

위드 코로나 시대 시민문화예술의 향유 현황과 코로나 블루 완화를 위한 움직임 퍼포먼스의 방향성 탐색

홍애령* 한국교원대학교

초록 이 연구는 COVID-19 팬데믹을 거쳐 위드 코로나(With Corona) 시대를 맞이하는 가운데 다수의 시민들이 경험한 코로나 블루의 완화 방법 모색을 목적으로 하였다. 이를 위해 시민들이 팬데믹 상황에서 경험한 코로나 블루를 현상학적으로 파악하고 국내외에서 실행된 시민문화예술 향유 사례를 조사하여, 시민들의 기호와 흥미를 고려하고 우울감이나 불안감을 해소하기 위한 움직임 퍼포먼스 프로그램을 기획하기 위한 방향성과 시사점을 모색하였다. 연구결과 첫째, 국내외의 문화예술 유관기관에서는 COVID-19 상황 속에서도 시민들의 문화예술체험과 정서적 순화를 위한 대면, 비대면 프로그램을 실행하고 유튜브 및 독자적인 플랫폼을 통해 이를 온라인에서 공유하고 있었다. 둘째, 팬데믹 기간 시민들이 인식한 코로나 블루의 유형별 특성은 불안형, 우울 및 무기력형, 스트레스형으로 나타났다. 셋째, 움직임 퍼포먼스는 강연과 창작을 통한 표현 주제 및 방식의 선정, 탐구기반 움직임 퍼포먼스의 구성과 블렌디드 퍼포먼스의 활용, 내러티브-움직임-미디어의 융합적 활용이 제안되었다. 연구결과를 통해 코로나 블루를 완화하기 위한 움직임 퍼포먼스 기반 시민문화예술의 가능성을 확인하였고, 다양한 표현방식과 유형을 적용한 퍼포먼스 기획 및 실행 사례에 대한 연구가 요청되었다.

주요어 : 위드 코로나, 시민문화예술, 코로나 블루, 움직임, 퍼포먼스

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

코로나바이러스 감염증-19(COVID-19, 이하 코로나19)의 국내 감염사례가 처음 등장한지 3년여의 시간이 지났다. 초기 감염사례가 보고된 후 확진자가 증가할 때까지만 해도 시민들은 물론 전문가들까지 이토록 사태가 장기화되고 팬데믹 현상으로 연결될 것이라 전망하지 못하였다. 장기화된 팬데믹 상황에서 매일 자정을 기점으로 발표되는 신규 확진자 추세를 주기적으로 확인하는 것 역시 점차 둔감해지고 3차례의 대유행과 사회적 거리두기 단계 변화를 경험하면서 다수의 시민들은 일상생활에서 반강제적인 제약과 변화를 느끼게 되었다. 3차 대유행을 기점으로 지역사회 곳곳에서 감염사례가 증가함에 따라 5인 이상의 사적 모임이 금지되었으며, 재택근무, 화상회의, 택배 및 배송을 통한 물품 수령 등 비대면(Untact, 언택트) 문화가 일상화되었다. 지난 2022년 4월 18일 사회적 거리두기가 사실상 해제되면서 팬데믹 상황은 새로운 전환점을 맞이하였고, 이를 두고 포스트 코로나(Post Corona) 혹은 위드 코로나(With Corona)라는 신조어로 설명하기 시작하였다. 이러한 맥락에서 거리두기의 해제는 코로나19가 진행 중인 위드 코로나 시대의 중대한 전환점으로서 위드 코로나 시대가 좀 더 길어질 수 있겠지만, 머지않아 포스트 코로나로 나아갈 것이라 전망되고 있다(김호기, 2022)

이러한 시민들의 삶 변화는 자발적인 것이 아니었기에 부작용이 속출하고 있다. 2020년 5월 발표된 시민 대상

* 한국교원대학교 제1대학 초등교육과 조교수, dphong@knue.ac.kr

의 연구들에서 대인관계가 요구되는 사회활동과 신체적 접촉, 운동 등에 제약이 따르면서 전체 국민의 48%가 코로나19로 인한 불안, 우울감을 호소하였으며, ‘코로나 블루’(Corona Blue)라는 집단 우울 증세가 보고되었다(경기연구원, 2020; 서울연구원, 2020). 다수의 시민들은 코로나19로 인한 사회적 거리두기, 집합금지로 인한 대인관계와 활동 저하로 인해 우울, 불안, 스트레스 등의 현상을 체감하게 되었다. 이러한 현상이 만연됨에 따라 우울한 사람들이 늘어나면서 코로나19와 우울감(Blue)을 합쳐 만든 신조어가 등장하게 되었다. 이른바 코로나 블루라 불리는 이 명칭은 병명이나 정식 진단명이 아니지만 언론과 미디어를 통해 심심치 않게 보도되었다. 코로나19로 인한 고립과 우울감을 느끼는 코로나 블루는 예민한 감정이 타인에 대한 분노로 표출되는 ‘코로나 레드’, 변아웃으로 좌절하는 ‘코로나 블랙’으로 진화하기도 하였다(정진수, 2021.01.18). 이러한 신조어들의 탄생은 최근 유사한 증상을 경험한 사람들이 증가하고 있음을 보여준다.

이에 코로나19에 따른 정신건강관련 연구결과들이 보고되고 있다. 2020년 9월 미국 보스턴대 공중보건대학원과 브라운대 공중보건대학원 연구팀이 코로나19 이후 성인의 정신건강에 미치는 영향을 조사한 결과 무기력, 의욕 저하를 경험한 비율이 코로나19 이전 8.5%에서 코로나19 유행 이후 28%까지 약 3배 이상 늘어난 것으로 나타났다. 이에 대해 미국 시사주간지 타임지는 “미국 내 코로나19 유행 이후 정신건강에 미치는 영향을 조사한 첫 결과”라며 “불안과 공포, 우울, 고립감 등이 수개월간 지속되면서 정신건강에 위협이 되고 있다”고 밝혔다(김민수, 김우현, 고재원, 2020). 우리나라에서는 보건복지부가 2020년 9월 백종현 의원에게 제출한 자료에 따르면 정신건강복지센터의 지난해 상반기 불안 장애 상담 건수는 1만8931건으로 전년에 비해 44.8% 늘어났다(정진수, 2021.01.18). 2020년 10월 29일 국민건강보험공단이 발표한 ‘코로나19로 인한 국민의 의료이용행태 변화 자료’에 따르면 3월~7월 우울증 등 기분장애 환자 수는 71만명으로, 전년 동 기간 66만명 대비 7.1% 증가하였다(국민건강보험공단, 2020). 조금 더 구체적으로 2020년 9월 25일 서울대학교 보건대학원 코로나19 기획연구단이 발표한 ‘코로나19와 사회적 건강’ 연구 1차 분석 결과에 따르면, 지난 5월과 8월 한국인들의 부정적 감정이 변화되는 양상을 보였는데 5월에는 불안이 62%, 분노가 11.5%였지만 8월 말 불안이 48%로 낮아진 반면 분노(25.3%)와 공포(15.2%)가 2배 이상 높아진 것으로 조사되었다(서울대학교 보건대학원 코로나19 기획연구단, 2020). 2020년 9월 21일 서울대 보건대학원 유명순 교수팀과 서울연구원이 발표한 ‘제2차 서울시민 코로나19 위험인식 조사’ 결과 응답자의 95.8%가 코로나19로 인한 ‘코로나 우울’ 경험을 하였으며, ‘일상자유의 제한’(70.7%), ‘걷기 등 신체활동 감소’(62.7%), ‘정서적으로 지치고 고갈됨을 느낌’(46.9%), ‘결혼식, 시험, 취업 등 중요한 일정의 변경·취소’(43.9%), ‘실제로 우울감을 느낌’(40.8%), ‘실제로 체중 증가’(29.8%), ‘사생활이 침해되는 경험’(23.7%), ‘중요한 목표를 실현하지 못함’(20.8%), ‘중요한 관계로부터 분리되는 경험’(13.6%)을 하였다(김선영, 2020.09.21).

현실적으로 코로나19가 완전히 종식되었다는 발표가 있기 전까지 시민들은 감염증에 대한 경각심을 지닌 채 살아가야하는 상황이다. 이에 포스트 코로나, 위드 코로나 시대에도 지속적으로 위험 수준에 노출된 시민들의 정신건강을 살피기 위한 안전한 여가생활과 신체활동의 방법을 모색해야할 필요성이 있다. 이 연구에서는 그 한 가지 방편으로 문화예술에 주목하였다. 그 이유는 문화예술교육이 시민들의 삶 전반에 긍정적인 경험을 제공해왔으며, 특히 참여자의 스트레스 해소, 불안감과 우울감 감소, 신체적 건강 등 긍정적인 측면이 보고되어 왔기 때문이다(김재근, 2019; 이현민, 강인애, 2019; 홍애령, 2022). 그러므로 전 세계 모든 사람들이 공유하는 우울한 감정을 극복하기 위한 방편으로 기존의 우울증 개선에 도움이 되었던 시민문화예술의 향유 사례를 조사하고 시민들이 겪고 있는 위드 코로나 시대의 어려움은 무엇인지 현상학적으로 살펴봐야 할 것이다.

이에 이 연구는 위드 코로나 시대에 다수의 시민들이 경험했을 멘탈데믹으로서 코로나 블루를 완화하기 위한 방법을 모색하고자 하였다. 그 방법으로 시민들이 처한 현재의 상황을 현상학적으로 파악하고 이를 개선하기 위한 시민문화예술 향유 사례를 조사하여 시민들의 기호와 흥미를 고려하고 우울감이나 불안감을 해소하기 위한 퍼포

먼스 프로그램을 기획하기 위한 방향성과 시사점을 모색하였다. 이 연구를 기반으로 안전한 환경 속에서 코로나 블루를 완화하기 위한 여러 가지 시민문화예술을 시도해볼 수 있는 가능성을 파악하고, 다양한 표현방식과 유형을 적용하여 움직임 퍼포먼스를 기획하기 위한 기초자료를 제공할 수 있을 것이다.

2. 연구문제

연구목적에 의해 설정된 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 코로나 팬데믹 기간 동안 국내외에서 진행된 시민문화예술 향유 사례에는 어떠한 것들이 있었는가?

둘째, 코로나 팬데믹 기간 시민들이 인식한 코로나 블루의 유형별 특성은 무엇인가?

셋째, 코로나 블루를 완화하기 위해 시민문화예술로서 움직임 퍼포먼스를 기획한다면 어떻게 해야 하는가?

II. 연구방법

1. 연구설계

이 연구는 팬데믹과 위드 코로나 시대에 문화예술 패러다임 전환이 불가피한 상황 속에서 국내의 시민문화예술의 사례를 조사하고 시민들이 토로하는 코로나 블루 현상의 특징과 제약을 살펴본 후, 이러한 사회문제해결의 방편으로 움직임 퍼포먼스 기획을 위한 방향성과 시사점을 모색하였다. 2022년 8월부터 2023년 1월까지 총 6개월 간 3단계에 걸쳐 연구계획을 수립, 재점검하고 관련 선행연구 분석, 연구 참여자로부터 자료 수집을 진행한 후, 코로나 블루에 대한 시민들의 인식과 의식을 담은 움직임 퍼포먼스를 기획하였다.

세부적인 진행 방법 및 계획은 첫째, 시민문화예술 및 움직임 퍼포먼스와 관련된 국내외 사례조사를 시행하였다. 사전에 조사된 자료들을 토대로 구글 학술검색(Google Scholar) 및 학술연구정보서비스(RISS)를 통해 시민문화예술의 다양한 사례, 그 중에서도 대면과 비대면 활동이 병행되는 시민 중심의 공공예술, 퍼포먼스 사례를 조사하고 업데이트하고 유형을 구분하였다. 둘째, 서울, 경기, 충북 지역의 시민 중 청·장년, 노년층(20~70대) 시민 30명을 대상으로 개방형 설문조사, 10명과의 심층면담 및 FGI 2회, 문화예술 기획 및 교육 분야의 전문가 2인과의 전문가 회의를 2회 진행하여 코로나 블루 현상을 유형과 특징에 따라 범주화하였다. 셋째, 20대 연구 참여자 32명과 약 3개월간 파일럿 퍼포먼스를 실행하여 코로나 블루를 완화할 수 있는 문화예술, 예술치유활동으로서 움직임 퍼포먼스 프로그램의 방향성과 시사점 등을 모색하였다.

