

ARKO 기본연구 2022-03

**공연예술지원정책
중장기 개선과제 도출을 위한
해외 정책사례 연구**

2023. 01

제출문

한국문화예술위원회 귀하

본 보고서를 「공연예술지원정책 중장기 개선과제 도출을 위한 해외 정책사례 연구」의 최종보고서로 제출합니다.

2023년 01월 31일

주 관 기 관 : (사)한국문화기획학교
연구 책임자 : 노승림 책임(숙명여자대학교 정책대학원 교수)
참여 연구원 : 양인정 공동(문화연구 시월)
윤승미 보조(한국문화기획학교)

연구개요

■ 연구 배경 및 필요성

- 최근 몇 년간 COVID-19 팬데믹 장기화와 급격한 기술 발전 등으로 인해 예술계 대내외 환경이 급변하고 예술인의 사회적 권리에 대한 제도 및 인식의 변화가 점진적으로 이루어지고 있음
- 공연예술계 발전을 도모하기 위하여 공연법 시행과 공연예술진흥기본계획 수립 등을 추진하고 있으나, 팬데믹 이후 위축된 공연예술시장을 회복하고 급변하는 공연예술계 환경에 대응하기 위한 중장기적 정책 설계는 미비한 상황
- 이에 예술환경 변화에 선제적으로 대응하고 있는 영국, 프랑스, 독일 등 주요 국가를 대상으로 공연예술 지원정책과 제도의 최근 동향을 비교 분석함으로써 향후 공연예술 지원정책 개선방안을 모색하기 위한 기초자료 확보 필요

■ 연구 범위 및 방법

- 공간적 범위
 - 한국의 중앙정부와 주요 문화예술기관의 공연예술지원정책, 그리고 팬데믹으로 인한 현장 및 민간의 변화를 두루 살펴보고 연구에 의미 있는 시사점을 줄 수 있는 독일, 영국, 프랑스 세 주요국의 정책 대응 사례도 함께 살펴봄
- 시간적 범위
 - 팬데믹이 있기 전인 2019년부터 위드코로나 시기인 2022년까지를 포함함. 다만 코로나 팬데믹으로 인한 예측과 이에 따른 정책 개선방안은 향후 5~10년까지를 포함함
- 내용적 범위
 - ① 해외 주요 국가의 공연예술지원 정책 및 제도 분석
 - 해외 주요 국가별 공연예술 관련 법령 체계 및 내용 조사분석
 - 정책 특성 및 주요 내용 분석
 - 정책배경·목적, 지원내용, 역할, 기능, 지원주체, 지원대상, 지원범위, 지원체계, 예산, 주요성과 등
 - 예술환경 변화에 따른 해외 주요 국가의 공연예술지원 정책의 변화 또는 신규 동향 연구
 - 팬데믹 이후 공연예술계 회복과 발전을 위한 정책 사례
 - 비대면·기술융합 공연의 활성화를 위한 관련 법 제·개정/지원정책 사례
 - 공연예술 환경변화에 대응한 정책실행 체계 개선 및 변화(민·관 네트워크, 지역협의체 구성 등)
 - 공연예술분야의 다양한 주체(공연예술인, 공연단체, 지역극장, 관객 등)들을 체계적으로 지원해 나갈 수 있는 주요 국가별 우수 정책사례 조사
 - ② 주요 국가별 공연예술지원 정책·제도 비교분석을 통한 정책적 시사점 도출
 - 각 국가별 정책적 함의 도출 및 국가별 정책 간 비교분석을 통한 시사점 제언
- 연구 방법
 - 선행연구 및 국내외 정책자료 검토를 통한 문헌분석, 관계자 인터뷰, 전문가 자문회의 수행

■ 주요 연구내용

○ 제2장 국내 공연예술지원정책 현황 분석

해외사례에 앞서 먼저 한국 공연예술지원정책의 현황과 변화를 살펴보고 팬데믹 이전의 흐름을 파악하였음. 또한 팬데믹 이후 크게 변화한 공연환경과 공연예술계 생태계 위기 등을 나타내고, 이를 통하여 포스트 팬데믹 시대에 필요한 새로운 지원제도와 정책 영역을 모색하고자 함

○ 제3장 해외 공연예술지원정책 사례 분석

팬데믹 발생 이후 해외 공연예술지원정책에서 발견할 수 있는 일반적 흐름과 새롭게 대두된 공통 과제를 추렸음. 먼저 영국, 독일, 프랑스의 정책철학을 바탕으로 정책 추진의 주요 관점을 파악하고 팬데믹 이후의 구체적으로 추진된 공연예술지원정책 변화와 세부내용을 분석하였음

- 팬데믹 이후 전 세계의 공연예술지원 정책에서 공통으로 드러나는 현상은 첫째, 경제적 위기에 대응한 긴급 재정 수혈 정책임. 위기의 상황에서 펼쳐진 세부 지원정책을 각 국가별로 재정 마련 방식과 지원 및 분배 방식 및 공공과 민간의 문화예술기관(공연장 및 콘서트홀로 제한), 장르, 고용 형태 등으로 구분하여 살펴봄
- 둘째, 팬데믹 이후 전 세계적으로 세분화된 방역 시스템과 규율이 각국에서 어떤 방식으로 작동하고 적용되는지를 고찰하고, 이러한 체계를 수립·운영하기 위한 지원 정책을 개괄적으로 살펴봄
- 셋째, 사회적 거리두기와 록다운(lockdown)으로 인해 새로운 대안으로 떠오른 공연의 디지털 영상화 작업을 중심으로 국가적 차원에서 전개한 기술 활용 공연예술지원 주요 정책 사례들을 파악함
- 이처럼 국제 공연예술지원정책의 세 가지 주요 변화 양상에 대응하는 주요 사례로 ① 영국에서는 'Let's Create 실천을 위한 전달 플랜 2021-2024', '더 스페이스(The Space)', 'NT 라이브(NT Live)', 'NT 앳 홈(NT at Home)'을, ② 독일에서는 '산업 4.0(Industrie 4.0)'과 '문화의 새로운 시작 프로그램(Neustart Kultur Program)', '문화 공동체(Kultur Gemeinschaft)-기술,정신,협력 프로그램'을, 마지막으로 ③ 프랑스에서는 팬데믹 이후 공연예술계의 적극적인 재정지원 주체로 대두되고 있는 SACD의 활동 사례 분석 결과를 상세히 제시함

○ 제4장 공연예술지원정책 주요과제 및 정책제언

앞선 해외사례 조사 내용을 바탕으로 한국 공연예술지원정책 개선에 적용할 수 있는 정책방안을 제언함. 특히 해외사례의 일방적인 적용보다는 국내 대비 국가별 정책 방향과 상황, 문화에 대한 가치 기준의 차이 등을 감안하여 한국 공연예술계에 실용적으로 활용 가능한 현실적인 제언을 고려하였음

목차

제1장.

연구개요

제1절 : 연구 배경 및 목적	02
1. 연구 배경	02
2. 연구 목적	02
제2절 : 연구 범위 및 방법	03
1. 연구 범위	03
2. 연구 방법	04

제2장.

국내 공연예술지원정책 현황 분석

제1절 국내 공연예술지원정책의 변천과 현황	06
1. 공연예술지원정책 변천 과정	06
2. 공연예술 관련 주요 법령	10
제2절 팬데믹으로 인한 공연예술계의 위기와 변화	13
1. 팬데믹으로 인한 공연예술계 위기	13
2. 팬데믹으로 인한 공연예술지원정책의 변화	18

제3절 공연예술계 환경변화에 따른 정책과제 발굴	32
1. 공연예술의 디지털화와 저작권	32
2. 정책적 시사점 분석을 통한 정책과제 도출	38

제3장.

해외 공연예술지원정책 사례 분석

제1절 영국의 공연예술지원정책	42
1. 영국 예술지원정책 개괄	42
2. 팬데믹 이후 영국 예술지원정책 동향	48
3. 정책적 시사점	58
제2절 독일의 공연예술지원정책	60
1. 독일 예술지원정책 개괄	60
2. 팬데믹 이후 독일 예술지원정책 동향	66
3. 정책적 시사점	91
제3절 프랑스의 공연예술지원정책	94
1. 프랑스 예술지원정책 개괄	94
2. 팬데믹 이후 프랑스 예술지원정책 동향	96
3. 정책적 시사점	110

제4절 시사점 및 정책적 함의	111
------------------	-----

제4장.

공연예술지원정책 주요과제 및 정책제언	114
----------------------	-----

참고문헌	125
------	-----

표 목차

[표 1-1] 전문가 자문 대상	4
[표 2-1] 공연예술지원정책 변천 과정	6
[표 2-2] 중앙정부의 공연예술지원정책 변천 과정	7
[표 2-3] 공연예술 관련 공공부문 문화예술기관 주요 현황	9
[표 2-4] 제12차 공연예술진흥기본계획 추진방향(안)	10
[표 2-5] 공연예술 관련 법 현황	11
[표 2-6] 공연장(공연시설) 연간 공연 실적(2019-2021)	13
[표 2-7] 공연단체 연간 공연 실적(2019-2021)	14
[표 2-8] 공연시설 연간 항목별 평균 수입	15
[표 2-9] 공연단체 연간 항목별 평균 수입	16
[표 2-10] 팬데믹 대응을 위한 공연예술지원사업 비교분석	30
[표 3-1] 창조산업과 문화영역의 구분	43
[표 3-2] 창조산업 관련 기관	45
[표 3-3] Let's Create의 기대 성과	47
[표 3-4] 문화기관의 발전 방향을 설명하는 투자 원칙	47
[표 3-5] 공연예술분야를 위한 방역 및 공중보건 5단계 로드맵	48
[표 3-6] 3가지 기대 성과에 의거한 전략 기획	50
[표 3-7] NT at Home 전개 과정	57
[표 3-8] 독일의 정책철학 원칙	60
[표 3-9] 독일 공적 지원 대상의 명확한 구분	60
[표 3-10] 2020년 독일 문화예술 관련 공공지원금 현황	61
[표 3-11] 독일 공공극장 운영방식 분포도	63
[표 3-12] 독일의 공적 지원 기준에 따른 민간 공연장 구분	64
[표 3-13] 독일 팬데믹 지원 방식 및 범위	66

[표 3-14] 독일 문화예술지원정책의 팬데믹 대응 과정	66
[표 3-15] 문화의 새로운 시작 프로그램	70
[표 3-16] 지원 프로그램: 장르통합	75
[표 3-17] 지원 프로그램: 음악부문	76
[표 3-18] 지원 프로그램: 연극부문	80
[표 3-19] 지원 프로그램: 무용부문	82
[표 3-20] 공연예술 중심 프로젝트 현황	86
[표 3-21] SACD의 사명	99
[표 3-22] SACD 이사회 명단(2020-2021)	100
[표 3-23] SACD 위원회 명단	102
[표 3-24] 2021년 기준 전문조직 자금 지원	109
[표 3-25] 영국·독일·프랑스 정책 비교분석	112
[표 4-1] 연구 시사점에 따른 정책제언 요약	122

제1장

연구 개요

제1절 연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

- 최근 몇 년간 팬데믹 장기화와 급격한 기술 발전 등의 영향으로 공연예술계 대내외 환경이 급변하고 있음
- 전통적인 공연예술의 대안으로 디지털 기술과 결합한 비대면 디지털 콘텐츠 개발의 활성화로 인해 작품활동과 관련된 권리가 다양하게 분화되면서 예술인의 사회적 권리에 대한 제도 및 인식의 변화가 요구됨
- 대한민국 정부는 공연예술계 발전을 도모하기 위하여 공연법 시행과 공연예술진흥기본계획 수립 등을 추진하고 있으나, 팬데믹 이후 위축된 공연예술시장을 회복하고 급변하는 공연예술계 환경에 대응하기 위한 중장기적 정책 설계는 미비한 상황임
- 급속도로 진행 중인 예술환경 변화에 대응하기 위해 이에 선제적인 정책을 추진하고 있는 영국, 프랑스, 독일 등 주요 국가를 대상으로 공연예술 지원정책과 제도의 최근 동향을 비교 분석함으로써 향후 대한민국 공연예술 지원정책 개선방안을 모색하기 위한 기초자료 확보가 요구됨

2. 연구 목적

- 급변하는 예술환경에 선제적으로 대응 중인 영국, 프랑스, 독일 주요 국가별 공연예술지원 정책 특성과 주요 내용을 분석하고자 함
- 특히 팬데믹으로 인한 예술환경 변화에 따른 영국, 프랑스, 독일 주요 국가별 공연예술지원 정책 담론의 변화와 신규 동향을 파악하고, 세부적으로는 팬데믹 이후 공연예술계의 회복과 발전을 위한 정책 사례, 콘텐츠 개발 중심의 비대면 및 기술융합 공연지원정책 및 관련 법 제개정/지원정책 사례 등을 대상으로 함
- 기술융합 공연콘텐츠 제작 과정에 참여하는 다양한 주체들, 즉 창작자·기획자·PD 등의 공연예술인, 공연단체, 지역극장 등을 지원하는 우수 정책사례를 조사함
- 한국 공연예술지원정책의 변천 과정과 흐름을 먼저 살펴보고, 팬데믹으로 인한 정책 및 사업의 변화를 공공 및 민간 차원에서 파악한 뒤 상술한 해외 공연예술정책사례와 비교분석을 통해 시사점을 도출하고자 함

제2절 연구 범위 및 방법

1. 연구 범위

가. 공간적 범위

- 한국의 중앙정부와 주요 문화예술기관의 공연예술지원정책, 그리고 팬데믹으로 인한 현장 및 민간의 변화를 두루 살펴보고 연구에 의미 있는 시사점을 줄 수 있는 독일, 영국, 프랑스 세 주요국의 정책 대응 사례도 함께 살펴봄

나. 시간적 범위

- 팬데믹 발생 직전인 2019년부터 위드코로나 시기인 2022년까지를 포함. 다만 팬데믹으로 인한 예측과 이에 따른 정책 개선방안은 향후 5~10년까지를 포함

다. 내용적 범위

- ① 해외 주요 국가의 공연예술지원 정책 및 제도 분석
 - 해외 주요 국가별 공연예술 관련 법령 체계 및 내용 조사분석
 - 정책 특성 및 주요 내용 분석
 - 정책배경·목적, 지원내용, 역할, 기능, 지원주체, 지원대상, 지원범위, 지원체계, 예산, 주요성과 등
 - 예술환경 변화에 따른 해외 주요 국가의 공연예술지원 정책의 변화 또는 신규 동향 연구
 - 팬데믹 이후 공연예술계 회복과 발전을 위한 정책 사례
 - 비대면·기술융합 공연의 활성화를 위한 관련 법 제·개정/지원정책 사례
 - 공연예술 환경변화에 대응한 정책실행 체계 개선 및 변화(민·관 네트워크, 지역협의체 구성 등)
 - 공연예술분야의 다양한 주체(공연예술인, 공연단체, 지역극장, 관객 등)들을 체계적으로 지원해 나갈 수 있는 주요 국가별 우수 정책사례 조사
- ② 주요 국가별 공연예술지원 정책·제도 비교분석을 통한 정책적 시사점 도출
 - 각 국가별 정책적 함의 도출 및 국가별 정책 간 비교분석을 통한 시사점 제언

2. 연구 방법

가. 문헌분석

- 공연예술지원정책, 팬데믹의 전개 과정과 피해, 해외사례의 팬데믹 대응정책 및 변화 등에 대한 국내외 연구보고서, 학술논문, 언론보도, 각종 통계자료 등의 문헌검토를 실시하였음

나. 사례분석

- 프랑스, 독일, 영국의 주요 정책사례 분석 외에 한국의 중앙정부 및 기관에서 진행되고 있는 공연예술 지원정책에 대한 사례분석을 수행하였음

다. 전문가 자문

- 해외의 저작권 정책사례가 한국에 도입될 때의 장점과 단점, 그리고 문제점 등 실효성에 대한 자문을 1회, 공연영상화 사업 관련 자문을 1회 실시하였음

[표 1-1] 전문가 자문 대상

일시	전문가 대상자	자문 주요내용
2023. 1.13(금)	강은경 교수 - 추계예술대학교 겸임교수 - 공연예술법 마스터클래스 저자	저작권법 및 저작권 관련 내용
2023. 1.14(토)	문성욱 부장 - 예술의전당 공연예술본부 영상사업부	기관의 공연영상화 부문

제2장

국내 공연예술지원정책 현황 분석

제1절 국내 공연예술지원정책의 변천과 현황

1. 공연예술지원정책 변천 과정

- 공연정책 태동기에는 공연법 제정이 추진되어왔으며, 1948년 정부 수립과 동시에 예술의 자유를 보호하고자 하는 공연법 제정안을 마련하여 1949년에 국회에 제출되었지만 제헌국회 임기 만료로 자동 폐기되었음. 1950년에 한국전쟁과 이후 군사정부에 의해 공연예술 정책은 지원보다는 통제적인 목적에서 추진되었음
- 공연정책 형성기는 통제수단으로서의 공연정책이 이루어지던 시기임. 1961년 군사정부가 공연예술의 자유를 통제하기 위한 수단으로 공연법을 제정하였고, 다른 한편으로는 1972년에 문화예술진흥법을 제정하였음. 1973년에는 국립극장을 신축·개관하였으며, 1992년에는 예술의전당을 개관하는 등 통제와 활성화 지원을 병행하는 정책을 추진하였음. 이러한 문화기반시설의 확충과 문화재정의 확충은 공연예술창작기반 확충이라는 긍정적인 역할을 하였음
- 공연정책 전환기는 문화산업에 대한 개념 도입과 창조와 향수라는 두 측면에서 문화의 수요와 공급의 균형 있는 조화를 통해 궁극적으로 창조력의 상승을 가져오려 하였던 시기임
- 문민정부의 공연정책도 군사정부와 별다른 변화 없이 공연자, 공연장, 공연 등 민간의 공연 활동을 등록, 허가, 신고, 심의하는 방법으로 통제하면서 공연에 대한 기반시설이나 예술단의 운영을 정부가 주도적으로 확충하는 정책을 시행하였음. 이러한 통제와 지원 병행 정책은 국민의 정부를 맞는 1998년에 접어들면서 대혁신을 하게 됨. 따라서 공연예술 정책이 본격적으로 입안되고 추진된 것은 1999년부터 할 수 있음. 1999년 2월 8일 「공연법」의 전면 개정 공포로 규제가 대폭 완화하였으며, 공연예술을 국가 차원에서 육성하기 위한 각종 제도가 도입됨으로써 실질적인 공공서비스 확대¹⁾로 공연예술정책의 방향이 전환되었음. 공연예술지원 정책의 형성과 변천 과정을 요약하면 [표2-1]과 같음

[표 2-1] 공연예술지원정책 변천 과정

구분	태동기	형성기	전환기
시기	1940년대~1960년	1960년대~1997년	1998년~2000년
특징	- 통제수단	- 통제수단이자 지원수단	- 문화산업에 대한 개념 도입 - 창조와 향수 측면에서 문화를 바라봄
주요 정책	- 공연법 제정	- 문화예술진흥법 제정 - 국립극장, 예술의전당 등 문화기반시설 확충	- 공연법 전면 개정

1) 국가 차원의 공연예술 육성 지원 정책에 따라 공연예술 관련 공공부문 문화예술기관 설립이 점차 다각화됨. 공연예술 종합→세부장르별 전문기관·시설 설립(공연 공간 마련 및 향유 기회 확대 포함)에서 공연예술 유통·확산(국내 및 해외)으로 고도화되는 양상을 나타냄. 시기별 기관 설립 현황은 [표2-2] 참고

[표 2-2] 중앙정부의 공연예술지원정책 변천 과정

연도 및 정부	그 이전	2001~2002년	2003~2007년
		김대중 정부: 국민의 정부	노무현 정부: 참여정부
배경 및 방향	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술 중요성 인식('90년 문화부 독립) - 문화예술 산업화 정보화 정책기반 조성 - 문화복지 실현을 위한 문화기반시설 확충 	<ul style="list-style-type: none"> - 사전검열제도 폐지 등 문화예술 자율성 신장 - 문화예산 1% 달성 - 예술기관·단체의 경영효율 및 경쟁력 강화 	<ul style="list-style-type: none"> - 현장 중심의 문화예술정책 강화 - 기초예술과 문화산업의 균형발전 도모 - 지역·민간 등 적극적 정책 참여 유인
정책 비전	<ul style="list-style-type: none"> - 문화발전 10개년 계획('90) - 신한국 문화창달 5개년 계획('93) - 문화비전2000('97) 	<ul style="list-style-type: none"> - 새 문화관광정책('98) - 문화비전2011('01) - 순수예술진흥 기본계획('02) 	<ul style="list-style-type: none"> - 창의한국('04) - 새예술정책('04) - 전통예술활성화 방안 비전2010('06)
기반 조성	<ul style="list-style-type: none"> - 국립극장 개관('50) - 세종문화회관 설립('78) - 예술의전당 설립('87) - 예술종합학교 설립('92) - 문예회관 건립(90관) - 문화의집 조성(17관) 	<ul style="list-style-type: none"> - 문예회관(30관), 문화의집(112관), 문학관(8관) 건립 - 폐교활용창작스튜디오 구축(8개소) - 국악FM개국('01) 	<ul style="list-style-type: none"> - 문예회관(57관), 문화의집(23관) 건립 - 명동 국립극장 복원 - 대학로복합공연장 건립 - 소공연장 시설개선 - 한국문화예술위원회 출범('05) - 문화예술교육과 신설, 한국문화예술교육진흥원 설립('05) - 예술경영지원센터 설립
공연 예술 지원 관련 주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> - 문예진흥법 제정 및 문예진흥기금신설('72) - 예술의 해 사업추진('91~'00) - 문화복지기회단 발족 및 문화의집 조성계획 수립('96) - 메세나협의회창립('94) 	<ul style="list-style-type: none"> - 팔길이원칙의 표방, 규제 완화 - 문화기반시설의 확충과 운영개선, 창조적 예술활동을 위한 여건 조성, 문화복지의 실질적 구현을 통한 삶의 질 향상 추구 - 문화기반시설 관리운영 평가사업('98~'02) - 공연예술규제 전면 폐지('99) - 학예사 자격제도, 무대예술인 자격제도 도입('00) - 전문예술법인·단체 지정제도 도입('00) - 국립극장 책임운영기관 전환('00) 	<ul style="list-style-type: none"> - 「창의한국」 수립: 문화참여를 통한 창의성 제고(문화예술교육, 사회적 취약계층의 문화권 신장 등), 문화적 정체성과 창조적 다양성 제고 등 추구 - 「새예술정책」 수립: 향유자 중심의 예술활동 강화, 예술적 창조성 증진, 예술의 자생력 신장, 열린 예술행정체계 구축 추진 - 문화예술 수요 진작을 위한 제도 개선('04~'06) - 문예진흥기금에 복권기금 전입을 통한 문화복지사업 추진(문화바우처, '05)

* 문화체육관광부 공연예술진흥기본계획, 2023년 주요업무 추진계획을 참조하여 재구성

2008~2012년	2013~2016년	2017~2021년	2022년~2026년
이명박 정부	박근혜 정부	문재인 정부	윤석열 정부
<ul style="list-style-type: none"> - 창조적 실용주의에 기초한 정책 추진체계 개편 - 소프트파워가 강한 창조문화국가 실현 지향 - 따뜻한 희망을 주는 예술정책 개발 추진 	<ul style="list-style-type: none"> - 문화재정 2% 달성 	<ul style="list-style-type: none"> - 블랙리스트 재발방지를 위해 예술지원체계 혁신 - 예술의 자유, 인권 등 예술참여 주체들의 권리 보호 및 증진 - 지역분권 및 수평적 협치체제로 전환 	<ul style="list-style-type: none"> - 자유로운 도전과 혁신의 창작환경 조성 - 미래 인재의 상상력과 독창성 키우는 기반 강화 - 한국예술(케이아트)을 해외 예술시장의 신흥강자로 육성
<ul style="list-style-type: none"> - 새 정부 주요 예술 정책('09) 	<ul style="list-style-type: none"> - 문화융성정책('13) 	<ul style="list-style-type: none"> - 사람이 있는 문화, 문화비전2030('18) - 새예술정책('18) 	<ul style="list-style-type: none"> - 120대 국정과제('22)
<ul style="list-style-type: none"> - 문예회관('11까지 248관 확충) - 명동예술극장 개관('09) - 대학로복합공연장 개관('09) - 한국예술인복지재단 설립('12) 	<ul style="list-style-type: none"> - 생활문화센터 조성(20개소) - 생활문화진흥원 설립('16) - 한국장애인문화예술원과 장애인문화예술센터 '이음' 개관('15) 	<ul style="list-style-type: none"> - 생활문화진흥원 → 지역문화진흥원 명칭 변경('17) - 문화도시로 지자체와 협력하여 공간+콘텐츠+인력의 종합적 지원('18~'22) 	<ul style="list-style-type: none"> - 한예중 영재교육원을 광주에 추가 조성('23) - 예술 활동 종합지원 플랫폼 아트코리아랩 조성('23) - 융복합·다목적 창작·향유 기반시설 강화: 서계동 국립공연단지, 파주 무대공연종합아트센터, 정동극장 재건축, 부산 국제아트센터, 평택 평화예술의전당 - 지역거점별 대중음악 전용 공연장 조성('23~, 개소당 1-5천석)
<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술 본연의 가치 강조, 문화예술지원체계 개선, 사회적 취약계층의 문화향유 기회 확대, 예술인 복지 등 창작역량제고 등 추구 - 문예진흥기금 지원방식 개선 - 선택과 집중, 사후지원, 간접지원, 생활 속의 예술확대를 4대 기본방향으로 설정하고, 예술지원방식 개선 - 공연예술창작산실 사업 추진('08) - 「예술인복지법」 제정('11) 	<ul style="list-style-type: none"> - 「문화융성정책」 수립: 생활속 문화 확산, 예술계 자율적 창작생태계 조성 등 추구 - 「문화기본법」 제정 - 「문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률」, 「문학진흥법」 제정 - 예술인 창작안전망 구축 및 지원 강화 - 문화가 있는 날 시행('14) - 통합문화이용권사업('14) 	<ul style="list-style-type: none"> - 미투사건으로 국가 및 지방자치단체의 책무에 성회롱·성폭력으로부터 예술인을 보호하기 위한 시책 마련('18) - 예술인고용보험제도 시행('20) - 예술인의 권리보장과 불공정행위 방지 및 구제를 위한 「예술인권리보장법」 제정안 공포('21) - 공연예술창작산실 사업에 창작과정의 지원범위를 확대하기 위한 '창작실험활동지원' 사업 신규 신설('17) - 팬데믹으로 긴급 예산지원 	<ul style="list-style-type: none"> - 장애인예술인 표준 공연장 개관 - 공연분야 창작활동에 대한 공정한 보상을 위한 최소·평균 사례비 단가 가이드 마련 및 적용 - 국립기관 대표 공연(국악, 무용 등) 현지 소개, 한국(케이)뮤지컬 국제 시장 등 해외 진출 지원, 첨단기술 활용 공연, 창·제작·유통협력 생태계 구축 - 대한민국 문화도시로 문화취약지역 문화공연·기반 등 맞춤형 지원(6개)

■ 공연예술 관련 공공 기관 및 단체 현황

[표 2-3] 공연예술 관련 공공부문 문화예술기관 주요 현황

단체명	설립연도	형태	비전	주요사업
한국문화예술위원회	2005	특수법인	<ul style="list-style-type: none"> 창조의 기쁨을 함께 만드는 예술 현장의 파트너 	<ul style="list-style-type: none"> 창작지원(ARKO 지원사업 등) 문화복지(신나는 예술여행, 통합문화이용권 등) 후원(ARKO기부금사업, 예술나무운동 등) 교육(한국예술창작아카데미, 아르코창작아카데미 등) 공연예술창작산실, 국제교류사업, 문학주간
예술경영지원센터	2006	민법상 법인	<ul style="list-style-type: none"> 예술산업의 미래가치를 창출하는 예술경영 전문 기관 	<ul style="list-style-type: none"> 예술현장 성장기반 조성 (예술경영아카데미(MoAA), 예술경영대상, 예술경영컨설팅, 문화예술분야 사회적경제 활성화 지원 등) 공연시장 지원(공연예술통합전산망, 서울아트마켓, 서울국제공연예술제, 공연예술 전략적 해외진출 지원 등) 미술시장 지원(미술주간 아트페어 등 활성화 지원 등)
예술의전당	1987	특수법인	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술 가치 제고를 통한 예술기관의 위상 정립 	<ul style="list-style-type: none"> 기획사업(공연, 전시 기획) 특별사업(SAC on SCREEN, 객석기부, 문화한살사업) 공간대관, 아카데미
국립극장	1950	국립	<ul style="list-style-type: none"> 시대적 전통공연예술 흐름의 선도 역할과 공공성 회복 	<ul style="list-style-type: none"> 국립창극단, 국립무용단, 국립국악관현악단 공연 여우락페스티벌 교육(어린이예술학교, 외국인 국악아카데미 등)
국립국악원	1951	국립	<ul style="list-style-type: none"> 국악으로 세계 속 신한류 확산 	<ul style="list-style-type: none"> 정악단, 민속악단, 무용단, 창작악단 공연 교육프로그램 학술연구 및 자료 아카이브
국립극단	1950	민법상 법인	<ul style="list-style-type: none"> 오늘의 이야기를 발견하고 내일의 연극을 준비하는 연극 플랫폼 	<ul style="list-style-type: none"> 연극 창·제작 및 공연 단원 오디션 창작공간: 작가, 연출, 희곡 어린이청소년극연구소
국립 정동극장	1995	민법상 법인	<ul style="list-style-type: none"> 공연예술의 고객가치 실현을 선도하는 문화집단 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 장르의 공연 공연 육성·지원·유통하는 2차 제작극장 2% 객석나눔
국립합창단	1973	민법상 법인	<ul style="list-style-type: none"> 한국의 합창음악 전문성과 예술성 추구 	<ul style="list-style-type: none"> 정기 및 기획공연 지방 및 해외공연 유료 회원제 코코프레즈
국립 오페라단	1962	민법상 법인	<ul style="list-style-type: none"> 오페라 공연을 통하여 우리 공연예술을 발전시키고, 공연예술 인재를 양성하여 민족문화창달에 기여 	<ul style="list-style-type: none"> 오페라 창·제작 및 공연 지역순회 오페라, 방방곡곡 문화공감 인재발굴(성악콩쿠르), 교육(학교오페라)
국립발레단	1962	민법상 법인	<ul style="list-style-type: none"> 세계적 수준의 대한민국 국립발레단 	<ul style="list-style-type: none"> 발레 레퍼토리 창·제작 및 공연 인무가육성 프로젝트 KNB Movement Series 찾아가는 지역공연, 찾아가는 발레교실 교육(꿈나무 발레교실)
국립 현대무용단	2010	민법상 법인	<ul style="list-style-type: none"> 동시대적 춤(Contemporary Dance)을 통해 국가와 지역, 계층과 세대의 다양한 가치가 공존하는 세상을 만든다 	<ul style="list-style-type: none"> 현대무용 레퍼토리 제작 및 공연 국제교류 지역순회, 교육프로그램
서울예술단	1986	민법상 법인	<ul style="list-style-type: none"> 한국적 창작가무극으로 관객에게 웃음과 감동을 	<ul style="list-style-type: none"> 가무극 레퍼토리 창·제작 및 공연 정기공연, 지역공연 및 국제교류 교육(공연예술 남북교류 아카데미 등)
한국문화예술회관 연합회	1996	특수법인	<ul style="list-style-type: none"> 국민·문예회관·예술인을 잇는 문화예술 진흥의 선도 기관 	<ul style="list-style-type: none"> 방방곡곡 문화공감 꿈다락 토요문화학교 제주해비치아트페스티벌 문예회관 종합 컨설팅

2. 공연예술 관련 주요 법령

■ 공연예술진흥기본계획

- 공연예술은 예술가와 무대 전문가 및 관객의 호응을 통해 그 예술성이 완성된다는 점에서 대표적인 집단예술에 속하며 다수의 관객과 직접 접촉하는 현장성이 특징이기 때문에 어느 장르보다도 일반 대중의 감성에 미치는 영향이 직접적이며 강력함²⁾
- 공연예술지원정책은 연극, 무용, 음악, 국악, 다원 분야 등에 대해 지원금을 배분하는 정책임. 한국에서는 1962년 공연법이 제정되고 1972년 문화예술진흥법의 제정을 통해 공연예술 분야에 대한 지원의 근거가 마련됨으로써 실질적인 지원이 가능하게 되었음
- 오늘날 공연예술에 대한 공공지원의 법적 근거는 공연법 제3조임. 공연법 제3조에 따르면 국가 및 지방자치단체는 공연예술 진흥을 위하여 필요한 계획수립을 시행하도록 되어있으며 문화체육관광부는 공연예술정책을 체계적이고 효율적으로 추진하고 장기적인 공연예술 발전 방향을 제시하기 위하여 2001년부터 매년 「공연예술진흥기본계획」을 수립하여 사·도에 시달하고 있음(2008년만 제외)
 - 공연예술진흥기본계획은 공연예술 환경의 변화를 진단 및 전망하고 이에 따른 국가적 차원의 공연 예술 발전전략을 제시함으로써 공연예술 육성시책의 지속성과 지역 간 균형을 확보할 수 있도록 하기 위한 계획임
 - 공연예술진흥기본계획의 정책 방향은 예술의 자유보장과 건전한 공연활동의 진흥(공연법 제1조)을 위하여 규제와 육성을 병행하도록 하고 있음. 정책목표는 예술창조 및 문화복지를 지향하고 있음. 확정된 예산을 토대로 추진 가능한 사업을 대상으로 하는 실천 계획이며 유관기관과의 협의, 전문가 자문 및 공연예술계 의견수렴을 통한 실효성 있는 계획을 지향함

[표 2-4] 제12차 공연예술진흥기본계획 추진방향(안)

구분	주요 내용
공연예술인의 지위와 권리보장	△공연예술인의 지위와 권리 확대, △공연예술 법제도 개선, △공연예술인 인력양성
지원체계의 혁신	△공연예술기관 운영혁신, △지원사업 제도 혁신, △장르별 공연예술 활성화
대안적 공연생태계 조성	△공연예술유통 활성화, △글로벌 국제교류 및 남북교류, △지역 전문 창작공간 특성화, △공연예술일자리 및 융합지원

2) 자료: 문화관광부·한국문화관광연구원(2007), 2006 문화정책백서

■ 공연법

- 국내 공연예술 관련 법령으로는 공연법, 문화기본법, 문화예술진흥법, 문화산업진흥기본법이 있음

[표 2-5] 공연예술 관련 법 현황

<p>[공연법(법률 제18758호)] ‘공연이란 “음악·무용·연극·뮤지컬·연예·국악·곡예 등 예술적 관람물을 실연(實演)에 의하여 공중(公衆)에게 관람하도록 하는 행위”를 말한다</p> <p>[문화기본법(법률 제18379호)] ‘문화란 “문화예술, 생활양식, 공동체적 삶의 방식, 가치 체계, 전통 및 신념 등을 포함하는 사회나 사회 구성원의 고유한 정신적·물질적·지적·감성적 특성의 총체”를 말한다</p> <p>[문화예술진흥법(법률 제18547호)] ‘문화예술이란 “문학, 미술(응용 미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판, 만화, 게임, 애니메이션 및 뮤지컬 등 지적, 정신적, 심미적 감상과 의미의 소통을 목적으로 개인이나 집단이 자신 또는 타인의 인상(印象), 견문, 경험 등을 바탕으로 수행한 창의적 표현활동과 그 결과물을 말한다”. ‘문화산업이란 문화예술의 창작물 또는 문화예술 용품을 산업 수단에 의하여 기획·제작·공연·전시·판매하는 것을 업(業)으로 하는 것을 말한다</p> <p>[문화산업진흥기본법(법률 제18858호)] ‘문화산업이란 “문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업”을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나)에 해당하는 것을 포함한다</p>
--

- 일제 강점기 식민지 정책에서 유래한 「공연법」은 1961년 제정된 이래 공연예술진흥 촉진보다는 공연 현장의 동시적 통제, 사전 혹은 사후 검열에 초점이 맞춰져 있었으며 1981년 약간의 완화 정책은 있었지만 1999년까지 약 38년간 규제의 틀을 기본적으로 유지했음. 이 시기 공연예술 정책은 공연자, 공연장, 공연 등 민간의 공연 활동을 등록, 허가, 신고, 심의의 방법으로 통제하면서 공연에 대한 기반 시설이나 예술단의 운영을 정부가 주도적으로 건설하고 설립하는 역할을 수행했다고 볼 수 있음
 - 1998년 국민의 정부가 들어선 이후에는 규제 위주의 기본 틀을 유지해온 「공연법」을 육성 위주의 법으로 완전히 개편하는 작업을 추진, 1999년 개정된 「공연법」이 공포됨
 - 이 과정에서 공연 각본에 대한 「사전 심의제」, 「공연자 등록제」, 「무대공연 신고제」, 「공연자 및 공연장 경영자 준수사항 제도」 등 17건의 규제가 전면 폐지됨. 또한, 공연장 설치 사전 허가제가 사후 등록제로 전환되고, 외국인 국내 공연허가제도 추천제로 전환되어 민간 법정 심의기구인 영상물등급위원회로 이양되는 등 6건의 규제도 대폭 완화됨
 - 국가 차원의 공연예술 육성을 목표로 「무대예술전문인 국가 자격제」, 「공공 공연장 민간위탁 및 지원제」, 「국가 및 지방자치단체의 공연예술진흥기본계획 수립·시행 의무제」, 「공연자 및 공연장에 대한 국고보조 및 문예진흥기금 융자제도」가 도입됨
 - 2000년 1월 국립중앙극장이 책임운영 기관으로 전환되고 국립중앙극장 7개 전속단체 가운데 발레단,
- 3) 영화·비디오물과 관련된 산업, 음악·게임과 관련된 산업, 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업, 방송영상물과 관련된 산업, 문화재와 관련된 산업, 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업, 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어 문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업, 대중문화예술산업, 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업, 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업, 이외 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업

합창단, 오페라단 3개 단체가 예술적 창의성과 운영의 자율성이 보장되는 민법상의 재단법인으로 전환되는 등 국립예술단체에 대한 대폭적인 구조조정 및 민간이양이 실시됨

- 같은 해 정부의 지원정책이 종래 보조금을 지급의 직접 지원형식으로부터 간접지원 형식으로 전환됨. 각종 규제 완화, 기부금 세금 감면범위 확대, 예술행사 부가가치세 면세범위 확대, 전문예술법인 지정 및 육성근거 마련, 무대예술전문인력 양성, 사랑티켓 지원 확대, 대학로 공연장 임대지원 등을 통해 예술단체의 자생력 확보를 추구함⁴⁾

■ 시사점

- 1961년 제정 이후 1999년 전문 개정을 통해 수립된 공연법은 공연자 및 공연예술 작업자의 안전한 창작환경 조성과 건전한 공연 활동의 진흥을 목적으로 시행 중인 법령으로 △공연예술진흥을 위한 기본계획 수립, △공연예술통합전산망 운영, △공연장 시설 운영 및 안전관리, △무대예술 전문인력 양성 등을 골자로 하고 있으나, 일제 강점기의 잔재인 규제와 검열 조항이 대부분 삭제된 이후 시설 및 안전관리와 같은 하드웨어 운영 규칙에 집중되어 있으며 정작 공연예술 진흥 및 인력양성 제도와 관련된 조항들은 개념과 실천 사항이 모호함
- 팬데믹 이후 디지털 미디어를 중심으로 한 신기술과의 접목을 통해 새로운 공연예술 방식이 출연하는 등 진화가 가속화되면서 다변화 중인 공연예술계 환경을 반영하기에는 법령이 한계를 나타내는 바, 동시대적 추세를 반영하는 법령 개선을 위한 관련 정책 및 제도에 대한 연구가 필요함

[참고] 공연법 일부 개정 법률안 의견 사항

- (김승원 의원) 코로나19 이후 ‘온라인공연’과 ‘공연의 영상화’를 적극 도입할 필요성에 따라, 온라인 공연예술활동을 지원하기 위한 근거 및 규정을 신설 제안
- (김승수 의원) ‘공연’의 정의에서 뮤지컬을 독립된 장르로 분리하여 표기 제안
- (김예지 의원) 장애 공연예술인의 공연 기회 보장에 관한 사항 및 장애인의 공연시설 접근권 및 공연 문화향유권 보장에 관한 사항을 신설 제안
- (김철민 의원) 공연장 이외의 장소에서 공연하는 경우에도 비상 대피 안내 의무화 제안

4) 자료: 국가기록원, 문화체육관광-문화진흥-공연예술정책
<https://www.archives.go.kr/next/search/listSubjectDescription.do?id=005789&sitePage=1-2-1>

제2절 팬데믹으로 인한 공연예술계의 위기와 변화

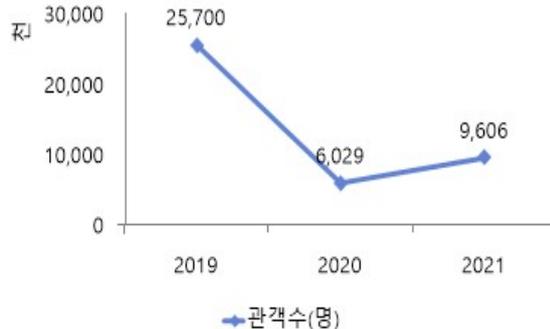
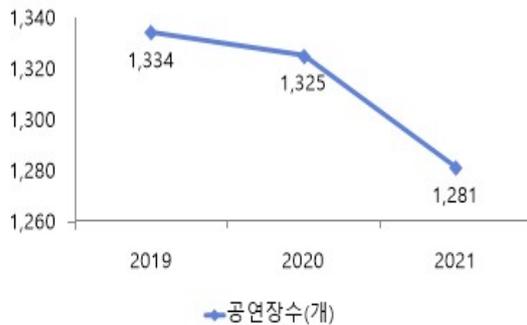
1. 팬데믹으로 인한 공연예술계의 위기

■ 공연예술분야 매출액 및 공연실적 급감

- 매출액은 2019년 852,985백만 원에서 2020년에 394,626백만 원으로 급감(피해액 458,359백만 원) 하였고, 2021년에 493,266백만 원으로 다소 회복하였음⁵⁾
- 공연예술기관 중 2020년 한 해 동안 팬데믹으로 인해 휴업이나 폐업을 한 경험률은 45.8%(휴업 43.6%, 폐업 2.2%)로 나타남⁶⁾
- 공연장(공연시설) 및 공연단체의 공연건수, 공연일수, 공연횟수, 관객수가 2019년 대비 2020년에 모두 크게 감소하였다가 2021년에 다소 증가하였음. 그러나 2019년의 수준을 회복하지는 못한 상황임

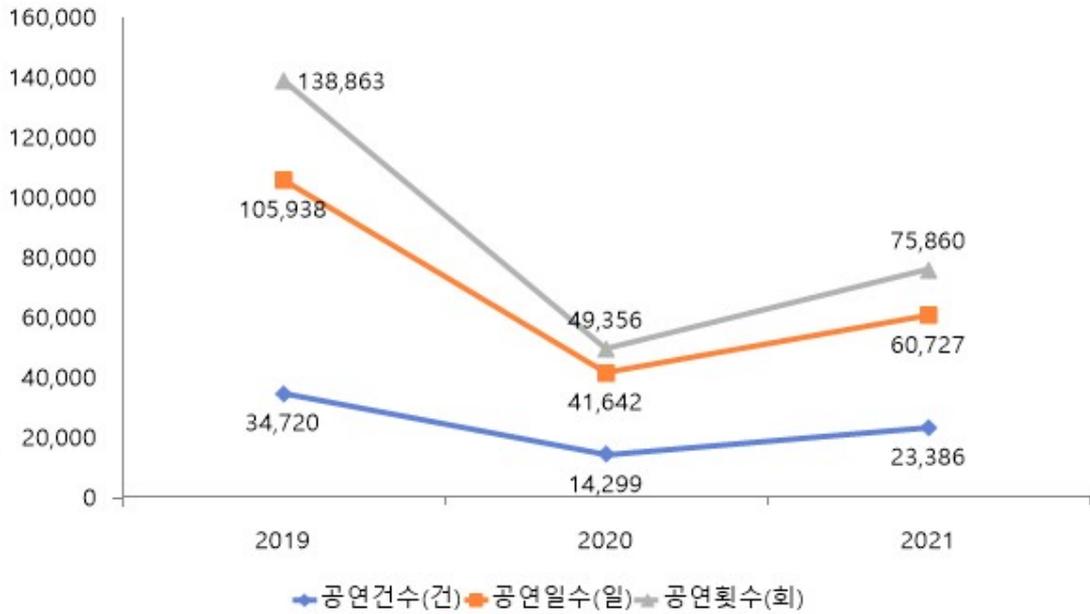
[표 2-6] 공연장(공연시설) 연간 공연 실적(2019-2021)

구분	공연장수 (개)	공연건수 (건)	공연일수 (일)	공연횟수 (회)	관객수 (명)	유료관객 비중(%)	평균티켓 가격(원)
2019	1,334	34,720	105,938	138,863	25,699,838	39.9	17,873
2020	1,325	14,299	41,642	49,356	6,028,962	45.4	19,511
2021	1,281	23,386	60,727	75,860	9,605,815	36.9	19,601



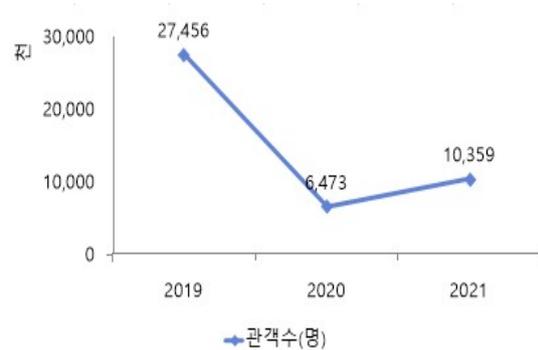
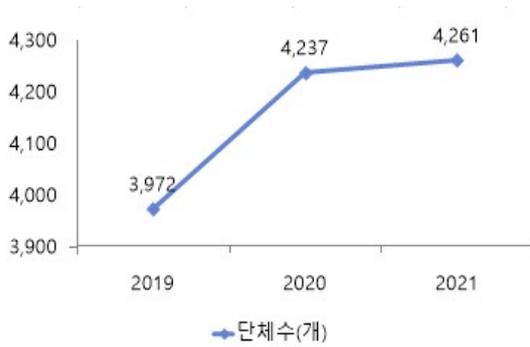
5) 자료: 2020-2022 공연예술조사 보고서. 공연시설과 공연단체의 매출액을 합한 금액
 공연시설은 특성별로 '중앙정부', '문예회관', '기타(공공)', '대학로', '민간(대학로 외)'로 분류하였으며, 설립 및 운영주체는 '중앙정부', '광역자치단체', '기초자치단체', '공기업', '재단법인', '사단법인', '상법인', '교육기관', '개인', '기타'로 분류. '중앙정부', '광역자치단체', '기초자치단체'는 '공공'으로, '사단법인', '상법인', '개인'은 '민간'으로 분류. '재단법인'의 경우 투입된 자원의 성격의 따라 공공과 민간 성격을 분리. '교육기관' 중 '국립대학교'나 '교육청'에서 설립된 시설은 '공공'으로, '그렇지 않은 시설'은 '민간'으로 분류
 공연단체는 특성별로 '국립', '공립(광역)', '공립(기초)', '민간공연단체', '민간기획사'로 분류하였으며, 설립주체는 '국립', '공립(광역)', '공립(기초)', '민간단체'. 운영주체는 '지자체직영', '재단법인', '사단법인', '상법인', '임의단체' 및 '개인사업자'로 분류

