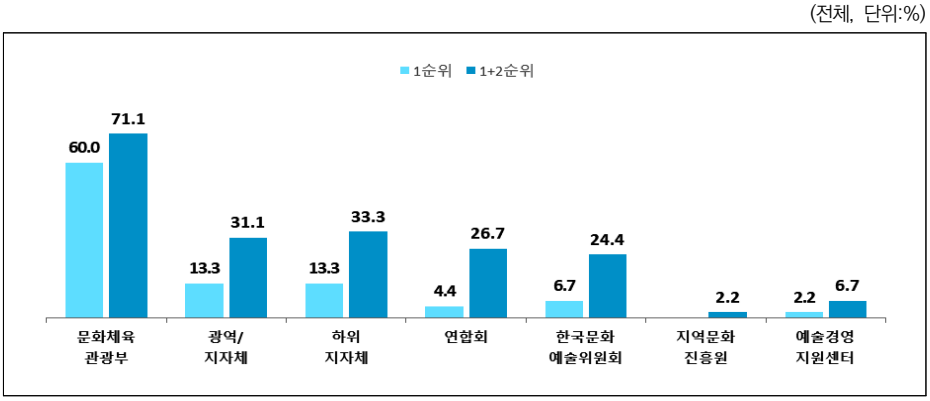


아. 위기대응체계 컨트롤 타워

문화예술분야 위기대응체계를 구축하다면, 어느 기관(부서)이 컨트롤 타워가 되는 것이 적절할지 물었을 때, '문화체육관광부'가 과반이상으로 가장 높았으며, '광역/지자체', '하위 지자체'가 그 다음으로 높게 나타났다.

[그림 5-56] 위기대응체계 컨트롤 타워

(전체, 단위:%)



제3절 시사점

1. 예술인 대상 설문조사 결과의 시사점

□ 문화예술단체·기관·사업체의 피해와 대응

2020년 1월~8월까지 문화예술기관 및 단체(1인 사업체 포함)가 예정하고 있던 문화예술 프로젝트 5.4건 중 평균 3.9건이 취소/중지되고 2.2건이 연기된 것으로 나타나 거의 모든 프로젝트가 취소/중지/연기된 것으로 나타났다. 또한 코로나19로 인한 피해를 유형별로 살펴보면 예상치 못한 추가지출(방역비용, 온라인 전환 비용, 티켓·운송·숙박 등 예약취소 수수료, 홍보·마케팅 비용) 발생 경험률이 52.7%(평균 919만원), 작품판매 수입이나 굿즈 등 부가상품 매출 수입감소 경험률이 52%(평균 2,557만원), 입장료 수입 감소 경험률이 43.1%(평균 2,528만원)으로 나타났으며, 2020년 총 피해규모는 평균 3,422만원으로 평균 매출액인 3,345만원보다 더 크게 나타났다.

코로나19 감염예방을 위해 마스크 착용 의무화(79.7%), 손세정제 구비(68.1%), 좌석 띄어앉기(52.2%), 체온측정(40.6%), 관객 수 제한(29.6%) 등의 조치를 취하고 있는 것으로 조사되었으며, 코로나19로 인해 어려움을 겪고 있는 사항으로는 '사회적 거리두기 등으로 인한 모객의 어려움(63.4%), 미래상황에 대한 불확실성(61%), 생활비 부담(59.5%), 임차료 부담(44.1%), 코로나 확진자 발생에 대한 두려움(42.8%), 공과금 납부 부담(32.2%), 대출상환 부담(23.8%), 후원·협찬·회비 감소(22%), 직원 등 인건비 부담(21.4%) 등으로 나타났다. 또한 코로나19 피해에 대한 대응으로는 온라인·비대면 콘텐츠 제작/중계/송출 등(44.5%), 융자·대출(32%)', '중앙정부/지자체/유관기관의 지원사업 공모(30.8%)', 휴업(28.1%), 채용중지(18.1%), 인건비 삭감(10.9%), 소속 예술인 등에 대한 권고사직 또는 휴직·휴가 발령(10.8%),

직원에 대한 권고사직 또는 휴직·휴가 발령(6.6%), 폐업(3.2%) 등의 순으로 조사되었다.

□ 고용된 예술인의 피해와 대응

한편 고용된 예술인의 경우 코로나19로 인한 피해는 '무급휴직/휴가'인 경우가 40.4%(평균 691만원), 인건비 삭감 경험률이 25.1%(816만원), '유급휴직/휴가 경험률이 22.7%, 권고사직/해고 경험률이 11%(677만원)으로 나타났으며, 2020년 예술활동수입은 385만원으로 2019년 830만원에 비해 크게 감소하여 실제 고용피해가 극심하게 나타난 것을 확인할 수 있었다.

코로나19로 인해 고용된 예술인이 겪는 어려움으로는 '예술활동 중단으로 인한 막막함과 두려움'이 가장 높으며(64.2%), '수입 감소로 인한 생활비 부담(62.5%)', '스트레스, 분노, 불안과 우울 등 심리적 어려움'(55%), 생계를 위해 비예술활동에 많은 시간을 써야 하는 상황(47.6%), 임차료 부담(22.7%), 대출상환 부담(22.4%), 육아/돌봄 부담(10.1%), 코로나 감염으로 인한 건강 악화(7.8%) 등의 순으로 조사되었다.

□ 프리랜서 예술인의 피해와 대응

프리랜서 예술인의 경우, 코로나19로 인해 '일방적 계약 해지'를 당한 경우가 46.2%로 가장 높으며, '계약기간 축소'(33.1%), 인건비(보수)의 일부 또는 전부 미지급(18%), 계약연장 거절(10.6%)의 순으로 나타났으며, 이로 인해 입은 손실액은 평균 906만원으로 나타났다. 코로나19로 인한 피해를 입지 않았다는 응답은 29.7%로 나타났다.

□ 코로나로 인한 전체 피해규모 모수 추정 결과

고용주/자영업자/1인 사업자인 예술인이 응답한 결과를 토대로 전체 피해규모에 대한 모수를 추정한 결과 2020년 1~8월까지 전체 피해규모는 약 1조2천억 규모이며, 이중 입장료 수입의 감소액이 3천3백억, 작품판매 수입, 굿즈 등 부가상품 매출액 피해액이 4천7백억 그리고 방역비요, 온라인/비대면 전화비용, 예약 취소수수

료, 홍보 마케팅 비용 등의 예상 못한 추가지출액은 1천7백억 규모로 나타났다. 분야별로는 공연예술분야가 4천6백억 가량으로 가장 많았으며, 다음으로 대중예술분야(약 3천1백억), 시각예술분야(약 2천4백억), 다원예술분야(688억원), 문학 분야(443억원)의 순으로 나타났다. 다만 동 조사결과는 문화예술단체와 사업체를 대상으로 한 것이 아니라, 예술인 개인을 대상으로 한 것이라는 점에서 전체 문화예술단체·사업체의 피해규모를 대변한다고 보기에는 어려움이 있다는 사실을 유념할 필요가 있다.

고용된 예술인의 응답결과를 토대로 2020년 1월~8월까지 고용피해 규모에 대한 모수 추정 결과 전체 고용피해 규모는 7천4백억 가량의 규모이며, 각각을 살펴보면 무급휴직·휴가로 인한 피해규모가 약 3천7백억, 권고사직/해고로 인한 피해규모가 약 9백4십억, 인건비 삭감에 의해 피해가 2천 7백억 규모로 추정되었다. 공연예술분야가 3356억원, 대중예술분야가 3137억원, 시각예술분야가 616억원, 문학분야가 130억원, 다원예술분야가 113억원으로 나타났다.

프리랜서 예술인의 응답결과를 토대로 2020년 1월~8월까지 코로나19로 인한 피해규모에 대한 모수 추정 결과, 전체 피해규모는 7천억 가량으로 나타났으며, 대중예술분야가 3,200억원, 공연예술분야가 2,400억원, 시각예술분야가 950억원, 문학분야가 148억원의 순으로 나타났다.

고용된 예술인과 프리랜서 예술인의 응답결과를 토대로 추정컨대, 코로나19로 인한 고용피해는 약 1조 4,400억원에 달할 것으로 추정할 수 있다.

□ 온라인·비대면 콘텐츠 참여 및 이에 대한 인식

예술인들의 온라인·비대면 콘텐츠 참여 경험률은 40.7%(평균 2.7건 참여, 이 중 2020년에 새롭게 제작한 콘텐츠가 1.8건)로, 참여하지 않은 이유로는 온라인/비대면 콘텐츠가 본인들의 '예술활동에 적합하지 않아서'(44%), 비용이 없어서(30.3%), 시설이나 장비가 없어서(28.7%), 방법을 몰라서(24.8%), 준비하고 있다(24.2%0, 기술을 몰라서(22.7%)의 순으로 나타났다. 한편 활용방식으로는 '녹화 영상의 송출'이 65.0%로 가장 높으며, '라이브 스트리밍'(47%), '온라인 뷰잉룸'(12.2%), '가상현실/증강현실 등 체감기술 활용'(3.7%)로 나타났으며 온라인./비대면 콘텐츠를 유통·송출한 플랫폼으로는 '유튜브(76.6%), '페이스북(20.3%), '인스타그램(19.1%), 기관

홈페이지(17.9%)' 등으로 나타나 유튜브를 통한 송출이 압도적임을 확인할 수 있다.

온라인·비대면 콘텐츠 제작·중계·송출·유통 과정에서 겪었던 어려움으로는 '제작 비용(44%), 장비(38.2%), 전문인력(32.8%), 제작공간(31.5%), 기획/연출(30.3%), 유통 플랫폼(24.5%), 저작권 문제(19.4%) 등으로 응답되었다. 한편 온라인·비대면 콘텐츠를 통해 수익이 발생한 경우는 31.9%로 전체 수익 금액의 평균 138만원이며, 이 중 출연료의 비중이 70만원, 기타수익(42만원), 저작권료가 11만원, 작품, 아트상품, 굿즈 등 판매수입이 9만원, 온라인 티켓수입이 6만원으로 조사되었다.

향후 온라인/비대면 콘텐츠의 전망으로는 '크게 확대될 것'이라는 응답이 41.4%, 지금 정도 수준의 확대가 지속될 것이라고 한 비율이 24.2%, 코로나19가 종식되면 다시 축소될 것이라고 응답한 비율이 25.6%로 나타났고, 향후 온라인/비대면 콘텐츠의 창작·제작·유통에 참여할 의향이 있느냐는 질문에 전체 예술인의 69.0%가 참여의향이 있다고 응답하여 온라인/비대면 콘텐츠의 중요성에 대해 인식하고 있다는 사실을 확인할 수 있다. 한편 온라인/비대면 콘텐츠에 대해 '관객 접근성 확대에 기여할 것(51.3%)', 새로운 관객 확대에 기여할 것(55.7%), 예술시장 확대에 기여할 것(37.2%), 투명성 증가(35.4%) 등의 긍정적 평가가 나타난 반면, 자본지배력 증가(70.9%), 현장성 및 고유성 침해(53/8%), 양극화 심화(50.0%), 자본 지배력 증가(70.9%), 예술의 다양성 침해(35.6%), 경쟁 심화(1.4%)와 같은 부정적 전망이 함께 나타났다.

향후 온라인/비대면 콘텐츠 활성화를 위해 필요한 지원으로는 '온라인/비대면 콘텐츠 제작 비용 지원'(70.6%), '온라인/비대면 콘텐츠를 제작할 수 있는 공간 및 시설·장비 지원'(56.5%), 유통플랫폼 구축 및 유통 활성화 지원(52.2%), 유료 결재시스템 등 수익창출 지원(46%), 제작 관련 교육 지원(45.3%), 홍보 및 기부.후원 등 지원(44%), 제작인력 지원(40.3%)에 대한 수요가 높은 것으로 조사되었다.

온라인/비대면 콘텐츠화 외에 새로운 형태와 양식의 예술 프로젝트를 시도한 경험이 있는 예술인의 비율은 전체 중 29.9%, 코로나 확산으로 인해 사람들 사이에 발생하는 우울, 불안, 고립, 소외, 외로움, 갈등 심화 등의 문제를 완화하거나 극복하기 위해 예술 프로젝트를 시도한 경험은 23.9%로 조사되었다.

□ 코로나19 지원사업에 대한 인식 및 수혜현황

예술인이 가장 많이 신청한 중앙정부 정책사업은 한국예술인복지재단의 '창작준비금 지원'(30.7%)이며, 보건복지부의 '긴급고용안정지원금'(19.1%)이 그 뒤를 이었다. 중앙정부 정책사업을 신청하지 않은 예술인의 비율은 42.5%로 비교적 높게 나타났다. 예술인이 중앙정부 정책사업을 신청하지 않은 이유로는 '지원 대상이 까다롭거나 해당이 되지 않아서'가 61.7%로 가장 높은 응답률을 보였고, '지원 제도를 몰라서'가 42.5%, '절차가 복잡해서/증빙서류 준비가 어려워서'가 35.8%로 그 뒤를 이었다.

예술인이 가장 많이 수혜한 중앙정부 정책사업으로는 한국예술인복지재단의 '창작준비금 지원'(30.7%)이며, 보건복지부의 '긴급고용안정지원금'(27.1%), 예술인 긴급생활안정자금 융자(10.4%)가 그 뒤를 이었다. 정책사업을 신청한 예술인 중 실제 수혜를 받은 사업이 없다는 응답의 비율은 26.2%로 나타났다. 중앙정부 정책사업에 만족하는 비율은 56.8%(3.6점)로, 불만족을 느끼는 이유 중에선 '지원대상 요건이 까다로움'이 59.0%로 가장 높았고, 경쟁이 너무 치열함(57.4%), 지원사업이 다양하지 않음(51.9%), 지원절차가 복잡함/증빙서류 준비가 어려움(51%), 지원규모가 작음(42.8%), 지원받기 시간이 오래걸림(38.7%), 지원사업에 대한 정보를 얻기가 어려움(34%)의 순서로 조사되었다. 예술경영지원센터 전담창구 상담 경험이 있다고 응답한 예술인은 4.4%(상담하지 않은 이유: 몰라서 51.4%, 도움이 안될거라 생각해서 34.8%), 아트누리 홈페이지 방문 경험을 한 예술인은 9.4%(도움이 되었다는 응답: 26.7%) 로 나타나 이용률이 매우 저조함을 확인할 수 있다.

지방자치단체 정책사업 지원 현황에 따르면 지원받은 사업이 없다는 응답자가 69.9%로 대다수를 차지한다. 구체적으로 예술인/프리랜서 등을 위한 긴급지원(긴급생계비 지원)'을 받은 예술인이 17.3%로 가장 많게 나타났고, 소규모 기획사업 공모지원/창작·제작 비용 지원(5.4%), 영상콘텐츠제작지원/온라인 콘텐츠 제작지원(4.1%), 긴급 창작/제작을 위한 사전조사·연구지원(4%)의 순으로 나타났다. 지자체 코로나19 대응책에 대한 만족도는 평균 3.3점(만족비율 45.2%)으로 중앙정부 지원사업에 대한 만족도가 다소 높게 나타났다.

다양한 지원사업이 추진되었음에도 불구하고 지원대상에 포함되지 않고 사각지

대에 존재하는 예술인의 비율이 상당함을 확인할 수 있어, 향후 이렇게 사각지대에 존재하는 예술인들에 대해 어떠한 방식으로 지원하는 것이 좋을지에 대한 고민이 필요할 것으로 보인다. 또한 전담창구나 지원사업 온라인 플랫폼 등의 존재에 대해 모르는 이들이 압도적 다수로 나타나 효과적인 홍보 및 효용성을 높이기 위한 노력이 필요함을 알 수 있다.

□ 향후 정책대응방향

코로나19와 같은 위기/재난상황에서 필요한 정책에 대한 질문에 '저소득·위기 예술인에 대한 생계지원 및 긴급복지지원'의 필요성(88.6%)과 '예술 프로젝트 창작비용 지원사업(88.4%)로 '피해조사(88.3%)', '대관료/임대료 감면/면제'(84.9%), 프로젝트 취소/중지 등으로 인한 손실보전 지원(81.8%), 온라인/비대면 콘텐츠 제작·유통 활성화 지원, 예술인 고용보험을 통한 실업급여 지원(81.6%)의 순으로 나타나 예술인들이 필요로 하는 지원정책에 대한 수요를 가늠할 수 있다.

중장기위기대응방안 필요성으로는 '공공기금 조성'이 84.7%로 가장 높은 응답비율을 보였으며, 기본소득제도 도입(40.8%), 예술재난보험 가입 지원(36.7%0, 위기대응 시스템 구축(36.4%)의 순으로 나타났다. 한편 예술인들이 융자지원, 상호부조, 연금지원, 교육지원 등을 통해 서로 간에 도울 수 있는 민간 분야의 자조직 조직(예술인 공제회, 예술인노조)이 필요하다고 응답한 비율은 67.2%, 향후 참여의향은 47.1%로 나타나 예술인 공제회 등의 필요성에 상당수가 동의하고 있음을 확인할 수 있다.

2. 지역문화재단 대상 설문조사 결과의 시사점

□ 문화재단의 업무 및 재정 변화: 광역과 기초의 차이 극명

설문조사를 통해 문화재단에서도 업무와 재정의 변화를 겪은 것을 알 수 있다. 코로나19로 인한 문화재단 직원들의 근무형태는 '일상근무 유지' 응답이 51.1%, '변화를 겪었다'는 응답이 48.9%로 큰 차이를 보이지 않았지만 광역문화재단과 기초문화재단의 응답은 극명한 대조를 이뤘다. 광역문화재단의 경우 대부분인 92.9%가 근무형태의 변화를 겪었다고 응답한 반면, 기초문화재단은 29%에 그쳤다. 또 기

초문화재단은 응답자의 71%가 일상 현상근무를 유지한 것으로 나타나 재단별로 근무형태의 변화가 큰 것으로 확인됐다.

〈표 5-17〉 근무형태 변화 광역문화재단, 기초문화재단 응답비율

		사례수 (명)	일상 현장근무 유지	근무행태에 변화를 겪음
			%	%
전체		45	51.1	48.9
재단구분	광역문화재단	14	7.1	92.9
	기초문화재단	31	71.0	29.0

코로나19로 인한 경제적 여파를 묻는 질문에서 광역과 기초 문화재단의 응답자들은 다른 양상을 보였다. 광역문화재단의 경우 42.9%가 '사업예산이 삭감'을 1순위로 꼽은 반면, 기초문화재단은 80.6%로 '사업 감소'라고 응답했다. 특히 기초문화재단의 경우 경제적 여파에 대한 응답 1순위로 '예산 삭감'을 선택한 비율이 12.9%에 그쳤다. 이 같은 응답에 비춰봤을 때 코로나19로 광역문화재단은 사업예산 삭감에 큰 어려움을 겪은 반면 기초문화재단의 경우 예산삭감은 덜하지만 사업 감소로 어려움을 겪었다는 것을 확인할 수 있다. 이는 문화재단을 통해 지원사업 등을 추진할 때 광역과 기초 문화재단의 차이를 의미있게 파악하여 각 재단에 정책 수행 역할을 부여해야 함을 시사한다.

〈표 5-18〉 코로나19로 인한 경제적 여파(1순위)

		사례수 (명)	인원감축	사업 감소	사업 예산 삭감	기관적립금 감소
			%	%	%	%
전체		45	2.2	66.7	22.2	8.9
재단구분	광역문화재단	14	7.1	35.7	42.9	14.3
	기초문화재단	31	0.0	80.6	12.9	6.5

□ 추진 사업의 변화: 비대면 프로그램 증가

가장 변화를 많이 겪은 추진 사업에 대해서는 전체 응답자 중 '문화사업(행사, 출제 등)'에 영향을 받았다는 응답(60%)이 가장 많았다. 이 같은 양상은 대부분 재단에서 비슷했지만, 특별시/광역시의 재단은 문화예술지원(37.5%)이라고 답했다. 이

는 앞서 진행된 경제적 여파 조사에서 특별시/광역시의 절반 정도가 사업예산 삭감으로 어려움을 겪었다는 응답에 비쳐봤을 때 지원사업에 대한 예산 삭감이 컸던 것으로 파악할 수 있다.

〈표 5-19〉 가장 많은 변화를 겪은 분야(1순위)

		사례수 (명)	문화예술 지원	문화예술시설운영	문화사업 (행사, 축제 등)	교류협력 사업	인력운영 및 유연 근무 도입 등 기관 운영
			%	%	%	%	%
전체		45	13.3	22.2	60.0	2.2	2.2
재단구분	광역문화재단	14	35.7	14.3	42.9	7.1	0.0
	기초문화재단	31	3.2	25.8	67.7	0.0	3.2

코로나19와 관련해 대부분 재단(86.7%)에서 사업을 새롭게 기획해 진행한 것으로 확인됐다. 다만 광역과 기초 문화재단은 여기에서도 차이를 보였는데, 광역문화재단의 경우 100%가 진행했지만, 기초문화재단은 19.4%가 코로나19 관련 신규 사업이 없던 것으로 나타났다.

〈표 5-20〉 코로나19 관련 신규 시행 사업 여부

		사례수 (명)	예	아니오
			%	%
전체		45	86.7	13.3
재단구분	광역문화재단	14	100.0	0.0
	기초문화재단	31	80.6	19.4

새롭게 기획한 사업이 있다고 응답한 재단들의 평균 시행건수는 4.7건이었다. 특히 절반에 가까운 재단(43.6%)이 4건 이상의 사업을 새롭게 시행, 코로나 19로 인한 신규 사업에 상당 수 재단이 적극적이었다는 것을 확인할 수 있었다. 또한 프로그램 운영방식과 교차분석 결과, 언택트 방식을 도입했다는 응답자들이 4건 이상(48.5%)의 사업을 신규로 운영한 것으로 나타나 신규 사업의 절반 정도는 언택트 프로그램이라는 분석이 가능하다.

□ 코로나19 관련 민원 및 지원: 재단 사업 문의가 다수

코로나19로 가장 많이 받은 민원(문의)는 모든 재단에서 '재단의 지원 사업 추진 및 취소여부'로 큰 차이는 없었다. 다만 이 가운데 광역 재단의 응답은 타 재단과 구분됐는데, 긴급복지지원금 등 관련 지원금의 유무 및 신청방법 등 문의가 35.7%로 높게 나타났다.

피해사업 지원 건수의 경우 전체 기관 당 평균 4.3건인 가운데 특별시/광역시의 자치구에서 38.5%, 도 단위의 시 재단에서 29.4%를 기록하는 등 기초재단의 피해 지원 사업이 상대적으로 적었다. 코로나19로 인한 문의와 마찬가지로 광역재단에서 피해 지원 사업을 중점적으로 운영했다는 것을 시사한다.

〈표 5-21〉 코로나19 관련 피해지원 사업 건수

		사례수 (명)	0건	1-2건	3-4건	5건 이상	평균
			%	%	%	%	
전체		45	24.4	24.4	22.2	28.9	4.3
재단구분	광역문화재단	14	7.1	14.3	28.6	50.0	5.6
	기초문화재단	31	32.3	29.0	19.4	19.4	3.7

□ 확대 및 도입 필요 제도

향후 확대나 도입이 필요한 제도 1순위는 모든 응답이 고르게 나타났다. '재정', '언택트 기술', '문화예술가치 공감대 형성', '공모사업 등 예산제도 변경'이 20%대를 기록한 것이다.

다만 1, 2순위를 모두 합칠 경우 차이를 보였다. 광역 문화재단의 경우 코로나19 이후 침체된 문화예술 가치에 대한 대국민 공감대 마련(50.0%)이 문화예술계 온라인 비대면 콘텐츠 기술 보편화를 위한 제도마련(42.9%)보다 우위였으나 기초문화재단은 문화예술계 온라인 비대면 콘텐츠 기술 보편화를 위한 제도 마련을 74.2%로 가장 많이 선택을 하여 이에 대한 지원이 상대적으로 시급한 것으로 나타났다.

〈표 5-22〉 확대/도입 필요 제도(1+2순위)

		사례수 (명)	문화예술계 코로나19 피해 극복을 위한 재정 마련	문화예술계 온라인 비대면 콘텐츠 기술 보편화를 위한 제도 마련	코로나19 이후 침체된 문화예술의 가치에 대한 대국민 공감대 마련	코로나19로 인한 문화예술계 피해 모니터링 제도 마련	공모사업 지원 체계(교부, 정산 등) 등 예산 구조 제도 변경	기타
			%	%	%	%	%	%
전체		(45)	37.8	64.4	42.2	6.7	42.2	2.2
재단 구분	광역문화재단	(14)	35.7	42.9	50.0	7.1	64.3	0.0
	기초문화재단	(31)	38.7	74.2	38.7	6.5	32.3	3.2

한편 '온라인 비대면 콘텐츠 전망 및 의향'을 묻는 질문에서는 코로나19 이후 확대될 것이라는 응답과 코로나 종식 이후 다시 축소될 것이라는 응답이 비슷하게 나타났다. 다만 광역재단에서 다시 축소될 것이란 전망을, 기초문화재단에서 크게 확대될 것이라고 전망해 차이를 보였다.

〈표 5-23〉 온라인/비대면 콘텐츠 전망

		사례수 (명)	크게 확대될 것이다	지금 정도 수준의 확대가 지속될 것이다	일시적인 현상으로, 코로나19가 종식되면 다시 축소될 것이다.	모르겠다
			%	%	%	%
전체		45	35.6	26.7	35.6	2.2
재단구분	광역문화재단	14	21.4	28.6	42.9	7.1
	기초문화재단	31	41.9	25.8	32.3	0.0

□ 위기대응체계 컨트롤 타워: 문화체육관광부 1순위

문화예술분야 위기대응체계 구축을 한다면 컨트롤 타워가 어느 기관(부서)이 되는 것이 적절하냐는 질문에 1, 2순위 합이 '문화체육관광부' 응답이 가장 많았다. 다음 선호도로 광역문화재단은 '광역/지자체'를, 기초문화재단은 '구군 단위 등 재단에 직접 영향이 있는 하위 지자체'라고 응답을 해 1차적으로 문화체육관광부가 위기대응 컨트롤 타워의 역할을 수행하고, 그 다음 재단 업무에 직접 영향이 있는 단위 지자체가 역할을 해야한다는 것으로 풀이된다.

□ 불확실성에 대한 대책 마련: 객관적 파악의 어려움과 지침 부재

코로나19로 인한 업무의 어려움에 대한 의견을 개방형으로 질문했을 때 가장 많았던 의견은 '불확실성', '사업추진 어려움', '대응 매뉴얼의 부재', '현실과 대응 방안의 괴리' 등이었다.

