ARKO 수시연구

융합예술의 현재성 진단 및 예술과기술융합지원 중장기 사업 개선방안 연구

2023. 12

제 출 문

한국문화예술위원회 귀하

본 보고서를 「융합예술의 현재성 진단 및 예술과기술융합지원 중장기 사업 개선방안 연구」의 최종보고서로 제출합니다.

2023년 12월 13일

주 관 기 관 : 한국문화예술위원회
연구 책임자 : 김준희 (한양대학교)
참여 연구원 : 김영환 (한양대학교)
김상은 (한양대학교)
설동준 (문화와교육연구소)
김유진 (문화와교육연구소)
이민아 (충남대학교)
이승정 (미디어아트랩 얼스)
고동욱 (이스트허그)
정유경 (인덱스어펜딕스)

목차

제1장 연구개요 ····· 1
제1절 연구 배경과 목적 ····· 2
제2절 연구 방법 및 연구 진행 과정 ····· 5

제2장 환경분석 ····· 11
제1절 거시환경 분석(STEEP) ····· 12
제2절 국내외 주요동향(사례) ····· 48
제3절 해외 예술위 디지털 문화정책 분석 ····· 76

제3장 한국문화예술위원회 융합예술 지원사업 체계 및 효과 분석 ····· 99
제1절 한국문화예술위원회 융합예술 지원사업 체계 및 성장 경로 ····· 100
제2절 지원사업 수립 및 운영에 관한 기관 종사자 인터뷰 ····· 117
제3절 융합예술 분야 지원사업 관련 현장 예술인 및 전문가 인터뷰 ····· 130
제4절 5개 사업 수행효과 분석 ····· 149

제4장 2023 아트앤테크 지원사업 만족도 및 모니터링 결과 ····· 165
제1절 사업 만족도 조사 ····· 166
제2절 모니터링 결과 FGI ····· 201

제5장 융합예술의 현재성 분석 ····· 206
제1절 분석 방법 ····· 207
제2절 융합예술의 현재성 분석 ····· 210

제6장 정책 방향성 및 전략 과제 제안 ····· 225
제1절 정책 방향 및 전략 과제 제안 개요 ····· 226
제2절 정책 방향과 전략 과제 제안 ····· 227

주요 참고문헌 ····· 254

표 목차

[표 1] 최초 연구 과제 및 세부 내용 ····· 5
[표 2] 최초 연구 설계 내용 ····· 6
[표 3] 2024년 융합예술부 사업 주요 개편 방향 및 연구 반영 방향 ····· 7
[표 4] 수정된 연구 설계 내용 ····· 8
[표 5] 연구 진행 단계별 내용 및 주요 아젠다 ····· 9
[표 6] 2022 4차산업혁명 지표 ····· 21
[표 7] 2023년 2/4분기 가계동향조사의 오락·문화 지출 세부내역 ····· 26
[표 8] 서비스업 분야별 새로운 비즈니스 모델 적용 사례 ····· 28
[표 9] 구독경제 세대별 모형 ····· 29
[표 10] 4차 산업혁명과 콘텐츠 융복합 ····· 35
[표 11] 정책 과정에서의 시민 참여 유형화 ····· 43
[표 12] 대외 환경 분석 결과의 요약 ····· 47
[표 13] 국내 융합예술 지원 기관 분류 ····· 49
[표 14] 서울문화재단 〈예술창작 활동지원 - 다원〉 사업 개요 ····· 50
[표 15] 대구문화예술진흥원 〈문화와 ABB결합지원〉 사업 개요 ····· 51
[표 16] 전라남도문화재단 〈아트&테크 융복합 창제작 지원〉 사업 개요 ····· 52
[표 17] 한국콘텐츠진흥원 〈실감콘텐츠 제작지원(선도형, 진입형)〉 사업 개요 ····· 53
[표 18] 한국콘텐츠진흥원 〈콘텐츠문화광장 융복합 콘텐츠 시연지원〉 사업 개요 ····· 53
[표 19] 예술경영지원센터 〈슈퍼테스트베드 지원〉 사업 개요 ····· 54
[표 20] 한국콘텐츠진흥원 〈뉴콘텐츠아카데미〉 사업 개요 ····· 55
[표 21] 서울문화재단 〈융합예술 지원사업 UNFOLD X 기획자캠프〉 사업 개요 ····· 56
[표 22] 국립아시아문화전당 〈ACC 전문인〉 사업 개요 ····· 56
[표 23] 예술경영지원센터 〈사운드 & 테크놀로지 창작 랩 예술가 지원〉 사업 개요 ····· 58
[표 24] 서울문화재단 〈융합예술 지원사업 - 서울융합예술페스티벌 언폴드엑스 전시 참여〉 사업 개요 ····· 58
[표 25] 현대자동차 제로원 〈제로원 플레이그라운드 (제로원 크리에이터 모집)〉 사업 개요 ····· 59
[표 26] 파라다이스문화재단 〈파라다이스 아트랩〉 사업 개요 ····· 59
[표 27] 네덜란드 Creative Industries Fund NL 문화 기금 ····· 63
[표 28] 독일 연방 문화재단 디지털 문화프로그램 기금 ····· 64
[표 29] 아르스 일렉트로니카 운영 대표 사업 ····· 66
[표 30] Canada Art council 예술 지원 사업의 Applicant Profile 분류 ····· 74
[표 31] 〈디지털 문화 네트워크〉 홈페이지 구성 ····· 85
[표 32] 〈디지털 문화 네트워크〉 2023 Award 수상 개요 ····· 85
[표 33] 캐나다 예술위 디지털 전략 펀드 사업 ····· 92
[표 34] 캐나다 예술위 디지털 트랜스포메이션 지원사업 개요 ····· 94
[표 35] 한국 예술위의 운영체계 재설정을 위한 SWOT ····· 97
[표 36] 예술위 예술-기술 융복합 지원사업 변동 과정 ····· 102
[표 37] 1997~2003 다원예술 지원사업의 변동 과정 ····· 108
[표 38] 2023년 융합예술 관련 지원사업 개요 ····· 111

[표 39] 예술위원회 종사자 인터뷰이 정보 ····· 118
[표 40] 예술위원회 종사자 인터뷰 주요 질문 ····· 119
[표 41] 현장 예술인 인터뷰이 특성 및 인터뷰 진행 정보 ····· 131
[표 42] 예술과기술융합지원 사업 유형① 기술 및 성과물, 지원규모 분류 ····· 151
[표 43] 예술과기술융합지원 사업 유형② 사용기술, 성과물, 지원규모 구분 ····· 153
[표 44] 최근 3년간 유형② 발표장소 ····· 154
[표 45] 예술과기술융합지원 사업 유형③ 사용기술, 성과물, 지원규모 구분 ····· 155
[표 46] 온라인미디어 예술활동 콘텐츠 창작(진입) 연차별 구분 ····· 156
[표 47] 예술과기술융합지원 사업 만족도 조사의 응답률 ····· 166
[표 48] 예술과기술융합지원 사업 만족도 조사 응답자 배경 ····· 167
[표 49] 예술과기술융합지원 사업에 대한 전반적인 만족도 ····· 172
[표 50] 예술과기술융합지원 사업에 대한 재참여 의사 ····· 177
[표 51] 예술-기술 매칭 지원사업 만족도조사의 응답률 ····· 180
[표 52] 예술-기술 매칭 지원사업 만족도조사 응답자 배경 ····· 181
[표 53] 예술-기술 매칭 지원사업에 대한 전반적인 만족도 ····· 185
[표 54] 예술-기술 매칭 지원사업에 대한 재참여 의사 ····· 191
[표 55] 전체 만족도 조사 응답자의 아트앤테크 분야 활동기간 ····· 195
[표 56] 모니터링 FGI 질문지 ····· 202
[표 57] 워크숍 진행 과정 ····· 208
[표 58] 정책 제안을 위한 주요 논의점 ····· 209
[표 59] 국내외 융합예술 관련 정책 및 지원사업 비교 분석 ····· 211
[표 60] 융합예술 관련 5개 사업의 개념틀 ····· 224
[표 61] 기술의 사용 맥락에 따른 기술 분류체계 예시 ····· 229
[표 62] 창작-향유 융합 지원사업에 포함 가능한 프로젝트 예시 ····· 231
[표 63] ABC랩 교육프로그램 내용 및 소개 ····· 240
[표 64] 예술위원회 다원예술 지원사업 공모 안내 중 다원예술 설명 ····· 252
[표 65] 현재성 진단에서 연구 분석하여 제시한 다원예술에 관한 추가 설명 ····· 252

그림 목차

[그림 1] STEEP 분석의 개요 ····· 13
[그림 2] 대외 환경 분석의 과정 ····· 13
[그림 3] 총인구 및 인구성장률: 1960~2070년 ····· 14
[그림 4] 우리나라의 인구구조: 현재와 미래의 비교 ····· 15
[그림 5] COVID-19 이후 주요 국가별 온라인 소비 증가 (2020년 기준) ····· 17
[그림 6] 산업혁명의 변천과정과 4차산업혁명 ····· 20
[그림 7] 4차산업혁명을 통한 트렉터 제조산업의 확장 모형 ····· 21
[그림 8] OECD 세계경제 성장률 전망 (2022.11.22.) ····· 24
[그림 9] 디지털 시대와 관련 개념의 관계도 ····· 26
[그림 10] 기업 차원의 제4차 산업혁명 의의: 스마일 가치사슬의 상향 이동 ····· 27
[그림 11] 구독경제 관련 글로벌 사모펀드 및 벤처캐피털 투자 추이 ····· 29
[그림 12] 구독경제 비즈니스 주요 유형 ····· 30
[그림 13] OECD 국가별 공공사회복지지출 변화 ····· 32
[그림 14] 콘텐츠 IP의 법적 기반 및 정의 ····· 33
[그림 15] 콘텐츠 진화 단계 ····· 34
[그림 16] 콘텐츠 IP 비즈니스를 위한 연계 패러다임 ····· 36
[그림 17] 〈예술과기술 융합지원〉 유형 분류 ····· 50
[그림 18] 부천아트벙커 운영 미디어아트 클래스 ····· 57
[그림 19] 융합예술지원 사업의 구조 다변화 도식표 ····· 60
[그림 20] 아르스 일렉트로니카의 역사 ····· 66
[그림 21] 2022 PRIX Ars Electronica 시상식 ····· 67
[그림 22] MUTEK 페스티벌 ····· 69
[그림 23] Musae Process 도식표 ····· 72
[그림 24] 예술 및 문화 섹터와 〈예술을 위한 디지털 R&D 펀드〉 참여기관/단체 사이의 디지털 중요성에 대한 인식차 ····· 78
[그림 25] 〈예술을 위한 디지털 R&D 펀드〉 참가가 기술 및 역량에 미치는 긍정적 영향 ····· 80
[그림 26] 〈LET'S CREATE〉의 성과 목표 ····· 82
[그림 27] 〈LET'S CREATE〉의 4대 투자원칙 ····· 83
[그림 28] Julie Nicholson의 〈DigitalMe〉 ····· 85
[그림 29] 지역별 〈디지털 문화 네트워크〉 참여율 ····· 86
[그림 30] 호주 예술위 디지털 문화 프로그램 목표 ····· 88
[그림 31] 디지털 성숙도 평가 도구에 사용된 key digital Categories ····· 94
[그림 32] 문헌분석 연구진 회의 개요(2023.8.3) ····· 100
[그림 33] 예술-기술 매칭사업 바우처 지원 기술 ····· 104
[그림 34] 온라인미디어 예술활동 지원사업 체계도 ····· 105
[그림 35] 온라인미디어 예술활동 지원사업 특징 ····· 106
[그림 36] 실험적예술 및 다양성증진 지원사업 분석 매트리스 ····· 109
[그림 37] 융합예술 지원사업의 발전 경로 ····· 110

[그림 38] 예술위 지원사업 체계의 구조적 특징 ····· 110
[그림 39] 2023 다원예술창작발표지원 공모사업 게시글의 유의사항 ····· 116
[그림 40] 예술과기술융합지원 사업 이외의 지원사업 참여 경험 유무 ····· 168
[그림 41] 예술과기술융합지원 사업 참여 경험이 창작 활동에 미친 영향에 대한 인식 ····· 169
[그림 42] 예술과기술융합지원 사업의 정책목표 달성 수준에 대한 인식 ····· 170
[그림 43] 예술과기술융합지원 사업의 필요성에 관한 인식 ····· 171
[그림 44] 예술과기술융합지원 사업 참여 후 예술창작 관련 기술에 대한 인식 ····· 171
[그림 45] 예술과기술융합지원 사업의 지원금 사용 항목 ····· 172
[그림 46] 예술과기술융합지원 사업의 주요 항목에 대한 만족도 ····· 173
[그림 47] 예술과기술융합지원 사업의 운영에 대한 만족도 ····· 174
[그림 48] 예술과기술융합지원 사업에서 우선적으로 개선되어야 할 항목 ····· 175
[그림 49] 예술과기술융합지원 사업에서 추가로 선호하는 간접지원방식에 대한 의견 ····· 175
[그림 50] 예술과기술융합지원 사업을 통해 작품 창작 전반 과정에서 나타난 변화에 대한 인식 ····· 176
[그림 51] 예술과기술융합지원 사업을 통해 나타난 변화가 주로 형성되는 과정에 대한 인식 ····· 176
[그림 52] 예술과기술융합지원 사업을 통해 창작한 작품 및 성과물에서 주로 사용한 기술 ····· 177
[그림 53] 예술과기술융합지원 사업을 통해 창작한 작품 및 성과물의 향유 방식 ····· 178
[그림 54] 작품 유통 관련 실무 인력 또는 전문가 유무 ····· 178
[그림 55] 아트앤테크 작업과 관련한 현재적 정체성에 대한 인식 ····· 179
[그림 56] 향후 아트앤테크 분야 작업에 대한 입장 ····· 179
[그림 57] 예술-기술 매칭 지원사업 이외의 지원사업 참여 경험 유무 ····· 182
[그림 58] 예술-기술 매칭 지원사업 참여 경험이 창작 활동에 미친 영향에 대한 인식 ····· 183
[그림 59] 예술-기술 매칭 지원사업의 정책목표 달성 수준에 대한 인식 ····· 183
[그림 60] 예술-기술 매칭 지원사업의 필요성에 관한 인식 ····· 184
[그림 61] 예술-기술 매칭 지원사업 참여 후 예술창작 관련 기술에 대한 인식 ····· 185
[그림 62] 예술-기술 매칭 지원사업의 주요 항목에 대한 만족도 ····· 186
[그림 63] 예술-기술 매칭 지원사업의 운영에 대한 만족도 ····· 187
[그림 64] 기술 기업과의 협업 과정에 대한 인식 ····· 188
[그림 65] 예술-기술 매칭 지원사업에서 우선적으로 개선되어야 할 항목 ····· 189
[그림 66] 예술-기술 매칭 지원사업에서 추가적으로 선호하는 간접지원방식에 대한 의견 ····· 189
[그림 67] 예술-기술 매칭 지원사업을 통해 작품 창작 전반 과정에서 나타난 변화에 대한 인식 ····· 190
[그림 68] 예술-기술 매칭 지원사업을 통해 나타난 변화가 주로 형성되는 과정에 대한 인식 ····· 190
[그림 69] 예술-기술 매칭 지원사업을 통해 창작한 작품 및 성과물에서 주로 사용한 기술 ····· 191
[그림 70] 예술-기술 매칭 지원사업을 통해 창작한 작품 및 성과물의 향유 방식 ····· 192
[그림 71] 작품 유통 관련 실무 인력 또는 전문가 유무 ····· 192
[그림 72] 아트앤테크 작업과 관련한 현재적 정체성에 대한 인식 ····· 193
[그림 73] 향후 아트앤테크 분야 작업에 대한 입장 ····· 193
[그림 74] 예술과기술융합지원 사업 및 예술-기술 매칭 지원사업의 작품 및 성과물 향유 방식 ····· 194
[그림 75] 예술과기술융합지원 사업 및 예술-기술 매칭 지원사업의 필요성에 대한 인식 ····· 196
[그림 76] 예술과기술융합지원 사업 및 예술-기술 매칭 지원사업의 작품 유통 실무 인력 유무 ····· 196
[그림 77] 예술과기술융합지원 사업 및 예술-기술 매칭 지원사업의 작품 및 성과물 주요 기술 ····· 197
[그림 78] 예술과기술융합지원 사업 및 예술-기술 매칭 지원사업의 예술창작 관련 기술 인식 ····· 198
[그림 79] 아트앤테크 작업과 관련한 현재적 정체성에 대한 인식 (만족도 조사 결과 통합) ····· 199

[그림 80] 향후 아트앤테크 분야 작업에 대한 입장 (만족도 조사 결과 통합) ····· 199
[그림 81] 워크숍 논의 내용 현장 기록 ····· 209
[그림 82] 자체 예산 및 외부 예산에 따른 사업관리의 구도 ····· 237
[그림 83] 아트앤테크 생태계 커뮤니티 인적 구성 ····· 243

제1장

연구개요

제1절 연구 배경과 목적

1. 연구 배경 및 필요성

■ 거시 사회 변화와 예술 분야 동행 정책의 필요성

○ 예술은 당대의 사회문화, 경제, 기술의 변화 등과 동행하면서 지속하여 그 개념을 확장하고 전환해왔음

○ 90년대 말 웹 생태계의 출현 이후 모바일 혁명, 인공지능 혁명 등 기술에 의한 거시적, 미시적 사회 구조의 변화가 있었고 기후변화, 사회적 고립 및 관계의 변화 등 예술이 놓인 동시대 맥락에 급격한 변화가 일어나고 있음

○ 또, 2020년 COVID-19는 커뮤니케이션 방식을 비롯한 '관계'의 개념과 규범에 커다란 변화를 만들었고 예술을 포함한 문화 콘텐츠의 소비 방식에도 비가역적 수준의 변화를 만들었음

○ 길게는 90년대부터 현재까지 약 30년, 짧게는 4차산업혁명 물결의 본격화 이후 10년 이내의 급격한 사회 변화 안에서 한국문화예술위원회 역시 예술의 동시대성을 지원하기 위한 다양한 정책적 시도를 해왔음

- 대표적으로 2천년대 초반 지원사업으로 구체화된 '다원예술' 영역에 대한 지원이 있고, 2010년대 중반 부터는 '첨단기술'과 예술의 만남을 실험하고 확산하는 '예술과 기술' 영역에 대한 지원이 있음[1)]

■ 지원정책 및 사업의 분화 과정에 대한 중간점검 및 조정의 필요성

○ 전술한 바와 같이 기술 환경 변화, 기후 위기, 사회구조 변화 및 COVID-19와 같은 전환적 상황 또는 위기 상황 속에서 예술현장의 지속가능성을 도모하고 미래 예술을 위한 준비를 위해 다양한 지원사업이 개발되고 실행되어왔음

- 한국문화예술위원회 관할 사업 중에서는 '예술과기술융합지원 사업', '예술-기술 매칭사업', '다원예술창작지원사업', '온라인미디어 예술활동 지원사업', '메타버스 예술활동 지원사업' 등이 있음

○ 위 사업은 현재 한국문화예술위원회 예술창작본부 융합예술부에서 운영되고 있는데 각 지원사업이 나름의 근거와 맥락을 가지고 출현하고 운영되어 왔지만 예술현장 내외부에서 출현하는 이슈에 각각 대응하는 방식으로 사업이 출현하고 유지되어온 만큼 정책적 수준에서 사업 간 특성 및 관계에 대한 분석, 성격의 명확화 또는 통폐합의 필요성 등에 대한 검토가 필요한 시점이 되었음

○ 특히 이들 사업 전체를 아우르는 조직 명칭(융합예술부)이자 본 연구 과제에서 조작적 정의로 제시된 '융합예술'[2)]의 개념과 개별 지원사업과의 관계를 규명하고 이후 새로운 사회경제적 이슈에 따른 신규

---

1) '다원예술' 영역에 관한 지원사업의 명칭과 '예술과 기술' 영역에 관한 지원사업 명칭은 해마다 조금씩 변하였으며 여기에서는 서술의 편의상 '다원예술', '예술과 기술'로 명명하였음. 두 용어에 대한 본격적인 논의는 이어지는 조사 분석 파트에서 자세히 기술하였음

2) "기술융합 예술 또는 장르간 융합 및 이종 분야간 융합의 방식으로 기성장르의 창작 메커니즘을 벗어난 실험적 예술활동을 통칭하는 용어를 '융합예술'로 표현하였으며, 연구 수행업체에서 더 적합한 표현을 제안할 수 있음"

사업 개발시 ‘융합예술’의 개념에 포함될 수 있는지 등 사업 매핑과 관련한 개념적 준거틀을 마련해야 할 필요성이 있음

■ 예술과 기술 융합지원 영역의 사업 간 연계성 제고 및 기관 고유의 정체성과 부합하는 중장기 개선 방안 마련의 필요성

○ 특히 융합예술 관련 사업 중 예술과 기술 융합지원 영역은 사업 자체로서의 운영 노하우가 축적되고 예술현장의 요구와 사업의 정책적 목적을 고려한 세부 트랙 설계 등이 진행되는 등 체계화를 이루어 왔음

○ 이러한 체계화는 신생 사업 영역이 어느 정도 자리를 잡아가는 과정을 보여준다는 점에서 의미가 있지만[3], 단일 지원사업으로서의 안정화를 넘어 융합예술부 이외의 한국문화예술위원회 타 사업과의 연계성 제고와 시너지를 만들기 위해서는 현행 지원사업의 의미와 발전 방향에 대한 종합적 검토와 중장기 관점에서의 개선방안이 제시될 필요가 있음

○ 또, 최근 몇 년간 한국문화예술위원회 외 다수의 문화재단 및 문화예술 지원기관에서 예술과 기술 융합 영역에 관한 지원사업을 개발하고 실행함에 따라 위원회의 고유한 기관 정체성 및 미션, 예술과 기술 융합 현장과 실천의 특성 등을 고려한 위원회 사업 정체성을 명확히 할 필요성도 대두되고 있음

2. 연구 목적

■ 융합예술의 현재성 진단

○ 본 연구의 중요한 목적이자 목표 중 하나인 융합예술의 현재성 진단은 구체적으로 다음과 같은 세부 과제로 나눌 수 있음

- ‘예술과기술융합지원 사업’, ‘예술-기술 매칭사업’, ‘다원예술창작지원사업’, ‘온라인미디어 예술활동 지원사업’, ‘메타버스 예술활동 지원사업’, 5개 사업이 ‘융합예술’이라는 명칭으로 묶일 수 있는지에 관한 검토
- 5개 사업 외 거시적 사회변화 및 예술현장의 인식과 활동 양상에 비추어 융합예술의 현재적 의미에 대한 조작적 정의 제시 : 해당 용어의 개념적 구성요소 규명 및 적용 범위 검토와 제안
- 융합예술 개념의 적절성에 대한 재검토와 대안적 용어 또는 개념화의 가능성 검토
- 융합예술부의 5개 사업 중 기술 융합의 성격과 다른 맥락을 가지는 다원예술창작지원사업과 융합예술 개념의 관계 검토

○ 위와 같은 세부 과제 수행을 통해 개별 맥락을 가지는 지원사업의 종합이라는 측면을 넘어 정책적 수준에서 융합예술 영역의 고유한 미션과 발전 방향을 수립하고 정책 추진의 핵심 아젠다를 설정하는 것이 본 연구의 일차적 목적임

(본 연구용역 제안요청서에서 인용)

3) 연구 진행 과정에서 2024년 사업 관련 정책 환경이 변화함에 따라 예술과 기술 융합지원 영역은 기존의 안정화 단계와는 달리 전면적인 방향 전환이 요구되었음. 구체적 내용은 1장 2절 연구 방법 및 연구 진행 과정에서 서술함

■ 예술과 기술 융합지원 중장기 사업개선 방안 마련

○ 예술과 기술 융합지원 영역은 구체적으로 다음과 같은 세부 연구 과제로 나눌 수 있음

- 그간의 위원회 예술과 기술 융합지원의 성과와 개선 요구 사항에 관한 분석
- 위원회 내 타 사업과의 연계성 제고를 통한 사업의 효과 및 성과 확산 방안 마련

○ 특히 예술과 기술 융합지원은 문화예술 분야 내 다수의 지원기관, 과기부 등 정부 타 부처에서의 지원사업 및 프로젝트 등으로 다양하게 펼쳐지고 있어서 다수의 유관 사업 안에서 위원회가 담당해야 할 역할과 미션을 고려한 위원회 사업의 고유성과 정체성을 규명하는 것 또한 본 연구의 주요한 목적 중 하나임

제2절 연구 방법 및 연구 진행 과정

1. 연구 과제 및 연구 설계

■ 아르코 제안 연구 과제

○ 아르코는 본 연구 용역에서 '융합예술의 현재성 진단 및 예술과기술융합지원 중장기 사업 개선방안'을 규명하기 위해 아래의 연구 과제를 제시하였음

[표 1] 최초 연구 과제 및 세부 내용

과제 구분	연구 구분	과업 내용
융합예술의 현재성 진단 및 지원방향 도출	융합예술 분야 및 지원사업 환경분석	• 융합예술 분야 환경분석 • 유관기관 및 연관분야 리서치를 통한 정책적 시사점 도출 및 벤치마킹 사례 발굴 • 국내 융합예술 분야 창작관계망 분석 (인적, 공간적, 장르별, 기술유형별 등) • 예술위 융합예술 지원사업 정체성 및 수행 효과 분석 (2021~2023 지원사업 중심)
	현재성 진단	• 융합예술의 현재성 진단
	지원방향 도출	• 융합예술 진흥을 위한 종합적 지원방향 도출
예술과기술융합지원 중장기 사업 개선방안 도출	사업 모니터링 및 성과 조사 실시	• 예술과기술융합지원 개선방안 도출을 위한 사업 모니터링 및 성과 조사 실시
	중장기 사업 개선방안 도출	• 예술과기술융합 창작여건 개선 및 활동 활성화, 사업 성과 제고를 위한 기관 차원의 개선방향 제시

○ 본 연구 과제에서 분석 대상으로 제시한 아르코의 세부 사업은 〈예술과기술융합지원 사업〉, 〈예술-기술 매칭사업〉, 〈다원예술창작지원사업〉, 〈온라인미디어 예술활동 지원사업〉, 〈메타버스 예술활동 지원사업〉, 5개 사업이었음

■ 연구팀의 연구 설계 및 방법

○ 본 연구의 연구팀에서는 당초 아르코의 제안 과제를 분석하면서 본 과제가 다루고 있는 영역이 크게 2가지로 구분된다고 이해하였으며 그 각각은 아래와 같음

- 예술-기술 융합 관련 사업 : 〈예술과기술융합지원 사업〉, 〈예술-기술 매칭사업〉, 〈온라인미디어 예술활동 지원사업〉, 〈메타버스 예술활동 지원사업〉, 4개 사업을 기술 이슈와 관련되는 사업으로 보고 같은 분석 대상 카테고리로 분류함
- 기타 융합예술 일반 : 위 4개 사업 외 〈다원예술창작지원사업〉이 성격적으로 구별되는 사업으로 보고 별도 분석 대상 카테고리로 분류함

- 연구팀은 분석 대상 사업을 위와 같이 분류하면서 다원예술 영역이 2천년대 초반에 논의가 시작되어 현재는 다양한 예술 활동에서 이미 보편적으로 적용되고 있는 관점이라고 잠정적으로 판단하고 <다원예술창작지원사업>을 '성숙 정책'으로 간주하였음
- 이와 대비하여 예술-기술 융합 관련 사업으로 분류한 4개 사업은 2010년대 중반 이후, 특히 4차 산업혁명 담론 및 코로나 등으로 인한 급격한 사회 변화와 관련되는 사업으로 보고 '신생 정책'으로 간주하였음

○ 위와 같은 이해를 바탕으로 연구팀은 연구 수행 과제를 아래와 같이 4가지 영역으로 구분하고 연구 설계를 진행하였음

[표 2] 최초 연구 설계 내용

연구 영역	영역별 연구 주안점 및 적용 방법
거시적 배경 분석	• 각각의 지원사업 및 관련 지원정책이 시작되게 된 거시적 사회변화 등의 배경 분석 • STEEP 분석 적용
신생 정책 분석	• <예술과기술융합지원 사업>, <예술-기술 매칭사업>, <온라인미디어 예술활동 지원사업>, <메타버스 예술활동 지원사업>, 4개 사업을 분석 대상으로 하며 예술-기술 융합이 본 카테고리의 핵심 이슈라고 간주함 • 관련 사업에 참여한 예술가의 '경력 경로 분석'을 통해 아르코 지원사업의 효과 및 의의를 발견하는 것을 목적으로 함 • 문헌연구, 인터뷰, 사례조사, 설문조사 방법론 적용
성숙 정책 분석	• <다원예술창작지원사업>을 분석 대상으로 하며 현 시점에서도 다원 지원이 별도의 사업으로 다뤄지는 것이 유효한지를 검토하는 것을 핵심 목적으로 함 • 문헌연구, 인터뷰, 사례조사 방법론 적용
모니터링	• <예술과기술융합지원 사업>만을 대상으로 하며 아르코의 발주 내용에 따름 • 모니터링을 통해 수집한 자료를 신생 정책 영역 분석의 기초 자료로 활용할 수 있도록 설계 • 전문가 모니터링단 섭외 및 현장 방문 모니터링으로 진행

○ 연구팀은 이와 같이 연구 설계를 통해 융합예술의 현재성을 신생 정책 영역과 성숙 정책 영역에서 별도로 진단하고 제시하는 투트랙 방식의 연구 결과를 예상하였음

2. 연구 설계 수정

■ 연구 설계 수정의 배경

○ 최초의 연구 설계에서 가장 큰 비중을 둔 부분은 예술-기술 융합사업 관련 현장 이해관계자의 경력 경로 분석이었음

- 이는 <다원예술창작지원사업>을 제외한 4개 사업을 같은 성격으로 보고 포괄적으로 '아트앤테크 씬'에서 아르코 지원사업 및 정책의 효과와 의의를 분석하는 것이 연구의 핵심 결과물이 되어야 한다는 인식을 반영한 것이었음

○ 착수보고 및 아르코와의 정례 회의, 초기 문헌분석을 통해 연구팀은 최초 연구 설계에서의 문제의식과는 다른 주요 아젠다를 확인하였으며 이를 반영하기 위해 연구 내용 전반을 새롭게 설계하였음

- 아르코와의 논의 및 문헌연구를 통해 더 우선순위가 높은 연구 과제로 확인한 것은 '융합예술의 개념 규정'에 관한 것이었음
- 아르코에서는 기관 차원에서 공식적으로 표방하고 있는 융합예술에 관한 개념 규정이 없으며 이에 따라 새로운 지원 사업을 개발할 때 이를 '융합예술' 영역으로 볼 수 있는지, 융합예술부의 기존 사업과 어떤 관계를 가져야 하는지 등을 판단할 수 있는 근거가 불분명한 상태임
- 이는 최초 연구 설계에서 같은 성격으로 분류한 4개 사업인 〈예술과기술융합지원 사업〉, 〈예술-기술 매칭사업〉, 〈온라인미디어 예술활동 지원사업〉, 〈메타버스 예술활동 지원사업〉이 별개의 사업으로 존재하는 것이 타당한지, 사업 통합이나 연계가 필요한지, 통합 또는 연계를 한다면 어떠한 근거와 방향을 가져야 하는지 등에 관해서도 판단할 수 있는 기준이 없다는 것을 의미함
- 즉, 본 연구에서 최우선순위 과제는 예술지원 정책을 다루고 지원사업을 담당하는 아르코에서 융합예술에 관한 개념(틀)을 확보하고 이를 근거로 기존 사업의 평가 및 조정, 새로운 사업의 성격 판단 및 개발 등을 수행할 수 있는 실용적 측면의 융합예술 준거틀 개발이라고 판단하였음
- 다만 현재 합의된 '융합예술'의 개념이 없는 상태이며 본 연구가 이론연구 등의 학술 연구가 아닌 정책 현장에서의 적용을 목적으로 한 실용적 연구의 성격을 가진다는 점을 고려하여 연구 진행 계획을 수정하였음

■ 2024년 사업 체계 개편 이슈 반영

○ 연구 설계를 수정하면서 2024년 아르코 융합예술부 사업의 전반적 변화가 예고됨에 따라 해당 내용을 추가로 반영할 필요성이 대두됨

○ 연구 진행 중 확정된 구체적인 사업 변화 내용은 아래와 같음

[표 3] 2024년 융합예술부 사업 주요 개편 방향 및 연구 반영 방향

사업명	2024년 변화 내용	연구 관련 반영 방향
예술과기술융합지원 사업	• 사업비 전액 삭감	• 아래에 서술
예술-기술 매칭사업	• 사업비 전액 삭감	
온라인미디어 예술활동 지원사업	• 일몰 사업으로 23년부로 종료 • 24년부터 별도로 운영하지 않음	• 기존 사업의 의의 분석 • 향후 관련 사업의 개발시 필요한 방향 제언
메타버스 예술활동 지원사업	• 축소된 규모로 유지	• 사업 축소 상황 반영한 전략 제언
다원예술창작지원사업	• 확대된 규모로 유지 • 예술과기술융합지원 사업이 세부 트랙으로 편입	• 다원예술의 개념 및 유효성에 관한 분석 및 발전방안 제언 • 별도 세부 트랙으로 운영되는 예술과기술융합지원 영역의 축소된 상황을 반영한 전략 제언

○ 위와 같은 개편에 따라 융합예술부 사업 중 상당 부분이 축소되게 되었으며 이는 중장기적으로 아르코 융합예술부에서 사업의 개발 및 자원 확보 과정에서 분명한 근거로 사용할 수 있는 융합예술 개

념 및 정책/사업 개발 전략 방향의 확인이 더 중요해진 상황이라고 평가할 수 있음

■ 수정된 연구 설계

○ 연구의 핵심 아젠다에 관한 연구팀의 판단 변화와 사업 개편 이슈 반영의 필요에 따라 연구팀에서는 융합예술의 개념 규명을 중심으로 연구의 설계를 재구조화하였음

- 이 과정에서 연구팀은 아르코 융합예술부 2023년 당시 담당 중인 5개 사업의 발생 배경, 사업 간 관계, 사업의 법적 근거, 사업 담당 실무자의 인식 및 진단 등을 연구 내용에 추가하였음
- 이는 융합예술에 대한 합의된 개념이 없는 상황에서 융합예술의 정의에서부터 출발하는 연역적 방식의 연구 접근이 불가능하기 때문에 실질적으로 융합예술이라는 잠정적 카테고리로 존재하는 융합예술부의 5개 사업의 분석으로부터 융합예술 개념 규정 가능성 및 논쟁점 등을 도출하는 귀납적, 탐색적 접근을 취하기 위한 것임

○ 이에 수정된 연구 설계의 세부 내용은 다음과 같음

[표 4] 수정된 연구 설계 내용

연구 영역	영역별 연구 주안점 및 적용 방법
거시적 배경 분석 (STEEP 분석)	• 최초의 연구 설계와 분석 주안점 및 방법론은 같음 • 거시적 배경 분석 결과에서 추가적으로 융합예술 개념 규정을 위한 관련 키워드 추출을 추가로 진행
한국문화예술위원회 융합예술 지원사업 체계 및 효과 분석	• 현재 실재하는 잠정적으로 융합예술 영역이라고 볼 수 있는 아르코 융합예술 지원사업(5개 사업)의 성격 및 특징을 규명하고 이를 통해 융합예술 개념 규정 관련 핵심 이슈 도출 • 5개 사업의 발생 맥락, 법적 근거, 시기별 변화 과정, 사업 간 관계, 사업의 수행 효과, 이해관계자 인식 등을 조사 • 세부적인 방법론은 다음과 같음 - 문헌분석 1 : 선행연구 자료, 아르코 행정 실무 자료, 기타 관련 문헌 분석을 통해 각 사업의 발생 맥락, 법적 근거, 시기별 변화 과정, 사업 간 관계 규명 - 문헌분석 2 : 5개 사업의 지원 대상 프로젝트별 결과보고서 등의 분석을 통한 사업의 효과 분석 - 심층 인터뷰 : 5개 사업에 관해 〈아르코 실무 담당자〉, 〈사업 참여 예술가〉, 〈관련 전문가〉 3개 그룹의 경험 및 인식 비교 분석 - 계량분석 : 예술과기술융합지원 분야는 별도의 만족도 및 사업 참여 경험 분석을 위한 설문을 진행하고 계량 분석을 통해 사업에 관한 경험 및 인식, 개선 방향 확인
국내외 사례 조사	• 국내 유관 기관 및 사업 사례 조사 (문헌 및 온라인 조사) • 해외 유관 정책 및 사업 사례 조사 (문헌 및 온라인 조사) • 융합예술 관련 시사점 도출
융합예술 현재성 분석 및 정책 방향 제언	• 융합예술 개념의 종합적 진단 및 현재성 분석 • 융합예술 정책 방향 제언
모니터링	• 최초 연구 설계와 분석 주안점 및 방법론은 같음 • 사업 개편 이슈 반영 및 융합예술 개념 규명을 위해 전문 모니터 위원 대상 FGI 진행 추가

3. 연구의 진행 과정

■ 연구팀에서 수정된 연구 내용을 수행하면서 아래와 같은 주요 연구 단계를 거쳐 관련된 연구 아젠다를 발견하고 검토하는 탐색적 방식의 연구를 진행하였음

[표 5] 연구 진행 단계별 내용 및 주요 아젠다

단계	시기	주요 진행 내용 및 아젠다
1기	2023년 7월 ~ 8월	• 주요 진행 내용 - 융합예술 사업 관련 문헌 분석 - 아르코 사업 담당 실무자 및 관리자 인터뷰 - 국내 유사 사례 분석 - 모니터링 (이후 지속) • 주요 아젠다 및 발견 - 연구의 우선 순위 재설정 : 융합예술 개념 규정의 필요성 확인 - 국내 관련 사업 매핑 (세부 내용은 5장 현재성 분석 참고)
2기	2023년 9 ~ 10월	• 주요 진행 내용 - STEEP 분석 - 국내 및 해외 정책/사례 조사 • 주요 아젠다 및 발견 - 창작지원 맥락 외 디지털 전환이라는 상위 맥락의 정책 방향성 확인(해외 사례) - 디지털 전환 맥락 및 창작지원 맥락별 기술의 의미 구분 - 기술에 대한 접근법 차이를 중심으로 한 이슈 매핑 (세부 내용은 5장 현재성 분석 참고)
3기	2023년 10월 ~ 11월	• 주요 진행 내용 - 현장 예술가 인터뷰 - 연구 중간보고 및 사업 실무 관련 추가 자료 분석 • 주요 아젠다 및 발견 - 다원예술과 기술 기반 융합예술의 특징과 차이 - 현장 생태계(관계망)에서 유통의 의미와 특징 - 기술에 대한 현장 예술가의 인식과 경험 특성 매핑
4기	2023년 12월	• 주요 진행 내용 - 설문조사 및 계량 분석 - 연구 내용 종합 • 주요 아젠다 및 발견 - 융합예술 관련 키워드 매핑과 융합예술의 잠정적 개념

○ 연구팀에서는 위 연구 진행 과정과 같이 연구 시기별로 분석 및 도출된 아젠다와 잠정적 시사점을 토대로 다음 단계의 진행 내용을 구체화하고 조정하는 방식으로 탐색적인 연구를 수행하였음

- 이러한 탐색적 접근을 취한 이유는 본 연구 과제가 단일한 연구 질문을 중심으로 구조화된 방식으로 발주되었다기 보다는 아르코의 정책 실천 과정에서 실질적 필요와 애로사항에 대응하는 방식으로 제시되었기 때문에 연구를 진행하면서 연구의 중심 질문을 확립하는 방식을 취하는 것이 필요했기 때문임

- 다만, 연구단계 1기를 지나고 2기를 거치는 과정에서 연구 과제로 제시된 융합예술의 현재성의 내용(연구의 중심 질문)이 ‘융합예술 개념’에 있다는 것을 확인할 수 있었고, 이후 연구는 이를 중심으로 전개되었음

제2장

환경분석

제1절 거시환경 분석(STEEP)

1. 대외 환경 분석의 개요

가. 배경 및 목적

■ 4차산업 기술의 발달 및 급변하는 사회경제적 변화는 전 세계적으로 많은 변화를 초래하고 있으며, 특히 기존에 살아가는 삶의 방식에 커다란 전환점이 될 것으로 예측됨

○ 구체적으로 기존의 산업구조가 개편되면서 노동시장에 변화가 나타나고, 새로운 기술의 발달은 다수의 산업 분야에서 일하는 방식에 변화를 주고 있음

- 문화예술계도 동일하게 창작, 매개, 향유 등 예술 과정의 전반에 걸쳐 다양한 형태의 변화가 나타날 것으로 예측되며, 따라서 이러한 상황과 맥락에 대한 사전적이고 충분한 이해가 필요한 상황이라 할 수 있음

○ 즉, 4차산업혁명은 전통적인 예술과 기술의 융합을 통한 예술의 혁신을 도모하고 있으며, 거시환경 분석을 통해 이러한 환경 변화를 적절히 분석하고 정책에 반영할 필요가 있음

■ 대외 환경 분석은 융합예술을 둘러싼 거시적인 관점의 주요 환경요인에 대한 정책적 검토를 통해 중장기 발전 방안을 모색하는 과정에서 기본 방향을 도출하는데 필요한 전략적 방향성을 산출하는 것을 목적으로 하고 있음

○ 급변하는 환경 속에서 시의적절한 발전 방안을 제시하기 위해서는 융합예술 발전의 주요 정책 행위자인 한국문화예술위원회를 비롯한 공공부문이 거시적 관점에서 융합예술을 둘러싼 다양한 환경 변화 요인에 대한 전략적 고려를 고민할 필요가 있음

나. 연구 방법 및 연구 범위

■ 본 연구의 대외 환경 분석은 다음과 같이 이루어짐

○ STEEP 분석을 활용하여 사회적, 기술적, 경제적, 환경적, 정치적 요인에 대한 전반적인 환경 변화의 맥락을 정립하고 분석함

- STEEP 분석으로 제시된 각 영역별 주요 요인과 관련하여, 해당 요인이 예술 영역에 미치는 영향을 분석함

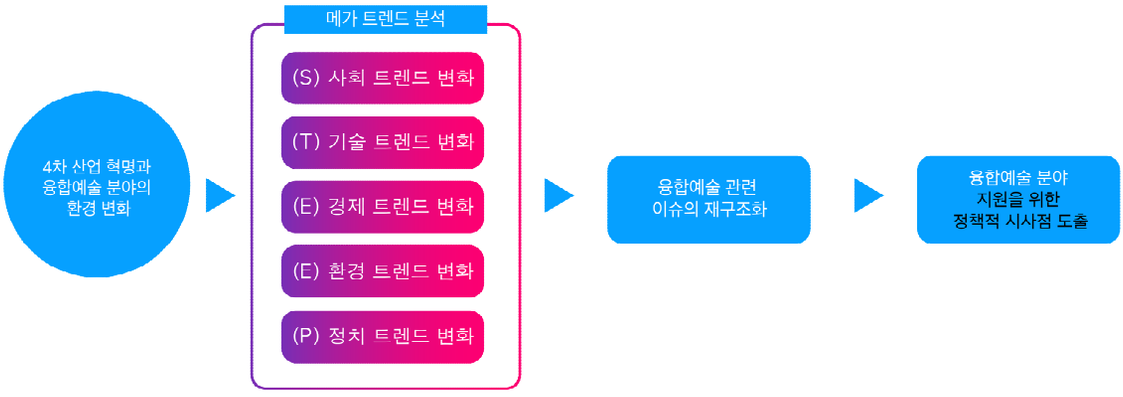
[그림 1] STEEP 분석의 개요



○ 전체 대외 환경 분석 결과(STEEP 분석)에 따라, 융합예술 중장기 발전 방안의 도출 과정에서 고려할 필요가 있는 주요 전략 방향성을 제시함

- 예술 영역을 둘러싼 환경 변화와 그 영향을 다룬 문헌들을 총체적으로 분석함으로써 메가 트렌드를 이해하고, 이를 융합예술 및 예술 영역 관련 이슈로 재구조화하여 전략적 방향성을 제시할 수 있도록 함
- 이러한 전반적인 과정은 융합예술 나아가, 문화예술 및 문화예술 콘텐츠 분야를 통틀어 전반적인 환경 변화를 주요 아젠다로 다루는 연구를 중심으로 한 문헌분석 방법을 활용함

[그림 2] 대외 환경 분석의 과정



2. 대외 환경 분석 결과

가. 사회적(Social) 요인

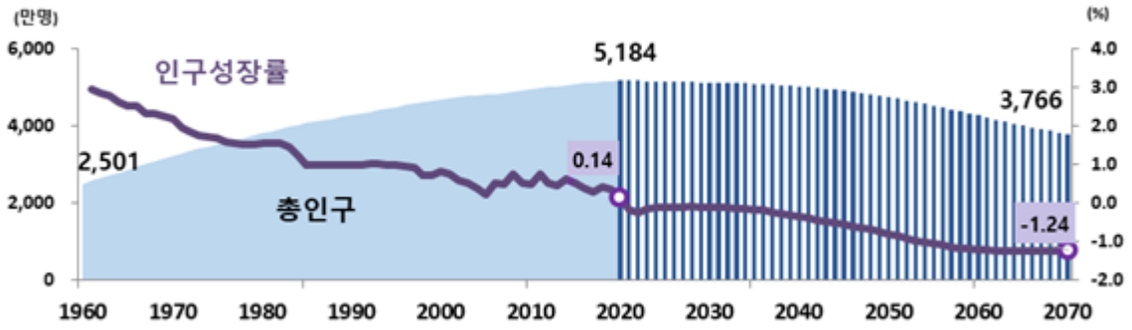
1) 주요 요인

■ 저출산·고령화로 인한 인구구조의 변화

○ 저출산·고령화는 우리나라 인구의 고령화 현상을 비롯하여, 학령 및 생산가능인구 감소라는 인구 감소 현상을 함께 보여주며, 우리나라의 경우 수도권·비수도권 간 지역 격차로 인해 지역 공동화, 지역 소멸 등도 사회문제로 제기되고 있음

- 통계청이 2021년 발표한 「장래인구추계: 2020~2070」에 따르면, 2020년 기준 5,184만명에서 10년간 연평균 6만명 내외로 감소해 2070년에는 3,766만명으로 감소할 것이라 추계됨
- 2020년에는 전년 대비 주민등록 인구가 감소하는 현상이 최초로 나타났으며, 향후 생산가능인구 감소, 노동생산성 하락 등 경제, 사회 전 분야에서 성장 잠재력을 약화시킬 것으로 전망됨
- 인구성장률은 2021~2025년까지 -0.1%로 예측하였으며, 2070년 기준으로는 -1.24%가 전망되고 있음
- 사망자가 출생아보다 많아지는 인구 감소를 의미하는 인구 자연감소의 경우, 2020년 -3만명, 2030년 기준 -10만명을 거쳐 2070년에는 -51만명으로 예측됨

[그림 3] 총인구 및 인구성장률: 1960~2070년



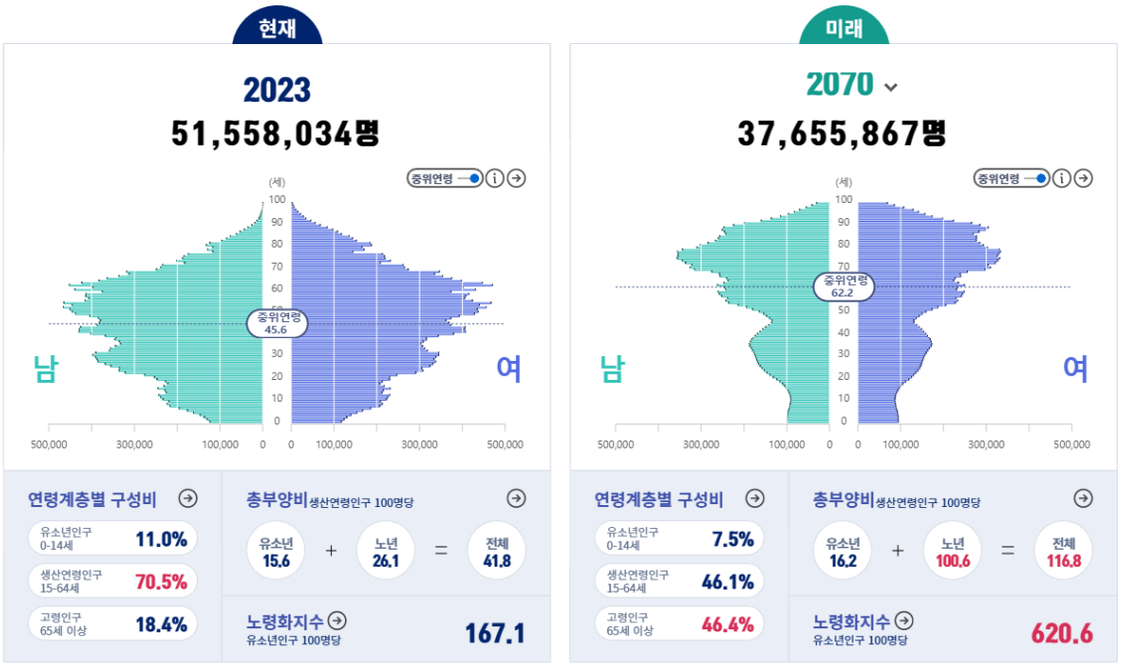
출처: 통계청(2021.12.9.), 「장래인구추계: 2020~2070」

○ 일반적으로 고령사회는 65세 인구가 전체 인구의 14% 이상인 경우를 말하며, 한국은 이미 2017년 8월 고령사회로 접어들었음(주민등록상 65세 이상의 인구가 전체 인구의 14.02%를 차지)

- 65세 이상 고령인구는 2025년 1,000만 명을 거쳐, 2047년에는 1,879만 명으로 예상되는데, 이는 전체 인구의 38.4%에 해당하며, 2070년에는 전체 인구의 절반에 육박하는 46.4%에 이를 것으로 예측됨

- 85세 이상 초고령 인구는 지속적으로 증가하여 2047년에는 366만 명(7.5%)으로 예상됨
- 노령화지수는 2070년 620.6으로 2023년 기준 167.1에 비해 약 3.7배에 이름

[그림 4] 우리나라의 인구구조: 현재와 미래의 비교



출처: KOSIS 국가통계포털 「인구로 보는 대한민국」

○ 한편, 노령층을 비롯하여 20~30대의 젊은 세대 내에서도 1인 가구가 증대하고 있음
- 이러한 1인 가구의 폭넓은 증가 추이에 따라 대한상공회의소(2013)는 자기중심 소비 성향이 나타날 것이라 예측하기도 함
- 구체적으로 1인 가구의 소비 키워드로서 자기지향(Self-orientation), 온라인지향(Online), 저가지향(Low Price), 편리성지향/원스톱(One-stop)으로 꼽았음[4)]

○ 인구구조의 변화는 최근 사람들 사이에서 관계 맺는 방식에도 변화를 초래하고 있으며, 구체적으로 인간관계 자체보다는 개인의 삶을 중시하려는 경향이 나타나고 있음(차민경, 2022)
- 즉, 우리나라의 전통적 인간관계 맺음의 주요 키워드라 할 수 있는 혈연, 학연, 지연 등과 같은 개인이 특성처럼 가지게 되는 인간관계가 아닌 개인이 살아가면서 관심을 가지는 내용을 바탕으로 적정 수준의 거리를 둔 관계를 선호하는 현상이 나타나고 있음
- 이러한 현상은 온라인, 비대면 사회활동의 확산과 연계되어, 이른바 취미, 취향, 관심사 등을 공유하기 위해 모인 관계를 보여주는 “후렌드(Who-riend)라는 개념으로 대변되고 있음[5)]

4) 구체적으로 자기지향(Self-orientation)은 “향후 적극적으로 지출을 늘리고자 하는 분야”로, 온라인지향(Online)은 “품목별 구입처 비중”으로, 저가지향(Low Price)은 “세일기간을 기다리는 여부”로, 편리성지향/원스톱(One-stop)은 “요리나 조리 형태”로 질문하여 조사하였음(대한상공회의소, 2013).

5) 후렌드(Who-riend)는 Who(누구)와 Friend(친구)의 합성어로 관심사, 취향 등 목적이 같다면 누구와도 친구를 맺는다는 개념이며, 같은 목적을 공유하는 인간관계를 우선하기 때문에, 친목에 대한 의무나 부담을 서로 주고받지 않는 관계를 의미한다고 볼 수 있음(차민경, 2022).

■ 베이비붐 세대의 여가활동에 대한 관심 증대

○ 경제적으로 여유가 있는 베이비붐 세대의 은퇴가 증가하고 있음

- 우리나라의 베이비붐 세대는 보통 1955년부터 1963년 사이에 태어난 1차 베이비부머 세대에 해당하며, 1970~80년대 고도성장기를 거치면서 상당한 경제력을 축적한 세대에 해당함
- 물론 베이비붐 세대에도 격차가 존재함(현재, 전 세계적인 양극화 문제가 동 세대에도 동일하게 나타난다고 보아야 함)
- 이러한 베이비붐 세대를 대상으로 한 고령 친화 시장(시니어 시장)의 성장도 가시화되고 있으며, 시니어 프렌들리, 시니어 엔터테인먼트, 웰니스, 뉴시니어 매니지먼트 등의 비즈니스 트렌드가 활성화되고 있음[6)]

○ 1차 베이비붐 세대에 이어 곧 예비 노년층에 해당하는 후속 베이비붐 세대는 예비 노년층이자, 새로운 소비자층으로 부상하고 있으며, 이로 인해 기존의 시니어족과 구별된다는 관점에서 뉴시니어(New Senior)족으로 불림

- 대체로 50~60대를 지칭하는 중장년층으로서, 과거에는 가정, 사회, 국가가 보호해야 하는 대상으로서의 고령자 집단에 해당하였으나, 최근에는 이러한 인식이 많이 바뀌고 있음
- 현재 이들의 대부분은 이른바 적극적으로 자신에게 투자하고, 나이보다 젊게 살기를 원하며, 사회적으로 왕성하게 활동하고자 하는 등 자신을 위한 욕구가 강한 집단으로서, 액티브 시니어(Active Senior)로도 불림
- 또한 디지털 기기 및 온라인 서비스에 익숙한 노령층도 많기 때문에 이들을 실버 서퍼(Silver Surfer)로 부르기도 함

■ 비대면(언택트) 문화 확산과 일상의 디지털화

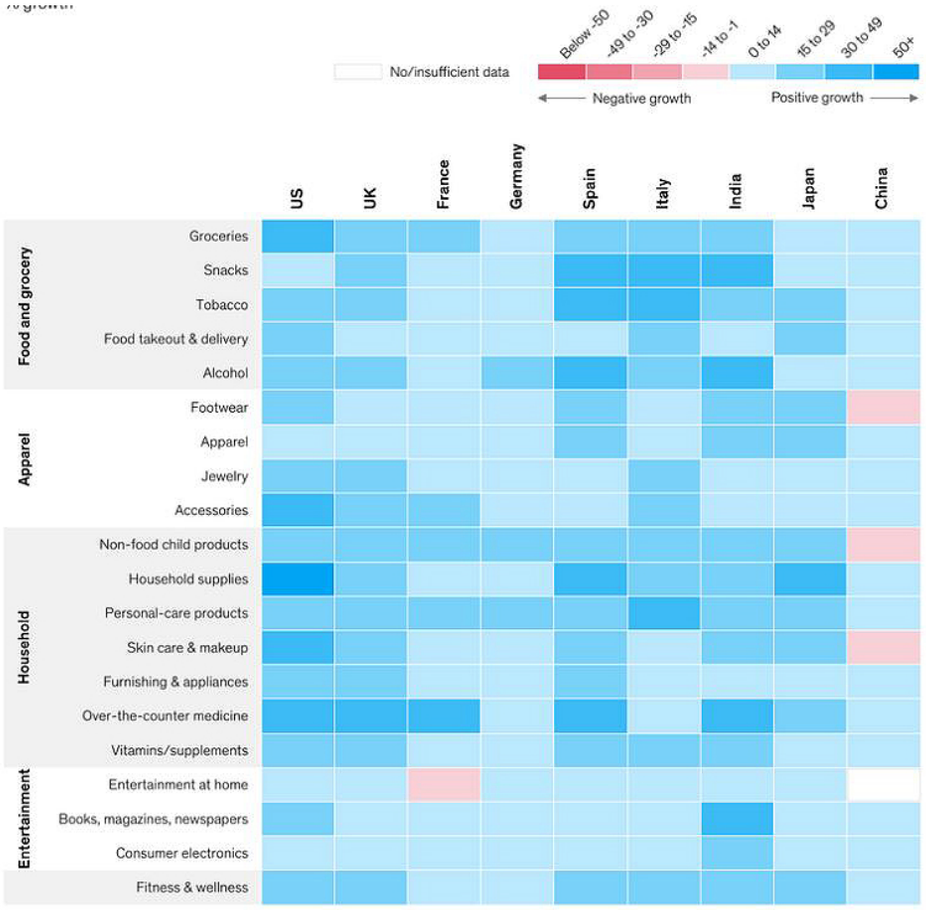
○ COVID-19 이후, 전 세계적으로 언택트 문화가 확산되고 있으며, 업무 영역에서 시작된 비대면 방식은 일반 사람들의 일상생활에도 깊숙하게 연결됨

○ 팬데믹 이후 주요 국가별 온라인 소비 증가 추세를 살펴본 보고서에 따르면, 여가 및 엔터테인먼트 영역에서도 동일하게 증가 추세를 보임

- 특히 이러한 소비층의 대다수가 이른바 '디지털 네이티브'로 불리는 세대로서, 태어날 때부터 디지털 기기에 익숙하고 온라인과 오프라인 공간을 익숙하게 넘나든다는 점에서 이러한 경향은 더욱 가속화될 것으로 예측됨

6) 시니어 프렌들리(Senior Friendly)는 인공지능을 탑재, 음성인식 등의 기술을 탑재한 다양한 제품 및 각종 서비스를 개발하여 시니어층도 쉽게 활용할 수 있도록 접근성을 높인 것들을 의미함. 시니어 엔터테인먼트(Senior Entertainment)는 시니어 및 뉴시니어족 맞춤형 여행, 여가활동상품 등을 개발하고 제공하는 산업을 의미하며, 웰니스(Wellness)는 시니어층의 안전 및 건강을 확인할 수 있는 각종 스마트 디바이스의 개발과 이의 상용화를 의미하는 키워드임. 마지막으로 뉴시니어 매니지먼트(Management of New Senior)는 시니어층에 특화된 자산관리, 주거관리 등에 관한 서비스 제공을 의미하는 새로운 산업 트렌드 키워드라 할 수 있음

[그림 5] COVID-19 이후 주요 국가별 온라인 소비 증가 (2020년 기준)



출처: McKinsey and Company(2020), COVID-19 Consumer Pulse Survey

○ 장기 팬데믹은 '집'을 일상의 중심에 자리 잡게 했으며, 다수의 사람들은 '집'에서 일하고, 여가도 즐기는 중요한 플랫폼이 됨

- 이러한 현상에 대해 심리학적으로 다음과 같은 내용을 언급함(윤덕환, 2020)
  - 동네의 재발견: 안전한 공간(예: 집)에 대한 선호가 증가함. 가까운 동네에서 가볍게 하는 산책이 일상에서 중요하게 다가옴. 지역사회와 동네에 대한 관심은 더 높아질 가능성이 매우 높음
  - 외부 활동의 극적인 반등 한계: 수면시간과 휴식 시간을 늘리며, 뇌를 쉬게 하는 경험을 선호함. 당장의 적극적인 외부 활동을 선호하는 감정적 반등은 낮을 것으로 보임
  - 인간관계의 근본적인 변화: 자발적 동기가 없는 모임과 인간관계의 지속성에 대한 근본적인 고민. 당연한 인간관계는 존재하지 않는다고 여김

2) 예술 영역에 미치는 영향

■ 문화예술 활동 내 다양한 유형의 주체 등장

○ 문화예술 창작 및 향유의 주요 주체로서 노년층이 부상하면서 이들에 대한 사회적, 정책적 관심이 필

요해짐

- 이른바 액티브 시니어(Active Senior)의 부상과 함께, 최근에는 창조, 창작 영역의 주요 행위 주체로서 노년층이 주목받고 있으며, 이러한 현상에 대해 크리에이티브 에이징, 즉 “창의적 나이 듦(Creative Aging)”의 개념도 함께 등장함(차민경, 2022)
- 일례로 다양한 실버 크리에이터들을 들 수 있으며, 기존에 젊은 층을 중심으로 만들어진 문화예술을 단순히 향유하는 것에서 나아가, 노년층이 스스로 창작의 주체로서 창작-유통-향유의 전 과정에 적극적으로 참여하고자 하는 경향을 보임
- 노년층의 다양한 문화예술적 욕구와 함께 디지털 리터러시가 향상되면, 이들의 참여 수준이 더욱 높아질 것으로 예측됨

○ 저출산·고령화·1인가구 증대 등의 인구사회적 변화는 문화예술계 공동체 활동에도 목적지향적 연대 형식으로 변화를 보여줌

- 기존의 협회, 노조 등을 통한 활동 및 전통적 의미의 학연, 지연과 연결된 네트워크 등에서 벗어나, 자신들이 추구하는 목적에 맞게 짧고 굵게 협업하고, 다시 개인의 예술 활동으로 돌아가는 형태의 목적지향적 연대의 모습을 보이고 있음
- 온라인 중심으로 형성되는 이러한 ‘가벼운’ 연대는 공유된 관심사에 따라 적정 거리 하에 인간관계를 형성하는 최근의 관계 맺기 트렌드에 부합하는 경향을 보임

■ 온라인 기반의 접근성 높은 예술에 대한 관심

○ 장기 팬데믹이 초래한 비대면(언택트) 문화의 일상화로 인해 과거 오프라인, 대면 중심의 예술이 큰 타격을 입은데 반해, 디지털 기반의 예술에 대한 관심이 높아짐

- 이러한 현상은 우선 디지털 기반의 유통으로 빠르게 전환된 영화, 음악, 게임 등 콘텐츠 산업 쪽에서 두드러지게 나타났으며, 이로 인해 무엇보다 온라인 기반에서 예술을 접할 수 있는 플랫폼 구축에 대한 정책적 관심이 요구되고 있음
- 온라인 기반의 예술에 대한 접근성은 정보 획득 측면과 새로운 예술 감상 측면 모두를 포괄한다고 볼 수 있음
  - 비대면 문화와 기술 발달의 결합은 일반 상품을 구매하는 과정에서부터 오프라인 매장 방문에 대한 수요를 감소시켰으며, 이로 인해 무언가를 구매할 때 소요되는 시간을 줄이는 것에 대한 관심도 커짐(삼정KPMG 경제연구원, 2021: 5)
  - 또한 일반 상품을 비롯하여 예술적 경험에 대한 부분까지 다양한 유형의 정보 접근성이 높아지고, 온라인에서 이러한 정보를 획득하는데 있어 진입장벽이 낮아짐
  - 특히 장기 팬데믹에 따라 비대면 정보 획득이 사실상 강제되면서 현재는 비대면 정보 획득에 대한 경험이 상당 부분 일상화된 측면도 있음
  - 이처럼 전반적으로 높아진 정보 접근성은 새로운 제품 또는 예술 경험에 대한 수요를 높일 것으로 예측되고 있음(삼정KPMG 경제연구원, 2021: 6)
- 즉, 공간의 제약을 벗어나서도 예술을 향유할 수 있는 방식, 접근성을 높이는 방식에 대한 고민이 필요한 시기라는 의미임

○ 한편, 온라인·디지털 기반의 문화예술 활동의 활성화는 온라인·디지털에 취약한 계층의 예술 향유 접근성을 낮춤

- 상기에 언급한 바와 같이, 온라인에서 정보 획득의 진입장벽은 낮아졌지만, 온라인상에서 정보를 획득하는 계층의 경우에는 체감하는 진입장벽 높이의 차이가 더욱 커졌다고도 볼 수 있음
- 단순히 티켓 예매, 공연·전시 정보 획득, 경험에 대한 공유가 온라인을 거치는 경우가 늘어나고 있으며, 이는 예술 활동과 경험을 위해서는 온라인 세계를 반드시 거쳐야 되는 형태로 확장되고 있음

○ 콘텐츠 산업 영역이기는 하지만, 최근 콘텐츠를 소비하는 방식이 과거의 오프라인 방식보다 OTT 플랫폼의 형태가 주목받고 있다는 점도 주목할 필요 있음
- 특히 플랫폼 중심의 콘텐츠 제작 환경이 활성화되면서, 해외(미국)에서는 디즈니(Disney), 픽사(Pixar)로 대표되는 글로벌 대형 스튜디오가 경쟁력을 강화하고 있음
- 이에 반해 국내의 경우, 아직은 해외 업계와 비견할 만한 경쟁력을 갖춘 플랫폼이 없다고 할 수 있으며, 따라서 정부의 직·간접적인 지원 또는 정책적 관심이 요구되고 있음
- 이러한 현상의 긍정적인 면으로는 새로운 플랫폼의 구축이 예술과 향유자 간 거리를 좁힐 수 있음
- 부정적인 면으로는 오프라인, 대면의 직접적인 경험을 통해 예술을 경험하는 것이 중요함에도 불구하고 이들을 실제 예술 현장으로 유입시키기 위해서는 기존과 다른 노력이 필요할 수밖에 없는 환경이 되었다는 점임

○ 또한 대중음악 분야에서는 장기 팬데믹 기간동안 팬덤 플랫폼을 통해 비대면 소통을 확대하고, 콘텐츠를 소비 및 향유할 수 있는 기반으로 성장함
- 팬데믹 동안 위축되었던 공연 산업의 한계를 팬덤 플랫폼을 통해 제공하는 영상 공연을 통해 보완하였는데(이성민, 2020), 이는 향후 예술 영역에서도 새로운 플랫폼의 가능성을 제시함

나. 기술적(Technological) 요인

1) 주요 요인

■ 4차산업혁명 관련 기술의 다양화 및 가속화

○ 4차산업혁명은 3차산업혁명의 바탕이 된 ICT 기술을 기반으로 기존의 전통 산업기술과 4차산업 기술의 결합을 통해 산업구조 및 사회 시스템의 전반적인 혁신을 의미함
- 구체적으로 논의되고 있는 주요 4차산업 기술로는 인공지능, 로봇공학, 사물인터넷, 자율주행자동차, 3D 프린팅, 나노기술, 생명공학, 재료공학, 에너지 저장기술, 유비쿼터스 컴퓨팅 등의 첨단기술이 제시되고 있음(장석인, 2017)
  • 특히 주목하는 핵심 기술은 지능정보기술이며, 이는 인공지능기술(AI), 사물인터넷(IoT), 클라우딩(Clouding), 빅데이터(Big-Data), 모바일기술(Mobile) 등 데이터 활용 기술을 융합하여, 인간의 인지, 학습, 추론 능력을 기계에 구현시키고자 하는 모든 기술군 자체를 의미함(장석인, 2017)
- 따라서 4차산업혁명 논의에서 시작한 디지털 시대(Digital Age)의 주요 키워드로는 데이터(Data),

네트워크(Network), 인공지능(AI) 등이 언급되고 있음(정준화·박소영, 2021)

- 기본적으로 4차산업혁명은 기존의 산업혁명과 구분되며, 초연결, 초지능화 확산을 통해 다양한 산업 간, 기술 간 디지털화·지능화·융합화를 제시하고 있으며, 이를 위해 디지털전환(Digital Transformation)의 활용이 강조되고 있음(장석인, 2017; 정준화·박소영, 2021)
  - 다만, 4차산업혁명이 미래 산업구조를 어떻게 바꿀 것인가에 대해서는 몇몇 선도 사례와 함께 일부 개념적인 수준에서만 제시되고 있음(장석인, 2017)

[그림 6] 산업혁명의 변천과정과 4차산업혁명

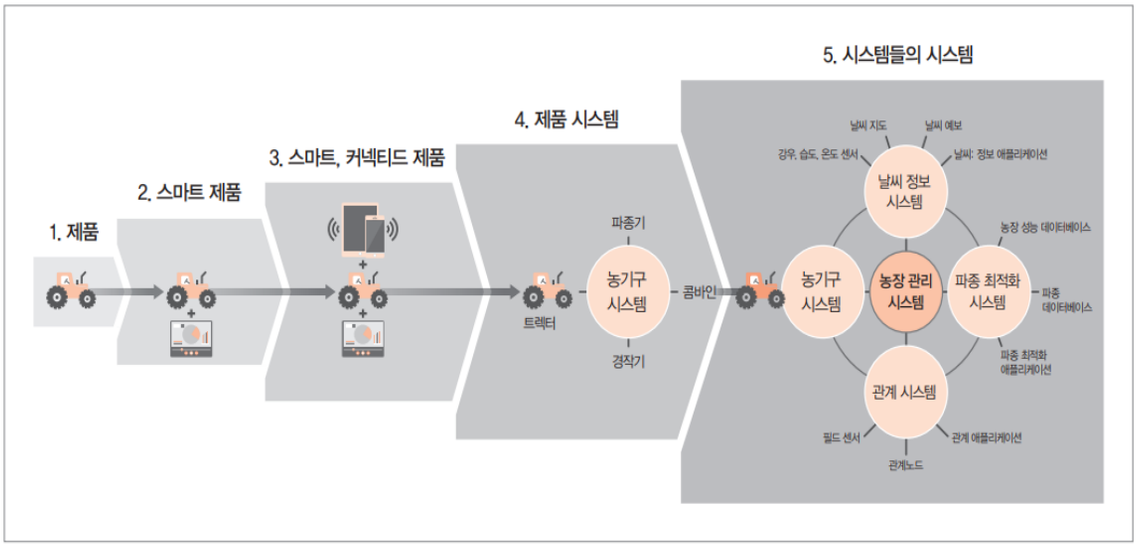


출처 : 정보통신기술진흥센터(장석인, 2017: 23)

○ 이러한 기술 융합을 통한 산업의 확장 방식에 대해 Poter and Hepplemann(2014)은 트렉터라는 전통 제조업 방식의 제품을 예시로 다음의 그림과 같이 설명하고 있음

- 트렉터 제조업이 4차 산업기술과 결합하게 되면, 트렉터 이용자 편의 도모를 위한 스마트 제품 장착, 해당 트렉터 스마트 제품과 다른 스마트 제품 간 ICT 기술을 활용한 연결, 트렉터 및 연관된 다른 농기계 제품을 연결한 농기구 시스템 구축, 이러한 농기구 시스템과 날씨 정보 시스템, 파종 최적화 시스템, 관계 시스템 등을 연결하여 하나의 농장관리시스템으로 네트워크화하는 방식으로 사업영역을 확장하는 형태를 보여주었음
- 즉, 기존 기술과 새로운 기술이 끊임없이 융합하면서 산업 시스템 자체를 혁신하는 것이라 볼 수 있음

[그림 7] 4차산업혁명을 통한 트렉터 제조산업의 확장 모형



출처 : Porter & Hepplemann(2014, 장석인, 2017: 26. 재인용)

○ 이러한 기본 혁신 구조 속에서 전 세계 각국 정부는 4차산업혁명 기반으로 디지털 전환을 가속화하는 각종 기술을 지원하고 있으며, 이로 인해 관련 산업군에도 변화가 나타나고 있음

- 우리나라의 과학기술정보통신부도 데이터, 네트워크, 인공지능 관련 기술을 지원하고 있음
- 정부가 발표한 4차산업혁명 지표에 따르면, 데이터·인공지능·클라우드·가상증강현실(VR/AR)·사물인터넷 산업은 다음과 같은 성장세를 보이고 있음

[표 6] 2022 4차산업혁명 지표

구분	지표	내용(2021년 기준)
데이터 산업	시장규모	23조 972억원 (2020년 대비 15.5% 성장)
인공지능 산업	매출액	2조 2,065억원 (2020년 대비 28.5% 성장)
클라우드 산업	매출액	4조 263억원 (2020년 대비 19.4% 성장)
가상증강현실 산업	매출액	1조원 (2020년 대비 16.7% 성장)
	기술 개발활용 기업수	188개 (2020년 대비 5.0% 성장)
사물인터넷 산업	매출액	8조 6,904억원 (2020년 대비 22.8% 성장)

출처: ICT통계포털(http://www.itstat.go.kr)

○ 4차산업혁명 관련 기술 발달에 따르면, 지능정보기술이 적용된 하나의 제품은 여러 정보를 수집하고, 제공하며, 다른 영역과 연결될 수 있는 일종의 플랫폼이 되기도 함

- 일례로 차세대 LED 가로등은 날씨, 환경오염, 지진, 소음, 차량 및 인간의 이동 데이터 등을 수집할 수 있으며, 이러한 데이터를 통해 해당 지역의 여러 상황을 확인하고, 공공안전, 지역 주민이 필요로 하는 서비스 제공 등의 공공서비스로 연결시킬 수 있음(장석인, 2017)

2) 예술 영역에 미치는 영향

■ 예술 현장의 네트워크화, 디지털 전환 가속화 (온·오프 협업)

○ 콘텐츠 업계에서는 플랫폼 사업자를 중심으로 다양한 형태의 제휴·결합 전략이 나타나고 있음
- 비용 측면에서 규모의 경제 효과를 도모하며, 각자가 가지고 있는 예술적·기술적 장점 등을 발휘하여 여러 사업자 간 협업을 추진하는 추세라고 할 수 있음(이윤경·김규찬 외, 2021: 39-40)
- 협업 전략을 통해 사업 수익성을 개선하고 콘텐츠 경쟁력을 높일 수 있다는 장점과 함께, 이러한 사업자 간 협업이 소수의 고착화된 네트워크가 될 경우, 오히려 일종의 과점과 같은 모습을 보일 수 있다는 단점이 있음(이윤경·김규찬 외, 2021: 39-40)

○ 이러한 현상을 예술계로 가져올 경우, 예술 창작 현장에서 소수의 주도 기술, 주도 업체, 예술가가 융합예술 전반을 주도하는 모습으로도 나타날 수 있음
- 또한 새로운 기술을 도입하는 과정에서 예술이 아닌 기술이 주가 되는 주객전도 현상도 나타날 수 있으며, 이에 대한 우려는 기존에도 이미 지적된 바 있음
  - 즉, 예술창작 과정에서 예술의 필요에 의해 기술이 활용되는 것이 아니라, 특정 기술을 활용하기 위해 기술에 맞춘 예술창작이 나타날 수도 있음
- 급격한 환경변화, 특히 기술환경의 변화는 기술적 변화에 쉽게 적응하는 유형의 예술가, 플랫폼, 네트워크에 우호적인 창작 환경으로 변화하게 되는데, 이 경우 콘텐츠 업계에서 나타난 것과 같이 일종의 독과점과 같은 형태의 창작 네트워크가 나타날 수 있다는 점에서 유의할 필요가 있음

○ 한편, 4차산업혁명은 제품, 기술, 연관 사업군의 확장 등의 전방위적 확대 과정을 통해 해당 산업군의 시스템 자체를 혁신하는 방향으로 변화하고 있음
- 이와 유사하게 예술 영역의 경우에도 기존에는 창작 과정에서 고려하지 않았던 요소의 도입과 확장으로 인해 사실상 오픈 시스템과 같이 예술창작 네트워크가 확장될 수 있음
- 네트워크의 확장은 새로운 예술창작에 기여할 수도 있으나, 급격한 변화로 인한 예술계 내부의 불안정성도 확대될 수 있다는 점을 정책과정에서 고려할 필요가 있음

■ 예술계 기술 리터러시 확대

○ 팬데믹 이후 가속화하고 있는 온라인 기반 등으로 대표되는 디지털 전환이 문화예술 가치사슬에서 중요한 요소가 되면, 예술가의 기술 리터러시는 생존을 좌우하는 중요한 요인이 될 것으로 보임
- 일례로, 온라인 플랫폼이 기존 공연예술 분야의 전통적인 향유 기반인 공연장을 점차 대체해 나가게 된다면, 온라인 플랫폼에서 예술작품이 향유되는 방식을 얼마나 이해하고 있는지가 작품의 성공에 영향을 미치게 됨
- 또한 예술 향유가 이루어지는 대표 온라인 플랫폼이, 이른바 빅테크 기업을 중심으로 예술시장이 재편된다면, 역시 빅테크 기업의 수요에 맞춘 예술 창작이 중요해질 것임

- 이러한 경우, 예술의 창작과정 뿐만 아니라, 향유 과정에서도 향유의 공공성 확보 문제에 대한 정책적 고민이 필요할 것으로 보임
- 다만, 빅테크 기업 중심의 한계를 해소하기 위한 방안으로 콘텐츠 영역에서 나타난 구독 기반의 팬덤 플랫폼이 주도하는 소규모 창작자 후원의 활성화가 제기되고 있음
  - 구독 기반의 플랫폼이기 때문에 기존의 크라우드 펀딩이 지니는 일회성 펀딩의 한계를 해소하는데 도움이 되지만, 해당 예술가 및 단체는 자신들에게 지속적인 관심을 보일 관객에 대한 이해가 충분해야 한다는 점에서 학습이 필요함
  - 또한 이러한 학습이 디지털 전환이라는 기술환경 변화와 결합하면, 디지털 전환 하에서 관객에 대한 이해라는 전반적인 기술 리터러시가 선행되어야 한다는 점에서 기술 리터러시의 중요도가 더욱 높아짐

○ 또한 디지털 기술에 대한 이해 수준에 따라 예술의 창·제작부터 유통, 향유에 소요되는 방식의 변화 및 이에 대한 비용뿐만 아니라, 무엇보다도 작품의 완성도에도 변화가 가능함

- 일례로, 최근 NFT(Non-Fungible Token; 대체 불가능한 토큰), 블록체인 기술 등에 기반을 둔 예술작품 거래가 급증하고 있으며, 음악 저작권 거래에서도 가상화폐 거래나 이에 관한 서비스 개발이 이루어지고 있음
  - 국내 플랫폼 카카오의 경우, 디지털 아트 전문 옥션 서비스인 '클립'을 통해 작품 거래를 하기도 함
- 또한 생성형 AI 등을 활용하여 자신의 작품의 완성도를 높이거나, 새로운 작품 영역으로 확장시켜 나가는 형태의 예술 실험도 전 세계에서 이루어지고 있음
- 아울러 디지털 기술은 딥러닝 기반의 페이크 생성 및 관련 범죄 증가가 나타날 수 있기 때문에 이에 관한 법·제도적 논의도 필요한 상황임
  - 다만, 이러한 법·제도적 제재의 경우, 창작활동의 규제가 될 수 있다는 점에서 향후 기술 윤리(디지털 윤리)에 대한 이해와 함께 정책적 노력이 필요한 상황임

○ 예술 영역의 기술 리터러시에 대한 정책적 고려는 예술계 전체, 즉 창작-매개-향유 모두를 아우를 수 있어야 할 것임

- 창작 영역에서는 예술가의 기술 리터러시 수준에 따라 작품 창작, 확장에 차이가 나타날 것으로 보이며, 예술가의 입장에서 관객을 이해하는 과정에서도 온라인 기반의 이해도가 중요시됨에 따라 창작을 넘어선 전반적인 기술 리터러시 제고가 필요함
- 매개 영역에서는 상기에서 언급한 새로운 플랫폼의 구축과 확장에 대한 이해가 필요할 것으로 보임
- 향유 영역에서는 교육정책 영역과 결합하여 기술 리터러시 수준에 따라 예술에 대한 관심도 제고에 차이가 나타날 것으로 보임

■ 생성형 AI와 창작

○ 4차산업혁명이 촉발하고 있는 다양한 변화 중 최근 가장 이슈가 되는 부분은 생성형 AI에 관한 내용이라 할 수 있음

- 생성형 AI는 기존 과학기술의 발전이 인간의 창조력과 관련한 영역에 대해서는 침범하기 어려운 고유의 영역이 될 것이라는 기존 예측을 무색하게 할 정도로 빠르게 성장하고 있음

- 인공지능 기술의 발전 단계에서의 생성형 AI는 이를 발전시키는 과정이라 할 수 있는 인공지능 학습과 이용 단계에서 현재의 법·제도에서 미처 다루지 못하는 문제를 발생시킴
- 특히 예술 영역과 관련하여 저작권 및 개인정보 등의 문제가 우려되고 있으며, 향후 논의 과정에서 전 세계 저작권 관련 법·제도에 변화가 예상됨

○ 첫째, 인공지능의 학습 단계에서는 생성형 AI의 학습 데이터라고 할 수 있는 기존 작품에 대한 학습 과정에서 저작권 문제가 나타날 수 있음

- 생성형 AI가 기존 저작물을 학습 데이터로 사용하는 것이 과연 공정이용에 해당하는지에 대한 논의부터 시작하여, 생성형 AI가 만들어 낸 결과물이 기존 저작물과 시장에서 일정 부분 경쟁할 수 있다는 우려로 인해 저작권 침해에 대한 법적 논의가 진행되고 있음
- 일례로 해외에서는 일부 작가들이 이미 Midjourney 및 Stable Diffusion을 대상으로 집단 소송을 제기하였으며, 고화질 사진 업체인 Getty Image에게도 소송을 제기하였음(이철남, 2023: 10)
- 또한 기존 저작물이 학습 데이터이기 때문에 나타날 수 있는 결과로서, 생성형 AI가 만들어 낸 결과물이 기존 저작물과 유사하여 저작권을 침해할 우려에 대한 부분도 제기되고 있음
- 이 경우, AI 생성물이 초래한 기존 저작물과의 유사성이 기계학습 이후 우발적으로 나타날 수 있는 우연한 결과물에 불과한지, 프로그램 자체가 유사성 수준이 높은 결과물을 만들어 낼 수 있는 것인지에 대해서는 의견이 나뉘고 있음(이철남, 2023: 10)

○ 둘째, 인공지능의 이용 단계에서는 일차적으로는 생성형 AI가 창작한 결과물이 저작권의 보호를 받을 수 있는 것인지, 나아가 이러한 결과물의 저작권은 누구에게 귀속해야 하는지의 논의가 있음(전응준, 2023)

- 현재 저작권법은 일반적으로 인간이 창작한 작품에 적용되므로, 우선 생성형 AI 자체는 저작자로 인정되지 않고 있으나, 최근 인간이 생성형 AI를 일종의 도구로써 사용하여 작품을 만들어 낸 경우에 이에 대한 인간 저작자가 인정되는지 여부는 논의의 여지가 있음
- 또한 결과물에 따라 일부 저작권을 인정할 수 있는 경우, 인공지능 개발자, 이용자, (기존 저작물과의 유사성 수준에 따라) 기존 저작자 등 누가 작품의 저자로 이름을 올릴 수 있을지에 대한 구체적이고 명확한 규정은 현재 존재하지 않음
- OpenAI의 경우, 이용 약관에서 생성된 결과물에 대해 저작권을 사용자에게 양도한다고 규정하고는 있으나, 생성형 AI 시장 전체로 확대해서 볼 경우, 현재의 저작권법과 같이 모두가 동의하는 수준으로 명문화되어 있지는 않음
- 나아가, 보다 근본적으로는 애초 생성형 AI로 인한 결과물에 대한 유사성을 판단하거나, 예술 창작 결과물로서 인정하는 부분에 있어 이를 검토하고 해석하는 사람에 따라 이견이 있을 수 있음

다. 경제적(Economic) 요인

1) 주요 요인

■ 경제위기의 심화

○ OECD에서 발간하는 〈세계경제 전망(OECD Economic Outlook)〉 보고서에 따르면, 2023년 세계경

제는 에너지 위기가 초래한 고물가·저성장 기조가 예상된다고 발표함

- 이러한 OECD의 전망은 팬데믹 이전 시기인 2013~2019년 평균 성장률이었던 3.4%에 비해 1%이상 낮은 수치임
- 특히 국제에너지기구(IEA)가 추정한 바에 따르면, OECD 국가들의 GDP 대비 에너지 최종소비지출비율은 세계경제 위기라고 불리던 제1·2차 오일쇼크 수준과 유사한 것으로 나타남(이호근, 2023: 59)
- 러시아·우크라이나 전쟁은 인플레이션 압력을 높였으며, 이로 인해 여전히 높은 수준의 인플레이션이 나타날 것으로 예측함
- 인플레이션 압력에 따른 전반적인 물가 상승 수준에 부합하는 임금 상승이 이루어지지 못하고 있기 때문에, 대부분의 국가에서는 실질임금이 하락하고, 가계의 이자부담이 늘어나면서 소비 여력이 줄어들고 있음(이호근, 2023: 60)

[그림 8] OECD 세계경제 성장률 전망 (2022.11.22.)

	2022년	2023년	2024년
전 세계	3.1	2.2	2.7
G20	3.0	2.2	2.7
유로존	3.3	0.5	1.4
호주	4.0	1.9	1.6
캐나다	3.2	1.0	1.3
독일	1.8	-0.3	1.5
프랑스	2.6	0.6	1.2
이탈리아	3.7	0.2	1.0
스페인	4.7	1.3	1.7
일본	1.6	1.8	0.9
한국	2.7	1.8	1.9
멕시코	2.5	1.6	2.1
튀르키예	5.3	3.0	3.4
영국	4.4	-0.4	0.2
미국	1.8	0.5	1.0
아르헨티나	4.4	0.5	1.8
브라질	2.8	1.2	1.4
중국	3.3	4.6	4.1
인도	6.6	5.7	6.9
인도네시아	5.3	4.7	5.1
러시아	-3.9	-5.6	-0.2
사우디아라비아	9.8	5.0	3.5
남아프리카공화국	1.7	1.1	1.6

출처: 이호근(2023)

○ 한국의 경우, 2022년 2.7%, 2023년 1.8%, 2024년 1.9%로 전 세계 평균 및 G20 평균 경제 성장률보다 낮은 성장이 나타나고 있으며, 또한 예측되고 있음

- 다만, 2023년 상반기 기준으로 전년도 하반기 대비 경제성장률이 반등하고 있으며, 고용시장 역시 전년도 하반기 대비 양호한 흐름을 보인다는 점은 긍정적임
- 그럼에도 불구하고 이는 자동차와 반도체 등 제조업 성장세 확대로 인한 결과이며, 소비 증가세는 여전히 둔화됨(KDI, 2023)
- 특히 글로벌 주요 국가들의 물가상승으로 인한 금리인상이 지속되거나, 중국의 경기 부진이 심화된다면, 한국 경제의 회복도 상당히 지연될 것으로 예측되고 있음(KDI, 2023)

○ 최근 한국의 소득 증감률 추이를 살펴보면, 2023년 2/4분기는 전년도 2/4분기에 비해 0.8% 감소하였음(명목소득 기준, 실질소득은 3.9% 감소)

- 이에 반해, 소비지출은 2.7% 증가하였는데, 실질소비지출 기준으로는 0.5% 감소함
- 특히 오락·문화 항목이 2023년 2/4분기 기준 전년 동분기대비 14.0% 증가하였으나, 문화서비스의 지출은 -3.2%로 감소하였음
- 최근 전반적인 인플레이션 압력을 고려하였을 때, 체감하는 소득 증가 수준이 감소하고, 기본 생활 항목의 지출 압력이 높아지면, 오락·문화 항목의 전반적인 지출 수준이 낮아지거나, 본인의 취향 또는 우선순위에 따른 확실한 선호가 있는 일부 항목에 지출이 이루어질 확률이 높아질 것임

[표 7] 2023년 2/4분기 가계동향조사의 오락·문화 지출 세부내역

(단위: 천원, %, 전년동분기대비)

	금액					증감률			
	'22.2/4	구성비	'23.1/4	'23.2/4	구성비	'22.2/4	'23.1/4	'23.2/4	실질
오락·문화	176	100.0	194	201	100.0	19.8	34.9	14.0	10.0
· 운동및오락서비스	34	19.3	28	33	16.3	42.9	36.1	-3.6	-7.9
· 문화서비스	49	27.6	48	47	23.4	11.1	17.6	-3.2	-6.3
· 단체여행비 1)	14	7.9	42	47	23.2	195.7	1,081.2	235.0	225.5

주: 1) 국내단체여행비, 국외 개인 및 단체여행비
출처: 통계청(2023), 「2023년 2/4분기 가계동향조사 결과」단체여행비

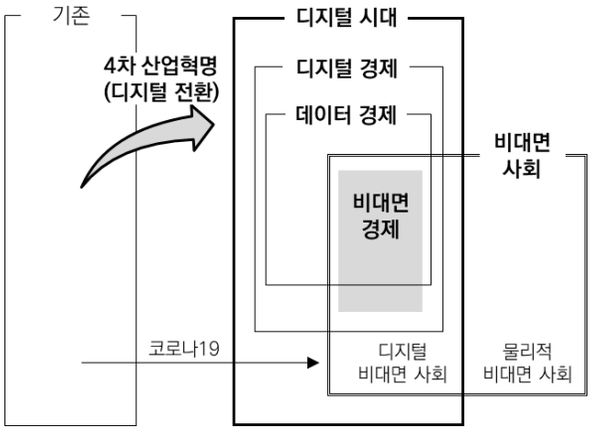
○ 이러한 경기침체와 경제위기의 심화는 민간의 소비 행태 변화를 초래하고 있으며, 이로 인해 본인의 취향에 맞는 확실한 소비를 선호하는, 즉, 불확실성이 적고 경제적이라고 여겨지는 소비에 대한 관심이 높아지게 됨(삼정 KPMG 경제연구원, 2021)

■ 디지털 기술 융합 가속화 및 관련 비즈니스 모델 활성화

○ 4차산업혁명으로 촉발된 디지털 전환은 COVID-19를 거치면서 경제를 비롯한 전 세계인의 일상에 수많은 디지털 경험을 촉진시킴

- 디지털 방식은 이른바 새로운 기준(New Normal)으로 언급되고 있으며(정준화·박소영, 2021), 경제 분야도 예외는 아님
  - 디지털 경제(Digital Economy)는 이러한 디지털 방식의 경제적 측면을 이야기하며, 이러한 디지털 경제의 핵심 요인으로서 데이터, 즉 빅데이터를 포함한 디지털 데이터를 다룬다는 점에서 데이터 경제(Data Economy)를 포괄함
  - 그리고 COVID-19 이후, 비대면 사회가 본격적으로 등장하면서 디지털 비대면 사회가 최근 주목을 받았지만, 이는 엄밀히 말해 기존의 디지털 시대에서 다루어지는 비대면 경제의 한 측면으로서 개념적으로 구별됨

[그림 9] 디지털 시대와 관련 개념의 관계도

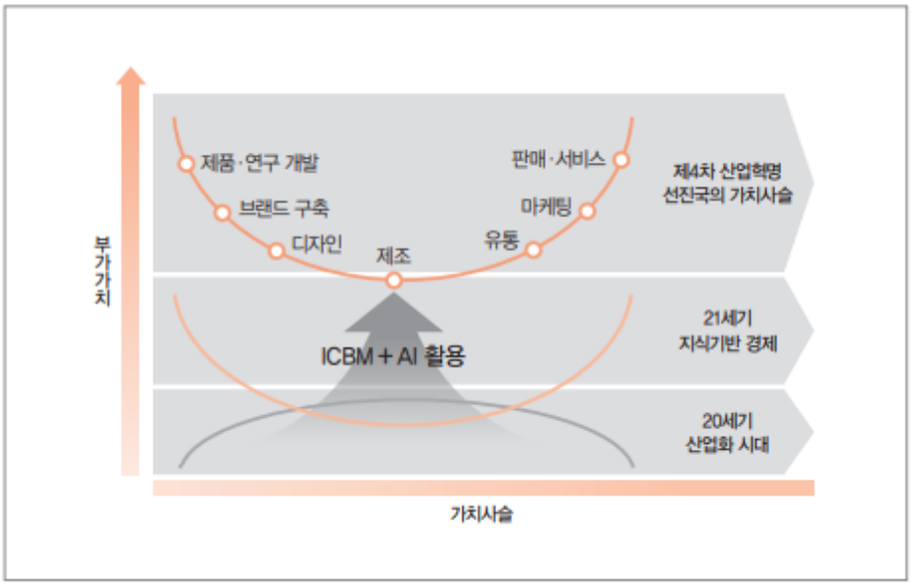


출처: 정준화·박소영(2021)

○ 4차산업혁명의 기술변화 속에서 선도적으로 혁신을 이끌어 내고자 하는 기업들은 이미 다양한 방식으로 비즈니스 모델에 변화를 주고 있음

- 기존의 가치사슬에서 기업의 유연성, 적응성이 떨어지는 부분에 대해서 차별화된 역량을 구축하고자 하는 노력을 전개하고 있음
  - 구체적으로 제품(서비스) 기획부터 소비자에 대한 판매·서비스 단계로 이어지는 가치사슬의 혁신을 추구하고, 이를 통해 전반적인 비용 절감 내지 추가적인 가치 창출을 도모하고자 함
  - 즉, 첨단기술을 활용하여 가치사슬 전반에 걸쳐 상승을 추구하고자 한다는 것을 의미함
- 또한 디지털전환(Digital Transformation)을 바탕으로 제조업과 서비스업 등 기존 산업 분야의 경계를 넘나들고 있으며, 이는 앞선 [그림 7 : 4차산업혁명을 통한 트렉터 제조산업의 확장 모형(21p)]과 유사한 형태로 모든 영역이 지속해서 상호 연결될 것이라는 것을 의미함

[그림 10] 기업 차원의 제4차 산업혁명 의의: 스마일 가치사슬의 상향 이동



출처: 장석인(2017: 24)

○ 한편, 비대면 사회 확산 속에서 다수의 서비스업에서는 새로운 비즈니스 모델이 등장하였음

- 도·소매 업계의 무인매장 활성화를 비롯하여, 온라인교육, 원격의료, 웨비나(웹(Web)과 세미나(Seminar)의 합성어) 등이 등장하였으며, 비대면 상황에서 상호소통하고 교류할 수 있는 각종 플랫폼이 적극 활용되었음
- 이러한 경향은 비대면 사회에 익숙해진 현 시대적 흐름과 결합하여 앞으로는 당연하게 접하는 또 하나의 일상이 될 것으로 전망됨

○ 비대면 경제하에 디지털 전환의 속도가 빨라진 것이며, 결국 과학기술의 발전은 우리 사회를 디지털 시대로 전환시키고 있다고 할 수 있음

[표 8] 서비스업 분야별 새로운 비즈니스 모델 적용 사례

분야	새로운 비즈니스 모델
도매 및 소매업	온라인 쇼핑(쿠팡, 마켓컬리) 무인매장
운수업	물류(드론 배송) 자율주행차
숙박 및 음식업	온라인 플랫폼 활용 배달(여기 어때, 배달의 민족 등)
금융 및 보험업	인터넷뱅킹, 인터넷전문은행, P2P(렌딩클럽)
전문과학 및 기술서비스업	플랫폼 기반(로톡, 위시캣) 화상회의(Zoom 등 SW)
교육서비스업	인터넷 교육(클래스 101, VR 간호실습)
보건 및 사회복지 서비스업	원격의료, 원격면회

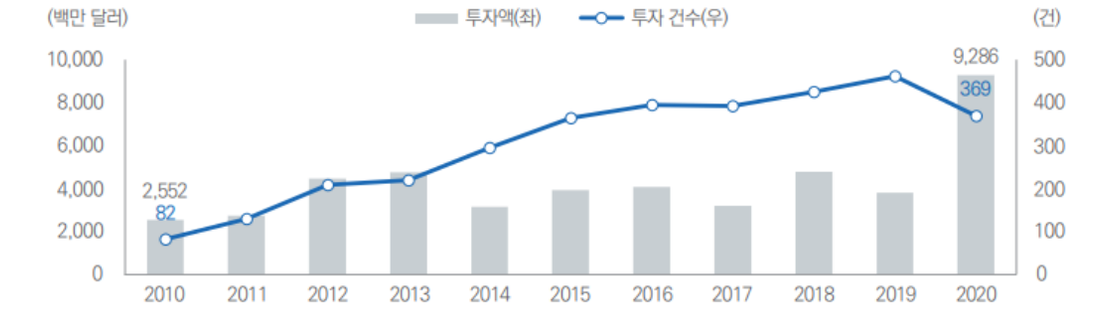
출처: 산업연구원(2020)

■ 구독경제 및 관심경제의 활성화

○ 최근 여가를 즐기는 대표적 방식 중 하나인 콘텐츠 소비 등에서 구독경제가 활성화되고 있음

- 소비자가 정기적으로 비용을 지불하고 정해진 기간과 범위 내에서 콘텐츠, 재화, 서비스 등을 이용할 수 있는 권리를 보유하는 방식으로 운영되는 것이 구독경제라고 할 수 있음
  - 대표적으로 영상 콘텐츠 감상, 음악 스트리밍, 전자책 구독 등이 있으며, 대체로 이러한 디지털 콘텐츠를 소비하는 방식은 현재 구독 방식이 주를 이루고 있음
- 구독경제의 주목할 만한 특징은 수요맞춤형 서비스에 바탕을 두고 있다는 점임
- 또한 이용자가 광고를 시청하여 비용을 지불하게 하는 광고 기반 비즈니스 모델도 콘텐츠 산업 분야에서 활성화되고 있음
  - 초기 유튜브는 동영상 시청 시, 이용자가 광고를 시청하고 콘텐츠를 이용할 수 있게 하였으나, 광고 시청 유무에 따라 비용을 다르게 산정하는 '유튜브 프리미엄 서비스'를 통해 이용자 그룹을 나누고 있음

[그림 11] 구독경제 관련 글로벌 사모펀드 및 벤처캐피털 투자 추이



Source: PitchBook(2021.03), 삼정KPMG 경제연구원
Note: 완료건 기준이며, '구독(Subscription)' 키워드로 추출된 Deal 건수 및 Capital Invested를 종합. 업종의 경우, 유통·소비재, 이커머스, 미디어·엔터테인먼트, ICT, 자동차, 금융, 헬스케어, 교육 등 다수 업종을 포함

출처: 삼정KPMG 경제연구원(2021: 32)

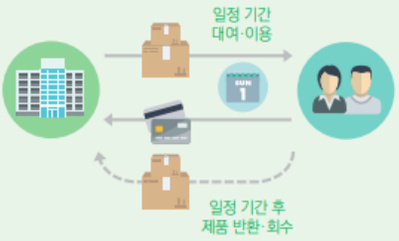
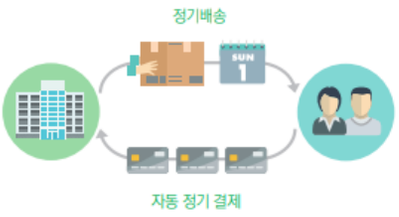
○ 이러한 논의의 바탕에는 소비자의 지불의사 방식, 금액에 차이가 있다는 점을 고려하여 소비자를 성향에 따라 그룹화하고, 이들에 따른 비즈니스 모델을 구분하여 사용함으로써 수익을 극대화하고, 이용자의 만족도를 증진시키고자 하는 기업의 목적이 반영되어 있음

[표 9] 구독경제 세대별 모형

구분	1세대모델 (2000년대 이전)	2세대 모델 (2000년~현재)	3세대 모델 (현재)
주요 서비스·재화	신문, 잡지, 우유 등	유료방송, 인터넷, 렌탈 서비스 등	OTT, 음악스트리밍, 게임, 전자책 구독 등
계약기간	1년~2년	3~5년(36~60개월) 기간에 따라 다른 할인율 적용	1개월
특징	구독계약 시 보조금 또는 관련 상품 제공 또는 요금할인	구독계약 시 보조금 또는 관련 상품 제공 또는 요금할인/타 상품과 결합할인	무료이용기간 제공 다수 계정 제공
해지관련	장기계약에 따라 중도해지가 어렵고, 중도해지 시 보조금·상품제공 및 요금할인에 따른 위약금이 발생(전환비용)하여 이용자의 해지가 어려움		계약기간이 짧아 이용자의 전환비용이 상대적으로 낮음

출처: 이윤경·김규찬 외(2021: 43)

[그림 12] 구독경제 비즈니스 주요 유형

유형	내용	주요 서비스
멤버십	서비스 · 소비자에게 기본으로 제공하는 서비스 외, 유료 멤버십을 구매한 회원을 대상으로 부가 서비스를 추가 제공 (무료 배송, 당일배송 등) (예시) 이커머스·온라인몰 유료 멤버십 및 광고 제거 유료 앱 구독권 등 디지털 콘텐츠 · 디지털 콘텐츠를 중심으로 월 일정 요금을 지불하고 무제한 혹은 정해진 용량만큼 관련 서비스를 이용 가능한 방식 (예시) 동영상 및 음원 스트리밍 구독권	
렌털	· 한 번 구입 시 많은 비용이 드는 내구재 품목은 주로 렌털형 모델로 구독서비스를 제공하는 추세이며, 월 일정 금액을 지불하고 소유가 아닌 '이용'하는 형태로 이뤄짐 (예시) 정수기, 자동차, 가구와 같은 내구재 혹은 럭셔리 패션 품목 등 사치재 위주	
정기배송	· 월정액 요금을 지불 시, 소비자가 원하는 품목을 주기적으로 배송받아볼 수 있음 · 최근 정기배송 서비스에 큐레이션이 접목되어 다양한 소비자의 니즈를 충족하는 형태로 진화 · 생활필수품처럼 일정 주기로 고정량이 필요한 품목의 경우 주로 정기배송 형태로 제공 (예시) 생수, 휴지, 샴푸, 분유 등과 같은 생필품과 소비자별 기호와 선호가 다른 커피원두·와인 등의 품목	

출처: 삼정KPMG 경제연구원(2021: 3)

○ 고객의 관심에 부응하는 다양한 서비스를 제공하는 '관심경제' 트렌드도 각광 받고 있음

- 관심경제에서는 소비자가 드러내는 선택과, 이러한 선택을 함께 한 소비자들이 실시간으로 의견을 나누는 것을 중요하게 다룸
  - 이로 인해 일반 상품 판매에서도 이른바 인플루언서로 불리는 사람들을 통한 SNS 플랫폼 홍보가 큰 역할을 담당하기도 함
- 이러한 소통이 이루어지는 것이 초기에는 SNS 플랫폼이었으나, 현재는 SNS를 통하지 않고 직접 소통할 수 있는 개별 플랫폼을 구축하거나 활용하는데 관심을 두고 있음
- 이러한 개별 플랫폼 구축의 대표적인 예로, K-POP 분야에서 나타난 팬 커뮤니티 또는 팬 플랫폼임
- 또한 높은 수치의 구독자 수와 조회수를 가진 유튜브 기반 개인 방송 역시 지상파, 케이블, OTT와 대등한 수준의 영향력을 발휘함

○ 구독경제 및 관심경제 트렌드 하에서는 소비자의 수요맞춤형 서비스 제공이 중요해짐

- 대표적으로 넷플릭스의 경우, 맞춤형 온라인 스트리밍 서비스를 표방하며, '취향·패턴의 분석 - 군집화 - 추천 - 서비스 제공' 등의 흐름으로 제품이 제공되며, 이러한 맞춤형 방식은 여타 콘텐츠

플랫폼 업체를 비롯하여 일반 제조업 분야에서도 주요한 경영 트렌드가 되고 있음

- 이를 위해서는 고객이 원하는 정보를 구축하고 생성하며 재조합하는 것이 중요한데, 빅데이터, AI 등의 기술 발전이 이러한 정보 관리에 큰 기여를 하고 있음
- 다만, 구독경제 또는 관심경제의 흐름이 과연 온전히 한 개인의 수요를 반영한 결과물인가에 대해서는 논의의 여지가 있음
  - 이른바 알고리즘에 따른 초개인화 추천 서비스에 의해 해당 서비스만 구독한다는 논의에서 이러한 기계의 추천이 과연 순수하게 개인의 취향만을 반영하는 것이라고는 보기 어렵기 때문임(김해보, 2022)
  - AI 등의 알고리즘은 해당 기계를 사용하는 개인만을 두고 분석하기보다는, 비즈니스적 수요가 반영된 트렌드를 제시하는 경우가 상당하며, 이는 사실상 광고에 가까움
- 또한 기존의 데이터를 분석하는 과정에서는 데이터 윤리 문제도 제시될 수 있는데, 좋은 서비스를 제공하기 위한 알고리즘 분석을 위해 여러 개인의 사적인 취향 데이터가 상업적으로 활용되고 있는 것이기 때문임
  - 공공성을 목적으로 정부가 국민의 개인적인 데이터를 수집하는 것도 문제가 될 수 있으며, 정책적으로 '좋은' 지원정책을 위해 향유자인 일반 국민의 예술적 취향이나 관심사를 들여다보는 것 자체도 데이터 윤리 문제를 촉진할 수 있음
  - 공공성을 내세우는 정부도 직면할 수밖에 없는 윤리 문제가 기본적으로 이윤 극대화가 목적인 민간 시장의 비즈니스 목적 정보 획득(예: 개인 건강정보를 마케팅에 활용하는 경우 등)의 경우에 나타날 수 있는 비윤리적 행태, 구조적 문제 등을 정책적으로 살펴볼 필요가 있음

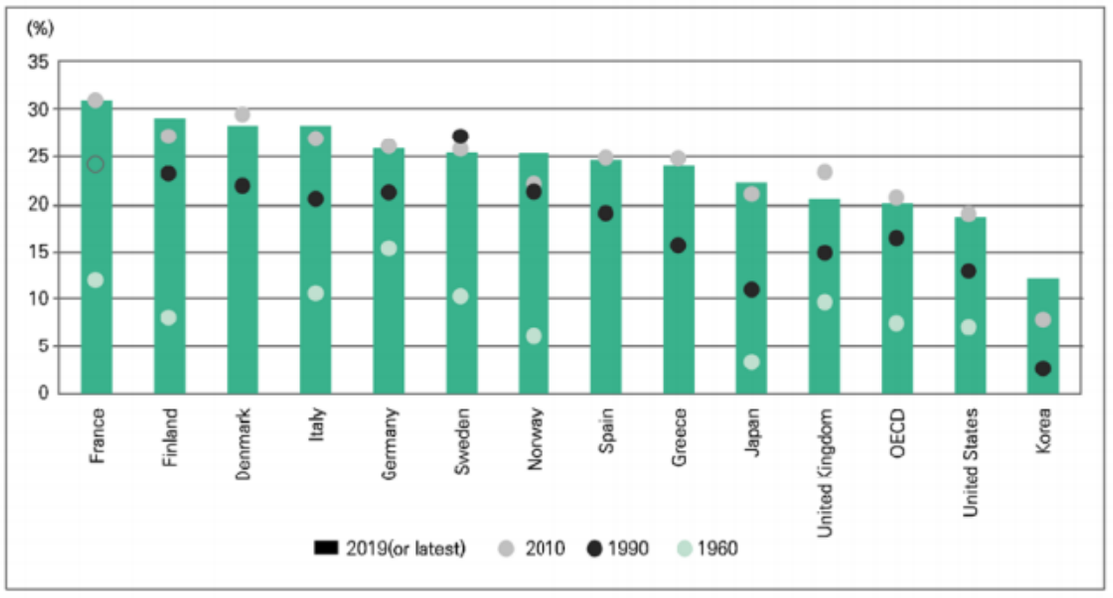
2) 예술 영역에 미치는 영향

■ 경제위기 속 공공사회복지지출의 증가와 예술재정 위기

○ 한국은 OECD 평균보다 공공사회복지지출 규모가 작은 국가에 속하나, 저출산·고령화로 인한 인구구조의 변화 등 사회적 요인에 따라 일정 기간 사회복지지출 규모는 지속적으로 증가할 수밖에 없을 것으로 보임

