

# 코로나19 이후 국내외 비대면 문화예술 동향

## 공공기관을 중심으로

### 목차

- 1 코로나19로 인한 일상의 변화
- 2 4차 산업과 코로나19 시대의 비대면 문화예술
- 3 부산의 비대면 문화예술 사업 사례
- 4 정책적 시사점

### 요약

- 코로나19의 영향으로 경제, 문화, 사회 등 인류 전반에 걸쳐 감염 확산 저지를 위해 비대면 양상이 자리 잡기 시작하면서 문화예술계 역시 비대면 형태의 프로그램과 지원 사업이 추진되었고, 이로 인해 디지털화가 가속됨
- 특히 문화예술 분야는 비대면 형태로 전환되면서 4차 산업 기술과의 융합 역시 실험적으로 이뤄지며 새로운 접점을 맞이함
- 그러나 국내 문화예술 공공기관은 비대면 문화예술 사업을 추진함에 있어서 4차 산업 기술을 활용한 사례보다 오프라인 콘텐츠를 영상 중심으로 변환 추진하는 형태가 다수였음
- 따라서 동 보고서에서는 비대면 문화예술과 관련된 국내외 사례를 살펴보고 동향을 분석하고, 앞으로 부산이 나아가야 할 비대면 문화예술 방향성에 대해 논의해보고자 함

# 코로나19 이후 국내외 비대면 문화예술 동향

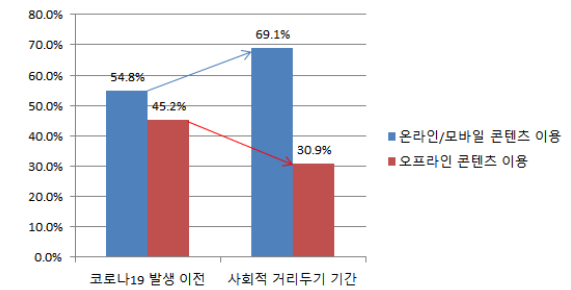
## 공공기관을 중심으로

부산문화재단 정책연구센터  
김수정 연구원

### 1 코로나19로 인한 일상의 변화

#### ■ 일상생활과 문화예술 소비 형태의 변화

- 2020년 신종 코로나 바이러스(이하 코로나19)의 등장으로 인해 전 세계는 전례없는 팬데믹을 맞이하였고, 인간의 일상과 사회양상은 큰 변화를 겪음
  - 각국 정부는 코로나19 확산을 저지하기 위해 봉쇄령, 이동제한, 사회적 거리두기와 같은 제재를 시행함. 이로 인해 재택근무, 원격 수업 실시 및 비접촉(키오스크, 인터넷 구매 등) 소비 양상이 확대됨.<sup>1)</sup>
- 코로나19는 인류의 경제, 문화, 사회 등 전반에 걸쳐 막대한 영향을 미쳤으며, 1년이 지난 지금은 감염 확산 방지를 위해 최소한의 접촉 혹은 비대면 형태의 문화가 자리 잡기 시작
  - TV 프로그램 다시보기, 영화 VOD 서비스, 영상 스트리밍 채널, OTT 등의 인기가 급증함. 또한 홈카페, 홈트레이닝, 홈씨어터 등 '집콕 문화'가 확대되면서 집에서 직접 소비자가 제작하고 습득하는 온라인 콘텐츠의 소비량도 늘어남<sup>2)</sup>



[그림 1] 코로나19 발생 전후 콘텐츠 이용 형태 변화<sup>3)</sup>

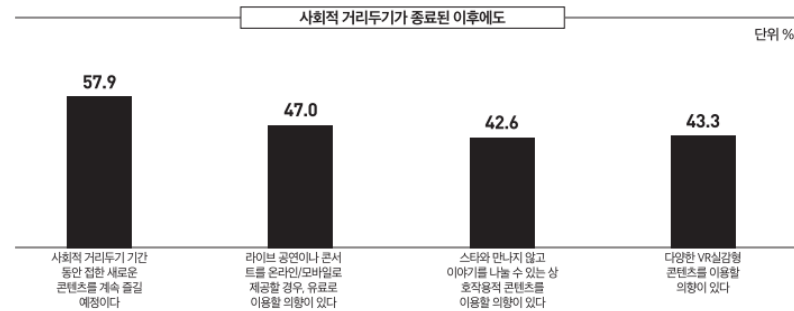
- 1 코로나19로 인한 일상의 변화 - 03p
- 2 4차 산업과 코로나19 시대의 비대면 문화예술 - 04p
- 3 부산의 비대면 문화예술 사업 사례 - 12p
- 4 정책적 시사점 - 13p

