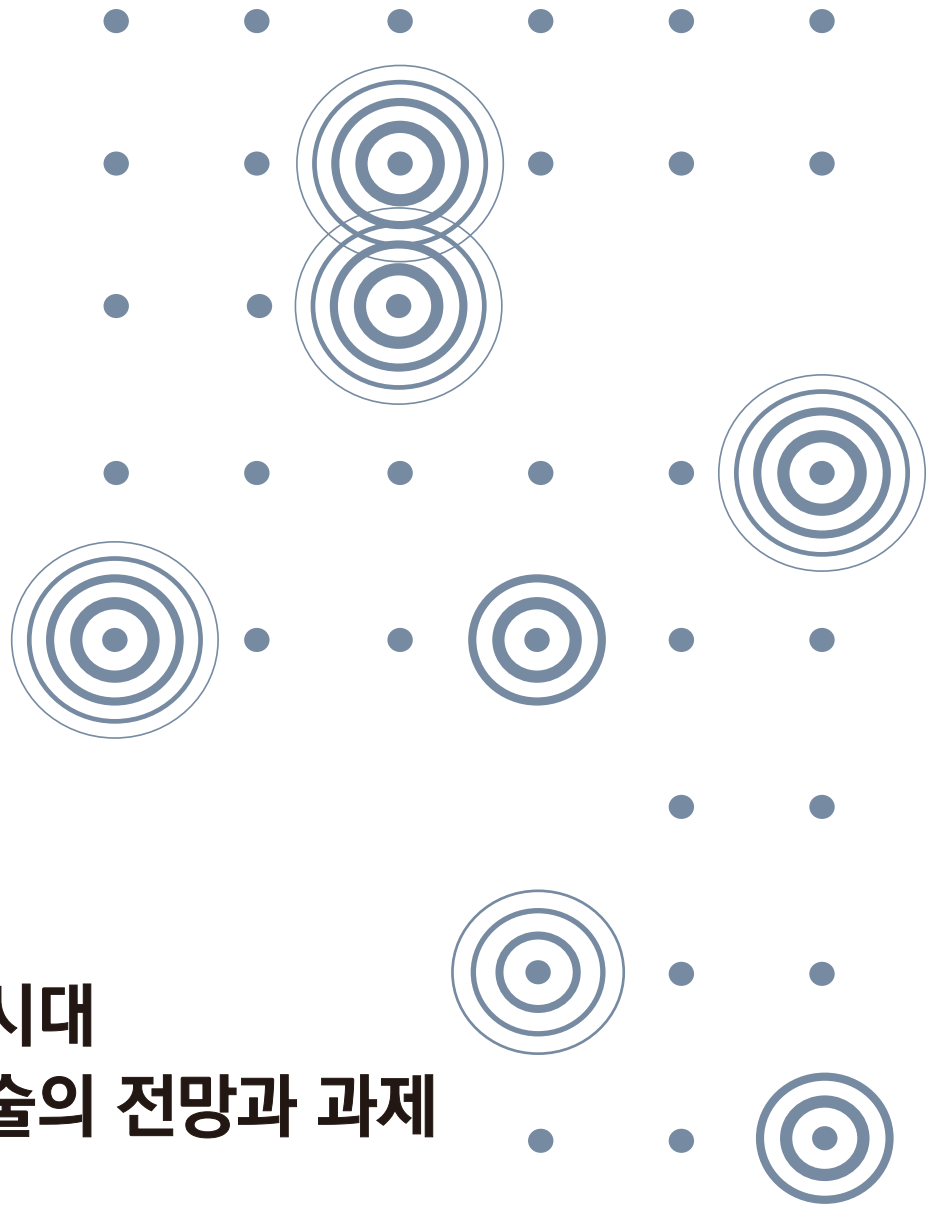


정책리포트

제307호 2020. 8. 31



—
**포스트코로나 시대
비대면 공연예술의 전망과 과제**

백선희
선임연구위원

이정현
연구원

조윤정
연구원

————— 서울연구원 정책리포트는 서울시민의 삶의 질을 향상하고
서울의 도시 경쟁력을 강화하기 위해 도시 전반의 다양한 정책 이슈를 발굴하여 분석함으로써
서울시의 비전 설정과 정책 수립에 기여하고자 작성된 정책보고서입니다.

제307호

포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제

발행인 서왕진
편집인 최 봉
발행처 서울연구원
06756 서울특별시 서초구 남부순환로 340길 57
02-2149-1234
www.si.re.kr
ISSN 2586-484X
발행일 2020년 8월 31일

※ 이 정책리포트의 내용은 연구진의 견해로 서울특별시의 정책과 다를 수 있습니다.

포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제

백선희 선임연구위원
02-2149-1294
seonbaik@si.re.kr

이정현 연구원
02-2149-1364
amethyst@si.re.kr

조윤정 연구원
02-2149-1138
choyj@si.re.kr

요약	3
I. 코로나19로 문화예술분야가 크게 위축	4
II. 온라인 공연문화의 확산	10
III. 비대면 사회가 공연예술 환경에 미친 영향	17
IV. 정책제언	25

요약

코로나19의 세계적 확산은 우리 사회 전체에 큰 변화를 초래하고 있는데, 문화예술분야에서는 특히 밀폐된 공간에서 대면접촉을 전제로 이루어지던 공연예술분야가 공연장 폐쇄 및 매출액 급감 등으로 심각한 위기에 직면하게 되었다. 이에 공연예술계는 디지털기술 접목을 바탕으로 공연영상화를 통한 온라인 공연 확산으로 대응하고 있다. 코로나19와 같은 재난 상황의 주기적 발생 및 디지털기술 발전은 공연예술 생태계에 큰 변화를 가져다줄 것으로 예측된다. 미래사회의 공연예술 창작과 소비 방식에 대해 적극적이고 능동적인 대비가 필요하며, 예술인을 위한 디지털 교육프로그램, 저작권과 같은 관련 제도 정비 등이 시급하다.

공연예술계는 온라인 플랫폼 기반의 '비대면 공연'으로 대응

코로나19의 확산으로 문화시설이 문을 닫으면서 온라인 플랫폼 기반의 '온라인 공연 문화'가 전 세계적으로 확산되었다. 온라인 공연은 이미 제작되어 있는 기획공연 영상이나 기록영상을 송출하거나, 기존에 예정되어 있던 공연을 무관중 공연으로 진행하고 온라인으로 생중계하는 방식으로 운영된다. 코로나 이전부터 공연영상화 사업을 주도했던 베를린 필하모닉과 메트 오페라의 온라인 공연 송출 서비스를 시작으로 전 세계의 공연 단체 및 극장들이 온라인 공연 서비스 제공에 동참하였다. 우리나라에서도 세종문화회관과 예술의전당을 필두로 온라인 공연 상영, 생중계 등이 이어지고 있다.

온라인 공연 확산에 대한 기대와 우려 존재

온라인 공연 확산으로 공연예술의 유통 플랫폼 확장과 새로운 관객 발굴에 대한 기대감이 확산되고 있다. 하지만 현재 국내 공연계에서는 영상 수익 구조가 없는 것이 현실이다. 불만한 온라인 콘텐츠로 경쟁력을 갖추기 위해서는 많은 재원이 필요하며, 이는 빈익빈 부익부를 초래할 가능성이 있다. 또한 코로나19라는 재난 상황에서 공익 목적의 무료 스트리밍 서비스였기 때문에 저작권 문제가 크게 발생하지 않았지만, 유료화가 될 경우 창작진, 스태프, 배우 등에 대한 2차 저작권 문제도 풀어야 할 숙제이다.

급변하는 예술생태계의 지속가능성을 위한 기반 구축 필요

코로나19로 인한 사회적 거리두기와 온라인 공연의 급속한 확산은 예술과 기술의 융합과 같은 변화를 강제적으로 가속화하는 계기로 작용할 것으로 보인다. 이는 공연예술생태계에 급속한 변화를 가져다줄 것으로 예측됨에 따라 이에 대한 대비가 필요하다. 우선 코로나 19와 같은 재난 상황에서 예술인 재난기금, 공연예술 위기대응 매뉴얼 개발 등 공연예술계의 사회적 안전망을 구축하는 것이 시급하다. 또한 예술가들이 디지털 환경을 활용할 수 있는 적절한 교육프로그램 및 보상체계가 필요하다. 서울시 차원에서는 공연예술 디지털플랫폼 구축 및 공공 스마트 공연장 확충 등 관련 인프라 구축이 요구된다.

I. 코로나19로 문화예술분야가 크게 위축

I 세계적 코로나19 확산은 문화예술계에 큰 위기 초래

코로나19 방역을 위한 사회적 거리두기로 다수의 문화시설이 운영 중단

- 코로나19 발병 초기부터 우리나라는 ‘강력한’ 사회적 거리두기 실시
 - 올해 1월 20일 주의단계, 1월 27일 경계단계를 거쳐 2월 23일에는 최고단계인 심각단계로 격상, 이후 3월 22일부터 5월 5일까지 강력한 사회적 거리두기 실시
 - 코로나19 확산을 막기 위해 공공 문화시설들을 휴관했으며, 단계적으로 재개관을 시작한 이후에도 정부의 방역지침하에 제한적 운영

대면접촉을 전제로 하는 문화예술은 본질적으로 감염병에 취약

- 문화활동을 포함하여 예술은 기본적으로 대면접촉을 전제로 이루어지는 것이 특징
 - 특히 공연장 및 전시장 등과 같은 밀폐된 공간에서 일정한 시간 동안 행위가 이루어지고, 배우 간 접촉이나 배우와 관객 간 접촉, 관객 간 접촉이 발생하기 때문에 감염병에 취약
- 특히 소규모 공연장 비율이 높은 우리나라 공연예술시장 특성상 감염병 위험은 더 큰 상황
 - 우리나라 소공연장 비율은 전체 공연장의 54.9%¹⁾
 - 많은 공연장이 감염병 상황에 노출되어 있고, 사회적 거리두기와 같은 방역지침을 지키기 어려워 안정적인 공연을 이어나가기가 어려운 것이 현실
- 감염병 유행 시기마다 정부는 예술계 피해를 최소화하기 위해 노력
 - 2015년 메르스(중동호흡기증후군, MERS) 확산 당시 다수의 공연 및 행사가 연기·취소되었는데, 이에 정부는 공연예술계의 활성화를 위해 추경예산 600억 원을 투입²⁾

이번 코로나19 이후에도 다수의 행사와 문화시설 운영 중단

- UNESCO에 따르면 세계 128개국에서 코로나19의 확산을 막기 위해 문화시설을 폐쇄
 - 베를린 필하모닉오케스트라, 뉴욕 메트로폴리탄 오페라하우스, 브로드웨이 등의 공연이 중단되었으며 루브르박물관, 뉴욕현대미술관 등 대부분의 문화시설이 휴관 결정
 - 베를린 필하모닉오케스트라는 휴관을 지속하다 8월 28일부터 제한적으로 시즌을 재개하였으며, 뉴욕 메트로폴리탄 오페라는 시즌 공연 취소