- 구체적으로 한국은 GDP 대비 15% 수준의 공공사회복지지출 수준을 나타내고 있으며, OECD 평균 지출이 GDP 대비 20% 수준인 것과 비교하면 다소 낮은 편에 속함
- 다만, 1990년과 비교하여 OECD 평균 공공사회복지지출 규모가 GDP 대비 16.5%에서 19.9%로 증가한 데 반해, 한국은 2.6%에서 10.8%로 급격하게 증가하여 한국의 뚜렷한 저출산·고령화 현상을 보여주고 있음(이영환·최병일, 2022)
- 또한 OECD 국가들의 경우, 경제위기가 지속되면서 재정 여건이 악화되자, 공공사회복지지출 규모를 일부 감소시켰으나, 한국은 지속적으로 증가하고 있다는 것이 특징임
- 즉, 한국의 경우 절대적 규모에 대한 문제보다 공공사회복지지출의 규모가 큰 폭으로 계속 증가할 수밖에 없다는 것이 현실적 어려움이라 할 수 있음

[그림 13] OECD 국가별 공공사회복지지출 변화



출처: 이영환·최병일(2022: 4)

○ 결과적으로 정부 재정에 있어 공공사회복지지출 압력이 높아지게 되면, 상대적으로 다른 정책영역 재정의 비중 변화가 예상됨

- 특히 예술 영역에 대한 재정은 경제위기 및 정부지출 부담이 강화되는 경우에는 실질적으로 감축에 가까운 운영이 이루어지는 경향이 있다는 점에서 향후 예술재정의 위기도 심화될 가능성이 농후함

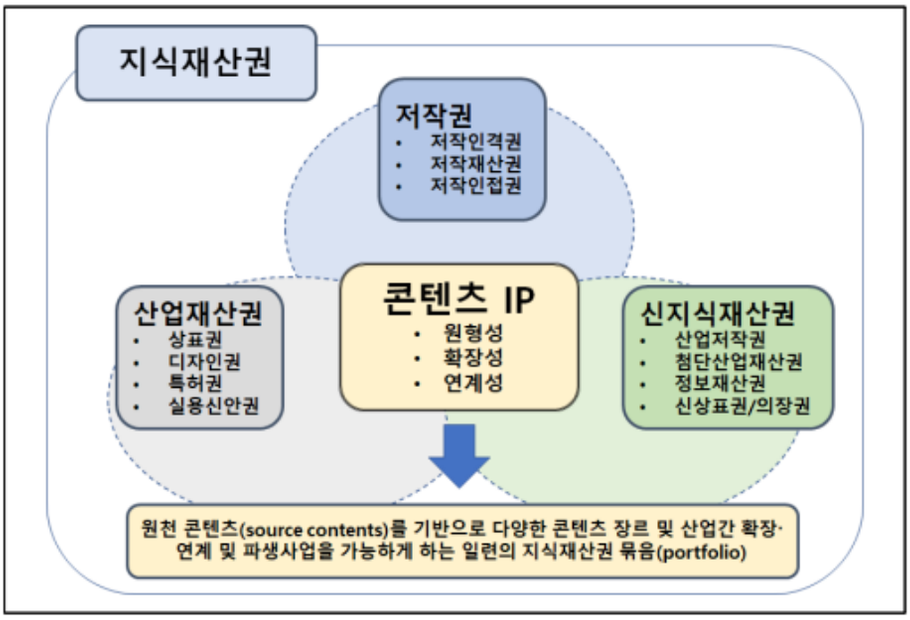
■ 지식재산(IP)의 중요성 증대

○ 콘텐츠 산업 분야에서는 K-Culture, K-콘텐츠의 괄목할만한 성장과 함께 지식재산으로서 IP가 중요한 문제로 부각되어 정책적으로 논의되고 있음

- 지식재산기본법 제3조에 명시한 바에 따르면, 지식재산(Intellectual Property)은 “인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술·사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원, 그 밖에 무형적인 것으로 재산적 가치가 실현될 수 있는 것”으로 정의됨
- 콘텐츠 산업 영역에서는 콘텐츠 IP의 주요 세 가지 구성요소를 원형성(Orginality), 확장성(Expandability), 연계성(Connectivity)으로 보고, 이러한 특성을 포함한 콘텐츠 IP는 원천 콘텐츠로서 그 가치를 갖는다고 설명함(김규찬·이상규, 2021)
- 이러한 논의에 따라, 콘텐츠 IP를 “원천 콘텐츠를 기반으로 다양한 콘텐츠 장르 및 산업 간 확장·연계 및 파생사업을 가능하게 하는 일련의 관련 지식재산권 묶음(Portfolio)”로 정의함(김규찬·이상규, 2021: 17)
  - 콘텐츠 산업 분야에서는 콘텐츠 IP가 궁극적으로 원천 콘텐츠로써 활용이 가능할 때 유의미한 비즈니스 대상이 된다고 설명하고 있음

• 이는 결국 지식재산기본법 등과 같이 법제도적 특성보다는 콘텐츠 산업 내 가치사슬의 핵심 요소로서의 기능을 더욱 중요하게 바라본다고 할 수 있음

[그림 14] 콘텐츠 IP의 법적 기반 및 정의



출처: 김규찬·이상규(2021: 18)

○ 일례로, EBS <자이언트 펭TV>에 나오는 '펭수' 캐릭터는 애니메이션·캐릭터 산업 분야에서 원천 콘텐츠로 기능하여, 다양한 연계·파생산업을 이어가고 있음

- 펭수 캐릭터를 활용한 굿즈 제작 및 판매, 펭수 캐릭터 및 콘텐츠를 활용하려는 비즈니스 상대에게 라이센스를 판매하는 방식 등으로 이루어짐
- 곰표 밀맥주 역시 주류 업계에서 캐릭터를 활용한 성공 신화를 만들어 내었고, 곰표 IP의 성공은 상표권을 가진 대한제분이 다양한 제품군으로 확대함

○ 대중음악 산업 분야에서는 아이돌로 대표되는 K팝 아티스트의 활동에 바탕이 되어주는 세계관을 설정하고, 각 멤버들의 캐릭터를 구축하며, 기존의 수익모델인 음반발매와 공연 등의 상품에서 나아가 모든 활동들을 콘텐츠 IP화하고 있음

- 특히 이들은 팬덤 커뮤니티 또는 팬덤 플랫폼이라는 온라인 기반 활동 문화와 결합하여, 아티스트와 팬들 간의 소통을 강화하고, 팬들은 자신들이 좋아하는 아티스트의 IP 비즈니스에 직접 참여하는 형태로 콘텐츠 IP의 가치를 높이고 있음
- 이러한 팬덤 플랫폼 및 관심경제 트렌드를 활용한 콘텐츠 IP의 비즈니스화는 대중음악 산업 분야에서 나아가 일반 제조업 분야로 확장되고 있음(김규찬·이상규, 2021)

○ 하지만, 콘텐츠 IP의 확대 및 활용, 상표권에서 파생한 다양한 제조업 상품 제작 등의 과정에서 기존에 다루지 못한 다양한 형태의 문제도 함께 나타나고 있음

- 일례로, 곰표 밀맥주의 경우, 곰표 상표권을 가진 대한제분과 기존에 곰표 상표권을 통해 맥주를 제조 판매한 세븐브로이맥주 간 상표권 분쟁이 발생하였으며, 이러한 분쟁 사례는 향후 기업간 컬

래버레이션을 계획하고 있는 기업에서는 계약 및 비즈니스 진행 과정에서 다양한 법·제도적 요인을 고려할 필요성이 나타남

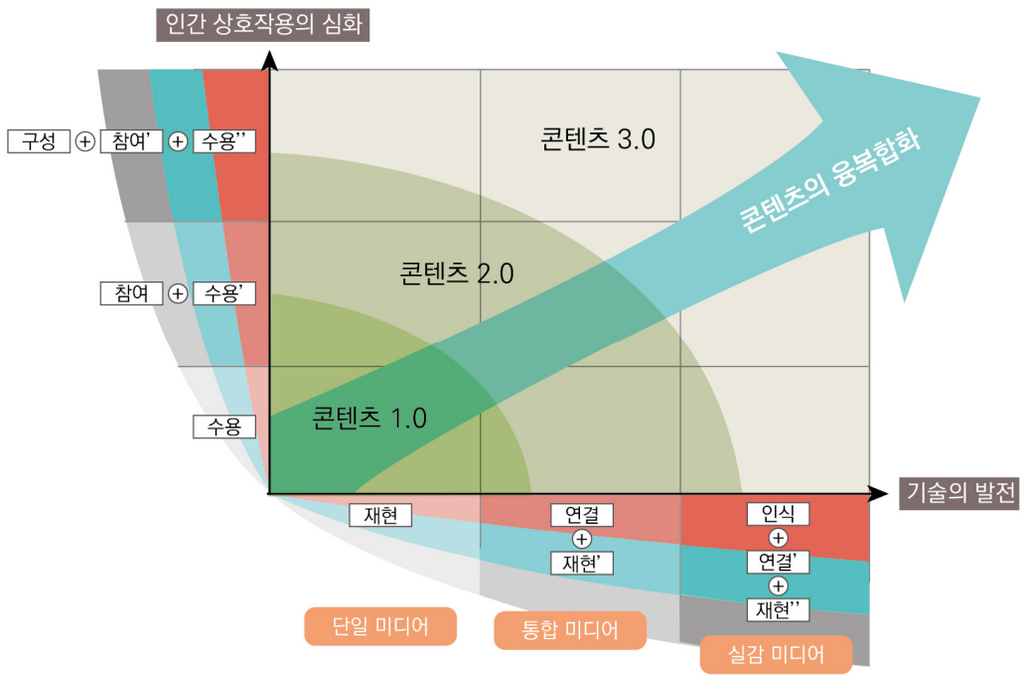
- 또한 글로벌 OTT 플랫폼의 경우, 거액의 제작비를 지불하고 향후 작품 유통 및 IP를 플랫폼이 소유하는 형태로 계약이 이루어지고 있는데, 이로 인해 국내 제작사가 작품의 IP를 직접 활용하지 못하는 상황도 나타나고 있음
  - 대표적인 성공 사례인 드라마 〈오징어 게임〉의 경우, 넷플릭스가 유통과 IP를 보유하고, 제작, 창작자 등은 애초 계약된 금액만 받는 경우 등이 널리 알려진 사례임
- 또한, 웹툰 및 웹소설 등이 연재되는 플랫폼의 경우에도 콘텐츠를 활용한 광고 및 구독 수익을 사업자가 많이 가져가고, 실제 창작자들은 플랫폼 대비 낮은 수준의 이익을 분배받는 것에 대한 문제도 제기되고 있음(이윤경·김규찬 외, 2021: 40-41)

■ 다양한 유형의 창작 과정에 대한 논의 확산: 창작과 향유, 예술과 기술 간 관계

○ 콘텐츠 산업 분야에서는 융복합 콘텐츠를 개념화하는 과정에서, 기술 발전과 인간 상호작용의 두 축으로 구분하고 있음

- 기술의 발전은 재현, 연결, 인식의 3단계로, 인간 상호작용은 수용, 참여, 구성의 3단계로 나누어 발전 과정을 설명하고자 함
- 이러한 두 축을 바탕으로 융복합 콘텐츠의 양상을 3단계로 구분하며, 이를 콘텐츠 1.0, 콘텐츠 2.0, 콘텐츠 3.0으로 명명함

[그림 15] 콘텐츠 진화 단계



출처: 이윤경·박찬욱 외(2017)

• 기존 콘텐츠 1.0이 단일 미디어의 재현 기술에 기반하여, 대중이 일방향적으로 수용하는 방식이었다면, 콘텐츠 2.0은 재현 기술에 연결 기술이 결합하여 쌍방향성을 강조하는 참여적 수용의 모습을 보인다고 설명함

• 4차산업혁명으로 강조되고 있는 콘텐츠 3.0은 사물의 지능화로 요약되는데, 사물 간 소통이 가능하고, 때로는 인간보다 높은 지능 수준을 보여주는 AI 등과 같은 기술이 재현과 연결을 넘어서 인간의 인식 자체를 확장할 수 있다고 보고 있음

[표 10] 4차 산업혁명과 콘텐츠 융복합

구분	1차 산업혁명	2차 산업혁명	3차 산업혁명	4차 산업혁명
시기	18세기 후반	20세기 초반	1970년 이후	현재 진행
핵심동력	증기	전기	ICT	IoT, AI 등
생산방식	기계화	대량화	부분 자동화	자동화
미디어	대중매체 (인쇄)	대중매체 (시청각)	다중매체 (컴퓨터)	실감매체
콘텐츠	책 신문	영화 방송	인터넷 SNS	VR AR
구분	콘텐츠 1.0 (일방향)	콘텐츠 2.0 (쌍방향)	콘텐츠 3.0 (창조)	

출처: 이윤경·박찬욱 외(2017)

○ 기술발전, IP 중요성 증대 등 대외 환경의 변화는 기술융합형 예술 창작에서 나아가 예술 작품의 국적과 장르의 융합도 훨씬 다양한 형태로 나타날 것으로 보임

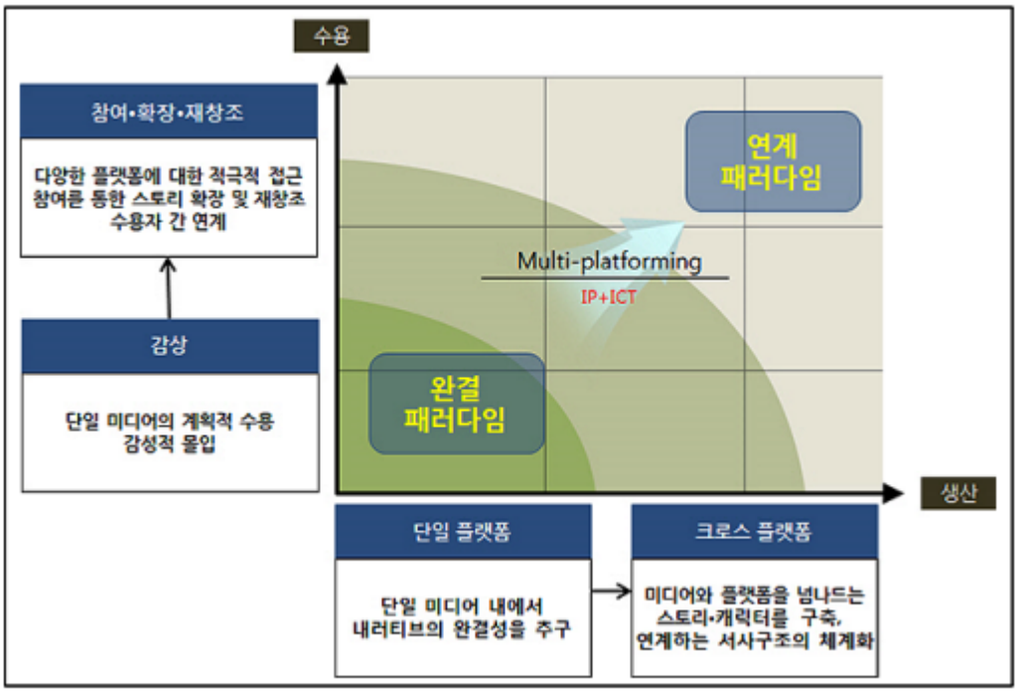
- 일례로, 글로벌 기업이 투자, 유통하는 사례의 경우, 특히 해당 작품 및 콘텐츠의 국적을 판단하기 어려움
  • 일례로, 넷플릭스가 제작한 <오징어게임>의 경우, 제작, 감독, 배우 모두 한국 국적이지만, 실제 드라마에 투자한 넷플릭스가 IP 권리 대부분을 가지고 있기 때문에 작품의 국적을 미국으로 볼 수 있음(김규찬, 2021)
  • 융합예술 작품의 경우에도 제작, 창작, 기획이 한국 국적으로 이루어지더라도, 작품에 대한 후원 및 지원금이 어디에서 오는지에 따라 국적 논란이 나타날 수 있으며, 제작, 창작, 기획의 국적이 모두 다른 경우에는 혼란이 더욱 커질 것임
- 작품의 국적은 해당 국가에서 예술 분야 및 콘텐츠 분야에서 전개하는 각종 정책의 실질적인 대상이 되는지를 판단하기 때문에 중요한 요소임
  • 특히 작품에 대한 지원을 비롯하여 일부 규제가 필요한 경우, 실제 정책 대상자로 기능하는가는 필수적으로 살펴봐야 할 선제조건이 됨
- 또한 향후 기존 예술 분야를 가늠하는 장르에 대한 기준도 다시 고민해야 할 가능성이 높아지고 있음

- 글로벌 차원의 산업화가 상당 수준으로 진행된 콘텐츠 산업의 경우, 콘텐츠 IP 관점에서 장르란 원천 IP의 최종 표현물 상태에서만 구분되며, 제작 및 유통 과정에서는 영화, 드라마 등의 장르 구분은 큰 의미가 없어짐(김규찬, 2021)
- 한국의 경우, 여전히 콘텐츠를 비롯한 예술작품에 대한 정책 추진체계, 관련법 및 정책내용은 기존의 장르 구분에 의존하고 있음
- 적용되는 법·제도가 상이해지거나, 이른바 법·제도 적용의 사각지대가 나타날 수 있다는 점에서 장르 융합 현상에 대한 선제적인 정책 대응이 필요함

○ 또한 예술을 만들어 내고, 이를 수용하는 과정에서 상기의 콘텐츠 IP 확장과 연계성이 결합하는 경우, 기존과 다른 다양한 유형의 창작 과정과 시장화가 가능해짐

- 이러한 논의의 가장 중요한 부분은 창작의 방향성이 완결 패러다임에서 연계 패러다임으로 전환된다는 점이라 할 수 있음
- 이에 대해 콘텐츠 산업 분야에서는 완결된 하나의 콘텐츠에서 수익이 멈추는 것이 아니라, 다양한 플랫폼 및 수용자 간 연계에 바탕을 둔 연결성을 통해 이른바 연계 수익을 더욱 높이는 것을 강조함(김규찬·이상규, 2021: 19)
  - 이러한 연계 패러다임의 바탕에는 ICT를 기본으로 한 과학기술의 발전과 멀티미디어 플랫폼의 확대를 기반으로 과거 수동적 감상에 머물렀던 수용자(향유자)들이 다양한 플랫폼에 대한 접근 용이성과 개인의 취향 및 관심을 반영한 적극적인 참여를 통해 능동적 감상이 가능해졌다는 점이 있음

[그림 16] 콘텐츠 IP 비즈니스를 위한 연계 패러다임



출처: 이성민(2016)

- 나아가 해당 작품만의 세계관을 구축하고, 이러한 세계관이 다양한 플랫폼을 매개로 예술 향유자의 능동적 참여와 맞물려 작품세계를 강화하는 형태의 IP 확장도 가능해짐
  • 콘텐츠 산업 분야에서는 이러한 세계관이 메타버스(Metaverse)로 이어지고 있는데, 4차산업혁명 기술이라 불리는 AI, 5G, 빅데이터 등과 연계되어 콘텐츠를 접하는 소비자들의 능동적 참여를 더욱 높이고 있음

○ 전통적인 예술 창작 방식은 예술창작, 매개, 향유를 구분하고 있었다면, 산업화가 상당수 진행된 콘텐츠 창작 방식은 시장환경의 변화에 따라 그 구분이 모호해지고 있다는 것이 특징임
- 예술 향유자의 능동적 참여 욕구와 매개자로서 다양한 플랫폼의 증가는 향후 창작 과정의 다양화를 초래할 것으로 예측됨
- 개인의 참여, 작품의 재창조, 연계 패러다임의 강화는 기존의 예술 창작 방식에 변화를 이끌어낼 수밖에 없음
- 한편으로는, 예술 과정의 주요 행위자라 할 수 있는 향유자의 이러한 예술 참여적 욕구를 고려한 새로운 창작 패러다임의 전환과 적극적 활용을 정책적으로 고민해야 하는 시기가 도래했다고 볼 수 있음
- 또한 예술 창작의 연계 패러다임은 작품의 재창조 과정에서 향유자의 수요에 부합하는 또 다른 예술 창작이 이루어진다면, 말 그대로 누구나 예술가가 되는 방식도 가능해짐
  • 이 경우, 작품의 초기 창작, 재창작, 재재창작 같은 경우가 구분될 수 있으며, 이러한 작품 IP 확장의 지식재산 보호에 대한 정책적 고려도 필요해질 수 있음

■ 예술시장 활성화(유통)에 대한 논의

○ 디지털 전환을 가속화하는 기술의 발전은 예술 영역에서도 활용 매체 간, 장르 간, 국가 간 경계를 빠르게 허물 것으로 예상됨
- 일례로 콘텐츠 분야에서는 5G 네트워크의 발전과 함께 아무 때나, 어디서든 콘텐츠를 경험할 수 있는 모바일 기반 스트리밍 콘텐츠로 진화하였으며, 글로벌 OTT 플랫폼을 중심으로 전 세계에서 동일한 콘텐츠를 동시에 감상할 수 있는 기술적 여건이 마련됨(이윤경·김규찬 외, 2021: 29)
- 또한 콘텐츠 유통에 있어 전반적으로 디지털 유통 방식이 활성화되면서 콘텐츠 장르별 디지털 플랫폼[7]을 통한 국제 단위의 교역과 거래가 활성화됨(이윤경·김규찬 외, 2021: 30)
  • 다만, 이러한 디지털 경제 활성화 속에서 각 국가별로 아직 구축되지 못한 법·제도로 인해 상기의 글로벌 플랫폼 중심의 교류 활성화는 규제 및 조세회피, 역차별로 인한 국내 사업자 경쟁력 약화 등의 다양한 정책적 이슈를 초래하고 있음

○ 문화예술 분야에서 활성화되기 시작한 구독경제, 경험경제, 관심경제 서비스에 대한 예술정책적 이해가 필요함
- 온라인 서적 서비스로서 '밀리의 서재', 각종 영상화된 작품을 감상할 수 있는 OTT 플랫폼을 비롯하여 세계 각국의 문화예술단체 및 기관에서는 온라인상에서 예술을 감상할 수 있는 새로운 시장을 열어나가고 있음
- 팬데믹 시기, 온라인상에서 예술을 감상하는 대표 플랫폼이었던 유튜브의 경우를 보더라도, 향유

7) 예를 들면, 방송 및 영상 콘텐츠는 유튜브, 넥플릭스, 디즈니플러스, 애플티비 등이 있으며, 음악 콘텐츠는 스포티파이, 애플뮤직 등이 있고, 게임 콘텐츠에는 에픽게임즈 스토어, 스팀 등이 있음

자의 관심사에 기반한 알고리즘에 따른 안내로 찾아오거나, 아니면 향유자가 직접 관심사에 따라 해당 단체 및 기관을 구독함으로써 향유 활동이 이루어졌음

- 기존 오프라인 중심의 유통에서 나아가 향유자의 수요에 기반한 구독경제의 활성화는 예술가들에게 새로운 수익 창출 기회를 제공하거나, 작품 생산 방식 및 그 내용의 다양성 확보에도 기여할 수 있음
- 또한 유통 방식의 다양화는 예술가들에게 다양한 분야와의 협업을 제시할 수 있음

라. 환경적(Ecological) 요인

1) 주요 요인

■ 기후변화로 인한 자연재해 증가

○ 최근 국내외에서는 자연재해의 빈도가 증가하고 있으며, 예기치 못한 재해로 인해 일상이 흔들리는 일이 빈번하게 나타나고 있음

- 2023년에는 유럽의 이상기온, 호주의 산불을 비롯하여 전 세계적으로 태풍, 허리케인, 홍수 등으로 인한 피해가 극심함
- 이러한 자연재해의 빈도 증가에 대해 다수 과학자들은 지구온난화를 대표적인 원인으로 지목하고 있음

○ 기상청과 환경부에서 발간한 <한국 기후변화 평가보고서 2020>에 따르면, 최근 한반도의 기온과 강수량의 변동 수준이 전 지구의 온난화 현상에 직접적인 영향을 받고 있음

- 1880~2012년 동안 전 지구 지표 온도의 평균이 0.85℃ 증가한 데 반해, 한국은 1912~2017년 동안 약 1.8℃ 증가한 것으로 나타남
- 연평균 강수량 역시 1912~2017년 동안 대체로 증가하고 있는 추세이며, 특히 다른 계절에 비해 여름철의 강수량 증가 경향이 뚜렷하게 나타남
- 우리나라 인근 해양 표면 수온의 경우에는 1984~2013년 동안 연간 0.024℃ 상승, 해수면은 1989~2017년 동안 연간 2.9㎜ 상승한 것으로 나타남
- 지금 추세에 따라 온실가스가 배출되는 경우, 봄꽃놀이의 대명사인 벚꽃의 개화 시기는 2090년에는 11.2일 빨라지고, 2080년대에는 소나무숲이 15% 줄어든다고 분석함
- 21세기 말에 이르면, 우리나라의 벼 생산 수준은 25% 이상 감소하며, 사과의 재배 적합지는 사라지고, 현재 제주도를 중심으로 생산되는 귤의 경우 강원도 지역에서도 재배가 가능할 것으로 분석됨
- 현재 연간 10.1일 정도로 측정된 폭염일수는 21세기 후반에는 35.5일로 큰 폭으로 증가할 것으로 보이며, 이러한 기온 상승은 결국 각종 감염병 증가를 초래할 것으로 보임

○ 지구온난화는 해수면 상승을 비롯하여 폭염, 산불 등과 같은 재해를 빈번하게 발생시켰으며, 전 세계 국가들은 이러한 기후변화에 대응하고자 탄소중립 제도를 강화해 나가는 추세임

- 온실가스 감축에 대한 파리협정 발표 이후, 세계 각국은 온실가스 감축 등의 실질적 이행을 요구

받고 있으며, 이는 한국도 동일함

- 정부 등 공공부문을 비롯하여 민간 기업들에서도 환경 영향 최소화에 대해 관심이 높아지고 있으며, 이를 바탕으로 ESG 경영에 대한 정책적 필요성이 대두됨
- 아울러, 친환경 기술개발에 대한 관심도 높아지고 있음
  - 환경에 미치는 부정적 영향을 최소화시키는 기술에 대한 관심과 함께, 환경친화적인 생산, 소비, 투자, 건설 등에 대한 사회적 요구가 커지고 있음

■ 환경과 경제·사회 발전의 조화를 연계한 지속가능성 담론

○ 국제사회의 지속가능발전목표(SDGs) 채택으로 환경과 경제·사회발전을 조화시켜야 할 필요성이 높아짐

- 여러 정책 행위자가 참여하는 초국가적·국가적·조직(기관) 맥락의 네트워크 연계성이 중요해짐
- 특히 2016년 파리기후변화협정(Paris Climate Change Accord)을 계기로 기후변화 대응 및 탄소중립에 대한 국내외, 정부, 민간 부문의 노력이 빠르게 진행되고 있음
- 실제 전 지구적으로 기후변화로 인해 발생한 자연재해에 따른 '기후난민'이 발생하고 있으며, 각국 정부는 과거와 같이 선언적 의미로의 기후변화 대응을 논의하기에는 한계가 나타남
- 우리나라의 경우에도 2030년 온실가스 배출 목표를 2018년 대비 약 40% 감축(기존 26.3% 감축 목표)으로 목표를 전환하고자 한 것도 기후변화에 대한 국내외 위기의식이 반영된 결과라고 할 수 있음

2) 예술 영역에 미치는 영향

■ 지속가능발전과 문화예술의 역할 확장 필요성

○ 문화예술계는 친환경 및 지속가능발전 등 환경 관련 이슈에 대해서 일반 대중의 인식을 제고하기 위한 일종의 긍정적인 수단으로 활용된 측면이 큼

- 실제 지속가능발전에 관한 구체적인 실천 담론을 이끌어내는 형태의 실질적인 내부 행위자로 여겨지기보다는 지속가능담론 외부의 행위자로서 환경에 대한 인식을 높이기 위한 방식으로 문화예술이 활용되어 옴
- 이러한 관점으로 문화예술 역할을 제한하면, 다음과 같은 한계가 지적될 수 있음(변영건, 2023: 2)
  - 첫째, 문화예술 영역도 기후위기 등 환경의 영향을 받음에도 불구하고 이러한 영향을 간과할 수 있음
  - 둘째, 지속가능발전 담론에서 문화예술이 할 수 있는 역할을 외부 행위자로서 제한적으로 둔다면, 능동적이고 적극적인 내부 행위자로 기능할 수 있는 기회를 차단하는 것임
  - 셋째, 문화예술 영역에서 전반적으로 다루어야 할 지속가능발전 담론과 환경에 대한 윤리적 책임의식을 예술계 구성원 일부에게 의존하는 수준으로만 다루어지게 됨
  - 넷째, 기후위기와 같은 환경 문제는 문화예술 영역에 새로운 형태의 불평등을 이미 발생시키고 있으며, 기존의 불평등 구조를 고착화시킬 가능성이 높음에도 불구하고, 이를 직접적으로 다룰

수 없게 함

- 즉, 기존에 문화예술을 활용하여 기후위기와 환경문제의 심각성과 방향성을 다루면서 일반 대중의 인식을 자연스럽게 개선할 수 있다는 형식의 접근법으로는 문화예술계가 현실에서 직면할 환경문제에 대응하기에 한계가 있음
  - 친환경적인 창제작 환경 및 유통, 공공 예술기관을 비롯한 공간 인프라의 친환경 노력 등으로는 환경문제에 대한 수동적 대응에 불과함
  - 일반 대중의 인식을 자연스럽게 개선할 수는 있으나, 실제 작품 창작 과정 전반에서 나타나는 친환경 요소 도입에 대한 고민에 적극적일 필요가 있음
  - 또한 이러한 친환경 요소 도입이 전 예술계에 평등한 방식으로 대입될 수 있도록 정책적 노력이 필요한 시점임
- 향후에는 문화예술 분야에서도 환경문제에 대해 인식 개선에 기여한다는 방식보다는 문화예술 분야도 환경문제와 지속가능발전 담론을 다루는 내부 행위자로서 기능할 필요가 있음

■ 예술 창작의 자유와 환경

○ 상기에서 언급한 바와 같이 기후위기와 같은 환경문제는 문화예술 영역 내에서도 새로운 형태의 불평등을 초래할 가능성이 큼(변영건, 2023)

- 구체적으로 환경문제는 문화예술 분야의 창·제작 비용 자체를 높일 가능성이 큼
  - 작품 창·제작에 필요한 각종 자원이 친환경적으로 제작되고 이동되어야 하는 경우, 현실적으로 이에 대한 비용이 기존의 방식보다 클 수밖에 없으며, 친환경적 자원에 대한 접근성이 원활한 예술가와 그렇지 못한 예술가로 구분됨
  - 창·제작 비용의 증가는 이러한 비용 증가를 감당할 수 있는 여건의 예술가와 그렇지 못한 여건의 예술가 간 격차를 발생시키게 됨
  - 결국 이러한 예술가 간 격차는 예술가의 작품 창작 역량에 영향을 미치는 주요 요인이 되며, 궁극적으로 표현의 자유를 제한할 가능성이 큼
- 또한 환경문제는 예술가 및 예술작품 창작 과정에 관여하는 다수 행위자들의 이동에도 영향을 미침
  - 친환경 이동수단의 경우에도 친환경적으로 이동할 수 있는 여건이 되는 사람들과 그렇지 못한 사람들로 구분되며, 이는 예술가의 이동권과 관련되는 문제임

○ 팬데믹 이후 급격하게 증가하고 있는 온라인 플랫폼과 각종 디지털 기술이 접목된 예술 창작의 경우에도 환경문제와 직접적인 연관성이 있음

- 온라인 환경 자체가 상당 수준의 에너지를 소비하고 있으며, 이러한 온라인 환경을 유지하는데 반드시 필요한 데이터 센터와 네트워크 구축·운영 과정에서 발생하는 탄소 배출량은 직접적인 추정치가 나오지 않았을 뿐 환경에 미치는 영향은 상당할 것으로 예측됨
- 디지털 기술을 활용하는 과정에서 나타나는 에너지 소비도 이와 유사함
- 즉, 예술의 창작 과정에 대한 표현의 자유를 보호하기 위해서는 궁극적으로 환경 비용을 고려한 창·제작 방식에 대한 고민과 함께, 이러한 비용이 창작의 불평등을 초래하지 않도록 하는 정책에 대한 고민이 장기적으로 이루어져야 함

■ 문화 향유에 대한 접근과 환경

○ 문화예술은 향유자의 향유가 충분히 이루어졌을 때, 그 가치를 지니며, 따라서 향유자의 문화접근성은 매우 중요한 정책이슈임

○ 최근 환경문제를 중요시하는 도시 및 국가의 경우, 탄소배출을 줄이는 방식으로 '차 없는 거리'운영이라든지, 자동차의 제한적 운영(예: 10부제 등), 자전거·도보 이동 등 친환경 이동 수단의 적극적 사용 등의 정책을 펼치고 있음

- 이러한 경우, 친환경 이동수단을 활용한다는 장점 이면에, 차량 없이 이동하기 어려운 향유자에 대한 정책적 고려가 문제가 될 수 있음
- 최근 문화향유를 비롯하여 여가, 관광 등의 일상에 진입장벽을 낮추기 위한 여러 노력이 이루어지고 있지만, 이러한 친환경 이동수단의 활용이 초래할 수 있는 이동 불편에 대해서는 아직 논의가 구체적으로 이루어지지 않고 있음
- 즉, 사회적 약자의 이동편의성과 친환경 이동수단의 활용이 정책과정에서 충돌될 수 있음

○ 또한 이러한 친환경 이동수단의 경우, 특정 도시를 제외하고 전국적으로 또는 전 세계적으로 누구나 이용할 수 있는 것은 아니라는 점에서 향유자의 문화접근성에 대한 고민이 별도로 필요한 상황임(변영건, 2023)

○ 아울러 친환경 이동수단의 비용도 친환경 작품 창·제작의 경우와 같이 부담이 커진다면, 현재 이미 나타나고 있는 소득에 따른 문화예술 향유의 격차가 더욱 커질 수도 있음(변영건, 2023)

마. 정치적(Political) 요인

1) 주요 요인

■ 성과관리에 대한 관심

○ 전 세계적으로 정부 조직의 효율성을 높이고, 공공부문의 무분별한 확장을 경계 및 통제하기 위한 노력이 지속적으로 나타나고 있음(김윤권, 2013)

- 조직 책임성 확보와 조직성과 향상을 위해 공공부문의 성과관리에 대한 관심이 높으며, 다양한 형태의 성과관리 방식에 대한 연구가 이루어지고 있음
- 성과관리를 수행하는 목적으로는 다음의 다섯 가지를 들 수 있음(Osborne and Gaebler, 1992; Osborne and Plastrik, 2000)
  - 첫째, 성과평가를 통해 정책의 성과 또는 실패를 설명할 수 있음
  - 둘째, 성과에 대한 정확한 평가를 통해 성공에 대한 보상을 할 수 있음
  - 셋째, 성과평가를 통해 성공 또는 실패를 판단하고, 이러한 성공과 실패의 원인을 분석하는 과정을 통해 조직이 자체적으로 학습할 수 있음
  - 넷째, 성과를 보여주고, 이를 바탕으로 국민의 지지를 얻을 수 있으며, 해당 정책과 이를 수행하는 정부가 국민으로부터 신뢰를 얻을 수 있음
  - 다섯째, 공공부문의 내부 구성원들이 업무수행 과정에서 국민들에 대한 책임성 확보에 더욱 노

력할 수 있으며, 향후 성과를 더욱 높이기 위한 자료로 활용할 수 있음

- 무엇보다도 공공부문에 대한 성과측정을 통해 성과에 대한 신뢰할 만하고(reliable), 타당한(valid) 정보를 획득할 수 있어야 함

○ 정부 성과관리에 대한 주요 선진 국가로서 미국, 영국 뉴질랜드 등에서 이루어지고 있는 최근 성과관리 체계의 주요 함의는 다음과 같음

- 첫째, 성과관리를 통해 도출한 성과정보를 바탕으로 정부조직 또는 개별 기관의 정책 우선순위를 설정하고, 그에 따른 예산과 인력을 배분하는데 중점을 두고 있음
  - 특히 이를 위해 국정과제와 같은 큰 틀의 전략계획 하에서 환경분석을 하고 정책 우선순위를 설정하는 것이 아니라, SWOT 분석과 같은 환경 분석을 선행한 뒤, 그에 따른 정책 우선순위를 설정하고자 노력하고 있음(윤수재, 2017: 51)
  - 현재 우리나라 성과관리체계의 기본인 '정부업무평가기본법'의 주요 벤치마킹 대상이라 할 수 있는 미국의 성과관리 체계는 성과정보의 축적 및 활용에 초점을 두는 방향으로 변화해 왔는데, 이러한 방향성은 다부처가 연관된 정책문제 해결이 용이하도록 더욱 강조되는 경향이 있음(임재진, 2016)
- 둘째, 성과평가 결과에 대한 개별 조직들의 수용성과 내재화 수준을 높이기 위해 조직 내 고위 의사결정자의 역할과 책임을 명확하게 제시하는 것을 강조하고 있음(오영민 외, 2017)
- 셋째, 분기별 또는 월별 모니터링을 수행하며, 성과관리시스템을 구축하고 이를 일반 국민들에게 공개하는 방식을 통해 정부정책에 대한 신뢰를 구축하고 성과 내용의 공정성을 확보하고자 노력하고 있음(원종학·임소영, 2018; 윤수재, 2017)
  - 모니터링 중심의 성과관리시스템의 구축은 기존 예산·재무담당 부처의 직접적인 행정통제를 줄이고, 개별 부처의 자율성을 높이면서도 효과적인 통제를 강조하는 것을 목적으로 두고 있음
  - 특히 일반 국민에 대한 공개를 통해 개별 정부기관 입장에서는 자율성과 책임성을 보다 강화할 수 있도록 성과평가제도를 활용하고 있음
- 넷째, 성과정보를 생성하고 활용하는 것을 강조하고 있는데, 성과정보를 바탕으로 전략계획 수립, 성과목표의 설정, 주요 정책 및 사업 내용의 재정립 등 기관이 수행하는 각종 영역에 폭넓게 활용하려고 노력하고 있음(임재진, 2016; 윤수재, 2017)
  - 성과정보의 경우, 종합적인 예산과정에 활용하는 1차적인 목표도 있지만, 그보다 중요한 것은 개별 기관에서 이를 정책과정 전반에 걸쳐 다양하게 활용하는 것이 무엇보다 중요함
  - 개별 공공기관에서 수행하는 기능에 따라, 정책과정 전반에 성과정보를 활용하는 방식과 이로 인해 기관이 스스로 학습할 수 있는 것이 무엇인지에 대한 심도 있는 고민이 필요한 시점임

■ 정책과정에서 시민 참여에 대한 관심

○ 최근 사회문제의 복잡성으로 인해 공공, 민간, 시민사회 간 파트너십 형태로 정책과정 내 다양한 행위자의 협업을 강조하고 있음

- 기존 전통적인 정부 중심의 사회문제 해결 방식이 그다지 실효성이 없다는 데서 나온 새로운 형태의 문제해결 방식이라 할 수 있음(송석휘, 2015)

○ 다양한 형태의 파트너십 속에서 무엇보다 실제 주요 정책대상자라 할 수 있는 시민[8]들의 참여 활성

8) 시민, 주민, 국민 등 다양한 명칭으로 국가의 주권자인 일반적인 국민을 호칭할 수 있으나, 본 연구에서는

화를 통해 민주성 가치를 높이고, 사회의 다양한 수요를 반영한 맞춤형 공공서비스 제공을 통해 대응성 가치를 높이고자 하는 경향이 큼

- 본래 시민 참여에 대한 논의는 민주주의 활성화, 또는 대의민주주의를 보완하기 위한 직접 민주주의적인 요소로서 주로 정치 참여에 대한 논의가 중심이었음(이혜림·이영라, 2020)
- Langton(1978; 전영평, 2022 재인용)은 다음과 같은 여섯 가지 평가 기준을 통해 성공적인 시민 참여를 판단할 수 있다고 제시함
  - 시민정신의 교육(Citizenship Education): 시민 참여를 위한 시민들의 지식, 태도, 기술, 능력이 얼마나 잘 확보되어 있는가?
  - 엘리트주의(Elitism): 시민운동에 엘리트의 참여는 필요한가, 그들의 기능은 순기능적인가 역기능적인가, 어떤 부류의 엘리트들인가, 엘리트 집단 간의 태도와 행동에는 어떤 차이가 있는가?
  - 기술적 복잡성(Technological Complexity): 복잡하고 기술적인 사안(예: 환경문제)을 다룰 수 있는 시민들의 능력이 있는가?
  - 재정(Financing): 시민 참여에서 재정의 중요성은 어느 정도인가, 성공적 시민 참여를 위한 재정적 조달 절차는 있는가?
  - 정부기관의 행동(Government Agency Behavior): 정부기관의 어떠한 절차와 관행이 성공적 참여를 조장하는가, 시민 참여 활성화를 위한 공무원들의 지식, 기술, 태도는 무엇이며, 그것을 어떻게 개발시킬 수 있나?
  - 대표성(Representativeness): 시민 참여에서 대표성은 어느 정도 확보되어야 하며, 대표성을 고양할 수 있는 수단은 무엇인가?

○ 정책과정에서 어떠한 유형의 시민 참여 형태이든, 기존에 전통적인 정부가 중심이 된 거버넌스가 아닌, 해당 정책과 관련된 여러 행위자가 의사결정 또는 정책과정 전반에 참여하는 형태의 새로운 거버넌스의 필요성이 대두되고 있으며, 이러한 경향은 지속될 것으로 보임

[표 11] 정책 과정에서의 시민 참여 유형화

단위(unit) / 주도권(initiative)	개인 (individual)	집단 (group)	조직 (organization)	연대/네트워크 (network)
행정 주도 (시민 개입/정부 동원)	제1 유형 개인적 개입	제3 유형 집단적 개입	제5 유형 조직적 개입	제7 유형 연대적 개입
시민 주도 (시민 참여/시민운동)	제2 유형 개인적 참여	제4 유형 집단적 참여	제6 유형 조직적 참여	제8 유형 연대적 참여

출처: 전영평 외(2007: 198)

- 정책 과정에서 나타나는 시민 참여의 유형을 다음과 같이 살펴볼 수 있음
  - 제1 유형은 개인적 개입으로 정부가 주도하는 활동에 수동적으로 참여하는 형태를 의미하며,

일반적인 행정·정책학 관련 저서에서 흔히 사용하는 '시민 참여'를 설명하기 위해, '시민'으로 지칭하고자 함

예시로 지역축제 행사에 자원봉사로 참여하는 형태 등이 있음

- 제2 유형은 개인적 참여로서, 개인이 주체적으로 판단하여 참여하는 공공 활동 등이라 볼 수 있으며, 재난구호, 불우이웃돕기 등의 활동을 예로 들 수 있음
- 제3 유형은 집단적 개입으로 이해관계 집단 및 해당 행정 활동과 관련 있는 주민 등이 모인 집단에서 공공부문에 개입하는 것을 의미하며, 지역에서 주민들과 협력하여 지역 환경을 개선한다거나, 행정활동에 대한 주민 감시가 이루어지는 것 등을 들 수 있음
- 제4 유형은 집단적 참여로서, 이해관계 또는 추구하는 공익 등의 방향성이 비슷한 집단이 자발적으로 직접 참여하는 것을 뜻하며, 흔히 NIMBY(Not In My Backyard; 혐오시설 기피), PIMFY(Please In My Frontyard; 선호시설 요구) 등으로 설명되는 현상이 대표적임
- 제5 유형 및 제7 유형은 조직적, 연대적 개입으로서 조직이 행정과 밀접한 관계를 유지하며 펼치는 민관협력 사업 등을 예로 들 수 있으며, 이러한 조직들이 연대를 맺어 행정 활동을 펼치기도 함
- 제6유형 및 제8유형은 조직적, 연대적 참여로서 NGO와 같은 자발적인 시민 참여의 형태로서 개별 시민 단체 차원의 참여와 이러한 단체들이 연대해서 나타나는 참여 등이 있으며, 일반적으로 정치개혁, 환경보호 등의 공적 영역에서 정책을 창도하거나 의제를 형성하는 역할을 주로 함

2) 예술 영역에 미치는 영향

■ 예술지원정책에서 성과정보 생성의 중요성

○ 정책, 조직, 인사관리 등 다양한 측면에서 공공부문에 대한 성과관리의 중요성이 지속적으로 강조되고 있음

- 기본적으로 성과관리는 공공부문의 책임성을 확보하고, 효율적으로 업무를 수행하기 위한 목적으로 운영되고 있음
- 또한 대부분의 국가에서는 정책의 성공과 실패를 가늠하고, 세부적인 내용의 조직적 학습뿐만 아니라, 조직과 인사관리 운영의 측면에서도 성과관리 결과를 활용하고 있음
- 성과관리를 적극적으로 활용하는 영미권 국가의 예술지원 기능과 이에 대한 성과평가 방식을 한국과 동일선상에서 비교하기에는 법·제도적 차이 때문에 한계가 있음
  - 다만, 공공 부문 업무로서 책임성을 확보하고 국민들의 신뢰를 얻기 위해 다양한 형태의 성과정보를 생성하고 이를 공개하는 것은 동일함

○ 한국의 경우, 예술지원 기능을 담당하는 한국문화예술위원회 등도 타 공공기관과 동일하게 성과관리 체계를 구축하고, 해당 결과를 예산, 조직, 인사관리와 연계하고 있음

- 이러한 성과관리의 기본적 역할 이외에 최근 논의되고 있는 성과정보의 다양한 활용과 공개성 강화 추세에 대한 정책적 고민이 필요한 시점임
- 예술 분야는 다른 정책 분야와 달리 정량 평가 중심으로는 한계가 있으며, 이를 보완하기 위해 간접 지표 개발 및 모니터링 방식을 활용한 다양한 정성 평가 방식을 활용하고 있음
- 다만, 성과관리의 주요 목적 중 조직 또는 관련 행위자들의 정책학습에 대한 측면과 다양한 방식의 성과정보 공개를 통한 일반 국민(또는 이해관계자)의 지지와 신뢰를 확보하고자 하는 노력의

결과가 다소 미흡함

- 이는 다른 정책영역과 동일하게, 성과정보를 다양하게 생성, 관리, 활용하는 방식에 대한 정책적 논의가 미흡하기 때문으로 볼 수 있음

○ 성과정보의 적극적 활용이 성과관리의 의의를 더욱 높일 수 있다는 점에서 기관 차원의 성과정보 활용 노력이 필요한 시점임

■ 참여형 예술, 또는 예술의 공공성에 대한 관심

○ 참여 예술(Participatory Art)을 하나의 장르로 볼 수 있는지에 대한 논의를 떠나서, 참여 예술 자체에 대한 사회적 인식은 높아졌다고 볼 수 있음

- 최근의 구독경제 또는 관심경제 이전에 경험경제가 대두되던 1990년 이후 예술작품을 구현 또는 수용하는 과정에서 관객의 역할을 강조하기 시작함
  - 이러한 논의에 따라 미술이론가 Clair Bishop(2006: 10-13)은 생산자로서의 관객(Viewers as Producers)로 칭하기도 함
- 참여의 유형에 따라 참여 예술을 관계적, 행동주의적, 적대적 양상으로 구분하기도 함(강은미, 2022)

○ 특히 행동주의적 양상의 경우, 사회참여예술(Socially Engaged Art)로 대표되는데, 대부분 '공동체'와 밀접한 관련을 맺고 있음(강은미, 2022)

- 공동체 기반 예술 작업을 통해 공동체와의 유대감을 형성하고, 예술가는 매개자가 되어, 예술을 통해 공동체를 형성하고 사회적 가치를 강화하는데 기여하는 형태임
- 이 경우, 예술가는 작품 창작 과정에서 공동체와의 끊임없는 대화를 이어가는데, 이러한 과정 전반에서 공동체와 협업하는 것이라 할 수 있음

○ 경험경제, 구독경제, 관심경제로 이어지는 경제 트렌드에 이어, 다양한 유형의 향유계층 세분화 과정은 예술 창작 및 감상에 관한 다양한 플랫폼의 활성화 추세에 결합하여, 이러한 참여형 예술에 대한 관심은 더욱 높아질 것으로 기대됨

3. 대외 환경 분석에 따른 시사점

가. 대외 환경 분석 결과의 요약

■ 대외 환경 분석 결과에 따라 다음과 같이 요약할 수 있음

○ 사회 요인의 경우, 인구구조의 급격한 변화와 새로운 행위 주체의 등장이 손꼽힘

- 이로 인해 예술 영역에는 문화예술 활동 전반에 걸쳐 다양한 유형의 주체가 등장할 것으로 보이고, 온라인 기반의 접근성 높은 예술에 대한 관심이 더욱 높아질 것임

○ 기술 요인의 경우, 4차산업혁명을 내세운 관련 기술의 변화가 가속화될 것으로 보임

- 이로 인해 예술 영역에는 예술활동 과정 전반에 걸친 디지털 전환 가속화와 함께, 예술가 기술 리터러시 문제가 대두될 것으로 보임
- 특히 예술가의 기술 리터러시 문제는 예술창작 과정 전반에 새로운 기술을 활용하는가의 유무와 상관없이 일반적으로 디지털 기술을 다루는 부분, 디지털 전환 시기 속 관객에 대한 이해 등을 포함한 것으로, 전반적인 데이터 리터러시에 관한 내용을 모두 포함해야 함

○ 경제 요인의 경우, 경제위기의 심화 속에서 디지털 전환 관련 비즈니스 모델의 다양화 및 활성화 경향과 구독경제 및 관심경제 트렌드의 등장이 주목받고 있음

- 이로 인해 예술 영역에는 지식자산(IP)의 중요성과 함께 다양한 유형의 창작 과정 및 예술시장 활성화에 대한 논의가 필요함

○ 환경 요인의 경우, 기후변화로 인한 환경위기의 심화 현상과 함께 지속가능성 담론이 더욱 구체적으로 논의되고 있음

- 이로 인한 예술 영역의 변화는 문화예술의 주체적 역할 확장 필요성 및 환경위기 속 예술창작과 문화향유에 대한 본질적인 고민이 이어지고 있음

○ 정치 요인의 경우, 최근 공공부문의 책임성 담보를 위한 효과적인 성과관리에 대한 관심과 함께 자본주의 체계 속 전통적 이분 구조인 정부와 시장의 한계 속에서 벗어나 정책 과정의 시민참여에 대한 관심이 높아지고 있음

- 이로 인해 예술 영역의 변화는 예술지원정책의 성과관리로 생성되는 성과정보의 다양성 및 중요성에 대한 논의와 함께, 참여형 예술 및 관객친화적 예술에 대한 정책적 관심이 요구됨

[표 12] 대외 환경 분석 결과의 요약

구분	주요 요인	예술 영역 환경변화
사회	• 저출산·고령화로 인한 인구구조의 변화 • 베이비붐 세대의 여가활동에 대한 관심 증대 • 비대면(언택트) 문화 확산과 일상의 디지털화	• 문화예술 활동 내 다양한 유형의 주체 등장 • 온라인 기반의 접근성 높은 예술에 대한 관심
기술	• 4차산업혁명 관련 기술의 다양화 및 가속화	• 예술 현장의 네트워크화, 디지털 전환 가속화 (온·오프 협업) • 예술가 기술 리터러시 확대 • 생성형 AI와 창작
경제	• 경제위기의 심화 • 디지털 기술 융합 가속화 및 관련 비즈니스 모델 활성화 • 구독경제 및 관심경제의 활성화	• 지식자산(IP)의 중요성 증대 • 다양한 유형의 창작과정에 대한 논의 확산: 창작과 향유, 예술과 기술 간 관계 • 예술시장 활성화(유통)에 대한 논의
환경	• 기후변화로 인한 자연재해의 증가 • 환경과 경제·사회 발전의 조화로서 지속가능성 담론	• 지속가능발전과 문화예술의 역할 확장 필요성 • 예술 창작의 자유와 환경 • 문화 향유에 대한 접근과 환경
정치	• 성과관리에 대한 관심 • 정책과정에서 시민 참여에 대한 관심	• 예술지원정책에서 성과정보 생성의 중요성 • 참여형 예술, 또는 관객친화적 예술에 대한 관심

제2절 국내외 주요동향(사례)

1. 국내외 융합예술 지원사업 사례조사 개요

가. 사례조사 배경 및 목적

■ 아트앤테크 지원 영역 확대

○ 한국문화예술위원회 외의 유관기관, 민간기관 등에서 다양한 종류의 아트앤테크 관련 지원사업을 진행하고 있음

- 1990년대 중반에 문화기술(CT, Culture Technology)의 개념이 제기되고, 집중 육성정책이 시행됨에 따라 2001년 한국문화콘텐츠진흥원이 설립되고 민간 분야에서는 2000년 아트센터 나비가 개관함
- 이후 문화기술분야에서 콘텐츠 산업을 중심으로 정책적인 지원이 집중됨
- 2010년대부터는 4차산업혁명 이슈가 대두되면서 예술계에서도 VR, AR, AI 등의 기술을 접목한 기술융합예술의 창작사례가 늘어나기 시작함
- 이에 따라 한국문화예술위원회는 2017년부터 현재까지 〈융복합 무대기술 매칭지원〉, 〈아트앤테크 활성화 창작지원사업〉 등의 지원을 시행해옴
- 한국문화예술위원회의 지원 정책과 더불어 많은 유관기관 및 민간기관에서도 융합예술 분야의 지원사업을 시행하기 시작하며 지원 영역이 점차 확대되는 추세임

■ 기관별 융합예술 지원사업의 비교 분석 필요

○ 기관별 지원사업에 대한 단순 분류가 아닌 정책 특징별 분류

- 다양한 기관에서 융합예술 분야에 대한 지원이 정책적으로 이루어지고 있으나 각 기관의 미션에 따라 지원의 목적이 다를 것으로 예상됨
- 이에 따라 기관별 지원 정책의 특징을 구분하고 분류, 비교함으로써 융합예술 지원정책의 발전방향을 고려할 필요가 있음

■ 해외 융합예술 지원사업 사례조사

○ 영국과 독일을 비롯한 유럽, 미국과 캐나다를 포함한 미주, 일본으로 대표되는 아시아권의 융합예술 지원사업에 대한 사례조사 진행

- 선행연구자료[9]를 기반으로 중장기적 관점에서의 지원 정책과 지원 기관에 대한 조사 진행

9) 노승림 외(2023), 〈공연예술지원정책 중장기 개선과제 도출을 위한 해외 정책사례 연구〉, 한국문화예술위원회, 백령 외(2022), 〈아트&테크 창제작지원센터 사례조사 및 적용방안 연구용역〉, 서울문화재단, 설동준 외(2021), 〈기술변화에 따른 예술지원정책 개선방안 연구〉, 한국문화예술위원회, 류정식 외(2020), 〈융복합 지원사업 추진전략 수립연구〉, 한국문화예술위원회

- 융합예술과 관련한 선행연구에서 이미 대다수의 해외 융합예술 지원사업에 대한 조사가 진행되었으나 코로나 펜데믹 상황 이후의 지원사업 변화에 대한 추가 조사가 필요함

○ 국내 융합예술 지원사업과의 공통점과 차이점을 토대로 한 분류

- 단순 지역별 구분이 아닌, 국내 융합예술 지원사업과의 공통점과 차이점을 구분하고 이를 기반으로 각 사업들을 분류함

나. 사례조사 방법 및 연구 범위

■ 국내 기관별 융합예술 지원사업 조사

○ 국내 기관은 크게 나누어 한국문화예술위원회와 같이 전국 단위의 지원 사업을 진행하는 곳을 유관기관, 각 기관이 위치하는 지역에 기반한 지원 사업이 있는 지역 기반 기관, 공공 기관이 아닌 민간의 자본을 통해 지원 사업을 구축하고 있는 민간 기관으로 나누어 조사를 진행함

○ 융합예술 지원사업은 역사가 길지 않고 코로나 펜데믹 상황 이후 지원사업의 양적 증가가 진행되었기 때문에 최근 2개년 간의 정책을 중심으로 조사를 진행함

○ 기관별로 진행하고 있는 융합예술 지원 사업의 개수와 종류를 세부적으로 구분하여 각 지원 사업의 특징을 조사함

○ 융합예술 지원 정책을 마련하고 있는 유형별 대표 기관은 아래 표와 같음

[표 13] 국내 융합예술 지원 기관 분류

유관기관	지역 기반 기관	민간기관
한국콘텐츠진흥원 예술경영지원센터 국립아시아문화전당	서울문화재단 경기문화재단 전라남도문화재단 부천문화재단(부천아트벙커) 대구문화예술진흥원 광주미디어아트플랫폼	아트센터나비 파라다이스문화재단 현대자동차 제로원

■ 국내 융합예술 지원사업 분류

○ 국내 융합예술 지원사업은 기관이 가지고 있는 미션에 따라 그 목적성이 다를 것으로 예상되어 이러한 목적성에 기반하여 지원사업을 재분류

○ 재분류를 통해 국내의 융합예술 지원사업의 향후 발전 방향에 대한 시사점 도출

■ 해외 융합예술 지원사업 조사

○ 선행연구를 통해 조사된 해외 국가별, 기관별 지원사업을 분류함

○ 기존의 지원사업과 최근 지원사업 간의 비교 분석을 진행

■ 조사 방법

○ 문헌 분석, 기관별 홈페이지에 등록된 지원 사업 공고문 분석

2. 국내 융합예술 지원사업 사례

가. 작품 창제작 지원사업

■ 작품 창제작 지원을 중심으로 하는 사업 사례

○ 한국문화예술위원회의 〈예술과기술 융합지원〉 사업은 2017년 아트엔테크 활성화 사업의 일환으로 시작된 〈융복합무대기술 매칭지원〉사업을 시작으로 작품의 창제작을 지원해온 대표적인 국내 융합예술 지원사업임

○ 세부 유형에 따라 다소 차이가 있을 수 있으나 〈예술과기술 융합지원〉에서 가장 많은 수의 작품을 지원하는 유형1 아이디어 기획·구현, 유형2 기술융합 창제작 지원은 작품의 창제작을 직접적으로 지원하는 지원사업으로 분류할 수 있음

- 유형3 우수작품 후속지원은 기술 융합 예술작품 보완 및 유통확산을 목적으로 하지만 대다수의 작품이 유통확산의 측면보다는 예술작품 보완의 측면에서 사업을 진행함[10)]

[그림 17] 〈예술과기술 융합지원〉 유형 분류 (출처 : 한국문화예술위원회)

구분		사업유형명	지원내용	지원예산(안)
창작	기획	유형① 아이디어 기획·구현 지원	기술 융합 예술작품 창작 기획 및 아이디어 구현	15백만원(정액)
	창제작	유형② 기술융합 창제작 지원	기술 융합 예술작품 창·제작 및 발표	30백만~ 70백만원
	확산	유형③ 우수작품 후속지원	기술 융합 예술작품 보완 및 유통확산 ※ (대상) '17~'22년 문예기금 예술-기술 융합지원 공모사업 선정작 등	최대 50백만원

○ 이처럼 융합예술 작품의 창제작을 지원하는 사업은 대표적으로 서울문화재단의 〈예술창작 활동지원〉 사업과 대구문화예술진흥원의 〈문화와 ABB결합지원〉, 전라남도문화재단의 〈아트&테크 융복합 창제작 지원〉사업이 있음

[표 14] 서울문화재단 〈예술창작 활동지원 - 다원〉 사업 개요

서울문화재단 〈예술창작 활동지원 - 다원〉[11)]	2023-2024

사업목적	다원예술 작업세계 형성 및 안정화, 가치 확장

10) 2023년 예술과기술융합지원 사업 유형3 우수작품 후속지원 심의총평 중 "선정된 사업들은 기존 작품에서 미진했던 한계와 시행착오, 그리고 이를 수정 보완할 기술방법 등을 매우 구체적으로 제시하고 있어서 향후의 진척을 가늠"에서 볼 수 있듯, 선정된 작품 대다수가 예술작품의 보완 측면에서 지원하였음

11) 서울문화재단 (https://www.sfac.or.kr)

지원대상	2024년 예술창작활동을 통해 서울에서 작품제작 및 발표를 진행하고자하는 예술인(단체) 예술창작활동 : 창작, 실연, 연주 등 예술활동 전반을 포함
지원규모 및 지원금	2023년 기준 총 45개 예술인(단체) 선정 작품당 최대 3,500만원 이내
지원내용	지원금을 창작지원금 / 창작활동비로 나누어 지급 [창작지원금] - 창작에 소요되는 사례비, 홍보비, 제작비, 재료비, 대관료 등의 금액을 지원 [창작활동비] - 창작자의 창작과정 전반의 활동을 인정하여 지원하는 금액 - 신청자(단체)별 정액 300만원 교부 / 별도 증빙이 필요치 않음
운영방향 및 특이사항	지원금을 제외한 별도의 추가 지원은 존재하지 않음 2023년의 경우, 첫 발표 이후 3년을 기준으로 A트랙과 B트랙으로 나누어 모집을 진행하였으나, 2024년도 지원사업의 경우 다원 분야에 한정하여 트랙 구분이 존재하지 않음 다원예술의 세부 분야를 융복합형, 실험, 기타로 나누어 모집함

[표 15] 대구문화예술진흥원 〈문화와 ABB결합지원〉 사업 개요

대구문화예술진흥원 〈문화와 ABB결합지원〉[12]	2023

사업목적	예술적 창의성과 표현을 확대한 새로운 예술창작에 대한 지원으로 다양한 첨단기술 융합 창작모델 발굴 기술융합 예술창작을 통한 예술성 확장 및 이를 통한 신규 관객 개발 등 기초예술 향유 활성화
지원대상	공고일 기준 대구광역시에 소재하는 전문예술단체 공고일 기준 대구광역시에 거주하며 주소지를 둔 전문 예술인
지원규모 및 지원금	총 7건 (실연형 4작품 / NFT형 3작품) 작품당 최대 4000만원 이내
지원내용	기술융합 문화콘텐츠(공연, 전시 등) 창제작 관련 직접 경비 지원 실연형 : 기술료, 장비임차료, 대관료, 홍보비 등 제작 직접경비 NFT형 : NFT 콘텐츠 창작에 필요한 직접경비 (활동비, 창작공간 단기 임차료, 재료비, NFT 발급비 등)
운영방향 및 특이사항	예술과 첨단기술의 접목을 통한 창의성과 예술성 확장이 높은 신작 우선 지원 실연형과 NFT형으로 나누어 공모 진행 - 실연형 : 공연, 전시 등 완성형 단계의 기술융합 작품 제작 - NFT형 : 지역 문화예술 NFT 콘텐츠 제작

12) 대구문화예술진흥원 (https://dgfca.or.kr)

[표 16] 전라남도문화재단 〈아트&테크 융복합 창제작 지원〉 사업 개요

전라남도문화재단 〈아트&테크 융복합 창제작 지원〉[13]	2023

사업목적	과학기술을 활용한 예술창작을 지원하여 예술적 창의성과 표현이 확대될 수 있도록 돕고, 이를 통해 예술적 가치 확장 및 도민 향유 확대에 기여, 지역 문화자원을 활용한 미래지향적 융복합 문화예술 콘텐츠 개발을 통해 대내외에 지역 문화예술의 우수성 및 독창성 확장
지원대상	전남 거주 또는 출신 문화예술 단체 및 예술인 - 출신 : 전남 출생 또는 전남 소재 학교(초,중,고등,대학(원)) 졸업생, 대학(원) 재학생
지원규모 및 지원금	총 4건 내외 작품당 최대 5천만원 이내
지원내용	예술x기술융합 작품 창제작 및 경비 지원 재단 진행 워크숍, 컨설팅 등 참여
운영방향 및 특이사항	창제작에 활용되는 기술 구현 가능한 기술분야 전문가 매칭 필수 전남 도내에서 공연, 전시 또는 이에 준하는 활동을 통한 작품 발표 우대사항 : 전남 문화자원을 주제로 하거나 활용한 창제작 작품
	추가 트랙으로 아트&테크 융복합 창제작 지원 [지역자원 활용 문화예술 콘텐츠 개발 공모]를 별도로 진행함 - 관광상품 개발 등 부가가치 창출 산업과 연계할 수 있는 기초 콘텐츠 발굴을 목적으로 함 - 전라지역 문화자원을 소재로 기술을 활용한 창제작 작품을 제작하여 공연, 전시 또는 이에 준하는 활동을 선보여야 함 - 기존 사업과는 다르게 지원대상에서 지역 제한 없음 - 총 2건 내외, 작품당 최대 6천만원 이내 지원

○ 창제작을 지원하는 사업의 경우, 지역에 기반한 광역 문화재단에서 주로 찾아볼 수 있음
- 광역 문화재단의 사업은 공통으로 해당 재단이 속한 지역에서의 전시와 공연으로 지원을 제한
- 이러한 제한을 통해 단순 창제작만을 목적으로 하는 것이 아닌 해당 지역의 관객 향유를 목적으로 한다고 볼 수 있으나 지원의 내용 자체는 창제작에 맞춰져 있음

○ 각 사업의 특이점은 다음과 같음
- 서울문화재단 : 대다수의 융합예술지원이 4차산업혁명 기술과 연계한 기술융합에 초점을 맞추고 있다면, 서울문화재단의 경우 기술 융합뿐 아니라 실험 및 기타 등의 세부 분야를 통해 다원 예술 전반에 대한 지원을 진행함
- 대구문화예술진흥원 : 타 지원사업과는 다르게 NFT 형태의 작품 제작을 지원함
- 전라남도문화재단 : 한국문화예술위원회의 〈예술과기술 융합지원〉과 가장 유사한 사업 구조를 갖고 있으나 차이점으로는 지역자원을 활용한 문화예술 콘텐츠를 집중적으로 지원함

○ 한국콘텐츠진흥원의 경우, 기관의 미션에 따라 예술작품을 포함한 융복합 콘텐츠 전반을 지원함
- 기초예술 분야가 아닌 게임, 대중음악, 패션 등의 콘텐츠 분야까지 지원
- 법인사업자로 지원이 가능한 사업이 많기 때문에 개인/소규모 팀 단위의 예술가들이 지원할 수는

13) 전라남도문화재단 〈아트&테크 융복합 창제작 지원〉 (http://www.jncf.or.kr)

없는 사업임

- 하지만 기업에서의 제작 운영 방안에 따라 예술가와 함께 콘텐츠를 제작하는 등의 방식으로 예술가에 대한 참여 가능성은 존재함

[표 17] 한국콘텐츠진흥원 〈실감콘텐츠 제작지원(선도형, 진입형)〉 사업 개요

한국콘텐츠진흥원 〈실감콘텐츠 제작지원(선도형, 진입형)〉[14]	2023

사업목적	우수한 실감콘텐츠의 발굴과 지원으로 산업역량 강화 및 시장 활성화 기반 구축
지원대상	중소제작사(법인) 문화,체육,관광 전 분야 기술 기반 모든 신기술 융합 콘텐츠 전반
지원규모 및 지원금	(선도형) 총 6건 내외 / 과제당 최대 10억원 이내 (진입형) 총 6건 내외 / 과제당 최대 3억원 이내
지원내용	융복합 콘텐츠 제작에 필요한 직접 비용 지원
운영방향 및 특이사항	작품 제작보다 상용화(사업화) 가능한 기술 및 콘텐츠 개발 지원 실감콘텐츠 관련 제작완료 및 유통에 성공 경험이 있는 기업만 지원 가능

[표 18] 한국콘텐츠진흥원 〈콘텐츠문화광장 융복합 콘텐츠 시연지원〉 사업 개요

한국콘텐츠진흥원 〈콘텐츠문화광장 융복합 콘텐츠 시연지원〉	2023

사업목적	융복합 콘텐츠 산업 활성화 및 콘텐츠 투자 활성화를 위한 시연 지원 문화예술과 첨단기술의 융복합콘텐츠 창.제작 활성화에 기여
지원대상	다양한 문화콘텐츠와 첨단기술을 통해 실험적이고 혁신적 융합을 시도하고자 하는 법인사업자 (개인사업자 지원 불가)
지원규모 및 지원금	총 10건 내외 총 6억5천만원
지원내용	융복합 콘텐츠 제작에 필요한 시설, 장비 임차료 등 실비 지원 3개 과제 : 1억원 / 7개 과제 : 5천만원
운영방향 및 특이사항	첨단기술 기반의 융복합 콘텐츠 제작지원 예) AR,MR 퍼포먼스, 미디어아트, 로보틱스, 인공지능 프로젝트 등 콘텐츠문화광장 인프라 활용 시 사용계획 제시 필요 최종 시연 외부 공간 활용 가능하나 대관비용 편성 제한

14) 한국콘텐츠진흥원 (https://www.kocca.kr)

나. 교육 - 작품 창제작 연계 지원사업

■ 기술 융합 교육과 작품 창제작의 연계 사례

○ 2010년대 후반부터 융합예술 분야가 4차산업 기술을 적극적으로 접목하기 시작하면서 기술 분야의 전문 인력 수급이 필요함

○ 한국문화예술위원회의 〈예술과기술 융합지원〉 사업은 유형2. 기술융합 창제작 지원 사업에서 작품 제작 시 기술 전문가 참여를 필수로 함

○ 예술 분야에서 4차산업 기술에 대한 필요성과 중요성은 인지하고 있지만 정책이나 교육하는 곳에서 필요성만 강조할 뿐, 실제로 인력개발을 위한 기관이 부재하다는 논의가 활발히 이루어짐

○ 기술 융합형 작품의 경우, 예술가가 기술에 대한 교육을 수용함으로써 작품에 사용되는 기술의 완성도를 높일 수 있고 이는 작품 자체의 완성도에도 영향을 미침

○ 장기적인 관점에서 봤을 때, 기술을 사용하는 예술가 그룹의 양적 증가를 유도하므로 기술 융합예술 분야의 생태계 조성에도 유의미한 영향을 끼칠 것으로 예상됨

○ 이러한 관점에서 단순 작품 창제작 뿐만 아니라 사전 교육 프로그램을 운영하며 예술가의 기술 교육을 지원하는 사업이 증가함

[표 19] 예술경영지원센터 〈슈퍼테스트베드 지원〉 사업 개요

예술경영지원센터 〈슈퍼테스트베드 지원〉[15]	2023

사업목적	아트코리아랩의 장비, 공간과 연계된 예술인 맞춤형 교육, 예술 실험 지원까지 연결되는 지원을 통해 예술가에게 다양한 기술 실험 기회를 제공, 기술 진입 장벽을 낮춤으로서 창제작 영역 확장 기회 제공
지원대상	예술가 및 팀(단체) - 팀의 경우 최대 2인까지 참여 가능
지원규모 및 지원금	총 40명(팀) - 4개 과정, 과정별 최대 10명(팀) 작품당 개인 최대 750만원, 단체 최대 1000만원
지원내용	기술역량강화 교육, 멘토링 및 실험지원금 지원
운영방향 및 특이사항	융합 기술 분야를 4개로 제한하여 나누어 모집함 1) 이머시브 사운드 LAB 2) XR 메타버스 3) 프로젝션 맵핑 LAB 4) 인터렉션 키네틱 LAB 전체적인 운영은 교육-작품 창제작-성과 공유의 순으로 진행됨 1) 예술인 맞춤형 교육 및 멘토링 진행 - 총 7차시, 28시간 운영 (7-8월, 2개월간) - 테크멘토/메타멘토/퓨처멘토로 멘토진을 나누어 운영 - 테크멘토 : 기술전문가 (기술 교육 진행) - 메타멘토 : 기획/비평전문가 (아이디어 기획 고도화) - 퓨처멘토 : 현장전문가 (작품 제작 도움)

	2) 예술실험 테스트 베드 - '실험'과 '과정' 중심의 창제작 프로젝트 진행 - 결과물(작품)의 형태는 자유 3) 결과공유 - 아트코리아랩 통합 성과공유회 참여 - 사업 결과물을 쇼케이스/전시 및 렉쳐 등 다양한 방식으로 공유 2023년 사업에서는 실험을 중심으로 하고, 2023년 사업에 선정된 작품 가운데 최대 2건을 선정하여 2024년에 완작 제작을 지원함 (최대 5천만원) PAMS와 SPAF에서의 연계 피칭 기회 제공

[표 20] 한국콘텐츠진흥원 〈뉴콘텐츠아카데미〉 사업 개요

한국콘텐츠진흥원 〈뉴콘텐츠아카데미〉	2023

사업목적	콘텐츠 산업 혁신을 주도하는 신기술 융복합 전문인재 양성 프로젝트 중심 교육(PBL)을 통한 콘텐츠 창작 활성화 신기술 융합 프로젝트의 레벨업과 결과물 및 성과 도출
지원대상	장르별 콘텐츠의 신기술 융합으로 새로운 콘텐츠 창제작에 도전하려는 개인(팀)
지원규모 및 지원금	(장기과정) 총 80명 내외 / 프로젝트 지원금 최대 6백만원 (단기과정) 총 60명 내외 / 프로젝트 지원금 최대 1천만원
지원내용	(장기과정) 교육비 전액 지원 교육생 전용 장비, SW, 공간 지원 개별 맞춤형 교육과정 운영 국내외 선도기업/기관 협력 프로젝트 실무 경험 (단기과정) 콘텐츠 제작에 필요한 기술분야 기본 교육 전담 퍼실리테이터 및 전문가 멘토링 제공 데모데이 및 우수성과 지원
운영방향 및 특이사항	장기과정 및 단기과정으로 나누어 진행 (장기과정) 2년차 교과과정으로 운영 1년차 : 공통교과(콘텐츠 산업 이해 이론) 기본교과(융복합콘텐츠 기본 툴 교육) 심화교과(버추얼프로덕션/가상시각화 제작분과 I 인터랙션/이머시브 공연 기획분과) 2년차 : 프로젝트 기반 전공 심화학습 - 기업 프로젝트 연계 인턴십 - 국내 대학 연계 공동프로젝트 - 자체 프로젝트 (단기과정) 장르별 콘텐츠를 제작하는 팀이 융합기술을 접목, 융합콘텐츠를 제작 장르 구분 : 영상 / 음악 / 전시 / 체험형 콘텐츠 융합 기술 : AI빅데이터 / 3D입체효과 / 프로젝션맵핑 / 홀로그램 / NFT / VR,AR 등 오리엔테이션 - 프로젝트 수행 - 기본교육 - 중간평가 - 데모데이 - 우수성과 지원의 프로세스 순으로 운영 퍼실리테이터 총 20명, 멘토단 총 40명 내외 참여

15) 예술경영지원센터 (https://www.gokams.or.kr)

■ 역량 강화 교육 - 네트워킹 중심 사례

○ 교육이 바탕이 된 지원사업의 경우, 창제작과 구분하여 별도로 진행되는 경우가 있음

○ 교육과 네트워킹을 중심으로 하는 지원사업은 융복합 예술 공간을 보유하고 있는 재단이나 센터에서 해당 공간을 활용하여 진행하는 경우가 대다수를 차지함

[표 21] 서울문화재단 〈융합예술 지원사업 UNFOLD X 기획자캠프〉 사업 개요

서울문화재단 〈융합예술 지원사업 UNFOLD X (이하 언폴드엑스) 기획자캠프〉	2023

사업목적	융합예술분야 기획자 양성교육 프로그램 지원 융합 예술 프로젝트의 기획자 양성
지원대상	융합 예술 프로젝트를 시도하고자 하는 창제작, 기획, 비평, 연구를 수행하는 개인 또는 단체, 프로젝트 팀 등 (콘텐츠, 전시/공연 기획 경력 3회 이상인 자)
지원규모 및 지원금	기획자 5~6인 (팀) 내외 / 프로젝트별 최대 5,000만원
지원내용	프로젝트 디벨롭을 위한 기획, 기술분야 전문가 멘토링 및 강의 프로그램 진행 (3~6월 중) 문래예술공장 발표 공간 제공 (9~11월 중)
운영방향 및 특이사항	작품 제작이 아닌 융합예술분야 기획자를 양성하기 위한 프로그램 동일한 사업 내에 창제작 지원 사업을 별도 운영

[표 22] 국립아시아문화전당 〈ACC 전문인〉 사업 개요

국립아시아문화전당 〈ACC 전문인〉[16]	2023

사업목적	융합형 창의 인재 양성을 위한 교육 프로그램, ACC와 지역 문화예술 현장 전문가 등 다양한 인프라를 바탕으로 문화예술 현장에서 요구하는 실무형 인재 성장을 목표
지원대상	창제작 역량을 키우고 싶은 창작자, 예술가
지원규모 및 지원금	과정별 상이 과정별 약 15명 내외 / 별도의 지원금 없음
지원내용	예비전문가를 대상으로 하는 〈직군탐색 과정〉, 〈콘텐츠 발굴, 실행 과정〉 전문가를 대상으로 하는 〈예술인력 역량강화 과정〉으로 구성 〈콘텐츠 발굴, 실행 과정〉 - ACC 전문인 콘텐츠 발굴 PART1 (문화예술 분야에 대한 기본 이론 교육) - ACC 전문인 콘텐츠 발굴 PART2 (장비·소프트웨어 프로그램 등 실습 교육) - ACC 전문인 콘텐츠 발굴 PART3 (창작현장 참여 및 가상 콘텐츠 발표) - ACC 전문인 콘텐츠 실행 (발굴 교육과정 우수 수료자 대상 / 실제 실행에 대한 지원) 〈예술인력 역량강화 과정〉 - 실감콘텐츠 창작을 위한 언리얼엔진 워크숍 - 언리얼엔진과 모션캡처를 활용한 미디어 퍼포먼스 제작 워크숍
운영방향 및 특이사항	교육특화 사업으로 진행됨 단기과정(최대 1개월 내외) 중심으로 진행되는 교육 프로그램의 특성상 작품에 대한 실질적인 제작보다는 실습, 실험을 중심으로 진행됨 작품 제작을 위한 별도의 지원금은 없음 ACC 보유 장비, 숙소 등의 지원

○ 위의 지원사업 외에도 단기 과정 중심의 교육 - 네트워킹 프로그램을 운영하는 기관은 다음과 같음

[그림 18] 부천아트벙커 운영 미디어아트 클래스 (출처 : 부천아트벙커)



○ 부천아트벙커[17)]
- 부천문화재단이 운영하는 복합문화공간
- 전시 및 공연뿐 아니라 교육 프로그램 제공
- 5~6회차 분량의 단기 과정으로 구성된 코딩 기반의 미디어아트 클래스 등 운영

○ 광주미디어아트플랫폼[18)]
- 광주시의 미디어아트 관련 특성화 정책을 총괄적으로 수행하는 컨트롤 타워
- 음향 테크니션 양성 과정 및 미디어아트 아카데미 강좌 운영

○ 아트센터나비[19)]
- 최신 기술에 대한 비판적인 시선, 창작 지원, 아이디어 공유 및 새로운 사회적 운동의 원동력이 될 수 있는 커뮤니티 구축을 위한 전시, 레지던시, 해커톤, 워크숍, 이벤트, 나비랩(오픈랩), 나비스쿨, 나비아카이브 운영
- 다학제간 교류 활성화, 공유와 협업, 창작 문화 가치의 지속적 확산 추구

다. 작품 창제작 - 관객 향유, 유통 연계 지원사업

■ 작품 성과 공유를 통한 관객 향유 및 유통 확대 사례

○ 융합예술 지원사업의 대다수는 단순히 작품의 창제작 뿐 아니라 제작된 작품을 관람하는 관객 향유의 측면에서 관객의 수를 증가시키고 작품의 유통을 활성화하고자 함

○ 지원계획서에서도 작품의 홍보방안 등을 작성하도록 하고, 지원사업 선정작에 대한 통합 홍보를 지원하는 사업이 다수를 차지함

○ 그러나 단일 작품의 전시 혹은 공연은 한정된 공간, 홍보 채널의 부재 등으로 인해 관객층의 유입 증가에 명백한 한계가 있음

○ 대다수의 지원사업 결과물 발표가 공연장 혹은 전시장을 벗어나 일반 상업공간 및 유휴공간을 적극 활용함에 따라 기존의 예술 관객층뿐 아니라 보다 넓은 범위의 관객 향유가 가능해짐

○ 따라서 지원 사업에 참여하는 창제작 작품을 페스티벌 혹은 성과공유회의 형식으로 공유하는 장을 마

16) 국립아시아문화전당 (https://www.acc.go.kr)
17) 부천아트벙커 (https://artbunkerb39.org/)
18) 광주미디어아트플랫폼 (http://gmap.gwangju.go.kr)
19) 아트센터나비 (https://www.nabi.or.kr)

련함으로써 관객층을 확보하고 추가로 작품의 유통까지 활성화하는 방식을 취하는 사업이 증가함

○ 창제작 작품을 공유하는 페스티벌 혹은 성과공유회의 경우 단순히 작품 전시나 공연뿐 아니라 추가적인 워크숍, 네트워킹 등의 프로그램을 통해 융합예술 생태계 조성에 도움을 주고자 함

[표 23] 예술경영지원센터 〈사운드 & 테크놀로지 창작 랩 예술가 지원〉 사업 개요

예술경영지원센터 〈사운드 & 테크놀로지 창작 랩 예술가 지원〉	2023

사업목적	기술 융합적인 관점에서 사운드가 다양한 방식으로 활용된 공연예술 작품의 중장기 개발 및 유통 1) 오디오 비주얼 퍼포먼스 2) 사운드&뉴뮤직 퍼포먼스 3) 사운드 인스톨레이션 4) 사운드 스케이프 5) 인터랙티브 사운드 아트 등
지원대상	예술가 및 단체
지원규모 및 지원금	총 최대 4명 / 각 500만원 내외
지원내용	실험 및 사전 리서치 지원금 지급, 중장기 작품 개발 기회 제공, 국내외 유관기관 협력 플랫폼 제공 〈예술과 기술 국제모임 1, 2〉 작가 소개 및 리서치 계획에 대한 발표 진행 국내외 사운드 관련 예술가 및 기관들과의 네트워킹 진행 〈사운드 테크놀로지 랩 1차 합동 워크숍〉 사운드 및 과학 담론에 대한 전문가 강의 진행 개별 예술가 리딩 워크숍 진행 〈결과물 제출〉 2023년 리서치 결과보고서 2024년 프로토타입 계획안 제출
운영방향 및 특이사항	2023년 선정자 대상 2024년 제한 공모 시행 - 최종 선정 및 프로젝트 개발 지원금 지급 - 2024년 서울국제공연예술제 외 국내외 플랫폼 유통 추진

[표 24] 서울문화재단 〈융합예술 지원사업 - 서울융합예술페스티벌 언폴드엑스 전시 참여〉 사업 개요

서울문화재단 〈융합예술 지원사업 - 서울융합예술페스티벌 언폴드엑스 전시 참여〉	2023

사업목적	융합예술분야 창제작 지원 서울융합예술페스티벌 언폴드엑스를 통해 작품 발표
지원대상	페스티벌을 통해 예술 프로젝트, 작품을 발표하고자 하는 창제작자(단체)
지원규모 및 지원금	총 5~6팀 내외 최대 각 5000만원
지원내용	2023년 9~10월 중 진행 예정인 제 2회 서울융합예술페스티벌을 통해 융합예술 프로젝트/작품을 발표, 결과발표 시 통합 홍보 진행
운영방향 및 특이사항	언폴드엑스의 경우 2020년부터 진행된 사업이지만 그 전신이 "다빈치 크리에이티브", "다빈치 아이디어 공모"이기 때문에 2010년부터 지속된 사업으로 판단함

[표 25] 현대자동차 제로원 <제로원 플레이그라운드 (제로원 크리에이터 모집)> 사업 개요

현대자동차 제로원 <제로원 플레이그라운드 (제로원 크리에이터 모집)>[20]	2023

사업목적	아트와 테크의 결합을 통해 변화를 이끌어갈 크리에이터 모집
지원대상	인문, 예술, 사회, 기술, 비즈니스 등 다양한 분야에서 비전과 역량을 가지고 활동하는 개인 또는 팀 1) 분야 및 국적 제한 없음 2) 개인 또는 팀(5인 이하) 3) 만 19세 이상 지원 가능
지원규모 및 지원금	총 약 20명 프로젝트 지원금 최대 각 1억원
지원내용	제로원 크리에이터 스튜디오와 메이커 스페이스 이용 전문가 매칭을 통한 프로젝트 고도화 및 국내외 워크샵 프로그램 진행 크리에이터 홍보 및 국내외 쇼케이스 기회 제공 활동 기간 종료 후 알럼나이, 랩 프로그램 선발을 통한 후속 지원
운영방향 및 특이사항	참가자 개별 프로젝트 뿐 아니라 참가자간의 협업 프로젝트 중시 작품 제작 뿐 아니라 워크숍, 세미나 등의 프로그램을 통해 작품 제작 과정에 대한 중요도를 높임 페스티벌 형태의 "제로원 데이"를 통한 작품 전시 및 홍보 진행

[표 26] 파라다이스문화재단 <파라다이스 아트랩> 사업 개요

파라다이스문화재단 <파라다이스 아트랩>[21]	2023

사업목적	예술의 현재를 탐색하고 미래 가능성을 제시하는 장을 마련 동시대 예술 흐름을 반영한 테마형 사업 구상 장소특정형 예술경험을 창조하기 위한 협력 강화
지원대상	한국 국적의 아티스트 (개인 혹은 단체)
지원규모 및 지원금	총 약 7명(팀) 각 2000~3000만원
지원내용	작품 제작비 지원 페스티벌 기술 지원 - 각 작품 전기 공급을 위한 설비 - 조명, 음향 협의 후 지원 - 작품 설치에 대한 자문 통합 프로모션 지원 - 온라인 아카이빙 - 언론, 온오프라인, SNS 등 통합 프로모션 - 국내외 관계자, 기관 대상 작품 PR 협력 네트워크 - 파라다이스 문화재단 파트너로 협력 네트워크 구축
운영방향 및 특이사항	작품 유형의 제한이 존재함 (Performance / Installation / Audiovisual) 파라다이스 시티 내 지정공간에서 전시 필수 - 크로마 외벽, 야외광장 LED 타워, 플라자, 가상공간 각 년도별 파라다이스 아트랩 페스티벌의 주제에 맞춘 작품 제안 필요

20) 현대자동차 제로원 (https://www.instagram.com/zer01ne.zone)
21) 파라다이스아트랩 (https://pcf.or.kr/program/art_lab)

라. 시사점

■ 국내 융합예술 지원사업 구조 다변화

○ 융합예술 창제작을 위한 지원과 융합예술의 한계를 극복하고자 하는 지원사업의 변화

- 2010년 서울문화재단의 '다빈치아이디어'를 통해 기술 기반의 창작을 지원하는 융합예술 지원사업이 시작되었고 2017년 한국문화예술위원회에서 융합예술 지원 정책이 시행됨에 따라 기초 예술 분야에서의 융합예술 지원사업이 활성화됨
- 작품 창제작을 직접적으로 지원하는 사업 외에도 인재 양성과 유통 확산의 측면을 강조하는 사업도 실행됨
- 최근 국내 대학에서 융합예술 분야에 대한 정규교육 과정이 신설되고 있지만 새로운 기술이 계속해서 등장하고 있기 때문에 재교육에 대한 필요성이 증가함
- 작품 창제작과 더불어 융합 기술에 대한 교육이 선행되는 지원사업을 통해 예술가에게 필요한 기술 교육이 가능할 것이라 기대할 수 있음

○ 성과 공유를 기반으로 한 관객 향유 및 유통 확산

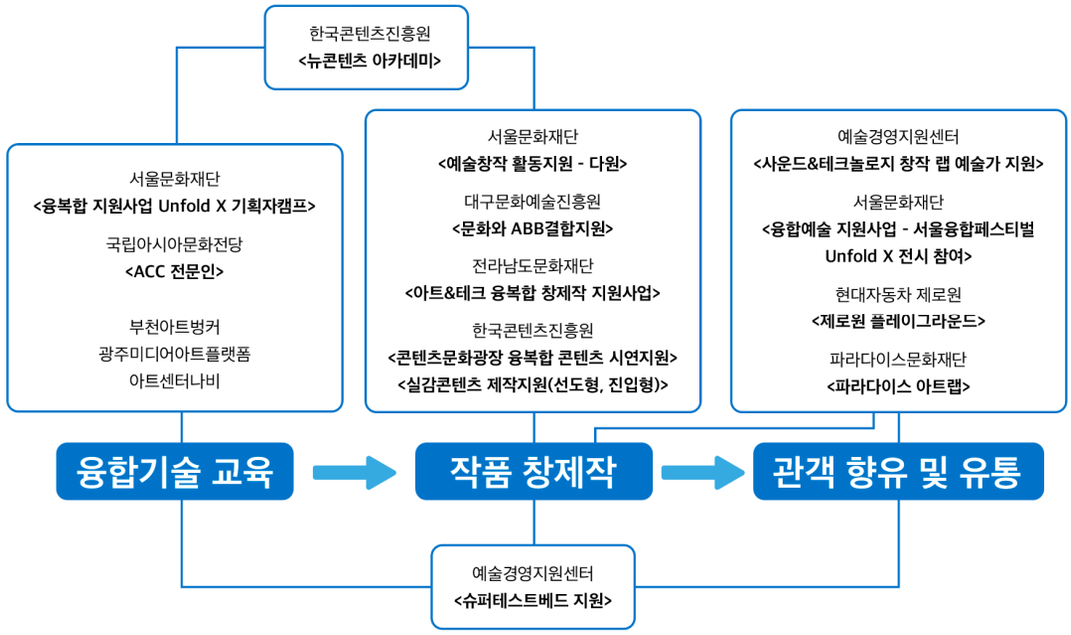
- 지원 사업을 통해 창제작되는 작품 성과공유의 장을 마련, 이를 기반으로 네트워킹 및 워크숍, 작품 홍보, 유통 등의 기능을 확보하고 종국적으로 융합예술 생태계 조성에 기여

■ 융합 기술 교육 - 작품 창제작 - 성과 공유를 통한 관객 향유 및 유통으로 이어지는 융합예술 지원사업 구조 확인

○ 국내 융합예술 지원사업은 단순 작품 창제작 이외에도 교육을 통한 인재 양성과 페스티벌, 성과공유회 등을 통한 관객 향유 및 유통 확산 등의 측면에서 다변화되었음

○ 이를 도식화하여 각 지원사업의 위치를 확인하면 다음 그림과 같음

[그림 19] 융합예술지원 사업의 구조 다변화 도식표



■ 사업 구조 다변화 속 작품 창제작에 대한 지원 유지

○ 지원 사업의 구조는 다변화되었으나 작품 창제작 지원은 대다수 사업의 핵심으로 고정됨

- 교육사업 중 소수를 제외하고 대다수의 사업은 교육 이후 작품 창제작을 진행하거나 작품 창제작을 지원한 후 성과공유회, 페스티벌에 참가하는 등의 방식으로 진행됨
- 즉, 순수하게 교육을 목적으로 하거나 기존 제작된 작품 섭외를 통해 페스티벌을 개최하는 등 작품 창제작과 무관하게 사업이 진행되는 경우는 극소수의 사례로 분류됨
- 이는 융합예술 사업의 구조가 다변화되고 있지만 작품 창제작 지원이 기본적으로 전제되어야 함을 의미함

○ 작품 창제작을 목적으로 하지 않는 지원사업 구조 개발의 필요성

- 대부분의 사업이 궁극적으로 작품 창제작을 목적으로 하기 때문에 유사한 사업구조를 갖는 경우가 많음
- 2017년 한국문화예술위원회의 〈융복합무대기술 매칭지원〉을 시작으로 다양한 사업들이 융합예술 지원을 진행해오며 다양한 융합예술 작품이 탄생하고 있음
- 보다 다양한 구조의 사업을 전개함으로써 연구, 워크숍, 네트워킹 등의 기능뿐 아니라 기존의 융합예술 작품을 재유통하거나 레파토리화 할 수 있도록 하는 등의 방안 마련이 필요함

3. 해외 융합예술 지원사업 사례

가. 디지털 문화 사업 중심의 지원사업

■ 디지털 문화예술 활동을 지원하는 지원사업 사례

○ 국내에서는 융합예술이라는 용어를 통해 실험적 작품 활동 및 예술과 기술의 융합을 장려하고 있으나, 해외의 사례에서는 실험적 작품 기반의 융합예술을 일반적 예술 활동의 범주에 포함시킴

- 영국 Arts Council의 Developing Your Creative Practice(DYCP) 사업은 개별 예술가들이 창의적인 활동을 할 수 있도록 하는 사업으로서 프로젝트 당 최대 10,000파운드를 지원함. 교육, 연구, 아이디어 개발, 네트워킹, 새로운 작품 제작 등의 모든 활동을 지원하며 분야에 대한 구분 없이 모든 예술 활동을 지원함

○ 예술과 기술 융합의 경우, 대다수의 해외 사례에서 포괄적인 개념의 기술보다 “디지털(Digital)”이라는 구체적 용어를 사용하여 펀드의 명칭을 결정지음

○ 단순 작품의 창제작 뿐 아니라 디지털 문화 전반에 걸친 비즈니스 모델 구축 등의 사업적 아이디어도 포함하는 지원 사업도 있음

○ 대표적인 사례로는 캐나다의 “Canada Council for the Arts”, 네덜란드의 “Creative Industries Fund NL”, 독일의 “Federal Cultural Foundation” 등이 있음

■ 캐나다 예술위원회 (Canada Council for the Arts)[22)]

○ 캐나다 예술위원회는 캐나다의 주요 연방기관으로, 예술 작품의 연구 및 제작, 관람을 촉진하고 장려하는 역할을 수행함

○ 캐나다 예술위원회의 주요 목표는 예술에 대한 대중의 접근성 향상, 국내외의 캐나다 예술 촉진, 창의적 표현과 혁신 장려 등이 있음

○ 캐나다 예술위원회의 지원사업은 크게 일반적인 보조금 사업과 전략 자금 사업으로 나눌 수 있음. 일반적인 보조금 사업의 경우, 신규 및 초기 경력의 아티스트를 지원하는 트랙과 기존 아티스트 대상의 트랙, 원주민 문화 관련 트랙 등 총 6가지의 항목으로 나뉨

○ 전략 자금 사업에서는 디지털 전략 기금 항목이 2017년 신설되어 2021년까지 5년간의 전략 계획을 통해 예술 부문의 디지털 변혁을 촉진하고자 함

○ 디지털 전략 기금은 작품 창제작에 디지털 기술을 사용하는 것이 아닌 예술 단체 및 조직의 디지털 접근성 향상을 목적으로 계획됨

○ 해당 기금을 통해 선정된 사례를 살펴보면 국내 한국문화예술위원회의 “온라인 미디어 예술활동 지원사업”, “메타버스 예술활동 지원사업”과 유사함을 확인할 수 있음

- 앨버타의 “Inlimited Arts Center”는 해당 기금을 통해 장애가 있는 예술가들의 작품을 위한 디지털 플랫폼을 개발함
- 뉴펀들랜드 심포니 오케스트라(NSO)는 NSO Everywhere 프로젝트를 통해 공연을 영상 스트리밍

22) Canada Council for the Arts (https://canadacouncil.ca)

화 하여 온라인 콘서트를 개최함

○ 디지털 전략 기금은 2021년을 끝으로 현재 종료되었으며 2021-26 전략 계획의 일환으로 “Digital Generator”, “Digital Greenhouse” 라는 두 가지의 새로운 디지털 기반의 지원 사업이 도입됨
(※ 관련 내용은 제3절 해외 예술위 디지털 문화정책에서 추가적으로 다룸)

■ 네덜란드 Creative Industries Fund NL[23)]

○ 네덜란드는 예술위원회 기반의 기금 운영이 아닌 여러 문화 기금과 기관들이 예술 및 문화 프로젝트를 지원하고 있음

○ 대표적인 문화 기금은 아래 표와 같음

[표 27] 네덜란드 Creative Industries Fund NL 문화 기금

Mondrian Fund	시각 예술 분야 지원
Creative Industries Fund NL	건축, 디자인, 디지털 문화 지원
Performing Arts Fund NL	무용, 음악, 극장 등 공연 예술 지원
Netherlands Film Fund	영화 및 오디오비주얼 제작 지원
Dutch Foundation for Literature	문학 작품 및 작가 지원
Cultural Participation Fund	문화 참여 및 교육 프로그램 지원

○ 이중 디지털 문화 정책과 관련한 지원 사업을 운영하는 곳은 Creative Industries Fund NL임

○ 특히 Creative Industries Fund NL은 디지털 문화정책뿐 아니라 장르 간 크로스오버에 해당하는 작품 또한 지원함

○ Creative Industries Fund NL은 예술 단체 및 기관을 대상으로 하는 1년/2년 활동 프로그램 보조금 제도(1 and 2 year activities programme grants scheme)와 4년 기관 보조금 제도 (four-year institutional grant scheme) 등을 운영하며 이러한 보조금 제도에는 디지털 문화, 크로스오버 등에 해당하는 모든 작품이 지원 가능함

○ 디지털 문화 사업을 특정하는 지원 제도의 경우, “Digital Culture Grant Scheme” 프로그램이 있음

○ Digital Culture Grant Scheme은 디지털 문화 분야에서 혁신적이고 실험적인 프로젝트를 지원하여 창의성과 혁신을 촉진하는 데 목적을 둠

○ 단순 작품 창제작 뿐만 아니라 연구, 워크숍, 세미나 등의 활동을 포함함

○ 매년 3~4번의 보조금을 제공하며 2024년의 경우 각각 1월 / 4월 / 9월에 지원 공고를 마감함

○ 1년 단위의 전체 예산 및 회차별 예산을 공지하는 데 반하여 지원 시 개별 작품에 대한 하한액과 상한액은 존재하지 않음

- 2024년 기준 총예산은 1,550,000유로이며 1회차의 예산은 473,561유로임
- 지원금의 최종 결정은 프로젝트의 합리성과 공동 자금 조달 정도에 따라 달라짐

○ 프로젝트 보조금 외에도 대규모 프로젝트의 첫 번째 단계에 대해서는 최대 7,500유로의 시작 보조금을 신청할 수 있음. 시작 보조금을 받을 경우 지원하고자 하는 프로젝트의 구조 조사 및 전문 지식 습득을 목표로 하는 계획서 제출이 의무임

23) Creative Industries Fund NL (https://www.stimuleringsfonds.nl/en)

○ 보조금 대상자 선정 이후 해당 보조금 지원 회차의 선정작 트렌드와 선정작에 대한 설명을 게시
  - 2023년의 경우, 게임엔진과 관련한 프로젝트와 AI를 활용한 프로젝트가 많은 선정작에 관련되어 있음을 명시함

■ 독일 연방 문화재단(Federal Cultural Foundation(Kulturstiftung des Bundes))[24)]

○ 독일 연방 문화재단은 유럽 최대 규모의 공립 문화재단 중 하나로서 독일 문화미디어위원회(BKM)가 매년 3천 5백만 유로의 예산을 지원함

○ 2002년 3월 독일연방정부에 의해 설립된 이래 약 4천 개의 현대 문화 프로젝트에 자금을 지원함

○ 지원 프로그램은 크게 일반 기금(General Funding)과 프로그램 기반 기금(Programme-based Funding)으로 나뉨

○ 일반 기금의 경우, 시각 및 공연 예술, 문학, 음악, 무용, 영화, 사진, 건축 및 뉴미디어 등 모든 예술 분야의 프로젝트에 자금을 지원하기 위해 일 년에 두 번의 사업을 운용함

○ 각 신청 프로젝트는 최소 50,000유로 이상, 최대 250,000유로 미만의 자금 지원이 가능하며 최소 20% 이상의 자부담 혹은 제 3자 자금 조달이 필요함. 250,000유로가 넘는 프로젝트의 경우 심사위원단 추천에 따라 이사회 승인이 완료될 경우 지원이 가능함

○ 기존의 선정작을 확인해 보았을 때, 디지털 기술을 중심으로 한 융합예술 분야가 대거 포함되어 있음을 확인할 수 있음

○ 프로그램 기반 기금(Programme-based Funding)의 경우, 일반 자금과 다르게 특정 주제나 예술 분야에 초점을 맞춘 개별 프로그램임

○ 2023년까지 청소년 연극, 기후 중립 예술, 민족학 등의 주제를 바탕으로 총 41개의 프로그램 기반 기금 프로젝트를 운영함. 이 중에 디지털 문화 관련 프로젝트도 존재함

○ 프로그램 기반 자금 가운데 디지털 문화(Digital Culture) 프로그램은 각 단체 및 기관의 디지털 관련 사업을 장려함으로써 기술 혁신에 대응하고 발전할 수 있도록 지원하며, 총 3개의 구성으로 나뉨

[표 28] 독일 연방 문화재단 디지털 문화프로그램 기금

Digital Fund - Digital Transformation in Cultural Institutions	대상: 이미 디지털 전략을 개발하고 디지털 서비스를 시험하거나 구현한 모든 예술 분야의 문화 기관 목적: 디지털화의 과정을 더욱 발전시키고, 새로운 디지털 미학과 표현 형태를 실험하며, 디지털 프로필을 강화하기 위한 파트너십 지원 지원 규모: 최대 880,000유로 (2개 이상의 문화 기관 파트너십 기준), 추가 기관당 160,000유로 증가 총예산: 15.8백만 유로
Cultural Hackathon Coding da Vinci	목적: 문화 기관이 디지털 기술을 활용하여 문화 데이터를 공개적으로 접근 가능하게 만드는 것을 장려 구성: 독일 전역의 여러 장소에서 8회의 에디션으로 구성된 문화 해커톤
Academy for Theatre and Digitality	목적: 디지털 예술 연구와 협력을 위한 극장 전문가들 대상 장학금 지원 지원 규모: 2019년부터 2022년까지 총 54명의 극장 전문가에게 장학금 지원 총예산: 1백만 유로

24) Federal Cultural Foundation (https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/en)

○ 단순 보조금 지원에서 끝나는 것이 아니라 정기적인 Digital Labs를 개최하여 지원 단체 및 기관과 파트너십 간의 교류를 장려하고, 프로젝트의 전반적인 진행 상황을 검토함

나. 페스티벌 및 어워드 중심의 지원사업

■ 페스티벌 및 어워드를 주최하여 예술 활동을 지원하는 지원사업 사례

○ 국내의 경우 작품 제작에 대한 지원과 동시에 페스티벌이나 성과 공유회를 연계하여 작품에 대한 홍보를 진행하는 경우가 사례 조사를 통해 파악됨

○ 해외 역시 마찬가지로 페스티벌 등을 통해 작품에 대한 홍보를 극대화하고 관객 향유 기회를 확대시키는 방안을 마련하나 국내와는 다르게 작품 제작에 대한 지원을 직접적으로 진행하지 않는 경우도 있음

○ 또한 페스티벌뿐 아니라 어워드 중심의 지원사업을 통해 예술가의 인지도 및 명성을 직접적으로 향상시키는 사례도 찾아볼 수 있음

○ 대표적인 사례로는 오스트리아의 “Ars Electronica”, 일본의 “Japan Media Arts Festival”, 미국의 “SXSW(South by Southwest)”, 캐나다의 “MUTEK”, 홍콩의 “Microwave International New Media Arts Festival” 등이 있음

■ 오스트리아 Ars Electronica[25)]

○ 오스트리아의 아르스 일렉트로니카는 1979년 설립되어 오스트리아 린츠에서 “예술, 기술 및 사회”를 주제로 한 페스티벌을 개최한 이후 꾸준한 성장을 거쳐 세계에서 가장 큰 규모의 중요한 디지털 예술 페스티벌을 주최하고 있음

○ 디지털 변환 / 인간 중심의 접근 / 문화적 영향이라는 세 가지 미션과 디지털 인문주의, 예술과 기술의 상호작용, 미래 지향적 탐구라는 비전을 토대로 전 세계 예술가들과 과학자들이 협력하여 혁신적인 아이디어와 프로젝트를 개발하는 데 중요한 역할을 하고 있음

○ 페스티벌을 주최하는 것에서 시작하여, Prix Ars Electronica 어워드 구축, 아르스 일렉트로니카 센터 구축, 퓨처랩 운영 등 다방면의 사업을 운영하고 있음

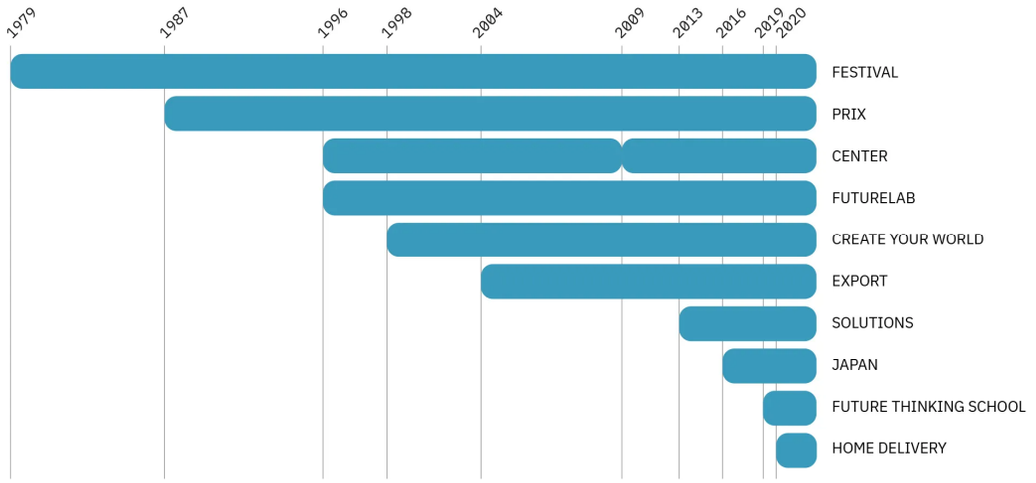
[표 29] 아르스 일렉트로니카 운영 대표 사업

페스티벌	사업 개요	활동 내용	목적
아르스 일렉트로니카 페스티벌 (Ars Electronica Festival)	매년 오스트리아 린츠에서 열리는 국제 페스티벌로, 예술, 기술, 사회의 상호작용에 초점	전시, 공연, 컨퍼런스, 워크숍 등을 통해 혁신적인 예술 작업과 아이디어를 선보임	예술가, 과학자, 기술자들이 모여 협력하고, 디지털 시대의 중요한 이슈를 논의
Prix Ars Electronica	디지털 예술, 애니메이션, 인터랙티브 아트 등 다양한 카테고리에서 혁신적인 작업을 하는 예술가들을 인정하고 지원하는 국제 경쟁 어워드	수상자들에게는 상금, 전시 기회, 국제적인 인지도 향상 등이 제공	창의적이고 혁신적인 디지털 예술 작업을 장려하고, 이 분야의 우수한 예술가들을 세계적으로 알리기 위함

25) Ars Electronica (https://ars.electronica.art/)

페스티벌	사업 개요	활동 내용	목적
아르스 일렉트로니카 센터 (Ars Electronica Center)	"미래의 박물관"으로 불리며, 인터랙티브 전시와 교육 프로그램을 통해 디지털 예술과 기술의 최신 동향을 소개	인공지능, 로봇공학, 바이오아트 등 다양한 분야의 전시와 워크숍을 제공	방문객들에게 디지털 시대의 중요한 주제와 기술에 대한 이해를 높이고 참여를 유도
아르스 일렉트로니카 퓨처랩 (Ars Electronica Futurelab)	예술가와 과학자의 국제적이고 다학제적 팀이 미래를 연구하는 실험실 및 스튜디오	인터랙티브 시나리오 개발, 디지털 혁명의 중요한 측면을 대중에게 소개하고 민주적인 논의를 촉진	예술과 기술의 융합을 통해 미래의 삶을 탐구하고 새로운 가능성을 모색
아르스 일렉트로니카 익스포트 (Ars Electronica Export)	전 세계 다양한 지역에서 전시, 이벤트, 워크숍을 조직	예술과 문화, 과학과 교육, 비즈니스와 산업의 파트너들과 협력하여 국제적인 프로젝트를 진행	예술과 기술의 융합을 전 세계적으로 확산시키고, 다양한 문화적 교류를 촉진

[그림 20] 아르스 일렉트로니카의 역사 (출처: Ars Electronica)



○ 아르스 일렉트로니카 페스티벌(Ars Electroncia Festival)은 매년 약 9월경에 총 5일 정도의 기간 동안 오스트리아 린츠에서 개최되며, 2023년의 경우 88,000명의 방문객, 88개국 1,542명의 예술가, 과학자, 개발자, 디자이너 및 활동가가 참여하였음. 린츠의 14개 장소에서 650개의 전시와 575개의 이벤트를 개최함

○ 아르스 일렉트로니카 페스티벌의 구체적인 주요 특징을 열거하면 다음과 같음

- 다양한 프로그램: 페스티벌은 전시, 공연, 워크숍, 컨퍼런스, 대화 세션 등 다양한 형태의 프로그램을 포함하고 이러한 프로그램들은 예술가, 과학자, 기술자, 이론가들이 참여하여 다양한 관점과 아이디어를 공유함
- 국제적 참여: 전 세계에서 온 예술가, 연구자, 학자, 학생, 기술 전문가들이 참여하여 글로벌 네트워크를 형성함. 참가자들에게 국제적인 협력과 교류의 기회를 제공
- 혁신적인 예술 작업: 디지털 예술, 인터랙티브 아트, 전자 음악, 컴퓨터 애니메이션 등 다양한 분야에서 혁신적인 예술 작업을 선보임
- 사회적, 기술적 이슈 탐구: 페스티벌은 인공지능, 가상현실, 로봇공학, 생명공학 등 현대 사회와

기술의 중요한 이슈들을 다룸.

