
장애예술인 신기술기반 활동지원을 위한 기초연구

장애예술인 신기술기반 활동지원을 위한 기초연구

발행인

김형희

발행일

2024.01.31.

발행처

한국장애인문화예술원

기획

공연장추진단TF 단장 오세형

공연장추진단TF 대리 배가브리엘

ISBN

979-11-964529-9-5

©본 보고서의 내용을 인용할 때에는 반드시 출처를 명기하여 주시기 바랍니다.
본 보고서의 저작권은 한국장애인문화예술원에 있습니다.



제출문

한국장애인문화예술원 이사장 귀하

「장애예술인 신기술기반 활동지원을 위한 기초연구」 보고서를 제출합니다.

연구진

연구책임자

신혜선 위컬처 리서치 앤 컨설팅 대표

공동연구자

백령 경희대학교 문화예술경영연구소 연구위원

유길상 고려대학교 정보창의교육연구소 교수

이보람 남호주대학교 교수

김진웅 추계예술대학교 강사

연구보조원

오수영 경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 석사

변우희 홍익대학교 일반대학원 문화예술경영학과 석사과정

위컬처 리서치 앤 컨설팅

본 연구의 내용은 한국장애인문화예술원의 의견과 일치하지 않을 수 있습니다.

목차

I. 서론	7
1. 연구의 배경과 목적	9
2. 연구의 범위와 방법	22
II. 기술융합 장애예술의 의의와 방향	27
1. 기술융합 장애예술 관련 주요 이슈	29
2. 유관 분야 국내외 선행연구	42
3. 기술융합 장애예술의 방향성 탐색	57
III. 기술융합 장애예술 동향과 사례	61
1. 기술융합 장애예술 동향 및 사례 조사 개요	63
2. 기술융합 장애예술 국내 창작 동향과 지원사업 사례	67
3. 기술융합 장애예술 해외 창작 동향과 지원사업 사례	91
4. 기술융합 장애예술 관련 활용 기술	131
5. 소결 및 시사점	142
IV. 기술융합 장애예술 지원사업에 대한 현장 조사와 분석	147
1. 심층면접조사	149
2. 델파이조사(Delphi Method)	179
3. 소결 및 시사점	190
V. 장애예술인 신기술기반 활동 지원 중장기 방안	193
1. 지원사업 중장기 전략	195
2. 추진과제 및 운영방안(안)	200
VI. 결론	211
1. 요약	213
2. 제언	225

표 목차

<표 차례>	
<표 I-1> 장애인 문화예술 활동 지원에 관한 법적 근거	8
<표 I-2> 2021-2023 연도별 국회입법조사처의 주요 정책 이슈	10
<표 I-3> 등록 장애예술인의 예술분야별 현황	12
<표 I-4> 장애 유형별 활동하는 문화예술 분야 (2021년 기준, 단위: %)	13
<표 I-5> 문화예술 분야에서 활동하는 사람들에게 필요한 지원: 종합순위 (2021년 기준, 단위: %)	14
<표 I-6> ‘장애예술’ 관련 개념의 세 가지 유형	16
<표 I-7> 접근성의 장애유형에 따른 박물관·미술관 방문객 개발 관점 적용	18
<표 I-8> ‘Future Wide Open: 신기술기반 장애예술 창작실험실’ 지원사업 개요	22
<표 II-1> 선행연구 목록	37
<표 III-1> 국내외 기술융합 장애예술 창작사례 요약표	63
<표 III-2> 국내 기술융합 장애예술 지원사업 종합표	64
<표 III-3> 해외 기술융합 장애예술 지원사업 종합표	65
<표 III-4> 기술융합 장애예술 창작 활동 및 지원사업 사례 - 국내기관 개요	75
<표 III-5> 한국문화예술위원회: 예술과기술융합 지원사업 연혁 및 주요 행사	75
<표 III-6> 한국문화예술위원회: 온라인 미디어 예술활동 지원사업 사업유형(2023년 기준)	76
<표 III-7> 광역문화재단 내 기술융합 창작 지원사업 및 장애예술 창작지원 사업 사례	77
<표 III-8> 서울문화재단 언폴드엑스 지원사업 개요	78
<표 III-9> 서울장애예술창작센터: 장애예술인창작활성화지원사업 개요	79
<표 III-10> 경기문화재단 새로운 예술을 위한 기술지원 사업 개요	79
<표 III-11> 경기문화재단 #장애 일상으로의 초대: 예술로 나누는 우리의 삶 사업 개요	80
<표 III-12> 경기문화재단 2023 경기도 AI창작단 : ‘모두를 위한 예술 혁명’ 사업 개요	81
<표 III-13> 인천문화재단 2021 융합예술지원사업 ‘The leap Project: 높이뛰기’ 사업 개요	83
<표 III-14> 부산문화재단 2023년도 부산문화예술지원사업: 다원예술분야 사업 개요	83
<표 III-15> 부산문화재단 장애예술인 창작 공간 온그루 입주예술가 모집 사업 개요	84
<표 III-16> 대구문화예술진흥원 문화와 ABB결합지원-〈기술융합 작품제작 지원사업〉 사업개요	84
<표 III-17> 전라남도문화재단 아트&테크 융복합 창작작 지원 사업개요	85
<표 III-18> 전라남도문화재단 아트&테크 융복합 창작작 지원사업-지역자원 활용 문화예술 콘텐츠 개발 개요	86
<표 III-19> 전라남도문화재단 2023 장애예술인 활동 지원사업 개요	87
<표 III-20> 제주문화예술재단 2023 제주장애예술인 창작준비금 지원사업 개요	87
<표 III-21> 청년장애예술가랩 인큐베이팅 프로그램 <두 번째 집> 공유전시 지원내용	88
<표 III-22> 참여 예술인과 기술인의 후기	97
<표 III-23> 잉글랜드 예술위원회의 국립복권지원사업 참여자와 지원내용	108
<표 III-24> 영국 Unlimited 참여 아티스트 목록	118

<표 III-25> 레오나르도 크립테크 인큐베이터 참여자 성과	121
<표 III-26> Unlimited 진행 프로그램 요약	125
<표 III-27> SICK Festival(식 페스티벌) 주요 프로그램 요약	126
<표 III-28> Dada Fest(다다 페스트) 주요 프로그램 요약	127
<표 III-29> 이마고(IMAGO) 주요 프로그램 요약	128
<표 III-30> 끌랑더이(Clin d'Oeil) 주요 프로그램 요약	128
<표 IV-1> 면접조사 참여자 구성 및 부여 코드	149
<표 IV-2> 전문가 면접조사(FGI, 개별집중면접) 반구조화 질문 체계)	151
<표 IV-3> 면접조사 분석결과표	153
<표 IV-4> 델파이조사 개요	180
<표 IV-5> 델파이조사 참여자 현황	180
<표 IV-6> 1차 델파이 조사 결과(핵심 가치)	181
<표 IV-7> 1차 델파이 조사 결과(제반 사항)	182
<표 IV-8> 1차 델파이 조사 결과(적절성과 도입 시급도의 비교)	184
<표 IV-9> 2차 델파이조사를 통해 산출된 제반 사항에 대한 종합 적절성(타당성) 분석 결과	187
<표 IV-10> IPA 분석결과(1사 분면)	189
<표 IV-11> IPA 분석결과(2사 분면)	189
<표 IV-12> IPA 분석결과(4사 분면)	189
<표 IV-13> IPA 분석결과(3사 분면)	189
<표 V-1> 장애예술인 신기술기반 활동지원 중장기 추진전략, 추진과제, 운영 방안	199
<표 V-2> 장애예술인 신기술기반 활동지원 중장기 로드맵(안)	209
<표 VI-1> 국내외 기술융합 장애예술 창작사례 요약표	216
<표 VI-2> 국내 기술융합 장애예술 지원사업 종합표	217
<표 VI-3> 해외 기술융합 장애예술 지원사업 종합표	218
<표 VI-4> 면접조사 분석결과표	219
<표 VI-5> 2차 델파이조사를 통해 산출된 제반 사항에 대한 종합 적절성(타당성) 분석 결과	222
<표 VI-6> 장애예술인 신기술기반 활동지원 중장기 로드맵	224

그림 목차

<그림 차례>

[그림 I-1]	「1차 장애예술인 문화예술활동 지원 기본계획」 비전과 추진과제 전략	10
[그림 I-2]	장애예술인의 활동 문화예술 분야 (2021년 기준)	14
[그림 I-3]	문화예술 분야에서 활동하는 사람들에게 필요한 지원 (2021년 기준)	15
[그림 I-4]	연구수행 절차	24
[그림 III-1]	유화수 - '데이지와 더 이상한 기계'	67
[그림 III-2]	이원우 작가 <와우로그>	68
[그림 III-3]	윤장우 <원초적 감성(Primitive Sensibility)>(2019)	71
[그림 III-4]	메타버스 갤러리 노느매기 內 <석창우 전시>	73
[그림 III-5]	알렉스 베르하스트 '이루지 못한 미래의 아카이브' 주요 작품	74
[그림 III-6]	국립현대미술관 '비온드 블랙'	75
[그림 III-7]	2023년 서울융합예술페스티벌 언폴드엑스(Unfold X) 선정사례	79
[그림 III-8]	2022년 새로운 예술을 위한 기술지원 선정작 쇼케이스	81
[그림 III-9]	2022 경기도 장애인 전문예술활동 직업사원 성과공유회	82
[그림 III-10]	경기도, 모두를 위한 예술 혁명, 온라인 메타버스 전시	83
[그림 III-11]	2022 경기도 장애인 전문예술활동지업사원 성과공유회	83
[그림 III-12]	2023 아트&테크 융복합 창제작 지원사업 선정작	87
[그림 III-13]	예술공간 이아 청년장애예술가랩 인큐베이팅 프로그램 <두 번째 집> 전시 프로그램	89
[그림 III-14]	<Eingeweide (2018)>	93
[그림 III-15]	Eric Minh Cuong Castaing(에릭 민 꾸엥 카스탱) 주요 작품	95
[그림 III-16]	(좌) <Mind Art>(2014), (우) <The Bloom>(2022)	97
[그림 III-17]	골드스미스 모션 스트리머 x 칸두코 댄스 컴퍼니 공연 모습	99
[그림 III-18]	<Motion Disabled>(2009)	100
[그림 III-19]	<Brave Boy Billy>(2018)	103
[그림 III-20]	The Eye Writer 사용모습	104
[그림 III-21]	<Touch Screen> 작업과 작품 모습	105
[그림 III-22]	에어스틱 활용 모습	107
[그림 III-23]	NEA가 발간한 장애예술인 대상 예술 활동 정보서	111
[그림 III-24]	Unfixed	120
[그림 III-25]	Leonardo Tech Incubator Metaverse Lab 모습	123
[그림 III-26]	디지털 아트 소프트웨어로 제작된 공연 영상 예	133
[그림 III-27]	유니티로 만든 가상 갤러리	134
[그림 III-28]	Motion Disabled	135
[그림 III-29]	예술가를 위한 프로그래밍 언어, Max/ MSP/ Jitter	136

[그림 III-30] 프로젝션 맵핑 사례(빛의 벅커)	138
[그림 III-31] 피지컬컴퓨팅을 이용한 작품, Pulse Series(2008)	139
[그림 III-32] AI를 활용한 발달장애인 작품, 경기도 (2022)	140
[그림 III-33] 2010 세계엑스포 상하이 구체, LED조명과 키네틱 아트의 결합 작품	141
[그림 IV-1] 2차 델파이조사 정량분석 종합 결과 시각화	188
[그림 IV-2] 제반 사항에 대한 적절성과 도입 시급도 시각화 결과(IPA 분석)	188
[그림 V-1] 장애예술인 신기술기반 활동 지원 중장기 방안 체계	197
[그림 VI-1] 장애예술인 신기술기반 활동 지원 중장기 방안 체계	223

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적
2. 연구의 범위와 내용

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적

1.1 연구의 배경

1.1.1 법제도 및 정책 배경

- 2022년 9월에 발표된 「1차 장애예술인 문화예술활동 지원 기본 계획」에 근거하여 추진되는 ‘장애예술인 신기술기반 활동지원사업’의 시행에 따라 그에 관한 기초연구의 필요성이 제기됨.
- 이에 장애예술 분야의 기술 융합 창작 및 지원 현황 및 사례, 그리고 기술 융합 창작 활동 및 그에 대한 지원에 대한 현장 수요에 대한 조사 및 연구가 기획된 것임.

〈표 1-1〉 장애인 문화예술 활동 지원에 관한 법적 근거

장애예술인 문화예술 활동 지원에 관한 법률 (약칭: 장애예술인지원법)

제1조(목적) 이 법은 장애예술인의 문화예술 활동 지원에 필요한 사항을 정하여 장애예술인의 문화예술 활동을 촉진하고 삶의 질 향상에 이바지하는 것을 목적으로 한다.

제2조(기본이념) ① 장애예술인은 문화국가 실현과 국민의 삶의 질 향상에 공헌하는 존재로서 정당한 존중을 받아야 한다. ② 장애예술인은 그 능력과 의사에 따라 예술 활동에 종사하고 참여할 기회를 보장받아야 한다.

제3조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “장애예술인”이란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 사람 중 「문화예술진흥법」 제2조제1항제1호에 따른 문화예술 활동을 업(業)으로 하는 사람으로서 대통령령으로 정하는 사람을 말한다.

가. 「장애인복지법」 제32조에 따라 장애인등록증을 발급받은 사람

나. 「국가유공자 등 예우 및 지원에 관한 법률」 제6조의4에 따른 상이등급 중 어느 하나에 해당하는 판정을 받은 사람

2. “문화시설”이란 「문화예술진흥법」 제2조제1항제3호에서 정하는 시설을 말한다.

[...]

제9조(장애예술인의 창작활동 지원) 국가와 지방자치단체는 장애예술인의 창작 활동을 지원하기 위한 시책을 마련하여야 한다.

출처: 국가법령정보센터(n.d.). <https://www.law.go.kr/LSW//lsInfoP.do?lsId=013780&ancYnChk=0#0000>

- 4차 산업혁명 이후, 팬데믹 상황으로 인해 급속도로 확산된 예술창작 및 유통 과정에 의 기술 융합은 장애예술 창작활동에도 지원이 필요한 지점임. 특히, 관련 법과 정책에 장애예술인을 위한 창작 지원 다각화와 신기술 활용 및 기술 융합을 통한 창작

지원의 근거가 명시된 바, 체계적이고 현장 중심적인 지원 방안 마련을 위한 연구의 필요성을 확인함.

- 이는 「장애예술인 문화예술 활동 지원에 관한 법률」(2023년 3월부터 개정법률 시행) 법령과 「1차 장애예술인 문화예술활동 지원 기본 계획」의 정책과제로 명시된 내용을 근거로 함.

비전	장애예술인이 정당하게 존중받고, 모두가 행복한 세상
목표	장애예술인 지원체계 구축 : 장애예술인 문화예술활동 활성화 및 삶의 질 제고
추진 전략 및 정책 과제	① 장애예술인 창작지원 강화
	1-1. 장애예술인 창작지원 다각화 1-2. 장애예술인 예술시장 진출 및 장작물 유통 활성화
	② 장애예술인 일자리 등 자립기반 조성
	2-1. 공공영역의 일자리 확대 2-2. 민간영역의 일자리 확대
	③ 장애예술인 문화예술 활동 접근성 확대
3-1. 문화시설 및 공간 접근성 강화 3-2. 장애예술인 정보 접근성 강화 및 대국민 인식 개선	
④ 장애예술인 지원정책 기반 조성	
4-1. 장애예술인 지원체계 정비 4-2. 정책연구 및 신기술 컨버전스 촉진	
⑤ 장애예술인 예술활동 지원 전문인력 교육 지원	
5-1. 장애예술인 양성교육 체계화 5-2. 장애예술인 예술활동 지원 전문인력 양성	

[그림 1-1] 「1차 장애예술인 문화예술활동 지원 기본계획」 비전과 추진과제 전략
출처: 문화체육관광부(2022.09.), “1차 장애예술인 문화예술활동 지원 기본계획,” p. 5 발췌.

- 현 정책의 변화 양상에 따라 장르기반의 예술중심 지원체제에서 융합기반의 지원체제 마련으로 확대가 필요한 시점임. 예술 현장은 개인 혹은 집단의 경험을 중심으로 시시각각 변화하고 있으며, 사회, 문화 특히 과학·기술과의 접목으로 기술적, 정치적, 역사적, 가치적 변화가 진행 중임. 이러한 현장의 변화를 촉진 활성화하기 위해 정책과 지원체제를 마련하여 현장에 구현시키는 것이 어느 때 보다 중요한 시점으로 사료됨.
- 관련하여 지난 3년간 국내 주요 정책 이슈 중 문화예술 분야 관련 이슈를 살펴보면 디지털 전환과 생태환경 문제 등 사회의 환경변화에 따른 대응 관련 이슈들이 도출된 것으로 나타남. 예술을 통한 치유와 사회적연대와 재건, 문화다양성 이슈 등이 주요 논제로 등장하였음.
- 다만, 여전히 문화다양성을 논의하는 가운데 장애예술이나 장애예술인 활동의 직접적인 언급은 없었으나, 미국사회를 중심으로 확산되고 있는 DEI(Diversity/다양성, Equity/형평성, Inclusion/포용성) 가치에 대한 수용이 민간 및 공공 조직 운영에서 일어나고 있음에 주목함.

〈표 1-2〉 2021-2023 연도별 국회입법조사처의 주요 정책 이슈

구분	2021년도		2022년도		2023년도		문화예술 관련 정책 이슈 도출
	대과제	분야별 이슈	대과제	분야별 이슈	대과제	분야별 이슈	
정치	뉴노멀 시대의 정치 개혁	<ul style="list-style-type: none"> 재보궐 선거와 20대 대통령 후보경선 국민통합과 제도개혁 권력기관 견제와 균형 자치분권과 다극체제로의 전환 	선거와 정치의 새 판 짜기	<ul style="list-style-type: none"> 2022년 대선, 갈등 해결과 통합의 시대적 과제 지역소멸 시대의 중앙과 지역의 공존 사법신뢰의 강화, 사법과 정치의 제자리 찾기 비대면 선거운동으로의 전환 차기 정부의 정부조직 개편 	문제 해결에 기여하는 정치	<ul style="list-style-type: none"> 정치양극화와 여론 형성 선거 및 정당제도 개편 국민과 검찰, 국민의 검찰 입법의 질 향상을 위한 입법영향분석 조화와 통합의 비전에 대한 속의, 헌법개정 	<ul style="list-style-type: none"> 자치분권과 중앙-지역 공존 방안
국제관계	코로나 이후 세계와 한국	<ul style="list-style-type: none"> 코로나대응과 민주주의의 미래 바이든정부와 한반도 평화 프로세스 팬데믹 시대, 콘텐츠 강국으로의 도약 	글로벌 패권 경쟁의 격화와 한국	<ul style="list-style-type: none"> 2022년도 한반도, 적극적 평화와 공존도생의 길로 미·중 공급망 경쟁, 위기를 기회로 에너지 패권의 변화와 자원안보의 길 북한의 코로나19 극복과 남북관계 유럽통합에 대한 도전과 EU의 역할 	국제 질서의 제편과 한반도	<ul style="list-style-type: none"> 미국 중간 선거 이후 미국과 세계 시진핑 시대와 한국 한미일 협력의 새 시대 러시아-우크라이나 전쟁과 국제 안보, 경제 질서 북한의 핵태세 패러다임의 변화 	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 산업 투자 및 지원 방안 문화자원을 통한 소프트파워 경쟁력 강화
경제(산업)	경제의 새로운 균형점	<ul style="list-style-type: none"> K-뉴딜경제의 기회와 위협 데이터 경제 시대의 개막 소비의 이동과 플랫폼 비즈니스 저탄소·친환경 사회의 서막 	코로나 극복과 경제 정상화	<ul style="list-style-type: none"> 재정 건전성과 효율성, 양 날개의 균형 가계부채의 딜레마 풀기, 총량규제와 실수요자 보호 공정과 상생의 비대면경제 생태계 디지털 경제의 국제조세 패러다임 전환 혼돈의 부동산 시장, 	삼중고 속 한국 경제	<ul style="list-style-type: none"> 삼고현상의 장기화와 그 영향 위기와 전환 시대의 주요 산업 금리 인상과 주택시장 금융환경 변화에 대응한 금산분리 제도 개선 자영업자, 소상공인의 대출 	<p>[2023년 '산업' 항목 추가]</p> <ul style="list-style-type: none"> 디지털화와 디지털 전환 시대, 문화예술자원을 통한

구분	2021년도		2022년도		2023년도		문화예술 관련 정책 이슈 도출
	대과제	분야별 이슈	대과제	분야별 이슈	대과제	분야별 이슈	
				<ul style="list-style-type: none"> 불신을 넘어 신뢰로 신기술·신산업 가치창출 K-콘텐츠와 소프트웨어의 확장 데이터 강국의 초석, 데이터 거버넌스 우주로의 일본 모빌리티 혁신과 이동의 미래 		부실화	새로운 경제 동력 기반 마련
사회·(문화)	사회적 연대의 힘 <ul style="list-style-type: none"> 서로서로 돕는 과세체계, 특별연대세 생명선(life line), 필수노동자 보호 관객이 사라진 문화예술지원 서민주거불안 해소를 위한 대안모색 		격차 해소와 다양성의 포용	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능한 공존, 사회통합 코로나19 이후 일자리와 근무방식의 변화 고용정책의 사각지대 극복 학교교육력 회복과 교육격차 해소 위드코로나와 미래질병관리 	위험사회에서 안전한 사회로	<ul style="list-style-type: none"> 안전한 디지털 사회로의 진전 고독사회와 예술 안전한 일터 복지 사각지대 해소 삶의 질과 감각공해 	[2023년 '문화' 항목 삭제] <ul style="list-style-type: none"> 문화예술 분야 지원체계와 방법 재고찰 예술인 복지, 문화예술교육, 문화예술을 통한 치유, 사회통합 등 사회적연대와 구성원 보호 관련 정책 및 입법 재고
	안전한 사회와 개인	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 사회 안전망 구축 블렌디드 교육시대, 실용적 교육정책 인구감소시대의 연금개혁 가정 내 고립 확대피해자 지원 					
생태환경	—	—	탄소 중립 시대로의 큰 발걸음	<ul style="list-style-type: none"> 탈탄소 사회로의 전환 복합재난대응체계 구축 원자력, 배제와 활용 사이 새로운 길을 찾아서 기후변화와 신(新) 위기 일상으로 들어온 친환경 	지역/국토: 지역 소멸 시대의 국가 전략 <ul style="list-style-type: none"> 지속가능한 국가균형 발전 지방소멸 초광역 메가시티 삶터, 일터, 쉼터로서의 농어촌 재생 지방소멸과 공공의료 인프라 	[2023년 '지역/국토' '인구' 항목으로 변경] <ul style="list-style-type: none"> 창·제작(공간)지원 과정 친환경 이슈 반영 방안의 중요성 다양성 가치 (DEI) 존중 예술지원과 문화정책 	
				인구: 인구 절벽 대한 민국의 과제 <ul style="list-style-type: none"> 인구절벽 성평등, 다양성 가치 존중의 인구 정책 은퇴 이후의 일과 삶 인구감소 시대의 국민연금과 건강보험 학령인구 감소와 교육 개혁 			

출처: 국회입법조사처(2021). “2021 국회입법조사처 올해의 이슈,” 국회입법조사처(2022). “2022 국회입법조사처 올해의 이슈,” 그리고 국회입법조사처(2023). “2023 국회입법조사처 올해의 이슈,” 재구성.

1.1.2 장애예술인의 예술 활동 현황과 활동 지원 수요¹⁾

□ 예술인활동증명 시스템 등록 장애예술인 문화예술 활동 현황 (2021년 10월 기준)

- 아래 표는 한국예술인복지재단의 예술인활동증명 시스템에 등록된 장애예술인 총 1,781명의 예술 분야별 현황임.
- 문학, 미술, 음악 분야에서의 활동이 집중되어 나타나는 반면, 공예, 건축, 대중음악, 다원예술 분야에서 등록한 장애예술인이 없었던 것으로 집계됨. 따라서 기술융합 예술 분야에서 활동하는 장애예술인의 규모도 파악이 어려운 실정임.
 - 이는 예술활동증명시스템에 등록한 장애예술인의 규모가 작은 한계로 인해 장애예술인의 기술융합 예술분야 활동이 파악되기 어려웠던 것으로 해석될 수 있음. 동시에 기술융합 예술분야 내 장애예술인의 풀이 형성되지 않았을 가능성도 암시함.

<표 1-3> 등록 장애예술인의 예술분야별 현황

분야	빈도	비율	분야	빈도	비율
문학	343	19.3	연극	129	7.2
미술	557	31.3	영화	45	2.5
사진	84	4.7	연예	58	3.3
음악	346	19.4	만화	24	1.3
국악	64	3.6	복수	96	5.4
무용	35	2.0	전체	1,781	100.0

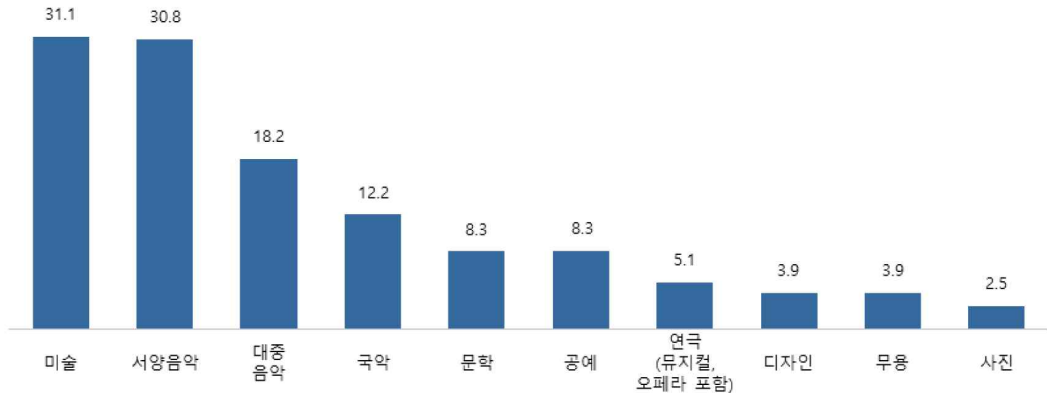
출처: 장애인문화예술원(2021), “2021 장애예술인 문화예술 활동 실태조사 및 분석연구”, p.77. 발췌.

□ 예술인활동증명 시스템 미등록 장애예술인 포함 문화예술 활동 현황 (2021년 기준)

- 아래 표는 장애인 복지시설, 장애예술인 관련 협회 및 단체, 예술인 복지재단을 통해 연결된 총 7,095명의 장애예술인을 대상으로 시행한 설문조사 결과임.
 - 참고로 당시 예술인활동증명 시스템에 등록했던 장애예술인은 해당 설문조사 참여자의 20.6%에 불과한 것으로 확인됨. 즉, 해당 설문조사에 참여한 장애예술인 중 79.4%는 미등록 상태였던 것으로 알려짐.
- 2021년 기준, 장애예술인이 활동하는 문화예술 분야는 미술(31.1%), 서양음악(30.8%), 대중음악(18.2%), 국악(12.2%) 순서로 높게 나타남.
- 2021년 기준, 장애유형별 활동 문화예술 분야를 살펴보면, 지체장애인은 미술(41.2%), 시각장애인은 서양음악(49.1%), 청각/언어 장애인은 미술(53.5%), 자폐성 장애인은 서양음악(66.5%)에 편중되어 나타남.

1) 장애인문화예술원(2021), “2021 장애예술인 문화예술 활동 실태조사 및 분석연구” 참조

(주요 응답만 제시, Base : 전체, 단위 : %)



[그림 1-3] 장애예술인의 활동 문화예술 분야 (2021년 기준)

출처: 장애인문화예술원(2021), “2021 장애예술인 문화예술 활동 실태조사 및 분석연구”, p.282. 발췌

<표 1-4> 장애 유형별 활동하는 문화예술 분야 (2021년 기준, 단위: %)

예술 분야	장애 유형							
	전체	지체장애	시각장애	청각/언어장애	지적장애	자폐성장애	뇌병변장애	기타
미술	31.1	41.2	3.8	53.5	37.1	24.1	22.1	23.7
서양음악	30.8	14.2	49.1	5	26.4	66.5	8.5	13.7
대중음악	18.2	9.5	18.6	8.8	28.6	16.2	3	16.3
국악	12.2	3.1	27.4	1.3	11.4	18.8	14.8	3.6
문학	8.3	13.5	8.8	18	1.6	1	34	29.8
공예	8.3	10.3	0	7.3	13.9	4.4	0	0
연극 (뮤지컬, 오페라 포함)	5.1	7.7	3.5	6	1.6	1	24.7	23.5
무용	3.9	5	1.5	9.5	4.9	0	8.1	0.4
디자인	3.9	3.5	0.9	1.7	5.6	4.4	1	6.2
사진	2.5	4.1	1.5	5	1.1	1	9.9	5.5
영화 (애니메이션 포함)	1.6	2.8	2.5	2.3	0	1.9	1.9	1.7
방송연예 (대중음악 제외)	1.4	2	1.4	1.1	1.6	0	1.6	2.2
기타	1.4	5.7	0	0	0	0	0	0
만화 (웹툰 포함)	0.9	2.5	0.3	1.6	0	1	1.1	0
건축	0.1	0	0.4	1	0	0	0	0

출처: 장애인문화예술원(2021), “2021 장애예술인 문화예술 활동 실태조사 및 분석연구”, pp.283-284. 재구성.

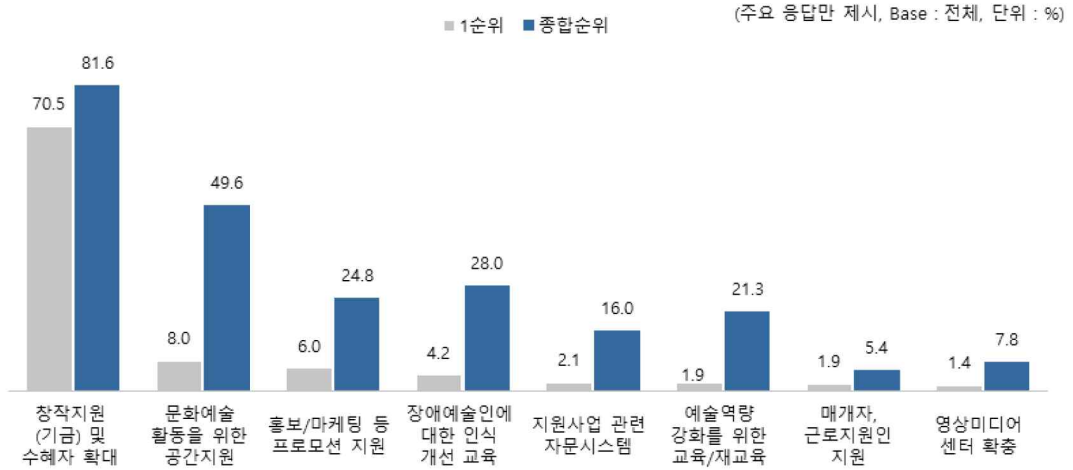
□ 문화예술 분야에서 활동가 대상 지원사업 수요 (2021년 기준)

- 아래 표 역시 장애인 복지시설, 장애예술인 관련 협회 및 단체, 예술인 복지재단을 통해 연결된 총 7,095명의 장애예술인을 대상으로 시행한 설문조사 결과임.
- 종합순위를 기준으로, 문화예술 분야 활동인들에게 필요한 지원은 창작지원(기금) 및 수혜자 확대(81.6%), 문화예술 활동을 위한 공간 지원(49.6%), 장애예술인에 대한 인식 개선 교육(28.0%) 순서로 높게 나타남.
- 그 밖에도, 홍보/마케팅 등 프로모션 지원(24.8%), 저작권, 심의기준, 제작투자 관련 자문 시스템(6.8%)과 같은 작가 활동 및 작품의 확장성을 고려한 지원과 영상 미디어 센터 확충(7.8%)과 영상/미디어 커뮤니티 활동 지원(7.8%)과 같은 영상 미디어 관련 지원에 수요가 적지 않음을 확인할 수 있음.
- 또한, 장애인 문화예술 분야 통합 정보시스템 구축(14.0%)과 같은 정보 접근성 신장에 필요한 지원 수요도 확인됨.

<표 1-5> 문화예술 분야에서 활동하는 사람들에게 필요한 지원: 종합순위 (2021년 기준, 단위: %)

지원내용	장애 유형							
	전체	지체장애	시각장애	청각/언어장애	지적장애	자폐성장애	뇌병변장애	기타
창작지원(기금) 및 수혜자 확대	81.6	93	80.6	94.1	78.6	66.4	82.2	88.9
문화예술 활동을 위한 공간지원	49.6	46.1	38.1	26	47.6	76.6	54.9	37.9
장애예술인에 대한 인식 개선 교육	28	15.4	53.4	12.4	31.3	21.4	31.5	31.7
홍보/마케팅 등 프로모션 지원	24.8	28.5	26.5	27	17.4	30.5	30.2	29.6
예술역량 강화를 위한 교육/재교육	21.3	11.9	17.7	8	27.2	34.8	11.5	8
지원사업 관련 자문시스템 (행정, 세무, 계약 등)	16	31.4	12.5	18.2	7.8	12.7	13.3	15.3
장애인 문화 예술 분야 통합 정보시스템 구축	14	13.6	7.6	23	11.7	19.1	19.1	29.5
지역관련 콘텐츠 발굴	12.1	8	4.9	5.6	22.8	4.4	4	19.6
활동보조인 지원	9.8	10.5	15.7	4.3	8.7	8.5	8.7	4.5
영상 미디어 센터 확충	7.8	10.4	7.1	1.9	10.2	3.1	5.1	0
영상/미디어 커뮤니티 활동지원	7.8	7.9	6.9	5.7	10.7	2.4	6.4	14
저작권, 심의기준, 제작투자 관련 자문 시스템	6.8	7.8	10.2	9.2	4.8	5.1	6.6	13.5
매개자, 근로지원인 (수어통역사 등) 지원	5.4	0.1	9.6	24.5	2.3	12.7	3.2	0

출처: 장애인문화예술원(2021), “2021 장애예술인 문화예술 활동 실태조사 및 분석연구”, pp.347-349. 재구성



[그림 1-4] 문화예술 분야에서 활동하는 사람들에게 필요한 지원 (2021년 기준)

출처: 장애인문화예술원(2021), “2021 장애예술인 문화예술 활동 실태조사 및 분석연구”, p.343. 발췌

1.1.3 용어와 개념에 대한 배경 및 정의

□ 당사자성

- ‘당사자’는 누구이며, ‘당사자성’이란 무엇인가에 대한 물음에 최창현(2022)은 연구를 통해 법률 용어에서의 의미부터 현재 사회적 운동에서 차용되는 의미까지 발전 양상을 밝혔다.
- 법률 용어에서 당사자는 ‘사건에 직접 관계된 사람’을 지칭하며, 이후 1970년대 여성주의 운동 및 장애인 운동과 같은 사회운동에서 ‘직접적으로 차별을 경험한 개인 혹은 개인들이 모인 집단’이라는 의미로 사용되기 시작함.
- 다만, 많은 경우에 당사자는 태어날 때부터 당사자가 되기보다 당사자가 되어가는 과정, 그 동적인 과정이 존재함. 이에 (사회, 제도, 문화적) “모순을 직접적으로 체화했으며 누구보다도 뚜렷이 잘 알고 있는 사람”을 당사자로 설명하기도 함(김대성, 2003).
 - 이는 의식화된 개인들이 주관적으로 경험하고 그러한 구체적인 경험이 모여 ‘집단의 주관성’을 형성함. 이를 바탕으로 직접 문제 상황에 의견을 표출하고 권익을 지켜내는 운동으로 이어짐.
- 위 내용에 근거하여 ‘장애인 당사자’는 “장애인으로서는 차별받은 구체적인 경험들이 모이고 공유되는 과정을 통해 이를 ‘차별’로 인지함으로써 비로소 구성되는 ‘집합적 의미의 존재’에 가깝다”고 정의내려진 바 있음(김대성, 2003:182-183, 최창현, 2022 재인용).

□ 장애모델: 사회가 장애를 바라보는 관점²⁾

- 의료적 모델
 - 장애인의 문제가 개인의 신체적, 정신적 질병에 있다고 보고 치료를 통해 재활하는 것을 목표로 함.
- 사회적 모델
 - 장애인의 문제는 개인의 문제가 아니라 사회의 문제로 인식하고 물리적, 제도적 장벽을 제거하여 장애인 스스로 살아갈 수 있는 환경을 마련해주어야 한다는 이론임.
 - 사회적 모델은 장애인 당사자주의 그리고 자립생활운동이 추동되는데 근거로 활용됨. 또한, 장애인 개인의 행복과 성장을 목적하는 창의성 존중 및 활성화를 위한 환경 조성의 중요성 강조에 철학적 기반을 제공함.
- 문화적 모델
 - 장애 및 정상성에 대한 관념이 변화함에 따라 등장한 ‘문화적 모델’(Devlieger, 2005)은 장애인에게 잠재되어있는 창의적 요소들을 인정하여 장애인을 하나의 존재 양상으로 보고, 장애인 문제는 장애를 받아들이는 입장에 따라 달라지는 사람 사이의 관계 문제로 해석함.

□ 장애예술³⁾

- 장애예술(Disability Arts)은 장애를 소재로 다룬 예술작품(Disability in the Arts)과는 구분된 것으로 장애인 권리 운동에 바탕을 두고 있음.

〈표 1-6〉 ‘장애예술’ 관련 개념의 세 가지 유형

명칭	Arts & Disability (예술과 장애)	Disability Arts (장애 예술)	Artists with Disability (장애 예술인)
내용	비장애 예술가와 장애 예술가 사이의 협업 활동	장애를 가진 예술가들이 장애의 생생한 경험을 주제로 진행하는 창작활동	장애를 가진 예술가들이 자유롭게 진행하는 창작활동
주요 활동	비장애 예술인 중심의 교육프로그램	장애인 인권운동과 불가분의 관계인 장애 예술 운동	장애 예술인이 주체적으로 진행하는 창작 프로그램
키워드	협력(collaboration)	운동(movement)	행위자(agent)

출처: 한국장애인개발원(2019). “장애예술인 창작활성화 프로그램 개발연구,” pp. 129-130. 발췌.

2) 방귀희(2020). “세계적인 장애인인의 장애인 당사자성 탐구,” 한국장애학, 5(1): 109-136. 참조

3) <http://www.shapearts.org.uk> 그리고 <https://www.britishcouncil.org/arts/culture-development/our-stories/disability-arts> 참조

- 장애예술은 장애인 예술가가 주체가 되어 창작되는 작품일 뿐만 아니라, 장애인의 삶을 둘러싼 오해와 물이해, 편견 그리고 부정적인 내러티브(이야기)에 대한 대응으로 사회에 작용할 수 있음. 따라서 장애예술의 강점은 장애예술인들이 삶을 통해 경험한 것들로부터 주목할만한, 매력적이고 흥미로운 동시대예술이 창작된다는 것에 있음.
- 오늘날 장애예술은 장애인이 경험한 삶을 전달하는 소통 창구로서 하나의 문화적 장르로 인정받게 되었음.

□ 포용적 예술(Inclusive Arts)⁴⁾

- 포용적 예술(Inclusive Arts)에 대하여 엘리스 폭스는 모두를 위한 함께 하는 예술이라고 정의하며, 예술가에 대한 기존의 인식에 도전하며, 수준 높은 예술을 창조하는 수단으로, 장애인 예술가와 비장애인 협업가들 간의 창의적인 기회들을 지지하는 것이라 설명함.
- 다음은 그가 제시한 포용적 예술의 다섯 가지 주요 원리임.
 - 상호이익에 기반을 둔 창의적 교환 또는 협력
 - 관련 분야의 역량, 지식 및 기술 강화를 촉진하는 기회 제공
 - 탈학습(unlearning)의 기회 제공
 - 수준 높은 예술작품 및 경험 제공
 - 스스로의 목소리를 높이고, 경험하고, 포부를 갖게 함.

□ 접근성

- 유네스코의 문화다양성 협약 이행 가이드에 따르면 ‘접근성’은 예술적 표현부터 디지털 형식을 포함한 과학, 기술적 지식에 대한 접근 기회 제공을 지칭함. 이때, 창작을 통한 표현부터 향유와 전시 등을 통한 확산까지 포괄함. 이 같은 접근성을 통해 공평성과 다양성 성취를 기대함(UNESCO, 2018).
- 다음 표는 장애인의 박물관, 미술관 방문 접근성 증진을 위해 논의된 다양한 접근성의 유형과 고려내용을 담은 표임.

4) 한국장애인문화예술원(2019). “포용적 예술 작가 육성 워크숍 자료집,” p. 12 발췌.

〈표 1-7〉 접근성의 장애유형에 따른 박물관·미술관 방문객 개발 관점 적용

구분	고려사항	방문객 개발의 관점 적용 예
물리적 접근 (Physical Access)	<ul style="list-style-type: none"> 시설환경이 물리적으로 접근 가능한가? 	<ul style="list-style-type: none"> 주차장, 유도블록, 조명 추가 설치, 핸드레일, 장애인용 의자, 엘리베이터 등
감각적 접근 (Sensory Access)	<ul style="list-style-type: none"> 주차전시와 이벤트 프로그램, 편의시설을 시각 또는 청각에 손상이 있는 사람들이 활용할 수 있는가? 	<ul style="list-style-type: none"> 만져서 이용가능한 도구의 제공 다양한 방식(자막이 있는, 시각적 설명이 있는 등)이 적용된 전시설명 도구 제공 청각장애인을 위한 소리 증폭 시스템 제공
지적 접근 (Intellectual Access)	<ul style="list-style-type: none"> 배경지식이 많지 않은 사람들을 배제하고 있지 않은가? 습득능력 장애(learning disabilities)가 있는 사람들이 우리의 서비스를 이용할 수 있는가? 	<ul style="list-style-type: none"> 전시 구성단계 있어 새로운 관람객의 의견을 듣고 이를 반영하는 것 전시를 기획 단계에서, 다양한 관람객의 수준별 이해도에 대한 평가 기준을 세움
경제적 접근 (Financial Access)	<ul style="list-style-type: none"> 입장료가 수입이 낮은 사람들의 방문을 어렵게 하는가? 상점과 카페에서 판매되는 상품들이 가족들이 소비할만한 수준으로 가격이 책정되어 있는가? 	<ul style="list-style-type: none"> 특정한 날 등에 대한 무료입장을 제공하고 이러한 적용을 널리 알리는 것 박물관을 지역의 다양한 공동체와 연결하는 것 방문 교통수단을 무료로 제공하는 것
정서적/태도적 접근 (Emotional/ Attitudinal Access)	<ul style="list-style-type: none"> 우리 기관은 새로운 방문자를 환대하는 환경인가? 우리 직원은 다양한 관람객 (diversity)에 대한 열린 태도로 임하는가? 	<ul style="list-style-type: none"> 직원 교육 새로운 방문객들에게 기관의 환대 노력을 보여줄 수 있는 특별한 이벤트 등 개최
의사결정에 대한 접근 (Access to Decision-making)	<ul style="list-style-type: none"> 우리 기관은 새로운 관람객의 가능성과 가치에 대해서 외부 관계자들에게 컨설팅을 받고 있는가? 	<ul style="list-style-type: none"> 관람객과의 파트너십 형성을 위한 프로젝트 자문위원단 구성
정보에 대한 접근 (Access to Information)	<ul style="list-style-type: none"> 기관에 대한 홍보가 효과적으로 새로운 관람객과 소통하고, 그들에게 닿아있는가? 	<ul style="list-style-type: none"> 새롭고, 접근가능한 마케팅 네트워크, 커뮤니케이션 방법의 개발 홍보물을 생산할 때, 다양한 언어로 제공 직관적으로 이해하기 쉽게 만들어진 홍보물
문화적 접근 (Cultural Access)	<ul style="list-style-type: none"> 컬렉션과 전시 디스플레이, 다양한 행사가 우리의 타겟 고객인 관람객의 삶과 관심사를 반영하고 있는가? 	<ul style="list-style-type: none"> 새로운 수집 정책의 수립 적절한 해석이 담겨진 전시 디스플레이 재배치

출처: 한국장애인문화예술원(2023), “2022년 문화시설 장애인 접근성 실태조사 기초연구 보고서”, pp.21-22. 발췌.

□ 웹접근성⁵⁾

- 웹접근성(또는 정보통신 접근성)은 이용자와 제작자 관점에서 장애 및 연령과 무관하게 누구나 모바일, 웹사이트에서 제공하는 정보에 동등하게 접근할 수 있는 환경을 조성해야 한다는 개념임. 또한, 월드와이드웹 컨소시엄(World Wide Web Consortium, W3C)의 웹접근성 이니셔티브(Web Accessibility Initiative)에서 정의한 ‘웹접근성’이란 장애인의 웹 이용권을 보장하는 것으로, 기술의 제약 없이 장애인들도 웹 콘텐츠를 인지(Perceivable), 운영(Operable), 이해(Understandable)하고 이용할 수 있도록 견고하게 웹콘텐츠를 만드는 것을 뜻함.
- 웹접근성 준수는 「지능정보화기본법」에 따른 법적 의무사항으로, 관련 법으로는 지능정보화기본법(제46조, 시행령 34조), 장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률(제20조 1), 장애인복지법이 있음.
- 웹접근성은 준수 시 고려할 수 있는 장애 유형으로는 시각, 이동성, 청각, 인지가 있으며, 현재 웹 브라우징에서 사용하는 도구로는 화면 확대 도구, 음성 인식, 키보드 오버레이 등이 있음. 접근성 향상 전략으로는 기술 추가 외에도 이용자의 이해 및 활용을 용이하게 하는 서비스 제공 등이 있음.
- 웹접근성 국내 현황은 다음과 같이 나타남.
 - 장애인이 문화시설 홈페이지에 접속하여 정보를 파악하는 과정 속 장애인들의 불편함을 분석한 결과, 시각장애인의 불편함으로는 포털사이트에서 문화시설 홈페이지 조회 그리고 동선 파악을 위한 위치/피난 안내문을 찾기 어려움 등이 있음.
 - 포털사이트 검색 시 포털사이트 내 광고 등으로 홈페이지가 검색 결과 페이지의 상단에서 조회되지 않고, 위치/피난 안내는 주로 PDF 또는 이미지 파일로 제공돼 프로그램/정렬 순에 따라 제공하는 정보가 상이하며 대체 텍스트가 없는 경우도 있음.
 - 이에 따라, 현재 상황에서 웹접근성 개선을 위한 요구로 법제도에 따른 정렬 통일, 기존의 중증장애인 기준 20개 중 10개 지침을 통과하면 인증 가능한 웹접근성 품질 인증 기준의 강화 등이 있음.

1.2 연구의 목적

- 본 연구는 장애예술 분야의 기술 융합 창작 및 지원과 관련된 국내외 사례를 비롯하여 기술 융합 창작활동 및 그에 대한 지원에 대한 현장 수요에 대한 자료수집과 분석을 수행하여 중장기사업 로드맵을 제시하는 데 그 목적을 둠.

5) 한국장애인문화예술원(2023). “2022 문화시설 장애인 접근성 실태조사 기초연구 보고서,” pp.16-17, 132. 인용

- 중장기 방안 방향성 제시의 일환으로 2023년 현재 장애예술 현장의 융합적 접근의 의의와 주요 이슈를 도출하고 이후의 가능성과 미래지향적 예술창작을 위한 기반을 마련하기 위한 답론을 조성하고자 함.
- 또한, 현재 시행 중인 ‘Future Wide Open: 2023년 신기술기반 장애예술 창작실험실’ 실효성 있는 운영과 안정화를 위해 국내외 유사 사업의 작품개발, 기술 활용, 성과발표(행사) 운영 등 사례연구를 수반함.

2. 연구의 범위와 방법

2.1 연구의 범위

- 현행 「장애예술인 문화예술 활동 지원에 관한 법률」과 「1차 장애예술인 문화예술 활동 지원 기본 계획」의 정책과제, 그리고 한국장애인문화예술원의 신기술기반 장애 예술 지원사업 방안의 방향성과 범주를 고려하여 본 연구의 범위를 수행하고자 함.
- 연구의 목적과 그 적합성을 고려하여 본 연구에서 검토하고자 하는 자료와 내용의 범위를 다음과 같이 정함.
- 국내외 사례와 유관 사업 동향
 - 기술융합 장애예술의 국내외 작품 사례조사
 - 기술융합 창작지원 및 장애예술 창작지원 사업 사례조사 (단, 기술융합 장애예술 창작지원 사업 사례를 우선순위로 조사)
 - 사례조사 분석을 통한 1) 장애예술 개념 및 의의 도출, 2) 기술을 활용한 장애예술 창작 동향 도출, 3) 기술융합 장애예술 창작지원 방안 향후 방향성 제시
- 현장 및 전문가 의견수렴
 - 장애예술 분야에서의 인터랙티브 미디어아트, VR/AR/XR 등의 기술을 활용한 창작 활동에 대한 현장 및 전문가 의견 및 향후 가능성 조사
 - 관련 지원사업 운영 및 실효성에 대한 현장 및 전문가 의견 조사

2.2 연구의 내용

□ 국내외 장애예술 기술융합 창작사례와 동향 분석

- 한국장애인문화예술원을 비롯한 향후 국내 장애예술(Disability Arts)이 지향해야 할 개념 논의와 방향성 제시
- 장애예술의 창작활동 가운데 기술(예: 인터랙티브 미디어아트, 프로젝션 맵핑, VR/AR/XR, 인공지능, 빅데이터, 메타버스, 사물인터넷, 로봇틱스 등) 활용 국내외 사례조사 및 동향 분석
- 기술 활용을 통한 장애예술의 심미적 표현과 다양한 창작의 확장 가능성과 의의 논의
- 국내 장애예술에 대한 인식 재고와 지원사업 성과 공유를 위한 프리젠테이션 장(예: 쇼케이스) 조성 방안 논의

□ 장애예술과 기술융합 지원방식 조사 및 운영 방안 제안

- 예술과 기술 융합 창작 지원사업 사례조사
 - 지원사업별 지원대상, 평가(선정)기준, 심사과정, 지원내용 등 조사
 - 장애예술 분야 기술 활용 창작 지원사업 중점 사례조사
- 기시행된 국내외 기술융합 예술창작 지원방안 사례조사를 통한 장애예술 기술융합 지원사업 운영방안 설계 및 제시

〈표 1-8〉 ‘Future Wide Open: 신기술기반 장애예술 창작실험실’ 지원사업 개요

유형(지원 트랙)	WIDE	OPEN
지원 대상	장애예술인(단체)	장애예술인(단체), 비장애예술인(단체)
	※장애예술단체: 1) 장애인이 대표인 단체, 2) 단체 소속 구성원 중 장애인이 30% 이상인 단체, 3) 본 지원사업 참여자 중 장애인이 30% 이상인 단체(교육 대상자, 관객 등 수혜자 포함 불가, 프로젝트 주요 참여자 변경 불가)	
지원목적	<ul style="list-style-type: none"> • 장애예술인(단체)과 기술 전문 제작자 매칭을 통한 융합예술 창작 및 구현 기회 제공 • 장애예술인(단체)의 고유한 특색이 담긴 기존 작업에 타 장르 또는 매체 융합을 통한 새로운 협력과 창·제작 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 기술을 융합한 장애예술작품의 구현이 가능한 (비)장애예술인 또는 단체를 지원하여 완성도 높은 작품개발 지원
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 창작지원금 1,500만원 + 기술지원금 2,000만원 (단, 협력 기술인력 사례비, 장비, 공간 등에 대해 기관 직접 지급) • 기술 활용 역량 습득, 작품 구현을 위한 신기술 활용 워크숍과 창·제작 멘토링 등 개발 지원 프로그램 제공 	<ul style="list-style-type: none"> • 창작지원금 최대 5,000만원 (단, 프로젝트 규모에 따라 상이) • 아이디어 심화를 위한 자문(인사이트 팩토리), 네트워킹(라운드테이블, 오픈 워크숍, 중간 공유회) 등 개발 지원 프로그램 제공
	<ul style="list-style-type: none"> • 쇼케이스 기회 제공: 약 5개월 간 작품개발 지원 종료 후, 성과 공유 기회 제공 (2023년 지원사업 기준, 2024년 2월 예정) 	
심사기준	<ul style="list-style-type: none"> • 사업목적 적합성(30), 사업계획의 충실성 및 타당성(30), 사업수행역량(20), 기대효과(30) (※심사과정은 서류심사와 PT 및 면접심사 두 단계로 구성) 	

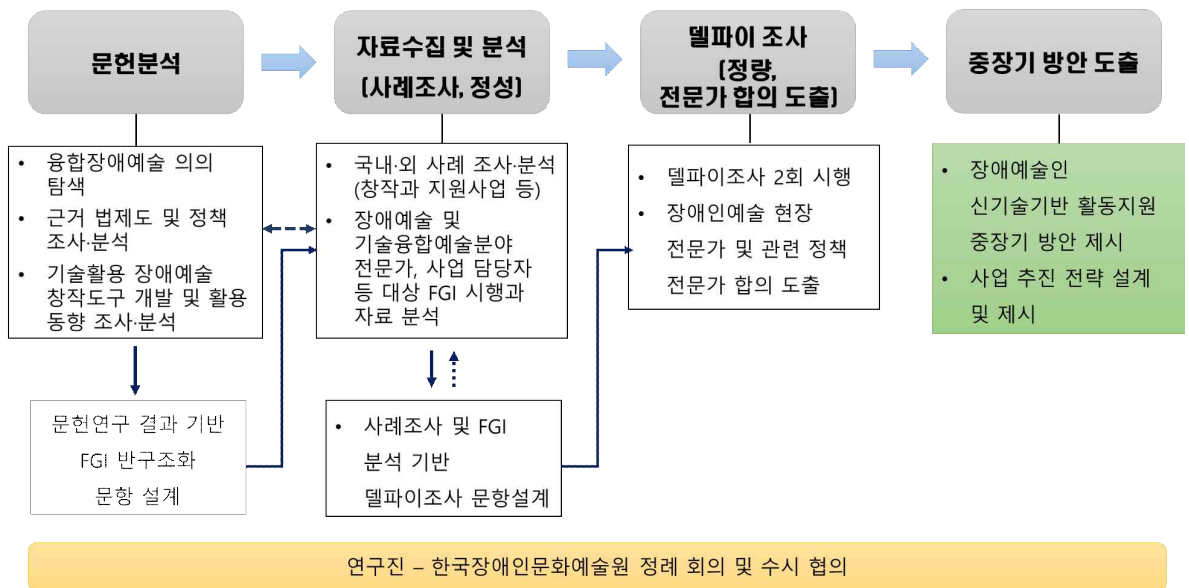
출처: 한국장애인문화예술원(2023). “「Future Wide Open : 2023년 신기술기반 장애예술 창작실험실」 지원 공모.” 재구성.

□ 현장 조사를 통한 장애예술 기술융합 창작활동 지원 중장기 방안 설계

- 문헌조사와 사례조사를 토대로 발굴한 지원방안 모델에 대한 현장과 전문가 의견조사, 분석
- 기술 활용 장애예술 창작에 대한 현장의 인식과 관심 기술 조사
 - 활용 기술의 예: 인터랙티브 미디어아트, 프로젝션 맵핑, VR/AR/XR, 인공지능, 빅데이터, 메타버스, 사물인터넷, 로봇틱스 등
 - 장애인 보조공학기기 등 활용 가능성 포함
- 집단면접조사와 델파이조사 분석 결과를 토대로 장애예술 기술융합 창작활동 지원 중장기 로드맵 설계
 - 지원사업 방향성 및 잠재 협력 파트너십(유관 지원기관, 지자체, 국제축제운영단체 등) 체결(안) 제시

2.3 연구의 방법

□ 연구 수행과정



[그림 1-5] 연구수행 절차

□ 연구 방법과 자료수집

- 본 연구에서는 과업 수행을 위해 문헌분석, 질적연구방법, 양적연구방법을 순차적으로 활용한 혼합연구방법을 채택함.
- 문헌분석: 장애예술 개념에 대한 선행연구 조사와 국내외 기술융합 장애예술 관련 창작사례 및 지원사업 사례 및 동향 등 조사, 분석

- 질적연구: 문헌분석을 토대로 도출한 반구조화 면접문항 설계, 장애예술 현장 전문가 및 기술융합 예술창작 및 장애예술, 지원정책 분야 전문가(비/장애예술인, 학계전문가, 사업담당자 등) 대상 면접조사 시행을 통해 자료수집. 분석 후, 자문회의를 통한 델파이조사 및 중장기 방안 로드맵 방향성 의견 수렴
- 양적연구: 질적연구 결과를 바탕으로 도출한 델파이조사 문항 설계, 델파이조사 설문 시행. 분석 후, 기술융합 장애예술 지원사업 중장기 방안 관련 중요도와 사업 우선순위 도출
- 본 연구의 질적연구와 양적연구 참여대상자는 다음과 같이 구성함.
 - 장애예술 및 기술융합 분야, 해당 분야 연구 및 참여 전문인력, 행정인력 대상 면접 조사 및 델파이조사 시행
 - 현장 전문가 면접조사(개별집중면담, FGI)를 위해 FGI의 경우 집단별 3-5인 내외로 구성하여 총 8회 시행함. 다양한 의견수렴을 위해 장르별, 지역별, 분야별 대표성을 가진 전문가로 구성하였음.
 - 전문가 자문회의는 현장 전문가 FGI 시행 후, 면접조사 자료 (가)분석 내용을 토대로 2회 진행하였으며, 델파이조사 전·후에 시행함.
 - 정성연구 분석 결과에 대한 전문가 합의도출을 목적으로 시행하는 델파이조사는 장애예술인 또는 장애예술단체 운영자, 장애예술 및 기술융합 분야 전문가, 교수를 비롯한 학계 인력, 행정가를 중심으로 25인의 참여자 구성. 이들 중 참여에 응한 18인을 대상으로 총 2회에 걸쳐 설문을 시행함.
- 전문가 자문회의와 FGI를 위한 연구참여자는 스노우볼 기법을 활용하여 모집하였으며, 협력 관계자 풀을 보유한 한국장애인문화예술원과 협의를 통해 구성하였음.

2.4 연구의 기대효과

- 초기 단계에 있는 장애예술 창작 지원사업 및 정책 체계화와 활성화 증진 기회 마련
- 장애예술 개념과 의의에 대한 논의를 바탕으로 기술융합 장애예술에 대한 담론 조성
인식 제고
- 현장 전문가 및 장애예술인 당사자 의견을 수렴을 통해 향후 기술융합 장애예술 창작 지원 사업 운영에 대한 방향성과 의의 도출
- 도출한 지원사업의 전략체계 및 운영 방안의 실효성 증진을 위한 정책 개선 방향성 제시
- 다양한 기술 활용을 통한 장애예술 분야의 확장과 활성화 기대. 더 나아가 문화다양성 토대 마련

Ⅱ. 기술융합 장애예술 의의와 방향

1. 기술융합 장애예술 관련 주요 이슈
2. 유관 분야 국내외 선행연구
3. 기술융합 장애예술의 방향성 탐색

II. 기술융합 장애예술 의의와 방향

1. 기술융합 장애예술 관련 주요 이슈

1.1 예술(표현)과 기술(매체)과의 융합⁶⁾

□ 예술 현장의 변화

○ 예술과 기술은 불가분의 관계로 존재함. 예술은 내용(표현)과 형식(기술)의 상호적 결합체로 개념과 구성요소가 변화하고 있음. 시대마다 새로운 표현의 도구와 기술이 출현하였음.

- 예술(art)는 라틴어 아르스(ars)에서 유래하는 것으로, 아르스(ars)는 그리스어 ‘테크네(techne)’에서 기원함.

- 르네상스 이후 과학적 사고와 재료의 공학적 행위를 결합하게 되면서 관찰과 탐구정신이 예술적 상상과 결합되어 과학과 예술이 만난 원근법을 시작으로 건축물을 설계하는 투시도와 새로운 회화론이 등장함. 19세기 사진의 출현은 빛을 토해 화가의 붓과 캔버스를 대체함. 영화 역사 예술의 새로운 도구이며 표현으로 시간의 예술을 만듦.

- 근대 이후 분화되어 그 의미를 형성해 온 예술과 기술은 20세기에 이르러 미디어아트 개념의 등장과 함께, 하이테크(high-tech)에 기반한 새로운 형태의 예술이 나타나고 있음. 20세기 사진과 영화의 영상 시대를 형성했으며 계산기를 연구하던 전기공학자, 물리학자, 수학자들은 새로운 도구를 탄생하게 함. 특히 모니터와 마우스, 스피커와 테블릿과 같은 인터페이스를 설치하였음. 광파 음파를 컴퓨터를 통해 활용하게 됨. 이전 시대에서 는 볼 수 없는 새로운 도구와 방법을 제공하였음. 멀티미디어와 인터랙티브, 디지털 테크놀로지의 새로운 표현과 창작의 도구가 됨(정종암, 2007:3-4).

○ 테크네(Techne)

- 아리스토텔레스는 테크네를 다음과 같이 정의함(강손근, 2011:10)

“건축술은 하나의 테크네이고, 그것이 테크네인 한 이성을 동반해서 무엇인가를 제작할 수 있는 상태이다. 그렇기 때문에 어떤 테크네도 이성을 동반하지 않고서는 제작적

6) 서울문화재단 (2021) 「아트&테크 창제작 지원센터 사례조사 및 적용 방안 연구」 72-75쪽을 요약하고 관련 내용을 수정 보완함.

상태라 할 수 없으며, 또 이성을 동반한 상태치고 테크네 아닌 것을 것은 없다. 그러므로 테크네는 이성을 동반해서 무엇인가를 제작할 수 있는 상태와 동일한 것이다”

“모든 테크네는 생성에 관계한다. 즉 그것은 존재할 수도 존재하지 않을 수도 있는 것들, 그리고 그것들의 원리가 제작자에게 있으며 제작되는 것 속에 있지 않은 것들을 어떻게 하면 만들 수 있는가를 궁리하고 고안하는 것과 관계한다.”

- 이와 같은 맥락에서 타타르키비츠는 테크네를 “물품, 가옥, 조각상, 선박, 침대, 옷가지 등을 만드는데 요구되는 능력, 군대를 통솔하거나 토지를 측량하며, 관중을 사로잡는 데 필요한 솜씨(skill)”(타타르키비츠, 1986/2002: 26)로 정의함.
- 즉 테크네는 어떠한 대상을 제작하기 위한 이성적 지식이자 숙련된 솜씨로, 예술과 기술을 포함하는 의미를 지님.

○ 테크놀로지아(Technologia)와 기술(Technologie)

- 테크놀로지아는 테크네와 로고스(logos)⁷⁾의 복합어로, 수사학이나 문법에서의 “체계적 처리(systematic treatment)”로서의 의미를 지님(류창열, 1991).
- ‘체계적 처리’의 의미는 점차 수기적이거나 기계적인 목적과 합쳐져 의학기술, 군사기술, 농업기술, 공업 기술과 같이 사용되면서 추상적인 개념에서 구체적인 개념으로 변화하게 되었음(류창열, 1991).
- 테크놀로지라는 개념이 용어가 처음 전문서적에 쓰여지게 된 것은 독일 괴팅겐 대학의 베크만(Johann Beckmann, 1772)으로부터 기인함. 이후 테크놀로지는 비게로(Bigelow, 1829)에 의해 ‘실용에 대한 과학의 적용’으로 정의되었음(류창열, 1991).
- 마이어(O. Mayer, 1976)는 과학과 기술의 관계에 대한 탐구는 역사적, 철학적으로 결론이 나지 않는 복잡한 것으로, 그 자체에 대한 탐구는 실패로 끝날 수 밖에 없다고 주장한 바 있음.
- 그럼에도, 연구자들은 과학과 기술을 다음과 같이 구분하는 경향이 존재함. 일반적으로 과학은 ‘객관적이고 합리적인 방법으로 인간, 자연 또는 사회 현상을 이해하고 통제하려는 학문’으로 이해됨. 반면에, 기술은 ‘과학과 독립적으로 존재하여 지적 호기심보다는 실질적 유용성을 우선적으로 추구하고, 자연·인공물 또는 서비스를 변형·생산하는 활동 또는 수단’으로 여겨짐(이병기·이기준, 1996).

○ 아르스(ars)와 예술(art)

- 아르스는 로마 시대 때부터 사용된 개념으로, 테크네와 유사한 의미를 지님. 테크네

7) 여기서의 로고스는 철학에서의 logos로, 이성과 논리성, 합리적 원칙으로서의 의미를 지님.

와 아르스는 현재의 ‘예술’이나 ‘미술’(fine arts, schöne, Künste, beauxarts)처럼 미나 창조와 관련된 개념은 없었음(강손근, 2011).

- 근대 이후 예술철학자들은 다양한 예술을 포괄하는 예술의 정의를 고민해왔음. 예컨대 18세기 프랑스 철학자 샤를 바퇴(Charles Batteux)는 순수예술(beaux-arts)의 개념을 제시하여 예술의 개념을 조직화한 대표적인 인물로, 그는 기술을 욕구를 대상으로 하는 기술과 ‘쾌를 대상으로 하는 기술’로 크게 구분하여, 후자에 음악, 시, 회화, 조각, 무용을 포함시켜 이것을 미적기술 즉 예술이라는 말로 하나로 통합하였음.
- 19세기에는 낭만주의적 예술 개념이 형성되었음. 기존의 쾌를 대상으로 하는 기술의 의미에서 ‘고귀한 정신적 가치’를 실현하는 기술로 그 위상이 높아짐. 칸트(Immanuel Kant)가 미와 쾌감을 엄격히 구별하고, “예술은 천재의 기술이다”라고 규정한 것이 대표적인 예임(민주식, 2007).
- 20세기에 들어서면서 예술철학자들은 예술과 비예술의 경계가 모호해짐에 따라 다각도로 예술의 특성을 검토함. 예컨대 더 이상 회화가 가시적인 대상을 지시하지 않게 되었을 때, 일상의 사물이 작품으로서 의미를 부여하는 현상들에 주목함.
- 이들은 예술 간에는 가족유사성만 존재하며 예술 전체를 아우르는 하나의 공통된 예술은 존재하지 않는다고 보며, ‘예술 정의 불가론’을 제시하기도 함(박대민, 2022).
- 예술 정의 불가론은 예술 정의를 포기함으로써 다양한 객체를 예술 작품으로 받아들일 수 있는 가능성을 열었다는 데서 그 의의를 지님.
- 한편 예술제도론(예술계)과 같이 예술은 사회적 맥락, 다양한 사회적 주체들 간의 네트워크를 통해 그 의미가 형성되고 정의된다는 관점 역시 존재함.
- 이처럼 오늘 날의 예술은 단일하고 확정적인 개념으로서 존재하지 않으며, 예술적 ‘관행’(Becker, 1982) 속에서 다양한 사회적 주체들 간의 합의를 통해 그 의미를 형성하고 있음.
- 현대의 예술의 근간이라 할 수 있는 아르스(ars)는 로마 시대부터 사용된 개념으로, 회화, 조각, 건축뿐 아니라 가옥, 선박, 침대, 그릇, 옷가지를 만드는데 요구되는 솜씨를 포함함. 이외에도 토지를 측량하고, 전쟁, 항해를 하는데 필요한 솜씨를 뜻함. 이러한 솜씨(craft)는 자연의 법칙과 사회문화적 규칙에 대한 지식이 있어야 함. 테크네(techne)는 보편적 지식과 실천적 적용을 의미함. 미학자와 철학자들은 예술을 포괄하는 정의를 다양하게 고민해 왔고 고대에 정립된 이런 예술관은 르네상스시기까지 지속됨.
- 18세기 프랑스 철학자 바퇴(Charles Batteux)는 순수예술(beaux-arts)의 개념을 제시하여 예술의 개념을 조직화하였음. 이후 예술은 정신(spirit)과 기술

(technology)의 결합체로 인식됨. 칸트(Immanuel Kant)가 미와 쾌감을 엄격히 구별하고, “예술은 천재의 기술이다”라고 규정하였으며, 19세기에는 낭만주의적 예술 개념이 형성되었는데 이는 기존의 쾌를 대상으로 하는 기술의 의미에서 ‘고귀한 정신적 가치’를 실현하는 기술로 전환하는 것을 의미함.

○ 20세기 기술과 만나는 예술

- 서구에서는 인쇄술, 프린트, 사진, 영상 등의 변화에 따라 예술의 개념과 영역이 확장되고 있음. 20세기에 예술을 기술과 결합하여 새로운 사조를 만들었음. 1966년 미국에서 예술과 기술의 융합을 실험하는 비영리 과학예술단체 ‘EAT(Experiments in Art and Technology)’가 결성되면서 과학, 기술 예술의 협력이 가시화되기 시작하였음. EAT는 예술과 과학 그리고 산업 간의 확장된 협력관계를 형성하고, 첨단기술의 발전을 예술에 실험적으로 접목하고자 함. 예술가와 공학자의 협업은 단순히 예술에 기술을 더하는 것을 넘어서야 하며 예술가와 공학자 간의 협업을 위해 기술의 후원과 효율적인 작업관계가 새로운 창작의 가능성을 열고, 사회 전반에 혜택을 선사할 것이라는 그 믿음을 바탕으로 설립됨. 이후 기술과 예술은 자유로이 넘나들며 새로운 영역으로 확장되고 있음. 오늘날의 예술은 단일하고 확정적인 개념으로서 존재하지 않으며, 예술적 ‘관행’속에서 다양한 사회적 주체들 간의 합의를 통해 그 의미를 형성하고 있음.
- 미디어는 메시지를 전달하려는 매개체를 의미하고 글자나 그림, 음악 등으로 느낌이나 생각, 경험을 표현하는 미디어는 동굴벽화 그 이전부터 존재해왔음. 인간의 발명품인 미디어는 19세기 이후 사진, 영상, 컴퓨터와 같은 전자기와 함께 변화함. 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)의 ‘미디어가 메시지다’는 예술 개념과 범주를 확장하였는데, “바뀌는 발의 확장이며, 책은 눈의 확장이고, 옷은 피부의 확장이며, 전자회로는 중추신경계의 확장”이라는 주장에서 드러나듯 미디어는 정신과 육체의 확장을 의미한다고 볼 수 있음. 특히 20세기 미디어아트 개념의 등장은 예술과 기술의 결합 뿐 아니라 인간의 확장된 지각과 감각, 의식과 예술의 참여한 접점을 논의하는 계기를 마련함.

○ 4차 산업혁명 이후의 디지털 예술

- 예술은 TV나 비디오와 사운드에 국한되지 않고 확장되어 컴퓨터, 인터넷, 게임, 영상, 애니메이션, 가상현실, 인공지능, 프로그래밍으로 광범위하여 변화하고 있음. 또한 기술 기반의 공학자들과 협업하게 되면서 재료의 확장, 표현의 방법에 따라 예술의 개념을 새롭게 정의함. 이러한 기술의 변화는 단지 회화나 시각예술에 국한되지 않고 음악, 무용 등의 공연예술을 포함 문학, 만화 애니메이션, 영화, 건축 등에 변화를 가져오고 있음.

- 이는 디지털 디바이스를 포함한 인공지능, 로봇, 사물인터넷, 생명과학, 빅데이터, 가상현실, 증강현실 등이 주도하고 혁신적이며 실험적인 예술의 현장을 만들어내고 있으며, 로봇이나 인공지능을 통해 실재와 가상이 통합되고 있음. 또한 딥 러닝(딥 드림)을 이용한 회화, 음악을 만드는 인공지능, 소설을 쓰는 인공지능 등 예술 창작과정과 작품의 모습을 변화하게 하고 있음. 상황에 따라 로우테크(low-tech)와 하이테크(high-tech)에 기반 한 새로운 형태의 예술이 나타나고 있음.

□ 융합의 정의와 개념

○ 연계·통합에 이은 융합으로의 변화

- 융합은 ‘서로 다른 기술이나 산업분야 간에 효율과 성능 개선 등을 목적으로 결합됨으로써 존재하지 않았던 새로운 기능이나 서비스를 창출하는 현상’으로 정의됨. 기존의 서로 다른 두 개 이상의 학문적 지식과 기술이 물리적 그리고 화학적으로 결합하여 새롭고 독특한 가치를 창출하는 현상임. 사전적 의미로는 “서로 다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별이 없어져 하나로 합쳐지는 현상”을 의미함.

○ 창의성을 극대화하는 융합

- 융합은 결국 창조성의 극대화를 꾀하고자 하는, 혹은 창의적인 현상과 결과를 새로운 측면으로 조명하고자 하는 전략과 방법이라고 볼 수 있음. 창조성은 "아이디어를 연결하고, 유사점과 차이점을 발견하며, 비정통적이고, 탐구적이며, 사회 규범에 의문을 제기할 수 있는 능력과 결부된 인지적 요소의 결합"으로 정의하고 있는데 이는 많은 점에서 융합에서의 논의와 흡사함.
- 다양한 분야의 개념, 지식, 기능을 연결하는 가운데 새로운 이해와 결과를 창출하는 과정과 결과, 경험을 의미할 수 있음. 이를 위해 근대적 이성에 가려졌던 “감성, 상상력, 환상 등과 같은 비합리적 요소들은 복권시키는 작업”이 필요함. 이러한 융합과정에서 예술이 비중 있게 다루어지는 것 또한 근대적 사고 체계에 대한 비판과 한계에 대한 자각에서 기인한 것임.

