

2022-CR-03

작은연구 좋은서울 22-12

포스트코로나 시대의 경계 없는 문화 향유권: 서울시 온라인 배리어프리 문화체험의 현재와 미래

전지니



**포스트코로나 시대의 경계 없는 문화 향유권
: 서울시 온라인 배리어프리 문화체험의 현재와
미래**



연구책임

전지니 한경대학교

연구진

이진욱 한경대학교



이 보고서의 내용은 연구진의 견해로서
서울특별시의 정책과는 다를 수도 있습니다.

목차

01 서론	1
1_연구배경 및 목적	1
2_연구내용 및 방법	4
02 배리어프리의 개념 및 관련 법령	13
1_배리어프리의 개념	13
2_관련 법령 검토	16
03 온라인 배리어프리 공연예술의 현재와 방향성	21
1_국내 온라인 배리어프리 공연예술의 현황	21
2_온라인 배리어프리 콘텐츠 제작의 난관	30
3_오프라인과 연계한 온라인 배리어프리 공연 활성화 방향	37
04 온라인 오픈스페이스 배리어프리 문화체험의 현재와 방향성	45
1_국내 온라인 오픈스페이스 문화체험 콘텐츠의 현황	45
2_국내외 온라인 오픈스페이스 콘텐츠의 사례	54
3_온라인 오픈스페이스 배리어프리 문화체험 콘텐츠의 방향	60
05 결론	66
1_정책 제안	66
2_연구의 의의 및 한계	72
3_후속 연구를 위한 제언	74
참고문헌	76

표 목차

[표 1-1] 인터뷰이 소속 및 관련 이력	8
[표 1-2] 연구사 정리 및 본 연구의 차별성	11
[표 2-1] 온라인 배리어프리 콘텐츠 제작 방식과 접근성 확대 대상	15
[표 3-1] 오프라인 배리어프리 공연 지원 사례	22
[표 3-2] 현재 감상 가능한 온라인 배리어프리 콘텐츠 목록	23
[표 3-3] 2022 아르코·대학로예술극장 배리어프리 워크숍	37
[표 3-4] 2022 한국장애인예술원 배리어프리 공연제작 입문과정	38
[표 4-1] 온라인 오픈스페이스 배리어프리 콘텐츠의 특징	52

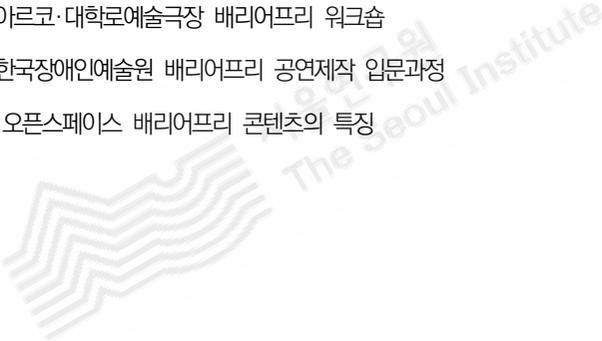


그림 목차

[그림 2-1] 연극 〈스카팽〉 배리어프리 온라인극장 제작 과정	13
[그림 3-1] 연극 〈낮선 이〉 온라인 배리어프리 버전(자막)	27
[그림 3-2] 연극 〈제자리에서 정지한 상태로 180도 회전하기〉 온라인 배리어프리 버전 (자막+수어통역)	27
[그림 3-3] 온라인 화면해설가이드	28
[그림 3-4] 무용 〈피스트〉 온라인 배리어프리 영상(자막+수어통역)	31
[그림 3-5] 2022년 아르코·대학로예술극장 배리어프리 공연 안내	32
[그림 3-6] 국립극단 온라인 극장 프로그램	33
[그림 3-7] 연극 〈네 번째 사람〉 온라인 배리어프리 버전	35
[그림 3-8] 연극 〈네 번째 사람〉 온라인 배리어프리 버전	36
[그림 3-9] 연극 〈7분〉 관람 후 관객 설문조사	40
[그림 3-10] 아르코·대학로예술극장 관객 반응 조사	40
[그림 4-1] 서울문화포털 제공 VR 콘텐츠	45
[그림 4-2] 서울시 용산공원갤러리 VR Archive	46
[그림 4-3] 서울대공원 VR 동물원	47
[그림 4-4] 서울대공원 VR 식물원	48
[그림 4-5] 국립공원공단 ‘국립공원 가상현실(VR)’ 서비스	49
[그림 4-6] LOOK360에서 제공하는 배리어프리 콘텐츠	50
[그림 4-7] ASLA 유튜브에서 제공하는 VR 콘텐츠 목록	54
[그림 4-8] 그랜드 캐니언 전경	55
[그림 4-9] 오스트레일리아 멜버른 왕립공원 영상	56

[그림 4-10] Pollinator Park 정경	57
[그림 4-11] 한우리정보문화센터 재활 콘텐츠	58
[그림 4-12] 휠체어스킬 VR콘텐츠	59
[그림 4-13] 감성놀이터 운영 VR프로그램	59



01. 서론

1_연구배경 및 목적

1) 연구배경

코로나 시국에 따른 비대면 환경의 확산은 장애인 문화체험의 문턱을 낮추었다. 문화예술계에서는 코로나 사태를 겪으며 현장성을 특징으로 하는 공연예술 장르 등이 사장될 것을 우려했으나, 장애계에서는 약자의 문화 향유 기회 확대와 관련해 환영의 움직임을 표했다. 코로나 사태는 연극, 뮤지컬 등 공연예술 제반 장르가 온라인 극장으로 옮겨가는 계기를 마련했으며 가상공간을 활용한 비대면 체험을 극대화하고 있다. 이에 따라 장애인이 굳이 외부에 나가지 않고 실내에서 문화예술을 체험할 수 있는 기회가 열렸으며, 비대면 환경에서 장애인을 위한 배리어프리(Barrier-Free) 방식을 도입하기 시작했다. 곧 코로나 시국은 장애인의 온라인 문화체험 기회를 확산시키며 문화예술의 공공성이라는 화두를 대두케 했다. 그렇다면 온라인상 장애인 문화체험과 관련해 배리어프리 시스템은 현재 어떤 방식으로 제공되고 있으며, 향후 그 방향성은 어디서 찾아야 할 것인가. 본 연구는 이 같은 문제의식에서 출발한다.

그간 장애인을 위한 배리어프리가 주로 영화 제작 및 상영에 국한되어 있었다면, 최근 극장을 포함해 전시, 여행, 관람 등 문화예술 전반으로 확산되고 있다. 이제 음성해설을 통해 무용 공연을 ‘경청’하고, VR을 통해 공원을 ‘체감’하는 것이 가능해졌다. 실례로 2021년 국립극단은 ‘네 번째 극장’으로서 온라인극장을 선포하며, 본격적으로 비대면 공연을 제작·송출하기 시작했으며, 서울문화포털 및 국립공원공단은 가상현실(VR) 서비스를 제공하고 있다. 이제 집 안에서 오프라인 공간과 동일한 층위의 문화적 체험을 하는 것이 가능해졌고, 결과적으로 극장과 오픈스페이스를 찾는 것이 수월하지 않은 장애인의 문화 향유 기회 역시 확대되었다. 그렇다면, 이제 장애인을 비롯한 이동 약자 등

문화체험에서 소외되어 있던 수요자를 감안하여 온라인 배리어프리를 통한 문화 향유 방안에 관한 논의가 필요하다.

코로나 시국 속 제작자가 마련한 궁여지책이었던 온라인 체험 공간은 경계 없는 문화 향유권의 문제와 관련한 방향을 제시했다. 장애인이 문화체험 공간을 직접 찾아가는 것이 어렵다면, 이제 온라인상에서 그 체험을 하도록 지원할 수 있을 것이다. 다행히 공연계는 코로나 앤데미(풍토병화) 이후에도 무장애 공연의 확대를 계획하고 있고, 다양한 전시나 외부 환경 경험까지도 온라인으로 체험하는 방식이 도입되고 있다. 염두에 둘 점은 이 과정에서 배리어프리 시스템의 확대라는 당위성을 강조할 것이 아니라 실제 배리어프리 콘텐츠를 제작·개발했고, 이를 향유했던 당사자(제작·개발자, 배리어프리 서비스 제공자, 이용자 등)의 목소리를 통해 그 방향성을 모색해야 한다는 점이다. 또한 현재 온오프라인에서 진행되고 있는 배리어프리의 명암을 객관적으로 조명하며, 다양한 이해관계자들의 의견을 토대로 포스트코로나 시대에 공공의 문화 향유를 실현할 대안을 찾아야 할 것이다.

2) 연구목적

(1) 온라인상 장애인 문화체험의 방향성 제안

본 연구의 목적은 포스트코로나 시대로 확대된 온라인상 장애인 문화체험의 현황을 파악하고 그 방향성을 제안하는 데 있다. 문화예술 제반 영역에서 온라인 문화체험의 장(場)을 창출하고 있는 것과 관련해, 제작·개발자와 이용자가 겪은 애로사항 등을 파악하여 향후 무장애 문화체험과 관련해 정부 보조는 어떠한 방식으로 이루어져야 하는지를 모색할 것이다.

구체적으로 수용자가 원하는 온라인상 배리어프리 문화체험의 이상향은 무엇인지, 제작자가 구상한 배리어프리와 실제 구현된 형상의 간극은 어떠한지 이를 어떻게 해결할 수 있는지를 모색한다. 또한 서구권을 중심으로 온라인상 배리어프리 체험이 어떻게 이루어지고 있는지를 파악함으로써 한국 배리어프리 문화예술의 현재를 되짚고 나아가야 할 방향을 제안한다.

(2) 경계 없는 온라인상 문화예술 향유방안 모색

코로나 시대 온라인 공간에서 제작진과 이용자는 온라인을 통해 모두가 ‘연결’될 수 있음을 경험했고, 이제 그 주체 안에 장애인이 들어오는 것이 더욱 쉬워졌다. 그렇다면 코

로나로 인해 장애인에게 열린 온라인 문화체험을 확대해 나가기 위해서는 어떠한 법적, 제도적 지원이 필요할 것인가.

본 연구는 여기서 한 발 더 나아가, 장애인을 위한 콘텐츠를 보다 많은 이용자가 향유할 수 있는 방안 또한 모색한다. 곧 어떠한 집단도 차별받지 않고 온라인을 통해 문화예술을 창조하고 체험할 수 있는 포스트코로나 시대의 문화계 풍토 확립을 목표로 한다. 누구나 공공공간을 동등하게 점유할 수 있는 공간 민주주의의 한 방편으로 배리어프리 문화체험 방식을 탐색하고 포스트코로나 시대 공간 민주화의 방향성을 지원제도, 콘텐츠의 특성 등과 관련하여 논의한다.



2_연구내용 및 방법

1) 연구내용

(1) 온라인상 배리어프리 공연의 향유 방식

2018년 한 언론 보도에 등장한 것처럼 대학로에서 장애인이 이용할 수 있는 관람 환경을 구축한 극장은 열 곳 중 한 곳에 불과했다(홍신영, 2018). 관련하여 무장애 공연에 대한 필요성이 제기되고 있으나, 상연 시 별도로 수어 통역이나 해설 등을 삽입하는 배리어프리 회차를 마련한 공연은 지원사업의 수혜를 받거나 극단의 자체적인 노하우가 축적된 일부 사례에 국한된다. 최근 정부 및 지자체의 지원을 받는 공연에 한정해 배리어프리 회차를 배치하는 경우가 확대되고 있고, 인권 감수성을 강조한 공연에서도 배리어프리 회차를 삽입하는 경우가 늘어나고 있지만 여전히 그 비중은 크지 않은 것이다. 이 같은 상황에서 지난해 ‘네 번째 극장’으로서 온라인 극장 창립을 내세운 국립극단은 <스카펄>을 공개할 때 배리어프리 회차를 삽입했다. 이러한 움직임은 장애계에서 환영을 받았다.

일반적으로 연극, 뮤지컬 등을 배리어프리 버전으로 상연할 때 청각장애인을 위한 수어 통역 및 자막 서비스, 그리고 시각장애인을 위한 음성해설 및 점자 안내 서비스를 동반한다. 자막과 음성 해설의 경우 공연 전체를 극의 흐름에 따라 안내하는 경우와 그 특징 및 스토리를 집약해서 안내하는 경우로 구분되며, 전자는 공연에 대한 이해 및 연출가와 의 협업을 필요로 한다는 점에서 훨씬 어려운 작업이다. 최근 공연계에서는 배리어프리 회차를 따로 마련하거나 모든 공연에 개방형 자막을 제공하는 등의 배리어프리 서비스를 제공하기도 한다.

그렇다면 배리어프리의 확산은 향후 온라인 배리어프리 공연 콘텐츠 제작 시 어떻게 참조할 수 있을 것인가. 특히 배리어프리 제작자가 가장 까다로워하는 무용 공연의 경우 장애인 이용자에게 어떤 방식으로 다가갈 수 있을 것인가. 이를 파악하기 위해 연구진은 오프라인 및 온라인 배리어프리 공연을 제작했던 연출가, 배리어프리 버전을 제작했던 화면해설작가 및 수어통역사, 공연지원 주체, 배리어프리 공연 관객 수요 등을 고려했다. 여기서 공연을 온라인으로 관람할 수 있는 환경이 조성됐을 때, 공연예술계에서는 공연의 특징인 ‘현장성’의 소멸이라는 점에 대해 우려를 표했다. 이는 분명 납득할 수 있는 입장이지만, 온라인상으로 공연예술이 상연될 경우 더 많은 사람들, 특히 공연장을 쉽게

찾기 어려운 사람이 제작자, 그리고 다른 관객과 연결될 수 있는 토대가 마련된다. 무장에 극장의 요건이 갖춰진 경우, 온라인으로 공연을 본 장애인 관객을 오프라인 공연 관객으로 흡수할 수 있는 기반 또한 조성된다. 본 연구는 온라인 배리어프리 공연이 문화의 공공성이라는 시대적 소명과 공연예술의 현장성이라는 장르적 특징을 어떻게 아우를 수 있을 것인지 논의할 것이다.

(2) 온라인을 통한 오픈스페이스 배리어프리 문화체험

도시 공간에서 배리어프리 개념은 장애인, 노인, 아이 등의 취약계층이 물리적 공간을 이용하고 접근하는 데 불편함이 없는 환경을 조성하기 위한 방편으로 사용한다. 코로나 시대 배리어프리 개념은 기존의 물리적 공간 접근성에 한정된 개념을 온라인 공간으로 확장할 가능성을 제시하고 있다. 이는 포스트코로나 시대에 야기될 공간 이용의 불평등과 불균형의 문제를 완화할 수 있는 하나의 방안이 될 수 있다.

관련하여 본 연구는 도시, 조경, 건축 분야에서 활용하고 있는 가상공간을 활용한 문화 체험에 관한 실태 조사를 실시한다. 공간을 다루는 이상의 영역(도시, 조경, 건축)에서 온라인 배리어프리 체험은 이제 시작 단계이다. 그간 건물 내부에서 부스를 마련하여 공간을 소개해주는 방식으로 가상공간 체험을 활용하는 데 그쳤다. 그런데 최근 서울시에서는 앞으로 조성될 용산공원을 VR 형식으로 체험하는 서비스를 제공하고 있으며, 서울문화포털에서는 남산 등 서울의 공간을 VR로 제공하고 있다. 한편 환경부 산하 국립공원공단에서는 교통약자인 장애인을 위해 ‘국립공원 가상현실(VR)’ 서비스를 통해 총 15개 공원을 대상으로 54개의 영상을 제공하고 있다. 이 같은 흐름을 감안하여, 서울시 관내 문화복지 관련 기관, 콘텐츠 개발자 및 이용자에 대한 지원 및 이용 실태 등을 면밀히 조사하고 관계자 인터뷰를 통해 관련자들의 경험과 요구사항 등을 다각도로 살펴본다. 다음으로 장애인이 온라인을 통한 오픈스페이스 문화 활동을 체험하기 위한 법적, 제도적 지원 체계를 국내외 사례를 통해 살펴본다. 현재 우리나라에서는 <교통약자의이동편의증진법> 및 <장애인·노인·임산부등의편의증진보장에관한법률> 등에 따라 장애인, 노인 등이 도시, 공원, 교통수단 등이 접근하고 이용하는 데 불편함이 없는 환경을 조성하고자 장애물 없는 생활환경(Barrier Free) 인증 제도를 시행하고 있다. 하지만 그 범위가 공간 내 물리적 접근에 한정되어 있다. 이를 감안하여, 본 연구는 해외의 배리어프리 관련 설계 지침을 살펴볼 것이며, 비대면 체험이 증가하고 있는 환경에서 배리어프리 개념이 어떻게 확장되고 있는지 등을 파악할 것이다.