코로나19로 인해 정부 및 지자체의 거리두기 지침에 따라 사업이 취소되고 예술활동에 제약이 생기며 시설 휴관 등의 조처가 이뤄지는데 이러한 지침은 하루 단위로 바뀌어 사업 예측이 불가능했다. 공식 지침이 없어 재단 자체의 판단으로 계약 취소 등이 이뤄져 재단별로 대응 방식이 일관적이지 않다는 지적도 있었다. 또한 예산 축소로 사업 방식과 규모에도 변화가 많이 생겼는데 적절한 대응책 없이 반복되는 계획 변경, 예산 편성에 부담을 호소했다.

예술인은 코로나19로 인해 피해 등을 재단에 호소하고 있으나 재단의 입장에서는 인력보충 없이 예술인 복지 및 지원 업무를 수행하여야 하는 상황을 여러번 지적했다. 예술인 생계지원 등 현장에서 시급하다고 느끼는 지원 정책의 빠른 추진이 필요하지만 정책의 직접 수행 기관인 문화재단에서는 이에 따른 관련 민원 증가, 국비와 시비 편성 증가로 인한 업무가 가중되었음에도 불구하고 공공기관이기에 '초과근무 제한 및 최소인원 근무(재택근무)' 지침과 상반되어 업무 추진에 어려움이 있음을 전했다. 이는 직원 수 부족으로 인한 업무과중과도 연계된다.

한편 비대면 사업이 증가하였는데, 관련 활용 예산이 적절한 수준인지에 대한 기준이 모호하다는 의견이 있었다. 또한 비대면 사업은 성과 측정이 어려워 문화재단 사업비 축소 압력으로 내년도 사업 추진에 우려를 드러내는 재단도 있었다.

□ 설문의 한계와 정책의 시사점

본 설문은 정책 방향에 대한 유의미한 결과를 도출하였으나, 응답 표본수의 부족으로 신뢰성에 한계를 지닌다. 문화재단 대상 설문은 107개 기초, 광역 문화재단의 전수조사를 목표로 추진되었으나 총 45개의 재단이 응답하여 42%의 참여율을 보였다. 각 재단에서 기관 대응 담당자 또는 사업 담당자가 대표 응답을 하였는데, 재단의 조직 유형과 운영 규모의 편차가 커 담당자 지정부터 많은 논의가 진행되었다. 기초문화재단의 경우 '정책 필요성 설문 응답에 대한 필요성을 느끼지 못함'이라는

이유로 설문을 거절하는 경우가 다수 있었고, 설문 기간 약 1개월 동안 업무 과중 및 대응 가능 인원 부족으로 관련 대응을 정중히 거절하는 사례도 다수 있었다.

한편 코로나19로 인한 실제 사업 추진 피해 현황을 파악하기 위하여 '2019년 및 2020년 문화 예술 사업 건수'를 질문하였으나, 기관 전체의 사업 수 파악 방식에 편차가 크고 2020년 8월 현재 사업 수에 대한 분석이 추진되지 않은 곳이 다수라 설문 결과에 의미성이 부족해 상세 분석을 생략하였다.

이러한 설문의 한계점은 문화재단의 사업 추진 현황과 필요 정책 수요 청취를 위한 일관된 창구가 필요하다는 것을 시사한다. 한국광역문화재단연합회 부설 한국지역문화정책연구소(2020)는 지역문화재단의 디지털 전략 수립을 통해 체계적인 데이터 조사와 관리 체계 구축, 소통 체계 구축 등을 수립해야 한다고 지적한 바 있으며[186] 실제 2021년 이후 광역 및 기초 문화재단의 의견을 청취할 수 있는 소통 창구 구축 추진을 예정하고 있다. 한국광역문화재단연합회와 전국지역문화재단연합회가 광역과 지역 문화재단의 네트워크 거점 역할을 수행하고 있으나 두 연합회 모두 재단의 회비로 사업비가 구성 되고 거점 또한 회장이 소속된 지역 재단으로 옮겨가는 특징을 갖고 있어 안정적인 정책 개발과 조사 업무를 수행하는데 한계가 있다.

코로나19로 인해 지역 거점 조직의 대응 중요성이 드러난 만큼 광역 및 기초 문화재단도 위기대응체계를 위한 소통 방안에 대한 정책적 개선 및 지원이 필요한 것으로 풀이된다.

186) 한국지역문화정책연구소(2020), 「포스트코로나 시대, 지역문화재단 방향과 과제에 대한 지역문화관계자 설문조사 분석 결과 보고서」, 이슈페이퍼 2020-03호 15쪽 참고

제6장

코로나19 이후, 문화예술정책의 방향과 과제

제1절 코로나19 이후, 문화예술정책의 방향

코로나19가 언제쯤 종식될 것인지는 불확실하다. WHO 사무총장은 1919년 스페인 독감 종식에 2년이 걸렸다는 사실을 근거로 “우리는 이 팬데믹(세계적 대유행) 2년 안에 끝나길 바란다”고 말했다(조선일보, 2020).[187] 그러나 백신이 나와도 퇴치되지 않고 독감처럼 그냥 관리 가능한 전염병으로 계속 남을 것이라고 예상하는 전문가들도 있다. 문제는 코로나19가 종식된다 하더라도 제2, 제3의 팬데믹이 다시 우리의 삶을 덮칠 수 있다는 것이다. 즉 치명적인 위기 혹은 재난이 우리의 일상이 될 수 있는 일상적 재난사회에서, 문화예술분야의 피해를 최소화하고 지켜내기 위한 문화예술정책의 전환이 필요한 시점이다.

그렇다면 포스트코로나 시대의 문화예술정책은 어떠해야 하는가? 코로나19 이후, 문화예술정책이 가져야 할 지향과 철학은 무엇인가? 이하에서는 이에 대해 살펴보기로 한다.

1. 일상적 재난사회에서 ‘전환의 문화예술정책’ 지향

1.1. 새로운 도전에의 응전

코로나19를 통해 우리는 새로운 도전에 직면하게 되었다. 공연장이나 미술관, 도서관 등과 같은 문화시설을 통해 관객과의 직접적 대면을 전제로 하는 공연과 전시, 모임과 행사 등이 불가능해지거나 심각하게 제약되는 상황에서, 비대면(untact)으로 물리적 접촉을 최소화하며 관객들을 만나야 한다는 도전이다. 문화예술이 관객

187) 조선일보(2020). 코로나 언제쯤 종식될까…WHO "2년 내 종식 희망", 이옥진 기자(2020.08.22.) https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2020/08/22/2020082200421.html?utm_source=naver&utm_medium=original&utm_campaign=news

과 만날 수 있는 주요 채널이었던 공연장, 박물관·미술관, 도서관 대신에 온라인·디지털 플랫폼이 문화예술인과 관객들을 이어주는 핵심적인 유통과 향유의 채널로 등장했으며, 그간 '문화콘텐츠 영역'과는 확연하게 차별되는 영역으로 여겨져왔던 '기초예술 혹은 순수예술'이 또 하나의 문화콘텐츠로 포섭되는 변화가 본격화되고 있다. 그리고 그간 4차 산업혁명과 관련하여 먼 미래의 일로 여겨져왔던 VR/AR 등 체감기술, AI, 빅데이터, 블록체인과 같은 첨단기술의 상용화가 코로나19를 계기로 아주 가까이 다가오고 있다.

이러한 변화의 소용돌이 속에서 코로나19 이후의 문화예술정책은 먼저 향후 지속적· 반복적으로 발생할 수 있는 위기·재난 상황에서 문화예술분야의 피해를 최소화하고, 조속한 복구를 위해 어떠한 준비가 필요한지', 즉 어떻게 문화예술분야의 위기대응시스템을 구축해나가야 할 것인지에 대한 중장기적 전략과 솔루션을 마련할 필요가 있다.

또한 온라인·비대면 콘텐츠의 부상이라는 새로운 도전에 대해서도 이를 문화예술분야의 새로운 확장의 관점에서 바라보고 디지털 전환이 연착륙할 수 있도록 온라인 콘텐츠의 기획·제작, 유통, 향유를 위해 필요한 기반 인프라와 제반 여건을 조성하는 한편, 디지털 세계에서 기초예술 또는 순수예술의 핵심이라 할 수 있는 '예술성과 현장성'을 담보할 수 있도록 부작용을 완화하기 위한 섬세한 접근이 필요하다. 또한 문화예술종사자와 취약계층의 디지털 리터러시(digital literacy)를 제고하기 위한 정책적 지원방안을 모색할 필요가 있다.

1.2. 취약한 체질의 근본적 개선 모색

앞서 서술한 바와 같이 이번 코로나19로 인한 피해가 상당 부분은 우리 문화예술계가 가지고 있던 취약성에 기인함을 명확히 인지할 필요가 있으며, 또 다른 제2, 제3의 팬데믹이 닥쳐왔을 때 그로 인한 충격에 내구성을 가질 수 있도록 기존 취약한 체질의 근본적 개선을 위한 정책적 노력이 필요하다.

이를 위해서는 문화예술분야에 만연한 불공정한 계약 관행이나 구조적 불합리성을 개선하고, 문화예술분야 종사자들이 공정하게 수익을 배분받을 수 있도록 공정시장 생태계의 구축이 필요하다. 또한 문화예술분야의 높은 공공의존도로 인한 부

작용을 완화하기 위해 문화예술활동을 통해 자체적인 수익을 창출할 수 있도록 예술시장의 건강한 형성에 대한 지원이 필요하며, 문화예술인 공제회 등과 같이 자체적으로 자조적인 연대체를 구성하고 이를 통해 상호부조와 대출, 재난보험, 노후연금 등과 같은 사회적 위험에 대응할 수 있도록 정책적으로 지원할 수 있는 방안의 모색이 필요하다.

2. 문화예술생태계를 고려한 균형적 접근

코로나19 이후 관객들과의 접촉을 최소화하고 안전을 보장하기 위해 온라인·비대면 콘텐츠의 확대, 소규모 공연·전시·축제, 야외공간과 지역을 중심으로 한 활동이 증가한 것은 사실이지만, 이러한 경향들이 기존의 활동방식을 완전히 대체하지는 못할 것이며, 그것이 바람직하지도 않다. 직접적 대면, 대규모의 행사나 축제, 국제적 교류나 활동, 전국적 단위의 투어 방식이 문화예술생태계에서 차지하는 각각의 의미와 필요가 존재하기 때문이다. 따라서 문화예술지원의 방향이 급속하게 온라인·비대면 활동에 대한 지원으로 옮겨가는 것은 바람직하지 않으며 이러한 정책적 드라이브가 오히려 현장 문화예술인들의 심리적 저항감과 위기감을 초래할 수 있다는 점을 유념할 필요가 있다.

포스트코로나 시대의 문화예술정책은 어느 한쪽으로의 패권적 힘 몰아주기가 아니라, 대면과 비대면, 대규모와 소규모, 국제적 단위/전국적 단위/지역적 단위 활동과 같이 다양한 형태와 방식이 조화롭게 공존할 수 있도록 하는 한편 문화예술계가 상황에 따라 유연하게 다양한 매체와 형식, 운영방식을 조정할 수 있도록 지원하는, 그리하여 문화예술생태계의 다양성과 건강성을 지킬 수 있도록 균형적 관점을 견지할 필요가 있다.

3. 포스트코로나 시대 문화예술지원의 철학

포스트코로나 시대에 문화예술지원이 필요한 이유는 무엇인가? 왜 우리는 예술인과 문화예술계를 공공재원의 투입을 통해 지원해야 하는가? 즉 포스트코로나 시대에 문화예술지원의 가치와 철학을 분명히 할 필요가 있다.

코로나19 이후 문화예술분야에 대한 지원은 대부분 문화예술분야가 영세하고 취약하기 때문이라는 논리로 이루어져왔다. 이 또한 사실일 수 있다. 다른 분야와 같이 문화예술분야 또한 큰 피해를 입었으며, 문화예술분야가 가지고 있는 특수성과 내재적 취약성으로 그 피해는 더욱 극심했던 것이 사실이다.

그러나 문화예술은 코로나19로 인해 전 세계 모든 이들이 충격과 고통과 상실에 휩싸였을 때, 코로나 블루로 인한 불안과 우울, 고립과 소외에서 힘들어할 때 따뜻한 위로와 희망을 건네고, 연대와 회복을 위한 치유자로서의 모습을 보여주었다. 코로나19로 더욱 격화되고 있는 집단간 혐오와 갈등의 심화라는 사회적 문제에 있어서도 궁극적인 화해의 메신저는 문화예술이 될 가능성이 크다. 또한 문화예술은 팬데믹 시대의 기록자로서, 감춰져 있던 진실의 폭로자로서 시대적 성찰을 위한 거울이기도 하며, 코로나19로 인해 더욱 중요성이 커진 기후위기나 생태계의 위기에 대해서도 문화예술만이 할 수 있는 역할을 할 것으로 기대된다. 즉 문화예술은 우리 사회의 개인과 공동체가 팬데믹이라는 거대한 재난을 뚫고 일상으로 회복할 수 있도록, 아니 더 나은 개인과 사회가 될 수 있도록 길을 비추는 역할을 수행하고 있으며, 이로 인해 문화예술에 대한 공공지원은 더욱 가치와 필요가 인정된다. UNESCO Azoulay 사무총장은 “사람들을 한데 모으고, 영감을 주고, 위로하고 나누는 것, 이것이 예술의 힘이며, 코로나19 대유행 기간동안 그 중요성이 분명히 드러났습니다”라고 이야기한 바 있다.

포스트코로나 시대에 문화예술지원의 철학은 바로 이러한 관점에서, 즉 우리 사회의 회복탄력성(resilience)을 제고하기 위한 장기적인 투자라는 관점에서 이루어질 필요가 있을 것이다.

이상 논의한 내용을 통해 코로나19 이후 문화예술정책의 방향성과 주요 과제를 제시하면 다음의 [그림 6-1]과 같다.

[그림 6-1] 코로나19 이후 문화예술정책의 방향과 주요과제

코로나19 이후, 문화예술정책의 주요 방향
• 일상적 재난사회에서 전환의 문화예술정책 지향: 새로운 도전에의 응전, 취약한 체질의 근본적 개선 • 문화예술생태계를 고려한 균형적 접근: 대면 vs. 비대면, 대규모 vs. 소규모, 국제/전국/지역 단위 등 • 포스트코로나 시대 문화예술지원의 철학: 문화예술 및 사회의 회복탄력성(resilience: bouncing forward)를 제고하기 위한 장기적인 공적 투자의 관점 견지

주요 과제	
코로나19 피해의 회복과 정상화	• 문화예술활동 및 문화시설 운영의 원칙과 기준 등에 대한 가이드라인(매뉴얼)개발 • 전국 문화시설 방역설비, 환기시설 구축, 방문자 동선 최적화 등 리모델링 지원 • 코로나19의 장기화에 대비한 기존 지원사업의 보완과 확대
중장기적 관점에서 위기대응시스템 구축 방안 모색	• 문화예술분야 위기대응 컨트롤 타워의 설정및유관기관과의 협력체계 구축 • 지원사업 운영방식의 대응성과 유연성 강화 • 위기상황에서 유효한 정책수단의 연구·개발 추진 • 위기재난 발생 시 피해의 완충 및 최소화 위한 제도적 장치의 도입 검토
디지털 전환의 연착륙을 위한 정책적 대응	• 디지털 전환을 위한 제반 인프라 구축 및 전략적 지원 추진 • 디지털 격차 해소를 위한 기술 컨설팅과 인력 연계 • 디지털+문화예술에 대한 분야 전반의 실험적·혁신적 활동 지원 • 저작권 제도 개선 및 교육 강화 • 온라인 콘텐츠를 통한 접근성의 확대와 문화 민주주의 구현
문화예술의 가치에 대한 인식 제고 및 사회적 문제에 대한 예술적 접근 확대	• 문화예술의 가치에 대한 인식 제고 및 옹호(advocacy) 활동 강화 • 문화예술을 통한 사회회복 프로젝트 추진: 코로나블루 극복을 위한 사회적·정서적 회복 프로젝트, 문화다양성의 가치 확산 프로젝트 • 그린뉴딜 관점에서 생태문화예술(ecological art)프로젝트 추진
문화예술분야의 취약성을 근본적으로 개선하기 위한 창작안전망 강화	• 공정시장 생태계 구축을 위한 정책지원의 강화 • 예술인의 창작안전망 강화 • 과도한 공공의존성을 완화하기 위한 자조적 연대체(문화예술인 공제회)의 설립 지원

제2절 코로나19 이후, 문화예술정책의 주요과제

1. 코로나19 피해의 회복과 정상화

1.1. 문화예술분야 위기대응 가이드라인(매뉴얼)개발

코로나19로 인한 문화예술분야 피해의 상당부분은 사회적 거리두기로 인한 문화시설의 휴관, 제한적 이용, 축제의 취소 등에 기인했다. 도서관, 미술관, 공연장, 영화관 등은 '고위험시설'이 아닌 '다중이용시설'에 해당하여 철저한 방역 조치에 마스크를 쓰고 상호접촉을 최소화한 상태에서 공연이나 전시 등을 하는 경우 감염의 위험성을 최소화할 수 있으며, 실제 정부의 "사회적 거리두기 단계별 조정기준과 조치 필요사항"에서도 "다중이용시설 운영 제한 범위 등은 상황에 따라 탄력적으로 조정이 가능"하도록 규정하고 있음에도 불구하고, 국공립 문화시설을 관장하고 있는 국가와 지자체의 경우 코로나 감염 발생으로 인한 책임을 피하기 위해 소극적으로 대응하여, 전국의 거의 모든 국공립 문화시설은 상당기간 휴관에 돌입하거나 설사 재개관한다 하더라도 엄격한 좌석간 거리두기 등을 실시하여 해당 공간에서 공연, 전시 등을 개최하고자 준비하고 있었던 많은 문화예술단체와 예술인들은 큰 피해를 감수해야만 했다.

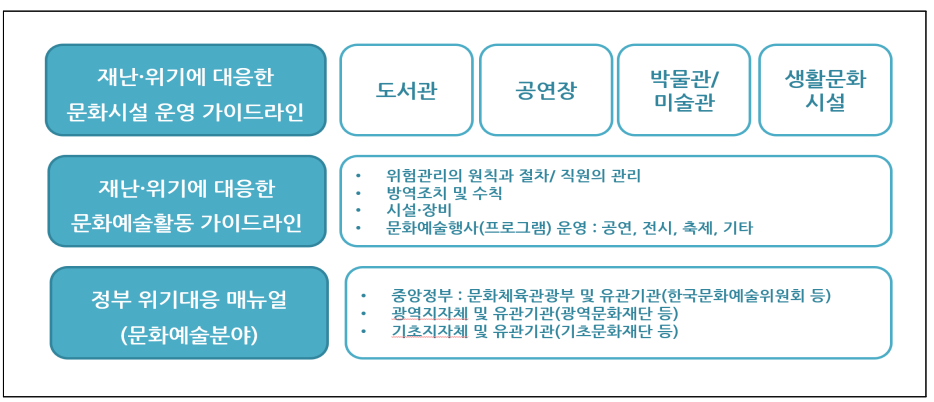
코로나19의 감염력이 강력하고, 감염시 개인적·사회적 피해가 상당하다는 점에서 문화예술분야 또한 방역수칙을 철저히 엄수해야 한다는 것은 명백하다. 그러나 코로나 발생 이후 공연장 내에 단 한 건의 관객간 전이도 발생하지 않았다는 점, 그리고 명확한 기준이나 원칙 없이 행해지는 문화시설 및 문화예술활동에 대한 허용정책으로 인해 많은 문화예술단체와 종사자가 한치 앞도 기약할 수 없는 불확실성 하에서 막막하게 코로나19가 종식되기만을 기다리며 많은 피해를 감수하고 있다는 점을 고려할 때, 문화예술분야의 특수성을 고려한 위기 발생시 문화예술활동 및

문화시설 운영의 원칙과 기준, 허용범위에 대해 규정한 가이드라인, 또는 매뉴얼의 개발과 배포가 절실하게 필요하다. 특히 코로나19가 장기화될 수 있다는 점을 고려할 때 더욱 그렇다.

구체적으로 i) 공연장, 박물관·미술관, 도서관과 같은 '문화시설'의 운영 원칙과 기준, 허용범위, 공익을 목적으로 한 필요조치(예: 좌석 간 거리두기)에 따라 문화예술단체에 발생한 피해에 대한 일부 지원 등을 담은 '문화시설 위기대응 가이드라인(매뉴얼)'과 ii) 문화예술단체나 사업체, 예술인들의 문화예술활동(공연, 전시, 행사, 축제 등)의 운영원칙과 기준, 허용범위 등을 담은 '예술인 및 문화예술조직 위기대응 가이드라인(매뉴얼)'이 개발될 필요가 있으며, 이러한 가이드라인의 내용에 따라 국공립 문화시설이나 행사, 축제 등을 담당하는 '국가나 지자체 소관 담당자'가 문화예술활동이나 문화운영을 허용할 수 있도록 할 필요가 있을 것이다. 이러한 문화예술분야 위기대응 가이드라인은 문화예술분야 종사자들의 예측가능성과 활동에의 안정성을 제고하고, 안전하게 문화예술활동을 지속할 수 있도록 하는데 크게 기여할 수 있을 것이며, 문화시설이나 문화예술행사를 담당한 공무원이나 담당자의 입장에서도 해당 가이드라인에 따를 경우 불의의 감염자가 발생하더라도 면책할 수 있도록 함으로써 적극행정에 기여할 수 있을 것이다.

한편 이러한 가이드라인의 개발에 있어 공공의 일방적인 주도로 진행되지 않도록 민간의 현장 문화예술단체와 주체들의 참여를 담보할 수 있는 방식과 과정으로 진행될 필요가 있을 것이다.

[그림 6-2] 문화예술분야 위기대응 가이드라인 예시



1.2. 주요 문화시설 방역설비 등 리모델링 지원 및 영세한 민간부문에 대한 방역지원

전국의 주요 문화시설, 예컨대 국공립 문화시설이나 일정 규모 이상의 민영·사설 문화시설의 경우 코로나19와 같은 감염병에 대비하여 방역설비와 환기시설을 구축하고 방문자 동선을 최적화 하는 등의 리모델링 지원이 필요하다. 실제 독일은 '문화를 위한 새로운 시작(Neustart Kultur)' 프로젝트의 일환으로 문화시설 재개관을 위해 방역설비를 비롯하여 프로그램의 디지털화에 드는 비용에 대한 지원으로 2억 5천만 유로(약 3,500억원)를 지원하기로 했다(채해원, 2020).[188] 이 외에도 방역조치에 드는 비용이 상당한 만큼, 영세한 문화예술단체나 시설 등에 대해 방역지원 비용을 지원하여 이들이 안전하게 문화예술활동을 지속할 수 있도록 하는 것이 필요하다.

1.3. 코로나19의 장기화에 대비한 기존 지원사업의 보완과 확대

세계적인 신규 확진자의 수가 아직도 가파르게 확대되고 있는 시점에서, 코로나19의 장기화에 대비한 기존 문화예술지원사업의 보완과 확대가 필요하다. 코로나19가 종식될 것을 가정한 [시나리오 1] 외에도 우리나라 국내 감염확산이 현재 정도의 추세를 보일 경우를 가정한 [시나리오 2], 대규모 감염 확산이 심각하게 진행될 경우를 가정한 [시나리오 3]의 상황을 가정하고, 각 상황에서 문화예술현장에 어떠한 지원이 필요한지를 고려하여 지원사업의 수정·보완이 이루어질 필요가 있다.

특히 타 부처에서 진행되는 고용지원이나 융자지원 사업과 같이 문화예술분야에 사각지대가 발생하는 경우 해당 부처의 사업으로 해소하기 어려운 부분에 대해서는 문화예술영역에서 직접 지원하도록 하거나, 특정 집단에 지원이 편중되지 않도록 지원대상의 선정에 신중을 기할 필요가 있다.

또한 코로나19 상황 하에서 활용할 수 있는 정책수단이 어느정도 제한된다는 점을 고려하여 중앙정부와 지자체 사업 간에 유기적인 변용과 연계가 가능하도록 계획과 집행에 자율성을 부여하는 것도 필요할 것이다.

---

188) 채해원(2020), 독일 문화예술 종합지원 프로젝트 'NEUSTART KULTUR', 아키스브리핑 제243호, 문화예술지식정보시스템. https://policydb.kcti.re.kr/#/ackisbriefingDetail?bbstypecd=3001090&postno=200431

2. 중장기적 관점에서 위기대응시스템 구축방안 모색

2.1. 문화예술분야 위기대응 컨트롤 타워의 설정 및 유관기관과의 협력체계 구축

가. 문화예술현장의견 수렴- 지원대책 수립과 전달 - 쌍방향적 소통 및 환류체계 정비

코로나19와 같은 위기가 앞으로도 반복적으로 발생할 것이라는 예상은 이제 거의 상식처럼 통용되고 있다. 따라서 중앙정부 차원에서도 유사한 위기·재난이 발생했을 때 신속하게 문화예술분야의 피해상황을 파악하고, 효과적인 지원대책을 수립하고, 현장과의 쌍방향적 소통과 환류를 통해 보완할 수 있는 위기대응시스템의 구축이 필요하다.

예컨대 보건복지부는 2015년 메르스(중동호흡기증후군, MERS) 사태 이후 신종감염병 위기의 재발 방지 및 신속한 대응을 통한 조기극복을 위해 '국가방역체계 개편방안'을 발표했고, 이에 따라 조직개편을 통해 시급히 필요한 현장인력이 역학조사관과 공항 검역관의 증원, 감염병 발생시 방역현장을 종합적으로 총괄 지휘 통제하는 긴급상황센터(EOC, Emergency Operations Center) 신설, 질본 본부장 직속으로 대국민 위기소통을 전담하는 '위기소통담당관' 설치, 감염병의 신속한 통합검사를 위한 '감염병진단관리과' 신설, 질본의 독립적 위기대응 강화를 위한 별도 지원부서 신설 등을 추진(보건복지부, 2015)[189]했고, 이러한 조치가 이번 코로나19 위기상황에서 한국이 성공적인 방역조치를 취할 수 있도록 했다고 볼 수 있다.

