
코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안

2020. 9. 9.



관계부처 합동

차 례

I . 추진 배경	1
II . 현황과 진단	2
III . 비대면 예술 지원 추진방향	4
IV . 중점 추진과제	5
1. 다양한 실험 지원으로 새로운 예술 성장 유도	5
2. 온라인 기반 구축으로 언제 어디서나 만나는 예술	7
3. 미래 일자리 및 혁신기업 육성으로 생태계 대응력 강화	11
4. 비대면 예술 향유기반 확대로 예술 성장의 토양 마련	13
VII . 추진일정	16

I. 추진배경

□ 예술시장 성장 정체 및 열악한 예술 활동 여건 속 코로나 확산은 대면 공연·전시 등 예술활동을 상당 부분 제약하여 어려움이 가중

- (상반기 공연건수, 천건) '17년 9.3 → '18년 10.1 → '19년 11 → '20년 5.5 (△50%)
- (상반기 전시건수, 천건) '17년 7.4 → '18년 7.6 → '19년 7.8 → '20년 6.5 (△16.7%)

○ 정부는 어려운 예술계를 위해 예술인 긴급생활자금 용자, 창작준비금 지급, 대규모 일자리 지원 등 예술인 생계지원 중점 추진

- * (산업피해) '20년 1~8월 중 공연·미술시장 피해금액 2,646억원(추정치, 문화관광연구원)
- (고용피해) '20년 1~8월 중 프리랜서 예술인 고용피해 1,260억원(추정치, 문화관광연구원)

□ 고정된 틀이나 관성에서 벗어나 비대면 예술의 새로운 방식에 대한 실험과 탐색 지원을 확대하여, 생태계 지속방안 마련 필요

○ 예술은 코로나19가 불러온 비대면 환경에서 전면적이고 급속한 생태계 변화 흐름에 직면, 새로운 예술 탄생 예측

- * (프랑스 석학 자크 아탈리) “역사적으로 전염병은 변화를 촉진하는 촉매제, 신기술 활용 예술이 확대되고, 온라인·가상공간을 통해 전달될 것”(20.8)

○ 세계 예술시장은 자본력 있는 기업·단체 중심으로 실감기술(AR·VR) 활용 새로운 온라인 사업 모델 시도하여 신시장 개척

- 베를린 필하모니 '디지털 콘서트홀', 스트리밍 서비스 구독권 판매(1년 약 198천원)
- 세계 최대 아트페어 '아트바젤'은 행사를 취소하며, 온라인 전시장(뷰잉룸) 개장, 5일간 25만명 방문, 100만 달러 이상 고가 작품도 판매('20.3)

□ 세계는 이제 '선례' 없는 시대, 스스로 새로운 모델 만들어야 하는 국면

○ 성장 가능성이 높은 기초예술 분야의 온라인 확장에 선제적으로 대응, 집중 지원하여 지속 가능한 예술 생태계 기반 조성 필요

⇒ 코로나 일상 속에서도 지속가능한 예술생태계 조성을 위해, '비대면 예술 지원방안' 마련 추진

II. 현황과 진단

1. 대면 예술 생태계 지원현황

◇ 문화예술 분야 중 가장 큰 타격을 입은 예술인과 공연업에 대한 긴급지원방안(2.20, 3.18.), 3차 추경(7.3) 등 2,500억원 규모 지원

- (예술인 생계 안정) 긴급생활자금 용자 신설 및 창작준비금 우선 지원
 - (긴급생활자금 용자) △코로나19 예술인 특별용자* 71억원 규모 신설, △용자 지원 선행요건인 예술활동증명 시 취소된 공연도 실적 인정(3월~)
 - * 용자금리(2.2% → 1.2%), 용자기간(2년 거치 3년 상환), 지원한도(5백만원 → 1천만원), 1차 355명 30억원 지급 완료(3.31.), 2차 735명 41억원 지급 완료(5.20.)
 - (창작준비금 지원) 예술인 1인당 300만원 창작준비금(458억원(추경99억원), 15,260명) 지원 시 코로나19 피해 예술인에게 우선 지원
 - * 상반기 7,535명, 226억원 지원(5.12.), 하반기 15,611명 접수(7월), 7,725명, 232억 지급(9월) 예정
 - (예술인 고용보험 도입) 「고용보험법」 개정안 국회 통과(20.5.20., 12.10 시행)에 따라 제도실행 위한 하위법령 마련(~'20.12, 고용부·문체부)
- (창작·운영 지원) 자금·일자리 지원 등을 통한 예술 생태계 정상화 추진
 - (공연 제작비용) △공연장 대관료(40억원, 800건), △공연 초연·재공연(56억원, 110여건/20~200백만원 차등지원)
 - (공연·전시공간 유지) △특성화 극장(40억원, 200개소) 및 △전시 공간(9억원, 280개소) 운영 등 지원('20.5~)
 - (일자리) △공연업 특별고용지원업종 지정(3.16~'21.3.31)으로 고용유지 지원금 등 지원 강화, △공공미술 프로젝트(추경 759억원, 8,500명), △공연예술 현장인력(3,000명) 및 공연장 방역(500명) 일자리 지원(추경 319억원)
- (평가 및 보완) 최근 코로나 재확산 및 일상화로 대면 공연·전시의 정상적인 운영이 어려운 상황*, 예술 활동 지속을 위한 지원방안 필요
 - * (국립문화시설) 2.24 휴관 → 5.5 개관 → 5.29 휴관 → 7.19 개관 → 8.15 휴관 중

