이슈페이퍼 | 2020 - 04호

해외 공공문화기관의 코로나19 대응사례

2020.09.28.(월)

한국지역문화정책연구소
(Korean Research Institute for Local Cultural Policies)

한국광역문화재단연합회
The National Assembly of Foundations for Arts & Culture
(사)전국지역문화재단연합회

집필진

- 신혜선 (위컬처 리서치 앤 컨설팅 대표)
- 김세희 (서울대학교 정부경쟁력연구센터 전임연구원)
- 손차혜 (가톨릭대학교 강사)

해당 이슈페이퍼는 한국지역문화정책연구소 ‘포스트코로나시대, 지역문화재단 방향과 과제’
연구의 일환으로 작성되었습니다.

목 차

Ⅰ. 해외 국가별 공공 문화기관의 대응 사례 ····· 1

1. 미국 ····· 1
2. 아일랜드 ····· 6
3. 영국 ····· 10
4. 캐나다 ····· 12
5. 싱가포르 ····· 14
6. 시사점 ····· 18

Ⅱ. 해외 뮤지엄의 디지털전략 사례 ····· 20

Ⅰ. 해외 국가별 공공 문화기관의 대응 사례

1. 미국[1)]

○ 미국은 CARES Act(코로나 대응 경제적 안정지원 법안)를 제정하고, 2조 1,083억 달러 규모의 지원금을 확보하였음. 그 중 문화예술분야를 지원하기 위해 책정한 금액은 3억 달러에 달하며 그 가운데 7천5백만 달러의 지원금은 전미예술기금(National Endowment for the Arts)을 통해 지역문화예술기관(State Arts Agencies, Regional Arts Agencies) 그리고 비영리 문화예술단체에 배분하고 있음.[2)]

○ 'CARES Act'가 문화예술계의 현장을 중심으로 고안된 법안이 아닌 만큼 해당 법안의 수혜 대상에 벗어나 있는 문화예술계 종사자를 지원 및 구제하기 위해 추가적인 법안이 발의되고 있음.

- 일례로 공화당과 민주당 상원의원(John Cornyn, R-TX, Amy Klobuchar, D-MN)은 $10B(한화 약 11조 9,040억 원)를 조성하여, 라이브 예술・엔터테인먼트 사업을 지원하는 'Save our Stages Act(또는 SOS Act)'를 발의하였음. 동 발의안에서는 특히, 해당 업계의 공간운영자, 기획/제작자, 홍보 담당 인력을 대상으로 지원하도록 하여 문화예술 및 창의 분야에서 자칫 소외될 수 있는 '예술가 외 현장 인력'을 구제하고자 한다는 것에 의의가 있음.
- 그 밖에도 캘리포니아 주 하원의원이 발의한 'Mixed Earner Pandemic Unemployment Assistance Act'는 'CARES Act' 지원금을 산출하는 방식으로 인해 지원 혜택의 사각지대에 놓인 계약직, 프리랜서, 임시직 등의 인력들을 대상으로 함. 이들이 코로나19로 인해 실직상태에 놓이고도 기존의 수입이 온전히 집계되지 않아(수입의 출처가 다양한 이유 등) 충분한 지원을 받지 못하는 상황에 대한 대응으로 제시되었음.

○ 전미주립예술기관연합(National Assembly of State Arts Agencies, NASAA)은 우리나라의 광역문화예술기관 격으로 간주되는 주(State) 문화예술 공공기관의 연합으로서 코로나19가 문화예술계에 미친 영향에 대응하면서 필요한 공공재원의 책정/조성과 법안을 주창(advocate)하는 역할을 하고 있음. 예를 들어, 관련 정보 수집과 공유, 그리고 정책 수립을 위한 주창 활동(예: 거주지역의 상원의원에 전자서신 발송과 서명 운동 등) 방법 안내를 수행하고 있음.

---

1) https://www.apap365.org/Resources/COVID-19/COVID-19-Resources; 그리고 https://nasaa-arts.org/communication/coronavirus-resources/ 참조.

2) 허은영(2020.06). "해외 정부의 코로나19 관련 문화예술 정책 대응," 웹진 문화관광. 참조.

- NASAA에 의하면, 미국의 주 단위에서 가장 빈번하게 나타나는 문화예술계 대상 코로나19 대응 및 지원 방안은 ‘소상공인(small business) 지원,’ ‘특별예산 책정,’ ‘공간임대사업자 구제방안,’ ‘실직자 지원’임.
- 다음은 주(State) 단위에서 시행하고 있는 코로나19 대응 관련 정책 및 활동 사례임.

○ ‘CARES Act’ 예술 프로그램 주 단위 적용시행 사례: 워싱턴, 텍사스, 사우스캐롤라이나, 버몬트 주

- 워싱턴(Washington State): ’긴급대응지원(Rapid-Response Funding)’이라는 이름으로 예술단체에 재정지원을 지급함. 코로나19에 타격을 입은 모든 비영리 예술단체(예술, 문화, 유산을 미션으로 한 단체)에 지원신청 자격이 주어졌고 최고 $5,000까지 신청할 수 있음. 지원금 선정에 있어 우선순위를 부여한 단체는 취약계층이 운영하거나 주요참여 대상으로 둔 단체로서 취약계층의 예로 유색인종, LGBTQ+, 도서산간 지역, 장애인, 이민자 또는 난민, 모국어가 영어가 아닌 자를 꼽고 있음.
- 텍사스(Texas): 연방정부의 ‘CARES Act 지원금 배분(Disseminating CARES Act Funding)’을 담당한 ‘텍사스 예술위원회(Texas Commission on the Arts)’는 지역의 큰 규모(인구: 2,900만 명 이상)로 인해 제한된 지원금을 지급하는데 어려움을 경험하였음. 긴급하게 지원금을 현장에 조달하기 위해 텍사스 예술위원회는 기존 지원 사업 세 가지 (‘Arts Create,’ ’Arts Respond Project Support,’ ’Cultural Districts Project Support’)의 수혜단체를 중심으로 지원금 분배를 시행하였음. 이로써 텍사스 주에서는 CARES Act 지원금이 90여 곳의 기초단위지역에서 활동하는 500+개의 문화단체에 지급됨.
- 사우스캐롤라이나(South Carolina): 사우스캐롤라이나 예술위원회(South Carolina Arts Commission)에서 재분배 한 ‘예술긴급구제기금(Arts Emergency Relief Funds)’은 비영리 예술단체와 대학, 학교, 기초단위 지역정부(또는 부서)를 대상으로 신청과 심사를 통해 전달됨. 지원의 우선순위 대상은 오랜 기간 동안 지원금을 받지 못한 지역(counties)과 경제적으로 취약한 지역, 그리고 장애인과 의료보호시설, 군부대 등을 중심으로 선정함. 또한 연간 예산이 $75,000 미만인 단체에게는 $500까지, $75,000 이상인 단체에는 $1,000까지 지원함.
- 버몬트(Vermont): ‘코로나19 문화구제지원사업(COVID-19 Cultural Relief Grant Program)’은 버몬트 예술위원회(Vermont Arts Council)와 버몬트 인문위원회(Vermont Humanities)가 협력하여 운영하였음. 두 공공기관의 협력으로 이들이 지역에 분배할 수 있는 ‘CARES Act’ 지원금은 국립예술기금(NEA)과 국립인문기금(National Endowment for the Humanities) 양쪽에서 수급되었음. 지원금을 신청한 단체는 선정될 경우, 단체의 연간예산 규모를 바탕으로 $5,000-$10,000 사이의 지원금을 받을 수 있음.

○ 온라인 예술시장(Virtual Marketplaces): 켄터키, 메릴랜드, 노스캐롤라이나 주

- 팬데믹으로 인해 대면이 엄격하게 제한된 상황에서 지역예술기관(State Arts Agencies)은 예술계를 지원하기 위해 온라인 마켓을 열고 예술가들의 작품 관련 상거래 기회를 제공함.
- 켄터키(Kentucky Crafted Virtual Market): 켄터키 공예품시장(Kentucky Crafted Market)은 켄터키 예술위원회의 대표 행사로서 1982년부터 높은 수준의 예술 작품, 공예, 문학, 음악, 음식을 판매해왔음. 사회적 거리두기로 인해 2020년도 행사가 취소되었고, 이로 인해 150여 명의 예술가가 작품 판매 기회를 잃게 되었음. 이에 대응하여 켄터키 예술위원회는 페이스북을 활용하여 예술 상품을 전시하고 거래할 수 있도록 온라인 마켓을 열었으며, 이메일을 통해 온라인 마켓 홍보를 진행하였음. 예술가들은 각자의 작품과 상품을 안내하고 홍보하는 영상을 포스팅하는 등 지역예술거래 활성화와 대중과의 교류 기회를 창출할 수 있었음.
- 메릴랜드(Maryland Art MarketPlace): 메릴랜드 예술위원회(Maryland State Arts Council)가 운영하는 '메릴랜드 예술마켓플레이스'도 켄터키의 사례와 유사하게 온라인 플랫폼에서 예술품 직거래를 지원하는 프로그램임. 3,700명의 예술가가 샘플 사진을 통해 작품을 홍보하거나, 개별 온라인 스토어로 연결되는 링크를 게시하는 등 자신의 작품을 직접 판매할 수 있는 기회를 얻었음. 본 행사에 참여한 예술가의 주요 장르는 조각, 세라믹, 사진 등 다양한 것으로 나타남.
- 노스캐롤라이나(COVID-19 Content Resource Guide for Artists): 노스캐롤라이나 예술위원회(North Carolina Arts Council)에서는 예술가 및 예술단체가 직접 웹사이트를 만들 수 있도록 안내하는 설명서를 제작함. 스스로 만든 웹사이트를 통해 작품을 전시하고 홍보함으로써 매출과 수익 창출로 연결될 수 있도록 웹사이트 제작뿐만 아니라 DIY 영상 제작 팁과 기술, 실시간 영상 송출 방법, 전자상거래 플랫폼 사용 안내 등 필요 내용을 담아 제공함.

○ 코로나19 시대 지속적인 대중 예술참여: 매사추세츠, 델라웨어, 로드아일랜드 주

- 문화 참여는 팬데믹 상황에서 사회통합, 공동체 회복력 강화, 그리고 희망을 찾는데 중요한 역할을 수행함. 사회적 거리두기와 셧다운 기간 동안 온라인 예술 행사를 기획하여 시민들이 가족들과 함께 예술을 온라인에서 경험할 수 있도록 하였음.
- 매사추세츠(Massachusetts: Staying Connected Showcase): 매사추세츠의 기초단위 공공예술기관(local arts agencies), 문화예술단체, 예술가들이 기술을 활용하여 지역 공동체의 예술 참여 기회를 제공하였음. 이에 매사추세츠 문화위원회(Massachusetts Cultural Council)는 웹기반 쇼케이스를 개최하였음. 위원회 직원들은 예술분야에서 발견한 사례들을 조사하고 공공적 가치와 공동체 참여 선사례를 선별하여 지역 주민들에게 알리는 역할을 수행함. 일례로 새로운 의료장비 또는 보호물품에 대한 디자인을 공개 및 공유한(open-source) 예술가들이 있었음.

- 델라웨어(Delaware: Online Arts & Cultural Resources): 델라웨어 주정부 문화부(Delaware Division of the Arts)는 지역 내 온/오프라인 공공문화행사를 안내하는 종합적 캘린더, '델라웨어씬(Delaware Scene)' 웹페이지를 개설하였음. 더불어 해당 페이지를 통해 온라인 투어, 가상 미술관, 예술강사 자원공유 페이지, 팟캐스트, 포럼 등을 위한 온라인 공간을 마련하였음.
- 로드아일랜드(Rhode Island: Virtual Arts Advocacy Day): 시민참여(civic engagement)의 적극적인 활동을 독려하기 위해 로드아일랜드 예술위원회(Rhode Island State Council on the Arts)에서는 '온라인 지역예술주창대회(virtual state arts advocacy dat)'를 개최하였음. 매년 3월 워싱턴디씨에서 개최되는 전국대상 예술주창대회(Arts Advocacy Day)에 참석이 불가능해지면서 그것을 대체할 수 있는 기회를 지역 예술위원회에서 만들어 제공한 것임. 이로써 로드아일랜드 지역 예술가와 예술단체는 지역 국회의원들과 회의와 문화예술계에 필요한 지원 등 비전과 수요에 대한 내용을 전달할 수 있었음.

