

온라인미디어 예술활동 지원사업의 성과측정 및 지표개발 연구*

이병민**

국문초록

2020년 감염병 확산으로 사회적 거리두기가 장기화되면서 예술계는 온라인 콘텐츠를 통한 관객과의 소통을 적극적으로 시도하였으며 많은 관객과 소비자들의 호응을 얻으며 비대면 문화예술 콘텐츠의 새로운 트렌드를 만들어갔다. 이후 상황이 나아지면서 다시 관객들이 공연장과 전시장으로 돌아오면서 예술계는 빠르게 코로나 이전 일상으로 복귀하고 있다. 본 연구는 사회적 거리두기로 시작된 온라인 미디어 예술활동 지원사업이 어떠한 효과가 있었는지 기존의 성과지표 개선안을 포함하여 성과측정 모델을 제안해보고자 하였다. 국고 보조사업의 특성을 충분히 반영하고, 공공성의 의미를 더해 온라인미디어 예술활동 지원에 대한 새로운 방향성을 제시하려 노력하였다. 이를 위해 문헌연구와 최근 트렌드, 키워드분석, 시범적인 성과지표 제안 등을 통해 포스트코로나 시대 정책사업의 방향성을 고민해보았다. 결론적으로 정책지원사업의 성과와 지향점에 대해 성과지표 개선을 포함한 시험적인 모델을 제안할 수 있었으며, 단순 산출(output) 지표에서 나아가 가치사슬별로 문화적 가치를 고려, 가능한 성과지표와 보조사업의 개선방향을 제안할 수 있었다. 이를 토대로 온라인미디어 예술활동에 대한 지원이 앞으로 더욱 예술계에 도움이 될 수 있다는 점과 다양한 계층과 세대들이 더 많이 누릴 수 있도록 지원하는 도구로서 온라인미디어 예술활동 지원이 활용될 수 있다는 점을 확인할 수 있었다.

주제어: 온라인미디어, 예술활동, 지원사업, 성과지표, 성과측정

* 이 논문은 2021년도 건국대학교 KU학술연구비 지원에 의한 논문임.

** 건국대학교 문화콘텐츠학과 교수(Professor, Department of Digital Culture & Contents, Konkuk University)

접수일(2023년 2월 10일), 게재 확정일(2023년 2월 15일)

I. 서론

1. 연구 배경과 목적

1) 연구의 배경과 필요성

2020년 코로나19 감염병 확산을 막기 위해 내려진 사회적 거리두기 조치는 문화예술계에 재난으로 다가왔다. 대표적으로 공연예술계 경우 티켓판매로 만들어지는 매출을 중심으로 수익을 창출하는 입장에서 사회적 거리두기의 장기화는 생존의 직접적인 위협이 되었다. 이러한 어려움 극복을 지원하고자 문재인 정부에서는 재난지원금이 직접적으로 지원되기도 하였으며, 한국판 뉴딜(디지털 뉴딜 1,2,3차 전산업 5G, AI 융합 확산) 과제 등 발표에 따라 문화체육관광부에서 「온라인미디어 예술활동 지원」사업 등 비대면 사업을 추진했으며, 관객과 문화예술창작자들이 비대면으로 작품을 향유하고 소통할 수 있는 비대면 온라인미디어 예술활동 지원사업들이 만들어지기 시작하였다.¹⁾

사회적 거리두기를 극복하기 위한 자구책으로 제작되었던 온라인 예술콘텐츠들은 다양한 정부와 기관의 지원사업을 통하여 전문화된 온라인 콘텐츠로 바뀌기 시작하였다. 이러한 변화에 맞춰 형성된 온라인 예술 유료관람 시장이 커지면서 과거 유튜브, 네이버TV 등 대중화된 영상플랫폼에 무료로 배포되던 콘텐츠들이 전문화되면서, 영상 관람 플랫폼을 활용하여 직접 관람에서 제공하지 못하는 섬세한 영상과 소리를 온라인으로 향유할 수 있는 온라인 공연예술 소비문화가 자리잡으며 일정한 성과가 나타나기 시작했다.²⁾ 실제 이러한 사업은 최근 코로나19로 타격을

1) 한국판 뉴딜 종합계획('20.7월), 한국판 뉴딜 2.0 추진계획('21.8월)에 따른 디지털 뉴딜 과제로 '온라인미디어 예술활동 지원' 사업이 포함되어 예술인들의 디지털 역량 강화에 기여하고자 사업이 추진됨; 온라인미디어 예술활동지원 '아트 체인지업(Art Change Up) 사업 안내', 한국문화예술위원회, https://www.arko.or.kr/board/view/4013?bid=463&page=2&cid=1603746&sf_icon_category=cw00000019(검색일 2023년 02월 08일)

입은 문화예술계의 활로를 모색하고, 팬데믹으로 인해 디지털 전환이 가속화된 시점에 예술인들이 새로운 환경에 적응하도록 도와주는 다양한 시도였다고 할 수 있다.

예술과 관련하여 온라인으로 영상 등 콘텐츠의 제작이 사회적거리두기 이전에 없었던 것은 아니었다. 많은 뮤지컬이나 연극 장르의 작품들이 실시간 방송을 활용하여 공연을 볼 수 있게 한다든지 작품을 영상으로 제작하여 배포하는 등의 방법으로 작품의 콘텐츠를 아카이빙, 홍보하고 마케팅의 일환으로 관객들을 늘리는 방법의 하나로 활용되기도 하였다.³⁾ 이때 만들어진 노하우와 전문인력들은 사회적거리두기로 인한 공연 및 오프라인 공간에서의 예술활동 중단 위기와 만나면서 새로운 온라인 예술활동의 기반이 되었다. 그러나 한편으로 온라인을 중심으로 하는 예술활동, 특히, 대면활동이 주가 되던 공연 중심으로 콘텐츠를 제작해오던 예술인에게 온라인미디어와 콘텐츠를 활용하여 창작활동을 이어가거나 새로운 플랫폼을 개발하는 것은 낯설고 기술, 제도적 측면에서 새로운 학습이 필요한 상황이라는 의견들도 제기되었다.

이러한 복잡한 상황 속에서 예술인이 온라인미디어와 콘텐츠를 활용하여 창작활동을 이어나가고 궁극적으로는 새로운 수익모델을 창출하여 새로운 생태계에 적응하도록 유도하고자 하는 정부의 기대는 비대면을 전제로 하는 포스트코로나 시대 하나의 도전이라고 하겠다. 이에 현장과 정책당국에서도 온라인미디어 예술활동의 성과측정 모델 및 새로운 지향점으로서의 지표개발 필요성을 크게 느끼고 있다. 이는 기획재정부에서 3년마다 추진하는 보조사업 평가 등에서도 지적된 상황으로 지속가능한 사업의 방향성을 도모하고, 공공지원의 필요성을 분명히 드러내기 위해

2) 온라인미디어 예술활동 누리집 통해 다양한 장르별 사례들이 제시됨, 한국문화예술위원회, <https://artson.arko.or.kr/artson/>(검색일 2023년 02월 08일)

3) 관련하여 아르코예술기록원은 1980년부터 현재까지 연극, 뮤지컬, 무용, 음악, 전통예술 등 한국 공연예술사의 흐름과 특징을 보여줄 수 있는 주요 공연을 영상으로 기록하는 ‘공연 영상화 사업’을 진행하고 있음, 아르코예술기록원, <https://www.daarts.or.kr/video>(검색일 2023년 2월 8일)

서도 필요한 작업일 것이다.⁴⁾ 이런 배경으로 한국문화예술위원회의 2023년도 주요 업무 추진계획을 살펴보면 예술과 기술융합 관련 지원예산은 '21년도 4.75억원에서 '22년도 57.5억원으로 증가하였으며, 온라인미디어 예술활동 관련 예산도 '21년 40.5억원에서 '22년 47.4억원으로 증가하여 정부의 의지와 중요성이 강조되고 있다.

2) 연구 목적

본 연구는 온라인미디어 예술활동, 특히 문화체육관광부의 지원사업 등의 성과를 판단할 수 있도록 온라인미디어 예술활동 지원사업의 성과 측정 모델의 개선방향을 포함하여 의미 있는 사업의 원활한 관리를 위한 성과지표의 대안을 제시하여 정책 선순환구조의 기반을 마련하는 데 도움을 주고자 하는 데 목적이 있다.

관련하여 콘텐츠산업과 국내외 유사 지원사업 등 기존에 개발된 성과지표를 다양한 측면에서 검토하고 유사 사례를 분석하여 예술활동의 성과측정에 대한 기본 방향을 설정하고, 기초 모델을 제안해 봄으로써 예술현장에 대한 맞춤형 성과요인을 시험적으로 도출하는데 우선적인 목표가 있다. 또한, 기존 문화예술위원회에서 관리하는 관련된 성과지표의 대안을 모색해봄으로써, 정부정책의 효율성을 높이는데 기여를 하고자 하며, 성과 체계를 수립할 때 유의하고, 고려해야 할 다양한 조건과 요인을 살펴봄으로써 사업의 충분히 의미있는 방향을 도출하는 데 도움을 주려 한다.

이때, 문헌조사는 문화체육관광부(한국문화예술위원회) 2020-22년 지원대상 우수사례, 사례 조사분석 결과보고서, 컨설팅 결과, 정보화전략 계획수립 보고서 등의 자료를 기본으로 하였으며, 기획재정부 국고보조사업 연장평가 보고서 및 지표개발 관련 문헌들을 참조하고, 이에 필요한 성과요인을 분석하고, 언론 및 인터넷 자료, 각종 보고서 등을 바탕으로 유의미한 온라인미디어 예술활동 사례 등을 수집, 분석하였다.

4) 기획재정부 보조사업평가단, 『2022 국고보조사업 연장평가 보고서』, 2022, 1362-1370쪽.

II. 예술환경의 변화와 온라인미디어 예술활동 지원

1. 코로나 19와 예술환경의 변화

‘새예술정책 (2018-22)’에서 언급된 예술의 지속가능성 확대 및 미래 가치 확장의 특징은 온라인/비대면 기술융합 예술 프로젝트 창작지원을 통해 예술인들이 변화하는 환경에 적응할 수 있도록 예술의 지속가능성을 확대하고 예술의 미래가치를 확장할 수 있는 기반을 마련하는 것에 중점을 두고 있다. 이와 관련하여 코로나19 상황에 맞물려 온라인미디어 예술의 환경이 어떻게 변화해왔는지 살펴볼 수 있다.

예를 들어 본격적으로 온라인미디어 예술활동 지원이 시작된 2020년 네이버의 실시간 공연 서비스를 통하여 서비스된 공연은 총 600여 건으로 전년 대비 7.5배 증가하였으며, 온라인 공연 요청 또한 6배가 증가하였다. 누적 시청 수는 12.5배 증가한 1,500만 회로 집계되었다. 공연의 종류도 다양화되었는데, 뮤지컬 중심의 홍보 위주의 맛보기 중계가 대부분이었던 전년도 대비 무용, 클래식, 오페라, 연극 등 순수예술 분야의 작품들도 선보여지기 시작하였다.⁵⁾ 이러한 변화는 사회적 거리두기에 익숙해진 관객들의 온라인 예술콘텐츠에 대한 이해도가 높아졌다는 분석도 있다.⁶⁾

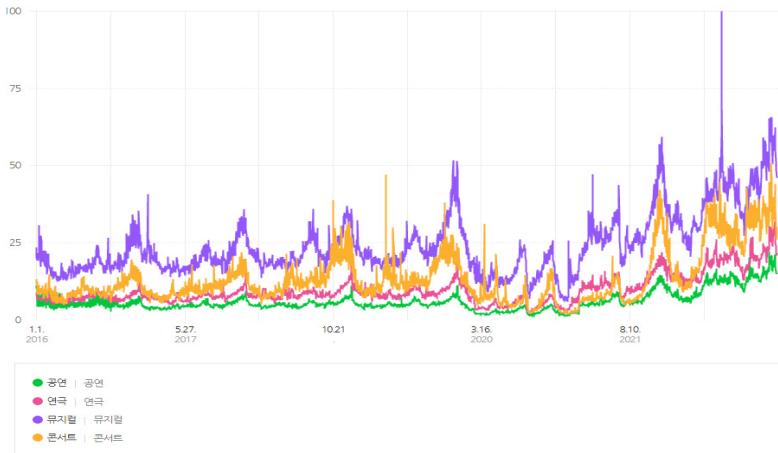
이와 관련하여 실제 상황 파악을 위하여 네이버 검색어 트렌드 분석을 시행하였다(그림 1 참조). 본 논문에서 사용된 네이버 검색어 트렌드 분석은 특정 검색어가 검색된 횟수를 합산하여 정해진 기간 내에 최다 검색량을 100으로 설정하여 상대적인 변화를 분석할 수 있는 데이터 분석 결과이다. 먼저 사회적 거리두기 시기와 그 이전, 이후를 함께 조망하기 위

5) 「지난해 네이버 온라인 공연 600여 건 ··· 7.5배 증가」, 『전자신문』, 2021년 01월 04일자.

6) 한국문화예술위원회, 『온라인미디어 예술활동 비즈니스 모델 탐색을 위한 기초연구』, 2021. 03. 09, 25쪽.

하여 대표적인 분야로서 공연, 연극, 뮤지컬, 콘서트의 키워드로 검색어 트렌드 분석을 진행하였다. 그래프를 보면 사회적 거리두기 이전인 2016년부터 직전인 2019년까지 약간의 상승 폭은 존재하지만 큰 변화 없이 검색어 횟수가 유지되고 있음을 알 수 있다. 이것은 사회적 거리두기 이전까지 공연예술계 관객이 크게 성장하거나 줄어들지 않고 정체되고 있었음을 보여준다. 2020년 사회적 거리두기가 본격화되면서 우하향의 그래프 변화의 조짐이 보였지만 큰 차이가 없었다는 것을 알 수 있다. 이것은 기존 관객들이 지닌 공연예술에 관한 관심이 사회적 거리두기와 관계 없이 그대로 유지되고 있었음을 보여주고 있다.