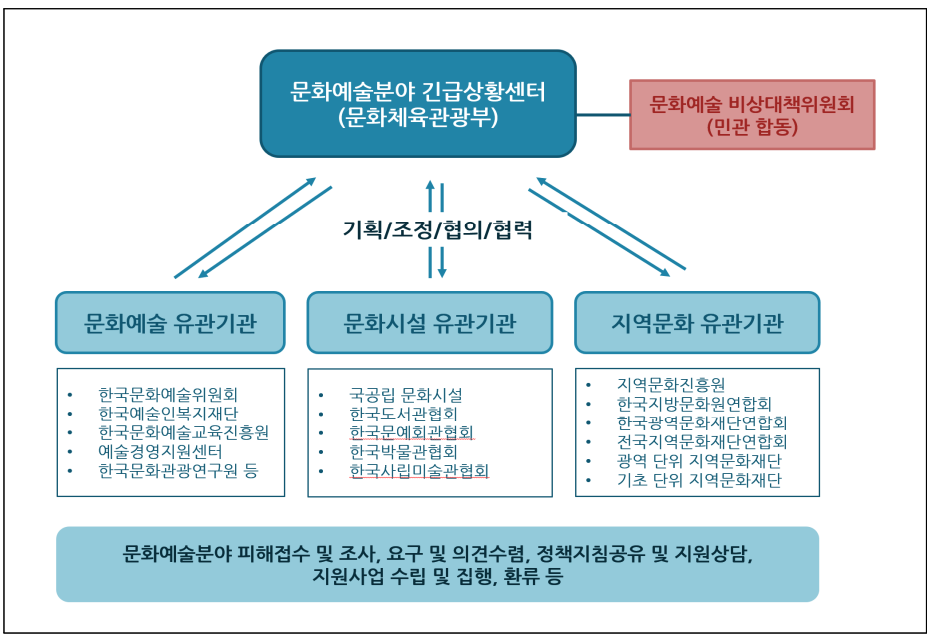
문화예술분야에서도 이러한 위기상황이 발생했을 경우 현장을 종합적으로 총괄 지휘 통제하는 긴급상황센터(EOC)의 지정이 필요하며, 문화체육관광부의 문화예술분야 관련 부서를 비롯하여 한국문화예술위원회, 한국예술인복지재단, 한국문화예술교육진흥원, 지역문화진흥원, 예술경영지원센터 등 유관기관 및 민간 부문의 협회 및 단체 간 협력체계의 구축, 신속하게 현장의 피해와 필요한 지원에 대한 의견을 수렴할 수 있는 소통구조의 마련이 필요하다. 예컨대 문화체육관광부에 긴급상황센터(EOC)를 한시적으로 설치하고, 문화체육관광부의 문화예술분야 관련 부서와 주요 유관기관으로부터 핵심인력의 파견, 문화예술분야 현장으로부터 추천받은 복

189) 보건복지부(2015), 질병관리본부, 감염병 위기 컨트롤타워 역량 대폭 강화한다, 보건복지부 보도자료 2015.12.29. https://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR_MENU_ID=04&MENU_ID=0403&CONT_SEQ=329262

수의 민간위원을 포함하여 24시간 상시적으로 문화예술분야의 피해를 신속하게 파악하고, 현장의 피해상황과 필요에 적합한 대응책을 수립하고, 이에 대한 소통과 환류를 통해 지원사업을 보완하는 체계를 갖추는 것을 고려해볼 수 있을 것이다. 민관 공동의 '문화예술 비상대책위원회'를 구성하거나 매주 문화체육관광부 차원의 정례 브리핑을 통해 현재 어떻게 상황이 진행되고 있는지에 대한 정보를 통합적으로 제공하는 것도 고려해 볼 수 있을 것이다.

한편 또 다른 위기상황이 닥쳤을 때 이러한 시스템이 즉각적으로 작용할 수 있도록 지금부터 문화체육관광부 부서 및 유관기관에 담당기관(담당자)을 지정하고, 위기관리매뉴얼을 개발하고 준비하는 것이 선행되어야 할 것이다.

[그림 6-3] 문화예술분야 위기관리대응체계 구축 예시



나. 피해 파악 및 대안 모색을 위한 데이터·통계 시스템 구축과 활용 제고

앞서 제시한 바와 같이 문화예술분야 데이터의 경우 대부분 2~3년 주기의 조사통계가 대부분이며, 그나마도 각 분야별 실태를 구체적으로 파악할 수 있는 자료가 부족하기 때문에 실시간으로(일별 주기) 문화예술계의 동향(특히 공급 부문)을 파악

할 수 있는 통계 데이터가 매우 부족하다. 그나마 2020년부터는 신용카드 지출액 데이터를 통해 문화예술분야 수요 감소를 파악할 수 있었으나 공급부문의 직접적 피해를 파악하기는 어려웠다. 분야별로는 공연예술분야의 경우 공연예술통합전산망(KOPIS)의 구축으로 제한적 범위에서나마 실시간으로 데이터를 파악할 수 있었으나 시각예술분야나 문학 분야의 경우 월별 매출액이나 종사자 인건비 정보 등과 같은 시장정보가 부족하여 어려움을 겪었던 바, 향후 각 분야별 시장정보에 대한 수집과 구축, 제공을 위한 투자가 필요할 것으로 보인다. 또한 예술인 실태조사의 조사주기를 기존 3년에서 2년 또는 1년으로 축소할 필요가 있으며, 각종 장르법에 규정된 '예술분야별 실태조사'의 원자료(raw data)를 공개하고 활용할 수 있도록 할 필요가 있다. 문화예술분야의 경우 아직까지 빅데이터 분석이 활성화되어 있지 않다는 점에서, 향후 신용카드 정도나 위치 정보 등을 활용한 빅데이터 분석도 활발하게 이루어질 필요가 있을 것이다.

2.2. 지원사업 운영방식의 대응성과 유연성 강화

가. 위기상황 발생에 대비한 대안적 시나리오 수립, 지원방식의 유연성 확대

코로나19의 경우 감염병의 형태로 찾아온 보건위기였다면, 향후 찾아올 위기는 기후위기로 인한 재난의 형태를 가질 수도 있다. 위기의 양태에 따라 문화예술분야에 미치는 피해와 영향은 다른 형태를 띠게 될 것이다. 따라서 문화예술분야 또한 향후 도래할 수 있는 다양한 형태의 위기와 재난에 대한 정보와 시나리오 분석을 토대로 향후 지원사업 운영방식의 전환과 혁신을 꾀할 필요가 있다.

코로나19 상황과 같이 '현재수준 유지/심화/완화' 등의 예상 시나리오에 따라 기존 지원방식을 어떻게 수정·변경해야 할 것인지에 대한 시뮬레이션이 필요할 수 있으며, 위기/재난 상황에서 지원사업의 내용과 방식을 유연하게 변경할 수 있으면서도 기존 선정된 예술인 및 단체들의 피해를 최소화할 수 있는 방안에 대한 모색도 필요할 것이다. 위기 상황에서 효율적인 심의방식에 대한 고민도 이루어질 수 있을 것이다.

나. 전통적 개념의 '작품'창작 지원 → 프로젝트 지원, 활동 지원, 과정 지원, 역량 강화 지원(fellowship), 사후지원, 개인/단체/사업체 대상 지원등 다양화

우리나라 문화예술 지원사업은 대부분 전통적 개념의 '작품' 창작 지원이 주를 이룬다고 볼 수 있다. 그러나 이번 코로나19를 계기로 다양한 형태의 지원사업이 시도되었다. 특히 작품을 무대에 올리는 것이 어려워진 상황에서 문화예술단체 또는 예술인들의 기획이나 아이디어의 실현과정 및 활동을 지원하거나, 사전 리서치 활동을 지원하거나 소규모 프로젝트를 지원하거나, 기존 작품에 대한 정부 구매를 통한 사후지원도 나타났다.

문화예술분야의 경우 점차 장르적 경계가 허물어지고, 다양한 장르의 예술인이나 단체들이 일시적으로 모여 협업으로 프로젝트를 추진하고 또 다시 흩어지는 등 탈장르, 탈경계 현상이 심화되고 있으며 창작 활동의 결과물 또한 '무대에서의 공연'이나 '미술관에서의 전시'와 같은 형태가 아니라 거리나 자연공간에서의 퍼포먼스이거나, 협업과정 그 자체인 경우도 늘어가고 있다는 점에서 문화예술 지원사업의 방식과 유형도 프로젝트 지원, 활동지원, 과정지원, 역량강화지원, 사후지원 등 더욱 다양화될 필요가 있으며, 어떤 유형과 방식이 보다 효과적인지에 대한 지속적인 실험과 환류가 진행될 필요가 있다.

2.3. 위기상황에서 유효한 정책수단의 연구·개발 추진

한편 이러한 위기/재난 상황에서 유효하고 적실한 정책수단이 무엇인지에 대한 연구도 후속적으로 이루어질 필요가 있다. 코로나19 대응으로 추진된 다양한 정책사업들에 대한 중장기 추적조사를 통해 위기단계별로 유효하고 필요한 지원사업이 무엇인지, 대상별로 필요한 맞춤형 지원사업은 무엇인지에 대한 연구와 목록화 등도 진행될 필요가 있을 것이다.

2.4. 위기재난 발생 시 피해의 완충 및 최소화 위한 제도적 장치의 도입 검토

코로나19를 맞이하여 위기 재난 발생 시 피해의 완충과 최소화를 위해 필요한 제도적 장치로서 예술재난보험, 문화비상기금, 예술인 공제회, 기본소득제도 도입 등에 대한 논의가 대두되었다.

가. 문화예술재난보험 도입 검토

먼저 '문화예술재난보험'이란 코로나19와 같은 위기/재난의 발생으로 오랜기간 준비해온 공연, 전시, 축제, 문학행사, 문화예술교육 프로그램 등이 취소 또는 연기되었을 때, 그로 인한 손실(준비비용, 기획비용, 섭외비용 등)을 보전받을 수 있는 정책보험을 뜻한다. 유사한 기존 민간보험상품으로는 행사취소보험(Event Cancelaation Insurance or Non-Appearance Insurance)가 있는데, 행사의 취소, 연기, 중단, 행사기간 단축, 행사규모 축소 등에 따른 경제적 손실을 담보하는 영업배상책임보험의 한 형태로, 보상금액은 행사 취소 또는 중단에 따른 순손실 금액 또는 연기에 따른 추가비용이다. 행사 주최자의 통제를 벗어난 우연한 사고를 보험사고 대상으로 하며, 전쟁, 행사국가 또는 국제사회의 정치 급변, 테러, 기후변화 등 불가항력적 자연재해, 행사 주최측의 재정 사유, 전염병 발생 등에 따른 손실은 일반적으로 보상하지 않는다. 다만 이 경우에도 특약을 통해 다양한 위험을 확장하여 보장하는 것은 가능한 것으로 알려져 있다(정인영, 2020).[190]

해외에서는 IOC를 비롯하여 FIFA 월드컵대회, 윔블던 테니스대회 조직위원회 등이 국제스포츠행사 운영 리스크 관리 차원에서 행사취소보험에 가입해왔는데, 보험가입금액은 수억 달러에 달하는 것으로 알려지며, 보상하는 손해는 IOC가 입게되는 수익상실금액으로 통상 TV중계권료 수입, 입장료 수입, 스폰서 후원 수입금 등이다.[191] 코로나19로 인한 대규모 행사취소로 인한 보험회사들의 지급보험금 규모는 보험약관 해석, 행사취소와 코로나19 간 인과관계 규명 여부, 면책사유 입증책임의 주체에 따라 보험금 지급과정에서 논란의 쟁점이 될 것으로 보인다(정인영, 2020).

190) 정인영(2020), 행사취소보험 시장 현황과 과제, KIRI 리포트 이슈분석(2020.4.27.), 보험연구원. http://www.kiri.or.kr/report/downloadFile.do?docId=5251

191) IOC의 행사 취소 대비 보험료 규모는 대회 운영 예산의 1.5~3% 정도로 알려져 있으며, 2014년 소치올림픽에 757만 달러, 2016년 리우올림픽에 1,438만 달러, 2018년 평창올림픽에 1,280만 달러를 보험료로 지출했다고 한다(IOC, Annual Report 각 연호; 정인영(2020)에서 재인용,

〈표 6-1〉 행사취소보험의 상품구조

구분	주요내용
보험사고	행사 취소, 연기, 중단, 기간단축, 장소변경
피보험자	행사 기획업체, 스폰서, 행사장소(대관) 제공자 등
보상제외	재정적 사유, 계약 위반, 테러, 전염병 등 (단 특별약관에서 기상 악화, 테러, 전염병 등을 보장하기도 함)
가입금액	행사 취소 또는 중단에 따른 순손실 금액, 또는 연기에 따른 추가 비용

출처: JLT, Allianz, Chubb 등; 정인용(2020) 재인용

한편 국내에서도 일부 손해보험회사가 행사종합보험, 행사취소보험, 공연종합보험 등의 명칭으로 행사 취소로 인한 위험을 담보하고 있지만 시장 규모는 미미한 수준이다. 행사종합보험은 기업보험(특종보험)의 한 형태로 재물손해, 상해, 배상책임, 행사취소 위험을 담보하는 종합보험이며, 기업(계약자)이 원하는 담보만 선택하여 가입이 가능하다. 재물손해 및 상해, 배상책임 보험을 중심으로 운영되고 계약자의 요청에 따라 행사취소위험 담보가 필요한 경우 행사취소보험을 별도로 가입하는 형식으로 운영된다. 행사종합보험 수입보험료는 증가 추세(2017년 기준, 수입보험료는 약 3억 3천만원)에 있으나 총 가입금액은 약 1조 1,600억원으로 기본담보에 해당하는 동산(10.4%), 신체상해(사망·후유장애 77.6%, 의료비 11.6%) 담보가 대부분을 차지하며, 배상책임담보는 0.4%에 불과하다(정인영, 2020).

공연 업계에서는 이번 코로나 사태를 계기로 전염병 발생을 보상 대상에 포함해야 한다는 주장이 나타나고 있다. 2016년 중동호흡기증후군(MERS)과 이번 코로나19까지 전염병에 따른 공연시장의 경제적 손실이 반복되는 가운데 확실한 위험 보장을 위해 보상 대상을 손봐야 한다는 것이다. 물론 현재 판매되는 보험에서도 전염병을 보상 대상으로 넣는 '특약'을 통해 위험 보장 범위를 확대할 수는 있다. 다만 이 경우 보험료가 올라가는 데다 보험사도 달가워하지 않아 영세 업체가 많은 공연 시장에서 쉽게 선택할 수 있는 대상이 아니라는 지적이다(서울경제, 2020).[192]

그러나 코로나19 상황에서 드러난 것과 같이 문화예술분야의 경우 위기나 재난을 야기하는 위험인자로부터 피해받기가 쉽고, 또한 그 피해로부터 복구행위가 어려운 계층, 즉 '재난취약계층'에 해당할 수 있으며, 그 피해의 범위가 광범할 수 있다는 점

192) 서울경제(2020), 공연 취소·연기 보험 논의 불붙을까, 송주희 기자(2020.05.18.) https://www.sedaily.com/NewsView/1Z2SQLW5YF

에서 '사회적 재난에 대비하는 정책보험'의 형태로 '문화예술재난보험'의 도입을 고려해볼 수는 있을 것으로 판단된다. 예컨대 문화예술인 공제회 등에서 보험사와 컨소시움을 통해 '문화예술재난보험'을 설계하고, 보험료의 일부와 보험사업 운영에 필요한 비용의 일부를 국고에서 지원하는 방식을 고려해볼 수 있을 것이다. 실제 농업 분야의 경우 태풍 및 우박 등 빈번한 자연재해로 인해 발생하는 농작물의 피해를 적정하게 보전해주기 위해 「농작물재해보험법」에 따라 2001년 3월부터 벼, 고추, 과수 등 69개 품목을 대상[193]으로 농작물 피해가 발생했을 경우 일정한 보험금을 (평균 생산액의 70~80%)을 지급받는 '농작물재해보험'제도를 운영하고 있다. 농작물재해보험 가입은 농업협동조합중앙회 또는 보험업법에 의한 보험사업자로서 농가 부담 보험료의 30%와 보험사업 운영에 필요한 비용의 50%는 국고에서 지원된다.[194]

나. 문화비상기금 등 위기 시 사용할 수 있는 재원 마련 검토

한편 코로나19와 같은 위기(재난)에 직면하여 유연하고 신속하게 대응하기 위한 (가칭) 문화비상기금 등 신규 기금의 조성에 대한 요구들도 나타났다.

기금은 국가와 지방자치단체가 연구·개발 사업이나 그 밖의 특정 정책사업 등 특정 부문의 육성과 개발을 촉진하기 위해 원활한 자금 지원을 하거나 국가와 지방자치단체가 직접 수행하는 사업에 수반되는 자금의 효율적인 운용과 관리를 위해 설치하고 있다.[195] 국가재정법과 지방자치단체 기금관리기본법을 통해 기금 제도 전반에 관한 기본 원칙과 기준을 제시하고 있다. 국가재정법 제5조 제1항에서는 기금은 국가가 특정한 목적을 위해 특정한 자금을 신축적으로 운용할 필요가 있을 때에만 법률로써 설치하도록 제한하고 있으며, 정부의 출연금 또는 법률에 따른 민간부담금을 재원으로 하는 기금은 국가재정법 별표2의 "기금설치 근거법률"에 열거하지 않고는 설치할 수 없도록 하고 있다.

국가의 예산에 의하지 아니하고 자금을 운용할 수 있도록 한 국가재정법에 따른

193) SBN(2020), 【농업】'농작업 중 발생 재해 보장'...홍성군, 안전재해 3대 보험료 75~80% 지원, 조주희 기자(2020.09.21.) http://www.seohaenews.net/news/article.html?no=88519

194) 두산백과(https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1213014&cid=40942&categoryId=31831)

195) 국가와 지방자치단체의 재정 활동은 주로 일반회계와 특별회계 등 세입·세출 예산에 의하여 운용된다. 그러나 통제 위주의 경직된 예산 제도만으로는 복잡다기한 행정수요에 능동적·탄력적·지속적으로 대응하기 어렵기 때문에 세입·세출예산 외로 운용되는 기금제도를 두고 있다.

국가기금과는 달리 지방자치법 제142조에서는 지방자치단체는 행정 목적의 달성을 위한 경우나 공익상 필요한 경우에는 특정한 자금의 운용을 위한 기금을 설치할 수 있다고 규정하고 있고, 이 기금의 설치·운용에 관하여 필요한 사항은 조례로 정하도록 하고 있다. 그러나 지방자치단체 기금관리기본법 제3조 제1항 및 제2항에서는 법률에 따라 지방자치단체에 재정적 부담이 되는 기금을 설치하려는 경우 소관 중앙행정기관의 장은 기금 신설의 타당성을 심사하기 위해 미리 행정안전부장관과 협의하도록 하고 있고, 행정안전부장관은 기금 설치에 관한 협의를 하는 경우에는 관련되는 지방자치단체의 의견을 들어야 하는 등 법률에 따른 기금 설치를 절차적으로 통제하도록 하고 있다. 또한 지방자치단체 기금관리기본법 제3조 제3항에서는 지방자치법 제142조에 따른 기금은 일반회계 또는 특별회계로 사업을 하는 것이 곤란한 경우에만 설치할 수 있도록 하고 조례로 기금을 설치하는 경우 5년의 범위에서 존속기간을 정하도록 하여 지방자치단체 기금의 남설을 억제하고 있다.

문화예술분야의 주요 재원으로는 '국고' 외에 '문화예술진흥기금'과 '복권기금', 그리고 '체육기금' 등이 있다. 그러나 문화예술진흥기금의 경우 2003년 헌법재판소의 위헌판결에 따라 공연장 등을 이용하는 자에게 부과되는 모금이 중단되면서 기금고갈의 위기에 처했고, 대체재원의 마련을 모색하고 있는 중이다. 한편 「복권 및 복권기금법」제23조에 따라 매년 복권수익금 가운데 일부는 '문화·예술 진흥사업'에 배분되고 있는데 법정배분사업이 아니기 때문에 매년 심사를 받아야 해서 재원으로서의 안정성이 낮다는 문제점이 있다. 「경륜·경정법」제18조 및 동법 시행령 제22조의 1항 제2호에 따르면 경주사업자가 진흥공단인 경우 수익금의 24.5%를 문화예술진흥기금에 출연하도록 하고 있으며, 「국민체육진흥법」제22조 및 동법 시행령 제23조의2에 따르면 법22조 제2항제3호에 따른 체육·문화예술 사업의 지원을 위해 국민체육진흥계정 기금의 5%를 법정배분율로 정하고 있다.

이러한 상황에서 위기 시 문화예술분야가 활용할 수 있는 재원조성의 방법으로는 다음의 몇가지 방법을 고려해볼 수 있을 것이다. 첫째, 복권기금으로부터 문화예술진흥기금으로 전입되는 배분 비율을 증가시키거나, 또는 복권기금으로부터 범부처와 관련된 '위기기금'에의 전입을 규정하는 것이다. 특히 전자의 경우 특히 문화예술이 재난과 보건 위기에 대한 사회적 회복력 제고에 중요한 역할과 기능을 수행한다는 점을 그 근거로 제시할 수 있을 것이다. 둘째, 상대적으로 재정이 건실한 국민

체육진흥기금으로부터 문화예술부문에 대한 법정배분률을 상향조정하거나, 국민체육기금으로부터 문화·체육·관광 분야의 위기상황에 사용할 수 있는 '문화비상기금'으로의 법정배분에 대해 새로이 규정하는 방법이다. 셋째, 문화예술진흥기금의 신규 재원을 마련하는 것이다. 그러나 기금의 경우 특정 이해관계자로부터 부담금에 기초해야 한다는 점에서 영세한 문화예술단체가 주를 이루는 문화예술분야의 경우 재원조달방법의 마련이 쉽지 않다는 한계를 가지고 있으므로 정책적 결단을 통한 외부재원의 전입이 긴요하다 할 것이다.

이외에도 지역 차원에서 조례의 제정 등을 통해 위기재난발생시 지역 문화예술분야에 긴급하게 지원할 수 있는 법적 근거를 마련하고, 지역문화진흥기금이나 지역단위 비상비금 등의 설치를 통해 위기상황에 대응할 수 있는 방안의 모색도 이루어질 필요가 있을 것이다. 실제 전북 완주군에서는 「완주군 지역문화계 재난위기 구호와 활동 안전망 구축에 관한 조례안」을 마련하고, 이에 필요한 재원으로서 '완주문화안전기금'의 설치를 계획하고 있다.[196]

다. 문화예술인 공제회 설립 지원

문화예술분야의 위기나 재난 상황에서 공공에 온전히 의존하기보다는 문화예술인들의 상호부조 및 공공부조를 통해 예술인 스스로 자생적 생활기반을 마련하고, 저리 대출이나 노후 연금 마련과 같이 문화예술인이 필요로 하는 사업들을 보다 유연한 방식으로 수행하기 위한 대안적 모색도 필요한 시점이다.

다수의 예술인이 예술 활동만으로는 생활을 유지해 나갈 수 없는 열악한 환경에 처해 있고, 사회보험제도의 사각지대에 놓여있는 현실을 타개하기 위해 2000년대 이후 '예술인 공제회' 설립에 대한 논의가 진행되어 왔으며, 17대 대선 공약으로 '문화예술인공제회 설립을 통한 창작기반 조성'이 제시되면서 2008년에는 「문화예술인공제회 설립을 위한 기초연구」가 진행되기도 하였다(차민경, 2020).[197]

예술인공제회(Korea Artist Mutual Aid Association)는 예술인을 구성원으로 하는 공제회로서, 예술인 상호부조 및 공공부조를 통해 예술인의 생활보조 및 복지증진

196) 2020년 조례안을 마련하였고 2021년 1월 지방의회의 의결을 거쳐 공포 예정이다.
197) 차민경(2020), 예술인 복지정책 기본계획 수립방향 설정을 위한 사전연구. 한국문화관광연구원.

을 위해 기여하는 조직이라 할 수 있다. 예술인 공제회의 주요 사업으로는 i) 노후연금 관련 공제사업 ii) 상해 관련 공제사업 iii) 취업 및 재교육 지원사업 iv) 생활자금 대여 서비스 사업 v) 여가, 문화복지 서비스 사업 등을 들 수 있다(박영정, 2008).[198]

공제회는 자주적인 조직이므로 기본적으로 자주재원인 본인 부담금에 의해 운영되는 것이 바람직하나, 예술인들의 열악한 생활환경을 고려할 때 공적 재원 등 외부의 재정적 지원이 필수적으로 요구된다. 그러나 공적 재원을 확보하는 것이 쉽지 않고, 예술인들 스스로 자기 수입을 통한 재원 조성에 대한 의지나 인식이 부족하며, 경제적 여력이 부족하여 공제회를 설립하는 것은 현실적으로 어렵다는 점이 현재까지 예술인 공제회 설립에 있어 한계로 지적된다. 또한 예술인들의 이익을 대변할 구심점을 특정하기 어렵다는 점 또한 예술인 공제회의 설립을 어렵게 하고 있다. 그러나 노사정 위원회와 같이 예술분야에서도 예술인의 직업적·사회적 권리의 보장과 관련한 각종 제도나 법규 등의 도입 및 개선을 위해 예술인의 이익을 대표하는 협상단체의 필요성이 더욱 커지고 있으며, 공적재원 또는 정부의 복지정책만으로는 예술인들이 필요로 하는 다양한 복지수요를 모두 충족시키기 어렵다는 점을 고려할 때 민간 차원에서의 자조적 조직의 결성을 지원하기 위한 노력이 지속적으로 취해질 필요가 있다(차민경, 2020).

국내에 유사한 사례로는 2002년 제정된 「과학기술인공제회법」에 근거한 '과학기술인공제회'를 들 수 있다. 과학기술인공제회는 과학기술인에 대한 효율적 공제제도를 확립함으로써 과학기술인의 생활안정과 복지증진을 도모하고, 과학기술활동을 활성화하여 국가경쟁력을 제고하는 것을 목적(「과학기술인공제회법」 제1조)으로 2003년에 설립되었으며, 2019년 기준 676개의 회원기관과 75,364명의 회원, 6조원이 넘는 자산 운영을 통해 특별법에 근거한 맞춤형 과학기술인연금(퇴직연금급여)[199], 다양한 공제급여(적립형공제급여사업[200], 목돈급여[201], 과학기술인으뜸적금, 적립형공제 담보대여[202], 보증보험대여) 등 과학기술인의 노후보장과 생활안정을 위한 지원

198) 박영정(2008), 「문화예술인공제회 설립을 위한 기초연구」, 한국문화관광연구원.

199) 퇴직연금에 가입을 하면 퇴직할때까지 회사에서 부담금을 정기적으로 과학기술인공제회에 입금하고 퇴직하면 그동안 입금했던 부담금에 운용수익을 더해 급여를 지급하는 것

200) 과학기술인의 풍요로운 노후생활을 위해 매월 납부한 부담금을 높은 이율로 적립하는 상품으로 재직기간 동안 급여 공제를 통해 납부하고, 퇴직 후 연금 또는 일시금으로 수령하는 장기저축상품

201) 회원의 여유자금(목돈)을 거치하여 높은 이율로 안전하게 증식시켜주거나 목표금액을 달성할 수 있도록 하는 저축사업

사업과 함께 휴양, 여가, 건강지원을 위한 복지사업(172개 기관과 제휴서비스를 통한 휴양시설, 여행, 쇼핑, 의료서비스 할인 등)을 수행하고 있다(차민경, 2020).

만약 문화예술인 공제회를 설립하게 될 경우 과학기술인공제회의 회원들과 같이 안정적인 고용구조와 소득구조를 갖지 못한 예술인이 많다는 점에서 회원들의 부담금 확보 및 안정적인 운용에 어려움이 예상된다. 따라서 예술인 개인 뿐만 아니라, 문화예술분야 사업체와 정부출연기관 등도 기관 자격으로 회원에 가입할 수 있도록 하여 회원의 범위를 넓히는 것을 고려할 필요가 있다. 또한 정부로부터의 초기 지원금(출자금)의 충분한 확보가 선행될 필요가 있다.