이처럼 이 연구는 시민문화예술의 사례 조사-현장 조사-파일럿 움직임 퍼포먼스 기획으로 이어졌다. 이를 통해 실행기반 연구로서 이론-현장-실행-반성의 과정이 촉진될 수 있도록 구성하였다. 실행기반 연구는 실기기반연구로도 번역, 사용되고 있으며 예술 분야에서 실제로 공연, 전시, 창작되는 과정과 결과물에 대한 해석을 연구함으로써 참여자의 만족, 변화, 예술성과 창의적 성취를 위한 자료로 활용하는 방법이다(Clift, 2012; Dodd & Epstein, 2012). 관련 선행연구로 Vogel과 Jackson(2016)은 11명의 여배우들이 11명의 관객들 앞에서 공연한 18개의 커뮤니티 창작 작품을 연구한 바 있으며, 본격적으로 커뮤니티 퍼포먼스를 연구한 Koppers(2019)는 지역사회 예술, 무용, 연극 분야에서 사례 중심의 연구와 실천을 통해 지역사회와 시민이 지닌 고민, 문제들이 예술적인 퍼포먼스를 통해 실천되고 성찰해야 할 필요성을 제기하였다. 이현진(2012), 최재훈(2013), 홍애령(2019) 역시 커뮤니티 아트를 통해 시민들이 공공의 관심사를 표현하고 퍼포먼스로 해소함으로써 얻는 장점에 대해 언급한 바 있다. 그러므로 이 연구에서는 실행기반 연구를 위한 문헌조사 및 분석, 연구 참여자를 통한 자료 수집과 설계 및 실천 과정에 대한 분석을 실시하였다.

2. 연구 참여자

연구를 위해 개방형 설문조사, 심층면담 및 초점집단면담(Focus Group Interview, 이하 FGI), 파일럿 움직임 퍼포먼스의 참여자를 모집, 선정하였다. 각 연구단계별 연구 참여자의 특성은 <표 1>과 같다.

표 1. 연구단계별 참여자의 인구통계학적 특성

단계	참여 유형	항목	인원(n)	백분율(%)	
1	개방형 설문조사	성별	남	13	43.3
			여	17	56.7
		연령	20대	5	16.7
			30대	8	26.6
			40대	7	23.3
			50대	5	16.7
			60대	3	10.0
			70대	2	6.7
		직업	사무직	6	20.0
			프리랜서	5	16.7
			자영업	5	16.7
기타	14		46.6		
합계			30	100.0	
2	심층면담 및 FGI	성별	남	5	50.0
			여	5	50.0
		연령	20대	2	20.0
			30대	2	20.0
			40대	2	20.0
			50대	2	20.0
			60대	2	20.0
		직업	사무직	3	30.0
			프리랜서	3	30.0
			자영업	2	20.0
			기타	2	20.0
합계			10	100.0	
3	파일럿 움직임 퍼포먼스	성별	남	9	28.1
			여	23	71.9
		연령	20대	32	100.0
		직업	대학생	32	100.0
		합계			32

먼저 개방형 설문의 대상자는 눈덩이 표집(Snowball Sampling)을 통해 서울, 경기, 충북에 거주 중인 시민 중 청장년, 노년층(20~70대) 등을 포함하여 30명을 선정하였다. 둘째, 심층면담 및 FGI 참여자는 층화 표집(Stratified Sampling)을 기반으로 설문조사 참여자 중 연구에 관심이 있고 연구자와 라포(Rapport) 형성이 가능한 10명을 구성하여 진행하였다. 셋째, 파일럿 움직임 퍼포먼스 참여자는 이 연구에서 주목하고 있는 코로나 블루를 경험한 적 있다고 응답한 연구 참여자 중에서 실행연구를 위한 최소한의 대면 참여, 움직임 퍼포먼스의 실행이 가능한 충북 지역의 20대 성인 32명(남성 9명, 여성 23명)을 유목적 표집법(Purposeful Selection)에 근거하여 선정하였다.

3. 자료 수집 및 분석

연구에 사용된 자료는 시민문화예술에 대한 사례를 담은 보고서, 학술연구(학위논문 및 학회지 논문), 각 기관별 홈페이지, 유튜브 등의 비대면 방식으로 수집이 가능한 '서면 자료'와 연구 참여자들과의 개방형 설문, 심층면

담과 FGI, 파일럿 움직임 퍼포먼스 실행과정에서의 안무노트, 전문가 회의자료 등 코로나19 상황을 고려하여 비대면/대면 혼합 방식으로 수집한 ‘현장조사 자료’로 구분되었다.

첫째, 문헌자료로서 시민문화예술에 대한 국내외 사례와 커뮤니티 아트, 커뮤니티 댄스, 렉처 퍼포먼스 등 이 연구에서 수행하고자 하는 방법론을 참고할 수 있는 보고서, 학술연구(학위논문 및 학회지 논문)는 구글 학술검색(Google Scholar) 및 학술연구정보서비스(RISS)를 통해 수집하였다. 관련 기관의 인터넷 자료는 구글(Google), 네이버(Naver), 다음(Daum) 등 포털 사이트에서 키워드를 검색하여 조사하였다. 조사된 자료는 국내/해외, 일반 프로그램과 비대면 프로그램, 주최 기관과 특성을 고려하여 범주를 구분하고 정리하였다.

둘째, 개방형 설문은 코로나19로 인해 겪은 우울한 느낌, 감정 등을 자유롭게 기술하는 비구조화된 질문을 통해 수집하였고, 이를 기초로 심층면담과 FGI를 위한 질문을 구성하였다. 질문 내용은 크게 코로나19 이전과 이후의 삶의 변화, 나의 기분이나 느낌의 변화, 우울, 불안, 스트레스 등의 정서적 반응 상태를 묻는 세 가지로 진행하였다. 세 가지 질문내용에 따라 코로나 블루의 유형별 특성을 주제 코딩과 귀납적 범주분석을 통해 구분하여 제시하였다.

셋째, 파일럿 퍼포먼스 과정에서는 참여자들의 안무방식과 진행사항을 대화로 나누며 안무노트에 기입하였고 이를 통해 방향성과 시사점을 도출하였다. 참여자들이 자신의 최근 신체와 정서 상태를 이야기로 구성하고 움직임으로 구성하는 과정을 소그룹별로 정리하고 토론을 통해 방향성의 범주를 구체화하였다.

III. 연구결과

1. 국내외 시민문화예술의 사례 및 움직임 퍼포먼스 현황¹⁾

1) 국내 대면 시민문화예술의 사례 및 유형

(1) 국립아시아문화전당 <ACC인문강좌>

국립아시아문화전당의 <ACC인문강좌>는 문화예술 및 인문학 분야 전문가를 초청하여 일반인들에게 각 분야별에 대한 이해를 높이고, 새로운 지식과 정보를 제공하고 있다(국립아시아문화전당, 2022). 공연예술, 사상/철학, 대중문화, 과학, 신화/역사 등 문화예술인문학 전 분야를 주제로 분야별 국내외 석학과 전문가를 강사로 초청하여 일반 강연 대담 등의 형식으로 진행되었다. 국내 사회역사에 대한 이야기를 풀어낸 ‘흑의 혁명’, 예술 분야에서의 인공지능의 발전에 관해 가늠해볼 수 있는 ‘인공청각지능: 소리에서 의미로’, 인권변호사가 풀어내는 장애 인권에 대한 이야기 ‘누구나 꽃처럼 존귀한 세상’ 등 다양한 문화예술 분야의 강의가 한 달에 1~2회 진행되었다. 팬데믹 기간에는 코로나19 방역지침에 따라 거리두기 좌석제를 실시하여 강좌를 진행하였다.

(2) 서울특별시립 다시서기 종합지원센터 <노숙인을 위한 문화예술교육 지원>

서울특별시립 다시서기 종합지원센터는 서울시에서 성공회에 위탁 설립한 노숙인 지원센터이다. 임시 보호시설, 노숙인 상담, 무료 진료, 식사 제공 등 다양한 지원을 하고 있다(서울특별시립 다시서기 종합지원센터, 2022). 더불어 노숙인들에 대한 정신적 지원의 일부로 각종 문화예술교육지원이 이루어지고 있다. 대표적인 문화예술관련 활동은 ‘다시서기 연극프로그램’, ‘성프란시스대학 인문학 과정’, ‘풍물탐’이 있다. 이 밖에도 영화 및 연극관람, 여행 등 노숙인을 위한 일회성 예술향유 지원이 있다.

‘다시서기 연극 프로그램’은 참여자들의 과거와 현재의 시점에서 겪는 생각들을 연극이라는 예술적 활동을 통해 표현해 내고, 공연까지 올리는 과정으로 진행되었다. 참여자들이 자존감 회복 및 삶의 동기 유발, 동료애, 주체성을

1) 이 절의 내용은 연구자의 2020 「서울도시인문학」 결과보고서 2절 중 일부를 수정, 보완하였음

높이는 데에 목표를 두었다. ‘성프란시스대학 인문학 과정’은 노숙인 등 주거취약계층에게 문학, 철학, 역사, 예술사, 글쓰기 등 인문학 강좌를 교육함으로써, 이들의 내면에 잠들어 있는 자존감을 일깨워 정신적 자립과 경제적 자활 의지를 고취하는 사업이다. 1년의 과정으로 진행되며 면접을 통해 선발된 소수의 정원으로 진행되었다. ‘풍물패 두드림’은 풍물을 통해 문화소외계층인 노숙인의 문화 활동을 지원하고, 삶의 즐거움을 더할 수 있도록 지원하는 사업이다. 주1회 풍물 강사의 지도를 통한 연습과 친교모임이 이루어졌으며 단원 간의 공동체성 강화와 사기 진작을 위한 워크숍, 센터 내부행사, 유관기관 혹은 외부 단체의 의뢰가 들어오는 경우 별도로 풍물공연이 진행되었다.

2) 국내 비대면 시민문화예술의 사례 및 유형

(1) 국공립 미술관: “랜선 전시회”

① 국립현대미술관

국공립 미술관 중 국립현대미술관은 온라인을 통한 미술 소통 방식 변화에 주목하며, ‘디지털 미술관’을 지향해 왔다(국립현대미술관, 2022). 미술관은 코로나19 사태 이전부터 온라인으로 유튜브·SNS 등에 영상 및 음성 콘텐츠를 제공해왔는데, 코로나19 감염의 위협으로 인해 사람들이 직접 방문하여 미술 전시를 관람하기 어려워지자 누리집에 ‘온라인 미술관’ 메뉴를 신설하였다. 신설된 메뉴에서는 전시투어·작가인터뷰·미술강좌 및 심포지엄·어린이 교육영상 등 400여 건의 영상·음성을 한눈에 만나볼 수 있도록 하였다. 특히 미술관 공식 유튜브 채널을 통해 ‘집에서 만나는 미술관’이라는 주제로 온라인으로 전시를 공개하고 있어 사람들이 더욱 손쉽게 새로운 전시를 만나볼 수 있도록 하였다(그림 1) 참조). 유튜브 스트리밍을 이용한 생중계 방송 혹은 녹화영상을 제공하고 있으며, 큐레이터가 전시된 각 작품을 돌아다니며 설명하는 것이 특징이다.

② 서울시립미술관

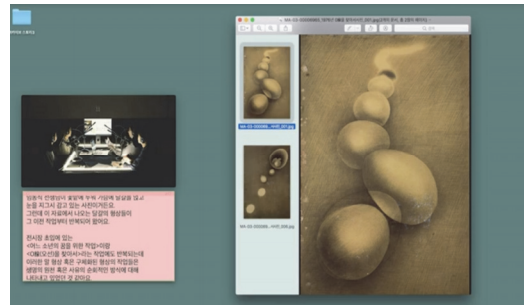
서울시립미술관 또한 국민들의 문화예술 향유권을 신장하고, 코로나19에 대한 사회적 위기를 국민과 함께 극복하고자 온라인을 통한 미술관 경험 서비스를 확대하였다(서울시립미술관, 2022). 현장 전시의 특성을 살리고자 온라인으로 층별 전시 관람을 하는 투어형으로 전시를 소개하거나, 온라인 교육프로그램을 진행하고, 큐레이터가 소장 작품을 설명하는 영상 등 온라인 플랫폼, SNS 생중계 기능, 유튜브를 통한 다양한 방식의 전시가 이루어졌다(그림 2) 참조). 더불어 미술관 SNS의 게시물을 늘리고, 실시간 메시지 기능으로 시민과 소통을 강화하여 일상 속 예술에 대한 관심을 높이도록 하였다.