- 창의적인 교육 및 학습 기회: 워크숍과 세미나를 통해 참가자들은 새로운 기술과 예술적 기법을 배우고, 창의적인 아이디어를 실험할 수 있음
- 문화적 다양성: 다양한 문화적 배경을 가진 참가자들이 모여 예술과 기술의 다양한 형태와 표현을 탐구

○ Prix Ars Electronica는 1987년부터 시작되었고 디지털 예술 분야에서 가장 명망 있는 국제적인 어워드 중 하나임. 아르스 일렉트로니카 페스티벌의 핵심적인 부분으로 예술가들에게 국제적인 무대를 제공하며 혁신적인 예술 작업과 기술적 성취를 인정하고 격려하는 데 중점을 둠

○ 수상의 카테고리는 시대에 따라 변화하고 새로운 트렌드와 기술 발전을 반영함. 2023년의 경우, [뉴 애니메이션 아트], [디지털 뮤직 & 사운드 아트], [AI & 라이프 아트], [u19-create your world(오스트리아 거주 19세 이하 유소년 아이디어 지원 분야) 등 총 네 개 부문으로 이루어짐

○ 각 부문에서 디지털 예술의 아카데미상으로 불리기도 하는 대상 '골든 니카(Golden Nica)'와 '특별상(Award of Distinction)', '영예상(Honorary Mention)'을 시상함

○ Prix Ars Electronica 외에도 European Union Prize for Citizen Science, AI in Art Award, Ars Electronica Award for Digital Humanity, S+T+ARTS Prize를 공동 운영하여 한 번의 제출로 총 5개의 어워드에 참여할 수 있음

[그림 21] 2022 PRIX Ars Electronica 시상식 (출처: Ars Electronica)



■ 일본 Japan Media Arts Festival[26)]

○ 일본 미디어 아트 페스티벌은 1997년부터 일본 문화청이 주최하는 국제적인 페스티벌이자 어워드로, 다양한 미디어아트 작품들을 선보이고 격려하는 것을 목적으로 함

○ 예술, 엔터테인먼트, 애니메이션, 만화 등 네 가지 주요 분야로 나누어 혁신적인 작업을 하는 예술가를 발굴하고 지원함

○ 명칭은 미디어 아트 페스티벌이지만, 수상작 가운데에는 공연, 설치예술 등 융합예술 전반을 포괄하고 있음

26) Japan Media Arts Festival (https://j-mediaarts.jp/en/)

- 예술 분야에서도 작품들의 분류를 Media performance, Media Installation, Interactive Art(Digital Art), Video Installation, Sound Installation 등으로 나눔

○ 공식적인 공고를 통해 작품을 모집하며 수상작을 선별하고 이를 페스티벌 기간 동안 전시함. 페스티벌 기간에는 인터랙티브 설치, 사진, 게임, 만화, 애니메이션, 음악 등이 포함된 작품이 전시됨. 이를 통해 예술가에게 국제적인 인지도를 얻을 기회 제공

○ 페스티벌 기간 동안은 작품의 전시뿐 아니라 워크숍, 강연, 토론 세션 등을 통해 참가자에게 교육적인 경험과 네트워킹의 기회를 제공

○ 문화청의 정책 변화에 따라 2023년부터는 개최하지 않는 것으로 결정됨

○ 수상작품이나 심사위원회 추천작품으로 선정된 일본 내 예술가의 창작활동을 지원함

○ 2023년부터는 미디어아트 페스티벌이 열리지 않음에 따라 예술가 지원에 해당하는 미디어아트 크리에이터 육성 지원사업을 실시하기 시작함

○ 미디어아트 크리에이터 육성 지원사업은 작품 창작을 직접 지원하는 일본 크리에이터 창작 지원 프로그램과 제작된 작품의 발표를 지원하는 일본 크리에이터 발표 지원 프로그램으로 나뉨

■ 미국 SXSW(South by Southwest)[27)]

○ SXSW는 미국 텍사스 주 오스틴에서 매년 개최되는 대규모 페스티벌 및 컨퍼런스로서 음악, 영화, 인터랙티브 미디어를 포함한 다양한 분야를 아우르며, 창의적인 아이디어와 혁신적인 기술을 선보이는 국제적 플랫폼임

○ 1987년 첫 페스티벌을 개최하였으며 지역 음악 산업을 지원하고 촉진하기 위한 목적으로 시작되었음. 현재는 SXSW, LLC라는 기업의 형태로 운영되는 민간 주도의 플랫폼으로 자리잡음

○ SXSW의 인터랙티브 미디어 분야는 기술과 디지털 창의성에 중점을 두는 부문으로 혁신적인 기술과 디지털 미디어의 최신 동향을 탐구하고 있음

○ 단순히 미디어아트와 같은 예술 작업뿐 아니라 스타트업, 기술 기반 기업 등 비즈니스적인 관점에서의 최신 기술 트렌드에 대한 논의를 진행함으로써 미래의 기술과 디지털 미디어의 발전 방향에 대한 아이디어를 공유하고 있음

○ SXSW 인터랙티브 미디어 분야의 특징을 정리하면 아래와 같음

- 최신 기술 트렌드: 인공지능, 가상현실, 증강현실, 빅데이터, 사물인터넷(IoT), 블록체인 등 최신 기술 트렌드에 대한 세션과 토론을 진행함
- 패널 토론과 워크숍: 다양한 주제에 대한 패널 토론, 워크숍, 강연이 제공됨
- 네트워킹 기회: 기술 업계 전문가들과의 네트워킹 기회를 제공하여 참가자들이 비즈니스 관계를 구축하고 협력할 수 있는 기회 마련
- 혁진적인 스타트업과 제품: 새롭고 혁신적인 스타트업, 제품, 서비스가 소개되며, 이는 기술 분야의 최신 동향을 나타내는 지표로 작용함
- 인터랙티브 미디어 전시와 체험: 인터랙티브 미디어아트를 포함하여 디지털 아트, 가상현실(VR) 및 증강현실(AR) 작품, 멀티미디어 퍼포먼스 등 다양한 형태의 미디어아트 작품이 전시되어 옴. 최근에는 SXSW XR Experience를 통해 가상현실, 증강현실, 혼합현실 기술 지원을 강화함

27) SXSW (https://www.sxsw.com)

■ 캐나다 MUTEK[28)]

○ MUTEK은 디지털 예술과 전자 음악을 중심으로 한 국제적인 페스티벌이자 비영리 단체로, 2000년 캐나다 몬트리올에서 개최된 이후 매년 새로운 예술적 아이디어와 기술의 최전선을 탐구하는 데 중요한 역할을 하는 페스티벌로 손꼽힘

○ 디지털 예술과 전자 음악 분야에서 혁신적이고 선구적인 작업을 선보이는 국제적인 플랫폼을 제공하는 것이 목표임. 이에 따라 실시간 연주로 진행되는 전자 음악과 오디오 비주얼 퍼포먼스 발표에 집중하고 있으며 예술과 기술의 융합을 통해 새로운 창조적 가능성을 탐구하는 것을 미션으로 둠

○ 몬트리올을 기반으로 매년 페스티벌을 개최하며, 전 세계 여러 도시에서 지역별 행사를 개최, 글로벌 디지털 예술 커뮤니티에 기여하고 있음. MUTEK의 지역별 행사를 개최하고 있는 주요 도시는 아래와 같음

- 몬트리올(캐나다): MUTEK의 발상지이며 매년 주요 행사가 개최됨
- 멕시코 시티(멕시코)
- 바르셀로나(스페인)
- 부에노스아이레스(아르헨티나)
- 도쿄(일본)
- 두바이(아랍에미리트)

○ 지역별 MUTEK 행사는 해당 지역의 문화적 특성과 예술적 경향을 반영함

- 현지 예술가의 참여: 각 지역의 예술가들이 참여하여 지역적 특색을 반영한 작품을 선보임

○ MUTEK 페스티벌은 전자 음악 기반의 콘서트 및 오디오 비주얼라이제이션 작품 발표를 중점으로 네트워킹, 교육 프로그램을 진행함

[그림 22] MUTEK 페스티벌 (출처 MUTEK)



○ 페스티벌에서 전시 및 공연되는 작품은 초청 혹은 공식 공모를 통해 선발하거나 타 기업과의 합작 레지던시를 통해 선별되는 경우도 있음

- 제25회 MUTEK 페스티벌(2024)의 경우, 퀘백의 Avator Center와의 협력을 통해 레지던시 프로

28) MUTEK (https://mutek.org)

그램을 운영함

- Avator Center는 오디오 및 전자 예술 작품과 예술가의 연구, 창작, 제작, 보급, 출판 및 유통을 지원하는 비영리조직임
- 레지던시 프로그램은 캐나다에 거주하는 솔로 아티스트와 듀오 아티스트를 대상으로 하며 사운드 아트 작품 제작을 목적으로 Avator에 거주하며 2,300달러의 제작비 지원, Avator 스튜디오 및 장비를 지원 받음
- 해당 레지던시를 통해 제작된 작품은 MUTEK 몬트리올에서 발표할 기회를 얻음

■ 홍콩 Microwave International New Media Arts Festival[29)]

○ 마이크로웨이브 페스티벌은 1996년부터 시작된 홍콩의 뉴미디어 아트 페스티벌로 디지털 예술과 기술의 혁신적인 작업을 선보이는 데 중점을 둠

○ 초창기에는 비디오 아트 전시에서 시작하였으나 점차 그 범위를 확장하는 미디어의 영향으로 점점 다양한 미디어를 수용하는 뉴미디어 아트 페스티벌로 발전함

○ 홍콩에 기반을 둔 비영리 단체인 Videotage에 의해 주최됨. Videotage는 1986년에 설립된 미디어 아트 단체로, 비디오 아트와 디지털 미디어 예술을 촉진하고 지원하는데 중점을 두고 있음

○ 페스티벌의 프로그램은 다음과 같이 구성됨

- 주요 전시: 홍콩 시청에서 열리는 주요 전시는 페스티벌의 핵심 부분으로 혁신적인 디지털 예술 작품과 인터랙티브 미디어 설치 작품을 주로 선보임
- 프로젝트룸: 별도의 장소에서 열리는 보다 소규모로 진행되는 전시로서 실험적이고 대안적인 작품을 전시함
- 워크숍과 강연: 예술가, 기술 전문가, 학자들이 참여하는 워크숍과 강연 프로그램 운영
- 아티스트 토크: 예술가들이 자신의 작업에 대해 이야기하고 창작 과정과 예술적 비전을 공유하는 세션
- 스크리닝 프로그램: 특정 주제에 맞춰 영상 작품을 상영하는 프로그램

다. 특정 분야 및 주제 중심의 지원사업

■ 특정 분야나 주제를 명시하는 지원사업 사례

○ 대부분의 지원사업은 작품의 소재나 주제를 명시하지 않고 공모하는 경우가 많으나 해외의 사례에서는 작품 자체의 소재나 주제를 정해놓고 관련된 작품을 공모하는 경우가 있음

○ 소규모 재단의 경우, 해당 연도 지원사업의 전체 주제를 제시하고 이에 기반한 작품을 받는 경우가 있으며, 대규모 재단은 지원사업 별로 주제를 선정하여 진행하기도 함

○ 특히 지원사업 별로 주제를 선정하는 경우 기후 위기, 스마트 도시 등 동시대적으로 이슈가 되고 있는 문제점을 해결하기 위한 주제가 눈에 띔

○ 대표적으로는 유럽 연합의 S+T+Arts, 독일의 ZKM, 미국의 Eyebeam을 예시로 들 수 있음

29) Microwave International New Media Arts Festival (http://www.microwavefest.net/festival2023/)

■ 유럽 연합 S+T+Arts[30)]

○ S+T+Arts는 유럽이 직면한 사회적, 환경적, 경제적 문제를 해결하기 위해 기술과 예술적 실천을 긴밀하게 연결하는 것을 목표로 하는 플랫폼임

○ 유럽연합의 〈Horizon 2020〉 연구 및 혁신 프로그램 하에서 시작되었으며 예술, 과학, 기술 간의 경계를 넘나드는 혁신적인 프로젝트와 예술가, 과학자, 기술가 지원에 중점을 두고 있음

○ S+T+Arts의 프로그램 중 레지던시 프로그램의 경우, 예술가와 기술자 간의 협력을 촉진하고 창의적인 아이디어와 기술의 결합을 통해 사회적, 경제적 문제를 해결하는 데 기여하도록 함

○ 레지던시 프로그램은 정기적으로 주제를 공개하고 공모를 진행하며 이에 따라 예술가들이 특정 기술 프로젝트와의 협력 제안을 진행한 뒤, 선정과 매칭과정을 거쳐 본격적인 협력과 프로젝트 개발 단계에 들어감. 이후 완성된 프로젝트는 전시, 페스티벌, 워크숍 등에서 공개됨

○ 현재 진행 중인 레지던시 프로그램은 9개로 구성되어 있으며 유럽 연합에서 주목하고 있는 사회적, 경제적 문제와 연계되어 있음. 대표적인 레지던시 프로그램은 다음과 같음

○ STARTS4AFRICA

- 아프리카 지역의 혁신을 촉진하기 위한 레지던시 프로그램
- 가나, 나이지리아, 세네갈, 콩고민주공화국, 탄자니아에서 진행됨
- 호스트와 예술가를 각각 모집하며 호스트는 S+T+Arts로부터 25,000유로를 지원받고 예술가에게 필요한 자원과 지원을 제공해야 함
- 호스트와 예술가는 [식량과 물], [디지털 맵핑과 풍경], [문화와 코딩], [스마트 섬유], [몰입형 스토리텔링], [지속 가능한 건축], [도시주의]와 같은 주제를 바탕으로 프로젝트를 진행해야 함
- 레지던시 프로그램 외에도 S+T+Arts Prize Africa, S+T+Arts Academy, S+T+Arts Sylloge 프로그램을 운영함
- 코디네이터: INOVA+ (Portugal)
- 파트너: Ars Electronica (Austria), GLUON (Belgium), PiNA (Slovenia)
- 연계 파트너: Emerging Communities Africa (Nigeria), Buni Hub (Tanzania), hapaFoundation (Ghana), Picha asbl (DR Congo), Goethe Institut (Germany/Nigeria)

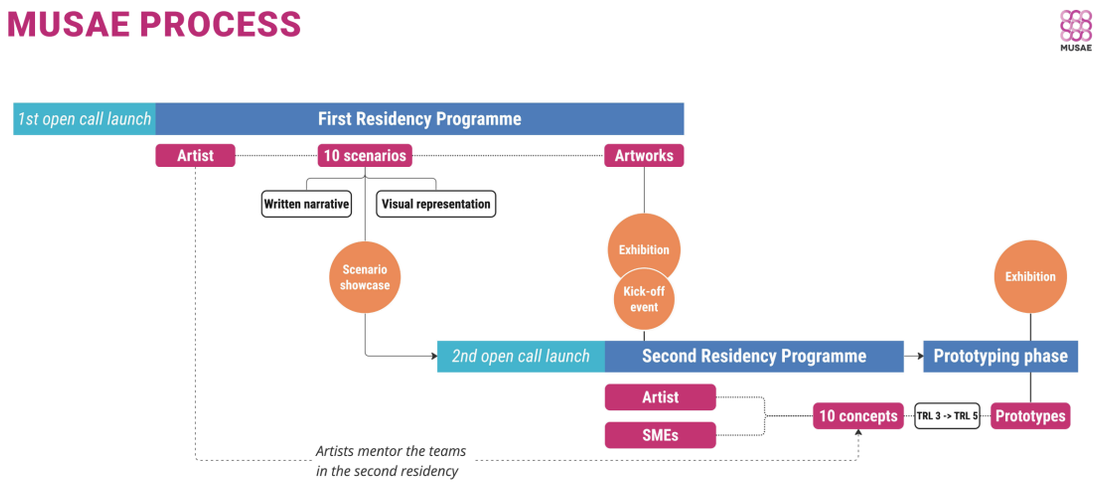
○ MUSAE(Human-Centered Factory Model)

- 디지털 및 산업 기술에 있어 인간 중심 및 윤리적 개발을 목표로 하는 프로젝트
- 유럽 디지털 혁신 허브(European Digital Innovation Hubs, DIHs) 네트워크에 통합되어 기업들이 디지털 기술 혁신을 시도하고 식품 분야에 대한 도전과제에 대응할 수 있도록 지원
- 기간: 2022년 9월 ~ 2025년 8월
- 해당 프로젝트 산하에 20개의 S+T+Arts 레지던시 운영. 20명의 예술가와 10개의 기술 기업이 참여하여 인공지능, 웨어러블, 로봇공학 등의 기술을 활용한 10개의 시나리오와 10개의 프로토타입을 설계함
- 산하 대표 오픈콜 프로그램: MUSAE S+T+ARTS RESIDENCY IN SERBIA OPEN CALL
- 예술가들이 '식품을 통한 의학'이라는 주제에 대해 탐구하고 도전 과제를 진행하는데 초점
- 예술가에게 식품 시스템의 생산, 공급, 소비에 대한 주제를 이용한 작품 제작에 기여

30) S+T+Arts (https://starts.eu)

- 각 예술가에게 40,000유로의 지원금 지원
- 작품의 주제는 탄소 발자국 감소, 식품을 통한 인간 복지, 환경을 고려한 식품 공급망 중 하나를 선택해야 함
- 컨소시엄: Politecnico di Milano (이탈리아), Ab.Acus (이탈리아), Universitat de Barcelona (스페인), MADE (이탈리아), PAL Robotics (스페인), Gluon (벨기에), University College Dublin (아일랜드), The University of Manchester (영국) 등이 참여함

[그림 23] Musae Process 도식표 (출처: MUSAE)



○ ReSilence

- 예술과 과학의 협력을 통해 미래 도시의 사운드스케이프를 재정의하는 것을 목표로 함
- 도시의 소리를 디자인 문제로 간주하여 도시 생활의 질을 향상시키고자 함
- 기간: 2022년 9월 ~ 2025년 2월
- AI와 XR 기술의 활용을 장려함. 예술가들에게 AI 및 XR기술에 대한 교육을 진행함과 동시에 기술을 활용하여 소음과 음악 사이의 경계를 탐구하고 새로운 유형의 도시 음향 경험을 창출하도록 함
- 각 예술가에게 40,000유로의 지원금 제공
- 작품의 주제는 음악적 경험 디자인 / The New Silence(사운드와 모빌리티) / 도시 공간의 소리 / 전신 사운드 체험 중 하나를 선택해야 함
- 컨소시엄: Center for Research and Technology Hellas (GR), Aristotle University of Thessaloniki (GR), Maurice Benayoun (FR), Max Planck Institute for Empirical Aesthetics (GER), Maastricht University (NL), 테살로니키 콘서트 홀 (GR), 제노바 대학교 (IT), 폼페우 파브라 대학교 (ES), WESOUND (GER)

■ 독일 ZKM (Zentrum für Kunst und Medien)[31)]

○ ZKM은 독일 칼스루에에 위치한 문화기관으로 1989년에 설립되었음

○ 전시 공간 및 연구 플랫폼인 헤르츠 랩(Hertz Lab), 도서관 및 미디어 도서관으로 구성되어 있음

○ 이러한 공간을 기반으로 연구와 제작, 전시 및 이벤트, 작품 아카이빙 및 컬렉션을 제공함

○ 회화, 사진, 조각과 같은 공간 예술과 영화, 비디오, 미디어아트, 음악, 무용, 극장, 퍼포먼스와 같은 시간 기반의 예술을 모두 다루고 있음

○ 고전 예술을 디지털 시대로 이어가는 것을 사명으로 함

○ ZKM 산하의 헤르츠 랩(Hertz Lab)은 예술 작품 제작과 미디어 기술 연구에 중점을 두고 있음

○ 자체적인 제작 프로그램을 통해 작품을 제작하기도 하고, 소프트웨어 연구를 통해 공간 음향 제어프로그램인 Zirkonium und ZirkPad 등을 개발함

○ 외부 아티스트와의 협력 프로그램인 오픈콜(Open Call)을 통해 다양한 주제를 기반으로 작품 제작 지원 및 레지던시를 운영함

○ 대표적인 오픈콜 프로그램은 아래와 같음

○ Sonic Experiments

- 전자 음악 및 사운드 아트 분야에 중점을 둔 작품 제작을 지원함
- 작품의 주제는 Ambient / Noise / Drone 중 하나를 선택해야 함
- 작품은 전자음악 기반의 실현 및 표현을 포함해야 함
- 2023년 9월 중순부터 10월 말까지 진행되는 레지던시 프로그램에 참여해야 함
- 레지던시에서는 다중 채널 모니터링 스피커와 돔 배열의 스피커가 존재하는 미니돔, 회의실 및 장비를 제공
- 1,500유로의 지원금 지원

○ Sonic Spaces

- 라이브 코딩 / 인공지능(AI) / 다채널 음향 공간 사운드의 기술 카테고리 중 하나를 선정해 연관된 작품 제작을 지원함
- 2023년 3월부터 5월 말까지 진행되는 레지던시 프로그램에 참가해야 함
- 구현해야 하는 작품의 시간은 10~20분이어야 함
- 레지던시에서는 다중 채널 모니터링 스피커와 돔 배열의 스피커가 존재하는 미니돔, 회의실 및 장비를 제공
- 1,500유로의 지원금 지원

31) ZKM (https://zkm.de/en)

라. 시사점

■ 작품 창제작과 디지털 정책 사업 간의 구분

○ 일반적 예술 활동의 범주에 포함되는 융합 예술

- 대부분의 경우, 융합 예술을 특정하지 않고 예술 활동 전반에 걸친 지원사업을 진행
- 특히 작품 창제작 지원에 대하여, 기존의 연극, 뮤지컬, 회화, 음악, 조소 등의 명확한 구분보다 더 큰 범주로 묶이는 사례가 많음
- 예를 들어, 캐나다 예술 위원회의 경우 작품 창제작을 위한 사업 공모를 진행할 때, 공고 자체에서는 예술의 범주를 따로 나누지 않으며 신청 당시 지원자 프로필을 작성할 때 프로필상의 구분만을 진행
- 프로필상의 구분에서 극장 / 시각 예술 / 디지털 아트 / 미디어 아트 등의 구분은 존재하나 세부 프로필 선택에서 극장이나 시각 예술, 음악 부분에서도 디지털 / 미디어 아트를 포함하는 등 작품의 형식적 구분보다 의미론적 구분이 우선시됨을 확인할 수 있음
- 일반적 예술 범주에 융합 예술이 포함되어 있다는 것은 이미 융합 예술이 새로운 패러다임이 아니라 기존 예술 범주와 혼합되어 있으며 디지털 기술이 기존 예술을 표현하는 수단으로 자리 잡았음을 시사함

[표 30] Canada Art council 예술 지원 사업의 Applicant Profile 분류

Digital Arts	디지털 기술을 작품에 활용하는 경우에 해당 예시: 대화형 시스템, 몰입형 환경, 웹 아트, 네트워크, 오픈 소스 문화 등
Inter-Arts	기존 예술 분야에 해당하지 않는 새로운 예술 형태 예술과 다른 비예술 분야가 결합되는 형태
Media Arts	미디어 (영화 혹은 비디오) 형태로 이루어진 모든 종류의 예술 설치 기반의 작품이어도 미디어를 중요 요소로 활용하면 미디어 예술 작품으로 간주
Multidisciplinary Activities	2개 이상의 예술 분야를 포함하는 작품 단, 하나의 분야가 지배적으로 작품을 나타낼 수 없음
Music and Sound	사운드, 음악 분야의 모든 작품 디지털 기술을 활용하는 음악 작품도 포함
Theatre	다양한 연극 형식을 인정함 기존의 연극 형식 외에도 디지털 및 멀티미디어를 활용하는 연극도 포함
Visual Arts	사진, 미술을 통한 시각예술뿐 아니라 디지털 기술을 활용한 작품을 포함

○ 새로운 형태의 디지털 정책 사업

- 그러나 위처럼 일반적 예술 범주에 융합 예술이 포함되었다는 것이 기술 기반의 정책이 없음을

의미한다고 판단할 수 없음

- 많은 수의 해외 지원기관이 기술 기반의 정책 중 하나로서 디지털 문화와 관련한 정책을 지원함
- 이는 코로나 사태 이후 예술의 온라인화 과정의 한 측면으로 판단되며, 코로나 사태가 종료된 이후에도 꾸준히 지속됨을 확인
- 대다수의 디지털 문화정책은 단순 작품의 창제작 측면이 아닌 작품의 유통과 같은 비즈니스적인 측면에서의 발전과 개발을 촉구하고 있음
- 단순히 작품을 기존 플랫폼에 올리는 데 그치지 않고 작품을 디지털로 소비하기 위한 새로운 플랫폼의 개발, 디지털화된 작품의 유통 방안 등을 지원

■ 페스티벌 중심의 작품 공유 및 확산

○ 융합예술 분야의 페스티벌 활성화

- 이미 국내에서도 여러 차례 선행연구가 된 바 있듯, 아르스 일렉트로니카, 일본 미디어아트 페스티벌, SXSW 등 다양한 종류의 융합예술 분야 페스티벌이 존재함
- 많은 작품이 이러한 페스티벌을 통해 공개되며 각 페스티벌에서 진행하는 어워드를 통해 작품 및 예술가의 인지도 향상에 큰 영향을 끼침
- 특히 아르스 일렉트로니카 재팬, MUTEK의 지역별 페스티벌 주최 등을 참고했을 때, 페스티벌은 단순히 한 지역의 행사에서 끝나지 않고 보다 광범위한 지역 군에 영향을 미치며 외형을 지속적으로 확대하고 있음
- 국내의 경우, 이러한 융합 예술 페스티벌이 서울권의 언폴드엑스, ZER01NE, 인천의 파라다이스 아트랩 페스티벌 정도로 국한 되어 있음과 비교했을 때, 국내에서도 동일 브랜드의 페스티벌이 전국의 지역 거점에서 개최되는 방안을 고려해볼 수 있음

■ 특정 주제 중심의 작품 창제작 지원

○ 사회적, 환경적, 기술적 문제에 대응하는 창의적 작업 수행

- 해외 사례 중 일부는 작품 자체의 소재나 주제를 명시하고 작품을 공모하는 경우가 있음
- 이러한 사례는 해당 주제에 대한 작품 활동을 지속해온 예술가에게 당선의 가능성을 높이게 되는 유리한 측면이 있을 수 있으나 그보다 예술의 사회적 역할과 책임을 강조하는 방향으로 설계되어 있음
- 예술이 단순히 미적 가치를 제공하는 것을 넘어서 사회적, 환경적, 기술적 문제에 대한 의식을 높이고, 이에 대응하는 방법을 모색하는 데 기여하도록 함
- 기후위기, 스마트 도시, 장애, 지역불균형, 소음 등 현대 사회가 직면한 여러 문제에 대한 인식을 높이고, 공동체 내에서의 의미 있는 대화를 이끌어내기 위한 수단으로서 작용함
- 또한 예술가 개인에게 작품 창제작의 전권을 부여하는 것이 아닌, 기술 기업 및 단체와의 연결을 통해 실질적인 문제 해결을 촉구하고 있음

제3절 해외 예술위 디지털 문화정책 분석

1. 조사 개요

가. 조사 배경

■ 본 보고서에서 분석하고 있는 5개 사업은 아르코 내부 맥락에서는 아트앤테크, 다원예술 영역으로 세분화되지만, 5개 사업을 통합하는 장르와 기술 융합의 흐름은 STEEP 분석에서 다루었듯 디지털 전환(Digital Transformation)이라는 거대한 세계적 추세에 대응하는 과정이라 할 수 있음

○ 팬데믹 이후 주요 국가들의 온라인 소비가 일상화된 국면임 ([그림 5: COVID-19 이후 주요 국가별 온라인 소비 증가(17p)] 참조)

○ 4차산업혁명의 핵심적 변화인 지능정보기술의 확산으로 디지털 전환의 활용이 강조되는 추세 ([표6 : 2022 4차산업혁명 지표(21p)] 참조)

○ 예술 영역에서도 기존 창작 과정에서 고려하지 않았던 요소의 도입과 확장이 진행되는 상황이며, 융합예술에서 디지털 문화에 대한 정책적 고려가 창작-매개/유통-향유/소비 모두를 아울러야 할 필요성이 제기됨

- 첨단 기술을 활용하여 가치사슬 전반에 걸친 상승을 추구하는 디지털 경제는 모든 영역을 지속적으로 상호 연결함. 인공지능과 데이터, 네트워크, 인공지능의 결합으로 시스템들의 시스템이 출현하며 이에 따라 상품의 창작, 매개/유통, 향유/소비의 양태를 변화시킴
- 타 산업 대비 속도의 차이가 있을 수는 있으나 예술계 역시 이 영향권에 포함될 것이므로 아르코를 위시한 국내 예술기관에서도 디지털전환 대응에 관한 논의는 이미 진행 중이었음
- 그러나, 예술계 내 희소한 IT 전문가와 취약한 디지털 리터러시 여건, 복잡하게 세분화되고 분산된 예술정책 전달체계 및 거버넌스, 다수 상위 주체에 의해 다중 통제되는 예산집행과 심사 구조[32] 등으로 종합적인 비전을 그려내고 실현체계를 구축하는데 어려움을 겪고 있음

■ 해외 예술위 디지털전환 정책

○ 2021년 ARKO 기술 분야 중기사업전략(안)[33]에서 영국 디지털문화미디어스포츠부의 〈Culture is Digital〉에 관한 간략한 조사결과를 확인할 수 있음

ㅇ 영국, Culture is Digital(영국 디지털문화미디어스포츠부, DDCMS, '19.9월)〉
- 영국 예술분야 디지털 R&D펀드('12-15) 이후 지속적 발전
  · 관객참여·개발(관객데이터 생성 및 공유), 장소(실황 생중계 등), 디지털기술 활용 능력, 디지털 문화 네트워크 구축, 지적 재산권, 혁신(조사연구, 이머시브 펠로우십(창작자, 나래이터(작가, 드라마터그), 테크니컬 프로듀서 참여), 수집(기록물 디지털화 등)

32) 정종은(2014), 「예술위원회의 역할 및 기능에 대한 비교 분석」, 『문화정책 창간호』 참조
33) 「ARKO 분야별 중기사업전략 C.R.E.A.T.E the FUTURE - 기술」, 5p.

○ 디지털전환 정책은 영국 외에도 캐나다, 호주 예술위 등에서 Covid-19를 전후로 취하고 있는 전략적 방향성임

○ 이에, 세계적 조류에 대응하는 해외 예술위의 디지털 전환 정책을 보다 심층적으로 살펴봄으로써 아르코 융합예술 정책 및 사업에 대한 시사점을 얻고자 함

나. 검토 자료

■ 영국 예술위

○ 주로 영국 예술위의 애뉴얼리포트, 디지털 전략 보고서, 디지털 R&D 펀드 연구 보고서를 참조하고, 그 외 예술위 홈페이지 및 연관된 개별 프로젝트 홈페이지를 조사

- Nesta(2017), Digital R&D Fund for Arts - Participants two years on
- Nesta(2019), Digital Culture 2019
- 영국 예술위(2023), Annual Report & Accounts 2022/23
- 〈디지털 문화 네트워크(digitalculturenetwork.org.uk)〉 홈페이지
- 〈2023 미래 예술과 문화(futureartandculture.com)〉 프로젝트 홈페이지
- 〈The Space(thespace.org)〉 홈페이지
- 〈Digital Culture Compass(digitalculturecompass.org.uk)〉 홈페이지

■ 호주 예술위

○ 호주 예술위 홈페이지와 애뉴얼리포트, 디지털 전략 보고서 참조

- Australia Council for the Arts(2021), Australia Council for the Arts Corporate Plan 2021-25
- Australia Council for the Arts(2021), Digital Culture Strategy 2021-24

■ 캐나다 예술위

○ 주로 호주 예술위 홈페이지에 게시된 디지털 전략 펀드 페이지를 조사하고 애뉴얼리포트로 보완

- Canada Council for Arts(2021), Art, now more than ever - 2021-26 Strategic Plan

■ 한국 예술위 운영체계 관련

○ 영국과 한국 예술위의 운영 체계 비교 선행 연구 및 한국 예술위의 운영체계 재설정 연구 참조

- 정종은(2014), 예술위원회의 역할 및 기능에 대한 비교 분석 - 영국, 미국, 캐나다, 호주의 사례. 문화정책 창간호. 5-37p
- 전병태(2018), 영국 문화부와 예술위원회 간의 운영 협약 사례. 한국문화관광연구원 수시연구 2018-14
- 한국문화예술위원회(2019), 한국 문화예술위원회 운영체계 재설정 연구
- 배관표(2023.09), 합의제 민간위원회로의 전환, 미래 거버넌스를 위한 제언. A SQUARE, vol6

2. 조사 내용

가. 영국 예술위

■ **예술을 위한 디지털 R&D 펀드 참여 기관/단체 대상 연구**[34]

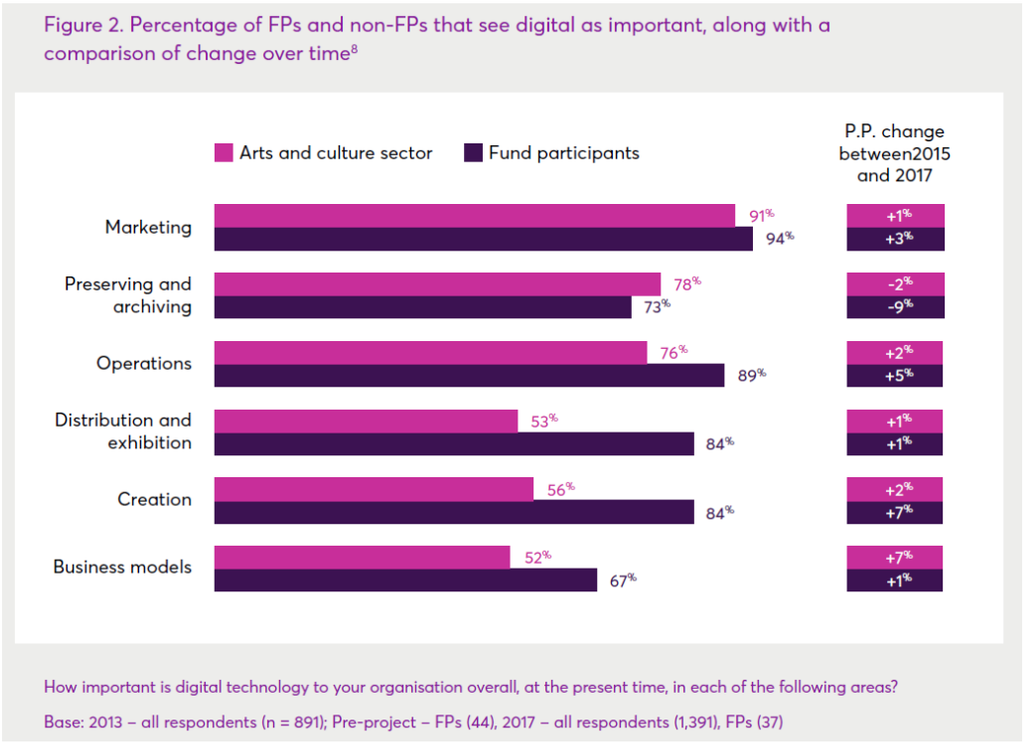
○ **(연구 소개)** 2017년 1월, 잉글랜드 예술위원회, 네스타, 예술 및 인문 연구위원회가 3년간 진행한 〈예술을 위한 디지털 R&D 펀드〉의 장기적인 영향을 이해하기 위해 MTM에 의뢰한 연구

- 〈예술을 위한 디지털 R&D 펀드〉 목적 : 예술 부문이 새로운 방식으로 관객을 예술에 참여시키거나 디지털 기술을 사용하여 새로운 비즈니스 모델 창출하도록 지원
- 총 52개 프로젝트 지원

○ **(연구 내용)** 52개 중 13개 기관/단체 주요 직원과의 심층 인터뷰 기반 연구, 프로젝트 전(2013~2014년) 수집된 설문조사 응답과 프로젝트 후(2015년, 2017년) 수집한 설문조사 응답 비교해 R&D 펀드 이후 단체 여정 분석

○ **(펀드의 긍정적 효과)** 52개 기관/단체 중 11개 기관/단체는 프로젝트가 지속되고 있었으며, 5곳은 추가 자금을 확보함. 많은 경우, 참여 기관은 기금에서 영감을 받은 후속 프로젝트를 진행하거나 파트너십을 발전시키는 등의 영향을 받음

[그림 24] 예술 및 문화 섹터와 〈예술을 위한 디지털 R&D 펀드〉 참여기관/단체 사이의 디지털 중요성에 대한 인식차
(출처: 「Digital R&D Fund for Arts - Participants two years on」, 14p)



34) Nesta(2017), 「Digital R&D Fund for Arts - Participants two years on」

- 대부분의 기관은 이미 디지털을 중요하게 생각하고 있었으나, 이 펀드를 통해 조직 내 다른 부서나 관리자들도 디지털의 중요성을 인식하게 됨. 특히 펀드 비참여 기관/단체보다 창작, 배포와 전시, 비즈니스 모델 측면에서 디지털 문화가 중요하다고 인식하였음
- 구체적으로 새로운 업무 방식의 습득, 업무에 파트너십을 포함하기 위한 장기적 노력, 관객의 접근성 제고 및 참여 유도, 잠재고객 개발을 위한 데이터 생성 등에서 효과를 거둠
- 가장 큰 영향은 관객개발 분야에서 보였으며, 새로운 방식으로 관객과 소통하고 이해할 수 있게 됨

> *"서비스 구성원 모두가 애자일 개발이 무엇인지 알고 있으며, 소규모 스프린트 방식으로 작업하고, 소유권을 명확히 하며, 사용자 연구의 우선순위를 높이는 등 문화가 바뀌었습니다." (브리스톨 박물관)*
>
> *"이전에는 사용자 조사가 없었습니다. 하지만 프로젝트의 일환으로 정성적, 정량적 사용자 조사를 수행할 수 있었습니다. 이제 마케팅 등 여러 팀에서 이 리서치를 많이 사용하고 있습니다." (브리스톨 박물관)*
>
> *"조직으로서 우리를 변화시켰습니다... 디지털 기술을 사용할 수 있다는 것을 보여주었기 때문에 결과적으로 이사회에서 더 진지하게 받아들이고 있습니다. 그 결과 '더 스페이스'에 지원서를 냈어요." (런던 신포니에타)*
>
> *"'디지털'이 아닌 프로젝트에서도 청중의 니즈에 대해 생각하는 등 문화적 관점에서 다르게 생각하는 데 도움이 되었습니다." (노팅엄 시립박물관 및 미술관)*
>
> *"트위터는 청각장애인과 난청인이 예술과 문화에 접근할 수 있도록 하는데 도움이 될 수 있는 디지털 혁신 기술을 지속적으로 연구하고 있습니다. 현재 국립극장과 파트너십을 맺고 청각장애 및 난청 사용자 관점에서 설계한 새로운 기술을 테스트할 수 있도록 지원하고 있습니다." (Stage Text)*
>
> *"덕분에 새로운 아이디어를 테스트할 가능성이 훨씬 높아졌습니다. 우리 프로젝트는 마케팅에 중점을 두고 있기 때문에 어떤 캠페인이나 활동이 매출로 이어질지 테스트할 수 있는 테스트베드가 생겼습니다." (댄스 시티)*

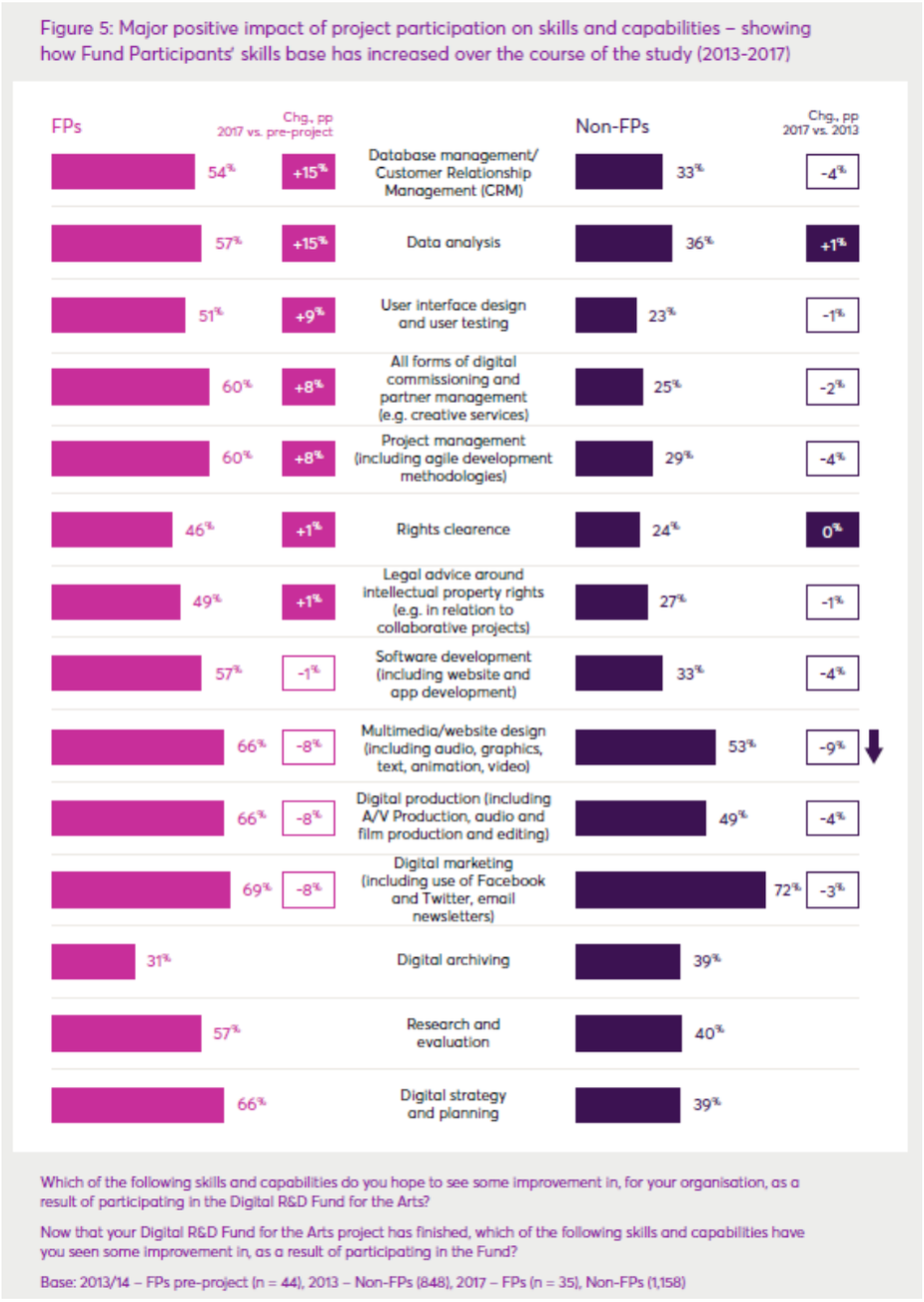
- 특히, 펀드 참여는 디지털 기술 측면에서 인터뷰에 응한 거의 모든 조직에 긍정적 영향을 미쳤으며, 주요하게 성장한 영역은 1). 프로젝트 관리, 2). 데이터 분석, 3). 데이터베이스 관리로 나타남 ([그림 25: 〈예술을 위한 디지털 R&D 펀드〉 참가가 기술 및 역량에 미치는 긍정적 영향 (80p)] 참조)

○ **(펀드의 한계)** 펀드는 전반적으로 디지털 친화적인 조직 문화, 파트너십 구축, 기술력 등 내부 역량 강화에는 긍정적인 영향을 미쳤으나, 실제 수익을 창출하는 비즈니스 모델 혁신이나 펀드 참여 기관/단체를 넘어서 일반 예술 및 문화 단체에 영향을 미치는 데는 한계가 있었음

- 몇몇 프로젝트는 펀드 참여를 통해 핵심적인 프로젝트 모델을 창출하고 발전시켰으나, 대다수는 무료 베타 제품을 배포하거나 개발 제품의 자본화 기회를 얻지 못함
- 자금/자원 부족은 수요 부족, 여러 권리 보유자 간의 이해관계 문제(여러 파트너가 IP 공유, 타사 플랫폼과 수익 공유 등)로 수익이 크지 않고 단기적으로 투자 비용 회수가 어려운 점에서 비롯함
- 그 결과로 조직은 수익 창출에 있어 디지털 역할에 대한 현실적 인식을 하게 되고, 디지털 제품 및 서비스를 통한 수익 창출에 대해 더 신중한 입장을 취하게 됨. 2017년에는 디지털 기술이 유통과 창작에서 중요하다고 생각하는 펀드 참여자 비율이 증가한 반면, 비즈니스 모델에 중요하다고 생각하는 비율은 감소함. 이러한 경향은 한국 예술위의 〈온라인미디어 예술활동 지원사업〉의 발전 경로 및 해당 사업 참여자들의 인터뷰를 통해서도 확인할 수 있음

- 또한, 해당 펀드가 기금 참여 기관을 넘어서 디지털 R&D 활동을 수행하는 예술 및 문화단체의 비율을 늘리는 데는 도움이 되지 않는 것으로 보임. 2013년에는 예술 및 문화단체의 27%가 기술 제공업체와 공동 프로젝트 파트너십을 맺었으나, 2017년 22%로 감소함(통계적으로 유의미한 감소)
- 〈예술을 위한 디지털 R&D 펀드〉 참여 기관/단체 대상 연구는 개별 단체의 역량 개발 지원만으로 성취할 수 있는 정책 효과의 한계를 보여주며, 일반적인 디지털 문화 교육, 디지털 예술 투자 및 유통 체인의 개발, 새로운 관객을 포함한 예술 생태계의 구축 등 구조적·거시적인 디지털 문화 정책에 대한 필요성을 제기함

[그림 25] 〈예술을 위한 디지털 R&D 펀드〉 참가가 기술 및 역량에 미치는 긍정적 영향
(출처: 「Digital R&D Fund for Arts - Participants two years on」, 22p)



○ **(연구 해석의 유의점)** 펀드 참여 기관/단체는 참여 전부터 다른 문화예술 단체들보다 디지털 기술을 더 중요하게 생각하는 경향이 있었으며, 배급, 창작, 비즈니스 모델에서 이러한 경향이 두드러졌음을 고려해 연구 결과를 해석할 필요가 있음

○ **(후속 연구)** Nesta는 영국 예술위와 공동으로 예술문화 분야의 기술 영향과 활용에 관한 연구를 2019년에도 지속하였으며 그 결과는 아래와 같음[35)]

- 2013년보다 더 많은 조직이 디지털 기술이 비즈니스 모델에 중요하다고 응답했으나(2013년 35% → 2019년 49%), 디지털 기술에 대한 접근 방식에서 덜 실험적이고 더 많은 위험 회피 경향이 나타남
- 고위 경영진이 디지털 기술에 대해 잘 알고 있다는 데 동의하는 조직은 2013년 22% → 2019년 13%로 오히려 줄어듦
- 데이터 사용 및 비즈니스 모델링을 포함한 여러 영역에서 대기업과 중소기업 간 역량차가 커지고 있음

■ 2020-2030 〈LET'S CREATE〉[36)]에서 기술과 디지털의 역할

○ **전략 개요**

- **(사업 배경)** 긴축 시대, 불안정한 금융 상황, 지방 및 중앙 정부의 예술 및 문화 자금 감소라는 어려운 상황을 강력한 문화예술 생태계 파트너십으로 돌파하려는 장기적 계획
  - 2010년 발표된 첫 번째 10개년 계획의 성과(장소의 정체성과 번영 구축, 더 강력한 커뮤니티 창조, 변화 촉진) 위에서 문화의 역할을 상정하고 새로운 10년을 기획한다는 관점
  - 향후 10년간 문화예술에 영향을 미치는 외부 환경으로 1). 기술의 빠른 발전 속도, 2). 건강 및 사회복지 비용 상승, 3). 불확실한 글로벌 금융 전망, 4). 유럽연합 탈퇴 이후 영국-유럽의 관계 변화, 5). 영국 내 역사적인 문화적·사회적·경제적 분열, 6). 기후위기와 환경파괴의 긴급한 위기 등을 언급함
  - 외부 환경 변화에 대응해 문화 부문은 1). 기술 부문, 더 넓은 창조 산업 및 고등 교육과의 파트너십 강조, 2). 건강 및 웰빙에 관한 프로젝트, 3). 환경 지속 가능성을 향한 진전, 4). 일상적인 창의성 지원을 강화해 왔으며, 향후 이를 심화하고 조정, 확장한다는 목표 제시
- **(정책 설계 과정)** 전국 5,000명 이상 사람들(일반인, 어린이와 청소년, 예술가, 큐레이터 및 사서, 문화단체 지도자, 지방 및 중앙 정부 교육 분야 인재 등)이 참여하는 대화를 통해 미래 정책의 방향성을 검토. 이와 함께 100개 이상의 보고서와 대중 혜택 방식 검토, 문화 분야에 영향을 미칠 가능성이 있는 미래 동향에 대한 연구 의뢰 등
  - 그 결과, 여전히 예술은 '고급예술'로만 이해되고 있으며, 공적 자금 지원에서 여전히 사회·경제·지리적 격차가 존재하며, 학교 안팎으로 어린이와 청소년의 문화 경험 기회가 불평등하다는 점을 확인함
  - 이러한 상황에서 문화 부문의 공적 자금은 쇠퇴하고 있으며, 특히 신기술 성장과 관련해 새로운 도전과 기회를 창출할 수 있는 유연성이 부족하고, 혁신과 위험 감수 및 지속적 인재 개발에서 후퇴하는 경향성이 나타남

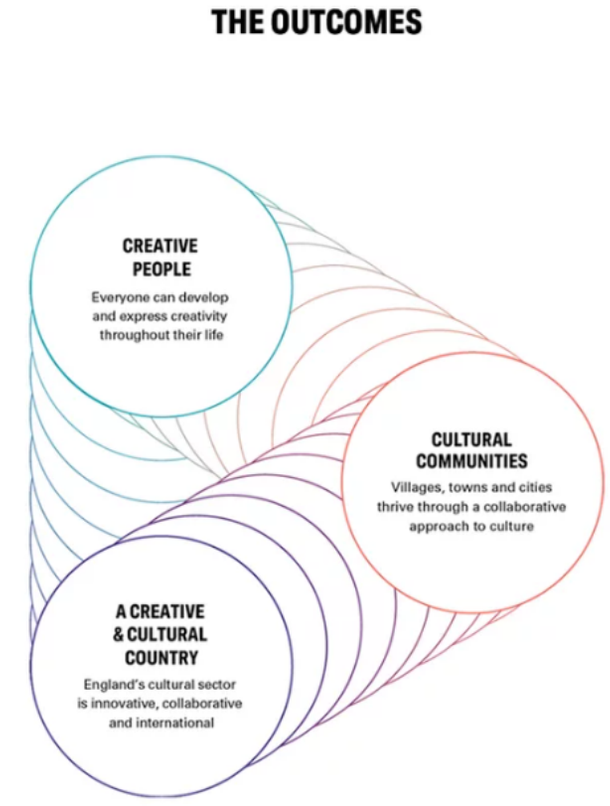
35) Nesta(2019), 「Digital Culture 2019」(https://www.nesta.org.uk/report/digital-culture-2019/)
36) https://www.artscouncil.org.uk/lets-create

- **(미션)** 영국 예술위는 긴축 시대에 오히려 모든 사람이 자신의 창의성을 탐구하고 뛰어난 문화를 즐길 수 있는 국가 비전을 향해 모든 사람을 움직이게 하는 것을 임무로 삼음. 아마추어, 자원봉사 및 상업 부문을 포함해 이전보다 더 넓은 범위의 문화를 이해하고 옹호하는 방향으로 직접 재정적 투자보다 더 넓은 범위를 다룸. 사람들의 일상적 문화와 창의성, 예술위가 자금을 지원하는 조직과 상업적 창조산업의 연결 지원을 목표로 함
  - 눈에 띄는 점은 목표 달성을 위해 폭넓은 파트너십을 전략의 핵심으로 내세운 점임 (디지털, 문화, 미디어 및 스포츠 부서, 지방 당국 및 기타 부서, 교육부, 보건 사회 복지부, NHS England, 사회 복지 제공자 및 기타 기관, 영국문화원, GREAT 캠페인, 국제예술위원회연맹 및 문화기관 등)

○ **〈LET'S CREATE〉에서 디지털과 기술의 역할 및 지원 방향**

- **(3가지 성과 측면)** 영국 예술위는 〈LET'S CREATE〉의 장기적인 성과(Outcomes)를 ① '창의적인 사람들(Creative People)', ② '문화 공동체(Cultural Communities)', ③ '창의적이고 문화적인 나라(A Creative & Cultural Country)'로 제시하고 있으며, 이 중 신기술에 관한 내용은 '창의적이고 문화적인 나라'에 속함

[그림 26] 〈LET'S CREATE〉의 성과 목표
(출처: 영국 예술위 홈페이지)



- '창의적이고 문화적인 나라'는 자발적 창작 활동을 하는 창의적인 사람들과 문화 공동체를 지원하기 위한 인재를 발굴하고 육성하는 전문 문화 부문으로 2021-2024 계획에 따르면 미래 기반 마련을 위해 지금보다 더 넓고 깊은 인재풀을 활용하는 것을 목표로 하고 있으며, 신기술과 관련해서는 아래와 같은 세부 목표를 제시함

① 새로운 유형의 창의적 실천, 새로운 형태의 문화 콘텐츠, 신규 및 기존 관객과 참가자에게 다가가는 새로운 방법 지원

② 혁신, 연구 및 개발, 새로운 기술 및 신기술 사용을 지원하기 위해 다른 문화 조직, 창조 산업, 고등 교육과 협력

- **'창의적이고 문화적인 나라' 임팩트 측정지표**[37]

  영국 예술위는 〈LET'S CREATE〉의 장기적인 영향을 추적하는데 사용할 주요 지표를 식별했으며, 이 중 '창의적이고 문화적인 나라(A Creative & Cultural Country)' 부문의 데이터와 증거에 관한 내용은 아래와 같음

37) https://www.artscouncil.org.uk/lets-create/delivery-plan-2021-2024/measuring-impact

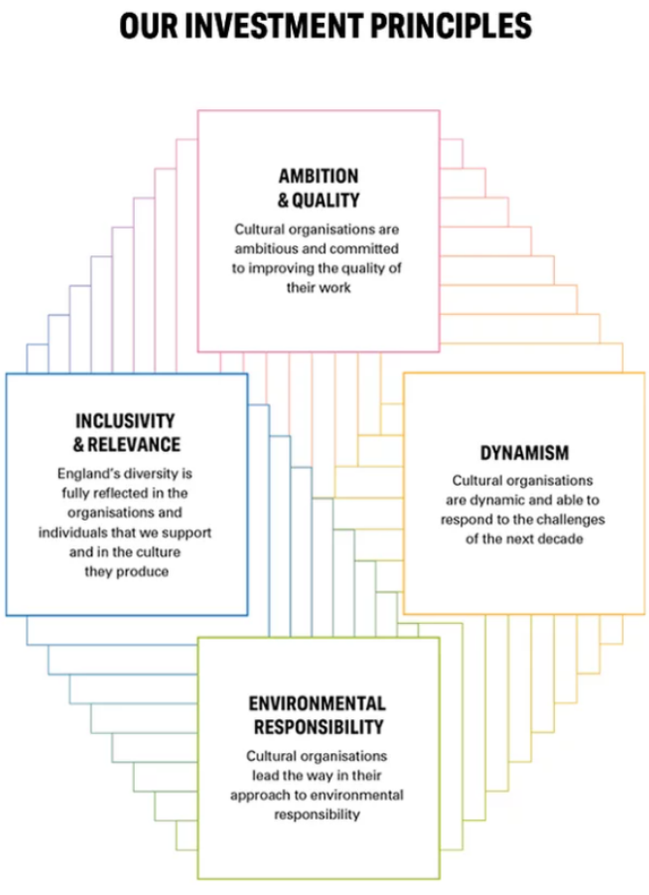
▷ 개별 창의적 및 문화적 실무자의 프로필

▷ 연령, 성별, 민족, 장애, 사회경제적 배경에 따른 국가 포트폴리오 인력 및 리더십 분석: 인력 및 리더십에 새로 진입한 사람의 인구통계학적 프로필, 보호된 특성(장애, 성별, 인종 포함) 그룹에서 인력의 경력 경로

▷ 국가 포트폴리오 조직(National Portfolio Organizations) 간에 체결된 활성 공식 파트너십의 수: 커뮤니티 파트너, 고등 교육, 상업 파트너, 국제 파트너, 창조 산업 및 문화 부문 수출입

- **(4대 투자원칙 측면)** 〈LET'S CREATE〉는 ① '야망과 품질', ② '사회적 포용과 타당성', ③ '역동성', ④ '환경적 책임'의 4대 원칙에 따라 투자를 지원함. 이 중 디지털과 기술 관련 원칙은 '역동성'으로 향후 기술 발전과 시장 변화, 공적 지원체계 변화 등에 대응한 문화단체/개인의 역동성과 비즈니스 혁신을 위한 유연성 및 적응력을 요청하는 기준임
  - '역동성' 원칙에는 거버넌스와 리더십 강화, 직원 기술 역량 강화와 복지 개발, 데이터 문화 개선, 비즈니스 전반에 걸친 적절한 신기술 채택 노력 등이 포함됨

[그림 27] 〈LET'S CREATE〉의 4대 투자원칙 (출처: 영국 예술위 홈페이지)



- **(데이터 기반 투자)** 지역 차원에서는 데이터 기반의 투자를 진행함. 도서관, 박물관, 예술 공연장에 대한 투자를 통해 포용적 경제 성장을 지원하고, 지역경제 재생 촉진을 위해 적절하고 새로운 문화 건물에 투자하는 것을 목표로 함

- **(도서관 기반 디지털 문화 확산)** 향후 10년간 공공 도서관 네트워크에 대한 투자를 확대함. 공공 도서관에 대한 예술위의 문화 진흥 관점은 문화 활동에 대한 첫 번째 접근 통로, 지역 사회 커뮤니티 구축 거점임. 도서관이 사회적 처방을 제공하고, 독자를 개발하고, 디지털 리터러시를 촉진하는데 도움을 줄 수 있다는 입장임[38)]

○ **〈LET'S CREATE〉 2022~2023 디지털 문화와 기술 관련 성과[39)]**

- 영국 예술위는 〈LET'S CREATE〉 전략에 따른 '창의적이고 문화적인 국가' 부분의 2022~23 성과에서 디지털과 기술 관련해 SXSW의 주요 국제 쇼케이스인 〈미래 예술과 문화(Future Art and Culture)〉[40)] 프로젝트와 〈디지털 문화 네트워크(Digital Culture Network)〉[41)]를 주요 성과로 꼽고 있음
- **(미래 예술과 문화)** 예술위원회 영국과 브리티시 언더그라운드가 함께 예술과 기술의 경계에 중점을 두고 전시회, 패널 토론, 파트너십 및 네트워킹 이벤트 등을 개최하고, VR, AR, XR 등의 기술을 활용한 다양한 장르의 작품을 발표함[42)]
- **(디지털 문화 네트워크)** 예술과 문화 분야에 실질적인 현장 지원을 제공하기 위한 지식 허브로 디지털 기술, 데이터 리터러시 및 리더십 개발에 중점을 두고 있음. 디지털 전문 지식을 갖춘 기술 챔피언 팀을 운영함
  - 기술 챔피언이 제공하는 지식은 디지털 전략 및 마케팅, 디지털 콘텐츠 제작, 상업 및 머천다이징, 데이터 분석 및 인사이트, 소셜 미디어, 이메일 마케팅, 박스 오피스 티케팅 및 CRM, 웹사이트, 검색 엔진 마케팅 및 최적화, 디지털 접근성, 오디언스 데이터 인사이트, 오디언스 데이터 수집 및 평가 등이며, 지원 신청서를 온라인에서 작성해 제출하면 무료 지원함
  - 전반적인 홈페이지 구성은 다음과 같음

38) 예술위는 도서관 개발에 대한 국가적 책임을 맡고 있으나 공공 도서관 자금은 지역 도서관 당국의 법적 책임으로 남아있음
39) Arts Council England(2023), 「2022/23 Annual Report & Accounts」
40) https://futureartandculture.com/
41) https://digitalculturenetwork.org.uk/
42) 주요 작품들: 드라큘라의 이야기를 팝업북과 증강현실로 재현한 'The Invited', 애시드 하우스 레이브를 체험할 수 있는 'In Pursuit of Repetitive Beats', 장애인 댄서들의 모션 캡처 공연인 'Figural Bodies', 최첨단 안면 감지와 인공지능 및 정부 감시에 관한 인터랙티브 영화 'Consensus Gentium', 세계 최초의 자동차를 운전하는 'Mrs Benz' 등
패널 토론과 네트워킹: BFI와 Immersive Futures Lab이 함께 UK House에서 패널 토론과 네트워킹 이벤트 개최. 이벤트에서는 디지털 분야에서의 예술의 미래, 국제 협력, 장애인 중심 디자인, 음악 메타버스 등에 대해 다루었음

[표 31] <디지털 문화 네트워크> 홈페이지 구성

메뉴	내용	세부내용
Ask a Tech Champion	무료 컨설팅 신청 페이지 (영국 예술위 지원 조직 대상)	비즈니스 전략, 티켓팅 및 CRM, 마케팅, 디지털 접근성, 데이터 방법론 및 시스템 등
Events	웨비나 교육, 오프라인 교육 등 신청	-
Awards	창의성/문화 측면에서 디지털 및 기술 혁신 사례 시상식	소개, 수상자, 심사위원 모집, 기술 파트너 수상자, 아카이브
External Support	다양한 외부 지원 조직과 서비스 정보 안내	외부지원조직, 기술 플랫폼 서비스, 연구논문에 대한 외부링크 제공, 파트너 신청
News	디지털 문화 네트워크 소식을 포함한 다양한 뉴스	-
About	디지털 문화 네트워크 소개	네트워크 소개와 FAQs, 케이스 스터디, 팀 소개, 뉴스레터 신청
Knowledge Hub	기술 습득과 관련한 정보를 컬럼, 뉴스, 매뉴얼과 같은 형태로 분야별 정리	-

• 특히, Award 메뉴를 통해 <디지털 문화 네트워크>가 디지털 기술 뿐 아니라 예술의 사회적 영향력을 중요한 가치로 여기고 있음을 알 수 있음

[표 32] <디지털 문화 네트워크> 2023 Award 수상 개요

분야	내용	2023 수상
Digital Inclusion (People's Choice)	다양하고 대표성 있는 관객을 위한 접근성 개선	장애인 지원 단체 Sense의 포용적인 댄스영화 '무빙 포트레이트'
Being Social (People's Choice)	소셜 플랫폼을 활용한 신규 및 기존 관객의 성장 및 참여	Crab Museum은 환경 파괴, 생물 다양성 손실, 기후 변화 같은 복잡한 문제를 해결하기 위해 게(crab)에 대한 유머와 밈을 사용
Income Generation	디지털 기술을 활용한 수익 창출 및 자금 조달	교육자선단체 & 인터랙티브 과학센터 We The Curious의 온라인 상점
Using Data	혁신적 데이터 수집 및 분석에 의거한 의사결정	문화단체 Watershed의 포용 전략을 위한 'Balance&Belonging' 데이터 세트
Digital Transformation	디지털 기술을 프로세스, 시스템 또는 기타 조직 구조에 통합해 조직 효율성 향상	장애인 및 신경다양성 예술을 위한 축제와 문화행사를 제공하는 예술단체 DaDa의 홀로그램 R&D 프로젝트
Digital Ambassador	디지털 기술을 활용해 의미있는 변화를 주도하는 개인	Julie Nicholson의 'DigitalMe' 증오범죄의 영향을 받는 사람들이 익명을 유지하며 자신의 이야기를 창작하고 소통
Digital Content	디지털 기술을 사용한 창의적인 문화콘텐츠 제작 및 배포	극단 Dante or Die의 인터랙티브 단편 영화 '오즈 온(Odds On)'
Content Creator	디지털 콘텐츠 제작과 배포에 긍정적 영향을 미친 개인	Roland Lane 감독의 혼합현실 설치 작품 '손자이(Sonzai)'
Tech Champions' Choice	디지털 기술 개발 또는 구현과 관련해 탁월한 노력을 한 조직/개인을 기술 챔피언들이 선정	블랙풀 지역 예술단체 LeftCoast가 새로운 디지털 커뮤니케이션 및 데이터 코디네이터 역할 개발 등에 투자

[그림 28] Julie Nicholson의 〈DigitalMe〉



[Digital Ambassador 수상]
Julie Nicholson의 〈DigitalMe〉

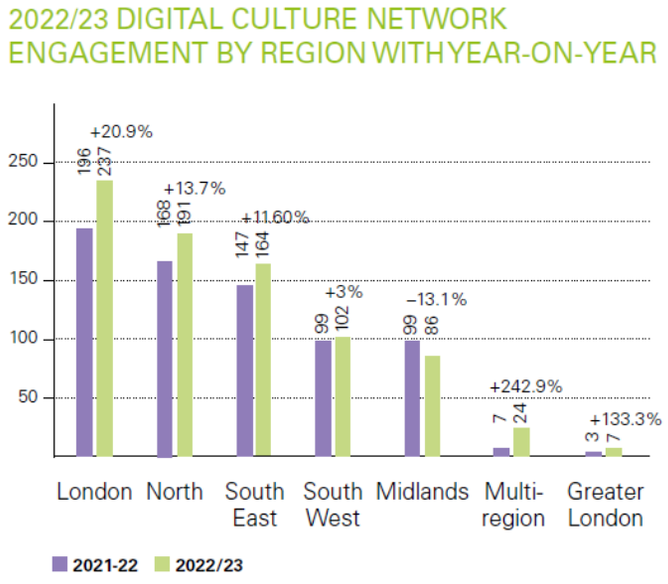
증오범죄 대상자, 가정폭력과 성폭력 경험자, 부모가 수감자인 아이들 등 폭력에 노출되어 상처받은 사람들이 자신을 드러내지 않고도 세상에 이야기를 전할 수 있도록 디지털 기술을 지원하는 프로그램

프로그램 참여자들은 AI 이미지 등 디지털 기술을 이용해 자신의 아바타를 창작하고, 아바타를 활용해 줌에 접속해 자신의 경험과 의견을 공유함

또한, 줌 영상을 기록해 유튜브 플레이리스트로 제공함으로써 이들의 목소리를 확산하는데 기여함

- 영국 예술위는 〈디지털 문화 네크워트〉에 참여하는 조직 및 개인의 수를 KPI(Key Performance Indicator)로 제시하고 애뉴얼리포트에서 성과를 공개

[그림 29] 지역별 〈디지털 문화 네트워크〉 참여율
(출처: 「2022/23 Annual Report & Accounts」, 33p)



○ **〈LET'S CREATE〉 2023~2024에서 디지털 문화 구축 계획**

- 〈LET'S CREATE〉 2023~2024년 계획은 5가지 주요 프로그램과 그 외 투자 및 개발프로그램으로 구성되어 있음
- 5가지 주요 프로그램 중 3가지 프로그램에서 디지털 문화 구축 계획을 가지고 있음
  - 미래 문화 부문에 적합한 공간 구축
    ① 152개 공공도서관을 위한 통합 디지털 서비스 'LibraryOn'과 영국 도서관의 협력 하에

공공 도서관 자료 아카이브 및 이벤트/활동 게시

② 장애인 및 신경다양성이 있는 사람들의 접근성 개선을 위한 디지털 멤버십 구축으로 팬데믹 이후 복귀 지원

- 장소 기반 접근 방식 강화 및 레벨업 지원

① 문화 발전 계획에서 데이터 활용 지원: 투자 정보 및 장소와 관련된 데이터를 포함해 정기적으로 업데이트되는 장소 데이터 허브 개발

- 예술위원회는 어떻게 변할 것인가

① 새로운 전자 라이선스 시스템 도입으로 4대 투자원칙 중 '야망과 품질'에 대한 약속 강화

- 기타 투자 및 개발프로그램에서는 디지털 문화 지원을 위해 3개의 서비스를 운영함
  - **(The Space[43])** 'The Space'는 영국 예술위와 BBC가 설립한 독립적 비영리 단체임. 디지털 역량 구축을 위해 예술, 문화 및 유산 부문이 디지털 및 방송 콘텐츠와 플랫폼을 사용해 관객을 참여시킬 수 있도록 지원함. 디지털 콘텐츠 제작에 자금 지원, 예술가 및 실무자를 위한 무료 교육, 멘토링 및 온라인 리소스 등을 제공하고 있음
  - **(디지털 문화 나침반[44])** 영국 정부의 '문화는 디지털이다(Culture is Digital)' 이니셔티브의 일환으로 영국 예술위와 국립 복권 유산 기금(National Lottery Heritage Fund)의 의뢰를 받아 제작한 온라인 툴킷임. 리더부터 일선 직원과 자원봉사자에 이르기까지 디지털 활동을 개선하고자 하는 문화 조직의 모든 직급을 대상으로 하며, 툴킷을 통해 조직의 디지털 문화 진단과 조직 목표 설계를 지원함
  - **(디지털 문화 네트워크)** 서비스 운영 지속

나. 호주 예술위

■ 호주 예술위 경영 계획 2021-25[45]에서의 디지털 문화

○ **(개요)** 호주 예술위 2021-25 5개년 계획 〈Creativity Connects Us〉

- 접근성과 형평성 강조, 예술과 문화의 중요한 역할에 대한 옹호, 현대 호주를 구성하는 다양한 커뮤니티를 반영하고 연결, 예술과 창의성에 대한 투자
- 영국과 마찬가지로 문화적 포용을 호주 지역사회의 건강, 복지 및 번영, 다음 세대를 위한 필수 사항으로 인식
- 4차산업 기술이 산업과 경제, 세상과 소통하는 방식을 변화시키고 파괴하는 상황에서 웰빙과 성장, 번영을 위한 연결성과 창의성 강조
- COVID-19로부터의 회복을 강조

○ **(디지털 혁신)** 미래 성장 동력으로서 디지털 혁신과 수익화

- 팬데믹 동안 증가한 프리미엄 디지털 콘텐츠 및 라이브 경험 등 온라인 콘텐츠에 대한 지속적 수요 예상

---

43) https://www.thespace.org/
44) https://www.digitalculturecompass.org.uk/
45) Australia Council for the Arts(2021), 「Australia Council for the Arts Corporate Plan 2021-25」

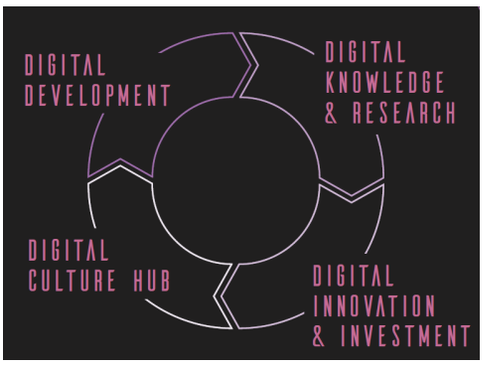
- 공평한 접근, 창작, 소유권, 콘텐츠 발견 가능성, 결제 모델과 관련된 과제를 포함하여 수익 창출을 지원하기 위한 디지털 역량 구축과 새로운 비즈니스 모델 개발 강조
- 문화 종사자와 조직을 디지털 방식으로 지원하여 역동성, 접근성, 혁신, 미래의 지속 가능성을 확보하겠다는 방향성

○ **(디지털 문화 전략)** 2024년까지 디지털 문화 전략 목표[46)]

- 디지털 매체 통해 원주민의 예술과 문화 경험 지원
- 호주의 예술과 문화에 대한 관객의 온라인 접근성 확장 및 개선
- 크리에이티브 실무자들을 위한 디지털 및 신흥 기술 수용
- 디지털 환경에서의 지속 가능한 창의적 경력과 비즈니스 모델 지원
- 창의적인 실무자들의 디지털 역량 강화
- 모든 실무자와 청중에게 접근 가능하며 포괄적이고 안전한 디지털 환경 구축

○ **(디지털 문화 프로그램[47)])** 예술가와 문화단체의 디지털 역량 강화를 목표로 실습 위주의 지식을 공유하고 혁신에 투자하는 4년제 프로그램

[그림 30] 호주 예술위 디지털 문화 프로그램 목표
(출처: 「Digital Culture Strategy 2021-24」, 34p)



- 주요 사업 내용
  - 퍼스트 네이션 전용 디지털 프로그램[48)]
  - 집중된 디지털 리터러시 및 기술개발 이니셔티브
  - 연구, 자원 및 지식 공유
  - 디지털 프로젝트에 대한 혁신과 투자를 가속화하기 위한 프레임워크
- 주요 프로그램
  - 디지털 상주 전문가(Digital Specialist-in-Residence): 예술단체 역량 개발을 위한 시범 프로젝트 운영에 레지던스에 참가 중인 전문가를 연계하는 프로그램. 아트앤테크 작가, 웹 및 미디어 전문가, 문화예술 컨설턴트 및 문화산업 전문가, 리서치 전문가, 기술 전문가 등이 참여하고 있으며, 원주민 협동조합과 박물관 및 미술관, 지역 예술단체 등에 상주함(14주간 주당 1일 근무)
  - 디지털 펠로우십 프로그램: 호주와 뉴질랜드에 기반을 둔 실무자를 위한 디지털 실천 개발 프로그램으로 6개월 간 대면모임, 온라인 모임, 멘토링을 통해 협업 학습을 진행하며 $10,000의 자금 제공
  - Createch 디지털 엔터프라이즈 프로그램: 크리에이티브 기업 및 문화 단체의 혁신 프로젝트 또는 창의적인 비즈니스 사업에 20시간의 컨설팅 자금을 지원하고 잠재적 투자자, 파트너, 공동 작업자를 연결
  - 디지털 기술 프로그램 - 워크숍: 아이디어 브레인스토밍이나 기술 지원이 필요한 25~30명의 아티스트 및 실무자에게 디지털 프로듀서 및 기술자와 교류 기회를 제공하는 워크숍, 세미나 및 집중 과정

46) https://australiacouncil.gov.au/
47) https://australiacouncil.gov.au/investment-and-development/digital-culture-program/
48) 원주민에 의해, 원주민을 위해 개발되고 제공되는 원주민 예술 및 문화산업 프로그램으로 First Nations Digital Program은 디지털 문화 전략과 함께 진행

- ProtoX Arts 디지털 액셀러레이터 프로그램: 호주 예술위와 시드니 대학교의 플래그십 스타트업 프로그램인 인큐베이트(INCUBATE)와 협력해 예술가, 그룹 및 예술 단체를 위해 진행하는 12주 디지털 액셀러레이터 프로그램. 플러그인, 미디어 플레이어, 몰입형 VR/AR, 앱, 플랫폼 등 디지털 중심 비즈니스 제품 아이디어 지원을 위한 고객 테스트 실습과 프로토타이핑, 스타트업 커뮤니티와의 연결 등을 지원
- 창조 산업을 위한 디지털 트랜스포메이션: 예술가 및 창조적 종사자를 대상으로 하는 6주 단기의 초·중급 온라인 교육 과정으로 디지털 개념, 기술에 대한 통찰력, 디지털 전략과 비즈니스 모델 혁신 등을 다룸
- 멜버른 국제 게임 주간 X 디지털 기술 프로그램: 6명의 아티스트와 디지털 실무자에게 2일 동안 멜버른 국제 게임 주간 프로그램 경험 기회 제공

■ **2021-24 디지털 문화 전략[49)]**

○ **(전략 목표)** 공동체 연결과 웰빙, 복지 향상, 역동적인 문화 산업 창출에 기여하는 디지털 문화 전략 프레임워크 제시

○ **(디지털의 정의)** 호주 예술위는 디지털 문화를 창작품의 제작과 배포, 이를 가능하게 하는 온라인 및 기타 기술뿐 아니라 업무 수행 방식과 사고방식도 포함된 포괄적인 의미로 해석함

- 디지털을 Enabler, Practice, Mindset, Platform, Industry라고 정의하고 모든 활동에 디지털을 접목할 것을 요구함
- 특히, 젊은 세대가 디지털로 매개된 예술 참여를 한다는 점에 주목하고 있으며, 더 많은 호주인의 예술 접근성을 높이기 위해 온라인 공간을 활용하고자 함 (호주인의 87%가 매일 인터넷 접속, 82%가 온라인을 통해 예술 접함)

○ **(전략 우선순위)** 호주 예술위는 디지털 문화 전략에서 8가지 우선순위를 제시

- 우선순위1: 디지털 기반 접근성 제고 (Enable Discoverability)
  - 디지털 플랫폼은 라이브 경험을 대체하기보다 상호 보완적인 경험과 참여 방식을 제공하여 라이브 관객의 증가와 모든 호주인의 접근성 향상
  - 반응성이 뛰어나고 데이터 기반이며 재정적으로 실행 가능한 관객 참여 모델 구축 목표
  - 주요 디지털 채널 및 인프라 제공업체와 파트너십 구축, 새로운 기술이 예술의 경험과 창작에 미치는 영향 탐구 연구, 디지털 아티스트와 인플루언서 등 크리에이티브 리더와 협력, 게임/가상현실(VR)/증강현실(AR)/인공지능(AI) 분야 아티스트 자금 지원 확대
- 우선순위2: 디지털 작업 방식 확대 (Amplify Digital Practice)
  - 디지털을 통한 문화적 참여: 다양한 형식의 협업 사례가 이미 풍부, 전통 예술도 발전
  - 기존의 보조금 모델이 아닌, 디지털 업무에 대한 새로운 접근 방식의 지원 필요
  - 크리에이티브 산업과 다른 분야 일부에서 성공적으로 도입되었지만 예술계에서는 널리 적용되지 않은 액셀러레이터 모델 도입, 연구 단계를 넘어 프로젝트 확장에 투자
  - 기업가 정신 강조, 인큐베이션과 가속화, 확장에 초점. 정부 및 비정부 기관의 디지털 인프라와 프로그램에 대한 더 많은 투자. 예술-게임-스크린 분야 교차 지원 개발
- 우선순위3: 디지털 기반 비즈니스 모델 지원 (Fuel Digital Enabled Business Models)

49) Austrailia Council for the Arts(2021), 「Digital Culture Strategy 2021-24」

• 새로운 디지털 또는 하이브리드 모델을 설계하고 실험할 수 있는 비즈니스 모델 혁신 랩 제공
• 디지털 또는 하이브리드 크리에이티브 기업을 위한 새로운 지원 모델을 구축하기 위해 공동 투자 파트너십 개발
• 기술 분야와 같은 전통적인 산업을 넘어 예술 분야와의 협업을 보다 폭넓게 지원하고 활성화
• 디지털 비즈니스 모델에 대한 이해를 높이기 위해 사용 방법 가이드 및 학습 리소스 등 정보/지식 공유

> ***기존 예술 비즈니스 모델의 문제점*** *(「Digital Culture Strategy 2021-24」, 18p)*
>
> *COVID-19 대유행의 시작은 많은 경우 무료로 콘텐츠를 온라인 스트리밍하는 것으로 즉각적이고 상당한 전환을 촉구했습니다. 몇 년 전 뉴스와 저널리즘 업계가 느꼈던 우려와 유사하게 온라인 콘텐츠의 가치를 평가하고 비용을 지불하는 것에 대한 우려가 제기되었습니다. 기존 모델을 검토하고 창작자뿐만 아니라 청중에게도 지속 가능하고 실행 가능한 새로운 모델을 찾기 위한 추가 연구가 필요합니다.*
>
> *예술과 문화 산업의 비즈니스 모델은 디지털 트랜스포메이션을 추구하는 전통적인 모델에서부터 디지털이 깊이 내재된 새로운 모델에 이르기까지 다양합니다. 많은 문화 조직의 경우, 디지털은 핵심보다는 가장자리에 있으며, 라이브 인게이지먼트가 우선시됩니다. 기술이 예술과 문화의 가치를 창출할 수 있는 방법에 대한 인식과 이해가 부족합니다. 이는 부분적으로 비영리 모델과 적응 가능한 모델이 특정 유형의 자금 지원 대상이 되지 않는 기존 자금 지원 요구 사항 때문입니다.*

- 우선순위4: 디지털 리터리시 제고 (Build Digital Literacy)
  • 예술 및 문화 산업에 디지털 변환을 정착시키기 위한 리터러시 제고 목표
  • 교육 부문 파트와 협력하여 실무자가 기술, 기업가 정신, 디지털 리더십에 대한 디지털 리터러시를 개발할 수 있는 기회 확장
  • 디지털 전문가 또는 컨설턴트의 맞춤형 코칭, 확장된 네트워크 구축
  • 기존 실무자와 신진 실무자 간의 상호 디지털 멘토링 프로그램 구축
    ▷ 기존 리더의 역량은 자신감, 전략적 사고, 네트워크
    ▷ 신흥 리더의 역량은 기술적 능력과 다양한 분야를 넘나드는 사고방식
- 우선순위5: 원주민 디지털 개발 지원 (Support First Nations Digital Development)
  • 온라인 플랫폼 개발이 가속화됨으로써 디지털 환경에서 원주민의 권리와 주권을 지켜야 할 필요성이 생기고 있으며, 원주민 예술 및 문화의 고유한 과제가 부상
    ▷ 디지털 환경의 적응과 원주민 권리 및 주권 지원을 위해 원주민 주도 디지털 프로그램 개발
    ▷ 원주민 예술 및 문화 종사자를 위한 디지털 기술 개발 프로그램과 리소스 개발
    ▷ 원주민 디지털 혁신 그룹을 통해 디지털 및 문화 실무자들과 지속적으로 협력
- 우선순위6: 접근성 및 포용성 (Embed Accessibility and Inclusion)
  • 화상 회의 시스템, 소셜 미디어 등 다양한 플랫폼 접근에서 격차가 있음(장애인 포함). 디지털 콘텐츠에 대한 접근은 표현의 자유에 대한 권리 및 구조적 불이익 시정 측면에서 매우 중요 → 국가적 파트너십을 통해 디지털 포용을 확대 지원
  • 관련 위원회 기금 지원 계약에 디지털 접근성, 포용성, 다양성을 요구하는 새로운 기금 지원 조건 도입

• 디지털 접근성에 대한 인식을 개선하고 표준을 구축하기 위해 사용 방법 가이드 및 리소스 등의 정보/지식 공유

- 우선순위7: 예술위 전문성 구축 (Build Internal Expertise)
  • 호주 예술위가 디지털 사고방식을 수용함으로써 모범이 됨. 새로운 기술과 플랫폼에 대한 조직 내 실험을 더 많이 허용하고 지원 역량 강화
    ▷ 내부 전문성 개발 및 투자 정보 제공을 위한 디지털 문화 전담팀 구성
    ▷ 디지털을 도입하고 개발할 내부 챔피언 식별
    ▷ 디지털 자문 그룹과 전문가와 소통, 기타 협력 파트너십 구축
    ▷ 조직 내부 혁신 정책 효과의 모니터링 및 홍보
- 우선순위8: 디지털 파트너십 활성화 (Activate Digital Partnerships)
  • 정부 및 포트폴리오 간 파트너십(협의회 공동 프로그램), 업계 및 비즈니스 파트너(산업 부문), 게임 및 영화, TV 등의 스크린 업계 파트너, 해외 파트너(특히 오픈 데이터, 서비스 재설계 및 디지털 기술 개발 솔루션 중심)

다. 캐나다 예술위

■ **〈예술, 그 어느 때보다〉 - 2021-26 전략 계획**[50]

○ **(개요)** 캐나다 예술위의 2021-26 5개년 전략 계획 〈Art, now more than ever〉

- 〈예술, 그 어느 때보다〉는 팬데믹이 심각한 영향을 미친 예술 부문의 재구축과 예술 부문 종사자들의 회복을 주요 목표로 하며, 이를 '전례 없는 재건'이라고 표현함
- 특히, 팬데믹 기간 동안 원주민, 흑인, 아시아인 등 인종 차별이 강화되고 불평등이 심화된 지점에 주목하며 사회적 책임과 상상력, 협업, 개방성, 포용성, 공평함 등을 강조함
- 이의 실현을 위해 ① 예술 생태계 재건, ② 예술의 사회적 영향, ③ 거버넌스와 국제교류라는 3가지 측면에서 전략적 방향성을 제시함
  ① 예술 생태계 재건 → 재구축 및 혁신 투자 (Invest in rebuilding and innovation): 예술 및 문학 창작 지원, 긴급 지원 및 복구 조치, 공평한 프로젝트 자금 접근성 보장, 소수자 및 소외계층 자금 지원 접근성 개선 등 전국 범위에서 예술 부문의 포용적이고 지속 가능한 재건을 목표로 함
  ② 예술의 사회적 영향 → 예술이 사회에 주는 혜택 확대 (Amplify the benefits of the arts for society): 인종주의, 식민지화, 여성 혐오 및 양성 평등, 기후 변화, 원주민 전통 예술 보호, 예술가와 문화 종사자의 사회 안전망 등의 문제를 다룸
  ③ 거버넌스와 국제교류 → 협업 및 파트너십 육성 및 확장 (Nurture and expand collaboration and partnerships)

○ **(혁신과 디지털)** 3가지 전략적 방향성에는 모두 혁신과 디지털 관련 과제가 일부 포함되어 있음

- 혁신적인 비즈니스 모델과 디지털 트랜스포메이션 지원을 예술 생태계 재건의 관점에서 다루고

50) Canada Council for Arts(2021), 「Art, now more than ever - 2021-26 Strategic Plan」, (https://canadacouncil.ca/spotlight/2021/04/2021-26-strategic-plan)

있음

- 캐나다 북부와 같은 소외된 지역의 예술가, 예술단체, 조직 및 관객을 위한 디지털 리소스 접근성 과제를 예술의 사회적 영향력 차원에서 제시함
- 재건 과정에서 파트너십을 구축하는데 사회 혁신 부문과의 협력을 강조하고 있음

■ **디지털 정책**[51)]

○ 캐나다 예술위가 2017-2021 전략 계획의 일환으로 예술 부문의 디지털 전환을 위해 투자한 비용은 $96.5M으로 매년 2천만 달러에 가깝게 사용함. COVID-19 팬데믹과 물리적 거리두기가 포함된 이 기간 동안 디지털 정책은 디지털 기술을 통한 예술의 품질 제고와 규모 확대를 꾀하고 관객이 예술/다른 관객들/더 넓은 세계와 연결되는 방식에 집중함

○ **(디지털 전략 펀드**[52)]**)** 2017-2021 5년 간 $88.5M 투자

- 펀드는 3개 사업으로 구성되었으며, 협업과 파트너십, 네트워킹에 중점을 두고 지식과 경험을 개방적으로 공유하면서 위험을 감수하는 실험과 반복적인 개발을 장려함

[표 33] 캐나다 예술위 디지털 전략 펀드 사업 (출처: 캐나다 예술위 홈페이지 Digital Strategy Fund 소개 요약)

펀드 구성	디지털 리터러시 (Digital Literacy and Intelligence)	디지털 접근성 및 참여 (Public Access to the Arts and Citizen Engagement)	조직 모델 혁신 (Transformation of Organizational Models)
사업개요	예술 부문의 디지털 지식, 기술 및 역량 구축 지원	디지털 수단을 통해 예술에 대한 대중의 접근과 참여 지원	예술 단체 운영 방식 혁신, 문제 해결과 기회 포착, 디지털 환경 적응 지원
지원대상	전문예술가, 예술전문가(컨설턴트 제외), 예술그룹, 예술단체		
취약계층 신청지원	언어, 지리, 문화적 장벽에 직면한 이들에게 신청 절차를 돕는 서비스 제공 (청각 장애, 난청, 장애, 정신 질환, 원주민(이누이트, 메티스 등) 등)		
지원내용	- 디지털 환경을 이해하고 전략적 디지털 지식과 역량 구축 (예: 그룹 학습, 워크숍, 웨비나, 해커톤, 디지털 협업 요구사항과 성숙도 평가, 디지털 전략 계획 등) - 예술 분야 안팎의 사람들을 모으고 연결하여 디지털 과제, 문제 및 기회를 탐색하고 협업 및 지식 공유 (예: 심포지엄, 포럼, 컨퍼런스, 실천 커뮤니티 등 조직) - 협업에 기반한 문제해결 방식 연구 및 실험 (예: 디자인 사고 활동, 코칭 접근 방식, 연구 수행 및 전략적 예측 등)	- 디지털 접근성 제고 위한 혁신적 솔루션과 시민의 디지털 참여를 위한 전략을 개발·탐색 (예: 시민과의 컨설팅 및 솔루션 개발, 파일럿 제품 테스트, 커뮤니티 간의 파일럿 프로젝트, 사용자 중심 디자인 등) - 디지털 검색 가능성과 예술에 대한 접근성 개선 전략, 시민 경험 변화 전략 구현 (예: 메타데이터 이니셔티브, 개방형 및 연결된 데이터, 프리웨어 개발, 디지털 참여 플랫폼 등)	- 워크플로우 관련 문제 해결, 예술 단체 운영 혁신을 위한 디지털 솔루션 개발 및 탐색 (예: 디지털 비즈니스 분석, 조직 컨설팅, 최소 실행 가능 제품 테스트, 파일럿 프로젝트 등) - 데이터 기반 운영 혁신 (예: 데이터 상호 운용성 지원, 개방형 및 연결된 데이터 모델, 부문별 비즈니스 인텔리전스, 데이터 거버넌스 전략, 분산형, 클라우드 기반 및 모바일 프레임워크 등)

51) https://canadacouncil.ca/commitments/digital
52) https://canadacouncil.ca/funding/strategic-funds/digital-strategy-fund

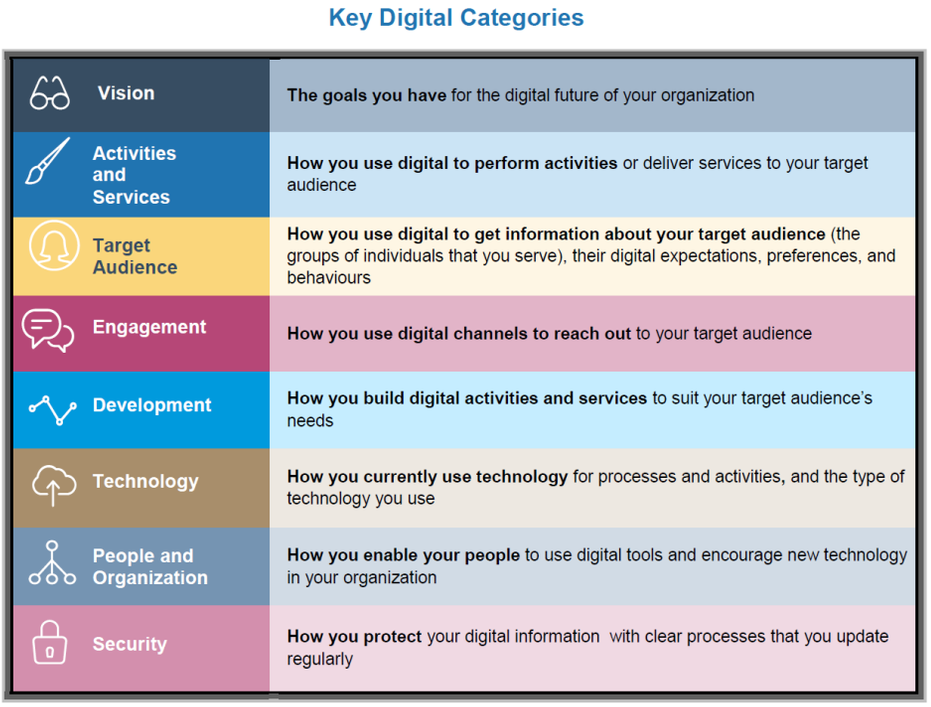
펀드 구성	디지털 리터러시 (Digital Literacy and Intelligence)	디지털 접근성 및 참여 (Public Access to the Arts and Citizen Engagement)	조직 모델 혁신 (Transformation of Organizational Models)
예산편성 기준	- 적격 비용의 85% 지원 - 적격 비용에는 라이선스 비용, 데이터 수집 비용, 공공 접근성 비용(수화 통역, 자막, 오디오 설명 등), 행정비용이 포함되어 있음 - 웹사이트 개발 및 유지 비용, 디지털 솔루션 사용 비용, 건물 개조 비용 등 지속 운영비는 부적격 비용임		
신청 부적격	- 예술 작품 또는 창작물을 연구, 창작, 제작 또는 프로그래밍과 예술적 기술 개발은 부적격 항목임 - 이 외, 일상적 정규 업무, 신청 조직의 자산 취득, 아카이빙, 조직 웹사이트 개발 등도 부적격함		

○ **(디지털 트랜스포메이션)** 디지털 전략 펀드 종료 후, 2021년부터는 2021-2016 전략 계획의 일환으로 운영되는 '혁신 보조금' 내 두 가지 새로운 디지털 기반 지원 사업을 도입함

- **(디지털 제너레이터[53])** 예술 단체가 디지털 역량을 구축하고 비즈니스 모델과 운영을 혁신할 수 있도록 지원하는 단기 지원 사업
  - 디지털 기술을 활용해 새로운 관객 발굴과 시장 창출, 데이터 기반의 고객 이해, 디지털 기술을 활용한 비즈니스 효율성 개선, 새로운 수익원 창출, 디지털 역량 향상을 위한 파트너십 및 네트워크 구축 등을 목표로 함
  - 외부 컨설턴트, 전문가를 고용해 조직을 혁신하는 1단계와 디지털 솔루션을 구현하는 2단계로 나뉨
  - 해당 프로젝트를 진행하기 위해 각 단체에게 디지털 전략과 관련한 4가지 툴킷을 제공함
    (디지털 성숙도 평가 도구, 디지털 요구 평가 도구, 디지털 전략 도구, 서비스 제공업체 가이드)

53) https://canadacouncil.ca/funding/strategic-funds/strategic-innovation-fund/innovation-grants/digital-generator

[그림 31] 디지털 성숙도 평가 도구에 사용된 key digital Categories
(출처: 캐나다 예술위 홈페이지 디지털 제너레이터 사업 소개에서 제공하는 Digital maturity assessment tool)



- **(디지털 그린하우스[54])** 디지털 기술을 활용한 예술 부문 및 사회적 문제 해결을 위한 솔루션 개발 지원
  - <디지털 제네레이터>와 비교했을 때, 개발되는 프로젝트가 개별 예술가, 단체 및 기관을 넘어서는 더 넓은 분야에 이익을 가져다 줄 수 있는 잠재력이 있어야 함
  - 예술 부문의 지속가능성, 회복력 향상, 디지털/데이터 리터러시 향상, 지속적인 디지털 전환 등을 위한 디지털 도구 및 솔루션 개발 지원
  - 접근성, 형평성, 다양성, 탈식민화, 사회정의, 기후 변화 등의 사회문제를 해결하기 위한 디지털 솔루션 탐색

[표 34] 캐나다 예술위 디지털 트랜스포메이션 지원사업 개요

	디지털 제너레이터 1단계 (Digital Generator: Stream1)	디지털 제너레이터 2단계 (Digital Generator: Stream2)	디지털 그린하우스 (Digital Greenhouse)
개요	디지털 역량 구축, 비즈니스 모델 및 운영 혁신 지원		사회 문제 해결을 위한 디지털 솔루션 개발 및 예술 부문의 디지털 전환 문제 해결 지원
지원내용	- 디지털 준비 상태를 측정하기 위해 외부 전문가 고용 - 디지털 격차 및 기회 식별, 디지털 전략 계획 - 직원의 디지털 기술 향상 등	- 외부 디지털 평가, 감사 또는 계획을 토대로 한 권장 사항 구현 필요 - 권장사항에는 도구, 솔루션 및 전략 구현이 포함됨	- 문제 해결을 위한 지식 연구, 계획, 개발, 구현, 테스트, 평가 및 공유

54) https://canadacouncil.ca/funding/strategic-funds/strategic-innovation-fund/innovation-grants/digital-greenhouse

	디지털 제너레이터 1단계 (Digital Generator: Stream1)	디지털 제너레이터 2단계 (Digital Generator: Stream2)	디지털 그린하우스 (Digital Greenhouse)
지원금	- 최대 $40,000	- (개별 그룹/조직) 최대 $50,000 - (여러 그룹/조직 협업) 최대 $100,000	- 최대 $50,000
신청기간	신청서는 프로젝트 시작 전 언제나 제출할 수 있으며, 신청서 제출 후 3~4개월 내 결정		

○ **(크리에이션 액셀러레이터[55])** 2019-20년, 캐나다 예술위와 CBC/Radio-Canada가 협력하여 CBC Arts, Books, Music 등 CBC/Radio-Canada 플랫폼에 배포할 디지털 오리지널 콘텐츠 제작을 1만 달러 규모로 지원, 11개 프로젝트 실행

- 팟캐스트, 웹 시리즈, 단편 다큐멘터리, 사운드 아트, 디지털 그래픽 노블, 댄스 비디오, 애니메이션, 영상 일기 등 디지털에서 활용 가능한 대중매체까지 폭넓게 지원한 점이 눈에 띔
- CBC/Radio-Canada가 디지털 창작에 대한 오리엔테이션을 진행함. 디지털 작업 경험이 없는 초보자도 응모 가능하다는 점에서 예술 표현의 확장과 새로운 기회 제공 역할을 함
- 프로젝트당 5천 달러 펀딩 신청이 가능하며, CBC/Radio-Canada에 선정 게시된 경우 추가 보조금 1천 달러가 지급됨

55) https://www.cbc.ca/arts/about-art-uncontained-1.5533118

3. 시사점

가. 분석 종합

■ **(사회적 배경과 정책 목표)** 불안정한 세계 정세, 공공 자금의 위축, 불평등과 격차 심화, Covid-19의 후속 영향, 4차산업혁명으로 인한 기술변혁과 이로 인한 경제적·문화적 변동, 기후위기 등 배경이 되는 환경적 요인이 유사함

○ 그럼에도 위기를 전환의 이유로 인식하고, 통합과 격차 완화를 위해 도전적인 문화 정책을 수립하려고 노력함. 모두를 위한 예술을 표방하며 예술 창작·향유 기회를 확대하고, 자금의 긴축을 거버넌스와 협력 네트워크로 돌파하려는 시도가 있음

○ 호주와 캐나다는 포스트코로나 시점에서 전례없는 재건과 회복, 팬데믹 기간 동안 일어났던 소수자 차별(원주민, 청소년, 흑인, 인종, 청각 장애, 성소수자 및 성별 다양성 커뮤니티, 여성, 예술가 등)을 극복하기 위한 통합에 특히 중점을 두고 있음. 이는 코로나의 후속 영향력이 비가시화된 한국 상황과 큰 차이임

■ **(디지털 정책 목표)** 영국, 호주, 캐나다 예술위의 디지털 문화 정책은 COVID-19 팬데믹이라는 특수한 상황 위에서 촉진되기는 하였으나, 팬데믹 극복을 위한 한시적 정책을 넘어 팬데믹을 계기로 산업적 생산 토대가 변화하는 전환 이슈를 적극적으로 다루고 있음

○ 4차산업혁명과 예술의 관계를 아트앤테크라는 협소한 범위가 아니라 디지털 문화 정책의 범주로 다룸. 재건 시점에서 사회적 위기를 새로운 산업 생태계를 조성하기 위한 기회로 인식하고 정책의 유연성과 도전의식을 강조함. 즉, 기술을 예술이 활용할 수 있는 매체 중 하나로 여기는 것이 아니라 지능정보사회에서 예술이 존립하기 위한 기본 조건으로 보고 이에 적응하기 위한 준비 과정을 지원함

- 해외 예술위들은 생산 프로세스의 변화에 초점을 두고 디지털 환경 구축, 조직 혁신과 미래 인력 양성, 기존 인력의 적응 문제, 타분야와의 협업과 융합, 새로운 관객의 개발 등에 비중을 두고, 지속적인 디지털 트랜스포메이션을 지원함
- 무엇보다 기술 융합과 디지털 전환에서 모두를 위한 예술의 가치를 놓치지 않기 위해 소외된 지역과 다인종, 소수자를 위한 기술을 장려하고, 기술 선도 집단 뿐 아니라 보편적인 국민의 디지털 접근 환경 구축을 강조함

나. 정책 전달 체계의 문제

■ **(사업 수행 환경 - 예산 측면)** 이와 같은 전방위적이고 종합적인 지원 계획이 가능한 이유는 한국과 다른 정책 전달 체계에 있음. 한국 예술위원회는 불안정한 거버넌스 체계로 인해 문화와 예술을 위한 종합적인 프레임워크 설계에 어려움이 있음

○ 관련해서, 2019년 발행한 「한국 문화예술위원회 운영체계 재설정 연구」에서는 아래와 같은 SWOT

분석 결과를 도출함. 조직 내부의 노력, 대외적인 기회가 있음에도 기관의 독립성과 정책 전달 및 실현 구조의 문제가 약점으로 작용하는 모습임

[표 35] 한국 예술위의 운영체계 재설정을 위한 SWOT
(출처: 정영수, 「한국문화예술위원회 운영체계 재설정 연구」, 한국문화예술위원회 예술정책연구(2019), 18~19p)

강점	약점
- 문화예술 환경변화에 능동적 대응을 위한 노력 지속 - 예술위 운영체계 혁신 필요성에 대한 직원 간 인식 공유 - 문화예술 진흥에 대한 노하우 축적 - 기관의 법적 지위(문화예술진흥법) 및 기금을 재원으로 한 안정적 사업운영 - 문화예술인과 소통 및 협치 강화를 위한 내부적 자정 노력	- 기관 및 사업운영에 있어 자율성 및 독립성을 확보하기 어려운 구조 - 위원장 및 위원 임명 권한이 문체부 장관에게 있어 예술위 독립성 및 자율성 확보가 어려운 구조 - 공운법 적용에 따른 단기, 가시적 성과 중심의 기관 운영 - 낮은 고객(국민 및 문화예술인) 만족도 - 문화예술 분야 및 수요의 다양화에 문화예술 지원정책 수립 및 집행의 어려움 - 문화예술 지원 수준과 문화예술인 요구수준의 격차 심화
기회	**위협**
- 문화기본법 제정에 따른 문화권 보호 기틀마련 - 예술위 및 문화예술계 변화 필요성에 대한 공감대 형성 - 문화예술에 대한 국민의 수요 증가 - 한류확산으로 인한 위원회의 역할 강화 - 문화예술의 중요성에 대한 사회적 인식 개선 - 문화예술의 창의성 및 다양성 확보를 위한 정부의 적극적인 노력 - 기술변화에 따른 문화예술 전달 채널의 다양화 - 문화예술인의 지원정책 참여 가속	- 블랙리스트 사태로 인한 위원회에 대한 국민의 부정적 인식 - 소득 및 지역에 따른 문화예술 국민의 향유 격차 발생 - 문화예술 산업의 낮은 성장률 및 분야별 편차 발생 - 낮은 소득 수준으로 지속적 창작활동에 어려움이 있는 문화예술인이 많음 - 4차산업혁명 관련 문화예술 지원역량 다소 미흡 - 문화예술 지원에 대한 효율성 및 경제성 기준 평가 상존 - 문화예술 트렌드 및 환경변화 가속

○ 한국 예술위와 영국 예술위의 거버넌스 체계를 구체적으로 비교해보면 특히, 예산 편성 및 운영 측면에서 한국 예술위가 처한 어려움이 보다 분명하게 나타남

- 2014년 발표된 「예술위원회의 역할 및 기능에 대한 비교 분석 - 영국, 미국, 캐나다, 호주의 사례」는 한국의 예산편성 심의 단계 및 개입 주체, 복권기금 운영 주체, 지원정책 구성에 개입하는 주체 등을 분석하였고, 한국 예술위가 예산 편성 과정에서 여러 단계의 심의와 다중 통제를 받고 있음을 지적함. 반면, 영국은 3년에 한 번씩 영국 문화부(DCMS)와 지원금 협약을 맺고 이 협약 내용을 기준으로 지원정책을 구성하고 있음을 밝히고 있음[56)]
  - 한국문화관광연구원의 2018년 「영국 문화부와 예술위원회 간의 운영 협약 사례」 연구에 따르면, 영국 예술위와 영국 문화부(DCMS) 간 운영 협약문 주요 내용에는 정책 우선순위, 재원 할당, 성과 측정, 만남/접촉 등의 내용이 담겨 있으며, 연구보고서가 작성될 당시 영국 예술위의 재원 할당은 영국 문화부의 2016-2020 영국예술위원회 재정 결정에 따라 할당된다고 되어 있

56) 정종은(2014), 「예술위원회의 역할 및 기능에 대한 비교 분석」, 『문화정책』, 창간호, 12~13p

음. 즉, 5년 간의 장기적인 예산 계획 내에서 비용이 집행되고 있음

- 2019년 「한국 문화예술위원회 운영체계 재설정 연구」에서도 예산편성권 부재에 관한 내용이 언급됨
  - 예술위 위원장 및 위원 인사권의 문체부 예속, 문체부, 기재부, 국회에서 예산이 하달되는 하향식 구조, 문체부 직제 시행규칙상 예술정책과의 담당업무가 예술위를 지휘감독하는 것으로 명시된 점 등
- 이러한 문제점들을 개선하고자 한국 예술위는 문체부와 2021년 3월 10일 '한국문화예술위원회 자율운영 보장' 공동선언[57]을 체결하였으나 선언문에는 재정과 성과측정 등의 내용이 담기지 않아 실질적인 예술위의 재량을 보장하지는 못하는 상태임

■ **(사업 수행 환경 - 역할 측면)** 또한, 문체부 산하 기관들(예술위, 예술경영지원센터, 한국문화예술교육진흥원, 지역문화진흥원, 예술인복지재단)이 기능별로 분업화되어 있어 단일 기관이 종합적이고 체계적인 프레임워크를 기획하고 수행하기 어려움. 기관 간 역할이나 기관 목적의 충돌이 있음

○ 예술단체 조직개발은 예술경영지원센터, 예술교육은 문화예술교육진흥원, 예술인 복지는 한국예술인복지재단, 연구는 문화관광연구원, 지역의 경우 광역 및 기초문화재단 등으로 역할이 분산되어 있음. 기관 간에는 협력도 하지만 기본적으로 역할을 둘러싼 경쟁 관계가 있음

○ 예산 편성 시 실제 사업이 효과적으로 기능하기 위한 역할의 중복을 인정하지 않기 때문에 비전-전략-사업으로 이어지는 장기적이고 종합적인 계획의 설계가 어려움

■ 이러한 예술위의 운영 실태를 살펴봤을 때, 정책 전달 체계에 대한 관심을 기울이는 일이 중요하다고 판단됨. 4차산업혁명 기술과 관련된 정책은 지능정보사회로의 전환 정책과 다름이 없으며, 전환을 위해서는 개별 사업 성과뿐 아니라 여러 사업을 정책적으로 종합하는 역량이 요구됨. 이를 위한 사업 수행 환경 개선이 동반되어야 정책 효과가 제고될 수 있으며, 단기적으로는 한국적 특수성이 반영된 사업 수행 환경의 한계 속에서도 적절한 정책 방향성을 취하기 위한 조직 이슈 및 예산 확보 문제가 다루어질 필요가 있어 보임

57) https://www.arko.or.kr/board/view/4053?cid=1802456

제3장

한국문화예술위원회 융합예술 지원사업 체계 및 효과 분석

제1절 한국문화예술위원회 융합예술 지원사업 체계 및 성장 경로

1. 연구 목적 및 방법

가. 연구 목적

■ 예술위 융합예술 지원사업의 정체성 및 지원사업의 구조 파악

○ 융합예술의 정책적 지향과 사업 구조를 파악함으로써 정체성을 파악하고, 그 결과를 사업 수행 효과 및 융합예술 현재성 진단 결과와 비교 분석함으로써 중장기 사업 개선방안 도출의 근거로 삼고자 함

- 융합예술 관련 5개 지원사업의 상관성을 파악함으로써 개별 사업들이 유기적으로 연동하고 있는지 확인하고 향후 융합예술 사업들을 아우르는 종합적인 정책 방향성이 필요한지 검토함
- 5개 사업의 출현 시기, 지원 목적, 지원 내용 변화 등 사업별 통시적 맥락 파악을 주목적으로 함

■ 융합예술 사업 방향성에 관한 현장 의견을 병행 검토함으로써 중장기 사업 개선방안에 환류할 필요가 있는 평가 내용을 파악함

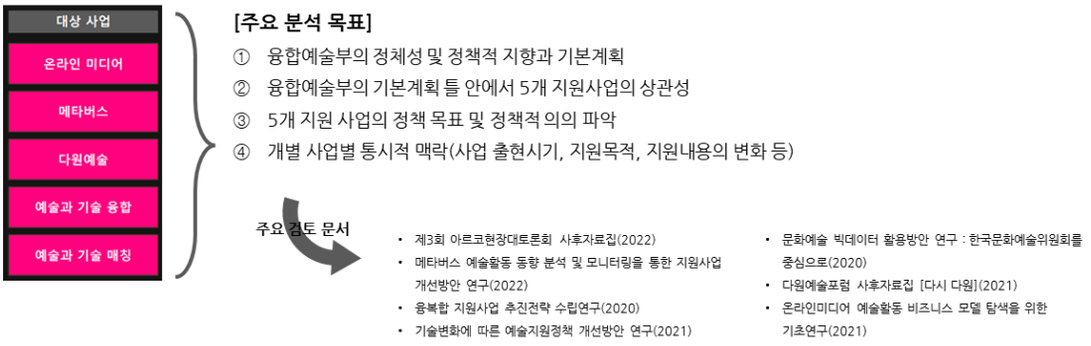
○ 지원사업 개선 사항과 같은 국소적인 요구뿐 아니라, 예술 현장이 바라보는 융합예술 정책에 관한 종합적 시각과 방향성에 관한 의견을 포괄적으로 수렴

- 예술가의 기술인식/사용분포 현황, 기술 수용에서 예술적 목적/태도, 예술가-기술자 협업 관계 등

나. 연구 방법

■ 2017년부터 예술위 융합예술 관련 지원사업의 수립 및 집행 과정에서 산출된 문서 및 조사·연구보고서, 현장 토론 결과집 등을 토대로 지원사업의 출현 맥락 및 변동 과정, 사업 체계를 파악함

[그림 32] 문헌분석 연구진 회의 개요(2023.8.3)



■ 조사 대상 지원사업은 <예술과기술융합지원>, <예술-기술매칭지원>, <온라인미디어 예술활동 지원(국고사업)>, <메타버스 예술활동 지원(국고사업)>, <다원예술창작지원>임

■ 분석을 위해 검토한 문헌들은 아래와 같음

○ **예술위 홈페이지 사업 공모 관련 게시글**

○ **예술위 사업전략 및 사업계획 등 내부 문서**

- 2017년도 기초공연예술 사이버공간개척사업 기본계획(K-Arts 디지털 플랫폼 구축 및 운영)
- 2020년도 공연예술온라인확산지원 사업계획(안)
- 2020년 온라인미디어 예술활동 지원사업 기본계획(안)
- 2021년도 예술과기술융합지원 사업 기본계획(안)
- 22년 예술-데이터 매칭 지원사업 별도공모 추진(안)
- 2022 예술 메타버스 확장 지원사업 기본계획(안)
- 2023 온라인미디어 예술활동 지원사업 기본계획(안)
- 온라인미디어 예술활동 지원사업 대표유형 분석(융합예술부. 2023.4.18.)
- 2023년 예술현장 디지털역량 제고 지원 기본계획(안)
- 예술과기술융합지원 실명제 사업내역서(2022.12)
- 예술과기술융합지원 사업 개요 및 고유 특성(2023.07.17.)