이와 함께 가상현실을 활용한 오픈스페이스 경험의 기술, 제도적 한계를 살펴본다. 가상현실을 활용한 체험은 오랜 작업 시간, 가상공간에서의 어지러움, 작동법의 어려움 등의 문제를 드러낸다. 연구팀은 실제 가상공간의 구현과 사용에 있어 어려움이 무엇인지 확인함으로써 장애인들이 온라인 배리어프리를 이용하면서 보완되어야 할 사안에 대해 살펴보고자 한다. 또한 가상현실에서의 오픈스페이스를 경험한 장애인을 대상으로 보완될 사안이 무엇인지를 다각도로 논의한다.

2) 연구방법

(1) 문헌조사

첫 번째, 관련 연구사, 기사 검토를 포함한 배리어프리 관련 법령 검토 등 전반적인 문헌 조사를 진행한다. 연구진은 온라인 배리어프리 활동과 관련한 논저, 기사 등을 충실히 검토하고 기존 연구와 본 연구와의 차별점을 모색한다. 또한 연구 수행 과정에서 관련 법령을 검토하고 연구진이 제안한 대안의 현실화 과정을 살펴봄으로써 연구 수행의 신빙성을 높일 것이다.

(2) 주관 기관 담당자 및 관련자 인터뷰

두 번째, 배리어프리 주관 기관 담당자 및 관련자 인터뷰를 진행한다. 먼저 배리어프리 콘텐츠 제작 및 개발자와의 인터뷰를 진행한다. 배리어프리 프로그램을 개발하고 제작하고 운영하며 느끼는 한국 배리어프리 지원의 문제, 정부와 문화예술계에 바라는바 등 온라인 문화체험의 기회와 확대에 대한 그들의 의견을 통해 온라인 배리어프리 문화체험의 현재를 돌아보고 포스트코로나 시대의 문화 향유를 위한 방향을 살펴본다.

먼저 공연 분야와 관련해서는 공연 연출가, 배리어프리 제작자, 공연 지원 담당자 등과 접촉했다. 극단 측과 관련해서는 극단 파수꾼의 이은준 연출, 보편적극단의 권지현 연출, 극단 실한의 우혜민 부대표와의 인터뷰를 진행했다. 극단 파수꾼, 보편적극단, 극단 실한은 각각 서울시, 한국장애인문화예술원, 문화체육관광부-한국문화예술위원회의 지원을 받아 배리어프리 연극을 제작한 바 있다. 이 중 보편적극단과 극단 실한의 경우 온라인 배리어프리 연극 작업을 진행했다는 점에서 본 연구와 직결된 작업을 진행했다.

다음으로 배리어프리 제작자·참여자와 관련해서는 수어통역사이자 공인수어통번역조합 대표 김홍남·최황순을 비롯해 화면해설작가이자 (주)사운드플렉스 대표인 강내영과의 인터뷰를 진행했다. 김홍남·최황순 대표의 경우 극단 파수꾼의 〈7분〉을 비롯해 국립극단

〈로드킬 인 더 씨어터〉, 〈스카펑〉, 〈기후비상사태: 리허설〉 등 연극의 수어 통역에 참여한 바 있다. 두 사람은 국립극단 온라인버전 배리어프리 작업을 함께 진행하기도 했다. 강내영 대표의 경우 배리어프리 연극의 시작이라 할 수 있는 2019년 남산예술센터 배리어프리 작업부터 함께 해왔으며, 온라인 배리어프리 제작과 관련해서는 국립극단 〈로드킬 인 더 씨어터〉, 〈스카펑〉 등의 작업을 진행했고, 자체적으로 무용 〈피스트〉의 온라인 배리어프리 버전을 제작하여 유튜브를 통해 무료 공개한 바 있다. 이외에도 오프라인과 온라인을 넘나들며 자막해설을 비롯해 배리어프리 공연 제작과 워크숍을 진행한다는 점에서 연구 수행 과정에서 조언을 할 수 있는 책임자이다.

마지막으로 공연 지원 주체와 관련해서는 한국문화예술위원회 극장운영부 이유진 차장과 순차적으로 인터뷰를 진행했다. 이유진 차장의 경우 아르크·대하로예술극장의 배리어프리 작업 전체를 관할하고 있으며, 공연장 접근성 향상과 관련한 다양한 작업을 진행해 왔다는 점에서 본 연구의 방향을 제시할 수 있는 인터뷰이다.

이처럼 온라인 공연과 관련한 논의를 진행하기 위해서, 극단 관계자, 배리어프리 제작자 및 참여자, 그리고 지원 기관 담당자와의 인터뷰를 진행하여 해당 사안을 다각도로 살펴본다.

오픈스페이스 문화 활동과 관련해서는 국내 온라인 오픈스페이스 문화체험 운영자, 한국장애인문화협회 회장, VR 콘텐츠 전문가 등과 접촉한다. 국내 온라인문화체험과 관련해서는 서울문화포털 관계자, 서울시 용산공원 갤러리 VR 관계자, 서울대공원 관계자, 국립공원공단 TV 관계자 등과 연락을 취해 콘텐츠의 개발 목적, 콘텐츠의 특징 및 운영 등에 관해 이야기를 나누었다.

이 중 장애인의 문화 권리 신장을 위한 활동을 하는 한국장애인문화협회 신동일 회장은 장애인 등 소외계층을 위한 문화 교육 및 문화 교류 협력 사업 등을 진행하고 있다. 신동일 회장의 경우 현장에서 장애인의 다양한 목소리를 수렴하고 있다는 점에서, 본 연구의 방향성을 제시할 수 있는 인물이다.

VR 콘텐츠 전문가인 감성놀이터의 최석영 대표는 심리치유 VR 콘텐츠 ‘바람의 대화, 죽녹원’ 및 ‘자살 예방 버스’에 공급하는 심리치료 콘텐츠, 5·18 트라우마 치유를 위한 콘텐츠 등을 제작하고 프로그램을 운영한 바 있다. 이를 감안하여 VR 콘텐츠의 활용 방안과 가능성에 대한 의견을 접수했다.

인터뷰이의 소속 및 이력을 정리하면 다음과 같다.

[표 1-1] 인터뷰이 소속 및 관련 이력

구분	이름/직업/소속	관련 이력
온라인·오프라인 배리어프리 공연	이은준/연출가/극단 파수꾼 대표	오프라인 배리어프리 연극 〈7분〉 연출
	권지현/연출가 /아주특별한예술마을·보편적극단	오프라인 배리어프리 연극 〈옥상 위 카우보이〉, 온라인 배리어프리 연극 〈네 번째 사람〉 연출
	우혜민/배우·드라마투르그 /극단 실한 부대표	온라인 배리어프리 연극 〈낮선 이〉 드라마 투르그, 〈저자리에서 정지한 채로 180도 회 전하기〉 배리어프리 연출
	김홍남/수어통역사 /공인수어통번역조합 대표	온라인·오프라인 배리어프리 연극 〈로드킬 인 더 씨어터〉, 〈스카펄〉 등 수어통역 진행
	최황순/수어통역사 /공인수어통번역조합 대표	"
	강내영/화면해설작가 /썬사운드플렉스스튜디오 대표	온라인·오프라인 배리어프리 연극 〈로드킬 인 더 씨어터〉, 〈스카펄〉 등 화면 해설 진행
	이유진/배리어프리 제작 PD /한국문화예술위원회 극장운영부 차장	2022 아르코·대학로예술극장 배리어프리 공연 제작
오픈스페이스 온라인 콘텐츠	신동일/한국장애인문화협회 중앙회장	13대 1996~1998, 21대 2019~현재 한국장애인문화협회 회장
	최석영/감성놀이터 대표	심리치유 VR 콘텐츠 '바람의 대화, 죽녹원', 심리치료콘텐츠 '자살 예방 버스', 5·18 트 라우마 치유를 위한 콘텐츠 등 제작·운영

(3) 콘텐츠 분석

세 번째, 본 연구는 배리어프리 콘텐츠의 주제적, 형식적 특징을 함께 분석한다. 연구 수행 중 한 명은 연극평론가로, 공연 비평 작업을 활발하게 진행해 왔다. 이 같은 경험을 토대로 오프라인, 온라인 연극에서 배리어프리 방식이 어떻게 이루어지고 있는지를 확인하고, 배리어프리와 공연 미학이 공명할 수 있는 방식 및 방향성 등에 대해 논의한다. 또한 온라인 오픈스페이스 콘텐츠와 관련해서는 VR콘텐츠 전문가와의 인터뷰를 진행하며, 해당 콘텐츠의 특성에 대해 분석하는 작업을 진행한다.

(4) 사례 조사

네 번째, 해외의 장애인 문화체험 사례를 조사한다. 공공 공간에서 제공하는 장애인 관련 프로그램의 종류 및 시행 방법과 코로나 시국 속에서 이뤄졌던 이벤트 및 프로그램 조사를 통해 장애인에게 문화 향유권을 제공할 수 있는 방안을 모색한다.

(5) 법령 검토

다섯 번째, 장애인 문화 향유권 및 온라인 배리어프리 콘텐츠 제작 확산과 관련될 수 있는 법령을 검토한다. 현재 한국에서는 「교통약자의 이동편의 증진법」 및 「장애인·노인·임산부등의 편의증진 보장에 관한 법률」에 따라 장애인, 노인 등이 도시, 공원, 교통수단 등이 접근하고 이용하는 데 불편함이 없는 환경을 조성하고자 장애물 없는 생활환경(Barrier Free) 인증 제도를 시행하고 있다. 하지만 그 범위가 물리적 공간에서의 접근에 한정되어 있다. 관련하여 해외의 배리어프리 관련 설계 지침을 살펴볼 것이며, 비대면체험이 증가하고 있는 환경에서 배리어프리 개념이 확장하고 있는지 등의 가능성을 살핀다.

(6) 융합 연구

여섯 번째, 본 연구는 온라인상 장애인의 다양한 문화체험 방향을 논의하기 위해 공연예술 전공자와 도시 및 조경 전공자 등 두 명의 연구진이 협력하는 융합 연구를 지향한다. 구체적으로 극장(실내)과 오픈스페이스(실외)를 중심으로 한 온라인상 장애인 문화체험의 현황과 방향성을 논의하며, 이를 통해 실내외 문화체험을 살피는 동시에 학제 간 경계를 넘어선 융합 연구의 토대를 마련한다.

3) 선행연구와의 차별성

(1) 선행연구 현황

국내 배리어프리 및 장애인 문화예술 향유권과 관련한 논의는 다음과 같이 구분할 수 있다. 첫 번째, 장애인의 문화예술 접근성을 높이기 위한 방안을 제안하는 연구가 있다. 먼저 장애인 문화여가활동 현황을 분석하고, 영화관, 극장, 전시회 등 장애인의 관람 경험을 바탕으로 장애인 문화여가활동의 현황과 문제점을 살펴본 후 대안을 제시하는 경우를 찾을 수 있다(오수경·구보경, 2019). 이외에도 장애인 이용자 설문조사, 인터뷰 등의 방법을 통해 공연예술, 공원체험 등 문화예술 향유의 실태를 지적하거나 이들의 관람 욕구를 논의하며 방향성을 제안하는 논의 등이 축적되었다(박정아 외 3인, 2009; 김선희 외 3인, 2018; 김선규·이한선, 2010; 이양희 외 4인, 2019; 한은 외 5인, 2019; 박경빈 외 2인, 2020, 우채영 외 2인, 2020; 이현정, 2021).

두 번째, 장애인을 위한 배리어프리 서비스 관련 법령을 검토하는 경우다. 구체적으로 장애인 배리어프리 환경 조성을 위한 법령을 검토하며 해당 사안과 관련한 각계 전문가

의 입장을 검토하는 연구 성과가 발표됐다(이영희, 2019). 이외에도 각국 법령을 검토하며 국내법에 고려해야 할 사안을 지적하는 연구 및 장애인 문화예술 정책 지원 전반의 방향성을 논의한 연구가 있다(이영희·이재진, 2017; 안채린, 2020).

세 번째, 최근 미디어 환경 변화와 배리어프리 관련 짓는 연구다. 구체적으로 OTT 서비스를 중심으로 한 미디어 환경의 변화와 관련해 영상문화 연구와 관련해 장애학적 방향 전환의 필요성을 역설한 논의가 있다(이화진, 2019).

네 번째, 가상공간 기술을 활용하는 공연예술 지원사업에 관한 정책적 함의를 도출하는 연구다. 구체적으로 공연예술가들이 가상공간 기술을 활용하면서 직면하는 현실적인 어려움에 대한 논의가 진행되었다(한하경·김인설, 2020).

다섯 번째, 배리어프리를 물리적 공간에 적용한 연구가 있다. 그동안 도시, 조경, 건축에서의 배리어프리는 시설과 공간을 이용하면서 장애 없는 환경을 조성하는 것을 의미했다. 관련하여 어떻게 물리적 공간에서 장애 없는 공간을 조성할지에 관한 연구가 진행되었다(이동혁 외 2인, 2011; 김종진 외 2인, 2012).

여섯 번째, 배리어프리와 관련한 최근의 시도를 대상으로, 해당 기획의 취지와 의미에 대해 모색한 연구가 있다. 이 과정에서 ‘배리어컨셔스(Barrier-Conscious)’에 대한 함의를 갖고 기획에 참여한 예술가들의 다양한 시도에 주목하며, 수어통역이나 자막을 공연 안에 포함하는 것 외에 장애인 예술가가 배우로 등장해 공연을 이끌어 가는 방식에 주목한다(양근애 2021).

이상 장애인 문화예술 향유권이라는 문제와 관련해 장애인의 문화예술 접근성 향상 방안, 법령 검토, 공간 활용 및 개선, 지원사업, 미디어 환경 변화를 비롯해 최근의 배리어프리 기획에 대한 논의 등이 발표되었다. 본 연구는 기존 연구의 성과와 공백 등을 참고하여 논의를 진행한다.

(2) 주요 선행연구와의 차별성

본 연구는 코로나 시국 속에서 온라인 문화체험 확산과 관련해, 포스트코로나 시대에 변화한 환경 속에서 장애인 문화 향유권의 확대를 위한 배리어프리 구축 방안을 모색한다는 점에서 기존 연구와의 차별성을 확보한다. 특히 온라인 배리어프리 문화체험 관련 현황을 파악하고, 문화체험 확대를 위한 정책적, 제도적 방안을 함께 논의한다.

국내에서 배리어프리 관련 연구는 주로 영화 분야에서 진행되어 왔으며, 장애인 문화예술 향유권에 대한 주목할 만한 성과가 발표되었다. 외부 환경의 경우 배리어프리 관련

연구는 물리적 공간에서 장애 없는 환경 조성을 목적으로 논의되었다. 하지만 온라인상 장애인 문화예술 경험 및 배리어프리 제작에 대한 연구는 아직 수행되지 않았다. 이는 아직 공연예술 및 오픈스페이스 관람과 관련한 배리어프리 문화가 충분히 확산되지 않았기 때문이며, 코로나 시국에서 늘어난 온라인상 배리어프리 제작에 대해 주목할 만한 여유가 충분치 않았기 때문이라 풀이된다.

배리어프리를 표방하는 연구는 아니지만, 가상공간 기술을 활용하는 공연예술 지원사업의 정책적 함의를 도출하는 연구가 있다(한하경·김인설, 2020). 해당 연구는 가상공간 기술을 활용하는 공연예술가들의 인식을 통해 가상공간 기술에 관한 지원사업의 정책적 방향성을 모색하지만, 이때 가상공간 기술이 장애인에게 초점을 맞춘 것은 아니다. 본 연구는 온라인상 공연 및 오픈스페이스 배리어프리 콘텐츠를 함께 논의한다. 정책 입안자 및 관련자 등 이해 관계자들이 느끼는 한계와 개선 방안 등을 감안해 장애인 문화 향유권을 위한 대안을 제시한다는 점에서 기존 연구와 차별점을 갖는다. 해당 내용을 정리하면 다음과 같다.

