

2020

제7호

부산문화재단 정책연구센터

문화정책 이슈페이퍼

새로운 시대를 여는 부산형 뉴 리터러시에 관하여

Editor's Letter

칼럼

문화정책이슈 1

문화정책이슈 2

문화정책이슈 3

예술 + 생태

정책보고서 갈무리

문화정책 뉴스 클리핑

디지털 미디어 시대, 영상화를 통한 공연예술의 확장

예술가와 문화예술기관의

디지털 리터러시 향상을 위한 정책 제안

온라인 시대 문화예술의 유통방식

비대면 영상예술에 대처하는 부산문화예술기관의 자세

예술가의 사회적 역할

유네스코 Culture2030 Indicator 보고서

EDITOR'S LETTER

칼럼 [디지털 미디어 시대, 영상화를 통한 공연예술의 확장] p.03

지혜원 (경희대학교 공연예술경영MBA 주임교수)

“창작자의 양성과 신작개발, 예술교육, 국제교류 등 오프라인의 한계를 넘어서는 다양한 시도는 공연예술 시장 확대의 의미 있는 성과를 기대할 수 있다.”

이슈1 - [예술가와 문화예술기관의 디지털 리터러시 향상을 위한 정책 제안] p.05

조정윤 (부산문화재단 정책연구센터장)

“향후 부산 문화정책의 화두는 문화예술의 경계를 확장하는 실험적 시도에 대한 지원책 강화라 할 수 있을 것이다.”

이슈2 - [온라인 시대 문화예술의 유통방식] p.08

김덕은 (징검다리커뮤니케이션 CEO)

“온라인 기술은 단지 부가기술이 아니라 지역 문화예술을 진흥할 수 있는 핵심축으로 인식하고 적극적으로 수용해야 한다.”

이슈3 - [비대면 영상예술에 대처하는 부산문화예술기관의 자세] p.10

양성영 (부산영상위원회 영상산업교류팀장)
이승진 (영화의전당 시네마테크팀장)
정순영 (부산시청자미디어센터 시청자사업팀장)
조정윤 (부산문화재단 정책연구센터장)

“콘텐츠를 디지털로 만드는 것 뿐 만 아니라, 유통이 되고 어떤 플랫폼에 어떤 기획과 구조물로 제작하고 올라가는지가 중요하다.”

예술+생태 - [예술가의 사회적 역할] p.14

김정주 (Gachi ART 대표)

“예술로 자연생태를 지키는 문화예술생태계 조성이 필요한 시점이다.”

정책보고서 갈무리 - [유네스코 Culture2030 Indicator] 보고서 p.18

원향미 (부산문화재단 정책연구센터 연구원)

“Culture2030지표가 세상을 바라보는 프레임은 문화이다. 즉 ‘문화적으로’ SDGs를 이행하고 지속가능한 세상을 만들기 위한 목표를 담고 있다.”

디지털 미디어 시대, 영상화를 통한 공연예술의 확장

지혜원 경희대학교 공연예술경영MBA 주임교수

글로벌 팬데믹으로 위기 맞은 라이브 무대

2020년 전 세계를 관통한 코로나 바이러스는 사회 곳곳에 심각한 피해를 안기고 있지만, 문화예술 분야 그 중에서도 라이브 무대를 매개로 퍼포머와 관객이 동일한 시공간, 즉 ‘지금, 이곳(here and now)’에서 함께 소통함으로써 완성되는 공연예술 분야의 타격은 특히 심각하다. 국내에서는 코로나-19 대응단계가 최고수준으로 격상된 지난 2월 이후 다수의 공연이 중단 또는 취소되었다. 사회적 거리두기가 다소 완화된 5월 이후 조심스레 공연장 문이 다시 열리는 듯 했지만 8월부터 다시 지역사회의 감염이 확산되면서 방역체계 강화를 위해 공연장 내 ‘객석 띄어앉기’의 무화가 시행되었고, 이는 공연계의 막대한 손해로 이어졌다. 작품의 성격과 규모에 따라 차이는 있지만 통상 대극장 공연의 경우 객석점유율 70% 안팎에서 손익분기점을 맞출 수 있는 국내 공연시장의 구조에서 객석 거리두기는 공연을 할수록 오히려 피해가 가중되는 결과를 낳기 때문이다. 11월 7일 5단계로 변경된 거리두기 지침에 따라 잠정적으로 ‘객석 띄어앉기’ 조치가 해제된 공연계는 숨통이 트일 것을 기대할 겨를도 없이 전국적인 코로나 재확산 상황으로 인해 다시금 얼어붙었다. 그야말로 한치 앞을 내다보기 힘든 상황에서 공연단체와 예술가들은 갑갑하고 막막할 따름이다. 코로나 확산세가 거센 해외 공연계는 우리보다 상황이 더 심각하다. 뉴욕 브로드웨이는 2021년 5월 30일까지 공연이 전면 중단된 상태이며, 런던에서는 1986년 개막 이후 34년 가까이 공연을 지속해온 뮤지컬 “오페라의 유령(The Phantom of the Opera)”마저 휴지기에 돌입

하는 등 대다수의 공연계는 일시 멈춤 상태가 지속되고 있다. 연극, 뮤지컬, 클래식, 무용, 콘서트, 페스티벌 등 장르나 규모를 가리지 않고 이렇듯 라이브 무대로 직접 관객을 만나는 것이 어려워진 전 세계 공연계는 일제히 영상 플랫폼으로 눈을 돌렸다.

디지털 플랫폼으로 확장하는 공연예술

코로나 상황 초기에는 갑자기 취소된 라이브 공연 대신 기록화된 작품을 공연단체의 웹사이트나 유튜브 등을 통해 공개하거나 버추얼 콘서트 등을 통해 관객과의 단절을 메우는 양상이 눈에 띄었다. 특히 2000년대 중반 이후 라이브 무대를 꾸준히 생중계해 온 단체들은 신속하게 대응했다. 뉴욕 메트로폴리탄 오페라는 유료로 서비스하던 “더 멧: 라이브 인 에이치디(The Met: Live in HD)” 프로그램을 “나이틀리 오페라 스트림스(Nightly Opera Streams)”라는 타이틀로 무료 공개했고, 영국의 내셔널 시어터는 유료 상영해 온 “엔티 라이브(NT Live)” 작품을 “내셔널 시어터 앳 홈(National Theatre at Home)” 프로그램으로 편성해 지난 4월부터 7월까지 유튜브를 통해 무료로 제공했다. 베를린 필도 유료로 운영하던 “디지털 콘서트홀(Digital Concert Hall)”을 한 달간 무료 공개한 바 있다. 이 외에도 뮤지컬의 거장 앤드류 로이드 웨버(Andrew Lloyd Webber)는 유튜브 채널 “더 쇼 머스트 고 온(The Show Must Go On!)”을 통해 다수의 작품을 공연 팬들에게 제공했고, 유명 아티스트 레이디 가가(Lady Gaga)는 세계보건기구(WHO), 글로벌 시티즌과 함께 주체한 온라인 릴레이

예술가와 문화예술기관의 디지털 리터러시 향상을 위한 정책 제안

조정윤 부산문화재단 정책연구센터장

디지털 전환의 시대로 들어가며

코로나19로 문화예술이 가장 피해를 보는 가운데, 역설적으로 문화예술 콘텐츠는 ICT와 실용적 접목으로 새로운 가능성을 보여주고 있다. 사실 예술과 기술의 접목은 더 이상 새로운 트렌드가 아니다. 2015년 클라우드 슈밥이 제시한 개념인 4차산업 혁명과 함께, 과학 기술과 예술 융합 기반의 새로운 예술 형식이 출현하고 있다.¹⁾ 오히려 포스트 코로나는 그동안 축적되어 온 다양한 실험과 시도들이 현장에서 적극적으로 실현되어야 할 시기이다. 위기가 새로운 기회를 창출 하듯이, 문화예술의 속성 역시 새로운 것에 도전과 응전의 측면이 강하다. 그동안 여러 가지 현실적인 이유로, 아니 그 이유를 핑계로 시도해 보지 못했던 ICT와 결합한 실험적이고 창의적인 행위들이 문화예술분야에서 선도적으로 시행되어야 할 것이다. 문화예술이 디지털 전환(Digital Transformation)²⁾의 시대 혁신을 이끌어야 할 때가 바야흐로 도래한 것이다.