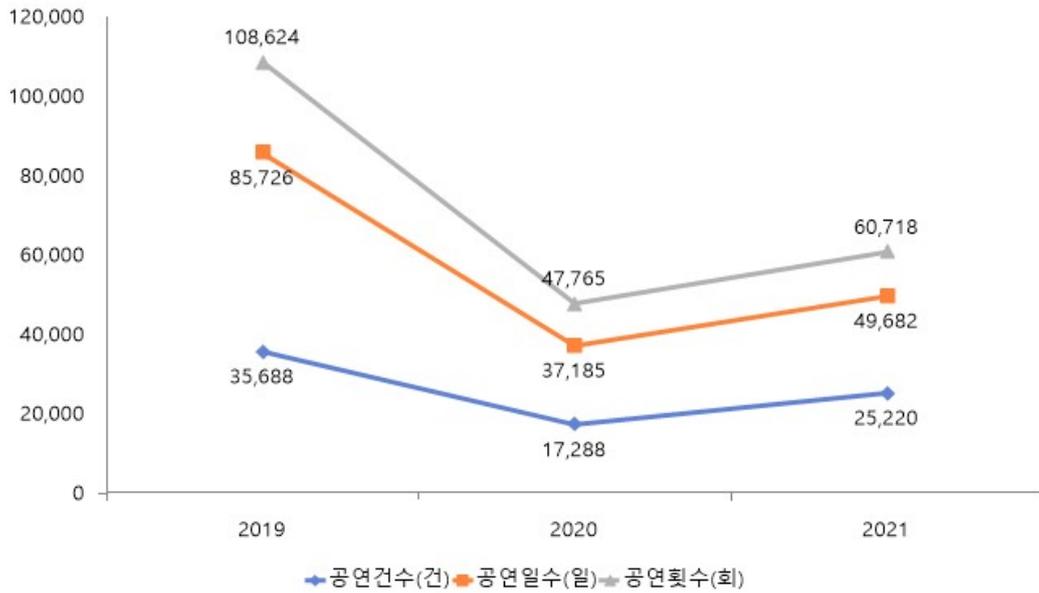
6) 자료: 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서(2021)



[표 2-7] 공연단체 연간 공연 실적(2019-2021)

구분	단체수(개)	공연건수(건)	공연일수(일)	공연횟수(회)	관객수(명)	유료관객비중(%)	평균티켓가격(원)
2019	3,972	35,688	85,726	108,624	27,456,392	35.2	20,554
2020	4,237	17,288	37,185	47,765	6,473,355	39.6	20,320
2021	4,261	25,220	49,682	60,718	10,358,960	49.4	20,511



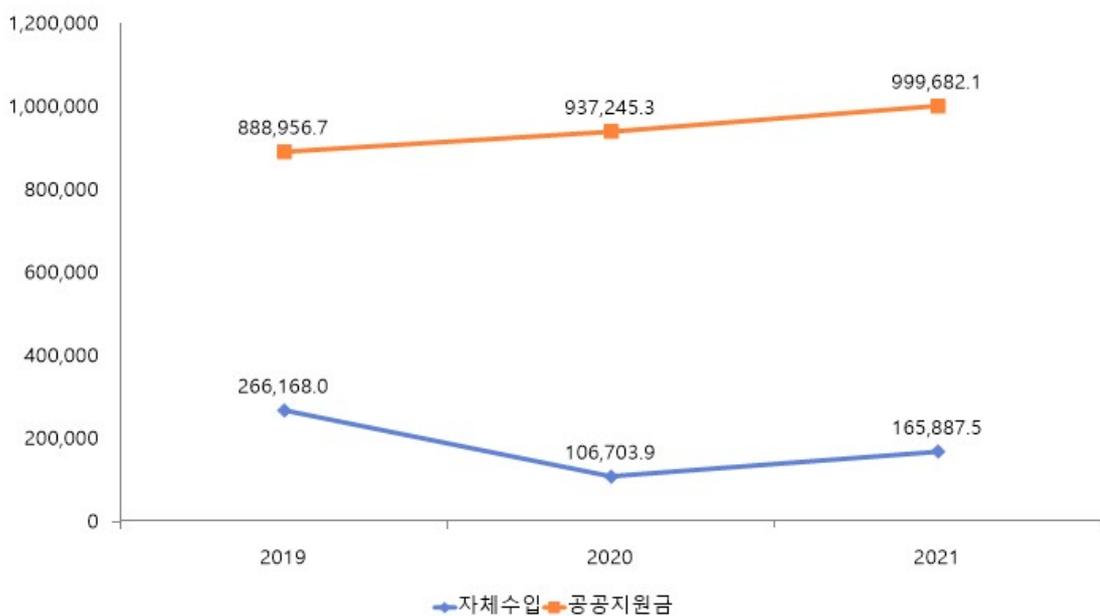


■ 공연예술기관의 자체수입 감소

- 공연시설 및 공연단체의 자체수입이 2019년 대비 2020년 급감하였으며 2021년에 다소 증가하였고, 반면 공연시설의 공공지원금은 늘었으며 공연단체의 공공지원금은 비슷한 금액을 유지하였음

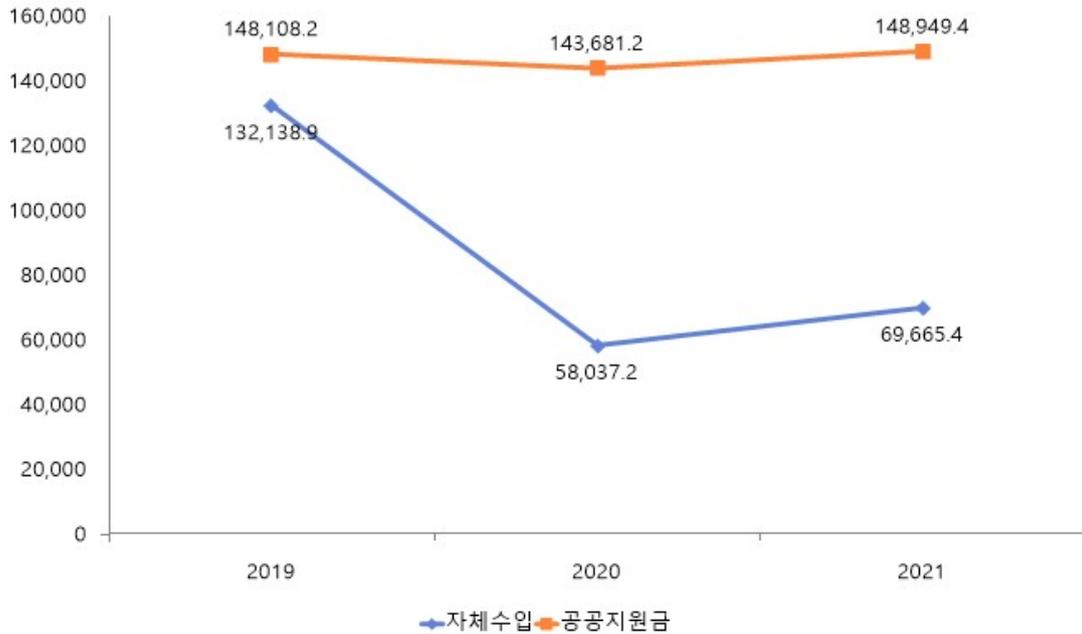
[표 2-8] 공연시설 연간 항목별 평균 수입

구분	시설 수(개)	자체수입	공공지원금	기타 수입	기부/후원금	전년도 이월금
2019	1,028	266,168.0	888,956.7	47,068.1	64,083.8	66,998.5
2020	1,007	106,703.9	937,245.3	36,089.5	52,743.1	77,594.2
2021	968	165,887.5	999,682.1	31,882.4	37,374.8	51,355.7



[표 2-9] 공연단체 연간 항목별 평균 수입

구분	시설 수(개)	자체수입	공공지원금	기타 수입	기부/후원금	전년도 이월금
2019	3,972	132,138.9	148,108.2	1,541.5	7,961.3	1,580.7
2020	4,237	58,037.2	143,681.2	1,163.5	8,158.1	4,620.0
2021	4,261	69,665.4	148,949.4	1,168.9	8,146.4	4,159.4



■ 운영비 마련 어려움에 따른 인력조정 및 감축

- 2020년 한 해 동안 COVID-19에 의해 인력조정을 한 경험이 있는 기관은 공연시설 34.9%, 공연단체 35.1%로 나타남. 유급휴직 및 휴가, 인건비 삭감, 무급휴직 및 휴가, 권고사직 및 해고 다양한 방식으로 인력조정 및 감축이 진행되었음

■ 공공공연장의 운영 취약성

- COVID-19로 인해 공공공연장이 가장 빨리 문을 닫고 오히려 민간 공연장이 제한을 덜 받고 운영하는 등 공공 분야의 운영 취약성이 드러났음. 또한, 공공-민간 공연장의 대관 계약의 불공정 약관(공연을 취소하였음에도 대관료 전액을 지불해야함)과 과도한 책임 전가 문제가 발생하였음

■ 장르별 및 지역별 문화격차 심화

- 2022년 기준 가장 많은 공연을 올린 장르는 클래식으로 가장 적었던 무용보다 약 8.5배 많았음. 뮤지컬은 가장 많은 약 720만 명이 관람해 약 4,200억 원의 티켓 판매액을 기록하였고 연극은 뮤지컬 다음으로 약 265만 명이 관람했으나 티켓 판매액은 클래식에 못 미친 약 429억 원으로 나타남
- 또한, 수도권과 타지역 간 문화격차가 심화되었음. 서울의 공연 건수는 43.7%, 티켓판매 수는

66.5%인 반면, 경상도는 각각 21.0%, 12.8%, 강원도는 2.5%, 1.2%로 지역 간 불균형이 심함

■ 대응방식으로서 온라인공연 시도

- COVID-19에 대응하기 위해 2020년에 진행한 공연방식으로 ‘공연 실황 녹화물 스트리밍’(57.1%)이 많았고 ‘온라인 생중계’를 경험한 비율은 44.1%, ‘숏폼 콘텐츠(웹공연 등) 제작’은 17.4%로 나타나 대부분이 온라인 공연방식으로 전환하여 공연을 진행하였음

■ 예술활동 계약 체결 및 표준계약서 활용 비율 증가⁷⁾

- 예술인의 55.1%가 전업예술인이며, 이 중 78.2%가 자유계약자(프리랜서)임
- COVID-19 등 영향으로 예술인의 예술활동은 3.5회 감소하였고 예술활동 수입은 526만원 감소하였으나, 예술활동 계약 체결 경험은 7.6%포인트 증가하고 표준계약서 활용 비율은 21.3%포인트 증가한 것으로 나타남

7) 2021 예술인 실태조사(2020년 기준) 참조

2. 팬데믹으로 인한 공연예술지원정책의 변화

1) 긴급지원정책

■ 문화체육관광부

- 문체부는 2020년 2월, 팬데믹 발생 초기에는 공연의 취소·연기로 인해 경제적 어려움을 겪는 예술인들이 긴급생활자금을 융자받을 수 있도록 지원(30억 원 규모), 민간 소규모 공연장(300석 미만 430개소)에 소독방역용품, 휴대형 열화상 카메라 등을 지원(2억 2천만 원 규모), 예술경영지원센터 내에 코로나19 예술 분야 전담 상담창구 운영, 문화시설 휴관 및 대응지침 마련에 집중함⁸⁾
- 팬데믹이 장기화됨에 따라 예술인 창작준비금(232억 원 규모, 총 7,725명 지원)을 통한 생계지원, 창작·실연, 기획·행정, 무대기술, 공연장 방역 등 현장 인력 일자리 3,500여 개 지원(319억 원 규모) 등 경제적인 부분으로 확대되었고 긴급지원정책에 대한 접근성 강화를 위해 한국문화예술위원회와 함께 ‘문화예술 코로나19 지원 온라인 통합 플랫폼(artnuri.or.kr)’을 개설하여 운영함. 또한, 공연 관람료 (159억 원 규모, 180만 장, 8천원) 등 관람료 지원을 통해 예술 소비를 촉진하도록 하였음⁹⁾
- 한편으로 문체부는 ‘코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안’을 발표하며 ‘온라인·미디어 예술 활동 지원’, ‘예술과 기술 융합 지원 확대(2020년 21억 원→2021년 32억 원 규모), 소외계층 대상 통합문화이용권 지원 규모를 확대(2020년 161만 명, 9만 원→2021년 177만 명, 10만 원)¹⁰⁾하여 위드코로나 상황에 따른 예술 생태계 대책을 마련함
- 2021년에는 공연업계 일자리 지원에 집중¹¹⁾하고 더욱 많은 예술인들이 예술인 복지제도에 참여할 수 있도록 예술 활동 증명 신청 기준을 완화함¹²⁾

■ 광역 및 지역

- 공공 분야 문화예술지원기관(전국 단위) : 한국문화예술회관연합회
 - 예술인의 피해 최소화를 위한 대응방안 마련
 - ‘문예회관과 함께하는 방방곡곡 문화공감’ 사업추진 과정에서 지역 문예회관이 팬데믹으로 인해 공연프로그램을 취소할 경우 연습 과정을 포함, 참여 인력에 대해 피해보상금을 계약 체결 전·후 공연 취소 시 30%까지, 계약 체결 후 공연개최 20일 이내 취소 시 40%까지 보상받을 수 있도록 조치함
 - 문예회관과 예술단체 간 2개월 전 계약 체결 의무를 강화함

8) 코로나19 피해 공연업계 긴급생활자금 융자 등 지원(2020.2.20.발표)

9) 코로나19 극복 예술계 생태계 정상화 위해 하반기 지원 확대(2020.7.8.발표)

10) 코로나 일상 속 지속 가능한 예술생태계를 만든다(2020.9.9.발표)

11) 코로나19로 침체된 대중음악 공연업계 일자리 지원(2021.4.4.발표), 코로나19 피해 회복 위해 공연예술 분야 인력 총4,100명 채용 지원(2021.4.12.발표), 코로나19 극복 위해 공연예술 분야 2천 명 채용 추가 지원(2021.8.6.)

12) 코로나19 재난 기간 중 예술 활동 증명 신청 기준 완화(2021.12.23.발표)

○ 광역자치단체 및 광역문화재단

- 서울시는 2021년 25개 자치구와 함께 서울예술인 긴급재난지원금을 시행함
 - COVID-19의 장기화로 예술창작 활동 위축 및 위기를 맞은 문화예술인들의 지속적이고 안정적인 창작활동을 지원하기 위하여, 예술인에게 1인당 100만원 일괄 지급함
- 서울문화재단은 2020년 45억의 예산을 투입하여 예술인(단체), 예술교육가, 문화예술기획자 등을 대상으로 최소 50만원부터 최대 2천만원까지 예술작품 및 온라인콘텐츠 500여 건 제작을 긴급 지원함
- 부산시는 정부 3차 재난지원금 지급과 연계하여 '2021 부산 문화예술인 긴급생계 지원사업' 추진으로 1인당 50만원을 지급하였고, 2022년에도 '문화예술인 창작활동 지원사업'으로 동일한 금액의 창작활동을 지원함
- 경기도 고양시는 팬데믹 극복 지역 문화예술활동 기획안 공모사업 '2021 고양예술은행'으로 총 32건의 작품을 선정하여 상금 100만원을 지원함
 - 기존에 수혜를 받은 예술인 및 예술단체를 제외하고, 그동안 공공지원을 받지 못한 예술가들을 지원신청 대상으로 한정하여 자격 기준을 강화함

○ 기초지자체 및 기초문화재단

- 노원구는 관내 전문공연예술단체와 공연예술생활예술동아리에 대해 '코로나19 대응 연습공간 지원 사업'을 추진함
 - 노원문화예술회관, 노원어린이극장, 상계예술마당, 104마을 생활문화지원센터의 소공연장, 다목적실 및 회의실, 전시장 등 연습공간의 대관이 가능하도록 지원함
- 노원문화재단은 2020년 6월 '노원 예술인 긴급재난지원금'을 1인당 100만원씩 현금으로 지급하는 한편 예술인지원상담소를 운영함
 - 2020년 4월 예술인 지원 상담소 '노원하랑'을 통해 예술활동증명 신청, 예술인 지원사업 안내, 국고보조금 지원 공모사업 안내 등 다양한 서비스를 제공함
 - 노원구 문화예술 종합플랫폼 '노원문화지도' (관내 예술인 현황 파악), 권역별 문화매개자 양성 사업 '노원문화PD' 등을 통해 관내 예술인을 지원함

2) 공연예술지원사업의 주요 변화

■ 팬데믹에 따른 한국문화예술위원회의 공모사업 및 예산(문화예술진흥기금) 변화¹³⁾

① 공모시기 분리

- 공모일정이 연기될 경우 예술현장에 영향이 큰 사업들을 정시공모로 추진
- 팬데믹의 영향이 큰 일부 사업들은 2021년도 별도의 공모로 추진함

② 지원대상 확대

- 더 많은 예술인과 단체가 지원받을 수 있도록함
 - 사업별 지원신청 자격을 완화하여 사업 진입장벽을 낮춤
 - 문화예술기관 연수단원 지원사업의 지원대상을 전 장르, 사회적기업·협동조합으로 확대하고 선발인원을 대폭(283명→545명) 늘려 문화예술분야 청년 일자리를 창출함

③ 개인활동 및 사전제작 확대

- 팬데믹으로 위축된 개인의 활동 영역을 넓히는 지원사업을 강화함
 - 비평 및 연구 등 소규모·소액으로 활동가능한 개인 지원을 확대함
 - 사전제작 단계 지원을 확대하여 실험적이고 다양한 창작준비과정을 폭넓게 수용함

사업명	공연예술창작산실
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 코로나19로 공연발표에 제약이 많은 환경을 고려하여 사전제작 준비단계 지원 강화 - 예산 확대 편성: 창작실험활동지원 6억 / 대본공모 4억 - 올해의 신작 쇼케이스 지원금 상향조정: 연극, 무용, 전통예술 분야 최대 2천만원
예산규모	69.9억원

④ 창작·향유환경의 변화에 적극대응

- 온라인 채널에서의 기초예술 콘텐츠 창작·향유 기반을 조성하기 위한 온라인미디어 예술활동 지원사업을 신규 추진함

사업명	온라인미디어 예술활동 지원사업 '아트체인지업'(https://artson.arko.or.kr/artson)
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 문화체육관광부, 한국문화예술위원회, 17개 시도 광역문화재단이 함께 '온라인미디어 예술활동 지원 아트 체인지업(Art Change UP)' 사업을 통해 온라인상에서의 예술적 연결과 융합에 대해 고민해봄으로써 새로운 예술생태계에 대한 실험 진행 • 공모분야를 콘텐츠 제작형(진입)-콘텐츠 제작형(성장)-플랫폼으로 나누고 각각의 신청대상을 온라인 예술활동을 처음 시작하거나, 익숙치 않은 예술인 및 단체, 온라인 예술활동 경험이 최근 3년간 2회 이상이며 콘텐츠 제작 역량을 갖춘 예술인 및 단체, 새로운 플랫폼을 계획 중이거나 기존 플랫폼을 운영 중인 개인 및 단체로 나누어 단계별로 지원 • 지원대상 사업은 기초예술분야 소재 기반의 온라인미디어 활용 예술콘텐츠(오디오, 영상, 앱, 게임 등 형식 제한 없음)의 제작 및 연계 서비스 지원 • 지원분야는 문학, 시각예술, 뮤지컬, 연극, 무용, 음악, 전통예술, 다원예술, 문화일반 등 기초예술분야 전 장르 • 지원내용 및 규모는 콘텐츠 제작 및 플랫폼 서비스 기획·운영 등 사업 수행 관련 직접 경비 지원 최소 1천만원~최대 1억원
예산규모	40.5억원

13) 자료: 2021년도 문예진흥기금 공모사업 상세안내서, 한국문화예술위원회

- 창작된 작품이 독자 및 관객 등 향유자를 만나는 공간을 비대면·온라인 등의 영역으로 다변화함

사업명	공연예술창작산실
사업내용	• 코로나19로 인한 공간 확장가능성을 고려하여 극장 외 실내 및 실외 공간이 활용가능하도록 공연장소 유연화

- 비대면 예술교육 프로그램 및 플랫폼개발 사업을 신규 추진함

사업명	비대면 예술교육 프로그램 및 플랫폼개발
사업내용	• 비대면 예술인력 양성 교육프로그램 개발 및 플랫폼을 설계하고 구축 • 청년예술가무대예술교육·문화예술 전문가(기획·경영·행정) 교육 사업의 통합 플랫폼 구축 및 운영 - 문화예술인재성장플랫폼 ‘문화예술, 내 일’ (https://hrd.arko.or.kr/common/greeting.do)구축으로 집체 및 온라인, 상설 및 기관 과정 등 다양한 교육 수요에 대응
예산규모	6억원

- 수집 및 축적된 예술기록물을 온라인화하여 사회적 자산으로서 문화예술 가치를 보존하고 공유함

사업명	코로나19, 예술로 기록
사업내용	• 문화체육관광부와 한국문화예술위원회가 함께 코로나19로 인해 변화된 일상적·사회적 상황을 예술가들의 창의적 시선으로 포착하고 다양한 예술적 표현양식으로 기록·공유하여, 사회적 경서 치유와 시대적 연대 회복에 기여하기 위해 2021년 신규 추진. 창작활동에 어려움을 겪고 있는 예술가들을 직접 지원함으로써 침체된 예술창작 활동에 새로운 활력을 불어넣기 위함 • 팀을 기존의 고유번호증 사업자등록증 등을 소지한 ‘단체’와 달리 본 사업을 위해 ‘일시적으로 조직된 개인예술가 중심의 집단’으로 규정하였다는 것이 특이점 • 신청대상자를 문학, 시각예술, 공연예술, 다원·융복합 분야 예술가로 구분하고 신청 분야를 문학, 시각예술, 공연예술로 나누어 진행하였음. 결과물 제출 양식은 원고, 영상, 이미지, 오디오, 그리고 복합형식으로 함 • 사업의 결과를 온라인 홈페이지로 공개 (https://artson.arko.or.kr/artson/main/artrecord?tab=1)
예산규모	40억

⑤ 보조금 편성의 유연성 확대

- 급변하는 창작환경에 따라 보다 안정적인 활동을 이어갈 수 있도록 보조금 내 인건비, 신청자 본인 사례비 등 편성을 확대 지원함

사업명	공연예술창작산실
사업내용	• 사업이 변경 및 취소된 경우 기 집행한 비용은 관련 증빙이 가능한 경우 보조금에서 정산 가능 *정상적 사업 추진이 불가능할 경우 인건비 일부 항목 최대 30%까지 소급 편성 지원

⑥ 경력단절 예방

- 영유아 자녀를 둔 예술인은 창작활동 시간 보장을 위해 돌봄 비용을 보조금으로 편성할 수 있도록 함

⑦ 자기부담금 적용 제외 확대

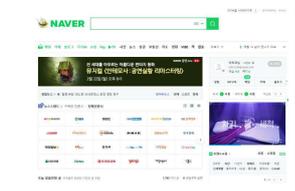
- 개인 지원, 비평 및 연구, 청년 지원, 실험적 성격의 사업 등의 자부담 적용을 제외하였음

■ 팬데믹 대응을 위한 공연예술지원사업 주요 사례와 시사점

1) 아르코예술기록원 공연영상화 사업 <아르코 온라인 극장>		한국문화예술위원회	
사업목적	<ul style="list-style-type: none"> • 아카이빙: 공연예술의 영상화를 통해 연구 및 창작을 위한 기초자료 제공, 이를 통해 문화예술단체 (예술가)가 성장할 수 있는 선도적 기반 마련 • 영상화 및 보급: 민간 공연예술단체 대상으로 공연 영상화 지원을 통한 고품질 공연영상콘텐츠 제작 및 보급 		
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 국내에서 공연되는 국내외 단체의 공연실황을 영상으로 촬영하여 공공의 목적으로 활용함과 동시에 체계적으로 아카이빙하는 사업 • 공연영상콘텐츠를 이용자 열람서비스까지 하는 국내 유일의 사업 • 공연예술단체가 본 사업을 통해 제작된 영상물을 직접 유통해(수익화) 자생력을 갖출 수 있도록 시중 유통 가능한 4K UHD 고화질 영상을 촬영 및 보급 • 공연실황 영상을 촬영 및 편집하고 아카이빙 영상콘텐츠를 제작 • 영상화 대상은 연극(뮤지컬 포함), 무용, 음악(오페라 포함), 전통, 복합 등 		
	구분	유형	예산
예술과 기술 융합 지원	우수공연 영상화	<ul style="list-style-type: none"> • 민간 공연단체의 우수공연 영상화 • 지원규모: 총 32개 작품 <ul style="list-style-type: none"> - 영상화: 320백만원(10백만원x32개 작품) - 촬영석 확보: 32백만원(1백만원x32회) - 운영비(인건비 등): 48백만원 - 진행비 등: 3백만원 	403백만원
주요 변화 및 성과	<p>① 공연 영상화 사업 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사업 및 추진체계 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 위드 코로나 시대에 발맞춘 우수공연 자체 영상화 기획으로 개편하고, '4K UHD 고화질 공연영상으로 촬영 및 편집하여 고품질 공연영상 콘텐츠를 공연단체에 보급 • 영상화 대상 사전 기획으로 자체 기획을 수집하여 영상화하고, 장르별 기획수집 방향과 연동한 주요 공연 수상작을 영상화하고, 아르코대학로예술극장 기획 및 대관 공연과 서울국제공연예술제 공연 등 협력사업 영상화를 통한 사업을 추진 - 공연 영상화 기획 강화 <ul style="list-style-type: none"> • 작품의 예술성, 시의성, 시급성을 중점으로 영상화 대상 사전 기획 • 섭외 시 자체 기획수집 영상화 동시대 가장 대표성을 가진 단체들로 구성된 공연예술중장기창작지원 사업 선정단체(1,2기) 공연영상화 추진이 1순위, 장르별 기획수집(예술상 수상작 등 컬렉션 구축, 구술채록 사업 등) 결락 자료 보안을 위한 사업 연계 영상화가 2순위, 아르코-대학로예술극장 기획 및 대관 공연과 서울국제공연예술제 공연 등 예술극장 공연 영상화가 3순위 <p>② 고품질 영상촬영/편집 및 보급</p> <ul style="list-style-type: none"> • 공연영상(인터뷰, 공연실황) 품질을 제고하기 위해 공연 관계자 사전 기획회의 추진을 통해 제작자의 의도를 반영한 결과물을 제작하도록 하고, 제작 이후 사업담당자 및 공연 제작진이 참여하는 편집회의의 진행을 통해 수정사항이 필수 반영되도록 함(제작방향에 따른 색보정, CG 및 자막 작업 필수) • 인터뷰 촬영은 단순 공연 영상이 아닌 심층적인 아카이브 영상이 되도록 하고 공연실황 촬영은 리허설 진행을 필수로 하여 음향, 조명, 무대, 배우 동선 등을 테스트한 후 촬영 • 지미집, 전동달리, 스테디 캠 등 특수장비를 투입하여 기존 고정형 카메라의 딱딱한 앵글에서 벗어나 현장감을 극대화하고 야외공연 촬영이 새롭게 추진됨에 따라 스테디 캠을 적극 활용 • 팬데믹으로 인해 공연예술의 영상화 및 온라인 공연 등이 활성화되고 있는 등 환경변화를 고려하여 공연예술 영상 유통(수익화) 간접지원이 필요해졌고 이에 공연예술단체가 본 사업을 통해 생산된 영상물을 직접 유통해(수익화) 자생력을 갖출 수 있도록 시중 유통 가능한 4K UHD 고화질 영상을 촬영하고 원본 파일을 보급 		

2) 공연예술창작산실 공연영상화 사업 <네이버TV 후원라이브>	한국문화예술위원회
------------------------------------	-----------

사업목적	<ul style="list-style-type: none"> • 비대면 유통 플랫폼 활성화를 통한 팬데믹으로 인해 침체된 공연예술 시장 독려 • 관객 자율 후원 기능 도입을 통한 신규 수익 창출 기반 마련 • 공연예술창작산실 네이버TV 채널 활용을 통한 사업 브랜드 인지도 확산
------	---

사업내용	- 대상 • 공연예술창작산실 선정작 중 관객 후원에 대한 리워드 제공 의사가 있는 희망 작품 - 주요내용 • 기본 공연예술창작산실 선정작 네이버TV 송출 지원의 후원 기능 활성화를 통한 신규 수익창출 구조 마련		
	자율 후원	관람권 판매	
	<ul style="list-style-type: none"> • 무료 생중계 • 공연 만족도에 따른 관객의 자발적 후원금 지급 	<ul style="list-style-type: none"> • 유료 생중계 • 사전 후원 참여를 통해 관객이 온라인 공연 관람권 구입 	
	※ 일정금액 이상 후원 관객에게는 리워드(포토카드, 프로그램북 등)가 제공되며, 작품별 리워드는 예술단체에서 마련		
<ul style="list-style-type: none"> • 한국문화예술위원회 배당 없이 순후원금 중 네이버 수수료를 공제한 전액 예술단체에 정산 지급 • 네이버 검색광고 및 배너광고 포털 메인 노출(네이버 지원) 			
			
네이버 포털 메인 노출	네이버 어플리케이션 메인 노출	네이버 배너광고 이미지	

주요 변화 및 성과	- 추진성과			
	구분	2020년	2021년	2022년
	작품 수	총 7편 (연극 3편, 무용 1편, 전통예술 1편, 창작뮤지컬 2편)	총 7편 (연극 3편, 무용 1편, 전통예술 1편, 창작뮤지컬 2편)	총 21편 (연극 5편, 무용 5편, 전통예술 7편, 창작뮤지컬 3편, 오페라 1편)
	후원자 수	4,780명	4,779명	2,418명
	후원액	62,351,534원	64,602,000원	48,884,299원

3) 공연예술창작산실 공연영상화 사업 : ARKO-CGV 공연예술영상화 사업 <ARKO LIVE>	한국문화예술위원회
---	-----------

사업목적	<ul style="list-style-type: none"> • 팬데믹 장기화에 따른 비대면 공연예술 시장 신규 유통구조 마련 • 수도권에 집중되어있는 우수 창작공연의 지역 보급 • 공연예술 시장 외 관객 층위 확대를 통한 신규 관객유입 도모
------	---

사업내용	<ul style="list-style-type: none"> - 대상 <ul style="list-style-type: none"> • 공연예술창작산실 선정작 중 CGV 상영을 희망하는 공연작품 - 주요내용 <ul style="list-style-type: none"> • 공연예술창작산실 선정작 영화 상영용 고품질 영상 촬영 지원 • 지역 주요 권역 CGV 상영 추진(수도권, 충청권, 경상권, 호남권, 강원권 등 평균 10개관) • 한국문화예술위원회 배당 없이 수익금 전액 예술단체에게 정산 지급 - CGV 정책에 따른 티켓판매 수익금의 공통세금을 제외한 5(CGV):5(예술단체) 정산, 티켓가는 상영시간에 따른 CGV 정책 가이드라인에 따라 책정 • 아르크라이브 관람인증 이벤트
------	---

영화 상영용 실황영상 촬영	영화화 후반작업	프로모션 영상(예고편) 제작
----------------	----------	-----------------



영상물등급 심의위원회의 심의 작업	DCP(영화 상영용 파일 변화) 및 CGV 전국상영관 네트워크 작업(파일전달)
--------------------	---

--	--

주요 변화 및 성과	<ul style="list-style-type: none"> - 추진성과 <ul style="list-style-type: none"> • 2020년: 2019 올해의신작 총 4개 작품 / 관람객수 1,243명 / 매출액 14,543,000원 • 2021년: 2020 올해의신작 4개, 올해의 레퍼토리 2개로 총 6개 작품 / 관람객수 8,885명 / 매출액 158,274,000원 • 2022년: 2021 올해의신작 총 6개 작품 / 관람객수 585명 / 매출액 7,020,800원
------------	--

4) 예술의전당 공연영상화 사업 <SAC on SCREEN (씩 온 스크린)> 예술의전당

사업목적

- 2013년 11월 '땅끝마을 초등학생도 예술의전당 공연을 봅니다' 라는 목표로 문화예술 소외지역이나 특수단체 등을 중심으로 전국 곳곳에서 시작

사업내용

- Seoul Arts Center on Screen의 약자로, 공연을 무대 곳곳에서 촬영하는 방식으로 클로즈업된 배우의 얼굴, 무대의 뒷모습 등도 볼 수 있도록 하는 예술의전당 공연영상화 사업
- UHD고화질 영상과 10여 대의 카메라로 다각도에서 담아낸 역동적인 화면과 현장감 넘치는 5.1채널 입체 사라운드 음향 제공
- 전국에 있는 예술회관, 문화센터, 영화관, 도서관, 전시관 등에서 예술의전당에 신청하면 TV 등 스크린을 통해 감상 가능

2018년 기준

구분	상영처별	상영처/횟수	인원
1	문예회관	60/365	44,942
2	영화관(작은영화관)	9/57	1,753
3	공공기관	25/188	14,466
4	학교	23/60	4,671
5	군부대	3/53	10,589
6	해외문화원	10/44	3,697
7	기타	19/122	67,231
계		148/889	147,349

주요 변화 및 성과

- 팬데믹이 전국적으로 확산되면서 2020년 3월 예술의전당은 유튜브 스트리밍 시작
- SAC ON SCREEN(@SAConScreen) 채널을 통해 공연영상을 제공하고 있으며 구독자가 7.59천명 ('23년 1월 기준)



- 2020년 기준 40편 정도 제작되었으며 장르는 뮤지컬, 연극, 오페라, 발레 등으로 다양
- 무료로 고품질의 공연을 시민들에게 제공하였고 아직까지 이를 유지하고 있어 공공기관만이 할 수 있는 개척정신을 발휘한 사례로 꼽힘
- 공연영화 '스테이지 무비'라는 새로운 장르를 탄생시켜 영상을 보다 재밌고 편하게 즐길 수 있도록 함

5) 공연영상스튜디오 <실감> 개관	예술의전당
---------------------	-------

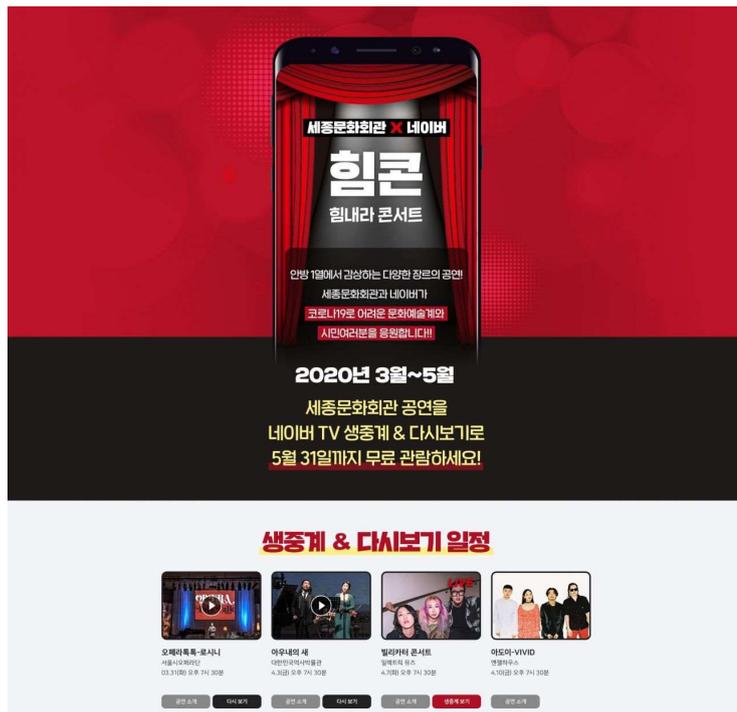
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 2022년 5월에 개관한 공연영상스튜디오 '실감'은 대한민국 공연 예술기관 최초의 영상스튜디오로서 영상제작에서부터 송출까지 한 번에 할 수 있는 올인원 스튜디오 • 공간규모는 가로17M, 세로13M, 높이5M로 화이트 호리존으로 꾸며져 있으며, 독일 ARRI 사의 스카이 패널 라이트가 설치되어 있어 영상촬영 시 부드럽고 밝은 빛 연출이 가능. 공간 대관 뿐 아니라 영상제작, 색보정, 음향후반편집 등과 같은 기술 서비스도 제공 			
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="375 600 869 936"> <p style="text-align: center;">주조정실</p>  </td> <td data-bbox="869 600 1361 936"> <p style="text-align: center;">음향후반편집실</p>  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="375 936 869 1406"> <p style="text-align: center;">색보정실</p>  </td> <td data-bbox="869 936 1361 1406"> <p style="text-align: center;">평면도</p>  </td> </tr> </table>	<p style="text-align: center;">주조정실</p> 	<p style="text-align: center;">음향후반편집실</p> 	<p style="text-align: center;">색보정실</p> 
<p style="text-align: center;">주조정실</p> 	<p style="text-align: center;">음향후반편집실</p> 			
<p style="text-align: center;">색보정실</p> 	<p style="text-align: center;">평면도</p> 			
주요 변화 및 성과	<ul style="list-style-type: none"> • 예술의전당 공연영상스튜디오 실감은 2022년 6월 본격 운영을 시작하여 12월까지 6개월 간 50여편 이상의 영상 생산 • 예술의전당 공연의 영상화뿐 아니라 교향악축제, 제야음악회 등 공연의 라이브 송출, 실감형 VR 공연영상, 공연 홍보 영상 등 다양한 콘텐츠의 제작에 사용되었음. 또한 공연영상 제작 지원사업을 통해 10개 단체 및 개인 예술가가 자신의 공연콘텐츠를 영상화할 수 있도록 지원 • 예술의전당 콘텐츠 제작 외에도 서울시향, 국립국악원, 무형유산원, 국립극장 등 다양한 기관과 예술가가 대관을 통해 스튜디오에서 영상을 제작할 수 있도록 함 			

6) 국립극장 공연영상화 사업 <가장 가까운 국립극장>	국립극장
사업목적	<ul style="list-style-type: none"> 국립극장 우수 공연의 고품질 실황 영상 제작유통을 통해 전통공연예술의 저변을 확대하고 장기적으로 향후 우리문화의 해외 진출 기여 목표
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> 기존 공연실황 영상을 자체 SNS채널 내 일시적으로 공개하던 방식에서 벗어나 민간 영상유통 플랫폼과의 적극적인 협업 방식을 추진 SK텔레콤, 콘텐츠웨이브, 롯데컬처웍스와 전통기반 우수공연 실황 유통 협력을 위한 업무협약(MOU)을 체결하고 2021년 9월부터 롯데시네마 전국 18개 지점과 온라인 동영상 서비스(OTT) 플랫폼 웨이브를 통해 국립극장 공연실황 영상 공개 <ul style="list-style-type: none"> -롯데시네마에서 총 18개 상영관을 통해 국립무용단 ‘목향’, 국립창극단 ‘패왕별희’와 ‘귀토-토끼의 팔란’, 국립국악관현악단 ‘양방언과 국립국악관현악단-Into the Light’, 4개 공연의 실황영상 상영 -웨이브에서는 국립국악관현악단의 소년소녀를 위한 ‘소소음악회’ 5G 멀티뷰 서비스, 국립무용단 ‘가무악칠채’, ‘명색이 아프레갈’ 공연실황 상영 ‘공연영상 전문가들의 작업노트’ 시리즈를 통해 전세계 공연 실황 영상 유통 현황, 공연영상 촬영 연출가, 스코어리더를 주제로 공연영상제작과 관련한 전문직업 소개 <div style="text-align: center;"> <p>국립극장 우수 공연들을 이제 스크린에서 만난다!</p>  </div>
주요 변화 및 성과	<ul style="list-style-type: none"> 2020년 우수 레퍼토리 공연 실황영상을 공개하며 국립극장 유튜브 채널 구독자 수가 4배 가까이 증가 2020년 5월부터 8월까지 ‘국립극장 공연영상화 자문회의’ 운영을 통해 국립극장 공연 영상화 사업의 정의 및 목적, 영상 제작유통에 대한 대가 지급, 공연 영상 품질 제고 방안 등을 검토한 후 공연 영상화 사업 대상작을 선정하고 관련 저작권자들과 영상유통에 대한 이용 협의 진행

7) 세종문화회관 무관중 온라인공연 생중계 <힘내라 콘서트>	세종문화회관
-----------------------------------	--------

사업목적	<ul style="list-style-type: none"> • 코로나19 사태로 침체된 공연시장을 응원하고자 '사회적 거리두기를 위한 잠시 멈춤' 캠페인에 동참한다는 의미의 '무관중 온라인공연'
------	---

사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 공연단체와 예술가들에게 현실적인 지원이 가능하도록 공연장 대관을 비롯한 제작비, 중계비, 홍보비 등 일체 제공 • 2020년 3-4월 코로나19 위기 단계 심각 상태 격상으로 인해 취소된 세종문화회관 대관 공연과 코로나19 피해 상황을 접수받은 예술경영지원센터를 통해 추천받은 작품을 공모를 통해 심사를 거쳐 연극, 뮤지컬, 클래식 등 총 12개 작품 선정 • 세종문화회관의 중계팀은 공연 장르별 특성에 맞추어 최상의 장면을 연출하기 위해 공연단체의 연습부터 참관하며 함께 호흡, 소규모 공연에도 중계 카메라를 6대 이상 설치해 수차례의 카메라, 테크 리허설을 진행하며 중계 공연 준비 • 기업 협찬이나 기부금, 스폰서십 등 펀드레이징을 통해 재원을 조성하여 장기적으로 온라인공연을 진행할 수 있는 방안 검토
------	---



주요 변화 및 성과	<ul style="list-style-type: none"> • 누적 30만뷰 이상의 뷰 기록 • 힘콘 브랜드 구축
------------	---

8) 정동극장 온라인 무료녹화 생중계 <정동월요랜선극장>	정동극장
---------------------------------	------

사업목적	<ul style="list-style-type: none"> 정동극장이 문을 닫는 월요일에도 공연을 볼 수 있도록 하자는 취지
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> 공연장이 휴관하는 월요일에 6주간 오후 7:30에 공연 실황 전막 영상을 국립정동극장 유튜브를 통해 공개. 해당 시간에만 방영하고 비공개로 전환하는 방식 '적벽'은 2017년 처음 막을 올린 후 지속적으로 공연되어온 정동극장의 대표 레퍼토리이며 팬데믹으로 오프라인 공연이 취소되자, 2020년 처음으로 무관중 온라인 생중계 방식으로 시도(지미집 포함 6대의 카메라와 생방송 송출 전문인력을 동원하여 진행) 이를 시작으로 2022년에는 라이브 스트리밍으로 정동월요랜선극장 기획 및 공연 생중계 
주요 변화 및 성과	<ul style="list-style-type: none"> 적벽 무관중 온라인공연 생중계: 2만 6,000여명 조회

■ 시사점

- **(서울·수도권 중심의 공연영상화 활성화)** 팬데믹이 확산되고 장기화되는 조짐이 보이면서 불가능해진 대면 공연의 대안으로 공연 영상제작 및 이를 유통하는 플랫폼 서비스가 서울·수도권 공연장 및 국공립 문화예술지원기관을 중심으로 활성화됨
- **(공연계 신규 비즈니스 모델로서 확산 추세)** 대부분의 사업이 팬데믹으로 인한 불가피한 임시 방책 수준을 넘어서 신규 수익 창출과 사업 브랜드 강화, 신규관객 유입 도모, 해외 진출 등 수익 구조 강화 및 자립성을 위한 장기적인 목표를 제시하고 있으며 제작 대비 예산 규모가 증가하는 추세를 나타냄
- **(국내 공연 온라인스트리밍 대표사례: 씹온스크린)** 예술의전당의 ‘SAC on Screen(씹온스크린)’의 경우 팬데믹 이전부터 소외지역을 중심으로 한 극장 및 문예회관을 중심으로 진행되어 온 사업이 팬데믹을 기점으로 사회적 거리두기로 인해 공공장소에서의 상영이 불가능해지며 유튜브 스트리밍 서비스로 전환되며 제공 범위가 확산됨
- **(전문 공간/시설 출현에 따른 전문성 제고)** 새로 개관한 예술의전당 공연영상스튜디오 ‘실감’, 경기 아트센터의 ‘미디어창작실’, 공연예술과 최신기술이 접목된 국립극장의 실감체험관 ‘별별실감극장’ (2023년 2월 개관 예정) 등 공연예술 기반 콘텐츠 제작 및 경험을 위한 별도의 공간 및 시설들이 공연장에 신설되며 전문성을 도모함
- **(전담 사업부서 신설/특화 추세)** 특히 한국문화예술위원회는 예술확산본부 아래 아르코예술기록원, 예술창작본부 아래 융합예술부를 두고 예술의전당은 공연예술본부 아래 영상사업부를 두어 공연영상화 사업을 추진하고 있음. 국립극장은 공연기획부 아래 공연기획팀에 공연영상사업 담당을 두어 본격적으로 사업추진을 하고 있음. 반면 세종문화회관과 정동극장은 따로 공연영상화사업 관련 부서를 두고 있지는 않음

[표 2-10] 팬데믹 대응을 위한 공연예술지원사업 비교분석

단체명	프로젝트명	시행연도(년)	구분	특징
한국문화예술위원회 (아르코예술기록원)	아르코 온라인 극장	1980~	공연 영상화	<ul style="list-style-type: none"> •목적: 아카이빙과 영상화 및 보급 •내용: 팬데믹에 따라 공연예술단체가 본 사업을 통해 제작된 영상물을 직접 유통해(수익화) 자생력을 갖출 수 있도록 시중 유통가능한 4K UHD 고화질 영상을 촬영 및 보급 •관련사이트: 한국예술디지털아카이브 (https://www.daarts.or.kr/video)
한국문화예술위원회 (공연예술창작산실)	네이버TV 후원라이브	2021~	공연 영상화	<ul style="list-style-type: none"> •목적: 팬데믹으로 인해 침체된 공연예술시장 독려, 공연예술창작산실 선정작의 네이버TV 송출 지원의 후원 기능 활성화를 통한 신규 수익창출 구조 마련 •내용: 한국문화예술위원회는 순후원금 중 네이버 수수료를 공제한 전액을 예술단체에 정산 지급하고 네이버는 검색 및 배너광고 포털 메인에 노출하도록 지원 •관련사이트: 공연예술창작산실 네이버TV (https://tv.naver.com/arkocreate)