코로나19와 같은 위기 발생 시 피해를 입은 예술인이나 기업 등에 대한 융자나 보증, 재난보험 가입을 통한 보험금 지급, 노후/퇴직 연금의 지급 등과 같이 문화예술계에 필요하지만, 시장에서 공급되기 어려운 부분을 문화예술계가 함께 연대하여 해결해 나갈 수 있도록 하기 위한 정책적 지원방안 모색이 그 어느 때보다 필요한 시점이다.

3. 디지털 전환의 연착륙을 위한 정책적 대응

3.1. 디지털 전환을 위한 제반 인프라 구축 및 전략적 지원 추진

코로나 상황에서 발생한 여러 디지털 전환에 대하여 현장 전문가들은 '위기는 곧 기회'라는 인식이 점점 확대되고 있다고 응답하였다. 온라인 콘텐츠의 가능성에 대해서는 이미 오래전부터 논의가 되어온바, 관련한 시도가 현장에서 느리지만 꾸준히 있었다. 하지만 작금의 상황은 시도(try)가 실제 적용과 활용의 단계로 빠르게 연결되어 그 결과를 통해서 업계의 변화를 이끌 수 있으리라는 것이 '기회'로서의 '디지털 전환'을 바라보는 시각이다.

이와 같은 기회가 문화예술계의 혁신과 발전의 동력이 되기 위해서는 기회를 현실로 만드는 실질적인 전략이 필요하다. 우리는 앞서 디지털 전환에 대한 문화예술 분야의 다양한 시도와 기회를 살펴보았다. 디지털 전환은 기존의 문화예술 분야의 전통적인 생산-유통-소비의 가치사슬에 대한 도전과 가능성, 그리고 전환을 의미한

202) 회원의 적립형공제급여를 담보로 회원의 긴급자금 필요시 적립금의 90%내에서 대여를 할 수 있는 제도

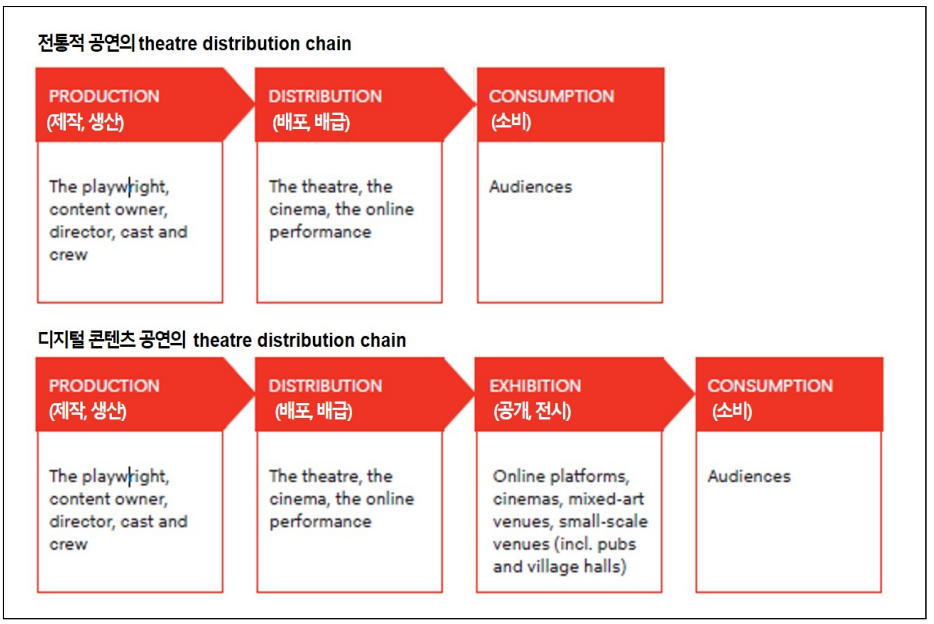
다. 반면 문화예술분야의 공공분야 지원은 이와같은 전통적인 영역에 국한되어있으며 디지털 전환은 새로운 정책 지원 영역이 '추가'되는 양상으로 접근하고 있다. 하지만, 문화예술분야의 디지털 전환의 과정은 '새롭지만, 새롭지 않은' 영역이며 기존의 것에 대한 플러스의 개념보다 기존의 문화예술 분야의 진화로서 접근하여 중장기적인 문화예술 분야의 발전에 기여할 수 있어야 한다.

이를 위해서는 현장에서 발현하고 있는 다양한 시도와 사례들이 내포하고 있는 본질적인 문제들에 대한 접근이 필요하며, 문제에 대한 해소, 개선, 발전의 방향을 제시할 수 있는 전략이 필요하다. 실제로, 살펴본 현장 사례들은 다음의 다양한 문제들을 내포하고 있음을 알 수 있었다. 예를 들어 예술 단체, 배급사, 기금 조달 기관 및 소비자들은 어떤 방식으로 온라인 콘텐츠 등의 발전에 반응하고 있는가? 시청자들은 전통적인 예술을 소비하기 위한 새로운 채널(온라인 플랫폼 등)의 가용성에 대해 어떻게 반응하고 있는가? 이러한 경향들이 라이브로서 발현된 현장에서의 예술적 표현의 완결성 보존 어떻게 영향을 미치는가? 디지털 제품의 소비 확대가 전통 공연장의 라이브 참석을 희생시키고 있는가? 디지털 시장을 움직이는 것은 공급의 성장인가, 아니면 제품의 유통과 수신을 위한 새로운 미디어의 가용성이 잠재된 수요를 자극하고 있는가?

이와 같은 문제는 '디지털 전환'이 유통의 영역에서 시작되어 창작과 향유의 영역에 어떻게 작용하고 영향을 미치는가를 관통하고 있다. 이는 그간의 우리의 문화예술정책 지원이 창작과 향유의 이분법적인 영역에서 다뤄져왔다는 점을 고려했을 때, 디지털 또는 온라인 콘텐츠의 영역과 관련하여 문화예술분야의 창작(생산, 제작 등)-전달(유통, 매개 등)-향유(소비, 참여 등)에서 우리가 '전달'에 대한 새로운 전략이 필요함을 시사한다. 이와 같은 전달에 대한 새로운 전략의 필요성은 창작과 향유의 영역에도 영향을 미치며 이에 대한 지원 역시 동시적으로 이뤄져야한다.

이와 같은 변화의 양상에 따른 정책적 지원의 효과를 높이기 위해 이미 우리가 경험한 문화산업분야의 정책추진 과정에서 시사점을 얻을 수 있다. 온라인 콘텐츠의 유통과 이를 활용한 다양한 사업 구상은 이미 콘텐츠 산업분야에서 활성화된 영역이다. 이에 문화예술분야에서 나타나고 있는 온라인 콘텐츠화 등의 지원 방안을 찾는데 관련한 정책의 연계 방안 모색 역시 필요할 것이다.

[그림 6-4] 전통적 공연과 및 디지털 콘텐츠 공연의 theatre distribution chain



참고: AEA(2016), From Live-to-Digital, p.19 내용 참고 및 연구자 재구성

한편 현재 주를 이루고 있는 소액다건 위주의 온라인·비대면 콘텐츠 지원사업을 넘어서서 영세한 문화예술단체나 예술인이라도 좋은 기획과 콘텐츠가 있다면 온라인을 통해 관객과 만날 수 있도록 기반(인프라)를 구축하는 노력이 필요하다. 예컨대 기존 국공립 문화시설이나 문화공간에 온라인 콘텐츠를 제작할 수 있는 스튜디오를 갖추고, 온라인 콘텐츠 제작에 필요한 카메라, 조명, 음향 장비나 시설 등을 저렴한 비용으로 대관·대여할 수 있도록 하는 것이 필요하다. 민간의 거대 플랫폼들의 플랫폼 수수료가 점점 인상되고 있는 시점에서, 영세한 문화예술단체나 예술인들이 자신의 콘텐츠를 자유롭게 올리고 수익을 창출할 수 있도록 온라인 플랫폼의 구축을 지원하는 것 또한 중요할 것이다. 다만 온라인 플랫폼은 일정한 규모의 경제가 필요하며, 많은 유저들을 매료시킬 수 있는 사용자 친화적 인터페이스와 관리정책이 필요하다는 점에서 공공이 일방적으로 구축하기보다는 민간의 역량을 최대한 활용하면서도 공공성을 담보할 수 있는 효과적인 방법을 모색할 필요가 있다.

또한 온라인 콘텐츠의 타켓그룹을 설정하고 미디어 전략과 홍보전략을 구체화하는 '기획 단계 지원'과 '글로벌 관객들을 매료시킬 수 있는 수월성을 가진 킬러콘텐

츠의 제작 지원 트랙'도 필요하며, 유통 활성화를 위한 '에이전시에 대한 지원' 등과 같이 보다 세분화된 지원전략의 모색이 필요할 것이다.

3.2. 디지털 격차 해소를 위한 기술 컨설팅과 인력 연계

가. 디지털 격차 해소를 위한 기술컨설팅 사업 확대

코로나 상황에서의 정부의 지원과 관련하여 가장 두드러지는 사업은 콘텐츠 제작 지원 사업으로 이는 코로나 이전부터 꾸준히 이뤄져온 사업에 더해져 사회전반의 전면적 비대면 서비스 증가 추세에 맞춰 더욱더 확대될 전망이다. 문화예술현장에도 이와 같은 제작 지원을 위한 문화체육관광부를 비롯한 각 부처의 지원이 현재 진행형으로 이뤄지고 있는 상황에서 이에 대한 실효성을 높이기 위해서 콘텐츠 활용의 격차를 해소하기 위한 보완적 장치가 필요하다는 의견이 많았다.

현장 전문가들은 온라인 콘텐츠에 대한 필요성은 이미 확산이 되어있지만 이를 적극적으로 활용하기 위한 제작과 관련 기술에 대한 이해가 장르별로, 혹은 세대별로 차이가 나타난다고 보았다. 특히 온라인 콘텐츠를 활용하고 이를 적극적으로 이용해본 인력의 경우 관련한 콘텐츠에 대한 이해가 높아 기술과 문화예술 창작물을 연결을 위한 기술적 요소에 대하여 적극적 수용이 가능한 반면, 이에 대한 이해가 높지 않은 고령의 현장 인력들은 이에 대한 정보 습득 및 관련 이해가 높지 않아 제작에 적극적인 활용이 어려우며 이는 관련 지원 정책에 대한 상대적 박탈감을 갖게 된다고 보았다.

즉, 온라인 콘텐츠의 활용 격차가 기본적으로 제작 도구와 관련 전문 인력의 부재에 기인할 수 있지만, 이에 대한 정책적 지원이 현장의 수준을 고려하여 연결지점을 찾아내는 방식에서부터 출발할 필요가 있다는 점을 강조하였다. 실제, 콘텐츠 제작 인프라 지원[203]과 관련 CT인력 양성[204]에 대한 정책적 지원은 장르에 국한하지

203) 한국콘텐츠아카데미를 중심으로 관련분야 인력 양성 및 교육, 인프라제공 사업이 추진됨. 예를 들어 콘텐츠원캠퍼스 구축 운영 사업은 4차 산업혁명 시대 새로운 교육 패러다임 변화 요구에 맞추어 산·학·연·관 교육 협력체계를 구축하고, 프로젝트 기반 교육 운영을 지원하는 창의융합인재 육성 사업

204) Cultural Technology의 약자인 CT는 2001년 8월 국가경제자문위원회에서 ITI.BT,NT,ST,ET 등과 함께 21세기 차세대 성장산업으로 채택, 2005년 2월 관련 정책 지원센터 설립, 2006년 문화기술 개발 5개년 계획 수립해 사업 진행

않는 융합적 콘텐츠 지원의 범주로서 문화예술분야를 포괄하고 있어왔다. 여기에 덧붙여 최근에는 문화예술분야 시설을 중심으로 관련한 지원이 확대되고[205] 있어 관련한 인프라 제공 및 인력 사업은 과거에서부터 현재, 그리고 점차 더욱더 확대되는 추세이다. 하지만, 관련한 정책이 실질적 실효를 갖고 중장기적인 문화예술분야의 확장성을 고려한다면 기존의 현장의 온라인 콘텐츠 활용에 대한 전반적인 상향평준화를 위한 콘텐츠 활용의 역량을 높이는 것이 가장 먼저 필요하다.

이에 인프라의 제공 및 인력의 현장과의 '연계' 방안을 고려한 정책의 추진으로서 기술적용 컨설팅 지원을 제안할 수 있다. 컨설팅의 영역은 콘텐츠의 기술적용에 국한되는 것이 아닌, 온라인 콘텐츠 활용을 위한 전반적인 영역을 포괄한다. 예를 들어 온라인 플랫폼 구축, 온라인 콘텐츠 비즈니스 모델 설계, 온라인 콘텐츠 활용 공간 정보 제공, 공간 내에서의 기술 활용 컨설팅, 콘텐츠제작을 위한 기술 컨설팅 등 관련한 분야의 컨설팅을 통한 기술과 콘텐츠의 접점을 찾을 수 있는 방안을 현장에 직접적으로 찾도록 해야할 것이다.

이와 같은 기술 컨설팅 지원 사업은 이전보다 온라인 콘텐츠와 수요와 활용이 높아진 상황에서 관련 시설, 장비, 공간 지원 및 무료 또는 저가의 대관·대여에 대한 인프라 지원이 보다 효과적으로 확산될 수 있도록 할 수 있다. 또한 콘텐츠의 제작 지원에만 국한된 것이 아닌 결재시스템 구축, 홍보, 기부후원 등 재원조성 및 시장형성 전략마련에 대한 지원, 플랫폼의 설계와 확대 등과 같은 문화예술 생산-전달-향유 전 과정에서의 기술 활용과 콘텐츠 활용 확대를 꾀할 수 있다는 지점에서 우선적으로 고려해볼 수 있을 것이다.

나. 복잡한 문제를 해결하는 능력을 지닌 창의노동자의 육성과 인력 연계

컨설팅을 위해서 필요한 인력은 기술분야 인력이자, 문화인력인 Culture와 Techology에 대한 이해가 높은 인력으로 구성되어야 한다. 이미 2000년대 초반부터 양성된 인력들 뿐만아니라 관련 분야에 관심이 높은 밀레니얼세대의 인력에게 기술과 현장에 대한 이해를 높일 수 있는 매칭 사업도 제안할 수 있다. 현장의 경험

205) 문화체육관광부의 박물관·미술관 VR체험 콘텐츠 지원 사업이 2020년 2월 22개 지역 기관 중심으로 이뤄졌으며, 2021년에 관련 분야 확대 계획 발표(2020.09)

은 부족하지만 기술에 대한 정보를 쉽게 습득하는 업계 진입 인력들에게 현장에서의 노하우를 습득하면서 온라인 콘텐츠를 제작하거나 관련한 비즈니스 모델 등을 설계하여 단순한 기술 컨설팅에 그치는 것이 아니라 예술단체 혹은 민간 기관의 실질적 콘텐츠 자산으로 활용될 수 있도록 할 수 있다.

과거 문화예술 인재양성 사업은 지식노동자로서의 문화예술 분야 인력의 양성과 교육 등이 활발했지만 관련한 실질적 일자리 창출의 어려움과 분야 내의 전문성 함양을 위한 지속적인 노력에 대한 문제가 제기된 바 있다.

이와는 달리 우리에게 앞으로 필요한 인재는 앞서 언급된 컨설팅이 가능한 인력은 창의 노동자로서 총체적으로 새롭게 융합하여 기존에 없던 가치를 제시할 수 있는 역량을 지닌 활동가의 역량이 반드시 필요하다. 2016년 다보스 포럼에서 발표된 〈미래직업보고서〉에서 미래사회에 필요한 인재가 지녀야 할 핵심역량, 그 첫 번째는 '복잡한 문제를 해결하는 능력'이었으며, 이는 다시말해 복잡한 문제를 비판적 관점에서 보고 다른 사람들과의 협업을 통한 창의적으로 문제를 해결하는 능력을 말하고 있다. 문화예술분야 활동은 다양한 현상을 비판적으로 볼 수 있는 시각을 전제로 하여 창의력을 발현한다는 점에서 21세기에 필요한 인재로서의 가능성이 높다. 하지만, 복잡한 상황에 대한 개선 안을 도출하기 위해서 필수적으로 필요한 또 다른 역량은 의사소통 능력과 협업능력이다.

문화예술분야에서 온라인 콘텐츠라는 기존의 없었던 영역을 개척하기 위해서 '기술' 전문 인력의 양성만이 해결책이 될 수 없는 이유가 여기에 있다. 기존에 없었던 새로움을 창조하기 위해서는 문화예술분야의 온라인 콘텐츠가 '왜 필요한지' '기존의 어떤 점을 개선하는지' 혹은 '혁신할 수 있는 지'에 대한 현장 인력과의 협업과 의사소통이 중요하기 때문이다. 그렇기 때문에 '기술'만을 이해하는 인력이 아닌 '기술'도 이해하는 인력을 위한 지원이 필요하다.

이와 같은 인력을 현재의 상태에서 찾는 것은 쉽지 않은 일이다. 하지만, 현장에서의 노하우를 익히는 단계와 스스로의 쌓은 기술에 대한 지식을 융합적으로 발현하고 이를 문제해결을 위해 적극적으로 활용할 수 있는 인력의 양성을 위해서는 무엇보다 학교와 현장, 실무와 지식 함양이 함께 수반되어야하는 과정이 필요하다. 현장 중심형 인력이라는 단어가 그 어느때보다 절실한 상황이며, 이를 위해서 문화예술분야의 다양한 인재 양성은 학교와 현장의 연결고리 찾기에서부터 시작되어야한

다. 이와 함께, 문화예술분야가 가진 가능성에 대한 인식을 높이고 관련한 다양한 시도들이 가능한 환경을 마련해주는 것이 필요하다. 기존의 분야나 장르에 국한하지 않고 다양한 시도와 혁신을 이룬 인재를 문화예술분야에서 다양한 영역에서 일할 수 있도록 인력을 현장과 연결해주는 일은 정부가 지원해줄 수 있을 것이다.

3.3. 디지털+문화예술에 대한 분야 전반의 실험적·혁신적 활동 지원

2005년 한국문화예술진흥원이 한국문화예술위원회로 전환할 때, 9개의 소 위원회 중 하나로서 다원예술 소위원회를 출범시켰다. '새로운 예술'로서 기존의 장르의 틀을 깨고 혁신과 실험을 이끌어내는 '다원 예술'에 대한 지원은 문화예술 현장에서 예술의 경계를 넘나드는 새로운 시도들이 존속할 수 있는 버팀목이 될 수 있었다. 온라인 문화예술 콘텐츠의 경우, 기존의 문화예술 작품 혹은 창작물을 단순히 '디지털화'하는데 그치지 않고 있다는 점에서 '다원예술'과 같이 새로운 장르 혹은 새로운 시도로 볼 수 있으며 관련한 실험적이고 혁신적인 활동에 대한 지원 확대가 더욱 더 가속화 될 것으로 보인다.

이는 단순한 창작영역에서의 예술의 다원화의 문제에 국한되지 않는다. 디지털과 문화예술분야의 결합은 '매체적 결합'에서 시작하여 결국 메시지 전달방식의 전환을 이끌어낸다. 매체 실험적 성격으로서 과정 중심적 가치가 중요시 될 수 있고, 메시지 전달의 측면에서 사회적 실천의 의미가 강조될 수 있다. 가령 예를 들어 디지털을 매개로 한 예술과 이러한 시도는 문화예술콘텐츠의 온라인화가 본격화되는 현재 시점에서 시도가 아닌 실제로 우리에게 중요한 시사점을 줄 수 있다. 또한 온라인의 영역을 공공의 영역으로 확장하여 봤을 때, 최근 공공미술보다 빈번하게 쓰이고 있는 '공적영역에서의 미술'(Art in Public realm)로서 온라인에서의 다양한 예술 활동은 예술가 개인의 활동이자, 공공에 영향을 미치는 공공미술로서(미팅룸, 2019:17) 불특정 다수의 공공에 대한 활동이자 사회적 가치를 가질 수 있다. 이와 같이 확장되는 디지털+예술의 범주에서 예술을 다루는 사람들로서 '예술가'의 활동은 '창작자'로서 '기획자'로서 전통적 '예술'에 머무르지 않는다. 최근 '디지털 네이티브'를 지닌 작가들이 각광받고 있는 상황[206]에서 코로나 이후의 환경에서 정부가

206) 코로나 이후 문화계를 이끌어갈 주역으로서 '디지털 네이티브'를 지닌 8090년대생 아티스트 출현이 눈

지원해야하는 예술가의 영역이 '기술전문가' 이자, '예술가'인 활동가로 확장되어야 할 필요가 있다.

또한 예술의 내재적 차원에서의 예술 경계의 확장과 해체를 통한 예술적·문화적 다원적 가치에 기반을 둔 창작 주체와 방법의 다원화된 양상을 포착한 지원 방안과 함께 예술 창조의 기획과 유통 사업의 육성, 지원보다 투융자가 가능한, 성공 사례의 집중적 진흥 등과 같은 온라인 문화예술 콘텐츠의 확산에 따른 변화되는 상황을 고려한 지원 방식의 변화가 장기적인 차원에서 고려되어야할 것이다.

3.4. 저작권 제도 개선 및 교육의 확대

코로나19의 확산으로 온라인·비대면 콘텐츠의 제작과 유통, 소비가 크게 증가하고, 쌍방향 온라인 플랫폼이 발달함에 따라 저작물이 매순간 대량으로 이용되면서 저작권 문제가 전면적으로 대두되고 있다.

이에 문화체육관광부는 지난 7월 1일 2006년 이후 15차례 개정된 「저작권법」을 14년 만에 전부개정을 추진할 뜻을 밝히고 올해 말까지 개정안 발의를 목표로 개정 방안을 논의 중에 있다.

검토되고 있는 주요내용을 살펴보면 저작권 양도계약 시에는 예측하지 못한 수익의 현저한 불균형이 발생한 경우 일정 기간 내에 저작자가 일정한 보상을 청구할 수 있도록 하는 '추가보상청구권'의 도입, 접인의 피고용자가 창작한 경우에도 저작권은 저작권법의 일반원칙에 따라 창작자에게 발생하되 저작재산권은 법인에게 양도된 것으로 추정하도록 하는 '업무상 저작물 조항에 있어 창작자 주의 원칙 확립', 보상금수령단체로 공공기관을 지정할 수 있도록 하고, 보상금수령단체의 경영정보 공개 및 감독 등 저작권신탁관리업 수준으로 정비하며, 일정기간 지나도록 분배되지 못한 보상금은 별도 기관으로 이전 후 공익목적으로 집행하도록 하여 보상금 수령단체의 분배 태만과 미분배 보상급 누적 등의 문제를 해소하기 위하 '보상금관리의 공공성 제고', 대중문화예술인·스포츠 선수 등 유명인의 초상·성명을 상업적으

에 띄고 있음. 컴퓨터 과학 전공, 디지털 미디어 인터렉션 디자인 전공 출신의 아티스트들이 해외의 유수의 디지털 미디어 기관에 초청을 받고 있는 상황(조선일보(2020.08.25. 기사 "디지털 가상현실에 익숙해진 '코로나 세대; 문화예술")

로 이용하는 것을 허락하고 무단 사용을 금지할 수 있는 재산적 권리인 '퍼블리시티권' 도입, 저작물의 망라적 이용허락이 필요하나 개별 저작권자를 탐색하고 접촉하는 것이 어려운 콘텐츠분야[207]에 대해 신탁되지 않은 경우에도 집중관리 단체를 통해 이용허락을 받을 수 있는 '확대된 집중관리(exteded collective licensing)'를 도입하되 ,저작재산권자(개인·기업 등)가 스스로 관리할 것을 희망하여 제외를 요청하는 경우에는 확대된 집중관리 대상에서 제외(opt-out)하는 방안, 비영리적이고 비상습적인 저작권 침해인 경우에서는 형사처벌을 완화하거나 저작권위원회 조정신청이 있는 경우 수사진행을 정지(일명 조정우선주의)하도록 하여 형사보다 민사적 분쟁해결을 유도하는 방안, 인공지능 학습(딥러닝) 및 빅데이터 분석 등을 위하여 저작물의 이용이 필요하다고 인정되는 범위 내에서 저작물의 이용허락을 받지 않아도 되도록 침해면책을 허용하는 조항의 신설, 디지털 방식의 음의 송신만을 규정하던 형행 '디지털음성송신'개념에 영상을 포함하도록 하여 (가칭)'디지털 송신'으로 확대함으로써 1인 미디어 실시간 방송 등 변화하는 매체 환경을 포용하기 위한 방안, 비대면·온라인 수업 확대 등 교육현장의 저작물 이용 변화를 고려하여 초·중·고에서도 저작권자에게 보상금을 지급하면서 일선 교육현장의 수업에 저작물이 원활히 이용될 수 있도록 '수업목적 저작물 이용 범위 확대'[208], 등이 포함되어 있다(문화체육관광부 보도자료, 2020).[209]

특히 추가보상청구권 제도나 업무상 저작물 조항 정비, 초·중·고등학교에서 수업목적 보상금제도 도입, 보상금 관리의 공공성 제고 등은 문화예술분야 창작자들의 권리보호와 공정한 수익배분구조의 구축에 기여할 수 있을 것으로 예측된다. 또한 확대된 집중관리 도입이나 형사처벌 완화 및 조정우선주의의 도입 등은 이용자들이 안전하고 편리하게 저작물을 이용하는데 기여할 수 있을 것으로 보인다. 창작자의 권리와 이용자의 권리를 균형적으로 고려하고, 문화예술분야 종사자들 간에 공정한 수익이 배분될 수 있는 구조가 형성될 수 있도록 향후 논의가 진행되어야 할 것이다.

---

207) 온라인 음원서비스, OTT의 방송콘텐츠 제공시 이에 포함된 음악 이용허락 등

208) 저작권 보상금 제도는 저작물의 이용 활성화를 위하여 일정한 사유의 경우 별도의 저작권자 허락없이 보상금을 지불하고 저작물을 이용하는 제도로, 방송·공연·디지터음성송신보상금, 교과용 보상금, 도서관 보상금, 수업목적보상금, 수업지원목적보상금 등이 존재한다. 그러나 현재는 수업목적 이용시 초·중·고교는 보상금이 면제된다.

209) 문화체육관광부 보도자료(2020), 창작자 권리보호는 강하게, 저작물 이용은 손쉽게. 2020.7.1.

한편 현재 공연예술이나 시각예술 분야 저작권과 저작인접권의 관리와 징수 등을 수행할 신탁관리단체가 음악 분야 외에는 명확하지 않은 상황이기 때문에 이들 분야에 대해서도 신탁관리단체의 지정 등을 통해 체계적 보호와 관리가 이루어질 수 있도록 할 필요가 있다.