○ 코로나19 시대 학생 참여 활동: 콜로라도, 아이오와 주

- 셧다운 기간 동안 아동·청소년 예술 참여 기회를 창출하기 위해 창의적 방안이 고안되고 있음.
- 콜로라도(Face Mask Design Challenge): 코로나19의 확산 억제를 위해 마스크 사용이 중요하지만, 어떤 아이들에게는 마스크 착용이라는 것이 심리적, 정서적 불안감을 가져다 줄 수도 있음. 마스크 착용 등 코로나19에 관한 건강과 공중보건 가이드라인에 맞추어 아동들이 보다 안정적으로 마스크 착용과 건강보호 수칙을 수용할 수 있도록 '콜로라도 크리에이티브 인더스트리즈(Colorado Creative Industries, CCI)'는 개인 보호 장비를 만드는 가족 단위 프로젝트를 개최함. 예술적, 창의적으로 그리고 재미있는 과정을 통해 코로나바이러스에 대한 교육과 개인위생 및 공중 보건에 대한 교육을 함께 시행함. 부모 및 교육자가 CCI 웹사이트에서 템플릿을 다운로드 받아 아이들과 함께 마스크 디자인을 만들고, 완성된 디자인을 기한 안(4월-5월)에 제출하면 소셜미디어를 통해 아이들이 디자인 한 패턴을 게시하였음. 더불어 제출된 디자인 중 선별된 몇몇 패턴은 콜로라도 주에 있는 기업들을 통해 실제 마스크로 제작되도록 함.
- 아이오와(Iowa Virtual Watch Party): 아이오와 예술위원회(Iowa Arts Council)는 기존에 운영하던 중1-고3 청소년 대상 단편영화제작 실습프로그램(Film Lounge Student Academy)을 활용하여 학생들이 제작 및 발표한 단편영화를 방송에서 방영하였음. PBS(Public Broadcasting Service)와 협력하여 예술위원회는 13편의 단편영화를 HD 라이브스트림으로 아이오와 주 전역에 방영하였고, 참여한 학생 감독들은 작품에 대한 Q&A 세션을 통해 청중과 소통의 기회도 가짐. 더불어 각 작품에 대한 토의와 상호교류가 가능하도록 OVEE 플랫폼을 활용하였음.

○ 회복을 위한 레지던시(Residencies for Recovery): 사우스다코타(South Dakota) 주

- 사우스다코타 예술위원회(South Dakota Arts Council)에서 새롭게 시행하는 지원 사업으로서 예술가들이 창의적 문제해결 역량을 갖추고 있으며, 이는 지역 공동체의 연대와 우리가 마주한 문제에 해결방안을 제시할 수 있을 것이라는 전제하고 있음.
- 비영리 단체를 대상으로 한 본 사업은 예술을 통해 지역 사회의 회복과 강화를 목적으로 하며, 예술가와 지역 문화단체, 사회봉사단체/지역주민단체, 기초지자체가 6-12개월 간 협력하여 프로젝트를 기획하고 실행하는 것을 목적으로 함.
- NEA를 통해 재분배 된 'CARES Act' 지원금을 활용한 사업으로서 신청 및 선정된 예술단체가 예술가에게 지급할 비용 $7,225(한화 약 897만 원)를 지원함.
- 지원 신청을 준비하는 과정에서 지역민 또는 지역 이해관계자들과의 대화를 통해 해당 지역이 당면한 문제와 도전과제를 확인하도록 하며, 문제해결 과정에서 어떻게 지역 공동체와 협력하여 프로젝트를 이행할 것인지 신청서에 제시하여야 함.
- 더불어 기초지자체 공무원 1인을 프로젝트 기획팀에 반드시 포함하여야 하며, 예술가 영입 또는 선발 과정에 대한 설명을 명시해야 함.

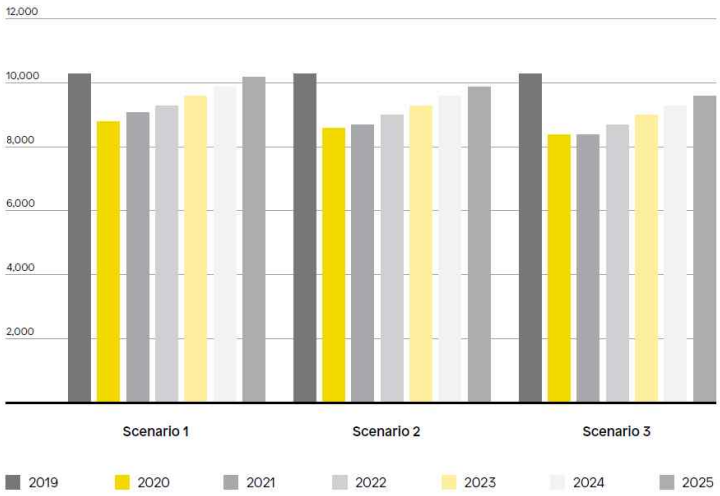
2. 아일랜드[3)]

○ 2020년 6월 전문가 자문단은 아일랜드 예술분야가 당면한 코로나19 위기 상황에 대한 대응 방안 마련을 위해 예술위원회(Arts Council in Ireland)와 정부 앞으로 대응전략계획 보고서(‘Survive, Adapt, Renew: A Response to the Covid-19 Crisis for the Arts in Ireland’)를 제출함. 보고서를 통해 크게 두 가지의 기금을 설치할 것을 촉구하였음.

- 생존기금(Survival Fund): €21.4m(한화 약 300억 원)를 즉각적으로 설치하여 현재 코로나19로 발생한 문제에 대하여 예술위원회가 대응할 수 있도록 할 것
- 지속가능기금(Sustainability Fund): 2021년에 €30m(한화 약 420억 5천만 원)를 설치하여, 향후 이어질 수 있는 감염병의 영향으로 어려움을 겪는 예술분야를 지원할 것

○ 코로나19로 인해 예술분야 자체의 규모와 일자리 규모가 축소될 것이 우려되고, 코로나19 제한과 사회적 거리두기가 장기화 될수록 회복 추세는 다음 그림과 같이 둔화될 것으로 예측되었음.

- 특히 코로나19 사태는 여전히 현재 진행 중이어서 예측의 정확도가 높지 않지만, 그럼에도 불구하고 현재 접근 가능한 데이터를 바탕으로 예측할 때, 코로나19 종식이 늦춰질수록 감염병 이전으로의 회복은 2025년에도 이루기 어려울 수 있다는 분석임.
- 비록 아일랜드 예술분야에 대한 예측과 분석이지만, 이러한 내용은 포스트 코로나 시대 한국 예술분야의 회복을 위한 정책 개발과 계획 수립에 있어서도 장기적으로 준비해야 할 필요성을 제시함.



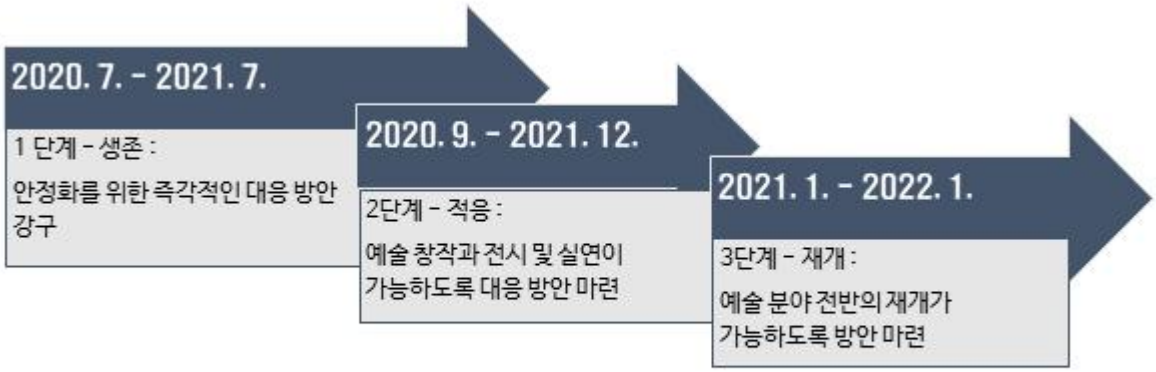
<그림 1-1> 감염병 지속 정도에 따른 2020-2025 예술분야 일자리 규모 예상 추이

출처: Expert Advisory Group (June, 2020). “Survive, Adapt, Renew: A Response to the Covid-19 Crisis for the Arts in Ireland," p.13.

- 시나리오 1: 코로나19 제한이 2020년 8월까지 지속되고, 사회적 거리두기가 2020년 12월까지 지속될 때

3) Expert Advisory Group (June, 2020). “Survive, Adapt, Renew: A Response to the Covid-19 Crisis for the Arts in Ireland," Arts Council in Ireland.

- 시나리오 2: 코로나19 제한이 2020년 9월 말까지 지속되고, 사회적 거리두기가 2021년 4월까지 지속될 때
- 시나리오 3: 코로나19 제한이 2020년 10월 말까지 지속되고, 사회적 거리두기가 2021년 7월까지 지속될 때



<그림 1-2> 아일랜드의 코로나19 문화예술분야 단계별 대응 전략

○ 코로나19 문화예술분야 대응책 3단계: 1단계-생존(Survive)

- 해당 보고서의 연구진은 현 팬데믹 상황에 무엇보다 시급한 것은 문화예술 분야의 생존으로 판단하였음. 이에 따라 예술위원회는 예술가와 예술계 종사자, 예술 단체를 대상으로 즉각적인 재정적, 전문적 지원을 제공해야 한다고 제안함.
- 폐업 위기에 처한 작은 예술단체를 위한 재정 지원이 시급함. 이는 비단 고용이라는 사회경제적 측면에서만 문제가 되는 것이 아니라, 향후 문화예술분야의 축소라는 부정적 결과로 귀결될 수 있기 때문임.
- 지역과 국가 차원에서 유휴 문화예술 공간(실내외 모두) 활용에 대한 대책을 마련할 필요 있음. 공간을 중심으로 운영하는 문화예술 기관 및 단체가 지역 예술가 또는 예술 단체와 새로운 협업관계를 형성할 수 있는 기회로 활용 가능함.
- 기존 지원사업의 확대와 코로나19시대에 적합하도록 조정 및 적용: 모든 예술장르와 세부분야에서 활동하는 예술가, 예술계 종사자, 예술단체를 대상으로 창작과 전시, 실연이 재개될 수 있도록 재정적 지원을 시행하되, 기존 지원사업에서는 제외됐던 대상자와 경제활동 관련 항목도 지원 대상으로 포함시킬 것을 고려해야 함.
- 연수 지원금 또는 장학금을 전폭 확대하여 일시적으로 실업 상태에 있는 예술가 또는 예술계 종사자의 전문적 역량 향상을 지원해야 함. 또한, 예술경영 분야와 관련하여 변화 경영(change management), 업무기획, 디지털 프리젠테이션 등 멘토링과 연수의 기회를 제공해야 함. 이로써 미래지향적이며 지속가능한 문화예술분야 전문가로 성장할 수 있도록 인력 양성에 투자해야 함.

- 관련 분야와의 협의체(a national Cultural Recovery Taskforce) 결성: 전국단위의 협의체를 구성하여 문화예술분야의 회복을 계획 및 실행할 수 있도록 함. 또한 공통분모에 속하는 부분을 찾아 새로운 파트너십과 협업의 기회를 창출하도록 함.

○ 코로나19 문화예술분야 대응책 3단계: 2단계-적응(Adapt)

- 디지털 콘텐츠와 접근 방안 마련: 작품을 창작하고 유통하는 필요한 디지털 기술과 도구에 대한 즉각적인 지원이 마련되어야 함. 또한, 향후 적용 가능한 장비와 기술을 테스트해 볼 수 있도록 지원하는 방안도 필요함. 모든 예술 장르나 작품에 동일한 기술과 장비가 적합하지 않기 때문에 각 단체와 장르에 적합한 모델을 시험 적용해 볼 수 있는 기회가 제공되어야 함.
- 새로운 방식의 예술 작품 직관(in-person experience of the arts): 사전 신청으로 청중에게 찾아가는 공연(arts delivery)이 이미 곳곳에서 실행된 만큼 새로운 방식의 예술 참여 및 작품 유통에 대한 고민이 필요함. 특히, 축제와 같이 공공의 장소에서 다수의 관객이 참여하는 형태는 공간 활용과 참여 인원 제한 등 사회적 거리두기 지침사항을 준수하는 범위 내에서 실제 적용 가능한 행사 개최 방안이 필요함.
- 공간자원의 변용과 적용: 사회적 거리두기 지침사항이 적용된 문화예술 공간의 변화도 필요함. 좁은 공용 업무공간과 무대 뒤 공연을 준비하는 공간(예: 대기실, 분장/의상실) 등을 개선될 필요가 있으며, 코로나19 시대 새로운 방식의 예술 경험을 위해 무대, 전시 공간의 변화가 고려되어야 함. 이러한 공간의 개선과 변화는 단체 및 기관의 책임으로 전가할 것이 아니라 지역별 지원기관들(예: 재단)이 전국 단위로 모여 협의와 논의를 통해 전개해야 함. 단, 2021년 이내 마무리 지을 수 있도록 해야 함.