(2) 국공립 박물관: “온라인 박물관체험”

① 국립중앙박물관



〈그림 1〉 국립현대미술관 ‘집에서 만나는 미술관’
(출처: 국립현대미술관 유튜브)



〈그림 2〉 서울시립미술관 ‘미술아카이브’
(출처: 서울시립미술관 유튜브)

국립중앙박물관은 코로나19 이전부터 인공지능과 빅데이터로 대변되는 4차 산업시대에 대응해 스마트 박물관을 지향해왔다(국립중앙박물관, 2022). 더불어 코로나19 확산으로 인한 휴관 기간 중 온라인 전시관람, 쌍방향 전시와 교육 프로그램 참여 등이 추가되었고, 유물 중심의 관람, 특별전 중심의 관람, 가상현실(Virtual Reality) 체험까지 테마를 중심으로 한 다양한 전시를 제공하고 있다.

② 국립민속박물관

국립민속박물관은 대상의 특성에 따른 다양한 온라인 문화 활동을 운영하고 있다(국립민속박물관, 2022). 청각장애인을 위한 ‘상설전시관 수어 해설’과 시각장애인을 위한 ‘읽어주는 박물관’ 등 디지털 취약계층을 위한 콘텐츠를 비롯해 랜선 민속 문화 체험과 상설전시관 온라인 전시해설을 다국어 스크립트로 제공하고 있다. 청각장애인을 위한 수어 해설 콘텐츠의 경우 국내 박물관으로는 최초로 시도된 바 있다. ‘읽어주는 박물관’의 경우 시각장애인의 문화 경험을 확장하기 위해 온라인 음성 콘텐츠와 실제 유물을 기반으로 제작한 모형을 제공해 준다. 거동이 불편한 장애인과 노년층을 대상으로 한 문화 체험의 경우 집에서 전통문화를 체험할 수 있는 ‘집콕! 민속문화 꾸러미’라는 프로그램이 제공되었다. 박물관 누리집을 통해 신청하면, 만드는 영상과 함께 민속문화 꾸러미를 받아볼 수 있어 집에서 문화생활을 즐길 수 있다. 이처럼 직접 박물관에 가서 서비스를 이용하기 어려운 이들에게 박물관이 보유한 민속문화 콘텐츠를 언제, 어디서나 손쉽게 향유할 수 있도록 맞춤형 서비스가 마련되었다.

(3) 국공립 문화예술지원기관: “전 국민을 위한 문화예술교육지원”

① 한국문화예술교육진흥원 <어디서든 문화예술>, <꿈다락 토요문화학교>, <찾아가는 예술꾸러미> 외

한국문화예술교육진흥원은 전 국민이 삶 속에서 문화예술교육을 받을 수 있도록 지원하는 문화체육관광부와 공공기관이며, 학교 및 사회와 관련된 다양한 문화예술교육 사업을 수행하고 있다(한국문화예술교육진흥원, 2022). 특히 코로나19 사태로 인해 기존 사업이 정상적으로 운영되기 어려워지자 비대면 온라인 방식으로 전환하여 다양한 문화예술교육프로그램을 지속적으로 운영하고 있다. 대표적인 시민문화예술 사업으로 첫째, ‘어디서든 문화예술’ 사업의 경우 사회적 거리두기에 따라 위축된 문화예술 분야의 위기를 극복하고자 문화예술교육 우수 콘텐츠를 누구나 손쉽게 온라인 영상을 통해 즐길 수 있도록 기획된 프로그램이다. 공모를 통해 제작된 온라인 영상 콘텐츠는 향유 대상과 예술교육의 소재, 체험방식 등이 다양해 누구나 손쉽게 참여할 수 있다. 일상 속 물건을 관찰하며 표정을 찾아 떠오르는 감정과 이야기를 나눠보는 <숨은 표정 찾기>, 익숙한 현책에 새로운 상상을 담아 입체적으로 표현해보는 <바닥의 반란>, 기다림이 주는 즐거움을 얼음을 통해 경험해보는 <뽕뽕뽕 빙하시대의 놀이>, 주변의 여러 가지 재료로 상상의 힘을 마음껏 발휘해보는 <상상의 무대로 떠나요> 등 공간과 장르에 구애받지 않고, 일상 속 물건을 재료삼아 다양한 감각으로 연결 지을 수 있는 활동들을 소개하였다. 영상에서는 활동방법을 알려주고, 그대로 따라하거나 정답을 알려주는 방식을 지양한다. 영상 콘텐츠만의 색다르고, 기발한 방식을 활용하여 시청자와 문화예술교육 매개자인 예술강사로 하여금 또 다른 영감과 시사점, 가능성을 가질 수 있도록 열어두었다. 이를 통해 예술가들의 활동영역을 넓히고, 국민들도 온라인을 통해 양질의 문화예술교육을 즐길 수 있을 것을 기대할 수 있다(<그림 3> 참조).

둘째, 한국문화예술교육진흥원의 주요 사업 중 하나인 ‘꿈다락 토요문화학교’는 2012년부터 시작되어 현재까지 지속되어 온 대표적인 학교 밖 문화예술교육 프로그램이다. 아동, 청소년과 가족이 다양한 분야의 문화예술교육을 접하여 문화예술 소양을 키우고, 또래 및 가족과 소통할 수 있는 건강한 여가생활을 조성하는 데 목적이 있다. 본 사업은 지역 연계형, 국·공립기관 연계형, 미술감상교육(미술관 연계) 등 다양한 형태의 프로그램이 진행되고 있다. 특히 올해는 많은 프로그램이 온라인 등을 통해 비대면 상황 속에서 이루어지고 있다. 서구문화재단 연계 프로그램이었던 <모여라! 그림자 연극교실>의 경우 아동들이 집에서 예술교육 온라인 영상을 시청한 후, 배부된 재료 꾸

리미를 활용하여 직접 만들어 체험하도록 구성되었다. 이처럼 교육프로그램이 비대면 방식으로 진행되었지만 소통의 방식을 다양하게 제공하여 물리적 거리를 줄이도록 하였다.

셋째, ‘찾아가는 예술꾸러미’는 한국문화예술교육진흥원에서 코로나19로 인해 지친 국민들을 위해 기획 및 실행한 비대면 방식의 예술치유 문화예술교육 프로그램이다. 본 사업의 핵심은 ‘예술치유’에 있어 프로그램 참가자가 내면의 힐링을 경험할 수 있도록 예술꾸러미(키트)를 집 앞으로 배송해 주는 것이다. 예술꾸러미는 총 3팀의 예술치료사 및 예술가와 함께 기획, 제작되어 3가지 주제로 구성되어있다. 미술치유, 음악활동, 공예치유활동으로 이루어져 있어 사람들이 느낀 불안감, 외로움, 고립감을 치유하도록 기획되었다(〈그림 4〉 참조).

넷째, ‘워라벨, 예술로 새기는 일상의 쉽표’는 직장인들이 문화예술교육을 통해 일과 삶의 균형을 회복하고, 여가활동의 저변을 확대할 수 있도록 다양한 분야의 예술가와 함께 진행하는 직장인에 특화된 문화예술교육 지원사업이다. 지역의 중소기업 대상으로 참여 신청을 받고 해당 지역의 예술가들이 선정되었다. 프로그램은 목공, 무용, 바느질 공예, 웹툰, 사진, 그림책 총 6개의 프로그램이 서울, 강원, 춘천, 대전, 경남, 부산 전국 단위에서 체험부터 심화까지 단계별 과정으로 진행되며, 비대면 온라인 교육으로 전환되어 실시되었다.



〈그림 3〉 한국문화예술교육진흥원 ‘어디서든 문화예술교육’
(출처: 한국문화예술교육진흥원 유튜브)



〈그림 4〉 한국문화예술교육진흥원 ‘찾아가는 예술꾸러미’
(출처: 한국문화예술교육진흥원 홈페이지)

② 국립아시아문화전당 <ACC공연>, <어린이 문화원>

국립아시아문화전당은 아시아문화 연구와 교류, 교육, 연구 등을 통해 국가의 문화적 역량 강화에 관한 사무를 관장하는 문화체육관광부 소속기관이다(국립아시아문화전당, 2022). 특히 시민, 청소년, 어린이, 전문인력을 대상으로 교육콘텐츠 개발을 통해 문화예술 향유, 창작, 체험의 장과 융합형 문화예술 전문교육을 제공하고 있다. 사회적 거리두기 방역지침에 따라 올해는 교육 및 공연 행사가 온라인으로 진행되고 있다. ‘ACC공연’은 아시아 동시대 공연예술의 창작 및 제작 플랫폼으로 <ACC온택트 공연 페스티벌>이라는 주제로 ‘5·18민주화운동 50주년 기념 운동 공연’, ‘어린이 대상 공연’, ‘쇼케이스’ 등을 국립아시아문화전당 홈페이지 및 유튜브 채널을 통해 시청할 수 있도록 하였다(〈그림 5〉 참조).

시민대상 인문강좌는 거리두기 좌석제를 실시하여 대면으로 이루어지고 있으며, 어린이 문화원에서 실시되는 교육프로그램의 경우 전면 비대면 방식으로 진행되었다. ‘어린이 문화원’은 아시아 각 나라의 문화를 알아보고, 그에 관련된 창작활동을 할 수 있는 다양한 교육프로그램을 기획하는 어린이 대상 체험기관이다. 실시간 화상회의 프로그램인 Zoom 혹은 영상 제공을 통해 집에서 가족 단위로 문화교육 활동을 경험할 수 있도록 문화예술교육을 실시하였다. 아시아 작가가 글을 쓰고 한국 작가가 그림을 그려 함께 완성한 <아시아 이야기> 그림책 스토리텔링 프로그램부터 영상을 통해 아시아 나라의 전통춤과 민속 문화, 아시아의 여러 나라의 건축 문화를 학습하고, 전자 건축물을 만들어보는 프로그램을 구성하였다(〈그림 6〉 참조).



〈그림 5〉 국립아시아문화전당 ‘ACC온택트 공연페스티벌’
(출처: 국립아시아문화전당 홈페이지)



〈그림 6〉 한국문화예술교육진흥원 ‘어린이 문화원’
(출처: 한국문화예술교육진흥원 홈페이지)

③ 국립현대무용단 <춤추는 강의실>

국립현대무용단은 국내 유일의 국립 현대무용단체로 창작자와 관객이 동반 성장할 수 있는 환경조성을 위해 다양한 플랫폼을 제공하고 있다(국립현대무용단, 2022). 현대무용 공연을 창작 및 제작하는 사업뿐만 아니라 교육프로그램을 통해 일반인들이 직접 현대무용에 참여할 수 있는 기회를 제공하였다. 2017년부터 진행된 ‘무용학교’, ‘춤추는 강의실’은 국립현대무용단의 대표적 일반인 대상 현대무용 교육프로그램으로서 현대무용 실기와 이론을 기반으로 진행되었다. 특히 코로나19로 인해 비대면 방식의 교육을 시도한 ‘춤추는 강의실’ 프로그램은 강의형 교육프로그램으로서 신체 움직임이 아닌 이론적 강의를 통해 현대무용의 이해를 돕는 것에 목표를 두었다. 참여 대상은 현대무용에 관심이 있는 모든 사람이기 때문에 일반 시민이나 무용 전공자 혹은 다른 장르의 예술인이 참여하였다. 온라인 라이브와 대면 강의, 녹화영상 등 다양한 방식으로 제공되며, 현대무용의 역사, 창작자, 다원예술, 4차 산업혁명까지 현대무용과 관련된 다양한 주제를 살펴볼 수 있다.

④ 국립발레단 <Home Ballet with KNB>

국내의 유일한 국립발레단체 ‘국립발레단’ 역시 일반 시민들이 집에서 참여 가능한 발레 따라하기 콘텐츠 ‘Home Ballet with KNB’를 유튜브 영상으로 제공하였다(국립발레단, 2022). 이는 매년 국립발레단에서 진행되어 온 공식 사업인 ‘찾아가는 발레 교실’을 비대면 방식으로 제공한 것이다. 이 콘텐츠는 발레전공자는 물론 취미로 발레를 하는 사람, 홈 트레이닝을 즐겨 찾는 일반 대중 모두가 즐길 수 있도록 발레의 기본 동작으로 구성되었다. 국립발레단 발레 마스터와 단원들의 노하우가 담겨있는 영상은 국립발레단의 공식 유튜브 채널을 통해 매주 수요일마다 공개하고, 이후 대중들의 수요와 요구를 파악, 반영하여 추가 영상을 꾸준히 제작할 예정이다. 이를 통해 일반 대중들에게 발레가 더 친숙히 다가설 수 있는 좋은 발걸음이 될 것으로 기대할 수 있다. 더불어 경제적 이유 때문에 제대로 된 무용수업을 듣지 못하는 무용 전공 학생들에게도 국립발레단 단원과 마스터들의 특강이 더욱 좋은 경험이 될 수 있을 것이다.

