

국립아시아문화전당 콘텐츠 개발
5개년 계획 연구

제 출 문

이 보고서를 국립아시아문화전당과 2020년 6월 계약 체결한
『국립아시아문화전당 콘텐츠 개발 5개년 계획 연구』의
최종 보고서용으로 제출합니다.

2020년 12월

박 신 의

경희대학교 문화예술경영연구소 소장
경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 교수

연구진

<책임연구원>

박 신 의 경희대학교 문화예술경영연구소 소장
 경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 교수

<연구원>

백 령 경희대학교 문화예술경영연구소 연구위원
 경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 겸임교수

<연구보조원>

김 원 재 경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 석사과정
최 승 리 경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 석사과정
우 정 은 경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 석사과정

목 차

I. 연구 개요	3
1. 연구의 배경 및 목적	3
1) 연구의 배경	3
2) 연구의 목적	3
2. 연구의 범위 및 방법	3
1) 연구 범위	3
2) 연구 방법	4
3. 연구체계 및 추진 일정	5
1) 연구체계	5
2) 추진일정	6
 II. 환경 분석	9
1. 사회문화 환경 분석	9
1) 환경문제에 따른 재난	9
2) 국제사회 패러다임의 전환	11
3) 디지털·비대면 문화의 확산	12
4) 온라인 예술 콘텐츠 유통의 확대	13
5) 융복합 콘텐츠의 확대와 변화	15
2. 정책환경 분석	16
1) 중앙정부 정책	16
2) 광주시 정책	25
3. 독립아시아문화전당 현황 분석	32
4. 국내외 유사기관 사례 분석	38
1) 국외 아시아 관련 기관	39
2) 국외 융복합 문화예술센터	62
3) 국내 아시아 관련 기관	90
4) 국내 융복합 문화예술센터	92
5. 쟁점 및 시사점	97
 III. 미션·비전 및 사업성과 분석	101
1. 분석 개요	101
2. 미션·비전 및 주요 성과 분석	102

1) 미션·비전 분석	102
2) 3대 성과 분석	105
3. 사업 전략 및 콘텐츠 운영 현황 분석	112
1) 연차별 사업 전략 분석	112
2) 기능별 콘텐츠 운영 성과 분석	123
3) 주제별 콘텐츠 운영 성과 분석	156
4. 이해관계자 의견수렴	166
1) 내부 구성원 의견 수렴	166
2) 전문가 간담회를 통한 의견 수렴	171
3) 포럼을 통한 의견수렴	178
5. 분석 결과	181
IV. 콘텐츠 개발의 구도와 기본방향	185
1. 콘텐츠 개발 구도 도출	185
1) 콘텐츠 개발 구도 도출 과정	185
2) SWOT 분석	186
3) SWOT 분석에 따른 전략 방향 도출	191
4) 콘텐츠 개발 구도	192
2. 콘텐츠 개발 기본 방향 설정	193
1) 콘텐츠 개발 방향의 흐름 (2021년 ~ 2025년)	193
2) 콘텐츠 개발 핵심개념 도출	194
3) 콘텐츠 개발 방향 제안	195
4) 콘텐츠 개발 전략	197
V. 영역별 전략과제 추진방향	201
1. 전략목표 및 전략과제	201
2. 아시아	202
1) 아시아적 가치와 콘텐츠 개발의 기본방향 설정	202
2) 아시아 콘텐츠 개발 프로세스 구축	209
3) 국제교류와 대외협력의 확산	215
3. 융복합	220
1) 융복합 콘텐츠를 통한 아시아 미래가치 구현	220
2) 아시아 문화유산경영 발굴	233
3) 디지털 대전환에 따른 온라인 콘텐츠 개발	241

4. 지역사회·이용자	247
1) 지역사회 연계를 통한 지역문화 활성화	247
2) 이용자 연구를 통한 대외서비스 강화	254

VI. 콘텐츠 개발 추진 로드맵	261
1. 영역 및 단계별 추진 일정	261
2. 단계별 추진일정	262
3. 연도별 추진 일정	264
1) 개요	264
2) 각 원별 세부내용	266
3) 조직 전체 세부내용	275

표 목 차

[표 II-1] 방구석 뮤지엄 투어 참여 주요 미술관	13
[표 II-2] 한국판 뉴딜정책(디지털뉴딜, 그린뉴딜) 개요 (2025년까지)	23
[표 II-3] 포스트코로나 시대의 문화뉴딜 정책토론회 발제	23
[표 II-4] 문화뉴딜 사업계획(안) 주요 내용	24
[표 II-5] 미디어아트 창의도시 정책 비전	29
[표 II-6] 유네스코 미디어아트 창의도시 플랫폼 공간	30
[표 II-7] 역대 광주미디어아트비엔날레 주요 내용	31
[표 II-8] 국립아시아문화전당 시설 주요 특징	34
[표 II-9] 국내외 유사기관 사례 연구 대상	38
[표 II-10] 아시아소사이어티 예술 분야 주요 사업	39
[표 II-11] 지역에 따른 록펠러 소장품 분류	40
[표 II-12] 기획전시 유형 분류	40
[표 II-13] 아시아소사이어티 교육 분야 주요 사업	41
[표 II-14] 아시아소사이어티 리더십 분야 주요 사업	41
[표 II-15] 아시아소사이어티 정책 분야 주요 사업	42
[표 II-16] 아시아링크 비즈니스 내용	44
[표 II-17] ASEF 교육 분야 사업 내용	49
[표 II-18] 2019-2020 후쿠오카아시아미술관 주요 전시개요	53
[표 II-19] 아시아 퍼시픽 트리엔날레 연혁	55
[표 II-20] AAPPAC 2020 주요 행사	56
[표 II-21] 상설전 주제 및 내용	58
[표 II-22] ACM의 주요 출판물 내용	60
[표 II-23] 퓨처랩 운영 프로그램	64
[표 II-24] 최근 3년 간 주요 프로젝트	68
[표 II-25] 진행 중인 주요 프로젝트	83
[표 II-26] 한-아세안센터 주요사업 및 내용	90
[표 II-27] 아세안홀 운영내용	91
[표 III-1] 미션·비전 및 사업성과 분석 내용 구성	101
[표 III-2] 국립아시아문화전당 전략체계	102
[표 III-3] 아특법 제 27조 (국립아시아문화전당의 설립·운영)	103
[표 III-4] 아시아문화원 전략체계	103
[표 III-5] 아특법 제 28조 (아시아문화원의 설립 등)	103
[표 III-6] 국립아시아문화전당(공간적 개념)의 미션과 비전	104
[표 III-7] 콘텐츠 운영 성과 현황	105
[표 III-8] 관람객 유입 현황	106
[표 III-9] 전당 운영 투입비(2016~2019)	107

[표 Ⅲ-10] 운영비 투입의 경제적 파급효과(2016~2020.06)	108
[표 Ⅲ-11] 전당방문 및 여행경비	108
[표 Ⅲ-12] 이용자 방문 및 관광에 의한 경제적 파급효과(2016~2020.06)	109
[표 Ⅲ-13] 전당 이용객에 의한 자체수입비 발생금	109
[표 Ⅲ-14] 자체수입금 발생에 의한 경제적 파급효과(2016~2020.06)	110
[표 Ⅲ-15] 경제적 파급성과 종합	110
[표 Ⅲ-16] 국립아시아문화전당 관람객 및 콘텐츠 운영 성과	111
[표 Ⅲ-17] 국립아시아문화전당 비전	112
[표 Ⅲ-18] 아시아문화원 사업목표	113
[표 Ⅲ-19] 국립아시아문화전당의 대중화 프로그램 일부	114
[표 Ⅲ-20] 국립아시아문화전당(아시아문화원) 중장기 경영목표(2018년~2022년)	115
[표 Ⅲ-21] 국립아시아문화전당 반영 의제(2018년 성과 기준)	116
[표 Ⅲ-22] 국립아시아문화전당 10대 혁신성과	117
[표 Ⅲ-23] 국립아시아문화전당(아시아문화원) 사업목표의 변화	118
[표 Ⅲ-24] 2018년도 국립아시아문화전당(아시아문화원)의 4대 추진전략	118
[표 Ⅲ-25] 국립아시아문화전당(아시아문화원) 전략 목표별 중장기 사업 추진 계획 (일부)	119
[표 Ⅲ-26] 국립아시아문화전당 정책 목표 및 방향	120
[표 Ⅲ-27] 국립아시아문화전당(아시아문화원) 사업목표 및 추진 전략	121
[표 Ⅲ-28] 국립아시아문화전당(아시아문화원) R&R재정립	121
[표 Ⅲ-29] 연차별 콘텐츠 사업 전략 분석 요약	122
[표 Ⅲ-30] 기능별 콘텐츠 운영현황 분석 구성	123
[표 Ⅲ-31] 구현 콘텐츠 유형별(방향성) 구분	123
[표 Ⅲ-32] 아시아 예술커뮤니티 연도별 성과	124
[표 Ⅲ-33] 민주·인권·평화 가치 확산을 위한 교류·협력사업	126
[표 Ⅲ-34] 민주·인권·평화 가치 확산을 위한 콘텐츠 개발 (2018년 ~ 2019년)	127
[표 Ⅲ-35] 국제협력 분야 주요 사업	128
[표 Ⅲ-36] 문화분야 ODA 융합사업 모델	129
[표 Ⅲ-37] 5대 영역의 제안 취지 및 선정 과정	130
[표 Ⅲ-38] 아시아문화 연구 주요내용	130
[표 Ⅲ-39] 아시아문화 주요 연구·사업 운영 현황	131
[표 Ⅲ-40] 국립아시아문화전당 아시아문화자료 수집현황	132
[표 Ⅲ-41] 전문주제 자료 수집 주요 콘텐츠 (2017년 ~ 2019년)	132
[표 Ⅲ-42] 기증자료 수증 절차	133
[표 Ⅲ-43] 기증자료 수집 콘텐츠 주요 내용(2017년 ~ 2019년)	133
[표 Ⅲ-44] 아시아문화자료 아카이브	133
[표 Ⅲ-45] 아시아문화 아카이브 카테고리 별 주요 콘텐츠	134
[표 Ⅲ-46] 라이브러리파크 개요	135
[표 Ⅲ-47] 라이브러리파크 주요 공간 특징 (일부)	135

[표 Ⅲ-48] 아카이브 자원 활용 기획전시 개요	136
[표 Ⅲ-49] 통합 레지던시(ACC_R) 운영 현황	137
[표 Ⅲ-50] 통합 레지던시(ACC_R) 프로그램 유형 별 주요 특징 (2019년도 기준)	138
[표 Ⅲ-51] ACT센터의 스튜디오 시설(ACT스튜디오) 특징	139
[표 Ⅲ-52] ACT센터 랩 운영실적	139
[표 Ⅲ-53] 연도별 공연 콘텐츠 건수	140
[표 Ⅲ-54] 연도별 공연 콘텐츠 방향성	140
[표 Ⅲ-55] 연도별 전시 콘텐츠 수	143
[표 Ⅲ-56] 연도별 전시 콘텐츠 유형(방향성)	143
[표 Ⅲ-57] 연도별 축제·행사 콘텐츠 수	146
[표 Ⅲ-58] 연도별 축제 및 행사 콘텐츠 유형(방향성)	146
[표 Ⅲ-59] 연도별 문화예술교육 콘텐츠 수	149
[표 Ⅲ-60] 연도별 문화예술교육 콘텐츠 유형(방향성)	149
[표 Ⅲ-61] 국립아시아문화전당 콘텐츠 라이프사이클 예시	152
[표 Ⅲ-62] 지식재산권 유통 실적	152
[표 Ⅲ-63] 2019년 문화상품 개발 및 운영 실적	153
[표 Ⅲ-64] 기능별 콘텐츠 운영 분석 결과 요약	155
[표 Ⅲ-65] 국립아시아문화전당 주요 공연 콘텐츠 (아시아 설화)	156
[표 Ⅲ-66] 국립아시아문화전당 창제작 공연 콘텐츠 분석 데이터	157
[표 Ⅲ-67] 국립아시아문화전당 주요 전시 주제 (아시아 문화·예술, 정치사회)	158
[표 Ⅲ-68] 국립아시아문화전당 주요 전시 분석 데이터	159
[표 Ⅲ-69] 국립아시아문화전당 주요 전시 주제 및 분석데이터	161
[표 Ⅲ-70] 국립아시아문화전당 주요 교육 콘텐츠 주제 별 구분 (요약)	162
[표 Ⅲ-71] 콘텐츠 주제 별 분석 결과 요약	165
[표 IV-1] 국립아시아문화전당 대외 수요 및 대응 방향	186
[표 IV-2] SWOT 분석 결과 콘텐츠 영역 내 대입	195
[표 IV-3] 전략 목표 도출	196
[표 V-1] 국립아시아문화전당 콘텐츠 개발 방향	201
[표 V-2] 국립아시아문화전당 국제교류 기본방향	215
[표 V-3] 아시아문화교류 플랫폼으로서의 기능 강화를 위한 관점 제안	216
[표 V-4] 한국콘텐츠진흥원 문화기술(CT) 정의	221
[표 V-5] ACT센터 랩 운영실적	227
[표 V-6] 랩(Lab) 운영 관련 내부직원 의견	227
[표 V-7] 창제작센터 랩 유형 구분	228
[표 V-8] 랩 프로젝트 구성의 변화	228
[표 V-9] 비즈니스 모델 구성 요소	231
[표 V-10] 문화유산 활용 분야별 전략	234
[표 V-11] 국립아시아문화전당 디지털 헤리티지 사업 구도	239

[표 V-12] 국립아시아문화전당 디지털 헤리티지 사업의 새로운 구도	240
[표 V-13] 온라인 콘텐츠 성과 분석 기준(예시)	246
[표 V-14] '민주길'과 관련한 창제작곡	250
[표 V-15] 국립아시아문화전당 유튜브 콘텐츠 인기순 정렬 (TOP 10)	254
[표 VI-1] 단계별 추진일정 주요 방향	262
[표 VI-2] 콘텐츠 개발 사업 추진 로드맵(안)	265
[표 VI-3] 국립아시아문화전당 디지털 헤리티지 사업의 새로운 구도	271

그림 목 차

[그림 II-1] <디어 아마존 : 인류세 2019>展 전시 전경	9
[그림 II-2] 화상회의 진행 시뮬레이션	12
[그림 II-3] 화상회의 진행 모습	12
[그림 II-4] 아트바젤 온라인 뷰잉룸	13
[그림 II-5] 아트바젤 온라인 뷰잉룸 설문조사	13
[그림 II-6] 한국문화재단 '고궁음악회'	14
[그림 II-7] 서울시향 뮤직비디오, 오케스트라버전 표지사진	14
[그림 II-8] SM엔터테인먼트 비욘드 라이브(Beyond Live) 실황	15
[그림 II-9] 아시아문화중심도시조성 종합계획 수정계획(2018~2023) : 단계별 사업추진 전략	16
[그림 II-10] 아시아문화중심도시 조성 추진 역할분담	17
[그림 II-11] 국립중앙박물관 디지털실감영상콘텐츠	22
[그림 II-12] 유네스코 미디어아트 창의도시 플랫폼	30
[그림 II-13] 국립아시아문화전당 콘텐츠 생산·유통 체계	33
[그림 II-14] 국립아시아문화전당의 선순환 구조	33
[그림 II-15] 국립아시아문화전당 시설 현황	34
[그림 II-16] 국립아시아문화전당 조직도	35
[그림 II-17] 아시아문화원 조직도	35
[그림 II-18] 아시아소사이어티의 박물관 살롱	42
[그림 II-19] 아시아소사이어티 미·중 컨퍼런스	42
[그림 II-20] 아시아링크 국제교류 순회전시	45
[그림 II-21] 국제 아티스트 레지던트 호스팅	46
[그림 II-22] 글로벌 예술 협력 교류	46
[그림 II-23] ASEMUS Virtual Collections of Asian Masterpieces	47
[그림 II-24] Culture 360	48
[그림 II-25] 제19차 ASEM 비공식 인권 세미나	51
[그림 II-26] 2019 지속 가능개발 포럼	51
[그림 II-27] 후쿠오카아시아미술관 전시 전경	53
[그림 II-28] YumiDanis의 <We Dance>	54
[그림 II-29] 전시 <Kalpa Vriksha> 작품 일부	54
[그림 II-30] 하릿 스리카로	55
[그림 II-31] 라타이 타우모포	55
[그림 II-32] 2015 AAPPAC 통영 컨퍼런스 현장스케치	57
[그림 II-33] AAPPAC 연례총회	57
[그림 II-34] 전시 사진	59
[그림 II-35] 아시아문명박물관 외관	61
[그림 II-36] 제 2갤러리 내부	61

[그림 II-37] 퓨처 랩(Future Lab)에서의 실내 및 실험모습	63
[그림 II-38] Swarm Arena 시연 모습	65
[그림 II-39] "Gestures - Yesterday, Today and the Day of Tomorrow" 전시 모습	65
[그림 II-40] Deepandemia 프로젝트	66
[그림 II-41] Interfaces Project	69
[그림 II-42] On-the-Fly	69
[그림 II-43] 코로나19 치료를 위한 유사 약물 시뮬레이션	70
[그림 II-44] Programs를 통해 작업을 진행하는 모습	71
[그림 II-45] Banff에서 열리고 있는 공연 모습	72
[그림 II-46] Projection Technician Practicum	75
[그림 II-47] 웨어러블 살균제	77
[그림 II-48] 소프캠	77
[그림 II-49] 고정밀 이동성 데이터를 사용한 사회적 거리두기 효과 분석	78
[그림 II-50] VR을 통해서 본 PEACH GARDEN	82
[그림 II-51] Live Electronics	82
[그림 II-52] EEGsynth를 제어 중인 모습	84
[그림 II- 53] EEGsynth 사용 모습	84
[그림 II-54] More eyes / New eyes 활동 모습	84
[그림 II-55] More eyes / New eyes 활동 모습	84
[그림 II-56] Tomorrow 's Art Audience 세미나 모습	85
[그림 II- 57] Mediakunst.net 사진	86
[그림 II-58] 네덜란드 미디어아트 상영작	87
[그림 II-59] ArtHost 홈페이지	88
[그림 II-60] Putting Distribution on the Map	88
[그림 II-61] 국제교류 멘토링 워크숍	91
[그림 II-62] 아세안 문화전시	91
[그림 II-63] Beat Bots Band의 연주 모습	93
[그림 II-64] Breaking News의 작품 모습	94
[그림 II-65] 다빈치 크리에이티브 2019 현장스케치	96
[그림 III-1] 콘텐츠 운영 성과 현황 그래프	106
[그림 III-2] 관람객 유입 현황 그래프	106
[그림 III-3] 채널ACC : ACC 어린이 '온라인 문화예술교육'	134
[그림 III-4] 주제전문관 전경	135
[그림 III-5] 기획관 전경	135
[그림 III-6] 연도별 유형 변화 : 공연	140
[그림 III-7] 아시아 연계 콘텐츠 검토	140
[그림 III-8] 연도별 유형 변화 : 전시	143
[그림 III-9] 아시아 연계 콘텐츠 검토	143

[그림 Ⅲ-10] 연도별 유형 변화 : 축제 및 행사	146
[그림 Ⅲ-11] 아시아 연계 콘텐츠 검토	146
[그림 Ⅲ-12] 연도별 유형 변화 : 교육	149
[그림 Ⅲ-13] 아시아 연계 콘텐츠 검토	149
[그림 Ⅲ-14] 국립아시아문화전당 문화상품점	153
[그림 Ⅲ-15] 국립아시아문화전당 네이버 스마트 스토어 : 이달의 인기 상품	153
[그림 Ⅲ-16] 콘텐츠 사업 성과 분석 요약표	182
[그림 IV-1] 콘텐츠 개발 구도 도출 방법	185
[그림 IV-2] 국립아시아문화전당 콘텐츠 생산·유통 체계	187
[그림 IV-3] SWOT 분석 결과	192
[그림 IV-4] 2021-2025 개발 방향 흐름	193
[그림 IV-5] 근본적 질문을 통한 핵심개념 도출	194
[그림 IV-6] 콘텐츠 개발 전략	197
[그림 V-1] 융복합 콘텐츠 개발을 위한 체계	223
[그림 V-2] <디지털 청명상하도>의 야간 씬과 연출 장면	223
[그림 V-3] Eye Writer Project 장치	224
[그림 V-4] Tony Quan의 작품	224
[그림 V-5] 장애인 디지털 오케스트라 연주 모습	225
[그림 V-6] 틸랩 : 보더리스 전시 모습	225
[그림 V-7] 제주도 '빛의 벙커' 외관과 전시장	226
[그림 V-8] Ars Electronica Future Lab	229
[그림 V-9] Knowledge Capital의 커뮤니케이터	230
[그림 V-10] 문화자원으로서의 전통문화콘텐츠 활용	235
[그림 V-11] <인터섹션 2014>에 참가한 원주민 예술 활용 작품 전시	236
[그림 V-12] 유로피아나 로고와 EU 지원 e콘텐츠플러스 프로그램 프로젝트 네트워크	237
[그림 V-13] 스트리트 뷰(Street View)로 본 박물관의 모습	237
[그림 V-14] 기존 온라인 콘텐츠 개발 구도	241
[그림 V-15] 온라인 콘텐츠 개발 구도의 재구성	241
[그림 V-16] 온라인 콘텐츠 특성화 전략	242
[그림 V-17] 충주시 유튜브 게시물	242
[그림 V-18] <토마스 게인즈버러의 '앤드루스 부부의 초상'>	243
[그림 V-19] 백남준 티브이 웨이브: 온라인 방탈출 게임	243
[그림 V-20] <웹-레트로> 전시 이미지	244
[그림 V-21] <우리는=접속한다 : 옆으로> 전시 이미지	244
[그림 V-22] 라파엘 로젠달의 도메인 작품 및 오프라인 전시	245
[그림 V-23] 양림골목비엔날레 포스터	249
[그림 V-24] 양림골목비엔날레 현장스케치	249
[그림 V-25] 이이남 스튜디오 현장스케치	249

[그림 V-26] 민주길 '오월을 듣다' 포스터	250
[그림 V-27] 민주길 '오월을 듣다' 현장스케치	250
[그림 V-28] 거시기 프로젝트 현장스케치	251
[그림 V-29] 거시기 프로젝트 참여방법	251
[그림 V-30] 유튜브 크리에이터 제공 데이터 (예시)	255
[그림 V-31] 텍스툼(TEXTOM) 이용 가이드	256
[그림 VI-1] 국립아시아문화전당 콘텐츠 개발의 기본 전제	264
[그림 VI-2] 전당 특화콘텐츠 고도화를 위한 수집·연구·프로세스	265
[그림 VI-3] 융복합 콘텐츠 개발을 위한 체계	269

I

연구개요

1. 연구의 배경 및 목적
2. 연구의 범위 및 방법
3. 연구 체계 및 추진 일정

I. 연구 개요

1. 연구의 배경 및 목적

1) 연구의 배경

- 2020년 국립아시아문화전당은 개관 5년차를 맞아, 아시아문화중심도시조성의 핵심 기관으로서 역할 강화가 요구되고 있음
- 이를 위해 그간의 운영 성과와 한계를 분석·평가하고 정책 환경과 트렌드 변화 분석 등을 통해 국제사회와 한국 그리고 광주에서의 전당의 역할 및 비전, 전략체계, 핵심가치 등 전반적인 재점검의 필요성이 제기됨

2) 연구의 목적

- 성과분석 결과와 기관 설립목적 등을 고려하여 미션·비전·핵심가치 재정립, 차별화된 정체성 확립, 인지도·수익성 제고 방안 등 세부과제 및 실행전략 설계를 통해 중장기 콘텐츠 개발 계획을 수립함

2. 연구의 범위 및 방법

1) 연구 범위

구분	내용
공간적 범위	- 국립아시아문화전당
시간적 범위	- 2015년 ~ 2020년 (사업성과 분석) - 2021년 ~ 2025년 (중장기 콘텐츠 개발 방향 및 전략 수립)
내용적 범위	<ul style="list-style-type: none">- 국립아시아문화전당 현황 분석<ul style="list-style-type: none">· 정책 환경, 문화예술 트렌드, 환경 이슈 등 국내외 변화 분석 및 대응 전략 마련· 개관 후 5년 간 전당의 성과와 한계 등 분석 및 시사점 도출· 아시아문화중심도시 조성 관련 전당 성과와 한계 분석- 정책 환경 분석 및 현장 의견수렴 등을 반영한 대응전략 제시<ul style="list-style-type: none">· 국내외 복합문화기관 역할·성과·차별성 등 사례 조사, 분석· 수요자 중심 사업 관련 요구도 조사, 분석- 아시아문화전당 중장기 콘텐츠 발전 방향 및 전략 수립<ul style="list-style-type: none">· 기존 비전과 전략체계 검토 및 재정립과 전략 목표 및 과제 재설정· 콘텐츠 개발 방향 설정 및 세부 실행계획 및 추진 방안 수립· 관광분야 및 지역 등 연계 발전 방안 제시· 차별성 있는 정체성 확립 및 선순환 구조 활성화 방안, 전당 인지도 및 수익성 제고 방안 도출- 발전 추진체계를 반영한 로드맵 제시

2) 연구 방법

■ 문헌조사

- 국공립 복합 문화기관의 중장기 발전방안 관련 자료 및 연구보고서 수집·검토
- 국내·외 복합 문화기관 유사 사례 관련 문헌자료 수집·검토
- 아시아문화중심도시 조성사업 정책 분석을 위한 자료수집·검토
- ACC 관련 현황 분석을 위한 자료 수집·검토

■ 사례연구

- 국내·외 복합 문화기관 운영 및 새로운 환경대응 전략 비교분석
- ACC 활성화 전략 수립을 위한 참조점을 확보하기 위해 각 활동 별 쟁점을 중심으로 유사사례 연구 및 분석

■ 내부 구성원 및 전문가 대상 심층 면접(FGI) 연구

- 내부 구성원을 대상으로 면담을 진행하여 콘텐츠 사업 성과분석 및 중장기방안에 대한 다양한 의견수렴
- 관련 전문가를 섭외하여 심층 인터뷰를 진행함으로써 미션 및 비전, 중장기발전방안의 방향과 개선사항, 세부사업안과 관련한 의견을 수렴하여 발전적 방안 도출

■ 포럼을 통한 의견 수렴

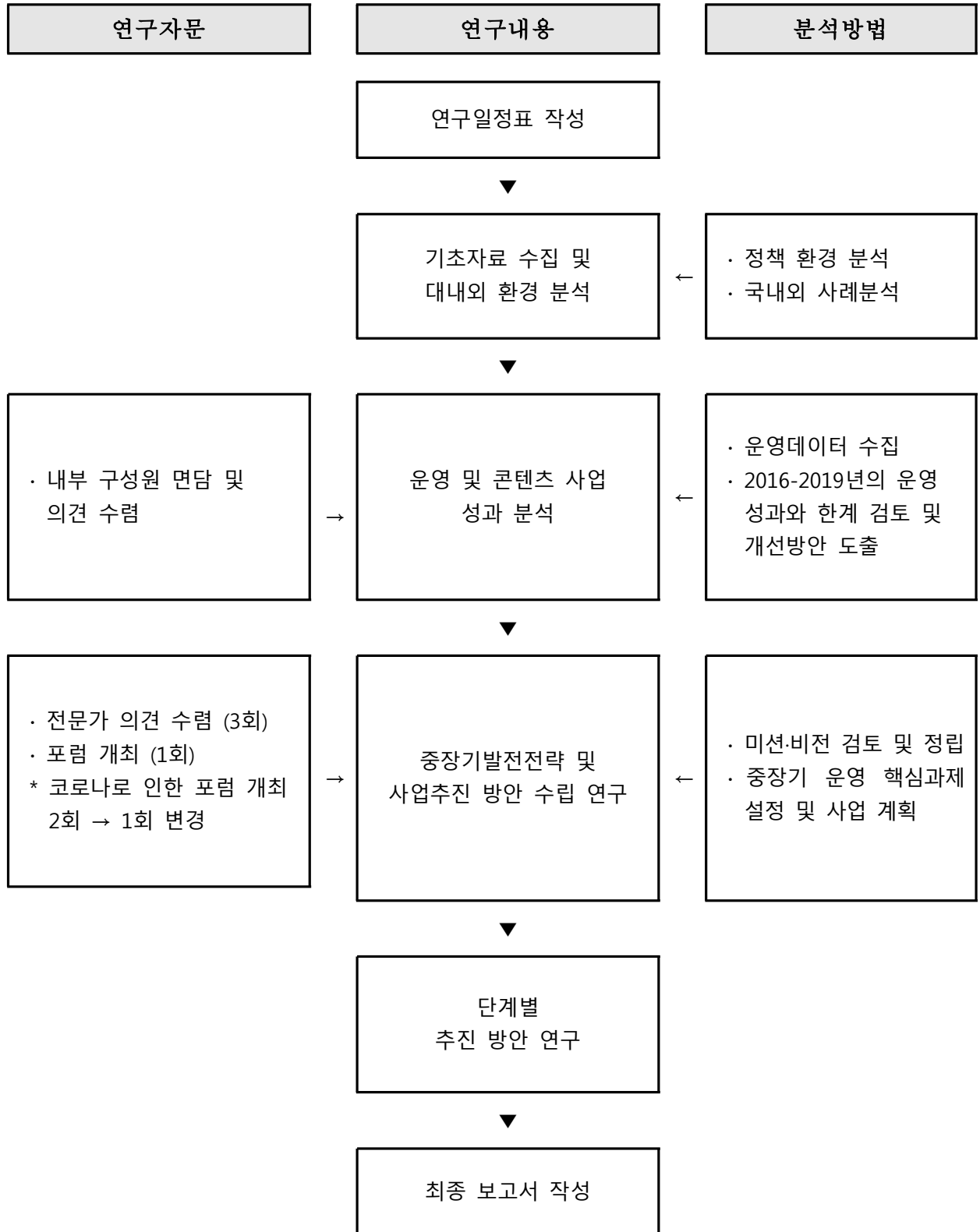
- 포럼개최를 통해 ACC에 관한 각 영역 별 전문가를 대상으로 의견을 수렴하여 ACC의 대응전략 도출

■ 데이터 분석

- 국립아시아문화전당 관련 보고서 및 아시아문화중심도시 백서를 통해 콘텐츠 운영성과 분석
- ACC 개관 후 5년간의 운영효과 분석(관람객, 콘텐츠, 경제적 파급성과)

3. 연구체계 및 추진 일정

1) 연구체계



2) 추진일정

추진기간 항목	6월		7월		8월		9월		10월		11월		12월
	1~15	16~30	1~15	16~30	1~15	16~30	1~15	16~30	1~15	16~30	1~15	16~30	1~15
계약일													
착수보고													
기초자료 수집 및 현황조사													
사회문화 환경 및 정책 환경 분석													
유사기관 사례분석													
내부구성원 면담 및 의견 수렴													
사업 전략 및 콘텐츠 운영 성과 분석													
중간보고													
자문위원 의견수렴													
ACC 방전방안 모색을 위한 토론회)													
중장기 발전전략 수립 연구													
단계별 추진 방안연구													
최종보고													
보고서 작성													
수정 및 편집													
최종성과물 납품													
계약만료일													

II

환경 분석

-
1. 사회문화 환경 분석
 2. 정책 환경 분석
 3. 국립아시아문화전당 현황 분석
 4. 유사 기관 사례 분석
 5. 쟁점 및 시사점
-

II. 환경 분석

1. 사회문화 환경 분석

1) 환경문제에 따른 재난

(1) 지구 온난화에 따른 이상기후

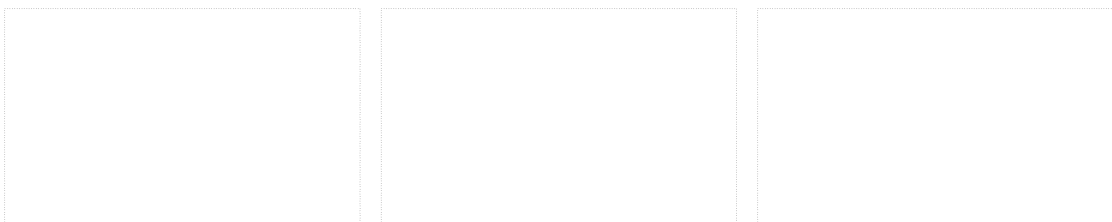
- 이산화탄소는 온실가스 배출의 가장 많은 부분을 차지하며, 이는 지구 온난화로 이어져 세계의 이상기후의 원인이 되고 있음
- 세계 에너지 분석 기관인 Enerdata에 의하면 국가별로 이산화탄소 배출량 총합이 20년 전에 비해 상당히 증가했으며, 아시아가 전 세계 1등으로 2018년 한해 15,655만톤을 배출했다고 밝혔다(김승혁·유민우·이선재, 2019)
- 기상학자들은 2045년이면 대기 중 이산화탄소가 450ppm(2018년 기준 407ppm), 2050년에는 550ppm으로 증가할 것으로 예측함. 이에 따라 지구평균온도는 약 4도가 상승할 것이며 지구상의 얼음이 모두 녹아 없어지고 지구 곳곳에서 산불이 발생하는 등의 재해가 발생할 것이라고 전망하고 있음(한정규, 2020)
- IPCC (UN 기후변화에 관한 정부 간 협의체, Intergovernmental Panel on Climate Change)에 따르면 기후변화에 따라 지구의 기후가 점차 더 극한적인 경향성을 띠는 방향으로 변화가 일어나고 있음을 주목하고 이에 대한 기후변화 적응의 시급성을 강조한 바 있음(명수정, 2019)

호주 화재 : 165일 간 지속된 화재

- 2019년 9월 2일 호주 골드코스트 인근 사라바에서 발생한 화재가 165일 간 지속되어 2020년 2월 13일에 진화되었음. 해당 화재로 인해 호주 전체 숲의 약 14%가 사라졌으며, 화재로 인한 연기와 안개는 호주를 넘어 뉴질랜드, 남아메리카, 태평양 연안 등 전 세계로 퍼짐
- 기상학자들은 호주 산불의 주된 원인이 지구 온난화에 따른 인도양 쌍극현상일 가능성이 크다고 보았음. 인도양 동쪽의 가뭄이 호주에 영향을 끼쳐 비가 덜 내리게 되면서 산불이 더욱 확산되었다는 것임
- 해당 화재는 호주의 야생동물 사망으로 인한 생태계의 파괴와 함께 관광업의 비중이 큰 호주에 대해 세계 각국에서 여행자제 경보가 내려지면서 경제적으로 큰 손실을 야기함

일민미술관 <디어 아마존 : 인류세 2019>展

- '인류세'라는 단어는 2000년 네덜란드 대기화학자 파울 크뤼천에 의해 **환경문제에 대한 염려** 속에서 등장함
- 인류세라는 용어는 인간의 모든 활동이 온실가스 배출, 산림벌채, 핵실험이라는 형태로 자연환경을 큰 폭으로 변화시켜, 지구 곳곳에 인류가 그 흔적을 남기게 된 시대를 가리킴
- 일민미술관은 전 세계 산소의 20%를 만들어내는 지구 산소탱크인 아마존을 통해 '인류세'의 담화를 폭넓게 접근할 수 있는 새로운 예술적 구조를 제공하고자 했음



[그림 II-1] <디어 아마존 : 인류세 2019>展 전시 전경

(2) 환경문제와 코로나19

Ⅰ 환경오염에 따른 코로나19의 확산

- 환경오염으로 인한 기후변화, 무분별한 삼림 등으로 인한 생태계 파괴로 서식지를 잃은 야생동물이 타 지역으로 이동하면서 새로운 개체 및 인간과 접촉할 가능성이 확대되고 있음
- 이에 따라 동물, 식물 따위의 살아 있는 세포에 기생하며 증식하는 바이러스의 접촉 가능성 또한 확대됨
- 코로나19 바이러스의 원인으로 언급되는 박쥐는 독특한 면역체계로 인해 바이러스와 공생하는 관계에 있으며, 137종에 이르는 바이러스를 지니고 있음
- 생명공학정책연구센터에서는 코로나19 바이러스가 야생동물을 숙주로 하여 옮겨 다니는 과정에서 진화해 인체 감염 능력을 얻은 것으로 추정된다는 연구결과를 발표함
- 또한 장준 이화여자대학교 약학과 교수는 “환경 파괴, 세계화, 도시화 이런 것들이 신종 감염병이 더 자주 출몰하게 만드는 근본적인 원인이 될 수 있다.”며, 코로나19에 대해 “환경오염으로 생태계 질서가 교란 및 파괴된 후유증으로 자연적 변이 및 변형 혹은 세균전으로 사용하기 위하여 인위적인 변이나 변형으로 나타난 바이러스로 유추가 된다.”라고 언급한 바 있음
- 이와 같이 전 세계적 팬데믹을 가져온 코로나19의 확산은 환경문제에 따른 결과물로 볼 수 있음

세계경제포럼 '2020 세계위험 보고서'

- 세계경제포럼이 발표한 2020 세계위험 보고서에 따르면, 2020년대에 인류가 마주할 가능성이 가장 높은 위험 요인 5가지는 모두 환경문제임
- 이에 따라 이제는 기후변화가 아닌 '기후위기'로 말해야 한다는 목소리가 커지고 있음

<인류가 마주할 가능성이 높은 위험 요인 Top. 5>

- 1위. 기상이변
- 2위. 기후변화 대응실패
- 3위. 자연재해
- 4위. 생물 다양성 감소
- 5위. 인간유발 환경재난

환경문제 및 코로나19와 관련하여 미국의 경제학자인 제러미 리프킨(Jeremy Rifkin)은 **“팬데믹은 이번이 끝이 아니라 앞으로도 일어날 것입니다. 기후 변화와 관련되어 있기 때문입니다. 모든 것이 그저 정상으로 돌아갈 것으로 생각한다면 오산입니다. 과거 7년 동안 5번의 팬데믹이 있었습니다. 메르스, 아프리카돼지열병, 에볼라 등 말입니다.”**

라고 언급함

2) 국제사회 패러다임의 전환

(1) 세계화의 후퇴 현상

■ 미국과 중국의 패권 경쟁의 심화

- 4차 산업혁명을 대표하는 5G, AI, 빅데이터, 로봇 등 슈퍼컴퓨터와 관련한 기술은 모두 민군겸용이라는 특징을 갖고 있음. 이에 따라 첨단기술 개발에 대한 투자는 경제적·군사적 패권 경쟁으로 이어질 것으로 전망됨(연원호, 나수엽, 박민숙, 김영선, 2020)
- 이에 첨단기술과 관련된 중국의 부상은 미국의 경계심을 높이고 있으며, 두 국가는 글로벌 패권을 두고 정치, 경제, 군사, 외교, 문화적으로 경쟁 관계에 있는 상황임
- 두 국가의 패권 경쟁은 중국 우한에서 발원된 코로나19를 두고 미국과 중국이 책임론을 펼치는 가운데 대립이 격화되고 있음

■ 글로벌 가치사슬(GVC)의 약화

- 금융위기 이후 분업과 특화를 목적으로 한 글로벌 가치사슬은 코로나19로 인해 국가 간 교역 비중이 감소하면서 성장이 정체되고 있음
- 특히 중국은 전세계 제조업과 서비스부문 생산의 15.4%를 차지하고, 약 500개 이상의 제조업 시설이 중국 우한시 지역에 입지함에 따라 세계 기업들이 코로나19로 인해 부정적 영향을 받고 있음
- 이러한 글로벌 가치사슬의 약화는 보호무역주의 심화와 리쇼어링 확대의 가능성을 제기함. 예컨대, 미국 정부는 ‘국방생산법’발효, ‘바이아메리칸 강화’시사 등 해외 수입을 줄이고 제조업 자급도를 높이는 정책을 강화중에 있음

■ 폐쇄적 민족주의 성향의 대두

- 미국과 중국의 패권 경쟁과 코로나19로 야기된 글로벌 가치사슬 약화에 따른 보호무역주의, 코로나 19 백신 개발 진행에 따른 백신 선점 경쟁에 따라 세계적으로 민족주의 성향이 대두되고 있음
- 한국개발연구원이 주최한 한미 전문가 화상토론회에서 전문가들은 코로나19로 인해 폐쇄성을 띤 민족주의 성향이 세계적으로 나타나고 있다며, 새로운 글로벌 질서에 대비하기 위해 국가 간 협력의 중요성을 강조한 바 있음

난민 문제의 확대

- 유엔난민기구의 연례 보고서에 따르면 현재 전 세계 총 난민은 7,950만명으로 역사상 최대 규모에 이르렀다고 밝혔음(2019년 말 기준). 이는 전 세계 인구의 약 1%에 해당하는 규모임
- 난민 증가의 원인 중 하나는 콩고민주공화국과 예멘, 시리아 등에서 발발한 내전 탓에 대규모 실형민이 발생한 것임¹⁾
- 세계 여러 나라에서는 지리적 이동성이 높고 위생 수준이 열악한 환경에서 지내고 있는 난민들을 바이러스 확산의 주범이라고 인식하여, 자국의 바이러스 확산을 방지한다는 명목으로 이주를 받아들이지 않는 상황에 있음

1) 국내에서는 2018년 500명이 넘는 예멘인들이 제주도로 입국해 난민 신청을 하면서 난민 수용에 대한 찬반 논란이 있었음

3) 디지털·비대면 문화의 확산

(1) 초연결사회와 호모 커넥서스

- 인간은 사회적 동물로, 관계망의 확장과 연결은 인류의 역사의 발전과 생존에 밀접한 연관이 있음
- 4차 산업혁명 시대에 들어서며 인류는 인터넷, 통신기술 등의 발달에 따라 네트워크로 사람, 데이터, 사물 등 모든 것이 연결된 초연결사회로 진입함(김영순, 2019)
- 초연결사회 속에서 인류는 호모 사피엔스에서 호모 커넥서스(HOMO-CONNEXUS)로 진화하며 초연결사회에 대비할 수 있을 것으로 전망하고 있음(송형권, 2019)
- 호모 커넥서스는 현실 세계와 디지털 세계가 초연결된 사회를 즐기면서 협업하여 새로운 가치를 만들며 살아가는 인류, 즉 인터넷과 디지털 스마트 기기를 통해 현실 세계와 가상 세계로 초연결된 인간을 의미함
- 특히 지식의 편집·조합을 통해 새로운 가치를 창출하는 것이 요구되는 동시대 사회 환경 속에서 글로벌 인재들과의 소통과 협업 역량은 호모 커넥서스의 핵심가치임

(2) 온택트(Ontact) 소통방식 활성화

- 코로나19 확산은 정부의 사회적 거리 두기의 시행과 지역 및 국가 간 이동 제재를 야기함
- 이에 대한 대응으로 온라인을 통해 사회 연결망을 구축하는 온택트²⁾ 방식이 전 세계적으로 유행함
- 사회 연결망이 비대면을 전제로 이루어지는 변화는 코로나19 이전의 사회와 큰 차이점을 지닌 것으로, 이는 일시적인 현상에 그치는 것이 아니라 지속되며 코로나19 전후의 삶과 소통방식이 변화할 것이라는 의견이 제기되고 있음³⁾

웨비나(WEB+Seminar)의 활성화

- 웨비나는 웹(Web)과 세미나(seminar)의 합성어로 웹 사이트에서 행해지는 실시간 혹은 녹화의 양방향 멀티미디어 프레젠테이션임
- 코로나 사태로 인해 많은 기업들이 재택근무를 도입함에 따라 Zoom이나 MS Teams 같은 협업 솔루션이 업계의 주목을 받고 있으며, 여기에 웨비나 역시 함께 주목받게 됨
- 웨비나는 사람들이 오프라인에서 모이기 힘든 상황을 극복할 수 있는 것에 의미가 있음



[그림 II-2] 화상회의 진행 시뮬레이션



[그림 II-3] 화상회의 진행 모습

2) 언택트(untact:비접촉)에 온라인의 on을 합성한 말로, 온라인 기반으로 소통을 활성화 하는 방식을 의미함

3) 전국의 만 18세 이상 남녀를 대상으로 한 한국리서치의 여론조사에 따르면 응답자 중 80% 이상이 비대면 디지털 시대로의 전환이 코로나 사태로 인해 앞당겨질 것이며, 우리 사회에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대하고 있는 것으로 나타남(송한나, 2020)

4) 온라인 예술 콘텐츠 유통의 확대

(1) 온라인 전시와 미술시장의 동향

- 디지털·비대면 문화의 확산에 따라 미술계는 언택트 뮤지엄의 형태로 관람객에게 비대면 문화 향유 기회를 제공하는 환경을 조성함
- 한국박물관협회는 코로나19 확산으로 인한 사회적 거리두기 연장에 따라 온라인으로 박물관을 감상할 수 있는 <방구석 뮤지엄 투어> 시리즈를 선보임
- 아트바젤의 경우 국제적인 갤러리와 컬렉터를 연결하는 온라인 플랫폼 온라인 뷰잉 룸(Online Viewing Rooms)을 선보임. 뿐만 아니라 온라인 뷰잉 룸 이용 만족도 설문조사를 통해 지속적인 발전과 보완전략의 방향성을 모색하고 있음

한국박물관협회 : 방구석 뮤지엄

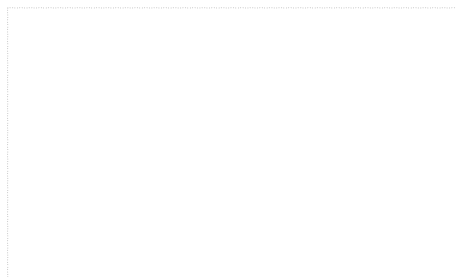
- 한국박물관협회에서 추진하는 <방구석 뮤지엄> 시리즈는 3D AR, VR을 기반으로 다양한 콘텐츠와 네이버TV, 유튜브 등 영상플랫폼을 통한 서비스를 선보이고 있음
- 한국박물관협회는 코로나19로 인해 다수의 뮤지엄이 어려움을 겪고 있는 가운데 언택트 뮤지엄이 새로운 대안으로서 문화갈증을 해소해 줄 것으로 기대하고 있음
- 현재까지 총 48개의 국내외 박물관·미술관이 <방구석 뮤지엄> 시리즈에 안내되고 있음

[표 II-1] 방구석 뮤지엄 투어 참여 주요 미술관

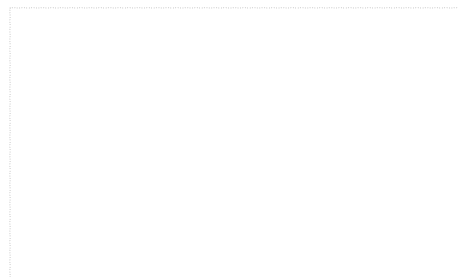
구분	공간명	매체	콘텐츠 내용
국내	국립중앙박물관	네이버TV	<핀란드 디자인 1000년>展,
	국립현대미술관	유튜브	MMCA TV(국립현대미술관 유튜브 채널)
	대구미술관	유튜브	대구미술관 유튜브 채널
국외	도쿄국립박물관	구글아트앤컬처	구글아트앤컬처를 통한 상설전
	오르세미술관	구글아트앤컬처	구글아트앤컬처를 통한 상설전
	테이트 브리튼	구글아트앤컬처	구글아트앤컬처를 통한 상설전

아트바젤 온라인 뷰잉 룸(Online Viewing Rooms)

- 2020년 아트바젤은 홍콩아트바젤을 취소하고 온라인 뷰잉룸으로 대체한 데 이어, 9월로 예정되어 있던 스위스 바젤 전시도 취소하고 온라인으로 대체함
- 홍콩아트바젤의 온라인 전시(2020년 3월 20일~25일)는 25만 명의 관객이 '접속'한 것으로 알려졌으며, 스위스 아트바젤을 대체하여 6월 19일부터 26일까지 진행된 온라인 전시는 23만 명의 관객이 접속한 것으로 나타남(아트바젤 보도자료, 2020)



[그림 II-4] 아트바젤 온라인 뷰잉룸



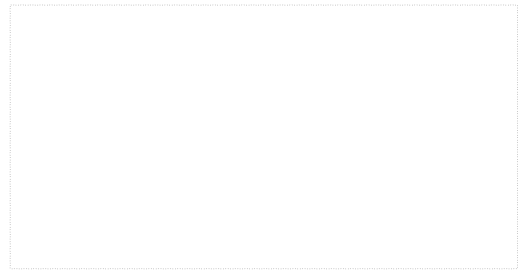
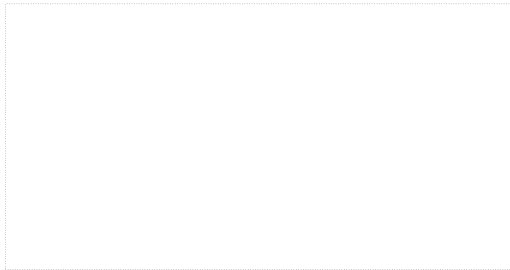
[그림 II-5] 아트바젤 온라인 뷰잉룸 설문조사

(2) 온라인 공연과 공연예술계의 동향

- 코로나 19 사태로 공연의 위기를 겪은 문화예술계는 온라인으로 관객을 만나는 언택트 공연과 자동차 극장의 개념을 도입한 '드라이브 인' 방식이 급부상함
- 한국문화재단은 사회적 거리두기로 비어 있는 주차장을 활용해 드라이브 인 공연 '고궁음악회'를 진행함
- 뿐만 아니라, 서울시향은 SM과 협업하여 K팝 뮤직비디오를 발표하였는데 이는 코로나19 확산으로 인해 미디어와 친화된 온라인 공연의 필요성을 인정한 사례로 볼 수 있음

한국문화재단 : 경복궁 주차장 고궁음악회

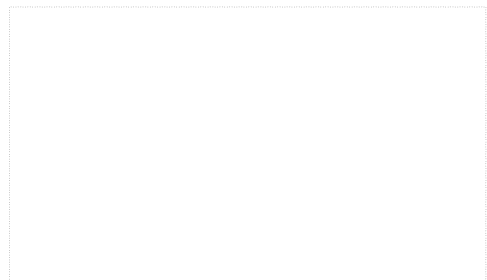
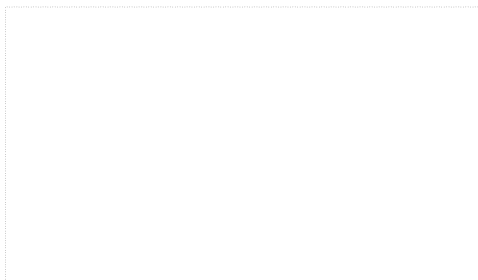
- 한국문화재단은 코로나19로 인해 사회적 거리두기로 비어있는 경복궁 야외주차장을 활용해 차 안에서 공연을 즐길 수 있도록 '드라이브 인 공연'을 기획함
- 용인문화재단의 '드라이브 인 콘서트', 진주시립교향악단의 그라이브 인 콘서트 형식의 정기연주회, '평창대관령음악제' 손열음의 자동차극장 공연 등 '드라이브 인 공연'은 코로나 시대에 문화를 즐기는 새로운 방식으로 급부상함



[그림 II-6] 한국문화재단 '고궁음악회'

서울시향 : SM과의 업무협약

- 7월 17일 공개된 그룹 레드벨벳의 대표 여름 노래 '빨간 맛'이 서울시립교향악단의 연주로 발표 공개 나흘 만에 98만 조회수를 넘어섬
- SM과의 협업은 코로나19 시대를 겪고 있는 서울시향이 보여주고 있는 '새로운 일상(뉴노멀)' 속 공연을 위한 행보임
- 서울시향 관계자에 의하면 코로나19를 겪으며 미디어와 친화된 온라인 공연을 해야 한다는 생각이 단원들 사이에서도 커졌으며 SM은 미디어를 활용하는 방식이나 접근법 등 뛰어난 노하우를 가지고 있어 클래식 분야에서도 더 좋은 콘텐츠를 선보이는 데에 도움이 될 수 있다고 말함
- 이를 통해 코로나19 시대에 클래식의 저변을 확대하고, 연주자들을 친숙하게 느껴 공연장을 찾게 하는 것이 최종적인 목표를 지니고 있음
- 코로나19 시대에 맞는 예술저변 확대와 더불어 두 장르의 결합을 통해 새로운 콘텐츠를 만들고, 한국 문화 콘텐츠의 다양성과 우수성을 알릴 수 있는 계기가 될 것으로 예상됨



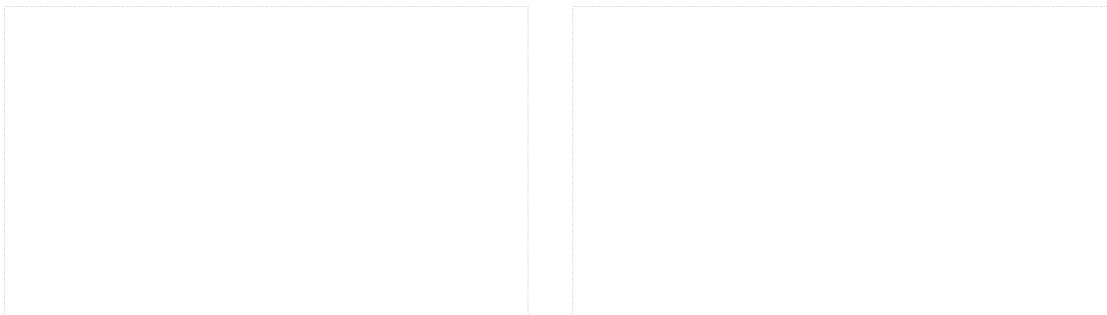
[그림 II-7] 서울시향 뮤직비디오, 오케스트라버전 표지사진

5) 융복합 콘텐츠의 확대와 변화

- 4차 산업혁명 시대는 초연결사회를 야기하며 다양한 분야가 상호 간에 영향을 끼치며 급속도로, 그리고 지속적으로 기술 발전이 이루어질 것으로 전망됨
- 이와 같은 초연결사회에서 주목할 만한 키워드는 ‘융복합’을 꼽을 수 있음. 융복합은 융합(convergence)과 복합(consilience)의 합성어임. ‘융합’은 이질적 요소가 하나로 수렴되는 형태, ‘복합’은 이질적인 것들이 스스로의 특성을 유지하면서 새로운 조합을 만들어내는 형태를 의미함(장예준, 2020)
- 이와 같은 의미를 지닌 두 개 단어의 합성어인 융복합의 의미를 콘텐츠의 맥락에서 보았을 때, ‘기존의 이질적 요소들이 모여 연결·혼합·변형·재구성·수렴됨으로써, 새로운 것을 창발(emergence)하는 것’을 의미함(권호영·송진, 2016)
- 다시 말해 융복합 콘텐츠는 기존 콘텐츠 영역에 기술·타 장르·타 산업 등의 이질적 요소들을 결합하여 새로운 가치를 창출하는 콘텐츠로 정의할 수 있음
- 융복합 콘텐츠에 대한 관심은 디지털 미디어 환경의 변화와 그에 따른 대응을 위한 전략의 일환에서 비롯되어 왔음. 그러나 최근 코로나19 확산과 팬데믹의 장기화에 따른 비대면 활동이 강제되며 온라인에 기반한 콘텐츠 확산의 수요가 증가하고 있음
- 이와 같은 환경변화는 융복합 콘텐츠의 제작·적용 분야를 확대하고, 콘텐츠의 내용적 구성, 매체 활용에 변화를 야기할 것으로 전망됨
- 예컨대 SM엔터테인먼트와 같은 한류 콘텐츠 기업은 발빠르게 온라인 콘텐츠를 제작하여 포스트 코로나 시대를 대비하는 모습을 보이며 융복합 콘텐츠 분야의 다각화에 기여함

SM엔터테인먼트 : 온라인 전용 콘서트 비욘드 라이브(Beyond LIVE)

- SM엔터테인먼트는 새로운 컬처 테크놀로지(CT)를 콘서트 분야에 접목하여 첨단 기술과 공연을 결합한 세계 최초 온라인 전용 유료 콘서트 생중계로 한국, 미국, 영국, 일본, 중국, 캐나다 등 전세계 관객들이 안방에서 실시간으로 콘서트를 관람함
- 총 6개 공연을 진행하여 평균적으로 공연당 약 10만명이 시청하여 약 200억 원에 이르는 수입 발생
- 카메라 워킹과 실제 공간이 연동되는 AR 합성 기술(Live Sync Camera Walking)을 도입, 실시간 3D 그래픽으로 구현된 다양한 공간을 배경으로 무대를 선사해 오프라인 공연과 차별화된 무대 연출로 시청자들의 몰입도를 높임



[그림 II-8] SM엔터테인먼트 비욘드 라이브(Beyond Live) 상황

2. 정책환경 분석

1) 중앙정부 정책

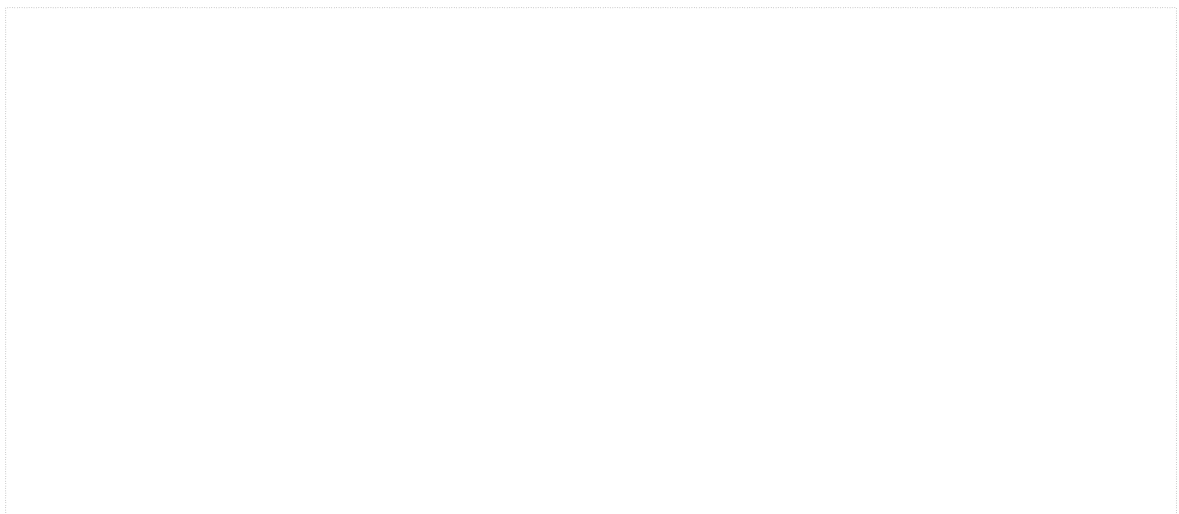
(1) 아시아문화중심도시조성 2차 수정계획(2018-2023)

Ⅰ 개요

- 수립주체 : 문화체육관광부(아시아문화중심도시추진단)
- 수립시기 : 2018년 8월
- 수립배경 : 2007년 수립된 종합계획과 2013년의 수정계획(2013~2023) 이후 진행되고 있는 국내외 여건 변화(관련계획의 수정 등)와 ‘아시아문화중심도시 2.0 시대 선언’에 따른 주요내용 수정 종합계획에 반영이 필요함. 뿐만 아니라, 종합계획의 총 투자소요 재원에 대하여 그동안 추진과정에서의 현실적 여건과 추진 일정의 변동으로 인한 조정의 필요성 대두됨

Ⅱ 비전 및 정책목표

비전	세계를 향한 아시아 문화의 창 - 문화로 아시아와 함께 세계로			
정책목표	「아시아문화중심도시」 “광주” 조성			
	아시아 문화교류도시	아시아 평화예술도시	미래형 문화경제도시	
실행원칙	역동적 교류	창조적 융합	지속가능한 성장	열린 공동체
4대 역점 추진과제	문화교류도시 역량강화	국립아시아문화전당 건립·운영	예술진흥 및 문화관광산업육성	문화적 도시환경 조성



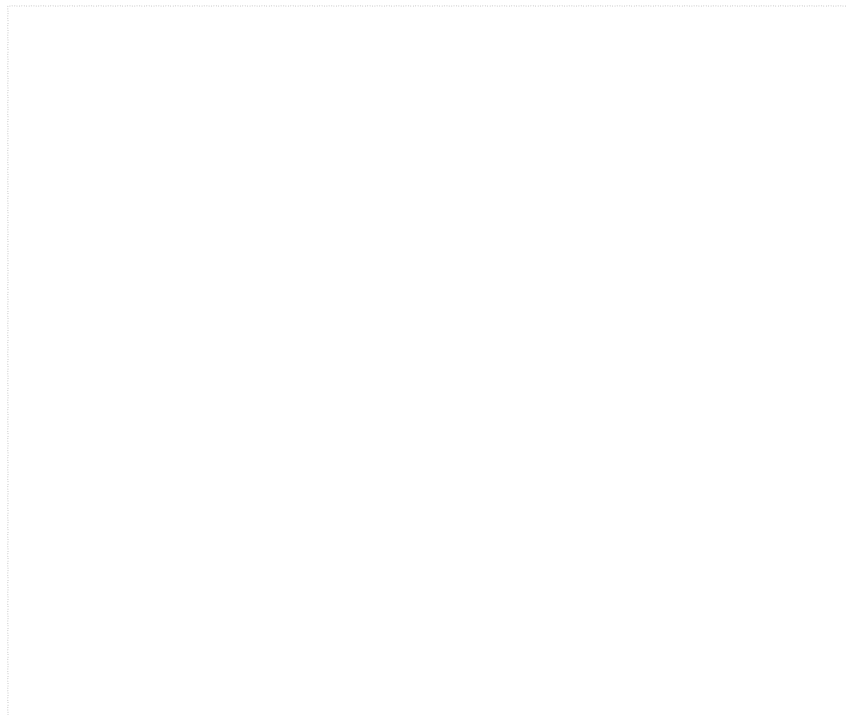
[그림 Ⅱ-9] 아시아문화중심도시조성 종합계획 수정계획(2018~2023) : 단계별 사업추진 전략

Ⅰ 아시아문화중심도시 조성 추진 역할분담

○ 문화협치를 통한 아시아문화중심도시 조성

- 아시아문화중심도시는 문화협치를 통해 추진되며, 이는 조성사업의 정책결정과 집행 과정 등은 조성위원회 - 중앙정부 - 광주광역시 - 시민사회 간의 긴밀한 협력을 통해 이루어지는 것을 의미함

구분	기능 및 역할
아시아문화중심도시조성위원회	- 아시아문화중심도시 조성사업 관련 사항 심의
아시아문화중심도시추진단 (문화체육관광부)	- 아시아문화 중심도시 조성사업의 총괄·조정 - 아시아문화 중심도시 종합계획의 수립·시행 - 아시아문화 중심도시 조성위원회의 운영 지원 - 국립아시아문화전당, 아시아문화원의 지원 - 문화산업 육성 및 예술진흥 지원
광주광역시	- 연차별 실시계획 수립 및 문화도시 조성을 위한 지역사업 추진 - 사업 진척에 따라 관련 위원회 등 신설 - 각종 조례와 규칙 제·개정 등 조성사업 지원 및 제도적 기반 마련
타 중앙부처·지방자치단체 및 관련 기관	- 타 중앙부처 : 부처별 지원계획 수립 및 사안별 조성사업 협조 - 타 지방자치단체 : 관련 사업별 긴밀한 연계 협력 - 기타 관련 유관기관 : 사안별 적극 협력
시민사회	- 건설적 대안 제시 및 참여 활성화 - 광주시의 연차별 실시계획 등 주요 계획의 수립과 시책 결정 과정에서 대안적 의견제시 등 적극적 참여 - 조성사업에 시민 참여와 동기부여를 위한 매개체 역할



[그림 Ⅱ-10] 아시아문화중심도시 조성 추진 역할분담

Ⅰ 조성사업 종합 평가 (2008년~2017년)

○ 아시아문화전당 건립 및 운영 이외 사업의 추진 미흡

- 아시아문화중심도시 조성사업은 아시아문화전당을 중심으로 문화적 도시환경 조성, 예술진흥 및 문화관광 육성, 문화교류도시로서의 위상 및 역량 강화 사업이 유기적으로 연결되어 진행되어야 하지만 아시아문화전당 건립에 장기적 역량 집중하여 다른 역점과제 추진 저조하였음

Ⅱ 국립아시아문화전당 평가 (2008년~2017년)

평가	내용
아시아 문화 중심지로서 역할 제고 필요	- 인프라의 효과적 활용을 통한 문화전당의 위상에 어울리는 아시아문화 연구, 개발, 전시, 보급 및 기록물 저장이라는 전당의 역할 제고 필요
국가/지역문화 진흥의 중추적 기관으로서의 역할 제고 필요	- 국립아시아문화전당은 전당↔광주, 전당↔전국 네트워크의 핵심 거점 · 전국 및 지역의 문화 창조, 향유, 문화산업 역량 증진 등의 중추적 역할 제고
광주의 정신/가치가 구현될 수 있는 방안 마련의 필요	- 전당은 광주의 정신/가치와 조성사업이 추구하는 가치가 만나 상생하는 접점
문화전당, 아시아문화원의 이원화 운영 구조 한계	- 전당은 지역적, 전국적, 아시아적 문화콘텐츠를 개발·운영해야 함에도, 국고 보조금 교부 및 정산, 시설운영 및 계약 등 행정업무 위주로 수행 - 문화콘텐츠 개발은 아시아문화원에서 담당하고 있으나 아시아적 콘텐츠 개발은 단기적으로 달성에 어려움이 있음 - 전당 운영과 관리의 이원적 구조로 전당 운영의 자율성, 창의성, 책임성이 부족하고 의사결정과정의 지연
문화전당의 일관된 구동원리 부재로 5개원 등 주요기관의 연계 부족	- 5개원 중심 운영에서 주요 기능 중심의 운영으로 전환되었으나 운영효과가 축적, 확산되지 못하고 기관들 간의 협력관계 취약 - 또한 1년 단위로 집행, 결산되는 국고보조금 사업은 장기적인 관점에서 이루어져야 하는 문화콘텐츠개발 사업에 적합하지 않음
전문인력 부족	- 문화콘텐츠 개발에는 장기적/안정적으로 일할 수 있는 전문인력 확보가 필수적이나 콘텐츠 창·제작의 책임을 맡고 있는 아시아문화원은 프로젝트 계약직에 많은 부분을 의존하고 있음 - 전문인력의 부족은 연구와 창·제작 기능을 저하시키고 콘텐츠 예산의 효율성을 떨어뜨리는 악순환의 반복
지역과의 협력 제고 필요	- 조성사업은 국책사업이고 전당은 국가 소속기관이라는 특성으로 인해 지역과의 원활한 소통과 협력의 방해 요소로 작용
중장기적인 발전계획 마련 필요	- 문화전당은 중장기적인 운영계획 없이 다원적인 광주 지역사회, 전국, 아시아를 아우르는 전당 본연의 역할 수행에는 한계가 있음 - 운영활성화와 이원적 운영구조 개선 등 현안과제를 포괄한 '중장기 발전 계획' 수립 필요

■ 국립아시아문화전당 활성화 방안(2018년~2023년)

○ 운영 활성화 방안

● 전당의 운영과 관리를 기능 중심으로 개편

- 기존 5개원 개별 운영에서 전당을 중심으로 각 원의 기능을 통합하는 기능 중심으로 운영 관리 및 예산 운영 추진
- 2020년 전당과 아시아문화원 통합에 대비한 원별 구동원리와 통합 시 상승효과 등 전당의 전체적인 비전, 목표, 주요기능 재점검

● 지역 문화예술 콘텐츠에 기반한 킬러 콘텐츠 개발

- 지역 문화예술계와 단순 공동제작/지원을 넘어 지역 문화예술의 특징점 활용한 광주·전남지역의 킬러 콘텐츠 개발

● 아시아문화 동반성장을 위한 교류·협력 프로그램 확대

- 아시아 전승지식의 수집, 보존, 연구, 응용을 통해 전당 콘텐츠 생산의 원천소재 발굴 및 미래시장을 위한 경쟁력 확보
- 아시아문화적 특성을 토대로 구축한 테마별(전통음악, 스토리, 무용) 콘텐츠 창·제작을 위한 국제 파트너십 구축

● 중장기 발전계획 수립

- 지역적, 국가적, 아시아적 역할에 맞게 문화전당 운영 활성화를 위한 중장기 발전계획 수립
- <국립아시아문화전당이 이용자를 위해 개선해야 할 주요 과제> 설문조사 진행 시 응답자의 72.1%가 ‘문화전당의 홍보·이용편의 제고와 고유 콘텐츠 및 브랜드 공연’을 개선과제로 지적함에 따라 향후 이 두 개 분야를 전당의 핵심 개선과제로 지정, 국내는 물론 아시아를 대표하는 복합문화시설로 발전을 지향함

국립아시아문화전당이 이용자를 위해 개선해야 할 주요한 과제 결과

설문명	문화전당 개선과제에 대한 시민 설문조사	설문진행	2017년 11월
조사기관	아시아문화중심도시조성지원포럼	표본	810명 (19세 이상 69세 이하)

1위 : 행사 홍보·정보 검색 등 이용자 서비스 확대(38.9%)

2위 : 문화전당 고유 콘텐츠 및 브랜드 공연 개발(33.2%)

3위 : 문화전당 운영 과정에 광주시민 참여 확대 (29.8%)

4위 : 광주 이외의 관람객 유치와 방문 편의 제공 (22.1%)

5위 : 친절한 안내와 개방적인 운영시스템 정착 (21.4%)

6위 : 해외 유명 작가들과 교류 및 작품 전시 확대 (13.0%)

7위 : 지역 문화단체 및 지역 작가 연계 강화(12.3%)

○ 조직, 인원 등 운영 시스템 개편

● 중장기적인 관점에서 일원화된 체계적인 조직체계 구축 및 전문인력 확보

- 현재 문화전당과 아시아문화원의 이원화된 구조는 창·제작 문화발전소의 기능을 발휘하는 데 있어서 비효율적 요인으로 작용함
- 문화콘텐츠, 특히 아시아 문화가 포함된 콘텐츠 연구 및 개발은 중장기적인 관점에서 연구, 실험, 창조, 보급이라는 선순환의 구조하에서 체계적이고 전문적으로 이루어져야 함
- 1년 단위로 사업을 마감하는 예산운용 체계보다는 2~3년 이상의 중기적, 연속적 사업이 가능한 예산운용 방안 마련이 필요함

● 옛 전남도청 보존건물군 복원은 광주시, 지역사회와 협의 추진

- 복원협의회 구성·운영
- 복원 기본계획 수립 및 철저한 고증을 통해 원형을 복원하되, 민주평화교류원(보존건물군 내) 운용방안을 함께 검토

○ 지역사회와 밀접한 문화협치 체계 구축

● 전당의 개방성과 투명성 강화

- 전당 방문객의 이용 만족도를 높이고 운영의 문제점 개선 및 전당의 문화적 효과가 광주와 대한민국으로 확산될 수 있도록 시민과 관객 중심의 모니터링단 운영
- 시민 ↔ 관객 ↔ 주변상인 ↔ 지역예술인 등이 참여하는 현장 평가를 통해 문화전당과 주변지역 동반 활성화 방안 마련

● 지역의 문화전문인력 양성을 위한 협치 프로그램 제도화

- 광주 지역의 문화대학원 ↔ 혁신도시 입주 문화기관 ↔ 문화기획사 ↔ 문화관련 연구원 등 연계하고 전당 내 문화기획 및 경영에 관한 실무전문가 과정을 운영함으로써 지역사회 문화적 능력 배양, 문화전문가 양성 및 전문역량 강화에 기여
- 전당의 문화 교육과정 운영 및 지역 교육기관 문화관련 과목을 개설하여 문화전당 내 '아시아문화아카데미'를 국제적 수준의 교육기관으로 육성하고, 지역 문화전문대학원과 업무협약을 통해 공동과정 형태로 운영하여 이수자에게 대학원의 정규 학점을 인정하는 '문화전당 문화경영전문가 교육과정' 신설 운영 검토

(2) 콘텐츠 산업 3대 혁신전략(2019년~2022년)

Ⅰ 개요

- 수립주체 : 문화체육관광부(한국콘텐츠진흥원)
- 수립시기 : 2019년 9월
- 수립배경 : 미래 환경변화에 선제적으로 대응할 수 있는 체감도 높은 정책 추진을 통해 콘텐츠 산업이 한 단계 더 도약할 수 있는 계기 마련

Ⅱ 비전 및 추진전략

비전	콘텐츠와 문화의 힘으로 대한민국 혁신성장 실현
방향	<ul style="list-style-type: none"> - 투자 사각지대 해소로 콘텐츠기업의 비약적 성장 지원 - 실감콘텐츠 신수요 창출로 미래성장동력 확보 - 상호교류에 기반한 신한류로 연관산업의 성장 견인
3대 전략	10대 과제
① 정책금융 확충으로 혁신기업 도약 지원	① 콘텐츠 모험투자펀드 신설
	② 콘텐츠 기업보증 확대
② 선도형 실감콘텐츠 육성으로 미래성장동력 확보	③ 공공서비스·산업·과학기술 분야 실감콘텐츠 혁신 'XR+α 프로젝트'* *XR=VR(가상현실), AR(증강현실), MR(혼합현실)
	④ 문화관광 체감형 콘텐츠와 체험공간 구축
	⑤ 시장주도형 킬러콘텐츠 제작 지원
	⑥ 기업지원, 인재양성 등 산업 성장기반 강화
③ 신(新)한류로 연관 산업의 성장 견인	⑦ 콘텐츠 유망기업과 수출 핵심요소 집중 지원
	⑧ 소비재·관광 등 연관 산업의 한류마케팅 지원 강화
	⑨ 지식재산 보호 및 공정 환경 등 한류 산업기반 강화
	⑩ 지속 가능한 한류를 위한 문화기반 확산

Ⅲ 주요내용

- 문화체육관광부는 2022년까지 1조원 이상의 투·융자 정책금융을 추가로 공급하여 5세대(5G) 이동통신 킬러콘텐츠인 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 실감콘텐츠에 대한 투자로 초기시장을 선점하려는 계획을 발표함
- 또한 아시아 지역 간의 문화 교류, 쌍방향 문화 교류를 통해 아시아 문화의 동반성장을 도모하는 신한류로 연관 산업 성장을 견인하고자 함

I 기대효과

- 콘텐츠 산업 3대 혁신전략은 2022년까지 자금 조달 부족 및 시장 미형성, 접근성 부족 등의 한계를 극복하고 콘텐츠 산업의 활성화 기반 형성을 기대효과로 제시함

구분	2019년	2022년
정책 금융 확충	- 초기단계, 소외장르 등 자금조달 부족	- 모험투자 전문펀드 조성 - 콘텐츠 기업보증 확대
실감형 콘텐츠 육성	- 시장 미형성	- 범부처 공공투자 프로젝트 - 실감형 콘텐츠 산업기반 마련
한류연계 수출 활성화	- 콘텐츠 수출정보 접근성 부족 - 한류와 소비재 수출 관광과 연계 부족	- 콘텐츠 수출정보 일괄 제공 - 콘텐츠·소비재·관광 핵심 연계산업 동반진출 강화

I 추진 주요 사례

㉠ 선도형 실감콘텐츠 육성으로 미래 성장 동력 확보 : 국립중앙박물관 '디지털실감영상관'

- 국립중앙박물관은 3개의 영상관과 1층 상설전시관의 경천사십층석탑 총 4개의 디지털실감영상 콘텐츠를 선보임
- 디지털실감영상관 1관(1층 중근세관 내)과 '디지털실감영상관 3관(1층 고구려실 내)'은 프로젝션맵핑 기술을 활용함. 영상관 1관에서는 보물 제1875호인 정선의 신묘년풍악도첩 등을 소재로 한 4종류의 고화질 첨단영상을 폭 60미터, 높이 5미터의 3면 파노라마를 통해 감상할 수 있으며, 영상관 3관에서는 북한에 있는 안악3호무덤 등 고구려 벽화무덤을 사실적으로 재현해 무덤 속에 실제로 들어간 것과 같은 체험 가능함
- '디지털실감영상관 2(2층 기증관 휴게실)'에서는 폭 8.5m 크기의 8K 고해상도로 구현된 조선 후기의 태평성시도(작자미상) 작품 속에서 등장인물 2100여 명이 각기 다르게 움직이며 관람객의 행동에 반응하는 모습을 감상할 수 있음
- 1층 복도(역사의 길)에 있는 경천사 십층석탑은 낮에는 증강현실(AR) 기술을 통해 각 면의 조각을 자세하게 살펴볼 수 있고, 일몰 후에는 석탑의 각 층에 새겨진 조각과 그 안에 담긴 의미와 숨은 이야기들을 외벽영상(미디어파사드) 기술로 구현한 작품을 감상할 수 있음



[그림 II-11] 국립중앙박물관 디지털실감영상콘텐츠

(3) 포스트 코로나 시대를 대비하기 위한 문화뉴딜

Ⅰ 한국판 뉴딜정책 현황

- 2020년 7월 14일, 청와대는 ‘한국판 뉴딜 국민보고대회’를 통해 포스트 코로나 시대 한국 경제의 도약을 위한 뉴딜정책의 양대 축으로 ‘그린뉴딜’과 ‘디지털 뉴딜’을 제시함

[표 II-2] 한국판 뉴딜정책(디지털뉴딜, 그린뉴딜) 개요 (2025년까지)

출처 : 기획재정부(2020), 「한국판 뉴딜 종합계획」

구분	재정투자(국비)	예상 일자리 창출	분야 (재정투입, 일자리 창출)
디지털 뉴딜	44.8조	90.3만	① D.N.A.(Data, Network, AI) 생태계 강화 (31.9조, 56.7만) ② 교육 인프라 디지털 전환 (0.8조, 0.9만) ③ 비대면 산업 육성 (2.1조, 13.4만) ④ SOC 디지털화 (10조, 19.3만)
그린 뉴딜	42.7조	65.9만	① 도시·공간·생활 인프라 녹색 전환 (12.1조, 38.7만) ② 저탄소·분산형 에너지 확산 (24.3조, 20.9만) ③ 녹색산업 혁신 생태계 구축 (6.3조, 6.3만)

Ⅰ 문화뉴딜 필요성의 공론화

- 6월 29일, 이병훈 국회의원은 ‘포스트코로나 시대의 문화뉴딜 정책 토론회’를 개최함
- 이낙연, 홍영표 의원을 포함한 20여 명의 의원들과 150명의 문화, 관광, 콘텐츠 분야 전문가들이 참여함
- 정책 토론회에서는 문화뉴딜이 한국형 뉴딜에 반드시 포함되어야하는 당위성을 강조하고, 문화뉴딜의 아젠다를 설정하고 방향성을 모색함

[표 II-3] 포스트코로나 시대의 문화뉴딜 정책토론회 발제

발제제목 및 발제자	결론 및 제언
코로나19의 문화부문 영향과 주요 이슈 (김성진 한국문화관광연구원 정책정보센터장)	[제언] (1) 코로나세대, 청년 대상 문화정책 비중 상향 (2) 국민의 삶의 질과 행복을 책임지는 문화정책 (3) 신한류와 K방역 자산 활용, 세계 선도 국가 도약
포스트코로나 시대의 문화예술정책 (임학순 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 교수)	[결론] 코로나 19의 후유증이 장기적으로 지속되기 때문에 단기적인 처방으로는 한계가 있음. 위기를 넘어 치유와 전환, 그리고 혁신의 계기가 되어야 하며, 이를 위해서는 장기적, 총체적 접근이 필요함
포스트코로나 시대, 슬기로운 관광정책 (강신겸 전남대학교 문화전문대학원 교수)	[결론] (1) 코로나 이후 산업질서 재편에 따른 관광산업 혁신 지원 (2) 매력적인 관광콘텐츠 창출을 위한 제도적 노력 (3) 관광산업의 회복탄력성 강화

Ⅰ 문화체육관광부의 문화뉴딜 정책 추진

○ 문화뉴딜의 대전제

- 코로나 이후 시대는 물질이 아닌 생명·인간의 가치가 핵심이 되고, 인간의 가치를 실질적으로 구현하여야 하는 것이 문화의 역할임(이어령)

○ 문화뉴딜의 사업계획(안)

- 문화체육관광부는 7가지의 문화뉴딜 사업계획(안)을 설계함

[표 Ⅱ-4] 문화뉴딜 사업계획(안) 주요 내용

분야	내용
피해복구 : 대표준계약서(안) 마련 및 법제화	- 문화활동 중단(취소·연기)에 대한 피해보상 문제를 공연·전시 표준계약서에 반영하여 공연기획사 및 예술인들의 손해 방지
‘문화놀이터’ 빈터 활용 온·오프라인 문화활동	- 지자체 협력을 통해 빈터 등을 활용한 드라이브-인(Drive-In) 공연·전시 활동 독려 및 온라인 중계병행
비대면시대의 문화활동	- VR 전문 공연장 및 전시장 조성 - 광화문 포시즌 호텔(알파고 vs 이세돌 바둑 대결)은 인류의 역사가 바뀐 곳으로, 관광지로서의 신규전략으로 AI관광 광고 실시
가족중심 문화활동/가족 나들이	- 가족이 중심이 된 문화활동(악단·합창·춤·장기자랑 등) 수행 - (코로나 데카메론) 격리기간 중 가족의 이야기를 기록·촬영, 천일야화 같은 스토리텔링 프로그램 추진 등 ⇒ ‘가족이 함께’하는 시간, 문화활동을 통한 ‘격리’ 극복
박물관·미술관 온라인 활동	- 휴관에 따른 특별소장품, 테마·특집 온라인 전시를 통해 박물관· 미술관에 대한 흥미 유발, 향후 방문 및 관람 유도 - 온라인 예술교육의 계기로서 콘텐츠 확충 및 프로그램 확대 필요
코로나 문화백서	- ‘20년 상반기 코로나로 인한 국내 문화·예술계 피해, 인간·사회관계 및 행동양태의 변화 등을 조사하고 기록화 하여 개인 및 지역·시기 별·국가별 비교
K-Culture 국제적 확산	- 구미권에서 한국인 포함 동양인을 코로나 사태의 주범으로 희생양 삼을 우려가 존재함 - K방역 포함, K컬처, K팝을 통해 한국의 코로나 극복 및 대응방안을 해외 전파하여 이미지 제고

2) 광주시 정책

(1) 민선7기 시정과제

Ⅰ 개요

- 정 책 명 : 2020년 민선 7기 공약실천계획
- 수립주체 : 광주광역시
- 수립시기 : 2020년
- 수립목표 : 광주 공동체 회복과 광주 정신 전국화·세계화로 정의로움 계승, 좋은 일자리 창출과 광주다움의 브랜드화로 풍요로움 창출

Ⅱ 비전 및 추진전략

비전	광주, 대한민국 미래로!		
시정목표	정의롭고 풍요로운 광주		
3대 시정가치	혁신	소통	청렴
5대 추진전략	내용		
풍요로운 광주	- 일자리 정책 4년 로드맵을 바탕으로 자동차·문화·에너지 등 3대 벨리 조성, 미래산업 육성, 기업하기 좋은 산업 생태계 조성, 광주다움의 상품화·브랜드화·산업화 등으로 좋은 일자리 창출		
정의로운 광주	- 광주 공동체의 회복, 광주정신의 전국화·세계화, 광주형 협치모델 실현 등을 통해 민주·인권·평화의 세계중심도시로 도약		
따뜻한 광주	- 일할 수 있는 분들에게는 일자리를 드리고 일할 수 없는 분들에게는 맞춤형 복지 혜택을 드려 소외되고 차별 받는 이웃 없이 시민 모두가 행복한 도시 구현		
품격 있는 광주	- 도시 곳곳을 광주의 고유함과 독특함이 묻어나는 문화의 산실로 조성하여 시민들의 삶 자체가 문화가 되고 역사가 되는 도시 실현		
안전하고 편안한 광주	- 시민 일상생활과 긴밀한 교통·환경·안전·건강 관련 정책들을 강화하고 체감도를 높여 선진도시 인프라 구축		

Ⅰ 문화예술분야 시정 과제

- 광주광역시는 아시아문화전당 기능 개편을 시정과제로 제시하며, 2020년에는 문화전당 킬러콘텐츠 생산 및 프로그램 확대와 아시아문화 체험 공간을 신규 추가함

공약과제명	추진현황	신규여부	사업주체	임기구분
공약 : 문화수도 광주 '컬처 유토피아' 선포				
① 광주를 문화적으로 재편 명실상부한 문화수도 조성				
- 광주만의 특색있는 문화적 재편	추진중	지속	국가+자체	임기내
- 연중 문화행사, 거리축제가 열리는 문화난장 추진	완료	지속	국가+자체	임기내
② 아시아문화전당 기능 개편				
- 문화전당과 아시아문화원 연계성 제고 및 운영체계 조정	추진중	지속	국가+자체	임기내
- 문화전당 킬러콘텐츠 생산 및 프로그램 확대	추진중	신규	국가+자체	임기내
- 아시아문화 체험 공간 확충	추진중	신규	국가+자체	임기내
- 금남로, 광주천 문화예술 활동 공간 활용	추진중	지속	국가+자체	임기내
③ 광주의 전통문화시설 확대 건립				
- 문학관 건립	추진중	신규	국가+자체	임기내
- 역사박물관 건립	추진중	신규	국가+자체	임기내
- 국악당 건립(국립국악원 유지)	추진중	신규	국가	임기내
- 상무소각장 일대 대표도서관 건립	추진중	지속	자체	임기외
④ 첨단실감콘텐츠산업 대표도시 육성				
- 광주만의 특별한 문화콘텐츠 제작	추진중	지속	국가+자체	임기내
- 첨단실감클러스터 조성 미래오감 콘텐츠 개발 중심지 육성	추진중	지속	국가+자체	임기내
- 한국문화기술연구원 설립(유치)	추진중	지속	국가	임기내
⑤ 문화행정을 위한 민관거버넌스 체계 구축				
- 문화부시장제 도입	완료	신규	자체	임기내

■ 공약과제 : <아시아문화전당 기능 개편> 주요내용

○ 문화전당과 아시아문화원 연계성 제고 및 운영체계 조정

- 추진부서 : 문화도시정책관
- 참여기관 : 국립아시아문화전당, 아시아문화원, 광주광역시 등 3개 기관
- 예산 : 비예산
- 사업내용 : 아시아문화중심도시조성 종합계획 등 의견수렴, 아특법 개정, 문화전당과 문화원 일원화 등 체계개선
- 추진실적 : 광주광역시 - 문화전당 - 문화원 등 시민 소통창구 운영체계 마련,
광주광역시 - 문화전당 - 문화원, 시민사회단체 간 의견수렴 추진,
* 2018년 12월, 광주광역시-문화전당-시민사회단체 간 소통을 위한 대토론회 개최
광주광역시 - 문화전당 정례협의회 4회 개최
- 추진계획 : 광주광역시 - 문화전당 정례협의회 지속 추진 및 요청사항 처리
* 협업 프로그램 공동추진 및 양기관 연계성 강화 등
* 2020년 10월 아시아문화주간 행사 공동주최
아특법 개정 관련 업무협의 및 건의사항 전달

○ 문화전당 킬러콘텐츠 생산 및 프로그램 확대

- 추진부서 : 문화도시정책관
- 사업기간 : 2019년 ~ 2022년
- 예산 : 임기 내 계획총계 약 125억 (국비:약 45억 원, 시비:약 80억 원)
- 사업내용 : 아시아 속에 광주 상징 킬러콘텐츠 개발·보급 등
- 추진실적 : 2018년도 광주만의 문화킬러콘텐츠 개발 운영
* 월드뮤직페스티벌 : 국비 3억 원
* 대형 로보틱스 : 국비 3억 원
* 아시아컬처마켓 : 국비 2억 원
* 광주프린지페스티벌 : 시비 20억 원
2019년도 광주만의 문화킬러콘텐츠 개발 운영
* 렉스(아시아영웅 퍼포먼스 공연) 상설공연 제작 : 국비 17억 원
* 문화전당 워터슬라이드 사업 : 시비 2억 원(전당 공과금 부담 등)
- 2019년 7월 9일 ~ 8월 11일 국립아시아문화전당 내 아시아문화광장
* 광주프린지페스티벌 및 프린지인터내셔널 : 16억 원
- 추진계획 : 광주광역시 - 문화전당 - 문화원 간 연계 협력사업 발굴
킬러콘텐츠 개발·활용 등
* 무사(불멸의 영웅) : 후속 작업 추진(보완, 유통 집중)
* 2020년 국립아시아문화전당 워터슬라이드 운영 등 다양한 콘텐츠 개발

○ 아시아문화 체험 공간 확충

- 추진부서 : 문화도시정책관
- 사업기간 : 2018 ~ 2022(4년)
- 장 소 : 아시아문화전당 인근(구 시청 주변)
- 사업비 : 매년 6억 원 (국비:3억 원, 시비:1.5억 원, 구비:1.5억 원)
- 예산 : 임기 내 계획총계 약 24억 원 (국비 : 12억 원, 시비 : 6억 원, 민자 : 6억 원)
- 사업내용 : 아시아문화 체험, 전시, 전통음악 공연 등
- 추진실적 : 아시아음식점 유치사업
문화가로 디자인 개선 사업
분야별 전문가 채용 및 임차료 지원
19년 3차 창업자 입점 및 포토존 설치
아시아컬처 & 푸드페스티벌 개최
- 추진계획 : 음식공방조성 및 음식점 유치 : 2020년 1월 ~ 12월
아시아컬처 & 푸드페스티벌 개최 : 2020년 1월 ~ 12월
거리환경 개선을 위한 시설개선 사업(간판 등) : 2020년 1월 ~

○ 금남로, 광주천 문화예술활동 공간 활용

- 추진부서 : 문화도시정책관, 관광진흥과
- 사업기간 : 2019년 ~ 2022년
- 주관기관 : 광주광역시, 광주예총
- 사업비 : 약 48억 원 (국비:19억 원, 시비:29억 원)
- 예산 : 임기 내 계획총계 약 51억 원 (국비 : 19억 원, 시비 : 32억 원)
- 사업목적 : 아시아문화전당과 연계한 문화·예술·관광 등이 융복합된 문화관광벨트 구축
- 사업내용 : (환경정비) 문화전당 마실길 한바퀴 사업(안내표지판, 보도정비, 트레일 스토리텔링)
(문화공연) 광주예총 예술인 아트페스티벌(전시·공연)
- 추진실적 : 마실길 한바퀴 TF구성 운영(5회 운영)
마실길 한바퀴 사업 기본계획수립 용역 추진 및 완료
마실길 한바퀴 사업 1단계 기반조성사업 시행의뢰
K-POP 스타골목 포장 및 벤치 교체공사 실시설계용역 추진 및 공사계약 체결
예술인 아트페스티벌 개최(전시·공연)
- 추진계획 : 공연예술분야 통합공모 사업계획 수립 및 보조금 지원 선정단체와 연계 행사 추진
마실길 한바퀴 사업 사인시스템 구축공사
K-POP 스타골목 조성공사(도로포장, 계단리뉴얼) 및 스타샵외·관광콘텐츠 개발

(2) 유네스코 미디어아트 창의도시

Ⅰ 개요

- 정 책 명 : 유네스코 미디어아트 창의도시
- 운영주체 : 광주광역시, 광주문화재단
- 지 정 일 : 2014년 12월 1일 (2019년 4월 계속 선정, 향후 4년간 브랜드 유지)
- 수립배경 : 광주광역시는 1990년대부터 도시의 정체성 확보와 브랜딩을 위해 ‘빛고을’에서 착안한 광산업을 지역의 미래 산업으로 선정하였으며, 2010년부터 광주광역시의 광산업은 일차적 제조 산업에만 그치지 않고 문화산업과 연계되면서 연관 산업적 효과를 극대화할 수 있도록 함

Ⅱ 비전 및 목표

- 광주 미디어아트 창의도시 마스터플랜(2015)에 따르면 미디어아트 창의도시 사업의 정책적 비전은 ‘휴먼 미디어시티 광주’로 아시아문화중심도시 조성과의 연계하여 미디어아트 창의도시로서의 도시 브랜드 제고를 시도하는 전략을 제시하고 있음

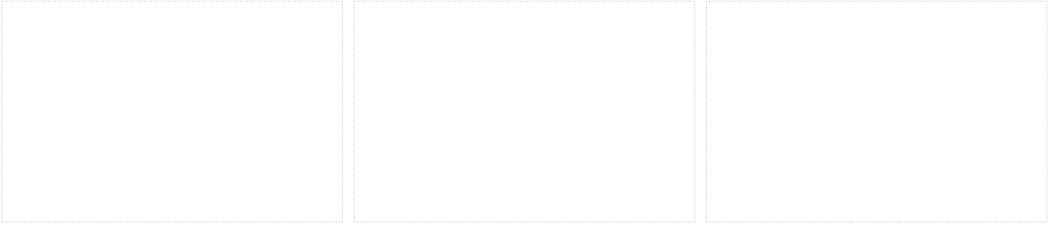
[표 Ⅱ-5] 미디어아트 창의도시 정책 비전

비전	휴먼 미디어시티 광주 (Human Media City, Gwangju)			
목표	①인본예술	시민과 함께하는 미디어아트	②융합산업	장르간 융합하는 창의산업
	③지속도시	쾌적하고 지속가능한 도시환경	④창의교류	마을에서 세계로 확대되는 창의교류
전략	<p>- 예술 - 기술 - 산업의 선순환 구조 구축</p> <p>· 미디어아트의 예술적 창의성을 구현하는 데 있어 기술개발이 필수적이며, 이는 다시 광주의 창의산업을 이끄는 선순환 구조 구축</p> <p>- 시민에서 출발하는 인본기반 창의도시 만들기</p> <p>· <u>아시아문화중심도시 조성</u>과 연계하여 지역민의 창의성과 예술성을 바탕으로 다양한 창의주체들이 함께하는 거버넌스 체계 구상</p> <p>- Media Spot → Media Field → Media City</p> <p>· 작은 공간에서 큰 세계로, 작은 연결에서 큰 네트워크로 확대되는 창의도시 활동 전개</p> <p>- 지역 자산을 활용한 문화예술 관광 자원화</p> <p>· <u>아시아문화전당</u>과 <u>문화중심도시 조성</u>과 연계하여 도심 미디어아트 자원들을 활용한 문화예술 관광 자원화</p>			
5대 역점 추진과제	<p>① 미디어아트 진흥</p> <p>② 창의산업 육성</p> <p>③ 창의도시환경 조성</p> <p>④ 창의인력 양성</p> <p>⑤ 창의자원 교류</p>			

Ⅰ 주요 추진사업

○ AMT센터(Art & Media Technology center) 조성

- 조성주체 : 광주광역시
- 예 산 : 311억 원
- 기 공 일 : 2019년 11월 26일
- 준공연도 : 2021년 4월 준공
- 조성부지 : 광주광역시 남구 구동 아시아다문화커뮤니티 공원
- 공간규모 : 대지면적 5,500㎡, 연면적 9,700㎡ (지하 2층, 지하 3층)
- 배 경 : 유네스코 미디어아트 창의도시 가입에 따른 미디어아트 특성화 공간 필요
- 내 용 : 박물관, 전시관, 문화산업 인큐베이팅, 연구센터(Art Technology), 아카데미, 교류공간이 한 건물에 집적되는 광주 미디어아트의 본산으로, 국내외 미디어아트 레지던스 및 아티스트 워크숍, 문화콘텐츠마켓 등 운영

유네스코 미디어아트 창의도시 플랫폼 (운영기간 : 2016년 ~ 현재)		
<ul style="list-style-type: none"> - 광주문화재단은 미디어아트를 통해 광주의 예술·산업·사회적 자산을 세계 창의도시들과 교류·소통할 수 있는 토대를 마련하기 위해 2016년부터 미디어아트 특화 6개 공간을 운영함 - AMT센터 조성 이후 광주문화재단의 유네스코 미디어아트 창의도시 플랫폼(6개소)의 통합 또는 분리 운영은 확정된 바 없음 		
[표 Ⅱ-6] 유네스코 미디어아트 창의도시 플랫폼 공간		
공간명	소재지	내용
홀로그램 극장	빛고을아트스페이스 5층	K-pop, 어린이뮤지컬 등을 감상 가능한 홀로그램 전용관
미디어338	빛고을아트스페이스 2층	미디어와 연계한 모든 융·복합 장르의 전시가능 공간
미디어아트 아카이브	빛고을아트스페이스 2층	지역 미디어아트 작가들의 작품과 포트폴리오를 감상 가능한 아카이브 공간
미디어놀이터	빛고을시민문화관 1층	인터랙티브 콘텐츠를 경험하는 미디어아트 체험 전시장
디지털갤러리	빛고을시민문화관 1층	디지털사이니지 24개가 설치된 다변형적 오픈 전시 공간
홀로그램 파사드	빛고을시민문화관 옥상	홀로그램 이미지를 상영하는 건물 외관 옥상에 설치된 스크린
		
[그림 Ⅱ-12] 유네스코 미디어아트 창의도시 플랫폼		

○ 광주미디어아트페스티벌

- 주 최 : 광주광역시 (2018년부터 국립아시아문화전당 협업)
- 주 관 : 광주문화재단 (2018년부터 아시아문화원 협업)
- 개최연도 : 2012년 ~ 現
- 개최배경 : 유네스코 미디어아트 창의도시 등재에 앞서 시민들의 미디어아트에 대한 인식 확산에 기여, 2014년 12월 등재 이후 유네스코 미디어아트 창의도시 이자, 세계 속의 예술도시라는 도시 브랜드이미지 제고

[표 II-7] 역대 광주미디어아트비엔날레 주요 내용

단위 : 천원, 명

축제명	기간	예산	주제	예술감독	관람객수
페스티벌오!광주미디어아트 2012	9월 5일~7일	180,000	빛과 사람	진시영	.
2013 광주국제미디어아트페스티벌	10월 28일~29일	180,000	I Love Media art	이이남	.
2014 광주미디어아트페스티벌	10월 11일~12일	180,000	미래의 빛	정운학	5,000
2015 광주미디어아트페스티벌	7월 1일~14일	200,000	빛의 대화	백종옥	8,000
2016 광주미디어아트페스티벌	11월 25일~27일	200,000	살아있는 예술	신도원	4,600
2017 광주미디어아트페스티벌	12월 1일~3일	200,000	인간X기계 시스템	성용희	6,700
2018 광주미디어아트페스티벌	11월 28일~12월 7일	200,000	알고리즘 소사이어티	유원준	8,500
2019 광주미디어아트페스티벌	10월 11일~18일	200,000	치유도시	김미라	10,394

○ 미디어아트 레지던시

- 운영주체 : 광주문화재단
- 조성연도 : 2012년
- 사업비 : 50,000천 원 (2019년도 기준)
- 목 표 : 지역 미디어아트 활성화와 작가들의 창작활동을 지원
- 입주기간 : 9개월 (4월 ~ 12월)
- 입주작가 : 연 5명
- 주요프로그램 : 기획전시, 비평가 매칭, 미디어아트 아카데미 등

3. 국립아시아문화전당 현황 분석

(1) 국립아시아문화전당

■ 개요

- 기관유형 : 문화체육관광부 소속기관(책임운영기관)
- 건립비용 : 7,065억 원(보상비 2,694억 원, 공사비 3,964억 원, 설계 감리비 407억 원)
- 운영예산 : 573억 원 (2019년도 기준)
- 설립목적 : 아시아 문화에 대한 교류·교육·연구 등을 통하여 국가의 문화적 역량 강화
- 미션 : 아시아 동시대 문화예술의 교류와 창조의 플랫폼
- 비전 : 아시아 문화예술의 새로운 가치 창출을 선도하는 글로벌 문화예술 기관
- 주요기능 : 아시아를 비롯한 전 세계의 참여자들이 연구(Research) - 창작(Creation) - 제작(Production)의 단계를 수행함에 있어 경계를 가로지르는 통합적인 플랫폼

■ 운영체계

○ 법적 운영 체계

- 국립아시아문화전당은 「아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법」(이하 아특법)에 의거하여 사업 운영의 일부를 아시아문화원에 일부 위탁 운영함
- 국립아시아문화전당은 아시아문화원에 콘텐츠 사업을 위한 국고보조금 예산의 교부 및 정산을 하며, 이를 통해 기관 운영 및 사업 관리감독의 역할을 함
- 아시아문화원은 아특법 제28조 3항에 따라 아시아 문화의 연구·홍보, 콘텐츠의 창·제작 및 유통, 전문인력의 양성, 국내외 협력망 구성·운영 등의 사업을 추진함

아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법

제27조(국립아시아문화전당의 설립·운영)

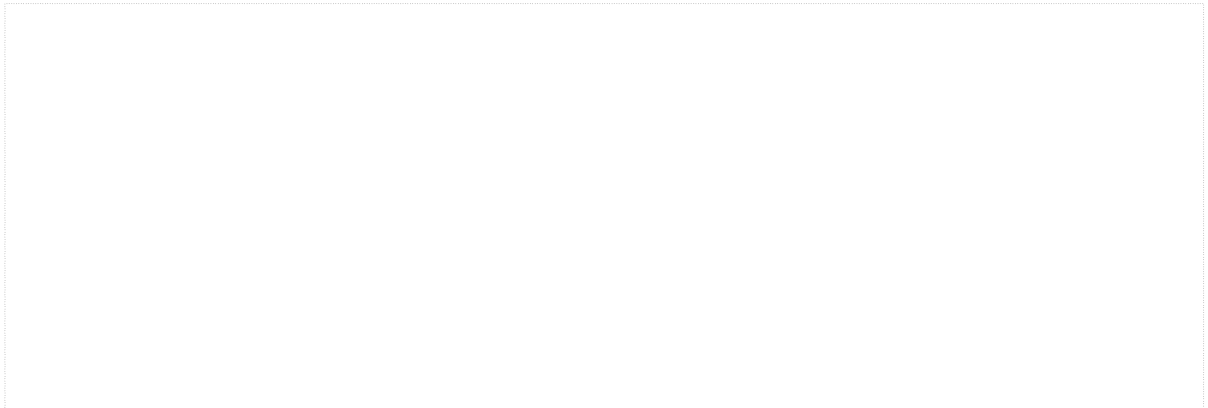
- ④ 문화전당은 문화전당 운영의 일부를 제28조에 따른 관련 법인 또는 단체에 위탁할 수 있다.