[표 1-2] 연구사 정리 및 본 연구의 차별성

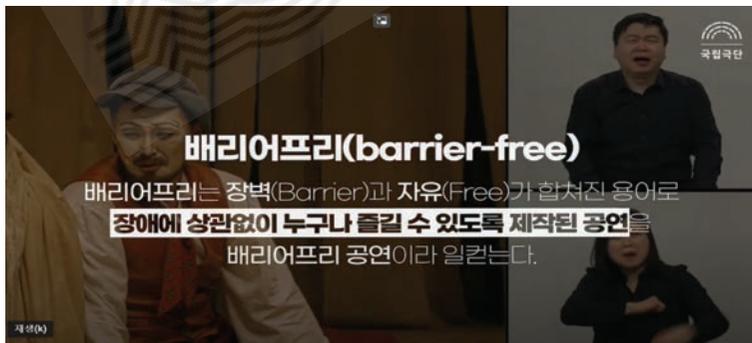
구 분	선행연구 정리			
	연구목적	연구방법	주요 연구내용	
주요 선행 연구	1	장애인 문화여가활동의 현황과 문제점을 살펴보고 장애인 관람문화 접근성을 높이기 위한 대안을 제시한다(오수경·구보경, 2019).	기존 선행 연구의 법적, 제도적 근거를 살핀다. 2017년 장애인 고용패널의 원자료를 활용하여 등록 장애인 4,214명의 문화여가 활동 경험을 분석한다.	장애인의 문화예술 관람 실태 및 문제점을 파악한다. 장애인의 인구통계학적 특성, 사회경제학적 특성과 문화여가 활동 경험의 상관성을 논의한다.
	2	시각장애인을 위한 화면해설 서비스가 다양한 분야에서 제공되기 위한 법리적 논의와 활성화 방안을 모색한다(이영희, 2019).	관련 법령 제정과 관련한 각계 전문가의 의견을 검토한다. 법안 발의와 관련한 각계의 의견 차이를 파악한다.	화면해설 서비스에 대한 법원의 입장을 확인한다. 화면해설 서비스 관련 법제도 및 활성화 방안에 대한 전문가들의 인식 및 의견 차이를 논의하고, 화면해설 서비스가 새로운 형태의 콘텐츠로 인정될 수 있는 방안을 제시한다.

구 분	선행연구 정리			
	연구목적	연구방법	주요 연구내용	
주요 선행 연구	3	<p>미디어 환경의 변화와 관련해 '문화적 시민권'의 문제를 제기하고 영상문화 연구에서 장애학적 관점 도입의 필요성을 논의한다(이화진, 2019).</p>	<p>시·청각 장애인의 문화 향유 권리를 둘러싼 상황 변화를 검토한다. 청각 장애인의 '한국 영화 관객 되기'의 문제를 검토한다.</p>	<p>넷플릭스를 중심으로 한 OTT 서비스는 기존 멀티플렉스와 비교할 때 장애인에게 상대적으로 '동등'한 문화 향유 권리를 제공했다. 미디어커뮤니케이션에서 시·청각 장애인을 배제하는 종래의 영상 산업과 문화에 대한 각성이 필요하다.</p>
	4	<p>가상공간 기술을 활용하는 공연예술 지원사업에 관한 정책적 함의를 도출하고, 지원을 활성화하기 위한 정책의 방향성을 탐색한다(한하경·김인설, 2020).</p>	<p>공연예술 관련 전문가 10명을 대상으로 초점집단 면접(FGI)을 실시한다. 도출된 내용을 분석틀로 사용하여 지원사업 정책에 관한 전망과 예측을 제시한다.</p>	<p>공연예술가들에게 가상공간 기술 도입은 다양한 환경의 벽 때문에 심리적·물질적 부담이 된다. 진정한 융복합적 결함을 위해서는 정책적 함의와 예술가와 기술자 사이의 소통을 해결할 전문 매개 인력이 필요하다.</p>
	5	<p>장애인 및 노약자들을 위한 무장애 공원 계획 방향의 기준 제시를 목적으로 한다(이동혁·강병근·박현수, 2011).</p>	<p>사회적 약자를 위한 편의 증진 보장 관련 법률과 도시공원 및 녹지 관련 법률 등의 문헌 조사를 통해 BF 계획 및 설계요소를 도출한다. 한강시민공원을 대상으로 하여 앞서 도출된 설계요소에 따라 분석한다.</p>	<p>BF 보행로 구축의 필요성과 보행자 우선계획의 당위성을 주장한다. BF 보행로의 연속성 확보와 시설물 등의 위치를 지적한다. BF 공원을 위한 계획 기준과 매뉴얼의 필요성을 강조한다.</p>
6	<p>소극장 해화동 1번지에서 공연된 '맛·춤' 기획 참가작들을 중심으로 장애인극과 비장애인극의 차이와 경계에 대해 질문하는 방식을 살펴본다(양근애, 2021).</p>	<p>소극장 해화동 1번지 '맛·춤' 기획 참가작들에서 장애인 예술가가 배우로 등장하는 점, 장애인의 당사자성이 드러내는 자점 등을 논의한다.</p>	<p>해당 기획 참가작들을 분석하며 장애와 비장애 사이의 위계가 아닌 서로 다른 언어와 감각이 만들어내는 차이를 통해 그 개별성을 확인할 수 있다. 해당 기획은 '모두를 위한 연극'이 결과가 아닌 과정으로서 의미를 지니는 사실을 환기하는 사례로 볼 수 있다.</p>	

02. 배리어프리의 개념 및 관련 법령

1_배리어프리의 개념

사전적 의미에서 배리어프리는 장애인들을 비롯해 고령자들도 살기 좋은 사회를 만들기 위해 물리적·제도적 장벽을 허물자는 운동¹⁾을 의미한다. 1974년 유엔 장애인 생활환경 전문가회의에서 장벽 없는 건축 설계(barrier free design)에 대한 보고서가 발표된 이후, 건축학계에서 장애가 있는 사람이 사회생활을 하는 장애를 제거한다는 의미로 사용되었던 배리어프리 개념은 이제 물리적 환경뿐만 아니라 제도, 커뮤니케이션, 문화예술 등 모든 분야로 확대되어 사용된다(강민혜, 2016). 관련하여 배리어프리 공연을 제작하는 국립극단은, 배리어프리 공연에 대해 “장애에 상관없이 누구나 즐길 수 있도록 제작된 공연”²⁾을 가리킨다고 정의한 바 있다(그림 2-1 참조).



자료 출처: 국립극단 유튜브,
<https://www.youtube.com/watch?v=Dd77sGn8TBs&t=10s>

[그림 2-1] 연극 <스카팽> 배리어프리 온라인극장 제작 과정

- 1) 검색어 “배리어프리”, 두산백과 사전, 검색일: 2022년 5월 15일,
<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1221802&cid=40942&categoryId=31638>
- 2) 국립극단 유튜브

공연계에서 배리어프리 논의가 활성화된 것은 2010년대 중반이다. 뮤지컬 전문지인 『더 뮤지컬』의 경우 2015년 발간호에서 배리어프리의 개념을 설명하고 연극, 뮤지컬을 가리지 않고 국내 배리어프리 공연의 현황을 점검하는 기사를 수록했다.³⁾ 해당 매체는 배리어프리를 “장애인의 생활에 불편을 주는 물리적·제도적 장벽의 허물어짐”이라 정리한다. 동 매체는 2020년 남산예술센터 김민정 PD와 인터뷰를 진행하며 배리어프리공연의 현황과 과제를 점검하는 기사를 실었고⁴⁾, 이후에도 공연 관련 매체들은 배리어프리의 방식과 관련자들에 대한 연구를 진행했다.⁵⁾

배리어프리가 장애의 벽을 넘어서는 것을 의미한다면, 완전한 의미에서의 ‘자유’에 이르는 못할지라도 사회적 소수자에게 존재하는 장벽, 장애의 문제를 인지한다는 의미의 배리어컨셔스(Barrier-Conscious)는 상대적으로 소극적인 개념인 동시에 무장애의 의미를 확장하는 개념이기도 하다. 2020년 혜화동1번지 7기 동인들은 장애인 접근성을 향상하며 ‘모두를 위한 연극’의 방향성을 모색하며 장벽으로부터의 해방 이전에 지금의 장벽 자체를 인지하는 배리어컨셔스의 입장에서 기획 페스티벌을 준비한 바 있다.⁶⁾ 관련하여 양근애는 혜화동1번지에서 공연된 ‘맞춤’ 기획 페스티벌 참가작들에 대해 논의하며, 배리어컨셔스 개념을 적용해 현실적인 문턱을 인지하며 장애연극과 비장애연극의 차이와 경계에 대해 언급한 바 있다(양근애, 2021).

본 연구에서 사용하는 온라인 배리어프리 개념은 장애인 관객의 문화 향유권이라는 목적성을 갖고 출발하여 이를 적극적으로 표방한 경우(공연예술)와 애초 배리어프리를 표방하지는 않았지만 장애·비장애의 경계를 넘어 향유할 수 있는 가능성을 가진 사례(오픈스페이스)를 포괄한다. 정리하면, 연구의 대상은 애초부터 배리어프리를 표방한 콘텐츠부터 배리어프리 창작물로서 가능성을 가진 온라인 콘텐츠 모두를 포함한다. 이 중 후자와 관련하여, ‘온라인 오픈스페이스에서의 배리어프리’ 개념은 물리적 장애 없는 도시

3) 안세영, 「장애인과 비장애인이 함께 즐기는 배리어프리 공연」, 『더뮤지컬』 137호, 2015.2.27.
<https://www.themusical.co.kr/Magazine/Detail?num=2289>

4) 박보라, 「남산예술센터 배리어프리 공연, 우리의 공연, 모두의 공연」, 『더뮤지컬』 199호, 2020.5.4.
<https://www.themusical.co.kr/Magazine/Detail?num=4529>

5) 『공연과이론』에는 혜화동1번지 7기 동인들의 배리어프리 작업에 대한 좌담이, 『연극평론』에는 배리어프리 작업을 가장 활발하게 진행 중인 연출가들과의 좌담이, 그리고 『한국연극』에는 온라인·오프라인을 넘나들며 다양한 배리어프리 버전 제작을 진행했던 ㈜사운드플레이스튜디오 강내영 대표 등의 인터뷰가 실렸다. 관련해서는 다음 문헌을 참고하라. 김기일 외 참여, 양근애 사회, 「모두를 위한 연극을 위하여-혜화동1번지 7기 동인 2020 가을 페스티벌 '맞춤」, 『공연과이론』 2020년 12월호, 공연과이론을위한모임; 구자혜 외 참여, 이은경 사회, 「배리어프리가 일깨우는 불편한 감각에 대하여」, 『연극평론』 2022년 6월호, 연극평론가협회; 김상욱, 「“누구를 위한 배리어프리인지를 가장 먼저 생각해야 해요.”_배리어프리 버전 제작자 강내영」, 『한국연극』 2022년 4월호, 한국연극협회.

6) 김기일 외 참여, 앞의 글.

외부 공간에서의 접근성을 뜻하는 기존의 배리어프리 개념을 온라인으로 확장한 것이다. 곧 온라인 오픈스페이스 배리어프리는 장애의 종류에 상관없이 장애인과 비장애인 누구나 오픈스페이스에서의 문화 체험을 향유하는 것을 의미한다.

여기서 논의하는 배리어프리 콘텐츠 제작 방식과 소구 대상을 정리하면 다음과 같다(표 2-1 참조). 이때 접근성 확대 대상은 장애인 외 노약자, 임신부 등 장애 판정을 받지 않은 비장애인으로 확대될 수 있다.

[표 2-1] 온라인 배리어프리 콘텐츠 제작 방식과 접근성 확대 대상

구분	배리어프리 제작	접근성 확대 대상
온라인 공연 콘텐츠	별도 없음	거동이 어려운 사람
	화면(음성)해설	시각장애인 등
	수어통역, 자막	청각장애인 등
오픈스페이스 온라인 콘텐츠	별도 없음	거동이 어려운 사람
	화면(음성)해설	시각장애인 등
	자막	청각장애인 등

살펴본 것처럼 본 연구는 소수자가 직면하는 문화예술 향유의 현실적 난제들을 파악하고, 그 경계를 넘어서기 위한 방향성을 논의한다는 점에서 배리어프리 운동의 연장선에 있다. 이를 감안하여 3장과 4장에서는 온라인 배리어프리 공연콘텐츠와 오픈스페이스 온라인 콘텐츠 현황 및 제작 시 난관, 향후 운영 방향을 살펴보기로 한다.

2_관련 법령 검토

본 연구와 관련될 수 있는 법령으로는 <장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률>(약칭: 장애인등편의법), <교통약자의 이동편의 증진법>(약칭: 교통약자법), 그리고 <장애예술인 문화예술 활동 지원에 관한 법률>(약칭: 장애예술인지원법) 등이 있다. 이와 함께 해당 법령의 전제가 될 수 있는 <문화기본법> 관련 조항을 검토해 볼 필요가 있다. 각 법령의 내용과 특성을 살펴보면 다음과 같다.

1) <문화기본법>

<문화기본법> 4조에 따르면 모든 국민은 문화 표현화 활동에 차별을 받지 않고 문화를 향유할 수 있는 권리를 가진다. 그리고 2021년 9월 11일 시행된 개정 <문화기본법>에는 제8조 제3항 제6 2호에 “장애인 문화활동 접근권 신장에 관한 사항”이 포함되었다. 이를 통해 문화정책 수립 및 사업 전반에 장애인 접근성이 강화되는 토대가 마련되었다. 문화·예술활동 전반에서 장애로 인한 차별을 없애기 위한 다양한 정책 제안이 요구되는 것이다. 아래는 <문화기본법>의 관련 조항을 발췌한 것이다.

제4조(국민의 권리) 모든 국민은 성별, 종교, 인종, 세대, 지역, 정치적 견해, 사회적 신분, 경제적 지위나 신체적 조건 등에 관계없이 문화 표현과 활동에서 차별을 받지 아니하고 자유롭게 문화를 창조하고 문화 활동에 참여하며 문화를 향유할 권리(이하 “문화권”이라 한다)를 가진다. <개정 2017. 11. 28.> (밑줄은 필자 강조)

제8조(문화진흥 기본계획의 수립) ① 국가는 문화진흥을 위하여 5년마다 문화진흥 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립하여야 한다. <개정 2019. 11. 26.>

② 기본계획은 대통령령으로 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관이 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 수립한다.

③ 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. <개정 2021. 8. 10.>

1. 국가 문화 발전의 목표와 방향
2. 문화진흥을 위한 문화정책의 기본 방향
3. 문화진흥을 위한 법령·제도의 마련 등 기반 조성에 관한 사항
4. 제9조 각 호의 사항과 관련한 문화정책
5. 국민의 문화적 삶의 질 향상을 위한 시책에 관한 사항
6. 문화권의 신장에 관한 사항

6의2. 장애인의 문화 활동 접근권 신장에 관한 사항 (밑줄은 필자 강조)

2) <장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률>(약칭: <장애인등편의법>)

<장애인등편의법>에서는 장애인 등이 안전하고 편리하게 시설 등을 이용하고 접근하도록 보장하고 있다. 따라서 온라인 문화체험 콘텐츠를 통해 외부 및 실내 문화 공간의 정보를 사전에 습득하여 장애인 등이 오프라인에서 더욱 안전하게 접근할 수 있도록 도울 수 있다. 이를 위해 ‘온라인 외부공간 환경 구축’을 편의시설 및 대상 시설에서 포함하도록 하는 것이 필요하다. 또한 제14조 연구개발 촉진 및 교육 실시 등에 근거해 비대면 콘텐츠 개발 및 교육을 진행하는 노력이 필요하다. 아래는 <장애인등편의법>의 일부를 발췌한 것이다.

제1조(목적) 이 법은 장애인·노인·임산부 등이 일상생활에서 안전하고 편리하게 시설과 설비를 이용하고 정보에 접근할 수 있도록 보장함으로써 이들의 사회활동 참여와 복지 증진에 이바지함을 목적으로 한다. [전문개정 2015. 1. 28.]

제2조(정의)

2. “편의시설”이란 장애인등이 일상생활에서 이동하거나 시설을 이용할 때 편리하게 하고, 정보에 쉽게 접근할 수 있도록 하기 위한 시설과 설비를 말한다.

제10조의2(장애물 없는 생활환경 인증)

③ 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 대상시설(이하 “의무인증시설”이라 한다)의 경우에는 의무적으로 인증(제2항 후단에 따른 예비인증을 포함한다)을 받아야 한다. 이 경우 인증을 받은 의무인증시설의 시설주는 제10조의3에 따라 인증의 유효기간 연장을 받아야 한다. <개정 2019. 12. 3., 2021. 6. 8.>

제13조(설치의 지원) ① 국가와 지방자치단체는 민간의 편의시설 설치 부담을 덜고 그 설치를 촉진하기 위하여 금융 지원과 기술 지원 등 필요한 조치를 마련하여야 한다.

제14조(연구개발의 촉진 등) ① 국가와 지방자치단체는 편의시설에 관한 연구개발을 촉진하기 위한 시책을 마련하여야 한다.