이번 7호 문화정책 이슈페이퍼에서는 부산문화예술의 생태계를 중심으로 디지털 전환 대응 상황을 한번 점검 해보기로 한다. 대상을 예술가와 공공 문화예술기관 종사자들로 나누어 ICT 기반 온라인 비대면 문화예술 활동 상황을 살펴보고, '전문 기관 협업 체계 구축' '비대면 문화예술 지식 공유 플랫폼 구축' '디지털 리터러시 향상을 위한 교육'이라는 측면에서 정책방안을 제시한다.

기관별 협업 시스템 구축의 필요성

지역 내 온라인 뉴 미디어, ICT, 영상 전문 기관들이 활발한 활동을 보이고 있다. 부산시 출자출연 기관으로 영상문화와 영상산업 진흥을 담당하는 (재)영화의 전당, ICT 및 문화콘텐츠 산업의 컨트롤 타워인 (재)부산정보산업진흥원이 대표적이다. 영상관련 다양한 교육사업과 작업 시설을 운영하고 있는 부산영상위원회, 부산시청자미디어센터 등 유관 기관들의 관련 사업도 두드러진다. 특히, 각 기관별 분야별 입문에서부터 전문 분야까지 다양한 관련 교육 시스템을 잘 갖추고 있다. 예를 들면, (재)부산정보산업진흥원에서는 드론 실사VR을 이용한 언택트마케팅, 빔프로젝터 기반 인터랙티브 영상콘텐츠 제작연구, 3D 그래픽아티스트과정, IoT&AI 융합 영상 콘텐츠 제작, 5G 기반 VR 콘텐츠 제작 등 영상분야 다양한 교육 프로그램을 무료로 운영하고 있어, 지역의 예술가들에게 비대면 예술의 작품 구

콘서트 “원 월드: 투게더 앳 홈(One World: Together at Home)”을 통해 전 세계에서 약 1억2천790만 달러(약 1천 558억원)의 기부금을 모으며 큰 호응을 얻었다. 국내에서도 2013년부터 “씩 온 스크린(SAC On Screen)”으로 공연 영상화 사업을 진행해 온 예술의전당을 비롯해 세종문화회관, 국립국악원, 남산예술센터, 경기아트센터, 국립극단, 서울예술단 등 다수의 공연단체들이 작품 영상을 공개했고, 코로나 상황이 장기화되면서 다수의 단체가 무관중 공연을 진행해 온라인 스트리밍하는 방식으로 라이브 무대의 공백을 채웠다.

미디어 플랫폼으로의 확장을 본격화하면서 공연계는 점차 온라인 스트리밍 공연의 유료화를 시도하는 중이다. 특히 타 장르에 비해 상대적으로 젊은 관객층을 폭넓게 확보하고 있는 뮤지컬 부문에서는 “모차르트”, “잃어버린 얼굴 1895”, “어쩌면 해피엔딩” 등의 작품이 실황 녹화한 공연을 온라인 스트리밍 관람 티켓을 유료 판매했고, “귀환”과 “광염소나타”는 라이브 무대의 온라인 생중계를 진행했다. 영상 제작의 퀄리티의 보완과 배우의 팬덤에 의존하는 한계는 여전히 해결해야 할 과제로 지적되지만 공연예술의 새로운 시장을 타진했다는 점에서 고무적인 시도이다. 한편, 공연을 웹 콘텐츠로 옮겨 영역을 확장하려는 노력도 눈에 띈다. 예술의전당은 숏폼 연극 콘텐츠인 “플레이 클립스(Play Clips)”를 통해90분 분량의 작품을 40분으로 압축해 5개의 비디오 클립으로 선보였고, EMK엔터테인먼트는 국내 대표적 MCN 기업인 샌드박스 네트워크와 함께 웹 뮤지컬 “킬러 파티(A Killer Party)”를 제작해 화제를 모았다. 이 외에도 AR, VR 등을 활용한 실감형 공연 콘텐츠 제작 사례도 증가하고 있으나, 아직까지는 기술과 콘텐츠의 접목 시도에 머물고 있다.

미디어가 매개하는 공연예술의 새로운 패러다임

예기치 못한 위기 상황에서도 공연계는 미디어 플랫폼으로의 확장을 위한 여러 시도와 노력을 기울이고 있으나, 해외에 비해 공연 영상화 사업의 기반이 약한 국내 시장에서는 여전히 해결해야 할 문제들이 산재해있다. 무엇보다 라이브 무대를 영상으로 옮길 때 세부 장르와 양식을 이해하고 차별화된 양질의 영상을 제작할 전문 인력의 확보가 시급하다. 또한 완성된 콘텐츠를 안정적으로 서비스할 수 있는 체계적인 유통 기반도 필요하다. 라이브 무대의 물리적 제약과 ‘비용질병(cost disease)’의 한계를 넘어서는 영상의 장점을 배가하기 위해서는 전문 배급사 또는 스트리밍 플랫폼의 기능이 주요하기 때문이다. 더불어 디지털 미디어 시대의 새로운 수용자를 타깃으로 공연 기반의 다양한 영상 콘텐츠를 개발하기 위해 미디어 기업과의 적극적인 협업을 통한 시장 확대가 요구된다. 단순히 라이브 무대를 영상에 담아내거나 웹 기반의 숏폼 콘텐츠를 제작하는 것만이 아니라 창작자의 양성과 신작 개발, 예술교육, 국제 교류 등 오프라인의 한계를 넘어서는 다양한 시도는 공연 예술 시장 확대의 의미 있는 성과를 기대할 수 있다. 다만, 이러한 미디어 플랫폼으로의 확장은 전통적인 공연관객을 넘어서 온라인 기반의 새로운 수용층을 확보할 수 있는 반면에 디지털 환경이 익숙지 않은 수용자에게는 낯설거나 불편하게 다가갈 수 있다는 점도 간과해서는 안 된다. 따라서 라이브 무대에서 미디어 플랫폼을 매개로 확장하는 공연예술의 새로운 패러다임이 더 많은 관객들과 가깝게 소통하기 위해서는 공연계의 다각적인 전략과 세심한 노력이 요구된다.

상 및 활용에 도움을 줄 것이다. 부산시청자미디어센터가 제공하는 영상 교육 프로그램 역시 초급자에게 최적화된 프로그램을 제공하고 있다.

문제는 지역 내에서 다양한 프로그램이 무료로 운영되고 있음에도 대다수 예술가들이 인지를 못하고 있다는 점이다. 적극적인 홍보와 교육 수강 활성화가 이루어져야 할 시기이다. 기관별 협업 체계 구축이 중요한 화두로 떠오르고 있는 것이다. '따로 따로'에서 이제는 '따로 또 같이'를 부산 문화 전체 생태계 차원에서 고민해야 한다. 관련 유관 기관들을 중심으로 기관별 ICT 기반 비대면 문화 사업 현황 공유가 필요하다. 우선적으로 각 기관별 실무자를 중심으로 하는 "대면" 모임의 장을 주기적으로 개최할 필요가 있다. 기관별 '기술적' 특징점을 분석한 정보와 교육 기회를 지역 예술가들에게 제공, '창의적' 구상을 발휘 할 수 있는 장을 마련하는 것이다. 나아가 공동 협력을 위한 조직화 단계로 가칭'부산형 비대면 문화예술 creative team'을 구성, 상호간 시너지 효과를 극대화 시키는 작업이 필요하다.

비대면 문화예술 지식 공유 플랫폼 구축

주지하다시피, 부산에는 각 전문 기관들이 운영하는 무료 교육이 충실히 마련되어 있어 예술가들은 이를 적극 활용할 필요가 있다. 지역의 예술가들이 다양한 교육 프로그램을 적극적으로 수강하며, 이를 활용하는 방안이 무엇보다 필요하다. 교육을 수강한 예술가들을 위해 정책적으로 작품제작 인큐베이팅 사업을 지원하여 교육의 활용성을 높여야 하는 것이다. 예컨대, 수강자 및 수료자를 대상으로 하는 비대면 문화예술 맞춤형 지원사업 공모에 가산점을 부여하는 방식을 들 수 있으며, 문화 예술교육 사업에 다양한 관련 학습 해커톤 모임을 지원하여 교육의 성과를 극대화 하는 방법도 고려해 볼 수 있다. 뿐만 아니라, 예술가들에 의한 온라인 미디어 지식공유 플랫폼 운영을 통해 다양한 정보 습득과 교류라는 동료 학습(peer learning)의 성과를 기대할 수도 있을 것이다. 예술가들에 의한 자발적 운영과 지식 공유야 말로 그 어떠한 교육 보다 효과가 탁월하기 때문이다.