2. 문제점 및 대응방향

- **(비대면 예술 콘텐츠 부족)** 공익 또는 홍보 목적 무료 콘텐츠가 대부분, 소비를 유인할 매력적인 콘텐츠 절대 부족
 - 영세한 사업체 또는 자영 예술인(프리랜서)이 대다수*, 재정자립도가 낮고 지원금에 의존하고 있어 새로운 예술 콘텐츠 개발 여력 부족
- * 민간공연단체 연수입 1억원 미만 79%, 예술인 프리랜서 비율 76% ('18)

⇒ 다양한 실험 지원으로 새로운 예술 성장 유도

- **(유통시장 형성 미진)** 미술품 등 실물 거래 가능한 일부 영역 제외하면 온라인 유통 생태계 형성기로 낮은 온라인 접근성 문제
 - 연극·무용·전통예술 등 다양한 예술에 대한 접근성을 높이기 위한 온라인 기초예술 유통기반 구축 필요
- * (프랑스 문화부) '문화를 우리 집에서' 캠페인, 음악, 연극 등 문화콘텐츠(789개) 온라인 제공

⇒ 언제 어디서나 만나는 예술을 위한 온라인 기반 구축

- **(비대면 환경 대응 준비 미흡)** 온라인 창작·유통을 위한 예술분야 종사자와 기업의 기술 역량 및 관련 경험 부족*
 - 신기술 교육, 신직업군 육성, 기술기반 창업 등 정부 지원 강화 필요
- * 4차산업혁명 기술에 대한 예술 현장의 '기술관심도'(4.24점)와 '기술사용의향'(4.44점)은 높은 반면, '기술인지도'(3.67점)와 '기술활용경험'(3.56점)은 낮은 편('19년, 예술경영지원센터)

⇒ 미래 일자리 창출 및 혁신기업 창업 활성화

- **(예술의 힘이 필요한 시대)** 개인이 느끼는 고립감 등 코로나 우울 극복이 필요한 상황, 예술을 통한 정서적 치유 등 예술의 사회적 역할 확대 필요
 - * 유네스코, '리질리아트(ResiliArt)' 개념 확산(Art is Resilient, Art makes us resilient)
 - * 예술은 위협에 대한 자기회복력과 적응력을 가지며, 우리 삶을 회복시키는 힘을 가진다.

⇒ 비대면 예술 향유기반 확대로 예술 성장의 토양 마련

Ⅲ. 비대면 예술 지원 추진방향

비전

코로나 일상 속 지속가능한 예술생태계 조성

추진 방향

- ◆ [창작] 비대면 예술 콘텐츠 부족 → 다양한 실험·탐색 지원
- ◆ [유통] 온라인 시장 형성 미진 → 온라인 예술 유통기반 구축
- ◆ [일자리] 환경 변화 대응 한계 → 비대면 일자리·기업 적극 육성
- ◆ [향유] 일상적 위기 지속 → 예술의 사회적 역할 및 향유 기반 확대