⑤ 경기 콘텐츠코리아랩 <창의 세미나S>, <창작 모꼬지>

콘텐츠코리아랩은 창작자(Creator)의 창의적 아이디어 교류 및 실험과 지역자원을 활용한 문화융합 콘텐츠 창작, 예비창업자의 창업 및 세계시장 진출을 단계적으로 지원하고 있다. 서울, 경기, 인천, 부산, 대구, 경북, 전북 등 전국 16개의 랩이 개소되었다(문화체육관광부, 2020). 그중 경기 콘텐츠코리아랩은 창작자 및 일반인을 대상으로 강연, 일상 창작활동, 유통플랫폼 입점 지원 등 문화예술창작에 대한 역량강화를 위해 다양한 프로그램을 제공하였다. 콘텐츠 아이디어 생성을 위한 문화콘텐츠 분야 전문 강연 프로그램인 ‘창의 세미나S’는 대면 방식 강의에서 유튜브 채널을 통해 실시간 라이브 방식으로 참여가 이루어졌다. 소셜 벤처기업 대표, 콘텐츠 코칭 전문회사 대표, 유튜브 채널을 운영하는 현직 기자, 퇴사 후 유튜버 시니어 모델 등의 강연을 통해 창작자는 물론 일반인에게 성장과 도전의 동력을 제공하였다. 강연은 총 5개로 구성되어 지난 강연은 경기 콘텐츠코리아 랩 유튜브 채널

을 통해 다시보기가 가능하다.

일상창작 활동에 필요한 수업을 제공하는 ‘창작 모꼬지’는 ‘홈 루덴스’라는 주제로 밖에서 활동하지 않고 주로 집에서 시간을 보내는 사람들을 위한 다양한 창작활동으로 기획되었다. Zoom 프로그램을 통해 실시간 온라인 교육으로 진행되며, 경기도민이라면 누구나 참여가 가능하였다. 홈페이지에서 원하는 창작 활동 교육을 신청하고, 교육시 필요한 원데이 클래스 재료 키트를 직접 택배로 배송하여 실시간 수업 시 수령한 키트를 가지고 수업에 무료로 참여할 수 있다. 인테리어에 포인트를 줄 수 있는 ‘화이트 비치 테라리움 만들기’, 매년 열리는 할로윈 파티를 집에서 즐기기 위한 ‘할로윈 리스 만들기’, 페인트, 오일, 아크릴 물감으로 물건에 그림을 그리는 활동으로 모자를 재탄생 시키는 ‘모자마카쥬’, 엄마와 함께 할 수 있는 홈 클래스로써 인테리어 포인트를 줄 수 있는 ‘조화 힐링 클래스’, ‘나만의 달력 만들기’ 등 다양한 반이 개설되어 자신의 취향에 알맞은 예술창작 활동을 집에서 실시할 수 있다.

(4) 시·도별 지역문화(예술)재단: “지역사회의 문화예술생태계 조성”

각 시·도에 위치한 지역 문화(예술)재단은 지역사회 범위 내에서 문화예술 플랫폼을 형성하여 지역주민이 향유할 수 있는 문화예술 생태계를 형성하고 있다. 서울, 경기, 인천, 대전, 대구, 강원 등에 문화재단이 설립되어 문화예술에 관련된 행정, 문화교육사업, 공간 운영 등 다양한 사업을 기획하고, 운영하고 있다.

① 서울문화재단 <예술로 힐링>, <드라이브 씨커스 인>, <문학에 물들다> 외

서울문화재단은 생활문화, 예술교육, 창작지원, 지역문화 등 서울지역과 서울시민을 위한 문화예술사업을 운영하는 단체이다. 코로나19로 인해 시민들이 문화예술을 향유할 수 있는 기회가 줄어들자 물리적 접촉 없이 문화예술을 체험할 수 있도록 문화예술사업의 방식을 전환하였다(서울문화재단, 2022).

‘예술로 힐링’은 예술활동의 치유효과에 기반한 예술치유 프로젝트로 시민의 일상적, 사회적 삶에 예술이 스며들어 마음의 안정과 회복, 변화를 지원한다는 목표를 두고 있다. 일반시민, 특정 계층, 기관협력의 형태로 구분되어 활동이 운영되었다. 총 15개의 단체가 선정되었으며, 그중 ‘씨어터2 순간’이라는 단체는 일반시민을 대상으로 ‘Visual 낭독’이라는 비대면 교육프로그램을 기획 및 실행하였다. 이 프로그램은 도구를 활용하여 일상생활 속 몸의 움직임을 자유롭게 운용해보는 활동으로 구성되었다. 수업은 코로나19로 인해 유튜브 실시간 스트리밍으로 진행되었고, 상상을 통한 이완, 일상 즉흥연기, 줄을 이용한 표현 등 몸을 이용해서 자신을 표현하는 활동이 주로 이루어졌다.

‘드라이브 씨커스 인’은 서울시와 서울문화재단이 협력하여 기획한 자동차 드라이브 인 방식의 씨커스 관람 프로그램이다. '18년부터 매년 개최해오고 있는 <서울 서커스 축제>를 올해는 코로나19 상황을 고려해 '드라이브 인' 방식으로 전환하여 개최한 것이다. 본 프로그램은 관객이 공연이 펼쳐지는 문화비축기지에 입장하는 순간부터 공연 관람과 퇴장까지 모든 과정이 차량에 탑승한 상태로 진행되었다(서울문화재단, 2020). 이를 통해 시민간 거리두기와 공연자와 관람객 사이에서 발생할 수 있는 접촉까지 최소화되어 모두가 안전하고, 쾌적하게 공연을 즐길 수 있었다. 축제는 크게 <서커스 카라반>과 <서커스 카바레>로 구성되어 저글링, 마임, 공중곡예와 전통연희, 근대 서커스, 현대 서커스 공연까지 관람할 수 있도록 하였다. 코로나19로 인해 직접 공연을 관람하기 어려운 상황에서 사람들에게 눈앞에서 펼쳐지는 풍성한 문화예술 즐길거리를 제공하였다.

‘문학에 물들다’는 코로나19의 장기화로 지친 시민들을 위로하고, 격려하기 위해 60명의 작가가 직접 문학작품을 낭독하는 캠페인이다. 본 캠페인은 서울문화재단과 한국문학번역원이 공동으로 주최하는 ‘서울국제작가축제’의 연계사업으로, 지난 2010년부터 지난해까지 축제에 참여한 역대 작가부터 올해 축제에 참여하는 작가 등 총 60명이 함께 하였다. 매일 아침 TBS라디오로 작품 낭독이 송출되었으며, 미니 북콘서트 형태로 작가와의 대화도 진행되었다. 대면 방식의 북콘서트는 물론 직접 도서관이나 서점에도 가기 어려움이 컸던 시기에 작가의 낭독과 해

설을 통해 독서에 대한 갈증을 풀어줬다는 평을 얻었다.

‘생활예술 춤 활동 기반조성’ 사업은 일상 속 춤 문화 확산을 위해 춤 동호회를 위한 <위댄스 캠프>와 일반 시민 개인을 위한 <위무브>를 진행하여 시민들의 자발적인 춤 문화 활동 기반을 마련하기 위한 목적이 있다. 더불어 기존의 대면 방식의 페스티벌 행사를 비대면 방식으로 전환하여 <위댄스 ‘ON’>이라는 축제를 개최하였다. 춤 동호회 34팀의 특별공연과 <최보결의 춤의 학교>를 바탕으로 이루어진 커뮤니티 댄스 공연, 시민 댄스 영상의 본선 콘테스트, VR댄스 스테이지까지 다채로운 구성으로 언택트 시대의 춤 축제를 선보였다.

배송플랫폼 예술놀이 ‘LAB문 앞의 예술놀이’는 서울문화재단이 운영하는 서서울예술교육센터에서 기획된 배송 플랫폼 프로그램으로 예술가들이 연구 및 개발한 예술놀이 프로그램이다(〈그림 7〉 참조). 본 센터의 기존 대면 프로그램이었던 ‘예술놀이 LAB’의 운영이 어려워지자 비대면 프로그램인 ‘문 앞의 예술놀이’를 예술가들이 고안해 낸 프로그램이다. 7개의 다양한 예술놀이를 구성되어 참여자들이 원하는 것을 골라 신청하여, 배달된 키트 속 지령에 따라 집 혹은 집 근처의 공간에서 예술놀이를 체험할 수 있다. 더불어 예술놀이 결과물들이 다시 센터로 발송되어 수합된 사물들이 조합되어 여러 가지 작품의 형태로 남면서 최종적으로 작품이 완성되었다. 비록 얼굴을 맞대며 소통할 수 있는 대면 방식은 아니지만 프로그램 참여자와 예술가가 비대면 상황 속 연대가 가능하도록 프로그램을 구성하였다.

‘엔 플릭스(Nflix) 상영회’는 서울문화재단이 운영하는 남산예술센터에서 코로나19로 인해 2020년 4월 임시휴관기간 한 달 동안 진행한 연극 다시보기 서비스이다. 그동안 진행되었던 남서울예술센터의 화제작을 모아 상영회를 개최하며 유튜브 온라인 스트리밍을 통해 총 6개의 연극작품이 제공되었다.

② 경기문화재단 <경기틴즈뮤지컬, 아트 딜리버리, 경기시민예술학교>

경기문화재단은 경기도 문화예술의 진흥을 위해 우리나라에서 처음 설립된 공공문화재단으로 2008년부터 도립 박물관, 미술관을 통합하여 운영함으로써 국내 최대 문화예술 전문조직으로 성장해왔다(경기문화재단, 2022). 특히 체험형 참여프로그램을 경기도 전역에서 실시하고 있으며 6개의 박물관에서는 경기문화예술의 전통과 현재, 미래에 대한 다양한 전시기획이 이루어지고 있다.

‘경기틴즈뮤지컬’은 경기도 청소년을 대상으로 하는 뮤지컬 교육프로그램이다. 경기도 내 공공 공연장을 활용하여 쾌적한 교육환경을 제공하며, 현직 뮤지컬 예술감독·뮤지컬배우 등으로 구성된 강사진의 전문적인 커리큘럼을 바탕으로 뮤지컬을 꿈꾸는 청소년들에게 경제적·지리적 제약 없이 수준 높은 교육을 제공하였다. 김포아트홀, 용인 포은아트홀, 의정부 예술의전당, 오산문화예술회관, 성남아트센터 등 다섯 개 거점의 전문 공연장에서 진행하고 사회적 거리두기 단계가 격상되면 공공 공연장이 가장 먼저 문을 닫게 된다는 점을 고려하여, 본격적인 교육이 시작되기 전에 미리 ‘사회적 거리두기 단계별 수업 운영 매뉴얼’을 자체적으로 구성하였다. 전국에 사회적 거리두기 2 단계가 시행됨과 동시에 화상 플랫폼을 활용한 비대면 온라인 수업을 발 빠르게 도입하여, 거꾸로 학습(Flipped-learning) 방식을 통해 사전교육 영상을 참여자에게 미리 배포하고 연습한 뒤 수업시간에 실시간으로 참여자들과 소통하며 안무와 노래 등을 지도하고 있다.

‘아트 딜리버리’는 비대면 온라인 문화예술교육으로 집에서 자기 주도로 예술창작 활동을 수행할 수 있는 프로그램이다. 예술가의 세계로 떠나는 여행 가방이라는 주제를 가지고, 작가의 작품세계를 탐구할 수 있도록 구성된 예술교육 박스 프로그램이다. 경기도민 성인 대상으로 진행된 본 프로그램은 두 가지의 예술박스 중 하나를 택하면 집으로 예술키트가 배송되었다. <미술사 상자>는 초현실주의 미술가 르네 마그리트의 작품을 본인만의 예술적 상상력을 발휘하여 패러디물을 만드는 활동이다. <동시대 상자 작가>는 정윤선 작가와 협력하여 도시공간에 주목하여 마스크를 작업하는 활동이다. 작업을 하는 동안 경기도를 새롭게 돌아보고, 지금의 삶에 집중하도록 하였다. 더불어 본 프로그램이 끝나고 난 후 SNS 이벤트와 더불어 정윤선 작가와 직접 대화를 나눌 수 있는 온라인 아트

살롱으로 참여자를 초대하는 것까지 기획되었다(정양수, 2020.10.07).