단체명	프로젝트명	시행연도(년)	구분	특징
한국문화예술위원회 (공연예술창작산실)	아르코-CGV 라이브	2020~	공연 영상화	<ul style="list-style-type: none"> •목적: 팬데믹 장기화에 따른 비대면 공연예술 시장 신규 유통구조 마련 •내용: 수도권에 집중되어있는 우수 창작공연의 지역 보급: 지역 CGV(10개 상영관)에서 상영 •관련사이트: CGV (https://www.cgv.co.kr)
예술의전당	씩 온 스크린	2013~	공연 영상화	<ul style="list-style-type: none"> •목적: 문화예술 소외지역에서도 예술의전당의 공연을 고품질로 볼 수 있도록함 •내용: 신청하면 KT의 IPTV(올레tv)로 볼 수 있음. 팬데믹으로 인하여 유튜브 스트리밍 서비스 시작. UHD고화질 영상과 10여 대의 카메라, 5.1채널 입체 서라운드 음향 제공 •관련사이트: SAC ON SCREEN (https://www.youtube.com/saconscreen)
국립극장	가장 가까운 국립극장	2021~	공연 영상화	<ul style="list-style-type: none"> •목적: 국립극장 우수공연 실황영상 제작 및 유통으로 전통공연예술의 저변 확대 •내용: 웨이브OTT플랫폼, 롯데시네마(18개 상영관)를 통해 상영 •관련사이트: 롯데시네마 (https://www.lottecinema.co.kr/NLCS/Movie/NLCK)
세종문화회관	힘내라 콘서트	2020	무관중 온라인 생중계	<ul style="list-style-type: none"> •목적: 팬데믹으로 인해 예정된 공연이 취소되어 타격을 입은 공연단체 및 예술가 지원 •내용: 세종문화회관 대관 공연 등 취소된 12개 작품을 선정하여 온라인공연을 할 수 있도록 지원
정동극장	정동월요 랜선극장	2020~	온라인 무료 녹화 생중계	<ul style="list-style-type: none"> •목적: 2020년 팬데믹으로 인해 취소된 기획 공연 '적벽'을 시작으로 이후 2022년에는 '쇼맨', '포미니츠', '적벽' 등을 온라인 생중계 •내용: 지미집 포함 6대의 카메라와 생방송 송출 전문인력으로 공연 송출, 2년만인 2022년에는 적벽을 오프라인 공연으로도 재개하고 온라인으로도 중계

제3절 공연예술계 환경변화에 따른 정책과제 발굴

1. 공연예술의 디지털화와 저작권

가. 공연예술의 온라인화로 인한 저작권 이슈 발생

- 팬데믹 이후 온라인공연이 활성화되면서 저작권자 허락 없이 영상을 배포하는 저작권 침해 이슈 사례가 다수 발생됨. 온라인공연 플랫폼 회사가 송출하는 공연 영상을 녹화프로그램을 통해 저장하여 전송하는 사례들로, 뮤지컬, 연극, 클래식 등 전체 공연 영상을 불법 촬영하거나, 온라인플랫폼 기반 라이브 공연을 불법으로 녹화해 전송하는 행위 등이 있음. 이는 저작권 침해에 해당됨
 - 장르별 불법 유통현황을 살펴보면, ‘콘서트’ 불법복제가 109건(81.3%)으로 가장 많았고 ‘뮤지컬’ 13건(9.7%), ‘연극’ 9건(6.7%), ‘무용’ 2건(1.5%), ‘국악’ 1건(0.8%) 순으로 나타남
 - 유통 경로별로는 ‘유튜브’를 통한 불법 유통이 108건(80.6%)으로 가장 많고, 그다음으로 ‘스트리밍링크’ 14건(10.4%), ‘포털(블로그 등)’ 7건(5.2%), ‘SNS’ 4건(3%), ‘토렌트’ 1건(0.8%) 순으로 나타남¹⁴⁾
- 디지털 예술 활동의 증가로 실연자의 경우 저작인접권 이외에도, 초상권이나 퍼블리시권 침해 등의 이슈가 불거질 수 있음
- 또한, 기존 저작권법상에서 온라인공연을 어떤 개념으로 접근하여 어떤 법률로 해석하느냐에 따라 부차적인 쟁점들이 새롭게 발생하고 있음. 저작권법상 ‘공연’은 현장에서 실연을 제공하는 실황 공연과 전자적 매체에 따른 전자적 방법의 공연을 모두 인정하고 있으나, 이때 ‘동일인의 점유에 속하는 연결된 장소 안에서’ 이루어질 것을 요건으로 함. 다만, 저작권법상 ‘전송’에 해당하는 경우에는 ‘공연’이 아닌 ‘전송’의 개념으로 포섭함. 공중의 구성원이 ‘개별적으로 선택한’ 시간과 장소에서 접근할 수 있는 경우에는 ‘전송’으로 봄. 만약 그러한 요건이 충족되지 않는다고 하여도 ‘무선 또는 유선통신의 방법에 따라 송신’하는 경우 ‘공중송신’에 해당한다고 해석할 수도 있음
- 따라서 기존 공연 영상을 녹화하여 재상영하는 때에도 연결된 장소, 예를 들어 강당이나 홀 등 물리적으로 분리되지 않은 공간에서 제공하는 때에도 그 방법에 따라 ‘공연’ 내지 ‘공중송신’으로, 각자가 스트리밍 서비스를 이용하여 분리된 공간에서 원하는 때에 공연을 접할 수 있다면 ‘전송’으로 해석된다고 볼 수 있음.¹⁵⁾ 또한, 녹화하여 장치에 저장하는 경우, 그 저장이 일시적으로 이루어진 것이라 하여도 저작권법상 ‘복제’에 해당하므로 복제권과 관련한 문제까지 발생할 수 있음¹⁶⁾
- 이러한 논의의 실익은 온라인공연과 관련한 이해관계자들의 관계 및 수익 배분 등과 직결되므로, 시급성을 갖고 심도 있게 다룰 필요가 있음

14) 2021년 8월 기준, 자료: 한국저작권보호원 ‘공연예술분야 콘텐츠 온라인 불법 유통실태 조사’ 보고서

15) 자료: 김병일. “언택트공연 및 공연 영상화를 둘러싼 저작권 이슈”, <http://journal.kiso.or.kr/?p=10674>; 박성호, 「저작권법」 제2판, 박영사, 2017, 337~341면 참조

16) 저작권법 제2조 참조

나. 공연의 영상화와 저작권 쟁점

■ 공연제작사와 원작자, 창작자, 실연자¹⁷⁾와의 관계

- 공연시장은 공연기획·제작사를 중심으로 원작자, 창작자, 실연자 등이 복잡한 이해관계를 맺고 있음. 한국의 저작권법은 창작자의 권리를 가장 중요하게 봄. 따라서 공연제작사가 뮤지컬, 연극, 음악, 무용 등 공연예술의 기획·개발·제작·유통 분야의 업무를 전문적으로 수행하는 사업자로서 작품 기획 및 제작 과정에서 중요한 역할을 했다고 하더라도, 작곡이나 각색 등의 창작과정에 구체적인 기여를 하지 않으면 해당 작품에 대한 저작자¹⁸⁾가 되지 못함. 이에 공연제작사는 저작권과 관련하여, 다른 이해관계자들과 다양한 계약을 통해 사업을 수행해야 하는 환경임. 이는 소설이나 웹툰 등 원작을 바탕으로 2차저작물을 제작할 경우에도 동일하며, 원작의 저작권자로부터 저작물¹⁹⁾ 이용 허락을 받아야함
- 기존 오프라인 공연의 경우 이해관계자들 간 라이브(실황) 공연에 대한 계약만 체결하면 되었으나, 온라인공연으로 진행하거나 라이브(실황) 공연에 대한 녹화본을 온라인으로 제공하는 경우, 공중송신 및 복제에 대한 계약까지 체결해야 함. 공연의 원저작물이 있는 경우에는 원저작물의 저작권자와도 해당 부분에 대한 합의가 이루어져야 함. 이는 각본·음악·안무·미술 등 공연작품에 포함된 개별 저작물의 저작권자와의 계약 그리고 실연자와의 출연 계약에서도 마찬가지로 적용됨

■ 공연제작사와 영상제작사²⁰⁾ 간 공연영상물 저작권의 귀속 문제

- 공연제작사가 공연의 촬영 및 영상제작 등을 외부의 전문 영상제작사(업체·개인 등)에 의뢰하는 경우, 공연영상물 저작권의 귀속 등에 관한 사항을 반드시 협의해야 함. 공연영상물이 창작물로서 영상저작물²¹⁾성이 인정되는 경우, 그 영상저작물의 제작에 있어 그 전체를 기획하고 책임을 지는 사람이 누구인지 정할 필요가 있음. 공연작품을 영상화한 경우 영상제작사를 결정하기 위해서는 영상물의 내용에 관한 기획 등에 대한 참여도, 제작과 관련된 제반 사무처리 및 회계업무 담당 여부 등을 고려함. 즉 공연제작사가 제작비용을 조달하고 영상물 제작에 관한 전체적인 기획을 대부분 수행한 경우에는 공연제작사가 공연영상물에 대한 저작권을 귀속 받으며, 반면 영상제작사가 영상화 작업에 대한 전반적인 기획 및 내용을 결정하고 비용을 부담한 경우에는 영상제작사가 영상제작자로서 공연영상물에 대한 저작권을 갖는다고 보아야 함. 대부분의 경우 공연제작사와 영상제작사가 공동으로 영상제작자가 되나, 공연제작사가 영상제작사와 영상물에 대한 저작권 귀속에 대해 명확히 하지 않은 채로 공연영상화 계약을 체결하면 장래 해당 영상물의 이용과 관련한 법적 분쟁에 처할 수 있으므로 사전 논의가 필요함²²⁾

17) “실연자”는 저작물을 연기·무용·연주·가창·구연·낭독 그 밖의 예능적 방법으로 표현하거나 저작물이 아닌 것을 이와 유사한 방법으로 표현하는 실연을 하는 자를 말하며, 실연을 지휘·연출·감독하는 자를 포함한다.(저작권법 제2조 제4호 참조)

18) “저작자”는 저작물을 창작한 자를 말한다.

19) “저작물”은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.

20) “영상제작자”는 ‘영상저작물의 제작에 있어 그 전체를 기획하고 책임을 가진 자’이다.(저작권법 제2조 제14호 참조)

21) “영상저작물”은 연속적인 영상(음의 수반 여부는 가리지 아니한다)이 수록한 창작물로서 그 영상을 기계 또는 전자 장치에 의하여 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있는 것을 말한다.

22) 자료: 김병일(2020), 언택트공연 및 공연 영상화를 둘러싼 저작권 이슈, KISO저널 제41호

- 영상저작물에 대한 특례 적용에 따른 공연연출가, 창작자, 실연자의 수익 배분 소외 가능성
- 영상저작물은 시나리오와 같은 원저작물을 토대로 한 2차저작물로 만들어지는 경우가 많음. 영상저작물에는 원저작자의 다양한 저작권이 병존하며, 영상화에 사용된 음악·미술에 관한 저작자의 권리도 존재함. 한편, 저작권법은 영상산업진흥이라는 측면에서 영상저작물에 관한 특례규정(제99조 또는 제101조)을 두어 영상제작자의 권리를 우선적으로 보호하고 있음

[저작권법 제5장 영상저작물에 관한 특례]
 제99조(저작물의 영상화)
 ① 저작재산권자가 저작물의 영상화를 다른 사람에게 허락한 경우에 특약이 없는 때에는 다음 각 호의 권리를 포함하여 허락한 것으로 추정한다.
 1. 영상저작물을 제작하기 위하여 저작물을 각색하는 것
 2. 공개상영을 목적으로 한 영상저작물을 공개상영하는 것
 3. 방송을 목적으로 한 영상저작물을 방송하는 것
 4. 전송을 목적으로 한 영상저작물을 전송하는 것
 5. 영상저작물을 그 본래의 목적으로 복제·배포하는 것
 6. 영상저작물의 번역물을 그 영상저작물과 같은 방법으로 이용하는 것
 ② 저작재산권자는 그 저작물의 영상화를 허락한 경우에 특약이 없는 때에는 허락한 날부터 5년이 경과한 때에 그 저작물을 다른 영상저작물로 영상화하는 것을 허락할 수 있다.

제100조(영상저작물에 대한 권리)
 ① 영상제작자와 영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자가 그 영상저작물에 대하여 저작권을 취득한 경우 특약이 없는 한 그 영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리는 영상제작자가 이를 양도받은 것으로 추정한다.
 ② 영상저작물의 제작에 사용되는 소설·각본·미술저작물 또는 음악저작물 등의 저작재산권은 제1항의 규정으로 인하여 영향을 받지 아니한다.
 ③ 영상제작자와 영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 실연자의 그 영상저작물의 이용에 관한 제69조의 규정에 따른 복제권, 제70조의 규정에 따른 배포권, 제73조의 규정에 따른 방송권 및 제74조의 규정에 따른 전송권은 특약이 없는 한 영상제작자가 이를 양도받은 것으로 추정한다.

제101조(영상제작자의 권리)
 ① 영상제작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자로부터 영상제작자가 양도받는 영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리는 영상저작물을 복제·배포·공개상영·방송·전송 그 밖의 방법으로 이용할 권리로 하며, 이를 양도하거나 질권의 목적으로 할 수 있다.
 ② 실연자로부터 영상제작자가 양도받는 권리는 그 영상저작물을 복제·배포·방송 또는 전송할 권리로 하며, 이를 양도하거나 질권의 목적으로 할 수 있다.

- 저작권법 제100조 제1항²³⁾이 적용되면, 영상화를 전제로 공연연출가와 영상감독의 협업을 통해 만들어진 공연영상물에 대하여 영상감독만이 저작권을 취득하고, 공연연출가는 실연자의 지위만을 인정받게 될 수 있음. 이는 연출가 외 공연작품에 참여한 다른 직군의 창작자나 실연자도 동일한 상황에 처하게 됨. 공연영상화를 영상제작자에게 맡길 때는 공연영상물의 저작권 귀속, 향후 공연 영상물을 통해 발생하는 수익분배 등에 관한 사항을 반드시 협의해야 공연작품에 참여하는 창작자와 실연자의 권리를 보호할 수 있음

23) 영상제작자와 영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자가 그 영상저작물에 대하여 저작권을 취득한 경우 특약이 없는 한 그 영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리는 영상제작자가 이를 양도받은 것으로 추정한다.

■ OTT 플랫폼과 제작사, 창작자, 실연자 관계에서의 문제 발생

- 온라인 영상화에 따라 민간에서는 OTT(온라인 동영상 서비스) 플랫폼의 활용도가 커졌고 창작물에 대한 IP(지적재산권)의 귀속 문제가 대두되었음. 일례로 ‘오징어 게임’이 국내외적으로 큰 성공을 거두었으나 IP를 넷플릭스가 가져감으로써 한국 제작사는 부가적인 이익 창출을 거의 분배받지 못하였음
- IP와 관련하여 창작자와 제작사, OTT플랫폼 간의 역학 관계를 고려한 보호 정책이 필요함. 이에 한국에서 최근 발의된 저작권법 개정안은 저작권자인 연출가나 각본가가 지적재산권(IP)을 양도했을 때에도 콘텐츠를 최종 제공하는 방송사, 극장, OTT 등에 수익에 비례한 보상을 청구할 수 있는 권리를 보장하는 내용을 고려 중임²⁴⁾
- 한편, 해외에서는 제작사의 IP를 보호하기 위한 정책을 추진하고 있음. 프랑스는 넷플릭스 등 글로벌 OTT 투자 프로그램의 저작권이 일정 기간이 지나면 콘텐츠 제작자에게 돌아갈 수 있도록 정책적으로 유도하고 있음. 프랑스 AVMSD(AudioVisual Media Services Directive; 유럽연합 시청각 미디어 서비스 지침)는 자국 산업생태계를 보호하기 위하여 넷플릭스 투자 콘텐츠 IP 독점 기간을 3년으로 제한하였음. ‘연예인 매니저로 살아남기’로 리메이크되어 인기를 끌었던 프랑스 원작 ‘콜마이 에이전트(Call My Agent)’ 사례를 보면 넷플릭스 투자를 받았지만 3년 후 제작사가 권리를 갖게 되었음. 이 제도로 다른 글로벌 플랫폼에서 리메이크할 수 있는 권한을 제작사가 보유하고 있음

24) 자료: <https://www.mk.co.kr/star/hot-issues/view/2021/12/1118325/>

다. 공연예술 저작권 관련 개선방안 제언

- 예술환경의 다변화로 인하여 창작자, 실연자, 제작자, 서비스제공자 등 다양한 이해관계자들이 공연의 온라인 영상화에 참여할 수밖에 없는 현실임. 원활한 온라인 공연예술 제작과 이용을 위해서는 저작권 귀속, 저작권 처리, 수익분배 등 복잡한 법적 문제와 계약 절차에 대한 사전검토가 필수적임
 - 창작자 및 실연자의 보호, 공정한 보상 체계 운영, 연출자의 법적 지위 보호, 공연영상물의 원활한 제작 및 이용을 위한 특례규정 등이 면밀히 고려되어야 함
- 우리나라 저작권법의 경우 기본적으로 독일·프랑스와 같은 대륙법계를 바탕으로 하면서도 업무상 저작물 등에서는 영미법상 제도 또한 수용²⁵⁾하여 베른조약 체계하에서도 복합적·절충적인 양태를 취함. 따라서 해외사례를 무조건 따라가기보다 우선적으로 예술가의 권리와 관련 체계에 대해 우리 예술계 내·외부에서 심도 있게 이해해야 함
 - 우리 예술현장에 맞는 대안을 세우기 위해서는 정치나 이슈에 의한 단발적인 법 제·개정 등에 따르기 보다는 현장에서 실제로 경험하고 있는 예술가, 창작자, 사업자 등의 의견을 충분히 수렴해야 함. 이를 위해서 포럼, 컨퍼런스, 토론회 등으로 담론의 장을 활성화하는 것이 필요함
- 예술가 및 창작자들의 권리 보호와 수익 창출 문제는 사업주들과 대척적인 측면에서 관찰하기보다는 시장 전체의 관점에서 바라보아야 함. 사업자 측에 지나치게 운신의 폭이 없는 법제가 마련된다면 중장기적으로 예술가들에게 득이 되지 않을 수 있음. 우리 현실에 적합한 예술가(창작자)-사업자 간 상생적 측면의 대안과 공연예술 시장의 파이를 키울 수 있는 지속가능한 대안을 모색해야 함²⁶⁾
- 현행법상 한국은 공연저작물을 결합저작물²⁷⁾, 영상저작물은 공동저작물²⁸⁾로 인정하고 있음.
 - 예를 들어 대중음악의 경우 결합저작물로 간주하여 작곡가는 멜로디만 사용할 수 있고 작사가는 작사집을 만들 수 있는 반면, 영화의 경우 공동저작물로 간주하여 미술팀과 촬영팀, 의상팀 등이 함께 만든 하나의 작품으로서 분리될 수 없음.
 - 결합저작물과 공동저작물 간의 해석 차이로 인한 대표적인 이슈 사례로 뮤지컬 ‘사랑은 비를 타고’ 관련 저작권 분쟁 판결을 참조할 수 있음.²⁹⁾

25) 우리나라의 저작권법은 대륙법계로 창작자 원칙을 기본원칙으로 하고 저작인격권과 저작재산권을 공히 인정하면서도 영미법상 제도를 수용하여 업무상 저작물 등에서는 저작권을 창작자 개인에게 주지 않고 그 업무를 지휘, 기획, 감독한 회사(법인)에게 귀속함. 업무상 저작물이 한 개인의 능력으로만 만들어진 게 아니라 회사의 물적·인적 투자를 바탕으로 탄생했다고 보아 회사(사용자)의 이익을 고려한 규정임

26) 저작권법 제1조. 이 법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화 및 관련 산업의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다.

27) “결합저작물”은 2명 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 있는 것을 말한다. (ex. 뮤지컬 ‘사랑은 비를 타고’ 관련 저작권 분쟁 사례: 뮤지컬은 음악과 춤이 극의 구성·전개에 긴밀하게 짜 맞추어진 연극으로 각본, 악곡, 가사, 안무, 무대미술 등이 결합된 종합예술의 분야에 속하고 복수의 저작자에 의하여 외관상 하나의 저작물이 작성된 경우이기는 하나 그 창작에 관여한 복수의 저작자들 각자의 이바지한 부분이 분리되어 이용될 수도 있다는 점에서, 공동저작물이 아닌 단독저작물의 결합에 불과한 이른바 ‘결합저작물’이라고 봄이 상당하다.)

28) “공동저작물”은 2명 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자의 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 없는 것을 말한다.(저작권법 제2조 21항)

29) 자료 : 뮤지컬 ‘사랑은 비를 타고’ 판결문 링크

<https://casenote.kr/%EC%84%9C%EC%9A%B8%EA%B3%A0%EB%93%B1%EB%B2%95%EC%9B%90/2006%EB%82%9847785>

- 이처럼 공연저작물과 관련하여 예술가·사업자 등 이해관계자 간 입장이 상충되며 이에 따른 다양한 입법론이 제기되고 있음. 국내 예술시장 환경 등에 적합한 해법을 찾는 것이 필요함
- 법을 제정하는 것보다 선행되어야 할 것은 저작권에 대하여 창작자의 권리와 의무를 명시한 계약서 작성 문화의 정착임. 예술가들은 대부분 구두 상으로 협의하는 경향이 있는데 이는 저작권과 관련해 문제가 발생하면 해결 방법을 모색하기 어렵게 함
 - 저작권법보다 계약이 우선 적용되기 때문에 권리를 보장받을 수 있는 방편으로서 계약이 매우 중요함
- 프랑스의 SACD 신탁처럼 예술 관련 저작권협회를 연계하거나 통합하여 다양한 장르의 예술작품이 사진, 비디오, 영화 등 시각적 매체에 등장하는 것에 대한 권리를 보장받을 수 있도록 하는 예술 전문저작권협회 또는 에이전시가 필요함
- 국내에서는 일례로 한국문화예술위원회에서 온라인미디어 예술활동 지원사업 선정대상자를 대상으로 한 온라인 저작권 교육, 한국저작권위원회와의 협력을 통한 서면 저작권 상담 지원³⁰⁾과 관련 자료집을 제공함³¹⁾. 하지만 향후에는 특정 관련 지원사업 참여자를 대상으로 한 온라인 예술 창작물 저작권의 인지 제고 지원에서 나아가 국내 전체 공연예술계를 대상으로 한 온라인공연 저작권에 대한 보다 체계적인 교육프로그램의 마련이 시급함. 예술단체와 예술가들을 대상으로 한 저작권 교육이 필요함

30) 저작권 상담: <https://artson.arko.or.kr/artson/content/222>

31) 저작권 관련 FAQ: https://artson.arko.or.kr/artson/board/view/287/327?currentPage=&searchOperator=or&searchLikeYN=Y&cid=4229&listType=&category1_0=&sf_category1=&category2_0=&sf_category2=&category3_0=&sf_category3=&searchField=all&searchValue=

2. 정책적 시사점 분석을 통한 정책과제 도출

■ 공급 측면의 변화

- 팬데믹으로 인한 스트리밍 활성화로 공연예술계는 영상을 통한 공연 관람이라는 새로운 변화에 맞닥뜨리게 되었음. 국립극장의 NT Live 상영이나 예술의전당 싹온스크린 등을 통해, 마케팅 전략으로 일부의 매니아 관객을 겨냥하거나 문화소외지역의 문화보급을 위한 사업에 국한되었던 온라인공연이 일반 관객들에게 무상으로 보급되는 장이 열림
- 주요 국공립 공연장들은 일제히 온라인 영상 송출로 눈을 돌림
 - 예술의전당은 뮤지컬 ‘웃는 남자’ 등 싹온스크린을 통해 축적한 20여 편의 고품질 영상을 최초로 온라인에 공개해 2주간 73만 뷰를 기록함
 - 국립극장은 국립창극단의 ‘묵향’, ‘패왕별희’ 등 인기 레퍼토리를 5월 초까지 공개하였음
 - 국립국악원은 사물놀이, 시나위, 승무, 부채춤 등 37가지 레퍼토리를 고품질 VR로 제작한 콘텐츠를 유튜브로 선보임
- 반면 규모가 작은 민간 공연예술단체는 온라인 영상화 작업의 난관에 직면하면서 부익부 빈익빈 현상이 나타남
- 순수·기초예술이라는 관점에서 공연예술을 바라보는 시각에서 벗어나 예술산업의 관점에서 예술 유통과 소비에 대해 고민해야 하는 계기가 되었음

■ 수요 측면의 변화

- 공연예술은 무대예술, 현장예술 장르로 매 순간의 감흥을 중시하는 장르임
- 하지만 팬데믹으로 인한 안방극장의 세계는 지금까지 볼 수 없었던 새로운 형태의 무대, 새로운 해석의 변혁적인 해외 유명 예술작품과 흐름을 스트리밍으로 다양하게 볼 수 있을 기회가 마련되었음
 - 메트로페라, 불쇼이발레, 베를린 필, 오페라 가르니에, 빈 필 등 세계 유수의 공연들이 매주 온라인을 통해 소개되고 있음
- 이로 인해 자연스럽게 공연 관람객의 니즈와 향유 방식이 다양화되었으며, 공연 예술단체는 높아진 소비자·관객의 눈높이에 맞춰나갈 필요가 있음
- 한편 고령층 등 OTT나 다양한 미디어에 접근하기 어려운 계층의 관객들은 상대적으로 소외되기 쉬워졌음

■ 온라인과 오프라인 공연 병행의 시대

- 스트리밍 공연시장과 온라인 영상화의 움직임은 위드코로나 시대를 지나 팬데믹 사태가 종식된 이후에도 멈추지 않을 것임. 게임과 영화 등 영상에 친숙한 젊은 세대는 스트리밍에 호의적임
- 국내외 공연예술 단체와 극장들은 기존의 오프라인 공연뿐만 아니라 팬데믹을 계기로 활성화된 온라인 공연 모두를 병행해서 운영할 가능성이 커졌음
- 그럼에도 공연예술 공간이 주는 장소성이나 시각적·청각적 효과, 예술가와의 만남과 같은 현장성은 공연예술 미학의 근간이기에 오히려 이를 강조하고 돋보일 수 있는 공연콘텐츠가 필요해질 것임
- 스트리밍 공연의 유료화를 시도하였고 수익창출 및 관객확대와 관련하여 가능성을 보았음. 향후 스트리밍 공연은 무료 공개가 아닌 온라인티켓 판매 등 별도의 수익창구가 될 것임

- 온라인공연을 통해 공연예술 관람에 대한 접근성이 낮아지면서 현장의 오프라인 공연으로 연계될 기회가 늘어나게 됨. 온라인공연 영상은 공연장을 찾을 잠재고객 확대에 영향을 줄 것이고 온&오프믹스 전략에 따라서 공연 영상과 공연이 서로 시너지를 내는 관계로 발전할 것임
- 예술과 기술의 융합이 가속화되며 팬데믹 시대에 이루어진 실험과 시도로 인해 공연의 공급 및 수요 방식에서의 다양화가 계속 이루어질 것임

■ 종합 시사점 및 정책적 함의

- 팬데믹 초창기 예술활동의 지속성과 예술인의 생활 안정에 방점을 두고 긴급지원정책이 시행되었고, 이는 공연장 폐쇄와 작품창작·발표 중단으로 인해 동요하던 공연예술계를 안정화하는 데에 유효하였음
- 팬데믹 과정에서 온라인공연 영상화와 디지털화가 가속화되었고, 이에 발맞추어 국공립기관과 지원기구 등에서 다양한 사업을 통해 공연예술의 온라인 영상화, 디지털화, 예술과 기술 융복합 활성화가 추진됨. 온라인공연 영상화, 디지털화는 공연예술계의 새로운 수익모델 창출 가능성을 보여주었고, 향유 계층의 확대를 통해 공연예술의 저변을 확장할 수 있는 시사점을 던짐
- 그러나 한편으로, 공동창작의 형태가 많은 공연예술의 특성상 저작권 이슈가 다각도에서 발생할 수 있음에 따라 이에 대한 대책 마련이 필요함. 팬데믹이 종식되었지만 언제 또 재발할지 모르는 상황에서, 공연 예술계의 디지털화, 온라인공연 영상화는 일종의 블루오션이자 잠재적 지원수요 영역이라는 점에서 주요 정책 대상이 됨
- 이에 포스트 팬데믹 시대에 필요한 새로운 지원제도와 정책을 모색하고자 영국과 독일, 프랑스의 사례를 집중적으로 분석하고자 함. 세 국가는 공통적으로 팬데믹 이전부터 예술산업의 관점에서 장기적인 공연 예술 생태계 변혁을 꾀하고 있었으며, 재정지원 외에도 인프라 조성, 전문인력 육성, 이해관계자 간 실효성 있는 거버넌스 구축 등을 실행해옴

제3장

해외 공연예술지원정책 사례 분석

제1절 영국의 공연예술지원정책

1. 영국 예술지원정책 개괄

가. 정책철학 및 특성

- 자유방임주의(Laissez-faire)와 팔길이 원칙(Arm's Length Principle)
- 자유방임주의(Laissez-faire)
 - 개인의 경제활동에 대해 국가의 간섭을 최소화하고 개인의 자유를 최대한 보장하는 원칙으로 18세기 이후 영국 사회 전반을 지배한 철학
- 팔길이 원칙(Arm's Length Principle)
 - 국가의 문화예술분야 지원이 예술의 자유를 침해할 수 있다는 우려하에 영국 예술위원회(Arts Council) 설립자인 케인즈가 제창한 '지원은 하되 간섭하지 않는다'는 원칙. 이 원칙의 실천을 위해 정부 산하에 비정부 예산배분기관인 예술위원회가 설립, 수혜자 결정 및 집행 관련 업무를 위임, 문화예술기관 및 단체들이 재정적 지원을 받되 정치적 압력이나 이해관계로부터 자유로운 정책 환경 조성
- 창조산업 개념의 구분으로 문화예술의 경제 및 사회적 가치 제고
- 1997년 신노동당 정권이 정권을 잡으면서 문화예술정책을 기존의 문화예술영역에서 확대하여 '창조산업(Creative industries)'이라는 새로운 범주를 제시
 - 개인의 '창의성(creativity)'을 토대로 한 문화예술영역이 가진 경제 및 사회적 가치 강조
 - 문화부에 해당하는 국가유산부(Department of National Heritage)가 문화미디어스포츠부(Department for Culture, Media and Sport, DCMS)로 확대 개편
- 창조산업과 문화영역의 구분
 - 창조산업 : 인간의 창의성과 기술, 재능에 기반을 둔 영역으로 지적재산권 활용을 기본으로 하고 세대를 거슬러 부와 고용을 창출할 수 있는 산업 영역
 - 문화영역 : 영국 표준산업분류코드가 부여된 산업 영역 중 문화상품/서비스가 중심인 영역
 - DCMS가 정의하는 '창조산업'과 '문화영역' 구분에 따르면 공연예술은 창조산업과 문화영역 양쪽 모두에 해당

[표 3-1] 창조산업과 문화영역의 구분

창조산업	문화영역
<ul style="list-style-type: none"> - 광고 및 마케팅 - 건축 - 패션 - 공예 디자인(제품, 그래픽, 패션) - 영화, TV, 비디오, 라디오, 사진 - IT, 소프트웨어 및 컴퓨터 서비스 - 박물관, 도서관, 갤러리 - 음악, 공연 - 출판 	<ul style="list-style-type: none"> - 예술(공연, 공연지원, 예술창작, 예술기관운영) - 영화, TV, 음악 - 라디오 - 사진 - 공예 - 박물관 및 갤러리 - 도서관 - 문화교육 - 문화유산

- 그럼에도 미디어·창조산업(Media & Creative Industries) 영역과 문화예술 (Arts & Culture) 영역의 정책 방향은 상이하며, 문화예술지원은 예전대로 예술위원회를 통해 지원 시스템을 유지하고 있음
 - 창조산업 범주에 일부 문화영역이 겹치기는 하지만 비즈니스 측면을 우선시하기 때문에 창의성 제고나 문화예술의 본질적 가치 보호, 예술교육 등 전통적인 문화정책의 방향성과는 상이함
 - 정책 집행에 있어서도 디자인, 미디어 등 산업화가 충분히 진행된 분야를 전략적으로 우선 지원
- 2008년 글로벌경제 위기 후 침체된 경제 위기 타개를 위해 문화예술분야의 지원금 규모가 대폭 축소되면서 영국 정부는 문화예술기관의 자생력 강화를 강조
 - 문화예술계에 대한 창작 및 향유를 위한 직접적인 지원보다 다양한 비즈니스 역량 프로그램 및 멘토링 사업을 다각적으로 실행
- 2016년 문화백서 (The Culture White Paper)
 - ‘문화투자, 자생력, 개혁’ 전략에서 문화예술영역의 산업적 자생력 고취 강조
- 2017년 DCMS 부처명을 ‘Department of Digital, Culture, Media & Sports’로 변경
 - 디지털 분야와 문화예술영역의 융합 및 결합을 적극적으로 지원
 - 디지털 기술로 인한 혁신이 창출될 수 있는 더욱 넓은 영역의 산업 범주를 정책 대상에 포함
- 비즈니스 환경 개선을 통한 예술시장 활성화 유도
 - 경기 침체로 문화예술의 본질적 가치 보호 등 문화예술위원회가 주도하는 전통적인 관점의 지원정책이 축소되고 시장 활성화를 통한 경제적 자생력 강화에 중점을 둠
 - 문화예술분야에 대한 민간 및 기업투자 활성화를 위해 새로운 제도 및 비즈니스 모델 연구개발을 전폭 지원
 - 문화예술단체가 다양한 루트를 통해 재원을 조성, 자생력을 강화할 수 있는 방안 모색
 - 삼각경제모델 (Tripod Economy) 지향 : 3·3·3 재원조성모델로 문화예술재원의 1/3은 공적지원금, 1/3은 기업후원, 1/3은 자체 수익으로 구성하는 모델
 - 기초예술분야 세금경감제도
 - 영화, TV, 애니메이션, 게임 등 창조산업 분야가 주요 수혜대상이었던 세금경감제도를 2014년 기초예술분야로 확대
 - 극장 세금경감제도 (Theatre Tax Relief, TTR) : 2014년부터 실시한 공연예술제작비용에 대한 세금 감면 및 공제 혜택으로 극장 공연을 제작했거나 대중 공연 혹은 교육 목적으로 유료 공연을 제작한 기관을 대상으로 실시. 지역순회공연은 제작비용의 25%, 일반 공연은 20% 금액에 대해 세금

감면 혜택 제공. 수익과 손실 여부에 상관없이 모두 수혜대상. 해당 제도로 높은 세율로 영국 내 공연을 꺼려왔던 해외 공연 제작팀들의 영국 시장 유입을 유도

- 오케스트라 세금경감제도(Orchestra Tax Relief, OTR) : 2016년부터 실시한 영국 내 오케스트라 단체 지원제도. 오케스트라 공연 제작에 직접 참여한 관련 기업 대상, 공연 제작비용에 대해 최대 25% 세금 감면 혜택 제공

○ 아트스 임팩트 펀드(Arts Impact Fund)

- 2015년 영국 예술위원회(Arts Councils England)와 미국 메릴린치 은행, 기타 공익 기관의 후원으로 마련된 7백만 파운드 기금을 바탕으로 영국 내 문화예술기관 및 단체의 지속적인 활동을 지원하기 위해 기관당 15만-60만 파운드를 낮은 금리로 대출해주는 제도

○ 대안 재정모델 지원

- 예술 및 문화유산 크라우드 펀딩 매칭펀드 등 대안적 재정모델을 정부 주도로 모색
- 잉글랜드 예술위원회 매칭펀드 : 잉글랜드 지역 내 예술가 및 예술단체가 진행하는 20만 파운드 이하의 수익을 목표로 하는 크라우드 펀딩 지원
- 문화유산 복권기금 매칭펀드 : 문화유산 복권기금으로부터 활동을 인증받은 기관을 대상으로 한 영국 내 문화유산 단체의 크라우드 펀딩 지원

○ Gift Aid 제도 활성화를 통한 민간 기부 독려

- Gift Aid 기관에 등록된 자선단체가 개인 및 민간 기업으로부터 기부받은 금액의 25%를 추가로 받는 제도로 영국 정부는 기관 등록 절차를 간소화하여 기부금을 적극적으로 마련할 수 있도록 독려

○ 문화예술단체의 경제적 자생력 개발을 위한 교육프로그램

- 변화하는 시장 환경 속에서 영국의 문화예술단체들이 경쟁력을 유지하고 기존의 문화적 가치를 유지하는 방법을 스스로 모색할 수 있도록 비즈니스 전문가들로부터 조직 경영이나 사업 기획 등과 같은 전문 지식을 교육받을 수 있는 프로그램을 정부 주도로 개발

나. 주요 정책 제도 및 흐름

1) 창조산업 Creative Industries

■ 창조산업 발전 과정

- 창조산업 국가 전체의 산업과 도시 경쟁력 증진이 주목적
 - 1997~2010 : 비즈니스 환경 조성 및 교육 시스템, 인력 양성 등 인프라 구축
 - 2010~2015 : 디지털 경제로의 전환을 위한 광대역 인터넷 환경구축 등의 인프라 마련
 - 2009년 디지털 브리튼 (Digital Britain) 구현 제시 : R&D 사업추진을 통해 디지털 기술 활용을 통해 새로운 도약을 모색할 수 있는 방안 개발하고 미래 국가발전 비전 및 전략으로 단기 투자 효과를 보이는 연구개발뿐 아니라 장기적인 국민 창조성 증진에 투자하며 창조산업 기초 강화 시도
- 산업 혁신과 비즈니스 창조를 목표로 하는 산업정책
 - 경제 성장을 제고, 일자리 창출, 지역발전, 수출증진, 지적재산권 보호 정책 등이 이에 해당

■ 창조산업 정책 (총 1억5천만 파운드 투입)

- 2018년 영국 정부는 영국 창조산업위원회, 창조산업연맹 등 관련 산업계 주요 기관과 협력하여 '창조산업 부문 정책'을 발표. 창조산업 클러스터 기금조성, 증강현실과 가상현실 연구 포함 미래 기술, 다양한 배경을 가진 인재 유치를 위한 창조산업 일자리 창출을 주요 내용으로 함

[표 3-2] 창조산업 관련 기관

기관	역할
디지털 문화미디어스포츠부 Department for Digital, Culture, Media & Sport (DCMS)	- 문화예술 유산 보호 및 홍보, 혁신 투자, 세계적인 관광도시로서의 영국을 부각시켜 기업 및 지역사회 발전 유도 - 창조산업 관련 지원금 수혜 기관 선정 권한 보유
창조산업위원회 Creative Industries Council	- 정부가 창조산업에 효율적으로 참여하도록 포럼 제공 - 산업 측이 주도하는 창조산업 성장과 경쟁력 향상 방안 모색
창조산업연맹 Creative Industries Federation	- 영국 내 창조적 기관 (Creative organisation), 교육기관, 업체 등 1천 명이 넘는 개인 멤버들로 구성된 네트워크 - 영국 창조산업을 지원하는 구성원들로 이루어진 연합으로 효과적인 정책과 지지 방안 모색
국제통상부 Department for International Trade	- 정부 부처로 영국 기업들의 글로벌 진출을 지원하고 해외 회사들의 영국 투자 유치 시도 - 컨설팅, 특정 영역의 전략 조언, 시장조사, 업체들의 계약 지원
예술인문연구회 Arts & Humanities Research Council	- 영국 정부의 연구개발 예산 및 지원금 할당 관리 - 관련 연구 지원을 위해 연구 시설 제공 및 인프라 투자
이노베이트 UK Innovate UK	- 정부로부터 연구비를 지원받는 비정부 공공조직으로 UK 연구 및 혁신(UK Research and Innovation) 부속 기관 - 창조산업관련 기업 지원
디지털 캐터펄트 Digital Catapult	- 영국 기업을 지원하는 디지털 기술혁신 센터 - 창조 경제 관련 자체 연구 및 출판 - R&D 관련 활동을 수행하는 기업들과 제휴
네스타 NESTA	- 다양한 영역의 혁신 촉진을 위한 실용적 프로그램 및 투자, 정책 및 연구, 파트너십을 주도하는 혁신재단 - 정부 포함 영국 창조산업 지원프로그램 운영

2) 전략 2020-2030: Let's Create

■ 비전

- 영국 문화예술위원회의 중장기 문화예술 발전전략으로 지역, 인종, 경제적 여건과 상관없이 더 많은 영국 국민 개개인들이 향후 10년 동안 표현과 발전의 기회를 가질 수 있도록 지원하는 것을 목표로 함
- 개개인의 창의성 강화를 통해 세계 최고의 창의적인 국가로 입지 구축
- 문화 및 예술가, 그리고 창의성의 재정의
 - '문화(Culture)' : 영국예술위원회가 투자하는 예술 형식 및 조직과 관련된 모든 활동 영역 (컬렉션, 복합 예술, 무용, 도서관, 문학, 박물관, 음악, 연극 및 시각예술)
 - '예술가(Artist) 용어 대신 '창조적 실무자'(Creative Practitioners) 사용 : 새로운 문화콘텐츠를 만들거나 기존의 문화콘텐츠를 재구성하기 위해 노력하는 모든 사람들을 포괄
 - '창의력(Creativity)': '문화를 만들고 생산하고 참여하는 모든 과정

■ 미션

- 첫 번째 전략계획(2010-2020)의 경험을 바탕으로 지역 및 국가 기관 및 단체의 기술, 지식, 및 네트워크를 신장, 새로운 파트너십을 구축하고 전국적으로 창의성 및 문화가 번성할 수 있는 조건을 구축
- 디지털, 문화, 미디어 및 스포츠 부서(DSMS) 지방정부 및 기타 기관과 협력하여 문화 환경의 긍정적 변화와 혁신을 지원하고 누구나 스스로의 창의력을 발휘하고 뛰어난 문화를 향유할 수 있는 국가의 비전을 향해 모든 사람이 나아가도록 함
 - 이 전략은 영국 국민 모두가 창의적인 삶을 인식하고 향유해야 한다는 필요성을 바탕으로 하며 아마추어, 독립 및 상업 문화를 포함하여 이전보다 더 넓은 범위의 문화를 이해하고 옹호하는 데에 성패가 달려 있음. 이를 위해 문화단체, 미디어 기업, 의료 및 자선단체, 지역 및 중앙정부, 기타 국가 복권 유통업체와 협력하여 대중들을 상대로 한 인식 및 참여 확대를 위해 노력해야 함
- 어린이와 청소년이 창의적인 잠재력을 발휘하고 최고 수준의 문화 체험을 할 수 있도록 기회 창출
 - 교육부와의 파트너십을 통해 예술과 디자인, 무용, 드라마, 음악을 포함하는 커리큘럼뿐 아니라 창의성 교육의 가치를 옹호하며 어린이와 청소년의 창의적이고 문화적인 삶을 보호
- 공적자금이 투자되는 문화영역의 사회적, 경제적 가치 입증
 - 창조산업 강화를 위한 연구개발 촉진과 신기술 채택 지원
 - 환경문제 해결을 위한 창의적이고 새로운 접근방식 제시
 - 지역 경제 재생을 위해 새로운 문화기관 설립하고 파트너와 협력하여 각 지역의 문화공간 및 장소에 대한 투자를 통해 포용적 경제 성장을 지원
 - 체계적 데이터를 사용하여 지역 투자에 보다 정교한 설계를 구축 및 공유하고 대규모 투자 유도

■ 기대 성과 및 투자 원칙

○ 기대 성과

[표 3-3] Let's Create의 기대 성과 (출처: Let's Create Strategy 2020-2030 Arts Council England)

구분	내용
창의적 국민	<ul style="list-style-type: none"> - 국민 모두가 평생동안 창의성을 개발하고 표현할 수 있는 사회 - 어린이와 청소년을 포함, 아마추어 및 자발적인 창의 활동에 중점을 둠 - 광범위한 학교 커리큘럼 개발을 통해 학생들의 창의성과 비판적 사고 개발 강화, 장기적으로 문화계와 창조 산업계의 의미 있는 인력으로 양성 - 음악 교육 허브, 전국 청소년 음악 및 무용 단체, 방과 후 클럽 등 현재 제반 활동 및 조직에 대한 투자를 기반으로 어린이와 청소년이 학교 안팎에서 창조산업 분야의 경력을 쌓을 수 있도록 보다 명확하고 접근하기 쉬운 경로 모색
문화공동체	<ul style="list-style-type: none"> - 문화에 대한 협력적 접근방식을 통한 마을과 도시의 번영 - 창의적이고 문화적인 활동을 통해 건강과 웰빙 향상- 보건사회복지부, NHS 잉글랜드, 사회복지 기관 등과 파트너십 개발 - 문화활동 공간과 예술단체, 박물관 및 도서관에 대한 투자로 삶의 질 개선, 지역 경제 지원, 방문객 유치 등을 통해 공동체의 번영과 화합 모색 - 전문 문화 분야와 아마추어 분야 종사자들이 협력하여 마을 및 도시 단위의 공동체에 문화를 제공하는 방법 모색 - 국립 복권기금과 지방정부, 학교 및 고등교육 시설, 의료 및 법조계, 상업 및 창조산업 관련 업계와 광범위한 파트너십 도모 - 지역적 불균형한 문화향유를 해결하고 더 나은 투자 환경을 조성하기 위해 물리적 및 디지털 인프라 구축을 위한 자본 투자 확보 - 그동안 공적 자금조달에 있어 불이익을 당한 개인 및 지역, 단체들을 고려, 불균형한 지원정책 해결에 초점을 맞출 예정으로, 특히 지원대상에서 배제되어온 경제적 약자, 장애인, 흑인 및 소수 민족 배경을 가진 구성원들의 요구 충족에 우선순위를 둘 예정 - 문화공간 및 커뮤니티에 문화콘텐츠 배포 기술 포함, 다양한 프로젝트를 위한 기술적 파트너십 구축
창의적이고 문화적인 국가 건설	<ul style="list-style-type: none"> - 혁신적, 협력적, 국제적인 영국 문화계 건설 - 정규 교육을 마친 전문 창조적 실무자들이 기여하는 창조산업을 포함한 전문 문화 영역의 발전 도모 - 현재 개인의 역량과 조건에 상당 부분 의존하고 있는 창의적 실무자 (프리랜서 감독, 작가, 프로듀서, 연기자, 디자이너, 작곡가, 제작자, 화가, 큐레이터, 사서, 조각가, 안무가 등)들에게 창의적인 경력을 쌓고 유지할 수 있는 기회를 국가 차원에서 안정적으로 제공 - 창의적 실무자와 창조 산업계가 새로운 기술을 채택할 수 있도록 지원하고 새로운 작품을 개발, 동시대 관객을 위해 우리 시대의 문화유산을 재구성하고 대중에게 다가가는 새로운 방법을 실험하는데 중점 - 기존 창의적 실무자들에 대한 추가 및 고등교육 지원 - 기술 부문, 자선 및 자원 부문, 상업 분야 창조산업과의 새로운 파트너십 구축 지원을 통해 창의적 비즈니스 혁신 모색 - 공적 자금 지원을 받는 문화부문이 궁극적으로 상업적인 창조산업을 위한 인큐베이터로 활용