1.2 장애, 장애인, 장애예술의 이해⁸⁾

□ 장애와 장애인

- 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제2조 제1항에 따르면, 장애인 신체적, 정신적 손상 및 기능 상실에 의해 장기간에 걸친 일상 또는 사회 생활에 상당한

8) 본 절은 박근화(2021). “장애예술인 문화예술활동 실태조사 및 분석연구,” pp. 47-48., 전지영(2021). “장애 예술과 장애인예술의 개념 논의-한국장애인문화예술원 활동을 중심으로,” 「한국예술연구」, 정창권(2017). 정창권(2017) “근대 장애예술가의 조망과 의의” 「한국고전연구」 통권 251-281쪽을 참고함.

제약을 초래하는 상태를 의미하며 이에 따라 일시적인 질병 및 장애는 포함되지 않음.
 동업 제2조 제2항에서 장애인이란 이러한 장애를 가진 사람이라고 정의함.

□ 장애예술의 이해

○ 장애인 예술 (Arts done by disabled people)

- 장애인 예술은 “신체적 정신적 장애를 가지고 있는 사람이 예술작품을 창작하거나 표현하는 행위”로 한시적으로 정의함. “장애가 있는 예술가들은 대부분 스스로 예술 작업을 장애예술이라는 용어로 구분지어 불리는 것에 대한 거부감을 가지고 있음. 그러나 장애인예술 활동에 대한 사회적 관심이 높아짐에 따라 장애인과 관련된 예술 및 예술활동의 정의와 범주에 대한 논의가 활발히 전개되기 시작하였음.”(전병태, 2010)

○ 장애예술 (Disability Arts)

- 문화 다양성과 평등의 기조로 ‘장애’, ‘장애예술’을 접근할 경우, ‘장애예술(disability arts)’은 장애인에 의해 혹은 장애 경험이 반영되어 장애 요소를 매개로 창조된 것으로 생각될 수 있음.

- 영국예술위원회(2010)의 <장애평등계획(Disability Equality Scheme 2010-2013)> 제2차 계획에서는 ‘장애예술은 장애에 대한 삶의 경험을 탐구하고 소통하는 작품을 나타내는 특정 장르임. 장애예술은 특정 장르이지 장애인이 창조한 모든 작품을 말하는 것은 아님’을 서술하고 있음. 영국의 문화 다양성의 구도에서 장애 예술은 장애인 내에서도 다양한 배경의 삶이 존재하는 것을 인정하고 그들의 다양한 예술 활동이 영국 문화 다양성에 기여한다고 판단함.

- 반면 국내의 경우, 문화 다양성의 구도에서 장애예술을 바라볼 경우는, 장애에 대한 표현을 통해 기존의 비장애 중심의 예술 창작 스펙트럼을 풍부하게 할 수 있다는 점에서 문화다양성의 의미를 찾을 수 있음.

○ 포용적 예술(Inclusive Arts)에서의 장애예술

- 장애예술인과 비장애예술인과의 쌍방향적이고 창의적인 교류에 의해 수행되는 포용적 예술에서는 장애예술을 예술적 수월성을 담보하고 미학적 전략의 범주를 포괄하는 다차원적 영역에서 바라봄.

- 영국은 포용적 예술을 일차적으로는 학습 장애와 비학습장애예술인과의 협업 구조를 기반으로 하고 광범위하게는 전반적으로 장애인과 비장애예술인과의 협력체계를 기반으로 진행되는 예술로 정의함.

- 포용적 예술에서 장애예술은 관점에 따라 장애 정체성, 창작활동 등에 집중하여 다양한 방식으로 폭넓게 받아들임. 즉, 장애예술인과 비장애인이 협업하고 예술로 장애인

의 참여를 지원해 주는 과정인 ‘예술과 장애(arts and disability)’를 장애예술로 인식한다거나, 장애예술인에게 ‘장애요소’가 창작활동을 하는데 작용할 수 있음을 인식하고 ‘장애’를 가진 예술가가 제작하는 모든 활동을 장애예술로 간주한다거나 장애인 예술가와 장애예술인을 분명하게 구분하고 장애예술에서 비장애인이 갖는 인식의 한계와 왜곡에 대한 사회 정치적 담론에 저항하고 이를 예술적 창작활동으로 표현한다든가 등 다양하게 규정됨.

1.3 장애예술인 이해

□ 예술인(artist)

- 「예술인복지법」에 따르면, 예술인이란 예술활동을 업으로 하여 국가를 문화적, 사회적, 경제적, 정치적으로 풍요롭게 만드는데 공헌하는 사람을 말함. 또한 예술인이란 문화예술(문학, 미술(응용미술 포함), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문, 출판 및 만화)분야에서 창작 실연, 기술지원 등의 활동의 증명할 수 있는 사람을 말함.
- 「예술인복지법 시행령」에 따르면, 예술 활동을 증명하기 위해서는 「저작권법」 제2조제1호 및 제25호에 따른 공표된 저작물이 있거나 예술활동으로 얻은 소득이 있어야 하며, 최소한 이에 준하는 예술활동의 실적이 있어야 한다고 말하고 있음.
- 예술활동 저작물이 최근 3년에서 5년 사이 일정 수 이상의 작품 또는 활동이 있어야 하며 소득이 최근 1년 동안 120만 원 이상이거나 최근 3년 동안 360만 원 이상인 자, 최근 3년 동안 예술 활동으로 얻은 소득이 전체 소득의 50% 이상인 자 등만이 ‘예술활동증명’을 받을 수 있음.
- 「유네스코의 예술가 지원에 관한 권고」(1980)에 따르면, 예술가는 “예술작품을 창작하거나 독창적으로 표현하거나 혹은 이를 재창조하는 사람, 자신의 예술적 창작을 자기 생활의 본질적인 부분으로 생각하는 사람, 이러한 방법으로 예술과 문화의 발전에 이바지하는 사람, 고용되었거나 어떤 협회에 관여하고 있는지의 여부에 관계없이 예술가로 인정받을 수 있거나 인정받기를 요청하는 모든 사람으로 정의하고자 함.
- 예술가의 지위는 “한 사회에서는 예술가에게 요청되는 역할에 따르는 중요성을 기초로 예술가에게 주어지는 존중을 의미하며, 다른 한편으로는 정신적, 경제적, 사회적 권리를 포함하여, 특히 예술가가 당연히 누려야 하는 소득과 사회보장과 관계되는 자유와 권리에 대한 인정(유네스코의 예술가 지위에 관한 권고, 1980)을 의미함.

□ 장애예술인(Disability Artists)

- 전병태(2014)는 장애예술인을 “예술창작을 생활의 본질적인 부분으로 생각하며, 고용되었거나 어떤 협회에 관여하고 있는지의 여부와 관계없이 예술인으로 인정받고 있거나 인정 받을 수 있는 경우로서, 신체적 정신적 장애를 가지고 예술 활동을 하고 있는 사람으로 정의함.
- 이는 기본적으로 장애예술인이 전문예술인임을 부각시키면서 1980년 유네스코의 「예술인 지위에 관한 권고」를 적용한 것으로 볼 수 있음. 즉 장애예술의 예술적 의미와 특수성을 고려한 내용적 정의하기보다는 장애예술인이라는 직업적 맥락이나 지위와 관련된 기능적 정의라 볼 수 있음.
- 박신의 외(2018)에서는 장애예술인은 “장애에 대한 정체성을 토대로 장애의 정치적, 개인적, 미학적 의미를 의식하여 다양한 형태의 예술창작 활동을 하는 자로서, 나아가 장애예술을 새로운 예술언어로서 자리 잡도록 함으로써 사회에 다양성과 평등의 실천을 실행하여, 고용되었거나 어떤 협회에 관여하고 있는지에 여부에 관계없이 예술가로 인정받을 수 있거나 인정받기를 요청하는 모든 사람”이라고 개념적으로 정의함. 또한 법령에 따르면 장애예술이란 「장애인복지법」에 의한 등록 장애인으로 「예술인복지법」이 정한 예술인 범주에 해당되는 자로 정의할 수 있음.
- 박근화 외(2019)에서는 장애인 문화예술 활동 실태조사 기초연구(2018)를 근거로 연구자, 장애인 복지기관 문화예술 관련 업무 담당자, 장애인 문화예술단체 관련 대표와의 의견 수렴 단계들 정교화 과정을 거쳐 아래와 같이 장애예술인과 관련된 정의를 도출함.
 - 본인을 예술인이라 생각함.
 - 예술인 경력정보시스템(예술활동 증명)에 등록되어 있음.
 - (기관/협회/단체에서 진행하는 프로그램에 의한 활동을 제외하고) 지속적으로 예술 활동을 하고 있음.
 - 장애인 및 예술관련 협회, 전국적 단위의 행사에서 상을 수상한 경험이 있음.
 - 장애인 및 예술 관련 협회, 전국적 단위의 행사에 초청되어 예술활동을 한 적이 있음.
- 장애예술인 개념의 기준
 - 한국장애예술인 총람(2010)에서는 장애예술인을 “법적 장애인으로 예술활동을 3년 이상 한 경우”로 규정함. 그중 문학 부문은 문학상을 수상했거나 책을 출간한 경력이 있으며 「숫대문학」을 통해 추천받은 사람으로, 미술부분은 미술상 수상 경력과 전시 경력이 있으며 한국장애인미술협회를 통해 추천받은 사람으로 한정함.
 - 장애예술인 수첩(2018)에서는 앞서 서술하였듯이 개인과 단체로 구분하여 장애예술

인의 기준을 제시하고 있음. 개인의 경우 ① 장애인 복지카드를 소지하고 ② 관련 장르 수상 1회 이상, ③ 작품 발표 10회 이상인 자로 규정하였고, 단체의 경우 ① 장애인 문화예술사업을 목적으로 설립하고 ② 장애인 예술인 회원이 50% 이상, ③ 작품 발표 10회 이상의 활동 경력을 갖춘 단체로 규정하고 있음.

□ 장애예술(Disability Arts)

- 장애예술(Disability Arts)은 장애를 소재로 다룬 예술작품(Disability in the Arts)과는 구분된 것으로 장애인 권리 운동에 바탕을 두고 있음. 장애예술은 장애인 예술가가 주체가 되어 창작되는 작품일 뿐만 아니라, 장애인의 삶을 둘러싼 오해와 몰이해, 편견 그리고 부정적인 내러티브(이야기)에 대한 대응으로 사회에 작용할 수 있음.
- 따라서 장애예술의 강점은 장애예술인들이 삶을 통해 경험한 것들로부터 주목할 만한, 매력적이고 흥미로운 동시대 예술이 창작된다는 것에 있음.
- 오늘날 장애예술은 장애인이 경험한 삶을 전달하는 소통 창구로서 하나의 문화적 장르로 인정받게 되었음.

2. 유관 분야 국내외 선행연구

〈표 II-1〉 선행연구 목록

구분	저자	연도	연구 제목
국내 연구 보고서	정갑영	2007	장애인 문화복지 증진 기본계획을 위한 기초연구
	정갑영	2007	장애인 예술활동 지원 방안
	(재)한국장애인 복지진흥회	2007	장애문화예술인 활동 실태조사
	전병태	2010	장애 예술인 창작활동 현황 및 활성화 방안
	문화체육관광부, 한국장애인 문화예술원	2011	장애인 문화예술정책 중장기 계획연구
	전병태	2014	장애인 예술 장르별 지원 방안 연구
	전병태	2017	장애인의 문화적 권리보장을 위한 입법과제
	이민경	2018	장애인 사회활동 및 문화여가활동 실태와 정책과제
	문화체육관광부, 한국장애인 문화예술원	2018	장애인 문화예술 활동 실태조사 기초연구
	한국장애인 문화예술원	2019	장애인 문화예술 활동 실태조사 및 분석연구
	조현성 외	2020	장애인 문화예술 중장기 발전방안 연구
	조현성 외	2021	장애예술인 문화예술 활동 지원을 위한 기본계획 연구
박근화	2021	장애예술인 문화예술활동 실태조사 및 분석 연구	
국내 학술지	정종은, 최보연	2021	장애예술단체 활성화 정책의 방향 모색: 영국의 정책 및 현장 사례를 중심으로
	안채린	2020	혁신적 포용 국가가 필요로 하는 문화정책에 대한 시론적 논의: 장애인 문화예술 지원정책을 중심으로
	김경민	2022	포용적 문화예술 환경 조성을 위한 영상 콘텐츠 안에서의 배리어프리 연구
	김슬기	2020	장애연극인 구술생애사로 본 1세대 장애예술인의 정체성: 장애예술 연구를 위한 비판적 시론
국제 학술지	Carrie Sandahl	2020	From the Streets to the Stage: Disability and the performing Arts
	Carrie Sandahl	2008	Why Disability Identity Matters: From Dramaturgy to Casting in John Belluso's Pyretown
	Giulia Barbareschl & Masa Inakage	2022	Assistive or Artistic Technologies? Exploring the Connections between Art, Disability and Wheelchair Use
	Chris Creed	2018	Assistive technology for disabled visual artists: exploring the impact of digital technologies on artistic practice

2.1 국내 선행연구: 유관 정책 연구보고서

2.1.1 장애인 문화복지 증진 기본계획을 위한 기초연구(정갑영, 2007)

□ 개요

- 연구주제: 장애인 문화복지 증진기본계획을 수립하기 위해 장애인 문화복지 관련 조사를 실시함.
- 연구목표: 문화예술기반 조성의 영역과 문화예술 창조활동의 장려 및 육성의 영역으로 나누어 정책을 제시하였음.
- 핵심내용 및 관점
 - ‘문화예술기반 조성을 위해 시기별 조사 진행 방안 검토’, ‘장애예술인 등록제도 시행하고’, ‘장애예술인을 위한 창작 공간 제공’, ‘창작 활동 보장을 위한 제도 정비’ 등을 정책과제로 제시함.
 - ‘장애인 예술단체 활성화 지원’, ‘장애청소년 예술 전시 지원’, ‘장애인 창작집단 육성’ 등을 문화예술 창조 활동의 장려 및 육성의 정책 방안으로 제시함.
- 시사점: 장애인 문화예술활동을 치료(보건복지)에서 창작과 향유 (문화복지)로 인식하기 시작함. 예술 창작의 근간이 되는 법과 제도 마련의 근거를 제시함.

2.1.2 장애인 예술활동 지원 방안(전병태, 2007)

□ 개요

- 연구주제: 거시적인 관점과 미시적인 관점에서 장애인 예술활동의 범위를 조망함.
- 연구목표: 장애인의 예술 활동 지원을 위한 방안을 문화향수적 측면과 예술창작적 측면으로 분류하고자 함.
- 연구내용과 관점
 - ‘장애인의 접근권 보장 및 공간 확보’, ‘장애인의교육 기회 확대를 통한 사회 참여 통로 마련’, ‘도서 및 정보 제공’을 제안함.
- 시사점: 문화향수적 측면에서 지원정책과 예술창작적 측면에서는 ‘문화예술진흥법 개정’, ‘장애예술인의 예술 활동을 위한 공간지원’, ‘발표 기회 지원 및 확대’ 등의 정책을 제시함.

2.1.3 장애문화예술인 활동 실태조사((재)한국장애인복지진흥회, 2007)

□ 개요

- 연구주제와 목표: 국내에서 최초로 실시된 장애예술인 관련 실태조사로, 문학과 미술인을 통해 국내 장애문화예술인들의 창작활동 현황과 의식을 파악하고, 문화예술 향유 형태 등을 파악하기 위해 실시함.
- 연구내용과 관점
 - 한국장애인문인협회와 한국장애인미술협회 소속 회원들을 대상으로 수행되었으며, 예술 장르 중 문학과 미술을 중심으로 활동하는 장애예술인을 조사하였음. 표본추출 방법은 두 협회에 500부씩 총 1,000 부를 전달해 배포 및 수집을 의뢰함.
 - 설문은 공통문항 26개, 분야별 문항 6개, 응답자 특성을 나타내는 배경문항 11개로 구성되어있으며, 공통문항은 창작여건과 만족도, 단체 활동 및 자원봉사 활동, 디지털 환경과 예술 활동 등의 내용을 담고 있음. 분야별 문항은 활동 부문, 활동기간, 데뷔방식, 창작활동 실태 등을 묻고 있으며, 응답자 특성을 나타내는 배경문항은 성, 연령, 학력, 주거지, 교육정도, 직업, 수입 및 지출 등으로 구성되어 있음.
- 시사점: 전체적으로 저조한 참여율을 보였음. 응답률 및 회수율은 문학 장르는 189부(37.8%), 미술 장르는 172부(34.4%)로 조사됨. 낮은 회수율로 조사결과가 장애예술인의 실태와 현황을 파악하기 어려운 것으로 판단됨.

2.1.4 장애 예술인 창작활동 현황 및 활성화 방안(전병태, 2010)

□ 개요

- 연구주제: 장애예술인의 창작 활성화를 위한 정책을 중장기적인 관점에서 제시하고 체계적인 논의 구조 마련함.
- 연구목표: ‘법·제도의 정비 및 재정 확보’, ‘장애인 문화예술교육 체계 개선’, ‘장애인 문화예술활동 지원 테스크 포스(task force) 설립’, ‘장애인 아트센터 건립’ 등 장애예술인 지원을 위한 정책안으로 제시함.
- 연구내용과 방법
 - 점차 증가하고 있는 장애인의 문화적 권리 및 창작활동에 대한 요구에 부응하고 장애인도 사회의 구성원이라는 인식하에 장애인 예술 활동의 확대를 위한 정책적 방안을 제시하기 위해 설문조사를 실시함.
 - 조사 대상은 한국장애인미술협회, 한국장애인음악협회, 장애인문학단체인 솟대문학 등의 소속 회원으로 응답자는 126명이었으며, 표본은 응답자 중 유효 응답자인 123명으로 구성되었음. 응답자의 예술 장르별 분포 양상은 문학 24명, 미술 52명, 음악

18명, 연주 등 공연 24명, 다원예술 5명으로 나타남.

- 장애예술인 창작 활성화에 필요하다고 판단되는 영역을 중심으로 설계되었으며, 문향은 창작여건과 만족도, 단체 활동 및 예술 창작 활동, 창작지원금 수혜, 문화예술 교육, 문화예술정책, 경제적 조건으로 나누어 문향을 구성하고 있음.

- 시사점: 장애예술인의 창작 작업의 실태를 파악하고 이후 단기, 중장기 발전 방안을 모색하고자 함.

2.1.5 장애인 문화예술정책 중장기 계획연구(문화체육관광부·한국장애인문화예술원, 2011)

□ 개요

- 연구주제와 목표: 2007년 연구 이후 장애인을 대상으로 한 별도의 문화예술정책 환경과 기본 방향을 설정함.
- 연구내용과 방법:
 - ‘장애인 문화예술정책으로 문화향유권 보장’, ‘장애인 문화 권리 지원센터 설립’, ‘장애인 문화예술 생활지원센터 조직’, ‘장애인 공공문화기반시설 설립’, ‘접근권 강화’, ‘법 제정’, ‘장애인 아트센터 건립’, ‘장애인 문화예술 공공쿼터제도 도입’, ‘연금제도’ 등을 제시하였음.
 - 추가적으로 장애인 문화예술 창작 지원으로 ‘창작 공간 건립 및 기존 시설의 장애인 쿼터 신설’, ‘장애문화예술인 역량 강화 프로그램 실천’, ‘장애인 문화예술 장르별 특화’, ‘장애인의 비장애인 예술 영역과의 네트워크 형성’ 등을 특히 강조하였음.
- 시사점: 장애인을 대상으로 한 첫 문화예술정책 중장기 계획 연구로 이후 다양한 연구와 담론구성에 연계됨.

2.1.6 장애인 예술 장르별 지원 방안 연구(전병태, 2014)

□ 개요

- 연구주제: 장애인 창작자를 고유 장르별로 지원하는 구체적인 방안과 체계를 마련함.
- 연구목표: ‘장애인 문화예술정책으로 문화향유권 보장을 위한 사업 개발’. ‘장애인 문화 권리 지원센터 설립’, ‘장애인 문화예술 생활지원센터 조직’, ‘장애인 공공문화기반시설 설립’, ‘접근권 강화’, ‘법 제정’, ‘장애인 아트센터 건립’, ‘장애인 문화예술공공쿼터제도 도입’, ‘연금제도’ 등을 제시함.
- 연구내용과 방법
 - 장애예술인의 개념을 확장해 고용되거나 협회·단체에 소속되었거나 비장애예술인과

협업 경험이 있는 등 예술 활동을 통한 일정한 성과 또는 지표와는 관계없이 예술인으로 인정받고 있거나 인정받을 수 있는 사람을 장애예술인으로 규정하였음.

- 장애인에게 치료적, 재활적, 사회적, 자립적 단계에 맞추어 적절한 예술 프로그램을 제공한다면 다양한 파급효과를 자아낼 수 있다고 제언함.
- 설문조사는 현장에서 활동하는 장애예술인들의 의견을 수렴하여 통계적으로 파악하고 예술 장르 및 장애 유형에 입각한 지원 정책과 방안 마련을 위한 기초자료로 제공하기 위해 수행되었음.
- 조사 대상은 법적 장애인이며, 3년 이상의 예술 활동을 한 장애예술인으로 예술 활동을 통해 현장에 대한 경험과 노하우를 갖춘 사람임. 300부의 설문지를 배포하였으며, 총 170명의 유효한 응답을 확보하였음.
- ‘응답자 특성으로서 장애 유형 및 예술 장르’, ‘장애예술가에 대한 평가 및 기회부여 정도’, ‘장애인 문화예술정책 만족도 및 개선사항’으로 구성되어 있으며, 장애예술인에 대한 사회적 평가 및 기회 부여, 문화예술정책에 대한 만족도, 경제적 능력의 한계 등을 묻는 문항을 추가적으로 제시하였음.

2.1.7 장애인의 문화적 권리보장을 위한 입법과제(전병태, 2017)

□ 개요

- 연구주제: 정책 세미나 ‘장애인의 문화적 권리보장을 위한 입법과제’는 장애인들의 문화적 권리 증진에 실질적으로 도움이 될 수 있는 정책과 입법 방안을 논의하기 위해 마련되었으며, ‘장애인 문화예술 실태 및 진흥정책 방안’, ‘장애인의 문화시설 접근성 제고 방안’, ‘장애인 문화예술 활동 참여 보장 방안’을 주제로 함.
- 연구목표: 문화적 권리보장을 위한 입법 과제를 도출함.
- 연구내용과 방법
 - (장애인 문화예술 실태 및 진흥정책 방안) 장애인 문화예술 활동의 현황을 분석해 문제점을 제시하였으며, 장애인 문화예술에 대한 국가 지원의 필요성과 당위성, 향후 장애인문화예술 진흥정책 방안(장애인 문화예술 주류화, 지원체계 개선, 참여 확대 및 장애예술인 창작역량 강화) 등을 제안하였음.
 - (장애인의 문화시설 접근성 제고 방안) 문화시설에 대한 개념과 종류를 정리하였으며, 장애인 문화 이용 실태의 어려움을 확인해 문화시설 접근성의 제고 방안을 제시하였음. 제고 방안으로는 일정 규모 이상의 문화시설 내 장애인석 1% 이상 설치 규정 현실화, 경사로 기울기 조정, 사회적 약자와 공생을 위한 교육과정 제도화 등이 있음.
 - (장애인 문화예술 활동 참여 보장 방안) 장애인의 문화예술 활동 참여 현황과 국내

외 장애인 문화예술 지원정책을 비교 분석해 장애인 문화예술 활동 참여의 어려움을 밝히고 이를 개선하기 위한 방안을 제시하였음. 장애인 문화예술 활동 참여 보장 방안으로는 지역 문화행사 프로그램 확대와 홍보 강화, 장애 유형을 고려한 편의시설 확충 및 접근성 개선 등이 있음.

2.1.8 장애인 사회활동 및 문화여가활동 실태와 정책과제(이민경, 2018)

□ 개요

- 연구주제: 장애인의 사회 및 문화여가 활동 실태를 조사하고 정책 과제 도출함.
- 연구목표: 개별 장애인의 경험에 대한 실증적 점검을 기반으로 지역사회에서 장애인이 만족스러운 사회활동과 문화·여가활동을 영위할 수 있도록(장애를 포함하여) 구에게나 편리한 환경 조성이라는 이상을 향한 노력과 함께 이루어져야 할 정책 및 실천적 노력의 방향을 모색하기 위함.
- 연구의 내용과 방법
 - 2017년 장애인 실태조사를 바탕으로 장애인의 외출·이동과 문화·여가생활에서의 제한 요소를 분석하여 저상버스 확대와 장애인 특별운송수단 운행의 확대 및 서비스 정교화, 국민체육센터, 다목적 체육관, 복합커뮤니티센터 등에서 장애인과 함께 이용하는 것을 고려한 시설 설계, 프로그램 운영·기획 등의 지원 정책을 제안하였음.

2.1.9 장애인 문화예술 활동 실태조사 기초연구(문화체육관광부 한국장애인문화예술원, 2018)

□ 개요

- 연구주제: 장애인의 문화예술 활동이 증가하고 장애예술인의 규모 또한 증대되는 상황에서 장애예술 지원정책 수립을 위한 기초자료를 정립할 필요가 있음에 따라 진행됨
- 연구목표: 장애인 문화예술의 개념과 범주, 정의와 함께 장애인 문화예술 활동실태조사를 위한 각종 지표를 담고 있는 ‘장애인 문화예술 활동 실태조사 기초연구’보고서 발간함.
- 연구내용과 방법
 - 국내 장애인 문화예술 정책과 법률 등 현황과 동향 흐름 분석, 해외 장애예술의 현황, 쟁점과 시사점, 장애인 문화예술의 범주와 정의, 학술연구적 흐름, 실태 조사의 지표와 설문문항 등으로 구성됨.
 - 장애예술인의 정의에 대하여 법체계적, 행정적 정의를 넘어 ‘장애에 대한 정체성을

토대로 장애의 정치적, 개인적, 미학적 의미를 의식하여 다양한 형태의 예술창작 활동을 하는 자로서, 나아가 장애예술을 새로운 예술 언어로서 자리 잡도록 함으로써 사회에 다양성과 평등의 실천을 실행하며, 고용되었거나 어떤 협회에 관여하고 있는지의 여부에 관계없이 예술가로 인정받을 수 있거나 인정받기를 요청하는 모든 사람'이라는 개념적 정의를 규정함으로써 장애예술의 새로운 가능성을 제시함.

- 시사점: 장애인 문화예술 실태조사를 위한 기초조사로 이후 본 조사의 시사점과 발전 방향에 대해 모색함.

2.1.10 장애인 문화예술 활동 실태조사 및 분석연구(한국장애인문화예술원, 2019)

□ 개요

- 연구 주제: 장애예술인의 직업·생활 및 복지 실태와 장애인의 문화예술향유활동에 대한 종합적이고 신뢰도 있는 조사의 부재한 상황에서 '17년도 장애인 예술 활동 관련 용어 및 개념정의, 범주의 명확화를 위한 선행학술연구 결과를 기반으로 구체화된 실태조사 필요성 제기함.
- 연구 목표: 장애인 예술활동 개선을 위한 정책방안 수립과 장애인의 예술활동 실태를 정확하게 이해하기 위해서는 비장애인 예술활동 실태와 비교가 가능하면서도 장애인의 특수성이 고려된 통계자료가 필요함.
- 연구 내용과 방법
 - 장애예술인에 대한 최초의 본격조사로 국내에서 활동을 하는 장애예술인 및 장애인을 대상으로 문화예술 활동 현황 및 여건에 대한 다양한 지표를 조사하여 관련분야 정책수립 시 합리적 의사결정 지표로 활용될 신뢰할 수 있는 자료를 제공하고자 함.
 - 국내외 장애예술인 관련 정책 현황 및 선행연구 분석을 통해 장애예술인의 개념을 도출하고 체계적인 실태조사를 위해 현장에서 활동하는 장애예술인의 의견을 수렴하여 설문 문항을 개발하였음. 더불어, 장애예술인에 대한 현황을 추정하기 위해 시설 조사를 실시해 모집단을 구축하고 이를 기반으로 표본조사를 위한 조사리스트를 확보함.
 - 장애 유형 및 예술 장르에 따른 장애인의 예술 활동 실태를 파악하고 사전 시설조사를 통해 기존의 연구 및 조사의 한계점을 극복해 정책 개발을 위한 기반과 시사점을 제시하였음.
 - 조사는 국내에서 활동하고 있는 만 15세 이상의 장애예술인 및 장애인 예술 활동가로 전국의 기관, 협회, 단체에서 활동하는 인원 중 조작적 정의에 부합하는 사람을 대상으로 실시하였으며, 조사 결과에 따르면, 장애예술인은 5,972명, 장애인 예술 활동가는 25,722명으로 추정되었음. 구분 조사 대상에서 장애예술인을 만 15세 이상

국내에서 활동하고 있는 장애예술인으로, 다음의 5가지 기준에 1가지 이상 해당하는 사람으로 조작적으로 정의함.

- (본인을 예술인이라 생각함/예술인 경력정보시스템(예술활동 증명)에 등록되어 있음 / (기관, 협회, 단체에서 진행하는 프로그램에 의한 활동을 제외하고) 지속적으로 예술 활동을 하고 있음/장애인 및 예술 관련 협회, 전국적 단위의 행사에서 상을 수상한 경험이 있음/장애인 및 예술 관련 협회, 전국적 단위의 행사에서 초청되어 예술 활동을 한 적이 있음)
- 장애인예술활동가는 2018년 한 해 동안 기관/협회/단체에서 진행하는 문화예술 분야의 프로그램에서 창작활동을 하여 발표, 출판, 전시, 공연을 한 경험이 있는 사람으로 조작적으로 정의함.

○ 시사점: 장애예술, 장애인 예술 등의 새로운 개념에 대한 논의가 시작되는 계기를 마련함.

2.1.11 장애인 문화예술 중장기 발전방안 연구(조현성 외, 2020)

□ 개요

- 연구주제: 장애인 문화예술 관련 정책과 과제의 방향성을 체계적으로 제시하여 장애인 문화예술 종합계획 수립의 기초자료로 제시하고자 하였으며, 특히 장애인 문화예술 종합계획을 넘어 장애인 문화예술과 관련된 세부 정책 사업에서 활용될 수 있도록 체계성과 지속성 확보에 중점을 두고 진행함.
- 연구목표: 장애인 정책 및 문화예술 정책 측면에서 장애인 문화예술 활동이 가지는 의미를 살펴보았으며, 창작, 향유, 교육의 시선에서 바라본 장애인 문화예술 활동과 비장애인들의 장애인 문화예술 활동에 대한 인식 등의 사항을 제시하였음.
- 연구내용과 방법:
 - (장애인 문화예술 활동의 시작점) 한국장애인문화예술원을 중심으로 문화체육관광부, 지방자치단체에서 시행하고 있는 장애인 문화예술 정책을 분석하고 장애인 정책에서의 문화예술 영역을 조망해 각 사업의 특징과 정책적 시사점을 제시하였음.
 - (장애인 문화예술 진흥정책의 목표) 장애인 문화예술 진흥을 위한 추진과제를 살펴보고 정책 수행을 위한 사업개요, 단계별 사업내용, 정책 추진 기관을 제시하였으며, 진흥정책의 비전과 정책방향을 제안하였음.

2.1.12 장애예술인 문화예술 활동 지원을 위한 기본계획 연구(조현성 외, 2021)

□ 개요

- 연구주제: 중앙정부와 지자체는 장애예술인의 창작·발표 활동 지원은 물론 장애예술인

의 교육, 문화시설 접근성 제고, 협력 체계 구축, 국민 인식제고 등의 정책을 수립·수행해야 함.

- 연구목표: 장애인예술인 문화예술 활동 지원에 관한 법률(시행 2020. 12. 10; 이하 장애인예술인지원법) 제6조(기본계획의 수립)에 따른 <제1차 장애인예술인 문화예술 활동지원 기본계획> 수립을 위한 체계적 연구가 필요함.
- 연구내용과 방법:
 - 장애인예술인 창작·발표활동 실태분석과 사회 및 정책환경 분석을 통해 장애인예술인 문화예술 활동 활성화를 위한 정책방향 및 정책사업을 체계적으로 제시함.
 - <제1차 장애인예술인 문화예술 활동 지원 기본계획>의 기초자료로 활용되고, 향후 장애인예술인을 포함한 장애인예술 활성화 정책의 참고자료로 활용될 예정임.
 - 첫 번째 법정계획 수립을 위한 연구로서 체계적이고 전략적인 정책방향과 정책과제를 제시하여, 장애인예술인 창작·발표 기회 확대 및 장애인예술인 일자리 창출을 포함한 장애인 예술정책의 본격화 및 활성화를 위한 자료로 활용할 수 있음.
 - 장애인예술인 실태와 정책 환경의 체계적 분석을 통해 현실성 있는, 동시에 미래 지향적 정책사업 제안으로 예술정책은 물론 장애인정책의 외연 확대와 내용 심화를 위한 자료로 활용할 수 있음.

2.1.13 장애인예술인 문화예술활동 실태조사 및 분석 연구(박근화, 2021)

□ 개요

- 연구주제: 2019년 기초 연구를 바탕으로 하여 본 연구를 실행함.
- 연구내용과 방법
 - 법적근거: 「장애인예술인 문화예술 활동 지원에 관한 법률」 제8조(실태조사) / (조사기간) `21년 9~12월(약 3개월) *조사기준시점 `18.1월~`20.12월 / (조사내용) 총 57개 문항(134개 세부문항) ▲ 예술활동 현황 및 여건(20문항), ▲ 예술정책 및 인식(8문항), ▲ 예술교육(5문항), ▲ 고용형태(12문항), ▲ 문화향유 실태(3문항), ▲ 장애유형·발생시기, 성별·나이 등 일반적 특성(9문항)
 - 표본크기/조사대상 ① 17개 시도, 14개 예술분야 장애인예술인 902명, ② 문화시설 250개소, ③ 장애인예술인 관련 협회·단체 100개소, ④ 장애인복지시설 400개소
 - 실태조사 결과, 장애인예술인의 장애유형을 살펴보면, 지적장애(34.3%), 지체장애(26%), 시각장애(15.0%), 자폐성 장애(13.0%), 뇌병변장애(4.9%), 청각/언어장애(4.1%), 기타(2.7%) 순으로 나타남. 또한 장애정도를 살펴보면, 장애인예술인의 83.7%는 '심한장애'이며, 16.3%가 '심하지 않은 장애인'으로 나타났으며, 장애발생시기는 장애인예술인의 54.2%는 '선천적 장애', 45.8%가 '후천적 장애'로 나타남.

- 지난 3년간 장애예술인의 문화예술 작품 발표 또는 참여 횟수는 평균 12.0회이며 예술분야(주활동) 입문 이후 기간과 전체 장애예술인의 주 활동 예술분야 활동 기간은 평균 11.0년으로 나타남.
- 본 실태조사에서는 예술활동분야를 ① 문학, ② 미술, ③ 공예, ④ 사진, ⑤ 건축, ⑥ 음악, ⑦ 대중음악, ⑧ 국악, ⑨ 무용, ⑩ 연극, ⑪ 영화, ⑫ 방송, ⑬ 만화, ⑭ 기타로 구분하여 예술인의 복지 및 창작환경에 대한 통계를 내고 있음. 예술인을 문화예술 분야에서 창작, 실연, 기술지원 등의 활동을 증명할 수 있는 사람으로 「예술인 복지법」에서 정의하고 있기 때문에, 예술분야의 영역을 기획, 평론, 이론 등까지 포함시켜 세분화함.
- 현재 주로 활동하고 있는 예술분야 및 활동 영역, 현재 활동하는 주 활동 문화예술 분야로 ‘서양음악’(27.2%)과 ‘미술’(26.8%)이 50% 이상이며, 장애예술인이 현재 종사하는 문화예술 활동 영역으로는 ‘창작’ 53.4%, ‘실연’(52.7%), ‘기획, 제작 및 홍보’(7.3%) 등의 순으로 나타남.
- 장애예술인의 62.0%는 ‘전문교육기관·시설의 부족’으로 인해 전문교육의 어려움이 있음. 그 다음으로 ‘교육비 부담’(56.1%), ‘전문교육인력의 부족’(41.8%) 등의 순으로 나타남에 따라 장애예술인의 문화예술 관련 전문교육을 희망할 시 어려움을 겪음.
- 문화예술 활동을 하는 데 있어서 어려운 점으로 장애예술인 중 25.0%는 문화예술 활동을 하는 데 ‘작품 발표·전시·공연 등에 필요한 시설 부족’으로 어렵다고 응답함. 그 다음으로 ‘연습 공간 및 창작 공간 부족’(23.9%), ‘장애예술인 관련 시설·장비 부족’(13.9%) 등의 순으로 나타남.
- 장애예술인은 ‘창작지원(기금) 및 수혜자 확대’(70.5%) 지원이 가장 필요하다고 응답함. 코로나19 관련 정부 또는 지자체의 지원 경험 및 종류, 장애예술인의 33.5%가 코로나19 관련 지원 사업의 참여 경험이 있음. 장애예술인의 15.1%가 ‘생계안정 자금 지원, 용자’를 받은 것으로 나타남.

2.2 국내 선행연구: 학술지

2.2.1 장애예술단체 활성화 정책의 방향 모색: 영국의 정책 및 현장 사례를 중심으로(정종은·최보연, 2021)

□ 개요

- 연구주제: 영국 장애예술 정책의 흐름과 현황 및 현장 사례를 바탕으로 국내 장애예술 단체의 활성화를 위한 정책을 모색함.
- 연구목적: 장애예술 정책을 선도해 온 영국의 사례를 통해 향후 장애예술 정책의 핵심 의제로 부상할 것이 분명한 ‘장애예술단체 활성화 정책’의 좌표를 탐색하는 것을 목적으로 함.
- 핵심내용 및 관점
 - 연구를 통해 영국의 장애예술 지원 정책의 흐름과 지향을 살펴보고, 잉글랜드 예술 위원회의 장애예술 지원 정책의 현황을 파악한 뒤 이를 국내 장애예술단체들이 참고할 수 있는 다양한 운영 및 창작프로그램을 발굴하고자함.
 - 해외의 사례를 통해 개별 예술인을 지원하는 것에서 더 나아가 예술단체를 활성화하여 그간 상대적으로 미흡했던 창작 진흥 정책을 통해 장애예술 정책의 균형적 성장을 꾀하는 것에 의미를 가짐.
 - 이러한 관점에 따라 분석을 진행하여 우리나라 장애예술단체의 창작 및 운영 활성화를 위한 다양한 시사점을 도출하였음. 먼저, 정책적 흐름에 대한 고찰로 「장애예술인 지원법」의 통과 이후 관련 정책의 지향이 ‘사회적 모델’과 ‘창조적 모델’의 시너지를 내는 데 정위될 필요가 있다는 점, 다음으로 정책적 현황에 대한 고찰로 문화체육관광부가 한국예술위원회와의 협업을 통해 문화관련 공공기관 및 예술지원금을 받는 단체의 다양성 진흥을 위한 구속력 있는 제도 마련이 시급하다는 점, 영국의 16개 대표 장애예술 단체의 사례를 통해 적극적이고 공세적인 파트너십의 중요성, 지역거점 단체 육성의 필요성, 역량 있는 단체의 유스 컴퍼니 육성 지원, 공공 지원금을 넘어 시장 개척을 위한 혁신적 비즈니스 모델 구축 지원, 이를 바탕으로 한 팬덤 형성과 스타 마케팅 추진을 제시함.
- 시사점: 장애예술인과 장애예술단체 모두 정위된 장애예술정책을 통해 성장해나가고 공생의 관계에서 활동을 이어나가야 한다는 점을 제언으로 삼을 수 있을 것으로 생각됨

2.2.2 혁신적 포용 국가가 필요로 하는 문화정책에 대한 시론적 논의-장애인 문화예술 지원 정책을 중심으로(안채린, 2020)

□ 개요

- 연구주제: 혁신적 포용 국가를 이루기 위한 포용적 문화정책 실행함에 있어 요구되는 방향성과 내용을 정립하기 위하여 관련 개념을 보다 빠르게 활용해온 해외 국가들의 관련된 사례들을 분석하여 이상적 방향성을 제시함.
- 연구목적: 혁신적 포용 국가를 위해 필요한 ‘포용적 문화정책’의 바람직한 방향성에 대한 시론적 논의로서, 장애인 문화예술지원분야를 중심으로 살펴보며 관련 분야 정책의 현황과 방향성을 분석하는 것을 목적으로 함.
- 핵심내용 및 관점
 - ‘포용적 문화정책’의 바람직한 방향성을 제안하기 위하여 혁신적 포용국가와 포용적 문화정책의 개념에 대해 살피고 국내 장애인 문화예술활동 지원 법률 및 제도 현황에 대해 살펴본 뒤, 유네스코, 잉글랜드 예술위원회, 미국국립예술기금위원회, 미국 Americans for the Arts, 호주 예술위원회의 문화 다양성 논의 및 주요 사례를 통해 보다 깊은 함의를 도출하고자 함.
 - 영국과 미국, 호주의 경우 공통적으로 장애인 및 소외계층의 예술가와 예술 조직/기관이 문화예술시장에서 지속 가능한 커리어를 개발하고 성장해나갈 수 있도록 하는 성격의 사업을 활발히 진행하고 있는 것으로 나타남.
 - 그러나 국내의 경우 장애인 예술가의 활동 과정 및 커리어 성장을 지원하기보다 작품의 판매, 전시, 발표 등을 위한 지원정책에 중점을 두고 있어 여전히 장애인 예술에 대해 일반적 차원의 수월성이 기대되지 않고 있으며 장애인 예술가 및 단체의 활동 역시 ‘지원 대상’에 머무르고 있음을 확인함.
 - 장애예술인을 ‘포용’의 대상으로만 여길 것이 아닌 ‘혁신’적 성장을 주도하는 것이 가능하도록 문화복지 성격의 지원 사업을 벗어나 지속해서 각자의 커리어를 유지하고 발전 해나가며 자생력을 강화할 수 있도록 하는 정책이 필요함.
- 시사점: 장애예술인에게 단순 창작 지원에서 더 나아가 실질적인 커리어 성장을 이루면서 더 나아가 혁신적 포용국가에서의 혁신적 주체가 될 수 있도록 하는 지향점을 제시할 수 있을 것으로 보임.

2.2.3 포용적 문화예술 환경 조성을 위한 영상 콘텐츠 안에서의 배리어프리 연구 (김경민, 2022)

□ 개요

- 연구주제: 장애예술인과 비장애예술인의 협업으로 배리어프리 다원예술 축제에서 적용되었던 「버닝버즈(20119, 2020)」의 사례를 통해 디지털 기반 문화예술계에서 배리어프리 영상 콘텐츠를 통한 포용적 문화예술 환경 조성에 의미와 재정의 필요성을 제기함.
- 연구목적: 코로나 팬데믹으로 급변하고 있는 디지털 기반 문화예술 환경 안에서 장애인과 비장애인의 차별 없는 다양성을 추구하는 포용적 문화예술 환경 조성을 위한 배리어프리 영상 콘텐츠의 가능성을 탐구하는 것에 목적으로 함.
- 핵심내용 및 관점
 - 장애를 가진 예술인들의 문화예술 활동이 복지를 위한 것으로 간주되는 것이 아닌, 사회적으로 문화의 다양성을 이해하고 기여하는 관점에서 포스트코로나 시대의 포용적 문화예술 환경 조성에 대해 논의함.
 - 디지털 분야에 취약한 장애예술인과 디지털 영상 기술 비장애예술인의 협업을 통해 배리어프리 다원예술 축제에서 적용되었던 「버닝버즈(20119, 2020)」의 사례를 분석하여 연구함.
 - 포용예술과 디지털 기술 기반 문화예술 콘텐츠를 바탕으로 배리어프리 영상 콘텐츠 제작과 온라인 스트리밍에서의 배리어프리 서비스로 나누어 논의하였으며, 이를 통해 장애인 문화예술 정보 접근성 강화 및 장애예술인의 디지털 리터러시 강화로 연구함.
 - 장애예술인과 비장애예술인이 차별 없이 함께 주류가 되는 포용적 문화예술 환경 조성을 위하여 디지털 영상 기술과 미디어 매체의 적극적인 탐구 및 배리어프리 영상 콘텐츠의 개발 필요성, 배리어프리 온라인 스트리밍 서비스를 개발하고 장애인 관람자를 문화예술계의 잠재적 예술인으로 고려한 적극적 배리어프리 온라인 스트리밍 서비스 도입이 필요함.
- 시사점: 장애예술인과 비장애예술인이 긴밀한 협업을 바탕으로, 포용적 예술을 실천할 수 있는 구조를 만들고자하는 인식을 접목해볼 수 있을 것으로 보임.

2.2.4 장애연극인 구술생애사로 본 1세대 장애예술인의 정체성: 장애예술 연구를 위한 비판적 시론(김슬기, 2020)

□ 개요

- 연구주제: 정책적 담론으로 인해 장애예술에 대한 관심이 급증함에 따라 현장의 장애 예술인이 겪게 되는 문제와 위기를 정리하고 이들을 이해하기 위한 근본적 사유의 전환을 제안함.
- 연구목적: 1세대 장애연극인의 구술생애사를 통해 장애인으로서 생애 경험이 연극인으로서 활동에 어떤 영향을 끼쳤는지 살펴보고, 나아가 동시대 장애예술 정책의 흐름을 전제로 장애 정체성과 예술가 정체성 사이 어떤 교섭이 일어나는지 그 구체적 과정을 재구성하는 것을 목적으로 함.
- 핵심내용 및 관점
 - 본 연구는 연구참여자의 구술생애사 인터뷰를 연구방법으로 하였으며, 연구자의 개입을 최소화한 상태에서 연구참여자가 자신의 방식대로 본인의 삶을 그려냄으로써 당시의 사회와 개인이 어떠한 관계망에서 관계를 맺고 있는지 확인함.
 - 연구참여자는 공연예술영역에서 활동하는 장애연극인으로, 창작의 결과물이 자신의 정체성을 고스란히 드러난다는 특수성과 더불어 국내에서 ‘포용적 예술’을 장애예술 정책의 방향으로 설정하면서 현장에서 겪게 되는 혼란을 인터뷰를 통해 풀어냄.
 - 결과로, 비장애 연극인 및 여타 예술 장르에서 활동하는 장애예술인과는 다르게 장애연극인만이 경험하는 차별과 억압을 가시화하고 일방적인 지원제도와 정책의 매개로 인한 1세대 장애연극인이 처한 현재의 혼란과 갈등을 확인함.
 - 인터뷰 결과, 예술 장 안에서 장애예술인들이 부딪힐 수밖에 없는 차별과 배제를 명확히 인식하여 막연한 포용이나 다양성 추구를 위해 그들의 경험을 이용하는 것이 아닌 예술인으로서 정당한 활동을 보장하고 그들 고유의 예술적 실천을 지원하기 위해 장애예술인들의 경험에 귀 기울여야 함.
- 시사점: 현장에서의 직접적인 경험을 바탕으로 장애예술인이 스스로가 만들어가는 정체성과 장애연극이 지향하는 가치, 장애연극이 갖춰야할 태도 등을 들여다볼 수 있는 자료임.

2.3. 해외 선행연구: 학술지

2.3.1 From the Streets to the Stage: Disability and the performing Arts (Carrie Sandahl, 2020)

□ 개요

- 연구주제: 장애의 공연예술 분야에 미치는 영향
- 연구목적: 공연예술 분야에 장애 담론 도입이 미치는 영향 그리고 촉진 역할로서의 대학 역할에 대한 탐구
- 핵심내용 및 관점
 - 장애인 중에선 세상을 살아가는 삶의 방식으로 장애를 이해하는 사람도 있음.
 - 장애성을 고려함으로써 성별, 움직임 등에서의 전통적인 고정된 시선을 버리고 새로운 시각을 도입함으로써 예술 형식의 확장, 창작과정의 변화 등 공연예술 분야를 더욱 확장시킬 수 있음.
 - 대학은 학제 간 연구와 프로젝트 그리고 네트워킹을 하는 장소로서 장애예술의 허브 역할을 수행할 수 있음.
 - 장애인의 예술 참여는 장애인뿐 만 아니라 비장애 학생들의 참여 기회를 확대할 수도 있음. 전통적으로 신체 제약이 있는 분야(ex. 발레)에 장애 담론의 개입으로 이러한 제약이 사라지며 비장애 학생들의 참여가 가능할 수 있음.
 - 대학은 장애예술 담론을 확대하는 실험실로서 중요한 역할을 할 수 있음. 장애인의 정체성에 관한 이론 등 학제 간 연구를 장려할 수 있음. 또한, 또래로부터의 지식을 배울 수 있는 학생 간 네트워크를 형성할 수 있음. 더불어, 학생장애센터는 학과간의 협력, 예술 행사부터 장애 정책 관련 강의 등 다양한 교류의 역할을 수행할 수 있음.
- 시사점
 - 지원사업에서 장애(예술) 관심자들 간의 교류 기회 확대의 필요성을 발견함. 장애예술 확산을 위해 대학교와의 협업을 고려해볼 수 있을 듯함.

2.3.2 Why Disability Identity Matters: From Dramaturgy to Casting in John Belluso's Pyretown (Carrie Sandahl, 2008)

□ 개요

- 연구주제: 장애 정체성의 연극 전반에서의 영향 파악

- 연구목적: 연극의 극 내용 부분과 연극 연출부분에서 장애 정체성의 영향에 대한 심층적 이해와 중요성
- 핵심내용 및 관점
 - 장애인의 자기 경험을 바탕으로 한 창작에서의 주안점과 장애인 캐릭터에 장애인이 캐스팅되어야 하는 이유를 논의함.
 - 연극의 극 내용을 구성할 때 장애인과 비장애인 모두의 경험이 다름을 바탕으로, 상상 속에서 동일성을 느낄 수 있도록 만들어 관객이 공감을 일으킬 수 있도록 유도해야 함.
 - 비장애인 배우가 연극에서 장애인 역할을 연기하는 걸 경험하기 전엔, 장애인과의 연대감 그리고 장애인 삶의 경험을 풍부히 묘사할 수 있는 건 장애인 배우뿐이라는 생각을 함. 비장애인 배우의 연기 경험 이후엔, 관객이 장애인 캐릭터에 무조건 장애인 배우를 써야한다는 시선에 변화가 생김.
- 시사점
 - 장애예술 정의 과정에서, 창작 결과물의 형태 측면에서 비장애인 예술가들의 참여 범위에 대해 고려할 때 참고할 수 있음.

2.3.3 Assistive or Artistic Technologies? Exploring the Connections between Art, Disability and Wheelchair Use (Giulia Barbareschi·Masa Inakage, 2022)

□ 개요

- 연구주제: 예술·장애·휠체어 사용 사이의 관계 및 예술·장애와 보조 기술 사용과 창작 활동 과의 상호 영향에 대한 탐구
- 연구목적: 예술·장애·휠체어(보조기술) 간의 상관관계 탐구를 중심으로, 창작활동에의 영향을 살펴보고 더 나아가 예술이란 렌즈로 HCI(인간·컴퓨터 상호작용)에서의 접근성과 보조기술 연구를 재고하고자 함.
- 핵심내용 및 관점
 - 이동을 위해 휠체어를 사용하는 17명의 아티스트들의 실천을 조사하기 위해 반구조화 인터뷰를 진행. 시각예술, 음악, 무용, 공예 및 퍼포먼스 분야의 예술가들을 대상으로 그들의 예술에 장애와 휠체어 경험이 미친 영향을 중심으로 연구함.
 - 장애의 구체적이고 사회적인 경험이 휠체어를 이용하는 예술가들이 그들의 예술적 실천에 어떤 영향을 미치는지, 그들의 예술에 휠체어와 다른 보조 기술들이 어떤 역할을 하는지, 휠체어 이용 예술가들의 실천을 접근성 연구의 새로운 패러다임을 발전시키는데 어떻게 활용할 수 있을지의 총 3가지 연구 질문을 가지고 연구를 진행함.
 - 반사적 주제 연구를 통해 예술과 장애를 통한 개인적 여정, 예술을 통한 사회적 만

남, 예술제작에서의 스킬과 기술 총 세가지 주제를 개념화함.

- 인터뷰 참여자에 따르면 장애인, 예술가, 휠체어 사용자라는 정체성이 분리되어 있으면서도 서로 깊게 연관되어 있음. 장애인과 예술가로서 그들의 경험은 사회적 상호작용뿐만 아니라 체화(embodied)되어 형성됨. 그들의 창의성과 일상성은 그들 스스로의 가능성, 그들이 사용하는 보조기술과 비보조 기술의 모두의 한계와 이점 사이의 균형으로부터 영향을 받음.

○ 시사점

- 장애 예술인들의 창작활동 활성화를 위한 보조기기 관련 전략 수립 시 참고할 수 있음.

2.3.4 Assistive technology for disabled visual artists: exploring the impact of digital technologies on artistic practice (Chris Creed, 2018)

□ 개요

- 연구주제: 신체 장애를 가진 시각 예술가들의 창작활동에 대한 이해를 바탕으로 한 보조기술과 디지털 기술의 창작 활동에의 영향 탐구
- 연구목적: 신체 장애를 가진 시각 예술가들의 창작 실천 과정 및 이 과정에서의 보조 기술 활용에 대한 이해
- 핵심내용 및 관점
 - 신체 장애를 가진 10명의 시각예술가들을 대상으로 현재 실천과 그들의 디지털 기술 사용 경험을 중심으로 온라인으로 설문조사를 실시함. 디지털 기술이 잠재적인 창의적 실천을 지원할 수 있는 방법과 추가적인 이슈와 또다른 문제들을 모두 강조함.
 - 현재 신체 장애를 가진 시각 예술가들이 어떻게 작업하는지(특히, 어떤 예술 형태의 작업을 하는지, 그들의 평상시 창작 과정은 어떻게 되고 그들의 실천에 어떤 도구를 사용하는지), 신체 장애가 있는 예술가들은 현재 그들의 작업에서 어떤 장벽을 경험하고 있는지(어느 수준의 개인적인 보조가 필요하며, 이것이 창작 실천에 어떤 영향을 미치고 있는 지) 그리고 현재 신체 장애가 있는 예술가들이 디지털 기술과 보조 도구를 그들의 실천에 사용하고 있는지(만약 그렇다면 이 도구를 사용한 경험은 어떤지, 그렇지 않다면 창작 활동을 지원하는데 이런 도구를 사용하지 않는 특별한 이유가 있는 지)의 총 세가지 핵심 연구 질문을 바탕으로 조사를 진행함.
 - 예술가 마다 차이는 있었으나 예술 창작 방식에서 몇가지 주요 주제가 도출됨, 접근 가능한 예술 형태, 장애의 심화 정도에 따른 작업 방식 조정 등의 예시가 있을 수 있음. 또한, 신체 장애가 작업 과정에 미치는 영향을 최소화하기 위해 작업 방법을 인체공학적으로 조정하는 시도에 대해서도 논의함.

- 창작 실천의 장벽으로는 단기간 작업할 수밖에 없게 만드는 피로도가 중요하게 강조되었음. 도구 이동 및 운반의 어려움, 이젤 높이 조절 등도 언급되며 예술가 개인에 대한 도움(assistance)을 많은 예술가들이 강조하였으나 이에 대한 한계를 주장하는 예술가도 있었음.
- 디지털 기술 등이 장애인들을 더욱 자급자족할 수 있고 독립적으로 만들거라는 주장이 있지만, 이 연구에 참여한 예술가들은 스스로 자급자족하는 것과 독립성이 그들의 반드시 이루고자 하는 목표는 아니라는 점을 시사함.
- 전통적으로 마우스와 키보드를 사용해온 사람을 위해 인터페이스가 디자인되어 장애인들이 사용하기 어려울거란 인식에 반해, 운영체제에서 제공하는 접근성 기능 개발 등으로 예술가들은 주류 디지털 기술과 소프트웨어들을 광범위하게 그들의 창작 활동을 전개하는 데 사용함.
- 인식과 접근 부족, 비용 부담 등으로 시선 추적 등의 신기술을 활용하는 예술가들은 소수였음.
- 디자이너, 개발자, 사용자 경험 전문가 등이 장애 예술가와 이해관계자들과 협력하여 창조적 작업을 하는 사람들을 위한 사용성 문제 등을 해결한 디지털 도구를 만들어야 함.
- 예술가 스스로 실천의 모든 부분을 관리하는 데 필수적이기에 미래 연구는 창조적 작업 뿐만 아니라 장애예술가들의 보다 넓은 활동에 연관된 모든 활동에 집중해야 함.

○ 시사점

- 보조기술에 대한 장애예술인의 인식에 대한 이해, 현재 문제점을 해결하는 방안에 대해 참고할 수 있을 듯함.

□ **유관 분야 국내외 선행연구의 시사점**

- 국내에서 장애예술에 대한 사회적 정책적 관심은 2005년 이후 보건 의료의 치유나 치료가 아닌 문화 복지의 개념으로 출발하였음. 이후 지속적으로 현황과 실태조사를 진행하였으며, 2019년의 현황 실태조사이후 2021년 장애예술인 문화예술활동 실태조사 및 분석 연구가 진행됨. 이 연구는 장애예술인의 문화예술 활동 및 고용환경 등의 실태를 조사하여 장애예술인의 문화예술 활동 지원을 위한 정책수립의 기초자료 제공하는 것을 목적으로 하는데, 장애예술인의 창작활동을 비롯한 문화예술활동의 지원을 위한 정책 및 법과 제도 개선을 위한 연구가 진행되었고 이를 기반으로 2022년 「1차 장애예술인 문화예술활동 지원기본계획」이 발표됨.
- 영미권을 비롯한 다양한 국외정책과 사례가 소개되면서 장애예술, 장애예술인등에 대한 새로운 접근과 정책의 변화를 가져오는 계기가 됨. 특히 영국의 포용성(Inclusiveness)은 국내 장애예술인 관련 정책에 주요 쟁점으로 논의되고 있으나 국내 문화정책의 전

반적 방향에서 논의되고 있지 않아 전적으로 발전되지 않는 한계를 가지고 있음. 개인 예술 활동의 변화를 위한 고등교육과 예술가로의 정체성과 창작 환경에 대한 변화를 위한 논의가 진행 중임.

- 장애 유형과 정도에 관계없이 예술은 작가의 생각과 경험을 표현하고 이를 위해 스스로에 대해 탐구하고 사유하는 과정으로 사회와 문화를 비롯해 기술과 함께 변화하고 있음. 특히 21세기 예술은 기술과의 결합과 분리해 이야기할 수 없는 상황임. 기술과의 접근성과 이를 체득하여 자신의 예술 언어로 발전시키는 예술가의 작업은 장애의 유무에 관계없이 진행 중임. 변화하는 예술 현장 속에서 기술과 융·복합하는 새로운 예술의 문해력과 표현력을 경험하는 것과 이를 이해하고 향유하는 문화에 대한 논의가 필요함.

3. 기술융합 장애예술의 방향성 탐색

3.1 방향성 탐색

□ 문화민주화와 문화민주주의 그 이후 확장성을 담보하는 다양성과 포용성

- 수월성을 추구하는 문화민주화와 보편성을 지향하는 문화민주주의에 이은 장애예술의 정체성과 다양성, 포용성, 접근성과 확장성을 담보하기 위한 미학적, 정치학적, 문화적 접근 마련이 필요함.
- 사람과 사람, 사람과 제도, 사람과 조직 사이의 관계와 환경 개선이 필요하며, 치유 및 치료적 접근 및 극복의 관점, 복지와 기회 제공의 사회적 관점, 사회적 통합과 포용적 접근의 신기술기반 장애예술(인) 창작 지원 방안 모색이 필요함.
- ‘다른 능력을 가진 사람’으로서 장애예술가의 새로운 창작 환경과 여건 마련 필요하며, 포용성, 다양성, 접근성과 형평성 등을 접목한 창작환경을 마련하는 것이 필요함.
- 문화 다양성(세계시민주의)의 다음 단계로 영국 잉글랜드예술위원회에서 ‘Let’s Create: Introducing Our Vision 2020-2030’의 3대 핵심 성과(창의적 사람, 문화적 공동체와 창의적이고 문화적 국가)와 4개 원칙(의욕과 질 담보, 포용과 다양성, 환경에 대한 책임감, 다이내믹)을 발표함에 따라, 국외 정책 검토를 근거로 새로운 시대 변화와 국내 현장을 반영한 대응 방안이 요구됨.

□ 당사자성과 주체성을 위한 새로운 개념 정립과 공론장 마련

- 2007년 이후 진행된 연구 속에서 ‘장애인 예술’과 ‘장애예술’의 개념과 정책은 국가별 역사적 사회 문화적 여건과 환경에 따라 사회복지, 문화예술, 시민사회의 관점으로 다양하게 변화되고 있음. 영국과 호주의 포용적 접근, 미국의 시민권과 일본의 복지제도와 결합한 탈복지적 장애예술의 접근 등의 사례는 국내 정책에 영향을 주고 있음. 국내 장애(인) 예술 현장 특히 신기술을 기반으로 한 현장에서는 새로운 예술정책의 방향과 사회적 지향을 반영한 추진 전략을 마련하는 것이 필요함.
- 장애예술, 장애인예술, 포용적 접근과 신기술기반 예술 등의 개념에 대해 논의하는 공론장과 담론이 요구됨.
- 광의적 장애예술의 개념과 장애예술 전반의 가치 및 이해를 바탕으로 신기술기반 예술 지원 필요성의 근거를 마련함.

□ 예술의 수월성을 위한 예술창작의 새로운 언어와 확장

- 장애예술의 목표를 잠재된 창작적 요소와 역량을 개발하여 자신을 표현하는 예술로 정의하며, 이와 신기술이 융합되는 방법에 대한 가능성을 탐구하는 장애예술의 새로운

모습과 관련 언어 발굴이 요구됨.

- 신기술과 융합하는 예술창작 결과물은 물론 구현되는 언어가 변화하고 있음. 과정에서 장애인과 비장애인, 예술과 기술의 협업과 소통 등의 중요성이 가시화되며 예술창작을 위한 새로운 파트너십이 만들어지고 있음.
- 표현은 예술의 한계를 극복하는 새로운 방법으로 모색되어야 함. 신기술과의 결합도 이러한 방법 중 하나로 인식하고 창작을 위한 새로운 언어와 환경을 만들어야 함.
- 모든 예술가의 작업이 신기술과 융합하는 것을 권장하는 것은 아니나 자신의 표현과 신기술이 융합 할 수 있는 가능성을 확인하고 표현의 영역을 확장하는 기회를 마련하는 것이 필요함.
- 신기술기반의 문해력을 가질 수 있는 협업, 다양한 경험과 교육의 기회 제공에 대한 설계 필요함. 장애예술인에게 신기술 문해력을 가질 수 있게 할 뿐 아니라 신기술과 연계된 새로운 예술의 해석(장애-비장애 공존과 장애예술에 대한 재인식)과 감상의 공론장을 마련하고 공유하여 사회적 장벽을 낮추는 방안 마련하는 것이 요구됨.

□ 지속적 성장과 확장을 위한 접근성의 기반 마련

- 장애인과 기술의 결합은 보조기구와 인공 와우를 비롯해 신체적 한계를 극복하기 위한 도구와 방법으로 존재함. 장애인의 예술은 복지와의 결합을 시작으로 사회 문화 속에서 다양한 역할을 담당하고 있음. 예술의 융·복합 시대에 있어 장애예술의 신기술 기반으로의 변화에 대한 공감대 형성과 이를 지원하는 기반을 마련하는 것이 필요함. 2023년 현재, 신기술 기반 장애예술이 소수로 지원되고 있음.
- 신기술 기반 장애예술에 대한 담론 조성, 국외 사례 소개와 국내 우수 사례 발굴, 기술기반 예술을 위한 워크숍과 교육기회 제공하는 것이 필요함. 예술과 기술 관련 교육 기회 제공은 장애의 유형과 정도, 희망하는 기술에 따라 내용과 방법이 다양하게 기획되고 제공 되어야 함. 또한 장애예술가 혹은 장애의 이슈를 예술로 구현하고자 이들과 기술자 (인력)와의 협업 과정 설계에 대한 전문성 역시 요구 됨. 유사한 선행 사례가 많지 않아 교육 내용과 방법의 구조와 실행에 대한 연구 및 시범 운영의 시행착오를 통한 정교화의 시간이 필요함.
- 단기적 포럼과 강연 사례
 - 서울문화재단 2022년 커넥트 투모로우: 디지털 전환, 메타버스, 미래의 트렌드와 직업 등의 융합적 주제를 가지고 실제 예술 현장에서 큰 방향성을 제시하고 있는 다양한 분야의 전문가 강의를 통해 전문 지식과 정보를 공유하고 소통함.
 - 서울문화재단 2023 융합예술포럼 <포럼 엑스 2023>
- 아카데미 사례: 융합예술 라이팅 아카데미와 4차 산업혁명 기술 기반 ‘융합예술분야’ 예

술가 기획자 양성

- 이들 프로그램은 강의, 강연, 포럼의 방식을 취하고 있으며 장애유무와 관계없이 분야에 관심 있는 예술가나 기획자 모두를 대상으로 하고 있음. 장애예술인의 물리적인 접근성을 높이기 위한 공간 등의 여건과 환경 마련 요구됨. 또한 장애예술인이 기술과 만나는 물리적 심리적 벽을 낮추고 새로운 표현 방법의 발굴과 개발을 위한 계기로 마련되어야 함.
- 장애예술인 창작지원의 다각화와 유연화를 통한 창작의 다양성과 확장성을 확보함.
 - 아카데미와 워크숍 등의 교육기회와 더불어 학습된 것을 반영하여 실험하고 예술로 구현할 수 있는 지원 방법을 다각화하는 것이 필요함. 또한 장애와 예술의 특성에 따라 사전, 과정 중의 협업을 포함하여 창작을 위한 단계별 지원 등의 체계적 접근도 필요함.

□ 예술과 기술의 융·복합 현장을 반영한 지원체계 마련

- 예술과 기술의 만남으로 변화하는 예술의 개념과 담론 마련
 - 예술과 기술의 결합은 근원적으로 소통과 융합을 새롭게 만들고자 하는 것으로 예술과 기술간 상호교류의 핵심은 혼성화임. 이는 기술과 예술에 대한 해석을 새로이 하는 것을 의미하는데, 물질세계와 감수성 사이의 장벽을 없애고 확장된 시 공간 안에서 예술과 기술이 만나 새로운 것을 창작하는 것으로 이해됨.
 - 일반적으로 기술은 과학과 연계하여 ‘실제의 존재 방식’으로, 예술을 상상과 감각으로 구분지어 논의될 수 있음. 르네상스 시절에도 예술과 과학자 혹은 기술자의 간의 구분은 없었으며, 예술은 온갖 재료를 탐구하고 실험하였음. 모든 예술은 끊임없는 실험의 결과로 인식되기도 함. 또한 실험은 알아가는 과정으로 새로운 변수들에 흥미를 느끼고 기대한 결과 그 이상을 만들어가는 것임. 실험과정은 예술의 물리적 모습을 변화하게 할 뿐 아니라 내용적 변화를 가져옴. 예술은 세계의 표상뿐 아니라 세계 자체에 대한 질문으로 정의될 수 있음. 더불어 일상을 낯설게 만드는 질문을 예술의 출발점이라 할 수 있음.
- 예술과 기술의 상호작용으로 예술의 역할에 대한 새로운 질문 제기
 - 예술가는 기술을 활용하고 기술자가 아름다움과 미학의 언어를 사용하게 되고 있음. 예술가는 주변 환경을 관찰하고 특정 관점이나 주제에서 이슈를 도출하고 도출된 사안의 예술적 해결방안을 모색하는 사람임. 이를 위해 다양한 과정과 방법의 결합과 협업의 실험이 진행되고 있음. 이 단계에서는 개인적, 사회적 이슈에 대해 감정적으로 대응할 뿐 아니라 기술적 방법으로 접근하는 작업과 태도가 필요함.
- 단독 장르의 예술에서 기술과 융합하는 예술을 가능하게 하는 지원체계 마련
 - 단독 장르 예술지원과 함께 융합기반 예술 지원체계가 필요한 시점. 예술 현장은 사회, 문화 특히 과학·기술과의 접목으로 기술적, 정치적, 역사적, 가치적 변화가 진행

중임. 이러한 현장의 변화를 반영하고 이후 활성화를 위한 정책 및 제도 마련하는 것이 필요함.

□ 신기술기반 장애예술 지원 기반 마련

- 장애예술의 기술적 접근은 장애 예술 분야의 확장과 장애 예술가들의 창작 활동 지원에 중요한 역할을 하며, 미래의 장애 예술가들에게 다양한 표현의 수단으로 작용함.
- 신기술을 통한 장애예술 접근성 향상
 - 장애인이 공연예술에 참여하는 데 있어 기술은 중요한 역할을 함. 예를 들어, 청각 장애인을 위한 자막 시스템, 시각 장애인을 위한 오디오 설명, 이동성 제한이 있는 사람들을 위한 무대 디자인 및 접근성이 좋은 장소 설계 등이 포함됨. 이러한 기술을 포함하여 신기술기반 접근은 장애 예술가와 관객 모두에게 예술 작품을 더욱 가깝게 할 수 있음.
- 디지털 및 가상 현실 기술의 활용
 - 디지털 및 가상 현실 기술을 활용하여 장애 예술가들이 물리적 한계를 넘어서 창작 활동을 할 수 있도록 제공해야 함. 가상 무대, 3D 모델링, 가상 현실 체험 등을 통해 창작자들은 신체적 제약 없이 자유롭게 자신의 예술을 표현할 수 있음.
- 인공지능과 머신러닝의 적용
 - 인공지능(AI) 및 머신러닝 기술을 활용하여 장애 예술가들의 창작 과정을 지원할 수 있음. 예를 들어, 장애가 있는 작가들을 위한 음성 인식 및 변환 기술, 창작 작업을 도와주는 AI 기반 도구 등이 폭발적으로 증가하고 있음.
- 장애인과 비장애인 간의 상호작용 촉진
 - 기술을 활용하여 장애인과 비장애인 간의 상호작용과 협업을 촉진할 수 있음. 온라인 플랫폼, 소셜 미디어, 워크숍 및 웨비나 등을 통해 서로 다른 배경을 가진 예술가들이 교류하고 협력할 기회를 제공하도록 함.
- 교육 및 훈련프로그램의 디지털화
 - 대학과 같은 교육 기관에서 제공하는 장애 예술 교육 프로그램을 디지털화하고 원격 교육 기술을 활용하여 더 많은 장애예술인에게 교육 기회를 제공할 수 있음. 이는 학습 자료의 디지털 접근성과 온라인 플랫폼을 통한 상호작용 기회도 제공함.

Ⅲ. 기술융합 장애예술 동향과 사례

1. 기술융합 장애예술 동향 및 사례 조사 개요
2. 기술융합 장애예술 국내 창작 동향과 지원사업 사례
3. 기술융합 장애예술 해외 창작 동향과 지원사업 사례
4. 기술융합 장애예술 관련 활용 기술
5. 소결 및 시사점

Ⅲ. 기술융합 장애예술 동향과 사례

1. 기술융합 장애예술 동향 및 사례 조사 개요

1.1 동향 및 사례 조사의 구성과 방법

□ 사례선정기준

- 본 연구의 목적에 따라 신기술을 활용한 장애예술 동향을 살펴보기 위해 국내외 해외에서 발표한 유관 창작사례와 운영되고 있는 지원사업 및 축제를 조사하였음.
- 창작사례의 경우, 장애예술로 주목받고 있는 기술융합 작품을 조사하여 작가의 창작 의도, 활용 기술을 중심으로 기술함.
- 지원사업의 경우, 장애예술인 대상 기술융합 창작 지원사업의 사례가 많지 않은 실정임.
 - 국내 사례는 아트앤테크, 기술융합 지원사업으로 조사 범위를 확대하여 사례 조사를 수행함.
 - 해외사례의 경우, 접근성 강화 정책을 비롯한 장애예술인 활동과 지원이 활성화된 서구권(영국, 미국, 호주, 캐나다)을 중심으로 지원사업 사례를 조사함.
 - 다만, 사례 국가의 경우 한국의 실정과는 다르게 장애예술인을 특정한 지원사업을 운영하지 않고, 지원 대상을 장애예술인을 포함한 예술인으로 상정하고 있는 경우가 많았음.
 - 이처럼 환경적 배경이 다른 점에 근거하여 지원사업의 선정기준은 1) 신기술 활용 예술창작 지원사업 중 장애예술인의 수혜 여부가 확인된 경우, 2) 비록 기술활용 창작지원은 아니지만, 장애예술인 대상 지원사업인 경우를 모두 고려하여 사례 조사에 포함하였음.

□ 사례 조사 방법

- 본 사례 조사의 조사 방법은 문헌분석을 진행하였음.
- 장애예술계의 기술융합 창작활동에 대한 선행연구(보고서, 학술 연구, 학술대회 등)와 온라인 정보검색 등을 바탕으로 자료검색을 시행함. 국가별 지원사업은 운영기관의 개 관, 사업의 목적과 지원사업 대상 및 내용 등 전반적인 내용을 조사하여 기술함.
- 사례 조사의 결과는 장애예술인 신기술기반 활동 및 그에 대한 지원 동향에 대한 이해 증진, 그리고 향후 한국장애인문화예술원의 지원사업을 위한 근거자료로 사용되는 것 을 목적으로 함.

1.2 사례 조사 개요

○ 다음은 본 장에서 기술한 국내외 기술융합 장애예술 창작 작품과 지원사례의 동향과 사례를 종합, 요약한 표임.