‘경기시민예술학교’는 만 19세 이상 경기도민을 대상으로 문화예술교육 프로그램을 제공하는 문화예술교육 사업이다. 수원, 동두천, 성남, 하남, 의정부, 양평 총 6개의 지역에 캠퍼스가 마련되어 지역 거점으로 교육프로그램이 운영되었다. 그 중 의정부 캠퍼스에서는 <퇴근길 힐링 로드>와 <내면초상화: 어른이의 그림일기>가 비대면 방식으로 프로그램이 진행되었던 <퇴근길 힐링 로드>는 힐링되는 길(나의 동네, 마을길, 골목길 등)을 나만의 그림으로 기록하는 미술 체험형 프로그램이다. Zoom 프로그램을 통해 총 7회 동안 이루어지며, 드로잉 개념 익히기부터 사진 속 풍경을 그림으로 그리는 활동까지 구성되었다. 개별 준비물은 드로잉 북, 연필, 볼펜 등으로 도구에 크게 구애받지 않아 누구나 손쉽게 참여할 수 있다. <내면초상화: 어른이의 그림일기>는 남이 보는 나, 관계 속의 나 그리고 과거, 현재, 미래의 나를 그려보며 잊고 지냈던 나의 내면을 들여다보고, 자기 자신과 친해지는 시간을 가지기 위해 기획되었다. 교육과정은 드로잉 활동으로 진행되며, 초반에는 릴레이 얼굴을 그리며 타인에 대한 첫인상을 알아보고, 타인과 나에 대한 관계를 그림 그리기를 통해 알아보며 과정이 진행될수록 자신에 대한 탐색을 진행하였다.

③ 오산문화재단 <미술체험 감상교육, 청소년 오케스트라>

오산문화재단은 2004년에 개관하여 공연, 전시 및 체험, 문화사업, 문화예술체험 교육 등을 실시하여 문화도시로 형성하고 있다. 특히 오산시 초, 중, 고 대상으로 공연 및 미술체험 감상교육을 실시하고 있으며, 사회우선보호 아동·청소년에게 오케스트라를 배울 기회를 주는 프로그램을 제공하고 있다(오산문화재단, 2023).

‘미술체험 감상교육’은 코로나19 상황으로 인해 외부 강사의 수업이 힘들어진 학교를 위해 오산문화재단이 자체 교육 콘텐츠를 기획 및 제작하여 더 많은 학생들이 참여할 수 있는 기회를 제공하였다. 9월부터 콘텐츠와 수업용 키트를 함께 보급하였으며, 중학생들을 대상으로 한 수업은 뮤지컬 특화사업과 연계하여 미술영역 경험과 직업 탐색 경험의 기회가 주어졌다. 쌍방향 플랫폼을 이용하여 원격수업과 대면수업, 온라인 콘텐츠까지 함께 활용하여 다양한 방식의 수업이 이루어지고 있다. 더불어 초등학교 수업도 현 상황에 알맞게 변경하여 각종 재료를 보급하여 수업이 운영되었다(정민혁, 2020.11.16).

오산문화재단의 ‘청소년 오케스트라’ 수업은 온라인으로 진행되었다. 악기 수업이라 대면 연습이 어려울 것이라 예상했지만 타 재단보다 발 빠르게 꿈의 오케스트라 ‘오산’, 물향기 엘 시스템아 오케스트라, 청소년 기타오케스트라의 단원을 대상으로 2020년 5월부터 온라인 수업을 도입하였다. 수업은 ‘줌(ZOOM)’ 프로그램을 이용하여 강사와 학생의 실시간 화상수업이 이어지도록 오케스트라 강사진에게 줌 프로그램 사용 매뉴얼을 제작해 배포하였다. 또한 수업 스케줄을 조정하여 40명 이상의 단원들이 원활한 수업이 진행될 수 있도록 안내하였으며, 질 높은 강의에 참여할 수 있도록 학생들에게 악기를 대여하는 시스템을 마련하였다.

또 다른 학교문화예술교육 사업인 ‘뮤지컬 라이프’도 비대면 방식으로 즐길 수 있는 온라인 뮤지컬 교육콘텐츠로 재탄생하였다. 본 교육프로그램은 6주간 총 12차시로 구성되어 진행되었으며 오산 관내 전체 9개 학교, 33개 반, 총 352명의 학생이 참여하였다. 뮤지컬에 대한 이론교육과 안무, 보컬 실습까지 온라인 영상 강의를 이루어졌다. 본 프로그램의 창작 전 과정과 학생들의 후기가 담긴 내용이 유튜브 ‘오뮤라TV’를 통해 공개되었다. 또한 1학기 수업 종료 이후 별도의 선발 과정을 통해 연기/노래/안무/시나리오/분장 등의 수업에서 성실히 참여해 높은 기량을 선보인 6명의 학생과 3편의 우수한 시나리오를 선정해 뮤지컬로 제작하였다. 프로그램은 현재 2학기로 진행되고 있으며, 1학기보다 많은 16개 학교 700명을 대상으로 대면/비대면 혼합 형태로 진행되었다.

④ 안양문화예술재단 <안양시민축제, 어린이 온라인 박물관 강좌>

안양문화예술재단은 안양시민에게 양질의 문화예술을 제공하기 위해 설립된 기관으로 안양아트센터, 평촌아트홀, 안양박물관, 김중업건축박물관 등 여러 문화공간에서 공연, 전시, 교육을 비롯하여 안양공공프로젝트와 안양시민축제 등 안양시의 다양한 문화사업을 수행하고 있다(안양문화예술재단, 2022).

‘안양시민축제’는 2000년 시작으로 현재까지 시민이 만들고, 참여하고, 관람하는 대표적 시민 참여형 축제이다. 안양시민 축제는 “코로나19를 극복하고, 희망의 춤을 추자”라는 주제로 우선뎀‘춤’프로젝트를 기획하였다. 프로그램은 코로나19 극복 희망 공모전, 축제 ‘Song’ 작사 공모전, 온택트(On-Tact) 시민 공연마당, 온라인 댄스 워크숍 등 안양시민 모두가 참여할 수 있도록 프로그램을 기획하였다(〈그림 8〉 참조). 무엇보다 비대면 방식으로 리아킴과 장우민, 김예지와 김유진 등 대중들에게 인기 있는 유명한 안무가들이 참여한 ‘온라인 댄스 워크숍’을 진행하여 프로그램에 대한 더욱 큰 관심도를 높일 수 있었다. ‘춤의 도시 안양’이라는 슬로건에 알맞은 축제와 비대면 상황으로 모두가 안전하게 참여할 수 있어 의의가 있다.

안양문화예술재단에서는 ‘어린이 온라인 박물관 강좌’를 비대면 방식으로 운영하고 있다. ‘안양박물관’은 <안양사 세시기>라는 주제로 지역의 중요 문화유산인 안양사를 배경으로 영상콘텐츠와 교육꾸러미를 통해 우리 전통문화 속 절기와 세시명절 및 풍속을 이해하는 온라인 주말 어린이 프로그램을 제공하고 있다. ‘김중업건축박물관’에서는 <모여라 박물관 숲>이라는 주제로 어린이 박물관 관람문화 애니메이션, 큐레이터의 대표 건축유산 교육, 종이집과 팝업 도시 만들기 체험 등 다양한 영상콘텐츠로 구성된 새로운 어린이 온라인 교육 프로그램을 제공하였다. 이처럼 초·중·고등학생 눈높이에 맞는 지역문화 콘텐츠를 기획 및 제작하여 지역문화와 역사에 대한 이해를 높일 수 있었다.

⑤ 광주문화재단 <키득키트>

광주문화재단은 문화예술진흥과 아시아문화중심도시 조성을 위한 정책개발 및 홍보, 문화예술의 창작, 보급, 활동의 지원, 문화예술교육 및 연구, 전통문화의 계승과 발전 등을 통해 문화공동체, 행복한 창조도시 구현을 위해 광주광역시 2011년 설립한 기관이다(광주문화재단, 2022). 광주문화재단이 운영하는 ‘광주문화예술지원센터’에서는 ‘키득키트’라는 프로그램을 운영하였다. 본 프로그램은 2016년도부터 추진해온 노작형 예술캠프 ‘어린이 목수축제’가 코로나19 확산으로 집체활동이 어려워짐에 따라 이를 대체하여 새롭게 기획된 공예분야 문화예술교육이다. 초등학교 고학년과 부모(가족)를 동반한 어린이들에게 광주지역의 문화 예술 관련 작가와 전문가들이 키득키트를 이용해 프로그램을 진행하였다. ‘키득키트’란 코로나19의 사회 확산으로 접촉 불안이 가져온 일상을 전환하기 위한 어린이와 가족 대상 비대면 예술놀이 활동으로 새로운 문화예술교육 형태의 모델이다(박소원, 2020.08.09.). ‘집 안의 집, 나만의 아지트’를 만드는 콘셉트를 가지고 집에서 온라인(Zoom, 유튜브)을 활용하여 예술가와 참여자 간 쌍방향으로 소통하면서 편하고, 안전하게 문화예술교육을 경험할 수 있었다.



〈그림 7〉 서울문화재단 ‘LAB 문앞의 예술놀이’
(출처: 서서울예술교육센터 유튜브)



〈그림 8〉 안양문화예술재단 우선 뎀‘춤’
(출처: 안양문화예술재단 유튜브)

(5) 시·도별 지역문화(예술)재단: “지역구민을 위한 문화예술교육”

각 시·도에 위치한 지역구 문화재단은 지역구민의 문화향유의 기회를 제공하고, 각 구에 위치한 문화시설을 운영 및 관리하며 구민들에게 보다 나은 문화서비스를 제공하기 위해 설립되어 있다. 서울시에 위치한 지역구 문화재단과 각 시·도에 위치한 지역구 문화재단은 코로나19 사태가 점차 심각해짐에 따라 시민들을 위해 비대면 문화예술교육을 실시하였다.

① 서초문화재단 <온라인 1:1 악기수업>

서초문화재단은 학생들의 문화예술교육의 공백을 최소화하기 위해 ‘온라인 1:1 악기수업’을 할 수 있는 프로젝트를 마련하였다(서초문화재단, 2022). 악기 수업은 유튜브 채널을 통해 총 16종의 악기교육 콘텐츠를 제공하여 초등학교 학생들이 집에서 다양한 악기의 교육동영상을 시청하고 따라할 수 있도록 하였다. 더불어 ‘UCC뽐내기’ 공모전을 통해 보고 배우는 것에서 끝나지 않고 수업에 참여를 더욱 활발히 이끌 수 있도록 하였다.

② 동작문화재단 <집콕 예술공방>

동작문화재단은 동작구민들을 위한 비대면 문화예술교육 ‘집콕예술공방’을 기획하였다(동작문화재단, 2022). 약 1달간 소프 아트와 플라워 아트 두 가지 테마로 프로그램이 진행되었으며, 모든 참여자에게 공예키트 및 교육영상 이 무료로 제공되어 집에서 누구나 손쉽게 공예를 즐길 수 있는 기회가 제공되었다.

③ 금천문화재단 <가족예술제 금천 언택트 업>

금천문화재단은 ‘가족예술제 금천 언택트 업’이라는 가정에서 가족단위 참여자들이 누구나 쉽게 예술을 경험할 수 있는 프로그램을 기획하였다(금천문화재단, 2022). 참여자는 1단계 창작 활동형, <낭독극장>에서 오직 우리 가족만을 위한 목소리로 우리가족 이야기를 대본으로 작성한 후 전문 연극배우들이 제출된 대본으로 녹음 한 후, 가족들에게 전달하였다. 2단계는 플랫폼 기반형 예술키트전시 <놀이와 체험>으로 4종 중 2개를 선택해서 미션을 수행한 후 이메일로 제출하게 된다. 3단계는 가족발표 공연 <우리가족 방구석 챌린지 예술로 뽐내기>에서는 가족 2인 이상 예술 장르 제한 없이 5분 내외의 공연 영상을 촬영하여 제출하였다.

④ 부평구문화재단 <도자씨가 갑니다>

부평구문화재단은 ‘도자씨가 갑니다’라는 문화예술교육 프로그램을 진행하였다(부평구문화재단, 2022). 참여자에게 도예체험 재료와 도구가 담긴 꾸러미를 배송한 후, 시간과 장소 제약 없이 자신만의 도자기를 만들 수 있도록 동영상 강의를 제공하였다. 영상 강의는 총 4개 작품을 만들 수 있도록 구성되었으며, 참여자는 교육 기간 내에 강의를 보며 작품을 만들어 5~7일 동안 건조를 거쳐 부평구문화재단으로 배송하는 과정을 거치며, 배송된 작품은 두 번의 소성(굽기) 과정을 거쳐 다시 참여자에게 전달되었다.