○ **관계부처 합동계획 문서**

- 제1차 문화다양성 보호 및 증진 기본계획 - 2021~2024년(2021.5)

○ **예술위 조사·연구보고서**

- 한국문화예술위원회(2013). 다원예술의 현황과 전망 연구
- 한국문화예술위원회(2020). 융복합 지원사업 추진전략 수립연구
- 한국문화예술위원회(2020). 문화예술 빅데이터 활용방안 연구: 한국문화예술위원회를 중심으로
- 한국문화예술위원회 전략개발팀(2021). ARKO 분야별 중기사업전략(안) C.R.E.A.T.E the FUTURE - 기술
- 한국문화예술위원회(2021). 온라인미디어 예술활동 비즈니스 모델 탐색을 위한 기초연구
- 한국문화예술위원회(2021). 기술변화에 따른 예술지원정책 개선방안 연구
- 한국문화예술위원회(2022). 메타버스 예술활동 동향 분석 및 모니터링을 통한 지원사업 개선방안 연구
- 한국문화예술위원회(2022). 블랙리스트 이후 다원예술의 생태계 진단 및 지원방안 연구

○ **현장 의견 수렴 자료**

- 한국문화예술위원회(2022). 2022년 다원예술TF 백서
- 한국문화예술위원회(2021). 2021 다원예술 포럼 - 다시, 다원(자료집)
- 한국문화예술위원회(2023.04). 제3회 아르코 현장 대토론회(사후자료집)

○ **논문/발표 자료**

- 한하경·김인설(2020). 디지털 가상공간을 활용한 신규 공연예술 지원사업에 대한 탐색적 연구. 문화정책논총 제34집 제1호. 35-64p
- 한하경(2022). 기술 융합 예술창작지원사업의 성과평가에 대한 탐색적 연구: 한국문화예술위원회 예술과기술융합지원 사업을 중심으로. 한국행정학회 학술발표논문집
- 송시경(2022.08). 다원예술의 지원과 현안. 대구문화예술진흥원 다원예술 관련 지원과 현안 좌담

회 발표자료

○ **컬럼**

- 한하경(2023.05). 기술과 예술의 진정한 조우를 위한 '예술과기술융합창작지원 사업' 현황 분석. A SQUARE, vol4

2. 연구 내용

가. 사업별 통시적 맥락

■ 분석 대상인 5개 사업은 사업의 탄생 및 발전 경로에 따라 크게 3개 범주(①예술-기술 융복합 관련, ②온라인 관련(국고사업), ③다원예술 관련)로 묶어서 살펴볼 수 있음

■ **예술-기술 융복합 관련**

○ **(새로운 예술의해 지원)** 2000년대에 들어서면서 '문화', '디지털'이 주류 키워드로 부상하면서 지원사업에서도 <디지털매체 활용사업 지원>이 등장하게 됨

○ **(융복합 용어 출현 시기)** 예술위의 공모사업에서 '융복합'이라는 단어가 사용되기 시작한 것은 2012년이며, 이때부터 예술-기술을 결합한 새로운 창작 모델에 관한 탐색이 시작되었음[58)]

- 2013년에 예술다양성증진지원사업에 실험적예술및다양성증진지원 사업과 함께 융복합공동기획프로젝트가 추진되었으며 2014년 융복합예술창작지원 공모 시작. 2014년에는 <무대기술 크리에이티브랩>도 운영되었고, 2016년에는 사이버 공간에서의 이머시브 공연예술 콘텐츠 개발 및 시연을 위한 <공연예술 신기술 융복합 프로젝트>가 추진되었음

○ **(예술-기술 융합 공모사업 출현 시기)** 2017년부터 본격적으로 예술-기술 융복합과 관련된 공모사업이 시작되어 현재까지 지속되고 있으며, 사업의 변동 과정은 아래 표와 같음

[표 36] 예술위 예술-기술 융복합 지원사업 변동 과정 (출처: 한국문화예술위원회 전략개발팀(2021), 한하경(2022) 참조, 재구성)

<table>
<tr><th>연도</th><th>2017</th><th>2018</th><th>2019</th><th>2020</th><th>2021</th><th>2022</th><th>2023</th></tr>
<tr><td rowspan="2">사업</td><td colspan="3">융복합무대기술매칭지원</td><td rowspan="2">공연예술
온라인
확산지원</td><td colspan="3" rowspan="2">예술과기술융합지원</td></tr>
<tr><td colspan="2">기초공연예술
사이버공간개척지원사업</td><td>공연예술
온라인
확산지원</td></tr>
<tr><td>주요
성과</td><td>창작모델
발굴 및
신규관객
개발 노력</td><td>창작 및
역량강화
투트랙 지원</td><td>지원규모
확대 및
온라인
실황중계</td><td>단계별
지원을 통한
융합 고도화</td><td>공연 →
전장르의
융합창작으로 확대</td><td colspan="2">지원방식 다각화,
예술현장 주도적인
예술-기술 융합 기반 조성</td></tr>
</table>

○ **(융복합무대기술매칭지원사업)** 공연예술 무대에 동시대 기술 적용을 지원하는 사업으로 새로운 공연

58) 류정식 외(2020), 41~42p.

모델 발굴을 목표로 함

- 여기서 동시대 기술이란 모션센싱 무대제어, 와이어 플라잉, 무대 오토메이션 시스템, 프로젝션 맵핑(전자음악을 활용한 음향) 등을 일컬음

○ **(기초공연예술사이버공간개척지원사업)** 문화예술 주요 창작·향유층이 디지털 네이티브로 변화해 가는 환경 속에서 사이버공간 상의 기초공연예술 창작-향유-산업의 새로운 영역 개척을 목표로 함

- 2016년, 디지털 기술을 접목해 새로운 차원의 참여형 인터랙티브 기초예술 창작 모형을 개발하고 예술시장을 활성화하기 위한 〈기초예술 사이버 공간개척지원 사업〉을 파일럿으로 진행함
  - 공연예술분야 전문 자문단 구성, 〈2016년 공연예술 창작확장 프로젝트 쇼케이스〉, 신규 사업 기본 가이드라인 마련을 위한 〈디지털 공간을 활용한 공연예술 활성화 방안〉 연구용역 등 시행
- 2017년, 무대의 물리적 공간을 확장하기 위한 디지털 기술 개발·적용과 실생활의 온라인·모바일 프로그램/미디어 활용을 지원하는 〈가상공간을 활용한 창작모형 개발 지원사업〉 추진
- 2018년, 〈디지털 기술 및 온라인/모바일 공간 공연예술〉 지원사업 진행
  - 기존 공연 작품을 온라인/모바일 공간으로 확장하기 위한 작품 재구성을 지원하며 이를 통해 새로운 공연예술 창작모형을 개발하고자 함

○ **(공연예술온라인확산지원사업)** 급속히 발달하고 있는 동시대 기술(가상현실, 증강현실, 인공지능 등)을 활용한 예술 창작 및 향유 활성화를 목적으로 함

- 2018년, 2019년 가상공간 기반 공연예술에 대한 담론을 형성하기 위해 개최한 〈4IR 컨퍼런스〉가 〈공연예술 온라인확산 지원사업〉으로 사업명이 개편되면서 전년 대비 10배 예산 증액된 25억 규모로 확대
- 〈공연예술온라인확산지원(아트앤디지털테크 창작지원)〉 사업을 기점으로 AI, 5G, 빅데이터 등 지능형 기술을 포함한 4차산업혁명 기술과 예술 결합이 본격적으로 언급되기 시작
- 공연예술, 시각예술, 다원예술, 기타 인접 분야를 아우르는 기술 창작 공모사업을 시작하고, 네이버 실황중계와 CJ ENM의 DIA TV와 연계한 콘텐츠 온라인 송출을 진행함
- 2020년에는 〈아트앤테크 위크 및 기술페어〉를 진행함으로써 담론 활성화 기반 마련

○ **(ARKO 분야별 중기사업전략(안) C.R.E.A.T.E the FUTURE - 기술)** 2021년은 예술과기술융합지원 사업에서 중요한 분기점임. 코로나19 팬데믹, 코로나19 관련 문체부 추경예산 편성에 따른 지원사업 예산 대폭 증액, 온라인 플랫폼 활용 증가 및 AI 등 기술발전 가속화 등 대내외환경 변화를 맞아, 기관 차원에서 예술계를 둘러싼 기술변화 대응을 위한 다양한 연구조사를 추진함. 이와 관련, 전략기획팀에서는 기술 활용 예술지원정책 관련 현황 및 지원 방향을 담은 미래 전략보고서를 작성함

- 해당 보고서는 2021년 당시 국내 정책 동향과 문화예술계 동향, 해외 정책 동향(유럽 중심)과 문화예술계 동향, 핵심 기술 트렌드, 아르코 예술과기술융복합지원 사업의 성과 및 한계, 외부환경 분석(PEST)와 내부역량 분석(SPRO), 국내 유관기관 사례, 현장예술가 미래수요 설문조사와 전문가 의견 및 아르코 내부 의견, 선행 연구 결과 등 동시대 예술-기술 융복합에 대한 전방위적 조사와 진단 내용을 포함하고 있음
- 이러한 조사 결과를 바탕으로 광범위한 범위에서 예술과 기술 융복합 창작 진흥 및 디지털 문화 정착을 위한 사업 구상과 조직 혁신 방안을 제시하였음
  - 장기적 전략의 기본 방향으로 “지속가능한 기술융합 예술의 창작 생태계 조성”과 신기술을 활용한 대국민 예술 접근성 강화를 제시하고 있음. 여기서 지속가능한 생태계란 “기술 실험으로 그

치는 활동이 아닌, 기술융합을 통해 지속적인 창작활동을 할 수 있는 역량강화, 창작지원, 수익구조 마련"을 뜻하며, 이는 새로운 생산·유통 환경에 대응하기 위한 종합적 지원 환경으로의 전환 필요성을 의미하는 것임

  - 특히, 지속가능한 기술융합 예술 창작 생태계를 위해서는 예술단체 뿐 아니라 예술위 조직 내 디지털 기술과 데이터에 대한 리터러시 역량 강화가 필요하다는 진단에 따라 조직 구성원 역량 강화, 경력 개발 경로 지정과 인사시스템 구축, 외부 전문 경력직 채용을 제안했다는 점을 눈여겨볼 수 있음

- 이후 본 보고서는 <예술과기술융합지원 사업> 설계 및 고도화를 위한 기초자료로 활용됨

○ **(예술과기술융합지원 사업)** 기술에 대한 예술적 사유가 담긴 실험적 예술 창작 지원이라는 지원철학을 명확히 하고 예술의 경계를 확장하는 다양한 실험 지원, 지원 장르를 확대하고 창작에서 예술활동 전 과정으로 기술 융합지원 영역 확대, 다년간 지원으로 장기적 지원 체계 마련, 온라인 기반 구축 등 지원방식 다각화

- 2020년 예술현장 의견수렴, 위원회 사전 의견 청취, 예술-기술 융합 현장전문가 워크숍 개최, 예술현장 방문 등을 통해 사업 방향성에 대한 종합적 검토가 이루어졌고, 기술에 의한 예술이 아니라 예술을 위한 기술에 초점을 두어야 한다는 사업 목표를 명료히 함
- 2021년 사업비가 47.5억으로 증액되고 사업이 체계화되면서 담당부서가 공연예술부서에서 미래사업부서로 바뀌고 전담자 2명 추가
- 2022년 데이터기반 예술성장과 기술활용 진입장벽 완화를 위해 예술활동에 필요한 전문서비스를 바우처 형태로 제공하는 <예술-데이터 매칭 지원사업>이 별도 공모로 추진됨
  - 2022 시범사업에서 메타버스, 예술작품 피규어, AR 도록 구현 등 산출물이 다각화되는 성과가 있었으며 예술기술융합창작 경험이 없는 신규 진입자가 91.7%로 현장의 기술에 대한 진입장벽 완화 요구를 확인함
  - 데이터 기업 매칭은 2023년 기술 기업 매칭으로 확대하여 기술 다양성, 매개 기능, 초기 진입 예술인 교육·컨설팅 강화를 추구하는 방향으로 사업 목적을 명확히 하면서 <예술-기술 매칭사업>으로 사업명 변경

[그림 33] 예술-기술 매칭사업 바우처 지원 기술 (출처: 2023 공모 안내)



- 데이터 관련해서는 자원 부족과 예술계 활용역량이 미비하다는 진단이 있음. 데이터 활용 미흡이유 1위는 접근방법 모름(64.6%)이며, 예술인데이터접근경로 1위는 검색엔진(61.1%)으로 나타남.[59] 이에, 분산된 데이터를 한곳에 모으기 위해 <빅데이터 예술서비스 개발> 사업을 추진하고

문화 빅데이터 플랫폼(www.culture.go.kr/bigdata)을 개발함. 또한, 플랫폼과 연계하여 〈예술데이터가 바꾸는 세상〉 아이디어 공모전과 해커톤을 지속함

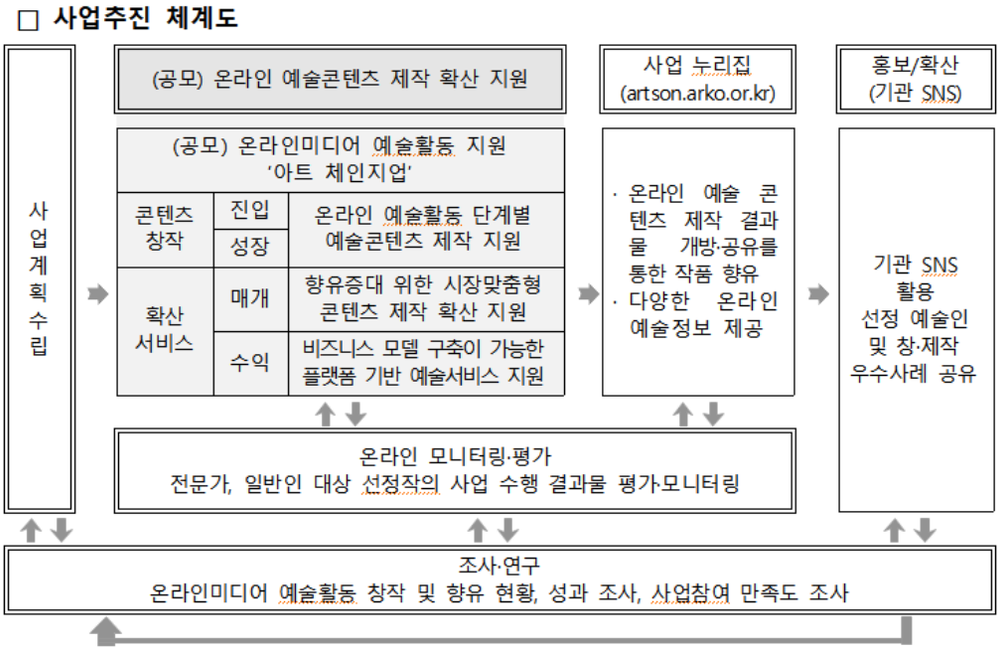
■ **온라인 관련(국고사업)**

○ **(출현 배경 및 시기)** 코로나 팬데믹과 한국형 디지털 뉴딜 D.N.A(DATA, 5G Network, AI) 정책의 영향으로 일상 속 비대면 예술 환경을 압축적으로 구축해나가게 됨

- 20년 국고로 〈온라인미디어 예술활동 지원사업(아트 체인지업)〉과 〈메타버스 예술활동 지원사업〉을 개시함

○ **(온라인미디어 예술활동 지원사업)** 예술활동이 온라인을 매개로 일상화되는 상황, 생산자-소비자 거래가 탈중개화되며 직거래로 변화되는 환경에서 온라인콘텐츠 제작과 온라인 예술 창작모델 발굴 지원을 목표로 함

[그림 34] 온라인미디어 예술활동 지원사업 체계도
(출처: 예술위, 2020년 온라인미디어 예술활동 지원사업 기본계획(안), 내부 문서)



- 코로나19 피해로 예술창작 및 문화소비가 대폭 위축되는 위기를 신수요 창출 기회로 전환 시도
- 20년 1~4월 공연전시 취소 2500여 건, 피해액 약 600억원 추정(예총 보고서, 2020.03), 1.20~5.14 기간 동안 국립 공연장, 문예회관, 대학로 공연장 등의 매출액 전년대비 885.2억원 감소 추정
- 2021년 ARKO 수시연구 「온라인미디어 예술활동 비즈니스 모델 탐색을 위한 기초연구」에서는 주로 스타트업에서 활용하는 비즈니스 모델 개념을 예술 창작에 적용하는 연구를 진행함
- 코로나19가 한창이던 시기 위기극복을 주요한 목적으로 시작한 사업모델은 사업의 실제 운영결과

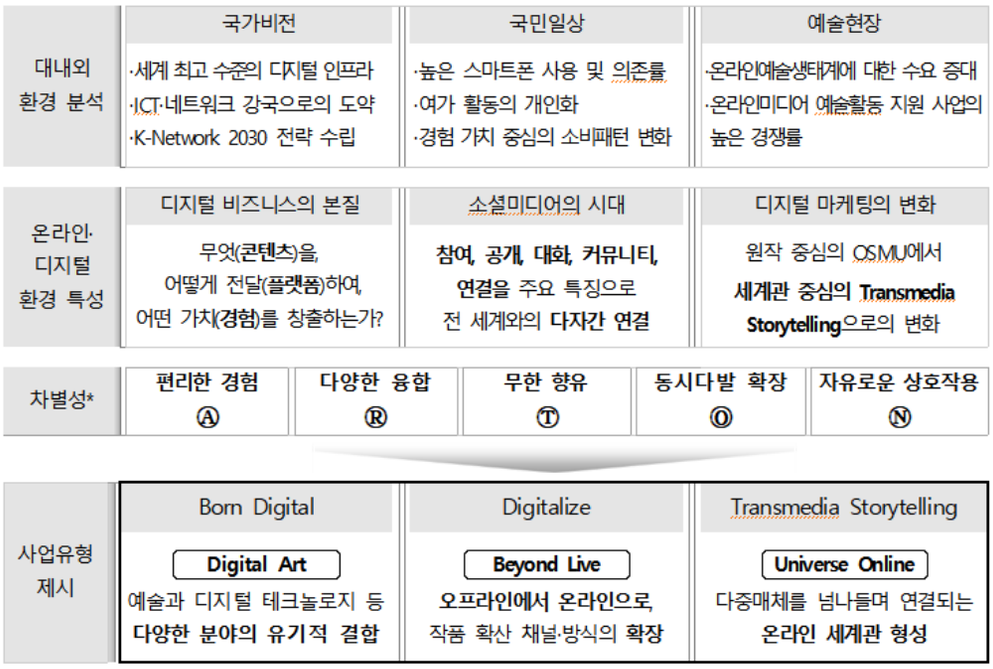
59) 한국문화예술위원회 내부 문서 「2023년 예술현장 디지털역량 제고 지원 기본계획(안)」 중 '21년 빅데이터 설문조사 결과보고 내용

가 피드백 되고 2023년 코로나19가 해소되면서 예술인들의 디지털 실험/경험을 통한 미래역량 확보와 새로운 예술표현 방식의 개발 및 예술 콘텐츠 확산으로 초점이 변화해 나감

- 2020년 사업목적: 코로나19 장기화 및 온라인 예술활동 일상화에 대비, 예술계의 온라인 창작·향유 대응방안 모색 및 새로운 수요 창출을 목표로 함. 공모유형은 관객개발형, 창작활동형, 플랫폼 기반형으로 분류. 플랫폼 기반형은 수익활동이 가능한 플랫폼 지원을 포함
- 2023년 사업목적: 온라인 예술콘텐츠 제작지원을 통해 온라인 예술 창작역량을 강화하고 확산 지원을 통해 선순환적 온라인 예술생태계구축을 목표로 함. 공모유형은 콘텐츠창작(진입, 성장)형과 확산서비스(매개, 수익)형으로 구분, 확산서비스(수익) 유형에서 예술단체·기업 자체 구축·보유 플랫폼 기반의 시장맞춤형 창의적 예술서비스 개발 및 제공비 지원

- 2023년 융합예술부는 그동안의 사업 경험을 토대로 <온라인미디어 예술활동 지원사업>의 대표유형을 분석하면서 사업 특징을 다음 그림과 같이 체계화하고 대내외 환경특성, 온라인 환경특성, 사업유형을 연계하는 구체적 정책 개념을 도출함

[그림 35] 온라인미디어 예술활동 지원사업 특징
(출처: 예술위, 2020년 온라인미디어 예술활동 지원사업 기본계획(안), 내부 문서)



- 공모사업과 함께 통합 <온라인미디어 예술활동(artson.arko.or.kr/artson)> 플랫폼을 구축 및 운영하고, 교육·컨설팅·네트워킹을 병행함

- 22년 <온라인미디어 예술활동> 플랫폼 방문자수는 120,430명으로 전년 대비 2.9배 증가하고 페이지뷰수도 7.1배 증가하는 등 성과를 창출함
- 또한, '디지털 포용'을 위해 무료 배리어프리 콘텐츠를 제공하는 등 디지털 시대 누구나 격차 없는 향유를 지향함

○ **(메타버스 예술활동 지원사업)** 기술(XR 및 인공지능 등), 경제(디지털 경제), 사회(비대면·개인화)적 변화 속에서 차세대 인터넷 형태로 '메타버스'에 주목, 1980년대 초반생 이후 미래세대를 대상으로 한 예술창작 프로젝트의 필요성과 미래 예술창작 모델 발굴을 위해 확장 가상 세계에서의 예술작품 실험 창작과 발표를 지원함

- 메타버스의 매체적 정의가 모호하기 때문에 예술위는 공모사업 안내에서 4대 속성을 조작적으로 정의하여 제시함
  - 메타버스 4대 속성
    ① (실시간성) 메타버스 환경에서 참여자를 대상으로 예술활동이 실시간으로 진행됨
    ② (상호작용) 메타버스 환경에서 참여자는 다른 참여자창작자작품과 상호작용을 통해 예술 프로젝트를 감상하거나 참여할 수 있음
    ③ (가상자아) 메타버스 환경에서 참여자는 특정 세계관을 수행하거나 현실의 '나'를 연장하는 개별적인 존재로 활동함(예. 아바타 등)
    ④ (경험가치) '다양한 기술 융합'으로 차별화된 경험가치를 전달하며, 현실과 가상을 넘나드는 새로운 경험을 설계
- 2022년 「메타버스 예술활동 동향 분석 및 모니터링을 통한 지원사업 개선방안 연구」에 따르면 메타버스에 관한 예술적 관점이 정립되지 않았다는 내용이 있음. 다만, 사진 예술 초기에 기존 회화를 답습했고 VR 등장 시 영화를 흉내 내었던 점을 짚으며, 메타버스도 기존 연극, 미술의 형식을 차용하다가 자체적인 예술 영역을 형성할 것으로 전망함
- 기어이 주식회사의 '파인드 윌리 Ep.1'이 미국 '2023 SXSW XR Experience' 경쟁부문에 공식초청되거나, 에듀플루파의 프로젝트 홍보물이 '로블럭스' 플랫폼에서 초등학생 900만 명에게 노출되는 등 기존 예술 생태계에서는 보기 어려운 성과가 있었음
  - 특히, "메타버스의 플랫폼 특성으로 인해 예술 무관심층, 어린이, 외국인 등 기존 예술계에서 접하기 힘들었던 새로운 관객층의 유입 가능성"이 발견되었으며, 어린이의 경우 별다른 설명 없이 높은 몰입도를 보여 성인 관객층과 구별되는 관람 행태를 보이는[60] 점이 주목됨

■ **다원예술 관련**[61]

○ **(다원적 예술 개념 도입)** 20세기 이후 예술 장르의 경계가 해체되고 융합되는 세계적 흐름이 대두하였고 한국에서도 90년대 후반부터 독립(인디) 예술 활동, 대안 예술 활동이 확산됨. 이의 대표적 사례가 '독립예술제'이며 예술위가 독립예술을 분리, 지원하기 시작하다 2002년 다양하고 새로운 경향의 예술 활동 지원을 위해 '다원적 예술'이라는 개념 도입

○ **(다원예술소위원회 구성)** 한국문화예술진흥원이 한국문화예술위원회로 재편되면서 2006년 다원예술소위원회가 설치되었으며 이때부터 다원예술 개념이 본격적으로 등장하고 지원 유형이 확장됨

○ **(다원예술 플랫폼)** 2010년대에 들어서면 두산아트센터 등 민간 영역에서도 다원예술 지원공모가 출현하고 독립예술제, 변방연극제, 페스티벌 봄, 대안웹진 등이 동시대 예술가들의 네트워크 플랫폼 역할을 확대해 감

---

60) 한국문화예술위원회(2022), 「메타버스 예술활동 동향 분석 및 모니터링을 통한 지원사업 개선방안 연구」, 116p

61) 한국문화예술위원회(2022), 「블랙리스트 이후 다원예술의 생태계 진단 및 지원방안 연구」주요 내용 발췌 및 요약

○ **(블랙리스트)** 2016년 블랙리스트로 예술위 다원예술지원사업이 폐지되었으나 서울문화재단, 우란문화재단, 플랫폼엘, 국립아시아문화전당, 국립현대미술관, 세종문화예술회관 등에서 창·제작 지원 및 실연 기회 등을 제공함으로써 다원예술의 흐름을 이어감

○ **(다원예술 활동지원 Reboot)** 블랙리스트로 중단되었던 다원예술 지원은 2021년 복원되었으며 기존 장르 예술로 규정할 수 없는 창작활동, 정형화된 지원사업 체계에 포함되기 어려운 새로운 예술 창작활동을 지원한다는 취지를 그대로 이어받음

○ **(사업의 의미 : 2021~2022 수요조사)** "예술가들은 한국예술계에서 다원예술이 새로운 예술과 예술가를 탄생시키는 초석을 마련하거나 사각지대에 놓인 예술가와 작품들을 포용하는 지원제도로서 작동했다는 점에 큰 의미를 두고" 있음[62)]

○ **(지원동기 : 2021~2022 수요조사)** 다원예술 지원사업 참여 예술가들은 기성 장르의 폐쇄성과 경직성에 대한 실망과 분노가 공통적으로 있으며, 기성 장르 창작 메커니즘의 한계를 넘어서 예술가 고유의 작품세계 및 언어를 개발하기 위해 다원예술 분야에서 활동하게 됨[63)]

○ **(다원예술의 중심 가치)** 20년 이상의 긴 역사를 가진 다원예술 지원사업은 다음과 같은 가치를 중심으로 작동해옴

- 컨템포러리아트의 한국적 수용, 탈장르/복합장르 등 장르 경계를 해체하며 기존 예술비평, 내재적 자율성을 가진 과정적이고 실험적인 예술활동 진흥, 문화다원주의와 동시대적인 대중성 추구, 사각지대 예술가 호명, 대안/독립축제 및 공연, 대안공간과 같은 플랫폼을 통한 교류 등[64)]

○ **(다원예술 지원사업 주요 연혁표)** 다원예술 지원사업의 명칭은 시대 변화와 정부 정책 기조 변화에 따라 여러 번 변경되어 왔음. 간략히 다원예술의 주요 연혁을 정리하면 아래 표와 같음

[표 37] 1997~2003 다원예술 지원사업의 변동 과정 (출처: 한국문화예술위원회(2022), 「블랙리스트 이후 다원예술의 생태계 진단 및 지원방안 연구」, 송시경(2022),「다원예술의 지원과 현안」 참조 재구성)

연도	사업	내용
1997	실험예술 지원 사업	- 실험적/독창적/선구적 예술활동 지원
1997~2000	대중예술 활동지원	- 대중적/문화적/동시대적 성격의 예술활동 지원 - 대한민국비디오대전, 한국재즈역사음반제작, 독립영화정기발표회, 독립예술제, 동춘곡예단 등
2001	독립예술지원	- 대중예술활동지원에서 독립(인디)문화 별도 분리 지원 - 인디문화페스티벌, 제4회 변방연극제, 국악 인디음반 제작 등
2002~2005	**다원적예술지원**	**- 대중분야 지원과 독립·인디·대안예술 분야 지원을 통합**
2006	예술창작역량강화	- 〈창작프로그램지원〉 내 다원 장르 - 〈전국규모예술행사육성지원〉 내 다원 장르 - 〈신진예술가 뉴스타트 및 지속프로그램지원〉 내 다원 장르
2007	다원예술지원사업	- 2007년 타 지원사업에서 다원장르 분류 기준이 생기면서 다원예술이 장르화됨 - 다원예술 일반지원, 공공예술지원, 다원예술매개공간지원, 신진예술가지원
2009~2013	실험적예술 및 다양성 증진지원	- 구(舊). 다원예술지원
2014~2015	다원예술창작지원	- 〈융복합예술창작지원〉 내 세부트랙으로 운영
2016	**블랙리스트 사건으로 폐지**	

62) 위의 보고서, 98p.
63) 위와 동일
64) 한국문화예술위원회(2021), 「2021 다원예술 포럼 - 다시, 다원」, 36p, 50p 등 참고

연도	사업	내용
2021	다원예술활동지원 Reboot	- 사업 복원 - 동료집단심의, 블라인드심의 추진
2022	다원예술창작지원	- 전문가 지원심의 방식으로 다시 변경 - 창작준비지원과 창작발표지원으로 트랙 분리
2023	다원예술창작 발표지원	- 창작준비지원은 〈창작의과정 #다원예술〉 사업으로 변경됨
2024(예정)	다원예술 창작산실	- 실험적 다원예술활동, 기술 결합 예술활동 2가지 트랙 진행 예정

나. 융합예술 지원사업 간 상관관계와 사업체계 및 지원유형

■ 5개 사업의 상관관계

○ 앞서 5개 사업을 탄생 및 발전 경로에 따라 3개 범주로 나누어 살펴보았으나 5개 사업은 모두 기존 장르 기반의 예술제도 내에서 다루기 어려운 탈장르, 탈경계의 특성이 있고 광범위한 의미에서 다원예술의 영역에 포괄된다고 볼 수도 있음

○ 다원예술 지원사업의 역사는 90년대 말 세분화된 장르 중심의 전통적/제도권/기성 예술에 포함될 수 없었던 동시대/비제도권/독립 예술이 '다원예술'이라는 개념을 통과하면서 주류화되는 과정이라고 볼 수 있으며, 다원적 가치를 위한 융복합 지향으로부터 신기술을 적용한 매체 융복합 지향으로 방향성이 점차 확장·변화해 나감

- 처음 다원예술은 제도권 예술의 안티테제로서 해체적이고 비주류적인 특성을 강하게 내포하고 있었으며, 점차 레거시가 쌓이고 영향을 미치는 범위가 커지면서 매체실험성(장르실험, 복합장르, 탈장르)은 증가하고 가치지향(공공성, 다원성)은 감소하는 추세가 나타남[65)]

[그림 36] 실험적예술 및 다양성증진 지원사업 분석 매트리스
(출처: 한국문화예술위원회(2013), 「다원예술의 현황과 전망 연구」, 22p)

구분	세부 척도	정의와 범주	예시
가치지향성	사회 참여	현장을 기반으로 사회현실에 대해 고발하거나, 문제를 제기하는 직접적인 사회참여적 예술실천과 문화행동	politically engaged art
	공공성	지역문화 공동체를 기반으로 다양한 예술 활동을 벌이는 작업과정[4)]	community partnership
	종다양성	다양한 창작 결과물을 병렬적으로 보여주는 프로젝트와 기성예술 시스템 밖에서 이루어지는 자생적 예술활동	multi-cultural festivals, indie music, sub culture
	미학 중심	특정한 사회적 가치를 부각하지 않으며, 미학적 관점에서 예술표현양식의 실험과 확장을 프로젝트의 우선가치로 삼는 경우	

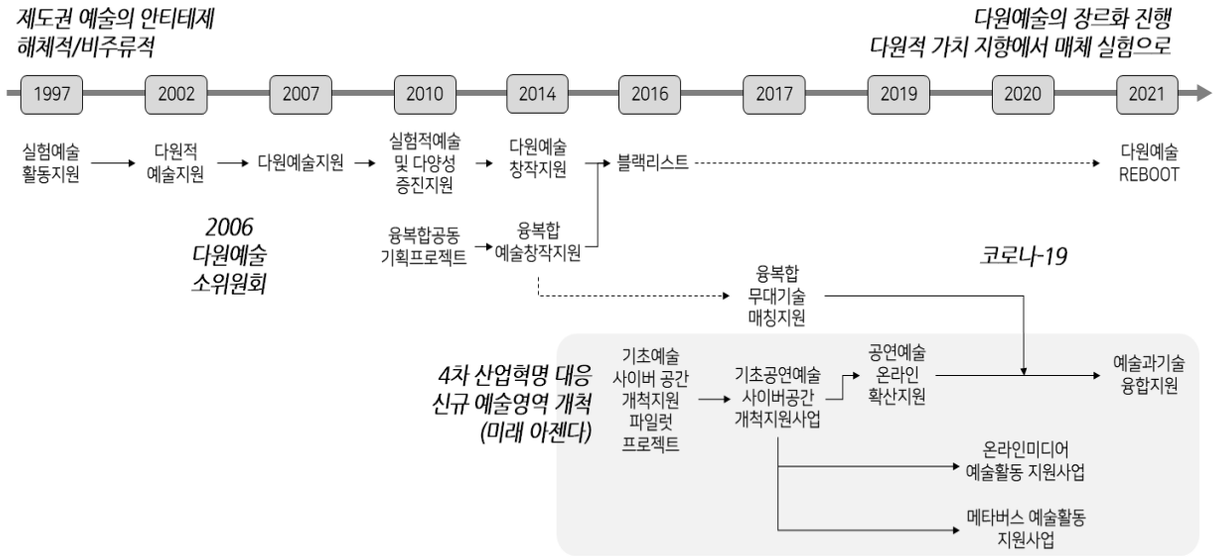
[4)]공공성에서 시민의 문화참여, 문화향수 증진을 위한 시민문화는 제외 (예. 퍼블릭아트, 생활예술)

65) 한국문화예술위원회(2013), 「다원예술의 현황과 전망 연구」, 64p
"다원예술을 구분하는 기준으로 활용되고 있는 매체실험성과 가치지향을 축으로 4년간의 지원대상을 분석해보면, 매체실험성(장르실험, 복합장르, 탈장르)이 2009년 22.2%에서 2012년에는 56.8%까지 증가했으며, 특히 실험성 내에서도 복합장르의 괄목할 만한 성장을 눈여겨볼 만하다. 이와 반비례하여 미학 중심 가치지향을 제외한 가치지향성(공공성, 종다양성)의 비중은 2009년 73.4%에서 2012년에는 18.9%까지 감소했다. 가치지향성과 매체실험성을 모두 보이는 지원대상도 2009년 4.4%에서 2012년 24.3%로 뚜렷한 증가 추세를 보였다."

• 2016년에 이르면 예술과 기술 융합에서 기술의 의미가 4차산업혁명 기술로 확장되면서 기술에 대한 적응 및 미래 시장 개척에 대한 관심이 커지게 됨. 이에, 다원예술과 별개로 새로운 예술 영역을 개척하려는 독자적 목적성을 가진 기술융합예술지원 영역이 신설되고 2023년까지 매년 단계적으로 확장 및 고도화됨

○ 상술한 변화 과정을 거칠게 도식화하면 다음 그림과 같음

[그림 37] 융합예술 지원사업의 발전 경로

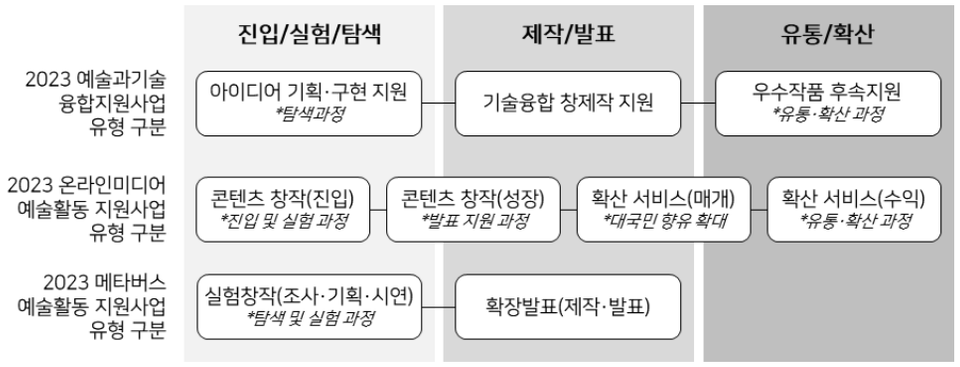


○ 지속적으로 확대·발전해나가던 기술융합예술지원사업은 코로나19 긴급 대응 추경사업으로 편성되었던 <온라인미디어 예술활동 지원사업(국고지원)>과 <예술과기술융합지원 사업>이 '24년부터 폐지되며 총 예산규모가 대폭 감소함. 이에 따라 2024년부터 다원예술 창작지원의 예산을 일부 상향하며 기술 융합 예술활동 지원을 포괄하여 <다원예술 창작산실>, <다원예술 창작주체> 공모사업으로 운영 예정임

■ 예술위 융합예술 지원사업의 사업체계 및 지원유형

○ 예술위의 융합예술 지원사업은 프리프로덕션에서 유통에 이르기까지 창작의 과정을 단계별로 세분화해 유형별로 지원하는 방향으로 발전하였음. 창작의 과정을 단계별로 세분화하여 지원유형을 구분하는 예술위 사업의 구조적 특징은 2023년 융합예술 관련 지원사업에서도 뚜렷하게 볼 수 있음

[그림 38] 예술위 지원사업 체계의 구조적 특징



[표 38] 2023년 융합예술 관련 지원사업 개요

범주	사업	지원유형 및 내용	지원금액
예술-기술 융복합 관련	예술과기술융합지원	유형① 아이디어 기획·구현 지원	1천 5백만원(정액)
		유형② 창·제작 발표	3천만~7천만
		유형③ 예술작품 보완 및 유통확산	최대 5천만원
		창작의과정 #예술과기술 *※ 예술현장 주도 융합기반 조성 활동* *구.예술과기술융합지원 유형④ 자유기획형 활동지원* *교류확산형, 비평연구형, 열린활동형*	(심의결과) 대략 1천6백만 ~2천5만원 사이
예술-기술 융복합 관련	예술-기술 매칭사업 (기술/장소/서비스 제공 기업 신청, 예술인에게는 바우처 지급)	유형① 기술 *※ 실감미디어, 인공지능, 3D*	최대 3천만원
		유형② 장소·장비 *※ 버츄얼 스튜디오, 크로마키 스튜디오 등 촬영공간 대관* *기술융합창작 테스트 및 시연공간 대관* *XR디바이스, LED패널, 빔프로젝터 등 융합기술 장비 대여*	최대 1천만원 이하
온라인 관련	온라인미디어 예술활동 지원사업 (아트 체인지업)	콘텐츠 창작(진입) *※ 온라인 예술창작 진입 및 실험 지원*	1천만원/2천만원 중 택1(정액)
		콘텐츠 창작(성장) *※ 온라인 예술창작 발표 지원*	3천~5천만원
		확산 서비스(매개) *※ 온라인 예술콘텐츠 국민 향유 확대*	3천~7천만원
		확산 서비스(수익) *※온라인 예술콘텐츠 유통·확산 및 수익화 방안*	3천~7천만원
	메타버스 예술활동 지원사업	실험 창작 (준비단계. 조사-기획-시연) *※프로토타입 제작, 시연회, 쇼케이스, 온라인투어 등*	1천만~3천만원
		확장 발표 (제작·발표) *※일반관객 대상 공연 8회 또는 전시 1개월 이상*	5천만~1억원
다원예술	창작의과정 #다원예술 (구. 다원예술창작지원 준비지원)	기획·조사·연구 *※ 리서치, 자문, 워크숍, 실험적 실현*	최대 1천만원
		공유 *※ 아카이빙, 쇼케이스, 피칭, 보고회 등*	(쇼케이스) 최대 2천만원
	창작발표지원	*※ 시각예술 기획전시, 어린이 청소년 창작물 발표, 기술 접목 창작물 발표는 별도 지원사업에 신청*	1천~5천만원

- 이러한 유형별 단계는 예술가의 활동 분야, 규모 및 성장 경로를 상징적으로 가이드하는 역할을 하게 됨. 즉, 실용적인 방법 측면에서 지원사업 체계가 설계되어 있다고 볼 수 있음
  - 초기 진입하는 예술가들의 경우 지원사업 체계를 참고해 본인의 활동 목표를 가늠해 볼 수 있을 것이며, 전공 장르가 아닌 타 전공으로 진입할 때도 세분화된 사업 분야가 일종의 준거점 역할을 할 수 있을 것임
  - 그러나 장르를 해체하고 다시 융합하거나, 창작 과정과 결과의 경계를 일부러 지우는 콘템포러리 아트의 경우, 세분화된 경계가 많아질수록 예술가는 창작 과정에서 한계를 더 많이 느끼게 될 수 있음. 해체되고 융복합하는 것은 장르뿐 아니라 창작의 단계 및 방법론 역시 마찬가지이기 때문에 제시된 가이드라인으로 인해 오히려 활동의 제약이 생길 수 있음

○ 지원사업의 진입/실험/탐색 단계는 개별단체가 결과물로서의 작품을 생산하기 전 프리프로덕션 단계이기도 하지만, 예술생태계 관점에서 보면 기반조성의 성격을 가지는 예술활동이기도 함

- 탐색 단계의 활동에는 자유로운 예술 리서치, 교류, 비평, 워크숍 등이 포함되는데, 이 활동들이

반드시 결과물을 전제한다고 볼 수 없으며 그 자체로서 의미있는 예술활동임

- 예술생태계의 다양성 증진은 다양한 예술 구성원들의 예술 탐색 과정 및 결과가 공공에서 순환하면서 촉진된다는 점에 유의할 필요가 있음. 이러한 맥락에서 2023년 여러 사업의 창·제작 과정에서 탐색 과정만 분리해 〈창작의 과정〉으로 재범주화한 점의 의의를 찾을 수 있음

○ 지원 유형 중 확산, 확장, 매개, 공유, 유통 등이 포함된 유형은 모두 시장 창출의 목적을 가진다고 볼 수 있으며, 이러한 유형은 다른 유형보다 지원금액 규모가 큼([표38 : 2023년 융합예술 관련 지원사업 개요(111p)]에서 유형별 예산 규모 비교). 실제로 모객 성과, 판매 성과 등 직접적 성과를 달성하는 일은 매우 난이도가 높기 때문에 상대적으로 높은 비용에 합당성이 있다고 볼 수 있음

- 그러나 한편으로 미래 수요에 토대를 두는 '비전/미션'이 아닌, 베뉴(venue)[66]를 포함한 산업 전반 인프라와 수요처, 소비자 성숙도 등 현실적으로 존재하는 '비즈니스 도메인(Business Domain)'을 정의하기 어려운 융합예술 분야에서 개별 예술가/단체가 노력하여 실질적 유통·판매 성과를 창출하기에는 현실적인 어려움이 수반될 것으로 보임
- 이와 관련해, 융합예술 관련 베뉴와 비즈니스 도메인의 발굴과 접촉, 창출에 관한 별도의 전략적 기획 방향이 필요할 수 있음. 또한, 협의체 또는 거버넌스처럼 다수의 이해관계자 주체들이 협력하는 메타적 구조가 요구될 수도 있음
- 예술위는 이러한 향유 확산의 어려움을 해소하기 위해 2017년도 〈기초공연예술사이버공간개척사업〉 계획에서 구글 Arts&Culture, CJ ENM의 DIA TV와 외부 협력 제안을 하였으며, 실제로도 네이버TV 공식채널, DIA TV와의 연계를 통해 유통채널 확산을 시도한 바 있음

다. 융합예술 지원사업의 정체성 및 정책적 지향 분석

■ **융합예술 관련 지원사업의 정체성**

○ **(융합예술 지원사업의 정체성)** 이상과 같은 사업 운영 실태를 기반으로 현재 예술위 융합예술 관련 지원사업의 정체성을 살펴보면, 90년대 말부터 출현한 전통적/제도권/기성 예술에 포함되기 어려운 탈장르, 탈경계의 동시대 예술 경향성을 포섭하고 신규 예술영역을 개척하기 위한 지원사업으로 실제 지원내용은 기성 장르의 횡단 및 융합 또는 새로운 기술을 활용한 창·제작 활동 활성화에 비중을 두고 있음

○ **(용어의 문제)** 지원사업 체계에서 기술 기반 예술과 다원예술의 관계가 명확히 정립되어 있거나, 두 영역을 아우르는 포괄적 용어가 명확히 정립되어 있는 상태는 아님

- 예술위에서 공고한 본 연구의 제안요청서에서는 "기술융합 예술 또는 장르간 융합 및 이종 분야간 융합의 방식으로 기성장르의 창작 메커니즘을 벗어난 실험적 예술활동을 통칭"해 '융합예술'이라고 정의하고 있으나, 이는 연구주제에 대한 이해를 돕기 위한 표현으로 예술위에서 공식적으로 결정한 개념은 아님
- 기술 기반 예술과 다원예술 사업은 상황에 따라 '다원예술'로 묶이기도 하고 '융복합예술'로 묶이기

66) 특정한 목적의 경험/체험을 의도한 행사가 열리는 장소/공간을 의미하며, 코엑스 등 전문 행사장소나 박물관, 미술관, 공연장 등의 예술 시설, 폐공장 등 복합 문화시설 등을 통칭하는 것으로, 아트앤테크의 경우 〈파라다이스 아트랩 페스티벌〉이 매년 개최되는 '파라다이스 시티', 다원예술의 경우 〈독립예술제〉가 개최되었던 '홍대' 등이 상징성 있는 베뉴라 할 수 있음

도 함. 일례로, 2014~2015년엔 융복합예술 사업에 다원예술 지원이 포함되어 있었으며, 2024년에는 다원예술 사업에 기술 결합 예술활동 지원을 포함해 운영할 예정임

- 실제 5개 사업의 발전 경로를 살펴봤을 때, 아트앤테크와 온라인 관련 사업은 기술에 기반한 미래 아젠다에 초점을 두고 있으며, 다원예술은 동시대성과 다원성 확보에 보다 초점을 두고 있음. 그럼에도, 5개 사업은 모두 장르/기술/매체가 융합해가는 환경 변화, 이에 따라 능동적이고 참여적으로 변해가는 관객 변화에 적극적으로 대응한다는 점에서 공통점을 가지고 있으며 이러한 맥락 위에서 동일한 범주로 간주할 수도 있음
- 이때, 5개 사업을 통칭하는 용어가 '융합예술'이어야 할지, 광범위한 의미의 '다원예술'이어야 할지, 또는 제3의 안이 있어야 할지는 논의가 필요함. 특히, 국내에서 진행된 다원예술의 양상이 초학제 예술과도 혼동되는 측면이 있어[67] 다원예술을 통합적 개념으로 사용하는 것이 적합한지 검토해야 할 것으로 보임
- 5개 사업의 개념 통합 또는 분리하는 안에 대해 다음과 같은 방향들을 고려해 볼 수 있을 것임
  - 탈장르, 기술 및 매체 융합이라는 형식상 공통점에 비중을 두고 5개 모두 통합 → '융합예술' 또는 이와 유사한 의미의 조작적 개념 사용
  - 아트앤테크 관련, 온라인 관련, 다원예술의 3개 영역으로 개념 분리하여 별도 운영. 아트앤테크는 기술융합 창·제작, 온라인은 디지털 플랫폼 기반 활동, 다원예술은 다원적 활동으로 사업/활동 내용의 특징을 핵심 개념으로 정립
  - 아트앤테크, 온라인 관련과 다원예술의 2개 영역으로 개념 분리하여 별도 운영. 아트앤테크와 온라인은 디지털 전환에 따른 미래 대응 전략 사업으로, 다원예술은 예술 다양성 확보 전략 사업으로 사업 비전과 미션에 따라 예술위의 목표를 명료화

○ **(다원예술의 법적 근거)** 「2022년 다원예술TF 백서」에서 다원예술의 법적 근거로 2020년부터 시행된 『문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률』을 언급하는데[68], 해당 법은 유네스코의 「문화적 표현의 다양성 보호와 증진에 관한 협약」[69] 이행을 위한 것임

---

67) 한국문화예술위원회(2022), 「2022년 다원예술TF 백서」, 61p
"헤디 포르투나(통역): (중략) 우선, 저는 '다원예술'이라는 용어가 무엇을 의미하는지 이해하지 못했기 때문에 매우 혼란스러웠습니다 . 저는 또한 몇몇 예술가 친구들에게 물어보았고 많은 사람들이 그것을 '학제 간 예술'로 번역했습니다. 하지만 말 그대로, 그것이 학제 간 예술이라는 것을 의미하는 것은 아닙니다. 번역이 되면 '멀티 오리진' 같은 뜻이죠? 저는 또한 이 정의가 신청 절차를 위해 만들어진 범주에 더 가깝다는 것을 배웠습니다. 왜냐하면 고전적 예술장르에 맞지 않는 특정 예술 작품이나 예술가를 어디에 분류해야 하는지 명확하지 않았기 때문입니다. 그후 저는 한국의 다원예술 기금 신청 코너가 퍼포먼스 기반의 커뮤니티 아트에 초점을 맞추고 있다는 것도 다시 알게 되었어요. 하지만 저는 예술가가 과학, 연극, 디자인, 패션 및 공예 분야 등 다른 산업과 결합하거나 교차하면서 작업하는 것이 '학제 간 예술'이라고 더 잘 이해하고 있습니다."

68) 한국문화예술위원회(2022), 「2022년 다원예술TF 백서」, 27p
"정부가 『제1차 문화다양성 보호 및 증진 기본계획(2021~2024)』에서 "다원예술"을 통한 다양성 증진 신규 지원을 명시했음에도 불구하고 2021년, 2022년 예산이 협소하게 배정됨에 따라 그 진통이 계속되고 있음"

69) 유네스코 문화다양성 협약의 문화다양성 원칙
1) 인권과 기본적 자유존중의 원칙, 2) 주권의 원칙, 3) 모든 문화의 동등한 존엄성과 존중의 원칙, 4) 국제적인 연대 및 협력의 원칙, 5) 개발에서 경제성과 문화적 측면의 상호보완 원칙, 6) 지속가능개발의 원칙, 7) 평등한 접근의 원칙, 8) 개방성과 균형의 원칙

[『문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률』에서 문화다양성과 문화적 표현]

- **제2조(정의)제1항 :** "문화다양성"이란 집단과 사회의 문화가 집단과 사회 간 그리고 집단과 사회 내에 전하여지는 다양한 방식으로 표현되는 것을 말하며, 그 수단과 기법에 관계없이 인류의 문화유산이 표현, 진흥, 전달되는 데에 사용되는 방법의 다양성과 예술적 창작, 생산, 보급, 유통, 향유 방식 등에서의 다양성을 포함한다.
- **제2조(정의)제2항 :** "문화적 표현"이란 개인, 집단, 사회의 창의성에서 비롯된 표현으로서 문화적 정체성에서 유래하거나 문화적 정체성을 표현하는 상징적 의미, 예술적 영역 및 문화적 가치를 지니는 것을 말한다.

- 이와 같은 정의에 따르면 매체 융복합이나 신기술의 도입과 활용 등 매체적·기술적 특징이 두드러진 현재 예술위의 융합예술(다원예술 포함) 지원사업과 해당 법의 상관성이 약함
  - 실제로 『제1차 문화다양성 보호 및 증진 기본계획(2021~2024)』에 매체 및 기술과 관련한 내용은 거의 존재하지 않음. 해당 계획에서 주요하게 다루는 내용은 인종차별, 지역차별, 성평등, 소수자(장애인, 다문화 등) 및 취약계층 포용, 문화영향평가 및 문화다양성 인증제, 제3세계 및 문화 분야 개도국과의 교류와 지원 등임
- 또한, 해당 법은 예술이라는 특수한 분야의 다양성/다원성 확보를 위한 근거로서의 구체성이 부족함. 이에, 「2022년 다원예술TF 백서」에서는 『문화예술진흥법』에 다원예술을 명시하는 개정안을 제안하고 있음[70)]
  - 문화예술진흥법이 규정하는 문화예술의 범주가 문학·미술·음악·연예 및 출판(1972)부터 시작해 무용, 연극, 영화(1987), 응용미술, 국악, 사진, 건축, 어문(1995), 만화(2013), 게임, 애니메이션, 뮤지컬(2022)까지 지속적으로 추가 확장되어 온 것처럼 다원예술을 추가하자는 제안
  - 이 경우, 다원예술의 장르화를 제도적으로 고착화한다는 점에서 다원예술의 지향성에 부합하는지 질문이 생길 수 있음

○ **(예술과 기술 융합의 법적 근거)** 「ARKO 분야별 중기사업전략 C.R.E.A.T.E the FUTURE - 기술」에서는 예술과 기술 융합 지원 강화를 위한 법적 근거를 문화예술 산업 및 과학기술 분야 관련법에서 찾고 있음

[ARKO 분야별 중기사업전략에서 제시한 법적 근거][71)]

- **문화예술진흥법 제14조 1항 :** 국가와 지방자치단체는 문화예술진흥을 위하여 문화산업의 육성시책과 융자의 알선, 기술 도입과 보급에 관한 지원 등 그밖에 필요한 조치를 강구하여야 함
- **문화산업진흥기본법 제2조 1항 :** 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 문화산업에 포함
- **과학기술기본법 제17조 4항 :** 정부는 신기술 상호간 또는 신기술과 학문·문화·예술 및 산업 간의 융합연구개발을 촉진하기 위한 시책을 세우고 추진하여야 함

70) 한국문화예술위원회(2022), 「2022년 다원예술TF 백서」, 28p
71) 한국문화예술위원회 전략개발팀(2021), 「ARKO 분야별 중기사업전략(안) C.R.E.A.T.E the FUTURE - 기술」, 1p

- 이처럼 예술 분야의 기술 융합의 근거를 문화산업, 과학기술 등의 분야와 연계하는 것은 유관 연계분야 간 경계 지점이 모호해지며 상호 분야 간 협력 필요성이 증대되는 동시에 동시대의 급격한 환경 변화를 일부 반영하기 위한 것이라 볼 수 있음
- 다만, 기술과 산업 관점의 법적 근거가 주력이 될 경우, STEEP 분석에서도 살펴보았듯 콘텐츠 업계처럼 새로운 기술 도입 과정에서 소수의 주도 기술, 주도 업체, 예술가가 헤게모니를 갖게 될 우려가 있음
- 「2022 아르코현장대토론회」 자료집에서도 기술에 초점을 둔 사업 가이드에 관한 현장 의견들을 살펴볼 수 있음

> *"또 하나, 지나친 기술 초점인데, 기술이 작업의 매체로 들어가거나 재료로 들어가는 부분에 대해서는 당연히 긍정적이고 저희도 그러고 있기 때문에 굉장히 좋은 부분인 건 맞는데, 다양성을 확보할 수 있다는 점에서는 좋은데, 문제는 너무 기술적인 초점에 맞춰서 가이딩이 들어가다 보니 어떤 기술을 위한 작업이 되는 경우가 가끔 있는 것 같아요." (313p)*
>
> *"기술은 얼마나 예술적이어야 하는가, 예술은 얼마나 기술적이어야 하는가 라는 문제가 발생하는 것이죠. 이 두 개가 밸런스가 맞으면 좋겠지만 밸런스가 맞지 않는 상황에서 예술과기술융합지원정책의 정체성이 모호해집니다. 더불어 기술을 더욱더 과감하게 쓰다 보니 예술가가 소외되는 현상도 발견됩니다." (316p)*
>
> *"우리는 너무 자본 중심의 기술로 우리나라 정책을 드라이브하고 있죠. 그러다 보니 자본하고 잘 안 맞아떨어지는 기술은 별로 중요한 기술이 아닙니다. 그러니까 기술 편향이 너무 잘 일어나고 있고 특정 기술에 투자합니다. 그 영향이 아트앤테크놀로지 지원정책에도 같이 있다고 보입니다." (322p)*

- 또한, 2021년 「기술변화에 따른 예술지원정책 개선방안 연구」 중 기술사회학자/기술철학자 인터뷰에서도 인간중심주의, 기술 혁신 속도에 지배되지 않고 기술과 공존하며 인문학적, 예술적 의미를 계승할 필요가 있다는 내용을 확인할 수 있음

> *"[기술 사유 부족] 추상적으로 보이는 기술의 변화가 아닌 기술과 연계된 사회, 삶의 변화, 사회적 임팩트, 기술에 대한 윤리적 의무와 책임에 대해 고민하고 준비해야 함" (151p)*
>
> *"[속도의 맥락화 필요] 기술혁신 속도와 사용자 속도가 비례하지 않음. 기술변화는 기술과 사용자 경험이 만나서 이루어지는 것", "사람들이 혼동하는 게 뭐냐면, 기술 혁신 속도를 기술 자체로 보면 안 된다는 거예요." (151p)*
>
> *"첨단기술 예술을 하는데 20-30년만 되면 사용할 수 없게 될 수도 있어요. 열심히 갈고 닦은 30년이 지나면 불필요한 것이 되는 것이라고도 할 수 있겠죠. (중략) 이러한 기술의 속성 때문에 예술의 관점에서의 인문학적 성찰이 중요해요. 앞선 세대가 예술 전체를 깊이 있게 바라보며 젊은 세대와 이야기할 수 있어야 해요. 매체는 달라지지만 시간을 관통해서 예술의 의미는 전달되고 연결되는 거예요. (중략) 세대에 따라 달라지는 기술적 능력을 종합하는 게 필요해요." (152p)*
>
> *"기술을 사용하는 것인지, 기술과 함께 공존하는 건지, 기술에 의해 지배되는 것인지에 대한 구별과 성찰이 필요해요. (중략) 인간이 사물을 지배하고 도구로 활용하는 게 아니라, 기술과 사람의 상호작용이 존재하게 되죠. 기술과 공존하면서, 우리도 바뀌고 기술도 바뀌고, 자기의 삶에 맞는 기술과 협의, 협상, 절충하면서 사는 것이 필요해요." (152p)*

- 이와 관련해, 예술위는 2020년 예술현장 의견수렴, 위원회 사전 의견 청취, 예술-기술 융합 현장 전문가 워크숍 개최, 예술현장 방문 등을 통해 사업 방향성을 종합적으로 검토하고, '기술에 의한 예술'이 아니라 '예술을 위한 기술'에 초점을 두어야 한다는 사업 목표를 분명히 하였으나, 아직도

장르에 기반한 『문화예술진흥법』의 영향 아래 있는 예술 분야에서 예술 주도 기술 융합의 법적 근거는 취약한 상태임

○ **(범주화의 문제)** 융합예술 용어의 불명료한 정의, 다원예술의 법적 근거와 실제 지원사업 사이의 불일치는 지원 대상 범위에 대한 혼란스러움으로도 이어짐

- 창작산실 지원이 장르(매체)에 따른 일관된 기준을 따르는 것에 비해 다원예술은 가치 중심의 언어를 쓰고 시스템 개혁에 초점을 두기 때문에 사업 대상의 범위가 너무 포괄적이고 비정형적임
- 이러한 혼란을 해소하기 위해 다원예술 지원사업 안내에서는 타 공모사업으로 지원신청해야 하는 항목들을 별도 안내하고 있는 실정임. 혼란이 해소되지 않을 경우, 향후 유의사항으로 처리해야 할 항목들이 계속해 늘어날 가능성이 있음

[그림 39] 2023 다원예술창작발표지원 공모사업 게시글의 유의사항

・ 다음의 경우, 문예진흥기금 타 공모사업으로 지원신청

분야	공모사업명
시각예술 분야 기획전시 발표 활동	시각예술창작산실 우수전시지원
어린이 청소년 대상의 창작물 발표 활동	어린이청소년예술 창작의발표
AR, VR, 빅데이터, 홀로그램 등 기술 접목·활용 중심의 창작물 발표 활동	예술과기술융합 기술융합창제작지원

제2절 지원사업 수립 및 운영에 관한 기관 종사자 인터뷰

1. 인터뷰 개요

가. 예술위 종사자 인터뷰 분석의 배경 및 목적

■ 지원사업 수립과 집행에 관한 당사자로서 예술위 관리자 및 실무자의 경험과 인식 확인 필요

○ 융합예술 관련 지원사업은 연극, 무용, 음악, 문학, 미술 등 오랜 전통을 가진 기존 장르 기반의 안정적 지원사업(창작산실 등)과 비교할 때, 정부 정책 기조에 따른 생성과 소멸, 새로운 흐름을 반영하기 위한 정책 실험 차원의 시도 등 예술정책 및 예술 행정의 맥락 조건이 중요하다고 할 수 있음

○ 특히 본 연구의 주요 과제인 융합예술의 현재성의 핵심이라 할 수 있는 '융합예술' 개념은 예술현장과 예술정책 단위 사이에 합의된 정의가 있는 것이 아니며, 예술위원회 융합예술부 5개 사업을 통칭하는 명칭으로 잠정적으로 사용되고 있음

- 때문에 연구 과정에서 융합예술의 범위를 현재 운영되는 예술위원회 5개 사업으로 가설적으로 설정하고 분석을 진행하면서 해당 개념의 의미와 적용 범위의 적합성 등을 평가하였기 때문에 융합예술의 현재성 분석을 위해 예술위 5개 사업의 직접 이해관계자인 종사자 경험과 인식을 확인하는 것은 중요한 의미가 있다고 할 수 있음

○ 이러한 맥락을 고려할 때 예술 행정 맥락이 제외된 문헌 조사, 예술현장의 의견만으로 조사/분석 범위를 한정할 경우 본 연구에서 대상으로 하는 융합예술 관련 각 지원사업이 발생한 이유, 유지되고 있는 이유, 사업 존속의 위험 요인 등과 관련한 실제 영향 요인 파악이 어려움

○ 이에 융합예술 관련 지원사업의 수립 및 집행 과정 분석을 위해 일차적으로 예술위원회 관리자 및 실무자 대상 인터뷰를 진행하였으며 구체적으로 지원사업의 실제 운영 및 관리 경험과 관련한 인식, 평가, 우려와 전망 등을 확인하였음

나. 인터뷰이 및 인터뷰 주요 질문

■ 인터뷰이 정보

○ 인터뷰이 구성의 기준

- 예술위원회 융합예술 지원사업을 포함한 예술위 사업 전반에 대한 예술 행정 맥락을 파악하고 있고 설명할 수 있는 관리자
- 예술위원회 융합예술부의 각 지원사업 운영 경험이 있는 전·현직 실무자
- 직접 사업 경험이 없더라도 예술위원회 내부 연구 수행 등을 통해 융합예술 관련 정책 및 지원사업에 관한 이해도가 충분한 예술위 내부 구성원

○ 인터뷰이 세부 정보

[표 39] 예술위원회 종사자 인터뷰이 정보

구분	담당 사업 또는 분야[72]	직급	인터뷰 진행 횟수 및 시간	인터뷰 진행 방식
인터뷰이A	• 예술과기술융합지원 사업	실무자 (직원)	90분 내외 1회	반구조화 인터뷰 개별 온라인 인터뷰
인터뷰이B	• 해당 없음	관리자 (간부)	120분 내외 1회	개방형 인터뷰 개별 온라인 인터뷰
인터뷰이C	• 온라인미디어 예술활동 지원사업 • 메타버스 예술활동 지원사업	실무자 (직원)	90분 내외 1회	반구조화 인터뷰 그룹 온라인 인터뷰
인터뷰이D	• 온라인미디어 예술활동 지원사업 • 메타버스 예술활동 지원사업	실무자 (직원)	90분 내외 1회	반구조화 인터뷰 그룹 온라인 인터뷰
인터뷰이E	• 온라인미디어 예술활동 지원사업 • 다원예술 창작지원사업	실무자 (직원)	90분 내외 1회	반구조화 인터뷰 그룹 온라인 인터뷰
인터뷰이F	• 융합예술 지원정책 및 사업 전반	관리자 (간부)	60분 내외 1회	반구조화 인터뷰 개별 온라인 인터뷰

■ 인터뷰 질문 도출을 위한 사전 검토 자료 및 질문 도출 과정

○ 지원사업의 수립 및 집행 과정에 관한 정책 및 행정 맥락 분석을 위한 연구 질문 도출을 위해 아래 목록의 문헌에 관한 분석을 진행하고, 분석 내용을 토대로 연구진 토론을 거쳐 최종적으로 인터뷰 질문을 확정하였음

- 한국문화예술위원회(2020). 융복합 지원사업 추진전략 수립연구, 2020.7.10.
- 한국문화예술위원회(2020). 문화예술 빅데이터 활용방안 연구: 한국문화예술위원회를 중심으로, 2020.12.15.
- 한국문화예술위원회(2021). 온라인미디어 예술활동 비즈니스 모델 탐색을 위한 기초연구, 2021.10.28.
- 한국문화예술위원회(2021). 기술변화에 따른 예술지원정책 개선방안 연구, 2021.12.10.
- 한국문화예술위원회(2021). 2021 다원예술 포럼 - 다시, 다원(자료집)
- 한국문화예술위원회(2022). 메타버스 예술활동 동향 분석 및 모니터링을 통한 지원사업 개선방안 연구, 2022.12.15.
- 한국문화예술위원회(2022). 블랙리스트 이후 다원예술의 생태계 진단 및 지원방안 연구, 2022.12.31.
- 한국문화예술위원회(2022). 다원예술TF백서
- 한국문화예술위원회(2023.04). 제3회 아르코 현장 대토론회(사후자료집)

72) 인터뷰이 중에는 지원사업 직접 담당자도 있지만 지원사업 관계자(관리자 또는 연구직 등)도 있어 '담당 사업 또는 분야'로 구분함

■ 인터뷰 질문

○ 〈예술과기술융합지원 사업〉, 〈예술-기술 매칭 지원〉, 〈온라인미디어 예술활동 지원〉, 〈메타버스 예술활동 지원〉, 〈다원예술 창작발표 지원〉 사업별 질문과 함께, 해당 사업을 운영하는 주관부서로서의 융합예술부에 관한 질문, 개별 사업 외 융합예술 지원 전반에 적용되는 예산 및 예술 행정에 관한 질문 등으로 구성하였음

[표 40] 예술위원회 종사자 인터뷰 주요 질문

구분	질문
융합예술부 정체성 & 기본계획	• 융합예술 지원 영역에서 한국콘텐츠진흥원 등 타 기관과 구별되는 예술위의 독자적 정책목표 여부 • 예술위 조직체계에서 융합예술부의 포지셔닝 • 최근 5년간 융합예술부의 지원정책 목표의 흐름과 변화 내용 • 2023년 융합예술부 지원사업 구조 전반에 관한 설명 • 2024년 이후 융합예술부의 과제
융합예술 지원사업에서 예술과 기술 간의 관계	• 예술과 기술 영역이 각각 현재 지원사업 참여자에게 미치는 헤게모니의 정도와 차이 (어떤 영역이 실제로 더 큰 헤게모니를 갖는지) • 공모사업 관리 과정에서 지원사업 참여자와의 소통을 통해 예술위 실무 담당자가 인식/파악하고 있는 예술가의 기술에 관한 입장 및 기술 이해 역량 실태 • 예술가의 기술 습득 혹은 수용과 관련해서 예술위가 융합예술 지원사업을 통해 목표하는 바의 내용
(사업별 세부 질문) 예술과기술융합지원	• 예술과 기술 융합 지원사업의 핵심 목표 혹은 정체성 (ex. 창제작 지원 중심 등) • 아크앤테크 생태계를 위한 유통 및 향유 활성화, 저작권 정책, 예술과 기술 융합 담론 형성 등 기반조성 사업의 필요성의 정도와 인식 • 예술가의 기술 리터러시 제고 및 기술 습득을 위한 교육프로그램의 필요성의 정도와 인식 • 교육프로그램을 개발하여 지원사업과 연계로 실행할 경우 아르코 인력 개발원의 역할 범위와의 업무 조정 이슈 여부
(사업별 세부 질문) 예술 기술 매칭 지원	• 2022 예술-데이터 매칭 지원사업을 통해 달성한 성과 • 문화예술 빅데이터의 주요 사용 대상 • 빅데이터 관련하여 저작권 정책의 필요성에 관한 인식 및 논의 여부 • 2023년 예술과 기술 매칭 지원사업을 기술, 장소, 장비 유형으로 확장한 배경과 기대효과 및 성과 • 2023년 선정한 기업의 특징
(사업별 세부 질문) 메타버스 예술활동 지원	• 메타버스 4대 속성의 도출 과정 • 예술과 기술 융합 트랙과 별도로 메타버스 사업을 운영하는 이유 • 상용화된 메타버스 사용 사례에서 메타버스적인 예술적 가치 창출 여부 • 향유자들의 메타버스 사용 실태 및 놀이 문화 등 지원사업 참여 예술가들의 온라인 플랫폼 경험 및 이해에 대한 예술위 실무진의 생각 • 메타버스 지원사업을 통한 자체 플랫폼 개발 사례의 세부 내용 및 플랫폼 지속 가능성에 대한 판단
(사업별 세부 질문) 온라인미디어 예술활동 지원	• 온라인 미디어 지원사업에 대한 현장의 반응과 예술위가 판단하는 실효적 성과 • 코로나 종료 후에도 예술 현장에서 온라인 미디어 지원사업의 필요성이 여전한지에 대한 판단 • 아르코 온미 플랫폼 운영/관리 체계 관련 (ex. 통계 자료 등)
(사업별 세부 질문) 다원예술 창작발표 지원	• 예술위가 생각하는 다원예술의 정의 • 다원예술 지원사업 복원 후 다원예술 관련 정책적 목표와 방향성 • 다원예술이 '플랫폼의 플랫폼' 역할을 하는 것의 필요성과 그에 적합한 사업의 별도 개발의 필요성에 대한 인식
성과 및 평가	• 예술융합 관련 지원사업 성과지표에 관해 상위 평가 기관의 피드백 내용 • 실무 맥락에서 성과의 의미와 내용

구분	질문
제도 및 예산	• 지원사업 수행 과정 중 행정 및 제도의 경직성으로 인한 문제의 심각성 정도 • 혁신성 추구를 위한 유연한 사업 집행 관련 사업 담당자의 권한과 업무 체계 • 현장의 창작 체계와 실재에 부합하는 예산 사용 가이드를 만들기 위해 필요한 조치의 내용
온라인 플랫폼 지속성	• 아르코 온미, 문화예술빅데이터센터 등 플랫폼 운영의 지속가능성 확보의 현실성 (운영 예산 및 인력 지속 확보 , 유관기관 데이터 취합을 위한 지속적 협업 시스템 등) • 향후 플랫폼 활용에서 거대언어모델 (Chat GPT) 도입 계획 여부
기타	• 융합예술 관련 거점/플랫폼 구축에 관한 예술위의 입장 • 융합예술부의 5개 지원사업의 통합 가능성 및 필요성 • 가장 빈번한 지원사업 개선 요구 • 융합예술 지원사업 개선 과제 중 예술위 입장에서의 우선순위

2. 인터뷰 분석 결과

■ 예술위원회 종사자 인터뷰는 사업 담당자의 신원이 공개되어 있다는 점을 고려하여 인터뷰이 보호 차원에서 인터뷰이 발언을 직접 인용하지 않고 주요 내용을 중심으로 요약 정리하는 형태로 제시하였음

■ 예술위원회 종사자 발언에 의거한 서술 외 연구진의 분석 의견은 [연구진 분석 의견]을 머리말에 표기하여 구분하였음

가. 융합예술의 맥락적 특수성과 예술위원회 융합예술부의 과제

■ 새로운 상황에 대응하기 위한 사업 실행을 위한 체계

○ 기성 장르 중심의 안정화된 예술 영역을 반영하는 지원사업과는 다른 맥락에 놓여 있는 예술위원회 융합예술부 지원사업

- 예술위원회 예술창작본부에는 연극, 무용, 음악 등의 공연예술을 지원하는 공연예술부, 시각예술 전반을 지원하는 시각예술부, 문학지원부 등과 함께 융합예술부가 있음. 앞의 세 개 부서는 연극, 무용, 음악, 시각예술, 문학 등 통상 기성예술 장르로 구분되는 예술활동을 지원하는 사업을 진행하고 있으며, 대부분 문예진흥기금 예산에서 집행됨
- 이에 반해 융합예술부의 경우 기존 장르 중심의, 상대적으로 고착화된 지원에 수용되기 어려운 예술현장의 새로운 흐름과 수요에 대응하거나, 아직은 현장 수요 자체가 충분하지는 않지만 예술위의 미션 및 전략과제 실현, 미래 예술을 위한 기반 조성 등을 위해 필요한 사업을 개발하는 목적, 정부 정책 과제 수행의 목적 등 전반적으로 새로운 상황에 대응하기 위한 사업 실행 체계로서의 특징을 가지며 예산도 문예진흥기금 외 국고로 별도 편성된 예산을 사용하는 경우가 종종 있음

■ 가변성 높은 사업 실행 프로토콜 - 융합예술 관련 사업

○ 위와 같은 융합예술부의 특수한 맥락은 지원사업 설계, 실행을 위한 안정적 기반이 취약하다는 상황과 연계되면서 사업에 관한 장기적 전망, 종합적 체계 수립, 기반 조성을 위한 투자 등을 실행하는

데 있어서 어려움을 초래하고 있음

○ [연구진 분석 의견] 예술위에서 수행하는 사업의 가장 확고한 실행 기반은 「문화예술진흥법」인데, 포괄적 수준에서 규정된 진흥법을 기반으로 하기 어려운 개별 사업이나 신생 사업 추진을 위한 협약이나 관련 프로토콜은 별도로 존재하지 않음

- 기성 장르 영역은 오랜 역사가 있고 관련 전공자의 교육 체계, 장르 협회, 주요 예술활동 공간, 분화된 기능별 전문가 그룹 등 장르 생태계의 실체가 뚜렷하게 인지되기 때문에 이러한 현장에 대응하는 지원사업의 존재 이유에 대한 의문 등이 적은 편임
- 이에 반해 융합예술부에서 진행하는 5개 지원사업의 경우 새로운 예술에 대한 현장의 활동이 하나의 동질 집단으로 인식되기 어려우며, 예술과 기술 융합 '분야' 등이 있다고는 하지만 아직은 생태계로 성립하기에는 미약한 상황이기 때문에 예술현장을 반영한다는 명분으로 지원사업 운영 구조의 근거를 마련하고 안정성을 도모하기 쉽지 않은 상황이라 할 수 있음

■ 새로운 예술활동에 관한 통합적 지원체계 및 콘트롤타워 구축을 위한 예술위원회 내부 협력 구조 강화의 필요성

○ 새롭게 출현하는 융합예술 분야의 경우 관련된 학습을 위한 체계(ex. 대학 전공학과, 관련 민간 아카데미, 접근성 높은 지식 정보 등)도 마련되지 않은 경우가 많고, 해당 분야에서 활동하는 예술가 및 창작 스탭, 유관 조직 사이의 관계망도 성숙하지 않은 상태이기 때문에, 창작 지원과 함께 교육 지원, 유통 및 경영 역량 지원, 관계망 지원 등의 통합적 지원체계 방식으로 운영될 필요가 있음

○ 예술위 내부적으로도 이러한 필요를 인식하고 있으며, 통합적 지원에 필요한 기능 및 전문성을 가진 각 부서 간에 협력이 진행되고는 있으나, 융합예술부 또는 특정 부서 및 TF 등이 주도적으로 콘트롤타워 기능을 하면서 전략적 실행을 추진하기에는 협력이 느슨하고 체계화되지 않은 상황임

○ 새로운 영역의 예술 활동에 대한 창작지원 외, 창작 영역을 둘러싼 전반적 환경이라 할 수 있는 생태계 조성, 예술가 및 향유자 인식 제고, 관련 플랫폼의 개발 등에 대한 필요성 역시 인식하고 있으나 실행을 위한 예산, 법적 근거, 기관 간 협력체계 등 동력을 확보하기 어려운 상태임

- 그나마 창작지원을 통한 성과가 나오고 창작지원 영역 자체의 규모가 일정 수준 이상 커지면 그것을 명분이자 발판 삼아 개별 프로젝트 지원을 넘어서는 생태계 조성 등의 인프라 투자를 추진할 수 있겠으나, 현재 상황에서는 아직 창작 영역에서도 가시적 성과 혹은 규모 확대가 이뤄지지 않은 상황임

나. (사업별 분석) 예술과기술융합지원 사업 & 예술-기술 매칭사업

■ **[지원사업의 의미와 가치]** 예술 패러다임 변화와 예술가의 기술 리터러시 제고

○ 예술과기술융합지원은 기술에 의한 사회의 거시적 변화에 따른 예술창작 패러다임의 변화에 대응하고 예술위원회의 7대 전략 중 하나인 '예술의 미래동력 확보' 차원에서 진행되는 사업으로 기술발전 등 급격한 환경변화의 특수성을 감안하더라도 기관 고유의 목적 실현이라는 보다 근본적인 맥락에서 이해할 필요가 있음

○ 특히 '예술현장의 파트너'라는 예술위원회의 비전을 고려할 때, 예술과기술융합지원의 중요한 목적 중

하나는 예술현장의 핵심 구성원인 예술가가 변화하는 시대에 적응하고 자신의 예술활동을 지속할 수 있는 발판으로서의 기술 리터러시 제고를 지원하는 측면이 있음

- 여기서 기술에 대한 리터러시 제고는 창작의 도구로서 예술가의 기술 사용 숙련도를 높이는 것에만 한정되지 않고, 예술창작과 관련해 기술이 가지는 의미와 가치 등에 대한 인식 제고, 관련 이론에 대한 이해 증진, 평론 문화 확산 등 기반 마련을 위한 전반적인 지원을 포괄함

■ **[기관 간 유사사업 이슈]** 예술생태계 가치사슬 관점에서 '예술위원회'의 역할 범위를 창제작 단계로 한정 짓는 정책 당국의 분절적 기능 인식에서 오는 한계점

○ 통상 문체부를 중심으로 예술교육진흥원은 예술교육 진흥을, 예술위원회는 예술 창제작 지원을 하고, 예술경영지원센터는 창작성과물의 유통-확산을, 만화, 게임 등 문화산업 분야는 한국콘텐츠진흥원에서 지원하는 것으로 지원 영역을 영역/기능 및 가치사슬 단계에 따라 구분하고 있음

- 하지만 이것은 해외 유관기관 대비 국내에서 특히 두드러진 영역/기능/가치사슬 단계에 따른 분절적인 기관 운영 방식이며, 세계 유수 문화예술산업 기관에서 시행되는 지원방식 대비 보편성과 미래 확장성이 낮을 것으로 우려됨

○ 일례로 예술과기술융합지원에서 예술가의 기술 리터러시 제고를 위한 교육적 접근은 별개로 운영하기보다는 통합적 방식으로 운영하는 것이 더 효과적인데, 기관별 고유의 역할과 특성을 고려할 때, 예술위원회에서 전체 예술가 대상 교육 프로그램을 심화 운영하는 데는 한계가 있을 것으로 보임

○ 문화기술 R&D의 경우 ICT 분야의 R&D 방식이 도입되고 관련 전문가가 다수 심사위원으로 활동하며 R&D 운영 설계부터 주도적인 영향을 미치며, 첨단기술 개발이 핵심 과업으로 여겨지기 때문에 공학 분야 비전공자인 예술가가 핵심 주체로 참여하여 창의성을 발휘하기에는 진입 단계부터 한계가 있는 실정임

○ 이상의 맥락을 고려할 때 예술위원회의 예술과기술융합지원 사업이 타 기관의 사업과 외견상 유사하게 보이더라도 사업 목표와 중점 지원대상이 누구인지를 살펴보면 차별점을 가지는 것으로 분석할 수 있음

■ **[유통 성과 평가의 난점]** 안정화된 사업과 신생 분야 사업에서 같은 성과지표 적용의 난점

○ 예술과기술융합지원은 한국에서는 신생 분야라고 할 수 있으며, 유통과 관련해서는 아직 적절한 공간적 인프라, 매개인력 육성 등이 기존의 장르 중심 예술 분야와 비교하여 미비하다고 할 수 있음. 즉, 예술가의 창작결과의 완성도나 수월성 있는 가치 창출 여부를 논하기에 앞서, 기본적인 활동의 장(인프라/시스템)으로서 창작활동 유통 및 시장 기반 조성이 아직 초기 단계로 미흡할 것으로 보임

○ 그럼에도 불구하고 열악한 유통환경을 일부 감안하여 예술과기술융합지원 사업도 타 장르 사업과 유사한 성과지표를 부분적이나마 적용받고 있으며, 그 지표에는 유통 실적도 포함됨

○ 영국의 경우 예술과 기술융합 영역의 이러한 특성을 고려하여 지원사업 및 정책의 성과 평가를 유통에 초점을 맞추기보다는 사업 전후에 만들어진 예술가 및 이해관계자에 관한 임팩트 측정, 예술과 기술 창작 작품에 관한 관객 반응의 광범위한 측정 등으로 사업의 의미와 효과성을 확인하고 있음[73)]

73) 신생 영역, 혹은 영역 전반의 제도화가 이뤄지지 않은 상황에서의 유통의 어려움에 관한 예술가의 경험과 우회 전략 등에 대해서는 본 보고서의 예술가 인터뷰 질적 분석 파트 138p에서 기술하였음

■ 임팩트 있는 성과를 낼 정도의 역량 있는 예술가, 창작 결과물, 지원 트랙의 미비

○ 국내 예술과 기술 융합 영역에는 초급 또는 중급 수준의 유경험자, 창작자는 어느 정도 있지만, 높은 기술 구현 역량을 보유한 기술 융합 창작자는 소수인 것으로 파악됨

- 이는 〈제3회 아르코 현장 대토론회〉 '예술과 기술 융합 창작' 세션의 토론자 의견에서도 일부 확인됨

○ 이처럼 예술 창작자의 기술 역량 보유 실태는 예술가 개인의 문제로 치부하기보다는 이들의 단계별 창작 역량의 제고를 지속적으로 견인할 수 있는 지원체계의 강화를 방증하는 것으로 보임

- 예술위에서 운영하는 [유형③ 우수작품 후속지원] 트랙이 그나마 고급 역량을 가진 예술과 기술 융합 예술가의 활동을 지원하거나 이러한 예술가로의 유통 촉진 및 성장을 지원하기 위한 목적으로 설치된 것임
- 하지만 고수준의 역량을 발휘하고 실질적으로 대외적인 임팩트를 만들 정도의 작품 창작으로 이어지기에는 관련 유사사업인 문화기술 R&D 대비 절대적으로 적은 보조금 규모로 인한 애로 사항이 있음

○ 유형③ 우수작품 후속지원 트랙에 대해서는 더 높은 수준의 창작을 지원하는 것이 아닌 완성된 작품의 유통 촉진을 위한 것이 목적이어야 한다는 의견도 있음

- 22년 예술위 대토론회의 패널 중 이에 대한 의견이 있었으며, 내용의 요지는 예술과 기술 융합 작품은 창작 외 유통의 과정에서 설치 작업 등 환경 요소의 최적화에 상당한 자원이 필요하며, 우수작품 후속지원은 이러한 유통 과정에서의 필요를 충족하기 위해 사용되어야 한다는 것임
- 그런데 현실은 해당 트랙에 선정된 작품들의 유통을 촉진하기 위한 형태로 지원금이 쓰이기 보다는 기존 작품을 더 고도화하는 '창작'에 지원금이 쓰이는 경향이 강해서 결과적으로 창작 후에 본격적으로 사회와 만나고 임팩트를 확산하는 유통의 과정이 부실해진다는 의견이었음

■ 예술과 기술 융합지원 영역에서 정책 기관으로서의 예술위원회의 역할과 지역 문화재단과의 관계

○ 중앙 기관, 광역 문화재단, 기초 지자체 문화재단이 전반적으로 예술과 기술 융합 관련하여 유사한 사업을 운영하고 있다는 문제의식은 예술위원회도 인식하고 있음

○ 이런 상황에서 예술위원회가 정책 기관으로서 담당해야 한다고 생각하는 역할은 크게 두 가지가 있는데, 그중 하나가 중앙-광역-기초 기관에서 필요한 역할과 책임 등의 조정 기능이며, 두 번째가 대중적 인식 제고와 담론 개발임

- [연구진 분석 의견] 이중 중앙-광역-기초에서의 역할과 책임 조정 기능은 지역분권화 행정체계의 특성상 예술위가 주도적으로 나서서 할 수 없다는 구조적 한계가 있음

○ 예술과 기술 융합에 관한 국민(향유자)의 인식 제고 및 담론 형성을 위한 작업은 반드시 필요하다고 생각하지만, 가시적 성과 확인이 어려운 경우에 예산을 편성하고 사업화하는 등의 과정에서 어려움이 있는 것이 현실임

- 그나마 예술과 기술 융합 관련 창작에서 좋은 성과가 나오면 그걸 발판 삼아 담론 형성 등의 비가시적이지만 토대가 되는 사업에 힘을 실을 수 있는 명분이 생긴다고 보며, 이러한 측면에서 현재로서는 제한된 예산을 최대한 창작 지원 영역에 집중하고 있음

■ 예술현장 친화적 태도와 지향이라는 기관의 암묵적 역량의 성과 연계 필요성

○ 예술위원회의 예술과 기술 융합 지원사업에 관한 현장 예술가의 여론은 대체로 우호적이라고 인식하고 있으며, 우호적이라는 판단의 핵심은 최대한 예술가의 입장에서 생각한다는 점, 매해 현장 예술가의 의견을 수렴해서 사업을 개선해간다는 점임

○ [연구진 분석 의견] 실제로 이러한 태도와 현장 친화성을 위한 기관의 의지 등은 비가시적인 영역이지만 기관을 감시 기구로 인식하여 예술 활동에서의 유연성이 위축되느냐, 혹은 기관을 창작의 파트너이자 지원 파트너로 인식하여 현장의 의견 피력 등 정책 참여를 촉진하느냐 등의 차이를 만드는 효과가 있다고 할 수 있음

- 예술지원 기관으로서 예술위원회의 핵심 이해관계자가 현장 예술가이기 때문에 핵심 이해관계자와의 적극적 소통과 신뢰 관계 등은 예술위원회가 가진 사회적(신뢰) 자본 등으로 정당한 평가를 받아야 하는 영역이라 할 수 있음
- 다만 가시적 성과 중심의 현재의 기관 평가 시스템에서는 실질적으로 중요함에도 불구하고 암묵적인 영역에 해당하는 이러한 사례가 잘 반영되지 못하는 측면이 있음
- 이는 지원사업 만족도 조사 및 기관 만족도 조사 등에서 적극적으로 반영하여 기관의 고유한 역량의 하나로 인식되고 반영되게 할 필요가 있음

다. (사업별 분석) 메타버스 예술활동 지원사업

■ **[사업 출현의 맥락과 의미]** 예술과기술융합지원과 별도로 메타버스 지원사업이 운영되는 이유

○ 메타버스 예술활동 지원사업을 예술과기술융합지원 사업과 별도 운영하는 것과 관련해서는 다양한 관점에서의 논의와 이해가 필요한데 그것은 각각 현장 수요와 예술행정의 맥락, 신행 사업의 맥락, 장기적 방향성 맥락임

○ 메타버스 지원사업은 온라인미디어 예술활동 지원사업을 운영하는 과정에서 확인한 현장의 지원 수요와 예술위원회의 지원사업 기획을 통한 현장활동 촉진 의지, 중앙정부 정책 맥락이 종합적으로 마주치는 상황에서 출발하였음

- 구체적으로 2020년부터 운영된 온라인미디어 지원사업 운영 과정에서 영상 콘텐츠 제작 후 일방향적 송출이라는 접근을 넘어 온라인(사이버) 플랫폼에서 쌍방향성을 조금 더 적극적으로 추구해 보고자 하는 현장의 수요와 의지를 확인한 바 있음
- 이러한 수요가 확인되는 시점에 문체부의 정책 과제 중 메타버스 활성화가 있었고 현장 수요와 정부 정책 실행이 일치하는 상황을 통해 지원사업 신설의 동력이 형성되었음
- 즉, 애초에 예술과기술융합지원 중 특정 기술(메타버스)의 비중 증가 등으로 인한 독립 사업화나 통합운영 등의 논의 맥락이 아닌 다른 상황과 조건에서 사업이 기획되고 추진된 것이라 할 수 있음
- 또, 신생 사업으로서 메타버스 지원사업의 예산이 문예진흥기금이 아닌 국고로 편성됨에 따라 사업이 분리 운영되어야 하는 예술행정 맥락도 별도 운영에 영향을 미친 요인임

○ 예산 출처 외 메타버스 지원사업이 지원체계의 유연성이 요구되는 신생 사업이라는 맥락도 있음

- 예술과기술융합지원도 신생 사업으로 분류할 수 있지만, 2017년 이후 7년이라는 운영 기간 동안 트랙의 분화와 운영 체계의 구축, 별도의 플랫폼 개발 등 나름의 안정화된 체계를 만들어왔다고 할 수 있음
- 이에 비해 메타버스 지원사업은 완전한 신생 사업이라고 볼 수 있는데, 이러한 신생 사업이 운영 과정에서 어떤 지원 조건을 요구하는지 명확히 확인되지 않은 상황에서 기존에 구축된 예술과 기술 지원사업 체계로 편입될 경우 신생 영역의 자연스러운 활동 방식과 요구를 사전에 규정하는 것이 되기 때문에 한시적으로는 분리 운영이 적합하다고 판단하였음

○ 그럼에도 불구하고 여전히 예술위원회 내외부에서 메타버스 지원사업을 예술과기술융합지원 사업과 분리 운영하는 것의 타당성에 대한 질문은 계속 제기되고 있으며, 장기적으로는 사업 안정화 단계 이후 어떤 식으로든 통합운영을 하는 것이 적절하다고 판단하고 있음

■ **[사업의 정체성 제시의 독특성]** 메타버스 지원사업의 4대 속성 제시의 효용성과 차별화된 예술적 가치 창출 여부

○ 메타버스 지원사업은 여타의 지원사업과 달리 해당 사업이 지향하는 개념을 “메타버스 4대 속성”으로 제시하고 있음. 각각 ‘실시간성’, ‘아바타’, ‘상호작용’, ‘경험가치’가 그것임
- 4대 속성은 예술위원회에서 진행한 선행 연구[74]에서도 언급이 되지만 해당 연구에서 단독적으로 도출된 것은 아니며, 예술위원회에서 전문가 자문, 다양한 문헌 검토, 현장 의견 취합 등을 통해 제시하였음
- 이러한 4대 속성은 크게 두 가지 방식으로 활용되는데, 하나는 지원사업 참여자에게 신생 지원사업의 지향에 대한 이해를 촉진하는 것이며, 다른 하나는 실질적으로 수업 수행 성과에 대한 모니터링의 기준으로 사용되는 것임
- 해당 사업 참여 예술인 인터뷰를 통해서도 4대 속성 제시는 유용성이 있다는 의견을 확인할 수 있었음
- 또, 기술융합 관련 사업의 상징성을 가진 예술과기술융합지원 사업, 온라인 공간 관련 사업으로 이미 진행되고 있던 온라인미디어 지원사업 등과의 성격 차별화를 위한 목적으로 지원사업이 지향하는 바와 지원 대상 사업의 성격을 이례적으로 제시한 것이라 할 수 있음

○ 지원사업의 차별화 및 정체성의 명확화를 위해 4대 속성을 제시하는 등의 노력을 기울이고 있지만 예술활동 과정 및 결과에서 나타나는 차별화된 예술적 가치의 발견 여부는 명확하지 않으며 사업 출범 2년 차의 신생 사업 특성상 예술적 가치를 평가하기에는 시기상조라고 판단하고 있음
- 현재 시점에서 메타버스 지원사업이 창출하는 예술적 가치는 예술의 다양성 촉진을 들 수 있으며 예술위원회의 7대 전략에 속하는 ‘예술의 미래 동력 확보’와 연계가 된다는 점도 나름의 의미라고 평가할 수 있음
- 그 외 예술 활동 자체로서 만들어지는 가치라고 평가하기는 어렵지만 메타버스 기술의 특성상 세계관 구축의 용이성과 개인화된 경험의 제공이 일정 정도 차별화되는 특성이라고 볼 수 있음

■ 메타버스 속성을 가진 기존의 게임 산업이나 게임 문화 등에 대한 지원사업 참여 예술가의 경험 및 이해 정도

74) 한국문화예술위원회(2021),「메타버스 예술활동 동향 분석 및 모니터링을 통한 지원사업 개선방안 연구」

○ 메타버스에서 사용하는 아바타 및 실시간성, 상호작용 등은 HMD 등의 VR 전용 장비를 제외하면 이미 게임 산업과 게임 플레이어 문화에서 일반화된 내용이라 볼 수 있는데 지원사업 참여 예술가 및 창작 결과물에서 게임 문화 등에 대한 이해 정도가 두드러지는 사례는 없었으며, 다수의 프로젝트가 메타버스를 게임적 측면보다는 연극, 실연 등의 측면으로 이해하는 것을 확인할 수 있었음

○ 또, 동시에 수십만 명이 접속하는 게임과 달리 상대적으로 소수의 향유자를 대상으로 한다는 점도 지원사업 참여 프로젝트의 특징이었음

- 지원사업 참여 예술인의 이러한 인식과 작업 방식은 앞서 메타버스 영역이 가지는 고유한 예술적 가치와 연관지어 생각할 때, 별도의 '새로운' 예술적 가치를 창출한다기 보다는 기존의 예술성 연장, 확장, 변형으로서의 예술적 가치를 보여준다는 것으로 해석할 수 있음

■ [연구진 분석 의견] 현장에 대한 관찰과 기민한 반응으로서의 신생 사업 기획과 아직은 취약한 사업 안정성

○ 새로운 예술활동의 방향을 감지하고 반응하는 방식으로 사업을 기획하면 다시 현장이 이를 기반으로 더 탄력을 받는 상호 시너지를 만든다는 것을 예술위원회 종사자들이 다양한 지원사업 경험을 통해 확인해왔던 점이 메타버스 지원사업을 전략적, 선제적으로 제안하고 실행할 수 있게 한 동인이라 할 수 있음

- 이는 예술위원회가 타 지원기관과 비교하여 상대적으로 예술현장 및 지원사업 수행 과정에 관한 정보 확인을 다각도로 진행하기 때문에 가능한 시도라고 할 수 있음

○ 다만 전술한 예술과기술융합지원과 마찬가지로 사업 안정성의 토대가 취약하다는 점은 보완이 필요한 과제라 할 수 있음

- 이를 위해서는 예술위원회가 주도적으로 마련하고 있는 공론장인 '아르코 대토론회' 등의 자리에서 예술현장의 새로운 활동 및 수요에 관한 예술위원회의 제안과 예술가의 논의가 일어나고 가시적 담론으로 자리잡게 하기 위한 전략적 활동 등이 요구됨

라. (사업별 분석) 온라인미디어 예술활동 지원사업 '아트 체인지업'

■ **[사업 출현의 맥락과 의미1]** 예술생태계 붕괴를 막기 위한 위기대응으로서의 온라인미디어 예술활동 지원사업

○ 온라인미디어 예술활동 지원사업 추진의 시기적 맥락을 고려한 핵심적 의의는 COVID-19 초기의 충격과 혼란, 예술활동의 멈춤 상황에서 기존의 예술활동을 일시적으로 대체할 수 있는 방편을 마련함으로써 예술활동의 지속성을 만들고 예술가의 생존 위기 해소에 일정한 역할을 했다는 것임

○ 이는 자연스럽게 포스트코로나 시점에서의 해당 사업의 존속 필요성에 대한 질문으로 이어지게 됨

■ **[사업 출현의 맥락과 의미2]** 접근성 제고 및 예술 향유 활성화와 미래 예술에 관한 탐색적 시도로서의 온라인미디어 예술활동 지원사업

○ COVID-19의 임팩트가 압도적으로 강하기 때문에 잘 드러나지는 않지만, 예술위원회에서는 2019년에 위원회 내부적으로 사업 혁신 TF를 구성하고 예술에 대한 접근성 제고와 향유 활성화의 가능성을 유튜브 기반의 활동이나 온라인 플랫폼 등에서 검토하고 있었음

○ 즉, 온라인미디어 예술활동 지원사업은 COVID-19 위기대응 차원 이외에 사회 변화에 대한 감지와 미래 예술의 탐색이라는 맥락도 있음

■ 포스트 코로나 시점에서 온라인미디어 예술활동 지원사업의 필요성 및 유효성

○ 온라인미디어 예술활동 지원사업이 단순히 COVID-19 위기대응 맥락으로 출현한 것은 아니지만 실질적으로 위기대응 수단으로 인식된 측면이 강하기 때문에 포스트 코로나 시점에서 여전히 그 필요성과 유효성이 있는지에 관한 의문이 제기되고 있음

- 예술위원회 차원에서는 크게 두 가지 측면에서 온라인미디어 예술활동 지원사업의 필요성을 인식하고 있었으며, 그것은 각각 '크로스 미디어'와 '창작-유통의 결합'임
- 크로스 미디어는 온라인이 온라인에만 머무는 것이 아니라, 온-오프 연계를 통한 공간성 확장 및 전환의 의미가 있다는 것인데, 오프라인 활동으로 복귀가 가능해진 현시점에서도 여전히 온라인 지원사업에 신청하는 이들의 프로젝트를 통해 그것의 가능성을 검토해볼 수 있다고 보았음
- 창작-유통 결합은 유튜브 등의 미디어 플랫폼은 플랫폼 자체가 유통 채널의 성격을 가지고 있어서 영상 기반 온라인 콘텐츠의 제작이 그대로 유통으로 직결되는 새로운 양상을 보인다는 것임
- 이 부분은 중요한 의미가 있는데, 기술 환경 변화에 따라 프로덕션-포스트 프로덕션의 경계가 약화되며 새로운 창작-유통 구조가 나타나는 것에 대한 대응이 필요하다는 것을 시사함
- 또 사업이 해를 거듭해 진행되면서 참여 예술가들이 온라인미디어와 관련된 직접적인 기술적 능력이 신장되는 것은 아니지만 온라인미디어에 대한 이해도는 높아진다는 것을 정성적으로 확인할 수 있었음