제28조(아시아문화원의 설립 등)

- ① 문화체육관광부장관은 아시아 문화의 창의성과 다양성 개발을 통한 문화관련 홍보·교육·연구 및 아시아 문화 관련 콘텐츠의 제작·유통 활성화를 위하여 아시아문화원을 설립한다.
- ② 문화원은 법인으로 한다.
- ③ 문화원은 다음 각 호의 사업을 한다.
1. 아시아 문화의 연구·홍보
 2. 아시아 문화 관련 콘텐츠의 창작·제작 및 유통
 3. 아시아 문화 관련 전문 인력의 양성
 4. 아시아 문화 관련 국내외 기구 및 단체 협력망의 구성·운영
 5. 국가, 지방자치단체 또는 공공법인으로부터 위탁 받은 사업
 6. 그 밖에 문화원의 설립 목적을 달성하는 데 필요한 사업

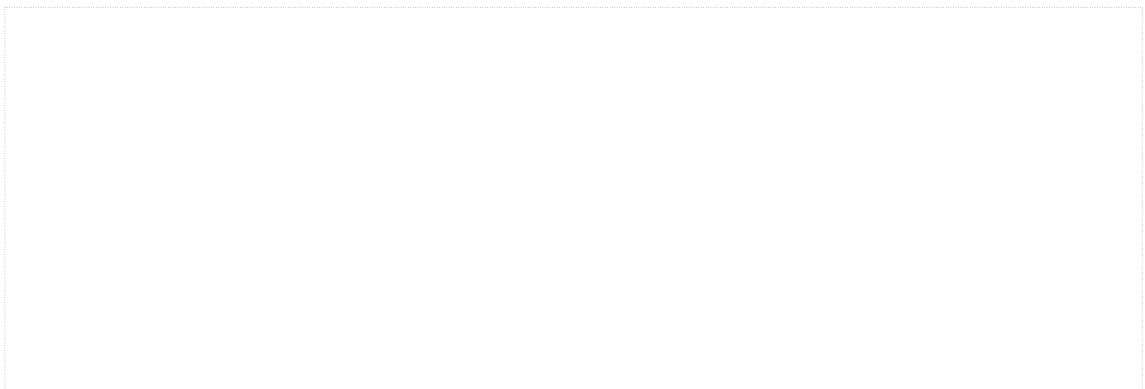
○ 선순환 구조에 따른 콘텐츠 생산·유통 플랫폼 체계

- 국립아시아문화전당은 전시, 공연, 교육, 축제 등으로 구현되는 성과가 사업화 및 상품화를 통해 유통되는 선순환 구조에 의해 작동됨
- 선순환 구조는 “교류 → 연구 → 수집 → 창·제작 → 구현 → 유통”으로 이루어짐
- 선순환 구조에 있어 2가지 핵심 축은 <아시아문화연구소>와 <ACT센터>으로 각각 연구·수집과 콘텐츠 창·제작 기능을 담당함
- <아시아문화연구소>와 <ACT센터>는 국제교류를 기반으로 작동되며, 특히 ACC_R(레지던시) 프로그램을 통해 국제공모한 전 세계의 창·제작자, 연구자(학자), 아티스트의 활동으로부터 비롯됨
- 국립아시아문화전당은 아시아 동시대 문화예술의 교류와 창조의 플랫폼으로서 국제적으로 아시아문화 연구 및 콘텐츠 창·제작의 참여자를 모집하고, 지원하며 선순환 구조를 바탕으로 비전과 목표를 구현함



[그림 Ⅱ-13] 국립아시아문화전당 콘텐츠 생산·유통 체계

출처 : 문화체육관광부(2018), 아시아문화중심도시조성 종합계획 수정계획(2018~2023년) 수정사용



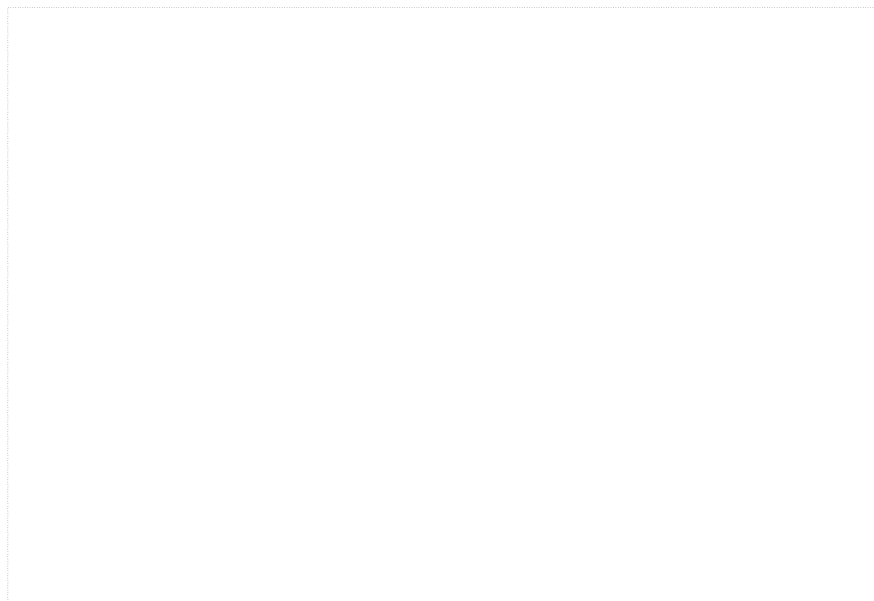
[그림 Ⅱ-14] 국립아시아문화전당의 선순환 구조

Ⅰ 시설 현황

- 전체규모 : 전체 부지면적 134,815㎡, 건축 연면적 161,237㎡
(국립중앙박물관 대비 1.2배, 국내 최대 융복합 문화예술 시설)
- 주요시설 : 문화정보원, 민주평화교류원, 문화창조원, 예술극장, 어린이문화원 등

[표 Ⅱ-8] 국립아시아문화전당 시설 주요 특징

주요시설	공간 키워드	기능	공간 구성
문화정보원 (지하4층 ~ 지하1층)	아시아문화콘텐츠 기획·제작을 위한 공간	아시아문화자원 조사·수집·연구 를 통해 전당 문화콘텐츠 창·제작 원천 제공 , 전문인력 양성 및 시민문화교육 실시	라이브러리파크, 아시아문화연구소, 아카데미 등
문화창조원 (지하4층 ~ 지하1층)	창·제작의 모든 단계가 일원화 된 공간	랩(Lab) 기반으로 예술, 과학기술, 인문학이 융합된 콘텐츠 창·제작 및 전시	ACT센터(창제작센터), 복합전시관 1~6
예술극장 (지하4층 ~ 지하1층)	공연예술 콘텐츠의 기획 제작유통 공간	분할형·가변형 공연장 및 무대 고정형 극장으로 구성되어 동시대 예술작품의 지속적 기획·제작	극장1(최대 1,120석), 극장2(최대 512석)
어린이문화원 (지하2층 ~ 지상2층)	국내 최대의 복합 어린이 문화교육 시설	어린이 문화콘텐츠 조사·연구·개발, 어린이 문화예술 콘텐츠 향유 공간 및 다양한 놀이·창작활동의 장 제공	도서관·체험관 어린이극장 등
민주평화교류원 (지하4층 ~ 지상4층)	5.18 민주화운동	5.18민주화운동의 민주·인권·평화 가치를 국내외 전파	보존건물(6개동), 방문자센터 등
야외 공간	축제, 행사 공간	문화전당 야외축제 등 각종 행사 운영(광장, 마당)	아시아문화광장, 하늘·열린마당, 나눔광장



[그림 Ⅱ-15] 국립아시아문화전당 시설 현황

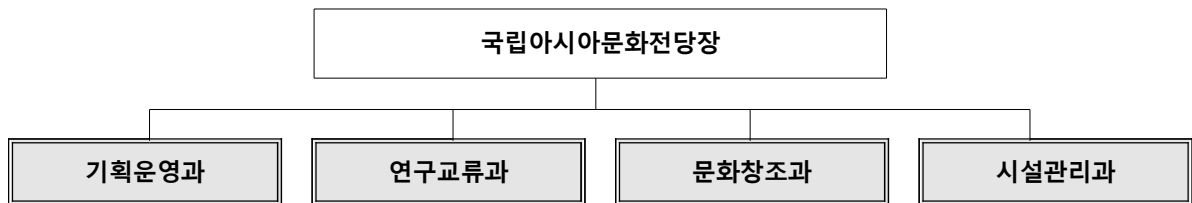
Ⅰ 운영조직 및 업무분장

○ 국립아시아문화전당 (2020. 9. 1. 기준)

- 조직유형 : 정부기관 (문화체육관광부)
- 조직현황 : 1전당장, 4과
- 현원/정원 : 48/48명(일반직 공무원 32/32명, 전문임기제 16/16명) 및 공무직 258/269명

○ 아시아문화원 (2020. 9. 1. 기준)

- 조직유형 : 준정부기관
- 조직현황 : 1원장, 1연구소, 1센터, 4본부, 17팀
- 현원/정원 : 237/249명 (정규직 84/96명, 공무직 153/153명)



[그림 Ⅱ-16] 국립아시아문화전당 조직도



[그림 Ⅱ-17] 아시아문화원 조직도

Ⅰ 2020년 주요 현황

○ 코로나19 확산에 따른 국립아시아문화전당의 대응

- 국립아시아문화전당은 코로나19 확산세가 지속됨에 따라 임시휴관하고 있음
- 2020년 2월 초부터 코로나19 대응을 위한 전당 종합계획을 수립하고 자체 비상 TF 구성·운영 및 유관 기관 협조 체계를 구축함
- 기존 비대면 사업은 지속 진행하는 반면, 대면으로 인한 코로나19 확산의 원인이 될 수 있는 사업은 인원제한, 온라인 진행, 사업 연기의 방안을 채택하고 있음

● 주요 콘텐츠 사업

- (전 시) 하반기 예정 전시인 <광장>, <연대의 홀씨>, <이퀄리브리엄>은 정상 추진하며 전시해설 온라인 서비스 병행, 사전예약 및 관람 인원을 제한 운영함
- (공 연) 일정 조정 및 관람 다양화를 추진함. 거리두기 객석제를 통해 어린이 창제작 공연 <세친구>, <나무의 아이> 및 브런치 콘서트 4회를 종료하였으며, 무관중 온라인 공연생중계로 어린이 창제작 공연물 공연 첫 회를 ACC 유튜브 채널로 방송함
- (교 육) 온라인 수업 및 참여인원을 제한한 현장교육을 병행하고, 온라인 서비스 전환을 통해 미디어월 정기 상영 등 온라인 교육 콘텐츠를 제작하고 서비스·사전예방 교육을 통한 정기형 강좌를 개시함
- (어린이) 온라인 교육 및 체험교육자료 제공, 거리두기 객석제 운영을 통해 교육 프로그램을 진행하며 코로나19 추이에 따라 어린이문화원을 제한적으로 운영함
- (축 제) 어린이가족문화축제(하우편) 등 대형 축제 일정 연기(5월→11월)
- (레지던시) 입주시점 및 체류기간 조정 및 일부 취소함. 국내 거주자 중심으로 선정하고 입주 공간(아시아창작스튜디오)의 방역지침을 준수함

● 국제교류 사업

- 유네스코 기록유산 보존 프로젝트 지원 사업, 아시아이야기 그림책 제작·출판, 아시아 전통악기 매뉴얼 제작 등의 비대면사업은 정상 추진함
- 대면 사업의 경우 국내 거주민·인사 참여 사업은 방역지침을 준수하여 정상적으로 추진하며 해외인사 참여 사업은 온라인 공간 활용, 비대면 사업으로의 전환(신규 레파토리 발굴 등), 행사 일정 연기 등 사업방식 변경 및 대체사업 발굴을 진행함

● 조사연구

- 출판 및 유통, 아시아문화지도, 아시아문화테마위원회 등의 비대면 사업은 정상 추진함
- 아시아문화주제 연구사업의 주제3종 중 '아시아의 식문화'연구는 국내(고려인마을) 조사연구로 조정함
- '디자인과 문양', '소리와 음악'연구는 현지대학 초청 또는 연구자와의 계약방식으로

연구가 진행중이며, 월드뮤직페스티벌사업과 연계예정이었던 ‘소리와 음악’학술행사는 취소됨

- 무형문화유산콘텐츠 개발 사업의 경우 현지조사 촬영이 불가하여 기 촬영된 다큐멘터리 TV 방영을 추진하며 동남아시아(라오스, 베트남, 인도네시아) 무형문화유산 자료 수집과 홀로그램 콘텐츠 제작방안을 협의함

● 라이브러리파크 운영

- 북라운지, 커뮤니티룸, 특별열람실 등 일부 시설과 도슨트 해설, 전당투어 등 일부 프로그램 운영 중단되었으며, 라이브러리파크 전체는 지침에 따라 유동적으로 운영중임
- 전시 프로그램은 ‘라이브러리파크 공간개선 기록화와 정리 용역’으로 사업을 변경하였으며 올해 7월 예정이었던 국제교류전은 내년으로 연기됨
- 건축생산워크숍은 해외 현지조사가 불가하여 기존 사업 내용을 정리하는 출판 사업으로 변경됨
- ‘Enjoy! 라이브러리파크’사업은 거리두기를 고려하여 단계별 인원을 제한하여 개최하며 방역수칙을 준수하여 운영 예정임

● 민주평화교류원 운영

- 비대면 사업인 콘텐츠 공모전 사업은 정상 추진하여 수상작 모음집 발간·배포 하며 웹툰 영상자료를 제작·활용함. 시상식 일정은 연기되었으며 시상식 추진이 어려울 시 우편발송 예정
- 민주평화교류원 시민개방 사업은 코로나19 추이에 따라 사회적 거리두기 2단계 관련 인원 제한 및 방역지침을 준수하여 운영하여 마무리 함
- 찾아가는 기념관 사업은 개학 연장·원격 수업 등을 축소 추진되었으며 기 개발된 교재 ‘오월스토리퍼즐’을 디지털 콘텐츠로 제작·유통함
- 전통예술공연 ‘대동Ⅲ’은 6월 공연 예정이었으나 9월로 일정이 연기됨. 이에 따라 거리두기 객석제 운영과 비대면 관람 서비스 체계를 구축하고 공연 영상 콘텐츠 제작·유통을 통해 디지털 콘텐츠 역량을 강화할 예정임
- 컬처네트워크 포럼은 화상회의로 전환 추진하여 기관별 코로나 대응상황, 향후 콘텐츠 교류 및 협력 활성화 방안에 대해 협의함

● 지역협력

- 상반기 대면 행사는 하반기로 연기 및 비대면 방식 등으로 전환하고 대체사업을 지원함
- 예정되었던 광주국제교류센터 오월음악회, (재)비엔날레 5·18민주화운동 40주년 기념 전시, 대동 전통문화 공연 사업은 하반기로 연기됨
- 아시아문화포럼은 10월에 사전녹화, 온라인 생중계 및 무관중 비대면 방식으로 운영할 예정임

4. 국내외 유사기관 사례 분석

Ⅰ 분석 개요

- 아시아문화전당이 아시아 콘텐츠와 복합문화공간의 기능을 갖춘 시설로서 유사기관을 아시아 관련 기관과 융복합 문화예술센터로 나누어 살펴봄

[표 Ⅱ-9] 국내외 유사기관 사례 연구 대상

구분	대분류	중분류	분석 대상
국외	아시아 관련 기관	국제교류 기반	<ul style="list-style-type: none"> • 아시아소사이어티(Asia Society) • 아시아링크(Asia Link) • 아시아유럽재단(Asia-Euro Foundation)
		아시아 콘텐츠 기반	<ul style="list-style-type: none"> • 후쿠오카 아시아미술관 (Fukuoka Asian Art Museum) • 아시아 퍼시픽 트리엔날레(APT) • 아시아-태평양 공연예술센터 연합회(AAPPAC; Association of Asia Pacific Performing Arts Centres) • 아시아 문명박물관(Asia Civilization Museum)
	융복합 문화예술 센터	랩 기반 미디어아트 센터	<ul style="list-style-type: none"> • 아르스 일렉트로니카 센터(Ars Electronica Center) • ZKM : Center of Art and Media • The Banff Centre, Banff New Media Institute • MIT Media Lab
		랩 기반 창작 및 인큐베이팅 기능	<ul style="list-style-type: none"> • 프랑스 104 인큐베이터 • 스웨덴 Vision Forum • 네덜란드 LIMA
국내	아시아 관련 기관		<ul style="list-style-type: none"> • 한-아세안센터
	융복합 문화예술센터		<ul style="list-style-type: none"> • 아트센터 나비 • 금천예술공장

1) 국외 아시아 관련 기관

(1) 국제교류 기반

① 아시아 소사이어티 (Asia Society)

Ⅰ 개요

소재지	미국 뉴욕 본부 및 박물관, 홍콩, 휴스턴 센터, LA, 마닐라, 뭄바이, 뉴욕, 샌프란시스코, 서울, 상하이, 시드니, 워싱턴DC, 취리히 지부
설립연도	1956년
설립목적	미국과 아시아의 직간접적인 교류를 통한 미국의 아시아 문화에 대한 이해
주요사업	미(美)-아시아 간 문화예술교류, 글로벌 교육사업, 아시아 정책 연구, 정치·경제·사회 등 각종 분야에서의 이니셔티브 추진 등

Ⅱ 주요 사업

○ 예술

- 아시아소사이어티 박물관 운영 및 영화, 문학, 공연예술, 이슬람권 아시아 예술 등을 통해 아시아 관련 문화예술의 자원을 공유하고 해당 수집가, 작가 혹은 예술가들과의 대담이나 인터뷰 등으로 아시아 문화예술의 가치를 알림

[표 II-10] 아시아소사이어티 예술 분야 주요 사업

사업명	내용
Arts & Museum Summit	- 아시아, 미국, 유럽 전역의 박물관과 문화 지도자들이 공개포럼, 강연 및 토론회를 통해 문화예술과 관련된 주요 문제들을 논의함
Creative Voices of Muslim Asia	- 예술을 이용하여 여러 분야를 아우르는 다원적 이니셔티브로, 이슬람 세계에 포함된 많은 문화의 복잡성을 이해하기 위한 발판으로 삼고 있음
U.S.-Asia Entertainment Summit	- 미국과 아시아의 엔터테인먼트 분야에서 가장 권위 있는 지도자, 콘텐츠 제작자들의 모임 - 아시아 전역에서 영화 뿐 아니라 디지털 콘텐츠, 음악, 게임 등 엔터테인먼트를 보다 광범위하게 전환하는 추세를 포괄하는 데 초점을 맞추고 있음
U.S.-China Museum Summit	- 양국의 문화 지도자들이 함께 모여 유대 관계를 강화하고, 장기적으로 협력하고, 문화교류 기회를 모색하며, 지속적인 기관 협력을 위한 구체적인 계획을 마련함

·아시아 소사이어티 박물관 (Asia Society Museum, New York)

- 전통과 현대의 아시아/아시아계 미국인의 예술을 함께 전시하는 획기적인 박물관으로 1990년대에 현재 아시아 예술 프로그램을 설립한 최초의 미국 박물관 중 하나임
- 아시아소사이어티 박물관의 핵심 소장품은 록펠러 3세가 기증한 아시아 전통 예술품 및 유물 등과 함께 현대 아시아 혹은 아시아계 미국인 작가들이 작업한 문화적 다양성을 엿볼 수 있는 작품들로 구성되어 있음
- 록펠러 3세가 기증한 소장품은 대략 300여점으로 기원전 11세기부터 기원후 19세기 까지 이르는 파키스탄, 인도, 방글라데시, 네팔, 미얀마, 태국, 캄보디아, 베트남, 인도네시아, 중국, 한국, 그리고 일본의 예술 및 공예품 등임

[표 II-11] 지역에 따른 록펠러 소장품 분류

지역	내용
남아시아	- 인도, 파키스탄, 네팔, 방글라데시, 스리랑카, 부탄, 몰디브 - 쿠산왕조의 조각상, 인도 팔라시대 조각상, 힌두사원의 돌 조각상, 무굴 및 라지푸트 예술, 초라시대 청동조각, 네팔의 조각상, 남아시아 부처상, 스리랑카 보살상 등
히말라야	- 네팔, 부탄, 티벳, 중국 서부의 일부, 인도의 동북부, 파키스탄 북부, 아프가니스탄 북동부 (지리·기후적으로 분류) - 카시미르 조각상, 티벳의 조각상 등
동남아시아	- 미얀마, 태국, 라오스, 캄보디아, 베트남, 말레이시아, 인도네시아, 필리핀 - 미얀마, 태국, 캄보디아, 인도네시아의 조각상, 태국과 베트남 도자기 등
중국&몽골	- 중국과 몽골, 중앙아시아의 사막에서부터 동부 해안지방 - 상/조/한나라의 청동유물, 무덤조각, 중국불교조각상, 당/요나라의 금속유물, 송/진나라의 도자기, 연/명나라의 자기, 15세기 중국왕조 도자기, 청나라의 자기, 중국 풍경화, 중국의 옥과 옷 작품 등
한국	- 한국 도자기, 한국 불교미술 등
일본	- 일본 조각상, 일본 불교미술, 목판화, 석기, 자기 등

[표 II-12] 기획전시 유형 분류

전시유형	전시주제
소장품기획전	- 아시아 소사이어티의 록펠러 소장품을 가지고 국가·지역·종교·문명 등의 주제로 꾸민 전시 - 컬렉션의 모든 소장품을 한 번에 전시하기 어려우므로, 소장하고 있는 유물의 특성에 맞게 주제를 설정하여 기획 전시로 구성함
작가 개인전	- 아시아인 혹은 아시아계 미국인이 작업한 현대미술 및 아시아 국가 관련 작품 기획전
국제 교류전	- 아시아와 미국의 작가가 협업한 작품을 전시하거나, 아시아 작가들의 작품을 아시아 소사이어티를 통해 소개하는 기획전

○ 교육

- 글로벌교육센터 운영 및 중국 학습·글로벌 도시교육 네트워크·학교 밖 세계화 학습·국제연구학교 네트워크 등의 이니셔티브를 수행하고, 아시아 관련 학습 수행을 위한 커리큘럼, 교재 개발, 교환 학생 프로그램 등을 실시함

[표 Ⅱ-13] 아시아소사이어티 교육 분야 주요 사업

사업명	내용
China Learning Initiatives	- 미국의 주류에서 중국어 학습을 만들고, 미국 대중을 위해 중국에 대한 매력적이고 접근하기 쉬운 학습 콘텐츠를 만들어 내는 것을 목표로 하는 다수의 프로젝트를 디지털화하고 실행함
Global Cities Education Network	- 아시아와 북미의 도시 학교 시스템의 국제적인 학습 공동체로 체계적인 교육 문제에 대한 시스템 대응을 개발함. 궁극적으로 모든 학생들의 교육 수준을 향상시키고자 함
Global Learning Beyond School	- 청년 개발을 지원하기 위한 전략으로서 학교와 지역 사회 협력자들 간의 협력을 목표로 함 - 직접 체험 학습에 초점을 맞춘 프로그램을 통해 젊은 세대가 주변의 세계를 탐구하고, 지식과 기술을 습득하고, 국내외의 관련 도전에 적용할 수 있게 함
International Studies Schools Network	- 2003년부터 학교 지도자와 교사들과 협력하여 글로벌 비전과 문화를 만들고 학생들의 글로벌 역량을 강화하며 교육자들을 위한 모범 사례를 개발하고 정보를 제공함

○ 리더십

- 리더십 있는 지도자들을 선발하기 위하여 젊은 지도자 네트워크, 미국인 인재 유치 등의 사업을 진행하고 있음

[표 Ⅱ-14] 아시아소사이어티 리더십 분야 주요 사업

사업명	내용
Asia 21 Young Leaders	- 지도자들 간의 상호 이해와 효과적인 협력을 도모하는 아시아 태평양 지역의 40세 이하의 젊은 지도자 네트워크 - 가치 기반의 리더십과 공공 서비스를 신봉하는 40여 개 국과 지역을 대표하는 다양한 직업을 가진 1,000여명의 영향력 있는 사람들로 구성되어 있음 - 협력을 통해 국가 또는 지역의 시급한 과제를 해결함
Global Talent Initiatives	- 개방적이고 다양한 문화를 구축하기 위한 리더십 코칭, 교육 및 자원을 통해 직원 네트워크를 활성화함 - 플랫폼을 통해 글로벌 탠런트 및 다양성 위원회, 아시아 소사이어티의 연례 아시아 기업 설문 조사 및 다양성 마케팅 리더십 서밋, 라운드 테이블, 글로벌 탠런트 웹 세미나, 네트워킹 이벤트 등을 지원함
U.S.-China Dialogue	- 중국어 프로그래밍에 특별한 중점을 두고 건설적인 대화와 미국과 중국 청중의 상호 이해 증진을 목적으로 함 - 전문가, 이해 관계자, 교육, 문화, 자선, 예술 및 미디어 참가자들이 참여하여 미-중 관계의 문제를 논의함

○ 정책

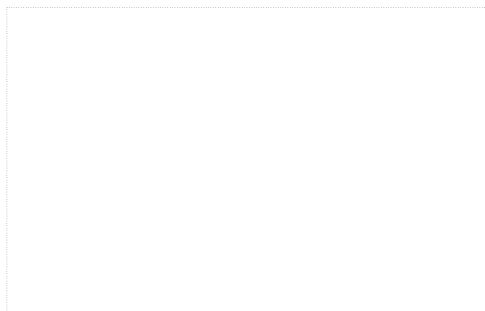
- 아시아 지역 간 상호 이해를 위한 회합을 모토로 정부 관료, 경영자, 사회지도자, 기업가, 학자 그리고 각종 전문가들이 모여 전통적 섹터의 경계를 넘어 협력 관계를 이루도록 함

[표 Ⅱ-15] 아시아소사이어티 정책 분야 주요 사업

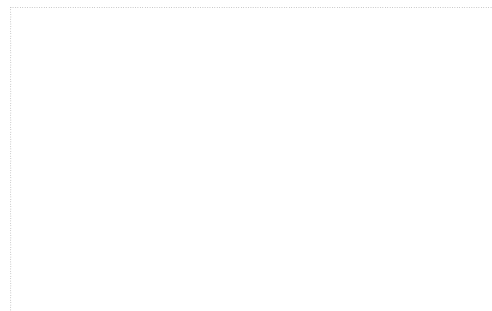
사업명	내용
Asia Society Policy Institute(ASPI)	<ul style="list-style-type: none"> - 아시아 태평양 지역이 직면하고 있는 안보, 번영, 지속 가능성, 지역 공동 규범 및 가치 개발에 대한 주요 정책 과제를 다루고 있음 - 아시아의 구체적인 지역적, 세계적 영향력에 초점을 둬으로써 공공외교를 실현함 - 플랫폼을 활용하여 아시아 및 미국의 다양한 국가에 대한 정책 관련 정보를 지역 및 전 세계 대상 고객에게 전파
Center on U.S.-China Relations	<ul style="list-style-type: none"> - 미-중 간 상호 이해 구축의 새로운 방법을 모색하면서 정책, 문화, 기업, 언론, 경제, 에너지, 환경 등을 중심으로 양국 간 공통 관심 분야와 상이한 관점을 발굴하는 사업과 행사를 진행함

Ⅰ 주요 특징

- 아시아 소사이어티는 미국의 록펠러 3세가 설립한 비영리, 비정치 국제기관으로 미국과 아시아의 직간접적인 교류를 통한 아시아에 대한 이해를 목적으로 하고 있음
- 아시아 소사이어티는 정치, 경제에서부터 교육과 문화예술 사업에 이르기까지 아시아 국가에 대한 미국의 관심과 상호 발전 및 우호적 관계 형성을 위한 노력을 지속함
- 특히 예술 분야에서는 박물관 운영 및 영화, 문학, 공연예술, 포럼 등을 통해 아시아 관련 문화예술 자원을 공유하고 아시아와 미국 간 상호 이해를 촉진함
- 전시분야는 유물 전시 뿐 아니라 아시아인-미국인 현대미술 협업 작품이나 미국 학생들이 아시아 관련 작품을 보고 느낀 대로 직접 전시를 만들어나가는 프로그램 운영 등을 통해 현대를 살아가는 서양인들의 관점으로 본 아시아가 어떠한 모습인지를 알 수 있고, 아시아와 미국 문화의 간극을 좁히는데 도움을 받기도 함



[그림 Ⅱ-18] 아시아소사이어티의 박물관 살롱



[그림 Ⅱ-19] 아시아소사이어티 미-중 컨퍼런스

② 아시아 링크 (Asia Link)

Ⅰ 개요

소재지	호주 멜버른
설립연도	1990년
미션	아시아 국가에 대한 지식을 가진 호주의 이웃나라와 그 지역에 대해 공헌할 수 있는 호주의 새로운 세대들을 창조해 내는 것
주요사업	아시아 국가에 대한 이해와 그에 대한 호주의 역할을 정립하기 위한 외교, 비즈니스, 예술, 교육, 공공보건 등의 협력·교류 사업 및 아시아 관련 연구

Ⅰ 주요 사업

- 아시아링크는 호주와 아시아 지역의 외교, 비즈니스, 예술, 교육, 그리고 공공보건 등의 분야에서 다양한 프로그램을 개발하고, 고수준의 포럼, 국제 협력, 리더십 훈련, 등의 사업을 통한 “소프트 외교”를 진행 중임

○ 외교

- 호주와 아시아 간에 좀 더 실질적이고 친밀한 관계를 형성하고, 각 지역 내 대화 자리를 형성하는 것을 미션으로 삼고 있음
- 호주와 아시아, 그 지역 도처에 영향을 주는 정책 개발, 호주와 친밀한 상대 지역의 정부·매체·학술 지도자의 네트워크 형성과 진솔한 대화, 정보 교환 및 협력 등 세 가지 목표를 가지고 사업 수행
- 호주와 지역이 직면한 공통적인 5개 테마(여성 리더십, 급진화, 지역 안보와 제도 구축, 디아스포라 외교, 비판적 응답)에 대한 활동 진행
- 아시아 링크는 기업 및 학계와 협력하여 혁신적인 연구를 수행하고 아시아 전역에서 정기적인 정책 대화(아시아관 대화, 트랙 2외교)를 진행하며, 호주와 아시아의 참여에 대한 최신 정보와 이슈를 일반 대중에게 전달

○ 비즈니스

- 아시아에 대한 역량을 구축하기 위한 시장 전문가를 양성하는 것을 목표로 함
- 아시아 국가에 대한 최신 정보 및 특정 지식과 통찰력을 제공하여 아시아에 대한 사업 잠재력을 이끌어내며, 아시아 연구 및 자원을 개발하고 호주인이 아시아에서 사업을 할 때 성공할 수 있도록 돕는 트레이닝 프로그램 등을 운영함
- 전문 연구를 비롯하여 리더십 프로그램, 온/오프라인 프로그램을 제공
- 지도자 프로그램은 모든 분야에서 신흥지도자들의 기술과 비전을 교육하여 지역 네트워크를 구축
- 아시아와의 성공적인 비즈니스 수행에 필요한 핵심 기술, 비즈니스 환경, 문화·정치적 조건, 지식 및 네트워크를 개발하여 아시아 시장에 보다 효과적으로 참여할 수 있도록 지원함

[표 II-16] 아시아링크 비즈니스 내용

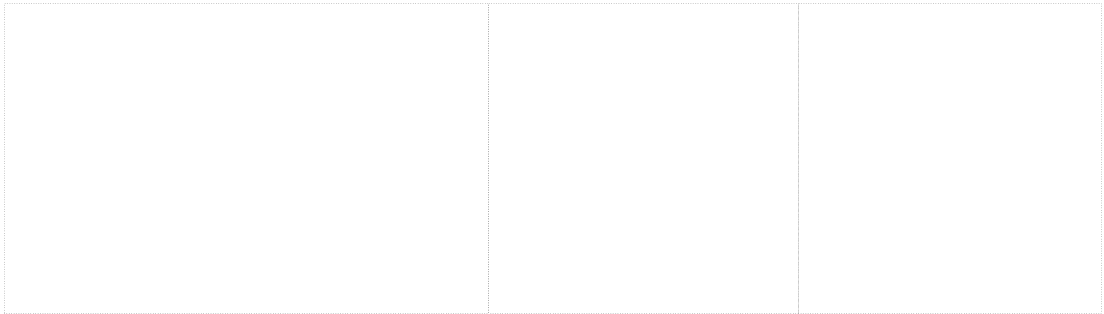
사업명	사업 내용
연구 지원	· 아시아전략 자문 서비스 : 기회파악, 전략 및 비즈니스 사례 개발에 이르기까지 증거기반의 실용적 조언 제공
	· 시장 통찰력 : 아시아 진출을 원하는 호주 기업을 위한 로드맵 제공
	· 사고 리더십 : 스폰서와 협력하여 아시아에서 비즈니스를 수행하는데 필요한 분석 제공
	· 사례연구 : 아시아 지역과 성공적으로 관계를 맺고 있는 호주 비즈니스는 다른 지역에서 비즈니스를 설립하는 데 도움이 되는 과제, 팁 및 사례를 공유
포럼 및 회의	· 왜 아시아 역량이 호주 인력에게 중요한지에 대한 대중의 대화를 주도하며 지역의 현대 문제에 대한 통찰력을 공유하고 토론을 통해 이해를 이끌어 냄
교육 프로그램	· 리더스 프로그램 : 호주에서 아시아 역량을 개발하기 위한 주력 프로그램으로 신흥 및 기존 리더에게 혁신적인 경험을 제공
	· 아시아의 현대 경제, 정치 및 사회 환경에 대한 깊은 이해를 바탕으로 아시아와의 성공을 위해 조직을 효과적으로 포지셔닝함
	· 비즈니스 대면 교육 : 다양한 비즈니스 관련 주제에 중점을 두며 경험과 지식이 풍부한 전문가 교육 제공
	· 맞춤형 교육 및 공공 프로그램 : 공공 프로그램, 단기 과정 및 맞춤형 사내 학습 프로그램을 통해 아시아와의 비즈니스를 수행하기 위해 모든 부문과 수준의 인력에 걸쳐 호주 비즈니스에 필요한 기본 기능 구축

○ 예술

- 호주와 아시아 간 문화 교류 기회를 개발하고, 파트너십과 협력·호혜를 기반으로 아시아에 대한 이해를 향상시킴
- 아시아링크 예술이라는 플랫폼을 통해 동시대 각국의 미술을 소개하고 기획·협력·공동전시 등 전문적 경험을 공유함
- 호주와 아시아 국가 간의 문화적 이해, 정보 교환 및 예술적 교류 촉진하기 위해 혁신적 프로젝트를 통한 예술교류 진행하여 지리적 경계를 넘어 현대의 세계화된 창의적 특성을 반영하면서 지속적인 문화간 대화를 촉진함
- 아시아링크는 호주 전시들을 국제무대에 소개하는데 선구적 역할을 하고 있으며, 1990년대 초부터 작가 레지던시를 운영하는 등 아시아와 호주 간의 상호이해를 증진시키고 호주 미술을 알리는데 앞장 서 왔음

아시아링크 국제교류 순회전시 사례

- 전시명 : Vertigo
- 기간 : 2014년
- 주제 : 작품을 통해 '현기증'의 느낌을 다양하게 표현하여 현대 사회에 대한 느낌을 작가들만의 방식으로 관객과 소통함
- 기획인력 : 큐레이터 1명 / 작가 10명
- 전시국가 : 인도네시아, 대만, 한국(총 3개 국)
- 세부전시내용 :
 - 호주 작가들의 미디어 작품을 통해 호주 현대미술의 현 주소를 소개
 - 호주를 대표하는 젊은 작가 10명이 '내일 혹은 미래가 가져다주는 불안과 불가능, 불확실성과 맞닥뜨릴 때 나타나는 감정'을 네온사인, 페인팅, 콜라주, 드로잉, 비디오, 조각 등의 다양한 방법과 매체를 통해 선보임
 - 본 전시는 '통제할 수 없는 상태의 감정에 관한 것'이며 이러한 감정은 개인의 특수한 경험이 아닌 현대를 살아가는 우리 모두가 겪고 있는 문제를 보여주는 것에 목적을 두고 있음



[그림 II-20] 아시아링크 국제교류 순회전시

○ 교육

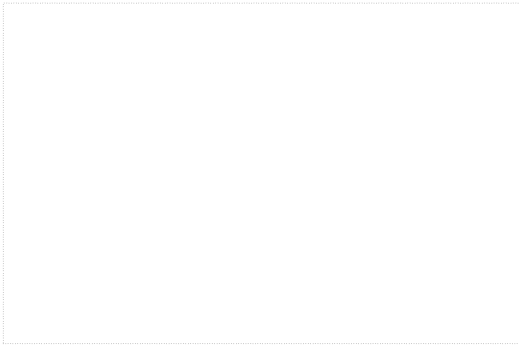
- 아시아링크는 교사, 교육자, 학교에 호주 젊은이들의 아시아 언어학습 지원을 위한 혁신적인 프로그램과 커리큘럼 자원, 네트워크 등을 제공하기 위해 아시아교육재단(Asia Education Foundation, AEF)을 세워 운영함
- 아시아출판물에 대한 지원 및 학교 커리큘럼 개발, 아시아 투어를 통한 교사 개발 프로그램, 언어 단기연수 등을 기획·추진함

○ 공공 보건

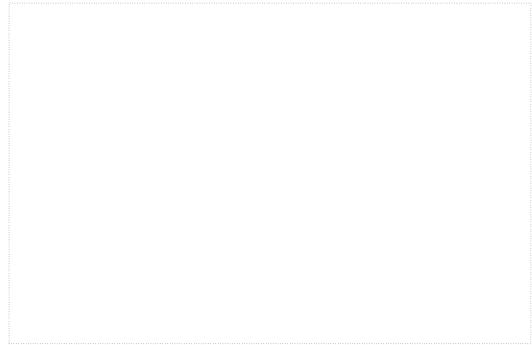
- 아시아링크에서는 Asia Australia Mental Health(AAMH)를 통해 아시아 태평양 지역의 유수 정신건강 기관과 협력 관계를 맺고 있으며, 멜버른대학, 성빈센트병원과도 협력하고 있음
- 아시아 태평양 지역 16개국과의 파트너십 체결로 지역사회 정신건강을 돌봄

Ⅰ 주요 특징

- 아시아링크는 호주와 아시아 간 이해 증진을 위해 외교, 비즈니스, 건강 분야 등으로 국제 교류를 진행함과 동시에 호주가 아시안 문화 중심국가라는 인식을 심어주고자 함
- 호주와 아시아 사이의 문화예술교류를 촉진하고 있으며, 아시아 국가에는 호주의 문화 예술을 알리고, 호주 내에서는 아시아 국가의 문화를 수용하는 기관으로 역할하고 있음
- 아시아링크의 모든 전시는 호주와 아시아의 작가 혹은 큐레이터의 협력 작업을 기반으로 수행하기 때문에 국제교류, 문화교류적인 의미가 강하게 부여됨. 특별히 아시아링크의 순회전시는 일반적인 작품 전시가 아닌 호주와 아시아 국가의 현대미술 분야에 초점을 맞추어 협동 작품을 만들고, 작업물을 공유·교환하는 등의 방식으로 진행되므로 기존에 볼 수 없었던 새로운 시각 예술의 창작과 시도가 이루어진다는 데 의의가 있음
- 아시아링크의 이러한 문화예술 교류를 통해 호주와 아시아 국가 사이의 관계를 공고히 다지고, 각국의 사회적 공감대를 넓히는 기회를 형성하는 데 건립 의미가 있음



[그림 Ⅱ-21]국제 아티스트 레지던트 호스팅



[그림 Ⅱ-22]글로벌 예술 협력 교류

③ 아시아-유럽재단 (Asia-Europe Foundation)

Ⅰ 개요

소재지	싱가포르
설립연도	1997년
기관목적	ASEM 외무장관회의에서 공식출범한 ASEM산하기관으로서, 아시아와 유럽의 유대관계 형성과 교육과 대화를 통한 공유경험의 형성을 목표로 함
주요사업	학술교류, 문화교류, 인적교류, 홍보사업 등

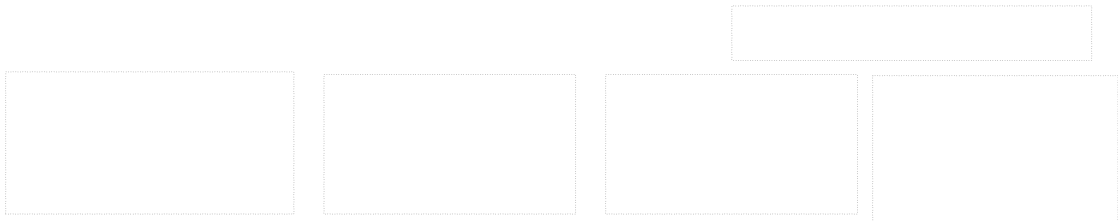
Ⅰ 주요 사업

○ 문화

- 문화정책부터 예술교류에 이르는 다양한 분야에서 협력사업 추진하며 예술계의 주요 의견을 ASEM 문화 장관 회의에 반영함
- 아시아와 유럽의 예술가, 문화전문가, 예술 단체, 공공 기관, 네트워크, 박물관 등을 연결하여 문화 관계를 증진
- 다양한 배경을 가진 사람들 간 교류 촉진을 위한 프로젝트를 진행하고 장르 간 협력, 다양한 수단을 이용한 여러 형태의 창조행위 및 문화적 관행을 탐구
- 주요 사업으로는 모바일 플랫폼사업인 Culture360, 아시아와 유럽의 문화전문가들을 위한 보조금 지원 프로그램인 ASEF Cultural Mobility Initiative, 아시아 유럽 박물관 네트워크(ASEMUS)가 있음

ASEMUS Virtual Collections of Asian Masterpieces (VCM)

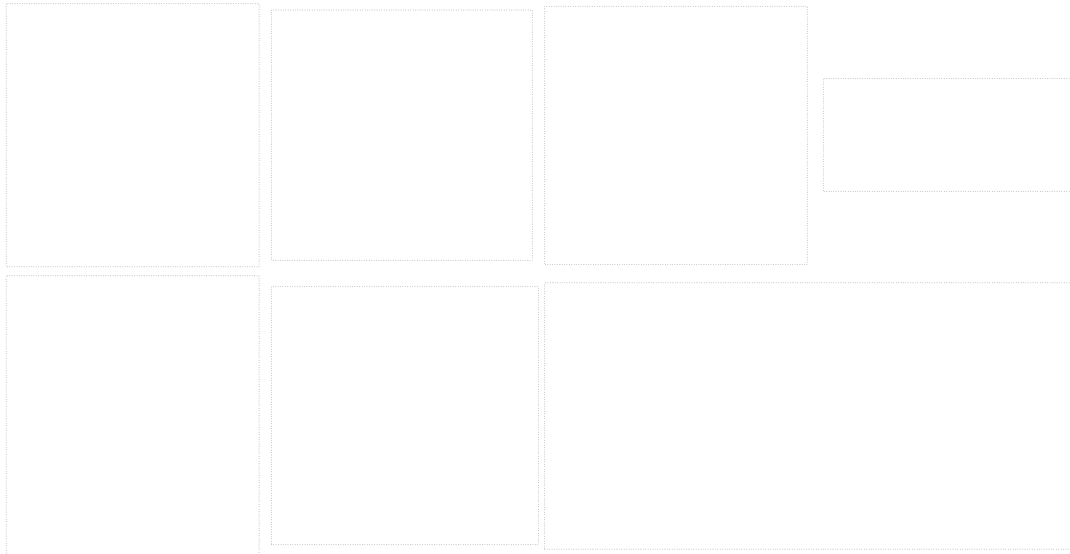
- VCM은 아시아-유럽정상회의(ASEM) 회원 국가의 박물관 간 국제협의체인 ASEMUS에서 구축한 웹(WEB)상의 가상 박물관으로, 박물관들의 문화교류를 통한 국민 상호 이해 증진을 목적 삼아 2007년 개설함
- 아시아 14개국/76관, 유럽19개국/53개관, 미국박물관 1관 등이 참여함
- 120여개 박물관이 각기 선정한 명품 유물 및 예술작품 2,300여점을 공개, 당시 아시아 지역 의장이었던 국립중앙박물관(2011-2014)과 협력, VCM사이트 오픈
- 2012년 구글아트프로젝트로 참여하면서 해상도 높은 컬렉션을 보유하게 되었으며, 한국의 네이버 역시 7년 전 서비스를 시작하여 접근성을 높임



[그림 II-23] ASEMUS Virtual Collections of Asian Masterpieces

ASEF_Culture360(Connection Asia & Europe Through Arts & Culture)

- 2005년 시작된 ASEF에서 운영하는 문화예술 포털로서, 2010년 유네스코가 권장하는 문화 다양성을 실현하는 정보 교류 및 정보 자원 생성의 도구로 인정받은 사이트
- 매주 각국의 뉴스와 행사, 자원과 관련된 정보 및 문화 정책에 관련된 내용을 싣는 잡지를 제공하며 유럽과 아시아 간의 상호 이해와 교류를 촉진함
- ASEF 소속 국가의 문화 관련 종사자, 예술가, 정책 연구자, 예술 관련 기관의 교류/공유 아이디어를 찾고 있는 문화예술 종사자들 간의 네트워크를 형성하고 ASEM 국가들 사이의 협력과 대화를 도모하는데 운영 목적이 있음
- 매주 홈페이지를 통해 업데이트되는 정보를 통해 ASEF가입 국가들에게 문화예술 관련 뉴스와 쟁점을 전달하고, 정보의 교류를 통해 새로운 사업 및 협업에 도움을 주는 플랫폼 기능으로 성장함
- 업데이트된 예술문화 관련 뉴스는 나라별, 주제별로 정리되어 있으며 현재 진행 중인 모든 문화예술 행사 및 컨퍼런스의 동향을 알 수 있음



[그림 II-24] Culture 360

○ 교육

- 교육 네트워크 및 학술 기관 간 연대 강화 프로그램을 통해 학술적 대화와 지적 교류 증진에 목적을 둠
- 학제 간 및 실용적 접근 방식과 ICT의 필수 구성 요소 통합을 통해 교육 기관 간의 협력을 강화하고 젊은이들 간의 교류를 강화하는 동시에 ASEM 교육 프로세스 및 ASEM 리더 회의에 연결함
- 지난 5년간 ASEFEdu는 중등 교육, 고등 교육 및 청소년 분야에서 40개 이상의 프로젝트를 진행하여 51개 ASEM회원국에서 3,000여명이 넘는 참가자들에게 경험적 학습과 역량을 쌓을 수 있는 기회를 제공함

[표 II-17] ASEF 교육 분야 사업 내용

사업명	내용
ASEF 강의실 네트워크 (ASEFClassNet)	<ul style="list-style-type: none"> - 인공 지능, ESD(SustainableDevelopment)교육, STEM의 성별, 교사 훈련 등의 주제를 탐구함 - 중등, 고등, 직업 학교 교사들과 학생들을 연결하고 51개 ASEM회원국들 간의 학교 협력과 교류를 촉진하고 있음
ASEF Summer University (ASEFSU)	<ul style="list-style-type: none"> - ASEF섬머 대학(ASEFSU)의 참가자들은 대회(일명 이노베이션스)에 참여하여 지속 가능한 관광, 장애 및 포함, 운송 연결 등의 주제 문제에 대한 해결책을 개발함 - 대회의 결과물은 시민 사회와 정부의 이해 관계자들에게 제시되어 젊은이들의 관점에서 피드백과 영감을 제공
Model ASEM	<ul style="list-style-type: none"> - 51개국의 학생들이 참여함 - 소프트 스킬 교육(연설, 협상 등)에 참여하고 역할극과 시뮬레이션을 통해 연습
ASEF Young Leaders Summit (ASEFYLS)	<ul style="list-style-type: none"> - 젊은 전문가들이 ASEM정상들뿐만 아니라 사고와 기업 지도자들을 만나 아시아와 유럽의 지속 가능한 미래에 대한 비전을 개발함 - 교육과 윤리적 지도력에 대한 토론과 행동의 장 마련
ASEF 지역 고등 교육 컨퍼런스	<ul style="list-style-type: none"> - 아시아-유럽 정상 회의(ASEM) 51개국 423개 기관을 대표하는 746개 대학, 학생 및 사고 지도자들이 참여하여 두 지역에 관한 새로운 고등 교육 문제를 논의하고 ASEM정책 입안자들에게 보고
ASEF교육 혁신 연구소 (ASEFInnoLabs)	<ul style="list-style-type: none"> - 과학기술을 중심으로 우수 사례를 공유하고 3차 교육 혁신을 견인하기 위한 전문가 간담회

○ 지속 가능 개발

- 지속 가능한 문제에 대한 역량을 구축하기 위해 국가, 시민 사회, 정부 및 기업을 참여시킴
- 양 지역의 이익 관계자들간 대화를 도모하고 과학적·사회적·문화적 측면에서 이슈를 검토하고 이를 바탕으로 혁신적인 정책변화를 유도함
- 아시아와 유럽의 지속 가능성에 관한 연구를 진행하는 워크숍, 대화 플랫폼 및 지식 허브 회의를 구성하여 UN의‘2030 지속 가능한 개발 의제’와 맞추고 ASEM 프로세스를 통해 기후 변화에 대한 세계적인 토론 개최
- 매년 아시아-유럽 환경 포럼(ENVforum) 연례 회의를 주관하며 2016년부터는 한국 정부와 함께 UN기후 변화 협약(COP)에서 공동 조직 및 행사를 진행해오고 있음

○ 경제

- 경제 공황이 사회에 미치는 영향을 평가하고 정부 및 시민사회 대표들로 하여금 종합적 고찰을 장려하며 혁신적이고 통합적인 정책을 조언
- ASEF는 ASEM 선거구 전체의 국제 금융 및 경제 상황에 관한 ASEM의 정치 및 경제 안전에 따라 아시아 및 유럽 사회에 영향을 미치는 현재 경제 문제 및 장기 추세를 해결함

○ 거버넌스

- ASEM 과제에 대한 이해를 돕기 위해 아시아와 유럽에서 공공 외교가 추진되고 있음
- 아시아와 유럽에서 중요한 이슈들을 다루는 연례 인권 세미나, 교육 및 정책 브리핑을 진행하여 양 지역 정부 및 시민사회 대표들 간 비공식적 대화, 공개 담화 등을 장려함
- 세미나 결과 및 권장사항은 출판물과 세미나 보고서를 통해 대중들에게 제공되며, 정부 공무원과 실무자들을 교육하는 데 활용됨
- 1997년부터 ASEM은 53개 ASEM파트너들로부터 1,900명 이상의 참가자들과 함께 아시아와 유럽 전역에 19개의 비공식 ASEM인권 세미나를 조직해오고 있음
- 아시아와 유럽 전역에서 7개의 온라인 강의와 7개의 직접 협력을 통해 52개의 ASEM 파트너로부터 250명 이상의 하급 외교관과 공무원들에게 혜택을 제공함

○ 공중 보건

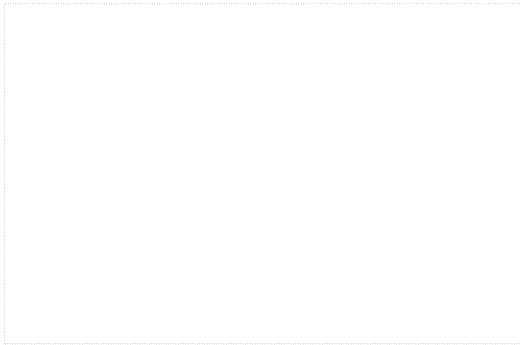
- 보건분야 종사자들 간 지식 및 경험 교류를 통해 정부, 국제기구, 기업 및 비영리기관 대표들 간의 파트너십 형성을 촉진
- 2008년 제 7차 ASEM 정상 회의를 통해 2009년 ASEM Public Health Network(ASEF PHN)가 시작됨
- 매년 공중 보건 비상사태를 위한 고위급 회의를 진행하며 2019년에는“이주자와 소수 민족을 어떻게 포함시킬 것인가”라는 권고와 함께 공중 보건 복지 분야의 ASEM 파트너 가이드를 발간함
- 올해는 코로나19 극복을 위해 캄보디아 보건부와 공동으로 Virtual Forum on Combatting Substandard and Falsified Medicines (SFMs)를 주최할 예정임

○ 미디어

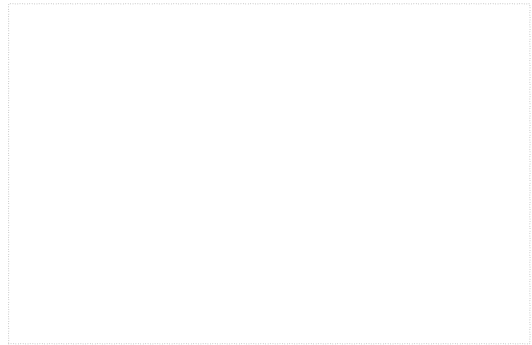
- 아이디어를 교환하고 아시아와 유럽의 매스미디어 담당자 간의 협력을 위한 고유한 네트워킹 플랫폼을 만들
- 아시아-유럽 관계(ASEM)와 관련된 행사가 포함되며, 아시아-유럽 간 현재 문제, 미디어 산업이 직면 한 문제 및 미디어 인력의 전문 개발을 검토함
- ASEF 및 모든 주제 영역에 걸친 프로젝트에 대한 인식을 높이는 것을 목표로 하며 ASEF의 다중 온라인 플랫폼을 관리를 통해 대화와 협력을 촉진함
- 지도자 정상 회담, 외무장관 회의 등 ASEM의 주요 과정을 강조하는 공식 정보 플랫폼인 ASEMInfoBoard를 감독하며 ASEM의 행사와 아시아-유럽 관계에 대한 최신 소식을 제공하는 월간 eNewsletter를 발송함
- 또한 조직의 디지털 도구, 웹 사이트, 소셜 미디어 플랫폼 및 e-프로그램을 강화하고 동기화하기 위한 부서 간 프로젝트인 통합 ASEF디지털 에코 시스템 개발을 주도하고 있음

Ⅰ 주요 특징

- 아시아 유럽재단은 규모가 큰 기관인 만큼 다양한 아시아 유럽 국가 간의 교류를 적극적으로 시행하고 있음
- ASEF_Culture360 등의 온라인 포털을 통해 영화와 같이 더 넓은 분야의 방대한 예술 프로그램 소개와 교류를 시도하고 있음. 특히 VCM과 같은 프로젝트는 지리적 제한을 극복할 수 있는 수단임
- 이러한 역할을 통해 아시아 유럽재단은 유럽과 아시아 사이의 문화예술 교류에 중심적 역할을 시행하고자 함



[그림 Ⅱ-25] 제19차 ASEM 비공식 인권 세미나



[그림 Ⅱ-26] 2019 지속 가능개발 포럼

(2) 아시아 콘텐츠 기반

① 후쿠오카아시아미술관(Fukuoka Asian Art Museum)

Ⅰ 개요

소재지	후쿠오카 하카타
설립연도	1999년
설립목적	미술 분야를 통한 아시아 지역과의 교류
주요사업	미술교류, 미술교육, 아시아미술연구, 작품수집, 아시아미술 작품 전시 등

Ⅰ 주요 사업

○ 미술교류

- 아시아에서 미술작가나 연구원을 초빙하는 레지던시 프로그램에서는 미술작가나 연구원들은 후쿠오카에 머무르면서 지역사람들과 교류하고 작품 제작·워크숍·퍼포먼스·강연회 등 다양한 미술교류를 진행함
- 국내외의 미술관이나 미술 연구기관과의 정보교환과 조사연구·교류활동을 전개하고 있으며 이러한 교류사업을 통하여 미술작가와 시민, 국내외의 연구원이나 전문가들과의 상호 협력적인 네트워크를 구축함

○ 미술교육

- 폭넓은 시민층이 참가할 수 있는 워크숍이나 강연회 등의 교육 프로그램을 실시함. 미술관 자원봉사원들의 전시 작품의 해설 등을 통하여 아시아 미술과 문화를 접하고 이해를 넓힐 수 있는 기회를 마련하고 있음

○ 조사연구

- 현지 조사와 문헌자료 등을 통한 아시아 각국의 근현대미술에 관한 연구를 진행하여 성과를 전시회나 강연회 등의 형식으로 발표함
- 현지 조사에서 수집한 아시아미술에 관한 자료를 시민이나 전문가에게 제공하여 세계 각지로부터 모인 연구원들과 함께 아시아미술을 탐구함

○ 작품수집

- 뛰어난 예술성과 독자성을 가진 아시아의 근현대미술의 회화, 조각, 판화, 공예 등, 다양한 작품을 계통적으로 수집하고 있음
- 19세기에서 현대까지의 근현대 미술작품을 중심으로 하며, 파키스탄, 몽골, 인도네시아 등 23개의 나라와 지역의 작품을 대상으로 함. 2019년을 기준으로 약 3000점을 소장하고 있음

○ 전시

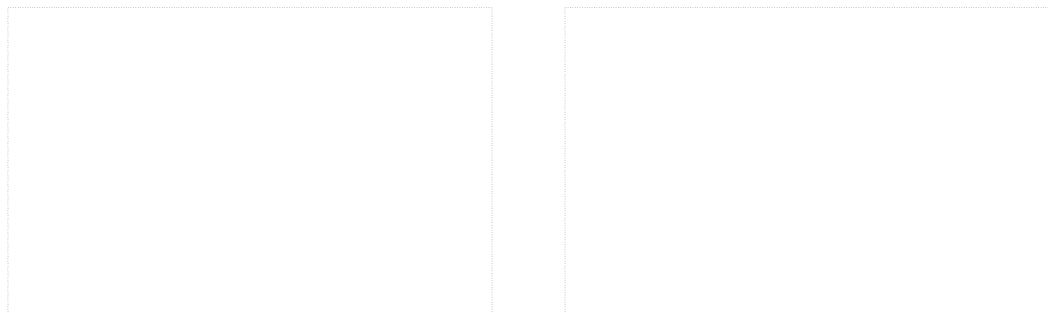
- 소장품을 바탕으로 아시아 지역의 근현대 미술작품을 선보이며 아시아 미술에 대한 이해를 제고할 수 있는 전시를 선보임

[표 II-18] 2019-2020 후쿠오카아시아미술관 주요 전시개요

전시성격	전시주제	전시기간	전시명
소장품전	아시아 미술	2020.06.17.~08.30	미술과 페트론
소장품전	아시아 미술	2020.04.14.~06.14.	태나카마루 컬렉션
소장품전	불교 미술	2020.04.01.~03.31	토코인 사찰 불교 미술
소장품전	아시아 미술	2020.02. 04.~04.12.	초기 현대 회화 전집 마스터 피스 전시
소장품전	베트남 미술	2019.12.02.~2020.03.17.	베트남 미술 “대나무 뜨개질”
소장품전	성소수자	2019.12.02.~2020.03.17.	아시아 미술 속 LGBTQ와 다양성 사회
기획전	아시아 미술	2019.10.05.~11.26.	개관 20주년 ‘아시아 미술 100년의 여행’
소장품전	아시아 미술	2019.06.27.~09.24.	‘대결! 아시아 육체파!’
소장품전	스리랑카미술	2019.06.27.~09.24.	가우타마·싯다르타 왕자의 탄생
소장품전	아시아 미술	2019.03.28.~06.25.	신 소장품 전 2016-2019년
소장품전	아시아 영상	2019.01.17.~03.26.	시대의 몽타주 - 아시아 영상의 전개

Ⅰ 주요 특징

- 후쿠오카의 지리적 특성을 바탕으로 아시아 현대미술에 대한 감상의 폭을 확대하기 위해 장르별 아시아 예술가를 초청하여 ‘상호교류 미술관’이라는 성격으로 운영함
- 지역 주민들과의 교류를 추진하여 아시아 문화를 이해하는 계기를 제공하고 지역문화 수준을 향상시킴
- 아시아의 각국과 지역이 서양의 근대미술과 만나 개인의 창조성을 중시하며 전통미술과는 다른 새로운 미술표현을 모색하고자 함
- 아시아 국가 사이의 예술을 통한 교류를 활성화하는 데 가장 큰 중점을 두고 있으며, 소장품을 바탕으로 아시아 각국의 문화적 특징을 드러내는 주제의 선정 전시를 개최함



[그림 II-27] 후쿠오카아시아미술관 전시 전경

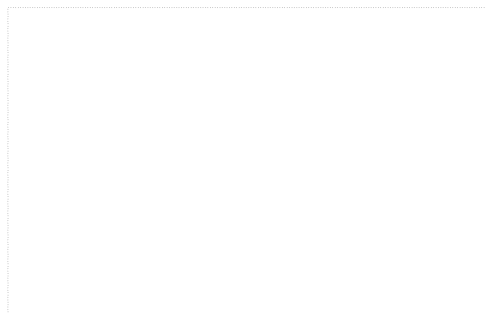
② 아시아 퍼시픽 트리엔날레(APT, ASIA PACIFIC TRIENNIAL OF CONTEMPORARY ART)

Ⅰ 개요

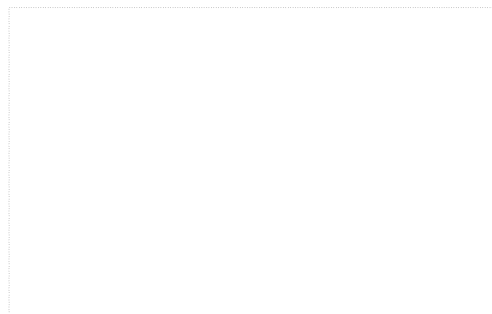
소재지	호주 브리즈번에 소재한 퀸즈랜드미술관(The Queensland Art Gallery, QAG)과 근대미술관(Gallery of Modern Art, GOMA)
설립연도	1993
설립목적	아시아 문화에 대한 이해와 해석을 통해 아시아 문화정체성과 아시아 고유의 창의성을 드러내고, 문화교차를 통해 영감을 얻어내는 것
주요사업	3년 주기로 아시아 주제의 국제교류전을 개최하여 아시아와 태평양 지역 및 호주 사회에 대한 정보 제공

Ⅰ 주요 사업

- 호주 브리즈번(Brisbane)에 소재한 퀸즈랜드미술관(The Queensland Art Gallery, QAG)과 근대미술관(Gallery of Modern Art, GOMA)에서 1993년에 창설되어 3년에 한 번씩 개최되는 아시아 주제 국제교류전으로서 지금까지 총 9회 행사를 진행함
- 회당 평균 약 22개국이 참여하였으며, 가장 최근 개최된 제 9회 아시아퍼시픽트리엔날레에서는 80명의 아티스트의 작품이 전시되었고 71만명 이상의 관람객을 형성함
- 원주민 예술, 토착예술에서부터 회화 및 조각 등 전통적인 표현양식을 포괄하면서도 라이브 액션과 비디오, 키네틱 아트, 영화, 미디어아트 등 다양한 매체를 구사하는 작가들을 초대함으로써 아시아 문화와 사회, 정치 등에 이루는 예술가의 다양한 해석을 화려하게 펼쳐내고 있음
- 일례로 YumiDanis는 <We Dance>라는 작품에서 파푸아, 파푸아 뉴기니, 피지, 솔로몬 제도, 바누아투, 뉴칼레도니아 등에서 춤의 활력과 복합성을 제시한 바 있으며, KalpaVriksha는 인도의 원주민 예술에 대한 해석을 통해 호주와 뉴질랜드 원주민 예술과의 비교와 의미론적 연관성을 성찰함



[그림 II-28] YumiDanis의 <We Dance>



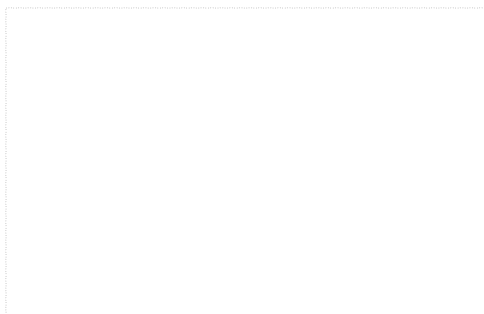
[그림 II-29] 전시 <Kalpa Vriksha> 작품 일부

[표 II-19] 아시아 퍼시픽 트리엔날레 연혁

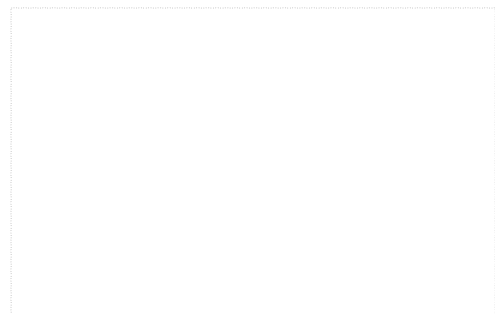
회차	전시 기간	주최	참여국	아티스트	관람객
9	2018.11.24. ~2019.04.28.	퀸즈랜드미술관 및 근대미술관(GOMA)	30	80	718,369
8	2015.11.21. ~2016.04.10.	퀸즈랜드미술관 및 근대미술관(GOMA)	36	83	604,904
7	2012.12.08. ~2013.04.14.	퀸즈랜드미술관 및 근대미술관(GOMA)	27	75	565,248
6	2009.12.05. ~2010.04.05.	퀸즈랜드미술관 및 근대미술관(GOMA)	27	165	531,994
5	2006.12.02. ~2007.05.27.	퀸즈랜드미술관 및 근대미술관(GOMA)	18	39	754,291
4	2002.09.12. ~2003.01.27.	퀸즈랜드미술관	11	17	221,237
3	1999.09.09. ~2000.01.26.	퀸즈랜드미술관	20	77	155,000
2	1996.09.27. ~1997.01.19.	퀸즈랜드미술관	17	101	120,000
1	1993.09.17. ~1993.12.05.	퀸즈랜드미술관	13	76	60,000

I 주요 특징

- 호주 아시아 퍼시픽 위원회(Asia Pacific Council)의 후원 아래, 아시아 지역의 예술적 지형을 탐험하고 아시아 문화에 대한 이해와 해석을 통해 아시아 문화정체성과 아시아 고유의 창의성을 드러내고, 궁극적으로 문화교차를 통한 영감을 얻어내기 위한 목표로 설립됨
- 예술적 측면에서 아시아 근대사에서 벌어진 각종 제국주의와 식민지 역사에 따른 착취와 약탈, 디아스포라의 현실을 드러내며 아시아 인종 다양성과 언어와 종교적 다양성을 토대로 문화 혼성과 문화 교차를 또 다른 정체성으로 보여줌
- 특히 태평양 지역을 포함함으로써 아시아 지역에 대한 지식과 심도 있는 연구, 지속적인 교류의 결과를 보여준다는 점에서 프로젝트 성 작업이 우세함
- 세계 최초의 아시아태평양의 현대미술에 초점을 맞춘 프로젝트로 지정학적 지역의 예술 전시를 통한 대화의 필요성을 인식한 것임



[그림 II-30] 하릿 스리카로
(HARIT SRIKHAO, 태국), 사진



[그림 II-31]라타이 타우모포
(LATAI TAUMOEPEAU, 호주), 퍼포먼스

③ 아시아·태평양 공연예술센터 연합회
(AAPPAC; Association of Asia Pacific Performing Arts Centres)

Ⅰ 개요

소재지	싱가포르 에스플러네이드 극장(Esplanade, Theatres on the Bay)
설립연도	1996년
설립목적	아시아·태평양 공연예술센터들의 우호 관계 증진
주요사업	공연장 간 예술 프로그램 교환, 회원국 간 대화(연례총회) 등

Ⅱ 주요 사업

- 매년 연례총회를 통해 문화예술 관련 아-태 지역 인적 네트워크 구축 및 다양한 정보 교환의 장을 마련해 오고 있음
- 아-태 지역을 세계 공연 시장에서의 리더로 구축하여 공연장 간 예술 프로그램 교환을 장려하고 있으며, 회원국 간 대화(연례총회)는 프로그램, 교육 기회, 마케팅이나 경영 계획 뿐 아니라 기술적 문제에 대한 정보에 이르기까지 방대한 정보를 공유함

○ 이벤트

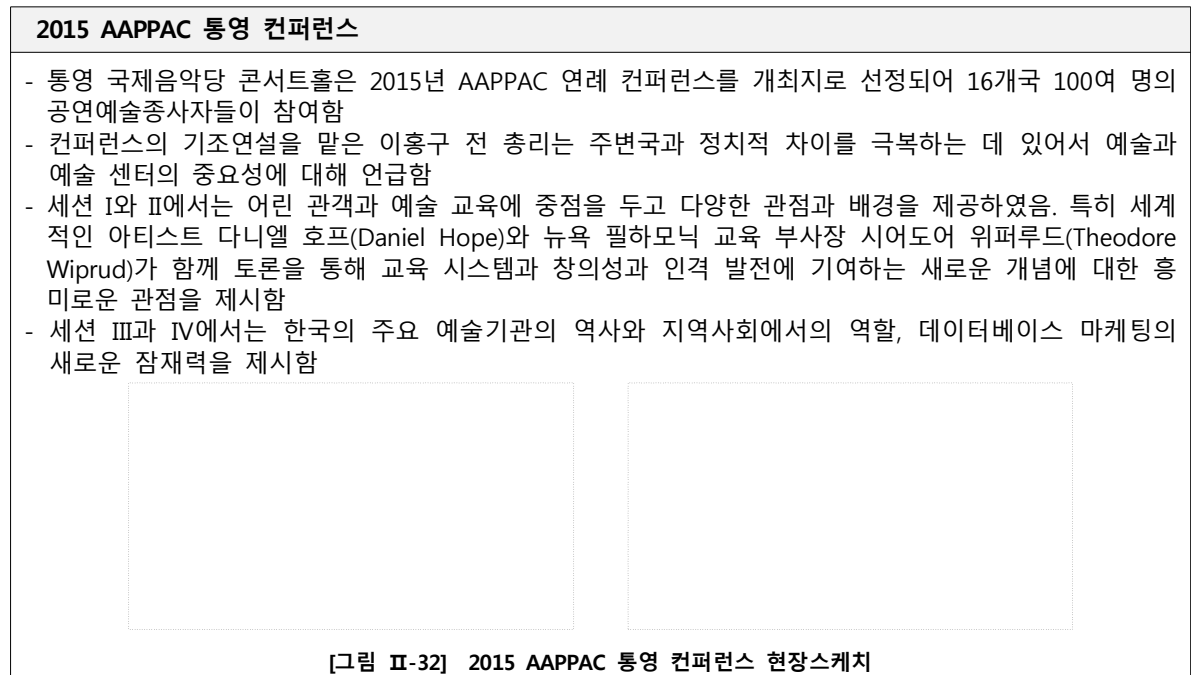
- 홍콩, 대만, 일본 등 다양한 아시아태평양지역 국가들의 문화예술을 공연을 진행하고 있음

[표 II-20] AAPPAC 2020 주요 행사

행사기간	행사명	내용
09.04.~09.27.	TAI KWUN PERFORMING ARTS SEASON	홍콩 예술가들이 만든 현대 무용, 연극, 음악에 걸친 다장르의 작품
08.22.~08.30.	SUNTORY HALL SUMMER FESTIVAL 2020	주요 뮤지션들이 산토리 홀에 모여 국내외 최첨단 작품을 선보임
06.14.	Flamenco Nights world première by Barcelona Flamenco Ballet at Sibiu International Theatre Festival	바르셀로나 플라멩고 발레단의 세계초연공연
06.06.~06.21.	SUNTORY HALL'S 10TH CHAMBER MUSIC GARDEN FESTIVAL	산토리홀 연례 실내악 정원 축제
5월~연말	ADELAIDE SYMPHONY ORCHESTRA'S VIRTUAL CONCERT HALL	온라인 라이브 오케스트라 콘서트 진행
05.25.~연말	SINGAPORE INTERNATIONAL FESTIVAL OF ARTS GOES VIRTUAL WITH SIFA V2.020	온라인 플랫폼을 통해 토크, 워크숍, 공연 등을 포함한 이벤트 제공
03.27.~05.17.	2020 Taiwan Traditional Theatre Festival - Away We Go	현대 연극미학, 사회문제, 지역문화에 대한 탐구를 주제로 한 대만예술가들의 공연

○ 컨퍼런스

- 1996년을 시작으로 매년 컨퍼런스를 통해 회원 센터들과 아시아 태평양 지역의 주요 이슈에 대해 논의함
- 마닐라, 오클랜드, 광저우, 애들레이드, 싱가포르, 대전, 타이베이, 멜버른 등 다양한 국가에서 개최되었으며 1997년과 2008년에는 서울, 2013년 대전, 2015년 통영에서 주최하는 등 국내에서도 활발하게 진행됨



■ 주요 특징

- 1996년 아시아·태평양 공연예술센터들의 우호 관계 증진을 위해 설립되었으며 다양한 주제의 문화예술교류와 컨퍼런스를 통해 네트워크를 구축하고 아시아·태평양 국가들의 상호이해를 도움
- 회원 간의 대화를 통해 프로그램, 교육, 마케팅 등에 대한 정보 교환이 용이함
- 예술계의 선도적 발전에 기여하고 네트워크 및 담론 형성을 위한 수많은 기회를 제공하며, 예술 프로그램의 교류를 통해 지역 간 유대관계 형성에 이바지함



[그림 II-33] AAPPAC 연례총회

④ 아시아문명박물관 (Asian Civilisations Museum)

Ⅰ 개요

위치	싱가포르
설립연도	1997년
설립목적	아시아의 예술적 유산을 탐구함으로써 싱가포르의 다양한 문화 유산, 상호 연결 및 세계와의 관계에 대한 이해 증진
주요사업	전시, 교육, 연구, 컬렉션 등

Ⅰ 주요 사업

○ 전시

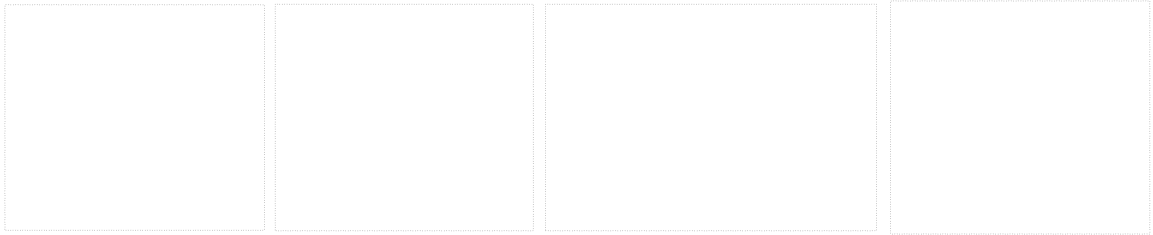
- 다인종·다문화 국가인 싱가포르의 지난 2세기 동안 각 지역으로부터 이주하여 정착한 민족들의 유산을 보여줌
- 특히 상설전시인 ‘무역과 사상 교류’를 통해 무역 등을 통한 인종 간 교류 역사를 알 수 있으며, 모든 문명이 교역을 통해 교류하고 문화가 새로운 정체성을 갖게 되는 과정을 확인할 수 있음

[표 II-21] 상설전 주제 및 내용

주제	내용
Tang Shipwreck	당나라의 난파선에서 발견된 유물을 전시하며 이 유물들을 통해 중국과 서아시아 그리고 중동 간의 교역이 활발했음을 확인할 수 있음
MARITIME TRADE AND COURT & COMPANY GALLERIES	무역에 따라 세계적인 수요와 취향이 바뀌는 과정을 볼 수 있으며, 무역을 통해 다양한 문화가 융합된 예술 작품을 접할 수 있음
Ancient Religions	고대 인도의 종교와 그 종교가 아시아로 빠르게 퍼져나갔음을 보여주며 변화하는 신의 이미지를 유물에서 확인할 수 있음
CHRISTIAN ART	카톨릭 신앙 확산으로 형성된 공생 관계 속에서의 종교적인 상호작용과, 이를 통해 탄생한 예술작품을 볼 수 있음
Islamic Art	동남아시아를 중심으로 아시아 전역의 이슬람 신자들이 제작한 이슬람 예술의 다양성과 아름다움을 볼 수 있음
SCHOLARS	중국역사의 큰 부분을 차지하는 공자와 같은 학자들과 관련된 작품들이 전시되어 있음
Ancestors and Rituals	음식, 조상, 전통, 의식과 관련된 다양한 동남아시아의 문명을 알 수 있음
Fashion and Textiles	패션과 직물을 통해 아시아의 역사, 문화, 정체성을 탐구함. 종교, 계급, 지위, 성별에 따라 달라지는 스타일을 볼 수 있음
Jewellery	신석기시대부터 20세기까지 다양한 장신구를 선보이며 다양하고 복잡한 양식, 형태, 용도를 보여주는 세계 최초의 상설 갤러리
Ceramics	신석기 시대부터 청나라까지 중국 도자기에 대한 종합적인 전시

1주제 갤러리 - Trade

- 기간 : 상시
- 주제 : 무역상들에 의해 교류 된 아시아 유물이나 아이디어, 예술작품 등을 전시
- 세부전시내용
 - 새로운 곳에 정착하여 새로운 언어를 배우고, 새로운 기술을 소개하였으며 종교를 전파하기도 했던 교역을 통해 발생한 도자기와 직물 조각, 상아, 고품질의 금과 은 공예품 등을 소개함
 - 말라카해협의 시작점에 있는 말레이 반도에 위치한 지리적 특성 때문에 중국, 일본, 서아시아 등의 여러 나라와의 교역이 활발했던 싱가포르의 역사를 볼 수 있는 전시관임
 - 14세기부터 활발했던 싱가포르의 무역을 통해 남아 있는 직물, 도자기, 동전 등을 전시함
 - 14세기의 싱가포르해협에서의 활발했던 무역활동을 전시함으로써 다양한 문화가 공존하는 싱가포르의 정체성의 근간을 보여줌
 - 뿐만 아니라 여러 유물들, 특히 도자기를 만드는 방식과 무늬 등을 통해 각 나라가 서로 어떻게 영향을 주고받았는지를 알 수 있도록 함
 - 유럽에 동양의 도자기가 언제 최초로 전파되었으며, 중국 도자기의 명성이 어떠하였는지를 전시로 나타냄
 - 싱가포르 뿐 만 아니라 특히 중국 무역의 역사도 볼 수 있음
 - 현재의 싱가포르가 예전에는 어떤 무역이 이루어지던 곳인지를 알 수 있음과 동시에 싱가포르를 이루는 문화인 중국, 서아시아 등의 무역의 역사도 보여주고 있음



[그림 Ⅱ-34] 전시 사진

○ 교육

- 미취학 아동, 중고등 학년, 성인 등 교육대상을 세분화하여 체계적인 교육이 이루어지고 있음
- 아시아의 다양한 문화와의 관계, 무역, 사람들의 상호작용 및 아이디어 교환이 아시아의 예술에 어떠한 영향을 미쳤는지 살펴볼 수 있음

○ 연구

- 연구 분야로는 해양무역·아시아 수출 예술 / 페라나칸 예술과 문화 / 불교 예술(탄드라·히말라야) / 아시아 패션·섬유·보물 / 동남아시아 이슬람 예술이 있음
- 학자들이 5개의 연구 분야 중 하나를 신청하여 아시아 문화의 특수한 측면에 대한 심도 있는 독창적인 연구를 할 수 있도록 지원하며, 큐레이터 및 학자위원회에서 심사를 진행함

○ 컬렉션

- 총 721 개의 고대 유물을 수집하고 있음
- 금, 원주민유물, 놋쇠, 청동, 세라믹, 구리 등 소재별로 나누어져 있으며 홈페이지를 통해 생성시기, 나라, 크기 등을 확인 가능

○ 출판

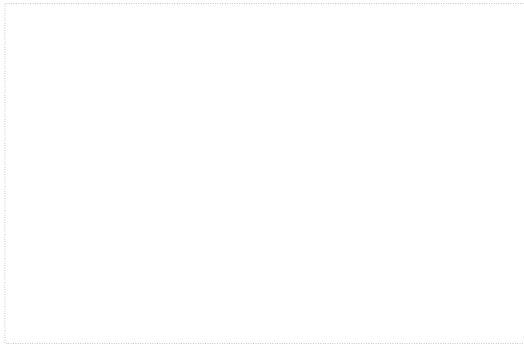
- ACM은 아시아 문화와 관련된 도서를 출판하고 있으며 소장품과 기획전을 중심으로 한 내용이 주를 이룸
- 중국, 싱가포르, 캄보디아, 미얀마 등 아시아 각국의 문화와 역사에 대해 알 수 있음
- 현재까지 총 42개의 도서를 출판하였으며 최근 주요 출판물의 내용은 다음과 같음

[표 II-22] ACM의 주요 출판물 내용

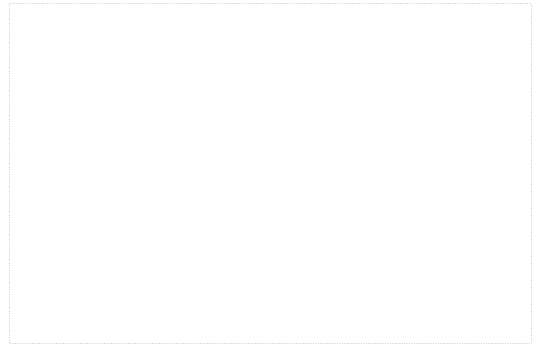
제목	주제	내용
Living With Ink: Dr Tan Tsze Chor의 컬렉션	중국 미술, 싱가포르 예술	<ul style="list-style-type: none"> - 싱가포르의 유명한 미술 컬렉션 Xiang Xue Zhuang의 하이라이트와 현대 중국 거장 Ren Yi, Xu Beihong, Qi Baishi의 그림을 포함 - 화교 수집가와 박애주의자들이 중국 미술을 어떻게 평가했는지 탐구하여 격동의 20세기 싱가포르 예술 세계를 엿볼 수 있음
귀폐이 : 중국 미술과 요리	중국의 예술, 요리, 패션	<ul style="list-style-type: none"> - 중국의 대표적인 요리사 GuoPei가 오늘날 중국과 세계를 위해 중국의 예술과 전통을 어떻게 언급하고 재현하는지 알 수 있음
Raffles in Southeast Asia	싱가포르 예술, 정치, 역사	<ul style="list-style-type: none"> - 동남아시아에서 수집한 영국의 식민지담당 정치가 싱가포르 건설자 Raffles의 역사, 정치, 예술을 다룬 다섯편의 수필을 통해 싱가포르의 역사와 Raffles에 대해 알림
The Tang Shipwreck : 9세기 미술과 교류	중국 예술, 아시아 무역의 역사	<ul style="list-style-type: none"> - 1998년 인도네시아 벨리통 섬에서 발견된 당나라 때 만들어진 6만 여점의 도자기와 선원들의 일용품, 배의 잔해 등을 통해 알 수 있는 건설 기술, 당나라에서의 중국의 해상 무역, 중국의 도자기 생산, 아시아와 동남 아시아에서의 기항지, 그리고 배 위의 생활과 관련된 많은 삽화를 포함하고 있음
Angkor: Exploring Cambodia's Sacred City	캄보디아 역사·문화	<ul style="list-style-type: none"> - 7편의 에세이로 구성, 초기 프랑스 답사와 캄보디아의 앙코르 이전 시대의 도시와 당시의 일상 생활에서 사찰 디자인 철학에 이르는 내용을 담고 있음
ACM Treasures: Collection Highlights	아시아문화·역사	<ul style="list-style-type: none"> - ACM의 주요 컬렉션에 대해 무역, 믿음, 그리고 재료와 디자인에 관한 섹션을 포함하여 200개의 전시물을 담음
도시와 왕 : 미얀마의 고대 보물	미얀마 문화	<ul style="list-style-type: none"> - 미얀마 국립 박물관, 세계 문화 유산인 바간 평원 지대와 마지막 왕조인 만달레이에서 나온 보물들, 그리고 미얀마의 도시인 Pyu, Mon, Bagan, Inwa, ShanState, Mandalay 등 고고학적인 가치가 있는 장소들을 다루고 있음
항구 도시:아시아의 다문화 제국 1500-1900	아시아 문화	<ul style="list-style-type: none"> - 항구 도시들의 장소들, 그들 사이에서 일어난 강력한 문화적 역동성과 그로 인해 사람·사물들이 어떻게 순환하고 문화가 형성되어 확산되는지 보여줌
아시아의 불교 미술을 넘어서	불교	<ul style="list-style-type: none"> - 인도, 중국, 동남 아시아의 불교와 연계된 학술 회의를 바탕으로 불교 미술, 고고학을 설명하고 있음 - 지역화된 불교적 관습과 예술적 다양성을 이끌어낼 수 있는 다문화적인 길들에 대한 학문 간 연구를 시도
Nyonya Needlework: Embroidery and Beadwork in the Peranakan World	중국과 말레이시아의 혼합 문화	<ul style="list-style-type: none"> - 중국계 말레이시아인을 뜻하는 페라나칸인들 페라나칸인들의 자수를 통해 다양한 종류의 바느질이 유럽, 인도, 중국, 말레이시아 세계에서 온 기술들에서 유래된 것을 확인할 수 있음

Ⅰ 주요 특징

- 아시아 문명 박물관은 무역 등을 통한 인종 간 교류 역사 등을 소개함으로써 모든 문명이 교역을 통해 교류하고 문화가 새로운 정체성을 갖게 되는 역할을 확인할 수 있도록 함
- 아시아 국가별 역사와 문화의 특성을 주제별 카테고리를 통해서 소개하고 있으며, 싱가포르 여러 인종의 문화를 보여줌으로써 국가의 정체성을 확인하는 계기를 마련하고 있음
- 아시아의 예술적 유산을 탐구함으로써 싱가포르의 다양한 문화유산, 아시아 간의 상호 연결 및 세계와의 관계에 대한 이해 증진을 목적으로 하며 싱가포르의 문화 뿐만 아니라 다양한 아시아 문화를 접할 수 있음



[그림 Ⅱ-35] 아시아문명박물관 외관



[그림 Ⅱ-36] 제 2갤러리 내부

2) 국외 융복합 문화예술센터

(1) 랩 기반 미디어아트 센터

① 아르스 일렉트로니카

Ⅰ 개요

소재지	오스트리아 린츠 시
설립연도	1979년
목표	예술과 사회, 테크놀로지를 하나로 접목시킨 테크놀로지·문화·미디어 교육의 거점으로서의 '미래형 미술관'
주요사업	해외 기관과의 네트워크 형성, 페스티벌과 시상을 통한 창작기반 조성, 시민참여를 통한 창작의 대중화 실현 등

Ⅱ 주요 사업

- 진보적인 하드웨어와 소프트웨어를 광범위하게 네트워킹하여 예술가들로 하여금 대학이나 사설 연구소에서는 실현하기 어려운 예술적 프로젝트를 실현하도록 지원함
- 미디어아트를 기반으로 민간부문과의 파트너십에 의한 공동사업, 학술기관과의 R&D 공동사업을 진행함. 이에 따라 예술 분야의 작업실과 과학기술 분야의 실험실 역할을 함께 하는 퓨처 랩(Future Lab)과 함께 연구와 제작 기능을 갖는 Think Tank의 역할을 수행하며, trans-disciplinary 개념에 의거하여 복합적인 학문적 접근을 시도함으로써 다양한 연구와 개발, 혁신 프로그램을 진행하고 있음
- 전체적인 연구 및 개발 프로그램 범위는 인간과 컴퓨터 간의 상호작용의 영역을 확대한다는 관점 아래, Design + Interactive + Contents 간의 적절한 화합 / Global Activities (International Networking) / Research and Development / Conceptualizing and Designing Exhibition / Media for Architecture / Media Art/ Interactive Presentation 등을 포괄함

Ⅲ 아르스 일렉트로니카 페스티벌

- 아르스 일렉트로니카 센터의 모체로서 오스트리아 린츠 (linz, Austria)에서 개최되는 세계 최대 규모의 국제 미디어 아트 페스티벌임
- 1979년 9월 18일 개최 이후, 연간 개최되어 오고 있음
- 과학과 예술의 교류의 장이자 테크놀로지의 발전으로 현대사회가 직면하게 된 사회·문화적인 변화상에 대한 미래를 제시하는 것을 축제의 목적으로 내세우고 있음
- 종전의 회의 공간과 문화공연장의 틀에서 벗어나 공공공간과 도시 전역(광산, 항구, 공장 등)에서 펼쳐짐
- Ars Electronica Center를 중심으로, 렌토스 박물관, 브루크너 및 OK센터를 아우르는

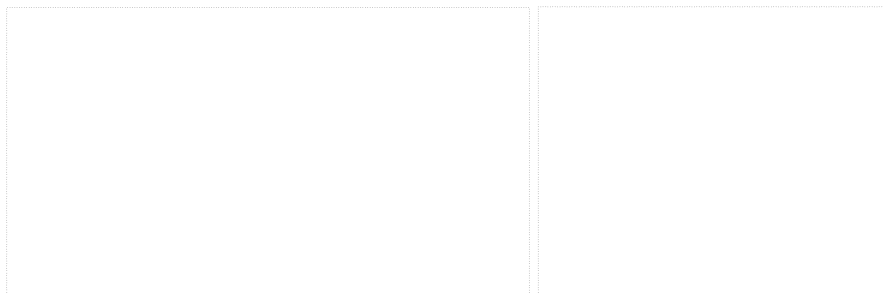
코스로 진행. 야외 섹션도 공동 진행

- ‘Festival for Art, Technology and Society’를 표방하는 프로그램은 아르스 엘렉트로니카 상(The Prix Ars Electronica), 전시회, 딥스페이스(Deep Space) 체험, 오픈랩, 워크숍, 창작공방, 컨퍼런스, 가이드 투어 등으로 구성됨
- 페스티벌 기간 수여되는 디지털미디어 분야에서 창의성과 개척정신을 위한 중요한 상 중 하나인 아르스 엘렉트로니카 상은 청소년 대회를 포함 해 총 7개 부문으로 Computer Animation, Interactive Art, Digital Communities, Digital Music & Sound Art, Artificial Intelligence & Life Art, u19-CREATE YOUR WORLD, Visionary Pioneers of Media Art 등이 해당됨. 각 분야별로 수상한 작품과 작가는 상패와 10,000유로에 상당하는 상금, 그리고 쇼케이스를 통해 작품을 선보이며, 기업과의 제휴 등의 진전된 기회를 확보할 수 있음
- 1979년 20명의 과학자와 예술가들에 의해 시작되어 2020년에는 코로나로 인해 전 세계적으로 120 여개 기관이 온라인으로 참여함

Ⅰ 아르스 일렉트로니카 퓨처 랩

○ 목표 및 활동 내용

- 공학자, 디자이너, 사회학자, 건축가, 예술가, 물리학자, 게임 디자이너, 해커 등 다양한 분야의 학자 및 전문가들이 학제간 융합연구 및 기업들과의 공동 연구와 미래연구 등을 수행함
- 프로젝트 개발 결과는 메인 갤러리에 전시되며 이를 통해 유저들의 반응을 보면서 업그레이드를 하고, 메인 전시는 해외 순회전으로도 병행하여 진행됨
- 국제협력연구를 위한 네트워크를 강화하며 모스크바, 싱가포르, 도쿄 등에 해외 사무소를 설립하였고, 우리나라의 KAIST와도 네트워크를 하고 있음
- 현재 일본의 과학기술기관 CREST(Core Research Science and Technology)이 재정을 지원하고 있음



[그림 II-37] 퓨처 랩(Future Lab)에서의 실내 및 실험모습

○ 구성 및 인력

- 전체 구성은 4개의 Lab(brain-lab, bio-lab, robo-lab, fab-lab)으로 구성되어 각각의 주제에 따른 결과물이 전시되고 있음
- 연구 파트-미디어 아키텍처(media architecture)-전시-미디어 퍼포먼스(media performance)로

구성되어 있으며 총 40여명의 인력을 보유하고 있음

- 기본적인 인력 이외에 Art Device 프로젝트를 위해 일정한 기업이 투자, 프로젝트 및 프로토타입(prototype)개발을 위해 예술가들이 파견되어있음

○ 운영 사업 및 프로그램

- 퓨처 랩(Future Lab)의 다양한 프로젝트 개발로 인한 연간 수입은 약 42억 원에 이르며, 미디어 아키텍처(media architecture)와 미디어 퍼포먼스(media performance), 자동차 산업 등의 영역에서 기술 및 인터페이스 개발을 주도하고 있음
- 비엔나에 소재하는 오스트리아 텔레콤 내 대형 상점을 보유하고 있으며, Interactive media 제품 전시 및 판매를 하고 있음

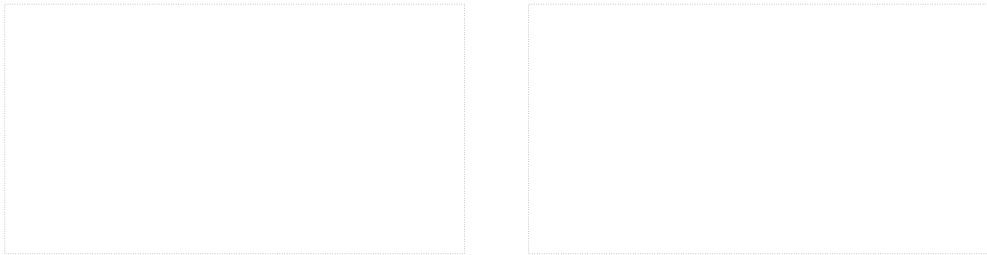
[표 II-23] 퓨처랩 운영 프로그램

프로그램명	내용
International Exchange	<ul style="list-style-type: none"> - 해외 교류는 각국이 펀드를 조성하고, 퓨처 랩(Future Lab)은 부분만 지원하는 것을 원칙으로 함 - 호주 문화부는 4-8주 동안 예술가를 파견하여 퓨처 랩(Future Lab)에서 연구와 조사, 실험을 하도록 지원하고 있으며 미국의 뉴욕 파슨스 대학은 퓨처 랩과 협정을 맺고 시험에 통과한 학생들에 한하여 3주간 파견을 지원하고 있음
Artist Atelier	<ul style="list-style-type: none"> - 개인의 작업공간과 실험적인 관점을 가진 비평 연구실을 동시에 가지고 있으며 이를 통해 실험적인 관점과 창의성을 기름 - 작업실에는 컴퓨터 아티스트, 컴퓨터 과학자, 물리학자, 미디어 디자이너, 물건 디자이너, 건축가, 게임 개발자, 텔레마틱 기술자, 사회학자, 미술사가 그리고 학자 등 다양한 분야의 사람들이 입주해 있음
Shared Creativity	<ul style="list-style-type: none"> - 작업실의 창작물을 다각도로 정리하고 교환하며 다양한 영감을 얻음 - 문화와 교육을 산업과 상업적으로 연결시키는 것에 대하여 연구하고 예술적 결과물을 세계적으로 유통시키는것에 대한 방법론적 연구를 진행함
Futurelab Pixelspaces	<ul style="list-style-type: none"> - 아르스 일렉트로니카 퓨처랩에서 2001년부터 1년에 한번 개최하는 컨퍼런스 - 퓨처랩의 상황과 현재의 트렌드 및 이슈에 대해서 토론했 - 프리랜서 미디어 아티스트와 미디어 랩, 그리고 교육기관까지 모두 함께 참여하여 앞으로 나아갈 방향에 대해서 토의하고 연구방향을 설정함