⑤ 금정문화재단 <아티스트 따라잡기>

부산에 위치한 금정문화재단의 ‘아티스트 따라잡기’ 프로그램은 다양한 장르의 예술가와 함께하는 문화예술교육으로서 지역구민이 영상 제작 분야, 문화예술기획, 그림책, 라이브 페인팅, 시각디자인, 전시기획까지 경험할 수 있도록 기획되었다(금정문화재단, 2022). 특히 문화예술교육에 대한 이해와 문화예술교육사 자격증 취득 과정에 대한 문화예술교육 기획자의 특강도 진행되었다. 총 9회에 걸쳐 실시간 온라인 비대면 방식으로 이루어지며, 모든 교육이 끝나면 프로그램 참가자 전체가 만드는 예술전시회 ‘야! 나도 아티스트!’를 열어 예술에 대한 다양한 체험을 하게 하였다.

3) 해외 대면 시민문화예술 사례

(1) 피나 바우쉬 재단(Pina Bausch Foundation) 〈움 운트 라우트〉, 〈넬켄라인〉

피나 바우쉬 재단은 세계적인 안무가 피나 바우쉬의 아들 잘로몬 바우쉬가 2009년 설립한 단체로 피나 바우쉬의 업적을 보존하고 그녀의 생전 작품과 그와 관련된 다양한 공연 및 프로젝트를 기획하였다(이다연, 차은비, 2017.03.20.). 재단에서 프로젝트를 이끌 때 가장 중요하게 여기는 점은 참여자의 자발성과 전문성을 가진 프로그램 구성이다(Pina Bausch Foundation, 2022). ‘움 운트 라우트’(Jung & Laut) 프로젝트는 자발적으로 모인 대상자를 위해 진행되는 탄츠테아터(Tanztheater, 무용극) 필름 프로젝트이다. 참여자는 무용 및 연극에 대한 경험이 없는 난민 청소년, 이민자 등 14세에서 16세에 속하는 청소년 18명 정도로 구성되었다. 프로젝트의 목표는 움직임을 통해 참여자 스스로 자신의 이야기가 프로젝트 과정에서 나올 수 있도록 하며, 참여자 스스로 한계를 깨고 한 단계 앞으로 나아갈 수 있도록 도움을 주는 데 있다. ‘왜 나는 움직이는가?’보다 ‘무엇이 나를 움직이는가?’에 대한 성찰을 하는 시간을 가지며, 타인의 시선보다는 나에게 집중하여 함께 일하고 서로 관찰하며 청소년과 예술가 모두 성장할 수 있는 기회를 가진다.

‘넬켄라인’(Nelken-Line) 프로젝트는 남녀노소 누구나 참여할 수 있으며, 안무가 피나 바우쉬의 동작 중 한 부분인 넬켄라인 동작을 익히는 데 목적이 있다. 봄, 여름, 가을, 겨울 4계절을 표현한 통합적이고 원초적인 터칭, 댄스를 통해 누구나 쉽게 피나 바우쉬의 움직임을 활용할 수 있도록 고안되었다. 이를 통해 피나 바우쉬의 좋은 움직임을 함께 나누고 움직이며 공동체 의식을 가지고자 하였다. 현재 다양한 나라에서 넬켄라인 프로젝트가 진행되고 있으며, 더욱 많은 나라에 피나 바우쉬의 움직임을 전파하는데 힘쓰고 있다(〈그림 9〉 참조).

(2) Emma’s Place in New York 〈부모를 잃은 아이들을 위한 아트 테라피〉

뉴욕의 그리프 센터(Grief Center)는 팬데믹으로 인한 아이들의 정서적 트라우마와 우울증을 예술교육을 통해 극복하고자 하였다(Emma’s Place, 2022). 코로나19로 인해 학교를 가지 못하고, 사회적으로 단절되어 일상이 완전히 무너진 아이들을 대상으로 정서적 치료를 실시하였다. 팬데믹으로 인해 부모와 갑작스러운 이별을 하는 경우가 많았고 이는 아이들에게 정서적 불안을 유발할 수 있는데, 예술 활동을 통해서 아이들의 불안감과 혼란을 치료하고자 하였다. 이 프로젝트를 통해 아동을 대상으로 하는 예술 치료에 대한 관심이 높아져 전국적으로 확대되기도 하였다(〈그림 10〉 참조).



〈그림 9〉 피나 바우쉬재단 ‘움 운트 라우트’(위), ‘넬켄라인’(아래)
(출처: 피나 바우쉬 재단 홈페이지)



〈그림 10〉 Emma’s Place in New York ‘아트 테라피’
(출처: 동명 홈페이지)

4) 해외 비대면(Untact) 시민문화예술 사례

(1) 예르미타시 박물관 〈박물관 투어 영상〉

세계 3대 박물관으로 손꼽히는 예르미타시 박물관 투어 영상이 테크놀로지 제조업체 애플사(Apple)의 공식 유

튜브 채널에 게시되었다(애플 유튜브, 2022). 영상에서는 미술관의 전경부터 작품 하나하나 클로즈업하고 조각 작품을 여러 각도에서 살펴볼 수 있도록 하여, 588점의 박물관 작품과 함께 오케스트라의 라이브 연주와 무용 퍼포먼스까지 곁들여 시청자가 집에서 생동감 있게 관람할 수 있도록 하였다(〈그림 11〉 참조). 영상은 5시간 19분 28초의 긴 러닝타임에도 불구하고 중간에 끊어지지 않는 원 테이크 기법으로 촬영되었다.

(2) 베를린 필하모니 오케스트라 <디지털 콘서트홀>

세계 3대 필하모니로 꼽히는 베를린 필하모니 오케스트라(Berlin Philharmoniker)에서 ‘디지털 콘서트홀’을 온라인을 통해 사람들에게 무료로 오픈하였다(베를린 필하모니 디지털 콘서트홀, 2022). 코로나로 인해 오케스트라 현장 관람이 어려워지자 기존의 유료 공연물을 무료로 전환한 것이다. 매일 한 건의 온라인 공연 생중계도 있어 기존 공연 영상이 아닌 콘서트홀에서 연주하는 것을 라이브로 관람 가능하며, 한국어 가이드 설명이 지원되어 공연에 대한 이해도를 높였다. 지휘자, 작곡가, 독주자별 혹은 장르별 영상분류가 되어있어 관람하고 싶은 공연을 쉽게 찾을 수 있다(〈그림 12〉 참조).



〈그림 11〉 예르미타시 박물관 ‘박물관 투어’
(출처: 애플 유튜브)



〈그림 12〉 베를린 필하모니 오케스트라 ‘디지털 콘서트 홀’
(출처: 동명 홈페이지)

(3) 메트로폴리탄 오페라 <Nightly Opera Stream>

메트로폴리탄 오페라(Metropolitan Opera)는 매일 한편의 오페라 공연을 별도의 회원가입 없이 무료로 상영하는 ‘나이트리 오페라 스트림’(Nightly Opera Stream) 제공하였다(메트로폴리탄 오페라, 2022). 메트로폴리탄 오페라 측은 원래 무대에 올린 공연의 녹화본을 고화질로 온라인에서 유료로 제공하고 있었는데, 이번 코로나19로 인해 한시적으로 무료 서비스를 운영한 것이다(〈그림 13〉 참조). 또한 20달러만 지불하면 오페라 실시간 라이브 혹은 지난 공연을 좀 더 다양하게 감상할 수 있도록 지원하고 있다. 이로 인해 수준 높은 오페라 공연을 전 세계 어디서나 감상할 수 있게 되었다.

(4) 뉴욕 링컨센터 <Lincoln Center at Home>

미국 뉴욕의 무대예술 및 연주예술을 위한 종합예술센터인 ‘링컨센터’(Lincoln Center for the Performing Arts)는 대중들의 문화예술 접근성을 향상시키기 위해 집에서 문화예술을 경험할 수 있는 ‘집에서 즐기는 링컨센터’ 웹페이지를 신설하고, 온라인으로 다양한 프로그램을 제공하고 있다. 아이들이 가족과 함께 집에서도 창의적인 예술활동을 할 수 있도록 ‘팝업교실’(Pop-Up Classroom)을 열었으며, 매일 오후 2시(미국 동부 시간 기준) 링컨센터 페이스북(@LincolnCenterNYC)에서 라이브로 문화예술교육 프로그램을 시청할 수 있다(〈그림 14〉 참조). 더불어 홈페이지에서도 다양한 예술교육 영상을 제공하고 있다. 전 세계의 수준 높은 교육자, 예술가가 각 프로그램의 강사로 참여하며, 힙합댄스, 재활용품을 활용한 콜라주 제작, 노래 작사하고 불러보기 등 집에서 쉽게 구할

수 있는 재료로 다양한 예술을 경험할 수 있도록 구성되었다.



〈그림 13〉 메트로폴리탄 오페라 ‘Nightly Opera Stream’(위), ‘라이브 오페라’(아래)
(출처: 동명 홈페이지)



〈그림 14〉 링컨센터 ‘Lincoln Center at Home’
(출처: 동명 홈페이지)

(5) 네벤안 <지역사회 문화예술활동 공유>

네벤안(nebenan.de)은 동네 소식을 전하는 ‘온라인 플랫폼’이다. 동네에서 일어나는 모든 일이 올라오고, 그 해결책도 동네에서 찾는다. 잘 쓰지 않는 공구나 텐트 같은 용품을 공유하거나 자기가 쓰지 않는 시간 동안 자전거나 자동차를 빌려주기도 한다. 관심사가 비슷한 사람끼리 만남을 주선하기도 하고, 아이의 연령대가 같은 가족이 온라인 플랫폼으로 연결되어 놀이터에서 만나 놀기도 한다. 네벤안은 특히 코로나19 시기에 지역 공동체를 연결해주는 역할을 톡톡히 하였다. 필요한 사항을 올리면 서로 연락해서 도움을 주고받는 것이다. 동네 중심의 실질적 생활 공동체로서의 역할을 하고 있다. 최근 네벤안에서는 동네 예술가들의 공연이나 이벤트, 미술·연극 수업 등을 홍보하고 동네 중심의 발코니 콘서트를 기획하거나 작은 요리 워크숍을 기획하여 필요한 사람에게 음식을 나누어 주는 등 3~5인 중심의 문화예술교육 활동을 조직하고, 공유하는 것을 돕고 있다. 공공도서관이 문을 닫자 자기 집의 책장을 공유하고, 함께 읽은 책에 관해 이야기를 나누는 ‘문학의 밤’과 같은 행사가 열렸다. 이 활동들은 네벤안에서 발행하는 매거진을 통하여 소개되면서 코로나로 인해 작업을 지속할 수 없게 된 예술가들을 위해 동네 중심의 ‘판’을 마련해 주는 데에 도움을 주었다(이은서, 2020.08.10).

2. 코로나 블루의 유형별 특성

움직임 퍼포먼스에 참여할 시민들이 인식한 코로나 블루의 유형별 특성을 파악하기 위해 개방형 설문, 심층면담 및 FGI를 실시하였다. 개방형 설문을 통해 시민들이 코로나19로 인해 겪은 우울한 느낌, 감정 등을 자유롭게 기술할 수 있도록 비구조화된 질문을 제시하고 답변을 수합하였고, 이를 기초로 심층면담과 FGI를 위한 질문을 구성하였다. 질문 내용은 크게 코로나19 이전과 이후의 삶의 변화, 자신의 기분이나 느낌의 변화, 구체적으로 나타나는 정서적 반응 상태를 묻는 3가지를 중심으로 반구조화된 면담을 진행하였고, 코로나 블루의 유형별 특성을 귀납적 범주화를 통해 구분하여 제시하였다.

그 결과 코로나 블루를 경험했다고 언급한 바 있는 연구 참여자들은 우울, 불안, 스트레스가 코로나19의 발생 전에 비해 매우 증가하였다고 답변하였다. 이는 심리학 분야에서 부정적 정서로 논하는 유형 중의 일부로 외부의 영향이나 환경변화로 인해 사회적 활동 대인관계, 자유로운 행위가 불가능한 상황에서 야기된 것으로 보인다. 시민들이 체감한 코로나 블루 현상의 유형은 크게 세 가지로 구분되었다. 즉 감염증과 직접적 연관성을 지닌 감염 우려와 위생 집착에 따른 ‘불안형’, 간접적 연관성과 장기적인 사회적 거리두기에 따른 ‘우울 및 무기력형’, 지속적이고 반복적인 행정절차와 업무 과중으로 따른 ‘스트레스형’으로 구분되었다.

1) 감염 우려와 위생 집착에 따른 ‘불안형’

첫째, 코로나 블루는 가장 직접적으로 코로나19 감염에 대한 불안과 공포, 두려움 등으로 시작되는 경향을 보였다. 3차례에 걸친 대유행 시기에 생소한 감염병에 대한 정보도 부족하고 감염 경로가 불분명한 상황에서 집단 감염이 증가하자 연구 참여자들을 극도의 공포를 느꼈다고 하였다.