문화예술 종사자들의 디지털 교육 활성화를 위한 제도적 장치 마련 역시 문화행정의 주요 이슈로 부각시켜야 할 시점이다. 특히, 공공 문화예술기관의 종사자들을 대상으로 법정 교육에 준하는 의무교육을 실시할 필요가 있으며, 관련 교육의 기회를 지역문화 민간 생태계에도 개방하여 교육 기회를 확대해야 할 것이다. 뿐만 아니라, 부산문화재단은 재단이 보유한 '문화예술교육 플랫폼' 기능과 역할 강화를 통해 관련 교육 지원 서비스를 종합적으로 제공해야 할 것이다.

1) 문화예술 분야에서도 4차 산업의 특징인 융복합, ICT 활용, 플랫폼을 통한 다양한 시도가 진행되고 있는데, 4차 산업의 창시자 클라우스 슈밥은 인간은 새로운 문화적 르네상스를 맞이할 것이라 예견하였다.

2) 디지털 기술을 사회 전반에 적용하여 전통적인 사회구조를 혁신시키는 것을 말하는데, 일반적으로 사물 인터넷, 클라우드 컴퓨팅, 인공지능(AI), 빅데이터 솔루션 등 정보통신기술(ICT)을 플랫폼으로 구축, 활용하여 기존 전통적인 운영 방식과 서비스 등을 혁신하는 것을 의미한다.출처: [네이버 지식백과] 디지털 전환 [Digital Transformation, -轉換] (IT용어사전, 한국정보통신기술협회)

문화예술기관 직원들의 ICT 리터러시의 중요성

공공 문화예술기관(문화재단, 영화의 전당, 문화회관, 박물관 및 미술관) 직원들의 ICT 리터러시 능력 향상을 위한 공동 교육 체계 구축 역시 필요하다. 최근, 데이터기반행정 활성화에 관한 법률(약칭:데이터기반행정법)이 제정됨(2020.6.9)에 따라 공공 문화예술기관 종사자들 역시 향후 데이터를 기반으로 한 과학적 문화행정을 실시해야 한다.³⁾

특히, 다양한 데이터를 다루는 공공 문화예술기관들은 관련 분야 전문성과 노하우를 축적하고 있는 기관인 (재)부산정보산업진흥원과 적극적인 협업을 통해 직원들의 ICT, 빅데이터 관련 전문 지식 향상을 도모해야 할 것이다. 현재 부산문화 전반에 다양한 비정형 데이터가 수집되고 있으나, 이쉽게도 저장만 할 뿐, 심지어는 데이터에 대한 가치측정 및 수명관리가 적시에 이루어지지 못해 수많은 데이터가 소멸되고 있는 실정이다. 정책적 차원에서 전담 인력 배치 및 조직 규모의 확장을 고려하여 전담 부서 설치 필요성을 부산시에 적극적으로 제기해야 할 것이다. 향후 문화예술 종사자들에게는 빅데이터 IT 지식, 통계학적 지식, 문화예술 해당 업무에 대한 지식과 경험, 창의적인 직무능력이 특히 요구될 것이다.

부산 문화정책 화두로서의 새로운 시도

코로나19는 역설적으로 비대면 문화예술 활동을 중심으로 하는 디지털 전환의 기회적 요소로 작용하고 있다. 문화예술의 특성인 '창의(creativity)'를 통해 어려운 시기 문화예술의 사회적 공헌을 위한 새로운 시도들이 비대면 예술활동을 통해 전 세계적으로 일어나고 있다. 향후, 대면으로 복귀한 문화예술 생태계에서의 활동이든, 혹은 비대면 형식이 더욱 활성화되든 분명히 문화사적으로 새로운 창조영역의 혁신이 일어날 것이다. 이러한 관점에서 볼 때 향후 부산 문화정책의 화두는 문화예술의 경계를 확장하는 실험적 시도에 대한 지원책 강화라 할 수 있을 것이다. 부산시와 부산문화재단은 온라인, 뉴미디어 지원 사업비의 지속적 확보를 통한 지역의 온라인·뉴미디어 창작 생태계 조성을 위해 정책적 노력을 기울여야 할 것이며, 비대면 온라인 뉴미디어의 데이터 창고 역할을 충실히 수행해야 할 것이다. 한편, 4차산업 핵심기술(빅데이터·5G·AI 등)과 예술적 상상력을 융합하는 사업 활성화 역시 도모해야 할 것이다. 이러한 4차산업 핵심기술 사용의 가치를 '문화예술의 사회적 영향 확대'라는 측면으로 설정하여 애드보커시의 수단으로 적극 활용해야 할 것이다.

3) '데이터 기반 행정'이란 공공기관이 생성하거나 다른 공공기관 및 법인, 단체 등으로부터 취득하여 관리하고 있는 데이터를 수집, 저장, 가공, 분석, 표현 하는 등의 방법으로 정책 수립 및 의사결정에 활용함으로써 객관적이고 과학적으로 수행하는 행정을 말한다.

온라인 시대 문화예술의 유통방식

김덕은 징검다리커뮤니케이션 CEO

온라인 문화예술은 다른 영역임을 인식해야

코로나-19로 기존 문화예술콘텐츠를 온라인 콘텐츠로 변화시키는 시도가 한창이다. 문화예술인들의 경제적 어려움을 덜어주는 취지는 좋지만, 해당 결과물의 유효성에는 많은 이들이 고개를 가우뚱거린다. 해당 콘텐츠들의 조회 수를 살펴보면 이는 더욱더 적나라해진다. 이제는 온라인 문화예술이 기존 문화예술 영역과는 완전히 다른 영역임을 인식해야 할 것 같다.

100여 년 전 루미에르 형제로부터 시작된 영화산업은 이미 연극과는 완전히 다른 영역으로 자리 잡았다. 초기 영화는 단순히 연극 등의 동작을 찍는 수준이었겠지만, 지금은 영화감독과 연극 연출가는 전혀 다른 기술과 감각을 요구하고 있다. 잘나가는 연극 연출가가 영화를 제작하겠다고 하면 아마 누구나 말릴 것이다. 단순하게 전달 매체가 다른 것처럼 보이지만, 이 전달 매체의 차이는 제작부터 홍보, 실행까지 수없이 많은 차이를 발생시킨다.

온라인의 핵심가치는 구독자(팬)들과의 커뮤니케이션

온라인 콘텐츠는 이미 기존 TV나 라디오 콘텐츠를 위협하는 수준에 이르고 있다. 필자 역시 유튜브나 팟캐스트의 매력에 빠져 요즘은 굳이 TV 리모콘을 찾거나 라디오를 켜지 않는다. 유튜브나 팟캐스트같은 온라인 콘텐츠는 단순히 기존 영상의 하이라이트 부분을 인터넷에 올리는 행위로만 보이지만, 그 속을 들여다보면 그 둘 사이의 차이를 좀 더 알 수 있다. 온라인 콘텐츠의 경쟁력은 영상 자체라기보다는 영상을 매개로 한 구독자(팬)들과의 커뮤니케이션에 있다. 이 커뮤니케이션이 핵심 콘텐츠이다.

전달 매체가 달라지면 그 매체의 핵심가치도 달라진다. 연극의 핵심가치가 무대 위 행위의 현장성에 있다면, 영화는 행위를 사각 프레임에 담아내는 영상에 있다. 그리고 온라인 콘텐츠는 영상을 기반으로 한 팔로워들과의 커뮤니케이션에 핵심가치가 있다. 고객들은 그 핵심가치에 완전히 매료되어야만 그들의 시간을 할애한다. 눈에 보이는 장면은 같을 수 있지만, 그 속에 내재된 가치는 전혀 차이를 인식해야 한다.