〈표 6-2〉 분야별 신탁관리단체

분야	신탁관리단체	권리유형
음악	한국음악저작권협회 한국음반산업협회 한국음악실연자연합회 함께하는 음악저작인협회	복제권/배포권, 공연권, 방송권, 전송권, 기타(외국사용료)
어문	한국문예학술저작권협회 한국복제전송저작권협회 한국방송작가협회 한국시나리오작가협회	복제권/배포권, 공연권, 방송권, 전송권, 기타(전시권, 2차적 저작물작성권, 복사사용료, 교과용도서보상금, 수업목적보상금, 수업지원목적보상금 등)
영화	한국영화배급협회 한국영화제작가협회	공연권, 전송권
방송	한국방송실연자권리협회	복제권, 방송권, 전송권
뉴스	한국언론진흥재단	복제권/전송권, 기타(외국사용료)
공공	한국문화정보원	복제권/배포권, 방송권, 전송권, 기타(전시권)

출처: 한국저작권위원회(2019). 2019년 저작권통계 8권 9호.의 내용을 토대로 재작성

〈표 6-3〉 저작권보상금 징수단체와 보상금 항목

한국음반산업협회, 한국음악실연자연합회, 한국복제전송저작권협회	
구분	항목
음반제작자	상업용 음반 방송, 디지털 음성 송신, 상업용 음반공연, 해외 보상금
음악실연자	상업용 음반 방송, 디지털 음성송신, 상업용 음반공연, 해외 보상금
저작권자	교과용도서, 수업목적이용, 수업지원목적이용, 도서관보상금

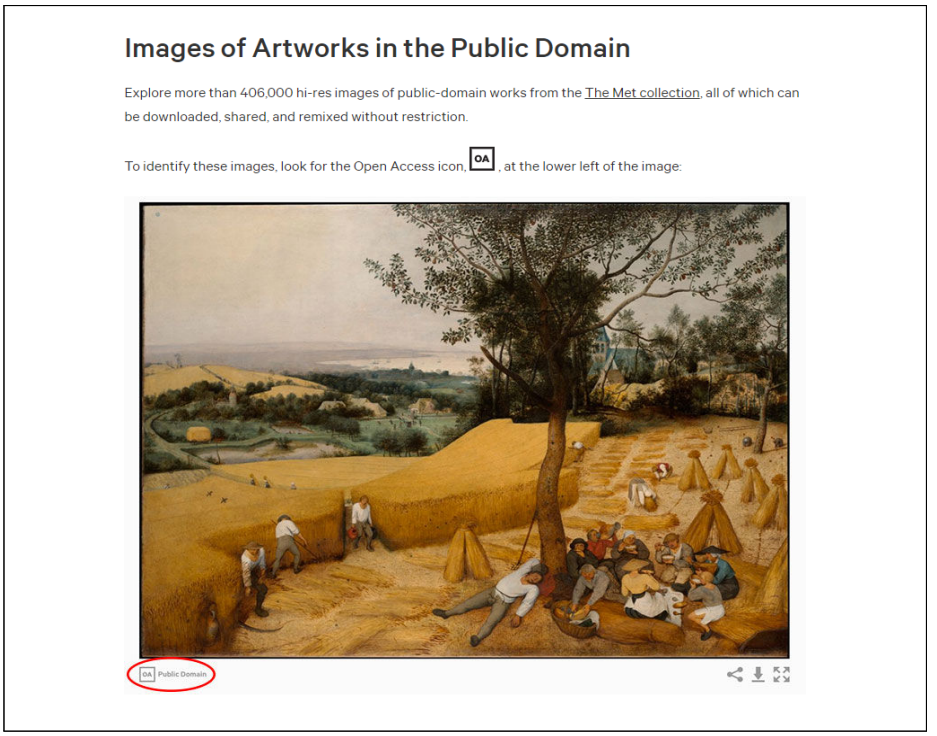
출처: 한국저작권위원회(2019). 2019년 저작권통계 8권 9호.의 내용을 토대로 재작성

한편 이외에도 온라인 콘텐츠를 제작하는 문화예술 종사자들이 어문저작물, 음악저작물, 연극저작물, 미술저작물, 사진저작물, 영상저작물, 도형저작물, 컴퓨터 프로그램 저작물, 2차적 저작물, 편집저작물에 대한 저작권과, 실연, 음반, 방송에 대한 저작인접권에 대해 등록하고, 이용허락계약을 체결하고, 관리할 수 있도록 실제 활용할 수 있는 활용도 높은 저작권 교육이 지속적으로 폭넓게 이루어질 필요가 있

다. 살펴본 바와 같이 문화예술분야 디지털 콘텐츠 확산은 무엇보다 유통과정의 변화를 가져오는데, 이때 예술 창작물의 온라인 환경에서의 '전시권(exhibition right)' '배포권(distribution right)' 등에 대한 이해가 필요하다.

창작자의 저작권 보호에 대한 교육과 관련한 제도적 지원은 문화체육관광부와 산하기관인 한국저작권위원회를 통하여 꾸준히 이뤄지고 있는 상황이다. 하지만, 온라인 콘텐츠의 제작과 유통 등이 이전보다 활발해지고 있는 현 시점에서의 상황을 점검하고 창작자 외에도 관련 매개인력, 그리고 최종적 이용자인 국민들의 관련 인식 개선 노력이 더욱더 확대될 필요가 있으며, 저작권 문제에 대한 온오프라인 상담이나 컨설팅도 보다 확대될 필요가 있다.

한편 창작자나 실연자, 문화예술교육자 혹은 생활문화예술인 등도 온라인 콘텐츠의 제작 과정에 있어 음악이나 이미지 등과 같은 다른 저작물을 이용할 수밖에 없는데, 온라인 콘텐츠의 창작과 이용의 활성화를 위해서는 공유마당(https://gongu.copyright.or.kr)을 통한 공유저작물의 확대나 정부와 정부 산하의 공공예술기관을 중심으로 소장하고 있는 예술 작품에 대한 '퍼블릭 도메인(public domain)' 전환을 위한 노력도 함께 이루어질 필요가 있다. 이외에도 월정액으로 CCL(Creative Commons License) 저작물, 즉 저작권자가 저작물 사용조건을 미리 제시해 사용자가 저작권자에게 따로 허락을 구하지 않고도 창작물을 사용할 수 있게 한 오픈 라이선스 저작물들을 안심하고 쓸 수 있는 재료저작물 또는 소재저작물 플랫폼 등이 활성화될 수 있도록 하는 방안도 고려해볼 수 있을 것이다.



- 미국 메트로폴리탄 미술관의 경우 2017년부터 오픈 액세스라는 정책을 통하여 공공영역에 있다고 판단되는(images of works the Museum believes to be in the public domain) 미술작품의 이미지를 크리에이티브 커먼즈 제로(퍼블릭 도메인 지정 인증) 지정 및 웹사이트의 이용약관에 따라 무제한적으로 널리 자유롭게 이용할 수 있도록 함
- 소장 이미지 Public Domain 활용 기관 대표 사례: 미국 The Morgan Library & Museum(약 10,000개 이미지), 미국 The Walters Collection(약 12,000개 이미지), 미국 LA County Museum of Art(약 20,000개 이미지), 미국 National Gallery of Art Images(약 50,000개 이미지), 미국 Art Institute of Chicago(약50,000개 이미지), 네덜란드 The Rijksmuseum Collection(약 500,000개 이미지), 영국 V&A Collections(약 820,000개 이미지), 미국 Smithsonian Open Access(약 2,800,000개 이미지) 등

자료: 미국 메트로폴리탄 미술관 홈페이지, https://www.moma.co.uk/public-domain-images/ 내용 기초(접속기준: 2020.10.26.)

3.5. 온라인 콘텐츠를 통한 접근성의 확대와 문화향유 기회 확대

현장을 중심으로 하는 문화예술 경험은 한정된 시간과 공간을 기반으로 희소적 가치에 기반을 둔다. 바꿔말해 이와 같은 희소적 가치를 경험하기 위해서는 지정된 '공간' 혹은 한정된 '시간'에서의 경험이 중요한데, 그로 인해 접근(access)의 문제가 발생한다. 이와 같은 문화예술과 관련한 접근성의 이슈는 물리적, 사회문화적 측면에서 다양하게 나타난다. 예를 들어 경제적 접근성의 경우 사회문화적 조건에 의

한 제한적 접근에 대한 문제이며, 이동편의성과 물리적 접근성의 경우 신체나 감각의 손상이 있는 장애인이나, 독립적인 이동이 쉽지 않은 노인과 아동의 경우 제한된 접근의 문제가 발생한다.

이와 같은 현장의 '접근' 문제는 '온라인' 환경에서 큰 문제가 되지 않는다. 웹에 접근이 가능한 환경(인프라 여부, 감각적 한계를 보완한 시스템 마련, 웹접근성 고려된 환경 접근)이 구비될 경우 '접근'의 문제가 오프라인보다 훨씬 덜 복잡하다. 이와 같은 상황은 문화에 대한 다양한 제약 환경의 대상들로 하여금 좀 더 쉽게 접근(access)할 수 있는 환경을 마련해줄 수 있다. 공간적 제약을 넘어서 원거리의 미술관 또는 공연장에서 벌어지는 다양한 문화예술 창작물들을 관람, 감상할 수 있는 기회가 확대되는 것은 개인적 활동을 중시하고 문화적 경험을 중심하여, 종국에는 사회적 삶의 질의 추구하고자 하는 문화민주주의에 기여하는 바가 크다.

이에 국내 문화정책 내에서 지속적으로 논의되어온 '문화 향유 확대의 실제적 구현 모델로서 온라인 콘텐츠와 온라인 문화예술참여 또는 향유환경 마련을 위한 정책적 설계가 필요하다. 가장 우선적으로, 다양한 개인의 문화예술 활동을 제약하는 웹 환경의 개선을 고려할 수 있다. 해외의 유수의 문화시설의 경우 장애인을 위한 홈페이지와 웹 콘텐츠에 대한 개발이 이미 오래전부터 활발히 이뤄지고 있는 반면, 국내의 경우 장애인을 위한 별도의 홈페이지와 웹 콘텐츠가 적극적으로 이뤄지고 있지 않다. 온라인 콘텐츠 제작과 개발에 대한 지원이 더욱더 확대되고 있는 현 상황에서 장애인 등 웹 접근성이 가능한 다양한 형태의 콘텐츠 개발과 홈페이지의 정비 등이 기존의 다양한 온라인 콘텐츠 개발과 함께 적극적으로 고려될 필요가 있다.

장애인을 위한 홈페이지는 단순히 '장애인'만을 위한 홈페이지가 아닌 장애인이 이용 가능한 홈페이지로서, 다양한 사람들에게 좀 더 이해하기 편리한 언어로서 문화예술 콘텐츠의 접근 장벽을 낮춘다는 점에서 가치가 있다. 이와 같은 콘텐츠 확산은 기존에 문화적으로 '소외되었던' 다양한 국민들에 좀 더 쉽고 친근하게 다가갈 수 있다는 점에서 국내 문화정책이 추구하고 있는 문화민주주의 실현에 기여할 수 있을 것이다.

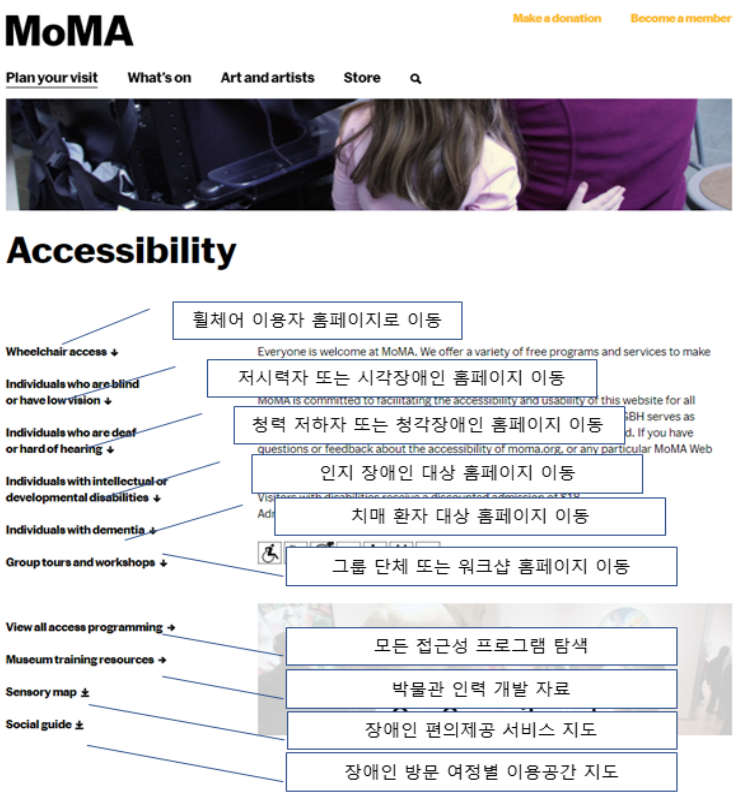
또한 정보의 접근성 차원에서 다양한 전문가 그룹과 매개 그룹에서 제공하는 큐레이션 된 문화예술 정보 제공의 활성화 역시 더욱 중요한 영역으로 부각될 수 있다. 디지털 환경에서, 자칫 놓쳐질 수 있는 예술 현장의 다양한 모습들을 발굴하고

이를 디지털 환경에서 좀 더 많은 대중들에게 전달해줄 수 있는 정보의 창구 마련도 필요하다.

전문가들은 디지털 영역이 그간, 현장의 대체물로 여겨져왔던것과는 달리 이제는 주류 시장의 하나로 여겨지는 상황에서, 대규모 자본력에 의하여 디지털 환경에서 자본의 빈부격차가 극명하게 드러날 것이라고 우려하였다. 이러한 상황에서 디지털 환경에서 소규모 예술 현장의 정보와 다양한 표현의 방식들이 자리잡을 수 있도록 이를 보호하고 동시에 확산될 수 있는 창구를 정부에서 지원할 필요가 있다.

참고 사례: 미국 MOMA Accessibility 홈페이지

- Accessibility 메인 페이지에 각 장애유형별로 별도 페이지로 연결될 수 있도록 함
- 편의제공 서비스 지도와 장애인 방문 여정별 행동 지침과 관련한 이용공간 지도를 별도로 다운로드 받을 수 있도록 함



자료: 김현경(2020:132) 자료 재인용 원출처: MOMA Accessibility홈페이지(2020.08.15. 접속 기준)

4. 문화예술의 가치에 대한 인식 제고 및 사회적 문제에 대한 예술적 접근 확대

4.1. 문화예술의 가치에 대한 인식 제고 및 옹호(advocacy) 활동 강화

앞서 살펴본 바와 같이 코로나19는 수많은 인명 피해와 함께 환자의 가족과 친구들에게 상실의 고통을 안겨주었으며, 코로나 블루(Corona Blue)로 명명되는 우울과 불안, 무기력증, 고립과 소외를 초래했다. 또한 우리사회에 내재해 있었던 인종차별, 지역혐오, 세대간·종교간 갈등, 계층 간 위화감과 성소수자에 대한 혐오와 갈등을 표면화시켰다. 문화예술은 이러한 사회적 문제에 대해 대안적 해법으로서 기능할 수 있다.

문화예술은 자신과 자신의 삶에 대한 더 깊은 이해를 촉진시키고, 타인에 대한 존중과 공감을 제고하며, 인간의 경험과 문화의 다양성을 깨닫게 하여 성찰적 개인(reflective individual)을 형성한다. 기존의 사고방식에 도전하고 태도를 변화시키므로 정치적 역할을 수행하며, 소외된 이들의 목소리를 허용하는데 중요한 역할을 수행한다. 공통의 언어와 경험의 공유를 통해 관계를 형성하고 신뢰를 형성하여 위협적이지 않은 방식으로 사람들이 모일 수 있는 장을 만들며, 인종적/종교적/계급적/연령/경제적/문화적 장벽을 넘어서게 한다. 소외된 이들에게 다가가 새로운 경험을 제공하고, 자기표현과 자존감의 제고를 통해 긍정적인 방식으로 이들의 문제를 풀어낸다. 또한 복잡한 사회이슈나 부정적 행동양식을 변화시키기 위한 교육수단으로서의 역할을 수행함으로써 범죄, 마약, 학대 등의 문제를 해결하는데 기여한다(양혜원·김현경·윤지연, 2019).[210].

문화예술이 코로나19로 인해 무너진 우리 사회의 회복탄력성(resilience) 제고를 위해 중요한 역할을 수행할 수 있다는 점, 즉 문화예술의 가치에 대한 사회 전반, 그리고 공공부문의 인식 제고가 진행될 필요가 있으며, 이를 위한 다양한 형태의 옹호와 주창(advocacy) 활동이 강화될 필요가 있다.

2019년 한국문화관광연구원이 진행한 「예술의 가치와 영향 연구」에 대한 후속 연구로서 예술이 지역사회에 미치는 영향 연구, 예술이 범죄 및 폭력 감소에 미치는 영

210) 양혜원·김현경·윤지연(2019), 예술의 가치와 영향 연구: 국내외 담론과 주요 연구결과 분석, 한국문화관광연구원

향 연구, 예술의 사회적 영향(시민의식, 포용, 다양성에 대한 태도)에 대한 연구 등이 진행될 필요가 있으며, 예술과 타 영역, 즉 산업, 복지, 경제, 환경 등과의 연계방안 연구도 진행될 필요가 있을 것이다. SK에서 운영하고 있는 '사회적 가치 측정 시스템[211] 및 사회성과인센티브(SPC)제도[212]와 같이 사회적 가치를 화폐단위로 측정하기 위한 방법론을 정교화하는 작업도 함께 진행될 필요가 있으며(양혜원·김현경·윤지연, 2019), 미국의 AFTA와 같이 문화예술이 우리사회에 미치는 영향을 가시적 형태로 공공에 제공하여 활용을 촉진할 필요가 있다.

또한 2020년 추진되었던 「코로나19 예술포럼」과 같이 우리사회에 문화예술의 가치에 대해 예술 분야의 전문가와 실무자 뿐만 아니라, 관계된 타 부처와 기관 담당자들, 그리고 일반국민에 이르기까지 폭넓은 이들을 대상으로 허심탄회하게 논의하고, 그에 대한 공감대를 조성하기 위한 공론장을 지속적으로 가져갈 필요가 있다.

4.2. 문화예술을 통한 사회회복 프로젝트 추진

가. 코로나 블루 극복을 위한 사회적·정서적 회복 프로젝트 추진

코로나19가 장기화됨에 따른 외출 자제와 사회적 고립으로 인해 정서적 불안감과 우울감이 만연해지고 있음을 다수의 미디어는 보도하고 있다. 정서적 불안감은 개인에 국한되지 않고 주변의 지인들에게 전이되며 사회전체로 확산될 수 있기에 이에 대응하는 치유방안대책이 필요하다. 불안감과 우울증은 치유되지 못할 경우, 연상적 사건을 만날 때 극도의 불안감을 호소하며 악화된 사례도 적지 않다고 한다.

한편 현재 정부는 「정신건강증진 및 정신질환자 복지서비스 지원에 관한 법률」 등에 의거 국가트라우마센터를 국립정신건강센터에 설치하여 운영하고 있으며, 재난이나 그 밖의 사고로 정신적 충격을 받은 트라우마 환자의 심리적 안정과 사회적응 지원을 목적으로 재난 정신건강 서비스를 제공하고 있다. 그러나 '코로나블루'

211) 자세한 내용은 다음을 참고하시오. 라준영 · 김수진 · 정소민 · 박성훈(2017). 사회성과인센티브 사회성과 측정 매뉴얼. 사회성과인센티브추진단.

212) SK가 운영하고 있는 사회성과인센티브제도는 기업에서 창출한 사회적 가치를 화폐 단위로 측정해 이에 따라 개별 기업에 현금 인센티브를 직접 지급하는 제도이다. SK는 지난 4년가 170여개 기업에 235억원의 현금 인센티브를 지급했다(파이낸셜 투데이, 2019) http://www.ftoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=111514

현상이나 코로나를 통해 더욱 확대되고 있는 사회적 갈등과 혐오와 같은 문제에 대해서는 의학적 접근 외에 사회적 관점에서 보다 다양한 접근방식이 필요하다는 점에서, 향후 문화예술적 접근을 통한 코로나 블루의 치유나 갈등과 혐오의 완화를 위한 정책적 노력이 필요하다.

코로나19 팬데믹 이후 문화예술을 통한 맞춤형 정서적 회복 프로그램을 도모할 필요가 있다. 문화기반시설이 지닌 특성에 따라 박물관, 미술관, 도서관, 문화재단, 지방문화원, 문화의 집에서 특화된 프로그램을 연계하여 대면 및 비대면 치유사업을 진행할 수 있을 것이다. 대상별로 어린이, 청소년, 성인, 노인들에게 그룹별 예술콘텐츠(음악, 미술, 무용, 연극)를 제공하고, 문화예술 매체가 지닌 치유적 특성을 중심으로 심리적·정신적 건강 회복을 도모할 수 있다. 유형에 따라 단계별 문화예술 프로그램 개발도 필요하다. 또한 지역의 상담복지센터, 고용 플러스센터, 건강센터들과 공동의 심리치유 프로그램을 기획하거나 및 확충 운영도 추진할 수 있을 것이다.

특히 코로나로 인한 재난의 피해가 우리 사회의 가장 약자들에게 집중되었다는 사실을 고려하여 저소득 취약계층, 독거노인, 장애인, 외국인 이주민 등에 대에 직접 “찾아가는 문화예술 프로그램”도 확대할 필요가 있다.

이외에도 자연휴양림, 관광체험, 해양치유, 국립공원 생태자원을 활용한 프로그램, 사찰체험 참가지원, 지역사회와 연계하는 예술치유 캠페인, 공공문화·체육시설 질병 안심시스템 구축 지원 등이 고려될 수 있다. 또한 유휴공간 리모델링 사업 및 가족 문화예술쉼터 조성, 생활문화·예술마을·생활체육 두레 등 지역 단위 커뮤니티에 기초한 문화예술 프로그램 운영도 추진될 수 있을 것이다. 다양한 프로그램들은 참가자들의 심리회복과 면역력 향상을 통해 활력이 재충전되는 효과뿐만이 아니라, 내면의 사회 관계성 회복 과정에 중요한 역할을 할 수 있다.

나. 문화다양성의 가치 확산 프로젝트

코로나 팬데믹 상황이 진행되면서 사회적 안정감은 사라지고 미래에 대한 불안감이 증가되었다. 누구나가 상황에 따라 혐오나 차별의 대상으로 바뀔 수 있다는 걸 알게 되었다. 코로나 재난 장기화로 우리사회의 문화다양성에 대한 관심은 오히려 적어졌음을 알 수 있다. 이번 코로나 위기상황을 통해 사회적 약자나 소수자는 더욱

위태로워졌고 이들에 대한 차별이나 혐오에 대응하지 않으면 향후 불평등과 사회적 갈등이 보다 더 심해질 것으로 추정된다.

다른 인종, 출신국가, 종교, 성적 지향, 세대에 따른 차별은 구조적 폭력이며 이 같은 차별과 혐오는 우리사회 전체의 평화를 위협할 수 있음을 인식할 필요가 있다. 감염병과 상관없이 낙인을 찍고 차별을 하거나 혐오를 부추기는 것에 저항을 하는 행동은 도덕적 의무이기도 하다. 폐쇄적인 사회에서는 모든 구성원 중 누구라도 내부의 잠재적인 가해자인 동시에 잠재적인 희생자가 될 수 있다는 시각에서 문화다양성과 문화예술의 역할에 대해 고민해야 한다.

코로나 집단감염과정에서 특정 소수집단을 비난하고 혐오하는 태도에 대한 대책 마련이 요구되고 있다는 점에서 다음과 같은 문화다양성의 가치 확산 프로젝트가 시행될 필요가 있다. 첫 번째, 다양한 구성원들의 특수성을 고려하여 취약계층의 소외감을 극복하고 공동체 의식을 강화하기 위한 문화다양성 프로그램이 추진될 필요가 있다. 사회적 소수자에 대한 잘못된 정보와 편견을 차단하고 포용성을 높이기 위해 언론 및 소셜미디어, 온라인 매체 등을 활용한 소수문화 이해증진 프로그램을 적극적으로 고려해 볼 수 있다.

두 번째, 소수자 관련 언론모니터링을 통해 미디어의 혐오 조장의 문제점을 개선할 필요가 있다. 지속적으로 언론에 대한 모니터링 및 상담센터 운영을 통하여 소수자에 대한 혐오나 차별이 노출되는지를 파악하고, 장기적으로 편향적 의견은 제거하고 중립적이며 객관적인 입장을 견지하도록 문화다양성 증진 캠페인 운동이 추진되어야 한다.

세 번째, 모든 사회구성원의 기본적 권리를 존중하는 자세와 함께 차별과 혐오에 당당히 맞서는 시민의식을 길러주어야 한다. 제도권 교육 안에서 다양한 소수자그룹의 문화를 이해하는 문화다양성 교육과정을 배정하며, 수업현장에서는 성장단계별, 유형별 다양성 학습운영체계와 과정 개발이 추진될 필요가 있다. 일반시민들을 대상으로 평생학습과정을 통해 문화다양성 시민교육을 지원할 필요가 있으며, 이를 위해 문화기반시설 및 지역문화센터를 기반으로 하는 문화공연, 전시, 교육 프로그램을 확대 운영해야 한다. 또한 종교계와 연계하여 전국 종교자원을 활용하여 사회적 관용성을 확대하기 위한 지원 방안도 모색될 필요가 있다.

4.3. 그린 뉴딜 관점에서 생태문화예술(ecological arts) 프로젝트 추진

코로나19는 우리의 지구 생태계가 인간에게 보내는 경고라고 이야기된다. 코로나19를 계기로 인류가 그간의 삶의 방식과 경제적 구조를 근본적으로 바꾸지 않으면, 지구는 회복할 수 없는 재앙을 맞이할 것이라는 것이다. 한국은 이러한 위기의식을 반영하여 한국판 뉴딜 사업의 한 파트로 '그린뉴딜'을 편제하고 있으나, 대부분은 친환경기술 개발에 집중되어 있다. 그러나 기후위기와 생태계의 위기를 저지하기 위해 기술적인 솔루션이나 제도적인 제재만으로는 한계가 있으며, 현대를 살아가는 인류의 인식과 삶의 방식의 변화가 있을 때 가능하다는 점에서 생태환경 이슈에 대한 문화예술적 접근이 중요한 의미를 갖는다.