〈표 III-1〉 국내외 기술융합 장애예술 창작사례 요약표

구분	작가명	작품명(연도)	작품 주제/유형	활용 창작 도구
국내	유화수	데이지의 더 이상한 기계(2021)	기술발전과 장애의 비대칭적 관계	- 영상 제작 및 편집 기술 - 대화형 및 인터랙티브 장치
	이원우	와우로그(2019)	인공와우 사용자 대상 음악 감상의 즐거움 전달	- 고급 인공와우 기술 - 디지털 신호 처리(DSP) 기술 - UI, UX 디자인 - 데이터 분석 및 기계학습
	윤장우	인공지능 뇌과학과 융합예술(2019)	인간의 뇌가 그리는 회화 작품	Electroencephalography (EEG, 뇌파 측정장치)
	문화창조기지	노느매기(2023)	장애인 작가들을 위한 메타버스 갤러리 전시	- 메타버스, 3D 모델링 - 인터랙티브 디자인, VR, AR - UI, UX 디자인
	바라캣 컨템포러리: 알렉스 베르하스트	이루지 못한 미래의 아카이브(2022)	사회가 변화를 요할 때 나타나는 현상을 표현	- 인터랙티브 영상 설치 작업 - 인공지능 GPT-3와 협업
	국립현대무용단	비욘드 블랙(2020)	인공지능 안무 가능성 실험	인공지능
해외	Marco Donnarumma	Corpus Nil (2016)	신체의 움직임을 소리로 표현	- 인공지능 안면 보철물 - 적응형 신경망 - 바이오센서
		Eingeweide (2018)	신체와 상호작용하는 퍼포먼스	
		I am your body (2022~)	청각장애를 주제로 한 퍼포먼스	
	Eric Minh Cuong Castaing	l'age d'or (2018)	운동신경질환 아동 움직임을 영상으로 구현	VR, Telepresence robot
	Jody Xiong	Mind Art (2014)	추상회화	전자 신호 기술 활용
		The Bloom (2022)		
	Goldsmiths Mocap Streamer, Candoco Dance Company	Figural Bodies (2023)	메타버스 내 신체 가능성의 확장	- 메타버스 - 모션캡처 장비, 전용 소프트웨어, VR
	Simon Mckeown	Motion Disabled (2009)	정상의 개념에 대한 새로운 조명과 가상 장애에 대한 고찰	모션캡처, 3D 애니메이션
	Jason Wilsher-Mills	Brave Boy Billy (2018)	인터랙티브 AR 조각 작업	AR, Unity 엔진
	Tony Quan	The Eye Writer (2010)	그래피티	안구추적 마우스 소프트웨어
	Alan Brownrigg	Touch Screen (2020)	디지털 페인팅	75인치 터치스크린에 붓, 손가락 패널 활용
Melinda Smith	Conduit Bodies (2022)	공연	Air Sticks (에어스틱)	

<표 III-2> 국내 기술융합 장애예술 지원사업 종합표

운영기관(사업명)		대상	지원내용	
중앙	한국문화예술위원회	예술과기술융합 지원사업	- 예술·기술융합 기획 및 가치 확산 단계별 맞춤형 지원 - 지원 규모: 2,913 백만 원	
		온라인 미디어 예술활동 지원사업	- 총 4개 유형의 지원사업 운영 및 관련 직접 경비 지원 - 43.9억 원	
광역	서울문화재단	Unfold X	- 프로젝트 실행지원금, 전문가 멘토링 등 제공 및 지원 - 지원 규모: 5,000만원(프로젝트 별)	
		장애예술인 창작활성화지원	- 창작지원금 지원 - 지원 규모: 창작활동비 정액 300만 원(총 33개 개인·단체)	
	경기문화재단	2023 새로운 예술을 위한 기술지원	경기도 거주 공연분야 예술인 및 단체	- 예술·기술 작품 기술융합 지원, 쇼케이스 발표 지원 등 - 지원 규모: 총 1억 원(5건 내외)
		#장애 일상으로의 초대:예술로 나누는 우리의 삶	장애인단체, 장애예술인 단체	- '장애인의 일상'주제 예술콘텐츠 제작, 발표 지원 - 각 단체당 40,000천 원
		발달장애인과 함께: 인공지능(AI) 창작단	경기도와 경기문화재단이 사전 모집한 발달장애인 15명	- 인공지능 활용 예술교육 제공 - 지원 규모: AI 협업 및 교육 지원, 온라인 메타버스 전시 공간 구축 및 지원
	인천문화재단	융합예술지원사업 'The leap Project : 높이뛰기'	융합예술분야 청년 팀	- 작업공간 지원, 결과 보고전 개최, 자료집 발간 지원 및 활동 지원금 지원 - 지원금 1,000만 원/ 월별 창작활동비 200만 원
	부산문화재단	2023년도 부산문화예술 지원사업: 다원예술	예술단체	- 창작 경비 지원 - 지원 규모: 최대 3천만 원
		장애예술인 창작공간 온그루	장애예술인	- 창작 역량 및 공간 지원 등
	대구문화예술진흥원	기술융합 작품제작 지원사업	지역예술인 및 단체	- 제작 직접 경비 - 지원 규모: 건당 4천만 원 이내
	전라남도문화재단	아트&테크융복합 창작제작지원	지역 거주 또는 출신 예술인 및 단체	- 창제작 및 발표 경비 지원 - 지원 규모: 60백만 원(1건)
		2023년 장애예술인 활동 지원사업	지역 거주 장애예술인	- 활동에 대한 비용 일부 지원 - 지원 규모: 2백만 원(1인당)
	제주문화예술재단	2023 제주장애예술인 창작준비금 지원사업	장애예술인	- 창작준비금 지원 - 지원 규모: 800만원(1인당)
		예술공간 '이야' 인큐베이팅 프로그램	커뮤니티아트랩 KOJI <두 번째 집>	- 전시 공간, 활동 결과물 공유 지원
기초	나주시	(예정) 장애예술인 레지던스사업	장애예술인 - 원도심 내 유휴공간 활용을 통한 장애예술인 창작, 교육 공간 마련 - 소요 예산: 850백만 원	

〈표 III-3〉 해외 기술융합 장애예술 지원사업 종합표

구분	국가	운영기관(사업명)	대상	지원내용	공공지원금 출처
공공	영국	Arts Council England (국립복권지원사업)	예술가, 커뮤니티, 문화단체	- 장애예술인 기술융합 프로젝트 지원 - 지원규모: 연간 4,187억 원	—
		Disability Arts International	웹사이트 방문객	- 우수한 장애인 예술가, 장애인 주도기업, 포용적 예술단체의 작품 홍보	—
	미국	National Endowment for the Arts	개인 및 기관	- 장애인을 포함한 예술에 대한 접근성을 높이고자 시설 및 기술적 지원 제공 - 지원규모: 1억 8천만 달러	—
	호주	Creative Australia (Arts and Disability Initiative)	2023 예술과 장애 이니셔티브 수혜자	- 기술, 창작, 네트워크 발전을 위한 프로젝트 지원 - 지원규모: 30,000 달러	—
		DITRDCA, Office of the Arts (Revive 정책)	장애인	- 장애인의 창조적 참여와 접근성 향상을 지원 - 지원규모: 500만 달러	—
	캐나다	Canada Council for the Arts	장애예술가 등	- 예술인(단체) 활동 지원 - 지원규모: 3억 6천만 달러	—
		Ontario Arts Council (Deaf and Disability Arts Projects)	장애인 예술가	- 장애를 가진 예술가 활동 지원 - 지원규모: 건당 최대 1만 달러	—
	민간	영국	Shape Arts (National Disability Arts Collection and Archive)	장애인 예술가를 포함한 모든 사람	- 영국 장애인 예술 운동의 풍부한 유산과 역사를 디지털화 및 온라인 카탈로그 제작 - 지원규모: 약 16억 4천 8백만 원
Drake Music			장애인 음악가	개별 장애인 음악가와 협력을 통한 새로운 악기 개발	Arts Council England
Unlimited: Unfixed			장애예술가	- 예술, 장애, 기술의 창의적 연구 프로젝트 지원 - 지원규모: 600,000파운드	Arts Council England, Creative Scotland, Arts Council Wales, British Council, Wakefield Council
WellcomeTrust (itDf)			전 세계 내 대학 연구원	- 다학제 간 전문지식을 결합하여 장애와 몸의 표현 방식 연구 - 지원규모: 783,932달러	—
미국		Very Special Arts (Emerging Young Artists Program)	미국 거주 16~25세 장애예술가	- 전시, 교육기회 제공 - 지원규모: 5,000달러 상금 수여(총 15명)	교육부, NEA 지원 등
		Leonardo (CripTech Incubator)	장애예술가	- 예술, 기술 펠로우십, 레지던시, 교육 등 창의적인 기술 창조 및 재구성할 수 있는 플랫폼 제공 - 지원규모: 95,706달러	California Arts Council (Intersections + Innovations Grant)
호주		Australian Network for Art and Technology	예술가	연중 레지던시, 축제, 컨퍼런스 등 프로그램 제공	Creative Australia
캐나다		National access Arts Centre	발달, 지체장애 예술가 300명	스튜디오, 워크숍 지원을 통한 기술 기반 제작 워크숍 및 몰입형 프로그램 제공	National Arts Centre (National Creation Fund)

2. 기술융합 장애예술 국내 창작 동향과 지원사업 사례

2.1 국내 기술융합 장애예술 창작사례 분석

1) 유화수, ‘데이지의 더 이상한 기계’

□ 개요

- 창작자: 유화수
- 창작년도: 2021년
- URL: <https://www.youtube.com/@hwasooyoo3019/featured> (유화수 작가 유튜브 채널)



[그림 III-1] 유화수 - ‘데이지와 더 이상한 기계’
출처: 서울문화재단 블로그

□ 주요내용: 기술 이면에 존재하는 변종과 발생하는 가능성에 주목⁹⁾

- 첨단 장비를 사용한 새로운 기술과 단순한 움직임을 보이는 진부한 기술을 통해 ‘기술 발전과 장애의 비대칭적 관계’를 설치와 영상으로 표현함.
- 소설가 김초엽과 동명의 작품에서 출발하였는데, 김초엽 작가는 소설 속에서 “기술의 발달이 과연 장애를 소거시켜 줄까? 그렇다면 기술의 효용 가치를 어떤 기준으로 판단 할까”라는 물음을 던짐.
- 유화수 작가는 신기술과 매체의 탄생을 지켜보며 받아들이고 있으나 각자의 삶에 그것을 어떻게 적용할지는 상반된 차이를 보인다고 설명함.
- 새로운 기술과 매체가 등장하면 동시에 배제되거나 소외되는 기술도 생기기 마련인데, 이는 기술을 받아들이는 사람에게도 동일하게 적용됨.
- 작품을 통해 받아들이는 것에 대한 여부를 결정하기 이전에 기술 발달의 발전 방향을 여러 층위에서 고민하고자 함.

9) 출처: 서울문화재단 공식 블로그, https://blog.naver.com/i_sfacc/222572013301

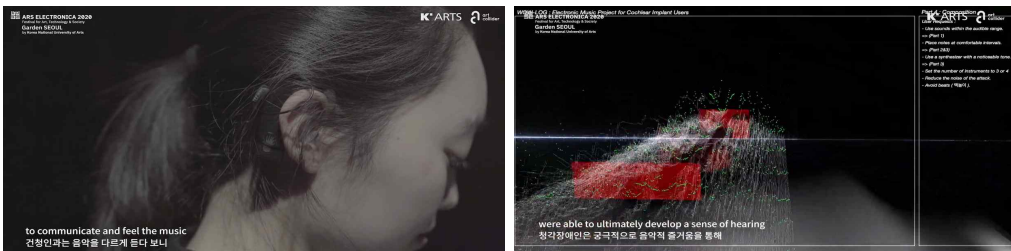
□ 활용 기술

- 기존 기술과 조형의 단순한 움직임
 - 상대적으로 구식이거나 단순한 기술을 사용하여 기술 발달의 이면을 보여주고 있음. 이는 기본적인 기계적 움직임, 간단한 전자 장치, 전통적인 영상 장비 등을 활용하여 기술 발전과 장애의 비대칭적 관계를 대조적으로 표현하는 데 적절하게 사용하고 있음.
- 영상 제작 및 편집 기술
 - 이 작품은 기계의 움직임과 더불어 영상디스플레이를 통해 메시지를 전달하므로, 강력한 영상 제작 및 편집 기술이 사용되고 있음. 고급 카메라, 편집 소프트웨어, 특수 효과 및 애니메이션 도구 등을 활용하여 메시지를 효과적으로 전달하도록 함.
- 대화형 및 인터랙티브 장치
 - 관람객들이 작품과 상호작용할 수 있도록 대화형 또는 반응형 설치 기술을 활용하고 있음. 이는 센서, 인터랙티브 디스플레이, 모션 캡처 등을 포함할 수 있으며, 관람객의 참여를 유도하고 작품에 대한 깊은 몰입을 가능하게 함.

2) 이원우, ‘와우 로그’

□ 개요

- 창작자: 이원우
- 창작년도: 2019년
- URL : https://www.youtube.com/watch?v=PSM07L_kTmQ&t=65s



[그림 III-2] 이원우 작가 <와우로그>

출처: 한국예술종합학교 융합예술센터 유튜브

□ 주요내용: 인공와우 장치 사용자를 위한 전자음악 프로젝트¹⁰⁾

- 인공와우 사용자들은 인공와우 장치의 기술적 한계로 인해 건청인과 다르게 소리와 음

10) K'ARTS Art Collider, https://blog.naver.com/i_sfac/222572013301 참고.

악을 인지함. 음역대가 다양한 음악은 지각하기 어렵기에 음악을 감상하며 즐거움을 찾기 힘든 인공와우 사용자들에게 ‘음악의 즐거움’을 전달하고자 함.

- 작곡가 이원우는 2019년 4월부터 <와우-로그> 프로젝트를 통해 인공와우 사용자와 소리 및 음악 인지 방식을 연구해옴. 이를 토대로 인공와우 사용자들의 소리 세계를 구현한 플레이폴 미디어, 즉 전자악기를 개발하고 음악을 창작하고자 함.
- 서로 다른 소리의 세계를 이해하고 음악적 상호작용을 통해 인간에게 있어 ‘음악의 본질적인 요소가 무엇인지’ 고찰하고자 했으며, 인공와우 사용자는 음악적 즐거움을 통해 궁극적으로 '어음 분별력과 청감을 개발'할 수 있었음.
- 본 작품은 지난 1년여 간의 소리 및 음악 인지 연구 과정을 공연의 형태로 재구성한 것으로, 인공와우 사용자는 청각개발 정도에 따라 현재 잘 들리는 것과 미래에 듣게 될 것을 탐색, 비교하는 내면화 과정을 가짐.
- 총 4부로 구성되었으며, 청각장애인의 가청음역 개발, 구분 가능한 음정을 통한 선율 생성, 인지하기 쉬운 음색 설정, 그리고 선행 과정에서 도출한 음악 요소들을 토대로 인공와우 사용자가 직접 연주하는 음악을 감상할 수 있음.
- 2021년, ‘WOW-STEP: 인공와우 사용자를 위한 음악 분류 프로젝트’를 통해 ‘와우로그’의 음악 요소를 발췌하여 인공와우 사용자의 청감 단계를 고려한 음악 분류 기준 정립을하여 인공와우를 사용하는 청각장애인이 음악에서 느끼는 감정에 대해 조사하고, 이들에게 적절한 감상용 음악을 제공하는 시도를 통해 더 나아가서는 본인의 청감 단계에 따라 적절한 음악 자극을 스스로 찾아서 듣는 것을 목표로 하는 프로젝트를 진행함.¹¹⁾

□ 활용 기술

- 고급 인공와우 기술
 - 기존의 인공와우 장치의 한계를 극복하기 위해, 더 넓은 음역대를 포괄하고 세밀한 음향을 재생할 수 있는 고급 인공와우 기술이 사용되었으며, 이는 사용자들이 다양한 음악을 더 풍부하게 경험할 수 있게 해줌.
- 음악 인지 연구
 - 인공와우 사용자들이 음악을 어떻게 인지하는지에 대한 심층적인 연구가 필요하며, 이를 통해 사용자들의 청각적 경험을 정확히 이해하고, 그에 맞는 음악적 요소를 개발할 수 있음.
- 디지털 신호 처리(DSP) 기술
 - 음악과 소리의 디지털 처리를 위한 DSP 기술은 인공와우 사용자에게 최적화된 음악

11) <https://wonwoori.notion.site/2021-d5c9bf5c1d6b4a1e8cc18506c65ebac3> 참고.

경험을 제공하는 데 중요함. 이 기술은 다양한 음향 효과와 음악적 요소를 조절하여 청각 장애인에게 맞춤형 청취 경험을 제공하고 있음.

- 사용자 인터페이스(UI) 및 사용자 경험(UX) 디자인
 - 인공와우 사용자들이 손쉽게 음악을 조작하고 경험할 수 있는 직관적인 UI 및 UX 디자인이 사용됨. 이는 음악 생성 및 감상 과정을 더욱 쉽고 즐겁게 만들어 줌.
- 음악 치료 및 교육 기술
 - 음악을 통한 청각 개발과 교육의 적용이 중요함. 이를 통해 사용자들은 자기 청각 능력을 개선하고 음악적 즐거움을 경험할 수 있음.
- 데이터 분석 및 기계학습
 - 사용자의 청각 데이터를 분석하고, 그들의 청각 경험을 개선하기 위한 맞춤형 음악 제안을 만들기 위해 데이터 시각화 및 기계학습 등의 도움을 받아 적용할 수 있음.

3) 윤장우 ‘인공지능 뇌과학과 융합예술’

□ 개요

- 창작자: 윤장우
- 창작년도: 2019년
- URL : 윤장우 홈페이지 <https://www.cwyoon.art/>

□ 주요내용: 인공지능과 뇌과학의 사실을 예술과 융합함¹²⁾

- 윤장우는 인공지능 및 뇌과학자로서 과학과 예술의 융합을 주제로 회화작업을 하는 AI 아티스트로, 인공지능 및 뇌과학의 사실을 바탕으로 기존의 예술 작품을 분석하여 이론을 정리하고 이를 도구 혹은 개념으로 사용해 예술 작품을 창작함.
- 세상을 인지할 수 있게 하는 다양한 시각세포들을 통해 인간의 뇌가 세상을 그리고 인지하게 된다는 사실을 바탕으로 창작한 <원초적 감성(Primitive Sensibility)>과 뇌의 연결성과 실제 뇌가 생각을 어떻게 표현하는지 생각하며 창작한 <생각의 모습들(Shape of Thought)>, 이외에도 <기억의 단편(Snippet of Memory)>, <원초적 감성의 공명> 등을 창작함.
- 새로운 예술 창조의 도구와 개념으로서 인공지능과 뇌과학이 사용될 수 있으며, 자신이 가진 도구와 개념을 바탕으로 새로운 예술을 창조할 수 있다고 말함.

□ 활용 기술

- EEG(Electroencephalography, 뇌파 측정장치)를 활용한 시각 예술은 뇌의 전기적 활

12) 출처: 울장애예술창작센터 <기술과 장애의 불안한 동행>자료집, 윤장우 아티스트 홈페이지(<https://www.cwyoon.art/>)

동 현상을 시각적으로 연결하여 보여주거나 작품으로 그려내고 있음.

- 관객이 어떤 대상을 보거나 느낌을 가지는 상태에 있는 뇌파의 활동을 그대로 시각적으로 표현함으로써 뇌를 통해 세상을 표현하고자 하는 작품이 많음.
- EEG시각화 표현 방법은 예술과 과학의 경계를 넓히며, 관객에게 독특한 경험을 제공함.
- EEG를 활용한 시각 예술 방법은 뇌파의 시각화, 뇌파의 상호 작용을 통한 시각화, 인터랙티브 EEG설치, 인간과 기계의 상호작용, 사운드와 EEG의 결합 등 다양한 융합예술로 발전시킬 수 있음.
- EEG장비는 채널별로 가격이 상이하나 포터블EEG의 가격이 50만원~100만원 사이로 형성되어 있으며 다양한 공개 EEG분석툴을 활용할 수 있음.
- EEG 뿐만 아니라 심전도, 맥파 등의 저렴한 장비를 활용하여 다양한 신체의 신호를 예술로 융합할 수 있음.



[그림 III-3] 윤장우 <원초적 감성(Primitive Sensibility)>(2019)

출처: 윤장우 홈페이지

4) 문화창조기지 메타버스 갤러리 ‘노느매기’

□ 개요

- 단체명: 사회적협동조합 문화창조기지
- 사업기간: 2023년
- URL : 사회적협동조합 문화창조기지 홈페이지 <https://www.ccb22.org/>

□ 주요내용: 메타버스 갤러리 운영을 통한 장애예술인 활동영역의 확장¹³⁾

- 사회적협동조합 문화창조기지는 장애인을 대상으로 문화예술 관련 지원 및 교육 사업을 전개하고, 인공지능(AI) 및 메타버스를 연계한 디지털 아트(NFT ART 포함) 방식으로 재능기부 및 교류의 방식으로 문화소외계층에게 다가가 함께 기쁨을 나누고 위로

13) 사회적협동조합 문화창조기지 홈페이지 <https://www.ccb22.org/> 참고.

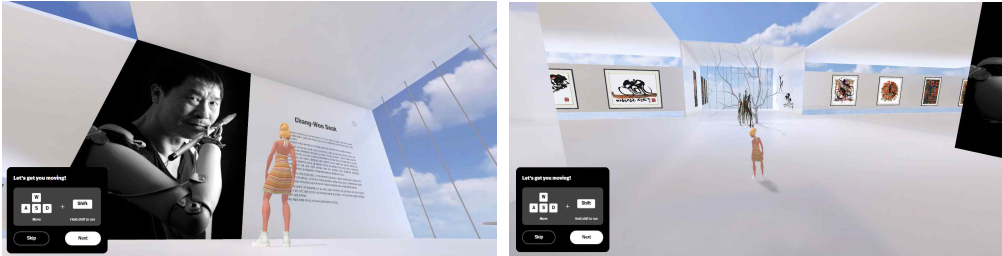
하며, 문화예술 활동을 통해 문화복지향상과 행복한 지역사회 발전에 기여함.

- 열악한 환경에서 작품을 발표하기 어려운 장애 작가들을 위하여 메타버스 갤러리 공간에서 약 70여개의 작품 및 석창우, 최일권, 이다래의 작품을 전시함. 또한 청각 및 시각장애인들을 위한 AI 도슨트 서비스를 운영하여 접근성을 높임.

□ 활용 기술

- 메타버스 갤러리는 3D콘텐츠로 제작된 작품이나 현실의 작품을 메타버스 공간에 전시함으로써 시공간적 접근성과 관람의 편의를 제공하고 있음.
- 메타버스 전시 방법
 - 메타버스 갤러리는 웹상에 전시하는 방법과 3D전시 공간에 전시하는 방법이 있음. 2차원 형태의 웹페이지에 전시하는 방법은 웹에서 갤러리 형태로 전시하고 있으며, 3D공간에 전시하는 방법은 “Spatial”과 같은 무료 전시공간을 활용하는 것이 비용과 활용 측면에서 권장됨.
 - 3D 메타버스 공간을 갤러리로 활용하고자 하는 경우, 컴퓨터를 활용하여 1~2시간의 교육으로 쉽게 배우고 활용할 수 있음.
- 메타버스 플랫폼 개발 및 통합
 - 현존 메타버스 환경을 사용하지 않고 독립적인 메타버스 환경을 구축할 수 있음. 그러나 처음부터 가상 공간을 설계하고, 사용자 인터랙션 기능을 포함하려면 3D콘텐츠 제작 프로그램(유니티3D, Unreal 등)을 능숙하게 다룰 수 있는 전문 활용 교육 또는 전문가의 도움과 시간이 요구됨.
- 3D 모델링 및 애니메이션
 - 가상 환경 내에서 전시될 작품을 디자인하고 구현하기 위해 3D 모델링과 애니메이션 기술이 필요함. 이는 실제와 유사하거나 완전히 상상력에 기반한 가상의 작품을 창조할 수 있게 해줌.
 - 기성 플랫폼을 활용하면 플랫폼에서 기본으로 제공되는 아바타와 애니메이션을 적용하는 것이 좋음.
- 가상 현실(VR) 및 증강 현실(AR) 기술
 - 사용자가 메타버스 내에서 몰입감 있는 경험을 할 수 있도록 VR 또는 AR 헤드셋과 같은 장비가 필요하며 이를 통해 사용자가 가상 공간을 실감 나게 경험할 수 있게 해줌.
- 인터랙티브 디자인
 - 사용자가 작품과 상호작용할 수 있도록 인터랙티브 요소를 설계하는 것이 중요하므로 사용자 입력, 센서 기술, 모션 트래킹 등을 추가로 활용할 수 있음.
- 사용자 인터페이스(UI) 및 사용자 경험(UX) 디자인

- 메타버스 내에서 사용자가 쉽게 탐색하고 작품을 감상할 수 있도록 하기 위해서는 직관적이고 사용자 친화적인 UI 및 UX 디자인이 필요함.



[그림 III-4] 메타버스 갤러리 노느매기 內 <석창우 전시>

출처: 사회적협동조합 문화창조기지 메타버스 갤러리 홈페이지

5) 바라캇 컨템포러리: 알렉스 베르하스트 ‘이루지 못한 미래의 아카이브’

□ 개요

- 전시장소: 바라캇 컨템포러리
- 작가명: Alex Verhaest(알렉스 베르하스트)
- URL : 바라캇 컨템포러리 홈페이지 <https://barakatcontemporary.com/>

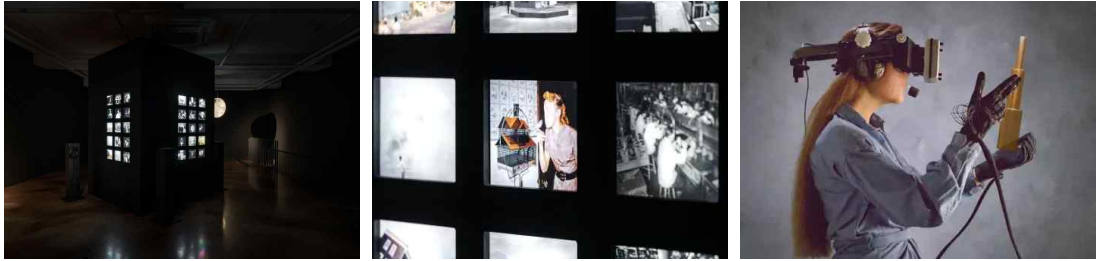
□ 주요내용: 딥러닝, 인공지능 GPT-3 활용 및 협업을 통하여 인터랙티브 작품 창작¹⁴⁾

- Alex Verhaest(알렉스 베르하스트)는 미디어아트 부문의 최고 영예인 아르스 일렉트로니카의 골든 니카를 수상한 벨기에 출생 영화감독 및 멀티미디어 예술가로, 2022년 바라캇 컨템포러리에서 첫 국내 및 아시아 개인전을 진행함.
- 지난 3년 동안 제작한 시작인 60개 채널을 활용한 인터랙티브 영상 설치 작업인 <아키비스트>와 유토피아적 사고에 대한 철학적 고찰을 담은 비디오게임 <애드 모히뎀>을 통해 인터랙티브 공상과학으로서 유희적인 영화적 풍경을 자아냄.
- 작업은 약 670억 권의 서적, 위키피디아 및 인터넷에 게시된 기타 다양한 텍스트를 딥러닝하여 인간과 유사한 텍스트를 생성하는 인공지능 GPT-3와 협업하여 쓴 극본으로 작업하여 <아키비스트>와 <애드 호미뎀>을 창작함.
- 작가의 트레이드마크인 초현실적인 영상 이미지와 극본, 인터랙티브 기술을 통해 과거, 현재, 미래를 넘나드는 비선형적 서사를 엮을 수 있음.
- 팬데믹을 맞닥뜨린 사회가 디스토피아와 유토피아적 미래관으로 양극화된 현상을 보

14) 바라캇 컨템포러리 홈페이지 및 보도자료 (<https://barakatcontemporary.com/exhibitions/31-alex-verhaest-the-active-of-untained-futures>) 참고.

고, 이러한 상반된 이상주의는 서양 역사 속 다양한 예술 장르에서 반복적으로 등장하는 미학적 스테레오타입에서도 발견할 수 있다고 주장함.

- 정형화와 변주, 두 가지의 서로 상반되는 서사 기법과 시각적 제스처를 통해 사회가 변화를 요할 때 나타나는 반복적인 현상을 감각적으로 표현함.



[그림 III-5] 알렉스 베르하스트 '이루지 못한 미래의 아카이브' 주요 작품

출처: 바라갓 컨템포러리 홈페이지

6) 국립현대무용단 '비욘드 블랙'

□ 개요

- 안무가: 신창호
- 인공지능개발: 슬릿스코프(김제민, 김근형)
- URL :국립현대무용단 홈페이지 <https://kncdc.kr/10th/ko/detail.html?D-02>

□ 주요내용: '인공지능의 무용안무' 새 시대 안무의 새로운 가능성 실험¹⁵⁾¹⁶⁾

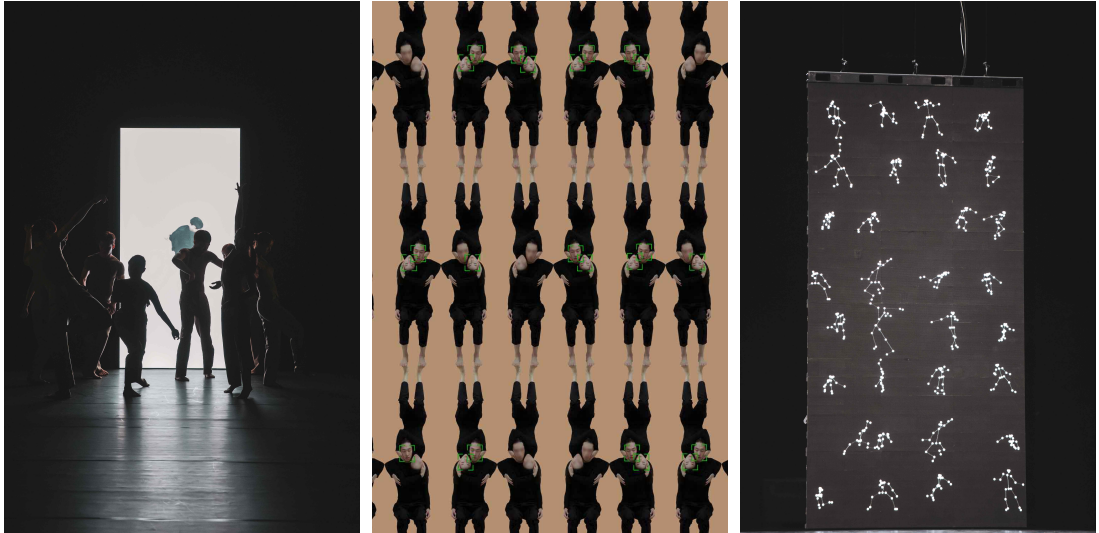
- 2020년 6월 코로나19 시기에 온라인 상영회로 선보였던 국립현대무용단의 '비욘드 블랙'은 인간과 기술의 관계를 꾸준히 탐구해온 안무가 신창호의 작품으로 인공지능의 안무 가능성을 실험하면서 공연에 인공지능이 안무한 움직임이 등장하고 인공지능이 직접 추는 춤이 담겼음.
- 신창호 안무가와 슬릿스코프(김제민, 김근형)가 함께 연구·개발한 대한민국 최초의 춤 추는 인공지능 '마디(Madi)'는 무용수 8명의 움직임 데이터를 학습해 안무를 고안해 냄.
- 이들은 '마디(Madi)'가 안무 작업을 할 수 있도록 무용수 8명의 움직임을 데이터화해 학습을 시켰는데, 크로마키 앞에서 무용사를 촬영하고 움직임을 추출해 입력하는 방식

15) 국립현대무용단 홈페이지 (<https://kncdc.kr/10th/ko/detail.html?D-02>) 참고.

16) “[온라인문화백서]⑫인공지능이 안무한 ‘비욘드 블랙’ 최초 공개”, 아시아투데이, 2020.06.22., (<https://www.asiatoday.co.kr/view.php?key=20200621010012717>) 참고

입. 인공지능은 입력된 데이터를 점과 선으로 코딩해 단순화하고 독특한 방식으로 재 배열하는 알고리즘을 이용하여 안무함.

- ‘마디(Madi)’의 안무는 무용수들의 몸을 통해 재현되기도 하고, LED 패널에 영상이 투사되어 나타남.



[그림 III-6] 국립현대무용단 ‘비온드 블랙’

출처: 국립현대무용단 홈페이지

2.2 기술융합 장애예술 창작 지원사업 국내 사례

2.2.1 중앙: 한국문화예술위원회

〈표 III-4〉 기술융합 장애예술 창작 활동 및 지원사업 사례 - 국내기관 개요

구분	기관명	사업명
1	한국문화예술위원회	예술과기술융합지원사업
2	한국문화예술위원회	온라인 미디어 예술활동 지원사업

1) 한국문화예술위원회: 예술과 기술융합 지원사업

□ 사업 개요

- 사업목적: 변화하는 기술환경에서 지속가능한 창작기반을 구축하고자 기초예술 분야에 과학기술을 접목한 ‘예술과기술융합지원사업’을 추진하고 있음.
- 사업목표: 예술-기술 융합 기획 및 확산의 단계별 맞춤형 지원체계를 마련하는 동시에 다양한 연구·교류활동 지원을 통해 예술-기술 담론을 형성하고 향유층을 확대하도록 지원사업을 다각화 하고자 함.
- 지원예산: 2023년 2,913백만원
- 지원사업연혁 및 주요 행사

〈표 III-5〉 한국문화예술위원회: 예술과기술융합 지원사업 연혁 및 주요 행사

구분	연도	사업명
연혁	2017	융복합 무대기술 매칭지원
	2018	융복합 무대기술을 활용한 공연예술 Art & Technology 지원사업, 디지털 기술 및 온라인/모바일 공간활용 Art & Digital Technology 지원사업
	2019	융복합 무대기술 매칭지원 아트앤디지털테크 창작지원 ART&DigitalTECH
	2020	Art & Tech 활성화 창작지원사업
	2021	예술과기술융합지원사업 79개 프로젝트 지원
	2022	예술과기술융합지원사업 105개 프로젝트 지원
	2023	예술과기술융합지원사업 113개 프로젝트 지원
구분	연도	행사명
주요 행사	2021	예술과 기술 융합주간
	2022	아트애펬테크살롱, 아트애펬테크살롱-성과공유회

2) 한국문화예술위원회: 온라인 미디어 예술활동 지원사업

□ 사업 개요

- 사업목적: 기존 오프라인 중심 예술 활동에서 벗어나 온라인 예술콘텐츠 제작 지원을 통한 온라인에서의 예술 창작역량 강화 및 확산지원을 통한 선순환적 온라인 예술 생태계 구축을 위함.
- 사업내용: 기초예술분야 소재 기반 온라인미디어 활용 예술콘텐츠 제작 확산 지원 및 예술콘텐츠 확산을 위한 매개 서비스, 지속성장 가능한 자체 플랫폼 기반 창의적 예술 서비스의 수익구조 마련을 지원함.
- 사업기간: 2020년 추경편성(신규사업)~계속/단년도 (*코로나19로 인해 한시적으로 추진되어온 사업으로, '24년도 부터는 문예진흥기금 공모사업으로 변경됨)
- 지원대상: 온라인미디어 창작·향유 및 확산 활동에 관심이 있는 예술인(개인, 프로젝트 팀, 기획자 포함), 예술단체·기업(중소·사회적 기업, 스타트업, 협동조합, 소셜벤처 등)
- 지원장르: 기초예술분야 전 장르(문학, 시각예술, 연극·뮤지컬, 무용, 음악, 전통예술, 다원예술 등)
- 지원내용: 예술콘텐츠 제작 및 확산 서비스 기획·운영 등 사업 수행 관련 직접 경비 지원
- 사업유형(2023년 기준)

〈표 III-6〉 한국문화예술위원회: 온라인 미디어 예술활동 지원사업 사업유형(2023년 기준)

유형	내용
콘텐츠 창작(진입)	새롭게 온라인 예술활동을 시작하거나, 창작과 관련한 다양한 소규모 실험을 하고자 하는 예술인·단체·기업의 예술 창작 프로젝트 지원(과정 실험 또는 발표)
콘텐츠 창작(성장)	온라인미디어를 창의적으로 활용하여 새로운 예술창작에 도전하며, 규모있는 프로젝트 실행 역량을 갖춘 예술인·단체·기업의 예술 창작 프로젝트 지원(발표)
확산 서비스(매개)	온라인미디어 예술활동 누리집 내 예술콘텐츠 활용 등 기제작된 온라인 예술콘텐츠의 확산 활성화를 위해 새롭게 기획된 확산 콘텐츠 서비스 지원
확산 서비스(수익)	예술단체·기업 자체 구축 플랫폼을 기반으로 온라인 예술콘텐츠를 활용한 지속성장가능한 수익형 예술서비스를 제공하는 예술단체·기업의 플랫폼 기반 예술 서비스 지원

□ 주요 작품

- 사업 누리집을 통한 예술콘텐츠 개방으로 대국민 온라인 예술향유 기회 제공 및 창작자 대상 온라인 예술활동 정보를 제공하고 있음.
- 현재, 사업 누리집에 등록된 온라인미디어 예술활동 사업의 작품 수는 총 1,032건으로 문학, 시각, 공연, 다원, 문화일반과 같은 장르로 구분되어 제공하고 있음.

2.2.2 광역: 문화재단 지원사업

〈표 III-7〉 광역문화재단 내 기술융합 창작 지원사업 및 장애예술 창작지원 사업 사례

연번	기관명	사업명
1	서울문화재단	- Unfold X(언폴드엑스) - 장애예술인창작활성화지원
2	경기문화재단	- 2023 새로운 예술을 위한 기술지원(예기술술) - #장애 일상으로의 초대:예술로 나누는 우리의 삶
3	인천문화재단	- 융합예술지원사업 'The leap Project : 높이뛰기'
4	부산문화재단	- 2023년도 부산문화예술지원사업: 다원예술 - 장애 예술인 창작공간 온그루
5	대구문화예술진흥원	- 기술융합 작품제작 지원사업
6	전라남도문화재단	- 아트&테크 융복합 창제작 지원 - 2023년 장애예술인 활동 지원사업
7	제주문화예술재단	- 2023 제주장애예술인 창작준비금 지원사업 - 예술공간 '이아' 인큐베이팅 프로그램

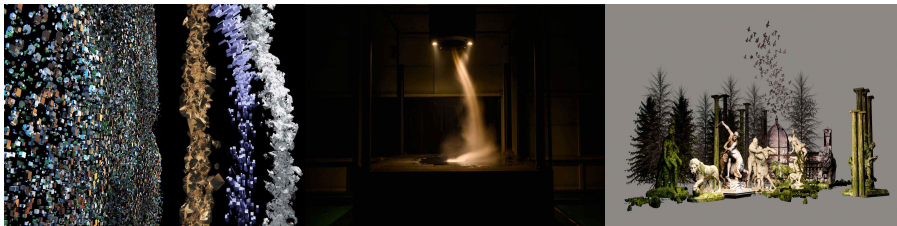
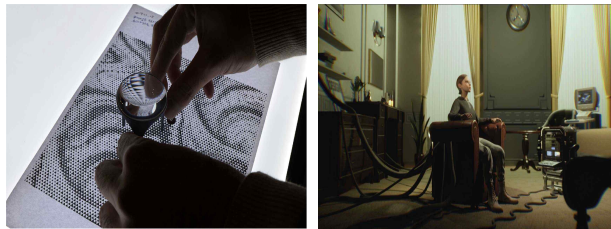
1) 서울문화재단

□ 2023 언폴드엑스(Unfold X)

- 홈페이지: https://www.sfac.or.kr/site/SFAC_KOR/10/11002130100002020092411.jsp
- 사업개요: 창작 환경과 예술 현장에서의 변화에 능동적으로 대응하고자 이를 선도할 수 있는 예술인(단체)를 지원하는 사업을 운영하고자 함. “Unfold X” 창제작지원사업과 Unfold X 기획자캠프를 통합하여, 융합예술분야에서 활동하는 예술인, 예술단체, 창·제작자, 기획자, 비평가, 연구자 등을 대상으로 “2023 언폴드엑스(Unfold X)”지원 사업을 운영하고자 함.

〈표 III-8〉 서울문화재단 언폴드엑스 지원사업 개요

구분	내용	
공모분야	서울융합예술페스티벌 언폴드엑스 참여	예술+기술 융합한 콘텐츠 (디지털미디어, 인터랙티브테크놀로지, 인공지능, 가상현실, 증강현실, 혼합현실, 프로젝션맵핑 등)
	언폴드엑스 기획자캠프 참여	예술+기술 융합한 콘텐츠 (미디어, 콘텐츠 등), 예술+라이프스타일(공간, 산업 등), 예술+문화융합 사업, 가상현실 등
신청자격	서울융합예술페스티벌 언폴드엑스 참여	“제2회 서울융합예술페스티벌”을 통해 융합예술 프로젝트·작품을 발표하고자 하는 창·제작자
	언폴드엑스 기획자캠프 참여	융합 예술 프로젝트를 창작 및 발표하고자 하는 개인(창·제작자, 기획자, 비평가, 연구자 모두 가능) 또는 단체, 프로젝트 팀 등
선정자 규모	- 총 10명(팀)내외 (언폴드엑스 5~6인(팀) 내외, 기획자캠프 5~6인(팀) 내외)	
지원내용	- 공동: 프로젝트 실행지원금(프로젝트별 최대 5,000만원), 결과발표 시 통합 홍보 - 기획자캠프: 프로젝트 디벨롭을 위한 기획·기술분야 전문가 멘토링 및 강의 프로그램 진행, 문래예술공장 발표 공간 제공	
선정방법	1차심사(서류검토) -> 2차심사(1차 심사 통과자 대상 인터뷰 및 토론, 최종 지원금 의결 진행)	
선정결과	- 제2회 서울융합예술페스티벌 참여: 5건(177건 지원) - 언폴드엑스 기획자캠프: 5건(47건 지원)	



[그림 III-7] 2023년 서울융합예술페스티벌 언폴드엑스(Unfold X) 선정사례
출처: Unfold X 홈페이지 <http://unfoldx.org/unfoldX/author/>

□ 서울장애예술창작센터: 장애예술인창작활성화지원

- 홈페이지: https://www.sfac.or.kr/artspace/artspace/jamsil_main.do
- 사업개요: 장애예술 활동을 지원함으로써 안정적인 창작환경을 마련하고 다양한 장애 예술 생태계를 조성하고자 진행하는 사업으로 장애예술의 동시대성과 확장 가능성을 탐구하는 장애예술인/단체를 발굴하고 지원함.

<표 III-9> 서울장애예술창작센터: 장애예술인창작활성화지원사업 개요

구분	내용
사업기간	- 2023. 01. 01. ~ 2023. 12. 31.
지원대상	- 23년도에 서울에서 예술창작활동 및 연구활동을 공개적으로 발표할 장애예술인을 대상으로 함
지원내용	- 창작지원금(사례비, 홍보비, 제작비, 대관료, 재료비, 임차료) 지원 - 창작활동비 정액 300만원 지원
선정방법	- 행정검토 및 서류심의→토론심의→결과발표
선정결과	- 33개 개인 및 단체 선정(420,000,000원)

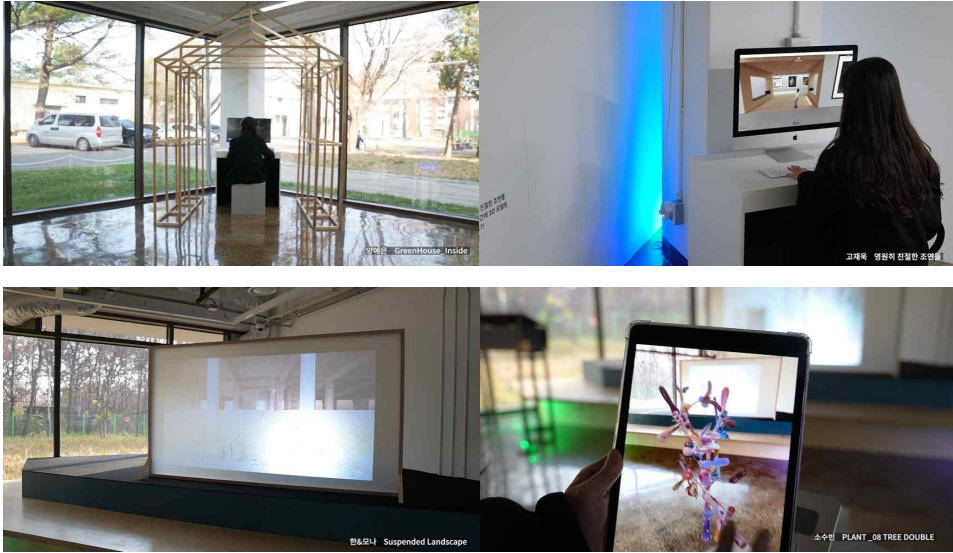
2) 경기문화재단

□ 2023 새로운 예술을 위한 기술지원(예기술)

- 사업개요: 새로운 예술창작에 도전하는 예술인들에게 디지털 기술지원을 통해 창작활동의 지평을 확장하고 예술인들의 기술적 역량을 강화하고자 함. 2022년의 경우 시각분야를 지원하였으며, 2023년도에는 공연분야를 지원함.

<표 III-10> 경기문화재단 새로운 예술을 위한 기술지원 사업 개요

구분	내용
신청자격	경기도 거주 공연 분야 예술인, 경기도 소재 공연 분야 예술단체
지원규모	- 총 지원규모: 1억 원(5건 내외) - 개인 최대: 1,000만원, 단체 최대 3,000만 원 지원
지원내용	- 예술과 기술의 예술작품 기술 융합 지원 - 지원 작품 '경기공연예술 쇼케이스' 무대발표 별도 지원 - 지원작품 결과물을 스포츠형태의 영상물로 제출 의무
선정방법	- 심사위원: 공연예술 및 기술융합 분야 전문가 3~5인으로 구성 - 심의방식: 1차 서류 심의 → 2차 인터뷰 심의 → 최종 선정
선정결과	- 선정결과: 총 4건(23년도 기준)



[그림 III-8] 2022년 새로운 예술을 위한 기술지원 선정작 쇼케이스
출처: 경기문화재단 유튜브 <https://www.youtube.com/watch?v=TtJ7Euo4KTI>

□ #장애 일상으로의 초대: 예술로 나누는 우리의 삶

- 사업개요: 경기도 거주 장애인(단체)들의 일상을 담은 콘텐츠 제작·발표 지원으로 장애인 예술 활동 장려 및 장애인·비장애인 간의 소통과 공감을 촉진하고자 사업을 시행함.

<표 III-11> 경기문화재단 #장애 일상으로의 초대: 예술로 나누는 우리의 삶 사업 개요

구분	내용
사업기간	- 2022년 7월~11월
지원대상	- 장애인의 일상을 주제로 한 예술콘텐츠 제작에 관심 있는 경기도 소재 장애인단체와 장애인 예술단체
지원내용	- '장애인의 일상생활'을 담은 예술콘텐츠 제작 및 발표 지원(총 5개 팀 내외)
지원규모	- 각 단체 당 최대 40,000천원(금 사천만 원)
추진절차	- 사업신청 → 심의 및 선정 → 지원금교부 → 사업운영 → 발표회 → 정산
심의방법	- 심의위원 구성: 분야별 전문가 5인 - 심의방식: 행정심사→서류심의→인터뷰심의
선정결과	- 선정단체의 정확한 결과는 공개되어 있지 않으나, 2022년 11월 24일~25일에 진행된 '2022년 경기도 장애인 전문예술활동 지원사업 성과공유회 <아름다운 우리, 일상으로의 초대>'에서 '장애예술인 전문예술교육 지원'사업과 함께 창작 결과물을 발표하였음



[그림 III-9] 2022 경기도 장애인 전문예술활동 지업사원 성과공유회
 <아름다운 우리, 일상으로의 초대>

출처: 경기문화재단 유튜브 <https://www.youtube.com/watch?v=FAv7CjTILFY>

□ 발달장애인과 함께: 인공지능(AI) 창작단

- 사업개요: 경기도와 경기문화재단이 사전 모집한 발달장애인들에게 인공지능을 활용한 예술 활동 교육을 제공하는 시범사업

<표 III-12> 경기문화재단 2023 경기도 시창작단 : '모두를 위한 예술 혁명' 사업 개요

구분	내용
사업기간	- 2023. 4. 8. ~ 2023. 5. 29.
지원대상	- 경기도와 경기문화재단은 지적장애와 자폐성 장애가 있는 도내 10~30대 발달 장애인 15명을 모집,
지원내용	- 예술을 접하기 어려운 발달장애인을 대상으로 4회차에 걸쳐 인공지능 활용 예술 활동 교육을 진행 - AI를 통해 디지털 작품 또는 실물 작품을 제작 할 수 있도록 지원 - 생성형 인공지능이라는 새로운 도구를 활용해서 예술 작업
지원규모	- 참여 예술인(큐레이터, AI) 협업 및 교육 지원 - 하늘소리 사회적 협동조합 11명 / 키뮤스튜디오 아티스트 4명 - 온라인 메타버스 전시 공간 구축 및 전시 지원 https://bit.ly/3oOjA7L
심의방법	- 발달장애인 대상 시범사업으로 진행

- 경기도청사 1층로비에 마련된 오프라인 전시뿐만 아니라 메타버스 플랫폼 '스페이스' (<https://url.kr/pdx968>)을 통해서도 만날 수 있어 이동에 제약이 있는 장애인들도 부담 없이 전시를 관람할 수 있도록 제공.
- (제작 기술)디지털 피그먼트: 시각장애 예술가들은 디지털 작업을 통해 전체 윤곽을

잡은 후 큰 배율로 확대해 가며 세부 묘사를 하는 방식으로 작업.



[그림 III-10] 경기도, 모두를 위한 예술 혁명, 온라인 메타버스 전시

출처: Spatial, 창조의 경계를 넘어 : 모두를 위한 예술 혁명 <https://bit.ly/3oOjA7L>



프로포즈 데이 (Propose Day)

박다원

90 x 110cm, 디지털 피그먼트, 2023



피어나는 꿈 (Dreamy Flower)

임재열

90 x 110cm, 디지털 피그먼트, 2023

[그림 III-11] 2022 경기도 장애인 전문예술활동지업사원 성과공유회

출처: 경기도청 유튜브 <https://www.youtube.com/watch?v=nT1gNSuKB-8&t=4s>

3) 인천문화재단

□ 2021 융합예술지원사업 ‘The leap Project: 높이뛰기’

- 사업개요: 융합예술 창작 환경 제공을 통해 혁신적인 청년예술가 상 마련과 동시에 지역의 자생적인 청년문화생태계 활성화에 기여 하고자 예술, 인문학, 테크놀로지가 결합된 융합예술 창작 지원사업을 시행하고자 함.

〈표 III-13〉 인천문화재단 2021 융합예술지원사업 ‘The leap Project: 높이뛰기’ 사업 개요

구분	내용
사업기간	- 공고일 ~ 2021. 12. 31.
지원대상	- 융합예술에 관심 있는 공고일 기준 만 19세 이상(2002년생) 만 39세 이하(1982년생) 청년으로 구성된 4인 이상의 창작 팀(그룹)으로 구성원의 과반 이상이 기본자격기준을 충족하여야 함 ※ 개인 신청 불가
지원내용	- 인천청년문화창작소 ‘시작공간 일부’ 내 작업 공간 활용, 융합예술 프로젝트 진행 - 결과보고전 개최 및 결과자료집 발간 - 공모를 통한 창작 팀 선정 및 1,000만원 범위 창작 활동지원금 지원(2개 팀) - 융복합 창작활동 실현에 필요한 전문가 자문 제공
지원규모	- 지원금 1,000만원 - 월별 창작활동비: 200만원
심의방법	- 심사위원: 미디어 아티스트 등 융합예술 전문가 3인 초청, 심의위원회 구성 및 운영 - 심의진행: 행정심의→전문가 서류심의→인터뷰심의→최종선정

4) 부산문화재단

□ 2023년도 부산문화예술지원사업: 다원예술

- 사업개요: 2023년도 부산문화예술지원사업은 총 3가지 분야(창작활동지원, 예술가치 확산지원, 주제특화예술지원)로 구분하여 사업을 진행함. 그 중 ‘예술가치 확산지원’분야에서 다원예술을 지원함.

〈표 III-14〉 부산문화재단 2023년도 부산문화예술지원사업: 다원예술분야 사업 개요

구분	내용
사업기간	- 2023년 3월 ~ 12월
지원목적	- 예술 영역과 가치 확장 및 다원예술 활성화 - 기초예술장르에 속하지 않는 예술장르 발굴 및 장르에 대한 새로운 접근과 다원 예술의 가치 실현을 목적으로 하는 창작활동 지원
지원내용	- 다원예술 창작발표활동에 필요한 직접 경비 지원
지원규모	- 최대 3천만 원
심의방법	- 행정 검토→서류심의→PT 및 인터뷰 심의
선정결과	- 총 7건

□ 장애예술인 창작공간 온그루

- 사업개요: 지역 장애인 문화예술 활성화와 장애예술인의 창작환경 조성을 위한 ‘장애 예술인 창작공간 온그루’를 운영하여, 예술인으로서의 창작 활동을 희망하고 비장애 예술인·지역민과의 예술적 교류가 가능한 부산 장애예술인을 지원함.

〈표 III-15〉 부산문화재단 장애예술인 창작 공간 온그루 입주예술가 모집 사업 개요

구분	내용
입주기간	- 2023년 8월 ~ 2024년 12월
지원내용	- 창작공간 제공 - 창작역량 지원 작품 발표 지원 등(오픈스튜디오 기획 전시 및 기획 공연 개최, 자문 프로그램 운영 등) - 창작활동 홍보 및 유관기관 사업 연계(비정기)
심의방법	- 서류심사→인터뷰 심의
선정결과	- 총 5건

5) 대구문화예술진흥원

□ 기술융합 작품제작 지원사업

- 사업개요: 예술과 기술이 융합되어 창의적이고 표현력이 확장된 기술융합 창작생태계 조성 및 예술작품 활동지원을 위해 사업을 진행함.

〈표 III-16〉 대구문화예술진흥원 문화와 ABB결합지원-〈기술융합 작품제작 지원사업〉 사업개요

구분	내용
사업기간	- 2023년 4월 ~ 12월
사업목적	- 예술적 창의성과 표현을 확대한 새로운 예술창작 지원으로 다양한 첨단기술 융합 창작모델 발굴 - 기술융합 예술창작을 통한 예술성 확장 및 이를 통한 신규 관객 개발 등 기초예술 향유 활성화
지원방침	- 기술융합 문화콘텐츠(공연, 전시 등) 창제작 관련 직접 경비 지원 - 예술과 기술의 융합을 통한 예술적 창의성과 표현력이 확장된 예술작품 창작 및 예술활동 지원 - 예술과 첨단기술의 접목을 통한 창의성과 예술성 확장이 높은 신작 우선 지원
지원대상	- 예술과 기술융합 창작구현이 가능한 지역 예술단체(인)
지원규모	- 사업규모에 따라 예산 차등 지원(건당 4천만 원 이내)
지원내용	- 실연형: 기술료, 장비임차료, 대관료, 홍보비 등 제작 직접 경비 - NFT형: NFT 콘텐츠 창작에 필요한 직접경비(활동비, 창작공간 단기 임차료, 재료비, NFT 발급비 등)
심의방법	- 서류심의→PT심의
선정결과	- 총 7건(실연형: 4건, NFT형: 3건)

6) 전라남도문화재단

□ 아트&테크 융복합 창제작 지원사업

- 사업개요: 과학기술을 활용한 예술 창작 지원을 통해 예술적 창의성과 표현이 확대할 수 있도록 돕고, 이를 통한 예술적 가치 확장 및 도민 향유 확대에 기여하며 지역 문화자원을 활용하여 미래지향적 융복합 문화예술 콘텐츠 개발을 통해 대내외에 지역 문화예술의 우수성 및 독창성을 확산하고자 함.

〈표 III-17〉 전라남도문화재단 아트&테크 융복합 창제작 지원 사업개요

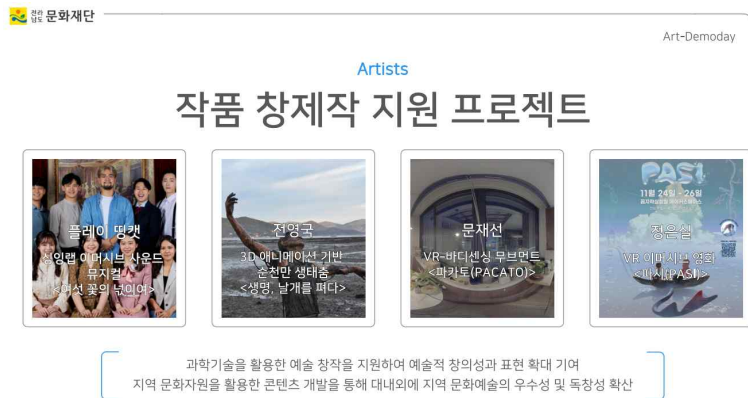
구분	내용
사업기간	- 심의결과 발표일~11월
사업분야	- 기술을 활용한 창제작 작품을 공연, 전시 또는 이에 준하는 활동으로 선보일 수 있는 문화예술 전 분야 - 기술활용: AI, 블록체인, 빅데이터, 3D 프린팅, AR/VR 등 최신 기술을 비롯하여 생명공학, 데이터 맵핑 등 모든 분야 기술을 활용하여 독창적 작업 시도
지원대상	- 전남 거주 또는 출신 문화예술단체 및 예술인
지원규모	- 4건 내외, 5천만원 이내
지원내용	- 예술X기술융합 작품 창제작 및 발표 경비
심의방법	- 행정심의→서류심의→인터뷰심의
선정결과	- 3건 115백만원

□ 아트&테크 융복합 창제작 지원사업-지역자원 활용 문화예술 콘텐츠 개발

- 사업개요: 지역 문화자원을 활용한 미래지향적 융복합 문화예술 작품개발을 통해 대내외 지역문화의 우수성 및 독창성 확산 및 관광상품 개발 등 부가가치 창출 산업과 연계할 수 있는 기초 콘텐츠를 발굴하고자 함.

<표 III-18> 전라남도문화재단 아트&테크 융복합 창제작 지원사업-지역자원 활용 문화예술 콘텐츠 개발 개요

구분	내용
사업기간	- 심의결과 발표일~11월
사업분야	- 전남 지역 문화자원을 소재로 기술을 활용한 창제작 작품(콘텐츠)을 제작하여 공연, 전시 또는 이에 준하는 활동으로 선보일 수 있는 문화예술 전 분야(문학, 시각, 공연, 다원예술 등)
지원대상	- 기술융합 예술 창작에 관심있는 문화예술 단체 또는 예술인
지원규모	- 2건 내외, 6천만원 이내
지원내용	- 예술X기술융합 작품 창제작 및 발표 경비
심의방법	- 행정심의→서류심의→인터뷰심의
선정결과	- 1건 60백만원



[그림 III-12] 2023 아트&테크 융복합 창제작 지원사업 선정작
출처: 전라남도 문화재단

□ 2023 장애예술인 활동 지원사업

- 사업개요: 지역 장애예술인들의 문화예술 활동이 확대될 수 있는 여건을 조성하기 위해 본 사업을 추진하며, 도내 거주하는 장애예술인을 중심으로 공연, 전시, 출판, 발표회 및 작품개발 등에 소요되는 활동비 일부를 지원함.

〈표 III-19〉 전라남도문화재단 2023 장애예술인 활동 지원사업 개요

구분	내용
사업기간	- 2023. 8.~12.
지원대상	- 도내 1년 이상 거주 장애예술인
지원규모	- 1인 당 2백만원 지급(정액지급)
지원분야	- 공연, 시각, 문학
지원내용	- 활동에 대한 비용 일부 지원
심의방법	- 서류심의
선정결과	- 총 29명

7) 제주문화예술재단

□ 2023 제주장애예술인 창작준비금 지원사업

- 사업개요: 장애예술인의 지속적이고 안정적인 창작활동 기반 조성을 위하여 사업을 진행함.

〈표 III-20〉 제주문화예술재단 2023 제주장애예술인 창작준비금 지원사업 개요

구분	내용
신청자격	- 공고일 기준 1년 이상 제주특별자치도에 주소를 둔 장애예술인 - 「예술인 복지법」상 예술활동증명을 완료한 장애예술인
지원규모	- 창작준비지원금 1인당 월 100만원 8개월 간 지원(7명)
지원내용	- 지속적이고, 안정적인 창작활동을 위한 창작준비금 지원
심의방법	- 행정심의 서류심의(소득) 서류심의(창작활동)
선정결과	- 7명

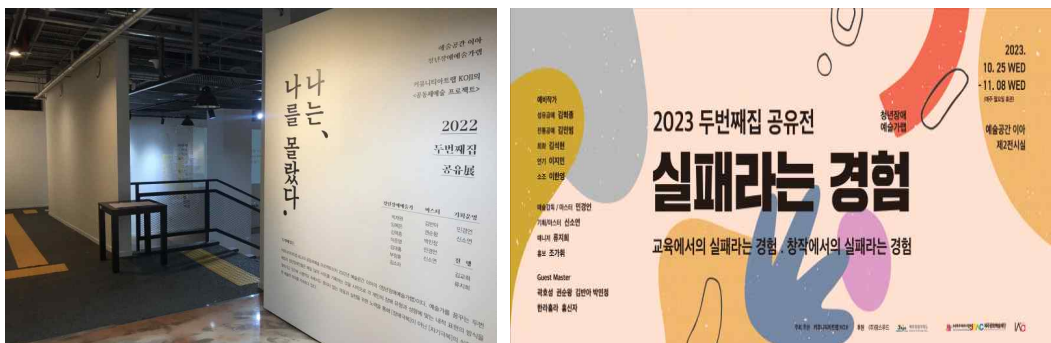
□ 제주문화예술재단 예술공간 이아 인큐베이팅 프로그램

- 기관소개
 - 2017년에 개관하여 옛 제주대학교 병원을 리모델링하여 조성된 예술공간 이아는 과거에는 ‘의술로 사람을 치유했던 공간’에서 현재는 ‘예술로 개인의 삶과 지역공동체를 치유하는 공간’으로 도내 유일의 예술치유 플랫폼으로서의 역할을 하고자 함.¹⁷⁾
- 유관사례: 청년장애예술가랩 인큐베이팅 프로그램 〈두 번째 집〉 전시 공간 지원

- 2022년부터 예술공간 이아에서 제주특별자치도와 제주문화예술문화재단이 함께 인큐베이팅 프로그램으로 공동체예술프로젝트 커뮤니티아트랩인 KOJI의 <두 번째 집>을 지원하고 있음.
- <두 번째 집>은 예술가를 지망하는 청년 장애인들의 갈등을 해소하기 위한 예술교육을 지원하는 단체로, 청년 장애인들이 자신의 독창성과 수행력을 반영한 창작활동의 토대를 마련하며, 이를 통해 예술가로 성장할 수 있는 기회와 환경을 제공함.
- 2022년과 2023년에 전시 공간지원을 통해 이들의 활동 결과물을 공유할 수 있도록 지원함.

<표 III-21> 청년장애예술가랩 인큐베이팅 프로그램 <두 번째 집> 공유전시 지원내용

전시명 (연도)	내용
나는, 나를 몰랐다 (2022)	<ul style="list-style-type: none"> - ‘나는, 나를 몰랐다’는 장애예술에 대해 장애인과 비장애인 간 담론의 장을 마련하고자 전시를 기획하였으며, 한 해 동안 아트랩에 상주하면서 예술가를 꿈꾸는 장애인 청년들의 작업 결과물을 선보임. - 참여작가는 박재원·이준영(연기), 김혁중(공예), 임예은(성악), 김대홍(미술), 부정훈(시), 김소라(극작) 등 총 7명이 참여하였으며, ‘사유과정’, ‘자기탐구과정’, ‘실현과정’, ‘좌절과정’을 겪은 청년장애예술가들이 매일 기록한 ‘생각의 글’ 일부를 전시함. - 또한 전시 외에도 청년장애예술가별 창작, 수련 활동 과정과 마스터들의 교육, 방향성을 담은 영상을 선보임.
실패라는 경험 (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - ‘실패라는 경험’은 ‘두 번째 집’에서 활동한 교육생들의 결과가 아닌 ‘실패라는 경험’에 초점을 맞춰 창작 과정 중심의 전시를 선보임. - 김혁중(공예), 김민범(전통공예), 김석현(회화), 이지민(연기), 이한영(소조) 등 각 분야에서 교육받은 5명의 청년장애인이 참여함.



[그림 III-13] 예술공간 이아 청년장애예술가랩 인큐베이팅 프로그램 <두 번째 집> 전시 프로그램
출처: 예술공간 이아 홈페이지

17) 이아 홈페이지 <http://www.artspaceiaa.kr/bbs/page.php?hid=intro>

2.2.3 기초: 지방자치단체

1) 나주시

□ (예정) 장애 예술인 레지던스 사업

- 사업개요: 원도심 내 위치한 유휴공간을 활용하여 장애 예술인들이 존중받고 자유롭게 활동할 수 있는 창작 및 교육 공간을 마련하고자 함.
- 사업계획: 장애인의 문화예술 활성화와 문화적 권리증진 도모를 위해 노후시설 철거 및 예술인 작업실, 교육실 등을 조성하여 장애 예술인들이 접근하기 편리한 작업환경으로 리모델링 하고자 함.

3. 기술융합 장애예술 해외 창작 동향과 지원사업 사례

3.1 해외 기술융합 장애예술 창작사례 분석

3.1.1 해외사례 분류 및 협업 방식 유형

1) 사례 분류 유형

□ 사례별 주요 시사점을 명료히 드러내고자 작가, 작품, 장치 유형별로 작품을 분류함.

- 작가: 장애를 주제로 한 작품 활동을 2개 이상 전개한 경우
- 작품: 장애를 주제로 다루었지만, 해당 작가가 장애를 주제로 한 작품이 1개 이하인 경우
- 장치: 장애예술 창작활동의 작품 내용 그 자체보다는 창작 보조 장치에 대한 내용이 중심인 경우

2) 협업 방식 유형

□ 예술 창작활동에서의 창작과 기술 활용의 관계를 설명하고자 분류함.

- 쌍방향적(Bidirectional): 쌍방향적인 커뮤니케이션은 정보가 양쪽으로 오가며 상호작용하는 것을 의미함.
- 일방향적(Unidirectional): 일방향적인 커뮤니케이션은 정보가 한쪽으로부터 흐르는 것을 의미함.
- 예술주도적(Art-Driven): 예술 주도적인 접근은 주로 예술이 주도적으로 다양한 활동을 이끌어어나가는 것을 의미. 이는 예술이 주요한 역할을 하며 다른 활동들을 이끌어내고 영감을 제공하는 것을 의미. 예술의 가치와 의미를 강조하며 예술을 통해 새로운 시각을 제시하려는 것임.
- 기술주도적(Technology-Driven): 기술이 주도적인 접근은 기술이 주도적으로 혁신적인 기술을 개발하거나 새로운 기술을 적용하여 문제를 해결하거나 다양한 활동을 이끌어어나가는 것을 의미. 이는 기술이 주요한 역할을 하며 다른 활동들을 이끌어내고 영감을 제공하는 것을 의미함.

3.1.2 해외 기술융합 장애예술 창작사례

1) 작가: Marco Donnarumma(마르코 도나루마)

□ 개요

- 국가: 영국, 독일(이탈리아 출생)
- 작품 유형: 퍼포먼스
- 장애 유형: 유전적 퇴행성 감각신경성 난청
- 홈페이지: <https://marcodonnarumma.com/>

□ 주요내용¹⁸⁾

- 작가소개
 - 작곡가이자 공연가·무대감독으로서, 인터랙티브 컴퓨터 음악을 활용한 작업을 진행 중임. 최초 작업으로 사운드 디자인을 활용하여 신체가 만들어내는 생체 음향 세계를 발견하여 생체 물리학 악기 'XTH Sense'을 제작함.
 - 연구를 거듭하면서 신체의 소리를 음악의 소재로 활용할 수 있음을 발견하고 작업을 다양하게 발전시킴. 2019년, Margherita Pevere, Andrea Familiarì와 함께 독일 베를린 기반의 퍼포먼스 그룹 'Fronte Vacuo'를 설립하여 바디아트, 댄스시어터, 시청각 퍼포먼스, 기술을 결합한 작업 등으로 활동 중이며, 2022년부터는 오스트리아 빈 국립극장에서 레지던시 아티스트로 활동 중임.
- 주요작품
 - 〈Corpus Nil〉(2016): 신체 움직임의 피드백으로 소리를 만들어내는 AI의 등 작업임.
 - 〈Eingeweide〉(2018): 인간의 신체와 상호작용하는 AI 보철물을 장착한 퍼포먼스로, 시리즈 작업 7 Configurations cycle(2014 ~ 2019) 시리즈 중 하나임.
 - 〈I am your body〉(2022~): 독일 Pact Zollverein에서 청각장애를 주제로 사운드와 AI를 활용해 제작 중으로 '23.9월 중 초연을 진행하였음.
- 활용 기술: 〈Eingeweide〉 인공지능 안면 보철물, 적응형 신경망, 바이오센서
 - 사용 기술: AI 로봇과 음악적 표현을 위한 인터랙티브 AI 기술
 - (AI 로봇) 장애인 예술가들이 물리적인 제약을 극복하고 예술을 창작할 수 있도록 도움을 주고 있음. 예를 들어, 로봇 팔이나 기타 장치를 사용하여 미술 작품을 그리거나 조각하는 데 도움을 줄 수 있으며, 이러한 로봇은 사용자의 의도나 감정을 해

18) <https://medium.com/25-composers/marco-donnarumma-body-as-music-instrument-f3d94f3418e1>, <https://marcodonnarumma.com/>) 참조

석하여 물리적 작업에 반영할 수 있는 고도의 AI를 탑재하고 있음.

- (인터랙티브 AI) 음악적 표현을 위한 인터랙티브 AI는 사용자의 음성, 움직임, 심지어 생각을 인식하고 이를 음악적 요소로 변환함. 예를 들어, 뇌파를 분석하여 음악 작곡에 활용하거나, 몸짓과 제스처를 통해 음악 연주를 제어할 수 있도록 하여 장애인 예술인들이 자신의 창의적 아이디어를 더 쉽게 표현할 수 있게 함.
- AI 기술의 발전으로 이러한 방식의 예술 창작은 앞으로 더욱 발전할 것으로 예상됨
- 기술 구현: 문화과학부(Ministry of Culture and Science of the State of North Rhine-Westphalia)의 미디어 아트 펠로우십으로 자금을 지원받아 PACT Zollverein 공연예술극장에서 공동 제작함.

○ 협업 방식: 예술주도적

○ 사례 성과: <Eingeweide>

- 수상: Romaeuropa Festival (IT) Digital Award (Best performance in category) (2018)
- 공연: Kapelica Gallery | European ARTificial Intelligence Lab Starna Elektrarna, Ljubljana, SL, (2021), Donaufestival Triple bill, Krems an der Donau, AT, 2021 외 7회 이상 공연 진행함.

○ 후원 및 지원: <I am your body>

- 자금지원: Medienwerk.nrw, 독일 노르트라인베스트팔렌(NRW)
- 미디어아트 펠로우십: 노르트라인베스트팔렌주 문화과학부
- 공동제작: 독일 PACT Zollverein(Essen 지역 공연예술극장)
- 과학지원: 아이슬란드 Academy of Arts in Reykjavik의 Intelligent Instruments Lab



[그림 III-14] <Eingeweide (2018)>

출처: <https://marcodonnarumma.com/works/eingeweide/>

2) 작가: Eric Minh Cuong Castaing (에릭 민 꾸엥 카스팅)

□ 개요

- 국가: 프랑스
- 작품 유형: 공연
- 장애 유형: 비장애인
- 홈페이지: 작가 공식홈페이지(<https://www.shonen.info/>)

□ 주요내용¹⁹⁾

- 작가소개
 - 안무가이자 비주얼 아티스트로, 2008년부터 기술을 융합한 작품 제작을 진행하면서 2016년부터 2019년까지 국립 마르세유 발레단의 부단장으로 활동하였고, 2020년부터 Comédie de Valence theatre에서 부단장으로 활동 중임.
 - 영화 그래픽 디자이너로 활동하다 힙합과 현대무용을 접하게 되면서 무용 분야로 관심사를 확장하였음. 이후 무용과 신기술(휴머노이드 로봇, 드론, 증강현실 등)을 연결하는 작품을 전개 중이며, 2021년부터 무용 앙상블 ICK 컴퍼니와 협업 중임.
- 주요작품
 - <’age d’or>(2018): 운동신경질환이 있는 아동의 움직임에 포착하여 VR 영상으로 구현함.
 - <Forme(s) de vie>(2021): 파킨슨병 및 신경퇴행성 질환을 앓고 있는 환자와 무용수의 몸을 촬영한 영상임.
 - < p/Arc___>(2022): 대형 공원과 같은 공간을 무대로 하여 신체 운동 장애가 있는 어린이와 댄서, 성인이 조종하는 텔레프레즌스 로봇 무리가 함께 춤을 추면서 다양한 상호작용을 통해 작품을 전개함.