이러한 그래프는 2020년 12월 온라인 공연예술 콘텐츠 제작 및 확산이 본격화되면서 우상향으로 증가하기 시작한다. 온라인을 기반으로 한 공연예술 콘텐츠 확산이 사회적 거리두기로 집에만 있는 관객들의 관심을 더 끌 수 있었다는 것을 보여주고 있으며 나아가 새로운 관객 개발에도 도움을 줄 수 있었다는 추측을 해볼 수 있다. 이러한 증가세는 2021년

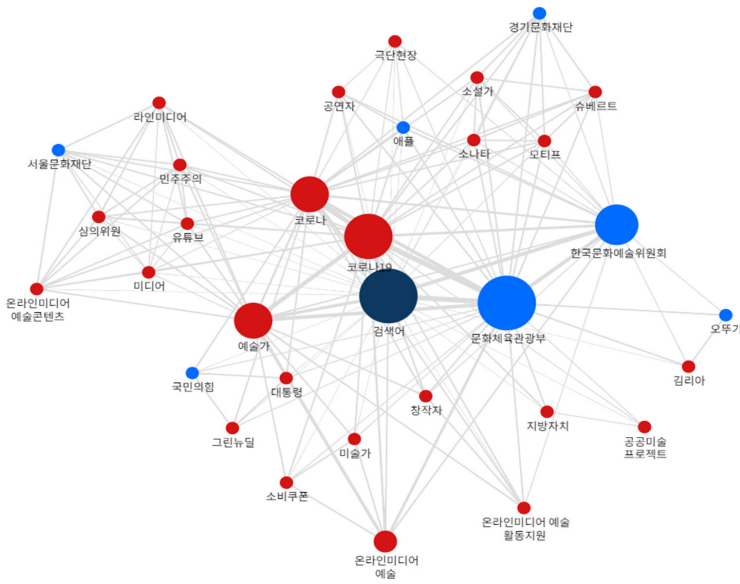


〈그림 1〉 공연, 연극, 뮤지컬, 콘서트 트렌드 분석('16.1~'22.12)

출처: 네이버 검색어 트렌드 분석 틀을 활용하여 필자가 분석, DataLab, https://datalab.naver.com/keyword/trendSearch_naver(검색일: 2023년 02월 08일)

11월을 정점으로 서서히 줄어들기 시작하였으나 사회적 거리두기의 단계가 낮아지고 관객과 관람객들이 다시 공연장과 전시장에 모일 수 있는 시기인 2022년 2월이 되자 다시 증가하기 시작하는 것을 볼 수 있다. 서서히 줄어드는 지점은 현장감 있는 관람 기반 공연예술이 온라인콘텐츠로만 제공될 때 한계를 보여주기도 하는 부분이지만 사회적 거리두기 완화 이후 다시 생겨난 증가세는 온라인 예술콘텐츠를 통하여 현장에서 직접 보는 예술 콘텐츠에 대한 기대감을 만들고 더 예술 향유에 대한 높은 수준의 관심을 형성한다는 것을 보여주고 있다. 2016년부터 2022년까지의 장기적인 추세로 보면 2022년에는 뮤지컬 등 공연예술에 대하여 과거 대비 가장 높은 수준의 관심이 형성되어 있음을 볼 수 있다. 온라인 예술콘텐츠의 확산은 많은 기존 관객들에게 대면예술에 대한 관심과 향유 욕구를 높이는 계기가 되었으며 새로운 관객을 개발하는 입문의 기회가 될 수 있었다는 것으로 해석될 수 있다.

이와 관련하여 온라인미디어 예술활동과 관련된 기사 키워드 관련도 분석을 위하여 빅카인즈의 기사수집 및 키워드 분석 도구를 활용하여 관계도 분석을 통하여 매핑한 결과를 도출해보았다(그림 2 참조). 관련 기사의 가중치를 고려하고, 키워드는 ‘온라인미디어 예술활동’을 직접 넣어 검색하였으며, 정책이 시작된 2020년부터 2022년 말까지의 기간 동안 전국 일간지 기사를 대상으로 조사하였다. 코로나19 이후 비대면 온라인 예술활동을 위해 수요와 관심이 늘어나, 관련도가 있는 키워드 중심으로 결과가 나타났으며, 특히, 실행기관인 한국문화예술위원회와 창작자, 예술가, 극단현장, 공연자, 코로나, 소설가, 극단현장 등 실제 예술현장에서의 관심도와 연관관계가 매우 밀접하게 나타난다. 코로나 상황에서도 온라인을 통한 예술활동과 지원에 관한 관심이 여전히 높고, 사회적 거리두기로 활성화된 온라인 문화예술활동이 사회적 거리두기의 해제 이후 사라졌다기보다 새로운 문화예술 향유수단으로서 자리를 잡는 계기가 되었으며 예술 관련 공공기관의 연관이 함께 노출된다는 점에서 온라인 문화예술 지원활동의 성과라고도 볼 수 있다.



〈그림 2〉 빅카인즈 통한 '온라인미디어 예술활동' 관계도 분석 결과('20.1~'22.12)
 출처: '빅카인즈' 통해 필자가 분석, 빅카인즈, <https://www.bigkinds.or.kr/>(검색일 2023년 02월 08일).

이처럼 의도치 않았으나, 2020년 발생한 코로나19의 세계적 대유행(Pandemic)은 대표적인 대면 영역인 문화예술 분야에도 심각한 피해와 영향을 가져왔고, 전 세계적인 봉쇄조치와 사회적 거리두기, 방역지침으로 문화예술 활동이 크게 위축됨에 따라 온라인으로의 전환이 본격적으로 이루어지게 되었다. 대면 접촉이 어려워짐에 따라 문화예술 분야에서도 '온라인 공연, 가상전시, 웹기반 축제' 등과 같은 온라인·비대면 콘텐츠의 제작과 향유가 확대되었고 이러한 변화는 기술과의 결합을 통한 새로운 시도로 문화예술 분야의 지평을 확장하고 접근성 확대와 유통 플랫폼의 확장을 통한 관객기반 확대, 새로운 수익모델 창출을 통한 시장 확대의 기회로 작동하고 있다고 볼 수 있다. 예술 분야는 이와 같이 디지털 기반의 새로운 가치를 찾아 나가는 과정에 있으며, 온라인미디어 예술

동의 경우 디지털 방식의 제품, 즉 작품(콘텐츠)을 실험적으로 창작/제작하고 플랫폼을 통한 유통망을 설계, 구축하는 단계로 나타난다.⁷⁾

하지만 대다수가 영세하거나 불안정한 지위의 예술인들 경우 이를 감당하기가 어렵고, 이에 따라 상당수의 온라인 콘텐츠가 대면 공연이나 전시가 주는 현장성(liveness)과 아우라(aura)를 제공하는 데에 한계를 보이기도 해 정부의 활동 지원이 꼭 필요한 부분이라 판단된다.⁸⁾ 온라인·비대면 콘텐츠가 기존 관객과의 직접 대면을 통한 라이브 문화예술 분야를 대체할 수는 없지만, 코로나19와 같은 위기가 앞으로도 반복적으로 찾아올 수 있다는 사실을 고려한다면, VR·AR 등 체험기술이나 AI·빅데이터·블록체인과 같은 첨단기술의 적용을 통해 온라인·비대면 콘텐츠의 확장은 공존의 조건으로 보이며, 문화예술 분야에서도 예술과 기술의 융합을 통해 특히, 예술가들이 디지털 환경을 활용할 수 있도록 디지털 전환을 위한 본격적인 준비와 지원이 필요하다.⁹⁾

2. 온라인미디어 예술활동 지원사업

‘온라인미디어 예술활동’은 창작자가 온라인미디어를 통해 예술 콘텐츠나 서비스를 제공하고 소비자가 이를 소비/향유하면서 서로 직·간접적으로 소통하는 활동을 가리키며, 이 과정에서 창작자, 즉 예술가는 작품(콘텐츠)이나 아트상품의 판매, 관람 또는 구독 서비스 이용료 등 다양한 형태의 수익을 얻을 수 있다.¹⁰⁾

이와 관련 온라인미디어 예술활동 지원사업은 기존 오프라인 중심 예

7) 앞의 글, 15쪽.

8) 양혜원, 「온라인·비대면 문화예술 위한 인프라 지원 강화」, 『미래정책 포커스』 제29호, 여름호, 2021, 20쪽.

9) 백선혜·이정현·조윤정, 『포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제』, 서울연구원 정책리포트 (제307호), 2020, 20-21쪽.

10) 온라인미디어 예술활동 누리집, <https://artson.arko.or.kr/artson/>(검색일 2023년 02월 08일)

술 활동에서 벗어나 온라인 예술콘텐츠 제작 지원을 통해 온라인에서의 예술 창작역량을 강화하고, 확산지원을 통해 선순환적 온라인 예술 생태계를 구축하는 것을 목적으로 하고 있다.¹¹⁾ 이때, 사업 누리집을 통한 예술콘텐츠 개방으로 대국민 온라인 예술향유 기회 제공 및 창작자 대상 온라인 예술활동 정보 제공도 꾀하고 있다. 2020년 신규사업으로 만들어져 단년도 사업으로 계속 진행되고 있으며, 주요 사업내용은 기초예술분야 소재 기반의 온라인미디어 활용 예술콘텐츠(오디오, 영상, 앱, 게임 등 형식 제한 없음) 제작 확산 지원, 예술콘텐츠 확산을 위한 매개 서비스, 지속성장 가능한 자체 플랫폼 기반 창의적 예술 서비스의 수익구조 마련 지원 등에 집중되어 있다.

이때 국고보조 100%의 형식으로 2020년부터 148억 9천만원, 2021년 49억 3천만원, 2022년 56억 2천3백만원 등 지원이 이루어졌으며 코로나 상황으로 지원금액의 변화가 급격하게 변화한 점이 나타난다. 이때, 지원기준은 100% 정액 보조로서, 간접보조사업자(예술인·단체 등)를 대상으로 온라인 예술 콘텐츠 제작을 지원하는 공모사업에 한하여 보조율 90%를 적용한 정부 보조사업의 특성이 두드러진다.¹²⁾

이때 지원대상은 온라인미디어 창작·향유 및 확산 활동에 관심이 있는 예술인(개인, 프로젝트팀, 기획자 포함), 예술단체·기업(중소·사회적기업, 스타트업, 협동조합, 소셜벤처 등) 등으로 되어 있으며, 지원 장르는 문학, 시각예술, 연극·뮤지컬, 무용, 음악, 전통예술, 다원예술 등 기초예술분야 전 장르를 아우르고 있다. 실제로 이와 같은 장르에 대해 예술콘텐츠 제작 및 확산 서비스 기획·운영 등 사업 수행 관련 직접 경비를 지원함으로써 어느 정도 성과를 거두고 있다.¹³⁾ 이때 2022년 기준 사업

11) 한국예술위원회 '온라인미디어 예술활동지원' 사업, <https://artson.arko.or.kr/artson/content/217>(검색일 2023년 02월 08일)

12) 기획재정부 보조사업평가단, 앞의 글, 2022 및 문화체육관광부, 『온라인미디어예술활동지원 기초조사보고서』, 2022.

13) 한국문화예술위원회 발표에 따르면 향후 기술융합과 예술활동을 진행할 의향에는 72.2%

유형은 콘텐츠 창작(진입), 콘텐츠 창작(성장), 확산서비스(매개), 확산 서비스(수익) 등으로 나누어져 있으며, 이는 콘텐츠의 진화단계별 가치 사슬을 염두에 둔 것으로 보인다. 세부적으로 콘텐츠 창작(진입)의 경우 새롭게 온라인 예술활동을 시작하거나, 창작과 관련한 다양한 소규모 실험을 하고자 하는 예술인·단체·기업의 예술 창작 프로젝트 지원에 집중하고 있다. 콘텐츠 창작(성장) 경우 온라인미디어를 창의적으로 활용하여 새로운 예술창작에 도전하며, 규모있는 프로젝트 실행 역량을 갖춘 예술인·단체·기업의 예술 창작 프로젝트 지원으로 나누고 있어 차별성을 띄고 있다. 나아가 확산 서비스(매개)의 경우는 온라인미디어 예술활동 누리집 내 예술콘텐츠 활용 등 기제작된 온라인 예술콘텐츠의 확산 활성화를 위해 새롭게 기획된 확산 콘텐츠 서비스 지원, 확산 서비스(수익) 경우 예술단체·기업 자체 구축 플랫폼을 기반으로 온라인 예술콘텐츠를 활용한 지속성장가능한 수익형 예술서비스를 제공하는 예술단체·기업의 플랫폼 기반 예술 서비스 지원을 한다고 표시하고 있다.

이러한 시도는 예술 콘텐츠 및 확산 서비스 등을 염두에 둔 다양한 프로젝트의 확산으로 이어졌는데, 심의 과정에서도 프로젝트의 기획에 대한 독창성과 구체성에 주목하며, 다양한 기술 활용을 기반으로 하는 예술인·단체들의 수행 역량도 고려대상이 되었다고 알려지고 있다. 예를 들어 '2022년 경우 클래식 음악 예술인이 모인 단체 '제주도레미'의 <클래식 연주가들을 위한 비대면 합주 챌린지>는 숏폼 미디어 인스타그램의 릴스를 활용한 형식의 공연으로 1분의 짧은 동영상 형식으로 제작 과정을 단순화하고, 누구나 감상할 수 있는 플랫폼을 이용해 접근성을 높였으며, 배리어프리 공연을 개발하고 연구하는 단체 '(주)아이어드림'의 <뮤지컬 넘버 수어 뮤직비디오>는 사회적 예술의 가능성을 온라인으로 확대해 눈길을 끌었다. 또한, 배우들의 목소리와 AR애니메이션이 결합되어

가 참여의향을 밝혔으며, 실감미디어(1순위 35.8% 1+2순위 57.5%), '온라인미디어'(1순위 31.7% 1+2순위 57.2%) 기술에 가장 큰 관심을 보임(한국문화예술위원회, 『예술 지원정책에 대한 인식과 미래수요 조사연구,』 2021, 23쪽).

우울에 대한 이야기를 팝업북에 담은 작품 <극단 자화상>의 ‘온라인 AR 팝업극장 <파도; 부서지는 푸른밤들>’, 모든 컴퍼니의 댄스필름 <모든 투어: 몸의 골목 시즌2> 등 다양한 장르별 프로젝트를 눈여겨볼만 하다.¹⁴⁾ 잘 알려진 바와 같이 문화예술지원사업의 경우 사업을 수행하는 주체는 행정인력이며 사업에 혜택을 받는 직접 수혜자는 주로 예술가(단체)들이고 사업에 영향을 받는 간접수혜자로서의 향유자(관객 등)들은 일반 국민으로 구성되어 있어 지원사업계획 추진과 현장에서의 적용에 간극이 발생할 수밖에 없다. 문화예술지원사업의 평가와 모니터링은 이러한 행정영역과 현장과의 간극을 최소화하고 이해관계자들 간의 상호협력관계를 형성하고 함께 성장하는 지속가능한 방안을 만들어 가는데 꼭 필요한 제도라고 할 수 있다.