○ 투자 원칙 : 3가지 기대 성과를 전달하기 위한 문화기관의 발전 방향을 설명

[표 3-4] 문화기관의 발전 방향을 설명하는 투자 원칙 (출처: Let's Create Strategy 2020-2030 Arts Council England)

구분	내용
1. 포부와 퀄리티 Ambition & Quality	- 문화단체는 작품의 퀄리티를 개선하기 위해 야심차고 헌신적이어야 한다
2. 포용성과 적절성 Inclusivity & Relevance	- 잉글랜드의 다양성이 우리가 지원하는 단체 및 개인들, 그리고 그들이 제작하는 문화에 충분히 반영되어 있어야 한다.
3. 활력 Dynamism	- 문화기관은 향후 10년의 어려움에 역동적으로 대응할 수 있어야 한다
4. 환경 책임 Environmental Responsibility	- 문화기관은 접근방식에 있어 환경문제에 대한 책임을 고려해야 한다

2. 팬데믹 이후 영국 예술지원정책 동향

가. 팬데믹 이후 주요 정책 변화

1) 팬데믹 대응 정책 주요 흐름

■ 긴급경제지원

- 팬데믹 상황이 장기화되면서 영국 디지털문화미디어스포츠부(Department for Digital, Culture, Media and Sport, DCMS)와 재정부(HM Treasury), 영국예술위원회(Arts Council of England, ACE)는 1억6천만 파운드의 긴급대응패키지(Emergency Response Package)를 지원함

- 지원 현황

- i) 팬데믹에 취약한 예술가 지원 : 2천만 파운드
- ii) 국립 포트폴리오 기구 (National Portfolio Organisation, NPO)와 '창조적 사람과 장소'(Creative People and Places) : 9천만 파운드
- iii) NPO 이외의 문화예술단체 : 5천만

- 팬데믹 관련 피해 대응 추가 지원사업 추진

- i) 문화회복기금 (Culture Recovery Fund) 융자 : 2억 7천만 파운드 장기 융자 제공
- ii) 문화회복기금(Culture Recovery Fund) 지원금 : 5억 파운드 프로그램 지원금
- iii) 긴급 풀뿌리 음악공간 펀드 (Emergency Grassroots Music Venues Fund) : 팬데믹 중 사회적 거리두기 조치로 인해 폐관 위기에 놓인 135개 공간에 336만 파운드 지원

■ 방역 및 공중보건을 위한 대응

- 문화쇄신 TF 구성 및 코로나 대응 가이드라인 발표(2020년 6월)

- 문화부(DCMS) 장관을 위원장으로 하는 문화쇄신 TF (Cultural Renewal Taskforce) 구성, 문화 예술단체들의 리오픈(re-open)을 지원을 위한 가이드 개발을 목적으로 8개의 워킹그룹 구성
- 구성 : 문화부 장관, 예술위원회 위원장, 문화회복 및 쇄신을 위한 커미셔너, 로열 발레단장, 축구선수, 전 BBC 사장, 연극인 등 주요 기관장 및 문화예술종사자
- 의료계의 자문 및 최신 공중보건 가이드를 바탕으로 공연예술분야를 위한 5단계 로드맵 수립 및 발표

[표 3-5] 공연예술분야를 위한 방역 및 공중보건 5단계 로드맵

제1단계 - 리허설 및 연습(무관중, 사회적 거리 제한 가이드라인 준수)
제2단계 - 방송 및 녹화용 공연 (사회적 거리 제한 가이드라인 준수)
제3단계 - 제한된 거리간격 유지 조건 하에 유 관중 야외공연 및 실내 파일럿 공연
제4단계 - 실내/외 공연 허용(실내공연의 경우 사회적 거리두기 조건 유지하에 관중 착석)
제5단계 - 실내외 공연 허용

■ 공연예술분야 5단계 로드맵

○ 로드맵 기준 3단계 상황(2020년 7월 11일) 하에 야외공연 재개 후 신규 가이드(New Guidance) 발표

- 관련 사업체가 직원 및 이용객들을 위해 취해야 할 조치
- 위험진단 등 리스크 관리
- 리허설이나 공연, 교육 진행 방법
- 공연 관계자들의 안전관리
- 캐스팅, 사운드, 조명, 의상 등 공연의 전반적인 측면의 가이드 제공

2) Let's Create 실천을 위한 전달 플랜 2021-2024³²⁾

■ 추진 배경

- 본 전달 플랜은 팬데믹 시기 추진한 문화회복기금(Culture Recovery Fund) 정책을 통해 이루어진 투자에 기반하고 있음. 팬데믹의 장기적인 영향, 에너지 가격 상승, 인플레이션 증가, 노동 공급 문제로 인해 문화계가 심각한 도전과 지속적인 불확실성에서 쉽게 벗어나지 못할 것이라 파악, 장기화된 팬데믹이 대중의 창의적이고 문화적인 삶에 미치는 영향과 경제적 어려움에 대한 분석을 전달 플랜 실천을 통해 수행하고 그 분석 결과를 정부, 부문 및 기타 이해관계자와 공유 장기 계획을 세우는데 보탬이 되고자 함
- 영국 문화예술위원회는 투자 프로그램을 검토, 문화부문에 대해 효과적이고 지속적인 복구 지원을 제공하고 향후 더욱 역동적이고 탄력적인 비즈니스 모델 개발을 목표로 함
- 영국 문화예술위원회는 정부와 긴밀히 협력하는 한편, Stronger Towns Fund와 같은 정부의 지역 기반 지원금에 대응할 수 있는 장소를 지원하며, 문화인프라 개발을 위해 자원을 최대한 활용할 수 있도록 다른 개별 기관과도 협력함
- 박물관 부지 및 개발기금(MEND), 도서관 개선기금(LIF), 문화개발기금(CDF) 프로그램을 포함, 정부의 문화투자기금(CIF) 제공을 예정함. 이러한 기금 제공을 통해 문화부문에 대한 접근성을 넓히고 자금 지원의 지리적 한계를 극복하며, 사회경제적 배경에 구애받지 않고 더 많은 국민들이 공적 자금 지원을 받은 고품질 문화 혜택을 누릴 수 있도록 하는 것이 목표임. 향후 3년간 전국 109개 문화공간 개선 사업을 위한 창의문화 지원을 확대할 예정임
- 향후 10년 동안 공적 자금 지원 문화에 접근성이 가장 떨어진 지역사회 구성원들을 대상으로 창의적인 실무자 및 지역 프로그램에 대한 투자를 지속할 예정임
- 젊은이들이 광범위하고 고품질의 창의적이고 문화적인 활동에 공정하게 접근할 수 있도록 보장하고 어린이 및 청소년의 창의력 개발에 적극적으로 지원할 것임
- 문화기관이 보다 탄력적이고 역동적인 비즈니스 모델을 개발하고 기술 회사, 상업적인 창조산업, 더 많은 의료 및 교육 제공자와 새로운 파트너십 구축을 통해 혁신하도록 지원할 것임
- 국제 업무에 있어 문화예술위원회는 '글로벌 브리튼'을 문화영역에서 구축하고 새로운 무역 파트너십을 형성하는 데 중요한 역할을 할 수 있도록 초점을 맞출 예정임

■ 3가지 기대 성과에 의거한 전략 기획

[표 3-6] 3가지 기대 성과에 의거한 전략 기획

기대성과	전략
창의적 국민	<ul style="list-style-type: none"> - 삶의 모든 단계에서 사람들이 고품질의 창작활동을 설계, 개발 및 참여하도록 지원 - 삶의 모든 단계의 국민들에게 지역사회의 창의활동 기회 제공 - 다양한 배경을 가진 가족들이 접근 가능한 고품질 유아 창작활동 기회 제공 - 어린이·청소년들의 학교 내 및 학교 밖 창의 활동 기회 확대 및 개선 - 학교 창의교육 강화 - 어린이·청소년들의 창의력과 잠재력 개발 지원 - 창조산업 분야 경력 개발 및 증진

32) Arts Council England: Let's Create Delivery Plan 2021-2024 (2020)

기대성과	전략
문화공동체	<ul style="list-style-type: none"> - 사람들이 모여사는 모든 곳에서 다양한 문화적 기회에 대한 접근성 향상 - 지역사회와 협력, 그들의 니즈와 관심사를 이해하고 이에 대응함으로써 문화적 참여 증가를 유도하고 그것이 가져가는 광범위한 사회적 혜택을 누리도록 함 - 지역 기반 파트너십을 통하여, ①지역사회에 고품질 문화 지원 및 참여 도모, ②어린이와 청소년을 위한 창의적이고 문화적인 교육 향상, ③창의적이고 문화적인 활동을 통한 건강 및 복지 향상, ④문화부문 기술 역량 구축과 이를 통한 경제적 영향 확대 - 디아스포라 공동체를 포함, 사람과 장소를 국내외적으로 연결
창의적이고 문화적인 국가 건설	<ul style="list-style-type: none"> - 새로운 유형의 창작활동, 새로운 형태의 문화콘텐츠, 신규 및 기존 관객과 참여자에게 다가가는 새로운 방식 지원 - 특히 혁신, 연구개발, 새로운 기술 및 사용을 지원하기 위해 다른 문화기관이나 상업적인 창조산업과 협력하고 추가 및 고등교육 장려 - 공동제작 및 투어를 포함해 문화단체와 창의적 문화종사자의 국제적 연결 강화 - 영국 관객들에게 세계적인 수준의 문화 선사 - 특히 소외계층에게 창조산업 분야에서 경력을 유지하고 잠재력을 발휘할 수 있는 기회 보장

■ 전달 플랜 실천을 위한 단체와 재정자원

- ‘국립 포트폴리오 기구(National Portfolio Organisation)’ : 414,000,000 파운드 (2022/23)
- ‘창조적 사람과 장소(Creative People & Places)’ : 38,300,000 파운드 (2022/23)
- 국립 복권기금 : 117,000,000 파운드 (2022/23)
- 음악 교육 허브(Music Education Hubs) : 76,000,000 파운드 (2022/23)
- Capital Investment : 22,700,000 파운드 (2022/23)
- Developing your Creative Practice : 14,400,000 파운드 (2022/23)

■ 3년간의 전달 플랜 실천을 위한 5가지 주요 테마

① 미래 문화 분야에 적합한 개발

- 배경: 팬데믹으로 인해 지난 2년간 문화계, 특히 프리랜서 창작 및 문화활동가들의 재정적 취약성이 노출되었으며, 문화활동에 대한 미래 수요가 불확실해지고 지원금 경쟁이 치열해짐에 따라 창조 활동 분야의 회복이 더뎠다. 팬데믹 이외에도 인플레이션 증가와 전쟁으로 인한 공급망 문제, 그리고 에너지 부족에 어려움을 겪고 있음
- 이러한 미래의 불확실성에 대응하기 위해서 예술단, 박물관, 도서관과 같은 문화단체 및 기관은 새로운 작업 방식에 적응해야 할 뿐 아니라 ‘미래에 적합하게 진화해야 할 필요가 있음. 즉 문화 기관들은 접근방법을 재설정하고 새로운 작업 방식과 예술창작 및 배포 방법을 개발할 필요가 있음
- 예술위원회는 각 기관과 단체들이 보다 기업가 정신을 탑재하고 소득 흐름을 최적화시키며, 자선 기부뿐 아니라 창의 문화종사자들에게 더 많은 기회를 제공, 고용 확대를 통해 경제가 회복됨에 따라 지역사회에 기여 하는 새로운 서비스와 제품 개발을 장려할 것임
- 예술단체와 기관은 공유 서비스 및 연구 프로젝트를 포함, 문화부문 내외 조직과 긴밀하게 협력하여 보다 상업적인 창조산업과 같은 유연하고 효율적인 비즈니스 모델을 개발할 필요가 있음
- 문화비즈니스 업계는 문화 및 창의 활동 종사자 개인들이 새로운 기술을 개발하고 탄력성을 구축하고, 창의적·문화적 야망을 성취하기 위한 새로운 작업 방식을 습득하도록 지원해야 함

- 문화예술위원회와 DCN(디지털 문화네트워크)은 문화부문 전반에 걸쳐 디지털 기술과 데이터 리터러시를 지속적으로 개선할 것임. 이를 위해 구글 아츠 & 컬처 및 블룸버그 재단의 디지털 액셀러레이터 프로그램과 파트너십을 구축하여 문화부문 디지털 역량과 기능을 개발할 것임
- 문화예술위원회는 파트너와 협력하여 문화단체가 기후 변화에 대응하는 프로그램을 개발하고 환경 보호를 지원하는 도구 및 리소스에 대한 액세스를 제공함으로써 환경문제에 대한 책임을 실천할 것임

② 지역 기반 접근방식 강화 및 레벨-업 지원

- Let's Create 전략은 문화에 대한 협력적 접근방식을 통해 마을 단위, 도시 단위의 전국의 모든 공동체가 번영할 수 있도록 평등한 문화 수혜를 추구함. 문화는 지역과 그 안에 사는 사람들에게 깊고 지속적인 영향을 미치며 지역 내 파트너십을 통한 작업이 문화적이고 창의적인 기회를 강화할 수 있다고 판단
- 공동체의 창의성과 문화는 국가 수준을 높이는 데 도움이 될 뿐 아니라 지역사회가 팬데믹으로부터 회복하고, 개인의 경제적 사회적 갱생 및 건강과 웰빙의 측면에서도 자립적으로 재활하는 데 도움이 될 수 있음
- 지역 기반 접근방식(Place-based approach): 문화예술위원회가 Let's Create 미션 수행을 위해 다양한 지리적 영역에서 다른 정책을 추구하는 방식. 이러한 접근방식은 국가의 지역적 불평등을 개선하고 해결하려는 정부의 약속과 일치함에 따라 DCMS와 긴밀한 협력 관계하에 수행될 것임. 이를 위해 영국 전역의 예술, 문화 및 유산 프로젝트에 9억 6,800만 파운드의 예산이 편성됨
- 2021, 2022년 DCMS와 협력하여 문화투자 기금을 통해 영국 전역의 커뮤니티에 4,800만 파운드를 투자한 데 이어 2022~2025년 DCMS는 새로운 지원금으로 추가로 1억 2,800만 파운드 예산을 확정
- 지역 기반 파트너십 개발: 문화계를 넘어서 지방정부, 고등 교육기관, 학교, 청소년 단체, 보건 및 사회복지, 민간, 자원봉사, 지역사회 부문에 이르기까지 다양한 지역 공동체와 협력관계를 구축하여 지리적 조건에 비롯된 불평등을 해결
- 이를 효과적으로 수행하기 위해 국가 복권 프로젝트 보조금 프로그램에 지역 파트너십 기금을 별도로 편성
- 지역 문화교육 파트너십(LCEP)과 문화협약을 통해 지역 기반 전달 능력 개발 지원 예정. 문화예술위원회는 Cultural Compacts 네트워크 개발을 지원하고 지역 기반 컨소시엄을 위한 피어-러닝 프로그램을 도입하며, 효과적인 지역 기반 컨소시엄 개발을 강화할 예정
- 문화 활동 참여도가 낮은 지역에 기회 제공과 고용 창출을 위해 노력: 2021년 증편된 예산으로 <창조적 사람과 장소> 내셔널 포트폴리오 라운드 22-25를 시작함. 2022년부터 25년까지 총 3,830파운드의 예산을 참여도가 낮은 분야의 신규 프로젝트 11건을 포함하여 56개 지역 정부의 39개 프로젝트에 투입
- 2023년부터 25년까지 보건 의료계와 긴밀한 파트너십을 발전시키고 지역사회 건강과 복지를 개선하기 위한 공동 프로젝트를 위해 투자하여 팬데믹으로부터의 회복을 지원할 예정
- 지역 내 학교와 협력을 통해 해당 지역의 모든 어린이와 청소년들에게 창의적, 문화적 잠재력을 실현할 수 있는 더 많은 기회 제공. 이를 위해 8개의 Creativity Collaborative 네트워크와 온라인 Creativity Exchange에 투자
- 전국 모든 지역에서 접근할 수 있는 보편 프로그램 지원

- 예) 음악 교육 허브- 전국의 모든 어린이들에게 음악 교육 제공
- 파트너십의 효율적인 지원을 위해 다양한 리소스, 툴킷을 사용
- 문화와 기회에 대한 공동투자 확대를 위해 문화부문과 교육, 의료, 법률, 상업적 창조산업과의 광범위한 파트너십 연계

③ 개인 지원 확대

- 팬데믹에 가장 치명적인 타격을 입은 프리랜서 창의 문화종사자들을 대상으로 하는 프로그램 확대. 이들을 창조산업 분야에 적합한 인재로 육성, 조직과 개인이 문화의 모든 부분에서 보다 공평하고 지속가능한 생태계를 조성할 수 있도록 다양한 파트너와 협력할 기회 제공
- 예술위원회 지원금 안내 웹사이트를 개인 문화창의종사자 및 프리랜서들이 사용하기에 친화적으로 개편하고 개개인이 자신의 생각, 아이디어 및 피드백을 공유할 수 있는 전용 사서함 개설
- Freelance:Futures 출시 : 프리랜서 네트워크 컨소시엄으로, 협력적 접근방식을 계속 개발할 예정
- 예술위원회는 경력 초기 단계의 개인과 현재 공적 자금을 받는 문화부문에서 상대적으로 소외된 배경을 가진 개인들을 우선적으로 지원할 예정
- 예술위원회는 창의적이고 문화적인 실천가를 지원하는 다양한 네트워크와 지속적으로 관계를 맺고 협력하여 개인의 니즈를 이해하고자 함

④ 문화부문의 국제적인 활동 지원

- 팬데믹과 영국의 단일 유럽시장 이탈은 영국 창의문화 종사자들이 국제 문화예술시장에서 활동하던 전통적인 방식에 중대하고 지속적인 혼란을 가져옴. 특히 국경 간 화물 이동에 대한 관리 및 비용부담이 계속 가중되고 있음. 예술위원회의 복권 보조금은 해외 투어 및 협력과 관련된 비용을 지원함
- Developing Your Creative Practice는 개별 아티스트가 국제 파트너십을 통해 창조적인 작업을 할 수 있도록 지속적으로 지원함
- UK Arts Information Point: 영국 예술위원회와의 파트너십을 통해 공동투자를 계속할 예정. 이는 공연 및 작품 제작을 목적으로 한 영국 입국을 원활하게 지원함
- Global Talent 비자를 통해 영국에서 창작활동을 하고자 하는 해외 아티스트를 지원함
- 에든버러 페스티벌, SXSW의 미래 예술 및 문화프로그램, 뉴욕의 Under the Radar, 영국-캐나다 이머시브 익스체인지 프로그램, 베니스 비엔날레와 파트너십 구축
- 예술위원회는 국내외 파트너와 협력, 문화단체가 환경친화적으로 국제적인 작업 방식을 개발하도록 지원함

⑤ 예술위원회의 변화

- 새로운 전략을 전달하고 창의성과 문화를 위한 보다 효과적인 국가 기관으로 거듭나기 위해 예술위원회의 자체적인 변화가 필요함
- 팬데믹 시기 자체 긴급구호기금과 정부의 문화복구기금 관리를 통해 신속하게 대응한 데 이어, 2023년부터는 팬데믹의 교훈을 바탕으로 변화가 더욱 가속화될 것임
- 함께 일하기를 원하는 지역 및 국내 파트너 및 공동 투자자를 상대로 예술위원회는 모든 일을 '고객'의 관점에서 접근할 것임. 예술위원회는 모든 고객이 적절하게 원하는 정보와 니즈에 접근할 수 있도록 노력하며 지역 및 국가 위원회, 새로운 인종 및 장애 자문그룹, 모든 주요 프로젝트

트에 대한 외부 자문 집단의 영입을 통해 외부 목소리를 경청할 것임

- 예술위원회의 모든 프로세스와 결정은 공정성과 형평성을 기반으로 함. 예술위원회는 지속적으로 개선하고 고객의 요구에 부응하는 방식에 있어 효율성과 효과성, 탁월성에 더 높은 기준을 설정하는 것을 목표로 함. 조직의 효율성을 높이기 위해 새로운 작업 방식을 채택할 것임
- 모든 업무와 프로젝트를 데이터를 기반으로 구현하며 예술위원회는 더 나은 정보에 입각한 정책을 만드는 윤리적이고 개방적인 데이터 기관으로 거듭날 것이며, 정책 결정과 통찰력 향상을 위해 데이터 인프라와 리터러시 개선에 투자할 것임

■ 평등의 목표 Equality Objectives

- 예술위원회의 Let's Create 실천을 위한 3개년 전달 플랜은 접근성과 기회에 있어 평등의 원칙을 강조하며 별도의 목표를 설정하고 있음
 - 모든 사람, 특히 상대적으로 사회적 보호를 받지 못하고 소외된 사회, 경제적 집단의 기회를 개선하기 위해 보다 공평한 투자 분배를 보장함
- 지도력, 거버넌스, 노동력, 그리고 그들이 지원하는 독립 창의 문화 실무자들이 대표하는 포괄적인 문화 조직에 우선적으로 투자할 것임
- 예술위원회는 정책 입안에서 평등을 고려할 법적 의무가 있으며, 연령, 장애, 성전환, 결혼 및 동성 결혼, 임신 및 출산, 인종, 종교 또는 신념, 성별 및 성적 취향을 포함한 2010년 평등법에 의거, 법에 의해 보호받아야 할 특정 그룹의 사람들에 대한 차별을 방지하고 평등과 다양성을 증진하는 것을 목표로 함
- 예술위원회는 계급과 사회경제적 지위에서 발생하는 장벽을 인식하고 현대 영국의 다양성을 반영하는 투자를 하도록 노력할 것임. 예술위원회의 투자 및 지원은 자원의 지리적 분포를 고려하여 영국 모든 지역에 도달하도록 노력할 것임
- 상기한 테마 아래 제시된 여러 조치는 평등의 목표를 촉진하고 투자를 보다 공평하게 분배할 수 있는 조건 형성을 위해 특별히 고안되었음. 이러한 조치들은 최신 증거와 데이터를 바탕으로 마련된 계획에 의해 지원됨. 이 조치들은 매년 검토 및 보고되며 국가 포트폴리오의 인력, 리더십, 거버넌스 및 청중 데이터를 포함함. 또한, 투자를 받는 개인 및 단체의 프로필 분석과 예술위원회 직원의 구성 및 위치에 대한 정보도 포함함
- Let's Create는 구성원들의 재능 개발을 위해 보다 포괄적인 작업환경을 만들고, 모든 사람이 공평하고 공정하게 대우받고 잠재력을 최대한 발휘할 수 있도록 지원함

나. 영국 공연예술-디지털 지원정책 사례

■ 추진 배경 및 진행

- 영국 관광 산업의 중요한 요소임에도 불구하고 자생력이 부족하여 지원금 의존도가 높은 영국 공연의 수익화 사업으로 처음 구상되다가, 2007년 영국국영방송(BBC)이 디지털 영상 전송 모바일앱 아이폰 플레이어(i-Player)를 개발한 것이 계기가 되어 본격적으로 추진됨. 특히 2010년 런던 올림픽 개최가 발표된 이후 예술분야 지원예산이 모두 스포츠 분야에 집중되면서 공연계의 새로운 수익모델이 절실해짐
- 2009년 세계 최초 온라인공연 구독 플랫폼 ‘디지털 씨어터(Digital Theatre)’이 개발되고 영국국립극장의 ‘NT 라이브’가 시작됨. 특히 NT 라이브는 1년 동안 영국 국내 상영관에서 1천 회 이상, 해외에서는 2천 5백 회 이상 상영되며 안정적인 수익모델로 자리잡음
- 공연예술 영상화와 디지털화를 위한 자금 및 인력 확보를 위해 2012년 영국 예술위원회와 BBC가 공동으로 ‘더 스페이스(The Space)’를 설립함
- 팬데믹으로 인해 도시 자체가 봉쇄되어 장기 폐쇄에 접어든 유럽의 주요 극장과 공연장은 공연 스트리밍 서비스를 더욱 적극적으로 시도함
 - 앤드류 로이드 웨버의 유튜브 채널 ‘The show must go on’: 매주 금요일 19시(영국 표준시각)에 ‘오페라의 유령’ ‘캐츠’ 등의 히트작을 무료 상연함
 - 로열 오페라극장, 셰익스피어 글로브 극장 등 주요 공공 공연단체 또한 짧게는 24시간, 길게는 1주 단위로 신작 영상을 제공함

■ 더 스페이스 (The Space)³³⁾

- 2012년 설립된 영국 공연예술의 디지털화에 핵심 역할을 하고있는 사회적기업으로 디지털 기술을 영국의 공연예술과 접목, 더 많은 사람들에게 예술작품과 그 가치를 전달하는 것이 목표임
- 실무진 및 이사회 모두 예술, 디지털 미디어, 게임, 디지털 개발 및 방송 분야의 전문가들로 구성됨
- 영국예술위원회와 BBC의 파트너십으로 구성됨
 - 영국예술위원회 : 전략적 디지털 혁신지원금으로 예술가 및 공연예술단체가 더 스페이스를 통해 작품을 제작할 수 있도록 커미션 지원금 제공함
 - BBC : PC, 모바일, 태블릿, 커넥티드 TV를 통해 공연예술이 원활하게 보급될 수 있도록 기술 솔루션을 제공하는 한편 소규모 공연단체를 위한 멘토링과 교육을 제공함
- 목표
 - 디지털 콘텐츠 활성화를 통해 공연예술의 새로운 잠재고객 개발
 - 디지털 미디어 및 콘텐츠 개발을 위한 공연예술가 및 단체의 기술 교육
 - 디지털 미디어를 통한 공연예술 감동의 효과적인 전달을 위한 기술 개발
- 지원분야
 - 창작 및 아카이빙 지원
 - AR, VR, 이머시브(Immersive) 등 새로운 디지털 기술을 접목한 ‘하이브리드’ 공연예술 집중 지원

33) <https://www.thespace.org/>

○ 교육분야

- 온라인 잠재고객 개발을 위한 툴킷 제공
- 팟캐스트 개발을 원하는 예술단체들 교육 제공
- 디지털 저작권
- 라이브 스트리밍 - 저비용으로 스트리밍 서비스를 할 수 있는 교육프로그램 제공
- 예술가 및 단체를 대상으로 온라인 마케팅 및 유통 교육프로그램 제공

■ NT Live (이하 NT 라이브)³⁴⁾

- 2009년 영국 국립극장에 의해 처음 송출 시작
- 리먼브라더스 사태로 세계적 금융위기가 촉발된 시기, 영국 예술위원회의 ‘모두를 위한 위대한 예술 실현 (Achieving Great Art for Everyone)’ 사업의 일환으로 추진
- 극장을 방문하지 않은 관객들에게 스크린이라는 미디어를 결합, 공연 실황 중계 방법의 확장을 시도
- 하이브리드 예술형태 (hybrid art form) : 국립극장에서 실제 공연이 라이브로 진행되는 동안 같은 시간대에 상영관에 모인 다른 지역 관객들이 대형 스크린을 통해 동시 관람하는 형식
 - 중계방식을 통해 완성된다는 혼종적 특징을 지님
 - 관객은 단체관람을 통해 실시간 연극을 본다는 사실을 자연스럽게 인지하면서, 배우와 상호작용은 불가능하더라도 주변 관객들의 반응에 공감하며 ‘객석의 현장감’을 일부 경험할 수 있음
- 라이브니스(Liveness) 추구 : 스크린 관람이 실제 관람과 같을 수 없다는 매체적 한계를 인지하고 NT 라이브 고유의 제작방식을 통해 스크린에 최적화된 영상과 관람환경을 제공, 관객들에게 새로운 차원의 경험 선사를 목표
- 미디어를 이용한 연극의 대중화 시도
 - 프로그램이 공공의 문화향유를 토대로 제작됨에 따라 더 많은 이들에게 문화 혜택을 제공하기 위해 상영관 확장
 - 첫 송출 이후 팬데믹 이전까지 60개국 2천 5백개 스크린에서 8백만 누적 관객 달성
 - 2009년 4편의 시즌 프로그램을 19개국 270곳 상영관에서 상연 → 코로나 직전인 219년 시즌별 대략 10여 편의 작품을 50개국 3천여 곳 상영관에서 상연
- 총수입 상승
 - 고정된 제작비용에 대비되는 상영관 확장을 통해 매해 총수입이 상승함
 - 발생 수익의 대부분이 작품 제작에 참여하여 저작권을 보유하고 있는 창작자들에게 돌아가는 구조 : 창작자 대부분이 국립극장에 장기 고용된 정규직이 아닌 작품별 계약을 맺는 프리랜서 인력들인 것을 감안할 때, 국립극장은 NT 라이브를 통해 고용상태가 불안정한 창작 인력에 추가 수입원을 제공할 수 있게 해줌

34) 출처: ntlive.com

■ NT at Home으로의 전환

- 팬데믹으로 인해 극장과 상영관이 폐쇄되면서 시즌 공연과 NT 라이브 모두 중단될 위기에 놓이면서 대안 매체로 온라인을 선택해 신속한 이동을 추진
- NT at Home의 목표 : “관객에게 공연을 제공하고, 프리랜서 인력에게 기회를 만들어준다”

[표 3-7] NT at Home 전개 과정

구분	내용
‘NT at Home 유튜브’ (2020. 상반기)	<ul style="list-style-type: none"> - 시스템 보안과 안정화 단계를 거쳐, 1차 봉쇄령 기간 중 NT 라이브의 선별된 콘텐츠 4편을 기존의 국립극장 유튜브 채널을 통해 무료 스트리밍 서비스 시작 - 시청자들의 긍정적인 반응과 봉쇄령의 장기화에 따라 16편을 추가 공개 - 관람 매체는 온라인으로 바꾸었으나 매주 목요일 저녁 7시 작품을 유튜브를 통해 공개함으로써 기존 극장 공연과 NT 라이브의 연장선에 있음을 암시 - 상반기 프로그램 진행(16주) 중 유튜브 채널 구독자가 817% 증가 - 173개국에서 조회수 1천5백만 건 기록
2차 스트리밍 서비스 시작 (2020. 하반기)	<ul style="list-style-type: none"> - 11월 정상 공연을 예정하고 제작된 신작 <영국의 죽음:델로이>와 판토마임 공연 <딕 휘팅턴>을 무관중 녹화해 유튜브를 통해 발표 - <영국의 죽음:델로이>는 8만, <딕 휘팅턴>은 20만이 넘는 조회수를 각각 기록하며 흥행에 성공 - 2차 무료 스트리밍 서비스 완료 후 2020년 12월 ‘NT at Home’이라는 명칭 아래 정식 유료 스트리밍 플랫폼으로 구축

■ NT at Home의 성과 및 시사점

- NT 라이브나 유튜브 채널 운영에서 비롯되는 매체적 제약에서 자유로워 시청자에게 편리한 관람환경 제공
- NT 라이브 상영관이 부재한 지역의 거주민들에게도 국립극장 레퍼토리들을 장기간 지속적으로 누릴 수 있는 혜택 제공
 - 전용 온라인플랫폼 구축으로 시청자들에게 더욱 폭넓은 선택권 제공
 - NT 라이브 : 정해진 시간과 장소에서 단체관람만 가능
 - NT at Home 유튜브 : 정해진 시간에 특정 공연 한 편만 관람 가능
 - NT at Home 플랫폼 : 유사 OTT 서비스처럼 원하는 공연을 자유롭게 선택 가능
- 프로그램의 장기 운영을 위해 서비스 유료화 정책을 실시, 창작자들에게 추가 수익을 지급하는 재정적 안정 기반 마련
 - 수익의 대부분이 콘텐츠에 포함된 작품 제작에 참여한 프리랜서 창작자들에게 재분배
 - NT at Home 플랫폼을 통한 수익분배가 프리랜서 인력들을 위한 장기적 대책으로 유의미함을 검증

3. 정책적 시사점

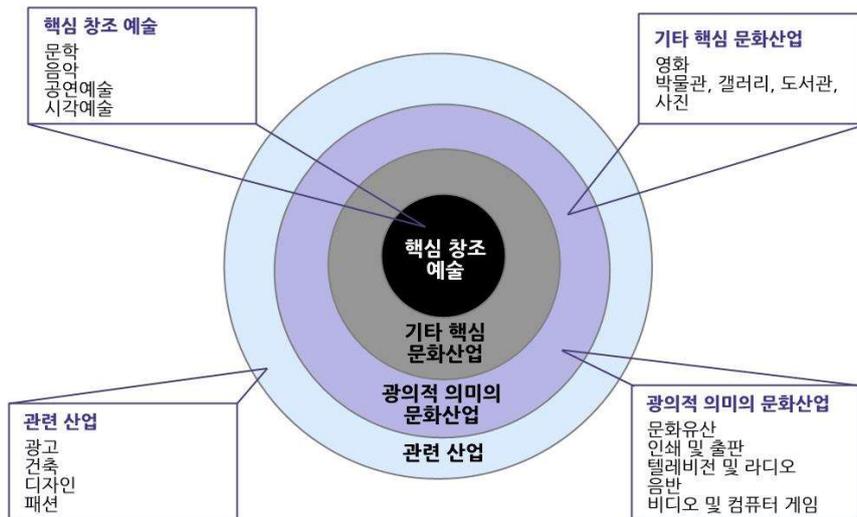
■ 문화 및 예술가, 창의성 등의 기본 정의의 변화

- 새로운 기술 및 기타 사회적 변화가 많은 예술가, 큐레이터, 사서 및 기타 실무자의 작업 방식과 문화가 만들어지고 공유되는 방식의 변천에 따라 문화 활동 사이의 전통적인 경계가 사라지고 있음을 인식. 향후 10년간 이러한 변화가 가속화될 것으로 예측하며 영국의 문화예술지원정책은 앞으로 지원할 문화활동의 범위 유형에 더 유연하게 대응할 것으로 사료됨

■ 모호해진 문화예술과 창조산업의 경계

- 그동안 공적 지원 대상이었던 문화예술 부문에 대한 경제적, 사회적 가치와 역할이 점차 확장되는 추세임³⁵⁾ 일례로 문화경제학자 Throseby의 동심원 모형에서는 문화예술에서 출발해 문화산업, 관련 산업으로 연계 확장되는 창조산업 영역에 대한 이론적 근거를 제시함

[그림 3-1] David Throsby의 동심원 모형(The concentric circles model of the cultural industries)



- 공적 자금 지원을 받는 문화부문이 궁극적으로 상업적인 창조산업을 위한 인큐베이터로 활용
- 예술지원이 단순한 문화의 미학적, 본질적 가치 보호와 예술가들의 창작활동 지원을 넘어서 경제적, 사회적 영향력과 파급력을 보유하고 있다는 전제로 그 효과의 극대화를 추구하는 방향으로 지원 방향 모색
- 문화예술단체 또한 단순한 미학적 실천 집단이 아니라 비즈니스 모델을 만들고 소득의 흐름을 파악하고 고용기회를 제공하여 지역사회에 이바지는 기업가적인 관점을 가지도록 장려

35) 출처: David Throseby, The concentric circles model of the cultural industries, 2008
https://www.researchgate.net/publication/248952696_The_concentric_circles_model_of_the_cultural_industries

- 사회적 경제적 변화 적응을 유도
 - 팬데믹을 비롯해 인플레이션 증가, 물가 상승, 노동 공급 문제, 전쟁으로 인한 에너지 부족 등 사회적, 경제적, 정치적 문제를 문화예술 생태계의 불안정성의 원인으로 파악하고, 이에 대응하고 극복할 수 있는 미래 변화 플랜 제시

- 문화예술계 외부 영역과의 긴밀한 네트워크와 파트너십 구축
 - 문화예술계 외부의 기관 및 기업, 집단과 적극적인 파트너십을 유도하며 동반 성장을 유도

- 디지털 콘텐츠 확대 지원과 적극적인 신기술 도입
 - 팬데믹 시기 비대면으로 향유자에게 공급하는 대안 매체였던 디지털 콘텐츠를 향후 지역 기반 지원정책 실천은 물론 창조산업의 활성화까지 이어질 미래의 주요 요소로 전제하며, 기술 발전에 있어 문화예술계가 낙오되지 않고 더 나아가 이윤 창출을 할 수 있는 잠재력 있는 영역으로 성장시킬 동력으로 활용할 계획을 보임

- 평등성 강조
 - 지역 기반 프로그램과 사회적 소수에게 우선권을 부여하는 지원정책, 어린이와 청소년 대상 차별 없는 보편적인 문화예술교육 지원에 이르기까지 소외계층이 없는 평등한 수혜 정책을 추구

제2절 독일의 공연예술지원정책

1. 독일 예술지원정책 개괄

가. 정책철학 및 특성

■ 사회적 시장경제와 연계

- 독일은 2차 세계대전 이후 고전적 자유방임형 자유주의와 중앙관리경제 양쪽 모두의 문제점을 보완하는 사회적 시장경제에 기반하여 수립 및 실천됨

[표 3-8] 독일의 정책철학 원칙

구분	주요내용
개인의 원칙	<ul style="list-style-type: none"> - 고전적 자유주의가 국가권력에 의한 자유의 침해만 문제 삼는 반면, 사회적 시장경제는 독점자본에 의한 자유의 침해도 문제 삼음 - 개인이 사회를 위해 봉사하는 것이 아니라 사회가 개인의 이해와 관심을 후원해야 함 - 사회는 한 개인의 자유와 자율성을 보장하고 지원해야 함 - 개인이 시장 시스템에 있어서나 국가에 의해 물건으로 취급받고 수단으로 전락해서는 안 됨
보충의 원칙	<ul style="list-style-type: none"> - 개인이 자립할 수 없을 때는 사회가 자립을 지원해야 할 의무가 있음 - 국가는 경제과정에 직접 개입해서는 안 되며, 공정한 질서를 방해하는 요소를 제도적으로 제거하는 보충 역할을 담당, 국가 역할의 보완적 성격을 강조함 - 연방국가 관계의 기초 - 지방자치단체들은 정책을 스스로 결정하되 능력을 넘어서는 경우에만 주정부, 그리고 연방정부의 개입이 요구됨 - 공적지원 중 수입으로 충당되지 않는 지출을 매워주는 “부족액 자금조달 Fehlbedarfsfinanzierung” (vgl. Deutscher Bundestag 2007, 60)도 이러한 보충의 원칙에 근거함
연대의 원칙	<ul style="list-style-type: none"> - 낙오자가 생기지 않도록 국가는 사회적 안전망을 제공해야 함 - 공정한 소득 재분배의 원칙

■ 공적 지원 대상의 명확한 구분

- 경제적 기능에 초점을 맞추고 상업적으로 생존 가능한 예술분야(창조산업)와 사회적 기능에 초점을 맞춤. 순수예술 분야를 구분하여 후자를 공적 지원 대상으로 규정함
 - 순수예술에 기대하는 사회적 기능 : 개혁과 창조성, 삶의 질 향상, 사회적 포용, 의사소통, 자아실현, 참여, 정체성 확립 등 문화 민주주의에 의거한 공적 가치를 의미함

[표 3-9] 독일 공적 지원 대상의 명확한 구분

경제적 기능		사회적 기능
문화 산업	창조 산업	순수예술(공적 지원 대상)

- 공적 지원에서 공연예술분야가 가장 큰 비중을 차지
 - 전체 공적 문화지출의 1/3 이상이 연극과 음악에 집중되어 있음³⁶⁾

■ 지방분권화

- 사회적 시장경제의 보충 및 연대(Subsidiarität & Kooperation)의 원칙에 의거함
- 문화에 대한 지원 및 결정이 지방자치단체(Kommunen)에 의해 우선적으로 이루어짐
 - 문화지원금 결정권을 지방자치단체가 우선 행사하며, 초지역적 과제나 자치단체의 능력을 넘어서는 경우에만 주정부 및 연방정부가 개입함
 - 연방정부의 업무 : 해외문화교류, 문화교육, 문화자산 보호, 저작권법 및 출판법, 예술가의 사회적 보장, 영화 후원, 국가적 문화기관 운영 등
 - 주정부 및 지방자치단체 : 저마다 상이한 문화정책을 가지고 있음
 - 근대국가로의 통일이 늦어진 전통의 뿌리임
 - 획일화된 문화정책으로 문화를 정권의 선전도구로 이용한 나치 정권의 전례를 경계, 중앙정부의 간섭을 막고 각 지방자치단체의 자율성 보장하고자 하는 의도임
- 일반적으로 주정부 및 지방자치단체의 공공지원금 비중이 월등히 높음
 - 보충의 원칙에 따라 지방자치단체는 문화 분야에 있어 자율적인 경영의 부족한 부분을 상위 기관으로부터 보완 받고 지역이 균형적으로 발전하는 기반을 마련함

[표 3-10] 2020년 독일 문화예술 관련 공공지원금 현황

구분	문화에 대한 공공지원금(전체 인구)
연방정부	3,246.3 백만 유로
주정부	5,597 백만 유로
지방자치단체	5,667.9 백만 유로

- 지방분권적 문화정책은 지역 시민의 요구를 반영하고 자주적 참여를 이끌어내기 용이하여 각 지역문화를 보존, 지역의 자율적이고 다양한 문화발전을 가능케 함

■ 독일 문화민주주의 가치 실현 추구

- 연대의 원칙에 의거, 소외계층 없이 모든 시민이 문화에 참여해야 함
 - 프리드리히 실러가 정립한 미적 교육의 전통에서 출발한 이념
- 독일 문화민주주의 : 국가 정체성으로서의 ‘문화’
 - 동서독 통일조약(Einigungsvertrag) : ‘국가’의 목표로서의 문화 Kultur als Staatsziel 명시
 - 프랑스의 ‘민족(nation)’ ‘공화국(republic)’, 영국의 ‘제국(empire)’ ‘영연방(Commonwealth)’와 다른 자기규정
 - 문화 다양성을 기반으로 하여 소외계층이 없이 공동체의 모든 구성원이 문화예술의 창작과 향유의 주체로 참여하는 것을 지향함
 - 국가의 모든 구성원이 문화 구성에 능동적 주체로 인식되어 개인의 욕구와 문제를 표현 및 소통함으로써 궁극적인 사회 통합을 추구함
- 평등한 예술교육 실현
 - 동등한 출발의 기회 제공을 위해 부모의 경제적 능력과 관계없이 모든 청소년에게 평등한 교육기회를 제공

36) 광정연 “독일문화정책과 예술경영의 현황”, 『독일어문학』, 2016

■ 예술가를 위한 사회안전망 시스템 제공

○ 공정한 소득 재분배의 원칙

- 연대의 원칙에 의거, 낙오자가 생기지 않도록 스스로 자립할 수 없는 구성원에게 국가는 사회적 안전망을 제공해야 함

○ 예술가 사회보험제도

- 1983년 도입, 프리랜서 예술가 및 언론, 출판인들에게 의료, 상해, 연금보험 제공함
- 예술가들이 사회보험료의 50%를, 나머지 50% 중 국가가 20%, 저작권 사용자나 고용주가 30%의 사회보험료를 납부함

■ 사회문화센터 Soziokulturelle Zentrum를 통한 사회문화 확산 지향

○ 체제 긍정적인 고급문화에 대항하여, 시민들의 일상과 사회적 현실에 주목함

○ 소외계층 없이 다수의 사람들의 문화에 대한 접근성을 높이기 위해 지역마다 설립함

- 전국에 450여 개가 운영되고 있으며 시민들이 자체적으로 운영되고 있음
- 지방자치단체에 관할권이 있으며 전체수입의 30-50% 정도 자립 경영을 유지함
- 청소년과 시민들을 대상으로 문화교육을 실시하고 시민 스스로 예술활동에 참여할 기회를 제공함
- 음악, 연극, 공예, 영화 등 다양한 예술분야의 상호문화 프로그램 제공함
- 대안문화 실천- 반상업성과 의사소통에 기여하는 프로그램을 자율적으로 진행함
- 이밖에 4백여 개의 문화협회 Kunstverein, 2백여 개의 문학모임 Literarische Gesellschaft 등 약 15만 명의 시민들이 참여하는 문화 활동이 존재함

나. 독일 예술기관의 운영 형태

■ 독일 예술기관의 구분

- 독일 예술기관은 공공기관과 민간기관으로 구분되고, 민간기관은 다시 공익 기관 *gennnützig Institution*과 상업 기관 *kommerziell Institution*으로 구분됨
 - 2020년 현재 142개의 공공 공연장과 225개의 민간 공연장, 130여 개의 오페라단, 교향악단 및 실내악단, 80여 개의 페스티벌, 상주 예술단이 없는 6백 개의 객원 위주 공연장 (2020년 12월 기준), 상주 극장이 없는 4백 개 이상의 순회 극단 및 객원 공연단(무용단 포함), 그리고 집계 불가능의 아마추어 극단들이 활동 중임 (독일극장협회 홈페이지 <http://buehnenverein.de>)

■ 공공 공연장의 법적 형태

- 국영기업 *Regiebetrieb*
 - 지방자치단체 행정기관 내 편입되어있음
 - 법적으로 행정 당국에 속해 있어 지방행정을 통해 공동 관리되는 비독립 기업임
 - 운영 및 경제적인 면에서 자립적이지 않음
 - 국립극장, 시립극장, 시민대학, 도서관, 박물관, 음악학교 등임
- 자가경영기업 *Eigenbetrieb*
 - 법적으로 행정당국에 속해 있으나 독자적인 예산편성의 권한이 있어 자율적으로 운영됨
 - 국영기관과 달리 운영진이 인사권 및 운영에 대한 권한과 책임을 가짐
 - 국영기관이 자립적 운영 능력을 인정받을 경우 자가경영기업으로 전환 가능함
- 유한책임회사 *die Gesellschaft mit beschränkter Haftung (GmbH)*
 - 일정 목표 실현을 위한 법인단체임
 - 2만5천 유로의 자본금을 기반으로 설립 가능함
 - 법인은 자산에 대해 무한 책임을 지나 회사에 대한 동업자의 책임은 자산출자액 수준에 한정함
 - 회사 설립 시 사원총회 *Gesellschafterversammlung*와 경영진 *Geschäftsführung*은 의무적이나 감독위원회 *Aufsichtsrat*는 선택 가능함
 - 사원총회 : 재무, 조직, 인사에 대한 결정권을 가지고 다수결을 통해 결정권 행사함
 - 경영진 : 결정된 사항을 집행할 권리(직접 집행하거나 감독기관을 부수적으로 설치 가능)
 - 유한책임회사 대표는 자가경영기업 대표보다 더 많은 결정권을 가짐
 - 자가경영기업이 자체 수입률이 높아지면 독립 법인을 획득, 좀 더 자율적으로 운영할 수 있는 유한책임회사로 전환이 가능함