19) 출처: <https://www.shonen.info/>



[그림 III-15] Eric Minh Cuong Castaing(에릭 민 꾸엥 카스탱) 주요 작품
 (좌) <Forme(s) de vie (2021)>, (우) <p/Arc_(2022)>

출처: <https://www.shonen.info/creations>

○ 활용 기술

- <l'age d'or>(2018): VR
- <p/Arc____>(2022): Telepresence robot(무선인터넷으로 연결돼 원격으로 조정 가능한 바퀴 달린 장치)
- 텔레프레즌스 로봇(telepresence robot)은 원격 위치에서 사용자가 실시간으로 상호 작용하고 환경을 경험할 수 있게 해주는 로봇 기술로 신체적으로 제한된 장애예술인들이 스튜디오, 갤러리, 또는 다른 창작 공간에 '참여'할 수 있도록 함. 이를 통해 그들이 예술계의 일원으로서 더 활발하게 참여할 수 있도록 제공함.
- 협업이 필요한 예술작업의 경우, 이 로봇은 장애인 예술가들이 다른 예술가들과 실시간으로 협업하고 소통할 수 있게 해주는 데 유용하게 사용될 수 있음.
- 이를 통해 텔레프레즌스 로봇 기술은 장애예술인들이 더 활발하게 참여하고, 자신의 창의적 잠재력을 발휘할 수 있도록 지원함으로써 예술의 세계를 더 포용적이고 접근 가능하게 만드는 데 중요한 역할을 제공함.
- 기술지원: (단체) Audi Talents 2017 공동 제작 및 지원, 문화부 산하 국립예술확산청 후원

○ 협업 방식: 예술주도적

○ 사례 성과:

- <l'age d'or>(2018): 아우디의 시각예술지원 어워즈인 Prix Audi Talent 2017 수상함.
- <p/Arc____>(2022): 파리 2024 패럴림픽을 위한 프로젝트 공모전 '영감, 창조, 장애'에서 우승함.

3) 작가: Jody Xiong (조디 시웅)

□ 개요

- 국가: 중국
- 작품 유형: 추상회화, 설치 작업
- 장애 유형: 비장애인
- 홈페이지: 작가 공식홈페이지(<https://www.behance.net/jodyxionge0fc>)

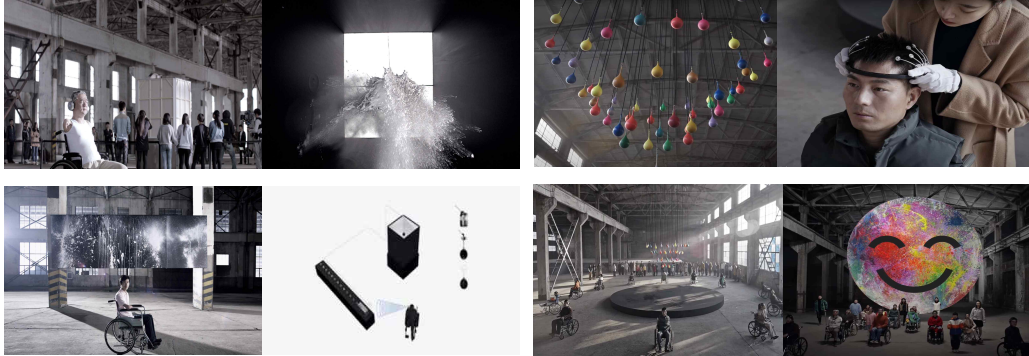
□ 주요내용²⁰⁾

- 작가소개
 - 창작 에이전시 ‘The Nine Shanghai’의 대표이자 크리에이티브 디렉터 및 아티스트로, 코카콜라, 볼보 등 다양한 브랜드의 캠페인을 제작함.
 - 해당 에이전시는 2021년 캠페인 브리프 아시아 크리에이티브 랭킹에 크리에이티브 리드 TOP12로 선정된 바 있음.
- 주요작품
 - 〈Mind Art〉(2014): 추상회화이자 설치 작업으로 소셜미디어에서 16명의 장애인들이 창작과정에 참여하여 전자 신호 기술을 활용한 추상화를 완성함.
 - 〈The Bloom〉(2022): 〈Mind Art〉의 연장선인 작품으로, 같은 전자 신호 기술을 활용하여 추상화를 완성함.
- 사례 성과
 - 〈Mind Art〉(2014): 각각의 그림들이 800위안에 판매되어 수익금은 장애인 이유에 주목하는 다양한 자선단체에 기부함.
 - 〈The Bloom〉(2022): 2022년 베이징 동계 패럴림픽 개막식에서 상영됨.
- 후원 및 지원:
 - 〈Mind Art〉(2014): 페인트 회사 Winsor & Newton China이 장애인 커뮤니티에 대한 인식을 높이기 위해 작품 의뢰함.
 - 〈The Bloom〉(2022): 2022년 베이징 동계 패럴림픽 개막식에 초청받아 작업 진행함.
- 활용 기술
 - EEG 신호 처리와 같은 고급 기술이 적용되어 장애인들이 예술 작품을 창작하고 조작하는 데 사용됨.
 - 특히 EEG장치는 인간의 뇌파 신호를 기기 조작 신호로 변환함으로써 말을 할 수

20) <https://www.behance.net/jodyxionge0fc> 참조

없는 중증 장애인들에게 생각을 통해 기기를 조작할 수 있도록 의사소통의 수단으로도 활용될 수 있음.

- 이러한 뇌파기술은 잡음 신호를 추출하고 이를 패턴 인식 시스템을 통해 분류하여 시각화 작품으로 표현하는 데 활용함.



[그림 III-16] (좌) <Mind Art>(2014), (우) <The Bloom(>2022)

출처: <https://www.youtube.com/watch?v=6YyTBTF8fXM&t=6s>

4) 작품: Figural Bodies (도형적인 몸들)

□ 개요

- 창작자: Goldsmiths Mocap Streamer, Candoco Dance Company
- 국가: 영국
- 작품 유형: 실험적, 혼합형, 대화형 확장 현실 경험 공연
- 장애 유형: 신경다양성, 절단장애
- 홈페이지: 작가 공식홈페이지(<https://www.mocapstreamer.live/figural-bodies>)

□ 주요내용²¹⁾

- 작가 및 단체소개
 - Goldsmiths Mocap Streamer(골드스미스 모캡 스트리머)는 영국 런던 골드스미스 대학에서 진행 중인 연구 프로젝트로, 팬데믹 시기부터 다중 위치에서의 모션 캡처 데이터를 가상 환경으로 스트리밍하기 위한 네트워크 프레임워크와 소프트웨어 도구를 개발하여 워크샵 시리즈를 진행 중임.
 - Candoco Dance Company(칸두코 댄스 컴퍼니)는 장애인·비장애인 댄서로 구성된 현대무용단으로, 전문 댄서로 성장할 수 있는 협업과 실험적인 창작을 추구하는 단

21) <https://www.mocapstreamer.live/figural-bodies>; <https://schedule.sxsw.com/2023/films/2079060> 참조

체임.

○ 주요작품

- <Figural Bodies>(2023): 확장 현실 메타버스 프로젝트로 몰입형 기술을 통해 댄서의 모션캡처 데이터를 비정형적·추상적 그래픽으로 변환하여 메타버스 공간에서 신체의 가능성을 확장하고자 함.

○ 활용기술: 메타버스

- (메타버스를 공연 시청용으로 사용) 모션캡처 장비와 전용 소프트웨어를 통해 공연하고 그 결과를 VR과 스크린으로 전달
- (세부 기술) 신체의 모션 데이터 캡처 장치, 머신러닝, 인터랙션 디자인, 맞춤형 아바타 형태를 사용하여 메타버스 유형 공간에서 신체를 표현하고 상호 작용하도록 함
- (시사점) VR전용 장비와 융합 콘텐츠 개발 지원으로 가능

○ 협업 방식: 쌍방향적/기술주도적

- 협업계기: 골드스미스대학교 머신러닝 및 접근성 연구원 클라리스 힐튼(Clarice Hilton)은 신경다양인으로서 자신의 몸을 느끼는 것에 어려움을 겪음. 코벤트리 대학교에서 칸두코 댄스 컴퍼니와 협업하며 포용적 무용 박사 연구 중인 절단장애인 댄서 켈 호킨스(Kat Hawkins)와 함께 VR과 실감기술(Immersive technology)을 활용한 전신 인체 표현에 관한 논의를 시작함.

○ 참여 예술인과 기술인의 후기

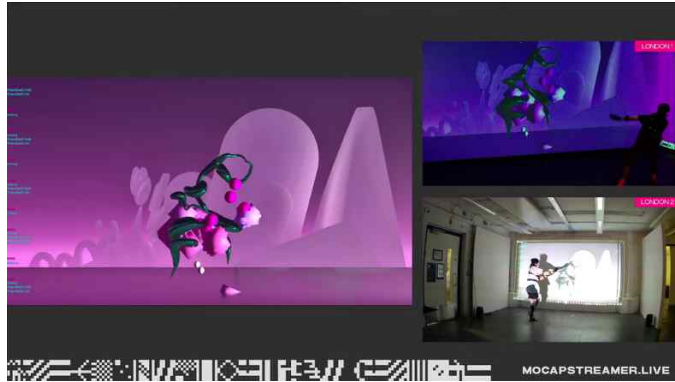
<표 III-22> 참여 예술인과 기술인의 후기

참여자 구분	발언 내용
신경다양인 기술자	'Figural bodies'는 몸의 표현의 끝없는 가능성과 함께 장애를 중심으로 한 몰입형 경험의 디자인에 관한 연구에서 탄생했습니다. 왜 아직도 에이블리즘(정상신체 중심주의) 아이디어와 표준적인 형태를 복제하고 우리의 표현을 더 나아가지 않는 걸까요?
신경다양인 댄서	슈트를 입고 나의 아바타의 복제를 경험하면서, 나는 내 몸을 감지하는 것이 아닌 시각적으로 보는 경험을 할 수 있었고, 이것은 다시 내 몸에 있음을 느끼는 방식과 내 몸을 자유롭게 움직이거나 조율된 방식으로 움직일 수 있는 능력을 변화시켰습니다.
절단장애인 댄서	모션캡처슈트는 때때로 트라우마의 회상처럼 느껴졌습니다. 나의 심장은 빨리 뛰기 시작하며 내가 어려운 자세를 유지하려고 노력하고 실패할 때마다 두드러졌습니다. 보정 과정은 나에게 이러한 표준적 사고와 모델링의 선을 따르지 않음을 상기시켜 줍니다. 부러진 발이 몸 주위에 불을 일으킬 수 있도록 할 수 있습니다. 주춤하는 형태는 실제 재활 센터에서 주춤했던 기억을 되살릴 수 있고, 무용 스튜디오에서 나의 몸을 부러진 것처럼 느끼는 느리고 고통스러운 과정을 떠올릴 수 있습니다. 내 몸을 내 것처럼 볼 수 없는 사람들과 내 몸을 비교할 때 나의 몸은 그들의 것처럼 부러진 것으로 본 적이 없다는 사실을. 이것은 의료화와 그에 따른 우생학을 담아낸 과정입니다. 이것은 인간다움을 범주화하고 사회가 그것에게 요구하는 일들을 수행할 수 있는 특정한 형태로 인간 몸을 보는 시각을 유지하는 것의 장기적인 영향에 대한 의문을 제기할 수 있습니다.

출처 <https://voicesofvr.com/1195-exploring-non-normative-avatars-with-disabled-dancers-in-figural-bodies-research-project/>

○ 후원 및 지원:

- 예술과 인문학 연구 위원회(Arts and Humanities Research Council), 골드스미스 모션 스트리머지원에서 지원함.
- SXSW 2023 참여는 잉글랜드 예술위원회(Arts Council England)와 영국문화원의 추가적인 지원을 받음.



[그림 III-17] 골드스미스 모션 스트리머 x 칸두코 댄스 컴퍼니 공연 모습
출처: <https://www.mocapstreamer.live/figural-bodies>

5) 작품: Motion Disabled (모션 디스에이블드)

□ 개요

- 창작자: Simon Mckeown
- 국가: 영국
- 작품 유형: 애니메이션
- 장애 유형: 청각장애인, 골형성부전증
- 홈페이지: 작가 공식홈페이지(<https://www.simon-mckeown.com/>)

□ 주요내용²²⁾

- 작가소개
 - Simon Mckeown(사이먼 머큐먼)은 청각장애 및 골형성부전증을 앓고 있으며 시각과 청각의 다양한 능력을 가진 사람들의 움직임에 관심있어 미술, 컴퓨터 게임 및 애니메이션에 대한 배경과 장애 및 최신 기술에 대한 관심을 결합하여 'Motion Disabled(모션 디스에이블드)' 전시회를 창작함.

22) 출처:<https://www.simon-mckeown.com/>, <http://www.motiondisabled.com/simon-mckeown-artist/>

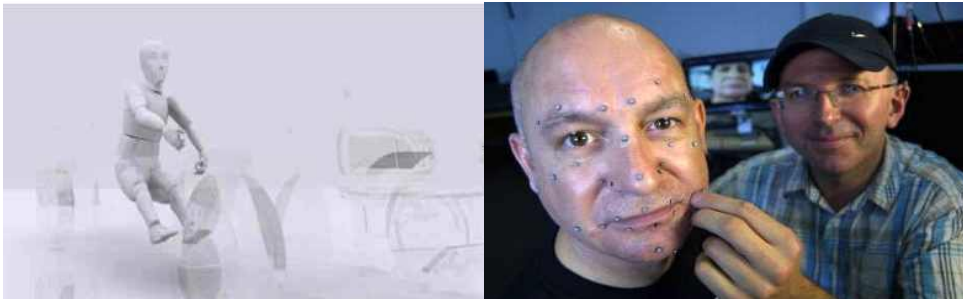
○ 주요작품

- <Motion Disabled>(2009): 신체적 장애를 가진 배우 11명이 출연하여 장애를 가진 사람들의 움직임을 디지털 애니메이션으로 캡처한 작품으로, 정상(normality)의 개념에 대해 새롭게 조명해보고 가상 장애(disability virtual)에 대해 고찰함.

○ 활용기술

- 영화 및 컴퓨터 게임과 관련된 기술인 모션 캡처와 3D 애니메이션을 사용하여 인간의 형태와 역동적인 연결을 보여주고 있음.
- VR, 3D 애니메이션, 모션 캡처 기술을 활용하며, 모션 캡처 애니메이션은 기록된 움직임을 디자인하는 간단한 인간형 아바타에 적용됨.
- 아바타는 조명으로 둘러싸인 VR 배경 속에서 움직임을 연출하는데 인간의 여러 일상적인 활동인 목욕, 식사, 쇼핑, 휴식과 같은 장면을 연출하기 위하여 일부 소리와 움직임을 기록함.
- 프로젝션은 입방체 형태이며 프로젝션 맵핑으로 이중, 삼중 투영이 가능하며 대형 평면 패널 스크린이나 프로젝션 맵핑 기술을 사용하는 일반적인 갤러리 설치가 가능함.

○ 협업 방식: 예술주도적



[그림 III-18] <Motion Disabled>(2009)

출처 <https://www.youtube.com/watch?v=KACKQzHKQ> <https://www.simon-mukwon.com/other-recent-work/motion-disabled/>

○ 사례 성과:

- 2010년 워싱턴 D.C.에 소재한 VSA와 Dada Fest International에서 추진되어 한국을 포함하여 전세계 17개국 15개 지역에서 동시에 전시되었으며 다양한 뉴스에 소개됨.
- DaDa Fest International 2010년 올해의 아티스트로 선정됨.

○ 후원 및 지원:

- 웰컴 트러스트(Wellcome Trust)와 티사이드 대학교(Teesside University)의 지원

으로 제작되었으며, 이 밖에도 Institute of digital innovation, ada, outside centre, Arts Council England의 전시 지원이 이루어짐.

- 사이먼 맥케온(Simon Mckeown) 감독, 박사이자 프로듀서인 폴 다르케(Paul Darke), 애니메이션 매니저 크레그 맥멀렌(Craig McMullen)이 제작에 공동참여함.

6) 작품: Brave Boy Billy (용감한 소년 빌리)

□ 개요

- 창작자: Jason Wilsher-Mills(제이슨 윌셔 밀스)
- 국가: 영국
- 작품 유형: 인터랙티브 AR 조각작업
- 장애 유형: 신체장애
- 홈페이지: 작가 공식홈페이지(<https://www.jwmartist.co.uk/>)

□ 주요내용²³⁾

- 작가소개
 - 미술을 전공하였으며, 스스로를 아날로그 디지털 아티스트라고 칭함.
 - 작업활동은 편리하고 접근성이 높은 테블릿 PC를 주로 활용하여 재형 조각품과 AR 작품을 창작함.
 - 주요 작업의 주제로는 작가 스스로의 장애, 유년시절의 기억, 대중문화 및 사회 역사 분야로 넓은 스펙트럼을 가지고 있음.
- 주요작품
 - <Brave Boy Billy>(2018): 5개의 트리거 포인트인 배지들로 5피트 높이의 증강현실 조각품으로, 어플을 활용해 AR 기술을 설치물에 접목하여 애니메이션과 음악 등을 통해 관객과 상호작용함.
- 활용 기술: AR
 - (제작 기술) Unity 엔진을 활용하여 AR SDK 선택, 3D 모델링 및 애니메이션, Unity AR 인터페이스, 실제 환경 상호작용, 스크립팅 및 프로그래밍, 사용자 경험 디자인(UX)이 요구됨.
 - Unity 엔진: Unity는 3D 및 2D 게임 및 시뮬레이션을 다양한 플랫폼(예: Windows, MacOS, Android, iOS)에서 구현할 수 있음. 장애예술작품에서 Unity 엔진을 사용함으로써, 복잡한 그래픽과 애니메이션을 효과적으로 만들고, 다양한 사용자 경험을

23) <https://www.jwmartist.co.uk/> 참조

제공할 수 있음.

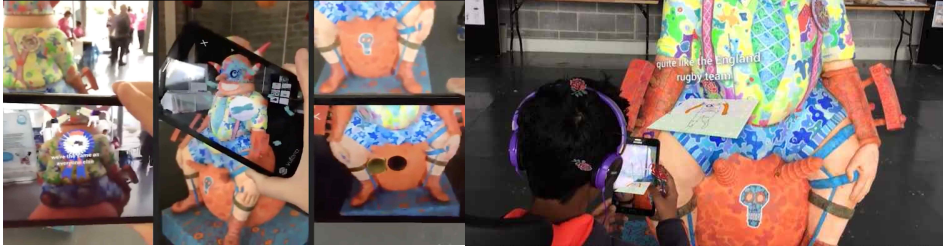
- AR SDK 선택: 증강 현실(AR) 소프트웨어 개발 키트(SDK)는 현실 세계에 가상의 이미지나 정보를 오버레이하는 기술로서 AR 기반 예술작품을 제작하는 데 핵심 기술임. 각각의 SDK는 다양한 기능과 호환성을 가지므로, 프로젝트의 요구사항에 맞는 것을 선택하는 것이 중요함.
- 3D 모델링 및 애니메이션: 3D 모델링은 컴퓨터 그래픽에서 물체를 3차원 공간에 구현하는 과정이며, 애니메이션은 이러한 모델을 움직이게 만드는 기술임. 예술작품에서 이러한 기술을 사용하면, 더욱 생동감 있고 상호작용적인 작품을 만들 수 있음.
- Unity AR 인터페이스: Unity에서 제공하는 AR 인터페이스를 통해 개발자는 증강 현실 환경을 쉽게 구현할 수 있음. 이 인터페이스는 카메라 뷰와 가상 객체들을 현실 세계와 합성하여, 사용자가 AR 환경을 경험할 수 있게 함.
- 실제 환경 상호작용: AR 예술작품은 사용자가 실제 환경과 상호작용할 수 있도록 설계되어야 하며 이는 가상 객체가 실제 환경에 자연스럽게 통합되어 사용자와 상호작용하는 것을 의미함.
- 스크립팅 및 프로그래밍: 예술작품에 스크립트 언어와 프로그래밍을 통해 상호작용성, 동작, 이벤트 처리 등을 추가할 수 있음. Unity에서는 C# 언어를 사용하여 스크립트를 작성하고 있음.
- 사용자 경험 디자인(UX): 사용자 경험 디자인은 사용자가 작품과 상호작용하는 방식을 설계하는 과정으로 사용자의 편의성, 접근성, 즐거움을 고려하여 작품을 디자인하는 것이 중요함.
- (시사점) AR제작 협업 지원 또는 4개월이상의 AR제작교육 지원이 필요함.

○ 사례 성과

- (2018년) 영국 테이트모던 전시
- (2019년) 영국 국립 민주주의 박물관 ‘People’s History Museum’전시
- (2021년) Shape Art의 2021 아담 레이놀즈 어워드 최종후보 전시회 출품

○ 후원 및 지원

- 장애혁신을 위한 연구 및 실천 센터인 ‘Global Disability Innovation Hub’로부터 Disability Innovation Summit 2017 설치를 위해 커미션 의뢰를 받음.



[그림 III-19] <Brave Boy Billy>(2018)

출처: <https://vimeo.com/266934030>

7) 장치: The Eye Writer (안구 마우스)

□ 개요

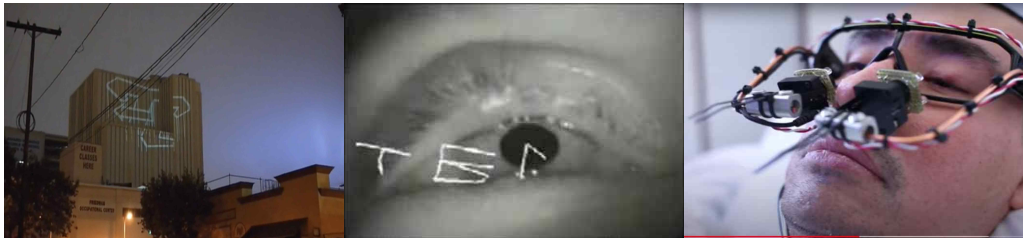
- 창작자: Tony Quan(토니 퀴안)
- 국가: 미국
- 작품 유형: 그래피티
- 장애 유형: 신체장애
- 홈페이지: 아이라이터 공식 홈페이지(<https://eyewriter.org/>)

□ 주요내용²⁴⁾

- 작가소개
 - 그래피티 분야에서 명성이 높은 Tony Quan(토니 퀴안)은 작가명 ‘TEMPT ONE’으로 활동 중이며, 2003년 루게릭병을 진단 받았으며, 2005년 눈을 제외한 신체의 모든 근육이 마비되어 작업 활동을 이어나가는 것에 대한 어려움을 겪게 되면서 아이라이터를 개발함.
 - 이후 2011년 눈의 움직임만으로 작품을 만드는 최초의 그래피티 아티스트가 되었음.
- 활용 기술: The Eye Writer
 - 안구추적 마우스이자 소프트웨어
 - 기존 시선추적기술은 컴퓨터와 소형 카메라가 눈의 움직임을 포착해 글 작성 등에 활용되어 왔으며 장애인들의 디지털 도구로서 사용되어 왔으나 가격대가 높다는 단점이 있었음. 이러한 단점들을 극복하여 저비용의 오픈소스 하드웨어와 소프트웨어인 The Eye Writer를 만들어냄.

24) <https://web.archive.org/web/20110708034410/http://estria.blogspot.com/2009/10/tempt-one-creates-art-with-only-his.html> 참조

- 안경과 같은 형태의 안구마우스를 장착하여 시선에 따라 그림을 그릴 수 있음.
- (시사점) 특수목적의 소프트웨어 구독 또는 구매지원으로 활용이 가능
- 협업 방식: 기술주도적
- 사례 성과
 - 2010 예술/기술/사회혁신 단체인 영국의 Future Everything이 주최하는 제 1회 Futre Everything Awards에서 수상함.
- 후원 및 지원
 - 루게릭병에 걸린 작가를 위해 창작단체 FAT(Free Art and Technology), 오픈소스 OpenFrameworks, 예술 프로젝트 the Graffiti Research Lab, The Ebeling Group communities 가 아이라이터 개발을 진행함.
 - 아이라이터 개발을 통해 궁극적으로 전 세계의 소프트웨어 개발자, 하드웨어 해커, 도시 프로젝션 아티스트, 루게릭병 환자들이 창의적으로 연결되고 아이 아트를 만드는 전문적/사회적 네트워크를 만들고자 함.



[그림 III-20] The Eye Writer 사용모습

출처: <https://eyewriter.org/>

8) 장치: Touch Screen (터치 스크린)

□ 개요

- 창작자: Alan Brownrigg(앨런 브라운리그)
- 국가: 호주
- 작품 유형: 디지털 페인팅
- 장애 유형: 시각장애
- 홈페이지: 창작자 SNS (<https://www.facebook.com/alan.brownrigg.33/>)

□ 주요내용²⁵⁾

25) 출처: <https://www.youtube.com/watch?v=vSXyjEExbNw>

- 작가소개
 - 시각장애를 지니고 있으며, 터치스크린을 이용한 디지털 페인팅 작업을 전개함.
- 활용 기술: 터치스크린
 - 75인치 브랜드 ‘필립스’의 터치스크린에 붓과 손가락 등을 활용해 디지털 페인팅 작업을 전개하며 주로 의학과 건축 분야에서 사용되는 터치스크린 패널을 활용함.
 - 터치패널의 화면이 충분히 커서 작품을 보면서 작업 가능함. 작업을 하다가 실수로 터치해도, 이전 단계로 돌아갈 수 있고 작품을 언제든지 파일로 저장할 수 있다는 점에서 자율성이 높음.
 - 모바일 기기를 활용할 시 시력이 좋지 않아 작업에 어려움이 있었지만 대형 화면은 움직임과 함께 작업할 수 있기에 작업을 진행하는 데에 있어 자유도가 높아짐.
 - 장치의 무게가 150kg 수준이어서 현재 너무 무겁고, 높이 조절을 위해서 특수 설계된 트롤리 스탠드가 필요해 현재는 높은 비용을 지불해야만 사용할 수 있지만, 기술이 보급화 되면서 비용이 감소되고 있음(해당 장치는 국가장애보험제도 NDIS에서 지원하지 않음).
 - 장치의 무게가 150kg 정도여서 무겁다는 점과 불필요한 장치옵션으로 인한 높은 비용이 들어간다는 제한점들이, 기술이 보급화 되면서 이러한 제한점들이 점차 감소되고 있음.
 - (시사점) 태블릿 기능으로 작품제작에 활용하고 스크린이나 대형 디스플레이를 활용한 전시로 대체 가능할 것으로 보임.
- 협업 방식: 예술주도적



[그림 III-21] <Touch Screen> 작업과 작품 모습

출처: <https://www.facebook.com/alan.brownrigg.33/>, <https://www.youtube.com/watch?v=vSXyjEExbNw>

9) 장치: Air Sticks (에어스틱)

□ 개요

- 창작자: Melinda Smith(멜린다 스미스)
- 국가: 호주
- 작품 유형: 공연
- 장애 유형: 뇌성마비

- 홈페이지: 작가 공식 홈페이지 (<https://melindasmithcreative.com>)

□ 주요내용²⁶⁾

○ 작가소개

- 뇌성마비를 지닌 음악가이자 댄서, 활동가, 컨설턴트로서 2006년부터 댄서로 활동을 시작하여 페인팅, 사진, 퍼포먼스 등 다양한 형태의 작품활동을 전개함.
- 뇌성마비를 가진 어린이와 청소년 멘토 활동 시 예술 프로젝트도 결합하여 활동을 전개하고 있으며, 현재 사회적으로 고립된 삶을 시청각적으로 표현하면서 활동을 이어가고 있음.

○ 주요작품

- 2020년부터 프로젝트 'Air Dancer'를 시작하여, '에어스틱 2.0'을 활용하여 몸의 움직임에 따라 소리를 생성하며 사운드가 결합된 작품을 창작함
- (2022) Conduit Bodies(전달자 몸), The Rhythm of my Body Shapes(내 몸 모양의 리듬)

○ 활용 기술: 에어스틱

- 드럼스틱과 같은 형태를 지녔으며, 센서 기술이 탑재되어 실물 드럼을 연주하지 않고도 타악기를 연주할 수 있는 장치임.
- 2013년 컴퓨터 프로그래머인 마크 하브릴리프와 공동 발명한 에어스틱 1.0은 기성품인 가상현실(VR)컨트롤러를 사용해 게임 컨트롤러 허브에 연결하는 형태로 음악 연주에 부적합하였음.
- 이에 따라 호주 모나쉬 대학교의 음악가/엔지니어/장애 옹호자들로 구성된 팀 'SensiLab'이 에어스틱 2.0을 개발하여 해당 기술을 활용한 다양한 장애인 공연예술 진행. 호주 퍼포먼스 앙상블인 'Boilover'와도 공연협업 진행함.

○ 협업 방식: 쌍방향적

○ 사례 성과

- 2023.02, VCA's Dance Theater에서 공연 진행함.

○ 후원 및 지원: <A Music Works> (2022)

- VCA(Victorian College of the Arts) Dance의 교수인 캐롤 브라운의 활동 및 기금 지원
- VCA, Mocash 대학 Sensilab 리허설 장소를 제공

26) <https://melindasmithcreative.com> 참조



[그림 III-22] 에어스틱 활용 모습

출처: <https://lensnashed.com/blog/2022/03/25/138455/everyone-has-a-right-to-music-but-how-accessible-is-music-making-to-the-community>,
<https://www.youtube.com/watch?v=28HkZ3Qyk>

3.2 기술융합 장애예술 창작 지원사업 해외사례

3.2.1 공공기관 지원사업

1) 영국

□ 잉글랜드 예술위원회(Arts Council England): 국립복권지원사업(National Lottery Project Grants)

○ 기관 개요

- 기관유형: 공공기관, 등록 자선단체
- 설립년도: 1994년
- 기관소개: 시각, 공연, 문학 등 영국 예술의 창의성과 문화를 위한 국가 발전기관으로 정부와 국립복권기금을 활용함.
- 홈페이지: <https://www.artscouncil.org.uk/>

○ 사업 개요

- 사업목적: 지원의 일부로, 특정 기술융합 장애예술 창작지원사업은 없으나 장애예술인 기술융합 프로젝트를 포함함.
- 사업목표: 예술, 도서관 그리고 박물관 프로젝트를 지원하는 보조금으로 예술가, 커뮤니티 그리고 문화단체를 지원함.
- 지원규모: 연간 £254 million (약 4,187억원) 예산으로 매년 수천 명의 개인 예술가, 지역사회 및 문화기관을 최소 £1,000 (약 160만원) 에서 최대 £100,000 (약 1억 6천만 원)까지 지원함.

○ 사용 기술

- 디지털 아트와 AR 기술의 결합은 참가자들에게 새로운 방식으로 예술을 경험하고 창작하는 기회를 제공함. 대규모의 대화형 디지털 아트 설치를 만들고 이를 통해 방문객들이 작품과 상호작용할 수 있게 하여, 보다 몰입감 있는 경험을 제공할 수 있음.
- (디지털 아트 창작 기술) 팝업 갤러리 프로젝트는 참가자들이 직접 디지털 아트를 만들고 전시하는 기회를 제공하도록 워크숍을 통해 창작 기술을 알려주고, 팝업 갤러리를 통해 즉석에서 작품들을 전시하는 데 사용됨.
- (증강현실 기술) <제이슨과 그의 아르고선 대원들의 투어> 작품에서 사용된 AR 기술은 대형 대화형 조각품과 도심 AR 트레일을 만드는 데 사용되었음. 이 기술을 통해 방문객들은 스마트폰이나 태블릿을 사용하여 현실 세계에 가상 요소를 겹쳐볼 수 있도록 함.

〈표 III-23〉 잉글랜드 예술위원회의 국립복권지원사업 참여자와 지원내용

분류	작가명	지원내용
기술융합 창작 프로젝트	제이슨 윌셔 밀스 (Jason Wilsher-Mills)	<ul style="list-style-type: none"> • 2012년부터 잉글랜드 예술위원회 지원을 통해 11개의 프로젝트 진행하였으며, 40,000명 이상의 사람들과 기술을 통해 이야기를 전하는 디지털 설치 작업, 워크숍 및 팝업 갤러리 프로젝트 협업 등으로 장애인 커뮤니티의 창작 참여기회를 확장함 • 2019년 작품 〈제이슨과 아르고선 대원들의 어드벤처(The Adventures of Jason & the Argonauts)〉로 동일한 지원사업을 통해 £78,962(약 1억 2천 9백만 원) 지원받음. 2020년 호주 캔버라 디지털 아트 전시에서 작업을 선보였으며, 테이트 모던 초청된 바 있으며, 런던 장애 아동들과 협업 새로운 작업을 선보임 • 2021년 작품 〈제이슨과 그의 아르고선 대원들의 투어(Jason and His Argonauts on Tour)〉에 지원금 £89,995(약 1억 4천 8백만원)를 받음. 여러 지역 장애인 커뮤니티와 함께 60회 이상의 디지털 아트 워크숍을 개최하고 대형 대화형 조각품과 도심 AR트레일과 연결된 AR포털을 만들어 맨체스터의 노스 링컨셔뮤지엄(North Lincolnshire Museum)과 인간역사박물관(People's History Museum)에 전시함
일반창작 프로젝트	타나 라베-웨버(Tanya Raabe-Webber)	<ul style="list-style-type: none"> • £55,541 (약 9천만 원)을 지원받아 18개월 동안 온라인 스튜디오 그룹 세션, 1:1 워크숍 및 포스트 카드 아트익스프레스 (Postcard Art Express), 스케치북 교환 프로젝트 등을 통해 80명 이상의 장애인 예술가와 협업, 장애인 창작자에 대한 인식을 높이고 예술가, 협업자 및 지원자로서의 자신의 기술을 개발하고 적용함. 또한 초상화 그림 프로젝트 위주로 프로젝트를 진행함
일반창작 프로젝트	댄 도 크리에이티브 프로젝트(Dan Daw Creative Projects, DDCP)	<ul style="list-style-type: none"> • 댄 도 크리에이티브 프로젝트 (Dan Daw Creative Projects (DDCP))의 일환인 대규모 창작 팀과의 협업으로 제작된 현대 무용 공연 〈더 댄 도 쇼 (The Dan Daw Show)〉는 £58,898(약 9천 6백 8십만 원)을 지원받고 작품 및 투어를 기획함. • 장애 무용수 댄 도의 장애와 관련된 아이디어에 기반해 만들어진 공연임.

출처 <https://www.artsandculture.gov/feature/dance-digital-potential-and-sculpture-taking-ownership-disability-through-creativity>

□ 영국문화원의 디스어빌리티 아트 인터내셔널(Disability Arts International)

○ 기관 개요

- 기관유형: 공공기관

- 설립년도: 2013년

- 기관소개: 영국문화원(British Council)에 의해 유럽 연합 문화 프로그램으로 지원받은

프로젝트인 언리미디트 액세스(Unlimited Access)의 일환으로 창설된 웹사이트이자 뉴스레터임. 영국 문화교류 및 교육 기회를 제공하는 국제기구로 유럽의 다양한 문화 정책 및 자금 환경을 탐구 및 비교하고 컨설팅, 협력을 진행하며 웹사이트를 운영함. 전 세계의 약 2,000명의 전문가에게 보내는 정기 디지털 뉴스레터 편집 및 발행 등의 역할을 함.

- 홈페이지: <https://www.disabilityartsinternational.org/>

○ 사업 개요

- 사업목적: 웹사이트는 예술단체가 관객과 방문객으로서 장애인의 예술에 대한 접근성을 높이는 방법을 공유하고자 운영 중임.
- 사업목표: 우수한 장애인 예술가, 장애인 주도 기업 및 포용적 예술단체의 작품을 홍보하고자 함.
- 지원사업 및 주요행사: 2018년에는 유럽 연합 크리에이티브 유럽(Creative Europe)에서 지원하는 7개 파트너로 구성된 유럽 비욘드 액세스(Europe Beyond Access)를 포함함. 세계 최대 규모의 국제적 예술 및 장애 협력이 2024년부터 2027년까지 계속될 수 있도록 크리에이티브 유럽 프로그램으로부터 2백만 유로를 지원받아 장애인 예술가들에 의해 창작된 수십 편의 무용 및 연극 작품을 제작지원하고 선보일 계획임.

○ 사용 기술

- (보조 기술, Assistive Technology) 장애가 있는 사람들이 컴퓨터나 다른 디지털 기기를 사용할 수 있게 도와주는 기술임. 예를 들어, 화면 읽기 프로그램, 음성 인식 소프트웨어, 대체 입력 장치 등을 사용하여 장애인은 디지털 아트 작업, 음악 제작, 글쓰기 등 다양한 예술 활동을 원활하게 할 수 있도록 제공함.
- (가상현실과 증강현실 기술) VR과 AR 기술을 사용하여 예술 작품을 더욱 몰입감 있고 상호작용적으로 만들 수 있음. 특히 시각장애인이거나 청각장애인이 예술을 경험하는 데 시공간적으로 많은 도움을 줄 수 있음.
- (자막과 수어 통역) 공연예술에 있어 청각장애인을 위한 접근성을 높이기 위해 자막 서비스와 수어 통역을 제공하여 청각장애인도 연극, 영화, 댄스 공연 등을 즐길 수 있도록 함.
- (점자 및 촉각 예술) 시각장애인을 위해 점자를 사용하여 미술 작품의 설명을 제공하거나, 촉각적으로 경험할 수 있는 예술 작품을 제작할 수 있도록 지원.
- (웹 접근성) 장애인이 온라인 예술 콘텐츠에 쉽게 접근할 수 있도록 웹사이트와 디지털 플랫폼은 웹 접근성 지침(WCAG)을 준수하여 작품을 제공하도록 해야 함.

2) 미국

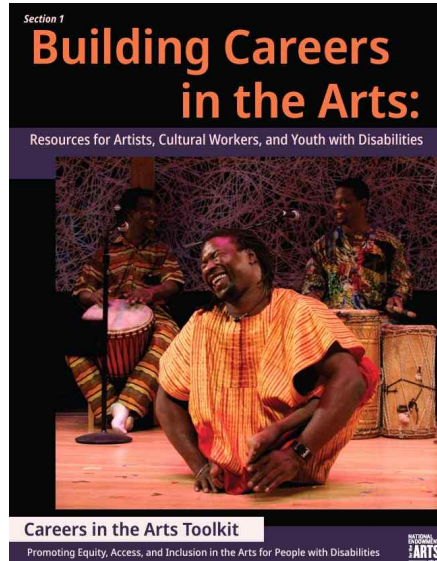
□ 미국 국립예술기금(National Endowment for the Arts)

○ 기관 개요

- 기관유형: 공공기관
- 설립년도: 1965년
- 기관소개: 미국 전역의 예술과 예술교육에 대한 최대 기금 지원자이자 예술에 대한 공공 및 사립 지원을 촉진하는 중추적 역할을 하는 연방 기관임. 공평한 예술 참여 및 실천의 기회를 증진함으로써 미국 내 모든 이들에게 예술의 혜택을 제공하고, 예술이 모든 미국 시민에게 이로운 환경을 유지하고 촉진하도록 기여함.
- 홈페이지: www.arts.gov

○ 사업 개요

- 사업목적: 지원금의 임팩트(Impact) 요소 중 하나로 접근성(Accessibility)을 논의함.
- 사업목표: 장애인을 포함한 모든 이들에게 예술에 대한 접근성을 제공하고 기관과 개인이 프로그램 및 시설을 장애인들에게 친숙하고 포용적으로 만들 수 있도록 지원함.
- 지원규모: 1억 8천만 달러(\$180 million, 2022 회계연도 예산 기준). 연방 예산의 약 0.003%를 차지함. 평균적으로 연간 약 2,300건의 지원을 통해 예산의 약 80%는 전국의 기관 및 개인에게 제공됨. 대다수(60% 이상)의 지원은 예산이 2백만 달러(\$2 million) 이하인 소규모 및 중소기업을 지원하며, 연간 예산의 35%는 일반적으로 예술 프로그램에의 접근성이 낮고 접근하기 어려운 저소득층 또는 장애인, 기관 내의 사람들 및 군인과 같이 서비스가 적은 인구에 사용함.
- 지원사업 및 주요행사: 장애인, 노인, 군인, 기관에서 생활하는 사람들을 위한 접근성을 촉진하기 위해 노력하는 접근성 사무실(Office of Accessibility)을 운영함. 프로그램을 개방하고 예술을 장애인, 노인, 기관에서 생활하는 사람들에게 접근 가능하고 포용적으로 만들기 위해 개인 및 기관에 기술적인 지원을 제공함. 다른 연방 기관 및 비영리 기관과의 협력 프로젝트를 진행하여 장애인 및 노인을 대상으로 한 전문직자들에게 접근 문제 및 예술 프로그래밍의 가치와 혜택에 대해 교육하는데 기여함. 장애인과 노인의 필요를 대상으로 한 지원을 촉진하기 위해 자체 스태프 및 주·국가 기관을 통해 지원을 촉진함. 장애인, 노인, 기관 생활자들을 대상으로 하는 프로젝트 개발에 지원을 제공함. 조직의 접근성을 평가할 수 있는 도구 및 자료를 제공하고 있으며, 이를 통해 기관이 장애인에게 친숙한 환경을 만들 수 있도록 지원하고 있음. 2023년 7월에는 장애청소년 및 장애예술인 대상 예술분야 활동 및 진입을 위한 정보서 'Building Careers in the Arts: Recourses for Artists, Cultural Workers, and Youth with Disabilities'를 발간하였음.



[그림 III-23] NEA가 발간한 장애예술인
대상 예술 활동 정보서

출처: <https://www.arts.gov/impact/accessibility/careers-in-the-arts-toolkit>

3) 호주 사례

□ 크리에이티브 호주(Creative Australia): 예술과 장애 이니셔티브(Arts and Disability Initiative)

○ 기관 개요

- 기관유형: 공공기관(예술 투자 및 자문기관)
- 설립년도: 1968년
- 기관소개: 호주예술위원회로 설립, 1975년 호주 문화원법에 의해 설립됨.
- 홈페이지: <https://creative.gov.au/>

○ 사업 개요

- 사업목적: 2023년 발표한 예술과 장애 이니셔티브의 수혜자들을 대상으로, 예술가가 자신의 기술, 창작 또는 네트워크를 발전시키는 프로젝트를 최대 2년 동안 수행할 수 있도록 지원함으로써 장애예술가의 경력 발전을 도모함.
- 사업목표: 이미지 기반 작품부터 향기, 촉감, 소리까지 식물의 세계를 몰입형 기술과 사운드 아트로 창출하고, 오디오 설명, 점자, 쉬운 영어를 비롯한 콘텐츠에 대한 접근성을 높이는 디자인에 대한 추가적인 기술개발을 수행 중임.

- 지원규모: \$30,000 (약 3,900만 원)
- 지원사업 및 주요행사: 지원 프로젝트 중, 카라-앤 심슨 (Cara-Ann Simps)의 <꽃 훔치기 (Furari Flores, Stealing Flowers)> 다중 감각 전시도 포함됨.

○ 사용 기술

- 이미지 기반 작품 기술: 이 기술은 관객이 식물의 세계를 시각적으로 더 실감 나게 경험할 수 있도록 고해상도 이미지, 3D 모델링, 가상 현실(VR) 또는 증강 현실(AR) 기술이 활용됨.
- 향기 기술: 이 기술은 특정 향을 방출하여 식물의 세계를 더욱 생생하게 느끼게 함. 이는 오감 중 하나인 후각을 자극하여 더욱 몰입감 있는 경험을 제공함.
- 촉감 기술: 관객이 질감을 직접 느껴볼 수 있도록 다양한 재질을 사용하거나, 햅틱(haptic) 피드백 기술을 활용함.
- 접근성 향상을 위한 기술: 오디오 설명, 점자, 쉬운 영어 등을 포함하는 다양한 접근성 도구들을 사용하여 시각장애, 청각장애, 학습 장애 등 다양한 장애가 있는 사람들이 콘텐츠를 이해하고 경험하는 데 도움을 주도록 함.

□ 호주 인프라·운송·지역개발·통신·예술부, 예술청(Australian Government, Department of Infrastructure, Transport, Regional Development, Communications, and the Arts (DITRDCA), Office for the Arts)

○ 기관 개요

- 기관유형: 정부 부처
- 기관소개: 문화적 표현의 개발과 지원으로 호주의 예술과 문화에 대한 참여와 접근을 지원. 분석, 조연구 프로그램으로 예술, 엔터테인먼트 및 문화 부문의 인력과 모든 사람이 더 나은 문화적 경험 제공 도모를 목표로 함.
- 홈페이지: www.arts.gov.au/what-we-do/new-national-cultural-policy

○ 정책개요

- 리바이브 정책(Revive: a place for every story, a story for every place)
- 정책목적: 2023년 01월 30일 호주 연방정부에서 발표한 새로운 국립문화정책 5년 계획임. 정책의 핵심으로 호주예술위원회(Australia Council for the Arts)를 크리에이티브 오스트레일리아(Creative Australia)란 이름으로 재탄생시킴.
- 정책목표: 다섯 가지 중점 요소로 원주민 우선(First Nations First), 모든 이야기를 위한 공간(A Place for Every Story), 예술가 중심 (Centrality of the Artist), 강력한 문화인프라(Strong Cultural Infrastructure), 관객 참여(Engaging the Audience)가 있음.

- 지원규모: : 4년 동안 2억 8600만 달러 (\$286 million). 특별 자금으로 운영하는 정책임. 추가 자금 2억 달러(\$200 million)를 전 정부에 의해 삭감된 호주예술위원회 자금을 복원하는데 사용할 예정임. 호주의 장애인 전략 2021-31에 따라 500만 달러(\$5 million)의 자금을 투입하여 예술과 장애 어소시에이션 플랜(Arts and Disability Associated Plan)을 시작, 장애인의 창조적 참여와 접근성 향상을 지원함.

4) 캐나다 사례

□ 캐나다 예술위원회(Canada Council for the Arts)

○ 기관 개요

- 기관유형: 공공기관
- 설립년도: 1957년
- 기관소개: 국회의 법안으로 창설된 연방정부 소속의 독립 왕권기업체로 예술 분야에서의 연구 및 즐거움 증진과 작품의 생산을 촉진하고 증진하는 것을 목적으로 함. 문화 유산 및 다문화부 장관(Minister of Canadian Heritage and Multiculturalism)을 통해 국회에 보고하는 역할을 함.
- 홈페이지: www.canadacouncil.ca

○ 사업개요

- 사업내용: 캐나다 예술위원회의 보조금은 탐험과 창조(Explore and Create), 참여와 유지(Engage and Sustain), 창조·알기 및 공유: 퍼스트네이션, 이누이트 및 메티스 인디언의 예술과 문화(Creating, Knowing and Sharing: The Arts and Cultures of First Nations, Inuit and Métis Peoples), 예술적 활동 지원(Supporting Artistic Practice), 캐나다 내 예술(Arts Across Canada), 예술의 국제화 (Arts Abroad) 총 6개의 프로그램으로 구성되어 있음. 공정성을 중요한 가치로 삼아 2019년에 도입한 청각장애 및 장애 표현 및 참여 전략(Expanding the Arts II: Deaf and Disability Expression and Engagement Strategy)을 통해 청각장애, 난청, 장애 또는 정신질환을 가진 예술가 및 언어, 지리 또는 문화적 장벽에 직면한 퍼스트네이션(원주민), 이누이트 또는 메티스 예술가들의 활동을 위한 개인, 그룹 및 단체를 지원함.
- 지원규모: 3억 6천만 달러(\$360.7 million) (2022~2023 기준)

□ 온타리오 예술위원회(Ontario Arts Council): 청각장애 및 장애 예술 프로젝트(Deaf and Disability Arts Projects)

○ 기관 개요

- 기관유형: 공공기관
- 설립년도: 1963년
- 기관소개: 캐나다 온타리오 지역의 모든 주민들의 이익을 위해 예술의 창조와 생산을 촉진하고자 함. 지원 범주 중 하나로 무용, 문학, 미디어아트, 다양한 예술 등 모든 분야에서 활동하는 청각장애자 또는 장애가 있는 예술가들을 지원하는 프로그램을 운영.
- 홈페이지: www.arts.on.ca/grants/deaf-and-disability-arts-projects

○ 사업 개요

- 지원규모: 창작, 제작 및 전문성 개발 분야 신청 건당 최대 1만 달러(\$10,000)를 지원. 2022~2023년 57.1백만 달러(\$57.1 million)를 투자하여 224개 지역사회에 2,344명의 개인 예술가와 1,042개의 단체를 지원. 청각장애를 포함한 장애 예술가들 총 85명이 사업을 신청(총신청액: \$807,460). 이 중 41명의 지원자를 선발하여 총 \$387,064를 지원함.

3.2.2 민간단체 지원사업

1) 영국 사례

□ 셰이프 아트(Shape Arts): 국립 장애인 예술 컬렉션 및 아카이브 (National Disability Arts Collection and Archive, NDACA)

○ 기관 개요

- 기관유형: 예술자선단체
- 설립년도: 1976년
- 기관소개: 장애인 예술가들에게 기회를 제공하고, 문화기관의 장애인 개방성을 높이기 위한 교육을 공급하며, 참여형 예술 및 개발 프로그램 운영으로 장애인의 문화접근성 개선을 위해 활동하는 장애인 주도 예술단체임.
- 홈페이지: <https://www.shapearts.org.uk/Listing/Category/about-shape>

○ 사업 개요

- 사업목적: 3,500여 장의 이미지에 담긴 영국 장애인 예술 운동의 풍부한 유산과 역사를 디지털화 및 온라인 카탈로그를 제작하고자 함.
- 사업목표: 학습 자료, 구술 역사 영화, 장애인 예술가에 대한 정보를 제공하고자 함.
- 사업규모: £1 million (약 16억 4천 8백만원)정도의 지원금은 장애인 주도의 예술단체인 셰이프아트(Shape Arts)가 관리하고 있으며, 버킹엄셔 뉴 대학교(Buckinghamshire New University)에 연구 시설을 개방함. 헤리티지 로터리 펀드(Heritage Lottery Fund), 잉글랜드 예술위원회(Arts Council England) 및 조셉 라운트리 재단에서 (Joseph Rowntree Foundation) 지원받음.
- 홈페이지: <https://the-ndaca.org/>

○ 사용 기술

- (디지털 아카이브 및 온라인 갤러리) 3,500여 개의 이미지를 포함한 예술 작품과 자료들을 디지털화하고 온라인 카탈로그를 제작하여 전 세계 어디서나 접근할 수 있게 하는 기술로 이를 통해 학습 자료와 구술 역사 영화, 장애인 예술가에 대한 정보를 넓은 대중에게 제공할 수 있도록 함.
- (가상현실 및 증강현실 전시 기술) 사용자가 실제 전시 공간에 있는 것처럼 작품들을 경험할 수 있도록 하여 장애인을 비롯한 다양한 관객이 물리적 제약 없이 전시를 감상할 수 있도록 제공함.
- (인터랙티브 웹사이트 및 앱 개발) 사용자가 쉽게 탐색하고 정보를 얻을 수 있는 인터랙티브한 웹사이트와 모바일 앱을 개발하여, 작품에 대한 자세한 설명, 예술가들의 인터뷰, 그리고 관련 역사적 배경 등을 제공하도록 함.

- (3D 스캐닝과 프린팅) 실제 작품을 3D 스캔하고 프린트하여, 시각 장애인들이 촉각을 통해 예술 작품을 경험할 수 있도록 함.
- (멀티미디어 콘텐츠 제작 기술) 비디오, 오디오 가이드, 촉각적 요소를 포함하는 멀티미디어 콘텐츠를 제공하여 다양한 유형의 장애가 있는 관람객들이 작품을 이해하고 감상할 수 있도록 함.
- (접근성 향상을 위한 웹 접근성 지침 준수) 웹사이트와 디지털 자료들이 시각 장애인이 사용하는 화면 읽기 소프트웨어와 호환되도록 하며, 청각장애인을 위한 자막과 수어 영상을 제공함.

□ 드레이크 뮤직(Drake Music)

○ 기관 개요

- 기관유형: 민간자선단체
- 설립년도: 1988년
- 기관소개: 음악, 장애 및 기술 분야를 선도하는 기관으로, 기술을 사용하여 음악 제작에 대한 장애를 극복하는 것에 특화되어 있음. 본부는 런던에 위치하고 있지만 영국 전역에서 활동을 전개하는 장애인 주도 단체임. 잉글랜드 예술위원회 국립 포트폴리오 기관으로 유스 뮤직(Youth Music) 부문의 지원금을 받고 있음.
- 홈페이지: <https://www.drakemusic.org/>

○ 사업 개요

- 사업목적: 음악 접근성 확대를 위한 새로운 종류의 악기를 만들거나, 더 많은 사람들이 음악 제작에 참여하게 만들고, 장애인과 비장애인 뮤지션이 동등하게 작업하는 통합된 음악 문화를 구축하고자 함. 모든 연령과 모든 장르의 장애인 음악가들을 위한 지원, 훈련, 예술적 개발 및 교육 이니셔티브를 개발하고 제공하고자 함.
- 사업목표: 음악의 접근성을 높이는 기술연구, 악기 제작, 다양한 창작 방법연구, 장애인 음악가들의 공연 기회 창출, 청년 예술가 양성, 아웃리치 및 교육 프로그램 개발 등을 목표로 함.
- 지원사업 및 주요행사: 새로운 접근 가능한 음악 기술을 개발하는 R&D 과정을 통해 아이패드(iPad) 및 사운드 빔즈(Sound beams)와 같은 기존 기술부터 베어 컨덕티브 터치보드(Bare Conductive Touchboards) 및 마이크로비트(Micro:bits)와 같은 기술로 간단한 악기를 개발하거나 개별 장애인 음악가와 협력하여 새로운 첨단 접근 가능한 악기를 개발하는 것까지 다양한 기술을 활용함. 해커, 기술자 및 협력 기관과 맞춤형 창의적인 프로젝트에 기여하여 새로운 음악 제작 방식을 촉진하고 있음.

○ 사용기술

- 아이패드(iPad): 아이패드는 터치스크린을 통해 장애예술인들이 디지털 드로잉, 페인팅, 그래픽 디자인 등을 할 수 있게 하여 시각적인 예술작업을 가능하게 함. 또한, 다양한 앱을 통해 쉽게 접근할 수 있는 예술창작 도구로 사용됨.
- 사운드 빔즈(Sound Beams): 이 기술은 움직임을 사운드로 변환함. 예술가들이 특정한 움직임을 통해 음악을 만들거나 소리를 조작할 수 있으므로 특히 이동이 제한된 사람들에게 유용하며, 신체적인 움직임을 통한 음악 창작을 가능하게 함.
- 베어 컨덕티브 터치보드(Bare Conductive Touch Boards): 이 기술은 전도성 페인트와 센서를 사용하여 터치 감지 인터페이스를 만듦. 예술가들은 이를 사용하여 대화형 설치물을 만들거나, 터치에 반응하는 시각적 및 오디오 예술 작품을 창작할 수 있음.
- 마이크로비트(Micro:bits): 손바닥 크기의 마이크로비트는 초소형 컴퓨터로서 프로그래밍과 통합하여 다양한 예술 프로젝트에 사용되고 있음. 예술가들은 이를 통해 인터랙티브한 설치물을 만들거나, 빛과 소리를 조절하는 예술작업에 할 수 있음.

□ Unlimited: Unfixed (협업국가 호주)

○ 기관 개요

- 단체유형: 독립 회사
- 설립년도: 2013년
- 단체소개: 2012 런던(장애인)올림픽에서 문화 올림픽아드 일환으로 장애인 예술가를 기념하는 제1회 Unlimited 커미션 라운드와 축제의 성공 이후, 커미셔닝 프로그램으로서 설립됨. 2022년 4월부터 Shape Arts와 Artsadmin에 의해 독립적으로 운영되는 회사로 출범함. 잉글랜드예술위원회(Arts Council England), Creative Scotland, 웨일즈예술위원회(Arts Council Wales)로부터 자금 지원을 받고, 영국문화원(British Council), Wakefield Council 등으로부터 추가 지원을 받고 있음.
- 홈페이지: <https://weareunlimited.org.uk/>

○ 사업 개요

- 사업목적: 영국과 호주 10명의 장애 예술가들이 참여해 호주 아트앤테크놀로지 네트워크(ANAT)가 이전에 수행한 작업을 기반으로 구축하였으며, Watershed, Unlimited, Access2Arts와 협력함. Unfixed 2.0은 지원 기술을 중심으로 예술가들에게 자신의 예술적 실천 내에서 창의적 기술의 응용을 탐구하고 도전하도록 지원함.

- 사업목표: 예술, 장애, 기술의 교차 지점을 탐구한 창의적인 연구 프로젝트를 지원함. 장애 예술가들의 우수한 작품을 영국 및 국제 문화 분야에 통합하고, 새로운 관객을 창출하며, 장애인에 대한 인식을 변화시키는 예술 위주 프로그램임.
- 지원유형: 국제협업지원금. Unlimited (Shape과 Artsadmin이 제공)에 의해 지원되며, 국립 로또를 통해 예술위원회, 웨일스 예술위원회, 영국 문화원, 크리에이티브 스코틀랜드 및 2012의 정신을 통해 공공 자금을 사용하여 장애 예술가들의 작품을 지원함.
- 지원규모: 2023년 사업비 규모: £600,000로, Shape Arts와 Artsadmin의 파트너십으로 진행함. 잉글랜드 예술위원회(Arts Council England), 웨일스 예술위원회(Arts Council of Wales), 영국 문화원(British Council), 그리고 Spirit of 2012년 재단의 지원을 받고 있음.
- 지원사업 및 주요행사: 참여 아티스트에게는 2016년에는 영국 예술위원회의 '지향점 우수성 상'을 시상하였으며, 영국 문화원의 매치 펀딩을 통해 국내외 장애 예술가들과의 협업을 통해 국제적인 영향력을 확대 및 작업에서 얻은 교훈을 확대하고자 함.

〈표 III-24〉 영국 Unlimited 참여 아티스트 목록

참여자 명	참여자 소개
카글러 김연규 (Caglar Kimyoncu)	디지털 및 비디오 아티스트이자 큐레이터 및 아트 컨설턴트
에이단 모스비 (Aidan Moesby)	개인 및 공동 다이얼로그를 촉진하기 위한 반응형 아트 개입 작가
캐서린 롱 (Catherine Long)	장애와 질병 담론을 조사하는 무용수
미셸 세인트 이브 (Michele Saint-Yves)	'타자'의 삶을 탐구하고 떠오르게 하는 시인 및 극작가
대니얼 새비지 (Daniel Savage)	인식의 영향과 효과를 연구하는 디지털 및 설치 작품 아티스트
존 윌란크시 (John Willanksi)	디지털아티스트, 영화 제작자, 퍼피티어 및 독특한 도형 기반 시각 언어 창조자
수 윌리엄스 (Sue Williams)	지각 및 관점 개념에 특히 관심 있는 일러스트레이터 및 작가
팀 휠러 (Tim Wheeler)	연극과 정신 건강에 중점을 둔 아티스트이자 Mind the Gap, 영국 최대의 학습 장애 극단의 공동 창립자 / 전 아트 디렉터

출처: <https://weareunlimited.org.uk/>



[그림 III-24] Unfixed

출처: <https://www.southbankcentre.co.uk/whats-on/festivals-series/unlimited>

□ 웰컴 트러스트(Wellcome Trust): itDf(Imagining Technologies for Disability Futures)

○ 기관 개요

- 기관유형: 비영리기관
- 설립년도: 1936년
- 기관소개: 글로벌 자선 재단으로, 인류가 당면한 3가지 가장 큰 문제인 기후 변화, 전염병, 정신 건강을 해결할 수 있는 과학분야를 지원함. 378억 파운드의 자금(투자 포트폴리오)로 연구자들의 연구환경을 조성하는데 자원을 제공함.
- 홈페이지: <https://wellcome.org/>

○ 사업 개요

- 사업목적: 장애, 문화, 디자인, 그리고 기술 간의 연결을 조사하는 협업을 도모하고자 리즈대학교(University of Leeds) 문학 및 문화 연구, 디자인, 기계 공학, 엑서터 대학교(University of Exeter) 철학과, 던디대학교(University of Dundee) 장애 디자인, 셰필드 대학(University of Sheffield) 로봇공학 연구원들이 모여 다학제적 및 의학 인문학에도 새로운 작업을 개발함. 프로젝트 파트너로 문화 이론, 윤리학, 공학 및 로봇공학 분야에서 활동하는 미국, 일본, 스칸디나비아 및 네덜란드 대학이 있음.
- 사업목표: 예술과 인문학, 디자인, 로봇공학 및 보조 기술 사용자의 전문지식을 결합하여 어떻게 장애와 몸이 표현되고 사용되고 있는지 연구하고자 함.
- 지원유형: 연구지원
- 지원규모: 2020~2025년까지 US\$783,932. 2025년까지 웰컴 트러스트에서 5년간 후원함.
- 홈페이지: <https://itdfproject.org/about/>

○ 개발 및 활용 기술

- VR 및 MiRo 로봇 플랫폼을 사용하여 참여형 디자인 워크샵의 설계 및 제공
- 햅틱 입력(쓰다듬기, 두드리기, 잡기)을 포함하여 햅틱 피드백(압력, 온도, 진동)을

- 전달하여 프로토타이핑 경험에 사용할 수 있도록 하는 툴킷 개발
- 텔레프레즌스 기술개발을 통해 사용자는 가상으로 구현되고 원격으로 행동할 수 있으며, 멀티모달 인터페이스는 프레즌스 경험을 높이고 장애가 있는 사람들이 직면한 커뮤니케이션 및 이동 문제를 극복하는 데 도움이 되도록 함.
- 시각, 청각 및 햅틱 인터페이스를 사용하는 휴머노이드 로봇의 원격 조작을 포함하여 텔레프레즌스 및 원격 조작을 위한 새로운 인터페이스를 개발

2) 미국 사례

□ 장애인예술재단(Very Special Arts): VSA 신진 젊은 예술가 프로그램(VSA Emerging Young Artists Program)

○ 기관 개요

- 기관유형: 비영리단체
- 설립년도: 1974년
- 기관소개: 워싱턴 D.C. 소재 John F. Kennedy Center의 접근성 부서의 일부로, 장애인을 위한 교육 기회, 문화시설 및 활동에 대한 접근성, 예술 분야에서의 경력 개발 능력 획득을 모두 포함하는 프로그램 및 활동을 제공하는 데 중점을 둠. 미국 내 36개 제휴 기관과 국제적인 제휴 기관 52개를 기반으로 전 세계 700만 명 이상의 사람들이 VSA 프로그램에 참여 중임.
- 홈페이지: <https://www.kennedy-center.org/education/vsa/>

○ 사업 개요

- 사업목적: 미국에 거주하는 16~25세 사이의 장애 예술가 대상 전시와 교육 기회를 제공함.
- 사업목표: 신진예술가들의 경력 개발 및 전문 역량 강화를 도모하고자 함.
- 지원규모: 총 15명의 예술가에게 \$5,000 상금을 수여함.
- 지원사업 및 주요행사: 상금수여 외에도, 케네디 센터의 전문 개발 활동에 참여권 제공,제출작 중 일부 전시회 개최를 제공함.

□ 레오나르도(Leonardo): 레오나르도 크립테크 인큐베이터(Leonardo CripTech Incubator)

○ 기관 개요

- 기관유형: 비영리기관
- 설립년도: 1968년
- 기관소개: 예술, 과학 및 기술의 교차 지점에서 커뮤니티를 이끄는 역할을 수행함.

135개 국가에 걸쳐 수만 명의 사람에게 창의적 탐험과 협업을 위한 글로벌 플랫폼을 제공함. 레오나르도의 주요 간행물인 학술저널 '레오나르도'는 MIT출판사와 ASU(애리조나 주립대학)와의 협력을 통해 평생 학습을 위한 디지털 아트와 미디어로 교육 혁신을 주도함.

- 홈페이지: <https://leonardo.info/criptech/>

○ 사업 개요

- 사업목적: 전 세계적으로 연구, 협업 및 모범 사례를 조사 및 전파하고자 하며, 장애 혁신을 위한 예술과 기술 펠로우십, 레지던시, 워크숍, 프레젠테이션, 출판 및 교육을 포함한 장애 예술가들이 접근 가능성의 시각을 통해 창의적인 기술을 창조하고 재구성할 수 있는 플랫폼을 제공함. 급진적인 전개를 수용하여 네트워크를 확장하고 긍정적인 영향을 가져올 가능성이 있는 아이디어를 육성하고자 함.
- 사업목표: 미디어아트와 기술 분야를 기반으로 국제 프로그램 전반에 걸친 급진적인 전개를 창의적 실천으로 통합하고자 함. 프로스테틱 도구, 신경망, 소프트웨어 및 건축 환경을 포함한 다양한 기술에 대한 포괄적인 이해를 바탕으로, 크립테크 인큐베이터는 몸과 마음이 어떻게 움직이고 보이고 소통할 수 있는지에 대한 고정된 개념을 새롭게 상상하게 하고자 함.
- 지원규모: 2021년 지원사업 금액 \$95,706. Thoughtworks Arts (샌프란시스코), UC 버클리 RadMad 장애 랩, UC 어바인 Beall 아트 앤 테크놀로지 센터, Santa Barbara Center for Art, Science and Technology, Ground Works with A2rU, Gray Area Foundation for the Arts, 아리조나 주립 대학교 및 MIT Press와의 협업으로 구성되며, 캘리포니아 예술위원회 Intersections + Innovations 그랜트의 지원을 받음.
- 참여자 성과

〈표 III-25〉 레오나르도 크립테크 인큐베이터 참여자 성과

참여자	참여자 소개	진행 프로젝트
카르멘 파파리아 (Carmen Papalia)	UC 버클리 RadMad 장애 랩	〈Pain Pals CharacterCreator〉 통증 조건을 가진 사람들이 의학화되지 않은 환경에서 자신과 자신의 경험을 식별할 수 있는 비디오 게임 캐릭터 크리에이터를 개발
모리아 윌리엄스 (Moir Williams)		〈Crip'd Fleets Overflows+ Disruptions〉 접근 가능한 이동식 수송 연구소를 공동 창작하여 액세스 접근성과 수송 친밀성의 생태계가 액세스 가능한 물에 관한 정책 탐구

참여자	참여자 소개	진행 프로젝트
제이에스 쇼크리안 (JS Shokrian)	UC 아이린 Beall 아트 앤 테크놀로지 센터	<EM(e-motion)> 음향 정보를 햅틱 방출로 전달하는 보조기기
올리비아 텅 (Olivia Ting)	Thoughtworks Arts	<노래 없는 노래> 제스처 언어, 수어의 시각 어휘 및 음악 지휘 간의 평행을 탐구하는 공간 음향 시각을 조사
앤디 슬레이터 (Andy Slater)		<Unseen Sound> 시각 장애 및 시각적 사용자를 위한 AR 공간 음향 디자인 앱 개발
미쉬 프래드킨 (Meesh Fradkin)	Santa Barbara Center for Art, Science and Technology	<디자인으로서의 접근성> 음향 아트 및 몰입형 미디어에서의 접근성에 관한 연구

출처: <https://leonardo.info/criptech/eaat>



[그림 III-25] Leonardo Tech Incubator Metaverse Lab 모습

출처: <https://leonardo.info/criptech/metaverselab>

○ 개발 및 활용 기술

- Pain Pals Character Creator: 사용자는 자신의 경험을 반영하여 맞춤형 게임 캐릭터를 생성하고, 게임 내에서 개인의 고유한 경험을 시각화하고 공유하는 데 중점을 둘 수 있도록 기능성게임을 개발하고 활용하도록 함.
- Crip'd Fleets Overflows+ Disruptions: 장애인이나 이동성 제한이 있는 사람들의 이동성과 접근성을 개선하는 방안을 모색함.

- EM(e-motion): 이 기술은 청각장애인이 소리를 느낄 수 있도록 소리를 촉각적 신호로 변환해 사용자가 소리의 존재와 특성을 촉감으로 인식할 수 있게 함.
- 노래 없는 노래: 이 기술은 수어를 사용하는 사람들이 음악과 상호 작용할 수 있는 새로운 방법을 제공하기 위해 음악과 시각 언어의 상호작용을 탐구함.
- Unseen Sound: 이 앱은 공간적 음향을 통해 시각장애인이 주변 환경을 더 잘 이해하고 탐색할 수 있도록 함.
- 디자인으로서의 접근성: 장애인을 포함한 모든 사람이 예술과 미디어에 쉽게 접근하고 참여할 수 있도록 하는 방법을 탐구함.

3) 호주 사례

□ 호주 기술 예술 네트워크(Australian Network for Art and Technology, ANAT)

○ 기관 개요

- 기관유형: 비영리기관
- 설립년도: 1988년
- 기관소개: 예술가들이 호주의 창의성, 다양성과 혁신에 기여할 수 있는 기회를 제공하고 프로젝트들을 진행함.
- 홈페이지: <https://www.anat.org.au/>

○ 사업 개요

- 사업내용: 예술가들을 위한 연중 레지던시, 축제, 컨퍼런스, 아티스트 토크 등의 프로그램을 제공하며 예술, 과학 및 기술 전반의 실험과 혁신 촉진함. 호주예술위원회(Creative Australia)를 통해 호주 정부의 지원을 받고 있음.
- ANAT는 예술, 과학, 기술 전반에 걸쳐 실험과 혁신을 촉진하도록 산업, 학계, 커뮤니티, 정부와 관계를 구축하고 레지던시, 심포지엄, 워크숍, 전시회, 예술가 커미션, 펠로우십 및 네트워킹 행사를 지원하고 있음.

4) 캐나다 사례

□ 국립 액세스 아트센터(National access Arts Centre, NaAC)

○ 기관 개요

- 기관유형: 장애예술기관
- 설립년도: 1975년
- 기관소개: 캘거리(Calgary)에 위치한 캐나다 최대 장애예술기관으로, 인 데피니트

아트 소사이어티(In-Definite Arts Society)임.

- 홈페이지: <https://accessarts.ca/>

○ 사업 개요

- 사업내용: 스튜디오 지원 및 워크숍을 통해 발달장애 또는 지체 장애를 가진 300명 이상의 예술가를 지원함. 기술을 기반으로 3D 애니메이션으로 캐릭터를 제작하는 워크숍과 온라인으로 제공되는 몰입형 프로그램 등으로 캐나다 예술가 커뮤니티를 더욱 확대하고 있음.

- 지원사업 및 주요행사: 댄스 프로젝트 <아이코닉 플러스 (ICONIC+)>는 국립 예술 센터에서 운영하는 국립 창작 기금으로부터 19만 달러의 투자를 받음.

○ 사용 기술

- 3D 애니메이션 캐릭터 제작 기술 : 장애인 참가자들이 직접 3D 캐릭터를 만들 수 있도록 참가자들은 3D 모델링 소프트웨어를 사용하여 캐릭터를 디자인하고 애니메이션을 적용해 볼 수 있도록 함. 이 과정에서 기본적인 3D 모델링, 텍스처링, 라이팅, 애니메이션 기법 등의 역량을 키울 수 있음.

- 온라인 몰입형 가상 현실(VR)과 증강현실(AR) 기술: 참가자들은 VR 헤드셋이나 AR 애플리케이션을 통해 가상 환경에 접속하고, 이 안에서 자신들이 만든 3D 캐릭터와 상호 작용할 수 있도록 함.

- (시사점) 이러한 기술은 특히 신체적 제약이 있는 사람들에게 새로운 표현의 수단을 제공하며, 창작활동에 대한 접근성을 높일 수 있음.

3.3. 장애예술인 국제교류 활성화 축제 사례

3.3.1 영국

□ Unlimited (언리미티드)

- 설립: 잉글랜드 예술위원회, 영국문화원
- 설립연도: 2012년
- 설립배경: 청각 장애인 및 장애인 예술가의 작품을 기념하는 프로그램으로 시작하여 영국예술위원회와 런던 2012 문화 올림피아드를 위해 고안함.
- 목표: 재능 있는 장애예술인들의 작품을 무대에서 선보일 수 있도록 그들의 창작을 지원하고 국제적 협력을 도모하여 장애인과 함께 작업하는 작가 및 단체의 지원을 통한 장애인 인식 전환을 목표로 함.
- 홈페이지: <https://weareunlimited.org.uk/>
- 프로젝트

〈표 III-26〉 Unlimited 진행 프로그램 요약

프로젝트명	주요 내용
영국문화원 (British Council)	British Council과 연계하여 영국의 장애인 예술가들이 ODA국가의 예술가들과 협력이 가능하도록 함.
사우스뱅크 센터 (Southbank Centre)	Southbank Centre에서 기획한 프로그램들은 Unlimited Festival에서 진행하며 단순 협력뿐만 아니라 교육 및 개발 활동을 통해 서로를 지원함.
콤펀 베르니 (Compton Verney)	세계적 수준의 예술과 비전통적 관객들을 연결하는 것을 목표로 하는 아트 갤러리로, 2022년부터 장애 예술가들과 함께 협력해 옴.
호라이즌 (Horizon)	Edinburgh Fringe와 관련된 영국 기반 공연 예술 작품의 쇼케이스인 Horizon과 협력하여 21~22년 작품을 선보임.
북부 지역 장소기반 작업 (Place-Based work in the North)	영국 지역에 거주하고 일하는 예술가들을 대상으로 소규모 커미셔닝 라운드진행

출처: <https://weareunlimited.org.uk/our-work/projects/>

□ SICK Festival(식 페스티벌)

- 설립: 헬렌 매들랜드 (Helen Medland(CEO/Artistic Director (Founder)))
- 설립연도: 2013년
- 목표: 사회에서 일어나고 있는 다양한 이슈를 반영하고 있는 작품을 예술 형식을 넘나들며 국내외 예술가들이 의료, 학계, 자선단체 등 다른 분야와 함께 프로젝트를

개발하여 지역사회와 이웃에게 흥미롭고 새로운 경험을 제공함.