이게 뭘일인가 싶었죠. 신종 플루, 메르스도 있었지만 이렇게 막 퍼지고 같이 있었다고 번지니까, 나갔다가 내가 될 수도 있는 거잖아요. (60대, 여, 주부, 심층면담)

또한 무증상 감염자가 다수라는 언론 보도를 통해 검사를 받지 않는 한 그 누구도 감염자일 수 있다는 생각이 들었고 이는 불안 심리를 가중시켰다고 한다. 실제로 직장에서 무증상 감염자가 발생하여 건물이 폐쇄되고 재택근무를 실시하게 된 경우도 다수 있었다.

다행히 전수검사 대상은 아니지만 바로 몇 층 위인데 엘리베이터나 출입구, 식당에서 안 마주쳤을까, 사실 건물 전체를 통제하는 게 맞지만 그렇게 안하더라고요. (40대, 남, 사무직, 심층면담)

확진자 접촉은 없었지만 밀접접촉자로 분리되어 2주간 자가 격리를 했었던 참여자는 검사결과가 나올 때까지의 불안했던 심정을 이야기하였다.

그 친구도 클럽가거나 그런 게 아니었어요. 어떻게 걸린지 모르겠는데 검사결과가 나올 때 까지 대기해야 하니까 그동안 내가 누구 만났지? 어디 가서 뭘했지? 이걸 계속 생각하게 되고, 집착하면서 그리고 만약에 내가 걸리면 우리 가족은 막 이런 생각들이 (20대, 여, 대학생, FGI)

감염의 위험은 특히 고령자에게 나타났고 다수의 사망자가 고령자에게 발생하고 있어 불안감은 더욱 증폭되었다. 혹시나 모르게 자신이 감염되고 가족, 친척, 친구들에게 옮길 수도 있다는 생각이 들어 더욱 외부활동을 자제하게 되어 사실상 코로나 블루가 생기게 된 것 같다는 의견도 있었다.

지금은 필수지만 이전에 집 엘리베이터에 깜빡하고 마스크 안하고 타면 눈총 받았잖아요. 그런데 우리 동네에서 감염자 나왔다고 문자가 계속 오니까 집 근처도 무서운거죠. (30대, 여, 프리랜서, FGI)

이처럼 감염 불안형은 코로나 블루의 가장 초기부터 시작되어 전체적으로 불안감과 공포, 두려움의 감정이 심화되는 양상을 보였다. 직접적으로 감염증과 관련된 걱정에서 시작된 감염 불안형의 특징들은 감염병 예방을 위한 수칙을 준수하고 사회적 거리두기 환경에서 생활하는 데에 기본적인 원칙을 제공하는 역할을 하였다.

걸리면 안 되잖아요. 폐에 구멍나고 섬유처럼 된다는데 다 나아도 부작용 심하다고 하니까, 백신이나 치료제가 개발되어도 안 걸리고 건강하면 안 맞아도 되는 거니까. (50대, 남, 프리랜서, 심층면담)

2) 장기적인 사회적 거리두기에 따른 ‘우울 및 무기력형’

둘째, 코로나 블루는 사태의 장기화와 사회적 거리두기에 따른 우울과 무기력 증상으로 변화되었다. ‘집콕’, ‘방콕’ 등 일상적인 외부활동과 운동, 모임 등을 자제하고 집안에 머무는 경우가 많아보니 다수의 연구 참여자들은 우울감이 커지게 되었다고 하였다.

평소에 막 돌아다니는 사람도 아니라고 생각했는데 막상 이동도 못하게 하고 사람도 못 만나게 하니가 계속 이어지니까 답답하고 내가 뭐하고 있나 자꾸 안 좋은 생각이 들었어요. (40대, 여, 사무직, FGI)

또한 외부활동이나 야외활동, 운동 등을 못하게 되어 ‘확찐자’처럼 살이 찌거나 아픈 곳이 생기는 등 신체적인 변화가 생기기도 했고, 이로 인해 전체적인 생활에 의욕이 떨어지고 수면 장애를 경험하는 등 무기력증을 호소하기도 하였다.

주변에 확찐자 정말 많아요. 뭐라 할 수 없죠. 운동을 못하는데 집에서 먹기는 하고, 재택 하는 날이 많으니까 생활도 불규칙해지고 잘 꾸미지도 않고 뒹굴뒹굴했어요. (20대, 여, 프리랜서, 심층면담)

일부 연구 참여자는 코로나19로 인해 그동안 너무 바빴던 삶에서 일시 멈춤을 할 수 있는 기회였다는 긍정적인 반응도 이야기하였으나, 다수는 장기화된 거리두기와 사회생활 제한으로 인한 우울증과 무기력증을 이야기하였다.

다 나쁘지는 않고 내가 너무 일에 치이며 살지 않았나 잠깐 멈춰서 보는 시간이 된 부분은 있습니다. 근데 주말에 밖을 안 나가니까 TV 보는 거 외엔 없더라고요. 저희 와이프는 애 보느라 일하느라 바쁘는데 도와준다 하더라도 방해만 되는 것 같고 점점 다운되었어요. (30대, 남, 사무직, FGI)

3) 지속적이고 반복적인 행정절차와 업무 과중에 따른 ‘스트레스형’

셋째, 지속되는 방역 안내, 반복되는 발열 체크, 비대면 환경으로 인한 행정절차와 업무 과중이 스트레스로 작용하였다. 연구 참여자들은 3년 여간 지속되어온 감염증에 대한 언론 보도, 시시각각 발송되는 지역 감염자에 대한 재난문자 발송과 방문 장소 곳곳에 비치된 발열 체크 등의 환경이 스트레스로 다가왔다고 언급하였다.

시도 때도 없이 울리죠. 핸드폰으로 뱅킹 하고 있다가 화면이 계속 넘어가고, 애가 깨서 울거나 (중략) 처음에는 이렇게 많이 나왔어? 하다가 이제는 관심이 떨어진 상태예요 (20대, 여, 대학생, FGI)

또한 재택근무, 온라인 수업, 학교 및 보육시설 휴업으로 인해 평소보다 늘어난 업무와 과업으로 극도의 스트레스를 경험하였다고 말하였다. 사무직에 종사 중인 연구 참여자는 갑작스러운 감염자 발생으로 회사 건물이 봉쇄되는 해프닝을 겪으며 업무가 상당 시간 지연되었으며, 자영업에 종사 중인 연구 참여자는 관련 업체의 줄 지은 파산이나 업무 지연으로 전체적인 회사 이익이 감소하여 경제적 여건이 어려운 상황에 놓이게 되었음을 이야기하였다.

다 서류예요, 원래대로면 바로 처리될 일들이 하나씩 밀리는 거죠. (40대, 남, 사무직, 심층면담)

직원들은 쉬게 했어요. 월급을 줄 형편이 못되지만 누굴 자를 수도 없고 고통분담하자고 조금씩 줄여서 받기로 했어요. 이런 일이 벌어질지 정말 몰랐어요. (30대, 여, 자영업, 심층면담)

저도 일 쉬고 손주 보고 있죠. 애들은 일 해야 되는데 유치원이다 학교다 다 안 여니까, 열어도 보내는 게 꺼림칙하니 내가 봐주고 있어요. (50대, 남, 프리랜서, 심층면담)

코로나19로 인한 스트레스에 관해서는 다양한 의견이 제시되었는데, 가장 주되게 언급된 감염 염려와 업무 과중 외에도 여행이나 운동 등 여가 및 취미생활의 제한, 가족, 친구 등 사적 모임에 대한 제한으로 인한 것이 있었다.

3. 움직임 퍼포먼스 <코로나 블루스>(가칭) 기획을 위한 방향성 및 시사점

1) 강연과 창작을 통한 표현 주제 및 방식의 선정

연구 참여자와의 움직임 퍼포먼스를 준비하면서 기존의 선행연구에서 언급한 다양한 퍼포먼스의 유형 중에 표현방식을 결정할 수 있도록 자율성을 주고 주제를 선정하도록 하였다. 그 결과, 21명은 '렉처 퍼포먼스'(Lecture Performance)로서 코로나19 팬데믹 이후 자신의 이야기, 코로나 블루를 겪고 있는 사람들의 이야기를 조사하고 렉처(강연)와 퍼포먼스(몸짓, 춤)로 표현하는 것을 선택하였다. 11명은 몸을 사용해서 자유롭게 춤출 수 있다는 점, 자유로운 생활을 갈망하는 모습 등을 주제로 자유로운 '창작댄스 퍼포먼스'(Creative Dance Performance)를 진행하는 것을 선택하였다. 각 퍼포먼스를 구성하는 인원을 소그룹으로 운영하고자 하였으나, 혹시 모를 감염에 대비하여 개인별 퍼포먼스를 장려하고 소그룹 퍼포먼스를 지양하도록 하였다.

2) 탐구기반 움직임 퍼포먼스의 구성과 블렌디드 퍼포먼스의 활용

퍼포먼스의 구성은 선호하는 퍼포먼스를 중심으로 렉처 퍼포먼스와 창작댄스 퍼포먼스로 구분될 수 있었다. 첫째, 렉처 퍼포먼스 팀의 경우 '코로나 블루'를 주제로 조사-구성-퍼포먼스의 과정을 통해 내용을 구성하였다. 코로나 블루라는 개념에 대한 인터넷 조사, 자신의 주변인들을 중심으로 한 자체 조사 등을 통해 개별 주제를 더욱 명확하기 위한 발굴로서 조사를 진행하였다. 때로는 철학적 개념에서 인간의 존재를 다룬 이론을 활용하여 코로나19 이전의 나와 이후의 나는 같은 존재인가 등 형이상학적 논의를 진행하기도 하였으며, 나에게 본래 '행복'이란 무엇이었는데를 중심으로 내용을 구성하기도 하였다. 퍼포먼스는 선행연구에서 제시하였듯이, 본인이 준비한 움직임, 무용, 몸짓(작품)을 무대 위에서 선보이는 유형과 자신의 삶과 일상에 대한 이야기 자체를 작품으로 간주하는 유형으로 나뉘어 수행하였다.

둘째, 창작댄스 퍼포먼스 팀은 '자유'를 주제로 안무-구성-퍼포먼스의 과정을 통해 내용을 구성하였다. 기존에 학습하였거나 관심 있었던 K-pop 안무를 활용하기도 하고, 재즈댄스, 댄스 스포츠, 에어로빅스의 동작을 소재로 자신이 추구 편한 형태로 변형하여 안무하였다. 구성에 있어서 현재 본인의 심경을 잘 표현해줄 수 있는 음악을 선정하여 한 곡을 완곡으로 구성하는 방법과 원하는 효과를 줄 수 있는 여러 개의 음악을 편집하여 구성하는 방법으로 나뉘었다. 퍼포먼스가 대면/비대면 병행방식으로 진행되다보니 연습실에서 시연하거나 줌(Zoom) 회의실에서 사전에 촬영한 동영상을 상연하는 방식으로 진행되었다. 이에 따라 전통적인 댄스 퍼포먼스가 무대 위에서 공연된 것에 비해 자신의 안무 컨셉에 맞게 다양한 장소를 활용하여 진행될 수 있었다.

3) 내러티브-움직임-미디어의 융합적 활용

2022년 10월부터 12월까지 약 3달간 32명의 연구 참여자들은 공통적으로 코로나 블루를 경험했거나 경험 중이거나 앞으로 경험할 것이라는 전제하에 자신이 표현하고 이야기하고 싶은 것은 몸과 움직임, 대화를 통해 나타내는 작업을 진행하였다. 그 과정에서 연구진과의 의사소통을 통해 전체적인 퍼포먼스의 주제, 표현 방식 등을 논의하고 수정, 보완하는 작업을 진행하였는데 공통적으로 나타난 특징은 '내러티브-움직임-미디어'의 세 가지 요소를 활용하였다는 점이다.

첫째, 내러티브(Narrative)는 자신의 일상, 코로나19로 인한 삶의 변화, 우울감과 불안함, 스트레스를 해소하기 위한 자산만의 방법들을 자유롭게 말하는 과정에서 일화를 소개하거나 인터넷 자료, 언론보도 내용을 소개하는 방식을 차용하였다. 둘째, 움직임(Movement)은 자신의 감정을 표현하는 수단으로 사용되었는데 연구 참여자들의 경우 코로나19로 인해 경험하는 코로나 블루의 현상들을 몸으로 표현하거나 자신의 일상 속 움직임을 그대로 보여주는 것, 자유로움을 갈망하는 모습을 연출하기 위해 의도된 움직임을 표현하는 것으로 나뉘어 실천하였다. 셋

째, 미디어(Media)는 비대면 상황에서 빠질 수 없는 수단으로 사용되었는데 제한된 공간에서 많은 인원이 참여하길 희망하는 경우, Zoom이나 스마트 폰 영상 통화, 촬영을 통해 연결된 외부 참여자와의 소통을 이끌어내는 장치로 활용되었다. 또한 코로나19 이전의 삶을 보여주는 영상, 지금의 코로나 블루와 유사한 스트레스 경험을 받았던 시절의 영상을 재생하여 그 당시와 지금의 움직임을 비교하는 일종의 아카이빙 자료로 사용하였다. 이러한 내러티브, 움직임, 미디어의 활용은 특히 움직임이라는 매개를 통해 시민문화예술로서 퍼포먼스를 다양하게 표현하고 기획하기 위한 요소이자 매체가 된 것으로 보인다.

