

[국고]2022년 온라인미디어 예술활동 지원사업 ‘콘텐츠 창작(진입)’ 심의총평 및 선정결과

■ 심의총평

- 사업 유형 및 심의분과
 - (국고) 2022년 온라인미디어 예술활동 지원사업 ‘콘텐츠 창작(진입)’
- 회의일시 : 2022년 5월 10일(화) 14:00~18:30
- 회의장소 : 온라인 화상회의

디지털 기술이 매개하는 동시대 예술 표현 방식을 한층 다양화하고 확장하여 새로운 온라인 예술 생태계를 구축하기 위한 방안으로, 한국문화예술위원회는 2020년 추경사업 이후, 2021년부터 “온라인 미디어 예술활동 지원사업”을 본격적으로 시행하였습니다. 이는 구체적으로 온라인 특성을 활용한 창작 활동 및 플랫폼 구축을 적극 지원함으로써, 동시대 온라인 예술콘텐츠의 가능성과 다양성을 모색하여 창작 역량을 강화할 뿐 아니라 유통 및 확산 등 예술 향유를 위한 새로운 경로를 모색한다는 사업의 취지까지 담고 있습니다.

지난해에 이어 두 번째 시행하는 2022년 공모에서는 몇 가지 개선안을 반영했습니다. 우선, 사업유형을 다각화하여 “콘텐츠 창작” 뿐 아니라 “확산 서비스(매개, 수익)” 유형을 신설 및 구분하여 개선하였습니다. 또한 콘텐츠 창작의 경우, 진입과 성장으로 구분되어 있던 기존 유형을 유지하되 사업 특성과 규모에 맞는 합리적인 예산 지원을 위해 “콘텐츠 창작-진입”은 각각 일천만원과 이천만원 정액제를 도입하였습니다.

2022년 “콘텐츠 창작-진입”은 총 485건의 신청이 접수되었으며, 1차 분야별 서류 심의와 2차 통합 서류 심의를 진행하였습니다. 1차 심의위원은 분야별 전문가 4인으로 구성하였으며, 2차 통합 심의는 1차 심의위원 중에서 7개 분야별 1인씩 선정해 총 7인의 통합 심의위원이 맡았습니다.

심의에서는 공모 요강에 제시된 심의기준(사업 이해도 및 계획 충실성 40%, 수행역량 30%, 기대효과 30%)에 따라 온라인미디어 예술활동 지원사업에 대한 창작자의 명확한 이해와 이를 바탕으로 한 독창적이며 구체적인 기획의 타당성을 우선하여 살피고자 했습니다. 또한 사업의 인적 구성 및 다양한 기술의 접근성을 토대로 창작자의 수행 역량을 가늠할 수 있었으며, 무엇보다 합리적이고 적합한 예산 계획을 통해 사업의 구체적인 추진 여부를 꼼꼼히 살폈습니다. 온라인미디어 예술활동의 활성화와 새로운 방향성을 제시할 수 있는 사업의 성취 및 기대효과도 중요한 심의 기준으로 작용했습니다. 특히 온라인미디어 예술활동이라는 매체의 특성 상 각 장르 분야별 신청자 비율이 몇몇 분야에 편중되는 것을 방지하기 위해 장르 안배 및 지역균형 지원을 위한 부분도 함께 고려하였습니다.

아울러, 심의위원회에서는 다음과 같은 사항들을 중점적으로 논의하였습니다.

먼저, 1천만원과 2천만원 중 지원금액을 선택해야 하는 정액지원 사업임에도 불구하고, 지원신청액을 잘못 기입한 지원자에 대해서는 정액제 도입에 대한 이해 부족과 자부담 편성에 대한 오해로 지원금 산정에 미숙한 부분을 감안하여, 심의위원들간 충분한 논의 끝에 지원의 형평성을 고려하여 금액을 조정 지원하기로 합의하였습니다. 또한, 공모요강에 공지한 바와 같이, 단순 교육용 콘텐츠를 비롯해 오프라인 결과물에 대한 온라인 아카이빙 및 쇼케이스 등 온라인 미디어의 특성을 활용한 창작물로 보기 어려운 사업은 긍정적으로 평가받지 못했으며, 동일 사업의 중복 수혜는 없는지 면밀히 검토하였습니다.

심의 과정에서 장르와 매체 및 기술에 대한 충분한 이해 없이 최근 유행하는 경향을 다소 무분별하게 좇으려는 현상이 일부 사업에서 보였던 점과, 웹드라마, 댄스필름, 사운드아카이브, 낭독극 등 각 장르별 온라인 미디어 활용 방안이 협소한 개념으로 반복되는 경향이 나타난 점이 다소 아쉬웠습니다. 또한, 개별적인 창작자 및 창작단체의 작업 맥락에서 창의적이고 적합한 온라인 미디어에 대한 접근이 요구된다는 의견을 나누었습니다. 이외, 장르 특성에 따라 온라인 미디어에 대한 이해와 접근성이 다소 편차가 있을 것이라 예상되지만, 오프라인 결과물을 온라인 미디어에 그대로 이식하는 방식에서 벗어나 새로운 미디어에 대한 적극적이고 창의적인 이해와 활용의 필요성에 대해서도 함께 논의하였습니다.