이미 우리 곁에 와 있는 온라인 문화예술

기존 문화예술 콘텐츠를 온라인 콘텐츠로 전환하는 문제로 다시 눈을 돌려보자. 이것은 마치 연극을 제작하던 연출가를 영화감독으로 변화시키는 것과 같다. 연극계의 베테랑 연출가라도 영화라는 콘텐츠에서는 영화제작의 기본부터 새로 배워야 할 것이다.

온라인예술 영역 역시 마찬가지다. 기존 문화예술인을 온라인 콘텐츠 제작자로 만드는 것이 쉬운 일은 아니다.

이미 온라인 문화예술 콘텐츠 생산자들은 코로나 이전부터 우리 곁에 존재하고 있었다. 그 전달방식과 가치가 달라서 전혀 문화예술로서 알아차리지 못했을 수도 있다. 어쩌면 문화예술이란 정의부터 다시 생각해야 할지도 모르겠다. 나를 포함한 많은 사람이 즐기고 있는 온라인 콘텐츠에는 문학·음악·과학·여행·역사 등이 혼재된 양식이 많으며, 아직 뭐라고 정의하기 힘든 콘텐츠도 많다.

따라서 기존 문화예술 영역을 온라인 영역으로 이끈다는 생각보다는 이제 막 태동하고 있는 온라인 영역을 새로운 문화예술 영역으로 자각하고 발굴하고 연구하는 것이 필요하고

우리가 너무나 좁은 관점으로 문화예술을 정의하고 있는 건 아닌지 곱씹어봐야 한다.

로컬 문화예술 정보의 유통

온라인 문화예술 콘텐츠는 따로 진흥하지 않아도 자연스럽게 발전하고 성장할 것이다. 하지만 지금의 문제는 기존 오프라인 문화예술 콘텐츠를 어떻게 진흥하는가에 달려있다. 앞서 언급했듯이 오프라인 콘텐츠는 그 핵심가치가 현장성에 있다. 따라서 온라인 기술의 결합도 현장성에서 답을 찾아야 한다.

많은 이들이 현장성을 증대시키는 방향으로 360° 영상이나 증강현실과 같이 기술의 접목을 떠 올리겠지만 아직은 이들 기술이 오프라인의 현장성을 뛰어넘기는 어려운 상황이다. 어쩌면 영원히 불가능할 수도 있다. 변화의 초점을 온라인 영상이라는 콘텐츠 형식 자체에 맞추기보다는 오프라인 공간으로 초대하는 방식 자체를 바꾸어야 한다. 즉, 홍보하고 모객하는 방식을 변화하고 발전시켜야 한다.

작고 다양한 숙박 시설과 여행 정보를 알리는 데에는 에어비앤비와 같은 여행 정보 플랫폼이 결정적인 역할을 했다. 현재의 여행산업은 여행 정보를 제공하는 정보서비스업으로 변화가 되었다. 이제는 숙박 시설이나 관광지 등의 하드웨어 정보에서 벗어나 체험·활동과 같은 소프트웨어 정보를 제공하는 형태로 진화하고 있다.

지역의 문화예술을 진흥하기 위해서는 에어비앤비와 같은 로컬 중심의 문화예술 정보 플랫폼이 반드시 활성화되어야 한다. 그리고 해당 플랫폼은 여행 정보 플랫폼 등과 같은 타산업의 정보 플랫폼과의 정보교류를 통해 모객의 범위를 확대해야 한다.

누군가는 인터파크와 같은 온라인 플랫폼이 있지 않냐고 반문할 수 있다. 하지만 인터파크는 뮤지컬이나 콘서트 같은 정보는 담고 있지만, 로컬의 작고 다양한 문화예술 정보는 담고 있지 못하다. 호텔스닷컴과 같은 호텔정보 플랫폼이 있었지만, 에어비앤비가 나타나 숙박업계를 바꾼 방식을 생각해보면 쉽게 이해가 갈 것이다.

온라인 기술을 접목하는 방식

지역의 문화예술 정보 플랫폼 개발 시도가 전혀 없었던 것은 아니다. 주로 지자체나 관공서를 중심으로 이러한 작업이 이루어져 왔다. 하지만 접근 방식에 많은 한계점을 내포하고 있다.

농사꾼이나 어부가 농사를 짓고 고기를 잡는 데는 능하지만, 거기에 사용되는 트랙터나 어선을 만드는 문제는 전혀 다른 얘기다. 그 분야의 요구를 잘 아는 것과 그 요구에 맞는 도구를 만드는 것은 전혀 다른 문제이다. 농사꾼과 엔지니어가 만나고 협업해야 제대로 된 트랙터가 만들어진다. 하지만 지금의 상황은 농부가 자금을 마련해 설계도를 그리고 직접 제작을 맡는 격이다. 이렇게 해서는 제대로 된 트랙터가 나오기 힘들다.

코로나 이후의 시대는 문화예술과 온라인 기술의 결합이 필수적이다. 그리고 온라인 기술은 단지 부가기술이 아니라 지역 문화예술을 진흥할 수 있는 핵심축으로 인식하고 적극적으로 수용해야 한다. 그리고 문화예술과 온라인 기술의 관계는 어느 한쪽에 종속되는 것이 아닌 자율적인 협력의 관계로 나아가야 한다.

비대면 영상예술에 대처하는 부산문화예술기관의 자세

이번 <문화정책 이슈페이퍼>에서는 모두가 준비 없이 맞이한 코로나 상황에서 부산의 문화예술기관 관계자들이 모여 서로의 상황들을 공유하고 비대면 영상예술에 대하여 정책적 대안과 접점을 찾아보려 좌담회를 마련하였다. 이날에는 부산시청자미디어센터 정순영 시청자사업팀장, 부산영상위원회 양성영 영상산업교류팀장, 영화의 전당 이승진 시네 마테크팀장, 부산문화재단 정책연구센터 조정운 센터장과 김예인 담당자가 참석했으며 김가영 인턴이 기록하였다.



부산문화재단 배움방

코로나를 만난 각 기관들의 상황

조정운 먼저 올해 코로나 상황을 맞아 각 기관들의 상황이 어떠했는지부터 이야기를 시작했으면 한다.

정순영 부산시청자미디어센터는 방송법에 근거하여 일반 시민이 방송에 잘 참여할 수 있도록 지원하는 기관이다. 다양한 형태의 교육뿐만 아니라 제작지원, 시설 및 장비 대여, 센터 시설운영 등을 진행하고 있다. 센터는 모든 프로그램이 대면으로 이루어지기 때문에 코로나로 인한 영향이 매우 컸다. 센터의 시설과 강사 프로그램을 온라인 교육이 가능하도록 전환하였고 학교나 공공기관 등 온라인 시스템이 필요한 곳에는 시설과 인력 지원을 통해 도움을 주고 있는 상황이다.

이승진 영화의 전당은 공연장, 영화상영, 교육프로그램을 진행하고 있다. 영화 제작 실습 위주의 강좌들이 많다보니 역시 대면 교육을 실시하고 있다. 단체경험 속에서 문화적

기획을 가지는 공간의 기회가 소멸되는 것을 지양하므로 온라인 교육으로 전환하기보다는 가급적 소규모 활동을 할 수 있도록 노력하고 있다. 비대면 콘텐츠의 접근성 부분에서는 비대면 콘텐츠가 기존의 콘텐츠 수준을 넘어 설 수 있을까 하는 부분과 이미 양질의 온라인 교육 콘텐츠가 많이 있음에도 불구하고 이를 활용하는 사람이 적다는 문제점을 어떻게 극복할 것인가 등 여러 고민을 함께하고 있다.

양성영 영화촬영지원기구로 설립된 영상위원회는 촬영 스튜디오, 장비대여, 독립영화지원, 영화관련 교육 진행 등 다양한 역할을 담당하고 있다. 극장이 영화 유통의 창구인데 사람들이 방문이 어려운 상황이다 보니 현장은 매우 힘든 상황이다. OTT 서비스와 같이 집에서 볼 수 있는 콘텐츠가 확대되면서 국내 드라마에 대한 투자와 제작이 많이 이루어지고 부산이 서울보다 비교적 안전해 촬영 팀이 많이 내려오는 상황이다. 비대면 유통이 가능한 영상 콘텐츠 분야는 활성화되고 상업극영화는 많이 위축되었다.