하지만, 본 사업의 경우 개인과 팀, 회사의 성격에 따라 세부적으로 특성이 충분히 고려되지는 않고, 공공성과 수익창출 등 기대효과가 혼재되어 사업의 목적이 분명하지 않은 점 등은 문제로 보인다. 예를 들어 가치사슬별로 사업의 특성을 나눈다고 하면, 창작자로서의 예술가, 콘텐츠 생산자나 유통사업자, 콘텐츠를 향유하는 고객 등을 염두에 두고 기획-제작-유통-소비 등의 특성을 고려하여 콘텐츠를 중심으로 두어야 하나, 현재는 그러한 고려가 부족해 보인다. 콘텐츠를 어떻게 기획, 창작되고 온라인미디어를 통해 최종소비자들에게 전달되는가를 고려하여 사업의 유형을 나누고, 그에 따른 대-중-소 분류형 세부사업과 관련 지표를 고민해야 하나, 현재까지 그런 시도도 찾아보기는 힘들다.¹⁵⁾ 또한, 지원사

14) [NOW] 창작에서 확산까지_온라인미디어 예술활동 지원사업 <Art Change Up>, <https://m.post.naver.com/viewer/postView.naver?volumeNo=35075055&memberNo=46318578>(검색일 2023년 02월 08일)

15) 실제 2022년 국고보조사업 연장평가 보고서에 따르면 이런 이유로 실제 사업의 실행을 통해 나타난 성과나 결과 지표 설정, 일반 예술활동 지원과 유기적으로 연결하여 지원효과를 높이는 방안을 모색하도록 사업방식의 변경을 권고하고 있으며, 특히 성과관리 및 성과지표 관련 성과지표가 콘텐츠 생산 건수로 설정되어 있어 우수한 콘텐츠 개발을 측정할 수 있는 성과지표로 보완 개선하고 건당 지원 규모에 대한 조정을 고려해

업의 특성을 고려하여 민간보조 대상을 고려할 때는 개인인지, 관련 기관과 팀인지, 사회적기업인지, 민간기업인지 등에 따라 사업의 지향점이 달라서 이 또한 분류, 고려되어야 하나, 현재는 고려한 특성이 충분히 녹아 들어가 있지는 않다. 온라인미디어라는 환경 특성으로 인해 해당 사업의 직접 수혜자는 온라인미디어를 활용해 창작활동을 하는 전국단위 기초예술분야 전 장르 예술인과 단체이며, 간접적으로는 다양한 온라인 채널을 통해 예술작품을 경험하는 국민이 될 수 있어 수혜 범위가 넓어서 정책 효과성을 논하기도 어려워 이에 대해서는 직접수혜대상과 간접수혜대상의 구분도 정밀한 수준에서 필요해 보인다.¹⁶⁾

더하여, 이와 같은 사업의 경우 대상이 예술가 개인일 때 사업자 등록을 하고, 시장진입을 돕는 것이 예술위의 최종목적은 아닌 것으로 판단되므로 지원대상별 발전경로를 고민해야 하는 부분이다. 예를 들어 벤처와 사회적기업인 경우에도 수익 극대화가 최종목적으로 보기는 어려운 측면이 있어 확산서비스(수익) 유형에 속하는 대상이 얼마나 예술계에 많을지도 의문인 상황이다. 이는 콘텐츠산업 관련 기업지원 경우는 진입형과 성장형 등으로 기업의 진화단계를 고민하는 것이 맞지만, 예술지원사업 경우는 장르별로 차이가 나고, 지원대상별 특성이 매우 다르기 때문이다.

III. 정책평가와 성과지표 개발의 방향성

1. 정책평가와 성과지표

정책성과(policy outcome)란 정책대상자들에게 일어난 변화로서 산

야 한다고 명시하고 있음(기획재정부 보조사업평가단, 앞의 글).

16) 실제 한국문화예술위원회 온라인미디어 예술활동 향유도 조사 등을 통해 부분적으로 온라인문화예술활동에 대한 관심도 증대 현상이 보이고는 있으나, 이에 관한 내용과 기준이 불명확하고 정기적인 조사와 패널 기준 등이 명확하지 않고, 불특정 다수 국민을 대상으로 한다는 점에서 더 정교한 기획과 설계가 필요해 보임.

출보다 다소 계량화하기가 어려운 효과이며 장기적인 효과라 할 수 있다.¹⁷⁾ 권기현은 정책효과의 유형을 정책, 정책산출, 정책성과, 정책영향으로 구분하고 있는데, 정책이 집행되면 단기적으로 계량 측정이 용이한 효과가 산출되고(정책산출), 이로 인해 일어난 변화를 정책성과라고 말하며, 이러한 성과가 모여 장기적으로 사회에 나타난 변화를 정책 영향으로 표현하고 있으며, 정책이 종료되기 이전에 이를 관리하여 효율성과 효과성을 높이고자 하는 노력으로 해석할 수 있다.

이와 관련해서는 프로그램 논리모형(Program Logic Model)을 살펴볼 수 있는데, 특히 정부의 재정사업 심층평가지침에 따르면 프로그램의 개입 논리를 파악하기 위한 수단으로 논리모형 활용을 권장하고 있다.¹⁸⁾ 프로그램 논리모형은 사업(프로그램)의 투입과 활동이 산출과 최종적인 산출결과물에 이르는 과정을 논리적 연계를 통해서 설계하고 평가하는 방법이다. 이때, 프로그램(정부사업)을 구성하고 있는 여러 요소가 어떻게 상호작용을 하며 그 결과로 어떤 산출물(예, 재화나 서비스 또는 규제)들이 생산되고 요소들은 어떻게 기대했던 결과를 산출해 내는지 등에 대한 궁금증을 평가대상 사업(프로그램)의 논리를 통해 밝히고자 하는 평가설계 모형이다.¹⁹⁾

관련하여, 예술정책의 성과를 논하기 위해서는 공공성을 고려하여 사회적 영향력을 고려하여야 하는데, 관련 평가는 조직의 산출물이나 이익 극대화의 관점이 아니라 그러한 활동이 대상이나 사회적 차원에서 일으킨 변화 또는 영향력의 관점에서 성과에 접근하고 단계별로 관리할 수 있도록 도와주어야 한다. 이때, 사회적 가치 혹은 사회적 효과 측정 논의는 주로 변화 이론(theory of change)을 근간으로 하는데, 변화 이론이란

17) 권기현, 『정책학 강의』, 박영사, 2019, 93쪽.

18) 김동현, 『코로나19 대응 관광분야 재정지원 정책 효과 분석 모형 개발』, 한국문화관광연구원, 2020, 41쪽.

19) 노수경, 「문화도시 정책 성과 측정방안 연구-성과지표 개발을 중심으로」, 건국대학교 문화콘텐츠·커뮤니케이션학과 박사학위논문, 2023, 30쪽 재인용.

“사회문제가 해결되고 바람직한 사회변화(social change)가 일어나는 과정을 투입-활동-산출-결과-영향 등의 5단계로 나눠 체계적으로 분석할 수 있도록 도와주는 프레임워크”라고 알려져 있다.²⁰⁾

이와 함께 균형성과표(BSC) 모델은 활동적 측면의 성과뿐 아니라 이해관계자, 예산, 활동, 기반 등 다양한 관점에서 조직의 성과를 균형적이고 종합적 관점에서 관리할 수 있도록 도와준다는 점에서 정책을 평가할 때 의미가 있다. 기업 등 지식경영활동으로 인한 성과측정에 관한 연구는 대부분 재무적 성과측정치를 사용하였으나, 이러한 성과측정은 문화 예술, 콘텐츠와 같은 무형자산의 성과를 고려하지 못하였기 때문에 이에 대한 대안으로 개발된 균형성과표(Balanced Scorecard: BSC)에 의한 성과측정의 다각적 개념 즉, 재무적인 측면과 비재무적인 측면을 포괄하여 정책의 경우 포괄적인 성과를 측정할 필요가 있다. BSC의 각 관점별 (현재 가치를 나타낼 수 있는 재무적 관점, 미래가치를 창출시킬 수 있는 핵심역량인 고객과의 관계성을 포함하는 고객관점, 고객의 향유수준과 역량을 포함하는 학습 및 성장관점, 프로세스의 탁월성을 포함하는 내부 프로세스관점 등) 주요 성과측정치를 추출하여 고려할 필요가 큰 것이다.²¹⁾ 이는 거시적 수준의 사회변화를 창출하기 위해서는 지속적이고 집단적인 문제 해결 노력이 중요하기 때문이며, 그런 측면에서 정책사업의 성과 평가시 콘텐츠를 예로 든다면 생태계 차원의 문제 해결 역량에 관한 성과관리로 그 문제의식을 충분히 고려해야 한다. 이러한 정책의 모델은 개별 사업을 수행하는 조직의 성과관리를 넘어 다양한 조직 및 주체 간의 협력을 통해 발생하는 생태계적 차원의 문제 해결 역량을 관리하는 데 유용한 이론적 자원을 제공하기 때문이다. 특히, 온라인미디어 예술활동 지원사업의 경우는 예술의 특성상 성과지표 설계 및 측정 과정에 예술과

20) 독립미디어연구소 사회적협동조합, 2021, 『독립예술영화 유통배급지원센터 인디그라운드 성과평가모델 개발연구』, 2021, 23쪽 재인용.

21) 이삼주·이상범, 「BSC관점에서의 공공부문 성과측정-PBLIS를 사례로」, 『지방행정연구』, 제19권 제2호, 한국지방행정연구원, 2005, 158쪽.

관련된 환경분석 및 국민과 예술가, 다양한 이해집단 등 이해관계자들 간의 공감대 형성이 중요하므로 국고보조사업의 효과성을 증진하고, 측정 결과의 객관성을 확보하는 방법이 다양한 이론을 참고하여 필요하다. 또한 지표의 기능이 실현되기 위해 S.M.A.R.T. 기준 부합성을 중요하게 참조하여야 할 필요성도 제기된다.

루비 산두로존(Ruby Sandhu-Rojon)에 따르면 사회적 영향력 평가를 위한 효과적인 지표 선정의 핵심은 데이터의 양이나 정확성이 아니라 ‘신뢰성(credibility)’에 있으며, 지표의 기능이 실현되기 위한 기준을 구체성(specific), 측정가능성(Measurable), 달성가능성(Attainable), 타당성(Relevant), 추적가능성(Trackable)의 5가지로 강조하고 있다.²²⁾ 이때, 측정대상의 명확성, 지표의 객관성, 활동의 결과에 따른 변화의 현실적인 예상 정도, 산출과 성과의 기대수준과 타당성, 합리적인 비용과 노력으로 수집가능한 데이터의 특성 등이 강조되고 있어 이를 참조할만하다.

하지만, 본 논문의 대상이 되는 온라인미디어 예술활동 지원사업의 경우 보조사업 연장평가보고서에서도 언급되어 있다시피, 해당 사업의 성과지표는 산출(output) 지표로서 지원된 콘텐츠 생산 건수로만 관리되어 있어, 예산투입에 따른 직·간접 효과를 전체적으로 파악하기에 미흡한 것이 사실이다. 이때, 대표적인 성과지표(KPI)가 ‘온라인 콘텐츠 생산 건수’로 책정되어 예산 대비 생산되는 콘텐츠의 수로 결정되고 있는데, 콘텐츠 1건당 평균 단가가 6.2백만원(진입)~7.5백만원(성장) 수준으로 평균적으로만 측정된다는 점도 한계가 될 수 있다. 온라인 콘텐츠 생산 건수는 매년 투입되는 예산 대비 지원되어 수행되는 건수에 근거하는 것으로, 실제 사업의 실행을 통해 나타나는 성과나 결과 지표로 적절하지 않고 변동성이 커 정책효과성도 측정하기 어렵다.²³⁾ 물론, 사업참여자들

22) 루비 산두로존, (Selecting Indicators for Impact Evaluation), NPO지원센터 역, 『사회적 영향력 평가를 위한 지표 선정 방법』, 2019.

23) 2021년 문화체육관광부 예술인실태조사에 따르면, 예술인 개인의 예술활동 연간수입

을 대상으로 하는 조사에서 만족도는 높게 나타나고 있어 일정한 성과는 일정할 수 있으나, 실제 수혜대상에 대한 만족도 조사결과로서 세부적인 질적 내용은 확인하기 어려운 측면이 있는 것도 사실이다.²⁴⁾

사업수행 결과물에 대한 집행타당성 점검 등 정성적 평가를 위해 일반인 및 전문가를 대상으로 한 사업 수행결과물(예술콘텐츠) 전수에 대한 모니터링·평가도 진행하고 있으나, 이에 대해서도 정성적 평가의 내용은 미흡하고, 공개건수 등을 중심으로 산출지표를 우선적으로 고려하고 있어 충분한 평가가 이루어진다고 보기는 어려워 보완이 필요해 보인다. ‘20년 경우는 사업 누리집을 통한 제작 온라인 예술콘텐츠 2,224건을 개방하였으며, 일반인(1,874명) 및 전문가(24명)의 콘텐츠 평가를 통한 ‘주목할 만한 작품 14건’ 선정 및 성과공유회 개최(‘21.3월) 및 SNS 채널을 통해 우수사례 성과 확산 등을 시도하였다. 또한, ‘21년 경우도 유사하게 사업 누리집을 통한 온라인 예술콘텐츠 693건 개방 및 일반인(약 500명) 및 전문가(21명) 대상 콘텐츠 평가를 실시한 바 있으나 실적으로 의 가치는 제한적이다.

이와 관련하여 ‘22년 온라인미디어 예술활동 지원사업 성과요인 분석 및 성과지표 개발 연구용역 등을 통해 성과지표를 발굴하는 노력을 꾀하고 현재 고도화 작업도 이루어지고 있는 것으로 알려지나, 전년도와 유사한 유형 분류 등이 그대로 게시되는 등 온라인미디어 생태계에 대한 총체적인 환경분석과 미래트렌드 분석 등이 포함되어 있는지는 미지수이다. 이와 관련하여 연도별로 수정이 이루어지고 있으나, 예술콘텐츠 제작 지원부터 확산까지 지원범위를 확대하고 ‘20년 플랫폼형에서 ‘21년

이 평균 755만원이며, ‘20년 공연예술조사 보고서에 따르면, 공연단체 경우 총 수입액 중 공공지원금 비중이 50.8%, 평균 공연단체의 재정자립도는 34.9% 수준으로 나타나, 온라인미디어 예술활동 지원을 통해 이러한 상황이 어떻게 개선되었는지는 알기 어려움.