1) 2018년 기준 국내 공연장 수는 총 1,324개이며 소공연장 727개(54.9%), 중공연장 485개(36.7%), 대공연장 112개(8.5%)가 있음 (출처: 문화체육관광부·예술경영지원센터, 2019, 「2019 공연예술실태조사」)

2) 추경예산을 투입해 공연티켓 1+1 지원사업(300억 원)과 소외계층 문화순회사업(200억 원) 등을 추진

- 에든버러 페스티벌, 아트바젤 홍콩, 베니스 비엔날레 국제미술전 등 세계적인 축제와 행사 등도 취소 또는 무기한 연기
- 국내 또한 위기경보가 심각단계로 격상되면서 문화시설 휴관 등 ‘일시정지’ 상태에 돌입(2.24.)
 - 국립현대미술관, 국립중앙박물관, 국립중앙도서관, 예술의전당 등 국립 문화시설이 순차적으로 잠정 휴관에 들어갔으며, 서울시 산하 63개 문화시설 또한 운영 중단 결정
 - 대표 클래식 축제인 통영국제음악제가 취소되었고, 서울재즈페스티벌 등 음악 페스티벌은 대부분 취소되거나 하반기로 연기
- 생활 속 거리두기로 전환(5.6.)되면서 제한적으로 문화시설 운영
 - ‘생활 속 거리두기’로 전환하면서 중앙재난안전대책본부에서는 공연장·미술관·박물관 등을 위한 세부지침 마련
 - 박물관·미술관은 사전예약제로 시간당 인원을 제한하여 운영하고, 공연장은 ‘지그재그 방식의 한 칸 띄어 앉기’로 관람 진행

[표 1] 공연장 생활 속 거리두기 세부지침

구분	내용
이용자/ 관람객	입장권 구매 시 가급적 온라인 사전 예매 이동하거나 줄을 설 때 2m(최소 1m) 이상 간격 유지 좌석은 지그재그로 한 칸 띄어 앉도록 예매하고 착석 공연장 내 마스크 착용 및 음식물 섭취 자제·증상 여부 확인 등 방역에 협조 등
책임자/ 종사자	방역관리자 지정 및 지역 보건소 담당자의 연락망을 확보하는 등 방역 협력체계 구축 매표원은 수시로 손 세정제 사용 무대와 객석 간 최대한 거리 유지(최소 2m) 공연 후 충분히 환기를 실시하고 객석, 무대 등 공연장 시설은 반드시 소독 이동하거나 줄을 설 때 2m(최소 1m) 이상 사람 간 간격을 두도록 유도하는 바닥 스티커 등 조치 좌석은 지그재그로 한 칸 띄어 앉도록 예매 진행 및 착석 안내·출입자의 증상 여부 확인 등

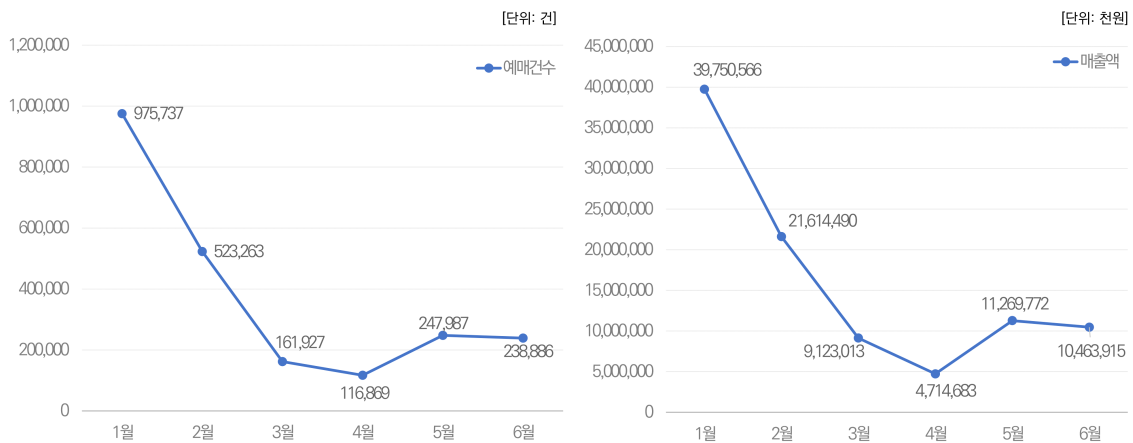
자료: 중앙재난안전대책본부, 2020.05.03., “생활 속 거리두기 세부지침”

- 쿠팡 물류센터 확진자 증가를 계기로 수도권 지역 문화시설 다시 폐쇄(5.29.)
 - 5월 29일부터 2주간 수도권 공공·다중이용시설 운영 중단이 발표되면서 문화시설을 다시 폐쇄
 - 단, 예술의전당과 세종문화회관 등 일부 공연시설은 6월 15일에 재개관하였으며, 공연장 입장 전 관객 질문서 작성 및 체온 측정, 관람 중 마스크 착용 의무화, 다른 사람과 한 자리 띄어 앉기, 객석 및 공연장 시설 방역 강화 등 실시

I 실제 코로나19로 인한 공연예술계 피해가 심각

코로나19 발생 이후 공연 개최건수 및 매출액 급감

- 올해 1~4월에 코로나19로 취소·연기된 예술행사는 전국적으로 2,500여 건(피해액은 523억 원)³⁾
 - 서울의 취소·연기 건수는 1,614건, 피해금액은 약 266억 원
- 한국문화관광연구원 문화예술 관련 산업 신용카드 지출액 분석결과⁴⁾에 따르면, 전년 동기 대비 핵심 문화예술 분야⁵⁾ 지출액은 29.3% 감소
 - 핵심 문화예술 분야는 총 5,203억 원이 감소하였으며, 해당하는 모든 업종이 감소세
 - 특히 공연장·극장업종은 관광·민예·선물용품(-59.7%)에 이어 핵심 문화예술 분야 중 두 번째로 큰 감소폭(-49.6%)을 보였으며, 지출액 기준으로는 가장 많은 2,543억 원 감소
- 공연 분야 예매건수와 매출액 또한 급격하게 감소
 - 1월 공연 예매건수는 975,737건이었으나 4월까지 지속적으로 급감하여 1월 대비 4월의 예매건수는 12.0% 수준에 불과
 - 매출액 또한 4월까지 지속적으로 줄어들어 평균 88.0% 감소
 - 예매건수와 매출액 모두 생활 속 거리두기로 전환된 5월에 증가세를 보였으나, 6월 수도권 국공립시설의 폐쇄로 다시 감소세로 전환



[그림 1] 공연예술 분야의 예매건수 및 매출액 변화(2020년 1~6월)

자료: KOPIS 공연예술통합전산망

- 출처: 한국예술문화단체총연합회, 2020.3., “「코로나19」 사태가 예술계 미치는 영향과 과제”
- 한국문화관광연구원 통계관리팀의 “코로나19 전후 문화예술 관련 산업 신용카드 지출액 분석(2020.06.29.)” 자료를 인용. 본 자료는 전년도 및 금년도 1월 1일~6월 20일 신용카드 지출액 데이터를 분석. 내국인 지출액은 신한카드 개인 이용금액을 신한카드 시장 점유율을 활용해 전체 시장 추정액으로 추정했으며, 국내에서 지출한 외국인 지출액은 외국인 신용카드 5종(VISA, MASTER, AMX, JCB, 은련)의 승인실적임
- 핵심 문화예술 분야 업종은 수제용품점, 인쇄·출판, 공연장·극장, 화랑·표구사, 화방, 음반테이프, 서적, 사진관·DPNE, 골동품·예술품, 관광민예·선물용품 등이 해당

공연예술분야 피해 추정 결과 매출피해액 823억 원, 고용피해액 305억 원

- 한국문화관광연구원에서 공연예술 분야 피해액(1~6월)을 추정한 결과 약 823억 원으로 추산⁶⁾
 - 취소된 공연 건수는 6,457건이었으며, 이를 바탕으로 피해 규모를 추산하면 약 823억 원

[표 2] 코로나19로 인한 공연예술 분야 피해액 추정(2020.1~6월)

(단위: 건, 백만 원)

2017.1~6월	2018.1~6월	2019.1~6월 (p)	2020.1~6월 (p)	코로나 피해율 반영(p)	취소된 건수 (p)	건당 매출액	코로나19 피해금액
9,298	10,128	11,032	12,017	5,560	6,457	20.3	82,258

주1) (p)는 추정치

주2) 2019년, 2020년의 공연 및 전시건수 추정치는 2017년, 2018년 문예연감의 월별자료에서 전년 대비 증가율을 활용하여 추정(유료 및 무료 포함)

주3) 코로나 피해율 반영 추정치는 2019년 대비 2020년 1.1.~6.20. 기간 동안 '공연장, 극장' 업종의 신용카드 지출액 감소율(-49.6%)을 활용

주4) 취소된 건수 추정치 = 2020.1~6월(p) - 코로나 피해율 반영(p)

주5) 건당 매출액: 공연예술통합전산망 2019년 1~12월 공연건수와 매출액 자료를 활용

주6) 코로나19 피해금액 = 취소된 건수 × 건당 매출액

출처: 양혜원, 2020, "코로나19가 문화예술분야에 미친 영향과 향후 과제", 문화관광 인사이트, 제146호, 한국문화관광연구원

- 공연분야 고용피해액(1~6월)은 305억 원으로 추정⁷⁾

- 공연예술실태조사 자료를 바탕으로 추정한 결과 공연분야 고용피해액은 305억 원

[표 3] 코로나19로 인한 공연예술분야 고용피해액 추정(2020.1~6월)

(단위: 백만 원)

구분	연간 인건비	고용감소로 인한 연간 인건비 상실(p)	1~6월 고용피해(p)
공연시설	412,467	28,460	14,230
공연단체	471,771	32,552	16,276
소계	884,238	61,012	30,506

주1) 연간 인건비 = 연간 총지출 × 인건비 비율(%)

주2) 총지출: 2019 공연예술실태조사

주3) 인건비 비율: 2018년 기준 서비스업 조사

주4) 고용감소로 인한 연간 인건비 상실(p): 사업체노동력조사의 2019년 대비 2020년 2~4월의 고용감소율 평균값 활용 (전체 종사자 기준 전년 대비 6.9% 감소)

주5) 코로나19 고용피해(p) = (고용감소로 인한 연간 인건비 상실(p) / 12개월) × 6개월

출처: 양혜원, 2020, "코로나19가 문화예술분야에 미친 영향과 향후 과제", 문화관광 인사이트, 제146호, 한국문화관광연구원

- 6) 각년도 문예연감의 월별/분기별 예술활동 현황 자료와 문화예술분야 신용카드 지출액 자료를 활용해 추정. 문화예술분야 신용카드 지출액 자료는 신한카드 개인 이용금액을 시장 점유율을 활용해 전체 시장 취급액으로 추정한 것으로, 이 중 '공연장, 극장' 업종에 대한 신용카드 지출액 데이터를 활용
- 7) 2019년 공연예술실태조사와 서비스업 조사의 연간 총지출, 인건비 비율 데이터를 활용해 연간 인건비를 구하고, 2020년 사업체노동력 조사의 '창작, 예술 및 여가 관련 서비스업'의 전년 동월 대비 고용감소율 데이터를 활용해 추정