1) OTT 서비스(영어: Over-the-top media service)는 인터넷을 통해 방송 프로그램·영화·교육 등 각종 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스를 말한다.

새로운 상황으로 변화된 현장의 목소리

양성영 최근 인상적이었던 것이 뮤지컬 연출가와 제작자가 뮤지컬을 극장에 올릴 수 없으니 영상화하고 싶은데 지원요건이 어떻게 되는지 물어온 사례가 있었다. 부산문화회관도 콘텐츠를 영상콘텐츠화 하는 지점에 고민을 많이 하고 있고, 부산시에서도 부산과 OTT 서비스를 연계하는 방법에 대한 문의를 하고 있다. 올해 상반기에는 영화PD, 해외마켓 관계자, 영화관련 역사학자, 사회학자 등 모여서 코로나 긴급 간담회를 진행했다.

조정운 코로나 이전에도 지역의 예술가들이 영상위원회에 연락이 오는 경우가 있었는가?

양성영 아쉽게도 영화 이외의 분야가 영화와 접목하여 활동한 경우는 들어보지 못했다.

이승진 영화의 전당은 운영비 규모에 비해 지원 사업비가 크지 않아 대부분 협업을 하는 형태로 진행하려고 노력 중이다. 최근 시민들이 소장하고 있는 VHS, 6mm테이프를 디지털로 변환하는 사업을 진행했는데 지역의 독립 영화인들이

사업에 참여하여 인건비를 받을 수 있는 방식으로 추진하여 현장에 실질적 도움을 줄 수 있도록 노력했다.

조정운 예술가들이 적극적으로 시청자미디어센터에 도움을 요청하거나 교육을 해달라고 한 사례가 있었는가?

정순영 비대면 상황에서 사제로 기억에 남는 것은 올해 창원국악관현악단에서 국악수업을 온라인으로 진행하기 위해 도움을 요청하여 왔다. 창원의 국악 강사들이 가지고 있는 콘텐츠를 교육용 영상으로 만들어서 학생들과 비대면 국악 수업을 할 수 있도록 유튜브로 연결해서 교육을 진행하였다.

비대면 영상시대를 준비하기 위한 제안

정순영 센터는 강사들의 비대면 교육 역량 강화 지원을 지속적으로 하고 있다. 영화영상 및 미디어 분야 외에 예술분야의 강사들에게는 이러한 지원이 정말 필요한데 개인역량에만 맡겨둔 상황이 많다. 교육 프로그램을 운영하는 기관들이 협업을 해서 필요한 역량강화의 기회를 제공할 수 있으면 좋겠다.



이승진 영화의 전당 시네마테크 팀장

이승진 영화의 전당에서도 비슷한 고민을 하고 있다. 그러나 교육의 방식이 반드시 통일되어야 한다고 생각하지는 않는다. 이는 예술 강사들의 일자리가 줄어드는 가장 큰 원인이 되기 때문이다. 강사에 따라 같은 프로그램이라도 다르게 운영 가능하다고 생각한다. 또한 영화 외에 다른 예술 장르와 결합해서 진행하는 프로그램에 대한 고민이 필요한 시기이다. 영화를 인문학 계열로 본다면 차세대를 올바르게 성장하게 만드는 것이 영화의 근본적인 목적인데 영화를 포함해 다른 관점들을 계속 열어낼 수 있는 교육을 하려고 노력중이다. 올해는 이러한 목적으로 비키와 국제포럼을 준비했으나 코로나로 개최하지 못했다. 향후 해외의 사례를 공유하는 시도가 필요하다고 생각한다.

조정윤 기술력을 기관에서 제공하면 예술가들이 영상으로 포트폴리오를 제작하는 것은 어떠한가.

이승진 가능하나 누가 어떻게 할 것인가에 대한 문제인 것 같다. 영화의 전당에서 장비나 제작 인력을 보낼 수는 있어도 비용에 대한 문제가 있기 때문이다. 그리고 온라인 프로그램을 진행하려면 콘텐츠를 올릴 플랫폼이 필요한데 각 기관 및 단체들이 이용할 수 있는 플랫폼이 마땅히 없다. 포괄적 플랫폼이 있고 각 기관들이 원활하게 활동할 수 있는 준비가 우선시 된다면 콘텐츠 개발도 더 적극적으로 이루어질 것이다.

양성영 콘텐츠를 디지털로 만드는 것 뿐 만 아니라, 콘텐츠가 어떤 플랫폼에 어떤 기획과 구조물로 제작되어 올라가는지가 중요하다. 예술가들이 유튜브 플랫폼을 활용해서 자신의 포트폴리오를 제작하고 유통시킬 수 있는 방법에 대한 교육 프로그램을 기획하면 좋을 것 같다. 선행된 사례를 가진 예술가들 초청하거나 세미나 형식과 같이 예술가들이 서로의 방식을 공유하고 발전해가는 방식도 좋은 것 같다.

정순영 자신의 포트폴리오를 유튜브로 제작하고 홍보하는 전략이 필요하다. 더불어 갑작스럽게 온라인 교육을 진행해야 하는 상황에서도 즉시 대처할 수 있도록 예술가들의 미디어 제작 역량을 기르는 것이 필요하다.

이승진 그런 교육이 필요하다면 기존의 교육 프로그램을 활용하는 것이 아니라 새롭게 편성해야 효과가 있을 것이다.

정순영 현재 센터에서는 일반시민 교육 뿐 만 아니라 일반 시민을 교육하는 강사들의 역량을 강화하는 교육도 진행하고 있다. 코로나로 예술강사들을 대상으로 교육을 해달라는

정순영 부산시청자미디어센터 시청자업팀장



요청이 있어 각 기관들과 MOU를 맺고 진행하고 있는 상황이다. 부산에서 활동하는 예술가들도 원한다면 협업을 해서 교육이 가능할 것이다. 이때 프로그램을 미리 정해두는 것이 아니라 각 요구와 상황에 맞게 제작하고 있다.

조정윤 부산문화재단의 문화예술교육플랫폼을 활용하여 예술가들이 각 기관의 교육 프로그램을 취합하고 홍보하면 좋을 것 같다.

양성영 유통에 대해서는 플랫폼이 매우 중요하며 새로운 플랫폼을 만들기보다 기존에 있는 것을 활용할 수 있는 방법을 고민해야한다. 예술인들이 만든 것들을 플랫폼에 올릴 수 있는 협력방안도 필요하다.

이승진 기관협업이 쉽지는 않아 보인다. 현재는 기관 공유의 한계가 있어 어느 기관에 속하지 않은 채널 방식으로 운영되어야 한다.

김예인 오늘 대부분 언급한 현장의 예술가들 뿐 만 아니라, 문화예술관련 기관 종사자들을 대상으로 하는 교육도 필요한 것 같다.

정순영 센터가 미디어교육기관이다 보니 대상에 관계없이 미디어 교육이라면 지원이 가능할 것 같다.



양성영 부산영상위원회 영상산업교류팀장

이승진 부산문화재단에서 선도적으로 종사자가 지녀야 할 자세, 소수자에 대한 감수성 함양 방법 등 문화기관 종사자에 대한 실질적인 교육을 진행해줬으면 좋겠다.

조정윤 오늘 좌담회를 통해 각자가 인식하는 문제점들에서 공통되는 부분을 많이 확인한 것 같다. 향후 실현가능한 부분들부터 반영할 수 있도록 함께 노력했으면 한다.



조정윤 부산문화재단 정책연구센터장

예술가의 사회적 역할

김정주 Gachi ART 대표

플라스틱의 역할

인류가 존재하는 동안에는 쓰레기는 계속 발생될 것이다. 지금 이 순간에도 사람이 살아가기 위해 먹고, 마시고, 입고, 물건을 사용하는 모든 과정에서 쓰레기는 계속해서 생겨난다. 심지어 단 한번도 사용하지 않고 쓰레기로 버려지는 경우도 있다. 게다가 사람들이 만들어 내는 대부분의 쓰레기들은 쉽게 썩거나 분해되지 않아서 여러 가지 환경오염을 일으키고 있다.

그렇다면 매일 쏟아져 나오는 많은 쓰레기들을 어떻게 해야 할까?