이에 심의위원들은 충실한 기획안과 적절한 예산을 바탕으로 온라인 미디어에 대한 구체적인 활용 방안을 제시한 사업들을 선정하게 되었습니다. 획일적인 미디어 접근성에서 벗어나 구체적인 실행 계획을 토대로 예술적 소통과 경험에 대한 접근성도 충분히 고려하고 있는 사업의 경우 그 파급효과를 예상하며 신뢰할 수 있었습니다.

공모 요강에 충실한 서류 작성과 더불어 개별적인 창작 활동에 근거한 창의적 접근의 필요성을 다시 한 번 당부드리며, "온라인미디어 예술활동 지원사업"이 예술 생태계를 확장시키고 표현 활동을 확대하는데 크게 기여하길 바랍니다.

2022년 온라인미디어 예술활동 지원사업 '콘텐츠 창작(진입)' 심의위원 일동

■ 선정결과

신청인(단체)명 : 가나다순 / 단위 : 원

연번	신청인(단체)명	신청사업명	지원예정액
1	(주)아이어드림	뮤지컬 넘버 <수어 뮤직비디오> 제작	20,000,000
2	강한나	웹희곡플랫폼 '희곡마켓' 2022 기획 프로그램 1, 2	10,000,000
3	광대생각	연희 웹드라마 <기절>	20,000,000
4	권미진	ON-Chronos	18,000,000
5	그루브앤드(groove&)	시작되고 버려지는 것들로부터	10,000,000
6	김나현	언파운디드 2022	20,000,000
7	김병기	다매체 공간 몰입형 콘텐츠 Light and Motion 2022	14,000,000
8	김세진	반전 세계_Inverse universe (가제)	20,000,000
9	김연정	작은 기념비들-퍼포먼스를 통한 버추얼 맵핑	20,000,000
10	김유정	뮤지컬 <THE MEMORY-BEAT>	20,000,000
11	김지수	수어를 관객의 수용방식으로 기준한 인터랙티브 웹 제작	20,000,000
12	노성신	동물들의 패션공장	16,000,000
13	리마이더스	Remind project vol.1 새가락별곡	20,000,000

연번	신청인(단체)명	신청사업명	지원예정액
14	박세민	플라스틱 사리	10,000,000
15	박소현	르포-사운드 프로젝트: 잔상	13,000,000
16	배선희	Live performance audio album <조금 쓸쓸한 독백과 언제나 다정한 노래들>	17,000,000
17	배준형	진리를 훔친 자	20,000,000
18	보이저러너	온/오프라인 과정드라마 <외계물질 관찰일지 프로젝트>	20,000,000
19	부나비즈	공존(共存):삶, 모순	20,000,000
20	송송희	집	20,000,000
21	스튜디오공작	메타콘서트 <잃어버린 시간을 찾아서>	20,000,000
22	시간과방의실험실	숨	10,000,000
23	아카이브 포 아티스트	[가제] 연결된 독백	20,000,000
24	아트로 협동조합	Coma-Comma Project	10,000,000
25	연희그룹 연화	연희비디오 : 오마이 갓	20,000,000
26	염소진	<더샌드박스> 내에 미술관 만들기/P2P아트 제작과 메타버스 안에서의 미디어 아트 실현	20,000,000
27	우프	My strength is trash can (나의 힘은 쓰레기 통이다)	20,000,000
28	유수경	전주의 옛이야기 한 마당	14,000,000
29	윤경근	[ODD BODY] NFT 페이지 제작	17,000,000
30	올해년 프로젝트	버추얼 아티스트 '올'	10,000,000
31	이승은	작가의 소리를 찾아서 2	20,000,000
32	이유진	핑..퐁	17,000,000
33	이지수	귀어 괴물, 귀어 설화, 귀어 공포	10,000,000
34	이한빈	디스;플레이 Dis;Play	20,000,000
35	이해강	도깨비공원 온라인 재건축	16,000,000
36	인치스페이스	T.I.P. (Trade It Project)	20,000,000
37	임나래	fAKE mUSEUM	10,000,000
38	전주판소리합창단	사연 담은 소리通	20,000,000
39	전주협	오디오뮤지컬<참치의 꿈>	20,000,000
40	정은영	띵더(Thingder): 온라인 데이팅 예술사회실험	16,000,000
41	정재경	어느 구역	20,000,000