Ⅰ 주요 콘텐츠 사례

○ Swarm Arena

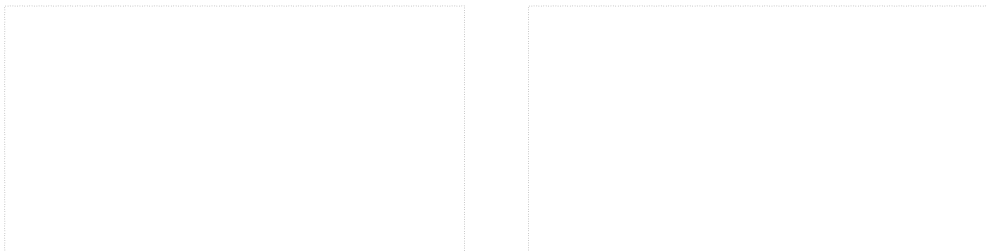
- Ars Electronica Futurelab과 일본 통신 대기업 NTT가 공동 연구의 일환으로 스포츠 게임의 새로운 시각적 체험을 위해 증강·가상 경기장인 “Swarm Arena” 프로젝트를 진행함
- 본 프로젝트에서는 그라운드 디스플레이봇(디스플레이가 내장된 보행로봇)과 드론 무리(다중세포 로봇)를 매체로 활용함
- 드론 무리의 물리적 동작을 통해 재구성된 경기를 관람 할 수 있는 ‘가상 아레나’와 드론 무리를 이용해 확장된 경기장을 현장 체험할 수 있는 ‘증강 아레나’는 다양한 스포츠 경기의 장면을 재현하여 청중들에게 색다른 스포츠 경기 관람을 제공함



[그림 II-38] Swarm Arena 시연 모습

○ MANUACT

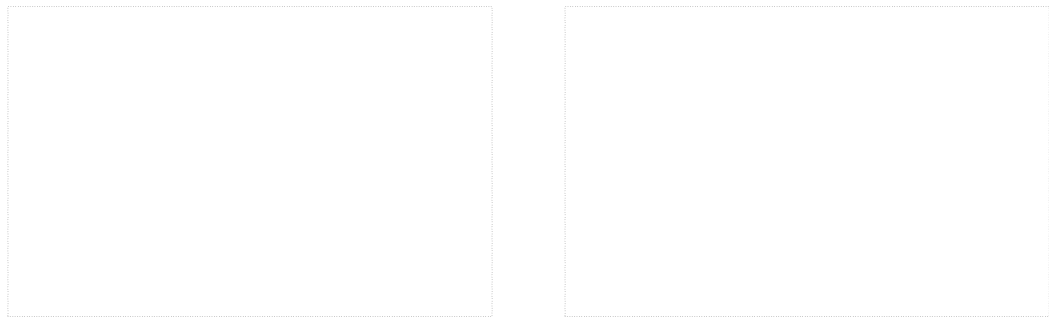
- 제스처 연구를 위해 특별히 설계된 설치 및 전시물을 개발하여 Chemnitz University of Technology(켄니츠공대)의 연구를 지원함
- 제스처를 인간-기계 통신의 핵심 요소로 파악하여 본 연구를 통해 제스처 용어집을 제작하고 제스처를 통해 가상세계를 제어하는 수단을 만들. 또한 제스처 연구의 결과와 매개 변수를 파악할 수 있는 설치물을 개발함
- 연구를 통해 나온 결과물은 쉐슨 산업 박물관에서 “Gestures - Yesterday, Today and the Day of Tomorrow”라는 주제로 전시회를 개최함
- 800개 이상의 나무 판에 사람의 움직임의 등록하고 이를 픽셀 그래픽으로 전환하거나, 사람의 손을 따라서 가상의 꽃병과 기타 물건을 만드는 ‘가상 물레’ 등 다양한 기술을 적용한 작품을 전시함



[그림 II-39] “Gestures - Yesterday, Today and the Day of Tomorrow” 전시 모습

○ Deepandemia Project

- 기후 변화, 세계화, 에너지 소비, 코로나19 등 많은 주제를 다루며 Deepandemia는 모듈형 시뮬레이션 프레임워크를 말함
- 특히 코로나 19의 영향으로 물리적 거리두기, 격리 또는 마스크 작용과 같은 행동의 결과를 시각화, 게임화함
- 본 프로젝트는 아르스 일렉트로니카의 딥 스페이스 8k의 방대한 범위의 공간 시각화를 활용해 3D 환경으로 다양한 공간 시각화를 제공하며 방문자가 현실 세계에서 생각하고, 토론하여 조치를 취하도록 장려하고자 함
- 향후 수년 동안 일상생활이 지구에 미치는 영향에 초점을 맞춰 사회에 기여하는 것을 목표로 함



[그림 II-40] Deepandemia 프로젝트

■ 주요 특징

- 아르스 일렉트로니카는 미디어 작품 전시를 통해 린츠 시민들이 정보사회에 필수적인 최첨단 디지털 미디어들과 친숙해질 수 있도록 환경을 조성함
- 뿐만 아니라 진보적인 하드웨어와 소프트웨어를 광범위하게 네트워킹하여 예술가들로 하여금 대학이나 사설 연구소에서는 실현하기 어려운 예술적 프로젝트를 실현하도록 지원함
- 기술과 예술을 분리하지 않으며, 과학기술에 상상력과 창의력을 주고, 과학기술은 예술에 영감을 준다는 부분을 강조함으로써 예술적이면서 기술적인 혁신을 이끌어 가고 있음
- 기관 내에서 다른 여러 기관들과 협력하여 기술 개발이 이루어지며 기술을 적용할 수 있는 페스티벌, 공모 등을 통해 다시 콘텐츠의 창제작이 이루어지는 선순환 구조를 이룸

② ZKM : Center of Art and Media

I 개요

소재지	독일 바덴뷔르템베르크주 칼스루헤
설립연도	1988년 ZKM의 설립이 본격적으로 공시화되고 재단이 설립, 1997년 10월18일 개관
사명	전통 예술과 미디어 기술을 연결하여 혁신적인 결과를 얻을 수 있는 창의적인 가능성을 탐구
주요사업	특별 전시회와 주제 행사 개최, 디지털화 및 세계화의 효과에 대한 연구 수행, 공공과 개별화된 커뮤니케이션 및 교육 프로그램을 제공

I 주요 사업

○ 전시

- 현대 미술의 다양한 접근 방식과 주제를 보여줄 뿐만 아니라 인공지능 설치부터 유화에 이르기까지 다양한 미디어와 장르의 작품을 선보임
- 수많은 국제 협력 프로젝트에 참여하여 ZKM의 전시회와 해당 콘텐츠를 전 세계 관객에게 제공하고 있음
- ZKM이 기획한 자체 전시회 또한 국제적으로 정기 개최됨

○ 레지던시

- 아티스트 인 레지던스 프로그램 운영(Artist-in-Residence Program)
- 급변하는 사회 문화 현상에 주목하며 이에 따른 미디어 아트 작업을 위한 새로운 프로젝트 개발, 디지털 미디어와 테크놀로지의 결합을 바탕으로 한 연구와 프로젝트가 주를 이룸

○ 행사

- 멀티미디어 무대가 있는 오페라, 과학 심포지엄, 인기 콘서트, 공연, 무용, 영화 상영에 이르기까지 다양한 형태로 행사가 진행됨
- ZKM은 주최자 및 협력 파트너 역할을 하며 시설 임대도 진행하고 있음
- 연간 총 150개에서 200개의 이벤트를 진행하며 연평균 약 6만명의 사람들이 방문함
- 1989년 이래 2년에 한 번씩 멀티미디어 축제 개최
- 매체예술의 동향을 파악하는 심포지엄, 워크숍 등의 다양한 프로그램과 '국제비디오 예술상'을 개최 및 운영함

○ 연구 및 생산

- 예술을 위한 소프트웨어 및 하드웨어 개발, 예술사, 미학, 박물관학, 문화사, 사회학 또는 미디어 과학 등 다양한 연구 분야에 걸쳐 전 세계의 박물관, 대학, 출판사들과 함께하는 국제 협력 프로젝트를 진행함
- 각 분야의 최근 동향을 반영한 연구를 통해 국제적인 논의를 이끌어냄
- 2017년에 신설된 Hertz Lab은 영상 미디어 연구소와 음악 및 음향 연구소를 결합하여 국제 기관 및 연구 기관과 긴밀한 교류를 통해 미디어 표현 및 형성 가능성을 모색함

○ 컬렉션 및 아카이브

- 비디오 아트, 전자 설치 및 홀로그래피의 시작으로 세계에서 가장 큰 미디어 아트 컬렉션 중 하나를 보유하고 있음

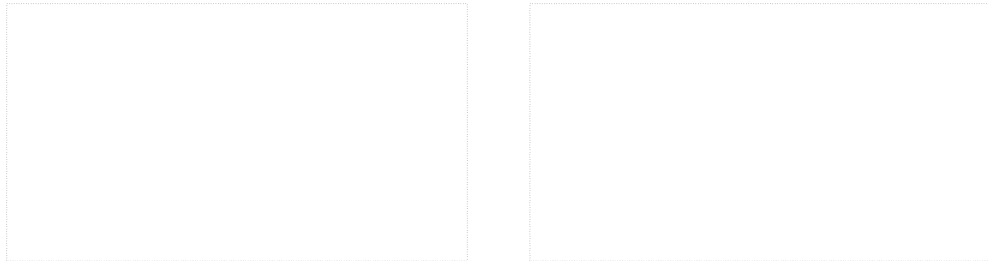
[표 II-24] 최근 3년 간 주요 프로젝트

프로젝트명	기간	내용
Intelligent Museum	2020-2024	- 독일 뮌헨의 도이치 박물관, 카를스루에의 프라운호퍼 옴트로닉스 연구소, 시스템 기술, 이미지 이용(IOSB)과 공동으로 개발한 인공지능(AI)지원 전시관 개념을 구현하는 것 - 프로젝트가 진행되는 동안 초청 아티스트들은 ZKM에 머물면서 새로운 인공지능 기반의 예술 작품을 제작함
On-the-Fly	2020-2022	- 음향 및 시각적 창조기술인 유럽 라이브 코딩 실습의 개발을 지원, 무료·오픈 소프트 웨어의 사용·개발을 통한 기술 창출
BEYOND MATTER	2019-2023	- 다양한 인터페이스와 상호작용옵션을 통한 VR 공간 구성 - 디지털 예술 보존, 유형 및 무형 유산 디지털화, 전시회 가상화 방법 연구
AR:U:REAL	2019-2020	- Max Planck Gymnasium의 11명의 학생들과 AR을 이용한 전시 워크 개발
Digitalization in Dialogue	2019-2022	- 디지털화가 개인에 미치는 영향과 그에 따른 사회적 변화를 파악하고 분석하여 인간의 이익을 위한 디지털 변화의 기반을 마련
AS WE MAY SPEAK	2018-2020	- 웹 사이트, 스마트 폰, 전시 공간의 기동 등을 통해 방문자들의 질문에 답할 수 있는 챗봇을 개발
#bebeethoven	2018-2021	- 음악과 기술의 상호작용, 세계화 속 클래식 음악의 미래에 대해 탐구
Cultural academy Baden-Württemberg	2018-2020	- Kinderland Baden-Württemberg의 문화아카데미에 장학금과 오픈 워크숍 지원
HASH Award	2018-2020	- Web Frequency by Lonarity & ZKM의 예술, 기술, 디자인 분야의 순수 기반 프로젝트에 대해 2년마다 수여됨
EASTN-DC	2017-2021	- The European Art - Science - Technology Network (EASTN)는 예술 창작에 적용된 기술분야의 연구, 기술 개발, 창작 및 교육에 관련된 프로젝트 진행
Games and Politics	2017-2020	- 괴테 인스티튜트와 ZKM이 개발한 순회전시인 <게임과 정치>는 전 세계적으로 정치사회적 관련성이 있는 매체로서의 기능을 하는 다양한 컴퓨터 게임을 보여줌

Ⅰ 주요 콘텐츠 사례

○ Emotional AI : An Interfaces Project

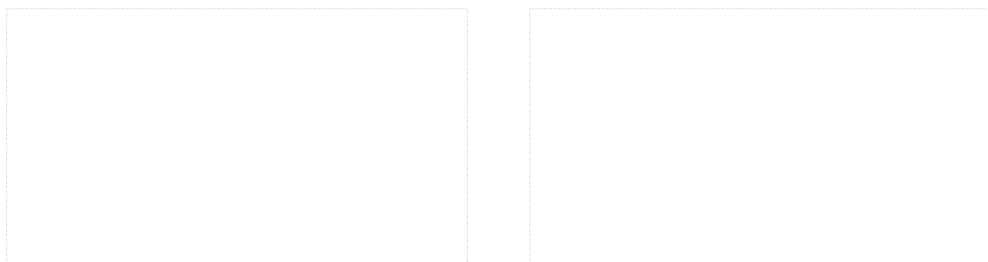
- Hertz-Labor 부서에서는 지휘자, 작곡가 겸 연주자, 음향 연주자로 구성된 4명의 예술가와 함께 감성적 기술에 대한 프로젝트를 진행 중임
- 음향예술이나 전기음향작용을 바탕으로 인간과 기계의 상호작용에서 감정을 다루는 감정 인공지능, 감성컴퓨팅 또는 신경과학 등 학제 간 연계에 기반함
- 해당 프로젝트를 통해 연주자의 얼굴 표정, 팔 동작, 뇌파 등이 센서에 의해 디지털화되어 컴퓨터에 공급되는 휴먼-컴퓨터 인터페이스인 지휘자에 의해 제어되는 인공지능을 개발하고 있음
- 연주자에게 부착된 고무 밴드는 긴장완화의 효과가 있으며 몰입적인 사운드시스템을 생성하는 학습 알고리즘의 제스처 제어기로 사용됨



[그림 II-41] Interfaces Project

○ On-the-Fly : Fostering Live Coding practices across Europe

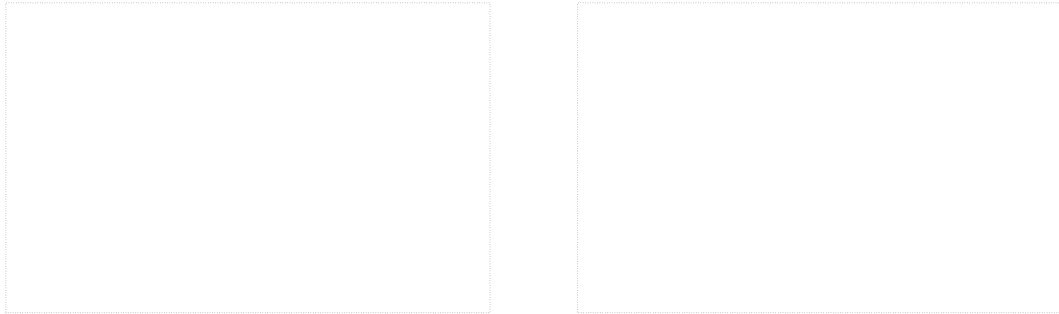
- 본 프로젝트는 실시간으로 컴퓨터 프로그램을 작성하는 데 초점을 맞춘 공연 예술과 창작 기술인 유럽 라이브 코딩 연습의 개발을 지원하며, 다양성 확대와 지식·학습 욕구를 고려한 초국가적 전문성 공유와 예술적 경험 교류를 지원하여 EU 라이브 코딩 커뮤니티 내 협력 강화를 목표로 함
- 라이브 코딩 실습의 개발을 지원, 무료·오픈 소프트웨어의 사용·개발을 통한 기술을 지원하며 예술, 컴퓨터 과학, 기술의 교차로에서 기술과 예술을 이해하고 이용하는 새로운 창조적 방향에 기여함
- 특히 컴퓨터 과학, 미술, 청소년 학생을 중심으로 일반 대중이 기술과 예술에 더 가까이 다가감으로써 유럽에서의 라이브 코딩 연습과 예술 공연의 가시성과 보급을 촉진함



[그림 II-42] On-the-Fly

○ Folding@Home Project

- ZKM은 코로나 19 발생 이후 Folding@Home 프로젝트를 지원함
- Folding@Home은 단백질 폴딩 과정 및 다양한 질병과 관련된 단백질 역학을 시뮬레이트 하는 분산 컴퓨팅 프로젝트로, 슈퍼 컴퓨터를 통해 코로나19를 이해하고 새로운 치료법을 개발하고자 함
- ZKM의 컴퓨터는 약 1만 개 이상으로 코로나19 및 기타 질병 연구에 투입되는 상당한 수준의 컴퓨팅 성능을 제공함



[그림 II-43] 코로나19 치료를 위한 유사 약물 시뮬레이션

■ 주요 특징

- ‘헤르츠’의 단위로 유명한 하인리히 헤르트의 출생지이자 1950년대 이후 세계 정보과학 개면들의 진원지를 비로소 ZKM이라는 랜드마크를 통해 도시의 역사와 전통을 이어나감
- 전쟁 시 무기를 생산하는 곳에서 예술과 문화를 창조하는 곳으로 도시의 정체성을 형성하여 전쟁의 기억과 상처가 남아있는 시민들에게 큰 정서적 위안을 줌
- ZKM의 근본적인 목적은 예술과 미디어를 연구하고 발전시키는 데 있음. 이는 부서 간 활발한 상호 교류와 협업을 통해 이루어지며, 이를 위해 한 건물에 교육·연구·전시시설을 모두 갖추고 있음
- 교류는 조직 내부 뿐만 아니라 지역 사회와 기업 간의 협업 그리고 국제적인 공동협업 (collaboration)을 통해 문화예술에 관한 새로운 이슈와 담론을 생산함
- 연구소를 통해 미디어의 잠재력과 기술을 검증하고, 작품 및 기술을 시험 사용해 보는 등 미디어 테크놀로지 트렌드를 선도함
- 이를 통해 새로운 기술에 대한 창조적 가능성을 탐구하고, 개발된 미디어 기술을 시험하고 평가함으로써 동시대 예술과 삶, 그리고 다가올 미래의 삶에 영향을 미치고자 함

③ 캐나다, The Banff Centre, Banff New Media Institute

Ⅰ 개요

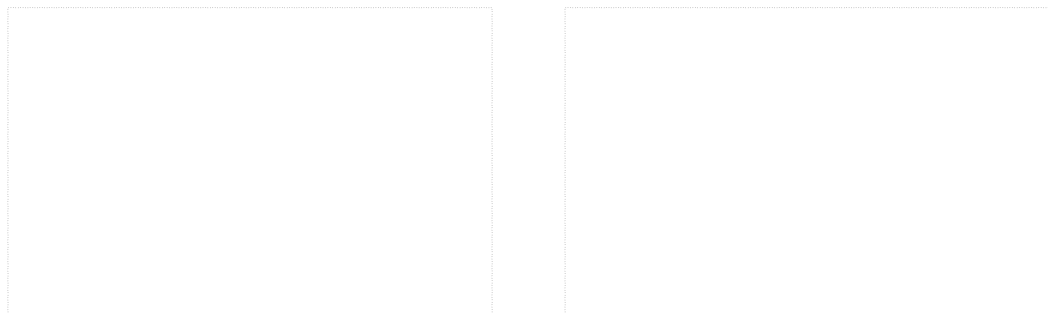
소재지	캐나다 앨버타주
설립연도	1933
비전	독특한 창작과 학습 경험으로 예술가와 리더를 양성하는 혁신적인 프로그램을 큐레이팅하여, 이들이 세계와 공유되는 강력한 작품과 아이디어를 구상하고 창조할 수 있도록 하는 것
주요사업	밴프 뉴 미디어 연구소 운영, 레지던시, 페스티벌 개최를 통한 미디어 연구 지원

Ⅰ 주요 사업

- 세계 각국의 예술가들의 새로운 예술작업 창작활동의 지원과 주요 리더들의 창의성 교육 및 창조적 리더십 트레이닝을 지원함
- 토속 및 민속예술, 음악, 연극, 댄스, 오페라, 문학, 도예, 회화, 사진, 뉴미디어 등의 예술 전반에 걸친 분야를 훈련 및 개발함
- 작업 결과들은 매년 여름의 밴프 여름 예술 페스티벌에서 전시와 이벤트 공공예술로 관객들에게 공개됨
- 전문 예술 및 문화 기관으로서 예술과 창조성의 articulates과 리더십 개발, 산악 문화, 그리고 환경에 관한 프로그램을 제공함

○ Programs

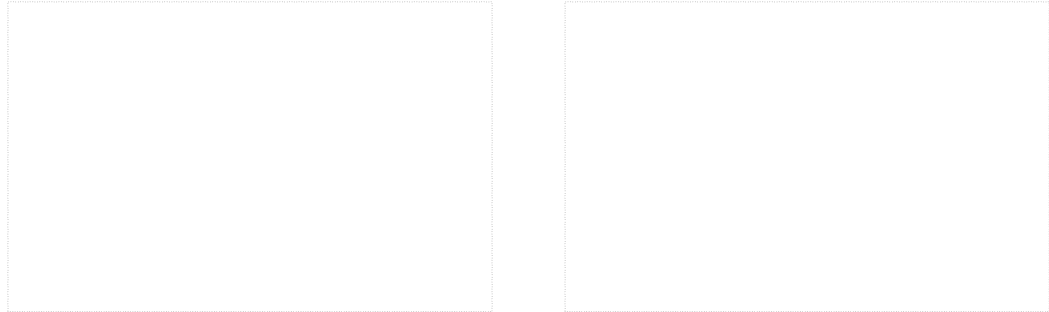
- 각 예술 분야를 구성하여 각 분야의 교육 및 레지던시 프로그램을 진행함
- 각각의 장르에 맞는 최상의 작업 공간을 갖추고 있어 예술가들이 거주하면서 타장르의 예술가들과 협업이 언제든지 가능함



[그림 Ⅱ-44] Programs를 통해 작업을 진행하는 모습

○ Events

- 매월 크고 작은 이벤트가 열리고 있으며, Banff Summer/Winter Arts Festival, Banff Mountain Festival, Banff International String Quartet Competition을 통해 밴프의 프로그램에서 교육받은 예술가들의 작품을 선보임



[그림 II-45] Banff에서 열리고 있는 공연 모습

■ Banff New Media Institute(BNMI)

- 밴프 뉴 미디어 연구소(BNMI)는 국제적인 인정을 받고있는 예술 생산 및 연구 기관임
- BNMI에서 제공하는 프로그램은 예술가들이 뉴 미디어의 문화에 대하여 연구하는 연구자들과 함께 창조적인 다원주의 등 다양한 주제를 함께 연구할 수 있도록 설계되었음
- 새로운 작품의 생산, 그리고 예술가들의 교류, 제작자·기술자 그리고 주제별 예술가 레지던시 프로그램과 교육 프로그램을 제공하며, 다양한 분야의 학문을 개발하고 생산 활동을 할 수 있도록 지원함
- BNMI의 기본 신념은 협력을 통해 창조성을 활성화시키며, 새로운 방식으로 세상을 봄으로써 예술, 기술, 과학에 걸친 현대 문화에 창의적인 주체적 참여에 두고 있음
- 이를 위해 Training과 Production의 다양한 프로그램을 진행함

○ Training

· Creative Learning Workshops

- 밴프 뉴 미디어 연구소(BNMI)와 파트너들은 매년의 전문 개발 및 교육 워크숍 시리즈를 개최함
- BNMI 워크숍은 새로운 미디어 연습과 생산을 위한 모든 측면의 노력을 다하고 있음
- 참가자들은 설계, 실습 학습, 그리고 전략적 학제간 대화와 멘토십을 통하여 연구를 진행하게 됨

· Training Partnerships

- 밴프 뉴 미디어 연구소(BNMI)는 파트너 그리고 협력자들과 함께 매년 전문 개발 및 교육 워크숍을 개최하고 진행함
- 이 역동적인 학습 기회를 통해 참가자들이 실습하며 학습을 하고 전략적 학제간의

대화와 멘토쉽을 거쳐 관련연구 분야에 종사 할 수 있도록 함

- 트레이닝은 뉴미디어와 텔레비전 및 비디오를 포함한 모든 측면에 대하여 훈련함

· Work study Opportunities

- 학습프로그램은 재능 있고 창조적이며 뉴 미디어와 미디어 아트에 대하여 연구하고 관련 경력을 쌓길 원하는 사람들을 모집함
- 밴프 뉴 미디어 연구소(BNMI)는 여러 전문분야로 이루어진 학습 환경을 마련해 주며 참가자들로 하여금 특별한 학습 경험을 얻게 함

○ Production

· Co-production Residencies

- Co-production Residencies는 인터랙티브 표현, 모바일 미디어, 시각화 및 협업 사례, 텔레비전, 비디오 등 기술의 학제적 형태의 탐구, 포스트 프로덕션, 3D 모델링, 애니메이션, 물리적 컴퓨팅, 몰입 경험, 프로토타입 등의 연구를 위한 제작을 지원함
- 이 국제적인 레지던시 프로그램은 새로운 작업에 대한 창의력과 지식 기술을 보유하고 있는 개인 및 팀에게 제공됨
- 뉴미디어 부분의 6분야(Interactive Media, Television and Production, Audio, Visualization Lab, Mobile Technology Lab, Collaboration Lab)의 전문가들에 의해 활성화됨
- 모든 부서는 최신의 자원과 장비 및 밴프 센터의 지식을 갖춘 전문 스태프들과 참가자들이 함께 하도록 구성되어 있음

· Self-directed Co-productions

- 참가 희망자가 프로젝트 및 연구안을 제안하면 그에 따른 지원을 받을 수 있는 프로그램으로 최신시설을 갖춘 공간과 기술적 지원을 받을 수 있음
- 역대 프로그램을 통해 제작된 작품들을 기록 보관하고 있으며, 자유로운 열람이 가능함

○ The Advanced Research Technology Labs

- 밴프 뉴 미디어 연구소(BNMI)의 시각화(Visualization), 협동시스템 그리고 모바일 미디어에 관한 부분의 연구와 프로젝트들을 강화하고자 설립되었음
- 이 랩들은 박사과정 이후 교육의 기회를 촉진시키며, 연구 레지던시 적용 및 조직과 정보 기술과 디지털 미디어 산업 분야에서의 이해 관계자들과 협력을 돕고자 함

· ART Mobile Lab

- 2005년에 모바일 미디어 디자인, 미술, 기술 및 이용 문화에 대한 연구를 활성화하기 위해 만들어졌음
- 밴프 뉴 미디어 연구소(BNMI)의 연구 사업 중 하나로 모바일 미디어, 예술과 기술이 접목한 사용 문화를 디자인하도록 만들어졌고, 모바일 미디어의 진화 발전에 기여하고 있음

- 모바일 연구소 팀은 소수의 그룹으로 구성되어 있고 새로운 미디어 학제 배경, 미술 및 디자인, 환경 연구와 수석 연구자에 의해 주도되어짐
- 철학, 커뮤니케이션, 지역 사회 기반 사업, 공공 교육, 자연 과학, 컴퓨터 과학, 인간 컴퓨터 상호 작용, 사회 과학, 미디어 아이디어를 육성하고자 함
- 주요활동은 콘텐츠 작성, 체험 디자인, 미디어이론을 개발하고 작성 및 배포, 모바일 미디어 교육 및 아티스트 워크숍, 모바일 장치의 소프트웨어 개발 및 프로토타입 개발을 포함하고, 레지던시 프로그램, 컨퍼런스 프레젠테이션, 지역 사회 복지, 새로운 파트너십 구축과 함께 야외 공간에서 커뮤니티를 위하여 혁신적인 기술 및 상호작용에 초점을 맞추고 있음

• **ART Collaboration and Visualization Lab**

- 아트워크 협업 및 시각화를 위한 새로운 기술 개발하고, 어플리케이션의 디자인 및 인터페이스 노하우를 축적함
- 실험실에서 연구가 제작으로 연결되어지며, 창조적인 정보 기술의 학제적 연구를 통해 기술적인 문제를 해결할 수 있음
- serious game, cultural mapping, 전산 미학에 대한 대화형 응용 프로그램의 개발이 하이브리드 연구 실천 및 대화형 구조를 이끌어냄
- 예술 공동 작업과 시각화를 위한 실험실, 장학금, 탐험을 위한 환경을 육성하고 수석 연구원, 연구 동료의 헌신적인 팀과 함께 엄밀하게 연구가 이루어지도록 격려함
- 국내 및 국제적인 네트워크를 통해 스터디 참가자, 학자, 예술가 및 산업 계열사들이 함께 어우러질 수 있으며, 이들의 교육 및 훈련이 이루어짐

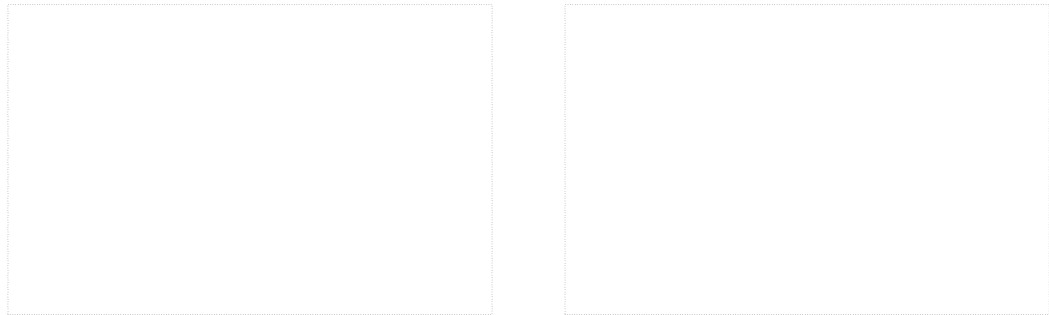
○ **밴프 뉴 미디어 연구소 가속화 프로그램 (BNMI Accelerator)**

- 밴프 뉴 미디어 연구소(BNMI)의 가속화(accelerator) 프로그램은 서부 캐나다의 디지털 콘텐츠와 테크놀로지 회사들의 혁신을 위한 지원을 하고 있음
- 가속화 프로그램은 BNMI의 연구, 지식 그리고 네트워크를 디지털 미디어 산업에서의 상업적인 활동들과 연결을 하고자 함
- 사업가, 기업협회 그리고 정부 기관들과의 면밀한 협업을 통한 협업을 촉진하고, 매치메이킹(matchmaking), 네트워킹(networking)과 자문(mentoring), 비즈니스 스킬 향상을 위한 세미나와 워크숍을 진행
- 프로토타입, 테스트, 공동 상품 개발 서비스를 제공하는 등 서부 캐나다에 걸쳐 미디어에 대한 관심을 주목하여 국제적인 마케팅 및 파트너십의 향상과 조직화를 도모함

Ⅰ 주요 콘텐츠 사례

○ Projection Technician Practicum

- 최첨단 시스템을 포함한 다양한 프로젝션 기술을 통해 작업하여 기본적인 기술과 실용적인 문제 해결을 강화함
- 멘토를 지원하여 업계 내 발전 방법과 조언과 지침을 통해 통찰력을 제공함
- 프로젝션 기술자가 되는 데 필요한 핵심 기술을 배우며 공연 중 프로그래밍 운영 재생 시스템, 2D 및 3D 애니메이션, VR, 증강현실 및 라이브 공연을 위한 상호작용을 포함함
- 이를 통해 밴프 센터의 다른 멀티미디어 분야와 협업할 수 있는 기회를 제공함
- 방문 아티스트와 협력하여 지식 기반과 전문 네트워크를 확장할 수 있음



[그림 II-46] Projection Technician Practicum

Ⅰ 주요 특징

- 밴프 센터는 Alberta Advanced Education and Technology, Alberta Infrastructure and Transportation, 그리고 the Alberta Foundation for the Arts 기관들을 통하여 정부로부터 자금지원을 받음
- 예술 프로그램은 the Canada Council for the Arts를 통한 캐나다 정부의 자금 지원으로, the Department of Canadian Heritage의 예술 교육 기금을 통해 지원받고 있음
- 창작력에 활기를 불어넣는 것을 미션으로 삼고 있으며, 세계 각국에서의 특별한 예술가들과 리더들이 새로운 예술작업 창작활동 및 수행 작업을 하도록 지원하고 있음
- 새로운 미디어 업계의 선두 주자로 혁신, 공동 작업자로서의 역할을 확립하고 있으며 캐나다와 국제적으로 전체 디지털 미디어 연구를 위한 자원을 지원하고 있음

④ MIT Media Lab

Ⅰ 개요

소재지	미국 매사추세츠 공과대학교
설립연도	1985년
설립목표	공학에 예술과 인문학 등 성격이 다른 학문을 접목시키는 방법으로 상상력을 발전시키는 것
주요사업	다학제간 연구, 인간과 기계의 상호작용, 디지털 혁신에 관한 연구를 기반으로 한 기술 및 콘텐츠 개발

Ⅰ 주요사업

○ 커뮤니티 생물공학(CommunityBiotechnologyInitiative, CBI)

- 풀뿌리 생명 과학(CommunityBio)을 중심으로 한 글로벌 운동을 활성화하기 위해 커뮤니티 조직 및 운동 구축, 집단 지능 및 사회 과학, 접근 가능한 생명 공학 도구 개발을 중심으로 다룸
- 디지털 도구와 민주화된 생명 공학 기술로 강화된 분산적이고 다양한 사회의 새로운 힘이 생명 과학의 혁신을 주도하여 창의성을 고무하고 삶을 개선하고자 함

○ 디지털 통화 구상 (Digital Currency Initiative, DCI)

- 암호화와 그것의 기반이 되는 분산된 기술을 둘러싼 지식의 경계를 확장하기 위한 연구를 진행함
- 공공의 이익을 구현하며 이에 수반되는 위험과 윤리적 문제들을 염두에 둔 기술들의 실제적인 영향을 명확히 하고자 함
- MIT와 오픈 소스 암호 공동체를 지원하기 위해 활동하며 사회 모든 분야와 협력함

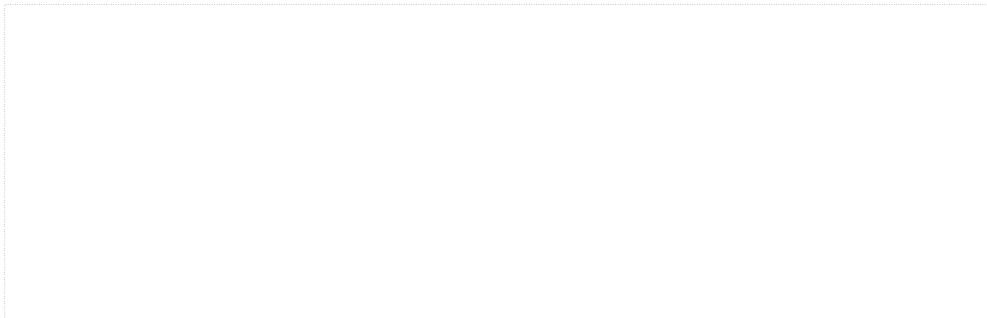
○ ML학습 이니셔티브 (Media Lab Learning Initiative)

- ML학습 이니셔티브는 창의적 학습의 유사한 원리를 바탕으로 만들어졌으며, 미디어 랩의 집단적 창의성을 학습에 반영하는 것을 목표로 함
- 커뮤니티를 지원, 미디어 랩 연구와 전문 지식을 전 세계에 공개하는 공교육 프로그램 개발함
- 온라인과 혼합된 학습 경험을 디자인하고, 개방적인 접근 커리큘럼을 발행하고, 사회적이고 창의적인 온라인 학습 커뮤니티를 육성함

Ⅰ 주요 콘텐츠 사례

○ Wearable Sanitizer

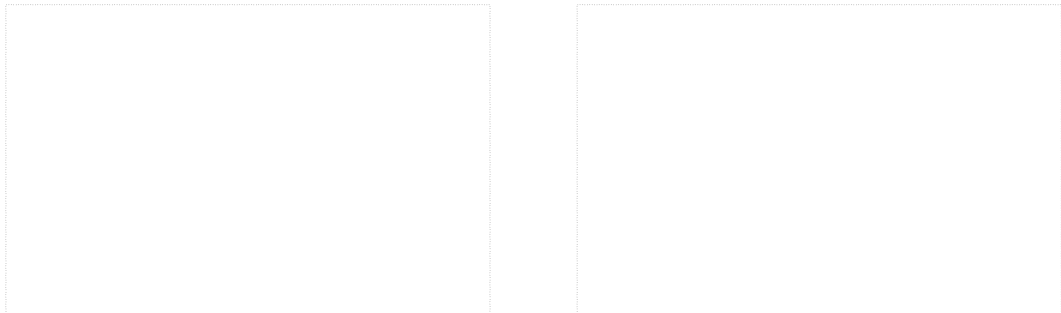
- 센서와 프로그램 가능한 단서들을 사용하여 착용자의 손이나 근처의 물체에 알코올을 제 시간에 자동으로 분사함
- 프로토타입을 시연하고 설계 프로세스, 장치 특성화 및 이 프로젝트의 오픈 소싱을 위해 노력함
- 누구나 쉽게 접할 수 있는 오픈소스를 만들기 위해 3D 프린팅 부품을 사용하거나 아마존에서 쉽게 구입할 수 있는 부품을 사용하는 것으로 두 가지 버전을 설계함



[그림 Ⅱ-47] 웨어러블 살균제

○ SoapCam Project

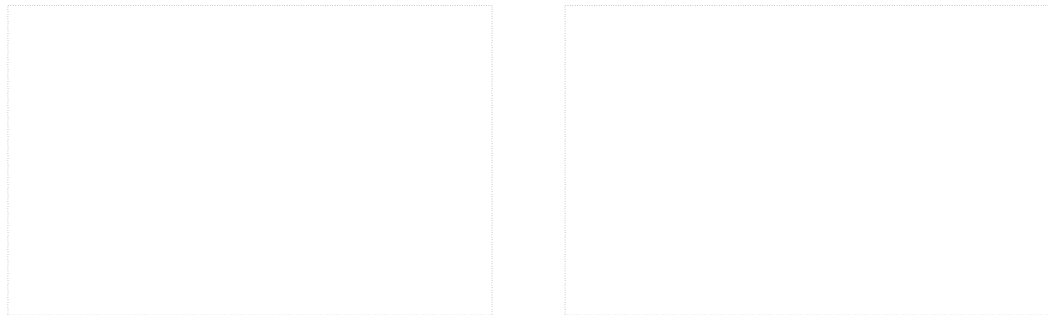
- SoapCam은 사전 학습된 딥 러닝 모델을 사용하여 적절한 손 세척을 감지하는 간단한 컴퓨터 비전 시스템을 말함
- 사용자가 수도꼭지에 접근하면 SoapCam은 누적된 세척 시간을 측정하고 양손을 씻고 있는지 여부를 감지함
- 오디오 큐와 시각적 피드백을 통해 사용자는 적절한 세척 루틴을 만들거나 개선할 수 있으며 경량 소프트웨어를 사용하여 저가의 장치 또는 휴대 전화에 설치할 수 있음
- 로컬 장치에서 완전히 실행되며 네트워크 연결이 필요하지 않으므로 이미지 데이터가 장치에 저장되어 수도꼭지 설비 자체에 설치하면 공중화장실에서 사용되는 일반적인 적외선 근접 감지기와 유사하게 작동할 수 있음



[그림 Ⅱ-48] 소프캠

○ Social Distancing in a Pandemic

- 역학 모델과 고정밀 이동성 데이터를 사용하여 코로나 확산 방지를 위한 정책이 사람들의 행동에 어떤 영향을 미치는지, 그리고 이러한 변화가 코로나바이러스 확산에 영향을 미치는지 이해하는 것을 목표로 함
- 사회적 거리두기 정책이 사람들의 운동 패턴을 어떻게 변화시켰는지 익명 지리 위치 데이터 분석을 통해 보고서를 발간함
- 실제 모빌리티 데이터를 사용하여 여러 시나리오를 사실적으로 시뮬레이션할 수 있으므로 최신 데이터와 새로운 행동 패턴을 분석할 수 있음
- 연구를 통해 유사한 데이터를 사용할 수 있는 다른 도시 및 지역으로 확장할 수 있으므로 향후 정책 설정에 적용할 수 있음



[그림 II-49] 고정밀 이동성 데이터를 사용한 사회적 거리두기 효과 분석

Ⅰ 주요 특징

- MIT 미디어 랩의 가장 큰 특징은 **다학제 간 연구**에 힘을 쏟는 것으로 특정 분야의 핵심 기술과 관련된 여러 가지 응용 분야나 활용이 가능한 여러 분야에 걸쳐 새롭고 흥미로운 방법을 통해 연구하고자 함
- 여러 학문에 걸쳐 연구가 진행되는데 기술에 중점을 두며 기술의 적용 범위가 넓고 다양함
- 실용성을 중시하기보다는 **인간과 기계간의 상호작용에 대한 연구**를 진행하면서 트렌디한 미디어 연구 기관이라는 이미지를 구축함과 동시에 제품(특히 User Interface)의 상품성을 높임으로써 100개가 넘는 다국적 기업과 단체들로부터 지원금을 받고 있음
- 자체적 기술개발과 그로 인한 콘텐츠 개발이 주를 이루고 있으며 **디지털 혁신을 통해 기술적, 사회적, 글로벌적 과제를 해결하는 데 초점**을 맞추고 있음
- 또한 우리를 둘러싼 환경을 인식하고 사용자의 목적과 감정적 상태를 알아내거나 예측해 내어 **사용자를 보다 효과적인 방법으로 도울 수 있게 하는 "지능적 물체"(Intelligent objects)**를 만들려고 노력하는 등 가능한 폭넓은 시각으로 연구하려 노력하고 있음

(2) 랩 기반 창작 및 인큐베이팅 기능

① 프랑스, 104 인큐베이팅(Cent quatre)

Ⅰ 개요

소재지	프랑스 파리
설립연도	2008년
미션	모든 장르의 예술의 창작과 제작을 주도하는 것
주요사업	프로젝트, 행사, 공간 지원 및 포럼 개최

Ⅰ 주요 사업

- 창작공간 지원, 프로젝트 및 연구지원, Le Forum d'Action Modernités 인문학포럼 등을 주요 사업으로 하고 있음
- 창작 및 시연공간 뿐 아니라 카페, 레스토랑, 서점 등의 편의 공간을 모두 활용할 수 있도록 지원하여 공간 활성화와 경제활동이 동시에 가능함. 또한 주민들을 대상으로 공간 대여 및 개방을 진행하여 주체적인 창작활동을 할 수 있도록 함
- 인큐베이터 104는 기업의 창시자, 중소기업, 대기업 등과 모든 종류의 예술 창작가, 실행자들과의 협업을 통해 산업적·경제적 가치를 포함하는 프로젝트를 지원하여 새로운 사업모델 개발을 시도하여 일자리 창출까지 연결하고자 함
- 인문학 포럼은 신기술, 경제, 사회문제에 대한 연구 및 토론을 진행하며 인큐베이터를 운영하고 출판물·간행물을 발간함

Ⅰ 창작 공간 104

- 파리시가 옛 장례식장을 개조하여 건립하였으며 모든 장르의 예술의 창작과 제작을 주도함
- 비교적 이주노동자 및 저소득층이 많이 거주하는 지역으로 창작공간과 인근의 공원을 통해 지역문화 활성화와 도시 재생을 이루기 위함을 목표를 함
- 지역사회와의 결속을 중시함으로써 창작공간의 개방과 주민들을 대상으로 작업실을 대여 하고 있으며 이를 통해 지역주민이 창작활동의 주체가 되도록 배려하고 있음
- 현재 공간의 특성을 활용하여 창작 공간과 시연 및 공연 공간, 카페와 레스토랑, 서점 등의 편의 공간을 두로 갖추고 있으며 이는 종합적인 창작활동이 주어진다는 점에서 창작공간의 새로운 모델이 되고 있음

○ 운영사업 및 프로그램

● 프로젝트 지원

- 18개의 아틀리에와 4개의 아파트를 보유하고 있으며, 모든 장르의 예술가들을 대상으로 작가들에게 작업 공간(100m²)을 지원함
- 국내외 예술가들의 프로젝트를 심사하여 필요한 기간 동안 레지던스를 허용하며, 이 기간 중에 다양한 지원과 협력이 이루어짐
- 오픈 스튜디오 행사는 한 달에 두 번 개최되며, 일반 대중에 대한 배려와 접근성 강화를 중요하게 여기고 있음
- 희망 작가들에 한하여 스튜디오 임대 가능함

● 행사 지원

- 다양한 예술 축제와 연계되어 있으며, 행사를 공동으로 주최하거나 공동제작 함(예 : festival NEMO-파리지역 디지털 아트 및 영상 페스티벌)
- Salon du livre de cuisine(요리책 북페어)를 진행
- ‘창작공간 104’와 파트너 관계에 있는 기관 및 기업 행사를 위한 공간을 지원함

● 공간 활성화를 위한 경제활동

- 카페 및 레스토랑, 서점을 운영하며 판매, 작가 사인회 등 다양한 이벤트를 개최
- boutique éphémère 운영하는데 이는 다양한 상품이 시장에 내 놓기 전에 선보이는 가게로서 일종의 프리 마켓(pre-market)과 같은 형식임

Ⅰ 인큐베이터 104

- ‘인큐베이터 104’는 산업의 영역과 예술적 창작 영역 그리고 연구영역을 비교하면서 혁신의 새로운 문화를 발전시킨다는 것을 목적으로 창립되었으며 예술-테크노-기업의 연계를 목표로 기업과 예술가, 연구자 간의 협업과 교류, 사업 모델 개발을 시도함
- 기업의 창시자, 중소기업, 대기업 등과 모든 종류의 예술 창작가, 실행자들과의 협업을 통한 역동적인 연구 개발에 참여하고자 하는 연구소 등을 위한 기관으로 성격을 명시함
- 산업, 경제적 가치가 결합된 혁신 프로젝트 지원을 목적으로 설립되었으며, 새로운 기업과 새로운 시장 그리고 일자리를 창출하며 연구 프로그램을 개발하고 예술의 창작과 보급을 지원하며 사회의 혁신을 목표로 함
- 세 개 기업 및 기구(Le CENTQUATRE, 웹 관련 회사인 Silicon Sentier, 사회혁신을 주제로 하는 포럼인 Forum d'Actions Modernités의 파트너십으로 창립하고, 운영위원회를 두고 전체 프로그램을 운영함
- 인큐베이터 104는 인문학포럼, 실리콘 상티에와 연계하여 함께 창립함
- 먼저 104(Cen quatre)는 파리에 구성되어있는 예술인 창작공간이고, 인문학포럼(Le Forum D'action Modernités)은 프랑스에 위치하고 있는 인문학 재단이며, Silicon Sentier는 1901년에 창립한 회사임

○ Le Forum d'Action Modernités 인문학포럼

- 인문학 포럼은 신기술, 경제, 사회문제에 대해서 연구하고 토론을 주최하는 재단형태로 스텝, 주주(stockholders), 기부자(contributors)와 파트너로 구성되어있으며 많은 회원들과 위원들이 소속되어있음
- 포럼은 크게 3개의 활동을 분류되어 활동하며 이는 기술, 경제, 사회의 분야로 이들을 접목시키고 본격적으로 다루고 있으며 이를 통해 미래의 산업에 대한 점진된 형태를 가져다줌
- 포럼은 실제 활동하고 있는 다양한 극장(예를 들어 Theatre du Rond Point)과 연계하여 연구하고 포럼을 개최할 때 장소제공을 받음
- 포럼은 다양한 단행본과 출판물을 발간하고 있음
- 인문학 포럼은 인큐베이터를 운영하고 있으며, 사회 문제에 대한 연구 및 유럽의 파트너와 연계한 연구, 다섯 개의 실험적인 공간, 다양한 관계자들과의 동맹 등을 진행하고 있음

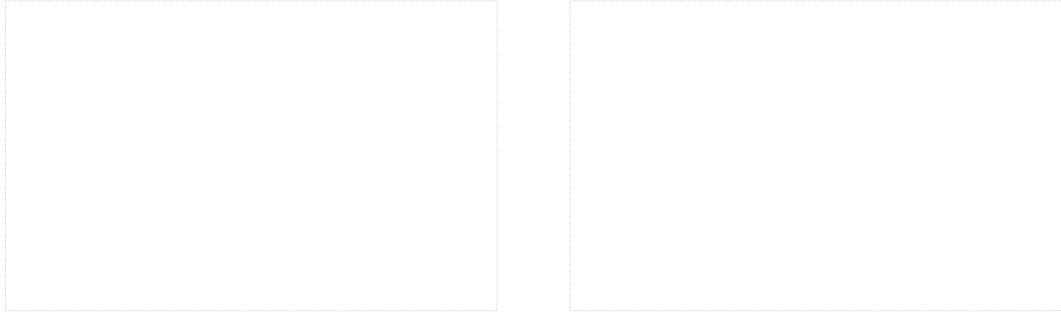
○ Silicon Sentier

- Silicon Sentier는 파리와 일 드 프랑스 지역에서 기술(웹, 오픈 소스와 이동성)을 연구하는 몇 백개의 기업의 협회임
- 협회는 새로운 혁신적인 기업에게 플랫폼을 제공하고 프로젝트를 할 수 있는 교차점을 제시하며 협회에서 새로운 혁신 기업들의 비전을 제시하고 발전, 성장에 기여하고자 함
- 이 협회를 통해 혁신 기업이 기존의 기업의 지속적인 기대와 기업의 요구에 초점을 맞출 수 있으며, 기술 혁신과 사회적 글로벌 네트워크를 구축할 수 있음
- 협회는 발전 혁신과 성장, 그리고 고용에 기여하기를 기대하며 파리시에 위치한 다양한 디지털 연구소에 아이디어를 제공하고 기업과의 연계성을 구축시켜 주기도 함
- 파리시의 미디어 아트 페스티벌<Future E.S.>의 개최장소로서 콘텐츠산업과의 연계성을 선순환적으로 제공하고 있음

Ⅰ 주요 콘텐츠 사례

○ PEACH GARDEN

- CENTQUATRE-PARIS의 상주 아티스트인 한국의 미디어 아티스트 권하윤의 작품으로, 조선 초기의 한국화가 안견(安堅)의 <몽유도원도>에서 영감을 받아 만들어짐
- PEACH GARDEN은 자연의 법칙을 벗어난 초현실적 정원을 자유롭게 산책할 수 있는 기회를 제공함
- VR을 통한 디지털 명상 전시로 언론으로부터 '자연을 승화시키는 몰입형 마법 산책'이라는 평가를 받음



[그림 II-50] VR을 통해서 본 PEACH GARDEN

○ Live Electronics

- 프랑스 104는 사운드 실험 연구소인 INA Musical Research Group (INA GRM)와 협력하여 PRESENCES Électronique Festival을 선보임. 전자 음향 즉흥 연주를 통해 실험적인 콘텐츠를 생산하며 스피커오케스트라를 통해 새로운 경험을 제공함



[그림 II-51] Live Electronics

Ⅰ 주요 특징

- 인큐베이팅을 통해 신생 기업을 만들어 내고 혁신적인 프로젝트를 진행할 수 있도록 지원하여 독창성과 창조성을 기반으로 한 혁신의 중심이 되고자 함
- 비교적 이주노동자 및 저소득층이 많이 거주하는 지역으로 창작공간과 인근의 공원을 통해 지역문화 활성화와 도시 재생을 이루기 위함을 목표를 함
- 지역사회와의 결속을 중시하여 작업실 대여, 창작공간 개방 등을 통해 주민이 창작활동의 주체가 되도록 함
- 창작 공간과 시연 및 공연 공간, 편의 공간을 두로 갖추고 있으며 이를 통해 종합적인 창작이 가능하다는 점이 특징임

② 스웨덴 Vision Forum

Ⅰ 개요

소재지	스웨덴
설립연도	2008
관심분야	공연예술을 위한 새로운 하이브리드 형태 개발 / 여러 예술분야의 만남을 위한 플랫폼 제공 / 과학 및 인문학 분야와 예술연구간의 회의를 위한 플랫폼 제공
주요사업	실험 세미나와 워크샵, 공연, 전시회 뿐만 아니라 예술 분야의 실무자 및 과학 및 인문학 연구원과의 학제간 협업 등

Ⅰ 주요 사업

- 여러 분야에서 전문 예술가들과 협력하여 제작이 이루어지고 있으며 대부분의 프로젝트에 여러 생산자, 국제 네트워크 및 학제간 협업이 포함됨
- 주요 사업으로는 퍼포먼스 아트를 위한 새로운 하이브리드 형태 개발, 회의를 위한 플랫폼을 제공하는 사업이 있음
- 특히 국내외 네트워크를 통해 전 세계의 예술, 과학 및 학술기관을 지원하여 새로운 아이디어와 새로운 작업 방법을 마련함
- 예술가, 연구원 및 학자의 풍부한 국제 및 학제간 네트워크에 대한 액세스를 제공함
- 공연, 실험 세미나 및 워크샵, 전시회, 출판 등의 업무를 진행하며 과학·인문학·예술 분야의 연구자들과 협력하여 연간 약 50개의 행사를 조직하고 있음

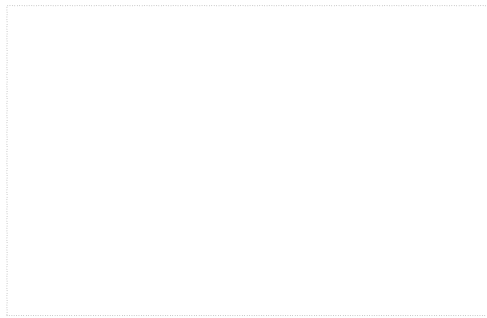
[표 II-25] 진행 중인 주요 프로젝트

프로젝트명	내용
Music, Language and Speech Pathology	- 디지털 기술을 통해 목소리를 '정확하게' 모방하는 기존의 접근에서 벗어나 목소리를 분해하고 언어를 왜곡하는 소프트웨어 개발을 통해 새로운 현대음악 작곡
Relieve Malaise	- 스웨덴, 독일, 브라질 예술가들과 함께하는 워크숍으로 정서적 스트레스와 예술의 관계를 모색함
Worlds Music	- 새롭게 개발한 기술을 활용한 학제 간 공연
Virtual Architecture	- 스위스 건축가가 개발한 VR 기술에 대한 새로운 성능 개발
Gothic Walks	- 다양한 안무와 영상이 가미된 아티스트 Carola Uehlken과 함께하는 공연
Marcus Krapp's Last Tape	- 시각 예술, 음악, 과학, 춤, 문학이 한데 어우러져 모든 것을 아우르는 체험이 되는 실험적인 축제

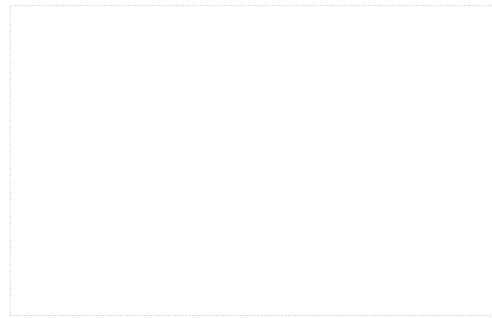
Ⅰ 주요 콘텐츠 사례

○ 1+1=3(시청각 EEG 기반 공연)

- 정교한 신경 과학 신호 분석 및 맞춤형 하드웨어를 통해 전기 생리 학적 신호를 아날로그 및 디지털 제어 신호로 변환하는 기술(EEGsynth)을 활용하여 소리, 조명, 이미지를 제어하여 공연을 하는 프로젝트



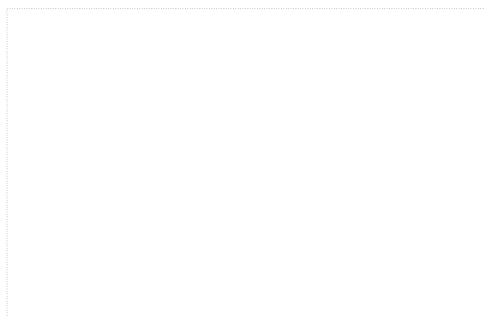
[그림 II-52] EEGsynth를 제어 중인 모습



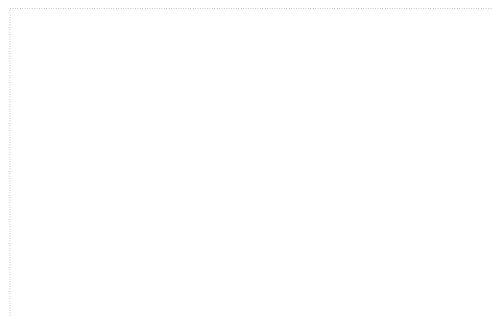
[그림 II- 53] EEGsynth 사용 모습

○ More eyes / New eyes

- 2018 년 멕시코 시티, 로스 앤젤레스 및 상파울루에서 'More Eyes'라는 제목으로 공개행사를 진행하였고, 두 번째 프로젝트는 멕시코 시티, 스톡홀름, 파리에서 'New Eyes'라는 제목의 공연으로 이어졌음
- 시각 예술, 안무, 신경 과학, 철학 및 과학 기술 연구 참가자들이 행사에 참여하였음
- 우리 몸에 우리가 가진 것보다 더 많은 눈이 갖추어져 있을 때 나타나는 일상 생활의 변화에 대해 살펴봄으로써 과학과 예술이 우리의 내면과 외면에서 어떻게 형성되고 상호 작용하는지에 대해 연구하는 프로젝트임



[그림 II-54] More eyes / New eyes 활동 모습

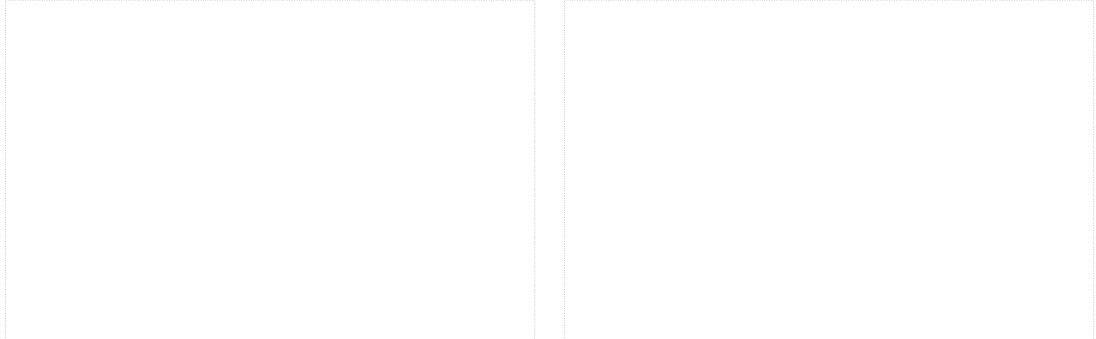


[그림 II-55] More eyes / New eyes 활동 모습

○ Tomorrow 's Art Audience

- 현대 미술의 방법론이 어린이와 청소년의 학습 과정에 어떻게 도입 될 수 있는지 조사하는 연구 프로젝트임

- 교육학 연구원, 교육자, 큐레이터, 예술가 그룹들이 협력하여 운영되고 있음
- 교실, 박물관 및 공공 장소에서 현대 미술 및 기타 과목에 대한 학생의 학습을 지원하는 방법과 연습을 개발하는 데 중점을 둠



[그림 II-56] Tomorrow 's Art Audience 세미나 모습

Ⅰ 주요 특징

- 모바일 실험실, 개방형 커뮤니티 및 예술을 제작하고 제시할 새로운 형태와 맥락을 개발하기 위한 플랫폼으로, 스톡홀름 카운티 협의회, 스톡홀름시 및 스웨덴 예술위원회의 지원을 받고 있음
- 다양한 장르에 걸쳐 학제 간 예술을 생산하고 제시하는 역할을 수행함
- 실험 세미나와 워크숍 뿐만 아니라 공연과 전시회를 조직하고 있으며, 예술 분야의 실무자 및 과학 및 인문학 연구원과 협력하고 있음
- 예술 분야에서 전문 예술가(큐레이터, 안무가, 연구원, 교육자, 음악가)들과 함께 일하며, 여러 제작자와 국제 네트워크 및 학제 간 협력으로 대부분의 프로젝트가 진행됨
- 이러한 국제 프로젝트의 경험을 바탕으로 정보를 공유하여 예술가, 연구자 등의 네트워크를 지원하고 있음

③ 네덜란드, LIMA

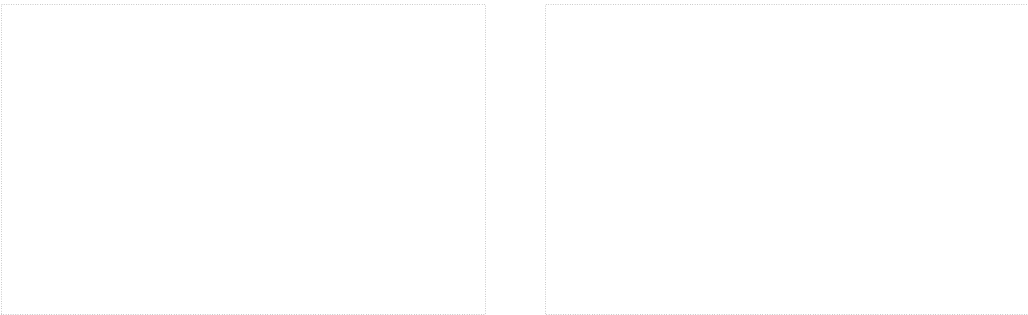
Ⅰ 개요

소재지	네덜란드
설립연도	2013
설립배경	2012년 말 예산 삭감으로 문을 닫은 NIMK를 대신하여 2013년 네덜란드 미디어 아트 전문가들에 의해 독립 재단 LIMA 설립
주요사업	미디어 아트의 보존, 배포 및 연구

Ⅰ 주요 사업

○ 보존

- 미디어아트 작가와의 협의 하에 작품을 디지털화하여 보존함
- 작품을 보관 목적을 위해 압축되지 않은 AVI 파일 형식(프레젠테이션의 경우 MPEG2 형식, 온라인 프레젠테이션의 경우 MPEG4 형식)으로 디지털화함
- 아날로그 및 디지털 작품은 최적의 조건에서 보존되며 미디어파일은 중복 서버에 저장되며 장기보존이 가능함
- 저장된 미디어는 향후 프레젠테이션을 위해 사용 가능하며, 접근 가능한 상태를 유지하도록 정기적으로 제어됨

Mediakunst.net
<ul style="list-style-type: none"> - Frans Hals Museum, Stedelijk Museum Amsterdam, Van Abbemuseum, the Cultural Heritage Agency of the Netherlands, LIMA가 협력하여 온라인 카탈로그를 만들 - Mediakunst.net을 통해 네덜란드 미디어 아트 컬렉션을 하나의 디지털 카탈로그로 통합함 - 이를 통해 위 기관의 전체 미디어아트 컬렉션을 온라인으로 접할 수 있음 - 전 세계 사용자들에게 열려 있으며 5년간의 미디어아트를 확인할 수 있음 - 미디어아트에 지속적으로 접근할 수 있도록 하는 것을 목표로 함

[그림 표- 57] Mediakunst.net 사진

○ 컬렉션

- 1960년대부터 현재까지의 미디어 작품이 포함되어 있으며 백남준, 니콜라스 프로보스 등의 비디오아트 분야의 유명한 국제 예술가들의 작품 뿐 아니라, 신홍 인재들의 작품을 보유하고 있음
- 현재 소멸된 네덜란드 미디어 아트 인스티튜트(NIMk)외에도 Lijnbaan Center, MonteVideo, Time Based Arts, de Appel 등 다른 기관의 컬렉션을 소장하고 있음

○ 온라인 카탈로그

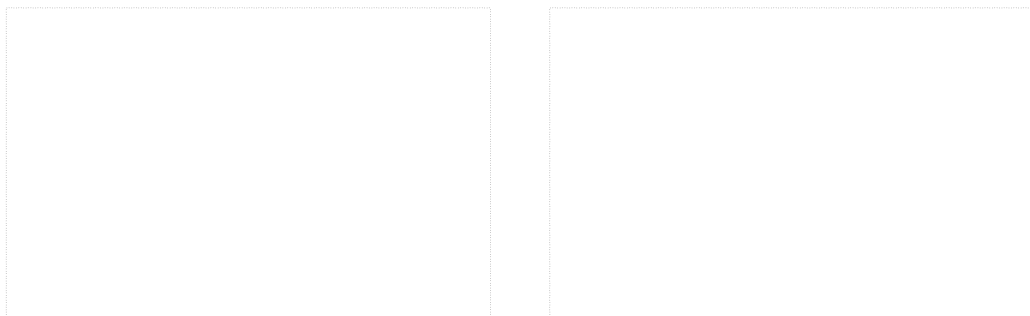
- 40년 이상의 미디어 아트와 500여 명의 국내외 예술가들의 2천 개 이상의 작품을 볼 수 있음
- 신홍 예술가부터 Marina Abramovic, Jan Fabre, The Vasulkas, Nan Hoover, Livinus van der Bundt, Peter Struycken의 작품을 포함함

○ 연구

- 디지털 예술에 초점을 맞춰 보존과 보관 및 문서화를 위한 연구를 진행함
- 새로운 기술을 모니터링하고 유용성, 호환성 및 지속 가능성 또는 보존을 위한 응용 프로그램을 모두 조사함
- 모범 사례 개발 및 사례 연구, 학생·예술가·큐레이터를 위한 교육을 제공
- 미디어 아트 배포를 위한 새로운 비즈니스 모델 개발
- 특히 '지속가능성 연구소'를 설립하여 예술과 과학, 기술 분야의 전문가들이 모여 사례 연구를 중심으로 이론과 현장을 연결하고자 함

18회 서울국제뉴미디어페스티벌(네마프2018) : 서울에서 만나는 네덜란드 미디어 아트

- 서울국제뉴미디어페스티벌은 2000년부터 시작된 한국 최초의 탈장르 미디어아트 축제로, 2018년 18회를 맞이함
- 2018년 8월 15일 부터 8월 24일까지 진행된 제 18회 페스티벌은 서울아트시네마, 인디스페이스, 문화비축기지, 서교예술실험센터, 아트스페이스오, 공간41, 미디어극장 아이공에서 열렸으며 네덜란드 미디어아트 기관인 리마(LIMA)와의 협업으로 진행됨
- 젊은 신진작가들의 참신한 작품을 발굴, 상영/전시 기회를 제공하고 있으며 현재까지 약 2,000편의 국내외 작품을 대중들에게 소개해 옴
- 세 가지 미션인 인권, 젠더, 예술감수성에 초점을 맞추어 디지털영화, 실험영화, 비디오아트, 대안영상 등 뉴미디어아트 영상과 전시를 한 자리에서 만날 수 있는 축제의 장으로 진행됨
- 매년 한 국가를 선정하여 비디오 아트/대안영상을 특별전 형식으로 초청하여 소개하고 있으며 2018년에는 네덜란드가 선정되어 네덜란드 미디어아트 특별전을 개최함



[그림 Ⅱ-58] 네덜란드 미디어아트 상영작

Ⅰ 주요 콘텐츠 사례

○ ArtHost

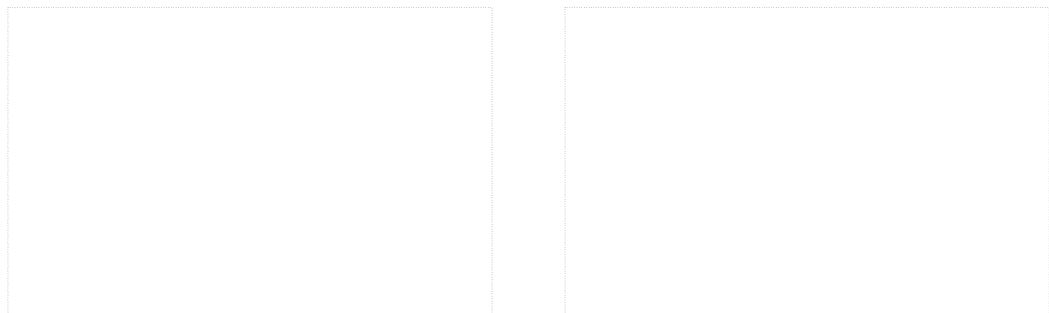
- LIMA와 DullTech가 공동으로 개발한 유료 보존 서비스로, 누구나 문서, 호스팅, DNS 관리 등의 미디어 아트 작품을 관리하는 데 사용할 수 있음
- 디지털 아트 작품의 보존 및 관리를 위한 가이드 라인 개발에 기여하고 미디어아트의 지속 가능한 저장을 위한 방법론과 서비스 개발을 목표로 함
- 작가와 창작물, 관련 파일, 소스 코드, 문서 및 도메인 이름을 등록하여 작품을 지속적으로 보존·유지할 수 있음



[그림 II-59] ArtHost 홈페이지

○ Putting Distribution on the Map

- 디지털 아트 배포 상태를 국제적 수준에서 맵핑하고 모델을 조사, 분석 및 평가하는 것을 목표로 함
- 다양한 종류의 디지털 아트 작품을 통해 배포 목적이 무엇인지, 어떤 문제에 직면했는지, 해결을 위한 어떤 노력이 발생하는지 연구함
- 비디오 아트, 소프트웨어 기반 설치 및 라이브 미디어 성능에 대한 모델 비즈니스 사례의 배포에 중점을 두고 연구를 진행함



[그림 II-60] Putting Distribution on the Map

Ⅰ 주요 특징

- 아티스트를 대표하여 새로운 작품의 발표 및 개발을 지원하면서 미디어 아트 보관, 보존 전문센터이자, 미디어 예술, 새로운 기술 및 디지털 문화를 위한 플랫폼임
- 40년동안의 미디어 예술작품과 5백 명의 국제 아티스트들의 작품들을 저장하고 있음
- 주로 구입을 통해 작품을 수집하는 미술관과 달리 대여의 형식으로 마스터 영상이나 아티스트 에디션 영상작품을 수집
- 2018년 6월 개설한 아카이빙 웹사이트(Mediakunst.net)를 통해 네덜란드 미디어 아트 컬렉션을 하나의 디지털 카탈로그로 통합하였음
- 웹사이트(Mediakunst.net)에 수집된 작품은 연구, 장기 보관 및 프레젠테이션을 위해 전 세계적으로 제공하고 있음

3) 국내 아시아 관련 기관

① 한 - 아세안 센터

Ⅰ 개요

소재지	서울시 중구
설립연도	2009년
설립목적	한국과 동남아시아국가연합(아세안, ASEAN) 10개 회원국 간 교류협력 확대
주요사업	한-아세안 간의 무역, 투자, 문화, 관광, 홍보, 정보, 대외협력사업 및 연구 등

Ⅱ 주요사업

- 한국과 아세안 회원국 간의 교역증대, 투자촉진, 관광활성화 및 문화·인적 교류 확대를 통해 양 지역 간의 상호 협력을 강화하고 우의를 증진하기 위한 다양한 사업과 활동을 실시
- 아세안측의 요청·조언을 반영, 교역불균형과 일방적 문화전파로 상징되는 편향적 관계를 완화하며 아세안에 기여할 사업을 주로 실시

[표 Ⅱ-26] 한-아세안센터 주요사업 및 내용

사업분야	내용
무역·투자	<ul style="list-style-type: none"> - 투자 및 비즈니스 환경세미나 - 투자 및 시장조사단 - 아세안 연계성 포럼 - 아세안 무역 전시회 - 아세안 상품 전시회 - 상품 개발 워크숍 - 한-아세안 기술 협력 워크숍
문화·관광	<ul style="list-style-type: none"> - 아세안 축제 - 아세안 푸드 페스티벌 - 아세안 지역기반관광 프로그램 - 한-아세안 관광 진흥 워크숍 - 아세안 관광 역량 개발 워크숍
정보·자료	<ul style="list-style-type: none"> - 아세안 인식제고 사업 (워크숍, 포럼, 문화교류, 스쿨투어, 견학, 시민강좌 등) - 언론 및 소셜미디어 홍보활동 - 출판물 제작 및 웹사이트 운영

○ 아세안홀 운영

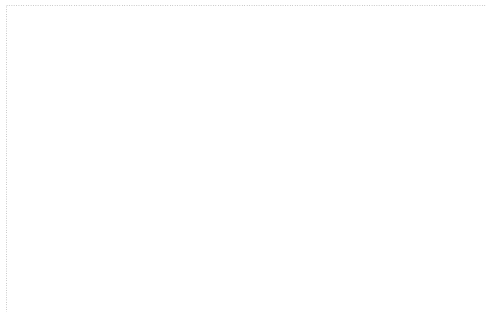
- 한국과 아세안 간 상호이해 증진을 위한 전시, 강좌, 세미나, 워크숍, 아세안 체험학습 프로그램 등 다양한 행사가 진행되는 다목적 공간을 운영함

[표 II-27] 아세안홀 운영내용

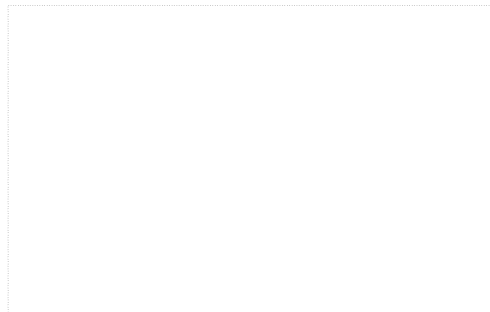
사용유형	내용			
아세안 문화전시	- 현대와 전통이 어우러진 아세안 10개 회원국의 다채로운 문화를 감상하고 체험할 수 있는 공간 - 수공예품, 직물, 미술작품, 디자인 제품, 전통악기 등 다양한 전시 상설 운영			
	국가별 전시	공예품 전시	직물 전시	전통악기 체험
아세안 정보자료	- 아세안 회원국과 한-아세안 관계 및 센터의 활동과 관계된 도서, 멀티미디어 자료(영화, 음악 CD 등) 소장 및 현장 열람 가능			
			아세안 정보자료 코너	
아세안 학습	- 아세안을 주제로 하는 시민강좌 개최 - 어린이·청소년·대학생을 대상으로 하는 아세안 학습 프로그램 및 각종 세미나와 워크숍 등 개최 - 학생 단체 견학 시 한-아세안 센터 소개 및 아세안과 한-아세안 관계를 주제로 하는 교육 프로그램 제공			
			아세안홀	시민강좌

I 주요특징

- 한-아세안 센터는 아세안이 무한한 성장잠재력을 지닌 소비시장이자 생산 기지로 부상할 것을 기대하며, 동아시아 지역협력의 분수령이자 동북아 협력을 촉진할 것이라는 아세안의 중요성을 인식하여 아세안 공동체와의 적극적 이니셔티브를 추진하고 있음
- 기존 양자 중심의 협력관계를 넘어서 인류 공동체가 직면한 21세기형 지역적·세계적 공통 관심사를 함께 해결해 나가는 관계로 발전시키고자 함



[그림 II-61] 국제교류 멘토링 워크숍



[그림 II-62] 아세안 문화전시

4) 국내 융복합 문화예술센터

① 아트센터 나비

소재지	서울시 종로구 종로 26SK 서린동빌딩 4층
설립연도	2000년
미션	최신 기술을 비판적인 시선으로 바라보며, 창작을 지원해 새로운 가능성을 품고 있는 창의적 표현을 키우고, 참신한 아이디어가 공유되며 새로운 사회적 운동의 원동력으로 삼을 수 있는 커뮤니티를 구축하는 것
주요사업	예술론과 미학의 새로운 영역을 확장하기 위한 연구와 교육, 이에 기반한 창작활동 지원

Ⅰ 주요 사업

○ 전시

- 기획전, 공모전, 레지던시 프로그램을 통한 전시, 국내외 작가 참여 전시 등을 진행하며 감성을 통해 인간과 기계, 사회 등 다양한 관계 속 소통 방식에 대해 탐색하고자 함
- 인공지능, 인터랙션, LED 등 다양한 미디어 신기술을 통해 공공미술 매개체로서 미디어 스크린의 활동들을 새로운 관점과 맥락에서 소개함

○ 해카톤

- 해카톤 문화와 창작 워크숍의 결합을 시도한 것으로 다양한 영역의 크리에이터들이 한 공간에 모여 아이디어의 제안부터 실현 개발, 실행, 결과발표, 공유 등의 과정을 수행해가는 오픈창작 플랫폼의 역할을 수행함
- 공유와 협업의 가치를 강조하고 융복합문화콘텐츠가 생산되고 발전되는 기회를 제공하는 장으로 기능하고자 함
- 인공지능 기술을 활용한 미디어아트(음악, 인터랙티브아트, 설치, 퍼포먼스 등), 제작·서비스(로보틱스, 인공지능, 블록체인, IoT, 게임, 제품, 애플리케이션 등) 등의 융복합문화콘텐츠 부분을 포함함
- 철학/인문학 강연, 기술 워크숍, 크리틱, 멘토링 지원 및 해카톤 기간 공간 및 시설을 지원함

○ 레지던시

- 매년 레지던시를 운영하여 신진 미디어 아티스트를 발굴하고 다양한 문화적 배경을 가진 아티스트들과 함께 기술과 예술의 접점에서 예술적/심미적 가능성을 탐구하고 교류함
- Urban Media, Creative Media, Digital Craftmanship, Artificial Intelligence, Interactive, Data, Robotics 등의 미디어아트·디지털아트 부분을 포함함
- 제작비 400만원(레지던시 거주비 및 항공료 포함금액)을 지원하며, 레지던시 전시 및 아티스트 토크 기회를 제공함

- 접점이 있는 국내외 창작연구소 및 미디어 아트 센터들과 연계하여 프로그램 종료 이후 작가들의 후속 프로젝트 진행을 위한 기반을 마련함

○ 교육

- 급변하는 기술적 변화와 사회적 필요에 대응하며 현시대가 요구하는 창조적 인재 양성을 위한 다양한 교육프로그램을 운영함
- 교육프로그램을 통해 예술, 기술, 산업 등 다학제 간 교류를 활성화하고 공유와 협업, 창작문화의 가치를 지속적으로 확산하고자 함
- 미디어 아트와 디지털 제조 분야의 최전선에서 활동하고 있는 현장 전문가를 멘토로, 멘티와의 1:2 매칭을 통해 멘티의 프로젝트 계획서를 바탕으로 아이디어 구상부터 프로토타입 제작, 펀드레이징 및 투자유치, 발표 및 상용화까지 약 9개월간에 걸친 프로젝트 기반의 실무 교육 프로그램을 운영
- Public Digital Art, Interactive Art, Data Visualization, Digital Fabrication, Programming, Prototyping, Digital Fabrication, Social Funding 등의 분야를 포괄함

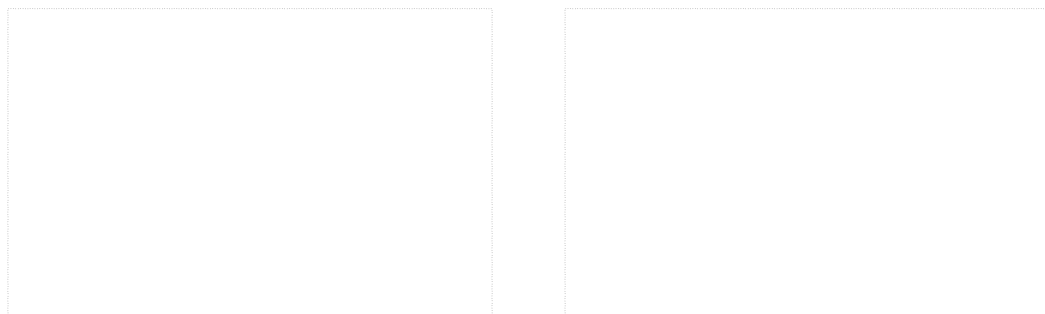
○ Nabi Lab

- Nabi Lab은 다양한 분야와의 교류와 협업에 기반한 연구와 프로덕션을 진행하며, 특히 로봇공학, 인공지능 및 데이터 사이언스 분야에 집중하고 있음
- 인간의 예술적 감성과 기술의 새로운 가능성을 융합하는 새로운 문화의 중심이 되고자 함

Ⅰ 주요 콘텐츠

○ Beat Bots Band

- 4개의 로봇암을 통해 전자드럼을 연주하고, 2개의 손으로 각각 미디 콘트롤러와 아날로그 신디사이저를 연주하는 형태임
- 로봇파티에서는 국악연주자와 협연으로 인간과 로봇이 함께 즐기는 공연을 선보였음



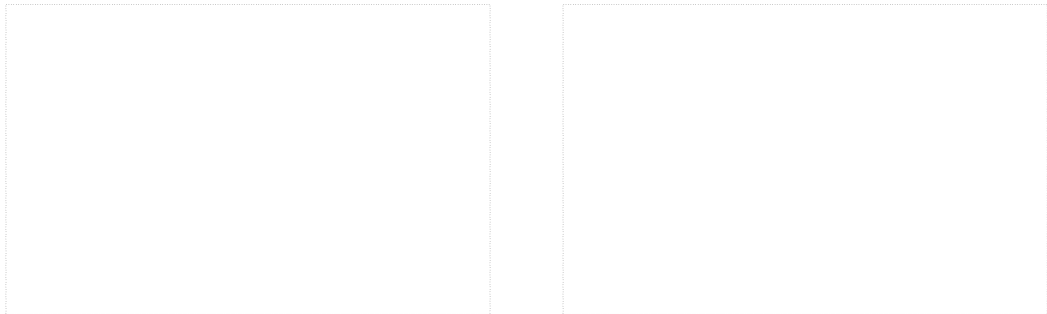
[그림 II-63] Beat Bots Band의 연주 모습

○ Breaking News

- 'BREAKING NEWS'는 수집된 데이터와 인공지능 기술을 결합해 인과관계가 불명확한 뉴스를 만들어 내는 작업임
- 카테고리 별로 정치, 사회, 경제 분야의 뉴스를 특정 기간 지정하여 기사별로 약

1000 여개의 글을 수집하고, 이를 정제 과정을 거쳐 인공지능 텍스트 학습을 통해 모델을 만듦

- 이 모델에 한글로 키워드를 입력하면 기존 분야별 학습된 모델에서 제너레이트 된 가상의 뉴스가 생성됨
- 키워드 입력 인터랙션과 동시에 뉴스 주체를 관람자로 대체하기 위해 이미지 프로세싱 단계를 거쳐 관람자의 얼굴이 각 분야별 유명인의 얼굴로 변형되어 최종 사진이 함께 프린팅이 됨
- 이로써 관람객은 자신이 제공한 정보가 이미지와 텍스트로 재구성된 결과로 만들어지고 확산되는 과정을 경험하게 됨



[그림 II-64] Breaking News의 작품 모습

Ⅰ 주요 특징

- 디지털 미디어와 정보 통신 기술의 발달로 인해 기존의 예술적 표현들이 뉴미디어가 제공하는 다양한 가능성과 결합되고 변화되며 확장되는 문화 예술의 패러다임 전환을 반영해 전통적 미술관의 변화를 시도했음
- 전시관은 그동안 멀티미디어 아트가 형식적인 참신성에도 불구하고 전통적인 전시공간에 갇혀 제대로 관람되지 못한 점을 염두에 두고, 미디어 작품 관람에 적합한 카페 형식의 공간으로 설계되었음
- 예술 작품 전시에 치중하는 기존 미술관의 역할을 넘어 예술론과 미학의 새로운 영역을 확장하기 위한 연구와 교육, 이에 기반한 창작활동 지원이 주된 활동임

② 금천예술공장

소재지	서울시 금천구 범안로15길 57
설립연도	2009년
시설구성	스튜디오 19실, 호스텔 5실, 대형 전시장, 미디어랩, 워크숍룸, 창고동, 남녀샤워장, 세탁실 외
주요사업	국내·외 예술가에게 24시간 사용 가능한 창작스튜디오를 제공하며, 오픈스튜디오, 다빈치 크리에이티브 페스티벌 등을 진행

Ⅰ 주요사업

○ 국제 입주작가 정기공모

- 매년 1회 국내외 작가를 대상으로 입주 예술가 정기공모를 진행함
- 선발된 국내·외 시각예술분야 예술가들에게는 24시간 사용 가능한 창작스튜디오를 제공하며, 전문가지원 프로그램, 기획전시 등 창작역량 증진을 위한 다양한 프로그램을 제공

○ 오픈 스튜디오 & 기획전

- 금천예술공장의 모든 스튜디오를 개방해 입주 예술가들의 작품과 작업공간을 접할 수 있는 기회를 제공
- 오픈 스튜디오 기간 동안 스튜디오 오픈, 기획전시, 퍼포먼스 및 야외공연, 관객참여 워크숍 등 다양한 프로그램을 준비하여 예술가, 미술 관계자, 시민이 함께하는 페스티벌로 운영하고 있음

○ 해외예술가 교환 프로그램

- 해외 주요 도시의 기관들과 협력하여, 시각 예술가를 1대1 교환 및 파견함
- 매년 별도 선정 과정을 통해 선발된 역량 있는 예술가들의 교류를 추진하여, 예술가의 국제적 활동 역량 강화 및 해외 주요 도시와 서울시 간 문화교류 활성화를 도모함

○ 전문가 지원 프로그램

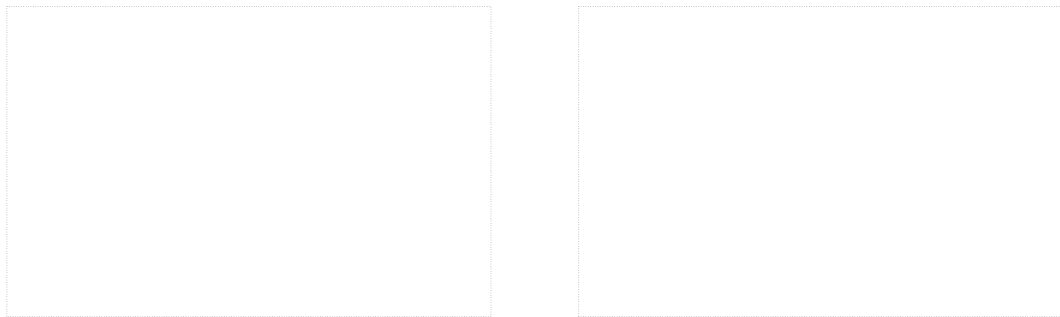
- 입주 예술가 대상 프로그램으로, 문화예술계 전문가 자문과 비평문을 받을 수 있도록 지원하여 예술가의 작업역량 강화와 문화예술계 교류 확장을 도움

Ⅰ 주요 콘텐츠

○ 다빈치 크리에이티브 페스티벌

- 금천예술공장의 핵심 사업으로 역량 있는 국내 미디어아트 예술가를 발굴하는 동시에 국제 미디어아트의 현재를 감상할 수 있는 축제

- 지난 2010년부터 시작되었으며 8회차가 되는 2019년에는 음악, 전자 하드웨어 엔지니어링, 미디어아트 등 다방면에서 활동 중인 권병준을 비롯해 총 103팀의 국내외 예술가가 참여하여 호모 헉드레드(Homo Hundred)가 실현되는 100세 시대에 ‘리빙 라이프(Living Life)’를 주제로 기술과 생명, 예술에 집중
- 생명과학의 발달이 우리 삶을 어떻게 바꿀지에 대해 실험적인 결과물로 질문하는 전시는 공모를 통해 선정된 권병준, 김성욱, 김준수, 박얼, 오주영, 정승, 정혜정×노경택×조은희, 함준서 등 국내 작가 8팀과 애니 리우(Ani Liu), 게놈 요리 센터(Center for Genomic Gastronomy), 논휴먼 난센스(Nonhuman Nonsense Collective), 피나르 올다스(Pinar Yoldas), 사샤 스파찰(Saša Spačal) 등 해외 작가 5팀이 참여하여 실험적인 작품과 퍼포먼스를 선보임
- 선정 작가들은 축제에 앞서, 작품의 콘셉트와 작업 과정을 공유하는 자리인 ‘다빈치랩 라이브(DA VINCI LAB LIVE)’를 통해 관객과 담론을 공유하고 소통하며 오랜 시간 작품을 탐구하고 발전시킴



[그림 II-65] 다빈치 크리에이티브 2019 현장스케치

Ⅰ 주요 특징

- 금천예술공장은 2009년 인쇄공장을 리모델링하여 서울디지털산업단지의 ‘첨단사업도시’라는 지역적 정체성에서 출발하여 설립되었으며 현재는 국내 미디어아티스트들을 발굴·지원하는 주요 플랫폼으로 자리매김하였음
- 예술가들을 위한 창작스튜디오 19실과 대형 작업을 위한 창고동, 전시실(PS333) 및 워크숍룸 지원을 통해 안정적인 창작이 이루어질 수 있도록 하며 국제교류의 장을 마련하고, 지역주민들에게는 첨단기술을 적용한 혁신적인 전시 콘텐츠를 통해 문화향유의 기회를 제공
- 특히 매년 진행되는 ‘다빈치 크리에이티브’는 공간 개방으로 통해 지역민들에게 좀 더 친근하게 다가감으로써 창제작자와 교류할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 의미가 있음

5. 쟁점 및 시사점

(1) 사회문화 환경 분석에 따른 쟁점 및 시사점

- 코로나19로 인한 팬데믹 현상은 국가 봉쇄로 이어지면서 세계화를 후퇴시켰고, 새로운 삶의 양식을 지칭하는 뉴노멀(New Normal)의 환경을 조성함. 이에 따라 디지털 및 비대면 문화가 확산하는 가운데 4차 산업혁명에 따른 기술 적용이 가속화되는 등 전반적인 사회변화를 거론하는 상황임
- 특히 문화예술계에서의 온라인 콘텐츠는 시·공간의 제약을 뛰어넘는 속성을 활용해 새로운 연결과 소통, 협업체계를 형성하고 있으며, 오프라인의 축소에 따른 대안으로서 새로운 국면으로 전개되고 있음
- 결국 이러한 위기 상황에 대한 비판적 인식과 대응으로서 새로운 가치를 제안할 수 있어야 한다는 전제를 놓고, 아시아적 가치와 성찰을 강조할 수 있다고 하겠음. 즉 위기의 직접적인 요인인 기후변화에 따른 생태문제에 대한 인식과 국수주의적 시각이 만연하면서 문화 다양성을 위축시키는 상황에 대한 대응으로 제안될 수 있음

(2) 정책 환경 분석에 따른 쟁점 및 시사점

- 중앙정부 차원의 정책 구도에서는 지속적인 정책 분석에 따른 사업계획 수정과 종합평가, 문화 협치의 당위성을 제시하였으며, 국립아시아문화전당 평가를 통해 내부약점 분석(아시아문화 중심지로서의 역할 제고, 문화전당과 아시아문화원의 이원화한계, 5개원의 연계성 부족, 전문인력 부족, 지역협력 제고 등)을 실행한 바 있음
- 또한 국립아시아문화전당 활성화를 위해 전당 운영을 각 원의 기능을 통합하는 ‘기능 중심’으로 전환하며, 지역 기반 킬러 콘텐츠 개발과 아시아문화 동반성장을 위한 교류·협력 프로그램을 확대하는 등의 운영 활성화 방안과, 조직 운영시스템을 개편하며 지역사회와의 협의 및 협치 체계를 구축하는 등의 방안을 내놓았음
- 다른 한편 문화부의 콘텐츠 산업 혁신전략과 코로나19로 인한 문화뉴딜정책 등은 비대면 사회를 염두에 둔 문화기술(CT)의 새로운 국면을 제안하는 것이라는 점에서 아시아문화전당에서 취해야 할 새로운 지점이 된다고 봄
- 반면 광주시의 정책 구도를 보면, 민선7기 과제로서 아시아문화전당 기능 개편을 통해 킬러콘텐츠 생산과 확대, 아시아문화 체험공간 확충 등의 사업이 진행되고 있으며, ‘유네스코 미디어아트 창의도시’에 따라 미디어아트 활성화를 위한 다양한 프로그램이 진행되고 있어, 실질적인 전당과의 협업과 파트너십을 구체화할 수 있음

(3) 국립아시아문화전당 현황 분석에 따른 쟁점 및 시사점

- 국립아시아문화전당은 아시아문화원에 콘텐츠 사업을 위한 국고보조금 예산의 교부 및 정산을 하며, 이를 통해 기관 운영 및 사업 관리감독의 역할을 하며, 아시아문화원은 아특법 제28조 3항에 따라 아시아 문화의 연구·홍보, 콘텐츠의 창·제작 및 유통, 전문인력의 양성, 국내외 협력망 구성·운영 등의 사업을 추진함

- 국립아시아문화전당은 전시, 공연, 교육, 축제 등으로 구현되는 성과가 사업화 및 상품화를 통해 유통되는 선순환 구조에 의해 작동되며, 선순환 구조는 “교류 → 연구 → 수집 → 창·제작 → 구현 → 유통”으로 이루어짐
- 코로나19 확산세가 지속됨에 따라 국립아시아문화전당은 임시휴관과 제한적 개방을 반복하고 있음. 이에 따라 2020년 2월 초부터 코로나19 대응을 위한 전당 종합계획을 수립하고 자체 비상 TF 구성·운영 및 유관 기관 협조 체계를 구축함과 동시에 인원 제한과 온라인 진행, 사업 연기의 방안을 채택하고 있음
- 그러나 코로나19로 인한 임시 대응이 아닌, 뉴노멀을 전제로 한 환경을 염두에 둔 문화전당의 역할과 기능에 대한 재정의가 필요하며, 이를 토대로 사업계획의 구도를 새롭게 설정할 수 있도록 연구 진행이 요구됨

(4) 유사 기관 사례 분석에 따른 쟁점 및 시사점

- 유사 기관 사례는 아시아 관련 기관과 융복합 문화예술기관으로 나누었으며, 아시아 관련기관을 다시 국제교류와 아시아콘텐츠 기반 유형으로 분류하였으며, 융복합 문화예술기관은 랩 기반 미디어아트센터와 랩 기반 창작 및 인큐베이팅 공간으로 분류하여 살펴보았음
- 아시아 소사이어티나 아시아링크의 경우 서구의 입장에서 아시아를 이해하고, 아시아의 미래적 가치와 가능성을 전제하는 가운데, 정치, 경제, 사회, 교육, 문화예술 등의 분야를 사업을 수행, 아시아 국가간 교류와 네트워킹을 적극적으로 수행한다는 점에서 참조점이 있음. 특히 ‘소프트 외교’(아시아링크)를 실행한다거나 아시아유럽정상회의 구도에서 문화교류를 진행(아시아유럽재단)하는 가운데 국제교류와 네트워킹의 노하우를 참조하는 것은 내적 필연성이 있다고 하겠음
- 또한 아시아콘텐츠 기반 사례로서 눈여겨볼 부분은, 아시아가 갖는 다양한 언어와 민족으로 인한 문화유산의 다양한 스펙트럼에 대한 이해와 해석이며, 이로써 아시아가 단일한 하나가 아니라 무궁무진한 차이와 다양성을 품은 복합적 개념임을 분명히 하고, 이를 역사적으로 풀어낸 지점을 참조할 수 있음. 이에 따라 현대예술 분야에서는 아시아 근대사에서 벌어진 각종 제국주의와 식민지 역사에 따른 착취와 약탈을 드러내며, 아시아 인종 다양성과 언어와 종교적 다양성을 토대로 문화 혼성과 문화 교차를 또 다른 정체성으로 성찰하는 관점을 참조함
- 융복합 문화예술센터의 경우, 랩 기반 미디어아트 센터에서는 랩을 통해 예술과 기술 결합을 실험하고, 이를 비즈니스 모델로 개발 가능하게 하는 선순환적 구조를 주목하며, 구조적으로 예술가와 기술인력, 산업인력의 협업과정이 전제됨을 참조할 수 있음
- 랩 기반 창작 및 인큐베이팅 사례의 경우, 다양한 유형의 미디어아트 활용 창업을 주도하고, 큐레이터와 예술가, 기술개발자 간의 교류와 학제간 연구가 진행될 수 있는 환경을 조성함으로써 여타 기관과의 네트워크를 도모하며, 미디어아트 아카이브와 플랫폼 제공을 통한 융복합예술 프로젝트의 지속을 가능하게 하는 지점을 참조함

III

미션·비전 및 사업성과 분석

1. 분석 개요

2. 미션·비전 및 3대 성과 현황 분석

3. 사업 전략 및 콘텐츠 운영 성과 분석

4. 이해관계자 의견 수렴

5. 분석 결과 및 개선방향

Ⅲ. 미션·비전 및 사업성과 분석

1. 분석 개요

- 국립아시아문화전당의 ‘미션·비전 및 사업성과 분석’은 아래 표와 같이 내용을 구성하여 분석을 전개함

[표 Ⅲ-1] 미션·비전 및 사업성과 분석 내용 구성

목차 구분		구성 내용
2. 미션·비전 및 3대 성과 분석	1) 미션·비전 분석	① 국립아시아문화전당 미션비전 검토 ② 아시아문화원 미션비전 검토
	2) 3대 성과 분석	① 콘텐츠 운영 성과 ② 관람객 유입 성과 ③ 경제적 파급 성과
3. 사업 전략 및 콘텐츠 운영 성과 분석	1) 연차별 사업 전략 분석	① 2016년 사업 전략체계
		② 2017년 사업전략 체계
		③ 2018년 사업전략 체계
		④ 2019년 사업전략 체계
	2) 기능별 콘텐츠 운영 성과 분석	① 콘텐츠 제작 기반 - 국제교류 - 조사·연구 및 자원수집 - 레지던시
		② 콘텐츠 구현 - 공연 - 전시 - 축제 및 행사 - 교육
		③ 콘텐츠 유통 - 지식재산 창출 및 유통 - 문화상품점 운영 및 상품개발
4. 이해관계자 의견수렴	3) 주제별 콘텐츠 운영 성과 분석	① 공연 콘텐츠 주제
		② 전시 콘텐츠 주제
		③ 축제 콘텐츠 주제
	1) 내부 구성원 의견수렴	④ 교육 콘텐츠 주제
		① 연구교류과(연구수집) 이슈
		② 연구교류과(국내외 교류) 이슈
	2) 전문가 간담회를 통한 의견수렴	③ 문화창조과 이슈
		② 1차 회의 : 광주
	3) 포럼을 통한 의견수렴	③ 2차 회의 : 서울
		① 광주포럼

2. 미션·비전 및 주요 성과 분석

1) 미션·비전 분석

(1) 분석 개요

- 국립아시아문화전당은 조직적으로 국립아시아문화전당과 아시아문화원으로 구분되어 각자의 전략체계를 수립하고 있음
- 본 분석에서는 이원화된 조직에 따른 전략체계를 분석하되, 서로의 비전과 목표가 분리되지 않고 통합되는 지점을 찾아 공간적 개념으로서의 국립아시아문화전당이 지향하고자 하는 미션과 비전의 당위성 및 핵심 기능을 도출하고자 함

(2) 분석 내용

① 국립아시아문화전당 미션·비전 검토

- 국립아시아문화전당은 『아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법』(이하 아특별법) 제 27조(국립아시아문화전당 설립·운영)에 근거하여 운영의 전략 체계를 구성함
- 아특별법에 따르면 국립아시아문화전당은 교류와 교육 및 연구기능 등을 통해 국가의 문화적 역량 강화의 역할을 부여받고 있으며, 이러한 역할은 문화콘텐츠 또는 프로그램의 제작·개발을 통해 작동될 수 있음을 드러내고 있음
- 이에 따라 국립아시아문화전당의 미션과 비전, 그리고 비전목표와 전략목표를 통해 교류협력 활성화와 창·제작 문화예술기관으로서의 역할을 담아냄

[표 Ⅲ-2] 국립아시아문화전당 전략체계

출처 : 2019년 국립아시아문화전당 자체사업 평가결과 보고서

설립목적	아시아 문화에 대한 교류·교육·연구 등을 통하여 국가의 문화적 역량 강화			
미션	아시아 동시대 문화예술의 교류와 창조 의 플랫폼			
비전	아시아 문화예술의 새로운 가치 창출 을 선도하는 글로벌 문화예술 기관			
비전 슬로건	세계를 향한 아시아 문화의 창(窓)			
핵심가치	문화다양성	창의성		인본주의
비전목표	문화예술 교류협력 활성화	다양한 방문객 충위 확보	고객만족도 제고	우수 책임운영기관 (자율성 확보)
전략목표	아시아와 지역을 있는 문화적 교량	창제작 문화예술기관으로 거점공간화	모두가 참여하고 누리는 복합문화기관	상생과 화합 자기실현이 가능한 조직역량 구축

[표 Ⅲ-3] 아특법 제 27조 (국립아시아문화전당의 설립·운영)

- ① 국가는 아시아 문화에 대한 교류·교육·연구 등을 통하여 국가의 문화적 역량을 강화하는 기지의 역할을 수행할 국립아시아문화전당(이하 "문화전당"이라 한다)을 광주광역시에 설립·운영한다.
- ② 문화전당은 문화체육관광부장관 소속하에 둔다.
- ③ 문화체육관광부장관은 문화전당의 운영에 필요한 문화콘텐츠 또는 프로그램 등을 제작·개발할 수 있다.
- ④ 문화전당은 문화전당 운영의 일부를 제28조에 따른 관련 법인 또는 단체에 위탁할 수 있다.
- ⑤ 제1항부터 제4항까지의 규정 외에 문화전당의 설립 및 운영을 위하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

② 아시아문화원 미션·비전 검토

- 아시아문화원은 아특법 제 28조(아시아문화원의 설립 등)에 근거하여 운영의 전략 체계를 구성함
- 아특법 제28조에 따르면 아시아문화원은 아시아 문화의 창의성과 다양성 개발을 통한 문화 관련 홍보·교육·연구 및 아시아 문화 관련 콘텐츠의 제작·유통 활성화의 기능을 부여받고 있음
- 이에 따라 아시아문화원의 전략체계는 콘텐츠 창제작 및 유통을 중심으로 고유기능 및 역할을 명시적으로 제시하고 있음

[표 Ⅲ-4] 아시아문화원 전략체계

출처 : 아시아문화원 업무보고(2020)

미션	아시아 문화예술 연구를 통한 콘텐츠 창제작 및 유통			
비전	세계 최고의 아시아 문화 콘텐츠 창제작 PARTNER			
핵심가치	역동적 아시아문화	협력·창의성	혁신·사회적 책임	국민·창작자의 동반자
2024 경영목표	아시아문화 연구·조사 활성화	아시아 문화 콘텐츠 제작 역량 강화	사회적 가치 기반경영 강화	국내외 콘텐츠 교류·유통확대
전략목표	아시아 문화 가치 발굴	우수 콘텐츠 제작 국민 문화향유 기회 확대	사회적 가치 경영구현	글로벌 아시아 문화 콘텐츠 전문기관
전략과제	① 아시아문화연구 활성화 ② 문화자원 아카이브 활성화	③ 아시아문화 콘텐츠 활성화 ④ 콘텐츠 이용 만족도 제고	⑤ 자율적 혁신계획 이행 ⑥ 사회적가치 실현 활동 강화 ⑦ 안전경영체계 구축	⑧ 국내외콘텐츠 교류협력강화 ⑨ 창제작 콘텐츠 유통 확대 ⑩ 아시아 문화 공동체 구축

[표 Ⅲ-5] 아특법 제 28조 (아시아문화원의 설립 등)

- ① 문화체육관광부장관은 아시아 문화의 창의성과 다양성 개발을 통한 문화 관련 홍보·교육·연구 및 아시아 문화 관련 콘텐츠의 제작·유통 활성화를 위하여 아시아문화원(이하 "문화원"이라 한다)을 설립한다.
- ② 문화원은 법인으로 한다.
- ③ 문화원은 다음 각 호의 사업을 한다.
 1. 아시아 문화의 연구·홍보
 2. 아시아 문화 관련 콘텐츠의 창작·제작 및 유통
 3. 아시아 문화 관련 전문인력의 양성
 4. 아시아 문화 관련 국내외 기구 및 단체 협력망의 구성·운영
 5. 국가, 지방자치단체 또는 공공법인으로부터 위탁받은 사업
 6. 그 밖에 문화원의 설립 목적을 달성하는 데 필요한 사업

(3) 분석 결과

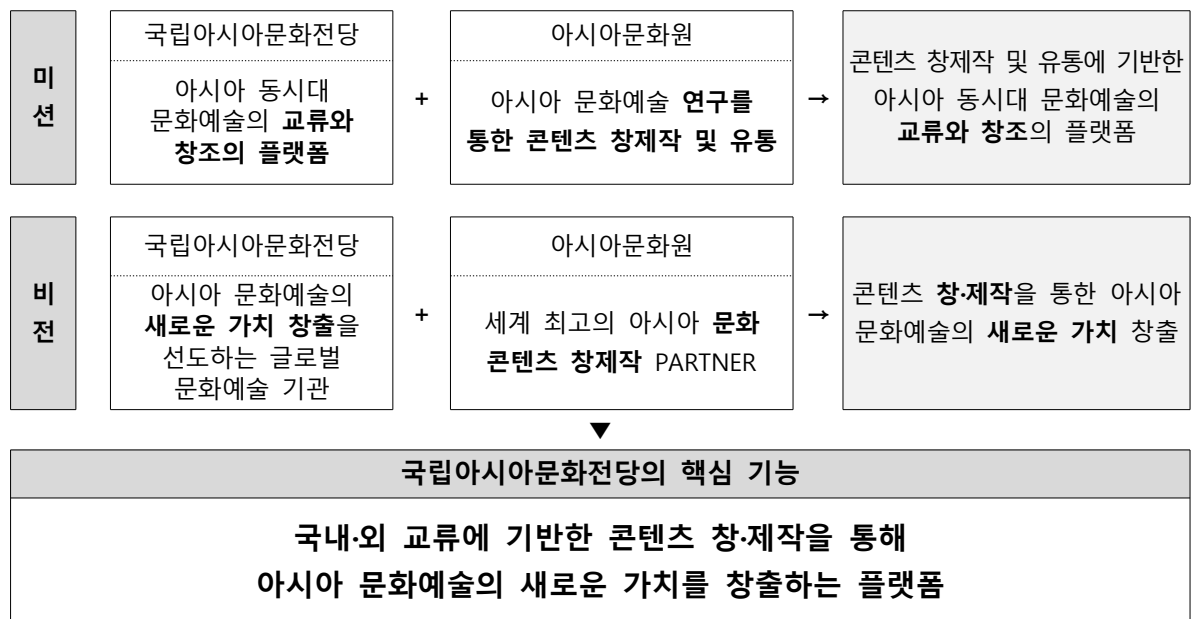
Ⅰ 아특별에 근거한 미션과 비전 설정

- 국립아시아문화전당은 ‘아시아 동시대 문화예술의 교류와 창조의 플랫폼’으로서 미션을 제시하고 있으며, 아시아문화원은 ‘아시아 문화예술 연구를 통한 콘텐츠 창제작 및 유통’이라는 미션을 등에 따라 기능별 차이 속에서 적절한 역할 기술이 된 것으로 판단됨
- 이와 같은 결과는 『아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법』(이하 아특별) 제 27조(국립아시아문화전당의 설립·운영), 제 28조(아시아문화원의 설립)에 부합하는 특징으로, 국립아시아문화전당의 미션과 비전은 아특별의 내용에 부합하는 내용으로 수립되어 있는 것으로 확인 가능함
- 단, 핵심가치는 ‘문화다양성’, ‘창의성’, ‘인본주의’로 제시하고 있으나 ‘인본주의’의 경우 설립목적, 전략목표와의 연관성이 낮아 기관의 사업 성격을 반영한 조정이 필요함 (제시안 : 역동성)

Ⅱ 국립아시아문화 전당 핵심 기능 도출

- 국립아시아문화전당과 아시아문화원의 미션과 비전을 통합적으로 검토했을 때, 국립아시아문화전당의 핵심기능은 아시아문화원의 창제작 기능을 포괄함으로써 ‘국제교류에 기반한 콘텐츠 창·제작을 통해 아시아 문화예술의 새로운 가치를 창출하는 플랫폼’으로 집약할 수 있음
- 이처럼 통합된 핵심기능을 제안함으로써 아특별에 근거하는 당위성을 확보하면서도 국립아시아문화전당의 콘텐츠 개발 방향 설정을 명료화할 수 있음

[표 Ⅲ-6] 국립아시아문화전당(공간적 개념)의 미션과 비전



2) 3대 성과 분석

(1) 분석 개요

- 국립아시아문화전당의 3대 성과를 ‘콘텐츠 운영 성과’, ‘관람객 유입 성과’, ‘경제적 파급 성과’로 설정하여 진행함
- 콘텐츠 운영 성과와 관람객 유입 성과는 『2019 아시아문화중심도시 백서』에 제시된 결과 값을 활용하여 분석함
- 경제적 파급 성과는 국립아시아문화전당으로부터 수집한 로데이터를 바탕으로, 한국은행의 『2015년 기준년 산업연관표』 활용하여 2016년도부터 2020년 6월까지의 성과를 분석함
- 이를 통해 국립아시아문화전당의 주요 성과의 특징 및 시사점을 확인하고, 콘텐츠 사업 전략 분석 운영성과 분석의 당위성을 확인함

(2) 분석 내용

① 콘텐츠 운영 분석

- 국립아시아문화전당은 2019년도까지 총 764건의 콘텐츠를 운영한 것으로 나타남
- 콘텐츠 운영성과는 2016년도부터 지속적으로 우상향하고 있으며, 2019년도에는 전년 대비 97건의 운영 성과를 도출하며 가장 높은 증가 추세를 보임
- 분야별로 구분했을 때 공연이 218건, 행사 164건(ACC시네마테크, 학술심포지움, 명절특별프로그램 등), 교육 129건, 전시 121건(문화창조원 전시, 문화정보원 전시, 어린이문화원 전시), 축제 39건 순으로 나타나, 문화전당에서 가장 활성화되어 있는 콘텐츠는 공연 분야로 확인할 수 있음.