I 심각한 피해에 대응해 각국은 다양한 예술(가) 지원정책 추진

코로나19로 문화예술계 위기가 확산되면서 해외에서는 다양한 지원정책 발표

- 주요한 흐름을 보면, 피해 예술인(단체)을 대상으로 하는 긴급한 생계지원 형태가 다수를 차지
 - 독일은 예술인 중심의 소상공인과 프리랜서를 위한 500억 유로 규모의 긴급자금 지원을 발표했으며, 영국은 프리랜서 예술가들에게 1인당 최대 2,500파운드를 현금으로 지급하기로 결정
 - 프랑스는 코로나19로 생계를 위협받는 배우, 무용수, 무대디자이너 등 문화예술 종사자들에게 내년 8월까지 보조금 지급 예정⁸⁾
- 예술인들의 활동 유지를 위한 고용 가이드라인을 제시하거나 유동성 지원 등을 추진
 - 영국은 ‘일자리 유지 가이드라인’을 발표해 극장 및 예술단체 등이 직원을 해고하지 않고 고용을 유지할 수 있도록 지원
 - 기업이 직원의 고용을 유지하면서 휴직이나 휴가를 보내면, 정부가 월 임금의 80%(최대 2,500파운드)를 지급
 - 독일은 단기유동성 위기를 겪는 기업, 자영업자, 프리랜서들이 신용대출을 받을 수 있도록 지원하며, 코로나19로 임금손실이 난 경우 이를 보전해 주는 단기근로수당 제도 추진⁹⁾
- 민간과 협력하거나 민간에서 예술가를 지원하는 움직임 등장
 - 영국문화예술위원회는 BBC Arts와 협력해 ‘격리 기간 중 문화기금(Culture In Quarantine)’ 신설, 크리에이티브 미디어를 활용해 새로운 작품을 제작하는 예술가에게 최대 8천 파운드 지원
 - 미국은 민간 재단과 각 분야 협회에서 적극적으로 예술가를 위한 다양한 지원정책 발표
 - 뉴욕예술협회, 앤디워홀재단, 헬렌프랑켄탈러 재단 등에서 기금 및 다양한 지원정책 등을 추진
- 문화예술의 사회적 가치와 파급효과를 강조하는 계기로 작용
 - 독일은 예술 분야를 위한 지원정책을 발표하면서 문화예술과 창조산업 분야가 1천억 유로 이상의 부가가치를 창출하는 핵심분야임을 강조
 - 모니카 그뤼터스 독일 문화부 장관은 “문화는 결코 좋은 시절에만 누리는 사치품이 아니라 인류의 표현방식이다. 위기의 시기일수록 예술가들은 창조적인 힘을 발휘해왔으며, 이런 전례 없는 역사적 상황 속에서 민주주의 사회는 고유하고 다양한 문화와 미디어의 지형을 지켜내야 한다.”고 언급¹⁰⁾

8) 연합뉴스, 2020.5.7, “프랑스, 코로나19로 일감 끊긴 예술인들도 보조금 지급”

9) 허은영, 2020.06, “해외 정부의 코로나19 관련 문화예술 정책 대응”, 「웹진 문화관광」

10) 김신우, 2020.04.16., “신속하고 단순하게, 해외 팬데믹 문화예술 대응”, 「예술경영지원센터 웹진」, vol.448

국내 또한 문화예술계를 위한 긴급지원정책 추진

- 중앙정부는 문화예술인을 위한 다양한 지원정책을 추진하고 있으며, 지원정책의 접근성 강화를 위해 온라인 통합 플랫폼 운영
 - 코로나19 발생 초기에는 공연장 등에 방역용품 지원, 코로나19 예술분야 상담창구 운영, 문화시설 휴관 및 대응지침 마련에 집중
 - 이후 코로나19가 확산되면서 생활안정자금 용자, 생계비 지원 등 경제적인 부분으로 확대¹¹⁾되었고, 긴급지원정책에 대한 접근성 강화를 위해 ‘문화예술 코로나19 지원 온라인 통합 플랫폼¹²⁾’을 개설해 운영
 - 특히 감염병에 취약한 공연계를 긴급 지원하기 위해 공연장 대관료(60억 원), 초연·재공연 등의 제작·기획비(153억 원), 공연 온라인 생중계(4억 원), 공연예술 특성화 극장 운영(50억 원) 등 지원정책 추진
 - 7월 8일에는 코로나19 극복 및 예술 생태계 정상화를 위해 예술분야에 3차 추경예산 1,569억 원을 지원한다고 발표
 - 예술인 창작준비금(232억 원)을 비롯해 공연예술계 일자리 지원(319억 원), 예술활동 소비 촉진을 위한 공연 관람료(159억 원) 및 전시 관람료(52억 원) 지원 등을 추진
- 서울시 또한 65억 원 규모의 긴급 창작지원을 추진했으며, 타격이 심한 공연예술계를 위한 2차 지원정책 발표
 - 서울시는 ‘코로나19 피해 문화예술인 긴급 창작지원(50억 원)’을 발표(4.6.)
 - 지원내용은 코로나19 피해 긴급 예술지원(30억 원), 예술교육 온라인콘텐츠 제작지원(6.4억 원), 문화기획활동 긴급지원(3.1억 원), 예술인이 재난을 대하는 가지가지 비법 기획공모(3.5억 원), 배리어프리 공연영상 제작·배포(2억 원), 세종문화회관 힘내라 콘서트(5억 원) 등으로 구성
 - 본래 50억 원 규모로 500여 건을 지원할 계획이었으나, 접수 결과 10대 1의 경쟁률을 기록해 15억 원의 예산을 추가 투입하여 총 860건 지원
 - 6월에는 특히 큰 피해를 입은 공연계를 지원하는 ‘공연업 희생 프로젝트(50억 원)’를 추진
 - 500여 개 공연예술 단체 및 기획사를 선정해 최대 1천만 원의 공연제작비를 지원
 - 선정된 단체는 전통시장, 공원 등으로 찾아가는 공연 진행
- 일부 지자체에서는 문화예술인에게 긴급재난지원금 지급
 - 노원구는 1인당 100만 원, 수원시는 가구원 수에 따라 30만 원~50만 원¹³⁾, 인천시는 가구당 30만 원을 현금으로 지급했으며, 부산시는 지역화폐로 1인당 50만 원 지급

11) 문화체육관광부에서는 상반기에 코로나19 예술인 특별용자(71억 원), 예술인 창작준비금(226억 원), 예술강사 강사비 선지급(41억 원) 등을 지원

12) <https://covid19.artnuri.or.kr/>

13) 1인가구 예술인에게는 30만 원, 2인 이상 가구 예술인에게는 50만 원 지급

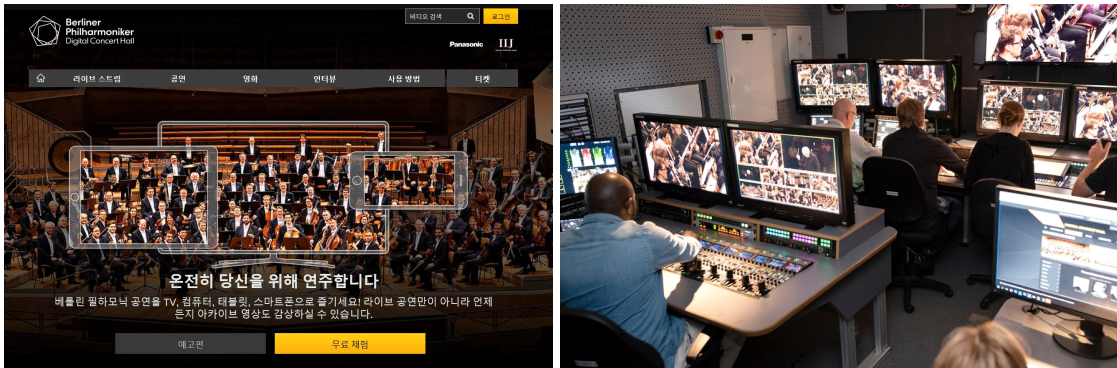
II. 온라인 공연문화의 확산

I 온라인 플랫폼 기반의 '비대면 공연문화'가 전 세계적으로 확산

코로나19 이전부터 공연예술의 대중화 차원에서 영상화 작업 시도

- 공연예술작품을 촬영하여 공연장·영화관 등에서 생중계 혹은 녹화하여 상영하는 <라이브 시네마> 방식 등장
 - 국외에서는 2006년부터 뉴욕 메트로폴리탄 오페라(이하 메트 오페라)가 시즌 공연을 영화관에서 상영하는 '더 메트: 라이브 인 HD(The Met: Live in HD, 이하 메트 라이브)' 시리즈를 처음 도입
 - 메트 오페라 직관 공연 티켓 가격은 할인 티켓을 제외하면 보통 100~500달러 선인 것에 비해 메트 라이브 가격은 25달러 수준으로 저렴한 편
 - 2009년 영국 국립극장 또한 'NT 라이브(National Theatre Live)'라는 이름으로 영국 국립극장에 올라가는 연극과 뮤지컬 공연을 공연장과 영화관에서 실시간 상영이나 앙코르 상영 시행
 - 이후 런던 로열오페라하우스, 로열 셰익스피어컴퍼니, 러시아 볼쇼이 발레단 등 세계적인 공연예술기관들이 공연실황 중계 방식을 도입
- 베를린 필하모닉은 2008년부터 '디지털 콘서트 홀'이란 이름으로 집에서 즐길 수 있는 온라인 스트리밍 서비스 방식 도입
 - 연간 149유로(약 20만 원), 월 14.9유로의 구독료를 내면 매년 40편 이상의 라이브 공연을 볼 수 있고, 50년에 걸쳐 기록된 공연 영상, 교육 영상, 인터뷰 영상 등을 자유롭게 이용 가능
 - 공연실황 중계를 위해 도이치은행의 후원을 받아 원격조정할 수 있는 7대의 고화질 카메라와 마이크를 공연장에 마련하고, 영상 및 사운드 작업을 위한 스튜디오를 설치
 - 디지털 콘서트 홀 영상을 전문적으로 제작·관리할 수 있도록 '베를린 필 미디어 GMBH' 자회사를 설립하고, 약 25명 규모의 전문인력을 고용하여 운영 중
 - 2019년 말 기준 디지털 콘서트홀 등록자는 100만 명, 유료 회원은 약 3만 5,000명이며, 디지털 콘서트 홀에서 발생한 수익은 콘텐츠 제작에 재투입¹⁴⁾

14) 한정호의 비즈&클래식 27, 2020.4.20., "공연 스트리밍의 원조 베를린 필 '디지털 콘서트 홀'", 이코노믹 조션.
http://economychosun.com/client/news/view.php?boardName=C26&t_num=13608789



[그림 2] 베를린 필하모닉 디지털 콘서트 홀 홈페이지(좌), 영상 스튜디오(우)