② 보건복지부장관은 편의시설 설치사업을 원활하게 추진하기 위하여 편의시설 상세 표준도(詳細標準圖)를 작성하여 보급하여야 한다. 이 경우 건축물에 대한 편의시설 상세 표준도는 해당 편의시설에 관하여 「건축법」 제23조제4항에 따른 표준설계도서로 본다.

[전문개정 2015. 1. 28.]

제14조의2(교육 실시) ① 보건복지부장관이나 시설주관기관은 편의시설의 올바른 설치 및 편의시설에 대한 인식 개선을 위하여 필요하다고 인정할 때에는 건축사사무소 종사

자나 시설주 등을 대상으로 교육을 할 수 있다.

② 보건복지부장관이나 시설주관기관은 제1항에 따른 교육을 관계 전문기관·법인·단체에 위탁할 수 있다.

[본조신설 2015. 1. 28.]

제16조(시설이용상의 편의 제공) ① 장애인등이 많이 이용하는 공공건물 및 공중이용시설의 시설주는 휠체어, 점자(點字) 안내책자, 보청기기, 장애인용 쇼핑카트 등을 갖추어 두고 장애인등이 해당 시설을 편리하게 이용할 수 있도록 하여야 한다. <개정 2021. 7. 27.>

2) <교통약자의 이동편의 증진법>(약칭: <교통약자법>)

다음으로 <교통약자법>은 장애인, 고령자 등의 약자가 모든 교통수단 및 도로를 안전하고 편리하게 이동할 수 있는 권리를 보장하고자 한다. <교통약자법>에서 지정한 이동편의시설은 교통수단, 여객시설, 도로이다. 이에, 교통약자가 온라인에서 도로 등을 이용할 때도 편리하게 이동할 수 있도록 법에서 지정한 이동편의시설을 온라인 환경을 포함하는 것을 제안한다. 주요 조항을 발췌하여 살펴보면 다음과 같다.

제1조(목적) 이 법은 교통약자(交通弱者)가 안전하고 편리하게 이동할 수 있도록 교통수단, 여객시설 및 도로에 이동편의시설을 확충하고 보행환경을 개선하여 사람중심의 교통체계를 구축함으로써 교통약자의 사회 참여와 복지 증진에 이바지함을 목적으로 한다. [전문개정 2012. 6. 1.]

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2014. 1. 7., 2014. 1. 14., 2016. 3. 29., 2020. 12. 22.>

1. “교통약자”란 장애인, 고령자, 임산부, 영유아를 동반한 사람, 어린이 등 일상생활에서 이동에 불편을 느끼는 사람을 말한다.
2. “교통수단”이란 사람을 운송하는 데 이용되는 것으로서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 운송수단을 말한다.

제3조(이동권) 교통약자는 인간으로서의 존엄과 가치 및 행복을 추구할 권리를 보장받기 위하여 교통약자가 아닌 사람들이 이용하는 모든 교통수단, 여객시설 및 도로를 차별 없이 안전하고 편리하게 이용하여 이동할 수 있는 권리를 가진다.

[전문개정 2012. 6. 1.]

제9조(이동편의시설의 설치 대상) 이동편의시설의 설치 대상(이하 “대상시설”이라 한다)

은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 것으로서 대통령령으로 정하는 것으로 한다.

1. 교통수단
2. 여객시설
3. 도로

제16조의2(교통약자의 이동 지원) ① 시장·군수·구청장은 교통약자의 이동편의를 증진하기 위하여 특별교통수단 외의 차량을 운행하거나 교통약자가 「택시운송사업의 발전에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 택시운송사업에 사용되는 자동차를 이용하는 데에 소요되는 비용을 지원할 수 있다. 다만, 구청장이 이동 지원을 하는 경우에는 관계 특별시장·광역시장과 사전에 협의하여야 한다. <개정 2020. 10. 20.>

3) <장애예술인 문화예술 활동 지원에 관한 법률>(약칭: 장애예술인지원법)

마지막으로 <장애인예술인지원법>은 장애 예술인을 지원하는 법률로 온라인 배리어프리 환경 구축에 직접적인 영향은 없으나 장애 예술인이 온라인 환경 구축에 기여하는 기회를 제공할 수 있다. 장애 예술인이 콘텐츠를 개발에 참여한다면 비장애인이 놓칠 수 있는 부분을 보완할 수 있을 것이다. 또한 온라인 문화체험 콘텐츠를 장애인을 문화 예술인으로 육성하는 관점에서 본다면 해당 법령을 통해 지원할 수 있을 것이다. 주요 조항을 발췌하여 살펴보면 다음과 같다.

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

제2조(기본이념) ① 장애예술인은 문화국가 실현과 국민의 삶의 질 향상에 공헌하는 존재로서 정당한 존중을 받아야 한다.

② 장애예술인은 그 능력과 의사에 따라 예술 활동에 종사하고 참여할 기회를 보장받아야 한다.

제6조(기본계획의 수립) ① 문화체육관광부장관은 5년마다 장애예술인의 문화예술 활동을 지원하기 위한 기본계획(이하 "기본계획"이라 한다)을 제7조에 따른 장애예술인문화예술활동 지원위원회의 심의를 거쳐 수립·시행하여야 한다.

② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 장애예술인 문화예술 활동 활성화를 위한 기본목표 및 추진방향
2. 장애예술인 창작·전시·공연 활동의 지원
3. 장애예술인 문화예술 교육 지원

4. 장애예술인 고용 지원
5. 장애예술인 문화시설 접근성 제고

제12조(장애예술인의 문화시설 접근성 제고) ① 국가와 지방자치단체는 장애예술인이 문화예술 활동에 어려움이 없도록 공연장 등 문화시설의 개선을 위하여 노력하여야 한다.

- ② 국가와 지방자치단체는 대통령령으로 정하는 바에 따라 장애예술인의 문화시설 접근성 개선에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 문화시설 사업자 등에게 지원할 수 있다.



03. 온라인 배리어프리 공연예술의 현재와 방향성

1_국내 온라인 배리어프리 공연예술의 현황

1) 온라인 배리어프리 공연 지원 현황

배리어프리 오프라인 공연 지원 주체는 다음과 같다. 현재 배리어프리에 한정하여 공연 지원사업을 진행하고 있는 주체는 한국문화예술위원회와 서울시다. 주지하다시피 2019년 남산예술센터의 시도 이후 배리어프리 버전 제작은 국립극단, 두산아트센터처럼 국립 극단이나 기업 재단이 제작을 지원하거나 혹은 ‘여기는 당연히, 극장’처럼 여러 경험을 통해 극단 내에서 해당 프로젝트를 진행할 수 있는 역량을 갖춘 경우를 중심으로 이루어지고 있다. 여기에 더해 극단 파수꾼 등이 시도한 것처럼 구성원 간의 협의 과정을 통해 다른 부분의 제작비를 줄이고 배리어프리 공연을 무대에 올리는 경우도 찾아볼 수 있다. 관련하여 극단 파수꾼의 이은준 연출이 밝힌 것처럼, 2021년 지원사업의 수혜 없이 배리어프리 버전을 제작한 연극 <7분>의 초연은 프로덕션 과정에서 창작진의 의견이 합치되어 늘어나는 제작비를 감당한 경우였다. 전체 배우 수와 동일한 수의 수어 통역사가 무대 전면에 등장해 각자 맡은 캐릭터를 연기하고, 배우들의 역할은 낭독으로 제한한 <7분>의 배리어프리 버전은 큰 호평을 받았다.⁷⁾ 아래는 서울시와 한국문화예술위원회가 지원하는 2022년 오프라인 배리어프리 공연 지원사업을 요약한 표다(표 3-1 참조).

7) 서울연극제에 선정되어 다시 무대에 오른 <7분>의 배리어프리 버전 제작은 서울시 지원이 있기에 가능했다. 서울시는 연극창작환경개선이라는 목적으로 2022년부터 ‘배리어프리 연극공연 지원사업’을 진행하고 있으며, 극단 파수꾼은 이 사업에 선정됨으로써 재연 시 제작비 상승의 부담 없이 배리어프리 버전을 제작할 수 있었다. 해당 사업은 배리어프리 작업과 관련한 제작비를 따로 지원하는 형식으로 이루어졌다. 초연의 배리어프리 버전 제작을 담당한 공인수어통번역 조합의 김홍남·최황순 대표에게 좋은 취지를 이유로 다시 한 번 공연 참여를 부탁하는 것이 어려웠던 상황에서, 서울시의 지원은 제작비로 어려움을 겪는 극단에 큰 도움이 됐다. 하지만 해당 사업의 수혜를 입는 극단은 현재 여섯 개에 불과하고, 현재로서 사업의 지속성 여부는 확신할 수 없다.

[표 3-1] 오프라인 배리어프리 공연 지원 사례

주관기관 /사업명	소요 예산	지원규모	지원 대상	사업소개
한국문화예술위원회/ 예술극장 배리어프리 공연 제작지원 운영	8,500만 원 ⁸⁾	총 5개 단체	2022년 아르코·대학로 예술극장 대관작	대관 중심 공공극장 이 민간단체에 안정 적인 배리어프리 제 작 환경 제공
서울시 /배리어프리 연극공연지원	6,000만 원	총 6개 단체 (이외 예비단체 2개 선정) ⁹⁾	2022년 4~10월 공연 예정 단체	배리어프리 공연에 대한 국내외 예술계 의 관심을 반영해 제 작비를 지원

오프라인 배리어프리 공연 지원 주체가 한국문화예술위원회와 서울시, 그리고 한국장애인문화예술원에 한정되어 있는 것과 관련하여, 온라인 배리어프리 공연을 대상으로 지원 사업을 수행하고 있는 기관은 전무하다. 코로나 시국과 맞물려 문화체육관광부·한국문화예술위원회의 온라인미디어 예술활동 지원사업이나 한국장애인문화예술원의 비대면 콘텐츠 제작 지원사업 등이 진행되었으나, 이상의 사업은 온라인 배리어프리에 국한된 것은 아니다. 전자의 경우 공연뿐만 아니라 음악, 미술, 전시 등 다양한 작업을 대상으로 하고 있으며, 후자 역시 공연 외 미디어아트, 연주 등 다양한 분야를 아우르면서 장애라는 문제를 다룬 콘텐츠 전체를 대상으로 한다. 곧 이 같은 사업은 코로나 시국 속에서 온라인미디어 활동 및 콘텐츠를 확장하기 위해 수행된 것이지만, 결과적으로 극단 입장에서 온라인으로 배리어프리 활동을 자극하는 토대가 됐다. 그러나 코로나 시국 속에서 장애인을 비롯한 이동 약자 등을 고려한 콘텐츠 지원사업이 부재한다는 점은 여전히 아쉬운 점이다.

8) 위 금액은 2021년 대략의 소요 예산이며, 2022년에는 변경될 수 있음을 밝힌다.

9) 애초 공고에는 5개 단체 선정이라 명시되어 있었으나 심사 결과 총 6개 단체가 선정되었다.

온라인을 통해서 접근할 수 있는 배리어프리 콘텐츠는 다음과 같다(표 3-2 참조). 사업 종료 후 현 시점(2022년 9월 12일 기준)에서 일반에 공개하지 않는 콘텐츠의 경우 아래 목록에 넣지 않았다.¹⁰⁾

[표 3-2] 현재 감상 가능한 온라인 배리어프리 콘텐츠 목록

작품명	제작	제공방식	주소	관람료
〈스카펄〉	국립극단	화면해설/자막 /수어통역	https://on.ntck.or.kr/Product/OTT/Details/257051	9,900원 ¹¹⁾
〈로드킬 인 더 씨어터〉	국립극단	화면해설/자막 /수어통역	https://on.ntck.or.kr/Product/OTT/Details/257051	9,900원
〈낮선 이〉	극단 실한, 한국문화예술위원회, 서울문화재단	화면해설/자막	https://www.youtube.com/channel/UC2RUAMDSx-hXPyFgxiEBa7w/videos	무료
〈제자리에서 정지한 상태로 180도 회전하기〉	극단 실한, 한국문화예술위원회	화면해설/자막 /수어통역	https://www.youtube.com/channel/UC2RUAMDSx-hXPyFgxiEBa7w/videos	무료
〈별들의 전쟁〉	극단 신세계	자막	https://www.youtube.com/channel/UCa78dUBRvzdDpQhfX_PaA2g	무료 ¹²⁾
〈피스트〉	모든컴퍼니, (주)사운드플렉스튜디오	화면해설/자막 /수어통역	https://www.youtube.com/channel/UCLZx0kTAA2JzwsEOdaqSrww	무료
〈오 당신이 잠든 사이〉	연우무대, 서울장애인문화예술원, LG유플러스	화면해설/자막 /수어통역	'U+모바일TV' 어플 다운로드→ U+스테 이지→대학로LIVE	한시적 무료 ¹³⁾

10) 이외에도 국립극단은 2022년 명동예술극장 무대에 오른 〈기후비상사태: 리허설〉을 영상화하는 과정에서 배리어프리 버전 제작을 함께 진행할 예정이다.

11) 국립극단 온라인극장의 경우 모든 콘텐츠를 9,900원에 제공한다. 다만 신작의 경우 한시적으로 6,600원에 관람할 수 있도록 할인 기간을 둔다.

12) 극단 신세계의 경우 관객들과 더 가까이, 다양하게 소통한다는 취지에 〈공주(公主)들〉, 〈나는 광인입니다〉, 〈별들의 전쟁〉 등 세 편의 '씨어터필름'을 극단 유튜브에 무료로 공개하고 있다.

13) 한 달간의 무료 시청 기간(2022.9.22.~2022.10.22.) 이후에는 LG유플러스 멤버십 및 월정액 서비스 가입 후 시청이

위 목록에서 살펴볼 수 있는 것처럼, 코로나19 이후 비대면 콘텐츠 지원사업이 늘어나는 가운데 온라인미디어 콘텐츠가 늘어났지만, 배리어프리 콘텐츠 성과물은 양적인 면에서 만족할 만한 수준이 아니다. 또한 지원사업의 수혜를 입은 결과물의 경우 사업 시 협약된 기간이 종료되면 콘텐츠의 시청을 종료하기에 이후에 그 결과물을 찾아보는 것은 수월하지 않다.

염두에 둘 점은 온라인 배리어프리 콘텐츠 결과물의 경우 상대적으로 연극의 편수가 많으며, 배리어프리 작업이 가장 어렵다는 무용에 한해서도 이루어진 바 있지만, 상대적으로 상업성이 있는 공연 콘텐츠인 뮤지컬의 경우 온라인 배리어프리 콘텐츠화가 활발하게 이루어지지 못했다는 점이다. 배리어프리 제작이 가장 어렵다는 무용의 경우, 한국문화예술위원회의 지원을 받아 <피스트>의 오프라인 배리어프리 콘텐츠를 제작한 (주)사운드플렉스스튜디오에서 자체적으로 온라인 배리어프리 버전을 제작해 일반에 공개하고 있다. 이와 함께 배리어프리 공연 영상화와 관련하여, 국립극장은 2020년 창극 <춘향>을 시작으로 여러 공연을 배리어프리 영상 콘텐츠로 제작해 DVD화하여 국립중앙장애인도서관 및 관련 기관에 보급한 바 있다.¹⁴⁾ 이 같은 배리어프리 공연 영상 제작에는 (주)사운드플렉스스튜디오와 손말미디어가 참여했으며 이때 등장인물 수에 맞춰 수어통역사를 투입하고, 청각장애인 수어통역사가 참여하여 장애인과 비장애인의 제작 참여 비율을 맞추었으며, 극에 자주 등장하는 소리를 아이콘화하여 표현하는 등 새로운 시도들이 이루어졌다. 그럼에도 여전히 온라인 배리어프리 콘텐츠 제작 편수는 많지 않으며, 배리어프리 수요가 높은 뮤지컬은 오프라인이든 온라인이든 상대적으로 제작이 저조한 상황이다. 최근 한국장애인문화예술원이 대학로에서 크게 흥행한 뮤지컬 <오! 당신이 잠든 사이>의 온라인 배리어프리 버전을 제작하여 공개한 것은 기존의 온라인 배리어프리 콘텐츠들의 취지 및 성과의 의의를 인정하면서도, 관객층의 확장이라는 문제를 도외시할 수 없었기 때문으로 보인다. <오! 당신이 잠든 사이>의 온라인 배리어프리 콘텐츠화가 가능했던 배경에는 한국장애인문화예술원과 연우무대 외 LG유플러스라는 대기업의 참여가 있었다. LG유플러스는 문화예술 공동프로젝트 U+스테이지를 운영하고 있으며 그 일환으로 공연 콘텐츠 및 대학로에서 인기 있는 작품을 모아 영상으로 제공하는 ‘대학로 Live’를 운영하고 있다.¹⁵⁾ 이 같은 유료 영상 콘텐츠 서비스는 온라인 배리어프리 콘텐

가능하다.