○ 코로나19 문화예술분야 대응책 3단계: 3단계-재개(Renew)

- 현재 코로나19의 종식을 예측하기 어렵기는 하지만, 포스트 코로나 시대를 대비하여 새로운 형태의 예술 참여를 준비하고, 전문적 역량과 회복력이 강화된 문화예술분야 재건을 위해 투자해야 함. 아일랜드 예술위원회는 2021년에도 유연성 있고 확대된 지원을 지속해야 할 것임.
- 이전 대응단계에서 지원이 닿지 못한 세부 영역에 대하여 복원과 지원 체계를 마련하고 창작과 유통, 향유가 재개될 수 있도록 노력해야 함.
- 또한, 코로나19 위기 상황과 대응 과정에 대한 예술가들의 심미적 표현과 기록을 통해 지역 공동체의 통합과 예술가-지역민의 연대 기회를 마련할 수 있음. 기록과 연대를 위한 예술 프로젝트 운영을 고려해 볼 수 있음.

○ 다음 표는 코로나19 문화예술분야 대응 방안을 실행하는 데에 필요한 2020년도 예산을 예측한 것임.

<표 1-1> 대응 방안과 2020년도 필요 예산 예측

대응 방안	범위	대상	결과(outcomes)	비용 2020
1.폐관위기의 예술단체 재정지원	2020년 6월까지 파악된 단체 (혹시 누락되었을지 모를 단체에 대한 예비 포함)	코로나19로 인해 경영위기 상황에 놓인 예술단체	분야 안정화, 일자리 창출	€2,000,000 (한화 약 28억 원)
2.기존 지원 사업 수혜 단체 재정지원	• 2020년 말까지 적자가 예상되어 2021년 지원금 반환이 어려운 수혜 단체 • 예술센터가 고용과 창의 허브(hubs)로서 기능할 수 있도록 2021년에도 지원	예술센터 50곳, 특정 지원 사업 (Strategic Funding) 수혜단체	분야 안정화, 일자리 창출, 대중의 지속적인 예술 향유	€6,000,000 (한화 약 85억 원)
3.지원 사업	• 지원사업의 확대: 모든 예술 장르와 분야 • 공개모집(open call) • 프로젝트 시상(Awards) • 새로운 연구개발(R&D) 지원	예술가 예술분야 종사자 예술단체	일자리 창출, 지속적인 창작 활동, 지속가능성, 다양성이 증진된 예술분야 지형	€4,000,000 (한화 약 56억 원)
4.연수 지원	모든 예술 장르와 분야에 대한 연수 지원 확대	예술가 예술가 그룹(단체)	활동 기회, 지속가능성, 다양성이 증진된 예술분야 지형	€5,500,000 (한화 약 77억 8백만 원)
5.문화회복 협의체 (Taskforce)	예술(시각, 공연), 영상, 라이브 엔터테인먼트, 음악 분야에서 공통적으로 지원이 필요한 부분에 대해 협의하여 정책제안을 정부에 제출	문화, 창의 분야	지속가능성	€50,000 (한화 약 7천만 원)
6.전문역량 개발	• 예술 단체에 변화, 경영, 디지털 등 관련 멘토링, 코칭, 연수 지원 • 예술계 종사자 연수 지원	예술단체 예술분야 종사자	예술분야 안정화, 지속가능성	€645,000 (한화 약 9억 4백만 원)
7.디지털 콘텐츠와 접근성	• 예술 단체의 보다 나은 디지털 콘텐츠 유통을 위한 지원금 • 예술분야와 예술위원회가 함께 향후 창작과 유통 과정에 대한 디지털 융합 방안 모색	예술단체 예술/기술/방송 기관	지속가능성, 다양성이 증진된 예술분야 지형	€460,000 (한화 약 6억 4천5백만 원)
8.예술직접관람 a) 출장 서비스 (personal delivery) b) 정보 제공 c) "겨울나기 (Wintering Out)"	a) 새로운 형태의 예술관람 모델 개발을 위한 전략방안 모집 b) 공공영역에서의 예술관련 정보 제공 c) 공연과 예술 행사	a) 예술가, 예술단체, 예술분야 종사자 b) 대중 c) 축제 단체, 관객	예술분야 안정화, 일자리 창출, 지속적인 창작 활동, 대중의 예술 향유	€800,000 (한화 약 11억 2천만 원)
9.예술공간개선 a) 안전지침적용 b) 공유업무공간 c) 새로운 예술공간(전국) d) 새로운 예술공간(지역)	a) 지속적인 공간 활용을 위한 개선 b) 필요 사항과 개선 방안에 대한 제안서(proposals) 모집 c) 공공토목공사(Office of Public Works)와 예술분야 간 협력과 이슈 파악 d) 지역과의 협력	코로나19 환경을 적용한 인프라 개선 예술분야(전 지역)	예술분야 안정화, 일자리 창출, 지속가능성	€1,200,000 (한화 약 16억 8천만 원)
예술위원회 재원 제공 (resourcing)	–	–	–	€750,000 (한화 약 10억 5천만 원)

3. 영국

○ 영국 정부는 코로나 19 사태가 심각해지는 초기단계에서 현금 유동성 문제를 해결하고자 1억 6천만 파운드(약 2,435억 원) 규모의 긴급지원(emergency response package)을 조성하였고, 영국예술위원회Arts Council England(ACE)는 2020년 3월 24일 이러한 지원금의 편성 내용을 발표하였음. 재원은 National Lottery Project Grants, Developing Your Creative Practice 등 기존의 사업비들을 재조정한 것과 복권기금(the National Lottery)에서 쌓은 적립금의 90%를 사용하여 마련되었음.[4)]

- 편성 내용은 크게 세 가지로 분리가능하며 전체 예산의 가낭 많은 부분을 차지하는 9 천만 파운드(약 56.3%)는 NPOs(National Portfolio Organisations)와 CPPs(Creative People and Places)가 2020년 9월 30일까지 파산하지 않고 조직을 유지할 수 있도록 지원함. 그리고 5 천만 파운드(약 31.3%)를 NPOs 이외의 조직에게 제공하며, 2 천만 파운드(약 12.5%)를 창의적인 실무자와 문화 종사자에게 제공함.
- NPOs와 CPPs가 아닌 예술단체는 최대 3만 5천 파운드까지 지원가능하며 공공계술지원을 받은 이력이 있어야 하고, 예술가 및 예술종사자들은 1인 당 최대 2500파운드(약 380만 원)의 현금을 지원받을 수 있음.
- 이는 수혜 받을 수 있는 예술인의 수를 늘리기 위해 Developing Your Creative Practice 사업에서 1인당 1만 파운드를 지원하는 것을 4명에게 지원하는 것으로 수정한 것임.[5)]

○ 보다 최근에 영국 정부는 극장, 뮤지엄, 음악 단체 등 예술 분야의 구원기금으로 £2.2 billion 가량을 마련하여 코로나 19로 문을 닫고 있는 천 개 이상의 극장들과 공연예술(£12.5 million), 문화유산(£97m), 대중적인 음악 공간(£2.2m) 등을 돕고 직원 고용을 유지할 수 있도록 지원하기로 결정함.

○ 코로나 19 이전부터 진행되어 온 사업 “디지털 문화 네트워크(Digital Culture Network)”의 일환으로 디지털기술전문인들이 예술가들과 문화예술단체들이 디지털기술을 개발할 수 있도록 돕는 테크챔피언(tech champion) 프로그램을 적극적으로 진행하고 있음.

- 영국의 예술가들은 해당 프로그램을 통해 1) 비대면 업무와 협업, 2) 대중과의 지속적인 교류, 3) 온라인 판매와 기부금 마련을 통해 수익 창출 전략수립, 4) 최대한의 웹사이트 활용에 필요한 지원을 받을 수 있음.[6)]
- 그 외에도 위원회는 BBC와의 협력을 통해 예술가들에게 비디오 및 오디오 제작에 필요한 기금과 기술을 제공하는 Culture In Quarantine Fund를 마련하여 총 25개 작품의 제작과 배포를 지원함.[7)]

---

4) https://www.artscouncil.org.uk/covid-19/covid-19-more-information#section-1
5) 허은영, “해외 정부의 코로나19 관련 문화예술 정책 대응”, 웹진 문화관광, 2020.06
6) https://www.artscouncil.org.uk/developing-digital-culture/digital-culture-network
7) https://www.bbc.co.uk/mediacentre/latestnews/2020/culture-in-quarantine

○ Creative Scotland는 세 가지의 방식으로 자금을 지원하는데 첫째는 개인 및 조직의 지속적인 창의적 개발을 지원하는 오픈 펀드(open fund), 둘째는 최소 3 년 동안의 조직 자금을 정기적으로 지원하는 정기 펀드(regular funding), 그리고 마지막은 특정 우선순위나 다른 기관과 목표를 공유하는 경우를 지원하는 소수의 목표 기금(targeted funds)임. 목표 기금은 Creative Scotland를 대신하여 파트너 조직에 의해 제공되며 '위임/양도 펀드(devolved funds)'라고 불리기도 함.[8)]

- 오픈 펀드는 코로나 19 상황에 조직과 개인들이 적응하고 대응할 수 있도록 2020년 3월 시작되어 서류 제출기한 없이 1년 내내 £1k 에서 £50k 사이로 지원하는 방침임. 총 지원금액수는 국가발행 복권기금 총 £7.5m임.
- 정기 펀드는 스코틀랜드 전역에서 예술, 영화 및 창조산업에서 활동하는 조직들이 활동을 계획하고 추진할 수 있도록 3년 동안 지원하는 방침임. 총 £101.6m으로 2018-21년 선정된 조직 총 121개를 지원하고 있음.
- 목표 기금은 예술 형식, 전문화 또는 장소에서의 특정 활동의 추진과 개발을 시리즈로 지원하며, 대표적인 예제는 Youth Music Initiative[9)]로 0-25 세의 청소년, 특히 일반적으로 참여할 기회가 없는 청소년들이 고품질 음악 제작 기회를 제공하고, 음악 제작을 통해 젊은이들이 잠재력을 발휘하여 청소년 음악 분야의 발전을 지원하는 사업을 수행함.

○ Creative Scotland의 자금은 위 세 가지 방법 외에도 신청 프로세스를 다른 파트너들이 대신 감독하고 추진하는 교육 프로그램, 상금 또는 레지던시 등이 다양하게 존재함. 일례로 시각 예술 및 공예 분야에서 일하는 예술가들에게 작은 보조금(£500-£1,500)을 지급하는 '시각 예술가 및 공예 제작자 상(VACMA: Visual Artist and Crafts Maker Award),' 2022년 3월까지 영화 부문 지원을 위해 야심차게 개시된 Short Circuit(Glasgow Film과 협력하여 Film City Futures가 제공하고 Screen Scotland 및 BFI NETWORK가 자금 지원)을 꼽을 수 있음.