창작

① 다양한 실험 지원으로 새로운 예술 성장 유도

- ① 예술의 경계를 확장하는 실험 지원
- ② 예술과 기술 융합 지원 확대

유통

② 온라인 기반 구축으로 언제 어디서나 만나는 예술

- ③ 온라인 공연 성공 본보기(모델) 창출
- ④ 온라인·비대면 유통 및 해외진출 활성화

일자리

③ 미래 일자리 및 혁신기업 육성으로 생태계 대응력 강화

- ⑤ 비대면 예술 일자리 창출 및 취업 지원
- ⑥ 혁신 예술기업 육성 및 종사자 역량 강화

향유

④ 비대면 예술 향유기반 확대로 예술 성장의 토양 마련

- ⑦ 온라인 문화예술교육 활성화
- ⑧ 일상적 위기 속, 예술의 사회적 기여 및 향유 증진

IV. 중점 추진과제

1

다양한 실험 지원으로 새로운 예술 성장 유도

◇ 전통적 예술 경계를 뛰어넘는 활동에 대한 「단계별 성장」을 지원하는 '과정 중심' 지원체계 구축 → 새로운 예술 토양 마련

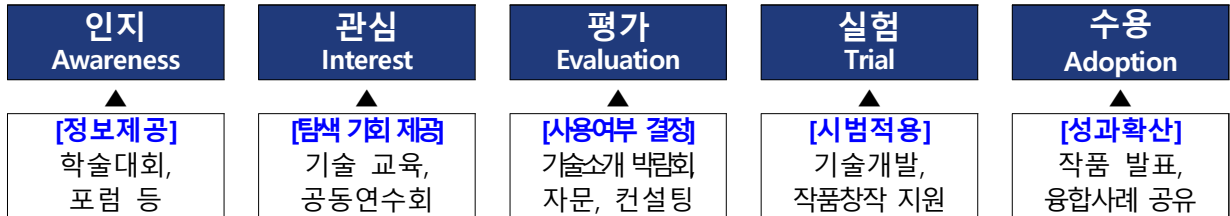
① 예술의 경계를 확장하는 실험 지원

- **비대면 환경에 적합한 온라인·미디어 예술 활동 신규 지원**
 - (활동지원) 초기 적응 및 전환 지원을 위한 씨앗 뿌리기, 다양한 실험 활동을 폭넓게 지원(17개 광역문화재단, 2,700여명, '20년 추경 149억원)
 - 기획사업, 우수작품 후속지원 등 집중 지원, 온라인 환경의 성공이 대면 예술활동으로 연결되도록 성공사례 창출('21년안, 49억원)
 - * (대표사례) 음대생 출신 예술인 그룹 '또모TOWMOO(구독자 40만명)'는 유튜브 활용, 모바일 세대 위한 음악 콘텐츠 제공, 대면 연주회, 창작공간 마련 등 외연 확장
 - (교육·컨설팅) 온라인 활동 방식, 저작권 이해도 제고 프로그램 제공
 - (기반연구) 온라인 예술 활동 실태조사 및 평가·모니터링 지표 개발
- **다원예술 신규 지원 및 창작활동 과정 전반 지원**
 - (장르융합·거리예술) 전통적인 예술 구분에 포함되지 않아 지원에서 소외된 소수 장르 예술가(단체)의 기획·창작 지원('21년안 신규, 10억원)
 - (청년예술가) 아이디어 구체화·발전, 사전연구, 제작·발표 등 지원('20년 20억원), 우수작품 제작을 위한 멘토링* 추가지원('21년~)
 - * 멘토그룹(기획자, 연출가 등 개별예술인 및 예술단체) 구성하여 창작자와 매칭
 - (창작실험 활동 지원) 실험적이고 참신한 아이디어의 구체화, 중간 발표 등 본 공연 이전 창작과정 지원('20년 3억원)
 - 결과물에 대한 후속지원(기획·제작 전문가 컨설팅, 발표공간 제공 등)·유통(제작·기획사, 유통사, 온라인 플랫폼 등 연결) 지원('20년, 1억원)

2 예술과 기술 융합 지원 확대

○ 4차산업 핵심기술(빅데이터·5G·AI 등)과 예술적 상상력 융합 활성화

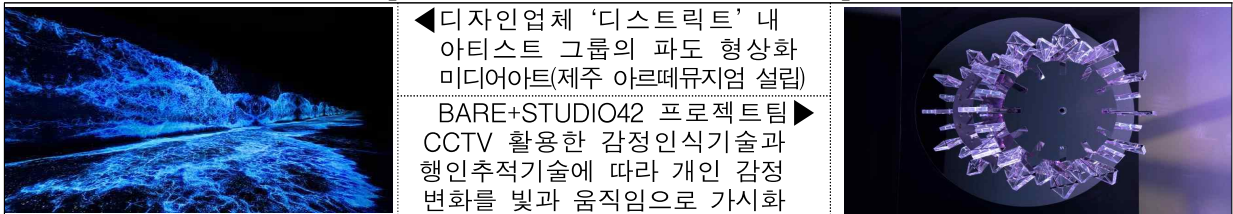
[예술인의 기술 수용 단계 고려 단계별 지원]



* 문화예술 유통·소비 활성화 위한 4차산업혁명 기술 활용방안 연구(2019)

- (예술+기술 제작지원) 아이디어 기획(50건) → 구현기술 개발(20건) → 창·제작(10건) → 성과공유회 등 단계별 지원('20년 21억원 → '21년 32억원)
- 예술인 및 종사자 대상 기술 역량강화 교육*, 기술소개 박람회 개최
- * 핵심기술 개념, 활용 사례, 기술 작동 원리 등에 대해 기초 교육과 실습형 교육 컨설팅(320명)
- (기술개발) 가상·증강현실, 인공지능, 5세대 이동통신(5G) 등 첨단기술을 접목한 '문화예술 실감서비스 기술개발' 신규 추진('21년안, 52억원)

[예술 - 기술 융합 창·제작 사례]



○ 예술·기술 융합형 인재 양성

- (예술·과학 융합 인력양성) 문화예술단체와 대학·연구소의 융합 프로젝트 지원을 통한 현장형 인재 양성 ('20년 9억원 → '21년안 13억원)
- * ('20년) 서울대 - 아트센터나비 미술관 '시 문화예술 융복합 프로젝트' 등 3개 과제 지원
- (예술대학 역할 강화) 융합형 예술 인재 양성을 통한 사회 변화 주도
- * (한국예술종합학교) 융합예술교육 전략연구 및 한예종 내 6개원 협력교육 모델 개발, 세계적 융합예술 축제(아르스 일렉트로니카) 참가 등 선도('20~)
- (융복합 문화예술교육) 프로그램 개발 및 시범운영*('20년 2개 초등학교), 지역 기반 예술영재교육원(초4~고3) 신규운영('20년 27억원, 세종, 경남 통영)
- * 게임 소재 예술교육, 예술(미술·무용) 통한 소통 / 예술인과 교사 협력 수업

- ◇ 공연·미술·문학 등 장르별 특성 고려한 온라인 유통 및 해외진출 기반 구축 → 비대면 환경 속 기초예술 접근성 제고

1 온라인 공연 성공 본보기(모델) 창출

○ 국립 공연장 및 국립 예술단체의 비대면 공연 선도

- 공연예술 생태계 상생을 위해 공공부문(예술의전당, 국립극장, 국립극단) 공연 영상화 선도적 추진 및 성공모델 확산('21년, 31.5억원)