■ [연구진 분석 의견] 유통환경 변화에 대응하는 사업으로서의 존속 가치에 대한 설득의 필요성

○ 전술한 바와 같이 온라인미디어 예술활동 지원사업은 창작과 유통이 결합되는 플랫폼 기반 경제 및 사회문화 환경과 동행하는 성격을 가진다고 볼 수 있음

○ 예술위원회가 창작지원을 전문으로 하는 기관이라는 성격이 강하지만 시대의 변화와 함께 창작과 유통이 기능적, 실질적으로 분리되지 않고 통합되는 상황이 곳곳에서 나타나고 있는 만큼 창작지원 중심 기관인 예술위원회 차원에서도 창작과 유통이 결합된 상황에 대응하는 시도를 지속할 필요가 있음

○ 즉, 온라인미디어 예술활동 지원사업은 온디맨드 경제, 플랫폼 경제 등 변화하는 콘텐츠 생산 및 소비 환경에 대한 기초예술 영역의 이해와 대응력을 높이는 가치도 있다는 점을 정책적으로 설득하는 작업이 요구됨

마. (사업별 분석) 다원예술 지원사업

■ 다원예술 지원사업 최초 도입 시기의 맥락과 현재적 유효성

○ 국내에서 다원예술 지원이 출현한 초기에는 현장의 새로운 예술활동 흐름을 지원한다는 취지가 핵심이었고 이후 장르적 개념으로 볼 것인지에 관한 여러 논란, 융복합 명칭의 활동까지 포괄, 블랙리스트 사태로 인한 폐지와 복원 등의 변화 및 부침을 겪음

○ 다원예술의 부침의 과정에서 흥미로운 점은 2016년 블랙리스트 사태로 다원예술 관련 지원이 폐지되었는데, 이로 인한 공모사업 잔액 발생과 때마침 이슈가 된 4차산업혁명 흐름이 만나면서 <공연예술 신기술 융복합 기획 프로젝트 지원>이라는 사업이 나타났다는 것임. 이후 이를 모태로 하여 <융복합무대기술매칭지원>을 거쳐 예술과기술융합지원으로 이어졌음

○ 2021년 다원예술 지원사업이 복원된 시점은 이미 예술과기술융합지원, 온라인미디어 예술활동 지원, 메타버스 예술활동 지원 등으로 기술 중심 융복합 사업은 상당히 세분화한 상태로 운영되고 있었고, 2천년대 초와 달리 장르별 지원사업에서의 예술활동에서도 이미 단일 장르 중심의 창작 외 장르 간 협업이 활발히 수용되고 있는 상황에서 다원예술이 별도로 운영될 필요가 있는지에 관한 논의가 붙어짐

- 다원예술의 전반적 역사와 융합예술부 사업 전반에 대해 파악하고 있는 예술위 관리자 입장에서는 예술과 기술 융합 활동도 성격상 다원예술에 포함된다고 인식하고 있었음. 다만 실질적인 지원사업 운영 현실은 두 영역이 구별되는 양상으로 전개되고 있는바, 다원예술 지원의 성격 규명을 해야 하는 과제가 있다는 점도 인식하고 있음
- 다원예술에 대해서는 예술위 차원에서 2006년에 한 번 정의한 바 있으며 세부적인 내용은 아래 두 가지 의미로 정리할 수 있음
  - 장르에 대한 새로운 접근을 시도하는 예술창작 활동
  - 다양한 예술적 가치를 기반으로 하는 예술창작 활동
- 그런데 기술 관련 융합 예술 활동이 왕성해지고 4차산업혁명 관련 기술이 예술 영역으로 들어온 이후에는 이러한 현상과 관련하여 다원예술의 정의를 현행화하거나 재정의를 시도한 바는 따로 없음

○ 위와 같은 부침과 다원예술 정의에 관한 논란에도 불구하고 예술위원회 차원에서는 다원예술이라는 개념과 별도 지원사업에 관한 예술현장의 수요가 실재하고 인디예술, 실험예술 등에 대한 지원 필요성이 있다는 것으로 인식함

- 이는 본 보고서의 지원사업 참여 예술인 인터뷰 137~138p에서도 확인할 수 있는 내용임

바. (기타) 경직된 예산 구조와 창작지원 편중이라는 오해

■ 문화복지 등 예산 사용이 지정되어있는 사업 외 실질적으로 창작지원의 수요 대응도 부족한 예산 규모

○ 융합예술 관련 지원은 대부분 새로운 활동을 지원하는 신생 영역이기 때문에 창작 지원 외 유통 촉

진, 담론 형성, 관객 개발 등 생태계 기반이 되는 영역에 관한 지원과 투자가 병행될 필요가 있음

- 즉, 이러한 지원과 투자를 위한 예산의 편성과 실행의 여력이 예술위원회에 있는지에 대해 평가해 볼 필요가 있음

○ 예술위원회 총예산 규모는 비슷한 국가 규모와 발전 정도를 보이는 타 국가들과 비교하여 볼 때, 국제적 수준에서 적지 않은 수준이라 할 수 있음

○ 하지만 예술위의 예산에는 문화바우처, 소외계층 문화예술 향유지원 등의 문화복지 예산과 같이 사용 가능한 사업이 사전에 지정된 예산이 상당한 정도를 차지하고 있으며, 이를 제외하고 예술위원회 자체적으로 사업 기획 및 편성을 할 수 있는 예산만으로는 사실상 예술현장의 일차적 필요라고 할 수 있는 창작지원 수요에 대한 대응도 벅찬 상황이라 할 수 있음

○ 이로 인해 창작 외 유통 촉진을 위한 인프라 및 현장역량 제고, 향유자 인식 개선 및 제고, 예술가의 역량 개발 지원을 위한 교육 체계 개발, 서울-지역의 양극화 해소를 위한 정책 협력 등 다양한 토대 구축 사업의 필요성을 인식하고 있음에도 불구하고 창작지원 중심으로 예산을 편성할 수밖에 없으며, 이로 인해 “창작은 있지만 유통은 없다”는 등의 창작지원 편중의 오해가 발생함

○ [연구진 분석 의견] 이는 실질적으로 토대 구축을 위한 예산의 투자가 없는 것은 사실이지만, 그것이 토대 구축 관련한 필요성의 인식 부족보다는 기관 수준에서의 예산 구조 특성과 경직된 예술 행정의 특성으로부터 기인하는 구조적 영향이 크다는 것을 의미함

제3절 융합예술 분야 지원사업 관련 현장 예술인 및 전문가 인터뷰

1. 인터뷰 개요

가. 현장 예술인 및 전문가 인터뷰의 주안점

■ 지원사업 경험 및 예술을 둘러싼 환경변화에 관한 인식

○ 현장 예술인 및 관련 전문가(비평가, 큐레이터, 기획자, 정책 관계자 등) 인터뷰는 예술위원회 융합예술 관련 사업의 추진체계 분석과 국내외 관련 사례와의 비교 분석이 진행된 이후에 실시되었음

○ 현장 예술인 및 관련 전문가 인터뷰는 크게 두 가지 측면에서 진행 주안점이 있었음

- 우선 예술위원회 지원사업에 관한 경험 또는 입장을 확인하는 것을 목적으로 하였음
- 다음으로 앞서 본 연구의 초중반 단계에서 진행한 예술행정 및 정책구조 분석, 사례 분석 등에서 확인한 주요 쟁점에 대한 현장 예술인 및 전문가의 의견이나 제언을 확인하는 것을 목적으로 하였음

■ 이러한 인터뷰 목적에 따라 인터뷰에서 다뤄진 핵심 질문은 아래와 같음

○ (융합예술 관련) 지원사업 참여 동기

○ (융합예술 관련) 지원사업 참여 경험과 개선 방향

○ (융합예술 관련) 아르코 지원사업 및 정책의 특성, 역할

○ 다원예술, 융합예술 등의 개념에 관한 인식과 현재적 의의

○ (융합예술 관련) 예술활동 관계망 및 결과물 유통의 특성

○ 예술활동에서 기술이 가지는 의미

○ 기술 주도 사회변화와 예술현장의 관계

■ 위의 인터뷰 핵심 질문은 각 인터뷰이의 참여 지원사업 및 활동 특성, 인터뷰의 목적에 따라 선별적으로 적용되었음

○ 아래 인터뷰이 정보 중 인터뷰이A~I 및 인터뷰이L은 지원사업 참여자로서의 경험 및 예술환경 변화에 관한 인식을 확인하기 위해 인터뷰를 진행함

○ 인터뷰이J,K 및 인터뷰이M~P는 예술위원회 융합예술 지원사업의 개선 방향 및 지원사업을 둘러싼 거시적 변화, 예술현장의 이슈와 과제 등을 전문가 관점에서 바라보는 의견을 확인하기 위해 인터뷰를 진행함

나. 인터뷰이 모집 과정 및 인터뷰이 개요

■ 인터뷰이 정보 및 인터뷰 진행 정보

[표 41] 현장 예술인 인터뷰이 특성 및 인터뷰 진행 정보

구분	참여 지원사업 또는 활동 영역	분야	인터뷰 진행 횟수 및 시간	진행 방식
인터뷰이A	온라인미디어 예술활동 지원사업	예술가	75분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 개인 인터뷰
인터뷰이B	메타버스 예술활동 지원사업	예술가	75분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 개인 인터뷰
인터뷰이C	예술과 기술 융합 분야 (지원사업 참여자 외)	예술가	80분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 개인 인터뷰
인터뷰이D	예술과기술융합지원	예술가	90분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 개인 인터뷰
인터뷰이E	다원예술 지원사업	예술가	60분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 개인 인터뷰
인터뷰이F	다원예술 지원사업	예술가	90분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 개인 인터뷰
인터뷰이G	온라인미디어 예술활동 지원사업	예술가	110분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 개인 인터뷰
인터뷰이H	예술과기술융합지원	예술가	120분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 개인 인터뷰
인터뷰이I	메타버스 예술활동 지원사업	예술가	90분 내외 1회 진행	개방형 인터뷰 대면 개인 인터뷰
인터뷰이J	예술과 기술 융합 분야	분야 전문가	95분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 개인 인터뷰
인터뷰이K	예술과 기술 융합 분야	분야 전문가	120분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 개인 인터뷰
인터뷰이L	메타버스 예술활동 지원사업	예술가	130분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 개인 인터뷰
인터뷰이M	예술과 기술 융합 분야	분야 전문가 (모니터위원으로 참여)	100분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 그룹 인터뷰
인터뷰이N	예술과 기술 융합 분야	분야 전문가 (모니터위원으로 참여)	100분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 그룹 인터뷰
인터뷰이O	예술과 기술 융합 분야	분야 전문가 (모니터위원으로 참여)	100분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 그룹 인터뷰
인터뷰이P	예술과 기술 융합 분야	분야 전문가 (모니터위원으로 참여)	100분 내외 1회 진행	반구조화 인터뷰 온라인 그룹 인터뷰

■ 인터뷰이 모집 및 선정 과정

○ 연구 목적을 위해 다음의 방식을 통해 인터뷰이 후보군을 구성하였음

- 지원사업 참여 예술인 중 예술위원회의 추천 인터뷰이
- (참여 예술가/단체가 제출한) 지원사업 관련 문서 분석을 통해 연구진 내부적으로 선별한 인터뷰이
- 지원사업 참여자 외 예술현장에서 활발한 활동 및 성과를 만들고 있다고 평가받는 예술가에 대한 연구진 자체 리서치 및 내부 추천을 통한 인터뷰이
- 지원사업 및 지원정책 관련 전문가 중 예술위원회의 추천 인터뷰이
- 지원사업 관련 모니터링 참여 전문가
- 지원사업 성과공유회 등의 현장에서 발표, 전시 등의 내용을 보고 연구진이 현장에서 섭외한 인터뷰이

○ 위와 같은 방식을 통해 인터뷰이 후보군을 구성하고 연구진 내부 논의 및 후보군의 활동 관련 공개정보 등에 대한 리서치를 거쳐 각각 고유한 인터뷰 필요성을 보이는 대상을 중심으로 최종 인터뷰이를 확정함

○ 인터뷰이 확정 과정에서는 다음과 같은 기준이 고려되었음

- 지원사업별로 가급적 고르게 분포하도록 할 것
- 예술가, 기획자, 비평가, 정책가 등 다양한 역할을 반영할 것
- 지원사업 외 관련 현장의 활동을 진술할 수 있는 인터뷰이를 포함할 것

○ 이와 같은 고려 사항에도 불구하고 예술과 기술 융합 영역의 경우 본 연구의 제안요청에서 제시한 연구의 비중 등을 고려하여 상대적으로 비율을 높게 반영하였음

2. 인터뷰 분석 결과[75)]

가. (사업별 분석) 온라인미디어 예술활동 지원사업

■ 사업 참여 주요 동기

○ **[확장성]** 장소성, 시간성의 확장 또는 매체/채널 다변화 등을 위한 시도

- 원거리 공간에서 동시 공연 진행 또는 물리적 장소 이동으로 인해 비용과 시간이 많이 투입되는 국제교류 프로젝트 등에서의 한계를 극복하기 위한 방법으로 온라인의 활용 가능성을 실험하고 시도해보는 목적으로 지원사업 참여
- 대면 무대라는 방식(매체) 외 영상이라는 매체로도 관객을 만나는 방식으로 채널 다변화를 꾀하기 위해 지원사업 참여. 즉, 주제를 공유하는 하나의 작품을 무대 작품과 영상 작품, 음반 등으로 다양한 매체 양식으로 제작하여 관객층을 넓히는 시도

75) 인터뷰 분석 결과 서술은 기본적으로 인터뷰이의 진술을 바탕으로 요약/정리한 것이며 인터뷰이 의견에 관한 부연 설명이나 별도의 의견은 '연구자 의견'이라는 머리말을 표기하여 별도 서술하였음

- 이와 같은 '장소성'의 전환/확장의 시도 외 '시간성'의 측면에서 휘발성을 특징으로 하는 공연예술의 시간을 확장하거나 영구 콘텐츠화하려는 시도의 측면도 있음

○ **[비즈니스 전략]** 오프라인 콘텐츠의 마케팅 시도 또는 수익화 플랫폼 진출 등의 의도

- 온라인 콘텐츠를 오프라인 풀타임 공연의 홍보 마케팅 콘텐츠로 활용하거나 온라인 콘텐츠 자체를 완결적이고 완성도 높은 방식으로 제작하여 유튜브 등에서 수익화 가능성을 실험 및 시도

○ **[적응적 접근]** 외부 환경 변화에 대한 대응

- 미디어 소비 환경이 급격하게 변하고 있다는 인식과 이에 대한 대응의 필요성, 또는 위기감을 극복하기 위한 시도

○ **[새로움의 탐색]**

- 기존에는 다른 매체/채널의 활용 또는 진출이 기술적, 경제적 장벽 등으로 인해 용이하지 않았으나 현재는 뉴미디어에 대한 접근성이 좋아지면서 자연스럽게 예술가로서 새로운 환경에서의 예술활동을 실험해보고자 하는 욕망

■ 지원사업 관련 경험

○ **[리터러시 획득을 위한 교육 지원의 필요성]** 기본적인 기술 활용법 및 온라인 매체 특성 관련

- 영상의 촬영과 편집에서 예술가는 컨셉 또는 가이드를 제시하고 실질적인 작업은 전문업체에 외주를 주게 되는 상황에서 표현의 한계를 경험함
- 가급적 스스로 할 수 있거나 (즉 팀 내에 관련 인력이 있거나) 관련 기술에 관한 리터러시가 있어야 한다고 생각하고 자체 제작 또는 내부 멤버십을 위한 시도를 하는 경우가 있음
- 온라인 및 플랫폼 산업의 특성 등에 관한 리터러시 부족에 대해 인식하고 있으며 전문적인 교육 지원이 필요하다고 생각

○ **[학습의 기회 필요]** 우수 사례 및 온라인 플랫폼의 특성 관련

- 학습을 위한 제도 차원의 지원이 필요하다고 생각하지만 '창작'지원사업 선정자에게 '추가'로 제공하는 '약식' 학습이 아니라 학습 자체를 목적으로 하는 별도의 학습지원이 있어야 한다고 생각
- 예술가 입장에서 '창작(지원)'에 더해진 학습은 부가적으로 인식되거나 귀찮은 일로 인식되기 쉬워서 지식과 경험이 체화되기 어렵다고 생각함

○ **[사업 종료의 안타까움]**

- 온라인미디어 예술활동 지원사업은 채널 다변화 또는 예술의 시/공간성 확장의 가능성 측면으로 바라봐야 하는데, 코로나 위기 대응에 따른 한시적 지원으로 인식되는 것이 안타까움
- 포스트코로나 시점에서 유효성이 다했기 때문에 지원사업이 일몰하는 것은 본 사업이 가진 의미를 협소하게 인식하는 것이라고 생각

○ **[개편되는 지원체계 내에서의 대안 부재]** 영상 중심 프로젝트의 핸디캡

- 영상 제작을 핵심으로 하는 프로젝트의 경우 기존에는 온라인미디어 예술활동 지원사업을 통해 시도할 수 있었지만 예술위원회의 개편되는 지원체계 중에서 적절한 자리가 없다고 생각
- 각 지원 사업 또는 트랙에는 해당 사업 및 트랙이 요구하는 전형적인 결과물의 형태가 있다고 생각하는데 영상 제작이 중심이 되는 프로젝트의 경우 적절한 자리가 없는 것 같음

○ **[평가 기준 이슈]**

- 온라인 미디어 지원사업인데 온라인 콘텐츠(예를 들어 영상)의 최대치 완성도에 관해 평가받는 것

이 아니라 공연예술 기준의 평가 척도가 적용되는 것 같은 인상을 받음
- 이러한 접근은 실질적으로 해당 사업의 성과와 완성도 제고를 위해 적절하지 않다고 생각

■ 연구자의 해석 및 의견

○ **[비즈니스 모델에 관한 이해 부족]** 관련 개념의 이해 한계 및 실질적인 성과 측면에서의 한계
- 유튜브 등을 비롯한 온라인 매체의 수익화 성공사례의 영향으로 추측되는 막연한 비즈니스 성공 또는 가능성에 관한 기대가 있음
- 다만 '비즈니스 모델(BM)'에 관한 이해가 부족한데, 이는 온라인 플랫폼에 관한 이해 부족과 연결되는 문제로 보임
- 예를 들어 온라인 플랫폼 또는 채널을 만들고 비즈니스 시도를 하는 경우 채널 관리와 콘텐츠 관리의 개념 구분이 필요한데 좋은 콘텐츠를 제작하는 것에 국한해서 온라인(플랫폼)에서의 비즈니스를 이해하고 있고 채널 관리 차원에서 BM 전략에 관한 이해가 부족함
- 또 실질적으로 유튜브 등의 플랫폼에서 본 지원사업을 통한 콘텐츠로 수익화를 실현하고 있는지에 대한 측면에서도 '시도'를 해본 정도 외 실제 수익은 없었다고 함
- 인터뷰이 숫자가 소수라는 점에서 해석의 유의점이 있으나 타 사례에서도 (예술 분야에서 눈에 띄는 사례로 언급되는) 성공적인 수익화 성과는 드러나지 않는 것으로 보임
- 수익화 실현이 반드시 되어야 하는 것은 아니지만, 그러한 것을 목적으로 고려했다는 측면에서 '해봤지만 안 되었다' 이상으로 실험과 시도에 관한 성찰의 지점이 형성되어야 향후의 활동을 위한 발판이 될 수 있음

○ **[확장성의 명확한 목적 설정의 모호함]**
- 온라인으로의 확장성 자체는 전환적 환경에서 중요한 시도라고 할 수 있고 온라인미디어 예술활동 지원사업에서 가장 중요한 키워드라 할 수 있음. 다만 확장의 목적에 관한 명확성과 목적 달성을 위한 전략 및 역량의 미스매치가 있음
- 예를 들어 확장의 목적이 비즈니스라면 비즈니스 모델에 관한 이해가 필요하고 예술 표현 방식의 전환/확장이라면 표현-감각 도구-매체로서의 온라인에 관한 이해가 필요함. 즉, 확장의 목적에 따라 예술가에게 필요한 역량이 달라지는데 이 부분에 관한 인식이 모호함
- 다만 이는 새로운 매체로의 진입 시도 자체가 초기 경험 단계인 상황에서 불가피한 측면이 어느 정도 있음

나. (사업별 분석) 메타버스 예술활동 지원사업

■ 사업 참여 주요 동기

○ **[확장성]** 공연예술 종사자 맥락
- 메타버스 예술활동 지원사업 관련 인터뷰이 모두 음악, 연극 등 공연예술 분야 종사자였음
- 지원사업 참여 동기는 온라인미디어 지원사업과 유사하게 기존의 (공연)예술의 무대 및 관계 확장이 핵심임

○ **[관객 참여 능동성 및 접근성 제고]** 이머시브 경험을 통한 관객 참여 가능성 및 접근성 제고

- 관객의 텔레프레즌스 경험을 통해 극장/무대/공연에 대한 접근성을 실감성 있게 높이고자 하는 시도가 있음
- 특히 예술 관련 인프라와 시장 형성이 미비한 지역 관객에게도 차별 없는 접근성을 보장할 수 있다는 측면에서 신기술로서의 메타버스가 가지는 의미가 있음
- 또, 가상 무대 안에서 아바타를 통해 실제로 관객 참여 방식의 능동성 및 범위를 확장할 수 있다는 장점이 있음

○ **[새로운 예술 형식에 관한 기대]** 미래의 공연/연극에 관한 탐색
- 피지컬 스테이지와 다른 방식으로서의 공연성, 연극성의 의미 탐색. 즉, 코로나 사태와 함께 타의로 맞이한 비대면 상황을 능동적인 예술 형식에 대한 실험과 탐색이라는 방식으로 전환해볼 수 있을 것이라는 기대
- 다만 관객 입장에서 아바타로 만나는 배우에 대해 '인간 배우'라고 인식하지 못하는 경우가 있는데 아바타의 배후에 인간 배우가 실재한다는 것을 인식시키기 위한 일종의 튜토리얼 활동을 포함시키는 등의 시도를 하기도 함

○ **[새로운 세대의 관객 대응]**
- 실감형 미디어가 콘텐츠의 자연스러운 양식이라고 느끼는 세대를 고려한 시도와 실험 및 준비
- 이러한 가능성과 필요를 실제로 메타버스 공연 참여 관객의 적응 차이를 통해서도 확인 가능함

○ **[예술적 실험의 효율적 적용과 구현]** 세계관 구축 등
- 기술 시스템의 장벽도 있지만 무대 장치나 요소 추가 등의 실험에서 물리적 무대 보다 적용이 용이하고 비용이 적게 드는 등 세계관 구성 실험에서 효율성이 있음

■ 지원사업 관련 경험

○ **[온라인 미디어 지원사업과 차별화되는 메타버스 지원사업]**
- 실감미디어는 영상미디어와 '다른 경험'을 만들기 때문에 연속선상에서 볼 수 없고 별도의 지원사업으로 다뤄질 필요가 있다고 생각

○ **[4대 속성의 유용성]** 특히 신진 예술가에게 적절한 가이드 기능의 가능성
- 예술위원회에서 지원사업 공고와 함께 제시한 '메타버스 4대 속성(실시간성, 아바타, 상호작용, 경험가치)[76]은 '실감미디어가 만들어야 하는 경험의 성질을 잘 포착한 측면이 있음. 4대 속성을 제시하는 것을 통해 메타버스 지원사업이 타 사업(온라인미디어 또는 아트앤테크)과 구별되는 고유한 정체성을 획득한다고 생각함
- 특히 메타버스 관련 프로젝트의 숙련 경험자가 아닌 초기 진입 단계의 아티스트에게는 기획의 방향 설정 및 지원사업 이해 등에서 일정한 가이드 역할을 할 수 있음
- 한편 예술가 입장에서는 지원사업에서 '과제'를 제시하는 것 같은 인상을 주기 때문에 당혹스러운 측면도 있음. 그럼에도 불구하고 이러한 기준이 없다면 메타버스 기술력을 가진 업체나 기획자가 중심이 되고 창작 예술가가 (낮은 기술 리터러시 혹은 인프라 미 보유 등으로 인해) 상대적으로 소외될 우려가 있음. 즉, 메타버스 기술 자체를 능숙하게 다루는 엔지니어가 아닌 예술가가 경쟁을 특징으로 하는 지원사업에 참여하는 과정에서 의지할 수 있는 개념틀이 되는 효과가 있고 4대

76) 메타버스 4대 속성이 포함된 지원사업 공고 (https://www.arko.or.kr/content/popup/2022/pup_2022_220214_1.jsp)

속성의 예술적 표현 가능성 등을 고려하는 방식을 통해 기술 업체가 아닌 예술가를 지원하는 근거가 될 수 있다고 생각함

- 또, 메타버스가 무엇인가에 관한 사회적 합의가 형성되지 않은 시점에서의 잠정적 규정이라고 이해하고 있음

■ 기타

○ **[다음 세대 관객 개발 차원의 성격]**

- 메타버스 예술활동은 전통적인 (무대)공연 애호가에게는 잘 수용되지 못하는 경향이 있으며 아동-청소년 등 다음 세대 관객 개발의 성격을 가진다고 볼 수 있음
- 전통적인 공연 애호가는 본인의 관극 경험의 틀에 비추어 메타버스 경험을 해석하는 경향이 있는데, 이로 인해 프리뷰 공연에서 관련 전문가 집단을 초대했을 때 오히려 콘텐츠를 즐기지 못하는 경우가 있음
- 특히 기술 적응 관련해서는 특별한 튜토리얼이 없더라도 감각적으로 메타버스 UI에 적응하는 세대와 그렇지 못한 세대가 뚜렷하게 구별됨
- 이러한 세대 간 차이를 극복하기 위해 튜토리얼 개발 및 사전 활동, 실시간 줌을 통한 관극 경험 지원 등을 병행하기도 함 (관극 경험 관련 코디네이션에 관한 서술에서 더 구체적으로 논의함)

○ **[생성형 인공지능과의 결합 가능성]** NPC(Non-Player Character) 캐릭터 부여 등 시간성 확장의 가능성

- 메타버스는 공간/경험의 전환은 일정 정도 달성하고 있지만 콘텐츠의 다이나믹을 살리기 위해서는 여전히 관객이 접속하는 시점에서 아티스트의 실질적인 개입(아바타를 통한 실연)이 요구되는 실시간성에 묶여 있음[77]
- 그런데 생성형 인공지능과의 결합은 사람이 직접적인 조작 또는 개입이 필요 없는 비인간 캐릭터(NPC)의 다이나믹 혹은 상호작용 능력을 개선해서 실시간성의 한계를 극복하고 24시간 운영 가능한 방식으로의 상업적 가능성도 만들 수 있다고 전망함
- 다만 이와 같은 비인간 아바타(실제로 인간이 개입하지 않는 아바타)에 의한 공연에는 '공연성'이 없기 때문에 그것이 기술적으로 가능하다고 하더라도 미래의 공연에 대한 탐색이라는 관점에서 시도하지 않겠다는 의견도 있었음

○ **[디바이스 시장의 영향]** 메타 퀘스트 등의 시장성 높은 디바이스

- 애플의 고가 기기는 여전히 접근성의 제한을 만들지만 메타 퀘스트 등 가성비 높은 제품의 출시로 인해 시장 확대 가능성 및 대중성이 생기면서 코로나 이후 다시 메타버스 콘텐츠의 가능성이 높아지는 시기가 올 것으로 예상

○ **[저작 도구의 사용성과 예술가의 주도성]**

- 메타버스 관련 저작 도구에 따라서는 전문 엔지니어에게 의뢰하는 비용, 시간, 자율성 등을 고려할 때 예술가가 직접 학습해서 활용하는 것이 유리한 경우도 있음 (ex. 로블록스)
- 다만 이러한 경우는 예술인 창작 스탭 중 기술에 친숙한 사람(일종의 촉진자 역할)의 유무가 자체 학습 및 활용 시도에 큰 영향을 미침

○ **[관극/관객 경험 관련 코디네이션과 기술 발전 이슈]**

77) 실제로 '실시간성'은 예술위원회가 제시하는 메타버스 4대 속성 중 첫 번째로 제시되는 것이기도 함

- 피지컬 씨어터와 달리 송출 파트(예술단체)와 관람 파트(관객)의 기술적 조건이 일치하지 않을 수 있으며 이에 따른 관극/관객경험의 차이를 컨트롤하는 것이 어려움
- 이러한 문제를 극복하기 위해 관객의 관람 환경에서 해당 작품을 경험하기 위한 일종의 가이드 활동을 기획하고 시도하기도 하는데, 이는 기존의 오프라인 공연장에서의 하우스 스탭의 역할에 해당된다고 볼 수 있음
- 다만 관극/관객 경험 코디네티이션이라는 역할과 기능의 측면에서는 하우스 스탭이라고 볼 수 있지만 실제로 요구되는 활동의 내용은 메타버스 환경으로 인해 전혀 달라짐

○ **[사용자 참여 방식과 유통에 관한 선입견]**
- 관람객 입장에서 (기술을 매개한) 능동적인 참여가 이뤄지지 않으면 '화면' 시청이라는 방식으로 인식될 수 있는데 이렇게 되면 유튜브와 차이가 없다는 인식을 할 수 있음
- 이러한 인식으로 인해 개별 참여 관객이 아닌 학교 등에 대한 단체 관람 제안 시 해당 작품을 공연으로 보지 않고 영상 시청으로 인식하는 경우가 종종 있음

○ **[피지컬 씨어터 중심의 기존 유통 체계의 이슈]**
- SPAF 등의 명성 있는 페스티벌 등에서 "신진, 예술과 기술의 융합" 등의 슬로건을 걸고 있음에도 실질적인 작품은 물리적 공간(피지컬 씨어터) 중심으로 운영
- 메타버스로 만들어진 예술 작품이 명성 있는 페스티벌에 참여하는 것은 국내 기준으로는 원천적으로 한계가 있음

○ **[대규모 플랫폼이 주는 시장 경험, 숫자 경험으로 인한 태도 변화]**
- OOO팀의 메타버스 맵은 로블록스 플랫폼에서 조회수 900만회, 접속 7천회 등의 실적을 만들었는데, 이와 같은 '숫자의 경험'이 이후의 작품 준비에 관한 관점, 태도 등에 영향을 미침
- 예를 들어 놀라운 정도의 숫자로 인해 관람객이 국내로 한정되지 않는다는 실질적인 인식이 생기면서 문화적 차이와 보편성 등에 관한 생각을 창작 및 공연 운영 과정에서 구체적으로 하게 됨

■ 연구자의 해석 및 의견

○ **[온라인 지원사업과 구별되는 확장성의 개념]**
- 메타버스 예술활동 지원사업에서의 확장성에 내포한 가치나 의미는 온라인미디어 예술활동 지원사업과는 구별됨
- 예를 들어 온라인미디어 예술활동 지원사업에서의 확장성이 유튜브, 영화 배급망(극장, OTT) 등의 유통 체계로서의 플랫폼 진출 등 비즈니스 지향의 성격이 강하다면 메타버스 지원사업에서는 콘텐츠를 통해 만들고자 하는 관객 경험의 확장, 기존의 오프라인 중심의 공연성 자체의 확장 등 미학적 확장에 초점이 있음
- 다만 온라인미디어 예술활동 지원사업에서도 표현과 미학의 확장을 위한 실험과 시도의 사례가 실재하기 때문에 이러한 차이를 메타버스 사업과 온라인미디어 사업에 내재하는 속성으로 구분하는 것은 적합하지 않으며, 기술 환경 변화에 따른 다양한 확장성 실험 및 시도 중 플랫폼 등을 매개한 비즈니스 확장성 개념과 표현/미학적 확장성 개념으로 구분된다고 해석하는 것이 적합함
- 이렇게 해석할 경우 지원사업 체계를 온라인미디어 예술활동 지원, 메타버스 예술활동 지원으로 구분하는 것과 다른 새로운 체계 설계가 가능한데, 예를 들어 플랫폼 비즈니스 등 유통의 혁신과 실험에 해당하는 사업과 예술적 표현 및 관객경험의 새로운 제시 등에 해당하는 사업으로 구분하

는 것도 가능함

○ **[경험 디자인 측면에서 기술을 매개한 관극/관객 경험 관련 코디네이션 교육의 필요성]**

- 기술을 매개한 관람 환경에서는 통신망을 통한 작품의 전달 자체가 기술 환경의 영향을 받기 때문에 이러한 환경에서 작품을 감상하고 경험하는 관객을 위해 예술가(단체)가 수행해야 하는 관극/관객 경험 코디네이션 교육이 필요할 수 있음

다. (사업별 분석) 다원예술창작 지원사업

■ 사업 참여 주요 동기

○ **[확장성]** 탈경계로서의 확장성

- 다원예술창작 지원사업에서의 확장성은 기존 장르 중심의 고착화 또는 경직된 예술 활동을 새로운 방식으로 전환/확장하고자 하는 의미를 가짐(예를 들어 안무의 텍스트화, 공연 창작 전후 과정의 작품화 등 작품이라는 개념의 확장)
- 또, 장르적 경계 확장, 장르의 전형적 예술 방법론의 확장 외 여성, 소수자, 비인간 등 주제적 측면에서의 확장성도 다원예술의 주요한 동기가 됨

○ **[지원금 규모]**

- 전형적인 시각예술 작품활동과 비교할 때 상대적으로 다양한 장르/매체와의 협업이 필요한 다원예술의 특징으로 인해 규모 있는 지원이 필요한데 실제로 지원금의 규모가 시각예술 전시지원 대비 큰 편이라는 것이 지원의 동기가 됨
- 시각 예술 분야의 경우 다원적 접근에 상대적으로 개방적인 태도인데 다원예술 지원사업과 유사한 규모로 지원금 규모가 설정된다면 다원 트랙이 아닌 시각 예술 트랙으로 지원할 가능성도 있음

■ 지원사업 관련 경험

○ **[신진의 새로운 시도에 개방적인 다원지원]**

- (예를 들어) 공연예술창작산실 지원사업으로 다원예술 지원에서와 유사한 시도를 할 수 있다고 하더라도 창작산실 사업에 선정된 예술가의 리스트나 지원사업 자체의 이미지 측면에서 보수적인 트랙이라는 인상을 받음. 즉, 창작산실은 상대적으로 명성 있는 중견 예술가를 위한 트랙이라는 인상이 있음
- 반면 신진 예술가의 새로운 시도에 개방적이고 우호적인 평가를 받을 수 있는 지원사업이 다원예술창작지원이라는 판단이 지원사업 참여의 동기 중 하나
- 서울문화재단의 예술지원사업이었다면 예술위원회 다원예술 지원에 제출한 것과 같은 프로젝트로 (인터뷰이가 원래 속해 있는) 소속 장르 지원사업에 참여하는 것도 가능했을 것이라고 생각하기도 함
- 특히 이 경우 예술위원회와 서울문화재단의 심사단 구성이 크게 다르지 않더라도 선정의 경향성은 달라진다고 생각하는데 이는 심사위원의 역량, 리터러시 이슈 외에도 기관 자체가 가진 보수성 등의 문제가 투영된다고 해석할 수 있는 이슈임. 즉, 기존의 장르 지원사업에서 심사풀 교체만으로 문제 해결이 어려울 수 있음

○ **[장르의 내집단화 경향과 다원 지원의 필요성]**

- 예를 들어 미술과 무용이 결합된 작품을 시각예술가가 창작하는 경우 미술과 무용이 같은 비중으로 다뤄지는지와 무관하게 무용 쪽 지원사업에서는 배타적으로 여겨지는 경향이 있음 (즉, 작품 자체보다는 참여 예술가의 출신 등 장르적 성격이 심사에 영향을 준다고 인식)
- 이러한 장르의 내집단화 경향이 여전하기 때문에 다원예술 지원의 존재 의미는 여전히 있다고 생각함

■ 기타

○ **[새로운 시도 대비 기존의 장르 중심으로 고착화된 평단]**

- 기존의 장르 안에서라도 새로운 예술 시도는 긍정될 수 있어야 하는데 장르(씬)가 형성되는 데 있어서 한 축을 담당하는 비평 영역이 새로운 시도를 해당 장르의 실험성과 확장성으로 읽어내는 역량이 부족하다고 생각함
- 즉, 평단이 장르의 전형성 중심으로 고착화, 경직화되어있고 그로 인해 해당 장르 안에서 해석되고 수용될 수 없다고 느껴서 다원예술 지원사업으로 영역을 옮기는 측면도 있음

○ **[담론이 발달한 시각예술분야와 다원에 관한 헤게모니]**

- 미술 영역은 공연예술 영역에 비해 담론이 발달했고 멀티 미디움에 관한 담론/비평이 일찍부터 구축되어 있었기 때문에 자연스럽게 창작이 다원적 성격을 가지는 경향이 있다고 생각
- 이는 시각예술이 '보는 것'을 다루는 영역이기 때문에 스스로 수행성(본질)을 가지지 않지만 공연예술은 예술가/작품이 특정한 '수행성'을 통해 예술을 구현하기 때문에 수행성과 직결되는 미디움(예를 들어 무용에서는 몸)이 확정적/고정적/보수적인 가치를 구축하는 경향이 있음
- 또, 다원예술 영역에서는 작품을 의미화하는 데 있어서 언어를 잘 다루는 것이 중요하며, 예술 분야 중 미술 분야가 특히 이 영역에서 강하다고 생각함
- 이런 상황으로 인해 시각예술 활동에 기반을 둔 아티스트 및 시각예술 분야가 다원예술에 관한 헤게모니를 상대적으로 강하게 가진다고 생각함

○ **[유통의 시스템화가 이뤄지지 않은 상황]**

- 다원예술 활동을 하는 예술가라고 해도 '다원'이라는 영역에 전적으로 속해있다기보다는 대부분 기존의 장르에 속해 있으면서 다원이라는 영역/범주에 한 발씩 걸쳐있는 것 같은 양상
- '씬'은 작품으로만 만들어진다고 하기 어려움. 오히려 유통망과 체계화된/안정화된 관계망으로 씬이 존재하고 작품이 그 위에 올려지는 측면이 있음
- 예를 들어 다원예술 지원사업으로 작품을 창작했더라도 (즉, 작가 스스로 다원적 작품이라고 생각하더라도) 다원 분야 자체 유통망이 없기 때문에 유통은 기존 장르 체계(미술 유통, 무용 유통 등)를 경유해서 이뤄지는 경향이 있음

○ **[대안 공간과 다원의 관계]**

- 신촌극장(신촌), DP(낙원상가), YPC Space(충무로) 등 큐레이션의 성격이 명확한 대안공간에서 다른 예술가의 다원 작업을 주로 경험함
- 즉, 다원예술 영역에서의 관계망과 교류는 장르 중심 전용 공간, 전문화된 인프라, 매체 등이 부족한 상황에서 대안공간을 중심으로 연결되고 있는 측면이 있음

■ 연구자의 해석 및 의견

○ **[혁신 생태계와 유사한 성격]** 경계의 해체와 유연화/유동화 자체를 하나의 고유성으로 가짐

- 인터뷰를 통해 확인한 다원예술 영역의 지향에는 기존 예술 장르의 혁신이라는 목적이 있음. 즉, 다원예술은 기존의 장르 고착화된 예술의 경계 혹은 본질에 관한 유연화/유동화를 공략하고 이렇게 만들어진 유연성과 새로운 활동 영역에서 새로운 방식의 생산성을 지향함
- 이는 스타트업 등 혁신 생태계와 유사한 성격으로 볼 수 있는데, 이러한 관점에서 본다면 다원예술은 기존 예술의 장르적 경직성을 혁신한다는 측면에서 기존 예술과의 관계성을 내재적으로 강하게 가진다고 볼 수 있음

○ **[담론의 확산을 위한 비평 활성화 필요성]**

- 앞서 혁신 생태계와 유사한 유연화/유동화의 성격을 고려할 때 다원예술 영역을 하나의 씬 혹은 생태계로 구축하려는 시도가 적절한지에 대해서는 의문이 있음
- 그럼에도 불구하고 지원사업 심사 등에서의 적절한 평가 및 다원 분야 예술활동이 만들어내는 담론의 확산을 위해서는 관련된 비평 활동을 촉진하는 것이 필요함
- 즉, 다원예술 영역이 작품 단위로 개별화된 활동에 그치지 않고 탈경계적 활동을 통해 만들어내는 의미와 생성되는 담론의 내용, 가치를 확산하는 것을 통해 기존의 장르화된 예술 분야 자체의 활력을 제고하기 위해서라도 관련 비평 활동을 촉진하는 사업이 필요함

라. (사업별 분석) 예술과기술융합지원 사업

■ 사업 참여 주요 동기

○ **[확장성]** 기술에서 출발하지 않고 기존의 장르 예술에서 출발하는 사례의 특징

- 예를 들어 연극은 수행성의 예술인데 기계 장치를 통해 연극을 구현하면 설치 예술로 전환/확장할 수 있음
- 그 외 융합예술부 여타의 지원사업과 마찬가지로 기존의 장르화된 예술의 표현 한계 및 조건을 극복하고자 하는 확장/전환의 의도로 타 장르와의 융합 등의 시도를 하면서 기술과의 융합/협업을 시도하는 경우
- 다만 이러한 동기는 기존 장르 예술에 기반한 예술가들, 기술을 표현 확장의 도구로 수용하는 예술가들의 사례임[78)]

■ 지원사업 관련 경험

○ **[기관 고유의 성격 모호]**

- 예술과 기술 융합을 지원하는 여러 기관의 다양한 지원사업들이 현장 예술가 입장에서는 기관별로 특장점이나 차별성 없이 유사하다고 느껴짐

78) 기술 자체를 매체이자 주제로 다루는 아트앤테크 아티스트도 인터뷰이에 포함되어 있었으나 지원사업 참여 동기를 구체적으로 확인하는 방식으로 인터뷰가 진행되지는 않았음. 다만 인터뷰 내용으로부터 추정할 때, (공학 전공 또는 아트앤테크 전공 등) 기술 관련 전문성을 가지고 예술 분야 활동을 시작했다는 차이가 있으며 관련 지원사업이 만들어지면서 자연스럽게 참여한 것으로 보임. 인터뷰이 중에서는 지원사업이 활동의 경제적 지속가능성을 떨어뜨린다는 판단에 따라 의도적으로 참여하지 않는 사례도 있었음

○ **[큰 규모 지원금의 딜레마]**

- 예술과 기술 융합 지원 분야의 지원금이 상대적으로 큰 규모라는 특징, COVID-19 시기에 비쥬얼 스튜디오의 급속한 확산, 실제로 기술을 직접 다루지 못하거나 콘트롤하기 어려움에도 불구하고 컨셉 측면에서의 긍정적 평가로 지원사업에서 선정되는 사례 등의 상황이 동시에 발생하면서 비쥬얼 작업 관련된 외주화의 수요도 늘어나고 외주 자체도 용이해진 상황이 만나서 실제로 기술 작업이 외주화되는 경향이 늘어난다고 느낌
- 이런 상황이 문제가 되는 이유는 예술가가 기술을 다루지 못한다는 것에 있다기보다는 외주화가 상대적으로 용이한 비쥬얼 테크 중심으로 예술과 기술 융합 작품이 편중된다는 것에 있음. 즉, 예술과 기술 융합 영역에서 (기술) 다양성이 낮아지는 이슈가 있음
- 또, 예산 효율성을 만들기 위한 노하우가 없으면 하기 어려운 피지컬 작업(키네틱, 로보틱스 작업 등)은 상대적으로 사례가 줄어듦
- 그 외 예산 관리, 정산, 비용 효율화 등에 대한 훈련이 되지 않아서 지원금 축소 시기에 자생력이 크게 위태로워질 것이 우려됨

○ **[실험과 시도의 과정 대비 부실하게 여겨질 수 있는 결과물 딜레마]**

- 예술과 기술 융합 창작에서는 기술자와의 협업 과정, 혹은 예술가가 기술을 다루는 과정에서 기술에 완전히 숙달된 기술 전문가가 아니기 때문에 발생하는 과정적 오류, 일종의 기술적 실험이 있을 수 있음
- 예술과 기술 융합창작 지원사업은 이러한 부분까지 고려해서 상대적으로 타 지원사업 대비 규모 있는 지원금을 지원한다는 인식이 있긴 한데, 문제는 과정적 오류/실험은 과정이 끝난 최종 결과물에서는 드러나지 않는다는 것임
- 즉, 5천만원을 지원했고 기술적 탐색 과정에서 일정 수준 이상의 예산이 쓰인 경우, 결과물만 놓고 봤을 때는 5천만원 지원 예산에 훨씬 못 미치는 것으로 보여지는 상황이 있을 수 있는데 이로 인해 지원사업 선정 예술가의 프로젝트 관리가 부실하다는 오해가 생길 여지가 있음

■ 기타

○ **[기술에 관한 태도에 따른 구분]**

- 아트앤테크를 '매체 예술' 즉, 기술 자체를 매체이자 주제로 다루는 예술로 인식하는 예술가와 기존 예술(공연 등)의 확장/전환으로 기술을 수용하는 예술가는 성격적으로 구분됨
- 이러한 구분은 한 공간에서 함께 예술 활동이 전개될 때 극명하게 드러나는데, 예를 들어 파라다이스아트랩이나 아트센터 나비에서는 같은 공간에서 여러 아트앤테크 예술가가 공동 작업, 혹은 페스티벌 참여를 하는 경우가 많은데 앞서 논의한 두 성격의 예술가 집단은 상호 교류가 잘 안됨

○ **[작품보다 작가를 통해 인식되는 정체성]**

- 예술과 기술 융합이라고 하더라도 작가(예술가)가 전업 아트앤테크씬인지, 기존의 공연예술 등 장르 영역 사람으로 인식되는지에 따라 결과물(작품)의 정체성이 인식되는 경향이 있음
- 예를 들어 기존에 잘 알려진 안무가가 예술과 기술 융합 작업을 하면 무용과 기술을 동등한 비중으로 다루더라도 무용 작품으로 인식되는 경향이 있음
- 실제로 국내에서는 예술과기술융합지원 사업으로 창작된 작품이 해외에 초청된 사례가 있는데 초청측에서는 해당 작품을 예술과 기술 융합 작품으로서가 아닌 무용 작품으로서 초청을 진행한 것

이었음

○ **[지원사업이 양산한 신진 아트앤테크 작가]** 자생의 토대 부재에 따른 위험 우려

- 예술과 기술 융합 영역에서 새로운 작품, 신진 예술가가 많아졌지만 신진 이후 2년 이상 버티는 사례는 많지 않음
- 결국 장기적으로 작업하는 예술가는 소수이고 남은 사람만 자주 초청받고 자연스럽게 마주치게 되면서 교류는 끈끈해지지만 이는 해당 분야의 활성화에 따라 촉진된 교류가 아니라 소수가 남은 상황에서 만들어진 교류라 할 수 있음
- 해당 분야에 새롭게 진입한 신진 예술가의 경우 지원사업이 축소되는 시기에 자생력을 가질 수 있는 방편이 사실상 부재한 상황임

○ **[서울 편중]** 관련 사업의 서울/수도권 집중화 및 버블 우려

- 서울 소재 다수의 갤러리가 미디어아트/아트앤테크에 호의적이고 글로벌 수준에서 보더라도 서울에서의 아트앤테크 영역 지원은 상당한 규모를 가진다고 봄
- 이로 인해 자칫 자생력 혹은 프로 예술가로 살기 위한 기본기를 익히기도 전에 과도하게 지원금에 의존하다가 지원금이 축소되는 시기에 젊은 작업자 다수의 활동이 중단되는 사태가 일어나지 않을까 우려됨 (앞서 논의와 연결)

  ※ 광역 문화재단을 중심으로 아트앤테크 분야의 지역화를 위한 시도가 있으나, 이에 대한 유의점은 다음 페이지 연구자 의견에 기재

○ **[기능의 전문화/분업화와 전업의 가능성]**

- 갤러리를 중심으로 아트앤테크 유통 영역을 전문적으로 담당하는 에이전시가 등장하고 있고 이를 통해 작품 판매와 창작의 지속이라는 선순환의 사례가 맹아적 수준에서 나오고 있음
- 이러한 유통과 작업관리(매니지먼트)는 전문적 영역이기 때문에 아티스트(혹은 창작 스튜디오)가 그것을 모두 하기에는 무리가 있으며 전문가의 전업 영역으로 개발하는 것이 적합함

○ **[상대적으로 젊은 관객층]**

- 아트앤테크 분야의 경우 상대적으로 관객층이 젊고 작품/전시를 굿즈 소비, 엔터테인먼트로 인식하는 경향이 있다고 봄

○ **[경쟁 상대로서의 커머셜 브랜드]**

- 커머셜 브랜드에서도 기술과 표현에서 아트앤테크 아티스트 못지않은 성과를 보여주고 있음 (실제로 아티스트가 외주 작업을 받아 참여하는 경우가 많아 결과물에서 역량의 큰 차이가 있기 어려움)
- 다만 커머셜 작업은 아티스트의 '주체화'를 고려하지 않기 때문에 '예술'이 되지 못하는데 이러한 관점은 창작자의 입장이고 소비자의 입장을 고려하면 아트앤테크 아티스트의 가장 큰 경쟁 상대는 다른 아티스트가 아닌 기술적 페르소나를 입으려는 브랜드(커머셜)라 할 수 있음

■ 연구자의 해석 및 의견

○ **[기술에 대한 관계 설정의 필요]** 지원사업 체계 개편 및 예술과 기술 융합 분야의 다양성 촉진 과제

- 지원사업이 출현하면서 예술과 기술을 융합하는 활동이 하나의 카테고리로 묶이는 상황이 나타났지만 실제로는 기술에 대한 관계 설정, 혹은 기술에 관한 태도에 따라 활동의 성격에서 뚜렷한 차이가 있음

- 즉, 기술이 포함되었다는 것 자체가 예술과기술융합지원 사업의 지원 대상으로 분류될 수 있는 근거가 아니며 오히려 기존의 장르별 지원사업이 해당 장르의 경계를 확장하는 차원에서 해당 장르와 기술의 융합 실험을 수용하는 방식으로 전환될 필요가 있음
- 이 경우 예술과기술융합지원 사업이 별도로 존재해야 하는 이유에 관한 의문이 생기게 되는데, 이 부분에서는 '창작' 수준에서 기술이 적용된다는 것을 넘어서는 디지털 문화/전환 맥락의 관점이 적용되어야 함. 이에 대해서는 현재성 분석(본 연구보고서 5장) 및 정책/과제 제안(본 보고서 6장)에서 상술하였음

○ **[기술 환경과 일상적 경험 차이에 따른 사업의 지역화 전략 차이 필요]**

- 앞서 예술과 기술 융합 작업의 서울 편중 현상을 언급한 바 있음
- 이러한 현상 자체가 긍정적이라고 단정할 수는 없지만 기술이 일상의 환경이 되고 그러한 감각에 기반한 수요가 있는 대도시(서울)에 편중되는 것 자체가 시장 관점에서는 자연스러움
- 이렇게 볼 때 서울 편중 현상을 해소하기 위해 지역에 유사한 사업을 개발하는 방식으로 사업을 이식하는 것은 적절한 접근이 아니라고 볼 수 있음
- 아트앤테크의 지역화 방안은 별도의 연구가 필요한 전문적이고 복잡한 사안으로 본 연구 범위에 속하지는 않으며, 후속 연구가 진행되어야 함을 제언함

마. (종합) 융합예술 지원 정책 관련 논점 분석

■ 예술에서 기술의 의미 - 기술 다양성에 대한 접근의 필요성

○ **[개인적 의미를 넘어선 사회적 현상]**

- 창작 맥락에서만 바라보면 기술 자체가 주제가 되지 않고 표현의 도구로 활용되는 프로젝트에서는 예술가에게 기술은 '나'의 창작을 위한 도구로 인식될 수 있음
- 하지만 이러한 개인적 인식, 창작 맥락에서 도구로서의 기술 인식과 별개로 새로운 기술의 출현은 현실에서 사회적 전환의 촉발이라는 방식으로 '사회적' 영향력을 가짐
- 이렇게 볼 때, 예술에서 기술이 어떤 의미인가라는 질문은 사회적 측면에서, 예술계의 측면에서, 개인(예술가)적 측면에서 예술과 기술의 관계는 무엇인가라는 다층적 성찰을 요구하는 질문이라 할 수 있음
- 즉, 예술가 당사자가 기술 융합 활동 분야에 편입되어 있는지와 무관하게 예술, 기술을 사회적 맥락에서 바라보는 관점이 필요함
  - (연구자 의견) 창작 맥락으로 기술의 영향력을 국한할 경우 여기에서 논의한 기술의 다층적 현상, 예술과 기술의 다층적 관계가 다뤄지지 않을 수 있으며, 이로 인해 기술을 직접 다루는 융합 창작 예술가 외에는 기술이 나(예술가)와 무관한 현상이라고 인식하게 될 소지가 있음

○ **[기술 활용 일변도 방식의 접근의 문제]**

- 새로운 기술의 활용이 곧 새로운 (예술적) 표현의 출현은 아님
- 현재 예술위원회를 포함한 다수 기관에서 예술과 기술 융합 지원사업의 접근법은 기술의 활용과 스펙타클에 집중하고 있음

- 예를 들어 '아트앤테크'와 같은 사업 명칭은 영문으로는 Art and Tech인데, 여기에서 중요한 것은 예술과 기술의 관계를 'and'로 설정하고 있다는 것임. 예술과 기술은 연결로서의 관계 외, 'or', 'vs' 등 여러 종류의 관계성을 가질 수 있는데 이와 같이 예술과 기술의 관계성에 대한 다양한 성찰과 그러한 성찰을 반영하는 작업이 활성화되지 않으면 "기술을 얼마나 잘 쓰느냐"의 활용 중심 접근으로 편중될 수 있으며 실제 나타나고 있는 현상도 그러한 편중을 보여줌
- 특히 한국에서 예술에 대한 기술의 관계 성찰이 협소하게 진행되는 데에는 이슈가 되는 첨단 기술의 국적 문제가 작용하고 있음
  - 예를 들어 지금의 테크씬을 주도하는 기술이 대부분 국내(한국)에서 개발되고 확산된 기술이 아니라 주로 미국의 빅테크 주도로 개발되고 글로벌로 영향력을 미치는 기술인데, 이로 인해 기술에 대한 사회적 쟁론 자체가 잘 형성되지 않는 이슈가 있음
  - 2020년 말 국내에서 출시된 인공지능 '이루다'의 혐오 표현에 대해서는 국내에서 뜨거운 논쟁과 함께 제도적 규제 등의 개입 등 다양한 참여와 쟁론이 일어났지만 chat GPT의 할루시네이션 현상에 대해서는 비판 외 사회적 수준의 활동이나 개입의 여지가 없는 것이 이러한 상황의 예시임
  - (연구자 의견) 즉, 예술가 기술의 관계 및 기술에 대한 성찰 중에는 기술의 네셔널리티, 기술에 의한 식민화 현상에 대한 성찰이 포함될 필요가 있음[79)]
- 활용 중심의 기술에 대한 접근은 (예술 측면에서의) 한국 테크씬의 특징이나 정체성을 제시하기 어려운 문제와 연결됨
  - 특히 예술과 기술 융합 관련 국제교류에서 한국은 기술을 잘 쓰지만 한국 테크씬의 특징은 없다는 인식이 있음

○ **[기술 주도성 vs. 예술 주도성을 넘어서기 위한 해석 분야 촉진의 필요]**

- 기술을 예술의 표현 도구로 국한하는 관점도 있지만 기술에는 인간의 사고/관점을 내포하거나 사용자의 인식을 전환시키는 측면도 있기 때문에 도구적 관점으로 제한할 수 없다는 인식도 있음
- 기술의 내재적 속성 외에도 기술은 그것이 주는 신기성이나 화려함 자체로도 어느 정도의 미학성, 혹은 미학적 경험을 준다고 볼 수 있음
  - 다만 이와 같은 효과는 최신성에 기대는 측면이 크기 때문에 지속하기는 어려운 속성의 미학이라 할 수 있음
- 반대로 기술이 주는 새로운 감각성, 감각경험이 분명히 있는데 거기에 (예술로서의) 메시지/주제가 약하다고 해서 그것을 예술이 아니라고 하기도 어려움
- 즉, 기술이 주가 되면 예술이 아닌가, 혹은 주제적인 측면이 분명하다면 기술을 다루는 측면이 매우 미숙해도 예술과 기술 지원영역에 포함되기에 충분한가 등의 문제는 결국 해당 작업의 의미나 가치에 대한 해석의 부재와 관련되는 이슈임
  - 그런데 예술사적 맥락에 대한 이해, 기술에 대한 리터러시를 겸비하고 개별 작업을 예술-기술의 다층적 관계성 안에서 해석할 수 있는 사람이 국내에 절대적으로 부족한 것이 현실임
  - 즉, 그런 사람을 발굴하기에는 너무 소수이고 예술-기술 융합 영역에서 소모적 논란을 극복하기 위해서는 꼭 필요한 기능이라는 점을 고려하면 비평 활성화를 위한 사업이 매우 중요한 의미를

79) 인터뷰이는 이러한 현상을 두고 "현재 기술은 값비싼 수입품"이라고 표현하였음

가진다는 것을 알 수 있음

○ 예술과 기술 융합 지원의 미션과 기술 발전 속도 이슈

- 기술의 발전 속도가 매우 빠르기 때문에 기술의 활용 자체는 하나의 프로젝트 안에서 선정과 작업 과정 중에도 이미 낡은 것이 되는 문제가 발생함
  - (연구자 의견) 이는 예술과 기술 융합 지원 영역의 미션이 기술 활용 중심으로 설정되어서는 안 된다는 것, 즉 예술 분야가 빠르게 발달하고 있는 기술의 발전 속도를 따라잡는 것이 정책이나 사업의 목적이 되어서는 안 된다는 것을 의미함

■ 지원사업 체계 개편에서 (기술)매체 예술과 표현 도구로서의 기술 접근의 구분

○ **[기존의 장르 내 지원사업의 유연화와 경계 확장이 우선]**

- 기술 융합을 별도의 사업으로 두는 것은 기존 장르 개념의 유연화, 경계 확장과 변화라는 측면에서 보면 혼란스러운 상황이 될 수 있음
  - 예를 들어 연극에 기술 융합을 했을 때 해당 작품이 '아트앤테크'가 되고 '아트앤테크씬'의 활동이 되고, 해당 예술가가 '아트앤테크 아티스트'가 된다면 이것은 기존의 연극이 아니라는 것인지, 연극은 무엇인지에 관한 혼란이 생길 수 있음
  - 즉, 기술 융합 작업이라는 것 자체만으로 기존 장르 내 지원사업(장르별 창작산실 등)과 별개의 지원사업으로서의 필요성의 근거가 되는 것은 아님
- 이러한 관점에서 보면 현재의 지원사업 체계는 적절한 논쟁과 합의의 흐름을 통한 예술의 자연스러운 분화 과정 없이 기획된 측면이 있음. 예를 들어 미디어아트도 시각예술과 분리되어 사업화될 미학적, 예술적 이유가 있는 것은 아님
- 즉, 기술 융합을 별도의 지원사업으로 분리, 개발하기 이전에 기존 장르 내 지원사업의 유연성을 높이고 경계를 확장하는 것이 우선되어야 함

○ **[별도의 지원사업화/트랙화는 새로운 시도인가가 중요]**

- 예술과 기술 융합창작지원과 같은 별도의 지원사업은 기술을 사용한다는 사실 자체보다는 새로운 시도, 즉 (앞서 논의한 유연화된 경계를 가지는 방식으로 개선되었다는 전제 하의) 기존 지원체계에서도 수용되기 어려운 실험성을 가졌는가가 중요한 판단의 근거가 되어야 함
  - (연구자 의견) 다만 이러한 '기존의 지원체계에 수용되기 어려움', '실험성'이라는 관점도 그 자체로 지향이나 내용을 가진 개념화는 어려움. 때문에 조금 더 메타적인 관점에서 조망한 융합예술의 개념화 및 사업체계 개발이 필요한데 이에 대해서는 본 보고서 5장과 6장에서 상술하였음

○ **[지원사업을 통해 만들어진 영역의 규모와 변화한 상황에서의 연착륙 이슈]**

- 예술과 기술 융합 활동에 대해 기존의 장르 중심 지원체계와 분리된 별도의 지원체계 필요성에 의구심이 생김에도 불구하고 이미 7년이라는 기간 동안 운영된 예술과 기술 융합 지원사업으로 인해 비가역적 수준으로 해당 분야 또는 활동, 관련 주체의 몸집이 커진 것에 대한 모종의 책임은 필요함
  - 지금에 와서 별도 사업으로 운영되기에 적합하지 않고, 예술과 기술 융합 지원사업이 실제로 사라졌고, 기존의 지원사업 내 유연화가 필요하다고 해서 실제로 관련된 예술가와 작업이 갑자기 장르 중심 지원사업으로 돌아갈 수 있는 것이 아님

■ 적응/학습 지원의 필요성

○ **[기술 리터러시 및 기술 문화에 관한 학습 필요]**

- 다수 기관에서 현재 진행되는 교육은 기술 도구(TOOL) 사용 관련한 교육이 중심
- 기술 리터러시 및 기술 문화 관점에서의 교육이 필요한데 이것을 수행할 수 있는 주체(전문가)가 많지 않은 것이 현실임
- 도구 활용 차원에서 학습하더라도 학습 이후에 그렇게 형성한 역량을 가지고 만날 수 있는 씬이 없고 사용법을 익힌 개인으로만 남는다는 것이 더 근본적인 문제임

○ **[예술가의 기술 경험 지원의 필요성]**

- 궁극적으로는 예술가 맞춤형 기술 교육, 예술 창작을 위한 기술 교육이 필요함
- 다만 기본적인 수준에서라도 기술을 경험해보는 것 자체가 만들어내는 효과가 있으며, 이를 위해 예술가들의 기술 경험 자체를 낮은 문턱으로 지원하는 사업이 필요함
  - 예술대학 학생의 경우 수강/청강 등으로 일정 부분 필요를 충족할 수 있지만 이미 대학을 졸업한 기성 예술인은 이러한 학습에서 더 소외되는 경향이 있음
- 특히 중요한 것은 기술이 접근성 측면에서 본질적으로 적대적이라는 것을 이해하는 것에 있음
  - 즉, 기술에 대한 접근성이 점점 개선되고 있기 때문에 기술 전문성이 높지 않은 사람이라도 오픈 소스 및 서비스화된 기술에 쉽게 접근할 수 있다고 말하지만 이와 반대로 코어 테크 영역에서의 접근성 장벽은 더 높아지고 있음
  - 이렇게 창작에 접목을 시켜볼 수 있을 정도의 기술 이해와 리터러시 획득을 위해서는 표면적인 체험을 넘어선 기술에 대한 접근성, 기술 경험 자체를 지원하는 것이 필요함

■ 기술의 외주화와 기술 다양성 이슈

○ **[지원금 규모와 기술의 외주화/내부화는 본질적 관계를 가지는 것은 아님]**

- 예술과 기술 융합창작지원사업의 지원금 규모가 크다 보니 예술가가 손쉽게 기술 작업을 외주화한다는 우려가 있음
- 하지만 반대로 지원금 규모가 작다고 기술이 내부화되는 것은 아님
  - (연구자 의견) 기술의 외주화 경향에는 지원금 규모 외 COVID-19의 영향에 따른 영상 기술 수요 증가, (비쥬얼 테크 등) 특정 영역 전문 업체의 증가, 기술 활용 실패에 따르는 재정적 여력에 관한 불안과 전문 업체 사용의 효율성 등 다양한 요인이 함께 작용해서 만들어지는 현상으로 단순히 지원금 규모라는 단일 요인으로 해석할 수 없음
  - (연구자 의견) 실제로 상대적으로 기술에 대한 자체 작업 역량이 낮은 프로젝트를 지원하기 위해 신설된 예술-기술 매칭지원사업 참여자의 만족도 조사 결과 및 분석(본 보고서 4장)을 보더라도 기술 관련 작업이 간단히 외주화되는 것이 아님을 알 수 있음
  - 즉, 외주화가 가능한가의 이슈보다 중요한 것은 자체 작업이 아닌 외부 파트너와의 협업이라고 하더라도 그것이 예술 작업에서 요구하는 수준의 효과성으로 이어지기 위해서는 예술가의 기술 리터러시 제고를 위한 사업이 필요하다는 것임

○ **[지원금 규모보다 역량의 내부화를 위한 다년간 지원의 필요성]**

- 기술 관련한 학습과 내재화는 지원금의 규모보다 시간의 문제로 바라보는 것이 적합함
- 이를 위해서는 아르코 창작주체(다년간)와 같은 방식으로 예술가가 기술에 대한 역량을 개발하기

위한 시간을 보장하는 것이 더 효과적이라고 생각함

■ 예술-기술 융합 분야에서 유통의 개념

○ **[수익과 확산의 관점]**

- 예술과 기술 융합 분야에서도 상업적으로 수익을 내는 것은 가능하고 그러한 작업을 하는 예술가의 경제적 상황이 열악하다고 보기도 어렵지만 예술가 당사자는 그와 같은 작업을 예술이라고 인식하지 않는 이슈가 있음
- 그럼에도 불구하고 예술성 있는 예술과 기술 융합 작업이 활발한 유통에 성공하고 수익화를 실현하는 것보다 더 중요한 문제는 비수익성(상업성)의 성격을 가지더라도 대중적 확산 효과가 있는 방식으로의 유통이 활성화되어야 한다는 것임
  - 예를 들어 예술과 기술 관련해 잘 기획된 페스티벌의 개최와 예술가의 참여는 상업성의 측면과 별개로 대중적 확산의 측면에서 유의미한 접근이 될 수 있음

○ **[정책 기관으로서 예술위원회의 위상과 교류확산의 관점 필요]**

- 예술위원회의 예술과 기술 융합 영역의 성과는 개별 유통 건수, 액수와 같은 접근보다는 임펙트 차원으로 접근하는 것이 적합함
- 특히 아르코는 정책기관이라는 점을 고려할 때, 관련 문화예술 기관, 산업 분야 기관, 기업 및 다양한 파트너와의 네트워킹을 조직할 수 있어야 하며, 그러한 교류 빈도 중심으로 예술위원회 예술과 기술 융합 영역의 유통 개념 적용이 필요함
  - 예를 들어 기존의 국제교류 영역에서는 초청 횟수 등의 계약 성사 외에도 마켓 등에서 이뤄진 비즈니스 미팅 등의 잠재적 성과까지 성과로 포함하는 것과 유사한 접근임

■ 다원예술과 융합예술 개념 정리 관련 의견

○ **[정책적 목적이 다른 개념이라는 인식]**

- 다원예술과 융합예술은 모두 정책적, 행정적 관리의 필요성에 의해 발생한 용어라고 생각됨
- 다만 다원예술에 비해 융합예술은 첨단 기술[80] 중심으로 국가가 성과화하고 싶은 영역을 별도 육성/지원한다는 관점이 강하게 반영되는 것으로 생각됨
- 융합예술에는 '미래'라는 시간과의 연결이 함의되어 있음

○ **[기술 함의가 상대적으로 약한 다원예술]**

- 다원예술의 현실적 용법으로 보면 기술의 함의가 상대적으로 약함
- 다원예술은 '탈장르'라는 성격으로 이해되는 측면이 있음

○ **[행정적 개념으로 예술의 본질적/내용적 개념 논쟁이 일어나는 것의 문제]**

- 다원예술 또는 융합예술이 행정적 관리 필요성에 의한 조어라는 점을 분명하게 인식하게 하는 것이 혼란을 줄이는 방법
- 특히 융합예술은 무엇인가를 결합하는 것을 지향하는 함의가 있는데 당초에 예술은 결합보다는 해체를 통한 질문에 더 방점이 있다는 점과 충돌하는 측면이 있음
- 즉, 다원예술과 융합예술이라는 용어에는 미학적, 내재적 의미가 있는 것이 아님에도 불구하고 행정적/정책적 용어가 미학적으로 내용을 가져야 하는 것처럼 논의가 진행되는 것이 문제이며, 이로

80) 4차산업혁명 기술

인해 현장이 더 혼란을 겪음

■ 아르코의 선택과 집중 방향에 대한 의견

○ **[네트워킹 사업 중심으로의 재편]**

- 예술과 기술 영역에서 예술가의 기술 리터러시 제고를 위한 학습지원은 필요하지만 다수 예술가에게 기술 접근성을 제고하기 위한 보편적 지원으로서 기술 학습 바우처 지원 같은 방식을 택하면 중기청의 바우처 사업과 차이가 없기 때문에 차별화된 접근이 필요함
  - 하지만 기술 관련 엘리트 중심의 소수 집중 육성도 예술위원회의 정책 방향으로 적합하지 않음
- 타 기관이 공간(입주 공간, 입주 기업 접근) 중심 사업을 펼치는 데 반해 예술위원회는 정책 기관으로서 네트워크 기능(촉진 기능)을 담당할 필요가 있음
  - 이는 예술위원회가 특정 장르나 지역, 혹은 국가 경계 내에서만 활동해야 하는 등의 제약에서 상대적으로 자유롭다는 점을 적극 활용하는 것의 의미도 있음
- 또, 예술과 기술 융합 영역은 현장이 하나의 씬이나 장르로 확립되지 않아 외부 변수에 따라 예산 및 사업이 크게 흔들리는 측면을 고려할 때, 일종의 우회 전략으로 네트워크를 촉진하고 그러한 네트워크 자체를 가시화해서 씬을 실체화하는 전략이 필요함 (CES, SXSW 같은 사례)
  - 이것은 씬에 대한 새로운 시각을 요구하는데, 융합예술에서의 물리적 씬은 네트워크라고 봐야 함

○ **[기존에 형성된 주체들의 구제가 우선]**

- 예술과기술융합지원 사업 및 각종 융합예술 지원사업으로 형성된 영역, 그 안에서 활동한 사람들이 지원사업의 폐지로 인해 급격하게 위축되는 것을 우선적으로 지원해야 함
- 담론 형성, 확산 정책 등의 필요성이 높지만 예술위원회가 창작지원기관 성격에 부합되게 방향을 잡는 것이 혼선을 줄이는 방법일 수 있음

○ **[기초예술 지원의 최후의 보루, 법적 토대 등 기반 작업의 필요성]**

- 예술위원회의 예술과기술융합지원 사업의 특징은 “예술위가 지원하지 않으면 더 이상 기댈 곳이 없다”는 방식으로 이해할 수 있음
  - 즉, 예술위원회의 지원은 성과보다 실험과 시도의 성격이 강한 프로젝트들에게 최후의 보루라 할 수 있음
- (연구자 의견) 이와 같은 인식은 기초예술 지원을 기관의 중요한 미션으로 삼고 있는 예술위원회에 적합한 것이라고 할 수 있으나, 현실적으로는 성과로 가시화되지 않는 예산이 크다는 측면에서 결국 기관 사업의 위축으로 이어지는 부메랑이 될 수 있음
  - 즉, 기초예술 지원의 최후의 보루가 유의미한 인식이지만 최후의 보루 자체의 의미를 보전하기 위해서라도 관련 지원정책/사업에 대한 법적인 토대나 기반 마련이 절실히 요구됨

제4절 5개 사업 수행효과 분석

1. 수행효과 분석 개요

가. 융합예술 지원사업의 3년간의 성과 분석 필요성

■ 문화예술위원회의 융합예술지원사업의 사업별 목표와 성과 간 상관성 파악
○ 융합예술 지원사업은 총 5개의 사업으로 분류되며, 각 사업마다 세부 트랙으로 재분류됨
○ 각 사업 및 세부 트랙은 각자의 발생 맥락과 목적을 가지고 있음
○ 참여 예술단체 혹은 예술가 개인은 이러한 맥락과 목적을 이해하며 성과를 도출하게 될 수도, 혹은 단체 및 개인의 예술적 욕망을 실현하는 수단으로 융합예술 지원사업을 단순히 이용하는 것일 수도 있음
○ 따라서 문화예술위원회가 제시한 목적이 실제 선정된 예술단체 및 예술가 개인의 작업에 영향을 끼치며 성과까지 이어지고 있는지 파악할 필요가 있음

■ 3년간의 성과를 분석, 융합예술 창작환경 예측
○ 각 사업별, 세부 트랙별 3년간의 성과를 분석하며 거시적인 경향성을 도출
○ 예술단체 및 개인 등 선정 예술가의 변화, 기술사용의 변화, 협업 방식의 변화 등 파악
○ 이러한 변화 등 거시적인 경향성을 토대로 융합예술환경의 흐름을 파악, 예측하여 향후 정책 및 사업 설계에 활용할 필요가 있음

나. 수행효과 분석 방식

■ 3년간 사업별 참여단체 및 개인의 결과보고서 분석
○ 결과보고서 분석을 통해 단체 및 개인의 성과를 파악하여 사업의 목적 및 방향성 확인
○ 23년 사업의 경우 교부신청서로 대체하여 분석 진행
○ 예술-기술매칭 지원사업의 경우, 기존 문화예술위원회의 보조사업과 달리 계약형태로 이루어지는 사업임에 따라 교부신청서가 존재하지 않아 추후 결과보고서로 분석 진행

2. 문화예술위원회 융합예술 지원사업 분석

가. 문화예술위원회 융합예술 지원사업의 성격

■ 사업 목적에 따른 사업명 변경 및 세부 유형 개설

○ 예술과기술융합지원 사업의 경우 2020년 아트앤테크 활성화 사업의 변형으로, 이전까지 유형1과 유형2로 나눠진 트랙을 21년 3개, 22년 4개로 분화하여 사업의 목표를 세분화하였음

○ 온라인미디어 예술활동 지원사업은 코로나 팬데믹으로 인하여 예술활동이 갑자기 막혀버린 상태에서 온라인 예술을 경험한 적이 없는 예술가들을 위해 진입 유형을 개설하여 사업을 추진함. 진입, 성장, 플랫폼의 구조로 21년 추진된 사업은 22년부터 진입, 성장, 확산(매개_21년의 플랫폼에 해당), 확산(수익)의 유형으로 분화하여 진입부터 수익모델까지의 구조를 설계, 운영하였음

○ 메타버스 예술활동 지원사업은 22년도에 신설되어 실험 창작 / 창작 발표의 두 트랙으로 운영되고 있음

○ 예술-기술 매칭 지원사업은 23년도 신설 사업으로 기업이 제공할 수 있는 기술(유형1), 장소 및 장비(유형2)로 구분하여 운영되며, 예술가-기술기업-문화예술위원회의 3자 간 계약으로 진행되는 사업임

○ 다원예술 지원사업은 21년 다원예술 활동지원 Reboot, 22년 다원예술 창작지원, 23년 다원예술 창작발표지원으로 사업명이 변경되었음

○ 이러한 사업명 변경 및 세부 트랙 신설 등의 변화는 융합 예술 창작 환경의 변화를 반영하는 동시에 사업에 대한 피드백을 적극적으로 향후 사업에 반영하고 있다는 것으로 파악할 수 있음. 또한 창작자는 각 사업별 트랙을 기준으로 자신의 창작 목표를 설정 할 수 있음

3. 각 사업의 유형별 분석

가. 예술과기술융합지원 사업 유형①

■ 사업의 특성

○ 예술과기술융합지원 사업의 진입 단계 트랙으로 아이디어에 대한 프로토타입 제작 및 시연 단계를 지원

○ 개별 프로젝트에 지원되는 15,000천원~20,000천원의 성과를 분석하기 보다는 연차별 약 10억이 지원되는 유형① 전체의 성과 및 경향을 분석할 필요가 있음

○ 현재 예술가들이 아이디어 단계로 제안하는 예술과 기술의 융합 양상을 통해 향후 융복합 예술 창작씬을 예측할 수 있다고 판단됨

○ 연차별 사용기술의 비중 및 장르 비율 등의 변화 추이를 중심으로 결과보고서 분류 및 분석

■ 연차별 지원규모 및 기술, 장르별 구분

[표 42] 예술과기술융합지원 사업 유형① 기술 및 성과물, 지원규모 분류

구분	지원규모	기술 분류	성과물 형태 (장르)
21년	51개 프로젝트 선정(개인43, 단체8) / 총 10억 지원	3D(14건), 인공지능(9건), 다차원 현실: VR, AR(14건), 공감각 사운드(9건), 센싱(6건), 모션캡쳐(6건), 프로젝션 맵핑(5건), 로보틱스(4건), 생체데이터(3건), 로보틱스(3건), 블록체인(1건)	공연(10건), 시각(24건) 다원(17건) 문학(1건)
22년	58개 프로젝트 선정 (개인41, 단체17) 총 11억 6천만원 지원	3D(21건), 인공지능(14건), 다차원 현실: VR, AR(12건), 네트워킹: 5G통신, 데이터, 사물 인터넷(16건), 컴퓨터프로그래밍(10건), 모션캡쳐(8건), 입체사운드(8건), 프로젝션 맵핑(5건), 생체데이터(3건), 로보틱스(3건)	공연(17건) 시각(29건) 다원(14건)
23년	60개 프로젝트 선정 (개인53, 단체7) / 총 9억원 지원	인공지능(17건), 다차원 현실: VR, AR, XR(13건), 입체음향(12건), 프로젝션 맵핑(9건), 게임엔진(4건) 네트워킹: 데이터, 사물인터넷(12건), 3D(9건), 로보틱스(3건), 컴퓨터 프로그래밍(3건), 모션캡쳐(3건), 블록체인(1건)	공연(11건) 시각(28건) 다원(21건)
주요 의견	- 후속지원의 필요성 - 회계검증 등 행정 업무의 어려움 - 교육 프로그램 신설		

■ 연차별 사용 기술 트렌드의 변화

○ 인공지능에 대한 관심이 꾸준히 증가하는 반면, 다차원 현실에 대한 기술 빈도는 유형① 안에서만 판단할 때 유의미한 변화는 보이지 않고 있음, 이는 22년 신설된 메타버스 예술활동 지원사업의 영향으로 다차원 현실을 반영한 예술가들의 지원이 분산된 것으로 판단해 볼 수 있음

○ 3D비주얼의 경우 기술의 사용은 꾸준히 유지되고 있으며 표현의 기본값으로 인식되는 경향이 보임. 보고서에서 파악된 대대수 결과물이 시각적 차원으로 3D를 사용되고 있음

■ 장르 구분의 어려움

○ 대부분의 결과보고서에 체크된 장르가 해당 프로젝트를 다 포함하지 못하고 있으며 이것은 융복합 예술에서 장르의 구분이 어려워지는 흐름을 보여준다고 판단됨. 대부분 다원적 성격을 띄고 있으며, 예술과 기술, 기술과 기술, 예술과 예술 등 결합 요소가 다양해지고 있음. 기술과의 결합으로 표현방식의 외연이 확장, 장르를 규정할 수 없는 무 규정성 프로젝트가 늘어나는 것으로 판단됨

○ 다원으로 체크된 장르 비중이 23년에 다소 늘어나는 것 또한 기술로 인해 파생되는 예술에 대한 장르 규정의 어려움으로 파악됨

○ 융복합 예술에서 장르 구분이 갖는 유용함에 대한 논의가 필요하다고 판단되며, 결과물의 산출방식(대분류)과 세부장르(소분류)로 구분하여 파악하는 것이 예술가들에게 프로젝트의 장르를 파악할 수 있는 가이드가 될 수도 있다고 판단됨

■ 융합 및 창작 형태의 다변화

○ 연차가 진행될수록, 예술과 기술의 융합을 넘어 기술과 기술이 융합되어 예술과 결합되는 형태로 진화하고 있음. 주요 기술이라는 개념이 아닌 여러 기술이 하나의 프로젝트 안에 융합되는 양상을 볼 수 있음

○ 따라서 협업의 방식 또한 다자간 협업으로 전환되고 있음

○ 유형①에서 볼 수 있는 상당수의 아이디어가 기술적 아이디어이고 그 아이디어를 실행하기 위한 재료로서 예술이 수행되는 양상을 보임

○ 따라서 시연의 경우 상당수 기술 시연의 양상을 보이고 있으며 이것은 기술이 예술을 견인하는 현상으로 파악될 수 있음

■ 분석 의견

○ 프로토타입 개발이라는 유형①의 세부 목표를 감안, 기술 시연이 주를 이룬다 하더라도 궁극적으로 그것이 작품이 되기 위한 중장기적 비전을 성과로서 제시할 수 있도록 유도할 필요가 있음. 한차례의 시연으로 종료되는 것은 프로젝트 자체로는 미시적인 성과일 수 있으나, 거시적인 관점에서 유형①의 성과로 남기 위해서는 예술가들의 아이디어가 중장기적인 계획 하에 예술 작품으로 승화될 수 있는 방안을 고민할 필요가 있음

○ 개별 프로젝트의 성과를 넘어서 아이디어 기획 단계의 트렌드를 데이터로 축적하여 향후 사업 혹은 예술정책에 반영하는 방식을 고려할 수 있음

-유형①을 기술적 숙련도가 낮은 진입단계로 볼 수도 있으나, 새로운 기술 트렌드와 예술이 만나는 실험의 단계로도 파악할 수 있음

-따라서 유형①에서 사용되는 기술의 이슈 및 기술과 예술의 결합 방식 등의 트렌드를 분석하여 향후 융합예술의 흐름을 파악하는 근거로 삼을 수 있다고 판단됨

○ 공통적으로 창작작업 외에 요구되는 행정 업무에 대한 피로감을 호소하고 있음. 회계업무에 대한 교육 및 관리가 필요하다고 판단됨

나. 예술과기술융합지원 사업 유형②

■ 사업의 특성

○ 예술적 창의성과 표현을 확대한 새로운 예술창작 지원으로 다양한 기술융합 창작모델 발굴을 목적으로 하며, 성장 단계의 유형으로 볼 수 있음

○ 기술 전문가 필수 참여, 시연이 아닌 완성된 형태의 공연 및 전시를 통한 작업물 공개를 원칙으로 함

○ 각 프로젝트의 예술적 성취도는 결과보고서로 파악할 수 없기 때문에 프로젝트의 기술적 구분 및 발표 장소 등에 대한 분류와 분석을 시도함

○ 개별 프로젝트의 성과(창작물)들이 기술융합 창작모델 발굴이라는 성과(파급력)로 이어지고 있는지에 대한 분석 또한 필요함

■ 연차별 지원규모 및 사용된 기술의 빈도, 최종 결과물의 형태

[표 43] 예술과기술융합지원 사업 유형② 사용기술, 성과물, 지원규모 구분

구분	지원규모	기술별 사용 빈도	성과물 형태 (장르)
21년	23개 프로젝트 선정 (개인11, 단체12) / 총 15억 지원	다차원현실: VR, AR, XR(8건), 프로젝션 맵핑(6건), 3D(5건), 로보틱스(5건), 인공지능(5건), 입체사운드(3건), 네트워크: 사물인터넷, 통신(3건), 컴퓨터프로그래밍(2건), 게임엔진(2건), 모션캡쳐(2건)	공연(7건) 시각(8건) 다원(8건)
22년	28개 프로젝트 선정 (개인17, 단체11) / 총 15억원 지원	프로젝션맵핑(8건), 다차원현실: VR, AR(7건), 입체음향(6건), 생체데이터(5건), 인공지능(5건), 센싱(4건), 컴퓨터프로그래밍(3건), 3D(3건), 게임엔진(2건), 모션캡쳐(2건)	공연(6건) 시각(14건) 다원(8건)
23년	26개 프로젝트 선정 (개인18, 단체8) / 총 12.5억원 지원	다차원현실: VR, AR, XR(13건), 인공지능(9건), 프로젝션 맵핑(5건), 컴퓨터프로그래밍(5건), 3D(3건), 네트워킹: 데이터, 통신, 사물인터넷(4건), 센싱(4건), 입체음향(2건), 게임엔진(2건), 생체데이터(1건)	공연(5) 시각(15) 다원(8)
비고	-21년 장르별 비율이 거의 같았던 것에 비해, 22, 23년의 경우 시각(전시)분야의 비율이 두드러짐 -발표 기간과 장소가 분산되어 효과적인 홍보 및 집적효과를 누리지 못하고 있음 -일회성 전시 혹은 공연으로 종료되는 경향을 보임		

■ 실험이 아닌 전시와 공연을 위한 기술 사용

○ 시연이 아닌 실제 공연 혹은 전시의 성격으로 발표를 진행해야 하는 특성을 반영, 시각적 효과를 줄 수 있는 기술들이 주로 사용되고 있음

○ 연도별 사용기술의 유의미한 추이 변화는 드러나지 않고 있으며, 유형①과 마찬가지로 기술융합적인 흐름을 보이고 있음

○ 유형①이 아이디어를 구현하는 단계로서 트렌드를 반영한다면 유형②는 프로토타입이 아닌 작품을 만들 수 있을 정도의 안정적인 결합(기술+기술, 기술+예술)을 중요하게 고려하고 있음

[표 44] 최근 3년간 유형② 발표장소

구분	21년		22년		23년	
서울	종로구	8건	종로구	9건	종로구	9건
	강남구	4건	강남구	6건	강남구	3건
	노원구	1건	금천구	1건	성북구	1건
	영등포구	1건	영등포구	3건	용산구	1건
	중구	2건	중구	-	중구	2건
	마포구	-	마포구	3건	마포구	3건
	서대문구	1건	관악구	1건	동대문구	3건
	성북구	-	양천구	2건	서대문구	1건
					성동구	2건
경기	파주	2건	부천	1건	-	
	광주	1건				

구분	21년		22년		23년	
부산	기장군	1건	-		-	
대구	-		중구	1건	중구	1건
경북	경주	1건	-		-	
대전	중구	1건	-		-	
강원	-		춘천	1건	-	
계	11개 지역	23건	10개 지역	28건	10개 지역	26건

■ 발표 장소 및 시기의 집중에 대한 필요성

○ [표 44]를 보면, 유형②의 경우 서울 중심으로 발표가 이뤄지고 있으며, 종로에 집중이 다소 있을 뿐, 7~8개구로 분산되어 있음

○ 또한 사업기간 내에 자유롭게 발표가 가능하여 그 시기 또한 분산되는 경향을 보임

○ 감상시간이 공연에 비해 상대적으로 짧은 전시의 경우 분산된 장소에서 하나의 전시를 보게 되는 비효율적인 과정을 거치게 되며 이는 관객 유치에 약점으로 작용할 수 있음

○ 같은 시기에 작품을 발표하는 유형③ 또한 같은 문제를 보이고 있으며, 이 두 유형의 지원에 따른 발표 형태에 대한 고민이 필요함

■ 분석 의견

○ 개별 프로젝트의 성과는 예술가 및 기술 전문가들을 통해 성취되고 있는 것으로 판단됨

○ 이러한 개별 성취들이 종합되어 '유형②의 목적인 융복합 창작모델 발굴까지 이어지는가?'에 대해서는 논의가 필요함

○ 융복합 창작모델의 발굴을 위해 20년도에 운영된 아트앤테크 활성화 사업에서 시도한 '낮은 단계의 오픈소스' 와 같이 선정된 예술단체 혹은 개인이 자신의 예술과 기술, 그 결합 방식에 대해 가능한 범위 내에서의 공개를 추진할 필요가 있다고 판단됨

○ 예술가들의 개별적 성장에 더하여 융합예술 창작 환경을 위한 담론을 제시할 수 있는 방식이 필요함

○ 현재의 분산된 발표 방식은 관객 유치가 용이하지 않아 파급력을 생산하는 데 한계가 있음

- 예술가들의 경우 홍보에 어려움을 겪고 있거나, 홍보에 관심이 없는 경우도 다수 존재함
- 보다 효율적인 모객 및 파급효과를 꾀하는 방안으로 문화예술위원회가 통합적인 기획 및 홍보, 그리고 공연/전시에 대한 특정 시기를 사전 공지하고 발표 공간을 제공하는 것을 고민해볼 필요가 있다고 보임

○ 창작지원이라는 본연의 목적에 더하여 관객 유치 및 개발과 관련하여 직, 간접적인 추가 지원이 필요하다고 판단되며 구체적인 지원 방법에 대한 다양한 논의가 필요함

다. 예술과기술융합지원 사업 유형③

■ 사업의 특성

○ 우수작품 후속지원으로 유형②를 통해 창작된 작품의 예술 및 기술적 발전, 유통·확산을 목표로 설정하여 운영됨

■ 연차별 지원규모 및 사용된 기술, 최종 결과물의 형태

[표 45] 예술과기술융합지원 사업 유형③ 사용기술, 성과물, 지원규모 구분

구분	지원규모	주요 사용기술	발표 형태
21년	5개 프로젝트 선정 / 프로젝트별 최대 5천만원 지원	AR, 미디어아트, 프로젝션맵핑, 인터랙티브 사운드, 로보틱스, EEG데이터, 모션 캡쳐 등	공연(2건) 전시(3건)
22년	10개 프로젝트 선정 / 프로젝트별 최대 5천만원 지원	키넥틱 센서, 위치인식 시스템, 무선제어 시스템, 머신러닝, 안면인식, 모션캡쳐, 모션트래킹, VR, AR, 인공지능, 스마트팜 시스템, 나노패턴 복제, 컴퓨터비전, 로보틱스, 장거리 통신 등	공연(2건) 전시(8건)
23년	9개 프로젝트 선정 / 프로젝트별 최대 4,700만원 지원	인공지능, 아이트랙킹, 장거리 무선영상 송수신, 로보틱스, 음성인식, 프로젝션 맵핑, fNIRS(기능적 근적외 분광기술) 등	공연(3건) 전시(6건)

■ 내재적 완성도 향상에 집중하는 경향, 홍보 및 유통 전략의 상대적 부재

○ 유형③의 경우 작품의 내재적 완성도를 향상시킴과 동시에 작품의 유통 및 확산 또한 목표로 삼고 있음

○ 21년, 22년의 결과보고서 및 23년도 교부신청서는 기존 작업 대비 예술적 기술적 향상에 대한 내용이 주를 이루고 있음

○ 보도자료 배포, 블로그, 인스타그램 등의 SNS홍보 등 대다수 프로젝트의 홍보 전략이 유사한 양상을 보이고 있음

○ 예술가들이 작품의 내재적 완성도를 향상시키는 것을 유통 및 확산보다 중요하게 판단한다는 것을 결과보고서 및 교부신청서를 통해 유추할 수 있음

○ 예술가들의 완성도 향상 집중의 원인에는 완성도의 향상이 유통 및 확산을 견인한다고 보는 시각이 있을 수 있음. 융복합 예술에서 예술적, 기술적 완성도를 가지고 있는 개인 혹은 단체의 경우 별도의 홍보 없이도 전시 및 공연 초청, 자연스럽게 바이럴 되는 양상을 보이고 있으며, 이러한 사례가 위에서 언급한 시각의 근거가 될 수 있음

○ 단, 21년의 경우 코로나 팬데믹으로 인하여 적극적인 관객 유치 및 유통에 어려움을 겪을 수 있다는 것을 고려해야 함

■ 유형③ 지원의 성격 및 역할 확대에 대한 고민 필요

○ 예술과기술융합지원 사업은 창작지원의 성격을 가지고 있음

○ 창작 외의 과정, 즉 유통 및 판매 등의 영역에서의 지원은 창작지원과 비교했을 때 구체적인 방법이 보이지 않고 있음

○ 유형③의 경우 작품의 유통 및 확산 또한 중요한 목표로 설정된 만큼, 단순한 재정 지원을 넘어 유통, 확산을 위한 지원금 집행의 비율을 의무화하는 등 온전한 목표 달성을 위해 보다 구체적인 지원금 사용 지침을 수립하는 것이 필요하다고 판단됨

라. 온라인미디어 예술활동 지원(콘텐츠 창작-진입)

■ 사업의 특성

○ 코로나 팬데믹으로 인하여 예술활동의 장(場)이 사라진 예술가들을 위해 온라인 공간에서의 예술 활동을 지원하여 '온라인미디어 예술활동'이라는 새로운 형태의 예술창작 모델을 개발하는 것을 목적으로 함

○ 콘텐츠 창작(진입) 트랙은 온라인미디어에 대한 경험이 없는 예술가들이 온라인미디어에 적응하며 예술창작을 할 수 있도록 지원하는 트랙임

■ 지원규모 및 장르 등의 구분

[표 46] 온라인미디어 예술활동 콘텐츠 창작(진입) 연차별 구분

구분	지원규모	참여 장르	사용기술
21년	101개 프로젝트 선정 (1천만원 / 2천만원 정액지원)	문학(12%), 시각(20%), 숏폼(15%), 게임(8%), 오디오드라마(13%), 공연영상 업로드(32%)	VR, AR, 게임엔진, AI, 빅데이터, 3D
22년	54개 프로젝트 선정 (1천만원 / 2천만원 정액지원)	문학(8%), 시각(24%), 숏폼(25%), 게임(10%), 오디오드라마(15%), 공연영상 업로드(18%)	
23년	50개 프로젝트 선정 (1천만원 / 2천만원 정액지원)	문학(10%), 시각(25%), 숏폼(32%), 게임(13%), 오디오드라마(11%), 공연영상 업로드(9%)	

■ 결과보고서로 파악된 성과

○ 21년도 지원의 특수성

- 진입 트랙의 21년도 지원자는 22, 23년의 약 두 배임. 이는 코로나 팬데믹으로 인해 갑자기 예술활동의 장을 잃어버린 예술가들의 온라인 활동을 지원하고자 하는 본 사업의 취지를 감안할 때

예술가들의 위기 상황에 대응한 새로운 지원사업의 출현은 시기적으로 적절했다고 보임

- 다만, 21년도 진입 트랙 결과물의 대다수는 이 사업의 목적인 '새로운 예술창작 모델의 개발'이라기 보다는 단순한 온라인으로의 이전, 즉 기존 작업의 단순 업로드 방식이었다고 판단됨

○ 문학 장르의 다차원적 감상 가능성

- 온라인미디어 예술활동 지원사업이 코로나 팬데믹으로 인해 신설된 사업이라는 것을 생각할 때, 코로나 이전과 이후에도 개인이 온/오프라인에서 자신이 원하는 시간에 개별적으로 감상하는, 즉 코로나 팬데믹에 그다지 영향을 받지 않을 것으로 예견되는 문학 장르의 꾸준한 사업 참여가 독특한 지점이라고 보임
- 온라인미디어 예술활동 지원사업에서의 문학은 단순히 활자를 읽는 것에서 그치는 것이 아닌 읽는 것, 보는 것, 듣는 것의 경계를 허무는 시도를 통해 확장된 다차원적 감상을 목표로 하고 있음

○ 관객의 참여 확대

- 게임엔진을 이용한 스토리텔링으로 관객에게 미션이 주어지는 방식 등, 온라인 상에서 관객의 참여를 유도하며 확장의 가능성을 실험함
- 온라인이라는 공간의 특성상 관객들의 반응을 댓글, 좋아요 클릭 등으로 오프라인보다 쉽게 파악할 수 있으며, 라이브 퍼포먼스의 경우 실시간으로 피드백을 받아 조정하는 상호작용이 가능함

○ 예술가들의 표현 가능성 확장

- VR, 3D 등의 기술을 배우고 접할 수 있었으며, 진입 및 성장의 시간이 되었다고 기술한 예술가들의 의견이 다수 존재함
- 숏폼 콘텐츠는 현재 여러 플랫폼에서 활발하게 제작, 유통되고 있으며, 예술가들에게 분량에 대한 스트레스를 받지 않고 작품을 만들고 유통할 수 있다는 가능성을 제시했다고 판단됨

○ 온라인 미디어를 별도의 독립적 예술공간으로 인식

- 사업 초기에는 온라인 미디어를 오프라인 공간을 대체하는 대안적 공간으로 인식하여 기존 작업물을 업로드하는 수준에 머물렀다면, 연차가 쌓일수록 오프라인의 대체공간이 아닌 독립적 예술공간으로 인식하는 경향을 보임. 이는 코로나 팬데믹으로 인한 통제가 약해지고 기존 오프라인 예술활동이 복원되면서 자연스럽게 온라인에서는 온라인 미디어에 특화된 시도들이 남게 된 것으로 판단됨

■ 파악된 한계

○ 앞에서 언급한 것처럼 진입 단계에서 볼 수 있는 가장 큰 한계는 기존의 작업을 그대로 업로드한 형태라고 볼 수 있음. 이러한 경향은 초기, 즉 21년 사업에서 두드러짐. 미디어 특성에 맞춘 장르의 변형 혹은 가공 이전에 예술을 펼칠 공간이 없다는 시급함이 영향을 준 것으로 판단됨

○ 온라인과 미디어의 특성 등을 고려한 콘텐츠 개발, 혹은 온라인 미디어에 대한 적극적인 탐구 등이 창작 과정에서 중요하게 선행될 필요가 있다고 판단됨

○ 오디오 드라마의 경우 사실상 레거시 미디어인 라디오의 그것과 다르지 않다는 점 등, 온라인 미디어가 다른 미디어와의 차별점이 무엇인지에 대한 고민이 필요하다고 판단됨

마. 온라인미디어 예술활동 지원(콘텐츠 창작-성장)

■ 사업 목적

○ 온라인의 예술공간으로서의 가능성을 작품으로 확인할 수 있도록 함

■ 지원규모

○ 21년 67개, 22년 68개, 23년 66개 프로젝트에 대해 최대 5천만 원 지원

■ 결과보고 분석 의견

○ 온라인 특정형 예술모델 개발 시도

- 성장 유형에서는 온라인을 새로운 예술활동의 공간으로 인식, 온라인 환경에서만 가능한 예술적 시도들이 발생하고 있음
- 메타버스를 이용한 전시, 온라인 게임과 문학의 결합 등 기존 작업의 업로드를 넘어, 우리의 일상 안으로 들어온 온라인 환경을 예술적으로 활용하는 시도를 통해 새로운 예술공간으로서 온라인의 가능성을 보여주고 있음
- 문학의 경우 진입 유형에서 볼 수 있었던 다차원적 감상을 목표로 하는 경향을 연속적으로 볼 수 있으며, 온라인의 손쉬운 접근성을 이용하여 상대적으로 낮은 장르적 접근성을 상쇄시키려는 시도로 볼 수 있음. 이러한 시도는 현대무용 등 대중적 접근성이 낮다고 여겨지는 예술 장르에서도 보여지고 있음

○ 작업의 연속성을 통한 자체 브랜딩

- 다년간 연속적으로 지원받은 단체 및 개인의 경우 연속된 작업의 성격을 통해 자체적인 브랜딩을 모색하는 것으로 판단됨(방앤리 스튜디오의 메타버스 전시, 유희경의 위트앤시니컬TV, 최성규의 보물섬 프로젝트 등)

○ 기존 예술의 업로드 시도는 여전히 존재

- 기존 예술 장르 앞에 '웹'을 붙인 단순 업로드 경향은 성장 유형에서도 존재함
- 웹 희곡과 웹 드라마의 차이를 알 수가 없고, 오디오 드라마와 라디오의 차이를 구분할 수 없음. 온라인 미디어에 대한 이해보다는 자신이 하고 싶은 작업을 진행하고 온라인 공간에 밀어 넣는 경향이 다수 발견됨

○ 사업 종료에 대한 의견

- 온라인미디어 예술활동지원 사업은 코로나 팬데믹이라는 특수한 상황으로 인하여 발생한 사업으로 팬데믹으로부터 자유로워진 현시점에서 종료를 앞두고 있음
- 초기에 사업이 진행될 당시 상황에서는 온라인이 기존 예술의 장을 대체할 것으로 판단하는 흐름도 존재하였으나, 현재는 온라인이 기존 예술의 장을 대체하는 것이 아닌 보완, 혹은 전혀 다른 독립적 예술공간이라는 인식이 자리를 잡아가고 있음
- 온라인이라는 특정 공간에서만 가능한 일종의 장소 특정형 시도들이 발생하고 있는 현 시점에 더욱 다양한 실험과 시도의 가능성이 배제된다는 측면에서 볼 때 사업 종료 시기에 대해서는 더 많은 논의가 필요하다고 보임

바. 온라인미디어 예술활동지원 사업(확산서비스-매개)

■ 사업목적

○ 지속 가능한 온라인 예술의 확산, 온라인 예술콘텐츠의 국민 향유 확대를 목적으로 지원함

■ 지원규모

○ 22년 13개 23년 8개 프로젝트 선정, 최대 7천만 원 지원

■ 결과보고서 분석의견

○ 지원 범위와 대상의 모호함

- 시장 맞춤형 콘텐츠 서비스 제공비를 지원한다고 되어 있으나, 선정된 작품들의 결과보고서, 혹은 온라인상에 남아있는 작품들을 확인하였을 때, 그것이 대중적 확장성과 시장성을 가지고 있는지 판단할 수 있는 근거가 부족하며, 성장 유형과 비교할 때 지원금 규모 외의 차별성이 보이지 않음
- 시장 맞춤형 콘텐츠의 성격 및 정량적 도달 범위가 제시되는 것이 바람직하다고 판단됨

○ 기존 예술 유통을 수행하던 업체의 경우 홈페이지를 리뉴얼하는 수준의 수행 성과를 보이는 곳도 있음

사. 온라인미디어 예술활동 지원사업(확산서비스-수익)

■ 사업목적

○ 온라인 예술의 유통 및 확산, 수익화를 목적으로 지원

■ 지원규모

○ 22년 4개, 23년 3개 프로젝트 선정, 최대 7천만원 지원

■ 결과보고서 분석의견

○ 단년 사업의 한계

- 수익 모델 혹은 수익이 가능할 것으로 보이는 플랫폼 개발까지는 완료되었으나 플랫폼으로 인한 수익은 발생하지 않고 있으며, 실제로 비즈니스 모델의 특성상 단년 사업에서 성과를 기대하기는 어렵다고 보임
- 21년 플랫폼 유형에서부터 이어지는 다년간의 사업으로 진행되었다면 실제 수익모델의 생성 가능성이 더 높았을 것이라는 아쉬움이 있음

아. 예술-기술 매칭 지원사업

■ 사업목적 및 특징

○ 예술가들의 기술에 대한 접근을 지원하고, 기술기업의 예술계 진입을 위한 사업으로 운영됨

○ 22년 시범사업으로 '예술-데이터 매칭 지원사업'을 운영, 예술인들의 데이터 가공에 대한 기술접근을 지원함

○ 예술가-기업-문화예술위원회의 3자계약으로 이뤄지며, 예술가가 발주한 과업지시서를 기업이 용역 완수하여 납품하는 방식으로 진행

■ 지원규모

○ 22년 시범사업 18개 프로젝트, 23년 85개 프로젝트 지원

■ 감리보고서 분석내용(22년)

○ 예술가와 기술 기업 간 소통의 어려움

- 예술가가 발주 시, 과업지시서안에 원하는 기술에 대한 내용을 다 담지 못하는 경우가 발생하여, 과업 중간에 지시서를 수정하는 등 별도의 소통이 발생
- 예술가의 기술 리터러시 부재를 원인으로 볼 수 있음

○ 이러한 상황을 개선하기 위해 23년도에 ArtECH코디 역할 추가

○ 실감형 프로젝트에 대한 예술가들의 관심과 어려움

- 18개 프로젝트 중 실감형 사운드 4건, 실감형 비주얼콘텐츠 14건으로 실감형 콘텐츠에 대한 예술가들의 관심을 유추할 수 있으며 동시에 실감형 기술에 대한 예술가들의 관심에 비해 기술 접근성은 낮다는 것도 유추해 볼 수 있음

■ 감리보고서 분석내용

○ 기술기업 참여로 인한 완성도 확보

- 기술기업에게 용역을 발주하는 형식으로 과업 내용을 분명히 하는 동시에 감리를 진행함으로써 기술기업에게 책임감을 부여함. 이를 통해 결과물의 기술적 완성도 확보라는 성과를 보임

○ 실감형 콘텐츠에 대한 예술가의 관심

- 85개 프로젝트 중 기술지원은 65건, 장소 혹은 장비 지원은 20건임. 기술지원의 대부분은 실감형 콘텐츠로 실감형 콘텐츠에 대한 기술 접근이 예술가들에게는 여전히 어려운 과제인 동시에 시도하고 싶은 영역이라고 판단됨

○ 용역 수행 과정에서 예술가의 주도권 약화

- 예술가들의 발주 용역을 기술기업이 수행하는 과정에서의 주도권이 기술 기업에게 쏠리는 현상이 더러 발생함
- 위에서 언급한 것처럼 자신의 예술에 사용될 기술을 기술기업에게 설명해야 하는 예술가의 기술 리터러시 부재를 원인으로 볼 수 있음

○ 기술 리터러시 교육의 필요성

- 기술기업을 상대하는 예술가의 기술적 이해 정도에 따라 협업의 밀도 및 작업의 완성도가 높아질 가능성이 커진다고 볼 수 있음
- 발주 및 과업지시서 작성에 있어서 예술가들의 기술 리터러시는 필수적인 요소이며 그것이 부족할 경우 기술 전문가 그룹인 기술기업이 용역 과정의 주도적 권리를 행사할 수밖에 없는 구조임
- 따라서 예술-기술 매칭 지원사업에 참여하는 예술가들에게는 기술기업과의 소통 및 예술작업 전반의 완성도를 높일 수 있는 기초적인 기술 리터러시 교육 지원이 필요함

○ 결과물 유통의 문제
- 프로젝트의 결과물, 즉 예술작품의 소유자인 예술가는 작품의 유통 및 확산에 대하여 정보가 없거나 관심이 없는 경우가 대다수임
- 전문 기술기업이 참여한 완성도 높은 작업 결과물이 결과적으로 유통 및 확산되지 못하고 일회성 공개로 그치는 경우가 대다수임
- 매칭 단계에서부터 유통 및 확산을 고려한 사업 설계가 필요하다고 판단됨

○ 매칭 전반에 대한 관리 필요
- 예술가와 기술기업의 매칭으로 문화예술위원회의 역할이 끝나는 것이 아닌, 예술가의 기술적 성장 및 결과물의 유통 등 매칭을 통해 발생하는 과정 전반에 대한 관리가 필요하다고 판단됨

자. 메타버스 예술활동 지원사업

■ 사업의 목적 및 특징

○ 확장가상세계(메타버스)의 속성 및 기술을 활용한 다양한 예술적 표현방식의 실험 및 발표를 지원함으로써 새로운 미래 예술환경에 선제적으로 대응하고자 함

○ 메타버스의 속성에 관해 탐구하며 다양한 예술실험을 하고자 하는 단체 및 기관을 지원하는 실험 창작 유형과 완성된 메타버스 예술작품 창작 역량을 갖춘 단체 및 기관을 지원하는 확장 발표 유형으로 나누어 운영됨