IV. 결론 및 제언

코로나19의 일상생활 침범이 시작된 3년여의 시간 동안 전국의 국민들은 신체적, 정신적, 사회적, 경제적 시름을 겪고 있다. 이에 대해 각 분야의 학계에서 다양한 방법론에 근거한 현황 파악과 분석 결과를 발표하고 위기를 극복하기 위한 방안과 완화하기 위한 다양한 시도들을 개진하고 있다. 이러한 연장선상에서 이 연구는 코로나 블루 현상을 실감하고 있는 시민들을 대상으로 하는 시민문화예술의 국내외 사례와 다양한 퍼포먼스 현황을 살펴보고 코로나 블루의 유형별 특성을 제시하였다. 또한 제한된 환경 속에서 코로나 블루를 주제로 한 렉처 퍼포먼스와 댄스 퍼포먼스를 실행하고 움직임 퍼포먼스를 위한 방향성과 시사점을 도출하였다. 연구결과를 통해 위험하고 제한된 상황 속에서 시민들은 ‘코로나 블루’라는 우울, 불안, 스트레스의 정서를 느끼지만 동시에 이를 완화시키고 극복하기 위한 자구책으로 자신과 삶에 집중하고 또 다른 방식의 사회적 활동을 위한 방안을 찾고 있다는 것을 발견할 수 있었다. 또한 문화예술을 통해 부정적인 감정과 심리적 정서를 표출하는 것이 코로나 블루와 같은 집단적 우울감을 감소시키는 데에 도움이 될 수 있다는 점을 확인하였다.

이 연구를 통해 기대할 수 있는 효과나 활용방안으로 첫째, 코로나19 상황 속에서 시민들이 체감한 불안과 공포, 우울감과 무기력감, 스트레스의 정서를 자유롭게 표현함으로써 시민의 정신건강을 돌보고 코로나 블루 현상을 완화시키기 위한 문화예술 콘텐츠의 개발 근거를 모색할 수 있다. 둘째, 사회문제해결을 위한 시민문화예술, 시민이 주도하는 예술활동으로서 지역기반의 커뮤니티 퍼포먼스를 활성화시킬 수 있다. 이를 통해 시민들이 다양한 문화예술의 형태로 안전하게 자신들의 삶과 연관된 이야기를 표현할 수 있는 기회를 제공할 수 있다. 셋째, 향후에도 지속되거나 재발될 수 있는 비대면 문화 속에서 안전하게 개최될 수 있는 시민예술활동과 축제의 콘텐츠로 변형시킬 수 있다. 연구를 통해 렉처 퍼포먼스와 댄스 퍼포먼스는 비대면 공연 형태, 영상 콘텐츠 등으로 제작하여 유튜브, Zoom, 메타버스 등 온라인 플랫폼을 통해 공유될 수 있었기에 다양한 방식으로 건강하게 즐길 수 있는 신체활동과 예술문화로서 선행사례가 될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 경기문화재단 홈페이지. <https://www.ggcf.kr/about-us/ggcf-introduce/history>
- 경기연구원(2020). **코로나19로 인한 국민 정신건강 실태조사**. 경기: 경기연구원.
- 광주문화재단 홈페이지. <http://www.gjcf.or.kr/cf/intro/history.do>
- 국립민속박물관 홈페이지. <https://www.nfm.go.kr/>
- 국립발레단 유튜브. <https://www.youtube.com/watch?v=p2Rr3ZSxjFo>
- 국립아시아문화전당 홈페이지. <https://www.acc.go.kr/>
- 국립중앙박물관 홈페이지. <https://www.museum.go.kr/>
- 국립현대무용단 유튜브. <https://www.youtube.com/user/34721420>
- 국립현대미술관 유튜브. <https://www.youtube.com/user/MMCAKorea>
- 국립현대미술관 홈페이지. <https://www.mmca.go.kr/>
- 국민건강보험공단(2020). <보도자료> **코로나19로 인한 국민의 의료이용행태 변화**. 강원: 국민건강보험공단.
- 금정문화재단 홈페이지. <https://www.gjfac.org/>
- 금천문화재단 홈페이지. <https://gjfac.or.kr/>
- 김민수, 김우현, 고재원(2020.12.01). “[코로나 시대 혐오]④ 점점 예민해지는 사회, 우울과 스트레스 악순환 빠져든다”. **동아시아인** 스. <https://www.dongascience.com/news.php?idx=41968>. 2022.11.30. 검색
- 김선영(2020.09.21.). “서울시민 73% 추석 이동 계획 없다…‘코로나 블루’ 90% 이상 느껴”. **세계일보**. <https://www.segye.com/newsView/20200921507423?OutUrl=daum>. 2022.11.30. 검색
- 김재근(2019). 문화시민성 개념의 탐색: 문화예술교육의 시민교육적 의의. **교육문화연구**, 25(5), 503-521.
- 김호기(2022). 포스트 코로나로 가는 사회. **나라경제**, 2022년 6월호 https://eiec.kdi.re.kr/publish/naraView.do?fcode=00020200040000100008&cidx=13835&sel_year=2022&sel_month=10&pp=20&pg=1. 2022.11.30. 검색
- 네벤안 플랫폼. <https://nebenan.de>
- 동작문화재단 홈페이지. <https://www.idfac.or.kr/>
- 메트로폴리탄 오페라 홈페이지. <https://www.metopera.org>
- 문화체육관광부(2020). **콘텐츠코리아랩 운영 현황**. 세종: 문화체육관광부.
- 박병희(2020.09.22.). “국립발레단 매주 수요일 발레 클래스 영상 온라인 공개”. **아시아경제**. <https://www.asiae.co.kr/article/2020092218212490062>. 2022.11.30. 검색
- 박소원(2020.08.09.). “광주문화재단 ‘키득키트’ 온라인교육”. **광주타임즈**. <http://www.gitnews.com/news/articleView.html?idxno=315717>. 2022.11.30. 검색
- 베를린 필하모니 디지털 콘서트홀 홈페이지. <https://www.digitalconcerthall.com/ko/news>
- 서서울예술교육센터 유튜브. <https://youtube.com/@user-si2kv7qe2j>
- 서울대학교 보건대학원 코로나19 기획연구단(2020). **코로나19와 사회적 건강: 1차 연구**. 서울: 서울대학교 보건대학원.
- 서울문화재단 공식 블로그. https://blog.naver.com/i_sfac/222020048351
- 서울문화재단(2020). <보도자료> **국내 최초 드라이브 인 서커스 열려**. 서울: 서울문화재단.
- 서울시립미술관 유튜브. <https://www.youtube.com/user/SeoulMuseumofArt>
- 서울시립미술관 홈페이지. <https://sema.seoul.go.kr/>
- 서울연구원(2020). **포스트 코로나 시대, 새로운 표준을 이끄는 서울의 정책 자료집**. 서울: 서울연구원.
- 서울특별시립 다시서기 종합지원센터 홈페이지. <https://www.homelesskr.org/>
- 서초문화재단 홈페이지. <https://www.seochocf.or.kr/>
- 안양문화예술재단 유튜브. https://www.youtube.com/channel/UCIxxnscldf6KknKkIpt_zvQ
- 안양문화예술재단 홈페이지. http://www.ayac.or.kr/ayac/ayac_04.asp
- 애플 유튜브. https://www.youtube.com/watch?v=49YeFsx1rIw&feature=emb_title
- 오산문화재단 홈페이지. <https://www.osan.go.kr/arts/>
- 융운트라우트 홈페이지. <https://jungundlautprojekt.wordpress.com>

- 이다연, 차은비(2017.03.20.). **예술, 치유의 힘-독일 피나 바우쉬 재단, 콘페티 카페**. 서울: 아르떼 리포트.
- 이은서(2020.08.10). “이웃에 귀 기울이며 동네에 스며들기-코로나 이후 독일 생활중심 문화예술교육”. **아르떼-한 독리서치 소나기 랩**. <https://arte365.kr/?p=81485>. 2022.11.30. 검색
- 이현민, 강인애(2019). 카니발 페다고지 관점에서의 시민문화예술교육 프로그램 평가 루브릭 개발. **문화예술교육연구**, 14(2), 1-21.
- 이현진(2012). 미적 경험으로서의 펠베이스브 퍼블릭 퍼포먼스와 펠베이스브 게임. **디자인학연구**, 25(3), 76-93.
- 정민혁(2020.11.16). “오산학생 ‘뮤지컬라이프’ 창작 3편 온라인 발표”. **경인저널**. http://www.gjournal.net/sub_read.html?uid=120779. 2022.11.30. 검색
- 정양수(2020.10.07.). “경기문화재단, 인기만점 배달 예술상자 아트딜리버리 ‘창작경험공유’ 이벤트 나선다”. **열린뉴스통신**. <http://www.newschange.co.kr/4047>. 2022.11.30. 검색
- 정진수(2021.01.18.). “코로나19 1년... 당신 마음은 건강하십니까?”. **세계일보**. <https://www.segye.com/newsView/20210117507707?OutUrl=daum>. 2022.11.30. 검색
- 최재훈(2013). **커뮤니티아트 사례발표: 커뮤니티페어 아트페어**. 추계예술대학교 석사학위논문.
- 한국문화예술교육진흥원 유튜브. <https://www.youtube.com/channel/UC5Ecd7719wyFQMiopTToWIw>
- 한국문화예술교육진흥원 홈페이지. <https://www.arte.or.kr>
- 홍애령(2019). 지역사회 기반 커뮤니티 댄스 프로그램 <몸짓교실> 사례연구: 교육효과 및 의미를 중심으로. **한국체육학회지**, 58(5), 189-200.
- 홍애령(2022). COVID-19 팬데믹 이후 취약계층 아동을 위한 문화예술교육의 현황 및 인식 연구. **문화예술융합연구**, 3(2), 33-47.
- Clift, S. (2012). Creative arts as a public health resource: Moving from practice-based research to evidence-based practice. *Perspectives in Public Health*, 132(3), 120-127.
- Dodd, S. J., & Epstein, I. (2012). *Practice-based research in social work: A guide for reluctant researchers*. London: Routledge.
- Emma's Place. <http://emmasplacesi.org/>
- Kuppers, P. (2019). *Community performance* (2nd ed.). London: Routledge.
- Lincoln Center at Home. <https://www.lincolncenter.org/>
- Pina Bausch Foundation. <https://www.pinabausch.org/>
- Vogel, A. M., & Jackson, L. E. (2016). Activist theatre: The effects of community performance on system justification and willingness to engage in activism. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 26(5), 456-462.

ABSTRACT

Exploring the Status of Enjoying Civic Arts and Culture in the COVID-19 era, and the Direction of Movement Performance to Alleviate Corona Blue

Aeryung Hong* Korea National University of Education

The study aimed to find ways to alleviate the sadness/depression/blues due to the COVID-19 pandemic that has affected many citizens. To this end, I investigated the cases of citizens enjoying arts and culture at home and abroad; I considered citizens' preferences and interests, and sought directions to plan a movement performance program to relieve depression and anxiety. The results suggest that the following measures need to be taken. First, domestic and foreign arts and culture-related institutions should implement face-to-face and non-face-to-face programs to aid citizens' artistic experiences and emotional purification in the COVID-19 situation and share them online through YouTube and their own platforms. Second, the reactions to COVID-19 by citizens during the pandemic included anxiety, depression and lethargy, and stress. Third, the selection of expression topics and methods which include lectures and movement creation, the composition of inquiry-based movement performance and the use of blended performance, and the convergence of narrative-motion-media were proposed for movement performance. The research results confirmed the possibility of movement performance-based civic arts and culture to alleviate the ill effects of COVID-19 and highlighted the need for research on performance planning and implementation cases by applying various expression methods and types.

Key words : Pandemic, Civic Arts and Culture, Corona Blue, Movement, Performance

논문투고일: 2022.11.30

논문심사일: 2023.01.02

심사완료일: 2023.01.02

* Assistant Professor, 1st College, Department of Elementary Education, Korea National University of Education