[표 3-11] 독일 공공극장 운영방식 분포도 (출처: Deutscher Bundestag 2007, 101 & <http://buehnenverein.de>)

구분	국영기업	자가경영기업	유한책임회사
1991/92	99개	3개	12개
2002/02	55개	9개	24개
2019/20	32개	30개	54개

- 현재 독일의 공공극장들은 국영기업이 감소하고 자가경영기업과 유한책임회사 수가 갈수록 증가하는 추세임. 통일 전에는 공공 공연장이 주나 지방자치단체에 속한 국영기업에 속하는 것이 일반적이었으나 현재는 이러한 공연장들도 경영상의 유연성과 전문성을 확보하는 형태로 변모 중임

■ 민간 공연장 및 공연단

- 성격에 따른 공적 지원 대상의 구분

[표 3-12] 독일의 공적 지원 기준에 따른 민간 공연장 구분

공적 지원 기준에 따른 민간 공연장 구분	
공익적 민간 공연장	상업적 민간 공연장
과세법의 의미에서 기관이 공익에 기여하는 바가 인정되어야 공적 지원대상이 됨	이윤을 목적으로 하는 상업 공연장은 공적 지원대상에서 제외되며 스스로 이익을 창출해야 함

- 공익적 민간 공연장의 법적 형태

- 비영리 사단법인 der eingetragene Verein
 - 관할지방법원 Amtsgericht의 사단등기부 Vereinregister 등록을 통해 설립됨
 - 총 7명의 창립자가 요구되며 구성원총회 Mitgliederversammlung과 장 Vorstand로 구성됨
- 유한책임회사 die Gesellschaft mit beschränkter Haftung (GmbH)
 - 대부분의 민간극장의 법적 형태
 - 2008년도 법령 개정에 의해 유한책임회사 설립이 간편해지면서(1유로의 자본금으로 미니유한 책임회사 Mini GmbH 설립 가능) 소형 예술기관 설립이 수월해지고 있음
- 민법 조합 Gesellschaft bürgerlichen Rechts(GbR)
 - 2인 이상이 서로 출자하여 공동 사업 경영을 약정하면서 발생하는 단체 성격의 법률관계로, 조합계약을 통해 형성됨
 - 단체의 성격을 지니고 있으나 구성원들은 공동의 목적 달성에 필요한 한도 내의 제약 이외에는 여전히 독립적인 활동이 가능함
 - 결성과 해산이 손쉬우며 개인의 자율성이 최대한 보장되는 기관임
 - 자유 극단 Freie Theaters이 모두 여기에 해당, 현재 베를린, 뮌헨, 함부르크, 쾰른, 프랑크푸르트와 같은 대도시에서 약 2백여 개의 극단이 활동 중임

■ 공적 지원 시 독일 예술기관의 재원 조성

- 독일은 미국이나 영국 등 다른 서구 국가들에 비해 공적 지원이 차지하는 비중이 높고 지원은 지방 자치단체를 중심으로 형성됨
 - 공공극장과 공익적 민간극장 : 평균 80%의 민간지원을 받음
- 공적 지원의 원칙
 - 자유 Liberalität : 예술의 자유의 보장
 - 다원성 Pluralität : 예술의 다양성의 보장
 - 보충 Subsidiarität : 시민들의 자율적 예술활동을 보완

- 분산 Dezentralität : 고른 지역적 발전을 보장
- 혁신 Innovation : 지원 기준에 있어 관객 숫자보다 예술의 질이 우선
- 공적 지원의 방식
 - 직접지원 : 예술활동 전반을 위한 예산을 직접 지원함
 - 간접지원 : 세제 혜택 등과 같이 예술기관이 생존할 수 있는 인프라를 형성함
- 공적 지원의 종류
 - 프로젝트 지원 Projektförderung
 - 기관지원 Institutionelle Förderung : 중장기적 지원 근거가 있을 경우 기관 운영비 예산 지원
- 공적 지원의 구성
 - 부분자금조달 Antilsfinanzierung : 예산의 일정 비율을 지원
 - 고정총액자금조달 Festbetragsfinanzierung : 일정 금액을 지원
 - 부족액 자금조달 Fehlbedarfsfinanzierung : 수입으로 충당되지 않는 지출을 메워주는 지원

2. 팬데믹 이후 독일 예술지원정책 동향

가. 팬데믹 이후 주요 정책 변화

1) 팬데믹 대응 정책 주요 흐름

■ 팬데믹 대응 정책 추진 과정

- 독일 전체 연방정부에서부터 개별 주 정부, 지방자치단체 등 다양한 레벨에서 문화 지원정책이 개발됨

[표 3-13] 독일 팬데믹 지원 방식 및 범위

지원 방식	지원 범위
직접 재정 혜택 (보조금, 대출 등) 간접 재정 혜택 (세금 감면) 접근 권한 완화 및 지원금 조항 변경	문화 전반부터 특정 문화예술 분야까지 세분화됨

- 팬데믹 초기에는 문화예술계에 예상되는 경제적 피해를 위한 즉각적인 대책 마련에 집중함. 지원 방향은 크게 3가지로 1) 공적 자금 대상이 아닌 소규모 민간 예술 관련 기관 및 단체, 아티스트들의 활동 및 운영지원, 2) 개인의 생활환경 보장, 3) 다양한 개별적 법적 조치 완화를 통한 간접지원이었음. 연방정부 차원에서 실시한 즉시 지원금, 예술가보험 납부금 조정, 공공지원 프로젝트 지원금 반환 요구 포기, 단축 노동지원금 지원 등이 초기 팬데믹 긴급 구조 지원사업에 해당됨
- 팬데믹 상황이 장기화되면서 독일연방의회는 2020년 여름 2차 경제지원 대책으로 1천3백억 유로 규모의 추경예산안을 가결함. 이 가운데 문화부문에 편성된 10억 유로 예산으로 독일 연방정부문화 미디어청(BKM)은 ‘문화의 새로운 시작(Neustart Kultur)’ 프로젝트를 시작함
 - 팬데믹으로 폐쇄된 공연장, 미술관 등의 문화기관의 재개관 및 활동에 제약을 입은 문화예술 단체 및 아티스트들의 활동 재개를 지원하는 것을 목표로 함
- 팬데믹이 시작된 2020년부터 추이를 살펴보면, 일회성 긴급 구조 및 단기 경제적 지원에 집중되어 있던 문화예술계 지원정책이 ‘문화의 새로운 시작(Neustart Kultur)’ 프로젝트 시작을 기점으로 디지털 개발 정책과 결합하여 장기적인 기술 및 생태계 변혁을 추진하고 있는 것을 알 수 있음

[표 3-14] 독일 문화예술지원정책의 팬데믹 대응 과정

시기	지원주체	지원내용
2020.03	연방정부	- 위기극복지원금 : 코로나 위기로 어려움을 겪는 소기업, 자영업자, 프리랜서 대상(문화예술인 포함)으로 5백억 유로 긴급자금 지원 <ul style="list-style-type: none"> • 1인 자영업자 및 5인 이하 소기업 : 3개월간 최대 9천 유로 무상지원 • 10인 이하 소기업: 3개월간 최대 1만5천 유로 무상지원 • 1인 자영업자들에 대한 최저생계비 지원 및 장기실업자 대한 실업수 등 신청절차 간소화(자산& 소득 심사기준 완화) - 예술가 사회보장 보험금 조정: 해당 예술가들이 변동된 예상수입을 신고하고 보험료를 재산정할 수 있으며, 보험료 지급이 어려울 경우 지불 조건 완화 - 예술활동 금지 조치로 인한 손실 보장: 코로나 확산으로 인해 직업 활동이 금지된 자영업자와 프리랜서에게 전염병 보호법에 의거 보상조치 - 지원예산 보장: 팬데믹으로 지원예정이었던 프로젝트나 이벤트가 조기 종료되는 경우 이미 소비된 예산을 회수하지 않고 행사 취소로 남은 예산만 반납

시기	지원주체	지원내용
		<ul style="list-style-type: none"> - 주거보조비 지원: 소상공인, 프리랜서 대상 6개월간 주거비 보조(110억 유로 추가 지원) - 취소된 문화행사의 경우 즉각 상황에 따른 재정부담 완화를 위해 이미 구입한 티켓을 바우처로 교환
	음악저작권 협회 (GEMA)	<ul style="list-style-type: none"> - GEMA 이용자와 회원들에 한해 최대 4천만 유로 긴급지원금 편성 - Schutzschirm Live (라이브 보호 우산), 코로나 지원기금 등 2단계 지원 프로그램을 통해 총 4천만 유로 재정 지원
2020.05	연방정부 (문화미디어부)	<ul style="list-style-type: none"> - 박물관 등 중소 문화기관의 재개관을 위한 “새로운 시작(Neustart)” 프로그램 발표 - 감염 예방과 방문객 입출입 조정을 위한 시설 및 장비 설치, 디지털 방식 전시소개 등 새로운 하드웨어 도입 지원 - 박물관, 전시장, 기념관, 연주장, 연극극장, 사회문화센터 대상 1만~5만 유로 1회 지원
2020.06	연방정부 (문화미디어부)	<ul style="list-style-type: none"> - <새로운 시작(Neustart)>을 <문화, 새로운 시작(Neustart Kultur)> 프로젝트로 확대 조정. 2020~21년 10억 유로 예산 증액
2020.08	연방정부 (문화미디어부)	<ul style="list-style-type: none"> - <문화, 새로운 시작(Neustart Kultur)> 프로젝트 예산 내에서 독일 국공립 무용단체 2천만 유로 지원 발표 • ‘DIS-TANZEN’, ‘TANZPAKT Reconnect’, ‘NPN-STEPPING OUT’ 등 세부 프로그램을 통해 지원
2020.09	연방정부 (문화미디어부)	<ul style="list-style-type: none"> - <문화, 새로운 시작(Neustart Kultur)> 프로젝트 음악산업 지원으로 1억 5천만 유로 책정 ▶ 클럽 및 라이브 음악 공연장 지원 발표 • 2천7백만 유로 규모 • 운영재개 프로그램에 주로 초점을 맞추면서 차세대 인재 양성 및 성별 평등, 전염병 대응 운영, 클럽 간의 네트워킹 프로젝트도 지원대상에 포함 ▶ 축제 및 라이브 음악 공연 주최자 지원 발표 • 축제 당 최대 25만 유로, 라이브 음악 프로그램 주최자는 최대 80만 유로 지원 운영 재개 및 전염병 대응 문화공연 형식 조정 지원
2020.11	독일연방 문화재단	<ul style="list-style-type: none"> - 디지털 상호작용 <Dive in> 프로그램 런칭 • 팬데믹으로 인해 제한된 대면 행사를 극복하기 위한 대안으로 관객과 상호작용 가능한 디지털 형식 집중 개발 • 모든 예술 분야 문화기관은 물론 기념관, 도서관, 사회문화센터, 극장, 공연장, 축제 등을 대상으로 혁신적 디지털 커뮤니케이션 및 매개 프로젝트 개발 목표 • 지원대상: 앱, 게임, 가상현실 및 증강 현실 응용 프로그램, 모션 캡처, 대화형 웹사이트, 플랫폼, 인공지능, 디지털 관련 새로운 지식 공유 및 예술적 분석 또는 방문자 참여 세미나 • 5백만 유로 지원(프로젝트 당 5만~20만 유로 지원)
2021.04	연방정부 (문화미디어부)	<ul style="list-style-type: none"> - <문화, 새로운 시작(Neustart Kultur)> 후속 프로그램에 10억 유로 추가 지원 발표 (총 20억 유로) • 문화 관련 협회 및 문화기금 단체와 긴밀히 협력하여 개발한 60개 하위 프로그램으로 구성 • 영화관, 박물관 및 극장, 음악 및 문학계 대상 팬데믹 억제 관련 투자 및 디지털화사업 지원 - 공연예술계 단기 계약 공연자 지원조치 • 프리랜서 예술가 및 자영업자 대상, 재난극복 지원 III(Bridging aid) 프로그램을 통해 2021년 1월~6월까지 6개월간 최대 7천5백 유로 지원금 신청 가능
2021.05	독일연방 문화재단	<ul style="list-style-type: none"> - <2021 여름 문화 (Kultursommer)> 프로젝트 시작 • 야외 콘서트 및 연극 공연, 전시회 등 여름 공공장소 문화활동 재개를 위해 총 3천50만 유로 지원 • 지원대상: 자치도시 및 비도시 지역 배우, 공연자, 공연단체 등 지역 예술가, 문화행사 주최 업체

시기	지원주체	지원내용
		<ul style="list-style-type: none"> • 기획 행사에 방역을 위한 위생조치 구현이 전제조건 - 독립예술그룹 지원 프로그램 <Reload> 프로젝트 발표 • 공연예술 및 현대음악 독립 그룹들의 협업 및 공동 프로젝트를 지원하는 6개월 지원 프로그램 • <문화, 새로운 시작(Neustart Kultur)> 프로그램 일환으로 극단과 무용 현대음악 분야에서 3인 이상으로 구성된 독립예술가 그룹
	연방정부 (문화미디어부)	<ul style="list-style-type: none"> - 팬데믹 관련 음악공연장, 음악클럽 페스티벌 지원 • 기존 지원금 3천만 유로에서 4천9백만 유로로 증액 • 음악저작권협회를 통해 지급 • 지원내역: 문화관련시설(다양한 활동이 벌어지는 고정된 문화시설)의 개축 조치, • 현대화 조치 그리고 필요 장비 설치 조치 또는 개척이 요구되는 페스티벌. 출입구역 및 통제구역 내에서 전염(특히 SARS-CoV-2)의 위험을 지속적으로 감소시키기 위한 목적. 프로젝트와 관련된 인적 및 물적 비용도 지원할 수 있음 - <문화, 새로운 시작(Neustart Kultur)> 프로젝트 일환으로 음악 연극, 무용 분야 세부 지원 프로그램 발표(다음 장에서 상술 예정) - 콘서트홀 디지털 모델 프로젝트 • 본 베토벤 페스티벌 및 함부르크 현대음악 앙상블 레조넌스와의 협업으로 베를린 피에르불레즈살 (Pierre Boulez Saal) 무대의 디지털화를 위한 모델 프로젝트 런칭 • 목적: 콘서트홀 온라인 서비스 개발 및 확장 • 2백만 유로 지원 - 공적지원을 받지 않는 민간 전문 오케스트라 지원 • <문화, 새로운 시작(Neustart Kultur)> 프로젝트 상위 프로그램으로 27개 프로젝트를 위해 총 33만 유로 지원 • 앙상블 모데른, 프라이부르크 바로크 오케스트라, 앙상블 레조넌스, 말러 챔버 오케스트라 등 지원 - 아마추어 음악단체 지원 • 연방합창단 및 오케스트라 음악협회(Bundesmusikverband Chor & Orchester, BMCO)를 통해 150만 유로 규모 지원
	연방정부 (문화미디어부 &재무부)	<ul style="list-style-type: none"> - 문화행사 개최 재개를 위한 3조 25억원 유로 특별기금 설치 • 진행 중인 <문화, 새로운 시작(Neustart Kultur)> 프로젝트 보안을 위한 기금으로 소규모(2천명 이하) 행사와 대규모 행사(2천명 이상) 두 가지 지원 분야로 구성 • 소규모 문화행사(2천명 이하) 지원: 코로나 팬데믹 대응조치로 인한 문화행사 주최자 손실을 보상하는 지원조치로, 수용인원 제한조치에 따른 입장권 판매수입 보상으로, 입장권 판매수익에 최대 100%까지 보상 지원 • 대규모 문화행사(2천명 이상) 지원: 행사 주최자를 위해 이미 계획된 행사가 팬데믹으로 인해 전면 취소, 부분 취소, 참가자수 감소 또는 연기되어 발생하는 비용을 보상하여, 주최자가 계획대로 행사를 계획할 수 있도록 하기 위한 것임 • 최대 80% 보장하며, 최대 보상금은 각 행사 당 800만 유로
2021.10	연방정부 (문화미디어부)	<ul style="list-style-type: none"> - 팬데믹의 실질적 영향을 받고있는 창작예술인들에게 9천만 유로 장학금 지원 • <문화, 새로운 시작(Neustart Kultur)> 프로젝트 예산 내에서 개인별 5천 유로 장학금 지원 • 지원 대상 : GEMA(독일 음악저작권협회), GVL(공연예술가 및 음반제작자 이익대변협회) 파우게 빌트-쿤스트(VG Bild-Kunst, 저작권 공동관리 협회) 등 예술인을 위한 협회
2022.01	연방정부	<ul style="list-style-type: none"> - 문화행사를 위한 코로나 연방정부 특별기금 조정 • 팬데믹 상황에서 행사 개최 장려를 위한 프로그램으로 행사 취소 보장이 포함된 수익성 공연 대상 • 입장권 판매 보조금과 행사 취소 비용 상환을 조건으로 함
2022.03	연방정부	<ul style="list-style-type: none"> - 연방정부 특별기금 경제지원 기간 2022년 12월 31일까지 연장

2) 지원주체별 팬데믹 대응 주요 정책

가) 연방정부 지원정책

■ 문화예술 포함 일반 정책

- 1인 자영업자 및 프리랜서, 소규모사업자를 위한 즉시지원금 (Soforthilfe-Program)
 - 지원규모 : 긴급지원금 총 5백억 유로 투입
 - 지원대상 : 음악가, 사진가, 작가, 통번역가, 사회자 등 다양한 분야 종사자, 소규모 문화예술단 포함
 - 지원형태 : 추후 반환 필요없는 즉시 지원금 (주정부를 통해 집행)
 - 지원조건 : 팬데믹으로 인해 직접적인 경제적 피해를 입은 개인 및 단체
 - 직원 5명 이하 사업자 : 최대 9천 유로(3개월 간)
 - 직업 10명 이하 사업자 : 최대 1만5천 유로(3개월간)
- 공공 지원 프로젝트 지원금 반환 요구 포기
 - 팬데믹으로 인해 프로젝트 연기 및 취소가 발생하여 프로젝트 공공지원금 Projektförderung을 목적에 맞게 쓰지 못한 경우 정부가 반환 요구를 포기
- “브리지 지원 (Überbrückungshilfe)” 프로그램
 - 팬데믹-코로나19로 타격을 입은 문화예술관련 기관 및 예술단 지원
 - 지원대상 : 문화 관련 모든 경제 분야 업체 및 기관, 1인 자영업자와 프리랜서, 비영리 기관 및 회사
 - 지원내용 : 팬데믹으로 인한 30퍼센트 이상 매출이 감소한 개인 및 단체에게 고정운영비용 지원
 - 지원기간 : 2020~2022년
- “뉴 스타트업 지원 플러스” (Neustarthilfe Plus) 프로그램
 - 지원대상 : 문화예술계 1인 자영업자 및 법인, 팬데믹 코로나 19로 경제활동이 제한된 문화예술관련 조합
 - 지원규모 : 1인 자영업자 최대 9천 유로, 기업 및 조합- 최대 3만6천 유로
 - 지원기간 : 2021년 7월 1일~12월 31일
- 직원 단기근로수당(프리랜서 제외)
 - 팬데믹으로 인한 단기 근무 조정으로 인해 개인의 손실된 순임금의 일부 지원
 - 60%(자녀 동반-67%)로 시작, 4개월 이후 70~77%, 8개월 이후 80%~87% 보상 가능
 - 지원기간 : 2022년 12월 31일까지
- 세금 감면
 - VAT 세율: 19% → 16%로 인하 (2020년 7월-12월)

■ 문화 부문 지원 정책

○ “문화의 새로운 시작 (Neustart Kultur)” 프로그램

- 지원목적 : 팬데믹으로 인해 강제 폐쇄된 극장, 음악 클럽, 영화관, 박물관, 축제 및 기타 문화기관의 재개관 지원
- 2020년 여름 연방정부 주도하에 최초 10억 유로 예산(문화미디어부 예산의 절반)으로 시작되어 2021년 총 20억 유로로 증액
- 40여 개 문화협회 및 지원기관의 주관으로 60개 이상 개별 프로그램들 진행

[표 3-15] 문화의 새로운 시작 프로그램

1차 프로그램	2차 프로그램
<ul style="list-style-type: none"> - 팬데믹 지원 투자: 최대 2억 5천 유로 - 문화인프라 및 긴급 구호 유지 및 강화 지원 : 최대 4억 8천만 유로 - 디지털, 오퍼링을 포함한 얼터너티브 홍보 지원 : 최대 1억 5천만 유로 - 연방 지원금 기관 및 프로젝트 지원: 최대 1억 유로 	<ul style="list-style-type: none"> - 팬데믹 지원 투자 : 최대 1억 유로 - 문화 창작 및 매개 사업 유지 및 강화 : 최대 8억 유로, 예술가 지원 장학금 프로그램 중심 - 연방정부 지원금 기관 및 프로젝트 지원 : 최대 1억 유로 (박물관, 무용, 연극, 문학, 시각예술, 음악, 기념관, 도서관, 영화, 사회문화 전반에 대한 부문별 기금 모두 포함)

○ 문화행사 지원을 위한 특별 연방 지원금

- 2021년 연방정부 재무부와 문화미디어부가 공동으로 시작한 25억원 유로 규모의 지원 기금
- 팬데믹으로 위축된 문화행사의 재개와 기획 지원
 - 전염병 감염 예방을 위한 사회적 거리두기 원칙에 따라 축소된 객석 티켓 판매 수익을 보조금 지원
 - 문화행사 취소 보험금 지원: 팬데믹 코로나 19로 인한 행사 전체 취소, 부분 취소 등 취소 비용의 대부분을 특별 지원금에서 부담

○ 예술가 사회 보험금 Kunstlersozialkasse 조정

- 독일 예술가보험은 매년 예상 수익을 통해 의료, 연금, 간병 보험료가 책정되며 국가가 절반을 부담. 팬데믹으로 수익 감소가 예상되는 예술가들은 예술가사회보험조합에 변동된 예상 수입을 신고하고 보험료를 재산정해 부담을 줄일 수 있음
- 보험금 지급이 어려울 경우 조건 완화를 보장함

○ 문화 이벤트를 위한 특별연방기금 (2021년 7월~)

- 지원규모 : 25억 유로
- 주관기관 : 연방정부 내 재무부 & 문화 및 미디어부 공동 관할
- 문화행사 재개 및 기획 지원
 - 경제적 보상지원 정책 : 방역 관리로 인해 감소한 티켓 판매 수익에 대한 보상 지원금
 - 팬데믹의 영향으로 연기 및 취소된 이벤트들의 취소 비용 지원

○ 음악저작권협회(GEMA) COVID-19 위기 대응 지원

- 라이브 보호 우산 (Schutzschirm LIVE), 코로나 지원기금(Corona-Hilfsfonds) 등 2단계 지원 프로그램 실시
- 지원 대상: 음악저작권협회 이용자와 회원
- 지원 규모: 최대 4천만 유로 긴급지원(2020년 4월과 6월 실시)

나) 주 정부 문화부문 지원 정책

■ 정책 개괄

- 독일 헌법에 근거해 독일의 16개 각 연방 주 정부는 문화 주권을 보유하고 이에 대한 책임과 지원의 권리 및 의무를 가지고 있음
- 이들의 정책은 연방정부의 지원정책을 보완하는 역할을 해옴. 팬데믹 영향력이 약화된 지금 다수의 프로그램이 이미 완료되었으나 일부는 아직 진행 중임

■ 진행 중인 프로그램

- 노르트라인 베스트팔렌주 : “예술과 문화” 강화 프로그램
 - 2020/21년 문화현장의 다양성과 활력 유지를 위해 총 1억8천5백만 유로 배정
 - 프리랜서 예술가를 위한 지원금 프로그램 - 완료
 - 문화 역량 강화 지원금 프로그램- 사회문화센터, 시립 극장 및 오케스트라, 클럽, 음악 악단 및 공연장, 박물관 및 예술협회, 문학관, 지역 극장 및 오케스트라, 음악 포함 독립공연예술 프로그램 등 지원
 - 문화예술 행사, 공적 자금을 지원받지 못하는 사설 극장, 어린이 및 청소년 극장, 축제, 비영리 문화예술기관 등에 대한 1차 지원이 현재 완료되어 있음
- 니더작센 : “스위치 온 dreht auf” 프로그램
 - 2021년부터 시작
 - 문화계 1인 자영업자와 문화기관 지원을 위한 COVID-19 특별 프로그램
 - 문화행사에 1인 자영업자를 고용하는 문화 기관 지원
 - 문화교육분야에 1인 자영업자를 고용하는 문화 기관 지원
 - 문화프로젝트 지원
 - 비공공부문에 종사하는 1인 문화 자영업자 지원
- 바이에른 : 문화부문 지원정책 확대
 - 지원규모 : 총 1백억 유로 특별자금 투입
 - 중소기업(직원 250명 이하) : 최대 3만 유로 지원
 - 소규모 사업장(1-5명 이하) : 최대 5천 유로 지원
 - 지원목적 : 문화 및 창조분야 종사자 대상 지원을 통한 유동성 안정화
 - 문화예술인력 지원정책
 - 지원내용
 - 개인 아티스트 및 직업 배우 등 문화 관련 직종 종사자 지원 프로그램
 - 공연장 및 문화행사 기획 지원 프로그램
 - 아마추어 음악 활동 지원 프로그램
 - 신진 아티스트 지원 펠로십 프로그램 등

■ 완료된 프로그램

○ 함부르크 : 550 함부르크 미래장학금 프로그램

- 팬데믹으로 인한 제한적 조치로 피해를 입은 시각예술, 문학, 음악 분야에 종사하는 함부르크 예술가들을 위한 장학금 프로그램
- 프리랜서 예술가들이 팬데믹의 제한에도 불구하고 예술적으로 발전하고 프로젝트를 실현할 수 있도록 지원함
- 함부르크 교육부 주관, 함부르크 문화재단, 함부르크 시각예술가협회, 함부르크 음악협회와 협력함
- 2020년부터 전체 330만 유로 규모 기금에서 출발함
- 550명을 선발, 1인당 6천 유로 수여함
- 2021년 8월 사업이 종료됨

○ 작센 : 긴급 문화 고난 지원금

- 문화예술 분야의 독립 스폰서, 파트너십 형태의 사단법인 기관, 공연 분야 중소 문화공간 운영자 (비영리) 지원이 목적임
- 팬데믹 기간 중 취해진 공식적 거리두기 및 제한 정책으로 인해 경제적 타격을 입은 예술 및 음악 관련 사업에 최대 1만 유로 지원금이 제공됨

나. 독일 공연예술-디지털 지원정책 사례

1) 팬데믹 지원 정책과 디지털정책(DIGITALPOLITIK)의 결합

■ 산업 4.0 (Industrie 4.0)

- 독일 정부는 총리 주도하에 2011년부터 <산업 4.0(Industrie 4.0)>을 발의, 기존의 전통 산업에 IT 시스템을 결합하여 네트워크하는 산업정책을 전방위로 추진해왔음
- 제조업 등의 산업 분야에 한정해 추진되어온 이 정책은 2020년을 기점으로 교육, 노동, 연구 영역까지 확장되었으며, 문화계의 경우 팬데믹 기간이었던 2020년 9월 <무제움 4.0(Museum 4.0)> 프로젝트로 처음 가시화됨
 - 무제움 4.0: VR(가상현실), AR(증강현실), 3D활용, 쌍방향 소통 연구 등 독일 문화미디어부가 추진하는 방문객과 박물관 사이의 새로운 소통을 추진하는 미래지향산업으로 독일 내 15개 박물관이 참여 중임
- 공연예술계의 경우 공식적으로 카테고리가 구분되지 않았지만 ‘문화의 새로운 시작(Neustart Kultur)’ 프로젝트를 기점으로 디지털과의 적극적인 접목을 유도하며 장기적으로 공연예술계 기술 및 생태계의 변혁에 대비하고 있는 모습을 엿볼 수 있음
- 이러한 정책의 진화는 문화예술계에 기존의 <Industrie 4.0> 정책이 도입되는 예정된 수순으로 볼 수 있지만, 팬데믹 기간 중 대면 행사가 불가능해지고 공연장이 폐쇄된 가운데 디지털 기술이 문화소비자들에게 접근할 수 있는 대체 불능의 대안으로 거론되며 정책 도입의 속도가 더욱 빨라지고 가시화됨

2) 문화의 새로운 시작 프로그램 Neustart Kultur Program³⁷⁾

■ 정책 개요

- 연방정부가 추진한 문화 및 미디어 부문에 투입된 대규모 지원 프로그램
- 목표 : 팬데믹으로 인해 극심한 제약을 받고있는 문화 활동을 활성화해서 예술가들의 새로운 취업 기회를 최대한 신속하게 창출
- 박물관, 전시회, 갤러리, 문화의 집 등 문화 전반 기관 및 시설 대상
- 2020년 여름 10억 유로 규모로 시작, 2021년 20억 유로로 증액
- 현재까지 문화분야 협회 및 지원기관 주관으로 40개 프로그램이 지원됨

■ 지원목적 및 세부 지원 규모

- 문화인프라 스트럭처 유지 : 4억 8천 유로
 - 중소형 문화공간 및 문화프로젝트 업무 재개
 - 프리랜서 및 1인 자영업자들에게 커미션 제공
 - 장르 및 분야에 따라 구분 지원
- 음악 : 1억 5천만 유로
 - 라이브 음악 공연장, 페스티벌, 공연 주최사 및 프로모터 대상
- 무용 및 연극 : 1억 5천만 유로
 - 사설 극장, 페스티벌, 공연 주최사 및 프로모터 대상
- 영화 : 1억 2천만 유로
 - 주로 영화관 대상, 제작 및 유통 관련 추가 비용 지원
- 갤러리, 사회문화센터, 서적 및 출판물 : 3천만 유로
- 팬데믹 극복 후 재개관 지원 : 2억5천만 유로
 - 공공 자금을 지원받지 못하는 사설 극장, 영화관, 클럽, 문학의 집 등 대상
 - 팬데믹 관련 위생 시설 설비 및 온라인 발권 시스템 구축 후 재개관 지원
- 디지털 활동을 중심으로 한 대안 활동 : 1억 5천만 유로
 - 커뮤니케이션과 네트워킹을 위한 개별 프로젝트 및 새로운 활동을 위한 지원금 지원
 - 연방정부의 디지털화 캠페인의 일환으로 Museum 4.0 프로젝트와 문화 부문 커뮤니케이션과 네트워킹 형성 및 교육을 목표
- 연방 기금 문화 시설 및 프로젝트 : 1억 유로
 - 팬데믹으로 인한 소득 손실 및 추가 비용 지원
 - 정기적으로 연방 기금을 받는 문화 시설 대상
 - 연방 및 주정부 또는 지방 당국이 공동으로 지원금을 지원하는 시설 및 프로젝트인 경우 연방정부도 공동지원금 제공

37) 자료: <https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/bundeskanzleramt/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien/kultur/neustart-kultur-1772990>

○ 민간 방송국 지원 - 2억 유로

- 광고 수익이 고갈된 소규모 지역 방송국 지원
- 지원규모 : 총 2천만 유로

■ 1차 프로젝트 지원 부문(2021년 7월~12월)

- 팬데믹으로 인한 피해복구 및 방역 : 최대 2억5천만 유로
- 문화인프라 및 긴급지원 유지 및 강화 : 최대 4억8천만 유로
- 대안 홍보, 디지털화 : 최대 1억 5천만 유로
- 연방 주 정부 지원금 기관 및 프로젝트 지원 : 최대 1억 유로

■ 2차 프로젝트 지원 부문(2022년 1월~12월)

- 팬데믹으로 인한 피해복구 및 방역 : 최대 1억 유로
- 문화 제작 및 매개 활동 유지 및 강화 : 최대 8억 유로
- 연방 주 정부 지원금 기관 및 프로젝트 지원 : 1억 유로
 - 박물관, 무용, 연극, 문학, 시각예술, 음악, 기념관, 도서관, 사회문화 일반 및 영화에 대한 부문별 기금 포함

■ 지원분야

- 방역 보호장비 설치 및 위생정책(hygiene measures), 방문객 관리지원(1천만 유로)
- 시설 오케스트라 및 앙상블 지원(540만 유로)
 - 사회적 거리두기 기간 중 이를 극복할 대안 공연 구현 지원
 - 단체당 최대 20만 유로 지원

■ 지원 프로그램 1: 장르통합

[표 3-16] 지원 프로그램: 장르통합

프로그램명	내용
독립 아티스트 그룹들을 위한 “리로드(Reload)” 장학금 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> - 지원목적 : 팬데믹 이후 예술활동에 타격을 입은 독립 공연예술가들이 예술 작업을 계속 심화시키고 팬데믹 비상사태 이후 공동 작업과 협력을 통해 미래를 보장할 수 있도록 함 - 주관기관 : 독일 연방 문화재단 - 선정방법 : 지원신청서 심사를 맡은 독립 심사위원단의 추천에 따라 연방 문화재단 이사회가 선정 - 지원대상 : 공연예술 아티스트 및 현대음악 앙상블(1개 단위 규모: 3~49명) <ul style="list-style-type: none"> • 전문가로 구성된 독립 심사위원단의 추천으로 총 230개 그룹 및 개인에게 지급 • 연극분야 : 106개(일반 연극 이외에 어린이 및 청소년 연극, 오페라 포함) • 장르분포 : 음악/96개 무용/28개 연극/106개 - 지원형태 : 예술가 장학금(6개월) <ul style="list-style-type: none"> • 지원기간 : 2020년 7월~12월 - 지원규모 <ul style="list-style-type: none"> • 총 575만 유로 (NEUSTART KULTUR에서 250만 유로 지원) • 개별 단체당 2만 5천 유로 지원

프로그램명	내용
INITIAL 2 - 새로운 협력	<ul style="list-style-type: none"> - 지원규모 : 350만 유로 - 목적 : 예술가들 간의 협력으로 만들어진 예술작품의 연구 및 개발 지원 <ul style="list-style-type: none"> • 특히 팬데믹 기간 동안 진행이 어려워진 예술 프로젝트 우선순위 - 지원대상 : 독일에 근거지를 둔 전문 예술가들 <ul style="list-style-type: none"> • 시각예술, 건축, 문학, 음악, 공연예술(연극/무용), 영화 및 영상 제작, 미디어아트, 방송 • 협력 프로젝트를 진행하는 작가들로 1명에서 최대 4명까지 함께 지원 응모 가능 • 프로젝트에 참여하는 모든 아티스트는 전문성을 준비할 서류를 제출해야 함 • 직업 예술가가 아니거나 독일에 기반을 두지 않은 파트너(공공기관, 사회문화센터, 협회, 법인 등)와 함께 하는 프로젝트는 지원대상에서 제외 - 지원 프로젝트 초점 : 예술, 교육 및 시민 사회 간의 네트워크 조성 및 사회적 영향을 가진 새로운 예술적 실천 지원에 초점을 둠 <ul style="list-style-type: none"> • 영역을 가로지르는 프로젝트 • 새로운 집단 형태의 예술적 실천 도모 • 문화전반과 예술, 그리고 교육의 접점 모색 • 예) 지역사회 숙박시설, 사회문화센터, 비영리협회와 같은 공공기관과의 협력하여 시민 사회 맥락에서 추진되는 프로젝트 - 주관기관 : 예술 아카데미 (Akademie der Kunst) <ul style="list-style-type: none"> • 인프라와 전문가 제공 • 예술가, 큐레이터 및 예술 아카데미 회원 등 전문가들로 구성된 심사위원들의 심의를 거쳐 지원자 선발 - 심사기준 <ul style="list-style-type: none"> • 협력 프로젝트의 미래지향성과 지속 가능성 여부 • 예술적 일관성과 개발 능력 • 사회적 연관성에 대한 잠재력 • 양성평등 - 지원기간 : 2022년 7월 1일~12월 31일 - 총 3341명의 지원자로부터 총 1,600건의 지원서 접수, 심사를 거쳐 157건이 승인되고 현재까지 351명의 아티스트에게 각 9천 유로 상당의 장학금 수여

■ 지원 프로그램 2: 음악부문

[표 3-17] 지원 프로그램: 음악부문

프로그램명	내용
신인 대상 대중음악 장학금 프로그램 (2022년 6월~)	<ul style="list-style-type: none"> - 지원규모 : 5백만 유로 - 대상 : 장르 불문 18세 이상 신인 대중음악 프리랜서 - 팬데믹에 의한 사회적 거리두기 조치에 따른 제한적 상황에도 음악 작업을 지속할 수 있도록 4개월간 1인당 5천 유로의 보조금 지원 - 주관기관 : BV Pop(연방대중음악협회)
라이브 음악 이벤트 및 국민적(national) 음악 축제 장려 : 음악 인프라 유지 및 강화	<ul style="list-style-type: none"> - 지원규모 : 1억5백만 유로 - 주관기관 : 음악 이니셔티브 Musik Initiativ - 목적 : 예술가들 간의 협력으로 만들어진 예술작품의 연구 및 개발 지원 특히 팬데믹 기간 동안 진행이 어려워진 예술 프로젝트 우선순위 - 지원대상 : 클래식 음악을 포함한 모든 장르의 라이브 음악 주최자 - 2022년 2월7일부터 지원신청 가능
Organizers & Festivals (NK1)	<ul style="list-style-type: none"> - Neustart Kultur의 하위 프로그램으로 음악 이벤트 및 음악 축제만을 대상으로 한 지원금 프로그램 - 지원대상 : 라이브 음악 프로그램, 음악 이벤트 시리즈, 음악 축제 주최자들 - 지원근거 : 축제와 라이브 음악 이벤트를 공연 아티스트를 위한 중요한 프레젠테이션 플랫폼으로서 독일의 음악적 인프라를 위한 필수 기반으로 인식, 이러한 행사들의 주최자들이 감수해야 하는 콘텐츠, 조직 및 재정적 위험에 대한 지원

프로그램명	내용
	<ul style="list-style-type: none"> - 지원기간: 2022년 12월 31일까지 - 지원조건 <ul style="list-style-type: none"> • 전체 사업 예산의 80%까지 지원금 신청 가능 • 지원금은 프로젝트와 관련 고정 금액 자금조달의 틀 내에서 단건으로 제공 • 지원금 총액: 최소 1만 유로 이상 • 기술장비 관련 투자도 지원 신청 가능(총지출의 15% 이하인 경우) • 다른 연방지원금 프로그램과 복수 지원 가능
Organizers & Festivals (NK2)	<p>소규모 음악 축제나 무료 및 야외 음악축제로 하루 혹은 여러 날에 걸쳐 진행되는 행사</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지원규모 : 1억5백만 유로 - 주관기관 : 음악 이니셔티브 Musik Initiativ - 지원대상 : 라이브 음악 이벤트 제작 및 구현에 대한 주요 콘텐츠 관련 조직 및 재정적 책임을 맡은 주최자 - 목적 : 독일 내에서 개최되는 음악 축제와 라이브 음악 이벤트를 장려함으로써 프로그램의 다양성을 보존하고 독일 음악 생활에 없어서는 안 될 민간 자금으로 운영되는 문화기관들의 프로젝트를 국가적 차원에서 지원하고자 함 - 지원기간 : 22년 5월~2023년 6월 30일까지 - 지원조건 <ul style="list-style-type: none"> • 전체 사업 예산의 80%까지 지원금 신청 가능 • 지원금은 프로젝트와 관련 최대 2십만 유로의 고정 금액 자금조달의 틀 내에서 단건으로 제공 • 최대지원금액 : 카테고리에 따라 다름 • 이벤트 주최자는 다음 3가지 기준 중 2가지 기준으로 카테고리 구성 가능: 1)티켓 수, 2)이벤트 수, 3)이벤트 수익 • 프로젝트 관련 투자는 총지출의 15% 내에서 가능 • 제안된 프로젝트와 관련된 법률자문을 위한 지원금 신청 가능 • 타 연방지원금 프로그램과 복수 수혜 가능
음악가를 위한 장학금 (Scholarships for musicians)	<ul style="list-style-type: none"> - 지원규모 : 총 2천만 유로 - 지원대상 : 트랜스컬처에서부터 모던 재즈에 이르기까지 인디음악을 연주하는 음악가, 가수, 지휘자 및 작곡가 - 지원방법 : 4개월간 5천 유로의 지원금 지급 - 주관기관 : 독일음악위원회 <ul style="list-style-type: none"> • 독일음악위원회 주관으로 심사위원단을 구성, 장학금 수여 여부를 결정
음악 클럽 프로모션 (NK1, NK2)	<ul style="list-style-type: none"> - 중소규모 음악 공연 지원 프로그램의 하위 프로그램 - 지원대상 : 모든 장르의 라이브 음악 이벤트가 열리는 독일 음악 클럽 운영자 - 주관기관 : 뮤직 이니셔티브 - 지원금은 음악 이벤트 재개는 물론 물론 축제 계획 및 실행에 사용 가능 - 지원금 분배 : 총 적격 지출의 최대 90% - 지원조건 <ul style="list-style-type: none"> • 지원금은 전체 사업비의 90%까지 신청 가능 • 지원금은 프로젝트와 관련된 고정 금액 지원금 조달의 틀 내에서 단건으로 제공 • 지원금액 : 음악클럽 수용 인원에 따라 결정 <ul style="list-style-type: none"> · NK1 : 최대 15만 유로 · NK2 : 프로젝트당 최대 12만5천 유로 • 기술 장비에 대한 프로젝트 관련 투자는 최대 30%까지 가능 • 다른 연방 주 정부 지원 프로젝트와 복수 지원 가능 - 진행상황 <ul style="list-style-type: none"> • 2022년 12월 6일 기준 626건의 음악 클럽 지원 승인 • 현재 2차 접수 중으로 2023년 6월 30일 프로젝트 종료
소규모/ 자유 & 야외 축제 (NK1)	<ul style="list-style-type: none"> - “독일의 음악 인프라 유지 및 강화” 프로그램의 하위프로그램 - 지원대상: 국가적(national)으로 의미 있는 행사로, 하루 혹은 “자유 & 야외” 축제를 소규모로 조직하는 주최자 대상

프로그램명	내용
	<ul style="list-style-type: none"> - 지원조건 • 지원금은 프로젝트와 관련한 고정 금액 지원금 조달의 틀 내에서 단건으로 제공 • 지원금액 : 최소 7,500유로 • 기술 장비에 대한 프로젝트 관련 투자는 최대 15%까지 가능 • 다른 연방 주 정부 지원 프로젝트와 복수 지원 가능
<p>라이브 음악 이벤트 및 민족 축제 (national festivals, NK2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 지원금 분담 : 총 적격 비용의 최대 80% - 지원금액 : 프로젝트당 최대 80만 유로 지원 - 2022년 12월 6일 기준 298건의 라이브 음악 이벤트와 651건의 음악축제(소규모, 하루, 자유 & 야외 음악 축제 형식)에 대한 지원이 승인됨 - 지원종료 : 2023년 6월 30일
<p>인디음악 앙상블 프로모션</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 주관기관 : 독일음악위원회 - 지원금액 : 최대 3500만 유로. 이 중 5백만 유로는 젊은 신인 앙상블 대상 - 지원자격 • 2명 이상의 멤버로 구성된 밴드~ 오케스트라 혹은 합창단 규모 • 전문적인 장르 지향 • 공적 자금을 지원받지 않는 프리랜서 • 프로젝트를 독일 내에서 수행해야 함
<p>음악가 및 작곡가 프로모션</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 주관기관 : 음악 이니셔티브 (NK 프로그램 지원 비율- 40% --> 75%로 증가) - 지원금액 : 총 4600만 유로 (프로젝트 규모: 최소 7천 유로 이상) - 지원자격 • 독일 및 해외 음악 시장에서 발판을 마련하고자 하는 솔로 아티스트, 앙상블 및 작곡가 • 아티스트나 밴드 혹은 앙상블의 경우 구성원의 절반 이상이 독일 거주자 • 신청서 제출 시점에 유럽 내 레코드 회사(전속계약), 아티스트 매니지먼트, 아티스트 에이전시, 음악 출판, 음악 프로듀서(전속계약) 중 한 단체와 유효한 계약을 맺고 있는 아티스트나 단체 • 신청 단체는 음악 시장에서 최소 3년 이상 활동해왔으며 영리 회사인 경우 공식적으로 사업 등록된 단체만 신청 가능 • 신청서 제출 시점에 2개 이하의 앨범을 제작 발표하였으며 그 중 어느 것도 골드레벨에 도달하지 않은 경우 • 공공기관 혹은 방송국이 직간접적으로 관여된 프로젝트는 제외 • 독일주식회사법령 제15조에 의거, 연간 24만 유로 이상의 수익을 내는 법인회사 및 계열사는 지원 신청 자격이 없음 • 헌법에 반하는 콘텐츠, 불법적이거나 청소년에게 유해한 작품, 콘텐츠, 공연 및 마케팅은 지원에서 제외됨 - 지원내용 • 구성 및 구상, 제작 및 녹음, 사운드 캐리어 제작, 비디오 및 콘텐츠 제작, 프로모션 및 마케팅, 투어 전반 • 작품 제작, 사전 제작 및 리허설 비용 • 오디오 및 시청각 녹음 및 제작 • 오디오 및 비주얼 사운드 캐리어 제작 • 디지털 콘텐츠 제작 • 홍보 및 마케팅 비용 • 콘서트 및 투어(단 투어 기간 중 최소 60%는 독일 내에서 공연되어야 함) • 작품 제작 및 녹음의 경우 새롭게 창작된 신곡만을 대상으로 함 - 지원방법 • 12명의 아티스트와 음악계 전문가로 구성된 다양한 심사위원단의 서류 심사로 수혜자 결정 • 심사위원단은 연방정부장관 및 뮤직 이니셔티브 파트너에 의해 임명됨(3년 임기로 1년 연장 가능) • 올해 지원금 신청이 폭발적으로 증가하여 추가 게스트 심사위원을 임명