■ 결과보고서 및 교부신청서 분석 내용

○ 실험 창작 유형
- 22년 9개, 23년 8개 프로젝트에 최대 6천만 원을 지원함
- 지원받은 프로젝트 모두 메타버스의 4대 속성(실시간성, 아바타, 상호작용, 경험가치)을 충족하고 있음
- 4대 속성을 충족시키기 위해 온라인 공간에서의 이머시브 환경 구축이 지원 프로젝트의 공통적인 성격으로 나타나고 있음
- 기존 메타버스 플랫폼을 이용하여 발표한 경우가 22년에는 9건 중 8건, 23년에는 8건 중 7건으로 자체 플랫폼 개발 보다는 기존 메타버스 플랫폼 내에서 실행 가능한 예술적 시도를 수행한 것으로 판단됨
- 작품의 성격에 있어서 22년과 23년은 다소 차이를 보임. 22년은 메타버스를 대체 공간으로 삼아

공연 및 전시 등의 예술활동이 이뤄졌다면, 23년은 메타버스를 이용하여 할 수 있는 가상의 체험과 체험을 통한 교육 등의 콘텐츠 비중이 높아진 것을 볼 수 있음

- 이는 23년부터 오프라인 예술공간이 다시 활성화되며, 대체공간으로서의 메타버스의 역할은 축소된 반면 메타버스 본연의 4대 속성을 활용하여 창작할 수 있는 콘텐츠가 개발되고 있는 것으로 파악될 수 있음
- 온라인미디어 예술활동과 마찬가지로 초기에는 메타버스를 오프라인을 대체할 수 있는 예술활동의 장으로 인식하였다면, 현재는 메타버스가 그 자체로 고유한 예술활동의 영역으로 자리잡는 과정이라고 볼 수 있음

○ 확장 발표 유형

- 22년 11개, 23년 14개 프로젝트에 최대 1억 원을 지원함
- 확장 발표 유형은 메타버스에 대한 탐구가 아닌 메타버스를 이용한 완성된 작품이 요구되며 이를 수행하기 위해서는 메타버스의 4대 속성을 사전에 이해하고, 그것을 충실히 구현할 수 있는 단체 및 기관의 역량이 필요함
- 지원받은 프로젝트 모두 메타버스의 4대속성(실시간성, 아바타, 상호작용, 경험가치)을 충족하고 있으며, 실험 및 창작 유형의 22년도 작품이 기존 예술 공간의 대체공간으로서 메타버스를 인식했다면, 확장 발표 유형은 메타버스의 속성을 사전에 이해한 단체 및 기관들이 메타버스 고유의 속성을 활용한 작품(이머시브 게임을 활용한 치유 및 교육, 물리적으로 도달할 수 없는 장소의 여행 등)을 사업 첫해인 22년부터 선보이고 있음
- 작품 공개에 사용되는 플랫폼은 기존 플랫폼과 자체 개발 플랫폼이 5:5의 양상을 보이고 있음(22년 기존 플랫폼 5개, 자체 개발 플랫폼 5개, 혼합 1개, 23년 기존 플랫폼 7개, 자체개발 플랫폼 7개)
- 실험 창작 유형에서 기존 플랫폼을 사용한 이유가 메타버스의 속성이 이미 갖춰진 플랫폼에서 예술 활동을 하기 위함이라면, 확장 발표 유형의 경우 랜덤 유저들의 유입을 통한 확장 유도가 주된 이유로 판단되며, 자체 플랫폼을 개발한 프로젝트의 경우 작품을 최적으로 보여줄 수 있는 환경으로서의 플랫폼을 개발한 것으로 판단되며, 따라서 자체 플랫폼 개발 여부와 프로젝트의 기술적 난이도를 연결하여 판단할 수는 없음
- 22년과 23년에 연속으로 지원받은 단체의 경우 동일한 프로젝트의 연장선에 있는 작품으로 브랜딩 효과를 유도하고 있음[81)]
- 22년 실험 창작 유형에서 23년 확장 발표 유형으로 진입한 단체의 사례가 2건 있으며, 실험 창작에서 수행한 프로젝트의 완성도를 높이고 22년에 이어 연속된 기획으로 자체적인 브랜딩을 시도하였음[82)]

○ 메타버스 4대 속성의 유효성

- 코로나 팬데믹으로 인하여 대부분의 문화예술이 비대면화 되는 시점에서 메타버스는 대부분의 오프라인 활동을 대체할 수 있는 온라인 공간으로 기대되었으나, 팬데믹이 약화되며 오프라인 예술이 본래의 예술공간을 찾아가는 과정에서 대체재로서의 기능은 대부분 상실되었다고 볼 수 있음

---

81) 쉐마미술관의 〈SM SMASH〉, 토탈미술관의 〈Between Particles and Waves〉, 퓨쳐데이즈의 〈메타버스 인터랙티브 오페라〉 등이 22년, 23년 연속으로 확장 발표 유형에 선정, 연속적인 기획을 선보임

82) 에듀플 루파의 〈로블록스 씨어터, 어린왕자〉, 프로젝트 밈의 〈고스트 인 더 씨어터〉

- 대체재로서의 메타버스는 그 기능이 가상공간으로 제한될 가능성이 높고, 메타버스 내의 실감형 콘텐츠가 제공하는 실제의 감각이 커질수록, 사용자들이 오프라인에서의 실제를 추구하는 아이러니를 맞이하게 됨
- 팬데믹에 따른 기존 예술의 대체 장소로서 기능하는 메타버스가 아닌 독립적 예술 공간으로서의 메타버스가 요구되며, 메타버스가 독립적인 예술공간으로 기능하기 위해서는 문화예술위원회가 제시한 4가지의 속성이 필요하다고 판단됨
- 문화예술 접근성이 낮은 지역을 위한 문화예술 서비스 제공, 단순한 가상공간이 아닌, 갈 수 없는 곳에서의 생경한 체험 등을 이머시브 환경에서 서로 반응하며 가능케 하는 메타버스의 가능성은 앞으로도 무한히 열려 있다고 보이며, 메타버스만이 가질 수 있는 속성을 강화할 수 있는 사업의 전개가 필요하다고 판단됨

차. 다원예술활동지원 사업

■ 사업의 목적

○ 기존의 예술장르 중심 지원체계에서 탈피하여 형식이나 조건에 대한 제약 없이 설계하고 실행하는 예술 활동을 지원

○ 장르예술로 규정할 수 없는 창작활동뿐 아니라, 현재 지원사업 체계에 포함되기 어려운 창작유형에 대한 지원

○ 장르에 대한 새로운 접근과 다양한 예술적 가치 실현을 목적으로 하는 예술창작활동 지원

■ 사업의 특징

○ 21년 '다원예술활동지원 Reboot', 22년 '다원예술창작지원', 23년 '다원예술창작발표지원'으로 사업명칭이 변화함

○ 22년부터 사업을 2개의 트랙으로 운영하였으며 22년은 창작 준비지원과 창작 발표지원, 23년은 창작의 과정과 창작 발표지원의 트랙으로 각각 운영됨

■ 결과보고서 및 교부신청서 분석 내용

○ 21년 '다원예술활동지원 Reboot'

- 23개 프로젝트에 대해 최대 3천만원 지원
- 스스로 다원예술이라고 규정할 수 있는 예술이라면 다원예술활동지원 사업의 대상이 될 수 있음. 따라서 다양한 범위의 주제 및 형식을 가진 결과물을 볼 수 있음
- 주로 신체와 기존 장르 예술이 결합하여 공연과 전시의 경계를 허무는 시도가 많았으며, 자연과학과 예술이 결합하여 예술과 학문의 경계를 허무는 시도 또한 볼 수 있음
- 다른 융합예술지원사업이 기존 예술 장르와 기술의 결합, 혹은 예술 장르와 온라인 환경, 메타버스 환경 등 기술적인 환경이 만나서 발생하는 새로운 예술적 시도에 대한 지원이라면, '다원예술

활동지원 Reboot' 사업이 지원한 프로젝트의 결과물은 장르와 장르간의 결합, 혹은 장르와 학문, 학문과 학문의 결합을 통해 경계를 해체하려는 양상을 보이고 있음

- 즉, 예술과기술융합지원 사업 등의 기술 융합 모델은 예술과 기술이 만나 새로운 성격의 예술로 융합되는 성격을 지니는 반면, 21년 사업을 통해 확인한 다원의 모습은 융합보다는 기존 개념에 대한 해체에 가깝다고 보임
- 21년 '다원예술지원사업 Reboot'는 다원예술의 성격이 무엇인지 다시 한 번 상기하는 계기가 되는 사업으로 다원예술에 대한 계속적인 지원의 필요성을 확인할 수 있었음

○ 22년 창작 준비지원, 23년 창작의 과정

- 22년 18건, 최대 천만 원, 23년 25건, 최대 2천만 원 지원
- 다원예술 지원의 경우 그 목적 자체가 기존에 정의되지 않은, 지원체계에 포함되지 않은 영역에 대한 지원이기에 새로운 다원적 형태를 연구하는 것이 다원예술의 연속성을 위해서는 필수 요소라고 볼 수 있음. 다원예술로 정의 내려지는 순간 더 이상 다원예술이 아닐 수도 있는 아이러니가 22년 창작 준비지원과 23년 창작의 과정에서 나타난 리서치와 아카이빙, 쇼케이스 등의 시도를 가능하게 한다고 볼 수 있음
- 다원예술은 경계 자체가 없는 성격을 가지고 있기에 이러한 리서치, 실험, 아카이빙 등을 통하여 매년 새롭게 정의 내려지는 동시에 경계를 생산하며, 또 다른 다원예술의 태동 가능성을 제시할 필요가 있음. 따라서 이러한 창작 준비지원, 창작의 과정 등의 리서치 지원사업은 다원예술씬을 더욱 풍성하게 만드는 자양분이 될 것으로 기대되며 예술계에 미치는 영향과 가치로 판단해볼 때 본 지원사업은 연속하여 유지될 필요가 있다고 보임

○ 창작 발표지원(22, 23년)

- 22년 13개 프로젝트, 최대 3천만 원, 23년 15개 프로젝트, 최대 5천만 원 지원
- 21년 사업을 통해 확인된 다원예술의 가치와 가능성에 대한 지원이 확대되는 양상을 보이고 있음
- 개별 결과물에 대한 예술적 완성도 혹은 작품으로서의 가치를 현 시점에서 판단 및 측정하는 것은 무리가 있으며, 개별적인 프로젝트에서 시도되는 것들을 하나의 흐름으로 정리한다면 무규정성, 탈경계성의 흐름으로 요약할 수 있으며, 문화예술위원회가 이러한 규정되지 않은 경계 밖의 예술을 지원하며 지평을 넓혀주는 것은 위원회 본연의 역할에 상당히 부합하는 일이라고 판단됨
- 결과물에 대한 평가, 그것을 가능케 하는 평가 지표 개발에 대한 논의가 필요함. 예술가 개인의 예술적 관심사와 더불어 그 결과물 혹은 결합의 방식이 공공의 이익에 부합하는지를 판단해보는 것이 하나의 지표가 될 수 있음. 예술과 기술과의 융합을 지원하는 다른 사업들은 예술과 기술이 결합된 결과물 그 자체의 미학적 혹은 기술적 성취에 집중하게 되는 경향이 있으나, 다원예술의 경우 장르로 규정된 경계, 혹은 특정 기술로부터 자유로운 만큼 예술적 성취와 더불어 공공의 이익에 부합하는 방향으로 사업의 성격을 유도해 볼 필요가 있다고 판단됨

제4장

2023 아트앤테크 지원사업
만족도 및 모니터링 결과

제1절 사업 만족도 조사

1. 예술과기술융합지원 사업 만족도 조사

가. 조사 개요

■ 예술과기술융합지원 사업 만족도 조사는 2023년 지원사업 참여 예술가 및 예술단체 113개를 대상으로 온라인 서베이 방식으로 이루어짐

○ 조사 기간: 2023년 12월 8일 ~ 2023년 12월 27일 (총 20일)

○ 예술과기술융합지원 사업은 총 4개 유형의 사업으로 구성되어 있으며, 만족도 조사의 전체 응답률은 44.2%로 나타남

- 유형1 아이디어 기획&구현 지원과 유형2 기술융합 창제작 지원에서 50%가 넘는 응답률을 나타냈으며, 유형3 우수작품 후속지원 및 유형4 창작의과정 지원사업은 약 33%의 응답률을 나타냄
- 응답률 전반의 경향에 따라, 이번에 시행한 만족도 조사는 유형1과 유형2 지원사업 대상자들의 의견이 과다 반영되었음을 전제에 두어야 함

[표 47] 예술과기술융합지원 사업 만족도 조사의 응답률

구분	응답수(건)	응답률(%)	대상수
전체	50	44.2%	113
유형1. 아이디어 기획 & 구현 지원	32	53.3%	60
유형2. 기술융합 창제작 지원	15	57.7%	26
유형3. 우수작품 후속지원	3	33.3%	9
유형4. 창작의과정(구 자유기획형)	6	33.3%	18

※ 전체 응답수 및 응답률은 응답자 중 복수 참여 응답 6건 제외한 값임

■ 본 만족도 조사는 다음 유형의 질문으로 구성되었으며, 문항에 대한 동의 수준 또는 만족도 수준을 5점 척도로 측정함

○ 지원사업 참여 경험이 창작 활동에 미친 영향에 대한 11개 문항

○ 지원사업 정책목표 달성 수준에 대한 인식 5개 문항

○ 지원사업 필요성에 대한 인식 5개 문항

○ 예술창작과 관련된 기술에 대한 인식 6개 문항

○ 지원사업 지원금의 주요 사용 항목에 대한 문항 (복수응답)

○ 지원사업 전반에 대한 만족도 및 그에 대한 이유

○ 지원사업 세부 항목(자격조건, 선발기준, 선정방식, 지원금액, 지원기간, 지원내용 등)에 대한 만족도

5개 문항

○ 지원사업 세부 운영방식에 대한 만족도 10개 문항

○ 지원사업 참여 과정에서의 애로사항

○ 향후 우선적으로 개선해야 할 지원사업 세부 항목에 대한 우선순위 6개 문항

○ 추가적으로 선호하는 간접지원방식 7개 문항

○ 지원사업을 통해 창작과정에서 인식한 변화 수준에 관한 12개 문항

○ 지원사업 재참여 의사

○ 응답자 배경 변인으로는 장르, 예술영역 활동 기간, 아트앤테크 분야 활동 기간, 지원사업 참여 경험, 지원사업에서 주로 사용한 기술, 성과물 향유 방식, 유통 전담 인력 유무, 아트앤테크 작업 관련 현재적 정체성 및 아트앤테크 분야 작업에 대한 입장 등 12개 문항

■ 예술과기술융합지원 사업 만족도 조사의 응답자 배경 요약

○ 이번 조사 과정에서 응답자가 주로 참여하고 있는 문화예술활동 장르는 시각예술이 40.5%로 가장 많았으며, 다음으로 다원예술 27.4%, 음악 11.9% 등으로 나타남

○ 예술영역에서의 활동기간은 5년 이상 10년 미만이 42.0%로 가장 많았으며, 이어서 3년 이상 5년 미만과 10년 이상 20년 미만의 경우가 각각 20.0%로 나타남

○ 예술영역 중 특히 아트앤테크 분야에서의 활동기간으로 범위를 좁힐 경우, 1년 이상 3년 미만의 경우가 30.0%, 5년 이상 10년 미만의 경우가 26.0%로 나타났으며, 1년 미만의 경우로서 사실상 본 지원사업을 통해서 아트앤테크 분야 활동에 참여했다고 보아도 무방한 사례가 20.0%를 차지하는 것으로 나타남

○ 예술과기술융합지원 사업 참여 전 예술기술융합 예술활동을 수행한 경험이 전혀 없는 경우가 46.0%, 1회~3회의 경우가 42.0%로 나타남

[표 48] 예술과기술융합지원 사업 만족도 조사 응답자 배경

구분		응답수(건)	비중(%)
문화예술활동 장르	합계(복수응답)	84	100.0%
	문학	1	1.2%
	시각예술	34	40.5%
	연극	4	4.8%
	무용	3	3.6%
	음악	10	11.9%
	전통예술	1	1.2%
	뮤지컬	1	1.2%
	다원예술	23	27.4%
	기획/경영/정책	7	8.3%

구분		응답수(건)	비중(%)
예술영역의 활동기간	합계	50	100.0%
	1년 미만	0	0.0%
	1년 이상 3년 미만	5	10.0%
	3년 이상 5년 미만	10	20.0%
	5년 이상 10년 미만	21	42.0%
	10년 이상 20년 미만	10	20.0%
	20년 이상	4	8.0%
아트앤테크 분야의 활동기간	합계	50	100.0%
	1년 미만	10	20.0%
	1년 이상 3년 미만	15	30.0%
	3년 이상 5년 미만	10	20.0%
	5년 이상 10년 미만	13	26.0%
	10년 이상 20년 미만	2	4.0%
	20년 이상	0	0.0%
지원사업 참여 전 예술기술융합 예술활동 수행 경험	합계	50	100.0%
	없음	23	46.0%
	1회~3회	21	42.0%
	4회~6회	4	8.0%
	7회~9회	1	2.0%
	10회 이상	1	2.0%

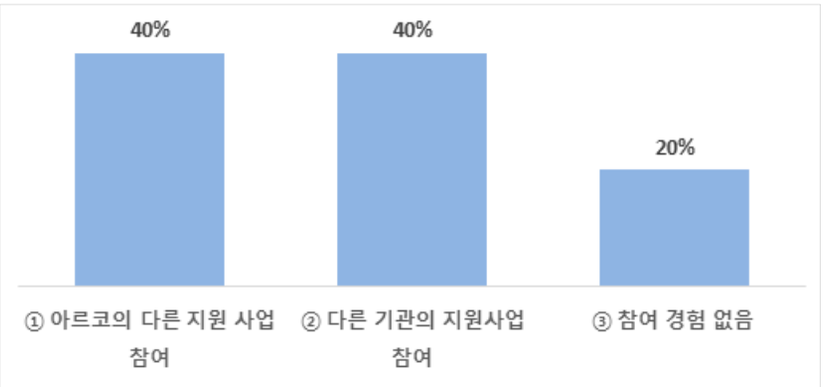
■ 예술과기술융합지원 사업 이외의 지원사업 참여 경험에 대해서는 아르코 내 다른 지원사업 참여의 경우가 40.0%, 다른 기관의 지원사업 참여의 경우도 동일하게 40.0%로 나타남

○ 아르코 또는 다른 기관을 통해서라도 정부기관의 지원사업에 참여한 경험이 있는 경우가 전체 응답자 중 80.0%로 나타났으며, 이러한 지원사업 참여가 전혀 없는 경우도 20.0%였음

○ 아르코 내 다른 지원사업으로는 시각예술 지원사업(융합예술 관련 사업 아님), 다원예술 지원사업, 메타버스 관련 지원사업, 원로 지원사업, 레지던시 지원사업, 창작산실 및 창작아카데미, 신나는 예술여행 사업 등에 참여한 것으로 나타남

○ 아르코 이외 다른 기관으로는 서울문화재단, 경기문화재단, 인천문화재단, 예술경영지원센터, 한국콘텐츠진흥원, 국제교류재단, 개별 미술관 등이 있었으며, 특히 서울문화재단 주관 지원사업이 가장 많은 것으로 나타남

[그림 40] 예술과기술융합지원 사업 이외의 지원사업 참여 경험 유무



나. 만족도 조사 분석 내용

■ 예술과기술융합지원 사업 참여 경험이 창작 활동에 미친 영향에 대한 인식

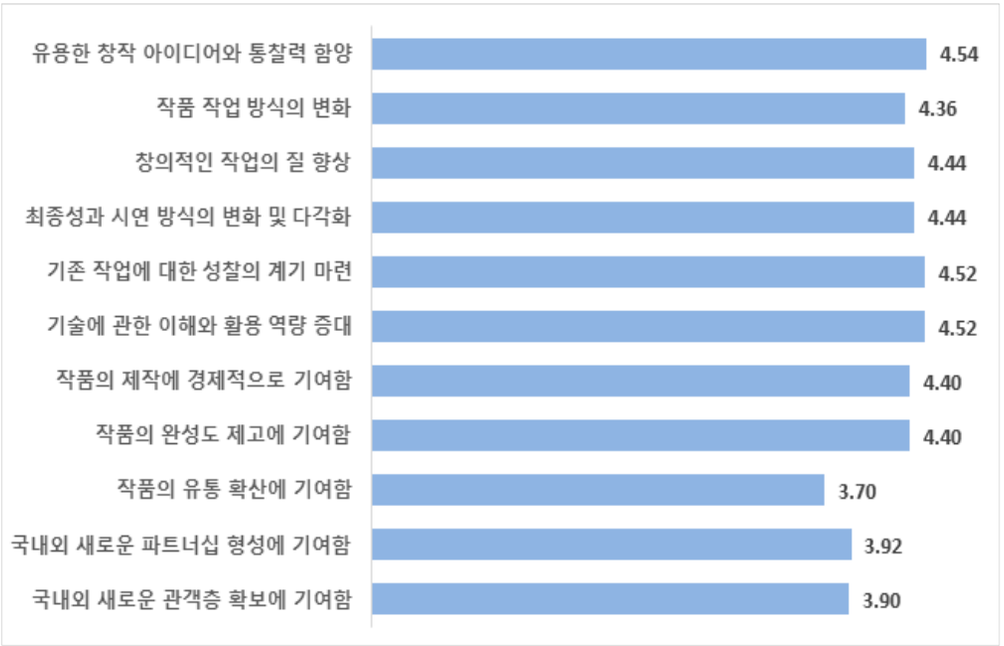
○ 예술과기술융합지원 사업에 참여함으로써 창작 활동에 미친 영향에 대해 응답자의 대부분이 3점(5점 척도 기준)이 넘는 긍정적 인식을 보여줌

○ 창작 과정 중 유용한 창작 아이디어와 통찰력 함양(4.54), 기존 작업에 대한 성찰의 계기 마련(4.52), 기술에 관한 이해와 활용 역량 증대(4.52) 및 창의적인 작업의 질 향상(4.44), 최종성과 시연 방식의 변화 및 다각화(4.44)에 높은 수준의 동의를 보여줌

○ 다만, 창작 활동 과정 중 창제작 자체가 아닌 유통 및 향유 영역에 대해서는 상대적으로 낮은 수준의 동의를 보여줌

- 작품의 유통 확산에 기여함(3.70), 국내외 새로운 파트너십 형성에 기여함(3.92), 국내외 새로운 관객층 확보에 기여함(3.90) 문항에 대한 동의 수준이 이에 해당함

[그림 41] 예술과기술융합지원 사업 참여 경험이 창작 활동에 미친 영향에 대한 인식



■ 예술과기술융합지원 사업의 정책목표 달성 수준에 대한 인식

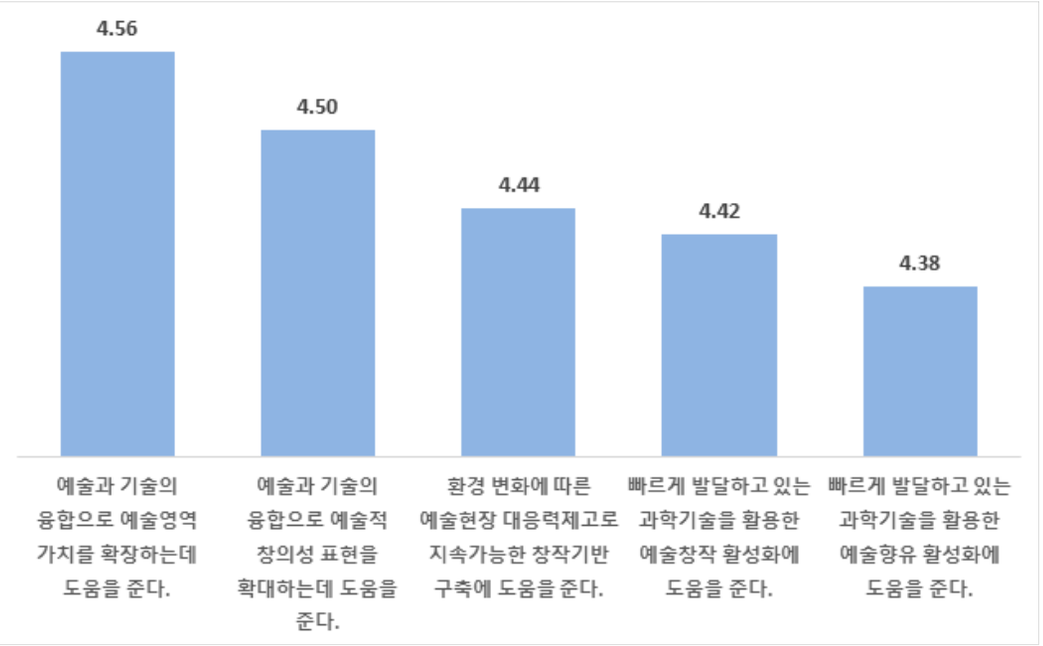
○ 예술과기술융합지원 사업에서 지원사업을 통한 최종 결과(outcome)로 인식하는 대표적인 정책목표 달성 수준에 대한 지원사업 정책대상자의 인식을 조사함

○ 정책대상자인 예술가 및 예술단체는 “예술과 기술의 융합으로 예술영역 가치를 확장하는 데 도움을 준다(4.56)”, “예술과 기술의 융합으로 예술적 창의성 표현을 확대하는 데 도움을 준다(4.50)”에 대해 가장 높은 수준의 동의를 나타냄

○ 또한 전반적인 정책목표에 대해 모든 문항에서 4점 이상의 높은 동의 수준을 나타냄

○ 무엇보다도 예술과 기술의 융합을 통해 예술영역 가치 확장, 창의성 표현 확대 등 창작 과정에서 표현되는 예술가의 예술적 가치의 함양에 더욱 긍정적인 영향을 미치고 있는 것을 확인함

[그림 42] 예술과기술융합지원 사업의 정책목표 달성 수준에 대한 인식



■ 예술과기술융합지원 사업의 필요성에 대한 인식

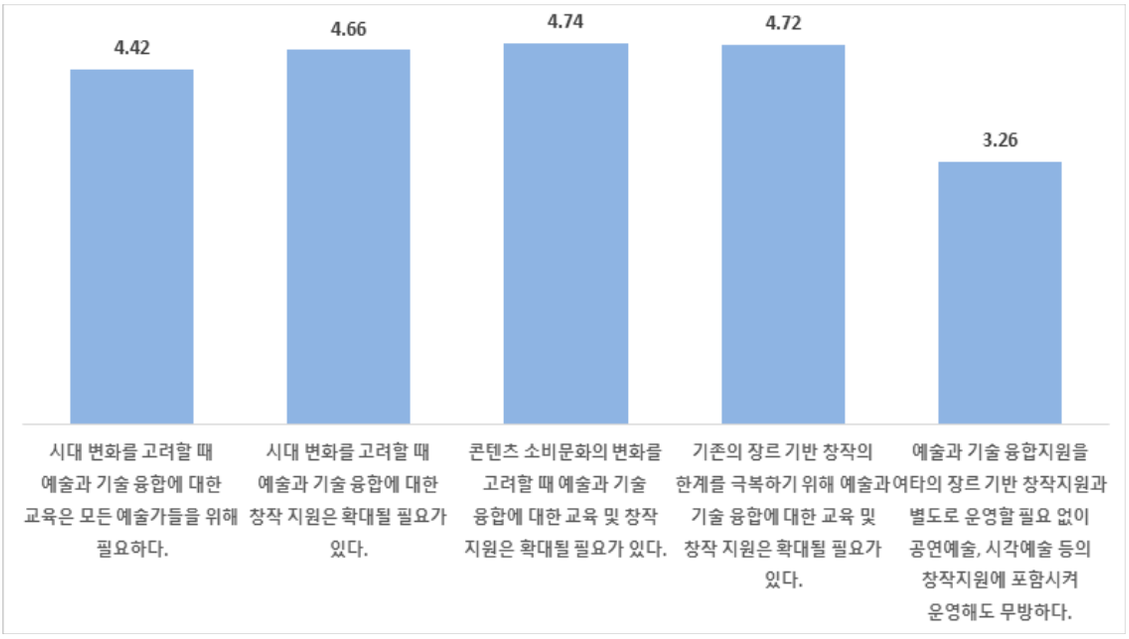
○ 예술과기술융합지원 사업에 대해 응답자 대부분 다양한 관점에서 반드시 필요하다고 인식하고 있음이 나타남

○ 무엇보다도 “콘텐츠 소비 문화의 변화”로 지칭되는 경제적 환경, 사회문화적 환경 등의 변화에 따라 예술과 기술 융합과 직접적으로 관련된 지원사업이 필요하다고 인식하고 있음

○ 또한 “기존의 장르 기반 창작의 한계를 극복”하기 위한 목적에서 관련 지원 정책이 확대될 필요가 있다고 인식하는 수준도 4.72점으로 매우 높게 나타남

- 이는 “예술과 기술 융합 지원을 여타의 장르 기반 창작지원과 별도로 운영할 필요 없이 공연예술, 시각예술 등의 창작지원에 포함시켜 운영해도 무방하다(3.26)”는 문항에 대한 동의 수준과 비교하여 볼 때, 예술 현장에서는 예술과 기술 융합 지원이 기존의 장르 인식의 경계를 넘어설 필요가 있다고 인식하는 것으로도 볼 수 있음

[그림 43] 예술과기술융합지원 사업의 필요성에 관한 인식



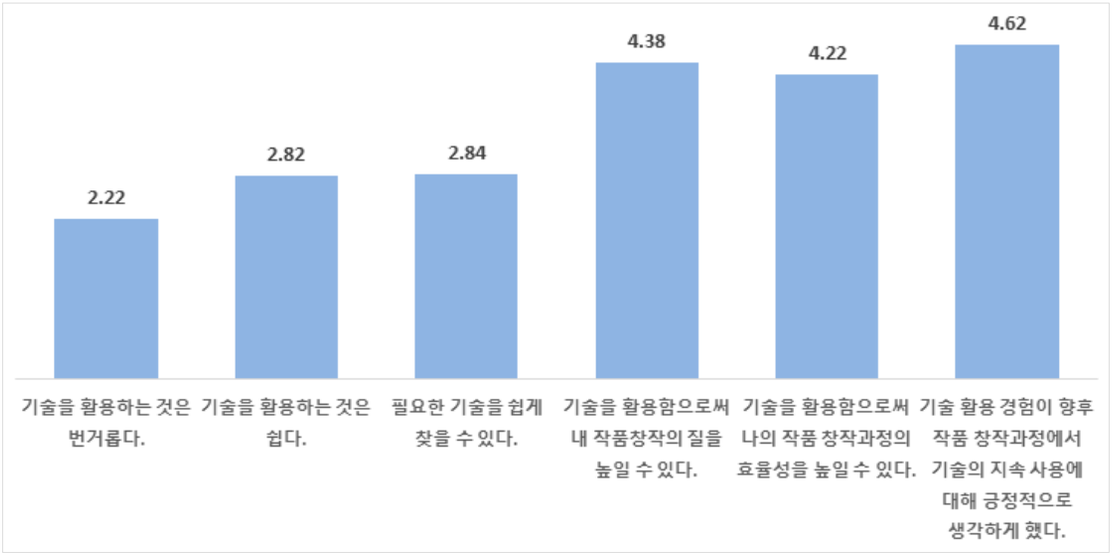
■ 예술창작 관련한 기술에 대한 인식 변화

○ 예술과기술융합지원 사업에 참여한 경험을 바탕으로 예술창작 관련 기술에 대한 인식 변화 수준을 측정함

○ 대부분의 응답자들은 기술을 활용함으로써 작품창작의 질 향상(4.38), 작품 창작과정의 효율성 증대(4.22), 기술의 지속 사용에 대한 긍정적 인식(4.62)에 매우 높은 수준의 동의를 보임

○ 그럼에도 불구하고 기술을 활용하는 것이 쉽지 않으며, 필요한 기술을 쉽게 찾기 어렵다고 응답함으로써, 예술과 기술 융합의 가치를 높게 인식하는 데 비해, 기술 활용의 접근용이성에 대해서는 여전히 어려움을 겪고 있는 것으로 나타남

[그림 44] 예술과기술융합지원 사업 참여 후 예술창작 관련 기술에 대한 인식



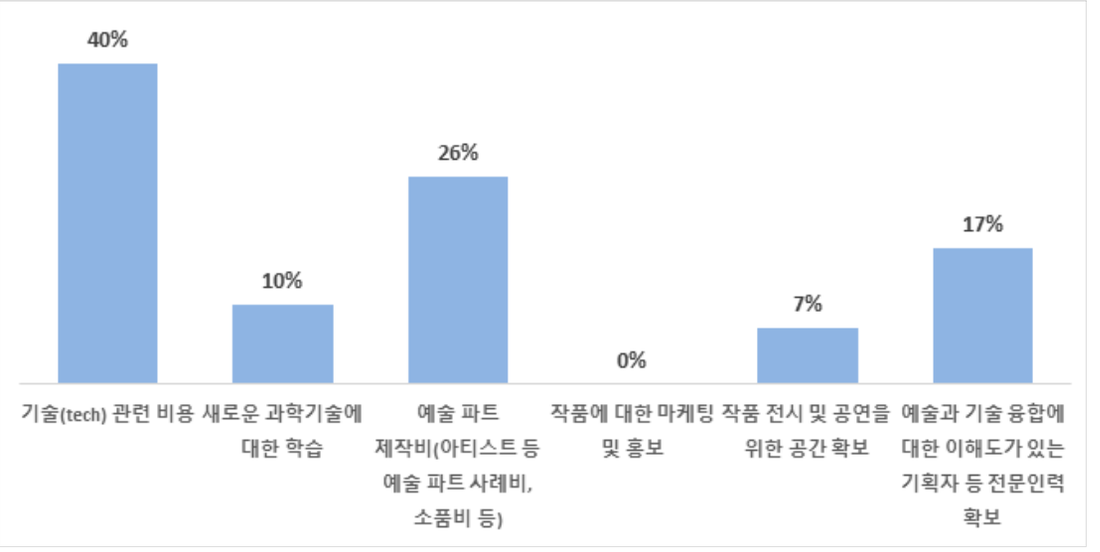
■ 예술과기술융합지원 사업의 지원금 사용 항목

○ 지원사업의 지원금을 주로 어느 항목에 많이 사용하였는지 최대 2개 중복 응답하도록 함

○ 대부분의 응답자들은 기술(tech) 관련 비용에 40%, 아티스트피, 소품비 등과 같은 예술 파트 제작비에 26%, 예술과 기술 융합에 대한 이해가 있는 전문인력 확보에 17% 등의 순으로 지원금을 사용했다고 응답함

○ 지원사업의 목적이 예술과 기술 융합 작품의 창제작에 중점을 두고 있는 만큼 기술 관련 학습 및 홍보, 인력 양성 등이 아닌 작품의 제작 자체에 대부분의 지원금이 사용된 것으로 나타남

[그림 45] 예술과기술융합지원 사업의 지원금 사용 항목(2개의 중복응답, 가장 많이 사용한 항목으로 응답)



■ 예술과기술융합지원 사업에 대한 전반적인 만족도

○ 예술과기술융합지원 사업에 대해 대부분의 응답자가 만족 또는 매우만족으로 응답하여, 전체 평균 4.3으로 높은 수준의 만족도를 보임

[표 49] 예술과기술융합지원 사업에 대한 전반적인 만족도

질문문항	매우 불만족	불만족	보통	만족	매우 만족	응답수 (건)	평균 (점)
참여하신 예술과기술융합지원 사업에 대해 전반적으로 만족하십니까?	2	1	2	19	26	50	4.3

○ 응답자들은 전반적인 만족도에 응답하면서, 만족 또는 불만족한 부분에 대해 주관식 응답으로 구체적인 의견을 제시하였음

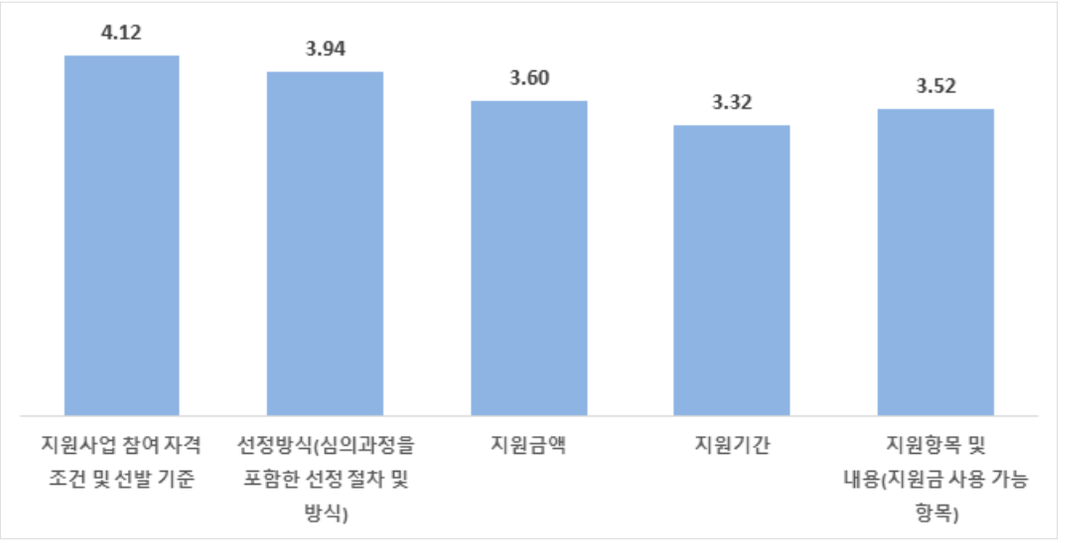
- 만족스러운 부분에 대해서는 새로운 기술에 접근하는 과정에서 다양한 정보를 획득하고 인적 네트워크를 확장한 점, 첨단 과학기술 분야와의 협업·교류·확장, 작품 창·제작에 대한 자율성 보장, 기술 융합 작품 과정에서 필수적인 재원 확보, 작품의 질 증대, 새롭고 다양한 시도를 경험할 수 있었다는 점 등을 주로 제시함

- 불만족스러운 부분에 대해서는 기술 적용을 하기에는 많지 않은 지원금액, 창작 자체(예: 아티스트피 등)에 사용할 수 있는 예산의 한계, 지원 기간(지원사업을 통한 작품 창·제작 기간), 정산 절차 등과 같은 행정업무 및 차기년도에 독자 사업이 아닌 기존 장르 지원사업으로의 편입에 대한 아쉬움 등을 주로 제시함

○ 구체적으로 지원사업의 주요 항목에 대한 만족 수준은 다음과 같음

- 지원사업 참여 자격 조건 및 선발기준(4.12), 심의과정을 포함한 선정방식(3.94)에 대해서는 비교적 높은 만족 수준을 보임
- 상대적으로 지원기간(3.32), 지원항목 및 내용(3.52) 등은 낮은 만족 수준을 보임
- 이러한 주요 항목에 대한 만족 수준은 상기의 만족 또는 불만족 이유에서 구체적으로 제시한 내용과 일맥상통함

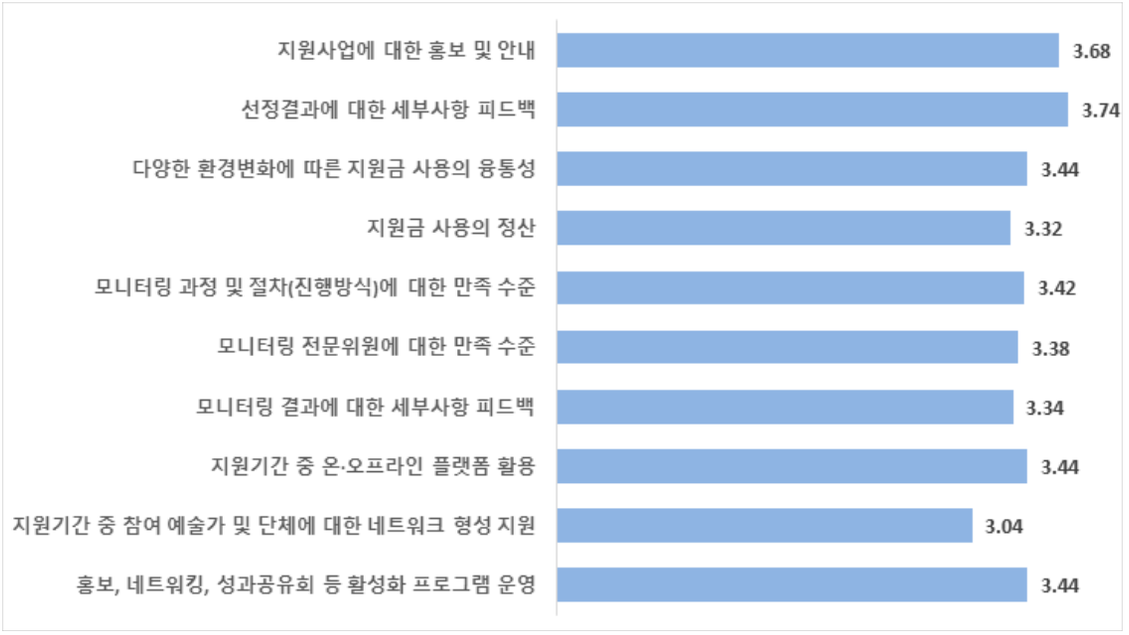
[그림 46] 예술과기술융합지원 사업의 주요 항목에 대한 만족도



○ 예술과기술융합지원 사업을 운영하는 과정에서 응답자들이 인식한 운영 만족도 내용은 다음과 같음

- 지원사업의 초기 단계라고 할 수 있는 지원사업에 대한 홍보 및 안내(3.68), 선정 결과에 대한 세부 사항 피드백(3.74) 등의 항목이 전체 운영 만족도 항목에서 가장 높은 수준으로 나타남
- 지원사업의 실질적인 집행 단계에서는 지원금 사용의 정산(3.32) 항목이 낮게 나타남
- 특히 지원사업의 주요 과정 중 하나인 모니터링 운영에 대해서는 모니터링 결과에 대한 세부 사항 피드백(3.34) 항목에서 근소한 차이지만 가장 낮은 만족도 수준을 보임
- 전체 운영 만족도 항목 중 “지원기간 중 참여 예술가 및 단체에 대한 네트워크 형성 지원”이 가장 낮은 3.04의 만족도 수준을 보임

[그림 47] 예술과기술융합지원 사업의 운영에 대한 만족도



■ 예술과기술융합지원 사업의 애로사항

○ 예술과기술융합지원 사업 자체에 대한 만족 또는 불만족과 별개로, 지원사업을 수행하는 과정에서 응답자가 인식한 애로사항에 대한 구체적인 내용을 주관식 문항으로 설문함

○ 다수의 응답자가 처음 접하는 기술과의 교류 과정에서 소통의 어려움이 매우 컸다고 응답하였으며, 수월성이 높은 작품을 제작하기에는 비교적 제작 기간이 다소 부족한 점, 기술에 대한 전문성 부족, 기술 분야에서 예술 분야에 갖는 이해 부족, 새로운 시도로 인해 나타날 수 있는 시행착오에 대한 인식 부족, 정산 과정의 어려움, 네트워크 형성의 한계 등을 제시함

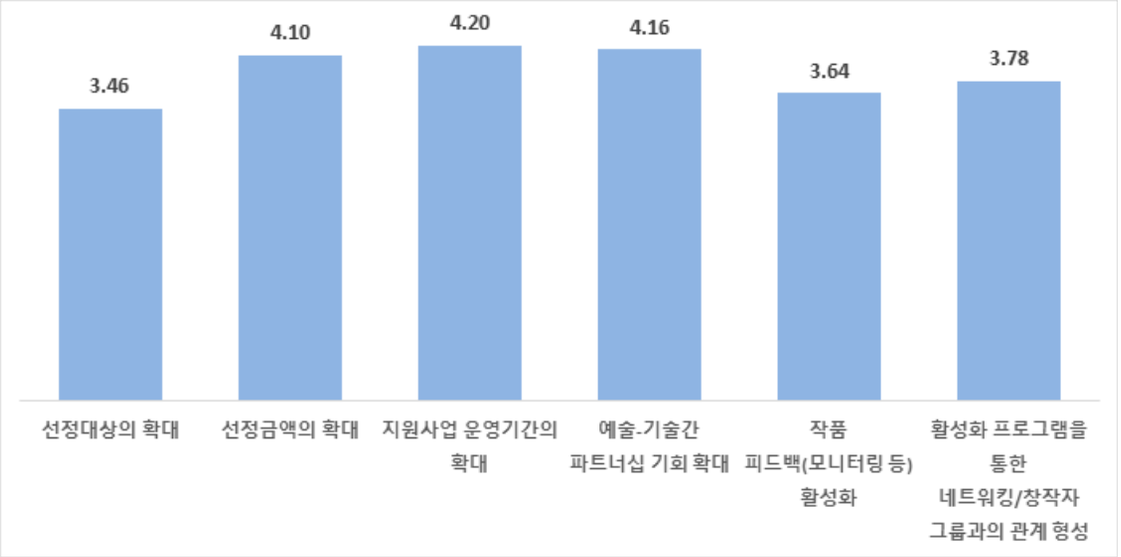
○ 종합하면, 무엇보다 가장 많은 응답자가 제시한 부분은 예술 영역과 기술 영역 상호 간의 원활한 교류의 어려움이라고 할 수 있음

- 영역이 다른 만큼 서로를 이해하는 과정에 많은 시간이 소요됨에도 불구하고 이를 해소하기 위한 충분한 시간적 여유가 없었던 것으로 보임
- 또한 상호 간 바라보는 접근법의 차이로 인해 기술 관련 정보비대칭이 큰 예술가 및 단체의 입장에서는 작품의 방향성이 충분히 적용되지 못했다고 인식함

■ 예술과기술융합지원 사업에서 우선적으로 개선되어야 할 항목

○ 지원사업 운영기간의 확대(4.20), 예술-기술간 파트너십 기회 확대(4.16), 선정금액의 확대(4.10) 등의 순으로 우선적으로 개선될 필요가 있다고 응답함

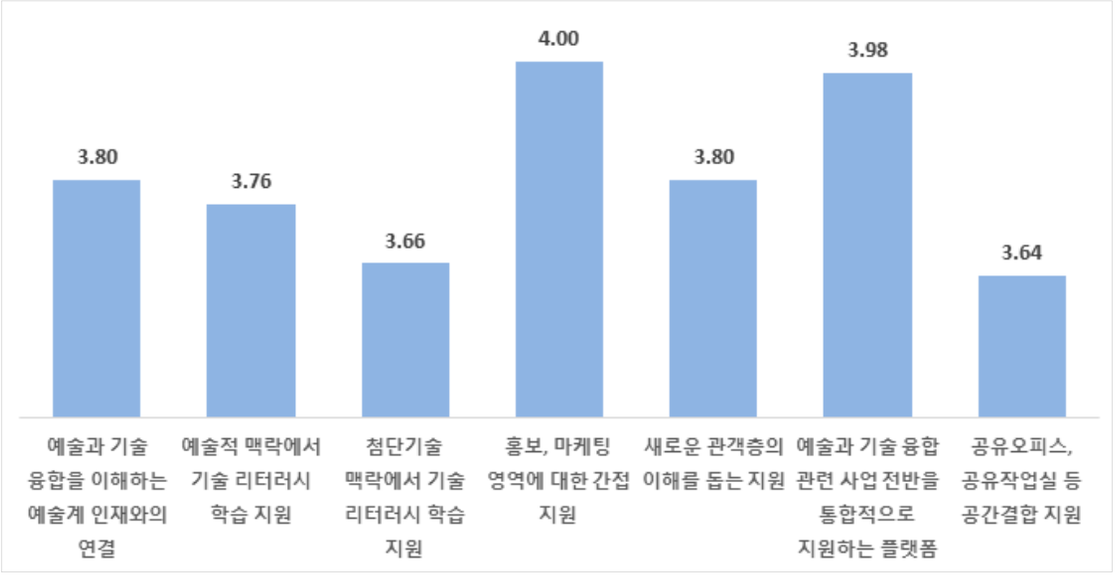
[그림 48] 예술과기술융합지원 사업에서 우선적으로 개선되어야 할 항목



■ 예술과기술융합지원 사업에서 추가로 선호하는 간접지원방식

○ 홍보, 마케팅 영역에 대한 간접지원(4.00), 예술과 기술 융합 관련 사업 전반을 통합적으로 지원하는 플랫폼(3.98) 및 예술과 기술 융합을 이해하는 예술계 인재와의 연결(3.80), 새로운 관객층의 이해를 돕는 지원(3.80) 등의 순으로 선호함

[그림 49] 예술과기술융합지원 사업에서 추가로 선호하는 간접지원방식에 대한 의견



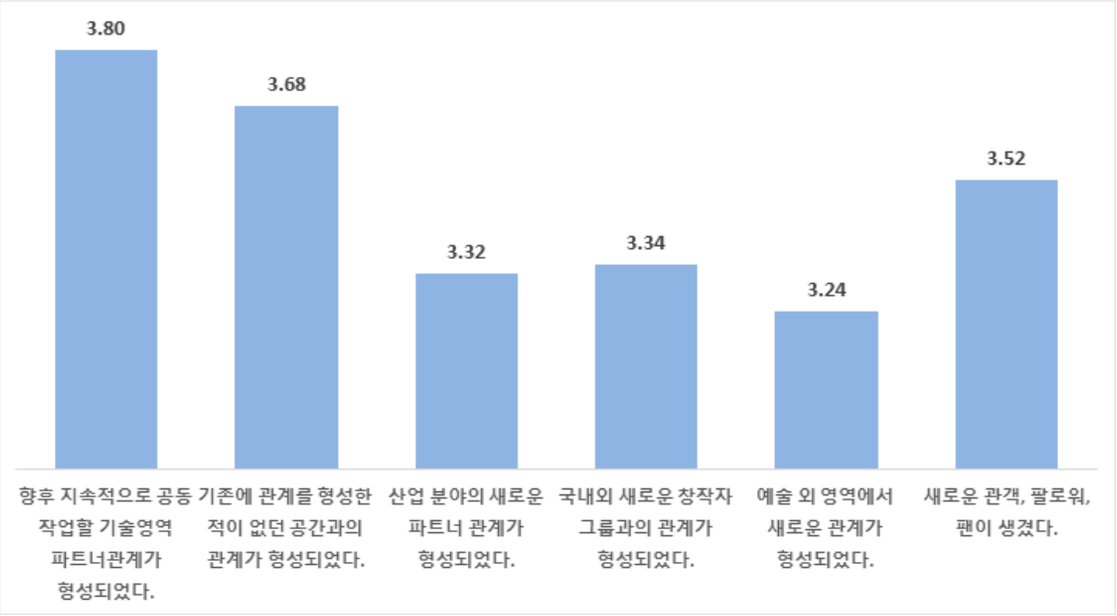
■ 예술과기술융합지원 사업을 통한 작품 창작 과정에서 나타난 변화에 대한 인식

○ 향후 지속적으로 공동 작업할 기술영역 파트너 관계 형성(3.80)을 가장 큰 변화로 인식함

○ 상대적으로 산업 분야의 새로운 파트너 관계 형성(3.32), 국내외 새로운 창작자 그룹과의 관계 형성

(3.34), 예술 외 영역(비평가 등)에서 새로운 관계 형성(3.24)에 대해서는 낮은 수준을 나타냄

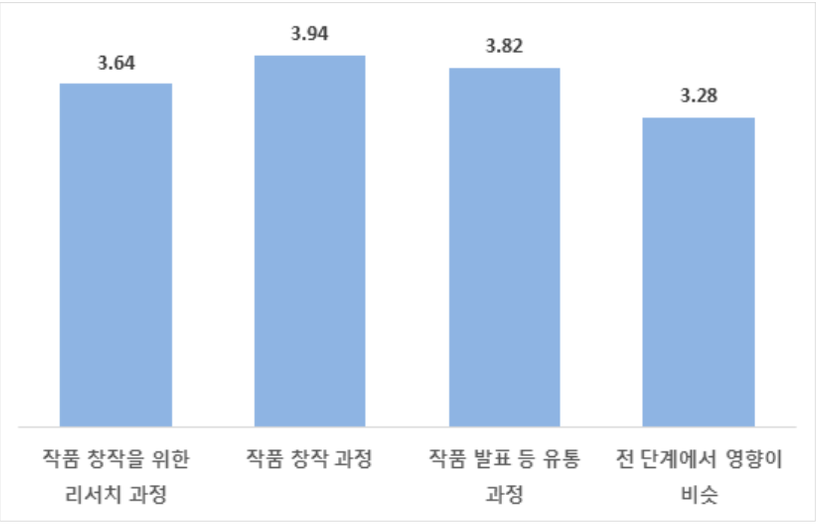
[그림 50] 예술과기술융합지원 사업을 통해 작품 창작 전반 과정에서 나타난 변화에 대한 인식



○ 작품 제작 과정 중 이러한 변화가 나타났다고 생각하는 단계에 대해서는 작품 창작 과정(3.94)이 가장 높게 나타남

- 예술과기술융합지원 사업을 통한 작품 제작 과정에서 지원사업의 지원금 사용이 작품 창작에 포커스를 두고 있었던 상기의 응답 내용과 연결하여, 지원사업을 통한 작품 제작 과정 중 관계의 변화 역시 이러한 부분에 많이 연결되어 있음을 확인함

[그림 51] 예술과기술융합지원 사업을 통해 나타난 변화가 주로 형성되는 과정에 대한 인식



■ 예술과기술융합지원 사업에 대한 재참여 의사

○ 전반적인 만족도(4.3) 수준에 비해 근소한 차이지만 더 높은 수준으로 재참여 의사(4.6)가 있음을 본 만족도 조사에서 확인함

[표 50] 예술과기술융합지원 사업에 대한 재참여 의사

질문문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	응답수 (건)	평균 (점)
향후 예술과기술융합지원 사업이 추진된다면 재참여 의사가 있으십니까?	1	2	0	9	38	50	4.6

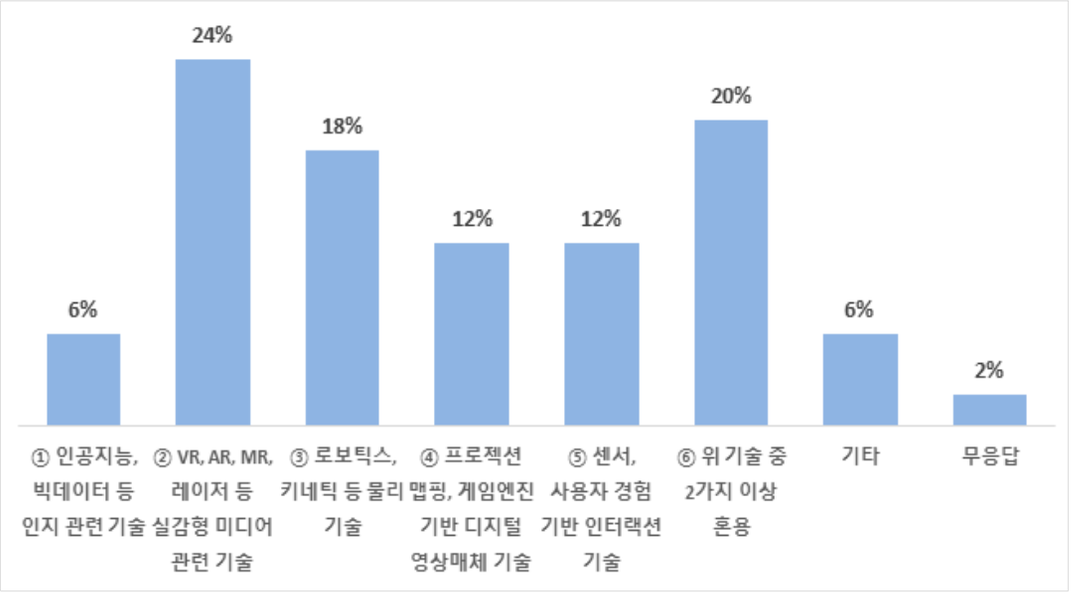
■ 예술과기술융합지원 사업을 통해 창작한 작품 및 성과물에서 주로 사용한 기술

○ 예술과기술융합지원 사업에서 활용한 기술에 대해서는 VR, AR, MR, 레이저 등 실감형 미디어 관련 기술이 가장 많은 24%의 비중을 나타냄

○ 이어서 로보틱스, 키네틱 등 물리 기술이 18%, 프로젝션 맵핑, 게임엔진 기반 디지털 영상매체 기술 및 센서, 사용자 경험 기반 인터랙션 기술이 각 12%로 나타남

○ 특히 이러한 주요 사용 기술 중 2가지 이상 혼용한 경우가 20%로 나타났으며, 이는 전체 응답 비중 중 두 번째로 높은 비중임

[그림 52] 예술과기술융합지원 사업을 통해 창작한 작품 및 성과물에서 주로 사용한 기술



■ 예술과기술융합지원 사업을 통해 창작한 작품 및 성과물의 향유 방식

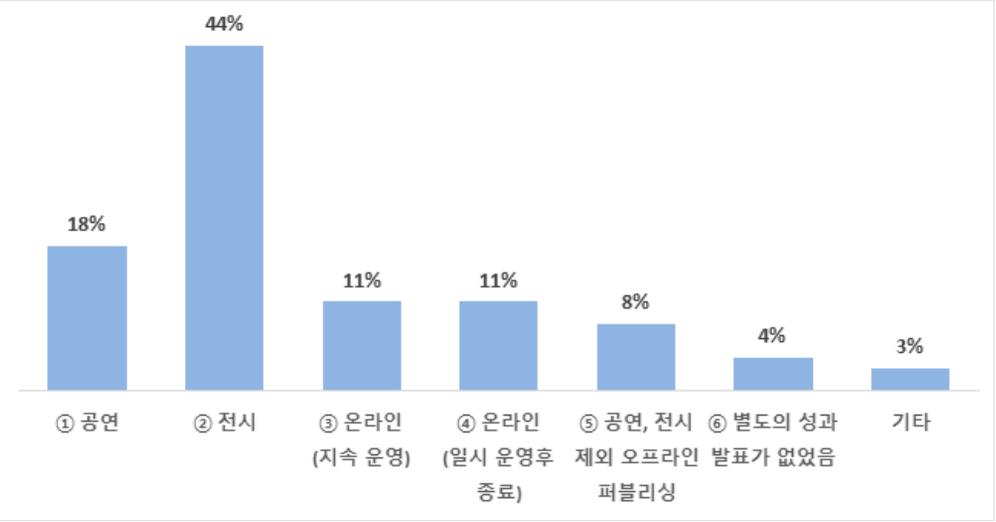
○ 예술과기술융합지원 사업을 통해 창작한 작품을 향유하는 방식에 대해서는 44%의 높은 비중으로 전시가 가장 많이 나타남

- 이러한 결과는 본 지원사업 만족도 조사에 참여한 응답자들이 시각예술을 자신의 주요 장르 중

하나로 꼽은 결과와 연결됨

○ 이외에 공연이 18%, 온라인(지속운영 및 일시 운영 후 종료)이 11% 등으로 나타남

[그림 53] 예술과기술융합지원 사업을 통해 창작한 작품 및 성과물의 향유 방식



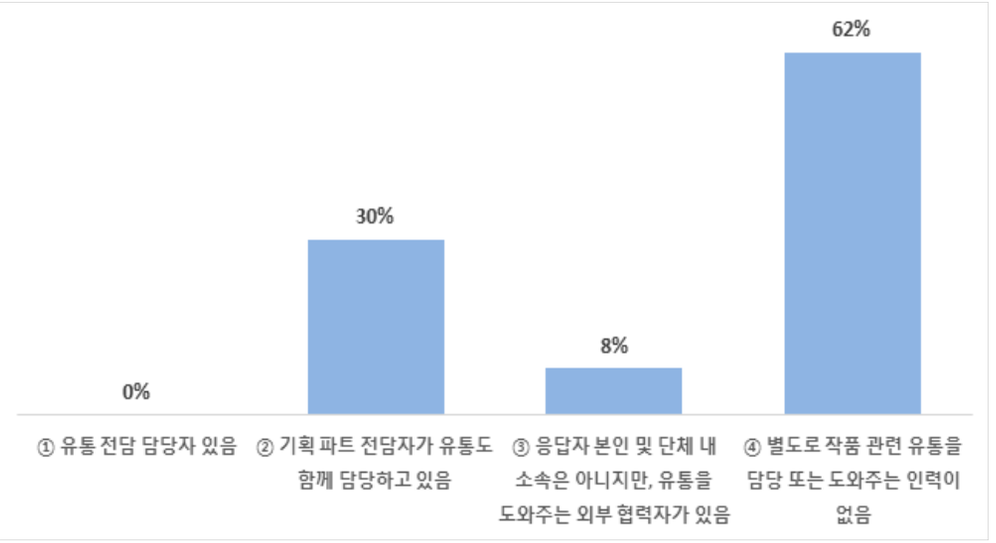
■ 작품 유통 관련 실무 인력 또는 전문가 유무에 대한 설문

○ 지원사업 참여 예술가 및 예술단체 내 유통 확산에 도움을 주는 전문 인력이 있는지에 대해서는 62%가 없다고 응답하였음

○ 일부 30%의 경우는 기획 파트 담당자가 유통을 병행해서 담당하고 있다고 응답하였음

○ 이러한 결과에 따르면, 사실상 유통 관련 전문가가 직접 작품 활성화에 기여하는 예술가 및 예술단체는 예술 현장에서 거의 없다고 볼 수 있음

[그림 54] 작품 유통 관련 실무 인력 또는 전문가 유무

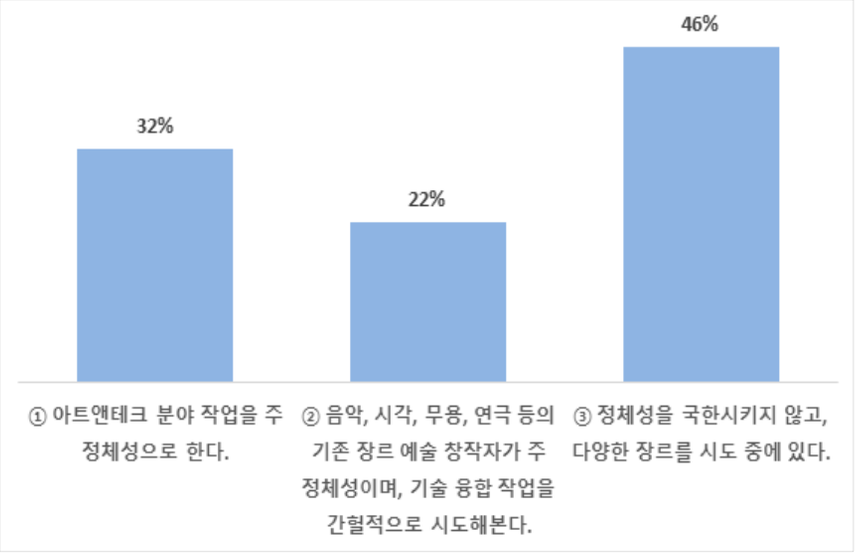


■ 아트앤테크 분야와 관련한 현재적 정체성 및 작품 작업에 대한 인식

○ 만족도 조사에 응답한 예술가 및 단체에서는 아트앤테크 작업과 관련하여 “정체성을 국한하지 않고, 다양한 장르를 시도 중에 있다”고 응답한 경우가 46%, “아트앤테크 분야 작업을 주 정체성으로 한다”고 응답한 경우가 32%로 나타남

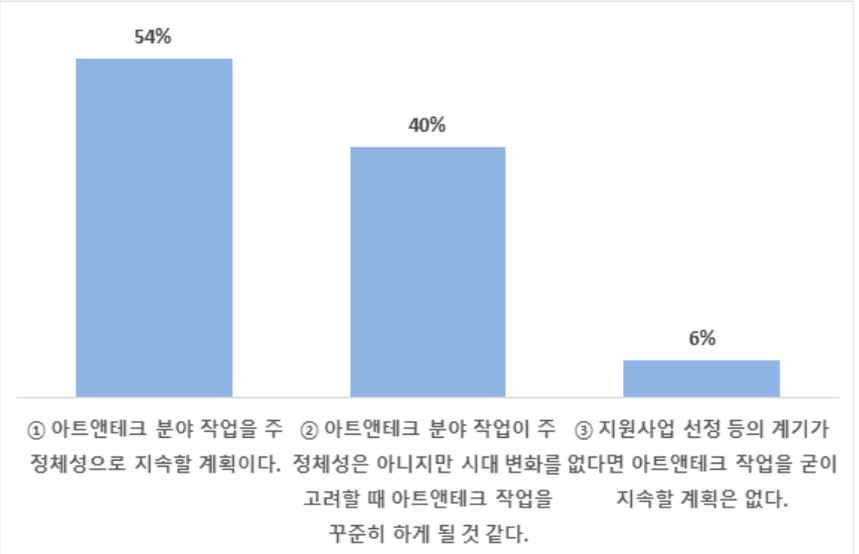
○ 기존 장르 예술을 주 정체성으로 생각하는 경우는 22%로 나타남

[그림 55] 아트앤테크 작업과 관련한 현재적 정체성에 대한 인식



○ 다수의 응답자가 현재의 정체성을 기존 장르보다는 다양한 장르 경험 또는 아트앤테크를 주 정체성으로 인식하듯이, 아트앤테크 분야 작업을 주 정체성으로 지속하겠다는 응답자가 54%로 가장 높게 나타남

[그림 56] 향후 아트앤테크 분야 작업에 대한 입장



2. 예술-기술 매칭 지원사업 만족도 조사

가. 조사 개요

■ 예술-기술 매칭 지원사업 만족도 조사는 2023년 지원사업 참여 예술가 및 예술단체 85개를 대상으로 온라인 서베이 방식으로 이루어짐

○ 조사 기간: 2023년 12월 8일 ~ 2023년 12월 27일 (총 20일)

○ 예술-기술 매칭 지원사업 만족도 조사의 전체 응답률은 42.4%로 나타남

[표 51] 예술-기술 매칭 지원사업 만족도조사의 응답률

구분	응답수(건)	응답률(%)	대상수
전체	36	42.4%	85

■ 본 만족도 조사는 다음 유형의 질문으로 구성되었으며, 문항에 대한 동의 수준 또는 만족도 수준을 5점 척도로 측정함

○ 지원사업 참여 경험이 창작 활동에 미친 영향에 대한 11개 문항

○ 지원사업 정책목표 달성 수준에 대한 인식 5개 문항

○ 지원사업 필요성에 대한 인식 5개 문항

○ 예술창작과 관련된 기술에 대한 인식 6개 문항

○ 지원사업 전반에 대한 만족도 및 그에 대한 이유

○ 지원사업 세부 항목(자격조건, 선발기준, 선정방식, 지원금액, 지원기간, 지원내용 등)에 대한 만족도 5개 문항

○ 지원사업 세부 운영방식에 대한 만족도 10개 문항

○ 기술기업과의 협업 과정에 대한 인식 7개 문항

○ 지원사업 참여 과정에서의 애로사항

○ 향후 우선적으로 개선해야 할 지원사업 세부 항목에 대한 우선순위 6개 문항

○ 추가적으로 선호하는 간접지원방식 7개 문항

○ 지원사업을 통해 창작과정에서 인식한 변화 수준에 관한 12개 문항

○ 지원사업 재참여 의사

○ 응답자 배경 변인으로는 장르, 예술영역 활동 기간, 아트앤테크 분야 활동 기간, 지원사업 참여 경험, 지원사업에서 주로 사용한 기술, 성과물 향유 방식, 유통 전담 인력 유무, 아트앤테크 작업 관련 현재적 정체성 및 아트앤테크 분야 작업에 대한 입장 등 12개 문항

■ 예술-기술 매칭 지원사업 만족도 조사의 응답자 배경 요약

○ 문화예술활동 장르에 대해 응답자 중 31.0%가 다원예술이라 답하였으며, 이어서 25.4%가 시각예술, 음악 15.5% 순으로 응답함

○ 예술영역에서 활동한 기간에 대해서는 5년 이상 10년 미만이 33.3%, 10년 이상 20년 미만이 30.6%, 20년 이상도 27.8%로 나타남

○ 아트앤테크 분야의 활동기간으로 범위를 좁힐 경우, 1년 이상 3년 미만이 30.6%, 1년 미만이 27.8%, 5년 이상 10년 미만이 16.7%의 순으로 나타남

○ 지원사업 참여 전 예술기술융합 예술활동 작업을 수행한 경험이 있는지에 대해서 1회~3회가 52.8%로 절반을 넘었으며, 아예 없는 경우도 36.1%로 나타남

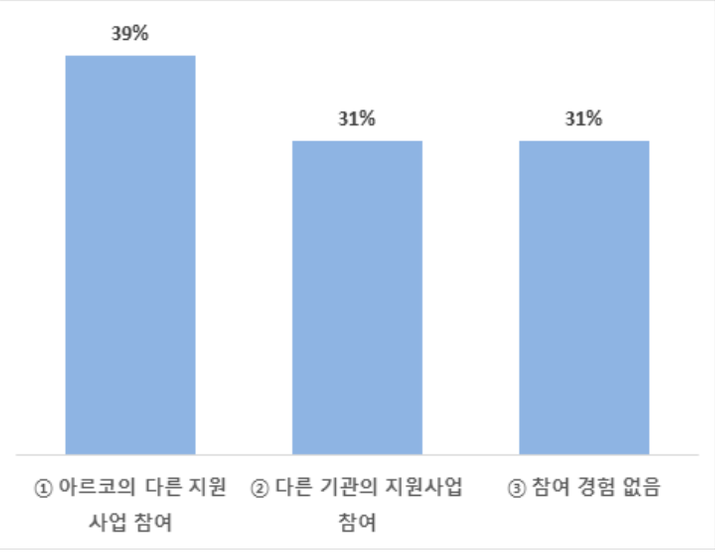
[표 52] 예술-기술 매칭 지원사업 만족도조사 응답자 배경

구분		응답수(건)	비중(%)
문화예술활동 장르	합계(복수응답)	71	100.0%
	문학	0	0.0%
	시각예술	18	25.4%
	연극	6	8.5%
	무용	3	4.2%
	음악	11	15.5%
	전통예술	5	7.0%
	뮤지컬	2	2.8%
	다원예술	22	31.0%
	기획/경영/정책	4	5.6%
예술영역의 활동기간	합계	36	100.0%
	1년 미만	0	0.0%
	1년 이상 3년 미만	2	5.6%
	3년 이상 5년 미만	1	2.8%
	5년 이상 10년 미만	12	33.3%
	10년 이상 20년 미만	11	30.6%
	20년 이상	10	27.8%
아트앤테크 분야의 활동기간	합계	36	100.0%
	1년 미만	10	27.8%
	1년 이상 3년 미만	11	30.6%
	3년 이상 5년 미만	5	13.9%
	5년 이상 10년 미만	6	16.7%
	10년 이상 20년 미만	2	5.6%
	20년 이상	2	5.6%
지원사업 참여 전 예술기술융합 예술활동 수행 경험	합계	36	100.0%
	없음	13	36.1%
	1회~3회	19	52.8%
	4회~6회	1	2.8%
	7회~9회	2	5.6%
	10회 이상	1	2.8%

○ 예술-기술 매칭 지원사업 이외의 지원사업 참여 경험에 대해서는 전체 응답자의 39%가 아르코의 다른 지원사업에 참여한 경험이 있으며, 31%는 다른 기관의 지원사업에 참여하였다고 응답함

- 전혀 참여 경험이 없는 경우도 31%로 응답자의 1/3 수준으로 나타남
- 구체적으로 참여한 지원사업에 대해 아르코 지원사업에 참여한 경우, 예술과기술융합지원 사업, 창작산실, 다원예술 지원사업, 국제교류부 및 시각예술부 지원사업, 메타버스 지원사업 등에 참여한 경험이 있는 것으로 나타남
- 다른 기관 지원사업의 경우, 서울문화재단, 경기문화재단, 부산문화재단, 한국예술인복지재단, 전통공연진흥재단, 한국장애인문화예술원, 영화진흥위원회 등이 있었으며, 서울문화재단의 지원사업에 참여한 경우가 가장 많았음

[그림 57] 예술-기술 매칭 지원사업 이외의 지원사업 참여 경험 유무



나. 만족도 조사 분석 내용

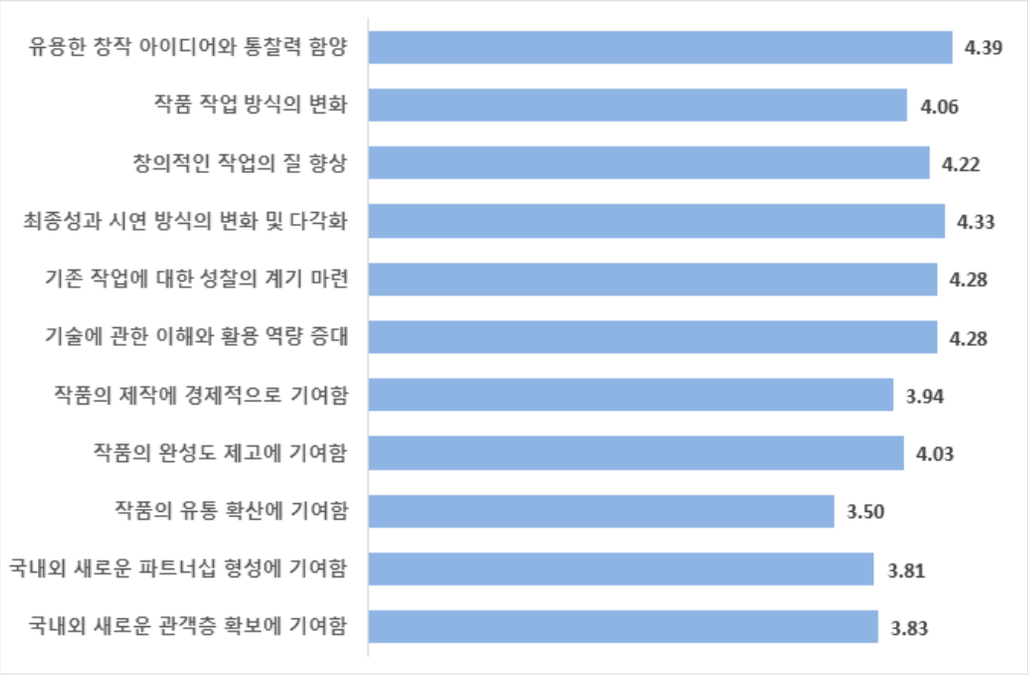
■ 예술-기술 매칭 지원사업 참여 경험이 창작 활동에 미친 영향에 대한 인식

○ 유용한 창작 아이디어와 통찰력 함양(4.39), 최종성과 시연 방식의 변화 및 다각화(4.33), 기존 작업에 대한 성찰의 계기 마련 및 기술에 관한 이해와 활용 역량 증대(4.28) 등의 순으로 창작 활동에 미친 영향이 크다고 응답함

○ 작품의 유통 확산에 기여함(3.50), 국내외 새로운 파트너십 형성에 기여함(3.82), 국내외 새로운 관객층 확보에 기여함(3.83) 등은 그 영향 수준이 상대적으로 낮은 것으로 나타남

○ 창·제작 이외의 네트워크 형성 및 유통 확산, 관객층 확대 등의 향유 영역에 대한 영향력은 상대적으로 낮게 인식하고 있는 것을 알 수 있음

[그림 58] 예술-기술 매칭 지원사업 참여 경험이 창작 활동에 미친 영향에 대한 인식

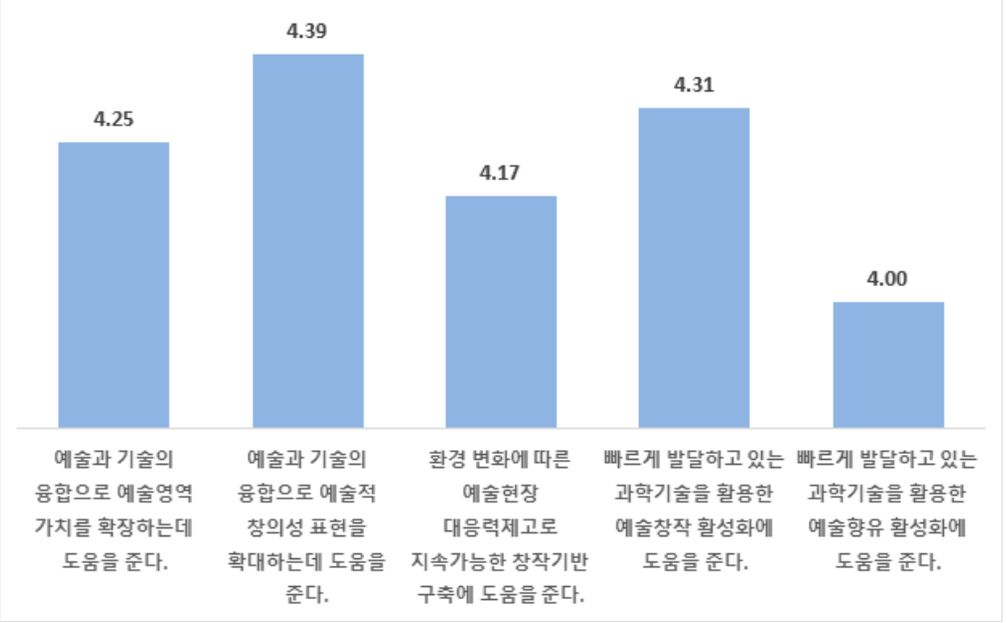


■ 예술-기술 매칭 지원사업의 정책목표 달성 수준에 대한 인식

○ 예술기술융합 예술활동 지원 관련 주요 정책목표의 달성 수준에 대한 인식을 조사한 결과, “예술과 기술의 융합으로 예술적 창의성 표현을 확대하는 데 도움을 준다(4.39)”, “빠르게 발달하고 있는 과학기술을 활용한 예술창작 활성화에 도움을 준다(4.31)”, “예술과 기술의 융합으로 예술영역 가치를 확장하는 데 도움을 준다(4.25)”의 순으로 높게 나타남

○ 예술 향유 활성화에 도움을 주는 수준에 대한 인식은 상대적으로 가장 낮게 나타남

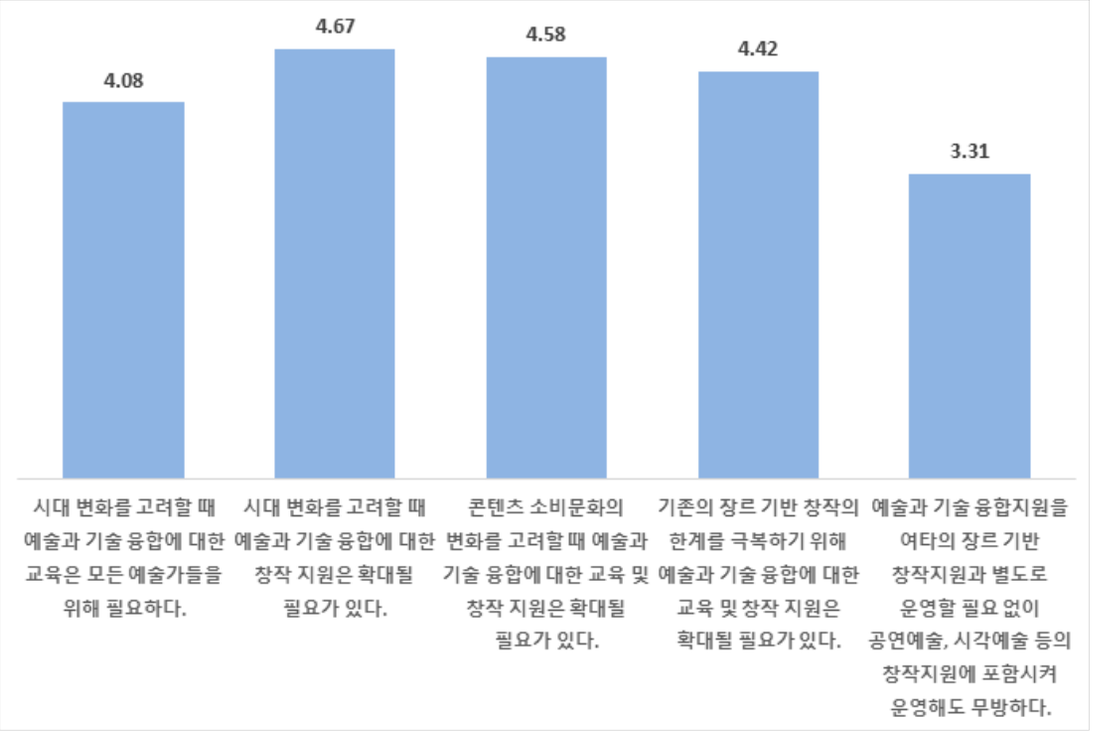
[그림 59] 예술-기술 매칭 지원사업의 정책목표 달성 수준에 대한 인식



■ 예술-기술 매칭 지원사업의 필요성에 대한 인식

○ 예술-기술 매칭 지원사업의 필요성에 관해서는 대부분 다양한 목적으로 지원사업의 필요성을 인식하고 있으며, 특히 전반적인 시대 변화를 고려하였을 때, 예술과 기술 융합 창작지원 확대가 필요하다고 응답함

[그림 60] 예술-기술 매칭 지원사업의 필요성에 관한 인식



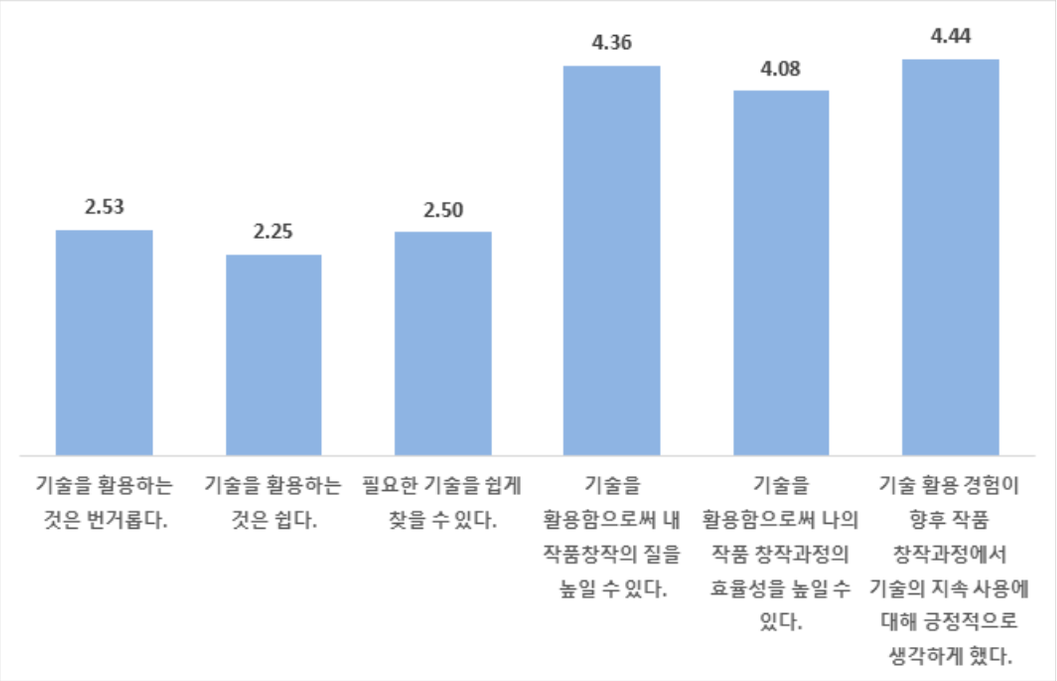
■ 예술창작 관련한 기술에 대한 인식 변화

○ 예술-기술 매칭 지원사업 참여 후 예술창작 관련 기술에 대한 인식 변화를 확인하는 문항에서는 “기술 활용 경험이 향후 작품 창작과정에서 기술의 지속 사용에 대해 긍정적으로 생각하게 했다(4.44)”는 응답이 가장 높았으며, 이어서 “기술을 활용함으로써 내 작품창작의 질을 높일 수 있었다(4.36)”가 높게 나타남

○ 예술작품 창작과정에서 작품에 기술을 활용하는 것 자체는 번거롭다고 생각하지 않으나, 막상 기술을 활용하고자 할 때에는 이러한 기술 활용이 쉽지 않다고 응답하였으며, 또한 필요한 기술을 쉽게 찾을 수 있는지에 대해서도 부정적으로 응답함

○ 예술 현장에서는 기술 접근성 및 활용 용이성에 대한 실질적 어려움이 여전히 존재하고 있음을 알 수 있음

[그림 61] 예술-기술 매칭 지원사업 참여 후 예술창작 관련 기술에 대한 인식



■ 예술-기술 매칭 지원사업에 대한 전반적인 만족도

○ 예술-기술 매칭 지원사업에 대해 대부분의 응답자가 만족 또는 매우만족으로 응답하여, 전체 평균 4.0의 만족도를 보임

[표 53] 예술-기술 매칭 지원사업에 대한 전반적인 만족도

질문문항	매우 불만족	불만족	보통	만족	매우 만족	응답수 (건)	평균 (점)
참여하신 예술-기술 매칭 지원사업에 대해 전반적으로 만족하십니까?	1	2	5	15	13	36	4.0

○ 응답자들은 전반적인 만족도에 응답하면서, 만족 또는 불만족한 부분에 대해 주관식 응답으로 구체적인 의견을 제시하였음

- 만족스러운 부분에 대해서는 기술 기반의 작업을 할 때 소요되는 예산 문제의 해결, 전문적인 기업 또는 전문가의 협력과 함께 지속적인 관계 모색의 계기가 되었다는 점, 기술적 방법이나 활용성에 대한 정보를 얻을 수 있었다는 점, 확장된 예술 활동의 경험 및 다양하고 창의적인 표현의 가능성, 작품의 질적 향상 및 기술기업의 정산으로 인해 행정절차의 번거로움이 줄어들었다는 점 등이 제시됨
- 불만족스러운 부분에 대해서는 충분히 협력하고 논의해 볼 시간이 부족할 만큼 짧은 사업기간, 예술인과의 협업이 준비되어 있지 않은 기업의 태도, 기술 기업과의 소통 어려움, 기술 관련 정보와 지식이 부족한 예술가의 경우 불리한 입장에서 창작이 이루어질 수밖에 없다는 점, 기술에만 지원금이 들어오기 때문에 최종 작품을 제작하는 과정에서 소요되는 창작 비용을 온전히 예술가가 부

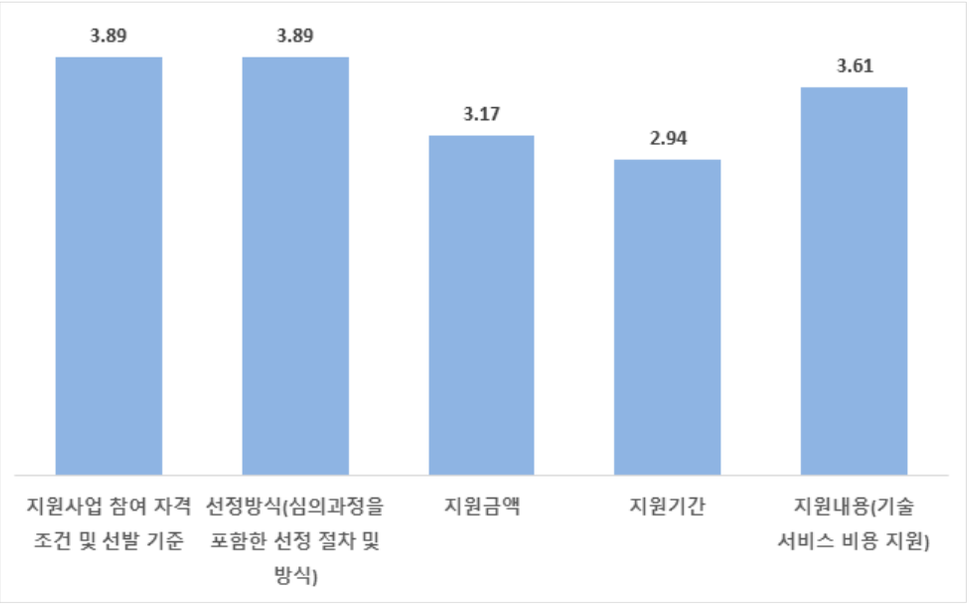
담해야 한다는 점, 기술 적용에 대한 접근과 교육이 필요하다는 점 등이 제시됨

- 종합하면, 작품 창작 과정에서 예술 활동의 가치를 확장하거나 아이디어를 실제 구현해 볼 수 있다는 점에서 긍정적이나, 대체로 예술가와 기술기업 간 정보비대칭에 따른 소통·협업의 어려움이 함께 제시되었음

○ 구체적으로 지원사업의 주요 항목에 대한 만족 수준은 다음과 같음

- 지원사업 참여 자격 조건 및 선발기준, 선정방식에 대해서 3.89점의 가장 높은 만족 수준을 보임
- 이에 반해 지원금액(3.17)과 지원기간(2.94) 등은 낮은 만족 수준을 나타냄
- 지원기간의 경우, 상기의 불만족 이유에서도 언급된 바와 같이 지원내용(기술 서비스 비용 지원)과 연결되는 부분이 있음
  - 지원기간(사업기간)의 확대가 지원내용의 질적 향상에 기여할 수 있을지에 대한 고민이 필요함

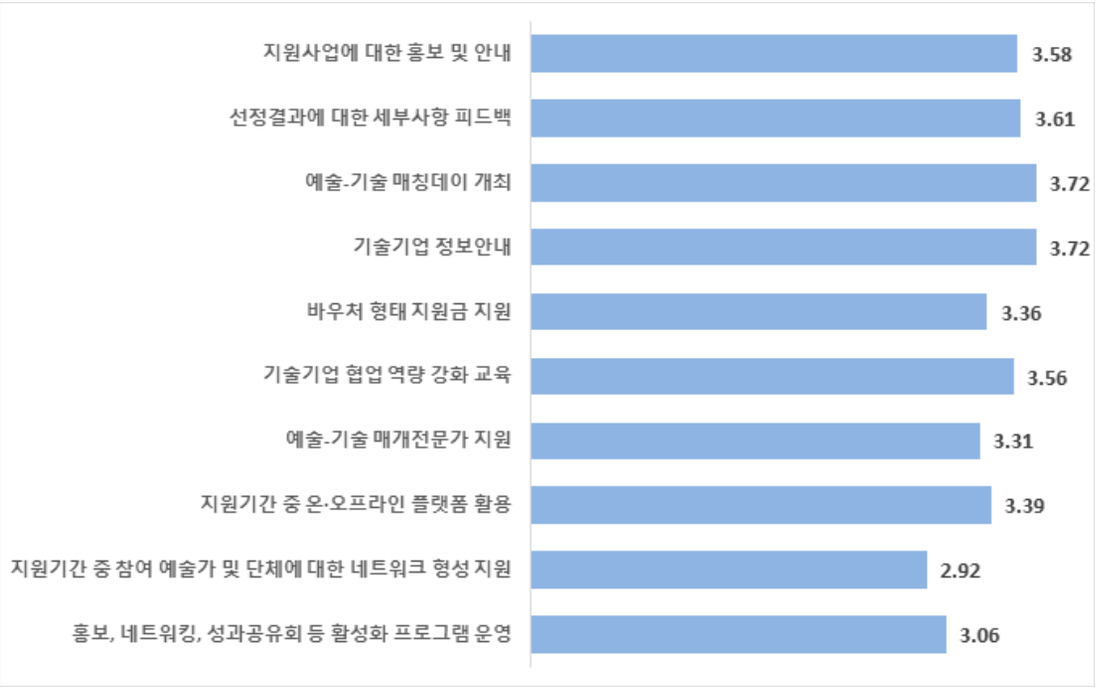
[그림 62] 예술-기술 매칭 지원사업의 주요 항목에 대한 만족도



○ 예술-기술 매칭 지원사업을 운영하는 과정에서 응답자들이 인식한 운영 만족도 내용은 다음과 같음

- 기술과의 외적인 협력 측면에서 예술-기술 매칭데이 개최 및 기술기업 정보 안내 등의 항목이 3.72점으로 전체 운영 만족도 항목에서 가장 높은 수준으로 나타남
- 다만 기술과 보다 긴밀한 협력의 측면에서 볼 때, 기술기업 협업 역량 강화 교육(3.56), 예술-기술 매개전문가 지원(3.31) 등의 항목은 다소 아쉬운 만족 수준임
- 전체 운영 만족도 항목 중 “지원기간 중 참여 예술가 및 단체에 대한 네트워크 형성 지원(2.92)”, “홍보, 네트워킹, 성과공유회 등 활성화 프로그램 운영(3.06)” 등이 가장 낮은 만족도 수준을 보임

[그림 63] 예술-기술 매칭 지원사업의 운영에 대한 만족도

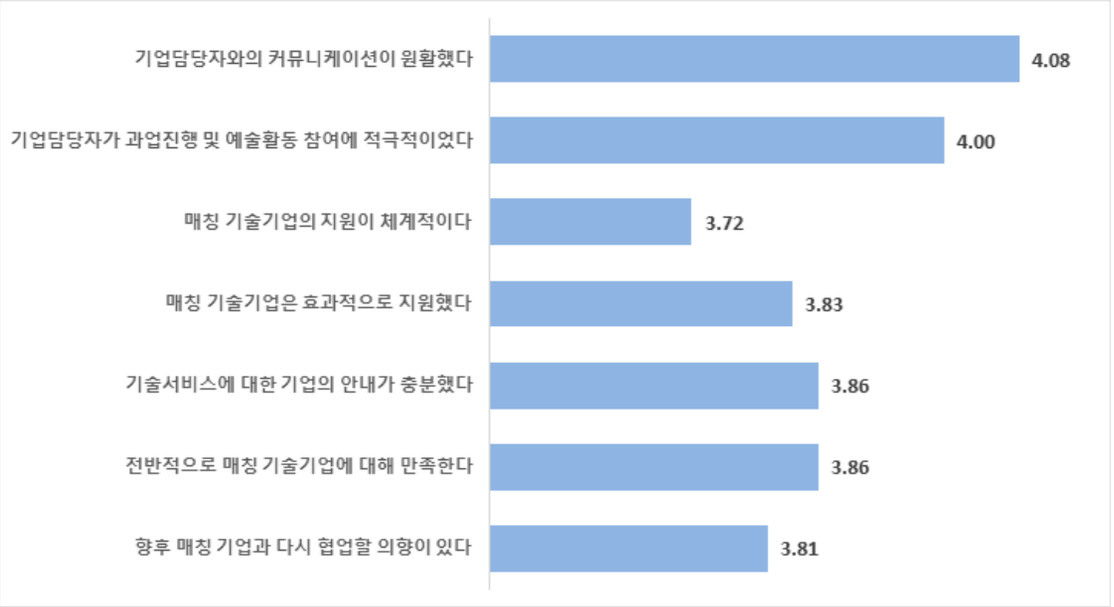


■ 기술 기업과의 협업 과정에 대한 인식

○ 기술 기업과의 협업 과정에 대해서는 대체로 긍정적인 인식이 높았다고 평가할 수 있음

- “기업담당자와의 커뮤니케이션이 원활했다(4.08)”, “기업담당자가 과업진행 및 예술활동 참여에 적극적이었다(4.00)” 등의 주요 문항에서 높은 수준의 만족도가 나타남
- 다만 이와 별개로 “매칭 기술기업의 지원이 체계적이었다(3.72)”, “매칭 기술기업은 효과적으로 지원했다(3.82)” 등과 같이 실질적인 기술기업과의 관계를 확인할 수 있는 문항에서는 커뮤니케이션 노력에 비해 비교적 낮은 만족도 결과를 보임
- 특히 기술 기업과의 향후 관계에 대한 인식을 보여주는 “향후 매칭 기업과 다시 협업할 의향이 있다”의 항목에서 3.81점으로 상대적으로 낮은 만족 수준을 보였다는 점에서 향후 정책 설계 시 참고할 필요가 있음

[그림 64] 기술 기업과의 협업 과정에 대한 인식



■ 예술-기술 매칭 지원사업의 애로사항

○ 예술-기술 매칭 지원사업 자체에 대한 만족 또는 불만족과 별개로, 지원사업을 수행하는 과정에서 응답자가 인식한 애로사항에 대한 구체적인 내용을 주관식 문항으로 설문함

○ 다수의 응답자가 소통 및 협업의 어려움, 기술 관련 정보 및 지식 부족, 예술가가 파악하기 어려운 문제 발생, 기술에 대한 낮은 이해도로 인해 기업에 일정 부분 맡겨야만 하는 부분이 생기는 점 등 광의의 기술 리터러시의 한계로 요약할 수 있는 애로사항을 제시함

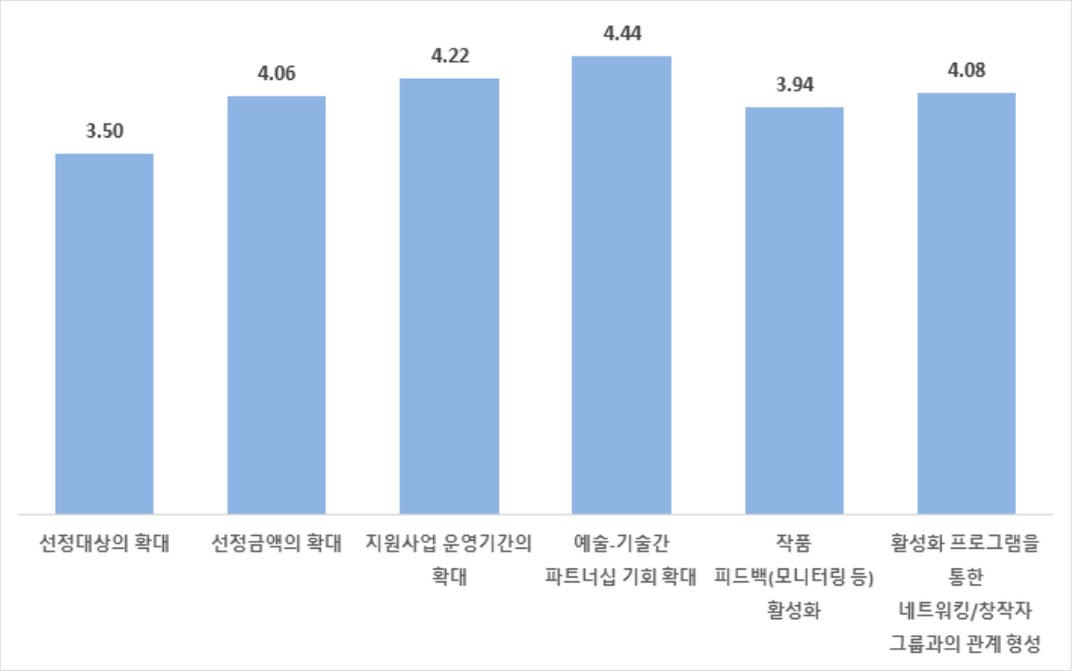
○ 또한 애초 기술 기업의 예술 작품에 대한 이해력이 떨어지는 측면, 즉 기술기업의 예술 리터러시의 한계도 나타남

○ 추가로 기술 기업의 높은 업무량, 기업당 예술단체의 수가 많은 부분, 적극성 부족 등 기술 기업 자체에서 가지고 있는 한계와 함께, 작품을 완성하는 과정에서 소요되는 기술 이외의 작품 창·제작 비용 문제의 어려움이 제시됨

■ 예술-기술 매칭 지원사업에서 우선적으로 개선되어야 할 항목

○ 예술-기술간 파트너십 기회 확대(4.44), 지원사업 운영기간의 확대(4.22), 활성화 프로그램을 통한 네트워킹/창작자 그룹과의 관계 형성(4.08), 선정금액의 확대(4.06) 등의 순으로 우선적으로 개선될 필요가 있다고 응답함

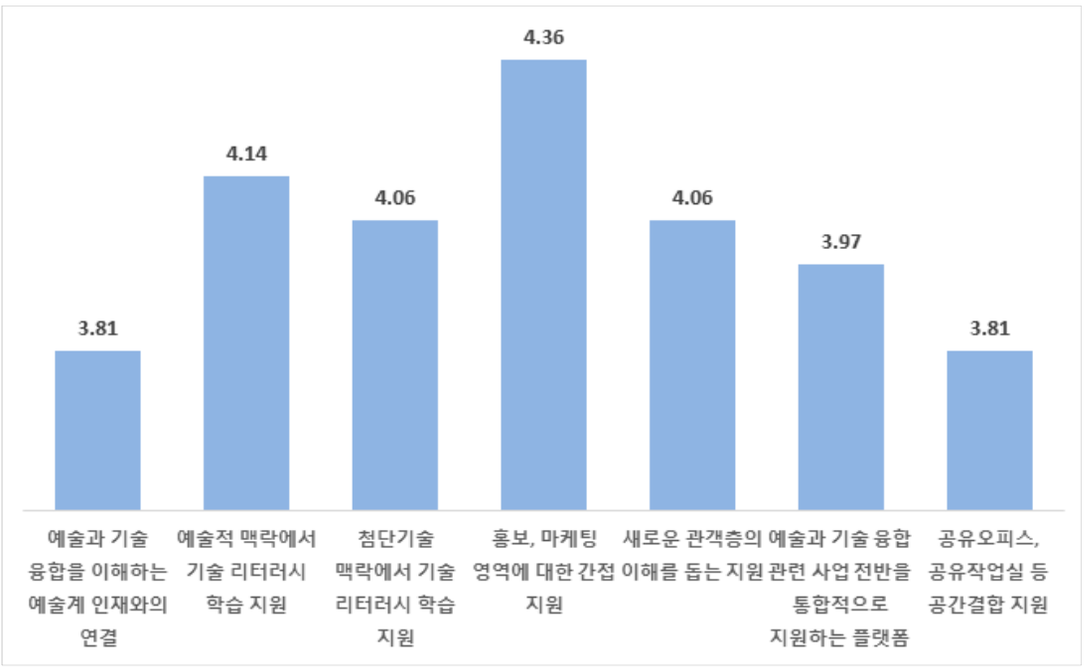
[그림 65] 예술-기술 매칭 지원사업에서 우선적으로 개선되어야 할 항목



■ 예술-기술 매칭 지원사업에서 추가적으로 선호하는 간접지원방식

○ 홍보, 마케팅 영역에 대한 간접지원(4.36), 예술적 맥락에서 기술 리터러시 학습 지원(4.14), 첨단기술 맥락에서 기술 리터러시 학습 지원(4.06) 및 새로운 관객층의 이해를 돕는 지원(4.06) 등의 순으로 선호함

[그림 66] 예술-기술 매칭 지원사업에서 추가적으로 선호하는 간접지원방식에 대한 의견

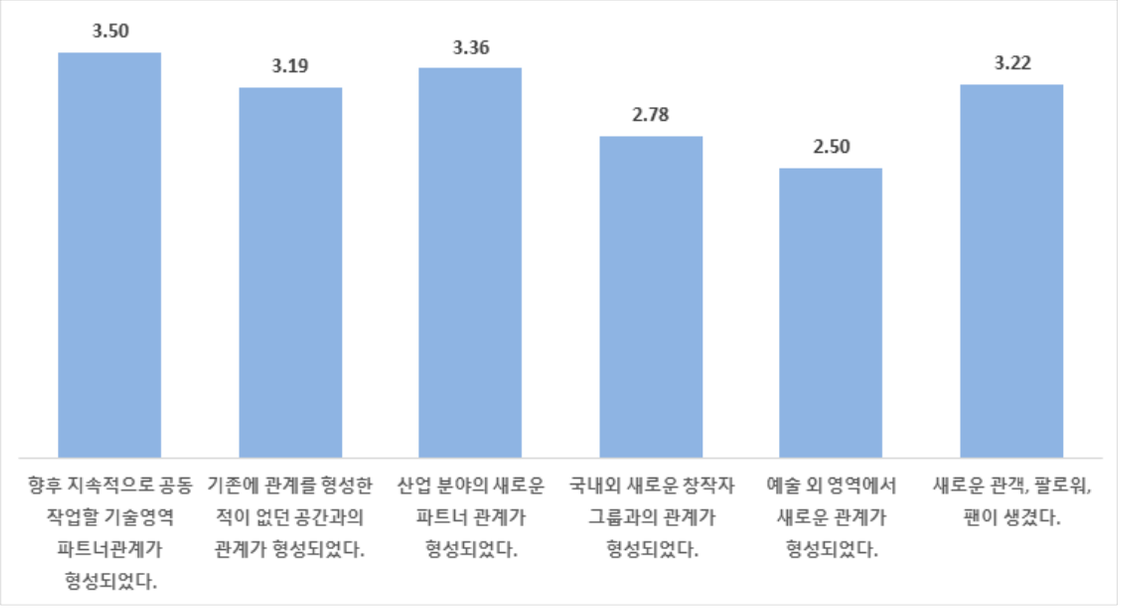


■ 예술-기술 매칭 지원사업을 통한 작품 창작 과정에서 나타난 변화에 대한 인식

○ 향후 지속적으로 공동 작업할 기술영역 파트너 관계 형성(3.50)을 가장 큰 변화로 인식하였으나, 5점척도의 설문을 기준으로 볼 때, 그다지 높지 않은 동의 수준을 보여줌

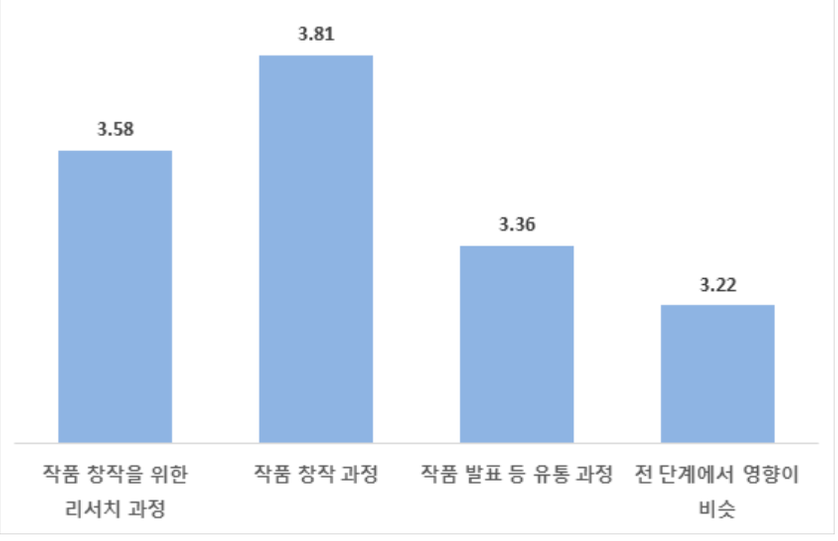
○ 이러한 결과에 따르면, 예술-기술 매칭 지원사업을 통해 작품의 전반적인 창작 과정에 나타난 변화에 대해 실질적인 체감 수준이 다소 낮은 것으로도 볼 수 있음