- Short Circuit는 스코틀랜드에서 떠오르는 극영화(fiction film) 제작의 재능 있는 작가, 감독 및 제작자가 창의적이고 전문적으로 개발할 수 있도록 핵심 허브(hub)역할을 함으로써 스코틀랜드 영화 부문의 창의적이고 상업적인 성공을 촉진하는 것을 목표로 설립되었음.[10)]
- 6월 15일 서류 제출이 마감된 Sharp Short 프로젝트는 짧은 영화 제작을 위해 감독을 공모하여 최대 £15,000를 지원하는 것으로 400개 이상의 지원서를 받아 16개의 프로젝트를 선정되어 그 중 총 9개의 영화가 2020년 가을에 제작되어 발표될 예정임.[11)]

○ 북아일랜드 예술위원회(Arts Council of Northern Ireland)는 해당 지역의 다양한 예술 활동을 지원하는 수백 개 이상의 예술조직, 현장과 예술가들과 파트너십을 통해 지원 기회를 제공하는 역할을 함. 예술위원회는 3월 26일부터 4월 10일까지 온라인 설문조사를 통해 북아일랜드 지역의 예술가들과 예술조직의 코로나19 영향의 현황을 조사하였음.[12)]

8) https://www.creativescotland.com/funding/funding-overview
9) https://www.creativescotland.com/funding/funding-programmes/targeted-funding/youth-music-initiative
10) https://shortcircuit.scot/about/
11) https://shortcircuit.scot/sharp-shorts/

4. 캐나다

○ 캐나다 예술위원회(Canada Council for the Arts)는 크게 3가지 방면에서 문화예술 조직들을 긴급 지원함.[13]

- 첫째, $60million의 예산마련을 통해 비영리 예술 단체들의 1년 보조금 35%가량을 5월 4일까지 선지급하고, 정부에서 문화예술체육 관련 조직들을 위해 마련한 Covid-19 긴급지원금($500million)의 일부를 열악한 상황의 문화예술 조직들($55million)과 토착민과($7.8million)을 지원하고 단계별로 지원하는 것임.
- 둘째, 코로나 19 상황에 캐나다 대중에게 온라인으로 공개될 수 있는 예술 콘텐츠 및 작품 개발, 제작 지원금을 프로젝트 별로 $5,000를 지원한 디지털 오리지널(Digital Originals initiative)
- 셋째, 예술계에 도움이 될 수 있는 코로나 19 대응 디지털화 해결책 제안을 4월에서 6월말까지 모집하여 단기 프로젝트에 최대 $50,000 지원하는 디지털 전략 펀드(Digital Strategy Fund)가 있음.

○ 총 10개의 주와 3개의 준주로 구성된 캐나다의 지방정부 차원에서 코로나 19에 대응하여 특별히 진행된 지원 방안은 아래 표와 같음.

<표 1-2> 캐나다 주정부 및 지역 공공기관의 코로나19 대응 방안[14]

주/준주	지원 주최	지원책 내용 요약
브리티시 컬럼비아 (British Columbia)	Province	B.C.'s Restart Plan: 코로나 19 상황에 대비하는 4 단계를 구체적인 일정, 재개관 및 업무 정상화 등 과정과 방침소개
	Assembly of British Columbia Arts Council	• Microgrants: 무용, 문학, 미디어아트, 박물관, 음악, 출판, 공연, 시각예술 분야의 BC 거주, 캐나다인 예술인 개인에게 5월 19일에서 6월 30일까지 서류접수를 받아 최대 $1,500까지 지원. • Arts and Culture Resilience Supplement: 지난 3년(2017.4.-2020.3)동안 특정 프로그램들을 통해 예술위원회의 보조금을 지원받은 경력이 있는 전문 예술 단체들이 5월 31일까지 서류를 접수하면 1회 최대 $5,000(조직 크기에 따라 최대 $15,000)까지 운영경비 및 조직유지비를 지원. • Vancouver Foundation's Community Response Fund: BC주를 기반으로 지역사회를 위한 프로그램과 서비스를 제공하는 예술문화 및 공동체 조직에게 $10,000에서 $50,000까지 지원.
앨버타 (Alberta)	Alberta Foundation for the Arts	Arts Presenting Project Funding 지원 내용 조정: 비영리 조직(교회, 도서관 포함)이 공연 및 시각 예술, 영화, 비디오 아트, 문학 분야의 작품을 선보인 전년도 공개 이벤트의 아티스트 비용 일부 지급에서 코로나 19 여파로 3월 12일 부터는 온라인 라이브스트리밍 이벤트에 대하여 지원 결정.

12) http://www.artscouncil-ni.org/images/uploads/publications-documents/ACNI-Coronavirus-Survey-Findings-Summary.pdf
13) https://canadacouncil.ca/
14)참조: 위에 포함되지 않은 5개 주(마니토바(Manitoba), 퀘벡(Quebec), 뉴펀들랜드 라브라도(Newfoundland Labrador), 뉴브런즈윅(New Brunswick), 노바스코샤(Nova Scotia))의 예술위원회들은 기존의 지원책에서 일정이 연기되거나 취소되는 등의 변화가 있었고, 3개의 준주(유콘(Yukon), Northwest(노스웨스트), 그리고 누나부트(Nunavut)) 지역의 단체들은 코로나 19를 계기로 새롭게 추진한 지원책이 없었음.

서스캐처원 (Saskatchewan)	Province	• Saskatchewan Small Business Emergency Payment Program (non-profits eligible): 코로나 19로 월 평균수익 15% 이상 타격을 받은 소규모(500명 이하) 사업체를 최대 $5,000 지원. • Tourism Sector Support Program: 월 평균수익 30% 이상 타격을 받고 있는 숙박 및 이벤트, 관광 분야 사업자 지원.
온타리오 (Ontario)	Ontario Arts Council	Arts Response Initiative: 총 $1.6 million의 예산으로 온타리오주에서 코로나 19를 맥락으로 예술 활동과 연구, 개발 및 프로젝트 기획 등을 위해 일회성으로 지원. 분야는 3가지로 1)전문 예술가, 큐레이터, 프로듀서 등 온타리오 거주자의 프로젝트에 $4,000의 보조금 지급, 2)비영리 조직, 조합 및 그룹, 출판사업체에게 최대 $15,000 지급, 3) 파트너십 조직에게 프로젝트 지원금 최대 $30,000 지급.
	Toronto Arts Foundation	• TOArtist COVID-19 Response Fund: 토론토 예술 재단과 토론토 예술위원회가 코로나 19로 긴급지원이 필요한 예술가(음악가, 연기자, 작가, 무용가, 시각 및 공동체 예술가 등)들에게 총 $836,347을 82명의 토론토 예술가 제공. • 그 외 Ryerson University와의 협업을 통해 코로나 19 상황의 영향에 대해 자료를 취합하고, 새로운 가이드라인과 특정 예술가들에게 필요한 정보 리스트 등을 마련하는 프로젝트들과 온라인 워크샵을 제공하는 역할도 함
	Hamilton Arts Council	Hamilton Artists Relief Fund: 도시 중심의 예술가 공동체에서 코로나 19로 어려움을 경험하는 예술가들에게 $100에서 최대 $1,000를 개인적으로 지원하고, 40-60분 가량의 라이브 비디오 공연시리즈를 기획하여 참여자에게 $250을 제공하고 페이스북과 SNS를 통해 예술가의 공연을 배포하고 홍보해주는 역할을 함
프린스 에드워드 아일랜드 (Prince Edward Island)	Province	COVID-19 Workspace Adaption Assistance Fund: 코로나 19 전염 예방차원에서 공간을 변화시키거나, 분리하는, 손소독제, 소독 도구, 마스크, 장갑 등과 안내사인 설치에 필요한 지원금 제공.

○ 위에 언급된 지원책 외에도 예술 분야 별로 또는 예술가들의 생계유지를 위해 다양한 소규모의 긴급지원 형태의 프로그램들이 추진되고 있음.

- Akin Rent Relief Fund: 소속 예술가의 작업실 임대료를 지원
- Artscape Atelier: $100,000 이상의 작품 제작 커미션을 18명의 예술가를 공개모집하여 지원
- Bad News Days: Micro Artist Grants for Groceries: 예술 활동 분야와 무관하게 1회에 한정하여 예술가의 생활필수품과 식품 구매를 위해 $75를 지원
- Writers' Trust of Canada: Canadian Writers' Emergency Relief Fund: 코로나19로 수입이 없는 저술가를 지원
- National Theatre School of Canada: Art Apart - urgent support for emerging artists: 지원금 $60,000를 최근 5년 내에 공연 분야의 학업을 맞추거나 연수 과정 중인 신진 예술가의 첫 온라인 작품발표를 위해 제공

5. 싱가포르

○ 싱가포르 정부는 코로나19 대응단계를 2020년 6월 18일 23시 59분을 기준으로 하여 1단계에서 2단계로 전환함을 발표하였음. 1단계는 ‘안전한 재개(Safe Re-Opening)’이 기조였으며, 현 2단계는 ’ 안전한 전환(Safe Transition)’임. 이러한 코로나19 대응 기조 아래 문화예술분야에 대한 대응 방안이 수립 및 시행되고 있음.

○ 문화・공동체・청소년부(Minister for Culture, Community and Youth, MCCY)[15]

- 2020년 5월, 싱가포르 정부는 생계 보호와 사업체의 즉각적인 위기 대응, 그리고 경제적, 사회적 회복을 위해 ‘통합・회복・연대예산(Unity, Resilience and Solidarity Budgets)’을 책정하고 지원 대책을 수립하였음.
- 예술가와 예술단체는 취업개선지원방안(Enhanced Jobs Support Scheme, JSS)과 프리랜서 소득구제방안(Self-Employed Person Income Relief Scheme, SIRS), 그리고 코로나19 지원금(COVID-19 Support Grant) 같이 정부가 마련한 대책방안에 지원을 신청할 수 있음. 더불어 소득세과 (담보)대출 할부금 지불을 연기할 수 있으며, 상(산)업 공간 임대에 대한 임대료 구제방안을 신청해볼 수 있음.
- 위 같은 국가 전반에 대한 일반적 대책방안 외에도 예술위원회의 씨드지원(Seed Grant)[16] 사업과 중견단체지원사업(Major Company scheme)[17]을 통해 지속적인 예술단체 지원을 수행하고 있음.
- 또한, 포스트 코로나 시대에 예술분야 회복을 한 발 앞서 계획하고자 예술위원회는 기존의 지원 사업(예: 예술창작, 연구)을 계속 운영하고 있음.

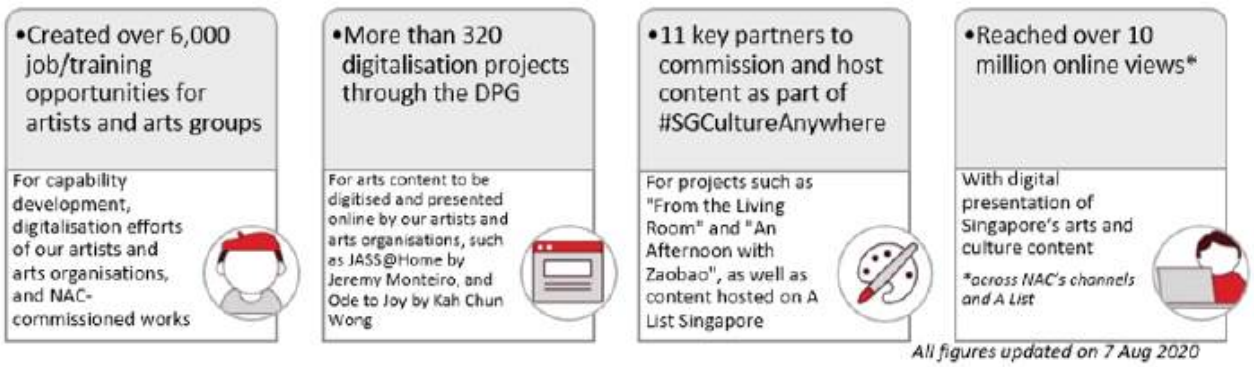
○ 싱가포르 예술위원회(National Arts Council, Singapore)의 문화예술분야 회복지원 사업(Arts and Culture Resilience Package, ACRP)[18]

- 2020년 4월 발표된 문화예술분야 회복지원 사업(ACRP)예산은 총 S$55백만(한화 약 477억 원)으로 포스트 코로나19 시기에 싱가포르 예술단체와 예술가들의 역량 회복을 장기 지원하고 기회를 창출하기 위한 목적으로 설치되었음. 최근 집계(8월7일 기준)에 따르면 ACRP를 통해 6,000개의 직업 및 연수 기회가 창출되었으며, 320개 이상의 디지털화 프로젝트가 지원 받았음. ACRP는 다음 세 가지 세부 지원 사업으로 구성되어 있음.
- 역량계발지원사업(Capability Development Scheme for the Arts, CDSA): 3월 중순부터 시행되었으며, 예술분야 전반 대한 역량 증진 지원을 목적으로 함. 창작, 디지털화, 기업가정신

15) https://www.mccy.gov.sg/about-us/news-and-resources/parliamentary-matters/2020/may/extending-support-to-our-arts-community-amid-the-COVID-19-situation 참조.
16) 씨드지원금(Seed Grant)은 처음 예술 프로그램/프로젝트를 시작하는 단체를 돕기 위한 사업으로 신진 단체의 활동이 정착할 수 있도록 지원하는 것을 목적으로 함.
17) 중견단체지원사업(Major Company Scheme)은 등록된 예술단체의 전문성과 예술성 개발을 지원하는 사업으로 각 단체의 미션(예: 창작, 아웃리치 등)에 부합하는 우수한 수준의 예술 활동을 돕는 것을 목표로 함.
18) https://www.nac.gov.sg/whatwedo/support/sustaining-the-arts-during-covid-19/acrp.html 참조.