무턱대고 소각하거나 땅에 매립하면 거기에서 나오는 침출수, 악취, 유해물질들로 대기가 악화되고 토양과 수질에 많은 문제를 일으킨다.

생활 속 쓰레기를 줄이기 위해 물건을 살 때 좀 더 신중해야 하며 사고 나면 오래 쓰도록 하고 쓸 만 하지만 안 쓰게 된다면 필요한 다른 사용자에게 전해져야 한다. 일회용보다는 다회용으로 재사용 되어야 하고 최종으로 버릴 때는 분리수거로 자원순환의 재활용이 되도록 해야 한다.

2050년이 되면 우리가 버린 플라스틱계 쓰레기가 바다에 물고기 수보다 더 많은 시점이 된다는 연구결과가 있다.¹⁾ 천일염 그리고 물고기와 조개류 내장에서도 미세플라스틱이 검출되며 각질제거를 위한 세안용 스크럽화장품이나 바디워시, 치약



속에 넣은 죽음의 알갱이라 불리는 마이크로비즈(microbeads)도 문제이다. 바다로 흘러가 떠다니는 다양한 플라스틱계 쓰레기가 풍화작용과 자외선에 의한 광화학 반응으로 부서지면서 지름 5mm보다 작은 미세 플라스틱이 되어 해수층, 해저 퇴적물, 심지어 북극의 해빙에서도 발견되고 있다. 더욱 문제가 되는 것은 해양 동물들이 미세 플라스틱과 조각들을 먹이인 줄 알고 먹는다는 것이다. 아주 작은 플랑크톤에서부터 해양 포유류까지 미세 플라스틱을 닥치는 대로 섭취하며, 각종 플라스틱계 쓰레기를 먹고 소화 장애를 일으켜 사망에 이르는 동물들이 매년 발견되며 결국 먹이사슬로 연결된 우리의 식탁으로 돌아와 우리의 삶도 위태롭게 한다. 세계자연기금(WWF)에 따르면 인간도 매주 신용카드 한 장 분량(약 5g)의 미세플라스틱을 섭취하고 있다고 한다.

1) 엘린맥아더재단과 맥킨지경영·환경 센터 2016년 공동연구보고서

Gachi Beach Combing·Plogging (같이, 가치 비치코밍·플로깅)

GachiART는 문화예술 활동을 통해 시민과 같이 상상하여 가치를 찾고 같이 창조 하여 가치를 공유하는 커뮤니티아트로 친환경, 자원순환 그리고 가치 있는 생활 방식을 추구한다.

지난 2010년 부산문화재단의 '지역사회 문화예술교육 활성화 지원사업'으로 생태·환경미술 프로그램을 진행하며 아이들과 지역학습, 주변의 동식물이름과 특성, 공생공존의 방법 그리고 착한낚시 프로그램(물고기를 잡는 게 아니라 물고기 생태에 방해가 될 해양쓰레기를 수거 하는 낚시대 제작)을 계기로 해양쓰레기에 관심을 가지게 되었고 뜻을 같이 하는 몇 명이 모여 매년 비치코밍을 하게 되었다. 2018년 공레이 태풍의 여파로 해양쓰레기의 문제를 좀 더 많은 시민들과 해결하려 30여명이 같이 했다. 가치 있는 일로 의미는 있지만 시민의 노동에 문화예술서비스 같은 보상이 필요했다. 2019년 한국문화예술위원회의 '신나는 예술여행사업'으로 가덕도를 중심으로 10여 차례 매년 70여명의 시민들과 지역을 연구하고 탐방하며 비치코밍 진행으로 쓰레기 수거 활동 후 현장에서 예술가들과 리사이클링 아트 체험 그리고 음악공연으로 문화예술 향유의 시간을 제공하여 그나마 마음이 편했다.

그리고 지역문화진흥원 공모사업인 '2020 지역문화 활동가 지원사업'으로 부산 각 지역에서 활동하고 있는 다양한 예술장르의 19개 문화예술단체와 네트워크 하여 부산의 포구를 중심으로 예술단체가 활동하는 권역별로 'Gachi Beach Combing·Plogging' (같이·가치 비치코밍·플로깅)을 진행하고 문화예술을 제공하여 지속성과 확장성을 가지게 되었고 생활 속 문화로의 정착을 위해 같이 고민하고 실천 해주어 감사하다. 회를 거듭할수록 동참하는 시민은 증가 했지만 부산의 해안가는 너무 길고 해양쓰레기는 너무 많다.

비치코밍(BEACH COMBING)은

해변(beach)을 빗질(combing)하듯이 해서 조개껍데기, 나뭇조각(流木)등의 표류물이나 간혹 휴가철 잃어버린 반지, 목걸이, 팔찌, 동전들을 주워 모으는 것이었지만 요즘엔 플라스틱 조각, 씨글라스, 스티로폼, 비닐, 담배꽂초, 어구, 낚시를 하다 버려진 쓰레기들을 수거하는 것을 말한다. 해양 환경정화는 물론 해양 생태계를 보호하는 일이다.

플로깅(PLOGGING)은

스웨덴어인 줍다(plocka upp)와 조깅(jogging)의 합성어로, 조깅을 하다가 쓰레기를 발견하면 주워 담은 운동이다. 쓰레기를 줍는 자세가 런지나 스쿼트 동작과 비슷해 색다른 피트니스로 지난 2016년 스웨덴에서 인기를 끌기 시작했고 실제로 조깅만 했을 때보다 플로깅을 하면 50칼로리를 더 소모한다는 연구 결과가 발표되었다. 건강과 환경을 동시에 챙기는 일석이조 한국에서는 '줍다'와 '조깅'을 합쳐서 '줍깅'이라고도 불리지만 국립국어원의 새말모임에서 플로깅을 '쓰담 달리기'라는 예쁜 우리말로 대체어를 정했다고 한다.

환경을 생각하는 예술. 예술가의 사회적 역할

인류가 지구의 자연, 환경, 기후와 생태계를 급격히 변화시킨 탓에 인류가 파멸 될 수 있는 시대가 도래 하고 있다. 이를 지질학적으로 인류세[Anthropocene , 人類世]라고 한다. 인간은 발전을 위해 그리고 좀 편하자고 너무 많은 과오를 저지르고 있다. 자연생태계파괴, 대기오염, 산성비, 오존층 파괴, 유전자 변형, 토양 및 수질 오염, 과잉생산으로의 쓰레기 발생. 우리가 후세에 남겨줄 유산은 변종 바이러스와 썩지 않는 쓰레기 일지도...

문화로 예술로 환경오염을 줄이며 변화시킬 수 있는 고민과 행동실천이 필요한 때이다. 사회적 가치를 실현하는 예술가의 사회적 역할은 무엇일까?

인생은 짧고 예술은 길다. 그런데 예술을 하고자 인생이 더 짧아지는 결과를 초래하고 있다. 예술작품을 제작하는 작가의 건강은 물론 제작과정에 공해를 일으키는 재료들이 많다. 꼭 사용해야 될까? 미술대학에선 재료학적 연구로 오브제의 부착, 내구성, 견뢰도, 발색, 변색 방지 등을 위해 접착제, 화학약품코팅제, 매염제, 용매제 등을 작품의 특별한 표현기법의 발현과 작품 생애주기를 더 하기위해서 인체에 유해하거나 자연생태를 파괴하는 것에는 상관없이 표현과 보존을 위해 지도해왔고 작가들도 예술을 위해 무분별 하게 사용하고 있다.

카드늄, 코발트, 수은, 비소, 크롬, 납...등의 안료로 만들어진 물감, 납 성분으로 된 튜브에도 환경유해물질이 노출되어 있고 조형작업의 스티로폼[styrofoam], FRP [섬유강화플라스틱, fiber reinforced plastics]소재로 작품제작 시 유해가스 등 환경호르몬, 미세플라스틱 분진발생으로 심각한 공해를

일으키며 백혈병 유발과 폐암등 발암가능성이 있으며 각종 피부염, 중추신경계 손상과 근육이완, 간, 신장기능, 면역계에 치명적이고 성조숙증과 생식기 기능에 영향을 주어 정자감소, 태아발달의 악영향과 기형유발 가능성을 경고한다.

예술가들은 공해유발의 재료를 쓰지 않는 자연친화적 재료로 예술을 표현하는 노력이 필요하다. 요즘 작품관람에 이작품은 친환경적 일까? 소재, 표현기법의 적절성을 우선 따지는 감상의 버릇이 생겼다.