가장 간단하게는 문화예술단체와 기관이 배출하는 다양한 공연·행사 등의 홍보물을 친환경소재로 제작하거나 최소화하여 탄소제로, 폐기물 제로를 실천하는 것에서부터, 기후위기, 생태계의 위기와 자연과 동식물과의 교감을 주제로 한 다양한 생태예술 프로젝트의 확대, 환경을 고려한 공연·전시· 축제의 기획과 실행 등이 적극적으로 추진될 필요가 있다.

5. 문화예술분야의 취약성을 근본적으로 개선하기 위한 창작 안전망 강화

5.1. 공정시장 생태계 구축을 위한 정책지원의 강화

예상할 수 없었던 코로나19 상황이 벌어지면서 우리 사회 전반은 큰 타격을 받았고, 취약한 기반과 구조를 가지고 있었던 문화예술계는 이를 계기로 많은 문제점을 드러내게 되었다. 무엇보다 그 동안은 관행적으로 당연시되어 오던 많은 것들이 불공정하게 진행되어 왔음을 깨닫는 계기가 되기도 하였다. 공공 공연장과 민간 공연예술분야 간의 계약은 공연장을 중심으로 진행되어 오면서 우리 공공 공연예술분야의 공연예술계에서의 역할에 대해 재고하게 하였고, 예술계 내에 관행처럼 진행되던 계약구조도 행사 취소의 상황에 직면했을 때 개인 예술인에게 매우 불리하게 작용하고 있다는 것을 드러내었다. 잇단 문화예술 행사 취소 과정에서 예술인들이 취약한 상황에 놓이게 된

것은 서면계약의 미체결 문화와 깊은 관계가 있다. 2013년 「예술인 복지법」의 개정을 통해 서면계약 체결을 의무화하고 예술인과 계약을 체결하는 이들의 불공정행위에 대해 문화체육관광부 장관이 시정명령 및 과태료 부과를 할 수 있도록 했다. 이를 통해 불공정행위를 제재하기 위한 법적 근거는 마련했지만, 아직도 우리 예술계는 서면 계약 체결률이 현저히 떨어지고 있으며 불공정행위 또한 만연해 있는 상황이다.

예술인이 안정적으로 창작 활동을 지속하기 위해서는 이들이 활동하는 예술 생태계의 건전성과 공정성이 보장되어야 한다. 이번 코로나19 사태를 통해 드러나 불공정관행들은 그 동안 우리 문화예술계가 얼마나 불공정한 행위들이 당연시되어 왔는지 보여준다고 할 수 있다. 우리 예술계의 공정한 생태계 구축과 지속가능한 발전을 위해서, 이번에 드러난 불공정행위에 대해 광범위한 실태조사를 실시하고 이를 개선하기 위한 별도의 조치 마련이 필요하다. 또한 서면계약 의무화를 위한 실질적 조치와 강제성을 적용하는 노력 등이 필요하다.

또한 현재 빠르게 발전하고 있는 온라인을 통한 예술 콘텐츠 유통이 초기 단계부터 공정하게 구조를 구축할 수 있도록 하는 데에 관심을 기울일 필요가 있다. 온라인을 통한 공연 유통은 향후 예술계의 새로운 유통 및 창작 가능성의 장으로서, 안정적인 수입원으로서 기여할 가능성이 높다. 그러나 아직 초기 단계인 만큼 수익배분을 어떠한 방식으로 진행할지 이해관계자 간의 충분한 논의가 진행되지 못하였다. 특히 예술인의 저작권과 저작인접권 문제가 제기되고 있지만 저작권료를 징수하고 관리할 업무를 수행할 신탁관리단체도 명확하지 않은 상황이다. 향후 온라인 예술 콘텐츠의 공정한 수익배분과 투명한 운영을 위해서는 정부 차원의 가이드라인 마련이 진행될 필요가 있다. 또한 수익배분이 공정하게 진행되는 데에 필수적인 예술인과의 공정한 계약을 위해 표준계약서의 관련 조항 수정이 필요하다. 예술계는 온라인 콘텐츠 유통에 대한 그 간의 경험이 적은만큼 유통방법, 기간, 금액, 배분방법 등에 대한 충분한 논의가 부족한 상황이다. 이를 위해 업계 이해관계자 간의 충분한 논의를 바탕으로 한 표준계약서 수정과 가이드라인 마련이 필요하다.

5.2. 예술인의 창작안전망 강화

코로나19의 대유행으로 많은 예술인들은 활동 터전을 잃게 되었고 이로 인해 경

제적으로 큰 타격을 받게 되었다. 예술인들이 특히 타격이 심한 이유 중 하나는 이들의 활동 형태에 기인한 것이기도 했다. 많은 예술인들이 프리랜서로 주로 활동하며 프로젝트 기반의 단속적 노무 제공 형태로 활동하므로, 해당 프로젝트가 취소되었을 때에는 일자리를 순식간에 잃게 된다. 또한 용역계약을 주로 체결하는 구조는 경제적 보상을 받기에 어렵게 하고 다른 직군들과 달리 사회복지 정책 영역의 사각지대를 형성하고 있다. 최근 예술인 고용보험의 도입이 발표되고 12월 10일부터 시행예정이지만 향후 지속적 보완이 요구될 것으로 예측된다.

이와 같이 예술인은 다른 직업군에 비해 직업적 안전망이 빈약한 상태이며 직업적 특수성으로 인해 사각지대에 놓여 있다. 그러나 예술인은 모든 예술 생태계의 시작점에 있으며, 이들이 활발히 활동해야만 문화예술 생태계가 순환될 수 있다. 따라서 예술인들이 코로나19로 인해 예술계를 이탈하지 않도록, 이들이 살아남고 예술인으로서의 삶을 포기하지 않도록, 이로 인해 예술계의 기반이 흔들지 않도록 하는 것이 필요하다. 이를 위해서는 예술인을 다른 직업군과 유사한 형태의 창작안전망을 강화할 필요가 있다.

이를 위해 예술인들이 최소한의 의식주 문제를 안정적으로 해결하고 이 때문에 예술 활동을 포기하지 않도록 지원하는 것이 필요하다. 현재 한국예술인복지재단에서 진행 중인 창작준비금과 생활안정자금 융자의 확대 등은 이러한 차원에서 필요한 지원이라고 할 수 있다. 또한 국민연금이나 산재보험의 확대, 고용보험의 범위 확대 등 일반 사회복지제도 안의 예술인의 영역을 확대해 나가며 사각지대를 제거하는 노력이 필요하다.

또한 안정적인 생활환경 위에서 창작 활동을 이어나갈 수 있는 여건 지원이 필요하다. 코로나19로 인해 급격히 수입이 감소하면서 많은 예술인들의 업계 이탈이 가속화되고 있다. 이들이 위기 상황에서도 장기적인 차원에서 자신의 예술 활동에 투자하고 창작을 이어나갈 수 있도록 하는 다년간의 정책적 지원이 필요하다고 할 수 있다.

5.3. 문화예술계 자조적 연대체 조직 활성화의 필요

코로나19 상황이 발생하고 많은 문화예술인들이 경제적으로 큰 타격을 입으면서 이들은 위한 공공 지원이 추경을 통해 급격히 확대되었다. 그러나 앞으로 코로나19로

인한 상황이 장기화되는 것이 예상되면서 공공지원에만 온전히 기대는 것에 회의적인 의견이 제기되고 있다. 위기 극복을 위한 예술계의 자조적인 노력이 부족한 것이다.

그 동안 예술인들은 다양한 연대체를 조직하였고 이를 통해 많은 의견과 정책제언을 정부에 제시해왔다. 그러나 이러한 연대체들은 위기 상황에 직면했을 때 예술계 스스로 어떻게 이 위기를 극복할 것인지에 대한 고민이 부족했으며, 실질적인 대책 마련 또한 부족했던 면이 있다. 그러나 향후 코로나19가 장기화될 것을 고려했을 때, 그리고 향후 이와 비슷한 위기 상황이 닥쳤을 때 공공 지원과 더불어 예술계에서도 자구적인 위기 상황 개선을 위한 대책 마련이 필요한 상황이다.

북미 지역의 경우, 예술계 내 각 직종별 노동조합을 결성하고, 회원들의 기여금을 통해 기금을 조성하고 있다. 이렇게 조성된 기금은 위기상황의 예술인들을 지원하는 데에 활용될 수 있다. 한때 국내에서도 논의되었던 예술인 공제회는 예술인 복지 기반 마련은 물론 이러한 상황에 대비하는 데에도 유용하다. 그러나 예술인 공제회는 무엇보다 예술인 스스로의 기여금을 통해 기금을 마련해야 한다. 즉 예술인의 적극적인 참여가 필수적인 것이다. 향후 위기 상황에서 공공 지원에만 지나치게 의존하지 않고, 예술계 스스로 위기 상황을 개척할 수 있는 힘을 어느 정도 마련하기 위해서는 문화예술계 스스로 조성한 공제회 등 재정 기반의 마련이 필요하다.

또한 현재 문화예술계에서 일어나는 변화에 대한 인식과 공유, 그리고 이를 반영한 적극적인 의견 제안의 역할도 문화예술계 자조적 연대체를 통해 진행될 필요가 있다. 코로나19 상황으로 인해 문화예술계는 전에 없던 속도로 빠르게 변화하고 있으며, 이에 따라 다양한 이슈들이 새롭게 제기되고 있다. 많은 문화예술인들이 새로운 변화에 적응하는 것을 어려워하고 있으며, 정책 영역 또한 모든 이슈에 대응하는 데에 어려움이 있다.

이 과정에서 문화예술계의 자조적 연대체는 현장의 변화를 민감하게 인식하고, 이를 위해 어떻게 예술 구조를 변화해 나가고 대응할 것인지에 대한 스스로에 대한 연구가 진행될 필요가 있다. 문화예술계 스스로 자신들의 상황에 대한 이해와 연구가 선행되어야만 향후 위기 상황을 타개하고 새로운 기회를 창출할 수 있다. 또한 이를 지원한 정책적인 지원 방안도 구체적으로 제시, 정책과 현장이 밀접하게 연결되며 현장의 요구에 적절히 대응하는 지원을 이끌어 낼 수 있을 것이다.

참고문헌

[국내문헌]

- KRECA ArtIndex(2020. 6. 12.), “현장 경매를 미루고 온라인으로 향하는 옥션사들”.
- 박선민(2020), “코로나 19, 해외 문화예술지원현황”, (사)한국메세나협회 홈페이지.
- 예술경영지원센터(2020), 2020년 상반기 국내 미술품 경매 개최 현황.
- 위클리비즈 “누가, 무슨 작품을, 얼마에?… 미술품 시장의 큰손들, 클레어 맥앤드루 아트이코노믹스 창립자 인터뷰” (2018.07.20.).
- 정종효(2018), “한국 아트페어의 문제점과 해결방안 연구”, Journal of Digital Art Engineering & Multimedia Vol.5, No.2, December (2018), pp. 103-112.
- Esquire(2020), 코로나로 인한 예술 진공 상태는 어떤 변화를 만들었나? 예술공백이 만든 역학 관계, 2020.07.06.
- YTN(2020), WSJ "한국, 코로나19에 가장 잘 대응한 나라" 찬사, 정윤주, 2020.9.26.
- YTN(2020), 정부, '좌석 띄어앉기' 민간 공연장도 확대...공연계 '패닉', 2020. 08.18.
- 경기도 문화예술매거진_ggc(2020), 집에서 만나는 어린이미술관. https://ggc.ggcf.kr/p/5e86161af5ad6a54510ad0e1
- 경기연구원(2020), 코로나19로 인한 국민 정신건강 실태조사,
- 경기일보(2020), '2020 라이브 인 디엠지-디엠지 콘서트' 케이(K) 방역 주목, 2020.10.25.
- 경북일보(2020), ‘대구봉쇄’ 코로나19가 빚은 사회갈등, 사회통합으로 해소해야. 배준수. 2020.6.7.
- 경향신문(2020), 미국, 벌써 4번째 예산폭탄..총 3조달러 슈퍼추경 투하.
- 경향신문(2020), 대학로 독립서점 ‘책방이음’폐점..코로나19에 도서정가제 개악까지 못 버텨, 2020.09.23.
- 고용노동부(2018.3.22.), 좋은 일자리 확산을 위한 ’18년 고용영향평가 과제 27개 선정(보도자료).

- 고용노동부(2018.3.22.), 좋은 일자리 확산을 위한 ’18년 고용영향평가 과제 27개 선정(보도자료).

- 관계부처 합동(2020.09.09.), 코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안(보도자료).
- 교육을바꾸는사람들(2020), 코로나19이후, 초·중·고 수업에 대한 기대와 우려-블렌디드 러닝과 플립 러닝을 중심으로, 2020.06.03. https://21erick.org/column/4989/
- 국민일보(2020), '당일 연극'도 등장… 코로나 재점화에 공연계 고심, 2020.06.17.
- 국민일보(2020), 경기문화재단, 코로나 극복 '드라이빙 씨어터' 연다, 2020.06.16.
- 국민일보(2020), 뉴욕 메트로폴리탄 오페라 단원·스태프 해고… 美 클래식계 강타한 코로나, 2020.03.29.
- 국민일보(2020), 뮤지컬 '모차르트' 개막… 김준수도 관객도 울었다. 2020.06.17.
- 국민일보(2020), 아동극은 성인극보다 타격 더 크다…아예 공연 못해. 2020.04.22.
- 국민일보(2020), 온라인 공연 지평 넓힐 열쇠는 유료화… 통합 채널 생길까, 2020.07.04.
- 국민일보(2020), 첫 온라인 중계… DIMF 개막콘서트, 8만명 관람, 2020.10.26.
- 국민일보(2020), 코로나 탓에 극장 용 무급휴직, 예술의전당 임금체불 위기, 2020.06.03.
- 김미선(2020), 청소년극 〈영지〉, 온라인 공연제작의 가능성을 묻다, 예술경영웹진 450호(2020.7.23.).
- 김수현(2020), 온라인 공연, 공연업계 생존전략?: 온라인 공연 취재 〈방콕에 지친 당신을 위해〉 결산. 코로나19에 의한 변화: 온라인 공연 콘텐츠에 관하여, 제13회 영아티스트포럼.
- 뉴시스(2020), 제6기 DIMF 뮤지컬아카데미 배우과정 공연 온라인으로 만난다, 2020.10.24.
- 뉴욕타임즈(2019), 'Hamlet' in Virtual Reality Casts the Viewer in the Play, 2019.01.25. https://www.nytimes.com/2019/01/25/theater/hamlet-virtual-reality-google.html
- 대학신문(2020), 포스트 코로나, 공연예술계의 길 찾기, 2020.05.17.
- 데일리안(2020), 생중계부터 영화·웹뮤지컬까지…공연의 영역확장, 2020.10.17.
- 동아닷컴(2020), [단독]코로나만큼 무서운 '코로나 블루', 이미지 기자, 2020.07.09.
- 매일경제(2020), 코로나로 온라인수업 확대…교사 92% "학력격차 커져", 고민서(2020.11.10.).
- 문화+서울(2019), 기술과 결합한 공연예술의 미래. 2019.03. Peter Flaherty 발제문.
- 문화예술위원회(2020), 예술지원정책관련 코로나19대응 해외사례 조사·분석.

- 문화일보(2020), 포스트 코로나19 시대의 19가지 뉴 트렌드(2020.5.4.).
- 박영숙·제롬 글렌(2020), 세계미래보고서 2035-2055, 교보문고.
- 박주언 외(2015), 재난정신건강 평가도구, 대한불안의학회지 11권 제2호.
- 보건복지부·국가트라우마센터(2020), 신종 코로나바이러스 심리지원 가이드라인.
- 사이드뷰(2020), 코로나19로 서점은 한산하데 책 매출은 상승?, 2020.05.18.
- 서울경제(2020), 예술의전당, 숏폼 온라인 공연 콘텐츠 론칭, 2020.10.23.
- 서울신문(2020), 약자에게 떠넘기는 코로나 시대의 혐오. 김정화, 2020.9.23.
- 서울신문(2020), 코로나 완치 후에도 정신질환 앓을 수도. 유용하, 2020.0922.
- 성기호(2020), 코로나 재단, 사회적 고립과 정신건강, 웹진 문화관광 6월호.
- 성효선(2020), 새로운 교감의 방식을 찾아서 - 언택트 시대, 길을 찾는 예술, Arte 365 (2020.6.1.).
- 세계일보(2020), 입체 음향·시네마카메라 10대 활용… 온라인 공연 품질 높인 코리안심포니, 2020.10.18.
- 스포츠조선(2020), 뮤지컬 '랭보' 대만 영상 상영회 성료…K-뮤지컬 저력 입증, 2020.07.30.
- 신지윤 외(2019), 2015년 한국 메르스 사태 1년 이후 생존자들의 정신과적 문제, 신경정신의학 58권 제3호.
- 아시아에어(2020), 작가 직거래 미술장터... '2020 작가미술장터', 올 여름 광주-대구-서울-순천-가평에서 열려, 2020.8.18.
- 안동인터넷신문, 안동문화예술의전당, 문화예술교육 온라인강의 오픈, 2020.04.27. http://www.andonginews.com/news/articleView.html?idxno=4583
- 양혜원(2020), 예술전환의 분기점, 코로나19: 코로나19가 예술분야에 미친 영향과 전망, 2025 서울예술인플랜 수립 1차 토론회 발제자료.
- 양혜원(2020), 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향과 향후 과제, 문화·관광 인사이트 146호, 한국문화관광연구원.
- 연합뉴스(2020), 브로드웨이 뮤지컬을 영화관에서, CGV '월간 뮤지컬', 2020. 07.28.
- 염혜원(2020), 예고된 변화의 접근법, 어쩌면 담대하고 본질적인 그것으로부터, 예술영영웹진 450호(2020.7.23.).
- 예술경영지원센터(2020), 2020년 상반기 국내 미술품 경매 개최 현황.
- 예술경영지원센터(2020), 제3회 코로나19 예술포럼: 코로나19 이후, 공연·미술시장의 변화와 과제.

- 예술경영지원센터(2020), 제3회 코로나19 예술포럼: 코로나19 이후, 공연·미술시장의 변화와 과제.
- 예술경영지원센터(2020), 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서.
- 우먼센스(2019), 북튜브, 독서방송, 북팟캐까지 책 읽어주는 채널, 2019.11.18. https://www.smlounge.co.kr/woman/article/43262
- 울산문화재단 보도자료(2020.04.07), '코로나19 피해 예술인 실태조사 결과 발표 - 예술가들이 체감할 수 있는 피해구제 방안 마련 절실', 울산문화재단 기획경영팀.
- 윤보미(2020), 현장 공연 중간으로 인한 기획사의 어려움: 〈방구석 클래식〉 시리즈의 탄생. 코로나19에 의한 변화: 온라인 공연 콘텐츠에 관하여, 제13회 영아티스트포럼.
- 윤영준(2020), 온라인 미술시장을 태하는 태도, 예술경영웹진 447호(2020.6.11.)
- 이데일리(2020), 1위 공연제작사도 감원..EMK, 창사 첫 '희망퇴직', 2020.10.07.
- 이데일리(2020), EMK의 '엑스칼리버', 美·유럽서 온라인 유료 상영, 2020.06.26.
- 이데일리(2020), 연극인들 "'객석 띄어앉기' 완화 없이 공연소비쿠폰 효과 없어", 2020.10.21.
- 이성곤 (2020), 위기의 계보학으로 읽는 코로나 시대의 연극, 한국예술연구, (29), pp. 51-71.
- 이은환(2020), 보건복지부·국가 트라우마 센터(2020).
- 이한빛(2020), 언택트 시대의 시각예술, 돌파구는 무엇인가, 예술경영웹진 447호(2020.6.11.).
- 이호신(2017), 공연예술의 영상, 기록을 넘어서, 국악원논문집 제37집, pp. 59-79.
- 인쇄산업신문(2019), 디지털 문학 웹소설과 VR,AR, 2019.06.24.
- 임승규 외(2020), 포스트코로나 우리는 무엇을 준비할 것인가, 한빛비즈.
- 임현진(2020), 서로 다른 공간에서 만난 새로운 가능성, 예술경영웹진 451호(2020.8.13.).
- 장훈(2020), 공공문화시설 수요 데이터 수집체계 수립 연구, 한국문화관광연구원.
- 전자신문(2020), 리디북스, 상반기 매출 714억원.. 첫 흑자전환 성공, 2020.08.14.
- 정의당(2016), 「문화예술의 정의로운 전환 공약집(20대 총선 문화예술공약)」.
- 정의당(2018.5.11.), 지방선거 문화 공약 발표(보도자료).
- 조만수(2020), 코로나 시대의 연극과 새로운 표준, 예술경영웹진 450호(2020. 7.23.).
- 조선비즈(2020), "코로나로 올해 경제 손실 67조원... 사라지는 일자리 67만개 넘어", 권유정, 2020.8.25.
- 조선비즈(2020), 극심한 피로감에 망상증도... "끝날때까지 끝난 게 아닌 코로나19

후유증", 장윤서, 김윤수, 2020.8.20.
- 조선비즈(2020), 정부, 거리두기 1.5단계 상향 검토 중..."수도권 등교수업 조정 없어", 오유신(2020.11.12.) .
- 조선비즈(2020), 코로나에 멈춘 미술관, 안방 찾아간다... 온라인 전시 열풍, 2020.3.11.
- 조선일보(2020), [코로나리포트] 코로나19 정복 가능할까…여전히 예측하기 어려운 미래, 고규영, 2020.09.26.
- 조은아(2020), 공공 예술교육 플랫폼의 방향과 이슈, 제6회 코로나19 예술포럼: 예술교육의 미래, 한국문화예술교육진흥원 발제문에서 재인용.
- 조형준(2020), 전염병의 시대 공연장은 '어떻게' 운영되어야 할까, 문화정책리뷰, 2020.06.01.
- 중부일보(2020), 인천 연수문화재단, 아파트 발코니 콘서트 개최, 2020.05.04.
- 중앙일보(2018), VR헤드셋 쓰니.. 내가 「변신」 주인공, 2018.07.03.
- 중앙일보(2020), 런던서 춤추고 서울서 실시간 관람…"실제 공연처럼 긴박", 2020.09.26.
- 중앙재난안전대책본부(2020.08.15.), 서울·경기지역 사회적 거리 두기 2단계 격상(보도자료).
- 중앙재난안전대책본부(2020.11.02.), 사회적 거리 두기 개편(보도자료).
- 지혜원(2020), 디지털 시대가 이끄는 공연예술 유통의 다변화, 예술경영웹진 447호(2020.6.11.).
- 질병관리청 보도자료(2020), 코로나바이러스감염증-19 국내발생현황, 2020.9.22.
- 차민경(2020), 예술인 복지정책 기본계획 수립방향 설정을 위한 사전연구, 한국문화관광연구원.
- 코트라 해외시장뉴스 "미국 온라인 취미·공예 시장 코로나 19 딛고 활황" (2020.10.20.)
- 파이낸셜뉴스(2020), EMK, 샌드박스와 '웹뮤지컬' 11월 론칭, 2020.09.24.
- 한겨레신문(2020), 서울시, 책 5억 원어치 사들여 '코로나 위기'출판사·동네서점 지원한다, 2020.07.28.
- 한겨레(2020), 소득 줄어도 매출 늘면 지원금 제외…'형평성 논란' 불보듯, 2020.09.09.
- 한국건강증진개발원 보도자료 "코로나19 이후 체중 증가·운동량 감소" …50~60대"집밥 먹는 빈도 증가" '코로나19 이후 생활의 변화' 여론 조사 결과 (2020.10.12.일자).
- 한국경제(2020), '편리미엄' 트렌드에 쑥쑥 크는 오디오북 시장, 2020.01.01.
- 한국경제(2020), 15분짜리 웹 전용 뮤지컬 제작…공연 실황 글로벌 유료 생중계, 2020.09.29.

- 한국경제(2020), 코로나 6개월에 멈춰버린 공연산업, 소극장부터 무너진다, 2020.07.27.
- 한국경제TV(2020), 연소득 7천만원·연매출 2억원 넘으면 고용안정지원금 못받는다, 2020.05.07.
- 한국경제TV, 美 부양책, 데드라인 넘겼지만 협상계속, 2020.10.21.
- 한국문화관광연구원 코로나미래전략TF(2020), 코로나19 이후 사회경제 변화와 대응 과제, 문화·관광 인사이트 제144호.
- 한국문화관광연구원(2020), 코로나19 전후 문화예술 관련 산업 신용카드 지출액 분석, 한국문화관광연구원.
- 한국문화예술교육진흥원(2020), 코로나19 대응 현황 및 향후계획(2020.9.)
- 한국문화예술교육진흥원(2020), 온라인 TF 결과보고. 2020.9.25.
- 한국은행(2020), 경제전망보고서 8월호 재인용.
- 한국지역문화정책연구소(2020),「포스트코로나 시대, 지역문화재단 방향과 과제에 대한 지역문화관계자 설문조사 분석 결과 보고서」, 이슈페이퍼 2020-03호
- 한하경·김인설(2020), 디지털 가상공간(cyberspace)을 활용한 신규 공연예술 지원사업에 대한 탐색적 연구, 문화정책논총, 제34집 제1호, pp. 35~64.
- 헤럴드경제(2020), 2020 서울국제공연예술제, 네이버TV로 만난다, 2020.10.26.
- 헬스조선뉴스(2020), 코로나블루, 불안→분노→우울로 발전... “볕 드는 곳에서 운동해야”, 2020.5.14.
- 현대경제연구원(2020), COVID-19 충격의 경제 부문별 영향과 시사점.

[국외문헌]

- AEA(2016), From Live-to-Digital:Understanding the Impact of Digital Developments in Theatre on Audiences, Production and Distribution.
- AEA(2016), From Live-to-Digital:Understanding the Impact of Digital Developments in Theatre on Audiences, Production and Distribution.
- APPG(2017), Creative Health: The Arts for Health and Wellbeing.
- APPG(2017), Creative Health: The Arts for Health and Wellbeing.
- Art Basel & UBS report(2020), The Art Market 2020.
- ARTnews(2020), Tessa Solomon, A Historic $2 Trillion Coronavirus Relief Package Is Officially Approved. Arts Organizations Won’t Receive Much Funding from It, 2020-3-27.