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

- 국내 주요 영상 플랫폼(네이버TV, IPTV 등) **협력*** 통해 공연예술 영상 시장의 수익모델 탐색, 시장 창출 지원('20.9~)

* 서울예술단 '잃어버린 얼굴 1895' 네이버TV 후원 라이브 통해 유료 스트리밍 서비스('20.9.28~29) / '공연예술 영상 공공플랫폼' 구축 연구 추진('21년)

○ 온라인 공연 노하우 공유 등 정보제공 강화

- (사례 공유) 사회적 거리두기 기간 중 시행한 다양한 온라인·비대면 공연 프로젝트 사례집* 제작·배포('20.하), 제작 현장 견학('21~)

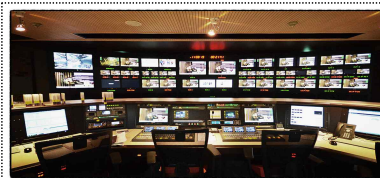
[사례집 주요내용(안)] ▲공연 영상제작 과정 소개, ▲저작권 등 계약 예시(국립 공연장, 기획공연 출연료의 평균 20~40% 지급), ▲기술지원인력 대가 기준 예시 (전체 매출의 10% 내에서 기여도에 따라 배분 등)

- (기반조성) 공연예술 표준계약서* 제·개정('20.12월) 및 참여 인력 (배우·무대기술인력 등) 수익 배분 가이드라인(공공부문) 마련 검토

* 공연 영상화(온라인 공연 등) 관련 조항 삽입 등 검토

○ **민간 공연단체 온라인 공연 제작 및 인프라 지원**

- (공연영상 제작지원) 고품질 공연영상 촬영·편집·후반작업 지원 ('21년안 12편 신규), 온라인 생중계 지원('21년안 15억원, 60편) 등
- (공연 영상화 종합 스튜디오) 예술의 전당 내 인프라 조성하여 소규모 민간 공연 대관 및 촬영·생중계 지원('21년안, 32억원)
- * 종합 촬영 스튜디오, 색 보정실, 음향 후반부 작업실, 편집실 등 조성



공연 영상 주조정실



종합 촬영 스튜디오



색 보정실 등 후반작업

- (장애예술 공연장 조성) 온라인 중계시설, 장애 유형별 맞춤형 가변적 공간 설계로 무장애(barrier free) 문화예술 공간 마련('21년안, 84억원)

○ **모태펀드 문화계정 등 공연예술 투자 활성화**

- (선택과 집중*) 창작뮤지컬 등 가능성이 높은 분야부터 우선 추진, 문예기금 창작 지원 공연의 투자유치 연계 지원

* 예술의 다양성 보호를 위해 투자성이 있고, 투자유치 의사가 있는 기업·단체 집중 지원

- (뮤지컬 국제 투자 마켓) 국내외 뮤지컬 제작사, 투자사, 벤처캐피털 등 800여명 참가, 뮤지컬 쇼케이스 및 비즈니스 미팅 지원 등('21년안, 8억원)
- (문예기금 지원사업 연계) ▲올해의신작 작품정보 제공 및 투자자 공연초청, ▲창작실험활동 발표회 초청, ▲예술과기술융합 발표회 초청 및 1:1상담 지원 등

- (인식개선) 투자 유치 교육 및 컨설팅*, 예술기업의 재무·회계 역량 강화

* (예술경영지원센터) 공연 프로젝트 투자 유치 및 컨설팅 교육 신설('21~)

- (정보제공) 모태펀드 투자조합 대상 공연 쇼케이스 일정 등 공연 제작 관련 정보 계기별 제공(벤처투자 협조, '21~) 등 활성화

[제공 정보] ▲시범공연·초연 영상(전체 영상 및 핵심장면 편집본), 작품 창작 및 관객개발 계획서, 주요 제작진·출연진 이력 등 핵심정보 제공, ▲해외진출 공연 정보, ▲소설 등 활용 연극·뮤지컬 프로젝트 정보 등

2 온라인·비대면 유통 및 해외진출 활성화

○ [미술] 작가·작품에 대한 체계적인 온라인 홍보·마케팅 강화

- (현대미술 한류 프로젝트) 한국 현대미술 작가 발굴 및 창작지원, 작가 정보시스템 구축을 통해 국립현대미술관의 미술 한류 플랫폼화
- (조사연구) 한국 현대미술 작가 발굴 → (창작지원) 작가 10인 신작 프로젝트 지원 → (공유확산) ‘한국미술 누리집’ 구축(21년간, 18억원)
- * 작가 신작 작품 제작과정 영상 공개 및 온라인 전시관(뷰잉룸) 서비스 운영
- (재외 문화원 예술한류 거점화) 미디어예술 콘텐츠, 한류 홍보 영상 등 상영 가능한 상시형·이벤트형 미디어예술 시설 구축·운영(21년간, 100억원)