1) 효성FMS뉴스룸, 2020.06.20. [비즈 트렌드] 이제는 뭐든지 비대면으로! 언택트 서비스에 집중하는 기업들  
[https://www.hyosungfms.com/fms/promote/fms\\_news\\_view.do?id\\_boards=13520](https://www.hyosungfms.com/fms/promote/fms_news_view.do?id_boards=13520) (검색일 : 2021.06.01)

2) 뉴시스, 2020.12.16., 하나금융연구소 "코로나 소비행태 변화...퍼스널·그린 중심"  
[https://newsis.com/view/?id=NISX20201216\\_0001272118&clD=10401&pID=10400](https://newsis.com/view/?id=NISX20201216_0001272118&clD=10401&pID=10400) (검색일 : 2021.05.29.)

3) 문화체육관광부, 코로나19 일상 관련 거대자료(BigData) 분석, 2020, p6을 바탕으로 재구성

- 코로나19로 인한 우울감을 극복하는 힐링의 매개체로서 문화예술의 중요성이 부각되고 있음. 뿐만 아니라 취약계층의 사회적 고립과 격차를 해소하기 위해 문화예술의 사회적 가치가 재조명받고 있음. 이 과정에서 디지털로의 전환과 문화예술에 4차 산업이 접목되는 등 실험적인 시도가 지속적으로 일어나고 있음
- 실감나는 소통을 위해 실시간 중계 형태의 콘텐츠와 가상현실에 대한 관심이 높아지는 등, 코로나19를 계기로 디지털로의 전환이 가속화되고 있음



[그림 2] 코로나19가 콘텐츠 이용행태에 미친 영향<sup>4)</sup>

- 4차 산업은 사물인터넷(IoT), 빅데이터(Big Data), 인공지능(AI), 클라우드 컴퓨팅(Cloud Computing)을 활용하여, 사람, 사물, 미디어 등 모든 것이 연결된 초연결성(Hyper-Connected)이라는 특성을 지님<sup>6)</sup>
- 따라서 인터넷 통신망을 통해 상시적으로 타인과 연결되어 상호소통이 가능. 또한 시공간의 제약 없이 컴퓨터 또는 모바일 기기에 접근할 수 있으며, 무한히 기록이 가능함. 이러한 초연결적인 작용들이 또 다른 기술 발전에 많은 영향을 미치고 있음
- 앞으로 인간은 다양한 기술이 융합되는 초연결성의 시대에서 얻을 수 있는 정보들 중 무엇을 선택하고 어떻게 활용하여 새로운 가치를 창출해 낼 것인지에 대한 고민이 필요함. 다시 말해 창의적 소프트웨어가 핵심인 시대가 도래한 것<sup>7)</sup>
- 소통과 연결의 시대에서 강조되는 '창의성'에 주목하기 때문에 콘텐츠를 소비하는 사람들의 창의성과 상상력이 개발에 직접 반영될 수 있는 구조가 만들어 지면서 대면과 비대면 형태의 콘텐츠 모두 이들의 실시간 욕구를 파악하는 것이 매우 중요해짐

## 2 4차 산업과 코로나19 시대의 비대면 문화예술

### 4차 산업과 문화예술

- 3차 산업에 기반하여 인공지능(AI), 로봇기술, 생명과학, 물리학 등이 융합된 4차 산업은, 세계 모든 산업에 영향을 미치며 빠르게 전개되고 있고, 생산과 관리 시스템에 전환을 불러일으킴<sup>5)</sup>