프로그램명	내용												
<p>현대음악 앙상블 및 밴드를 위한 지원금 프로그램</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 주관기관 : Musikfonds eV - 지원대상 : 현대음악(장르불문)을 전문으로 하는 독립 실내악단 및 밴드로 콜라보레이션 작업에 우선순위를 둠 - 지원기간 : 2024년 3월 31일 - 지원방법 <ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 지원 : 2천 유로~5만 유로 • 아티스트 장학금 수여 : 3개월(지원금 규모는 밴드 혹은 앙상블 규모에 따라 다름) 												
<p>음악 시장 내 디지털 스트럭처 개발 장려</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 주관기관 : 음악상업협회(SOMM, Sociert of Music Merchants) 와 독일 음악위원회(German Music Council) - 지원내용 : 음악 시장 내 디지털 판매 채널 개발 및 강화 - 지원규모 : 430만 유로 - 지원대상 : 기존의 음반시장 및 악기, 장비 제조업체와 유통업체 지원 												
<p>IMPULS : 비도시 지역 아마추어 음악 지원</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 지원목적 : 독일 전국 1,400만 여 명의 아마추어 음악가들의 창작 및 연주활동의 지속가능성 강화와 동기부여 지원 - 주관기관 : 독일 연방 합창단 및 오케스트라 협회 The Federal Music Association Choir & Orchestra e.V(BMCO) - 지원내용 : 리허설 및 콘서트 지원, 회원 확충을 위한 홍보, 음악 추가 교육, 디지털 콘텐츠 제작 지원 - 지원규모 : 2100만 유로 - 지원대상 : 농어촌 등 도시 이외의 지역에서 활동하는 아마추어 실내악단, 합창단 및 오케스트라 - 펀딩 모듈 <ul style="list-style-type: none"> • 모듈 A : 커뮤니티 콘서트 혹은 혁신적인 형태의 리허설 및 공연 • 모듈 B : 새로운 형태의 이벤트 혹은 다양성과 폭넓은 참여를 유도하는 프로젝트를 통한 회원 모집 • 모듈 C : 단체 역량 강화 (추가 교육, 조직 개발, 디지털 콘텐츠 제작 등) 												
<p>음악 클럽 지원 (일반 프로그램 2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 지원목적 : 독일 음악 클럽 인프라 유지 및 강화 - 주관기관 : 뮤직 이니셔티브 + 독일연방 음악클럽협회 (LiveMusikKommission) - 지원대상 : 공연장 포함 독일의 중소 음악 클럽(현재 4백개 클럽 지원 중) - 지원조건 : 최대 2천 석(비착석 좌석 포함), 최대 1천 제곱미터의 행사공간 보유한 음악 클럽 운영자로 2020년 3월 팬데믹으로 인해 폐쇄 이전 최소 1년 동안 정기 및 기획 콘서트 운영 증명 가능해야 함 <table border="1" data-bbox="544 1435 1283 1570" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>카테고리</th> <th>클럽 규모</th> <th>지원 규모</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>비착석 좌석 250석 이내</td> <td>최대 4만 유로</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>비착석 좌석 1천석 이내</td> <td>최대 9만 유로</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>비착석 좌석 2천석 이내</td> <td>최대 12만5천 유로</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> - 지원규모 : 2430만 유로 <ul style="list-style-type: none"> • 공간과 수용인원 수에 따라 각 클럽 당 최대 125,000유로 지원 혜택 • 자금분담 : 적격비용의 최대 90% (자부담: 최소 10%) - 지원내용 <ul style="list-style-type: none"> • 공연 플래닝, 행정, 조직 운영, 장비 매입 • 언론 홍보 및 예술 감독 고용비용 • 연주가 개런티 • 행사 관련 재료 및 인건비 • 보충 교육, 자문, 자격증 취득 - 디지털 전략 및 디지털 관련 콘텐츠 도입 • 음향 및 조명 등 기타 기술장비 대여비 • 여행 경비 (연방 여행 경비 규율에 의거) • 워크숍 및 지원 컨설팅 	카테고리	클럽 규모	지원 규모	1	비착석 좌석 250석 이내	최대 4만 유로	2	비착석 좌석 1천석 이내	최대 9만 유로	3	비착석 좌석 2천석 이내	최대 12만5천 유로
카테고리	클럽 규모	지원 규모											
1	비착석 좌석 250석 이내	최대 4만 유로											
2	비착석 좌석 1천석 이내	최대 9만 유로											
3	비착석 좌석 2천석 이내	최대 12만5천 유로											

프로그램명	내용
악보 출판사 및 연극 대본 출판사 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 지원목적 : 음악 및 연극 대본 출판사들의 지속적인 운영 보장 • 공연예술 사설의 시작점에 해당하는 이들 회사들이 팬데믹으로 인한 제한조치의 일환으로 공공시설 폐쇄 및 이벤트 개최 금지로 인해 저작권료 수익이 크게 감소한 데 따른 지원 조치 - 지원규모 : 회당 최대 40만 유로 지원 신청 가능(1년 단위 팬데믹 기간 중 손실액 기준) - 지원금 배분 : 신청서 접수 순서대로 배분 - 지원대상 <ul style="list-style-type: none"> • 독일에 등록된 사무실 및 고정 사업장이 있고 상업 활동이 법적으로 공식 등록되어 있는 출판사 • 2021년 3월 1일~ 11월 30일까지 저작권 수익이 누적 수익에서 최소 30% 감소한 음악 및 연극 출판사 • 2019년 현재 사업 중인 회사로 계열사의 경우 모든 계열사 중 한 군데만 신청 가능 • 공적 자금으로 운영되는 기업은 신청 대상에서 제외
아티스트 장학금 및 앙상블과 밴드를 위한 지원금	<ul style="list-style-type: none"> - 지원목적 : 팬데믹으로 인한 제한 조치 이후 음악 관련 아이디어 개발 지원 - 지원대상 : 사설 전문 연주단체와 연주자들 - 주관기관 : Musikfonds eV - 지원내용 <ul style="list-style-type: none"> • 음악 연구 작업, 디지털 및 공공 공간에서의 새로운 음악적 아이디어 개발, 작곡 프로젝트 지원, 새로운 사운드 및 소리 언어의 추가 개발(타 분야와 협업 가능) • 앙상블 및 밴드 대상 장학금: 개별 예술가들의 예술적 발전 및 재교육을 위한 비용으로 사용 가능 • 음악 지원금 : 앙상블/밴드 단체의 행정적 지원 및 이벤트 지원 • 프리랜서 음악가 장학금: 프리랜서 아티스트들에게 새로운 작업 프로젝트를 시도할 기회 제공(작곡 프로젝트 및 디지털 콘텐츠 개발, 사운드 언어 개발 포함) - 지원규모 : 연주단체 규모에 따라 7천 5백 유로~ 최대 3만 유로(3개월 분할 지급)
독립 아티스트 그룹들을 위한 “리로드(Reload)” 장학금 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> - 지원목적 : 팬데믹으로 인한 제한 조치 이후 음악 관련 아이디어 개발 지원 - 지원대상 : 사설 전문 연주단체와 연주자들 - 주관기관 : Musikfonds eV - 지원내용 <ul style="list-style-type: none"> • 음악 연구 작업, 디지털 및 공공 공간에서의 새로운 음악적 아이디어 개발, 작곡 프로젝트 지원, 새로운 사운드 및 소리 언어의 추가 개발(타 분야와 협업 가능) • 앙상블 및 밴드 대상 장학금: 개별 예술가들의 예술

■ 지원 프로그램 3: 연극부문

- 팬데믹 위기상황 극복과 문화계 경제 부양을 위해 독일연방문화미디어청(BKM)은 최대 5천5백만 유로의 지원금을 극장 및 극단, 무용단, 페스티벌 홀, 페스티벌, 소극 연예공연, 다양한 극예술 분야에 투입함
- 주관기관 : 독일 연극기술 협회(Deutsche Theatertechnische Gesellschaft, DTHG)를 비롯한 극예술 관련 민간 커뮤니티
- 지원내역
 - 효율적인 온라인 발권 시스템 및 무현금 결제 방법 도입
 - 위생 시설 현대화
 - 에어컨 및 환기 시스템 개선
 - 방문객 안내 및 좌석 조정
 - 휴대품 보관소, 마스크 무대 위 공간, 기술, 작업 공간 영역 조정

[표 3-18] 지원 프로그램: 연극부문

프로그램명	내용
백 투 스테이지 (Back To Stage) 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> - 지원목적 : 작품을 직접 제작 및 전달하는 독일 내 2백 개 이상의 민간극장 지원 - 지원규모 : 최대 5천만 유로(건당 최대 지원금액: 3만4천 유로) - 주관기관 : 독일 연극 협회 - 지원대상 : 민간인이 운영하는 극장을 대상으로 예술 관련 인건비 지원 - 지원기간 : 2023년 1월 1일~ 6월 30일
어린이 및 청소년 극장 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 지원규모 : 2021년 최대 1천5백만 유로 (2022년 8백만 유로 추가 지원) - 주관기관 : 독일 어린이 및 청소년 극장 협회 (ASSITEJ eV) - 지원대상 : 어린 관객들을 대상으로 한 모든 형태의 극예술 - 지원내역 <ul style="list-style-type: none"> • 독립 극장과 앙상블 운영 유지 • 객원 공연개최를 통해 예술교육 및 참여를 위한 새로운 개념 개발 • 팬데믹으로 사회적 거리두기로 인한 공연장 폐쇄 기간 중 공연과 관객이 서로 만날 수 있는 대안 방식을 마련, 궁극적으로 새로운 관객 개발을 목적으로 함
라이브 문화 지원 프로그램 : “언어, 다양성, 소극 연예예술(Kleinkunst)” 영역 행사 주최자 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 지원규모 : 4천만 유로 - 주관기관 : 독일 연극 협회 - 지원대상 : <ul style="list-style-type: none"> • 상주 공연장이 없는 라이브 문화행사 주최자 • 공연예술을 위한 중요한 프레젠테이션 플랫폼으로서 행사 제작 및 구현에 있어 실질적, 조직적, 및 재정적 위험을 감수해야 하는 공연 주최자
“씨어터 인 모션 Theater in Motion” : 객원 공연(Guest performance)지원	<ul style="list-style-type: none"> - 지원규모 : 최대 2천5백만 유로(2022년 이후 1천2백만 유로 증액) - 지원대상 : 투어극단 - 주관기관 : 객원극장협회 (Theatergastspielen e.V INTHEGA) - 지원내역 <ul style="list-style-type: none"> • 객원 공연 제작 지원 • 팬데믹 기간 중 공연장 폐쇄 기간 중 공연과 관객이 서로 만날 수 있는 대안 방식 마련, 새로운 관객 개발 모색
#테이크댓 #TakeThat : 독립 공연예술지원 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> - 지원규모 : 총 1억3천6백만 유로 - 지원내역 : 아티스트의 예술작품의 의미와 실천을 성찰하고 광범위한 연구를 통해 제작, 공연 및 미래 지향적인 형태의 커뮤니케이션 개발 - 지원대상 : 팬데믹으로 피해를 입은 독립 극단, 개인 아티스트, 제작 시설 및 사무실 운영, 네트워크 및 페스티벌 등 독립 공연예술 관련 모든 이벤트와 관련 예산들 지원 - 지원내역 : 예술적 프로젝트, 구조적 지원, 관객 개발, 지식 이전 및 협력 프로젝트, 연구 및 레지던시, 개념 개발 - 지원형태 : 기존 장학형 지원 프로그램의 개선된 형태

■ 지원 프로그램 4: 무용부문

- 팬데믹 위기상황 극복과 문화계 경제 부양을 위해 독일연방문화미디어청(BKM)이 최대 2천만 유로 지원 책정
- 예술가들과 코로나 위기로 큰 타격을 입은 프로덕션 시설 및 페스티벌 지원
- 지원대상 : 프리랜서 무용가, 안무가, 프로듀서, 제작 주최 및 공연 공간, 페스티벌, 무용창작 및 교육에 관여하는 1인 기업

○ 지원내역

- 무용계 조직, 예술제작 현장과 공연장 보강 및 미래지향적 지원
- 무용창작 및 교육
- 새로운 작품 및 공연장 개발

○ 지원액수

- 학술연구 지원금: 최대 1만2천 유로
- 무용 교육 및 강습: 최대 1만5천 유로
- 창작 및 공연을 위한 새로운 공간 개발: 최대 5만 유로

[표 3-19] 지원 프로그램: 무용부문

프로그램명	내용
<p>디스-탄첸 (DIS-TANZEN) 프로그램</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 지원목적 : 무용 예술 활성화 및 무용교육 활동 재개를 통해 향후 무용계 내 개별 무용수들의 역량을 강화시키고 전체 무용계에 혁신적인 사례와 모델을 만드는 것 - 지원규모 : 1천만 유로(독일연방자금) - 지원영역 <ul style="list-style-type: none"> • 디스-탄츠-솔로(DIS-TANZ-SOLO): 프리랜서 무용 전문가 • 디스-탄츠-임펄스(DIS-TANZ-IMPULS): 무용학교 및 문화기관 내 무용교육 지원 - 주관기관 : 독일 무용협회 Dachverband Tanz Deutschland e.V. - 지원내용 <ul style="list-style-type: none"> • 새로운 형태의 예술작업 및 무용교육 • 무용 전수 방식 개발 및 테스트
<p>탄츠파르트 리코넥트 (TANZPAKT RECONNECT) 프로그램</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 지원목적 : 팬데믹 위기로 약해진 무용 전문직업군들을 지원함으로써 무용계 조직 강화와 유지를 추구 - 주관기관 : 독일무용협회 - 지원규모 : 6백만 유로(독일연방자금) - 지원대상 : 전문 무용수, 무용단, 제작센터, 공연장, 독일 내 개최되는 페스티벌, 아카이브, 제작 사무소 및 무용 네트워크 - 지원내역 <ul style="list-style-type: none"> • 인력구조 보강 지원 • 공연 및 리허설 조건 개선 • 새로운 프로그램 및 매개 플랫폼 개발 • 리허설 및 사무실 공간 임대 • 공간 장비 설치 • 마케팅 비용 • 매니지먼트 구조의 확장 • 국제교류 확대
<p>NPN-스테핑 아웃 (NPN-STEPPING OUT) 프로그램</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 국가공연네트워크(Nationale Performance Netz) 프로그램의 일환 - 지원대상 : 미디어 및 디지털 공간, 아직 실현되지 않은 무용 공연 현장 및 실천 분야 개발 - 팬데믹으로 제한된 무용 작품 발표 경로를 디지털적으로 확장하고 이를 통해 궁극적으로 예술 활동의 확장 및 취업 기회 증가를 실현

3) 독일 '문화 공동체 (Kultur Gemeinschaft) - 기술, 정신, 협력' 프로그램³⁸⁾

■ 정책 개요

- '문화의 새로운 시작 (Neustart Kultur)'의 하위 프로그램으로 문화계 내 소규모 민영 문화기관과 프로젝트 후원자들을 후원하기 위한 목적으로 설립됨
- 특히 디지털 전환 과정이 이행되는 가운데 지원금 프로그램을 통해 기술과 협력, 그리고 자원 공유 증진을 도모하여 문화단체들을 장기적으로 지원하고, 이들이 다양한 사회와 포용적인 교류를 가질 수 있도록 디지털적으로 지속가능하고 효과적인 시각을 확보할 수 있도록 하는 데 있음
- 소규모 문화기관 및 문화 조직이 청중과 독립적인 디지털 교류를 구축하도록 지원
- 지원규모 : 7백만 유로(연방 및 주정부 자금)

■ 주요 목표

- 디지털 콘텐츠 제작 및 디지털 전환 분야에서 지원 기관들의 직원을 대상으로 한 훈련, 교육 및 보충교육
- 외부에서 전환 에이전트의 도움을 받는 기관들의 핵심역량 및 능력의 추가 개발
- 자체 디지털 콘텐츠 제작 증진 - 디지털 전환의 가시적 효과이자 기폭제
- 지식 및 경험 교환과 기술, 인프라, 디지털 애플리케이션 공유를 위해 지역 및 지방 단위 기관 사이 협력 파트너십 개발 지원

■ 지원 대상

- 법률상 비영리 혹은 법인으로 운영되는 문화기관들로, KGSG 제2조에 근거한 문화재 보존기관, 문화를 지향하는 바가 명확한 비영리 프로젝트 후원자들
 - 예 : 사설극장, 예술협회, 사립박물관, 음악 단체
- 특히 소규모 문화기관 및 프로젝트 스폰서(상근직원 최대 10명 이내) 대상으로 해당 지원금 신청에 우선권을 부여
- 독일 전역에서 266개 문화기관 및 조직이 지원 신청해 심사를 거쳐 166개 프로젝트가 지원받음

■ 지원 원칙

- 지원자 및 지원 단체는 문화 공동체(Kultur Gemeinschaft) 프로그램에 적용 가능한 방안들이 디지털 전환의 기존 개념이나 전략을 구현하고 지원기관의 문화 소통 및 중재를 디지털 방식으로 지원하며, 자신들의 향후 발전에 기여하거나 혹은 지원한 방안의 틀 안에서 신청 기관에 의해 해당 개념이나 전략 개발을 위한 기반을 형성할 수 있음을 입증해야 함
- 지원자 및 지원 단체는 신청서에 지원 프로그램이 명시한 목표를 구현하는 방법을 구체적으로 설명해야 함
- 지원자 및 지원 단체는 특히 관련 역량 및 능력이 장기적으로 강화되고 있는지 계속 증명해야 함. 이를 위해 구체적인 디지털 콘텐츠 제작 프로젝트가 최소 두 가지 반드시 지원서에 명시되어야 함
- 신청 기관의 문화 소통 및 문화 중재에 대한 기존 개념 및 전략은 물론 기존 과업에 이러한 프로젝트들이

38) 자료: <https://www.kulturgemeinschaften.de/projekte/>

분명하게 언급되어야 함

- 지원자 및 지원 단체는 경험 및 사실에 근거한 상세한 보고서 이외에 추가로 (지원금 사용 용도를 증명할) 신청한 프로젝트가 성공리에 실천되었는지 모니터링하기 위해 최소 두 가지 디지털 콘텐츠를 제작하여 인터넷이나 소셜 미디어에 게재해야 함
- 신청서 제출 당시 (디지털로 지원되는) 어떤 개념이나 전략을 세우지 못한 지원자 및 단체의 경우 지원금 사용 증명을 위해 새롭게 발전된 개념이나 전략들을 문서로 제출해야 함

■ 지원금 모듈

- 여러(최소 2개) 기관 및 프로젝트 스폰서 사이의 네트워크, 특히 지역 및 지방 간 네트워크 형성 프로그램 (최대 2만 5천 유로 지원 가능)
- 네트워크 기관들을 지원하는 전환 에이전트(transformation agent)를 배치하기 위한 지원하기 위한 모듈로 최소 3달 이상 디지털 전환 과정과 디지털 콘텐츠 제작 및 조직 개발 전반에 대해 조언하거나 동반 협력하는 지원 형태
- 전환 에이전트는 디지털 콘텐츠 제작, 디지털 변환 및 디지털 전환의 일부로서의 조직 개발 영역에서 광범위한 경험을 입증할 수 있어야 함
- 신청 기관 및 프로젝트 스폰서는 총지출 중 최소 10% 자부담을 해야 한다. 이 비용은 개인 기부나 혹은 제3의 후원금(재단, 기부, 기타 공공 보조금 등)으로 일부 혹은 전체를 충당할 수 있으며, 지원서 제출 시 반드시 신고해야 함
- 여러 기관 및 프로젝트 스폰서들이 공동 그룹을 형성해 지원금을 신청하고 함께 사용하는 것을 명시적으로 권장. 이를 위해 제유 기관의 지원금 신청에 우선권을 부여. 여러 지원 기관들이 지원금을 공동으로 사용하는 방식은 협력 계약에 의거하며, 이는 신청서 부록으로 제출해야 함
- 신청자 및 기관은 다른 팬데믹 관련 연방지원금 프로그램을 신청할 수 있으며, 이 경우 본 문화 공동체 (Kultur Gemeinschaft) 프로젝트에 신청한 프로젝트와 어떤 차이가 있는 신청서에 지원받은 금액과 더불어 명시해야 함
- 지원단체는 디지털 전환, 디지털 콘텐츠 제작, 디지털 지원 문화커뮤니케이션 및 커뮤니케이션 전문가, 그리고 지원 프로그램의 후원 기관 대표 등 전문가들로 구성된 심사위원단의 추천으로 선정됨

■ 프로그램 모듈

- 프로그램의 목표에 따라 3가지 모듈로 지원금을 제공. 아래 열거된 규칙들은 개별 지원금 모듈에 필수 또는 선택적으로 적용됨
- ① 펀딩모듈 1 : 디지털 콘텐츠 제작을 위한 장비 구매 지원
 - 지원금은 필요에 따른 디지털 콘텐츠 제작을 위한 기술적 전제 조건들을 충당하기 위한 장비 구매를 위해 제공함
 - 기술장비는 기획된 제작물에 특별히 요구되는 것은 물론 신청 기관 및 프로젝트 스폰서가 보유한 프레임워크 조건에 부합하게 조정 가능. 즉, 콘텐츠와 프로젝트 범위에 따라 다른 장비를 유용하게 신청이 가능함
 - 지원금으로 구매할 장비목록은 연방 주 문화재단과의 협의 아래 결정됨

- 복수의 기관 및 프로젝트 스폰서가 단일 장비를 함께 신청하여 구입해 공동으로 사용 가능. 복수의 프로젝트 파트너가 장비를 공동으로 사용하는 방식은 협력 계약서에 의거하며, 이는 지원신청서에 첨부파일로 제출되어야 함
- 다른 펀딩 모듈과 결합을 도모할 경우, 펀딩모듈 1은 펀딩 모듈 3과 결합되어야 하며, 펀딩 모듈 2와는 선택적으로만 결합이 가능함

② 펀딩모듈 2 : 외부 서비스를 통한 디지털 콘텐츠 제작 지원

- 디지털 방식으로 지원되는 문화 매개 개념의 발전 혹은 확장, 또는 공동 창작 역량 및 능력 구축을 위한 것으로, 디지털 콘텐츠 제작에 있어 외부 서비스 - 즉 콘텐츠 기획, 디자인, 문화 커뮤니케이션, 그리고 문화매개 등의 영역 - 의 의뢰를 장려
- 기관과 프로젝트 스폰서들은 프로젝트 기반의 디지털 콘텐츠 제작에 있어서 기술 부족을 이 모듈을 통해 보완할 수 있음. 또한, 디지털 방식으로 지원되는 문화 커뮤니케이션과 문화매개를 위해 지속가능한 개념이나 전략들을 개발 혹은 확장할 수 있음
- 복수의 기관들 및 프로젝트 스폰서들은 공동으로 외부 서비스를 신청하거나 이용 가능. 복수의 프로젝트 파트너들이 외부 서비스를 협력해서 사용하는 방식들은 협력 계약에 의거하며, 이는 신청서에 부족으로 제출되어야 함
- 다른 펀딩 모듈과 결합할 경우, 펀딩 모듈 2는 펀딩 모듈과만 결합 가능. 펀딩 모듈 1과 2를 결합해서 지원할 경우, 펀딩 모듈 2에서 지원하는 외부 서비스 비율은 전체 지원금 규모의 70%를 넘어서는 안 됨

③ 펀딩 모듈 3: 디지털 콘텐츠 제작을 위한 컨설팅, 훈련 및 추가 교육

- 지원금 수혜 기관들이 무엇을 전달하고, 어떤 수단과 포맷들을 사용하며, 그 이유는 무엇인지 타당한 결정을 하는데 필요한 일련의 도구들(tools)을 제공하는 것이 목표임
- 이 모듈로 지원금 프로그램에 참여한 기관 및 프로젝트 스폰서들은 상호 네트워크를 형성할 뿐 아니라 연방 주에 이미 형성되어 있는 기존 스트럭처와도 네트워크를 형성해야 함. 개념, 구현 및 모든 방식의 네트워킹에 있어서 주 정부 내에 이미 존재하는 스트럭처에 최대한 통합하는 것이 목표임
- 기존의 모든 콘텐츠들은 물론 주제 발견과 구현, 문화기관들에 의한 미디어 간 커뮤니케이션 전략 계획과 같은 추가적인 측면들이 이 모듈 내에서 웨비나를 통해 논의 및 심화될 수 있음. 문화부문 전반의 가장 훌륭한 실천 사례들과 이후 문화 공동체(Kultur Gemeinschaft) 지원 프로그램에서 도출된 사례들 또한 이 모듈에서 제시 및 논의됨
- 모듈 3은 일반적으로 모듈 1과 디지털 콘텐츠 제작을 위해 지원받는 장비를 취급하고 사용하는데 필요한 조언, 훈련 및 심화 교육을 제공. 교육 영상에서는 제작 기술 소개, 이미지, 영상, 사운드 디자인의 기초부터 소셜 미디어 및 라이브 스트리밍 등을 통한 유통에 이르기까지 기초 내용들을 다룸
- 모듈 3을 위해 특별히 디지털 콘텐츠 제작과 관련된 모든 문의를 위한 업무지원센터가 연방정부 내에 개설됨. 이 센터에서는 지원금 수혜 기관 및 프로젝트 스폰서가 선택한 작업들에 대한 정기적인 피드백이 이루어짐
- 다른 모듈과의 결합: 펀딩 모듈 3은 펀딩 모듈 1과만 함께 결합해 지원이 가능함

■ 프로젝트 현황(공연예술 중심)

[표 3-20] 공연예술 중심 프로젝트 현황

단체명	프로젝트명	내용
만하임 필하모닉	HomeSymphony (https://mannheimer-pilharmoniker.de/home-symphony/)	<ul style="list-style-type: none"> - 공연 메이킹필름 제작, 아티스트 토크 및 인터뷰, 백스테이지 탐방 - 콘서트 라이브 스트리밍서비스 - 유튜브, 페이스북 등 소셜미디어 연동 - 타겟 : 클래식 음악을 경험하지 않은 청중 - 지원금 사용 : 디지털 콘텐츠 제작을 위한 오케스트라 직원들의 디지털 전문 교육 및 전문자료 확보
독일합창단협회	Die Carusos (https://www.die-carusos.de/)	<ul style="list-style-type: none"> - 독일 유아들의 합창교육을 위한 디지털 콘텐츠 제작 - 어린이들에게 친숙한 율동과 악기를 이용, 하루 최소 15분 연령에 따라 적합한 노래를 선택하는 교육프로그램 - 전문 성악가들이 어린이집 유아들과 함께 노래를 부르는 이벤트성 캠페인을 전국에 라이브스트리밍으로 중계 - 지원금 사용 : 라이브스트리밍 서비스를 위한 기술장비 구입, 교육자 훈련을 위한 온라인 웨비나 개최
말러 체임버 오케스트라	Sound of Listening (https://www.mahlerchamber.com/play/immersive-experiences)	<ul style="list-style-type: none"> - <The Unanswered Question>-Immersive Experiences : 찰스 아이브스의 작품으로 가상현실 프로덕션 제작 (VR-MCO 웹사이트 프로덕션) - 오케스트라가 연주하는 동안 가상 무대 내 연주자들 사이를 돌아다니며 음악을 경험하고 연주 모습을 바로 옆에서 가상으로 볼 수 있도록 만든 프로그램 - 기술협력: 헨릭 오퍼만(Henrik Oppermann)이 제작한 Future Presence II 사용 (VR 헤드셋을 끼고 사용자가 가상공간을 탐색할 때 다차원 녹음된 사운드가 실시간으로 반응하는 큐레이팅 시퀀스 프로그램) - 지원금 사용: 디지털 형식에 대한 음악가 및 직원 전문교육, 새로운 채널 개설 및 청취자와 파트너 유치
	Between the Bars	- 공연프로그램과 협연자, 지휘자와 함께하는 팟캐스트 프로그램
벨친쿨투어쑤머 (페스티벌)	Go DIGITAL! (http://www.welziner-kultur-sommer.de)	<ul style="list-style-type: none"> - 벨친 쿨투어쑤머 : 벨친 지역 농장에서 2018년부터 자발적으로 결성된 12일의 문화예술 페스티벌로 음악, 연극, 무용 및 워크숍으로 구성 - 팬데믹으로 인해 오프라인 개최가 불투명해지자 Kultur Gemeinschaft 지원금을 받고 디지털로 전환 - 지원금 사용 <ul style="list-style-type: none"> • 자원봉사요원 대상 디지털 콘텐츠 제작 교육, 소셜미디어 홍보 교육, 영상 및 디지털 팟캐스트 교육 • 정부가 연결해준 전문가와 함께 콘텐츠 관리 시스템을 갖춘 새로운 웹사이트 제작 • 전문영화제작사 협력 아래 페스티벌 프로그램 녹화, 유튜브 예고편 편집 등 디지털 방송기술 훈련 • 팟캐스트 제작
Jenfeld Rulz (페스티벌)	Hier spielt die Musik! (여기 음악이 연주된다!) (https://rbcoax6b7e.myportfolio.com/ https://www.musik-aus-jenfeld.de)	<ul style="list-style-type: none"> - 연펠트 룰츠 : 함부르크 연펠트 지역에서 개최되는 장르를 초월한 다양한 음악가들이 출연하는 48시간 페스티벌 - 지원금 사용 : 축제와 지역을 소개하는 3~5분 분량의 영상제작 및 소셜 미디어 채널 소개

단체명	프로젝트명	내용
GLEIS4 (대안공간)	Mediaboost (https://www.kuz-gleis4.de/)	<ul style="list-style-type: none"> - GLEIS4 : 대중음악 라운지바로 매년 150회의 콘서트를 개최 - 지원금 사용 <ul style="list-style-type: none"> • 애플리케이션 제작 • 콘서트 일부 디지털 방식으로 제작 • 스트리밍서비스를 위해 음향 및 조명시설 보완, 영상 및 음향 제어실 설치 • 디지털 믹서, 스튜디오스피커, 마이크, 헤드셋, 비디오 램프 설치 • 티저 영상 및 비하인드 스토리제작 -소셜 미디어 업로드용 프로젝트 및 콘서트 영상 아카이브 구축
헤밍웨이라운지 (대안공간)	LoungeAndMore (http://www.hemingwaylounge.de)	<ul style="list-style-type: none"> - 칼스루에 음악원과 제휴하는 재즈, 클래식 음악 공연 전문 대안공간 - 지원금 사용 <ul style="list-style-type: none"> • 음악, 연극, 문학이 교차하는 하이브리드 라이브 이벤트& 지역 네트워킹 • 교육용 비디오 제작. 60세 이상 청중 대상 디지털 콘텐츠 제작 및 기기 사용 교육 • 직원 및 아티스트 디지털 교육
니더라인 음악 페스티벌	다문화아티스트 팟캐스트 Interkultureller Künstler (https://www.niederrhein-musikfestival.de/einfach-erleben.html) (https://www.niederrhein-musikfestival.de/)	<ul style="list-style-type: none"> - 니더라인 음악 페스티벌과 거기에 참가하는 국제 아티스트들이 문화적 문제 및 글로벌 지식을 공유하는 교양 커뮤니케이션 팟캐스트 - 애플, 스포티파이 등 음원 서비스 및 유튜브 채널 업로드 - 지원금 사용 <ul style="list-style-type: none"> • 영상촬영 교육(한정된 예산으로 디지털 미디어를 활용할 수 있도록 직원 교육)
콜렉티브 니코& 네비게이터(극단)	AR-Loop- Maschine Education (http://www.dock11-berlin.de) (www.dock11-berlin.de)	<ul style="list-style-type: none"> - CMS 시스템(Content Management System) 기반 AR-LOOP-MACHINE 개발 <ul style="list-style-type: none"> • AR-LOOP-MACHINE: 모션 캡처로 기록된 디지털 개체나 움직임으로 CMS 데이터베이스에 저장되어 공연 중 Magic-AR-Glasses로 자발적으로 활성화시키는 프로그램. Magic Leap 안경을 통해 시청자는 현실 세계와 안경에 저장된 콘텐츠를 동시에 볼 수 있음 - 지원금 사용 <ul style="list-style-type: none"> • 전문가(시스템 디자이너)를 초빙, AR-LOOP-MACHINE를 둘러싼 기술 및 미학 영역 전달을 위한 실험과 상담, 다양한 워크숍 및 교육과정을 제공 • AR-LOOP-MACHINE을 위한 기술환경 설비 (모션캡처슈트, HTC VR 트래커 및 안경, Kinect, 다중 채널 비디오 및 오디오) - 세미나 및 워크숍 개최 <ul style="list-style-type: none"> • 'SEISMIC 설치: 모션 캡처, 3D 스캔 및 3D 디자인을 기반으로 한 Tanja Saban(댄스)과 Herwig Scherabon(3D)의 다중 채널 - 작품제작 <ul style="list-style-type: none"> • "Däumelinchen" : Varya Rybakova의 AR 설치물 "Thumbelina" • "Humandroid - physical and immersive experience : DOCKdigital Lab에 기반한 전시회

단체명	프로젝트명	내용
버추얼 콘서트 프로덕션	Die Naht (솔기) (https://www.silkroad-festival.com/dienaht https://www.coolturconnect.com)	<ul style="list-style-type: none"> - 가상 세계에서 벌어지는 VR180-3D 영화 퍼포먼스 • 다뉴브 강에 인접한 7개 국가들의 민요 및 전통 동요를 기반으로 작곡가 다비크가 ‘도나우 모음곡’을 작곡. 7개 유럽 국가의 모음곡. • 인종, 국가, 이데올로기를 넘어서 하나의 유럽을 추구하는 동시에 다원성과 다양성을 추구 • 다뉴브 모음곡이 연주되는 동안 유럽의 다양한 의복이 만들어짐
디지털 재즈클럽	디지털 재즈클럽 (https://www.jazz-ig.de/)	<ul style="list-style-type: none"> - 바덴뷔르템베르크 재즈협회를 주축으로 구축된 재즈클럽 공동 온라인플랫폼 - 참여한 클럽(8개)은 온라인플랫폼을 통해 플랫폼 방문자가 영구적으로 감상할 수 있는 ‘디지털 재즈 클럽’ 콘서트를 제작해서 업로드함 - 회원가입한 방문객은 매월 재즈 클럽이 제공하는 3회의 콘서트 관람 가능 - 지원금 사용 <ul style="list-style-type: none"> • 디지털 콘서트 제작 및 스트리밍을 위한 장비 구입(비디오 카메라, 디지털 믹서, 마이크, 스포트라이트 등) • 플랫폼 유지와 회원 관리를 위해 3명의 기술자 상시 고용카메라 워크 및 편집을 포함한 제작: Jazz-iG에서 결성된 팀에 의해 자체적으로 진행
association for intercultural encounters in music and singing	Symphony 4.0	<ul style="list-style-type: none"> - 지구를 구하고 보호하기 위한 문화 및 아이디어 교환을 위해 제작된 뮤직비디오 (UNO의 17가지 지속가능성 목표 추구)
	UNSER DING! (https://www.youtube.com/watch?v=yFhduu2fMok) (https://www.ulminterkulturell.de/)	<ul style="list-style-type: none"> - 인터랙티브 프로젝트 웹사이트 ‘TU DuS’와 Symphony4.0 따라부르기 - 지원금 사용 <ul style="list-style-type: none"> • 릴, 소셜 미디어 게시물, 예고편, 및 광고 제작 • 라이브 이벤트 및 라이브 피드, 비디오를 결합한 정교한 이벤트 제작 (리허설 및 초연 공개) • 전 세계 댄서들이 라이브에 합류, 인터넷상에서 함께 공연
모던 댄스	미래를 위한 댄스 교육 2022 (https://www.gtf-tanzforschung.de)	<ul style="list-style-type: none"> - 3개 댄스단체(Rosalie Chladek e.V. / IGRC & EUROLAB e.V & 무용 연구회 e.V.)가 연합해서 제작한 프로젝트 이니셔티브 - 현대적 방식으로 현대 무용 개념의 지식과 기술을 댄스 교육자 및 전문가는 물론 댄스에 관심 있는 일반인에게 전달 - 지원금 사용 <ul style="list-style-type: none"> • 현대 무용 배우, 학교 또는 훈련 및 추가 교육 제공자가 자신의 프로젝트 및 프로그램을 발표하고 커뮤니티의 강력한 네트워킹을 달성할 수 있도록 하는 정보 및 통신 플랫폼 개발 • 현대 무용에 대한 콘텐츠 및 연구 작업을 출판하기 위한 전문 저널 개발(https://modernertanz.com) • 댄스 교육에 관심 있는 학생 및 청중 대상 영상필름제작 (CHLADEK-TANZTECHNIK) • ZEITEN ORTE TANZSPIELE(N) MODERN TANZ (프로그램 시리즈) 모델 이벤트 영상 제작 • 팟캐스트 제작 (EUROLAB Podcast MOVE) • 디지털 미디어 기술 습득을 위한 특별 고급 교육 제공

단체명	프로젝트명	내용
이머구트 페스티벌	Together under the digital pavilion (https://www.immergutrocken.de/)	- 축제 기간과 그 이후에 축제의 모든 영역과 예술 프로그램을 통해 일종의 디지털 축제 탐험을 추구하는 인터랙티브 앱 제작 • 방문객들과 디지털 영역에서 긴밀한 소통 가능 • 비디오/텍스트/음악을 통한 추가 정보 및 알리를 제공 - 축제 가이드 • 다이어리 형식의 다양한 공급자가 상시 일일 질문, 주간 도전 등을 구상
TPZ! Hildesheim	Small World. Social Media Theater für Communities global und lokal (https://small-world.papeflow.io/small-world-9e3f70b2-65a1-4f82-8b8b-531f28ad10e6#341150) (https://www.tpz-hildesheim.de)	- 디지털 공간에서의 공동체 의식 고양 프로젝트로 디지털 도구와 실제 경험을 결합한 하이브리드 형식 개발 - 지원금 사용 • Toolbox Dance 제작: 짧은 댄스 튜토리얼 개발 힐데스하임의 학교에 보급 (5주에 걸쳐 참가자들에게 안무작업 원리를 설명하는 비디오 제공) - 학생들이 이 자료를 통해 자신만의 댄스 시퀀스를 만들어 디지털 방식으로 교환
Studio4Culture	Phase 2 https://www.studio4culture.net	- 인터랙티브 문화 플랫폼 - 혁신적인 디지털 콘서트 형식을 디지털 형태의 커뮤니케이션 및 지식전달요소와 결합 - 지원금 사용 • 음악가 출연료, 조명 및 기타 무대장비 확보 • 소셜 미디어를 위한 콘텐츠 제작 및 활동비 • 비디오 클립 영상 제작

■ 공연예술 지원 프로그램 성격

○ 다양한 단위의 지원 형태

- 아티스트 개인부터 예술단, 페스티벌에 이르기까지 규모를 세부적으로 구분하고 적절한 조건과 내용의 지원금을 지원함
 - 개인에게는 프로젝트와 상관없는 기간(3개월~1년) 단위 장학금(Stipendium) 형태로, 예술단과 페스티벌은 프로젝트 및 이벤트 단위로 지원함
 - 대중예술과 기초예술 장르를 구분하여 고루 분배함
 - 문화 커뮤니티(Kultur Gemeinschaft) 프로그램의 경우 소규모 문화기관 및 프로젝트 스폰서 (상근직원 최대 10명 이내) 대상으로 해당 지원금 신청에 우선권을 부여함

○ 진화된 다양성 추구

- 문화 공동체(Kultur Gemeinschaft) 프로그램은 모든 분야의 디지털 콘텐츠 제작 및 유통을 장려함
- 주로 소규모 비영리 기관들을 포함한 전국 450개 기관들이 프로그램의 일부로 최소 두 가지 다른 포맷들을 각기 구현하고 있음
- 비디오 팟캐스트 및 라이브 스트리밍에서 디지털 전시회 및 지식 플랫폼, 인터랙티브 게임과 가상 세계에 이르기까지 그 결과들은 생성된 컨텍스트 만큼이나 다양함

- 지속적인 교육
 - 개별 지도 기반 오디오 및 비디오 형식으로 교육프로그램 제작
 - 개별 프로젝트 지원 이외에 프로그램 지원금 수혜자들은 문화기관 내에 자신만의 기술을 확장할 수 있는 공간을 만들고 문화종사자 사이의 네트워킹을 촉진함
 - 디지털 문화 커뮤니케이션의 기초 학습은 지원금 수혜 기관들의 요구와 작업 현실에 가장 근접한 내용으로 구성된 온라인 세미나, 비디오 및 유용한 자료 모음으로 제공함
 - 고급 훈련 : 디지털 문화 제작 및 커뮤니케이션과 관련된 주제들에 대한 일련의 추가 교육과정들 구성함. 이는 지원금 수혜 기관 직원들을 대상으로 제공. 일부 교육과정들은 녹화되어 일반 대중에게 공개되며, 그 외의 교육들은 프로그램 프로모터들에게만 제공됨
 - 외부 제공 : 연방 주정부에서 제공하는 디지털 도구, 가이드라인, 정보 및 교육
- 공연예술계 내에 디지털 관련 전문기술과 인력 및 인프라 확충에 초점
 - 예술적·미학적 완성도나 수익 추구보다 예술 관련 종사자들을 대상으로 한 디지털 신기술 관련 교육 및 전문기술 확보, 인프라 확충에 더 큰 비중을 두고 있음
- 서로 다른 영역 및 분야 간의 커뮤니케이션 및 협력 지향
 - 서로 다른 장르의 결합은 물론 기업, 기관 등 기존의 공연예술 단체들이 외부 서비스 협력을 추구하도록 유도하며 때로는 정부가 적극적으로 중재함
- 연방정부로부터 예산지원을 받는 문화기관이 프로젝트의 핵심 혹은 일부에 광범위하게 참여하며 관련 위원회와 직원, 청중, 프로그램 및 사업파트너의 다양성을 확대하고자 시도함
- 이러한 커뮤니케이션 유도를 통해 공연예술계가 고립되지 않고 디지털 산업 사회에서 다른 영역과의 상생을 통해 동반 발전을 할 수 있도록 유도

3. 정책적 시사점

■ 기존 비즈니스 모델의 변화(디지털화)에 대한 적응 유도

- 독일은 4차 혁명의 근간에 디지털화(Digitalisation)가 있다고 판단하며 이 현상이 노동자 및 소비자의 지위 변화를 유도할 것이라 예측
- 노동자 지위 변화
 - 직업 종류의 변화 : 독일 연방사회고용부(BMAS) 위탁에 따르면 27개 경제 부문에서 총 750,000개 일자리(소매, 제지 및 인쇄, 공공행정)가 없어지는 반면 13개 경제부문에서 1,000,000개 일자리(IT 서비스, 연구, 개발)가 증가할 것으로 예상
 - 이러한 변화의 흐름 속에 디지털 변화에 맞춘 교육 정책 및 기반시설의 체계적인 준비가 전제된다면 생산성 향상으로 성장과 고용에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 판단
 - 디지털화 정책을 통해 2030년까지 문화예술계 포함 약 25만 명 고용 증가를 통해 실업률 감소를 목표로 설정
- 소비자 지위의 변화
 - 첨단 사회가 다가올수록 다양한 루트의 정보취득 가능성으로 인해 정보 불균형으로 인한 불평등이 초래될 가능성이 있으며 이는 거시적으로 정보를 독점한 자본에 의한 개인의 자유 침해로 귀결될 수 있음. 사회주의 시장경제의 '개인의 원칙'에 의거, 국가는 이로부터 개인을 보호할 의무가 있음
 - 사업자 혹은 정보 공급자에 대한 높은 수준의 확산을 전제로만 소비자에 의한 디지털화 수용과 성공이 가능
 - 산업계는 디지털화를 바탕으로 생산과정과 같이 부가가치를 창출할 수 있는 과정들을 근본적으로 변화 및 개선할 수 있음

■ 사회적 시장경제원칙에 기반한 성장과 분배

- 디지털화는 국가 성장 프로그램으로 생산성, 혁신 및 성장을 위한 원동력으로 다뤄지고 있으며, 인구 감소에도 불구하고 사회적 시장경제와 안전보장시스템이 유지될 수 있도록 재정적으로 기여할 수 있는 해결책으로 제시됨
- 디지털 시대 도래로 인해 국민들이 승자와 패자로 분열되는 것을 막기 위해 디지털화 과정에서 국가와 사회적 동반자(고용주 및 노동자)는 증진된 복지 수준이 국민 모두에게 골고루 돌아갈 수 있도록 노력해야 하며, 동시에 가능한 많은 이들에게 개인 발전의 기회를 제공해야 함
- 다른 분야에 비해 첨단 기술 도입이 더디고 운영의 상당 부분을 아날로그 방식에 의존하는 공연예술계는 디지털화가 가속화된 사회에서 낙오 혹은 소외될 가능성이 많음. 공연예술계 디지털 콘텐츠 지원 및 교육 정책은 개인이 자립할 수 없을 때 자립하도록 사회가 지원한다는 사회주의 시장경제의 '보충의 원칙' 및 '연대의 원칙'과 깊은 연관이 있음

■ 국가 주도 플랫폼 위주로의 정책 전환

- 문화의 새로운 시작(Neustart Kultur) 프로그램 및 하위 프로그램인 문화공동체(Kultur Gemeinschaft) 프로그램은 현재 양쪽 모두 고유의 플랫폼으로 운영되고 있으며, 프로그램의 수혜 프로젝트들도 모두 디지털 플랫폼 형식을 구축하고 그 안에서 그와 관련된 전문 교육 및 심화연구(웨비나)가 진행되고 있음
- 디지털화 과정에서의 헤게모니 상실을 방지하기 위해 디지털화를 통해 발생하는 기회를 문화예술산업의 기존의 능력과 결합하고 이를 통해 혁신과 투자를 촉진, 장기적으로 플랫폼 경제를 문화예술계에 안착시키고자 시도
- 플랫폼은 단일한 인터페이스에서 정보, 상품, 서비스 및 대화의 상대방을 쉽게 찾을 수 있으나 거래 비용의 감소와 편의 증가로 인해 일부 확장된 소수의 플랫폼이 독점현상을 일으킬 수 있으며, 이는 혁신 과정에서 건강하지 못한 경쟁을 일으키고 열린 사회의 위협이 될 수 있음. 정부 및 공공기관이 직접 운영하는 플랫폼은 이러한 독점현상을 조정할 수 있는 국가의 중요한 대응책으로 해석할 수 있음
- 국가 및 공공기관 운영 플랫폼은 새로운 비즈니스 모델과 새로운 규율을 파악할 수 있는 실험적 공간 형성을 지원할 수 있으며 사회 구성원을 수용하고 그들의 합의를 바탕으로 한 실험적 공간으로 활용될 수 있음
- 국가 및 공공기관 운영 플랫폼은 공정하고 소비자 친화적인 디지털 시장 형성이 가능하고 이를 통해 안전성 및 유연성을 동시에 확보 가능

■ 기술 및 사회혁신의 촉진

- 문화예술 창작 및 완성 과정에서 디지털 기술 도입을 통해 새로운 방향을 설정, 이를 통해 새로운 지원 시스템을 구축하여 기술적·사회적·예술적 혁신을 가능하게 하는 기회 제공
- 이를 위해서는 정부 부처 간의 협력 및 부처들의 정책 설정에 있어 공동의 행동이 요구됨
 - 플랫폼 4.0(Platform Industrie 4.0): 경제, 학계, 노동계, 정치계 주요 관계자 참여