- 홈페이지: <https://sickfestival.com/>
- 프로젝트

<표 III-27> SICK Festival(식 페스티벌) 주요 프로그램 요약

프로젝트명	주요내용
SICK! Mental Health Arts Programme (SMASH) (식! 정신건강 아트 프로그램(스매시))	정신건강예술 프로그램으로 아티스트와 참여그룹이 함께 다양하고 창의적인 경험을 하면서 정신건강을 유지 및 향상할 수 있도록 하는 사회 처방 프로젝트임.
Mindscapes (마인드스케이프스)	2021년 4~5월 간 진행된 MINDSCAPES는 오프라인(맨체스터)과 온라인 공간에서 누구나 참여하여 공공예술작품, 온라인 게임, 거리 전시 등 지역을 바라보는 새로운 관점을 제공하는 축제로 맨체스터와 네덜란드의 예술가 및 예술단체들이 2년 간 지역사회와 협력하여 진행한 축제임.
Death & Birth in my life (내 인생에서의 죽음과 탄생)	맨체스터 왕립 병원(Manchester Royal Infirmary)의 중환자실 직원과 함께 개발한 Mats Staub의 비디오 설치물을 통해 죽음, 슬픔, 임종 치료 경험에 초점을 맞추어 공유하여 배려와 상실에 대한 개인적인 이야기를 공유함.

출처: <https://sickfestival.com/projects/>

□ DaDa Fest(다다 페스트)

- 설립: Arts Integrated Merseysid(AIM)
- 설립연도: 1984년
- 설립배경: 높은 수준의 장애,농인,신경다양성인의 예술을 독특한 문화적 관점으로 홍보하기 위해 축제를 개최함.
- 목 표: 리버풀, 영국 및 전 세계 예술가들의 작업을 선보이며, 장애 및 청각 장애 예술 분야의 우수성을 장려하고 기념하고자 함. 또한 청각장애 청소년들의 역량을 강화하는 연례행사 프로그램을 지원 및 개발하고 국제적인 수준의 프로그래밍, 커미셔닝 및 협업을 진행함.
- 홈페이지: <https://www.dadafest.co.uk/what-we-do/dadafest/>
- 프로젝트

〈표 III-28〉 Dada Fest(다다 페스트) 주요 프로그램 요약

프로젝트명	주요 내용
Words Collect in My Mouth: Conversations on Intimacy and Repair (내 입의 단어 수집: 친밀감과 회복에 관한 대화)	다다페스트 2020에 발표한 작품으로, 지난 5년간 장애와 사회 정의에 대한 자신의 질문의 요소를 모은 간행물임
The Advocacy Story (추장 이야기)	다다페스트 2018에 발표한 작품으로, 학습 장애가 있는 사람들이 운영하는 자기주창단체 ‘People First Merseyside’의 전시회임. 학습 장애가 있는 사람들의 삶을 개선하기 위해 해당 단체가 수행한 작업에 대한 역사를 돌아보는 성찰적인 전시임

출처: <https://www.dadafest.co.uk/what-we-do/dadafest/>

3.3.2 프랑스

□ IMAGO (이마고)

- 설립: 프랑스 이벨린의 오르페 페스티벌, 프랑스 발 도이즈의 비바 라 비비다 페스티벌 간 통합으로 설립되었음.
- 설립연도: 2016년
- 성격: 2년마다 축제를 개최. 장애와 현대 창작에 초점을 맞춘 연극, 무용, 전시, 콘서트, 영화 등 다양한 프로그램의 창작물을 소개. 이를 통해, 기존의 미학과 인식에 도전하고자 함.
- 목표: 장애를 가진 전문 예술가들의 최신 창작 작품을 소개 및 홍보하면서 예술계에 효과적으로 참여할 수 있도록 장려하고자하며, 관객들이 새로운 방식으로 함께할 수 있는 기회 제공함으로써 일반 대중의 인식 제고를 피하여 이를 통해 장애에 대한 일반 대중의 시각 변화를 도모하고자 함.
- 홈페이지: <https://festivalimago.com/>
- 프로젝트

〈표 III-29〉 이마고(IMAGO) 주요 프로그램 요약

프로젝트명	주요내용
IMAGO-LE RÉSEAU (이마고 네트워크)	- 프랑스 지역 '일드 프랑스'의 예술과 장애관련 네트워크로, MAGO 페스티벌 시 진행하는 전문 회의를 조직하는 네트워크임 - 일드 프랑스에서 예술 및 장애 활동을 진행하거나, 진행하려는 의료/사회/문화기관의 모든 전문가를 대상으로 회의를 기획함
LES PLATEAUX IMAGO (르 플라토 이마고)	- 아마고 페스티벌 출품 가능성이 있는 예술 프로젝트를 프로그램에 선보일 수 있도록 하는 프로그램으로, 장애 예술가 개인 또는 장애 예술인을 포함하는 예술 팀의 라이브 공연 작품 보급을 목적으로 진행함 - 홀수 해엔 LES PLATEAUX IMAGO를, 짝수 해엔 이마고 페스티벌을 진행함

출처: <https://festivalimago.com/>

□ Clin d'Oeil(클랑 더이)

- 설립: 데이비드 드 케이저(David De Keyzer, 프랑스 청각장애인 배우/감독), 시네수어협회(Ciné Sourds association)
- 설립연도: 2003년
- 설립배경: David De Keyzer가 2002년 워싱턴DC에서 열린 Deaf way2 이벤트에 참여 후 유럽에 비슷한 축제를 만들고자 Clin d'Oeil을 설립하였으며, 현재 CinéSourds association(시네수어협회)가 이사를 맡고 있음.
- 성격: 2년마다 프랑스 랭스(Reims)지역에서 개최하는 청각장애인 예술축제로, 모든 문화적 다양성과 예술적인 형태 아래 수화의 홍보를 목표로 함. 라이브 공연, 거리 예술, 영화제(competition), 음악 콘서트, 시각과 조형 예술 전시회 등을 마을에서 선보이고, 6~17세 청소년 대상 교육 및 예술 워크숍도 진행함.
- 홈페이지: <https://www.clin-doeil.eu/fr/festival.html>
- 프로젝트

〈표 III-30〉 클랑더이(Clin d'Oeil) 주요 프로그램 요약

프로젝트명	주요내용
Pays invité (게스트 국가)	- 매해 페스티벌의 초대국을 선정하여 해당 국가의 청각 장애인 문화를 공개함 - 2022년 제 10회 페스티벌은 대한민국에서 진행됨.
In et le Off (In & Off 프로그램)	- 축제 프로그램은 in과 off로 구분되어 진행함. 2022년엔 in에는 수화 라이브 공연, 영화 시상식 등 축제의 메인 프로그램이 포함되었고, off에는 음악가와 무용가들의 콘서트가 진행되는 청각장애인 파티 등을 포함함.

출처: <https://www.clin-doeil.eu/fr/festival.html>

3.3.3 독일 사례

□ 노 리미츠(No Limits)

- 주 최: Levenshilfe gGmbH 문화와 예술(Lebenshilfe gGmbH Kunst und Kultur)
- 설립연도: 2005년
- 성 격: 2년마다 독일 베를린에서 개최하는 연극, 공연, 무용을 포함한 장애 및 공연 예술축제로, 베를린 독립 공연장들과 협력해 독일 및 전 세계 장애예술가 및 장애인 주도 기업을 소개하고 심포지엄도 개최함.
- 목 표: 예술가들을 위한 유럽 허브 역할. 장애 유무와 관계없는 혁신적 움직임과 포용적인 만남을 위한 장소로서의 역할이 되고자 함.
- 프로젝트:
 - Netzwerktreffen (네트워크 미팅)은 국제교류 프로그램 ‘COME TOGETHER’의 일환으로 예술가들 간의 만남과 아이디어 교환 목적의 네트워크임.
 - 아시테지(ASSITEJ)와 노리미츠 페스티벌의 일환으로 언리미티드(UNLIMITED)와 PERSPEKTIV:WECHSEL와 협력하여 진행함.
- 홈페이지: <https://www.no-limits-festival.de/>

4. 기술융합 장애예술 관련 활용 기술

4.1 기술 활용 관점에서의 주요 논제

□ 기술 활용의 다양성과 복잡성

- 예술과 기술의 융합은 시대의 흐름에 따라 복잡하고 다양한 형태로 나타나고 있음. 이에 대한 분류와 이해는 기관이나 연구자에 따라 상이하며, 기술 자체의 세밀한 속성과 기술 간 연동 관계가 복잡하게 나타남.

□ 기술 분류의 모호성과 연구 부재

- 기술은 입력 데이터, 시청각적 출력, 표현 매체, 기술 조합 등 여러 관점에서 분류될 수 있으나 이에 관한 체계적인 선행연구가 부재한 상황이며, 이에 따라 어떤 관점을 적용해야 할지 모호한 문제가 있음.

□ 예술가를 위한 기술 이해 지원

- 예술가들이 기술을 이해하고 활용할 수 있도록 지원하기 위해서는 기술과 작품의 연결 가능성, 기술의 속성과 파생 가능성, 기술과 기술의 결합성, 사용 환경, 제한조건, 실행 조건 등을 규정하고 명시화하는 선행연구가 필요함.

□ 주요 기술의 소개와 활용

- 현재 예술 작품에서는 다양한 기술이 단독 또는 융합되어 사용되고 있으나 본 연구에서는 범용적으로 사용되고 있는 주요 기술을 제시함.

4.2 활용 기술

1) 보조 기술(Assistive Technologies)

□ 기술 개요

- 장애예술인들이 일상생활, 교육, 직업 활동 및 예술 창작 등에서 독립성과 효율성을 높일 수 있도록 설계된 다양한 도구와 시스템. 이 기술들은 장애의 유형과 정도에 따라 매우 다양하게 구성될 수 있음.

□ 장애의 유형에 따른 장치 및 기술

- 통신 보조 장치
 - 의사소통에 어려움을 겪는 사람들을 위해 설계된 장치로, 음성 합성기, 텍스트-음성 변환 소프트웨어, 손동작 인식 기술 등이 있음.
- 이동성 보조 장치
 - 장애인이 보다 쉽게 이동할 수 있도록 휠체어, 보행기, 의족, 의수 등이 있음.
- 적응형 컴퓨터 기술
 - 특수 키보드, 마우스 대체 장치, 음성 인식 소프트웨어, 화면 확대/낭독 프로그램 등 컴퓨터 사용을 장애인에게 더 접근하기 쉽게 함.
- 적응형 미술 도구
 - 장애예술인들이 쉽게 사용할 수 있도록 특별히 디자인된 붓, 캔버스, 조각 도구
- 보청기 및 시각 보조 장치
 - 청각 장애인을 위한 보청기, 음향 증폭기, 문자 통역 서비스, 시각 장애인을 위한 확대경, 점자 변환 장치 등

2) 디지털 아트 소프트웨어 기술

□ 기술 개요

- 컴퓨터 기반 도구를 사용하여 예술 작품을 생성, 편집, 개선하는 데 사용되는 프로그램으로 다양한 예술 형태와 스타일을 제공.
- 디지털 아트 소프트웨어는 사용자의 필요와 전문성에 따라 다양한 형태로 제공되며, 각각의 소프트웨어는 특정한 예술적 요구나 작업 스타일에 최적화되어 있음.
- 이들 도구는 예술가들이 창의적인 아이디어를 실현하고, 디지털 미디어를 통해 새로운 형태의 예술을 탐색할 수 있게 함.

□ 창작용 주요 소프트웨어

- 그래픽 디자인과 일러스트레이션
 - Adobe Photoshop: 사진 편집과 디지털 그림에 광범위하게 사용됨. 레이어, 브러시, 필터, 색상 조정 기능을 통해 상세한 이미지 작업이 가능함.
 - Adobe Illustrator: 벡터 기반의 그래픽을 생성하는 데 사용됨. 로고, 아이콘, 타이포그래피, 복잡한 일러스트레이션을 만드는 데 이상적임.
 - CorelDRAW: 벡터 그래픽과 레이아웃을 위한 도구.
- 3D 모델링과 애니메이션

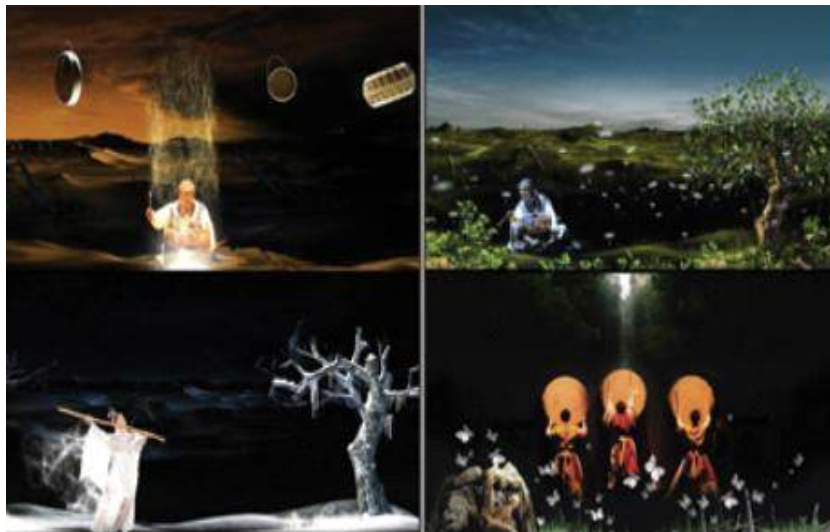
- Autodesk Maya: 전문가 수준의 3D 모델링, 애니메이션, 렌더링 소프트웨어로, 영화, TV, 비디오 게임 제작에 널리 사용됨.
- Blender: 무료이면서도 강력한 3D 생성 도구로, 모델링, 애니메이션, 시뮬레이션, 렌더링 등의 기능을 제공함.

○ 디지털 페인팅

- Procreate: iPad용 인기 디지털 페인팅 앱으로, 직관적인 인터페이스와 광범위한 브러시 컬렉션을 제공함.
- Adobe Fresco: 디지털 드로잉과 페인팅에 최적화된 소프트웨어로, 수채화와 유화 같은 실제 페인팅 효과를 재현할 수 있음.

○ 픽셀 아트와 스프라이트 제작

- Aseprite: 픽셀 아트와 2D 스프라이트를 위한 도구로, 애니메이션 및 픽셀 레벨의 편집 기능을 갖추고 있음.
- Piskel: 간단하고 사용자 친화적인 웹 기반 픽셀 아트 편집기로, 신속한 스프라이트 제작에 유용함.



[그림 III-26] 디지털 아트 소프트웨어로 제작된 공연 영상 예

3) 가상 현실 기술

□ 기술 개요

- VR(Virtual Reality)은 사용자를 완전히 다른 환경이나 세계로 이동시킬 수 있으므로 이를 통해 장애예술가들은 자신의 작품을 완전히 새로운 방식으로 표현할 수 있으며, 관객들은 이를 통해 예술가의 관점을 더 깊이 이해할 수 있음.

- VR 기술은 VR컨트롤러를 사용하여 가상공간에서 3D 드로잉, 조각, 애니메이션 제작 등 다양한 창작활동을 지원함. 예를 들어, 손의 움직임이 제한된 예술가도 VR 내에서는 자유롭게 창작할 수 있는 환경을 제공 받을 수 있음.
- VR은 신체적 제약을 가진 예술가들이 자신의 몸을 넘어서 작업할 수 있는 기회를 제공함. 예를 들어, 휠체어 사용자도 VR 환경에서는 움직임의 제약 없이 창작활동에 참여할 수 있음.



[그림 III-27] 유니티로 만든 가상 갤러리

출처: <https://assetstore.unity.com>

4) 증강현실 기술

□ 기술 개요


- AR(Augmented Reality)은 현실 세계에 가상의 이미지나 정보를 오버랩하고 이를 통해 예술가들은 실제 환경을 캔버스로 사용하여 자신의 예술작품을 표현할 수 있음.
- AR을 활용하면 시각적 요소를 현실 세계에 투영하여, 시각장애가 있는 관객들에게도 예술 작품을 체험할 수 있는 기회를 제공할 수 있음. 예를 들어, AR을 사용하여 작품에 대한 설명을 음성으로 제공하거나, 작품과 상호작용하는 방법을 제시할 수 있음.

□ 시사점

- VR과 AR 기술은 장애예술인들에게 물리적, 인지적 제약을 극복하고, 창의력을 발휘할 수 있는 새로운 방법을 제공함. 또한 이 기술들은 관객들에게 예술 작품을 보다 깊이 있고 다양한 방식으로 경험할 수 있는 기회를 제공하며, 예술의 접근성을 높이는 데 기여함.

5) 모션캡처 기술

□ 기술 개요

- 모션캡처는 사람의 움직임을 추적하여 컴퓨터 그래픽과 결합하는 기술로 센서나 특수 의상을 사용하여 인체의 움직임을 측정하고, 이 데이터를 디지털 모델로 변환함.
- 이 기술은 신체적 한계를 가진 예술가들에게도 자신의 움직임을 예술적으로 표현할 수 있는 기회를 제공함. 예를 들어, 휠체어를 사용하는 무용가의 움직임을 모션캡처하여 디지털 무용 작품으로 변환할 수 있음
- 모션캡처 데이터는 3D 애니메이션, 가상현실, 비디오게임 등 다양한 디지털 플랫폼에 적용할 수 있음. 예술가의 움직임을 기반으로 한 창의적이고 상호작용적인 예술 작품을 만들 수 있음.
- 장애예술인이 보다 쉽게 예술창작에 참여할 수 있게 해주며, 예술계에서 다양성과 포용성을 증진함.
- (실시간 퍼포먼스) 모션캡처는 실시간으로 데이터를 처리할 수 있어, 예술가가 무대에서 움직이는 동안 그 움직임을 실시간으로 디지털 환경에 반영할 수 있음. 이는 관객에게 더욱 몰입감 있는 경험을 제공함.  Motion Disabled (모션 디스에이블드) 작품 참고.
- (개인화된 예술작업) 각 예술가의 고유한 움직임과 스타일을 캡처하여, 개인적이고 독특한 예술 작품을 만들 수 있음.



[그림 III-28] Motion Disabled

출처: Motion Disabled 홈페이지 <http://www.motiondisabled.com/video/>

□ 시사점

- 장애예술인을 위한 모션 캡처 기술의 활용은 예술적 표현의 새로운 영역을 개척하고, 장애를 가진 예술가들에게 더 많은 창작의 기회를 제공함. 이는 기술과 예술의 결합이 어떻게 예술계의 다양성과 포용성을 증진시킬 수 있는지를 보여줌.

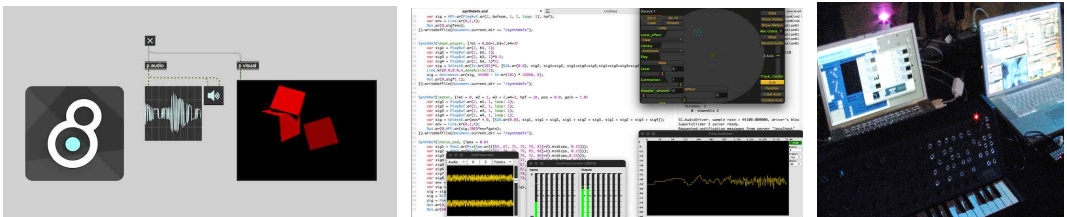
6) 음성 및 사운드 기술

□ 기술 개요

- 사용자의 음성 명령을 인식하고, 이를 텍스트나 다른 명령으로 변환해줌. 예를 들어, 음성을 이용해 컴퓨터 프로그램을 조작하거나, 음성으로 작성한 시나 스토리를 디지털 텍스트로 변환하는 데 사용할 수 있으므로 운동 장애가 있는 예술가들에게 유용함.

□ 주요 기술

- 음성 합성기 (Text-to-Speech, TTS)
 - TTS 기술은 텍스트 기반의 작품을 음성으로 변환하여 청각적으로 표현할 수 있는 기술로 시각장애가 있는 예술가들에게 특히 유용함.
- 사운드 편집 소프트웨어
 - 오디오 편집 프로그램은 예술가들이 음악, 음향 효과, 그리고 다른 오디오 요소들을 녹음, 편집, 합성하는 데 사용됨. 이러한 소프트웨어는 사용자 친화적인 인터페이스를 제공하여 청각장애가 있거나 다른 유형의 장애를 가진 예술가들도 쉽게 접근할 수 있음.



[그림 III-29] 예술가를 위한 프로그래밍 언어, Max/ MSP/ Jitter

- 디지털 오디오 워크스테이션 (DAW)
 - DAW는 음악 제작과 편집에 널리 사용되는 소프트웨어로 예술가들은 다양한 악기의 소리를 시뮬레이션하고, 음악 작품을 다층적으로 구성할 수 있음.
- 대화형 사운드 설치 기술

- 센서와 마이크를 활용한 대화형 사운드 설치는 관객의 움직임이나 소리에 반응하여 다른 오디오 출력을 생성함. 이는 특히 공간과 환경을 기반으로 한 예술 작품에서 사용될 수 있음.

○ MIDI 컨트롤러 및 전자 악기

- MIDI 컨트롤러와 전자 악기는 음악 작품을 만드는 데 사용되며, 다양한 물리적 형태와 인터페이스를 제공하여 다양한 유형의 장애를 가진 예술가들이 사용할 수 있도록 제공함.

7) 인터랙티브 설치 기술

□ 기술 개요

○ 예술 작품과 관객 간의 상호작용을 가능하게 하는 다양한 디지털 및 물리적 기술을 의미함. 이러한 기술을 활용한 예술 작품은 관객의 참여와 반응에 따라 변화하며, 이를 통해 예술적 경험이 확장되는 효과를 얻을 수 있음.

□ 주요 융합 기술

○ 모션센싱 기술

- 예술가의 움직임을 감지하여 그 움직임을 실시간으로 시각적이거나 청각적인 예술작품으로 변환해 줌. 예를 들어, Microsoft Kinect와 같은 장치는 예술가의 몸짓을 디지털 환경에 반영할 수 있으며, 이는 특히 이동성에 제한이 있는 예술가들에게 유용하며, 동작을 기반으로 하는 인터랙티브 미디어아트를 창조할 수 있음.

○ 터치스크린과 인터페이스

- 장애예술인이나 관객이 직접 터치스크린이나 다른 인터페이스를 조작하여 예술 작품과 상호작용할 수 있어서 시각적인 요소뿐만 아니라 소리나 진동과 같은 감각적 요소를 포함할 수 있음.

○ 센서 기반 인터랙션

- 다양한 종류의 센서(예: 광센서, 압력 센서, 소리 센서)를 사용하여 예술작품이 관객의 움직임이나 환경변화에 반응하도록 함. 이러한 인터랙티브 설치의 예술작품이 관객의 참여에 따라 동적으로 변화하는 경험을 제공함.

○ 사운드 인터랙션

- 마이크로폰과 사운드 처리 기술을 사용하여 관객의 목소리나 다른 소리를 예술작품의 일부로 통합할 수 있음. 이는 청각 장애인 예술가들이 소리와 음악을 활용한 작품을 창작하는 데 도움을 줄 수 있음.

○ 인터랙티브 프로젝션

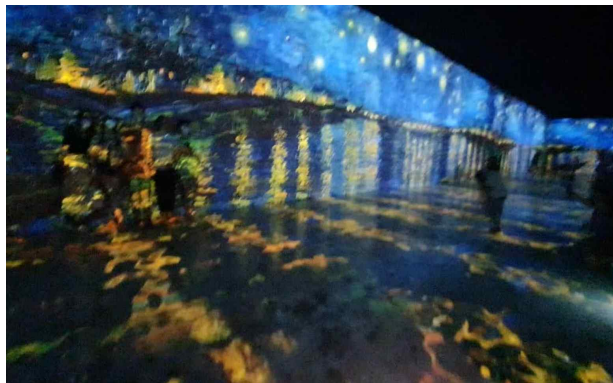
- 프로젝션 매핑 기술을 사용하여 이미지나 비디오를 다양한 표면에 투사하고, 이 이미지들이 관객의 움직임이나 상호작용에 반응하도록 설계할 수 있음.

□ 주요 구성요소

- 센서와 입력 장치: 움직임, 소리, 광선 등을 감지하는 센서들이 관객의 행동을 감지.
- 처리 및 반응 기술: 컴퓨터나 마이크로컨트롤러는 센서로부터의 데이터를 처리하고, 예술 작품을 변화시키는 데 사용.
- 출력 매체: 변화된 데이터는 프로젝션, 사운드, 물리적 움직임 등 다양한 형태로 출력.

□ 시사점

- 장애예술인이 창작 과정에 더 깊이 참여하고, 관객과의 상호작용을 통해 예술적 메시지를 더욱 효과적으로 전달하는 데 도움을 줌.
- 인터랙티브 설치의 예술가와 관객 모두에게 더욱 풍부하고 몰입적인 예술 경험을 제공하는 수단으로 활용될 수 있음.



[그림 III-30] 프로젝션 매핑 사례(빛의 벙커)

8) 인터랙티브 설치 기술

□ 기술 개요

- 예술 제작에 활용할 수 있는 피지컬 컴퓨팅 기술은 실제 환경과 디지털 시스템을 연결하는 데 중점을 두고 있으며, 이러한 기술은 예술가들이 물리적 상호작용을 통해 창의적인 작업을 할 수 있도록 함.

□ 주요 구성요소

- 센서 기술: 움직임, 온도, 광량, 소리 등을 감지할 수 있는 센서들은 예술가가 움직임이나 다른 신체적 행위를 통해 상호작용하는 예술 작품을 만드는 데 사용될 수 있음.
- 마이크로컨트롤러: 아두이노와 같은 마이크로컨트롤러는 센서 데이터를 처리하고, 모터나 조명과 같은 출력 장치를 제어하는 데 사용됨. 이를 통해 예술가는 물리적인 세계와 디지털 세계 사이의 상호작용을 만들어 낼 수 있음.
- 모터 및 액추에이터: 디지털 신호를 물리적인 움직임으로 변환해주어 예술가들은 이를 사용하여 동적인 조각이나 인터랙티브 설치를 만들 수 있음.
- 인터랙티브 소프트웨어: 프로세싱(Processing) 같은 프로그래밍 환경은 예술가들이 시각적인 출력을 만들고, 센서 데이터를 시각적 또는 음향적 요소로 변환하는 데 사용됨.
- 로보틱스: 로봇 기술을 활용하여 예술가들은 움직이는 조각이나 인터랙티브한 예술 작품을 만들 수 있음. 특히 몸의 일부 움직임이 제한된 예술가들에게 유용함.
- 웨어러블 기술: 웨어러블 디바이스는 예술가의 몸에 부착되어 신체 움직임이나 생리적 신호를 감지하고, 이를 예술 작품의 일부로 활용할 수 있음.
- 음성 및 오디오 인터페이스: 음성 인식 기술과 오디오 출력 장치를 통해, 예술가는 소리와 음악을 창작하거나 조작할 수 있음. 특히 시각장애를 가진 예술인들에게 유용함.

□ 시사점

- 장애예술인들이 이러한 기술을 활용하면, 신체적 제약을 극복하고 창의적인 표현의 새로운 가능성을 탐색할 수 있음.
- 피지컬 컴퓨팅 기술은 장애 예술가들이 더욱 다양한 방식으로 예술작업을 하고, 그들의 작품이 더 넓은 대중과 소통할 수 있도록 함.



[그림 III-31] 피지컬컴퓨팅을 이용한 작품, Pulse Series(2008)

9) 인공지능 기술

□ 기술 개요

- 인공지능 기술은 장애예술인들이 자신의 한계를 넘어서서 새로운 형태의 예술을 창작하는 데 보조수단으로 활용되고 있음.

□ 주요 기술

- 예술적 창작 보조: 예술가의 창작 과정을 보조하는 데 활용될 수 있음. 예를 들어, AI가 제공하는 이미지, 음악, 텍스트 등을 통해 새로운 아이디어를 얻거나 창작에 활용 가능.
- AI 기반 그래픽 디자인 툴: AI를 활용한 그래픽 디자인 툴은 예술가가 시각적 요소를 더 쉽게 조작하고, 복잡한 디자인 작업을 간소화할 수 있도록 함. 특히 시각 장애를 가진 예술가들에게 유용함.
- 인터랙티브 아트: AI는 작품이 관객의 반응에 따라 변화하도록 만들 수 있음. 예를 들어, 관객의 움직임이나 소리에 반응하여 변화하는 인터랙티브 설치를 만들 수 있음.

□ 시사점

- 인공지능은 향후 예술계에 어떤 변화를 일으킬지 분명하게 예견하기 어려우나, 향후 예술과 미술시장에 큰 충격을 줄 수 있는 기술로 평가되고 있음.



[그림 III-32] AI를 활용한 발달장애인 작품, 경기도 (2022)

10) 키네틱 기술

□ 기술 개요

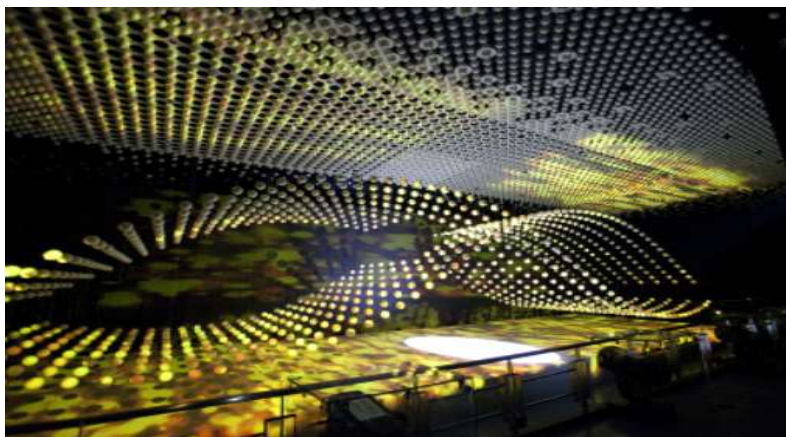
- '움직임'을 의미하는 'Kinesis = movement'와 'Kinetic = mobil'이라는 그리스어로, 어떤 형태로든 움직임을 본질로 한 예술작품을 의미함.
- 미술의 역사상 움직임이 그림이나 조각의 일부로 나타나기는 했지만 1950년대 키네틱

아트가 시작되면서 작품 자체가 움직이면서 조각의 형상을 보여주는 작품이 성행함.

- 키네틱 아트는 정지된 조각에 기계공학의 움직임을 적용하여 전동모터나 바람의 흐름에 의해 동력을 얻는 기계 예술로도 불리고 있음.
- 과거 20세기 초에는 기계적 운동성과 사람의 손바람을 이용한 작품들이 많이 선보였으나 최근에는 영상이나, 빛의 변화를 보여주는 모션까지 키네틱 아트의 활용이 확장되고 있음.
- 시대의 흐름에 따라 비디오 아트, 레이저 아트, 미디어아트, 플로팅 홀로그램 등 첨단 디지털 기술과 융합되어 작품에 활용되고 있음
- 기계 또는 디지털 메커니즘과 모션 동작으로 사물에 생명력을 더하고, 이를 통해 관객과 소통하는 작품으로 태어남으로써 예술작품의 흥미를 더하고 있음.

□ 주요 기술

- 피지컬컴퓨팅을 활용한 서보 모터(Servo Motor) 기술
 - 서보 모터를 이용한 키네틱 아트 작품은 세밀한 움직임을 구현할 수 있음
 - 서보 모터란 일반적인 모터와는 달리 움직임을 지정하면 피지컬컴퓨팅 회로에 의해 그 움직임이 정확히 물체의 위치, 방향, 자세 등을 디지털로 정확한 움직임을 컨트롤할 수 있는 모터를 의미함.
- 인간의 움직임과 영상의 상호작용을 위한 키넥트 기술.
 - 키넥트 센서의 활용은 제스처 인식을 위해 필요한 사람/ 신체부위 검출 및 포즈 추정의 어려움을 누구나 쉽게 할 수 있도록 제공하고, 인간과 컴퓨터 상호작용을 위한 응용 콘텐츠 개발을 쉽게 만들 수 있도록 제공함.



[그림 III-33] 2010 세계엑스포 상하이 구체, LED조명과 키네틱 아트의 결합 작품

출처 : <https://www.taittowers.com/portfolio/shanghai-spheres-world-expo-shanghai-china/>

5. 소결 및 시사점

5.1 소결

□ 국내외 기술융합 장애예술 창작사례의 핵심 동향

- 국내외 주요 작품에 사용된 창작 도구의 특징들은 기술과 예술의 융합이 장애예술 분야에서 어떻게 창의적이고 혁신적인 방법으로 활용되고 있는지를 보여주고 있음.
- 전체적으로 한가지 기술이 사용된 작품에 비해 다양한 기술을 통해 장애인의 예술적 표현과 참여를 지원하는 작품이 두드러지게 나타나고 있음.
- 장애인 예술가들이 예술을 창작하고 표현하는 데 있어 기술이 중요한 역할을 하고 있으며, 이는 장애예술인들이 예술 활동에 더 쉽게 접근하고 참여할 수 있도록 돕고 있음.
- 장애예술에서는 전통적인 예술 매체뿐만 아니라 디지털 아트, 가상현실, 증강현실과 같은 현대 기술을 활용하는 경우가 많이 나타남. 이러한 기술은 예술가의 표현 범위를 넓히고, 새로운 창작방식을 제공하고 있음.
- 기술을 활용한 일부 작품은 관객이 예술 작품과 직접적으로 상호작용하며 체험하는 형태로 제작되고 있음.
- 많은 기술융합 장애예술 작품들이 장애에 대한 사회적 인식을 개선하고, 다양성과 포용성에 대한 메시지를 전달하는 데 중점을 두고 있음.

□ 국내외 기술융합 장애예술 지원사업의 핵심 동향

- 국내 유관 지원사업의 동향으로 아트앤테크 지원사업의 확산세가 대두되어 광역문화재단에서도 해당 지원사업을 운영하는 사례가 늘어난 것이 확인됨. 다만, 장애예술인을 대상으로 기술융합 창작지원이 운영되는 사례는 확인된 바 없으며, 경기문화재단에서 운영하는 인공지능을 활용한 예술 활동교육과 같은 사례가 관찰되고 있음.
 - 이는 아직까지 국내 장애예술인 공동체 안에서 기술융합 창작지원에 대한 가시적인 수요가 드러나지 않고 있거나, 기술융합 창작을 시도할 수 있는 환경 조성이 되어있지 않았기 때문일 것으로 사료됨.
- 해외 공공영역의 유관 지원사업에서 나타나는 주요 동향은 장애예술인만을 대상으로 하는 창작지원 사업을 운영하기보다 장애예술인을 포함한 예술인 및 단체를 대상으로 지원하는 사업을 운영하는 경향임. 더불어 장애인 접근성 및 포용적인 사회 구현을 위한 복합적인 프로그램을 문화예술 분야에서 창설하여 운영 중인 경우가 다수 확인됨.
 - 이러한 동향은 그 사회의 장애감수성 수준을 비롯한 사회·문화적 인식과 행정 및 교육 등의 접근성 정도에 따라 운영 가능성이 가늠될 수 있는 것으로 사료됨. 예를 들어, 장애예술인과 비장애예술인을 구분하지 않고 지원사업을 운영할 수 있을 정도로

정규예술교육에의 접근성, 지원사업을 포함한 행정 접근성, 지원사업 예산 운영의 유연성 등이 환경적으로 구축되어 있는가에 따라 위와 같은 지원사업 운영이 가능할 것으로 생각됨.

- 반면, 장애예술 및 장애예술인 대상 지원사업과 프로젝트는 민간 영역에서 다수 운영되고 있는 것이 확인되는데, 이처럼 특화된 사업은 단체의 전문성과 미션에 부합하여 운영되는 경향성이 드러나는 것임. 민간단체에서 운영하는 사업의 지원금 출처가 각 지역의 예술위원회를 비롯한 공공영역인 경우가 대부분인 만큼 민간의 역량과 인프라가 갖춰진 상황에서 공공과 민간의 역할과 기능이 자원 배분, 그리고 새로운 실험과 협업 활성화로 구분된 것으로 사료됨.
- 해당 민간단체들은 또한 기술과 전문인력을 갖춘 대학과 협력하여 다양한 기술을 통한 장애인 (창작)접근성 개선, 장애예술인의 창작 역량 강화를 위한 문화예술 및 인문 자료 접근성 증진 등 다각화된 활동을 이어가고 있음.
- 호주예술위원회의 예술과 장애 이니셔티브 사례에서는 포괄적인 관점에서 예술가의 기술, 창작, 네트워크 개발에 2년간 지원하는 사업을 운영 중임. 이로써 몰입형 기술, 사운드 아트를 창작하는 등 작품을 창작하는 활동 외에도 장애인의 예술향유 및 접근성 증진을 위한 기술개발 프로젝트에도 지원하고 있는 것으로 나타남.
 - 본 사례의 경우, 지원사업이 세분화되어있지 않고 기술과 관련된 창작, 향유, 네트워크를 통합적으로 지원하되 참여자의 수요에 따라 지원내용이 달라질 수 있는 유연성과 2년간의 기간을 확보한 것을 주요 특징으로 함.

5.2 시사점

□ 사회적 연결

- 포용적 예술 환경 조성
 - 기술의 융합은 장애 예술가들이 자신의 작품을 더 넓은 관객에게 소개할 기회를 제공함으로써 예술계 내에서 다양성과 포용성을 증진하는 데 기여함.
 - 기술융합 창작은 장애인 예술가들의 활동에 예술적, 기술적, 사회적 경계를 넓히는 데 기여함.
- 상호작용과 협업의 증진
 - 기술을 통해 장애 예술가들이 다른 예술가들과 협업하고, 관객과 상호작용할 수 있는 새로운 방법을 제공할 수 있음. 예를 들어, 온라인 플랫폼과 소셜미디어를 활용하여 작품을 공유하고 피드백을 받을 수 있음.
 - 또한 AR, XR 및 메타버스 기술은 상호작용 및 맞춤형 경험을 가능하게 하고, 다양한 공간을 동시에 연결해 지리적으로 떨어져 있는 예술가와 관객이 창의적인 과정을 실시간으로 공유하며, 온라인 커뮤니티를 형성하는 데 이바지함.
- 참고 사례: Candoco Figural bodies, Alan Brownrigg

□ 예술적 표현과 정체성

- 메타버스와 가상공간상에서 장애인이 어떻게 인식되는지에 대한 중요한 질문을 던지며 예술가들이 자신의 정체성을 새롭게 탐험하고 표현할 수 있는 기회를 제공함.
- 기술을 통해 새로운 표현의 형태를 실험하고 다양한 감각을 사용하여 메시지와 감정을 더 깊게 전달하고, 전통적인 예술의 경계를 넓히며 혁신을 촉진함.
- 기술을 활용한 장애예술 창작은 사회 전반에 걸쳐 장애에 대한 인식을 개선하고, 장애인과 비장애인 간의 문화적 이해를 증진할 수 있음.
- 기술 혁신을 통한 새로운 예술 형태의 탐색
 - 기술의 발전은 예술의 새로운 형태를 탐색하는 데 중요한 역할을 제공하고 있음. 예를 들어, 가상현실(VR)과 증강현실(AR)은 예술가들이 전통적인 매체에서는 불가능했던 방식으로 창작할 수 있게 함.
- 기술 접근성 향상을 통한 창의적 표현의 확장
 - 장애예술인들에게 현대 기술을 접근 가능하게 만드는 것은 창의력을 촉진하고, 새로운 표현 방식을 가능하게 함. 예를 들어, 음성 인식, 모션 센싱, 증강현실 등의 기술을 활용하여 물리적 제약을 가진 예술가들이 작업할 수 있도록 새로운 방법을 제공함.
 - 텔레프레즌스 로봇과 같은 로봇 기술은 조종기를 통해 그림을 그리거나 조각을 하는 등의 작업을 할 수 있으므로 장애예술인들이 물리적 한계를 넘어서서 창의적으로 표

현할 수 있는 새로운 방법을 제공할 수 있음.

- 또한 이 기술을 통해 장애예술인들은 워크숍, 강의, 그리고 다른 교육적 기회에 원격으로 참여할 수 있으므로 새로운 기술을 배우고, 자신의 예술적 능력을 향상하는데 도움이 될 수 있음.

○ 참고 사례: Candoco Figural bodies, Jason Wilsher-Mills, Tony Quan

□ 문화적 권리

- 장애인 예술가들이 기술 융합을 통해 혁신적이고 새로운 작품을 창작할 권리 및 동등한 기회와 지원의 필요성을 인정해야 함.
- 제도적, 재정적, 접근성의 제약으로 기술교육의 기회가 상대적으로 적은 장애인 예술가들이 새로운 기술을 습득할 수 있는 기회를 제공해야함. 이는 전방향 예술 활동에 장애인의 목소리가 포함되는 것을 장려하는 길이며, 장애 예술가들의 경쟁력에 영향을 미치기에, 전문성 개발을 위한 새로운 길을 열 수 있음.
- 특히, 작품 제작, 구현, 전시 및 유지에 높은 비용이 든다는 것을 고려할 때, 특정 기술 사용과 관련된 법적 및 윤리적 문제에 대한 전문적 지원이 가능하다는 것에 대한 이점이 있음.
- 참고 사례: Jody Xiong

□ 지속가능성을 위한 고민

- 기술 교육 및 훈련프로그램 개발
 - 장애 예술가들이 새로운 기술을 활용할 수 있도록 교육 및 훈련프로그램을 개발하는 것이 중요함. 이를 통해 예술가들은 기술을 활용하여 자신의 예술적 비전을 실현할 수 있는 능력을 갖출 수 있음.
 - 기술은 포털(portal)의 역할을 할 뿐 궁극적인 목표가 아니고, 모든 분야의 아이디어와 개념을 탐구하는 내러티브의 중요성을 강조할 필요가 있음.
 - 첨단 기술의 사용과 활용은 전문성과 많은 비용이 들, 실무자들이 다가가기 쉽고 재정 자원이 상대적으로 덜 드는 기술(ex. 3D 프린팅 기술)부터 시작, 교육 프로그램, 워크숍 및 멘토링 기회 제공이 필요함.
- 유기적인 협력
 - 협력, 공유학습 및 소속감을 촉진하는 커뮤니티 육성을 통해 기술 영역 내에서 예술 활동을 자극하고 혁신 프로세스에 사회적 및 문화적 가치를 추가하는 프로젝트를 장려함.
 - 기술 연구 센터 내에서 아티스트 레지던시 유치 및 기술 개발자가 프로젝트 초기 단

계부터 예술 활동에 적극적으로 참여하여 장애인 예술가가 기술을 보다 효과적으로 사용하고 경계를 넓히도록 장려해야 함.

○ 지속 가능한 발전과 지원

- 장애 예술가들을 위한 지속 가능한 창작 환경을 조성하기 위해서는 정부, 비영리단체, 그리고 민간부문의 지속적인 지원이 필요함.
- 이러한 지원은 자금 지원, 기술 접근성 개선, 공공 인식 캠페인 등 다양한 형태로 이루어질 수 있음.

○ 개방적 구조의 지원

- 단기 프로젝트성 지원, 구체적 방향이 제시를 지양하여 공연 창작 중 또는 전시 준비 중 필요시 요청할 수 있는 유연한 지원형식의 오픈콜(Open call), 단기지원(Quick response) 및 실험적 지원 형태의 옵션을 제공해야 함.
- 이는 개별 예술가의 예술적 표현을 강화할 뿐만 아니라 포용적이고 다양한 문화적 경험을 촉진하는 데 기여함.

IV. 기술융합 장애예술 지원사업에 대한 현장 조사와 분석

1. 심층면접조사
2. 델파이조사(Delphi Method)
3. 소결 및 시사점

IV. 기술융합 장애예술 지원사업에 대한 현장 조사와 분석

1. 심층면접조사

1.1 조사 방법

- 장애예술인 대상 신기술 활용 융합예술 창작활동 지원 및 활성화를 목적으로 한 실효성 있는 지원 방안 마련과 중장기 전략 방안 논의를 위해 예술가를 포함한 현장 전문가들의 의견을 청취하고자 심층면접조사 방법을 채택함.
- 장애예술인을 대상으로 시행되는 국내 기술융합 창작지원 사업이 초기 단계에 있으며, 관련 경험을 가진 장애예술인의 규모가 크지 않은 현재 상황을 고려하여, 현재 한국장애인문화예술원에서 시행 중인 ‘Future Wide Open: 신기술기반 장애예술 창작실험실’ 사업 관련자를 중심으로 면접조사 섭외를 진행함. 이 밖에도 기술융합 예술 분야와 장애예술 관련 분야에서 활동하는 전문가(예술가, 기획자, 큐레이터 등), 그리고 국내 해당 분야 창작지원사업 운영 행정인력을 대상으로 면접조사를 시행함.

〈표 IV-1〉 면접조사 참여자 구성 및 부여 코드

연구참여자	부여 코드	FWO 사업참여 여부	연구참여자	부여 코드	FWO 사업참여 여부
장애예술인	A1	X	국내 장애예술 지원사업 담당자	D1	X
	A2	O		D2	X
	A3	O		D3	X
	A4	O		D4	X
	A5	O	국내 기술융복합 예술창작 지원사업 담당자	E1	X
	A6	O		E2	X
비장애예술인	B1	O	E3	X	
	B2	O			
	B3	O			
기획자 및 큐레이터	C1	X			
	C2	O			
	C3	O			
	C4	O			

- 본 면접조사는 연구윤리위원회의 IRB 심사를 거쳐 승인받은 후, 사전 안내를 통해 연구 참여에 동의한 장애예술인(n=6), 비장애예술인(n=3), 기획자 및 큐레이터(n=4),

지원사업 행정인력(n=7) 총 20명을 대상으로 표적집단면접조사(Focus Group Interview, FGI) 4회와 개별심층면접조사(In-depth Personal Interview) 4회, 총 8회를 시행하였음.

- 다양한 이해관계자와 수혜대상자의 관점, 전문성을 고려하여 면접조사 참여자를 구성하고자 하였음. 또한, 면접조사 참여 대상자 선별은 발주기관인 한국장애인문화예술원과 협의하여 구성하였으며, 추가로 연구진의 판단에 따라 스노우볼(snowball) 기법을 활용하여 모집을 진행함.

1.2 문항 구성

- 본 면접조사에서는 선행연구분석 내용을 바탕으로 연구 과업의 목적에 적합하도록 반구조화 문항을 설계하였음. 면접조사 문항은 장애예술에 대한 주요 개념과 신기술을 활용한 장애예술 창작지원의 의의, 그리고 지원사업 설계와 시행 시 고려 및 개선해야 할 점과 사업을 통한 기대효과 등 현장 수요에 대한 파악과 방향성 논의를 중심으로 구성함. (<표 IV-1> 전문가 면접조사(FGI, 개별집중면접) 반구조화 질문 체계)

<표 IV-2> 전문가 면접조사(FGI, 개별집중면접) 반구조화 질문 체계)

주제	이슈	세부 질문 문항
개념	장애예술의 주요 개념 및 의의	<ul style="list-style-type: none"> • 장애예술에서 중요한 개념과 그 의의는 무엇인가? • ‘장애예술’에 대한 정의 정립과 관련하여 한국 현장에서 협의한 정의의 필요성 인식 또는 협의의 현황은 어떠한가? • ‘장애예술’은 어떻게(무엇이라) 정의될 수 있는가? • (신)기술기반 장애예술의 의의는 무엇인가?
장애예술 분야 창작활동: (신)기술 활용 융합예술 중심	장애예술 창작의 특성	<ul style="list-style-type: none"> • 현재 장애예술 현장의 창작방식의 다변화 현황은 어떠한가? • 현재 장애예술 분야 창작과정에서 나타나는 새로운 시도 또는 방식은 어떠한가?
	창작현황과 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> • 장애예술 분야에서 (신)기술융합예술 창작활동 현황은 어떠한가? (예: 장애인 보조공학기기 또는 인터랙티브 미디어아트, 프로젝션 맵핑, VR/AR/XR, 인공지능, 빅데이터, 메타버스, 사물인터넷, 로봇틱스 등) • (신)기술기반 융합예술 창작활동에 대해 기대하는 의의와 영향은 무엇인가? • 장애예술가들이 인식/경험하는 (비)장애예술가 및 기술전문가들과의 창작협업은 어떠한가?
	지원사업의 성과와 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 장애예술가들이 인식하는 (신)기술융합예술 창작활동 지원사업의 필요성은 어떠한가? • 신기술기반 창작활동 지원사업 참여하면서 기대되는 성과는 무엇인가? • 신기술기반 창작활동 지원사업 참여 과정에 있어 경험한 한계는 무엇인가?
지원사업	현황	<ul style="list-style-type: none"> • 현재 진행 중인 장애예술 (신기술 활용) 창작 지원사업의 현황은 어떠한가? • 현재 장애예술 분야 신기술융합 창작지원에 대한 현장 인식과 반응은 어떠한가?
	기대효과	<ul style="list-style-type: none"> • 장애예술 분야 신기술 활용 융합예술 창작 지원사업에 대한 기대효과는 무엇인가? (기술활용 교육워크숍, 기술전문가 매칭지원, 쇼케이스 기회 등) • 장애예술 분야 신기술 활용 융합예술 창작지원의 중장기 목표는 무엇이어야 하는가?
	개선방안 및 제언	<ul style="list-style-type: none"> • 장애예술 분야 신기술 활용 융합예술 창작지원 방안 수립 및 이행 과정에서 고려해야 할 점은 무엇인가? (분야 특수성 및 장애요인 포함) • 현장 수요 적합성 향상을 위해 개선해야 할 점은 무엇인가?

○ 문항의 구성은 크게 다음과 같음.

- 주요 개념: 장애예술에 대한 핵심 개념과 의미, 그리고 당사자성의 주요한 의의 논의
- 장애예술 분야에서의 기술 활용 융합예술창작 의의: 장애예술 분야에서 기술 활용 융합예술창작의 필요성과 이를 통해 발현될 것으로 기대할 수 있는 참여자 중심 및 사회적 의미는 무엇입니까?
- 기술 활용 융합예술 창작 현황과 기대효과: 현재 장애예술에서 보조기기 및 기술 활용 창작 사례와 경험(성취, 한계, 기대효과 및 영향)에 대하여 공유를 부탁드립니다. 그것을 바탕으로 지원사업 설계와 운영 시, 고려해야 할 사항은 무엇입니까?
- 기술 활용 융합예술창작 지원사업 현재와 방향성: 현재 장애예술 지원사업에서 경험하신 장점과 단점/제한점은 무엇입니까? 그 경험을 바탕으로 실효성 있는 지원의 방식과 필요 개선방안은 무엇입니까?
- 제언: 향후 장애예술인 대상 기술 활용 융합예술 창작활동 지원사업의 방향성과 개선방안 관련하여 추가적인 제언

1.3 심층면접조사 분석 결과

〈표 IV-3〉 면접조사 분석결과표

주제	상위 분류	하위 분류	분석내용 요약
장애예술의 정의와 주요 개념 논의	정의와 주요 개념	<ul style="list-style-type: none"> 포괄적 정의 주체성 당사자성과 당사자성의 모호성 	<ul style="list-style-type: none"> 정의: 장애 특성 및 정체성이 드러나는 예술 정의: '장애'라고 하는 경험을 주제 또는 주요한 방법론으로 사용하는 예술적 실천, 문화적 활동 주체성: 창작을 비롯한 예술 활동에서 주도적이고 주체적인 역할을 수행하여, 장애예술인 자신의 정체성을 표현하는 것 당사자성: 장애 여부에 따른 구분을 바탕으로 창작, 기획에서 강조되는 정체성과 관련 당사자성의 모호성: 제도적 구분과 내면적으로 결정하는 개인의 장애 정체성 여부가 일치하지 않는 경우
	장애예술 범주와 필요 논제	<ul style="list-style-type: none"> 장애예술의 범주와 관련 쟁점 한국에서의 장애예술 활성화를 위한 논의 방향성 	<ul style="list-style-type: none"> 장애예술을 구분하는 것은 자원 배분과 같은 이해관계에 바탕함. 장애예술은 장르로서의 개념이 아님. 한국의 사회적 현황에 따른 장애예술 개념 정립 필요 특수교육이나 복지의 관점에서 벗어나 예술가적 시선에서 논의가 활성화되어야 함.
신기술기반 창작활동 지원 관련 현장과 인식	기술융합 예술창작 관련 현장 환경과 현황	<ul style="list-style-type: none"> 장애예술에 대한 인식과 특성 접근성: 교육 및 향유 기회 부족 접근성: 인프라의 지역 불균형 기술융합 예술창작 분야의 동향 	<ul style="list-style-type: none"> 아마추어 예술이라는 편견, '장애'가 강조되는 다수의 경우에 대해 인식 개선 필요 기존 예술의 문법, 장르에 치중되어 있음. 장애인 대상 정규 예술교육의 기회가 낮으며, 장애예술 활성화를 위해서는 향유를 위한 접근성 신장이 선행되어야 함. 교육, 창작, 향유 전반에서 신기술기반 예술에 대한 접근성 또한 허들이 높은 편 아트애펀크 현장의 추세는 창작자의 의도와 생각이 사용되는 기술보다 더욱 중요하게 평가되고 있음.
	지원사업 추진에 대한 인식: 기대와 효과	<ul style="list-style-type: none"> 신기술기반 창작활동을 위한 기술지원 수요 지원사업의 의의: 신기술 활용에 대한 접근성 제공 지원사업의 의의: 장애예술인의 창작활동 다각화 지원사업의 의의: 지속적인 활동 가능성 제공 	<ul style="list-style-type: none"> 창작활동에 필요한 그러나 복지영역에는 포함되지 않은 보조기기 지원 필요 장애예술인의 신기술 활용 창작 기회 제공 신체 정상화를 위한 도구에서 창작 도구로 기술에 대한 인식 변화 다양한 창작 경험과 기술을 통해 예술의 다양한 어법을 발견 기술 이해, 협업 경험, 프로젝트 기획 경험을 통해 협업 제안, 예산서 작성, 기획 등 역량 증진
	지원사업 추진에 대한 인식: 우려	<ul style="list-style-type: none"> 사업 방향성: 기술우위가 될 가능성에 대한 우려 시기상조 짧은 지원사업 기간 	<ul style="list-style-type: none"> 기술 활용을 통해 희석될 수 있는 고유한 신체성 우려 예술적 표현보다 기술 사용이 강조될 가능성 우려 현장과 지원사업 간 속도감 불일치 우려 공공 정책이 예술 현장의 방향을 정하는 것에 대한 우려 단기간의 결과물로는 지원의 의미가 없을 수 있음, (일반적으로, 아트애펀크에서 유의미한 성과는 최소 3년 소요) 짧은 지원사업 기간으로 인해 창작의 내용적, 질적 가치 저하 위험
장애예술인 신기술기반 창작활동 지원사업의 활성화 및	지속적인 사업 운영을 위한 환경 조성 방안	<ul style="list-style-type: none"> 신기술기반 창작활동 지원 방향성에 대한 제고와 명료화 장애예술인을 위한 차별화된 기술융합 지원 설계 지속가능한 창작활동 환 	<ul style="list-style-type: none"> 기술이 목적이 되지 않는 사업 설계와 협력 중심의 사업 방향 모색 필요 단순 창작이 아닌 프로덕션 작업으로 이해해야 함. 예술의 '표현'뿐만 아니라 '접근성' 측면에서도 중요하게 설계되어야 함. 복지 차원이 아닌 예술로서 가능성이 있는, 육성되어야 할

주제	상위 분류	하위 분류	분석내용 요약
개선방안		경 조성	<ul style="list-style-type: none"> 예술 분야의 관점에서 지원 지원사업 과정 내 참여자 간 학습 기회, 교류, 장기적인 고민을 공유할 수 있는 장 마련 사후관리 및 지원 방안 마련 정보 제공 플랫폼, 개발자와의 네트워크 운영
	지원사업의 질적 제고 방안	<ul style="list-style-type: none"> 단계적 지원체계 필요 장기적인 지원 커뮤니케이션 활성화와 효율성 증진을 위한 지원 네트워크 조성 및 운영 지원 쇼케이스 환경 및 과정 개선 유통 및 확장성 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 신기술기반 창작지원이 장기적 프로세스를 수반하는 만큼 단계별 지원에 대한 체계 마련 필요 장기적으로 창작 산실 역할을 할 수 있는 사업이 필요함. 기존 작업에 기술 활용 시도이기 때문에, 기술적 내용 체화, 작품 구현까지 충분한 시간이 필요 참여 주체(장애예술인, 기술전문가 등) 간 라포형성, 상호 이해(예: 장애감수성, 기술적 언어) 등 협력관계 형성을 위한 시간 고려 매개자(보조 인력) 역량 강화 필요 창작에 적합한 기술 협력자 풀의 확보 필요 작업과 장소가 매칭되는 공간을 제공 저작권 관련 작업물 유통 계획, 기술전문가 크레딧, 임금 이슈 대비 필요
	행정적 개선방안	<ul style="list-style-type: none"> 예산 효율성/유연성 제고 지원사업 홍보 활성화 기업과의 협업 행정 시스템 접근성 제고 	<ul style="list-style-type: none"> 신기술기반 창작활동은 초기 비용이 많이 소요되는 분야 창작지원금과 쇼케이스/발표에 대한 비용을 분리하여 책정 고려 융합예술 분야 안 장르 세분화, 기술마다 다른 특징 때문에 비용 처리가 행정 방식에 부합하지 않는 경우 발생 지원사업 결과물을 활용한 홍보와 논의의 장 마련 신기술 창작 도구 개발 기업과의 협업 추진(예: 기기 설명회 및 연계사업 추진 등) 행정 시스템의 웹접근성 증진

1.3.1 장애예술의 정의와 주요 개념 논의

- 장애예술인 대상 신기술기반 창작활동 지원사업에 대한 의견을 조사하기에 앞서 장애 예술과 기술의 융합을 통해 무엇을 상상할 수 있을지 이해를 도출하기 위해 장애예술에 대한 정의와 의미를 질문하였음.
- ‘주체성’, ‘당사자성’과 같은 핵심적인 가치들이 언급된 반면, 장애예술의 모호성과 정의하기 난해함, 더 나아가 구분짓기에 불편함 등 다양한 의견이 수집되었음.
- 이에 면접조사 분석 결과에서는 장애예술에 대한 정의와 더불어 그것의 범주, 그리고 특성 및 쟁점이 되는 지점들이 다음과 같이 드러났음.
 - 단, 본 연구의 주제가 장애예술인의 신기술기반 창작활동 지원에 대한 것이기 때문에, 면접조사에 참여한 연구대상자들의 전문성과 경험도 주제와 밀접한 연관성을 가짐. 따라서, 장애예술 분야의 보편적인 의견이라고 일반화하기에 한계가 있으며, 유관 분야 전문가들의 인식으로 이해할 필요가 있음.

(1) 장애예술에 대한 정의와 주요 개념

□ 장애예술의 포괄적 정의

- ‘장애’라고 하는 경험을 주제 또는 주요한 방법론으로 사용하는 예술적 실천, 문화적 활동으로 정의할 수 있음. (A1)
 - 장애라고 하는 특정한 사회적, 개인적 경험을 창작의 주요한 소재이자 주제, 또는 방법론으로 적극적으로 활용, 또는 그에 기반하는 예술창작 활동
 - 어떤 장애가 있는 사람들이 그 몸을 가지고 감각하여 작업을 해오고 있는 경우
- 서로 다른 신체를 가지고 있음을 인정하고 그 다름에서 예술적 어법을 획득하는 일 (B3)
- ‘장애인이 창작한 예술’과 ‘장애 특성 및 정체성이 드러나는 예술’ 중 후자가 오늘날 장애예술 정의에는 더욱 적합함. (A4)
- 장애예술인이 주체적으로 작품을 창작, 기획하는 것이 바탕 되어야 하고 자신의 정체성도 주체적으로 나타내는가가 중요함. (A5, D2)
 - 창작의 구상부터 완성까지 장애예술인 당사자가 수행하는 것 (D2)

□ 장애예술의 주요 개념: 주체성

- 창작을 비롯한 예술 활동에서 주도적이고 주체적인 역할을 수행하는 것. 이를 통해 장애예술인 본인의 정체성을 표현하는 것 의미 (A5)
- 예술에서 소외될 수 있는 개인들이 주체가 되어 하는 예술 활동을 뜻함. (B3)
- 장애 유형에 따라 주체성의 정도가 다르게 나타남. 이것이 자발성, 당사자성의 차이로

연결됨. (D1, B1, C3)

- 장애 유형에 따라 창작자의 밀접 주변인(예: 부모, 보호자, 복지사 등)이 개입하는 정도의 차이가 발생

○ 이에 발달장애인이거나 지적장애인의 경우, 주체성에 대한 논란의 여지가 존재함. (B1, C2)

- 보호자 또는 밀접주변인의 중재와 개입이 빈번한 발달장애예술인의 경우, 어느 정도 까지 작가 고유 영역을 지키며 스스로 작업을 하고 있는냐에 따라 작가의 주체성을 판단해야 하는 여지가 있음. (B1)

- 이러한 주체성은 예술가로서의 정체성에 대한 이슈와도 결부되어 나타남. 발달장애 예술가와 지적장애예술가 중 의사소통이 극히 제한된 이들의 창작 결과물이 작품성에 있어 높게 평가됨에도 불구하고, 작업에 대한 작가의 의도를 알 수 없어 예술가의 정체성에 대하여 논의가 있었던 사례 (C2)

장애예술 개념이 제일 어려운 질문이거든요. 저 또한 뭔가 정리가 잘 되어 있지 않는 개념이기도 하고 근데 제가 중요하게 생각하는 것은 주체적으로 나설 수 있을까 이게 가장 중요하게 생각해요. [...] 장애 예술인이 뭔가 활 활성화되려면 당사자가 주체적으로 작품을 창작하고 기획하고 그런 것이 바탕으로 되어야만 하고 자기 정체성도 주체적으로 나타나는가가 중요하다고 생각합니다. (A5)

...장애예술만이 아니라 비장애예술에서도 어떤 전문성 그러니까 예술성 그다음에 주체성 당사자성 이거는 동일하게 저는 적용이 된다고 생각을 하거든요. 이게 장애예술이기 때문에 어떤 다른 관점으로 바라볼 것이 아니라 어쨌든 저희가 보는 대상은 불편함이 있는 없든 예술가이기 때문에 그 세 가지의 핵심적인 가치는 떨어질 수는 없을 것 같아요. (D2)

□ 장애예술의 주요 개념: 당사자성

- 창작과 기획에서 강조될 수 있는 것이 장애예술인의 당사자성임. (A4)
- 예술 영역에서의 장애 정체성과 관련됨. (A1)
- 물리적인 몸의 상태가 장애를 가졌는가 여부에 따른 구분 (D2)
- 그 사람에게서만 나올 수 있는 그 작법을 획득하는 일로 정의 가능 (B3)

장애예술의 개념은 장애 예술인 당사자 선생님들이 직접 창작의 구상부터 완성까지를 하는 것을 저희가 장애 예술이라고 생각을 하고 있습니다. 당사자성이 중요한 이유는 결국 비장애인들의 어떤 견인을 통해서 창작자 장애인 선생님들이 창작활동을 하는 것이 아니라 본인들이 본인의 주체성을 가지고 창작의 구상부터 모든 과정을 진행하는 것이 어 당사자성으로는 가장 중요할 것 같고요. 이제 스스로 독립성을 가지고 활동을 하는 것 이것이 저희의 이제 당사자성의 핵심이라고 볼 수 있겠습니다. (D2)

○ 당사자성의 모호성 (A1, C3)

- 제도적으로 정의되는 장애인과 개인이 정의하는 장애인 정체성에 따라 그 당사자성은 유동적으로 나타남.

- 예를 들어, 제도적 구분에 따른 장애인 복지카드 발급 여부를 기준으로 하는 경우, 또는 제도의 기준에 따라 장애인 복지카드를 발급받았으나 외형적으로 드러남이 미

미하여 스스로(또는 내면적으로) 정체성을 장애인으로 인정하지 않는 경우도 있기 때문

- 공공 지원사업에서 내면적으로 결정하는 스스로의 정체성을 판별하기는 어려운 한계가 있음.

그분도 발달장애분이셨는데 그분은 이렇게 귀여운 오리들을 계속 그리는 걸로 만족을 하세요 그리고 그걸로도 충분히 가치가 있고 오히려 그게 더 힘이 있는데 이제 가족분들은 그걸 가지고 프로젝션을 하고 싶어 하고 상품을 만들고 싶어 하고 이제 그런 일들이 이렇게 저는 약간 괴리감을 만드는 부분이라고 그때 좀 이렇게 이렇게 딱 특징적으로 제가 이게 이제 신기술이기 때문에 벌어지는 일인가 아니면 이게 장애 예술이기 때문에 벌어지는 일인가를 약간 고민을 했던 지점이 있었는데 사실은 당사자성이라고 얘기를 해 주신 것이 저는 이게 되게 좀 중요하지만 어려운 부분이 될 수 있다. 왜냐하면 항상 장애인들이 예술을 하는 것에 있어서는 누군가의 도움이 좀 필요하다고 생각을 하지 않나라는 그리고 그런 게 사실은 좀 재미있는 차이를 만드는 것 같기도 하고 그 부분이 조금 더 이렇게 섬세하게 다뤄지거나 특히 이제 저희가 제도적인 부분으로 지원을 할 때는 조금 더 예민하게 신경을 써야 될 부분일 수 있겠다라는 생각...(C3)

(2) 장애예술 범주와 필요 논제

□ 장애예술의 범주와 관련 쟁점

- 장애예술을 구분하는 것은 이해관계에 바탕하는 현상임. (예: 자원의 배분) (A1, A2, A3, B1, C2, D2)
 - 장애예술을 구분하는 것은 기관이라고 생각함. (B1)
 - 지원이 오히려 ‘장애예술’이라는 구분을 조장하는 것에 대한 우려가 있음. 단, 인프라 및 인식 부족으로 인해 장애예술인 대상 예술 활동 지원이 필요한 것은 인정함. (C2)
 - ‘장애’에 대하여 신체적, 정신적 차별, 경험을 토대로 좁혀 정의하려는 관점과 반면, 장애 경험을 보편화하여 범주의 확장을 의도하는 관점이 공존함. (A1)
- 장애예술의 제도적 구분과 예술인 당사자의 의사 불일치 여부 (C4, A2, A3)
 - 장애예술인들 중 그들의 창작활동과 작품이 장애예술 카테고리 분류되는 것에 대하여 불만을 표하거나 인정할 수 없다는 의견을 가진 분들도 적지 않음.
- 장애예술은 장르로서의 개념이 아님. (B1, B2, A2, A3, C2)
 - 예술에서 작가 개인의 삶, 인생의 중요한 점으로서 장애를 볼 수 있음에도, 그것을 ‘장애예술’이라는 경계로 세우는 것에 대한 불편함이 있음. 이는 경계를 없애는 추세의 예술 사조에도 역행하는 것임. (B1)
 - 장애예술은 여타 예술과 동등하며, 새로운 기술이 예술과 접목되면서 새로운 장르가 만들어지는데, 그 장르도 누구나 공유할 수 있고 거기서 가치가 발생함. (B2)
 - 복지의 관점에서 장애예술을 본다면 비장애예술과 차이가 있을 수 있겠으나, 문화에

술 관점에서는 둘 사이 차이가 없음. (E2, D2, C2)

○ 장애예술은 정의하기에 난해하며, 불필요함.

- 장애예술은 점차 희석되어야 하는, 구체화 될 필요는 없는 개념임. (A2, A3)
- 장애예술은 어렵고 정리가 잘 되어 있지 않은 개념임. (A5, C2, D3)

1차 창작자로서 사실은 내가 하는 예술이 장애 예술이라고 분류하지 않아요. 창작자가 창작자가 사실은 내가 하는 게 장애 예술이냐라고 호명하고 들어가지 않는다면은 그게 2차 3차 생산자에 의해서 생겨나는 것일 수도 있다. 다시 말하자면 비평가 기관 조직 혹은 큐레이터 혹은 부모님 원천 창작자가 그것을 먼저 자기 정체성이 들어간 작업을 그렇게 호명을 하지 않는다고 생각이 들거든요. 저희 또한 저희가 작업을 할 때 저희는 장애 예술을 해요라고 설명하지 않거든요. 가까운 예로 픽스 킴 작가도 현대 미술 작가 픽스킴이예요 라고 자기소개를 해요. 그 누구도 장애 예술가라고 소개를 하지 않거든요. 근데 그게 어디서 시작되는가라고 봤을 때는 어떤 기관이나 구조 안에서 계속 프레임이 만들어져서 다시 들어오는 현상이 장애 예술이라는 명확한 어떤 구조를 파악하고자 하는 그리고 그거에 대한 기타 등등의 지원 제도라든지 어떤 선별적인 어떤 혜택 이런 것들을 구체화하기 위해서 조금 더 계속 쉬워지는 뭔가가 아닌 그런 생각이 좀 들고요. 그래서 한편으로는 이게 이게 이게 점점 희석돼야지 점점 구체화 될 필요는 없지 않을까라는 생각이 들긴 해요. (A3)

장애예술 자체를 교육으로 볼지 아니면 복지로 볼지 이거에 따라서 조금 그 개념들이 좀 달라질 것 같긴 한데요. [...] 그게 복지의 개념으로 접근했을 때는 장애예술과 비장애예술을 나누는 게 저는 맞다고 생각하는데 문화예술적인 개념으로 봤을 때는 장애예술과 비장애예술의 개념이나 의의에서 크게 다를 게 없다고 생각합니다. (E2)

□ 한국에서의 장애예술 활성화를 위한 논의 방향성

- 장애예술을 정의함에 있어 특수교육이나 복지의 관점에서 벗어나 예술가적 시선에서 논의가 태동되고 활성화되어야 함. (C1, A1)
 - 지금까지 장애인의 예술 활동에서 복지, 특수교육과 같은 도구적 측면에서 벗어나 장애예술인의 창작 작품에 대한 본질적 가치 논의가 필요함.
- 한국의 사회적 현황에 따른 논의를 통해 장애예술 개념 정립 필요하며, 이를 위한 지속적인 논의가 필요함. (C1)
 - 장애인-비장애인, 그리고 장애를 둘러싼 주변 요소, 한국의 사회적인 요소가 장애와 함께 논의되어야 할 필요가 있음.
 - 다양한 관련 요인들이 상호작용하는 것에 대한 탐색과 논의 필요
 - 그 관계성 탐색을 통해 국내 상황에 적합한 장애예술에 대한 중요한 개념이 도출될 것으로 기대

아직 그런 논쟁이 없다고 해도 어쨌든 장애 예술 개념을 정의할 때에는 우리가 저서 그런 거예요. 굳이 그렇게 장애인복지법에 기반한 장애인들이 하는 예술만을 장애인 예술이라고 정의하는 것은 너무나 협소하고 그다음에 장애라고 하는 것은 훨씬 더 넓은 사회문화적 개념으로 맥락화하지 않고 그냥 의료적 개념에 기반한 장애인복지법에 근거해서 장애 예술 지원사업의 타겟팅을 정하는 것이기 때문에 저서 그것은 몇 가지 한계가 있다고 생각하고요. 그래서 장애 예술 개념도 좀 더 문화적 사회적 그런 의미들을 포함하는 방식으로 정의해야 되지 않겠는가 (A1)

계속 정책적으로 장애를 다루는 것은 그동안 복지나 특수교육 교육부나 보건복지부의 역할이었어요. 그래서 지금도 현장 단위에서 장애 예술 혹은 장애인 문화예술 교육 이런 거를 얘기를 할 때 계속 부딪히는 게 기존의 사회적으로 지배적으로 작동하고 있는 관점인데 그게 다 특수교육 아니면 복지 쪽에서의 프레임이거든요. 그래서 계속 논의가 그래서 예술이 장애인에게 어떤 도움이나 효과를 주는지 증명하길 바라고 예술에 대한 논의 이전에 장애에 초점을 두고 장애 유형별 무슨 콘텐츠를 개발해라 장애 유형별로 뭔가를 접근성을 고려해라 이제 이런 논의가 계속돼요. 근데 이것이 물론 필요하지만 이걸 어떻게 보면 전제 조건이고 예술 분야에서는 아예 다른 논의가 시작되어야 되는데 예술가적 시선에서의 논의가 그동안 거의 전무한 상태에서 장애를 다루는 예술 분야의 정책이 작동하다 보니까 지금 복지 쪽이나 교육 쪽 그래서 이제 결국 치료 개념이나 이렇게 많이 접근됐고 그것을 벗어날 필요가 있다면 당위적 움직임이 사실 장애예술에서 지금 좀 더 많은 것 같아요. (C1)

1.3.2 신기술기반 창작활동 지원 관련 현장 환경과 인식

- 장애예술에 대한 편견과 ‘장애’가 강조되는 동향은 결국 정규 예술교육에 대한 접근성 제한과 체계적이고 전문적인 교육이 부족한 것에서 기인한다는 지적이 다수 제기됨.
- 이에, 신기술 기반 창작활동을 지원하는 데 전문적인 교육 프로그램 제공이 필요하다는 것과 학습 과정에 따른 기초, 심화, 실험 등 체계적인 과정의 중요성이 제기됨. 단, 단기 워크숍은 충분한 학습 기회 제공이 되지 않음이 지적됨.
- 이러한 교육 기회가 먼저 제공되어야 지원사업에 대한 관심과 참여도가 신장할 것으로 예상 된다는 의견이 제기됨. 지원사업의 활성화와 성과를 위해서는 이 같은 선결과제 해결을 위한 지원과 접근이 함께 수행되어야 할 것으로 사료됨.
- 신기술 기반 보조기구 또는 저작기구에 대한 수요는 구체적으로 언급되지 않음. 이는 예술가의 창작 의도와 과정에 따라 필요한 기술이나 저작도구의 선택이 다양하게 나타날 수 있기 때문으로 사료됨.
- 장애예술인의 신기술 기반 창작활동 관련 환경적 특성과 지원사업에 대한 인식은 다음과 같이 나타남. 지원사업에 대한 의견은 시기상조가 아닌가 하는 우려와 그럼에도 불구하고 공공지원이 아니면 진행하기 어려운 사업이고 필요한 지원이라는 복합적인 태도가 확인됨.