[표 III-7] 콘텐츠 운영 성과 현황

출처 : 「2019 아시아문화중심도시 백서」 수정 사용

구분	~2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	계
공연	53	42	35	40	48	218 (28.5%)
전시	22	20	19	28	32	121 (15.8%)
교육	12	13	19	17	68	129 (16.9%)
축제	5	9	9	5	11	39 (5.1%)
행사	5	16	30	64	49	164 (21.5%)
기타	12	8	10	10	53	93(12.2%)
합계	109	108	122	164	261	764 (100%)

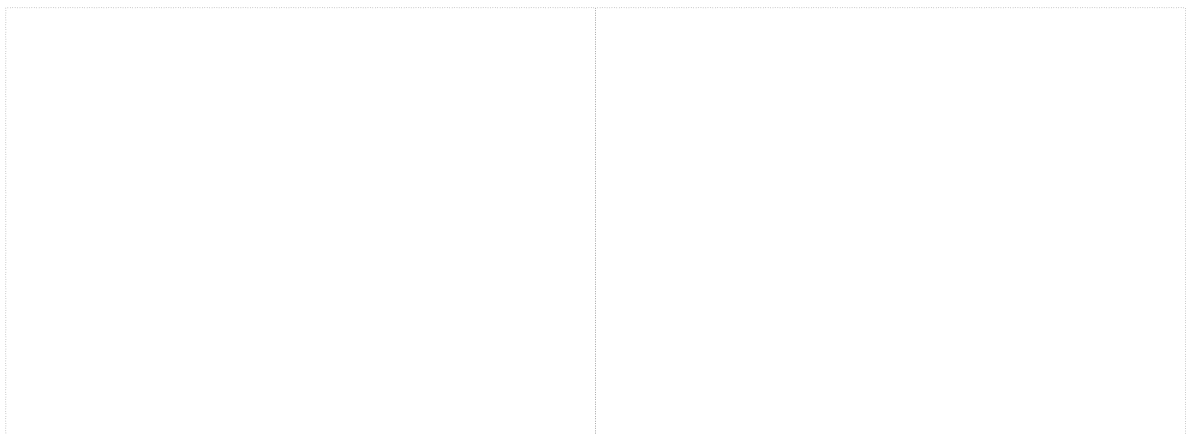
② 관람객 유입 성과

- 2019년 기준 국립아시아문화전당의 누적 관람객은 10,142,321명으로 나타남
- 관람객 유입은 2017년에 일시적인 감소가 있었으나, 지속적인 증가 추세에 있음
- 어린이문화원은 약 410만 명(40.8%)의 관람객이 유입되며 가장 높은 비율을 차지하고 있으며, 문화정보원 약 200만 명(20.1%), 예술극장 약 195만 명(19.2%), 문화창조원 약 146만 명(14.4%), 민주평화교류원 약 56만명(5.5%) 순으로 나타남
- 이를 통해 국립아시아문화전당의 관람객은 어린이 관련 콘텐츠에 대한 높은 수요를 보이며 방문해 왔음을 확인할 수 있음

[표 Ⅲ-8] 관람객 유입 현황

출처 : 『2019 아시아문화중심도시 백서』 수정사용

구분	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	계(%)
문화창조원	167,663	354,348	248,324	336,946	352,808	1,460,089 (14.4%)
예술극장	219,241	567,873	357,356	369,552	433,947	1,947,969 (19.2%)
어린이문화원	228,395	604,470	767,983	1,206,086	1,327,806	4,134,740 (40.8%)
문화정보원	262,623	551,897	392,763	413,241	422,553	2,043,077 (20.1%)
민주평화교류원	-	-	43,803	161,568	351,075	556,446 (5.5%)
합계	877,922	2,078,588	1,810,229	2,487,393	2,888,189	10,142,321 (100%)



[그림 Ⅲ-1] 콘텐츠 운영 성과 현황 그래프

[그림 Ⅲ-2] 관람객 유입 현황 그래프

③ 경제적 파급 성과

Ⅰ 개요

- 특정 분야의 파급효과를 계산하기 위해서는 일정한 투입액(정부투자금, 수입액, 매출액 등)에 각 부문의 계수를 곱하여 산출함으로써 국민경제 내 재화와 서비스에 소비 및 투자되는 흐름을 거쳐 외생적 충격에 의한 전체 국민경제에 대한 영향을 계산함
- 산업연관분석은 일정기간(일반적으로 1년)동안 발생하는 국민경제 내 재화와 서비스의 순환양태를 바탕으로 이루어지는 관계로 분석의 대상이 되는 외생적 충격도 또한 산업연관표 작성의 기준이 되는 기간(일반적으로 1년)단위로 이루어짐
- 국립아시아문화전당 운영의 경제적 파급효과를 측정하기 위해 2015년부터의 산업 연관표를 사용하여 2020년 6월까지의 유발계수를 사용하여 파급효과를 측정함
- 한국은행 산업 연관표 중 2015년 지역표를 활용하여 자기 지역 및 타 지역으로 구분하여 유발효과 산출함
 - (유발계수) 최종수요가 한 단위 증가했을 때, 이를 충족시키기 위해 각 산업부문에서 직·간접적으로 유발되는 금액으로, 생산유발계수, 부가가치유발계수, 고용유발계수 등이 있음
 - (유 발 액) 산업 부문의 산출액 1원이 증가하였을 경우, 타 산업에 유발시키는 금액
 - (수 요) 수요는 소비, 투자, 수출 등으로 구분됨 국립아시아문화전당 운영 기간 동안(2016년~2020년) 총 수요는 전당 콘텐츠 및 운영비 등의 사업비 총액, 이용자 방문에 의한 총 수입액, 자체수입으로 산출함

Ⅱ 분석 내용

○ 운영비 투입에 의한 경제적 파급성과

- 문화전당 운영에 투입된 정부자금은 총 3,044억 원임(2016~2020.6.30.)
- 각 항목을 산업분류와 매칭 후 해당 산업 유발계수와 곱하여 총 유발효과를 산출함

[표 Ⅲ-9] 전당 운영 투입비(2016~2019)

단위 : 백만 원

항목	16년	17년	18년	19년	~ 20년 6월	총계
문화전당 콘텐츠 및 운영	54,649	47,858	51,600	52,026	51,471	257,604
아시아문화포털 구축	749	1,511	965	892	909	5,026
아시아문화역량 강화지원	0	0	849	651	342	1,842
문화전당 건축비	11,658	10,197	0	0	0	21,855
인건비	2,671	2,881	3,159	2,571	3,346	14,628
기본경비	822	784	617	585	672	3,480
세출 총계	70,549	63,231	57,190	56,725	56,740	304,435

- 분석 결과 운영비 투입의 생산유발효과는 5,380억원, 부가가치유발효과는 2,655억원, 취업유발효과는 5,574명으로 나타남

[표 Ⅲ-10] 운영비 투입의 경제적 파급효과(2016~2020.06)

Panel A : 운영비 투입의 생산유발효과 (단위 : 억원)						
항목	16년	2017년	18년	19년	~ 20년 6월	전체
생산유발효과	1,273	1,136	1,787	1,772	988	5,380
광주지역 생산유발효과	855	765	1,317	1,307	689	3,694
그 외 지역 생산유발효과	418	371	470	465	299	1,686
Panel B : 운영비 투입의 부가가치효과 (단위 : 억원)						
항목	16년	17년	18년	19년	~ 20년 6월	전체
운영비의 부가가치효과	611	548	1,027	1,019	498	2,655
광주지역 부가가치효과	471	424	894	888	379	2,088
그 외 지역 생산유발효과	140	124	133	131	119	567
Panel C : 운영비 투입의 취업유발효과(2016~2020.06) (단위 : 명/10억)						
항목	16년	17년	18년	19년	~ 20년 6월	전체
취업창출효과	1,321	1,174	1,123	1,121	1,116	5,574
광주지역 취업창출효과	1,085	967	918	914	912	4,547
그 외 지역 취업창출효과	236	207	205	207	204	1,027

○ 문화전당 방문 및 여행에 의한 경제적 파급성과

- 문화전당 방문 및 여행의 1인당 지출경비는 5.3만원으로 나타남
- 세부 항목별로는 숙박비 0.6만원, 교통비 1.7만원, 식음료비 1.7만원, 관람요금 1만원, 쇼핑비·기념품구입비 0.3만원으로 나타남(글로벌리서치, 2018, p.51)
- 매년 지출경비의 변동은 없다고 가정하고, 여행경비에 관람객 수를 곱하여 총 지출액을 산정함
- 인플레이션을 고려하여 여행경비를 증가시키는 것도 고려해 보았지만, 연구결과에는 큰 차이를 보이지 않음

[표 Ⅲ-11] 전당방문 및 여행경비

구분	1인당 여행경비 (만원)	인원수*여행경비					
		연도	16년	17년	18년	19년	~ 20년 6월
		관람객 (명)	2,078,588	1,810,229	2,487,393	2,888,189	387,170
숙박비	0.6	인원수* 여행경비 (단위: 백만원)	12,472	10,861	14,924	17,329	2,323
교통비	1.7		10,861	30,774	42,286	49,099	6,582
식음료비	1.7		42,286	30,774	42,286	49,099	6,582
관람요금	1		30,774	18,102	24,874	28,882	3,872
기념품 구입	0.3		1,162	5,431	7,462	8,665	1,162
총계	5.3		97,554	95,942	131,832	153,074	20,520

- 문화전당 내부 자료에 의하면 관람객은 2016년 2,078,588명, 2017년 1,810,229명, 2018년 2,487,393명, 2019년 2,888,189명, 2020년 6월말 기준 387,170명으로 집계함
- 이용자의 여행 및 관광에 의한 생산유발효과는 1,688억원, 부가가치유발효과는 761억원, 취업유발효과는 8490명으로 나타남

[표 Ⅲ-12] 이용자 방문 및 관광에 의한 경제적 파급효과(2016~2020.06)

Panel A : 이용자 방문 및 관광에 의한 생산유발효과 (단위 : 억원)

항목	16년	17년	18년	19년	~ 20년 6월	전체
생산유발효과	336	326	447	520	70	1,688
광주지역 생산유발효과	210	207	283	330	45	1064
그 외 지역 생산유발효과	126	119	164	190	25	624

Panel B : 이용자 방문 및 관광에 의한 부가가치효과 (단위 : 억원)

항목	16년	17년	18년	19년	~ 20년 6월	전체
운영비의 부가가치효과	152	146	200	232	31	761
광주지역 부가가치효과	101	103	140	163	22	528
그 외 지역 생산유발효과	51	43	60	69	9	233

Panel C : 이용자 방문 및 관광에 의한 취업유발효과(2016~2020.06) (단위 : 명/10억)

항목	16년	17년	18년	19년	~ 20년 6월	전체
취업창출효과	1,986	1,555	2,136	2,480	333	8,490
광주지역 취업창출효과	1,504	1,148	1,577	1,831	245	6,305
그 외 지역 취업창출효과	482	407	559	649	88	2,185

○ 전당 자체수입금 발생에 의한 경제력 파급성과

- 문화전당 이용자에 의한 자체수입금은 총 81.5억 원으로 나타남
- 전당 이용자 소비에 의한 자체수입금 생산유발효과는 14억 원, 부가가치유발효과는 7억 원, 취업유발효과는 1673명으로 나타남

[표 Ⅲ-13] 전당 이용객에 의한 자체수입비 발생금

(단위 : 천원)

구분		16년	17년	18년	19년	20년(1~6월)	합계
총 수입(100%)		1,450,898	1,699,086	1,962,355	2,060,803	640,214	8,164,474
입장료	50%	830,576	847,553	839,983	804,005	113,547	3,710,281
주차요금	34%	359,036	499,542	761,278	992,298	383,931	3,047,669
편의시설	9%	97,453	234,784	252,313	146,162	81,723	819,105
대관료	5%	145,466	73,169	76,123	45,248	47,331	403,903
문화상품	2%	18,367	44,038	32,658	73,090	13,682	183,516

[표 Ⅲ-14] 자체수입금 발생에 의한 경제적 파급효과(2016~2020.06)

Panel A : 자체수입금 발생에 의한 생산유발효과 (단위 : 억원)						
항목	16년	17년	18년	19년	~ 20년 6월	전체
생산유발효과	2.557	2.994	3.458	3.631	1.128	14.387
광주지역 생산유발효과	1.781	2.086	2.409	2.530	0.786	10.022
그 외 지역 생산유발효과	0.776	0.908	1.049	1.101	0.342	4.365
Panel B : 자체수입금 발생에 의한 부가가치효과 (단위 : 억원)						
항목	16년	17년	18년	19년	~ 20년 6월	전체
부가가치효과	1.295	1.517	1.752	1.840	0.571	7.288
광주지역 부가가치효과	0.989	1.158	1.338	1.405	0.436	5.566
그 외 지역 부가가치효과	0.306	0.359	0.414	0.435	0.135	1.722
Panel C : 자체수입금 발생에 의한 취업창출효과 (단위 : 명/10억)						
항목	16년	17년	18년	19년	~ 20년 6월	전체
취업창출효과	297	348	402	422	131	1673
광주지역 취업창출효과	239	281	324	341	106	1349
그 외 지역 취업창출효과	58	67	78	81	25	324

Ⅰ 경제적 파급 성과 종합

- － 2016년부터 2020년 6월까지 국립아시아문화전당 운영에 의한 경제적 파급효과는 생산유발효과 7,082억 원, 부가가치유발효과 3,423억 원, 취업유발효과 15,737명으로 나타남

[표 Ⅲ-15] 경제적 파급성과 종합

항목		생산유발효과 (억원)			부가가치유발효과 (억원)			취업창출효과 (명)/10억		
		소계	지역	타지역	소계	지역	타지역	소계	지역	타지역
전당운영 비 투입	금액	5,380	3,694	1,686	2,655	2,088	567	5,574	4,547	1,027
	비중	100%	69%	31%	100%	79%	21%	100%	82%	18%
방문 및 여행 유발효과	금액	1,688	1,064	624	761	528	233	8,490	6,305	2,185
	비중	100%	63%	37%	100%	69%	31%	100%	74%	26%
자체수입 유발효과	금액	14.387	10.022	4.365	7.288	5.566	1.722	1,673	1,349	324
	비중	100%	70%	30%	100%	76%	24%	100%	81%	19%
총계	금액	7,082	4,768	2,314	3,423	536	802	15,737	12,201	327
	비중	100%	67%	33%	100%	16%	23%	100%	78%	2%

(3) 분석 결과

Ⅰ 문화전당의 고유기능 강화를 위한 정성적 성과 분석 모델 개발 필요

- 국립아시아문화전당의 콘텐츠 운영과 관람객 유입은 건립 이후 점진적으로 증가함. 그 가운데 공연 콘텐츠가 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났으며, 관람객 증가와 연계하여 검토했을 때 행사 프로그램의 기여도가 높은 것으로 나타남
- 관람객 유입에 있어 가장 두드러진 성장세를 보인 해는 2018년(전년 대비 677,164명 증가)으로, 당해 연도 행사 프로그램이 64건이 운영되었으며 이는 가장 높은 운영 비율을 차지하는 것으로 나타남(전년대비 34건 증가). 이에 따라 행사 프로그램의 양적 증가와 관람객 유입의 증가는 비례하는 것으로 볼 수 있음
- 그러나 정작 국제교류에 기반한 콘텐츠 창·제작을 통해 아시아 문화예술의 새로운 가치를 창출하는 플랫폼으로서의 국립아시아문화전당 사업이 도외시 될 수 있는 지점이 있으며, 단기적 성과로서 대중적 콘텐츠를 통한 관람객 유입 효과에 집중한 것으로 간주될 수 있음
- 또한 경제적 파급성과에 대한 요구 역시 동일한 맥락으로 이해될 수 있는데, 문화전당 자체가 성격상 아시아 문화에 대한 가치 지향적 사업을 수행하는 곳이고 실질적인 수익모델을 갖는 것이 아니라는 점에서, 경제적 파급효과가 절실한 것인지는 재고의 여지가 있음
- 실제로 성과에 대해 수치적 기준에 따른 정량적 분석만으로는 콘텐츠 기획과 운영에서의 성과를 판단하기 어려운 만큼, 정성적 성과 분석 모델 개발을 통해 국립아시아문화전당 고유기능을 강화하고, 이에 기반하여 대중친화 및 인지도를 높일 수 있는 방향성이 강구될 필요가 있음

[표 Ⅲ-16] 국립아시아문화전당 관람객 및 콘텐츠 운영 성과

(단위 : 명/건)

구분	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	합계
관람객	877,922 (-)	2,078,588 (▲268,359)	1,810,229 (△ 268,359)	2,487,393 (▲ 677,164)	2,888,189 (▲400,796)	10,142,321
공연	53	42	35	40	48	218
전시	22	20	19	28	32	121
교육	12	13	19	17	68	129
축제	5	9	9	5	11	39
행사	5	16	30	64	49	164
기타	12	8	10	10	53	93

3. 사업 전략 및 콘텐츠 운영 현황 분석

1) 연차별 사업 전략 분석

(1) 분석 개요

- 국립아시아문화전당 건립 이후 연차별 사업 전략 내용을 세부적으로 검토함
- 분석 자료로는 국립아시아문화전당의 『2017~2019년 자체사업평가 결과보고서』, 아시아문화원의 『2016년도 경영실적 본보고서』 그리고 국립아시아문화전당과 아시아문화원의 업무계획을 대상으로 함
- 이를 통해 지난 5년간 국립아시아문화전당에 제시되어 온 대외 수요와 이에 대응하여 설정해 온 사업 방향성을 확인함으로써 국립아시아문화전당의 당면 과제를 파악함

(2) 분석 내용

① 2016년 : 콘텐츠 창·제작 기관으로서의 국립아시아문화전당

Ⅰ 개관 시기 비전 및 사업목표 설정

○ 기관비전 : 세계로 향하는 아시아 문화의 창(窓)

- 국립아시아문화전당은 아시아문화중심도시조성의 중추적 역할을 하는 핵심기관으로서 ‘세계로 향하는 아시아 문화의 창(窓)’을 비전으로 제시하며 사업추진 방향을 설정함

[표 Ⅲ-17] 국립아시아문화전당 비전

출처 : 국립아시아문화전당 2016년도 주요 업무계획

비전	세계로 향하는 아시아 문화의 창		
	↑		
운영목표	국제문화교류의 거점공간	창·제작 중심의 예술기관	지역경제·문화융성의 거점
추진 과제	1. 국제교류 및 협력사업 확대를 통한 기관 위상제고 2. 융·복합 콘텐츠 기획·개발을 통한 창제작 시스템 강화 3. 지역경제·문화융성의 거점으로 전당 마케팅 강화		

○ 사업 목표 : 관객이 오고 싶은 전당, 관객을 오게 하는 콘텐츠 제작

- 국립아시아문화전당(아시아문화원)은 2016년 사업구성 및 전략 수립 시, 목표를 ‘관객이 오고 싶은 전당, 관객을 오게 하는 콘텐츠 제작’을 제시하며 관람객 유입에 방점을 둔 사업 추진 전략을 제시하였음

[표 III-18] 아시아문화원 사업목표

출처 : 아시아문화원 2016년도 사업 계획

사업목표	관객이 오고 싶은 전당, 관객을 오게 하는 콘텐츠 제작							
↑								
전략사업	페스티벌	공간활성화		커뮤니티프로그램		중장기창제작		
	연중 정기화	상설공연	외부개방	지역예술가/ 단체참여	교육사업	중장기 아이템발굴	아시아콘텐츠 연구.발굴	
사업구성	교류협력			창제작			유통·활성화	
	국제	국내	지역	공연	창제작	전시	공간활성화	페스티벌
	아시아문화연구							
	(연구) 정책/아시아문화/콘텐츠 소스				(아카이브) 자료확보, 자료서비스			

Ⅰ 사업 추진 방향 (2016년 아시아문화원 업무계획)

○ 국제교류 및 협력사업 확대를 통한 기관 위상 제고

- ⇒ 아시아문화 교류·협력의 기지이자, 문화다양성과 창의성 교육의 구심점
- 아시아에 의한 아시아 문화를 재발견, 재해석하고 재창조하는 상호 주체성과 파트너십에 의한 아시아 국가 간 상생과 협력모델 제시
- 글로벌 시대와 다문화사회에 대비, 문화다양성과 창의성 및 감수성 교육 등 사회적 현안 해결 및 미래 세대 양성에 기여

○ 창·제작과 유통 플랫폼으로서의 지속가능한 생산시스템 구축

- ⇒ 아시아 창조산업의 허브(Hub)이자, 상생과 협력의 ‘한류3.0’플랫폼
- 단순 문화소비 공간이 아닌 아시아 문화콘텐츠 개발, 창·제작 및 유통, 아시아문화 연구와 인력양성 등의 핵심 기능을 수행
- 예술, 과학기술 및 인문학이 결합된 융·복합 콘텐츠 개발과 유통으로 기존 문화시설 (예술의전당, 박물관, 미술관 등)과 차별화

○ 지역과 전당 간의 선순환구조를 정착, 지역 문화역량을 제고

- ⇒ 지역의 문화역량과 창조경제를 이끄는 ‘창조와 혁신 센터’역할
- 다양한 지역 거점의 국내외 창·제작 레지던시 및 랩(Lab) 등을 활성화하여, 지역 문화예술 역량 제고 및 경제 활성화에 기여
- 전당의 창·제작센터를 중심으로 국제적 기관 및 전문가와 지역 예술가, 연구기관 및 산업체 등과의 협업을 통해 전당 콘텐츠 기획·제작

② 2017년 : 고유기능성에 기반한 대중성 강화 필요에 대한 인식과 노력

Ⅰ 전년도 이슈

○ 고유기능과 지역요구의 간극 발생

- 국립아시아문화전당은 2017년도에 들어서면서 국내 최대 복합문화기관 건립 후 성과와 지역구매력, 인지도에 대한 우려를 하게 됨
- 특히 고유기능(전문성)과 지역요구(대중성) 간의 간극에 대해 고민하기 시작함
- 2017년 아시아문화원 경영실적보고서에 따르면 콘텐츠 대중성 부족의 문제를 한계로 꼽으며 고객은 국립아시아문화전당 건립 철학에 따른 아시아적 가치, 동시대적, 실험적 콘텐츠가 어려워 호감도가 낮다고 진단함

Ⅰ 대응 방향

○ 문화 향유층의 전당 유입을 위한 대중적 콘텐츠 확보 시도

- 국립아시아문화전당은 차별화된 콘텐츠의 정체성은 지속적으로 유지하되, 일반 문화향유층의 전당으로의 문턱을 낮추는 축제 및 대중화 프로그램 지속 발굴을 시도함
- * 어린이·가족문화축제, 브런치콘서트 등

[표 Ⅲ-19] 국립아시아문화전당의 대중화 프로그램 일부

사업명	내용
가족어린이 문화축제	<p>주최/주관 : 국립아시아문화전당/아시아문화원</p> <p>축제컨셉 : "아시아의 숲, 꽃을 피우다"</p> <p>장 소 : 국립아시아문화전당 어린이문화원, 아시아문화광장, 문화창조원, 문화정보원, 예술극장 등</p> <p>주요행사 : <기억의 숲 : 전시 연계 교육프로그램></p> <p>국립아시아문화전당 콘텐츠 기반의 전시 및 연계 교육 프로그램 '아시아의 타투', 'From Vietnam to Berlin', '어린이체험', '자연을 닮은 그림책' 등 다양한 전시 및 연계 교육 프로그램 운영</p> <p><만남의 숲 : 체험 교육프로그램></p> <p>아시아 문화의 우수성과 국제성을 이해하는 체험 및 교육 프로그램초원길, 바닷길, 사막길, 만남길 체험 및 교육 프로그램 운영</p> <p><나눔의 숲 : 공연 및 부대행사 등 체험 프로그램 운영></p> <p>아시아의 미래를 상상하고 마음을 나누는 프로그램 다채로운 공연 및 부대행사(ACC 어린이 그림그리기 대회) 등 체험 프로그램 운영</p>
브런치콘서트	<ul style="list-style-type: none"> - 시민들의 일상에 편안한 휴식을 제공하고, 어렵게 느껴지는 예술의 '쉬운' 접근을 위해 기획된 예술 토크 콘서트임 - 매월 마지막 주 수요일 '문화가 있는 날' 오전 11시에 진행하며, 공연이 끝난 후 간단한 커피와 다과를 하며 공연의 감동을 함께 나눌 수 있음

○ 중장기 경영목표(2018년~2022년) 수립

- 국립아시아문화전당(아시아문화원)은 고유기능성을 유지하며 대중과의 소통과 참여를 확대하기 위한 중장기 경영목표를 수립함

[표 Ⅲ-20] 국립아시아문화전당(아시아문화원) 중장기 경영목표(2018년~2022년)

전략과제	관객이 오고 싶은 전당, 관객을 오게 하는 콘텐츠 제작					
실행방안	<ul style="list-style-type: none"> · 전문성 vs 대중성 콘텐츠 6:4 비율 추진 · 연중 페스티벌 운영을 통한 전당 활성화 · 지역사회 동반 성장 프로그램 기획/제작/운영 · 창제작 활성화를 통한 콘텐츠 및 IP 창출 활성화 · 창제작 기반 구축을 위한 연구 활성화 					
전략사업	페스티벌	공간활성화		커뮤니티프로그램		중장기 창제작
	연중정기화	상설공연	외부개방	지역예술가 단체참여	교육사업 활성화	중장기 아이템 발굴 아시아콘텐츠 연구·발굴

중장기 추진계획	전략목표	주요내용	중장기 추진계획				
			18	19	20	21	22
	아시아문화자원 개발·연구·교류협력	문화자원 구축 서비스	자원 정리 및 기반구축	서비스 고도화	서비스 콘텐츠 개발·운영	공유·교환 플랫폼 가동	서비스 안정화
	아시아문화연구	아시아문화 기초연구	동남아, 중국남부, 오키나와		남아시아 (인도 및 주변국)		
		컨소시엄 기획연구	동남아(8개국)	남아시아(7개국)		서아시아(7개국)	
		연구 협력망 구축	정기국제학술대회 및 세미나, 방문연구 운영 및 육성				
		연구 성과 공유 및 출판	논문집, 연구보고서, 대중서, 전문서 등 발간				등재지 선정
	국제교류네트워크	국제교류 협력모델 제시	협력 안정화	문화교류 허브	국제교류네트워크 정례화 및 플랫폼 확장		
	융복합콘텐츠개발 및 제작	융복합 콘텐츠 개발	다분야 융복합 콘텐츠 개발, 랩 운영, 오픈랩 지역 연계				
			오픈랩	국제전문가 공동기획	파일럿 완성	유료 트라이 아웃 오픈	프로젝트 상업화
교류프로그램 운영		ACT 페스티벌	국제기관 공동페스티벌 기획	국제기관 공동페스티벌 개최 (연차별)			
창제작 플랫폼 구축운영		인프라	플랫폼 운영	온라인 구축	시범운영	플랫폼 구축	
공연 콘텐츠 제작 및 운영	창제작 중심 콘텐츠 개발, 교류, 유통	창제작 공연개발	IP확보 활성화, 국내외공동기획	아시아문화 예술교류허브	선도적 복합 문화예술기관	ACC브랜드화 및 공연 중심지	
전시기획 및 제작운영	대형 프로젝트	세컨드 프로젝트	써드 프로젝트	주제확장 및 기관 협력	담론적 가치창출	대표 문화기관으로 전시콘텐츠 확립	
	계기성 프로젝트	2종	3종	아시아 각국 문화성 결합 프로젝트 개발			
교육 프로그램 개발 및 운영	콘텐츠 연구개발	문화예술교육 시범운영	전당특화 교육콘텐츠 시범 운영				
	교육프로그램 운영	교육과정 단계별 확대	안정화 및 운영 확대	기능특화 추진	기능특화 및 교류강화	안정화 및 보급확대	
어린이 콘텐츠 개발 및 운영	콘텐츠 연구개발	교구재, 상설 체험전 개발	아시아소재 콘텐츠개발	콘텐츠 상용화 연구	교안개발 시범사업 및 신규콘텐츠 연구개발		
	어린이문화원 운영	프로그램 확대운영	창제작플랫폼 활성화	프로그램 및 시스템 확대	프로그램 확대 및 콘텐츠 보강		
	콘텐츠 교류·유통	네트워크 구축	유통 활성화	교육기관 실무자교류 및 프로그램 지속 운영			

③ 2018년 : 정부의제 반영 및 고유기능에 초점을 둔 전략 체계 재수립

Ⅰ 전년도 이슈

○ 새정부 의제를 반영한 사업추진 필요

- 국립아시아문화전당 사업추진 시 새정부의 정책 기조 반영의 요구가 나타남
- (국립아시아문화전당 2018년 업무계획 일부) 새정부 국정기조 적합사업 주목 필요 : 대통령 광주·전남지역 공약을 중심으로 한 사업 확대 요구

○ 미션과 비전에 적합한 신규 전략 체계 재수립 필요

- 국립아시아문화전당은 새정부 의제의 내재화와 함께 따른 사업 전략 체계 재정립을 요구 받음
- 이와 함께 국립아시아문화전당의 전당의 미션 및 비전에 적합한 대표 콘텐츠(킬러콘텐츠) 개발·확산의 필요성이 제기되었음
- 이에 국립아시아문화전당은 기관 고유사업(문화관련 홍보·교육·연구 및 아시아 관련 콘텐츠 창제작·유통) 집중 및 중장기 콘텐츠 육성으로 창제작 중심 문화예술기관으로서 입지를 확보하고자 함
- (2018년 아시아문화원 사업기획 방향) 기관 고유 목적사업, 국정과제 등 환경을 반영 하여 우수 콘텐츠 발굴 및 IP축적을 위한 플랫폼 및 4차산업 활용 콘텐츠 개발, 국제 교류 활성화, 레지던시 및 전문인력 양성을 확대하고자 함

Ⅰ 대응방향

○ 새정부 의제를 반영한 사업성과 도출

- 국립아시아문화전당은 정부의 <100대 국정과제>와 <정부혁신 중점사업>, <문화비전 2030>과 연계하여 10대 성과를 도출하였음
- 국립아시아문화전당의 10대 성과가 반영한 정부 의제는 아래 표와 같음

[표 Ⅲ-21] 국립아시아문화전당 반영 의제(2018년 성과 기준)

정부의제	국립아시아문화전당 반영 의제	비고
100대 국정과제 (2017. 8.)	67. 지역과 일상에 문화를 누리는 생활문화 시대	1개 의제
정부혁신 중점사업 (2018. 3.)	1. 인권, 안전 등 사회적 가치 실현 사업 재정투자 확대 4. 예산·법령 등 핵심정책과정에 국민참여 강화 6. 범정부 협업 추진을 위한 인사·조직·평가·시스템 개편	3개 의제
문화비전2030 (2018. 5.)	1. 개인의 문화권리 확대, 4. 문화다양성의 보호와 확산, 6. 지역문화분권 실현, 7. 문화자원의 융합역량 강화, 8. 미래와 평화를 위한 문화협력 확대, 9. 문화를 통한 창의적 사회 혁신	6개 의제

[표 Ⅲ-22] 국립아시아문화전당 10대 혁신성과

출처 : 2018년 국립아시아문화전당 자체사업평가 결과보고서 (수정사용)

No.	주요내용	정부의제 반영
1	아시아컬처마켓(ACM) 조성 지역과 도시의 경계를 넘는 창의적이고 실험적인 문화콘텐츠 제작/유통의 플랫폼 (2018.05. ~ 11.)	<국정과제 67> <정부혁신 중점사업 1> <문화비전 의제 9>
2	5·18단체 대상 110억원대 구상권 해결 참여했던 갈등을 문화적 가치 구현 및 상생으로 국민대통합 실현	<국정과제 67> <정부혁신 중점사업 1> <문화비전 의제 9>
3	아시아문화중심도시 조성협력단 설치 국가기관과 광주광역시 및 광주동구청 간의 연계 강화	<국정과제 67> <정부혁신 중점사업 6>
4	참여의 전당 운영 ACC콘텐츠, 협업과제 등 누구나 참여할 수 있는 국민제안 청구	<국정과제 67> <정부혁신 중점사업 4> <문화비전 의제 1>
5	아시아문학페스티벌 개최 역사적 수난과 상처를 공유하는 아시아 각지의 경험을 문학으로 승화 평화의 창(窓) 전시 개최 시민들과 함께 한반도 퍼즐에 소원을 적는 참여형 작품, 시각미술이 어우러진 프로젝트 추진	<국정과제 67> <정부혁신 중점사업 1> <문화비전 의제 8>
6	국민 참여 콘텐츠 제작 ACC창작공연 스토리 공모전, 문화상품디자인 공모전, ACC Song 가사 공모전	<국정과제 67> <문화비전 의제 1>
7	사회적 약자를 위한 다양한 프로그램 제작 수어통역 서비스 개시, 점자안내서 제작, 국내최초 문화예술기관 수어생방송 시도	<국정과제 67> <문화비전 의제 4>
8	지역사회와 함께하는 능동적 홍보 추진 광주개인택시운송조합원 ACC 명예홍보대사 위촉 시아와 친구들 캐릭터 활용한 지하철 테마열차 운행	<국정과제 67> <정부혁신 중점사업 1> <문화비전 의제 6>
9	창제작 중심의 신진예술가 발굴·지원 ACC 레지던시 크리에이터스 인 랩 조태복, 정진희 작가 한국인 예술가 최초 세계최고 기가헤르츠어워드 작품상 수상	<국정과제 67> <문화비전 의제 7>
10	ACC 디자인 랩 시범사업 성료 도시브랜딩 관점에서 상업공간을 문화공간으로 재탄생 프로젝트 16팀의 창작자들과 협업으로 진행함	<국정과제 67> <문화비전 의제 6>

○ 사업 목표의 및 중장기 사업 추진계획 재설정

- 국립아시아문화전당은 미션 및 비전에 적합한 고유기능을 강화하기 위한 방향을 모색함
- 이에 따라 국립아시아문화전당은 2017년도까지 ‘관객이 오고 싶은 전당, 관객을 오게 하는 콘텐츠 제작’을 운영 목표로 제시해왔으나, 2018년도부터는 ‘아시아 동시대 문화 예술의 창조와 교류 플랫폼 구축’이라는 새로운 운영목표’를 제시함

[표 Ⅲ-23] 국립아시아문화전당(아시아문화원) 사업목표의 변화

2016~2017년 사업목표	→	2018년 사업목표
관객이 오고 싶은 전당, 관객을 오게 하는 콘텐츠 제작		아시아 동시대 문화예술의 창조와 교류 플랫폼 구축

- 국립아시아문화전당은 2018년 사업목표를 바탕으로 4대 추진전략을 제시함
- 4대 추진전략은 국립아시아문화전당(아시아문화원)의 미션과 비전에 근거하고, 고유사업의 기능을 보다 강화하는 방향으로 설계되었음

[표 Ⅲ-24] 2018년도 국립아시아문화전당(아시아문화원)의 4대 추진전략

추진전략	내용
우수 콘텐츠 발굴 및 육성을 통한 킬러콘텐츠 양산	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술콘텐츠 창제작과 국제교류, 유통 활성화를 위한 플랫폼 구축 필요 - 기관을 대표하는 킬러콘텐츠 제작에는 높은 리스크가 수반되며, 테스트 베드 형태에서 민간 등이 참여하여 콘텐츠를 만들 수 있는 구조 및 투자가 필요 - 콘텐츠 창제작에 대한 투자 및 다양한 시도(Seeding)에 주요 사업을 집중하고, 창제작 유통 플랫폼 구축
교류협력 및 유통 확산	<ul style="list-style-type: none"> - IP의 선순환 유통 구조 구축을 위한 네트워크 확보 및 로드맵 수립, 유통·보급 확산 비즈니스 모델 요구 - 그간 성과를 바탕으로 아시아 마켓 진출 모색을 강화하며, '18년은 동/서남아 국가 중심으로 진출 추진하며 기존 중앙아 국가 간 협력사업 성과를 바탕으로 한 관계 활용 추진
레지던시 부문별 확대 운영(ACC_R)	<ul style="list-style-type: none"> - 창제작 플랫폼으로서 기능 수행을 위한 문화콘텐츠 등 다분야 국제 전문가 레지던시 확대를 통한 국제적 창제작 기관으로 역할 강화 - 국내외 전문인력(연구·전시·공연·기획 등) 양성 및 연구, 교류 활성화를 위한 창제작 레지던시 프로그램 확대를 통한 새로운 융복합 콘텐츠 도출
4차 산업 관련 콘텐츠 개발 및 육성	<ul style="list-style-type: none"> - '예술과 창의적인 기술(Arts & Creative Technology)'을 융합한 전당의 대표적 융복합 콘텐츠 지속 투자 및 개발 필요 - 기 개발 및 개발 중인 4차 산업 관련 콘텐츠 지속적 활용과 발전 강화 - 로봇틱스 기술을 활용한 키네틱 미디어 아트 작품 개발로 새로운 방식의 콘텐츠 제작 추진

- 아래 표는 국립아시아문화전당(아시아문화원)의 전략 목표별 중장기 사업 추진계획 (2018년)으로, 2017년도에 수립된 ‘중장기 경영목표(2018년~2022년)’보다 1개년 단축되었으며 보다 구체적이고 집약적인 계획을 보이고 있음
- 본 사업 추진계획을 통해 2018년도부터 2020년까지를 고도화 및 성장기로 설정하고, 2021년까지 안정화를 목표로 하고 있음을 확인할 수 있음

[표 Ⅲ-25] 국립아시아문화전당(아시아문화원) 전략 목표별 중장기 사업 추진 계획 (일부)

중장기 전략 전략 목표	토대기	고도화 및 성장기			안정기
	‘16년 ~ ‘17년	‘18년	‘19년	‘20년	‘21년
	인프라 구축 및 주요사업 시도	사업고도화 및 우수콘텐츠 발굴·육성	협력확대 및 민간참여 테스트	플랫폼 구축 및 우수콘텐츠 브랜드(사업)화	안정적 콘텐츠 양산 및 선순환적 유통
연구	- 연구 인프라 구축 및 자원수집 (특화 콘텐츠 중심)	- 연구확장 및 활용 유도 - 자료의 체계적 정리·보존 - 협업사업 확대	- 자료제공 서비스 활성화 및 품질향상 - 원천소스 활용확대	- 연구자원 활용 플랫폼 구축 - 연구자원 사업화	- 우수 연구(자원) IP 축적 - 수익창출 및 선순환 구조 정립
	- 문화교류 및 협력 인프라 구축 - 교류사업 추진	- 국내외 교류 네트워크 확대 (수교계기 활용) - 해외 유수기관 협력·매칭	- 국내외 교류 네트워크 확대 - 문화교류 협의체 구성	- 문화교류 협의체 안정화 및 정례화	- 국내외 문화교류 중점·거점 역할
창제작	- 융복합 창제작 인프라 구축	- 창제작 시스템 고도화 - 장르/매체 융복합 - 우수콘텐츠 발굴 및 육성	- 우수IP, 콘텐츠 중심 사업 다각화 및 협력확대 - 민간참여 테스트	- 창제작 플랫폼 구축 콘텐츠 육성 - 콘텐츠 상품화 및 상용화	- 대표 레퍼토리확보, IP 창출 및 수익 선순환 - 해외 유통 확대
	- 창제작 레지던시 기반구축 및 운영	- 레지던시 부문별 확대 운영	- 민간참여 확대 - 레지던시 협력 강화	- 레지던시 육성	- 문화예술 레지던시 전문기관 입지
전시	- 전시기획 및 운영(공동, 협업)	- 공동, 협업 프로젝트 확대로 우수 IP 축적 - 교류 및 유통 확대 - 우수콘텐츠 발굴 및 육성	- 교류 및 협업 확대 - 전시 다각화 및 킬러콘텐츠 발굴	- 전시 브랜드화, 사업화 - 유통 활성화	- 대표 레퍼토리확보, IP 창출 및 수익 선순환
공연	- 공연기획 및 교류, 유통 기반 구축	- 공동, 협업 프로젝트 확대로 우수 IP 축적 - 국내외 유통 활성화 - 우수콘텐츠 발굴 및 육성	- 공연 다각화 및 킬러콘텐츠 발굴	- 공연 브랜드화, 사업화 - 유통 활성화 및 수익모델 다각화	- 대표 레퍼토리확보, IP 창출 및 수익 선순환 - 안정된 ACC 공연 브랜드 확보
교육	- 프로그램 인프라 구축 및 커리큘럼 개발, 운영	- 교육 및 전문인력 양성 고도화, 차별화	- 전문성 강화 및 프로그램 정례화	- 우수IP 축적 및 교육프로그램 브랜드(사업)화	- 전문교육기관으로서 위상 정립 - 우수 IP 확보 유통 선순환
대중화 및 지역협력	- 문화수요 발굴 및 지역협력	- 협력 및 공동사업 발굴	- 공동 사업 추진 및 테스트	- 협력 프로그램 사업화 및 국내외 유통 활성화	- 협력 콘텐츠 및 IP 양산 공동수익 창출
	- 대중화 프로그램 (축제, 계기성 등) 발굴, 운영	- 프로그램 육성 및 대내외 협력 시도 - 행사별 통합 등 추진	- 통합 행사 운영 (민간참여 및 테스트)	- 축제 및 계기성 행사 브랜드화 및 육성	- 프로그램 안정화 및 수익 창출

④ 2019년 : 성과 가시화 단계 진입 요구에 따른 대응

Ⅰ 전년도 이슈

○ 가시적 성과 도출 필요

- 지난 3년간의 국립아시아문화전당의 운영 및 시스템 안정화 이후 2019년도부터는 가시적 성과 도출 필요가 제기되었음(2019년도 국립아시아문화전당 업무계획의 타이틀은 “성과가 눈에 보이는 해”로 설정하였음)
- 2018년 10월 25일에는 국회문화체육관광위가 국립아시아문화전당을 방문하여 관람객 유인 정책, 콘텐츠 내실화, 재정자립도 증대 등을 주문한 바 있음

국회문화체육관광위, 亞문화전당 시찰...콘텐츠 내실화 주문 (신대희, 2018. 10. 25.)	
-	2018년 10월 25일, 문화체육관광위 의원들은 광주 동구 국립아시아문화전당을 찾아 주요 사업·운영 체계·예산 등 현안 보고를 받았음
-	문화체육관광위 의원들은 국립아시아문화전당 측에 관람객 유인 정책, 콘텐츠 내실화, 재정자립도 증대 등을 주문했다.
-	이외 함께 문화전당장의 지위 격상·책임성 강화, 사업 내실화를 위한 문체부의 대책 마련, 원활한 옛 도청 복원 추진 등을 요구하며 또 국회와 행정·문화기관의 협업을 강조함
-	이에 이진식 문화전당장 직무대리는 “개관 4년차를 맞아 지역 사회로부터 많은 불만과 지적들을 받고 있다”고 답하며, “아시아 문화 연구와 맞물린 콘텐츠와 작품을 만들기 위해서는 3년 정도 준비 기간이 필요하며 연말까지 중장기 계획을 세워 내실화에 힘쓰겠다”고 밝힘

Ⅰ 대응 방향

○ 관람객 증대, 문화전당 인지도 확대, 재정자립도 증대 목표 제시

- 국립아시아문화전당은 가시적 성과 도출 수요에 대한 대응으로, 2019년의 주요 목표를 관람객 증대, 인지도 증대, 재정 수입 증대로 설정하였음

[표 Ⅲ-26] 국립아시아문화전당 정책 목표 및 방향

출처 : 국립아시아문화전당 2019년도 주요 업무계획

비전		세계로 향하는 아시아 문화의 창		
		↑		
주요목표	누적 관람객 1,000만명 개막 시대	실험성과 대중성 균형	재정 자립기반 확보	
2019년 성과 목표	관람객 289만 명 (‘18년 : 249만 명)	문화전당 인지도 40% (‘16년 : 31.9%)	재정 수입 22억 원 (‘18년 : 20억)	
		↑	↑	↑
외부수요	관람객 유인 정책	콘텐츠 내실화	재정자립도 증대	

○ 2018년도의 사업추진 기조 유지 및 사회적 가치 창출 지향

- 국립아시아문화전당(아시아문화원)은 2018년에 설정된 국립아시아문화전당(아시아문화원) 전략 목표별 중장기 사업 추진 계획에 따라 사업 운영을 지속하고 있음
- 이와 함께 2019년 사업구성과 전략, 그리고 4대 추진 전략은 2018년도와 유사한 양상으로 전개하며 사업추진의 기조를 유지함
- 매년 변화하는 운영전략에 따른 사업 추진의 지속성, 일관성, 체계성의 부재로 인한 질적 성과 도출의 한계를 극복하기 위한 대응으로 해석됨
- 이와 함께 사회적 가치 창출의 정책적 수요에 의해 아시아문화원의 R&R(Role&Responsibility)을 사회적 가치 기반의 기관으로 제시함

[표 Ⅲ-27] 국립아시아문화전당(아시아문화원) 사업목표 및 추진 전략

출처 : 아시아문화원 2018, 2019년도 사업 계획

사업 목표	아시아 동시대 문화예술의 창조와 교류 플랫폼 구축									
	기관 미션에 부합하는 고유사업 추진 및 중장기 중점 콘텐츠 육성으로, 창제작 중심 문화예술 전문기관으로서 입지 확보									
↑										
전략 사업	우수콘텐츠 발굴 및 육성		교류협력·유통확산			레지던시 및 전문인력양성 확대		4차산업 콘텐츠 개발		
	중장기 ITEM 발굴	4차산업 연계	국내외 문화예술교류	ACC 창제작물 유통		레지던시 확대추진	전문인력 양성 확대	예술 - 기술 융합의 콘텐츠 지속 투자		
사업 구성	창제작			교류협력			유통·활성화		문화예술교육	
	창제작	공연	전시	국제	국내	지역	국내외유통	페스티벌	어린이· 청소년 시민	전문 인력
	아시아문화연구									
	(연구) 정책/아시아문화/콘텐츠 소스					(아카이브) 자료확보, 자료서비스				

[표 Ⅲ-28] 국립아시아문화전당(아시아문화원) R&R재정립

출처 : 아시아문화원, 2019년도 경영실적보고서 - 본보고서-

업(業)에 기반한 기관 역할	→	사회적 가치 기반의 기관역할
<ul style="list-style-type: none"> - 아시아 문화 콘텐츠 연구 및 조사 - 아시아 문화 콘텐츠의 창제작 및 유통 		<ul style="list-style-type: none"> - 아시아 문화 다양성 기반의 새로운 가치 창출 - 아시아 문화 공동체 실현을 통한 문화향유 확대

(3) 분석 결과

- 국립아시아문화전당의 콘텐츠 사업 전략 추진의 흐름을 2016년도부터 검토하여 도출한 결과, 문화전당이 당면하고 있는 주요 과제는 3가지로 나타남
- 첫 째, 2017년도에 고유기능성과 대중성 간의 간극으로 인한 대응 전략 모색의 수요가 발생함. 이에 따라 국립아시아문화전당은 고유기능을 유지하면서도 대중친화적 콘텐츠를 개발·유통하기 위한 전략 체계를 모색함
- 특히 중장기 경영목표를 수립하여 전문성과 대중성 콘텐츠를 6:4 비율로 설정하여 국립아시아문화전당이 대중 친화적인 기관으로 거듭나기 위한 방향을 설정함
- 둘 째, 정부 의제를 반영한 사업 추진의 수요가 등장하며, 정부 정책방향과 연계할 수 있는 전략 체계 모색을 요구받게 되었음. 이에 따라 국립아시아문화전당은 중장기 사업 추진계획을 재설정하였으며, 새정부 의제를 반영한 사업성과를 도출함
- 셋 째, 성과 가시화에 대한 수요에 따라 국립아시아문화전당은 콘텐츠 사업 확대 운영이 가속화함. 2016년도부터 콘텐츠 사업은 지속적으로 우상향하고 있었으나, 2019년도에는 전년 대비 97건의 운영 성과를 도출하며 가장 높은 증가 추세를 보인 바 있음
- 이에 따라 국립아시아문화전당의 콘텐츠는 고유기능성과 대중성의 균형, 정부의제 반영, 성과 가시화 및 사회적 가치 창출의 수요에 의해 작동되어 온 것으로 판단 가능함

[표 Ⅲ-29] 연차별 콘텐츠 사업 전략 분석 요약

연도	운영 및 사업 전략 특징	주요내용
2016	콘텐츠 창·제작 기관으로서의 국립아시아문화전당	대응 방향 : ① 국제교류 및 협력사업 확대를 통한 기관 위상 제고 ② 창제작과 유통 플랫폼으로서의 지속가능한 생산시스템 구축 ③ 지역과 전당 간의 선순환구조를 정착, 지역 문화역량 제고
2017	고유기능성에 기반한 대중성 강화 필요에 대한 인식과 노력	전년도 주요 이슈 : ① 고유기능과 지역요구의 간극 발생 대응 방향 : ① 전당 콘텐츠 운영 목표에 부합하는 대중적 콘텐츠 확보 시도 ② 중장기 경영목표(2018년~2022년) 수립 [실행방안] · 전문성 vs 대중성 콘텐츠 6:4 비율 추진 · 연중 페스티벌 운영을 통한 전당 활성화 · 지역사회 동반 성장 프로그램 기획/제작/운영 · 창제작 활성화를 통한 콘텐츠 및 IP 창출 활성화 · 창제작 기반 구축을 위한 연구 활성화
2018	정부 의제 반영 및 고유기능에 초점을 둔 전략 체계 재수립	전년도 주요 이슈 : ① 새정부 의제를 반영한 사업추진 필요, ② 미션과 비전에 적합한 신규 전략 체계 재수립 필요 대응 방향 : ① 새정부 의제를 반영한 사업성과 도출, ② 사업 목표의 및 중장기 사업 추진계획 재설정
2019	성과 가시화 단계 진입 요구에 따른 대응	전년도 주요 이슈 : ① 가시적 성과 도출 필요 대응 방향 : ① 관람객 증대 문화전당 인지도 확대 재정자립도 증대목표 제시 ② 2018년도의 사업추진 기조 유지 및 사회적 가치 창출 강화



국립아시아문화전당의 주요 당면 과제

고유기능성과 대중성의 균형 / 정부의제 반영 / 성과 가시화 및 사회적 가치 창출

2) 기능별 콘텐츠 운영 성과 분석

(1) 분석 개요

Ⅰ 개요

- 국립아시아문화전당 콘텐츠를 기능별로 나누어 건립 이후부터의 콘텐츠 운영성과를 분석하고 국립아시아문화전당의 콘텐츠 개발에 관한 개선 방향을 검토하고자 함

Ⅱ 구성

- 국립아시아문화전당의 선순환적 구조에 따라 콘텐츠 제작 기반, 콘텐츠 구현, 콘텐츠 유통으로 구분하고, 세부내용은 아래 표의 내용과 같이 구성함

[표 Ⅲ-30] 기능별 콘텐츠 운영현황 분석 구성

구분	구성			
콘텐츠 제작 기반	국제교류	조사·연구 및 자원 수집		레지던시
콘텐츠 구현	공연	전시	축제 및 행사	교육
콘텐츠 유통	지식재산 창출 및 유통		문화상품점 운영 및 상품 개발	

● 참고 : 콘텐츠 구현 분석을 위한 지표 설정

- 국립아시아문화전당의 구현 콘텐츠는 아시아문화중심도시 백서 기준을 바탕으로 공연, 전시, 축제 및 행사, 교육으로 구분함
- 각 분야별 콘텐츠는 『국립아시아문화전당 자체사업 평가보고서』, 『2015~2016년 콘텐츠리포트』, 『2019 아시아문화중심도시 백서』, ‘국립아시아문화전당 홈페이지’로부터 데이터를 수집하여 5개년의 프로그램을 목록화하고 유형 분석을 진행함
- 콘텐츠 유형은 아시아, 글로벌, 융복합, 지역친화, 대중화/계기성 5가지로 나눈 후 유형 별 콘텐츠 구현의 방향성을 분석함. 국립아시아문화전당의 콘텐츠는 기본적으로 아시아성을 내포하고 있지만, 일부 콘텐츠의 경우 아시아성 외의 유형을 담고 있어 아래와 같이 구분함

[표 Ⅲ-31] 구현 콘텐츠 유형별(방향성) 구분

아시아	아시아	아시아 관련 사회·문화·예술·역사에 기반한 콘텐츠
	융복합	예술·인문학·과학·기술의 융복합에 기반한 콘텐츠
	글로벌	아시아 외 유럽, 아메리카, 아프리카 등 타 문화권에 기반한 콘텐츠
	지역친화	민주·인권·평화 관련 주제 및 광주광역시 시민 및 기관협력에 기반한 콘텐츠
	대중화/계기성	국립아시아문화전당의 대중 친화성 증대 및 시민 참여에 기반한 콘텐츠

(2) 분석 내용

① 콘텐츠 제작 기반

Ⅰ 국제교류

○ 아시아예술커뮤니티

- <아시아예술커뮤니티>는 2008년부터 착수한 전당의 대표적인 국제 공동제작 프로젝트로, 아시아 5대 권역별 예술 커뮤니티 구축을 위해 동남아시아, 중앙아시아, 남아시아, 서아시아, 동북아시아 등 권역별 특성과 장점을 고려해, 전통음악, 무용, 영상, 전통연희 및 신화, 설화 등 다양한 예술 장르별로 아시아 각국 정부와 아시아 예술창작 공동체를 구축하는 쌍방향 문화교류 사업임(문화체육관광부, 2010)
- 현재 <아시아예술커뮤니티>는 아시아 3개 권역(동남아=전통음악, 중앙아시아=스토리, 남아시아=무용)의 정부 간 협력 채널을 기반으로 각 국가의 예술가들을 지원하여 전당을 주축으로 공동 콘텐츠를 제작하고 있음
- 아시아예술커뮤니티의 콘텐츠 생산·유통은 점진적으로 증가하고 있으며, 총 콘텐츠 유통 건수는 중앙아시아 10건, 동남아시아는 9건, 남아시아 6건으로 조사됨

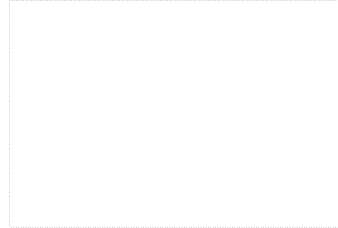
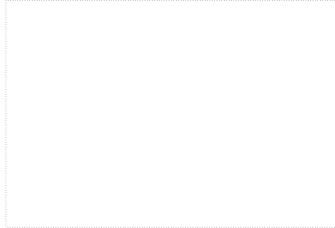
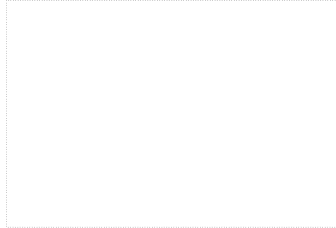
[표 Ⅲ-32] 아시아 예술커뮤니티 연도별 성과

출처 : 『2019 아시아문화중심도시 백서』 수정사용

구분	주요사업	연도 별 성과					
		2015	2016	2017	2018	2019	합계
아시아 전통음악 커뮤니티 (동남아)	아시아전통음악위원회 회의	1	1	1	1	1	5
	아시아전통오케스트라 워크숍	1	1	1	1	1	5
	콘텐츠 유통(오케스트라 공연)	1	1	1	2	4	9
아시아 스토리 커뮤니티 (중앙아)	아시아스토리텔링위원회 회의	0	1	1	1	0	3
	아시아스토리 워크숍	1	0	0	0	0	1
	콘텐츠 유통(공연, 축제, 그림책 출판 등)	0	1	2	3	4	10
아시아 무용 커뮤니티 (남아)	아시아무용위원회 회의	1	1	0	1	1	4
	아시아무용커뮤니티 워크숍	1	1	1	1	0	4
	콘텐츠 유통(공연)	1	0	1	2	2	6
합계		7	7	8	12	13	47

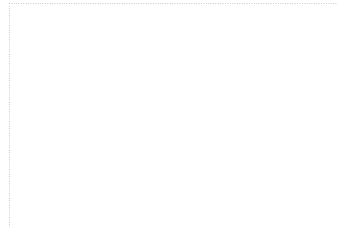
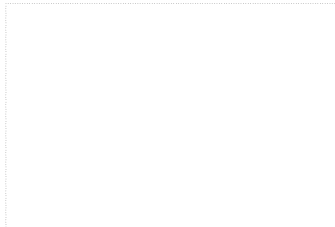
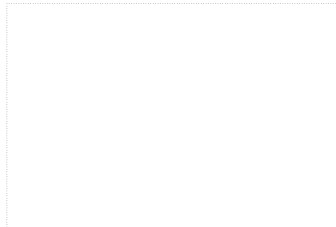
아시아 전통음악 커뮤니티

- 한·아세안 10개국 정부 간 협의체를 기반으로 아시아전통 음악인 간의 활발한 교류와 아시아 전통음악 관련 콘텐츠를 생산하기 위해 매년 아시아 각국 정부에서 선발된 정부 및 전문위원이 참여하는 아시아 전통음악위원회 회의와 아시아 대표 전통음악인으로 구성된 아시아전통오케스트라의 워크숍 및 공연을 개최함
- 아시아전통오케스트라는 2009년 창단 이후, 한-아세안 특별정상회의 기념 공연, 5·18 광주민주화운동 30주년 기념 공연을 비롯하여, 2019년에는 최초로 국외(인도네시아 자카르타와 발리)에서 공연을 선보임
- 2020년에는 말레이시아 수교 60주년 기념 공연 및 제 13회 ASEM 정상회의 개최 기념 캄보디아 초청 공연 개최를 확정함



아시아 스토리 커뮤니티

- 한·중앙아 5개국 정부 간 협의체인 아시아스토리텔링위원회를 기반으로 아시아이야기 콘텐츠 제작 및 연계 사업을 운영함
- 매년 아시아 각국 정부에서 선발된 정부 및 전문위원이 참여하는 아시아스토리텔링위원회 회의, 아시아 글 작가와 그림 작가가 참여하는 공동워크숍, 아시아이야기 그림책 공동 제작과 출판, 북 콘서트, 공연 제작 등이 이루어지고 있음
- 2019년에는 중앙아시아 중심의 협력에서 남아시아, 서아시아 그리고 동북아시아로 협력을 확장하기 위해 한-인도, 한-몽골, 한-아제르바이잔 이야기그림책을 공동제작함



아시아 무용 커뮤니티

- 한국·동남아·남아시아14개(ASEAN, 방글라데시, 부탄, 스리랑카)로 구성된 아시아무용커뮤니티는 아시아 무용위원회를 중심으로 아시아무용 관련 문화자원을 축적하고 무용 콘텐츠를 개발하여 일반 대중의 문화향유권을 확대함
- 2015년 아시아무용단 창단 이후 '아시아슈퍼포지션', '골든에이지', '시간의 흔적' 등 다양한 주제의 현대무용을 창·제작함



○ 민주·인권·평화 가치 확산 사업

- 국립아시아문화전당은 5·18민주화운동의 최후 격전지였던 옛 전남도청 등이 위치해 있는 민주평화교류원을 중심으로 5·18의 정신과 민주·인권·평화의 가치를 범아시아로 확산하고자 함
- 공간의 장소성과 역사성을 바탕으로 민주·인권·평화 정신을 동시대적 가치로 재조명해 나갈 수 있도록 국내·외 교류 및 시민의 참여를 통해 다양한 콘텐츠를 기획하고 운영하고 있음
- 특히 2019년에는 5·18민주화운동 39주년 기념 학술교류포럼, 민주인권평화 네트워크 실무자회의를 개최하며 민주·인권·평화의 가치 확산을 위한 국제교류가 활발하게 추진된 바 있음

[표 Ⅲ-33] 민주·인권·평화 가치 확산을 위한 교류·협력사업

연도	구분	기간	참여기관	내용
2018년	민주인권평화네트워크 서울워크숍 '사회혁신이란 무엇인가'	11.09.	서울 희망제작소 외 22개 기관	서울시민단체와 민주주의 혁신에 대한 워크숍 진행
	민주인권평화네트워크 대전 워크숍 '인권과 평화 과거에서 미래를 살피다'	11.15. ~11.16.	대전 YMCA 유지재단 외 13개 기관	대전/충남 시민단체와 지역 인권, 여성, 청소년 인권과 평화에 관한 워크숍 개최
	민주인권평화 네트워크 대구 워크숍 '여성, 인권, 탈핵을 말하다'	11.23. ~11.24.	4.9인혁열사계승사업회 외 24개 기관	여성, 성소수자, 핵폐기물에 대한 대구/경남 시민단체와의 워크숍 진행
	민주인권평화 네트워크 제주 워크숍 '기억을 넘어 평화와 인권으로 함께하는 내일'	11.26. ~11.27.	(주)제주생태관광 외 9개 기관	제주 4.3 그리고 5.18 과거를 통한 인권, 난민에 대한 제주 시민단체 및 기관과의 워크숍 진행
	민주인권평화 네트워크 포럼	12.07. ~12.09.	국립아시아문화전당 외 20개 기관	4개 지역 워크숍 내용을 공유 하고 전당과 협력 방안 논의
2019년	5·18민주화운동 39주년 기념 학술교류포럼	5.17. ~5.18.	국립아시아문화전당, 베트남여성 박물관, 방글라데시독립전쟁박물관, 캄보디아투열슬랭대학살기념관, MOWCAP 등재위원회 등 총 12개 기관	민주·인권·평화 유관기관· 단체와의 네트워크 및 콘텐츠 개발의 선순환 체계를 구축을 목표로 함
	민주인권평화 네트워크 실무자회의	12.19. ~12.20.	방글라데시독립전쟁박물관, 인도네시아인권박물관, 캄보디아투열슬랭대학살기념관, 소촌아트팩토리(광주) 총 4개 기관	기구축된 네트워크를 활용한 지속적인 협력 채널 구축을 위한 실무자 회의

- 민주·인권·평화 가치 확산을 위한 국내외 교류·협력 네트워크를 통해 콘텐츠를 개발한 사례로는 2019년 12월 20일에 개최한 기획전시‘그녀의 이름은’을 꼽을 수 있음
- 해당 전시는 민주·인권·평화 네트워크 포럼을 통해 아시아 각국의 유관기관과 형성된 네트워크를 바탕으로 한 첫 번째 국제협력 프로젝트임

[표 III-34] 민주·인권·평화 가치 확산을 위한 콘텐츠 개발 (2018년 ~ 2019년)

No.	구분	프로그램명	기간	주제	협력기관
1	기획전시	‘그녀의 이름은’ (Her name is)	2019.12.20. ~ 2020.03.01.	여성 인권, 아시아 근현대사 (식민지, 전쟁)	방글라데시 독립전쟁박물관
2	기획전시	‘열흘간의 나비떼’	2019.05.14. ~ 08.18.	5·18민주화운동 (기·승·전·결 서사)	-
3		‘열흘간의 나비떼’	2018.05.16. ~06.17.	5·18민주화운동 (기·승·전·결 서사)	-
4	기획전시	‘전남도청·시간, 장소, 사람 그리고 기억’	2018.10.05. ~2019.06.30.	5·18민주화운동 (전남도청)	-
5		‘가자! 도청으로!’	2018.05.16. ~07.15.	5·18민주화운동 (전남도청)	-
6	전통예술공연 (대표 브랜드)	‘대동해원’	2019.05.18.	해원, 평화 그리고 미래	-
7		‘대동천년’	2018.12.23.	전통문화의 우수성 (전국 최대 규모 국악공연)	-
8	기획전시	‘안녕! 민주주의’	2019.04.06. ~06.06.	민주주의의 발전 (한국 민주주의의 여정)	대한민국 역사박물관
9	콘서트	‘들풀처럼’	2019.10.27.	세대 간의 화합 (민중가요, 힙합, 록 등)	-
10	시민참여 (공모전)	‘웹툰 공모전 <오월이야기>’	2019.04.01. ~05.31.	민주·인권·평화	-
11		‘5·18민주평화기념관 동영상 콘텐츠 공모전’	2018.05.08. ~06.24.	민주·인권·평화	-
12	시민참여 (청소년 교육)	‘찾아가는 기념관’	2019.03.02. ~11.30.	5·18민주화운동	광주·전남·전북 교육청 등
13		‘찾아가는 기념관’ (시범운영)	2018.11.20. ~12.14.	5·18민주화운동	광주·전남 교육청 등
14	시민참여 (가족프로그램)	‘어머니의 노래’	2019.10.01. ~12.31.	5·18민주화운동	광주민예총
15		‘가슴에 묻은 오월이야기’	2018.05.16. ~06.15.	5·18민주화운동	5·18민중항쟁 기념사업회

○ 네트워크 구축 사업 : 유네스코 세계기록유산 아태지역위원회 협력사업 외 3개 사업 등

- 국립아시아문화전당은 아시아 문화 소개와 가치 확산 및 국제교류의 다각화를 위해 세계적 문화예술관련 주요기관들과 문화자원 공동 활용 및 문화예술 발전을 위해 협력하고자 물적·인적 교류 사업을 추진하고 있음
- 주요 사업으로는 <유네스코 세계기록유산 아태지역위원회 협력사업>, <ACC 창작공간 네트워크>, <주한 아시아 대사관협력회의>, <아시아컬처네트워크>를 꼽을 수 있음

[표 Ⅲ-35] 국제협력 분야 주요 사업

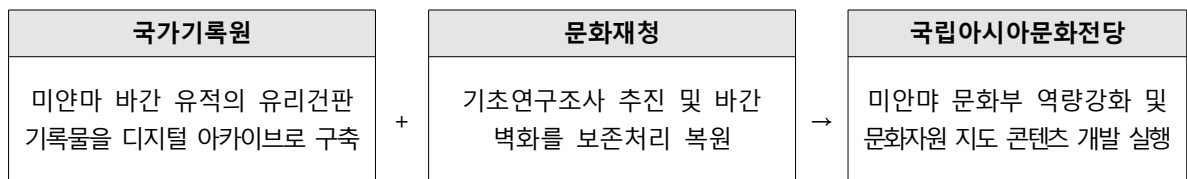
No.	사업명	주요 기능	내용
1	유네스코 세계기록유산 아태지역위원회 협력 사업	아시아·태평양 지역 기록유산 아카이브 협력	<p>[추진경과]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 2015년 ~ 2019년 : MOU체결 및 국제학술대회, 기록유산 보존 프로그램 진행, 컨퍼런스 개최 <p>[주요내용]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 디지털 기록유산 컨퍼런스 개최(2019년) · 기록유산 보존 프로그램 지원(2018년~2019년, 총 20개 프로젝트) · MOWCAP 총회 운영 및 학술대회 등
2	ACC 창작공간 네트워크	동시대 아시아 예술담론 형성	<p>[추진경과]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 2011년~2019년 : 네트워크·포럼·총회·자문·전시회 개최 <p>[주요내용]</p> <ul style="list-style-type: none"> · (국제포럼) 아시아 각국을 대표하는 창작공간 관계자들이 모여 동시대 문화예술 담론 형성 및 국제 문화예술의 다양성 증진 · (협력전시) 아시아 창작공간과 지속적인 교류협력을 통해 국립아시아문화전당의 관련 콘텐츠 생산
3	주한 아시아 대사관 협력회의 (ACC 기관 협력 사업)	아시아 국가 간 실질적 협력체계 구축	<p>[추진경과]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 2018년~2019년 : ACC-주한 아시아국가 대사관 협력회의 개최 <p>[주요내용]</p> <ul style="list-style-type: none"> · ACC-대사관 간 문화예술 협력방안 논의 · 각국 문화커뮤니티 등 네트워크 구축 · 주한 아시아 국가 대사관 협력회의 정례화
4	아시아 컬처 네트워크 (ACC 기관 협력 사업)	아시아 지역 유사기관 협력네트워크 구축	<p>[추진경과]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 2019년 : 제 1차 아시아컬처네트워크 회의 개최 <p>[주요내용]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 아시아 문화예술기관 네트워크 구축을 통한 협력사업 발굴 · 아시아 문화예술 콘텐츠 제작·유통 플랫폼 마련 · 아시아 국가 및 기관별 종류 네트워크 확대 · 참여기관 : 말레이시아 이스타나 부다야(Istana Budaya) 태국 방콕예술문화센터(BACC) 홍콩 홍콩아트센터(Hong Kong Arts Centre) 일본 날리지캐피탈(Knowledge Capital)

○ 문화 분야 공적개발원조(ODA) 사업

- 국립아시아문화전당은 2018년 11월, 국제개발협력사업의 일환으로 미얀마 종교문화부와 미얀마 ODA사업의 업무 협약을 체결함
- 국립아시아문화전당에 따르면 본 사업의 배경은 미얀마의 국가개발계획상 사회통합과 문화발전이 중요한 국가발전 목표나 통합적인 문화발전 부재에 따라 문화선진국인 한국에서 문화발전 마스터 플랜 수립 지원을 요청에 의한 것으로 알려짐
- 이를 위해 국립아시아문화전당, 국가기록원과 문화재청 총 3개 기관이 협업하여 사업을 추진함
- 국가기록원은 미얀마 바간 유적의 유리건판 기록물을 디지털 아카이브로 구축하고, 문화재청이 디지털화된 원형자료를 활용하여 기초연구조사 추진 및 바간 벽화를 보존처리 복원을 하면, 국립아시아문화전당은 두 결과물을 활용하여 미얀마 문화부 역량강화 및 문화자원 지도 콘텐츠 개발 실행을 계획함
- 미얀마 외에 키르기스스탄의 ODA 사업을 준비하고 있으며, ACC형 문화 ODA 사업 개발을 위한 시도를 지속하고 있음

[표 III-36] 문화분야 ODA 융합사업 모델

출처 : 국립아시아문화전당 보도자료(2018.11.27.)



Ⅰ 조사·연구 및 자원 수집

○ 아시아문화 연구

- 국립아시아문화전당(아시아문화연구소)는 아시아 문화 가치의 확산을 위해 아시아 인문 예술 등 문화전당에 특화된 주제 (스토리, 조형·상징, 공연·의례, 의식주, 이주·정착 등 5대 영역)를 바탕으로 다층적인 연구를 진행함

[표 Ⅲ-37] 5대 영역의 제안 취지 및 선정 과정

출처 : ACC 조사연구·자원수집 아카이브 사업 발전방안(2020.07.29.)

취지	아시아 문화의 창조·변환의 과정과 존재 의의 등을 스토리 및 문학과 조형예술, 공연예술을 통해 고찰하고, 그러한 예술들이 생명력을 얻게 된 역사적 사회상을 연관해서 분석함으로써 문화의 아시아적 전개 방식을 파악하며, 그 다양성을 증진하고 확산시킬 수 있는 재창조와 활용 방안을 제시		
범위	아시아 문화예술의 창조·변환 연구	스토리, 조형상징·시각예술, 의례·공연예술	
	문화예술의 사회문화적 배경 연구	의식주, 이주·정착	
장점	<div>- 아시아 문화 연구·자료 수집에 있어서 전당의 문화예술적 특성을 반영하고 강화하는 효과</div> <div>- 아시아인의 삶과 예술을 조명하되, 사회 배경과 예술의 연관성을 종합적·체계적으로 연구</div> <div>- 문화 연구 및 자료 수집 대상이 무제한으로 확장되는 혼란성 방지</div>		
5대 영역 선정과정	<div>- 아시아 문화 조사·연구·수집의 효율적 기준을 마련하기 위해 2000년대 초반부터 논의 시작</div> <div>- 전문가들을 대상으로 그 타당성 검토를 거친 후 2010년 주요 기준, 주요 연구영역으로 결정</div>		

- 아시아문화 연구는 주제연구, 창작소재연구, 문화다양성연구로 총 3가지로 구분할 수 있음
- 이와 같이 구분된 연구 프로젝트들이 공통으로 보유하고 있는 목표는 국립아시아문화전당의 창·제작 기능과 연계하여, 콘텐츠 창작에 이론적 토대와 상상력을 제공할 수 있는 실용적 차원의 연구 결과를 도출하는 데 있음
- 즉 아시아문화 연구프로젝트는 콘텐츠 창·제작에 기여함으로써 국립아시아문화전당의 선순환 구조의 원활한 작동의 기반을 마련하는 데 핵심 기능을 함

[표 Ⅲ-38] 아시아문화 연구 주요내용

출처 : ACC 조사연구·자원수집 아카이브 사업 발전방안(2020.07.29.) 수정사용

구분	특징
기초연구	· 국립아시아문화전당의 전략과 연구주제를 개발하고, 아시아 문화·예술의 이해 증진에 기여할 수 있는 중장기 연구 진행
문화다양성연구	· 아시아 지역의 문화다양성 증진 및 가치 확산을 위해 권역별 문화유산에 대한 연구 진행
창작소재 연구	· 국립아시아문화전당의 싱크탱크로서 기관 내 각 분야에 창작 소재를 제공하기 위한 연구 진행

- 아시아문화연구는 2005년도부터 2019년도까지 총 35건의 연구·사업을 진행함(아시아 문화중심도시추진단, 2019)
- 특히 아시아 디자인, 식문화, 소리·음악, 민주화운동 연구, 의례문화 등의 연구를 통해 아시아 지역의 문화적 특징과 다양성을 연구하며 창·제작 콘텐츠의 기반을 마련함
- 전당 건립 후 2016년도부터 2018년까지는 의례문화에 대한 연구 빈도가 높게 남
- 그러나 2019년도부터는 디자인/식문화/소리·음악으로 주제 별로 구분하여 연구의 방향성을 체계화하고, 다각적으로 전개하기 시작함

[표 Ⅲ-39] 아시아문화 주요 연구·사업 운영 현황

출처 : ACC 조사연구·자원수집 아카이브 사업 발전방안(2020.07.29.) 수정사용

연도	연구명	건수
2019 ~2020	<ul style="list-style-type: none"> · <아시아의 디자인> 페르시아 카펫(이란), 토착·민간신앙/초자연적 존재(태국 대만) · <아시아의 식문화> 아시아의 음식문화 연구 및 아시아냉장고 문화의 보편성, 특수성 고찰 · <아시아의 소리와 음악> 1960~1990년대 말레이권 전문자원 조사 수집 · 아시아의 전통지식 및 무형문화유산 콘텐츠 개발 연구 · 아시아의 민주화운동 연구 	5
2018	<ul style="list-style-type: none"> · 아시아 문화 인벤토리 구축을 위한 기초자료 조사연구 (아시아건축, 문학, 전통음악 3개 분야) 	1
2017 ~ 2018	<ul style="list-style-type: none"> · 동남아시아 무형문화유산 조사 및 영상기록 사업 · 아시아 생활양식 및 의례 문화 연구 : 아시아 소수민족 · 아시아 생활양식 및 의례 문화 연구 : 아시아 십이지(十二支) 	3
2017	<ul style="list-style-type: none"> · 아시아 디자인 연구 : 공간 (아시아의 쉼터) · 아시아 디자인 연구 : 문양 (남아시아 전통 의례예술 연구 : 미틸라 회화를 중심으로) 	2
2016 ~ 2017	<ul style="list-style-type: none"> · 아시아 생활양식 및 의례 문화 연구 : 아시아 문신(文身) · 아시아 스토리 심화연구 : 표해서사(漂海徐事) 	2
2016	<ul style="list-style-type: none"> · 아시아 소수민족 문화·예술 콘텐츠 연구 (인도네시아 숨바 섬의 의례와 이캇) · 신규 창작소재 발굴 사업 (지속 가능한 도시) · 신규 창작소재 발굴 사업 (아시아 공연예술시장 연구) · 아시아 문화예술 중장기 연구테마 선정 · 아시아문화지표 개발 기본조사 및 중장기계획 수립 (커뮤니티 예술문화지표, 지역사회 봉사 활동, 지역사회 참여에 관한 연구를 중심으로) 	5
2015 ~ 2016	<ul style="list-style-type: none"> · 중앙아시아 무형문화유산 영상기록 및 콘텐츠 제작 사업 	1
합계		19

○ 아시아문화자료 수집

- 국립아시아문화전당의 수집 자료는 전문주제자료-기증자료-문화전당자료, 3가지로 구분할 수 있음
- 전문주제자료는 콘텐츠 기획·개발을 위한 기초자료이며, 사라져가는 아시아 관련 문화자원의 보존 및 콘텐츠 재생산의 기초자료로 용하기 위한 자료를 뜻함
- 문화전당자료는 기관정책&운영 및 콘텐츠 운영 사업의 기록물을 의미함
- 수집된 아시아문화자료는 콘텐츠 창·제작의 원천소재 및 전시, 공연, 학술, 교육, 이해자료 등에 다양하게 활용될 수 있도록 라이브러리파크(오프라인), 아시아문화자원아카이브(온라인)를 구축 운영함

[표 Ⅲ-40] 국립아시아문화전당 아시아문화자료 수집현황

출처 : 2019 아시아문화중심도시 백서

연도	전문주제 자료	기증 자료	문화전당 자료	합계
2019	878	50,000	31,657	82,535
2018	1,829	4,763	393	6,985
2017	7,800	12,737	202	20,739
2016	2,963	5,305	6,861	15,129
2015	13,699	-	150	13,849
합계	27,169	72,805	39,263	139,237

● 전문주제 자료

- 국립아시아문화전당은 아시아의 문화유산(환경, 역사, 민속, 종교, 예술, 생활양식 등) 가운데 콘텐츠 기획·개발 등에 용이한 주제를 선정하여 활용성이 높은 자원을 우선 수집하여 차별화된 문화자원을 확보함

[표 Ⅲ-41] 전문주제 자료 수집 주요 콘텐츠 (2017년 ~ 2019년)

연도	내용	수량
2019년	- 아시아 생활양식 및 의례문화 연구 관련 기록·수집자료 : 454점 - 아시아 의례연구-아시아문헌연구 관련 기록·수집자료 : 211점 - 2018 ACC 시네마 펀드 자료(작품, 홍보물 등) : 35점 - 2018 남아시아 디자인연구 관련 회화 및 실물자료 : 20점 - 아시아의 소리와 음악(대중음악) : 158점	878점
2018년	- 인도네시아 술라웨이 전통 건축 '통코난' 기록자료 : 1,710점 - 아시아의 대중음악(말레이시아) 음반 및 잡지 : 110점 - 시네마펀드 제작지원 사업 결과물 : 9편(지적재산권 확보 5편, 이용허락 4편)	1,829점
2017년	- 권역별 주제별 조사연구 기반의 아시아의 민족지(民族誌)자료 수집 · 누산타라박물관 인도네시아 컬렉션 수집	7,800점

• 기증 자료

- 기증 자료는 국립아시아문화전당의 자원수집 방향성과의 일치여부, 기 소장자료와의 중복여부, 원본여부 등 선별과정을 통해 진행함

[표 Ⅲ-42] 기증자료 수증 절차



[표 Ⅲ-43] 기증자료 수집 콘텐츠 주요 내용(2017년 ~ 2019년)

연도	내용	수량
2019년	<ul style="list-style-type: none"> - 아시아의 탐 기록사진 : 50,000점 · 천득염이 인도, 스리랑카, 미얀마, 태국 등 직접현지조사를 통해 기록한 사진 ※ 1/4분기 6건의 기증·기탁 신청에 따른 심의위원회에서 1건만 수증이 확정 	50,000점
2018년	<ul style="list-style-type: none"> - 임재경 기증 도서 컬렉션 : 4,745점 · 냉전시대의 정치, 경제 등에 대한 사회과학 분야의 도서와 잡지로 구성 - 5.18 전단 : 1점 · 5.18 당시 조선대학교 민주투쟁위원회에서 제작한 수기 전단(복사본) 사본으로 천주교 정의평화위원회에서 1만장을 복사해 유포한 사본임 ※ 상반기 4건의 기증 신청에 따른 심의위원회에서 2건만 수증이 확정 	4,746점
2017년	<ul style="list-style-type: none"> - 전경수 컬렉션 : 12,737점 · 한국, 중국, 일본, 대만 등 아시아 국가의 사회문화에 대한 심층 연구, 특히 동아시아 문화인류학에 대한 탁월한 연구 성과를 창출한 기증자의 자료 수집 	12,737점

○ 아시아문화자료 아카이브 구축

- 국립아시아문화전당은 아시아 문화 다양성 존중, 가치의 발굴과 보존, 콘텐츠 재생산을 위한 기초자료 제공을 목적으로 아카이브를 구축함
- 전문자료(84,058건), 일반자료(47,540건), 기증자료(99,886건), 문화전당 자료(10,092건)로 구분되며 총 264,272건을 아카이브화하였음

[표 Ⅲ-44] 아시아문화자료 아카이브

출처 : <2018, 2019년 국립아시아문화전당 자체사업평가 실적보고서> 수정사용

- 전수조사된 자료를 바탕으로 아카이브 체계 구축을 위한 DB구축 및 정리

※ 2019년 기준 : 총 263,272건

- 전문자료 : 문화정보원의 아카이브 구축을 목적으로 수행한 사업 결과물로 인문/사회/예술 주제별 컬렉션 구축 (84,058건)
- 기증자료 : 국립아시아문화전당이 수증한 개인, 기관, 단체 등의 기증자료 (99,886건)
- 전당자료 : 아시아문화중심도시 조성 및 국립아시아문화전당 콘텐츠 개발 과정에서 추진하는 사업 운영 결과물 및 부가 산출물, 콘텐츠 등 (10,092건)
- 일반자료 : 아시아문화 이해 증진과 창제작 활동 지원을 위한 교양도서 등 (47,540건)

● **아시아문화 아카이브 (온라인 서비스)**

- 아시아 및 전 세계 이용 고객의 접근성 향상 및 국가 간 효과적인 자원의 공유·교환 및 정보 제공을 위해 디지털 아카이브를 구축하여 온라인 통한 보유 디지털 자원 검색 및 열람 서비스를 제공함(2019년, 75,759명 방문)
- 아시아문화 아카이브의 메인카테고리는 아카이브컬렉션, ACC자료, 기획콘텐츠로 구분됨
- 이를 통해 내부적으로는 전당의 콘텐츠 제작을 위한 기초 자료 활용을 유도하고 외부 이용자에게도 연구와 창작소재로 활용될 수 있는 기반을 마련함
- 주목할 카테고리는 기획콘텐츠의 ‘채널ACC’로 문화전당의 소장 아카이브 영상자료와 ACC 영상콘텐츠를 선별·재구성하여 서비스함
- 특히 온라인 어린이 교육프로그램을 선보이고 있어 코로나19 확산에 따른 온라인 콘텐츠 유통 시 중요한 역할을 부여받고 있음 (2020년 5월 29일부터 11개 온라인 문화예술교육 프로그램 게시, 2020년 8월 10일 기준)

[표 Ⅲ-45] 아시아문화 아카이브 카테고리 별 주요 콘텐츠

메인카테고리	서브카테고리	내용
아카이브 컬렉션	전문주제 컬렉션	전문주제 컬렉션은 국립아시아문화전당에서 추진한 연구 및 아카이브 프로젝트의 성과물로 아시아의 사진, 아시아의 근현대 건축, 아시아의 소리와 음악 등 다양한 주제의 자료
	기증 컬렉션	국립아시아문화전당이 기증받은 아시아문화 관련 컬렉션
	컬렉션 디렉토리	컬렉션 간의 관계를 쉽게 파악할 수 있도록 각 컬렉션과의 연관성 시각화
ACC 자료	기관정책&운영	문화전당의 건립과 정책 수립, 운영 관련 자료로 구성된 컬렉션
	ACC콘텐츠	문화전당에서 진행한 공연, 전시, 교육 등의 다양한 콘텐츠로 구성
	프로그램북	ACC의 공연, 행사, 교육 프로그램에 대한 정보를 제공
기획 콘텐츠	채널ACC	소장 아카이브 영상자료와 ACC 영상콘텐츠를 선별·재구성하여 서비스
	칼럼	ACC에서 연구한 '아시아'와 '아시아문화'에 대한 기고문

[그림 Ⅲ-3] 채널ACC : ACC 어린이 '온라인 문화예술교육'

● 라이브러리파크 운영 (오프라인 서비스)

- 라이브러리파크는 아시아문화자료 열람 및 휴식공간을 제공하는 도서관+아카이브+박물관 기능이 결합된 라키비움 서비스로, 콘텐츠 해설 및 검색·열람 지원 등 상설 이용자 서비스 프로그램을 운영함(2019년, 422,553명 방문)

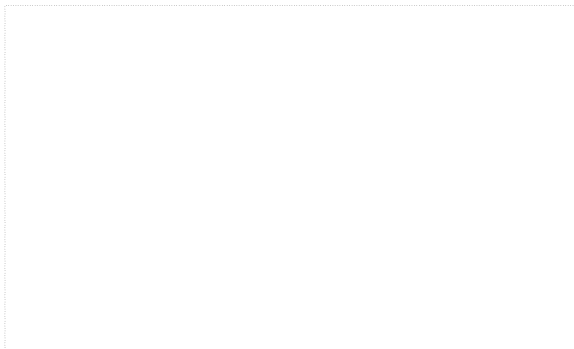
[표 Ⅲ-46] 라이브러리파크 개요

- 기능 : 도서관, 아카이브, 박물관 기능을 통합한 새로운 형태의 인터페이스
- 목적 : 아시아문화 자료의 열람과 휴식 공간 제공을 통해 일반인들이 친근하게 아시아 문화가치를 스스로 파악하고 공유할 수 있도록 함
- 위치/면적 : 문화정보원 B3 / 10,017㎡(약 3,000평)
- 운영시간 : 화, 목, 금, 일 10:00 ~ 18:00 / 수 10:00 ~ 21:00 / 토 10:00 ~ 19:00
- 정기 도슨트 해설 (1일 6회)

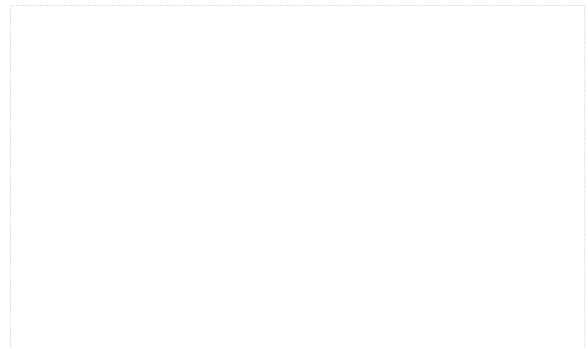
- 라이브러리파크는 주제전문관, 기획전, 블랙박스, 미디어팻, 극장3, 일반도서열람실, 수장고 등으로 구성되어 있음

[표 Ⅲ-47] 라이브러리파크 주요 공간 특징 (일부)

구분	특징
주제전문관	소장자원을 주제별로 구성하여 '아시아의 근현대 건축', '아시아의 사진', '아시아의 소리와 음악', '아시아의 공연예술', '아시아의 퍼포 먼스 아트', '아시아의 전시', '아시아의 크리에 이터', '아시아의 이주', '아시아의 도시', '아시아의 전자상가', '아시아의 실험영화', '아시아의 비디오 아트', '아시아 의 디자인' 등 13개 주제로 구성하여 전시하는 공간
기획관	다양한 기획·특별 전시를 진행할 수 있는 별도의 전시 공간으로 수집 자원을 활용한 전시 콘텐츠를 선보이는공간
북라운지	잡지, 신문 등 정기간행물을 비치하여 열람과 휴식을 제공하는 공간
블랙박스	아시아 실험영화를 상영하는 공간
미디어팻	아시아 비디오아트 시청각 자료를 열람할 수 있는 공간
극장3	극장3은 예술극장 내 극장 1, 2와 더불어 다양한 공연 및 문화 행사가 진행되고 있으며, 전문 영화 상영 장비를 갖추어 ACC 시네마 테크 프로그램을 운영하는 공간



[그림 Ⅲ-4] 주제전문관 전경



[그림 Ⅲ-5] 기획전 전경

● 아카이브 자원 활용 : 기획전시

- 국립아시아문화전당은 연구·조사 및 자원 수집으로 축적한 데이터를 바탕으로 구축한 아카이브를 활용하여 전시 콘텐츠로 개발함으로써 아시아문화를 대중적으로 확산하고자 함
- 2019년도부터 연구 및 수집자원에 근거한 기획전시가 본격화되기 시작하며 콘텐츠 개발의 기반이 형성되었음을 판단할 수 있음. 예컨대 2018년도까지는 <마나스 : 유네스코 등재 인류 최고의 서사시>, <이슬람의 바람> 등 아카이브 활용 전시의 맥락보다는 국제교류전 성격의 전시가 개최된 바 있음