신청인(단체)명 : 가나다순 / 단위 : 원

연번	신청인(단체)명	신청사업명	지원예정액
42	정재우	가상화폐무(假想貨幣舞)	10,000,000
43	정준규	디지털에 스며들다	20,000,000
44	제너럴쿤스트	피켓라인 웹	20,000,000
45	제주도레미	클래식 연주가들을 위한 비대면 합주 챌린지 at 인스타 릴스	20,000,000
46	조아라	조아라사	10,000,000
47	조은별	한복 입은 소프라노 (별주부전)	10,000,000
48	주슬아	우먼즈 랩탑 선데이 (Women's Laptop Sunday)	16,000,000
49	주식회사 엔플러그	MONO	20,000,000
50	주식회사 오색빛담	Play the 산수	20,000,000
51	차연서	3 Households	20,000,000
52	허연화	AQUA BNB	10,000,000
53	허윤	오디오 드라마 <해녀학교>	10,000,000
54	홍성현 아트 컴퍼니	See the Sound of the Sea (가제)	16,000,000

[국고]2022년 온라인미디어 예술활동 지원사업 '콘텐츠 창작(성장)' 심의총평 및 선정결과

■ 심의총평

- 사업 유형 및 심의분과
 - (국고) 2022년 온라인미디어 예술활동 지원사업 '콘텐츠 창작(성장)'
- 회의일시 : 2022년 5월 11일(수) 14:00~18:00
- 회의장소 : 온라인 화상회의

온라인미디어 예술활동을 지원하는 '아트 체인지업' 사업이 본격적으로 시작된 지 2년 차를 맞았습니다. 본 사업은 온라인미디어를 창의적으로 활용한 새로운 예술 창작에 도전하고 새로운 예술생태계를 만들어가고자 하는 목적에서 추진되고 있습니다. 이번 2022년에도 문학, 시각예술, 연극·뮤지컬, 무용, 음악, 전통예술, 다원예술 등 기초예술분야 총 7개 장르 및 프로젝트 실행 역량을 갖춘 예술인, 단체, 기업을 대상으로 공모가 이루어졌습니다.

본 사업의 콘텐츠 창작-성장 분야에서는 총 377건이 접수되었으며, 각 분야의 전문성과 지역성이 고려된 심의위원들이 1, 2차에 걸쳐 공정한 심사에 만전을 기했습니다. 1차 장르별 심의에서는 분야별 다수의 심의위원들이 심의 기준에 따른 온라인 평가를 통해 2차 통합심의 대상을 선정하였습니다. 2차 심의회의에서는 각 분야별 심의위원 7인이 1차 선정된 사업을 대상으로 사전에 전수 검토 및 온라인 평가를 진행하였으며, 회의 당일에는 평점에 따른 종합 결과를 면밀히 검토하며 각 신청사업에 대한 밀도 높은 토의를 진행했습니다. 1, 2차 공히, 심의에 있어서 주요 평가 기준은 공고문에 안내된 심의기준인 사업 이해도 및 계획 충실성(40%), 수행역량(30%), 기대효과(30%)였고, 각 신청 사업들 간 상대평가 및 지원우선순위 결정을 위해 평가등급 및 등급별 배점 기준을 엄격히 적용하였습니다. 또한 전 과정에서, 지역 및 장르에 대한 균형적 지원이 이루어질 수 있도록 종합적으로 검토하였습니다.

심의위원회에서 합의된 중점 고려사항(사업의 특성, 예술계 주요 이슈, 시장현황 등)에 대한 전수 검토와 더불어 사전심의 및 토의 전 과정에 걸쳐 본 심의위원회가 가장 중점에 둔 것은, 온라인 환경과 예술의 관계가 충분히 고민되었는지의 여부였습니다. 온라인과 오프라인은 서로 배타적인 영역이 아니라 상호보완적이면서 현 세계에 대한 상상력을 확장시켜야 한다고 판단했고, 거기에서 기존 예술의 확장과 새로운 예술 창조가 가능하다고 여겼기 때문입니다. 또한 사업의 수행역량과 지속가능성 여부도 중요한 검토사항이었습니다. 사업주체마다 기존 작업을 어떻게 보완하고 계승하는지, 그리고 예정대로 계획할 실현할 역량을 갖추었는지, 향후 예술의 새로운 방향을 제시하며 온라인 예술 발전과 활성화에 기여할지가 중요하게 검토되었습니다. 이것은 현재 2년차를 맞은 아트 체인지업 사업이 단순한 지원사업이라기보다, 시대의 변화 속 예술의 발전을 도모하는 도상에 놓여있다는 중요성을 반영한 것이었습니다. 아울러, 3천만원과 5천만원 중 선택해야 하는 정액지원 사업임에도 불구하고, 지원신청액을 잘못 기입한 지원자에 대해서는 심의위원들간의 충분한 논의 끝에 지원의 형평성을 고려하여 금액을 조정 지원하기로 결정하였습니다.