(1) 기술융합 예술창작 관련 현장 환경과 현황

□ 장애예술에 대한 인식과 특성

- 장애예술은 전문성과 거리를 둔 아마추어 예술로 취급되는 경우가 많음. (A4)
 - 관련된 사회적 배경으로 장애인 대상 정규 예술교육 기회가 적고, 아카데미 교육도 공급이 적은 현실을 꼽을 수 있으며, 이처럼 전문성을 지속적으로 함양하기에 한계가 따르는 환경적 제약이 장애예술은 아마추어 예술이라는 인식에 크게 영향을 미친다고 생각함.
 - 배움과 성장의 속도가 늦다는 인식도 체감됨. (A5)
- 창작자로서 표현하는 주제에서 ‘장애’가 강조되는 경우가 너무 많음. (C1)
 - 즉, 장애예술인의 창작활동에서 작가의 ‘장애성’이 너무 두드러지는 경향을 지적하는 것임.
 - 자기 발언, 자기 결정권을 갖기 어려운 발달장애인, 중증장애인의 경우 이러한 특징이 더욱 강조되어 나타남.
- 장애예술의 경우, 기존 예술의 문법(또는 기본적인 예술 장르)에 매몰되어 있는 경향이 두드러짐. (B3, A5)

- 장애예술인으로서 획득할 수 있는 고유의 창작 방법이 있을 것으로 예상함. 그 부분의 발굴과 표현을 통해 예술계에서 의미 있는 새로운 예술을 할 수 있을 것으로 생각함.

모든 어떤 장애인 예술을 다 본 건 아니지만 조금 안타까운 것은 무엇이라면 그 장애인 예술이 장애인께서 하시는 어떤 그 예술이 기존의 문법에 매몰돼 있는 경우가 많다는 거였어요. 하지만 다음으로써 획득할 수 있는 그 어떤 고유의 창작 방법이 있을 텐데 그 부분을 좀 더 고집어내서 할 수 있는 것을 통해서 기존의 예술과 다른 것 그래서 굳이 장애인 예술이라고 구분하지 않아도 충분히 이 예술계에서 의미가 있을 수 있는 새로운 예술을 하실 수 있다라고 생각... (B3)

□ 접근성: 교육 및 향유 기회 부족

- 장애인 대상 예술교육의 기회(예: 정규교육, 대학, 대학원 등)가 낮은 현실 (A1, A4, B1)
- 선결되어야 할 과제: 더 많은 교육의 기회가 생겨야 함. (A1, A6, B1)
 - 교육이 선행되어야 그 다음 창작에 대한 관심과 욕구가 생길 수 있음. 또한, 기술융합 예술창작에 대한 보호자의 이해도 증진에도 도움이 될 것으로 예상함. (B1, A2, A3)
- 선결되어야 할 과제: 향유를 위한 지원이 선행되어야 함. (D2, C2)
 - 교육, 전문적인 문화예술 향유에 대한 접근성 제한은 결국 장애예술을 전문성, 예술적 수월성 등을 기준으로 구분하려는 태도를 양산하고, ‘장애예술’을 구분하는 상황으로 전개됨.
- 신기술에 대한 접근성은 허들이 높은 편 (C2)
 - 교육뿐만 아니라 향유의 기회 역시 현장의 인식과 수요를 조성하는 데 의미 있음. 향유의 경험도 장애인에게 중요하며, 실제 현장에서 반응도 좋았음.
 - 창작을 위한 기기 사용 시, 작동법 매뉴얼 등에 대한 시각 접근성 제약이 있을 수 있음. 이에 교육 기회를 통한 접근성 제공이 필요한 측면이 있음. (A6)

현장에서 자발적으로는 거의 어렵다고 봐요. 저는 왜냐 이제 미디어 작업을 많이 하다 보니까 특히 요즘에는 장애 예술뿐 아니라 사실은 이 신기술에 대한 접근성 자체가 되게 큰 이슈가 되거든요. 이것을 접근할 수 있는 사람들과 접근 자체도 허락되지 않는 어떤 갭이 너무 크고 허들이 너무 높아서 지금 신기술의 경우에는 그리고 가장 큰 문제는 신기술을 우리가 좀 익숙해 보려고 하면 다음 단계로 넘어가 있다는 사실인 거죠. [...] 계속 이게 바뀌고 발전되니까... (C2)

사실은 볼 줄 알아야 네 관심이 생기는 거고 관심이 생겨야 발을 들일 수가 있게 되는 건데 지금은 사실은 비장애 선생님들도 이 신기술 접목된 사업들 저는 그렇게 저희가 쉽게 찾아볼 수 있을 만큼 하신다고 생각하지 않거든요. 네 그러면 저희 [장애인] 선생님들이 이제 일반적으로 향유하시는 지금 저희가 고려하면서 접근성을 높여가고 있는데 그렇게 어떤 경험과 정보가 너무 적을 수밖에 없을 것 같아요.

저희 [장애인] 선생님들한테는 그러면 당연히 정보나 경험이 없기 때문에 이제 관심이 없을 수밖에 없고 이런 좋은 사업들이 있더라도 사실은 이제 참여할 수 있는 대상군이 적어지면 이 사업이 이렇게 저희가 계획한 대로 가기가 되게 어려워지잖아요. 그러니까 그런 측면에서는 우선 관심을 가질 수 있게 해줘야 되는데 정보나 경험이 전혀 없는 분들이니까 그 단계부터가 이 지원 사업의 첫 발이 아닐까 그런 생각이 저는 들었어요. (D2)

□ 접근성: 인프라의 지역 불균형

- 아트앤티크와 관련하여 지역에 기술진 또는 기술 관련 인프라가 부족 (E3)
 - 3D 스캐닝을 위해 서울을 다녀오거나, 기술진이 내려와야 하는데 모두 비용, 시간이 많이 소요됨. 특히, 장애예술인이 이동하기에 어려움이 있음.
- 인프라가 적은 지역에서 본 사업이 좋은 기회라 하더라도 참여가 어려운 환경 (E3)

□ 기술융합 예술창작 분야의 동향

- 기술융합예술의 경우, 모호한 예술의 경계뿐만 아니라 기술에서 예술로의 접근을 특징으로 보임. (E1)
- 또한, 현재 아트앤티크 현장의 분위기는 창작자의 의도와 생각이 어떤 기술을 사용하는가보다 더욱 중요해짐. 이는 신기술 활용의 상용화로 인해 예술적 활용과 표현을 통한 '차별성' 요구로 회귀한 것으로 해석됨. (E1)

(2) 지원사업 추진에 대한 인식: 기대와 효과

□ 신기술 기반 창작활동을 위한 기술지원 수요

- 창작활동에 꼭 필요하지만 복지의 영역에는 포함되지 않은 보조기구 지원 필요 (A1)
 - 장애예술인의 창작 역량, 가능성 확장에 기여할 것으로 생각함.
- 보조기구 활용으로 장애예술인들의 창작에 실효성 있는 지원이 될 수 있을 것임. (D1)
 - 보조기구의 활용이 장애인의 정상화를 위한 것인가 아니면, 창작의 다각화를 위한 것인가에 대한 논쟁이 현장에 있기는 하지만, 신기술 기반 보조기구 활용을 통해 창작의 다각화에 도움이 될 것으로 생각함.

이건 실제로 이제 그때 모두예술주간에서 미국의 발표자가 소개했던 공연인데 어떤 조현병이 있는 정신장애인 분이 자기 공연을 이제 하는데 음성해설을 했거든요. 시각장애인들과 음성해설 근데 그 음성해설을 어떻게 했냐면 실제로 자기 조현병 경험에서 어떤 온 사방에서 여러 가지 목소리들이 자기에게 들리는 그런 환경의 경험을 그대로 이제 음성해설의 방식을 구현한 것이죠. 그러니까 여러 명의 음성해설자가 동시에 사방에서 말을 막 하게 함으로써 관객이 무대에서 일어난 상황을 음성을 통해 듣는 것과 동시에 어떤 창작자의 정신적 세계를 경험할 수 있게 하는 그런 했다고 하거든요. 예를 들면, 그런 퍼포먼스를 하는데 만약 어떤 관객과 퍼포먼스 사이에 그거보다 훨씬 더 밀도 있게 만들어줄 수 있는 어떤 테크놀로지가 있다. 만약에라고 하면은 그런 방식으로 활용할 수도 있겠죠. (A1)

□ 장애예술인 대상 신기술기반 창작지원의 의의: 신기술 활용에 대한 접근성 제공

- 장애예술인의 신기술 활용 창작 기회 제공: 여타 비장애인 대상 지원사업의 경우 접근성 관련 지원이 되지 않기 때문에 장애예술인의 경우 참여에 한계가 있음. (A1, A5)
 - 일반적인 동일 목적의 지원사업은 수어 통역, 문자 통역 등에 대한 지원예산이 없어 장애예술인 자비로 해결해야 하는 경우가 적지 않음.
- 장애예술인들은 다양한 기술을 활용한 창작 시도와 이를 위한 교육과 네트워크에서 소외되어 있음. 이러한 측면에서 신기술이라고 하는 것을 접할 수 있는 기회는 유의미한 지원임. (A1)
 - 장애예술인 대상 신기술 활용 교육 제공, 네트워크 형성 기회 제공을 통한 창작 활성화 기반 마련이 필요한데, 이러한 필요를 충족해줄 수 있을 것으로 기대함.
- 기술에 대한 인식 변화 기회 제공 (A2, A3)
 - 기술이 신체의 정상화를 위한 도구라는 관점에서 예술적 어법으로서의 관점으로 변화함을 경험
- 장애인(향유자 포함)을 위한 기술 개발연구 및 창작활동의 의의를 가질 수 있음 (B3)
 - 예: 인공와우를 활용한 창작과 실험
 - 신기술 활용 및 적용을 통해 장애예술의 새로운 작법이 기능적으로 유효할 수 있는 지점이 발견될 수 있음.

□ 장애예술인 대상 신기술기반 창작지원의 의의: 장애예술인의 창작활동 다각화

- 장애예술인들이 창작에서 다양한 경험 기회를 제공한다는 점에서 긍정적임. (D1, A2, A3)
 - 장애예술인 창작활동의 지평이 확대되는 기회로 작동 (A2, A3)
 - 실험할 수 있는 측면에서 신기술 활용이 중요함. (C1)
- 기존 작업에서 확장된 것을 실험해 볼 수 있고, 기술을 활용하여 실현할 수 있다는 점에서 의미를 발견 (A2, A3, A5)
 - 기술 활용을 통해 작가가 구상하는 색, 세계관을 직접적으로 보여줌으로써 장벽을 없애줄 수 있다고 생각

- 개념적인 작업을 해볼 수 있는 경험 제공
- 기술을 통해 예술 영역 안에서 다양한 어법을 발견하게 됨. (A2, A3, A5)
 - 기본적인 신기술에 대한 소개를 통해서도 영감을 얻을 수 있고, 작품에 활용할 수 있음. (C4, B1, A5)
 - 워크숍을 통해 방법을 알게 된 후, 작업을 작가의 세계관에 어떻게 적용할 수 있는지 풍성하게 그려짐을 경험
- 기존의 장르 기반 장애예술 창작지원에서 벗어나 탈장르의 조류에 따라 장르화되지 않은 새로운 표현 언어를 활용할 수 있는 계기라는 것에 의미가 있음. (C1, A5)
 - 신기술 기반 창작활동은 장르 중심으로 시작하지 않을 수 있음. 참고로 현재 다원예술 조차 장르화된 것에 대하여 이를 탈피한 새로운 것을 모색하려는 예술 현장의 분위기가 있음.
 - 장애예술인의 세계관 확장에 기여 (A5)
- 예술의 어떤 부분과 기술이 만났을 때 재밌어지는가, 의미가 확장되는가에 대한 논의로 나아갈 수 있는 계기가 마련될 수 있음. (C1)

저희가 기존에 했던 작업에 그래서 조금 더 확장된 걸 실험해 볼 수 있고 좀 더 직접적으로 현실감에 어떤 우리 삶이 관통한 고민들을 조금 기술을 통해서 실현화시킬 수 있고 그런 과정이고 또 하나 [워크숍] 과정 안에서 배우기도 하고 그렇기 때문에 아이디어가 확장되는 거를 되게 많이 느끼고 있고 그래서 굉장히 재밌어요. (A3)

한편에서 볼 때는 그러니까 저희가 왜 장애예술을 이렇게 나눠서 보는 것 중에 하나는 이 예술적인 테크닉이라는 게 굉장히 큰 교육과 이 시간을 필요로 한 거죠. 완성도를 끌어내기 위해서는 재능도 있어야 되지만 굉장히 어떤 교육 과정도 되게 필요한 부분이라서 어떻게 보면 정말 그냥 현대미술 전체에서 장애 비장애를 합쳐놓고 야 너네들 중에 잘하는 애들이 살아남는 거야라고 얘기하기에는 여러모로 불리한 핸디캡을 갖고 있는 거잖아요. 장애예술인 분들이 그런 면에서 [지원사업을 통해] 어떤 신기술로의 어떤 그런 핸디캡을 극복할 수도 있지 않을까 그런 가능성이 있지 않을까라는 생각도 한편 하기때문에 신기술에서 장애예술에 대한 어떤 관심을 가지고 같이 어떤 협업 구조라든지 프로젝트에 대한 모델링이라든지 이런 것들을 해보는 거는 사실 공적 자금이 아니면 못하는 거 아닌가라는 생각도... (C2)

장애인이기 때문에 그런 신기술이 더 많이 필요한가 혹은 장애와 신기술이 만나면 뭔가 더 팬시해지는 그런 사실 잘 모르겠어요. 그거는 모르겠고 그냥 다만 근데 어쨌든 현대 창작자들이 다양한 기술을 활용해서 여러 가지 시도들을 하고 있고 그런데 장애인 창작자들은 그러한 기술 활용이나 아까 문제로 돌아가지만 많은 경우에 그런 교육에서 많이 소외되어 있고 있잖아요. 그러니까 그런 네트워크도 별로 없죠. 사실은 그러다 보니까 다양한 협업이 일어나기 쉽지 않은 구조이고 어떤 기술 테크하는 분들과 협업이 일어나기 쉽지 않은 구조이고 하니까 이런 지원사업을 통해서 그런 어떤 협업들을 촉발시키고 그런 경험을 더 많이 할 수 있게 제공하고 이런 측면에서는 의미 신기술이라고 우리가 부를 수 있는 전형적인 것들도 해보는 것이 의미는 있다. (A1)

□ 장애예술인 대상 신기술기반 창작지원의 의의: 지속적인 활동 가능성 제공

- 지원사업 경험을 통해 이후 지속적인 작업 가능성을 열어줌. (A5)
 - 기술에 대한 이해를 바탕으로 협업 제안, 예산서 작성, 기획 등 역량 획득

- 사업 이후 독립적으로 작업을 이어가고 싶은 동기 부여
- 지식, 자존감 획득을 통해 주체적 활동에 대한 동기 부여
- 신기술 관련 교육, 협업 경험, 프로젝트 기획 등에 대한 기회 제공은 유의미함. (C2, B1, A5)
 - 기술전문가와 협업 과정을 통해서도 배움과 학습이 이루어짐.
 - 예술창작에서 재능도 중요하지만 교육 과정과 그 시간도 중요함. 따라서 지원사업을 통한 신기술 교육도 공공에서 할 수 있는 의미 있는 접근으로 생각함.
 - 기술전문가와 협업하며 접점을 넓혀가는 점에서 유의미함.
 - 교육, 전시회 등 참여는 자극과 영감으로 작용
- 신기술은 (장애)보조 장치의 기능보다 누구나 활용한다는 점에서 장애-비장애 간 연결 가능성을 열어줌. (A5)
 - 감각의 장벽이 개인마다 다르게 있을 수 있으나, 장애예술 세계를 다른 세계와 연결 해줄 수 있다는 가능성을 봄.
 - 기술을 통한 장애인-비장애인 간 공통의 언어(공감대)가 형성될 수 있다고 생각함.

(3) 지원사업 추진에 대한 인식: 우려

□ 사업 방향성: 기술우위가 될 가능성에 대한 우려

- 기술 활용을 통해 희석될 수 있는 고유한 신체성에 대한 우려 (A1, C1)
 - 기술과 장애가 만났을 때, 장애 경험을 더 잘 활용할 수 있는 도구가 되어야 하지만, 신기술이 장애의 극복 또는 일반성으로의 진입을 위한 보조적 역할로 배치되는 것에 대한 우려
 - ‘장애’를 문제해결 과제로 보고 예술적 표현의 대상으로 인식하지 못할 것에 대한 우려
 - 따라서 신기술이 장애예술인들에게서 왜 논의되고 선택되는가에 대한 방향성 고찰 필요함.
- 지원심사 또는 결과물 평가에 있어 예술적 표현보다 기술적 표현이 강조될 가능성에 대한 우려 (D1, E2)
 - 사업심사자 외에도 사업 결과물에 대한 행정, 일반 청중 등의 평가도 이러한 우려에 포함됨.
 - 다른 기술융합 지원사업 심사에서도 화려한 기술을 보여주려는 경향이 관찰되어 장애예술인 대상 지원사업에서도 이러한 부분이 있지 않을까 하는 우려
- 신기술에 대한 학습이 충분하지 않은 상황에서 장애예술인과 협력하는 기술전문가에

대한 의존도가 높거나, 기술전문가 주도의 의사결정이 이루어지게 되는 경우, 장애예술인의 주체성 훼손 가능성에 우려 (C2, E2)

- 지원사업 후 참여자들이 지속적으로 창작 작업을 이어 나갈 수 있을지에 대한 고려와 논의가 지원사업 안에서 이루어지고 있는가에 대한 우려 (D1)

특히 공연 예술은 그 신체성을 더 적극적으로 드러내고 어떤 소위 이제 비정상적이고 기형적이라고 여겨지는 그 신체성을 더 적극적으로 드러내고 그걸 통해서 관객을 만나고 그걸 가지고 어떤 공연의 힘을 만들어내고 싶은 저는 이제 개인적으로 그런 관심을 갖고 있거든요.
[...]
어떤 테크놀로지를 통해서 그것을 증폭하거나 포장하거나 변경하려고 하는 시도는 정말 잘 되면 좋지 만 잘 안 되면 오히려 그 신체성을 희석시켜버리는 신체가 가지고 있는 어떤 힘을 왜곡하거나 희석해서 우리는 그런 우려가 좀 있어요.
[...]
저는 이제 휠체어를 타니까 그분들 생각에는 좀 더 정교하게 모션을 잡아야 될 것 같아서 장치를 갖고 했거든요. 좋았어요. 좋았는데 이제 그분이 제가 거기 프로그래머 선생님한테 물어봤거든요. 제가 뭐라고 했냐면 선생님 이걸 하고 하면 휠체어의 움직임이나 제 다리의 모양이나 움직임도 그대로 반영이 되는지 아니면은 이렇게 물어봤거든요. 근데 그분이 이제 뭐라고 답하셨냐면 그분이 나쁘다는 게 전혀 아니고요. 당연히 그렇게 얘기할 수 있는데 그분이 뭐라고 하셨냐면은 이게 다 그냥 이렇게 해도 특별히 값을 입력하지 않으면 그냥 그렇게 기형적인 형태로 잡지 않는다 이렇게 얘기하시는 거예요. 그분 말씀은 그냥 비장애인처럼 이렇게 보이게 잡는다는 거죠. 실제로 그렇게 잡더라고요. 그러니까 저의 다리에 저는 팔 길이 대비 다리가 훨씬 짧고 몸이 다르잖아요. 근데 그것을 정확한 비율로 모션 캡처 하는 게 아니고 그냥 그 관절을 이 프로그램이 일반적인 신체의 평균값을 기반으로 추론해가지고 제가 그냥 서 있는 것처럼 잡는 거예요. 다리 길고 팔 길이 대비 다리 길이 맞게 계속 잡는 거죠. 근데 제가 하고 싶었던 거는 제 몸 그대로 잡히는 거였거든요. 약간 장애화된 신체를 그대로 모션 캡처하는 게 제가 하고 싶었던 거예요. 근데 이제 그 선생님은 그렇게 생각하지 않은 거죠. 그러면 이제 그분이 보여주는 대표적인 어떤 사고방식이라는 건 이런 거죠. (A1)

□ 시기상조

- 장애(예술)인 대상 문화예술 참여 기회와 교육의 기회도 부족한 현시점에 신기술까지 논의하는 것이 시기적으로 적합한가 의구심 (C1, D1)
 - 현장과 지원사업 간 속도감이 맞지 않는 것 같다는 생각
 - 관심 있는 소수를 위한 지원이 아닐까 하는 우려. 아직까지 지원할 수 있는 장애예술인은 한정되어 있음. (C2, E1)
- 지원사업 참여 시, 기획서 작성 역량이 요구됨. 이에 기술융합 관련 기획 역량 및 지원서 작성 역량을 갖춘 일부 장애예술인만 접근이 제한될 것에 대한 우려가 있음. (D4, D2)
- 일상적인 예술 향유를 위한 접근성 해결이 선행되어야 함. (C2)
 - 문화예술시설 및 현장에 접근성이 낮아 미술관, 공연장보다 복지관을 가게 되는 현실에 대한 지적. 이는 결과적으로 기술융합을 포함한 전문적인 예술 향유에 대한 제약으로 작용하게 됨.
- 잘못하면 공공영역이 미래 장애예술 지원의 방향을 제시하고 그것이 기준이 되어버릴 수 있는 것에 대한 우려 (D2)

- 공공의 정책이 예술 현장의 방향을 정하는 것은 성급
- 접근성이 선행되어 현장의 수요와 자발성으로부터 시작되어야 함.
- [반론] 신기술의 경우 현장에서 자발적으로 시작하기 어려움. (C2)

지원사업은 어 형평성과 보편성을 담보하면서 예술성과 우수성을 향해 가야 되는 것이라고 저는 생각 하는데 지금 말씀 주셨던 신기술 관련된 사업들은 사실 어떤 형평성이나 보편성을 획득하기가 어렵다는 생각이 들거든요. 그러니까 이거는 특정 자격 조건을 갖춘 몇몇의 예술가를 향하고 있는 사업임이 저는 분명하다고 생각해요. [이건 소용도 충분히 가능해야 되고 또 기획력이나 이제 말하자면 주체성이 충분히 확보된 선생님들만이 진입할 수 있는 사업이라고...]
만약에 그럴 거라면 이거는 어떤 특정 부문으로 이제 구분을 해서 아예 그냥 특화시키는 사업으로 저는 가야된다고 생각... (D2)

사실 지금 장애인 선생님들이 제가 하고 있던 상태에서 이제 집 밖으로 나와서 창작활동을 하거나 향유를 할 때 더 필요한 것이 좀 접근성이라든가 아니면 본인한테 맞는 이동권이나 건강권이나 사실 이런 부분들이 훨씬 더 필요한데 비장애인 선생님들도 아직 그렇게 많이 시도하지 않는 어떤 시나 메타버스나 이런 것들을 장애예술인 분야에다가 투입을 하는 게 이렇게 공공이 공공의 어떤 정책이 예술현장을 방향을 좀 정해주고 이렇게 하는 게 저는 굉장히 성급하다고 생각하거든요. (D2)

□ 짧은 지원사업 기간

- 짧은 지원사업 기간 내 얼마나 장애 자체를 적극적인 정체성이나 방법론으로 삼는 창작이 가능할 것인가에 대한 의구심 (A1)
 - 짧은 지원사업 기간으로 인해 창작의 내용적, 질적 고찰이 누락 될 위험 가능성이 있음.
- 지속성을 담보하면서 지원할 수 없다면, 단기간의 결과물로는 지원의 의미가 없을 수 있음. (C2)
 - 아트앤티크(신기술 기반) 작업에서 결과물이 나오는데 최소 3년 소요됨.
 - 예를 들면, 1년 차 영성한 결과물을 바탕으로 점차 발전시켜 3년 차 정도에 발표에 부끄럽지 않은 결과물 발표가 가능한 것이 현실임.
- 체험 수준의 사업은 한계가 있을 수 밖에 없음. (A1, A5)
 - 시간이 촉박하여 기술을 구현하기 어려운 한계점 있음. (A5)

[신기술기반 아트테크] 예술 작품을 창작한다는 크리에이션보다 저는 거의 프로덕션에 가깝다고 보는데 기술이나 이런 부분들이 와서 어떤 하나의 작품을 만들어내고 이게 이번에 하나를 만들었다 해서 끝나는 부분이라기보다는 이게 타입이 돼서 계속해속해서 이렇게 발전하거나 업그레이드되면서 좀 더 완성도를 향해서 가야 되는데 그거는 그냥 비장애 작가들의 경우에도 마찬가지예요. (C2)

1.3.3 장애예술인 신기술기반 창작활동 지원사업의 활성화 및 개선방안

- 무엇보다 지원사업을 통해 이루고자 하는 목표와 지향점에 대한 명확한 제시가 필요한 것으로 확인됨. 사업 방향성을 바탕으로 장기적이고 체계적인 지원사업 개발이 필요하다는 의견이 도출됨.
- 특히, 문화예술 분야 여타 기관의 기술융합 창작지원과 차별화된 장애예술인 대상 지원사업이 추진되어야 할 것으로 사료됨. 예를 들어, 매개자 역량, 쇼케이스 등 발표 시 작품 설치 관련 테크니션 및 행정지원, 유통 및 결과물 활용을 위한 사후 지원 등 장애예술인의 창작지원 외에도 부수적인 지원이 대상에 적합하게, 그리고 세심하게 계획 및 제공될 필요성이 다수 제기됨.
- 이 밖에도, 지원사업 내에서 해결이 어려운 웹접근성 향상과 같이 정책적인 방안이 함께 고려되어야 하는 지점도 확인됨.

(1) 지속적인 사업 운영을 위한 환경 조성 방안

□ 신기술기반 창작활동 지원 방향성에 대한 제고와 명료화

- 신기술 활용의 방향성 제시 필요 (C1)
 - 기술 자체가 여러 가지 가능성과 표현의 가능성을 열어둔다는 점에 집중 필요
 - 보조적 기능을 통한 일반성 획득으로 접근되는 것은 지양해야 함.
 - 지원사업의 운영적 전문성을 넘어 내용적 전문성 제고 필요
 - 지원사업 참여를 통해 기획 역량 신장 및 다른 것들을 상상할 수 있는 기회 제공 필요
 - 신기술기반 창작지원 사업이 기술융합 장려 사업이 아닌 창작의 지평 확대 기회로 포지셔닝 해야 함. (E3)
- 기술이 목적이 되지 않는 사업 설계와 협력 중심의 사업 방향 모색 필요 (C1, D1)
 - 지원사업의 관습적인 부분을 해체하고 새롭게 실험적인 시도를 지원하는 사업설계 고려
 - 즉흥성, 모호성, 불확정성 등이 고려되는 지원사업이 되어야 함.
 - 창작자 중심의 지원을 하되, 결과물에 대한 지원은 지양
 - 기술을 매개로 장애인, 비장애인, 예술가, 기술전문가 등 다양한 사람들 간 교류와 협업 기회 제공 중요
- 신기술기반 창작작업에 대한 시각을 단순 창작이 아닌 프로덕션 작업으로 이해해야 할 필요가 있음. (C2)
 - 기술융합 예술창작은 개인의 창작이 아닌 협업을 통한 창작과정을 수반하고, 한 번

의 창작과정으로 끝나지 않고 지속적인 발전과정을 통해 완성도를 갖추는 것을 특징으로 함.

- 장애예술인-비장애예술인 간 접점을 만들고 상호이해와 협력가능한 환경을 마련하는 것이 향후 장애예술 지원사업의 방향성일 것으로 사료됨. (E3)

기술이 목적이 되지 않는 사업 설계가 필요하고 그게 공표될 필요가 있을 것 같아요. 실제로 어떤 기술이든 아니면서 이번에 새로운 도구를 가지고 뭔가를 해보자라고 했을 때 실제로 작업을 해보면 결국에는 이루어져야 되는 건 협력이거든요. 그러니까 이러한 내용을 담아내는 어떤 작업을 하는 데 같이 논의를 할 필요가 있는 거죠. 혼자 개발을 장애인만 막 해서 다 하는 지금 그런 구조를 지향하는 건 아니니까요. 그래서 저는 기술이 매개가 돼서 궁극적으로는 장애인 비장애인이든 혹은 다양한 사람들이 협업할 수 있는 기회를 만드는 것이 좀 모색됐으면 좋겠고 그게 공식화됐으면 좋겠어요. (C1)

이 아트테크 신기술 기반으로 움직였을 때 저희가 예술을 보는 관점을 조금 바꿔야 될 필요는 있을 것 같아요. 여기서 만들어지는 작업은 그냥 현대미술의 어떤 한 개인의 작가가 만드는 것과는 다르게 컬렉티브 프로덕션이라는 개념으로 장착을 하고 있지 않으면 뭔가 만들기 되게 어려운 상황이라고 보거든요. [...]
이게 그냥 단순 개인 작업으로 움직이지 않으니 결국은 제가 이번에 하는 퓨처 와이드 오픈의 경우에도 선정된 분들이 다 거의 프로덕션 하고 있다고 보이고 전부 다 콜라버레이션을 하고 있는 거지 정말 어떤 작가의 아이디어를 테크니션이 구현해 주고 그 구현의 소통이고 이러기는 굉장히 어렵다고 보거든요. 그래서 이 지원사업이 성과를 내려고 한다면 정말 아트웍이라는 한 창작자의 크리에이티브한 아이디어를 구현해낸 아트웍이라기보다 정말 아트앤테크 프로덕션 사업이라고 보는 게 더 맞을 것 같다는 생각이 들고 근데 이제 여기서 너무 제일 어려운 게 결국은 그건 거죠. 이 협업에 대한 부분... (C2)

이게 그냥 사업을 다른 사업과 달리 사업을 절차상으로 진행하는 것 이외에 부수적인 노력이 되게 필요한 사업이라고 저는 보고요. 그 협력을 위해서 지속적으로 하기 위해서는 그 사이에 빈 공간들을 되게 채워야 될 것 같다. 그거를 채우는 과정이 저희가 이렇게 얘기했던 매개자를 만들어내는 과정일 거고 장애 비장애의 속도를 같이 맞추는 방향일 거고 그래서 그런 부분들이 좀 많이 그런 걸 좀 더 많이 고려해 주셔야 되지 않을까... (C2)

□ 사업대상자(장애예술인)을 위한 차별화된 기술융합 지원 설계

- 차별화된 기술융합 창작지원 사업 필요 (C1, D1, E3)
 - 예술의 '표현'뿐만 아니라 '접근성' 측면에서도 중요하게 설계되어야 함. (A4, A5)
 - 현재 우리나라 장애예술 지원사업 전반에서 장애예술에 대한 컨설팅, 전문적인 교육수반이 이루어지고 있지 않음. '장애예술인 문화예술 활동 지원 기본계획'과 같은 정책부터 대상 적합성 증진이 제고되어야 함. (D1)
 - 절차상의 지원사업 진행 외에도 부수적인 노력(매개자 양성/교육, 네트워크 운영 등)이 많이 필요한 사업임. (C2)
 - 매개자(예: 수어통역, 보조인력 등)는 참여하는 장애예술인의 장애유형에 따라 지원해야 할 필요내용과 규모가 달라질 수 있음. 이에 매개자 또는 협력자 교육 강화와 예산 확보가 마련되어야 함. (B1)
 - 지원 대상에 따른 사업체계 및 과정의 변화 필요 (C1)

- 복지 차원이 아닌 예술로서 가능성이 있는, 육성되어야 할 예술 분야의 관점에서 지원할 필요가 있음. (C3)
- 기술융합 지원사업 초기에는 장애예술인 중에서도 접근가능한 소수 대상 특화사업으로 고려해야 하지 않을까 사료됨. (D2)
 - 본 지원사업은 기획 역량, 협업 시 소통 역량, 조력자 의존도 또는 의견 개입이 크지 않은 경증 장애예술인들에게 보다 접근이 쉬운 사업이라고 보여짐.

지원사업의 현황들을 보면 제가 생각하기에는 지금도 장문원의 사업은 저도 이제 관련 연구를 했었는데 아르코에서 있었던 사업을 장애인 대상으로 전환 그러니까 대상만 확대하거나 전환한 포맷을 크게 바꾸지 않고 있어요. 이것을 장문원이 사실은 바꿔줘야 하는데 이게 잘 안 된다 하더라고요.
 [...]
 근데 대상이 바뀌었는데 그 대상은 삶의 환경이 다르다고 하면 사업이 아예 새롭게 세팅될 필요가 있는 거죠. 예를 들면 어떤 장르적 특성 장르나 작품 제작 및 발표 중심으로 몇 달간 준비해서 결국 10월 11월에 발표한다라고 하는 이런 사이클을 아예 해체하고 시작했으면 차라리 나았을 텐데 아니면 예술의 발표 활동이 아니라 더 RND 활동이나 아니면 협업 활동이나 아니면은 뭔가 자주 모임이나 아니면 예술인 자체를 지원하는 포맷으로 시작하면 좋을 텐데 장문원이 새로 시작을 할 때는 그런 토대로서의 연구를 충분히 하기 어려웠다 보니까 이제 장애 예술인을 대상으로도 아르코 사업을 한다.
 [...]
 그렇게 될 경우는 계속해서 장애인도 일반성을 추구할 수밖에 없거든요. 제도 안에 들어와야 하니까요. 그래서 지원하는 사람 자체도 자신의 활동을 좀 다시 상상할 수 있는 그런 다른 삶을 생각할 수 있는 지원에 목표나 그런 설계가 좀 필요할 것 같아요. (C1)

□ 지속가능한 신기술기반 창작활동을 위한 환경 조성 필요

- 신기술기반 창작활동을 위해서는 도구, 개발자 및 기술자와의 네트워킹, 메이커 스페이스 등 필요 (C1)
- 지원사업 참여 과정에서 참여자 간 학습 기회, 교류, 장기적인 고민을 공유할 수 있는 장, 기회 마련 필요 (C1, B3, A4, B2)
- 세미나, 네트워킹 등 정보 제공 플랫폼, 개발자와 만나는 점점 제공을 위한 네트워킹 프로그램 운영 필요 (C1, A4, D1)
 - 창작과정에서 협력, 창작 환경 및 접근성 등에 대한 지원 강화 필요
 - 참여자와 협력자(기술전문가) 간 서로의 경험, 전문성으로 공유할 수 있는 교류 중심 유기적인 구조 마련 중요
- 전문가 모니터링보다 파트너로서 함께 현장을 고민할 수 있는 멘토링 필요 (C1)
 - 신기술기반 창작의 경우 이러한 지원이 더욱 중요함.
- 사후관리 및 지원 방안 마련 (D1)
 - 사후 네트워킹, 지속적인 소통 관계 형성할 수 있도록 지원사업 설계 및 운영 필요
- 전사례 발굴 및 아카이빙 구축을 통한 지원사업 잠재적 참여자 풀 확대와 자료 공유 방안 모색 (A4)
- 사업의 지속성 확보 필요 (C3, C2, D2)

- 사업의 연차가 더해짐에 따라 사업 내외부의 변화에 대한 적절한 대응 및 발전 방안 마련 등을 통해 지속적으로 운영될 것이라는 메시지를 기관이 보여줄 수 있어야 함.
 - 사업이 안정적으로 지속될 것이라는 확신은 장애예술인을 비롯한 협력 풀의 참여와 신뢰도 증진에 중요한 부분으로 작용할 것임.
- 지원대상 예술가 풀이 작은 현실을 고려하여 새로운 예술가 발굴 및 육성 지원이 필요함. (E1)
- 신진, 중견을 구분한 지원사업 설계와 신진 중심의 지원사업 운영을 고려할 수 있음.

사업 선정자들이 굉장히 분절화돼 있다는 느낌을 많이 받았거든요. 뭔가 어 교류하고 소통하면서 조금 이제 어떤 노하우도 공유하고 어떤 새로운 영감을 얻고 이럴 수 있는 기회가 굉장히 적어서 그냥 앞에 두 분이 말씀해 주셨던 것처럼 그냥 지원금 신청하고 그냥 각자 작업하고 각자 발표하는 그런 느낌으로 많이 가는 것이 조금 안타까운 것 같고요. (A4)

(2) 지원사업의 질적 제고 방안

□ 단계적 지원체계 필요

- 신기술기반 창작지원이 장기적 프로세스를 수반하는 만큼 단계별 지원에 대한 체계 마련 필요 (A4, A6, D1, E3)
 - 예로, 3년간 지원이라면 연도별로 단계를 구분하여 인큐베이팅 사업으로 체계를 구성할 수 있음. 단계별로 워크숍(교육)과 실험 등의 강도와 프로그램을 달리 구성할 수 있음.
 - 또 다른 예로, 1) 진입군(기술에 대한 소개 및 교육 필요 집단), 2) 콘텐츠 개발 첫 시도, 3) 전문가/유경험군으로 분류하여 다중 트랙 개설 또는 단계별 지원 고려
 - 초심자의 경우, 지원자들의 기술융합 예술에 대한 인식과 편견(예: 화려하고 어려운 기술 사용에 대한 강압적 생각)을 넘어설 수 있도록 논의 및 학습 제공 (E3)
 - 창작, 실험 전(前) 단계에서 적합한 기술을 논의하고 찾을 수 있는 과정 및 조력 제공 (A6)
 - 현재 진행 중인 FWO 사업 워크숍보다 심화 과정의 교육 프로그램도 필요함.
- 기술 융합에 대한 인식 및 역량이 낮은 초심자를 대상으로 기본적인 교육과 파일럿 프로젝트 지원을 별도로 진행한 사례도 있음. (E3)
 - 역량 강화를 위한 기초교육(기술융합 예술이 무엇인가)부터 실감콘텐츠, 메타버스에 대한 기술 이해도 신장을 위한 교육까지 제공함. 메커니즘 이해를 통해 기술자와의 협력 및 원활한 소통에 기여함.
- 단계별 지원을 통해 초기 비용이 많이 소요되는 기술융합 창작지원 특성에 대한 대응

안 마련도 고려 가능 (예: 파일럿 프로그램 지원금 등) (B3)

- 사후 지속적인 활동을 위한 사후지원을 고려한 단계적 체계 구상 및 마련 필요 (D1, E3)
 - 결과물의 확산, 홍보, 상품화를 위한 트랙 마련
 - 결과물 전시와 홍보를 통해 장애예술에 대한 사회적 인식 개선과도 연결될 수 있음.

□ 장기적인 지원 필요

- 기술을 어떻게 활용할 것인가 오랜 시간 경험하고 배울 수 있는 것이 중요함. (A1, E1)
 - 체험 수준의 사업은 한계가 있을 수 밖에 없음.
 - 기존의 예술가들이 했던 작업에 더하여 기술을 활용한 새로운 시도를 하는 것이기 때문에 고민의 시간과 기술적 내용에 대한 체화를 통한 작품 구현까지 시간이 필요할 것으로 사료됨. 이에 충분한 시간이 주어질 필요가 있음.
- 기준과 철학을 바탕으로 기술/테크 분야 종사자와 장애예술인 간 지속적인 교류 및 문제의식 논의 및 공유할 수 있는 기회와 시간 필요함. (A1, E1)
- 장기적으로 창작 산실 역할을 할 수 있는 사업이 필요함. (A4, A6, E1, C1)
 - 함께 고민하고 시도할 수 있는 환경 조성 및 기회 필요함. 특히, 신기술 활용 창작의 과정에서는 기술전문가와와의 장기적 협력을 통한 창작, 실험 및 고찰의 기회가 중요함.
- 작품의 확장과 연속적인 창작 기회 제공 측면에서 3년 정도의 장기적인 지원사업도 필요함. (A6)
 - 장기적 지원사업의 경우, 다양한 워크숍도 제공 가능함.
 - 현재 FWO 사업에서 진행하는 4회차 워크숍을 8회차까지 연장하여 심화과정 제공도 고려해볼 수 있음. (A2, A3)
- 신기술기반 예술창작의 경우 프로덕션에 가까운 특성을 가짐. 하나의 작품을 만들고 끝나는 것이 아니라 그것이 연속적으로 발전하는 발판으로 작용하여 완성도를 높이는 작업의 과정이 수반되기 때문 (C1)
- 협업을 위한 참여 주체(장애예술인, 기술전문가 등) 간 라포형성, 상호이해(예: 장애감수성, 기술적 언어) 등 협력관계 형성에 소요되는 시간을 마련할 필요가 있음. (D2, E1)
 - FWO 사업에서 멘토링을 통해 작업 과정의 안정성이 제공된다는 느낌을 받음. 단, 기간이 짧음. (A2, A3)

□ 커뮤니케이션 활성화와 효율성 증진을 위한 지원

- 협업 시, 상호이해(예술, 기술 측면에 대한)가 매우 중요함. (A2, A3)
- 커뮤니케이션 증진을 통한 예술적 활동 활성화 제고 필요 (C2, D3)
 - 수어 통역, 문자 통역 등에 있어 기술적인 부분을 설명하는 것에 대한 추가적인 훈련 또는 역량이 요구됨. (C2)
 - 예술-기술-장애를 잇는 커뮤니케이션 역량 필요 (D3)
- 장애예술의 경우, 사업 담당자와 같은 담당 인력의 밀착 지원이 필요할 것 (E1)
 - 사업의 처음부터 끝까지 동행하면서, 과정에 대한 고민과 지원 제공하면 좋을 것으로 사료됨. 특히, 결과 발표 시, 지원과 조력이 필요함.
 - 행정인력의 양적, 질적 지원 및 역할 중요함.
- 교육사업 기획 시, 참여자의 장애유형에 따라 필요한 협력자, 매개자의 역량과 규모가 달라질 수 있음. (B1) (예: 발달장애인, 중증장애인)
 - 이에 매개자/협력자 교육 강화가 필요 (B1) (예: 대화하는 방식, 예술, 기술 내용 등)
 - 또한, 교육 프로그램 기획 단계부터 참여하여 협력하는 방안도 고려되어야 함. (B1)
- 매개자/보조 인력 역량 강화 필요 (B1, C2, D3)
 - 조력해야 할 장애예술인과 커뮤니케이션과 협력역량 증진을 위해, 사회복지사 대상 예술 및 기술에 대한 이해도, 전공자 대상 장애감수성 증진을 위한 사전 교육이 필요할 수 있음.
 - 특히, (융합)예술 전공자의 관점과 사회복지사의 관점이 다르다는 점을 고려할 필요가 있음. (C2)

□ 네트워크 조성 및 운영 지원

- 창작에 적합한 기술 협력자 풀의 확보 필요 (A6, B2)
 - 장애예술인의 경우, 기술전문가 풀이나 네트워크에 대한 정보 및 접근성이 매우 낮음. 따라서 지원사업을 통해 매칭되는 전문가와의 협업도 중요하지만, 장애감수성이거나 장애예술인의 작업 과정에 대한 이해와 관심을 가진 협력 풀 조성 및 운영이 필요한 실정임.
 - 창작 및 실험 이전 단계에서 적합한 기술을 논의하고 찾을 수 있는 과정과 조력(멘토링, 자문)이 필요 (A6, A5)
- 장애예술가와 기술전문가(다수 비장애) 간 라포형성과 보다 나은 협업 환경 마련을 위한 네트워크 조성 및 이에 대한 기관의 관리와 지원이 필요함. (D2, E1, C2)
 - 서로 다른 전문성, 작업 배경으로 인해 상호이해(장애감수성 포함)와 전문용어, 작

업 방식에 대한 이해를 높이기 위해 충분한 시간이 필요함.

- 장애예술인 신기술기반 창작활동의 경우, 지원사업 자체에 대한 절차 외에도 부수적인 노력이 많이 필요한 사업임.
- 장애인-비장애인 협업을 위한 공동의 풀(pool), 상호이해가 용이한 환경(네트워크) 조성 마련 중요
- 서로 간 편하게 이야기하고, 만날 수 있는 플랫폼 필요함.

○ 협업의 의의와 중요성 (C2, D2, E1)

- 기술융합 분야에 관찰되는 특성 중 하나는 대체로 작가는 기술전문가를 필요로 하지 만, 기술전문가는 예술가를 필요로 하지 않음.
- 협력 과정에서 기술전문가의 역할을 단순히 작가 아이디어의 구현하는 기능적인 것에서 더 나아가 새로운 시도의 기회 제공을 고려한다면(예: 개별 트랙 등), 장애예술인과의 상호작용 및 사업의 효과성 증진에 도움이 될 수 있을 것으로 사료됨. (D1)

○ 아트앤테크 분야 예술가들이 설치를 통해 작품을 구현하는 경우가 일반적이라고 볼 때, 기술전문가와 장애예술인과 협업하는 경우에는 기술전문가가 작품 설치를 통한 기술 구현과정까지 참여하는 경우가 발생할 수 있음. (A6)

- 이를 위해 작품에 대한 사전 논의와 협의가 긴밀하게 이루어져야 함.

...지원사업만이 아니라 만날 수 있는 플랫폼이 너무 필요하다. 그래서 내가 뭔가가 궁금할 때 가서 물어볼 사람이 있어야 되고 그걸 도와줄 사람이 있어야 된다... [...] 장애 비장애가 서로를 이해하고 친구 되는 거 되게 오래 걸리는 것 같아요. 그래서 그런 부분들이 같이 병행되지 않으면 이거는 굉장히 되게 어려운 사업이라고 보고... (C2)

이제 네트워킹과 이 네트워킹을 컨트롤할 수 있는 이제 기획 인력이 됐든 아니면 소통을 할 수 있는 전문가가 됐든 이제 이런 인력이 있어야 된다고 하는데 그러니까 그 요구가 결국 이런 사업에 녹아 진다면 사실 [장애예술인] 선생님들이 자기가 어떤 의도를 갖고 있더라도 그게 기술을 통해서 기술이라는 거는 결국 그냥 도구나 어떤 수단에 지나지 않기 때문에 내가 결국 보여주고 싶어 하는 건 이런 모양인데 이게 이 수단과 도구를 통해서 어떻게 보여질지는 중간에서 어떤 기획을 하시는 예술적인 걸 담보해 주시는 매개자가 분명히 있어야 된다고 생각하거든요. 그러면 이제 그분과의 어떤 네트워킹이라든가 소통이라든가 이런 것들이 훨씬 더 기관에서 많은 개입이 되어야 되는 사업인 것 같아요. (D2)

□ 쇼케이스 환경 및 과정 개선

○ 작업과 장소가 매칭되는 공간을 제공할 수 있도록 노력해야 함. (B3, A6, B2, E1)

- 설치도 창작의 연장선임. 설치와 디스플레이를 통해 작품의 정체성, 의미가 표현될 수 있도록 지원하는 것이 중요함.
- 전시 대행 기관 확보를 빨리 진행하여 전시 준비할 때 작품에 대한 이해도를 높이고 전시 준비 효율성을 높일 수 있어야 함.
- 디스플레이를 통한 표현 방법도 눈여겨 보아야 할 부분임.

- 불필요한 가벽 설치 등으로 비용 소비가 없을 수 있도록 하는 것도 환경보호 측면에서 고려해야 함.

○ 결과 발표 시, 지원과 조력이 필요 담당 인력의 밀착 지원이 필요함. (E1)

- 특히, 결과물 설치와 프리젠테이션 과정에 대한 고민과 지원 제공하면 좋을 것으로 사료됨.

○ 향유자 접근성도 고려하는 발표 및 쇼케이스가 되어야 함. (B2)

□ 유통 및 확장성 지원

○ 신기술기반 융합예술이 수익 창출이 가능한 예술이라는 점에 대한 안내와 지원 필요 (B2)

- 단, 작품 판매를 통한 수익 창출은 어려움. (C2)

○ 저작권 관련 준비 필요 (C2, E1)

- 지적재산권(IP)과 관련하여 작업물의 유통 과정에 대한 부분도 계획하고 사후 지원을 고려하는 것이 필요함.

- 저작권 이슈에 대한 대비와 논의 필요

- 작품 발표 시, 기술전문가에 대한 크레딧 이슈와 임금의 문제 고려 필요

○ 사업 대상의 확대 가능성 고려: 기술활용이냐 만큼 중증장애인의 참여도 늘어날 수 있어 이에 대한 대비가 필요할 것으로 사료됨. (E1)

저는 또 다른 가능성으로 보는 건 사실 IP[지적재산권]에 대한 부분이거든요. 그러니까 작업 자체에 대한 부분들도 있지만 이 작업이 움직이거나 유통되는 과정에서 IP에 대한 부분들은 사실 작가님들은 거의 고민 못하세요.

그게 이제 기획자나 어떤 이 장문원 자체에서 이거 여기서 만들어지는 걸 우리가 여기에서 IP를 어떻게 활용하겠다는 이런 계획을 같이 좀 세우셔야 만들어진 이 프로덕션을 활용하는 데 있어서 조금 더 적극적인 수 있을 것 같아요. [...] 그래서 이 작업이 만들어졌을 때 어떤 식의 IP에 활용이 가능할 것이고 그 IP로 인해서 사실 인컴이 발생할 수도 있는 거잖아요. 그래서 그런 부분들이 사실 전체적으로 고려가 돼야 되는데 굉장히 많은 부분 지금 약간 창작금 주는 거에만 되어 있기 때문에 이 작업이 그 이후에 유통되는 데 있어서는 한계가 굉장히 많은 것 같아요.

[...] 고려해야 되는 여러 가지 상황 중에 하나가 이 작업의 유통에 대한 부분들도 같이 고려를 해 주시면 좋을 것 같습니다. (C2)

(3) 행정적 개선방안

□ 예산 활용 효율성 및 유연성 제고

○ 신기술기반 창작활동이 초기 비용이 많이 소요되는 분야라는 것을 고려해야 함. (C4)

- 일상 경험을 통해 결과물에 대한 기대감과 기준은 높아져 있는데, 그것을 지원사업 안에서 구현하려면 비용이 많이 초과되는 경우도 있음.

- 특히, 처음 신기술기반 창작 작업을 하는 예술인의 경우, 이 부분에 대한 부담감이 클 것으로 사료됨.
- 창작지원금과 쇼케이스/발표에 대한 비용을 분리하여 책정하는 것도 고려할 수 있음. (B3, E3, A6) (예: 아르코 레지던스 사업)
 - 활동비, 프로젝트 비용 구분하는 경우도 있음 (예: 전남문화재단)
 - 예산의 유연성이 고려되지 않는 경우, 장소와 예산에 맞춰 작품을 변경해야 하는 경우가 발생함. (A6)
- 실험하고 도전, 실패했을 때 새로운 것이 나오지만, 그에 대한 비용 지원이 없다는 것이 한계로 다가옴. (E3, C4)
- 지원사업의 과정 가운데 행정적으로 필요한 지원, 커뮤니케이션에 도움을 줄 수 있는 지원 인력에 대한 비용 산정 필요 (E3, C4, B1)
 - 장애 특성에 따른 소통과 같은 예술 외 지원이 더욱 개선되기를 바람
 - 특히, 교육 및 워크숍 과정의 경우 비장애인 대상 지원사업보다 매개자(보조인력)의 수가 많이 필요함. 이에 대한 예산 지원이 필요함.
- 소프트웨어 또는 프로젝트와 같이 필요한 물품에 대한 구입 비용이 임대 비용보다 더 낮은 경우가 종종 있음. 공공지원금으로 구매가 불가하다는 제약으로 비용 효율성이 떨어지는 것에 대한 개선이 필요함. (E3, A6)
 - 반문: 기기, 소프트웨어는 계속해서 새 버전이 등장하여 구매가 의미 없는 경우가 많음.
- 신기술기반 융합예술 분야 안에서 장르가 많이 세분화되어 있고, 기술마다 특징이 다르기 때문에 비용 처리 문제가 기존의 행정 방식에 부합하지 않은 경우가 많음. 이에 대한 사례연구가 많이 필요함. (C2, D2)

특히나 기술 융합 사업에서는 장애예술인분들도 마찬가지로겠지만 실험을 해야 새로운 것들이 나오는데 저희가 실험이나 이런 것들에 대한 비용은 전혀 인정하지 않잖아요. 그래서 그것들을 좀 실험하고 도전하고 실패했을 때도 그 과정이 기록된다면 [...] 그걸 인정해 줄 수 있는 어떤 구조가 됐으면 좋겠다. (E3)

마치 처음에 새로운 사업을 할 때 초기 비용이 드는 것 같이 초반에 비용이 많이 드는 부분이 예술가 분들 입장에서 있으실 거예요. 왜냐면 처음 기술을 접하셨으니까 당장에 만약에 그래픽으로 뭘 한다 혹은 뭐 하실 때 잘 굴러갈 수 있는 퍼포먼스가 좋은 컴퓨터 자체도 없으실 때가 많이 있고요. 네 그런 것부터 시작을 해서 소프트웨어도 당연히 해보시려면 실험이라도 하셔야 되잖아요. 테크니션한테 맡기더라도 그래서 소프트웨어도 사셔야 되고 그리고 사실 프로젝트 매핑 같은 경우가 비교적 비용이 안 드는 기술이거든요. 네 그럼에도 불구하고 프로젝터를 대여를 하려면 어쨌든 소정의 비용이 들어요. 근데 만약에 3D 월드를 구현한다거나 그런 기술을 하실 거면 사실 더 훨씬 많이 들기는 하죠. 그래서 어떤 기술마다 사실은 이미 이제 거기서 필요한 장비들과 이제 소프트웨어들이 다 다르니까 그거에 대해서는 비용 차이가 날 수밖에 없을 것 같긴 하고요. (C4)

□ 지원사업 홍보 활성화

- 적극적인 사업홍보 필요 (A2, A3, B2)
 - 발달장애 예술인 또는 그 보호자 대상 홍보로 확대
 - 사업 설명을 자세히 그리고 친절하게 제공하여 사업에 대한 장벽을 느끼지 않도록 개선할 필요가 있음. 예를 들어, 사례 제시를 통한 설명과 신기술 관련 기초적인 설명 등 제공 필요
 - 또한, 설명회 횟수도 1회 제공보다는 회차를 늘릴 필요가 있음.
- 지원사업의 결과물을 활용한 홍보와 논의의 장 마련 (B2, A5)
 - 성과 공유의 중요성: 성과공유회 등의 기회를 통해 장애예술인들이 경험한 창작 과정에서의 고민을 공유할 수 있는 기회 마련
 - 기술과 예술 간 융합을 넘어 작품이 다루고 있는 주제(예: 사회적 이슈), 새로운 과제 탐색 및 발견 과정으로의 기회로 활용 가능하며, 이를 통한 인식 개선도 모색할 수 있음.

장애를 직접 갖고 있는 예술인들 같은 경우는 사실 많이 전파는 안 된 것 같다는 생각이 들어요. 그러니까 이 정보라는 것 자체가 알고는 있지만은 뭔가 저회도 예산을 잡거나 이 프로그램을 짜면서 조금 애는 먹었거든요. 일반 지원서 쓰기보다 사실 조금 어려웠다는 생각이 들어요. 왜냐하면 잘 모르기 때문에 그런 경험이 있었어 가지고 지원을 하시거나 혹은 이것을 알아봐야지라는 마음을 가지신 분들이 생각보다 적을 수도 있겠다라는 생각이 조금 들었었거든요. (A3)

□ 기업과의 협업

- 기관 차원에서 신기술을 만든 벤처 또는 기업과 협력하여 기술 설명회 개최 및 창작도구 활용 기회 제공 마련 (B2)
 - 신기술에 대한 개발자들의 직접적인 설명을 청취할 수 있는 기회이자 흠어진 기술 관련 정보를 장애예술인들이 찾아다니지 않을 수 있는 기회임.
- 많은 장비를 가진 업체 또는 다양한 경험을 가진 기업과 주기적으로(예: 1년) 협력을 체결하여 기술적인 파트너십을 참여자에게 제공하는 방안 고려 (E1)

□ 행정 시스템의 접근성 제고 필요

- 웹접근성이 취약한 행정 시스템으로 인해 장애예술인의 지원사업 접근에 한계가 발생함. (D1, E3, D4, A2, A3)
 - 이나라도움과 같은 시스템은 장애예술인들에게 사용이 매우 어려우며, 주변인의 도움을 받아야 작성이 가능한 상황임.
- 지역 행정의 격차 존재: 지역 현장에서는 ‘장애예술’ 개념이 행정체계에 반영되지 않은 상황임. (D4, E3)
 - 지역의 기술융합/아트애펙크 창작지원사업에는 장애예술인 대상 트랙이 없는 경우도

적지 않음. 이는 접근성 문제로 귀결됨.

○ 지원사업 시, 기획서 작성 역량이 요구됨. (D4, A2, A3)

- 특히, 기술융합 사업에 참여 경험이 없거나, 신기술기반 예술창작에 대하여 진입 단계에 있는 장애예술인의 경우 예산, 프로그램 기획은 어려울 수 있음. 이는 장애예술인들의 참여에 허들로 작동할 수 있음.

지원하는 방식은 결국은 이제 PC를 통해서 이제 그 워드를 이제 쓰거나 아니면 방문해서 뭔가 육성으로 이제 신청을 해야 된다는지 아니면 보통 이제 장애 예술인분들 지원사업에 이제 지원서를 받을 때 이렇게 조금 대행하는 그런 서비스들이 있기는 하지만 사실 좀 그것만으로 이제 과연 창작에 이제 희망이 있는 장애 예술인들에게 지원을 할 수 있는 그 좀 환경이 좀 아직 조성이 되지 못했다는 점 (D1)

2. 델파이조사(Delphi Method)

2.1. 전문가 델파이조사 개요

2.1.1 전문가 델파이조사 설계

□ 전문가 델파이 수행(연구) 방법

- 본 과업은 델파이 분석기법 중, 수정 델파이 기법(modified Delphi technique)을 활용하여 동 사업에 필요한 제반 사항들의 타당성 확보를 부여함.
- 구체적으로 본 델파이조사는 2회에 걸쳐 수행하였으며 회차별 수행내용은 다음과 같음.
 - 1차 조사, 신기술 기반 활동 지원의 방향성, 동 사업에 필요한 제반 사항의 적절성(타당성)과 사항(항목)별, 도입 시급도에 대한 의견을 수렴함.
 - 2차 조사, 1차 조사에서 수렴된 분석 결과에 대한 전문가 간 제반 사항 별 중요도에 대한 의견을 조율하고, 그 외 동 사업의 위한 다양한 의견(제언)을 수렴함.
- 2차 조사를 통해 수집된 자료를 통해 각 제반 사항의 적절성을 산출하고 1차 조사를 통해 도출된 도입의 시급함 정도를 비교 검토하여 정량·정성분석을 실시함.
 - 이때 적절성과 도입 시급정도의 관계를 살피는 차원에서 IPA(Importance-Performance Analysis) 분석을 실시함.

□ 조사 참여자의 선정

- 조사 참여자는 장애예술인과 신기술에 대한 이해도가 높은 관련 현업 종사자와 연구 종사자들로 구성하였으며 동 조사의 총 참여 인원은 18명임.
- 조사 기간은 23년 12월 28일 ~ 24년 1월 13일(약 2주) 동안 총 2회에 걸쳐 조사·수행함.

2.1.2 전문가 델파이 설문지 구성

□ 1차 설문지 구성

- 장애예술인 신기술기반 활동지원 사업의 방향성 수립의 일환으로 주요 핵심 개념(가치)에 대한 중요도를 평가하기 위한 문항을 구성함.
- 유관 사례조사 및 기추진된 면접조사를 토대로 설정한 동 사업의 제반사항에 대하여 항목별 적절성(타당성)과 도입 시급도에 대한 의견을 수렴하기 위한 문항을 구성함.

□ 2차 설문지 구성

- 1차 조사를 토대로 도출된 결과에 대하여 세부 추진과제별 중요도를 조율하기 위한

문항을 구성함.

- 이 외, 동 사업의 지속·발전을 위한 추가 의견(제안)을 묻는 문항을 구성함.

〈표 IV-4〉 델파이조사 개요

회차	수집 기간	주요 문항
1차 조사	12.28 ~ 01.05	· 장애예술인 신기술기반 활동지원이 지향해야 할 핵심가치 · 제반사항에 대한 적절성(타당성) 및 도입 시급도
2차 조사	01.10 ~ 11.13	· 1차 조사 결과에 대한 제반사항에 대한 의견 조율 · 동 사업의 지속·발전을 위한 제언

2.2. 전문가 델파이조사 분석

□ 델파이조사 참여자 현황

- 동 조사는 장애예술인 신기술 기반 활동에 관계된 2개 집단(현업 전문가, 연구 종사자)에 대한 의견을 수집함.
 - 총 2회에 걸쳐 의견을 수집 및 분석하였으며, 1회차 참여자는 총 18명, 2회차의 경우 1회차 참여자 중, 2명(연구 종사자)을 제외한 16명의 추가 의견이 반영됨.
- 참여자의 특성은 1회차 기준, 각 집단별로 현업 종사자 10명(55.6%), 연구 종사자 8명(44.4%)으로 집계됨.
- 남성과 여성과의 비율은 남성은 5명(27.8%), 여성은 13명(72.2%)로 여성의 비율이 높음.
- 연령대의 경우, 40대가 7명(38.9%)으로 가장 많은 분포를 가지며 다음으로 30대는 6명(33.3%), 50대 3명(16.7%), 60대 이상은 2명(11.1%) 순으로 집계됨.
- 한편 전문가들의 평균 해당 분야에 종사한 기간은 평균 14.9년임.

〈표 IV-5〉 델파이조사 참여자 현황

범주	항목	1차 조사 응답자 수(비율)	2차 조사 응답자 수(비율)
종사 분야	현업 종사자	10(55.6%)	10(62.0%)
	연구 종사자	8(44.4%)	6(37.5%)
성별	남성	5(27.8%)	4(25.0%)
	여성	13(72.2%)	12(75.0%)
연령대	30대	6(33.3%)	6(37.5%)
	40대	7(38.9%)	6(37.5%)
	50대	3(16.7%)	2(12.5%)
	60대 이상	2(11.1%)	2(12.5%)
평균 종사기간		14.9년	14.6년
총 합계		18	16

2.2.1 델파이조사 1차 조사 분석 결과

1) 핵심 가치 부문

- 1차 델파이 조사에 따른 동 사업이 지향해야 할 핵심 가치에 대해 주체성(6.56점)이 가장 중요한 것으로 나타났으며, 다음으로 접근성(6.22점), 당사자성(5.22점) 등의 순으로 나타남.
- 한편, 혁신성(5.00점)의 경우 다른 가치(개념)에 비해 그 중요도가 가장 낮은 것으로 나타남.
- 그 외 동 사업에서 지향해야 할 추가 핵심 가치(개념)으로 창작활동의 지속성, 당위성, 다양성, 형평성 등이 제시됨.

〈표 IV-6〉 1차 델파이 조사 결과(핵심 가치)

ID	핵심 가치	점수 (표준편차)	순위
1	주체성	6.56 (±0.70)	1
2	당사자성	5.22 (±1.56)	3
3	접근성	6.22 (±0.94)	2
4	예술적 수월성	5.11 (±1.37)	4
5	혁신성	5.00 (±1.28)	6
6	확장성	5.11 (±1.08)	4

2) 제반 사항 부문

□ 제반 사항에 대한 전문가간 의견 합의 검토

- 각 제반 사항 별, 적절성에 대한 내용 타당도(C.V.R.; Content Validity Ratio)²⁷⁾를 살펴본 결과, 총 13개의 항목 중, 1개의 항목을 제외한 모든 항목에서 기준 수렴치(CVR 값 > 0.44)²⁸⁾를 상회하여 대체적으로 기 설정한 항목들에 대해 합의가 이루어진 것으로 분석됨.
 - “창작활동을 위한 보조기기(보급·수리·대여) 지원”이 0.33으로 기준 수렴치에 미치지 못해 전문가들간의 이견이 존재하는 것(동의를 이뤄지지 않은 것)으로 나타남.
- 각 제반 사항에 대한 결과는 다음 기초 정량분석 파트에서 후술함

27) $CVR = \frac{n_e - (N/2)}{N/2}$, n_e = 총 응답자 중, 보통(4점) 초과에 해당(5점 ~ 7점)하는 응답자의 수, N = 총 응답자 수

28) Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. Personnel Psychology, 28(4), 563-575.

〈표 IV-7〉 1차 델파이 조사 결과(제반 사항)

ID	제반 사항 항목	적절성(타당성)		CVR
		점수 (표준편차)	순위	
1	충분한 사업기간 확보 (예: 10개월)	5.83 (±0.92)	3	0.89
2	연속 지원사업 추진 (예: 장기적인 실험과 시도 중심의 3년 연속지원, 인큐베이팅 구조)	5.89 (±1.13)	2	0.78
3	협력 네트워크 조성 지원 (예: 테크니션과의 파트너십을 위한 네트워크 풀 제공 및 스터디 그룹 운영 등 사후지원 고려)	5.78 (±1.26)	5	0.67
4	국내 문화예술기관 및 장애인복지시설, 민간사업체와 결과물 연계 활용 방안 마련 (예: 유통 및 시장성 확대 방안 또는 활동 영역 확대 방안 마련)	5.39 (±1.04)	10	0.67
5	창작과정에 필요한 예산 규모 및 활용 유연성 개선 (예: 발달장애인 대상인 경우, 교육 및 창작지원에 필요한 조력자 수 확대를 위한 인건비, 창작기술 소프트웨어 연동가능한 랩탑 구매 지원, 창작과정에 필요한 공간지원 등)	5.50 (±1.04)	9	0.67
6	창작활동을 위한 보조기기(보급·수리·대여) 지원 (예: 전동이젤 등)	4.50 (±1.15)	13	0.33
7	장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화 (예: 창작지원 내 워크숍 외 별도의 교육프로그램 제공, 워크숍 과정 중 심화 과정 제공 등)	6.06 (±1.11)	1	0.89
8	창작활동을 위한 새로운 기술 정보 접근성 확대 및 강화 (예: 기술개발 업체와의 협력을 통해 기술 소개 및 학습 워크숍 제공 요청 등)	5.83 (±1.1)	3	0.89
9	결과물 공유를 위한 효율적인 방안 마련 (예: 쇼케이스 공간 접근성 및 활용, 쇼케이스 기간, 결과물 아카이빙 및 활용 등)	5.78 (±1)	5	0.89
10	작품 발표(쇼케이스)를 위한 작품 설치 및 디스플레이 협력 인력(테크니션, 행정)과 기간 확보	5.78 (±0.94)	5	0.89
11	매개자 역량 교육 (예: 커뮤니케이션 신장을 위한 예술전공자 대상 사회복지 관련 교육, 사회복지사 대상 예술교육 등)	5.28 (±1.56)	12	0.56
12	사업대상자 중심 지원사업 설계 및 지원 (중증장애인 지원사업 참여 가능성 고려 포함)	5.39 (±1.33)	10	0.67
13	기술융합 창작, 기획, 저작권에 대한 컨설팅 제공	5.61 (±1.09)	8	0.67

□ 제반 사항에 대한 1차 정량 분석 결과

- 제반 사항 중, 적절성(타당성) 차원에서 “장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화(6.06점)”가 가장 적절성이 높은 것으로 나타남.
 - 다음으로 “연속 지원사업 추진(5.89점)”, “충분한 사업기간 확보”와 “창작활동을 위한 새로운 기술 정보 접근성 확대 및 강화(5.83점)” 등의 순으로 나타남.
- 반면, 적절성(타당성)이 상대적으로 가장 낮은 항목은 “창작활동을 위한 보조기기(보급·수리·대여) 지원(4.50점)”인 것으로 나타남.
 - 다음으로 “매개자 역량 교육(5.28점)”, “국내 문화예술기관 및 장애인복지시설, 민간 사업체와 결과물 연계 활용 방안 마련”과 “사업대상자 중심 지원사업 설계 및 지원(5.39점)” 등의 순으로 나타남.
- 특히 “창작활동을 위한 보조기기(보급·수리·대여) 지원”의 경우, 앞서 살펴본 내용타당도(C.V.R) 검토 결과에서도 전문가 간 이견이 있는 것으로 나타났던 것을 감안할 때 전략 수립 시 해당 항목에 대한 제고가 필요할 것으로 보임.
- 제반 사항 중, 도입 시급 차원에서 “충분한 사업기간 확보(5.78점)”가 도입이 가장 시급한 것으로 나타남.
 - 다음으로 “작품 발표(쇼케이스)를 위한 작품 설치 및 디스플레이 협력 인력(테크니션, 행정)과 기간 확보(5.72점)”, “장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화”와 “결과물 공유를 위한 효율적인 방안 마련(5.61점)” 등의 순으로 나타남.
- 반면, 도입 시급도가 가장 낮은 항목은 “창작활동을 위한 보조기기(보급·수리·대여) 지원(4.56점)”인 것으로 나타남.
 - 다음으로 “사업대상자 중심 지원사업 설계 및 지원(4.89점)”, “국내 문화예술기관 및 장애인복지시설, 민간사업체와 결과물 연계 활용 방안 마련(4.94점)” 등의 순으로 나타남.
- 한편, 적절성(타당성)과 도입 시급도간의 간극을 살펴보면 “연속 지원사업 추진”과 “창작과정에 필요한 예산 규모 및 활용 유연성 개선” 항목이 타 항목에 비해 상대적으로 차이가 가장 크게 나타남
- “연속 지원사업 추진”의 경우 간극이 가장 큰 항목으로 적절성은 총 13개의 항목 중 2순위로 매우 높지만, 도입 시급도 차원에서는 그 시급함이 매우 낮은 것(10순위)으로 확인됨.
 - 이 같은 결과는 전문가들이 동 사업의 지속·발전 차원에서 “연속 지원사업 추진”이 매우 중요하나 도입 시급도 차원에서는 동 사업을 통해 1차적으로 가치있는 결과물을 산출하는데 더 집중하고 해당 항목은 결과물 산출 후 결과물에 대한 검토를 통해 추진을 해야한다는 입장을 보이는 결과로 볼 수 있음.
- “창작과정에 필요한 예산 규모 및 활용 유연성 개선”의 경우, 적절성은 다소 낮은 9순위에 해당하지만 도입 시급도는 5순위로 비교적 높은 것으로 확인됨.
 - 해당 결과는 “연속 지원사업 추진”과는 반대의 경우로 앞서 언급한 것과 같이 전문가들은

동 사업의 지속·발전을 위해 1차적으로 결과물 산출 차원에 더 큰 비중을 부여하고 있으므로, 원활한 결과물 산출을 위해 필요한 예산의 규모나 활용 유연성에 대한 도입이 상대적으로 시급한 것으로 인식함.