[표 Ⅲ-48] 아카이브 자원 활용 기획전시 개요

출처 : 2019 아시아문화중심도시 백서 수정사용

연도	전시명	기간	내용
2017	아시아의 타투 (Tattooed Asia)	2017.11.25. ~2018.07.29.	- 태국, 필리핀, 일본 등지에서 현지조사를 기반으로 수집된 자료 전시를 통해 아시아 문화의 특성과 다양성을 이해하기 위한 전시
	송오브 펠트	2017.11.17. ~2018.02.04.	- 중앙아시아의 과거와 현재를 관통하는 중앙아시아의 정체성을 그들의 무형유산과 현대미술을 통해 고찰한 전시
	스리랑카 근대 건축	2017.08.30. ~10.29.	- 스리랑카 국가 정체성 형성에 끼친 근대건축을 조망하는 전시
	이슬람의 바람	2017.06.30. ~10.08.	- 이슬람 전통과 예술로부터 영감을 받은 디자인, 공예, 현대미술 작품을 2년마다 선정하는 자밀상의 국제 순회전
	ACC 수집과 연구, 2016	2017.05.30. ~12.31.	- 아시아문화연구소의 2016년 한 해 동안 수집한 자원 및 연구의 주요 성과를 소개하기 위한 전시
	<아시아의 설과 닭의 상징> 테마전	2017.01.25. ~02.12.	- 정유년 새해를 맞이하여 아시아 각국의 닭과 관련한 상징적인 문화를 살펴보는 테마 전시
2018	인도네시아 대중음악 컬렉션 기획전 <Lagu~Lagu 노래들>	2018.11.29. ~2019.08.30.	- 인도네시아의 정치, 사회 이데올로기와 대중음악의 관계를 각 시기를 대표하는 노래와 문화전당의 수집 자료를 통해 살펴보는 전시
	마나스 : 유네스코 등재 인류 최고의 서사시	2018.09.07. ~2019.04.30.	- 키르기스공화국 문화관광부 협력으로 기획된 국제교류전
	ACC 수집과 연구, 2017	2018.03.30. ~12.30.	- 아시아문화연구소의 2017년 한 해 동안 수집한 자원 및 연구의 주요 성과를 소개하기 위한 전시
	<아시아의 개> 테마전	2018.02.13. ~03.25.	- 아시아 각국의 개와 관련한 상징적인 문화를 살피는 테마 전시
2019	많은 섬들의 나라, 누산타라	2019.11.22. ~2020.06.21.	- 네덜란드 델프스시와 MOU 체결로 수증한 누산타라 컬렉션을 공개하는 전시
	아시아의 표해록 : 바다 건너 만난 이웃	2019.07.09. ~2020.10.27.	- 15세기~19세기 한국, 중국, 일본, 베트남의 표해록을 통해 아시아문화 교류를 살펴보는 전시 * 아시아 스토리 심화연구 : 표해서사(漂海徐事)
	말레이시아 대중음악 컬렉션 기획전	2019.09.06. ~2020.04.19.	- 말레이시아 독립 후 국가형성기 민족주의 담론 속에서 대중음악이 생상한 가치와 의미를 자료를 통해 조망하는 전시 * 1960~1990년대 말레이권 전문자원 조사수집

Ⅰ 레지던시

○ 통합 레지던시(ACC_R) 운영

- 국립아시아문화전당은 2015년 개관 콘텐츠를 제작하기 위해 각 사업팀 별로 전문가를 선정하여 레지던시 프로그램을 처음으로 운영함
- 2016년부터 국립아시아문화전당은 처음으로 ‘ACC_R’이라는 명칭을 사용하며 3개 분야(연구, 창제작, 기관협력)의 레지던시 프로그램을 운영하여 창제작 플랫폼으로서의 기능 강화를 시도함
- 그러나 당시까지의 ‘ACC_R’은 각 사업팀에서 개별적으로 선정한 다수의 전문가 레지던시 프로그램들을 통합하여 지칭하는 개념적 언어로서 기능하였음
- ‘ACC_R’은 2017년부터는 각 사업팀의 레지던시 프로그램을 포괄하여 작동하는 ‘통합 레지던시’로 변모하기 시작함. 예컨대 2017년 연구교류과의 아시아예술커뮤니티 사업(무용·스토리)을 ACC_R의 창·제작 레지던시 프로그램에 추가된 것이 대표적인 변화임
- 2018년에는 아시아커뮤니티사업(전통음악, 창작공간, 문학페스티벌 등)이 추가되며 통합 레지던시의 양적인 성장을 이루었음
- 2019년에는 창·제작 레지던시 프로그램에 전략콘텐츠R&D, 문화상품을 신규 추가하여 창제작 기관으로서의 정체성 강화 및 우수 콘텐츠 발굴을 본격화함
- 전략콘텐츠 R&D 및 문화상품의 신설은 국립아시아문화전당의 킬러콘텐츠 개발 및 브랜드 가치 제고를 위한 전략적 접근으로, ACC_R의 운영을 통한 국립아시아문화전당의 콘텐츠 성과 증대 및 가시화를 적극적으로 모색하는 데서 비롯된 사업으로 판단됨
- 특히 전략콘텐츠 R&D의 경우 단년도 사업 추진으로 인한 한계를 극복하고 장기적인 창제작 지원을 통해 정량적 성과 도출을 위한 개발을 넘어, 질적 가치를 담보하고 콘텐츠 창·제작의 실효성을 도모하기 위한 시도로 보여짐
- 이와 더불어 미디어이터(Mediator) 프로그램을 운영하여 국립아시아문화전당의 개발 콘텐츠를 제안·기획을 외부 지원자로부터 수용하여 콘텐츠 개발의 시야를 확대하고자 시도한 점을 주목할 수 있음
- 이처럼 ACC_R은 지속적인 실험을 거듭하며 국립아시아문화전당의 콘텐츠 생산 플랫폼으로서의 순기능적 측면을 발굴·개발해나가고 있음을 확인할 수 있음

[표 Ⅲ-49] 통합 레지던시(ACC_R) 운영 현황

출처 : 2019 아시아문화중심도시 백서

연도	연구	창제작	기관협력	합계
2015	-	26	8	34
2016	4	33	8	45
2017	2	81	8	91
2018	17	255	8	280
2019	7	153	8	168

[표 III-50] 통합 레지던시(ACC_R) 프로그램 유형 별 주요 특징 (2019년도 기준)

구분	프로그램 명	키워드	특징
연구	펠로우 (Fellow)	아시아 문화자원 발굴	<ul style="list-style-type: none"> - 인문학적 담론 생산과 아시아 문화 지평의 확장을 위해 국내외 연구자를 모집하여 창제작 및 전시, 공연, 교육에 활용되는 아시아문화자원 발굴과 다학제간 연구 실현을 목표로 함
창제작	전략콘텐츠 R&D (2019년 신설)	킬러콘텐츠 개발	<ul style="list-style-type: none"> - 국립아시아문화전당의 정체성을 드러내는 킬러콘텐츠 개발 전략 프로젝트로 단년도 사업의 제약에서 벗어나, 레지던시 사업을 중간 발판으로 삼고 최소 2~3년 창제작을 시도할 수 있도록 지원함 - 전략콘텐츠 R&D를 통해 <렉스 : 불멸의 영웅>, <나는 광주에 없었다>의 시범공연을 선보였으며, 레지던시 종료 이후 본 공연 사업으로 연결되어 본격적인 창제작과 유통을 진행할 수 있도록 함
	문화상품 (2019년 신설)	디자인 상품 개발·유통	<ul style="list-style-type: none"> - 국립아시아문화전당에서 수집한 아시아문화자원을 활용하여 디자인 패턴을 제작하고 이를 상품에 적용시켜 실제 판매까지 가능하도록 추진하도록 함
	크리에이터스 (Creators)	융복합 콘텐츠 개발	<ul style="list-style-type: none"> - 예술과 테크놀로지를 기반으로 미래지향적이고 창조적인 아이디어 실험을 지원하는 프로그램으로, 국내외 예술가 및 연구자 엔지니어 등 다양한 전문가들이 ACT 스튜디오의 제작 인프라를 활용하여 프로젝트 기획에서부터 리서치, 프로덕션, 협업의 단계를 거쳐 쇼케이스를 선보임
	씨어터 (Theater)	공연 콘텐츠 개발	<ul style="list-style-type: none"> - 공연예술 분야의 실험적이고 참신한 작품을 발굴하고, 공연 작품의 실연 전 창작 단계를 체계적으로 지원하는 프로그램
	미디어이터 (Mediator) (2019년 신설)	콘텐츠 제안·기획	<ul style="list-style-type: none"> - 기획자가 국립아시아문화전당에 적합한 프로젝트 주제를 제안하고, 이에 따른 콘텐츠 기획안을 워크숍을 통해 선보이는 프로그램 - 국립아시아문화전당의 콘텐츠 개발 주제 및 방향성을 수요자들로 부터 의견을 수렴하여 콘텐츠 개발 방향을 확대 모색할 수 있는 계기를 제공하는 프로그램
	아시아 커뮤니티	아시아문화 콘텐츠 개발	<ul style="list-style-type: none"> - 아시아커뮤니티 콘텐츠에 대한 이해 및 커뮤니티를 통한 콘텐츠 제작 사업
기관 협력	ACC-라익스 아카데미	시각예술 레지던시	<ul style="list-style-type: none"> - 국립아시아문화전당과 네덜란드 라익스아카데미와 협력하여 진행하는 레지던시 프로그램으로, 2019년을 마지막으로 종료됨

○ ACT센터 운영

- 국립아시아문화전당의 융복합 콘텐츠 제작을 위한 ACT센터는 콘텐츠 기반시설인 ACT스튜디오와 내·외부 인적조직인 ‘랩(Lab)’을 구성하여 운영함
- 랩(Lab) 기반으로 창작환경을 조성하는 ACT센터는 예술·기술·인문학을 융합하여 국립문화전당 내·외의 콘텐츠 창제작을 담당하고 있음
- 아시아에 대한 재해석을 기반으로 인문학, 건축, 무용, 시각예술 등 다양한 분야가 융복합되어 창·제작된 콘텐츠는 쇼케이스를 통해 대중에게 선보여짐
- 다시 말해 ACT센터는 인적조직인 랩(Lab)을 통해 아시아 문화를 기반으로 한 융복합 콘텐츠를 개발·구현하여 국립아시아문화전당의 콘텐츠 창·제작의 핵심적 역할을 기능하는 공간임

[표 Ⅲ-51] ACT센터의 스튜디오 시설(ACT스튜디오) 특징

출처 : 2019 아시아문화중심도시 백서

시설명	역할	세부 기능 및 특징
디지털 AV 스튜디오	미디어 중심의 융복합 콘텐츠 기획/제작	- 첨단기술을 활용한 영상물 제작, 디지털사운드 관련 콘텐츠 개발 - 아시아문화채널관과 예술극장, 어린이문화원 콘텐츠 제작지원
기계조형 스튜디오	A&T 랩 전시물 기획/제작 작가 작업 지원	- 목공·금속·가공·기계·전기·전자 작업을 통한 융복합 조형물 연구 및 제작 - 디자인산업과 문화콘텐츠 산업과 연계한 콘텐츠의 시제품 제작
복합 스튜디오	개방형 제작 스튜디오, 창조원 교육프로그램 운영	- 컴퓨팅 작업을 통한 인터랙션 디자인, 인터페이스 구축, 각종 소프트웨어 개발 - VR, AR, U개발 등 첨단기술과 프로그래밍에 의한 융합콘텐츠의 기초체계 연구

○ 랩(Lab) 운영 실적

- ACT센터는 랩 운영의 실효성을 담보하기 위해 유형의 변화를 지속적으로 이루어옴
- 이러한 변화는 대외 환경변화에 대응하기 위한 노력으로 국립아시아문화전당의 콘텐츠 창제작의 성과를 가시화하기 위한 맥락에서 시도되어 온 것으로 보여짐
- 장기적으로 운영되어 온 랩으로는 미디어서피스(미디어파사드), 혼합현실(VR, AR), 로보틱스(로봇)을 꼽을 수 있으며, 이를 통해 ACT센터의 핵심 창제작 콘텐츠로 미디어 파사드, VR·AR, 로봇에 대한 관심이 높은 것으로 해석할 수 있음

[표 Ⅲ-52] ACT센터 랩 운영실적

출처 : 2019 아시아문화중심도시 백서 수정사용

연도	랩 유형	계
2016	키네틱미디어, “미디어서피스”, “혼합현실”, 매체담론 연구, 오픈랩	9
2017	시드랩, 오픈랩	6
2018	“혼합현실”, “로보틱스”, 예술&과학, “미디어서피스”, 디자인	7
2019	“혼합현실”, “로보틱스”, 예술&과학, “미디어서피스”, 디자인, 융복합공연 외 3종	10
합계		32

② 콘텐츠 구현

I 공연

○ 창·제작 기능의 점진적 강화

- 공연은 창제작공연(ACC최적화공연, 자체제작공연, 공동제작공연)과 기획공연(ACC 브런치 콘서트, ACC 시네마, ACAF(ACC 동시대 예술페스티벌), ACC 시민오케스트라 프로젝트, ACC 제야음악회), 초청공연(국내외 우수작품 초청공연)으로 구성됨
- 이러한 구성은 공연 콘텐츠가 대중화/계기성(135건, 41.8%)이 가장 높은 비율을 지니게 하는 요인이 됨
- 문화전당의 고유기능을 담보하는 아시아성은 총 100건(31.0%)의 비율을 차지하는 것으로 나타남. 대중화 계기성이 증가하던 2017~2018년도까지는 아시아성이 감소되는 추세를 보인 반면, 대중화가 감소하던 2018년도부터는 아시아성의 비중이 증가하기 시작함(이와 같은 양상은 아시아성과 대중성을 동시 충족하는 콘텐츠가 부족한 것으로 추측할 수 있게 함)
- 2018년도 이후 아시아성, 융복합, 지역친화 콘텐츠의 점진적인 증대 그리고 대중화/계기성의 감소는 문화전당은 대중성에 기반한 문화전당의 일시적 활성화가 아닌 창·제작에 기반한 자체 콘텐츠 제작·운영을 통해 질적 성장을 지속적으로 도모하는 것으로 판단할 수 있음

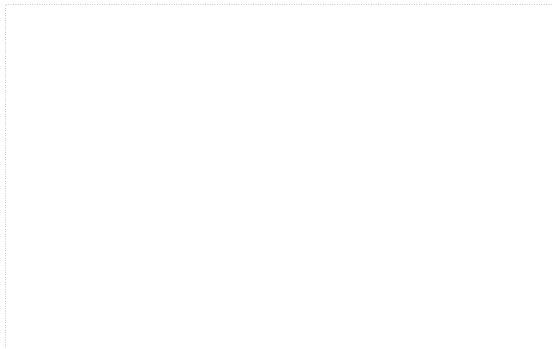
[표 Ⅲ-53] 연도별 공연 콘텐츠 건수

구분	2015	2016	2017	2018	2019	합계
공연	48	57	84	56	56	301

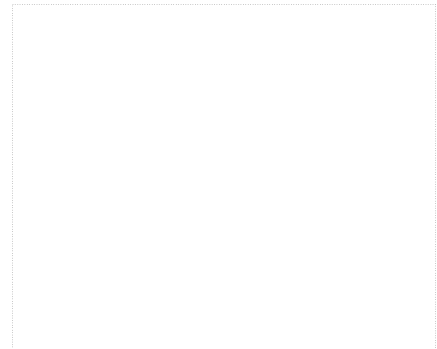
[표 Ⅲ-54] 연도별 공연 콘텐츠 방향성

참고 : 유형 중복 콘텐츠 존재

구분	연도					합계
	2015	2016	2017	2018	2019	
아시아	26	16	15	17	26	100 (31.0%)
글로벌	16	16	9	5	4	50 (15.5%)
융복합	0	0	2	4	6	12 (3.7%)
지역친화	3	5	3	6	9	26 (8.0%)
대중화/계기성	4	29	59	27	16	135 (41.8%)
합계	49	66	88	59	56	323 (100%)



[그림 Ⅲ-6] 연도별 유형 변화 : 공연

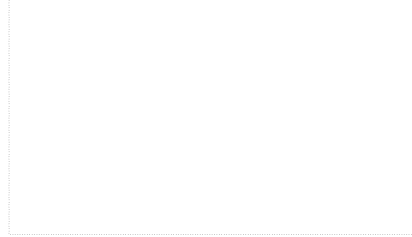
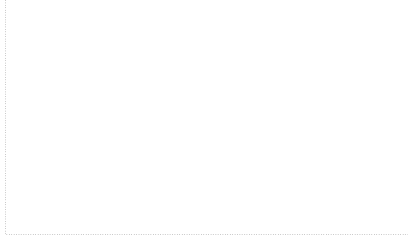


[그림 Ⅲ-7] 아시아 연계 콘텐츠 검토

Ⅰ 유형 별 주요 공연 콘텐츠

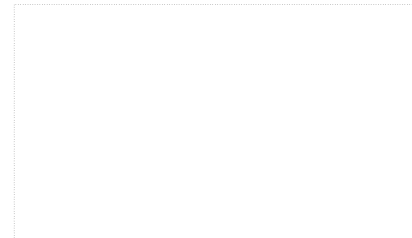
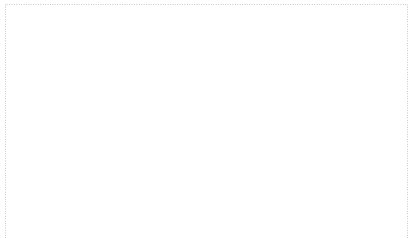
아시아 : 레드 올랜더스 Red Oleanders (붉은 협죽도 꽃)

- 초 연 : 2019.04.20. ~ 04.21.
- 제 작 : 국립아시아문화전당
- 주 제 : 인도의 시성(詩聖) 타고르의 상징희곡 〈붉은 협죽도 꽃〉
- 내 용 : 근대 문명의 시스템 안에 갇혀서 인간성을 상실한 채 살아가는 광부들과 사회 그물망에서 벗어나는 자유를 갈망하였기에 맞이한 역설적인 죽음을 그려내는 100년 전 근대 문명에 대한 비판적 성찰



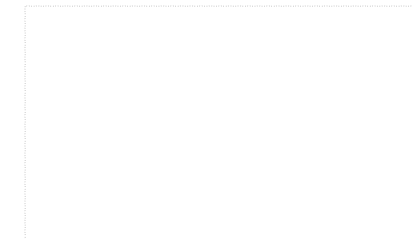
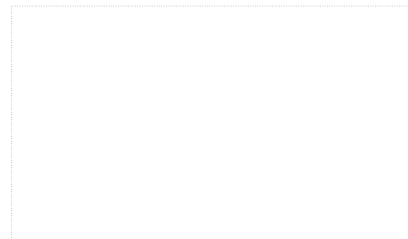
글로벌 : 여왕과 나이팅 게일

- 초 연 : 2018.05.05. ~ 05.07.
- 제 작 : 영국의 연극 연출가 토니 그래함(Tony Graham), 극작가 필 포터(Phil Porter)협력, 국립아시아 문화전당, 극단 하땅세 공동제작
- 주 제 : 안드레센의 동화 '황제와 나이팅게일'을 재 창작한 음악극
- 내 용 : 고립되어 있던 궁전 안에서 세상으로 나아가 진실과 진리를 스스로 터득하는 여왕의 모습을 보면서 온라인 세계에서 인터넷으로 소통하면서 스스로 고립되어 있는 우리의 모습에 대한 비판적 성찰



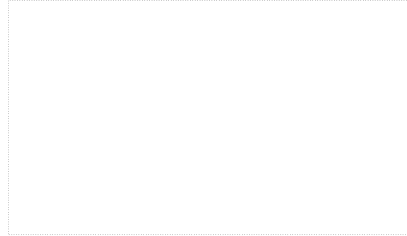
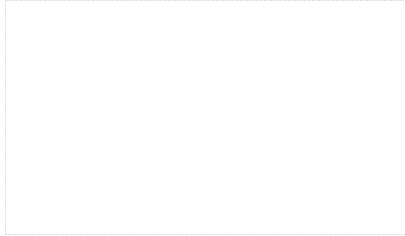
융복합 : 무사(MUSA) : 불멸의 영혼들

- 초 연 : 2019.12.20. ~ 12.21.
- 제 작 : 국립아시아문화전당
- 주 제 : 우리나라 고전소설 「박씨부인전」을 모티브로 기존 아시아 신화에 있던 캐릭터를 복원시켜 먼 옛날 고대 한반도 땅을 배경으로 한 한국식 판타지
- 내 용 : 인간미 넘치고 풍자와 해학이 가득한 불멸의 영웅들이 서구의 마법에 대응하는 '무술, 마살 아츠, 아크로바틱, 곡예, 춤 등을 소재로 인간 세상의 파멸을 막는 서정적이고 서사적인 이야기



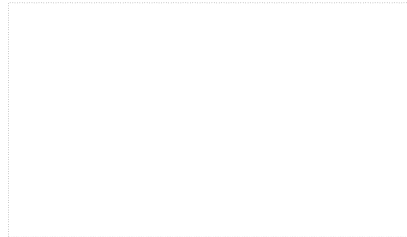
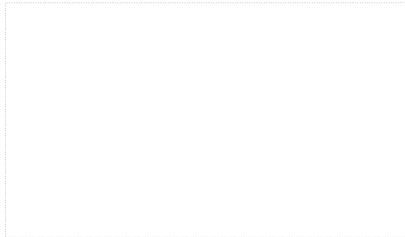
지역친화 : 나는 광주에 없었다

- 초 연 : 2019.05.04. ~ 05.06.
- 제 작 : 국립아시아문화전당, (주) 아이엠컬처
- 주 제 : 5·18 민주화운동
- 내 용 : 전남대 정문에서부터 시작된 5.18 민주화 운동의 전모를 그대로 전달하고, 관객들 스스로가 역사를 느끼고 몸소 체험할 수 있게 만들어진 관객 몰입형 공연으로 완전한 고립 속에서도 의지를 굽히지 않고 민주화를 위해 싸운 숭고한 용기와 희생에 대해 성찰함



대중화/계기성 : ACC 브런치 콘서트

- 기 간 : 2016 이후 지속운영
- 장 소 : 예술극장 - 극장2
- 제 작 : 국립아시아문화전당
- 주 제 : 예술을 통한 휴식
- 내 용 : 관객에게 일상 속 예술을 통한 휴식을 제공하고, 최고의 예술가들과 진솔하게 교감할 수 있는 장을 마련하고자 기획된 국립아시아문화전당 대표 시리즈 공연



② 전시

Ⅰ 기능적 성과 : 콘텐츠 다각화

- 전시 콘텐츠의 유형은 ‘아시아’가 45건(43.4%)으로 가장 높은 비율을 차지하고 있으나, 2018, 2019년도에는 2017년도 대비 다소 감소한 것으로 나타남
- ‘융복합’은 2019년도에 전년 대비 9건 증가하며 아시아 전시 다음으로 높은 비율을 차지하고 있음. 이러한 현상은 창·제작 쇼케이스 전시를 통한 ACT센터의 랩(Lab) 운영 성과 가시화에 따른 것으로 해석됨
- 이와 함께 ‘지역친화’가 증가 추세에 있음. 2018년도부터 본격적으로 시작된 민주·인권·평화 가치 확산 프로그램은 5·18민주화운동을 주제로 한 전시 콘텐츠를 유통하며 문화전당과 지역사회와 교감할 수 있는 계기를 마련한 것으로 평가할 수 있음
- 뿐만 아니라 2019년도 ‘대중화/계기성’도 점진적으로 증가하는 추세로 나타남
- 문화전당의 전시 콘텐츠는 아시아 뿐만 아니라 융복합, 지역친화, 대중화/계기성 콘텐츠를 점진적으로 확대시켜나감에 콘텐츠의 방향성을 다각화하고 있는 것으로 판단됨

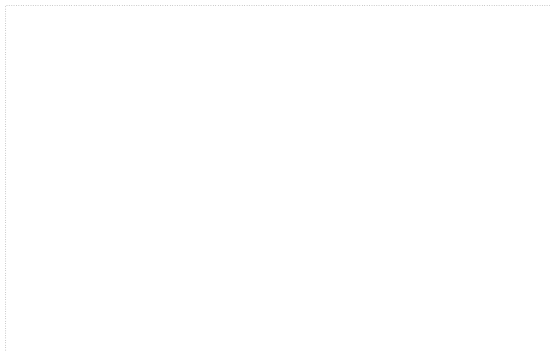
[표 Ⅲ-55] 연도별 전시 콘텐츠 수

구분	2015	2016	2017	2018	2019	합계
전시	12	14	20	21	33	100

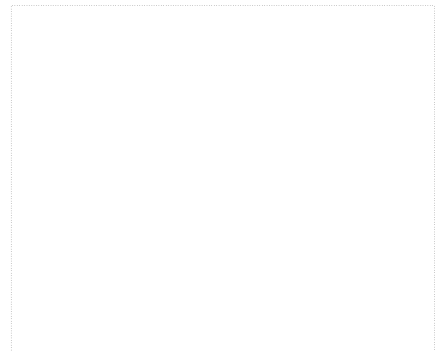
[표 Ⅲ-56] 연도별 전시 콘텐츠 유형(방향성)

참고 : 유형 중복 존재

구분	연도					합계
	2015	2016	2017	2018	2019	
아시아	9	6	13	9	10	46 (43.4%)
글로벌	1	3	3	2	0	8 (7.5%)
융복합	2	2	1	3	12	20 (18.9%)
지역친화	1	2	1	4	7	16 (15.1%)
대중화/계기성	1	1	3	4	7	16 (15.1%)
합계	14	14	21	21	35	106(100%)



[그림 Ⅲ-8] 연도별 유형 변화 : 전시

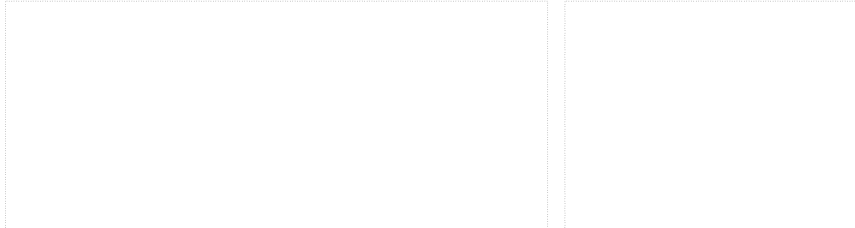


[그림 Ⅲ-9] 아시아 연계 콘텐츠 검토

Ⅰ 유형 별 주요 전시 콘텐츠

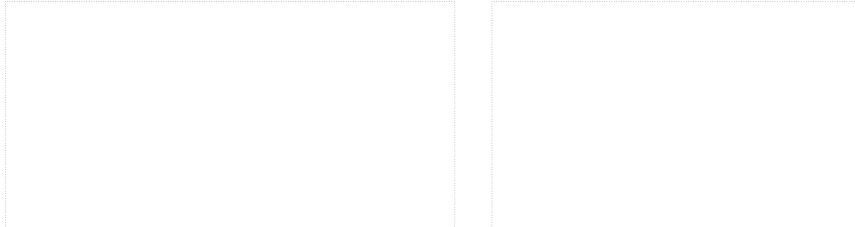
아시아 : 아시아의 표해록(漂海錄) : 바다 건너 만난 이웃

- 기 간 : 2019.07.09. ~ 10.27.
- 장 소 : 라이브러리파크 - 기획관3
- 주 관 : 국립아시아문화전당
- 주 제 : 15세기~19세기 한, 중, 일, 베트남의 표해록을 통해 아시아 문화 교류를 살펴보는 전시
- 내 용 : 전통적인 아시아의 해양관, 구사일생의 표류와 생환, 이국의 풍속과 문물을 알 수 있는 표해록을 통해 아시아 각국이 풍량을 헤치고 이어왔던 다양한 교류의 역사와 실상을 알 수 있음



글로벌 : 베트남에서 베를린까지

- 기 간 : 2018.03.09. ~ 07.08.
- 장 소 : 문화창조원 - 복합 3관 및 복합 4관
- 주 관 : 국립아시아문화전당
- 주 제 : 1960년대 초부터 1980년대 말까지 전세계 정치사회적 격변의 시대에 응답한 회화 170여 점 전시
- 내 용 : 베트남 전쟁이 국제전으로 확대되던 60년대 초부터 베를린 장벽이 무너진 80년대 말 사이에 제작된 회화 작품들로 구성되며, 회화와 더불어 한 시대를 되돌아보며 역사의 위기, 투쟁, 고통에 대한 기억을 공유하고 미술과 역사와의 상관관계와 그 의미를 확인해볼 수 있음



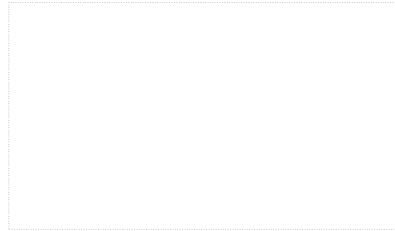
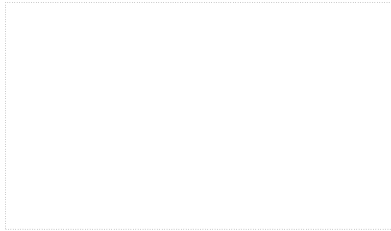
융복합 : 아시아 스투파 로드 : 탁티바히

- 기 간 : 2019.10.22. ~ 11.24.
- 장 소 : 극장1 로비(특별부스)
- 제 작 : 광주정보문화산업진흥원, 아시아문화전당 협력전시
- 주 제 : 초기 불교 미술과 건축양식을 간직한 문화유산인 <탁티바히>를 디지털로 복원하여 화려한 옛모습을 가상현실로 체험하는 전시
- 내 용 : 1980년 유네스코 세계 문화유산을 지정된 탁티바히 유적은 사원과 불탑의 유적으로 초기 불교 미술과 건축 양식을 간직하고 있으며 이를 통해 불교 신앙의 추이에 따라 불탑에서 초기 불상으로 신앙의 대상이 변화하는 과정을 볼 수 있음



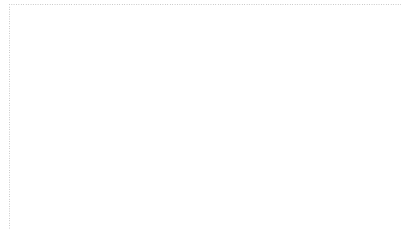
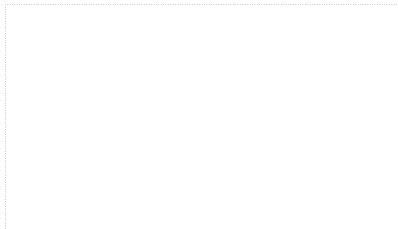
지역친화 : 열흘 간의 나비떼

- 기 간 : 2019.05.14. ~ 08.17.
- 장 소 : 민주평화교류원
- 제 작 : 국립아시아문화전당
- 주 제 : 5.18 열흘간의 이야기를 기·승·전·결의 서사구조에 따라 예술적으로 승화한 전시콘텐츠
- 내 용 : 5.18 열흘간의 이야기를 서사 도입과 연대기적 흐름, 절대 공동체를 일구어낸 사람, 마지막 날 도청에 남은 사람들 이야기의 3가지 주제로 나누어 전시하여 5.18 민주화 운동의 과정을 생생하게 느낄 수 있음



대중화/계기성 : 커피사회

- 기 간 : 2019.04.11. ~ 05.26.
- 장 소 : 문화창조원 - 복합 3관 및 복합 4관
- 주 최 : 국립아시아문화전당
- 주 관 : 아시아문화원, 한국공예디자인문화진흥원
- 주 제 : 근현대생활문화에 녹아들어간 커피문화의 변천사 조명을 통한 한국사회의 문화 성찰
- 내 용 : 커피가 상징하는 한국 사회의 문화적 의미를 포착하여 전달하고 커피와 커피문화를 담았던 시간성과 장소에 대한 기억과 추억, 사물들, 사람들의 이야기로 오늘날 커피의 문화에 대한 담론을 새롭게 형성함



③ 축제 및 행사

Ⅰ 기능적 성과 : 인지도 제고 및 지역 연계 강화

- 축제 및 행사는 ‘대중화/계기성’이 98건(49.2%)로 가장 높은 비율을 차지하고 있음
- ‘대중화/계기성’을 포함한 ‘아시아’, ‘융복합’은 2017~2018년도에 급격히 상승했으나, 2019년도에는 감소 추세로 전환되었음
- 2017년까지 부재했던 ‘지역친화’는 2018~2019년도에 각각 6건을 기록함
- 문화전당은 성과 가시화에 대한 수요에 따라 2019년도 성과목표로 관람객 증대, 문화전당 인지도 제고, 재정 수입 확대를 제시하였음
- 이에 따라 문화전당은 인지도 제고를 위한 전략으로 축제 및 행사의 방향성을 ‘지역친화’로 설정한 것으로 해석됨. 다시 말해 축제 및 행사의 방향성을 지역친화(지역문화연계)에 방점을 두고 지역사회와의 소통 및 지역문화 활성화에 기여함으로써 문화전당의 인지도 제고를 시도하고 있는 것으로 판단할 수 있음

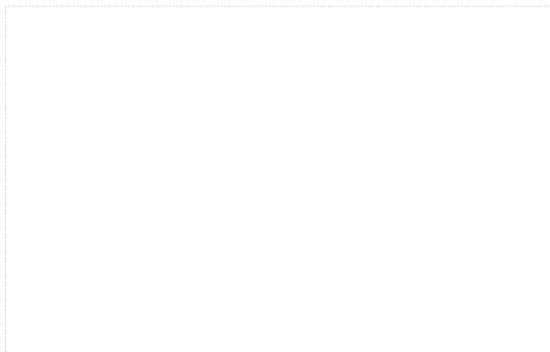
[표 Ⅲ-57] 연도별 축제·행사 콘텐츠 수

구분	2015	2016	2017	2018	2019	합계
축제·행사	19	15	32	50	40	156

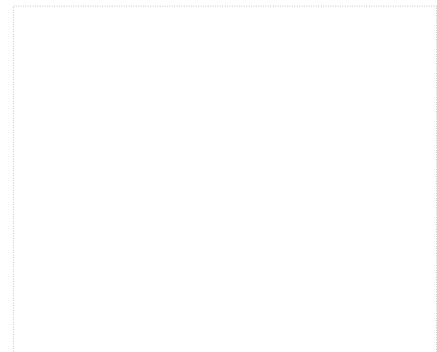
[표 Ⅲ-58] 연도별 축제 및 행사 콘텐츠 유형(방향성)

참고 : 유형 중복 존재

구분	연도					합계
	2015	2016	2017	2018	2019	
아시아	7	4	12	21	14	58 (29.2%)
글로벌	2	2	6	5	4	19 (9.6%)
융복합	1	2	1	5	3	12 (6%)
지역친화	0	0	0	6	6	12 (6%)
대중화/계기성	12	11	20	29	26	98 (49.2%)
합계	22	19	39	66	53	199 (100%)



[그림 Ⅲ-10] 연도별 유형 변화 : 축제 및 행사

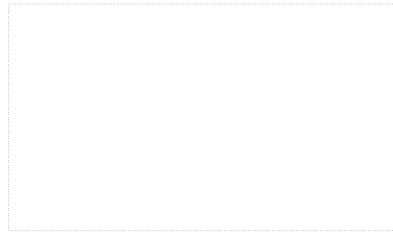
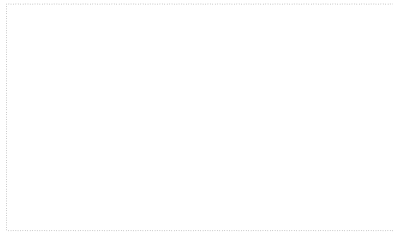


[그림 Ⅲ-11] 아시아 연계 콘텐츠 검토

Ⅰ 유형 별 주요 축제

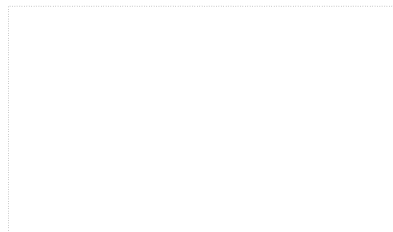
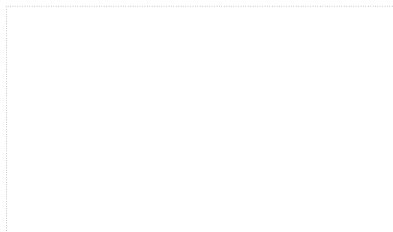
아시아 : ACC아시아북페스티벌

- 기 간 : 2018.08.24. ~ 08.25.
- 장 소 : 라이브러리파크
- 주 최 : 국립아시아문화전당
- 주 제 : 아시아를 테마로 한 전시, 북 콘서트, 독립책방 및 관련 단체 홍보부스 등 다양한 프로그램으로 구성
- 내 용 : 책으로 떠나는 아시아 여행(Exploring Asia through books)"을 테마로 <아시아책나무> 전시, <네이버 지서재, 지금의 나를 만든 서재-아시아특별전>, 은희경·김탁환 작가 등과 함께하는 북 콘서트, 아시아책빌리지 등의 프로그램을 통해 아시아의 다양한 문화를 탐구함



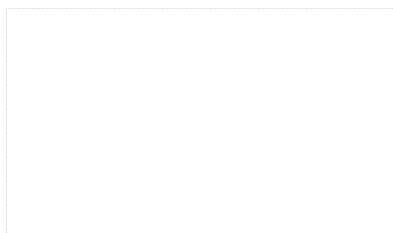
융복합 : ACT페스티벌

- 기 간 : 2015년 이후 지속운영
- 장 소 : 문화창조원 - 복합1관 외
- 주 최 : 국립아시아문화전당
- 주 제 : 미래지향적인 프로젝트와 콘텐츠를 소개하고 국내외 전문가들과 창의적이고 혁신적인 아이디어를 교류
- 내 용 : 전세계의 아티스트, 디자이너, 엔지니어 그리고 문화 생산자들과 함께 하는 가장 현재적이면서 가장 미래적인 기술의 장을 통해 음식 자체에서의 즐거움을 찾는 것과 이로 인한 문제 인식, 대안을 탐구함



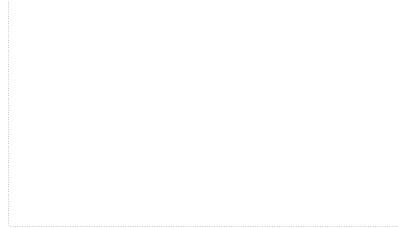
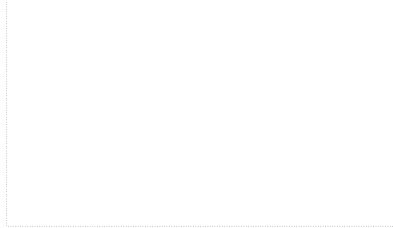
글로벌 : 월드뮤직페스티벌

- 기 간 : 2010년 이후 지속운영
- 장 소 : 국립아시아문화전당 일대
- 주 최 : 국립아시아문화전당
- 주 제 : 다양한 문화가 담겨 있는 음악을 통한 세계인의 축제
- 내 용 : 다양한 음악과 영상, 테크놀러지가 함께 어우러지는 축제로 최정상급 아티스트들의 공연을 통해 세계 각국의 음악을 즐길 수 있음



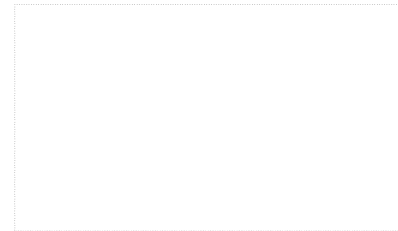
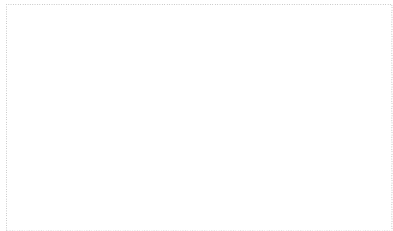
지역친화 : ACC광주프린지인터내셔널

- 기 간 : 2017년 ~ 2019년
- 장 소 : 국립아시아문화전당 일대
- 주 최 : 광주광역시
- 주 제 : 광주시청, 광주문화재단과 국립아시아문화전당이 함께 추진하는 거리극 축제
- 내 용 : 다수의 해외초청작 및 국내초청작으로 거리극, 서커스, 공중 퍼포먼스까지 다양한 장르를 만나볼 수 있는 행사



대중화/계기성 : 하우펀

- 기 간 : 2015년 이후 지속 운영
- 장 소 : 국립아시아문화전당 일대
- 주 최 : 국립아시아문화전당
- 주 제 : 어린이·가족문화 축제로 아시아 문화 및 문화다양성 등의 주제를 대중친화적으로 접근할 수 있도록 함
- 내 용 : 2019년의 경우 “우리 함께 만드는 평화”를 주제로 공연, 전시, 체험, 교육 등 예술의 전 장르가 포함된 융복합형 축제이자 시민, 예술가, 기업 등이 함께 만드는 열린 축제의 형태로 진행함



④ 교육

Ⅰ 문화예술의 사회적 가치 확산

- 교육은 ‘대중화/계기성’이 121건(58.4%)으로 가장 높은 비율을 차지하고 있음
- 주목할 만한 특징으로는 2018년도 ‘대중화/계기성’ 프로그램의 양적 증가를 꼽을 수 있음. 이와 같은 현상은 전문인력 교육 콘텐츠 세분화 및 어린이 교육 콘텐츠의 양적 증가로부터 기인한 것으로 나타남
- 문화전당은 아시아 문화에 기반하여 문화다양성의 가치를 이해할 수 있는 어린이 교육 콘텐츠를 지속적으로 확대해왔음. 이와 함께 전문인력 교육은 세분화 뿐만 아니라 실제 창업 및 활동에 기여할 수 있도록 심화 및 실무교육을 제공하였음. 특히 2019년 <ACC 전문인력 아카데미 역량강화 step-up 과정>을 통해 사회가치를 실현할 예비 사회적 기업가 양성 교육을 진행함(2019년 아시아문화원의 R&R : 사회적 가치 기반의 기관역할 연동 사례)
- 이를 통해 문화전당은 문화예술교육을 통해 문화예술의 사회적 가치 확산 및 대중화를 시도하는 것으로 판단할 수 있음

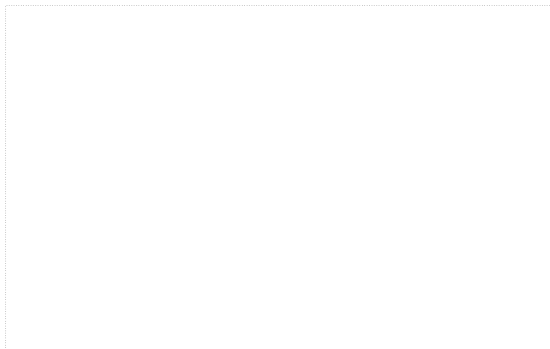
[표 Ⅲ-59] 연도별 문화예술교육 콘텐츠 수

구분	2015	2016	2017	2018	2019	합계
교육	9	27	40	63	66	205

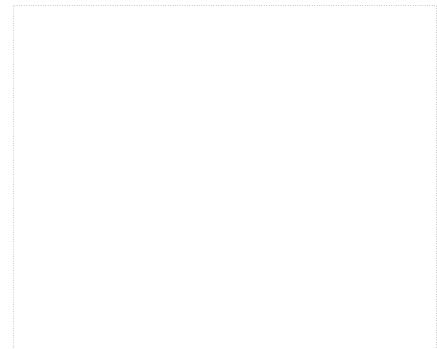
[표 Ⅲ-60] 연도별 문화예술교육 콘텐츠 유형(방향성)

참고 : 유형 중복 존재

구분	연도					합계
	2015	2016	2017	2018	2019	
아시아	3	13	15	12	7	50 (24.2%)
글로벌	0	0	2	1	2	5 (2.4%)
융복합	1	2	4	7	10	24 (11.6%)
지역친화	0	0	0	4	3	7 (3.4%)
대중화/계기성	5	12	19	40	45	121 (58.4%)
합계	9	27	40	64	67	207 (100%)



[그림 Ⅲ-12] 연도별 유형 변화 : 교육

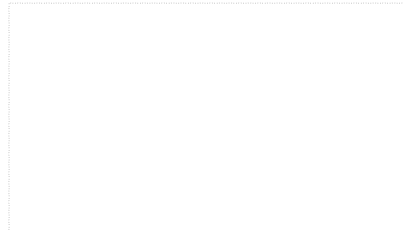
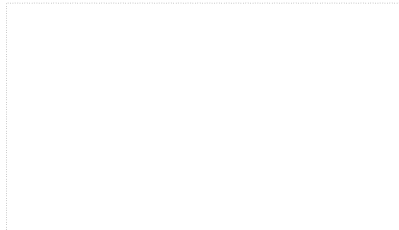


[그림 Ⅲ-13] 아시아 연계 콘텐츠 검토

Ⅰ 유형 별 주요 문화예술교육

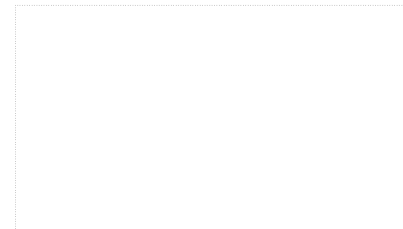
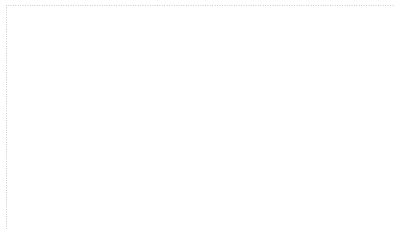
아시아 : 놀러와 이야기 숲으로

- 기 간 : 2017년 이후 지속운영
- 장 소 : 어린이도서관
- 주 제 : 아시아 스토리텔러와 함께하는 소규모 북데이트
- 내 용 : 그림책 분야에서 세계적으로 권위있는 BIB, 볼로냐, 안데르센 등의 수상작 속 다양한 이야기를 아이와 가족이 함께 즐기는 어린이도서관 프로그램



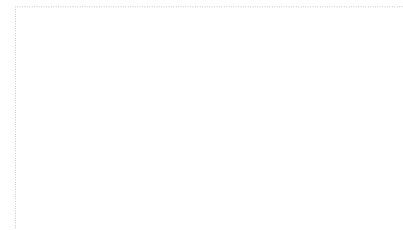
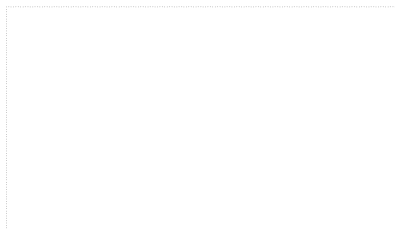
글로벌 : 토론으로 지구 한 바퀴

- 기 간 : 8주 과정으로 2018년 총 2회 실시 (2018.05.12. ~ 06.30. /2018.09.01. ~10.27.)
- 장 소 : 어린이창작실험실(미디어실)
- 주 제 : 문화와 역사를 통해 세계 각 국에 대한 이해 증진
- 내 용 : 각 국의 역사와 사회 속에 나타나는 문화 다양성 및 상대성에 대한 이해를 높이고, 쟁점이 가능한 주제로 토론하는 프로그램



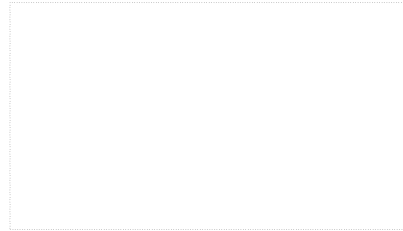
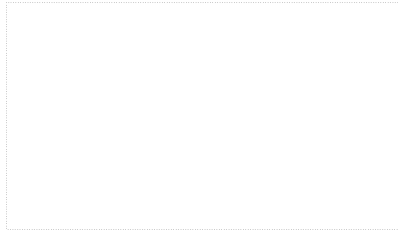
융복합 : 어린이 예술실험실

- 기 간 : 2015년부터 지속운영
- 장 소 : 어린이창작실험실(표현활동실)
- 주 제 : 사물을 새롭게 보고, 과학기술의 원리와 예술적 상상력을 결합해 재창조하는 과정을 경험하는 실험적 예술창작 프로그램
- 내 용 : 초등 고학년(5~6학년)을 대상으로 하며 장르와 경계를 허물고 과학과 예술을 넘나드는 동시대 예술의 다양한 활동을 아티스트와 함께 실험함



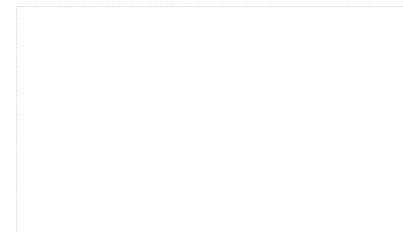
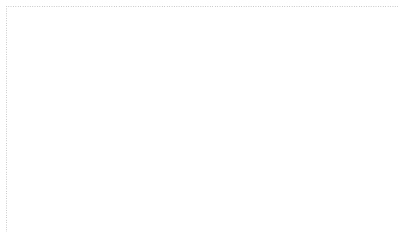
지역친화 : 오픈아카데미

- 기 간 : 2018년 이후 지속운영
- 장 소 : 나눔광장
- 주 제 : 예술 벽화 무대와 음악 장르를 융합하여 감상, 교육, 체험이 종합적으로 이뤄지도록 하는 워크숍 형식의 프로젝트
- 내 용 : 지역의 문화예술기획자들과 함께 하는 워크숍으로, 새로운 교육주체를 발굴하여 다양성을 확보하고 지역 문화예술교육 역량 개발을 지원하는 프로그램



ACC 전문인력 아카데미

- 기 간 : 2015년 이후 전문인력 양성 교육 지속운영 (2019년 <ACC 전문인력 아카데미> 명칭 부여)
- 장 소 : 국립아시아문화전당 일대
- 유 형 : 대중화/계기성
- 주 제 : ACC의 문화예술현장과 전문가 등 다양한 인프라를 활용하여 전문 직군별로 이론과 실무를 중점 교육하는 과정
- 내 용 : 급변하고 있는 동시대 문화예술 환경 속에서 점차 세분화, 전문화되고 있는 '현장형 전문인력'을 양성하기 위해 ACC의 콘텐츠, 시설 등 자원을 활용한 입체적인 교육프로그램



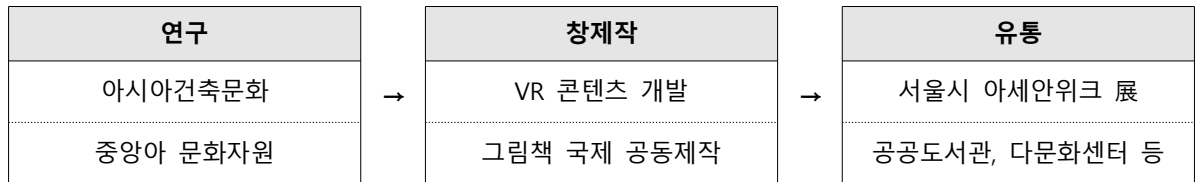
③ 콘텐츠 유통

Ⅰ 지식재산 창출 및 유통

- 국립아시아문화전당은 지식재산 가치를 창출하고 그 혜택을 공유하기 위해 지속적으로 노력하고 있음
- 국립아시아문화전당은 2019년도에 아시아 문화 연구부터 콘텐츠의 창·제작과 유통까지 순환하는 콘텐츠 라이프사이클을 확보함
- 이전에도 지식재산 창출 및 유통은 추진되어 왔으나, 선순환적 구조에 따른 콘텐츠 라이프사이클의 구축 및 구조화는 2019년도에 이루어낸 성과임

[표 Ⅲ-61] 국립아시아문화전당 콘텐츠 라이프사이클 예시

출처 : 2019년도 경영실적보고서 본보고서(아시아문화원)



- 이를 기반으로 기획전시 및 창제작 작품(기존/신규)을 유통하고, 우수 레퍼토리 공연을 국내·외에 선보임
- 예컨대 2019년도에는 아시아의 인문학적 소재와 창의적인 기술력, 예술적 상상력과 결합한 융복합 전시 19종, 공연 17종 등을 창·제작해 국외에서 37회 국내에서 159회를 유통함
- 『2019 아시아문화중심도시 백서』에 따르면 국립아시아문화전당은 2017년도부터 2019년까지 총 346건의 지식재산권을 유통함
- 2019년도에는 전년 대비 국내 122건, 국외 25건이 증가하며 높은 성장률을 보임
- 이를 통해 국립아시아문화전당은 콘텐츠 라이프사이클에 따른 콘텐츠 창제작 및 유통을 활성화하여 유통 프로세스 체계화 및 성과 증대를 이루고 있는 것으로 판단할 수 있음

[표 Ⅲ-62] 지식재산권 유통 실적

출처 : 2019 아시아문화중심도시 백서 수정사용

구분	2017		2018		2019		합계
	국내	국외	국내	국외	국내	국외	
지식재산권 유통 실적	94	9	37	11	159	36	346

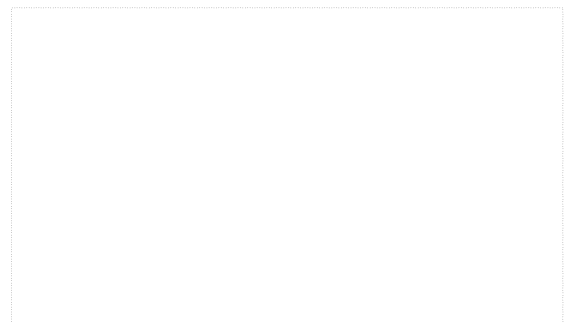
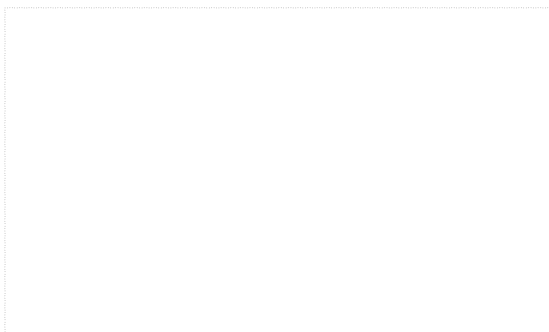
I 문화상품점(ACC Culture Shop) 운영 및 상품 개발

- ACC 문화상품점은 개관 이후 박물관문화재단을 통한 위탁 판매 운영을 진행했으나 2019년도부터 외부 용역을 통한 직접사업 운영으로 변경하여 판매, 관리, 운영, 개발을 진행함
- 2019년도 문화상품 총 개발 실적은 47종으로 문화상품 디자인공모전 및 동구 명인·명장 문화상품전 등을 통해 문화상품 콘텐츠를 개발함
- 2020년도에도 이러한 기조를 이어 지역의 문화상품을 발굴 공모하고 입점 판매하여 지역과 함께 성장할 수 있도록 시도하고 있음
- 주요 상품군으로는 목걸이, 뱃지, 머그컵, 달력엽서, 디퓨저, 앞치마, 인형, 스카프, 유리컵 등이 있음
- 국립아시아문화전당은 기관 내 소재하는 문화상품점 뿐만 아니라 <네이버 스마트 스토어>를 운영하여 문화상품의 구매 접근성을 확대하여 운영하고 있음

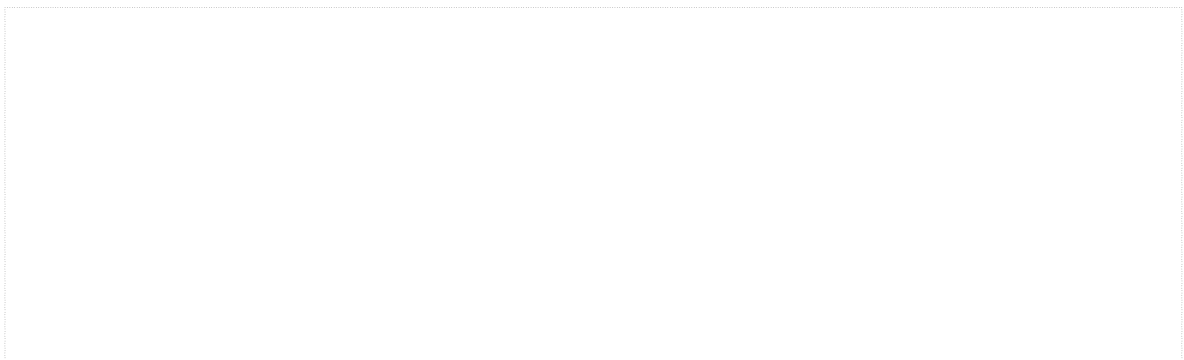
[표 Ⅲ-63] 2019년 문화상품 개발 및 운영 실적

출처 : 2019 아시아문화중심도시 백서

사업명	기간	운영 및 개발실적	총 개발 실적
2019국립아시아문화전당 문화상품 개발 및 운영사업	4.25.~12.31.	기관BI 상품개발 6종 콘텐츠 연계 개발 18종 ACI 기관협력 - 레지던스 연계 13종	47종
문화상품 디자인 공모전 개발상품	7.1.~8.21.	기관BI 공모전 8종	
동구 명인·명장 문화상품전	7.19.~8.25.	초청작가 16명 2종	



[그림 Ⅲ-14] 국립아시아문화전당 문화상품점



[그림 Ⅲ-15] 국립아시아문화전당 네이버 스마트 스토어 : 이달의 인기 상품

(3) 분석 결과

■ 콘텐츠 제작 기반 : 아시아 문화 연구의 체계적 방향성 설정 필요

- 국제교류는 동남아시아, 중앙아시아, 남아시아 3개 권역을 기반으로 교류 체계를 형성하는 것으로 나타남. 특히 미얀마(동남아시아)와의 문화분야 ODA사업 업무협약 체결을 통해 동남아시아 권역과의 밀접한 관계를 형성하고 있는 것으로 볼 수 있음
- 조사·연구 및 자원 수집 분야를 검토했을 때, 국립아시아문화전당은 아시아의 디자인·식문화·소리/음악·민주화운동·의례문화 등의 연구를 진행해 왔으나, 연구 방향에 대한 체계적인 설정은 발견하기 어려웠음. 국립아시아문화전당의 콘텐츠 창제작 선순환 구조의 기반이 되는 아시아 연구의 방향성 부재는 콘텐츠 개발 운영의 조직적 설계와 방향성이 마련되지 않고 있음을 시사함
- 레지던시는 창제작 콘텐츠 발굴을 위해 지속적으로 통합 레지던시 프로그램을 수정, 보완하는 양상을 보여왔음. 특히 2019년에는 킬러콘텐츠 개발을 위한 전략콘텐츠R&D와 문화상품, 그리고 문화전당이 아시아 문화에 대한 이해를 시야를 확대할 수 있는 미디어이터(mediator) 프로그램을 설계·운영하며 전년 대비 발전된 형태를 선보임
- ACT센터의 랩(Lab)은 2016년부터 다양한 방향의 융복합 창제작을 시도해왔음. 2019년도에는 쇼케이스 전시가 대거 개최하며 ACT센터의 성과를 대중들에게 공유하고 창·제작 플랫폼으로서의 국립아시아문화전당의 위상 강화를 시도함
- 결국 국립아시아문화전당이 선순환적 구조를 통해 유의미한 성과를 도출하기 위해서는 창제작의 원천 소스가 되는 아시아 문화 조사·연구의 체계적인 방향 설정을 통해 지속적인 연구 환경을 제공이 필요함. 이후에는 연구 결과물에 근거한 창·제작 콘텐츠 개발이 이루어지는 프로세스 개발이 요구됨

■ 콘텐츠 구현 : 기관의 고유기능과 대외 수요에 따른 전략적 대응 및 운영

- 국립아시아문화전당은 공연, 전시, 축제 및 행사, 교육이 내재하고 있는 각각의 특징을 활용하여 콘텐츠를 구현하고, 기관의 성과를 도모해온 것으로 해석됨
- 국립아시아문화전당은 공연 콘텐츠를 통해 국립아시아문화전당의 창·제작 기능의 성과를 도출하였으며, 전시 콘텐츠는 아시아 관련 주제를 중심으로 지역친화, 융복합 콘텐츠를 점진적으로 확대시키며 국립아시아문화전당 콘텐츠의 다각화를 도모한 것으로 분석되었음
- 국립아시아문화전당은 축제 및 행사를 단순히 시민이 문화를 향유하고 즐기는 것을 넘어, 지역의 문화자원과의 연계하고 지역사회와 소통함으로써 유대관계를 형성하고 기관의 인지도를 제고 하는 방향으로 설계해온 것으로 파악됨
- 교육의 경우 기관에 제시되는 사회적 가치 확산에 대한 수요를 대응하기 위한 모델로 활용하는 것으로 파악됨. 국립아시아문화전당은 2015년도부터 추진되어 온 어린이 교육프로그램은 아시아 문화를 기반으로 어린이들에게 문화다양성에 대한 이해를 도모

해왔으며, 2019년도 <ACC 전문인력 아카데미 역량강화 step-up>을 통해 사회적 가치를 실현할 예비 사회적 기업가 양성 교육을 실행함

- 이처럼 국립아시아문화전당은 콘텐츠 구현을 전략적으로 활용하며 기관의 고유기능 강화, 대외 수요에 대응해 온 것으로 파악할 수 있음

■ 콘텐츠 유통 : 콘텐츠 라이프사이클 활성화를 위한 연구 및 스마트스토어 활용 노하우 필요

- 국립아시아문화전당(아시아문화원)은 『2019 경영실적 본보고서』를 통해 콘텐츠 유통의 성과로 콘텐츠 라이프사이클 구축을 강조한 바 있음. 이는 선순환적 체계에 따른 지식 재산 창출 및 유통 활성화를 의미함. 그러나 콘텐츠 라이프사이클의 활성화를 위해서는 앞서 언급 했듯 기관의 정체성을 담보하는 아시아적 주제 연구의 강화가 요구됨
- 문화상품점은 오프라인 상점뿐만 아니라 네이버 스마트 스토어를 활용한 온라인 판매 채널을 구축하고 있음. 그러나 스마트스토어 운영은 활성화되지 않는 것으로 나타남. 최근 스마트스토어 관련 교육 콘텐츠들이 다수 유통되고 있음. 이에 대한 학습을 통해 노하우를 강화하고 문화상품 유통의 활성화를 도모하는 것이 요구됨

[표 Ⅲ-64] 기능별 콘텐츠 운영 분석 결과 요약

구분	구성		주요 이슈
콘텐츠 제작 기반	국제교류	아시아예술커뮤니티	3개 권역(동남아, 중앙아, 남아시아) 정부 간 협력 채널을 기반으로 공동 콘텐츠 제작
		민주·인권·평화 가치 확산 사업	민주·인권·평화 정신의 동시대적 가치로 재조명 국내외 교류 및 시민참여를 통한 콘텐츠 제작
		네트워크 구축 사업	세계적 문화예술관련 주요기관과 문화자원 공동 활용 및 문화예술 발전을 위한 협력 지속
		문화분야 공적개발(ODA) 사업	2018년, 미얀마와 문화ODA사업 업무협약 체결
	조사·연구 및 자원 수집	아시아문화 연구프로젝트	아시아 디자인, 식문화, 소리·음악, 민주화운동, 의례문화 등의 연구 진행
		아시아문화자료 수집	전문주제자료(아시아의 문화유산 관련), 기증자료, 문화전당 자료 수집
		아시아문화자료 아카이브 구축	온오프라인 아카이브 구축·운영 및 아카이브 자원을 활용한 기획전시 제작
	레지던시	통합 레지던시 운영	창·제작 콘텐츠 발굴을 위한 지속적인 실험과 발전
		ACT센터 랩 운영	미디어파사드, 혼합현실(VR, AR) 콘텐츠 강세
콘텐츠 구현	공연		창·제작 기능 강화에 따른 자체 콘텐츠 확대
	전시		아시아, 융복합, 지역친화 등 콘텐츠 다각화
	축제 및 행사		지역연계 강화 및 기관 인지도 제고
	교육		문화예술의 사회적 가치 확산
콘텐츠 유통	지식재산 창출 및 유통		콘텐츠 라이프 사이클 구축을 통한 IP생산 유통
	문화상품점 운영 및 상품 개발		기관 콘텐츠 및 지역 연계 문화상품 개발 및 온오프라인 판매채널 구성

3) 주제별 콘텐츠 운영 성과 분석

(1) 분석 개요

- 주제별 콘텐츠 분석의 분야는 콘텐츠 구현 중 공연, 전시, 축제, 교육을 대상으로 함
- 분석 데이터는 『2019 아시아문화중심도시 백서』에 제시하고 있는 콘텐츠 성과 내용을 바탕으로 함
- 이를 통해 국립아시아문화전당의 콘텐츠의 주요 주제를 확인하고, 개선 방향을 검토함

(2) 분석 내용

① 공연

Ⅰ 아시아 설화

- 창제작 공연은 아시아 지역의 설화를 중심으로 콘텐츠를 창·제작 하는 것으로 나타남
- 지역적으로는 중앙아시아(우즈베키스탄, 투르크메니스탄, 카자흐스탄, 타지키스탄)과 남아시아(방글라데시, 인도)의 설화(신화, 민담)을 기반으로 콘텐츠를 제작하는 빈도가 높은 것으로 확인됨
- 특히 중앙아시아의 설화에 기반한 공연 콘텐츠의 활성화는 아시아스토리커뮤니티를 통한 국제교류의 성과에 의한 것으로 이해할 수 있음

[표 III-65] 국립아시아문화전당 주요 공연 콘텐츠 (아시아 설화)

연도	콘텐츠 명	권역	주제
2017	작은악사	중앙아시아 (우즈베키스탄)	우즈베키스탄 민담
	갈갈나무	중앙아시아	중앙아시아의 설화
2018	웃는 용	중앙아시아 (투르크메니스탄)	투르크메니스탄 설화
	용감한 탄티	남아시아 (방글라데시)	방글라데시 설화
2019	렉스: 불멸의 힘	아시아	아시아의 신화
	무사 : 불멸의 영웅들	아시아	아시아의 신화
	세 친구들	중앙아시아 (카자흐스탄)	카자흐스탄 설화
	하티와 광대들	남아시아 (인도)	인도 설화
	마법의 샘	중앙아시아 (타지키스탄)	타지키스탄 설화
	나무도령	동북아시아 (대한민국)	대한민국 설화

[표 Ⅲ-66] 국립아시아문화전당 창제작 공연 콘텐츠 분석 데이터

출처 : 2019 아시아문화중심도시백서 수정사용

연도 기준 : 초연

연도	콘텐츠 명	주제	유형구분
2016	시간의 빗장이 어긋나다	셰익스피어 햄릿	글로벌 문학
	언도큐멘타	필리핀 영화	아시아 예술
	봄의 제전 G	전통문화 재해석	아시아 전통문화
	쿵작 1920	한국단편소설	아시아 문학
	타오예	동시대 무용예술	아시아 예술
2017	어린이 공연 '트레저헌터스'	아시아전통문화유산	아시아 전통문화
	판소리 오셀로	셰익스피어 오셀로	글로벌 문학
	뮤지컬 열쑤	한국단편소설	아시아 문학
	메가먼동 : 먹구름	인도네시아 무용	아시아 예술
	푸른 수염의 시간	샤를 페로의 동화	글로벌 문학
	자유결혼	영화 자유결혼 각색	아시아 예술
	작은악사	중앙아시아 설화	아시아 설화(신화, 민담)
	깎깎나무	중앙아시아 설화	아시아 설화(신화, 민담)
2018	여왕과 나이팅게일	영국 안데르센의 동화	글로벌 문학
	드라곤킹	판소리 수궁가	아시아 전통문화
	출동! 마임소방관	안전교육	기타
	아시아를 위한 심포니	아시아 4개국 음악	아시아 예술
	웃는 용	투르크메니스탄 설화	아시아 설화(신화, 민담)
	연극 소	남북관계	아시아 정치·사회
	우산도둑	스리랑카 그림동화	아시아 문학
	달아난 수염	스리랑카 그림동화	아시아 문학
	새해는 어떤 계절에 시작될까?	카자흐스탄 명절	아시아 전통문화
	용감한 탄티	방글라데시 설화	아시아 설화(신화, 민담)
	보이야르의 노래	방글라데시 난민	아시아 정치·사회
2019	렉스: 불멸의 힘	아시아의 신화	아시아 설화(신화, 민담)
	레드 올랜더스	R.타고르의 상징희곡	아시아 문학
	나는 광주에 없었다	5·18 민주화 운동	아시아 정치·사회
	시간을 칠하는 사람	5·18 민주화 운동	아시아 정치·사회
	무사 : 불멸의 영웅들	아시아의 신화	아시아 설화(신화, 민담)
	세 친구들	카자흐스탄 설화	아시아 설화(신화, 민담)
	하티와 광대들	인도 설화	아시아 설화(신화, 민담)
	마법의 샘	타지키스탄 설화	아시아설화(신화, 민담)
	나무도령	대한민국 설화	아시아 설화(신화, 민담)
	괴물 '연'을 그리다	중국 춘절의 기원	아시아 전통문화

② 전시

Ⅰ 아시아 문화·예술과 정치·사회

- 전시 콘텐츠는 아시아 문화·예술을 중점적으로 다루는 것으로 나타남
- 아시아 문화·예술로는 **아시아 신화, 대중음악, 무형문화유산, 전통 및 근대건축, 이주문화** 등 다양한 내용을 포함함. 이와 함께 아시아의 **정치·사회** 문제를 다루고 있음
- 공연콘텐츠는 중앙아시아와 긴밀한 연계가 있었다면, 전시 콘텐츠는 주로 동남아시아의 문화·예술과 정치·사회를 주제로 설정하는 것으로 나타남

[표 Ⅲ-67] 국립아시아문화전당 주요 전시 주제 (아시아 문화·예술, 정치사회)

연도	콘텐츠 명	권역	주제
2016	This Moment 태국	동남아시아 (태국)	태국 정치·사회·종교
	1960년대 캄보디아의 잃어버린 로큰롤	동남아시아 (캄보디아)	1960년대 캄보디아의 대중음악
2017	달의 이면	아시아	아시아 예술가의 유럽문화 재해석
	아시아의 도시들	아시아	동시대 아시아의 도시문제
	스리랑카 근대 건축	동남아시아 (스리랑카)	스리랑카의 근대건축
	송 오브 펠트	중앙아시아	중앙아시아 무형문화유산
	아시아의 타투	아시아	아시아의 문신 문화
2018	인도네시아 음식, 사회, 미디어아트	동남아시아 (인도네시아)	인도네시아의 역사와 문화, 현재 사회
	유네스코 등재 인류 최고의 서사시	중앙아시아(키르기스스탄)	키르기스스탄 문화
	인도네시아 대중음악 컬렉션	동남아시아 (인도네시아)	정치,사회와 대중음악의 관계
2019	이주서사	아시아	아시아 각국의 이주문화
	아시아의 건축 : 통코난	동남아시아 (인도네시아)	인도네시아 전통가옥 실감콘텐츠
	아시아 수투파 로드 : 탁티바히	남아시아 (파키스탄)	파키스탄 탁티바히 불탑 실감콘텐츠
	말레이시아 대중음악 컬렉션	동남아시아 (말레이시아)	국가형성기 대중음악의 가치와 의미
	아시아의 표해록	아시아	15세기~19세기 아시아 문화교류
	많은 섬들의 나라, 누산타라	동남아시아 (인도네시아)	인도네시아의 전통의 보존과 전승

[표 Ⅲ-68] 국립아시아문화전당 주요 전시 분석 데이터

출처 : 2019 아시아문화중심도시백서 수정사용

연도	콘텐츠 명	주제	유형
2015	상상원 아시아 플라스틱 신화들	아시아 신화	아시아 문화·예술
	새로운 유라시아 프로젝트	유라시아의 역사와 미래	글로벌 문화·예술
	신화와 근대, 비껴서다	아시아의 근대성	아시아 문화·예술
	테스트 패턴	오디오 비주얼 작품	현대예술
	이미지, 지각, 빛의 연금술	예술과 기술의 조화	현대예술
2016	아시아 쿨라, 쿨라링	아시아적 사고와 시점에 따른 아시아	아시아 정치·사회
	This Moment 태국	태국 정치·사회·종교	아시아 정치·사회
	새로운 유라시아 프로젝트 2	유라시아의 역사와 미래	글로벌 문화·예술
	클럽몬스터	대중음악(인권, 평등, 화합)	아시아 문화·예술
	새로운 고전 : 전통, 오늘의 일상	전통공예작품의 재해석	아시아 문화·예술
	ACC_커미션1 Light Barrier	3차원 드로잉 전시	첨단기술
	ACC_커미션2 Node 5:5	오디오 비주얼 작품	현대예술
	1960년대 캄보디아의 잃어버린 로큰롤	1960년대 캄보디아의 대중음악	아시아 문화·예술
2017	토마스 사라세노 : 행성 그 사이의 우리	토마스 사라세노	글로벌 문화·예술
	달의 이면	아시아 예술가의 유럽문화 재해석	아시아 문화·예술
	새로운 유라시아 프로젝트 3	유라시아의 역사와 미래	글로벌 문화·예술
	Urban Implosion - 아시아의 도시들	동시대 아시아의 도시문제	아시아 정치·사회
	스리랑카 근대 건축	스리랑카의 근대건축	아시아 문화·예술
	송 오브 펠트	중앙아시아 무형문화유산	아시아 문화·예술
	로터스랜드	동시대 시각 문화의 양상	현대예술
	황영성, 우리 모든 것들의 이야기	황영성	지역예술
	아시아의 타투	아시아의 문신 문화	아시아 문화·예술

2018	파킹찬스	박찬욱, 박찬경	현대예술
	베트남에서 베를린까지	60~80년대 글로벌 정치사회 이슈	글로벌 정치·사회
	인도네시아 음식, 사회, 미디어아트	인도네시아의 역사와 문화, 현재 사회	아시아 정치·사회
	우제길의 빛	우제길	지역예술
	감각과 지식 사이	미디어아트와 디지털영역의 본질적 의미	현대예술
	물질과 정신의 영원회귀	자연과 인간의 연결고리 '물'	첨단기술
	유네스코 등재 인류 최고의 서사시	키르기스스탄 문화	아시아 문화·예술
	인도네시아 대중음악 컬렉션	정치,사회와 대중음악의 관계	아시아 정치·사회
2019	커피사회	동시대 한국의 커피문화	아시아 문화·예술
	공작인 : 현대조각과 공예사이	수공예와 현대조각	현대예술
	이주서사	아시아 각국의 이주문화	아시아 문화·예술
	라이트 온 더 무브	빛, 역사, 공간	아시아 문화·예술
	아시아의 건축 : 통코난	인도네시아 전통가옥 실감콘텐츠	아시아 문화·예술
	미니어처 AR렐리 : 마블러스 아시아	아시아 문화정보의 실감형 체험	아시아 문화·예술
	코스모스, 우주의 시공간을 거닐다	WTC 프로젝트1 가상현실 세계의 우주체험	첨단기술(혼합현실)
	<빛(Licht)>	민주·인권·평화 주제의 미디어아트	아시아 정치·사회
	사유의 정원, 소재원을 거닐다	WTC 프로젝트 2 소재원의 가상현실 체험	아시아 문화·예술
	Lux Aeterna : 영원한 빛	기술 기반 사회 속 인간의 역할과 삶	첨단기술
	Wild Spirit	물의 다양한 형태를 시각화한 미디어아트	현대예술
	RE : 4WALLS	관객참여형 미디어아트	현대예술
	아세안의 빛 하나의 공동체	키네틱 미디어아트	현대예술
	아시아 수투파 로드 : 탁티바히	파키스탄 탁티바히 불탑	아시아 문화·예술
	자율주행 로봇틱스	생체모방 로봇의 자율주행	첨단기술(로봇틱스)
	검은강, 숨은 숲 6 senses	복합실재 시공간 구현	첨단기술(혼합현실)
	말레이시아 대중음악 컬렉션	국가형성기 대중음악의 가치와 의미	아시아 정치·사회
	아시아의 표해록	15세기~19세기 아시아 문화교류	아시아 문화·예술
	많은 섬들의 나라, 누산타라	인도네시아의 전통의 보존과 전승	아시아 문화·예술

③ 축제 및 행사

Ⅰ 아시아, 글로벌 문화·예술

- 국립아시아문화전당의 축제 콘텐츠 중 대표적인 지속사업은 월드뮤직페스티벌(글로벌 문화·예술), 하우편(아시아 문화·예술), ACT페스티벌(융복합)임
- 주요 글로벌 문화·예술 콘텐츠 주제로는 **세계음악**(월드뮤직페스티벌), **거리예술**(ACC광주프린지인터내셔널)을 꼽을 수 있음
- 주요 아시아 문화·예술 콘텐츠 주제로는 **아시아의 놀이문화**(하우편)와 **아시아 문학**(아시아문학페스티벌)으로 나타남
- 그리고 첨단기술 콘텐츠 주제로는 ACT센터의 융복합 콘텐츠 창제작 성과를 공유(ACT페스티벌)을 꼽을 수 있음

[표 Ⅲ-69] 국립아시아문화전당 주요 전시 주제 및 분석데이터

출처 : 『2019 아시아문화중심도시 백서』 수정사용

연도	콘텐츠 명	주제	유형구분
2015	하우 편	아시아 각국 놀이문화 체험	아시아 문화·예술
	월드뮤직페스티벌	세계음악축제	글로벌 문화·예술
	ACT 페스티벌	테크토닉스	글로벌 문화·예술, 첨단기술
2016	하우 편 2	어린이·가족 축제	축제 일반
	월드뮤직페스티벌	세계음악축제	글로벌 문화·예술
	ACT페스티벌	헤테로토피아	글로벌 문화·예술, 첨단기술
	ACC 봄마당 축제	시민 참여형 축제	축제 일반
2017	하우 편 3	예술 놀이터 빛의 숲	아시아 문화·예술
	월드뮤직페스티벌	세계음악축제	글로벌 문화·예술
	동시대공연예술페스티벌	아시아의 공연예술	아시아 문화·예술
	아시아문학페스티벌	아시아에서 평화를 노래하자	아시아 문학
	ACT 페스티벌	극적 관계망들의 사이공간	글로벌 문화·예술, 첨단기술
2018	하우 편 4	아시아의 숲, 꽃을 피우다	아시아 문화·예술
	월드뮤직페스티벌	세계음악축제	글로벌 문화·예술
	아시아문학페스티벌	아시아에서 평화를 노래하자	아시아 문학
	ACC아시아북페스티벌	책으로 떠나는 아시아 여행	아시아 문화·예술
	ACC광주프린지인터내셔널	거리예술축제	글로벌 문화·예술
	베세토페스티벌	한·중·일 공연예술 교류 축제	아시아 문화·예술
2019	하우 편 5	우리가 함께 만드는 평화	아시아 문화·예술
	월드뮤직페스티벌	세계음악축제	글로벌 문화·예술
	ACC광주프린지인터내셔널	거리예술축제	글로벌 문화·예술
	ACT 페스티벌	푸드&테크놀로지	글로벌 문화·예술, 첨단기술

④ 문화예술교육

Ⅰ 주제별 성과 : 대상 별 특화 교육콘텐츠

- 문화예술교육 콘텐츠는 대상 별 프로그램의 주제를 분석함
- (어린이 교육 : 아시아문화, 문화다양성) 어린이 교육은 아시아 문화를 기반으로 문화다양성의 이해 및 창작체험을 중점적으로 이루고 있음. 이와 더불어 어린이 예술실험실, 예술로 코딩 등 과학기술에 기반한 예술창작체험 프로그램을 병행함
- (청소년 교육 : 진로탐색) 청소년 교육은 진로탐색을 중점적으로 이루어지고 있음. 2019년에는 진로탐색의 비중이 보다 증가하였음. 이와 함께 및 융복합 콘텐츠 기술을 활용한 예술 체험을 병행함
- (시민 교육 : 문화·예술·인문) 시민 교육은 문화·예술·인문 내용 전반을 아우르는 교양교육 성격의 프로그램을 중점적으로 운영해왔음. 이와 함께 지역 문화 활성화를 위한 지역 문화예술, 문화도시 기획 교육 프로그램을 병행함
- (전문인력 교육 : 문화예술분야 전문기술) 전문인력 교육은 현장형 전문인력을 양성하기 위해 ACC의 콘텐츠, 시설 등 자원을 활용하는 프로그램으로 매년 질적, 양적 성장을 이루어 옴. 예컨대, 2015년도에는 무대기술인력 양성, 도슨트 양성, 문화교육가 양성 3개 프로그램이었던 것에 비해 2019년도에는 <ACC 전문인력 아카데미> 등 다양한 분야의 정규과정 및 역량 강화, Step-up 과정을 통해 어린이문화콘텐츠 기획자, 융복합문화기획자, 디지털아키비스트, 전시테크니션 등 다양한 분야의 정규과정 및 역량강화를 시도함

[표 Ⅲ-70] 국립아시아문화전당 주요 교육 콘텐츠 주제 별 구분 (요약)

출처 : 「2019 아시아문화중심도시 백서」 수정사용

연도	대상	콘텐츠 명	주제	유형구분
2015	어린이	꽃으로 상상하는 아시아	아시아의 나라꽃 도안과 디자인 놀이	아시아 문화·예술
		국기로 상상하는 아시아	국기 문양과 색과 아시아 문화 탐구	아시아 문화·예술
		각양각색 건축 놀이터	아시아의 집과 다양한 문화 탐구	아시아 문화·예술
		어린이 예술실험실	과학의 원리와 예술적 상상력 결합	예술과 기술
	시민	인문학 특강	인문, 철학, 과학 등 다양한 주제	문화·예술·인문
	전문인력	전문기술인력 양성	현장형 전문인력 양성	전문기술
2016	어린이	놀러와, 이야기 숲으로	아시아의 문화와 풍습을 담은 이야기	아시아 문화·예술
		문자로 상상하는 아시아	아시아 문자, 놀이와 창작체험	아시아 문화·예술
		이야기 실험실	아시아의 신과 귀신과 미디어드로잉	아시아 문화·예술
		어린이 예술실험실	과학의 원리와 예술적 상상력 결합	예술과 기술

	청소년	ACC TEEN 직업심화 체험	ACC 유관 직업 업무 체험	진로탐색
		ACC TEEN 커리어 러너	1일 직업 체험 프로그램	진로탐색
		ACC TEEN 청소년 창작체험	융복합 콘텐츠와 기술을 활용한 예술 체험	예술과 기술
	시민	시민아카데미	문화예술, 인문사회 등 전당특화강좌	문화·예술·인문
		인문학특강	인문, 철학, 과학 등 다양한 주제	문화·예술·인문
	전문인력	전문기술인력 양성	현장형 전문인력 양성	전문기술
2017	어린이	놀러와, 이야기 숲으로	아시아 그림책 이야기 구연	아시아 문화·예술
		각양각색 건축놀이터	아시아의 집과 다양한 문화 탐구	아시아 문화·예술
		지혜쑈쑈 이야기놀이터	아시아 이야기와 창작체험	아시아 문화·예술
		어린이 예술실험실	과학의 원리와 예술적 상상력 결합	예술과 기술
	청소년	ACC TEEN 청소년 직업체험	수험생 및 청소년 대상 심화형 진로체험	진로탐색
		ACC TEEN 커리어 러너	1일 직업 체험 프로그램	진로탐색
	시민	시민아카데미	문화예술, 인문사회 등 전당특화강좌	문화·예술·인문
		인문학 특강	인문, 철학, 과학 등 다양한 주제	문화·예술·인문
		목요일의 문화시계	아시아 문화예술 아카이브 주제전문관 연계	아시아 문화·예술
	전문인력	전문기술인력 양성	현장형 전문인력 양성	전문기술
2018	어린이	놀러와, 이야기 숲으로	아시아 그림책 이야기 구연	아시아 문화·예술
		각양각색 건축놀이터	아시아의 집과 다양한 문화 탐구	아시아 문화·예술
		지혜쑈쑈 이야기놀이터	아시아 이야기와 창작체험	아시아 문화·예술
		예술로 코딩	코딩을 이해하는 예술창작체험	예술과 기술
	청소년	2018 ACC TEEN 청소년 진로직업체험	수험생 및 청소년 대상 심화형 진로체험	진로탐색
		ACC Teen 커리어 러너	1일 직업 체험 프로그램	진로탐색
		ACC 박사와 비밀의 문	스마트기술을 통한 아시아문화체험	아시아 문화·예술

2019	시민	시민아카데미	문화예술, 인문사회 등 전담특화강좌	문화·예술·인문
		오픈아카데미	지역 문화예술교육 역량 개발을 지원	지역 문화예술
		인문강좌	인문, 철학, 과학 등 다양한 주제의 명사 초청	문화·예술·인문
		목요일의 문화시계	아시아 문화예술 아카이브 주제전문관 연계	아시아 문화·예술
		문.전.성.시.	문화도시 기획·운영 관련 전문강좌	문화도시 기획
	전문인력	전문기술인력 양성	현장형 전문인력 양성	전문기술
	어린이	놀러와 이야기 숲으로	아시아 그림책 이야기 구연	아시아 문화·예술
		지혜쑈쑈 이야기 놀이터	아시아 이야기와 창작체험	아시아 문화·예술
		어린이 예술실험실	과학의 원리와 예술적 상상력	예술과 기술
		키즈 스토리 텔러	글로벌 이야기 기반 스토리텔러 체험	글로벌 이야기
		가물가물 소리를 따라와	인도네시아 전통음악 체험	아시아 문화·예술
		놀이로 코딩	코딩을 이해하는 예술창작체험	예술과 기술
		씹킹 메이커스	3D프린터 활용 창작체험	예술과 기술
	청소년	ACC Teen 커리어 러너	1일 직업 체험 프로그램	진로탐색
		ACC TEEN 여름방학 청소년 진로 토크!	진로탐색을 주제로 한 체험 프로그램	진로탐색
		ACC TEEN 수요문화예술체험	크리에이터, 전시테크니션	진로탐색
		ACC TEEN 명사초청특강	진로탐색 주제로 한 토크 프로그램	진로탐색
	시민	시민아카데미	문화예술, 인문사회 등 전담특화강좌	문화·예술·인문
		오픈아카데미	지역 문화예술교육 역량 개발을 지원	지역 문화예술
		인문강좌	인문, 철학, 과학 등 다양한 주제	문화·예술·인문
		문.전.성.시.	문화도시 기획·운영 관련 전문강좌	문화도시 기획
	전문인력	ACC 전문인력 아카데미	현장형 전문인력 양성	전문기술

(3) 분석 결과

Ⅰ 공연, 전시 : 중앙아시아와 동남아시아 중심의 주제 설정

- 공연 콘텐츠는 아시아 설화를 주제로 설정하는 경향이 높게 나타남
- 특히 중앙아시아의 설화를 통해 공연 콘텐츠를 개발하였음
- 반면에 전시 콘텐츠의 주제는 보다 폭 넓게 다루어지고 있음
- 대개의 경우 아시아 문화·예술과 정치·사회가 전시의 주제로 다루었으며, 지역적으로는 동남아시아 지역에 관한 주제를 다수 선보인 것으로 나타남

Ⅱ 축제 : 문화다양성 중심의 주제 설정

- 시민 참여 및 문화향유 증대에 기여하는 축제 콘텐츠는 공연과 전시에 비해 아시아 뿐만 아니라 글로벌한 주제를 담은 콘텐츠를 지속적으로 운영하고 있음
- 대표적인 지속사업으로는 어린이·가족문화축제인 ‘하우편’과 세계음악을 통해 다양한 문화를 선보이는 ‘월드뮤직페스티벌’이 있음
- 아시아 문화를 기반으로 콘텐츠 내용을 구성하는 하우편과 전 지구적인 범위의 음악을 다루는 월드뮤직페스티벌은 축제라는 대중친화적 콘텐츠를 통해 시민이 문화적 다양성을 경험할 수 있는 기회를 마련함

Ⅲ 교육 : 대상 별 특화 교육 프로그램 구성

- 교육 프로그램은 대상 별로 특화된 주제를 다루어 교육프로그램의 실효성을 도모함
- 어린이 교육의 경우 아시아 문화를 기반으로 문화 다양성을 경험하는 데 중점적으로 설계되어 있음. 반면에 청소년 교육의 경우 진로 탐색이 주를 이루고 있음
- 시민 교육은 인문학 강연의 성격을 지닌 교육프로그램이 중점적으로 설계된 것으로 나타남
- 전문인력의 경우 문화예술분야의 현장형 전문인력을 양성하는 교육으로 구성함

[표 Ⅲ-71] 콘텐츠 주제 별 분석 결과 요약

구분	주요 주제	주요 권역	주요 내용
공연	아시아 설화	중앙아시아	중앙아시아(우즈베키스탄, 투르크메니스탄, 카자흐스탄, 타지키스탄)과 남아시아(방글라데시, 인도)의 설화(신화, 민담)
전시	아시아 문화·예술, 아시아 정치·사회	동남아시아	아시아 신화, 대중음악, 무형문화유산, 전통 및 근대건축, 이주문화 등 / 아시아 정치·사회 이슈
축제	아시아 문화·예술, 글로벌 문화·예술	-	세계음악, 거리예술, 아시아 놀이 문화, 아시아 문학, 융복합 콘텐츠 창제작 성과 공유
교육	대상별 특화	-	- 어린이 교육 : 아시아 문화, 문화다양성 - 청소년 교육 : 진로탐색 - 시민 교육 : 문화·예술·인문 - 전문인력 교육 : 문화예술분야 전문기술

4. 이해관계자 의견수렴

1) 내부 구성원 의견 수렴

(1) 개요

- 회 의 명 : ACC 콘텐츠 개발 관련 직원 대상 면담
- 일 시 : 2020년 8월 10일(월) 13:30 ~17:00
- 장 소 : 국립아시아문화전당 문화창조원 회의실
- 참 여 자 : 총 21인

소속		분야	성명 및 직책		인원
			ACC	ACI	
국립 아시아 문화 전당	연구 교류과	연구·수집	이철운 연구교류과장 박재상, 여진원, 윤지수 주무관	안재연 아시아문화연구소장 직무대리 및 연구기획팀장	10
		국내·외 교류	전봉수, 성나영 주무관	이경윤 민주평화교류센터장 여경희 지역협력팀장 최진이 국제교류팀장	
	문화 창조과	창·제작, 레지던시	손문희, 박계연 사무관 장성권 주무관	양동기 콘텐츠사업본부장 직무대리 및 ACT기획팀장	7
		공연·전시	박주리, 채유리 사무관		
		교육·어린이	차혜진 주무관		
	경희대 문화예술경영 연구소		박신의 소장, 백령 연구위원, 김원재, 최승리 연구보조원		

(2) 면담 진행방식

- 진행방식 : 분임토의
- 분과구분 : 2개 분과 (연구·교류과, 문화창조과)
- 목 표 : 콘텐츠 개발 프로세스 현황 이해 및 중장기 콘텐츠 개발 방향 검토

구분	면담시간	분과구분	관련 업무내용 담당자
1차 면담	13:30 ~ 14:10 (45분)	연구·교류과	- 문화자원 수집 아카이브, - 아시아문화 조사연구 기획 및 운영
2차 면담	14:15 ~ 15:00 (45분)	연구·교류과	- 교류(국제, 국내)
3차 면담	15:30 ~ 17:00 (90분)	문화창조과	- 통합 레지던시(ACC_R), - 융복합 콘텐츠 창·제작 기획 운영, - 공연 기획 및 제작, - 축제 및 야외공연 기획 및 운영, - 문화콘텐츠 유통

(3) 주요 내용

① 연구교류과(연구·수집) 주요 이슈

■ 아시아성 정의 : 사업 방향에 따른 귀납적 접근 필요

현황	- 아시아성의 정의를 내리는 것은 어려우며, 다수의 자문위원들의 의견을 수렴해도 유사한 의견이 반복되면서 특정 방향으로 설정하는 것에는 다소 무리가 있음. 전당 내부에서 아시아성을 스스로 정의하는 것이 필요하다는 요구도 존재함
주요의견	- 아시아성은 서구의 관점에서 바라보는 단일한 서사라기보다는 다층적인 가치가 혼재되어 있는 것으로, 전체 인류 문화의 자산으로 이해할 필요가 있음. 즉 타자의 시선이 아닌 아시아 그 자체의 우수성, 아시아 자체의 독자성에 주목하고 있음 - 그러나 단기간에 전당 스스로 아시아성의 의미를 연역적으로 설정하는 것은 전당의 성격을 스스로 제한하는 문제를 야기할 수 있음. 이에 따라 전당의 사업 계획 및 운영이 축적됨에 따라 문화전당이 아시아성을 귀납적으로 정의할 수 있는 단계에 도달할 수 있을 것으로 판단함

■ 연구수집 프로세스 : 단계별 주제 설정을 제시하는 프로세스 필요

현황	- 아시아라는 광범위한 주제 속에서 모든 주제를 다루는 데는 현실적인 한계가 존재하고, 특정 주제를 선별하는 데도 기준점이 없음. 예컨대, 문양에 대해 연구하고 있을 경우 해당 주제를 선정한 이유에 대해 질문할 경우 이에 대한 명확한 답을 제시하는 데 어려움이 존재함
주요의견	- 아시아성이라는 개념의 보편성과 특수성을 고려할 수 있는 주제로부터 점진적으로 확장하는 접근이 요구됨. 이에 따라 전체적인 주제 기조 아래, 단계별로 특정 주제를 다루면서 아시아성을 모색해나가는 프로세스를 체계화 할 필요가 있음

■ 연구조사 사업의 장기적 특성 : 사업 고유성격의 이해와 중장기 계획 수립 필요

현황	- 연구·조사수집은 '마라톤', 창·제작은 '100m달리기'로 비유할 수 있음. 즉 질적 가치를 담보한 사업성과를 도출할 수 있는 시차가 존재하나 이를 고려하지 않은 데서 어려움이 존재함 - 선순환 구조의 원활한 작동을 위해서라도 각 팀이 중장기 계획을 설정하여 사업추진의 유기성을 담보해야 하지만, 단년도 사업의 성과 도출을 위해 개체화되는 한계가 존재함
주요의견	- 단기적 사업과 장기적 사업이 각자의 목표와 계획 속에서 유기적으로 돌아가야 하는 구조에 대한 이해가 요구됨. 이를 위해 각 부서 간의 합의된 방향성과 중장기 계획 수립이 요망됨

■ 수집 자료 활용 : 문화전당 내부 기획자에 따른 창제작 활성화 필요

현황	- 아시아문화연구소에서 연구·수집한 자료는 아카이브 시스템을 통해 창작을 위한 원천소스를 오픈하고 있으나, 창제작 단계에서 외부 감독 섭외 시, 감독 본인이 주제를 설정해서 들어오는 경우가 많아 아시아문화연구소의 중점가치와 연계가 결여되고, 전당 내의 자료를 심층적으로 활용하지 못하는 한계가 존재함
주요의견	- 내부 기획자에 의한 창제작 활성화가 필요하며, 외부 기획자를 선임할 경우, 전당 내부적으로 콘텐츠를 전개하는 방향성에 대한 설정과 이에 따른 기획이 요구됨

② 연구교류과(국내·외 교류) 주요 이슈

■ 아시아성 정의 : 전당 내부적인 약속에 따른 아시아 '관련'으로 정의 필요

현황	<ul style="list-style-type: none"> - 아시아성에 대해 내부적으로 공유된 부분은 없다고 생각함 - 아시아성을 명확히 규정하기는 어려움
주요의견	<ul style="list-style-type: none"> - 아시아성에 대한 정의는 전당 내부적으로 서로 약속을 바탕으로 아시아 '관련'으로 광범위하게 정의하는 것이 요구됨

■ 국제교류 기조 : 콘텐츠 생산보다는 국제교류의 역할과 기능 중심으로 접근

현황	<ul style="list-style-type: none"> - 주요 국제교류 사업인 아시아예술커뮤니티 사업의 경우, 결과물 완성을 목표로 하면서 창·제작과 공연, 전시, 교육 업무와 차별성을 갖지 못하고 있으며, 문화전당의 총괄적 국제협력 구조 속에서 고유 역할과 기능을 집중하지 못하는 어려움이 있음 - 국제교류와 협력 대상 국가적 분포에서 동남아와 중앙아시아에 편중되어 있으며, 남아시아와 서아시아 권역에 대한 확장이 필요한 상황임. 또한 문화 분야 ODA사업에서도 비록 초기단계이지만 장기적으로는 공모사업이 아닌 전당 자체 역량 강화를 통한 직접사업의 가능성을 둘 필요가 제기되고 있음
주요의견	<ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠를 중심으로 국제교류가 진행되지만, 콘텐츠 제작에 따른 과정보다는 아시아 문화교류의 플랫폼으로서의 역할과 기능을 집중함 - 아시아 권역별 및 주제별 다양화를 통한 지역 확대와 ODA 자체 시스템 마련을 강구함

■ 민주평화교류센터의 역할 : 국제교류 및 지역협력 총괄 기능

현황	<ul style="list-style-type: none"> - 민주평화교류원은 기념관 기능과 아시아문화교류협력, 국제개발협력 등으로 구성되면서 지역협력을 병행하는 것으로 기대됨. 특히 아시아문화교류협력은 넓은 의미의 민주와 인권, 평화 개념을 담아내는 아시아문화에 대한 국제 및 지역교류협력으로 규정할 수 있음 - 구 도청 별관의 국제교류센터가 문화전당의 국제교류 및 협력 기능을 어떤 구조에서 담아낼지에 대한 구상이 필요함
주요의견	<ul style="list-style-type: none"> - 국립아시아문화전당의 고유기능인 국제교류의 일관된 흐름과 방향성을 설정하고 사업의 질적 가치 제고를 위해 민주평화교류원이 갖게 될 국제교류 총괄 기능 논의가 요구됨

■ 지역협력사업 : 전국 단위의 교류 확장 필요

현황	<ul style="list-style-type: none"> - 지역협력은 기본적으로 민주·평화와 관련한 사업으로 진행되며, 이를 국제교류 업무 구도에서 다룬다는 특성을 가지고 있음 - 현재까지 지역협력사업에 나름대로 체계를 갖추며 진행해 간 것으로 판단하나, 여전히 밀착된 지역협력사업은 미진하다고 할 수 있으며, 나아가 전국단위로 지역과의 협력이 요구됨
주요의견	<ul style="list-style-type: none"> - 민주·평화 주제가 지역적 맥락과 더불어 전아시아 및 국제적 맥락으로 파급될 수 있는 구도에서 지속적인 노력이 요구되며, 이를 위해 플랫폼 기능을 부각함 - 지역연계 사업에 대한 전체적인 구도 제시와 운영방침을 제시할 컨트롤타워가 필요함

③ 문화창조과 주요 이슈

Ⅰ 전당의 정체성을 반영한 대표 콘텐츠 제작의 장기적 설계 필요

현황	<ul style="list-style-type: none"> - 대부분의 사업 및 프로그램은 아시아 관련 스토리를 담고 있으나, 대표콘텐츠로서의 성과로 제시하기에는 충분치 않으며 기준 또한 명확하지 않다고 판단됨 - 실제로 사업을 구현하는 데 있어 장기적 계획과 예산 및 자원 투입이 부족하였음 - 단년도 사업을 통해 성과를 도출하는 데 집중하다보니 콘텐츠의 장기적 방향성이 흔들림
주요의견	<ul style="list-style-type: none"> - 국립아시아문화전당의 콘텐츠의 방향성을 공고하게 가져갈 방안이 필요함 - 미래 문화산업의 트렌드와 포스트코로나에 대응한 사업에 대한 구상을 준비할 필요가 있음