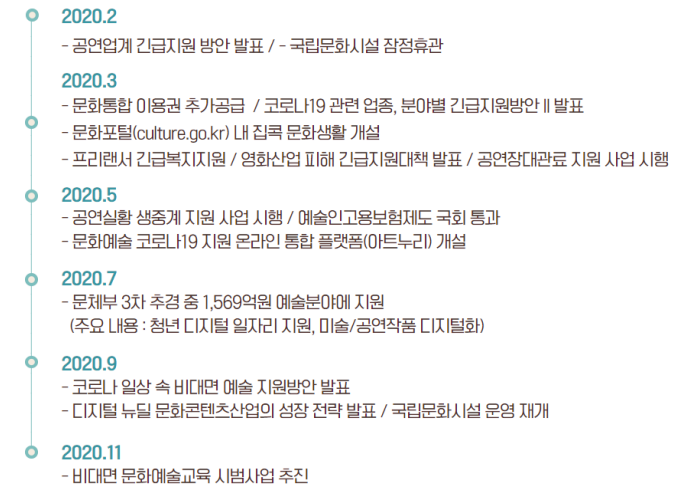


[그림 3] 4차 산업 전후 생산·관리 시스템 변화

4) 한국콘텐츠진흥원, <N CONTENT 엔콘텐츠> vol.15 : 집으로 ON 콘텐츠, 2020. 6, p7  
5) 클라우드 슈밥, 「클라우드 슈밥의 제4차 산업혁명」, 송경진, 새로운현재, 2016, p16

### 코로나19 이후 국내 비대면 문화예술 대응정책

- 위기 상황을 맞이한 이후로 문화체육관광부를 비롯한 중앙부처와 국내 주요 문화예술 기관에서는 여러 대응 정책을 제시하였음. 2020년 지난 한 해 동안 추진된 주요 대응 정책은 아래 그림과 같음



[그림 4] 주요 국내 문화예술분야 코로나19 대응 정책 추진 개요<sup>8)</sup>

6) 변재용, 4차 산업혁명이 문화산업에 미치는 영향에 관한 연구, 문화산업연구 제17권 제3호, 2017, p115~116  
7) 앞의 자료, p111  
8) 한국문화관광연구원, 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안 연구, 2020, p186을 바탕으로 재구성

- 문화체육관광부는 단계별 비대면 문화예술 지원 정책 방향 설립을 위한 '코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안'(2020. 9. 9.)을 발표함. 동 지원방안에서는 비대면 예술 활성화를 목표로 다음과 같이 현황을 파악하고 정책적 대응방향 제시하였음

현황(문제점)	문제점 발생 사유	대응방향
재소비를 유도하는 매력적인 콘텐츠 부족	· 영세 사업체와 대다수의 예술인은 지원금에 의존(비대면과 관련된 기술을 활용 시 투입되는 자체 자본금 부족)	· 비대면 예술 성장 및 신규 콘텐츠 개발 유도 가능한 실험적인 지원 사업 추진
유통시장 형성 미진	· 급작스런 환경 변화로 인한 온라인 유통 생태계 형성 초기 단계	· 다양한 예술장르에 대한 접근성 향상 목적의 온라인 플랫폼 구축 지원
비대면 환경 대응 준비 미흡	· 비대면 기술을 활용한 작품 창작 및 유통과 관련된 예술분야 종사자와 기업의 기술 역량 및 경험 부족	· 기술기반 창업, 기술 교육 등의 정부 지원강화로 일자리 창출 및 혁신기업 창업 활성화 도모

[표 1] 비대면 예술 관련 현황 진단 및 대응방향

- 뒤이어 문화체육관광부, 기획재정부, 과학기술정보통신부, 중소벤처기업부가 함께 4차 산업과 연계한 비대면 문화예술 콘텐츠를 활성화 할 수 있는 세부 전략의 일환으로 '디지털 뉴딜 문화콘텐츠산업의 성장 전략'을 발표함(2020. 9. 24.)

중점사항	주요 전략	핵심 키워드
비대면 온라인 공연 제작·유통·이용 기반 확충	· 인프라 구축, 콘텐츠 제작 지원, 제도 개선으로 업계의 환경 적응 지원	#대형 공연콘텐츠 중계, #실감기술 접목, #쌍방향 소통, #저작권 보호, #중소기획사 온라인 공연 제작 지원
	· 가상·증강현실 기술 융합 콘텐츠 개발을 통한 부가가치 창출	#콘텐츠 모험투자펀드 증액(815억→1,500억), #AI·AR·VR 등 특수기술 개발, #콘텐츠 보유 온라인 플랫폼의 해외 진출 지원
	· 콘텐츠 지원 사업 확대로 온라인 동영상 서비스(OTT) 경쟁력 강화	#뉴미디어 콘텐츠 제작 지원, #콘텐츠 해외 진출을 위한 현지화 지원, #영상콘텐츠 전문펀드 조성(460억)