〈표 IV-8〉 1차 델파이 조사 결과(적절성과 도입 시급도의 비교)

ID	제반 사항 항목	적절성(타당성)		도입 시급도		차이 (A-B)
		점수	순위(A)	점수	순위(B)	
1	충분한 사업기간 확보 (예: 10개월)	5.83	3	5.78	1	2
2	연속 지원사업 추진 (예: 장기적인 실험과 시도 중심의 3년 연속지원, 인큐베이팅 구조)	5.89	2	5.00	10	-8
3	협력 네트워크 조성 지원 (예: 테크니션과의 파트너십을 위한 네트워크 풀 제공 및 스터디그룹 운영 등 사후지원 고려)	5.78	5	5.50	6	-1
4	국내 문화예술기관 및 장애인복지시설, 민간사업체와 결과물 연계 활용 방안 마련 (예: 유통 및 시장성 확대 방안 또는 활동 영역 확대 방안 마련)	5.39	10	4.94	11	-1
5	창작과정에 필요한 예산 규모 및 활용 유연성 개선 (예: 발달장애인 대상인 경우, 교육 및 창작지원에 필요한 조력자 수 확대를 위한 인건비, 창작기술 소프트웨어 연동 가능한 랩탑 구매 지원, 창작과정에 필요한 공간지원 등)	5.50	9	5.56	5	4
6	창작활동을 위한 보조기기(보급·수리·대여) 지원 (예: 전동이젤 등)	4.50	13	4.56	13	0
7	장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화 (예: 창작지원 내 워크숍 외 별도의 교육프로그램 제공, 워크숍 과정 중 심화 과정 제공 등)	6.06	1	5.61	3	-2
8	창작활동을 위한 새로운 기술 정보 접근성 확대 및 강화 (예: 기술개발 업체와의 협력을 통해 기술 소개 및 학습 워크숍 제공 요청 등)	5.83	3	5.50	6	-3
9	결과물 공유를 위한 효율적인 방안 마련 (예: 쇼케이스 공간 접근성 및 활용, 쇼케이스 기간, 결과물 아카이빙 및 활용 등)	5.78	5	5.61	3	2
10	작품 발표(쇼케이스)를 위한 작품 설치 및 디스플레이 협력 인력(테크니션, 행정)과 기간 확보	5.78	5	5.72	2	3
11	매개자 역량 교육 (예: 커뮤니케이션 신장을 위한 예술전공자 대상 사회 복지 관련 교육, 사회복지사 대상 예술교육 등)	5.28	12	5.33	9	3
12	사업대상자 중심 지원사업 설계 및 지원 (중증장애인 지원사업 참여 가능성 고려 포함)	5.39	10	4.89	12	-2
13	기술융합 창작, 기획, 저작권에 대한 컨설팅 제공	5.61	8	5.50	6	2

□ 제반 사항에 대한 1차 정성 분석 결과

- 1차 델파이조사에서 수집된 제반 사항 별, 상세의견은 다음과 같이 정리될 수 있음.
- 타당성 차원에서 “연속 지원사업 추진”의 경우, 동 사업은 기술기반의 창작지원이므로 사업 수행과정에서 해당 분야에 대한 전문지식이 확보가 되지 않을 경우, 1회성으로 끝나게 될 가능성이 제기 됨. 도입 관점에서는 도입 초기에는 연속 지원보다는 신규 지원을 통해 다양한 사람들에게 많은 기회를 제공하는 것을 제안됨.
- “국내 문화예술기관 및 장애인복지시설, 민간사업체와 결과물 연계 활용 방안 마련”의 경우, 복지시설과의 연계 시, 자칫 예술성을 제한할 수 있다는 우려가 있음을 고려해야함. 도입 관점에서는 유사 지원사업에서 기관간 연계를 위한 많은 시도를 하지만 대체로 잘 이루어지지 않으므로 선불리 도입하기 보다는 실제 실현 가능한 방안을 모색 후, 도입할 것이 제안됨.
- “창작활동을 위한 보조기기(보급·수리·대여) 지원”의 경우, 복지 차원의 성격이 강함으로 동 사업이 지원에 목적성을 가지고 있으므로 해당 항목 추진의 제고가 다수 확인됨.
- “장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화”의 경우, 신기술 활용에 대한 교육은 필요하지만, 교육의 방식이 자칫 창작자의 자주(능동)성을 저해하는 형태의 교육은 지양해야된다는 의견이 제기 됨.
- “매개자 역량 교육”의 경우, 매개자의 개념을 보다 구체적으로 설정해야하며, 예술전공자나 사회복지사 뿐만 아니라 활동보조사나 보호자 역시 예술과 기술에 대한 이해도를 높일 수 있는 교육 지원이 필요함.
- 도입 관점에서는 “연속 지원사업 추진”의 경우, 도입 초기에는 연속 지원보다는 신규 지원을 통해 다양한 사람들에게 많은 기회를 제공하는 것을 제안됨.
- “국내 문화예술기관 및 장애인복지시설, 민간사업체와 결과물 연계 활용 방안 마련”의 경우, 유사 지원사업에서 기관간 연계를 위한 많은 시도를 하지만 대체로 잘 이루어지지 않으므로 선불리 도입하기 보다는 장기적으로 실제 실현 가능한 방안을 모색 후, 도입해야 한다는 의견이 제안됨.
- “장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화”의 경우, 신기술 활용에 대한 교육은 필요하지만, 교육의 방식이 자칫 창작자의 자주(능동)성을 저해하는 형태의 교육은 지양해야된다는 의견이 제기됨.
- “매개자 역량 교육”의 경우, 도입 관점에서는 매개자 역량이 중요하긴 하나 사업의 특성상, 신기술에 대한 창작자의 역량강화가 더 우선시 되어야 한다는 의견이 다수 제기됨.
- “사업대상자 중심 지원사업 설계 및 지원”의 경우, 장애예술에서 신기술 융합에 기반한 지원사업이 처음 이루어지는 만큼 충분한 사업에 대한 노하우를 쌓은 후 진행해야 된다는 의견이 복수 확인됨.

2.2.2 델파이조사 2차 분석 결과

□ 제반 사항에 대한 적절성 합의 결과

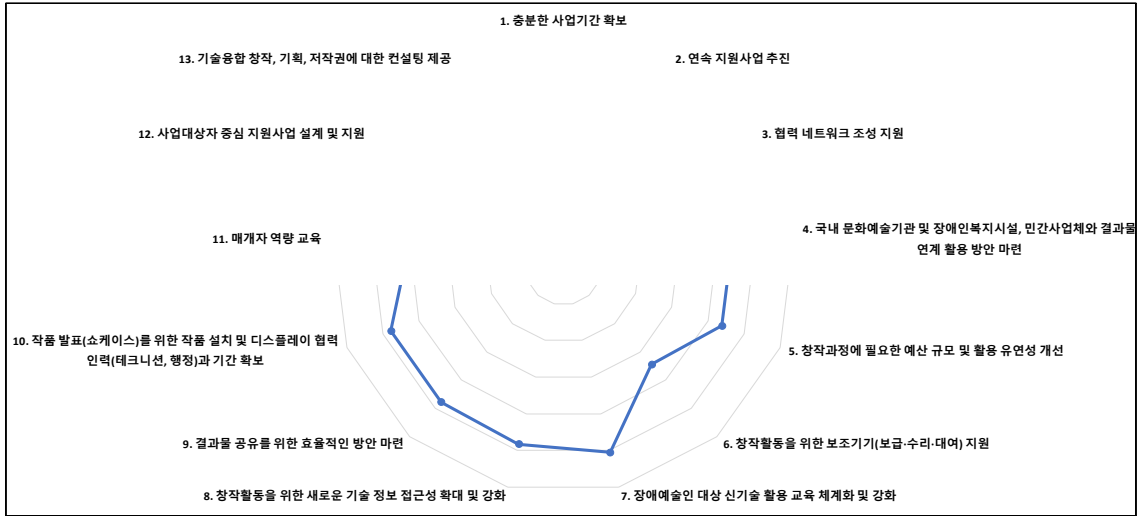
- 1차, 2차 델파이 결과에 대한 의견 합의를 통한 최종결과는 다음 <표 IV-8>과 같음.
 - 이때, 적절성 증감은 적절성(타당성)에 대한 1차 델파이 결과와 최종 수렴 점수와의 변화량(점수)을 의미(▼는 1차 델파이 결과에 비해 최종 수렴 점수가 감소, ▲는 증가)하며 순위 변동 역시 동일한 의미를 가짐.
- 종합 결과, 1차 결과와 비교해 두드러지는 차이는 나타나지 않으며, 총 4개의 항목이 1차 결과 대비 변화가 있는 것으로 나타남.
 - “충분한 사업기간 확보”와 “창작활동을 위한 새로운 기술 정보 접근성 확대 및 강화”의 순위가 한 단계 상승하여 “연속 지원사업 추진”와 함께 2순위로 집계됨.
 - 반면, “사업대상자 중심 지원사업 설계 및 지원”의 경우 1차 결과 대비 한 단계 감소한 11위로 집계됨.
- 세부적으로 제반 사항 중, 적절성(타당성) 차원에서 “장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화(6.06점)”가 가장 적절성이 높은 것으로 나타남.
 - 2순위로는 “충분한 사업기간 확보”, “연속 지원사업 추진”, “창작활동을 위한 새로운 기술 정보 접근성 확대 및 강화(5.83점)”인 것으로 나타났으며, 다음으로 “협력 네트워크 조성 지원”, “결과물 공유를 위한 효율적인 방안 마련”, “작품 발표(쇼케이스)를 위한 작품 설치 및 디스플레이 협력 인력(테크니션, 행정)과 기간 확보(5.78점)” 등의 순으로 나타남.
- 반면, 적절성(타당성)이 상대적으로 가장 낮은 항목은 “창작활동을 위한 보조기기(보급수라대여) 지원(4.44점)”인 것으로 나타남.
 - 다음으로 “매개자 역량 교육(5.06점)”, “사업대상자 중심 지원사업 설계 및 지원(5.28점)” 등의 순으로 나타남.
 - “매개자 역량 교육”의 경우 종합 결과 순위 변동은 없으나 매개자 역량 교육의 낮은 순위에 대한 반대의견이 복수 있었음.

□ 그 외 사업 수행 시, 고려사항 및 추가 제언의견

- 다소 점수가 낮은 제반 사항들은 고려 대상에서 제외되는 것이 아닌 13개로 설정된 제반 사항 중, 상대적으로 그 적절성이 낮은 것을 의미하므로 향후 사업 설계 및 수행 시, 해당 제반 사항들이 지나치게 간과되어서는 안된다는 의견이 제기됨.
- 자칫 동 사업의 특성상, 자칫 신기술 활용 그 자체에 매몰될 수 있음이 우려가 되므로 신기술과 장애예술인과의 균형을 적절히 유지할 필요가 있음.
 - 신기술을 활용한다는 것은 그 자체로 창작의 목적이 될 수 없으며 신기술은 어디까지나 장애예술인의 원활한 예술활동의 보조가 되는 성격을 가지기 때문임.

〈표 IV-9〉 2차 델파이조사를 통해 산출된 제반 사항에 대한 종합 적절성(타당성) 분석 결과

ID	제반 사항 항목	적절성(타당성)				도입 시급도
		적절성 증감	점수 (표준편차)	순위	순위 변동	순위
1	충분한 사업기간 확보 (예: 10개월)	▲ .003	5.83 (±0.92)	2	▲ 1	1
2	연속 지원사업 추진 (예 장기적인 실험과 시도 중심의 3년 연속지원 인큐베이팅 구조)	▼ .057	5.83 (±1.29)	2	-	10
3	협력 네트워크 조성 지원 (예: 테크니션과의 파트너십을 위한 네트워크 풀 제공 및 스터디그룹 운영 등 사후지원 고려)	▼ .002	5.78 (±1.26)	5	-	6
4	국내 문화예술기관 및 장애인복지시설, 민간사업체와 결과물 연계 활용 방안 마련 (예: 유통 및 시장성 확대 방안 또는 활동 영역 확대 방안 마련)	▼ .001	5.39 (±1.04)	9	▲ 1	11
5	창작과정에 필요한 예산 규모 및 활용 유연성 개선 (예: 발달장애인 대상인 경우, 교육 및 창작지원에 필요한 조력자 수 확대를 위한 인건비, 창작기술 소프트웨어 연동 가능한 랩탑 구매 지원, 창작과정에 필요한 공간지원 등)	▼ .111	5.39 (±0.98)	9	-	5
6	창작활동을 위한 보조기기(보급·수리·대여) 지원 (예: 전동이젤 등)	▼ .056	4.44 (±0.98)	13	-	13
7	장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화 (예: 창작지원 내 워크숍 외 별도의 교육프로그램 제공, 워크숍 과정 중 심화 과정 제공 등)	▼ .004	6.06 (±1.11)	1	-	3
8	창작활동을 위한 새로운 기술 정보 접근성 확대 및 강화 (예: 기술개발 업체와의 협력을 통해 기술 소개 및 학습 워크숍 제공 요청 등)	▲ .003	5.83 (±1.10)	2	▲ 1	6
9	결과물 공유를 위한 효율적인 방안 마련 (예: 쇼케이스 공간 접근성 및 활용, 쇼케이스 기간, 결과물 아카이빙 및 활용 등)	▼ .002	5.78 (±1.00)	5	-	3
10	작품 발표(쇼케이스)를 위한 작품 설치 및 디스플레이 협력 인력(테크니션, 행정)과 기간 확보	▼ .002	5.78 (±0.94)	5	-	2
11	매개자 역량 교육 (예: 커뮤니케이션 신장을 위한 예술전공자 대상 사회적 지 관련 교육, 사회복지사 대상 예술교육 등)	▼ .224	5.06 (±1.47)	12	-	9
12	사업대상자 중심 지원사업 설계 및 지원 (중증장애인 지원사업 참여 가능성 고려 포함)	▼ .112	5.28 (±1.27)	11	▼1	12
13	기술융합 창작, 기획, 저작권에 대한 컨설팅 제공	▼ .110	5.50 (±1.04)	8	-	6

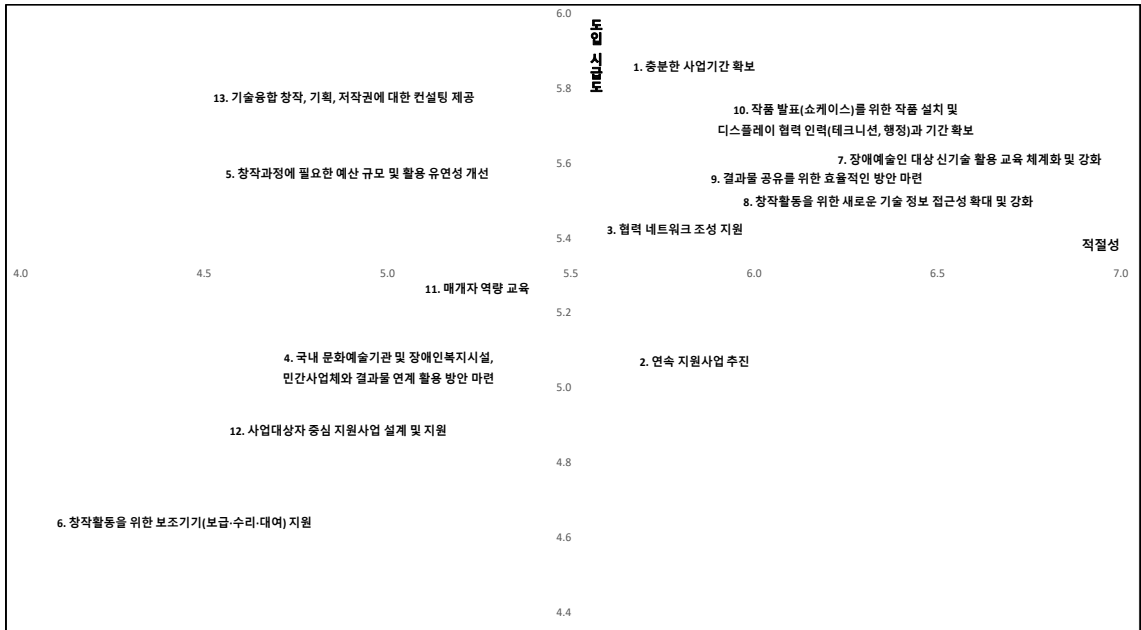


[그림 IV-1] 2차 델파이조사 정량분석 종합 결과 시각화

2.2.3 제반 사항에 대한 적절성과 도입 시급도 비교 분석 결과

○ 2회에 걸친 제반 사항에 대한 적절성과 도입 시급도의 관계를 비교하기 위해 IPA분석 방법을 차용하여 분석한 결과는 다음 <그림 IV-2>와 같음.

- 이때, 적절성의 평균 값은 5.53점이며 도입 시급도의 평균 값은 5.35점임.



[그림 IV-2] 제반 사항에 대한 적절성과 도입 시급도 시각화 결과(IPA 분석)

- 구체적으로 1사분면은 적절성(타당성)과 도입 시급도가 모두 높은 영역으로 전략 수립시 가장 우선시 해야할 영역을 의미하며 총 6개의 항목이 이에 해당함.

〈표 IV-10〉 IPA 분석결과(1사 분면)

ID	제반 사항	적절성(타당성)	도입 시급도
1	1. 충분한 사업기간 확보	5.83	5.78
2	3. 협력 네트워크 조성 지원	5.78	5.50
3	7. 장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화	6.06	5.61
4	8. 창작활동을 위한 새로운 기술 정보 접근성 확대 및 강화	5.83	5.50
5	9. 결과물 공유를 위한 효율적인 방안 마련	5.78	5.61
6	10. 작품 발표(쇼케이스)를 위한 작품 설치 및 디스플레이 협력 인력 (테크니션, 행정)과 기간 확보	5.78	5.72

- 2사분면은 적절성(타당성) 차원에서 우선 순위는 다소 떨어지나 도입 시급도 차원에서는 우선 시 해야할 영역으로 전략 수립시 가장 우선시 해야할 영역을 의미하며 총 2개의 항목이 이에 해당함.

〈표 IV-11〉 IPA 분석결과(2사 분면)

ID	제반 사항	적절성(타당성)	도입 시급도
1	5. 창작과정에 필요한 예산 규모 및 활용 유연성 개선	5.39	5.56
2	13. 기술융합 창작, 기획, 저작권에 대한 컨설팅 제공	5.50	5.50

- 4사분면은 2사분면과 반대로 적절성(타당성) 차원에서는 적정하나 도입 시급도 차원에서는 우선 순위가 다소 떨어지는 영역을 의미하며 총 1개의 항목이 이에 해당함.

〈표 IV-12〉 IPA 분석결과(4사 분면)

ID	제반 사항	적절성(타당성)	도입 시급도
1	2. 연속 지원사업 추진	5.83	5.00

- 마지막으로 3사분면은 적절성(타당성)과 도입 시급도 차원에서 모두 우선 순위가 낮은 영역으로 총 4개의 항목이 이에 해당함.

〈표 IV-13〉 IPA 분석결과(3사 분면)

ID	제반 사항	적절성(타당성)	도입 시급도
1	4. 국내 문화예술기관 및 장애인복지시설, 민간사업체와 결과물 연계 활용 방안 마련	5.39	4.94
2	6. 창작활동을 위한 보조기기(보급·수리·대여) 지원	4.44	4.56
3	11. 매개자 역량 교육	5.06	5.33
4	12. 사업대상자 중심 지원사업 설계 및 지원	5.28	4.89

3. 소결 및 시사점

3.1 장애예술인 대상 신기술 기반 예술 활동 제반 환경 조성

□ 기술활용 창작활동에 대한 수요의 불명확성

- 면접조사 결과, 현재 장애예술인의 기술활용 창작활동에 대한 보편적인 관심도는 낮은 것으로 확인되며, 유관 실태조사에서는 참고할 수 있는 데이터가 부재한 실정임.
- 이는 4차 산업혁명 이후 확산된 그리고 팬데믹 기간 촉발된 국내 문화예술 분야의 아트앤티크 지원사업에 장애예술인 수용도 및 접근성이 현저히 낮을 뿐만 아니라 관련된 기술 교육 및 정보, 네트워크에 대한 접근성 역시 낮은 환경적 요인이 영향을 미쳤을 것으로 사료됨.
- 또한, 그동안 장애예술인의 활동 분야가 시각, 공연 등 기존 예술장르에 집중되어 활동 양상이 나타났던 지점도 기술융합 장르에 대한 심리적 거리감을 느끼는데 영향을 미쳤을 것으로 예상됨.
- 이에 기술활용 창작활동에 대한 접근성 제공과 기본적인 교육 프로그램을 제공하여 장애예술인들이 신기술을 본인의 창작도구로 활용할 것인가에 대한 고려와 선택이 가능한 환경을 조성 및 제공해야 할 필요성이 제기됨.
 - 단, 장애예술인이 모두 기술활용 창작을 경험해야 한다는 시각이 아닌, 자발적 참여와 선택을 할 수 있는 환경이 마련되어야 한다는 것임.

□ 교육 접근성 증진 및 체계화

- 한국의 교육 환경은 장애인의 정규 예술교육에 대한 접근이 낮게 나타날 뿐만 아니라 기술활용 정보수집 및 향유, 교육 접근성 역시 낮은 것으로 나타남. 이러한 환경의 영향으로 기술융합 예술에 대한 관심을 갖거나 수요가 형성되기 어려운 상황으로 보임.
- 이에 장애예술인 대상 단계별 기술활용 교육 프로그램의 운영이 필요할 것으로 보이며, 단기 워크숍의 형태는 지양해야 할 것으로 사료됨.
 - 교육사업 기획 시, 참여자의 장애유형에 따라 필요한 협력자, 매개자의 역량과 규모가 달라질 수 있음. 이에 매개자 및 보조인력 교육 강화가 필요한데, 관련하여 2018년 문체부와 한국장애문화예술원이 발간한 「2018 장애예술인 창작 활성화 프로그램 개발 연구사업」에 제시된 사업계획안(p.208 참조)을 참조할 수 있음.

3.2 지원사업의 내실화

□ 차별화된 신기술기반 창작지원 사업 설계

- 국내 문화예술 분야에서 운영하는 기술융합 창작지원 사업과 지원 대상이 특화된 한국 장애인문화예술원의 FWO 지원사업 간 차별성이 불명확함.
- 장애인예술인들의 창작 환경과 기술융합 교육 접근성, 장애유형별 다른 보조인력 지원 등에 대한 복합적이고 실효성 있는 사업 방향성 고찰 및 제시, 그리고 체계적인 사업 운영방안 모색이 필요한 것으로 나타남.
- 타 기관과 차별화된 기술융합 예술활동 지원사업을 설계하기 위해서는 결국 사업대상자의 수요와 사업의 목적성, 지원사업을 통해 성취하고자 하는 단기적인 결과와 장기적인 문화, 사회적인 영향에 대하여 논의와 협의가 필요함. 이를 위해 사업대상자 또는 잠재적 수혜자, 분야 전문가로 구성된 협의회 운영을 고려할 필요가 있음.
 - 다만, 이 또한 현장의 수요와 풀(pool)이 조성되어야 원활히 운영될 것으로 사료됨.
 - 현장 조사에서 제기되었고, 기관 내에서도 논의되고 있는 쟁점의 일례를 들면, 활용 신기술 관련 지원사업의 방향성과 관련하여 복지의 성격이 강한 보조기기 지원이 예술활동 지원인 FWO 사업 범주에 해당하는지 재고가 필요하다는 의견이 제기됨. 사업의 지원 대상자가 장애인예술인에 따라 불가피하게 보조기기의 지원이 필요하더라도 기준점을 마련하여 해당 항목을 최소화할 필요가 제기된 것임. 이와 관련하여 이해당사자의 의견과 실효성, 그리고 사업의 목적성 및 예산 활용을 고려한 논의가 필요함.

□ 지속가능한 사업 운영 및 설계

- 처음부터 무리하게 정교한 사업계획을 세우기보다는 규모를 작게 하더라도 꾸준히 동 사업을 수행하고 이때 경험하게 되는 여러 시행착오를 토대로 지원 대상자와 신기술의 범위를 명확히 설정하여, 차후 연속지원 사업추진 계획이나 타 기관과의 연계 방안을 모색할 필요가 있음.
- 더불어 연속적인 평가와 성과지표 등의 도입을 통해 사업의 질적 제고 방안을 마련할 필요가 있음.
 - 현재 시행되고 있는 FWO 사업은 시범사업의 성향을 가지고 있으므로 사업의 효과성과 지속성 등을 위해 현재 수행되고 있는 동 사업의 내용을 객관적으로 검토하고 개선할 수 있는 성과지표 설정과 연속적인 평가체계를 도입이 필요함.
- 또한, 장애인예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화가 중요하나 신기술 활용 교육 시, 장애인예술인이 사업이 종결된 후에도 해당 기술을 주도(능동)적으로 활용할 수 있는 교육 체계를 갖추어야 함.

3.3 정책 및 행정체계 개선

□ 기본계획 개선 및 타 정부 부처 연계를 통한 행정체계 및 사업 효율성 제고

- 본 지원사업 이행 시, 보편적인 접근성과 교육 기회가 선결되어야 사업의 효과성 및 효율성을 기대할 수 있음. 이러한 점을 지원사업을 통해 모두 해결할 수 없음. 이러한 문제를 해결하기 위한 정책 방안이 함께 수반되어야 할 필요성이 있음.
- 대표적으로 국가 지원사업 행정 시스템의 웹접근성의 개선이 시급함. 이러한 한계점의 경우 한국장애인문화예술원에서 추진하고 개선하기 어려운 지점이므로 부처 간 협력 등이 필요할 것으로 사료됨.
- 현장 전문가 대상 면접조사에서 언급된 개선사항과 사업의 한계지점은 「제1차 장애 예술인 문화예술 활동 지원 기본계획」에서 명시된 그간의 지원 한계(p.2 참조)와 전반적인 접점을 가지고 있음. 이는 장애예술인 신기술기반 활동 지원사업의 개선이 기본계획과 같은 정책의 개선과 동시에 추진되어야 할 필요성을 시사함.

□ 지원사업의 질적 제고를 위한 충분한 행정인력 확보

- 기술융합 예술활동 지원사업의 경우, 여타 예술장르의 창작지원과는 달리 프로덕션으로 운영되는 협력 중심의 창작활동이라는 특성을 가지며, 작품 설치에 따른 결과물의 예술적 표현 및 질적 제고가 영향을 크게 받아 전반적인 창작과정에 행정적인 지원과 긴밀한 협력이 수반되어야 한다는 의견이 제기됨. 이를 위해서는 충분한 행정인력의 확보가 투입이 필요함.
- 더불어 장애예술인의 신기술 기반 예술 활동 과정에서 협력 주체 간 커뮤니케이션과 그를 보조하기 위한 인력과 인력의 역량 강화가 필요한 것으로 지적됨에 따라, 관련 인력과 필요 예산의 확보가 지원사업의 과정과 성과의 질적 제고를 위해 필요할 것으로 판단됨.

V. 장애예술인 신기술기반 활동 지원 중장기 방안

1. 지원사업 중장기 전략
2. 추진과제 및 운영방안(안)

V. 장애예술인 신기술기반 활동 지원 증장기 방안

1. 지원사업의 방향 및 전략

1.1 지원사업의 환경과 운영 방향성

□ 장애예술인 예술 활동 환경변화와 기술융합 활동 지원

- 「제1차 장애예술인 문화예술 활동 지원 기본계획」에서 진단한 국내 장애예술인 관련 문화예술 환경변화는 1) 표현의 자유와 다양성 가치의 부상에 따른 예술에 대한 인식 제고, 2) 장애인의 문화예술활동 접근성 향상을 위한 신기술 발전, 3) 전통적인 예술 장르 개념의 붕괴와 이에 따른 문화예술의 융·복합화, 4) 장애예술인의 증가와 예술 활동(창작, 교육, 향유) 지원에 대한 수요 증가임.
- 이러한 예술 분야의 전반적인 지형 변화는 장애예술인의 신기술 활용 창작, 교육, 향유에 대한 접근성 및 기회 제공의 필요성이 논의되는 근거가 됨.
- 기술과 정보산업의 발전이 급속히 진전되고 문화예술 분야의 지형도 함께 변화하는 가운데, 예술 활동의 기반에 영향을 미치는 정규(예술)교육과 재교육, 정보, 시설에 대한 장애예술인의 접근성, 그리고 장애인의 전반적인 예술 향유와 활동에 대한 접근성 개선은 환경변화의 속도에 미치지 못하는 한계를 벗어나지 못하고 있음.
- 또한, 앞선 현장 전문가 대상 면접조사에서 제기된 장애예술인 신기술기반 활동 지원 사업에 대한 우려 지점과 ‘제1차 기본계획’에 적시된 장애예술인 지원에 대한 그간의 한계 내용이 중복된다는 점을 볼 때, 동 사업의 안정적인 운영을 위해서는 보편적인 지원사업의 한계 개선이 동시에 고려, 이행되어야 할 필요성을 드러냄.

□ 장애예술인 기술융합 예술 활동에 대한 지원 필요성

- 4차 산업혁명과 팬데믹 기간에 급속히 확산세에 접어든 기술융합예술 또는 아트앤티크 분야에 대한 지원에 대하여 장애예술인의 접근성은 낮은 것으로 파악됨. 이는 장애예술인을 대상으로 관련 교육, 행정(예산 활용 포함), 정보, 네트워크 등의 활동 기반이 충분히 제공되지 않았기 때문으로 보임.
- 이러한 분석 결과는 한국장애인문화예술원에서 2023년 신설한 ‘Future Wide Open: 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실’ 사업과 같은 신기술 기반 예술 활동 지원사업이 창작지원 외에도 현장에서 장애예술인의 수요 및 관심이 형성될 수 있도록 기초적인 기반 마련이 함께 이루어져야 할 필요성을 보여줌.
- 다만, 아직 현장의 수요가 조성되지 않은 상황에서 공공 지원사업이 현장의 수요 또는

지형에 개입한다는 우려의 목소리도 있는 것이 사실임. 그러나, 기술융합 예술활동과 같이 큰 규모의 예산과 장기간의 실험과 시도가 필요한 경우 공공의 예산이 투입되어 현장에 창작과 교육 등 접근성을 제공하는 것도 역시 유의미하다는 시각도 공존함.

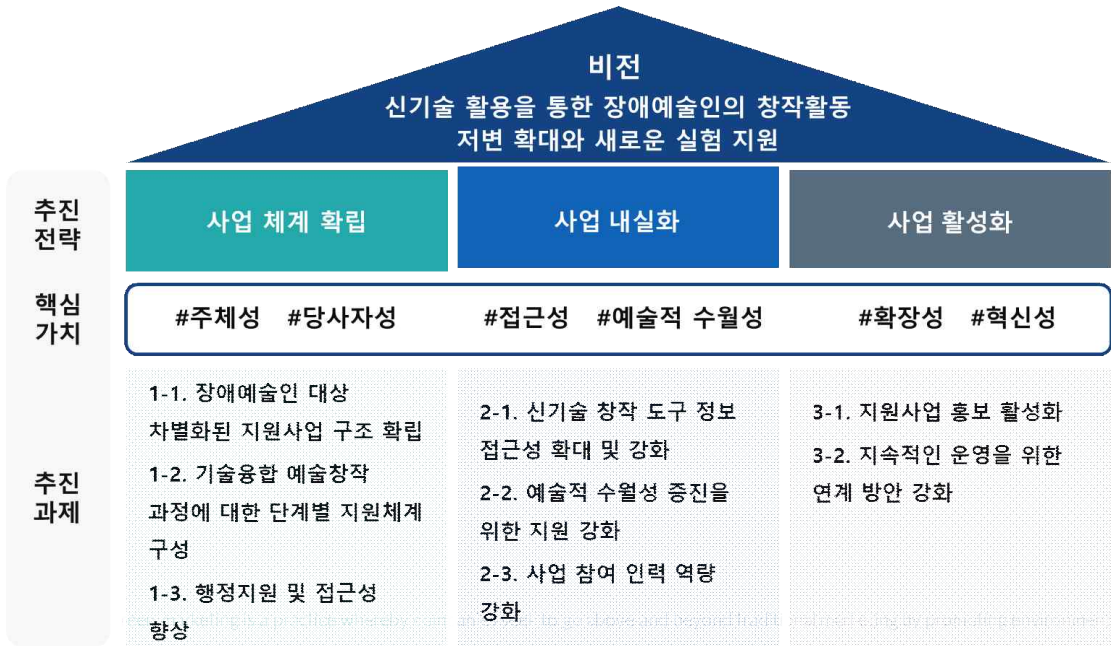
□ 장애예술인 기술융합 예술 활동에 대한 지원 방향성

- 현재 신기술 기반 예술 활동에 대한 장애예술인의 호응이나 수요를 확인할 수 있는 집계 데이터(예: 실태조사)가 부재한 상황에서 급진적인 지원사업 전략과 운영은 지양해야 할 것으로 확인됨.
- 장애예술인을 위한 신기술 기반 예술 활동 지원의 초기 단계인 현시점에서는 사업 대상의 폭을 넓게 상정하기보다 예술적 수월성과 미학적 실험과 창작을 선도하고자 하는 장애예술인의 자발적인 참여에 중점을 둔 지원사업으로 출발해야 함.
- 동시에 체계적인 (재)교육 프로그램과 실험할 수 있는 환경을 제공함으로써 장애예술인들이 직접 신기술을 활용한 창작 가능성을 체감하고 지속적인 작업을 상상할 수 있는 기회를 마련하는 것이 더욱 중요함. 이로써 사업 수혜대상자를 중심으로 현장과 수요가 조성될 수 있는 지원 방안이 설계되어야 함.
- 이후 현장이 조성됨에 따라 본 지원사업의 성격과 목적이 장애예술인의 수요를 반영하도록 하여 여타 신기술기반 예술지원과 차별성을 확보할 수 있어야 함. 본 지원사업의 정체성과 차별성 확보를 바탕으로 점진적인 사업의 질적 제고와 지속적인 운영 가능성을 확보하고, 향후 장애예술인의 신기술 활용 창작 및 예술 활동의 깊이와 영역 및 무대를 확장할 수 있는 방향으로 지원사업의 단계별 활성화를 기획해야 함.

□ 지원사업의 기대효과

- 지원사업을 통해 무엇보다 사업에 참여한 장애예술인의 신기술 활용 예술 활동의 역량 증진과 창작 경험 및 협력 네트워크를 토대로 향후 활동 예술 분야 저변 확대를 기대할 수 있음.
- 사업의 안정적인 운영이 지속되는 경우, 사회적으로 장애예술인의 기술융합 예술 활동의 활성화를 통한 장애예술인의 예술활동에 대한 인식 개선을 기대할 수 있음. 또한, 협업 중심의 기술융합 예술 활동을 통해 장애예술인과 비장애예술인 또는 기술전문가 등 해당 분야 전문가와의 점점 확대를 기대할 수 있음.
- 장기적인 관점에서는 문화예술 분야의 다양성 증진과 장애예술인 중심의 예술 활동 거버넌스 구축의 기반 마련의 계기로 인식할 수 있음.

1.2 지원사업 중장기 전략 방안(안)



[그림 VI-1] 장애예술인 신기술기반 활동 지원 중장기 방안 체계

개요

- 장애예술인 신기술기반 활동 지원사업에 대한 중장기 방안은 「제1차 장애예술인 문화예술 활동 지원 기본계획」이 종료되는 시점(2027년 8월 예상)까지를 이행 기간으로 보고 설계 및 제시함.
- 동 지원사업의 환경 및 현황, 필요성, 방향성, 기대효과를 고려하여 수립한 중장기 방안의 체계는 다음과 같음.

□ 지원사업의 중장기 비전

- 신기술 활용을 통한 장애예술인의 창작활동 저변 확대와 새로운 실험 지원

□ 지원사업의 목표

- 장애예술인에 신기술을 활용한 실험 중심의 새로운 창작 기회 제공
- 장애예술인의 주체적인 예술 활동을 위한 체계적이고 다각적인 지원 제공
 - 교육, 기술 인력과의 협력 네트워크, 보조 인력, 사후 지원 등
- 지속적인 신기술 지원사업 운영을 위한 행정지원 및 문화예술 분야 내 연계 지원 강화

□ 지원사업의 핵심 가치

- 본 연구의 면접조사와 기발표된 유관 정책연구를 통해 ‘장애예술’이라는 용어와 관련된 주요 개념과 가치, 그리고 지원사업 방향성에 대하여 다음 여섯 가지가 도출됨. 다만, 각 용어에 대한 주관적 이해에 차이가 있을 수 있어 선행조사를 통해 도출된 내용을 중심으로 하되 학술지 및 국제기구 보고서의 정의를 참고하여 아래와 같이 정의를 기술함.
- 또한, 공공지원의 기본 가치인 공정성, 공공성 등은 지원사업의 공통가치로 이해하고, 본 지원사업의 방향성과 차별성을 중심으로 한 핵심 가치를 제시함.
- 주체성
 - 본인의 의지에 따라 자주적으로 선택하고 실천하는 태도
 - 장애예술인 활동 활성화를 위해 당사자의 주체적인 작품 창작과 기획이 바탕 되어야 하며, 그 과정에서 자기 정체성의 표현 및 작품에의 반영이 중요
- 접근성
 - 예술적 표현부터 디지털 형식을 포함한 과학·기술적 지식에 대한 접근 기회 제공
 - 이때, 창작을 통한 표현부터 향유와 전시 등을 통한 확산까지 포괄함.
 - 접근성을 통해 공평성(equity)과 다양성(diversity) 성취를 기대 (UNESCO, 2001)
- 예술적 수월성
 - 작품의 예술성과 완성도
 - 창작가와 주요 협력자의 창의 역량
 - 지원사업 목적과 유관 공동체에 대한 작품의 기여도 (NEA, n.d.)
- 당사자성
 - ‘사건에 직접 관계된 사람’이라는 법률적 의미에서 시작하여, 이후 ‘직접적으로 차별을 경험한 개인 혹은 개인들이 모인 집단’이라는 뜻으로 사회(권리보장)운동에 활용됨. (최창현, 2022).
- 확장성
 - 콘텐츠의 확장성을 토대로 영역과 분야 간 연계, 국가 간 교류 추진.
 - 장애예술인의 활동 영역 확장, 그리고 매개와 수익을 통한 시장 형성 또는 규모 확장 가능성 모색 (한국문화관광정책연구원, 2020; 한국장애인문화예술원, 2021)
- 혁신성
 - 디지털전환 시대, 영역 간 경계의 모호성이 대두되면서 기술-문화, 예술-비(非)예술, 산업-비영리-공공 간 상호 연계가 주요 전략이자 정책과제로 부상
 - 이러한 연계성과 포용성을 특징으로 하는 영역과 분야를 연결하는 협력과 실험적 시도가 활성화될 수 있는 혁신성 지원 (OECD, 2020)

□ 지원사업의 추진전략 및 운영 방안(안)

- 장애예술인 신기술기반 활동 지원을 위한 중장기 방안의 추진전략은 첫째, 사업체계 확립, 둘째, 사업 내실화, 셋째 사업 활성화로 제시함. 각각의 추진전략에 따른 추진과제와 운영 방안은 아래 표와 같이 제시함.
- 단, 제시한 추진전략과 운영 방안이 번호에 따라 순차적으로 이행되기를 제안하는 것이 아니라 전략의 내용에 따라 그에 적합한 과제와 방안을 도출한 것임. (운영 일정은 본 장의 마지막에 제시한 ‘중장기 로드맵’ 참조)

<표 V-1> 장애예술인 신기술기반 활동지원 중장기 추진전략, 추진과제, 운영 방안

추진전략	추진과제	운영 방안
1. 사업체계 확립	1-1. 장애예술인 대상 차별화된 지원사업 구조 확립	① 장애예술인 특화 지원 목적과 사업 방향 명료화 ② 충분한 사업 기간 확보 ③ 장애예술인 관심 증진, 수요 조성 기여 방안 ④ 사업평가 체계 마련 및 활용
	1-2. 기술융합 예술창작 과정에 대한 단계별 지원체계 구성	① 기초, 심화, 실험 등 단계별 교육 과정 운영 (연속사업 운영형태) ② 사후 지원 방안 구축 (유통, 저작권 활용 컨설팅 등) ③ 기술융합 예술분야 장애예술인 육성 프로그램 운영
	3-3. 행정적인 지원 및 접근성 향상	① 행정 시스템 웹접근성 강화 (부처 간 협력 지원) ② 예산 활용 유연성(효율성) 제고
2. 사업 내실화	2-1. 신기술 창작 도구 정보 접근성 확대 및 강화	① 기술전문가-장애예술인 협력 네트워크 운영 ② 제공된 장비 활용 교육 프로그램 운영 ③ 장애유형별 맞춤형 접근성을 제공하는 장비와 기술 솔루션을 도입
	2-2. 예술적 수월성 증진을 위한 지원 강화	① 연구모임 지원 및 정기적인 창작공유회 운영 ② 장애예술인의 창작활동을 위한 실험 공간 및 장비 지원 강화 ③ 지원사업 창작 결과물 쇼케이스 운영방식 개선(예: 공간 선정, 기간 및 테크니션, 행정인력 확보 등)
	2-3. 사업 참여 인력 역량 강화	① 장애예술인 대상 기술융합 창작, 기획, 저작권에 대한 컨설팅 제공 ② 매개자(보조 인력) 역량 교육 확대 및 강화
3. 사업 활성화	3-1. 지원사업 홍보 활성화	① 장애예술인의 접근성 증진을 위한 사업설명회 개최 ② 쇼케이스 활용 사업홍보 및 향유 접근성 증진 ③ 우수작품 국제 페스티벌 등 행사 참여 지원
	3-2. 지속적인 운영을 위한 연계 방안 강화	① 실험 및 창작과정 기록 및 창작물 아카이브 구축 ② 국내 문화예술기관, 장애인복지시설, 유관 기술개발 기업과 연계 및 협력 추진, 운영

2. 추진과제 및 운영 방안(안)

[추진과제] 1-1. 장애예술인 대상 차별화된 지원사업 구조 확립

□ 추진 목표

- 장애예술인들이 다양한 창작활동을 자유롭게 펼칠 수 있도록 지원사업 개선
- 장애예술인들의 예술 활동에 대한 작품 수요 창출

□ 운영 방안

1-1-1. 장애예술인 특화 지원 목적과 사업 방향 명료화

- 특화된 지원 목적 정의: 장애예술인들이 직면한 도전과제들을 이해하고, 그들의 창작 활동을 지원하기 위한 목적을 분명히 명시함. 예) 창작 접근성 향상, 예술적 표현의 다양화, 창작 기술 습득 등
- 사업 방향 설정: 장애예술인들의 필요와 요구를 충족시키기 위해, 사업의 방향을 명확히 설정하고 제시함.
- 참여와 피드백 메커니즘 구축: 장애예술인들이 사업 설계 및 운영 과정에 직접 참여할 수 있도록 하고, 그들의 피드백을 사업 제안에 적극적으로 반영하도록 함.

1-1-2. 충분한 사업 기간 확보

- 장기적 사업계획 수립: 장애예술인들의 지속적인 창작활동을 지원하기 위해, 단기적인 프로젝트가 아닌 장기적인 사업계획을 수립하도록 함.
- 유연한 일정 관리: 창작과정에 필요한 시간을 고려하여 유연한 사업 일정을 계획함. 신기술 활용 예술창작과정은 협력에 기반하여 장기간이 소요되는 특성을 가지므로, 충분한 시간을 제공함으로써 질 높은 작품 제작을 위한 충분한 검토와 지원이 이루어질 수 있음.
- 연속적인 지원체계 마련: 단발성 프로젝트에 그치지 않고, 연속적인 지원을 통해 장애 예술인들이 창작활동에 안정적으로 몰두할 수 있는 환경을 조성하도록 함.

1-1-3. 장애예술인 관심 증진, 수요 조성 기여 방안

- 지원사업과 연계된 신기술 활용 예술교육 프로그램 기획, 운영: 기술활용 예술창작 및 실험의 이전 단계로서 8회차 이상의 교육 프로그램을 제공하여 신기술에 대한 장애 예술인의 심리적 거리감을 좁히고, 동 지원사업에 대한 관심과 수요 조성
- 향유 접근성 증진: 장애예술인들이 선호하던 기존의 예술 장르와 연계한 창작방식에 대한 소개 및 향유 기회 증진.

- 선사례 공유 및 논의의 장 마련: 신기술 활용 창작사례에 대한 소개 및 발표, 그리고 작품에 대한 논의 및 학습 기회 제공

1-1-4. 사업평가 체계 마련 및 활용

- 사업평가 체계 마련: 사업의 목표와 가치를 반영한 성과에 대한 과학적인 평가(정량, 정성) 체계 마련
- 목적에 부합하는 사업 운영을 위한 정기적인 평가 이행: 사업의 질적 제고와 지속적인 운영의 근거 확보

[추진과제] 1-2. 기술융합 예술창작 과정에 대한 단계별 지원체계 구성

□ 추진 목표

- 기술융합 예술창작 과정에서 장애예술인들의 다양한 교육적, 예술적, 전문적 요구에 부응하며, 그들의 창의력과 주체성을 강화하고, 지속가능한 예술 활동 및 창작물의 유통과 저작권 관리에 대한 지원을 제공

□ 운영 방안

1-2-1. 기초, 심화, 실험 등 단계별 교육 과정 운영

- 기초교육 과정
 - 대상: 기술융합 예술에 처음 접하는 장애예술인
 - 내용: 기본적인 디지털 기술 사용법, 예술창작 소프트웨어 기초, 인터넷 및 기타 디지털 도구의 기본적인 활용 방법 교육
 - 방식: 접근성을 고려한 교육자료와 소프트웨어를 사용, 실습 위주의 교육 진행
- 심화 교육 과정
 - 대상: 기초 과정을 수료한 장애예술인 또는 이와 유사한 경험이 있는 장애예술인
 - 내용: 특정 소프트웨어나 기술의 심화 사용법, 고급 창작 기술, 프로젝트 기반 학습
 - 방식: 개별 프로젝트 및 그룹 활동을 통해 실질적인 창작 경험 제공
- 실험적 교육 과정
 - 대상: 심화 과정을 수료한 장애예술인
 - 내용: 최신 기술(예: AR, VR, AI)을 활용한 창작, 혁신적인 창작 방법연구 및 개발, 프로젝트 기반 학습 및 실습
 - 방식: 멘토링, 협업 프로젝트, 실험적 창작활동을 통한 실습과 학습, 실제 창작 프로젝트를 기반으로 한 학습과 실습의 기회 제공, 실제 시장 및 전시 환경에서의 경험

제공을 통한 실질적인 경력 개발 지원

1-2-2. 사후 지원 방안 구축

- 장애예술인들이 창작한 작품의 지적재산권 활용 방안과 유통 방안에 대한 컨설팅을 제공함. 이를 통해 작품의 가치를 인정받고, 예술 활동의 경제적 지속가능성을 높일 수 있음.
- 저작권 관리 및 활용 교육
 - 창작물의 저작권 등록 및 관리 방법 교육
 - 저작권을 활용한 수익 창출 방법 안내(예: 라이선싱, 저작권 판매)
- 유통 관련 컨설팅 제공
 - 창작활동과 관련된 지속적인 멘토링 및 전문가 상담 제공
 - 유통 과정에서 발생 가능한 다양한 문제에 대한 대응책 모색 지원
- 우수작품 연속 창작지원 및 홍보
 - 기발표된 창작물을 활용한 연속 개발 및 창작활동에 대한 추가 지원 제공
 - 우수작품 발표와 쇼케이스 등을 통한 작품 홍보 지원

1-2-3. 기술융합 예술분야 장애예술인 육성 프로그램 운영

- 기술융합 예술분야 우수 장애예술인 대상 예술 활동 지원
 - 창작공간 또는 프리젠테이션 기회 제공
 - 창작활동에 필요한 기술적, 물리적 지원(예: 특수 장비, 소프트웨어)
 - 장애유형별 필요한 보조인력 지원
 - 국제협력 및 네트워킹 기회 지원: 국제 컨퍼런스, 발표 지원 등

[추진과제] 1-3. 행정적인 지원 및 접근성 향상

□ 추진 목표

- 행정적 지원과 웹접근성을 강화하고, 예산 활용의 유연성과 효율성을 높임으로써 장애 예술인들이 더욱 쉽게 필요한 지원을 받고, 창작활동에 전념할 수 있는 환경을 조성하도록 함.

□ 운영 방안

1-3-1. 행정 시스템 웹접근성 강화 (부처 간 협력 지원)

- 웹사이트 및 온라인 플랫폼의 접근성 개선: 행정 시스템의 웹사이트 및 관련 온라인

플랫폼을 장애인이 접근하기 용이하도록 “웹 콘텐츠 접근성 지침”을 준수하여, 시각장애인을 위한 스크린 리더 호환성, 청각 장애인을 위한 자막 및 수화 통역 제공

- 다부처 협력을 통한 통합 서비스 제공: 장애예술인들이 필요한 정보와 서비스를 한 곳에서 효율적으로 찾을 수 있도록 문화, 예술, 사회복지, 과학기술 등 관련 부처 간 협력
- 사용자 피드백을 통한 지속적인 개선: 웹사이트 및 시스템의 사용자 경험을 주기적으로 평가하고, 장애예술인들의 피드백을 적극적으로 수집하여 시스템을 지속적으로 개선

1-3-2. 예산 활용 유연성(효율성) 제고

- 예산의 유연한 배분 및 조정: 프로젝트 및 프로그램의 성격에 따라 예산을 유연하게 배분하고 조정. 특히, 특정 프로젝트에 필요한 특별한 장비나 기술, 전문인력에 대한 비용을 융통성 있게 조정할 수 있도록 함.
- 자금이 효과적으로 사용되고 있는지를 지속적으로 모니터링하고, 필요에 따라 유연하게 재조정하도록 함.

[추진과제] 2-1. 신기술 창작 도구 정보 접근성 확대 및 강화

□ 추진 목표

- 장애예술인들의 신기술 기반 창작활동을 지원하기 위해 다양한 장애 유형에 맞춘 맞춤형 접근성을 제공하는 기술과 장비를 도입하고, 기술전문가와의 협력 네트워크를 구축하여 이들의 창작 역량 강화를 위한 교육 프로그램 운영

□ 운영 방안

2-1-1. 기술전문가-장애예술인 협력 네트워크 운영

- 기술전문가-사업참여자 매칭: 신기술 활용 예술 활동에 진입하는 장애예술인 대상 기술전문가 매칭 지원
- 협력 네트워크 운영: 지원사업 이후에도 사업참여자 간 정기적인 워크숍 개최 등을 통해 기술 분야의 전문가와 장애예술인 간의 협력 네트워크를 구축하여 신기술의 예술적 활용 방법에 대한 아이디어 교환과 협력 프로젝트를 촉진
 - 향후 수요가 있을 시 기술전문가와 장애예술인의 풀을 확대하여 기관에서 협력 네트워크 관리 및 운영
- 온라인 네트워크 플랫폼 구축: 지속적인 협력 네트워크 운영을 통해 향후 기술융합 예술 활동을 위한 멘토링, 컨설팅, 협력 파트너를 찾을 수 있는 네트워크 운영. 지원사업 후에도 지속적인 신기술 활용 창작활동의 기반 마련

2-1-2. 제공된 장비 활용 교육 프로그램 운영

- 교육 프로그램 개발: 기본 조작 방법에서부터 고급 기술 활용까지 다양한 수준의 신기술 장비와 도구의 효과적인 사용 방법에 대한 교육 프로그램을 개발
- 실습 중심의 교육: 이론적인 교육뿐만 아니라 실습을 통하여 실제 장비를 사용하며 학습할 수 있도록 운영
- 지속적인 교육 및 업데이트: 기술의 발전에 따라 교육 프로그램을 지속적으로 업데이트하고, 참가자들이 최신 기술 동향을 따라잡을 수 있도록 지원

2-1-3. 장애유형별 맞춤형 접근성을 제공하는 장비와 기술 솔루션을 도입

- 맞춤형 기술 솔루션 개발: 각 장애 유형의 특성을 고려한 맞춤형 기술 솔루션을 개발하고 개별 장애예술인의 필요와 요구에 맞춘 맞춤형 지원을 제공. 예) 시각장애인을 위한 음성 기반 인터페이스, 운동 장애가 있는 예술가를 위한 모션 감지 기술 등
- 사용자 친화적 인터페이스: 모든 사용자가 쉽게 접근하고 사용할 수 있도록 사용자 친화적인 인터페이스를 갖춘 장비와 소프트웨어를 도입

[추진과제] 2-2. 예술적 수월성 증진을 위한 지원 강화

□ 추진 목표

- 장애예술인들이 예술적 수월성을 달성하는 데 필수적인 지원을 제공하며, 창작과정에서의 자율성과 창의력을 증진시키고, 그들의 예술적 성취를 공유하고 인정받는 기회를 확대하는 데 기여하도록 함.

□ 운영 방안

2-2-1. 연구모임 지원 및 정기적인 창작공유회 운영

- 연구모임 지원
 - 주제별 또는 기술별 연구모임 형성을 위한 재정적 지원과 자원 제공
 - 정기적인 워크숍, 세미나 및 토론 포럼을 개최하여 아이디어 교환과 협업 촉진
 - 온라인 플랫폼을 활용하여 지역적 제약 없이 연구모임 활동 지원
- 창작공유회 운영
 - 정기적인 창작공유회를 통해 장애예술인들이 자신의 작업을 발표하고 피드백을 받을 수 있는 기회 제공
 - 각종 매체(예: 영상, 사진, 라이브 퍼포먼스)를 활용한 다양한 형태의 발표 지원
 - 전문가 초청 강연 및 피드백 세션을 통한 예술적 통찰력 증진

2-2-2. 장애예술인의 창작활동을 위한 실험 공간 및 장비 지원 강화

- 실험 공간 제공
 - 장애예술인들이 자유롭게 사용할 수 있는 창작 스튜디오 및 실험 공간 제공
 - 다양한 예술 장르(모션캡처, 디지털 아트 등)에 적합한 공간 설계 및 장비 배치
 - 접근성을 고려한 공간 디자인 및 장애인 편의시설 설치
 - 아트코리아랩과 같은 유관 기관과의 협업을 통한 공간 지원 고려
- 장비 및 기술지원
 - 최신 예술창작 도구 및 기술 장비(인공지능, VR 장비, 특수 카메라, 피지컬컴퓨팅 등)의 구입 및 유지 관리 지원
 - 기술 사용법에 대한 교육 및 워크숍 제공

2-2-3. 지원사업 창작 결과물 쇼케이스 운영방식 개선

- 공간 선정 및 관리
 - 창작 결과물을 전시할 적합한 공간 선정, 장애예술인들의 작품 특성과 관객 접근성 고려
 - 전시 공간의 접근성 및 안전성을 확보하고, 다양한 장애 유형에 맞는 편의 제공
- 발표 기간 및 스케줄링
 - 충분한 발표(쇼케이스) 기간 확보를 통해 더 많은 관객들이 작품을 접할 수 있도록 함.
 - 일정 관리 및 홍보를 통한 관객 유치 및 관심 증대
- 테크니션 지원 사전협의 및 행정인력 확보
 - 장애유형에 따라 참여 장애예술인의 작품 설치에 지원이 필요한 경우 사전협의를 통한 협력 인력 확보(예: 기술전문가)
 - 작품 설치 지원 및 쇼케이스 관리를 위한 행정인력 확보
 - 작품 전시와 관련된 기술적, 행정적 지원을 제공하여 장애예술인들이 창작에 더욱 집중할 수 있도록 지원

[추진과제] 2-3. 사업 참여인력 역량 강화

□ 추진 목표

- 장애예술인들이 신기술 활용 예술 활동 과정에서 겪는 다양한 문제를 해결하고, 그들의 예술적 재능을 최대한 발휘할 수 있도록 지원하며, 매개자의 역량 강화를 통해 지원사업 기간동안 장애예술인들의 워크숍 및 협력 과정이 보다 효과적으로 이루어질 수 있도록 함.

□ 운영 방안

2-3-1. 장애예술인 대상 기술융합 창작, 기획, 저작권에 대한 컨설팅 제공

- 컨설팅 프로그램 개발 및 실행
 - 기술 융합 창작, 프로젝트 기획, 저작권 관리 등 다양한 영역의 전문가로 구성된 컨설팅 팀을 구성하여, 장애예술인들에게 맞춤형 컨설팅을 제공
 - 장애 유형과 관련된 특수한 요구사항을 고려하여, 컨설팅 프로그램을 설계
- 온라인 리소스 및 워크숍
 - 장애예술인들이 쉽게 접근할 수 있는 온라인 플랫폼을 통해 관련 교육자료와 동영상 튜토리얼을 제공
 - 정기적인 워크숍을 개최하여, 장애예술인들이 실제 사례를 통해 배울 기회를 제공
- 장애예술인 개인의 요구에 맞춘 1:1 컨설팅을 제공하여, 개별적인 창작 프로젝트의 성공적인 기획 및 실행, 저작권, 창작물의 보호 및 적절한 활용 방안에 대해 안내

2-3-2. 매개자(보조 인력) 역량 교육 확대 및 강화

- 전문성 강화 교육 프로그램
 - 장애 감수성 교육, 예술창작 및 기술융합에 대한 교육 등 매개자를 대상으로 한 전문성 강화 교육 프로그램을 개발
- 실무 중심의 워크숍 및 트레이닝
 - 실무 중심의 워크숍과 트레이닝을 통해 매개자들이 실제 상황에서의 문제해결 능력을 강화할 수 있도록 함. 특히 장애예술인들과의 상호작용, 기술적 지원, 프로젝트 관리 기술 등에 대한 트레이닝을 포함하도록 함.
- 매개자들이 장애예술인들의 예술 활동 과정에서 겪는 도전과제를 이해하고, 적절하게 대응할 수 있도록 멘토링을 제공

[추진과제] 3-1. 지원사업 홍보 활성화

□ 추진 목표

- 장애예술인들이 참여하는 신기술 기반 창작활동 지원사업의 가시성을 높이고, 사업의 효과와 성과를 널리 알리도록 함.

□ 운영 방안

3-1-1. 장애예술인의 접근성 증진을 위한 사업설명회 개최

- 정기적인 사업설명회 개최: 연간 최소 1회 이상의 사업설명회를 개최하여 장애예술인

들과 그들을 지원하는 이해관계자들에게 지원사업에 대한 정보를 제공

- 접근성 향상: 다양한 장애 유형을 고려한 접근성 있는 장소 선정, 수어 통역사 배치, 자막 및 음성해설 제공 등을 통해 모든 참여자가 정보에 접근할 수 있도록 함.
- 온라인 플랫폼 활용: 사업설명회를 온라인으로 생중계하고, 녹화본을 웹사이트에 게시하여 더 넓은 대상에게 정보를 제공

3-1-2. 쇼케이스 활용 사업홍보 및 향유 접근성 증진

- 쇼케이스 이벤트 개최: 지원사업의 일환으로 창작된 우수작품을 전시하는 쇼케이스를 정기적으로 개최하고 이를 통해 지원사업의 성과를 공개하고, 대중에게 창작물을 소개
- 홍보 캠페인 실시: 쇼케이스를 홍보하는 캠페인을 SNS, 로컬 미디어, 커뮤니티 포럼 등 다양한 채널을 통해 실시
- 접근성 고려한 쇼케이스 운영: 쇼케이스 장소의 접근성을 고려하고, 필요한 경우 특수 장비(예: 휠체어 램프)를 설치하여 장애인들에게도 쇼케이스에 참여하고 향유할 수 있는 기회를 제공

3-1-3. 우수작품 국제 페스티벌 등 행사 참여 지원

- 국제 페스티벌 및 이벤트 참여 지원: 장애예술인들이 창작한 우수작품을 국제적인 페스티벌이나 전시회에 소개할 수 있도록 지원. 이를 통해 작품의 국제적인 노출을 확대하고 예술가들의 명성을 쌓을 수 있도록 함.
- 행사 참여를 위한 재정적 및 물리적 지원: 행사 참여 비용, 여행 및 숙박 지원, 특수 필요에 대한 지원 등을 제공하여 장애예술인들이 국제적인 무대에 참여할 수 있도록 지원
- 지원사업 결과를 활용한 사회적 인식 개선 캠페인: 장애예술인들의 창작활동과 성취를 널리 알리는 대중 인식 개선 캠페인을 실시할 수 있음.
- 홍보 및 네트워킹 강화: 국제적인 행사 참여를 통해 작품의 홍보 및 예술가들의 네트워킹 기회를 제공함으로써 장애예술인들에게 중요한 커리어 개발 기회를 제공하도록 함.

[추진과제] 3-2. 지속적인 운영을 위한 연계 방안 강화

□ 추진 목표

- 장기적인 지원사업 운영을 통해 지원사업의 성과를 축적하고, 지원사업의 효과와 영향을 확산
- 장애예술인의 신기술 활용 예술 활동 기반을 지역으로 확산할 수 있는 문화예술 분야

내 유관 기관 및 장애인 복지시설과 연계사업을 추진

- 신기술 활용 예술 활동 및 장애예술 관련 기술개발 기업과 협력을 통해 새로운 기술에 대한 접근성 확대 및 활용 기회 증진
- 다각적인 협력체계와 사업 연계 방안을 마련하여 장애예술 거버넌스 조성 및 운영

□ 운영 방안

3-2-1. 실험 및 창작과정 기록 및 창작물 아카이브 구축

- 디지털 아카이브 시스템 개발 및 관리: 창작과정과 완성된 작품을 디지털 형태로 기록하고, 이를 체계적으로 관리할 수 있는 디지털 아카이브 시스템을 개발
 - 이 시스템은 사진, 비디오, 오디오 레코딩, 텍스트 문서 등 다양한 형태의 자료를 저장하고 검색할 수 있도록 설계되어야 함.
- 창작과정의 기록: 창작과정의 모든 단계를 문서화 함으로써 아이디어 구상부터 실제 제작, 수정 및 개선 과정을 모두 기록하여 창작과정에서의 학습 요소와 창의적 발전을 함께 공유할 수 있음.
- 아카이브를 통한 연구 및 교육자료 활용: 아카이브에 저장된 자료들을 다른 예술가들과 학생들에게 영감과 학습 자료를 제공하며, 장애예술의 이해를 증진하고, 연구, 교육 및 전시 자료로 활용될 수 있도록 함.

3-2-2. 국내 문화예술기관, 장애인 복지시설, 유관 기술개발 기업과 연계 및 협력 추진, 운영

- 다양한 기관과의 파트너십 구축: 문화예술기관, 장애인 복지시설, 기술개발 기업 등과 파트너십을 구축하고 이를 통해 장애예술인들의 작품이 더 넓은 대중에게 소개될 수 있도록 지원함.
- 공동 프로젝트 및 이벤트 개최: 여러 기관과 협력하여 공동 프로젝트 및 이벤트를 개최 함으로써 장애예술인들에게 실제 작품을 전시하고, 폭넓은 관객과 소통할 기회를 제공.
- 기술개발 및 응용 연구 협력: 기술개발 기업과 협력하여 장애예술인들의 창작활동을 지원하는 신기술 개발에 참여. 이는 기술과 예술의 융합을 촉진하며, 창작 도구의 혁신을 이끌어낼 수 있음.
- 지속가능한 협력모델 개발: 장기적인 관점에서 지속가능한 협력모델을 개발함. 이는 각 기관의 장점을 활용하여 장애예술인들에게 지속적인 지원을 제공함.
- 공유 리소스 및 네트워크 활용: 각 기관의 리소스와 네트워크를 공유하여, 장애예술인들에게 다양한 기회를 제공. 예) 전시 공간, 기술적 자원, 마케팅 및 홍보 채널 등을 공유

〈표 V-2〉 장애예술인 신기술기반 활동지원 중장기 로드맵(안)

추진 전략	추진과제	운영 방안	운영 일정			
			'24	'25	'26	'27
사업 체계 확립	1-1. 장애예술인 대상 차별화된 지원사업 구조 확립	① 장애예술인 특화 지원 목적과 사업 방향 명료화	●	●		
		② 충분한 사업 기간 확보	●	●	●	●
		③ 장애예술인 관심 증진, 수요 조성 기여 방안	●	●	●	●
		④ 사업평가 체계 마련 및 활용	●	●	●	●
	1-2. 기술융합 예술 창작과정에 대한 단계별 지원체계 구성	① 기초, 심화, 실험 등 단계별 교육 과정 운영 (연속사업 운영형태)	●	●	●	●
		② 사후 지원 방안 구축 (유통, 저작권 활용 등)		●	●	●
		③ 기술융합 예술분야 장애예술인 육성 프로그램 운영				●
	1-3. 행정적인 지원 및 접근성 향상	① 행정 시스템 웹접근성 강화 (부처 간 협력 지원)		●	●	●
		② 예산 활용 유연성(효율성) 제고		●	●	●
사업 내실화	2-1. 신기술 창작 도구 정보 접근성 확대 및 강화	① 기술전문가-장애예술인 협력 네트워크 운영	●	●	●	●
		② 제공된 장비 활용 교육 프로그램 운영		●	●	●
		③ 장애유형별 맞춤형 접근성을 제공하는 장비와 기술 솔루션 도입	●	●	●	●
	2-2. 예술적 수월성 증진을 위한 지원 강화	① 연구모임 지원 및 정기적인 창작공유회 운영	●	●	●	●
		② 장애예술인의 창작활동을 위한 실험 공간 및 장비 지원 강화		●	●	●
		③ 지원사업 창작 결과물 쇼케이스 운영방식 개선(예: 공간 선정, 기간 및 테크니션, 행정인력 확보 등)	●	●	●	●
	2-3. 사업 참여 인력 역량 강화	① 장애예술인 대상 기술융합 창작, 기획, 저작권에 대한 컨설팅 제공		●	●	●
		② 매개자(보조 인력) 역량 교육 확대 및 강화			●	●
	사업 활성화	3-1. 지원사업 홍보 활성화	① 장애예술인의 접근성 증진을 위한 사업설명회 개최	●	●	●
② 쇼케이스 활용 사업홍보 및 향유 접근성 증진					●	●
③ 우수작품 국제 페스티벌 등 행사 참여 지원						●
3-2. 지속적인 운영을 위한 연계 방안 강화		① 실험 및 창작과정 기록 및 창작물 아카이브 구축	●	●	●	●
		② 국내 문화예술기관, 장애인 복지시설, 유관 기술개발 기업과 연계 및 협력 추진, 운영			●	●

VI. 결론

1. 요약
2. 제언

VI. 결론

1. 요약

1.1 연구의 목적과 내용

□ 연구의 목적

- 장애예술 분야의 기술 융합 창작 및 지원과 관련된 국내외 사례를 비롯하여 기술 융합 창작활동 및 그에 대한 지원에 대한 현장 수요에 대한 자료수집과 분석을 수행하여 중장기사업 로드맵을 제시하는 데 그 목적을 둠.
 - 현재 시행 중인 ‘Future Wide Open: 2023년 신기술기반 장애예술 창작실험실’ 실효성 있는 운영과 안정화를 위해 국내외 유사 사업의 작품개발, 기술 활용, 성과발표(행사) 운영 등에 대한 사례연구 수행
- 현재 장애예술 현장의 융합적 접근의 의의와 주요 이슈를 도출하여 이후의 가능성과 미래지향적 예술창작을 위한 기반을 마련하기 위한 담론을 조성하고자 함.

□ 연구의 내용

- 국내외 장애예술 기술융합 창작사례와 동향 분석
- 장애예술과 기술융합 지원방식 조사 및 운영방안 제안
- 현장 조사를 통한 장애예술 기술융합 창작활동 지원 중장기 방안 설계

1.2 연구의 배경과 실태

□ 법제도 및 정책 배경

- 2022년 9월에 발표된 「1차 장애예술인 문화예술활동 지원 기본 계획」에 따르면 ‘장애예술인을 위한 창작 지원 다각화’와 ‘신기술 컨버전스 촉진’이 명시되어 나타남.
- 이에 현 정책의 변화 양상에 따라 장르기반의 예술중심 지원체계에서 융합기반의 지원 체계 마련으로 확대가 필요한 시점으로 해석됨.

□ 장애예술인의 예술 활동 현황과 활동 지원 수요

- 가장 최근에 시행한 한국예술인복지재단의 예술인활동증명 시스템에 등록된 장애예술인 총 1,781명의 활동 예술 분야에 대한 조사 결과, 문학, 미술, 음악 분야에서의 활동

이 집중되어 나타남. 반면, 공예, 건축, 대중음악, 다원예술 분야에서 등록된 장애예술인이 없었던 것으로 집계됨. (2021년 10월 기준)

- 따라서 현재는 기술융합 예술분야에서 활동하는 장애예술인의 규모도 파악이 어려운 실정임.

1.3 연구의 방법과 한계

□ 연구 방법

- 문헌분석: 장애예술 개념에 대한 선행연구 조사와 국내외 기술융합 장애예술 관련 창작사례 및 지원사업 사례 및 동향 등 조사, 분석
- 질적연구: 문헌분석을 토대로 도출한 반구조화 면접문항 설계, 장애예술 현장 전문가 및 기술융합 예술창작 및 장애예술, 지원정책 분야 전문가(비/장애예술인, 학계전문가, 사업담당자 등) 대상 면접조사 시행을 통해 자료수집. 분석 후, 자문회의를 통한 델파이조사 및 중장기 방안 로드맵 방향성 의견 수렴
- 양적연구: 질적연구 결과를 바탕으로 도출한 델파이조사 문항 설계, 델파이조사 설문 시행. 분석 후, 기술융합 장애예술 지원사업 중장기 방안 관련 중요도와 사업 우선순위 도출

□ 연구의 한계

- 현재 장애예술계의 신기술 활용 예술 활동이 초기 단계에 진입하여 현장의 조성이 확인되기 어려운 상황임. 이는 비록 2021년에 시행된 실태조사에 근거하여 파악한 현황 이기는 하나, 이러한 현장의 현황은 전문가 대상 면접조사를 통해서도 확인된 바임.
- 이에 장애예술인의 신기술 활용 예술 활동에 대한 보다 면밀한 조사와 분석의 한계에 당면함.
- 또한, 기술융합예술 분야의 장애예술인 전문가 규모가 제한적인 현 상황은 본 연구의 자료 수집과 의견수렴의 한계로 작용함.
- 이러한 한계를 넘어선 향후 연구를 위해, 무엇보다 장애예술인의 신기술 활용 예술 활동이 활발하게 전개되어 현장의 수요가 형성되고, 더불어 실태조사 시행을 통한 데이터 제시가 필요함.

1.4 국내외 사업 동향

□ 사례선정기준

- 본 연구의 목적에 따라 신기술을 활용한 장애예술 동향을 살펴보기 위해 국내외 해외에서 발표한 유관 창작사례와 운영되고 있는 지원사업 및 축제를 조사함.
- 창작사례의 경우, 장애예술로 주목받고 있는 기술융합 작품을 조사하여 작가의 창작 의도, 활용 기술을 중심으로 기술함.
- 지원사업의 경우, 장애예술인 대상 기술융합 창작 지원사업의 사례가 많지 않은 실정임.
 - 국내 사례는 아트앤테크, 기술융합 지원사업으로 조사 범위를 확대하여 사례조사를 수행함.
 - 해외사례의 경우, 접근성 강화 정책을 비롯한 장애예술인 활동과 지원이 활성화된 서구권(영국, 미국, 호주, 캐나다)을 중심으로 지원사업 사례를 조사함.
- 다음은 본 연구에서 수행한 국내외 기술융합 장애예술 창작 작품과 공공 및 민간 지원 사례의 동향과 사례를 종합, 요약한 표임.