[그림 67] 예술-기술 매칭 지원사업을 통해 작품 창작 전반 과정에서 나타난 변화에 대한 인식



○ 작품 제작 과정 중 이러한 변화가 나타났다고 생각하는 단계에 대해서는 작품 창작 과정(3.81)이 가장 높게 나타남

[그림 68] 예술-기술 매칭 지원사업을 통해 나타난 변화가 주로 형성되는 과정에 대한 인식



■ 예술-기술 매칭 지원사업에 대한 재참여 의사

○ 전반적인 만족도(4.0) 수준에 비해 상대적으로 더 높은 수준의 재참여 의사(4.7)가 있음을 본 만족도 조사에서 확인함

[표 54] 예술-기술 매칭 지원사업에 대한 재참여 의사

질문문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	응답수 (건)	평균 (점)
향후 예술-기술매칭 지원사업이 추진된다면 재참여 의사가 있으십니까?	0	1	1	7	27	36	4.7

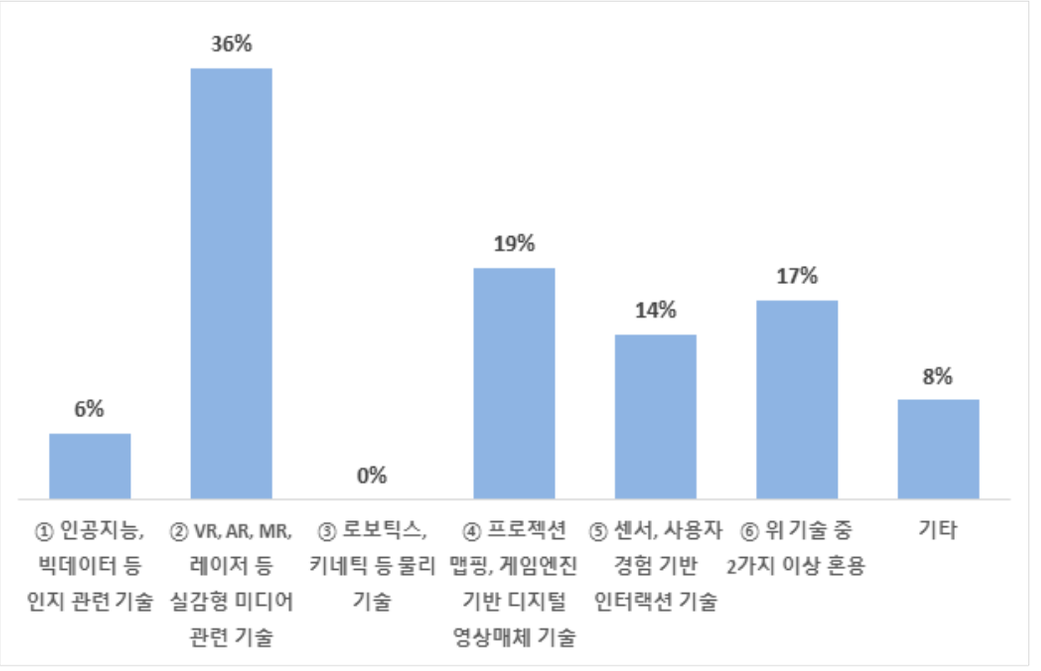
■ 예술-기술 매칭 지원사업을 통해 창작한 작품 및 성과물에서 주로 사용한 기술

○ 예술-기술 매칭 지원사업에서 활용한 기술에 대해서는 VR, AR, MR, 레이저 등 실감형 미디어 관련 기술이 가장 많은 36%의 비중을 나타냄

○ 이어서 프로젝션 맵핑, 게임엔진 기반 디지털 영상매체 기술이 19%, 센서, 사용자 경험 기반 인터랙션 기술이 14%로 나타남

○ 특히 이러한 주요 사용 기술 중 2가지 이상 혼용한 경우가 17%로 나타났으며, 이는 전체 응답 비중 중 세 번째로 높은 비중임

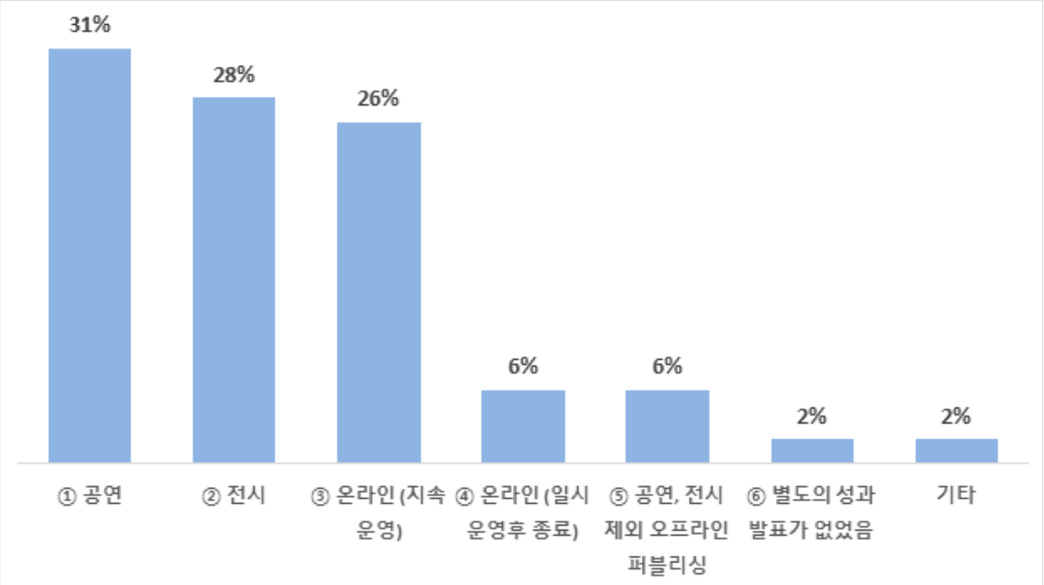
[그림 69] 예술-기술 매칭 지원사업을 통해 창작한 작품 및 성과물에서 주로 사용한 기술



■ 예술-기술 매칭 지원사업을 통해 창작한 작품 및 성과물의 향유 방식

○ 예술-기술 매칭 지원사업을 통해 창작한 작품을 향유하는 방식에 대해서는 공연 31%, 전시 28%, 온라인(지속운영) 26% 순으로 나타남

[그림 70] 예술-기술 매칭 지원사업을 통해 창작한 작품 및 성과물의 향유 방식

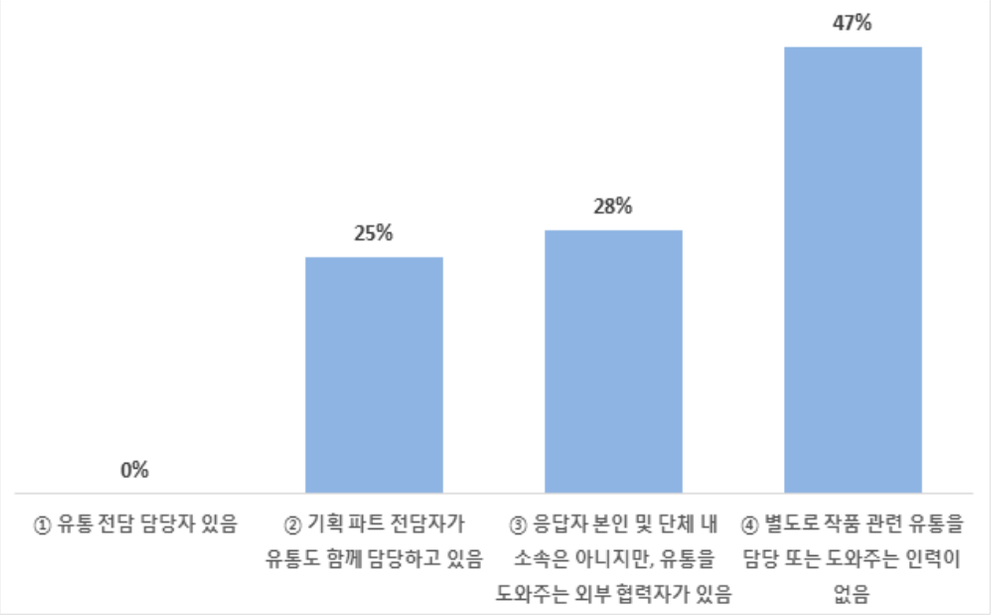


■ 작품 유통 관련 실무 인력 또는 전문가 유무에 대한 설문

○ 지원사업 참여 예술가 및 예술단체 내 유통 관련 전문 인력이 있는지에 대해서는 47%가 별도의 인력이 없다고 응답함

○ 기획파트 전담자가 유통을 병행하는 경우가 25%, 유통을 도와주는 외부 협력자가 있는 경우가 28%로 나타남

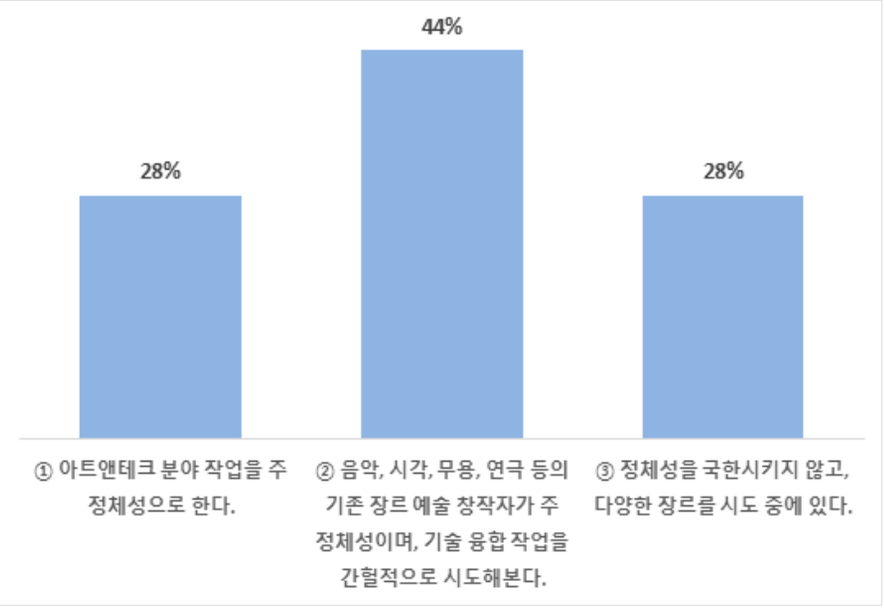
[그림 71] 작품 유통 관련 실무 인력 또는 전문가 유무



■ 아트앤테크 분야와 관련한 현재적 정체성 및 작품 작업에 대한 인식

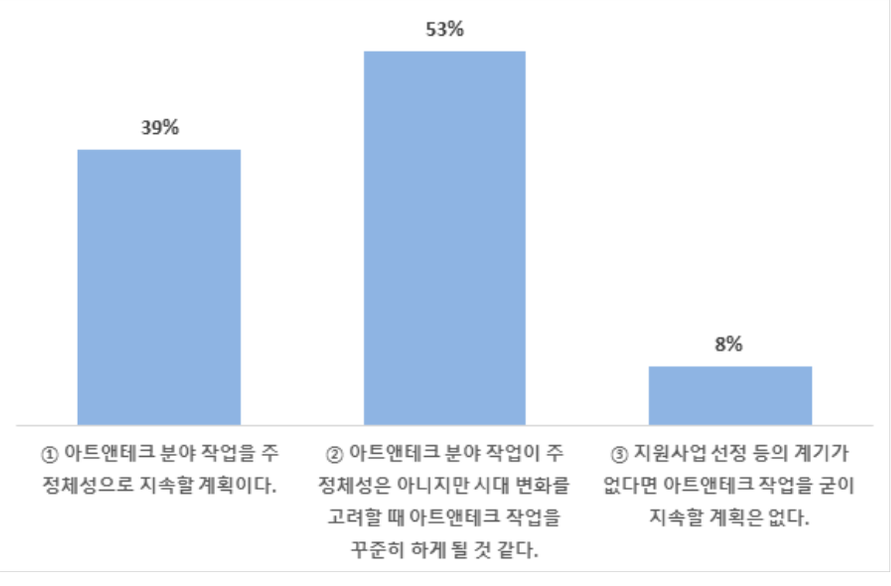
○ 만족도 조사에 응답한 예술가 및 단체에서는 아트앤테크 작업과 관련하여 “기존 장르 예술 창작자가 주 정체성이며, 기술 융합 작업을 간헐적으로 시도해본다”고 응답한 경우가 44%로 가장 많았으며, 아트앤테크 분야 작업이 주 정체성인 경우와 다양한 장르를 시도 중인 경우가 28%로 동일하게 나타남

[그림 72] 아트앤테크 작업과 관련한 현재적 정체성에 대한 인식



○ 다수의 응답자가 현재의 정체성을 기존 장르에 두고 있다고 응답한 만큼, 아트앤테크가 주 정체성은 아니지만, 시대 변화에 따라 결국은 아트앤테크 작업을 꾸준히 하게 될 것이라 응답한 경우가 53%로 가장 높게 나타남

[그림 73] 향후 아트앤테크 분야 작업에 대한 입장



3. 전체 만족도 조사의 시사점

가. 응답자 배경에서 나타난 특성

■ 2023년 예술과기술융합지원 사업 및 예술-기술 매칭 지원사업 만족도 조사의 경우, 장르적으로는 시각예술 및 다원예술, 예술기술융합 예술활동기간(또는 아트앤테크 분야 활동기간)이 비교적 짧은 예술가(단체)들의 응답이 주를 이루고 있음을 전제에 두고 본 조사 결과를 이해할 필요가 있음

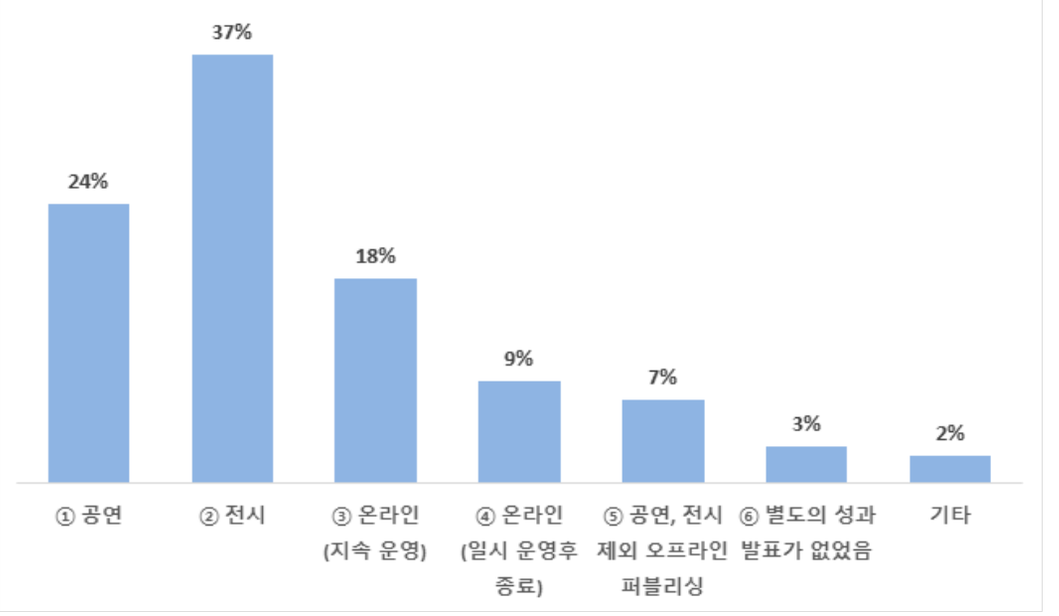
○ 이러한 응답자 배경에 따라, 본 지원사업이 예술기술융합 예술활동에 처음 도전하거나, 또는 새로운 예술 창작 방향을 탐색하는 과정에서 예술가들에게 진입장벽을 낮춰주는 역할을 하고 있음을 알 수 있음

■ 두 지원사업을 통합하여 살펴보면, 시각예술 및 다원예술을 본인의 문화예술활동 장르로 택한 경우가 다수에 해당하였음

○ 예술과기술융합지원 사업의 경우, 두 장르의 총 비중이 약 68%였으며, 예술-기술 매칭 지원사업은 약 56%로 나타남

- 이러한 장르적 정체성으로 인해 작품의 향유 방식 역시, 전시의 비중이 가장 높게 나타남
- COVID-19이후, 활성화된 온라인 방식 역시 지속 운영 및 일시 운영 후 종료의 경우를 모두 포함하여 27%의 비중을 나타냄

[그림 74] 예술과기술융합지원 사업 및 예술-기술 매칭 지원사업의 작품 및 성과물 향유 방식



■ 두 지원사업을 통합하여 살펴본 결과, 아트앤테크라는 분야에서 활동한 경력에 대해 절반이 넘는 응답자가 3년 미만의 비교적 짧은 활동 경험을 하고 있다고 응답함

○ 또한, 2023년 두 지원사업 수행 전 예술기술융합 예술활동을 수행한 경험에 대해서 아예 없는 경우가 41.9%, 1~3회가 46.5%로 나타나 비교적 적은 경험을 수행한 것으로 나타남

[표 55] 전체 만족도 조사 응답자의 아트앤테크 분야 활동기간

아트앤테크 분야의 활동기간	합계	86	100.0%
	1년 미만	20	23.3%
	1년 이상 3년 미만	26	30.2%
	3년 이상 5년 미만	15	17.4%
	5년 이상 10년 미만	19	22.1%
	10년 이상 20년 미만	4	4.7%
	20년 이상	2	2.3%

나. 사회 구조 변화에 대응하기 위한 정책의 필요성

■ 앞선 STEEP 분석에서도 언급된 바와 같이, 제4차 산업혁명이 초래한 사회 변화를 비롯하여 예술 작품 및 콘텐츠를 경험하고 소비하는 문화 전반에서 구조적 변화가 나타나고 있으며, 이러한 변화에 대해 예술 창작자들도 많은 고민을 하고 있는 것으로 나타남

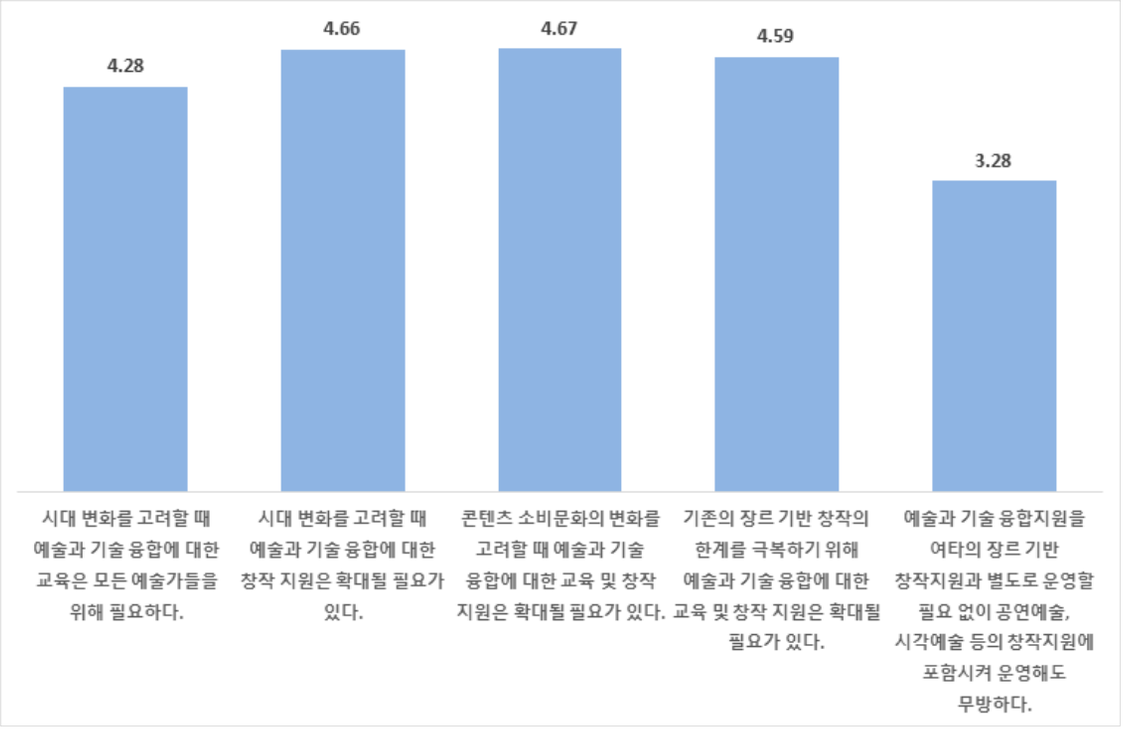
○ 특히 본 만족도 조사에서 나타난 바와 같이 “콘텐츠 소비문화의 변화”에 대해 응답자들의 인식 수준이 상당히 높으며, 예술과 기술이 융합된 도전적인 창작 경험을 위한 창작지원의 확대에 높은 동의 수준을 보이고 있음

- 예술 창작자 자신도 작품을 향유하는 관객들의 변화를 시대적으로 인지하고 있으며, 이와 관련된 교육과 창작지원이 정책적으로 필요하다고 응답함

○ STEEP 분석에서도 COVID-19 및 제4차 산업혁명에 따른 기술 발전의 영향으로 예술 작품을 향유하는 일반 관객의 소비 방식에 전반적인 변화가 나타나고 있음이 지적됨

- 이러한 사회 전반적인 구조적 변화가 나타날 경우, 창작자 개인이 온전히 대응하기 어려운 경우가 대부분이며, 따라서 공적 영역의 정책적 개입이 요구됨

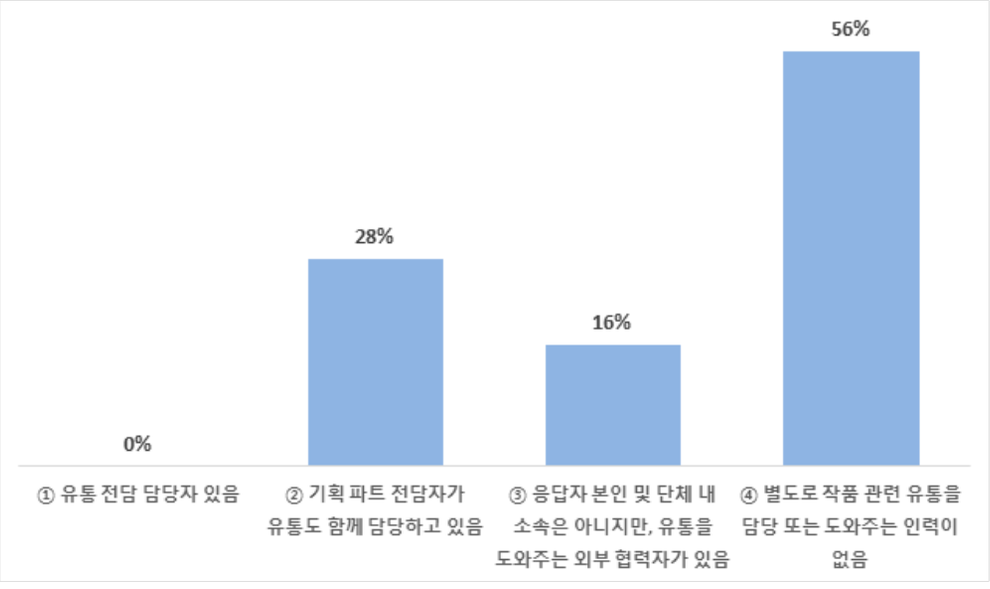
[그림 75] 예술과기술융합지원 사업 및 예술-기술 매칭 지원사업의 필요성에 대한 인식



■ 또한 만족도 조사 결과에 따르면, 별도의 유통 전문가가 없는 경우가 56%에 해당하며, 외부 협력자 및 기획 파트 담당자가 유통을 담당해 주는 경우가 44%로 나타남

○ STEEP 분석에 따르면, 지원정책의 성과관리에서도 작품의 성과를 증명하기 위한 주요 성과지표로 유통이 강조되고, 작품 및 콘텐츠 향유 방식에 변화가 나타나고 있는데, 이는 결국 작품의 창작과정에서 전문적인 유통 역량의 중요성도 높아지고 있다는 것을 보여준다고 할 수 있음

[그림 76] 예술과기술융합지원 사업 및 예술-기술 매칭 지원사업의 작품 유통 실무 인력 유무



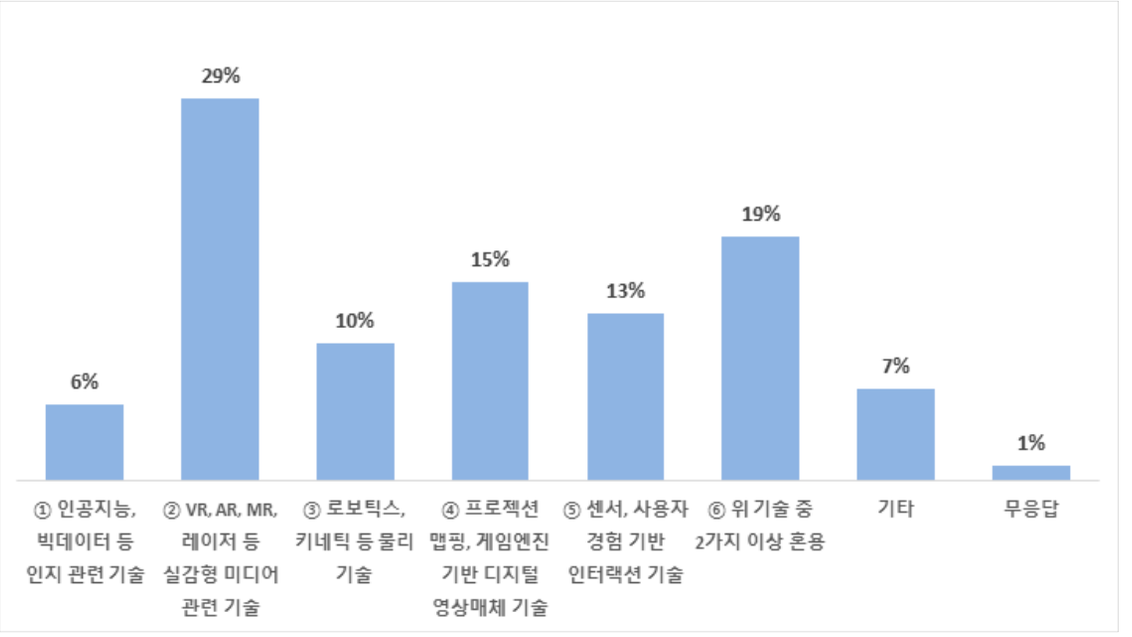
다. 기술 리터러시의 필요성

■ 2023년 예술과기술융합지원 사업 및 예술-기술 매칭 지원사업 만족도 조사를 통합한 결과에 따르면, 지원사업 결과물로 창작한 작품에서 가장 많이 사용한 기술로는 VR, AR, MR, 레이저 등 실감형 미디어 관련 기술이 29%로 나타남

○ 이어서 단일 기술로는 프로젝션 맵핑, 게임엔진 기반 디지털 영상매체 기술이 15%였으며, 센서, 사용자 경험 기반 인터랙션 기술이 13%, 로보틱스, 키네틱 등 물리 기술이 10%로 나타남

○ 문항에서 제시한 기술 중 2가지 이상을 혼용한 경우는 19%로, 전체 응답자 기준 두 번째로 높은 비중을 차지함

[그림 77] 예술과기술융합지원 사업 및 예술-기술 매칭 지원사업의 작품 및 성과물 주요 기술



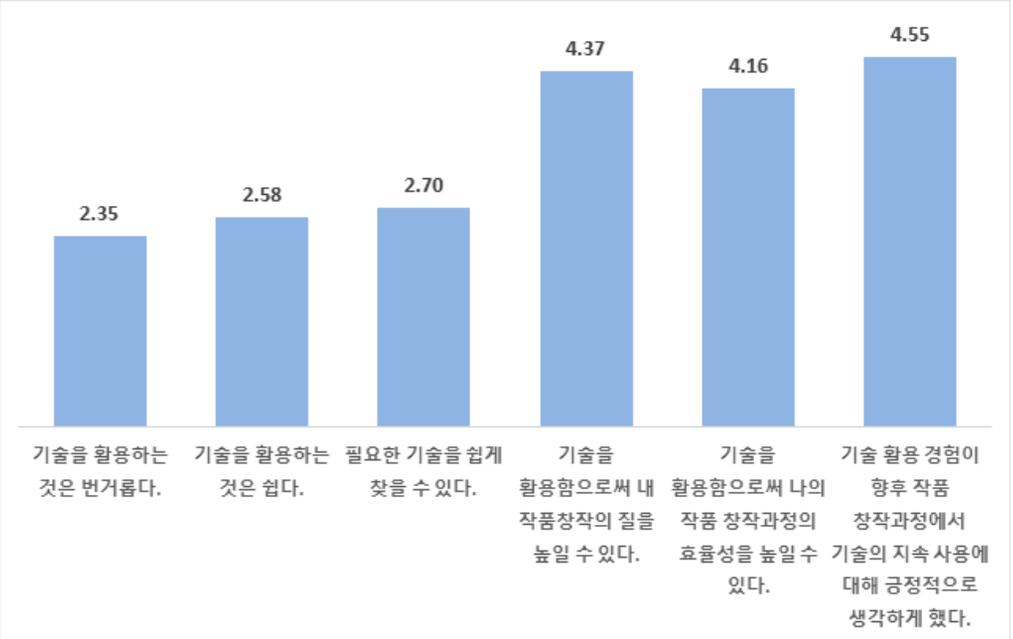
■ 두 만족도 조사의 응답자들은 대체로 기술의 의의와 가치는 높이 인식하는 데 반해, 기술 활용 및 기술에 대한 접근 용이성에 있어서는 어렵게 인식하는 것으로 나타남

○ 특히 두 지원사업을 통해 획득한 기술 활용 경험이 향후 기술의 지속 사용에 있어 긍정적인 인식을 높여준 것으로 확인됨

○ 하지만 이러한 기술의 지속 사용에 대한 긍정적 인식 수준에 반해, 기술을 활용하는 것이 쉽다고 인식하지 못하며(2.58), 필요한 기술을 쉽게 찾을 수 있다고 생각하기에는 한계가 있는 것으로 나타남(2.70)

○ 기술을 사용해야 하는 환경, 기술을 사용해 보고 싶은 동기 등에 비해 예술가 및 예술단체에서 직접 기술에 접근하기에는 심리적, 물리적 진입장벽이 분명 존재하는 것으로 보임

[그림 78] 예술과기술융합지원 사업 및 예술-기술 매칭 지원사업의 예술창작 관련 기술 인식



■ 두 지원사업에서 제시된 불만족 사항 또는 애로사항의 핵심은 기술 리터러시의 한계로 요약됨

○ 무엇보다도 예술영역과 기술영역 간 관계 설정 단계에서 기술에 대한 정보비대칭 수준이 매우 큰 것으로 보임

- 이로 인해 작품 창작 과정에서 기술영역과 소통, 협력이 원활하지 않고, 나아가 기술영역의 예술에 대한 이해력이 부족하다는 점이 지적됨
- 이러한 결과는 기술영역을 설문대상자로 두고 유사한 질문을 했을 경우, 동일한 답변이 나올 가능성이 크다고 보임

○ 예술영역과 기술영역이라는 행위자로 크게 분류하였을 때, 상호간 리터러시 증대는 예술기술융합 관련 지원사업을 비롯하여 대내외 환경 변화에서 기술의 중요성을 고려할 때, 반드시 해소해 나갈 필요가 있음

○ 또한 정책적으로 기관에서는 매개자로서의 역량을 높여서 두 영역 간 상호 리터러시 증대 및 소통, 협력을 원활하게 하기 위한 정책적 개입이 요구된다고 할 수 있음

라. 아트앤테크의 정체성에 대한 논의

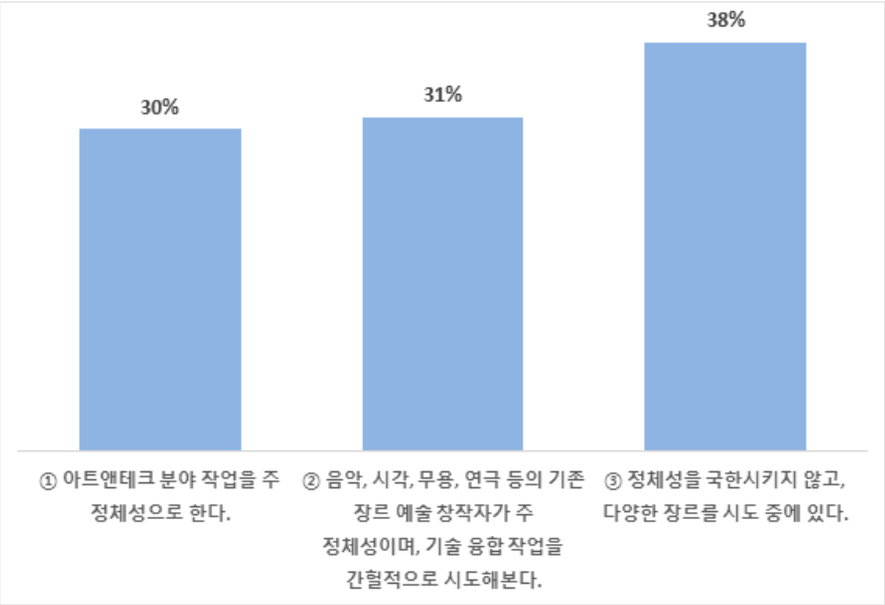
■ 두 만족도 조사를 종합한 결과에 따르면, 현재 아트앤테크(예술기술융합)에 대한 전반적인 정체성 인식은 과도기에 있다고 평가할 수 있음

○ 우선, 현재 아트앤테크 작업과 관련한 현재적 정체성에 대해서 다양한 장르를 시도 중인 경우가 다소 높긴 하지만, 대체로 아트앤테크, 기존 장르, 다양한 장르로의 시도 등이 비슷한 비중으로 나타남

- 두 만족도 조사 전체 응답자의 38%가 “정체성을 국한시키지 않고, 다양한 장르를 시도 중에 있다”고 응답함

- 아트앤테크 분야 작업을 주 정체성으로 하는 경우가 30%, 기존 장르를 주 정체성으로 응답한 경우는 31%임

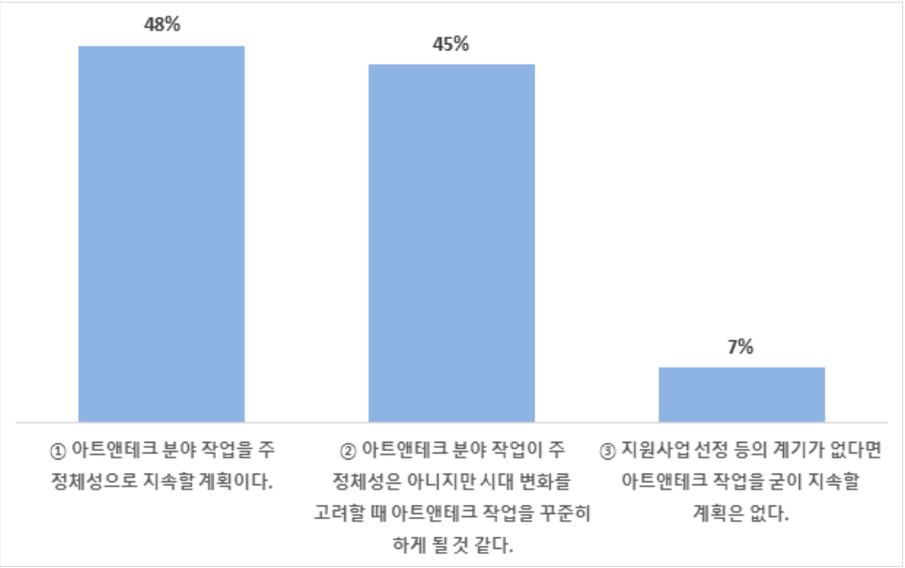
[그림 79] 아트앤테크 작업과 관련한 현재적 정체성에 대한 인식 (만족도 조사 결과 통합)



○ 다음으로 아트앤테크 분야 작업에 대해서는 향후 아트앤테크 분야 작업을 주 정체성으로 지속할 계획이라고 응답한 경우가 48%로 나타났으며, 주 정체성은 아니더라도 꾸준히 시대변화를 반영하여 작업할 계획이라는 응답이 45%로 나타남

- 상기 문항에 비해 향후 아트앤테크 분야 작업을 주 정체성으로 하겠다는 비중이 산술적으로 18% 증가한 것으로 나타났으며, 이러한 응답자 비중 변화를 고려할 때 아트앤테크 작업에 관한 기관의 정책적 개입 확장을 생각할 필요가 있음

[그림 80] 향후 아트앤테크 분야 작업에 대한 입장 (만족도 조사 결과 통합)



■ 종합하면, 현재 아트앤테크 분야의 주 정체성에 대한 인식은 전체 응답자의 1/3 수준이지만, 시도 중인 비중도 1/3인 만큼 창작 과정에서 아트앤테크 분야의 정체성에 대한 고민은 과도기에 있다고 평가할 수 있음

○ 다만, 향후 아트앤테크 분야 작업에 대한 설문에서 아트앤테크 분야를 주 정체성으로 두고자 하는 비율이 상당히 올라간 부분은 주목할 만함

- 두 만족도 조사가 비교적 아트앤테크 분야 작업의 경험이 많지 않은 응답자가 적극적으로 응답한 점, 나아가 응답자들이 만족스럽게 느낀 부분의 주요 내용이 새로운 예술 가치 추구 및 새로운 시도를 통한 경험이라는 점에 비추어 볼 때, 초기 지원사업을 통한 좋은 경험이 새로운 예술 경험과 함께 향후 아트앤테크 작품 창작 과정의 효용을 높여준 것으로 추론할 수 있음

제2절 모니터링 결과 FGI

1. 2023 아트앤테크 모니터링 및 FGI 개요

가. 모니터링 개요

■ **(목적)** <예술과기술융합지원 사업> 성과 환류 및 중장기 발전방안 수립을 위해 선정작 개별 모니터링 진행

■ **(대상)** 유형② 기술융합 창제작 지원, 유형③ 우수작품 후속 지원 선정작 총 35건 중 33개 작품 모니터링 진행

■ **(모니터링단 구성)** 예술, 기술, 유통 세 분야의 현장 전문가로 구성하였으며, 선정작 1개당 2~3인의 전문가가 모니터링을 진행함. 또한, 모니터링 과정에 본 연구진이 함께 참여함으로써 모니터링 상황 공유

■ **(모니터링 기준)** 평가를 위한 모니터링이 아니며, 사업 현황 파악 및 발전방안에 대한 의견 제시를 목적으로 함

■ **(보고서)** 모니터링 결과는 별도 미공개 보고서로 제출

■ **(환류)** 선정작 개별 모니터링 종료 후, 사업의 효과 및 성과관리, 사업 및 모니터링 개선 사항 등에 대한 전문가 의견 수렴을 위해 FGI를 진행함

가. FGI 개요

■ 진행 일자 : 2024년 1월 26일 금요일, 오후 9시

■ 진행 방식 : 온라인 그룹 미팅 (Focus Group Interview / ZOOM 활용)

■ 참여 전문가 : 2023년 예술과기술융합지원 사업 유형2,3 의 모니터링 평가단들 중 가장 많이 모니터링을 진행한 4인으로 구성

(예술) 허대찬 (모니터링 11건 진행 완료)

(기술) 민찬욱 (모니터링 4건 진행 완료) / 장윤영 (모니터링 4건 진행 완료)

(유통) 유해랑 (모니터링 5건 진행 완료)

나. FGI 질문/논의 내용

[표 56] 모니터링 FGI 질문지

① 모니터링 방식과 효과성	• 현재의 모니터링 방식이 예술과기술융합지원 사업의 진행 상황을 효과적으로 파악하는 데 어떤 역할을 하고 있다고 보시나요? • 모니터링 프로세스를 통해 얻은 정보가 사업의 전략 수정이나 개선에 실질적으로 기여하고 있다고 생각하시나요?
② 성과 관리 및 평가	• 사업의 성과를 평가하고 관리하는 현재의 체계에 대해 어떻게 생각하시나요? • 성과 관리 과정에서 중점을 둬야 할 핵심 지표나 요소가 있다면 무엇이라고 생각하시나요?
③ 사업 진행 및 관리의 적절성	• 사업 진행과 관련하여 특히 잘 되고 있는 점과 개선이 필요한 점은 무엇이라고 생각하시나요? • 모니터링 과정에서 발견된 주요 문제점들이 사업의 전략이나 운영에 어떻게 반영되어야 한다고 보시나요?
④ 참여자 및 이해관계자의 참여 촉진	• 모니터링 과정에서 예술가들, 기술 전문가들, 그리고 다른 이해관계자들의 참여를 더 활성화시키기 위해 어떤 접근 방식이 필요하다고 보시나요? • 이해관계자들의 의견이 사업의 방향성과 결정 과정에 어떻게 반영되어야 한다고 생각하시나요?
⑤ 사업의 지속 가능성 및 확장 가능성	• 현재의 사업 모델이 장기적인 관점에서 지속 가능하다고 생각하시나요? • 이 사업의 성공 요소를 다른 예술 및 기술 관련 사업으로 확장 가능하다고 보시는지 그렇다면 어떤 방식으로 가능할까요?

■ FGI 질문을 토대로 아래와 같은 내용을 FGI에 참석한 3인의 연구진과 함께 논의하는 형태로 진행함

○ 모니터링 방식의 효과성

- 현재 예술지원사업의 모니터링 방식의 역할
  - 모니터링 방식이 사업 진행 상황 파악에 어떻게 기여하고 있는지에 대한 분석
  - 향후 예술지원사업에서 적합한 평가 방법에 대해 논의
- 모니터링 정보의 전략적 활용
  - 모니터링 결과가 사업 전략 수정 및 개선에 어떻게 도움을 주고 있는지에 대한 평가

○ 성과 관리 및 평가

- 현재 성과 관리 체계 평가
  - 사업의 성과를 평가하고 관리하는 현재 방법에 대한 분석
- 핵심 성과 지표 및 요소
  - 성과 관리 과정에서 중점을 두어야 할 핵심 지표 및 요소에 대한 논의

○ 사업 진행 및 관리의 적절성
  - 사업 진행의 강점 및 약점
    • 사업 진행 중 잘 되고 있는 점과 개선이 필요한 점에 대한 심층 분석
  - 모니터링 결과의 전략적 반영
    • 모니터링 과정에서 발견된 문제점들이 사업 전략 및 운영에 어떻게 반영될 수 있는지에 대한 제안
○ 참여자 및 이해관계자의 참여 촉진
  - 참여 촉진을 위한 접근 방식
    • 다양한 이해관계자들의 참여를 더 활성화하기 위한 전략적 접근
  - 이해관계자 의견의 반영
    • 이해관계자들의 의견이 사업 방향성과 결정 과정에 어떻게 통합될 수 있는지에 대한 논의
○ 사업의 지속성 및 확장 가능성
  - 현재 사업 모델의 지속성에 관한 논의
  - 사업의 성과 제고 및 확장을 위해 필요한 기반 조건들에 관한 논의

2. FGI 주요 내용

■ 예술과 기술의 융합에 대한 논의

○ 예술가와 기술자, 예술가와 기획자 간의 경계가 모호해지고 있으며, 이러한 융합이 새로운 창작의 가능성을 열고 있음

○ 기술의 발전이 예술의 실험적인 접근을 가능하게 하지만, 동시에 원리 수준의 핵심 기술에 대한 접근 장벽은 과거보다 높아짐

■ 지원 사업의 현황 및 필요성

○ 아트앤테크 관련 지원사업이 예술가들에게 중요한 실험과 도전의 기회를 제공함

○ 특히, 한국문화예술위원회와 같은 기관의 지원이 예술가들이 기술을 접하고 활용하는 데 중요한 역할을 함

○ 지원사업의 축소 및 변화에 대한 우려와 함께, 실험성과 창의성을 지원하는 구조의 필요성 강조함

■ 결과 예측에 대한 어려움과 그 해결 방안

○ 예술과 기술 융합 프로젝트는 본질적으로 실험적이고 혁신적인 성격을 가지고 있어, 결과물을 예측하기가 매우 어려움. 이러한 불확실성은 프로젝트 계획 수립 및 실행 단계에서 큰 도전이 됨

○ 프로젝트 초기 단계에서 예술가, 기술자, 그리고 관련 분야의 전문가들 간의 긴밀한 협업과 의사소통을 촉진하는 프로그램을 도입해야 함. 또한, 프로젝트의 실험적 성격을 고려하여 유연한 계획과 변화에 대응할 수 있는 관리 전략을 개발할 필요가 있음

■ 성과 관리의 다양성과 포괄성 증진 방안

○ 현재 예술과 기술 융합 프로젝트의 성과 평가는 전통적인 성과지표에 의존하는 경향이 있어, 혁신적이거나 창의적인 결과물이 적절한 평가를 받지 못하는 경우가 발생함

○ 성과 평가 지표에 창의성, 혁신성, 사회적 영향력 등 다양한 측면을 포함시키는 것이 필요함. 이를 위해 예술가, 기술자, 그리고 이해관계자들의 의견을 반영한 새로운 성과 평가 모델을 개발하여 프로젝트의 다양한 가치를 포괄적으로 반영할 수 있도록 해야 함

○ 특히 선발 단계에서 단순히 기술을 사용한 융합이라는 것 외에, 해당 프로젝트의 기술 융합이 예술가 개인에게, 해당 예술 공동체에, 그리고 사회적 차원에서 어떤 의미를 가지는지에 대한 성찰이 분명한 프로젝트를 선정할 수 있어야 함

■ 지원사업의 사업 관리 전략 개선 필요성

○ 모니터링을 통해 예술과 기술 융합 지원사업의 실제 현장 내용을 살펴보면 전시, 공연의 형태 외에 출판, 참여형 퍼포먼스 등 다른 성격의 형태로 보여지기도 함

○ 각각의 형태는 그에 따르는 최소한의 실행 요건 등이 어느 정도 가이드라인처럼 제시가 될 수 있는데, 현재는 작가가 생각한 상이 어느 정도 실현된 것인지, 최종 결과물을 전시, 공연, 혹은 다른 어떤 형태의 발표를 기준으로 평가해야 하는지를 판단하기 어려운 점에 있음

○ 완전히 신진 작가가 아니라면 참여 작가 스스로 자신의 최종 결과물 형태, 또는 최소 실행 목표와 같은 것을 제시하고 그에 따라 평가 및 모니터링이 진행되도록 하는 것이 타당하다고 판단됨

■ 예술가와 기술자 간의 협업 촉진 및 융합의 장벽 해소 방안

○ 예술가와 기술자 간의 효율적인 협업이 이루어지지 않아 프로젝트 실행의 효율성이 저하되는 문제가 발생함. 서로 다른 배경을 가진 참여자들 간의 소통과 협업의 장벽이 주요 원인임

○ 특히 매개자 또는 해석(비평)이 가능한 인력이 크게 부족한 상황이며 이를 해소하기 위한 인력 육성이 각별이 요구됨

○ 예술가와 기술자 간의 협업 플랫폼을 마련하여, 상호 교류와 협업을 촉진함으로써, 예술과 기술이 서로 영감을 주고 받을 수 있는 생태계를 조성하는 것이 중요함

○ 기술 기업과의 파트너십을 통해 최신 기술의 예술적 활용 사례에 대해 발굴하고, 예술가들에게 최신 기술에 대한 접근성을 제공함으로써, 기술과 예술의 경계를 확장할 수 있음

제5장

융합예술의 현재성 분석

제1절 분석 방법

1. 융합예술 현재성의 의미

■ 한국문화예술위원회의 본 연구 제안요청서에서 제시한 '융합예술'이란 개별화된 장르 예술에 포함되지 않는 다양한 융합 현상을 통칭하는 것으로, 예술위가 공식적으로 개념화한 용어가 아니라 본 연구의 연구 범주를 정의하기 위해 사용된 것임

■ 다양한 융합 현상이란, 1970년대 초 만들어진 장르 중심 예술지원 체계를 통해 구성된 개별 장르 생태계에 포함되기 어려운 현재 예술 생태계의 역동적인 변화 양상을 일컬으며, 본 연구의 주요 과업은 이러한 변화를 반영한 융합예술 관련 지원 제도 및 사업 갱신 방안을 모색하는 것임

■ 즉, 본 연구에서 다루고 있는 융합예술은 이론적 개념이 아니라 정책적 개념이며, 본 연구의 과업에는 '융합예술'이란 용어의 정책적 타당성과 융합예술 정책의 사업 범주 타당성 검증도 포함되어 있음

■ 위와 같은 맥락에서 융합예술의 '현재성' 분석은 예술위의 융합예술 관련 현행 예술 지원 제도를 중심에 두고 진행되었으며, 지원제도를 둘러싼 동시대 사회 현상과 다양한 사업 관여 주체들의 의견을 수집하고 횡단 비교함으로써 정책적인 시사점을 발굴하고자 하였음

■ 융합예술의 현재성 분석 결과는 융합예술의 정책적 개념 정의, 주요 아젠다 도출, 융합예술 관련 5개 사업의 발전적 재구조화 등을 위한 연구진 논의의 토대로 활용함

2. 분석 방법

가. 분석 방법

■ 연구가 광범위한 영역에 걸쳐 파트별로 진행되었기 때문에 파편화되어 있는 이슈 및 시사점을 통합하여 정책적 의미를 도출하는 과정이 필요하였음. 이를 위해 다음과 같은 단계로 분석을 실시함

1단계	→	2단계	→	3단계	→	4단계
조사결과 종합 및 비교 분석		주요 논의점 도출		연구진 집중 워크숍		주요 아젠다 도출

○ 1단계 : 조사결과 종합 비교 분석

- 각 파트별 조사 결과를 종합 비교 분석함으로써 융합예술과 관련된 정책과 사업을 중심으로 동시대 현상이 전개되는 양상을 살펴봄

○ 2단계 : 주요 논의점 도출

- 연구 종합 비교 분석 결과를 토대로 융합예술의 현재성 진단 및 지원방향 도출을 위한 연구진 주

요 논의점 도출

○ 3단계 : 연구진 집중 워크숍

- 현장 예술가, 예술 분야 교수, 기획자, 정책 연구자 등 다양한 분야의 전문가로 구성된 연구진의 특성을 살려 집중 논의를 위한 워크숍 진행
- 2일 간 연구진 전원이 2단계에서 도출한 논의점을 중심으로 오프라인 집중 워크숍 진행

○ 4단계 : 주요 아젠다 도출

- 연구진 집중 워크숍에서 진단 및 제안된 내용을 융합예술 정책 및 지원사업 방향성 설계를 위한 주요 아젠다로 정리함

나. 정책 제안을 위한 주요 논의점

■ 연구진 워크숍에서는 각 파트별 연구자가 특히 주목한 융합예술 현상 및 시사점을 공유해 연구진 공통의 이해를 도모하고, 정책 제안을 위한 논의를 집중적으로 진행함

[표 57] 워크숍 진행 과정

시간		내용
1일차	오전 11시 - 오후 3시	[1부 : 연구 시사점 발제] 각 연구 파트별 주요 연구 시사점 발제
	오후 4시 - 오후 7시	[2부 : 의견 공유] 주요 논의점에 관한 연구자별 의견 발표 및 공유
2일차	오후 2시 - 오후 8시	[3부 : 집중 논의] 융합예술 정책 방향성 및 지원사업 제안 사항 논의

■ 정책 제안과 관련한 논의는 아래와 같은 주제로 진행됨

① 먼저, 거시적인 환경 변화 흐름 중에서 융합예술 정책이 특히 주도적으로 대응해야 하는 전환 이슈가 무엇인지 파악하고

② 전환 이슈를 다루기 위한 융합예술의 방향과 미션은 무엇이 되어야 하는지 논의한 후

③ 아르코 기존 사업의 맥락을 고려하면서 전환을 위한 구체적인 전략과제를 도출하고 우선순위를 판단해봄

■ 논의의 깊이를 더하기 위해 구조화된 질문을 사전 준비하였으며, 공유툴인 패들렛을 활용해 논의 내용을 실시간으로 기록하면서 워크숍을 진행함

[표 58] 정책 제안을 위한 주요 논의점

주요 이슈	논의점
전환	1. 융합예술 정책을 둘러싼 주요한 전환적 상황은 무엇인가
	- 예술현장에서 보기에 핵심적인 전환 이슈는 무엇인가? - 창작지원을 핵심 기능으로 하는 예술위에서 보기에 핵심적인 전환 이슈는 무엇인가?

미션	2. 전환적 상황을 고려했을 때 융합예술의 방향 및 미션은 무엇이 되어야 하는가
	- 융합예술 개념의 조작적 정의는 무엇인가? - 융합예술 과정 속에서 예술과 사회를 어떻게 연결해야 하는가? - 예술현장은 정책에 어떻게 개입하게 되는가? - 예술가, 국민은 어떤 혜택을 보게 되는가? - 이러한 미션들로 인해 어떤 정책적 효과가 발생하게 될까?
우선순위	3. 아르코 기존 사업의 맥락과 융합예술의 미래 미션을 고려했을 때 향후 정책/사업의 구체적 우선순위는 어떻게 되는가
	- 핵심적으로 지속해야 될 사업이 무엇이라고 생각하는가? - 그 외 예술현장에서 필요하다고 생각하는 사업은 무엇인가? - 이러한 사업들을 위해 예술위는 어떤 추진체계를 갖추어야 하는가? - 각 사업에서 구체적으로 성취해야 할 성과 기준은 무엇일까?
※ 워크숍 논의 과정 중 추가된 질문 : 융합예술에서 쓰이는 기술의 분류 기준은 무엇이어야 하는가	

[그림 81] 워크숍 논의 내용 현장 기록



제2절 융합예술의 현재성 분석

1. 조사결과 종합 비교 분석

가. 분석 범위

■ 조사결과 종합 분석은 ①정책 및 지원사업, ②창작관계망 영역을 구분하여 진행함
■ 정책 및 지원사업 현재성 분석은 본 연구 2장~4장에 걸쳐 파트별로 진행된 분석 내용을 종합하고 비교함으로써 융합예술과 관련된 동시대의 보편적 추세와 차이점을 확인함
■ 창작관계망 분석은 예술과기술융합 분야에 국한해 실시함
○ 본 연구의 과업 대상인 5개 사업 중 4개 사업이 기술 기반 융합사업으로 이중 가장 성숙하고 대표성 있는 예술과기술융합지원 사업을 중심에 두고 창작관계망을 분석함
○ 온라인미디어, 메타버스는 신생 정책 영역으로 독립된 생태계 분석은 아직 이르다는 판단이 있었음
○ 다원예술은 20년 이상의 정책적 경험이 축적된 영역으로 예술과기술융합 분야와는 성장의 궤를 달리하는 바, 심층적 이해를 위해 별도의 독립 연구를 해야할 것으로 보임

나. 융합예술 관련 정책 및 지원사업 분석

■ 정책 및 지원사업 분석을 통해서는 예술위 융합예술 관련 지원사업이 거시적 환경 변화에 어떻게 대응하고 있으며, 세계적인 융합예술 정책 추세와는 얼마나 동기화되어 있고, 국내 지원사업들과 어떤 점이 유사하거나 다른지 알아봄
■ 이를 위해, 예술위 융합예술 관련 지원사업과 거시환경 분석, 국내 융합예술 관련 지원사업 사례, 해외 융합예술 관련 지원사업 사례, 해외 예술위 디지털 문화정책 간 공통점과 차이점을 분석함
○ 예술위 융합예술 관련 정책의 목표는 거시적 환경 변화의 수용을 목표로 삼고 있으나, 실제 정책/사업은 창제작에 집중되어 있는 것으로 나타나며, 지능정보기술의 영향에 대응하기 위한 전략 사업을 체계적으로 펼치는 단계까지 이르지는 못한 것으로 보임
○ 온라인미디어 예술활동 지원 정도가 해외 예술위의 디지털 문화정책과 유사하게 전략적인 전환 사업으로 보이나 코로나-19 팬데믹이 종식되고 국고 지원이 멈춤
○ 국내의 타기관 융합예술 관련 정책/사업과 예술위 융합예술 관련 정책/사업은 전반적으로 유사한 편이며, 예술위 정책/사업이 창제작 지원과 다원적 가치에 중심이 좀 더 실려 있다는 차이가 있음
○ 한국 예술위의 정책/사업을 해외 예술위의 정책/사업과 비교하면 사업 배경과 정책 목표는 유사한 편이나 사업 수행 측면에서 해외 예술위가 정책 통합성이 높고 운영체계가 고도화되어 있음

[표 59] 국내외 융합예술 관련 정책 및 지원사업 비교 분석

	예술위 융합예술 지원사업과의	
	공통점	차이점
거시 환경 분석	- 급속히 발달하는 기술에 대응하는 미래사업 요구 - 경제위기 속 예술재정의 어려움에 주목 - 창작과 향유, 예술과 기술 간 관계에서 다양한 유형의 창작과정에 대한 논의 확산(융합 현상 확산)	- 거시환경 분석에서는 4차산업혁명으로 일컬어지는 지능정보기술로 인한 초지능, 초연결 현상에 집중 (관계의 유동화, 파편화, 네트워크화가 발생하며, 이러한 변화로 구독경제 등 경제 패러다임 전환. 관객 참여, 디지털 전환 가속화, 기술 양극화 등의 변화에 주목) - 예술위 사업의 지향은 거시환경 분석과 유사하나, 실제로는 창제작과 관련된 무대기술, 실감미디어, 지능정보기술 등 기술과 관련한 전반 사항을 포괄적으로 지원하며 네트워크, 협업, 관객과의 관계 형성보다는 개별 단체의 창제작 실험에 무게가 있음
국내 융합 예술 관련 지원 사업 사례	- 국내 유사 지원사업 사례는 예술위 사업과 유사하게 무대기술, 실감미디어, 지능정보기술 등을 모두 포괄하는 창제작 지원 및 성과 발표 사업이 대부분임	- 예술위와 서울문화재단은 다원예술과 예술과 기술 융합 사업의 연계성을 고민하는 점이 특징적임 - 기존 융합예술 창작지원을 지속적으로 운영해온 기관의 경우, 교육 - 창제작으로 이어지는 구조를 완성하고자 함 - 상대적으로 융합예술 지원사업 시행이 초기에 있는 경우(특히 지방권역재단)는 창제작에 집중하는 모습을 보임 - 지역의 경우, 관광 상품 연계 콘텐츠를 개발하는 등 지역 이슈와 연결하려는 시도가 있음
해외 융합 예술 관련 지원 사업 사례	- 창제작 지원, 페스티벌을 통한 작품의 홍보 및 향유 확산, 실험성 추구 등의 목표는 공통적이지만 지원사업의 운영방식과 전문성 측면에서 차이가 있음	- 국내와 같은 창제작 지원은 개별 장르 창작 지원에 포함되어 있으며, 디지털 문화 정책은 별도 펀드 운영 - 창제작을 지원하지 않는 페스티벌과 어워드 등 페스티벌 본연의 목적(이니셔티브 확보, 담론 형성, 네트워킹 등)에 초점을 두고 전문화한 사례들이 있음 - 주제 중심의 전략적 지원사업이 있음
해외 예술위 디지털 문화 정책	- 4차 산업혁명에 대응하기 위한 새로운 예술시장 개척, 기술 접근성 제고, 새로운 관객 발굴과 향유 확산 등 목표는 공통적이지만 한국 정책은 해외 정책에 비해 통합성이 떨어지고 기관별로 지엽적인 문제를 다루는 경향이 있음 - 코로나-19 팬데믹 기간 동안 예술가/예술단체의 위기극복을 위한 지원의 목적	- 해외는 예술 재정위기 문제를 보다 광범위한 협력 관계와 거버넌스로 돌파하려는 노력, 한국은 재정 긴축이 곧바로 사업 축소/폐지로 이어지며 거버넌스 역시 위축 - 디지털 펀드를 전략적으로 별도 운영. 예술단체들의 디지털 역량 구축과 비즈니스 모델 혁신, 사회문제 해결과 예술의 연계 등 기술 및 사회변화에 따른 혁신을 추구함 (예술-기술-사회 융합) - 한국의 정책은 예술, 기술, 사회를 분절된 영역으로 다루는 경향이 있음 (예술위의 경우, 예술은 개별 장르 창제작 지원, 기술은 예술과기술융합지원, 사회는 문화다양성 사업에서 주요하게 다룸) - 해외 예술위의 경우, 예술단체의 경제적 역량 향상을 위해 인큐베이팅을 포함한 다양한 인력 양성 사업에 비중을 두고 있으며, 저작권, 결제모델, 투자 파트너십 등 시장 기반 형성 문제까지 광범위하게 포괄함

다. 예술과기술융합 창작관계망 분석

■ 예술과기술융합 분야 창작관계망 파악을 위해 국내 예술가를 대상으로 한 인터뷰, 3년 간 지원사업 성과, 만족도 분석, 모니터링 FGI 참여 전문가 의견을 토대로 융합예술 창작 환경 실태 및 예술가 창작 경험, 예술 작업 경향성 등을 분석함. 여기에 더해 「예술의 현재성 연구」[83], 「기술변화에 따른 예술지원정책 개선방안 연구」[84] 내용을 참고하고, 연구진 구성원 중 예술가 및 기획자 4인의 의견을 추가 취합해 내용을 보완함

■ 창작관계망의 구성 요소를 주체, 공간, 장르, 기술로 나누고 각 요소별 특징 및 환경에 관해 살펴봄

○ **주체 측면**

- 예술과기술융합 분야의 인적구성은 선행연구[85]에 따르면 미디어아트 작가 그룹, 다원 및 융합예술에 관심있는 창작자가 기술 협력한 경험이 있는 그룹, 아트앤테크 전공자 그룹, 지원사업이 생기면서 참여하게 된 그룹 등 다양한 경력과 수준으로 이루어져 있음. 본 연구 설문에 응답한 예술가들 역시 장르, 예술 활동기간, 아트앤테크 활동기간이 산만하게 분포되어 있음. 즉, 기존 장르 예술과 같이 안정적인 인적 생태계를 갖추고 있지는 못함
  - 특히, 설문에 응답한 예술가의 특성 중 주목할 점은 지원사업 참여 전 예술과기술융합 활동 경험이 없다는 답변이 예술과기술융합지원 사업에서는 46%, 예술 기술 매칭 사업에서는 36.1%에 이른다는 것임
- 예술과기술융합은 비교적 신생 영역이기 때문에 아직 인적 구성이 모호하다고 볼 수도 있지만, 분야 특성상 유동적인 정체성을 추구하는 경향도 있는 것으로 보임
  - 만족도 조사에서 예술과기술융합지원 사업 참여자 중 22%, 예술-기술 매칭 지원사업 참여자 중 44%는 기존 장르 예술을 주 정체성으로 삼고 있음. 또한 예술과기술융합지원 사업 참여자 중 46%, 예술-기술 매칭 지원사업 참여자 중 28%가 정체성을 국한하지 않고자 함. 이는 유동성과 실험성이 강한 융합예술의 특성으로 인한 결과로 보임
- 예술과기술융합 작업을 하는 예술가들은 안정적인 소속감을 가진 관계를 맺기 힘든 상황을 네트워크 기반 협업으로 보완하고 있는 것으로 보임. 즉 협업 관계도 일종의 융합적 성격을 가지게 됨
  - 3년 간 지원사업 성과분석에서 협업 방식이 다자간 협업으로 전환되는 현상이 포착됨
  - 관계가 네트워크화되는 현상은 예술과기술융합 분야뿐 아니라 기존 장르 예술에서도 발생하고 있음. 「예술의 현재성 연구(예술위 이슈리포트, 2021)」에서 예술인들은 향후 유연한 협업이 증가할 것으로 전망함[86]
- 예술과기술융합을 이끌거나 매개할 수 있는 비평가 및 전문가가 부재하다는 의견은 예술가, 전문가, 연구진에서 공통적으로 나타남
  - 정규 예술 교육기관에서 개별화된 예술 장르 기반의 교육 시스템을 개혁하려는 움직임이 있으나, 아직까지는 장르 기반 교육의 헤게모니가 강함

---

83) 성연주·정윤희·최도인(2021), 「예술의 현재성 연구」, 2021 한국문화예술위원회 정책혁신소위원회 이슈리포트

84) 설동준 외(2021)

85) 설동준 외(2021), 92p

86) 성연주·정윤희·최도인(2021), 17p

• 융합예술 작업/작품을 해석하고 매개해 줄 수 있는 비평가 및 전문가의 부재로 작품을 평가하거나 의미화하는데 한계가 있으며, 이러한 실태가 관객 개발이나 작품 유통 확산에도 영향을 줌
• 예술 분야 내 전문가도 부족하지만, 예술 분야와 타 분야(과학, 의료 등)를 동시에 경험하고 융합 과정을 이해하는 전문가는 더욱 희소함

○ **공간 측면**

- 예술가 인터뷰에서 공간과 관련해서는 스스로 언급을 잘 하지 않는 편임. 이에 반해, 인력 및 교육, 리터러시 등에 관한 언급은 자발적으로 이루어지는 편임. 이는 기관의 공간 지원에 대한 기댓값이 낮아서 생기는 현상으로 보임
  • 현재 예술위 사업에서 공간 지원은 성과 발표를 위한 임차비 정도이며, 창제작 지원사업에 참여하는 예술가들에게 가장 필요한 개인 작업실 대여/운영비 지원은 자산화 문제로 불가하기 때문에 큰 기대가 없다고 함
- 기술과 관련된 공간 정책은 주로 공용으로 사용할 수 있는 메이커스랩 위주로 시행되어 왔는데, 이용 활성화가 어려운 지점이 있음
  • 전문적인 제작을 하는 예술가에게는 작업을 위한 최적화된 공간이 필요한데, 개별 예술가/예술단체가 원하는 세부적인 요소에 맞춰 지원하기 어려운 현실적 문제가 존재함. 예를 들어, 키네틱 등 물리적인 기술 작업을 위해서는 창고와 같은 큰 공간이 필요하기 때문에 도심지 내 공유오피스와 같은 형태는 적합하지 않으며, 작업의 성격에 따라 필요장비 역시 제각각임. 때문에 일괄적인 환경을 세팅하여 공간을 운영할 경우 활용도가 애매해짐
- 선행 연구 및 연구 과정 중 많이 언급된 융합예술 공간은 아트센터 나비, 플랫폼L, 대안공간 루프, 신촌극장, ACC 등이었음. 그러나 현장 예술가들은 이 공간들을 예술과기술융합 전시/공연을 개최하는 곳이라고 여기며, 융합예술 전문공간 또는 거점이라고 인식하지는 않음. 사실상 국내에 예술과기술융합 전문공간은 부재한다고 할 수 있음
  • 아트센터 나비는 과거에 포럼, 해외교류 등을 진행하며 거점 역할을 했으나 현재는 그 위상이 약해진 상태이며, 플랫폼L과 ACC가 다른 공간들보다는 거점에 가깝다는 의견임
  • 공간 자체보다는 융합예술에 대한 이해가 있는 큐레이터의 존재가 거점 실현에 훨씬 중요한 요소인데 전문적인 큐레이터를 찾기 어렵다고 함
- 교류 목적이라면 고정된 상시 개방 장소보다 단기간 내 집중적으로 많은 관계자 및 관객을 만날 수 있는 페스티벌이나 프로그램, 이벤트 등이 더 유용할 수 있다고 함. 구체적으로는 제로원, 언폴드엑스 등을 언급함
  • 기술 발달로 인해 연결의 방식이 다양하고 유연해진 결과, 과거에 비해 물리적인 거점을 중심으로 교류할 필요성이 적어진 점도 고려해야 할 것임
  • 전문성 있는 융합예술 페스티벌의 효과는 해외 사례 조사 결과 시사점에서도 확인한 바 있음
- 정책 관점에서는 성과의 집적 측면에서 거점이 필요할 수 있음. 페스티벌이나 프로그램은 산발적, 파편적으로 펼쳐지고 휘발성이 강하기 때문에 예술과기술융합 영역을 통시적으로 파악하는 데 적절치 않음. 거점 공간은 예술과기술융합의 역사와 담론, 작품, 인력 등을 집적하는 매개체가 되어 줄 수 있음. 전시장, 공연장도 예술과기술융합 작업에 특화해 디자인할 수 있으며, 고관여 관객들이 예술과기술융합 생태계에 더 깊이, 지속적으로 관계하도록 촉진할 수 있음

○ **장르 측면**

- 예술과기술융합에서 가장 강세 장르는 시각예술로 보이며, 공연 기반 작업도 상당수임
  - 만족도 조사 응답자 중 예술과기술융합지원 사업 참여자의 44%는 전시 작품을 창작하였으며, 예술-기술 매칭 사업 참여자의 31%는 공연, 28%는 전시 작품을 창작함
  - 시각예술 분야에서는 기존 장르씬 안에서 예술과기술융합 작업이 이미 무리없이 수용되는 상태라고 함. 때문에 시각예술 창작지원사업과 예술과기술융합지원 사업 어느 쪽으로도 지원이 가능한데 작품 제작비가 큰 경우 예술과기술융합지원 사업을 택한다는 의견이 있었음
- 다만, 예술과기술융합 창작자가 본인의 정체성을 기존 장르에서 찾는지에 대해서는 의문이 있음
  - 특정 장르에 정체성을 국한시키고 싶지 않다는 만족도 조사 답변의 비중이 높음
  - 예술과기술융합 작품을 선보여도 작가가 주력으로 활동해왔던 장르씬에 따라 장르가 규정된다는 예술가 인터뷰 내용이 있었음. 예를 들어, 저명한 안무가가 작업한 예술과기술융합 작품은 무용 작품으로 이해됨

○ **기술 측면**

- 지원사업 참여 예술가/예술단체 중 상당수가 여전히 기술 리터러시 장벽을 느낌
  - 특히, 예술-기술 매칭 사업에 참여한 예술가들이 기술 전문가와의 작업 커뮤니케이션에서 애로사항이 많음. 예술-기술 매칭 사업 참여자들은 예술과기술융합지원 사업 참여자에 비해 예술기술융합 활동 경험이 적고 기술을 직접 다룰 수 없어 기술업체와의 협업을 필요로 하는데, 기술에 대한 리터러시 부족으로 작업 진행에 난항을 겪는 것으로 나타남
- 만족도 조사에 응답한 예술인들이 가장 많이 사용한 기술은 실감형 미디어임. 예술과기술융합지원사업과 예술-기술 매칭 사업을 비교했을 때, 예술과기술융합 쪽이 더 다양한 기술을 활용하는 것으로 나타남. 예술-기술 매칭 사업은 실감형 미디어의 비중이 더 높고, 로보틱스, 키네틱 등 물리기술을 활용한 경우는 0%였음
- 2022년 리서치[87]에서도 가장 많이 사용한 중점 기술이 실감형 미디어(증강/가상 현실)로 나타남. 2022년과 2023년(본 연구) 결과의 차이점은 인공지능 활용 비중으로, 2022년 조사에서는 실감형 미디어에 이어 2순위였음
  - 2022년과 2023년 결과를 해석할 때 고려할 점은 2023년을 기점으로 거대언어모델이 부상하면서 인공지능 기술이 새로운 국면으로 들어섰다는 것임
  - 또한, 인공지능 기술 적용 사례의 증가/감소 추이는 단순 비교하기 어렵다는 점에 유의해야 함. 인공지능 관련 신기술은 등장 초기에 신기술 자체가 주목받지만 시간이 지나면서 해당 기술이 IT 서비스 전반에 걸쳐 기반기술로 활용되면서 전면에서 후퇴해 숨게 됨. 때문에 인공지능 기술 사용의 구체적 실태를 알기 위해서는 추가적인 전문 연구가 필요함
- 기술 관련 설문 응답에서 특히 주목할 점은 주요 사용 기술 중 2가지 이상 혼용한 경우가 예술과기술융합지원 사업에서는 20%(2위), 예술 기술 매칭 사업에서는 17%(3위)에 이른다는 것임
  - 지원사업 3개년 성과분석에서도 연차가 진행될수록 예술과 기술의 융합을 넘어 기술과 기술이 융합되어 예술과 결합되는 형태로 발전하는 현상이 확인됨. 즉, 주요 기술이라는 개념이 약해지고, 여러 기술이 하나의 프로젝트 안에 융합되는 양상임

87) 한하경(2023.05), 「기술과 예술의 진정한 조우를 위한 '예술과기술융합창작지원 사업' 현황 분석」, A SQUARE, vol4

2. 주요 전환 이슈

가. 예술계의 융합 현상

○ **(예술 전반의 융합 현상)** 융합 현상은 예술 분야에서도 실재하고 있으며 지능정보기술의 발달로 앞으로 가속화될 가능성이 큼

- 이 변화는 기존 체제나 시스템이 수정/개선/보완되는 차원이 아니라, 기존 체제와 시스템이 정해놓은 여러 기준과 범주를 지속적으로 재연결하면서 구조의 변동성이 상시화되는 전환 이슈임. 즉, 환경 자체가 하이브리드이기 때문에 관계된 모든 요소가 하이브리드여야 융합 예술이 작동함
- 예술 분야에서도 다양한 융합 현상이 담론으로만 존재하는 것이 아니라 실제로 증가하고 있음을 확인함
  - 기술, 매체, 장르 등이 뒤섞일 뿐 아니라, 창작-매개-향유 과정의 융합 등 예술 창작 시스템 측면에서도 융합이 일어남. 더 나아가 창작 과정에 관객이 참여하는 등 예술가, 관객의 역할도 부분적으로 융합하며, 국내에서는 찾기 어렵지만 예술이 예술 외부와 융합하는 해외 사례도 생겨나고 있음. 이로 인해, 예술 작품에 대한 인식 변화가 일어나고 있음. 과거에는 예술인의 작업 결과물을 예술 작품으로 여겼으나, 현재는 전반적인 예술 작업/활동 '과정'까지도 예술 작품으로 간주함으로써 예술 작품의 개념을 확장하려는 경향이 강해짐
  - 예술 작업에 대한 관점 확장과 작업 방식의 변화는 특히 다원예술, 미술, 무용 분야에서 상대적으로 활발하게 일어남[88)]
  - 이렇게 변화되는 환경 속에서 한계를 느끼는 예술가들은 기존 장르 예술 시스템의 규격화된 기준에서 벗어나 비교적 자유롭게 규모있는 실험을 할 수 있는 예술과기술융합지원 사업이나 다원예술지원사업에 매력을 느낌
- 일반적으로 예술과기술융합 분야는 미디어아트를 중심으로 한 협소한 범위로 인식되는 경향이 강하며, 융합 관련 지원사업들은 통합적 미션이 취약한 상태에서 세부 분야별로 나뉘어 운영되고 있는데, 이러한 방식으로는 이미 진행 중인 융합 현상의 현재성을 반영하기 어려울 것으로 보임
  - 융합 활동의 다양한 가능성을 아우르면서 예술적 가치를 창출하기 위해서는 확장성과 안정성을 갖춘 융합예술의 정책 개념이 고안될 필요가 있어 보임

○ **(협업의 문제)** 융합 현상으로 인해 예술인 정체성과 역량이 다변화하면서 창작자의 기획 역량이 중요해지고 있으며[89)], 관계가 분산화, 부족화, 네트워크화되면서 프로젝트에 기반한 유연한 협업이 증가함. 이런 환경에서 협업의 형태는 특수한 목적을 가진 워크그룹의 임시적 형성과 개인 예술 활동을 병행하는 방식으로 나타남

- 본 연구 만족도 조사에 응답한 예술기술융합 관련 사업 참여단체/예술가는 지원사업 운영 중 네트워크 형성 항목에 대한 만족도가 가장 낮았음
- 네트워크는 단순한 사교 이상의 관계 형성 계기를 통해 구축됨. 예술가의 입장에서는 다른 작가들의 작품 동향을 파악하거나 창작 역량을 향상하고 정보를 획득하는 자리가 네트워크 형성 기회로

88) 성연주·정윤희·최도인(2021), 15p, 25p
89) 성연주·정윤희·최도인(2021), 26p

작동함

- 보통 네트워크 형성을 지원하기 위한 전략 사업은 네트워크 자체를 위한 사교 모임으로 기획되는데, 이 경우 효과가 미비함. 만남의 목적이 분명하지 않은데 시간과 에너지를 소비해야 하므로 쉽게 피로감과 회의감을 느끼게 됨
  - 네트워크는 모든 사업의 저변에서 작동한다는 관점으로 접근해야하며, 예술과기술융합 창작관계망에서 살펴보았듯 페스티벌이나 프로그램, 이벤트 등이 관계 형성의 촉매제가 됨
  - 별도의 협업 지원 사업을 꾸릴 때는 각 사업의 목적이 뚜렷하게 필요함. 예를 들어, 사회초년생들에겐 사교 자체가 중요한 목적이 될 수 있음
- 수평적으로 형성되는 네트워크 관계의 규범은 위계화된 정규 소속단체 내의 규범과 달라 경력, 세대, 성별 등에 따른 다양한 갈등이 발생할 수 있음. 이는 현재 한국이 당면한 시급한 사회문제임에도 지원사업에서 협업 관련 윤리 규범은 행정 절차에 따라 요식적으로 다뤄지고 있어 고민이 필요해 보임
- 유연한 협력 작업과 관련해 또 하나 유의해 봐야 할 부분은 권리 인정을 둘러싼 갈등 문제임. 다양한 주체가 복잡하게 얽히는 융합 작업의 특성상 역할 인정이나 저작권과 크레딧 등을 둘러싼 분쟁이 빈번해질 가능성이 높음. 이에 관한 법/제도적 가이드라인, 참고사례 공유, 제도적 지원 등이 준비되어야 할 필요가 있음[90)]

나. 기술에 대한 관점

○ **(기술 발전 속도의 문제)** 기술의 발전 속도는 기존의 예술 장르 뿐 아니라, 융합예술 분야 자체에도 위협을 가함

- 흔히 기술의 발전 속도는 기존 장르 예술 시스템을 위협한다고 여겨지지만, 발전 속도가 너무 빠르기 때문에 예술과기술융합 분야 내에서도 적응 이슈가 생겨나게 됨
  - 기술 접근성이 높아졌다고 하지만 코어 기술에 대한 접근은 오히려 어려워지고 있으며, 기술 전문성의 양극화가 심화될 것이란 예측이 있음
  - 기술을 자유자재로 다룰 수 없는 한계로 인해 심층적인 창작 작업까지 도달하기 힘든 경우가 많고, 이 때문에 융합예술의 수월성과 다양성이 확보되지 못하는 문제가 있음

○ **(기술의 활용 맥락)** 국내 지원사업 참여 예술단체/예술가의 작업이나 해외 융합 관련 정책에서 공통적으로 보이는 기술의 범주는 크게 ① 콘텐츠 제작 도구로서의 기술, ② 서비스/플랫폼 관련 기술로 나뉘는 것으로 보임

- 무대기술과 실감미디어, 디지털미디어(영상)는 콘텐츠 제작을 위한 도구로 활용되는 경우가 많음. 플랫폼은 제작, 관람, 유통, 확산이 동시에 진행되는 성격이 있음. 즉, 플랫폼과 관련된 프로젝트는 콘텐츠를 기획하는 단계부터 작품의 내적 완성도만을 추구하지 않고 참여와 확산 측면을 포함한 기획적이고 융합적인 성격을 가짐
- 이러한 분류는 기술의 활용 방식에 따른 것으로, 동일한 기술이 두 가지 범주에 모두 속할 수도

90) 설동준 외(2021), 85p

있음. 예를 들어, 메타버스는 제작 도구인 동시에 유통과 관람이 동시에 이루어지는 플랫폼임. SNS는 고객과 만나는 서비스 플랫폼인 동시에 예술 작업의 매체가 되기도 함

- 국내 지원사업은 기술의 활용 맥락보다는 기술의 세분화된 종류에 초점을 두고 가이드하는 편임. 이러한 가이드는 융합 활동의 성격상 현장의 혼란을 초래할 수 있음. 첨단 기술이 빠르게 발전하면서 새로운 기술이 계속해 생겨나고 여러 기술을 융합하는 현상도 증가하고 있기 때문에 새로운 기술 이슈를 지원체계로 편입하기까지 지체 현상이 생겨남. 때문에 기술의 종류별 구분이 아닌 활용 맥락을 기준으로 지원체계를 갖추는 것이 선제적으로 다양한 기술을 지원할 수 있는 방안이라 여겨짐

○ **(기술의 현재성, 확장성, 다양성)** 예술과 사회의 접점, 다원적 가치가 예술의 발전과 지속가능성을 위해 필요하며, 이를 위해 기술의 현재성에 주목할 필요가 있음

- 예술가들이 기술을 다루는 방식과 담론들이 예술분야 안에서만 이루어져서 고립되는 것은 위험하며, 사회문화와 맞닿아있어 확장 가능해야 함
- 예술에서 기술이 현실적인 가치를 획득하기 위해서는 기술을 미래 전략 자산으로 보는 관점과 함께 기술의 현재성이 고려되어야 함. 현재 한국의 융합예술 담론에서 기술은 미래를 위해 잠재적으로 존재하는 것으로 동시대 사람들의 삶과 예술 향유를 위해 존재하지 않음
- 해외 예술위 예술정책에서는 기술을 통해 '모두를 위한 예술'을 실현하기 위해 노력하고 있으며, 여기서 '모두'는 양적 가치가 아니라, 장애, 신경다양성, 여성, 아동·청소년, 그 외 예술 소외 계층 등을 포용하는 질적 가치에 가까움

다. 기반 환경 미비

○ **(매개의 문제)** 예술과기술융합 관계자들이 두루 꼽는 가장 중요하고 시급한 과제는 예술과기술융합 분야의 '전문 매개 기능'의 부재임

- 기술과 예술 양쪽 모두의 전문성을 가진 기획자, 비평가, 퍼실리테이터, 연구원, 심의위원 등을 찾기 어려움
  - 특히 기술에 기반한 예술 활동을 해석하고 가치를 부여해주는 전문가 혹은 영향력 있는 매개자는 기존 예술 관객을 융합예술의 세계로 이끌거나, 새로운 관객을 창출할 수 있다는 점에서 중요함
  - 현장 예술가들이 융합 작업을 할 때 꼽는 어려운 점 중 하나는 개별화된 장르 예술 기반의 심사위원에게 융합 활동을 이해시키는 것임
- 융합 관련 예술을 전문적으로 선보이고 관객을 유치하며 거점 역할을 수행하는 공간이 사실상 부재함
  - 그러나 공간 부재보다 융합 관련 예술을 이해하고 예술가들과 협력하며 프로그램을 운영할 수 있는 큐레이터 등 전문인력의 공백이 훨씬 큰 문제임

○ **(관객의 변화)** 지능정보기술은 관객의 예술 경험과 예술에 기대하는 바를 변화시키며, 이는 예술적 가치 및 예술 작업 환경의 변화를 초래함. 즉, 관객은 예술 작업의 기반으로 관객이 달라지는 양상을 파악하는 일은 정책 기관과 예술가 모두에게 매우 중요함

- 대중의 예술에 대한 입장이 배워야 할 것, 도달해야 할 교양적 목표에서 향유자에게 의미를 주는 경험으로 변화하는 추세가 지속되어 왔는데, 지능정보기술은 이러한 변화를 가속화함
- 이로 인해, 예술에 대한 이해 제고 교육에 기반한 관객 개발의 실효적 효과를 점점 더 기대하기 어려워짐. 즉, 관객 개발 과정에서 관객이 스스로 주도권을 갖고 개입하며 예술작품/예술가/다른 관객과의 관계가 형성된다는 느낌을 받는 것이 필요함
- 실제 관객의 참여는 보편화되고 있으며, 앞으로 더 중요해질 것으로 전망됨. 관객 참여로 완성되는 전시 확산, 이머시브 연극의 부상, K-pop 팬덤 마케팅 확산, 구독경제, 경험경제, 관심경제 등의 트렌드가 사회구조 변동으로 영향 받은 문화예술 사례라 볼 수 있음
  - 특히, k-pop의 성공에서 글로벌 팬덤의 지분이 큰데, 팬덤 문화는 STEEP 분석에서 언급된 공동체 기반 예술 작업과 유사한 성격을 가짐. 공동체 기반 예술 작업에서 예술가는 매개자로 작품 창작 과정에서 공동체와 끊임없이 대화하면서 협업하고 사회적 가치를 창출하는 데 기여함[91)]
  - 온라인 커뮤니케이션의 일상화가 이러한 관객의 변화를 추동함. 공연·전시·이벤트 정보 획득과 공유, 티켓 예매 등 예술 상품 구매 과정뿐 아니라, 예술작품 관람과 감상 공유, 아마츄어 예술 창작 공유(팬덤 창작, 밈 현상 등), 소소한 예술작품 후원(소셜 펀딩), 예술가와의 대화 및 예술 교육 참여, 예술 커뮤니티 가입(예. 북클럽문학동네[92)]) 등 예술 향유 과정 전반에 걸쳐 온라인과 오프라인이 연계 및 결합되는 양상이 보편화된 상태임
- 관객 참여는 예술가에게 위협이자 기회일 수 있음. 자칫하면 다수 관객에게 휘둘려 예술 작업의 가치가 흔들릴 수도 있지만, 관객과 바람직한 관계가 형성된다면 빅테크 기업 중심 기술 지형의 한계를 넘어 예술다양성을 확보할 수도 있음. 예를 들어, 팬덤 기반 구독 서비스는 예술단체/예술가의 후원 플랫폼 역할을 하면서 성장 발판을 마련해주기도 함 (예. 이슬아 작가의 '일간이슬아'[93)])
- 온-오프 결합 환경에서 관객과의 생산적인 관계를 만들어 나가기 위해서는 커뮤니티 규범의 문제를 다루어야 함. 이와 관련된 담론이나 연구는 현재 문화예술계에서는 찾아보기 어렵기 때문에 독립적인 연구가 필요함

○ **(유통/마케팅과 관객 커뮤니케이션)**

- 유통/마케팅은 관객과의 커뮤니케이션이 가장 활발한 분야이며, 관객에 대한 데이터를 수집할 수 있는 창구이기도 함. 특히 최근의 마케팅 경향은 소비자와 상호작용할 수 있는 통합적이고 원활한 경험을 창출하는 접근방식을 택하고 있음 (통합 커뮤니케이션)
- 본 연구 만족도 조사에 응답한 예술과기술융합지원 사업 참여 예술단체/예술가들은 작품 홍보·마케팅에 지원금을 전혀 사용하지 않았음. 또한, 조직 내 유통 담당자나 외부 협력자가 없다는 응답이 예술과기술융합지원 사업은 62%, 예술-기술 매칭 지원사업은 47%에 이름
- 이 같은 상황이기 때문에 선호하는 간접지원방식에서 홍보, 마케팅 지원에 대한 요구가 1위로 나타남. 그러나 홍보, 마케팅을 전문가에게 전부 일임하는 것은 예술가의 관객 이해 기회를 제한하는 조치가 될 수 있음. 홍보, 마케팅 실무를 진행하지 않더라도 홍보, 마케팅 업무에서 획득되는 관객 데이터와 통찰을 공유 받고 논의하는 과정이 필요함

---

91) 본 보고서, 제2장 환경분석, 제1절 거시환경 분석 (STEEP), 45p
92) https://munhak.com/bookclub/
93) https://www.sullalee.com/dailee-sulla

라. 예술위 융합 관련 지원정책의 현재성

○ **(예술위 포지셔닝)** 예술위의 융합예술 관련 지원사업은 기초예술 창제작 지원방식으로 운영하고 있으며, 융합 관련 예술 분야의 예술가, 비평가 등 이해관계자도 예술위의 기관 미션을 창제작 지원으로 이해하고 있음. 예술위 융합예술 사업 참여자들 역시 사업의 목적을 예술의 표현 방식 확장(창작 관점)에 초점을 두고 바라봄

- 현재 예술위의 포지셔닝은 양날의 검과 같음. 다른 기관과 차별되는 고유한 정체성을 사회적으로 인정받는 측면은 강점이나, 동시에 확고한 정체성 때문에 기관 내외를 설득해가며 변화를 추구하는 것이 힘들 수 있음
- 그럼에도 예술위와 예술 현장은 사회 변화에 대응해 미션과 사업을 갱신해야 할 필요성을 느끼고 있음
  - 특히, 예술현장에서 연령이 어릴수록 기획자 역할의 비중이 높아지며[94], 시대와 상황 변화에 대응한 별도 트랙의 필요성을 느낀다는 점[95]에 주목할 필요가 있음
  - 또한, 의외로 예술의 사회적 가치를 알리고 표현하는 것을 예술인의 역할 중 하나로 생각하는 현장 예술인의 비율이 높다는 점[96]을 눈여겨 볼 필요가 있음

○ **(다원예술)** 본 연구 과업대상인 5개 사업 중 다원예술지원사업을 나머지 4개의 기술기반 사업과 동일한 융합예술 범주로 통합할 수 있을지에 관한 연구진의 논의가 상당 기간 신중히 진행됨

- 다원예술 지원사업은 예술과기술융합지원 사업과 마찬가지로 다양한 융합 활동을 지원한다는 점에서 개념적으로 통합하는 것이 가능함. 실제로 기술 결합 예술활동을 다원예술 지원사업의 세부 트랙에 포함하기도 함
- 그러나 다원예술 현장과 예술과기술융합 현장의 실천적 양상은 통합되기 어려운 지점이 있음. 다원예술 분야는 일원론적인 장르주의와 위계화된 시스템의 한계를 넘어서기 위한 무브먼트 성격이 강하고 특히 블랙리스트 사건을 겪으며 민-관 신뢰회복을 위한 거버넌스가 강화되는 등 타장르와 구별되는 특수한 경로를 걸어옴. 이러한 과정을 통해 '다원예술'이란 용어는 사업적 범위를 넘어서 일종의 상징적 가치로 받아들여지게 된 측면이 있음
- 다원예술, 융복합예술, 융합예술, 예술과기술융합 등의 용어가 혼란스럽게 뒤섞이는 상황을 해결하고자 다원예술을 '인터미디어' 등 더 선명한 장르 개념으로 교체하자는 제안도 있었으나, 이에 관해 사회적 합의를 이루기는 어려울 것으로 보임

○ **(기술 결합 창제작)** 예술과기술융합지원 사업은 기술 결합 융합을 다루는 동시에 다원적 가치를 포함하면서 성장한 창제작 사업임. 2023년까지 독립된 트랙으로 운영되었지만 장기적인 관점에서는 시대 변화에 대응한 기술 결합 창제작 영역이 모든 장르에 필요함

- 다만, 기술 결합 창제작이 현재 장르 기반 창작지원 체계로 포함될 때, 심사 및 사업운영 과정에서 융합적 특성과 기술적 전문성이 충분히 고려될 수 있을지에 대한 우려가 있음
- 반면, 기술 결합 창제작을 계속 기존 장르 창제작과 구분해 운영할 경우 다문화 정책이나 다원예술처럼 기술 결합 창착 활동을 별도의 장르처럼 인식하게 될 위험성이 있음

---

94) 성연주·정윤희·최도인(2021), 26p
95) 위의 보고서, 23~24p
96) 위의 보고서, 20p

- 캐나다 예술위의 경우, 연극, 문학, 음악 등의 지원 범위에 기술을 활용한 작업이 포함되어 있음. 동시에 뉴테크의 출현으로 생겨난 예술 활동 중 일정 정도 안정성을 갖춘 디지털아트, 인터미디어, 미디어아트 등을 별도 지원 대상으로 삼고 있음. 즉 예술 전 장르에 걸친 기술의 일반적 활용과 융합 성격을 가진 신(新)장르의 전문성을 동시에 포함하는데[97], 기술 관련 예술 활동 양상이 넓이와 깊이 측면에서 모두 확장되고 있는 상황에서 유의미한 방식으로 보임

○ **(디지털 문화)** 온라인미디어 예술활동 지원사업, 메타버스 예술활동 지원사업은 해외 예술위에서 디지털 문화정책으로 다루는 범주임

- 해외 예술위의 디지털 문화정책은 일반 창제작 지원과는 다른 전략 사업으로 운영됨. 4차산업혁명이 초래하는 환경변화에 예술가들이 적응할 수 있도록 돕는 것을 주목적으로 하며, 리터러시, 학습과 협업, 조직혁신, 타분야와의 협업, 사회적 솔루션 개발, 비즈니스 모델 창출, 새로운 관객 개발까지 광범위한 문제를 융합적인 방식으로 다룸[98]
- 온라인미디어 예술활동 지원사업과 메타버스 예술활동 지원사업은 2024년 사업비가 전액 삭감되면서 종료되었는데 국내 예술 분야에서 디지털 문화정책 영역이 사실상 부재하다는 점을 고려했을 때 복원 필요성이 높음

3. 융합예술의 정책적 개념과 미션

가. 융합 현상과 관련된 정책 개념 및 용어

○ 정책적으로 융합 관련 예술에 대한 개념은 명확히 정립되어 있지 않음. 지원사업을 위해 임의로 사용되는 여러 용어들이 혼재되어 있으며 이러한 정책 용어들은 융합 현상에 대한 일차원적인 설명의 성격이 강함

○ 융합 현상을 지칭하는 대표적인 정책 용어로는 융복합 예술, 융합예술, 다원예술, 아트앤테크 등이 있으며 이들 용어 간 관계에 대한 사회적 합의가 없는 상태로 사람에 따라 다르게 구분하여 이해하고 있음

○ 다만, 현재 여러 융합 관련 예술 흐름이 혼재된 양상이라는 의견, 융합예술이 기술 결합 예술보다 더 넓은 범주의 개념이라는 인식은 공통적임

> *"아트앤테크는 기술 기반의 미디어아트라고 생각해요. 미디어아트, 융복합, 아트앤테크 용어를 사용하고 있지만 테크놀로지에 방점이 찍혀있죠. 아트앤싸이언스 영역도 뗄 수 없어요. 융복합은 좀 다르게 이해합니다. 장르교차지점에 테크가 더 들어오게 된 거죠. 아트앤테크는 장르가 아니지만, 미디어아트는 장르에요. (중략) 기술 기반을 중심으로 하는 미디어아트를 포함하여, 융복합, 다원 예술 등이 함께 현재 새로운 협업, 새로운 섹터를 만들고 있다고 생각해요."*
>
> *"'미디어아트' 개념의 의미가 변화하고 있는 거 같아요. 2009년 전후로 스마트폰이라는 뉴미디어 디바이스가 출현했죠. 인터랙티비티(Interactivity), 네트워크의 개인화, 모든 것들이 통합된 메타 기기. 새로운 작품이자*

97) https://apply.canadacouncil.ca/AreYouEligible.aspx
98) 자세한 내용은 본 보고서, 제3절 해외 예술위 디지털 문화정책 분석 참조

디바이스가 스마트폰으로 다 들어갔어요. 미디어아트 작가라고 규정 받는 것을 거부하는 회의적인 작가들도 등장하고, 미디어아트의 새로운 규정이 필요하다는 이야기들이 있었죠. 미디어아트, 다원 예술 당대의 의미가 퇴색, 생명 자체를 많이 잃었기 때문에 의미에서의 환기, 새로운 흐름 자체를 규정해보자는 분위기가 있죠. 아트앤테크는 이런 부분과 연결 고리가 있죠. 과거와 현재, 다른 영역들과 만남으로 새로운 지형을 형성하고 있다고 생각해요. 기존의 것들이 죽었다는 것이 아니라 많은 것들이 혼재된 양상이라고 생각해요."