- Arts Council England(2020), Data Report: Emergency Response Funds for Individuals and for Organisations outside of the National Portfolio, 2020.6.
- BLOTER(2015), 쓱쓱 칠하면 코끼리가 '둥실'...디즈니, 증강현실 기술 공개, 2015.10.05. http://www.bloter.net/archives/240225
- brunch(2018), 디지털콘텐츠: 증강현실(AR)과의 융합, 2018.5.25.
- Critical Stages(2020), Savas Patsalidis. "A Pandemic Theatre "Album" of First Reactions: *A*n Introduction", No 21. 2020.06.
- European Commission(2020), European Commission to support performing arts with €2,5 million for distribution.
- Hiscox(2020), Hiscox online art trade report 2020.
- Institute of Museum and Library Services(2020), Federal Government Invests $50M in Museums, Libraries to Address Digital Divide During COVID-19,2020.03.27.
- Londonist(2020), Patrick Stewart Is Treating Twitter To One Shakespeare Sonnet A Day During Lockdown. 2020.03.25.
- National Endowment for the Arts(2020), National Endowment for the Arts to Distribute $75 million in Relief Aid to Arts Organizations in Need, 2020.03.27.
- National Endowment for the Humanities(2020), NEH Receives $75 Million to Distribute to Cultural Institutions Affected by Coronavirus, 2020.03.27.
- New York Times(2020), Dancers Still Need Daily Class. No Barre? Just Grab a Chair, 2020.03.25.
- Presse-und Informationsamt der Bundesregierung(2020), "Neustart" ermöglicht Öffnung der Museen, 2020.05.06.
- Presse-und Informationsamt der Bundesregierung(2020), Bund startet Soforthilfeprogramm für freie Orchester und Ensembles – Grütters: "Vielfalt unserer einzigartigen Musiklandschaft sichern", 2020.04.29.
- REUTERS(2020), Germany launches 750 billion euro package to fight coronavirus, 2020.03.24.
- The Guardian(2020), UK tour for hit show Six and top music acts axed due to local lockdown concerns. 2020.07.15.

• Theatre weekly(2020), Review: Twelfth Night Live from The Maltings Theatre, 2020.06.12.

[참고 사이트]

〈지역문화재단 홈페이지〉

• 강원문화재단 홈페이지 www.gwcf.or.kr
• 경기문화재단 홈페이지 https://ggc.ggcf.kr
• 경남문화예술진흥원 홈페이지 www.gcaf.or.kr
• 경북문화재단 홈페이지 www.gacf.kr
• 광주문화재단 홈페이지 www.gjcf.or.kr
• 독일 노르트라인-베스트팔렌 주 홈페이지 www.land.nrw/de
• 독일 베를린시 홈페이지 www.berlin.de
• 독일 연방정부 홈페이지 www.bundesregierung.de
• 독일 영화진흥청 홈페이지 www.ffa.de
• 대구문화재단 홈페이지 www.dgfc.or.kr
• 대전문화재단 홈페이지 www.dcaf.or.kr
• 부산문화재단 홈페이지 www.bscf.or.kr
• 서울문화재단 생활문화플랫폼 www.artandlife.kr
• 서울문화재단 홈페이지 www.sfac.or.kr
• 성남문화재단 블로그 https://m.blog.naver.com/snartc
• 수원문화재단 블로그 https://blog.naver.com/swcf_kr
• 세종시문화재단 홈페이지 www.sjcf.or.kr
• 울산문화재단 홈페이지 http://uacf.or.kr
• 인천문화재단 홈페이지 www.ifac.or.kr
• 전라남도문화재단 홈페이지 www.jact.or.kr
• 전라북도문화관광재단 홈페이지 www.jbct.or.kr
• 제주문화예술재단 홈페이지 www.jfac.kr
• 충남문화재단 홈페이지 www.cacf.or.kr
• 충북문화재단 홈페이지 www.cbfc.or.kr

• 춘천마임축제 www.mimefestival.com

〈기타〉

• 질병관리청 코로나바이러스감염증-19(COVID-19) 페이지, http://ncov.mohw.go.kr
• WHO Coronavirus Disease (COVID-19) Dashboard, https://covid19.who.int
• 네이버 데이터랩(DataLab), https://datalab.naver.com/ 2020.10.24 기준.
• 통계청 홈페이지, kostat.go.kr
• 영국예술위원회 홈페이지, Covid-19 support, https://www.artscouncil.org.uk/funding
• 영국 Department for Digital, Culture, Media & Sport 홈페이지, https://www.gov.uk/guidance/working-safely-during-coronavirus-covid-19/performing-arts
• 한국문화원연합회「문화로청춘」홈페이지, www.seniorculture.or.kr
• Americans for the Arts(AFTA) 홈페이지, https://www.americansforthearts.org/
• European Cluster COllaboration Platform 홈페이지

ABSTRACT

The Study of the Impact of COVID-19 on the Arts & Culture Sector and Policy Countermeasures

The global pandemic of Corona virus 19 (COVID-19), which burst out in 2020, has brought a great shock onto the overall social economy with a serious impact on the Arts & Culture sector. Therefore, this study first examined the internal and external environmental changes caused by COVID-19 and reviewed various discussions on the impact of these changes over the Arts & Culture sector. In addition, we investigated the specific damage and impact of COVID-19 on the areas in detail, analyzed and evaluated the current COVID-19 responsive policies that have been developed so far by central and local governments. From which, we derived the real perception as well as the demand of the Arts & Culture sector and address here the direction and the tasks for the cultural art policies that are required in the post-COVID-19 era.

The methodology adopted for this research is as below:

- literature review of the articles, official government documents, and press in period of March to November 2020
- Interview and focus groups on workers in Arts and Culture Sector including artists
- Survey targeting artists to evaluate the impact of COVID19 on Arts & Culture sector Based on the results of the analysis, the direction, and major tasks for the Arts & Culture policy in the post-COVID-19 era are presented as follows:

[Figure] Direction of the Cultural policy and major tasks in the post-COVID-19 era

Direction of the Cultural policy in the post Covid-19 era
• A cultural policy in the period of "The Disasters of Everyday Life": Principle for a new challenge & fundamental enhancement of the self-sustaining power of Arts • A balanced approach considering cultural ecosystem: Untact communication and extended relationships/network in Online • Rethink of Cultural policy principle in the post-Covid-19 era: A long term public investment for Resilience on Arts & Culture sector.

Major Tasks	
Maintaining the artistic activities of the Covid19 -Era	• Establish "Guidelines for the Operation of Cultural Facilities in Disaster" • A Project to Support Remodeling of Cultural Facilities for the Establishment of disinfection • Complementation and expansion of government subsidy projects following the continuation of covid-19
A mid and long term risk management system	• Establishing disaster-preparing governance in Arts & Culture sector • Enhance the flexible approach to the management of subsidy in disaster situations on Arts & Culture sector. • Research and develop a policy that is effective during a crisis. • Establishing a system to recover damages caused by disasters in Arts & Culture sector
Preparation for Digital transition Era in terms of Policy	• Extend the accessibility and implement cultural democracy through online content • Implement a related infrastructure for digital transition and its strategic support • Technical consulting on personnel in Arts & Cultural sector to resolve "Digital Divide" • Expanding the funding for experimental innovative activities using digital • Readjust copyright law system and publicize knowledge and information related to copyright law
Enhance the social impact of Arts	• Support and promote "Artists for a Green New Deal" and ecological activities in Arts & Culture sector. • Promote the advocacy to deepen our understanding of the impact of arts and culture • Art resilience project to overcome Corona Blue, expanding the social impact of Arts
Improve vulnerable conditions with "The Artist's Safety Net"	• Support the establishment of a self-help body (cultural artist mutual aid association) in Arts & Culture sector • Policy support enhancement to establish a fair trade ecosystem • Strengthen 'The Artist's Safety Net'

Keywords

COVID-19, Post-Coronavirus Arts & Culture Policy, Resilience, Crisis Response System for Arts & Culture

부록

【부록1】 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응 방안에 대한 예술인 설문조사

코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안에 대한 예술인 설문조사

안녕하십니까?
한국문화관광연구원은『코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안 연구』의 일환으로 예술인을 대상으로 설문조사를 실시하고 있습니다. 여러분의 응답은 코로나19가 문화예술분야에 미친 피해와 다양한 측면에서의 영향을 파악하고, 그에 따른 정책대응방안을 모색하기 위해 중요한 기초 자료로 활용될 것입니다. 응답하시는 내용은 "통계법(제33조)"에 따라 비밀이 보장되며, 설문을 통해 얻어진 모든 정보는 통계목적 이외의 다른 목적으로 절대 사용하지 않을 것을 약속드립니다.
그동안 코로나19와 관련된 여러 조사에 참여하셨을 것으로 생각됩니다. 그럼에도 불구하고 이 조사에 참여해주셔서 다시 한번 깊이 감사드립니다.

2020년 8월

[주관기관]
한국문화관광연구원 양혜원 연구위원 02) 2669-6910

[조사기관]
㈜ 한국리서치 김인환 과장 02) 3014-1041

I 소속 및 고용/활동 유형

문1. 귀하께서 현재 주로 활동하시는 예술분야는 무엇입니까?

1. 문학
2. 연극
3. 뮤지컬
4. 음악(클래식, 양악)
5. 국악
6. 무용
7. 대중음악
8. 영화(애니메이션 포함)
9. 방송·연예
10. 시각예술(미술, 사진, 공예, 디자인, 디지털미디어아트 등 포함)
11. 만화(웹툰 포함)
12. 건축
13. 복수(다원예술, 융복합예술)

문2. 귀하께서는 현재「예술인복지법」상 예술인활동증명을 완료하셨습니까?

1. 예
2. 아니오

문3. 귀하의 주된 직무영역이 어디에 해당하십니까?

1. 창작
2. 실연
3. 기술지원
4. 기획
5. 평론
6. 행정·관리자
7. 기타( )

문4. 귀하의 주된 소속은 어디에 해당하십니까?

1. 민간예술단체/사업체(1인 사업자 포함) -> **문4-1**
2. 민간문화시설 -> **문4-2**
3. 국공립 예술기관·단체 -> **문4-1**
4. 국공립 문화시설 -> **문4-1**
5. 소속없음 -> **문5**

[문4=1,3,4 응답자만]

문4-1. 귀하께서 소속된 기관/단체명을 말씀해주십시오. (　　)

[문4=1,2,3,4 응답자만]

문4-2. 귀하께서 소속되어 계시는 기관/단체/사업체의 종사자는 몇 명입니까?

1. 1인
2. 2~5인미만
3. 5~10인 미만
4. 10인~20인 미만
5. 20인~50인 미만
6. 50인 이상

[문4=1,2,3,4 응답자만]

문4-3. 귀하께서 소속되어 계시는 기관/단체/사업체의 **2019년 기준 연간 운영예산**은 어디에 속하십니까?

1. 1억 미만
2. 1~5억 미만
3. 5억~10억 미만
4. 10억~20억 미만
5. 20억~50억 미만
6. 50억~100억 미만
7. 100억~200억 미만
8. 200억~300억 미만
9. 300억~500억 미만
10. 500억~1000억 미만
11. 1000억 이상
12. 얼마인지 모름

문5. 귀하께서는 **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간 동안** 전업 예술인으로 예술분야에 종사하고 계십니까?

1. 예(전업예술인) **-> 문6**
2. 아니오(겸업예술인) **-> 문5-1**

문5-1. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간 동안** 주된 겸업 분야는 다음 중 어디에 해당하십니까?

1. 예술활동직업
2. 예술관련 직업(교수, 강사 등)
3. 비예술분야

문5-2. 겸업하고 계신 **[제시: 문5-1]**의 구체적인 직종은 무엇입니까?

(　　)

문6. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간 동안** 귀하의 예술활동 직업의 주된 고용형태는 어디에 해당하십니까?

1. 고용주/자영업자/1인 사업자
2. 정규직
3. 기간제/계약직/임시직/촉탁직
4. 일용직
5. 파트타임/시간제
6. 기타 (　)

문7. 귀하께서는 **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간 동안** 프리랜서로 활동하신 적이 있습니까?

1. 예 **-> 문8**
2. 아니오 **-> 문7-1**

문7-1. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 동안** 프리랜서로 활동하신 기간은 몇 개월입니까?

(　　) 개월

Ⅱ-1	코로나19로 인한 피해와 대응 (고용주/자영업자/1인 사업자 대상)

//문8~문11-2는 문6=1 응답자만 진행//

문8. **작년(2019년 1월 1일~2019년 8월 31일)**에 귀하가 속한 기관·단체가 진행하신 예술 프로젝트는 모두 몇 건입니까?(2019년에 완료된 프로젝트만 포함) (　　)건

문9. **2020년 1월 1일~2020년 8월 31일 기간동안** 귀하가 속한 기관·단체가 준비하거나 예정하고 있었던 공연·전시 등 예술활동(프로젝트)는 모두 몇 건입니까? (　　)건

문10-1. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 귀하가 속한 기관·단체는 코로나19로 인한 **프로젝트의 중지/취소/연기**의 피해를 경험하셨습니까?

1. 예 -> 문10-1-1
2. 아니오 -> 문10-1-3

[문10-1=1 응답자만]

문10-1-1. 몇 건이 취소 또는 중지되었습니까? (　　)건

[문10-1=1 응답자만]

문10-1-2. 몇 건이 연기되었습니까?　　)건

[문9>0 & 문10-1=2 응답자만]

문10-1-3. 프로젝트 진행에 있어 코로나19 감염 가능성을 최소화하기 위해 다음 중 어떠한 조치를 취하셨습니까? 해당되는 것은 모두 응답해 주십시오.**[복수]**

1. 관객/이용자 체온 측정
2. 손세정제 구비
3. 마스크 착용 의무화
4. 좌석 띄어앉기 / 일정 간격 유지하기
5. 관객/이용자의 수 제한 / 사전예약제 활용

6. 드라이브인 / 드라이브 스루 활용
7. 소규모 프로젝트로 진행
8. 특별한 조치를 취하지 않음
9. 기타 (　　)

문10-2. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 귀하가 속한 기관·단체는 코로나19로 인한 **입장료 수입 감소** 피해를 경험하셨습니까?

1. 예 **-> 문10-2-1**
2. 아니오 **-> 문10-3**

[문10-2=1 응답자만]

문10-2-1. 2019년 동일한 기간의 입장료 수입을 감안할 때, **2020년 1월 1일~2020년 8월 31일 기간동안** 입장료 수입의 감소액(피해액)은 약 얼마입니까? (　　)만원

문10-3. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 귀하가 속한 기관·단체는 코로나19로 인한 **작품 판매 수입, 굿즈 등 부가상품 매출 수입 감소** 피해를 경험하셨습니까?

1. 예 **-> 문10-3-1**
2. 아니오 **-> 문10-4**

[문10-3=1 응답자만]

문10-3-1. 2019년의 동일한 기간의 작품판매수입 등을 감안할 때 **2020년 1월 1일~2020년 8월 31일 기간동안** 작품판매, 굿즈 등 부가상품 매출 감소액(피해액)는 약 얼마입니까? (　　)만원

문10-4. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 귀하가 속한 기관·단체는 코로나19로 인한 **예상치 못한 추가 지출 발생 (방역비용, 온라인/비대면 전환 비용, 티켓, 운송, 숙박 등의 예약취소수수료, 홍보·마케팅 비용 등)** 피해를 경험하셨습니까?

1. 예 **-> 문10-4-1**
2. 아니오 **-> 문10-5**

[문10-4=1 응답자만]

문 10-4-1. **2020년 1월 1일~2020년 8월 31일 기간동안** 예상치 못한 추가 지출액은 총 얼마입니까? (방역비용, 온라인/비대면 전환 비용, 티켓, 운송, 숙박 등의 예약취소수수료, 홍보·마케팅 비용 등)
(　　)만원

문10-5. 코로나19로 인해 귀하가 속한 기관·단체가 어려움을 겪고 있는 사항은 무엇입니까? 해당되는 것은 모두 응답해주십시오.**[복수]**

1. 사회적 거리두기 등으로 인한 모객의 어려움
2. 예술활동 공간, 작품 창작 발표공간의 부재
3. 직원 등에 대한 인건비 지급 부담
4. 사무실/작업실/연습실 등 임차료 부담
5. 대출 상환에 대한 부담
6. 생활비 부담
7. 후원, 협찬, 회비 감소
8. 세금 등 공과금 납부 부담
9. 미래 상황에 대한 불확실성
10. 코로나 확진자 발생에 대한 두려움
11. 기타(　　)

문10-6. 2020년 1월 1일~2020년 8월 31일 기간동안 귀하가 속한 기관·단체의 총 매출액은 얼마입니까? (　　)만원

문10-7. 2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안 코로나19로 인해 귀하가 속한 기관·단체가 입은 피해규모는 총 얼마입니까? (　　)만원

문11. **2020년 1월 1일~2020년 8월 31일 기간동안** 귀하가 속한 기관·단체는 코로나19에 대응하기 위해 다음 중 어떠한 대응조치를 취하셨습니까? 해당되는 것은 모두 응답해 주십시오.**[복수]**

1. 융자·대출 **-> 문19**
2. 인건비 삭감 **-> 문19**
3. 직원에 대한 권고사직 또는 휴직·휴가 발령 **-> 문19**
4. 소속 예술인 등에 대한 권고사직 또는 휴직·휴가 발령 **-> 문19**
5. 채용 중지(예: 공석을 채우지 않음) **-> 문19**
6. 휴업 **-> 문11-1**

7. 폐업 -> **문11-2**
8. 온라인·비대면 콘텐츠 제작/중계/송출 등 -> **문19**
9. 중앙정부/지자체/유관기관의 지원사업 공모 -> **문19**
10. 기타(　　) -> **문19**

[문11=6 응답자만]

문11-1. **2020년 1월 1일 ~ 2020년 8월 31일 기간동안** 휴업한 기간은 몇 개월입니까? (　　)개월

[문11=7 응답자만]

문11-2. 언제 폐업했습니까? 2020년 (　　)월

Ⅱ-2 코로나19로 인한 피해와 대응 (고용된 예술인 대상)

//문12~문17은 문6=2,3,4,5,6 응답자만 진행//

문12. **작년 2019년 1월 1일~2019년 8월 31일 기간동안** 귀하가 참여한 예술 프로젝트는 모두 몇 건입니까?(2019년에 완료된 프로젝트만 포함) (　　)건

문13. **2020년 1월 1일~2020년 8월 31일 기간동안** 개최를 준비하거나 예정되었던 공연·전시 등 예술활동(프로젝트)는 모두 몇 건입니까? (　　)건

문14. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 귀하가 참여한(또는 참여하기로 했던) 예술 프로젝트가 중지/취소/연기된 적이 있습니까?
1. 예 -> **문14-1**
2. 아니오 -> **문15**

[문14=1 응답자만]

문14-1. 몇 건이 취소 또는 중지되었습니까? (　　)건

[문14=1 응답자만]

문14-2. 몇 건이 연기되었습니까? (　　)건

문15-1. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 귀하는 코로나19로 인해 **유급휴직·휴가**를 경험한 적이 있으십니까?

1. 예
2. 아니오

문15-2. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 귀하는 코로나19로 인해 **무급휴직·휴가**를 경험한 적이 있으십니까?

1. 예 **-> 문15-2-1**
2. 아니오 **-> 문15-3**

[문15-2=1 응답자만]

문15-2-1. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 귀하의 무급휴직·휴가 기간은 몇 개월입니까? (　　)개월

[문15-2=1 응답자만]

문 12-2-2. 이로인한 귀하의 임금 손실액은 얼마입니까?(　) 만원

문15-3. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 귀하는 코로나19로 인해 **권고사직/해고**를 경험한 적이 있으십니까?

1. 예 **-> 문15-3-1**
2. 아니오 **-> 문15-4**

[문15-3=1 응답자만]

문12-3-1. 권고사직 및 해고시점부터 2020년 8월 31일까지 귀하의 임금 손실액은 얼마입니까? (　　) 만원

문15-4. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 귀하는 코로나19로 인해 **인건비 삭감**을 경험한 적이 있으십니까?

1. 예 **-> 문15-4-1**
2. 아니오 **-> 문16-1**

[문15-4=1 응답자만]

문15-4-1. 인건비 삭감 시점부터 2020년 8월31일까지의 귀하의 임금손실액은 얼마입니까? (　　) 만원

문16-1. **2019년 1월 1일~ 2019년 8월 31일 기간동안** 예술활동 관련 수입은 총 얼마입니까? 비예술활동으로 인한 수입을 제외하고 응답해 주십시오

(　　) 만원

문16-2. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 예술활동 관련 수입은 총 얼마입니까? 비예술활동으로 인한 수입은 제외하고 응답해 주십시오

(　　) 만원

문17. 코로나19로 인해 귀하가 어려움을 겪고 있는 사항은 무엇입니까? 해당되는 것은 모두 응답해주십시오.**[복수]**

1. 예술활동 중단으로 인한 막막함과 두려움
2. 생계를 위해 비예술활동에 많은 시간을 써야하는 상황
3. 사무실/작업실/연습실 등 임차료 부담
4. 대출 상환에 대한 부담
5. 수입 감소로 인한 생활비 부담
6. 코로나 감염(확진)으로 인한 건강 악화
7. 스트레스, 분노, 불안과 우울 등 심리적 어려움
8. 육아/돌봄 부담
9. 기타 (　)

Ⅱ-3 코로나19로 인한 피해와 대응 (프리랜서 예술인 대상)

//문18~문18-1은 문7=1 응답자만 진행//

문18. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간 동안** 귀하께서는 다음과 같은 피해를 경험한 적이 있습니까? 해당되는 것은 모두 응답해 주십시오.**[복수]**

1. 일방적 계약 해지(일방적 공연·전시·행사의 취소 등)
2. 계약기간 축소(공연·전시·행사 등의 기간 축소)
3. 계약 연장 거절(공연·전시·행사 등의 연장 거절)
4. 인건비(보수)의 일부 또는 전부 미지급
5. 없음 **-> 문19**

[문18=1,2,3,4 응답자만]

문18-1. 일방적 계약 해지, 계약기간 축소, 인건비 미지급 또는 일부지급 등으로 인해 귀하에게 발생한 손실액은 총 얼마입니까? 계약해지나 계약기간 축소 등으로 인해 미지급된 보수(인건비), 준비비용, 숙박 및 운임 등 예약취소수수료, 해당 프로젝트 참여를 위해 사전에 지출한 기타비용 등을 모두 포함하여 응답해 주십시오. (　　) 만원

Ⅲ 온라인/비대면 콘텐츠 활용

//문19부터는 모든 응답자 대상으로 진행//

문19. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 귀하가 참여한 공연·전시·축제·행사 등 문화예술 프로그램이 온라인으로 제작·중계·송출·유통된 경험이 있습니까? (온라인포럼, 웹세미나 참여는 제외)

1. 예 -> **문19-2**
2. 아니오 -> **문19-1**

[문19=2 응답자만]

문19-1. 온라인/비대면 프로젝트에 참여하지 않은 이유는 무엇입니까 해당되는 것은 모두 응답해 주십시오.**[복수]**

1. 나의 예술작업은 온라인/비대면 콘텐츠로 만드는데 적합하지 않아서
2. 온라인/비대면 콘텐츠 제작/중계/송출/유통을 위한 시설이나 장비가 없어서
3. 온라인/비대면 콘텐츠 제작/중계/송출/유통을 위한 기술을 몰라서
4. 온라인/비대면 콘텐츠 제작/중계/송출/유통을 위한 방법을 몰라서
5. 온라인/비대면 콘텐츠 제작/중계/송출/유통을 위한 비용이 없어서
6. 온라인/비대면 콘텐츠 제작/중계/송출/유통을 준비(계획)하고 있다.
7. 기타 (　)

//문19-1 응답후 문20으로 이동//

[문19=1 응답자만]

문19-2. 귀하께서 참여한 온라인/비대면 프로젝트는 총 몇 건입니까?
(　　) 건

[문19=1 응답자만]

문19-3. 귀하께서 참여한 온라인/비대면 프로젝트 중 **2020년에 새로 제작된** 프로그램은 몇 건입니까? 2020년 이전에 제작된 공연실황 등을 온라인으로 송출하기만 한 경우 제외하고 응답해 주십시오. ( ) 건

[문19=1 응답자만]

문19-4. 온라인/비대면 콘텐츠의 활용방식은 무엇이었습니까? 해당되는 것은 모두 응답해주세요. **[복수]**

1. 라이브 스트리밍
2. 녹화 영상의 송출
3. 온라인 뷰잉룸(online viewing room)
4. 가상현실(VR)/증강현실(AR) 등 체감기술 활용
5. 기타 ( )

[문19=1 응답자만]

문19-5. 온라인/비대면 콘텐츠의 제작·중계·송출·유통 과정에서 어떤 어려움이 있었습니까? 해당되는 것은 모두 응답해주세요. **[복수]**

1. 스튜디오 등 제작공간을 얻기가 어려웠다.
2. 촬영, 음향, 조명 장비 등을 조달하기가 어려웠다.
3. 전문인력을 구하기가 어려웠다.
4. 기획 및 연출이 어려웠다.
5. 저작권 문제를 해결하는 것이 어려웠다.
6. 유통 플랫폼을 구하는 것이 어려웠다.
7. 제작비용을 조달하는 것이 어려웠다.
8. 기타 ( )

문19-6. 해당 온라인(비대면) 프로그램이 유통·송출된 플랫폼은 어디입니까? 해당되는 것은 모두 응답해주세요.**[복수]**

1. TV방송
2. 유튜브
3. 페이스북
4. 인스타그램
5. 네이버TV / V라이브
6.기관 홈페이지

7. 온라인 미술 콘텐츠 플랫폼(artnet, artsy, eazel, cava.life 등)
8. 집콕 문화생활
9. 온라인 화상회의 앱(줌(Zoom), 구글미트 등)
10. 기타 ( )

문19-7. 귀하가 참여한 온라인 콘텐츠(비대면 콘텐츠)를 통해 수익을 얻었습니까?
1. 예 **-> 문19-8**
2. 아니오 **-> 문20**

[문19-7=1 응답자만]

문19-8. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 온라인/비대면 콘텐츠로 얻은 항목별 수입은 구체적으로 얼마입니까? 수익이 없는 항목은 '0원'으로 응답해 주세요.

1. 온라인 티켓 수입 ( ) 만원
2. 출연료(인건비 등) ( ) 만원
3. 저작권료 ( ) 만원
4. 작품, 아트상품, 굿즈 등 판매수입 ( ) 만원
5. 기타 수익 ( ) 만원

[문19-8-5>0 응답자만]

문19-8-1. 앞서 응답하신 **기타 수익**은 어떤 항목인지 구체적으로 기입해주십시오.

1. ( )

문20. 향후 문화예술분야에서 온라인/비대면 콘텐츠의 장기적 전망을 어떻게 생각하십니까?
1. 크게 확대될 것이다
2. 지금 정도 수준의 확대가 지속될 것이다
3. 일시적인 현상으로, 코로나19가 종식되면 다시 축소될 것이다.
4. 모르겠다

문21. 향후 온라인/비대면 콘텐츠 창작/제작/유통에 참여할 의향이 있으십니까?
1. 전혀 없다
2. 없는 편이다

3. 보통이다
4. 있는 편이다
5. 매우 많다

문22. 온라인/비대면 콘텐츠의 부상에 대한 다음과 같은 전망과 평가에 대해 어떻게 생각하십니까?