24) ‘20년도 지원사업 만족도 결과, 응답자의 90.6%가 온라인으로의 예술활동 영역 확장에 기여하고 있다고 응답’ 온라인미디어 예술활동, <https://artson.arko.or.kr/artson/board/view/219?cid=3224>(검색일 2023년 02월 08일).

확산 서비스(매개, 수익) 유형으로 개선한 방향성이 맞는 것인지, 시장 침해 우려는 없는 것인지도 검증이 필요해 보인다. 연도별 변화 상황을 살펴보면, '20년 경우는 관객개발형, 창작활동형, 플랫폼 기반형으로 유형을 구분하고, 광역문화재단별로 다양하게 사업을 추진하였으며, '21년 경우에는 콘텐츠 제작형(진입), 콘텐츠 제작형(성장), 플랫폼형으로 구분하였고, '22년에는 콘텐츠 창작(진입), 콘텐츠 창작(성장), 확산서비스(매개), 확산서비스(수익) 등으로 유형을 구분한 바 있어 명확한 분류 기준은 다소 모호한 상황이다.

더하여, 온라인미디어 예술활동 누리집 기반 온라인 예술콘텐츠 확산 및 대국민 향유 기회 제공이라는 대전제는 인정되는 바이지만, 상업적인 콘텐츠의 기획과 생산이 예술의 공공성을 어떻게 담보할 것이며, 이를 국가에서 지원하는 것이 맞는지에 대한 담론도 논의가 되어야 할 것이다. 온라인 콘텐츠 제작물이 활용되거나 이용된 지표, 비대면 산업 육성에 기여할 수 있는('20년 국회 지적사항) 지표, 또는 제작된 콘텐츠의 질적 수준과 관련된 지표를 개발하여 적극적으로 활용할 필요가 있으며, 더하여 공공성을 최대한 발현하기 위해서는 '온라인 예술활성화 기반조성'의 성과를 나타낼 수 있는 지표가 개발할 필요가 있다. 잘 알려지다시피, 많은 정책 지원사업들의 경우, 투입에 대한 산출지표로 효과성을 검증하는 경우가 많으나, 더 중요한 것은 결과(outcome)지표라 할 수 있는데, 이는 활동과 산출로부터 나오는 편익을 산출하는 것이 중요하기 때문이다. 대부분의 정책사업과 프로그램은 복수적이고 순차적인 산출결과들을 가져오는데 단기 산출결과는 프로그램의 산출물이 원인이 되어 일어난 변화나 이것과 밀접하게 관련되어 일어난 변화 또는 편익을 말하며, 중기 산출결과는 최초 산출결과로부터 파생되는 결과를 의미하고, 장기 산출결과는 중간 산출결과로부터 발생하며, 프로그램의 장기적 편익이나 효과라고 볼 수 있기에 단계별 결과와 대상에 대한 영향력을 고려하여 성과를 따져야 한다. 이때, 마지막으로 나타나는 영향(impact)은 프로그램 활동의 결과로 나타나는 국민, 조직, 지역사회, 체제 차원 등의 변화로써

상황개선, 역량강화, 정책의 변화 등을 포함하기에 문화적, 정성적인 측면을 예술적인 시각에서 충분히 고찰할 필요가 크다.²⁵⁾

다음 절에서는 이러한 상황에 대한 고민을 바탕으로 온라인미디어 예술활동 지원사업의 방향성을 충분히 고려하여 유의미한 지표개발의 가능성을 타진하기 위하여 기존 유사한 사례들의 가치사슬별 사업과 지표의 특성을 비교하고 온라인미디어 예술활동 지원을 위해 고려해야 할 요인들을 살펴보고자 한다.

2. 다양한 콘텐츠 관련 성과지표의 특성과 추진방향

문화예술지원사업에서 중요한 것은 평가 기준으로 사용되는 평가지표이다. 평가지표는 정성지표와 정량지표를 혼합하여 활용하고, 문화예술 환경변화와 사업의 다양성을 고려하여 사업별로 평가영역과 평가지표가 상이하며 수시로 개편되는데, 대체로 계획, 투입, 과정, 결과, 영향을 종합적으로 평가하는 모형은 유지된다. 이에, 문화예술지원사업의 성과는 문화예술활동의 과정과 만들어낸 가치, 영향력을 중심으로 분석될 수 있다. 다양한 이해관계자가 함께 참여하는 사업이기 때문에 사회 전체가 공감하는 목표 체계 안에서 성과요인을 도출하는 것이 필요하다. 예를 들어 이러한 성과요인을 종합한 목표체계가 유네스코 문화지표 2030이라고 할 수 있다.

유네스코문화지표 2030 경우, 문화 분야가 지속가능한 발전에 미치는 효과를 보여주기 위한 지표로서 경제, 교육, 거버넌스, 사회참여, 양성평등, 커뮤니케이션, 문화유산 등이 포함되어 미래발전성을 다루고 있다.²⁶⁾ 4가지 주제 차원과 22개의 지표가 개발되었으며, 구체적으로 ‘환

25) 김동현, 『코로나19 대응 관광분야 재정지원 정책 효과 분석 모형 개발』, 한국문화관광연구원, 2020, 42-43쪽.

26) 이병민, 「문화환경 취약지역 지원을 위한 기준 설정 및 정책 모델화」, 『대한지리학회지』 제56권 제6호, 2021, 627쪽.

경과 회복 탄력성', '번영과 생활', '지식과 기술', '포용과 참여'라는 총 4가지의 주제영역으로 구분되어 있다.²⁷⁾ 첫 번째는 환경과 회복력이다. 이는 공공장소와 문화시설을 포함한 도시 환경을 대상으로 하며 문화와 자연유산관리의 지속가능성을 높이는 목표들이며, 문화기반시설 제공의 내용으로 문화예술을 즐길 수 있는 기본환경의 보장 관련 성과지표 내용이 담겨있다. 두 번째는 번영과 생활 안정이다. 경제발전과 고용효과가 지역과 세계경제에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 전제로 GDP, 무역, 고용현황, 산업 등을 측정하는 목표이며, 문화산업으로서의 일자리, 고용효과 기여, 문화산업으로서의 사회·경제적 효과 유발, 문화를 통한 무역 및 교류 효과 등의 지표 내용이 담겨있다. 세 번째는 지식과 기술이다. 지식과 기술 발전 관련 문화의 다양성을 가능하게 하고 이는 창의성과 연계된다는 개념의 목표이며, 문화정보를 기반으로 하는 지식습득체계, 문화 지식을 통한 지속가능한 발전기반 기여 등의 지표 내용이 담겨있다. 새로운 미디어 기술이 활용되는 온라인미디어 지원사업의 경우 이 목표와 많은 관련성을 찾아볼 수 있다. 네 번째는 포용과 참여이다. 시민 참여를 적극적으로 유도하여 사회적 포용력을 강화하기 위하여 문화접근성을 높이고 표현의 자유를 보장하여 커뮤니티를 활성화하는 목표이다. 예술 자율성, 문화접근성, 문화적 참여 등에 대해 예술의 자율성과 독립성 부여 및 보장, 예술가들의 발전 및 지속가능성, 온라인 상에서 문화예술의 기능 및 역할, 온라인 문화예술 등의 참여 및 활동 등의 지표 내용이 담겨있다. 새로운 향유문화를 만들고 접근성 높은 온라인 예술활동을 지원하는 온라인미디어 예술활동지원사업 경우 이를 통해 많은 시사점을 찾을 수 있다.

남기범, 「유네스코 창의도시 네트워크(UCCN)의 의제분석과 도시의 문화정책방향」, 『문화콘텐츠연구』, 제21호, 2021, 14-15쪽.

27) 유네스코 2030 문화발전지표 내용을 참조함.

유네스코, <https://whc.unesco.org/en/culture2030indicators/>(검색일 2023년 02월 08일)

온라인미디어 예술활동 지원을 위해 ‘콘텐츠’라는 주제에 집중해 본다면, 미디어 콘텐츠 관련된 성과지표로 콘텐츠산업 성과지표와 콘텐츠 경쟁력 평가지표를 참조해볼 수 있다. 콘텐츠산업 성과지표는 콘텐츠 공급자 관점, 수요자 관점으로 지표를 구성하여 콘텐츠의 기획, 개발, 제작, 생산, 유통, 소비로 구성되는 가치사슬체계 안에서 발생하는 경제적 영향, 사회적 영향을 평가한다. 이때, 콘텐츠산업 통계를 근간으로 하여 산업구조별, 가치사슬별, 장르별, 매체별(온라인, 오프라인), 주제별 내용을 고려하고, 수요자 또는 시장관점에서 실패와 변화를 담으려 노력하였으며, 가치사슬별 특징을 최대한 고려하되 4개의 세부기준(적합성, 추진체계의 효율성, 효과성, 유용성) 등에 따라 심층적으로 지표를 고려한 것으로 나타난다.²⁸⁾

더하여, 콘텐츠 경쟁력 평가지표는 자원, 프로세스 성과 단계별 경쟁력 요인을 설정하여 분석한다. 지원사업 운영 과정에서 지원대상의 어떠한 역량을 강화해야 하는지 참고하는 지표로 활용된다. 포터의 경쟁력 모델을 참고하여 경쟁력 평가 항목으로 인적자원, 물적자원, 기획력, 제작역량, 유통, 경제적성과, 사회적성과 영역으로 평가한다.²⁹⁾ 이때 앞에서 살펴본 통계보다는 자원의 경쟁력을 고려하여 사업자의 전반적인 사업역량 평가가 아닌 콘텐츠 기획, 제작, 유통 단계에서 발휘되는 콘텐츠 사업자의 자원 역량, 프로세스 역량, 성과 역량 등을 보고, 콘텐츠에 특화된 평가가 되기 위해 평가제도 실시와 더불어 국내 콘텐츠 시장과 인력에 특화된 실태조사가 반드시 병행되어야 한다는 점을 강조했다. 이를 참조하자면, 온라인미디어 예술지원 사업 경우, 예술가들의 역량강화와 인적자원의 경쟁력 제고를 위해 정기적인 모니터링과 평가, 피드백이 유

28) 문화체육관광부, 『통계정보를 활용한 콘텐츠산업 성과지표 개발연구』, 2012, 21쪽. 더하여 최근 연구에서는 OTT 특성에 따라 1차생성, 2차생성, 지식정보, 감각정보 등의 내용을 통해 유형을 나누기도 함.

오윤지, 김치호, 「K-Pop 팬던콘텐츠의 유형연구-유튜브 플랫폼을 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』, 제26호, 2022, 234쪽.

29) 정보통신정책연구원, 『콘텐츠 경쟁력 평가 방안 연구』, 2011, 59-64쪽.

기적으로 연계되어야 함이 고려할 수 있다. 이는 산업환경변화에 따른 문화정책의 변화와도 관련되는데, 성과지표관련 메타버스 및 4차산업혁명의 변화속에서 새로운 모델과 제안에서 고려해야 할 요소로 참조할 수 있다. 한국예술경영학회에서 실시한 4차 산업 시대 문화정책에 관한 전문가 패널조사 내용을 보면 4차산업에 대한 수용성, 다양한 실험을 가능하게 하는 융합성, 개방성, 사회혁신을 통한 사회문제 해결 등의 내용을 문화정책의 중요 요소로 언급하고 있으며, 문화영향평가와 관련하여 이를 다루되, 예술과 창조, 일상과 향유라는 문화다다이아몬드 모형으로 접근하고 있어 문화정책의 지향점을 잘 나타내고 있다.³⁰⁾

한국문화예술위원회 지원사업의 성과지표체계는 기본적으로 모니터링을 위한 평가지표가 기본이 되며, 주로 사업의 적합성 및 완성도, 콘텐츠의 흥미 및 추천도, 확산가능성, 예술적 수월성, 온라인미디어의 특성 반영 등을 염두에 두고 있다. 이에 코로나19 상황 속 일상 속의 비대면 예술지원방안의 내용을 반영하고 있고, 다양한 실험지원, 예술과 기술의 융합지원 온라인 기반 성공 본보기(수익모델)의 창출, 비대면 예술 일자리 창출, 혁신 예술기업 육성, 일상적 위기 속, 예술의 사회적 기여 및 향유 증진(회복탄력성) 등 너무 많은 내용을 담으려다 보니, 복잡한 특성을 보여주고 있기도 하다.³¹⁾ 특히, 온라인에서의 예술활동으로 예술인을 브랜드화하고 오프라인과 연계하여 수익을 창출하는 모델을 발굴하겠다는 의지가 강해 공공지원의 목적성과 차이가 나 혼란을 일으키는 이유가 되는 것으로 보인다. 관련하여 한국문화예술위원회가 실시한 예술지원정책에 대한 인식과 미래수요에 대한 조사에서 진행한 기술융합예술활동 이해관계자 그룹 인터뷰에서는 비대면시대 온라인미디어 예술활동 필요성에서 새로운 수익모델 창출과 관객들의 디지털중심 생활양식변화에 맞춘 예술콘텐츠 제공 필요성을 강조하고 있으며 예술가와 기술자의 교류

30) 문화체육관광부, 『4차산업혁명 시대의 문화정책 연구』, 2019, 22쪽.

31) 한국문화예술위원회, 『온라인미디어 예술활동 지원사업 성과요인 분석 및 성과지표 개발 결과보고서』, 2021, 제20호, 74쪽.