14) 국립극장의 경우 2020년 <춘향>, 2021년 <명색이 아프레길>, <귀토>, <소리극 옥이>, <초청공연>, <패왕별희>, 2022년 <함께, 봄>, <환상동화> 등의 배리어프리 영상콘텐츠를 제작했다. 이처럼 배리어프리 공연 영상화 작업을 진행해 온 국립극장은 2022년부터 오프라인 배리어프리 공연 제작 또한 기획하고 있다.

츠들의 활성화에 일견 도움이 되는 반면, 궁극적으로 서비스 가입자 확장이라는 목적과 결부된다는 점에서 추이를 지켜보아야 할 것이다.

2) 온라인 배리어프리 공연 제작의 이점

그렇다면 전문 지원사업이 부재한 상황에서, 온라인으로 배리어프리 콘텐츠를 제작하는 것은 오프라인 배리어프리 콘텐츠 제작과 비교할 때 어떤 부분에서 수월성을 가질 수 있을 것인가.

이는 작업의 용이성이라는 문제와 직결된다. 배리어프리 경험이 충분하지 않은 극단이 배리어프리 공연이 진행되는 상황을 완벽하게 통제하는 것이 수월하지 않으며, 장애인의 공연장 접근성을 향상시키는 모든 여건을 고려하는 접근성 매니저가 부재할 경우, 상대적으로 온라인 버전 제작이 오프라인보다 용이할 수 있다. 2020년과 21년 온라인 배리어프리 공연을 제작한 극단 실한의 경우 배리어프리에 한정하여 온라인 제작만을 진행한 경우이다.¹⁶⁾ 극단 실한 우혜민 부대표에 따르면, 2020년 서울문화재단 청년예술단 다년 지원을 받은 연극 <낮선 이>의 경우, 2020년 본 공연을 준비하던 중 처음으로 극단에서 배리어프리 공연을 진행하면 좋을 것이라 판단한 작품이다. 그리고 장애인의 공연장 접근성에 대해 고민하던 차에 한국문화예술위원회의 2020온라인미디어 예술활동 지원(콘텐츠 제작형)을 받으면서 본 공연을 온라인 배리어프리 공연으로 제작하게 됐다. 대한민국에 온 난민들의 이야기를 에피소드 형식으로 구성한 <낮선 이>의 경우, 본 공연 시 배리어프리 버전을 따로 제작하지 않았으나 온라인 버전 제작 과정에서 배리어프리(청각 장애인을 위한 자막 버전, 시각 장애인을 위한 화면해설 버전) 콘텐츠를 따로 제작했다.

극단 실한은 지속적으로 ‘소외된 인간상’, ‘소외된 현대인’에 대해 이야기해 왔고 이 같은 연극의 방향성이 배리어프리 제작으로 이어졌다. 특수교육학을 전공한 우혜민 부대표는 장애인의 공연장 접근성에 대해 생각하던 차에 온라인 배리어프리 버전 제작을 담당하게 되었고, <제자리에서 정지한 상태로 180도 회전하기>의 배리어프리 버전 연출은 본인이 담당했다. 실한은 2020년 한국문화예술위원회의 지원을 받아 <낮선 이>의 온라인 공연 배리어프리 버전을, 2021년 동일한 사업 지원(온라인미디어 예술활동 지원사업

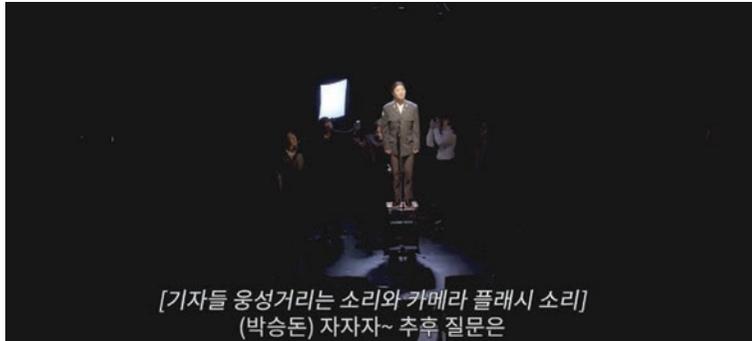
15) 「오! 당신이 잠든 사이 배리어프리 콘텐츠 시청 안내」, <http://www.i-eum.or.kr/board/read?boardManagementNo=1&boardNo=3178&level=2&menuNo=2>

16) 해당 논의는 극단 실한의 우혜민 부대표와의 인터뷰 내용을 정리한 것이다. 인터뷰 진행 후 보고서 수정 과정에서 전달 과정에서 오해가 없도록, 인터뷰이의 검토 절차를 거쳤음을 밝혀 둔다.

콘텐츠 제작형)을 받아 <제자리에서 정지한 상태로 180도 회전하기> 배리어프리 버전을 제작했다. <제자리에서 정지한 상태로 180도 회전하기>의 경우 코로나 시국 속에서 오프라인 공연 없이 온라인으로 제작했다. 극단은 2020년 <낮선 이>의 배리어프리 버전 제작 과정에서는 ㈜사운드플렉스튜디오와 함께 했고, 2021년 <제자리에서 정지한 상태로 180도 회전하기>의 경우 이전 경험을 토대로 극단이 자체적으로 배리어프리 버전을 제작했다. 그리고 2021년 버전에는 화면해설과 자막 외 청각장애인을 위한 수어통역 작업을 함께 진행했다.

극단 실한이 온라인으로 한정해 배리어프리 작업을 진행한 이유는 다음과 같다. 해당 극단 역시 오프라인 배리어프리 버전 제작에 대한 욕심이 있지만, 상임 연출가가 부재하고 매번 객원 연출가를 투입해 작품을 연출하는 극단의 제작 방식상 객원 연출가에게 배리어프리 작업까지 맡기는 것은 어려운 부탁이다. 배리어프리 버전 제작 과정에서는 기존 극단 내 연출가, 무대 디자이너, 안무가 외에 배리어프리 제작진들이 함께 하기 때문에 고려할 것이 증가하기 때문이다. 더불어 오프라인 배리어프리 공연의 경우 특정 회차에 국한될지언정 수어 통역의 경우 통역사 및 접근성 매니저가 극장에 상주해야 하며, 리허설 시 극장을 찾는 관객을 대상으로 하여 배리어프리 전달 요소를 함께 감안해야 하는 상황이다. 곧 제작비 및 영상 촬영의 어려움이라는 요소를 제외하고 오로지 배리어프리 작업의 수월성만을 기준으로 한다면, 오프라인 배리어프리 작업보다 온라인 배리어프리 작업이 상대적으로 용이하다.

물론 온라인으로 공연을 촬영하는 것은 매우 어려운 작업이며, 지원사업의 수혜를 입었던 극단 실한의 경우 서울문화재단 주관 스튜디오(피그리프 스튜디오)가 온라인 촬영을 담당했기에 상대적으로 이 부분은 수월하게 진행할 수 있었다. 극단은 이후에도 공연의 영상화를 시도할 경우 배리어프리 작업 역시 진행할 예정이다. 극단이 제작하는 연극의 방향성과 배리어프리의 취지가 맞물린다는 점 외에, 두 차례 온라인 배리어프리 공연을 제작하면서 극단 내 축적된 노하우가 존재하기 때문이다. 코로나19라는 초유의 비상사태는 찾아들었지만, 장애인 관객뿐만 아니라 비장애인 관객 역시 극장에 오는 것이 수월하지 않다면, 공연에 대한 접근성 확대라는 면에서 온라인공연과 함께 온라인 배리어프리 공연도 필요하다. 극단 실한이 사업 종료 후에도 2020년 제작 및 공개한 <낮선 이>를 지금까지 극단 유튜브에 전체 공개하고 있는 것은 이 같은 이유 때문이다. 아래는 극단 유튜브에 공개된 <낮선 이>와 <제자리에서 정지한 상태로 180도 회전하기>의 공연 영상의 일부다(그림 3-1, 3-2 참조).



자료 출처: 극단 실험

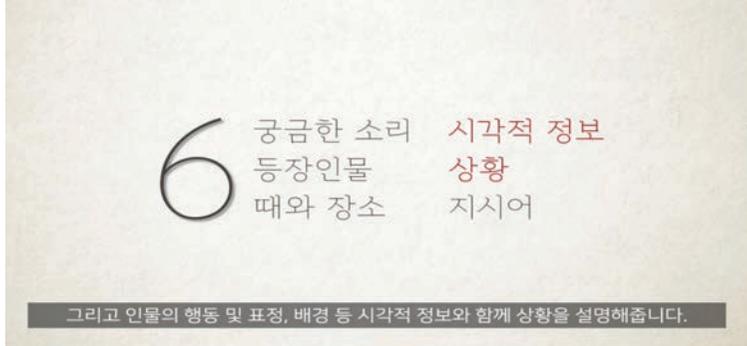
[그림 3-1] 연극 <낮선 이> 온라인 배리어프리 버전(자막)



자료 출처: 극단 실험

[그림 3-2] 연극 <제자리에서 정지한 상태로 180도 회전하기> 온라인 배리어프리 버전(자막+수어통역)

(주)사운드플렉스스튜디오 강내영 대표는 오프라인과 온라인을 넘나들며 배리어프리 작업을 진행해 왔고, 국내 배리어프리 연극의 도입 단계부터 줄곧 극단, 배리어프리 담당자를 대상으로 한 제작 워크숍의 필요성을 강조해왔다. 특히 그는 워크숍 커리큘럼을 고안하면서 장애의 이해 등 원론적인 개념에서 출발해 실제 배리어프리 버전의 제작 가이드 등을 극단에 제공해 왔다. 그리고 이 같은 프로그램이 극단 입장에서 제작비 부담을 덜고, 배리어프리와 창작의 측면을 접목하는 아이디어를 개발하는 기반이 된다는 점에서 필요하다고 생각한다. 강 대표 역시 배리어프리 작업의 수월성만을 간주한다면, 온라인 공연이 상대적으로 용이하다는 입장이다. 아래는 (주)사운드플렉스스튜디오 유튜브에 공개된 화면해설 가이드의 일부로, 당 업체는 <피스트> 온라인 배리어프리 버전 제작 외에도 유튜브를 활용하여 배리어프리 공연의 취지와 제작 가이드를 공유하고 있다(그림 3-3 참조).



자료 출처: 스튜디오사운드플렉스 유튜브

[그림 3-3] 온라인 화면해설가이드

온라인 배리어프리 공연의 경우 전문통역사가 아닌 장애인에게 통역의 기회를 제공하는 발판이 되기도 한다. 보편적극단 아주 특별한마을은 연극 <네 번째 사람>의 온라인 배리어프리 버전을 제작하는 과정에서, 작품 속 수어 통역을 전문통역사가 아닌 농인이 맡도록 했다. 이는 작품을 연출한 권지현 연출의 의견이 반영된 것으로, 비장애인이 아닌 청각장애인이 대본에 대한 통역을 진행하면서 극 중 캐릭터 수와 동일한 수의 청각장애인이 수어 연기를 하도록 했다. 전문통역사가 아닌 청각장애인이 직접 텍스트를 번역하고 연기를 할 수 있었던 것은, 과거 청각장애인과 뮤지컬 작업을 진행한 적이 있는 권지현 연출의 경험이 작동했던 것과 동시에 연극의 수어통역을 촬영하여 온라인 콘텐츠화하는 것이기에 가능했다.

(주)사운드플렉스스튜디오 강내영 대표는 『한국연극』과의 인터뷰에서 연극 작업의 어려움으로 제작 기간과 비용을 정확히 가늠할 수 없는 예측 불가능성을 언급하며, 배리어프리 수정 과정에서 요구되는 극장과 창작진의 이해도의 중요성에 대해 설명한 바 있다.¹⁷⁾ 곧 배리어프리 제작의 가장 큰 어려움으로 지목되는 제작비라는 측면 못지않게, 공연의 현장성과 즉흥성이라는 측면은 경우에 따라 배리어프리 버전의 시도 및 제작을 어렵게 만든다. 프로젝트의 의미와 필요성에 대한 공감대가 이루어졌을지라도, 쉽사리 각 극단에서 배리어프리를 시도하지 못하는 이유 역시 물리적 시간이라는 문제와 결부된다. 곧 공연의 특성이 현장성임을 감안하더라도, 코로나19 이후 공연의 영상화와 온라인 콘텐츠의 필요성에 대한 공감대가 형성되었다면, 적절한 지원이 선행될 때 온라인 배리어프

17) 김상욱, 앞의 글.

리 작업이 배리어프리 활성화를 위한 한 가지 방안이 될 수 있을 것이다.
그렇다면 온라인 배리어프리 콘텐츠 제작의 현실적 난관은 무엇인가. 다음 절에서는 그
현실적 문제점들을 논한다.



2_온라인 배리어프리 콘텐츠 제작의 난관

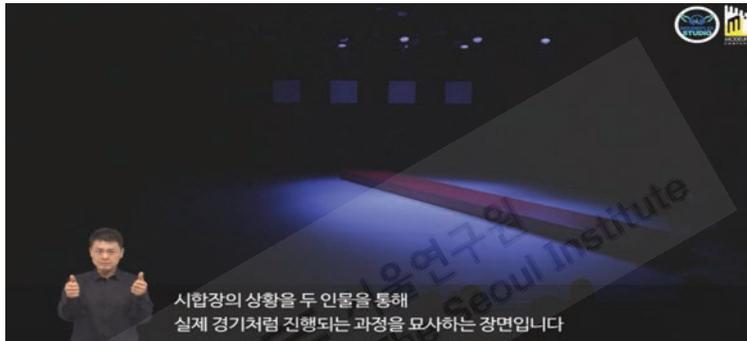
1) 전문 자원사업의 부재

온라인 배리어프리 공연 지원의 첫 번째 난관은 배리어프리에 한정된 지원사업이 부재하다는 점이다. 앞서 언급한 것처럼, 온라인에 한정된 비대면콘텐츠를 대상으로 한 배리어프리 지원사업은 전무하다. 2020년 『더뮤지컬』 기사의 보도에서 확인할 수 있는 것처럼, 배리어프리 제작의 가장 큰 현실적인 문제는 당연히 제작비다. 가장 이상적인 방식인 배우와 통역사의 일대일 통역 체계를 갖추면 예산 제약이 발생하게 되며, 접자와 목자의 혼용 리플릿을 제작할 경우 제작비가 2배 이상 소요된다. 이 기사는 해외에서는 시각장애인을 대상으로 한 터치투어(Touch Tour)를 진행하고 있으며, 남산예술센터도 이를 시도할 것이라 정리하고 있다.¹⁸⁾ 하지만 남산예술센터는 2020년을 끝으로 운영을 종료했으며, 남산예술센터의 시도는 한국문화예술위원회와 서울시로 넘어왔다. 특히 문화체육부 산하 기관으로 아르코·대학로예술극장을 운영하는 한국문화예술위원회는 정부 예산으로 극장에서 공연되는 연극의 배리어프리 버전 제작을 진행할 수 있다는 점에서 남산예술센터의 사업 취지를 가장 잘 이어갈 수 있는 기관이다. 아르코·대학로예술극장은 2018년부터 21년에 이르기까지 접근성을 개선하기 위해 극장 시설을 수리하는 절차를 거쳤으며, 2021년에 이르면 남산예술센터가 애초 목표로 했던 공연 터치투어 등의 프로그램도 마련했다.

하지만 한국문화예술위원회의 배리어프리 지원사업은 오프라인 공연에 한정되어 있다. 이는 기관이 자체적으로 아르코·대학로예술극장을 운영하고 있고, 별도로 온라인 연극이라는 분야는 고려하지 않고 있는 것과 관련된다. 아르코·대학로예술극장은 2020년 11월부터 “장애 관객의 공연 접근성 향상 및 비장애 관객의 공연 경험 확대”를 목표로 배리어프리 공연 제작을 지원했다. 첫 작품은 한국문화예술위원회가 직접 사업을 주관하는 「봄 작가, 겨울 무대」 상연작 〈여름이 지나갈 때〉였고, 2021년에는 민간단체로 지원 범위를 확장해 총 다섯 개 작품의 오프라인 배리어프리 버전 제작을 지원했다. 이때 예산은 총 8,500만 원이 소요되었으며, 지원작 다섯 편 중 연극은 네 편(〈새들의 무덤〉, 〈추락 II〉, 〈별들의 전쟁〉, 〈로테르담〉)이었으며 그 외에 무용 공연 〈피스트〉가 있었다. 이 중 〈추락 II〉의 경우 전화차 수어통역 및 개방식 자막해설을 제공했으며, 〈별들의

18) 박보라, 앞의 글.