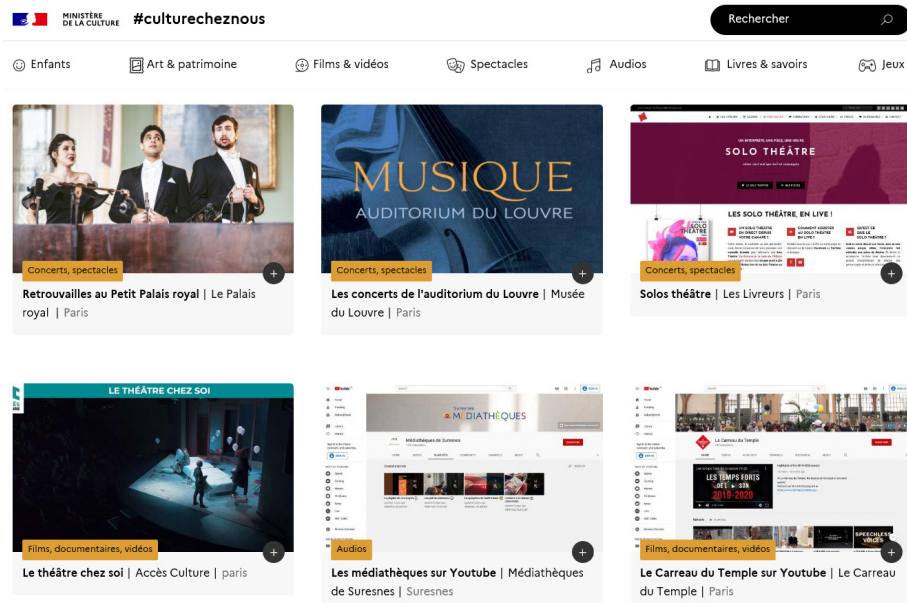
중점사항	주요 전략	핵심 키워드
차세대 실감형·지능형 콘텐츠 시장 개척	· 영화·게임·웹툰 분야 관련 위치기반 실감 콘텐츠, 인공지능 활용 콘텐츠 제작 지원	#확장현실(XR) 융합프로젝트, #홀로그램·AR안경 등 핵심기술 확보, #신기술 기반 문화유산 관리체계 강화
	· 게임산업 시장과 기능 저변 확대	#교육용·사회공헌 게임 개발, #블록체인·5G 기술 기반 게임 시장 개발 지원
	· 콘텐츠 데이터 및 아카이브 구축으로 지속가능한 창작 환경 마련	#영상콘텐츠 원천자료 데이터 구축, #웹툰 및 영화 관련 빅데이터 플랫폼 구축, #관련 전문인력 양성
콘텐츠 지식재산(IP)의 세계시장 확산 지원	· 콘텐츠 시장 확장 및 수익 창출을 위한 우수 콘텐츠 개발 및 사업화	#콘텐츠 지식재산 펀드 조성(260억)
	· 온라인 한류 종합축제 개최로 비대면 한류 콘텐츠 수출 지원 강화	#디지털K-CON, #온(溫):한류축제(ON : Hallyu Festival), #소상공인 제품판매 결합
	· 코로나19 피해 기업 재기 지원으로 문화예술 생태계 복원 및 공정한 활동 환경 조성	#코로나19 피해지원 펀드 조성(350억), #표준계약서, #예술인 고용보험

[표 2] 디지털 뉴딜 문화콘텐츠산업 성장 전략 핵심 내용

- 앞서 언급한 사항들을 바탕으로 문체부는 국가적인 재난 시기에도 지속가능한 문화예술 활동 시스템이 구축될 수 있도록 세부 사업을 추진하고 예산 확보에 노력
- 비대면 전환 상황에서 업계가 빠르게 대응하고, 경쟁력을 확보할 수 있도록 관련 기반 시설 및 기술과 콘텐츠 제작 지원, 제도 개선 등을 주요 골자로 삼고 있음
- 더불어 4차 산업 기술과 관련하여 콘텐츠와 기술의 결합으로 고부가가치 콘텐츠 육성에 주요 목표를 두고 있다는 점을 파악할 수 있음