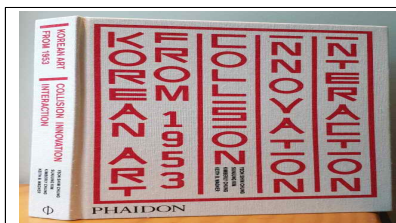


(상시형 사례) ACC 미디어아트월



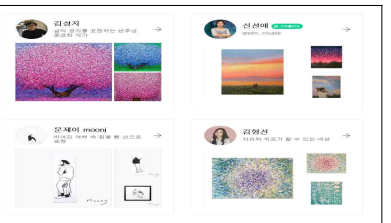
(이벤트형 사례) 광화문 평창올림픽 D-100일

- (민간 플랫폼 활용 판로개척) 미술·공예 작품 유통·해외진출 지원
- 한국미술 소개 전문서적 출판지원 확대(‘20년 4건→’21년 8건)
- 국제 온라인 플랫폼* 활용 작가·작품 소개 콘텐츠(사진, 동영상, 오디오 등) 제작지원(‘20년 하, 2.7억원, 15건)
- * 아트시, 아트넷, 오쿨라, 사치아트 등 국제적 갤러리·경매사·아트페어 활동 플랫폼
- 공예품 및 중저가 미술품 온라인 판매처(네이버 아트윈도 등) 연계 지원



◀[미술출판] 영국 파이돈社
「1953년 이후의 한국미술」
뉴욕타임즈 “대단한 신간” 평가

[미술품 온라인 판매처]▶
네이버 아트윈도



- (실태조사) 미술품 대여, 온라인 전시, 미술품 공동 소유·투자 등 미술 유통 생태계 실태조사 확대 추진(‘20년 1억원→’21년 2억원)

○ **[공연]** 기존 국내·외 공연 유통 플랫폼을 온라인 기반으로 전환

- (서울아트마켓) 이용자 간(국내 공연단체-해외 공연 관계자) 쌍방향 소통 가능한 온라인 플랫폼* 구축, 공연 소개(피칭) 및 상담(비즈니스 미팅) 지원
 - * (주요기능) 온라인 유저 이동, 전시 이미지·영상 탑재, 공간별 빠른 이동, 컨퍼런스 맞춤형영상정보 서비스(VOD), 미니맵, 자동번역, 채팅 등
- 계약 협의 활용 공연 영상 제작 지원(20건) 및 계약 매뉴얼 발간
- (해비치 아트 페스티벌) 지역문예회관과 공연예술단체 간 온라인 교류시장(아트마켓) 운영, 온라인 기반 국내 공연 유통망 구축
 - * 제주 해비치 아트 페스티벌 온라인 축제('20.8), 온라인 부스전시, 1:1 매칭 지원, 온라인 쇼케이스, 화상회의 시스템 통한 교류협력 네트워킹 행사 등 시범실시
- (대형 한류공연 개발) 국악+영화·애니메이션, 국악+뮤지컬, 국악+양악 등 전통·현대, 동·서양이 어우러진 고품격 작품 개발 및 공연('21년안, 16억원)

○ **[문학]** 문학한류 집중지원 위한 온라인 플랫폼·콘텐츠 다변화

- (현지 출판사 문학 출판 지원) 한국문학 저작권 수입 출판사 대상 한국문학 번역·출판 지원, 언어권 확대 등 다변화
 - * 기존 번역·출판 지원 중 주요 언어권(영·불·독·중)이 약 79%로 다변화 필요
→ ('20년 한류 지역 언어권 확대) 동남아, 중앙아시아, 중남미, 중동, 기타 유럽 등
- (시장분석) 해외 출판시장 특성 및 언론 동향, 한국문학 인지도 등 권역별 시장분석을 바탕으로 문학한류 확산 전략 수립('20.7~12월)
- (해외진출 온라인 지원) 국내 출판사 출간작 홍보물(전본시, 영상물 등) 등록 및 저작권 거래 상담을 위한 상시운영 온라인 플랫폼* 구축('20~)
 - * (주요기능) 출판사 소개자료, 국내외 편집자 저작권 면담, 출간작 주요 영상 게재 등
- (다양한 콘텐츠 활용) ▲ 한국문학 해외소개 영상 시리즈물 제작, 해외출간 한국문학 서평단 운영(7개 언어권, '20년), ▲ 해외 현지 유튜버 대상 온라인 콘텐츠 공모전 개최('21년안, 3억원)
- (번역가 양성) 소수언어권(아랍어, 이탈리아어 등) 단기과정 신설, 코로나 대응 온라인 강의 추진('20년) 및 온라인 강의 시스템 구축 추진