공해를 일으키고 자연생태계를 교란 시키며 작가 자신의 건강에도 해로운 예술이 과연 예술이라는 이름을 붙일 수 있을까? 의문이 든다.

생활 속 폐자원과 비치코밍, 플로깅으로 주워 모은 표류물과 쓰레기를 미술 재료로 하는 자원순환의 리사이클링(재활용) 아트 그리고 쓰임과 가치를 더한 업그레이드 된 리사이클링의 업사이클링(새활용) 아트 작품을 제작하는 교육프로그램과 문화예술을 통해 가치 있는 삶을 공유할 아트프로젝트가 절실하다. 예술로 자연생태를 지키는 문화예술생태계 조성이 필요한 시점이다.



Gachi ART Workshop



Gachi Plogging



Gachi ART Workshop



Gachi ART Workshop



Gachi ARTalk Concert



Gachi ARTalk Concert

유네스코 Culture2030 Indicator 보고서

원향미 부산문화재단 정책연구센터 연구원



culture2030 indicator보고서 표지

시작하며

2015년 채택한 UN의 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals, SDGs)는 사회발전에 있어 누구도 뒤쳐지지 않아야 한다는 목표 아래 구성된 전지구적 실천규약이다. 문화 분야에서도 2019년 11월 19일 프랑스 파리 유네스코 본부에서 열린 문화부장관 포럼을 계기로 SDGs 이행에 대한 문화의 역할과 기여를 측정하기 위해 Culture2030 지표를 개발 선포하였다. SDGs 목표 중 문화가 실질적으로 언급된 과제는 SDGs 11 목표 4인 '세계의 문화 및 자연 유산을 보호하기 위한 노력 강화'이다. SDGs 내에 문화예술의 지분(?)이 적다는 것에 실망할 수도 있겠지만, 이번 culture2030지표를 보면 사회 전반의 발전 기제로서 문화의 역할이 광범위하게 늘어났음을 알 수 있다.

지표는 어떻게 설계되었나

지표 설정에 대한 논의는 2017년부터 시작되었는데, 특징적인 것은 유네스코 통계연구소(UIS)를 중심으로 OECD, World bank, Eurostat, Habitat 등 문화통계에 대한 경험을 가진 다양한 통계기관 등이 참여하였다는 점이다. 이후 회원국과의 협의를 통해 보다 지속가능한 세상을 만들기 위한 문화의 역할을 가시적으로 만드는 지표의 필요성에 대한 동의 및 각종 의견을 수렴하여 최종적으로 4가지 주제

차원과 22개의 지표가 개발되었다. 이 지표는 기존에 생산되었던 타 분야의 데이터들을 자료로 활용하고 있으며 그간 단편적으로 생산되었던 각종 데이터들을 문화의 이름으로 통합하고 다른 정책 영역 간의 연결을 강조하고 있다.

4개의 영역 22개의 지표

culture2030 지표는 '환경과 회복 탄력성', '번영과 생활', '지식과 기술', '포용과 참여'라는 총 4가지의 주제영역으로 구분되어 있다. '환경과 회복 탄력성'은 문화유산에 대한 지출과 관리, 기후적응과 회복탄력성, 문화시설, 문화활동을 위한 열린 공간을 점검한다. '번영과 생활'에서는 GDP 내 문화 비중, 문화고용, 문화산업, 가계지출, 문화 분야 무역 및 공공재원, 거버넌스, '지식과 기술'에서는 지속가능한 발전을 위한 교육, 문화적 지식, 다중언어 교육, 문화예술교육, 문화적 트레이닝을 세부지표로 구성하고 있다. 마지막으로 '포용과 참여' 영역에서는 사회 통합을 위한 문화, 예술적 자유, 문화접근성, 문화참여, 참여과정을 측정할 수 있다. 특히 SDGs 5영역인 성평등과 17. 글로벌 파트너십은 특정 지표영역에 국한되지 않고 culture2030 지표체계 전반에 걸쳐 다뤄지고 있다. 측정대상은 국제 단위, 국가, 도시 단위로 구분되어 있다. 각 영역마다 연계되는 SDGs 지표가 명기되어 있으며 지표별 특성을 살려 통계수치 혹은 체크리스트, 거리 측정 등 다양한 형태로 측정방법을 설정하고 있다.

문화의 역할 확장을 위한 프레임워크

culture2030지표는 이제 실질적인 조사과정을 준비 중이다. 2020년 6월 2일부터 11일까지 27개국 45명의 전문가들이 참여하는 온라인 전문가 워크숍을 개최하여 지표의 방법론과 국가 및 지역 수준에서 지표 이행을 위한 자료 수집과 각종 지침을 공유하기도 했다.

부산문화재단에서도 곧 발표될 2020년 부산광역시 문화지표조사의 각 지표마다 연계 가능한 SDGs영역을 도출한 바 있다. 내부적으로도 재단 사업계획 수립 시 각 사업과 SDGs와의 연관성을 찾는 과정을 거치고 있다. 지역의 문화현상을 지속가능이라는 프레임으로 관찰하고 타 영역과의 연결지점을 찾기 위한 시작점인 셈이다.

지표에는 세상을 바라보는 시선이 담겨 있다. Culture2030 지표가 세상을 바라보는 프레임은 문화이다. 즉, '문화적으로' SDGs를 이행하고 지속가능한 세상을 만들기 위한 목표를 담고 있다. 과거에는 사회발전계획 속에 문화영역을 담아내는 것을 성과라고 생각했다면 이제는 사회발전계획 전반에 문화적 관점과 프레임이 담겨있는지를 점검해야 한다. 문화라는 프레임이 인류사회 전반에 순기능을 적용할 수 있도록 문화적 관점을 지속적으로 확장할 필요가 있다.

보고서 다운로드 가능 출처: 유네스코 홈페이지
<https://whc.unesco.org/en/culture2030indicators>

UNESCO Culture2030 Indicator (2019)

개발 주체 | UNESCO

개발 시기 | 2019

지표 구성 | 총 4개의 영역(dimension)과 22개의 지표로 구성

지표 특징

- UN의 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals) 실천을 위한 문화영역 주제별 지표
- 환경과 회복력, 번영과 생활, 지식과 기술, 포용과 참여 총 4개의 영역에서 총 22개의 지표로 구성
- 5. 성평등 영역과 17. 글로벌파트너십은 지표 전반에 적용

환경과 회복력

- 문화와 자연유산 보호에 대한 국가의 지속가능한 관리 및 노력 수준을 평가
- 공공 공간 및 문화인프라를 포함한 도시 환경의 질적 측면에서의 물리적, 공간적 평가

지표명

1. 유산에 대한 지출
2. 지속가능한 유산 관리
3. 기후 적응 및 회복탄력성
4. 문화시설
5. 문화를 위한 열린 공간

SDGs 연관과제

- 2.4 지속가능한 식량 제공 및 경영
- 6.6 물 관련 생태계
- 9.1 양질의 인프라
- 11.4 문화 및 자연유산
- 11.7 포용적인 공공장소
- 12.b 지속가능한 관광 관리
- 13.1 기후 및 재난 복원력
- 14.5 해양지역 보전
- 15.1 지속가능한 지상 생태계
- 16.4 도난당한 자산의 회수

번영과 생활

- 경제의 주요 측면(GDP, 무역, 고용, 기업, 가계 지출)에 대한 문화의 기여도 평가
- 문화거버넌스 관련 지표

지표명

6. GDP로 보는 문화
7. 문화 분야 고용
8. 문화산업
9. 가계지출
10. 문화상품 및 서비스 분야 무역
11. 문화를 위한 공공재정
12. 문화 거버넌스

SDGs 연관과제

- 8.3 직업, 기업가 정신 및 혁신
- 8.9 지속 가능한 관광 정책
- 8.a 무역 원조 증가
- 10. 무역에 대한 차별적 대우
- 11.4 문화 및 자연 유산

지식과 기술

- 지역문화 가치, 지식 및 기술 구축에서의 문화의 기여도 평가
- 문화적 다양성에 대한 존중, 인식 및 지속가능한 발전에 대한 이해와 문화적 가치 전달, 문화교육의 우선순위를 높이기 위한 공공기관의 노력 평가