를 중요한 요소로 제시하고, 기술융합 예술창작의 미래 중요성을 70.2%로 높게 평가하고 있는데 이러한 영향도 있는 듯 하다.³²⁾

공공성 관련해서는 문화체육관광부의 주요 정책에 대한 자체평가 관련 내용을 참조할 수 있다. 이는 국정과제와 성과관리시행계획 간 상호연계를 통한 국정과제의 정책성과 창출 지원 목적으로 자체평가를 시행하는 것으로 체계적인 환류를 통한 성과관리를 하려는 목적이 크다고 하겠다. 이때, 평가항목은 정책집행(20), 정책효과(6), 정책환류(20) 등의 비중을 보이는데, 이때, 성과지표의 경우는 목표치의 달성 여부, 적극성 등을 고려하여 효과성을 검증한다. 온라인미디어 예술활동 지원과는 간접적으로 관련이 되기는 하지만, 콘텐츠와 관련된 요소들을 살펴보면, 코로나19 여파 지속에 따른 관련 산업 구조와 환경변화에 대응할 수 있는 정책적 지원 보완, 온라인동영상서비스(OTT) 활성화 등 산업 환경변화 고려, 새로운 플랫폼에 적합한 차세대 콘텐츠 산업성장 지원 및 공정환경 조성, 맞춤형 인력양성 확대 및 지속 등을 강조하고 있다. 예술과 관련해서는 이번 정부 들어 특히 취약계층을 위한 문화서비스 확대, 박물관, 미술관 등과 관련된 온라인 관람환경의 조성 및 참여도, 이용률의 제고 등이 강조된다.³³⁾

앞에서 언급한 다양한 콘텐츠 관련 성과지표들의 특징을 가치사슬별로 정리하여 비교하고, 이를 종합하여 온라인미디어 예술활동 지원사업의 성과평가를 위한 주요 키워드들과 방향성에 대해 특징을 정리해본 것이 <표 1>이다. 산업적인 특성과 예술적인 특성을 구분해야 하겠으나, 콘텐츠의 특성상 기획-제작-유통-소비 특성별로 다른 주제들이 부각되는 것을 볼 수 있으며, 플랫폼을 근간으로 하는 탓에 가용자원, 정책대상의 차이에 따라 직접적인 기대성과와 간접성과가 혼재되어 나타나는 특성을 보인다. 궁극적으로 생태계의 완성을 통해 문화다양성을 실현하고,

32) 한국문화예술위원회, 『예술지원정책에 대한 인식과 미래수요 조사연구』, 2021, 23-24, 152쪽.

33) 문화체육관광부, 『2021년 자체평가 결과보고서(주요 정책 부문)』, 2022, 4, 9, 33, 96쪽.

예술가들의 역량을 키우며, 국민들의 플랫폼 접근성을 개선하려는 목적이 강조되는 것으로 분석된다. 특히 예술가와 국민, 모든 관련 주체들이 경제적, 사회적 성과를 거두는 것이 좋으나, 이에 대해서는 좀 더 세부 특성별로 정리 및 맞춤형 지표의 고민이 필요해 보인다. 특히, 온라인미

〈표 1〉 온라인미디어 예술활동 관련 주요 성과지표의 가치사슬별 특징 비교

구분	유네스코 문화지표	콘텐츠산업 성과지표	콘텐츠 경쟁력 평가지표	한국문화예술위원회 성과지표	문체부 자체평가	온라인미디어 예술활동지원 성과평가모델 방향(안)
기획	<ul style="list-style-type: none"> • 자율성과 독립성 • 지속가능한 발전 기여 • 환경과 회복력 	<ul style="list-style-type: none"> • 가치사슬 체계 따라 산업 목표와의 연관성 • 목표달성도 	<ul style="list-style-type: none"> • 기획 아이디어 경쟁력, 숙련도, 기획 인력 경쟁력 • IP보유 수준, 생산성 	<ul style="list-style-type: none"> • 아이디어 기획/실현, 소비자 니즈 반영 • 사업목적 정합성 • 실현가능성 - 구체성 • 예술의 실험성 	<ul style="list-style-type: none"> • 전년도 결과의 환류 • 새로운 콘텐츠 창작 및 발굴 	<ul style="list-style-type: none"> • [다양성과 포용성] • 자율성과 독립성 • 다양한 실험이 가능한 생태계 • 지속가능발전 기반 형성 기여
제작	<ul style="list-style-type: none"> • 일자리 / 고용 효과 기여 • 반영, 생활 안정 	<ul style="list-style-type: none"> • 제작관련 고용 창출 • 문화기술 적용 실적 • 기술수준 향상 • 타 사업연계 효과 	<ul style="list-style-type: none"> • 인적자원 제작인력 경쟁력 • 물적자원 경쟁력(장비, 시설) • 제작 규모, R&D 비용 • 제작생산성(편수 등) 	<ul style="list-style-type: none"> • 작품(콘텐츠) 창작 • 실험적 활동 • 예산투입계획 • 예술과 기술의 융합 - 온라인콘텐츠 제작 	<ul style="list-style-type: none"> • 목표의 성과달성도 • 예산의 합리적 집행 • 사업지원 수혜 규모 • 기술 활용 문화의 융합연계 	<ul style="list-style-type: none"> • [아티스트 역량 향상] • 온라인 플랫폼 및 도구의 사용자 친화성 및 사용 용이성 • 예술가 역량강화 • 수혜집단 확대 • [창의성과 혁신] • 다른 영역과 예술의 통합(기술 등)
유통	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 문화 예술 참여 및 활동 • 지식과 기술 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화산업 투자유치 • 신수요 창출 효과 • 산업구조 고도화 	<ul style="list-style-type: none"> • 유통 경쟁력 (플랫폼 수) • 매체별 윈도우 수 • 광고 및 홍보 비중 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 공급 및 판매, 소비자 경험 설계, 고객 데이터 분석, 수익모델 구축 및 확장 • 온라인플랫폼 분야 확장성 서비스 • 비대면 유통 확대 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술분야 확장 가능성 • 차세대 플랫폼 적합성 고려 • 공정환경 조성 	<ul style="list-style-type: none"> • [접근성, 가용성] • 온라인 플랫폼 및 도구의 접근성 및 가용성 • 플랫폼의 확장성
소비 / 향유	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술을 향유 기본환경 보장 • 사회적 경제적 효과 유발 • 포용과 참여 	<ul style="list-style-type: none"> • 라이선스 매출 • 콘텐츠 매출 • 수익성(BM) • 만족도 • 브랜드 인지도 향상 	<ul style="list-style-type: none"> • 경제적 성과 (수익모델), 시청률 • 사회적 성과 • 콘텐츠 이용건수 • 브랜드 인지도 	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 성공 본보기(모델) 창출 • 일자리 창출 (안정적 창작활동) • 작품 소비 및 향유, 구매/관람 의견 피드백 • 관람행위를 통한 창작과정 참여 • 문화예술 향유 	<ul style="list-style-type: none"> • 사업성과 우수성 • 과제 수행 난이도 • 인재발굴 및 양성 • 사업지원 통한 수혜자 규모 • 사업지원 만족도 • 취약계층 지원 문화서비스 확대 • 온라인 관람환경의 조성, 참여도, 이용률 제고 	<ul style="list-style-type: none"> • [경제적 성과] • 수익모델 개발 • 일자리 창출 • [사회적 성과] • 사회적가치 창출 • [인식확산, 비평] • 대중 예술인식확산 • 대화와 교류의 장 형성 • 예술 향유, 만족도 증진

디어 예술활동 지원사업의 운영기관인 한국문화예술위원회 경우, 예술의 실험성-예술과 기술의 시너지-플랫폼의 확장-(예술가) 비즈니스모델 및 일자리 창출 등 서로 양립하기 어려운 주제들도 함께 어우러져 있어 이에 대해서는 교통정리가 필요하다. 이를 토대로 다음은 온라인미디어 예술활동 지원사업을 추진하고 성과지표를 책정할 때 필요한 고려요인들을 살펴보고자 한다.

3. 온라인미디어 예술활동 지원사업의 성과지표 고려요인들

온라인 예술활동의 성과측정 모델설계 및 지표개발을 위해 방향성을 고찰하고, 이에 따라 성과측정 관련 성과요인을 도출하기 위하여 관련 성과지표를 검토 후, 사업유형별로 성과지표(안)를 개발하고 성과평가 체계를 수립하는 과정을 고민하려 한다. 이러한 특징에 따라 일반적인 예술활동 지원사업과 온라인미디어 예술활동 지원사업의 환경과 성격이 다름에 성과지표에 대한 고려요인이 다를 수 있음을 앞의 분석 등에 따라 생각해볼 수 있으며, 이를 토대로 몇 가지 요인들을 정리해보았다.

첫째, 관련된 지표들이 절대지표냐, 상대지표냐 하는 것을 생각해볼 수 있다. 특히 정성적인 특성이 강하고, 계량화가 어려운 문화의 특징상, 등수를 매기거나 장르별 비교를 통해 예술가들의 지원사업에 대해 우열을 가리거나 평가를 하는 것 자체가 큰 의미가 없으며, 해당 분야에서 자기 완결적인 생태계의 특징이 강하기 때문에 상대적인 특수성을 인정하면서, 자기 완결적으로 자체평가 성격이 강한 절대지표의 특성을 더 많이 고려해야 한다는 점이 강조될 수 있다. 예산분배의 근거가 필요하다고 문제가 제기될 수도 있으나, 그러한 부분은 평가가 아닌 배분의 문제로 다른 문제일 수 있다. 이 또한, 자기평가 등의 원칙에 따라 달성도를 평가하는 것이 더 타당할 수 있다. 이를 고려하여 장르별 유형별 구분에서 장르의 특수성을 고려하고, 온라인미디어 환경변화에 따라 어떻게 적용할 것인가를 최대한 고려하는 것이 필요하다. 이는 뒷 부분 표에서 ‘관

리 적정성' 부분에서 내용을 반영하였다.

둘째, 첫째 고려요인과 관련하여 복잡다기한 온라인미디어 예술활동과 장르별 특성을 고려하면, 앞에서 살펴본 국내외 사례에서 나타나듯이 일반화하기가 어려우므로 예술활동 맞춤형 고려가 필요하다는 점이 강조되어야 한다. 온라인미디어 예술활동 누리집에서 나타나 있는 바와 같이, 지원대상은 온라인미디어 창작·향유 및 확산 활동에 관심이 있는 예술인(개인, 프로젝트팀, 기획자 포함), 예술단체·기업(중소·사회적 기업, 스타트업, 협동조합, 소셜벤처 등) 등 매우 다양하고, 지원 장르 또한, 문학, 시각예술, 연극·뮤지컬, 무용, 음악, 전통예술, 다원예술 등 기초예술분야 전 장르를 아우르고 있어 이러한 분야들에 공통으로 적용될 수 있는 틀을 찾는 것부터가 문제라 할 수 있다. 관련하여 유네스코를 중심으로 해외 지표 체계를 살펴보면 일반적으로 5~7개의 영역으로 구성되어 있고 국내 유사 사례보다 세부지표 수가 많은 특징이 있다. 국내 지표와 마찬가지로 지역 간 객관적 비교가 가능하도록 정량적 지표를 활용하고 있는데, 문화의 발전 정도를 측정하는 유네스코 문화발전 지표 경우 경제, 교육 등을 설명하는 일반지표와 교육(문화 초점), 거버넌스, 사회참여 등의 “문화” 측면을 설명하는 특화지표로 구성되어 있으며, 정성적인 내용이 많이 담긴 특징이 있다. 이에 따라 온라인미디어 예술활동 지원사업을 고려해보면, 예술의 일반적이고 기본적인 수준 및 향유 정도를 측정하는 “일반지표”와 온라인 특성을 충분히 고려하여 장르별 플랫폼 특성이 반영되는 온라인미디어 적합성을 고려하여 맞춤형으로 이를 살펴보고, 가치사슬별 특징을 고려하는 “온라인(특화)지표”의 특성을 함께 다루는 것이 필요하다. 이때 종합적인 차원에서 온라인미디어 예술활동 지원사업의 효과성을 높이기 위한 기준을 재구성할 필요가 있으며, 맥락에 따라 미래지향적인 복합지표의 성격을 고려하되, 평가의 경우에는 다양한 지표의 풀을 다양하게 구성하고, 필요에 따라 자기평가 형식으로 일반지표에 선택적인 특화지표를 예술가 등이 선택하여 지표 군에서 선택해 조합하는 형태가 타당할 것으로 판단된다. 이는 뒷 부분 표에

서 ‘사업의 필요성’ 부분 등에서 내용을 반영하였다.

셋째, 본 사업에서 추구하는 콘텐츠의 질적인 방향은 별도로 논의해야 하나, 온라인뿐만 아니라 오프라인에서도 접할 수 있는 콘텐츠의 차별성은 반드시 갖춰야 하는 조건이 고려되어야 한다. 단기적으로는 급변하는 온라인미디어 환경에 예술인들이 안착할 수 있도록 기술과 제도적 지원이 우선되어야 하며, 사업 관련 기관의 내부 디지털 역량을 강화하는 것이 필요하다. 이는 예술활동을 지원하는 사업으로서 각 분야의 장르적 특징을 동반할 수밖에 없으므로 예술에 대한 깊은 이해를 바탕으로 미디어를 효과적으로 사용하는 기술융합과 기획이 무엇보다 중요하기 때문이다. 성과지표를 고려할 때 예술활동 지원을 위해 온라인이나 오프라인에 상관없이 고려해야 하는 요인들이 있고(예술의 도전성, 창의성, 문화향유 등), 온라인의 특성을 최대한 활용하여 극대화하거나 지원의 폭을 넓혀야 하는 콘텐츠와 기술 관련된 부분들이 있다(연구개발 콘텐츠의 파급력과 영향력, 다른 영역으로의 확산-원도우 효과, 트랜스미디어 특성). 이 부분은 단일 프로젝트에서 끝나지 않고, 미디어와 장르, 다른 창의인력으로 성과가 확산될 수 있는 가능성이 크기에 프로젝트의 규모도 심도 있게 고려되어야 하는 부분이다. 이는 뒷 부분 표에서 ‘사업 효과성’, ‘사업의 필요성’ 부분 등에서 내용을 반영하였다.

넷째, 일반적으로 예술활동 지원을 거론할 때 예술작품의 질과 공공성을 충분히 고려해야 할 것이며, 이는 콘텐츠산업을 지원할 때 수익성과 매출 등 일반적인 온라인콘텐츠의 성과와는 정책의 지향점이 달라야 한다. 문화환경과 관련해서 삶의 질 등 정성적인 요인을 우선 고려해야 한다는 점이 중요하다. 이는 각각의 예술활동에 대한 성과의 합이 예술활동 지원사업의 성과로 볼 수 있는가 하는 문제와도 연결된다. 국고라는 투입요소에 대해 산출지표와 결과, 영향력 등을 유기적으로 고려해야 하고, 민간의 시장영역에 대한 간섭이 이루어지지 않도록 유의하는 것도 중요하다. 이에 장기적 관점에서 공공성을 최우선적으로 염두에 둔다면, 새로운 예술생태계를 구축하고, 이를 바탕으로 양질의 콘텐츠를 제작하

고 유통해 국민의 예술의 실험정신을 북돋고, 사회적 가치를 높이며 문화향유권을 증진하는 것을 우선 목표로 삼아야 하는 것이 분명하다. 이는 뒷 부분 표에서 ‘재정지원 적정성’과 ‘사회적 가치’ 부분에서 내용을 반영하였다.