- 설동준 외(2021), 64p

○ 융합예술 관련 용어별 정책 개념

- **융복합 예술** : 융복합 예술이라는 용어는 박근혜 정부의 과학기술과 산업의 융합, 문화와 산업의 융합으로 창조경제를 진흥한다는 기조 아래 본격적으로 사용되기 시작함. 구본철 카이스트 교수는 융복합의 의미를 기술 뿐 아니라 장르와 장르 간 융합, 예술 외 분야와의 협업 등을 포함한 광의의 개념으로 정의함[99]
- **융합예술** : 융복합 예술과 혼용되어 쓰이고 있으며, 지원사업 맥락에서 다원예술과 구분해 기술에 방점을 좀 더 주는 용도로 사용하기도 함
  - 다원예술 지원과 별개로 운영되는 서울문화재단 융합예술 창제작 지원사업(언폴드엑스)에서는 융합예술을 예술+기술 융합한 콘텐츠로 적시[100]하고 있으며, 기술의 예시로 디지털 미디어, 인터랙티브 테크놀로지, 로봇, 인공지능, 빅데이터 활용 프로젝트, 모바일, 가상현실, 증강현실, 혼합현실, 프로젝션 맵핑, 게임, 모션 인식 및 기타 스테이지 기술 등을 제시함
  - 예술위는 다원예술과 구분되는 용어로 융합예술 대신 예술과기술융합을 사용함으로써 기술의 역할을 보다 분명히 함
  - 예술위의 본 연구 제안요청서에서는 융합예술을 기술융합 예술과 장르 간 융합 및 이종 분야 간 융합을 모두 포괄하는 의미로 사용하고 있는데 이는 융복합 예술과 동일한 개념이라 볼 수 있음
- **아트앤테크** : 미디어아트, 디지털아트 등과 혼용되어 사용되고 있으나 장르나 예술 개념이라 보기는 어려우며 사실상 예술과기술융합과 동일한 용어라 볼 수 있음
  - 2차 세계대전 후, 미디어아트가 본격화되던 시기에 예술과 기술 융복합 지향을 드러내기 위해 사용한 표현임. 예를 들어, 뉴욕을 기반으로 한 예술가와 공학자들의 융합 활동 단체인 E.A.T(Expriments in Art and Technology)는 단체명 전면에 Art and Technology를 내세움[101]
  - 아트앤테크는 정책적으로 예술과기술융합과 구분 없이 사용되고 있으며[102], 당초 시각예술 중심이었던 예술과기술융합 흐름이 정책 지원을 통해 공연예술 등 여러 분야로 확산되면서 점차 미디어아트보다 더 넓은 범주로 활용되게 됨

99) 류정식 외(2020), 41p

100) 2024년 융합예술 창·제작지원사업 언폴드엑스(Unfold X) 사업 공모 안내 게시글 (https://www.sfac.or.kr/artspace/artspace/mullae_notice.do?cbIdx=979&bcIdx=135064&type=)

101) 설동준 외(2021), 20p, 허대찬, "E.A.T. 예술이 기술을 사유한 그 때를 논하다 - 1부 _exhibition review", 앨리스온. 2018. 7.24 (https://aliceon.tistory.com/2975)

102) 예를 들어, 예술위 예술과기술융합지원 사업의 플랫폼의 이름은 〈Art&Tech〉이고, ACC 창제작 사업에서도 융복합과 Art&Tech 용어를 혼용해 사용함

• 아트앤테크는 별도의 예술적 개념이나 장르로 오인될 가능성이 있어 정책적으로 예술과기술융합이나 융합예술로 용어를 통일하는 방향이 바람직할 것으로 보임

- **다원예술** : 다원예술은 장르 간 경계를 허물면서 여러 매체와 방법을 활용해 종합적 효과를 산출하는 경향을 일컫는 것으로 인터미디어(intermedia) 아트[103]와 흡사하지만, 한국의 특수한 로컬 맥락이 포함된 정책 용어임
  • 예술위는 다원예술을 장르예술로 규정할 수 없는 창작활동, 현재 지원사업 체계에 포함되기 어려운 창작유형으로 설명하고 있음. 2024년 공모 안내에는 '탈장르, 다매체, 기술 결합'[104]을 모두 포괄하는 것으로 적시하였는데 이러한 개념 규정은 융복합 예술과 유사한 것임
  • 그러나, 다원예술은 90년대 후반 문화개방과 민주화의 영향으로 추동된 예술정책들과 궤를 함께하며 성장하면서 근대적 예술 제도를 탈근대적 예술 제도로 전환하기 위해 정책과 결합된 무브먼트의 성격을 가지게 됨.[105] 이러한 특수성이 다원예술을 융복합 예술과 구분 짓는 면이 있음
  • 다원예술은 시기적으로 90년대 말에 출현한 대중예술, 독립예술부터 일원화된 장르 체계에 포함될 수 없는 장르 융합 작업, 공공예술, 소수자와 이질적 다문화까지 기성 장르 지원체계가 담지 못하는 예술 현상을 광범위하게 포용하는 역할을 해왔음.[106] 즉, 다원예술의 미션은 새롭게 출현하는 예술 활동이나 소외되어 왔던 예술가 및 장르를 지원함으로써 예술다양성을 확보하는 데 있음
  • 이러한 성장 경로를 고려할 때, 다원예술을 예술과기술융합과 동일한 범주의 개념으로 통합하기 어려운 면이 있고, 다원예술과 예술과기술융합이 일정 부분 교차점을 지니고 공존하는 개념으로 봐야함

나. 융합예술의 정책적 개념틀(안)

■ 융합 관련 예술의 현재성 및 정책적 용어 분석 결과를 토대로 향후 예술위 융합 관련 지원정책의 개념틀을 구상하고, 몇 가지 주안점을 도출함

■ **(융합의 의미)** 융합 관련 현상을 다각적으로 살펴보고 연구진 논의를 거친 결과, 융합 현상의 현재성을 반영하기 위해서는 융합의 의미를 거시적으로 다루어야 한다는 결론을 도출함

- 도구적으로 창제작에 결합하는 기술 지원만으로는 융합의 가치 및 지향을 충분히 담지 못하며, 융합예술의 범위가 협소해지는 문제가 있음
- 융합예술이 다양한 가능성을 포함하며 확장되기 위해서는 예술+기술+사회의 통합적 접근이 필요하며, 정책적으로 기술, 장르의 혼종 뿐 아니라 예술 외 타분야와의 실질적 융합이 발생하는 방향으로의 견인이 필요함

---

103) 1960년대 미국 전위 예술가들 사이에서 쓰이기 시작한 말로 해프닝, 이벤트, 믹스트 미디어 등을 종합한 명칭이며, 여러 매체의 중간 영역, 어느 장르에 넣기 곤란한 새로운 예술상의 동향을 가리킴 (월간미술) (https://monthlyart.com/encyclopedia/인터미디어/)

104) 2024년 창작영역_다원예술 창작산실 공모 안내 게시글 (https://www.arko.or.kr/board/view/4013?bid=463&page=&cid=1806928)

105) 한국문화예술위원회(2021), 「2021 다원예술 포럼 - 다시, 다원」, 12~15p

106) 위의 보고서, 15p

- 융합예술의 미래 가치 뿐 아니라, 기술의 현재성을 반영하여 사회적 가치를 도모하는 일이 중요함. 예를 들어, 첨단 기술과 예술의 만남은 장애와 신경다양성의 문제에서 예술에 대한 접근성을 높이는 동시에 새로운 미학적 의미를 창출하는 역할을 할 수 있음
- 예술과 기술이 사회 또는 타분야와 만나는 과정은 계몽적 관점으로 예술가에게 사회적 가치의 창출을 강제하는 방식이 아니라, 예술과 기술, 사회 문제를 균형있게 다루면서 예술가의 작업 과정 중에 자연스럽게 이루어질 필요가 있음. 예를 들어, 다양한 학습 모임을 통해 다각적인 논의를 접하고 융합 현상에 대한 이해를 높이며 예술적 관점을 정립하거나, 예술+기술+사회가 융합하는 기획 과제를 제시하고 예술가가 참여하는 방식 등이 있을 수 있음

■ **(용어의 통합과 지속)** 지원사업의 명칭에서 융복합 예술, 융합예술, 아트앤테크 등이 혼용되어 쓰이고 자주 교체되면서 생기는 혼란이 있음. 이에, 용어를 '융합예술'로 통일하는 안을 제안하며, 다원예술은 융합예술과 분리하기를 권장함

- 아트앤테크는 장르로 오인될 가능성이 있으며, 융복합 예술은 융합과 복합이 중복된다는 인상이 있음
- 어떤 용어를 쓸지보다 정해진 용어를 지속해서 사용하는 것이 더 중요한 문제임. 명칭의 지속적 사용을 통해 사업의 브랜드 가치와 역사가 축적된다는 점을 고려해야 함
- 예술과기술융합지원 사업과 다원예술 지원사업이 통합과 분리를 반복하면서 둘 사이의 개념적 혼란을 초래함. 다원예술과 융합예술은 서로 다른 목적을 추구하기 때문에 다른 개념으로 보는 것이 적합해 보이며, 다원예술을 설명할 때 융합예술에도 공통으로 적용되는 '다매체', '기술결합'과 같은 속성 제시보다는 미션의 차이를 명징하게 기술하는 것이 중요해 보임

■ **(융합예술의 미션)** 예술과기술융합지원 사업이 나름의 성과와 인지도를 확보하며 사회적 인정을 얻은 부분이 있기 때문에 지원사업이 어떻게 개편되든 미래 예술로서의 융합예술, 다원적 가치 추구 등 중요한 사업 가치를 계승하면서, 융합예술의 현재성과 기술의 활용 맥락 등을 고려해 미션을 전문화·구체화하는 방식으로 발전방향을 잡을 필요가 있어 보임

- 기술 결합 창제작이 예술 장르 전반에 걸쳐 진행되고 있고 향후에도 강화될 것이기 때문에, 장기적으로 장르별 창작지원에 기술 결합 창제작을 포함함으로써 예술 장르 전반으로 지원 확장
  - 시각예술과 다원예술 분야는 다른 장르에 비해 기술 결합 창제작이 활발하고 누적된 경험이 많은 편이기 때문에 이를 고려해 장르별로 지원 내용에 차이를 두어야 할 수 있음
  - 선정과정에서 융합예술에 대한 이해가 부족하여 기술 결합 창제작 작품이 불이익을 받지 않도록 초창기에는 할당제를 고려하거나, 심사위원의 구성 및 평가기준 등에 주의를 기울일 필요가 있음
- 예술과 기술의 관계를 다각적/중층적으로 접근할 필요성이 있음. 예술 활동의 맥락을 반영하는 기술 분류, 기술의 다양성과 접근성 등을 고려하고 예술과 기술을 매개할 수 있는 다양한 역할의 전문가를 양성하는 일이 요구됨
- 미래를 위한 전략적 투자의 목적에서 창제작뿐 아니라 융합적 가치를 추구하는 전환적 예술 활동 지원을 강화/확장해야 할 것으로 보임. 기술 리터러시와 기술 양극화 해소, 변화하는 관객 또는 향유자 이해, 유연한 협업, 융합적 가치를 추구하는 주제 개발, 예술 외 분야 및 사회와의 접점 확대, 수익사업모델 개발 등의 이슈가 여기에 포함됨

■ 이상과 같은 내용을 반영해 5개 사업의 발전적 재구조화를 위한 정책적 개념틀을 아래 표로 제시함

[표 60] 융합예술 관련 5개 사업의 개념틀

정책적 개념		창작 및 활동 양상	기술 활용 맥락	AS-IS 지원사업 (사업 성격 중심)	TO-BE 지원사업 (사업 미션 중심)
융합예술	기술 융합 창제작	모든 장르 현장에서 이미 일어나고 있는 현상 예). 연극, 무용, 문학 등의 장르에 미디어아트나 디지털 기술 결합	콘텐츠 제작 도구로서 기술 활용 (실감미디어가 주력) 작품 구현 과정에서의 기술 실험성 높음	예술기술융합으로 별개 지원 또는 다원예술 하위트랙으로 지원	기술 융합 창제작 일반화 모든 개별 장르 지원에 기술 융합 창제작 실험을 포함 예술과기술융합지원 사업의 다원적 가치를 잃지 않도록 주의할 필요
	예술과 기술 융합 활동	융합적 가치를 추구하는 전환적 예술 활동 해외에서는 디지털 문화정책 분야에 해당하는 활동	기술의 발달로 추동되는 환경 변화 대응 목적이 강함 서비스/플랫폼 개념을 포함해 기술에 접근함	온라인미디어 예술활동, 메타버스 예술활동 지원 등 부분적인 시도가 있었음	미래를 위한 전략적 투자 창제작 뿐 아니라 예술활동 전반과 기반 환경 지원까지 포함 예술과기술융합지원 사업을 계승하는 의미에서 사업명에 '예술과기술융합' 포함
다원예술		인터미디어와 유사	기술 결합 실험/혁신보다는 기술을 활용한 다양한 예술 가치의 확보가 목적	기성 시스템에 속하지 않는 탈장르, 다매체 작업에 기술 결합 창제작 및 활동이 포함됨	현재와 동일 다만, 사업안내에서 다원예술의 개념을 활동 양상이 아닌 정책 미션 중심으로 강화할 필요

제6장

정책 방향성 및 전략 과제 제안

제1절 정책 방향 및 전략 과제 제안 개요

1. 정책 방향 및 전략 과제 제안 구성 기준

■ 융합예술의 현재성 검토 결과에 따른 지향, 미션 기반 방향 제안의 필요성

○ 본 연구는 융합예술의 현재성을 검토하고 그에 따라 적절한 정책 방향을 제안하는 것임

○ 앞서 2~5장의 파트별 세부 분석 내용에서도 확인할 수 있는 바와 같이 예술위원회 융합예술 관련 지원사업은 각 사업에 포함되는 활동의 '내용(특정 기술 활용)', 또는 '방법론(기술 융합)' 등의 기준으로 설계/배치되어 있는데, 때문에 정책적 수준에서 이들 사업이 만들어내는 지향, 방향성, 미션을 확인하기 어려운 측면이 있음

○ 이러한 상황은 외부 환경변화로부터 기관 사업의 안정성을 확보하기 위한 내용적 근거는 물론 공감대 형성에도 한계 요인이 되고 있음

○ 이에 본 연구의 결론에 해당하는 6장에서는 예술위원회 융합예술이 정책 수준에서 지향해야 하는 바가 무엇인지를 미션 중심으로 제시하였음

- 다만 정책 방향 제안에서도 해당 방향성을 구체화하기 위한 과제 및 사업을 어느 정도 예시하여 제시함으로써 현실적인 대안이 되도록 하였음

■ 기존 사업의 토대가 사라진 상황에서 미션과 조화를 이루면서 전략적으로 요구되는 과제 제안

○ 본 보고서 1장에서 서술한 바와 같이 본 연구 진행 과정에서 연구의 대상으로 삼았던 예술위원회 융합예술부의 5개 사업은 2024년 기준으로 극적인 변화를 맞게 되었음

○ 사실상 다수 사업이 사라지는 상황에서 현재성 진단을 바탕으로 사업 개편 방향을 제시하기에는 개편의 대상 자체가 부재한다는 문제가 있음

○ 이에 일반적인 방식의 공모 기반 지원사업이 아닌 기획적 접근을 통해 예술위원회의 융합예술 정책 및 사업의 토대가 될 수 있는 전략 과제를 식별하고 그 구체적인 실행 방안을 제시하였음

■ 그 외 현행 유지되는 다원예술 지원사업에 대해서는 사업의 가치를 제고하기 위한 개선 방향에 대해 간략히 제시하였음

제2절 정책 방향과 전략 과제 제안

1. [정책 방향] 융합예술에서의 기술 다양성 제고

가. 제안의 이유

■ 융합예술 관련 사업에서의 기술 편중 현상

○ 지원사업 참여자 만족도 조사 및 5장의 분석에서 확인한 바와 같이 예술과기술융합지원 사업에서 기술 활용의 편중 현상이 나타나고 있음

○ 2023년 예술-기술 매칭 지원사업에서는 실감형 미디어의 비중이 높고, 로보틱스, 키네틱 등 물리 기술을 활용한 경우가 0%로 뚜렷하게 기술 편중 현상을 확인할 수 있음

■ 기술 편중의 판단 및 조정의 준거틀로서의 기술 분류체계 부재

○ 위와 같은 상황에도 불구하고 지원사업 선정 프로젝트에 적용되는 기술이 편중 현상을 보이는지, 그러한 편중 현상의 함의나 문제가 무엇인지를 판단하고 조정하기 위한 준거틀이 부재한 상황임

■ 기술 사용 맥락에 따른 지원사업 설계의 체계 미비

○ 적합한 기술 분류체계는 그 자체로 지원사업 분류체계와 연결될 수 있음

○ 현재 예술과기술융합지원 사업에서는 전반적으로 '첨단'을 중심으로 하는 기술 '일반'을 지원하고, 그 외 메타버스 예술활동 지원사업, 온라인미디어 예술활동 지원사업과 같이 특정 기술 중심의 지원사업이 별도로 운영되고 있으나 일반성이 가지는 함의도, 분리 운영이 가지는 타당성도 분명하지 않은 상황임

○ 이와 같은 상황에서 새로운 기술이 출현하면 그와 관련한 지원사업을 새로 개발해야 하는지, 기존의 융합예술 관련 사업에 포함해야 하는지 등에 관한 판단이 쉽지 않고, 정책 수요자인 예술가 입장에서도 지원사업의 분류 체계를 이해하고 방향성을 맞추기에 어려움을 겪게 됨

■ '예술 중심'의 예술과 기술 융합지원의 실질적 토대 필요

○ 〈기술변화에 따른 예술지원정책 개선방안 연구〉 등 선행 연구 등에서 확인한 바와 현장의 요구, 예술위원회의 지향에서도 예술과 기술 융합 영역에서 기술 헤게모니가 아닌 예술 중심의 지원정책의 필요를 공감하고 있음

○ 그럼에도 불구하고 "예술 중심의"라는 지향의 구체적 의미와 실현 방식에 대해서는 선언적 수준에서 제시되는 한계가 지속되어 왔음

○ 기술의 사용 맥락에 따른 분류에서 핵심이 되는 것은 '사용'인데, 여기에서 '사용'의 주체이자 목적은 예술가, 예술적 목적임

- 즉, 예술과 기술 융합 프로젝트에서 기술의 사용 맥락이란 예술 관련 이슈, 아젠다, 목적을 위한 기술의 '사용'을 의미함

○ 때문에 기술 사용 맥락을 규명하고 그에 따른 분류 체계를 개발하는 것은 외견상 '기술'을 중점으로 다루는 것 같지만 실제로는 '예술의 맥락'을 확인하는 것의 의미를 가짐

나. 제안의 세부내용

■ 기초예술 영역에서의 기술 '사용 맥락'에 근거한 기술 분류체계 개발

○ 융합예술(특히 예술과기술융합 영역)에 적용되는 기술은 기술 그 자체의 명칭(ex. VR, 인공지능, 5G 등)이 아닌 '사용 맥락'이 있음

- 예를 들어 VR, 게임엔진 등은 콘텐츠 저작과 관련한 기술 도구로 '콘텐츠 관련 기술'로 분류가 가능함
- NFT 등은 콘텐츠와 무관한 것은 아니지만 속성과 사용 맥락 측면에서 '비즈니스 모델 관련 기술'로 분류하는 것이 적합함
- 이와 같은 방식으로 5G 통신도 원거리 실시간 합주/공연 등의 맥락에서는 콘텐츠/표현 관련 기술로 분류될 수 있고, 메타버스 공연에서 예술가의 실연과 관람객 감상의 시간적 동기화를 높이기 위한 방식으로 쓰이면 '관객 경험 관련 기술'로 분류될 수 있음
- 즉, 각 기술은 그 기술의 고유한 성격에 따라 주로 사용되는 방식/맥락이 있으며 때때로 하나의 기술이 여러 사용 맥락을 동시에 가지기도 함

○ 문화기술(CT)영역에서는 이미 기술 분류와 관련된 연구[107]가 오랜 기간 진행됐으며, 한국콘텐츠진흥원 〈문화체육관광 연구개발 사업관리 지침〉[108]에는 별표로 〈문화체육관광기술분류체계(2023.12.28. 신설)〉를 제시하고 있음

- 콘텐츠진흥원의 분류체계는 기초예술보다는 콘텐츠산업, 문화산업 맥락에서의 분류 기준이 적용된 것이지만 분류의 방식에서는 참고할 가치가 있음
- 예술위원회에서는 기초예술 영역에서 펼쳐지는 기술 관련 융합예술 프로젝트에서의 '기술 사용 맥락'에 대한 심층 조사를 통해 자체적인 기술분류체계를 개발할 필요가 있음
  - 이러한 분류체계는 자체적으로 기술 분류체계를 개발하기 어려운 지역문화재단 등의 다수 기관에 가이드로 제시 가능하며, 필요시 콘텐츠진흥원, ACC 등의 기관과 협력을 통해 표준화 작업 또는 메타 분류 체계의 추가 개발 등으로 확장할 수 있음

○ 기술에 대한 관점, 기술 분류에 대한 관점을 현재와 비교하면 아래 예시와 같은 방향으로의 개선이 가능함

107) 김효영, 박진완(2013), 〈문화콘텐츠 특수성을 반영한 문화기술(CT) 분류체계 연구〉, 한국콘텐츠학회논문지, 13(5), pp.183-190, 조용래, 김원준(2009), 〈문화기술(CT) 분류체계 및 표준화에 관한 연구 - 기술분류체계 및 수요조사를 중심으로〉, 한국콘텐츠학회논문지, 9(7), pp.184-192 등

108) (https://www.kocca.kr/about/laws/rule/20221202_48.pdf)

[표 61] 기술의 사용 맥락에 따른 기술 분류체계 예시

As-is	To-be
• VR/AR/MR 등 실감미디어 • 인공지능, 빅데이터 등 인지관련 기술 • 로보틱스, 키네틱 등 물리 기술	• 콘텐츠 관련 기술 (게임엔진, VR 등) • 관객 경험 관련 기술 (VR, 5G, 인공지능 등) • 비즈니스 또는 플랫폼 관련 기술 (NFT, 게임엔진 등) • 진입단계 기술 (실감미디어 관련 기술 등) • 숙련단계 기술 (기술 간 믹스 등)
기존의 분류 체계는 low tech 대비 상대적으로 첨단성을 가지는 high tech 중심으로 제시되고 있음	예시로 제시한 새 분류체계는 예술적 목적, 이슈와 관련해서 기술이 사용되는 맥락 또는 기술에 대한 접근성 개념을 적용하여 분류하고 있음

■ 기술 분류체계에 따른 지원사업 체계 개편 및 평가

○ 예술위원회 차원에서 기초예술 영역에서의 기술 관련 융합예술 프로젝트의 기술 사용 맥락에 따른 기술 분류체계를 개발하고 나면 이에 의거해 지원사업의 범주화, 체계, 포함 범위 등에 대해 평가하고 사업 개편을 할 수 있음

- 예를 들어 위의 분류 체계 중 콘텐츠 관련 기술은 기존의 장르 예술인 연극, 음악, 무용 등에서 작품/콘텐츠의 표현 혁신 차원에서 적용될 수 있는데, 이 경우에는 해당 성격의 프로젝트를 융합예술 관련 별도 지원사업의 범위로 놓을 것인지 공연예술 창작산실, 시각예술 창작산실 등의 기존 장르 기반 지원사업체계에서 포함할 것인지를 평가해보는 것이 가능함
- 또, 관객경험 관련 기술이나 비즈니스/플랫폼 관련 기술은 해당 프로젝트가 기존의 장르 콘텐츠 형식을 취하더라도 초점이 관객(소비자) 개발, 사업화 등의 맥락에 있는데, 이러한 초점의 프로젝트의 경우에도 위와 같이 기존의 장르 지원사업에 포함할 것인지, 혹은 사업의 초점에 차이가 있으므로 별도의 사업으로 분리하여 개발하는 것이 적합한지 평가할 수 있음

○ 이와 같은 기술 분류 체계에 따른 지원사업 체계 개편은 정책 수요자인 예술가에게도 각 사업이 지향하는 바(기술이 사용되는 맥락, 목적 등)를 명확히 이해할 수 있게 함으로써 첨단성과 속도 경쟁이 아닌 예술 창작의 고유한 맥락에서 적합한 지원사업을 선택하고 프로젝트를 개발할 수 있는 준거틀이 될 수 있음

■ 기술 분류체계에 따른 사업 운영 및 평가를 통해 예술 분야에서의 기술 다양성 제고

○ 기술 분류체계를 개발하는 것은 지원사업의 체계를 타당성 있게 재구조화하는 것 외에 더 근본적인 함의가 있음

○ 이는 예술 분야 내 기술 다양성을 제고하는 것임

- 앞서 제안의 이유에서도 언급한 바와 같이 현재의 지원사업 선정 프로젝트에서는 기술 편중 현상이 뚜렷하게 나타나고 있음
- 이는 다양성을 예술 생태계 활성화를 위한 중요한 가치로 삼는 예술 분야에서 중요한 문제가 되는 현상임
- 새롭게 개발되는 기술 분류체계는 해당 체계에 의거해서 어떤 맥락에서의 기술이 주로 사용되는

지, 예술 진흥 측면에서 필요함에도 시도가 제한되고 있는 기술 사용 방식은 무엇인지 등을 식별하고 그에 따라 예술 분야에서의 기술 사용의 다양성을 제고하기 위한 목적으로 활용되어야 함

■ 별도의 연구에서 확인해야 하는 것은 어떤 기술을 사용하는가(what)가 아니라, 기술을 왜 사용하고 어떻게 사용하는가(why, how)임

○ 기술의 사용 맥락에 따른 기술 분류체계를 만들기 위해서는 본 연구의 후속으로 별도의 연구 사업이 진행되어야 하며 가급적 기술 사용 맥락만을 집중적으로 조사, 분석할 수 있는 방식으로 연구 사업이 발주되는 것이 적절함

- 선행 연구[109]에서도 예술가의 기술 사용 이유에 관한 기본적인 조사/분석은 시행된 바 있음
- 추가적인 연구에서는 기술 사용의 목적별 비중 등의 현황 파악을 넘어, 각 사용 맥락별로 작업이 전개되는 방식, 기술 활용의 내재화 또는 외주 방식, 비용, 주요 효과, 한계나 애로 사항 등을 심층적으로 조사하는 것이 필요함

○ 즉, 후속 연구의 핵심은 기술 사용의 맥락을 심층적으로 확인하고 그에 따라 실질적으로 기술 분류체계(표 등)를 산출하는 것임

2. [정책 방향] 변화하는 향유자 및 향유환경 반영

가. 제안의 이유

■ 디지털 문화정책 관점에서 새롭게 조명되는 향유자와 향유환경 변화

○ 기존의 지원사업 체계에서 향유, 향유자는 창제작 이후에 일어나는 활동으로 유통활성화 사업으로 다뤄야 한다는 접근법이 주를 이루었음

○ 하지만 융합예술 정책을 창제작 지원을 넘어선 디지털 문화정책 관점에서 조망해보면 향유자와 향유환경 변화가 융합 현상의 중요한 축이라는 것을 알 수 있음

- 예를 들어 공동체(커뮤니티) 기반 향유 활동의 대표 사례인 팬덤 기반 예술활동, 온디맨드 기반 콘텐츠, 메이킹필름 등 향유자의 관여도(engagement)를 높이는 시도, 세계관의 개발 및 트랜스미디어 환경 등은 단순히 적극적인 관객 개발 활동인 것이 아니라 기술 변화에 따른 커뮤니케이션 및 관계 방식의 변화로 인해 향유 환경이 달라지고 향유자의 지위와 역할, 기대가 달라진 것을 뜻한다고 봐야 함

○ 즉, 여전히 기존 장르의 고전적 방법으로서의 창작 후 유통의 개념이 예술 현장에서 적용되고 있지만 디지털 전환 사회의 현상으로 인해 향유자의 개입과 역할에 큰 변화가 나타나고 있는데, 이러한 현상도 창작-향유의 융합현상이라고 볼 수 있음

- 즉, 융합을 장르 간 융합, 예술과 기술의 융합, 예술과 사회 아젠다의 융합 외에도 예술가의 영역인 창작과 소비자의 영역인 향유가 동시적으로 혹은 상호 영향을 주고받으면서 예술활동이 일어나는 현상까지 포함해서 사고할 필요가 있음

109) 설동준 외(2021), p.116

■ 새로운 향유자의 출현에 대한 예술 현장의 리터러시 제고의 필요성

○ 본 연구에서 진행한 현장 예술인 인터뷰 분석에 따르면 예술과 기술 융합 작품의 관객층은 상대적으로 젊고, 예술을 '이해하려 애쓴다'기보다는 엔터테인먼트 혹은 굿즈 일종으로 어렵지 않게 생각하고 접근하는 경우가 많다는 것을 확인할 수 있음[110)]

○ ICT의 변화에 따른 커뮤니케이션, 관계의 변화가 영향을 미치고 있는 이와 같은 새로운 향유자 세대, 집단에 대해서 예술현장은 적절한 대응을 하지 못하고 있음

- 본 연구에서 진행한 만족도 조사에서 홍보/마케팅 지원의 수요가 높게 나타남에도 실질적인 홍보/마케팅에 예산을 배정한 사례가 없다는 것은 향유자에 대한 이해, 향유자와의 관계성 개발을 위한 활동을 예술 창작과 별개의 유통 활동에 국한해서 이해하고 있다는 것을 방증하는 사례임

○ 이러한 상황은 창제작 단계에서의 융합 작업 외 사회의 다양한 기능과 영역이 기술을 매개로 연결되고 뒤섞이면서 만들어지는 구조적인 변화에 예술가가 적절하게 대응하지 못하거나 선도하지 못하는 상황으로 이어질 수 있으므로 적극적인 조치가 필요한 이슈임

나. 제안의 세부 내용

■ 별도의 목적을 가진 영역으로서의 '(가칭)창작-향유 융합 지원사업'의 개발

○ 앞서 제안의 이유에서 제시한 현상 진단과 문제점을 극복하기 위해서는 예술 현장 및 예술가가 향유자와 향유환경을 이해하고 탐색할 수 있는 방식의 프로젝트를 개발하는 것이 필요함

○ 이 영역은 주로 '창작'에 초점을 두고 있는 기존의 지원사업과는 배경과 목적이 다르기 때문에 별도의 방향성을 가진 전략 사업으로 개발하는 것이 적합함

○ 예를 들어 다음과 같은 방식의 프로젝트를 포함하는 사업을 개발할 수 있음

[표 62] 창작-향유 융합 지원사업에 포함 가능한 프로젝트 예시

• 전문 연구자와 예술가가 팀을 이루어 향유자에 대해 직접 조사하면서 향유자 및 향유 환경을 이해하는 방식의 리서치 프로젝트 • 예술위원회에서 연구조사한 바를 바탕으로 새로운 향유자 및 향유환경 변화의 이해를 촉진하는 교육사업 (온/오프라인 강좌, 워크숍 등) • 새로운 관객과의 관계 개발, 혹은 관객과의 새로운 관계성 자체를 목적으로 하는 창제작 프로젝트 • 예술에 영향을 미칠 수 있는 관계 방식 및 관계 규범 변화에 대한 리서치 또는 콜리키움 등의 공론장 디자인 프로젝트

■ 정례적인 관련 사례 조사분석 및 자료화

○ 예술위원회에서 향유 영역을 지원사업에 포함한 방식은 크게 창작 후 (창작과 분리된) '유통 촉진'을 위한 지원사업, 복지 측면에서의 향유 제고(문화누리카드 사업, 방방곡곡 사업 등) 관련 지원사업 등이 있었음

○ 하지만 앞서 언급한 바와 같이 향유자와 향유환경은 기술 변화 및 사회문화적 변화를 배경으로 급격한 전환을 맞이하고 있는데, 이러한 전환과 변화의 핵심 내용 파악을 위해서는 관련 데이터와 사례의

110) 현장 예술가 인터뷰이C와의 인터뷰 내용에 근거함. (141페이지 참고)

축적이 일차적으로 요구됨

○ 이를 위해 다음과 같은 조치를 취할 수 있음

- 우선 향유자 및 향유환경에 대한 정례적인 조사분석을 통해 종단 데이터 확보 및 향유자 연구를 진행할 수 있음
  - 이러한 연구 작업의 결과는 예술위원회 주도의 향유자 및 향유환경 관련 교육프로그램 개발, 지원사업 참여자를 위한 가이드라인 및 학습 자료 제공 등을 위한 기초 자료가 될 수 있음
- 관련 사례 조사 및 자료화
  - 본 연구에서 진행한 현장 예술인 인터뷰에서는 메타버스(로블록스) 씨어터를 시도한 예술팀[111]이 있었는데, 통신망 기반의 연극 관람이라는 상황으로 인해 관객의 관극 경험이 기존의 오프라인 공연장과 달라지고, 이를 적절히 지원하기 위해 메타버스 공연 전 튜토리얼 활동을 기획하고 실행하는 등의 관극 경험 코디네이션 작업을 실행한 사례가 있었음
  - 이와 같은 사례는 기존의 무대예술 활동에서는 고려되거나 요구되지 않았던 새로운 이슈이며 타 예술단체에게도 학습 사례로 충분히 가치가 있다고 할 수 있음
  - 때문에 이와 같은 향유자 및 향유환경 관련한 시도 및 사례 중 유의미한 것들을 조사하고 자료화하여 '(가칭)창작-향유 융합 사업' 참여자는 물론 향유자와 향유환경에 관심 있는 예술 현장 종사자(예술가 및 기획자, 엔지니어 등) 모두가 공유할 수 있는 지식 자산으로 만드는 것이 필요함

3. [정책 방향] 통합 관리 플랫폼 및 정책 참여구조 개발

가. 제안의 이유

■ 융합예술 관련 통합 플랫폼의 필요

○ 융합예술 영역은 창제작 지원과 함께 향유자에 대한 조사 및 활동, 학습 지원 및 자료 접근, 파트너의 발견과 연결, 비평과 담론의 공유를 통한 네트워크화 등 다양한 기능에 관한 지원이 필요한 영역임

○ 예술위원회에서는 '아트앤테크플랫폼'[112]이라는 명칭으로 웹페이지를 운영하고 있으며, 해당 웹에는 ① 프로젝트 및 관련 창제작자 아카이브 ② 칼럼과 인터뷰 등의 트랜드 정보 ③ 각종 지원기관 정보 ④ 지원사업 공지 등을 포함한 게시판 기능 등을 포함하고 있음

- 하지만 예술위원회 아트앤테크플랫폼은 유관 분야 사업이라 할 수 있는 온라인미디어 예술활동 지원사업이나 메타버스 예술활동 지원사업을 제외한 '예술과기술융합지원 사업'만을 대상으로 하는 아카이브, 정보 공유, 공지 등의 기능으로 운영되고 있음
- 본 연구에서 제안하는 융합예술의 개념은 기존의 예술과기술융합지원 보다 넓은 디지털 문화정책

111) 에듀플루파 로블록스 씨어터 〈어린왕자편〉(https://www.youtube.com/watch?v=4lp16rIoR3Y)
112) https://artntech.arko.or.kr/artntech/

영역을 포함하는데 이러한 영역 전반을 포괄하는 통합 플랫폼은 현재 없는 상태라고 할 수 있음

○ 특히 본 연구에서 제시하는 융합예술은 전환 이슈의 성격을 가지는데, 예술위원회에서는 그간 이러한 전환 이슈를 사안별로 지원사업화하는 방식으로 대응해오면서 전환 이슈 전반에 대한 방향성과 미션을 구체화하지 못한 한계가 있음

- 즉, 통합 플랫폼은 사업 단위, 이슈 단위 대응으로는 다룰 수 없는 전환 이슈에 대해 방향성과 미션을 가시화하는 장이 되도록 하는 접근이라 할 수 있음

○ 이상의 논의를 종합하면 융합예술 관련 통합 플랫폼은 전환 이슈의 성격을 가지는 융합예술을 파편화된 사업별, 지원금 확보 관점으로 접근하는 것이 아니라, 디지털 문화를 이해하고 단체별로 적재적소에 필요한 도움을 받을 수 있도록 지원하기 위한 총체적인 체계를 온라인에 마련하는 것임

- 이는 예술단체 입장에서는 디지털 문화에 대한 접근성과 학습권, 자율성을 높이는 접근
- 예술위원회 입장에서는 관련 사업들을 통합적으로 기획 및 운영할 기회 마련

■ 높은 접근성과 변화한 네트워크 환경을 고려한 웹 기반 통합 플랫폼 개발의 필요

○ 예술과 기술 융합창작을 포함한 융합예술의 생태계 조성을 위해 거점(입주 공간, 오픈스튜디오, 자료관 등) 개발이 필요하다는 의견은 지속적으로 제기되어왔지만 본 연구를 통해 확인한 바에 따르면 예술 현장의 전문화되고 개별화된 수요를 충족할 수 있는 창작공간 지원이나, 유통 활성화를 위한 공연/전시 공간 개발은 실효성이 크지 않는 것으로 확인되었음[113)]

○ 또 기술발전 및 변화에 따라 네트워크 및 교류 방식도 변하고 있어서 거점 개발을 반드시 물리적 공간 기반으로 해야 할 필요성은 높지 않음

○ 오히려 앞서 언급한 창제작 지원(또는 어워드 운영), 향유자 관련 활동 및 지원, 학습 지원 및 자료 접근, 파트너의 발견과 연결, 비평과 담론의 공유를 통한 네트워크화 등의 기능을 수행하면서도 지역과 분야에 제한되지 않는 높은 접근성을 보장하기 위해서는 웹 기반으로 통합 플랫폼을 개발하는 것이 실효성이 높고 적절한 방향일 수 있음

■ 현장의 전문적 역량의 관여도(engagement)를 높이고 정책에 참여할 수 있는 체계의 필요

○ 위에서 논의한 통합 플랫폼을 개발하고 운영하는 것을 예술위원회가 전담하는 것은 크게 두 가지 측면에서 한계가 있음

- 우선 정책 기관이자 예술행정 기관으로서 예술위원회가 융합예술 영역에 대해 가지는 전문성의 한계가 있을 수 있음
  - 이를 보완하기 위해서는 현장의 전문적 역량이 통합 플랫폼 운영에 연결될 수 있도록 체계를 마련하는 것이 필요함
- 더 큰 문제는 예술위원회가 전담하게 되면 현장의 관여도, 즉 예술 현장의 지분이 전혀 생기지 않기 때문에 예산의 변동 등 정책적 상황 변화에 따라 플랫폼의 지속성과 안정성을 가지기 어려움
  - 예술위원회 차원에서도 예산이나 행정 방침 변화를 극복할 동력이 없는 상황에서 외부 파트너조차 없으면 사실상 다수 이해관계자와 무관한 정책 주도 사업으로만 머물 수 있음

113) 본 보고서 5장 내용 참고

○ 이상의 문제를 극복하기 위해서는 융합예술 관련 현장의 전문적 역량(전문가 및 정보 등)이 비정기적 자문 수준을 넘어서는 안정적 체계를 기반으로 통합 플랫폼 운영의 참여자로 활동할 수 있어야 함

나. 제안의 세부 내용

■ 융합예술 통합 플랫폼의 포괄 범위 확대 및 기능 강화

○ 융합예술 통합 플랫폼은 기존의 예술과기술융합지원 사업만을 대상으로 한 온라인 플랫폼인 예술위원회 아트앤테크플랫폼 보다 디지털 문화 및 전환이슈 차원에서의 포괄적 범위를 수용할 수 있는 방식으로 포지셔닝되어야 함

- 여기서 언급하는 융합예술은 본 보고서 5장에서 제시한 융합예술의 개념을 기초로 하는 것임

○ 포괄 범위 확대와 함께 중요하게 고려해야 하는 것은 통합 플랫폼의 기능/실효성 강화임

- 현재의 아트앤테크 플랫폼은 정보가 축적되어 있다는 것은 장점이지만 정보 생산자로서 현장의 참여가 없다는 점, 지원사업 및 행사 공지 외 교육 플랫폼 기능, 컨설팅 및 매개 기능, 온라인 공론장 기능 등의 기능적 활성화가 잘 되지 않고 있음

○ 통합 플랫폼은 단순히 웹페이지 메뉴 구성 관점에서 접근하는 것이 아니라 현장 예술가/단체의 필요를 이곳 통합 플랫폼을 통해 실질적으로 어느 정도 지원할 수 있는 실효적 기능을 중심으로 구성해야 함[114)]

○ 구체적으로 다음과 같은 기능을 생각해볼 수 있음

① 교육 및 라이브러리 기능

- 예술위원회 지원사업 선정 프로젝트의 아카이브 외 융합예술 관련 중요 정보, 강의, 사례 등에 접근할 수 있는 교육적 기능, 라이브러리 기능을 설치
- 적절한 국내 참고사례로는 '아르떼 라이브러리'[115)]가 있음

② 컨설팅 및 매개 기능

- 융합예술 관련 숙련도가 높은 전문가 외 관심자, 초기 경력자 등이 마주할 수 있는 다양한 문제를 유목화하고 관련된 유목별 전문 컨설팅 또는 외부 전문 역량과의 연결을 매개하는 기능
- 적절한 국내 참고 사례로는 예술경영지원센터 '예술경영 온라인컨설팅'[116)]이 있고, 해외 사례로는 영국 예술위원회 디지털 컬쳐 네트워크의 'Tech Champions'[117)] 프로그램이 있음

③ 담론 형성 및 참여 기능

- 현재 예술위원회 아트앤테크 플랫폼은 현장의 전문가가 자유롭게 참여해서 지식과 경험, 아젠다를 공유하고 담론을 형성할 수 있는 기능이 없음
- 온라인 공론장에서의 위험 요소가 없는 것은 아니지만 멤버쉽 방식 등 다양한 방식을 통해 게시판 운영의 규범과 틀은 가져가되, 현장의 참여를 통한 활성화된 온라인 공론장이 되도록 운영하는 것은 필요

114) 설동준 외(2021)의 연구에서도 같은 관점에서의 라이브러리 기능 강화 및 플랫폼 개선 방향에 대해 제안하고 있음. 192p
115) https://lib.arte.or.kr/index.do
116) https://www.gokams.or.kr/05_know/online_list.aspx
117) https://digitalculturenetwork.org.uk/ask-a-tech-champion/

• 특히 전환이슈에는 단일한 전문가와 이론이 없으며 집단지성이 요구된다는 측면에서 이와 같은 담론 형성을 위한 공론장 기능은 중요함
• 적절한 국내 참고사례로는 '서울시립미술관 모두의 연구실 코랄'[118]이 있음

④ 각종 공지 및 정보 유통 기능
• 상기 기능 외 지원사업 관련 통합 공지, 페스티벌, 콜로키움 등에 대한 공지 등 각종 정보를 알리고 유통하는 기능을 수행할 필요가 있으며, 이 부분은 현재에도 시행되고 있으나 전술한 바와 같은 융합예술 영역으로 포괄 범위를 확대하여 시행하는 것이 필요함

○ 위와 같은 기능이 작동하면 통시적, 공시적 방식으로 융합예술 분야를 조망하는 것이 어느 정도 가능해지며, 융합예술 분야의 특성, 정체성 등에 대한 구성적 맥락/배경의 기능을 할 수 있음
- 즉, 융합예술이 무엇인지를 영구적인 방식으로 정의하기는 어렵지만, 실물적 흐름의 조망을 통해 이 분야가 가진 특징과 지향, 이슈, 사례 등을 함께 감각하는 것의 가능성이 높아짐

■ 융합예술 통합 플랫폼의 휴먼웨어로서의 (가칭)융합예술 기획위원회 설치 및 운영

○ 앞서 제시한 통합 플랫폼에서 요구되는 기능을 실현하기 위해서는 예술위원회 단독 운영구조로는 한계가 있음

○ 이러한 한계를 극복함과 동시에 융합예술 현장과의 파트너십을 강화하기 위해서는 통합 플랫폼의 각 기능과 관련 사업의 운영에 함께 참여하고 기획하고 평가하고 개선하는 전문가 위원회로서의 (가칭)융합예술 기획위원회를 설치 및 운영할 필요가 있음

○ (가칭)융합예술 기획위원회는 현재의 예술위원회의 '위원' 또는 '소위원회' 형식으로 운영하기에는 무리가 있음
- 예술위원회가 현장을 대표하는 위원들로 꾸려지고 이들이 예술위원회의 정책적 방향성을 견인하지만, 디지털 분야에서의 전문성을 확보할 수는 없음
- 특히, 장르 중심으로 위원들을 선정하기 때문에 전통적인 장르 기반 예술 환경에 친화적이며 때문에 디지털 분야에 한해 전문인력을 별도로 꾸리거나, 디지털 문화 분야 위원을 별도로 선발해야 할 수 있음

○ 융합예술 영역이 전환이슈와 연결되는 분야라는 것을 고려할 때, 영구적인 기구화를 추구해야 할 당위성은 없기 때문에 일종의 TF와 같은 방식을 취하는 것도 가능하며, 이 경우 위원장 직속으로 설치하는 것도 고려해볼 수 있음

○ (가칭)융합예술 기획위원회는 다음과 같은 핵심 기능을 가질 수 있음

① 통합 플랫폼의 라이브러리(아카이브) 방향 논의 및 기획
• 융합예술 통합 플랫폼은 라이브러리(아카이브) 기능을 통해 융합예술 분야에 관한 통시적 조망과 공시적 조망을 가능하게 할 수 있음
• 다만 아카이브 구축은 단순히 자료의 나열을 통해 이뤄질 수 없으며 콘텐츠의 분류, 아카이브 구축의 목적, 사용자 요구 등을 고려한 방향성을 가져야 하는데, 이러한 부분에 대한 논의 및 기획 작업에 기획위원회가 참여할 수 있음

② 주요 필진으로의 참여 또는 필진 섭외 등의 편집위원회 기능
• 통합 플랫폼에서 유의미한 지식이 생산되고 담론이 만들어지기 위해서는 전문적인 수준의 콘텐

118) http://semacoral.org/

츠가 생산/공유되는 것도 필요한데, 이와 관련해서 기획위원회가 스스로의 전문성을 가지고 필진으로 참여하거나 필진 섭외 및 콘텐츠 청탁을 위한 편집위원회 기능을 할 수 있음

③ 공모사업에서의 지정공모 주제 논의 및 개발

- 융합예술, 정확히는 예술과기술융합지원 사업에서 일반 공모 외 동시대성을 반영하는 지정 주제 공모도 운영되어야 한다는 것은 선행연구에서도 제시된 바 있음[119)]
- 다만 이와 같은 지정 주제는 예술위원회 단독으로 정하기에는 공정성 이슈 등에서 무리가 될 수 있으며 현장의 흐름과 이슈 등을 간파하는 전문성과 정보 접근성에서도 한계가 있을 수 있음
- 기획위원회에서는 이와 같은 한계를 보완하고 동시대성을 반영하는 지정 주제를 개발하여 예술-기술-사회(동시대)가 통합적으로 다뤄지는 우수 프로젝트 발굴을 촉진할 수 있음
- 적절한 국내 참고사례로는 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 '문화체육관광 연구개발 과제기획위원'[120)]이 있음

④ 온오프 콜로키움 등 공론장 기획 및 참여

- 새로운 영역으로서의 융합예술 영역은 사례 공유, 쟁점 토론 등 다양한 방식의 공론장이 필요하며 기획위원회에서 콜로키움 등 여러 유형의 공론장을 기획하고 스스로 전문가로서 참여하는 것이 가능함

■ 운영체계로서의 '통합 웹 플랫폼 + 기획위원회'

○ 위 제안 내용을 종합하면 통합 플랫폼은 단순히 웹페이지 개선을 뜻하는 것이 아니라, 접근성과 네트워크화된 관계망에 대응하는 실체로서의 웹 플랫폼에 현장 전문가 기획위원회라는 휴먼웨어가 결합된 하나의 운영체계(OS)를 의미한다고 할 수 있음

○ 기획위원 자격 요건, 성비, 세대별 구성 등의 원칙에 대해서는 기술 분류체계와 마찬가지로 별도의 심층 논의가 필요함

4. [정책 방향] 핵심 사업의 예산 안정성 확보

가. 제안의 이유

■ 불안정한 재정적 기반과 유실되고 단절되는 예술활동 및 성과의 문제

○ 예술위원회 융합예술부에서 운영하는 사업은 예술과기술융합지원과 같이 어느 정도 노하우가 축적될 정도의 기간(7년) 동안 운영된 사업도 있고 메타버스 예술활동 지원처럼 이제 막 시작된 사업도 있음

○ 다만 사업이 운영되어온 기간과 무관하게 개별 사업이 중앙기관 정책이나 정권의 정책사업의 영향을 크게 받는 방식으로 기획되고 운영된 배경이 있기 때문에 재정과 운영체계 측면에서 안정성을 가지기

119) 설동준 외(2021), p.188

120) https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000137/2003939.do?menuNo=204802&noticevent=Y&cate=

어려운 문제가 있음

- 실제로도 본 연구 진행 과정에서 그나마 사업이 안정화되고 있다고 평가했던 예술과기술융합지원 관련 2024년 예산이 전액 삭감되고, 온라인미디어 예술활동 사업 일몰, 메타버스 예술활동 사업 축소 등 대폭의 사업구조조정이 진행되었음

■ 사업 유지 및 안정화를 위한 내부적인 자원 투입의 판단 기준으로서의 핵심과 확장 분류 모호

○ 현재는 예술위원회 융합예술부 5개 사업, 각 사업의 세부 트랙 중 무엇이 외부 상황 변화에도 불구하고 기관 자체 재정을 통해서라도 유지하고 안정화해야 하는 '핵심'이고, 무엇이 상황이 허락될 때 전략적으로 시도해볼 '확장'의 영역인지에 대한 판단이 불가능한 상황임

○ 이러한 판단의 어려움에는 융합예술의 개념적 모호함, 융합예술의 미션 및 가치 규명 미비, 기술 융합 관련 판단의 준거틀로서의 기술분류 체계 부재 등이 복잡적으로 영향을 미치는 것으로 볼 수 있음

나. 제안의 세부 내용

■ 융합예술의 미션, 정책 방향 제안, 기술 분류체계 등에 따른 핵심 사업과 개념 선정 및 자체 재정 기반 마련

○ 본 보고서 6장은 융합예술의 현재성 분석을 통해 제시한 융합예술의 미션과 현장 및 기관의 다양한 상황을 반영하여 ① 기술 다양성 제고 ② 향유자 기반 사업 강화 ③ 통합적 관리 체계 구축 등의 정책 방향성을 제안하고 있음

○ 특히 이 중에서 개념이자 지향/미션으로서 기술 '다양성'과 향유자 기반 정책은 융합예술의 기저에 놓인 사회변화와 내외부 환경을 고려할 때 예술위원회가 놓치지 말아야 할 중요한 지향점이라 할 수 있음

○ 이에 예술위원회에서는 상기 내용에 부합하는 사업을 중심으로 문예진흥기금 등 자체 재정 및 기관 역량(인력 및 인프라 등)을 투입해야 할 핵심사업으로 설정하고, 이를 성과화하는 작업을 통해 외부 여건을 개선하고 전략적 사업의 확대 시도를 하는 것이 필요함

[그림 82] 자체 예산 및 외부 예산에 따른 사업관리의 구도



■ 문예진흥법 개정 등 법적 기반 마련

○ 법적 기반 마련은 매우 어려운 과제이지만 여기에서 제시하는 정책 방향성과 관련하여 간과할 수 없는 내용이라 할 수 있음

○ 기술에 따른 사회와 삶의 변화는 단순히 산업이나 비즈니스 영역만을 바꾸는 것이 아니고 말 그대로 사회적 전환을 만들고 있으며 이에 따라 기초예술 영역에도 큰 영향을 미치고 있음

○ 하지만 문화예술진흥법에는 “문화예술이란 문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판, 만화, 게임, 애니메이션 및 뮤지컬 등 지적, 정신적, 심미적 감상과 의미의 소통을 목적으로 개인이나 집단이 자신 또는 타인의 인상(印象), 견문, 경험 등을 바탕으로 수행한 창의적 표현활동과 그 결과물을 말한다[121]”라고 정의하고 있어 기술에 의한 예술활동의 변화를 동시대의 중요한 기저 현상으로 반영하고 있지 않음

○ 법적 토대가 이렇게 취약함에도 불구하고 현장 예술가 및 관련 전문가 인터뷰에서 융합예술(특히 기술 융합 관련) 영역에서 예술위원회의 역할에 대해 ‘기초예술 활동과 실험을 위한 최후의 보루’라는 인식이 강하다는 것을 확인할 수 있음

- 이는 기관 차원에서는 대외적으로 성공사례로 보일 수 있는 것만 가려서 지원하는 입장을 취할 수 없는 이유가 되며, 이에 따라 예산 지원 대비 기관의 ‘성과’ 가시화는 더 어려워지는 딜레마에 빠지게 됨

○ 즉, 현재의 문예진흥법과 융합예술 관련 현장에서 예술위원회에 거는 기대 및 그간 예술위원회 활동이 만들어온 가치를 종합적으로 고려할 때, 예술위원회에서의 융합예술은 ‘성과’를 중심으로 그 토대를 마련하기보다는 더 근원적이고 안정적인 토대로서의 법적 기반을 갖추는 방식으로 접근해야 함을 알 수 있음

○ 예술위원회에서는 본 연구에서 제시하는 융합예술의 개념과 미션, 기술에 따른 융합 관련 이슈와 기초예술의 관계 등을 근거로 법령에 전환이슈를 안정적으로 다룰 수 있는 표현을 추가하기 위한 작업을 지속적으로 시도할 필요가 있음

5. [전략 과제] 진입단계 대상 예술-기술 놀이터(playground)

가. 제안의 이유

■ 예술과기술융합지원 중 아이디어 기획구현 지원 트랙으로 충족할 수 없는 진입단계 기술경험 필요성

○ 예술위원회 예술과기술융합지원 사업 중 ‘아이디어 기획구현 지원’ 트랙은 본격적인 작품 창제작 전 프로토타입 제작 및 쇼케이스 단계를 지원하며, 예술과 기술 융합 분야에 대한 ‘초기 진입장벽 완화’를 사업의 목적으로 하고 있음

○ 하지만 이와 같은 입문단계 사업 트랙으로 기술에 의한 전환 사회에서 보편적 기회로서 예술가에게 제공되어야 할 기술경험을 제공하는 것에는 한계가 있음[122]

---

121) https://www.law.go.kr/법령/문화예술진흥법

122) 여기에서 말하는 보편적 기회는 모든 예술가가 기술에 관한 경험 및 학습을 해야한다는 의무나 권고의 측면이 아니라 관련된 관심과 의향이 있을 때 인프라나 정보 접근성의 한계로 인해 경험 자체를 가지지 못하는

○ 본 연구의 일환으로 진행한 지원사업 참여자 만족도 조사 중 예술-기술 매칭지원사업 참여자의 사업 참여 경험에 대한 분석을 보면 다수의 사업 참여 예술가가 기술 리터러시 부족으로 기술적 지원을 주목적으로 하는 사업에서조차 어려움을 겪는 것을 확인할 수 있음

■ 기존 지원사업과의 차이

○ 앞서 언급한 예술과기술융합지원 사업 중 '아이디어 기획구현 지원' 트랙과 본 제안에서 말하는 기술 경험 제공을 위한 공간 및 지원은 다음과 같은 측면에서 구체적인 차이가 있음

① 지원사업 선정자를 중심으로 기회가 제공되는 것이 아니라, 공간 및 프로그램 신청자를 중심으로 운영하는 점 (멤버쉽 운영 등의 운영체계는 필요할 수 있지만 기본적으로 경쟁을 통한 선발 후 지원이 아니라는 점이 중요한 차이)

② 별도의 프로젝트 계획이나 컨셉이 없어도 기술 경험 자체를 누릴 수 있다는 점

③ 직접적 금전 지원은 없으며 대신 정산 등의 행정 책임도 주어지지 않는다는 점

④ 지원사업 신청 시기 외 연중 신청 및 참여가 가능한 방식이라는 점

⑤ 창제작이 사업의 초점이 아니라 교육적 지원이 사업의 초점이라는 점

나. 제안의 세부 내용

■ 장비/시설 중심보다는 운영 프로그램 중심의 공간 개발

○ 예술-기술 놀이터 개발에서 중요하게 고려해야 하는 것은 장비/시설 중심 공간 개발보다는 운영 프로그램 중심의 공간 개발 접근이 필요하다는 것임

○ 대규모 시설과 전문적인 장비/시설 구축이 필요한 경우도 분명히 있는데, 예를 들어 아시아문화의전당 ACC센터, 예술경영지원센터 아츠코리아랩, 한국콘텐츠진흥원 뉴콘텐츠아카데미 등이 그러한 사례임

- 이러한 사례는 전부 진입단계, 가볍게 놀이처럼 시도해볼 수 있는 기술경험, 보편적 기회 제공 등과는 다른 목적을 가진 운영 프로그램임
- 즉, 레지던시, 입주 작가 및 기업, 선발된 예비 전문인력을 대상으로 하는 전문적 교육을 지향하기 때문에 요구되는 시설과 장비의 수준도 전문적이고 때문에 진입단계 경험이 필요한 사람에게는 오히려 접근하기 어려운 인프라가 될 수 있음

○ 이런 측면에서 예술-기술 놀이터(센터)는 다음과 같은 프로그램 개발 및 운영 가이드라인을 갖추는 것을 고려해볼 필요가 있음

① 센터의 교육 프로그램은 이론 등의 원리 수준의 기초를 배우기보다는 기술을 통해 가능한 것과 가능하지 않은 것을 경험적으로 파악할 수 있는 방식의 PBL(problem based learning) 접근법을 취하고 워크숍 같은 운영 형식을 취하는 것이 적합함

• 실질적으로 참여 예술가에게 기술이 초기 장벽으로 느껴지는 문제를 해소하고 관련 작업에 관한 흥미와 동기를 만들기 위해서도 이와 같은 접근법이 필요함

② 기본적인 사용법을 익히고 프로젝트를 함께 진행해보는 교육 과정 이후에 자유롭게 시설을 사용해

일이 없어야 한다는 의미에서의 보편성임

보고 간단한 수준의 (이미 구비된 재료 등을 사용해서) 창작을 해볼 수 있는 운영 체계의 필요

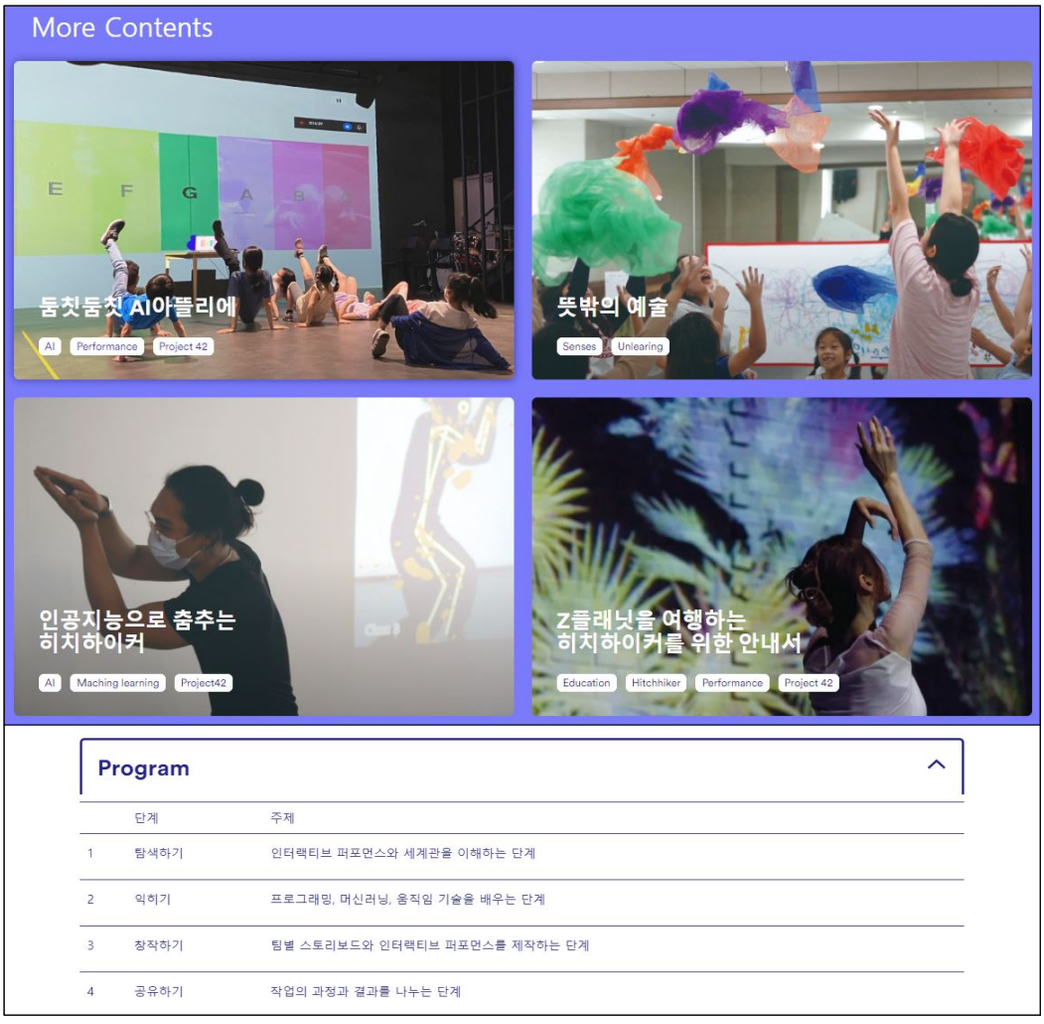
- 기술장비를 갖춘 많은 공공 스튜디오 및 센터 등에서의 문제가 '시설관리' 관점으로 공간을 운영하기 때문에 충분한 자격 요건을 갖추고 사전에 허락된 시간을 중심으로만 시설/장비 운영을 한다는 것임
- 전문화된 시설/장비의 경우에는 일정 정도 이러한 운영 원칙이 필요할 수 있지만 기본적인 진입단계 수준의 기술경험에서는 이보다 유연하고 접근성 높은 방식으로 운영하는 것이 적합함

③ 진입단계 기술경험으로 유용성이 높고 예술활동에서의 효용이 높은 기술에 대한 선별을 통해 해당 기술에 대한 경험을 지원하는 교육 프로그램/워크숍을 짧은 주기로 정기적으로 운영하는 것이 필요

○ 위와 같은 방식으로 운영되는 민간의 현장/사례로는 서울 성수동의 예비사회적기업 ABC랩이 있음

- ABC랩은 융합예술 관련 교육을 실행하는 전문 교육기관으로 Art + Body + Creative가 결합된 다양한 교육 프로그램과 워크숍을 개발하여 운영하고 있으며 다수 프로그램에서 기술이 예술 표현과 감각 확장/전환을 위한 도구로 사용됨
- 또 교육 프로그램의 내용도 전문가 육성보다는 입문단계의 흥미와 이해를 고취하기 위한 방식으로 구성되어 있어 유효한 참고 사례가 됨

[표 63] ABC랩 교육프로그램 내용 및 소개 (출처 ABC랩 홈페이지 https://www.abclab.kr/)



[프로그램명 : 인공지능으로 춤추는 히치하이커]
인공지능으로 춤추는 히치하이커는 예술작업에 인공지능 기술을 어떻게 활용할 수 있는지 체득하며 배우는 예술중심 융합교육 콘텐츠입니다. 인터랙티브 퍼포먼스, 인공지능 기술을 활용한 융합작업을 기반으로 몸의 움직임과 컴퓨터 프로그래밍, 머신러닝을 경험할 수 있습니다. 움직임 창작 과정에서 접촉을 주제로 작품을 구성하고 서로의 몸과 동작의 크기나 거리에 따라 시각적 효과들이 변화할 수 있도록 프로그래밍을 통해 실험합니다. 머신러닝 기술을 이용하여 동작을 학습시켜 특정 동작을 입력값으로 다양한 그래픽 표현이 출력되도록 구성합니다.

Program

	단계	주제
1	탐색하기	움직임 요소와 기술을 이해하는 단계
2	익히기	움직임 창작 방법과 기술을 익히는 단계
3	창작하기	기술을 응용하여 개인의 동작과 팀 작품을 제작하는 단계
4	공유하기	서로의 과정과 결과를 나누는 단계

[프로그램명 : 세컨드 스테이지]
세컨드 스테이지는 프로젝트42 시리즈 콘텐츠 중 하나로 환경에 대해 다룹니다. 제2의 세계인 가상공간을 배경으로 자신의 몸을 반영한 아바타를 가상 환경에서 춤추게 하는 움직임 • 프로그래밍 • 머신러닝 융합교육 콘텐츠입니다.

■ 기술 코디네이션 기능(인력)을 포함한 공간 개발

○ 예술-기술 놀이터 개발에서 중요하게 고려해야 하는 것은 기술 코디네이션 기능을 수행할 수 있는 인력이 있고 이를 통해 예술가의 아이디어와 상상력을 기술과 연결하고 조정하는 일이 수행되어야 한다는 것임

○ 기술과 관련해서 예술가를 포함한 기술 비전문가가 경험하는 첫 번째 어려움은 기술을 통해 가능한 것과 가능하지 않은 것을 상상할 수 없다는 것임

- 상상할 수 없는 것에 대해서는 동기를 형성하기도 어렵고 예술가의 창의성, 전문성과 만나기도 어려움
- 진입단계 경험과 관련한 다양한 교육프로그램 및 워크숍이 이런 부분의 어려움을 해소하기 위한 방편으로 활용되는 것임

○ 교육프로그램과 워크숍에서 발생하는 의문, 상상력의 가능 범위 등에 대한 내용은 해당 교육프로그램에 참여하는 교육자/전문가에 의해 어느 정도 해소할 수 있음

○ 그런데 예술-기술 놀이터가 제대로 된 의미에서의 예술가의 융합예술 '놀이터'가 되기 위해서는 기본적인 리터러시를 획득하는 교육프로그램 이후에 다양한 방식으로 펼쳐질 수 있는 상상력과 아이디어에 대해 함께 생각하고 검토하고 정보나 자원을 연결해주는 기술 코디네이션 기능이 있어야 한다는 것임

○ 국내에서 참고해볼 수 있는 좋은 사례로는 세운상가 세운협업지원센터의 '기술중개'가 있음[123)]

■ 민간 자원과의 협업을 통한 예술-기술 놀이터 프로그램 소싱 및 관련 정보의 허브 기능 구축

123) https://sewoon.org/tech_consultation

○ 예술-기술 놀이터 개발은 공간/시설/장비를 갖추는 하드웨어를 완전히 배제할 수 없기 때문에 지원사업 기획을 위한 예산보다 실행을 위한 행정적 난점이 더 클 수도 있음

○ 이를 극복하기 위해 자체 예산을 확보하고 본격적인 사업 개발을 하기 위한 준비 단계로 다음과 같은 두 가지 시도를 해볼 수 있음

① 민간 자원과의 협업을 통한 프로그램 소싱

- 앞서 예시로 든 ABC랩을 포함해 오디오비쥬얼 분야의 교육으로는 위사아카데미[124], 미디어 관련 기본 교육으로는 지역별 미디어센터 등이 장비와 교육 프로그램을 모두 갖추고 교육을 운영하고 있음
- 이들 민간 및 타 공공 영역의 자원을 소싱하고, 가능하다면 예술위원회의 미션에 맞게 프로그램을 공동 기획/개발하여 실행하는 것을 고려해볼 수 있음
- 이 경우 협업/협력 기관에 일정한 예산을 배정하고 경쟁을 통한 선발 방식이 아닌 예산 소진시까지의 선착순 수요자 바우처 제공 같은 방식의 운영체계를 시도해볼 수 있음

② 관련 정보의 허브 기능

- 융합예술 실험을 위한 전문화된 장비는 구비에 큰 비용이 들어가고 수요에 맞게 모든 장비를 구축하는 것도 어려움이 있음
- 그런데 민간의 대학별 산학협력단 등에서는 3D 프린터를 포함한 다양한 장비를 대학 구성원 외 시민에게도 개방하여 운영하는 경우가 많이 있음
- 이와 같이 민간에 개방된 다양한 자원이 있지만 관련 정보에 대한 접근성 자체가 낮아 많은 시설이 이용자가 없이 방치되는 경우가 많음
- 예술위원회 예술-기술 놀이터에서 자체적으로 해결하기 어려운 시설/장비에 대한 접근성은 이와 같은 정보 취합 및 기관 간 협약 등을 통해 허브의 기능을 수행함으로써 일정 수준 해소할 수 있음

6. [전략 과제] 비평-매개 역량 활성화를 위한 인력 육성

가. 제안의 이유

■ 융합예술 분야 비평 및 매개 전문인력의 절대적 부족

○ 선행연구인 〈기술변화에 따른 예술지원정책 개선방안 연구〉에서 융합예술 분야, 특히 기술 기반 융합예술(아트앤테크) 영역에서의 전문 큐레이터, 프로듀서, 비평가, 기관 전문인력 등이 부족하다는 점을 확인한 바 있음

124) https://wesa.academy/

[그림 83] 아트앤테크 생태계 커뮤니티 인적 구성(출처: 설동준 외(2021), 96p)



○ [그림 83]은 2021년 연구 자료인데, 약 2년이 지난 현재 시점에서 기술 관련 융합예술을 지원하는 기관은 늘어나고 있으며 이에 따라 지원사업을 통해 경험을 축적한 기관 담당자는 어느 정도 형성되고 있다고 볼 수 있음

○ 하지만 비평과 매개 인력의 부족 이슈는 지난 2년 동안 거의 변화가 없다는 것을 본 연구 과정에서의 현장 예술가 및 전문가 인터뷰를 통해 확인할 수 있었음

- 예술 분야에서 비평가의 부족, 비평의 기능 위축, 전문 매개 인력 부족은 모든 장르에 걸쳐서 보편적으로 나타나고 있는 현상이며, 이는 전업으로서의 경제적 토대가 취약하기 때문이라는 것이 관련 전문가들의 중론임
- 다만 직업 간 경계도 흐려지고 예술 분야 내에서도 단일 기능만으로 특화된 전문가 보다는 경계를 넘나드는 방식으로 직업 및 작업 다양성이 높아지는 현상을 고려할 때, 여기에서 논의하는 인력 육성은 전업 전문가를 키우기 위한 직업 교육적 목적이 아니라 관련 활동에 유동적으로 참여할 수 있는 활동 지원이라는 목적에 초점을 두고 있음

■ 기술 헤게모니라는 문제를 넘어서기 위한 해석 기능, 담론 형성 부재 문제의 반복

○ 기술에는 신기성과 화려함이 있고 그 자체로 일정한 미학적 요소를 가지고 있음

○ 때문에 기술이 중심이 된다고 해서 예술이 아니라고 할 수는 없지만 어느 정도까지를 어떤 이유로, 어떤 관점에서 예술로서 생각할 것인지, 기초예술 지원의 맥락에서는 어떠한 비평이 가능한지 등에 대해서는 전문적인 비평이 요구되는 영역임

○ 하지만 앞서 논의와 같이 전문적인 비평 인력 및 매개 인력이 부족하기 때문에 기술 기반 융합예술 영역에서 예술의 의미 평가에 어려움이 생기고 지원사업 선정 심사를 비롯한 전반적 과정에서 기술

헤게모니가 강하다는 의견이 반복적으로 제기되는 것임

○ 또, 한국 (아트)테크씬의 아젠다, 사건, 담론 등을 포착하거나 흐름으로 만들지 못하는 상황에서 개별 작품만 축적되는 방향성 부재 현상으로 인해 정책에서는 물론 국제교류에서도 한국의 테크씬의 관점과 시도 등을 기반으로 한 이니셔티브 확보에 어려움이 있음[125)]

나. 제안의 세부 내용

■ 융합예술 분야의 비평 활성화 지원사업 개발 또는 비평과 연구 기능을 수행한 〈창작의 과정 #예술과기술〉 사업의 유지 또는 동일 기능 보존

○ 예술위원회에서는 공연예술 분야에 '공연예술비평활성화 지원', 시각예술 분야에 '(시각예술창작산실) 비평지원', 문학 분야에 '창작의과정 #문학(구. 문학비평활동지원)'을 운영하여 장르별로 비평 활성화를 도모하고 담론 형성 및 연구 촉진을 위한 지원사업을 운영하고 있음

○ 기술 기반 융합예술 분야에서도 〈창작의 과정 #예술과기술〉이라는 창작이 아닌 연구, 리서치, 비평 전반을 지원하는 트랙을 별도로 운영하였음

○ 하지만 2024년 지원사업 체계 개편과 함께 기술 기반 융합예술 영역에서의 연구, 비평 영역은 별도의 지원사업으로 만들어지지 못하고 '다원예술 창작주체' 지원사업 내 지원 가능한 예술활동의 예시로만 존재하는 상황이 되었음[126)]

- 구체적인 내용은 "작품 창작·연구·비평 등 다양한 예술 활동"으로 연구와 비평이 지원의 대상에 포함될 수는 있음
- 다만 지원금 규모와 중기 지원이라는 기간 설정 등을 통해 볼 때, 해당 지원이 연구, 비평 지원을 통한 담론 형성을 단독으로 지원하는 것이 아니라 '창작' 과정에 포함되는 연구, 리서치, 비평 등이 예산 사용 항목에서 허용된다는 것으로 해석하는 것이 타당함

○ 즉, 2024년 지원사업 체계 개편에 따라 융합예술 영역에서의 비평 기능이 위축될 것이라고 전망할 수 있음

- 이는 앞서 '제안의 이유'에서 논의한 바와 같은 해석의 부재, 담론의 부재 속에서 예술 작품의 적절한 공시적, 통시적 자리를 찾지 못한 상태에서 개별화된 결과물만 누적되는 상황을 반복할 우려가 있음

○ 때문에 2024년 이후라도 지원사업 운영에서 기존의 〈창작의 과정 #예술과기술〉 트랙을 재가동하거나 혹은 동일한 기능을 수행할 수 있는 사업을 개발하여 운영하는 것이 필요함

■ 비평 활성화 지원을 사업 모니터링 체계와 일정한 수준에서 연계 운영

○ 2023년 현재 예술과기술융합지원 사업은 선정 프로젝트에 대한 전문가 모니터링 평가를 운영 중임

○ 모니터링 진행은 사업의 성과 관리라는 측면에서 볼 때, 기관 차원에서는 필요한 활동이지만 다음과 같은 이유에서 현재 상황에는 일정한 한계가 있음

- 모니터링 참여 전문가는 분야 내 전문성을 인정받는 사람들이지만 이들의 숫자 자체가 극소수이

125) 본 보고서 3장 현장 예술가 및 전문가 인터뷰 내용 참고

126) https://www.arko.or.kr/board/view/4013?bid=463&page=&cid=1806924&sf_icon_category=cw00000019

고 해가 지나도 새로운 전문가 그룹이 잘 형성되지 않는다는 문제가 반복됨
- 성과 관리 차원에서 모니터링 진행과 결과물은 기관의 행정 자료 형식으로 보관되는데, 이것이 예술 현장의 담론 활성화와 상호 비평, 학습을 위한 마중물이 되지는 못함

○ 이러한 한계를 극복하기 위해 사업관리 차원에서의 모니터링 보다는 비평을 위한 참여관찰과 학습, 소통의 기회가 필요한 잠재적인 비평가 및 매개자 그룹의 비평 활동을 지원하고 이러한 활동을 지원사업 선정 프로젝트와 매칭으로 운영하여 일정 수준에서 예술활동의 의미와 가능성, 한계를 확인하는 평가적 기능을 병행하는 것이 필요함
- 이러한 접근에서는 평가적 기능이 기존의 전문가 모니터링보다는 약해질 수 있음
- 그럼에도 불구하고 pass or fail이나 우수작품 선정, 부실 프로젝트 지원금 환수 등의 '결정'을 위한 '판정'을 핵심 목적으로 하지 않는다면 전반적인 현황과 이슈를 파악하는 정도의 모니터링 방식과 매칭을 통한 비평 활성화의 병행이 평가의 효과 측면에서 큰 차이가 나지 않을 수 있음

○ 무엇보다 이와 같은 접근을 통해 예술가/엔지니어도 비평/매개 전문인력(혹은 잠재적 전문인력)과 교류하게 되고, 이를 통해 본인 프로젝트 외 다양한 시각을 마주하는 경험을 하게 되는 등의 네트워크 효과가 발생하는 것을 기대할 수 있음

■ 국내에서 기 활동 중인 비평/매개 활동 그룹과의 협력 기획

○ 위에서 논의한 비평 활동과 창작 지원사업의 연계 작업을 비롯해 담론 형성과 네트워킹을 위한 콜로키움 등의 공론장 기획을 국내에서 기 활동 중인 비평/매개 활동 그룹과 협력해서 기획하고 진행할 수 있음

○ 매개, 연구, 비평, 공유를 포괄적으로 수행하는 대표적인 민간 프로젝트로는 포킹룸[127]이 있고, 현재 운영되고 있지는 않지만 2천년대 초반부터 약 20년 정도 상당한 수준의 자료를 축적해온 엘리스온[128] 등의 미디어도 있음

○ 이러한 그룹들은 이미 비평, 평가 등의 영역에서 전문가로 인정받는 멤버들로 구성되어 있지만, 융합예술 분야에서의 비평 활성화에 대한 프로젝트 운영의 경험을 풍부하게 가지고 있는 바, 예술위원회 차원에서 사업기획의 협력 파트너로 고려해볼 수 있음
- 혹은 앞서 논의한 (가칭)융합예술 기획위원회를 통해서 이와 같은 기능을 실행하는 것도 가능함

7. [전략 과제] 집중적 향유/확산 프로젝트 개발

가. 제안의 이유

■ 집중적이고 임팩트 있는 이벤트, 베뉴 기획 부재로 인한 융합예술 영역 작품 유통/확산 한계

○ 연극, 뮤지컬, 음악, 전통예술, 무용, 시각예술 등은 각 장르 예술을 대표하는 공연/전시의 물리적 공

127) https://www.forkingroom.kr/
128) https://aliceon.tistory.com/

간, 명성 있는 페스티벌 등이 있고, 이를 통해 우수한 작품의 향유 기회가 확보되고, 신진 예술가가 알려지는 등의 등용, 향유, 네트워크가 일어남

○ 융합예술 영역은 상대적으로 전용 공간의 부재, 상징성을 가진 베뉴의 부재 혹은 부족, 대중성과 임펙트를 가진 국내 페스티벌의 부재 혹은 부족의 현상을 겪고 있으며, 그 결과 개별 작품이 작품 자체의 수월성이나 완성도만으로 관객과 만나고 알려지는 등에 있어서 한계를 겪게 됨

- 국내에서 열리는 페스티벌 중 대중적으로 잘 알려진 사례로는 파라다이스아트랩, 제로원, 언폴드엑스 등이 있는데, 앞의 두 페스티벌은 기업 전용 공간 또는 기업 브랜딩과의 연계 등으로 인해 일정한 제한이 있으며, 예술 중심의 대중성과 교류 효과를 분명한 특징으로 하는 사례는 언폴드엑스 정도라 할 수 있음
- 융합예술 관련 사업의 규모를 보면 예술위원회 단일 기관에서도 수십억 수준에 이르고 문화예술 관련 타 기관 및 기업 등이 지원하는 사례까지 포함하면 상당한 정도의 규모와 사례 수가 있다고 볼 수 있는데, 이에 비해 잘 기획된 주제별/목적별 페스티벌은 턱없이 부족한 상황이라고 판단할 수 있음

■ 예술위원회 성과공유회 방식의 한계

○ 예술위원회에서는 '아트앤테크 살롱'이라는 이름으로 집적 효과를 가지는 행사를 기획하여 운영한 바 있으나, 해당 행사는 예술위원회 지원사업 선정작의 시연 및 발표라는 범주로 제한되어 있고 별도의 주제나 기획방향을 가지지 않는다는 점에서 지원사업 관계자 외 대중성을 가지기 어려운 한계가 있음

- 이에 대해서는 선행연구 〈기술변화에 따른 예술지원정책 개선방안 연구〉에서도 동일하게 문제가 제기되었던 바임
- 즉, 실질적으로 예술 현장에서 융합예술의 향유/확산을 위한 기반을 만들기 위해서는 기관 성과 관점을 넘어서는 기획적 접근이 필요함

나. 제안의 세부 내용

■ 페스티벌 등 향유/확산 프로젝트 개발에서 고려되어야 하는 세 주체와 주체별 편익

○ 융합예술 향유/확산 프로젝트로 페스티벌을 기획하고 진행하기 위해서는 세 주체와 각 주체가 본 행사를 통해 얻게 되는 편익이 무엇인지에 대한 분명한 입장이 있어야 함

① 향유자

- 향유자는 관련 작가를 팔로우하거나 관련된 대안공간 및 전시/공연 공간을 찾아가는 고관여자를 제외하면 융합예술 관련 작품이나 아젠다, 흐름을 집중적으로 경험할 기회가 사실상 없다고 볼 수 있음
- 때문에 이와 같은 페스티벌을 통해 향유자 그룹에게 집합적이고 밀도 있는 향유 경험을 제공하는 것은 중요하게 고려되어야 함
- 이렇게 보면 페스티벌에서 선보이는 작품을 기관의 지원사업 선정작으로만 제한하는 것에서 발생하는 문제가 무엇인지 명확해짐
- 즉, 향유자 관점에서는 기관의 성과가 무엇인가보다 지금의 아젠다와 흐름이 무엇이고, 우수한

사례는 무엇이며, 새로운 주체들은 누구인가 등에 대해서 경험하고 이해하는 것이 필요하며, 페스티벌의 기획 방향 및 큐레이션에서 이러한 부분이 분명하게 고려되어야 함

② 예술가

- 예술가에게는 이러한 페스티벌 참여를 통해 본인/단체의 작품을 알리는 계기가 되는 것이 일차적이고 (특히 신진 예술가에게는 등용문의 기회가 됨)
- 향유자와 마찬가지로 집중적인 작품 관람 경험을 통해 본인이 속한 영역에서의 흐름을 학습하고 영감을 얻는 등의 계기를 가질 수 있음
- 그리고 이 과정에서 실질적으로 잠재적인 파트너 형성을 위한 후보군을 물색하고 실제 교류가 진행되는 등의 네트워크 형성의 기회를 가질 수도 있음
- 통상 네트워크 형성을 위해 네트워크 파티와 같은 '사교' 관점의 행사가 기획되는 경우가 많은데, 목적 중심적 관계 현상이 보편화되고 있다는 점을 고려하면 사교 관점의 행사가 가지는 한계는 뚜렷하며, 구체적인 매개로서의 작품 등이 있는 공간에서 관계의 이유와 대상을 발견하는 것이 현실적이고 효과적이라 볼 수 있음

③ 기관(예술위원회)

- 기관 차원에서도 이와 같은 페스티벌의 기획 및 실행은 성과의 획득 및 축적의 계기가 될 수 있음
- 굳이 지원사업 선정작을 전부 보여주는 방식이 아니더라도 기획의 방향을 통해 기관이 융합예술 영역에서 담당하고자 하는 역할, 미션 등을 보여줄 수 있고 이것의 누적을 통해 융합예술 영역에서 기관의 포지셔닝을 구체적으로 확립해갈 수 있음
- 또 이렇게 만들어지는 기관의 포지셔닝/브랜드는 기관 사업 참여자 외 각종 기획 영역의 파트너 그룹 등 거버넌스 구조의 토대를 튼튼히 하는 데도 자산이 될 수 있음

○ 종합하면 융합예술의 향유/확산을 위한 페스티벌을 만드는 데 있어서 세 주체의 존재와 편익이 분명하게 고려되어야 하며, 그간의 성과공유회에 대한 평가도 이러한 관점에서 이루어질 수 있음

■ '우수' 사례 등의 관점을 넘어서는 주제와 방향성의 기획

○ 공공기관에서 개최하는 페스티벌의 경우 기관의 지원사업 선정자를 한꺼번에 선보이거나(나열식) 해당 분야의 대표 주자 중심으로 라인업을 구성하는 등의 패턴을 보이는 경우가 많음

- 앞서 예술위원회의 '아트앤테크 살롱'이 기관 지원사업 선정자 중심의 기획
- 초창기 여우락 페스티벌이 대표 주자 중심의 기획

○ 또 유통확산을 위해 국내외 관계자/전문가/바이어를 초청하여 선보이는 쇼케이스를 기획하는 경우에도 예술이 가진 현장성을 고려하지 않는 경우가 종종 있음

- 전문가 중심의 쇼케이스 페스티벌 사례: 한국콘텐츠진흥원 뮤콘

○ 페스티벌 기획 및 유통확산을 위해서는 다음 두 가지 내용이 고려되어야 함

① 우수 작품 중심 기획이 가지는 지속가능성의 한계, 주제 중심 기획의 필요

- 대표 주자를 중심으로 페스티벌 라인업을 구성할 경우 초창기에는 어느 정도 운영이 가능하지만 우수 사례 자체의 희소성 때문에 몇 년 지나지 않아 기존 라인업을 반복하지 않고는 내용 구성을 할 수 없는 한계가 생김
- 때문에 주제 중심 기획이 필요하며, 이에 대해서는 앞서 제안한 (가칭)융합예술 기획위원회 활

동을 어느 정도 활용하는 것이 가능함

- 또, 신진 예술가 및 관계자를 지속적으로 발굴하고 영역 자체의 활력을 높이기 위해서도 주제와 방향성 중심의 접근이 필요함

② 관객이 함께 하는 현장성을 통한 유통 활성화

- 공연, 설치, 퍼포먼스 등에서 관객과의 상호작용을 통해 만들어지는 현장성은 작품 단독으로 만들어낼 수 있는 아우라 이상의 효과를 만들고 매력도를 높이는 역할을 함
- 음악 분야 국제교류를 촉진하기 위해 만들어진 쇼케이스 페스티벌 중 홍대 일대에서 매해 개최되는 '잔다리페스타'는 쇼케이스 페스티벌이고 세계 각국의 음악 전문 관계자가 모이는 자리이지만 전문가를 대상으로 하는 쇼케이스의 형식을 취하지 않음
- 오히려 일반적인 음악 페스티벌처럼 관객과 무대(베뉴)와 예술가가 만드는 에너지가 '잔다리페스타'의 강점이자 핵심인데, 이러한 현장성을 통해 국내외 전문가 및 관계자들이 각 공연의 유통을 위한 실질적인 결정을 내리는 등 교류 활성화가 촉진됨

8. [전략 과제] 기술의 현재성과 사회적 의미를 반영한 아트앤테크 사업 재구조화

가. 제안의 이유

■ 융합예술 관련 지원사업의 독립적 존재 의미 명료화

○ 본 보고서 5장에서는 다원예술과 융합예술의 정책적 개념을 정책별 미션을 중심으로 명료화하여 제시한 바 있음

○ 여기에서 융합예술 영역이 가지는 중요한 특징은 현재적으로 일어나고 있는 '융합' 현상과 그에 따른 삶, 예술의 환경변화, 관계의 변화 등 '지금'의 '전환' 현상으로서의 융합임

○ 5장에서 제시한 다원예술의 개념을 기준으로 하면 기술을 매개한 예술 실험 자체는 다원예술 영역에서도 구현 가능하고, 장르별 창작산실/창작주체 사업에서도 구현 가능하기 때문에 기술 기반 융합예술이 독립적 사업으로 존립해야 하는 타당성이 낮음

○ 하지만 기술을 주요 동인으로 하여 발생하는 현재의 융합 현상 자체에 초점을 둔다면 결과 차원에서 유사한 프로젝트라 할지라도 미션 차원에서 서로 구별할 수 있는 지점이 발생함

○ 기술의 현재성과 사회적 의미를 반영한 아트앤테크 지원사업 재구조화는 이러한 맥락을 반영하고, 그 나름의 타당성과 동시대적 요구를 반영하는 성격을 가지는 독립 트랙으로서의 지원사업의 존재 의미를 분명히 하는 것에 목적이 있음

■ 기술과의 융합이라는 '방법론' 외 사업의 미션과 방향성 구체화의 필요성

○ 현재 예술위원회의 예술과기술융합지원 사업은 '기술과의 결합'에 방점을 두고 있는데 앞서 언급한 바

와 같이 방법론적 성격을 가지는 '기술 결합'은 그 자체로는 사업의 정체성이나 미션이 되기 어렵고 실제로도 다양한 지원사업에 포함되는 것이 가능함

○ 또 기술을 생각할 때 흔히 연결짓는 '미래 예술에 대한 준비'라는 미래적 시간 관념은 기술이 현재적 삶을 변화시키는 부분을 포착하지 못하게 하고, 이로 인해 예술활동이 현재적 사회/삶과 관계성을 가지지 못하게 하는 원인 중 하나가 되고 있음

○ 그 때문에 현재의 시간 관념을 적용한 동시대 맥락에서 기술 자체에 의한 다양한 융합 현상의 의미를 탐색하고 이를 반영하는 예술활동을 지원하는 것을 아트앤테크 지원사업의 새로운 미션으로 차별화하고, 이를 통해 자연스럽게 예술이 기술을 매개로 하여 사회와 접점을 형성하는 것을 추구하는 것이 필요함

나. 제안의 세부 내용

■ 기술의 현재성, 사회성의 가치와 활동의 실험성을 중심으로 한 사업의 정체성 명료화

○ 앞서 논의한 바와 같이 아트앤테크 사업의 정체성 측면에서 보면 시각예술에서는 이미 기술 융합 작품에 대한 수용이 포괄적으로 이뤄지고 있고 이런 상황에서 예술과 기술 융합 영역의 존재 의의는 기술 융합 활동을 한다는 것 자체에 있지 않으며 기존의 정체성, 창작 방법론, 관계망, 기술 사용 방식 등을 벗어난 실험성을 중심으로 해야 함

○ 또, 앞서 정책 방향 제안 초두에서 제시한 바와 같이 기술 다양성 제고도 본 사업의 중요한 미션에 포함되어야 함

○ 특히 기술의 현재성, 사회성에 대한 고려는 그간의 예술과 기술 융합 지원에서 간과되어온 영역으로 사업의 미션을 재설정하고 사업을 재구조화하는 데 있어서 핵심적인 무게중심이 될 수 있음

- 예를 들어 본 보고서 2장 3절에서 조사한 영국 예술위 디지털 문화 네트워크 2023 어워드 수상 프로젝트 중 하나인 〈Digital Me〉[129]의 경우 인공지능을 통한 캐릭터/이미지 생성 기술을 증오범죄 피해자의 사회적 목소리 재건을 위한 예술 프로젝트의 기반 기술로 활용함으로써 기술이 현재적 의미에서 예술-사회를 매개하는 교두보가 되고 있다는 것을 예술적 방식으로 잘 나타내고 있음
- 이 외에도 기술은 UD(Universal Design) 구현을 통해 사회적 차별을 해소하고 다양성을 촉진하며 접근성을 제고하기 위한 중요한 수단으로 쓰이는 등 이미 현재적으로 다양한 함의를 가지고 있으며, 첨단 기술로 분류되는 기술도 여기에서 예외는 아님

○ 즉, 기술을 미래에 대한 준비 차원에서가 아니라 현재의 시점에서 예술-기술-사회의 융합 프로젝트를 위한 접근법이자 도구로 이해하는 접근이 필요함

○ 이는 예술이 사회와 만나는 지점에서 발생하는 기술적 필요를 충족하는 방식 또는 기술이 사회와 맺는 관계에 대한 예술적 접근을 반영하는 것이며, 특히 융합이 실질적 현상이라는 점을 고려할 때 중요한 지향이라 할 수 있음

129) https://digitalculturenetwork.org.uk/knowledge/digital-culture-award-winner-case-study-julie-nicholson/

■ 다원화되는 관계망을 반영하는 협업 역량 제고의 기회로서의 사업 디자인

○ 본 보고서 2장에서 제시한 STEEP 분석 및 지난 3개년의 지원사업 효과 분석 결과를 보면 융합예술을 포함해 예술 일반에서의 활동 및 관계망이 네트워크화되고 유동화되는 것을 확인할 수 있음

○ 예술활동에서 사용되는 기술 자체에서도 단일 첨단 기술보다는 여러 기술이 융합되는 기술-기술 융합 현상이 나타나고 있음

○ 이와 같은 네트워크화, 유동화, 융합화가 기저요인이 되어 예술활동에서의 관계 방식이 다원화되는 경향이 있음

- 이와 같은 현상은 기술의 동시대성이 그 배경인데 전 세계적으로 보편적이라 할 수 있지만 특히 한국에서는 2017년 미투 사태로 인해 예술계 안에서의 동인제 시스템 등 강고한 내집단 중심의 문화가 많이 해체되고 목적 중심의 프로젝트성 네트워크가 발달하는 현상이 이를 대체하는 양상까지 겹쳤다는 배경도 있음

○ 이와 같은 네트워크화, 유동화, 융합화에 따른 관계 방식의 다원화는 그 자체로 옳고 그름의 문제를 떠나서 기존보다 높은 협업 역량을 요구한다는 점이 특징임

○ 하지만 예술위원회 사업을 비롯해 국내 문화예술지원기관에서 이와 같이 다원화되는 관계 현상을 배경으로 협업 역량 자체를 제고하기 위한 프로그램이나 지원을 시행한 사례는 찾기 어려움

- 그간 예술과기술융합지원 사업에서 가장 흔하게 제기된 애로사항인 예술가와 기술자의 소통의 어려움은 예술 리터러시, 기술 리터러시 부족의 문제이기도 하지만 조금 더 메타적 측면에서 보면 다원화되고 타 영역과의 협력/협업에 대한 요구가 커지는 상황에도 불구하고 협업 역량 자체를 키우기 위한 노력이 부족했던 것 역시 문제의 원인 중 하나라고 볼 수 있음

○ 때문에 재구조화하는 아트앤테크 지원사업에서는 다원화되는 관계망에 대한 인식과 협업 역량 제고, 협업 학습의 계기를 사업의 중요한 목적으로 설정하는 것이 필요함

- 협업 역량 제고 자체는 별도의 연구를 통한 세부 내용 개발이 필요한 영역이지만 간략하게는 협업을 위한 도구 사용과 소통 효율성, 효과성 제고 관련 교육, '관계'라는 현상에 대한 이해와 관계별로 요구되는 관계 규범에 대한 이해 교육 등을 생각해볼 수 있음

■ 공공성의 가치를 기반으로 향유 개념 및 새로운 지향을 반영하는 사업 성과 지표로서의 UD(Universal Design)[130] 관점 적용

○ 앞서 기술의 현재성과 사회성을 반영하는 사업의 미션과 예술-기술-사회를 연결한 우수 융합예술 프로젝트 사례를 보면 본 사업의 성과가 1천 명의 향유자를 확보했다, 2천 명의 향유자를 확보했다와 같은 '양적 지표로 평가하는 것과는 다른 접근을 요구한다는 것을 알 수 있음

○ 이를 위해 예술활동의 성과 지표에 UD(Universal Design) 개념을 적용하고 해당 예술활동이 '보편성(Universality)' 측면에서 어떤한 임팩트를 만들고 있는지를 확인하는 방식의 성과지표를 개발할 필요가 있음

○ 이는 그간의 예술과기술융합지원을 포함한 융합예술 영역 지원사업이 시야에서 포착하지 못하고 있던 동시대 사회의 어느 지점까지를 접속하고 표현할 수 있을 것인지를 가늠해보고 지원하는 것을 중심으

130) "유니버설 디자인(영어: Universal Design, 보편 설계, 보편적 설계)은 제품, 시설, 서비스 등을 이용하는 사람이 성별, 나이, 장애, 언어 등으로 인해 제약을 받지 않도록 설계하는 것이다. 흔히 '모든 사람을 위한 디자인', '범용디자인'이라고 한다. 최근에는 공공교통기관 등의 손잡이, 일회용품 등이나 서비스, 주택이나 도로의 설계 등 넓은 분야에서 쓰이는 개념이다." (위키피디아)

로 성과를 바라보는 관점임

- 예를 들어 기존에 성과로 반영한 관람객 집객 방식은 일반적으로 평균화된 개인에 대한 보급 측면을 반영한다면 여기에서 제시하는 UD 접근법의 가치는 근대적 삶의 양식에 포섭되지 않는 다원화되고 지속적으로 분화하는 삶의 양식의 다양성, 감각의 다양성을 토대로 한다는 것이 핵심임
- 즉, 일반적인 유통, 모객이 확산 자체의 넓이와 양을 핵심으로 하는 반면 UD의 지향은 예술활동이 어디까지 뻗을 수 있는지에 대한 탐색과 지원의 의미라 할 수 있음

○ 특히 예술위원회는 비즈니스 관점을 중요하게 반영하는 예술경영지원센터, 문화산업적 관점을 강조하는 한국콘텐츠진흥원과는 다른 관점에서의 향유 촉진 개념을 가질 필요가 있는데, 몇 명이 아닌 어떤 그룹까지의 접근이라는 관점 전환을 통해 공공성 기반의 향유 개념을 성과지표화할 수 있다는 측면에서 의미가 있음

■ 일반적 수준에서의 기술 융합 예술활동을 기존 지원사업에서 포용하기 위한 조정 작업

○ 아트앤테크 지원사업을 이와 같이 예술-기술-사회에 대한 통합적 관점, 다원화되는 관계망에 대응하는 협업 역량 제고의 계기, 공공성의 가치를 반영하는 향유 개념으로서의 UD 개념 적용 등으로 재구조화하면 일반적인 수준에서의 기술 융합 예술활동을 어떻게 할 것인지에 대한 논의가 생길 수 있음

○ 이에 대해서는 앞서 해외 예술위 사례 조사 및 현재성 분석에서도 검토한 바 있듯이 기존 장르 기반 예술활동 지원사업의 유연성과 포용성을 높여서 해당 프로젝트들을 수용할 수 있도록 조정하는 것이 필요함

○ 이것은 기술 융합 예술활동에 대한 지원을 별도의 트랙으로 운영하는 것이 '방법론'으로서 '기술과의 융합'을 기준으로 하는 것이 아니라, 기술에 의한 전환적 현상과 그 속에서의 예술의 탐색과 실험의 방향, 기술에 의한 동시대적 사회전환에 대한 예술의 개입 등 미션을 근거로 한 사업 설계 방식이어야 한다는 점과도 부합함

9. [현행 사업 개선] 예술 다양성의 가치를 선명하게 제시하는 다원예술 지원

가. 제안의 이유

■ 예술에서 기본적 가치 중 하나인 다양성의 가치를 전면화할 필요성

○ 예술위원회에서는 다원예술 지원사업의 특징과 지원 대상 범위에 대해 다음과 같이 제시하고 있음

[표 64] 예술위원회 다원예술 지원사업 공모 안내 중 다원예술 설명

사업목적	• 장르예술로 규정할 수 없는 창작활동뿐 아니라, 현재 지원사업 체계에 포함되기 어려운 창작유형에 대한 창작발표 활동을 지원함으로써 예술분야 우수 창작물 발굴 • 기존 정통 장르에서 실현하기 힘든 새로운 접근에 다양한 예술적 가치를 목적으로 하는 실험적 작품 창작, 기술 결합 활동, 새로운 관객개발 등에 대한 지원을 통해 문예기금 창작지원사업의 외연 확장
지원분야	• 장르에 대한 새로운 접근과 다양한 예술적 가치를 실현하는 창작발표 지원 • 탈장르, 다매체, 기술 결합, 동시대적 가치 탐구, 담론 확산 등 다원적 성격을 가진 기초예술의 다양성과 실험성을 확장하는 프로젝트 지원

○ 본 보고서 5장에서는 예술위원회에서 제시하는 개념에 더해 다원예술이 국내적으로 가지게 되는 의미의 역사적 맥락과 특수성을 아래와 같이 상술하여 제시한 바 있음

[표 65] 현재성 진단에서 연구 분석하여 제시한 다원예술에 관한 추가 설명

• 다원예술은 90년대 후반 문화개방과 민주화의 영향으로 추동된 예술정책들과 궤를 함께하며 성장하면서 근대적 예술 제도를 탈근대적 예술 제도로 전환하기 위해 정책과 결합된 무브먼트의 성격을 가지게 됨. 이러한 특수성이 다원예술을 융복합 예술과 구분 짓는 면이 있음 • 다원예술은 시기적으로 90년대 말에 출현한 대중예술, 독립예술부터 일원화된 장르 체계에 포함될 수 없는 장르 융합 작업, 공공예술, 소수자와 이질적 다문화까지 기성 장르 지원체계가 담지 못하는 예술 현상을 광범위하게 포용하는 역할을 해왔음. 즉, 다원예술의 미션은 새롭게 출현하는 예술 활동이나 소외되어 왔던 예술가 및 장르를 지원함으로써 예술다양성을 확보하는데 있음

○ 다원예술에 관한 이와 같은 분석에서 핵심이 되는 것은 '다양성'에 대한 지향이라 할 수 있음

- 위 연구 분석 내용에서도 확인할 수 있듯이 다원예술은 근대적 예술 제도의 경직성, 획일성 등이 분화하고 다원화되고 개별화되는 삶/사회의 다양성과 조화되지 못하는 영역에서 탈근대적 예술 활동과 지원의 방향을 모색하기 위한 목적을 가지고 출현한 정책을 배경으로 하고 있음
- 즉, 막연하게 좋은 것으로서의 다양성이라는 가치를 지향하는 것이 아니라 동시대의 삶의 양식이 실질적으로 분화되고 다원화되어 가는 전환적 시대상을 배경으로 한다고 이해하는 것이 적합함

○ 하지만 예술위에서 제시하는 다원예술에 관한 설명에는 다소 혼란을 줄 수 있는 부분이 있음

- 예를 들어 예술위원회 설명 중 "장르에 대한 새로운 접근"은 기존의 장르 기반 지원사업의 성격을 역으로 보수화하는 의미가 될 수 있음. 실제로 모든 장르 기반 지원사업 선정작에는 해당 장르의 기존 방식을 개선하고 외연을 넓히고, 장르 경계에 대해 질문하는 작업들이 포함됨
- 때문에 장르에 대한 새로운 접근은 다원예술의 성격을 설명하는 것으로 적합하지 않다고 볼 수 있음
- 같은 맥락에서 탈장르라는 표현도 결국 장르와의 관계성 속에서 형성되는 개념이기 때문에 다원예술의 지향으로 적합하지 않음
- 다음으로 "다매체, 기술결합" 등은 융합성, 요소 등의 구성 요소 간 결합을 시사하는 데, 이는 오히려 융합현상을 기반으로 하는 융합예술 관련 사업의 내용에 해당하는 것으로 다원예술의 핵심 가치를 설명한다고 보기는 어려움

나. 제안의 세부 내용

■ 새로운 예술 형성의 저수지로서의 다양성 자체의 가치 중심으로 지원사업 설명 개선

○ 상술한 논의를 통해 보면 다원예술의 가치는 다양성 자체에 있으며, 이는 새로운 예술 형성의 가장 기본적인 조건이 된다는 것을 알 수 있음

○ 흔히 예술 분야에서 강조되는 '실험성'은 이러한 의미를 가지는 표현으로, 목적성보다는 무목적성을 그 지향으로 한다는 것을 알 수 있음

○ 즉, 다원예술 지원사업에 대한 설명 역시 앞서 아트앤테크 지원사업 재구조화와 마찬가지로 방법론 수준에서 예시를 제시하는 방식으로 하는 것이 아니라 지향과 미션을 중심으로 더 선명하게 제시하는 것이 적합함

■ 다원예술 아카이브를 통한 다양성, 실험성의 가치 확산

○ 다원예술은 그것이 가진 다양성과 실험성이라는 가치 지향으로 인해 기존의 장르 기반 시스템에 포함되기 어렵고 때문에 작품 유통은 물론이고 해당 활동이 만들어내는 임팩트, 가치 등을 확산하는 것에도 일정한 한계가 있음

○ 하지만 다원예술은 그 자체로 예술의 가능성, 실험성을 탐색하는 성격을 가지는 바 작품을 창작하는 예술가 당사자에게만 창작활동을 실현한다는 의미를 넘어 예술계 내외부 구성원에게 공유하고 논의하고 영감을 주는 원천으로서의 가치를 가질 필요가 있음

○ 이를 위해 접근성 있는 방식으로 다원예술에 대한 아카이브를 구축하고 관련된 예술활동에 대한 다수 예술가 및 이해관계자의 접근성을 보장할 필요가 있음

- 관련된 참고 사례로는 일정 정도 아카이브 기능을 수행하면서 가치 확산의 효과를 만들고 있는 영국 디지털문화 네트워크의 '어워드'[131]가 있음

131) https://digitalculturenetwork.org.uk/awards/winners/

주요 참고문헌

/ 예술위 내부 문서

2017, 기초공연예술 사이버공간개척사업 기본계획(K-Arts 디지털 플랫폼 구축 및 운영)
2020, 공연예술온라인확산지원 사업계획(안)
2020, 온라인미디어 예술활동 지원사업 기본계획(안)
2021, 다원예술 활동지원사업 Reboot 결과보고서
2021, 예술과기술융합지원 사업 기본계획(안)
2021-22, 예술과기술융합지원 사업 결과보고서
2021-22, 온라인미디어 예술활동 지원사업 결과보고서
2022, 다원예술 창작 지원사업 결과보고서
2022, 예술 메타버스 확장 지원 사업 기본계획(안)
2022, 메타버스 예술활동 지원사업 결과보고서
2022, 예술과기술융합지원 실명제 사업내역서(2022.12)
2022, 예술-데이터 매칭 지원사업 별도공모 추진(안)
2022, 예술-데이터 매칭 지원사업 감리 보고서
2023, 다원예술 창작 발표 지원사업 교부신청서
2023, 메타버스 예술활동 지원사업 교부신청서
2023, 예술과기술융합지원 사업 교부신청서
2023, 예술과기술융합지원 사업 개요 및 고유 특성(2023.07.17.)
2023, 예술-기술 매칭 지원사업 감리 보고서
2023, 예술현장 디지털역량 제고 지원 기본계획(안)
2023, 온라인미디어 예술활동 지원사업 기본계획(안)
2023, 온라인미디어 예술활동 지원사업 교부신청서
2023, 온라인미디어 예술활동 지원사업 대표유형 분석(융합예술부. 2023.4.18.)

/ 참고 문헌

ActorFarmer 배우농부(2023), 2023년 로블록스 씨어터 Season 2. 어린왕자 편 1차 티저 (전체공연 ver). Available : https://www.youtube.com/watch?v=4lp16rIoR3Y
Art Council England(2023), Annual Report & Accounts 2022/23
Australia Council for the Arts(2021), Australia Council for the Arts Corporate Plan 2021-25
Australia Council for the Arts(2021), Digital Culture Strategy 2021-24
Canada Council for Arts(2021), Art, now more than ever - 2021-26 Strategic Plan

Clair Bishop(ed.)(2006), Participation, White Chapel Art Gallery
KDI(2023), KDI 경제전망: 수정, 제40권 제3호(2023년 8월)
Langton, S.(ed.)(1978), Citizen participation in America: essays on the State of the art, Lexington, MA: Heath
nesta(2017), Digital R&D Fund for Arts - Participants two years on
nesta(2019), Digital Culture 2019
Osborne, D. and Gaebler, T.(1992), Reinventing Government. Reading, MA: Addison-Wesley
Osborne, D. and Plastrik, P.(2000), The Reinventor's Fieldbook: Tools for Transforming Your Government, Wiley
Porter, Hepplemann(2014), How Smart, Connected Products are Transforming Competition?, HBR, 92, no.11, pp.64-88
강은미(2022), 참여 예술, 예술적 현실을 위한 실천 혹은 레토릭: 생산자로서의 관객은 어떻게 가능한가 (https://maily.so/publicpublic/posts/4000ec00)(접속일자 2023. 10. 27.)
김규찬(2021), IP 생태계 전환에 따른 문화콘텐츠 정책, 문화예술지식정보시스템, 문화돋보기, 제120호. 한국문화관광연구원
김규찬·이상규(2021), 콘텐츠 지식재산(IP)과 가치사슬 변화 연구, 한국문화관광연구원
김해보(2022), 포스트 코로나 AI 뉴노멀 시대의 Culture as Algorithm 현상에 대한 이해, 문화예술지식정보시스템, 문화돋보기, 제133호. 한국문화관광연구원
김효영, 박진완(2013), 문화콘텐츠 특수성을 반영한 문화기술(CT) 분류체계 연구, 한국콘텐츠학회논문지, 13(5), 183-190
노승림 외(2023), 공연예술지원정책 중장기 개선과제 도출을 위한 해외 정책사례 연구, 한국문화예술위원회
류정식 외(2020), 융복합 지원사업 추진전략 수립연구, 한국문화예술위원회
배관표(2023.09), 합의제 민간위원회로의 전환, 미래 거버넌스를 위한 제언. A SQUARE, vol6
백령 외(2022), 아트&테크 창제작지원센터 사례조사 및 적용방안 연구용역, 서울문화재단
변영건(2023), 문화권 관점에서 바라본 기후위기로 인한 문화적 불평등: 지속가능발전 담론을 중심으로, 문화예술지식정보시스템, 문화돋보기, 제142호. 한국문화관광연구원
산업연구원(2020), 포스트 코로나 시대의 비대면 서비스 모델과 정책 과제, I-KIET 산업경제이슈, Vol.83호
삼정KPMG 경제연구원(2021), 디지털 구독경제 트렌드와 비즈니스 기회, 삼정 인사이트, Vol.75호
설동준 외(2021), 기술변화에 따른 예술지원정책 개선방안 연구, 한국문화예술위원회
성연주·정윤희·최도인(2021), 예술의 현재성 연구, 2021 한국문화예술위원회 정책혁신소위원회 이슈리포트
송석휘(2015), 지방정부 사회혁신에 대한 평가와 과제: 서울시 사회혁신을 중심으로, 『공간과 사회』, 제25권 2호, pp.155-191

송시경(2022.08), 다원예술의 지원과 현안, 대구문화예술진흥원 다원예술 관련 지원과 현안 좌담회 발표 자료

오영민·이광희·오윤섭·이삼열(2017), 우리나라 정부성과평가제도에 대한 메타평가 연구, 한국조세재정연구원

원종학·임소영(2018), 영·미 국가들의 최근 재정성과관리 주요 이슈(2014~2017년), 2018.12, 한국조세재정연구원

윤덕환(2020), 코로나가 불러온 여가·일상생활의 변화, 문화예술지식정보시스템, 아키스브리핑, 제252호. 한국문화관광연구원

윤수재(2017), 정부 성과관리 프로세스 진단 및 개선방안 연구, 한국행정연구원

이성민(2016), 콘텐츠 산업, IP 비즈니스로 성장하다. (https://brunch.co.kr/@sky153/16)(접속일자 2023.10.25.)

이성민(2020), 팬덤 플랫폼의 성장, 문화예술지식정보시스템, 아키스브리핑, 제250호. 한국문화관광연구원

이윤경·김규찬 외(2021), 콘텐츠산업 환경 변화에 따른 정책방향 연구, 한국문화관광연구원

이윤경·박찬욱 외(2017), 융복합콘텐츠산업 현황진단 및 대응전략, 문화체육관광부

이철남(2023), 미국의회조사국, 생성 AI와 저작권법에 관한 보고서 발표, 2023 상반기 해외 저작권 보호 동향, 제39호. 한국저작권보호원

이혜림·이영라(2020), 시민참여 유형과 특성의 변화 분석, 『행정논총』, 제58권 1호, pp.245-269

이호근(2023), 2023년 세계경제, 위기에 맞서서: 세계경제 전망(OECD Economic Outlook) 보고서, 나라경제, Vol.395호

임재진(2016), 주요 외국 사례 연구, 이환성·양홍석·김용훈·임재진(2016), 『2015 정부업무평가 기본법제 개선방안』, 한국행정연구원, 2016, 208-217쪽

장석인(2017), 제4차 산업혁명 시대의 산업구조 변화 방향과 정책과제, 국토 제424호

전병태(2018), 영국 문화부와 예술위원회 간의 운영 협약 사례, 한국문화관광연구원 수시연구 2018-14

전영평(2022), [전영평 교수의 자치이야기 ⑦] 시민참여 역사를 통해 주민참여 자치를 성찰하다, 『월간 주민자치』, 129: 88-93

전응준(2023), 생성형 AI 산출물을 둘러싼 저작권 쟁점, 생성형 AI 시대의 도래와 저작권 패러다임의 전환, 국회의원 이병훈·도종환·이개호·이용호 공동주최 간담회(2023.4.4. 개최)

정종은(2014), 예술위원회의 역할 및 기능에 대한 비교 분석 - 영국, 미국, 캐나다, 호주의 사례, 문화정책 창간호. 5-37p

정준화·박소영(2021), 디지털 시대를 위한 D.N.A.(data, network, AI) 정책의 현황과 과제, 이슈와 논점, 제1828호. 국회입법조사처

조용래·김원준(2009), 문화기술 (CT) 분류체계 및 표준화에 관한 연구: 기술분류체계 및 수요조사를 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지, 9(7), 184-192.

차민경(2022), 문화예술 트렌드 분석 및 전망 2022-24, 문화예술지식정보시스템, 문화돋보기 제124호, 한국문화관광연구원
한국문화예술위원회 전략개발팀(2021), ARKO 분야별 중기사업전략(안) C.R.E.A.T.E the FUTURE-기술
한국문화예술위원회(2013), 다원예술의 현황과 전망 연구
한국문화예술위원회(2019), 한국 문화예술위원회 운영체계 재설정 연구
한국문화예술위원회(2020), 문화예술 빅데이터 활용방안 연구: 한국문화예술위원회를 중심으로
한국문화예술위원회(2021), 2021 다원예술 포럼 - 다시, 다원(자료집)
한국문화예술위원회(2021), 온라인미디어 예술활동 비즈니스 모델 탐색을 위한 기초연구
한국문화예술위원회(2022), 2022년 다원예술TF 백서
한국문화예술위원회(2022), 메타버스 예술활동 동향 분석 및 모니터링을 통한 지원사업 개선방안 연구
한국문화예술위원회(2022), 블랙리스트 이후 다원예술의 생태계 진단 및 지원방안 연구
한국문화예술위원회(2023.04), 제3회 아르코 현장 대토론회(사후자료집)
한국콘텐츠진흥원(2022), 문화체육관광 연구개발 사업관리 지침15
한하경(2022), 기술 융합 예술창작지원사업의 성과평가에 대한 탐색적 연구: 한국문화예술위원회 예술과 기술융합지원 사업을 중심으로, 한국행정학회 학술발표논문집
한하경(2023.05), 기술과 예술의 진정한 조우를 위한 '예술과기술융합창작지원 사업' 현황 분석, A SQUARE, vol4
한하경·김인설(2020), 디지털 가상공간을 활용한 신규 공연예술 지원사업에 대한 탐색적 연구, 문화정책논총 제34집 제1호. 35-64p

/ 홈페이지

ABC Lab. https://www.abclab.kr/
Ars Electronica. https://ars.electronica.art/
Arts Council England 2023 미래 예술과 문화 프로젝트. https://futureartandculture.com/
Arts Council England Digital Culture Compass. https://www.digitalculturecompass.org.uk/
Arts Council England LET'S CREATE 전략. https://www.artscouncil.org.uk/lets-create
Arts Council England The Space. https://www.thespace.org/
Arts Council England 디지털네트워크. https://digitalculturenetwork.org.uk/
Australia Council for the Arts. https://australiacouncil.gov.au/
Canada council for the Arts. https://canadacouncil.ca/
Creative Industries Fund NL. https://www.stimuleringsfonds.nl/en
Federal Cultural Foundation. https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/en
Forking Room. https://www.forkingroom.kr/

Japan Media Arts Festival. https://j-mediaarts.jp/en/
Microwave International New Media Arts Festival. http://www.microwavefest.net/festival2023/
MUTEK. https://mutek.org
S+T+Arts. https://starts.eu
SXSW. https://www.sxsw.com
ZKM. https://zkm.de/en
광주미디어아트플랫폼. http://gmap.gwangju.go.kr
국립아시아문화전당. https://www.acc.go.kr
대구문화예술진흥원. https://dgfca.or.kr
메이커시티 세운 기술중계. https://sewoon.org/tech_consultation
부천아트벙커. https://artbunkerb39.org/
서울문화재단. https://www.sfac.or.kr
서울시립미술관 모두의 연구실 코랄. http://semacoral.org/
아트센터나비. https://www.nabi.or.kr
엘리스온. https://aliceon.tistory.com/
예술경영지원센터. https://www.gokams.or.kr
전라남도문화재단. http://www.jncf.or.kr
파라다이스아트랩. https://pcf.or.kr/program/art_lab
한국문화예술교육진흥원 arte라이브러리. https://lib.arte.or.kr/index.do
한국문화예술위원회. https://www.arko.or.kr
한국문화예술위원회 ART&TECH 플랫폼. https://artntech.arko.or.kr/artntech/
한국콘텐츠진흥원. https://www.kocca.kr
현대자동차 제로원. https://www.instagram.com/zer01ne.zone

이 보고서는 한국문화예술위원회가 발주한 학술용역
「융합예술의 현재성 진단 및 예술과기술융합지원 중장기 사업 개선방안 연구」의 결과물임

**발 행 인	** 한국문화예술위원장	
**연구기획	** 한국문화예술위원회 융합예술부	
**연구수행	** 한양대학교 산학협력단	
책임연구원	한양대학교	김준희
참여연구원	한양대학교	김영환
	한양대학교	김상은
	문화와교육연구소	설동준
	문화와교육연구소	김유진
	충남대학교	이민아
	미디어아트랩 얼스	이승정
	이스트허그	고동욱
	인덱스어펜딕스	정유경

2023년 12월 13일 발행

이 책의 저작권은 한국문화예술위원회에 있습니다.
Copyright(contents) Arts Council Korea All Right Reserved.