◇ 기술·사회 환경변화에 능동적 대응이 가능한 미래 일자리 및 혁신 기업 마중물 지원 → 예술 생태계 전반의 미래 대응력 강화

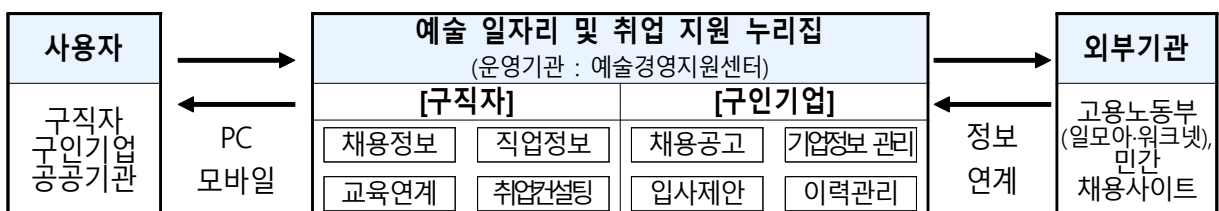
① 비대면 예술 일자리 창출 및 취업 지원

○ 비대면·온라인 예술 일자리 발굴·성장 지원

- (공연·미술 작품 디지털화) 뮤지컬·연극 등 공연예술 기업 및 화랑 등 미술 유통기업 대상 온라인·디지털 청년 일자리* 지원
(‘20.하, 공연 500명, 미술 750명 지원목표, 고용부 협력)
* (직무유형) 온라인 콘텐츠 기획형, 빅데이터 활용형, 기록물 정보화형 등
- (예술자료 수집·정리·디지털화) 공연대본·미술도록, 문학관 소장품 등 실물 예술자료 디지털화 일자리 지원(‘20.하, 400명, 47억원)
* 아르코예술기록원(310명, 33억원), 지역문학관(90명, 14억원)
- (신직업 정보) 비대면 환경의 새로운 직업군, 대표 인물 인터뷰, 직무, 경력개발 경로 등 관련 내용 소개서 제작·배포(‘21~)
* (신직업 예시, ‘스코어리더’) 공연 실황 영상제작에 필요한 필수 인력으로, 악곡의 구성을 분석하여 최적의 영상 구성 위한 콘티 등 작성 직업

○ 비대면 환경 속 예술분야 취업 탐색 및 연계 지원

- (장애예술인 취업 지원) 민간기업의 장애예술인 창단지원 및 민간 기업과 장애예술인 협업 프로젝트 지원(‘21년안, 120명, 7억원)
* 장애예술인 고용 캠페인 병행으로 인식개선, 장애예술인 안정적 일자리 기반 마련
- (온라인 취업지원) 예술분야 일자리정보 제공 및 취업지원 누리집 구축, 맞춤형 컨설팅 및 구인·구직 매칭지원(‘21.2~)



② 혁신 예술기업 육성 및 종사자 역량 강화

○ 예술기업 및 사회적경제조직 성장단계별 지원 확대

- 창업-초기-성장기 단계별 지원 확대('20년 62개, 54억원 → '21년 92개, 84억원)
 - * ('21년) 예술기업 총 60개, 사회적경제조직 총 32개 지원
- '예술기업 공모전'으로 통합 브랜드화, 우수기업 시상(예술경영대상 확대, 장관상), 교육·컨설팅, 투자유치 등 종합 지원

성장 단계	1단계(예비창업)	2단계(3년 미만 초기기업)	3단계(성장기 기업)
	'20년 20개 → 25개 우수 창업 아이디어 발굴 및 사업화	'20년 22개 → 42개 사업 모델 고도화	'20년 20개 → 25개 사업 확장 및 도약, 전환
대표 사례	(주)레이블소셜('18.6월 설립)	(주)아트블록코리아('19.3월 설립)	엘디프(주)('18.9월 설립)
	▶ 전통음악 음원·영상 콘텐츠 제작 및 유통기업(예비사회적기업) ▶ 63개의 음반, 83개 미디어콘텐츠 제작 ▶ '19년 초기기업 지원(30백만원)	▶ 블록체인 활용 미술품 소유권 분할 판매 및 거래서비스 제공 ▶ 미술품 투자 서비스(테사) 특허 등록 ▶ '20년 초기기업 지원(41백만원)	▶ 미술작가 저작권 활용 상품 제작 및 판매·유통·수출 전문 기획사 ▶ 작가 71명 작품 1,450개 판매계약 체결 ▶ '18년 대비 '19년 매출액 1,307% 증가

○ 문화예술 사회적경제조직 전환 지원 및 역량강화

- (조직전환 지원) 예술성과 수익성을 함께 추구하는 예술단체는 협동조합 등 사회적경제 조직형태 창업 및 전환 지원*('20년 10개)
 - * 사업모델 정립, 조직전환 컨설팅, 기업가정신 제고 등 교육·컨설팅
- (사회성과 평가) 문화예술 사회성과 측정 지표 활용, 지원기업의 사회성과 목표 설계 → 평가·결과에 따라 성과 보상* 시범추진
 - * '19년 지원기업 대상 사회성과 측정 및 화폐 환산 → 기업 당 최대 30백만원 성과 보상

○ 예술기관·단체 종사자 비대면 교육 프로그램 운영 확대

- (온라인 강의) 예술경영* 및 예술인 권익보호** 등 기초 교육콘텐츠 제공
 - * 문화기획, 예산·정산실무, 예술재원조성, 홍보·마케팅 등 10개 과정, 1,570명 수강
 - ** '예술인 권익보호', '예술인복지법상 불공정행위 제도' 등 2개 과정('20.8월 기준 2,046명 수강)
- (분야*별 맞춤형 교육) 예술 현장에서 요구되는 인력수요 분석을 바탕으로, ▲역량진단 척도개발, ▲희망진로별 디지털·온라인교육 신설, 서비스 제공 통합 플랫폼 운영('21년 신규, 10억원, 35개 과정)
 - * 창작 및 실연 분야, 기술 분야, 기획 분야, 행정사무 분야, 경영 분야 등