■ 코로나19 시기 국내외 비대면 문화예술 사업 사례

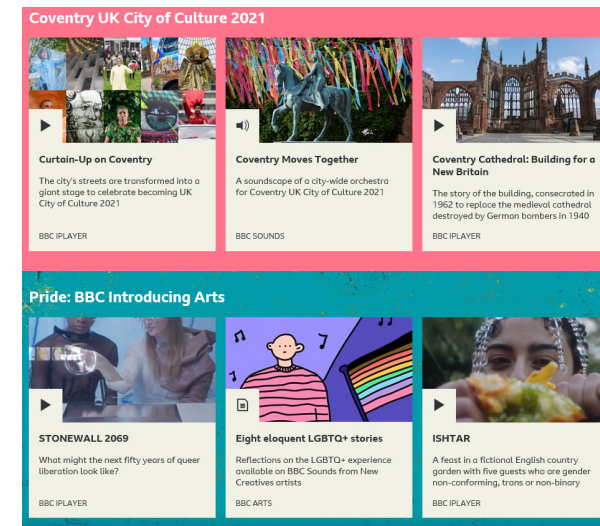
- 코로나19 이래로 국내외 비대면 문화예술 현황을 살펴보면, 크게 온라인 플랫폼 서비스를 제공하는 형태와 차세대 기술을 활용하는 형태 두 가지로 나뉨
- 먼저 온라인 플랫폼 서비스를 제공하는 대표적인 해외 사례로는 프랑스 디지털 문화플랫폼 “#culturecheznous”, 영국 “Culture in Quarantine” 프로젝트, 싱가포르 A-List.SG가 있음.
- #culturecheznous : ‘집으로 들어온 문화’, ‘우리 집에서 즐기는 문화’ 정도로 번역 가능한 동 플랫폼은, 프랑스 문화부가 프랑스 전역에서 온라인으로 추진되고 있는 사업을 모아 만든 온라인 플랫폼임. 공공기관뿐만 아니라 민간, 개인이 운영하는 온라인 사업과 관련하여 역사, 영화, 공연예술, 오디오, 도서, 놀이(어린이 온라인 게임 등) 분야의 사례를 한눈에 확인할 수 있음



[그림 5] #culturecheznous 9)

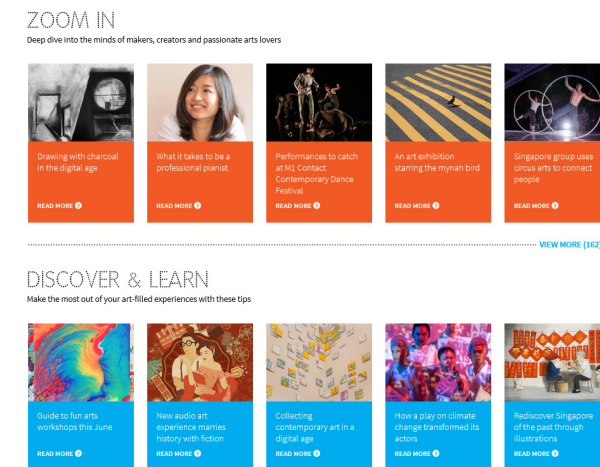
- Culture in Quarantine : 영국 BBC와 예술위원회가 운영 및 관리하며, 공공시설이 폐쇄되는 동안 예술과 문화를 집에서 향유할 수 있도록 구축한 온라인 플랫폼임. TV, 라디오, SNS에서 음악, 공연예술, 영화, 전시, 건축, 문학 등에 이르기까지 장르적으로 다양한 문화예술 분야를 다룸. 여러 방식으로 문화예술을 접하고 콘텐츠를 이용할 수 있도록 방송과 디지털 기술을 활용하고 있다는 점이 특징임

9) 출처 : www.culturecheznous.gov.fr



[그림 6] Culture in Quarantine 10)

- A-list.sg : 싱가포르의 문화커뮤니케이션부와 예술위원회가 제작하였으며, 싱가포르에서 진행되고 있는 문화 프로그램과 온/오프라인 공연, 전시, 강연, 인터뷰 등을 한눈에 볼 수 있는 문화예술포털임. 모두를 위한 예술 정보 제공을 목표로 운영되고 있으며, 모바일로 즐길 수 있는 짤막한 콘텐츠도 제공. 앞서 프랑스, 영국 사례와 비교하면 상대적으로 현장에 있는 사람들과의 소통과 문화예술교육을 주제로 제작된 소개 콘텐츠들이 많음

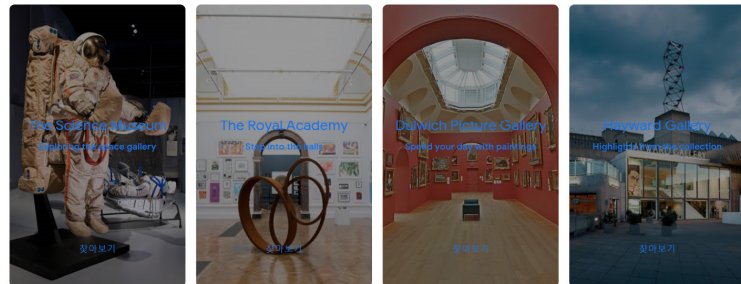


[그림 7] Culture in Quarantine 11)