이러한 심의 과정을 거쳐 최종 선정된 사업들의 공통점은 크게 다음과 같이 정리해볼 수 있었습니다. 첫째, 오프라인 콘텐츠를 온라인에 탑재하는 것이 아니라 온라인이 활용될 이유가 분명한 사업, 둘째, 온라인의 장점을 활용하여 기존 예술의 의미와 역할을 제고하는 사업, 셋째, 온라인미디어를 통해 향유층의 물리적, 심리적 거리감을 좁힐 수 있는 사업, 넷째, 동시대적 화두에 대한 고민이 치열한 사업, 다섯째, 본 사업을 통해 추구하는 예술적 목표가 뚜렷한 사업. 즉, 장르마다의 특성과 고유성으로 인해 온라인미디어가 접목되는 방식은 모두 달랐지만, 그럼에도 최종 선정사업 모두 새로운 예술

창작에 대한 의욕과 실험이 매우 고무적이었습니다. 또한 기술적 조건의 변화를 신속하고 정확하게 반영하는 것과 더불어, 기존 예술의 개념과 의의를 심도 깊게 고민한 점도 돋보였습니다.

아트 체인지업 사업의 본 유형에 대한 심의를 1, 2차에 걸쳐 진행하면서 심의위원들은 현재 각 예술 장르의 최전선에서 이루어지는 다양한 고군분투를 접할 수 있었습니다. 이제 막 출발단계인 사업이니만큼 신청사업마다 온라인미디어를 기존 예술에 접목하는 창의성이 꽤 돋보였고, 이 세계의 조건과 함께 변화하는 예술의 현장을 생생하게 확인할 수 있었습니다. 한편, 향후 과제에 대해서도 다양하게 고민할 수 있었습니다. 가령, 본 사업의 특성상 '융합'의 성격이 두드러짐에 따라 기존 장르간의 차이나 고유성이 희미해지는 측면이 논의되었습니다. 이는 예술과 기술에 대한 숙의를 바탕으로 관련 예술인 모두 함께 고민해볼 과제라고 여겨졌습니다. 또한 최근 이슈가 되는 기술 형식을 신속하게 도입하고 접목시키는 것도 중요하지만, 그 기술의 근간을 이루는 원리나 철학에 대한 고민도 수반되어야 함을 확인하였습니다. 마지막으로 기술적 새로움과 더불어 동시대적 화두에 대한 고민도 오늘날 예술 작업의 변함없는 요건임을 확인할 수 있었습니다. 이번 2022년 아트 체인지업 사업을 위해 오프라인과 온라인의 관계, 장르와 미디어의 관계, 그리고 예술과 기술의 관계에 대한 고민을 함께 나누어주신 모든 예술인과 예술단체 분들에게 큰 기대와 격려를 보냅니다.

2022년 온라인미디어 예술활동 지원사업 '콘텐츠 창작(성장)' 심의위원 일동

■ 선정결과

신청인(단체)명 : 가나다순 / 단위 : 원

연번	신청인(단체)명	신청사업명	지원예정액
1	(주)더피쳐스	웹씨어터 Web Theater : 연극의 본질을 추구하고, 영상으로 재창조하는 새로운 작업	50,000,000
2	(주)디스코크리에이티브	골드보이(Gold Boy)	50,000,000
3	(주)뮤직앤아트컴퍼니	사계 2050 (The [Uncertain] Four Seasons)	44,000,000
4	(주)조슈아	보이는 라디오 '티엘이의 멜랑콜리'	44,000,000
5	Ground Zero Project	Dance Film - St.Ranger(가제)	30,000,000
6	공간서리서리	흙으로 만든 전통악기 '훈' 새로 태어나다	50,000,000
7	광야의태양company	공연과 영화의 하이브리드, 2022 연쇄극 <진화_인간>	30,000,000
8	구수현	<WFS> -web- II	30,000,000
9	그루밍엔터테인먼트	판소리 수어 프로젝트 '무음'	50,000,000
10	그루잠 프로덕션	Discovering the magical moments - Ghost of Saint-Exupery	30,000,000
11	극단 오	불편한 시선	50,000,000
12	극단 청년극장	청소년 웹연극 '탄내'	30,000,000
13	극단 피사체	온택트 플레이 <곤충분식>	50,000,000
14	극단노뜰	극단 노뜰의 2022 씨어터필름 신작 <Your Body>	50,000,000
15	김보슬	Hybrid Nature	30,000,000