◇ 예술이 필요한 시대에 예술의 사회적 기여를 증진할 수 있도록 문화예술교육 및 문화기반시설 역할 확대 → 예술의 가치 확산

1 온라인 문화예술교육 활성화

- **온라인·비대면 문화예술교육 프로그램 지원**(’21년~, 20억원, 40여개)
 - (학교교육 연계) 예술특성(체험, 상호교감) 살린 **예술교과**(음악, 미술, 무용 등) 연계 및 **범교과 주제*** 중심 교육콘텐츠 개발·보급
 - * 인성, 진로, 인권, 환경 등 범교과 학습주제 연계, 예술장르별 콘텐츠 구성 및 혼합학습(Blended Learning) 등을 통해 상호교감·체험 가능한 교육콘텐츠 제공
 - (사회 수요 대응) 감상교육형, 꾸러미활용형, 음성기반형 등 **다양한 형태***의 비대면·온라인 방식 문화예술교육 프로그램 개발·보급
 - 장애아동 등 디지털 취약계층 대상 **특화 프로그램** 개발 추진(3개)
 - * (감상교육형) 온라인 전시·공연·축제 등 활용 해설, (꾸러미활용형) 예술체험 꾸러미(키트) 제공 후 비대면 소통, (음성기반형) 디지털 취약계층 대상 음성 활용 교육 등

[국립극단 청소년극 ‘영지’ 사례(’20.5.22~6.14)]

- ▶ (공연 전 교육) 예술교육 활동 꾸러미 발송 → 매주 할일과 영상을 주고받는 형태로 비대면 연극놀이(4주) 진행
- ▶ (공연관람 교육) 온라인 공연에 대한 학교별 단체관람 신청(전국 361개교, 2만7,711명), 무대·의상 스케치, 노래 악보 등 공연감상을 위한 학습 보충자료 제공



- **문화예술교육 프로그램 및 정보의 온라인 접근성 제고**
 - (신규 개발 프로그램) 문화예술교육 통합정보시스템(아르떼 라이브러리, 자원지도 등), 평생교육 플랫폼(K-MOOC 등) 연계 서비스 제공
 - (자원지도 서비스) 자원 조사 및 디지털화(’20.하, 115억, 2,300명)
 - 데이터 검증 및 사용자 위치기반 지도 서비스 구축(’21년, 3억원)
 - 문화예술교육 시설, 교육·행사·단체 등 맞춤형 정보 제공(’22년~)

2 일상적 위기 속, 예술의 사회적 기여 및 향유 증진

○ 비대면 온라인 국제 문화교류 활성화

- (온라인 국제 문화교류) 교류사업 온라인 전환 및 신규사업 발굴 검토

[2020-2021 한-러 상호 문화교류의 해, 비대면 문화교류 행사]

- ▶ 코로나19 상황 국제문화교류 새로운 방향 제시
- ▶ (온라인 공연주간) 러시아 대표 공연 실황을 네이버 TV 채널을 통해 소개, 한국 대표 공연은 러시아 문화포털 통해 공개
- ▶ 모스크바 국제도서전 온라인 참여, 온라인 포럼 등 개최



- (코로나19 대응 협력) 국제 문화장관회의 및 양국간 고위급 회의 시 문화예술계 지원정책 등 코로나19 대응사례 공유 및 문화방역 소개

- * ▲ 유네스코 문화장관회의(4.22), 에든버러 문화장관회의(8.22), ▲ UAE(4.23), 영국(6.3), 필리핀(7.30), 과테말라(7.31) 양 국간 고위급 회의 등

○ 예술을 통한 치유 및 예술의 가치 공론화

- (찾아가는 예술처방전) 문화예술 활용 정서적 치유 등 심리방역

- 의료진 등을 방문하여 예술치유 프로그램 지원(12개소, 120명) 및 대국민 대상 예술치유 꾸러미(키트) 제공*(‘20.11월~, 3억)

- * 3종 꾸러미 개발 및 제작, 5,000여 명 대상 체험꾸러미 및 활용가이드 등 배포

- 찾아가는 미술품 대여·전시(5개병원) 및 미디어아트 순회 전시(9개병원)



<두드리다(파도)> 등 | 작가: d'strict / 후원: 넥센타이어



<만화-병풍-상상된 경계> 등 | 작가/후원: 이이남

- (전문가 포럼) 예술계 위기 대응, 새로운 예술정책 모색을 위해 관계기관 공동주관 ‘예술포럼: 예술의 가치와 미래’ 개최 지속(‘20.7~12월, 7회)

- * 예술의 가치, 예술인복지, 예술시장, 지역 문화예술, 예술지원 체계, 예술교육 등

- (사회관계망 캠페인) 회전문 관객, 미술작품 수집가 등 예술 애호가 대상 “내 인생에 예술이란?” 사회관계망 캠페인 추진(‘21~)