Ⅱ 융복합 콘텐츠에 대한 새로운 접근 필요

현황	<ul style="list-style-type: none"> - 우리나라 콘텐츠 산업 자체가 기술 우위적인 면이 강함. 문화예술 창작 과정에서 필요한 기술을 개발하기보다는 개발된 기술에 문화예술을 적용하는 방식이어서 매력도를 갖춘 문화예술 콘텐츠 생산에 근본적인 한계가 존재함 - 이러한 한계로 인해 우리나라에 대표적인 융복합 콘텐츠가 있다고 보기에 어려움 - 아시아문화연구소의 자료들을 기반으로 콘텐츠로 만들되, 이 소스의 주제적 필요성에 따라 기술과 결합하는 방식으로 융복합 콘텐츠에 대한 이해를 달리할 필요가 있음
주요의견	<ul style="list-style-type: none"> - 전당 안에서 내부적으로 융복합 콘텐츠에 대한 새로운 접근, 그리고 문화예술 및 사회적 가치와 수요의 맥락에서 기술이 적용되어야 한다는 발상의 전환 필요 - 연구소의 자원을 내용적으로 충분히 이해한 후 기술이 결합되는 방식의 프로세스가 필요함

Ⅲ 랩(Lab) 운영의 체계화 및 R&D 기능 강화 필요

현황	<ul style="list-style-type: none"> - 융복합콘텐츠 개발 역시 충분한 연구와 기획에 의한 것이 아닌 단발성 프로젝트 위주였음 - 문화전당의 랩은 공간이 없고 사업구조, 인적 단위의 개념임. 랩이 활동할 수 있는 스튜디오가 구성되어 있지만, 사업을 긴 호흡 안에서 이어갈 수 있는 셋팅이 되어있지 않음 - 지역과의 연결관계, 프로그램 등을 고려하여 중장기적 계획이 마련되어야 하는데 이러한 계획 없이 랩을 조직함에 따라 콘텐츠 개발에 한계가 존재함
주요의견	<ul style="list-style-type: none"> - 아르스 일렉트로니카 센터 내 퓨처 랩의 사례와 같이 랩에서 나온 결과물이 전시와 페스티벌로 연결되고, 자체 노하우를 통해 사업화로 연결되는 방식의 창제작 개념과 이와 같은 선순환구조의 R&D가 요구됨 - 융복합 콘텐츠의 성과를 최적화하기 위해 추후 상설관을 만들어 인지도와 기관 정체성을 높힐 수 있는 가능성을 고려함

Ⅳ 코로나19의 영향 : 국제교류의 대안 필요

현황	<ul style="list-style-type: none"> - 국제 레지던시 프로그램은 협력할 수 있는 기관망이 구축되어 있으나 코로나 때문에 국내로 오지 못하는 상황에서 레지던시의 근간 자체가 흔들리는 상황임 - 현장성이 강한 분야여서 내년 사업부터 정상적으로 진행될 수 있을지 의문임
주요의견	<ul style="list-style-type: none"> - 통합 레지던시 프로그램의 외국인 입주의 한계에 대한 조치가 필요함 - 코로나19가 지속되는 이상 온라인을 통한 국제교류를 모색하도록 함

Ⅰ 예술감독 체제의 효과 분석 및 내부 협력체계 수립 필요

현황	<ul style="list-style-type: none"> - 예술감독 체제를 통해 질 높은 전시와 공연을 할 수 있었지만, 기관 정체성으로 홍보 효과를 충분히 보지 못하였으며 예술계 담론으로 파급되지 못하면서 성과를 키우지 못함 - 개관 초기 우수한 작품 개발을 위한 분야별 예술감독 체제 운영에 따른 성과와 한계를 정리할 필요가 있음 - 특히 전시의 경우, 예술감독에 의한 전시 외에도 아카이브 및 다양한 콘텐츠 활용을 위해 전시를 실행한다는 점에서 일정하게 가이드라인이 필요한 상황임
주요의견	<ul style="list-style-type: none"> - 예술감독이 갖는 장점은 예술감독이 보유한 네트워크를 활용하고, 이에 따라 우수 작품을 기획할 수 있다는 점이나, 다른 한편에서는 전당 내 자원을 충분히 활용하지 못하는 경우도 발생함 - 반면, 예술감독에 의해 수준 높은 전시회를 개최할 수 있음에도 홍보가 충분치 않아 파급력이 약한 부분은 재고의 여지가 있음 - 그럼에도 개관 초기를 지나 이제는 각 인력들이 일정하게 자체 역량을 축적하였다고 본다면, 자체 기획을 주도할 수 있거나 예술감독과의 협력체계를 통해 기획력을 구축할 수 있는 구조를 강구할 필요가 있음

Ⅰ 교육 콘텐츠 운영에 대한 관점 전환 필요

현황	<ul style="list-style-type: none"> - 어린이 콘텐츠가 너무 지원사업에 의존하는 경향이 있음 - 아시아 개념의 인식보다는 문화체험과 이해 정도로 진행됨 - 전당의 개성적 콘텐츠라기보다는 교육의 공적인 성격을 반영해야하기 때문에 교육 콘텐츠 개발에 한계가 있음 - 예술에 대해 윤리나 문해력에 대한 것보다는 감각과 놀이에 치중됨
주요의견	<ul style="list-style-type: none"> - 아시아적 가치에 대해 프로그램에서의 관점 점검이 필요함 - 어린이들에게 아시아성에 대한 관점과 신념을 가지게 하는 식의 구상이 필요함

③ 공통 이슈

Ⅰ 전문인력 보강 필요

현황	<ul style="list-style-type: none"> - 초기 정책에서는 전당에 430명, 계약직 200여 명으로 인력이 구성되었으나 현재 전당에 50명, 문화원 96명으로 인력이 매우 부족한 상황임 - 예컨대 중앙아시아 전문가가 그 주변까지 연구를 진행하거나, 남아시아는 거의 연구가 되지 않는 등 전문성이나 주제와 상관없이 업무를 진행하고 있음
주요의견	<ul style="list-style-type: none"> - 사업의 실효성 담보를 위해 전문인력의 보강이 절실함 - 사업 범위 안에서의 선택과 집중이 필요함 - 내부인력의 역량 강화 필요

2) 전문가 간담회를 통한 의견 수렴

(1) 1차 회의 : 광주

Ⅰ 개요

- 일 시 : 9월 14일(월) 13:30 ~ 16:00
- 장 소 : 국립아시아문화전당 문화창조원 회의실
- 참여자 : 총 19인

구분	소속	성명 및 직책
전문가 자문위원 (5인)	전남대학교 문화인류고고학과	김경학 교수
	대인예술시장	박상현 총감독
	전남대학교 문화전문대학원	이무용 교수
	아트주 (호랑가시나무 창작소 레지던시)	정헌기 대표
	시온미디어	진시영 대표
연구발주 (10인)	국립아시아문화전당	(ACC) 박태영 전당장 직무대리, 이철운 연구교류과장, 이진숙 문화창조과장, 기획운영과 이혜윤 사무관, 김새롬, 이승미 주무관 (ACI) 이경윤 민주평화교류센터장, 정승재 문화사업 본부장, 양동기 콘텐츠사업본부장 직무대리, 안재연 교육사업본부장 직무대리
연구주관 (4인)	경희대 문화예술경영연구소	박신의 소장, 백령 연구원, 김원재, 최승리 연구보조원

Ⅱ 주요 내용

○ 전당 운영의 기본 방향

● 고유기능에 기반한 운영

- 대중적이고 지역친화적 사업추진 시에도 전당은 국립기관으로서의 기본방향을 잃지 않아야 함

● 사회환경 변화에 따른 대응 모색

- 초기계획 대비 어떠한 변화가 생겼는지, 사회적 변화에 대한 대응전략이 필요함

● 콘텐츠 전당 고유 콘텐츠 인지도 제고

- 공간이 가진 콘텐츠들이 어떠한 방식으로 지역과 연계될 수 있는지 고민이 필요하며, 전당의 고유한 콘텐츠를 부각시키는 것이 필요함

● 세심한 브랜드화 과정 필요 (홍보역량 강화)

- 전당은 브랜드를 만들어가는 과정이 세심하게 마련되어있지 않음
- 긴 호흡으로 브랜드를 지속적으로 추구하여 만들어가야하며, 전당의 사업을 효과적으로 홍보할 수 있는 콘텐츠가 필요함

○ 아시아 콘텐츠 관련

● 아시아성을 다루는 ‘목적의식 설정’ 필요

- 아시아성이 무엇인지 보다 아시아성을 왜 보여주는지 목적성이 부재함
- 아시아성을 누구에게, 어떻게 보여주고자 하는지 기본적으로 고민해야 하며 아시아성을 보여주는 목적을 전당 내부적으로 명확히 해야 할 필요가 있음

● 아시아 연구에 대한 ‘관점의 형성’ 필요

- 아시아 설화, 장례, 의식 등의 사업을 진행하고 있지만 전당의 주된 큰 관점이 부재함
- 예를 들어 미얀마를 소개하는데 시민들은 왜 미얀마를 하는가 하는 의문을 가질 수 있음. 시민들이 납득할 수 있도록 학술과 교류가 연결될 수 있는 논의가 필요함
- 또한 시진핑의 제국주의로 아시아성이 크게 위협받고 있는 현 상황에서 아시아적 가치에 대한 담론 형성을 위해 국립아시아문화전당이 중심을 잡아주는 역할을 해야 함

● 아시아성에 대한 ‘지속적인 연구’ 필요

- 아시아성이거나 아시아 가치는 지속적으로 고민해야 할 문제임
- 전당 내 연구소의 비중이 크지 않고 인력이 부족하여 연구가 지속적으로 잘 이뤄지지 않음
- 아시아성이 반영된 소재를 개발하여 창작·전시 등으로 연결될 수 있는 구체적 사업 사례를 통해 시범적으로 적용·진행 해야함

○ 융복합 콘텐츠 관련

● 융복합 콘텐츠 특화모델 방향 : 문화치유 (사회적 가치 기반)

- 아시아문화중심도시조성사업 종합계획 수정계획에 문화치유 사업을 적극적으로 논의하는 내용이 반영되어있으나 현재 진행되고 있지는 않음
- 광주가 문화치유(예술, 음식, 공간)를 통해 세계사적인 대안을 제시하고 사회문제를 해결해야 함
- (예술치유) 현재 광주 트라우마센터에서 진행하는 예술치유는 비중이 굉장히 적음. 전당에서 예술치유 프로그램을 광범위하게 진행하면 좋겠음
- (음식치유) 기후환경, 건강, 생명, 윤리 등의 이슈를 포괄하는 비건 문화는 5·18 광주 민주화 운동의 폭력에 대한 저항. 윤리 등과 같은 방향성을 가지고 있음. 추후 비건 페스티벌 등과 연계해볼 수 있음
- (공간치유) 캐나다 밴프센터 사례와 같이 공간 자체를 오고 싶은 장소로 콘텐츠화 해야 함. 현재 공간활용이 안되는 이유 중 하나는 공간의 중요성을 파악하고 있지 않아서임
- 광장의 포토존으로 활용되는 공간을 연구하여 공간디자인에 적용해볼 필요가 있음

○ 지역 관련 이슈

● 민주평화교류원 : 광주와 아시아문화전당의 가교역할 필요

- 국내 여러 기관과 전당의 차별화된 지점은 민주평화교류원의 존재 자체임. 전당의 여러 공간과 민평원이 융합되어 시너지를 일으킬 때 나타나는 현상들이 차별화를 이끌어낼 수 있음
- 민주평화교류원이 전당의 콘텐츠나 브랜드를 만드는 과정을 통합적으로 운영하는 경영전략센터 차원의 역할을 해야 함. 초창기 문화중심도시 5개권역에는 민평원에 경영전략지원센터가 설치되게끔 계획되어있었음. 하지만 현재 전시 콘텐츠만 진행하고 있음
- 민주평화교류원의 진취적인 역할 포지셔닝 통해 전체적 그림을 만들어가야 함(전당의 다른 공간과의 연계 등)

● 글로벌 콘텐츠를 통한 전당의 브랜딩 구축

- 아시아성을 광주에서 하는 이유를 포함하여 광주를 대한민국의 대표적인 문화도시로 만들기 위한 지속적인 고민이 필요함
- 지역문화의 수도 역할을 광주가 수행해줬으면 함. 지역이 가지고 있는 문화적인 이슈들을 아시아문화중심도시 모델을 통해 어떻게 풀어갈지 고민해야 함
- 현재까지의 사업은 지역문화 콘텐츠나 지역주민의 참여가 항상 분리되어 진행되었음. 이러한 분리 지점을 파악하고 지역의 참여를 더욱 활발히 이끌어 낼 필요가 있음

● 지역 기반 킬러콘텐츠 개발

- 유네스코미디어창의도시를 통해 임팩트 강한 콘텐츠와 사회적 이슈에 대한 답을 할 수 있음
- 전남도청 공간을 잘 활용하여 지역 킬러콘텐츠를 장기적으로 개발해야 함
- 민주·인권·평화가 좋은 주제가 될 수 있음

● 지역의 문화예술인과 전당과의 협력체계 필요

- 지역의 각 분야 예술인들이 모여 주기적인 회의를 통해 방향성을 가지고 갈 수 있는 협력체계가 필요함
- 전당의 행사나 정보 등을 공유하고 지역예술인들이 네트워크를 형성할 수 있는 체계를 전당이 제공하였으면 좋겠음
- 전당의 정보 공유, 각 분야별 예술가들의 모임, 자문 등으로 구분된 체계를 만드는 것도 방안이 될 수 있음

● 지역친화를 위한 방안 : 페스티벌 연계

- 아르스 일렉트로니카 페스티벌과 연계하여 지역 예술가, 미디어아티스트들이 참여하도록 유도할 수 있음

○ 국제교류 관련

● 레지던시에 기반한 문화교류 활성화

- 전략적으로 베를린, 영국, 뉴욕과는 문화교류를 통한 네트워크를 가질 필요가 있음
- 특히 레지던시의 경우 전당의 공간과 장비를 이용하여 미술 분야 뿐 아니라 다른 영역에서도 진행될 수 있음. 이에 따라 구체적인 레지던시 프로그램의 운영 모델들을 선보이는 것이 필요함

○ 조직 관련

● 연구인력기능의 강화 필요

- 현재 전당은 인력 부족으로 인해 연구기능이 약화되어 있음. 전당 안에 별도로 CT 연구소를 만들어 문화기술에 기반한 융복합 콘텐츠 개발 방향을 모색해나갈 필요가 있으며, 특히 CT연구와 아시아문화연구는 정규인력으로 만들 필요가 있음

● 주체별 협력 체계 필요

- 현재 협력 체계가 상당히 미흡함. 예를 들어 대학-전당은 협력 하고싶다는 태도만 있을 뿐 실무, 사업계획 등을 함께 고민할 수 있는 협력체계가 없어 제대로 이루어지고 있지 않음
- 대학, 지역예술가, 시민 등 다양한 주체들과 협력할 수 있는 구조가 필요함

● 콘텐츠 제작을 위한 내부시스템 개발

- 아르스 퓨처 랩 사례와 같이 전당 내부 시스템이 콘텐츠를 직접 소화하여 국내외 작가들과 시너지를 발휘할 수 있는 노하우가 있는지 언급이 되면 좋겠음

○ 기타 의견

● 킬러콘텐츠 중심의 한계

- 전당은 대부분 킬러콘텐츠를 만드는 데 시간을 투자하고 있으나, 이에 관하여 일반적 공연예술계 종사자들은 공감하지 못함
- 대형 킬러콘텐츠를 만드는 것보다 중소규모의 콘텐츠를 장기적으로 운영함에 따라, 전당의 브랜드를 형성해나갈 수 있음. 이는 민평원과 연계된 콘텐츠를 개발하는 것을 권함
- 뿐만 아니라 지역의 공연 스태프들과 연계하여 상설 공연을 살려나가는 것이 필요함

● 아트샵 상품 콘텐츠의 다각화

- 아트샵에서 국내 제품들뿐만 아니라 아시아의 다양한 상품들을 보여주고 유통하는 것이 필요함

(2) 2차 회의 : 서울

Ⅰ 개요

- 일 시 : 9월 25일(금) 14:00 ~ 16:00
- 장 소 : 국립극단 회의실 3
- 참여자 : 총 10인

구분	소속	성명 및 직책
전문가 자문위원 (6인)	한국문화관광연구원 문화연구본부	김규원 본부장
	국민대학교 교양대학, 동아시아음악연구학회 회장	김희선 교수
	추계예술대학교 영상비즈니스과, 아시아문화중심도시 조성위원	안성아 교수
	건국대학교 문화콘텐츠학과, 아시아테마위원회 위원	이병민 교수
	경인교육대학교 사회교육과, 국립아시아문화전당 자체평가위원	정문성 교수
	서울대학교 음악대학 국악과, 국립아시아문화전당 프로젝트 예술감독	허윤정 교수
연구발주 (1인)	국립아시아문화전당	김새롬 주무관
연구주관 (3인)	경희대 문화예술경영연구소	박신의 소장, 김원재, 최승리 연구보조원

※ 참고 : 이병민 교수, 9월 24일(목) 14:00 온라인 간담회 별도 진행

Ⅰ 주요 내용

○ 전당 운영의 기본 방향

● 초기 설립 취지의 상실 : 기관 정체성 불분명

- 초기의 설립 취지가 변질되면서 기관의 정체성이 사라지고 기존에 있는 문예회관과의 차별성을 잃어버림
- 전당 전체의 예술적 정체성을 끌고 갈 감독이 없으며 외부에서 섭외하더라도 지속성이 낮음. 예술감독 부재로 인해 대부분의 사업은 대중화 중심으로 진행되어 전당의 정체성이 사라지게 됨
- 전당 안에서 창제작을 할 수 있도록 기회를 제공한다는 컨셉에 맞게 성과측면에서도 설득력을 가져야 함

● 주제 타겟팅을 통한 전당의 브랜드 형성 필요

- 현재 전당은 주요 타겟이 불분명함. 광주가 가진 인권문화가 아시아 전체의 관심사인 것을 반영하여 아시아 문화 내에서도 범위를 좁혀서 포지셔닝 해야 함

- 대중성과 전문성의 균형

- 문화향유의 관점에서 대중화/계기성 중심의 사업을 넘어 전문가들이 전당을 활용할 수 있는 콘텐츠가 확대되어야 함
- 특히 아시아에 적합하고도 전문적인 콘텐츠를 발굴·개발하여 아시아 문화예술을 연구하고자 하는 국내외 전문가들이 아시아 관련 연구를 위한 자료를 수집하기 위해 전당을 찾도록 할 수 있어야 함

- 비전 설정을 위한 트라이앵글 모형 : 국제성, 예술성, 대중성

- 세 가지 축(국제성, 예술성, 대중성)을 중심으로 전당이 가려고 하는 방향을 설정할 수 있으며, 이를 바탕으로 균형을 잡을 것인가, 보급화 전략을 펼 것이냐에 따라서 비전이 바뀌게 될 것임

○ 아시아 콘텐츠 관련

- 아카이브 활성화 필요

- 전당 아카이브에 다수의 자료가 있음에도 불구하고 공개되지 않아 활용성이 낮음
- 단년도 사업 위주로 진행되어 지속적으로 아카이빙을 진행할 체계와 인력이 없음. 부서 이동 없이 오랫동안 일할 수 있는 전문가가 필요함
- 일본의 JVC 사례와 같이 아시아의 문화예술을 학자들과 연구하고 영상으로 기록·수집하여 전당의 미래 자산을 확보할 필요가 있음
- 아시아 콘텐츠에 관심이 있는 전문가들이 편하게 활용할 수 있도록 아카이브의 분야별 포커싱이 필요함
- 이를 기반으로 전 세계에서 전당에만 있는 콘텐츠를 만들어야 함. 국내에서 필요도가 낮다고 할지라도, 전 세계적으로 모이면 큰 규모가 되고 이를 통해 전당이 아시아 허브 역할을 할 수 있음

- 아시아의 일상적 주제에 대한 접근 필요

- 아시아에 대해 무겁고 심각한 주제보다는 일상적이고 재미있는 콘텐츠로의 접근이 필요함. 예를 들어 여고생들의 놀이 문화, 음식, 일상생활 등이 콘텐츠 주제가 될 수 있음. 이를 통해 아시아를 더 쉽게 체감하게 하는 것이 중요함

- 아시아 가치 제시 : 공자의 ‘인(仁)’ 사상

- 역사학자들에 의하면 역사에서는 아시아 가치를 공자의 ‘인(仁)’으로 정의함
- 공자는 ‘인(仁)’을 사랑이라고 표현했으며 정약용이 이를 적극적으로 해석하여 사람과 사람을 존중하는 것으로 정의하였음
- 이는 인권과 평화를 모두 포함하는 개념으로 전당이 아시아 가치로 정립할 수 있는 개념임

○ 지역 관련

● 지역 패러다임 전환 : 광주가 아닌 대한민국으로의 지역 설정

- 국제적 맥락에서 전당이 브랜딩이 되기 위해서는 지역이 '대한민국'으로 이해되어야 하며, 이를 통해 광주광역시가 지닌 문화예술적 자산을 국내외와 교류·소통할 수 있음
- 전당의 사업을 전국적으로 확산하기 위해 전당의 분원이 필요함

● 월드뮤직페스티벌 : 지역연계 강화 필요

- 초기 페스티벌 설계 단계부터 해외 유명 페스티벌의 라인업을 모방하는 수준에 그쳤음
- 광주시민이 아시아 가치를 공유하며 지역 내 안착하는 페스티벌이 되어야 함
- 예를 들어, 일본 '스키야키 미츠 더 월드뮤직 페스티벌' 사례처럼 지역 주민들이 축제를 직접 기획하고, 학교에서는 이와 관련된 교육을 시행하여 주민의 자발적 참여를 높여야 함

○ 조직 관련

● 원활한 의사소통의 한계

- 아시아문화원과 국립아시아문화전당, 배우와 기획팀이 서로 소통이 원활하지 않아 사업을 진행하는 데 어려움이 있음

● 직원들의 역량개발 필요

- 직원들의 역할이 불분명하며 전당 내부적으로 직원 역량을 개발하기 위한 환경이 열악한 상황임. 콘텐츠의 질적 성장을 위해 직원들의 역량개발을 위한 프로그램이 필요함

● 전당 산하 예술단체의 필요

- 국립기관들의 경우 산하 예술단체가 있지만 전당은 없음. 전당 산하에 예술단체를 구성하고 전당은 이들이 지속적인 창작 활동을 할 수 있도록 플랫폼 역할을 해야 함

3) 포럼을 통한 의견수렴

Ⅰ 개요

- 일 시 : 11월 25일(월) 14:00 ~ 17:00
- 장 소 : 국립아시아문화전당 국제회의실
- 참여자 : 총 8인

구분	소속	성명 및 직책
발제자 (2인)	전남대학교 문화전문대학원	강신겸 교수
	경희대학교 문화예술경영연구소	박신의 소장
토론자 (6인)	광주전남연구원 지역공동체문화연구실장	김기곤 실장
	광주일보 제작국장	박진현 국장
	홍익대학교 문화예술경영학과	장웅조 교수
	추계예술대학교 영상비즈니스과	김은영 교수
	서울시립대학교 도시과학대학원	서우석 교수
	(주)뉴스컴퍼니	이한호 대표

Ⅰ 주요내용⁴⁾

○ 아시아적 가치 개념

● 아시아적 가치 개념 : 역사를 통해 본 정치적 도구화의 위험

- 아시아적 가치는 논의하는 사람의 의도와는 상관없이 고유한 자체의 역사를 가지는 개념으로, 명시적으로 아시아가치를 주창한 것은 1990년대 싱가포르의 리관유임
- 리관유의 아시아적 가치에 대한 강조는 정치적이고, 권위주의적인 의도를 가짐. 이러한 이유로 아시아적 가치 개념이 정치적으로 해석되어 오해를 받을 소지가 있음

● 다양성의 차원을 고려한 신중한 아시아적 가치 적용 필요

- 창작자에 따라 역량과 경험이 구별되어 불합리한 위계가 만들어지지 않도록 해야 함. 즉, 아시아의 예술가라는 조건 이외에 어떠한 경계와 제한도 없어야 함
- 아시아의 동시대 예술가의 이동성을 획기적으로 증대할 수 있는 프로그램 확대를 통해 예술가들이 상호학습을 통해 창·제작이 이루어질 수 있는 여건을 지속적으로 마련해야 함
- 이동성이 적은 국가의 예술가들이 왕래할 수 있는 워크숍이나 마스터클래스, 쇼케이스, 이벤트 개최의 확대 필요

4) 콘텐츠 개발 방향의 발제내용에 관련된 의견을 중심으로 수렴함

○ 지역사회 협력

● 지역협력 : 전당 콘텐츠의 핵심경쟁력

- 지역기준으로 볼 때 지역과 공동체, 현장을 놓치고 있다는 비판이 있음. 따라서 현장과 만나는 콘텐츠 개발이 필요함
- 전당과 협업한 지역 내외의 현장 문화예술인들이 느끼는 문제점과 소비자가 느끼는 콘텐츠에 대한 평가를 객관화하여 발전적으로 반영하는 것이 필요함

● 로컬이 열광하는 분야를 발굴하거나 선제적인 개척 필요

- 지역사회의 지지와 소속감은 전당의 가장 중요한 자원임
- 전당이 공간자원으로서 장소 애착을 넘어서는 정체성을 가지려면, 반드시 지역의 문화자원을 내재하고 있고 그 체험 가치를 중요하게 인식해야 함
- 로컬의 수요에 충족한 콘텐츠가 '대표'문화자원이 되면 이를 중심으로 광주라는 로컬이 아시아라는 거대권역의 협업 중심지가 될 것임. 이를 통해 전당 또한 개방적이고 명랑한 장소로 변모하게 될 것이며 복합문화공간으로서 공간의 스토리텔링이 완성됨

● 콘텐츠 일련 과정 전반에 '지역사회'의 일정한 전제 필요

- 지역성을 반영한 콘텐츠 개발 뿐 아니라, 콘텐츠 연구, 생산, 유통 등 일련의 과정 전반에 '지역사회'가 일정하게 전제될 필요가 있음
- 지역을 단위로 한 콘텐츠 운영 성과분석을 추가하여 정성적·정량적 평가가 병행될 필요가 있음

○ 로컬과 공동체의 역할

● 전당과 광주 지역 뿐 아니라 연결된 아시아의 로컬과 공동체의 역할 중요

- 기관 간의 연계를 통한 협업에서 나아가 현장과 현장이 만나 만들어내는 작은 이야기들에 투자할 수 있는 구조 필요
- 연결의 축으로서 광주에서 나아가 대한민국 지역들 또한 축으로 인정할 수 있어야 함. 그래서 전당을 통해 아시아를 이해하게 하고, 전당을 통해 아시아가 다시 대한민국 곳곳으로 연결될 수 있어야 함
- 전당과 광주지역만의 힘이 아닌, 연결된 아시아의 로컬과 공동체의 힘에 의해 콘텐츠가 생산되고 사람들이 자발적으로 모일 수 있도록 해야 함

○ 콘텐츠 개발 구조

● 기능별 콘텐츠의 범위 대폭 확대 및 '산업적 상품'의 생산 - 유통과정 학습·적용

- 예술적 탁월함과 대중적 인기로 구별하여 개발하는 이분법적 함정에서 벗어나 창·제작에 집중한 지원제도를 더 많이 마련해야 함

- 제도적으로 사기업의 후원이나 투자를 유인하는 매칭펀드 운영 필요
- 특히 영화는 태생적으로 융복합 원리의 핵심 콘텐츠로 확장성이 높은 미디어임. 따라서 명성을 얻기 시작한 아시아 영화를 큐레이션에 포함하는 것을 추천함

● **아시아 문화에 대한 조사 연구와 창제작의 연결 고리에 대한 보완 필요**

- 문화원형콘텐츠사업은 콘텐츠 산업의 중요성에 대한 인식 확산 및 인문학적 뿌리의 중요성을 강조했다라는 점에서 큰 의의를 가짐. 하지만 한편으로는 조사와 창작의 단계적 분리나 원형의 산업적 활용이 실제 작동에는 어려움을 보임
- 전당과 문화원은 어떠한 예술인과 어떻게 협업을 하고 있는지, 아시아 여러 나라 예술인들과 효과적으로 협업을 수행할 만큼 유연하고 개방적인 조직문화를 갖추었는지 살펴봐야 함

○ **5·18 민주화운동 정신을 기반으로 한 콘텐츠**

● **5월 정신에 대한 재정립을 바탕으로 한 콘텐츠 제작**

- 5월 정신에 대해 전당이 방어적 태도를 가지는 현실에서 벗어나 적극적인 수용이 필요함
- 광주만의 5·18 민주화운동 및 가치가 아니라, 대한민국의 5·18 민주화운동 및 가치가 필요한 지점임. 해외에서 전당을 방문했을 때 역사적 과제를 직시하고 아시아적 가치를 발현시키는 과정임을 말할 수 있어야 함
- 5월 정신을 기반으로 한 킬러 콘텐츠를 만들 수 있도록 해야 함

● **전당의 운영 이념과 공간의 역사적 특성을 고려한 콘텐츠 생산 및 활용 필요**

- 현재는 옛 전남도청 복원에 집중하면서 5·18 광주 민주화 운동의 가치를 재현한 문화적 콘텐츠 개발 및 활용에 대한 구상이 없음
- 5·18 민주화운동 및 가치가 문화전당과 조성사업의 이념과 공간의 정체성을 지탱하는 기반이라는 점에서 별도의 위상을 설정하고 접근해야 함

○ **국가경쟁력 규정**

● **더욱 미래지향적이고 전략적인 관점에서의 ‘국가경쟁력’ 규정 기대**

- 전당과 문화원, 콘텐츠 창 제작이 지향하는 ‘국가경쟁력’을 좀더 미래지향적이고 전략적인 관점에서 규정해야 함
- 자본과 노동의 이동, 결혼을 매개로 다양성이 급증하는 상황에서 아시아문화를 주제로 국가 문화정책을 수행한다면, 콘텐츠 창제작이라 하더라도 수익성보다는 ODA 사업이나 우리나라 문화산업의 국제 협력관계 구축의 관점에서 장기적 교류의 가능성에 방점을 찍어야 함
- 좀 더 먼 미래를 생각하며 아시아의 젊은 창작 세대에 초점을 맞추어 사업이 진행되어야 함

5. 분석 결과

(1) 주요 성과

■ 지속 변화하는 대외 수요와 국립아시아문화전당의 대응

- 국립아시아문화전당 건립 이후 대외 수요는 지속적으로 변화하는 양상을 보여왔음
- 2017년도에는 고유기능성과 대중성의 구현, 2018년도에는 정부의제 반영, 2019년도에는 성과 가시화 및 사회적 가치 창출의 수요가 존재했음
- 국립아시아문화전당은 외부 수요 변화에 대응하며 기관 운영의 성과 도출을 위해 지속적으로 노력하며 콘텐츠의 양적, 질적 성장을 점진적으로 이루어 왔음

■ 콘텐츠 생산 기반의 점진적 강화

- 국제교류 및 민주·인권·평화 가치 확산 관련 사업을 확산하며 국립아시아문화전당의 핵심기능과 지역 연계의 기반을 다져나가고 있음
- 조사연구 및 수집은 매년 양적 증가를 이루며 콘텐츠 창제작의 기반을 형성해나가고 있음
- 레지던시는 통합 레지던시 프로그램(ACC_R과 ACC Lab을 포괄하여 분석함. 분석 결과, 통합 레지던시 프로그램은 콘텐츠 창·제작 관련 프로그램을 설계·운영을 지속적으로 실험하며 레지던시의 실효성을 모색해 왔음. ACT 랩의 경우 미디어파사드, 혼합현실, 로보틱스 분야에 관심을 보여왔으나, 특히 혼합현실에 기반한 창·제작이 다수 이루어져 온 것을 확인할 수 있었음

■ 콘텐츠 구현을 통한 국립아시아문화전당의 포지셔닝 강화

- 콘텐츠 구현으로 일컬을 수 있는 공연, 전시, 축제 및 행사, 문화예술교육 4개 분야는 각각의 기능별 특성을 드러내며 국립아시아문화전당의 포지셔닝을 강화해나가는 것으로 확인할 수 있었음
- 공연은 국립아시아문화전당의 창·제작 기능을 중심으로 성장하는 것으로 나타났으며, 전시는 콘텐츠를 다각화하며 관람객 개발에 기여, 축제 및 행사는 지역연계를 강화하며 기관의 인지도 제고를, 마지막으로 교육은 문화예술의 사회적 가치 확산에 초점을 두고 있는 것으로 확인됨
- 건립 이후 전개되어 온 분야별 콘텐츠 방향성의 주요 특징은 위와 같이 요약할 수 있으나, 콘텐츠의 기능별 특성은 상호 공유하고 있음

(2) 주요 한계

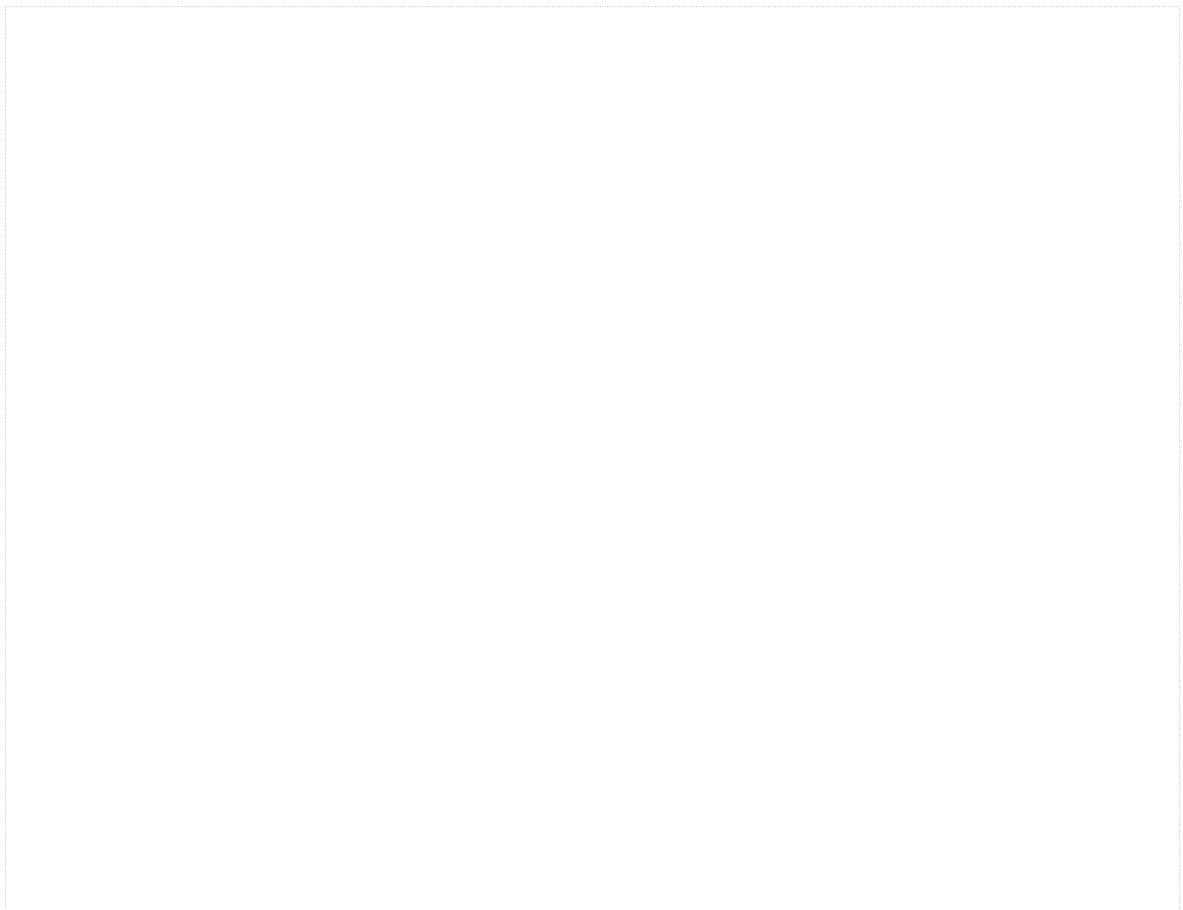
■ 아시아성 및 아시아적 가치에 따른 콘텐츠의 기준 및 구도 미흡

- 전체적으로 국립아시아문화전당이 직면한 가장 큰 쟁점은 “왜 아시아인가?”라는 질문에 대한 답을 찾는 것이라 할 수 있음. 그동안 다양한 형태의 아시아 주제 콘텐츠를 개발하거나 사업을 추진해 왔지만, 대중적으로 기관 정체성으로 각인될 만한 사업이 주어지지 못하였음

- 그럼에도 전당은 이에 대한 문제의식을 지속해 오면서 다각적으로 해결점을 모색해 왔지만, 개관 이후 단기사업에 집중하면서 아시아적 가치를 구현하는 사업에는 충분한 에너지가 집중되지 못한 것으로 보임
- 이에 따라 전당의 미션·비전에 부합한 포지셔닝, 타겟팅 통한 브랜드 정립이 요구됨 (실험성-대중성, 공공성-수익성, 사회적 가치 창출-성과 가시화 등)

■ 콘텐츠 창·제작을 위한 선순환 구조 활성화의 한계

- 국립아시아문화전당의 점진적인 성장 이면에는 선순환적 구조의 한계가 존재함
- 국립아시아문화전당에 대한 대외 수요의 지속적인 변화와 함께 성과 가시화에 대한 부담은 단년도 사업운영에 매몰되게 하고, 이는 부서 간의 유기적인 선순환 구조의 한계를 야기함
- 선순환 구조 작동의 한계는 콘텐츠 사업의 장기적 관점의 부재를 의미함. 선순환 구조 작동의 한계는 각각의 부서가 개별 성과 도출에 집중하고 있다는 것을 의미하며, 이를 통해 각 부서를 유기적으로 연계할 수 있는 방향성이 제시되고 있지 않음을 확인할 수 있음



[그림 Ⅲ-16] 콘텐츠 사업 성과 분석 요약표

IV

콘텐츠 개발의 구도와 기본방향

-
1. 콘텐츠 개발 구도 도출
 2. 콘텐츠 개발 기본방향 설정
-

IV. 콘텐츠 개발의 구도와 기본방향

1. 콘텐츠 개발 구도 도출

1) 콘텐츠 개발 구도 도출 과정

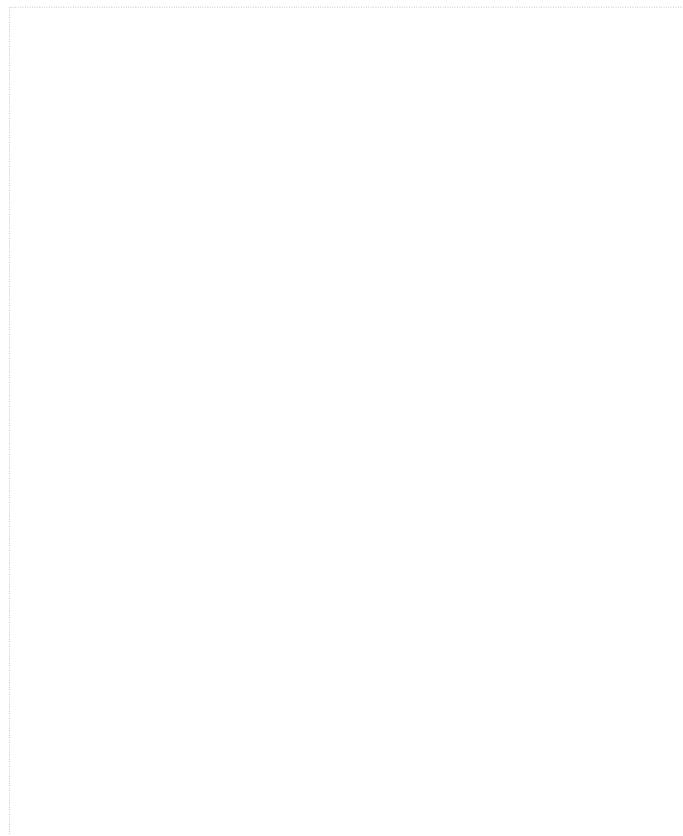
(1) 개요

■ 콘텐츠 개발 구도 도출을 위한 분석 대상

- 대내외 환경분석 결과
- 유관기관 사례분석
- 국립아시아문화전당 성과분석 결과
- 내부직원 의견수렴 결과
- 유관 분야 전문가 의견수렴 결과

■ 분석 방법

- SWOT 분석을 통해 앞서 진행한 연구의 내용에 대한 종합적인 분석을 시도함



[그림 IV-1] 콘텐츠 개발 구도 도출 방법

2) SWOT 분석

(1) 강점 (Strength)

■ 아시아 주제의 국내외 유일의 복합문화예술공간

- 문화체육관광부에 따르면, 국립아시아문화전당은 문화콘텐츠산업의 창작발전소로서 다양한 콘텐츠를 기획·창작·마케팅 하며, 국제적인 명소인 동시에 열린 문화예술공간으로서 문화예술을 향유하고자 하는 국민의 다양한 참여가 가능하도록 하고, 국가브랜드의 가치 제고를 위한 문화외교의 핵심거점 역할을 지향하는 기관으로 소개되고 있음
- 콘텐츠 창작 발전소, 열린 문화예술 공간, 문화외교의 핵심거점으로서의 기능을 부여받고 있는 기관은 국내외를 통틀어 국립아시아문화전당이 유일한 사례임
- 특히 아시아를 기반으로 융복합 콘텐츠 개발·유통 시스템의 구축은 국립아시아문화전당만의 고유한 성격이자, 타 기관과 차별화된 지점으로 꼽을 수 있음

■ 변화하는 대외 수요에 대한 적극적 대응

- 성과분석 결과 국립아시아문화전당은 지속적으로 변화하는 대외 수요에 대응하며, 유의미한 성과를 도출하고자 노력해왔음
- 국립아시아문화전당에 대한 대외 수요는 대중화에 대한 요구, 새정부 의제에 대한 반영, 가시적인 성과 도출, 사회적 가치 실현 등으로 나타남

[표 IV-1] 국립아시아문화전당 대외 수요 및 대응 방향

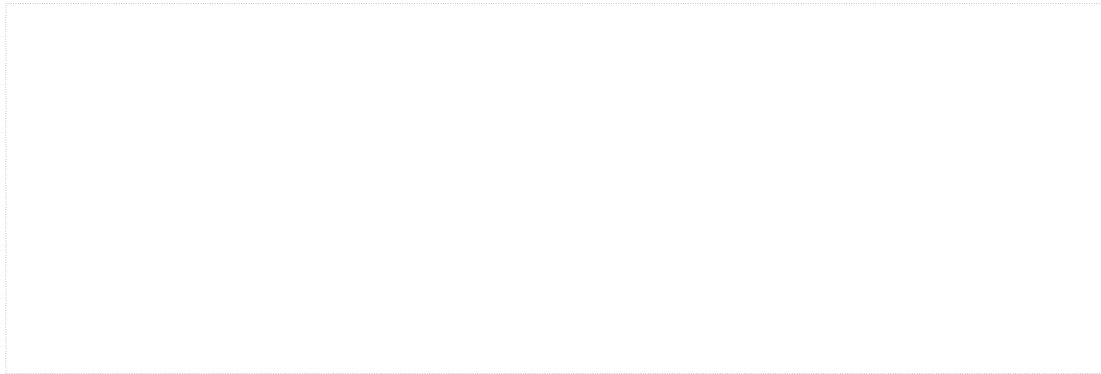
연도	운영 및 사업 전략 특징	주요내용
2016	콘텐츠 창·제작 기관으로서의 국립아시아문화전당	대응 방향 : ① 국제교류 및 협력사업 확대를 통한 기관 위상 제고 ② 창·제작과 유통 플랫폼으로서의 지속가능한 생산시스템 구축 ③ 지역과 전당 간의 선순환구조를 정착, 지역 문화역량 제고
2017	고유기능성에 기반한 대중성 강화 필요에 대한 인식과 노력	전년도 주요 이슈 : ① 고유기능과 지역요구의 간극 발생 대응 방향 : ① 전당 콘텐츠 운영 목표에 부합하는 대중적 콘텐츠 확보 시도 ② 중장기 경영목표(2018년~2022년) 수립 [실행방안] · 전문성 vs 대중성 콘텐츠 6:4 비율 추진 · 연중 페스티벌 운영을 통한 전당 활성화 · 지역사회 동반 성장 프로그램 기획/제작/운영 · 창제작 활성화를 통한 콘텐츠 및 IP 창출 활성화 · 창제작 기반 구축을 위한 연구 활성화
2018	정부 의제 반영 및 고유기능에 초점을 둔 전략 체계 재수립	전년도 주요 이슈 : ① 새정부 의제를 반영한 사업추진 필요 ② 미션과 비전에 적합한 신규 전략 체계 재수립 필요 대응 방향 : ① 새정부 의제를 반영한 사업성과 도출 ② 사업 목표의 및 중장기 사업 추진계획 재설정
2019	성과 가시화 단계 진입 요구에 따른 대응	전년도 주요 이슈 : ① 가시적 성과 도출 필요 대응 방향 : ① 관람객 증대, 문화전당 인지도 확대, 재정자립도 증대목표 제시 ② 2018년도의 사업추진 기조 유지 및 사회적 가치 창출 강화

Ⅰ 콘텐츠 창제작 유통 및 선순환 체계 구축

- 국립아시아문화전당은 국제교류, 연구·수집, 콘텐츠 창·제작, 콘텐츠 구현(전시, 공연, 교육, 축제), 유통에 이르는 선순환적 체계를 확보하고 있음

국립아시아문화전당, 선순환 구조에 따른 콘텐츠 생산·유통 플랫폼 체계

- 국립아시아문화전당은 전시, 공연, 교육, 축제 등으로 구현되는 성과가 사업화 및 상품화를 통해 유통되는 선순환 구조에 의해 작동됨
- 선순환 구조는 “교류 → 연구 → 수집 → 창·제작 → 구현 → 유통”으로 이루어짐
- 선순환 구조에 있어 2가지 핵심 축은 <아시아문화연구소>와 <ACT센터>로 각각 연구·수집과 콘텐츠 창·제작 기능을 담당함
- <아시아문화연구소>와 <ACT센터>는 국제교류를 기반으로 작동되며, 특히 ACC_R(레지던시) 프로그램을 통해 국제공모한 전 세계의 창·제작자, 연구자(학자), 아티스트의 활동으로부터 비롯됨
- 국립아시아문화전당은 아시아 동시대 문화예술의 교류와 창조의 플랫폼으로서 국제적으로 아시아문화 연구 및 콘텐츠 창·제작의 참여자를 모집하고, 지원하며 선순환 구조를 바탕으로 비전과 목표를 구현함



[그림 IV-2] 국립아시아문화전당 콘텐츠 생산·유통 체계

출처 : 문화체육관광부(2018), 아시아문화중심도시조성 종합계획 수정계획(2018~2023년) 수정사용

Ⅰ 다각적인 콘텐츠 구현의 노하우 확보

- 국립아시아문화전당은 전시, 공연, 축제, 교육, 축제 및 행사를 통해 콘텐츠를 구현해 왔음
- 기존에는 외부 콘텐츠를 유입하여 대중들에게 선보이는 방식이 다수를 이루었지만, 콘텐츠 개발을 위한 자원을 수집하고, 운영 노하우를 터득해 나가며 자체 기획 콘텐츠를 확대해나갔음
- 뿐만 아니라, 콘텐츠 구현 별 포지셔닝을 통해 국립아시아문화전당의 성과를 가시화하는 시도를 전개함
- 예컨대, 공연은 창·제작, 전시는 다양성, 교육은 사회적 가치 확산, 축제 및 행사는 지역 연계를 강화하는 방식을 선보임
- 이처럼 콘텐츠 구현은 개별 특성에 기반하여 국립아시아문화전당의 콘텐츠의 성격과 특징을 구현하는 접근을 선보이며, 국립아시아문화전당만의 콘텐츠 구현 노하우를 확보함

(2) 약점 (Weakness)

Ⅰ 아시아성, 아시아적 가치 구현 미흡

- 국립아시아문화전당에 따르는 지속적인 질문은 ‘전당이 말하는 아시아란 무엇인가?’임
- 광범위하고 다층적인 의미를 지니고 있는 아시아성을 단일한 메시지로 요약하고, 명시적으로 대중에게 공유하는 것은 어려운 일이기 때문에, 국립아시아문화전당에서도 아시아성에 대한 설득력 있는 접근은 시도에 한계를 보이는 것으로 이해됨
- 그 결과 아시아가 내포하고 있는 가치에 대한 접근 보다는 지리적 맥락에서, 소재주의적 접근을 보이는 아쉬움을 남김

Ⅱ 중기적 콘텐츠 개발 전략 부재

- 국립아시아문화전당은 선순환 체계를 구축하고 있지만, 온전하게 작동되지 못하는 한계를 보임
- 내부 직원 면담 결과, 사업 고유의 성격의 이해가 부재한 성과 측정은 개별 부서가 성과를 가시화하기 위해 단년도 사업 운영에 매몰되게 하고, 이로 인해 부서 별로 파편화되어 선순환 체계의 작동이 어렵다는 의견이 존재함
- 이는 결국 국립아시아문화전당 전체를 관통하는 중기적 콘텐츠 개발 전략의 부재로부터 기인함. 다시 말해, 국립아시아문화전당의 조직 전체가 공유할 수 있는 콘텐츠 개발 방향이 부재하기 때문에 선순환 체계에 따른 성과 도출이 어려워, 이에 따라 개별 부서가 성과 도출을 위한 노력을 하는 현상으로 판단할 수 있음

Ⅲ 랩(Lab) 운영의 지속성 결여

- 국립아시아문화전당의 융복합 콘텐츠 개발 역시 충분한 연구와 기획에 의한 것이 아닌 단발성 프로젝트 위주였던 것으로 나타남
- 현재 국립아시아문화전당의 랩(Lab)은 항구적인 실험 공간이 아닌, 사업구조·인적 단위의 개념으로 존재함
- 랩이 작동될 수 있는 스튜디오가 구성되어 있으나, 지속적으로 이어갈 수 있는 시스템이 마련되어 있지 않음
- 다시 말해 랩(Lab) 운영은 중장기적 맥락 속에서 콘텐츠 개발 지속적으로 실험·개발해 나가야 하지만, 이와 같은 이해가 부재한 상황 속에서 랩을 조직함에 따라 콘텐츠 개발에 한계가 존재함

Ⅳ 국내외 인지도 및 지역사회 소속감 미흡

- 전문가 의견수렴에 따르면, 국립아시아문화전당의 고유 콘텐츠 인지도 제고, 국립아시아문화전당의 브랜드화, 지역 문화예술인과 전당과의 협력체계 구축, 지역 연계에 기반한 축제 콘텐츠 강화 등의 의견이 강조되어 나타남
- 이를 통해 국립아시아문화전당의 브랜딩, 홍보, 지역사회와의 연계·소통을 약점으로 꼽을 수 있음

(3) 기회 (Oppourtunity)

■ 아시아문화중심도시 조성 및 융복합 콘텐츠 개발에 대한 정부의 강한 정책적 의지

- 문화체육관광부는 국내외 여건 변화(관련계획 수정 등)에 따라 2018년 8월 <아시아문화중심도시조성 2차 수정계획(2018-2023)>을 발표하며 아시아문화중심도시 조성 활성화에 대한 의지를 재표명함
- 문화체육관광부는 4차 산업혁명 시대 콘텐츠산업의 패러다임 전환을 선도할 국가 전략 필요성을 인지하고, 2019년 8월에 <콘텐츠 산업 혁신 전략>을 발표함. 콘텐츠 산업 혁신 전략에는 ‘선도형 실감콘텐츠 육성으로 미래성장동력 확보’를 강조하고 있어 VR·AR 기반의 융복합 콘텐츠 활성화에 대한 높은 관심을 보이는 것으로 나타남

■ 광주광역시의 미디어아트 창의도시 정책 운영

- 광주광역시는 <유네스코 미디어아트 창의도시>를 통해 도시의 정체성 확보와 브랜딩을 강화하고 있음
- 광주 미디어아트 창의도시 마스터플랜(2015)에 따르면 미디어아트 창의도시 사업의 정책적 비전은 ‘휴먼 미디어시티 광주’로 아시아문화중심도시 조성과의 연계하여 미디어아트 창의도시로서의 도시 브랜드 제고를 시도하는 전략을 제시하고 있음
- 이에 따라 국립아시아문화전당과 미디어아트 창의도시와 연계하여 지역 연계 콘텐츠 발굴의 계기를 모색할 수 있음

■ 온라인 채널을 통한 콘텐츠 유통의 보편화

- 코로나19 확산 이후 온라인 채널을 통한 콘텐츠 유통이 점진적으로 증가하고 있음
- 코로나19 이전의 온라인 콘텐츠는 오프라인 콘텐츠의 홍보 수단에 그치는 경우가 많았으나, 사회적 거리두기에 따른 비대면 문화 활성화는 온라인 콘텐츠를 통한 국민의 문화향유의 지속성 확보라는 과제를 야기함
- 이에 따른 온라인 채널을 통한 콘텐츠 유통의 보편화는 오프라인 콘텐츠와 온라인 콘텐츠의 차별점을 모색하는 방향을 요구하고 있음
- 단순히 오프라인의 콘텐츠를 디지털 매체를 통해 유통하는 것이 비대면 문화 활성화를 의미하는 것은 아니기 때문임. 예를 들어, 온라인 콘텐츠 시각예술의 원본성, 공연 예술의 현장성이라는 특성을 어떻게 극복할 수 있을 것인가에 대한 고민이 필요함
- 포스트 코로나 시대의 온라인 콘텐츠 유통의 보편화는 온라인 콘텐츠를 오프라인 콘텐츠의 하위 개념으로 인식하는 것이 아닌, 개별적이고 특수한 성격을 고민하여 차별화하고 동일한 위상의 것으로 강화하는 방향 마련이 필요함
- 이는 융복합 콘텐츠 개발의 역할을 부여받는 국립아시아문화전당에게 새로운 기회이자, 가능성을 모색할 수 있는 계기가 됨

(4) 위협 (Threat)

■ 코로나19 장기화에 따른 운영방향의 불확실성

- 코로나19 확산은 전 세계적으로 영향을 끼치며, 미래 예측에 대한 불확실성을 야기함
- 예를 들어, 포스트 코로나 시대에 대한 확신과 의심의 상존을 볼 수 있음. 코로나19는 인류와 함께 지속적으로 공존하게 될 것이라는 예상, 코로나19 종식 이후에는 확산 이전의 삶으로 돌아갈 것 기대 등 미래에 대한 확신을 갖기에는 어려운 상황임

■ 세계화 후퇴 양상에 따른 국제교류 위협

- 코로나19 확산에 따라 세계적으로 민족주의, 인종차별의 등 세계화 후퇴 양상이 전개됨
- 이에 따라 국제교류가 코로나19 이전 상황에 비해 활성화되기 어려운 상황에 직면하게 됨. 특히 국민적 차원에서는 재확산의 위험을 감수하며 국제교류를 지속해야 할 필요성을 인식하지 못하여 공감대과 당위성 확보가 어려워질 수 있음

■ 콘텐츠 창·제작자 및 관람객 유입 한계

- 코로나19 확산에 따라 국가 간 인적 교류가 제한된 상황 속에서 직접적인 소통과 교류의 한계가 발생함. 이에 따라 국립아시아문화전당은 국외 연구자 및 창·제작자 유입이 제한됨
- 코로나19로 인해 국민의 다중 이용 시설에 대한 낮은 안전체감도로 관람객 유입에 한계가 존재함

3) SWOT 분석에 따른 전략 방향 도출

Ⅰ SO(기회활용) 전략

- 국립아시아문화전당의 선순환 체계, 다각적인 콘텐츠 노하우를 기반으로 중앙정부와 지역사회의 정책을 연계하여 콘텐츠 개발을 강화하고, 온라인 콘텐츠 제작 유통을 강화함

강점(S)		기회(O)		SO전략
<ul style="list-style-type: none"> - 아시아 주제의 국내외 유일의 복합문화예술공간 - 변화하는 대외 수요에 대한 적극적 대응 - 콘텐츠 창제작 및 유통의 선순환 체계 구축 - 다각적인 콘텐츠 구현의 노하우 확보 	+	<ul style="list-style-type: none"> - 아시아문화중심도시 조성 및 융복합 콘텐츠 개발에 대한 정부의 강한 정책적 의지 - 광주광역시의 미디어아트 창의도시 정책 운영 - 온라인 채널을 통한 콘텐츠 유통의 보편화 	→	<ul style="list-style-type: none"> ① 중앙정부 및 광주광역시 유관 정책 연계 및 대응 강화 ② 전당의 창제작 선순환 구조 및 콘텐츠 구현 노하우를 통한 온라인 콘텐츠 제작·유통 강화

Ⅰ ST(위협최소) 전략

- 국립아시아문화전당이 축적해온 자원과 노하우를 활용하여 아시아 교류의 역사와 그 가치, 국제적 협력의 중요성에 대한 공감대를 형성할 수 있는 콘텐츠를 개발함
- 코로나19의 장기화에 따라 온라인 콘텐츠 개발 유통을 항구적으로 정착·강화할 수 있는 비대면 온라인 채널 운영 전략 구축을 통해 온라인 이용자를 확대

강점(S)		위협(T)		ST전략
<ul style="list-style-type: none"> - 아시아 주제의 국내외 유일의 복합문화예술공간 - 변화하는 대외 수요에 대한 적극적 대응 - 콘텐츠 창제작 및 유통의 선순환 체계 구축 - 다각적인 콘텐츠 구현의 노하우 확보 	+	<ul style="list-style-type: none"> - 코로나19 장기화에 따른 운영 방향의 불확실성 - 세계화 후퇴 양상에 따른 국제교류 위협 - 콘텐츠 창제작자 및 관람객 유입 한계 	→	<ul style="list-style-type: none"> ③ 아시아적 가치 기반 국제교류·협력의 공감대 확산 ④ 비대면 온라인 채널 운영 전략 구축을 통한 온라인 이용자 확대

Ⅰ WO(약점극복) 전략

- 아시아문화중심도시 조성의 전략적 성과를 도모를 위해 국립아시아문화전당의 아시아성, 아시아·융복합 콘텐츠의 개발 기조와 프로세스를 마련함
- 미디어아트 창의도시 정책 연계를 위한 국립아시아문화전당의 콘텐츠 창제작 기반을 강화함
- 인지도 강화 및 지역사회 소속감을 증대하기 위해 특화 콘텐츠 개발 및 지역 연계 콘텐츠 개발함

약점(W)		기회(O)		WO전략
<ul style="list-style-type: none"> - 아시아성·아시아적 가치 구현 미흡 - 중·장기 콘텐츠 개발 전략 부재 - 랩(Lab) 운영의 지속성 결여 - 국내외 인지도 및 지역사회 소속감 미흡 	+	<ul style="list-style-type: none"> - 아시아문화중심도시 조성 및 융복합 콘텐츠 개발에 대한 정부의 강한 정책적 의지 - 광주광역시의 미디어아트 창의도시 정책 운영 - 온라인 채널을 통한 콘텐츠 유통의 보편화 	→	<ul style="list-style-type: none"> ⑤ 아시아·융복합 콘텐츠 개발 기조 및 프로세스 확보 ⑥ 콘텐츠 창제작 기반 강화 (랩 Lab) ⑦ 특화 콘텐츠 개발을 통한 인지도 제고 ⑧ 지역 연계 콘텐츠 개발 강화

I WT(약점최소) 전략

- 국립아시아문화전당의 온라인 콘텐츠 개발·유통의 선도적 입지 구축을 위해 ST전략의 온라인 채널 운영 전략과 연계하여 포스트 코로나 시대를 대비하기 위한 비대면 콘텐츠 개발 전략을 모색함
- 현재 국립아시아문화전당의 온라인 콘텐츠 개발·유통은 실험적 단계로, 이용자들의 의견을 지속적으로 수렴하여 수요에 부합하는 콘텐츠를 지속 생산할 필요가 있음. 이에 따라 관람객 연구에 기반한 온라인 콘텐츠 수요를 지속 감지하여 온라인 인지도를 높이고, 오프라인 공간으로의 유입의 계기를 형성함

약점(W)		위협(T)		WT전략
<ul style="list-style-type: none"> - 아시아성 아시아적 가치 구현 미흡 - 중기적 콘텐츠 개발 전략 부재 - 랩(Lab) 운영의 지속성 결여 - 국내외 인지도 및 지역사회 소속감 미흡 	+	<ul style="list-style-type: none"> - 코로나19 장기화에 따른 운영 방향의 불확실성 - 세계화 후퇴 양상에 따른 국제교류 위협 - 콘텐츠 창제자 및 관람객 유입 한계 	→	<ul style="list-style-type: none"> ⑨ 포스트 코로나 시대를 대비하기 위한 비대면 콘텐츠 개발 전략 모색 ⑩ 이용자 연구 통한 콘텐츠 수요 변화 지속 감지

4) 콘텐츠 개발 구도

	O (기회) <ul style="list-style-type: none"> - 아시아문화중심도시 조성 및 융복합 콘텐츠 개발에 대한 정부의 강한 정책적 의지 - 광주광역시의 미디어아트 창의 도시 정책 운영 - 온라인 채널을 통한 콘텐츠 유통의 보편화 	T (위협) <ul style="list-style-type: none"> - 코로나19 장기화에 따른 운영방향의 불확실성 - 세계화 후퇴 양상에 따른 국제교류 위협 - 콘텐츠 창제자 및 관람객 유입 한계
S (강점) <ul style="list-style-type: none"> - 아시아 주제의 국내외 유일의 복합문화예술공간 - 변화하는 대외 수요에 대한 적극적 대응 - 콘텐츠 창제작 및 유통의 선순환 체계 구축 - 다각적인 콘텐츠 구현의 노하우 확보 	SO (기회 활용) <ul style="list-style-type: none"> ① 중앙정부 및 광주광역시 유관 정책 연계 및 대응 강화 ② 전당의 창제작 선순환 구조 및 콘텐츠 구현 노하우를 통한 온라인 콘텐츠 제작·유통 강화 	ST (위협최소) <ul style="list-style-type: none"> ③ 아시아적 가치 기반 국제교류·협력의 공감대 확산 ④ 비대면 온라인 채널 운영 전략 구축을 통한 온라인 이용자 확대
W (약점) <ul style="list-style-type: none"> - 아시아성, 아시아적 가치 구현 미흡 - 중기적 콘텐츠 개발 전략 부재 - 랩(Lab) 운영의 지속성 결여 - 국내외 인지도 및 지역사회 소속감 미흡 	WO (약점극복) <ul style="list-style-type: none"> ⑤ 아시아융복합 콘텐츠 개발 기초 및 프로세스 확보 ⑥ 콘텐츠 창제작 기반 강화 (랩 Lab) ⑦ 특화 콘텐츠 개발을 통한 인지도 제고 ⑧ 지역 연계 콘텐츠 개발 강화 	WT (약점최소) <ul style="list-style-type: none"> ⑨ 포스트 코로나 시대를 대비하기 위한 비대면 콘텐츠 개발 전략 모색 ⑩ 이용자 연구 통한 콘텐츠 수요 변화 지속 감지

[그림 IV-3] SWOT 분석 결과

2. 콘텐츠 개발 기본 방향 설정

1) 콘텐츠 개발 방향의 흐름 (2021년 ~ 2025년)

■ 2015년~2019년 성과

- 변화하는 대외 수요에 적극적으로 대응하고 콘텐츠 생산기반을 점진적으로 강화
- 콘텐츠 구현을 통한 국립아시아문화전당의 포지셔닝 강화 및 콘텐츠유통 전략체계(콘텐츠 라이프사이클) 수립

■ 2015년~2019년 한계

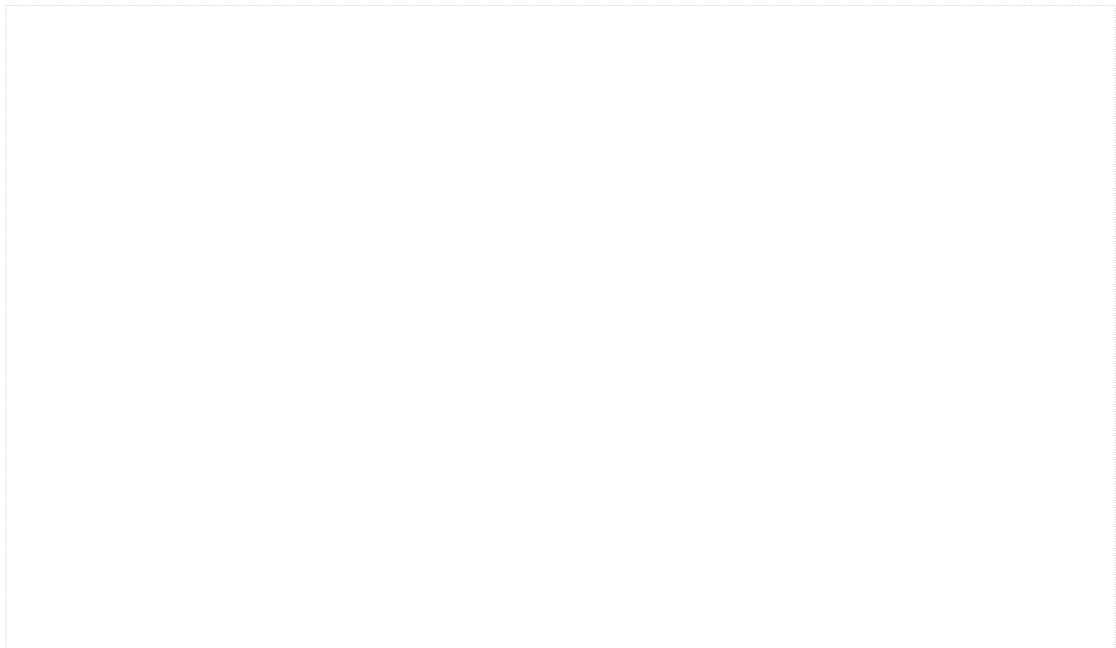
- 아시아성, 아시아적 가치 구현 사업 미흡과 함께 중기적 콘텐츠 개발 전략 및 프로세스가 부재하여 선순환적 체계 오작동
- 국제교류의 지속성 확보 미비 및 국내외 인지도 및 지역사회 소속감이 미흡

■ 새로운 환경 요인 및 변화의 계기

- 코로나19 확산에 따른 세계화의 후퇴, 사회적 거리두기에 따른 비대면 문화 확산
- 4차 산업 혁명에 따른 기술 발전 가속화
- 기후위기에 따른 세계사적 대안 및 행동요구 등이 요구

■ 2021년~2025년 개발 방향

- 아시아적 가치 발굴과 규정, 아시아 콘텐츠 개발 프로세스 구축, 융복합 콘텐츠의 혁신과 가치 체계 수립, 국제교류 및 대외 협력의 전략 수립이 요구됨



[그림 IV-4] 2021-2025 개발 방향 흐름

2) 콘텐츠 개발 핵심개념 도출

■ 아시아, 아시아적 가치

- 지리적 개념의 아시아가 아닌 가치의 개념으로 접근
- 단일 개념이 아닌 복합과 혼성, 다양성의 개념으로 이해
- 소재적 접근이 아닌 해석적 접근에 따른 동시대성과 실천적 맥락 도출
- 역동적, 공감대 형성, 담론의 장, 확산과 연대

■ 융복합 콘텐츠

- 기술이나 융복합 중심이 아닌 콘텐츠 중심의 기술 응용
- 가치 지향적 개념에 따른 기술의 사회문제 해결과 새로운 인식론적 패러다임 전환 실천
- 포스트휴머니즘 기조의 아시아적 가치 결합으로 아시아 미래가치 창출
- 아시아 주제 융복합 콘텐츠를 위한 R&BD 체계 구축

■ 지역사회·이용자

- 중앙정부 및 광주광역시 정책 방향과 연계한 콘텐츠 개발 지속 강화
- ‘참여’개념의 전면 배치에 따른 기능 확대 및 패러다임 전환 시도
- 이용자 중심의 사고에 기반한 콘텐츠 개발



[그림 IV-5] 근본적 질문을 통한 핵심개념 도출

3) 콘텐츠 개발 방향 제안

■ 영역

– 콘텐츠 개발의 핵심개념 도출에 기반해 ‘아시아’, ‘융복합’, ‘지역사회·이용자’로 설정

■ 전략목표

– SWOT 분석을 통해 도출된 전략 방향을 영역에 대입하여 재구성한 이후, 전략목표를 도출함

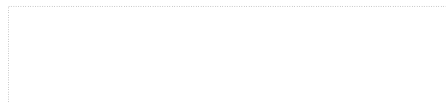
[표 IV-2] SWOT 분석 결과 콘텐츠 영역 내 대입

구분	전략방향		영역	전략방향
SO 전략	① 중앙정부 및 광주광역시 유관 정책 연계 및 대응 강화	→	아시아	⑤ 아시아·융복합 콘텐츠 개발 기조 및 프로세스 확보
	② 전당의 창제작 선순환 구조 및 콘텐츠 구현 노하우를 통한 온라인 콘텐츠 제작·유통 강화			③ 아시아적 가치 기반 국제교류·협력의 공감대 확산
ST 전략	③ 아시아적 가치 기반 국제교류·협력의 공감대 확산		융복합	② 전당의 창제작 선순환 구조 및 콘텐츠 구현 노하우를 통한 온라인 콘텐츠 제작·유통 강화
	④ 비대면 온라인 채널 운영 전략 구축을 통한 온라인 이용자 확대			④ 비대면 온라인 채널 운영 전략 구축을 통한 온라인 이용자 확대
WO 전략	⑤ 아시아·융복합 콘텐츠 개발 기조 및 프로세스 확보			⑨ 포스트 코로나 시대를 대비하기 위한 비대면 콘텐츠 개발 전략 모색
	⑥ 콘텐츠 창·제작 기반 강화(랩, Lab)			⑥ 콘텐츠 창·제작 기반 강화(랩, Lab)
	⑦ 특화 콘텐츠 개발을 통한 인지도 제고			⑦ 특화 콘텐츠 개발을 통한 인지도 제고
	⑧ 지역 연계 콘텐츠 개발 강화		지역사회·이용자	① 중앙정부 및 광주광역시 유관 정책 연계 및 대응 강화
WT 전략	⑨ 포스트 코로나 시대를 대비하기 위한 비대면 콘텐츠 개발 전략 모색			⑧ 지역 연계 콘텐츠 개발 강화
	⑩ 이용자 연구 통한 콘텐츠 수요 변화 지속 감지			⑩ 이용자 연구 통한 콘텐츠 수요 변화 지속 감지

－영역 별 전략 방향 대입한 이후, 전략 목표화 작업을 진행하여 콘텐츠 개발 방향을 구체화함

[표 IV-3] 전략 목표 도출

영역	전략방향	전략목표
아시아	⑤ 아시아·융복합 콘텐츠 개발 기조 및 프로세스 확보	아시아적 가치와 콘텐츠 개발의 기본방향 설정
		아시아 콘텐츠 개발 프로세스 구축
융복합	③ 아시아적 가치 기반 국제교류·협력의 공감대 확산	국제교류와 대외협력의 확산
	⑥ 콘텐츠 창제작 기반 강화(랩, Lab)	융복합 콘텐츠를 통한 아시아 미래가치 구현
	⑦ 특화 콘텐츠 개발을 통한 인지도 제고	아시아 문화유산경영 발굴
	② 전당의 창제작 선순환 구조 및 콘텐츠 구현 노하우를 통한 온라인 콘텐츠 제작·유통 강화	디지털 대전환에 따른 온라인 콘텐츠 개발
	④ 비대면 온라인 채널 운영 전략 구축을 통한 온라인 이용자 확대	
지역사회·이용자	⑨ 포스트 코로나 시대를 대비하기 위한 비대면 콘텐츠 개발 전략 모색	지역사회 연계를 통한 지역문화 활성화 기여
	① 중앙정부 및 광주광역시 유관 정책 연계 및 대응 강화	
	⑧ 지역 연계 콘텐츠 개발 강화	이용자 연구를 통한 대외서비스 강화
	⑩ 이용자 연구 통한 콘텐츠 수요 변화 지속 감지	



영역	전략목표
아시아	아시아적 가치와 콘텐츠 개발의 기본방향 설정
	아시아 콘텐츠 개발 프로세스 구축
	국제교류와 대외협력의 확산
융복합	융복합 콘텐츠를 통한 아시아 미래가치 구현
	아시아 문화유산경영 발굴
	디지털 대전환에 따른 온라인 콘텐츠 개발
지역사회·이용자	지역사회 연계를 통한 지역문화 활성화 기여
	이용자 연구를 통한 대외서비스 강화

4) 콘텐츠 개발 전략

■ 통합관리 플랜에 따른 유기적 운영

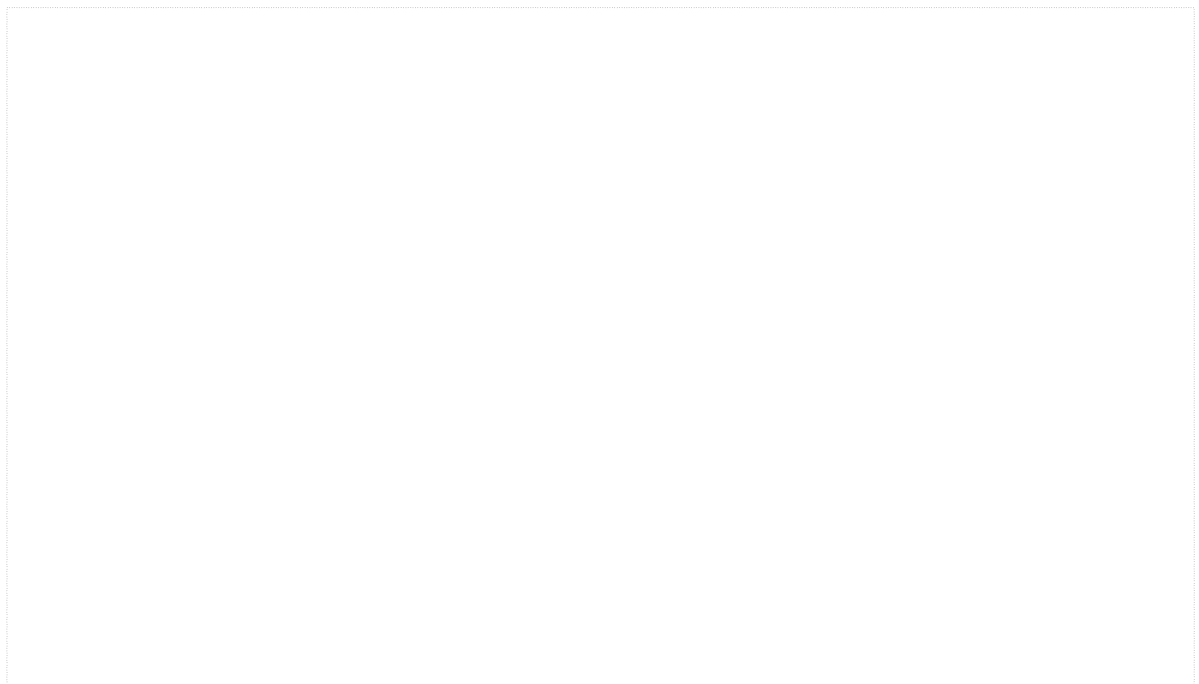
- 콘텐츠 조사 및 연구, 기획과정의 유기적 관리를 시스템을 구축하여 콘텐츠 라이프 사이클을 활성화함
- 국립아시아문화전당이 보유하고 있는 선순환 체계에 근거한 통합적 운영체계 수립 필요

■ 브랜드 수립 및 인지도 확산

- 임팩트 강한 전당의 특화 콘텐츠 운영을 통한 브랜드화 시도
- 사회적 이슈와 문제 해결의 키워드로서의 아시아적 가치 부각과 이를 통한 인지도 확보
- 상설관 운영 효과를 살리는 기획 필요

■ 단계별 콘텐츠 개발

- 콘텐츠 효과에 따른 시기 조절 필요
- 단기, 중기, 장기적 비전 속에서의 대내외 시의성을 고려한 콘텐츠 개발
- 지역별 파급효과를 고려한 콘텐츠 개발 시도



[그림 IV-6] 콘텐츠 개발 전략

V

영역별 전략과제 추진 방향

1. 중장기 전략목표 및 전략과제
2. 아시아
3. 융복합
4. 지역사회·이용자

V. 영역별 전략과제 추진방향

1. 전략목표 및 전략과제

- 콘텐츠 개발의 구도와 기본방향 분석에 따라 국립아시아문화전당의 전략목표 및 전략과제를 다음과 같이 제안함

[표 V-1] 국립아시아문화전당 콘텐츠 개발 방향

영역	전략목표	전략과제
아시아	아시아적 가치와 콘텐츠 개발의 기본방향 설정	① 아시아적 가치(Asian Value)에 따른 정책 기조 설정 ② 아시아 가치 실현 테마 설계
	아시아 콘텐츠 개발 프로세스 구축	③ 아시아 연구 및 자료수집 로드맵 설정 ④ 선순환적 구조에 따른 콘텐츠 개발
	국제교류와 대외협력의 확산	⑤ 국제교류 정책 기조 및 전략 수립 ⑥ 아시아 유관기관 연계 협력 강화
융복합	융복합 콘텐츠를 통한 아시아 미래가치 구현	⑦ 문화기술(CT)을 통한 아시아 미래가치 구현 ⑧ 랩 기반 인큐베이팅 기능 강화
	아시아 문화유산경영 발굴	⑨ 정보재로서의 문화유산 활용 ⑩ 아시아 디지털 헤리티지 사업 구도 설정
	디지털 대전환에 따른 온라인 콘텐츠 개발	⑪ 온라인 콘텐츠 개발구도 및 차별화 전략 구축 ⑫ 온라인 콘텐츠 성과기준 설정
지역사회 · 이용자	지역사회 연계를 통한 지역문화 활성화	⑬ 콘텐츠 개발을 위한 민관협력 네트워크 체계 구축 ⑭ 광주광역시 시정 연계 지속·강화
	이용자 연구를 통한 대외서비스 강화	⑮ 온라인 채널 및 빅데이터 분석을 통한 이용자 연구 ⑯ 만족도 조사에 기반한 관람객 연구

2. 아시아

1) 아시아적 가치와 콘텐츠 개발의 기본방향 설정

(1) 아시아적 가치(Asian Value)에 따른 정책 기조 설정

① 현황 및 필요성

- 국립아시아문화전당에서 아시아 관련 콘텐츠 개발은 3개 권역(동남아, 중앙아, 남아시아)을 중심으로 아시아 문화연구프로젝트와 자료 수집, 아카이브 구축을 통해 진행해 왔으며, 이를 기반으로 콘텐츠 구현과 유통에 선순환적으로 적용해 왔음
- 다만 아시아에 대한 접근이 지역적 개념과 전통이라는 범주를 중심으로 진행해 왔다는 점에서 다소 소재적 차원에서 다루어온 감이 없지 않으며, 궁극적으로 동시대 세계사적 흐름과 미래 문명의 방향과 관련하여서는 큰 구도를 제시하지 못하는 상황임
- 게다가 최근 코로나19 팬데믹 상황에서 패러다임 전환이 거론되는 시점에 있어서도 '왜 아시아인가?'에 대한 답을 충분히 제시하지 못하는 가운데, 이러한 측면은 국립아시아문화전당이 아시아를 대상으로 한다는 내적 당위성에 답하기 어렵고, 결국 전당의 인지도를 높이지 못하는 요인으로 간주되고 있음
- 이에 따라 아시아가 내포하는 가치를 새롭게 해석함으로써 콘텐츠 개발의 기본방향으로 설정할 필요성이 제기됨

② 추진방향

■ 기조 설정 : 세계사적 흐름과 문명의 전환에 대응하는 아시아적 가치

- 기본적으로 아시아적 가치는 단순한 정의(definition)의 문제가 아니라, 동시대 세계사적 흐름과 문명의 전환을 거론하는 작금의 구도에서 '가치'로서의 의미로 이해할 필요가 있음
- 이에 따라 이제까지 진행된 아시아 담론에서 세계사적 구도를 초월한 측면이 있었음을 인식하면서 아시아를 통해 세계사적 흐름에 영향을 준만한 진보적 가치를 도출한다는 관점을 견지하도록 함
- 혹은 아시아 담론이 고유한 '전통'에 묶여 있었던 담론의 수준도 극복하면서 작금의 문명의 전환이라는 시대적 상황에 대해서도 당대적 해석의 기제로서 아시아적 가치가 작동하도록 함

■ 구도 설정 : 코로나19 팬데믹 시대 패러다임 전환 기제로서의 아시아적 가치

- 아시아적 가치가 새롭게 발휘되는 영역으로 현재의 코로나19 팬데믹에 따른 전염병과 그 원인인 기후 위기 등의 현실에 대한 대응으로서 아시아적 가치가 먼저 제기될 수 있음
- 신종 코로나바이러스 감염증(코로나19)으로 전 세계가 단절되면서 예측 불확실성에 놓여있으며, 언택트 사회로 진입하는 등 새로운 삶의 방식(New Normal)을 수용하는

상황이, 이에 세계의 유명 석학들은 코로나19를 계기로 인류는 새로운 세계, 새로운 패러다임을 맞이하게 될 것이라고 내다보고 있음

- 패러다임 전환은 4차 산업혁명과 맞물려 디지털 대전환(Digital Transformation)을 전제로 노동 개념의 변화를 시작으로 사물과 인간과의 관계 전환(포스트휴머니즘), 온·오프라인 병행에 따른 현실 개념의 확장, 로컬의 재발견 등을 계기로 산업 구도의 변화를 동반하는 것으로 해석 가능함
- 또한 기후 위기로 인해 이제까지의 세계사적 발전구도에 대한 비판적 성찰과 반성이 주어짐에 따라 환경 회복을 위한 새로운 가치가 생명과 자연의 맥락에서 구현될 수 있음
- 이러한 논리에 따라 아시아적 가치를 대안적 가치로 전제하면서, 아시아적 가치의 키워드들을 선별하여 재해석함으로써 아시아적 가치를 구체적으로 부각하도록 함
- 일테면 자크 아탈리가 포스트코로나 시대를 전망하는 개념 혹은 패러다임 전환의 일환으로 제시한 '생명경제'를 놓고, 그것에 아시아적 가치를 덧붙이고 해석을 풍부하게 하는 것도 가능한 방안임

■ 자크 아탈리(Jacques Attali)의 생명경제

- 세계 최고의 지성으로 불리우는 자크 아탈리는 최근 한국에서 출간된 『생명경제로의 전환』(2020. 11. 23, 한국경제신문)에서 '생명경제(Economy of life)'라는 새로운 개념을 제시하면서 코로나19가 전 세계를 휩쓸고 있는 상황에서, 그리고 팬데믹 이후에도 이기주의적 생존경제에서 이타주의적 생명경제로 가야한다고 촉구함
- 그는 "코로나19 위기로 건강과 생명을 지키는 분야의 경제적 가치가 상당히 높아질 것"이라며 '생명경제'의 필요성을 강조하면서 생명경제의 개념을 "건강, 식품, 문화, 교육, 연구, 클린에너지, 디지털, 물류, 위생, 농업 등 생명과 건강과 관련 있는 기본적인 분야"라고 정의함
- 오래전부터 기후 위기, 금융 버블, 온라인세계 구축, 디지털 노마드, 공산주의 약화, 테러리즘 확산 등 세계의 변화를 정확하게 꿰뚫어본 아탈리는 팬데믹의 발발을 경고하기도 하였으며, 미래학적 관점에서 대안 가치를 제시해 옴

○ 실천명제 1 : 민주, 평화 정신을 실천하는 아시아적 가치

- 아시아적 가치란 근본적으로 아시아라는 지정학적 맥락을 기반으로 함. 즉 아시아 발전의 역사와 전통, 근대화와 제국주의 침탈 과정, 그리고 현재에 이르는 세계사적 구도에서의 모순과 역설이 점철되는 것으로 이해하되, 그것의 궁극적인 귀결은 민주주의와 평화 실현을 바탕으로 하는 인류 보편의 가치로 치환된다는 점을 전제로 적용함
- 그런 점에서 아시아적 가치는 아시아의 경험이 어떻게 새로운 패러다임의 내용을 다르게 채워갈 것인가를 놓고 보는 것으로, 그러나 이는 단순히 아시아에 대해 선형적으로 우월함을 주장하는 것이 아니라는 점을 분명히 함
- 이에 따라 아시아라는 로컬리티는 식민주의 경험과 개발독재와 약탈적 세계화에 의한 희생 등을 통해 민주주의와 평화에 대한 아시아의 경험을 위해 존재하지만, 궁극적으로는 가장 실천적인 인류 보편의 가치를 이루기 위한 아시아 에토스(ethos)로서 의미있으며, 동시에 서구에서 끌어낼 수 없는 가치이지만 논의는 캐나다 사람과, 그리고 아프리카 사람과도 할 수 있는 보편의 것임

■ 리관유(Lee Kuan Yew)와 김대중 대통령의 '아시아적 가치' 논쟁

- 1999년 10월말 '아시아적 가치'의 강력한 주창자인 리관유(李光耀) 전싱가포르총리가 서울 방문을 계기로 '아시아적 가치' 논쟁이 화두가 됨. 논쟁의 대척점에 서있는 김대중대통령(DJ)은 서로 다른 자리(아태민주 지도자회의와 전경련국제자문단회의)를 통해 논쟁을 이어갔지만 이들의 논쟁은 1994년 포린 어페어스(Foreign Affairs)지 기고문을 통해 전개됨
- 리관유는 "서양식 민주주의와 인권은 문화가 다른 동아시아에서는 적용될 수 없다"고 주장하고, 동아시아의 정치경제체제를 긍정 평가하면서 서구적 가치관의 위선과 체제의 한계를 강조함(포린 어페어스' 94년 3, 4월호)
- 이에 대해 DJ(당시 아태평화재단 이사장)는 '문화는 숙명인가'라는 기고문(포린 어페어스' 94년 11, 12월호)을 통해 "리관유의 그릇된 주장은 민주주의를 거부하는 것을 정당화하기 위한 것"이라면서 "아시아 민주주의의 가장 큰 장애는 문화적 전통이 아니라 권위주의적 지도자들의 저항"이며, 아시아적 가치와 자유민주주의는 양립할 수 있는 가치라면서 그의 주장을 정면으로 반박함

"...산업혁명 이후 인간의 파괴행위는 견잡을 수 없이 진행됐습니다. 이제 마침내 인간 자신도 환경오염과 기상 이변 등으로 엄청난 피해를 보기 시작하고 있으며, 이대로 간다면 머지않아서 지구 전체와 더불어 파멸의 위기에 처하게 될 것입니다. 비록 늦었지만 우리는 크게 반성해야 합니다. 이제라도 지구의 만물과 화해하고 공존공영하기 위한 대전환을 이루어야 할 것입니다. 이제 우리는 지구를 어머니로 생각하고 지구의 모든 만물을 형제자매로 생각하여 같이 생존하고 같이 번영해 나가는 길을 찾아야 할 것입니다. 민주주의는 사람의 권리만이 아니라 지상 모든 존재의 생존과 번영에 대한 권리를 똑같이 보장하는 지구적 민주주의의 자리까지 발전해야 한다고 생각합니다."(포린 어페어스' 94년 11, 12월호 기고문 중 발췌)

출처: 끝없는 '아시아적 가치' 논쟁, 주간동아, 2007. 02. 13

○ 실천명제 2 : 혼성과 이질성을 담는 역동적 다양성으로서의 아시아적 가치

- 아시아적 가치가 일차적으로 서구문명과 자본주의 질서에 대한 대안적 가치로서 간주되는 배경에는, 아시아가 단일한 문화가 아니라 혼성과 이질성을 담는 역동적 다양성을 보유한다는 맥락을 포함함
- 특히 고대로부터 주어진 무역 등을 통한 인종 간 교류의 역사는 아시아 문화를 단일 개념으로 정의할 수 없고, 시대와 상황을 따라 새롭게 정체성을 만들어간다는 역동적 국면이 병행되는 것임
- 이러한 역동적 문명 교류는 그동안 유럽중심주의에 따른 글로벌 스탠다드와 같은 합일된 기준을 넘어서는 것으로서, 인종과 언어, 종교와 풍습 등의 엄청난 다양성에도 불구하고 서로를 배타하지 않고 갈등을 불러일으키지 않는 공존의 정신으로 이어져온 지점을 동시대적 문명 구도에 적용함
- 결국 이러한 '갈등 없는 차이'로 풍부하게 채워진 아시아 문화 다양성은, 미래지향적으로 볼 때 평화와 공존, 포용과 상생 등의 가치로 확산될 수 있으며, 작금의 국수주의적 성향과 인종 차별과 같은 차이를 포용하지 못하는 현실에 대해서도 대안 가치로 제시됨
- 따라서 아시아적 가치 속에서 아시아의 문화를 전통이라는 프레임에서 화석화하는 것이 아닌, 서구 중심의 단일체제를 거스르는 차이의 문화로 살려내는 관점이 필요함

■ 유발 하라리(Yuval Noah Harari), 인류 발전모델 '인류의 통합'에 대한 저항

- 유발 하라리는 『사피엔스』에서 인류의 통합을 설명하면서 인류의 발전은 곧 수천개의 독립된 부족을 하나로 만들어내는 과정이며, 종교와 정치, 경제에서도 같은 어법을 구사하게 만들면서 결국 합일의 힘이 다양화의 힘보다 훨씬 더 커진 상황을 낳았다고 봄
- 이에 따라 경제와 정치, 사회를 단일한 체제로 만들어가면서 내적인 이질성을 스스로 지워버린 점에서 궁극적으로 인류 발전의 모델이 행복감을 충족하지 못하는 요인이 됨
- 결국 오늘날 지배적 정치모델은 민족국가로 귀결되면서 자연에 대한 생각과 가치관, 철학 등도 통합되는 상황이라고 봄

○ 실천명제 3 : 사회 문제와 갈등에 대응하는 대안 가치로서의 위상

- 새로운 패러다임으로서의 아시아적 가치는 우리가 추구해야 할 삶의 가치와 함께 우리 사회를 개발 논리와 발전 구도로 놓고 속도전으로 몰았던 신자유주의 체제에 대한 반성과 비판적 성찰을 위한 도구로 기능함
- 또한 사회에서 빚어지는 각종 사회문제와 갈등에 대해서도 아시아적 가치는 실천적 맥락을 구사함으로써 문화적 배제와 차별, 불평등과 혐오, 생명 경시와 폭력 등에 대한 대안 가치로 적용된다는 관점에서 아시아 문화 연구를 실행함
- 특히 코로나19 팬데믹의 근본원인이라 할 기후변화에 대한 실천적 대응 역시도 아시아의 생명 이념과 자연 사상 등을 동시대적 맥락으로 재해석함으로써 아시아적 가치가 갖는 의미를 살려낼 수 있음
- 일례로 인류 모두에게도 가능하고 앞으로도 지속될 수 있는 미래가 분명히 있으며, 그것은 전지구가 생태적 다양성을 회복하는 일을 강조한 『오래된 미래: 라다크로부터 배우다』의 원리를 활용하는 것도 가능함

■ 헬레나 노르베리 호지(Helena Norberg-Hodge), 『오래된 미래: 라다크로부터 배우다』

- 헬레나 노르베리 호지는 스웨덴 출신 언어학자이자 세계적인 생태운동가로서, 16년간 라다크에서 지내면서 무절제한 개발만이 행복한 삶의 대안이 아니라는 생각에 이르러 생태운동가로 변신함
- <오래된 미래>는 현대 문명사회에 '우리가 진정 행복한가'라는 화두를 던지며, 생태학적 삶의 가치를 일깨우는 인류학적 보고서라 할 수 있음. 라다크 사람들의 친환경적 삶의 의미와 그것을 위협하는 서구 문화의 폭력성을 고발하면서, 개발은 인간과 자연이 어우러진 상생의 방향으로 나아가야 한다고 역설함
- 1부 '전통에 관하여'는 호지가 라다크 방언을 연구하기 위해 찾아가 라다크에서 서구 세계와 달리 경제적 합리성을 벗어나 공동체적 생태적 합리성에 따라 지혜롭게 사는 사람들의 모습을 담고 있음. 2부 '변화에 관하여'는 1975년 인도의 개방정책으로 인해 라다크로 관광객이 유입되면서 들어온 일방통행적인 서구 문화로 인해 위기에 처한 라다크 고유의 가치를 교육, 산업, 가치관 등에 근거해 집중 조명함. 3부 '미래를 향하여'는 호지가 라다크의 회복을 위해 결성한 <라다크 프로젝트>의 활동을 바탕으로 서구식 개발 방식을 넘어서 전통을 수호하는 생태학적 개발 모델을 제시함

③ 기대효과

- 아시아적 가치가 갖는 담론의 구도를 새로운 패러다임을 추구하는 인류 문명의 의지이자 실천의지라는 점을 관점으로 적용함에 따라, 아시아 문화연구에서 당대적이고 미래 지향적 의미를 선점할 수 있어 주제 개발이나 사업 기획에 동력을 받을 수 있으리라 기대함
- 또한 아시아적 가치를 현재 우리 사회현실과 세계사적 갈등 구도에서 새로운 대응방안으로 제시할 대안 가치로 간주함에 따라, 아시아를 단순히 지정학적 개념이나 전통적 방식으로 이해하는 차원을 넘어, 실생활에서 성찰과 사유방식으로 적용될 수 있음
- 광주 5.18정신과 민주, 평화 이념 역시 아시아적 가치 구도에 배치함으로써 지역적 맥락이 보편적 가치로 연결되도록 함으로써 공감대를 확보해 갈 것으로 기대함
- 다만, 아시아적 가치는 아시아를 현재의 살아있는 기제로 만들기 위한 것이라는 점에서 지속적인 논의와 담론 형성을 위한 노력이 수반되어야 하며, 아시아를 우리들 사회와 삶에서 찾아가도록 한다는 논의 구조를 통해 “왜 아시아인가?”에 대한 답을 찾고, 그 결과 아시아문화전당의 존재 의의도 부각할 수 있도록 함

(2) 아시아 가치 실현 테마 설계

① 현황 및 필요성

- 아시아적 가치에 대한 관점과 담론 형성의 의의를 전제로 한 가운데, 아시아 가치 실현을 위한 테마 설계의 방향 설정에 따른 예시를 들어 공감대를 형성할 필요가 있음
- 아시아적 가치에 대한 다양한 해석이 필요하지만, 기본구도는 새로운 문명 패러다임의 대안 가치라는 점을 전제하면서 가능한 범위 내에서의 예시를 제시함
- 이러한 예시는 궁극적으로 전반적인 담론의 진전을 위한 자체 연구에도 적용되며, 동시에 이를 기반으로 한 사업 기획으로도 적용된다는 점에서 콘텐츠 기획과 구현 과정을 염두에 두면서 접근하도록 함

② 추진방향

Ⅰ 아시아적 가치 설정에 근거한 사업 기획

- 아시아적 가치 혹은 아시아성(Asianness)에 대한 견해는 권역/국가/인종/종교/지리적 위치 그리고 학자에 따라 다양한 해석의 여지가 존재하지만, 일정하게 키워드로서 생명 존중, 자연 친화, honest and integrity, 문화다양성 등과 같은 개념이 가능한 영역임
- 다만 가능한 개념에 대해 어떻게 해석하느냐에 따라 의미가 달라질 수 있다는 점을 고려하면서 정의로 접근하기보다는 관점과 지향점으로 이해하는 것이 적절함
- 특히 아시아적 가치를 두고 사업을 기획할 경우, 동시대의 사회 환경을 살피면서 사회적 수요에 기반하여 진행함. 일례로 작금의 상황이 국수주의와 폐쇄적 민족주의, 인종 차별과 같은 사회문제가 확산된다고 할 때 아시아적 가치로서의 아시아 문화다양성을 전혀 새로운 차원에서 해석함으로써 아시아적 가치에 대한 설득력을 확보해 가도록 함

Ⅱ 전문가 협력체제에 기반한 아시아 테마 설정

- 새로운 문명 패러다임으로서, 그리고 사회 문제와 갈등 해결기제로서의 아시아적 가치는 지속적으로 발굴되면서 동시에 재해석됨에 따라, 동시대성과 미래지향점을 부여한다는 점에서 지속적인 연구 작업이 주어져야 함
- 이러한 지속적인 연구 작업은 자체적으로 수행할 수 있으면서도 외부 전문가와의 협력도 고려할 수 있으며, 특히 <아시아문화테마위원회>와의 공동연구나 협의체 형성이 가능함
- 다만 <아시아문화테마위원회> 역시 새로운 문명 패러다임으로서의 아시아적 가치에 대한 맥락을 수용하면서 큰 구도에서의 관점을 공유하는 것을 전제로 함. 동시에 위원회의 연구를 통해 아시아 콘텐츠 개발 방향의 연간 의제를 의결할 수 있는 권한을 부여하는 등의 구조적 보완을 진행하는 것도 고려해 볼 수 있음

Ⅰ 원별 콘텐츠 활성화를 위한 테마 설정

- 국립아시아문화전당은 원별 사업 방향성 확립과 선순환적 구조를 위한 자원 확보를 위해 원별 테마(주제) 설정이 요구됨
- 이는 국립아시아문화전당과 외부 전문가의 의견수렴을 통해 설정 가능하나, 연구를 통해 5개년 주제들을 예시로 제안함(관련 예시 참고)

③ 기대효과

- 국립아시아문화전당의 콘텐츠 개발에서 아시아적 가치 혹은 아시아성의 예시를 제시함으로써 콘텐츠 개발 방향에 대한 대내외적 공감대를 형성하고, 자체적인 접근과 사업으로의 활용에 동력을 받을 수 있으리라 기대함
- 5개년의 원별 사업 추진 테마를 설정함으로써 원별 사업 추진의 기본방향을 설정하고, 선순환적 콘텐츠 개발을 위한 리소스 확보가 가능함
- 또한 연차별 콘텐츠 개발의 방향과 구도를 제시함으로써 준거틀이 될 수 있으며, 이를 기반으로 자체적으로 테마 개발과 사업 아이템 기획에 일정한 참조가 될 것으로 기대함

④ 관련 예시

Ⅰ 원별 사업추진 핵심테마 제안 (2021 ~ 2025년)

○ 핵심 테마⁵⁾

구분	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년
핵심기조	포스트 코로나 시대 대응		전당 특화콘텐츠 고도화		
핵심개념	포스트휴머니즘	에코비즈니스	도시문화	문화예술	생활양식
문화정보원	아시아 문화교류사	아시아 기후난민 재해건축	아시아 거점도시 철학 · 도시 디자인	아시아 공예품	아시아 생노병사
문화창조원	포스트휴머니즘 (Post-humanism) 미래사회 적합한 휴머니즘 재탐색	에코비즈니스 (Eco business) 문화기술(CT) 기반 친환경 비즈니스 모델 발굴	특화콘텐츠 브랜드화 : 디지털헤리티지(Digital heritage) 정보재로서의 문화유산 활용과 비즈니스 모델 발굴		
예술극장					
어린이문화원	기후위기와 우리의 삶		아시아 거점 도시, 건축물	상징, 문양, 패턴	결혼, 장례, 의례
민주평화교류원	총 사업비 타당성 재조사, 전시 기본계획 수립 등 진행 중으로 향후 선정 필요				