10) 출처 : https://www.bbc.co.uk/arts

11) 출처 : https://www.a-list.sg

- 차세대 기술을 활용하거나 개발을 지원하여 비대면 문화예술 활동을 추진하는 대표 해외 사례로는 Google Arts & Culture<sup>12)</sup>, 독일 무제움4.0이 있음
- Google Arts & Culture : 구글과 파트너십을 맺고 있는 전세계 80개국 2,000여곳 공공, 민간 문화기관들이 보유한 문화예술 작품, 문화유산, 관련 지식을 모바일 및 온라인 서비스로 제공하고 있음. 동 사이트(혹은 애플리케이션)를 활용하면 VR화면을 이용하여 관련 정보를 텍스트로 제공받거나, 구글 스트리트뷰를 활용해 예술극장, 미술관, 관광지의 실내외 가상투어와 전시물 감상 등이 가능함. 가장 특징적인 것은 이용자가 디지털 원화를 활용하여 자신만의 작품을 만들어보는 등의 체험이 가능하다는 점에서 흥미를 유발하고 있음



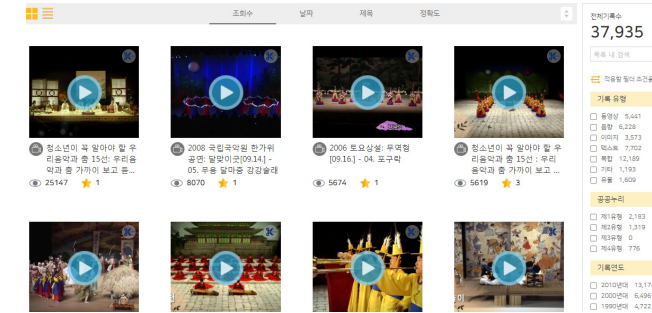
[그림 8] Google Art & Culture와 협약을 맺은 기관의 가상투어<sup>13)</sup>

- 독일 무제움4.0(Museum4punkt0) : 독일 문화미디어부가 추진하는 무제움4.0 프로젝트는, VR, AR, 3D 기술 등을 활용하여 독일 내 박물관과 방문객 간 양방향 소통이 가능토록 하는 사업임. 문화미디어부는 무제움4.0 프로젝트에 2020년 기준 1,500만유로(한화 약 202억 5,900만 원)의 재정을 지원함. 동 프로젝트에 참가하는 박물관들은 각자 프로젝트를 기획하여 박물관에 찾아올 미래의 잠정 방문객과 소통하기 위한 애플리케이션을 개발하고 있음



[그림 9] 무제움4.0에 참가하는 박물관들이 개발한 애플리케이션 사례<sup>14)</sup>

- 한편, 국내에서 비대면 문화예술 콘텐츠를 제공하는 온라인 플랫폼은 중앙부처 기관, 일부 문화예술 기관에서 운영 중임
- 국립국악원, 국립민속박물관, 국립아시아문화전당, 국립중앙도서관과 같이 대량의 콘텐츠를 기 보유한 기관들은 아카이브 형태의 콘텐츠 서비스를 제공함<sup>15)</sup>



[그림 10] 국립국악원에서 운영 중인 국악아카이브<sup>16)</sup>

- 비대면 문화예술 콘텐츠를 제공하는 온라인 플랫폼 중 눈여겨볼 사례는 한국문화예술위원회의 아트앤테크(Art&Tech)임. 다수의 문화예술 공공기관이 온라인 형태의 공연, 전시 등의 콘텐츠를 제공하는 것과는 달리, 기초예술 분야와 과학기술이 접목된 기술융합예술 발전을 위한 지원사업의 일환으로 해당 플랫폼을 운영 중임. 동 사이트에서는 디지털과 4차 산업 기술을 기반으로 기초예술의 창작 환경 확장, 향유의 길을 모색하고 있는 사례를 볼 수 있음



[그림 11] Art & Tech에서 소개하고 있는 기술과 예술의 접목 사례<sup>17)</sup>

- 국내에서 차세대 기술을 활용한 콘텐츠를 제공하는 경우는 많지 않으나, Google & Art와 같이 사용자의 흥미를 유발하는 형태이기보다는 아카이브의 의미에 집중하고 있음. 따라서 잠정적 혹은 미래의 이용객을 대상으로 한 비대면 문화예술 콘텐츠 신규 기획 및 개발이 필요할 것으로 사료됨