출처: 베를린 필하모닉 디지털 콘서트 홀 홈페이지

- 국내에서도 메트 라이브, NT 라이브 등 유명 공연작품을 수입하여 상영
 - 우리나라 국립극장에서는 2014년 <위호스>를 시작으로 NT 라이브 작품 상영을 연간 레퍼토리 시즌 프로그램으로 운영 중
 - 2019년까지 <코리올라누스>, <리어왕>, <제인에어>, <다리에서 바라본 풍경> 등 총 18편의 작품을 상영
 - 메가박스는 2009년부터 메트 오페라 작품을 상영하였고, 2016년부터는 ‘메가박스 클래식 소사이어티’란 이름으로 NT 라이브, 빈 필하모닉 신년음악회, 잘츠부르크 페스티벌, 베를린 필하모닉 콘서트, 브로드웨이 뮤지컬 등 전 세계의 명작 공연을 상영
 - 롯데시네마는 ‘오페라 인 시네마’란 이름으로 2015년부터 영국의 로열오페라와 로열 발레단 공연을 상영
- 예술의전당은 2013년부터 ‘썬온스크린(SAC on Screen)’이라는 이름으로 공연예술을 영상화하여 보급하는 사업을 진행
 - 예술의전당은 문화향유권 확대 및 문화격차 해소를 목표로 예술의전당까지 공연을 보러 오기 어려운 사람들을 위해 지역 문화예술회관이나 군부대, 학교 등에서 무료로 상영하는 방식으로 운영
 - 2013년 11월 토요일콘서트를 4개 지역문화회관과 5개 CGV 영화관에서 무료 실황중계 하면서 시작되었고, 이후 클래식은 실황중계를 하지만 뮤지컬, 연극, 오페라, 발레 등 다른 장르는 편집까지 끝낸 DVD를 지역문화회관 중심으로 상영
 - 작품 한 편당 6~20대의 영화용 4K 카메라와 5.1채널 음향을 사용하여 영상의 질 담보
 - 썬온스크린에서 제공되는 공연영상화 작업은 ‘저작권 및 출연진 협의 → 촬영팀 꾸리기 → 촬영 콘티 짜기 → 공연실황 촬영 → 추가촬영 → 영상편집 → 내부 시사회 → 용도에 따른 재편집’ 등의 과정이 필요하며, 한 편을 제작하는 데 4~7개월 소요
 - 썬온스크린 제작비는 뮤지컬 2억 5,000만 원~3억 원, 클래식 1억 원~1억 2,000만 원, 발레 8,000만 원~1억 원, 연극 8,000만 원 정도 소요¹⁵⁾

- 2016년에는 <2016 교향악 축제>와 음악극<보물섬>을 360도 카메라로 촬영한 VR영상 제작도 시도

1. 저작권 및 출연진 협의	<ul style="list-style-type: none"> • 공연 제작사와 스태프 2차적 저작권 계약 및 출연진 초상권 협의 • 해당 작품 개막, 공연장소 등을 고려하여 계약조건 작성
2. 촬영팀 꾸리기	<ul style="list-style-type: none"> • 작품성격과 촬영 컨셉에 맞춰 촬영팀 구성 • 공연실황 전문인력이 없어 주로 영화계나 방송계에서 활동하는 촬영팀이 참여
3. 촬영 콘티 짜기	<ul style="list-style-type: none"> • 어떤 카메라를 어디에 놓을지, 어떤 장면에서 무엇을 촬영할지 정하는 작업 • 공연을 여러 차례 관람하거나 풀샷으로 영상을 찍어서 촬영 콘티 작업 실행
4. 공연 실황 촬영	<ul style="list-style-type: none"> • 싹온스크린은 관객이 없는 상태에서 진행, 공연시작부터 끝까지 멈춤없이 촬영 • 장르나 작품에 따라 6대에서 많게는 20대의 카메라 사용
5. 추가 촬영	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 각도에서 강조하고 싶은 장면이 필요할 때 추가 촬영 진행 • <웃는 남자>의 경우 지미집을 올려 데아가 죽어가는 장면 촬영
6. 영상편집	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 각도에서 찍은 영상을 매끄럽게 이어지도록 편집 • 오디오 싱크를 맞추고, 조명, 무대, 출연진 등이 실감 날 수 있도록 색감 보정
7. 내부시사회, 재편집	<ul style="list-style-type: none"> • 공연연출가를 초대해 내부시사회를 거쳐 피드백을 받아 추가 편집 • 풀버전, 러닝타임이 짧은 버전 등으로 용도에 따라 재편집

[그림 3] 싹온스크린 제작과정

출처: 안세영, 2019.5.16., “예술의전당 SAC on Screen, 스크린에 옮긴 공연의 생동감”, 『더뮤지컬』, No.18. 재구성
<https://www.themusical.co.kr/Magazine/Detail?num=4142>

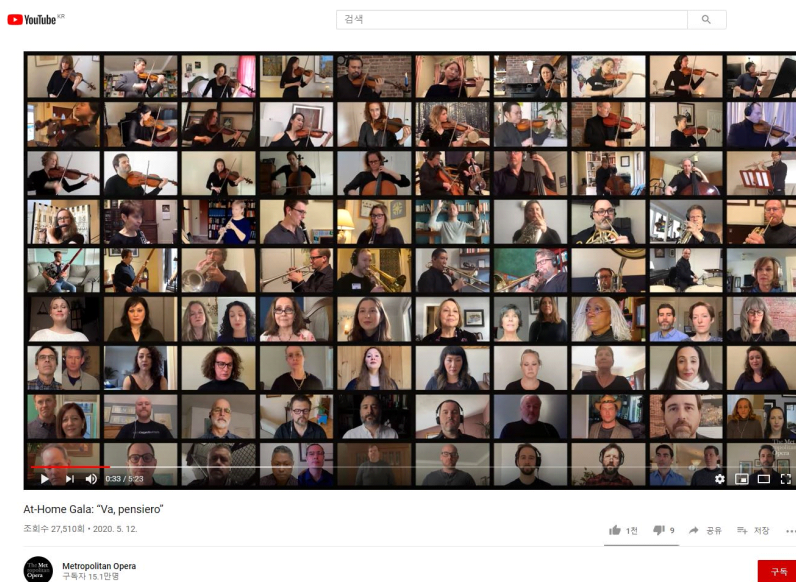
코로나19로 인해 온라인 스트리밍 서비스로 공연예술을 집에서 즐길 수 있는 ‘랜선 공연’ 확대

- 베를린 필하모닉은 3월 11일부터 공연장을 폐쇄하고, 12일 사이먼 래틀 경이 지휘하는 연주회 공연을 취소하는 대신 무관중 공연 진행 및 온라인 스트리밍 서비스 무료 제공을 결정
 - 4월까지 모든 공연을 무관중 공연으로 ‘디지털 콘서트 홀’에서 생중계하고, ‘디지털 콘서트 홀’에 있는 600여 편의 공연영상 또한 무료로 이용할 수 있도록 개방
 - 무관중 공연에도 변화가 생겼는데, 대규모 인원이 연주하는 방식에서 연주자 간 2m 이상 띄어 앉을 수 있도록 소규모로 편성
- 메트 오페라는 3월 16일부터 ‘나이틀리 메트 오페라 스트림스(Nightly Met Opera Streams)’ 서비스를 통해 ‘더 메트: 라이브 인 HD’로 상영했던 오페라 공연을 매일 한 편씩 무료 제공
 - 메트 오페라 홈페이지에서 별도 회원등록 없이 ‘지금 감상하기’ 버튼을 클릭하면 HD 화질의 오페라 공연 관람 가능

15) 장지영, 2020.6., “코로나19로 가속화하는 공연 디지털 유통”, 『춤웹진』, vol.130.
http://koreadance.kr/board/board_view.php?view_id=19&board_name=literature&page=

- 베를린 필하모닉, 메트 오페라를 시작으로 영국 국립극장, 로열 오페라 하우스, 네덜란드 로열 코세르트허바우 오케스트라 등 전 세계의 공연 단체 및 극장들이 온라인 공연 서비스 제공에 동참
 - 영국 국립극장은 전 세계의 공연장과 영화관에서 상영하던 ‘엔티 라이브(NT Live)’ 시리즈를 ‘엔티앳홈(NT at home)’이란 이름으로 4월 2일부터 매주 1편씩 무료 제공
 - 런던 심포니 오케스트라(LSO)는 ‘올웨이즈 플레이잉(Always Playing)’이란 이름으로 목요일과 일요일마다 정해진 시간에 유튜브에서 라이브 스트리밍을 제공하고, 해당 콘텐츠는 방송 후 48시간 동안 시청 가능
 - 공연영상 서비스에 인색했던 네덜란드 로열 코세르트허바우 오케스트라(RCO) 또한 4월 4일부터 연주에 참여한 수석 연주자들이 자가격리 근황과 함께 10분가량 지휘자와 연주곡을 소개하고 과거 공연실황 영상을 보여주는 형식으로 구성하여 서비스 제공

- 자가격리 중인 예술가들이 집에서 공연을 펼치는 모습을 생중계하거나 개별적으로 연주한 것을 편집하여 하나의 공연으로 만드는 방식의 이벤트도 확산
 - 네덜란드의 로테르담 필하모닉 오케스트라는 자가격리 중인 단원들의 연주를 하나로 합친 ‘From us, for you: Beethoven Symphony No.9’을 3월 20일 유튜브에 공개 - 6월 22일 현재 조회 수 287만 회 이상을 기록하였고, 이를 계기로 편집공연이 전 세계로 확산
 - 메트 오페라는 4월 25일에 40여 명의 세계 정상급 성악가가 자신의 집을 무대로 라이브 공연을 하는 모습을 온라인으로 제공하는 ‘앳홈갈라(At home Gala)’ 이벤트를 진행 - ‘앳홈갈라’는 33개의 라이브 공연과 사전에 녹음된 7개 연주가 4시간 동안 생중계되었으며, 162개 국가에서 30만 명이 시청