연번	신청인(단체)명	신청사업명	지원예정액
16	김상만	판-드라마 Vol. 3 창작 및 제작	50,000,000
17	김소라	김소라X김정기 <SING IN THE PICTURE>	50,000,000
18	김재익	오디오 비디오 인스톨레이션 '먼지의 시간' (가제)	30,000,000
19	김재훈컴퍼니	귀신통	30,000,000
20	김형범	2022 소외된 예술가를 위한 엘레지	50,000,000
21	놀 플러스(놀+)	바보온달 시체 실종사건	30,000,000
22	단단스아트그룹	댄스필름 <보따라: Movement 5> 제작	50,000,000
23	라이브니스 씨어터	씨어터필름 <카프카>	30,000,000
24	리사익	Hinterland 2 - Eternal Sunshine of the Spotless Mine (가제)	50,000,000
25	림스 타악기 앙상블 (림스 타악기 오케스트라)	청중을 위한 대전광역시 역사와 타악기 입문	30,000,000
26	모든 컴퍼니(MODEUN COMPANY)	모든 투어: 몸의 길목 시즌2	50,000,000
27	무브먼트당당	무브먼트 당당의 온라인 극장 '당당극장' 대화형 웹페이지 제작	50,000,000
28	문타라엔터테인먼트	피아니스트 문용의 '연결공간' 온택트 뮤지엄 콘서트	30,000,000
29	뭉플레이	무미누니 AI : 데이터의 방	30,000,000
30	뮤직스튜디오 톤앤문	웹음악극 [거기 누구 없소?]	30,000,000
31	박경소	박경소 가야금 소품 - 나를 멈추게 하는 것들 (가제)	50,000,000
32	박다울	신나박이	50,000,000
33	방앤리스튜디오	천 개의 얼굴, 끝없는 풍경(Thousand Faces, Infinite Landscape)	50,000,000
34	사회참여적음악가네트워 크	부모가 된 청소년과 함께하는 "자장가 프로젝트"	50,000,000
35	상자루	상자루 - 프로젝션 맵핑 라이브퍼포먼스	30,000,000
36	선인장베개	초급 댄스어 특강	30,000,000
37	설렘아트컴퍼니	N·F·Theater 『짧은 연극』 프로젝트	30,000,000
38	소리깨떼	어쨌든 콜라보	50,000,000
39	소호오페라 코리아	꿈의 여정: 나빌레라	30,000,000
40	신영진	Drop the beat	50,000,000
41	아리아시아	2022 Untact Arirang-중앙아시아의 민요	30,000,000
42	안은미컴퍼니	은미 뽕 축제	50,000,000
43	양서류와 벗님들	개미는 똥똥	30,000,000

연번	신청인(단체)명	신청사업명	지원예정액
44	여성을 위한 열린 기술랩	소수통계	50,000,000
45	연희집단The광대	The 광대 영상 프로젝트 <지금연희>	30,000,000
46	예술 담은 나라	시니어를 위한 음악체험 방송 "예술 담은 공간"	30,000,000
47	오버랩 OverLab.	WeavingLab.	50,000,000
48	위트 앤 시니컬	[위트 앤 시니컬 TV] 이미지 텍스트 아카이브	50,000,000
49	유림	Live 스트리밍 <오레스테이아 제 1부> 아가멤논, 그리고 집단적 휴브리스(Hubris)	50,000,000
50	유비호	PARA-SCHIZO, 서로 뒤엉켜 으르렁대는	50,000,000
51	이원아트팩토리	이방인(낮선 반가움)	50,000,000
52	장미	Say	37,000,000
53	장서윤	KTM101 한국의 소리 시즌2	50,000,000
54	재단법인 춘천인형극제	필름 속 담아낸 인형극 시리즈 <Puppet Cinema> : 마리오네트편	50,000,000
55	정휘윤	SUJANGGO.station	50,000,000
56	조수현	다형식 무지컬 "콤플리체(Complice)" : 다가치 작당모의	50,000,000
57	조희경	인체산수화 - into the body	50,000,000
58	주누와나	보비스투스튜디오	35,000,000
59	주식회사 아트플랫폼 동화	명가(名家)에 소리를 담다	50,000,000
60	창작 집단 숨비	현대 공중 서커스극 3부작 "밤 악몽- Midnight " (가제)	30,000,000
61	창작집단 상상두목	Multi-view Streaming을 활용한 연극 <서울빠빠자매 온 미디어>	30,000,000
62	최윤석	유리거울 2022: 만드는 이 Makers	30,000,000
63	최정수 타이니 오케스터	Orchestral Jazz, Tiny Orkester on Colors	30,000,000
64	클라우드 씨어터	잘 모르는 사람(가제)	30,000,000
65	타임플라워	음악과 디지털아트의 세상 : 코아 유니버스	50,000,000
66	프로덕션 아폴로	연극TV [OnTact Theatre] 오이디푸스	50,000,000
67	프로젝트 산파	지구생활자의 노래	30,000,000
68	헬로우뮤지움	아빠들의 예술 육아 "나는 아빠다"시즌 2	50,000,000

[국고]2022년 온라인미디어 예술활동 지원사업 ‘확산 서비스(매개)’ 심의총평 및 선정결과

■ 심의총평

- 사업 유형 및 심의분과
 - (국고) 2022년 온라인미디어 예술활동 지원사업 ‘확산 서비스(매개)’
- 회의일시
 - (1차/서류심의) 2022년 4월 22일(금) 9:30~11:30
 - (2차/PT 및 인터뷰심의) 2022년 5월 3일(화)~4일(수) 13:00~20:00
- 회의장소 : 비대면 화상회의(Zoom)

본 사업은 온라인 특성을 활용하여 예술표현방식을 다양하게 확장하며, 지속가능한 온라인 예술 생태계를 만들어가는 온라인 예술 콘텐츠 창작 및 확산 서비스 지원사업입니다.