<표 VI-1> 국내외 기술융합 장애예술 창작사례 요약표

구분	작가명	작품명(연도)	작품 주제/유형	활용 창작 도구
국내	유화수	데이지의 더 이상한 기계(2021)	기술발전과 장애의 비대칭적 관계	- 영상 제작 및 편집 기술 - 대화형 및 인터랙티브 장치
	이원우	와우로그(2019)	인공와우 사용자 대상 음악 감상의 즐거움 전달	- 고급 인공와우 기술 - 디지털 신호 처리(DSP) 기술 - UI, UX 디자인 - 데이터 분석 및 기계학습
	윤장우	인공지능 뇌과학과 융합예술(2019)	인간의 뇌가 그리는 회화 작품	Electroencephalography (EEG, 뇌파 측정장치)
	문화창조기지	노느매기(2023)	장애인 작가들을 위한 메타버스 갤러리 전시	- 메타버스, 3D 모델링 - 인터랙티브 디자인, VR, AR - UI, UX 디자인
	바라캣 컨템포러리: 알렉스 베르하스트	이루지 못한 미래의 아카이브(2022)	사회가 변화를 요할 때 나타나는 현상을 표현	- 인터랙티브 영상 설치 작업 - 인공지능 GPT-3와 협업
	국립현대무용단	비욘드 블랙(2020)	인공지능 안무 가능성 실험	인공지능
해외	Marco Donnarumma	Corpus Nil (2016)	신체의 움직임을 소리로 표현	- 인공지능 안면 보철물 - 적응형 신경망 - 바이오센서
		Eingeweide (2018)	신체와 상호작용하는 퍼포먼스	
		I am your body (2022~)	청각장애를 주제로 한 퍼포먼스	
	Eric Minh Cuong Castaing	l'age d'or (2018)	운동신경질환 아동 움직임을 영상으로 구현	VR, Telepresence robot
	Jody Xiong	Mind Art (2014)	추상회화	전자 신호 기술 활용
		The Bloom (2022)		
	Goldsmiths Mocap Streamer, Candoco Dance Company	Figural Bodies (2023)	메타버스 내 신체 가능성의 확장	- 메타버스 - 모션캡처 장비, 전용 소프트웨어, VR
	Simon Mckeown	Motion Disabled (2009)	정상의 개념에 대한 새로운 조명과 가상 장애에 대한 고찰	모션캡처, 3D 애니메이션
	Jason Wilsher-Mills	Brave Boy Billy (2018)	인터랙티브 AR 조각 작업	AR, Unity 엔진
	Tony Quan	The Eye Writer (2010)	그래피티	안구추적 마우스 소프트웨어
Alan Brownrigg	Touch Screen (2020)	디지털 페인팅	75인치 터치스크린에 붓, 손가락 패널 활용	
Melinda Smith	Conduit Bodies (2022)	공연	Air Sticks (에어스틱)	

<표 VI-2> 국내 기술융합 장애예술 지원사업 종합표

운영기관(사업명)		대상	지원내용	
중앙	한국문화예술위원회	예술과기술융합 지원사업	- 예술·기술융합 기획 및 가치 확산 단계별 맞춤형 지원 - 지원 규모: 2,913 백만 원	
		온라인 미디어 예술활동 지원사업	- 총 4개 유형의 지원사업 운영 및 관련 직접 경비 지원 - 43.9억 원	
광역	서울문화재단	Unfold X	- 프로젝트 실행지원금, 전문가 멘토링 등 제공 및 지원 - 지원 규모: 5,000만원(프로젝트 별)	
		장애예술인 창작활성화지원	- 창작지원금 지원 - 지원 규모: 창작활동비 정액 300만 원(총 33개 개인·단체)	
	경기문화재단	2023 새로운 예술을 위한 기술지원	경기도 거주 공연분야 예술인 및 단체	- 예술·기술 작품 기술융합 지원, 쇼케이스 발표 지원 등 - 지원 규모: 총 1억 원(5건 내외)
		#잡에 일상으로의 초대:예술로 나누는 우리의 삶	장애인단체, 장애예술인 단체	- '장애인의 일상'주제 예술콘텐츠 제작, 발표 지원 - 각 단체당 40,000천 원
		발달장애인과 함께: 인공지능(AI) 창작단	경기도와 경기문화재단이 사전 모집한 발달장애인 15명	- 인공지능 활용 예술교육 제공 - 지원 규모: AI 협업 및 교육 지원, 온라인 메타버스 전시 공간 구축 및 지원
	인천문화재단	융합예술지원사업 'The leap Project : 높이뛰기'	융합예술분야 청년 팀	- 작업공간 지원, 결과 보고전 개최, 자료집 발간 지원 및 활동 지원금 지원 - 지원금 1,000만 원/ 월별 창작활동비 200만 원
	부산문화재단	2023년도 부산문화예술 지원사업: 다원예술	예술단체	- 창작 경비 지원 - 지원 규모: 최대 3천만 원
		장애예술인 창작공간 온그루	장애예술인	- 창작 역량 및 공간 지원 등
	대구문화예술진흥원	기술융합 작품제작 지원사업	지역예술인 및 단체	- 제작 직접 경비 - 지원 규모: 건당 4천만 원 이내
	전라남도 문화재단	아트&테크융복합 창작제작지원	지역 거주 또는 출신 예술인 및 단체	- 창제작 및 발표 경비 지원 - 지원 규모: 60백만 원(1건)
		2023년 장애예술인 활동 지원사업	지역 거주 장애예술인	- 활동에 대한 비용 일부 지원 - 지원 규모: 2백만 원(1인당)
	제주문화예술재단	2023 제주장애예술인 창작준비금 지원사업	장애예술인	- 창작준비금 지원 - 지원 규모: 800만원(1인당)
		예술공간 '이아' 인큐베이팅 프로그램	커뮤니티아트랩 KOJI <두 번째 집>	- 전시 공간, 활동 결과물 공유 지원
	기초	나주시	(예정) 장애예술인 레지던스사업	- 원도심 내 유휴공간 활용을 통한 장애예술인 창작, 교육 공간 마련 - 소요 예산: 850백만 원

〈표 VI-3〉 해외 기술융합 장애예술 지원사업 종합표

구분	국가	운영기관(사업명)	대상	지원내용	공공지원금 출처
공공	영국	Arts Council England (국립복권지원사업)	예술가, 커뮤니티, 문화단체	- 장애예술인 기술융합 프로젝트 지원 - 지원규모: 연간 4,187억 원	—
		Disability Arts International	웹사이트 방문객	- 우수한 장애인 예술가, 장애인 주도기업, 포용적 예술단체의 작품 홍보	—
	미국	National Endowment for the Arts	개인 및 기관	- 장애인을 포함한 예술에 대한 접근성을 높이고자 시설 및 기술적 지원 제공 - 지원규모: 1억 8천만 달러	—
	호주	Creative Australia (Arts and Disability Initiative)	2023 예술과 장애 이니셔티브 수혜자	- 기술, 창작, 네트워크 발전을 위한 프로젝트 지원 - 지원규모: 30,000 달러	—
		DITRDCA, Office of the Arts (Revive 정책)	장애인	- 장애인의 창조적 참여와 접근성 향상을 지원 - 지원규모: 500만 달러	—
	캐나다	Canada Council for the Arts	장애예술가 등	- 예술인(단체) 활동 지원 - 지원규모: 3억 6천만 달러	—
		Ontario Arts Council (Deaf and Disability Arts Projects)	장애인 예술가	- 장애를 가진 예술가 활동 지원 - 지원규모: 건당 최대 1만 달러	—
	민간	영국	Shape Arts (National Disability Arts Collection and Archive)	장애인 예술가를 포함한 모든 사람	- 영국 장애인 예술 운동의 풍부한 유산과 역사를 디지털화 및 온라인 카탈로그 제작 - 지원규모: 약 16억 4천 8백만 원
Drake Music			장애인 음악가	개별 장애인 음악가와 협력을 통한 새로운 악기 개발	Arts Council England
Unlimited: Unfixed			장애예술가	- 예술, 장애, 기술의 창의적 연구 프로젝트 지원 - 지원규모: 600,000파운드	Arts Council England, Creative Scotland, Arts Council Wales, British Council, Wakefield Council
WellcomeTrust (itDf)			전 세계 내 대학 연구원	- 다학제 간 전문지식을 결합하여 장애와 몸의 표현 방식 연구 - 지원규모: 783,932달러	—
미국		Very Special Arts (Emerging Young Artists Program)	미국 거주 16~25세 장애예술가	- 전시, 교육기회 제공 - 지원규모: 5,000달러 상금 수여(총 15명)	교육부, NEA 지원 등
		Leonardo (CripTech Incubator)	장애예술가	- 예술, 기술 펠로우십, 레지던시, 교육 등 창의적인 기술 창조 및 재구성할 수 있는 플랫폼 제공 - 지원규모: 95,706달러	California Arts Council (Intersections + Innovations Grant)
호주		Australian Network for Art and Technology	예술가	연중 레지던시, 축제, 컨퍼런스 등 프로그램 제공	Creative Australia
캐나다		National access Arts Centre	발달, 지체장애 예술가 300명	스튜디오, 워크숍 지원을 통한 기술 기반 제작 워크숍 및 몰입형 프로그램 제공	National Arts Centre (National Creation Fund)

1.4 현장조사 분석 결과

□ 전문가 대상 면접조사 분석 결과

- 장애예술인 대상 신기술 활용 융합예술 창작활동 지원 및 활성화를 목적으로 한 실효성 있는 지원 방안 마련과 중장기 전략 방안 논의를 위해 예술가를 포함한 현장 전문가들의 의견을 청취하고자 심층면접조사 방법을 채택함.
- 본 면접조사는 연구윤리위원회의 IRB 심사를 거쳐 승인받은 후, 사전 안내를 통해 연구 참여에 동의한 장애예술인(n=6), 비장애예술인(n=3), 기획자 및 큐레이터(n=4), 지원사업 행정인력(n=7) 총 20명을 대상으로 표적집단면접조사(Focus Group Interview, FGI) 4회와 개별심층면접조사(In-depth Personal Interview) 4회, 총 8회를 시행함.
- 심층면접조사의 분석 결과는 다음과 같이 요약됨.

〈표 VI-4〉 면접조사 분석결과표

주제	상위 분류	하위 분류	분석내용 요약
장애예술의 정의와 주요 개념 논의	정의와 주요 개념	<ul style="list-style-type: none"> • 포괄적 정의 • 주체성 • 당사자성과 당사자성의 모호성 	<ul style="list-style-type: none"> • 정의: 장애 특성 및 정체성이 드러나는 예술 • 정의: '장애'라고 하는 경험을 주제 또는 주요한 방법론으로 사용하는 예술적 실천, 문화적 활동 • 주체성: 창작을 비롯한 예술 활동에서 주도적이고 주체적인 역할을 수행하여, 장애예술인 자신의 정체성을 표현하는 것 • 당사자성: 장애 여부에 따른 구분을 바탕으로 창작, 기획에서 강조되는 정체성과 관련 • 당사자성의 모호성: 제도적 구분과 내면적으로 결정하는 개인의 장애 정체성 여부가 일치하지 않는 경우
	장애예술 범주와 필요 논제	<ul style="list-style-type: none"> • 장애예술의 범주와 관련 쟁점 • 한국에서의 장애예술 활성화를 위한 논의 방향성 	<ul style="list-style-type: none"> • 장애예술을 구분하는 것은 자원 배분과 같은 이해관계에 바탕함. • 장애예술은 장르로서의 개념이 아님. • 한국의 사회적 현황에 따른 장애예술 개념 정립 필요 • 특수교육이나 복지의 관점에서 벗어나 예술가적 시선에서 논의가 활성화되어야 함.
신기술기반 창작활동 지원 관련 현장과 인식	기술융합 예술창작 관련 현장 환경과 현황	<ul style="list-style-type: none"> • 장애예술에 대한 인식과 특성 • 접근성: 교육 및 향유 기회 부족 • 접근성: 인프라의 지역 불균형 • 기술융합 예술창작 분야의 동향 	<ul style="list-style-type: none"> • 아마추어 예술이라는 편견, '장애'가 강조되는 다수의 경우에 대해 인식 개선 필요 • 기존 예술의 문법, 장르에 치중되어 있음. • 장애인 대상 정규 예술교육의 기회가 낮으며, 장애예술 활성화를 위해서는 향유를 위한 접근성 신장이 선행되어야 함. • 교육, 창작, 향유 전반에서 신기술기반 예술에 대한 접근성 또한 허들이 높은 편 • 아트앤테크 현장의 추세는 창작자의 의도와 생각이 사용하는 기술보다 더욱 중요하게 평가되고 있음.
	지원사업 추진에 대한 인식: 기대와 효과	<ul style="list-style-type: none"> • 신기술기반 창작활동을 위한 기술지원 수요 • 지원사업의 의의: 신기술 활용에 대한 접근성 제공 • 지원사업의 의의: 장애에 	<ul style="list-style-type: none"> • 창작활동에 필요한 그러나 복지영역에는 포함되지 않은 보조기기 지원 필요 • 장애예술인의 신기술 활용 창작 기회 제공 • 신체 정상화를 위한 도구에서 창작 도구로 기술에 대한 인식 변화

주제	상위 분류	하위 분류	분석내용 요약
		술인의 창작활동 다각화 • 지원사업의 의의: 지속적인 활동 가능성 제공	• 다양한 창작 경험과 기술을 통해 예술의 다양한 어법을 발견 • 기술 이해, 협업 경험, 프로젝트 기획 경험을 통해 협업 제안, 예산서 작성, 기획 등 역량 증진
	지원사업 추진에 대한 인식: 우려	• 사업 방향성: 기술우위가 될 가능성에 대한 우려 • 시기상조 • 짧은 지원사업 기간	• 기술 활용을 통해 희석될 수 있는 고유한 신체성 우려 • 예술적 표현보다 기술 사용이 강조될 가능성 우려 • 현장과 지원사업 간 속도감 불일치 우려 • 공공 정책이 예술 현장의 방향을 정하는 것에 대한 우려 • 단기간의 결과물로는 지원의 의미가 없을 수 있음, (일반적으로, 아트앤테크에서 유의미한 성과는 최소 3년 소요) • 짧은 지원사업 기간으로 인해 창작의 내용적, 질적 가치 저하 위험
장애예술인 신기술기반 창작활동 지원사업의 활성화 및 개선방안	지속적인 사업 운영을 위한 환경 조성 방안	• 신기술기반 창작활동 지원 방향성에 대한 제고와 명료화 • 장애예술인을 위한 차별화된 기술융합 지원 설계 • 지속가능한 창작활동 환경 조성	• 기술이 목적이 되지 않는 사업 설계와 협력 중심의 사업 방향 모색 필요 • 단순 창작이 아닌 프로덕션 작업으로 이해해야 함. • 예술의 '표현'뿐만 아니라 '접근성' 측면에서도 중요하게 설계되어야 함. • 복지 차원이 아닌 예술로서 가능성이 있는, 육성되어야 할 예술 분야의 관점에서 지원 • 지원사업 과정 내 참여자 간 학습 기회, 교류, 장기적인 고민을 공유할 수 있는 장 마련 • 사후관리 및 지원 방안 마련 • 정보 제공 플랫폼, 개발자와의 네트워크 운영
	지원사업의 질적 제고 방안	• 단계적 지원체계 필요 • 장기적인 지원 • 커뮤니케이션 활성화와 효율성 증진을 위한 지원 • 네트워크 조성 및 운영 지원 • 쇼케이스 환경 및 과정 개선 • 유통 및 확장성 지원	• 신기술기반 창작지원이 장기적 프로세스를 수반하는 만큼 단계별 지원에 대한 체계 마련 필요 • 장기적으로 창작 산실 역할을 할 수 있는 사업이 필요함. • 기존 작업에 기술 활용 시도이기 때문에, 기술적 내용 체화, 작품 구현까지 충분한 시간이 필요 • 참여 주체(장애예술인, 기술전문가 등) 간 라포형성, 상호 이해(예: 장애감수성, 기술적 언어) 등 협력관계 형성을 위한 시간 고려 • 매개자(보조 인력) 역량 강화 필요 • 창작에 적합한 기술 협력자 풀의 확보 필요 • 작업과 장소가 매칭되는 공간을 제공 • 저작권 관련 작업물 유통 계획, 기술전문가 크레딧, 임금 이슈 대비 필요
	행정적 개선방안	• 예산 효율성/유연성 제고 • 지원사업 홍보 활성화 • 기업과의 협업 • 행정 시스템 접근성 제고	• 신기술기반 창작활동은 초기 비용이 많이 소요되는 분야 • 창작지원금과 쇼케이스/발표에 대한 비용을 분리하여 책정 고려 • 융합예술 분야 안 장르 세분화, 기술마다 다른 특징 때문에 비용 처리가 행정 방식에 부합하지 않는 경우 발생 • 지원사업 결과물을 활용한 홍보와 논의의 장 마련 • 신기술 창작 도구 개발 기업과의 협업 추진(예: 기기 설명회 및 연계사업 추진 등) • 행정 시스템의 웹접근성 증진

□ 델파이조사 분석 결과

- 본 연구에서는 델파이 분석기법 중, 수정 델파이 기법(modified Delphi technique)을 활용하여 동 사업에 필요한 제반 사항들의 타당성 확보를 부여함.
- 본 델파이조사는 2회에 걸쳐 수행하였으며 회차별 수행내용은 다음과 같음.
 - 1차 조사, 신기술 기반 활동지원의 방향성, 동 사업에 필요한 제반 사항의 적절성(타당성)과 사항(항목)별, 도입 시급도에 대한 의견을 수렴함.
 - 2차 조사, 1차 조사에서 수렴된 분석 결과에 대한 전문가 간 제반 사항 별 중요도에 대한 의견을 조율하고, 그 외 동 사업의 위한 다양한 의견(제언)을 수렴함.
- 2차 조사를 통해 수집된 자료를 통해 각 제반 사항의 적절성을 산출하고 1차 조사를 통해 도출된 도입 시급 정도를 비교 검토하여 정량·정성분석을 실시함.
 - 이때 적절성과 도입 시급 정도의 관계를 살피는 차원에서 IPA(Importance-Performance Analysis)분석을 실시함.
- 조사 참여자는 장애예술인과 신기술에 대한 이해도가 높은 관련 현업 종사자와 연구 종사자들로 구성하였으며 동 조사의 총 참여인원은 18명임.

<표 VI-5> 2차 델파이조사를 통해 산출된 제반 사항에 대한 종합 적절성(타당성) 분석 결과

ID	제반 사항 항목	적절성(타당성)				도입 시급도
		적절성 증감	점수 (표준편차)	순위	순위 변동	순위
1	충분한 사업기간 확보 (예: 10개월)	▲ .003	5.83 (±0.92)	2	▲ 1	1
2	연속 지원사업 추진 (예: 장기적인 실험과 시도 중심의 3년 연속지원 인큐베이팅 구조)	▼ .057	5.83 (±1.29)	2	-	10
3	협력 네트워크 조성 지원 (예: 테크니션과의 파트너십을 위한 네트워크 풀 제공 및 스터디그룹 운영 등 사후지원 고려)	▼ .002	5.78 (±1.26)	5	-	6
4	국내 문화예술기관 및 장애인복지시설, 민간사업체와 결과물 연계 활용 방안 마련 (예: 유통 및 시장성 확대 방안 또는 활동 영역 확대 방안 마련)	▼ .001	5.39 (±1.04)	9	▲ 1	11
5	창작과정에 필요한 예산 규모 및 활용 유연성 개선 (예: 발달장애인 대상인 경우, 교육 및 창작지원에 필요한 조력자 수 확대를 위한 인건비, 창작기술 소프트웨어 연동 가능한 랩탑 구매 지원, 창작과정에 필요한 공간지원 등)	▼ .111	5.39 (±0.98)	9	-	5
6	창작활동을 위한 보조기기(보급·수리·대여) 지원 (예: 전동이젤 등)	▼ .056	4.44 (±0.98)	13	-	13
7	장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화 (예: 창작지원 내 워크숍 외 별도의 교육프로그램 제공, 워크숍 과정 중 심화 과정 제공 등)	▼ .004	6.06 (±1.11)	1	-	3
8	창작활동을 위한 새로운 기술 정보 접근성 확대 및 강화 (예: 기술개발 업체와의 협력을 통해 기술 소개 및 학습 워크숍 제공 요청 등)	▲ .003	5.83 (±1.10)	2	▲ 1	6
9	결과물 공유를 위한 효율적인 방안 마련 (예: 쇼케이스 공간 접근성 및 활용, 쇼케이스 기간, 결과물 아카이빙 및 활용 등)	▼ .002	5.78 (±1.00)	5	-	3
10	작품 발표(쇼케이스)를 위한 작품 설치 및 디스플레이 협력 인력(테크니션, 행정)과 기간 확보	▼ .002	5.78 (±0.94)	5	-	2
11	매개자 역량 교육 (예: 커뮤니케이션 신장을 위한 예술전공자 대상 사회복 지 관련 교육, 사회복지사 대상 예술교육 등)	▼ .224	5.06 (±1.47)	12	-	9
12	사업대상자 중심 지원사업 설계 및 지원 (중증장애인 지원사업 참여 가능성 고려 포함)	▼ .112	5.28 (±1.27)	11	▼1	12
13	기술융합 창작, 기획, 저작권에 대한 컨설팅 제공	▼ .110	5.50 (±1.04)	8	-	6

1.5 중장기 전략 및 운영방안(안)

□ 지원사업의 중장기 비전

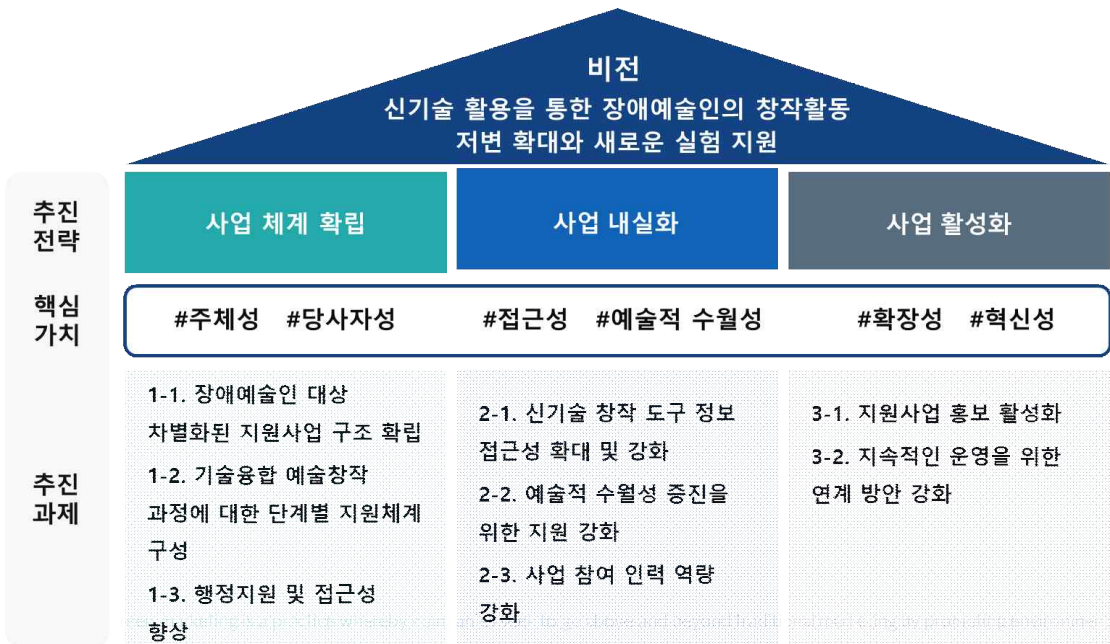
- 신기술 활용을 통한 장애예술인의 창작활동 저변 확대와 새로운 실험 지원

□ 지원사업의 목표

- 장애예술인에 신기술을 활용한 실험 중심의 새로운 창작 기회 제공
- 장애예술인의 주체적인 예술 활동을 위한 체계적이고 다각적인 지원 제공
 - 교육, 기술 인력과의 협력 네트워크, 보조 인력, 사후 지원 등
- 지속적인 신기술 지원사업 운영을 위한 행정지원 및 문화예술 분야 내 연계 지원 강화

□ 지원사업의 추진 전략 및 운영방안(안)

- 장애예술인 신기술기반 활동 지원을 위한 중장기 방안의 추진 전략은 첫째, 사업체계 확립, 둘째, 사업 내실화, 셋째 사업 활성화로 제시함. 각각의 추진 전략에 따른 추진 과제와 운영방안은 아래 표와 같이 제시함.
- 단, 제시한 추진 전략과 운영방안이 번호에 따라 순차적으로 이행되기를 제안하는 것이 아니라 전략의 내용에 따라 그에 적합한 과제와 방안을 도출한 것임.



[그림 VI-1] 장애예술인 신기술기반 활동 지원 중장기 방안 체계

〈표 VI-6〉 장애예술인 신기술기반 활동지원 증장기 로드맵

추진과제	운영 방안	운영 일정			
		'24	'25	'26	'27
1-1. 장애예술인 대상 차별화된 지원사업 구조 확립	① 장애예술인 특화 지원 목적과 사업 방향 명료화	●			●
	② 충분한 사업 기간 확보	●	●	●	●
	③ 장애예술인 관심 증진, 수요 조성 기여 방안 마련	●	●	●	●
1-2. 기술융합 예술창작 과정에 대한 단계별 지원체계 구성	① 기초, 심화, 실험 등 단계별 교육 과정 운영 (연속사업 운영형태)	●	●	●	●
	② 사후 지원 방안 구축 (유통, 저작권 활용 등)		●	●	●
	③ 기술융합 예술분야 장애예술인 육성 프로그램 운영			●	●
2-1. 신기술 창작 도구 정보 접근성 확대 및 강화	① 기술전문가-비장애예술인 협력 네트워크 운영	●	●	●	●
	② 제공된 장비 활용 교육 프로그램 운영		●	●	●
	③ 장애유형별 맞춤형 접근성을 제공하는 장비와 기술 솔루션 도입	●	●	●	●
2-2. 예술적 수월성 증진을 위한 지원 강화	① 연구모임 지원 및 정기적인 창작공유회 운영	●	●	●	●
	② 장애예술인의 창작활동을 위한 실험 공간 및 장비 지원 강화		●	●	●
	③ 지원사업 창작 결과물 쇼케이스 운영방식 개선 (예: 공간 선정, 기간 및 테크니션, 행정 인력 확보 등)	●	●	●	●
2-3. 사업관계 인력역량 강화	① 장애예술인 대상 기술융합 창작, 기획, 저작권에 대한 컨설팅 제공		●	●	●
	② 매개자(보조 인력) 역량 교육 확대 및 강화			●	●
3-1. 지원사업 홍보 활성화	① 1회 이상의 사업설명회 개최 (장애예술인의 접근성 증진 목적)	●	●	●	●
	② 쇼케이스 활용 사업홍보 및 향유 접근성 증진			●	●
	③ 우수작품 국제 페스티벌 등 행사 참여 지원			●	●
3-2. 지속적인 운영을 위한 연계 방안 강화	① 실험 및 창작과정 기록 및 창작물 아카이브 구축	●	●	●	●
	② 국내 문화예술기관, 장애인복지시설, 유관 기술개발 기업과 연계 및 협력 추진, 운영		●	●	●
3-3. 행정적인 지원 및 접근성 향상	① 행정 시스템 웹접근성 강화 (부처 간 협력 지원)		●	●	●
	② 예산 활용 유연성(효율성) 제고		●	●	●

2. 제언

□ 지원사업의 정당성 소통

- 장애예술인을 위한 신기술 기반 융합예술 창작 지원의 필요성은 빠르게 변화하는 사회 환경 속에서 예술의 다양성과 창의성을 높이기 위한 중요한 노력임. 이에 따라 신기술을 적극적으로 활용하는 장애예술인을 발굴하고 특화된 지원사업을 통해 무한한 예술과 기술의 가능성을 열어두는 것이 필요함.

□ 장애예술인 신기술기반 지원의 영역과 목표, 지원 방법의 재설계 필요

- 장애예술인 실태조사에 신기술 관련 질문을 현장에 대한 이해를 기반으로 이후 장애예술의 특징과 가치 상황에 맞는 사업을 설계하여, 장애예술의 현실과 현장에 부합하는 유형의 연구 개발이 필요함.
- 2023년 소수의 장애예술인이 ‘Future Wide Open’사업에 참여하였으나 이후 2023년 사업 결과물에 대한 의미 부여와 새로운 창작활동 홍보를 통해 더 많은 장애예술인에게 관심을 고조하고 참여를 독려할 수 있음.
- “1차 장애예술인 문화예술활동 지원 기본계획” 추진 전략 및 정책 과제 내, ‘1. 장애예술인 창작 지원 강화 “1-1 장애 예술인 창작 지원 다각화”에 대한 새로운 접근이 필요함. “창작”의 범위를 최종 결과물인 출판, 공연 및 전시와 도록 혹은 리플렛 제작 등 결과에 집중하기보다 창작과정과 과정을 가능하게 하는 기반 구축 등으로 확대하는 것이 요구됨. 또한 창작의 범위에 R&D를 비롯해 주제 설정을 위한 다양한 활동에 경험, 방문, 인터뷰, 관람, 협업 등을 포함할 수 있음.
- 창작 지원의 다각화는 직·간접 지원 등 예술창작을 위한 여러 영역을 발굴 지원하여 장애예술인의 신기술 기반의 여건 마련을 통해 창작, 매개, 소비(향유)의 순환적 생태계를 구축하는 것이 요구됨. 이를 위해 장애예술인을 중심으로 창작활동을 위한 다양한 주체들 간의 협업체계가 가능한 유연한 지원체계 마련이 요구됨.

□ 장애예술인 대상 차별화된 신기술 활용 예술 활동 지원사업 구축

- 한국문화예술위원회와 변별력 있는 사업을 개발하는 것이 필요함. 신기술 기반 예술의 질적 향상을 위한 경쟁공모제를 확립하거나 독립적이고 예술의 수월성을 담보할 수 있는 사업 개발, 사업의 고유 목적 및 단계별 목표를 설정하여 운영체계(공모-선정-실행-평가)를 마련하고 단계별 운영을 위한 지원 운영위원회 구성하는 것을 고려할 수 있음.
- 2023년을 시작으로 이후 사업의 단계별 설계를 실시하고, 이후 국제 교류 등으로 국내 장애예술인의 활동 영역을 확장하는 계기를 마련하는 것이 요구됨.

□ 기술 습득을 통한 주제적 창작

- 현대 예술 환경에서는 기술의 활용이 필수적이며, 동시대 기술을 습득하지 못할 경우 예술가의 창작력과 표현력이 제약받을 수 있음. 따라서 국가 차원에서 기술 습득을 지원하는 정책과 프로그램을 통해 장애예술인이 주제적이고 주도적으로 창작활동에 참여하여 혁신적이며 효율적인 예술 작품을 창작할 수 있는 기회를 확대하는 것이 중요함.

□ 장애예술인의 신기술 기반 창작활동을 위한 교육 기회 제공

- 장애예술인들은 다양한 기회와 자원의 지원이 필요하며, 특히 최신 기술 습득 및 교육 시스템의 접근성을 확보 등 평등한 기회를 효과적이고 지속적으로 제공하는 방안을 모색해야 함.
- 장애예술인과 비장애예술인 간의 융합 창작 기술의 격차는 국가 차원에서의 적극적인 지원 없이는 극복할 수 없을 만큼 벌어질 수 있음. 장애예술인을 위한 지원 정책을 개발하고, 이를 효과적으로 시행함으로써 예술창작의 고유성과 다양성을 유지하고 격차를 해소하는 노력을 해야 함.
- 이에 기술과의 접목뿐 아니라 미학, 사회적 접근을 위한 다양한 유형의 교육 기회를 마련하고, 디지털 매체와의 결합하는 창작과정을 필요로 하는 장애예술인을 위한 기본 교육, 심화 교육, 랩, 워크숍, 멘토링 등을 제공해야 함.
- 창작을 위해 필요한 기술을 비롯한 새로운 전문가 집단과의 협업을 가능하게 하는 기회 제공이 중요함.
- 이에 창작자와 예술 단체, 기술 및 다양한 분야의 전문가들과의 교류 및 네트워킹을 촉진하는 프로그램을 개발하여 지속적인 교육과 워크숍을 통해 창작자들의 최신 기술에 대한 이해를 높이고 협력과 융합의 촉진을 장려함.

□ 예산의 활용 유연성 확보

- 지원예산을 적절히 할당하고 다양한 가능성을 열어두고 유연성을 확보하는 것이 중요함. 특히, 신기술 도입 및 연구에 대한 예산 및 상품개발을 포함하여 다양한 창작 단계에서의 지원을 고려해야 함. 장애예술인들이 자유롭게 창작에 몰두할 수 있는 환경을 조성하기 위해 국가 차원에서 예술창작에 필요한 장비 및 소프트웨어 등을 제공하고, 창작 장소의 접근성 확보, 보조기기 지원, 예술작품 전시 및 공연 기회 제공 등이 포함된 유연한 창작 환경을 조성하는 데 주력해야 함.

□ 결과물의 공유 및 홍보 강화

- 장애예술인들의 창작물도 비장애예술인과 마찬가지로 대중적인 작품으로 널리 알릴 수 있도록 쇼케이스, 전시회 및 온라인 플랫폼을 활용하여 결과물의 공유와 홍보활동이

강화되어야 함. 이를 통해 장애인예술인들의 작품이 더 넓은 대중에게 소개되고 인정받을 수 있음.

□ **계획 단계에서 평가목표 체계와 성과지표 관리를 통한 사업 목표 달성 측정과 체계적 운영 필요**

- 프로그램의 성과를 지속적으로 모니터링하고 평가하는 체계를 구축해야 함. 이를 통해 프로그램의 효과성을 파악하고 개선점 도출 및 성공 사례를 공유하여 지속적인 발전을 이끌어낼 수 있음.
- 실행단계에서 구체적 평가를 진행하여 연도별 성과 확인과 검토가 필요하며, 환류 단계에서 미흡한 부분을 보완하고 후속 조치 마련하는 것이 필요함. 이를 통해 활성화 가능한 기반을 조성하고 생태계 구축의 근거를 마련함.
- 과정과 성과 관리의 구분을 통해 사업의 접근하여 균형을 맞추는 것이 필요함. 과정과 결과 및 성과를 위한 점검과 모니터링, 컨설팅을 통한 문제점·장애요인·개선점을 도출함. 이를 위하여 과정 관리에 목적을 두고 경과에 따른 성과 목표 달성도를 평가함.

□ **유관 정책 개발 및 고도화**

- 신기술 기반 창작과 관련된 정부 정책 및 법적 절차를 철저히 조사하고, 장애인예술 분야에서 신기술의 도입에 관련된 정책을 개발하거나 보완해야 함. 예술과 기술이 융합되는 영역에서 발생할 수 있는 문제를 사전에 대비하는 정책이 필요함.
- 이를 위해 선행조사 및 자료 수집 강화가 수반되어야 함.
- 선행조사를 통해 최신 기술 트렌드와 장애인예술의 현황을 파악하고, 성공적인 사례 연구를 수집하는 것이 중요함. 이를 통해 최신 기술 도입 및 창작 지원에 필요한 정보를 확보하고, 중복된 연구나 지원을 방지할 수 있음.

참고문헌

참고문헌

- 강순근(2011), 근대 예술 개념의 성립에 관한 연구, 『철학논총』, 65(3), 3-30.
- 강원(2016), 다중접속의 플랫폼으로서 창·제작센터 연구, 조선대학교 박사학위논문.
- 국회입법조사처(2021). 2021 국회입법조사처 올해의 이슈. n.p.: 국회입법조사처.
- 국회입법조사처(2022). 2022 국회입법조사처 올해의 이슈. n.p.: 국회입법조사처.
- 국회입법조사처(2023). 2023 국회입법조사처 올해의 이슈. n.p.: 국회입법조사처.
- 김경민(2022). 포용적 문화예술 환경 조성을 위한 영상 콘텐츠 안에서의 배리어프리 연구. 『문화예술융합연구』, 3(1), 43-53.
- 김대성(2003). "장애인당사자주의 운동의 참여와 연대정신," 뉴 레디컬 리뷰, (18):182-183.
- 김선영·이의신(2018), "4차 산업혁명시대의 아시아문화전당 발전 방안: 아스스 일렉트로니카를 중심으로," 『한국과학예술포럼』, 33, 47-48.
- 김슬기(2020). 장애인극인 구술생애사로 본 1세대 장애예술인의 정체성: 장애예술 연구를 위한 비판적 시론. 『문화와 사회』, 28(3), 255-313.
- 나채준(2021). "인증제도에 관한 법적 연구: 인증제도 유형 및 법적 성격 분석을 중심으로," 한국법제연구원 2021.
- 류창열(1991), 기술의 의미에 관한 역사적 고찰, 『대한공업교육학회지』, 16(1), 70-79.
- 문화체육관광부(2018). 문화예술교육 종합계획(2018-2022). 세종특별시: 문화체육관광부.
- 문화체육관광부(2022). 제1차 장애예술인 문화예술 활동 지원 기본계획. 세종특별시: 문화체육관광부.
- 민주식(2007), 미학의 변모: '예술문화론'의 정립을 위한 시도, 『인문논총』, 58, 145-178.
- 박대민(2022), NFT 아트: 예술계의 탈중앙화와 흔적의 아우라, 『한국언론정보학보』, 109, 127-152.
- 방귀현(2020). "세계적인 장애인인의 장애인 당사자성 탐구," 한국장애학, 5(1): 109-136.
- 보건사회연구원(2018), "장애인 사회활동 및 문화·여가활동 실태와 정책과제". 세종특별시: 한국보건사회연구원.
- 사단법인 한국장애예술인협회(2018). 장애예술인수첩. n.p. 사단법인 한국장애예술인협회.
- 서울문화재단(2021). "아트&테크 창작 지원센터 사례조사 및 적용방안 연구". 서울특별시: 서울문화재단.
- 신혜선·백령·김진웅·김영주(2021). 문화예술교육 종합계획(2018~2022) 이행현황 분석 연구: 델파이조사를 통한 이행도 인식을 중심으로. 서울특별시: 한국문화예술교육진흥원.
- 안채린(2020). "혁신적 포용 국가가 필요로 하는 문화정책에 대한 시론(試論)적 논의: 장애인 문화예술 지원 정책을 중심으로," 『문화콘텐츠연구』, (20), 89-127.
- 윤지수·여진원(2021), "아시아문화자원을 활용한 융·복합 전시 적용에 관한 방안 연구: 국립아시아문화전당 라이브러리파크를 중심으로," 『한국과학예술포럼』, 39(4), 326-329.

- 이병기·이기준(1996), “공학의 개념적 정의: 과학, 기술에 비교하여,” 『공학기술』, 2(4), 5-7.
- 장애인문화예술원(2019), "포용적 예술 작가 육성 워크숍 자료집," 서울특별시: 한국장애인문화예술원.
- 장애인문화진흥회(2010). 한국장애예술인총람. n.p. 장애인문화진흥회.
- 장정·엄명용(2019), 예술과 기술의 융합: E.A.T.의 시대적 배경과 작품 특성을 중심으로, 『한국콘텐츠학회 논문지』, 19(4), 477-489.
- 전지영(2021). “장애예술과 장애인예술의 개념 논의: 한국장애인문화예술원 활동을 중심으로.” 『한국예술연구』, 32, 195-215.
- 정종은, 최보연(2021). 장애예술단체 활성화 정책의 방향 모색: 영국의 정책 및 현장 사례를 중심으로. 『장애인복지연구』, 12(2), 81-113.
- 정창권(2017). 근대 장애예술가의 조망과 의의. 韓國古典研究, (37), 251-281.
- 조은숙·남선희(2019), 무용과 과학기술을 융합한 그룹 E.A.T.에 관한 연구, 『무용예술학연구』, 73(1), 187-205.
- 최창현(2022). “정신장애인 ‘당사자’ 운동의 가능성:정신장애인 운동 내 당사자성 논란과 정신장애 차별주의적 보조금 지원 정책의 문제점,” 『한국문화인류학』 55(3):3~55.
- 한국문화관광연구원(2007). "장애인 예술활동 지원방안". 서울특별시: 한국문화관광연구원.
- 한국문화관광연구원(2010). "장애 예술인 창작활동 현황 및 활성화 방안". 서울특별시: 한국문화관광연구원.
- 한국문화관광연구원(2014). "장애인 예술 장르별 지원 방안 연구". 서울특별시: 한국문화관광연구원.
- 한국문화관광연구원(2020). "장애인 문화예술 중장기 발전방안 연구". 서울특별시: 한국문화관광연구원.
- 한국문화관광연구원(2021). "장애예술인 문화예술활동 실태조사 및 분석 연구". 서울특별시: 한국문화관광연구원.
- 한국문화정책개발원(1996). "장애인 문화복지 증진 기본계획을 위한 기초연구". 서울특별시: 한국문화정책개발원.
- 한국장애인개발원(2019). "장애예술인 창작 활성화 프로그램 개발연구", 서울특별시: 한국장애인개발원.
- 한국장애인문화예술원(2018). "장애인 문화예술활동 실태조사 기초연구". 세종특별자치시: 문화체육관광부.
- 한국장애인문화예술원(2019). "2018 장애인 문화예술활동 실태조사 및 분석연구". 서울특별시: 한국장애인문화예술원.
- 한국장애인문화예술원(2021). "2021 장애인 문화예술 활동 실태조사 및 분석연구," 서울특별시: 한국장애인문화예술원.
- 한국장애인문화예술원(2022), "문화시설 장애인 접근성 실태조사 기초연구 보고서," 서울특별시: 한국장애인문화예술원.
- 한국장애인복지진흥회(2007). "장애문화예술인 실태조사". 서울특별시: 한국장애인복지진흥회.

- Barbareschi, Giulia & Inakage, Masa. (2022). Assistive or Artistic Technologies? Exploring the Connections between Art, Disability and Wheelchair Use Assistive or Artistic Technologies?. 10.1145/3517428.3544799.
- Chris Creed (2018) Assistive technology for disabled visual artists: exploring the impact of digital technologies on artistic practice, *Disability & Society*, 33:7, 1103-1119, DOI: 10.1080/09687599.2018.1469400.
- IRYNA Accountancy Corporation. (2021). FINANCIAL STATEMENTS WITH INDEPENDENT ACCOUNTANT'S REVIEW YEAR ENDED DECEMBER 31, 2021. IRYNA Accountancy Corporation.
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology*, 28(4): 563-575.
- Sandahl C(2008). Why Disability Identity Matters: From Dramaturgy to Casting in John Belluso's *Pyretown*. *Text and Performance Quarterly*, Vol. 28, Nos. 1-2, January-April 2008, pp. 225-241.
- Sandahl C(2020). From the Streets to the Stage: Disability and the Performing Arts. *PMLA/Publications of the Modern Language Association of America*.2005;120(2):620-625. doi:10.1632/S0030812900168014.

[경기도청]. (2023년06월01일). AI, 창조의 경계를 넘어 : 모두를 위한 예술 혁명 「경기도 AI 창작단」 [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=nT1gNSuKB-8&t=4s>.

[경기문화재단]. (2022년11월21일). 2022 경기도 장애인 전문예술활동 지업사원 성과공유회 <아름다운 우리, 일상으로의 초대> [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=FAv7CjTIIFY>

[경기문화재단]. (2022년12월05일). 2022 새로운 예술을 위한 기술지원 예기술쇼 쇼케이스 전시 [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=TtJ7Euo4KTI>.

국가표준인증 통합정보시스템. <https://www.standard.go.kr/KSCI/portalindex.do>

국립현대무용단 홈페이지. <https://kncdc.kr/10th/ko/detail.html?D-02>

대구문화예술진흥원 홈페이지. <https://dgfca.or.kr/main>

메타버스 플랫폼 '스페이셜' 홈페이지. <https://url.kr/pdx968>

문화창조기지 홈페이지. <https://www.ccb22.org/>

바라캣 컨템포러리 홈페이지. <https://barakatcontemporary.com/>

법제처. <https://www.moleg.go.kr/index.es?sid=a1>

부산문화재단 홈페이지. <http://bscf.or.kr/main.do>

서울문화재단 공식 네이버 블로그. https://blog.naver.com/i_sfac

서울장애예술창작센터 홈페이지. https://www.sfac.or.kr/artspace/artspace/jamsil_main.do

언폴드엑스 2023 홈페이지. <http://unfoldx.org/unfoldX/author/>

예술경영지원센터 홈페이지. https://www.gokams.or.kr/04_exchange/business10.aspx
 예술공간 이아 홈페이지. <http://www.artspaceiaa.kr/bbs/page.php?hid=intro>
 윤장우 작가 홈페이지. <https://www.cwyoong.art/>
 인천문화재단 홈페이지. <https://ifac.or.kr/>
 작가 유화수 유튜브 홈페이지. <https://www.youtube.com/@hwasooyoo3019/featured>
 작가 이원우 홈페이지. <https://wonwoori.notion.site/wonwoori/WONWOORI-b086bfa8de0f47aa983b7a5ac82f16a2>
 국가법령정보센터(n.d.). <https://www.law.go.kr/LSW//lsInfoP.do?lsId=013780&ancYnChk=0# 0000>
 전라남도문화재단 홈페이지. <http://www.jncf.or.kr/jact/index.do>
 전해원. (2020년05월22일). "[온라인문화백서]@인공지능이 안무한 ‘비욘드 블랙’ 최초 공개". 아
 시아투데이, <https://www.asiatoday.co.kr/view.php?key=20200621010012717>.
 제주문화예술재단 홈페이지. <http://www.jfac.kr/>
 한국문화예술위원회 홈페이지. <https://www.arko.or.kr/>

[Air Sticks]. (2022, March 02). Melinda Smith's 'The Rhythm of my Body Shapes' (Excerpt) [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=27xbkZ3QLyk>.
 [Alan Brownrigg]. (2020, March 27). Alan Brownrigg demonstrates Touch Screen Painting [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=vSXyjEExbNw>.
 [Alan Brownrigg]. (2021, August 18). latest creation i wanted to try a new angle on [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ouDIuDoqjRQ>.
 [Fédération APAJH]. (2023, February 17). l'IEM La Passerelle en scène au théâtre du Châtelet à Paris (2022) [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=VmrbfSPUbtg&t=59s>.
 [James Powderly]. (2013). The Eyewriter [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/70932989>.
 [JASON WILSHER-MILLS]. (2018, April 27). Brave Boy Billy [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/266934030>.
 [Kennedy Center Office of Accessibility and VSA]. (2010, November 30). Motion Disabled. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=KAOKOezFhKo>.
 [Xiongchao7312]. (2022, March 08). The Bloom [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=6YyTBTF8fXM&t=6s>.
 #1195: Exploring Non-Normative Avatars with Disabled Dancers in “Figural Bodies” Research Project. (2023, April 3). VOICES of VR. Dec 14, 2023, from <https://voicesofvr.com/1195-exploring-non-normative-avatars-with-disabled-dancers-in-figural-bodies-research-project/>.
 Air Sticks 공식 유튜브. <https://www.youtube.com/@airsticks8895>
 Alan Brownrigg SNS 홈페이지. <https://www.facebook.com/alan.brownrigg.33/>
 ANAT 홈페이지. <https://www.anat.org.au/>
 Arts Council England 홈페이지. <https://www.artscouncil.org.uk/>

Australian Government, Department of Infrastructure, Transport, Regional Development, Communications and the Arts, Office for the Arts 홈페이지. www.arts.gov.au

British Council 홈페이지. <https://www.britishcouncil.org>

Canada Council for the Arts 홈페이지. <https://canadacouncil.ca/>

Clin d'Oeil 홈페이지. <https://s821592864.websitebuilder.online/>

Creative Australia 홈페이지. <https://creative.gov.au/>

Creative Victoria 홈페이지. <https://creative.vic.gov.au/>

DaDa Fest 홈페이지. <https://www.dadafest.co.uk/>

Disability Arts International 홈페이지. <https://www.disabilityartsinternational.org/>

Disabled artist empowers adults with learning disabilities to create digital art for upcoming exhibition at stately home. (2023, April 25). ROTHERHAM Advertiser. <https://www.rotherhamadvertiser.co.uk/whats-on/things-to-do/disabled-artist-empowers-adults-with-learning-disabilities-to-create-digital-art-for-upcoming-exhibition-at-stately-home-4290427>.

Drake Music 홈페이지. <https://www.drakemusic.org/>

EAAT 홈페이지. <https://leonardo.info/criptech/eaat>

Eric Minh Cuong Castaing 홈페이지. <https://www.shonen.info/>

Estria's Graffiti, Murals & Art Shows. (2009, October 16). <https://web.archive.org/web/20110708034410/http://estria.blogspot.com/2009/10/tempt-one-creates-art-with-only-his.html>.

Everyone has a right to music, but how accessible is music-making to the community?. (2022 April 14). APATA. <https://www.apata.com.au/news-article/everyone-has-a-right-to-music-but-how-accessible-is-music-making-to-the-community/>.

Everyone has a right to music, but how accessible is music-making to the community?. (2022, March 25). MONASH University. <https://lens.monash.edu/@technology/2022/03/25/1384550/everyone-has-a-right-to-music-but-how-accessible-is-music-making-to-the-community>.

Festival Clin d'Oeil. (2019, July 31). The DAILY MOTH. <https://www.dailymoth.com/blog/festival-clin-doeil>.

Figural Bodies. (n.d.). SXSW. <https://schedule.sxsw.com/2023/films/2079060>

How Digital Artist Jason Wilsher-Mills is Inflating Accessible Art. (2021, July 21). ARTHOLICS. <https://artiholics.com/how-digital-artist-jason-wilsher-mills-is-inflating-accessible-art/>.

ifDfproject 홈페이지. <https://itdfproject.org/>

Imagining Technologies for Disability Futures [Website]. (23, Dec 14). <https://app.dimensions.ai/details/grant/grant.8558782>.

IMAGO 홈페이지. <https://festivalimago.com/>

IMAGO Iereseau 홈페이지. <https://www.imagolereseau.fr/>

Jason Wilsher-Miles 홈페이지. <https://www.jwmartist.co.uk/>

Jason Wilsher-Mills - Brave Boy Billy. (n.d.) SHAPE ARTS. <https://www.shapearts.org.uk/event/brave-boy-billy>.

Jason Wilsher-Mills: Jason & the Argonauts. (n.d.). Visitmanchester. <https://www.visitmanchester.com/whats-on/jason-wilsher-mills-jason-and-the-argonauts-p421951>.

Jason Wilsher-Mills. (n.d.). Creative Folkestone. <https://www.creativefolkestone.org.uk/artists/jason-wilsher-mills/>.

Jody Xiong 홈페이지. <https://www.behance.net/jodyxionge0fc>

John F. Kennedy Center 홈페이지. <https://www.kennedy-center.org/>

Jolted art space 홈페이지. <https://jolted.art/>

lebenshilfe-kunst-und-kultur 홈페이지. <https://www.lebenshilfe-kunst-und-kultur.de/>

Leonardo CripTech Incubator 홈페이지. <https://leonardo.info/criptech/>

Marco Donnarumma 홈페이지. <https://marcodonnarumma.com/>

medienwerk.nrw 홈페이지. <https://www.medienwerk.nrw/en/medienwerk-nrw-2/>

Medium 홈페이지. <https://medium.com/>

Melinda Smith 홈페이지. <https://melindasmithcreative.com>

MOCAP STREAMER 홈페이지. <https://www.mocapstreamer.live/figural-bodies>

Motion disabled 홈페이지. <http://www.motiondisabled.com>

Music works previous recipients. (n.d.) CREATIVE VICTORIA. <https://creative.vic.gov.au/funding-opportunities/find-a-funding-opportunity/music-works/previous-recipients>.

NaAC 홈페이지. <https://accessarts.ca/>

National Endowment for the Arts 홈페이지. www.arts.gov

NDACA 홈페이지. <https://the-ndaca.org/>

No limits 홈페이지. <https://www.no-limits-festival.de/>

Ontario Arts Council 홈페이지. <https://www.arts.on.ca/home?lang=en-ca>

pact-zollverein 홈페이지. <https://www.pact-zollverein.de/en>

Paralyzed Graffiti Artist Draws With His Eyes. (2010 March 21). npr. <https://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=124980282>.

people with disabilities detonate paint-filled balloons using the power of their mind. (2022, May 29). designboom.

Shape Arts 홈페이지. <http://www.shapearts.org.uk>

SICK Festival 홈페이지. <https://sickfestival.com/>

Simon Mckeown 홈페이지. <https://www.simon-mckeown.com/>

Southbankcentre 홈페이지. <https://www.southbankcentre.co.uk>

The eye writer 홈페이지: <https://www.jwmartist.co.uk/>

"The Global Disability Summit - it happened!. (2017. July 22). Medium. <https://medium.com/@cathyholloway1/the-global-disability-summit-it-happened-a5dfc73ace14>."

Unlimited 홈페이지. <https://weareunlimited.org.uk/>

Unlocking artistic potential. (2021, April 29). Star Weekly.
<https://sunburymacedonranges.starweekly.com.au/news/unlocking-artistic-potential/>.

Wellcome Trust 홈페이지. <https://wellcome.org/>

Working Alongside Award-Winning Disabled Artist Jason. (n.d.) megaflatables.
<https://www.megaflatables.com/inflatable-news/working-alongside-award-winning-disabled-artist-jason/>.

부 록

A1. 델파이조사(Delphai Method) 1차 설문 문항

「장애예술인 신기술기반 활동지원 연구」 1차 델파이조사 설문

ID :

--	--	--	--	--	--

안녕하십니까?

바쁘신 중에도 저희 연구를 위해 귀한 시간을 내주셔서 진심으로 감사드립니다. 저희 연구진은 한국장애인문화예술원에서 발주한 「장애예술인 신기술기반 활동지원 연구」를 수행하고 있습니다. 본 델파이조사는 장애예술인 신기술기반 활동지원사업에 대한 중장기 관점의 사업 로드맵 수립을 위해 실시되는 것으로 관련 전문가를 대상으로 합니다.

본 설문지의 구성은 다음과 같습니다.

- ◆ I. 참여자 일반사항 : 답례품 지급을 위한 기본 사항
- ◆ II. 델파이조사를 위한 안내 및 설문 작성 방법 안내
- ◆ III. 설문 문항

본 델파이조사는 총 2회에 걸쳐 실시될 예정이며, 이번 1차 조사 응답에는 약 15분 내외의 시간이 소요될 것으로 예상됩니다. **1차 델파이조사의 종료일은 2024년 1월 3일(수요일)**로 기한 내에 응답 완료하여 해당 이메일주소로 weculture.rnc@gmail.com 제출하여 주시기를 부탁드립니다.

응답하신 내용은 통계법 33조에 따라 철저히 비밀이 보장되며 연구목적으로만 활용될 것입니다.

감사합니다.

2023년 12월

위컬처 리서치 앤 컨설팅

※ 조사에 관한 문의 사항이 있으시면 아래로 연락 부탁드립니다.

weculture.rnc@gmail.com

I. 일반사항

1. 연령(만)	20대 () 30대 () 40대 () 50대 () 60대 이상 ()
2. 성별	남 () 여 ()
3. 소속기관 또는 단체	
4. 직위(직함)	
5. 해당 분야 종사기간	()년 ()개월
6. 휴대폰 번호	(※ 해당정보는 모바일 상품권 전송 목적으로만 사용됩니다.)

※ 답례품은 2차 조사가 완료된 후 일괄적으로 지급 예정입니다.

II. 장애예술인 신기술기반 활동지원 사업의 델파이조사를 위한 안내

□ 장애예술인 신기술기반 활동지원 사업 개요

(추진 배경) 장애예술인 신기술*기반 활동지원사업은 「장애인 문화예술 활동 지원법」의 제정 및 「제1차 장애예술인 문화예술 활동 지원 기본계획」 수립으로 융복합 장애예술 활동 지원의 일환

* 신기술은 인터랙티브 미디어아트, 프로젝션 맵핑, VR/AR/XR, 인공지능, 빅데이터, 메타버스, 사물인터넷, 로보틱스 등을 의미함

(주요 사업내용) ① 기술 융합으로 장애예술 지평을 확대하는 작품개발, ② 장애예술인 창작지원 도구 개발, ③ 개발 성과 및 선례 제시를 위한 쇼케이스 운영

□ 델파이조사 목적 및 조사 방법

본 연구의 델파이조사는 총 2회에 걸쳐 수행될 예정이며, 단계별 델파이조사의 목적은 다음과 같습니다.

1차 델파이 : 기추진된 FGI를 토대로 설정된 신기술 기반 활동지원에 필요한 제반 사항의 적절성(타당성)과 각 사항(항목) 별, 도입 시급도에 대한 의견을 수렴 및 검토함.

2차 델파이 : 1차 델파이조사의 결과를 토대로 수렴된 제반 사항에 대한 조정 및 재평가.

본 델파이조사는 1차 조사에 해당하며, 유관 사례조사 및 기추진된 FGI를 토대로, 수렴된 장애예술인 신기술기반 활동지원의 ① 사업의 방향성 검토 및 조정, ② 중장기적 사업 운영에 필요한 제반 사항의 적절성(타당성)과 도입 시급성에 대해 전문가들의 의견을 수정 델파이 기법(modified Delphi technique) 방식으로 수렴(조정)하고자 합니다.

□ 설문 작성 방법 예시

[Q1의 경우]

i) 아래 표와 같이 각 문항에 대해 평가 수준에 해당하는 칸을 ✓로 채워(입력, 체크) 주시기 바랍니다.

	전혀 중요하지 않음	<----->		보통	----->		매우 중요함
i. 주체성	①	②	③	④	✓	⑥	⑦
ii. 당사자성	①	②	✓	④	⑤	⑥	⑦
iii. 접근성	①	②	③	④	✓	⑥	⑦
iv. 예술적 수 월성	①	②	③	④	⑤	⑥	✓
그 외, 기타 의견							

[Q2의 경우]

i) 아래 표와 같이 각 문항에 대해 평가 수준에 해당하는 칸을 ✓로 채워(입력, 체크) 주시기 바랍니다.

ii) 이때, 각 평가지표 항목 별 적절성이 보통(④) 이하라고 판단(체크)하신 경우, 이에 대한 이유 및 보완
수정 의견을 작성해 주시기 바랍니다.

제반 사항 항목	응답란							
	매우 낮음	<----->			보통	----->		매우 높음
1. 창작활동을 위한 보조기기 지원 (예: 전동이젤 등)	적절성 (타당성)	①	②	✓	④	⑤	⑥	⑦
	도입 시급성	①	②	③	④	✓	⑥	⑦
	응답에 대한 추가 의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :						
2. 장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화 (창작지원 내 워크숍이 아닌 별도의 교육 프로그램 제공, 심화 과정 제공 등)	적절성 (타당성)	①	②	③	✓	⑤	⑥	⑦
	도입 시급성	①	✓	③	④	⑤	⑥	⑦
	응답에 대한 추가 의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :						

III. 설문 응답란

Q1. 장애예술인 신기술기반 활동지원 사업이 지향해야 할 핵심 가치는 무엇이라고 생각하십니까? 아래 표의 내용을 살펴 주시고 각 개념(가치) 별로 중요하다고 생각하시는 수준에 체크(해당 칸에 표시)를 해 주시기 바랍니다.

※ 본 연구의 면접조사를 통해 '장애예술'이라는 용어와 관련된 주요 개념과 가치로 다음 네 가지가 제시됨. 다만, 각 용어에 대한 주관적 이해에 차이가 있을 수 있어 면접조사를 통해 도출된 내용을 중심으로 하되 학술지 및 국제기구 보고서의 정의를 참고하여 아래와 같이 정의를 기술함. 이는 델파이 조사 결과의 신뢰도/활용도 증진을 목적으로 한 개념적 정의임을 밝힘.

- **주체성** : 본인의 의지에 따라 자주적으로 선택하고 실천하는 태도
- **당사자성** : '사건에 직접 관계된 사람'이라는 법률적 의미에서 시작하여, 이후 '직접적으로 차별을 경험한 개인 혹은 개인들이 모인 집단'이라는 뜻으로 사회(권리보장)운동에 활용됨(최창현, 2022).
- **접근성** : 예술적 표현부터 디지털 형식을 포함한 과학기술적 지식에 대한 접근 기회 제공 (이때, 창작을 통한 표현부터 향유와 전시 등을 통한 확산까지 포괄함. 접근성을 통해 공평성(equity)과 다양성(diversity) 성취를 기대함. UNESCO, 2001)
- **예술적 수월성 (Artistic Excellence)** : 작품의 예술성과 완성도, 창작가와 주요 협력자의 창의 역량, (지원)사업 목적과 유관 공동체에 대한 작품의 기여도(NEA, n.d.)

	전혀 중요하지 않음	<----->		보통	----->		매우 중요함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
i. 주체성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
ii. 당사자성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
iii. 접근성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
iv. 예술적 수월성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

그 외, 기타 의견	
------------	--

Q2. 다음 장애예술인 신기술기반 활동지원 사업을 위한 제반 사항에 대한 '적절성(타당성)'과 '도입 시급성'에 대해 각각 수준별로 체크(해당 칸에 **✓ 표시**)를 해주시기 바랍니다.

※ 이때 각 평가지표 항목별 중요도가 **보통(4)** 이하라고 판단(체크)하신 경우, 이에 대한 이유 및 추가 의견(수정보완)을 작성해 주시기 바랍니다.

제반 사항 항목		응답란(✓)							
		매우 낮음	<----->			보통	----->		매우 높음
1. 창작활동을 위한 보조기기 지원 (예: 전동이젤 등)	적절성(타당성)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
	도입 시급성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
	응답에 대한 추가의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :							
2. 장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화 (창작지원 내 워크숍이 아닌 별도의 교육프로그램 제공, 심화 과정 제공 등)	적절성(타당성)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
	도입 시급성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
	응답에 대한 추가의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :							
3. 지원사업의 기간 연장 (예: 10개월)	적절성(타당성)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
	도입 시급성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
	응답에 대한 추가의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :							
4. 연속 지원사업 추진 (예: 장기적인 실험과 시도 중심의 3년 연속지원, 인큐베이팅 구조)	적절성(타당성)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
	도입 시급성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
	응답에 대한 추가의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :							
5. 협력 네트워크 조성 지원 (예: 테크니션과 파트너십을 위한 네트워크 풀 제공 및 스터디그룹 운영)	적절성(타당성)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
	도입 시급성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	

제반 사항 항목		응답란(✓)						
등 사후지원 고려)	응답에 대한 추가의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :						
6. 창작활동을 위한 새로운 기술 정보 접근성 확대 및 강화 (예: 기술개발 업체와의 협력을 통해 기술 소개 및 학습 워크숍 제공 요청 등)	적절성(타당성)	매우 낮음 <-----			보통 ----->		매우 높음	
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	도입 시급성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	응답에 대한 추가의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :						
7. 쇼케이스에 대한 접근성(공간, 기간) 증진	적절성(타당성)	매우 낮음 <-----			보통 ----->		매우 높음	
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	도입 시급성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	응답에 대한 추가의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :						
8. 작품 발표(쇼케이스)를 위한 작품 설치 및 디스플레이 협력 인력(테크니션, 행정)과 기간 확보	적절성(타당성)	매우 낮음 <-----			보통 ----->		매우 높음	
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	도입 시급성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	응답에 대한 추가의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :						
9. 창작과정에 필요한 예산 규모 및 활용 유연성 개선 (예: 발달장애인 대상인 경우, 교육 및 창작지원에 필요한 조력자 수 확대를 위한 인건비, 창작기술 소프트웨어 연동가능한 랩탑 구매 지원, 창작과정에 필요한 공간지원 등)	적절성(타당성)	매우 낮음 <-----			보통 ----->		매우 높음	
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	도입 시급성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	응답에 대한 추가의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :						
10. 창작물에 대한 저작권 협의(지원기관, 테크니션 포함) 및 관련 교육프로그램 지원 (예: 개발한 창작기술 활용 수익 창출 등)	적절성(타당성)	매우 낮음 <-----			보통 ----->		매우 높음	
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	도입 시급성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	응답에 대한 추가의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :						

제반 사항 항목		응답란(✓)						
11. 매개자 역량 교육 (예: 커뮤니케이션 신장을 위한 예술전공자 대상 사회복지 관련 교육, 사회복지사 대상 예술 교육 등)		매우 낮음 <-----			보통		-----> 매우 높음	
	적절성 (타당성)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	도입 시급성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	응답에 대한 추가의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :						
12. 중증장애인 지원사업 참여 방안 마련 (신기술기반 창작활동임에 따라 중증장애에 술인의 자발적 참여 가능성에 대한 준비 필요성 제기)		매우 낮음 <-----			보통		-----> 매우 높음	
	적절성 (타당성)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	도입 시급성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	응답에 대한 추가의견	· 적절성(타당성) 차원 : · 도입 시급성 차원 :						

《 전문가 델파이조사에 참여해주셔서 진심으로 감사드립니다. 》

A2. 델파이조사(Delphai Method) 2차 설문 문항

「장애예술인 신기술기반 활동지원 연구」 2차 델파이조사 설문

ID :

--	--	--	--	--	--

안녕하십니까?

바쁘신 중에도 저희 연구를 위해 귀한 시간을 내주셔서 진심으로 감사드립니다. 저희 연구진은 한국장애인문화예술원에서 발주한 「장애예술인 신기술기반 활동지원 연구」를 수행하고 있습니다. 본 델파이조사는 장애예술인 신기술기반 활동지원사업에 대한 중장기 관점의 사업 로드맵 수립을 위해 실시되는 것으로 관련 전문가를 대상으로 합니다.

본 설문지의 구성은 다음과 같습니다.

- ◆ I. 참여자 일반사항 : 답례품 지급을 위한 기본 사항
- ◆ II. 델파이조사 개요 및 1차 델파이조사 결과 요약
- ◆ III. 2차 델파이 작성 안내 및 설문 문항

본 델파이조사는 2차 조사에 해당하며 응답에는 약 20분 내외의 시간이 소요될 것으로 예상됩니다. 2차 델파이조사의 종료일은 2024년 1월 13일 (토요일)로 기한 내에 응답 완료하여 해당 이메일주소로 weculture.rnc@gmail.com 제출하여 주시기를 부탁드립니다.

응답하신 내용은 통계법 33조에 따라 철저히 비밀이 보장되며 연구목적으로만 활용될 것입니다.

감사합니다.

2024년 01월

위컬처 리서치 앤 컨설팅

※ 조사에 관한 문의 사항이 있으시면 아래로 연락 부탁드립니다.

weculture.rnc@gmail.com

I. 일반사항(✓)

1. 연령(만)	20대 () 30대 () 40대 () 50대 () 60대 이상 ()
2. 성별	남 () 여 ()
3. 소속기관 또는 단체	
4. 직위(직함)	
5. 해당 분야 종사기간	()년 ()개월
6. 휴대폰 번호	(※ 해당정보는 모바일 상품권 전송 목적으로만 사용됩니다.)

※ 답례품은 2차 조사가 완료된 후 일괄적으로 지급 예정입니다.

II. 장애예술인 신기술기반 활동지원 사업의 델파이조사를 위한 안내

□ 장애예술인 신기술기반 활동지원 사업 개요

(추진 배경) 장애예술인 신기술*기반 활동지원사업은 「장애인 문화예술 활동 지원법」의 제정 및 「제1차 장애예술인 문화예술 활동 지원 기본계획」 수립으로 융복합 장애예술 활동 지원의 일환

* 신기술은 인터랙티브 미디어아트, 프로젝션 맵핑, VR/AR/XR, 인공지능, 빅데이터, 메타버스, 사물인터넷, 로봇틱스 등을 의미함

(주요 사업내용) ① 기술 융합으로 장애예술 지평을 확대하는 작품개발, ② 장애예술인 창작지원 도구 개발, ③ 개발 성과 및 선례 제시를 위한 쇼케이스 운영

□ 델파이조사 목적 및 조사 방법

본 델파이조사는 중장기 관점의 사업 로드맵 수립에 필요한 비전 및 전략을 설정(조정)하기 위함의 일환으로, 총 2회에 걸쳐 수행될 예정이며 단계별 델파이조사의 목적은 다음과 같습니다.

1차 델파이 : 기추진된 FGI를 토대로 설정된 신기술 기반 활동지원의 방향성, 동 사업에 필요한 제반 사항의 적절성(타당성)과 각 사항(항목)별, 도입 시급도에 대한 의견을 수렴 및 검토함.

2차 델파이 : 1차 델파이조사의 결과를 토대로 수렴된 제반 사항에 대한 조정 및 재평가.

본 델파이조사는 2차 조사에 해당하며, 1차 조사에서 분석된 결과를 토대로 수렴된 장애예술인 신기술기반 활동지원에 필요한 제반 사항의 중요도에 대하여 취합된 응답을 조율하고자 합니다.

□ 1차 조사에 대한 분석 결과 요약표

1) 핵심 가치에 대한 집계 결과

ID	핵심 가치	적절성(타당성)	
		점수 (표준편차)	순위
1	주체성	6.56 (±0.70)	1
2	당사자성	5.22 (±1.56)	3
3	접근성	6.22 (±0.94)	2
4	예술적 수월성	5.11 (±1.37)	4
5	혁신성	5.00 (±1.28)	6
6	확장성	5.11 (±1.08)	4

2) 중요도에 대한 집계 결과

ID	제반 사항 항목	적절성(타당성)	
		점수 (표준편차)	순위
1	충분한 사업기간 확보	5.83 (±0.92)	3
2	연속 지원사업 추진	5.89 (±1.13)	2
3	협력 네트워크 조성 지원	5.78 (±1.26)	5
4	국내 문화예술기관 및 장애인복지시설, 민간사업체와 결과물 연계 활용 방안 마련	5.39 (±1.04)	10
5	창작과정에 필요한 예산 규모 및 활용 유연성 개선	5.50 (±1.04)	9
6	창작활동을 위한 보조기기(보급·수리·대여) 지원	4.50 (±1.15)	13
7	장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화	6.06 (±1.11)	1
8	창작활동을 위한 새로운 기술 정보 접근성 확대 및 강화	5.83 (±1.10)	3
9	결과물 공유를 위한 효율적인 방안 마련	5.78 (±1.00)	5
10	작품 발표(쇼케이스)를 위한 작품 설치 및 디스플레이 협력 인력(테크니션, 행정)과 기간 확보	5.78 (±0.94)	5
11	매개자 역량 교육	5.28 (±1.56)	12
12	사업대상자 중심 지원사업 설계 및 지원	5.39 (±1.33)	10
13	기술융합 창작, 기획, 저작권에 대한 컨설팅 제공	5.61 (±1.09)	8

Ⅲ. 「장애예술인 신기술기반 활동지원 연구」를 위한 2차 델파이 설문

※ 설문 작성 방법

· 1차 델파이조사 결과요약(p. i)을 참조하시어 아래와 같이 각 문항에 대한 의견에 부합하는 칸에 **✓**로 채워(입력, 체크) 주시기 바랍니다.

· 이때, 각 평가지표별 중요도에 대한 동의 수준에 따라 문항별 안내 문구 숫자를 따라 다음 <그림 1>과 같이

- i) **보통이나 동의하는 경우(④, ⑤, ⑥, ⑦)**, 다음 제반 사항의 항목을 평가해주시고
- ii) **동의하지 않는 경우(①, ②, ③)**, 다시 한번 해당 제반 사항에 대한 적절성(타당성)의 수준을 평가 및 의견을 작성 부탁드립니다.

동의 정도(여부)에 따른 문항 이동 안내

1. 충분한 사업기간 확보 (5.83, 3/13순위)

Q1. 해당 평가지표의 1차 적절성(타당성) 평가 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

[보통 이상으로 응답하신 경우는 Q2로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q1-1로]

동의정도	전혀 동의하지 않음	<----->			보통	----->			매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		

Q1-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->			보통	----->			매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		

Q1-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

2. 연속 지원사업 추진 (5.89, 2/13순위)

Q2. 해당 평가지표에 대한 1차 적절성(타당성) 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

[보통 이상으로 응답하신 경우는 Q3으로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q2-1로]

동의정도	전혀 동의하지 않음	<----->			보통	----->			매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		

Q. 1차 조사에서 수행했던 평가지표별 적절성(타당성) 평가 결과에 대한 동의 정도를 체크(✓ 표시) 해주시기 바랍니다.

1. 충분한 사업기간 확보 (5.83점, 3/13순위)

Q1. 해당 평가지표의 1차 적절성(타당성) 평가 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

[보통 이상으로 응답하신 경우는 Q2로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q1-1로]

동의 정도	전혀 동의하지 않음	<----->		보통	----->		매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q1-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->		보통	----->		매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q1-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

2. 연속 지원사업 추진 (5.89점, 2/13순위)

Q2. 해당 평가지표에 대한 1차 적절성(타당성) 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

[보통 이상으로 응답하신 경우는 Q3으로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q2-1로]

동의 정도	전혀 동의하지 않음	<----->		보통	----->		매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q2-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->		보통	----->		매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q2-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

3. 협력 네트워크 조성 지원 (5.78점, 5/13순위)

Q3. 해당 평가지표에 대한 1차 적절성(타당성) 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

보통 이상으로 응답하신 경우는 Q4로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q3-1로

동의정도	전혀 동의하지 않음	<----->		보통	----->		매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q3-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->		보통	----->		매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q3-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

4. 국내 문화예술기관 및 장애인복지시설, 민간사업체와 결과물 연계 활용 방안 마련 (5.39점, 10/13순위)

Q4. 해당 평가지표의 1차 타당성(적절성) 평가 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

보통 이상으로 응답하신 경우는 Q5로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q4-1로

동의정도	전혀 동의하지 않음	<----->		보통	----->		매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q4-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->		보통	----->		매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q4-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

5. 창작과정에 필요한 예산 규모 및 활용 유연성 개선 (5.50점, 9/13순위)

Q5. 해당 평가지표에 대한 1차 적절성(타당성) 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

[보통 이상으로 응답하신 경우는 Q6으로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q5-1로]

동의정도	전혀 동의하지 않음	<----->		보통	----->		매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q5-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->		보통	----->		매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q5-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

6. 창작활동을 위한 보조기기(보급·수리·대여) 지원 (4.50점, 13/13순위)

Q6. 해당 평가지표에 대한 1차 적절성(타당성) 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

[보통 이상으로 응답하신 경우는 Q7로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q6-1로]

동의정도	전혀 동의하지 않음	<----->		보통	----->		매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q6-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->		보통	----->		매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q6-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

7. 장애예술인 대상 신기술 활용 교육 체계화 및 강화 (6.06점, 1/13순위)

Q7. 해당 평가지표의 1차 타당성(적절성) 평가 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

[보통 이상으로 응답하신 경우는 Q8로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q71-1로]

동의 정도	전혀 동의하지 않음	<----->		보통	----->		매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q7-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->		보통	----->		매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q7-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

8. 창작활동을 위한 새로운 기술 정보 접근성 확대 및 강화 (5.83점, 3/13순위)

Q8. 해당 평가지표에 대한 1차 적절성(타당성) 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

[보통 이상으로 응답하신 경우는 Q9로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q8-1로]

동의 정도	전혀 동의하지 않음	<----->		보통	----->		매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q8-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->		보통	----->		매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q8-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

9. 결과물 공유를 위한 효율적인 방안 마련 (5.78점, 5/13순위)

Q9. 해당 평가지표에 대한 1차 적절성(타당성) 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

[보통 이상으로 응답하신 경우는 Q10으로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q9-1로]

동의정도	전혀 동의하지 않음	<----->		보통	----->		매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q9-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->		보통	----->		매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q9-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

10. 작품 발표(쇼케이스)를 위한 작품 설치 및 디스플레이 협력 인력(테크니션, 행정)과 기간 확보 (5.78점, 5/13순위)

Q10. 해당 평가지표에 대한 1차 적절성(타당성) 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

[보통 이상으로 응답하신 경우는 Q11로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q10-1로]

동의정도	전혀 동의하지 않음	<----->		보통	----->		매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q10-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->		보통	----->		매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q10-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

11. 매개자 역량 교육 (5.28점, 12/13순위)

Q11. 해당 평가지표에 대한 1차 적절성(타당성) 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

[보통 이상으로 응답하신 경우는 Q12로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q11-1로]

동의정도	전혀 동의하지 않음	<----->		보통	----->		매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q11-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->		보통	----->		매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q11-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

12. 사업대상자 중심 지원사업 설계 및 지원 (5.39점, 10/13순위)

Q12. 해당 평가지표에 대한 1차 적절성(타당성) 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

[보통 이상으로 응답하신 경우는 Q13으로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q12-1로]

동의정도	전혀 동의하지 않음	<----->		보통	----->		매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q12-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->		보통	----->		매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q12-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

13. 기술융합 창작, 기획, 저작권에 대한 컨설팅 제공 (5.61점, 8/13순위)

Q13. 해당 평가지표에 대한 1차 적절성(타당성) 결과에 대해 동의하시는 정도를 체크하여 주십시오.

[보통 이상으로 응답하신 경우는 Q14으로, 동의하지 않는다고 응답하신 경우는 Q13-1로]

동의정도	전혀 동의하지 않음	<----->		보통	----->		매우 동의함
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q13-1. 동의하지 않는다면, 귀하께서 생각하시는 해당 평가지표에 대한 적절성(타당성) 정도를 체크하여 주십시오.

적절성 (타당성)	매우 낮음	<----->		보통	----->		매우 높음
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q13-2. 동의하지 않는 이유를 기술하여 주십시오.

Q14. 장애예술인 신기술기반 활동지원을 위한 사업 설계 및 운영 시, 고려해야 할 사항이나 우려되는 점이 있다면 아래 관련된 내용을 기술하여 주십시오.

Q15. 지금까지 응답하신 장애예술인 신기술기반 활동지원과 관련하여 추가 의견(제언)이 있으신 경우, 기술하여 주십시오.

《 전문가 델파이조사에 참여해주셔서 진심으로 감사드립니다. 》