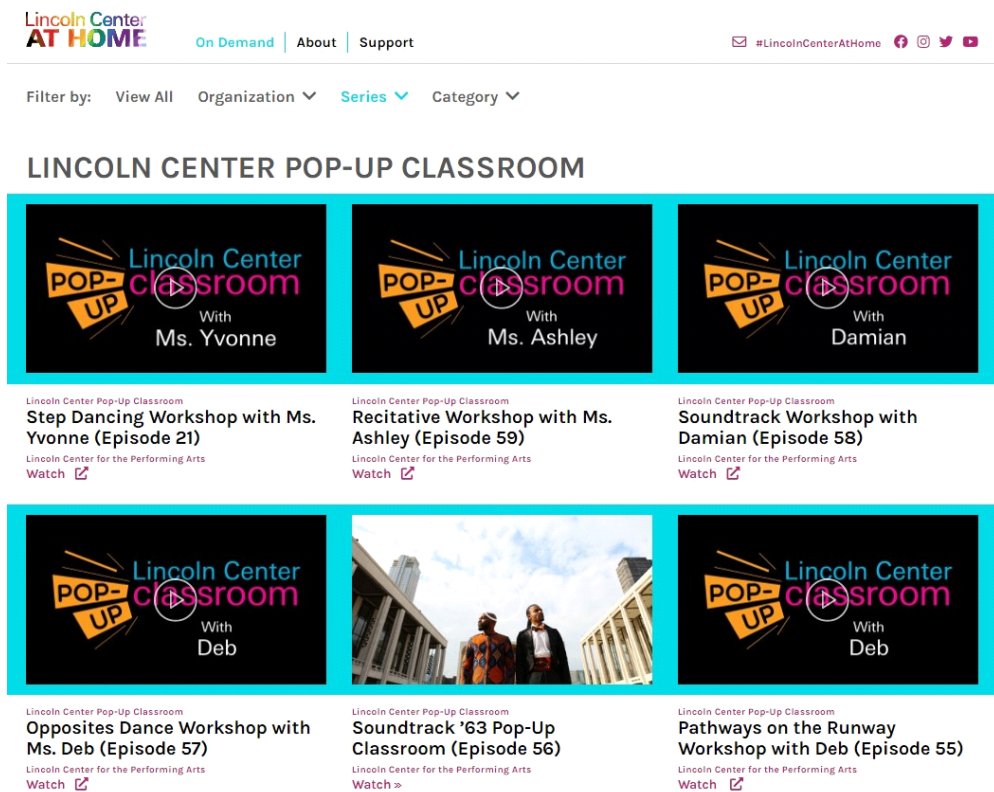


[그림 4] 미국 뉴욕 메트로폴리탄 오페라의 ‘앳홈갈라’ 온라인 공연 화면

출처: 메트로폴리탄 오페라 유튜브(<https://www.youtube.com/watch?v=l7D9BZ-sAVs>)

○ 온라인 콘텐츠 제공은 공연 상영뿐 아니라 예술교육에까지 확대

- 뉴욕 링컨센터는 ‘링컨센터 앳홈’ 사이트를 개설하여 온라인 공연, 교육 영상 등을 제공할 수 있는 플랫폼 제작
- 아이들이 집에서도 창의적 활동을 이어갈 수 있도록 ‘팝업 교실’(Pop-Up Classroom)을 개설하여 매일 오후 2시에 ‘링컨센터 앳홈’ 웹사이트와 SNS 계정으로 공유
 - 연극, 오페라, 힙합댄스, 작곡, 미술 등 다양한 분야의 예술가들이 20분 분량의 교육 영상을 제작하여 ‘링컨센터 앳홈’ 웹사이트와 링컨센터 페이스북 계정으로 공유
- ‘어린이를 위한 콘서트’란 이름으로 공연영상과 관련 자료들도 함께 제공



[그림 5] 링컨센터 앳홈 웹사이트: 팝업교실 영상

출처: 링컨센터 앳홈 홈페이지(<http://lincolncenter.org/lincoln-center-at-home/on-demand>)

I 우리나라에서도 공공문화기관을 중심으로 비대면 공연문화 확산 중

세종문화회관과 예술의전당 등을 필두로 온라인 공연 상영, 생중계 등이 이어지고 있어

- 세종문화회관은 ‘힘내라 콘서트!’, ‘내 손안에 극장’으로 온라인 공연 중계 서비스 제공
 - “힘내라 콘서트!”는 코로나19로 공연취소 피해를 입은 예술가를 대상으로 무관중 온라인 공연 기회를 제공하는 사업으로서, 공연 제작비용으로 최대 3,000만 원과 공연장 대관, 중계비용 일체를 지원
 - 공모로 선정된 12개 공연과 4개의 자체 제작 공연 등 총 16개의 공연을 네이버TV와 세종문화회관 유튜브 채널로 온라인 중계 서비스를 제공하였으며, 공개된 공연 영상은 제한된 기간 동안만 시청 가능
 - 오페라 미니콘서트, 연극, 전통예술, 무용, 인디밴드 공연, 뮤지컬 등 다양한 장르와 형태로 구성
 - 총 16개 작품의 생중계 및 다시보기 시청자 수는 총 413,157명(생중계 286,634명, 다시보기 126,523명)으로 집계¹⁶⁾
 - “내 손안에 극장”이란 이름으로 온라인 공연 스트리밍 서비스 제공
 - 세종문화회관 유튜브 채널에서 매주 토·일요일 오후 5시에 공연 영상이 업로드되면 그다음 주 월요일 9시까지 시청 가능한 방식으로 ‘2019 세종체임버 시리즈-세종솔로리스트’, ‘극장 앞 독립군’ 등 24개 공연을 제공
- 예술의전당은 기존 ‘짜온스크린’ 사업으로 제작되었던 작품 중 일부를 선정하여 유튜브로 송출
 - 연극, 발레, 클래식, 뮤지컬 등 21편의 다양한 장르의 공연 영상을 예술의전당 유튜브 채널에서 상영
 - 온라인 상영회 누적 시청자 6만 3,564명, 조회 수 73만 7,621회 기록
- 국립극장, 국립국악원, 국립극단, 남산예술센터, 남산국악당, 돈화문국악당 등 대부분의 공공문화기관에서 온라인 상영 시행
 - 국립극장은 “가장 가까운 국립극장”이란 이름으로 3개 전속단체 6개 대표작의 공연 실황을 유튜브 및 네이버TV로 전막(全幕) 온라인 상영(유튜브 및 네이버TV)
 - 국립창극단의 ‘폐왕별희’와 ‘심청가’, 국립무용단의 ‘묵향’과 ‘향연’, 국립국악관현악단의 ‘격格, 한국의 멋’과 ‘양방언과 국립국악관현악단-인투 더 라이트(Into The Light)’ 등
 - 남산국악당의 다시보는 “다시봄 도다샤”는 기존 기획공연 영상을 전막 공연영상으로 재편집하여 온라인 상영하였고, 공연이 취소된 전통 예술가 단체를 대상으로 무관중 온라인 공연 제작을 지원

16) 세종문화회관 내부자료, 2020.7., “힘내라 콘서트 뷰어 실적”

- 돈화문국악당은 온라인 콘서트 <LINK>를 통해 4월부터 7월까지 70일간 총 29회의 국악 공연을 기획하여 온라인 라이브 스트리밍 서비스를 제공하였으며, ‘자발적 관람료 셀프티켓’ 제도로 예술 후원 캠페인을 병행
- 온라인 공연정보가 많아지면서 문화체육관광부 및 서울시는 기존의 문화행사 정보를 전달하는 플랫폼을 이용하여 온라인 공연정보를 취합하여 제공
 - 문화체육관광부는 문화포털에서, 서울시는 서울시 홈페이지 내 월별 온라인 문화예술 프로그램 게시판을 이용하여 정보 전달



[그림 6] 문화포털 온라인 공연 정보(좌), 서울시 홈페이지 온라인 문화예술 프로그램 안내(우)

출처: 문화포털(<https://www.culture.go.kr/home/index.do>)

서울시 홈페이지(https://news.seoul.go.kr/culture/archives/506224?tr_code=short)

장애인을 위한 온라인 공연 영상 제작, 교육용 VR 공연 영상 제작 등 다양한 시도가 이어져

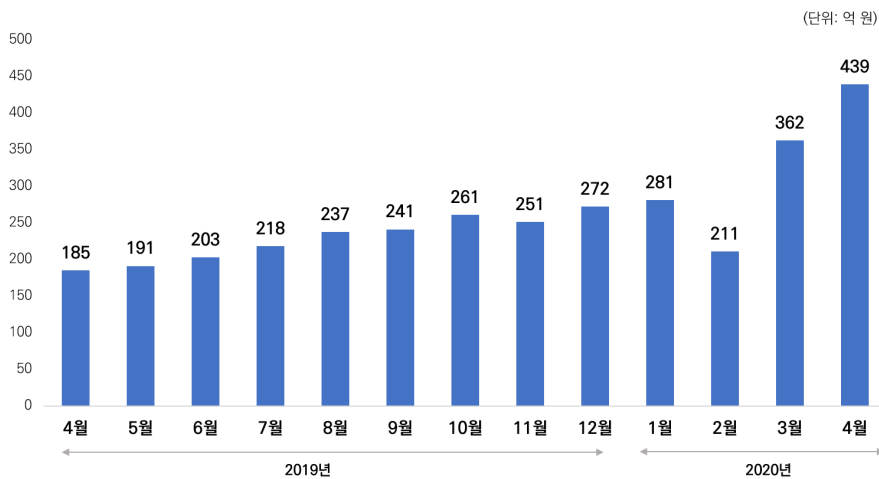
- 남산예술센터는 시·청각장애인을 위한 배리어프리 공연 실황 영상도 제작 중
 - ‘모두에게 장벽이 없는 극장’을 목표로 남산예술센터의 올해 작품인 <휴먼푸가>, <아카시아와, 아카시아를 삼키는 것> 등 4개 작품을 ‘온라인용 배리어프리 공연 영상’으로 제작하여 7~12월 중 서울문화재단 유튜브 채널과 남산예술센터 홈페이지에 공개할 예정
 - 배리어프리 공연 영상은 공연 실황 영상에 청각장애인을 위한 수어(手語) 통역 및 자막 해설, 시각장애인을 위한 음성 해설 작업을 거쳐 제작
- 서울시립교향악단은 음악 교육 콘텐츠로 교과서 필청 음악 중 10편을 선정하여 VR로 제작
 - 코로나19로 집에서 온라인 수업을 받고 있는 학생들에게 예술교과목 온라인 수업을 원활하게 들을 수 있도록 지원
 - 제작된 VR 영상은 유튜브 ‘EBS 교양’, ‘서울시립교향악단’, ‘서울시교육청’, ‘서울시’ 채널에서 공개되며, 온라인 수업 진행을 위해 저작권 제한 없이 자유롭게 사용 가능

Ⅲ. 비대면 사회가 공연예술 환경에 미친 영향

Ⅰ 새로운 문화향유 행태로 떠오른 온라인 공연관람

사회적 거리두기에 따라 안전한 개인공간에서 즐기는 문화생활 확산

- 공연장, 뮤지엄, 영화관 등 다중이용시설에서 문화예술을 향유하던 사람들이 인터넷으로 미디어 콘텐츠를 소비하는 OTT(Over The Top) 서비스에 대한 관심 증대
 - 대표적인 OTT 서비스인 넷플릭스는 코로나19 확산 방지를 위한 사회적 거리두기 실시 기간에 이용 급증
 - 앱 분석업체 와이즈앱 자료에 따르면 2020년 4월 넷플릭스 결제금액은 439억 원으로, 1월 대비 56.2% 증가
 - 4월 유료 사용자 수는 328만 명으로, 전년도 4월(142만 명)과 비교해보면 130.9% 증가



[그림 7] 넷플릭스 한국인 월 결제금액 추이

주: 신용카드, 체크카드 결제 집계, 통신사 통합 결제, 앱스토어 결제 제외
출처: 와이즈앱

- 모바일 분석 기업 아이지에이웍스에 따르면 올 1~4월 넷플릭스의 국내 사용자 이용시간은 누적 1억 5,791만 시간을 기록하였는데, 전년 같은 기간의 누적 시청시간 5,518만 시간과 비교하면 186%로 급상승
 - 1월부터 2월 중순까지 700만 시간 내외의 이용시간을 보이다가 2월 넷째 주에 817만 시간으로 급증
- 지상파 계열 OTT인 웨이브도 같은 기간 6,674만 시간에서 1억 4,558만 시간으로 118% 증가하는 등 코로나19에 따른 사회적 격리로 집에 있는 시간이 늘어나면서 OTT 서비스 이용시간도 폭증