전쟁)을 제작한 극단 신세계는 공연 종료 후 온라인 영상 버전을 제작할 때 예술극장과
의 협업 과정에서 습득한 경험을 토대로 극단 자체 내에서 배리어프리 제작을 진행했다.
2021년 아르코·대학로예술극장은 배리어프리 공연 제작의 단발성 지원을 넘어 극단 단
원이 직접 참여하는 자막 제작 워크숍을 진행하며 교육과 실습 기회를 제공했다. 극단
신세계의 <별들의 전쟁> 자막 제작은 그 대표적 성과로 볼 수 있다.¹⁹⁾ 이외에도 <피스
트>는 보도자료를 통해 “국내에서 민간 예술단체 단독으로 제작하는 무용공연 중 공공극
장과 협업으로 음성해설을 시도한 사례”로 홍보되었고, 공연 종료 후에는 (주)사운드플렉
스스튜디오의 주관하에 온라인 배리어프리 영상 버전으로도 제작되었다(그림 3-4 참
조).²⁰⁾



자료 출처: 스튜디오사운드플렉스 유튜브

[그림 3-4] 무용 <피스트> 온라인 배리어프리 영상(자막+수어통역)

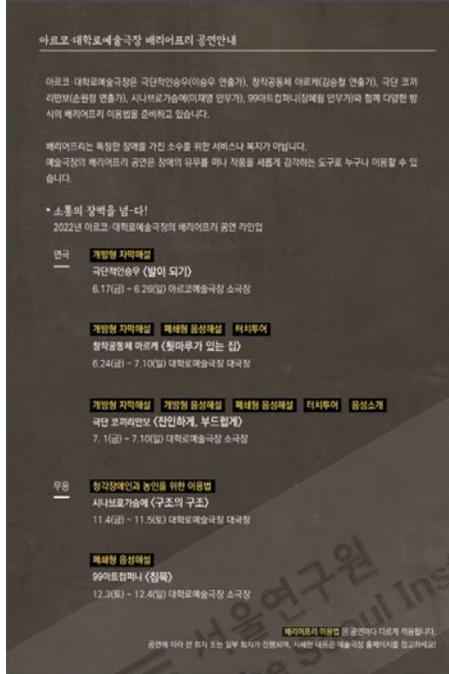
2022년 사업의 경우 이전과 달라진 지점이 있다. 현재 한국문화예술위원회에서 관련 사
업을 담당하고 있는 이유진 차장에 따르면, 올해는 극장 대관 안내 시 미리 극단에 배리
어프리 공연 지원에 대해 안내했고 극단을 대상으로 수요조사를 진행했다. 다음으로 워
크숍 단계를 강화하여 워크숍 횟수와 대상 인원을 확대했다, 이에 따라 배리어프리 희망
극단에 해당 워크숍이 최소 3회 이상 진행될 것이며 연출가, 프로듀서, 출연자, 무대디자
이너, 조명디자이너 등 총 5명의 참여자가 워크숍을 수강할 것을 권고했다.²¹⁾ 그리하여
올해 총 세 편의 연극(<발이 되기>, <잔인하게 부드럽게>, <뿔마루가 있는 집>)을 비롯해

19) 한국문화예술위원회, 「2021 예술극장 배리어프리 공연제작지원 운영 보고서」 중.

20) 수어자막과 화면해설 버전으로 제작된 <피스트>의 온라인 배리어프리 영상은 (주)사운드플렉스스튜디오 유튜브(<https://www.youtube.com/channel/UCLZx0kTAA2JzwsEOdaqgSrww>)에서 확인할 수 있다.

21) 해당 내용은 이유진 차장과의 인터뷰에서 밝혀진 것이며, 그가 『한국연극』 8월호에 기고한 「경계 없는 무대예술을 위한 노력」에도 수록되어 있다.

두 편의 무용 공연(〈구조의 구조〉, 〈침묵〉)이 배리어프리 버전으로 아르코·대학로예술극장 무대에 오르게 됐다(그림 3-5 참조).



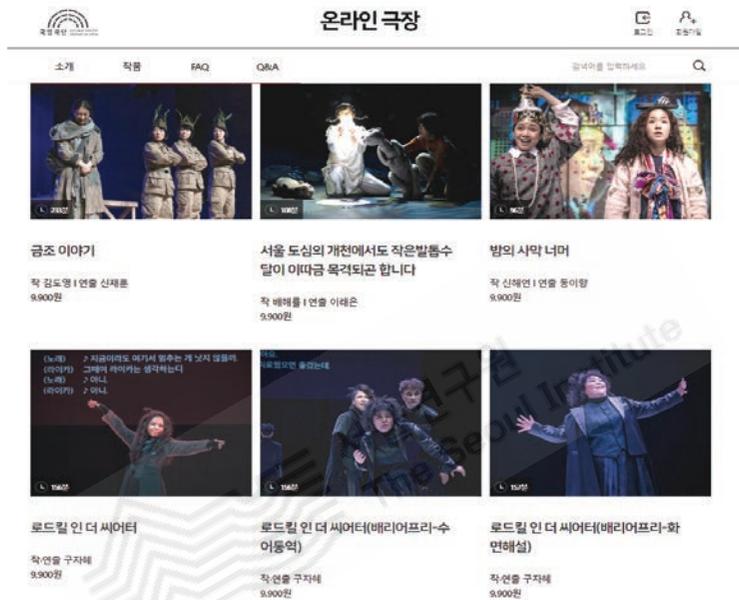
자료 출처: <발이 되기> 온라인 프로그램

[그림 3-5] 2022년 아르코·대학로예술극장 배리어프리 공연 안내

이 중 <발이 되기>와 <빛마루가 있는 집>은 전회차 개방형 자막해설을 제공했으며, 후자의 경우 시각장애인을 위한 터치투어를 진행하여 장애인, 비장애인이 함께 공연을 감상하는 시간을 마련했다. 이처럼 오프라인 배리어프리 공연의 방식은 다각화되고, 시행착오를 거치며 프로그램도 안정되는 것을 확인할 수 있다. 특히 극단 대상의 워크숍 활성화는 오프라인-온라인의 경계를 넘어 배리어프리의 활성화를 위한 방안이 될 수 있을 것이다. 하지만 극단 자체 제작 대신 대관 위주로 프로그램을 운영하는 아르코·대학로예술극장의 사정을 감안하면, 한국문화예술위원회의 노하우가 온라인 배리어프리까지 확장될 수 있을지는 불확실하다.

2020년 온라인극장을 ‘네 번째 극장’이라 선포했던 국립극단의 경우, 자체 홈페이지를 마련해 극단에서 제작하는 연극 일부를 온라인으로 제작해 유료로 콘텐츠를 공개하고 있다. 이 과정에서 온라인극장에서 상연 중인 프로그램에 대해서도 배리어프리 버전을

따로 마련했다. 현재 온라인극장에서 상연 중인 프로그램은 2022년 9월 18일 기준 총 11편(〈금조 이야기〉, 〈서울 도심의 개천에서도 작은발톱수달이 이따금 목격되곤 합니다〉, 〈밤의 사막 너머〉, 〈로드킬 인 더 씨어터〉, 〈소년이 그랬다〉(캐스팅별 두 개 버전 공개), 〈만선〉, 〈알려지지 않은 예술가의 눈물과 자이툰 파스타〉, 〈조씨고아, 복수의 씨앗〉(디렉터스 컷 및 일반 등 두 개 버전 공개), 〈X의 비극〉, 〈파우스트엔딩〉, 〈스카펑〉(이상 온라인 극장 '업데이트순'))이며, 모든 영상에 한글자막을 제공한다(그림 3-6 참조).



자료 출처: 국립극단 온라인극장 홈페이지(<https://on.ntck.or.kr/Product/OTT>)

[그림 3-6] 국립극단 온라인 극장 프로그램

이 중 배리어프리 버전을 지원하는 것은 〈로드킬 인 더 씨어터〉, 〈스카펑〉 등 두 편이다. 극단은 두 작품과 관련해 청각장애인을 위한 수어통역 버전과 시각장애인을 위한 화면해설버전 등 두 가지 배리어프리 콘텐츠를 제작했다. 곧 국립극단이 야심차게 네 번째 극장을 선포하고, 지속해서 레퍼토리를 추가하고 있지만 영상화 작업의 어려움을 고려하면 추진 속도는 상대적으로 더딘 상황이다. 이에 더해 앤데미이라는 상황을 고려한다면, 온라인 배리어프리 버전의 제작 역시 수월하지 않을 것으로 보인다.

2) 제작 비용의 문제

두 번째 난관은 비단 온라인 배리어프리에 한정된 것은 아니지만, 공연을 영상콘텐츠화할 때 전반적인 제작 비용이 늘어난다는 점이다. 연극에 제한하여 논의할 때 온라인 콘텐츠를 유료로 제공하는 경우는 상대적으로 질이 좋은 공연 영상 콘텐츠를 제공하는 국립극단뿐이다.²²⁾ 곧 정부 및 지자체 등 기관의 후원을 받아 제작됐거나 배리어프리 제작사의 운영 취지와 맞물려 무료 공개된 콘텐츠의 경우 수익이 발생할 수 없는 구조다. 앞서 언급한 극단 실한의 경우 두 편의 작품과 배리어프리 버전을 극단 유튜브에 무료로 공개하고 있고, 보편적극단·이주특별한마을 역시 <네 번째 사람>에 대한 지원사업이 종료된 이후에도 스태프와 창작진의 동의를 얻어 1년간 해당 영상을 유튜브에 공개했다. 곧 극단들은 배리어프리의 확산이라는 목표하에 수익 구조는 일단 도외시키고 영상을 무료 공개하고 있다. 이는 배리어프리 제작사 (주)사운드프렉스스튜디오 역시 마찬가지다. 이 중 극단 실한의 유튜브에 무료로 공개되고 있는 <낮선 이>의 온라인 버전, 화면해설 버전, 자막 버전의 조회수를 확인해보면 2022년 8월 26일 기준 각각 646회, 525회, 357회이다. 여기서 화면해설과 자막 버전의 이용자 중 장애인 관객이 실제로 얼마나 되는지를 가늠하는 것은 불가능하다. 물론 조회수 자체에 큰 의미를 두기보다는, 장애인 관객이 찾아볼 수 있는 온라인 공연이 제한 없이 유통되고 있다는 것에 의미를 부여할 필요가 있다. 배리어프리 연극의 주요 과제는 관객 개발이라는 사안과 직결되는데, 온라인상에 유통되는 배리어프리 콘텐츠는 경계 없는 문화 향유권의 취지와 맞물리는 동시에 새로운 관객이 극장을 찾도록 독려하는 기반이 될 수 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고, 온라인 배리어프리 공연의 경우, 특히 다른 공연 장르에 비해 상업성이 낮은 연극의 경우 더욱이 지원사업에 기댈 수밖에 없다는 결론이 나온다.

제작비 증가라는 문제와 관련하여 인력 문제와 콘텐츠의 문법 차이도 고려할 필요가 있다. 오프라인과 비교할 때 온라인 배리어프리 작업이 상대적으로 수월할 수 있더라도, 공연을 영상 콘텐츠로 제작하려면 더 많은 전문 인력이 필요하다. <옥상 위 카우보이> 공연 시 배리어프리 회차를 따로 마련했고, 한국장애인문화예술원 비대면 콘텐츠 제작 지원사업의 수혜를 받아 <네 번째 사람>을 제작한 바 있는 보편적극단·이주특별한예술마을의 권지현 연출은 공연을 온라인 콘텐츠로 제작하려면 영상 감독/영상전문가의 개입 역시 필수적이라고 설명한다. 공연 창작자는 배리어프리 전문가가 아니며, 또한 영상전

²²⁾ 향후 LG유플러스가 유료 가입자를 대상으로 공연 콘텐츠를 공개할 예정이다.

문가도 아니다. 그러므로 공연 콘텐츠를 2차, 3차로 확장하기 위해서는 2차, 3차 콘텐츠에 대한 이해력을 갖춘 전문팀이 필요하다.

제작 비용이라는 문제와 관련하여, 보편적극단·아주특별한예술마을은 <네 번째 사람>을 제작하는 과정에서 한국장애인문화예술원으로부터 2천만 원을 지원받았다. 문제는 이 비용으로 온라인 공연에 배리어프리 버전까지 추가하는 것이 충분치 않다는 점이다. 보편적극단·아주특별한예술마을의 경우 2020년 코로나 시국 속에서 세계여성공연예술축제에 초청받으면서 해당 작품을 영상으로 제작한 바 있다. 곧 이미 편집된 영상본을 갖고 있었기 때문에, 2천만 원이라는 금액을 온전히 배리어프리와 관련한 제작, 번역, 기획, 홍보에 사용할 수 있었다. 이에 따라 음성해설, 자막해설, 수어통역을 함께 진행할 수 있었고, 상대적으로 예산 운영 범위가 넓어지면서 극 중 캐릭터 수에 맞춰 동일한 수의 수어통역자를 캐스팅하여 배리어프리 버전의 완성도를 높였다.²³⁾ 청각장애인을 수어통역 과정에 참여하도록 한 과정을 비롯해 극 중 배우와 동일한 수의 수어통역자를 캐스팅한 것은 장애 예술, 그리고 연극적 관점에서 <네 번째 사람>의 선취점이라 볼 수 있는 부분이다. 염두에 둘 점은 이 같은 성취가 제한된 지원 금액 안에서 영상 비용을 따로 지출하지 않았기에 가능했다는 점이다(그림 3-7, 3-8 참조).



자료 출처: 보편적극단·아주특별한마을

[그림 3-7] 연극 <네 번째 사람> 온라인 배리어프리 버전

2021년 사업 종료 후, 한국문화예술위원회 보고서는 배리어프리 공연 지원사업의 장애 요인으로 “안정적 제작을 위한 사전 제작 기간 확보에 어려움이 있으며, 배리어프리 공연 제작 과정 중 물리적 시간의 부족함”이 있음을 적시하고 있다.²⁴⁾ 곧 일반적인 오프라

²³⁾ 해당 내용은 권지현 연출과의 인터뷰에서 발췌한 것이다.



자료 출처: 보편적극단·아주특별한마을

[그림 3-8] 연극 <네 번째 사람> 온라인 배리어프리 버전

인 배리어프리 공연의 가장 큰 문제가 제작비라면, 이 부분이 해소된 공공기관 지원 오프라인 배리어프리 버전 제작의 문제점으로는 물리적 시간의 부족이 대두된다.

이에 더해 온라인 배리어프리 공연 제작의 활성화를 저해하는 요인으로 전문 지원 기관의 부재, 온라인 공연 콘텐츠의 수익성, 영상화 과정에서 제작비 증가에 따른 문제 등이 추가된다. 온라인 배리어프리 버전의 제작은 공연의 현장성과 즉흥성이라는 측면으로 인해 발생할 수 있는 어려움²⁵⁾을 일정 부분 해소할 수 있게 하지만, 온라인 배리어프리 콘텐츠 제작에는 더 많은 어려움과 고려해야 할 요인이 등장한다.

보편적극단 권지현 연출이 밝히는 것처럼, 지원사업의 수혜를 받지 않은 민간단체, 공연단이 자체적으로 배리어프리 버전 제작을 진행하는 것, 특히 온라인 배리어프리 제작을 시도하는 것은 정말 어려운 일이다. 권지현 연출의 경우 배리어프리는 장애인 예술 향유권을 위해 정책적으로 고안 및 제공되어야 하는 사안이라고 역설한다. 하지만 오프라인 배리어프리 작업을 시도한 것이 3년 남짓 지난 상황에서, 온라인 공연의 불확실한 미래와 함께 온라인 배리어프리 콘텐츠의 미래 또한 불투명해 보인다. 따라서 <문화기본법>의 취지에 입각해 서울시와 한국문화예술위원회 등 사업을 안정적으로 수행할 수 있는 정부 및 지자체의 제도 마련이 요구된다.

24) 한국문화예술위원회, 앞의 보고서 중.

25) 강내영 대표는 『한국연극』과의 인터뷰에서 연극 작업의 어려움으로 제작 기간과 비용을 정확히 가늠할 수 없는 예측 불가능성을 언급하며, 수정 과정에서 요구되는 극장과 창작진의 이해도의 중요성에 대해 설명한 바 있다(김상욱, 앞의 글).