(entrepreneurship), 관객 개발 등을 주목적으로 함. 약 600건의 연수 기회와 200건 이상의 예술 단체, 프리랜스 예술가 지원이 이행됨. (8월 초 기준)

- 디지털예술기획지원금(Digital Presentation Grant for the Arts, DPG): 4월 중순부터 시행되었으며, 디지털화 노력의 증대와 코로나19 기간 동안 예술가 및 예술 단체가 작품을 디지털 형태로 또는 디지털 매체를 통해 발표할 수 있도록 지원하는 것을 목적으로 함. 320건 이상의 프로젝트가 지원을 수혜 받았으며, 4,500개의 일자리(job opportunities)[19]가 창출되었음. (8월 초 기준)
- 예술위원회의 지원 및 협력 사업(NAC-Commissioned Works and Partnerships): 위원회는 축제와 관련된 프로젝트, 그리고 타 기업/단체(예: 미디어, 음반 회사)와의 파트너십을 통해 프로젝트 지원을 시행하고 있음. 위원회의 목표는 디지털화기금(Digitalisation Fund for Commission and Partnerships)을 통해 프리랜스 예술가들에게 1,000개 이상의 일자리를 창출하는 것임.
- 참고로 CDSA와 DPG는 본래 2020년 말까지 운영하는 것으로 계획되었으나, 예술가와 예술단체의 호응과 참여율이 높아 지원신청기한을 2020년 9월14일로 연장하고, 사업기간도 2021년 3월로 연장하였음.



<그림 1-3> 싱가포르 예술위원회의 '문화예술분야 회복지원 사업(ACRP)' 현황

출처: https://www.nac.gov.sg/whatwedo/support/sustaining-the-arts-during-covid-19/Sustaining-the-arts-during-COVID-19.html

○ 주목할 만한 부분은 2020년 3월부터 8월 초까지 싱가포르 예술위원회는 다양한 방법을 통해 예술분야와 주기적으로 소통하고자 노력했다는 것임. 웹사이트를 활용한 지속적인 공지 업데이트와 600명/개에 가까운 예술가 및 예술단체와 40회 이상의 논의 세션을 개최하였음.

○ 문화예술분야 회복지원 사업(ACRP)의 단체별, 개인별 지원 내용은 다음 표와 같이 함축되어 나타남.

19) 단, 명시되어 있지는 않지만, 파트타임 또는 프로젝트성 일자리를 포함하는 것으로 추정할 수 있음.

<표 1-3> 싱가포르 예술위원회의 문화예술분야 회복지원 사업(ACRP) 지원 내용

구분	지원 항목	지원 내용 요약
단체	급여 지원 (wage support)	•지역 고용자에 한하여 임금의 25%까지 지원(신청 자격요건에 따라 제한됨) •문화예술단체는 업무재개 시, 50%까지 지원신청 가능함.
	연수 지원 (training support)	•기존 연수지원 패키지 확대 •수업료의 90%까지 지원 •부재자 급여(absentee payroll) 시간 당 S$10(한화 약 8,670원)까지 지원
		역량계발지원사업(CDSA): •수업료의 90%까지 지원 •부재자 급여(absentee payroll) 시간 당 S$10(한화 약 8,670원)까지 지원
	디지털화 기금 (digitalization fund)	디지털예술기획지원금(DPG): •프로젝트 별 S$20,000(한화 약 1,730만원)까지 지원 •예술창작뿐 아니라 예술교육 자료도 지원에 포함됨.
	임대료 면제 (rental waiver)	•최장 4개월까지 지원 (싱가포르 문화·공동체·청소년부 소유 공간에 제한됨)
	소득세 지불 연기 (deferred income tax payments)	•법인소득세: 3개월 자동 연장(2020년 4월-6월) •개인소득세: 3개월 자동 연장(2020년 5월-7월)
개인 (프리랜스 및 1인 단체 운영자)	급여 지원 (wage support)	프리랜서소득구제방안(SIRS): •S$9,000(한화 약 780만원)를 3회로 나누어 매회 S$3,000(한화 약 260만원)씩 분할 지급(5월, 7월, 10월)
		인력특별지원(Workforce Special Payment): •S$3,000(한화 약 260만원)를 2회로 나누어 매회 S$1,500(한화 약 130만원)씩 현금 지급(7월, 10월)
		단기구제기금(Temporary Relief Fund): •코로나19로 인해 실직했거나 기존 급여의 최소 30% 이상이 삭감된 시민/영주권자에 한하여 S$500(한화 약 43만원) 1회 현금 지급
		NTUC 케어기금(코로나19): •자격요건을 갖춘 조합원을 대상으로 최대 S$300(한화 약 26만원) 지급
	연수 지원 (training support)	NTUC 연수기금(NTUC Training Fund-SEPs): •시간 당 S$10(한화 약 8,670원) 지급(2020년 5월부터) •'스킬즈퓨쳐시리즈(SkillsFuture Series)'* 프로그램과 분야별 특정 연수 프로그램(온라인 강의 포함) •NTUC 조합원은 시간 당 S$1(한화 약 870원) 추가 지급
		역량계발지원사업(CDSA): •수업료의 90%까지 지원

		• 연수비용 시간 당 S$10(한화 약 8,670원)까지 지원 • 최대 S$1,000(한화 약 86만원)까지 지원
	디지털화 기금 (digitalization fund)	디지털예술기획지원금(DPG): • 프로젝트별 S$20,000(한화 약 1,730만원)까지 지원
	소득세 지불 연기 (deferred income tax payments)	• 3개월 자동 연장(2020년 5월-7월)

*'SkillsFuture Series'는 데이터 분석(data analytics), 재정(finance), 기술지원서비스(tech-enabled services), 디지털 미디어(digital media), 사이버보안(cybersecurity), 기업가정신(entrepreneurship), 도시해법(urban solutions), 첨단제조(advanced manufacturing) 8가지 과목을 기초, 중급, 고급 단계로 분류하여 제공하는 연수 프로그램임.
출처: https://www.nac.gov.sg/whatwedo/support/sustaining-the-arts-during-covid-19/acrp.html

○ 디지털화 기금(Digitalisation Fund, DF)

- 본 사업은 코로나19 이후 개설된 신규 지원 사업으로 싱가포르 국립예술위원회는 문화예술 단체 및 현장 전문가들이 작품의 디지털화 신장과 새로운 경험을 제공해 줄 창작활동 지원을 목적으로 함.
- 더불어 국민들의 접근성을 높이기 위해, 향후 몇 달간 'A-List'라는 종합 플랫폼을 활용하여 예술단체와 기관, 예술가들의 문화예술 활동내용을 수집하고 홍보할 예정임.

○ 디지털 프리젠테이션 지원 사업(Digital Presentation Grant for the Arts, DPG)

- DPG는 한시적 지원 사업으로, 코로나19가 종식되기 전까지 예술가 및 예술단체의 작품을 디지털 포맷이나 디지털 매체를 통해 전시하는 것을 지원한다는 내용임.
- 지원 사업에 선정된 예술 프로젝트는 최대 S$20,000(한화 약 1,700만원)까지 지원받을 수 있음.
- 본 지원 사업을 통해 예술위원회는 코로나19 시대에도 예술계의 창작 및 생산 활동의 지속되고, 문화예술 산업분야의 디지털 예술 콘텐츠 생산 역량이 개발되기를 기대하고 있음.

○ 싱가포르 예술을 위한 코로나19 캠페인(A COVID-19 Rally for Singapore's Arts)[20]

- 코로나19의 영향으로 활동이 잠정 중단된 문화예술계 전반에 대한 국민들의 지원을 독려하고자 시행하고 있는 캠페인으로 아래 이미지를 클릭하면 지원할 수 있는 웹페이지로 이동하게 됨.
- '#SGCultureAnywhere(#싱가포르문화를모든곳에서)' 라는 해쉬태그를 통해 기존의 예술활동을 디지털로 전환하여 지속하려는 의지와 노력을 알리고 있음.
- 동시에 소규모 예술단체를 지원하는 예술위원회의 '예술계후원기금(Sustain the Arts (stART) Fund)'에도 국민들이 기부로 참여할 수 있도록 안내하고 있음.
- 민간지원 독려와 함께 기업과 캠페인 파트너십을 체결함. 참여 기업들은 현금 지원과 직원들의 자원봉사를 제공을 약속함. 특히 직원들의 자원 봉사는 예술 단체가 필요로 하는 저작권 문제와 디자인 등 전문 분야 지원 서비스를 포함함.

20) https://www.nac.gov.sg/whatwedo/championing-the-arts/arts-philanthropy/A-COVID-19-Rally-For-Singapore-s-Arts.html 참조.

6. 시사점

○ 해외 사례를 통해 살펴본 국가별 코로나19 대응 정책과 지원 사업은 현재 한국의 광역 및 기초단위 지역문화재단에서 긴급하게 마련하여 시행하고 있는 지원 방안과 결을 같이 하고 있음을 알 수 있음. 전 세계가 동시에 예기치 못한 위기 상황을 마주하면서 그 안에서 선택할 수 있는 방안이 많지 않았기 때문에 유사한 양상이 나타난 것으로 이해해볼 수 있음.

- 영국과 캐나다 문화예술 공공기관들의 대응 방안을 살펴본 바에 의하면, 현금지급 형태의 지원 사업이 다수 있었음. 코로나 19 상황에 따라 운영이 중지될 수밖에 없는 대부분의 공공 문화기관 자체로서는 공통적으로 최대한 예술가들에게 인프라 활용의 기회를 열어 놓고, 특히 디지털화와 플랫폼 개발에 기여할 수 있는 콘텐츠 생산, 전문가와의 협력 기회 제공 및 투자비용을 일부 지원하는 대응방안을 주로 선택하고 있음이 나타남.
- 또한 예술장르에 따른 다양한 지원 사업들이 마련되어 있었으며, 민간 분야에서는 회원(member)제도를 중심으로 소속 예술가들이 참여 및 지원할 수 있는 사례가 많이 나타남. 따라서 영미권의 경우, 예술가들에게는 관련 분야의 단체 및 조직의 일부로서 소속되어 긴급 상황 극복을 위해 연합하는 방식을 취하는 것이 코로나 19 대응에 효과적일 수 있다는 지점이 도출됨.

○ 그러나 초기 대응 이후 보다 체계적이고 전략적인 대응 방안을 구상하기 위해서는 문화예술 현장의 수요와 목소리를 얼마나 적극적으로 신속히 반영하여 지원방안을 마련하는가가 중요한 부분으로 보임.

- 일례로 캐나다의 경우, 캐나다 예술위원회가 시행한 전국설문조사를 통해 연방정부가 긴급 시행한 지원금 정책에 대한 예술분야의 반응을 조사하였고, 그 결과를 바탕으로 해당 지원금 정책의 일부를 개정하여 시행하고 있음.

○ 더 나아가, 아일랜드의 사례와 같이 코로나19 상황은 단지 근시안적인 태도로 접근할 것이 아니라, 포스트 코로나 시대에 변화해 있을 문화예술분야의 지속가능성과 회복력 증진을 목표로 하여 장기적 대안 방안과 정책 계획, 그리고 그에 필요한 예산 및 기금 조성을 준비해야한다는 것을 주지해야 함.

- 더불어 새로운 변화에 적응하는 전문가 교육과 연수의 내용은 어떻게 구성하고 어떠한 방법으로 제공할 것인지를 재고해야 할 시점임. 또한, 예술가의 기술·혁신 역량이 지속적으로 개발되는 과정을 통해 미래의 관객 및 소비자 요구에도 대응할 수 있는 환경 조성을 마련을 할 수 있어야 할 것임. 이를 위한 고민과 논의, 그리고 안정적인 투자가 이루어져야 함.