다섯째, 온라인뿐 아니라 오프라인에서도 예술활동이 국민의 문화향유와 관련하여 어떻게 시너지효과를 낼 수 있는가 하는 고객맞춤형 관점으로 지원책이 마련되어야 한다는 점인데, 이는 데이터 수집 등이 어렵기는 하지만, 문화향유를 궁극적인 목표에 두었을 때, 예술가와 국민의 문화향유, 역량강화의 방향성이 더 명확해질 수 있다. 사실, 온라인상에서의 전시나 스트리밍 등 예술활동이 오프라인을 대체하지 못한다는 특성을 고려하자면, 예술작품이 본래 있었던 장소에서 벗어나 작품의 본질이 훼손되는 것은 예술가나 사용자 모두에게 좋지 않은 일이다. 온라인이라는 장소로 이주하여 스트리밍되는 작품의 상황과 그것을 바라보는 주체에게 향유와 다른 접근법이 필요하기 때문이다. 예술작품의 일회적 현전은 온라인이라는 네트워크 환경에서 많은 것들을 전복하고 더 나아가 지각방식의 확장과 새로운 인식의 재고를 요청하고 조건을 변화시키기도 한다.³⁴⁾ 온라인에서 아우라 가능성을 논하는 사람들도 있지만, 온라인은 오프라인의 대체재라기보다는 보완재의 형식이 더 크다. 이러한 측면에서 보자면, 온라인미디어 예술활동의 지표는 실험성에 관련된 부분이 더 강조된다. 이러한 관계망에서 온라인에서 이미지 중심의 플랫폼은 예술과 기술, 가치창출을 위한 협업의 장이 되며, 새로운 가치가 재생산되고 확장되는 것이다. 오히려 온라인의 강점은 많은 사람이 더 쉽게 예술로 접근할 수 있는 민주적 접근성 관련 속성이며, 이를 통해 확산의 가치가 증대될 수 있도록 정책적 지원이 강조되어야 한다. 이는 뒷 부분 표에서 ‘사업목적 및 타당성’과 ‘사업 효과성’ 부분에서 내용을 반영하였다.

34) 한국문화예술위원회, 『언택트 시대의 예술과 기술 결과자료집』 2020, 79쪽.

여섯째, 직접수혜자를 우선으로 할 것인가, 궁극적으로 간접수혜자를 우선적으로 고려할 것인가 하는 정책의 목표에 따라 지표의 특징을 구분할 수 있다. 전자를 더 중요하게 생각한다면, 예술가의 예술성, 자립정도, 예술의 공공가치 등이 강조되겠지만, 국민의 문화향유를 더 중요하게 생각한다면, 유네스코 지표와 같이 문화적 정체성, 포용성, 지속가능성, 국민의 콘텐츠 만족도 등 담론적 성격의 지표가 강조될 수밖에 없다. 이에 대해 유형 구분 및 정책 방향의 제안에도 사회적 가치를 강조하는 것이 필요하다. 2022년 현재 유형으로 구분된 콘텐츠 창작과 확산의 경우는 예술가를 중심으로 직접수혜자만을 고려하고 있어 간접수혜자에 대한 지표와 결과, 영향력에 대한 고려가 정책환경의 변화에 따라 더욱 고려가 필요하다. 궁극적으로는 정책의 특성과 목표에 따라 국민의 문화향유를 염두에 두어야 하는 것이 맞기 때문이다. 또한, 예술가와 관객의 소통, 커뮤니케이션, 거버넌스 등을 고려하자면, 교류의 특성도 강조되어야 한다. 이런 차원에서 보자면, 현재의 수익모델 강조 등 성과제고의 방향도 직접수혜자로서의 예술가를 중심으로 성과를 강조하자면 수익모델의 마련보다는 지속가능한 예술가들의 자생력 증진에 초점을 맞추어야 할 것이다. 이는 뒷 부분 표에서 ‘사업목적 및 타당성’ 부분에서 내용을 반영하였다.

일곱 번째는 앞의 지표들과 유사한 특징이지만, 공급과 수요 지표의 구분이 명확하게 이루어지고 협력이 이루어져야 한다는 것이다. 정책지원을 염두에 두고 공공에서 지원이 가능한 부분에 대해서는 공급지표로 문화체육관광부 등 부처의 역할과 연결해야 할 것이다. 이에 온라인미디어 인프라 구축, 환경개선, 콘텐츠 확산 등 장기간에 걸친 고도화 작업은 단기간 개선이 어려운 지표의 성격이 투영되고, 장기간의 투자가 필요할 수밖에 없다.³⁵⁾ 반면, 예술가들의 예술활동에 대한 만족도, 온라인예술

35) 실제 지원사업에 대한 만족도에서 타 사업 대비 사업일정 등 기간의 적절성은 가장 낮은 수준으로 조사됨(50.5%); 한국문화예술위원회, 『온라인미디어 예술활동 지원사업 만족도 및 통합사이트 요구조사』, 2021, 11쪽.

콘텐츠에 대한 예술가와 국민의 관심도, 자부심, 사회문화적 가치, 예술 콘텐츠에 대한 온라인리터러시 등 수요자들이 스스로 헤쳐나가며 만들어 가야 하는 요소들의 경우는 수요자들의 활동이 극대화되도록 환경을 만들어주는 다양한 노력이 연관된다. 이때, 공공의 역할이 무엇인지에 보다 초점이 맞추어져야만 하며, 궁극적으로는 관련하여 어떤 지표의 활용에 따라 적절한 정책수단들이 매칭될 수 있을지 유기적으로 다양한 조합을 고려해볼 필요가 있다. 이는 뒷 부분 표에서 ‘지속적 개선/피드백’ 부분에서 내용을 반영하였다.

4. 온라인미디어 예술활동 지원사업의 성과평가를 위한 성과지표 제안

이와 같은 고려요인들을 종합하여 현재 온라인미디어 예술활동 지원사업의 정책 방향이 변화되었으면 하는 방향을 As Is - To Be 기법으로 정리해보았다(표 2 참조). 이를 통해 앞서 정리된 성과 관련된 요소들을 적용하여 개선방안을 도출하기 위함이다.

이때, 기획재정부 보조사업으로 사업이 운용되는 점에 착안하여, ‘온라인미디어예술활동지원 기초조사보고서’를 토대로 하여 평가항목별 내용에 대해 앞의 고려요인 및 코로나19 상황 이후 변화를 반영하여 개선방향을 제시해보았다. 기본적으로 보조사업의 상위 프로그램이 ‘예술의 진흥 및 생활화, 산업화’이고, 단위사업이 ‘기초예술역량강화’, 이에 대한 세부사업이 ‘온라인미디어 예술활동 지원’이기 때문에 이러한 맥락에서 예술의 지원을 우선적으로 염두에 두고, 개선방향과 성과지표의 책정, 관리를 고민했다. 또한, 윤석열 정부는 문화분야 국정과제의 목표를 ‘취약계층 등 문화누림 기회 확대로 공정한 문화접근 기회 보장 및 삶의 질 향상, 지역 간 문화격차 해소’ 등으로 집중하고 있으며, 품격있는 문화시민의 역량을 강화하고, 국민 삶의 질 향상 지원을 우선으로 하고 있기에 이 부분에 집중하여 사업의 지원방향이 보다 강조되어야 할 것을 고려하였다.³⁶⁾

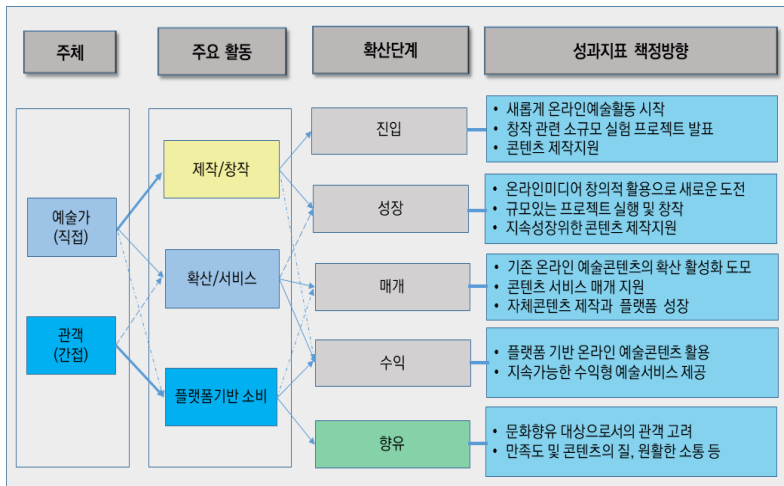
〈표 2〉 온라인미디어 예술활동 지원 관련 정책방향의 개선(안) (As Is - To Be)

구분	기존 안 (As Is)	내용 및 고려요인	개선 안 (To Be)
사업목적 및 타당성	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인예술콘텐츠 제작 지원 (예술인, 단체 등) • 온라인예술생태계 기반조성 (디지털뉴딜) • 예술가 자립, 실험성, 수익모델, 고용창출 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술진흥 등 법적근거 (예술진흥을 통한 예술창작 활성화 및 향유확대) • 온라인 예술영역 확장 및 소통 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술진흥, 예술가 자립, 독창성과 함께 국민 문화향유와 공공성 등 함께 고려 강조 • 국정과제(문화누림 등) 고려
사업효과성	<ul style="list-style-type: none"> • 예술진흥, 예술가 역량강화 • 콘텐츠 성장 • 산출지표 (온라인예술콘텐츠 생산 건수) 	<ul style="list-style-type: none"> • 합리적 설정, 목표달성 • 정책효과성 측정 • 예술작품 창작 및 국민과의 소통지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 상위정책 목표달성 기여. • 국정과제 고려 • 온라인 플랫폼 확대 기여 (수익창출 지원+미래가치) • 결과 및 영향력 지표 고려 (온라인 예술향유 증대)
사업의 필요성	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인미디어 예술활동 지원 명시 • 필요성 대비 현장역량부족 • 직·간접 수혜자 명시(예술인, 단체와 일반 국민) 	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인, 오프라인 특성 고려 맞춤형 지원 (예술영역 확장) • 유사, 중복 - 민간사업 비교 등 (산업영역) 	<ul style="list-style-type: none"> • 실수혜자 명확화 및 성과지표 구분 • 직접수혜자 간접수혜자 성과관리 구분 2 track • 온라인미디어 특화 지표 고려 (장르별 차별화 고려)
재정 지원 적정성	<ul style="list-style-type: none"> • 영세한 예술가, 단체현실 • 자립방안, 창업, 고용 등 고려하여 재정지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 보조사업의 적정성, 사업목표 달성에 대한 합목적성 검토 • 지원기간 등 고려(일몰) 	<ul style="list-style-type: none"> • 민간과의 역할분담, 단계별 민간 매칭 생태계 조성 등에 집중 및 간접 지원 고려 • 일정부분 성장 이추는 민간에 연계, 네트워크 매칭.
사회적 가치 /지표	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 가치 실현 • 경제적 가치 우선, 산출지표, 공급우선지표 • 부분적인 사회공헌 고려 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술가 참여 등 • 수요 지표 추가 • 경제적 가치와 사회적 가치의 시너지 • 포스트코로나 사회적지유, 회복탄력성 	<ul style="list-style-type: none"> • 경제적 가치+사회적가치 • 국민 문화향유 확대 • 관람객 소비, 향유요인 강조 • 국민의회 향상, 소통 • 콘텐츠 만족도 등
관리 적정성	<ul style="list-style-type: none"> • 상대평가 공모 • 대상 유형별 지원 (창작-진입 &성장, 확산) 	<ul style="list-style-type: none"> • 체크리스트 통한 자기평가 • 수준별 단계별 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 절대평가 목표달성도 측정 • 대상유형별(개인, 단체, 기업 등), 가치사슬별(창작, 제작, 유통, 소비), 수준별(창작, 성장, 확산) • IP 보호 및 권리 활용
지속적 개선/ 피드백	<ul style="list-style-type: none"> • 모니터링, 적정관리/회계관리 • 일몰적 지표 적용 • 집행률/공급자 우선 	<ul style="list-style-type: none"> • 모니터링, 확산 기대 • 수요자 지표 추가 고려 • 가치사슬별 고려 	<ul style="list-style-type: none"> • 공급과 수요 모두 고려 • 일반지표와 특화지표 구분 • 모니터링, 지표 풀 구성, 선택의 폭 확대

36) 윤석열정부 120대 국정과제

대한민국 대통령실, https://www.president.go.kr/ko/task_new.php?target=3&promise=11#promise(검색일 2023년 02월 08일).

항목별로 사업의 목표, 사업의 효과성, 필요성, 지원 적정성, 사회적 가치, 관리, 지속적 개선 등의 내용에 대해 정리하였으며, 기존 사업의 목표와 정체성을 유지하면서, 새로운 정부의 국정방향, 온라인플랫폼을 고려한 확산효과에의 기대, 유형별 맞춤 지원 등의 내용을 충분히 살피고, 내용을 더했다. 특히, 현재는 직접수혜자와 간접수혜자의 구분은 있으나 이에 대한 성과지표가 충분히 반영되거나, 심층적으로 관리되고 있지 않은 것으로 판단하여, 이에 대한 트랙별 성과지표관리를 제안하였으며, 현재 제시된 예술가의 자립 및 매출, 고용창출 등의 내용은 공공사업의 지원효과성을 논하기 어렵고 산업영역에 속하는 내용이니만큼, 민간과 연계 및 단계별 매칭의 전환 등을 고민해야 할 것으로 보인다.