온라인 공연은 국내외 유명 공연에 대한 접근성과 실시간 소통이 강점

- 홈 루덴스(Home Ludens), 안방 1열, 방구석 콘서트 등의 신조어는 온라인 공연의 인기를 방증
 - 홈 루덴스는 ‘호모루덴스(Homo Ludens, 놀이하는 인간)’에서 파생된 말로, 코로나로 집 안에 갇혀 있다는 사실에 스트레스를 받기보다 나만의 안전한 공간에서 문화생활을 즐기는 사람들을 의미하는 신조어
 - 대중들은 공간적, 경제적, 시간적 제약에 구애받지 않고 국내외 여러 공연예술작품을 경험할 수 있게 되었고, 이처럼 낮아진 진입장벽으로 기존 애호가 이외의 사람들도 공연 예술을 관람하는 향유층 확대 효과 발생
- 온라인 공연의 가장 큰 강점 중 하나는 스토리와 기술발전에 기반한 실시간 소통
 - 집에서 누리는 문화생활 중 온라인 공연은 기존 무대와 관객의 거리를 없애고, 실시간 쌍방향 소통과 아티스트의 빈번한 ‘클로즈업’ 연출 등으로 문화콘텐츠 생산 방식과 소비자들의 문화 소비 방식에 일대 대전환을 촉발¹⁷⁾
 - 예를 들어, 예술의전당의 ‘썩온스크린’에서는 작품 영상화를 진행했던 제작감독이나 영상에 출연한 예술가들이 채팅 창에 들어와 관객과 소통
 - 또한 코리안심포니오케스트라가 진행한 온라인 실내악 생중계 시리즈 “내 손안의 콘서트”에서는 예술가가 직접 악기와 음악에 대해 설명하고 시청자의 질문에 답하는 등 공연 직접 관람과는 차별적인 경험을 제공
 - 실시간 댓글 창에서는 온라인 공연에 대한 호평과 새로운 장르의 공연예술에 대한 호감이 확인되며, 관객 간 상호소통과 학습도 발생

그러나 온라인 공연 경험이 공연문화 향유계층 확대로 연결되는 것은 다른 문제

- 코로나19로 인한 사회적 거리두기 상황에서 확대된 온라인 공연은 대개 공공지원을 받아 무료로 송출
 - 예술생태계의 활성화를 위해서는 창작물이 소비자의 구매로 이어지는 유료 관람 확대가 필요하나, 무료로 온라인 공연을 소비했던 관람객이 저항감 없이 유료 관람으로 이어질 수 있을지는 회의적
- 온라인 공연 경험이 이후의 공연문화 향유로 이어지기 위해서는 다양하고 수준 높은 콘텐츠를 지속적으로 접할 수 있는 기회가 필요
 - 클래식음악평론가 황장원에 따르면, 코로나19 사태를 계기로 예술의 대중화에 대한 논의가 깊어진 것은 사실이지만 장르에 익숙하지 않았던 이들이 영상만으로 팬이 되기에는 한계가 존재하므로, 살롱음악회나 버스킹처럼 현장의 감흥을 대중이 경험할 수 있는 방식의 접근이 필요¹⁸⁾

17) 브릿지경제, 2020.07.09., “〈김종서의 환경경제 이야기〉 코로나 팬데믹에 의해서 형성되는 각 분야별 새로운 패러다임”

- 또한 온라인 공연 관람 확대가 오프라인 공연 관람을 대체할 수 있다는 우려도 존재
 - 메트 오페라의 사례에서 알 수 있듯, 온라인 공연 매출 상승이 오프라인 공연 매출액의 감소로 이어지는 장르도 발생 가능

스마트폰과 개인 컴퓨터를 중심으로 송출되는 스트리밍 서비스는 문화소외계층을 낳을 수 있어

- 디지털 환경에의 접근성 여부에 따라 문화향유의 격차 발생 가능
 - 고화질 영상과 고해상도 오디오, AR, VR 등 디지털 기술의 결합으로 가정에서도 현장감 넘치는 온라인 공연 관람이 가능해지고 있으나, 미디어 장비 수준에 따라 경험의 질에 큰 격차 발생
- 특히 지능정보사회에서 디지털 접근성 격차는 취약계층의 문화불평등을 유발
 - 모든 것이 기술로 연결되는 지능정보사회에서는 디지털 정보 활용 역량이 부족하여 경제·사회·문화적 혜택에서 배제되거나 소외되는 정보불평등 문제가 주요 이슈 중 하나
 - 특히 일반 국민보다 기술 활용에 상대적으로 어려움을 느끼는 장애인, 고령층 등 취약 계층은 정보불평등을 겪을 위험에 더 많이 노출¹⁹⁾
 - 실제로 장애인, 저소득층, 노인 등 취약계층의 디지털 정보화 수준은 일반 국민과 비교했을 때 매우 낮은 수준
 - 취약계층의 디지털 정보화 수준은 매년 지속적으로 상승하고 있으나, 일반 국민과 비교했을 때는 68.9%로 매우 낮고, 특히 디지털 역량 수준과 디지털 활용 수준은 일반 국민과 큰 차이가 있으며, 취약계층의 인터넷 이용률 및 스마트폰 보유율 역시 낮은 수준²⁰⁾

[표 4] 인터넷 이용률 및 스마트폰 보유율

(단위: %)

구분	2016년		2017년		2018년		
	인터넷 이용률	스마트폰 보유율	인터넷 이용률	스마트폰 보유율	인터넷 이용률	스마트폰 보유율	
일반 국민	88.3	86.5	90.3	89.5	91.5	91.0	
취약계층	평균	63.4	61.2	70.1	68.7	72.6	71.3
	장애인	70.6	66.8	74.5	72.4	77.4	75.8
	저소득층	76.0	73.1	79.2	77.5	83.3	81.2
	농어민	59.9	59.6	67.5	66.6	71.3	69.1
	장노년층	59.3	57.2	66.5	65.2	69.3	68.4

자료: 과학기술정보통신부, 한국정보화진흥원, 2018, “2018 디지털정보격차 실태조사”, pp.44-45 재정리
출처: 이기호, 2019, ‘지능정보사회에서의 디지털 정보 격차와 과제’, 『보건복지포럼』, 통권 제274호, p.24.

18) 서울경제, 2020.05.15., “[토요워치] 안방까지 찾아온 예술, 맛만 볼까 맛 들일까”

19) 주윤경, 2018, ‘지능정보사회와 정보불평등’, KISO 저널, 제33호, p.34.

20) 이기호, 2019, ‘지능정보사회에서의 디지털 정보 격차와 과제’, 『보건복지포럼』, 통권 제274호, p.24.

- 온라인 공연 중심으로 공연관람 문화가 확산되는 과정에서 디지털 정보 활용 역량이 낮은 취약계층의 소외와 배제 현상 발생 가능

I 공연예술 창작과 유통환경의 변화

온라인 공연의 확산은 공연예술의 미래에 대한 논의를 본격적으로 촉발

- 코로나19 상황에서 온라인 공연이 현장 공연예술의 대체재로 작동하고 있지만, 그렇다고 해서 온라인 공연이 현장 공연예술을 완전히 대체할 것으로 보는 것은 무리
 - 공연예술은 직접적인 관계와 현장성을 증시하기 때문에 ‘동일 시간, 동일 장소’에서 일어나는 예술가와 관객 간의 호흡과 상호작용을 기술로 커버하기에는 한계가 있을 것
 - “영화는 (감독이) 보여주고 싶은 부분을 보여주는 반면에 연극은 관객이 보고 싶은 걸 본다. 적극적으로 보고 싶은 장면과 포인트를 갖는 것이 관객의 중요한 권리이자 즐거움인데, 연극을 영상으로 옮긴다면 그러한 재미가 사라지게 된다.”²¹⁾
 - 또한 공연작품의 영상화는 영화와의 차이 측면에서 장르 정체성에 혼동을 일으킬 가능성도 존재
- 그러나 코로나19로 인한 사회적 거리두기와 온라인 공연의 급속한 확산은 예술과 기술의 융합과 같은 변화를 강제적으로 가속화하는 계기로 작용할 것
 - 최근 코로나19의 영향이 앞으로 몇 년간 지속될 수도 있다는 예측이 나오는 만큼, 사회적 거리두기 상황에서 온라인 공연 확대는 불가피할 것으로 예측
 - 또한 소비자들이 공연예술과 디지털기술의 다양한 결합을 이미 경험하고 있는 상태로, 공연예술 관람의 기준과 표준에 변화가 올 것
- 공연예술계는 4차 산업혁명 시대에 대비하여 다양한 방식의 변화가 시도되던 상태
 - 프로젝션 맵핑, 미디어 파사드, AR 등이 결합한 융복합공연 등 디지털기술의 발전으로 공연과 기술을 융복합하는 다양한 시도들이 출현
 - 예를 들어 인터랙티브 미디어 파사드는 첨단기술의 영역이 일상적인 현실로 등장하도록 하는 환상적인 미디어 연출을 가능하게 하고 있으며, 3D 영상을 접목하여 몽환적인 장면의 연출이나 전쟁의 참상을 배경으로 무대 위에 펼쳐질 수 있도록 하는 홀로그램의 기법들이 실제 현대무용 공연에서 표현²²⁾

21) 출처: 서울연극센터, “[특별기획] 코로나시대, 대체되는 연극에 대하여”, 웹진 『연극인』, 제179호, 2020.05.14.

22) 오재환, 2017. “[4차 산업혁명과 문화예술의 변화] 공연예술의 기술 융합적 작품 실현 여건과 창의적 인재 양성 문화예술교육 강화 필요”, 부산발전포럼, vol.164, pp.32-33.