○ 해외 사례를 통해 도출된 포스트 코로나 시대 준비를 위한 지역문화재단에의 적용 시사점은 다음과 같음.

- 상향적(bottom-up) 정책 구상과 마련: 지역별로 상이하게 또는 유사하게 나타나는 현장의 필요 내용에 대한 조사 및 수집을 통해 입법과 정책이 수립될 수 있도록 광역 및 기초 지역문화재단은 청취와 주창(advocate)의 역할과 기능을 수행할 필요가 있음.
- 지역, 현장 밀착 지원방안 시행: 긴급 방안으로 시행 중인 정책에 대한 실효성 분석을 통해 현행 안에 대한 수정과 개선을 기민하게 할 필요성이 높게 나타남. 캐나다 예술위원회가 설문조사 결과를 즉각적으로 지원 사업 개선 방안에 반영한 사례와 더불어 미국의 연방정부 'CARES Act' 지원 기금을 각 주(States)별 환경과 체계에 맞춰 시행한 것도 주목할 만함.
- 디지털 기반 조성: 정부의 정책 기획과 결을 같이 하여 정책 및 지원 사업을 기획하되, 현장과 거리감이 존재하는 정부의 지휘와 역량에만 의존하지 않고, 각 지역별 창작, 유통, 수요의 환경적 특성을 반영한 디지털화 과정 기획 수립과 시행이 필요함.
- 문화 다양성: 시장경제의 악화와 디지털 격차 등에 영향을 받은 소외계층의 문화예술 향유와 창작을 위한 지원 방안을 마련함과 동시에, 다양한 장르 및 지역문화의 회복 또는 활성화를 통해 문화 다양성 방안을 마련해야 함. 특히, 기초 및 광역 문화예술기관에서는 지역문화와 지역민 정서에 밀착된 예술적, 창의적 표현과 활동이 축소되지 않도록 환경과 기회를 마련하는 것이 중요함.

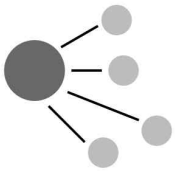
Ⅱ. 해외 뮤지엄의 디지털전략 사례

□ 뮤지엄의 디지털전략 강화: 미술관의 모든 부서가 참가하는 총괄적인 전략[21)]

○ 미술관 구성원 모두 디지털 리터러시를 고양하고, 모든 부서의 활동과 콘텐츠를 고려한 종합적인 전략 수립. 특히 디지털 미디어 전담 전문팀과 인력의 필요(강화되고 있는 추세)

<표 2-1> 디지털 조직 유형

1. 아웃소싱형

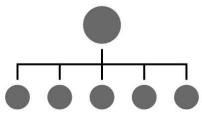


- 디지털 분야에 대한 책임자 1인이 외부의 다양한 프리랜서나 업체 등과 일을 하는 경우
- 많은 수의 작은 기관이 적용하는 운영 모델로 외부 업체에 디지털 관련 업무를 발주하여 다양한 능력의 업체에서 필요한 역량을 선택할 수 있고, 내부에 직원을 증가시키지 않는다는 장점이 있으나 내부에 지속적인 역량이 축적되지 않는다는 단점이 있음.
- 효율적인 업무 수행을 위해서는 능력이 뛰어난 개인 · 팀이 기관 내부에 있어야 함.

2. 분산형

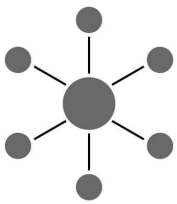
- 디지털을 담당하는 직원(들) 혹은 팀이 기관의 여러 분야에 산재되어 분산되어 있는 경우
- 예 : 소셜 미디어 담당 직원이 디지털 업무와 무관한 분야에 소속하는 경우
- 기관에 전반적으로 디지털에 대한 인식을 확산시키고 역량을 증대시킬 수 있다는 장점을 보여줄 수도 있으나 단일한 지휘 체계나 비전이 없으면 기관 내에서 서로 다른 방향의 디지털 양상을 보여주는 혼란을 야기할 수 있음.

3. 중심화된 단일 조직형



- 하나의 디지털 부서에 속하는 직원들이 기관 전체의 디지털 관련 업무를 관장하는 유형
- 디지털 부서는 기관의 규모에 따라 이종의 다양한 업무를 담당하는 직원들이 모여 복합 기능을 수행하게 됨.
- 단일 부서로 중심화된 이와 같은 유형에서는 하나의 관리 체계로 인해 강한 비전을 갖고, 효율적으로 내용을 조절하며 투명한 업무를 수행할 수 있음. 다만, 다른 부서들이 디지털 역량을 외면하는 폐단이 발생할 수 있음.

4. 허브 중심의 방사선 유형



- 작은 규모의 중심 허브 조직이 다양한 부서의 디지털 담당 직원 혹은 팀과 연결하여 업무를 수행하는 유형
- 기관 내 여러 부서들 간의 협력과 소통이 원활하여야만 효율을 발할 수 있는 구조
- 디지털 전담 부서가 아닌 부서에 속한 디지털 담당 직원은 소속부서 상관과 디지털부서 상관 모두에게 보고, 지시를 받아야하는 경우가 생김
- 잘 운영된 경우, 기관 전체에 디지털 업무에 대한 인식을 높이고 전체적인 디지털 역량을 강화시킬 수 있음

5. 포괄적 유형

21) 국립현대미술관(2018), 『국립현대미술관 설립 50년 계기 장기 발전전략 연구』, 발췌 요약.

- 디지털 역량이 성숙된 기관에서 유효한 모델로 기관 전 부서에서 디지털 업무를 진행
- 전체적인 비전을 갖고, 기관 전체의 디지털 업무를 파악, 진행하도록 하는 디지털 분야의 리더는 기관내의 다양한 부서에서 일어나는 디지털 업무를 조정 관리함.
- 각 부서마다 디지털로 수행해야 하는 업무의 범위나 목표가 상이한 점을 감안하면 모든 기관이 가장 이상적으로 여기는 모델임. 단, 이 단계에 이르기 위해 기관 전체에 전반적인 변화를 준비하지 않았을 경우 더욱 큰 혼란을 야기할 수 있음.

※ * : 기관의 디지털 역량이 증진됨에 따라 상기 디지털 조직 모델이 2 ⇨ 5로 변화될 수 있음.

※ 자료원 : Kati Price & Dafydd James(2018), *Structuring For Digital Success: A Global Survey Of How Museums And Other Cultural Organizations Resource, Fund, And Structure Their Digital Teams And Activity,* MW18: Museums and the Web 2018(2018.04.18. ~ 21.), https://mw18.mwconf.org/paper/structuring-for-digital-success-a-global-survey-of-how-museums-and-other-cultural-organisations-resource-fund-and-structure-their-digital-teams-and-activity/; 국립대미술관(2018), 『국립현대미술관 설립 50년 계기 장기 발전전략 연구』, 발췌.

<표 2-2> 해외 미술관 디지털 조직 운영 모델

기관 Institution	**부서명** Department	**부서장** Department Head	**보고 체계** Reports to
시카고미술관 Art Institute of Chicago	Digital Experience	Executive Director	Deputy Director for Curatorial Affairs
브루클린미술관 Brooklyn Museum	Digital Engagement	Director of Digital Engagement	Chief of Marketing and Communications Director
클리블랜드 미술관 Cleveland Museum of Art	Information Management Media and Technical Services	Chief Information / Digital Officer	Director / CEO
로스앤젤레스 카운티미술관 Los Angeles County Museum of Art	Web & Digital Media, Technology	Vice President, Web, Digital Media & Technology	Director / CEO
메트로폴리탄미술관 Metropolitan Museum of Art	Digital	Chief Digital Officer	Dep. Chief Digital Officers and Administrations
미니애폴리스미술관 Minneapolis Institute of Art	Media and Technology	Chief Digital Officer	Director / President
뉴욕현대미술관 Museum of Modern Art, MoMA	Digital Media	Chief, Digital Officer	Director of Marketing and Creative Strategy
보스턴미술관 Museum of Fine Arts, Boston	Creative and Interactive Media	Director of Creative and Interactive Media	Chief Brand Officer, Deputy Director
내셔널 갤러리 오브 아트 National Gallery of Art	Digital Media Division	Chief, Digital Officer	Deputy Director
필라델피아미술관 Philadelphia Museum of Art	Information and Interpretive Technologies	Director of Information and Interpretive Technologies	Chief Operating Officer
샌프란시스코현대미술관 San Francisco Museum of Modern Art	Web and Digital Platforms	Head of Web and Digital Platforms	Chief Digital Officer
휘트니미국미술관 Whitney Museum of America Art	Digital Media	Director of Digital Media	Chief Communications Officer

※ 자료원 : Loic Tallon(2017), *Digital is more than a Department, It is a Collective Responsibility*, https://www.metmuseum.org/blogs/now-at-the-met/2017/digital-future-at-the-met; 국립현대미술관(2018), 『국립현대미술관 설립 50년 계기 장기 발전전략 연구』, 발췌.

<표 2-3> 해외 미술관 디지털 조직 기능 비교

기능 / 기관	작품 관리	갤러리 내 디지털 / 디지털 전시	멀티미디어 콘텐츠 제작	웹사이트 콘텐츠 관리	온라인 콘텐츠를 위한 편집 서비스	소장품 정보 시스템 관리	IT 서비스	이메일	디지털 자산 관리 (DAM)	디지털 콘텐츠를 위한 판권과 승인	소장품 사진 / 이미지	CRM	디지털 마케팅	소셜 미디어
시카고미술관	●	●	●	●										
브루클린미술관	●		●											
클리블랜드 미술관	●	●		●		●	●	●	●			●		
로스앤젤레스 카운티미술관	●	●	●	●	●		●	●					●	
메트로폴리탄미술관	●	●	●	●	●	●			●	●				
미니애폴리스미술관	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●		
뉴욕현대미술관	●	●		●										
보스턴미술관	●	●	●	●										
내셔널 갤러리 오브 아트	●	●	●	●					●	●	●			
필라델피아미술관	●	●	●	●	●	●	●	●			●	●		
샌프란시스코 현대미술관	●	●		●										
휘트니미국미술관	●	●	●	●	●									

※ 자료원 : Loic Tallon(2017), *Digital is more than a Department, It is a Collective Responsibility*, https://www.metmuseum.org/blogs/now-at-the-met/2017/digital-future-at-the-met; 국립현대미술관(2018), 『국립현대미술관 설립 50년 계기 장기 발전전략 연구』, 발췌.

□ 뮤지엄의 디지털 경험 확대를 전략 개발 사례

① 미국, 클리블랜드미술관의 <예술을 중요하게 만들기Making Art Matter>[22)]

- 클리블랜드미술관은 1913년에 설립된 유서 깊은 미술관으로 전 세계의 미술품 6만 1천 여 점을 소장함. “미술을 통해 모든 사람들을 위한 혁신적인 경험을 창조하는 미술관”이라는 미션을 바탕으로, 지역 사회를 비롯하여 전 세계에 미술관의 소장품을 보존·연구·공유하는 지적 중심지이자 국제적 리더로서의 비전을 추구함.
- 미술관이 2017년 발표한 10개년 중장기 계획 <예술을 중요하게 만들기Making Art Matter>에서 온라인을 통한 관람객의 디지털 경험과 참여 증진, 교육 및 문화기관과의 파트너십 구축을 통한 기존 관람객과 새로운 관람객을 위한 다양한 프로그램 기획 등을 주요 전략 과제로 제시하여, 온라인을 통한 다양한 관람객층의 경험과 참여 확대에 주안점을 두고 있음을 천명함.

22) 양지연, 손차혜(2019), 뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향, 『문화예술교육연구』, 14(2), 77-99, 발췌 요약.