2022년도 온라인미디어 예술활동 지원사업 ‘확산 서비스(매개)’에는 총 43건이 접수되었습니다. 다양한 분야의 심의위원 5인은 심의대상 사업에 대해 전수검토하고, 사업 이해도 및 계획 충실성(40%), 수행역량(30%), 기대효과(30%) 심의 기준으로 1차 서류심의를 진행하였습니다. 이후 2차 비대면 화상회의(Zoom)를 통해 27건에 대한 PT·인터뷰심의를 거치며 심의위원 간의 객관적인 정보를 공유하고 토론 방식을 거쳐 지원 적격성을 세밀하고 심도 있게 검토하였고, 심의기준에 따른 개별 채점을 진행하였습니다. 심의위원 전체는 모든 심의과정에서 선행모델이 많지 않은 온라인미디어 예술활동이라는 점을 인지하며 준비하신 지원단체의 열정에 대한 존경을 바탕으로 심의하였습니다.

시대마다 새로운 개념과 명제는 항상 등장합니다. 온라인미디어 예술활동은 팬데믹 대안으로 급부상되었으나 결국 예술의 새로운 도전, 미래로의 지향을 표방합니다. 아직 규정되지 않은 온라인미디어 예술활동은 기술기반의 실험과 도전입니다. 그렇기에 자칫 간과할 수 있는 예술 본연의 가치라는 원론적인 부분을 보다 견고하게 가지고 가야합니다. 위원들은 심의에 앞서 열띤 토론으로 ‘온라인미디어’와 ‘예술활동’이라는 특성을 다시 한 번 복기하였으며 이를 통해 단순한 탑재나 유통창구로서의 플랫폼보다는 지원 단체의 해당 장르 기초예술에 대한 열정과 지속성, 창제작자와 매체를 예술의 발현 도구로 활용하는 사업제안, 구체적인 사전 연구와 실현가능성 여부에 큰 배점을 두고 살펴봤습니다.

현재 전 세계의 온라인 기술 영역은 고도화 단계로 진입 중이라고 해도 과언이 아니며 AR, VR, 블록체인, 하이테크 미디어 등 이번 지원 단체들의 보유 기술력에서도 확인할 수 있었습니다. 특히 NFT에 대한 제안은 장르를 불문하고 다수 목격할 수 있었습니다. 이러한 기술력 중심 제안단체의 경우 일정 수준 이상임을 검증할 수 있는 자료를 대부분 제출해주셨기 때문에 뛰어난 기술력임에도 불구하고 큰 변별점이 되지는 못했습니다. 반면 해당 예술장르에 대한 숙련된 경험과 깊은 이해를 바탕으로 한 제안들은 온라인화된 해당 예술장르가 왜, 어떻게, 누구에게 향유될 것인가가 구체적이고 명료했으며 콘텐츠를 통해 해당 장르의 기초예술이 성장할 가능성을 제시하였기에 상대적으로 유의미한 평가를 도출해 내었습니다. 또한 사업의 특성상 원작품의 저작권과 2차 저작물에 대한 저작권에 대해 중요하게 심의하였습니다.

예산 심의의 경우 사업 공고문에 안내된 대로 지원금 예산편성 항목에 맞추어 계획이 수립되었는지, 구체적이지 않거나 과도한 사업비가 편성되어 있지는 않은지에 대해 검토하였습니다. 아울러, 심의기준에 따라 신청자들의 정액지원규모(3천만원/5천만원/7천만원)에 따른 적정한 사업계획인지도 함께 검토하였습니다. 심의 대상 사업의 수요 분포를 고려하여 최종 선정대상의 지원규모별 비율이 조정되었습니다.

모든 예술과 그 활동은 조어되고 명명되기 이전 생성되고 움직입니다. 이번 온라인미디어 예술활동 지원사업에 선정된 대부분의 단체가 여기에 해당합니다. 팬데믹과 무관하게 해당 장르의 기록과 확산을 위해 오프라인과 온라인을 이미 병행 운영해왔으며 그러한 경험을 통해 예술적 영역과 대중 확산에 대한 균형감을 키워왔다고 보여집니다. 선정단체는 해당 예술 장르의 특징점을 살려 장르의 맥락에 맞는 영상, 메타버스, 온라인마켓 등을 개발, 제작, 운영한다고 판단됩니다. 이러한 평가는 맥락에 맞지 않는 무분별한 온라인미디어화 작업 또한 많았다는 반증이기도 합니다. 또 한 가지 중요한 선정의 이유는 해당 예술장르 내 인프라 구축이 잘 되어있어 향후 해당 예술장르에서 신규 창제작물을 선보일 경우 선정단체를 활용할 가능성이 높고 이는 지속 가능성까지 이어지는 장점으로 작용됩니다.