■ 고용 가능성 유지 및 새로운 이윤 창출

- 디지털화의 영향으로 향후 수십 년간 역동적인 변화가 예측되는 노동시장에서 개별적 고용 가능성을 유지하고 이를 통해 전문가 토대를 확보
- 노동자의 능력 향상 및 지속적인 교육이 요구됨
 - 디지털 장치, 응용 프로그램 및 정보를 주체적으로 다룰 수 있는 능력 교육
 - 새로운 기술, 새로운 노동방식 및 경제적 변화에 적응하는 능력 교육
 - 미디어 기술과 예술의 미학적 안목 및 스킬을 결합하는 능력 교육 예) 공연영상전문제작
- 노동 4.0 원칙
 - '좋은 일자리 원칙' 강화 : 생활을 가능하게 하는 임금, 동일 노동에 대한 동일 임금, 건강하고 차별 없는 노동의 조건 보장을 의미
 - 미래의 노동 규칙 : 시간과 장소에 구애받지 않은 노동, 고용과 지속적인 보수 교육, 안전과 참여
- 능력 향상 및 지속적인 교육
 - 문화예술계의 디지털화 촉진을 위한 보충 교육, 직업교육, 노동자의 재교육을 통해 고령화로 진입하는 독일 사회에서 경쟁력 확보와 혁신 능력 강화를 추구함

- 근무 형태의 유연성
 - 디지털화된 작업장인 플랫폼을 통해 경영상 이익의 손실이 없이 노동의 유연화를 유도할 수 있음.
특히 사회참여와 학문적 요소를 도입하여 실험적 공간 형성이 가능
- 새로운 형태의 이윤 창출
 - 콘텐츠 제작에 참여한 프리랜서 창작자들에게 플랫폼을 통한 수익분배 가능 (대량생산의 이점과 개별창작의 요구 결합 가능)

제3절 프랑스의 공연예술지원정책

1. 프랑스 예술지원정책 개괄

■ 개괄적 특징

- 중앙정권의 적극적인 개입
 - 1980년대 이래 사회 전 분야, 전 영역에서 탈중앙집권화가 가속화되어왔지만 문화만은 예외적으로 여전히 국가의 공공서비스로 인식되고 있음
 - 제4공화국 시대 문화정책이 설립된 이후 예술 및 예술가의 지원 및 육성을 국가 주도하에 추진함
 - 문화 분야의 중앙정부의 지출비용이 지방정부 및 자치단체의 지출비중과 50:50을 유지하고 있음
- 문화의 다양성
 - 가속화되는 경제적 이익의 압력 하에 획일화되어가는 전 세계 문화시장 내에서 다양성 유지
- 소극적 정의의 '문화' 담당
 - 문화부 이외의 다양한 부서에서 문화 관련 업무를 부담
 - 프랑스 문화의 해외진출 : 외교부(외교부 전체 예산의 30%)
 - 체육, 청소년 관련 업무 및 아마추어 문화활동 지원 : 체육청소년부

■ 주요 정책 의제

- 문화유산과 아카이브
 - 문화유산의 보호 : 문화부의 1차적 사명
 - 고문서보관(아카이브) 및 문화유산 보존과 관리
- 예술창작 장려
 - 표현의 자유
 - 미래의 문화유산이라는 거시적 관점
- 문화 다양성 정책
 - 미국 중심의 문화제국주의와 세계화 흐름 속에 획일화되어가는 세계 신자유주의적 무역질서의 흐름에 대항
 - 자국문화중심주의
- 예술인 복지정책 : 앵테르미탕
 - 프랑스 실업보험은 일반 노동자를 대상으로 하는 일반적 실업보험체계 이외에 재정적으로 분리된 여러 특수 직종을 위한 개별 제도로 운영됨
 - 공연 관련 종사자들은 이러한 특수체계에 포함되어 공연예술 비정규직 실업보험제도 대상으로 혜택을 받음
- 공연장 중심 지원정책
 - 프랑스 공연정책의 특징
 - 국공립 문화시설에 전체 예산의 70%가 집중됨(개별 극단 및 공연 축제: 20%, 사립극장 및

문화예술 교육 중 연극분화:10%)

- 국공립 극장
 - 5개 국립극장, 30여 개의 국립 드라마 센터, 60여 개의 국립무대, 7백여 개의 시립 문화센터가 인건비는 물론 소요경비 대부분을 정부로부터 지원받음
 - 재정자립도 : 국립극장: 0%, 국립드라마센터:20%, 국립무대 및 시립문화센터: 30%에 불과
- 민간극장 : 약 40여 개에 불과하며 대부분 파리에 집중되어 있음
 - 기획 위주 운영
 - 민간극장지원협회로부터 간접지원 형식으로 정부로부터 전체 극장 운영 예산의 30%, 파리 시 정부로부터 약 20%의 지원을 받음

2. 팬데믹 이후 프랑스 예술지원정책 동향

가. 팬데믹 이후 주요 정책 변화

■ 팬데믹 대응 공연예술 분야 공공정책의 유형

○ 직접지원

- 문화예술단체 및 예술가를 위한 보조금 및 교부금 지원
- 긴급 연대기금 개설

○ 기존 지원 제도의 활성화

- 엔테르미탕 수급기간 연장

○ 행정절차완화

- 지불 연기, 세금 감면
- 지원금을 받기 위해 별도의 지원신청을 하거나 예술활동 증명을 하지 않더라도 수급 가능
- 행정상 집행절차에 따른 경비 절감

○ 공연예술 직접 제작 지원

○ 구조적 변화 연구

- 새로운 축제 모델 개발을 위한 총회 소집 등

■ 팬데믹 대응 공연예술 지원정책

○ 문화부장관 리스터의 승인 하에 예술가 및 비정규직 프리랜서 긴급 지원 약속

- 지원내용 : 단기 실업지원, 세금납부 기한 연장, 직접세 감면
- 공공 재정기관(DGFIP)에 영화, 오디오, 공연예술, 음반제작 등의 분야에 대해 세액 공제와 관련된 채권상환 요청
- 뮤지컬을 제외한 공연예술계 민간극장과 국립극장에 고용유지를 목적으로 긴급지원금 5백만 유로 교부

○ '회복과 저항력' 향상을 위한 조치

- 비정규직 예술가와 무대 현장 기술적 전문가를 위한 '엔테르미탕 Intermittent' 고용보험제도의 실업급여 수급 기간을 3개월에서 12개월로 연장
- '엔테르미탕' 가입 요건인 연간 507시간 활동 요건을 충족하지 않더라도 12개월 전 연장기준 기간동안 근무시간 충족 가능

○ 예술가 및 기술직 전문가를 위한 긴급 연대 기금 FUSSAT 개설(2020년 9월)

- 문화부가 주도한 예술가 및 기술직 전문가를 위한 긴급연대기금 개설 발표
- 문화부에서 5백만 유로를 지원하고 기존 문화/커뮤니케이션/미디어 종사자 사회보험 '오디앙스 Audiens'와 함께 협력 진행
- 지원목적 : 공연 취소에 따른 예술가 및 기술직 인력들의 경제적 피해 최소화를 위한 특별지원
- 지원내용 : 예정된 공연이 취소된 경우 4차례에 걸쳐 편당 1천 유로씩 교부, 추가로 공연 회당 1백 유로 지원

- 문화부의 공연예술분야 직접지원 계획 발표 (2020년 8월)
 - 팬데믹 대응으로 교부된 문화분야 지원액 20억 유로 중 4억 3천2백만 유로를 공연예술계 위기극복에 편성
 - 주요 지원 내용
 - 방역지침 준수 하에 예술가들의 예술현장 복귀
 - 민간 및 공공단체 보조금 지급
 - 관객들이 안심하고 공연장을 찾을 수 있도록 방역 시설 확충
- 창작지원 계획안 발표 (2020년 10월)
 - 문화부가 2020년 70억 유로 상당의 손실을 입은 예술창작분야에 1억 7천6백만 유로 지원 정책 발표
 - 지원대상 : 코로나로 피해를 입은 단체 및 예술가와 제작자
 - 2021년 창작 분야에 4억 4천9백만 유로 우선 지원: 예술가들의 활동 재개와 예술인 고용지원에 사용
- 공연예술 영상화를 위한 기술 및 법적 조건 확충
- #culturecheznous #집에서 즐기는 문화 플랫폼 개설
 - 팬데믹에 따른 봉쇄령 하에 프랑스 국민의 문화생활 단절을 최소화하기 위해 프랑스 문화부는 디지털 온라인 콘텐츠 플랫폼 '집에서 즐기는 문화 Culture chez nous'를 개설
 - 프랑스 문화부 산하기관이 보유한 각종 문화콘텐츠뿐 아니라 프랑스 전역의 문화시설들을 한눈에 볼 수 있도록 일목요연하게 정리하여 제공
 - 웹사이트와 스트리밍 플랫폼으로 구성
 - 2020년 3월 개설 후 콘텐츠 수가 7백 개에서 1천 개로 증가
 - 전시회, 박물관, 다큐멘터리, 팟캐스트, 콘서트, 연극 서적, 비디오 게임 등 프랑스 전역에서 활동하는 5백 명의 문화예술 관련 전문가가 제작에 참여
- 공연예술 플랫폼 사례 : 프랑스 뮤직 라디오(France Musique), 파리 오페라, 코데미 프랑세즈, 파리 필하모닉 등의 발레, 오페라 공연 무료 상연
 - 어린이와 학부모, 교사, 일반 대중 등 세분화된 향유층에 적합한 맞춤형 콘텐츠 제공
 - 플랫폼에 게시된 콘텐츠 및 영상들의 저작권을 저작권법 개정을 통해 신속하게 해결

나. 프랑스 공연예술-디지털 지원정책 사례

1) SACD³⁹⁾ 개요

■ SACD 소개

- 프랑스 극작가 및 창작자 협회인 SACD(Societe des Auteurs et Compositeurs Dramatiques)는 1777년 프랑스 극작가 피에르 보마르세의 주도로 작가의 권리 보호를 목적으로 설립된 단체로 저작권사용료 징수 및 분배를 통해 저작권 공동관리를 담당함
- 협회 창립 가치인 상호와 연대의 원칙에 따라 회원 작가들의 프로젝트와 작업 활동을 지원함
- 본 협회가 다루는 분야의 공연을 창작 및 주관할 경우 단체는 저작권자에게 해당 작품의 배급 여부를 승인받고 저작권자에게 저작권사용료를 지불해야 함

■ SACD 역사

- 18세기 : 프랑스 최초의 극작가협회 탄생
 - 프랑스 연극 상연 독점권을 가지고 있던 코메디 프랑세즈(Comédiens du Français)에 대하여 보마르세가 1777년 극작가의 권리 보호를 위해 극작가협회 설립을 제안. 1791년 입헌의회에 의해 작가들의 문학적 권리와 상속권을 인정받아 오늘날의 지식재산권이라는 개념을 처음 도입함
- 19세기 : 국제법을 향하여
 - 해외에서의 프랑스 작가들의 권리 인정을 위해 1841년 라마르틴이 국제법을 제안
 - 1886년 빅토르 위고가 제안한 문학 및 예술작품 보호를 위한 '베른 협약'이 체결되어 이에 서명한 국가 내에서 저작권 보호가 가능해짐
 - 1926년 국제저작권관리단체연맹(CISAC)의 결성되어 현재 2백만 명 이상의 작가 및 217개 단체가 소속되어 있음
- 20세기 : 기술 혁명의 시작
 - 영화, 라디오, 텔레비전 등 제2차 세계 대전 후 새로운 정보통신매체의 등장 및 기록 매체의 생산 증가로 문화부문의 경제가 근본적으로 변화함에 따라 이에 근거한 저작물 배포 및 유통 방식에 의거한 법령개정이 새로이 요구됨. 1957년 「문학·예술의 소유권법」이 개정되면서 현대적 의미의 프랑스 저작권법이 완성됨. 저작권 보호기간, 작가의 권리, 경제적 권리의 이용조건, 표현 및 출판 계약의 조건, 신청 절차가 이 법령에 의해 규정됨
 - 1982년 비디오와 같은 작품 복제가 가능한 미디어의 등장으로 작가의 수입이 위협당하는 것을 방지하기 위해 프랑스 영화에 한해서 배급 및 유통 과정의 순서와 기일을 규제하는 '미디어 크로노로지가 시행됨
 - 1996년 12월 제네바에서 열린 외교 회의에서 세계지적재산권기구 저작권 조약⁴⁰⁾이 비준됨에 따라

39) 출처: SACD 홈페이지 <http://www.sacd.fr>

40) 주요내용: 문학·예술 저작물에 대한 저작자의 권리 보호를 가능한 한 효과적이고 일관된 방식으로 신장시키고 유지하기를 희망하고, 새로운 경제·사회·문화 및 기술의 발전으로 인하여 제기된 문제를 충분히 해결하기 위하여 새로운 국제적 규칙을 도입하고 일부 기존 규칙의 해석을 명확히 할 필요성을 인식하며 정보통신기술의 발전 및 융합이 문학·예술 저작물의 창작과 이용에 미치는 중대한 영향을 인식하고, 문학·예술 창작물에 대한 유인으로서 저작권 보호가 특별히 중요하다는 점을 강조하며 베른협약에서 반영된 바와 같이 저작권의 권리와 특히 교육, 연구 및 정보에 대한 접근과 같은 공공의 이익 사이에 균형을 유지할 필요성을 인식

미디어 복제에 대해 부분적으로 작가의 저작권료가 확보되고 예술가를 위한 창작, 배포 및 학습 활동을 위한 지원금이 지급됨

○ 21세기 : 신기술의 등장

- 신기술의 폭발적인 확산으로 디지털 시대의 저작권이 중요하게 부상함. 무조건적이고 규제되지 않은 공유의 확산이 창작자들에게 피해를 끼치는 가운데 2001년 이동식 미디어(CD, DVD) 복제에 대한 저작권료가 확정된 데 이어 2002년에는 디지털 레코딩 미디어 통합장치(워크맨, 디지털캠코더, 하드디스크 등)에 대한 저작권료가 확정됨
- 텔레비전 방송 활동 규제를 위한 TVSF(국경없는텔레비전; Television Without Frontiers)⁴¹⁾ 지침이 주문형 비디오(VOD)와 같은 새로운 유형의 서비스로 확장됨
- 2016년 12월 유네스코는 모든 디지털 미디어에 문화다양성의 원칙⁴²⁾을 적용하는 운영지침을 채택함

■ SACD의 사명과 가치

○ SACD의 사명

[표 3-21] SACD의 사명

구분	내용
변호	<ul style="list-style-type: none"> • 회원 작가들의 권리를 보호하고 방어하는 의무 • 구조적으로나 기술적으로 상당한 변화를 겪고 있는 프랑스 및 유럽의 창작 생태계 사슬 안에서 작가들의 작품과 지위에 대한 존중과 인정을 받을 수 있도록 보장
보호	<ul style="list-style-type: none"> • 제작자 및 방송사와 협상 시 작품 사용에 대한 공정한 조건 보장을 위해 주요 대변인의 역할을 담당 • 작가에게 유리한 계약을 유도
옹호 및 유지	<ul style="list-style-type: none"> • 작가의 권리 옹호, 계약 협상 또는 관련 교육 지원, 회의 및 작업 장소 제공, 교류 촉진, 효율적인 작업을 위한 환경 제공 등 광범위한 서비스 제공 • 국제 사회에서의 작가 권리 보호를 위해 방대한 국내외 단체 네트워크 보유 • 경제적 어려움 또는 폐업 시(퇴직금 산정 및 관련 활동) 작가 지원 • 사회적 안전망을 확보하고 폐업 이후의 생계 보장을 위한 작가 대변 및 변호
지원	<ul style="list-style-type: none"> • 모든 형태의 현대 창작물을 지원하고 작가 다양성을 지원 • 문화 활동 예산(전체 사적 복제 보상금⁴³⁾ 중 25%)을 통해 작가의 예술활동 및 이를 위한 행사에 자금을 지원

○ SACD의 가치

- 사람을 중심에 두고 민주적 가치를 수호하며 예술가들과 함께 일함
 - 자유 : 창작활동의 기본 요소
 - 연대 : 문화 접근에 대한 예술가들의 연대와 투쟁
 - 다양성 : 차별에 맞서고 타자에 대한 수용을 위해 노력

41) 모든 유럽 국가들에서 방송되는 텔레비전 프로그램은 유럽에서 생산된 프로그램의 50% 이상 편성 + 방송 시간의 10% 혹은 프로그램 편성의 10%를 독립 프로덕션에 제작을 의뢰해야한다는 법칙 (유럽을 단일문화권으로 통합하려는 EU의 의지를 반영)

42) 2005년 유네스코가 체결한 문화 표현의 다양성 보호 및 증진 협약은 국가가 자국의 창작물을 보호 및 장려하고 모든 사람이 다양한 문화 제품물을 접근할 권리를 보장하고 있음

43) 복사기·녹음기·촬영장비와 같은 복제기구나 녹음·녹화 파일 같은 복제용 주변기기를 구입하는 개인 및 단체가 책이나 음악·영화 등 타인의 저작물을 복제할 확률을 감안해 저작권자에게 일정 금액의 보상금을 지급하는 제도

- 근접성 : 작가의 가치를 존중하고 투명한 활동을 위해 최선을 다함. 작가가 처한 문제를 지원하고 해결책을 제공하기 위해 불만족 사항을 주의 깊게 경청

■ SACD 조직구성

○ 경영위원회(최고경영자, 사무총장)

- SACD는 최고경영자와 이사장이 공동으로 관리함
- 이사회가 임명한 최고경영자(CEO)는 관리자의 지위를 가지며 이사장 및 이사회와 함께 회사 정책 개발 및 전략적 방향 설정에 기여함. 또한, 경영위원회에 소속된 사무총장과 긴밀히 협력함(최고경영자의 역할과 임무는 회사 정관 30조와 31조에 정의)
- 사무총장은 최고경영자와 협조하고 이사회와의 협력을 통해 부서의 활동과 기능을 조정하며, 회사의 전략을 운영함. 특히 국제저작권관리단체연맹(CISAC)과 국제적으로 협력함

○ 이사회(이사장)

- 이사장은 매년 첫 번째 이사회에서 여러 이사들 중 선출하며 선출된 이사장은 관리자의 지위를 가짐 (이사장의 역할과 임무는 회사 정관 22조 이하 조항에 정의)
- SACD의 이사회는 월 1회 본회의에서 협회의 정책을 결정하고, 월 1회 레퍼토리(시청각/공연예술)별 전문위원회에서 만나 특정 주제를 검토함(역할 및 임무는 회사 정관의 12조 이하 조항에 정의)
- 이사회는 이사회장 및 최고경영자와 공동으로 협회의 정책을 결정하고 정의함(정관 21조)
- 이사회는 텔레비전, 영화, 애니메이션, 라디오, 디지털 제작, 연극, 연출, 무용, 음악, 서커스 및 거리예술을 대표하는 24명의 작가로 선출되며 임기는 3년임

[표 3-22] SACD 이사회 명단(2020-2021)

구분	성명	분야 및 직책
이사장	Jean-Xavier de Lestrade	방송, 감독
제1 부이사장	Régine Chopinot	안무 연출
부이사장	Catherine Anne	극장
	Louis Dunoyer de Segonzac	음악, 춤
	Caroline Huppert	방송, 감독
	Anne Rambach	방송작가
	Jean-Paul Salomé	영화
위임 관리자	Sophie Bocquillon	라디오
	Marie-Do Fréval	거리예술
	Fabienne Gambrelle	애니메이션
	Gonzague	디지털 워크
행정 및 관리자	Nelly Alard	방송작가
	Marc-Olivier Dupin	음악
	Jacques Fansten	방송, 감독
	Jean-Paul Farré	극장
	Delphine Gleize	영화
	Séverine Jacquet	방송작가
	Virginie Jallot	애니메이션
	Marie-Anne Le Pezennec	방송작가
	François Rollin	극장
Rufus	극장	

구분	성명	분야 및 직책
	Pierre Schoeller	영화
	Charles Tordjman	무대감독
	Luc Dionne	캐나다 위원회장
	Jean-Luc Goosens	벨기에 위원회장
	Jérôme Thomas	SACD 문화활동위원회와 공연예술위원회 내 서커스를 대표

○ 감독위원회

- 저작권 및 저작권접관에 관한 2014년 2월 26일자 유럽 지침의 전환 및 2016년 12월 22일자 조례에 따라 열린 2017년 6월 15일 총회에서 새로운 법정 기구의 창설이 있었음. 이 위원회를 감독위원회라고 하며 6명의 회원으로 구성되었음. 이 새로운 위원회의 역할은 행정 및 관리 기관의 활동을 감독하는 것임
- 총회에서 선출한 6명의 위원으로 구성된 감독위원회는 다음과 같은 세 가지 임무가 있음
 - 총회에서 내린 결정, 권리 분배, 권리 공제, 투자 및 위험관리, 분배 불가능한 자금의 사용과 관련하여 총회가 채택한 일반 정책을 잘 이행하고 있는지 이사장과 최고경영자의 활동을 감독
 - 특히 부동산 문제(건물 취득, 건물 매각 및 모기지 구성), 자회사 설립, 합병, 제휴, 주식 취득과 관련된 문제, 대출 및 기타 보증의 구성 문제와 관련하여 총회에서 위임받은 권한을 행사
 - SACD 서비스가 회원의 소통 요청을 거부한 것에 대한 의견을 제시

○ 총회

- 매년 6월에 회원은 다음과 같은 일을 함
 - 임시총회 : 정관 개정안 제안에 대한 투표
 - 정기총회 : 연간 투명성 보고서, 지난 회계 연도의 결산 및 결의안 승인
 - 3년 임기의 이사장 선출, 감독위원회 위원 선출
 - 협회의 정책 수립
- 총회는 연극, 텔레비전, 영화, 라디오, 애니메이션, 인터랙티브 창작물, 무용, 음악, 서커스 및 거리 예술을 대표하는 31명의 작가가 참여함

○ 벨기에의 SACD

- 브뤼셀에 위치하며 벨기에위원회와 사무총장의 권한 하에 벨기에 회장 Frédéric Young이 이끌고 있음
- 계약 협상 또는 작가의 사회적 또는 세금 상태와 관련된 질문에 대한 무료 법률 정보를 제공하며, 저작물 사용에 필요한 권한의 관리를 담당하고 프로젝트 또는 홍보 활동을 지원하기 위한 보조금을 제공함
- 벨기에위원회는 경영진과 함께 벨기에 협회에 대한 정책을 검증함. 또한, 문화 활동과 관련된 모든 문제를 다룸. 벨기에에 거주하는 작가 총회에서 4년간 선출된 16명의 작가로 구성됨

○ 캐나다의 SACD

- 저작권을 다루는 모든 문제에 관여하며 저작물 이용에 대한 모든 회원의 저작권사용료를 해당 지역에서 징수함
- 작가의 물질적 및 도덕적 이익을 옹호하고, 방송사(22개의 기존 및 전문 텔레비전 채널)와 라이선스를 협상하고, 제작자 및 극장과 라이브 공연작품을 활용하기 위한 조건을 협상함

[표 3-23] SACD 위원회 명단

벨기에 위원회	캐나다 위원회	
위원장 Jean-Luc Goosens (영화, 방송)	위원장 Luc Dionne	
부위원장 Marie-Paule Kumps (극장, 오페라)	부위원장 Benoît Pilon	
구성원 Gabrielle Borile (영화, 방송) Monique Mbeka Phoba (영화, 방송) Catherine Montondo (영화, 방송) Nadia Micault (영화, 방송) Luc Jabon (영화, 방송) Caroline Logiou (극장, 오페라) Marie-Eglantine Petit (극장, 오페라) Céline Beigbeder (극장, 오페라) Jérôme Roose (극장, 오페라) Laurent Van Wetter (극장, 오페라) David Chazam-Souchaud (라디오 사운드) Christian Crahay (극장감독) Michèle Anne De Mey (안무연출)	경영위원회 구성원 Marie-France Landry	
	방송 Luc Dionne Rafaële Germain François Gingras Marie-France Landry Patrick Lowe Alain Chartrand	
	극장 Denys Arcand Louis Bélanger Benoit Pilon Johanne Prigent	
	공연예술 Normand Churette Marie Chouinard	
	감독위원회	경영위원회
	위원장 François Luciani	최고경영자 Pascal Rogard
	부위원장 Frédérique Topin	사무총장 Patrick Raude
	공연예술 Moni Grégo Nicole Sigal	구성원 andrine Antoine Véronique Aubergeon Pierre-Emmanuel Bourgouin Linda Corneille Christophe Dubois Marie-Noelle Guiraud Yves Le Coënt Géraldine Loulergue Guillaume Prieur Élisabeth Schlittler (Canada) Hubert Tilliet Catherine Vincent Frédéric Young (Belgium)
		시청각 Gilles Cahoreau Bruno Pérès

○ SACD의 운영투명성

- CMO(집단관리조직; Collective Management Organizations)로서 일상적인 통제(감사, 총회, 이사회) 외에도 집단 관리에 대한 유럽 지침의 요구 사항을 충족하기 위한 감독위원회가 구성되어 있음
- 민간기업이지만 공기업과 마찬가지로 4~5년마다 회계 감사를 받으며, 저작권 및 관련 권리를 관리하는 조직 통제 위원회(Commission for the Control of Organizations Managing Copyright and Related Rights)의 연례 감사를 받음

2) SACD의 역할 및 제공서비스

■ 팬데믹 기간 SACD의 역할

- 프랑스는 국가연대기금⁴⁴⁾ 또는 부분실업정책 지원조건을 충족하지 못하고 50% 이상 창작활동이 감소하여 불가피하게 활동을 하지 못해 경제적으로 어려운 상황에 놓여있는 영화 및 시청각 분야 창작자들을 보호하기 위해 국립영화센터(CNC)로부터 예산을 지원받아 비상기금(Fonds d'urgence)을 운용
 - 극작가와 창작가 협회 비상기금으로 프랑스의 연대기금 자격 조건을 충족하기 어려운 직업적 특성을 가진 소득이 불규칙한 극작가, 창작가 등의 직업군 지원
 - 극작가와 창작가 협회의 정관에 따라 영화, 텔레비전, 애니메이션, 디지털/웹 창조 분야 종사자로서 2019년 월별 평균 소득 또는 창작주기에 해당하는 기간의 평균 소득이 50% 이상 감소한 프랑스 세금 납부자를 대상으로 비상기금 지원. 2020년 9월 1일까지 3월부터 7월까지 기간에 해당하는 비상기금을 신청하고, 2021년 2월 1일까지 8월부터 12월까지 기간에 해당하는 기금을 신청할 수 있었음. 극작가와 창작가 협회의 심사 후 5일 이내에 최대 월 1,500유로에 해당하는 비상기금이 신청자에게 지급됨
 - 135명의 작가들에게 489,000유로를 지원
- 온라인플랫폼 이용의 증가에 따라 신규 저작권 협상 추진으로 작가들을 위한 권리 확보
 - 기존 SACD와 계약을 체결한 적 없었던 여러 플랫폼과의 협상을 시작함
 - 엠시스(M6) : 2022년 3월 말에 체결. ADAGP(그래픽 및 조형예술 작가 협회)에 대한 M6의 저작권사용료를 징수할 수 있도록 규정하며 5년간 체결된 협약은 M6이 TF1과 합병이 이루어지더라도 효력이 유지됨
 - 디즈니+ : 2021년 11월 말에 체결
 - OCS : 2021년 12월 말에 체결
 - 프라임 비디오(아마존) : 2021년 1월에 체결
 - 유튜브 : 2022년 초에 SACD 회원 작가들의 작품을 플랫폼에서 이용할 수 있는 것에 대한 협의를 갱신

44) - 2020년 3월 23일 「COVID-19 긴급 대응을 위한 법률 제정」

- 정부의 방역 조치로 인해 금전적 피해와 손실을 본 자영업자 및 프리랜서에 대한 재정적 지원 제공
- 2020년 3월 25일 「COVID-19 확산과 방역 조치에 따른 경제적·재정적·사회적 결과로 큰 피해를 본 기업을 위한 연대기금 조성 법률(연대기금법)」
 - 국가와 지방정부가 피해 기업에 대한 재정지원을 목적으로 하는 연대기금을 조성하도록 하고, 재정지원의 대상·조건·방식·기금운용 등에 관한 사항은 시행령에 정하도록 함
 - 연대기금법 제2조에 따라 연대기금의 재원은 국가가 마련해야 하고, 광역지방정부를 비롯한 지방자치기구는 자발적으로 연대기금에 출연할 수 있음. 민간도 연대기금에 기부할 수 있도록 함
 - 연대기금은 2020년 매출이 2019년 3월부터 6월 매출 대비 50% 이상 감소하거나 2019년 전체 평균 대비 50% 이상 감소한 직원 10인 미만의 소규모 사업체 및 자영업자를 대상으로 함
- 2020년 3월 30일 총리령으로 「COVID-19 확산과 이를 방지하려는 조치에 따른 경제적·재정적·사회적 결과로 큰 피해를 본 기업을 위한 연대기금에 관한 시행령(연대기금령)」을 제정하여 4월부터 본격적으로 피해 기업에 대한 재정지원에 착수. 연대기금법에 따라 연대기금법은 애초에 3개월만 운용하기로 되어있었으나, 팬데믹 확산세가 지속됨에 따라 프랑스 정부는 법과 시행령을 개정하여 연대기금 운용 기간을 계속 연장하였음

■ 회원가입 조건

- 회원이 되려면 다음 상황 중 하나에 해당해야 함
 - 아래 분야에서 이미 활동하였거나 활동 중인 작가
 - 시네마(장편/단편영화) : 감독, 각본가, 어댑터, 대화가
 - 텔레비전(단일 소설, 시리즈, 다큐소설) : 각본가, 어댑터, 대화가, 문학 작가, 감독
 - 애니메이션 : 각본가, 문학 작가, 감독, 그래픽 작가
 - 라디오 : 라디오 소설 작가, 스케치 작성자
 - 뉴미디어 : 웹 크리에이터, 웹시리즈물 작가, 가상현실(VR) 시나리오 작가, 트랜스미디어 작가 (비디오 게임 포함), 인터랙티브 창작물 작가
 - 공연예술 : 연극작가, 감독, 코미디쇼 또는 원맨쇼 작가, 안무가, 작곡가, 오페라작가, 서커스작가, 거리예술작가, 인형극 작가, 마임
 - SACD에서 인정하는 기관의 졸업생
 - 사망한 회원작가의 후계자인 경우
 - SACD 소속 두 명의 작가 회원에 의해 후원받는 경우

■ 회원혜택

- 작가들을 위해 마련된 생태계 내에서 작가의 권리와 지위를 보호받을 수 있음
 - 회원은 자신의 작품을 등록함으로써 저작권 보호를 받음
 - 특정 사회보장제도인 극작가 및 창작가를 위한 뮤추얼 펀드(Mutuelle des Auteurs et Compositeurs Dramatiques, MACD)에 가입할 수 있음
- 작가들을 위한 회의, 교류, 전문 행사에 참여 가능
- 다양한 기관에서 제공하는 창작 지원을 보다 명확하게 확인하고 프로젝트에 적합한 자금을 확보할 기회를 가짐
- 작가의 집(Maison des Auteurs)의 사무실, 회의실, 프로젝션 룸 이용 가능

■ 제공서비스

- 법률자문
 - 법률 및 저작권법에 대해 미숙한 신인 작가들에게 유리한 계약 체결을 위해 법률 자문 제공
 - 해당 저작권자가 사망했을 경우 승계 과정에 대한 절차 안내
- 세금 관련 자문
 - 자영업자 및 프리랜서 작가들을 위해 세무사를 통한 세무서비스 자문 제공
 - 세금 신고에 세무사 동행 서비스 제공
 - 해외 거주 작가를 위한 세금 절차 안내 서비스 제공
- 자금 지원
 - 소득이 불규칙하고 실업보험이나 보상이 보장되지 않은 작가들을 위해 아래와 같은 지원을 하고 있음
 - 이사회가 제공하는 일회성 보조금 : 신청 직후 1주일 이내 지원
 - Pual Milliet 재단 지원 : 연령 또는 질병과 관련된 문제로 영향을 받는 작가에게 직접적인 재정적 지원 제공

- 양친이 부재한 젊은 작가의 경우 25세가 될 때까지 자산 기준에 따라 수당을 제공
- 연금제도 상담 지원
 - 경력에 맞는 연금제도 선택을 위해 예술가작가 국민 보충 연금(IRCEC)⁴⁵⁾ 소속 전문가와 개별 상담을 제공
- 공연예술훈련보험(AFDAS)⁴⁶⁾에 대한 안내 및 연계 지원
 - 프랑스 예술가 교육지원 전담기구인 공연예술훈련보험(AFDAS) 안내 및 연계를 지원하며 작가들의 전문성 및 역량 강화에 공헌

45) 예술가-작가 국민 보충 연금(IRCEC)는 공동연금제도(RAAP)와 극작가와 작곡가 연금 기금(RACD)

46) 공연예술훈련보험은 전문성 강화와 역량확장을 목표로 함. 전문성 강화란 예술가 자신의 예술 장르 개발과 전문성 향상을 위한 교육(ex. 성악가가 보컬트레이닝을 받는 교육)을 말하며, 역량확장이란 인접 또는 다원 장르에 대한 교육(ex. 댄서 역할을 맡게된 배우가 무용 훈련을 받거나 영화시나리오 작가가 TV 또는 만화 작가가 되고 싶을 때 그에 적합한 글쓰기 교육을 받는 것)과 예술인들의 직업전환 교육 지원임. 디지털

3) SACD의 계약 구조

■ 공연 계약 구조

○ 저작권 사용 승인 절차

- 회원 작가의 작품을 기반으로 한 공연을 제작할 경우, 제작자는 공연 시작 최소 6개월 전(녹화의 경우 방송 전)에 SACD에 신청서(감독 및 배우의 이력서 및 제작자의 예술적 배경)를 보내 사전 저작권자 이용 승인을 받아야 함
- SACD는 신청서 검토에 필요한 모든 정보를 수집하고, 저작권자에게 동의를 구하기 위해 사용 계약서를 공유함
- 저작권자(작가)와 이용자는 서면 계약 또는 특별 대리 계약(녹음의 경우 이용권 양도 계약)이라는 형태를 취할 수 있음

○ SACD를 통한 계약 시 장점

- SACD를 통한 계약 진행을 통해 저작권자는 아래와 같은 위험으로부터 보호받을 수 있음
 - 저작권 관련 법률을 준수하지 않는 조항이 포함된 계약
 - 불리한 징수 조건
- SACD는 저작권자와 사용자 간의 중개자 역할을 하며 제작자 및 방송사 등과의 계약 체결 경험을 기반으로 계약서 초안 작성을 위해 계약 샘플을 제공함(계약 컨설팅 역할)
 - 특별 대리 계약 : 저작권자와 제작자 사이에 체결되며, 저작권자가 권한을 부여한 후 사용 조건을 서면으로 설정함

- 특별 대리 계약은 서면으로 작성해야 하며, 단순 구두 합의로는 충분하지 않음
- 특별 대리 계약에는 다음 조항이 포함됨
 - 사용 승인 기간
 - 운영 지역
 - 라이브 공연 형식의 공연으로 제한되는 사용 방식(시청각 녹음 및 각색 권한은 별도 계약의 대상)
 - 권한 부여가 배타적인지 여부
 - 저작물의 사용에 따른 수익에 비례하는 저작권자의 수입
 - 부수적인 음악, 추가 안무 및 무대에 대한 승인 범위
 - 협상된 특정 조건(예: 선지급)
 - SACD가 저작권을 회수하는 방법(납부기한, 지연 시 제재, 제작사가 납부해야 하는 사회공헌비 등)

- 캡처 계약 : TV 방송 및 비디오 방영을 위한 라이브 공연작품 사용을 위한 계약
- 주문 계약 : 작곡이나 작품을 위촉할 때의 계약
- 옵션 계약 : 작품에 대한 권리를 고정된 기간 동안 독점적으로 이용할 때 체결하는 계약

○ 국제 작품의 경우

- 사용 계약서에 다음 사항을 명시해야 함
 - 총수입 중 보장 비율
 - 저작권자의 번역 승인 여부
 - 사용 기간(일반적으로 5년을 초과하지 않음) 및 사용 지역 제한
 - 독점 여부
 - 기타 일반적으로 요청되는 사항

4) SACD의 징수와 분배

■ 프랑스 저작권에 대한 이해

- 장르, 표현형식, 가치나 목적에 관계없이 모든 정신적 창작물에 대하여 저작권을 보호함
 - 정신적 창작물에 대한 정의
 - 도서, 소책자 및 그 외 문학·예술·학술저작물
 - 강연, 연설, 설교, 변론 및 기타 그와 유사한 저작물
 - 연극저작물 또는 음악 드라마
 - 저작물로서 문서 또는 기타 형식으로 고정된 무용저작물, 곡예, 팬터마임
 - 가사가 있거나 없는 음악
 - 영상저작물과 시청각저작물에 속하는 음악이 있거나 없는 일련의 영상으로 구성된 기타 저작물
 - 소묘, 회화, 건축, 조각, 판화, 석판화
 - 그래픽 및 활판 저작물
 - 사진저작물 및 사진과 유사한 기술에 의하여 제작된 것
 - 응용미술저작물
 - 삽화, 지도
 - 지리학, 지형학, 건축학 및 학술과 관련된 도면, 약도 및 입체저작물
 - 소프트웨어와 그에 포함된 콘텐츠
 - 의류 및 유행과 관련된 시즌 산업 창작물
- 저작권 소지자
 - 공동저작물(다수의 자연인들이 참여한 하나의 저작물)
 - 결합저작물(기존 저작물에 저작자의 협력 없이 결합된 새로운 저작물)은 최종 완성한 저작자의 소유로 함. 다만 선행저작물에 대한 저작권은 그 저작자에게 있음
 - 단체적저작물(자연인 또는 법인 발의로 창작되고 그의 지시와 명의로 편집·발행·공표된 저작물로서 다수의 저작자들의 개인적 기여가 전체저작물에 융합되고 창작된 저작물. 전체 저작물에 대한 개개의 권리를 각자에게 귀속시킬 수 없음)은 반증이 없는 한 그것이 누구의 명의로 공표되었느냐에 따라 자연인 또는 법인의 소유로 규정함
- 프랑스 저작권법은 저작자에게 2가지 권리를 부여함
 - 저작자인격권 : 저작자는 그의 이름, 지위 및 그의 저작물에 대하여 존중받을 권리를 가짐
 - 저작재산권 : 저작자에게 귀속하는 이용권으로 공연권과 복제권을 포함함

■ SACD의 저작권료 징수

- 저작권자는 작품의 사용권을 사용자에게 양도하고 그에 따른 저작권사용료를 받음
- 회원 작가가 등록된 저작물에 대해 SACD는 사용자로부터 징수한 사용료에 수수료를 공제하고 저작권자에게 지급할 책임이 있음
 - SACD를 통하지 않는 저작권료의 경우 기본 연금(Agessa)과 추가 연금(RACD, RAAP)을 포함

하고 있는 예술가작가 국민 보충 연금기금(IRCEC)에 직접 신고해야 함

- SACD는 수수료를 부과함으로써 작가를 위한 권리 분배와 관련된 비용을 충당할 수 있을 뿐 아니라 제공서비스를 위한 자금을 마련하고 회원들의 요구를 충족하는 새로운 서비스를 개발할 수 있음. 또한, 입법, 규제, 그리고 계약 분야에서 작가의 집단적·개인적 보호를 보장할 수 있음

■ SACD의 저작권료 분배

○ 분배 기한

- 시청각 미디어에서 분배는 방송사의 채널에 따라 다름
 - 무료 DTT 채널, Canal+패키지 채널 : 방송 후 2~6개월
 - 라디오 프랑스 : 방송 후 6~8개월
 - 기타 케이블, 위성, ADSL 채널 : 방송 후 13개월 (징수액이 100만 유로 미만인 유료 주문형 비디오(VOD)의 경우)
 - 무료 주문형 비디오 채널(YouTube) : 방송 후 7개월
- 지식재산권법에 따라 집합관리조직은 수수료가 징수된 연도 말 이후 9개월 이내에 저작권료를 분배해야 함
 - 법적기한보다 빠른 저작권료 분배를 위해 선지급 제도 마련
 - 저작권자는 SACD에 작품을 등록한 경우 배포 승인 다음 날 저작권료를 요청할 수 있음
 - 라이브 공연에서 징수된 저작권료는 공연 이후 2주 이내에 분배함

○ 전문조직에 자금 지원

- SACD는 2001년부터 전문예술단체에 자금을 지원해 왔으며, 2020년과 2021년 팬데믹 위기에도 불구하고 €550,000의 전문조직 자금 지원 약속 수준 유지
- 시청각 및 영화 부문 조직의 경우 각 기준에 부여된 가중치는 다음과 같음
 - SACD 회원 수 : 20%
 - SACD에 신고된 작품 수 : 20%
 - 저작권사용료 분배액 : 50%
 - 매출 기여율 : 10%
- 공연예술 부문 조직의 경우, 각 기준에 부여된 가중치는 다음과 같음
 - SACD 회원 수 : 30%
 - SACD에 신고된 작품 수 : 30%
 - 저작권사용료 분배액 : 30%
 - 매출 기여율 : 10%

[표 3-24] 2021년 기준 전문예술단체 자금 지원

〈시청각 / 영화〉	
프랑스 시나리오작가 조합	189,657유로
U2R.....	70,874유로
프랑스 애니메이션 작가 집단(Agraf)	67,816유로
영화감독 협회(SRF)	35,000유로
SCA(영화 시나리오작가 협회)	30,517유로
시퀀스7(신진 시나리오 협회)	13,563유로
비디오그래퍼 조합	11,573유로
〈공연예술〉	
극장과 관련된 작가(EAT)	82,603유로
SNMS(National Syndicate of Stage Directors;국립 무대감독 연합)	32,000유로
안무가 조합	16,397유로

■ 2021년 SACD 징수 및 분배 결과

- 분배액 : £199.7M
 - 신규 작가 회원 1,960명
 - 2021년에 저작권사용료를 받는 작가 28,674명
 - 문화적 행동 £4.6M
- 징수액 : £192.4M
 - 시청각/영화/웹 £164.6M
 - 저작물 £0.4M
 - 공연예술 £27.4M
 - 사회적 행동 £9.5M (비상 기금 포함)

3. 정책적 시사점

■ 체계화된 작가들의 권리 보장

- 프랑스 SACD는 문학 및 극작가들, 즉 예술가들의 주도로 작가들의 권리를 주장하기 위해 설립된 공식 민간 협회로, 오늘날의 지식재산권 개념을 확립하고 저작권 공동관리를 통한 저작권사용료 징수와 분배, 계약, 법률 상담, 교육 등의 서비스를 제공하고 있음. 또한, 징수를 통한 수입을 저작권료 분배뿐 아니라 창작물 지원과 작가 다양성을 지원하는 데에 분배함으로써 예술 생태계의 선순환 구조를 형성함

■ 효율적이고 공정한 조직구조

- 프랑스 대내적으로 영향력 있는 작가를 최고경영자로 임명하여 이사회의 대표인 이사장과 공동관리 형태를 취함
- 이사회 위원은 텔레비전, 영화, 애니메이션, 라디오, 디지털제작, 연극, 연출, 무용, 음악, 서커스 및 거리예술 분야를 대표하는 작가로 선출하여 정책에 분야의 다양성을 반영하고 있음
- 감독위원회를 통해 총회에서 내린 결정, 권리 분배, 투자 및 위험관리 등과 관련하여 총회가 채택한 일반 정책이 잘 이행되고 있는지, 최고경영자와 이사장의 활동을 감독하는 내부 시스템이 확보되어 있음
- 집단관리조직 CMO로서 저작권 및 관련 권리를 관리하는 조직 통제위원회로부터 엄격한 연례 감사를 받으며 투명하게 운영, 조직에 대한 신뢰를 확보함

■ 계약이 중요하다는 인식과 그에 따른 서비스 제공

- SACD는 저작권자 또는 창작자와 사용자 및 제작자 간 계약이 중요하다는 것을 인식하고 있으며 여러 가지 계약 선택 옵션과 계약서 필수 기재 내용을 홈페이지에 분야별로 자세히 제공하고 있음. 또한, 대리 계약이나 컨설팅, 계약 시 함께 동행해주는 서비스도 제공하고 있음. 이러한 서비스는 법률적 사항에 대해 미숙한 신진 예술가들이나 초기 창업가에게 특히 유용함

■ 작가의 권리에 초점을 둔 저작권료 분배와 기금 지원을 통한 예술 생태계 선순환

- 저작권료 분배 시 SACD는 법적 기한(지식재산권법에 따라 집합조직관리는 수수료가 징수된 연도 말 이후 9개월 이내에 지급해야함)보다 빠르게 지급하는 선지급 제도를 시행하며 작가들의 권익을 보장함
- 시청각 및 영화, 그리고 공연예술 분야 전문조직에 자금을 지원함으로써 공생과 연대의 원칙을 실행하고 있음. 2018년에는 공연예술, 이벤트 및 축제를 위한 창작기금, 작가를 위한 교육 및 전문화 활동 등 370개 이상의 문화 활동 파트너에 기금을 지원한 바 있음

■ 팬데믹 시기에 따른 변화(비상기금 운영과 민간 온라인플랫폼과의 협상)

- 팬데믹 기간 중 국립영화센터로부터 예산을 지원받아 극작가와 창작가를 위한 비상기금을 운영하여 심사 후 5일 이내에 최대 월 1,500유로에 해당하는 긴급지원을 담당하였고 온라인플랫폼 이용 증가에 따라 M6, 디즈니+, OCS, 프라임비디오, 유튜브 등과의 신규 저작권 협상 추진으로 작가들을 위한 권리를 확보하였음