② 영국, 테이트의 <디지털 전략 Tate Digital Strategy>[23]

- 테이트는 테이트 사업 총괄팀에 속한 ‘Director of Audiences and Media’ 부서에서 온라인 마케팅/디지털 전략/관객 관리/발권 관련 업무를 담당
- 2010년에는 온라인에 집중하여 미술관 방문객들의 정보 취득 방식의 변화에 맞춰 온라인 상의 미술관의 활동에 집중하면서 온라인 사이트 ‘테이트 온라인(Tate Online)’을 테이트의 네 개 갤러리에 이은 다섯 번째 갤러리로 표방[24], 2013년부터 디지털 중심의 전략 개발에 집중하여 관람객의 미술관 경험을 변화시키는 것에 대한 것에 중점을 두었으며[25], 2016년 이후부터는 디지털 사용을 통한 조직 업무의 효율 촉진, 2018년과 2019년에는 새로운 디지털 관객 개발과 테이트의 충성도 높은 관람객을 위한 고품질 디지털 경험 개발에 중점[26]을 둠.
- 디지털 비전 : 새로운 예술 관람객과 풍부한 콘텐츠를 제공하는 채널과 디지털 플랫폼 사용이 테이트 조직 연결과 디지털 활용을 포용하여 성취할 것.
- 예) 디지털 주요 전략(2013년 방문객(관람객) 중심 전략): 1) 테이트 관람객에게 디지털 경험 부여(작품의 이해와 흥미 유발, 관람객의 참여와 생각 도출, 갤러리 프로그래밍 증진, 정보의 손쉬운 접근, 테이트 멤버십 가입과 기부, 제품 구매 촉진, 강연 참여와 웹사이트 사용 촉진 등), 2) 관람객의 접근 이후 성취(지속적인 평가를 통한 향상, 미술관의 구조와 디자인의 향상, 다양한 플랫폼으로 분리 운영, 정보를 교환할 수 있는 공간 제공)

③ 미국, 뉴욕현대미술관Museum of Modern Art, MoMA의 디지털 전략[27]

- 뉴욕현대미술관은 2010년부터 2015년까지 미술관의 디지털 미디어 부서에서 관객에게 풍부한 콘텐츠를 제공하는 ‘MoMA 디지털 프로젝트MoMA Digital Projects’를 개발, 제공함.
- MoMA는 근현대미술 전문 미술관으로 2014년부터 현대 디지털 기술과 현대미술관의 관련성에 집중, 디지털과 미술관의 연관성에 관심을 두며, 여러 코드를 연계하여 관람객을 위해 제공되어야 하는 디지털인 관람객 중심 디지털 전략에 대한 중요성을 인식함.
- 2017년 디지털 전략 중심의 프로젝트, 콘텐츠 전략 및 디지털 미디어가 미술관에 통합된 방식의 중요성을 인식, ‘디지털 전략 : 미술관 계획과 경영Digital Strategy : Museum Planning and Management’을 발표함과 동시에 웹사이트, 소셜 미디어 플랫폼, 모바일 응용 프로그램, 건물 전체 디지털 안내판, 앱 서비스 등을 공개[28]

23) http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1108156/FULLTEXT02.pdf; 국립현대미술관(2018), 『국립현대미술관 설립 50년 계기 장기 발전전략 연구』, 발췌 요약.
24) https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/13/tate-online-strategy-2010-12, 참조.
25) https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/19/tate-digital-strategy-2013-15-digital-as-a-dimension-of-everything, 참조.
26) https://www.tate.org.uk/about-us/digital, 참조.
27) http://kissmeimpolish.com/work/moma-digital-projects/; 국립현대미술관(2018), 『국립현대미술관 설립 50년 계기 장기 발전전략 연구』, 발췌 요약.
28) https://museumsdigitalculture.prattsi.org/pratt-at-moma-implementing-digital-strategies-in-museums-573947fc002, 참조.

□ 디지털 비형식 학습의 장으로서의 뮤지엄[29)]

○ 온라인 매체를 통해 오프라인의 뮤지엄 공간을 벗어나, 그리고 뮤지엄 교육을 제공하는 에듀케이터와의 직접 대면 없이, 뮤지엄을 경험하고 학습하는 디지털 비형식 학습[30)]의 장으로 확장

○ 오늘날 기술 발달로 인해 온라인 웹사이트상의 디지털 이미지를 넘어 최대한 실제 관람 경험을 제공하고, 실제 그 이상의 경험을 가능하게 하는 기술매체를 기반으로 뮤지엄은 가상뮤지엄, 디지털뮤지엄, 세컨드라이프, 가상현실, 증강현실 등 물리적 공간 개념을 넘어선 다양한 형태로 전개

- 이러한 뮤지엄의 디지털 전략 수립과 이를 통한 관람객 경험의 확대는 현재의 코로나19 상황 이전부터 뮤지엄 전시의 방법으로 논의, 적용됨.
- 관련하여 오늘날 디지털 시대에 뮤지엄이 수집・보존・연구・전시・교육하는 유물/작품의 개념도 근본적으로 변화. 유네스코는 2003년, 유산의 개념에 '디지털 유산digital heritage'을 포함하고, 디지털 유산을 태생적으로 디지털 형태로 생성된 자료와 디지털로 변환된 자료로 규정함. 이러한 뮤지엄 유산에 대한 변화된 개념을 반영하여 국제박물관협의회ICOM은 2007년 뮤지엄의 정의를 개정하여 뮤지엄은 유형tangible 유산 뿐 아니라 무형intangible 유산을 다룸을 발표 "A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment." (ICOM Statutes, 2007)

○ 뮤지엄의 새로운 기술의 활용 확대

- 미국박물관연합(AAM)의 TrendsWatch(2012~2020)[31)]: 크라우드소싱과 가상현실을 비롯하여, 3D 프린팅, 사물인터넷, 로봇, 오픈데이터, 웨어러블 기술, 빅데이터, 인공지능 등 초연결・초지능 기반 4차 산업 기술이 뮤지엄의 원격교육에 활용될 수 있는 가능성을 제시[32)]
- 그러나 관람자 입장에서는 제한된 상황과 한정된 개인 장비를 통해 관람하여 실제 뮤지엄에서 제공하는 콘텐츠의 관람에 제약이 있음.

---

29) 양지연, 손차혜(2019), 뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향, 『문화예술교육연구』, 14(2), 77-99, 발췌 요약.

30) 시공간의 제약 없이 이용할 수 있고 학습자의 편의에 따라 반복 참여할 수 있는 접근의 유연성, 콘텐츠와의 상호작용성 뿐만 아니라 교수자와 학습자간 또는 학습자간의 상호작용을 통한 사회적 학습 기회를 최대화하며, 주어진 지식의 습득을 넘어 자기주도적으로 지식·정보·자료를 선별하고 구축, 편집, 평가할 수 있음; 양지연, 손차혜(2019), 뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향, 『문화예술교육연구』, 14(2), 77-99, 발췌 요약.

31) 미국박물관연합(AAM)이 21세기 뮤지엄의 새로운 트렌드를 탐색하기 위해 거시 환경 분야의 주요 동향을 분석하여 매년 발간

32) 양지연, 손차혜(2019), 뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향, 『문화예술교육연구』, 14(2), 77-99, 발췌 요약.

○ 뮤지엄의 디지털 전략 실행에 대한 데이터 수집, 연구의 필요성 논의

– https://digitalmuseums.at/: Dr Chiara Zuanni(Zuanni at the University of Graz)의 연구 프로젝트로 COVID19로 인한 뮤지엄 디지털 전략에의 영향 분석

- 연구 범위: contemporary collecting projects, social media initiatives(i.e. local hashtags and targeted projects), streaming content, virtual tours, online exhibitions, game, educational content, other types of activities(for initiatives not covered by the previous categories), Tweets:#ClosedbutActive

<그림 2-1> 코로나19로 인한 유럽 뮤지엄의 디지털 전략 영향

□ 뮤지엄의 디지털 경험 확대를 프로그램 사례

○ 네덜란드, 암스테르담 라익스뮤지엄의 라익스 스튜디오[33)]

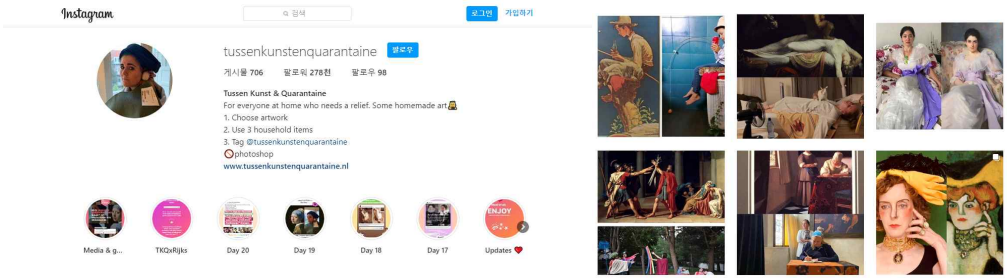
- 1885년 개관 이후 2000년에 재정비를 위해 문을 닫음. 이후 2013년 4월 재개관과 함께 '학습과 의미 Learn and Mean'를 중심으로 새로운 웹사이트 전략 마련
- 국립미술관으로서 역사적 미술 유산의 접근성을 획기적으로 높이기 위해 약 125,000여 점 소장품의 고해상도 이미지를 온라인으로 제공하여 웹사이트를 관람객의 80%를 차지하는 일반 관람객이 직관적으로 이해하고 즐길 수 있는 방향으로 설계
- 웹사이트 라익스 스튜디오Rijks Studio : 사용자는 각자 자신이 원하는 주제로 검색되는 작품을 모아 자기만의 가상미술관을 구축하여 미술관 웹사이트에 개설, 다른 사람들과 함께 즐길 수 있음. 또한 자신만의 관람 동선을 만들 수 있도록 제작 지원
- 소장품 이미지를 자유롭게 디자인 원천으로 활용할 수 있고, 미술관은 소장품을 활용한 우수 디자인 작품을 공모, 선정하여 상품화 함.

<그림 2-2> 라익스스튜디오

- 인스타그램 '예술과 격리사이Between Art and Quanrantine'[34)]의 팔로우: 코로나19 이후 재택근무시간이 증가하자 일러스트레이터 외 1인이 시작. 라익스뮤지엄 작품의 활용을 시작으로(라익스뮤지엄에서의 제안으로 시작) 유명해짐. 참여자들이 뮤지엄을 방문해 좋아하는 작품을 고르고, 집에 있는물건 중 3가지를 골라 작품을 나만의 아이템으로 만든 후 사진을 찍어 인스타그램 채널 @tussenkunstenquarantaine에 해시태그를 달아 업로드
- 라익스뮤지엄, 게티 미술관, 메트로폴리탄미술관, 루브르박물관, 에르미타쥬박물관 등이 함께하면서 그들의 온라인 소장품 이미지 활용을 허가했으며, 인스타그램을 통해 뮤지엄의 온라인 방문자수가 크게 증가함.
- For everyone at home who needs a relief. Some homemade art
- 1. Choose artwork > 2. Use 3 household items > 3. Tag @tussenkunstenquarantaine

33) 양지연, 손차혜(2019), 뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향, 『문화예술교육연구』, 14(2), 77-99, 발췌 요약.

34) www.tussenkunstenquarantaine.nl, https://www.forbes.com/sites/carlieporterfield/2020/04/01/museum-challenge-to-recreate-art-at-home-goes-viral-in-coronavirus-quarantine/#4e9f6f8e62eb, https://art.art/blog/between-art-and-quarantine 참조.