지표명

13. 지속가능 발전을 위한 교육
14. 문화적 지식
15. 다중언어 교육
16. 문화예술교육
17. 문화 트레이닝

SDGs 연관과제

- 4.4 고용 기술
- 4.7 지속 가능한 개발 기술
- 8.3 직업, 기업가 정신 및 혁신
- 9.c 정보 기술에 대한 접근
- 12.a 지속 가능한 소비
- 13.3 기후 적응 교육

포용과 참여

- 포용과 참여 촉진 및 사회적 결속력 구축에 있어 문화의 기여도 평가
- 공공 생활에서 지역사회의 효과적 참여를 촉진하는 문화의 기능 평가

지표명

18. GDP로 보는 문화
19. 문화 분야 고용
20. 문화산업
21. 가계지출
22. 문화상품 및 서비스 분야 무역

SDGs 연관과제

- 9.1 양질의 인프라 / 공정한 접근
- 9.c 정보 기술에 대한 접근
- 10.2 사회적 포용
- 11.7 포괄적인 공공 장소
- 16.7 참여적 의사 결정
- 16.10 기본적 자유
- 16.a 폭력 예방
- 16.b 차별 금지 정책

부산문화재단

"미투에서 성평등까지, 부산 문화예술계의 과제와 전망"(10.21.)

부산문화재단은 2020년 10월 26일 월요일(14:00) 부산시의회 대회의실에서 부산 문화예술계 성평등 포럼 <미투에서 성평등까지, 부산 문화예술계의 과제와 전망>을 개최하였다.

코로나 이후 부산문화정책의 전환에 대해 묻다(10.22.)

부산문화재단은 오는 10월 28일(수) 오후 2시 부산시민회관 소극장에서 [문화정책 열린포럼 '코로나 시대, 부산 문화정책의 전환을 고민하다']를 개최하였다. 코로나 사태가 장기화되면서 발생하는 지역 문화예술계의 위기와 현상 진단, 포스트 코로나 부산 문화정책의 새로운 방향성을 모색하는 자리였다.

문화체육관광부

코로나19 속 문화예술의 역할을 유네스코와 전 세계에 공유(10.22.)

문화체육관광부는 10월 21일(수)에 개최하는 유네스코 영상 토론회에 참여하여 코로나19 상황에서의 문화예술의 가치와 회복력을 함께 논의하고, 코로나19 정책 대응 자료집 발간을 지원했다.

한국문화예술위원회

'아르코 사회적가치주간' 캠페인 개최 (10.16.)

한국문화예술위원회는 10월 12일부터 16일까지를 '아르코 사회적가치주간'으로 선포하고 기관의 사회적 책임을 실천하기 위한 캠페인을 실시하였다.

한국문화예술교육진흥원

한국문화예술교육진흥원 전략계획(2018-2022) 조정(11.05.)

한국문화예술교육진흥원은 사회적 환경 변화와 현안에 적극적으로 대응하는 문화예술교육 지원을 위하여 '기관 전략계획(2018-2022)'을 조정했다.

경기문화재단

'Post-코로나19 경기도 문화예술 정책 방향' 영상 공개(10.04.)

경기문화재단이 5일 오후 2시 온라인 문화정책포럼 'Post-코로나19 경기도 문화예술 정책 방향'의 영상을 공개한다. 이번 포럼에서는 코로나19가 문화예술계에 던진 과제와 지금까지 시행된 대응 사업들을 살펴보고, 위기 상황을 타개할 향후 경기도의 문화예술정책 방향을 다뤘다.

경남문화예술진흥원

부산울산·경남 동남권 메가시티 광역문화권 구축(10.19.)

부산문화재단, 울산문화재단, 경남문화예술진흥원 3개 광역문화재단의 대표자가 10월 13일 오후 5시 김해 경남 콘텐츠기업지원센터 회의실에서 동남권 메가시티 광역문화권 구축을 위해 한자리에 모였다. 이번 회의는 부산·울산·경남 권역 발전 전략인 '동남권 메가시티' 거대 담론에 발맞추어 각 영역에서 움직임이 활발한 가운데 문화예술 영역에서의 광역문화권 구축 방안 모색을 주제로 진행하였다.

대구문화재단

온택트 교육, 생활문화예술 활동의 새 장을 열다(11.17.)

(재)대구문화재단은 코로나19로 직면한 생활문화 및 예술계의 위기에 대응하고 대면 교육 및 활동에 대한 제약을 해결하고자 온라인 교육 콘텐츠 <결에 on 생활문화예술교육>을 제작하고, 11월 11일(수) 첫 영상을 공개했다.

서울문화재단

<서울문화재단 공공극장 포럼> 온라인 개최(11.30.)(11.26.)

서울문화재단은 장기적으로 공공극장의 정책을 수립할 필요성에 대해 공유하는 포럼 <다양한 공공극장의 가능성을 위하여>를 오는 30일(월) 오후 2시에 서울문화재단 유튜브 '스팍TV'에서 개최하였다.

인천문화재단

하반기 인천역사학술회의(11.17.)

(재)인천문화재단은 한국전쟁 발발 70년을 맞이하여 한국구술사학회와 공동으로 11월 21일(토) 10시 30분~18시 <인천사람들이 겪은 한국전쟁, 구술사와 지역사 연계 연구> 주제로 학술회의를 개최하였다.

전라북도 문화관광재단

민-관 협력으로 함께 만드는 전라북도 문화정책 기대(10.28.)

전라북도문화관광재단이 시·군 협력을 통한 지역 간 균형적 문화정책 발굴을 목적으로 '2020 전라북도 문화정책 콘서트'를 개최했다.

제주 문화관광재단

제주예술경영 비대면 컨설팅 추진(11.09.)

코로나 19로 예술계의 고민은 더 많아졌다. 예술창작활동 외에 저작권이 핫이슈로 떠오르고 있다. 이같은 예술인들의 고민을 해소해주기 위한 사업을 제주문화예술재단이 추진한다.

충남문화재단

충남문화재단, 30일 충남문화예술교육포럼 개최(11.18.)

충남문화재단은 오는 30일 오후 3시 '4차혁명, 코로나 시대의 문화예술교육 현장'을 주제로 '2020충남문화예술교육포럼'을 개최한다고 밝혔다.

부산연구원

BDI 정책포커스 'EBPM(중거 기반 정책 수립), 시정 운영 효과 제고의 새로운 전략'(11.16.)

부산연구원은 16일 BDI 정책포커스 'EBPM(중거 기반 정책 수립), 시정 운영 효과 제고의 새로운 전략' 이라는 보고서를 내고 EBPM을 적용한 시정 운영 사례와 운영 전략을 제시했다.

부산관광공사

부산관광공사, MICE 도시 부산 비대면 유치마케팅 전개(10.27.)

부산관광공사와 부산시는 코로나 사태로 위축된 MICE 시장을 회복하고 뉴노멀 시대의 미래 준비를 위한 비대면 MICE 유치 마케팅을 전개하고 있다.

부산디자인진흥원

부산 B-Con 그라운드 개장...컨테이너형 복합생활문화시설(11.27.)

부산시는 오는 11월 2일 수영구 망미동 수영고가도로 하부 유휴공간에 조성된 컨테이너형 복합생활문화시설인 '비콘그라운드(B-Con그라운드)'를 정식 개장한다고 30일 밝혔다.

금정문화재단

금정문화재단, 초등학생 대상 문화다양성 교육 프로그램 아이디어 모은다(10.20.)

금정구 금정문화재단은 문화다양성 사범교육 <다름과함께>의 일환으로 문화다양성 교육 콘텐츠 공모전인 '문화다양성을 부탁해'를 오는 28일까지 추진한다고 밝혔다.



Vol. 발행일: 2020.12.15. | 발행인: 강동수 | 발행처: 부산문화재단 정책연구센터 | 부산광역시 남구 우암로84-1(감만동)
7 TEL 051-745-7205~7 www.bscf.or.kr | 편집위원: 송교성 송진희 이지훈 차재근 | 편집기획: 조정윤 김예인 | 디자인 제작: 순간과영원 TEL 051-244-7504
※ 외부 필진의 기고는 본지의 편집 방향과 다를 수 있습니다.