〈그림 3〉 온라인미디어 예술활동 지원의 성과지표 측정방향(안)

이를 충분히 고려하여, 모델화 단계로서 기존의 사업유형분류와 가치 사슬특성, 생태계 내 주체들의 영향력을 종합하여 성과지표의 측정 방향을 정리해보았다(그림 3). 기존 ‘2020~’2022년까지 한국문화예술위원회에서 시행했던 지원사업의 유형별 특징과 성과지표 기준을 참조하고,

구체적인 사업수혜자로서 예술가(직접효과)와 관객(간접효과)의 특성을 충분히 고려하되, 가치사슬별 예술활동이 온라인미디어상에서 어떻게 구현될 것이며, 진화, 확산해나가야 할 것인가를 염두에 둔 것이다. 기존의 예술위 사업유형 분류에서 애매하게 분류되던 소비자 향유 부분을 분리, 강조함으로써 성과지표가 분명히 드러나도록 정리하였으며, 비즈니스모델의 구축이란 부분도 따로 정리하되, 관객과의 연관성도 충분히 살펴보았다. 이는 예술위의 지원사업이 콘텐츠를 생산하는 공급자에게 맞춰져 있으나, 사업 시행에 따라 중장기 목표를 설정하고 이에 적합한 수요측면을 함께 고려하여 지표를 구성하는 것이 바람직하기 때문이다. 이는 예술가와 예술가 경우는 네트워크의 구축화 협업, 예술가와 관객 등 소비자의 경우는 문화향유와 소비, 소비자와 소비자 간에는 예술취향 공동체 형성 등 다양한 현상이 나타나고 확산되기 때문이다.³⁷⁾ 나아가 최근에는 향유자가 적극적으로 참여하거나 창작의 아이디어를 제공하는 계기가 늘어남에 따라 생산자와 소비자, 창작자와 향유자의 구조적 경계가 사라지는 탈경계의 운동들이 나타나고, 매체 전환에 따라 온라인 미디어 콘텐츠 제작 양상에도 큰 영향을 미치고 있음을 고려해야 한다.³⁸⁾

최근 연구에서 홍보와 웹 연결망을 통한 관람객의 접근성 강화, 이용자 관점에서의 다양성, 편리성, 상호작용과 공유기능 확장, 소통 및 체험 극대화, 상호작용, 흥미와 재미 제공의 콘텐츠 제작, 정보 및 채널의 신뢰성 등 소비자 관점의 예술콘텐츠와 향유 특성이 매우 강조되고 있다.³⁹⁾ 이에 성과지표는 활동 및 각 확산단계별 맞춤형으로 단계별 성과지표가 차별화되어야 함을 정리하고, 이에 대한 지원방안을 모색하는 것

37) 한국문화예술위원회, 『온라인미디어 예술활동 지원사업 성과요인 분석 및 성과지표 개발 결과보고서』, 2021, 121-122쪽.

38) 이종훈, 「음악산업의 매체전환과 뮤직비디오 지각양상의 변화」, 『문화콘텐츠연구』, 21호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2021, 156쪽.

39) 김혜연, 박신의, 「시각예술 분야 온라인 콘텐츠 성공요인 분석-〈널 위한 문화예술〉을 중심으로」, 『문화예술경영학연구』, 제14권 제11호, 한국문화예술경영학회, 2021, 14쪽.

〈표 3〉 온라인미디어 예술활동 지원의 가치사슬별 가능한 성과지표(안)

가치 사슬별	대상	투입 input	산출 output	결과 outcome	효과 impact
기획	예술가/단체	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠기획지원 • 콘텐츠 제작 기간 	<ul style="list-style-type: none"> • 진입경로 다양화 	<ul style="list-style-type: none"> • 기획경쟁력 향상 • 독창성/예술성 • 콘텐츠의 품질 • 예술적 가치 증가 	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 실험 • 사회적 가치 인식 및 도전의식 제고
	관람객	<ul style="list-style-type: none"> • 국민소통 기획 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 완성도 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화다양성 • 예술가 신뢰도 • 예술에 대한 인식 전환 	<ul style="list-style-type: none"> • 지속가능발전 기여 (ESG 등) • 예술의 공공성 인식 제고 (중장기)
제작	예술가/단체	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠제작 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 생산 건수 • IP확보 정도 • 맞춤형 제작방식 적용 • 완성도 제고 	<ul style="list-style-type: none"> • 투자수익률(ROI) • 고용창출 • 문화기술활용/협업 교류 • 기술활용 고도화 • 예술인력양성 	<ul style="list-style-type: none"> • 타 영역 확산 • 생태계협업기회 마련 • 성장·확산 기반 • 전문성 확보
	관람객	<ul style="list-style-type: none"> • 관객개발 프로그램 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 소통창구 증가 • 국민 참여도 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술 전달력 향상 • 다양한 타겟층 • 재미와 흥미요소 증가 	<ul style="list-style-type: none"> • 대중 예술인식 확산/사회적 인식변화
유통	예술가/단체	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 유통 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 도구 가용성 증대 • 배급체계 및 예술 활동 매개 다양화 • 네트워크 구축 	<ul style="list-style-type: none"> • 고객소통/플랫폼 전달력 • 배급방식 혁신 • 홍보플랫폼 구축 • 사업단위 확장 	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 유통경로 마련 • 예술산업 유통배급 분야 경쟁력 제고
	관람객	<ul style="list-style-type: none"> • 브랜딩 및 홍보 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술콘텐츠 인식도/접근성 증가 • 조회 수, 공유(입소문) 횟수 	<ul style="list-style-type: none"> • 플랫폼 접근성 증대 • 다양한 이용자 참여 	<ul style="list-style-type: none"> • 소통협력체계 향상 기여 • 이용자 간 관계 형성 및 밀착도 증대
소비	예술가/단체	<ul style="list-style-type: none"> • 마케팅 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 수익창출 • 매출증대 • 사용자당 평균 수익 	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 가치 제고 • 타 분야 확산 효과 창출 • 부가가치 유발 	<ul style="list-style-type: none"> • 경제적 자립도 향상 • 예술 선순환구조 마련
	관람객	<ul style="list-style-type: none"> • 관객/이용자 접근성 향상 지원 • 이용자 증대 및 심화 	<ul style="list-style-type: none"> • 만족도 증가 • 사용자 참여(체류 시간, 재방문률 등) 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술접근성 확대 • 사용자 가치 증대 • 다양한 사용자 (세대, 지역, 계층) 발굴 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화향유 증대 • 우호적 환경 마련 • 회복탄력성 증가 발굴

으로 하였다.

궁극적으로 차년도 사업에 바로 적용할 수 있도록 기존의 유사사업 성과지표 분석 등을 통해 가치사슬별로 기획, 실행, 성과, 환류로 구성된 모델을 참조하여 평가 체계를 구성하는 것이 필요하다. 이에 다음의 <표 3>과 같이 가치사슬별, 성과의 특성에 따라 가능한 성과지표들을 다시 정리해보았다. 이때, 계획-집행, 사업결과, 사업효과, 미래가치 및 가능성, 효과 등을 고려하되, 특히 산출자료만 강조되지 않도록 중장기적 관점에서 영향력 지표 등도 고려하여 종합 정리하였다.

앞에서의 논의를 토대로 온라인미디어 예술활동 지원 성과지표를 도출할 때, 가치사슬을 고려하여 투입-산출-결과-효과지표로 구분하여 단계별 상황을 살펴보는 것이 유의미하며, 이러한 각 범주는 프로젝트의 성과에 대한 유용한 정보를 제공하고 개선할 부분을 파악하는 데 도움을 줄 수 있다. 이러한 지표를 실제 프로젝트에 적용할 때 각 지표별 특성을 고려하여 다음을 염두에 두어야 할 것이다. 먼저, 투입지표의 경우는 자금, 인력, 장비 등 프로젝트에 투입되는 자원으로, 프로젝트의 전반적인 성공에 영향을 미칠 수 있으므로 중요하고, 재정자원 뿐 아니라 다양한 자원의 특성을 고려하여 자원의 품질과 효율적인 사용 여부를 고려하는 것이 필요하다. 산출지표의 경우 프로젝트에서 발생하는 유형 가능한 제품 또는 서비스 형태로 나타나는데, 실제로 비디오 영상 또는 이벤트와 같은 것이 있다. 이때, 산출지표는 프로젝트가 목표와 목적을 달성하고 있는지 즉각적으로 보여줄 수 있기 때문에 정책운영시 관리하기 용이하나, 산출물의 품질과 대상 청중의 요구를 충족하는지에 관한 여부를 충분히 고려하는 것이 중요하고, 산출결과가 기존의 성과와 혼재되어 나타나는 등 구분이 쉽지않아 투입의 성과로 나타난 결과인지를 충분히 판단하는 것이 중요하다. 결과지표는 프로젝트로 인해 발생하는 궁극적인 변화로서, 지식, 인식, 행동 변화 또는 개인적인 인식도 개선 등이 있을 수 있다. 특히, 결과 지표는 예술 프로젝트가 대상 청중의 삶에서 차이를 만드는지 여부를 보여줄 수 있기 때문에 결과의 질과 의미 등을 면밀히 살

펴보는 것이 중요하다. 마지막으로 효과지표의 경우는 프로젝트가 커뮤니티나 사회 전반에 미치는 영향으로 개선된 예술생태계의 건강성, 시민 참여도의 증가, 사회경제 발전 등이 있을 수 있다. 이때, 효과지표는 프로젝트의 장기적인 영향을 보여줄 수 있고, 프로젝트가 발생하는 더 넓은 맥락과 영향이 긍정적이고 지속가능성을 담보하는지에 대한 여부를 고려하는 것이 중요하다. 정리하자면, 이러한 지표를 실제 프로젝트에 적용할 때는 프로젝트의 구체적인 목표와 목적, 대상 청중의 요구, 프로젝트가 진행되고 있는 보다 넓은 맥락을 고려하는 것이 중요하며, 투입-산출-결과-효과지표의 적절한 조합과 전환 등을 통해 프로젝트의 성과를 종합적으로 파악하고 개선 방법에 대한 상황별 결정을 내릴 수 있음에 다양성을 바탕으로 프로젝트의 성격들을 살펴보아야 할 것이다.

구체적으로 앞의 고민을 모두 포함하여, 제작형이나 플랫폼형(유통)이나, 장르별 특징을 어떻게 고려할 것인가 하는 내용을 성과지표 개선안에 담으려 하였다. 또한, 단기적인 산출지표 뿐 아니라 중장기적 결과와 영향력 지표를 고려하였으며, 가치사슬별 특징을 고려하였는데, 이는 민간과의 협업 및 네트워킹 가능성도 열어놓은 결과이다. 실제 일정 기간 경과 후 예술가와 단체 등이 성장하여 자생적인 수준을 갖추게 되면, 다양한 민간과의 협업 및 협업 프로젝트가 가능할 것이고, 지원이 아닌 육성 단계에서는 한국콘텐츠진흥원 지원사업 등과 연계하여 산업영역으로 이관하는 것이 필요해 보인다. 앞에서 이야기한 대로, 이는 국제적인 트렌드를 고려하여 사회적 가치를 포함한 유네스코 문화지표 등도 고려한 결과이다. 특히, 중요한 것은 직접수혜자와 간접수혜자의 문제에 있어서 로짓모텔 등을 참고하여 예술가와 관람객에 대한 정책목표가 다를 수 있어, 이에 대한 구분과 정책방향의 개선이 요구된다. 이를 통해 콘텐츠 생산 건수로 대표되는 현재의 산출지표에서 나아가 정책효과성을 제고하고, 국민 등 문화향유의 만족도가 제고될 수 있도록 방향성을 전환, 보완하는 것이 필요해 보인다.

예술가와 단체의 입장에서 위 표에 나열된 성과지표는 콘텐츠 제작 단

계에 중점을 두고 작업의 성공과 영향을 측정하는 데 중요하다. 예를 들어, 콘텐츠를 만드는 시간과 콘텐츠의 품질은 온라인미디어 환경을 고려하여 얼마나 많은 노력이 투입되었고, 창의성을 반영하였냐를 측정하기 때문이다. 이때, 관람객인 국민과의 관계는 콘텐츠의 관련성과 문화향유를 나타내는 지표를 통해 반영될 수 있다. 소비자의 관점에서 표에 나열된 성과지표는 이런 면에서 특히 콘텐츠의 성공과 품질을 측정하는 데 중요하다. 가치사슬별 플랫폼의 확산을 통한 유통배포 및 수익 창출 단계에서 인식과 사회적 가치를 고려하고, 실제로 생태계 발전에 기여할 수 있는 콘텐츠를 선호하기 때문이다. 예를 들어, 콘텐츠의 조회 수와 도달 범위는 콘텐츠의 인기를 반영한다. 생성된 수익은 재정적 성공을 반영하게 되어 단순한 산출지표가 아닌 결과지표로서 성과를 창출할 수 있게 하며, 전환율과 사용자당 평균 수익은 수익화 전략의 효과를 나타내는데 기여할 수 있다. 이때, 현재 산출지표 위주로 되어 있는 성과지표를 되도록 결과지표와 영향지표로 전환하는 노력이 필요하며, 보조사업평가 등 국고확보의 안정성을 꾀하기 위해서는 정량적인 지표를 최대한 확보하여 연도별 비교가 가능하도록 시계열적인 안정성을 확보하는 것이 필요해 보인다. 이는 보조사업 평가를 받을 때 재정 당국을 설득할 수 있는 조건이 되기 때문이다.

이때, 국고 투입 상황에서 개선되는 정도를 측정할 수 있어야 하므로, 단순한 투입-산출이 아닌 개선 정도를 반영할 수 있는 지표를 충분히 고려하는 것이 요구된다. 구체적으로 기존의 설문조사 등에서 서면평가와 인터뷰, 설문 등 측정방법을 다양화하되, 사례조사 등을 조금 더 보강하고, 다양한 유형의 확대를 통해 온라인미디어의 특성을 잘 드러낼 수 있는 장르별 사례를 더욱 강조하는 것이 필요하다. 현재 제한된 산출지표의 경우 거의 정량지표로 측정이 가능한 부분들이고, 결과와 영향력 지표 경우 정성적인 지표로 설문조사 등을 통해 보완이 필요한 부분이다.

IV. 결론

본 연구는 사회적 거리두기로 시작된 온라인 공연예술 향유 문화가 가져온 변화를 살펴보고, 국내외 문화예술정책 동향과 함께 콘텐츠 제작과 창작환경 조성, 미디어 기반의 경쟁력 강화 등 사업과 관련된 온라인 예술활동 지원사업의 현황과 특성을 고찰하고 개선 가능성을 살펴보고자 하였다. 이를 통해 향후 지원정책 수립시 고려요소를 감안하여 성과지표를 분석하여 지표개발 뿐만 아니라 새로운 대안적 정책개발에 참고할만한 시사점을 제공했다는 데 의의가 있다고 판단한다. 이를 통하여 아래와 같은 몇 가지 결론을 도출할 수 있었다.