심의를 하면서 위원들의 공통적인 소회는 <온라인미디어 예술활동>의 유의미함이었습니다. 서두에서도 밝혔듯이 팬데믹의 대안이 아닌 오늘의 현안에 대한 대안과 미래의 방향이 될 수 있을 것이라는 생각이 들었습니다. 문화소외지역과 장애, 노령 등의 이유로 오프라인 예술향유가 어려웠던 이웃에게 수준 높은 예술을 손쉽게 접할 수 있는 기회를 제공해 주는 일, 예술에 대한 신념의 창제작자들에게 발산의 새로운 창구를 제공하는 일, 예술을 보여주는 동시에 기록하는 일 등이 가능하기 때문입니다. 온라인미디어 예술활동은 수준 높은 예술을 향유할 수 있는 새로운 공간이자 또 하나의 방법론이 될 것이라 생각합니다. 지원해주신 모든 예술단체의 열정과 노고에 깊은 감사의 말씀과 응원을 보냅니다.

2022년 온라인미디어 예술활동 지원사업 '확산 서비스(매개)' 심의위원 일동

▣ 선정결과

신청인(단체)명 : 가나다순 / 단위 : 원

연번	신청인(단체)명	신청사업명	지원예정액
1	(주)댄스트럭트	댄스테이지	70,000,000
2	(주)샤콘느	참여형 다중결말 어린이 인형극 오페라 '피가로의 결혼소동'	50,000,000
3	(주)스튜디오업	다원채널 AlterSide	50,000,000
4	Creative group 노니	아카이브 그라운드 확산형 플랫폼 제작	70,000,000
5	극단 자화상	온라인 AR팝업극장 <파도; 부서지는 푸른 밤들>	50,000,000
6	스튜디오 요그	텐트영화제 2022	45,000,000
7	신보슬	10의 n승	70,000,000
8	아듀 Aduu	참여자 중심의 예술교육 버티컬 하이브리드 플랫폼	50,000,000
9	아이엔지콜라보그룹	아츠인탱크 - 온라인 무용 예술 콘텐츠 확산 사업	70,000,000
10	아트센터나비미술관	Gathering Moss	70,000,000
11	임팩트스테이션	디지털아트 플랫폼 'PIECIAL'	70,000,000
12	컴퍼니 봄	온라인 콜라보 도미노 페스티벌	70,000,000

신청인(단체)명 : 가나다순 / 단위 : 원

연번	신청인(단체)명	신청사업명	지원예정액
13	코마	JEZOO PROJECT(친환경 캠페인 VR영상 콘텐츠 개발을 통한 Villizine(빌리진) 플랫폼 활성화)	50,000,000

[국고]2022년 온라인미디어 예술활동 지원사업 '확산 서비스(수익)' 심의총평 및 선정결과

■ 심의총평

- 사업 유형 및 심의분과
 - (국고) 2022년 온라인미디어 예술활동 지원사업 '확산 서비스(수익)'
- 회의일시
 - (1차/서류심의) 2022년 4월 22일(금) 9:30~11:30
 - (2차/PT 및 인터뷰심의) 2022년 5월 3일(화)~4일(수) 13:00~20:00
- 회의장소 : 비대면 화상회의(Zoom)

온라인미디어 예술활동 지원사업 '아트 체인지업'은 온라인 예술콘텐츠 제작, 지원을 통해 온라인에서의 예술창작역량을 강화하고, 확산을 위한 지원으로 지속가능한 선순환적 온라인 예술 생태계 구축에 주요 목적을 둔 사업입니다. 본 사업의 4개 유형 중 콘텐츠 확산 서비스를 위한 최종 단계인 '확산 서비스-수익' 유형은 자체 플랫폼을 보유한 예술단체·기업에게 플랫폼을 기반으로 온라인 예술콘텐츠의 유통, 확산, 수익화 방안의 적절성을 검토하여 예술서비스 개발 및 제공을 위한 직접경비를 지원합니다.

온라인미디어 예술활동 지원사업 '확산 서비스(수익)'에는 총 27건의 사업이 접수되었습니다. 사업의 특성 및 전문성 분야를 고려하여 구성된 총 5명의 심의위원은 '확산 서비스(수익)'유형의 개별사업에 대해 '사업의 이해도 및 계획의 충실성(40%)', '수행역량(30%)', '기대효과(30%)'의 심의 기준을 바탕으로 서류에 대한 온라인 전수검토 및 개별 사전평가를 진행하였습니다.