제4절 시사점 및 정책적 함의

- 팬데믹 이후 열악해진 경제적 상황, 그리고 디지털 기술과의 결합으로 인해 급격한 변화를 보이고있는 예술 생태계의 안정화를 위해 영국, 독일, 프랑스는 저마다 각국의 기존의 정책 철학을 유지하면서 새로운 선제적인 공연예술 지원정책을 추구하고 있음
- 경제적 자유방임주의와 팔길이 원칙을 문화정책의 주요 원칙으로 삼고 있는 영국의 경우, 팬데믹 이후 발표한 중장기 문화예술지원정책에서 기초 예술과 예술산업의 경계를 거의 없애고 예술시장을 비즈니스 관점에서 입각해 환경 개선을 통한 활성화를 유도하고 있음. 여기에는 팬데믹은 물론 인플레이션, 열악한 노동 공급, 전쟁으로 인한 에너지 부족 등 문화와 관련 없는 정치적, 경제적, 사회적 제반 상황에 문화예술 생태계가 심각하게 흔들리는 상황을 진지하게 인식하고, 문화예술 외부 영역과의 긴밀한 네트워크 및 파트너십 구축을 통해 급격한 변화에 대한 적응을 유도하고자 하는 정부의 의지가 반영되어 있음
 - 문화예술 외부 영역과의 네트워크 형성을 위해 정부 부처 간은 물론, 기업, 정치, 기술 등 다양한 분야와 협력 거버넌스를 적극적으로 형성하고 있는 것 또한 문화예술의 사회 내 자생력 강화를 위한 방편으로 볼 수 있으며, 더 나아가 문화예술에 기반한 창조산업을 기존에 침체된 경제는 물론 기술의 증진을 이끌어낼 수 있는 새로운 대안으로 제시하고 있음
- 독일은 21세기 초부터 국가 전방위에서 추진하던 ‘산업 4.0(Industrie 4.0)’ 프로젝트가 팬데믹을 계기로 문화예술계에 한발 빠르게 추진되는 양상을 보임
 - 노동집약적 특성을 가지고 있는 공연예술계를 대상으로 장비 지원, 훈련 및 교육 지원, 연구 지원, 관련 종사자들 대상으로 한 전문기술 확보 등 다양한 정책을 통해 디지털화를 국가가 주도하여 펼치고 있음
 - 창작물의 미학적 발전보다 인프라 확충에 더 큰 비중을 주며 아날로그 중심으로 운영되는 공연 예술계가 디지털 시대에 낙오자로 고립되는 것을 막기 위한 이러한 전방위 개인 발전 정책은 사회적 시장경제원칙에 기반한 성장과 분배 정책의 연장선상으로 파악됨
 - 디지털 교육을 통해 노동자의 능력 향상을 유도하며 고령화로 진입하는 독일 사회에서 경쟁력 확보와 혁신 능력 강화를 추구. 더 나아가 고용 가능성을 유지하고 새로운 이윤을 창출하는 비전을 제시함
 - 영국과 마찬가지로 독일 또한 플랫폼 4.0(Platform Industrie 4.0)을 마련, 경제, 학계, 노동계, 정치계 주요 관계자가 참여하는 협력 거버넌스 체제를 운영
- 프랑스의 경우 작가의 권리 보호를 위한 전문적인 저작권 업무를 대행하는 에이전시가 운영되는 점을 주목할 필요가 있음. 문화예술계의 디지털화에 따라 더욱 첨예해질 저작권 분쟁을 방지하기 위해 예술가들의 공론을 거쳐 법적 체계를 현실에 맞게 개선하고 있음
- 이렇듯 각국의 정책들이 디지털 기술과 맞물려 장기적이고 거시적인 정책을 이미 시작했으며, 특히 공연예술은 경제, 기술, 법률 등 타 산업군 및 분야와의 역할 관계 속에서 협력 거버넌스를 구축하여 접근하고 있음

[표 3-25] 영국·독일·프랑스 정책 비교분석

	영국	독일	프랑스
정책철학	<ul style="list-style-type: none"> ○ 자유방임주의 (Laissez-faire) ○ 팔길이 원칙(Arm's Length Principle) ○ 창조산업 개념이 구분으로 문화예술의 경제 및 사회적 가치 제고 <ul style="list-style-type: none"> - 기초예술과 창조산업의 경계가 팬데믹을 기점으로 더욱 모호해짐 ○ 비즈니스 환경 개선을 통한 예술 시장 활성화 유도 <ul style="list-style-type: none"> - 팬데믹은 물론 인플레이션, 노동공급, 전쟁 등 비문화적 상황에 대한 문화예술 생태계의 변화 적응을 유도하고 긴밀한 네트워크와 파트너십 구축 ○ 평등성 강조 : 지역, 성별, 나이, 빈부, 인종을 떠나 소외계층 없는 평등한 수혜 정책 추구 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사회적 시장경제와 연계 <ul style="list-style-type: none"> - 개인의 원칙 - 보충의 원칙 - 연대의 원칙 ○ 공적 지원 대상의 명확한 구분 <ul style="list-style-type: none"> - 순수예술 분야를 구분하여 이를 공적 지원 대상으로 규정함 ○ 지방분권화 <ul style="list-style-type: none"> - 사회적 시장경제의 보충 및 연대의 원칙에 의거 ○ 문화민주주의 가치 실현 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 중앙정권의 적극 개입 <ul style="list-style-type: none"> - 문화를 국가의 공공서비스로 인식, 예술 및 예술가 지원과 육성을 국가의 책임으로 인식함 ○ 문화의 다양성 <ul style="list-style-type: none"> - 경제적 이익의 압력 하에 획일화되어가는 전 세계 문화시장 내에서 프랑스 국가 문화를 중심으로 한 다양성 유지 ○ 소극적 정의의 '문화' <ul style="list-style-type: none"> - 문화부 이외에 외교부, 체육청소년부 등 다양한 부서에서 문화 관련 업무를 담당하는 부처별 협력 거버넌스 실행
팬데믹 이후 주요 정책 사례 및 내용	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전략 2020-2030: Let's Create <ul style="list-style-type: none"> - 영국 국민 개개인들의 표현과 발전의 기회 확장을 위한 문화예술 중장기 발전계획 - 기술, 지식, 및 네트워크의 신장과 타 분야와의 파트너십 구축을 통한 창의성 확장으로 궁극적인 문화예술 번성 조건 구축을 목표 - 미래 문화분야 개발 및 지역기반 접근방식 강화 및 레밸업 지원 - 문화예술지원에 있어 단순한 문화의 미학적, 본질적 가치 보호와 예술가들의 창작활동을 넘어 경제적, 사회적 영향력과 파급력을 보유하고 있다는 전제하에 그 효과의 극대화를 추구 ○ 더 스페이스 <ul style="list-style-type: none"> - 영국 예술위원회와 영국 국영방송이 설립한 사회적 기업으로 공연예술 영상화 및 디지털화를 목표로 함 - 창작 및 아카이빙, 공연예술전문가 대상 디지털 리터러시 교육 ○ NT at Home <ul style="list-style-type: none"> - 영상 제작된 내셔널 시어터 프로덕션을 시청할 수 있는 온라인 유료 플랫폼 설립 - 극장은 물론 NT Live 상영관이 없는 지역의 거주민들에게 극장 레퍼토리들을 장기간 지속적으로 누릴 수 있는 혜택 제공 - 수익 대부분이 작품 제작에 참여한 프리랜서 창작자들에게 재분배되는 구조를 통해 창작자들의 재정적 안정 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문화의 새로운 시작 프로그램 (Neustart Kultur Program) <ul style="list-style-type: none"> - 팬데믹 이후 제약상태에 놓인 문화활동의 활성화와 예술가들의 새로운 취업 기회를 최대한 신속하게 창출하는 것이 목표 - 팬데믹으로 인한 피해 복구 및 방역 - 문화인프라 및 긴급지원 유지 및 강화 - 디지털화 및 대안 홍보 지원 - 방역 보호장비 설치 및 위생정책 실행 ○ 문화공동체 : 기술, 정신, 협력 (Kultur Gemeinschaft) <ul style="list-style-type: none"> - '문화의 새로운 시작'의 하위 프로그램으로 문화계 내 소규모 민영문화기관 및 프로젝트 후원자들의 디지털화 지원을 목적으로 설립 - 디지털 전환 과정 중 기술과 협력, 자원 공유 증진을 도모해 문화단체들을 장기적으로 지원하고 이들이 다양한 사회와 포용적인 교류를 가질 수 있도록 디지털적으로 지속가능하고 효과적인 시각 확보에 초점 - 공연예술계 전문가들의 디지털 리터러시 교육프로그램을 통해 중장기적으로 디지털과 결합된 공연예술 생태계 변혁 및 체질 개선 유도 	<ul style="list-style-type: none"> ○ SACD 역할의 재정립 <ul style="list-style-type: none"> - 팬데믹 기간 중 창작활동이 감소하여 경제적으로 어려운 상황에 놓인 예술가들을 지원하기 위한 비상자금 운용 - 온라인플랫폼 이용 증가에 따라 신규 저작권 협상 추진으로 작가들의 권리 확보

제4장

공연예술지원정책
주요과제 및 정책제언

제1절 공연예술지원정책 주요과제 및 정책제언

- 공연예술지원정책 주요과제에 대한 시사점을 바탕으로 총 6개의 방향으로 정책제언을 도출함

1. 재난 상황 중 드러난 공연예술계의 취약성에 대한 근본적 개선 모색과 자생력 확보

- 팬데믹으로 인해 극심한 제약을 받아 침체 일로에 있던 공연예술계의 활성화를 통해 예술가들에게 새로운 취업 기회를 제공하고자 하는 노력이 필요함. 팬데믹 이외에 인플레이션 증가, 물가 상승, 노동 공급의 문제, 전쟁으로 인한 물자 및 에너지 부족 등 사회적 경제적, 정치적 문제가 문화예술 생태계의 불안정성의 원인임을 파악하고, 이에 현실적으로 대응할 수 있는 미래 변화 맞춤형 공연예술 정책의 수립이 요구됨
- 향후에도 팬데믹과 같은 유사 재난이 장기화될 경우 공연 활동을 할 수 없는 프리랜서 공연예술가들은 경제적으로 어려움에 처할 수 밖에 없는 상황임. 창작 및 제작을 위한 지원금을 지급하는 전통적인 직접지원 방식 이외에 예술가들에게 재난 상황에서 생계를 영위할 수 있도록 조치할 수 있는 사회 보장제도 등으로 간접 지원형식을 보완할 필요가 있음
- 고정적인 지원금과 수익이 보장되지 않는 민간 공연단체 및 예술 단체들의 활동 재개를 위한 우선순위 설계와 이에 기반한 지원이 필요함. 일례로 공연장 및 콘서트홀의 방역 설비를 확충하는 등 위기대응 시스템을 구축할 필요가 있음. 주요 문화시설의 팬데믹 방역 설비를 위한 리모델링을 지원하고 영세한 민간부문에 대한 방역 지원도 요구됨
- 공연예술분야의 높은 지원금 의존도로 인한 부작용 완화를 위해 자체적인 수익 창출의 기회와 교육을 제공하여 자생력을 확보하기 위해 노력해야 함. 특히 디지털 기술과의 접목을 통해, 기존의 전통적인 공연 활동에서 기대할 수 없었던 새로운 수익 창출의 기회를 모색하는 등 정부 차원에서 선제적이고 능동적으로 대처할 필요가 있음. 가령 콘텐츠 제작에 참여한 프리랜서 창작자들은 플랫폼을 통한 수익 배분을 통해 새로운 형태의 정기적인 수입을 확보할 수 있음

2. 공연 활성화를 위한 현실적인 법률 개정과 정책 보완

- 1961년 제정 이후 1999년 전문 개정을 통해 수립된 현재의 공연법은 공연자 및 공연예술 작업자의 안전한 창작환경 조성 and 건전한 공연 활동의 진흥을 목적으로 시행되고 있는 법령으로 △공연예술 진흥을 위한 기본계획 수립, △공연예술통합전산망 운영, △공연장 시설 운영 및 안전관리, △무대 예술 전문인력 양성 등을 골자로 하고 있음. 하지만 공연법에서 일제 강점기의 잔재인 규제와 검열 조항이 삭제된 이후 시설 및 안전관리와 같은 하드웨어 운영 규칙에 집중된 경향을 나타내며, 공연 예술 진흥 및 인력양성 제도와 관련된 조항들은 아직 미비한 것으로 나타남
- 팬데믹 이후 디지털 미디어를 중심으로 한 신기술과의 접목을 통해 새로운 공연예술 방식이 출현하고 그로 인한 새로운 개념과 윤리, 가치가 생성되고 있음. 이렇게 진화가 가속화되며 다변화 중인 공연 예술계 환경을 반영하기에는 공연법을 포함하여 문화예술진흥법, 문화기본법, 예술인복지법 등 현재 시행 중인 기존의 공연예술과 관련된 법령들이 한계를 가지고 있음
- 독일의 예술지원정책이 사회적 시장경제의 원칙을 바탕으로 실시되고, 팬데믹 이후 영국 예술위원회의 문화예술 중장기 발전전략에 창조산업 시장경제의 유동성에 따른 문화예술의 가치 변화가 다각도로 반영되어 있듯이, 팬데믹 이후 한국의 공연예술관련 법령 및 정책 또한 공연예술의 미학적 가치와 고전적인 시스템을 보호하고 활성화하는 것을 넘어서, 사회적, 경제적, 정치적, 기술적 변화에 능동적으로 대처하고 그 가치들을 반영하는 확장된 정책과 법령으로 개선이 요구됨

3. 포스트 팬데믹 시대에 걸맞은 실용적인 문화예술 담론 형성

- 팬데믹 이후 변화 및 확장된 공연예술의 가치와 가능성을 새롭게 모색하고 이에 기반한 공연예술 정책들을 예술인을 포함한 국민에게 효과적으로 알리기 위해서는 문화예술의 새로운 가치에 기반한 담론을 정부에서 주도할 필요가 있음
 - 영국 예술위원회는 2020-2030 예술지원 중장기 전략에서 새로운 비전 제시를 위해 ‘문화(Culture)’의 개념을 확장해서 정의하고, ‘예술가(Artist)’라는 용어를 ‘창조적 실무자(Creative Practitioner)’라는 용어로 대체하며 문화 활동 전반을 창조산업에 기반한 콘텐츠 활동으로 재정의 하는 급진성을 보임. 또한, 일방적인 ‘재정지원(Funding)’ 대신 수익이나 이익을 목적으로 지출 하는 ‘투자(Investment)’라는 용어로 대체하며 공적자금이 제공되는 문화영역에서 기대할 수 있는 사회적, 경제적 가치를 함축하고 있음
 - 독일 정부는 2011년부터 독일 사회 전방위로 추진 중인 ‘산업 4.0(Industrie.4.0)’ 정책을 팬데믹 기간 중 문화예술계에 본격적으로 도입하며 장기적으로 공연예술계의 기술 및 생태계의 변혁에 대비하고 있음. 이를 통해 문화예술계의 가치 사슬(창작-유통-확산) 내 모든 활동의 의미와 가치가 디지털 정책철학과 결합해 새롭게 변화하고 있음. 이는 문화예술 창작에서부터 완성까지 이르는 과정 전반에 새로운 방향을 설정, 기술적·사회적·예술적 혁신을 가능하게 하는 기회로 이어짐
- 문화예술의 전통적이고 미학적인 가치 보존 및 진흥을 넘어서 경제, 산업, 기술, 교육 등 다양한 영역의 가치 및 이익을 대변하며, 궁극적으로 국가의 경제적 성장 및 사회적 성숙에 필요한 문화예술의 잠재력을 부각하는 정책 담론 형성은 문화예술을 소수의 여유가 있는 자만이 누리는 것으로 여길 수 있는 국민에게 장기적으로 예술에 대한 가치 인식 제고의 기회를 제공할 것이라 사료됨

4. 정부 부처 및 사회경제의 다양한 영역, 분야 간 협력 거버넌스 지향

- 공연예술을 포함한 문화예술이 사회의 다양한 영역에서 이익을 창출할 수 있는 잠재력을 발휘하기 위해서는 문화예술계와 외부 영역 사이에 긴밀한 네트워크와 파트너십 구축이 필요함
- 독일은 ‘산업 4.0(Industire 4.0)’ 정책 실천을 위해 경제, 학계, 노동계, 정치계, 문화계의 주요 관계자가 참여한 협력 거버넌스 플랫폼 4.0(Platform Industrie 4.0)을 구성했으며, 이 플랫폼을 통해 문화예술계는 타 영역과 협력 발전을 도모하고 있음
- 영국은 ‘Let’s Create 실천을 위한 전달 플랜 2021-2024’에서 창조산업은 물론 의료, 교육, 무역 분야와 파트너십을 구축해 문화예술 단체가 실리적으로 탄력 있고 역동적인 비즈니스 모델을 개발할 수 있도록 후원하고 있음
- 디지털플랫폼 정부를 실현하기 위해 출범시킨 2022년 9월 대통령 직속 ‘디지털플랫폼정부위원회’는 과학기술과 행정을 중심으로 한 기술적 변화를 중심으로 하고 있으며 문화예술 등 다양한 사회 영역을 포괄하는 움직임은 드러나지 않음⁴⁷⁾
- 창작, 유통, 교육 등의 각 문화예술 지원 분야를 독일은 한국의 문화관광체육부에 해당하는 문화미디어부가, 영국은 예술위원회가 총괄하여 종합적인 정책 수립이 가능함. 하지만 한국은 문화예술 지원정책 실행기구의 성격에 따라 지원 목적과 정책 범위가 산하기관(문화예술위원회, 문화예술교육진흥원, 예술경영지원센터 등) 사이에 분담되어 있으며, 세부 지원영역과 지원대상을 기준으로 고유한 정책 영역이 구분 됨에 따라 상호 간의 정책성과가 시너지 효과를 일으키기 어려운 경직된 환경임
 - 디지털화는 기존의 문화예술 분야의 전통적인 생산-유통-소비의 가치 사슬, 지원형식에 있어서 문화예술 교육-창작-유통-확산의 가치 사슬에 변화를 주고 있음
 - 공공 지원기관 사이에 존재하는 현재의 획일적인 칸막이 시스템은, 디지털 기술의 활용 확산에 따라 가치 사슬 간 칸막이가 붕괴되고 있는 현시점의 문화예술계에서 효과적으로 작동하기에 한계가 있으며, 디지털 전환에 대한 방향 모색이 생태계 가치 사슬 전반에서 함께 유기적으로 이루어지지 않고 별도로 추가되는 양상을 보임. 진화 중인 문화의 다양성에 대응하기 위해서는 문화예술 분야를 넘어선 타 영역과의 파트너십, 유관기관 간 위원회 구성 등에 기반한 협력 거버넌스 제도를 마련하여 상생을 통한 동반 발전 유도가 필요함

47) 자료: 디지털플랫폼정부위원회 홈페이지(<https://www.dpg.go.kr>), ‘디지털플랫폼정부 추진방향 강연자료’ 참조

5. 공연예술과 디지털 기술의 결합 활성화

- 관객과의 직접 대면을 필요로 하는 공연예술 분야는 팬데믹 기간 중 사회적 거리두기 조치로 인해 물리적 접촉을 최소화하는 온라인, 디지털 플랫폼의 영향력이 확대됨. 위급한 시기가 지나 다시 공연장들의 기능이 정상화가 된 현시점에도 온라인, 디지털 플랫폼 영역은 공연예술인과 관객들을 이어주는 유통 및 향유 채널로 여전히 큰 비중을 차지하고 있음
- 해외의 경우 4차 산업혁명이 문화예술계까지 큰 영향력을 미치며 VR, AR 등의 실감형 기술과 AI, 빅데이터, 블록체인과 같은 첨단기술과 결합한 콘텐츠가 제작되는 등 실험에서 나아가 상용화의 단계로 접어들. 이 과정에서 그동안 산업 영역으로 확인하게 구분됐던 문화콘텐츠 부문이 기초예술(순수 예술) 분야와 결합 되는 변화가 정부의 지원 아래 본격화되고 있음
- 특히 온라인 디지털 콘텐츠의 급속한 파급력은 이미 선택의 문제가 아닌 대세로 접어든 만큼, 정부는 기술과 결합한 예술 영역을 새로운 시장 확장의 관점으로 바라보며 창작-유통-확산의 모든 단계에 참여하는 모든 예술인들이 효과적으로 대응할 수 있도록 공연예술계를 전사적으로 지원해야 함
- 온라인 콘텐츠 기획제작, 유통, 향유를 위해 필요한 기반 인프라와 제반 여건을 조성하는 한편, 디지털 문화에 상대적으로 취약한 문화예술 종사자들에게 디지털 리터러시(Digital literacy)를 제고하기 위한 정책적 지원 방향을 모색해야 함
- 디지털 콘텐츠 도입 정책에 대한 현장 공연예술인들의 심리적 저항을 불식시킬 수 있는 교육 및 네트워크 지원 프로그램⁴⁸⁾ 또한 정부 차원에서 마련되어야 함. 포스트 팬데믹 시대에 디지털 콘텐츠와 공연예술의 결합 지원은 디지털 세계 내에서 공연예술의 자생력 확보와 새로운 관객 개발에 도움이 될 수 있음
 - ‘NT 라이브’ ‘디지털 시어터’ 등을 제작하며 공연예술의 디지털 영상제작에 선도적으로 대응했던 영국 예술위원회는 2016년 영국 런던극장협회와 공동으로 ‘공연 디지털 콘텐츠 개발이 관객과 제작, 유통에 미치는 영향(Live to Digital: Understanding the Impact of Digital Developments in Theatre on Audience, Production and Distribution)’이라는 전수조사를 시행하여 공연을 영상화 하여 유통하더라도 공연장에서 이루어지는 라이브 공연을 찾는 실제 관람객 수는 거의 영향을 받지 않고 온라인 공연과 라이브 공연을 별개로 인식한다는 의미 있는 결과를 도출한 바 있음
 - ‘NT 라이브’는 ‘NT Live at Home’으로 고유 플랫폼을 개발하여 유료 서비스를 실시한 뒤 플랫폼 수익을 작품 제작에 참여한 배우 및 스태프들에게 저작권 인세 형식으로 배분해서 지급하고 있음. 작품이 무대에서 상연될 때에만 수익이 확보되는 오프라인 공연과 달리 라이브 플랫폼은 제작에 참여한 예술인들을 위한 고정 수익을 창출할 수 있음
 - 실제로 공연예술통합전산망(KOPIS)에 따른 2022년 공연시장 데이터에 따르면 2022년 공연시장 규모는 약 5,500억 원대로 팬데믹 이전인 2019년 공연시장 추정 규모 약 3,897억 원보다 약 39.3% 증가할 것으로 추정됨⁴⁹⁾

48) 참고 사례로 영국 예술위원회의 Digital Culture Network 프로그램 참조
<https://www.artscouncil.org.uk/digital-culture-network>

49) 자료 : 정인혜 (2022) 한국 공연시장 코로나 19 회복을 넘어 성장으로- 2022년 한국 공연시장 결산 『예술경영』 488호
https://www.gokams.or.kr/webzine/wNew/column/column_view.asp?idx=2602&page=1&c_idx=85&searchString=&c_idx_2=

[그림 4-1] 2022년 공연시장 추정 규모

(단위: 억원)



- 또한 2022년 공연시장 확대는 매출뿐 아니라 공급 공연 건수와 수요(티켓 예매수)에서도 확인할 수 있는데, 공급은 약 17%, 수요는 약 85.1% 증가한 것으로 나타남. 팬데믹 기간 이후 생산된 다량의 디지털 콘텐츠들이 여전히 활성화되어 있는 상황에서 이러한 오프라인 공연시장의 성장은 디지털 온라인 콘텐츠를 통해 자극받은 잠재적 관객들이 공연예술 현장으로 유입되고 있다고 파악할 수 있는 근거가 됨. 제품의 유통과 수신을 위한 새로운 미디어의 가용성이 잠재된 수요, 특히 젊은 세대층에게 영향을 미친다는 점에서 이러한 현상은 공연예술계의 미래에 긍정적이라 할 수 있음
- 일례로 피아니스트 임윤찬의 세계적인 신드롬 또한 반클라이번 콩쿠르의 인지도와 대회의 현장성을 극대화한 수준 높은 실시간 영상콘텐츠, 접근성이 편리한 유튜브 스트리밍 서비스의 결합에서 온 성공이라 볼 수 있음. 뉴욕타임스는 콩쿠르 현장에 직접 방문하지 않고 임윤찬의 콩쿠르 결산 영상만을 토대로 이 연주를 '2022년 10대 클래식 음악 베스트 공연'으로 선정함. 결승 영상은 24시간 만에 82만 뷰를 기록했으며, 2022년 말 현재 9백만 뷰를 넘어서 1천만 뷰를 내다보고 있음. 글로벌 시장에서 한국 예술가의 명성을 경이로운 수준으로 확산시키는데 디지털 콘텐츠가 상당한 공헌을 했다고 볼 수 있음. 결승 이후로 임윤찬의 콘서트는 매공연마다 전석 매진이라는 기염을 토하고 있는데, 이는 유튜브 스트리밍 결승 영상을 통해 임윤찬의 연주를 처음 접한 새로운 청중들이 클래식 공연계에 유입되고 있는 것으로 파악할 수 있음
- 온라인 콘텐츠 제작을 지금보다 활성화하기 위해서는 기존의 국공립 문화시설 및 문화공간에 콘텐츠 제작이 가능한 스튜디오 설비를 갖추고, 제작에 필요한 시설들을 민간에게 저렴한 비용으로 대관 및 대여하는 서비스가 요구됨
- 민간이 운영하는 대형 플랫폼들의 수수료가 인플레이션으로 인해 인상되는 시점에 영세한 문화 예술단체와 예술인들에게 콘텐츠를 소개하고 수익을 창출할 수 있도록 온라인플랫폼 구축을

지원하는 것 또한 중요함. 이런 관점에서 2022년 국공립 최초로 저렴한 가격에 공공 대관 및 대여가 가능한 콘텐츠 제작 스튜디오를 개설한 예술의전당의 정책사례를 주의 깊게 살펴볼 필요가 있음. 예술의 전당은 2023년 하반기 민간 공연예술 콘텐츠를 대상으로 한 플랫폼을 오픈할 예정임

- 온라인플랫폼은 상당한 수준의 규모의 경제가 요구되며, 많은 수의 유저들을 끌어들이 수 있는 사용자 친화적 인터페이스와 관리정책이 필요하기 때문에 공공이 일방적으로 구축하기보다는 민간과의 협력 파트너십을 통해 민간의 역량을 최대한 활용하면서 공공성을 담보할 수 있는 효과적인 방법을 모색할 필요가 있음

6. 포스트 팬데믹 이후 변화하는 사회 및 문화예술계 내에서 예술가의 권리 보호 시스템 확충

- 저작권법은 창작자들의 권리뿐 아니라 사용자 및 사업자들의 권리도 함께 고려되어야 하며, 이들은 (창작자-관객(이용자)-사업자) 배타적이 아닌 서로 영향을 주고받는 관계로 고려되어야 함
- 공연계 저작권법의 경우 이용자 및 사업자보다 창작자의 권리를 우선시키고 있는데 이는 영화 등 타 산업에 비해 산업의 규모가 작고 창작자들이 더 영세하다고 여전히 여겨지고 있기 때문임. 공연예술 산업 발전 측면에서 이러한 인식이 변화한 시대 환경을 반영하고 있는 것인지 재검토가 필요함

○ 저작권법 1조가 예술가, 창작자, 실연자 등 저작권접권자 보호만인 것 같지만 그것과 똑같은 가치로 향유자의 공정한 이용을 도모하여 결국 문화예술의 발전, 우리 산업계의 발전에 목표를 두고 있어요. 따라서 이용자 및 사업자들도 어느 정도 운식의 폭을 가져야 창작자들이 더 보호를 받을 수 있고 더 기회를 가질 수 있어요. 이러한 방향으로 저작권법이 만들어져야 해요

- 저작권 자문 내용 中

- 아직 저작권법이 구체적으로 적용되지 않는 영역이 많이 남아 있는 관계로 이러한 영역의 권리 보전 및 이익 분배를 위해서는 계약에 대한 이해가 법보다 선행될 필요가 있음. 또한, 법을 통한 일반적인 국가의 개입보다는 예술계가 생태계 내에서 자율적으로 조정할 수 있는 건강한 시스템을 구축해야 함
 - 프랑스의 경우 시행착오와 투쟁을 통해 창작자들이 연대를 결성해 권리를 주장하는 과정이 선행되었고, 사후에 국가가 이를 존중하는 방식의 문화가 형성됨
 - 프랑스는 지원금을 직접 지원이 아닌 세제 지원 등 유통 구조 내 간접 지원 방식을 취함
- 이를 위해서는 예술계 내 사업자와 예술가들에게 저작권법과 계약에 대한 체계적인 교육프로그램이 필요함. 특히 팬데믹 이후 독자적인 영역으로 자리 잡은 공연영상화 사업은 물론, 국제교류의 확대 등 변화하는 환경을 반영할 수 있는 저작권 교육이 필요함
 - 프랑스 SACD는 저작권자가 직접 제작자와 계약을 하게 되면 불리한 계약을 하게될 수 있으므로 중간에서 계약을 컨설팅 및 중개하는 서비스를 제공하고 있음
 - 경우에 따른 다양한 계약 샘플 옵션을 제공하고 있는데 저작권자와 사용자가 계약서 초안을 잘 작성할 수 있도록 사용 승인 기간, 사용 지역, 권한 부여 여부 등 계약서에 어떤 내용이 들어가야 하는지 자세히 제시하고 있음
- 타 국가들의 사례를 무조건적으로 적용시키기보다는 현장에서부터 담론을 형성하는 논의를 통해 우리 예술계에 맞는 저작권 환경을 구성해야함. 이를 위한 컨퍼런스, 포럼, 토론회 등 공론의 장을 제안함

○ 단기적으로 봤을 때는 법을 만드는 것이 좋을 수 있지만 중장기적으로 보면 그렇지 않을 수도 있어요. 예를 들어 시간이 지나 약법이 되어버리는 경우도 있고 현장에서 악용하는 경우들이 나올 수 있거든요. 또 여러 문제들을 기술적인 측면에서 입법을 한다고 할 때 정하는 게 너무 어렵기도 해요. 그렇기 때문에 저는 법보다는 '계약이 공정한 생태계를 통해서 먼저 이루어져야 한다고

생각해요. 기존 저작권법을 제대로 알고 서로를 존중함으로써 어느 정도는 문제를 해결할 수 있어요.

- 저작권법의 주요 조항은 계약을 우선하고 있어요. 법 규정 중에 강행 규정과 의무 규정이 있어요. 물론 반사회적인 일, 불법적인 것, 저작인격권 등의 강행 규정은 계약으로 함부로 할 수 없지만 영상저작물 특례나 업무상저작물은 법 조항에도 나와있어요. 다른 특약이 없어요. 그런데 이것을 아는 사람이 별로 없고 활용을 못해요. 계약에 대한 공부도 법보다 선행되어야해요.
- 한국의 저작권법은 대륙법을 기초로 하되 영미법을 받아들였어요. 그래서 우리 예술계에 맞는 저작권을 우리 안에서 논의할 필요가 있어요. 법을 제 개정할 때도 국회의원들끼리만 하는 것이 아니라 현장에서부터 담론적인 논의가 많이 필요하다는 생각이 있어요. 예를 들어 공동저작물과 결합저작물 문제도 공연과 영화가 왜 달라, 왜 같아, 등 난상토론으로 한번 얘기를 해보는거죠.

- 저작권 자문 내용 中

- 우리나라의 경우 음악 분야는 한국음악저작권협회에서 저작권료 징수 및 분배를 대표적으로 하고 있고 수차례의 소송을 통해 체계화된 편이나 연극, 무용 분야는 상대적으로 예술가 및 창작자들이 권리를 보장받지 못하고 있음. 예술 분야와 세부장르별로 공연 창작의 형태나 과정, 공연저작물의 이슈 등에 차이가 있기 때문에 이를 반영할 수 있도록 하는 장치 마련이 필요함
 - 프랑스 SACD의 이사회는 텔레비전, 영화, 애니메이션, 라디오, 디지털제작, 연극, 연출, 무용, 음악, 서커스 및 거리 예술로 다양하게 구성하여 각 분야의 입장을 최대한 반영하고 있으며, 순수예술과 대중예술과의 구분도 두고 있지 않음

7. 정책제언 종합 요약

○ 공연예술지원정책 주요과제 및 정책제언을 종합하면 아래와 같이 요약해 볼 수 있음

[표 4-1] 연구 시사점에 따른 정책제언 요약

구분	정책제언	주요내용
제언 1.	재난상황 중 드러난 공연예술계의 취약성에 대한 근본적 개선 모색과 자생력 확보	<ul style="list-style-type: none"> - 공연예술계 활성화를 통해 예술가들에게 새로운 취업 기회 제공 - 창작 및 제작을 위한 지원금을 지급하는 전통적인 직접 지원방식 외에 사회보장제도 등으로 간접 지원형식을 보완할 필요 - 고정적인 지원금과 수익이 보장되지 않는 민간 공연단체 및 예술 단체들의 활동 재개를 위한 우선순위 설계와 이에 기반한 지원 필요 - 공연예술분야의 높은 지원금 의존도로 인한 부작용 완화를 위해 자체적인 수익 창출의 기회와 교육을 제공하여 자생력을 확보하기 위해 노력해야 함. 특히 디지털 기술과의 접목으로 새로운 수익 창출의 기회를 모색하는 등 정부 차원에서 선제적이고 능동적으로 대처할 필요
제언 2.	공연 활성화를 위한 현실적인 법률 개정과 정책 보완	<ul style="list-style-type: none"> - 현재의 공연법은 일제 강점기의 잔재인 규제와 검열 조항이 삭제된 이후 시설 및 안전관리와 같은 하드웨어 운영 규칙에 집중된 경향을 나타내며, 공연예술 진흥 및 인력양성 제도와 관련된 조항들은 아직 미비함 - 팬데믹 이후 디지털 미디어를 중심으로 하여 가속화되고 있는 공연예술계 환경변화를 반영하기에는 공연법을 포함하여 문화예술진흥법, 문화기본법, 예술인복지법 등 현재 시행 중인 기존의 공연예술과 관련된 법령들이 한계를 가지고 있음 - 공연예술의 미학적 가치와 고전적인 시스템을 보호하고 활성화하는 것을 넘어서 사회적·경제적·기술적 변화에 능동적으로 대처하고 그 가치들을 반영하는 확장된 정책과 법령으로의 개선이 요구됨
제언 3.	포스트 팬데믹 시대에 걸맞은 실용적인 문화예술 담론 형성	<ul style="list-style-type: none"> - 팬데믹 이후 변화 및 확장된 공연예술의 가치와 가능성을 새롭게 모색하고 이에 기반한 공연예술 정책들을 예술인을 포함한 국민에게 효과적으로 알리기 위해서는 문화예술의 새로운 가치에 기반한 담론을 정부에서 주도할 필요 • 영국 예술위원회는 '문화'의 개념을 확장하여 정의하고, '예술가'라는 용어를 '창조적 실무자'라는 용어로 대체하며 문화 활동 전반을 창조산업에 기반한 콘텐츠 활동으로 재정 의하는 급진성을 보임. 또한, '재정지원' 대신 수익이나 이익을 목적으로 지출하는 '투자'라는 용어로 대체 • 독일 정부는 '산업 4.0' 정책을 팬데믹 기간 중 문화예술계에 본격적으로 도입하며 장기적으로 공연예술계의 기술 및 생태계의 변혁에 대비하고 있음. 이를 통해 문화예술계의 가치 사슬(창작-유통-확산) 내 모든 활동의 의미와 가치가 디지털 정책철학과 결합해 새롭게 변화하고 있음
제언 4.	정부 부처 및 사회경제의 다양한 영역, 분야 간 협력 거버넌스 지향	<ul style="list-style-type: none"> - 공연예술을 포함한 문화예술이 사회의 다양한 영역에서 이익을 창출할 수 있는 잠재력을 발휘하기 위해서는 문화예술계와 외부 영역 사이에 긴밀한 네트워크와 파트너십 구축 필요 • 독일은 '산업 4.0' 정책 실천을 위해 경제학계·노동계·정치계·문화계의 주요 관계자가 참여한 협력 거버넌스 플랫폼 4.0을 구성하고, 이를 통해 타 영역과 협력 발전 도모

구분	정책제언	주요내용
		<ul style="list-style-type: none"> • 영국은 창조산업은 물론 의료·교육·무역 분야와 파트너십을 구축해 문화예술 단체가 실리적으로 탄력 있고 역동적인 비즈니스 모델을 개발할 수 있도록 후원 - 공공 지원기관 사이에 존재하는 획일적인 칸막이 시스템은 디지털 기술의 활용 확산에 따라 가치 사슬 간 칸막이가 붕괴되고 있는 현시점의 문화예술계에서 효과적으로 작동하기에 한계가 있음 - 문화예술 분야를 넘어선 타 영역과의 파트너십, 유관기관 간 위원회 구성 등에 기반한 다양한 프로그램과 협력 거버넌스 제도를 마련하여 상생을 통한 동반 발전 유도 필요
제언 5.	공연예술과 디지털 기술의 결합 활성화	<ul style="list-style-type: none"> - 해외의 경우 그동안 산업 영역으로 확연하게 구분되었던 문화콘텐츠 부문이 기초예술(순수예술) 분야와 결합되는 등 변화가 정부의 지원 아래 본격화되고 있음 - 온라인 디지털 콘텐츠로의 급속한 파급력은 이미 선택의 문제가 아닌 대세로 접어든 만큼, 정부는 기술과 결합한 예술 영역을 새로운 시장 확장의 관점으로 바라보며 창작·유통·확산의 모든 단계에 참여하는 모든 예술인들이 효과적으로 대응할 수 있도록 공연예술계를 전사적으로 지원해야 함 - 온라인 콘텐츠 기획제작, 유통, 향유를 위해 필요한 기반 인프라와 제반 여건을 조성하는 한편, 디지털 리터러시를 제고하기 위한 정책적 지원 방향을 모색해야 함 - 영국 예술위원회의 Digital Culture Network의 사례와 같이 디지털 콘텐츠 도입 정책에 대한 현장 공연예술인들의 심리적 저항을 불식시킬 수 있는 교육 및 네트워크 지원 프로그램 또한 정부 차원에서 마련되어야 함 - 온라인 콘텐츠 제작을 활성화하기 위해서는 기존의 국공립 문화시설 및 문화공간에 콘텐츠 제작이 필요한 스튜디오 설비를 갖추고, 제작에 필요한 시설들을 민간에게 저렴한 비용으로 대관 및 대여하는 서비스가 요구됨
제언 6.	포스트 팬데믹 이후 변화하는 사회 및 문화예술계 내에서 예술가의 권리 보호 시스템 확충	<ul style="list-style-type: none"> - 저작권법은 창작자들의 권리뿐 아니라 사용자 및 사업자들의 권리도 함께 고려되어야 하며, 이들은 배타적이 아닌 서로 영향을 주고받는 관계로 고려되어야 함. 이는 궁극적으로 저작권법이 우리 문화예술의 발전과 산업계의 발전에 목표를 두고 있기 때문임 - 저작권법이 구체적으로 적용되지 않는 영역이 많이 남아 있는 관계로 영역의 권리 보전 및 이익 분배를 위해서는 계약에 대한 이해가 저작권법 제정보다 선행될 필요 - 법을 통한 일방적인 국가의 개입보다는 예술계가 생태계 내에서 자율적으로 조정할 수 있는 건강한 시스템을 구축해야 함 • 프랑스는 지원금을 직접 지원이 아닌 세제 지원 등 유통 구조 내 간접 지원 방식을 취함 - 예술계 내 사업자와 예술가들을 위한 저작권법 및 계약에 대한 체계적 교육프로그램 필요. 특히 팬데믹 이후 독자적인 영역으로 자리 잡은 공연영상화 사업은 물론, 국제교류의 확대 등 변화하는 환경을 반영하는 저작권 교육 필요 - 현장에서부터 담론을 형성하는 논의를 통해 우리 예술계에 맞는 저작권 환경을 구성해야함. 이를 위한 컨퍼런스, 포럼, 토론회 등 공론의 장을 제안

참고문헌

국내 문헌

1. 광정연(2016). 독일 문화정책과 예술경영의 현황 『독일어문학』 Vol.72, pp.1-25
2. _____(2016). 독일 문화정책과 사회적 시장경제의 연계성 『독일어문학』 Vol.75, pp.1-24
3. 구문모 외 (2017). 해외 주요국가의 예술산업 이론·사례 분석과 한국 예술산업 생태계 모형 제안. 2017.10. 국회입법조사처
4. 김규진·나윤빈(2020). Sac on Screen 사업 분석을 통한 온라인 공연 활성화 방안 연구, 『한국 콘텐츠학회논문지』, Vol.20 No.8. pp.114-127
5. 김재경(2022). 코로나 시대, 전통과 변화 사이의 영국 국립극장 연구- 2020년도 온라인 운영 전략을 중심으로 『한국예술연구』 제36호, pp.229-250
6. 김주희(2018). 4차 산업혁명과 독일의 담론, 전략 그리고 제도 『세계정치』 Vol.28, pp.53-89
7. 김병일(2020), 언택트공연 및 공연 영상화를 둘러싼 저작권 이슈, KOSO JOURNAL 제41호, 2020.12.23
8. 남현숙 (2021). 2020년 국외 디지털콘텐츠 시장조사 및 동향 심층분석. 2021.03 소프트웨어정책연구소
9. 민지은·박신의(2022). 코로나19 팬데믹 이후, 프랑스의 문화적 대응과 동향, 『프랑스문화연구』, 제52집, 2022, pp.149-177
10. 박성진(2020). 문화공익사업 기금을 코로나19로 인해 피해를 입은 저작(인접)권자를 위해 한시적 전용할 것을 명령하다, 『저작권동향』, 제9호
11. 박성진(2021). 프랑스, 디지털 시대에서 문화적 저작물에 대한 접근 규제 및 보호 법 의회 통과, 『저작권동향』
12. 박순보(2016). 디지털 공간을 활용한 공연예술 활성화 방안 연구, 한국문화예술위원회, 2016.12
13. 박신욱(2020). 4차 산업혁명의 과정에서 디지털정책과 관련된 독일의 동향분석 『일감법학』 제46호 pp.3-44
14. 백선훈(2020). 포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제, 서울연구원, 2020.08
15. 양건열(1998). 공연예술발전을 위한 공공지원 정책방안 연구, 한국문화정책개발원, 1998.
16. 양혜원·김면·차민경·김현경·노수경(2020). 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안 연구, 한국문화관광연구원, 2020.12
17. 양혜원(2023), 문화예술 정의 개정 그 의미와 전망, 아르코 웹진 에이스퀘어
18. 어수정(2022). 포스트 코로나 시대 무용예술에서의 온택트 플랫폼 활용이 주는 시사점-영국의 NT Live와 Marquee TV를 중심으로, 『무용예술학연구』 제89집 5호, pp.53-73
19. 이수영(2021). 코로나19로 본 공연예술계 충격과 그 대응 방안 『디지털융복합연구』 제19권 제3호, pp.453-463
20. 이유선, 성유진, 손경호, 손보람 (2021). 온라인미디어 예술활동 비즈니스 모델 탐색을 위한 기초연구, 한국문화예술위원회

-
21. 이원 (2012). 프랑스의 문화활동 지원정책 『프랑스문화예술연구』 제41집 pp.329-354
 22. 이은영·진보연·김지현(2020), 코로나19가 국립문화예술시설에 가져온 변화는?, 서울문화투데이, 2020.10.16.
 23. 장인주(2021). 프랑스 공연예술계의 코로나19 대응정책 분석, 『한국무용교육학회지』, 제32집 제2호, 2021
 24. 정인혜(2022). 한국공연시장 코로나19 회복을 넘어 성장으로 『예술경영』 488호, 2022.12.22. https://www.gokams.or.kr/webzine/wNew/column/column_view.asp?idx=2602&page=1&c_idx=85&searchString=&c_idx_2=
 25. 정영은(2022). 국제저작권관리단체연맹(CISAC), COVID-19으로 인한 디지털화가 저작권 산업에 미치는 영향 조사, 『저작권동향』, 제9호
 26. 지혜원(2020), 영상으로 표현한 공연은 영상일 뿐 라이브를 뛰어넘는 매력 요소 갖춰야, 동아비즈니스리뷰 DBR, 2020.12
 27. 채명기(2006). 예술 부문에 있어서 저작권의 이해, 『Korean Culture & Arts Journal』, 한국문화예술위원회. pp.18-25
 28. 캐슬린 김(2017), 공연과 영상 협업시 저작권에 대하여, 서울문화재단 무용 월간 웹진 춤in, 2017.11.30
 29. 예술경영지원센터(2021), 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서: 2020년 총결산, 2021.02
 30. 예술경영지원센터(2022), 2022년 상반기 공연시장 동향, 2022.08
 31. 예술경영지원센터(2022), 2022년 3분기 공연시장 동향, 2022.10
 32. 예술경영지원센터(2022), 2022 공연예술조사 보고서(2021년 기준), 2022.12
 33. 예술경영지원센터(2021), 2021 공연예술조사 보고서(2020년 기준), 2021.12
 34. 예술경영지원센터(2020), 2020 공연예술조사 보고서(2019년 기준), 2020.12
 35. 문화체육관광부(2022), 2021 예술인 실태조사 보고서, 2022.01
 36. 한국문화관광연구원(2022), 2021 문화예술 문화정책백서, 2022.08
 37. 한국문화관광연구원(2021), 2020 문화예술 문화정책백서, 2021.08
 38. 한국문화관광연구원(2020), 2019 문화예술 문화정책백서, 2020.08
 39. 한국저작권보호원(2021), 신규 저작권 침해 유형 및 이슈, 2021.11
 40. 한국문화예술위원회·한국저작권위원회(2021), 공연예술과 저작권 토론회 자료집, 2021.11
 41. 예술경영지원센터(2010), 공연과 저작권; 2010 문화예술 기획경영 전문인력 양성사업 기획경영 직무 매뉴얼, 2011.02

해외 문헌

42. Arts Council England (2020) Let's Create: Strategy 2020-2030, 2020.06
43. _____(2022) 2023-26 Investment Programme: Guidance for Applicants for organisations applying to support others to embed our Investment Principles, 2022.01
44. _____ (2022) About our Equality Report: How we will make sure our Investment Programme is fair. 2022.11.
45. _____ (2022) Delivery Plan 2021-2024 Refreshed, 2022.11
46. Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (2020) Neustart Kultur. 2020. E-Publikation
47. _____(2020) Kultur.Gemeinschaften <https://www.kulturgemeinschaften.de/projekte/>
48. _____(2022) Fördergrundsätze der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien(BKM) für das Programm Neustart Kultur. 2022.09.
49. Bob Consulting (2015) Evaluation of the Developing Cultural Sector Resilience Programme, 2015.07
50. Deutscher Bühnenverein (2022) Theater Statistik 2019/2020 des Deutschen Bühnenverein. 2022.03.
51. Kreativ Kultur Berlin (2022) What is Neustart Kultur? an overview 2022.12. <https://www.kreativkultur.berlin/en/resource-center/neustart-kultur/>
52. Mosse, Janke, et al. (2022). Viral Theatres' Pandemic Playbook- Documenting German theatre during COVID-19 『International Journal of Performance Arts and Digital Media』 Vol.18, No.1, pp.105-127
53. SACD 홈페이지 <https://www.sacd.fr/>

공연예술지원정책
중장기 개선과제 도출을 위한
해외 정책사례 연구

발행인 : 정병국
발행처 : 한국문화예술위원회
58217 전라남도 나주시 빛가람로 640
전화 061-900-2100, 2200
팩스 061-900-2362
홈페이지 www.arko.or.kr

인쇄일 : 2023.01.31.
발행일 : 2023.01.31.