먼저 온라인예술콘텐츠의 확산이 사회적 거리두기에 의한 일회적인 변화가 아닌 지속적으로 향유될 수 있는 시작점이 되었음을 확인할 수 있었다. 앞서 분석된 검색어 추이에서도 볼 수 있듯 ‘공연’ 등 온라인 공연 예술 관련 키워드의 검색 빈도가 지속적으로 높아지고 있음을 미루어 보아 공연 등 온라인예술을 즐기는 또 다른 수단으로서 자리를 잡아가고 있음을 알 수 있다. 이를 통하여 온라인예술미디어 예술활동을 지원하는 것은 충분히 의미가 있는 일이며 다양한 온라인미디어 예술활동의 지원을 통하여 더 많은 국민들이 다양한 예술을 누릴 수 있는 계기가 된다고 할수 있다.⁴⁰⁾ 다만, 앞의 분석에 나타났듯이 시기별 사업목적에 고려해 본다면, 코로나19라는 특수상황에서 일어난 현상과 변화에 대해 장기적으로 예술인들과 시장의 균형을 고려하고, 온라인 예술콘텐츠의 활용 등을 감안하여 시장의 자율성과 자생적 측면을 고려하여 정책사업으로서의 보조율을 낮추며 자부담 비율을 높이는 방안 등이 고민되어야 할 것으로

40) ‘21.3월 문화체육관광부 재정사업자율평가(단위사업 : 기초예술역량강화) 결과 : ‘보통’ / 97.9점으로 높게 나타나며, 주요 의견으로는 기초예술역량강화 사업은 집행률 및 성과달성도가 높고 코로나19에도 적절한 조치를 취함, 특히 온라인 예술 콘텐츠 생태계 조성 등 사업개선을 위한 노력과 성과가 인정된다고 나타나며, 새로운 온라인 예술표현 실험 사례를 발굴 및 후속 성과 확산으로 예술계 저변 확대에 기여한다는 점이 인정됨.

판단된다. 이는 공공성을 고려하였을 때, 온라인미디어 예술활동 지원사업(공모)을 통해 선정되는 민간 예술인·단체(직접 수혜대상) 등의 소득 수준이 매우 열악하고 자생적 수요기반이 취약하여 공공지원에 대한 의존도가 높기는 하나, 장기적으로는 자생적 온라인·비대면 예술생태계 조성을 고려하는 것이 공공정책의 목표가 되어야 하기 때문이다.⁴¹⁾

두 번째는 성과지표. 가치사슬별 개선이 필요하고, 산출지표가 아닌. 계층별 만족도 및 가치사슬별 맞춤형 성과지표의 고도화가 필요하다는 점이다. 이때, 온라인 콘텐츠 제작물 활용 지표, 비대면 산업 육성에 기여할 수 있는 지표, 제작된 콘텐츠의 질적 수준과 관련된 지표, ‘온라인 예술활성화 기반조성’의 성과를 나타낼 수 있는 지표 등 고려가 필요함을 다시 한번 강조할 수 있다. 이에, S.M.A.R.T. 기준에 맞추어 정성, 정량, 투입-산출-결과, 영향 등 BSC 특성에 맞추어 공공정책의 효과성을 높이려는 노력이 필요하다. 중장기적으로 온라인미디어라는 사업의 주제가 지원보다는 활동 및 유통의 기반이 되는 탓에, 이를 일몰사업으로 고려하고, 현재의 지원내용과 방식에서 일반 예술활동 지원내 미디어 활용 영역을 포함하는 방식으로 통합하는 등의 고려가 필요해 보인다. 이는 장르별 상황도 각각 다르기에 다양한 유형을 고민해야 하는 상황과도 관련된다.

세 번째로 사업의 지원 및 관리를 고려하여 유형별로 보자면, 온라인 미디어를 활용하여 콘텐츠를 기획하고 제작하는 콘텐츠 제작형과 이를 유통하는 플랫폼형으로 나누는 방식을 고민하되, 물리적 거리와 관계 없는 소통이 가능한 온라인미디어의 장점을 고려하여 가치사슬별 요소들을 2차적으로 나누어 적용하고, 그에 따른 맞춤형 성과지표를 고려하는 것이 필요해 보인다. 이에 현 시점에서는 창작자 중심의 지표를 개발하는 것에 중점을 두지만, 수용자인 관객 입장에서 경험과 효과를 확인할 수

41) 이를 위해서는 콘텐츠 활용, 저작권의 관리, 융합형 교육, 사업선정 이후의 컨설팅 등 후속적인 지원방안과 장르 맞춤형 사업 등이 추가되어야 할 것임.

있는 성과지표를 개발, 추가 및 강화하는 것이 매우 필요하다.

네 번째는 코로나 상황으로 인한 온라인 예술콘텐츠의 확산을 장기적으로 보면, 기존 관객 및 대중들에게 더 많이 예술에 대해 관심을 갖는 계기로 역할을 했다는 점이다. 이것은 과거 예술과 관련된 검색 키워드의 빈도보다 최근의 빈도가 더 높아졌다는 점과 지원사업의 일정 부분 성과에서 잘 나타나고 있다. 이것은 문화예술 전반의 대중적 관심을 만드는 데에 온라인미디어 예술활동 지원사업이 긍정적인 역할을 할 수 있다는 것을 보여주고 있다. 이에 더하여 최근 관심이 커지는 MZ 세대 등 다양한 계층별로 미디어 리터러시와 콘텐츠 접근성을 높여, 온라인 예술콘텐츠에 더 높은 관심을 끌어내는 것이 중요하다. 이는 신규관객 개발 또는 예술 지원에 있어 다양한 연령대, 성별, 지역별 고객들 대상 지원사업의 방향을 고려하고, 확산성을 기반으로 기획할 때 더 많은 정책적 효과를 거둘 수 있음을 의미한다.

본 연구는 정부 보조사업으로서 온라인미디어 예술활동 지원사업의 특성을 분석하고, 유형별 사례 결과물을 분석하여 사업의 문제점과 발전 가능성을 파악하여, 온라인 예술활동의 방향성을 제안하고, 학문적 의미를 더하려 하였다. 이때, 시범적인 성과지표 제안을 통해 실제로 다양한 사업 관리에 적용가능한 가능성을 높이고 지원사업의 경우 운영의 효율성을 높이고 유사 사업과 차별성을 강화해나가는데 정책적으로 기여할 수 있을 것으로 기대한다. 중요한 것은 예술활동이 산업활동과 다른 사실을 충분히 고려하고, 비대면이 강조되는 시대적 변화를 읽고 새로운 정책환경에서 고려해야 할 다양한 요인들을 살피며, 학술적으로는 인문적, 문화적 가치의 구체적인 접목 방안을 고민하여 제시하는 것이라 할 수 있다. 이를 위해 기존 기술과 산업기반 논의들을 정리하고, 문화와 예술 중심 시각을 견지함으로써, 실제 예술활동 현장에서 문화적 가치를 충분히 활용하는 데 도움을 줄 수 있을 것이다. 특히, 산업과 경제적인 시각에서 벗어나 인문적, 문화적 가치에 대한 구체적인 측정방안과 기준 마련을 통해, 기술기반의 다소 획일화된 접근에서 벗어나, 예술 및 정책

의 지원 현장에 활용할 수 있는 실천 전략을 제안하는 것이 의미 있다고 판단된다. 정책사업의 궁극적인 목적이 공공성과 토대를 만드는 것이라고 한다면, 예술활동의 기반을 만들고 온라인미디어 상에서도 국민의 향유가 활성화를 위해 정책지원사업의 목적을 충분히 반영할 수 있도록 개선하는 것이 필요해 보인다.

다만, 본 연구는 모델과 성과지표 등 개선을 우선 목적으로 하다 보니, 검색어 데이터 분석 등에 집중하고, 실제 예술창작자들과 수요자인 국민에 대한 목소리가 충분히 담기지 않았다는 점 등의 한계점을 지니고 있다. 이러한 부분은 추후 연구를 통하여 보완해 나가야 할 것이다. 또한, 다양한 기술, 문화 경제환경 변화에 맞춰 온라인문화예술지원이 향후 어떠한 방향으로 변화해 나가야 할지에 대해서 앞으로 더 구체적으로 연구해야 할 과제도 함께 지니고 있다.

참고문헌

- 권기현, 『정책학 강의』, 박영사, 2019.
- 김경섭, 『문화예술 콘텐츠기획』, 북퍼브, 2020.
- 김상균, 『메타버스』, 플랜비디자인, 2021.
- 기획재정부 보조사업평가단, 『2022 국고보조사업 연장평가 보고서』, 2022.
- 김혜연·박신의, 「시각예술 분야 온라인 콘텐츠 성공요인 분석-〈널 위한 문화예술〉을 중심으로」, 『문화예술경영학연구』 제14권 제11호, 한국문화예술경영학회, 2021.
- 김동현, 『코로나19 대응 관광분야 재정지원 정책 효과 분석 모형 개발』, 한국문화관광연구원, 2020.
- 남기범, 「유네스코 창의도시 네트워크(UCCN)의 의제분석과 도시의 문화정책방향」, 『문화콘텐츠연구』 제21호, 건국대 글로벌문화전략연구소, 2021.
- 노수경, 「문화도시 정책 성과 측정방안 연구-성과지표 개발을 중심으로」, 건국대학교 문화콘텐츠·커뮤니케이션학과 박사학위논문, 2023.
- 독립미디어연구소 사회적협동조합, 2021, 『독립예술영화 유통배급지원센터 인디그라운드 성과평가모델 개발연구』, 2021.
- 루비 산두로존, (Selecting Indicators for Impact Evaluation), NPO지원센터 역, 『사회적 영향력 평가를 위한 지표 선정 방법』, 2019.
- 문화체육관광부, 『통계정보를 활용한 콘텐츠산업 성과지표 개발연구』, 2012.
- _____, 『4차산업혁명 시대의 문화정책 연구』, 2019.
- _____, 『공연예술조사(2019년 기준) 보고서』, 2020.
- _____, 『2021 예술인 실태조사(2020년 기준)』, 2021.
- _____, 『2021년 자체평가 결과보고서(주요 정책 부문)』, 2022.
- _____, 『온라인미디어예술활동지원 기초조사보고서』, 2022.
- 백선혜·이정현·조윤정, 『포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과

- 제』, 서울연구원 정책리포트 (제307호), 2020.
- 양혜원, 「온라인·비대면 문화예술 위한 인프라 지원 강화」, 『미래정책 포커스』 제29호, 여름호, 2021.
- 오윤지·김치호, 「K-Pop 팬던콘텐츠의 유형연구-유튜브 플랫폼을 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』 제26호, 건국대 글로벌문화전략연구소, 2022.
- 이병민, 「문화환경 취약지역 지원을 위한 기준 설정 및 정책 모델화」, 『대한지리학회지』 제56권 제6호, 2021.
- 이삼주·이상범, 「BSC관점에서의 공공부문 성과측정-PBLIS를 사례로」, 『지방행정연구』 제19권 제2호, 한국지방행정연구원, 2005.
- 이종훈, 「음악산업의 매체전환과 뮤직비디오 제작양상의 변화」, 『문화콘텐츠연구』 21호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2021.
- 정보통신정책연구원, 『콘텐츠 경쟁력 평가 방안 연구』, 2011.
- 한국문화예술위원회, 『언택트 시대의 예술과 기술 결과자료집』 2020.
- _____, 『온라인미디어 예술활동 지원사업 만족도 및 통합사이트 요구조사』, 2021.
- _____, 『온라인미디어 예술활동 지원사업 성과요인 분석 및 성과지표 개발 결과보고서』, 2021.
- _____, 『온라인미디어 예술활동 비즈니스 모델 탐색을 위한 기초연구』, 2021.
- _____, 『예술지원정책에 대한 인식과 미래수요 조사연구』, 2021.
- _____, 『2023년도 주요 업무 추진계획』, 2022.
- Auslander, P., "Digital Liveness: A Historico-Philosophical", *A Journal of Performance Art*, Vol. 34, No. 3, 3-11. 2012.
- Couldry, N. Liveness "Reality." and the Mediated Habitus from Television to the Mobile Phone. *The Communication Review*, Vol. 7, 356-357, 2004.

H.P. Hatry, R.E. Winnie, and D.M. Fisk *Practical Program Evaluation for State and Local Government Officials*. Washington, D.C.: Urban Institute, 1973.

신문기사

「지난해 네이버 온라인 공연 600여건 · · · 7.5배 증가」, 『전자신문』, 2021년 01월 04일자.

인터넷자료

네이버 검색어 트렌드 분석 <https://datalab.naver.com/keyword/trendSearch.naver> (검색일: 2023년 02월 08일)

빅카인즈 <https://www.bigkinds.or.kr/> (검색일: 2023년 02월 08일)

아르코예술기록원 <https://www.daarts.or.kr/video> (검색일 2023년 02월 08일)

온라인미디어 예술활동 누리집 <https://artson.arko.or.kr/artson/> (검색일 2023년 02월 08일)

온라인미디어 예술활동지원 ‘아트 체인지업(Art Chage Up)사업 안내’, https://www.arko.or.kr/board/view/4013?bid=463&page=2&cid=1603746&sf_icon_category=cw00000019 (검색일 2023년 02월 08일)

유네스코 2030 문화발전지표 <https://whc.unesco.org/en/culture2030indicators/> (검색일 2023년 02월 08일)

[NOW] 창작에서 확산까지_온라인미디어 예술활동 지원사업 <Art Change Up>

<https://m.post.naver.com/viewer/postView.naver?volumeNo=35075055&memberNo=46318578> (검색일 2023년 02월 08일)

〈ABSTRACT〉

A Study on the Performance Measurement and Indicator Development for Online Media Arts Activities Support Project

Lee, Byungmin

As social distancing was prolonged due to the spread of infectious diseases in 2020, the art community actively tried to communicate with audiences through online contents, leading to a new trend of non-face-to-face cultural and artistic content by winning responses from many audiences and consumers. As audiences have started returning to concert halls and exhibition halls, the art world is rapidly reverting back to pre-COVID-19 daily life. In this study, it is examined the effects of the online media arts activity support project initiated during social distancing, including plans for improving existing performance indicators. It is proposed a performance measurement model, taking into account the characteristics of the government subsidy project and adding meaning to publicity, in order to determine the direction of online media arts activity support. It is considered the post-COVID-19 era policy projects through literature research, recent trends, keyword analysis, and a pilot model. In conclusion, it is created a test model for the performance and direction of policy support projects, going beyond simple output indicators and considering cultural values for each value chain. It is meaningful to confirm that support for online media art activities can be helpful to the art world and that support for online media art

activities can be used as a tool for more diverse classes and generations to enjoy and develop.

Key Words : Online Media, Art Activities, Support Projects, Performance Indicators, Performance Measurement