3_오프라인과 연계한 온라인 배리어프리 공연 활성화 방향

1) 지속성을 위한 제도 마련과 교육 프로그램

배리어프리 공연의 활성화를 위해 염두에 두어야 할 요인은 무엇인가. 먼저 지속성의 문제를 감안할 수 있다. 관계자들은 공연계 배리어프리의 지속성 여부에 대해 우려한다. 의미 있는 취지로 출발한 사업이 문체부 및 관련 기관의 정책 변화에 따라 유행처럼 지나갈 수 있음을 걱정하는 것이다. 2019년 남산예술센터와 배리어프리 작업을 진행한 이후 4년째 관련 프로젝트를 진행하고 있는 강내영 대표는 화면해설작가, 수어통역사 외에도 장애인·비장애인 모니터링 요원 등 다수 인력이 투입되는 배리어프리 프로젝트의 수가(受價) 문제에 대해 언급한다. 공연, 특히 연극 현장의 어려움에 대해 너무나 잘 체감하고 있지만, 배리어프리 버전 제작을 위해 최소한으로 필요한 인력이 있기 때문에 이 부분을 조절하는 것은 어렵기 때문이다. 관련하여 시간적인 문제와 관련해, 배리어프리 제작자 입장에서 작품에 투자를 할 수 있는 여력을 제공하는 방안도 모색할 필요가 있다. 지속성이라는 문제와 관련해 고민해 보아야 할 것은 워크숍의 활용이다. 언급한 것처럼, 2021년과 2022년 아르코·대학로예술극장은 배리어프리 연극공연을 지원하며 워크숍을 개최했다. 장애학, 화면해설작가, 수어통역사 등 다양한 전문 인력이 참여해 극단 관계자들에게 배리어프리 공연의 취지에 대해 설명하고, 실제 적용 가능성을 타진하기 위한 목적이었다. 이외에도 (주)사운드플렉스스튜디오 강내영 대표는 한국문화예술위원회·인천문화재단의 지원을 받아 예술인 역량 강화를 위해 ‘배리어프리 공연 제작에 관심 있는 전문공연예술인 및 종사자’를 대상으로 한 워크숍을 진행했다. 이처럼 정부 산하단체에서 진행되었던 배리어프리 워크숍은 최근 보편적극단이 각 지역 극단 대상자를 상대로 워크숍을 진행한 것처럼 민간으로 확대되고 있다. 아래 표는 2022년 아르코·대학로예술극장 워크숍 사례(표 3-3 참조) 및 같은 해 한국장애인문화예술원이 진행한 배리어프리 제작 입문 과정(표 3-4 참조)을 정리한 것이다.

[표 3-3] 2022 아르코·대학로예술극장 배리어프리 워크숍

	2022년 아르코·대학로예술극장 배리어프리 워크숍
강의 주제	1회차: 장애와 예술, 배리어프리의 필요성 2회차: 배리어프리 제작 가이드 I 3회차: 배리어프리 제작 가이드 II → 총 3회차 8개 세션

강사	1회차: 서수연(음성해설 작가, 스튜디오 잇다 대표), 김원영(변호사, 배우, 작가), 전강희(공연 평론가, 드라마터그) 2회차: 강내영(화면해설 작가, ㈜사운드플러스스튜디오 대표), 독고정은(페스티벌 나다 총감독) 3회차: 김홍남(수어통역사), 문영민(장애예술연구), 황수희(아르코·대학로예술극장 하우스 매니저)
참석자	아르코·대학로예술극장 배리어프리 공연 지원 극단 내 연출가 등 제작자(극단별 5인 참가), 일반인
진행 방식	온라인

[표 3-4] 2022 한국장애인예술원 배리어프리 공연제작 입문과정

	2022년 배리어프리 공연제작 입문과정
강의 주제	공연 음성해설 입문/심화 과정, 공연 수어통역 입문과정
강사	공연 음성해설 입문/심화: 스튜디오 잇다 공연 수어통역 입문과정: 수어통역 협동조합
참석자	창작자, 작가, 공연관계자 6-8인
진행 방식	오프라인

이 같은 워크숍은 비단 온라인 배리어프리에 국한된 것은 아니지만, 개별 극단으로 2021년 아르코·대학로예술극장 지원을 받으며 심화워크숍 과정을 거쳐 온라인 상연 시 자체적으로 자막을 제작한 극단 신세계의 경우는 매우 긍정적인 사례처럼 보인다. 당시 워크숍을 담당한 ㈜사운드플러스스튜디오 강내영 대표는 국내 배리어프리 연극의 도입 단계부터 줄곧 극단, 배리어프리 담당자를 대상으로 한 제작 워크숍의 필요성을 강조해 왔다. 그는 워크숍 커리큘럼을 고안하면서 장애의 이해 등 원론적인 개념에서 출발해 실제 배리어프리 버전의 제작 가이드 등을 극단에 제공해 왔다. 그리고 이 같은 프로그램이 극단 입장에서 제작비 부담을 덜고, 배리어프리와 창작의 측면을 접목하는 아이디어를 개발하는 기반이 된다는 점에서 필요하다고 생각한다. 강내영 대표가 제안하는 워크숍의 활성화는 향후 배리어프리 공연의 지속성이라는 측면에서 염두에 두어야 할 점이다.

특히 극단이 한국장애인문화예술원 등 유관 기관의 지원을 받고 워크숍 등을 통해 배리어프리 제작 여건을 갖추었다면, 온라인 배리어프리 작업은 극단 자체 내에서 진행이 가능한 사업이 될 수 있다. 강내영 대표가 워크숍의 활성화를 강조하며 기대하는 것도 이 부분이다. 언급한 것처럼 극단 실한의 경우 <제자리에서 정지한 상태로 180도 회전하기>의 온라인 배리어프리 버전을 제작할 때는 특수교육을 전공한 우혜민 부대표가 수어통역 및 음성해설 전문가들과 협업하는 방식으로 프로젝트를 진행했다. 이는 배리어프

리 공연의 지속성이라는 측면에서 긍정적이다. 또한 극단 신세계는 <별들의 전쟁> 영상 버전을 제작할 때 한국문화예술위원회 워크숍 및 아르크·대학로예술극장 배리어프리 공연지원 수행 과정에서 터득한 노하우를 바탕으로 자체적으로 청각장애인을 위한 자막을 제작하기도 했다. 물론 장애인 관객 입장에서의 이해도를 감안하면, 향후 특정 극단에서 창작 의도를 우선하여 배리어프리 버전을 제작할 때 발생할 수 있는 한계에 대해서도 함께 고민해야 할 것이다. 그럼에도 불구하고, 배리어프리 제작을 희망하는 극단을 위한 워크숍은 공연 현장의 즉흥성으로부터 어느 정도 벗어나 있는 온라인 배리어프리 제작 시 보다 유용하게 활용될 수 있을 것이다.

제도적 측면에서 지원 시기 및 방안과 관련해 배리어프리 상시 지원제도를 만들고, 이때 오프라인과 온라인의 경계를 없애는 방향 역시 고민해 볼 수 있다. 공연과이론을위한모임에서 주관한 혜화동1번지 7기 동인 좌담회에서, 신재 연출은 서울문화재단과 같은 공공기관 지원사업에 접근성 문제와 관련한 상시 지원 트랙이 있었으면 한다는 바람을 내비친 바 있다. 극단이 의지만 있다면 언제든지 지원을 신청할 수 있는 ‘상시’ 지원제도가 극단 입장에서 배리어프리 작업의 벽을 낮추는 방안이 될 수 있다는 것이다.²⁶⁾ 지원 기관에서 사업을 지속적으로 관할하는 것이 쉽지 않겠지만, 공연 제작 과정의 다양한 변수와 고민 등을 감안한다면 이 방안 역시 배리어프리의 취지를 감안해 고려해 볼 만한 방안이다. 또한 이동 약자의 접근성 및 배리어프리의 목적과 관련해, 오프라인 공연과 온라인공연 제작을 함께 지원하는 방향 역시 강구되어야 할 것이다.

지속성을 위해 강구되어야 할 것은 관객 반응 모니터링이다. 현재 온라인으로 전송되고 있는 배리어프리 콘텐츠와 관련해 관계자 외 관객 반응에 대한 모니터링은 이루어지지 않고 있다. 특히 콘텐츠가 유튜브 등을 통해 무료로 공개될 경우, 온라인의 익명성이라는 특성과 관련해 장애인 관객의 반응을 파악하는 것이 어렵다. 오프라인 공연의 경우 공연 종료 후 극단 자체적으로 혹은 공연 주관 단체가 배리어프리 공연에 대한 모니터링을 실시하기도 한다. 아래는 극단 파수꾼이 연극 <7분> 공연 시 청각장애인을 위한 배리어프리 버전을 상연한 후 극단 자체적으로 진행한 설문조사(그림 3-9 참조) 및 한국문화예술위원회 산하 아르크·대학로예술극장에서 배리어프리 공연 후 문자 메시지를 통해 관객 반응을 조사한 경우(그림 3-10 참조)다.

26) 김기일 외, 앞의 좌담회 중, 162쪽 신재 발언 중.



자료 출처: 극단 파수꾼

[그림 3-9] 연극 <7분> 관람 후 관객 설문조사

- 공연을 관람하기 전, <발이 되기>가 배리어프 * 리 공연으로 진행되는 것을 알고 계셨나요? 배리어프리 공연을 관람한 적 있으신가요? *
- 네 있다
- 아니요 없다
- 모르겠다

- 개방형 자막해설이 작품을 이해하는 데 도움 * 아르고·대학로예술극장에서 다른 공연을 배 * 리어프리버전으로 진행할 때 관람할 의향이 있나요?
- 네 있다
- 아니요 없다
- 기타: 모르겠다

- 위와 같이 생각하신 이유가 무엇인가요? * 배리어프리 서비스 제공 시, 어떤 작품을 중심 * 으로 제공하길 원하시나요? ex) 연극, 무용, 뮤지컬 등
- 내 답변

자료 출처: 아르고·대학로예술극장

[그림 3-10] 아르고·대학로예술극장 관객 반응 조사

이처럼 오프라인 공연의 경우 주관 단체 혹은 극단에서 관객 반응을 확인할 수 있지만, 온라인 공연의 경우 국립극단처럼 유료로 콘텐츠를 제공하는 경우가 아니라면 모니터링이 여의치 않다. 국립극단 온라인극장의 경우 작품에 대해 무기명으로 고객만족도를 진행하고 있지만, 해당 조사의 경우 배리어프리에 한정된 것이 아니며 서비스와 작품 전체에 대한 호오를 확인하기 위해 마련되었다.

온라인 배리어프리 공연 콘텐츠의 활성화를 위해서는, 한국장애인문화예술원 등의 지원 단체가 공연 참여자가 아닌 장애인 관객으로 구성된 모니터링단을 선발해 공연에 대한 피드백을 데이터베이스화하는 방안을 고려할 수 있다. 오프라인 배리어프리 공연의 관객 반응 조사 역시 정부 산하 기관 및 극장이 아니면 체계적으로 이루어지기 어려운 상황에서, 온라인 배리어프리 공연 콘텐츠에 대한 관객 모니터링은 쉽지 않은 일임은 분명하다. 그럼에도 무장애 문화예술 향유라는 배리어프리의 취지를 활성화하며 도출된 한계 등을 수정해 나가기 위해서는, 사업 지원 기관 내부에서 모니터링 방향에 대한 고민도 이어가야 할 것이다.

2) 확장성을 위한 홍보 및 프로그램 개발

배리어프리 공연의 확장을 논하기 위해서는 배리어프리 콘텐츠 제작이 궁극적으로 누구를 대상으로 하고 있는 것인지에 대해서도 논의가 필요하다. 애초 공연장 접근성을 향상하고 경계 없는 문화 향유권을 제공한다는 목적으로 시각장애인, 청각장애인을 대상으로 자막해설, 수어통역, 음성해설 프로그램들이 만들어졌으며, 이외에도 극단 혹은 극장에서 공연의 접근성에 대한 문제 전반을 고민하는 접근성 매니저를 두기도 한다. 그런데 이제 장애인 판정을 받지 않았더라도 노약자, 시력 혹은 청력에 문제가 있어 보조 기구를 필요로 하는 비장애인 등 배리어프리 공연이 대상으로 하는 타깃이 넓어지고 있다. “우리는 모두 (예비) 장애인이다.”라는 인식과 맞물려 배리어프리의 필요성을 공연 향유층의 확대라는 문제와 관련하여 고민하는 것이다. 이유진 차장은 비장애인 관객도 배리어프리 공연을 즐길 수 있고, 배리어프리가 무대 미학적으로 공연에 투영될 수 있는 것을 목표로 한다고 밝힌 바 있다.

지난해 전회차 한글자막, 수어통역 및 음성해설을 동시에 진행한 국립극단의 <로드킬 인 더 씨어터>는 공연에 대한 제반 정보를 충실하게 전달하며 비장애인 관객이 배리어프리 버전에서 느낄 수 있는 이질감을 그대로 노출시켜 극단이 지향하는 연극의 정체성을 구현한 사례로 볼 수 있다. 다만 배리어프리가 극단의 공연 미학으로까지 확대되는 단계는, 많은 극단이 금전이나 시간 같은 현실적인 문제로 배리어프리 버전의 제작을 포기하는 현 상태를 감안할 때 요원해 보이는 측면이 있다. 공연 접근성의 장애 요소를 제거해 나간다는 궁극적인 목표는 동일해도, 공연의 타깃층을 세분화해서 배리어프리의 목표를 단계적으로 설정할 필요가 있는 것이다.

그렇다면 새로운 (장애인) 관객의 개발이란 측면에 대해서는 어떻게 접근해야 할 것인가.

주지하다시피 대학로에서 연극을 즐기는 관객층이 제한되어 있는 상황에서 이제까지 연극을 관람할 기회가 제한되었던 관객이 지원제도의 수혜를 받는, 상대적으로 예술성을 중시하는 연극을 즐기는 것이 당장은 수월하지 않아 보인다. 곧 관객 개발을 위해서는 지금의 창작 지원사업에 더해 진입 장벽이 낮은 공연의 온라인 배리어프리 제작을 활성화하는 방안을 모색해 볼 필요가 있다.

인터뷰를 진행하며 관객 개발이라는 측면과 관련해 염두에 둘 만한 의견을 접수했다. 배리어프리의 지속성과 함께 다양성의 차원 또한 고려할 필요가 있다는 것이다. 보편적 극단·아주특별한마을의 권지현 연출은 관객 개발이라는 측면과 관련하여, “장애인/비장애인을 구분하지 않고 생각했을 때 공연 장르에 익숙지 않은 관객들이 상대적으로 접근하기 쉬운 공연을 배리어프리 버전으로 만드는 작업 또한 추가적으로 필요해 보인다.”는 의견을 제시하기도 한다. 이처럼 관객 개발이라는 측면에서 배리어프리의 다양성을 향후 과제의 한 축으로 둔다면, 연극을 처음 접하는 관객을 위해 오픈런 방식으로 공연되는 상업극, 상대적으로 플롯이 뚜렷한 온라인 공연, 익숙한 소재에 입각한 창극이나 뮤지컬 등을 배리어프리 버전으로 제작하는 방식도 고려할 수 있을 것이다.

최근 한국장애인문화예술원이 LG유플러스와 협력하여 대학로에서 크게 흥행한 뮤지컬 〈오! 당신이 잠든 사이〉의 온라인 배리어프리 버전을 제작한 것은 관객 개발 및 관객층 확장이라는 과제와 관련지어 볼 수 있을 것이다. 한국장애인문화예술원은 대중성과 인지도를 함께 갖춘 대학로 창작 뮤지컬의 배리어프리 콘텐츠화를 시도하여 지속적으로 확대해 나갈 방침이라는 것을 표명했다. 해당 작업이 순조롭게 이루어질 경우 영화, 드라마 등과 마찬가지로 배리어프리 공연콘텐츠를 OTT 서비스를 통해 감상하는 것 역시 가능해진다. 그렇다면 온라인 배리어프리 콘텐츠 제작이 지금보다 가속화될 수 있을 것이라는 기대도 가능하다.

김홍남·최황순 대표는 배리어프리 공연의 확장성과 관련해 비슷한 의견을 제시하는데, 구체적인 방안을 함께 언급한다. 과학문화바우처 제도 등을 활용해 장애인 관객 입장에서 원하는 공연을 볼 수 있도록 공연 장르에 대한 진입 장벽을 낮추는 방식으로 관객 개발을 모색할 필요가 있다는 것이다. 두 사람은 이제까지 배리어프리 공연이 우리 사회의 인권이라는 문제와 관련해 인식 개선의 필요성과 관련하여 이루어져 왔다면, 이제는 관객의 수요와 결부될 필요가 있다고 말한다. 만약 장애인 등 취약계층에게 발급되는 과학문화바우처를 여러 사람이 함께 사용하는 것이 가능하다면, 이를 수합하여 장애인 관객의 문화 수요라는 부분을 충족시킬 수 있으리라는 것이다. 곧 장애인 관객의 바우처

공동사용 및 수익의 극단 전달이라는 시스템이 확립되고 공공기관이 이 과정을 중재할 수 있다면, 새로운 관객 수요에 맞춰 배리어프리 시스템을 구축하는 동시에 극단이 봉착한 재정적 문제도 해결할 수 있는 방안이 될 수 있다.