5) 제안배경 및 세부내용은 VI. 콘텐츠 개발 추진 로드맵을 통해 확인

2) 아시아 콘텐츠 개발 프로세스 구축

(1) 아시아 연구 및 자료수집 로드맵 설정

① 현황 및 필요성

- 국립아시아문화전당은 아시아문화연구소를 중심으로 아시아 연구 및 자료수집 실행의 목표를 ‘아시아 문화에 대한 이해 증진 및 문화공동체 형성’으로 제시하고 있으며, 관련한 연구 및 연구보고서 발간과 출판사업 추진, 학술교류 프로그램 운영과 전시와 영상 제작 등의 사업을 진행하고 있음
- 그러나 아시아성에 대한 담론이나 당대적 해석이 충분치 않고, 아시아 권역별/주제별 연구 전문인력 부족으로 인해 외부 전문기관에 의존하는 상황이며, 단년도 프로젝트 중심으로 진행되면서 중장기적 구도에서 연구 및 조사 활동이 수행되기 어려움
- 연구 범위에 있어서도 지역과 주제가 편중되면서 전당의 정체성을 구현할 사업으로 연계가 어렵고, 때로는 다소 지엽적인 개발사업 형태로 진행되면서 사업 목적이 불분명해지는 등의 문제가 발생함
- 또한 자원수집 단계에서 자료의 활용을 염두에 둔 기획적 접근이 미흡하며, 이는 콘텐츠 전담 부서와 연구사업 부서간의 인식 차이나 부서별로 접근하면서 상호연계가 충분치 않음에 따라 전당 내 사업화 연계부족 등 가시적 성과가 미흡한 상황임
- 이에 따라 국립아시아문화전당의 아시아 연구 및 자료 수집의 방향성을 체계적으로 설정하고, 부서별 협조체제를 통해 사업화와 활용도를 높이기 위한 로드맵 수립이 요구됨

② 추진방향

Ⅰ 아시아 관련 자원 전수조사

- 국립아시아문화전당이 보유한 아시아 관련 자원(조사·수집·연구자료)을 아키비스트(Archivist)의 전문성을 바탕으로 전수조사함으로써 권역별, 장르별, 시대별로 구분하고 세부적으로는 연구 주제와 추진방식 등을 설정하여 수행함
- 이는 중장기적인 계획 속에서 단계별 목표를 설정하면서 진행하도록 하며, 현황 파악과 활용도 등을 감안하여 접근함
- 또한 수집해야 할 아시아문화자원의 분류 및 선정원칙과 방향성을 아시아적 가치 혹은 아시아성에 기반하여 제시하며, 이를 창제작 활용 및 라이브러리파크 전시 콘텐츠와 연계될 수 있도록 중장기 수집계획을 수립함
- 다만, 자원의 조사와 수집은 추후 활용을 감안하여 진행한다는 연구수행 원칙 및 추진전략에 따라 진행하도록 함

Ⅰ 아시아 연구 및 자료수집 방향의 당위성 확보

- 전당은 전수조사를 통해 파악한 내부 자원을 기반으로 전당의 강점과 약점을 도출함
- 도출된 강·약점을 바탕으로 전문가 협의체 또는 위원회를 운영하여 국립아시아문화전당의 강점과 약점에 대해 분석하고, 이에 대응하기 위한 아시아 문화 자료 수집 및 연구 방향을 확정 제시함
- 이후 국립아시아문화전당은 강점과 약점을 대외적으로 공표하고, 전문가의 의견을 바탕으로 아시아 연구 및 자료수집의 기본방향을 제시함으로써 아시아 연구 및 자료수집의 방향성에 대한 공감대를 형성하고 당위성을 마련함



Ⅰ 아시아 연구 및 자료 수집로드맵 구축

- 국립아시아문화전당은 아시아 연구 및 자료수집의 기본방향을 바탕으로 로드맵을 구축함. 이를 위해 전수조사의 계획, 즉 중장기적 구도 설정과 권역별, 장르별, 시대별 구분에 따른 세부 연구 주제와 추진방식 등을 설정하며, 자원의 분류 및 선정원칙과 방향성을 아시아적 가치 혹은 아시아성에 기반하여 제시함
- 특히 자원수집 단계에서 자료의 활용을 염두에 두는 기획적 접근을 시도하도록 하며, 이에 따라 콘텐츠 전담 부서와의 사업화 연계를 원활하게 함으로써 선순환 구조를 취하도록 함
- 로드맵에는 연구 및 자료 수집의 과정과 절차, 기준만이 아니라, 관련 전문인력의 배치와 업무 효율성 역시 제시하도록 함으로써 현실적인 로드맵 구현이 가능하도록 함

③ 기대효과

- 국립아시아문화전당은 보유한 자원에 근거하여 강점을 보다 강화하고, 약점을 보완한다는 맥락에서 연구 및 자료수집의 방향 설계에 주력할 수 있는 계기가 제공될 것을 기대함
- 내부 조직에 의한 현황 진단과 전문가 집단의 분석, 그리고 대외적인 공감도에 기반한 로드맵으로 국립아시아문화전당의 아시아 연구 및 자료수집의 안정적이고 지속적인 개발이 가능함

(2) 선순환적 구조에 따른 콘텐츠 개발

① 현황 및 필요성

- 국립아시아문화전당의 선순환 구조는 기 조사된 아시아자원을 대상으로 ‘조사연구-아카이브-창제작-시연-교류 및 유통’이라는 구조를 따라가면서 활용되는 것을 목표로 설정됨
- 이에 따라 그동안 전시와 공연/축제, 교육 프로그램 등에서 성과가 있었으며, <작은 악사>(2016)의 경우 우수작품으로 수상하기도 하였으며, 어린이 문화원의 경우 RedDot 디자인 수상의 성과, 그리고 문화유산의 경우 EBS 우수 다큐상을 수상하기도 하였음
- 그럼에도 선순환 구조는 전당이 지향할 이상적인 모델이자 자원 운영의 모델로 제시되어 있으나, 이를 실질적으로 구동하는 데는 결코 쉽지 않으며 일정하게 한계가 발생하고 있음
- 이는 콘텐츠 개발의 방향성이 내부적으로 확립되어 있지 않은 상황 속에서, 단년도 사업성과 도출을 위해 부서가 파편화되는 데서 비롯되는 것으로, 콘텐츠의 개발 방향 설정과 부서 간의 협업 환경 구축이 요구됨

② 추진방향

Ⅰ 선순환체계의 새로운 접근 : 개방성 강화

- 성공적인 선순환구조를 이루기 위해서는 내적 업무간 적절한 배치 및 연계가 원활하게 이루어져야 하며, 외부적으로는 조사에서 활용에 이르는 과정별로 관련 기관 및 국가 간 상호 네트워크와 협업 등이 요구됨
- 내부적으로는 각 사업영역 별로 선순환체계를 염두에 둔 기획사업을 추진하되, 기획 단계에서 조사연구팀과의 협조를 공고히 함으로써 사업설계 단계부터 선순환구조를 실행할 수 있도록 함. 이를 위해서는 예산단위와 과/팀별 폐쇄성을 뛰어넘는 논의 틀이 필요함
- 외부적으로는 아시아 각국의 이해관계자와 전당 이용자(연구자, 창작자, 예술가, 일반 시민)들이 협업과 교류의 주체가 되어 자발적으로 참여할 수 있도록 환경을 조성함
- 이를 통해 선순환체계의 작동을 전당 내부의 인적 자원에 따른 것이 아닌, 외부와의 연계까지 확장하여 이해함으로써 개방성을 강화하고 선순환 체계 작동의 실효성을 강화함

Ⅱ 콘텐츠 개발의 방향성 확립 : 사회적 가치 실현

- 콘텐츠를 선순환구조로 적용할 때 콘텐츠에 대한 많은 이의 관심과 참여를 유발하기 위해서는 콘텐츠가 갖는 사회적 공감대가 높을수록 수월해질 수 있음
- 이를 위해 아시아적 가치 및 사회문제 해결의 기제로서의 맥락을 중시함으로써 대중의 자발적 참여와 확산을 기대할 수 있음
- 특히 융복합 콘텐츠는 문화기술(CT)의 재규정을 통해 ‘사회적 가치 실현’을 기본 방향으로 설정하고 이를 비즈니스 모델 개발을 지원하여 콘텐츠 개발의 사회적 파급력을 강화함

Ⅰ 부서 간 목표가 분명한 소통 채널 구축

- 부서 간의 토론 및 간담회의 정례적 개최를 통해 부서 간의 주요 쟁점을 파악하는 것이 선행되어야 함. 부서 간의 협업을 방해하는 요소가 있다면 이를 명확히 파악하고, 이를 위한 개선방향을 모색할 수 있어야 함
- 협업은 성과를 했을 때 유의미한 것으로, 단순히 의견을 듣고 나누는 데서 그치는 것은 한계가 있음. 이에 따라 각 부서들이 직면하고 있는 업무적 이슈들을 주제로 해결방안을 모색하는 등 구체적인 목표를 지닌 소통채널이 요구됨

Ⅰ 선순환 구조 작동을 위한 특화사업 설정

- 각 부서의 전체적인 업무가 선순환 체계의 맥락에서 작동하는 데는 한계가 있어, 선순환 구조에 의한 특화사업을 설정하고, 이를 연간 핵심성과 목표로 제시하는 것이 필요함
- 즉 각 부서가 개별적으로 사업을 추진하되, 특화사업을 협업의 구도 속에서 실행함으로써 국립아시아문화전당의 선순환적 체계를 구동하도록 함

○ 선순환 구조 핵심 특화사업 제안 (2021 ~ 2025년)

● 아시아의 소리(Sound) : 뉴트로 뮤지컬

구 분		내 용
개요		아시아 국가의 민중·대중음악을 통해 정치사회 맥락의 역사적 사건을 통해 아시아의 현재와 미래가치를 다루는 뮤지컬 제작
연구·수집 (21~22년)	아시아의 민중음악 연구·수집	동남아시아 권역의 대중음악 자원과 연계할 수 있도록, 동남아시아 권역의 민주·인권·평화의 메시지를 담은 민중음악 연구·수집
	기존 컬렉션 연계 활용 (대중음악)	국립아시아문화전당은 2014년 '1980년대 한국 대중음악' 파일럿 프로젝트를 시작으로, 아시아 8개 지역의 대중음악사 기초조사를 수행했고, 인도네시아, 미얀마, 베트남, 말레이시아 등 4개 지역의 대중음악 컬렉션을 구축함
창제작 (22~23년)	스토리 창작	통합레지던시를 통해 연구·수집 단계에서 확보된 민중·대중음악 자원을 활용하여 뮤지컬의 스토리 창작
	음악편곡	전당의 확보한 근대기의 민중·대중음악을 편곡하여 동시대 음악 트렌드에 부합하도록 제작
	비대면 콘텐츠	일반적인 온라인 유통 방식과는 차별화될 수 있도록 공연콘텐츠의 고유한 성격인 '현장성'을 살릴 수 있는 창제작 접근
	사회적 콘텐츠	공연콘텐츠를 통한 사회적 가치실현 방향 모색을 위해 유니버설 디자인, 배리어 프리 개념의 맥락에서 문화기술(CT)을 적용한 창제작 접근
유통 (24~25년)	쇼케이스	공연전문가/ 언론 초청
	본 공연화	국내외 프로모터/ 언론 초청
	상설공연화	국내투어 및 해외마켓 프로모션
	해외시장 진출	글로벌 시장 유통

뉴트로(New-tro)의 지속가능성 검토	
개념	새로움(New)과 복고(Retro)를 합친 신조어로, 복고(Retro)를 새롭게(New) 즐기는 경향
현황	최근 밀레니얼 세대를 중심으로 패션, 가전, 식품, 문화 분야 등 뉴트로 열풍 ex) 드라마 슬기로운의사생활, 진로이즈백, 레코드&텐테이블 매출 증가(2018년 기준 전년대비 286% 증가) 등
전개	2016년 레트로 논의 본격화 이후 2018년 부터 '뉴트로' 개념이 본격적으로 등장함. 이 시기부터 레트로·뉴트로의 단순한 '회고현상'을 넘어 '새로운 문화현상'으로 그 개념이 확대되어 오늘날까지 유행하고 있음
검토	<ul style="list-style-type: none"> - 하스펠(Auguste Haspel)은 “과거는 안전을 의미하기 때문에 힘겨운 현재가 과거를 돌아보게 한다” (송화숙 2017: 78) 라는 말을 되새겨 보았을 때, 복고주의의 유행은 한국 사회를 살아가고 있는 대중들의 불안한 심리를 반영하는 것으로 해석할 수 있음(김낙현·한승우, 2020) - 로저스(Rodgers, G)는 불안정성의 세 가지 차원을 자원의 결핍, 불확실성, 통제 권한의 부재로 제시함. 그의 이론은 국내 연구자들도 수용하여 한국 청년의 삶의 불안정성을 연구한 바 있음 - 위의 내용을 바탕으로 뉴트로의 지속가능성에 대한 결론은 다음과 같음. 코로나19의 확산은 범 지구적으로 미래에 대한 불확실성을 야기함. 이는 인류에게 불안한 심리를 자극할 것으로 해석됨. 결국 뉴트로의 유행은 지속될 것으로 전망 가능함

• 제안배경

- <아시아문화아카이브>의 컬렉션 디렉토리를 검토하여 전문주제컬렉션과 내부직원 의견 수렴을 바탕으로 선순환 구조 핵심테마를 도출함
- 전문주제컬렉션은 국립아시아문화전당이 추진한 연구 및 아카이브 프로젝트의 성과물로, 이에 기반한 전당의 대표 콘텐츠를 개발은 타 주제 대비 높은 설득력을 지닐 수 있음 (*전문주제컬렉션 기반의 테마는 다국적성 및 주제 간 연계성을 바탕으로 추출)
- 이와 함께 내부직원 의견 수렴 결과를 반영하여 핵심 테마 주제 제시의 타당성을 마련함

[<아시아문화아카이브 - 전문주제 컬렉션> 검토]

- 아시아 동시대 문화예술연구에서는 ‘아시아의 근현대건축’과 ‘아시아의 소리와 음악’이 다국적성을 보유하고 있으며, 특히 아시아의 소리와 음악은 동남아 국가의 대중음악에 초점을 맞추어 적극적으로 연구해온 것으로 나타남
- 아시아 인문&민족지 자료에서는 ‘조형&상징’영역에서 ‘메콩강유역 소수민족 복식문화’, ‘대서사시와 공간건축’, ‘아시아의 동고’가 높은 주제 간 연계성을 보이고 있음

대구분	중구분		소구분	자원수
아시아 동시대 문화예술연구	아시아의 사진	한국의 사진가	한국의 사진가 구술자료	109
			이경모의 사진	860
			김한용의 사진	10,000
			이정록의 사진	400
			김기찬의 사진	9,992
	아시아의 전시	전시의 역사	아시아의 비엔날레	581
	아시아의 공연예술	한국의 소극장운동	박조열의 공연자료	196
			이두현의 연극자료	383
	아시아의 근현대건축	국가형성과 건축가	스리랑카와 제프리바와	1,631
		도시건축	일본과 단계 겐조	1,383
			아시아의 도시건축	461

대구분	중구분		소구분	자원수
	아시아의 퍼포먼스아트	한국의 행위예술	한국의 행위예술가 구술자료	80
			1960-1970년대 행위예술 : 정강자	61
			1960-1970년대 행위예술 : 이건용	140
	아시아 필름&비디오	ACC 시네마펀드	ACC 시네마테크 : 시네마펀드	28
			아다치 마사오의 작품과 자료	39
			밍 왕의 작품과 자료	258
아시아 동시대 문화예술연구	아시아의 소리와 음악	아시아의 대중음악	1980년대 한국 대중음악 구술자료	10
			1960-70년대 말레이시아 대중음악 자료	142
			1960-80년대 인도네시아 대중음악 자료	424
			1960-90년대 미얀마 대중음악 자료	148
아시아 인문&민족지 자료	이주정착		스투파로드	150
	의식주&생활문화		VR:COOKBOOK 아시아의 부엌	94
			메콩강 유역 소수민족 복식문화	1,416
	의례&공연		종교의례와 축제 기록사진	1,085
			전통음악 기록 영상	1,471
	조형&상징		아시아의 동고	204
			메콩강 유역 소수민족 복식문화	1,416
			대서사시와 공간건축	446
			아시아의 동고	204
			알타이 유적 암각화	625
	스토리		대서사시와 공간건축	446

[내부 직원 의견 검토]

- 국립아시아문화전당은 비대면 문화예술 콘텐츠 개발·기존 연구의 지속성 확보·코로나19 시대의 시의성·아카이브 활용도 강화를, 아시아문화원은 음악과 인권에 관심을 보임

구분	소속	사업/과제명	주제	목적
창작소재 제안	국립아시아 문화전당	아시아의 몸짓 2.0	아시아 무형유산 (무용, 음악)	전통의 무형유산 계승보존 및 비대면 문화예술 향유 조성
		아시아의 자장가	아시아의 소리 (자장가)	아시아 생활양식 및 의례문화 연구의 지속성 확보 및 분야 확대
		아시아의 산후조리	아시아 생활양식 (산후조리)	아시아 생활양식 및 의례문화 연구의 지속성 확보 및 분야 확대
		아시아의 의학	아시아 의학 역사	전세계 감염병 확산 연계하여 전시 기초자료 활용
		아카이브 네트워크 및 커뮤니티 구축	아카이브 네트워크	자료 활용성 강화 및 지속가능한 정보생산과 확산
연구과제 제안	아시아 문화원	아시아 민중음악 콘텐츠 중장기 발전 방안	아시아 민중음악	민중음악을 통한 아시아문화 선도 및 대표콘텐츠 구축
		캄보디아 크메르 루즈 정권 시절 강제결혼과 인권 탄압	인권(강제결혼)	민주·인권·평화 관련 ACI 자체 콘텐츠 생성
		월드음악 및 아시아음악	세계음악	월드뮤직 중장기 방향 및 브랜드 이미지 구축

③ 기대효과

- 전당 내외부적으로 협력체계를 구축함으로써 선순환적인 흐름을 만드는 데 조직적 협업의
계기 마련 및 콘텐츠 개발의 질적 제고

3) 국제교류와 대외협력의 확산

(1) 국제교류 정책 기조 및 전략 수립

① 현황 및 필요성

- 국립아시아문화전당의 핵심 기능은 ‘국내외 교류에 기반한 콘텐츠 창제작을 통해 아시아 문화예술의 새로운 가치를 창출하는 플랫폼’으로 국제교류는 전당 정체성 형성에 있어 높은 비중을 차지함
- 이에 따라 전당의 모든 사업은 국제교류라는 프레임 속에서 진행해왔음. 주요 국제교류 사업성과는 아시아 예술커뮤니티 운영, 콘텐츠 제작 및 유통과 더불어 아시아 문화기관 협력, 5대 문화권과 연계한 지역 및 국내 교류, 그리고 국제개발협력(ODA) 등으로 제시되고 있음
- 코로나19확산에 따라 국제교류가 제한되는 한계가 발생하고 있어, 이를 대응하며 전당의 중장기적 국제교류의 방향을 수립할 수 있는 국제교류 정책 수립이 요구됨

② 추진방향

Ⅰ <(가칭) ACC 국제교류 정책> 수립

- 국제교류란 해당 국가와의 교류를 통해 상호 문화적 차이와 동질성을 이해하며, 그 과정에서 문화 다양성의 충위를 풍부히 만드는 것이라 할 수 있음
- 그 가운데 국립아시아문화전당의 국제교류는 아시아문화 관련 성과와 담론을 교류 공유하고, 기관 간 네트워크를 확보함에 따라 전당 활동의 다양한 영역에서 국제 역량을 키우는 것이라 할 수 있음
- 이러한 기초를 바탕으로 전당은 국제교류를 별도의 사업으로 이해하지 않고, 전당 사업 전반을 국제교류 구도에 넣음에 따라 국립아시아문화전당이 추구하는 국제적 위상을 확보한다는 정책 목표를 전제로 함
- 이에 따라 국제교류의 기본방향은 국제교류의 영역과 교류 유형, 효과를 명시하면서 목표별 전략을 적용함으로써 지속적이고 체계적인 교류의 구도를 마련함

[표 V-2] 국립아시아문화전당 국제교류 기본방향

구분	내용
영역	<ul style="list-style-type: none"> • 국제교류 업무 영역 : 아시아 기관별 국제교류 업무, 협력기관 관리 및 확대(DB 관리, MOU 체결 등 포함), 협력기관 및 대내외 소통 창구 운영, 홍보 및 네트워크 관리, 국제교류 중장기 계획 및 전략 수립, 각종 국제교류 사업 기획 및 관리, 전당 내 부서에 대한 국제교류 업무 지원, 국내 및 지역 교류협력 기획 및 관리로 구분할 수 있음 • 국제교류 사업 영역 : 아시아 자원 조사 및 수집, 전시·공연 교류 및 공동제작, 아티스트 레지던시, 연구 및 교육, 인적 자원 교류, ODA 사업, 대외협력 사업 등에 두면서 사업 목표별로 교류를 진행하며, 각 분야는 나름대로의 국제교류 전략과 사업 구상을 계획할 수 있음

유형	<ul style="list-style-type: none"> - 계기성 사업 (외부 계기성 요인에 의한 사업) - 쌍방향 사업 (상호 교류 형태의 사업) - 정례적 사업 (국제 교류사업의 정례화)
효과	<ul style="list-style-type: none"> - 아시아 문화예술의 담론 형성과 상호 이해 - 아시아적 가치에 따른 영향력을 통한 국립아시아문화전당의 국제적 인지도 상승 - 국제교류 내부 인적자원의 역량 강화 및 경험 축적 - 전시·공연 콘텐츠의 만족도 증진에 따른 전당에 대한 대내 인식 향상 등

○ 정책 1 - 아시아 권역 네트워크의 확장 : 한-남아시아·한-서아시아·한-동북아

- 국립아시아문화전당은 이제까지 동남아시아와 중앙아시아를 중심으로 많은 교류사업을 진행해 온바, 향후 한-남아시아·한-서아시아·한-동북아 협력의 확장에 대한 교류계획을 수립하면서 조사 연구를 기반으로 다양한 사업 구상을 기획 개발하여 권역을 확대하여 아시아문화중심도시로서의 위상을 강화함
- 이를 위해 남아시아, 서아시아, 동북아 협력을 담당하는 인력배치 또는 양성을 통해 실제 아시아협력이 이루어지도록 함. 다만 협력기관을 활용하여 지속적인 교류 사업을 진행하도록 하되, 전략적으로 주목할 만한 효과를 중심으로 선별할 수 있도록 함

○ 정책 2 - 아시아문화교류 플랫폼 역할 강화

- 주요 국제교류 프로그램인 아시아예술커뮤니티 사업의 경우 사업 자체가 완성된 형태의 문화콘텐츠(출판물, 공연 등) 및 활용을 지향하다 보니, 결국 창·제작, 공연, 전시, 교육 파트와의 업무 차이성을 드러내지 못하는 문제가 있음
- 비단 예술커뮤니티 사업 뿐 아니라 다른 전당 내 국제교류 프로그램이 ‘아시아문화교류 플랫폼’이라는 국제교류의 궁극적 취지를 놓치는 상황으로, 각 영역에 관한 협력·지원이 미흡한 상황 속에서 콘텐츠 제작 중심의 국제협력 프로그램 운영에만 집중하는 상황임
- 이에 따라 국제프로그램은 당장의 결과물(도서, 공연, 전시, 음반 등의 문화콘텐츠)을 도출해 내기 위해 전념하기보다는 전당 운영 전체의 관점에서, 전당 내 다른 프로그램이나 주제와 어떻게 연결될지를 최선으로 고민하여 조사연구, 자원수집, 창·제작, 공연, 전시, 교육과 연계 사업 계획 수립 후 진행함
- 단기적 콘텐츠 성과 중심의 사업추진보다 국제교류협력 사업 중장기 로드맵 수립을 바탕으로 단계적, 점진적 네트워크 및 플랫폼 강화를 위한 세부 전략이 필요함

[표 V-3] 아시아문화교류 플랫폼으로서의 기능 강화를 위한 관점 제안

국제교류 관점	문화콘텐츠를 중심으로 국제파트너와 모이고 협력하나, 이는 결국 아시아문화교류의 과정이나 방법이기에 ‘교류 플랫폼 기능 강화’에 방점
전당 전체의 관점	개별 사업의 결과물 중심 사업에서 벗어나 타 파트와 연계 콘텐츠, 연계 프로그램, 협력 프로그램 운영 지속화

○ 정책 3 - 전시·공연사업의 국제교류 체계 확립

- 전당의 전시와 공연사업은 아시아 문화예술의 이해를 도모하고, 아시아 담론과 가치를 창출하는 데 목표를 두고 있으며, 이를 통해 아시아문화자원 활용의 구도를 국제교류 차원에서 새롭게 접근함
- 그간의 전시와 공연사업은 아시아 문화예술 콘텐츠와 국제교류 차원에서 볼 때 아시아 문화예술 담론을 창출할만한 파급력을 갖추지 못하고, 아시아 관련 주제에 대한 접근 자체도 단편적으로 이행되면서 보다 체계적인 아시아 문화자원에 대한 콘텐츠 개발과 기획이 주어지지 못하고 있음
- 또한 국제교류 측면에서 기획된 전시와 공연의 아웃바운드 사업은 거의 없는 상황으로서, 이는 국제교류 네트워크의 활용이 미흡하며, 국제교류 업무에 따른 홍보 및 대외교섭력 등도 부족한 것이 요인이라 할 수 있음
- 이에 따라 전시와 공연사업의 아시아적 가치에 따른 주제적 접근과 해석을 주도할 수 있는 기획력을 강화하고, 실제 국제교류를 위한 해외 전시 및 공연기관과의 네트워크 확립도 주요 과제로 제시될 수 있음

○ 정책 4 - ACC형 국제개발협력(ODA) 사업 추진 강화

- 공적원조개발(ODA) 사업은 문화전당의 국제협력 분야 미래 유망사업으로, 사업의 특성상 사업시행년도 기준 2년 전부터(N-2) 수원국과 협력하여 발굴·개발하고 진행해야 하는 특성이 있어, 중기적 계획으로 접근하도록 함
- 또한 ACC형 ODA 사업 개발을 위해 전당과 외부전문가 중심이 되는 형식의 직접사업(공모사업) 형태가 아닌 자체 기획을 통한 사업으로 전환하며, 이를 위해 ODA 업무 담당 배치가 필요함
- 중장기적 관점에서 아시아 개도국의 지속가능한 문화발전을 기여 하는 동시에 문화전당의 역량강화 및 연계파트와의 동반성장을 위해 'ACC형 아시아 문화역량강화 ODA' 모델 개발을 전망하면서, 전당의 ODA 사업 추진 역량을 강화함

○ 정책 5 - 국내 및 지역교류 협력 체제 수립

- 국내 및 지역교류 협력 체제 역시 국제교류 구도에서 접근하며, 기본적으로 기관 및 사업 교류를 중심으로 진행하되, 국제적 기반을 염두에 두는 방안으로 이해함
- 실제로 현재 지역협력팀의 업무상 기술된 민주·인권·평화 관련 업무는 추후 개관될 민주평화교류원과의 협력 속에서 다시 체계를 잡도록 함
- 그럼에도 국내 및 지역교류 협력을 위해서는 네트워크와 인력간 교류를 통한 다양한 사업 모델 개발이라는 점에서 아시아 담론 형성과 이를 기반으로 한 사업 기획으로 접근함

③ 기대효과

- 국립아시아문화전당의 국제교류 정책 수립을 통해 전당의 국제교류의 방향 설정과 사업 기획의 동력 확보

(2) 아시아 유관기관 연계 협력 강화

① 현황 및 필요성

- 국립아시아문화전당의 국제교류 활동에서 아시아 관련 유관기관 및 인적 네트워크 확보 등은 활발하게 진행되고 있으며, 기관별로는 문화예술기관, 주한대사관(문화원), UN 및 UNESCO 등 국제기구 산하 기관(유네스코 세계기록유산 아시아태평양지역위원회 사무국(MOWCAP) 유치 및 협력 프로그램 운영) 등이며, 네트워크 사업으로는 권역별 문화장관회의(한-아세안, 한-남아시아, 아셈, 한-중앙아 문화장관 회의)를 지속적으로 추진하고 있음
- 특히 권역별 아시아예술커뮤니티 운영 확대를 통한 협력 네트워크는 문화전당↔각국 정부↔문화예술기관↔전문가·예술가 협력과 같은 구조 속에서 이루어지고 있으며, 이에 따라 국제협력을 강화하는 효과를 보이고 있음
- 또한 전당이 교량 역할을 하는 방식으로 지역과 국제를 잇는 협력 프로그램도 진행되고 있어 국제 문화교류 행사 추진에서 지역/국내의 참여를 유도하고 있음
- 그럼에도 현재 확보된 기관에서 아시아 문화예술 분야의 우수기관과의 네트워크는 여전히 미흡한 상태이며, 단순히 기관과의 협약(MOU) 체결 정도가 아니라 콘텐츠 차원의 교류가 지속적으로 진행되어야 한다는 조건에서의 협력 강화가 요구됨

② 추진방향

Ⅰ 국제 문화예술기관 협력 확대 : 민간 협력채널 확대

- 현재 전당의 국제 문화예술기관 협력은 자체적인 아시아문화자원의 내실을 기하면서 활용에 따른 실질적인 사업을 위한 기관협력과, 다양한 행사를 통한 기관협력으로 분류되고 있음
- 행사를 통한 협력사업의 경우, 아시아문화포럼, 중앙아 고려인 초청 무용 공연, ACC 월드뮤직 페스티벌, 아시아문화마당, 인도영화제 등으로 각 행사를 계기로 지속적인 기관 및 인력 네트워크를 체계적으로 관리할 필요가 있음
- 또한 협력단위에서도 ACC-국제를 잇는 프로그램과 지역-ACC-국제를 잇는 협력 프로그램으로 구분하여 진행하고 있음. 이러한 접근은 지역을 국제교류의 구도로 포함한다는 점에서 의미 있는 접근이라 할 수 있으며, 지속적으로 협력기관을 개발하기 위한 노력이 요구됨
- 다만, 보다 중요한 지점은 행사를 통한 기관 협력보다 자체적인 아시아문화자원의 내실을 기하면서 활용에 따른 실질적인 사업을 위한 기관협력이라 할 수 있으며, 그런 점에서 국외 유수의 아시아 문화교류 기관과의 협력은 아직 미흡한 수준임을 감안해야 함
- 특히 정부 및 국제공식 기구에 편중되어 있다는 점을 고려한다면, 추후 높은 국제교류 경쟁력과 노하우를 보유한 민간기관과의 협력관계 설정도 적극적으로 시도할 가치가 있음

Ⅰ 국외-광주지역 문화예술단체 교류 프로그램 확대

- 국립아시아문화전당은 아시아와 지역을 잇는 문화적 교량으로써의 역할 수행을 위하여 국내/지역의 문화 인프라를 활용하고, 다양한 문화예술교류 프로그램 협업 추진을 통해 역량을 강화하고 있음. 이는 전당이 지역과 함께 동반성장하고 나아가 국제적 연결을 이룰 수 있도록 지속적인 노력을 추진하게 된 결과의 반영임
- 현재 아시아 컬처마켓(지역협동조합, 개인예술가, 프린지페스티벌 등), 전남대 문화전문대학원 ACC 오픈스쿨 캠퍼스, ACC 대학공연예술제 및 예술대학 졸업전시(광주지역대학), 광주국제교류의 날(광주출입국사무소) 등으로 이루어지고 있음
- 또한 광주지방보훈청, 육군보병학교, 전북문화콘텐츠산업진흥원 및 전남정보문화산업진흥원, 광주정보문화산업진흥원, 주한독일문화원, 주한아제르바이잔대사관 등과 같은 기관과의 협약체결 이후의 후속 조치 시도 역시 형식적인 기관협력이 아니라는 점에서 의미가 있음
- 그럼에도 국내 기관협력 건수 등과 같은 수치적 성과보다는, 실질적인 콘텐츠 간 교류를 중심으로 추진하도록 하며, 이를 위해 아시아적 가치 이념을 충족하는 조건에서 기관 협력의 단위가 달라질 수 있음을 유념하며 국외- 광주지역 문화예술단체 교류 프로그램을 점진적으로 확대 운영함

③ 기대효과

- 국내외 협력기관 확대는 국제교류와 대외협력 사업을 지속적으로 할 수 있는 발판인 만큼, 이전에 비해 사업이 지속적이고 전략적으로 전개 가능
- 그간 전당의 협력기관 성격이 다소 정부기관 중심이었다는 점을 고려하여, 국제교류 전문 민간기관과의 교류로 확대될 수 있는 가능성 제공

3. 융복합

1) 융복합 콘텐츠를 통한 아시아 미래가치 구현

(1) 문화기술(CT)을 통한 아시아 미래가치 구현

① 현황 및 필요성

- 국립아시아문화전당은 창·제작 구도 내에서 아시아 소재 융복합 콘텐츠 개발과 더불어 문화기술(CT)을 활용한 콘텐츠 개발에 주력하고 있음
- 특히 통합 레지던시 프로그램(ACC_R)과 ACT센터 랩(Lab)을 기반하여 미디어파사드, 혼합현실, 로보틱스 분야에 관심으로 보여 왔음
- 전시 및 공연에서는 다양한 실험과 시도를 병행하는 가운데, 2019년에는 킬러 콘텐츠의 일환으로 미디어아트를 가미한 관객 몰입형 판타지 공연 <무사(MUSA) : 불멸의 영혼들>를 선보임
- 그러나 전반적으로 문화기술(CT) 활용과 접근이 일정 기간을 통해 지속적인 연구와 실험, 개발의 과정을 거친 성과물이 아니라 단기적 사업 중심으로, 그리고 부서별로 파편적으로 이루어진 결과로서 분명한 성과를 내는 데는 한계가 있었음
- 이에 따라 아시아 소재 융복합 콘텐츠 개발을 위한 목표를 재설정하면서 전반적인 개발 구도에 대한 체계를 수립할 필요성이 제기됨. 이는 궁극적으로 문화기술(CT)을 활용한 융복합 콘텐츠 제작을 통해 아시아 미래가치를 구현함에 목표를 둘 수 있음

② 추진방향

Ⅰ 문화기술(CT)의 재정의

- 우리나라 콘텐츠산업의 동력이라 할 문화기술(CT)은 콘텐츠 자체의 내적 필요에 의한 기술개발이 아닌, 기술 활용을 중심으로 콘텐츠를 제작하는 기술 우위적 개념이며, 이에 따라 예술과의 결합이 취약하면서 콘텐츠적 우위성을 점하지 못하는 한계에 놓여있으며 미학적 수준에서도 설득력을 갖지 못함
- 또한 높은 수준의 기술에 집중하면서 낮은 기술(low tech)에 대한 관심이 없으며, 이에 따라 혁신적 사고의 계기가 되는 개념(concept)적 사고가 중시되지 않으면서 새로운 사업에 대한 기획력도 약할 수밖에 없는 문제점이 지속되고 있음. 그러나 낮은 기술의 예술작품에서 영감을 얻어 신기술 개발이 가능한 사례는 많으며, 일례로 2019년 국립아시아문화전당에서 실시한 <자율주행 로보틱스 쇼케이스>의 경우 낮은 기술의 키네틱 아트(테오 얀센)에서 힌트를 얻은 경우임
- 게다가 우리나라 콘텐츠산업 자체가 산업적 구도에서 접근하고 있어, 문화기술(CT)이 갖는 가치 지향점과 새로운 유형의 산업구도에 대한 인식이나 성찰이 동반되지 않는다는 점에서 새로운 규정이 요구되고 있음

- 2019년 문화체육관광부는 협의의 문화산업에 국한되지 않고, 예술과 전통문화, 관광, 스포츠 등 여가문화를 형성하는 기술 기반을 아우르는 개념으로 정의⁶⁾하였으며, 2019년 한국콘텐츠진흥원 역시 협의적 개념에서의 콘텐츠산업과 광의적 개념에서의 총체적 기술로 구분한 바 있음. 그러나 예술과 기술 결합에 따른 콘텐츠 자체의 혁신적 접근과 해석, 그리고 기술에 대한 사회적 관계 등에 대한 성찰은 배제된 상태라는 점에서 전통적인 산업적 구도를 벗어나지 못하고 있음

[표 V-4] 한국콘텐츠진흥원 문화기술(CT) 정의

구분	내용
광의적 개념	예술, 디자인, 인문사회학 분야의 지식 및 감성과 이공학적 기술이 만나 인간의 삶의 질을 향상시키는 총체적인 기술
협의적 개념	영화·방송·게임·애니메이션·공연·전시 등 문화콘텐츠산업 가치사슬의 전주기의 각 과정 및 서비스에 사용되는 기술

- 이에 따라 국립아시아문화전당의 융복합 콘텐츠를 위한 문화기술(CT) 활용의 기초는 아시아적 가치와의 결합을 통한 기술이자, 인간과 사회, 미래에 대한 새로운 전망을 주도할 수 있는 이념적 측면을 결합하는 차원에서 문화기술(CT)을 새롭게 재규정할 수 있으며, 전당의 문화기술(CT) 재규정을 위한 전제사항을 다음과 같이 제시함

문화기술의 방향 재설정을 위한 전제사항

- 기술 중심의 사고를 벗어나 콘텐츠 유발 응용기술로 전환
- 기술에 대한 이해와 접근을 사회문제 해결과 같은 공익적 측면을 우위로 전환
- 게임과 영화 등의 주류 콘텐츠 산업 분야뿐만 아니라 문화예술 분야와 박물관, 도시 및 관광, 디자인, 사회문제 해결의 다양한 영역으로 확장
- 미디어아트 혹은 디지털아트 등의 분야를 주도적으로 참여하게 함에 따른 수요 확산 및 CT R&BD에 따른 비즈니스 모델 개발 주도
- 기획/창작/유통/소비/향유 단계의 선순환적 구조를 통한 산업 영역만이 아닌 사회활동 전반 및 일상에서의 접근과 향유 강조
- 문화기술(CT) 구현의 필수 요소인 융복합 개념을 위해 다양한 문화예술기관과의 협력 및 협업체계 강조

- 위와 같은 요소를 감안하여 문화기술(CT)은 다음과 같이 재규정할 수 있음

국립아시아문화전당의 문화기술(CT) 재정의

기술이 가져오는 사회의 변화와 혁신에 주목하고, 이에 따라 인간 활동 전반에서 새로운 문화가치를 구현하는 것이며, 나아가 기존 산업 구도를 넘어 새로운 경제구조 형성과 다양한 사회문제 해결에 기여하는 기술

6) 문화체육관광부(2019), <제3차 문화기술 R&D 기본계획>, p.3

■ 아시아적 가치 구현 융복합 콘텐츠 개발의 구도 정립

- 기본적으로 국립아시아문화전당은 콘텐츠 개발에서의 선순환구조를 취한다는 점에서 융복합 콘텐츠 개발은 기술에 기반하여 기획에서 제작, 유통의 과정을 포괄할 수 있다는 특성을 지니고 있음
- 융복합 콘텐츠는 원소스에 대한 2차 가공의 의미가 있지만, 예술과 기술 결합을 통한 독자적 장르로서의 의미를 동시에 가짐
- 그런 점에서 전당의 Art & Creative 부문 사업은 아시아문화연구 및 수집자원을 바탕으로 한 기술적 가공과 제작에 사업방향을 설정하고 있으며, 4차 산업혁명 기술 및 문화기술(CT) 기반의 '첨단 기술형 문화예술 콘텐츠' 제작에 대한 전망을 제시하고 있음
- 다른 한편 미디어아트 레지던시와 더불어 미디어아트 장르는 예술과 기술적 컨셉에 따른 혁신적 접근을 시도한다는 점에서는 통합예술의 국면을 개발한다고 볼 수 있음
- 그러나 융복합 콘텐츠 개발을 위한 환경을 고려하면 아직 열악한 수준임을 확인할 수 있는데, 전반적으로 사업들이 통합적 중장기 주제 설정에 따른 수행 프로세스를 취하지 못하고 각 부서별로 사업과 프로그램이 파편적으로 진행됨에 따라 콘텐츠 기획이 개별화된다는 점이 그러함
- 이에 따라 융복합 콘텐츠의 위상을 재정립함에 따른 총괄구조를 갖는 수행체계를 갖추는 것이 필요함. 즉 융복합 콘텐츠 개발은 문화기술(CT)활용의 혁신적 국면을 적극 수용하면서 새로운 문화가치 구현과 새로운 산업구도(사회문제 해결을 통한 새로운 경제구조, 일테면 아탈리의 '생명경제'등)에 따른 비즈니스 모델 개발을 전망한다는 관점을 적용하여 위상을 재정립함
- 이러한 관점에 따라 아시아적 가치 구현 융복합 콘텐츠 개발을 위한 총괄구조를 아래 그림과 같이 제안함. 전체적으로는 기획에서부터 제작, 유통의 선순환구조에 의해 그려진 것이며, 기본적으로는 총괄부서가 일종의 컨트롤타워의 역할을 하는 것으로 배치됨. 이에 따라 총괄부서는 프로젝트 기획과 관리를 추진하고, 실제 사업수행을 위한 랩 운영을 담당하며, 모든 사업을 프로젝트화하면서 프로젝트별 시기와 예산 등을 조절, 관리하는 역할을 담당함. 또한 프로젝트 별로 참여하는 예술가와 엔지니어, 연구자를 위한 다양한 지원을 제공하며, 프로토타입을 개발하는 과정에서 외부 기업이나 실제 구현을 위한 각종 기관(예술극장, 박물관, 미술관, 전시 및 공연 기획사 등 포함)을 초청하면서 시연을 할 수 있도록 진행함
- 물론 이러한 구조는 현재 부서인 콘텐츠사업본부에 맡을 수 있으며, 다만 전체 정책기조를 수립함에 따라 인력 재배치를 통한 업무 분장 등의 과정이 추가로 필요함



[그림 V-1] 융복합 콘텐츠 개발을 위한 체계

관련 사례 : 디지털 청명상하도(清明上河圖)

- 천 년 전 중국 북송의 풍속화가 장택단(張擇端)이 그린 <청명상하도>(清明上河圖, River of Wisdom)를 원작(5m)의 20배(110m)로 확대한 디지털 애니메이션으로 전환하여 2010년 상하이 엑스포 중국관에서 6개월간 전시함
- <디지털 청명상하도>는 중국 최대 CG제작 업체인 (주)크리스탈씨지에서 제작하였으며, 200여명의 제작진들이 총 6개월간의 기간을 들여 완성함. 동양화와 뉴미디어 기술의 결합으로 원작의 독특한 '점재투시화법'을 살려냄으로써 관객들이 걸어가면서 관람할 수 있도록 하였으며, 원작에는 없는 야간 풍경을 추가하여 연출함
- 이에 적용된 기술은 프로젝션 매핑과 엣지블렌딩(Edge-Blending) 기술로서 흰색 스크린에 Full HD급 이상의 고해상도 프로젝터를 투사하여 110m의 초대형 스크린에 프로젝트 12대를 사용하여 투사함. 또한 대규모 모델링과 렌더링 기술로 그림 속에 있는 700여명의 인물들이 살아 움직이는 것처럼 생동감 있게 표현하여 몰입감을 더해줌
- 원작은 청명절 전후 북송의 수도인 변경(汴京)을 흐르는 변하(汴河)를 사이에 두고 교외 시내(川) 배다리와 성문 시가 등이 순서대로 보이고, 술집 상점과 노점 상인, 우마차 및 군중 등이 배치되었으며, 원근법을 이용하여 사진처럼 정확하고 사실적인 풍경을 재현한 작품임



[그림 V-2] <디지털 청명상하도>의 야간 씬과 연출 장면

Ⅰ 융복합 콘텐츠 확산을 위한 상설 전용관 운영

- 기본적으로 융복합 콘텐츠는 다양한 성과물을 내고, 이에 대한 쇼케이스가 제공되는 것이 필요함. 이는 쇼케이스를 통해 유통과정에서의 계기를 찾기도 하지만, 킬러 콘텐츠 개발시 관람을 위한 전용관으로도 활용할 수 있다고 하겠음
- 최근 미디어아트 기반 전용관의 성공이 회자되는 가운데 제주 서귀포시 성산에 개관한 ‘빛의 벙커’(Bunker de Lumière)는 프랑스 기업의 프로그램으로서, 한국을 위시하여 프랑스를 비롯한 여러 국가에 전용관을 설립한 것임. 또한 일본의 팀랩(TeamLab) 역시 도쿄를 비롯하여 상하이와 마카오, 싱가포르 등에서 전용관을 설치하여 상업적 성공을 이루고 있으며, 빛의 벙커와 달리 자체 개발한 예술적 언어와 작품을 통해 전용관을 구성함
- 한국 기술로는 라뜰리에(L’Atelier)라는 전용관으로서, 서울 동대문에 위치하며 빛의 화가로 불린 인상주의 화가들의 작품과 인터랙티브 기술을 활용한 체험관을 운영하여 호응을 얻고 있음
- 현재로서는 국립아시아문화전당 내 공간을 활용하되, 복합 1,2관을 활용함에 따라 한편으로는 문화기술(CT) 활용 융복합 콘텐츠 성과물을 통한 대중적 확산을 꾀하고, 동시에 다각적인 실험과 창제작의 결과물들을 전시함으로써 국민 문화향유 기회를 제공할 수 있음

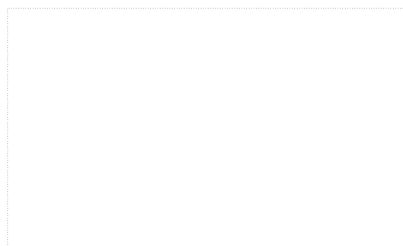
③ 기대효과

- 국립아시아문화전당의 융복합 콘텐츠 개발의 기본방향을 ‘사회적 가치’에 기반하여 설정하고, 사회적 가치 실현으로써 문화기술(CT) 활용의 선도적 입지 확보 가능
- 융복합 콘텐츠의 위상을 재정립하고, 전당 부서 내의 융복합 콘텐츠 기획과 제작, 개발 등을 관장할 총괄구조를 갖는 수행체계를 갖추게 함으로써 콘텐츠 개발의 시스템을 마련함
- 융복합 콘텐츠 상설 전용관 설립을 통해 콘텐츠의 대중적 확산과 사회적 가치를 통한 새로운 산업구도 내에서의 가능성을 열게 되는 계기를 제공함

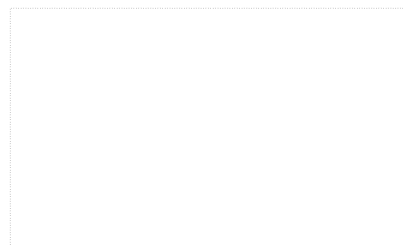
④ 관련 예시

미디어아트의 사회문제 해결 : Eye Writer Project

- 2003년부터 루게릭병을 앓고 있는 그래픽티작가 Tony Quan을 위한 프로젝트로 환자의 눈동자의 움직임을 읽어서 의사를 표현하고 글을 쓰는 오픈 소프트웨어 프로젝트를 진행한 이후 저렴한 가격으로 보급함
- 마이크로 소프트 Xbox 카메라를 이용하여 제작. 재단의 도움으로 지속 개발함



[그림 V-3] Eye Writer Project 장치



[그림 V-4] Tony Quan의 작품

기술 활용 포용적 예술교육 : 드레이크 뮤직 스코틀랜드(Blake Music Scotland)

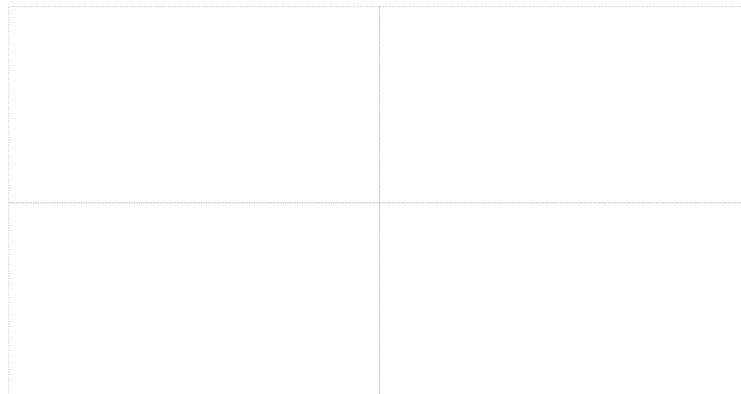
- 드레이크 뮤직 스코틀랜드는 1988년 Adele Drake가 영국에서 설립한 Drake Research Project에서 1997년, 스코틀랜드 자선단체로 발전하여 장애인을 위한 음악제작 기회를 제공하고 있음
- 장애인이 접근 가능한 음악 기기, 센서 악기 혹은 쉽게 접근 가능할 수 있는 기보법 시스템 등 포괄적인 음악기술과 전문적인 교육방법을 모든 연령대의 장애인을 위해 제공하고 있음
- 에딘버러 외곽의 폐교를 리모델링해 여러 공공기관이 함께 쓰는 공간의 일부에 음악 스튜디오를 네 명의 상근 행정 직원 예술감독을 포함한 세 명의 상주 음악가와 테크니션이 센터를 운영하고 있음



[그림 V-5] 장애인 디지털 오케스트라 연주 모습

상설 전용관 사례 : 팀랩(TeamLab)의 보더리스(Borderless)

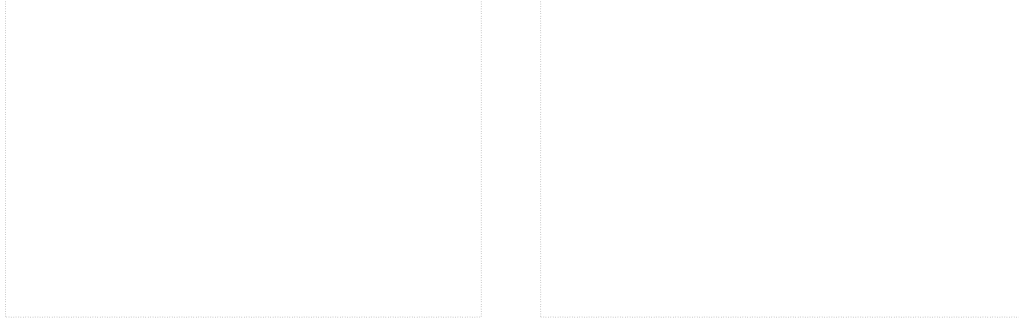
- 일본 출신의 미디어 아티스트 그룹 팀랩(teamlab)은 2001년부터 현재까지 창업자 이노코 토시유키를 중심으로 400여명의 다양한 영역의 전문가(디자인, 건축, 프로그래밍 등)들이 모여서 작품을 제작, 설치하여 전용관을 운영함
- 예술과 기술을 넘나들며 디지털 테크놀로지와 아트가 결합하여 물리적 미디어에 국한되지 않고 디지털 기술을 활용하여 더 넓은 개념의 디지털 아트를 선보이며, 관람객과 상호작용하는 인터랙티브 기술을 활용하여 관람객이 디지털 아트의 주체가 될 수 있음을 표현함
- 전 연령층이 즐길 수 있는 작품을 체험함으로써 한 공간에 관객들 간의 상호작용에 따른 변화를 경험할 뿐만 아니라, 서로의 관계성이 작품에 더 큰 변화와 의미를 발휘하고 있음
- 바닥에 표현된 폭포의 물줄기에 사람이 올라서면 물줄기들이 사람을 피해서 다른 물줄기가 형성, 꽃이 가득한 곳에서는 계절별로 꽃에서 꽃향기를 느낄 수 있는 작품을 통하여 공감각적 표현이 담긴 인터랙티브 미디어아트를 즐길 수 있음



[그림 V-6] 팀랩 : 보더리스 전시 모습

상설 전용관 사례 : 빛의 벙커(Bunker de Lumières) – 컬처 스페이스(Culturespaces)

- 제주 서귀포시 성산에 옛 국가기관 통신시설로 오랜 시간 외부에 알려지지 않은 비밀벙커를 활용하여 2018년 개관에 개관한 빛의 벙커는 넓이 2,975.2㎡(900평), 높이 5.5m의 공간에 국내 최초로 예술 & 음악 몰입형 체험(Art & Music Immersive Experience) '아미엑스'(AMIEX)를 도입함
- 프로젝션 매핑기술과 음향을 활용한 전시 영상을 관람자의 온몸을 에워싸도록 투사하는 새로운 몰입형 미디어아트. 100여 개의 프로젝터와 수십 개의 스피커를 이용해 변화하는 이미지와 음악을 천장과 벽, 바닥의 경계 없이 투사하여 완벽한 몰입감을 제공하고 있음



[그림 V-7] 제주도 '빛의 벙커' 외관과 전시장

(2) 랩 기반 인큐베이팅 기능 강화

① 현황 및 필요성

- 국립아시아문화전당은 랩(Lab) 기반의 창작 환경을 구축하고 있는 창제작센터를 통해 랩의 유형 변화를 지속적으로 시도하면서 콘텐츠 창제작 프로젝트 운영의 실효성을 담보하고자 노력해왔음

[표 V-5] ACT센터 랩 운영실적

출처 : 2019 아시아문화중심도시 백서 수정사용

연도	랩 유형	계
2016	키네틱미디어, "미디어서피스", "혼합현실", 매체담론 연구, 오픈랩	9
2017	시드랩, 오픈랩	6
2018	"혼합현실", "로보틱스", 예술&과학, "미디어서피스", 디자인	7
2019	"혼합현실", "로보틱스", 예술&과학, "미디어서피스", 디자인, 융복합공연 외 3종	10
합계		32

- 그러나 모든 랩이 당 해년도 사업으로 진행되면서 지속적으로 실험과 개발이 주어지지 않는 등, 단발성 사업이라는 점에서 실질적인 성과를 내기에 어려운 측면이 있으며, 이러한 쟁점은 내부직원 의견수렴 과정에서도 다음과 같이 확인된 바 있음

[표 V-6] 랩(Lab) 운영 관련 내부직원 의견

운영 현황	<ul style="list-style-type: none"> - 융복합콘텐츠 개발 역시 충분한 연구와 기획에 의한 것이 아닌 단발성 프로젝트 위주였음 - 문화전당의 랩은 공간이 없고 사업구조, 인적 단위의 개념임. 랩이 활동할 수 있는 스튜디오가 구성되어 있지만, 사업을 긴 호흡 안에서 이어갈 수 있는 셋팅이 되어있지 않음 - 지역과의 연결관계, 프로그램 등을 고려하여 중장기적 계획이 마련되어야 하는데 이러한 계획 없이 랩을 조직함에 따라 콘텐츠 개발에 한계가 존재함
개선 방향	<ul style="list-style-type: none"> - 아르스 일렉트로니카 센터 내 퓨처 랩의 사례와 같이 랩에서 나온 결과물이 전시와 페스티벌로 연결되고, 자체 노하우를 통해 사업화로 연결되는 방식의 창·제작 개념과 이와 같은 선순환구조의 R&D가 요구됨 - 융복합 콘텐츠의 성과를 최적화하기 위해 추후 상설관을 만들어 인지도와 기관 정체성을 높힐 수 있는 가능성을 고려함

- 이처럼 랩 운영의 기본 방향 및 물리적 공간의 부재, 단발성 프로젝트로 인해 랩 운영의 실효성이 낮은 상황으로, 랩 운영의 전략방향을 가시화하고, 인큐베이팅 기능 강화를 통해 운영의 실효성을 제고하는 방향 모색이 요구됨. 이를 통해 랩 콘텐츠 생산의 질적 가치를 제고가 창제작자 유입의 활성화로 이어지는 선순환적 흐름을 이룰 수 있도록 함

② 추진방향

Ⅰ 랩 운영의 프로세스 구축

- 국립아시아문화전당의 랩명칭은 기술 중심으로 구분되어 왔으나, 문화기술(CT) 개념을 예술적 전환과 사회적 가치 구현이라는 관점에 기반하여 기관의 전략방향 및 중심 활동이 중장기적으로 명확히 보여질 수 있도록 재구성함
- 이에 따라 콘텐츠 개발을 위한 랩 운영 방향을 단순한 산업적 활용 구도를 넘어, 콘텐츠를 통한 가치 확산과 같은 개념적 차원을 중시하면서 접근함. 예컨대 사회적 이슈에 따른 비평적 성찰과 예술 치유나 사회문제 해결의 문화론적 접근, 그리고 지역 사회의 지속적인 문화저변 확대와 글로벌 트렌드 및 이슈 선도, 글로벌 차원의 콘텐츠 유통 실현 등 다차원적 활동을 전개함
- 이러한 관점을 두고 추후 개설될 랩의 유형은 공공형/연구형/콘텐츠개발형/교육형 총 4가지로 구분하며, 각 유형별로 랩의 활동과 내용을 구체화함

[표 V-7] 창제작센터 랩 유형 구분

구분	내용
공공형	다수의 일반인들이 참여/사용가능한 모델
연구형	특정한 주제를 탐구하고 이를 통해 새로운 지식을 생산하는 모델
콘텐츠개발형	새로운 콘텐츠 개발이란 목표를 바탕으로 시제품/프로토타입을 생산하는 모델
교육형	전문가/일반인 등을 대상으로 운영하는 교육 모델

[표 V-8] 랩 프로젝트 구성의 변화

현재안	개선안		
기술 중심의 랩설정	→ 기관의 중심활동과 메시지를 명확하게 보여주는 비전 구현 기능 중심으로 설정		
랩명칭	랩명칭(가제)	유형	의미/설명
① 융·복합R&D	① 디지털헤리티지	콘텐츠개발형	사라져가는 아시아문화 이해 및 관심 제고에 디지털 기술 활용
② 혼합현실	② 아시아시네마	연구형, 콘텐츠개발형	수집연구-창제작-유통의 선순환 및 아시아 특화의 성장 가능성을 보유한 분야에 집중확대
③ 인공지능	③ 도시디자인	공공형	→ 아시아문화중심도시의 핵심기관으로서 시민과 함께 점진적인 발전 도모하는 프로젝트 추진
④ 미디어서피스	④ 창제작 교육	교육형	아문도시 메이커활동, 교육 활성화. 시설장비 이용 활성화 등 ⇒ 향후 아시아로 대상 확대
⑤ 디자인	⑤ 생태·환경	연구형, 콘텐츠개발형	인류에 직면한 문제들을 아시아적 관점으로 반성, 해결지점 등을 모색 (새로운 관점, 글로벌타겟, 공동체)

■ 인큐베이팅 기능 강화 : 랩 프로젝트의 지속성 확보 및 비즈니스 모델 개발 지원

- 인큐베이팅은 일반적으로 성장 가능성 있는 기업과 인력을 지원하여 경제적 가치를 창출시키기 위한 전략으로, 기관과 적용 대상에 따라 지원 방식의 차이가 나타남
- 콘텐츠 분야의 인큐베이팅 지원은 공간지원, 제작비 지원, 교육·컨설팅지원 등 자생력이 부족한 창·제작자의 성장을 위한 기반을 마련하고 있음
- 이에 따라 국립아시아전당의 랩 기반 인큐베이팅은 창·제작자들에게 자신의 프로젝트를 현실화하기 위한 기술·정·제작비 지원과 소통·교류를 통한 협업 체계 강화를 지원할 수 있으며, 창·제작자들이 자신의 작업을 토대로 회사를 건립하고자 할 경우 비즈니스 모델의 구체화 등 사업상 도움을 줄 수 있음

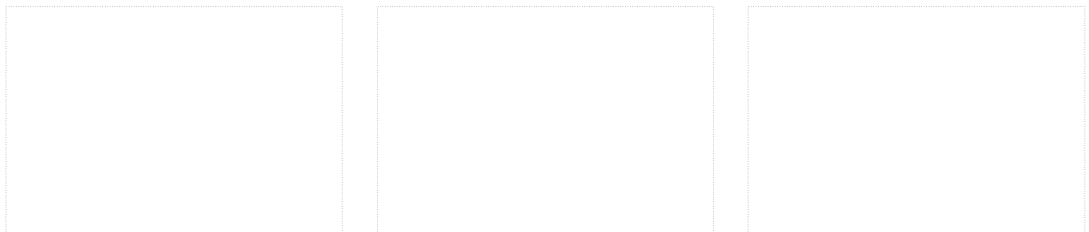
○ 랩 프로젝트의 지속성 확보 : 랩 전용공간 구축 or 매개자 시스템 활성화

- 국립아시아문화전당은 랩 구성원들은 공용 스튜디오인 ACT스튜디오를 활용하고 있으며 콘텐츠 연구·개발을 위한 개별 물리적 공간이 부재한 상황임
- 이에 따라 랩 프로젝트를 장기적으로 이어갈 수 없다는 한계가 지적되고 있는 바, 이를 개선하기 위한 방안을 두 가지 맥락에서 제안할 수 있음
- 첫 번째, 랩을 위한 개별 물리적 공간을 구성하는 방안으로 창제작센터 내부의 활용도가 낮은 공간을 리모델링하여 랩이 상주하며 콘텐츠를 연구·개발할 수 있도록 함
- 두 번째, ACT스튜디오의 활용을 유지하되, 전문 매개자를 활용하여 랩 구성원들 간의 소통·교류 활성화를 유도하여 창제작의 시너지 효과를 도모하여 인큐베이팅 기능을 강화함. 이는 전문 매개자들은 랩 구성원들 간의 소통채널을 전담하여, 구성원의 개별 관심사 및 연구방향 등을 파악하고 기록하여 유사한 성향을 지닌 사람들 간의 매칭을 통해 교류·협력의 시너지를 극대화 함 (관련 사례 참조)

랩 전용공간 구축 관련 사례 : 아르스 일렉트로니카 퓨처 랩

■ Ars Electronica Future Lab : Artist Atelier

- 아르스 일렉트로니카 퓨처랩에는 아티스트 아틀리에를 통해 개인의 작업공간과 실험적인 관점을 가진 비평 연구실을 동시에 가지고 있으며 이를 통해 실험적인 관점과 창의성을 배양함
- 작업실에는 컴퓨터 아티스트, 컴퓨터 과학자, 물리학자, 미디어 디자이너, 물건 디자이너, 건축가, 게임 개발자, 텔레매틱 기술자, 사회학자, 미술사가 그리고 학자 등 다양한 분야의 사람들이 입주해 있음



[그림 V-8] Ars Electronica Future Lab

전문 매개자 시스템 관련 사례 : Knowledge Capital의 커뮤니케이터(Communicator)

■ Knowledge Capital 개요

- 2013년 오사카에 조성된 'Knowledge Capital'은 도시개발사업의 주요 과제인 '지적 창조 거점(知的創造拠点)'으로, 대도심에서 최첨단 기술을 체험할 수 있는 감성과 기술을 융합한 새로운 가치 창출의 거점 공간임
- 'Knowledge Capital'은 기업인, 연구자, 예술가, 크리에이터 등 다양한 분야의 사람들 간 교류를 통해 새로운 가치를 창조할 수 있는 'Knowledge Salon'과 기업과 연구기관의 첨단 기술을 고객이 직접 경험할 수 있는 전시 프로그램(The Lab : Active Lab) 등을 운영하고 있음

■ Knowledge Capital의 특징

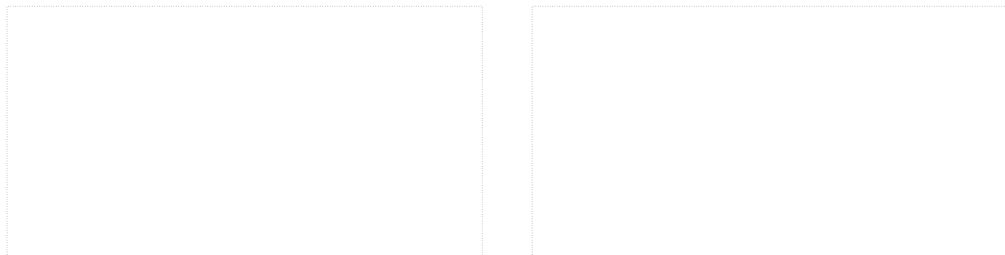
- 'Knowledge Capital'은 '커뮤니케이터'라는 전속 스태프를 고용하고, 이들의 매개 활동을 통해 Knowledge Salon과 The lab : Active Lab의 교류 프로그램의 실효성을 담보함
- 'Knowledge Capital'은 홈페이지를 통해 커뮤니케이터의 존재를 적극적으로 강조하고 있는데, 이는 지식 교류 프로그램의 비즈니스 모델에서 매개자(커뮤니케이터)를 핵심 자원(Key-resource)로 이해하는 것으로 파악할 수 있음

■ 커뮤니케이터의 특징

- 'Knowledge Capital'의 전용 커뮤니케이터들은 'Knowledge Salon'과 'The Lab'의 방문객에게 대화를 시도하여 교류를 촉진시키거나, 새로운 만남과 체험을 발전시킬 수 있도록 돕는 역할을 함
 - 'Knowledge Salon'의 커뮤니케이터는 살롱에서 회원에게 적극적으로 대화를 시도하여 회원의 정보를 청취하고, 관심이 있는 분야의 정보를 제공하는 등 회원 간의 새로운 관계를 만드는 계기를 마련함
 - 'The LAB'의 커뮤니케이터는 방문객들에게 해설 등의 프로그램을 제공하고, 참가자들의 의견을 수렴하여 기업에게 피드백 하는 역할을 담당함. 이를 통해, 기업과 연구기관은 'The LAB' 이용자들의 생각을 새로운 연구개발에 반영할 수 있음

■ 시사점

- 낯선 사람들과 한 자리에 모여, 단 시간 내에 자신의 의견을 나누고, 공감하는 행위는 쉬운 일이 아님
- 'Knowledge Capital'은 전시·교류 중심의 공간을 조성하는 데 그치지 않고, 커뮤니케이터라는 전속 스태프를 통해 이용자들 간의 교류가 원활히 작동될 수 있는 운영 프로세스를 구축함
- 특히, 커뮤니케이터가 Knowledge Salon과 The Lab : Active Lab의 이용자들의 니즈를 지속적으로 파악하고 그에 부합하는 콘텐츠를 제공함으로써 프로그램 운영의 실효성을 마련함
- 즉, Knowledge Capital의 비즈니스 모델에서 커뮤니케이터는 핵심자원(Key-resource)으로, 비즈니스를 진행하는 데 가장 필요한 중요 자산으로 판단할 수 있음
- 이를 통해 교류 중심 비즈니스 모델의 지속가능성을 위해서는 하드웨어와 소프트웨어뿐 만 아니라, 매개 역할의 휴먼웨어, 즉 커뮤니케이터의 역할에 대한 중요성을 인식할 수 있음



[그림 V-9] Knowledge Capital의 커뮤니케이터

○ 비즈니스 모델 개발 지원

● 비즈니스 모델 개념

- 비즈니스 모델이란 용어는 오래 전부터 무역과 경제 행위에서 필수적인 것으로 인식되어왔으나, 해당 개념에 관한 논의는 1990년대 중반 이후 인터넷의 대중화 및 전자상거래의 활성화로부터 본격화되었음
- 전자상거래를 기반으로 한 인터넷 기업은 소비자에게 기존의 기업과는 다른 가치를 제안하고 수익을 창출하는 방식을 보이며, 유통과정의 간소화와 소비문화의 변화 등을 야기함
- 이로 인해 선행연구들은 전자 상거래에 따른 산업 환경의 변화를 설명하기 위한 분석단위로써 비즈니스 모델이란 개념에 주목하기 시작함
- 정종은(2016)은 티머스(Timmers, 1998), 아밋과 조트(Amit & Zott, 2001), 체스브로와 로젠블룸(Chesbrough & Rosenbloom, 2002) 등 비즈니스 모델에 관한 주요 연구자들의 개념 정의를 언급하며, 연구자들이 비즈니스 모델을 설계(architecture), 구조(structure), 논리(logic), 스토리(story) 등 다양한 형태로 이해하는 것으로 보았으며, 비즈니스 모델이 급변하는 산업 환경 속에서 포괄적인 방향 모색을 위한 일종의 ‘인지적 구조물’이라는 사실에 대략적인 합의가 형성된 것으로 이해하였음

● 비즈니스 모델 구성요소

- 비즈니스 모델의 구성요소는 학자에 따라 차이가 있지만, 비즈니스 모델 캔버스를 통해 높은 인지도를 보유한 오스터왈더와 피그누어(Osterwalder & Pigneur)에 따르면 비즈니스 모델 개발을 위한 요소를 총 9가지로 구분할 수 있음
- 창제작센터의 비즈니스 모델 개발 지원에서 강조할 만한 비즈니스 모델 구성요소는 채널로 꼽을 수 있음

[표 V-9] 비즈니스 모델 구성 요소

구분	특성
가치제안	특정 고객 세그먼트가 필요로 하는 가치를 창조하기 위한 상품이나 서비스의 조합
고객세그먼트	기업들이 겨냥하는 다양한 유형의 사람 또는 조직 등의 비즈니스 대상
채널	고객 세그먼트에게 가치를 제안하기 위해 커뮤니케이션을 하고 상품이나 서비스를 전달하는 방법
고객관계	기업과 고객 세그먼트 간의 관계 형성 방법
핵심자원	비즈니스를 진행하는 데 가장 필요한 중요자산
핵심활동	비즈니스 모델의 지속을 위해 필수적으로 요구되는 중추적 역할
핵심파트너십	비즈니스 모델을 원활하게 작동시키는 공급자-파트너 간의 네트워크
수익원	기업이 고객 세그먼트로부터 창출하는 현금
비용구조	비즈니스 모델을 운영하는 데 발생하는 모든 비용

● **창제작센터의 비즈니스 모델 개발 지원 : 콘텐츠 유통채널 다각화 및 지원 강화**

- 창제작센터의 랩 유형 중 ‘콘텐츠 개발형(디지털헤리티지, 아시아시네마, 생태·환경)’을 중심으로 비즈니스 모델 개발 지원이 실행 가능함
- 일반적으로 콘텐츠 비즈니스 모델 개발 지원은 제품 아이디어 발굴 및 제작비 지원, 멘토를 통한 경영코칭 등으로 구성되어 있지만, 국립아시아문화전당의 경우 보다 특화된 영역을 기반으로 콘텐츠를 개발함에 따라 차별화 된 지점을 강조할 필요가 있음
- 창제작센터는 사업화를 위한 전담 코디네이터 매칭을 통해 전문 멘토링, 전문가 교육 등을 실시하는 방법 외에 콘텐츠 유통 ‘채널’에 초점을 둬으로써 차별화를 구축함
- 디지털헤리티지, 아시아시네마, 생태·환경이라는 대주제는 고객세그먼트가 아닌 기관 운영의 정체성 강화 및 사회적 가치 실현의 맥락에서 시도되기 때문에, 이를 보다 폭넓게 유통할 수 있도록 채널을 확보함으로써 유통 지원 모델을 발굴하는 것이 필요함

채널 지원 중심의 인큐베이팅 사례 : 네이버 인큐베이팅

■ **콘텐츠 유통은 인큐베이팅에 포함될 수 있는가?**

- 이선영(2017)은 콘텐츠 인큐베이팅은 제작자에 대한 지원은 물론이고 제작된 콘텐츠를 게시할 수 있는 공간의 지원도 포함되어야 한다고 주장한 바 있음
- 이는 콘텐츠가 노출되지 않으면 소비될 수 없다는 특징에서 기인하며, 이로 인해 콘텐츠 인큐베이팅은 성장 가능성을 지닌 창작자의 재능·기술·자본·노하우 등의 관리 외에 제작한 콘텐츠를 게시할 기회를 제공하는 것으로 확장시킬 수 있다고 보았음

■ **채널 지원 중심의 인큐베이팅 : 네이버 인큐베이팅**

- 일반적으로 인큐베이팅은 관련 단체나 개인에게 자금을 지원하는 형태로 나타나지만 네이버의 인큐베이팅은 자금의 지원이 아니라 창작자들이 필요로 하는 콘텐츠 게시 공간을 제공하고 있음. 예를 들어, 블로그의 활동으로 인한 파워블로거 선정이나 네이버 캐스트의 활용, 지식인 등이 그러하며, 창작 콘텐츠에 있어서 웹툰 도전 만화와 베스트 도전, 그라폴리오 마켓, 웹소설 등을 찾아볼 수 있음

③ **기대효과**

- 랩 운영의 프로세스 구축을 통해 장기적 운영 방향을 확립
- 매개자 시스템 운영 시 지역사회 청년 일자리 창출 및 랩 구성원들 간의 소통·협력 체계 활성화
- 인큐베이팅 기능 강화를 통해 랩 콘텐츠 생산의 질적 가치를 제고가 창제작자 유입의 활성화로 이어지는 선순환적 흐름 형성

2) 아시아 문화유산경영 발굴

(1) 정보재로서의 문화유산 활용

① 현황 및 필요성

- 기본적으로 국립아시아문화전당의 아시아자원은 문화유산의 속성을 갖는다고 할 수 있으며, 모든 자원은 다양한 방식으로, 즉 전통적 방식이든 기술을 활용한 방식이든 다각적인 활용을 목표로 하고 있으며, 이에 따라 전당의 콘텐츠 선순환구조의 맥락이 더욱 탄력을 받을 수 있음
- 이에 따라 다양한 자료는 활용을 목표로 하면서 디지털 과정을 거치고 이는 정보자원, 즉 정보재(Information Goods)로서 기능한다고 볼 수 있으며, 많은 경우 플랫폼에 의해 생산 및 유포되는 것임
- 그런 점에서 전당의 자료 수집과 발굴은 아시아 문화기반 창·제작 활동을 지원하기 위한 것이고, 이미 활용을 위한 정보재로서 기능하는 것으로 볼 수 있음
- 물론 그동안 전당은 아시아 자원의 다양한 활용을 목표로, 즉 유통에 대한 다양한 성과물을 확보했으나, 자원 활용을 보다 체계적이고 전략적으로 대응하기 위해 크게는 아시아 문화유산경영의 구도에서, 작게는 정보재로서의 문화유산 활용이라는 관점에서 새롭게 개념 및 실천구도가 정립될 필요가 있음

② 추진방향

Ⅰ 아시아 문화유산경영 전략 설정

- 문화유산경영(Cultural Heritage Management)은 문화자원경영(Cultural Resources Management, CRM), 유산자원경영(Heritage Resources Management)으로도 불리지만, 기본적으로 고고학과 문화유산 영역에 경영의 관점을 적용함으로써 문화유산의 효율적이고 체계적인 보존과 관리, 그리고 활용 부분을 고민하는 복합학문으로, 1970년대부터 미국과 캐나다, 유럽에서 거론되었음
- 문화유산경영은 “인간이 만든 물리적 결과물이나 인간 행동과 연관된 환경이나 장소, 물건, 건축물을 포함한 자연, 경관으로, 역사와 건축, 고고학, 인간학(혹은 문화학) 분야에서 다루는 문화자원을 대상으로 경영의 기술, 즉 계획하고 조직하며 관장하며 통제하고 평가하는 기술을 적용하는 것이다.”로 규정되며, 실제 관련 대학을 보더라도 유럽에서는 프랑스와 독일, 덴마크, 네덜란드 등에서 문화유산경영 전공이 존재하고, 특히 미국에서는 문화자원경영 전공으로 하버드와 스탠포드, 조지타운, 워싱턴, 예일, 콜롬비아 대학 등 베스트 11개 대학에 자리함
- 미국에서 사용하는 문화자원은 문화유산이 지칭하는 범주를 포함하되, 더 넓은 범주를 지칭하는 용어로서(혹은 문화유산자원으로 지칭), 경영과 지역사회론, 문화사회학 등과

같은 문화유산 외적 영역과의 횡단적 관계를 통한 순환구조 생성(복원·관리·활용)이라는 개념으로 정의됨으로써 일정하게 확장된 창조산업의 영역으로도 간주될 수 있음

- 21세기에 들어 문화유산경영은 점차로 복합학문적 접근을 시도하면서 보존과 관리 중심에서 활용에 더 많은 비중을 두면서, 지역사회의 주도적 참여를 바탕으로 지역발전에 값하는 문화관광적 요소가 강한 것으로 인식되고 있으며, 나아가 지역의 문화자원(유산 포함)을 토대로 기업가정신을 결합함으로써 새로운 사회적 가치를 담는 산업적 구도까지 언급하고 있어, 전당의 아시아 자원 활용에 이를 적용하는 것은 전략적으로 필요하다고 판단됨
- 이에 따라 일차적으로 전당의 아시아 자원은 기본적으로 광주·전남지역의 자발적 참여와 협력관계 속에서 문화유산 활용에 대한 분야별 전략(표 참조)을 토대로 가능한 문화관광 사업을 기획, 운영할 수 있음

[표 V-10] 문화유산 활용 분야별 전략

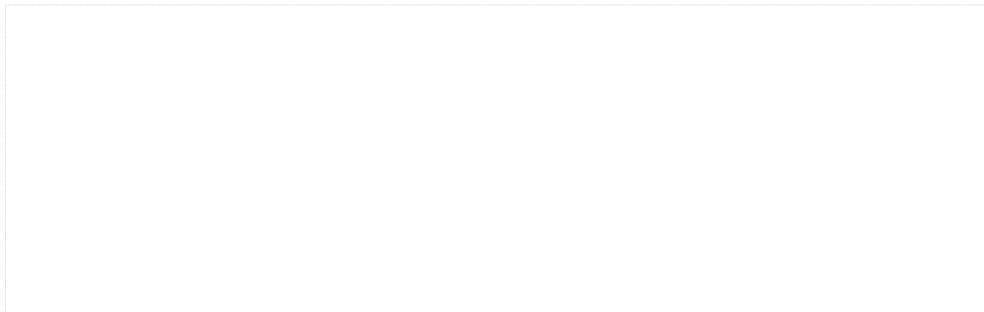
출처 : 문화재청(2013)

분야	전략	관련 사업
예술적 가치	문화유산의 가치 재발견과 브랜딩 전략 다른 장르의 결합과 현대적 계승	- 궁궐, 읍성, 향교 등 브랜딩 전략 - 문화유산 디지털 복원 및 체험프로그램 - 문화유산과 현대기술 접목 창조산업 - 문화유산 소재 예술창작활동 지원
사회적 가치	문화유산 기반 공동체 육성 문화유산 향유와 참여 확대 및 세계화	- 지역문화 기반 마을만들기, 지역 공동체 - 역사도시 정비 및 활용 활성화 - 문화유산 활용 협력체계 구축, 주민참여
교육적 가치	문화유산 교육 확대 및 세계화 문화유산 교육 콘텐츠 품질 제고	- 콘텐츠 개발 및 스마트 교육지원 - 근현대 문화유산 교육 확대 - 헤리티지 채널 역량 강화 - 문화유산 온라인 정보서비스 체계 구축
경제적 가치	문화유산 기반 관광 자원화 문화유산 산업 다양화	- 관광자원화를 위한 프로그램 및 클러스터개발 - 문화유산 활용 산업 육성 지원

- 이차적으로는 아시아 자원을 자료로 다양한 형태로 활용을 구상할 수 있는 예술단체와 예술가, 예술기업가, 디자이너, 지역의 문화기획을 담당하는 로컬 크리에이터, 비즈니스 모델 개발자, 마케팅 전문가, 학자, 연구자 등의 인력을 중심으로 기획과 개발, 제작 등의 과정을 설계함으로써 프로젝트로 발전시키고, 구현 가능한 프로젝트를 선별하는 과정을 거침
- 이러한 과정을 거치면서 다양한 협력구조와 거버넌스를 매칭하고, 가능한 프로젝트를 구현하는 프로세스를 제공함. 결과는 인큐베이팅 수준에서 그칠 수도 있고, 실제 프로토타입까지도 진전될 수 있음

○ 정보재로서의 콘텐츠 개념 정립에 따른 산업 구도 전망

- 정보재란 디지털화가 가능한(0과 1의 비트 형태로 운송, 저장할 수 있는) 제품을 말하며, 책·영화·음악·기술·소프트웨어·음성통신·데이터 서비스 등을 포함함. 정보재 산업은 초기 원본을 생산하는 데는 막대한 비용이 소요되지만 추가적인 생산비용이 거의 들지 않는 독특한 구조로서, 정보재는 희소성이 있지만 무한정으로 생산해낼 수 있다는 점에서 기존의 재화와 다름. 또한 생산하는 사람이 언제나 독점적인 권한을 갖는 건 아니며, 구매자가 어느 순간 생산자가 될 수도 있음
- 문화예술 영역에서 정보재의 사례는 EU가 추진한 문화유산 정보재 창고인 유로피아나(Europeana)와 구글 아트프로젝트라 할 수 있으며, 이에 준하여 전당의 아시아 문화자원에 대한 가공과 제작이 가능함
- 일테면 아시아 자원의 무수한 설화와 이야기, 신화, 역사적 사건과 인물 등을 정보재로 가공하고, 이를 플랫폼을 통해 공유함으로써 아시아자원의 인식을 높이면서 다양한 비즈니스 모델 개발자들의 소중한 자원이 되도록 함
- 또한 산업적 구도에서는 아시아 문화정보재는 다양한 기술과 접목함에 따라 게임과 공연예술, 축제 등으로도 가공될 가능성을 내포함



[그림 V-10] 문화자원으로서의 전통문화콘텐츠 활용

○ 문화유산경영의 사회적 영향 극대화

- 문화유산경영이 실제로 문화관광 혹은 예술관광의 형태로 부각되고, 각 성과물을 통해 새로운 사회적 산업의 형태로 진전될 수 있다는 측면은, 일정하게 지역사회에 대한 혜택과 더불어 복합적인 차원에서 영향이나 효과가 환경을 비롯하여 경제, 사회, 문화적 영역에서 드러남
- 일테면 문화유산관광의 혜택의 기준을 문화체험 및 문화교류 기회 제공 / 전통공예 및 무형문화유산 활성화 / 지역의 환경 및 시설 개선 / 지역사회에 대한 자긍심 고취 / 자발적인 유산 보존 참여 독려 / 취업 기회 제공 및 지역 경제 발전 기여 등으로 구분하여 적용할 수 있음
- 따라서 문화유산 활용으로 인한 사회적 영향과 가치 구현은 곧 아시아적 가치 구현 과도 일맥상통하면서 나아가 새로운 산업적 구도를 갖는다는 점에서 적용의 의미가 크다고 하겠음

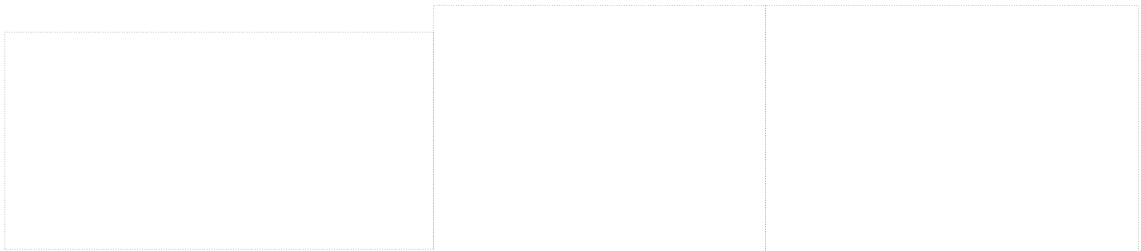
③ 기대효과

- 전체적으로 전당의 아시아자원을 문화유산경영의 맥락에서 체계와 산업적 구도를 형성함으로써 기존 사업에 대한 접근이 수월해지고 동력을 받을 수 있으리라 기대함
- 기존 아시아자원을 정보재 개념으로 접근함에 따라 보다 활용을 위한 형태로 진전시킬 수 있으며, 기획과 제작, 유통에서 플랫폼 기능을 고려하게 된다는 점에서 선순환 구조의 또 다른 접근이 될 수 있음
- 문화유산경영적 차원에서 제공되는 지역사회에 대한 혜택만이 아니라, 다양한 형태의 사회적 영향 관계가 형성됨에 따라 사회 혁신과 갈등 해소에 기여하는 아시아적 가치 구현이 가능해짐

④ 관련 예시

문화유산경영 사례 : 인터섹션(Interesection) 2014

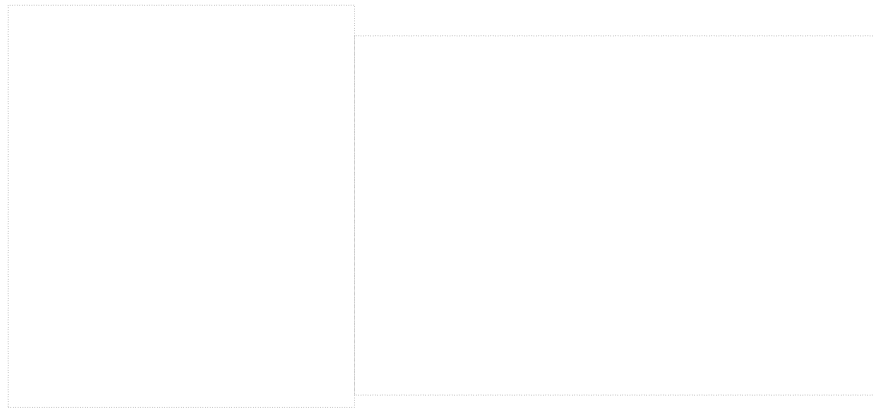
- 인터섹션은 디자인과 기업가정신을 축으로 전 세계 국가가 참여하는 컨퍼런스이자 실질적인 디자인 혁신을 구현하는 프로그램으로, 2014년 제 1회 행사는 캐나다 토론토에서 개최됨에 따라 '기업가정신과 원주민 예술'로 주제를 잡아 진행함
- 이 컨퍼런스에는 원주민 예술가와 기업가, 학자와 연구자 등이 참여하여 캐나다의 예술단체 및 예술기업들의 성공사례를 듣고, 원주민 예술의 정신과 성과를 어떻게 당대적 맥락에서 되살려내고 사회적 가치를 갖는 기업적 접근을 통해 지역을 살리고 산업적 구도를 형성할 것인가에 대한 강연과 토론으로 진행됨
- 동시에 성공 사례들을 전시함으로써 원주민 예술이 하나의 문화유산자원으로 간주되고, 다양한 디자인적 재해석과 기술 결합을 통한 혁신 디자인을 선보임
- 이 컨퍼런스를 통해 제시된 '원주민 예술의 산업적 활용'이라는 기조는 원주민 예술을 보존 개념이 아닌 활용의 측면에서 접근하고, 궁극적으로 새로운 비즈니스의 가능성과 사회 혁신적 접근을 시도한다는 점에서 문화유산경영의 접근과 동일한 것으로 간주됨



[그림 V-11] <인터섹션 2014>에 참가한 원주민 예술 활용 작품 전시

정보재로서의 문화유산 : 유로피아나 Europeana

- 유로피아나는 유럽 전역의 3,000 개가 넘는 기관이 참여한 문화 유산을 위한 EU 디지털 플랫폼으로 작은 그림을 포함하여 정보 또는 메타 데이터를 수집하여 여러 유형의 문화 유산 기관에서 다양한 유형의 콘텐츠를 활용하고 있음
- 유로피아나의 구축을 시작한 프로젝트는 EDLnet (European Digital Library Network)이라고 하며 국경 간, 도메인 간, 사용자 중심 서비스의 프로토 타입을 구축하는 것을 목표로 함
- 유럽 내 국가들이 자국의 유산을 디지털화하고 모두에게 열린 문화자원으로 제공함으로써, 차세대 IT 시장 일자리 창출과 지재권 사업모델 개발, 연구자·교육시장·창작활동 등에 기여, 콘텐츠접근에 따른 비용 절감, 참여기관의 온·오프라인방문객 증가에 따른 직접적인 경제적 이익 창출로 관광시장이 활성화되는 등 가시적인 성과가 부각되고 있음



[그림 V-12] 유로피아나 로고와 EU 지원 e콘텐츠플러스 프로그램 프로젝트 네트워크

정보재로서의 문화유산 : 구글 아트 프로젝트(Google Art Project)

- 구글과 파트너 관계인 미술관 소유 작품을 온라인에서 고해상도로 감상할 수 있도록 하는 문화예술 프로젝트임
- 구글은 250개 이상의 기관과 협력하여 6,000명이 넘는 예술가의 작품 수만 점 이상을 온라인으로 제공하고 있으며, 유명 작품의 초고해상도 이미지를 모아 놓았을 뿐만 아니라 3만 개 이상의 예술 작품 이미지를 한 곳에서 볼 수 있음
- 스트리트 뷰(Street View)의 '실내 지도' 기술을 사용하여 개별 미술관 건물을 360도로 둘러볼 수 있도록 만들었음



[그림 V-13] 스트리트 뷰(Street View)로 본 박물관의 모습

(2) 아시아 디지털 헤리티지 사업의 구도 설정

① 현황 및 필요성

- 4차 산업혁명 등 사회적 변화와 기술 가속화에 맞춰 범 아시아적 관점의 체계적인 콘텐츠 개발 필요성과 아시아 문화중심도시를 위한 핵심 거점시설인 전당의 고유한 디지털 콘텐츠의 확보가 필요함
- 특별히 디지털 헤리티지와 관련하여 2019년 VR문화유산체험전으로 <아시아 스투파로드: 탁티비히>전을 랩 운영 결과물로서 시연회를 가진 바 있음
- 현재 전당은 디지털 헤리티지 분야를 특화하기 위해 디지털 헤리티지 랩 운영을 계획하며, 디지털 기술을 활용하여 사라져가는 아시아문화 이해 및 관심을 제고하고자 함
- 이를 통해 아시아 디지털 헤리티지 사업의 정례화의 기반은 형성되었지만, 사업 추진의 실효성을 담보할 수 있는 체계적인 구도 설계는 미흡한 상황으로 보완이 요구됨

② 추진방향

Ⅰ 사업 정례화를 위한 구도 설정

○ 문화유산 활용의 구도

● 기존 구도 : 문화유산의 기능 및 능력의 효율적 사용을 통한 대중화

- 한국사회에서 문화유산 활용에 대한 인식과 이를 실천하기 위한 다양한 정책 사업은 꾸준히 지속되고 확산되어 왔음
- 문화유산 활용에 대한 개념은 ‘문화유산을 단순히 이용하는 것이 아니라, 그것이 지닌 가치나 기능 또는 능력을 잘 살려 이용함으로써 문화 유산의 가치를 현재화하고 대중화하는 행위’(정상우, 2013)라고 정의하거나, 같은 맥락에서 ‘문화유산이 보유한 가치, 기능 능력을 잘 살려 지속 가능하게 이용하는 행위, 즉 문화유산이 지닌 역사적, 예술적, 학술적, 경관적 가치나 기능 또는 능력을 효율적으로 사용하는 행위’(문화전략연구소, 2006:31)로 정의되어 왔음

● 구도의 변화 : 디지털 헤리티지(Digital Heritage)의 확산

- 최근 문화유산 활용이 디지털과 AI로 대변되는 정보화 및 인공지능시대로 접어들면서 문화유산과 디지털 기술을 융합한 디지털 헤리티지의 개념이 확산되며, 문화유산 활용에 대한 그 가치 규정의 맥락이 범주를 달리하고 있음
- 문화유산에 대한 물리적 대상을 보존하는 한에서의 활용이 지금까지의 활용 양태라면, 이제는 문화유산을 넓은 의미의 문화자원으로 범주화함으로써 부가가치를 다각화하는 식으로 프레임이 확장되고 있음
- 즉 기술 혁신 및 생태적 흐름에서의 혁신을 추구하는 새로운 비즈니스 모델 개발의

계기로서, 모바일 콘텐츠 및 앱 개발 연관 산업으로서의 활용, 박물관 및 유적지 등 문화유산 보급시설의 기술 적용 프로그램 개발 등으로 물리적 차원의 문화유산을 넘어서서 콘텐츠로서의 기능을 확장하고 있는 것임

○ 국립아시아문화전당의 디지털 헤리티지 구도

• 기존 구도

- 아시아문화원(2018)에서 추진한 『디지털 헤리티지 기반 융복합 콘텐츠 체험 모델 개발 연구』에 따르면, 국립아시아문화전당의 디지털 헤리티지 콘텐츠 제작 사업의 추진 배경을 디지털기술을 활용하여 문화유산 융복합 콘텐츠 생성을 추진하고, 국립아시아문화전당 내 시민들의 문화유산 예술을 만끽하고 창조적 체험기회를 제공하기 위한 것으로 설명하고 있음
- 차별화 전략으로는 국립아시아문화전당이 축적해온 아카이브 자료 활용 및 문화재청 등 타 기관의 아카이브 자료 확보에 초점을 두고 있음
- 구축방향으로는 범아시아적문화유산 소재, 전당의 공간에 최적화된 기술, 선순환 구조에 적합한 콘텐츠, 체험형 콘텐츠, 아카이브 자료 활용의 탄력적 시스템을 기반으로 ‘범 아시아를 품을 수 있는 첨단실감 콘텐츠 구축’을 제시하고 있음

[표 V-11] 국립아시아문화전당 디지털 헤리티지 사업 구도

추진 배경	<ul style="list-style-type: none">- 4차산업혁명의 시대적 흐름에 따라 국립아시아문화전당에서는 디지털기술을 활용하여 문화유산 융복합 콘텐츠 생성을 추진하고, 국립아시아문화전당 내 시민들의 문화유산 예술을 만끽하고 창조적 체험기회를 제공하기 위해 디지털 헤리티지 전시 콘텐츠 제작 사업을 추진함										
차별화 전략	<ul style="list-style-type: none">- 아카이브 자료에 기반한 차별화 전략 모색· 지난 10년간 국립아시아문화전당이 기 구축한 아카이빙 데이터베이스를 바탕으로 한 소재의 선정· 문화재청 등 타 기관이 지난 20년 동안 축적한 아카이빙 원천 자료를 확보하여 전당 디지털 헤리티지 콘텐츠 소재로 활용하여 관광 문화산업형 콘텐츠의 거점 기반을 확보										
구축 방향	<table><tr><td>1</td><td>범아시아적인문화유산 소재를 대상</td></tr><tr><td>2</td><td>전당 공간의 효율성을 가장 잘 살릴 수 있는 기술</td></tr><tr><td>3</td><td>원형·융합·창조의 선순환 구조에 적합한 콘텐츠</td></tr><tr><td>4</td><td>단순 관조가 아닌 참여자가 직접 체험하는 콘텐츠</td></tr><tr><td>5</td><td>자체 보유 아카이빙 데이터 활용 뿐만 아니라 타 기관의 데이터도 활용 가능한 탄력적 시스템</td></tr></table>	1	범아시아적인문화유산 소재를 대상	2	전당 공간의 효율성을 가장 잘 살릴 수 있는 기술	3	원형·융합·창조의 선순환 구조에 적합한 콘텐츠	4	단순 관조가 아닌 참여자가 직접 체험하는 콘텐츠	5	자체 보유 아카이빙 데이터 활용 뿐만 아니라 타 기관의 데이터도 활용 가능한 탄력적 시스템
	1	범아시아적인문화유산 소재를 대상									
	2	전당 공간의 효율성을 가장 잘 살릴 수 있는 기술									
	3	원형·융합·창조의 선순환 구조에 적합한 콘텐츠									
	4	단순 관조가 아닌 참여자가 직접 체험하는 콘텐츠									
	5	자체 보유 아카이빙 데이터 활용 뿐만 아니라 타 기관의 데이터도 활용 가능한 탄력적 시스템									
<div></div>											
<div><div>범 아시아를 품을 수 있는 첨단실감 콘텐츠 구축 단기(1년), 중기(2-3년), 장기(3년 이후)를 단계적으로 만족시킬 수 있는 콘텐츠 제작</div></div>											

• 새로운 구도 제안

- 국립아시아문화전당의 디지털 헤리티지 사업의 추진배경은 시대적 흐름과 시민의 체험 기회 제공이라는 맥락에서, 창·제작자에 대한 콘텐츠 및 비즈니스 모델 개발 지원을 통해 아시아적 가치를 확산하여 디지털 헤리티지의 혁신을 선도하는 것으로 재설정함
- 차별화 전략으로는 국립아시아문화전당의 아시아적 가치 및 정책 기조 설정에 따라 아시아적 가치를 실현할 수 있는 콘텐츠 개발과 디지털 헤리티지에 기반한 비즈니스 모델 생태계 활성화 지원을 제시함

[표 V-12] 국립아시아문화전당 디지털 헤리티지 사업의 새로운 구도

추진 배경	- 국내외 창·제작자에 대한 디지털 헤리티지 콘텐츠 및 비즈니스 모델 개발 지원을 통해 아시아적 가치를 범지구적으로 확산하여 디지털 헤리티지의 혁신을 선도함	
차별화 전략	- 아시아적 가치 실현 맥락에서의 디지털 헤리티지 콘텐츠 개발 · 아시아의 지역과 전통 등 소재로 접근하지 않고, 아시아가 내포하고 있는 가치에 중점을 두어, 민주·평화 정신의 실천/ 혼성과 이질성을 담은 역동적 다양성/사회문제와 갈등에 대응하는 대안 가치의 맥락에서 아시아에 대한 논의와 담론을 지속적으로 공론화해나갈 수 있는 콘텐츠로 차별화를 마련함 - 디지털 헤리티지의 비즈니스 모델 생태계 활성화 · 창제작센터 랩의 인큐베이팅 기능 강화에 따라 디지털 헤리티지 비즈니스 모델 개발을 지원하여, 콘텐츠의 유통 및 가치확산의 지속성을 확보함	
구축 방향	방향설정	범아시아적인 문화유산을 아시아적 가치 실현 맥락에서 접근함
	적용기술	디지털 기술의 범주를 두지 않고 폭 넓게 제시함
	생산기반	창제작센터의 랩을 기반으로 국내외 창·제작의 콘텐츠 개발 지원
	접근성 강화	참여자의 직접적 체험에 기반한 콘텐츠로 흥미 및 참여 유발
	지속성 강화	사업화 희망 창·제작자를 대상으로 비즈니스 모델 개발 지원
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> 아시아적 가치 실현을 확산하는 실감형 콘텐츠 개발 </div>		

③ 기대효과

- 국립아시아문화전당 창제작센터의 디지털헤리티지 랩 운영의 기본 구도 확립
- 아시아적 가치 실현의 콘텐츠 개발을 통한 국립아시아문화전당의 브랜드 인지도 제고
- 비즈니스 모델 개발 지원을 통해 디지털 헤리티지 콘텐츠 개발의 생태계 구축 및 창 제작자의 자생력 확보 기여