12) Google Art&Culture는 미국 Google사가 운영하고 있어 공공기관 사례는 아니나, VR 등 4차 산업 기술을 접목하여 이용자가 능동적으로 체험할 수 있는 형태로 운영되고 있는 사례

13) 출처 : <https://artsandculture.google.com/>

14) 출처 : <https://www.museum4punkt0.de/was-entsteht/>

15) 한국문화정보원, 비대면 문화예술 향유 환경 개선 방안 정책연구: 문화포털을 중심으로, 2020, p124

16) 출처 : <https://archive.gugak.go.kr/portal/search/totalSearch>

17) 출처 : <https://www.arko.or.kr/artntech/>

### 3 부산의 비대면 문화예술 사업 사례

- 코로나19 이후 부산에서 비대면 문화예술 관련 사업 추진 사례를 분석하여 시사점을 도출하기 위해 2020년부터 현재(2021년 4월)까지 추진된 비대면 문화예술 사업 사례 현황을 조사함. 주요 사업으로 추진했던 사업들의 상세 사항은 아래의 표와 같음

기관명	사업명	사업 내용 및 특징
부산시	부산 문화포털 '다봄'	· 비대면 문화생활을 지원할 플랫폼. 공연·전시와 문화행사 등 여러 카테고리 확인이 가능. 스마트폰 사용자 위주의 예약에서 발권까지 가능한 원스톱 시스템 · 성별·연령·선호도·직업 등 수요자 중심의 개인 맞춤형 서비스도 제공. 다만 온라인 문화예술 콘텐츠를 제공하는 공연 전시 카테고리의 '랜선 문화생활'에서만 비대면 문화생활과 관련한 자료를 찾아볼 수 있음
부산 문화재단	아트 체인지업 (Art Change Up)	· 코로나19 피해 경감을 위해 예술소재를 활용한 온라인 콘텐츠 제작 지원 · 향후 지속적으로 활용할 수 있는 고유한 온라인 활동 환경구축 예정
	방구석 프로젝트	· 청년예술가의 영상(20분내외) 제작을 지원하여 부산문화재단 유튜브 채널을 통해 송출. 초등학교 이하의 어린이가 집에서 쉽게 따라할 수 있는 문화예술 영상콘텐츠를 중점 지원한 것이 특징
	예술교육 릴레이 파티	· 지구플랜11.11 : 환경오염이 지구에 미친 영향을 주제로 공연, 전시, 체험 프로그램에 참여하고, 온/오프라인 융합형 게임(마인크래프트, VR 등)을 통해 상상해보는 프로젝트 · 우리도 인권이 있습니다만 : 아동의 놀 권리, 아동의 인권에 대해 가족이 함께 대화해보는 비대면 온라인 중계 형식의 참여 프로젝트
	멈출 수 없을 거리	· 코로나19 시기 거리예술 활성화를 위해 비콘그라운드를 비대면 공연공간으로 지정, 총 4일 동안 온라인 실시간 거리예술 공연
	B-바빠롤라	· 문화재단이 직접 부산지역의 문화예술을 알리는 상설 영상콘텐츠를 제작하거나 부산에서 활동하는 크리에이터를 선정하여 콘텐츠기획·제작을 지원하는 형태의 사업. 추후 VR기술 활용 모색 예정
부산 문화회관	배시시(BSCC) 콘서트 On Live	· 부산시립예술단의 공연을 부산문화회관 유튜브 채널 '배시시TV'를 통해 생중계로 제공

기관명	사업명	사업 내용 및 특징
부산 문화회관	BSCC(배시시) 시네 오페라 초이스	· 비대면 온라인 중계뿐만 아니라 시네마 라이브형 공연 실황 상영 추진. 2021년부터는 오페라, 뮤지컬, 무용 장르까지 확대하여 공연실황 상영 예정
영화의 전당	-	· 예정된 일정 취소, 연기 또는 온라인 상영 형태로 사업 진행 · 2020년 부산국제영화제는 모든 상영, 부대행사를 취소하고 일부 프로그램을 온라인으로 중계