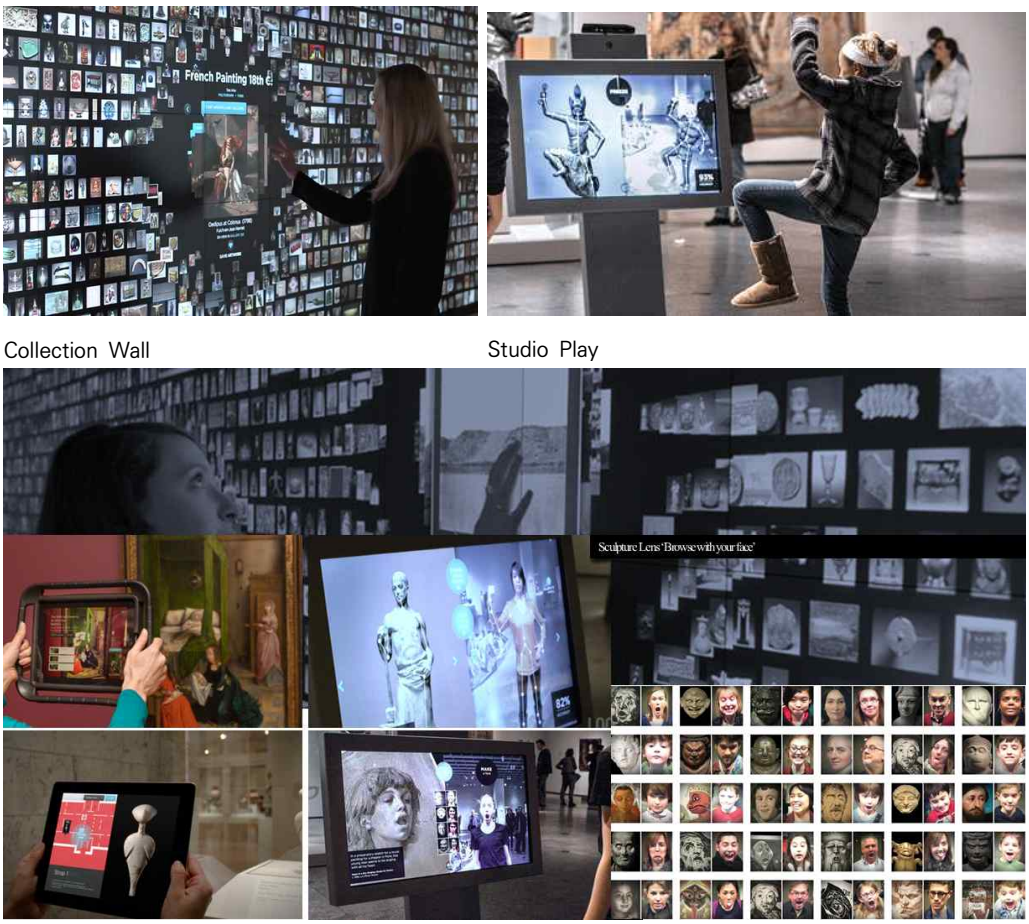


<그림 2-3> Between Art and Quanrantine 전시 인스타그램 사례

○ 미국, 클리블랜드미술관의 '갤러리 원Gallery One'과 온라인 '원격교육'[35]

– 2000년대 후반부터 미술관 소장품의 전시 및 교육을 통한 디지털 경험 확장과 온라인을 통한 관람객과의 소통 확대를 위해 다각적인 노력을 기울이고 있음.

– '갤러리 원Gallery One' : 2013년 미술관 내에 개관한 디지털 갤러리로 방대한 소장품에 대한 새로운 디지털 체험을 제공.



<그림 2-4> 클리블랜드미술관 갤러리원

– 온라인 원격교육Distance Learning: 1999년부터 시행. 소장품 중 약 3만여 점의 디지털 활용이 가능한 작품을 중심으로 유치원부터 성인에 이르는 전 연령대를 대상으로 온라인을 통한 실시간 맞춤식 교육 프로그램[36]

35) 양지연, 손차혜(2019), 뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향, 『문화예술교육연구』, 14(2), 77-99, 발췌 요약.

○ 영국, 테이트Tate의 ‘테이트 디베이트’와 ‘테이트 키즈’[37]

– ‘테이트 디베이트’(2011~2013): 블로그 형식으로 운영. 성인 및 전문가들을 대상으로 테이트가 제시하는 다양한 주제들에 대해 접속자들이 자유롭게 연속 토론하는 온라인 토론장의 역할을 함.

– ‘테이트 키즈’(2009~ 현재)[38]: 5세-13세 어린이를 대상으로 교육과 재미를 동시에 제공하는 온라인 교육 공간. 온라인 사이트에서 시간과 장소에 구애받지 않고 어린이들이 창작, 게임&퀴즈, 탐험, 테이트 키즈 갤러리로 구성된 활동에 참여할 수 있으며, 자신의 갤러리에 소장하고 싶은 테이트 소장품 이미지를 자유롭게 변형, 가공하여 전시하고 자신이 만든 디지털 작품을 전 세계 어린이들과 공유할 수 있음.[39] 테이트는 이를 통해 오늘날 어린이들에게도 큰 영향을 미치는 소셜 네트워크와 소셜 게임 형식으로 미술관 콘텐츠에 몰입을 유도하고, 디지털 예술작품과 같은 자신만의 콘텐츠를 제작하여 전 세계 참여자들과 공유하는 것을 적극적으로 지원하는 사회적 학습 플랫폼으로서의 역할을 지향함(Box & Villaespesa, 2015).

○ 미국, 메트로폴리탄미술관의 오픈 액세스 뮤지엄 소장품 구축[40]

– 최대한 모든 자료를 온라인상에서 디지털 자료로 공유하는 것을 목표로 삼고 디지털화에 박차를 가하고 있음. 미술관의 개방성과 사회적 역할을 강화하기 위한 적극적인 정보 공유 정책이 수립

– 2017년 메트로폴리탄미술관이 소장하고 있는 예술품 소장품의 ‘공유 저작물public - domain’로 분류된 모든 예술작품 이미지를 ‘CCO Creative Commons Zero’ 라이선스로 표기, 이용자들이 웹상에서 무료로 이용하도록 제공.

메트로폴리탄미술관
'CCO' 라이선스 소장품 이미지 사용 예시

– 미술관은 공유 저작물의 예술품을 이미지화하고, ‘CCO’ 라이선스를 표기할 수 있는 데이터를 선정하는 과정에서 21세기 관람객의 요구를 최대한 충족시키고자 함.

– 2020년 개관 150주년을 맞아 가상현실로 360도 투어 체험을 할 수 있는 영상 6편을 제공 “#Met 360 Project”[41] : 실제 방문 보다 더 큰 관람 경험을 제공한다는 평을 받음.

---

36) https://www.clevelandart.org/learn/educators/distance-learning, 클리블랜드미술관은 ‘원격학습’ 참여자를 대상으로 교육 평가 설문조사를 통해 교육의 질 개선을 위한 보완 사항을 지속적으로 점검, 평가하고 있음. ‘원격학습’은 교육 서비스 기관 ‘인터랙티브 러닝 협업 센터(Center for Interactive Learning and Collaboration)’가 수여하는 최고상(Pinnacle Award)을 2018년까지 10년 이상 연속 수상하였고, 글로벌 IT 기업으로 원격교육의 선두 기업인 폴리콤(Polycom)의 교사가 선정하는 최고의 콘텐츠 제공 미술관(Teacher’s Choice Awards)으로 연속(2006-2012) 선정되는 등 원격교육 프로그램의 우수성을 국내에서 인정을 받고 있음. 2011년 당시, 미국에서 약 200여 개의 미술관이 화상 회의(video conferences) 방식의 원격 프로그램을 제공하고 있으나 클리블랜드미술관은 약 45개 이상의 다양한 주제로 미국 40개의 주와 5개국의 학생과 성인, 전 연령대를 아우르는 교육 프로그램으로 화상 교육의 선두주자로 평가된 바 있음(Hilton, 2011). 양지연, 손차혜(2019), 뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향, 『문화예술교육연구』, 14(2), 77-99, 발췌.

37) http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1108156/FULLTEXT02.pdf; 국립현대미술관(2018), 『국립현대미술관 설립 50년 계기 장기 발전전략 연구』, 발췌 요약.

38) https://www.tate.org.uk/kids

39) 양지연, 손차혜(2019), 뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향, 『문화예술교육연구』, 14(2), 77-99, 발췌 요약.

40) 국립현대미술관(2018), 『국립현대미술관 설립 50년 계기 장기 발전전략 연구』, 발췌 요약.

41) https://www.metmuseum.org/art/online-features/met-360-project

○ 스위스 취리히 디지털아트 뮤지엄 MuDA의 ‘CCC 프로그램’ 운영[42)]

- 2016년 개관한 유럽 최초의 디지털아트 뮤지엄
- Corona Creative ClassesCCC 프로그램: Covid 19로 인해 학교가 문을 닫는 동안 식물학, 과학, 전기, 로봇, 애니메이션, 영화, 음악 등 다양한 주제를 전문 교사와 관련 전문 연구기관 및 대학과 연계하여 공개, 비공개, 실시간 라이브 스트리밍 수업으로 제공함.
- 월요일부터 일요일까지 6세 이상부터 성인, 연금대상자(평생교육)를 포함한 연령별(수준별)로 다양한 프로그램 제공, 외국인 대상 교육도 시행(외국어 제공 프로그램)
- 수준: 6 years, 7 – 8 years, 9 – 10 years, 11 – 12 years, 13 – 14 years, 15 – 16 years, 17 – 18 years, Pensioners, Adults
- 언어: German, English, French, Italian, Swiss German
- 주제 키워드: Coding, Knitting, DIY, Geometry, Randomness, Biology, Electronics, Robotics, IT support, Pixels, Mechanics, Animation, Maths, Paper, Music, Film, Game, Machine Learning

□ 디지털로만 존재하는 미술관 - 디지털뮤지엄의 확대, 시공간을 넘어 문화유산에 대한 접근성 강화 노력

○ 핀란드 Digimuseo.fi (2020.05.18.)

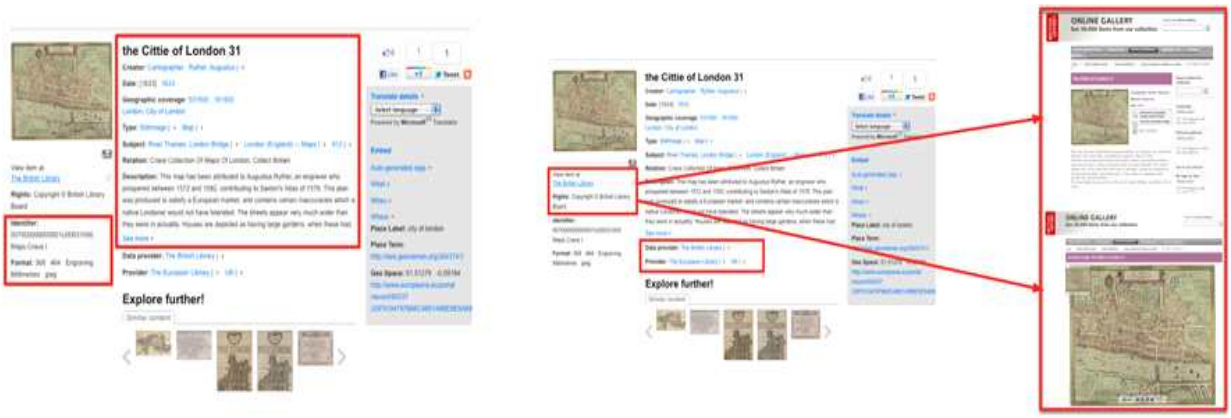
- 시간과 장소에 관계없이 문화유산에 대한 접근성을 강화하고 디지털 서비스를 제공하여 만들고 관람객이 자신의 지식과 이야기를 공유하는 양방향 채널 역할 제공
- 온라인 전시 외에도 개인, 그룹별 유료가이드 프로그램, 강의 및 토론 프로그램 등을 제공

○ 기타: 유로피아나Europeana 디지털 아카이브

- 2008년 11월 200만 건 이상의 자료를 제공하며 출범한 유럽의 디지털 문화유산 박물관 서비스
- 슬로건 : 문화를 생각하다 Think Culture
- 기본 원칙 : 저작권 보호가 한시적, 공공재산에 속하는 것은 공공재산으로 남아야 하며, 공공재산의 디지털본의 합법적 이용자는 저작을 무료로 이용하고 복사 또는 수정할 수 있어야 함
- 유럽 33개국 2,200여 개 이상의 문화유산 관련 기관들이 보유한 콘텐츠의 통합 온라인 아카이브
- 모든 자료는 유럽 연합 회원국의 28개 언어로 번역하여 제공
- 카테고리 구성 : 텍스트 (단행본, 신문, 일기 및 기록문서 등), 이미지 (인쇄 자료, 그림, 지도, 미술관자료의 사진과 그림 등), 사운드 (디스크, 테이프, 라디오방송 출처의 음악 및 구술 자료 등), 비디오 (영화, 뉴스, TV 방송 등), 3D
- 모든 자료를 타임라인으로 비주얼화하여 보여주며, 시멘틱 웹 sementic web 을 이용해 자료 간의 의미를 생성하고 새로운 방식으로 이용자의 참여를 독려하는 등 디지털 아카이브

42) https://muda.co/ccc/

로서의 강점을 부각



<그림 2-5>유로피아나 디지털 아카이브

○ 이 외에도 코로나19 이후 국내외 뮤지엄 대부분이 온라인전시, 큐레이터의 유튜브 방송 송출, 문 닫은 전시장에서 관장의 VIP 전시해설 등의 다양한 프로그램을 진행하고 있음.

이슈페이퍼 4호는 한국광역문화재단연합회 홈페이지(http://nafac.or.kr/)에서 다운받으실 수 있습니다.

해당 이슈페이퍼의 저작권은 한국광역문화재단연합회 및 한국지역문화정책연구소에 있습니다.