3) 디지털 대전환에 따른 온라인 콘텐츠 개발

(1) 온라인 콘텐츠 개발구도 및 차별화 전략 구축

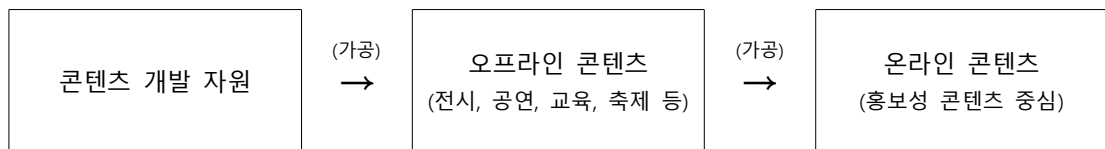
① 현황 및 필요성

- 코로나19 확산 이후 비대면 문화·예술 콘텐츠에 대한 정책적 수요가 증가됨에 따라 국립아시아문화전당은 온라인 콘텐츠의 제작·유통을 확대하고 있음
- 예를 들어 2020년 아시아문화주간에서는 <온라인 아시아문화마당>을 진행하여 온라인 중심의 프로그램을 기획한 바 있으며, 홈페이지를 <채널ACC+>를 메인 카테고리 배치하여 영상 콘텐츠의 유통 및 접근성을 제고하고 있음
- 그러나 대다수의 온라인 콘텐츠는 오프라인 콘텐츠를 영상화하여 온라인 채널에 유통하는 수준에 그치고 있는 한계를 보임
- 문화예술계에서는 오프라인 콘텐츠를 디지털 매체를 통해 유통하는 것에 대해 시각 예술의 원본성, 공연예술의 현장성을 어떻게 담아낼 것인가에 대한 문제제기를 하고 있어, 온라인의 특수성을 반영하여 오프라인과 차별화된 방향을 모색하고 그 가치를 강화할 필요가 있음

② 추진방향

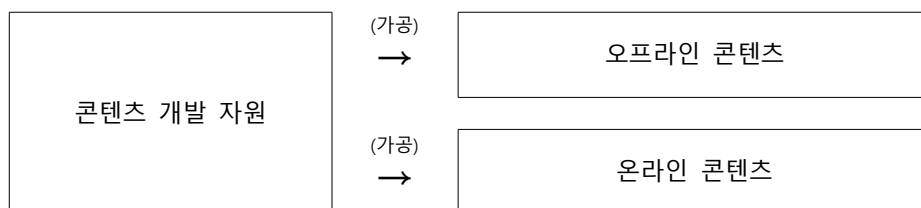
Ⅰ 온라인 콘텐츠 개발 구도 재구성

- 국립아시아문화전당의 온라인 콘텐츠 개발의 구도는 일반적으로 오프라인 콘텐츠를 재가공하는 방식으로 접근되고 있으며, 홍보성 콘텐츠가 주류를 이루는 것으로 나타남



[그림 V-14] 기존 온라인 콘텐츠 개발 구도

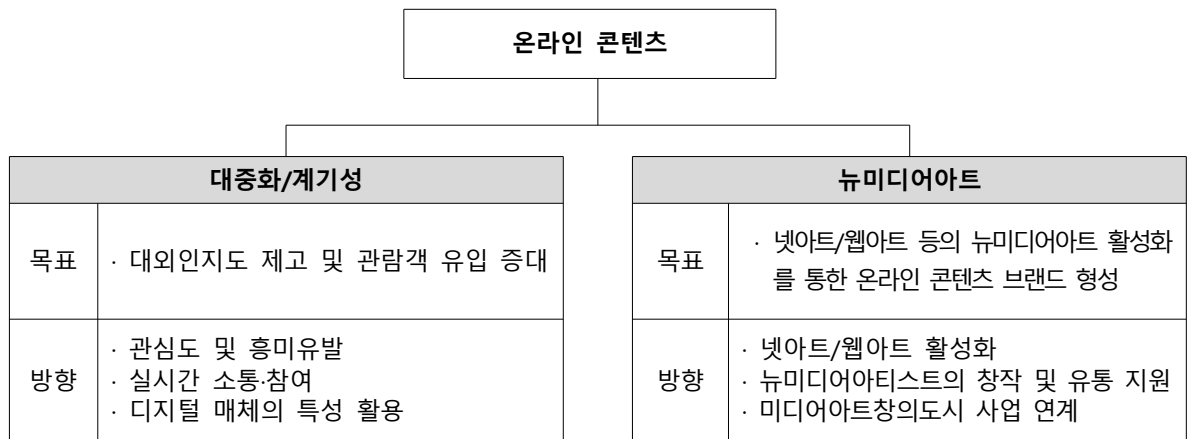
- 그러나 비대면 문화·예술 향유가 보편화되고 있는 시점에서 온라인 콘텐츠는 오프라인 콘텐츠의 하위 개념으로 인식하는 것이 아닌, 개별적이고 특수한 성격을 고민하여 차별화하고 동일한 위상의 것으로 강화하는 방향을 모색해야 할 필요가 있음



[그림 V-15] 온라인 콘텐츠 개발 구도의 재구성

Ⅰ 온라인 콘텐츠의 차별화 전략 설정

- 국립아시아문화전당은 온라인 콘텐츠 개발 시 두 가지 차원을 중심으로 접근하여 온라인 콘텐츠 개발 방향을 확립하고 차별화 된 콘텐츠를 전개함
- 대중화/계기성 콘텐츠를 통해 국립아시아문화전당에 대한 관심과 흥미가 유발하여 국립아시아문화전당에 대한 팬덤을 형성하고, 관람객 유입 및 대외 인지도를 제고함
- 코로나19 확산 이후 대면 활동의 제한에 따라 넷아트/웹아트 등 뉴미디어아트가 주목받고 있음. 이에 따라 아시아 권역의 뉴미디어아티스트의 연구, 창작, 유통을 지원하여 뉴미디어 아트 활성화를 주도함으로써 온라인 콘텐츠 브랜드 및 도시 브랜드 형성에 기여함



[그림 V-16] 온라인 콘텐츠 특성화 전략

● 대중화/계기성 콘텐츠 참고 사례

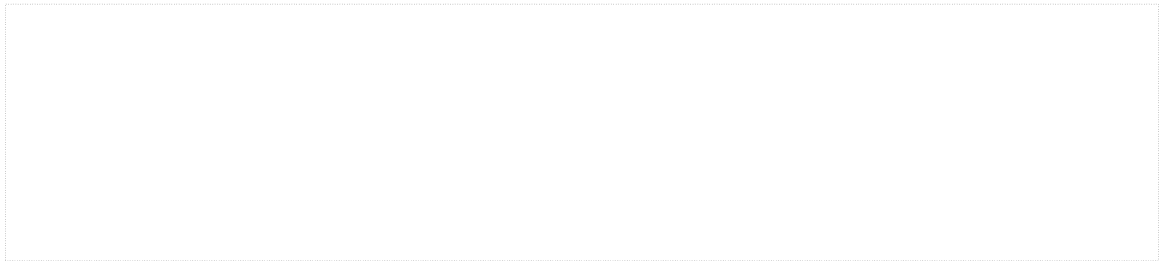
관심도 및 흥미유발 : 충주시 유튜브

- 충주시 유튜브 구독자 수는 약 18만 5천 명으로 지자체 유튜브 중 1위임. 이와 같은 인기는 지방정부 유튜브가 B급 감성에 기반한 콘텐츠를 제작하는 것에 대한 대중의 흥미와 호기심으로부터 시작되었음
- 충주시 유튜브의 온라인 콘텐츠의 흥행은 홍보담당관(주무관)이 콘텐츠 제작을 전담하고, 담당자의 경직된 결재시스템과 콘텐츠 인식 개선을 위한 지속적인 노력으로부터 비롯된 것으로 알려져 있음
- 최근까지 충주시의 홍보담당관은 청와대, 문화체육관광부, 보건복지부, 행정안전부 등과 함께 영상을 제작하며 온라인 콘텐츠를 통해 충주시의 대외 인지도 확산에 기여하고 있음

[그림 V-17] 충주시 유튜브 게시물

소통·참여형 콘텐츠 : 내셔널갤러리(National Gallery of Art), <토마스 게인즈버러의 '앤드루스 부부의 초상'>

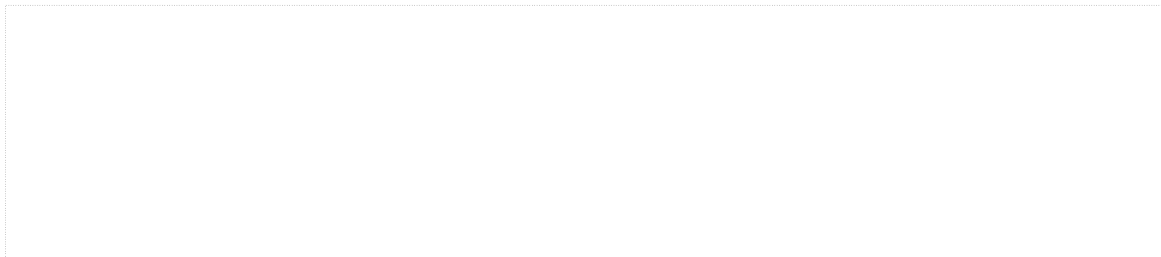
- 런던 내셔널 갤러리 소장품인 토마스 게인즈버러의 <앤드루스 부부의 초상>(Mr and Mrs Andrews by Thomas Gainsborough, oil painting, 70 x 119cm, 1748~1749년)에 관한 다양한 참여자 간 상호작용의 결과를 콘텐츠화함
- 큐레이터·전문가·비전문가·다양한 분야의 사람들이 그림에 대해 나름대로의 관점에서 비롯된 다양한 해석들을 내놓고, 그 이유에 대해 자유롭게 이야기하는 과정을 보여줌
- 스토리는 '이 작품 속에서 과연 무슨 일이 벌어지고 있는 것일까?'에 대한 답변 릴레이로 시작하여 진행됨
- 콘텐츠 제작의 참여자들은 미술평론가, 큐레이터, 신부, 예술가, 교육자, 일러스트레이터, 바이올리니스트, 블로거 등 다양한 분야의 종사자들로 구성됨
- 참여자들의 이야기가 지속되면서 시청자로 하여금 갈수록 그림에 대한 호기심을 발동시키며, 작품에 대한 지적 욕구와 관심을 증폭시키는 변화를 불러일으킴
- 이 기획은 그림에 대한 지식을 일방적인 관계 속에서 제공하는 것이 아니라, 누구나 자신의 입장에서 색다른 관점을 통해 다양한 이야기를 만들어낸다는 점에서 새로운 접근방식이 됨



[그림 V-18] <토마스 게인즈버러의 '앤드루스 부부의 초상'>

디지털 매체의 특성 활용 : 백남준 티브이 웨이브 : 온라인 방탈출 게임

- 백남준아트센터는 미술주간(2020.9.24 ~ 10.11) 동안 전시 연계 이벤트로 전시 <백남준 티브이 웨이브>와 연계한 '온라인 방탈출 게임'을 선보임
- 모바일 기기를 통해 참여가능한 본 게임은 모바일 메신저인 카카오톡 오픈채팅방과 방탈출 게임의 형식을 결합한 사례로, 놀이교육을 통한 미술관의 콘텐츠 흥미유발과 백남준아트센터의 홍보 효과 제고에 기여하는 성격을 지니고 있음
- <백남준 티브이 웨이브> 전시 연계 방탈출 게임은 모바일 메신저인 카카오톡 오픈채팅방과 방탈출 게임의 형식을 결합한 사례로, 전시와 관련한 정보를 얻을 수 있는 문제들로 구성되어 능동적으로 전시 내용에 대한 학습을 유도함
- 문제에 대한 힌트는 백남준아트센터 홈페이지 또는 전시 리플렛에서 힌트를 얻을 수 있도록 하여 홈페이지 및 전시 방문율을 제고하는 홍보 효과도 내포하는 특징을 보임



[그림 V-19] 백남준 티브이 웨이브: 온라인 방탈출 게임

• 넷아트/웹아트 관련 사례

서울시립미술관, <웹-레트로>

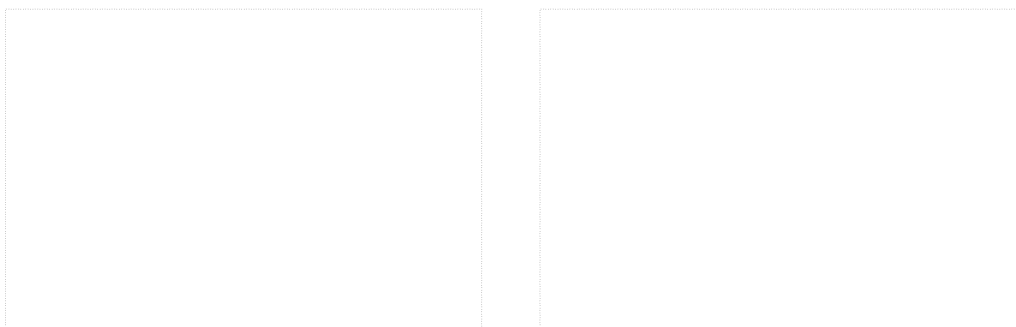
- 서울시립미술관은 <웹-레트로> 전시를 온라인, 오프라인으로 개최하여 운영함. 전시 내용으로는 지난 30여 년간 커뮤니케이션, 이미지 생산과 소비, 예술적 실천이 발생하는 기술 환경 조건을 근본적으로 뒤바뀐 월드와이드웹(World Wide Web)에 주목하여 네트워크망을 통해 시도되었던 새로운 미술들을 역사적으로 되짚어보았음
- 이를 통해 한국 현대미술에서 아직 체계적으로 정리되지 못한 인터넷 아트에 대한 연구의 시발점이자 비물질적인 특성을 가진 인터넷 아트의 수집 및 보존 문제 그리고 현재의 포스트인터넷 아트가 내포하고 있는 속성까지도 다시 생각해볼 수 있는 기회를 마련함



[그림 V-20] <웹-레트로> 전시 이미지

상하이 크로노스 아트센터, <우리는 = 접속한다 : 옆으로>

- 상하이 크로노스 아트센터는 팬데믹이 발발 이후 미술관들이 모두 폐쇄되던 불안과 불확실성의 상황에 대응하여 전세계 미디어 아트 기관들과 연대하여 온라인 전시 플랫폼 《우리는=접속한다: 열 편의 편안한 곡We=Link: Ten Easy Pieces》을 개최하였음
- 《우리는=접속한다: 옆으로》는 온라인을 통해 개최되는 전시로, 넷아트의 선구자부터 밀레니얼 세대에 이르기까지 28명(팀) 작가의 작품 22점을 다루고 있음
- 전시는 넷 아트를 단정하거나 규정하지 않고, 신자유주의와 인지자본주의 만연, 포퓰리즘과 내셔널리즘의 증가 속에서 닷컴버블이 붕괴한 이후 벌어진 다양한 전개, 다양한 전략, 비판적 입장, 미학적 실험을 밝히고자 함



[그림 V-21] <우리는=접속한다 : 옆으로> 전시 이미지

Rafael Rozendaal의 웹아트

- 라파엘 로젠달은 웹사이트 그 자체를 캔버스로 사용하는 웹아티스트로 온라인상에 작품의 원본을 공유함
- 웹사이트 주소는 작품명이 되고, 웹페이지는 캔버스로 이미지를 구현하는 공간이 됨
- 온라인을 통해 제공되는 그의 작품은 마우스를 움직이거나, 클릭하는 등의 행위를 통해 인터랙티브 작품으로도 관람이 가능함
- 작가 홈페이지 주소 : <http://newrafael.com>
- 대표 작품 : <http://www.muchbetterthanthis.com/>, <http://www.stagnationmeansdecline.com/> 등



[그림 V-22] 라파엘 로젠달의 도메인 작품 및 오프라인 전시

③ 기대효과

- 온라인 콘텐츠를 오프라인의 하위개념으로 인식하던 기존의 구도에서 전환점을 마련하고, 콘텐츠 개발의 실효성 제고
- 온라인 콘텐츠를 통한 관람객 개발 및 뉴미디어아트의 트렌드 주도

(2) 온라인 콘텐츠 성과 기준 설정

① 현황 및 필요성

- 국내 문화예술기관이 직면한 주요과제로는 온라인 콘텐츠 유통의 필요성은 대내외적으로 인지되고 있으나, 온라인 콘텐츠의 성과분석 모델이 부재한 것을 꼽을 수 있음
- 국립아시아문화전당도 콘텐츠 이용자, 조회수에 대한 성과 데이터는 수집하고 있으나 해당 데이터의 유의미함을 도출하는 단계까지 나아가지는 못하는 한계를 보임
- 이에 따라 온라인 콘텐츠 유통을 통해 달성할 수 있는 구체적인 성과모형을 설정이 요구됨

② 추진방향

Ⅰ 온라인 콘텐츠의 관람객 개발 기여도 조사

- 국립아시아문화전당의 온라인 콘텐츠 성과 분석은 콘텐츠 기획·제작의 내부 목표가 확립이 설정된 이후 가능함
- 앞서 제시한 내용을 바탕으로 국립아시아문화전당은 온라인 콘텐츠를 통해 관람객 유입 및 인지도 제고와 뉴미디어아트 활성화 등을 설정할 수 있음
- 이와 같은 성과를 도출하기 위해 기본적인 온라인 콘텐츠의 성과분석은 콘텐츠 조회수와 더불어, 온라인 콘텐츠 감상을 통한 오프라인 관객 전환 여부를 통해 파악함
- 결과적으로는 <콘텐츠 만족도 조사>를 통해 국립아시아문화전당 온라인 콘텐츠의 전당 방문의사 형성 기여도를 검토하여 성과 결과를 도출함

[표 V-13] 온라인 콘텐츠 성과 분석 기준(예시)

온라인 콘텐츠 개발방향	목표설정	- 국립아시아문화전당 온라인 콘텐츠 개발 목표 제시 * 예시 : 국립아시아문화전당 관람객 유입 및 대외인지도 제고	
	콘텐츠 유형 구분	- 체계적인 콘텐츠 개발 및 성과 도출을 위한 유형 제시 * 예시 : 전시, 교육, 행사, 홍보, 기타	
	운영 채널 및 게재 건수	- 온라인 콘텐츠 유통 채널 및 채널 별 게재 건수 검토 * 예시 : (유통채널) 홈페이지, 유튜브, 인스타그램, 페이스북 등 (게재건수) 각 채널 별 콘텐츠 게재 건수를 유형별로 구분하여 제시	
온라인 콘텐츠 성과분석	콘텐츠 조회수	- 온라인 콘텐츠 조회수를 검토하여 콘텐츠 주요 성과 도출	
		구분	내용
		채널 별 총 조회수	채널 별 연간 총 조회수 검토하여 핵심 유통 채널 확인 및 성과제시
		개별 콘텐츠 조회수 (채널 별 TOP 30)	개별 콘텐츠 조회수 검토를 통해 경쟁력 있는 콘텐츠 확인 및 성과제시
온라인 콘텐츠 성과분석	오프라인 관객전환	- <콘텐츠 만족도 조사> 내에 '온라인 콘텐츠 감상을 통해 전당 방문 의 사형성 유무' 문항을 추가하여 온라인 콘텐츠유통에 따른 관람객 개발 여부 파악	

③ 기대효과

- 국립아시아문화전당의 온라인 콘텐츠 개발 방향 가시화 및 지속가능성 확보

4. 지역사회·이용자

1) 지역사회 연계를 통한 지역문화 활성화

(1) 콘텐츠 개발을 위한 민관협력 네트워크 체계 구축

① 현황 및 필요성

- 국립아시아문화전당은 문화체육관광부 소속의 국립기관으로 아특법에 의거하여 광주광역시를 아시아문화중심도시로 조성하기 위한 핵심 거점 시설로서 기능을 부여받고 있음
- 『아시아문화중심도시조성 종합계획 수정계획(2018~2023)』(이하 수정계획)에 따르면, 아시아문화중심도시 조성을 위한 실행원칙을 ‘역동적 교류’, ‘창조적 융합’, ‘지속가능한 성장’, ‘열린 공동체’로 제시하고 있어, 국립아시아문화전당은 개방성을 바탕으로 교류·협력의 접근의 정책적 과업을 지니고 있는 것으로 파악할 수 있음
- 그러나 지역사회에는 국립아시아문화전당이 국립기관으로서의 위상을 바탕으로 지역과 유리된 채 운영되고 있다는 인식이 나타나고 있으며, 지역사회의 민주적 개입과 참여가 확대되어야 한다는 필요성이 강조되고 있음

② 추진방향

Ⅰ 지역사회 연계 구도 설정

○ 기본방향 : 5대 문화권 사업 추진 방향에 기반

- 국립아시아문화전당의 지역사회 연계는 수정계획의 내용에 기반하여 추진함
- 이에 국립아시아문화전당은 수정계획에 제시된 문화적 도시환경 조성을 위한 5대 문화권 사업을 추진하는 맥락에서 지역사회와 긴밀한 협력관계를 형성하고, 권역 별 특징에 부합하는 콘텐츠를 기획·제작·유통함으로써 법정계획 및 전당 운영의 실효성과 대외 인지도를 제고함

○ 연계기조 : 콘텐츠 개발의 협력 파트너로서의 지역사회 인식

- 콘텐츠 제작과 유통의 플랫폼으로서의 역할을 자처하는 국립아시아문화전당은, 지역사회를 콘텐츠 개발의 협력적 파트너로 인지하고 플랫폼 기능을 개방하는 접근이 필요함
- 이는 국립아시아문화전당과 지역사회 간의 상호 간의 신뢰관계를 형성하고, 지역사회를 문화·예술 서비스의 수혜 대상이 아닌 콘텐츠 생산의 주체가 될 수 있음을 인지하는 데서 시작할 수 있음
- 이에 따라 성과주의적 맥락에서 국립아시아문화전당 주도로 콘텐츠를 생산하는 것이 아닌, 민관협력에 기반한 사업구도를 형성하여 지방정부·기업·대학·문화예술기관 및 단체·시민단체·시민 등 광범위한 참여주체와 의사 소통을 이루고 정보를 공유하여 콘텐츠를 개발해나갈 수 있도록 함
- 특히 국립아시아문화전당은 지역사회 연계 콘텐츠 개발 시 인큐베이팅 차원의 지원을 전개하고, 지역사회에서 주도적으로 콘텐츠를 개발 전개해나갈 수 있는 운영모델을 강구하도록 함

Ⅰ 콘텐츠 개발을 위한 민관협력체계 네트워크 활성화

○ 배경 및 목적

- 수정계획에 따르면 전당은 아시아문화중심도시 조성계획을 위한 핵심 거점시설로서, 지역사회와 함께 향유하고 함께 성장하는 기회의 공간으로 활성화한다는 운영방향을 부여받음
- 이에 따라 국립아시아문화전당은 지역사회와의 관계 형성 시, 완성된 콘텐츠를 제공해야 할 서비스 대상이 아닌, 함께 협력하여 생산할 수 있는 파트너로서 인지하여 지역사회의 콘텐츠 생산 기반을 지원하는 역할을 수행할 필요가 있음
- 전당은 이와 같은 기초를 견지하고, 민관협력체계 네트워크를 활성화함으로써 지역사회가 함께 향유하고 함께 성장하는 기회의 공간이라는 운영방향에 부합할 수 있도록 하며, 지역 사회 연계 콘텐츠 개발의 실효성을 확보함

○ 추진방향

● 기본방향

- 국립아시아문화전당과 지역사회 간의 콘텐츠 개발 협력 체계 형성
- 지역사회의 콘텐츠 개발 사업에 대한 책임과 권한의 균형적 부여와 자율성 보장
- 아문도시 조성계획과 시정 계획과의 연계성 실현
- 지역 문화 향유, 지역 경제에 미친 영향 등 정량적 효과분석 실시

● 국립아시아문화전당의 역할

- 문화거버넌스에 기반한 소통·협력 채널 운영 활성화
 - 국립아시아문화전당과 지역사회 간의 신뢰도 형성
- 지역사회의 거버넌스 역량 강화 프로그램 기획 및 실행
 - 거버넌스 역량 강화 프로그램 운영을 통해 소통 활성화 및 상호존중의 계기 마련
- 지역사회 의견수렴을 통한 지역 연계 콘텐츠 개발 모델 발굴
 - 민간 주도의 콘텐츠 개발을 통해 지역 문화예술 콘텐츠 생태계 활성화
- 국립아시아문화전당의 콘텐츠 창·제작 자원을 지역사회에 개방, 지원
 - 콘텐츠 제작 및 유통 플랫폼으로서의 공간 정체성 실현

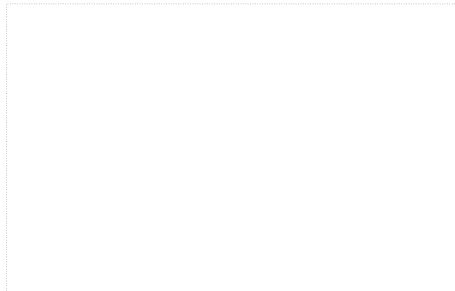
참고 : 거버넌스 역량의 개념과 실천

- 거버넌스를 가장 효율적으로 운영하기 위해서는 각 이해관계자간의 거버넌스 역량이 필요하며, 이를 위해 일정하게 역량 함양을 위한 과정을 전제할 수 있음
- 무엇보다도 거버넌스 역량은 사회자본(Social Capital)의 성격에서 비롯함. 공동체의식과 소통능력, 상호 존중의 태도는 가장 기본적인 요소라 할 수 있음
- 상호의존성과 상호작용성으로서 참여주체들의 입장과 시각이 충분히 존중되면서 협력적 성격을 다양한 참여주체들의 지식과 경험, 전문성을 공유하면서 상호작용이 필요함
- 자발성과 파트너십을 바탕으로 진행함. 자발성을 촉진하기 위한 수평적 네트워크 및 파트너십이 필요함
- 협치의 과정이자 학습의 과정을 필요함. 상호의존성으로 인해 서로 협력하게 되며, 그 과정은 학습의 과정이 됨. 참여주체 각자의 경험과 지식, 전문성을 상호인정하고 이를 공유하면서 새로운 가치를 창출함

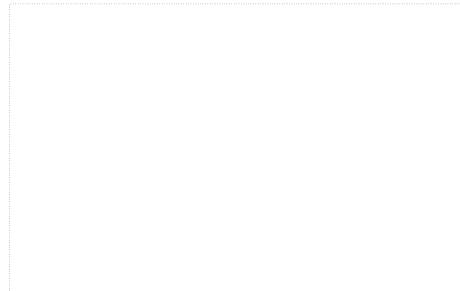
● 참고 : 지역사회 주도의 콘텐츠 주요 사례

광주 양림동 '양림골목비엔날레'

- 양림동에서 활동하는 예술가들과 문화예술관광 전문가, 주민들이 힘을 모아 문화 축제 '양림골목비엔날레'를 기획함
- '양림 예술여행'을 주제로 9월 25일부터 10월 31일까지 37일간 열리는 이번 축제는 작가작업실, 기획 공간, 주민들이 운영하는 가게 등에서 동시다발적으로 열림
- 한희원 양림골목비엔날레기획위원회 위원장을 비롯하여 이이남·정운학·정헌기·황인호·이한호 등 작가와 기획자가 함께 참여함
- 작가 스튜디오는 모두 8곳이 참여함. 양림동 토박이 한희원 작가의 한희원 미술관, 9월 중순 정식 오픈하는 미디어 아티스트 이이남 작가 스튜디오, 윤희매의 다음 작가를 비롯해 정운학·신수정·박구환·한부철·최석현의 작업실에서 작가의 작품을 만날 수 있음
- 이번 행사는 관 주도가 아닌, 작가들과 기획자 등 민간에서 자발적으로 꾸려진 행사로, 마을에 대한 애정을 바탕으로 코로나의 위기를 극복하기 위해 예술인, 주민, 상인들의 자발적 참여로 공공의 지원금 없이 운영되었음
- 양림동에 작업실이 없는 경우라도 행사에 참여하고 싶은 작가는 신청을 하면 마을 내 카페, 문화공간과 연계해 전시와 공연 참여가 가능함



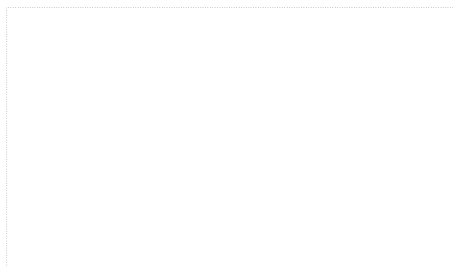
[그림 V-23] 양림골목비엔날레 포스터



[그림 V-24] 양림골목비엔날레 현장스케치

광주 양림동 미디어아트 특화공간 '이이남 스튜디오'

- 미디어아트로 국내외를 오가며 활발한 활동을 펼치고 있는 이이남 작가는 광주 양림동에 카페테리아와 전시공간으로 구성된 '이이남 스튜디오'를 11월 5일 개관함
- 스튜디오 공간은 본래 5·18 광주 민주화 운동 당시 목격했던 참혹한 현장을 일기로 기록하고 국제사회에 그 진상을 알리는데 힘썼던 아놀드 피터슨 목사의 사택이 있던 자리로, 이를 모 제약회사가 물류창고로 사용해 오다가 이이남이 매입하여 1년에 걸친 리모델링을 통해 문화공간으로 조성되었음
- 공간 구성은 시민이나 방문객들의 편안한 접근과 문화휴식을 위해 입구에 마련한 카페테리아, 전시 공간 이자 휴식 공간, 스튜디오로 구성된 지하 1층, 지상 3층 구조임
- 이이남스튜디오에는 현재 다수의 지역청년들이 방문하고, 인스타그램에 사진을 업로드하여 공간에 대한 청년세대의 높은 선호도를 확인할 수 있으며, 미디어아트에 대한 인지도 제고와 더불어 양림동 일대의 인구유입과 지역의 문화 브랜드 가치를 제고하고 있음



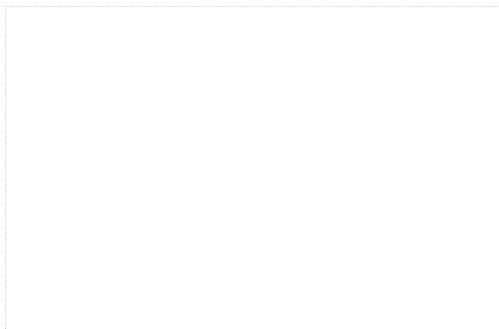
[그림 V-25] 이이남 스튜디오 현장스케치

전남대 문화전문대학원 뮤직플랫폼 '민주길 오월을 듣다' 제작

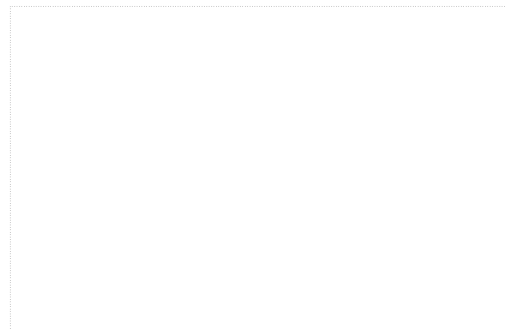
- 5.18 광주 민주화 운동의 발원지인 전남대학교는 올해 민주화운동 40주년을 기념해 교정 내 민주화 기념 공간과 상징물들을 하나로 잇는 '민주길'을 조성함
- '민주길'에 음악을 입혀 80년 5월 광주시민들이 외쳤던 시대정신을 기억하고 기념하기 위한 뮤직플랫폼이 조성됨
- 전남대 문화전문대학원(원장 이무용)은 전남대학교 LINC+사업 지역사회 문화예술 융복합 콘텐츠 프로젝트의 일환으로 온·오프라인 뮤직플랫폼 '민주길, 오월을 듣다'를 제작함
- 뮤직플랫폼 제작 총괄은 문화전문대학원 김인설 교수가 맡았으며, 전남대 문화학과 박사과정을 밟고 있는 송선미씨가 기획과 연출을 담당함
- 공연에서는 프랑스의 재즈 피아니스트이자 작곡가, 배우 등으로 활동 중인 클로드 볼링의 '벨로체'와 뮤지컬 '위키드' OST 'One short day'와, '민주길'과 관련한 창제작 노래 3곡을 포함함
- '민주길'과 관련한 창·제작 노래 3곡은 전남대 출신 청년예술가로 구성된 이끈음 대표 한지성이 작곡한 '월야지곡', 'The way'와 음향 기업 컬쳐스툼 대표 박순근이 김남주 시에 곡을 붙인 '사랑1'이 있음
- 공연에는 이끈음 멤버들과 전남대 예술대학 음악학과, 사범대학 음악교육과 학생들이 연주자로 참여
- 뮤직플랫폼 '민주길, 오월을 듣다'는 문화전문대학원 유튜브, 페이스북, 인스타그램을 통해 개최함

[표 V-14] '민주길'과 관련한 창제작곡

작곡가	곡명	내용
이끈음 대표 한지성 (전남대 출신 청년예술가)	월야지곡	- 달이 떠 있는 밤의 다양한 모습을 음악으로 표현한 곡 - 시시각각 변하는 달의 모습과 같은 우리의 삶을 이야기함
	The way	- '정의의 길, '인권의 길, '평화의 길' 등 세 가지 테마로 나뉘어짐 - 세대 간 갈등을 지양하고 평화를 추구하자는 의미
음향기업 컬쳐스툼 대표 박순근	'사랑 1'	- '김남주 뜰'에 있는 김남주 시인의 기념비를 보고 영감을 받아 만든 곡으로, 반유신투쟁을 위해 펜을 든 김남주 시인을 기리며, 추운 겨울 뒤에 오는 봄을 그린 곡



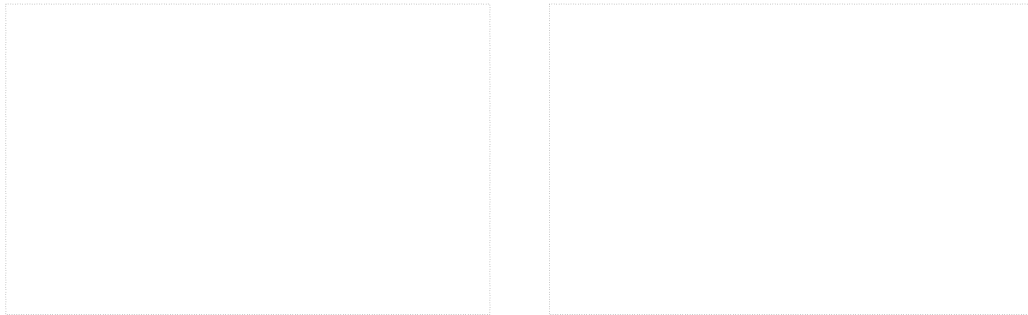
[그림 V-26] 민주길 '오월을 듣다' 포스터



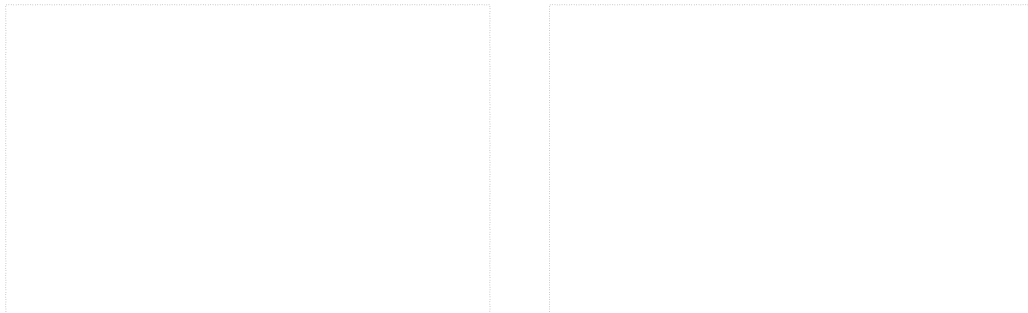
[그림 V-27] 민주길 '오월을 듣다' 현장스케치

(사)청년문화허브 책 공유 프로젝트 : '거시기'

- (사)청년문화허브는 문화와 청년 분야에서 공익활동을 하는 젊은 시민단체로 시민들의 문화적 삶을 만드는 시민문화텃밭, 청년들의 고민을 해결하는 청년홍신소 역할을 하고 있음
- (사)청년문화허브에서 진행하는 책 공유 프로젝트 '거시기'는 집안에 쌓아두기만 한 책을 봉투에 넣어 특정 장소에 두고 가면 그 책을 새로운 사람이 읽고, 그 사람의 낡은 책을 나누는 식의 책 공유문화 프로젝트임
- 시민들이 지역작가에 대한 호기심은 있으나 접하기 어려운 현실을 반영하여 지역작가의 책을 봉투에 넣어 시민들과 지역 작가들의 연결점을 제시함
- 지역작가의 책 뿐만 아니라 518 40주년을 맞아 광주 5월의 기록을 담은 '광주의 오월을 기억해 주세요'도 함께 배포하고 있음. 이를 통해 많은 시민들이 '거시기' 프로젝트를 통해서 518에 대한 기록을 접할 수 있다는 평가가 이어지고 있음
- 뿐만 아니라 버리거나 팔수는 없지만, 누군가에게 도움이 될 수 있을 물건을 넣어 사람들과 공유하기도 함
- 일상에서 만나는 깜짝 선물이라는 컨셉으로 지역예술가-시민들 간 접점을 만들며 지역작가들의 작품 홍보 효과, 공유문화 형성 등을 기대할 수 있음



[그림 V-28] 거시기 프로젝트 현장스케치



[그림 V-29] 거시기 프로젝트 참여방법

③ 기대효과

- 지역사회와의 소통·교류에 따른 국립아시아문화전당의 아시아문화중심도시 조성사업의 가치 실현
- 민관협력을 통해 지역사회의 신뢰성 구축 및 콘텐츠 개발의 실효성 제고

(2) 광주광역시 시정 연계 지속·강화

① 현황 및 필요성

- 아시아문화도시 조성에 관한 특별법 제 3조에 2항에 따르면 광주광역시는 시민의 참여와 다른 지방자치단체와의 협력을 통해 광주지역을 아시아문화중심도시로 조성하는데 필요한 계획과 시책을 수립·시행하여야 함
- 2014년 12월 1일 유네스코 미디어아트 창의도시로 선정된 광주광역시는 ‘휴먼 미디어시티 광주’라는 정책적 비전을 바탕으로 광주광역시의 도시브랜드를 강화를 위해 아시아 문화중심도시 조성 과 연계하고자 함
- 이에 따라 국립아시아문화전당은 광주미디어아트페스티벌을 공동 주최·주관하여 연계를 전개하고 있음
- 페스티벌을 통한 대중화/계기성 콘텐츠 생산과 더불어, 미디어아트 담론을 주도할 수 있는 전문성을 강화하여 역량 있는 미디어아티스트를 도시로 유입시킴으로써 도시브랜드의 가치를 제고하는 방향을 모색하는 것이 필요함
- 특히 코로나19 확산에 따른 페스티벌 개최의 제한은 미디어아트 담론 연구 사업 추진의 시의성을 제공하며, 이를 바탕으로 향후 미디어아트페스티벌의 질적 가치 향상을 도모할 수 있음

광주미디어아트페스티벌

■ 개요

- 행사제목/주제 : White Magic City – 치유도시
- 행사기간 : 2019.10.11. ~ 2019.10.18.
- 행사장소 : **국립아시아문화전당 복합6관 내외부, 하늘마당, 미디어월**
- 행사내용 : 개막퍼포먼스, 주제전, 국내외 교류전
- 주최주관 : 광주광역시, 광주문화재단, **아시아문화원**
- 후 원 : **국립아시아문화전당**, 광주정보문화산업진흥원, 조선대학교 링크+산업단, 서울국제만화애니메이션페스티벌, 부산 유네스코 영화 창의도시, 천풍전력

■ 내용

- 치유(治癒)는 우리에게 왜 필요한가? 치유는 심리적인 안정감을 주는 것, 또는 그것을 주는 능력을 가진 존재의 속성이다. 정신적 육체적으로 안도감이 찾아올 때 '치유된다'라고 말한다. 치유의 필요는 상처에 있겠지만 치유된 이후에는 성숙의 시간이 온다. 2019년 광주 미디어아트 페스티벌 '치유도시 White Magic City'는 아픔의 기억을 예술로 치유하고자 하였다.
- 미디어를 통해 우리는 현실 세계 너머로 또 다른 세계를 만난다. 마법Magic은 '상식적인 판단으로는 불가능하다고 생각되는 기묘한 현상을 엮어내는 솜씨 또는 그러한 기능'을 말한다. 백마법White Magic은 바람직한 목적에 사용되는 마법, 이기주의가 아니라 이타주의를 위한 마법이다. 고대의 백마법은 신기우제, 풍년기원, 질병치료를 위해, 중세의 경우는 현대 화학과 의학의 원형이 되었다. 마법 또는 마술이라는 것이 실존하느냐 그렇지 않느냐는 개인적 확신에 달린 사안이지만 현대에 와서 미디어가 곧 주술사의 역할을 하기도 한다. 말하자면 과거의 마법이 그들의 과학이었다면 현대의 미디어 테크놀로지는 우리의 마법인 셈이다. 미디어 아트를 통한 주술적 공간의 창조는 새로운 것이 아니다. 자연물보다 인공물에 더 익숙하고 현실보다 가상의 세계에서 놀았던 젊은 세대는 디지털 매체를 통해 자신의 가상 공간을 만들고 관객들을 그 세계로 초대한다. 관객 역시 자연스럽게 작가가 열어놓은 가상 공간을 공감각적으로 체험하며 자신만의 이야기를 완성한다.

② 추진방향

Ⅰ 광주광역시 도시브랜드 강화를 위한 미디어아트 담론 활성화

- 문화기술(CT)에 기반한 융복합 콘텐츠 개발을 전개해 온 국립아시아문화전당은 미디어아트 창 의도시라는 광주광역시를 브랜드 형성에 기여할 수 있는 자원과 노하우를 확보하고 있음
- 이에 따라 국립아시아문화전당은 광주광역시의 미디어아트 창 의도시 사업을 기반으로 광주광역시와의 항구적인 연계·협력 채널을 구축하고 미디어아트 창 의도시 조성 에 대한 싱크탱크 역할을 함으로써 도시브랜드 강화에 기여할 수 있음
- 예컨대 미디어아트의 동시대적 의미와 확장, 문화기술(CT)과 미디어아트의 결합을 통한 영역 확장 등 미디어아트가 직면한 동시대적 담론과 현황에 대한 연구를 개진하여 광주광역시의 도시브랜드 강화를 위한 기반을 지원할 수 있음

예시 : 미디어아트의 동시대적 의미에 대한 해석과 확장

- 미디어아트는 기술매체 발달에 대한 예술적 대응이자 활용이며 해석으로서, 예술 표현 영역의 창작방식 만이 아니라 소통방식과 향유방식에 대한 변화를 가져온 예술이라는 점에서 새롭게 바라볼 필요가 있음
- 동시에 예술 개념 역시 모더니즘 이념과 다르다는 점에서 작가주의적 구도를 포함하면서도 랩(Lab) 개념의 실험과 개발에 더 큰 의미를 갖고 있어, 모더니즘적 장르 구분을 넘어서는 융복합의 형태로 드러나는 것임
- 다른 한편 미디어아트는 기술 발전에 대한 예술적 대응과 해석이라는 점에서 기술사회에 대한 비판적 성찰을 포함함과 동시에 기술이 가져올 사회변화와 인류사적 가치 구현이라는 실천적 맥락을 강화한다는 지점에 주목하도록 함
- 4차 산업혁명 논의와 더불어 미디어아트는 사물 인터넷(IoT)과 AI 등의 포스트휴먼 논의와 함께 인간과 자연, 기술의 관계를 전적으로 달리 본다는 점에서, 메이커스 무브먼트(Makers Movement) 이념에 따른 '어디에나 예술, 누구나 예술가'라는 명제 속에서 새로운 실천적 맥락을 충족해 간다는 점을 부가함

예시 : 문화기술(Culture Technology)과 미디어아트의 결합을 통한 영역 확장

- 미디어아트는 기술 활용이라는 지점에 예술적 사유방식을 적용하는 것이며, 동시에 산업적 구도를 가져오는 직접적인 계기가 됨. 실제로 콘텐츠 산업의 주요 계기가 미디어아트에서 비롯하고, 세계적인 미디어아트 페 스티벌인 오스트리아 린츠의 <아르스 일렉트로니카> 페스티벌 역시 아이디어 공모전으로 구성된다는 점에 주목할 필요가 있음
- 한국에서도 문화기술(CT) 산업을 특화하는 것 역시 이러한 맥락에 있다는 점에서 미디어아트는 단순히 전통적인 창작이나 표현의 문제가 아니라, 예술가와 공학자, 엔지니어, 디자이너, 경영인 등과 같은 협업 시스템 속에서 비즈니스 모델 개발이 가능한 것으로 간주되고 있음

③ 기대효과

- 중앙·지방정부의 연계를 통한 광주광역시의 아시아문화중심도시 조성 활성화
- 광주광역시의 시정 연계를 통한 광주광역시의 도시브랜드 강화 기여

2) 이용자 연구를 통한 대외서비스 강화

(1) 온라인 채널 및 빅데이터 분석을 통한 이용자 연구

① 현황 및 필요성

- 코로나19 확산 이후 문화체육관광부는 비대면 문화 활성화 정책을 제시하며 온라인 콘텐츠 개발에 대한 중요성이 지속적으로 강조되고 있음
- 국립아시아문화전당은 이에 대응하여 온라인 콘텐츠를 제작하여 유통하고 있으나, 대다수의 문화예술기관이 그러하듯 양질의 성과는 담보하지 못하고 있음
- 국립아시아문화전당 유튜브 콘텐츠를 인기 순으로 나열해보았을 때, 코로나19 확산 이후 게재한 온라인 문화예술교육 콘텐츠는 국립아시아문화전당 홍보영상의 조회 수에도 못 미치고 있어 온라인 콘텐츠 유통의 실효성이 낮은 것으로 나타남
- 이는 급속도로 전개된 비대면 온라인 콘텐츠 유통 흐름에 의해 온라인 시장에 대한 이해가 부재한 상황에서 오프라인 콘텐츠를 온라인으로 전환하여 보급하는 데서 기인한 문제이기도 하지만, 온라인 이용자 연구의 부재가 보다 큰 영향을 미치고 있는 것으로 판단할 수 있음
- 이에 따라 국립아시아문화전당은 온라인 이용자 연구를 통해 온라인 콘텐츠 기획·제작의 방향성을 모색하고, 국립아시아문화전당의 온라인 콘텐츠가 보다 대중적으로 확산될 수 있도록 하는 것이 필요함

[표 V-15] 국립아시아문화전당 유튜브 콘텐츠 인기순 정렬 (TOP 10)

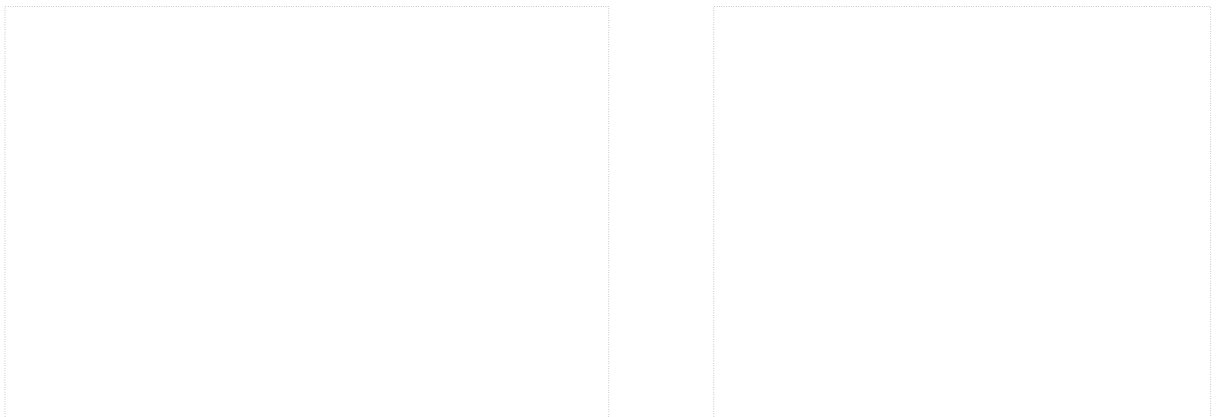
기준일 : 2020년 12월 2일

No.	게시일	콘텐츠명	러닝타임	조회수
1	2019.11.12.	무사MUSA : 불멸의 영웅들	20초	607,048
2	2018.11.20.	always as one (wheesung and ACC)	30초	446,534
3	2018.09.20.	2018 ACC 라운드테이블 디지털시대 문화기관의 소셜미디어 연대기	30초	282,212
4	2015.08.20.	국립아시아문화전당 개관기념 아카펠라플래시몹 '용산역'	6분 45초	175,854
5	2017.10.12.	ACC라운드테이블 : 문화기관과 소셜미디어 현재	30초	149,277
6	2020.01.08.	국립아시아문화전당 홍보영상	3분 20초	58,371
7	2020.04.29.	[ACC 온라인 문화예술교육] 출래 출래 몸놀이!	11분 52초	17,053
8	2018.11.13.	[MV] ACCX휘성 하나가 되어 Always as ONE	3분 16초	15,335
9	2015.08.26.	국립아시아문화전당 아카펠라 플래시몹 '부산'	5분 28초	12,552
10	2020.05.13.	[ACC 온라인 문화예술교육] 출래 출래 몸놀이! Ⅱ	10분 16초	9,654

② 추진방향

Ⅰ 온라인 채널 분석을 통한 온라인 이용자 연구 : 유튜브 크리에이터 스튜디오

- 2019년 12월 언론진흥재단의 '언론수용자 조사'에 따르면 유튜브 등 동영상 플랫폼 이용률은 2018년 33.6%에서 지난해 47.1%로 급증하며 국내 소비자들의 유튜브 사용 시간은 월간 442억분(와이즈앱 조사, 2019년 11월 기준)으로 페이스북의 월간 사용 시간(41억분)의 10배가 넘는 것으로 나타남
- 이에 따라 유튜브를 통한 영상 콘텐츠 유통과 이용자 연구의 중요성은 매우 높은 것으로 이해할 수 있음
- 유튜브는 '유튜브 크리에이터 스튜디오'를 통해 업로드한 유튜브 동영상 소비에 대한 전체적인 흐름을 제시하고 분석할 수 있는 서비스를 제공하고 있음
- 예컨대 동영상 별 시청시간, 평균시청시간, 조회수 등 콘텐츠 소비에 기초 데이터와 더불어 구독자 증감률, 유입경로, 시청 연령층에 대한 세부 데이터까지 확인할 수 있어 국립아시아문화전당의 온라인 콘텐츠 중 소비자의 기호도를 파악함과 더불어 콘텐츠 개발 방향에 대한 인사이트를 제공함
- 이와 같은 데이터를 활용하여 국립아시아문화전당의 온라인 콘텐츠 개발 방향을 지속적으로 모색하고, 이에 근거한 기획·제작으로 온라인 콘텐츠 개발의 성과를 도출할 수 있도록 함



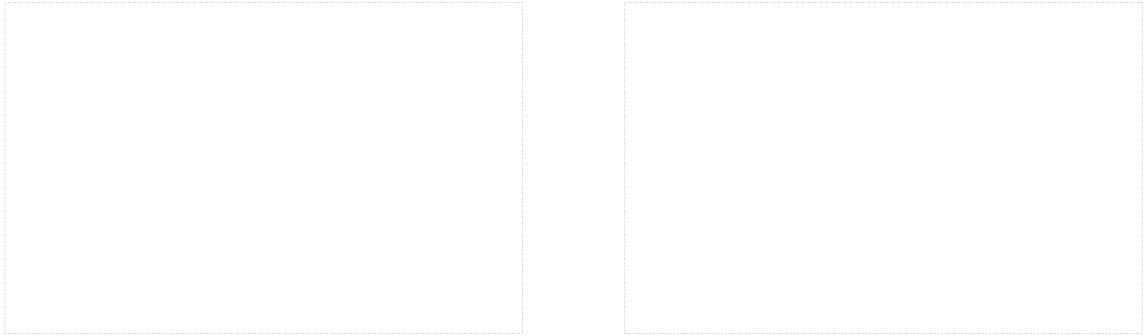
[그림 V-30] 유튜브 크리에이터 제공 데이터 (예시)

Ⅰ 빅데이터를 활용한 온라인 관람객 연구

- 온라인 상에서 국립아시아문화전당이 어떠한 맥락에서 언급되고 있는지 인지도를 파악하는 데 있어 빅데이터 기술을 활용할 수 있음
- 빅데이터 분석은 접근성이 용이한 텍스트롬(Textom)을 활용하여 국립아시아문화전당이 자체적으로 빅데이터 분석을 진행함

- 텍스트를 통한 데이터 수집이 가능한 채널은 다음과 같음

- 포털/SNS : 네이버, 다음, 구글, 바이두, 유튜브, 트위터, 페이스북 데이터 수집 가능
- 뉴스 : KBS, MBC, SBS, 조선일보, 한겨레 등 언론사 20곳의 기사 데이터 수집 가능
- 보유데이터 : 텍스트로 작성된 pdf, txt, xlsx 형식의 파일 업로드 가능
- 요청채널 : 텍스트가 제공하는 채널 외 특정 사이트의 데이터 수집이 필요할 시, 별도의 추가 비용을 지불하고 이용 가능



[그림 V-31] 텍스트(TEXTOM) 이용 가이드

③ 기대효과

- 간단한 사용법을 지닌 유튜브 크리에이터 스튜디오와 텍스트를 통해 국립아시아문화전당 내부 직원이 온라인 이용자 분석을 진행할 수 있어, 온라인 콘텐츠 기획·유통 방향에 대해 신속히 대응 가능
- 온라인 이용자 분석에 기반한 기획·유통을 통해 온라인 콘텐츠의 성과 강화

(2) 만족도 조사에 기반한 관람객 연구

① 현황 및 필요성

- 국립아시아문화전당은 <고객만족도 조사>, <지역민기관인식조사>, <레지던시 만족도 조사>, <아카이브 홈페이지 만족도 조사>, <콘텐츠만족도 조사> 등 다양한 범주의 만족도 및 인식 조사를 실행해 왔음
- 이와 같이 분절된 만족도 조사는 국립아시아문화전당의 전반적인 만족도를 파악하는 데 한계를 야기함
- 특히 만족도 조사에 기반하여 국립아시아문화전당의 통합적 운영방향을 모색하는 데 어려움이 있음
- 콘텐츠 만족도 조사의 경우 전시, 공연, 교육, 어린이 4개의 층위로 구분되어 있는데, 축제/행사에 대한 만족도 조사가 부재함에 따라 현행 콘텐츠 만족도 조사 실행 기준은 다소 모호한 것으로 나타남
- 이에 따라 국립아시아문화전당의 콘텐츠 개발 방향에 관한 시사점을 도출할 수 있는 만족도 조사 모델의 설계가 필요한 상황임

② 추진방향

Ⅰ 콘텐츠 만족도 조사 재설계

- 콘텐츠 만족도 조사는 ‘공연’, ‘전시’, ‘교육’, ‘축제/행사’ 등으로 범주를 구분하여 실행함
- 콘텐츠 만족도 조사의 목표는 국립아시아문화전당의 비전과 콘텐츠 간의 연계 및 적합성을 파악하여, 국립아시아문화전당의 콘텐츠가 기관의 정체성과 목표에 부합하는 방향으로 전개되고 있는지를 확인할 수 있도록 함
- 이와 같은 만족도 조사 모델은 각 원별로 추진하고 있는 콘텐츠 사업이 국립아시아문화전당의 전체 구도 속에서 향후 선순환 구조의 맥락에서 전개되는지 확인할 수 있는 지표로 활용함

③ 기대효과

- 국립아시아문화전당의 비전 및 연간 목표와 콘텐츠의 연계성 여부를 검토하여 콘텐츠 개발 방향에 대한 정책적 시사점 도출
- 관람객의 의견에 기반한 평가 자료로서 콘텐츠 개발 방향 설계의 정책적 당위성 확보

VI

콘텐츠 개발 추진 로드맵

1. 영역별 추진 일정
2. 단계별 추진 일정
3. 연도별 추진 일정

VI. 콘텐츠 개발 추진 로드맵

1. 영역 및 단계별 추진 일정

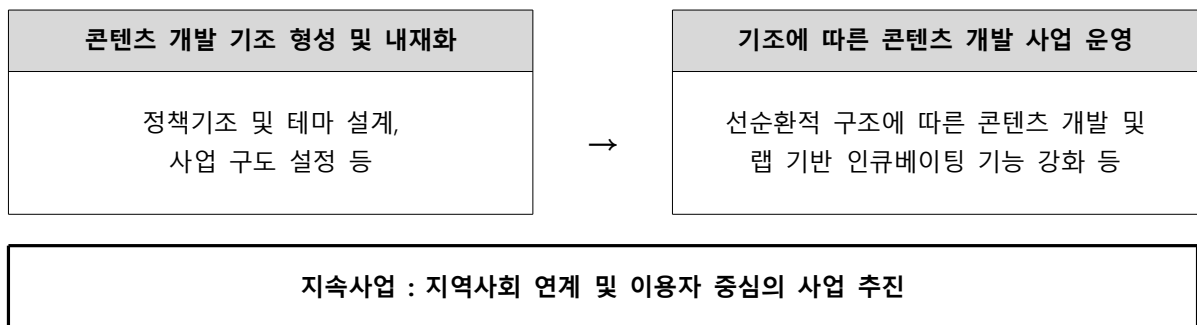
영역	전략목표	전략과제	'21	'22	'23	'24	'25
아시아	아시아적 가치와 콘텐츠 개발의 기본방향 설정	아시아적 가치(Asian Value)에 따른 정책 기조 설정					
		아시아 가치 실현 테마 설계					
	아시아 콘텐츠 개발 프로세스 구축	아시아 연구 및 자료수집 로드맵 설정					
		선순환적 구조에 따른 콘텐츠 개발					
	국제교류와 대외협력의 확산	국제교류 정책 기조 및 전략 수립					
		아시아 유관기관 연계 협력 강화					
융복합	융복합 콘텐츠를 통한 아시아 미래가치 구현	문화기술(CT)을 통한 아시아 미래가치 구현					
		랩 기반 인큐베이팅 기능 강화					
	아시아 문화유산경영 발굴	정보재로서의 문화유산 활용					
		아시아 디지털 헤리티지 사업 구도 설정					
	디지털 대전환에 따른 온라인 콘텐츠 개발	온라인 콘텐츠 개발구도 및 차별화 전략 구축					
		온라인 콘텐츠 성과기준 설정					
지역사회·이용자	지역사회 연계를 통한 지역문화 활성화	콘텐츠 개발을 위한 민관협력 네트워크 체계 구축	지속사업				
		광주광역시 시정 연계 지속·강화	지속사업				
	이용자 연구를 통한 대외서비스 강화	온라인 채널 및 빅데이터 분석을 통한 이용자 연구	지속사업				
		만족도 조사에 기반한 관람객 연구	지속사업				

2. 단계별 추진일정

(1) 개요

- 국립아시아문화전당의 영역별 추진일정을 단계 별로 구분했을 때, ‘지속 사업’, ‘콘텐츠 개발 기초 형성 및 내재화’, ‘기초에 따른 콘텐츠 개발 사업 운영’으로 나눌 수 있음
- 지속사업의 경우 아시아문화중심도시 조성사업의 핵심 거점시설로서의 기능을 위한 핵심 사업으로, 연차의 구분 없이 지속적으로 추진하여 국립아시아문화전당의 콘텐츠 사업의 기반을 강화하는 역할을 함
- 콘텐츠 개발 기초 형성 및 내재화는 2021년에 추진하는 핵심 사업을 대상으로, 국립아시아문화전당 콘텐츠 개발의 중장기적 관점과 방향성을 구축하고 대외적으로 공유함으로써 장기적인 안정성을 도모하는 방향을 마련하는 역할을 함
- 2021년 콘텐츠 개발 기초 형성 및 내재화 이후 국립아시아문화전당의 콘텐츠 개발을 체계적인 구도 안에서 추진하며 2025년까지의 콘텐츠 개발 계획을 완성함

[표 VI-1] 단계별 추진일정 주요 방향



(2) 지속사업 : 국립아시아문화전당 운영 기반 강화

영역	전략목표	전략과제	'21	'22	'23	'24	'25
지역사회·이용자	지역사회 연계를 통한 지역문화 활성화	콘텐츠 개발을 위한 민관협력 네트워크 체계 구축	지속사업				
		광주광역시 시정 연계 지속강화	지속사업				
	이용자 연구를 통한 대외서비스 강화	온라인 채널 및 빅데이터 분석을 통한 이용자 연구	지속사업				
		만족도 조사에 기반한 관람객 연구	지속사업				

(3) 1단계 : 콘텐츠 개발 기초 형성 및 내재화

영역	전략목표	전략과제	'21	'22	'23	'24	'25
아시아	아시아적 가치와 콘텐츠 개발의 기본방향 설정	아시아적 가치(Asian Value)에 따른 정책 기초 설정					
		아시아 가치 실현 테마 설계					
	국제교류와 대외협력의 확산	국제교류 정책 기초 및 전략 수립					
융복합	융복합 콘텐츠를 통한 아시아 미래가치 구현	문화기술(CT)을 통한 아시아 미래가치 구현					
	디지털 대전환에 따른 온라인 콘텐츠 개발	온라인 콘텐츠 개발구도 및 차별화 전략 구축					
		온라인 콘텐츠 성과기준 설정					

(4) 2단계 : 기초에 따른 콘텐츠 개발 사업 운영

영역	전략목표	전략과제	'21	'22	'23	'24	'25
아시아	아시아 콘텐츠 개발 프로세스 구축	선순환적 구조에 따른 콘텐츠 개발					
	국제교류와 대외협력의 확산	아시아 유관기관 연계 협력 강화					
융복합	융복합 콘텐츠를 통한 아시아 미래가치 구현	랩 기반 인큐베이팅 기능 강화					
	아시아 문화유산경영 발굴	정보재로서의 문화유산 활용					
		아시아 디지털 헤리티지 사업 구도 설정					

3. 연도별 추진 일정

1) 개요

(1) 콘텐츠 개발 추진의 기본 전제⁷⁾

■ 방향 확립

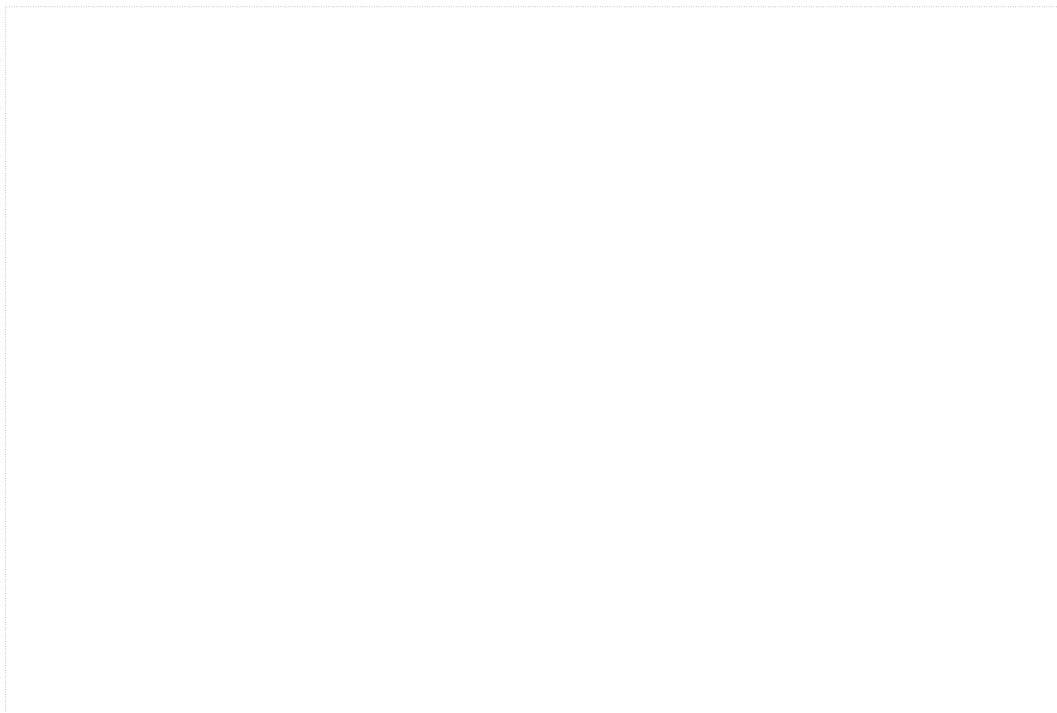
- 패러다임 전환 기제로서의 아시아적 가치 설정과 새로운 경제구도 형성과 다양한 사회문제 해결에 기여하는 기술로 문화기술(CT)를 재개념화를 통해 콘텐츠 개발의 기본 방향을 확립함
- 이원적 선순환 체계 마련으로 실행력 담보(각 원별/조직전체 구분)
- (각 원별) 아시아가치 실현 콘텐츠 핵심개념 설정 및 추진
- (조직 전체) 중장기(3~5년) 특화 콘텐츠 기획·개발

■ 지역사회 연계

- 광주광역시 시정 연계(미디어창의도시) 및 콘텐츠 개발의 협력적 파트너로서 인식하고 민관협력을 활성화하여 콘텐츠 개발을 추진함

■ 수요분석

- 만족도 조사 재설계와 온라인 채널 및 빅데이터 분석에 따른 콘텐츠 수요분석을 통해 콘텐츠 개발의 적합성을 검토하고, 당위성을 확보함



[그림 VI-1] 국립아시아문화전당 콘텐츠 개발의 기본 전제

7) 영역별, 단계별 연구의 지속사업에 해당하는 내용으로, 콘텐츠 개발의 기초 틀로 작동함

(2) 콘텐츠 개발 추진 로드맵(안)

Ⅰ 각 원별 제안내용

○ 2021 ~ 2022년 : 포스트 코로나 시대 대응

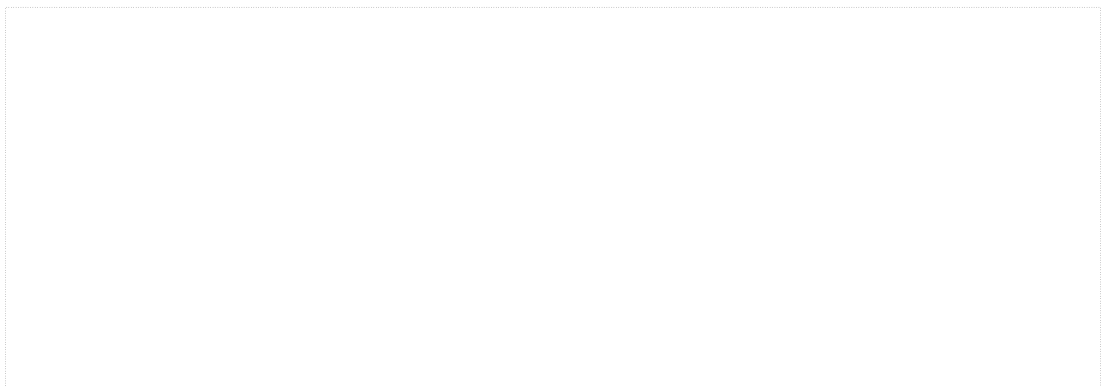
- 전당의 콘텐츠 개발 추진 로드맵은 22년까지 포스트 코로나 시대 대응의 맥락에서 추진하여 시의성을 확보하고, 이에 따른 콘텐츠 개발을 통해 사회적 가치실현을 도모함

○ 2023 ~ 2025년 : 전당 특화 콘텐츠 고도화

- 기확보한 전당의 자원을 바탕으로 전당의 특화 콘텐츠를 고도화함
- 연구·수집·교류는 아시아의 도시에서 발견되는 문화·예술과 이를 추동하는 인간의 삶의 양태를 살펴보는 흐름으로, 도시 → 문화예술 → 생활양식 순으로 3개년 마다 순환하여 유기적으로 운영하는 프로세스를 구축함 (그림 VI-2 참고)
- 창·제작의 경우 아시아 디지털 헤리티지 운영을 특화운영하여 전당의 대외 인지도를 제고함

[표 VI-2] 콘텐츠 개발 사업 추진 로드맵(안)

구분	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년
핵심기조	포스트 코로나 시대 대응		전당 특화콘텐츠 고도화		
핵심개념	포스트휴머니즘	에코비즈니스	도시문화	문화예술	생활양식
문화정보원	아시아 문화교류사	아시아 기후난민 재해건축	아시아 거점도시 철학 · 도시 디자인	아시아 공예품	아시아 생노병사
문화창조원	포스트휴머니즘 (Post-humanism)	에코비즈니스 (Eco business)	특화콘텐츠 브랜드화 : 디지털헤리티지(Digital heritage) 정보재로서의 문화유산 활용과 비즈니스 모델 발굴		
예술극장	미래사회 적합한 휴머니즘 재탐색	문화기술(CT) 기반 친환경 비즈니스 모델 발굴			
어린이문화원	기후위기와 우리의 삶		아시아 거점 도시, 건축물	상징, 문양, 패턴	결혼, 장례, 의례
민주평화교류원	총 사업비 타당성 재조사, 전시 기본계획 수립 등 진행 중으로 향후 선정 필요				



[그림 VI-2] 전당 특화콘텐츠 고도화를 위한 수집·연구·프로세스

Ⅰ 조직 전체 제안내용

○ 선순환 구조에 따른 특화 콘텐츠 개발

- <아시아의 소리(Sound) : 뉴트로 뮤지컬>(예시) 콘텐츠 개발 추진

2) 각 원별 세부내용

(1) 포스트 코로나 시대 대응

① 2021년 : 포스트휴머니즘

Ⅰ 핵심테마 및 제안배경

- 핵심테마 : 포스트휴머니즘(Post-humanism)
- 핵심방향 : 휴머니즘의 기본 전제를 비판적으로 검토하여 미래사회에 적합한 휴머니즘 재탐색
- 제안배경 : 전 세계적으로 급속도로 전개된 디지털 대전환은 포스트휴머니즘이 내포하는 다양한 개념을 바탕으로 포스트 코로나 시대의 인류의 핵심가치 모색의 필요성 야기함

Ⅱ 핵심과제

영역	전략목표	전략과제	내용
아시아	아시아적 가치와 콘텐츠 개발의 기본방향 설정	아시아적 가치(Asian Value)에 따른 정책 기조 설정	p.202.
융복합	융복합 콘텐츠를 통한 아시아 미래가치 구현	문화기술(CT)을 통한 아시아 미래가치 구현	p.220.
	디지털 대전환에 따른 온라인 콘텐츠 개발	온라인 콘텐츠 개발구도 및 차별화 전략 구축	p.241.

Ⅲ 원별 콘텐츠 개발 기본방향

구분	내용
핵심개념	포스트휴머니즘
문화정보원	아시아 문화교류사
문화창조원	포스트휴머니즘 (Post-humanism) 미래사회 적합한 휴머니즘 재탐색
예술극장	
어린이문화원	기후위기와 우리의 삶 1

Ⅳ 업무별 주요내용

○ 수집·연구·교류

- (문화전당의 아시아성 공표) <아시아문화테마위원회>와의 공동연구·협의체 활용(<아시아 문화테마위원회>와의 공동연구·협의체 활용)

국립아시아문화전당의 아시아적 가치
"코로나 일상시대에 국가경쟁력을 확보할 수 있고 사회적 가치를 창출하는 새로운 대안 가치"

- (환경주제 스토리 발굴) 미세먼지, 기후난민·재해건축 자원 확보
- (환경주제 아시아 영화 수집·연구) 태생적으로 융복합 원리가 작동되고 확장성이 높은 미디어인 아시아 영화를 활용한 주제의 동향/이슈 수집·연구
- (아시아문화연구 국제학술대회) 아시아 국가 별 포스트휴머니즘에 대한 담론 공유
- (국제교류협력) 플랫폼 역할 중심의 단계적 세부전략을 세워 국제파트너 지원·협력 및 커뮤니티 가입국 확장 도모를 위해 권역 별 기준 대신 문화예술 장르 우선 기준으로 삼는 것을 제안
- (문화전당형 ODA 사업 기획) 수익성보다 ODA 사업을 통한 국제 협력관계 구축 관점 중심

○ 창·제작

- (문화전당 문화기술(CT) 재개념화 및 최적화)

국립아시아문화전당 문화기술(CT) 재정의 방향	
‘사회적 가치 실현(사회 문제 해결)’을 기본 방향으로 설정하고, 융복합 콘텐츠를 개발하고 유통해야 하는 대중적 공감대를 형성하고, 이를 비즈니스 모델 개발 차원으로 확대해나가는 방향이 필요함	

- (상설 공간 조성) 상설체험관 신설, 전당 브랜드 성립에 중추 역할 제고
- 포스트 코로나 시대 인류에 직면한 문제들을 아시아적 관점으로 반성, 해결지점 등을 모색하는 레지던시 프로그램 운영 및 결과전시 개최
- (온라인콘텐츠 성과분석) 온라인 콘텐츠 기획·유통 및 성과 도출
- 온라인에 특화된 임팩트 있는 비대면 콘텐츠 제작 및 플랫폼 개발을 통해 유통을 활성화하고 온라인 콘텐츠의 성과분석을 수행하여 성과 분석 실행

온라인 콘텐츠 개발방향	목표설정	- 국립아시아문화전당 온라인 콘텐츠 개발 목표 제시 * 예시 : 국립아시아문화전당 관람객 유입 및 대외인지도 제고	
	콘텐츠 유형 구분	- 체계적인 콘텐츠 개발 및 성과 도출을 위한 유형 제시 * 예시 : 전시, 교육, 행사, 홍보, 기타	
	운영 채널 및 게재 건수	- 온라인 콘텐츠 유통 채널 및 채널 별 게재 건수 검토 * 예시 : (유통채널) 홈페이지, 유튜브, 인스타그램, 페이스북 등 (게재건수) 각 채널 별 콘텐츠 게재 건수를 유형별로 구분하여 제시	
온라인 콘텐츠 성과분석	콘텐츠 조회수	- 온라인 콘텐츠 조회수를 검토하여 콘텐츠 주요 성과 도출	
		구분	내용
		채널 별 총 조회수	채널 별 연간 총 조회수 검토하여 핵심 유통 채널 확인 및 성과제시
		개별 콘텐츠 조회수 (채널 별 TOP 30)	개별 콘텐츠 조회수 검토를 통해 경쟁력 있는 콘텐츠 확인 및 성과제시
	오프라인 관객전환	- <콘텐츠 만족도 조사> 내에 ‘온라인 콘텐츠 감상을 통해 전당 방문 의사형성 유무’ 문항을 추가하여 온라인 콘텐츠유통에 따른 관람객 개발 여부 파악	

② 2022년 : 에코비즈니스

Ⅰ 핵심테마 및 제안배경

- 핵심테마 : 에코비즈니스(Eco-business)
- 핵심방향 : 자연과 인류의 공생에 기반한 지속 가능한 발전 방향 모색
- 제안배경 : 지구온난화를 비롯한 환경문제가 코로나19의 전파를 촉진시켰다는 연구결과에 따라 환경보호의 중요성이 강조되고 있음. 이에 정부는 그린뉴딜을 추진하는 등 코로나19 이후를 대비하고 삶의 일상화 및 안정성을 위한 친환경 비즈니스 모델의 확산이 요구됨

Ⅰ 핵심과제

영역	전략목표	전략과제	내용
아시아	아시아적 가치와 콘텐츠 개발의 기본방향 설정	아시아적 가치(Asian Value)에 따른 정책 기조 설정	p.202.
융복합	융복합 콘텐츠를 통한 아시아 미래가치 구현	문화기술(CT)을 통한 아시아 미래가치 구현	p.220.
	디지털 대전환에 따른 온라인 콘텐츠 개발	온라인 콘텐츠 개발구도 및 차별화 전략 구축	p.241.

Ⅰ 원별 콘텐츠 개발 기본방향

구분	내용
핵심개념	에코비즈니스
문화정보원	아시아 기후난민, 재해건축
문화창조원	에코비즈니스 (Eco business) 문화기술(CT) 기반 친환경 비즈니스 모델 발굴
예술극장	
어린이문화원	기후위기와 우리의 삶 2

Ⅰ 업무별 주요내용

○ 수집·연구·교류

- (환경주제 스토리 발굴) 전시·공연 콘텐츠 개발 자원 확보
- (도시문화 연구조사) 거점도시별 건축철학, 특징, 시사점 등 기초 조사 및 거점도시의 매력 분석 결과를 전당 및 아시아문화중심도시 형성의 시사점으로 활용
- (아시아문화연구 국제학술대회) 아시아 국가 별 환경주제 관련 담론 공유
- (ACC형 ODA 사업 본격 추진) ACC형 ODA 사업 개발을 위해 전당과 외부전문가 중심이 되는 형식의 직접사업(공모사업) 형태가 아닌 자체 기획을 통한 사업으로 전환 하며, 이를 위해 ODA 업무 담당자 추가 배치

○ 콘텐츠 창·제작

－ (문화전당의 문화기술(CT) 공표)

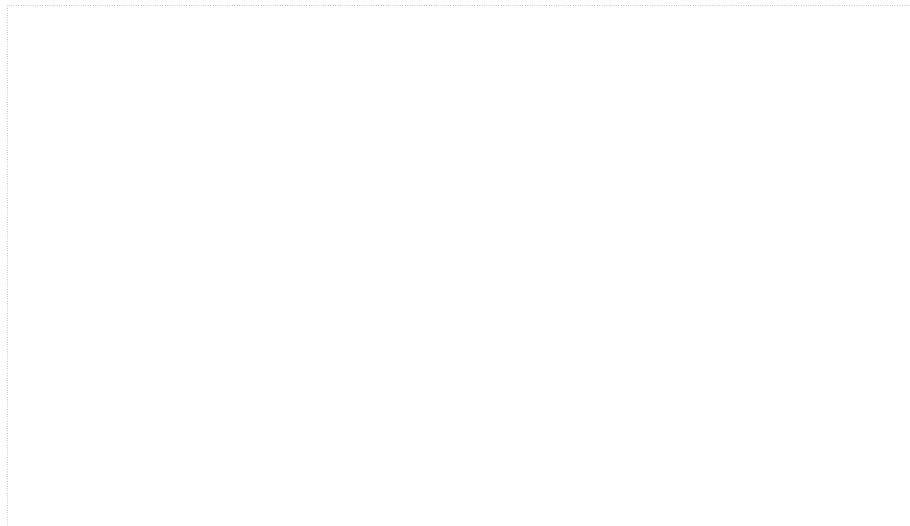
국립아시아문화전당의 문화기술(CT) 재정의 (안)
"다양한 사회문제 해결에 기여하여 국가경쟁력을 확보 할 수 있는 아시아 문화가치 구현기술"

－ (상설공간 조성) 랩(Lab) 물리적 공간 마련, 매개자 시스템 보완

·랩 운영의 기본 방향 및 물리적 공간의 부재로 인한 한계를 극복하기 위한 사업 추진

·첫 번째, 랩을 위한 개별 물리적 공간을 구성하는 방안으로 창제작센터 내부의 활용도가 낮은 공간을 리모델링하여 랩이 상주하며 콘텐츠를 연구·개발할 수 있도록 함

·두 번째, ACT스튜디오의 활용을 유지하되, 전문 매개자를 활용하여 랩 구성원들 간의 소통·교류 활성화를 유도하여 창제작의 시너지 효과를 도모하여 인큐베이팅 기능을 강화함



[그림 VI-3] 융복합 콘텐츠 개발을 위한 체계

－ (환경주제 아시아 영화제 개최) 아시아 국가 별 환경주제 관련 담론 공유 영화제 개최

－ (디지털헤리티지 비즈니스 모델 기획) 아시아문화지도 프로토타입 고도화, 유통방식 관련 외부 컨설팅 활용해 전문화 도모

· 에코비즈니스 주제의 창·제작 레지던시를 통해 코로나 일상시대의 대응과 전당의 사회적 가치실현을 실증적 접근하는 친환경 비즈니스 모델 발굴 지원 (창제작자의 인큐베이팅 지원의 지속사업을 위한 테스트베드 성격의 사업으로, 차년도 디지털헤리티지 기반의 비즈니스 모델 지원(랩 기반 인큐베이팅 강화)을 위한 비즈니스 모델 발굴 지원 확대)

－ (아시아 대표축제 지역연계) 지역 주민들 주도 기획, 학교·학생 참여 역할 부여

(일본 ‘스키야키 미츠 더 월드뮤직 페스티벌’사례처럼 지역 주민들이 축제를 직접 기획하고, 학교에서는 이와 관련된 교육을 시행하여 주민의 자발적 참여 유도)

(2) 전당 특화 콘텐츠 고도화

① 2023년 : 아시아의 도시문화

■ 핵심테마 및 제안배경

- 핵심테마 : 아시아 도시문화 - ‘거점도시’
- 핵심방향 : 아시아 도시의 문화적 특성 연구를 통한 아시아 권역 별 주요 도시·건축철학의 이해
- 제안배경 : 포스트 코로나 시대의 대응 이후 특화콘텐츠 고도화 1단계로, 전당이 기확보한 아시아 관련 자원을 바탕으로 아시아의 권역 별 거점도시의 문화연구를 추진하여 전당의 특화콘텐츠 고도화를 위한 기본 방향을 모색함

■ 핵심과제

영역	전략목표	전략과제	내용
아시아	아시아 콘텐츠 개발 프로세스 구축	아시아 연구 및 자료 수집 로드맵 설정	p.209.
	국제교류와 대외협력의 확산	국제교류 정책 기조 및 전략 수립	p.215.
융복합	아시아 문화유산경영 발굴	웹 기반 인큐베이팅 강화	p.227.

■ 콘텐츠 개발 기본방향

구분	내용
핵심개념	아시아 도시문화
문화정보원	아시아 거점도시 철학 · 도시 디자인
문화창조원	특화콘텐츠 브랜드화 디지털헤리티지(Digital heritage) 정보재로서의 문화유산 활용과 비즈니스 모델 발굴
예술극장	
어린이문화원	아시아 거점 도시, 건축물

■ 업무별 주요내용

○ 수집·연구·교류

- (도시문화·문화예술 연구조사) 매력적인 아시아 거점도시 문화관련 전당 자원 전수조사 바탕으로 아카이브 고도화(심층), 주요 도시의 수공예품 선정 등 기초조사 추진
기 확보된 연구자료와 연계하여 아시아 5개 권역의 주요 도시 선정하여 도시문화연구 추진
- (아시아문화연구 국제학술대회) 아시아 국가 별 거점도시에 대한 담론 공유

○ 창·제작

- (친숙한 일상 콘텐츠로 유도) 도시건축 관련 캐릭터, 일상생활 등 연계
- (아시아권역 뉴미디어아트(넷아트, 웹아트)) 전년도 발굴한 환경 주제 활용
- 아시아 권역의 뉴미디어아티스트의 연구, 창작, 유통을 지원하여 뉴미디어아트(넷아트, 웹아트 등) 활성화를 주도함으로써 온라인 콘텐츠 브랜드 및 도시 브랜드 형성에 기여
- (디지털헤리티지 비즈니스 모델 유통) 콘텐츠 유통채널의 다각화 및 지원 강화
- (랩 기반 인큐베이팅 강화) 비즈니스 모델 개발지원 확대

참고사례) 네이버 인큐베이팅

■ 콘텐츠 유통은 인큐베이팅에 포함될 수 있는가?

- 이선영(2017)은 콘텐츠 인큐베이팅은 제작자에 대한 지원은 물론이고 제작된 콘텐츠를 게시할 수 있는 공간의 지원도 포함되어야 한다고 주장한 바 있음
- 이는 콘텐츠가 노출되지 않으면 소비될 수 없다는 특징에서 기인하며, 이로 인해 콘텐츠 인큐베이팅은 성장 가능성을 지닌 창작자의 재능·기술·자본·노하우 등의 관리 외에 제작한 콘텐츠를 게시할 기회를 제공하는 것으로 확장시킬 수 있다고 보았음

■ 채널 지원 중심의 인큐베이팅 : 네이버 인큐베이팅

- 일반적으로 인큐베이팅은 관련 단체나 개인에게 자금을 지원하는 형태로 나타나지만 네이버의 인큐베이팅은 자금의 지원이 아니라 창작자들이 필요로 하는 콘텐츠 게시 공간을 제공하고 있음. 예를 들어, 블로그의 활동으로 인한 파워블로거 선정이나 네이버 캐스트의 활용, 지식인 등이 그러하며, 창작 콘텐츠에 있어서 웹툰 도전 만화와 베스트 도전, 그라폴리오 마켓, 웹소설 등을 찾아볼 수 있음

- (거점도시 주제 아시아 영화제 개최) 아시아 거점도시 매력이 돋보이는 영화제 개최
- (아시아 대표축제 지역연계) 지역 주민들 주도 기획, 학교·학생 참여 역할 부여

② 2024년 : 아시아의 문화·예술

Ⅰ 핵심테마 및 제안배경

- 핵심테마 : 아시아의 문화·예술 - 공예품
- 핵심방향 : 아시아의 도시 정체성을 이루는 문화·예술의 연구를 통해 아시아의 인문적 가치 추출
- 제안배경 : 전당의 특화콘텐츠 고도화 2단계로, 아시아의 도시문화 연구에서 도출되는 도시 정체성을 이루는 특색 있는 문화·예술을 선정하고 자료 수집과 연구를 진행하여 콘텐츠 개발 자원 확보를 추진함

Ⅰ 핵심과제

영역	전략목표	전략과제	내용
아시아	아시아 콘텐츠 개발 프로세스 구축	선순환적 구조에 따른 콘텐츠 개발	p.211.
융복합	아시아 문화유산경영 발굴	정보재로서의 문화유산 활용	p.233.
		아시아 디지털 헤리티지 사업의 구도 설정	p.238.
	융복합 콘텐츠를 통한 아시아 미래가치 구현	웹 기반 인큐베이팅 기능 강화	p.227.

Ⅰ 콘텐츠 개발 기본방향

구분	내용
핵심개념	문화·예술
문화정보원	아시아 공예품, 수공예 기술
문화창조원	특화콘텐츠 브랜드화 디지털헤리티지(Digital heritage) 정보재로서의 문화유산 활용과 비즈니스 모델 발굴
예술극장	
어린이문화원	아시아 공예품 상징, 디자인, 문양, 패턴

Ⅰ 업무별 주요내용

● 수집·연구·교류

- (문화예술·생활문화 연구조사) 아시아 도시문화 연구의 후속 수집·연구 추진으로 선순환적 구조 활성화, 공예품(심층), 의례(기초) 관련 수집·연구·조사
- 공예품 관련 업무체결 기관(이란 타브리즈이슬람예술대학교), ACC 창작공간네트워크, 아시아컬처네트워크, 연합학술대회 등 활용
- (아시아문화연구 국제학술대회) 아시아 국가 별 공예품(상징, 문양)에 대한 담론 공유

○ 창·제작

- (아시아·지역사회 공예품 유통) 전당 문화상품점(온·오프라인) 활용한 유통 지원 및 아시아 공예품 관련 대중화 참여 프로그램 마련(온라인/웹에 익숙한 젊은 창작 세대가 놓쳤을 아날로그 감성을 키워내는 공예품을 활용해 문화예술이 삶에 주는 가치 등에 대한 접근 유도)
- 지역사회 공예품 등 연계 콘텐츠 개발 시 인큐베이팅 차원의 지원을 전개하고, 지역사회에서 주도적으로 콘텐츠를 개발 전개해나갈 수 있는 운영모델 구축
- (디지털 헤리티지 및 뉴미디어아트 창·제작) 전년도 발굴한 아시아 거점도시 활용
- 정보재로서의 문화유산 활용에 기반한 전당의 아시아 문화유산경영 전략 확립하고, 디지털헤리티지의 유통을 위해 아이템 별로 별도의 기획전략 및 유통방식에 대한 외부 컨설팅을 진행함으로써 전문화 도모

[표 VI-3] 국립아시아문화전당 디지털 헤리티지 사업의 새로운 구도

추진 배경	- 국내외 창·제작자에 대한 디지털 헤리티지 콘텐츠 및 비즈니스 모델 개발 지원을 통해 아시아적 가치를 범지구적으로 확산하여 디지털 헤리티지의 혁신을 선도함	
차별화 전략	<ul style="list-style-type: none"> - 아시아적 가치 실현 맥락에서의 디지털 헤리티지 콘텐츠 개발 <ul style="list-style-type: none"> · 아시아의 지역과 전통 등 소재로 접근하지 않고, 아시아가 내포하고 있는 가치에 중점을 두어, 민주·평화 정신의 실천/ 혼성과 이질성을 담는 역동적 다양성/사회문제와 갈등에 대응하는 대안 가치의 맥락에서 아시아에 대한 논의와 담론을 지속적으로 공론화해나갈 수 있는 콘텐츠로 차별화를 마련함 - 디지털 헤리티지의 비즈니스 모델 생태계 활성화 <ul style="list-style-type: none"> · 창제작센터 랩의 인큐베이팅 기능 강화에 따라 디지털 헤리티지 비즈니스 모델 개발을 지원하여, 콘텐츠의 유통 및 가치확산의 지속성을 확보함 	
구축 방향	방향설정	범아시아적인 문화유산을 아시아적 가치 실현 맥락에서 접근함
	적용기술	디지털 기술의 범주를 두지 않고 폭 넓게 제시함
	생산기반	창제작센터의 랩을 기반으로 국내외 창·제작의 콘텐츠 개발 지원
	접근성 강화	참여자의 직접적 체험에 기반한 콘텐츠로 흥미 및 참여 유발
	지속성 강화	사업화 희망 창·제작자를 대상으로 비즈니스 모델 개발 지원
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> 아시아적 가치 실현을 확산하는 실감형 콘텐츠 개발 </div>	

- (공예품 활용 예술치유 콘텐츠 제작) 수공예 활용 예술치유 교육 기획·운영
- (문화예술품 소재 아시아 영화제 개최) 수공예, 상징, 문양 관련 다큐멘터리 영화제 개최

③ 2025년 : 아시아의 생활양식

Ⅰ 핵심테마 및 제안배경

- 핵심테마 : 아시아의 생활양식 -‘생노병사’
- 핵심방향 : 문화·예술의 기저에 자리한 생활양식에 대한 분석을 통해 아시아의 라이프스타일 도출
- 제안배경 : 전당의 특화콘텐츠 고도화 3단계로, 아시아 문화·예술을 추동하는 인간의 삶의 양태를 살펴봄으로써 전당 콘텐츠 고도화를 위한 프로세스를 완성함. 이처럼 아시아의 도시에서 발견되는 문화·예술과 이를 추동하는 인간의 삶의 양태를 살펴봄으로써 아시아 문화에 대한 이해도 제고와 콘텐츠 개발의 자원을 확보함 (2026년에는 아시아의 도시문화 연구로 순환)

Ⅰ 핵심과제

영역	전략목표	전략과제	내용
아시아	국제교류와 대외협력의 확산	아시아 유관기관 연계 협력 강화	p.218.
	아시아 콘텐츠 개발 프로세스 구축	선순환적 구조에 따른 콘텐츠 개발	p.211.
융복합	아시아 문화유산경영 발굴	정보재로서의 문화유산 활용	p.233.
	융복합 콘텐츠를 통한 아시아 미래가치 구현	랩 기반 인큐베이팅 기능 강화	p.227.

Ⅰ 콘텐츠 개발 기본방향

구분	2025년
핵심개념	생활양식
문화정보원	아시아 생노병사
문화창조원	특화콘텐츠 브랜드화 디지털헤리티지(Digital heritage) 정보재로서의 문화유산 활용과 비즈니스 모델 발굴
예술극장	
어린이문화원	아시아 결혼, 장례, 의례

Ⅰ 업무별 주요내용

○ 수집·연구·교류

- (생활문화·도시문화 연구조사) 도시문화→문화예술→생활양식에 이르는 수집·연구 프로세스 활성화를 통한 콘텐츠 개발의 장기적인 안정성 확보, 의례(심층)·도시문화(심층) 수집·연구·조사
- (아시아문화연구 국제학술대회) 아시아 국가 별 의례에 대한 담론 공유
- (통합리포트 성과 가시화) 특화 콘텐츠 1~3단계 총괄한 도시문화, 문화예술, 생활양식에 이르는 결과물 연구보고서 제작

○ 창·제작

- (디지털헤리티지 유통 및 뉴미디어아트 창·제작) 전년도 발굴한 아시아 공예품 활용 선순환 구조에 따른 콘텐츠 글로벌 시장 유통
- (의례 소재 아시아 영화제 개최) 생노병사 관련 아시아 의례 다큐멘터리 영화제 개최
- (아시아 대표축제 지역연계) 지역 주민 주도의 기획, 학교·학생 참여 역할 부여

④ 민주평화교류원(2021~2025년)

- 총 사업비 타당성 재조사, 전시 기본계획 수립 등 진행 중으로 향후 연계 필요

3) 조직 전체 세부내용

- 아시아의 소리(Sound) : 뉴트로 뮤지컬 (p.212 참고)

구 분		내 용
개요		아시아 국가의 민중·대중음악을 통해 정치사회 맥락의 역사적 사건을 통해 아시아의 현재와 미래가치를 다루는 뮤지컬 제작
연구·수집 (21~22년)	아시아의 민중음악 연구·수집	동남아시아 권역의 대중음악 자원과 연계할 수 있도록, 동남아시아 권역의 민주·인권·평화의 메시지를 담은 민중음악 연구·수집
	기존 컬렉션 연계 활용 (대중음악)	국립아시아문화전당은 2014년 '1980년대 한국 대중음악' 파일럿 프로젝트를 시작으로, 아시아 8개 지역의 대중음악사 기초조사를 수행했고, 인도네시아, 미얀마, 베트남, 말레이시아 등 4개 지역의 대중음악 컬렉션을 구축함
창제작 (22~23년)	스토리 창작	통합레지던시를 통해 연구·수집 단계에서 확보된 민중·대중음악 자원을 활용하여 뮤지컬의 스토리 창작
	음악편곡	전당의 확보한 근대기의 민중·대중음악을 편곡하여 동시대 음악 트렌드에 부합하도록 제작
	비대면 콘텐츠	일반적인 온라인 유통 방식과는 차별화될 수 있도록 공연콘텐츠의 고유한 성격인 '현장성'을 살릴 수 있는 창제작 접근
	사회적 콘텐츠	공연콘텐츠를 통한 사회적 가치실현 방향 모색을 위해 유니버설 디자인, 배리어 프리 개념의 맥락에서 문화기술(CT)을 적용한 창제작 접근
유통 (24~25년)	쇼케이스	공연전문가/ 언론 초청
	본 공연화	국내외 프로모터/ 언론 초청
	상설공연화	국내투어 및 해외마켓 프로모션
	해외시장 진출	글로벌 시장 유통

참고문헌



[학술논문]

- 김승혁·유민우·이선재(2019), 지구온난화에 따른 이상기후의 변화, 한국환경교육학회 학술대회 자료집, 338-343
- 박신의(2016), 문화유산 활용과 가치 제고 전략, 『문화예술경영학연구』, 제 9권 2호, 3-29
- 박신의(2014), 뉴미디어아트, 혁신적 비즈니스 모델은 가능할까?, 『기초조형학연구』, 195-205

[연구보고서]

- 광주광역시(2015), <광주 미디어아트 창의도시 마스터 플랜>
- 경희대학교 문화예술경영연구소(2016), <아세안문화원 전시 기본계획 및 공간구성 연구>
- 경희대학교 문화예술경영연구소(2020), <경기 문화기술(CT) 산업육성을 위한 정책방향 연구>
- 국립아시아문화전당(2020), <2019 아시아문화테마위원회>
- 아시아문화원(2016), <국립아시아문화전당 전략개발연구 : 창·제작 중심 콘텐츠 사업을 위한 운영 전략 수립>
- 아시아문화원(2018), <디지털 헤리티지 기반 융복합 콘텐츠 체험 모델 개발>
- 아시아문화원(2019), <아시아 문화 콘텐츠 중장기 발전방안 연구>
- 한국문화관광연구원(2019), <국립아시아문화전당 운영 효과 분석>

[학술기사]

- 명수정(2019). 국제사회의 기후변화 및 재난재해 논의 동향. 국토, 6-14
- 연원호, 나수엽, 박민숙, 김영선. (2020). 첨단기술을 둘러싼 미·중 간 패권 경쟁 분석 . [KIEP] 오늘의 세계경제, 20(18)

[온라인 기사]

- 고성희(2020.7. 22), 오케스트라 만나 색다른 ‘빨간맛’, 헤럴드경제
<http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20200722000397>
- 김다이(2020.11.19.), 잠들어 있는 책 깨우기! ‘거시기’ 공유문화 프로젝트, 광주매일신문,
<http://kjdaily.com/article.php?aid=1605776072530721006>
- 김원재(2020). “지식 교류 프로그램에서 휴먼웨어의 중요성 : 그랜드 프론트 오사카 ‘Knowledge Capital’”. 문화예술지식정보시스템. 아키스브리핑 제234호. 한국문화관광연구원.
- 김용희(2020. 11. 11), “누구나 일상에서 즐길 수 있는 ‘미디어아트 공간’ 열렸어요”, 한겨레,
http://www.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/969432.html

남지은(2020. 7. 15), '박수는 경적으로 환호는 감뻑이로'...드라이브 인 공연의 무한 진화, 한겨레신문,
http://www.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/953815.html

이배순(2020. 11. 30), 함께 만들어가는 문화 축제 '양림골목비엔날레', 시민의소리,
<https://www.siminsori.com/news/articleView.html?idxno=223020>

전은재(2020. 11. 12), 뮤직플랫폼 민주길 오월을 듣다, 광주일보,
<http://www.kwangju.co.kr/read.php3?aid=1605108600708149007>

지민경(2020. 6. 5.), "129개국12만 시청자" 세계 최초 온라인 콘서트 '바운드 라이브'가 이뤄낸 성과,
OSEN, <http://osen.mt.co.kr/article>)

[누리집]

국립아시아문화전당, <https://www.acc.go.kr>

금천예술공장, https://www.sfac.or.kr/artspace/artspace/geumcheon_main.do

아시아문화원, <http://aci-k.kr/>

아트센터 나비, <http://artnabi.gabia.io/>

주한네덜란드대사관 문화블로그, <http://dutchculturekorea.com/?p=5010>

한-아세안센터, <https://www.aseankorea.org/kor/>

Asia Society, asiasociety.org

Asia Link, <http://asialink.unimelb.edu.au>

Asia-Euro Foundation, <http://www.asef.org>

Fukuoka Asian Art Museum, <https://faam.city.fukuoka.lg.jp/>

QAGOMA, <https://www.qagoma.qld.gov.au/about/our-story/apt>

AAPPAC, <https://www.aappac.com/en/home/>

Asia Civilization Museum, <https://www.nhb.gov.sg/acm>

Ars Electronica Center, www.aec.at

ZKM, <https://zkm.de/de>

The Banff Centre, www.banffcentre.ca

MIT Media Lab, <https://www.media.mit.edu/>

104, <https://www.104.fr/presentation.html>

vision forum, <https://www.visionforum.eu/>

LIMA, <https://www.li-ma.nl/lima/>

국립아시아문화전당 콘텐츠 개발 5개년 계획 연구

발 행 일 2020년 12월

발 행 처 국립아시아문화전당

연 구 기 관 경희대학교 문화예술경영연구소

서울특별시 동대문구 경희대로 26 오비스홀 105호

Tel. 02-961-9211