○ 국립문화시설의 온라인·비대면 서비스 제공 확대

- (박물관·미술관) 뉴미디어 등 다양한 매체 활용 온라인 콘텐츠를 통해 온라인 전시·해설 및 소장품 온라인 공개 강화('20년 30억원)
- 직접 방문이 어려운 국민(장애인, 노년층, 원거리 학생, 해외동포 등), 외국인을 위한 원격교육 스튜디오 구축, 실시간 원격 콘텐츠 개발·제공
- * 국립박물관·미술관의 전년 동기 대비 '20년 1월~6월 온라인 콘텐츠(동영상·VR) 제작건수(163건→522건) 및 방문자수(115만명→186만명) 증가
- (도서관) 공공 도서관 비대면 도서대출(승차대출, 도서배달 등) 서비스 지원('20년 추정, 26억원), 시·청각 장애인 대체자료(전자책, 수어영상도서)* 제작·확대로 장애 학생 온라인 학습환경 조성('20년 49억원)
- * 도서 본문을 △(시각장애인용) 디지털 음성 및 점자로 변환, △(청각장애인용) 수어, 자막, 삽화로 변화하여 서비스

○ 기술 융합을 통한 새로운 문화 경험 기반 마련

- (콘텐츠 창작·공유 도서관) 영상 제작 등 미디어 창작공간 조성('21년 90개소), 온라인 콘텐츠 공유 통합플랫폼 구축 전략계획 수립('21년 7억원)
- (스마트 박물관·미술관) 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT) 등 정보통신 기술(ICT)을 활용, 관람객이 능동적으로 체험하고 즐길 수 있는 박물관·미술관 구축*('21년 82억원, 국립 박물관·미술관 80개소)
- * (예시) 국립현대미술관의 위치기반 다국어 전시안내 앱(App), VR전시·고화질 작품 감상 서비스 등을 제공하는 온라인 전시 플랫폼 등

○ 통합문화이용권 비대면 발급·이용 지원

- 지원확대 및 지원금액 인상('20년 161만명, 9만원 → '21년안 177만명, 10만원)
- (비대면 발급) (현행)매년 읍면동 사무소 등 방문 → (개선)최초 발급 후 수급 자격 유지 시 방문 생략, 지원금 비대면 자동재충전 도입('21.1~)
- (비대면 이용) 온라인 가맹점 발굴* 등으로 안전한 문화활동 지원('20년~)
- * '집에서도 슬기로운 문화누리카드 생활' 온라인 판촉행사 실시 등

IV. 추진일정

세부 과제		소관부처	추진시기
전략1 다양한 실험 지원으로 새로운 예술 성장 유도			
① 예술의 경계를 확장하는 실험지원			
1. 온라인·미디어 예술활동 지원	문체부	'20년~	
2. 다원예술 신규 지원 및 창작활동 과정 전반 지원	문체부	'20년~	
② 예술과 기술 융합 지원 확대			
1. 4차산업 핵심기술과 예술적 상상력 융합 활성화	문체부	'20년~	
2. 예술·기술 융합형 인재 양성	문체부	'21년~	
전략2 온라인 기반 구축으로 언제 어디서나 만나는 예술			
① 온라인 공연 성공모델 창출			
1. 국립 공연장 및 국립예술단체의 비대면 공연모델 선도	문체부	'21년~	
2. 온라인 공연 노하우 공유 등 정보제공 강화	문체부	'20년~	
3. 민간 공연단체 온라인 공연 제작 및 인프라 지원	문체부	'20년~	
4. 모태펀드 문화계정 등 공연예술 투자 활성화	문체부	'21년~	
② 온라인·비대면 유통 및 해외진출 활성화			
1. [미술] 작가·작품에 대한 체계적인 온라인 홍보·마케팅 강화	문체부	'20년~	
2. [공연] 기존 국내·외 공연 유통 플랫폼을 온라인 기반으로 전환	문체부	'20년~	
3. [문학] 문학한류 집중지원 위한 온라인 플랫폼·콘텐츠 다변화	문체부	'20년~	

세부 과제		소관부처	추진시기
전략3 미래 일자리 및 혁신기업 육성으로 생태계 대응력 강화			
① 비대면 예술 일자리 창출 및 취업 지원			
	1. 비대면·온라인 예술 일자리 발굴·성장 지원	문체부 고용부	'20년~
	2. 예술분야 취업 탐색 및 연계 지원	문체부 고용부	'21년~
② 혁신 예술기업 육성 및 종사자 역량 강화			
	1. 예술기업 및 사회적경제조직 성장단계별 지원 확대	문체부	'20년~
	2. 문화예술 사회적경제조직 전환 지원 및 역량강화	문체부	'20년~
	3. 예술기관·단체 종사자 비대면 교육 프로그램 운영 확대	문체부	'20년~
전략4 비대면 예술 향유기반 확대로 예술성장의 토양 마련			
① 온라인 문화예술교육 활성화			
	1. 온라인·비대면 문화예술교육 프로그램 지원	문체부 교육부	'21년~
	2. 문화예술교육 프로그램 및 정보의 온라인 접근성 제고	문체부 교육부	'20년~
② 일상적 위기 속, 예술의 사회적 기여 및 향유 증진			
	1. 비대면 온라인 국제 문화교류 활성화	문체부 외교부	'20년~
	2. 예술을 통한 치유 및 예술의 가치 공론화	문체부	'20년~
	3. 국립문화시설의 온라인·비대면 서비스 제공 확대	문체부	'21년~
	4. 기술 융합을 통한 새로운 문화 경험 기반 마련	문체부	'20년~
	5. 통합문화이용권 비대면 발급·이용 지원	문체부	'20년~