- 전통적인 공연예술이 갖는 표현 범위의 한계를 뛰어넘어 창의적인 시공간적 표현을 자유롭게 시도²³⁾
- 예술인들 역시 디지털 기술을 접목한 창작활동에 긍정적인 입장
 - 2018년 문화예술분야 종사자들을 대상으로 실시한 설문에서 응답자의 73.7%가 창작 활동에 4차 산업혁명의 주요 기술을 활용할 의사가 있다고 밝혔고, 이 중 VR과 AR에 가장 높은 적용 의사(63.2%)를 보이는 것으로 조사²⁴⁾
- 공연예술생태계의 변화를 예측하고, 미래사회 공연예술 창작방식을 능동적이고 적극적으로 고민해야 할 때
 - 정부 지원금에 의존한 콘텐츠 무료 공개만으로는 지속가능성에 한계 존재
 - 온라인 공연 송출은 단순히 공연 현장을 촬영하여 송출하는 것이 아니라 작품의 의도 전달이나 관객과의 소통을 위한 연출방식 등 고민 필요
 - 전통적인 프로시니엄 무대 방식을 벗어난 새로운 공연 방식, 디지털기술과 공연의 융복합, 새로운 장르 등에 대한 고민 등 예술가들이 다양한 시도를 하고자 할 때 이를 정책적으로 지원할 필요 존재
 - 예술가들의 '안전'한 창작환경 문제에 대해서도 고민이 필요
 - 공연예술은 오케스트라, 무용단, 극단 등 노동집약적 특성이 강한 경우가 많아 연습 과정에서 밀접 접촉이 불가피

우리나라에서 공공지원을 통한 온라인 공연은 크게 세 가지 방식으로 진행

- 첫째, 이미 제작되어 있는 기획공연 영상이나 기록영상을 송출
 - 특히 '썩온스크린'은 라이브시네마를 위한 영상화 사업으로 공동 제작된 작품들을 송출함으로써 높은 품질로 호평
 - 그러나 기록, 보관을 목적으로 한 영상들은 영상 품질이 떨어지는 경우가 많은 것이 현실
- 둘째, 기존에 예정되어 있던 공연을 온라인으로 생중계
 - 이미 예정되어 있던 공연을 무관중 공연으로 진행하고, 실시간으로 생중계하는 방식
 - 기존 공연이 온라인 상영을 전제로 하고 있던 것이 아닌 만큼, 온라인에 맞는 연출과 촬영 등을 어떻게 할 것이냐가 과제
- 셋째, 온라인 상영을 목적으로 하는 공연 제작 지원
 - 온라인 상영을 전제로 작업을 진행 중인 예술가들을 제외하면, 많은 예술가는 기술과 장비 부족 등으로 온라인 공연 제작에 어려움을 호소

23) 박진원·김가은, 2019, "미디어기술 융합공연 사례분석을 통한 무대미술 전공 교과목 연구", 『한국콘텐츠학회논문지』, vol.19 no.5, pp.562~571.

24) 박순보 외, 2018, "4차 산업혁명 시대의 문화예술지원 개선방안 연구", 한국문화예술위원회, p.116.

- 그러나 비대면 공연예술의 새로운 형식과 가능성을 실험해볼 수 있는 계기가 되고 있다는 긍정적 반응도 존재

온라인 공연 확산으로 공연예술의 유통 플랫폼 확장과 새로운 관객 발굴에 대한 기대감 증대

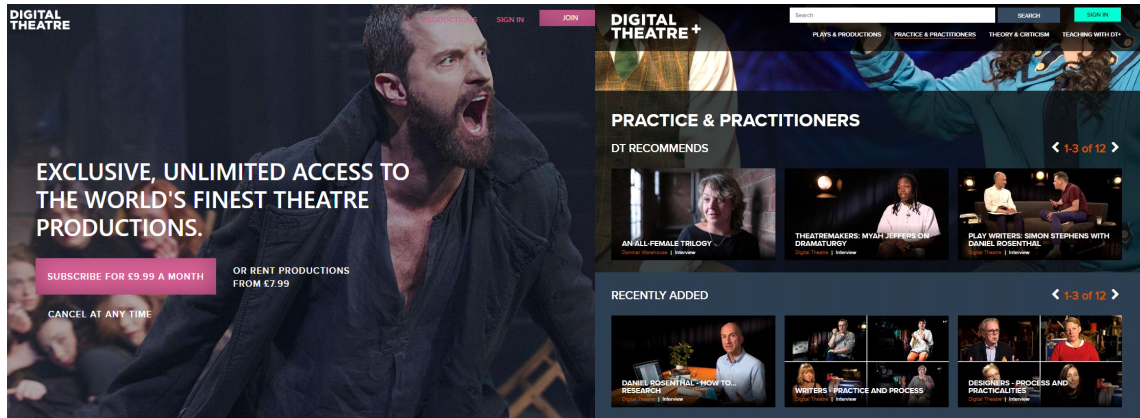
- 공연 영상화 및 스트리밍으로 공연예술 유통 플랫폼이 확장²⁵⁾
 - 공연의 시간적, 공간적 한계를 극복하여 많은 사람이 저렴하게 관람할 수 있고, 최근 기술 발전으로 영상 콘텐츠에 대한 관객 만족도도 향상
 - 젊은 세대는 라이브 이벤트보다 개인 IT 기반 스트리밍&VOD 방식을 선호하는 경향으로, PC에서 모바일로 바뀌는 상황도 관련되어 있는 것으로 분석
- 공연예술 유통 플랫폼의 확장으로 새로운 관객 발굴을 기대
 - 관객층이 한정적이던 클래식이나 발레, 국악 등의 공연이 누구나 이용할 수 있는 온라인 플랫폼을 통해 새로운 관람객과 만남으로써 관객층 확장을 기대²⁶⁾
- 신진 예술인들을 위한 공연영상 촬영 및 배포로 지속가능한 활동에 도움
 - 한국예술종합학교의 “K-Arts 온라인 희망콘서트”나 국립국악원의 “코로나19 극복 ‘희망 - ON’ 프로젝트” 등은 (신진) 예술인들의 공연영상을 촬영하고 이를 제공
 - 이는 예술가들이 향후 활동에 기여할 수 있다는 점이 장점

해외에서는 공연예술 관련 온라인 플랫폼이 활성화

- 해외에서는 공연예술기관에서 운영하는 개별 플랫폼 외에도 영국의 디지털 시어터, 프랑스 누메리당스, 브로드웨이 HD 등 공연예술 영상을 전문적으로 제공하는 플랫폼이 활성화
- 특히 2009년 만들어진 영국의 디지털 시어터는 로열오페라하우스, 바비컨시어터, 로열세익스피어 컴퍼니 등 영국의 50여 개 주요 기관들이 연계하여 운영
 - 공연예술 영상을 전문적으로 제공하는 OTT 플랫폼으로, 한 달 9.99파운드 정기 결제로 구독하거나 작품당 7.99파운드를 결제하고 공연영상 관람
 - 디지털 시어터는 공연영상뿐만 아니라 디지털 시어터 플러스(digital theatre+)란 이름으로 예술교육 영상을 제공
 - 작품별 소개와 교육 톨킷 등 교육현장에서 사용할 수 있는 다양한 정보를 제공
 - 공연영상 외에도 고등교육과정에서 사용할 수 있는 공연이론, 연기, 연극 제작, 작가, 무대 디자인, 조명디자이너, 비평 등 공연예술 직업과 관련한 750개가 넘는 교육영상을 제공

25) 출처: 장지영, 「공연예술의 온라인 유통은 피할 수 없는 미래: 영상 완성도, 플랫폼, 저작권 등 논의를 시작할 때」, 국립국악원, 『국악 정책세미나 긴급토론회 '포스트 코로나 공연예술: 조망과 모색』, 2020.05.14., 발제문

26) 헤럴드경제, 2020.03.24., “공연계는 랜선 공연, 관객은 재택 관람”



[그림 8] 디지털 시어터 홈페이지(좌), 디지털 시어터 플러스 홈페이지 예술교육 영상(우)
출처: 디지털 시어터 홈페이지(<https://www.digitaltheatre.com>)

영상 콘텐츠 제작 지원 확대 및 공연영상 서비스의 유료화 논의 시작

- 코로나19 이후 대면 공연이 막히고 온라인 생중계 공연이 성행하면서 팬덤이 두터운 일부 K팝 가수의 공연을 제외하고는 대부분 무료로 진행
- 세종문화회관은 6월 20일부터 네이버TV로 선보인 세종체임버 시리즈 ‘클래식 엠티’의 무관중 온라인 생중계 공연에서 관객으로부터 자발적 후원을 받는 유료화 관람을 시범 추진
 - 당일 생방송부터 공연 영상을 다시 볼 수 있는 22일까지 사흘간 네이버TV의 ‘후원 기능’으로 3,000원 이상을 기부할 수 있는 방식으로 운영
- 해외에서는 메트 라이브, NT 라이브, 베를린 필 디지털 콘서트 등이 유료로 서비스를 제공하고 수익을 창출하고 있지만, 국내 공연계에서는 영상수익 구조가 없는 것이 현실
 - 2013년부터 공연영상화 사업을 시작했던 예술의전당의 짝온스크린 또한 문화복지 차원에서 무료로 상영하는 구조로 운영
 - 유료화할 만큼 질 좋은 공연 영상을 만들기 위해서는 수억 원의 예산과 장기간의 제작 기간이 필요한데, 이를 감당할 수 있는 공연 단체는 극소수
 - 국내 공연 시장에 어떤 영향을 미칠 것인가에 대한 문제도 고려 필요

준비가 미흡한 상태에서 공연 영상 서비스가 제공되면서 저작권 문제, 온라인 플랫폼상의 불공정 우려 등이 대두

- 많은 공연예술 기관들이 예정되었던 공연을 실시간으로 중계하거나 온라인에 맞춘 새로운 유형의 콘텐츠를 만들어서 제공하는 방식으로 대응
 - 코로나19 이후 온라인 생중계, 스트리밍 서비스 등 공연 촬영 수요가 늘어나면서 촬영팀 섭외 등에 어려움 발생

- 공연을 실시간으로 중계할 경우 공연 특성에 맞게 콘티를 짜고 테스트 촬영 과정 등이 필요한데, 촬영팀과 일정이 맞지 않아 사전 콘티 작업이 축소되는 사례도 발생
- 홍보, 기록용 영상물 스트리밍 서비스를 제공할 때 저작권 계약이 되어 있지 않은 경우가 대부분 이어서 창작진, 스태프, 배우 등 관계자들에게 일일이 전화를 걸어 허락을 받는 방식으로 해결²⁷⁾
 - 저작권 사용료 문제가 있어 대부분의 공연계약서에 촬영 및 영상물 배포 관련 내용은 포함 되지 않는 것이 일반적
 - 코로나19라는 재난상황에서 공익 목적의 무료 스트리밍 서비스였기 때문에 사후 동의를 쉽게 받을 수 있었지만, 서비스가 유료화되면 영상 저작권 소유, 수익 배분 등의 문제 해결 필요
 - (재)예술경영지원센터는 지난 5월 공연 기획 및 유통 담당자를 대상으로 한 공연 영상화 작업 및 온라인 유통 시 유의해야 할 저작권법 등에 대해 라이브 강의 진행
- 불만한 온라인 콘텐츠로 경쟁력을 갖추기 위해서는 많은 재원이 필요하며, 이는 빈익빈 부익부를 초래할 가능성 존재
 - 좋은 영상장비와 편집기술, 연출력 등을 동원할 수 있는 대규모 공연제작사와 경쟁해야 하는 소극장이나 예술가들은 승자독식 구조를 우려
 - 플랫폼의 지배력이 너무 강해지면 창작자들의 권리가 축소되고 플랫폼 쏠림 현상이 심화 될 우려도 존재

27) 장지영, “공연예술의 온라인 유통은 피할 수 없는 미래: 영상 완성도, 플랫폼, 저작권 등 논의를 시작할 때”, 국립국악원, 「국악정책 세미나 긴급토론회 ‘포스트 코로나 공연예술: 조망과 모색’, 2020.05.14., 발제문

IV. 정책제언

I. 포스트코로나 시대 공연예술 안전망과 디지털 기반 확충정책 필요

재난사회에 대비하는 공연예술 안전망 구축

- 공연예술인이 위기상황을 스스로 극복할 수 있도록 지원사업의 패러다임 전환 필요
 - 예술인들이 위기상황에 스스로 대처하고 이를 극복할 수 있는 실험적 예술지원사업 추진
 - 예술인 재난기금 및 공연예술 위기대응 매뉴얼 등으로 재난상황에 효과적 대응 기반 제공