예술 분야에서 각자의 전문성을 기반으로 사업의 기회를 발견하고 독창적인 비즈니스 모델을 통해 예술가 및 예술생태계에 긍정적인 가치를 제공하고자 하는 지원자 대다수의 열정과 패기에 심의위원들은 깊은 감동을 받았습니다. 반면, 사업 내용에 있어서 기술개발에 치우친 사업, 수익화의 현실 가능성이 모호한 사업, 플랫폼을 작품의 단순 재실현 및 유통의 매개체로 활용하는 사업 등은 긍정적인 평가를 받지 못했습니다. 이후 1차 심의는 온라인 화상회의를 통하여 심의위원 간의 심층적인 토의와 평가를 통해 수행계획이 구체적이며, 수행역량이 충분하여 지속적인 수익 창출과 온라인 예술향유 활성화에 실질적으로 기여 할 수 있는 지원사업에 높은 점수를 주어 총 9건을 2차 지원심의(PT.인터뷰 심의) 대상으로 결정하였습니다.

심의위원회는 2차 PT.인터뷰 심의대상 사업에 대하여 서류에서 파악 할 수 없는 부분들을 지원심의기준에 따라 면밀히 검토하고 확인하고자 다각도로 인터뷰하며 평가하였습니다. 평가에 있어서 중요하게 논의된 부분으로는 예술가들에게 정당한 보상을 제공할 수 있는지, 지속적인 성장을 위한 수익 창출 및 비즈니스 모델로의 발전가능성이 있는지, 예산집행이 합리적인지(일부 항목 편중, 예산편성의 적정성 등), 저작권에 대한 이해와 대비책이 명료한지 등이 있었습니다.

본 심의는 온라인미디어를 활용한 예술콘텐츠 제작 및 확산을 지원하는 만큼 전 세계 메가트렌드인 메타버스를 비롯하여 NFT, 영상 스트리밍, OTT, 구독경제 등의 키워드가 부각 되었으며, 예술에 기술과 비즈니스가 융합 되었을 때 만들어질 수 있는 아름다운 시너지를 위한 새로운 비즈니스의 가능성과 확장성에 대해 고민하는 자리였습니다. 현재 예술시장에는 팬데믹의 위기를 기회로 삼고 새로운 방법론을 적용하여 온라인이기 때문에 가능한 독자적인 예술 비즈니스의 영역들이 구축되고 있습니다. 이에 따라 '기술' 부문에 대한 고려도 중요하겠으나, 기술의 완성도보다는 '예술, 예술가'에 사업의 우선순위가 있어야 한다는 점에 심의위원들의 뜻을 모아 이에 상응하는 지원단체를 선정하기 위해 심사숙고 하

였습니다.

심의위원들의 심층적 토의를 통해 결정된 선정사업들의 공통점은 플랫폼 비즈니스를 통한 예술의 긍정적인 가치확산과 제공되는 제품 및 서비스의 유용성으로 플랫폼의 지속가능성이 명확하다는 점입니다. 또한, 불편하지만 해결하려 하지 않았던 현상을 날카롭게 포착하고, 창조적인 솔루션을 마련하여 국내 뿐 만 아니라 글로벌 시장에까지 새로운 가치를 제안할 수 있는 확장성이 기대된다는 점입니다. 더하여 지원단체의 사업에 대한 뚜렷한 비전과 예술에 대한 믿음은 추후 어려움을 헤쳐나가고 성장을 지속해낼 수 있는 동력을 가지고 있다고 판단하였습니다.

4차 산업혁명과 함께 찾아온 기술혁명의 소용돌이 속에서 변화를 수용하고 새로운 플랫폼에서 예술 비즈니스를 고안한 선도적인 지원자분들께 감사를 전하며, 결코 쉽지 않지만 새로운 방식으로 예술의 가치를 전하려는 예술가들의 의지와 열정을 기억하겠습니다. 선정된 단체에게는 지지와 격려의 마음을 담아 축하를 보내며, 부디 최선을 다해 정진해 줄 것을 당부드립니다.

2022년 온라인미디어 예술활동 지원사업 '확산 서비스(수익)' 심의위원 일동

▣ 선정결과

신청인(단체)명 : 가나다순 / 단위 : 원

연번	신청인(단체)명	신청사업명	지원예정액
1	(주)리머스	연주로 즐기는 홈서트(Home+Concert) 'Lively Player'	64,000,000
2	(주)리우션	이모먼트 온라인 아티스트 콘텐츠 플랫폼 성장 프로젝트	70,000,000
3	문화공작소상상마루	어린이, 청소년 공연 라이선스, 영상 유통 플랫폼 Play License	54,000,000
4	주식회사 피아니스트21	클래식 장르의 반주 음원(MR) 확산 및 온라인 예술 활동	70,000,000