항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
	1	2	3	4	5
1. 관객 접근성 확대에 기여할 것이다. (물리적, 시간적, 경제적, 심리적 접근성 제고)					
2. 새로운 관객 확대에 기여할 것이다. (온라인 관객이 오프라인 관객으로 신규 유입)					
3. 수익창출을 통해 예술시장 확대에 기여할 것이다.					
4. 가격, 작가정보의 공개로 등 예술시장의 투명성이 높아질 것이다.					
5. 콘텐츠 및 예술인 간 경쟁이 심화될 것이다.					
6. 쏠림현상으로 양극화가 심해질 것이다.					
7. 예술시장에 대한 자본의 지배력이 높아질 것이다.(자본력이 있는 단체, 기업 등의 시장 점유율 확대)					
8. 신진예술인들에게 불리해질 것이다.					
9. 예술이 가지는 현장성과 고유성을 침해할 것이다.					
9. 예술의 다양성을 침해할 것이다.					

문23. 온라인/비대면 콘텐츠 활성화를 위해 어떠한 정책적 지원이 필요하다고 생각하십니까? 해당되는 것은 모두 응답해주세요.**[복수]**

1. 온라인/비대면 콘텐츠 제작비용 지원
2. 온라인/비대면 콘텐츠를 제작할 수 있는 공간 및 시설·장비 지원
3. 온라인/비대면 콘텐츠 제작인력 지원
4. 온라인/비대면 콘텐츠 제작 관련 교육 지원
5. 온라인/비대면 콘텐츠 유통 플랫폼 구축 및 유통 활성화 지원
6. 온라인/비대면 콘텐츠의 유료 결재시스템 등 수익 창출 지원
7. 온라인/비대면 콘텐츠 홍보 및 기부·후원 등 지원
8. 기타 ( )

Ⅳ	새로운 시도

문24. 코로나 확산 이후 온라인/비대면 콘텐츠화 외에 새로운 형태와 양식의 예술 프로젝트를 시도한 경험이 있습니까?

1. 예 -> **문24-1**
2. 아니오 -> **문25**

문24-1. 프로젝트의 제목과 내용을 간략히 소개해주세요.

1. ( )

문25. 코로나 확산으로 인해 사람들 사이에 발생하는 우울, 불안, 고립, 소외, 외로움, 갈등 심화 등의 문제를 완화하거나 극복하기 위해 예술 프로젝트 등을 시도한 경험이 있습니까?

1. 예 -> **문25-1**
2. 아니오 -> **문26**

문25-1. 프로젝트의 제목과 내용을 간략히 소개해주세요.

1. ( )

Ⅴ	코로나19 지원사업에 대한 인식과 수혜 현황

문26. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 다음과 같은 중앙정부의 코로나19 대응 정책사업에 **신청**하신 적이 있습니까? 해당되는 것은 모두 응답해주세요.**[복수]**

1. 방역물품 지원
2. [한국예술인복지재단] 예술인 긴급생활안정자금 융자
3. [한국예술인복지재단] 창작준비금 지원(창작디딤돌)
4. [한국문화예술위원회] 공연장 대관료 지원
5. [한국문화예술위원회] 민간소극장긴급지원(공연예술특성화극장운영)
6. [문화체육관광부] 공공미술프로젝트 지원
7. 코로나19 극복을 위한 공연예술분야 인력지원 사업
8. [한국문화예술교육진흥원] 어디서든 문화예술교육 공모지원
9. 온라인콘텐츠제작지원, 공연실황 생중계 지원사업
10. 사회보험료 지원(코로나19로 인해 예술활동 계약이 중단된 예술인에게 납부 보험료의 80% 지원)
11. [고용노동부] 고용유지지원금 (특별고용지원 업종 지원) ※ 휴업·휴직수당의 최대 90% 지원
12. [고용노동부] 직업훈련 생계비 대부 지원 (특별고용지원 업종 지원) ※ 생계비 부담없이 교육훈련 받을 수 있도록 생계비 대부 지원
13. [고용노동부/중소벤처기업부 등] 생활안정자금 융자, 소상공인/중소기업 경영안정자금 지원
14. [고용노동부] 취업성공패키지 ※ 취업지원수당 및 프로그램 지원 후, 취업한 경우 취업성공수당 지급
15. [온라인청년센터] 청년구직활동지원금 ※취업준비청년에게 월50만원씩 최대 6개월간 취업준비 비용 지원
16. [국세청] 국세·지방세 신고납부기한 연장, 징수유예, 환급금 조기지급 등
17. [국민연금] 코로나19 입원·격리자 유급휴가비용 지원
18. [고용노동부‘ 코로나19 가족돌봄비용 긴급 지원
19. [보건복지부] 긴급고용안정지원금 (긴급복지지원제도) ※ 코로나19로 피해를 입은 프리랜서 등에 대해 월 50만원씩 최대 3개월 지원
20. 기타 ( )
21. 신청한 적이 없음**[중복선택불가] -> 문26-4**

문26-1. 신청해서 실제로 **수혜를 받은** 지원사업은 무엇입니까? 해당되는 것은 모두 응답해주세요.

1. 방역물품 지원
2. [한국예술인복지재단] 예술인 긴급생활안정자금 융자
3. [한국예술인복지재단] 창작준비금 지원(창작디딤돌)
4. [한국문화예술위원회] 공연장 대관료 지원
5. [한국문화예술위원회] 민간소극장긴급지원(공연예술특성화극장운영)
6. [문화체육관광부] 공공미술프로젝트 지원
7. 코로나19 극복을 위한 공연예술분야 인력지원 사업
8. [한국문화예술교육진흥원] 어디서든 문화예술교육 공모지원
9. 온라인콘텐츠제작지원, 공연실황 생중계 지원사업
10. 사회보험료 지원(코로나19로 인해 예술활동 계약이 중단된 예술인에게 납부 보험료의 80% 지원)
11. [고용노동부] 고용유지지원금 (특별고용지원 업종 지원) ※ 휴업·휴직 수당의 최대 90% 지원
12. [고용노동부] 직업훈련 생계비 대부 지원 (특별고용지원 업종 지원) ※ 생계비 부담없이 교육훈련 받을 수 있도록 생계비 대부 지원
13. [고용노동부/중소벤처기업부 등] 생활안정자금 융자, 소상공인/중소기업 경영안정자금 지원
14. [고용노동부] 취업성공패키지 ※ 취업지원수당 및 프로그램 지원 후, 취업한 경우 취업성공수당 지급
15. [온라인청년센터] 청년구직활동지원금 ※취업준비청년에게 월50만원씩 최대 6개월간 취업준비 비용 지원
16. [국세청] 국세·지방세 신고납부기한 연장, 징수유예, 환급금 조기지급 등
17. [국민연금] 코로나19 입원·격리자 유급휴가비용 지원
18. [고용노동부‘ 코로나19 가족돌봄비용 긴급 지원
19. [보건복지부] 긴급고용안정지원금 (긴급복지지원제도) ※ 코로나19로 피해를 입은 프리랜서 등에 대해 월 50만원씩 최대 3개월 지원
20. 기타 ( )
21. 실제 수혜를 받은 사업이 없음 **-> 문27**

문26-2. 중앙정부를 통한 지원사업에 대해 전반적으로 만족하십니까?

1. 매우 불만족 **-> 문26-3**
2. 불만족 **-> 문26-3**
3, 보통이다 **-> 문27**
4. 만족 **-> 문27**
5. 매우 만족 **-> 문27**

문26-3. 만족하지 못한 이유는 무엇입니까? 해당되는 것은 모두 응답해주세요.**[복수]**

1. 지원사업에 대한 정보를 얻기가 어려움
2. 지원대상 요건이 까다로움
3. 지원절차가 복잡함/증빙서류 준비가 어려움
4. 지원규모가 작음
5. 지원받기까지 시간이 오래걸림
6. 지원사업이 다양하지 않음
7. 경쟁이 너무 치열함
8. 기타( )

[문26=21 응답자만]

문26-4. 지원사업에 신청하지 않은 이유는 무엇입니까? 해당되는 것은 모두 응답해주세요.**[복수]**

1. 지원 제도를 몰라서
2. 지원 대상이 까다롭거나 해당이 되지 않아서
3. 절차가 복잡해서/증빙서류 준비가 어려워서
4. 지원규모가 작아서
5. 지원받기까지 오랜 시간이 걸려서
6. 경쟁이 너무 치열해서
7. 기타( )

문27. 2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안 **예술경영지원센터의** 코로나19 전담창구에 전화 등을 통해 상담을 받아보신 경험이 있으십니까?

1. 예 **-> 문28**
2. 아니오 **-> 문27-1**

[문27=2 응답자만]

문 27-1. 상담을 받지 않은 이유는 무엇입니까?

1. 전담창구를 운영하는지 몰라서
2. 연락이 잘 안돼서
3. 설명이 만족스럽지 않아서
4. 도움이 안될거라 생각해서
5. 기타( )

문28. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간동안** 코로나19 피해 예술인의 맞춤형 지원을 위해 문화체육관광부와 한국문화예술위원회가 운영하고 있는 아트누리 홈페이지(https://artnuri.or.kr)를 방문해본 경험이 있으십니까?

1. 예 **-> 문28-1**
2. 아니오 **-> 문29**

[문28=1 응답자만]

문28-1. 아트누리를 통한 정보가 실제로 도움이 되었습니까?

1. 전혀 도움이 안되었다
2. 도움이 안된 편이다
3. 보통이다
4. 도움이 되었다.
5. 매우 도움이 되었다.

문29. **지방자치단체의** 코로나19 대응 정책사업 중 지원을 받으신 사업이 있으시면 모두 응답해주시기 바랍니다.**[복수]**

1. 영상콘텐츠제작지원(온라인 콘텐츠 제작지원)
2. 예술인/프리랜서 등을 위한 긴급지원(긴급생계비 지원)
3. 긴급 작품구입 및 활용
4. 임차료 지원사업
5. 드라이빙 씨어터 /드라이브인 씨어터
6. 소규모 기획사업 공모지원, 창작/제작 비용 지원
7. 예술인 융자지원
8. 작품 창작/제작을 위한 사전 조사·연구 지원
9. 기타( )
10. 지원받은 사업이 없음 **-> 문30**

문29-1. 지방자치단체를 통한 지원사업에 대해 전반적으로 만족하십니까?

1. 매우 불만족
2. 불만족
3. 보통이다
4. 만족
5. 매우 만족

Ⅵ 향후 정책대응방향

문30. 코로나19와 같은 위기/재난상황에서 다음의 정책이 얼마나 필요하다고 생각하십니까?

항 목	전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	보통이다	필요하다	매우 필요하다
	1	2	3	4	5
1. 피해조사					
2. 프로젝트 취소/중지 등으로 인한 손실보전 지원					
3. 대관료/임대료 등의 감면 또는 면제					
4. 통합상담센터 운영 및 정보제공					
5. 위기(재난) 발생 시 예술활동에 대한 가이드라인 제작 및 배포					
6. 저소득·위기 예술인에 대한 생계지원 및 긴급복지지원(한국예술인복지재단의 창작준비금(창작디딤돌)사업, 「긴급복지지원법」에 따른 긴급복지지원제도 등)					
7. 예술 프로젝트 창작 비용 지원 사업					
8. 저금리 대출 / 긴급운영자금 대출 지원					
9. 고용유지지원금(위기발생 시 고용유지를 위해, 사업주에 대해 고용유지에 대한 지원금을 지급하거나 휴업·휴직수당을 지원)					
10. 조세감면					
11. 일자리 확대사업(인턴, 연수지원, 일자리 지원)					
12. 공공예술프로젝트/사회적 예술 프로젝트 지원					
13. 온라인/비대면 콘텐츠 제작·유통 활성화 지원					
14. 문화예술 프로젝트를 위한 사전 조사·연구 지원					
15. 관람료 할인 지원					
16. 작품의 공공구입(구매)					
17. 예술인 고용보험을 통한 실업급여 지원					
18. 임금체납, 계약의 일방적 해지 등 불공정행위 모니터링 및 시정조치					
19. 역량강화를 위한 교육·훈련 지원					

문31. 이외에 꼭 필요하다고 생각되는 사업이 있다면 무엇입니까? 자유롭게 기술해 주십시오. (　　)

문32. 다음과 같은 예술분야 중장기 위기대응방안의 필요성에 대해 어떻게 생각하십니까?

항　목	전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	보통이다	필요하다	매우 필요하다
	1	2	3	4	5
1. 피해파악, 대책수립 및 전달, 소통과 환류를 위한 체계적인 위기대응시스템 구축					
2. 문화예술분야에 위기/재난이 발생했을 때 신속하고 유연하게 활용할 수 있도록 별도의 공공기금을 조성(예: 문화재난기금)					
3. 기본소득제도의 도입(소득 및 근로여부과 상관없이 모든 국민에게 일정금액을 지원)					
4. 예술재난보험 가입 지원(예기치 못한 위기/재난으로 발생한 손해를 보전해주는 보험 가입비 일부 지원)					

문33. 이외에 꼭 필요하다고 생각되는 중장기 위기대응방안은 무엇입니까? 자유롭게 기술해 주십시오. (　　)

문34. 예술인들이 융자지원, 상호부조, 연금지원, 교육지원 등을 통해 서로 간에 도울 수 있는 민간 분야의 자조적 조직(예: 예술인 공제회, 예술인노조)이 필요하다고 생각하십니까?

1. 필요하다
2. 필요하지 않다
3. 모르겠다.

문35. 예술인들이 융자지원, 상호부조, 연금지원, 교육지원 등을 통해 서로 간에 도울 수 있는 민간 분야의 자조적 조직(예: 예술인 공제회, 예술인노조)이 결성된다면 소정의 회비 등을 납부하고 참여하실 의향이 있으십니까?

1. 예
2. 아니오
3. 모르겠다.

I	응답자 정보

배문1. 귀하께서 주로 활동하시는 지역은 어디입니까?

1. 서울
2. 부산
3. 대구
4. 인천
5. 광주
6. 대전
7. 울산
8. 세종
9. 경기
10. 강원
11. 충북
12. 충남
13. 전북
14. 전남
15. 경북
16. 경남
17. 제주

배문2. 귀하의 성별은 어떻게 되십니까?

1. 남성
2. 여성

배문3. 귀하의 연세는 만으로 몇 세이십니까?

1. 만 (　　)세

긴 시간 응답해주셔서 감사합니다.

【부록2】 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응 방안 연구 문화재단 대상 설문조사

코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안 연구 문화재단 대상 설문조사

안녕하십니까?
한국문화관광연구원은 『코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안 연구』의 일환으로 광역 및 지역 문화재단 종사자를 대상으로 설문조사를 실시하고 있습니다. 선생님의 응답은 코로나19가 문화예술분야에 미친 피해와 다양한 측면에서의 영향을 파악하고, 그에 따른 정책대응방안을 모색하기 위해 중요한 기초자료로 활용될 것입니다. 응답하시는 내용은 "통계법(제33조)"에 따라 비밀이 보장되며, 설문을 통해 얻어진 모든 정보는 통계목적 이외의 다른 목적으로 절대 사용하지 않을 것을 약속드립니다.
감사합니다.

2020년 9월

[조사주관기관]
한국문화관광연구원 노수경 연구원 02) 2669-8473

[조사대행기관]
한국리서치 김인환 과장 02) 3014-1041

I 응답자 정보 (스크리닝 문항)

SQ1. 귀하가 재직 중이신 문화재단은 다음 중 어디에 해당이 됩니까?
1. 광역문화재단
2. 기초문화재단

SQ2. 귀하가 재직 중이신 문화재단은 어떤 유형입니까?
1. 특별시·광역시
2. 특별시·광역시의 자치구
3. 도(都)
4. 도 단위의 시
5. 도의 시 단위의 구 지역

SQ3. **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일 기간 동안** 귀하의 고용형태는 무엇이었습니까?
1. 정규직(무기직 포함)
2. 기간제/계약직/임시직/촉탁직
3. 일용직
4. 기타

II 코로나19로 인한 재단의 피해 및 대응

문1. **2019년과 2020년에 1월 1일~ 2020년 8월 31일** 동일한 기간 동안 귀하의 업무 분야에서 계획되었거나 실제 실행까지 진행된 사업의 수는 어떻게 됩니까?
※온라인 사업과 오프라인 사업을 모두 포함하여 응답해 주시고, 해당사항이 없을 경우 “0”으로 응답해 주십시오.

구분	2019년 1월~8월		2020년 1월~8월	
	계획건수	실행건수	계획건수	실행건수
재단 자체기획사업 건수	( )건	( )건	( )건	( )건
선정(교부대상) 사업 건수	( )건	( )건	( )건	( )건
국가지원사업(공모)사업 건수	( )건	( )건	( )건	( )건
취소 또는 연기 사업 건수	( )건	( )건	( )건	( )건

문2. 귀하의 재단 소속 근무자들은 **2020년 1월 1일~ 2020년 8월 31일** 기간 동안 근무형태가 어떠했습니까?

1. 일상 현장근무 유지 **-> 문3**
2. 근무행태에 변화를 겪음 **-> 문2-1**

문2-1. 아래 유형 중 재단 소속 직원들이 경험한 것은 무엇입니까? 해당되는 것은 모두 응답해 주십시오 **[복수]**

1. 재택근무
2. 유급휴직 또는 휴가
3. 무급휴직 또는 휴가
4. 임시직 계약 미갱신
5. 권고사직 또는 해고
6. 가족돌봄 휴가 및 휴직
7. 기타 ( )

문3. 귀하께서는 근무하시는 재단으로부터 코로나19와 관련하여 대응방법 또는 관리지침에 대한 별도의 **안내 또는** 교육을 받았습니까?

1. 예
2. 아니오

문4. 귀하께서 근무하시는 재단에 코로나19로 인한 경제적 여파는 어떠한 것이 있었습니까? 영향이 큰 순서대로 2개만 응답해 주십시오.

[복수][maxrank:2]

1. 인원감축
2. 사업 감소
3. 사업 예산 삭감
4. 임금감소
5. 복지혜택 축소
6. 임금 반납
7. 기관적립금 감소

문5. 귀하께서는 코로나19로 인해 작년(2019년)과 비교해 업무강도에 변화가 있었습니까?

1. 업무강도가 높아졌다
2. 변화가 없다

3. 업무강도가 낮아졌다
4. 기타 ( )

문6. 귀하는 코로나 19로 인한 대외업무 운영방식의 변화가 생겼습니까?
1. 예, 비대면 언택트 방식 등을 도입했다
2. 아니오, 기존방식으로 협업했다

문7. 귀하의 재단에는 코로나19 대응 업무를 어떻게 운영하였습니까?
1. 코로나19 대응 조직(팀)이 구성되었다
2. 코로나19 대응 담당자가 지정되었다
3. 대부분의 직원들이 코로나19 대응에 투입되었다
4. 주무 업무에 코로나19 대응을 추가하여 업무하였다
5. 코로나19 관련 대응책을 별도로 마련하지 않았다
6. 기타( )

문8. 귀하께서 근무하시는 재단에서 코로나19로 인해 운영에 가장 많은 변화를 겪은 분야는 무엇이었습니까? 순서대로 3개까지 응답해 주십시오.
1. 연구개발사업
2. 문화예술 지원
3. 문화예술시설운영
4. 문화사업(행사, 축제 등)
5. 문화예술교육
6. 교류협력사업
7. 인력운영 및 유연근무 도입 등 기관 운영
8. 기타( )

문9. 귀하께서 근무하시는 재단에서 코로나19 관련하여 가장 많은 민원 또는 문의를 받았던 것은 무엇이었습니까?
1. 재단의 지원 사업 추진 및 취소 여부
2. 재단이 운영하는 공간 운영여부 및 폐쇄 문의
3. 긴급복지지원금 등 관련 지원금의 유무 및 신청 방법 등 문의
4. 문화예술인 긴급대출 관련 문의
5. 기타( )

문10. 귀하께서 근무하시는 재단에서 코로나19와 관련하여 시행한 피해지원 사업은 몇 건입니까?

1. (　　)건

문11. 귀하께서 근무하시는 재단에서 코로나 19와 관련하여 새롭게 기획하여 시행한 사업이 있습니까?

1. 예 **-> 문11-1**
2. 아니오 **-> 문12**

[문11=1응답자만]

문11-1. 귀하께서 근무하시는 재단에서 코로나 19와 관련하여 새롭게 시행한 사업은 몇 건입니까?

1. (　　)건

[문11=1응답자만]

문11-2. 코로나 19 이후 새롭게 시행한 사업은 무엇입니까? 3개 이상인 경우 최대 3개까지만 응답해 주십시오.

1. 첫 번째 사업

사업명	(　　)
계획(완료된 경우 소요)예산	(　　) 만원
사업대상	(　　)
사업기간	(　　)년 (　　)월 ~ (　　)년 (　　)월
비고(기타 특이사항)	(　　)

//문11-1>1 이상인 경우만 제시//

2. 두 번째 사업

사업명	(　　)
계획(완료된 경우 소요)예산	(　　) 만원
사업대상	(　　)
사업기간	(　　)년 (　　)월 ~ (　　)년 (　　)월
비고(기타 특이사항)	(　　)

3. 세 번째 사업

사업명	(　　)
계획(완료된 경우 소요)예산	(　　) 만원
사업대상	(　　)
사업기간	(　　)년 (　　)월 ~ (　　)년 (　　)월
비고(기타 특이사항)	(　　)

Ⅲ 향후 정책대응방향

문12. 귀하께서는 코로나19 이후 정책적으로 확대해야 하거나 도입이 필요한 제도는 무엇이라고 생각하십니까? 순서대로 2개만 응답해 주십시오.**[복수]**

1. 문화예술계 코로나19 피해 극복을 위한 재정 마련
2. 문화예술계 온라인 비대면 콘텐츠 기술 보편화를 위한 제도 마련
3. 코로나19 이후 침체된 문화예술의 가치에 대한 대국민 공감대 마련
4. 코로나19로 인한 문화예술계 피해 모니터링 제도 마련
5. 공모사업 지원 체계(교부, 정산 등) 등 예산 구조 제도 변경
6. 기타( )

문13. 코로나19 피해 극복을 위한 문화예술 재정을 마련한다면 가장 시급하게 추진해야 할 사안은 무엇이라고 생각하십니까? 순서대로 2개만 응답해 주십시오. **[복수]**

1. 문화예술인 생활안정자금 지원
2. 고용보험, 기금조성 등 사회안전망 관련 자금
3. 문화예술 분야별 맞춤형 피해 구제 자금 마련
4. 문화시설의 안정적 운영을 위한 대관료, 월 운영비 등 재정 지원
5. 기타( )

문14. 코로나19 이후 문화재단의 경영 및 사업 정상화를 위해 아래 제도 중 가장 시급하게 추진해야 할 사안은 무엇이라고 생각하십니까? 순서대로 2개만 응답해 주십시오. **[복수]**

1. 재단의 위기대응을 위한 정책기능 강화
2. 변화경영을 위한 조직체계 개선
3. 재난 상황을 대비한 재단 대응 매뉴얼 마련

4. 코로나19 이후 문화예술계 변화 대응을 위한 전문가 컨설팅
5. 기타( )

문15. 코로나19 이후 문화재단의 경영 및 사업 정상화를 위해 재단 차원에서 추진해야 할 필요한 사안은 무엇이라고 생각하십니까? 순서대로 2개만 응답해 주십시오. **[복수]**
1. 후원모금 제도 도입 등을 통한 재단 적립금 관리
2. 긴급재난사용 펀드 조성
3. 위기상황 대처를 위한 관리 역량 제고
4. 위기상황 대처를 위한 직원 교육
5. 기타( )

문16. 향후 재단 사업에서 온라인/비대면 콘텐츠의 장기적 전망을 어떻게 생각하십니까?
1. 크게 확대될 것이다
2. 지금 정도 수준의 확대가 지속될 것이다
3. 일시적인 현상으로, 코로나19가 종식되면 다시 축소될 것이다
4. 모르겠다

문17. 귀하는 업무를 수행하시거나 사업을 계획하실 때 온라인/비대면 콘텐츠를 확대하실 의향이 있으십니까?
1. 있다
2. 없다
3. 생각해본 적 없다

문18. 귀하가 근무하시는 재단에서는 향후 디지털 혁신에 필요한 전략, 사업, 기술도입을 추진 또는 계획하고 있습니까?
1. 추진 또는 계획하고 있다 **-> 문18-1**
2. 고려하고 있지 않다 **-> 문19**

[문18=1응답자만]
문18-1. 향후 디지털 혁신에 필요한 전략, 사업, 기술도입을 추진 또는 계획하고 있다면 어떤 유형을 고려 중이십니까? 해당되는 것은 모두 응답해 주십시오. **[복수]**
1. 홈페이지 리뉴얼(고객 서비스)

2. 온라인 영상플랫폼 구축
3. 비대면 사업 계획
4. 영상 콘텐츠 제작 확대
5. 데이터 담당자 채용
6. 기타( )

문19. 문화예술분야 위기대응체계를 구축한다면 컨트롤타워는 어느 기관(부서)이 되는 것이 적절하다고 보십니까? 적절하다고 생각되는 순서대로 2개만 응답해 주십시오. **[복수][maxrank:2]**

1. 문화체육관광부
2. 광역/지자체
3. 구,군 단위 등 재단에 직접 영향이 있는 하위 지자체
4. 한국광역문화재단연합회, 전국지역문화재단연합회 등 연합회
5. 한국문화예술위원회
6. 지역문화진흥원
7. 지역문화협력위원회
8. 예술경영지원센터
9. 한국예술인복지재단
10. 기타( )

문20. 코로나19로 인해 재단 업무에 어려움은 무엇이었습니까? 자유롭게 의견 작성을 부탁드립니다.( )

집필내역

연구책임

양혜원 한국문화관광연구원 연구위원: 제1장, 제2장, 제3장, 제4장, 제5장, 제6장
김 면 한국문화관광연구원 부연구위원: 제2장, 제4장, 제6장
차민경 한국문화관광연구원 부연구위원: 제3장, 제6장
김현경 한국문화관광연구원 연구원: 제3장, 제6장
노수경 한국문화관광연구원 연구원: 제3장, 제4장, 제5장, 제6장

공동연구

김규원 한국문화관광연구원 선임연구위원: 제6장
박근화 한국문화관광연구원 수석전문위원: 제5장
유은지 한국문화관광연구원 연구원: 제3장, 제4장

코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안 연구

발행인 김 대 관

발행처 한국문화관광연구원
서울시 강서구 금낭화로 154
전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880
http://www.kcti.re.kr

인쇄일 2020년 12월 18일

발행일 2020년 12월 18일

인쇄인 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장

ISBN 978-89-6035-837-9 93300

DOI https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2020.e28

www.kcti.re.kr

The Study of the Impact of COVID-19 on the Arts & Culture Sector and Policy Countermeasures

아래의 DOI 또는 QR코드를 통해
이 보고서를 무료로 다운로드할 수 있습니다.
https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2020.e28

Hye-Won YANG, Myun KIM, Min-Kyung CHA,
Hyun-Kyung KIM & Soo-Kyoung NHO

서울특별시 강서구 금낭화로 154 **전화** 02-2669-9800 **팩스** 02-2669-9880

93300
9 788960 358379
ISBN 978-89-6035-837-9