디지털 기반 공연예술 확산에 대응하는 예술인 교육체계 및 관련 제도 정비

- 공연예술인들이 디지털 환경에서 창작활동을 이어갈 수 있는 기반 필요
 - 공연예술인들이 디지털 환경에서 창작에 필요한 지식과 기술을 습득할 수 있는 교육프로그램과 공간 제공
 - 디지털 공연예술 환경에 적합한 저작권 관련 제도 정비 및 예술가 적정 보상체계 구축

포스트코로나 시대 지속가능한 예술생태계를 위한 기반 구축

- 포스트코로나 시대 공연예술의 생산, 유통, 소비 생태계의 변화를 뒷받침할 수 있는 인프라 제공
 - 다양한 공연영상 저작물 및 관련 콘텐츠를 유통, 아카이빙할 수 있는 공연예술 디지털 플랫폼 구축
 - 디지털 기술 활용과 안전한 창작이 보장되는 공공 스마트 공연장 설립
 - 디지털 사회의 문화소비 형평성 기반 구축을 위한 디지털문화 소비행태 연구 추진

주요 추진전략

주요 과제	추진전략
코로나19 등 재난사회에 대비하는 공연예술 안전망 구축	- 위기 상황을 극복하고 새로운 예술활동을 모색할 수 있는 실험적 예술 지원사업 추진 - 재난 상황에 긴급하게 대응할 수 있는 예술인 재난기금 설치
디지털 기반 공연예술 확산에 대응하는 예술인 교육체계 및 관련 제도 정비	- 공연예술인들이 디지털기술을 활용하고 4차 산업혁명 시대에 대비할 수 있는 교육체계 구축 - 변화하는 창작환경에 대응하여 창작자의 권리와 저작권 관련 제도 정비
포스트코로나 시대 지속가능한 예술생태계를 위한 기반 구축	- 디지털기술을 활용한 공연예술 디지털플랫폼과 스마트 공연장 구축 - 디지털문화 향유와 관련된 소비행태 및 접근성 연구로 디지털사회 문화 형평성 기반 구축

I 코로나19 등 재난사회에 대비하는 공연예술 안전망 구축

위기 상황을 극복하고 새로운 예술활동을 모색할 수 있는 실험적 예술지원사업 추진

- 코로나19 상황에서 정부와 서울시 등을 필두로 예술인들을 위한 긴급 공공지원정책을 전방위적으로 실시
 - 예술인 생활안정자금 용자, 긴급 창작지원, 예술교육 온라인콘텐츠 제작지원, 공연 온라인 생중계 지원 등을 실시
 - 그러나 많은 지원사업이 창작 중심의 기존 공모사업 틀을 벗어나지 못하고 있다는 점이 한계로 지적
- 위기 상황에 예술인들이 스스로 대처하고 이를 극복할 수 있도록 유도하는 지원사업 설계 필요
 - 사회적 재난 상황은 다양한 방식으로 올 수 있으므로, 유연한 지원사업 설계가 필요
 - 사회적 재난을 극복하거나 사회적 연대를 촉구하는 방안 등을 예술인들이 스스로 탐색할 수 있는 리서치나 모임 지원, 비대면 상황에서 공연예술의 다양한 실험과 기술과의 융복합 가능성 탐색 프로젝트 등 실시
 - 코로나19 피해 문화예술인 지원방안 중 하나로 서울문화재단이 실시한 “예술인이 재난을 대하는 가지가지 비법” 공모처럼 예술인들이 직접 사업형태를 제안하고 실행할 수 있도록 지원하는 것도 좋은 사례

재난 상황에 긴급하게 대응할 수 있는 예술인 재난기금 설치

- (가칭)‘서울시 예술인 재난기금’을 설치하여 재난 상황에서 예술인들의 긴급 지원에 활용
 - 예술인들은 대개 독자적으로 활동하거나 소규모 사업체에 고용되어 있고 건강보험, 고용보험 등 사회보험 가입률이 낮아 사회적 안전망이 매우 취약한 것이 사실
 - 그러나 예술인들은 재난 상황에서 정책 지원의 우선순위에서 벗어나 있는 경우가 많아, 재난 상황이 발생할 때마다 생계유지 및 예술활동을 지속하기 곤란한 상황이 반복적으로 발생
 - 코로나19가 종식되더라도 주기적으로 또 다른 감염병이나 지진과 같은 재해로 인한 위기가 발생될 것으로 예측
 - 재난 상황에서 예술인을 위한 신속하고 실효성 있는 지원사업을 추진할 수 있도록 예술인 재난기금 설치 운영 필요
- 서울시 공연예술 위기대응 매뉴얼 개발 및 운영
 - 공공공연장과 민간공연장의 운영지침이 명확하지 않은 상황에서 상업공연은 지속되나 공공지원을 받은 공연은 취소되는 사태 발생
 - 위기단계별, 상황별 대응전략의 매뉴얼화 및 운영으로 효과적 위기대응 관리

I 디지털 기반 공연예술 확산에 대응하는 예술인 교육체계 및 관련 제도 정비

공연예술인들이 디지털기술을 활용하고 4차 산업혁명 시대에 대비할 수 있는 교육체계 구축

- 4차 산업혁명 시대 디지털기술 발전, 감염병 시대 비대면 공연과 같은 뉴노멀의 등장은 예술가들이 디지털 환경에 적응할 것을 요구
 - 디지털 환경에 적응하기를 원하는 예술가들에게 정책적으로 관련 교육을 체계적으로 제공 필요
 - 유네스코는 예술가들이 디지털 환경에서 창작에 필요한 지식과 기술을 익힐 수 있도록 디지털 기술의 사용과 관련된 새로운 훈련 프로그램과 교육 커리큘럼, 디지털 기술과 관련된 예술적 실험을 할 수 있는 공간을 제공해야 한다고 강조²⁸⁾
 - 정보 접근성 및 공유와 활용성 제고를 위해 물리적 환경뿐만 아니라 온라인상에서 예술가들을 위한 디지털콘텐츠 아카이빙과 교육 시스템 구축 및 제공 필요
 - 영국 디지털 시어터 사례처럼 예술가들이 공유하고 상호 학습할 수 있는 디지털 기반 구축 및 활용 필요

변화하는 창작환경에 대응하여 창작자의 권리와 저작권 관련 제도 정비

- 온라인 공연과 관련된 저작권 관련 규정 정비 및 홍보
 - 극단이 공연실황을 온라인으로 배포하기 위해서는 공연실황을 촬영, 배포하는 것까지 포함하여 저작권자와 계약 체결 필요
 - 공연에서 저작권과 관계되는 부분은 대본과 실연음악, 출연자의 실연(연기), 음반제작자의 음반 등
 - 오프라인에서 실행되는 공연, 전시 등이 온라인으로 옮겨지는 경우에도 현재 저작권법상 배타적 권리로 보호받을 수 있다는 점에 대한 홍보 및 교육 필요
 - 전통적인 공연의 실연자는 영상화를 전제로 하지 않은 경우가 대부분으로, 영상저작물 특례에 대한 인식 부족에서 문제가 발생할 가능성 존재²⁹⁾
 - 온라인 공연, 전시, 배포에 관한 표준계약서 마련으로 실연자의 권리를 보장하고 공정한 공연영상물 이용환경 구축
- 디지털환경에서 예술가의 적정임금과 보상체계, 수익 배분구조의 투명성 보장
 - 예술활동 공정단가 산정 과정에 디지털환경에서의 예술활동과 온라인 저작물 고려

28) UNESCO, 2017, Guidelines on the Implementation of the Convention in the Digital Environment.

29) 박윤석, 2020, "비대면 환경과 저작권법의 대응", 한국저작권위원회, 『Copyright Issue Report』, 2020-04, pp.11-12.

I 포스트코로나 시대 지속가능한 예술생태계를 위한 기반 구축

디지털기술을 활용한 공연예술 디지털플랫폼과 스마트 공연장 구축

- 다양한 공연영상 저작물 및 관련 콘텐츠를 유통, 아카이빙할 수 있는 공연예술 디지털플랫폼 구축
 - 공공 지원사업으로 다양하게 제작되고 유통되고 있는 공연영상물 및 관련 콘텐츠를 통합적으로 아카이빙하고 관리할 수 있는 온라인 플랫폼 필요
 - 다양한 공연 영상물이 공공지원으로 제작 및 송출되고 있으나, 그 결과물에 대한 아카이빙과 관리는 미흡
 - 성과물을 축적할 뿐만 아니라 다양한 예술활동을 위한 참고자료로도 활용 가능
 - 온라인 공연이 활발해질수록 특정 플랫폼의 독점화 현상에 대한 대비 필요
 - 국내에서는 개별 공연기관의 공식계정 페이스북, 유튜브, 혹은 네이버TV로 공연영상이 송출되면서 불법 촬영 및 녹화에 대한 우려 발생
 - 독점 플랫폼의 영향력이 커지면 창작자의 권리 침해 가능성이 높아질 수 있으며, 스타 예술가 중심의 영상노출 알고리즘으로 신진 예술가나 저자본 예술작품은 온라인 시장 진입 자체에 어려움 발생
- 디지털기술 활용과 안전한 창작이 보장되는 공공 스마트 공연장 등 인프라 확충
 - 융복합 기술과 문화예술 콘텐츠의 결합을 구현할 수 있는 스마트 공연장 확충
 - 감염병 사회에 대비하여 안전한 연습 및 관람이 가능한 공연장 환경 설계도 필요
 - 영상장비와 전문인력을 확보한 공공공연장을 설치하여 저자본 공연예술의 영상화 지원

디지털문화 향유와 관련된 소비행태 및 접근성 연구로 디지털사회 문화형평성 기반 구축

- 온라인 공연과 같은 디지털문화 소비행태를 이해하고 정책적 지원방안을 구축하기 위해 서울시민 디지털문화 향유실태 조사가 필요
 - 정부나 서울시 차원에서 실시되어온 시민 문화향유행태 관련 조사들은 공연장, 전시장 등 실제 물리적 공간에서의 문화향유활동 중심
 - 온라인 기반 활동에 대한 조사는 매체(TV, 라디오, 스마트기기, PC, 비디오 등)를 통한 장르별 관람률 파악 정도로 매우 제한적인 수준
 - 향후 온라인을 통한 문화향유 확대가 예상되며, 온라인과 오프라인의 문화소비 행태와 접근방식이 매우 다를 수 있어 디지털문화 소비행태에 대한 전문적 조사 필요
- 디지털 사회에서 발생하게 되는 문화 격차와 불평등에 대한 심도 있는 논의가 필요한 상황
 - 디지털 문화 정보격차 실태조사를 실시하여 취약계층의 디지털 문화향수 실태를 파악하고, 취약계층의 디지털 문화접근성 향상을 위한 정책방안 마련 필요

06756

서울특별시 서초구
남부순환로 340길 57

02-2149-1234

www.si.re.kr