[표 3] 부산광역시 및 산하기관의 코로나19 극복을 위한 비대면 문화예술 사업<sup>18)</sup>

- 부산시는 비대면 문화예술 향유를 확대할 수 있도록 예술 정보를 확인하고 예약할 수 있는 시스템을 마련한 온라인 플랫폼을 운영하고 있음
- 각 기관들은 일부 사업의 취소, 연기, 제한적 운영 등을 반복하며 코로나19를 극복할 수 있도록 시민들에게 비대면 형태의 문화예술 사업을 추진해옴. 대개 SNS 채널을 통해 제작한 콘텐츠를 중계 또는 상영하는 형태로 진행되었으며, 예술가의 활동 지원은 작품의 영상화 형태로 추진됨
- 공연과 전시 이외의 환경오염, 예술교육과 같은 주제로 비대면 예술 콘텐츠를 제작하는 시도를 살펴볼 수 있으나, 이 역시 영상제작 형태로 추진되었음

### 4 정책적 시사점

- 코로나19 이후 문화예술분야는 급속히 디지털로의 변화를 겪고 있음. 온라인 아카이빙, 온라인 공연/전시, 가상현실, 증강현실 등 기술과 결합된 문화예술 모델 활성화가 그 사례임
- 허나 국내 문화예술 중앙부처 공공기관을 비롯하여 부산시 산하의 문화예술 공공기관 역시 '온라인 영상' 중심으로 사업을 추진하고 있는 경향을 확인할 수 있음
- 단계별로 추진되고 있는 비대면 문화예술 활성화 정책에 따라 작품의 영상화 변환 위주로 많은 사업들이 시행되었지만, 앞으로는 영상이라는 한계를 벗어나 다양한 기술을 활용하여 실험적인 예술 활동을 지원할 수 있도록 부산에서도 다음과 같은 시도를 지속적으로 추진할 필요가 있음
- 부산의 지리적인 환경과 지역 특색을 반영한 장르융합 예술가의 창작활동 지원 사업을 추진하여 새로운 창작 생태계를 조성할 수 있는 기반 마련이 필요함

18) 2020. 2. ~ 2021. 4 기준으로 추진했거나 추진 중인 사업을 토대로 정리함

- 부산 내 문화예술 공공기관이 보유하고 있는 빅데이터를 지역의 민간기관과 공유하고 이들과 협력하여 4차 산업 기술을 결합한 콘텐츠를 개발한다면, 다각적인 비대면 문화예술 활성화를 도모함과 동시에 문화예술의 사회적 가치를 확산시키는 데에 시너지 효과를 낼 수 있을 것임
- 디지털화에 대해 적극적인 지원 추진하면서 새로운 기술 및 산업분야에 기회의 장이 마련되었다는 장점과 더불어, 불평등 심화 가능성이라는 예측 역시 배제할 수 없게 됨
- 4차 산업과 비대면 문화예술 사회가 심화되며 온라인 콘텐츠로의 접근성이 낮은 취약계층(다문화 가정, 노인연령층, 저소득층, 장애인 등)의 소외문제가 부각되기도 함

구분	특징
장애인/고령층	· 인터넷을 활용할 수 있는 역량이 낮으며 이용 가능한 PC, 모바일 기기 보유율 낮음 · 신체적 제약, 사용기기 이용 미숙 등의 사유로 디지털기기 이용 시 타인에게 의존
저소득층	· 이용 가능 디지털 기기 보유율은 조금 낮은 편에 속함 · 인터넷 이용 역량과 디지털 기기 이용 역량 보유
다문화가정	· 장애인, 고령층, 저소득층에 비해 이용 가능한 디지털 기기는 보유율은 높은 편임 · 인터넷 사용 가능한 비율 역시 다른 소외계층보다 높음 · 디지털 기기 사용 역량은 있지만, 인터넷망을 통한 정보 습득 시 타인의 도움을 요함

[표 4] 디지털 소외계층별 디지털 정보화 수준<sup>19)</sup>

- 따라서 부산 내 취약계층의 디지털 역량과 특성을 참작하여 보다 많은 시민들이 예술을 향유할 수 있도록 인프라를 구축하고 디지털 리터러시에 관한 교육 및 예술활동 참여 지원도 필요할 것임

19) 한국문화정보원, 비대면 문화예술 향유 환경 개선 방안 정책연구: 문화포털을 중심으로, 2020, p210를 바탕으로 재구성





부산광역시 남구 우암로 84-1(감만동)  
TEL 051-745-7205~7 [www.bscf.or.kr](http://www.bscf.or.kr)