관객 개발을 위해서 무엇보다 중요하게 고려해야 할 것은 홍보 문제일 것이다. 지금까지 장애인 관객을 대상으로 한 배리어프리 공연 홍보는 제작진 혹은 관련자가 지인이나 각종 장애 관련 기관 게시판 및 커뮤니티를 통해 공연 정보를 공유하는 방식으로 이루어졌다. 배리어프리 초기 단계에서 공연에 대한 체계적인 홍보 방안은 마련되지 않은 것이다. 여기서 체계적인 홍보 시스템만 갖춰진다면, 온라인 배리어프리 공연의 경우 각 단체 공지사항 등을 통해 온라인 링크를 공유하는 방식으로 공연 정보를 제공할 수 있을 것이다. 관객 피드백에 대한 관리 방안 역시 확립해야 한다. 공연장을 찾는 장애인 관객이 늘어나고 있고, 극단 파수꾼처럼 설문지를 통해 관객 피드백을 받거나 연출가가 자체적으로 피드백을 수렴하는 경우가 있지만 극단 차원에서 장애인 관객 피드백을 효율적으로 관리하는 것은 불가능하다(여기서 피드백은 모니터링 과정에서 이루어지는 장애인 모니터링단 피드백이 아닌 실제 공연 관객의 피드백을 의미한다). 예술극장이나 국립극단처럼 자체적으로 설문조사를 진행하는 경우가 아니면 관객 반응을 데이터화하는 것이 어려운 상황에서, 공연 홍보나 관객 반응 조사는 문체부 혹은 보건복지부 등 유관기관 산하단체와의 협조하에 진행되는 것이 필요하다. 김홍남·최황순 대표는 보건복지부에서 장애인 협회와 관련된 예산을 관할하고, 배리어프리 문화 활동과 관련한 사업은 문체부에서 진행하다 보니 사업이 잘 연계되지 않는다는 점을 문제로 지적한다. 정부 산하 부서 간의 연계 및 협업 문제는 향후 배리어프리 문화 정착의 가장 큰 난관인 동시에 과제로 보인다. 제작비 증가라는 문제는 고려해야겠지만, 온라인 배리어프리는 궁극적으로 신규 관객의 오프라인 공연 진입 장벽을 낮추는 방안이 될 수 있다. 진입 장벽을 낮추는 문제는 장애인 외에도 이동 약자, 저녁 시간에 공연을 보기 어려운 관객 등 더 많은 집단과 관련될 수 있는 사안이다. 공공기관 주도하에 상대적으로 진입 장벽이 높지 않은 오픈런 방식의 상업극이나 익숙한 소재에 입각한 판소리 공연 등을 온라인 영상콘텐츠로 제작하는 것은 예술 향유의 문턱을 낮추는 것인 동시에 궁극적으로 온라인 공연의 관객을 오프라인 공연 관객으로 흡수하는 방안도 될 수 있다. 특히 장르를 다각화하여 배리어프리 공연을 어린이 대상 극이나 뮤지컬 등으로 확대하는 방안 역시 모색해야 할 것이다. 더불어 장애인 관객의 경우 온라인에서도 과학문화바우처 등을 결제 시 활용할 수 있게 하는 방안을 마련하는 것 역시 고려해 볼 필요가 있다.

정리하면, 향후 배리어프리 지원은 궁극적인 목표는 같더라도 온라인과 오프라인으로 이원화되어 운영할 필요가 있다. 오프라인 배리어프리 지원의 경우 현재와 같이 정부 및 공공기관에서 제작비 지원을 진행하는 동시에 후속 공연 개발을 위한 모니터링 지원제도, 상시 지원 트랙 마련, 지원 공연 장르의 다각화 등에 대해 모색해야 할 것이다. 이에 더해, 온라인 배리어프리 지원의 경우 현재는 부재한 전담 지원사업 마련, 영상화 작업과 관련한 제작비 현실화, 온라인 공연 시 관객 반응 모니터링 방안 등을 함께 모색할 필요가 있다.

배리어프리의 당위성, 필요성을 넘어 이제는 수요, 서비스라는 측면에서도 배리어프리에 접근해야 한다는 공인수어통번역조합 최황순 대표의 의견은, 향후 공공기관·지자체의 사업 진행과 관련해 반드시 고민해야 할 문제로 보인다. 배리어프리 공연에 대한 지원 정책의 개발·개편 외에도 관객 입장에서 원하는 프로그램과 서비스를 제공하고, 모니터링을 진행하여 관객 반응을 데이터베이스화하고 향후 공연 지원 정책 및 제작에 반영하는 것은 향후 온라인 배리어프리 공연은 물론 오프라인 배리어프리 공연의 과제가 될 것이다.



04. 온라인 오픈스페이스 배리어프리 문화체험의 현재와 방향성

1_국내 온라인 오픈스페이스 문화체험 콘텐츠의 현황

1) 국내 온라인 오픈스페이스 콘텐츠의 현황

(1) 서울문화포털

서울문화포털은 서울시 문화본부 문화정책과에서 운영하는 사이트로 서울의 다양한 문화콘텐츠를 모아서 시민에게 제공하고 있다(그림 4-1 참조). 공연, 전시, 축제 등 다양한 콘텐츠를 담고 있다. VR 콘텐츠에는 서울시 산하 지자체에서 제작한 콘텐츠를 게시하고 있다. 각 지자체에서 제작하여 유튜브에 올린 영상을 서울문화포털에서 URL 링크를 통해 연동하는 형식이다. 지자체에서 각기 제작한 영상이기에 문자, 사진, 음성 등 콘텐츠에서 제공하는 방식이 다르다. 사이트 내 VR 콘텐츠로 분류되어 있지만 VR 모드는 지원하지 않으며, 마우스를 활용해 화면을 움직여야 하는 단점이 있다.

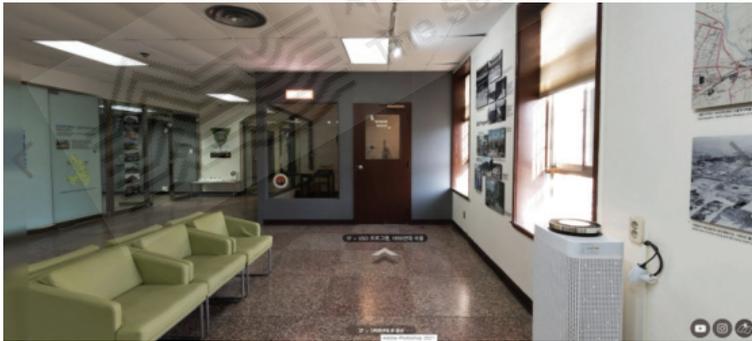


자료 출처: <https://culture.seoul.go.kr>

[그림 4-1] 서울문화포털 제공 VR 콘텐츠

(2) 서울시 용산공원갤러리 VR Archive

서울시 용산공원갤러리 VR Archive는 서울시 전략계획과 도심전략사업팀에서 운영하는 사이트로(그림 4-2 참조), ‘용산공원 갤러리’ 전시관을 온라인에서 볼 수 있도록 하여 많은 사람들에게 정보를 제공하려는 목적이 있다. 화면 속 미니맵과 상단 메뉴를 통해 이동이 가능하다. 하지만 VR 모드는 지원하지 않고, 로드맵 형식으로 구성되어 이용자가 직접 마우스로 클릭하며 이동해야 하는 단점이 있다. 현재 음성 해설은 지원하지 않으며 문자와 사진으로 콘텐츠를 살펴볼 수 있다.



자료 출처: <https://archives.seoul.go.kr/vr/index.jsp>

[그림 4-2] 서울시 용산공원갤러리 VR Archive

(3) 서울대공원 VR 동물원

서울대공원에서 운영하는 VR 서비스는 온라인으로도 서울대공원 동물원 모습을 제공한 다(그림 4-3 참조). 전체 항공뷰는 물론, 이동 동선과 동물사 등 서울대공원의 다양한 경관을 볼 수 있다. 하지만 모든 동물사를 볼 수 있도록 지원하는 것은 아니며, 일부 공간에서 VR 모드를 지원해 현장의 생동감을 느낄 수 있다.



자료 출처: <https://grandpark.seoul.go.kr/sgp2/tour.html>

[그림 4-3] 서울대공원 VR 동물원

(4) 서울대공원 VR 식물원

서울대공원에서 운영하는 VR 서비스는 온라인으로도 서울대공원 식물원의 모습을 제공한다(그림 4-4 참조). 화질이 선명하며 식물 안내판을 볼 수 있어 생동감이 있다. 오프라인에서 접할 수 없는 식물에 대한 설명을 덧붙이고 있어 교육적, 학술적인 목적으로도 활용될 수 있는 것이 장점이다. 반면 이용 방식과 관련해 VR 모드는 지원하지 않고 로드맵 형식으로 이용자가 직접 클릭하며 화면을 이동해야 하는 단점이 있다. 곧 이동이 자유롭지 못하고 지정된 장소로만 마우스로 움직일 수 있다. 문자와 사진으로 콘텐츠를 제공한다.

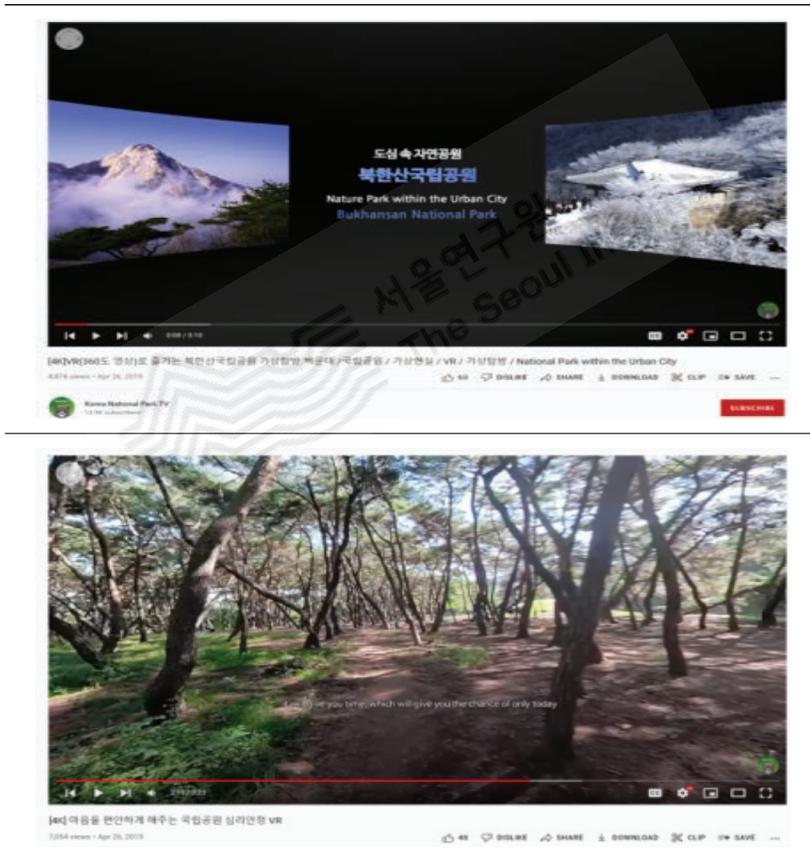


자료 출처: https://grandpark.seoul.go.kr/sgp2/botanical_garden/index.html

[그림 4-4] 서울대공원 VR 식물원

(5) 국립공원공단 ‘국립공원 가상현실(VR)’ 서비스

국립공원 가상현실 서비스는 국립공원공단에서 운영하는 사이트로 현재 공단 홍보실에서 관리하고 있다(그림 4-5 참조). 해당 서비스는 콘텐츠를 많은 사람에게 제공한다는 취지에서 제작했다. 2015년부터 홍보실에서 관리했으며 ‘탐방해설부’에서 장애인 해설 프로그램을 제작하기도 했다. 국립공원 가상현실 서비스는 장애인을 위해 기획된 것이 아니었지만 장애인 해설 프로그램을 제작하고 음성 해설 등이 포함된 영상을 제작하기도 했다. 문자, 사진, 음성을 지원하는데, 자막의 경우엔 한글 자막은 지원하지 않으며, 영어 자막을 제공한다. 우리나라 풍경을 외국인에게도 소개한다는 홍보 목적을 알 수 있다. VR 모드는 지원하지 않고, 이용자가 마우스를 통해 화면을 움직여야 한다.



자료 출처: https://www.youtube.com/results?search_query=%EA%B5%AD%EB%A6%BD%EA%B3%B5%EC%9B%90+VR

[그림 4-5] 국립공원공단 ‘국립공원 가상현실(VR)’ 서비스

(6) LOOK360 서비스

LOOK360은 다양한 360도 파노라마뷰를 제공하는 온라인 포털 서비스다(그림 4-6 참조). 사기업으로서 홍보를 목적으로 하는 의뢰자의 오프라인 장소를 온라인상에 소개하여 홍보하는 것과 함께 사이트 방문자에게 다양한 장소 경험을 제공하는 두 가지 목적을 가지고 있다. 의뢰자의 성격에 따라 사적인 공간과 공적인 공간 모두를 체험할 수 있도록 제공하고 있다. 이에 따라 특정한 장소에 국한되지 않는 다양한 테마를 제공하고 있으며, 그중 무장애 프로그램이라는 주제의 콘텐츠가 있다. 장애인들을 위한 콘텐츠로 해당 지역을 미리 체험해 볼 수 있도록 여행 경로를 설명해주고 있다. 휠체어가 다닐 수 있는 이동 경로를 설명해주고 장애인 화장실의 위치를 알려주는 등 장애인에게 유용한 정보를 제공한다. 또한 음성 해설을 통해 청각장애인은 물론 이용자의 편의성을 높여주고 있다.

 전체(1,440)	 음식점(12)	 카페(4)	 골프(2)	 대강(18)
 헤어뷰티(2)	 의료(8)	 전시행사(107)	 공공명소(330)	 학원 교육(16)
 스포츠 레저(187)	 문화 예술(25)	 오락(1)	 숙박(33)	 웰딩(1)
 부동산(2)	 비즈니스(18)	 미디어(4)	 개인(4)	 종교(15)
 자동차(8)	 학교(548)	 가상전시회(13)	 전통시장(24)	 기타(58)

테마별 구분 (<https://look360.kr>)

	
서울관광재단의 무장애 여행 콘텐츠	장애인 이동 경로 안내
	
[서울관광재단] 서울 동쪽 무장애 공원여행 [서울관광재단]서울숲	[서울관광재단] VR로 떠나는 4대궁 투어 [서울관광재단]경복궁

자료 출처: <https://look360.kr>

[그림 4-6] LOOK360에서 제공하는 배리어프리 콘텐츠

2) 콘텐츠의 특성

현재 국내의 온라인 오픈스페이스 문화체험 콘텐츠를 보면 박물관, 동물원 등 관광지를 대상으로 하는 콘텐츠가 많다. 서울문화포털의 경우 공연, 전시, 축제와 같은 관광 이벤트가 주를 이루며, 서울대공원의 경우 식물원과 동물원을 콘텐츠로 제공하고 있다. 용산공원 아카이브처럼 기록을 목적으로 하거나 LOOK360처럼 특정 장소의 홍보를 위한 콘텐츠로 구성된 사이트도 있다. 대부분의 콘텐츠는 이용자에게 특정 장소 혹은 이벤트를 온라인으로 제공함으로써 간접 체험의 기회를 주는 장점이 있지만, 비일상적 내용에 한정되어 있었다. 다만 LOOK360의 경우 문화·예술뿐만 아니라 음식점, 카페, 술집, 학원 등 다양한 비장애인의 일상을 엿볼 수 있었다.

한편 서울시의 오픈스페이스를 대상으로 하는 온라인 문화콘텐츠 대부분의 운영은 서울시와 국립공원공단 등 공공기관이 담당하고 있으며, LOOK360은 주식회사로서 특정 지역에 관계없이 전국을 대상으로 한다. 이 중 공공기관에서 운영하는 콘텐츠는 해당 사이트의 성격에 따라 콘텐츠의 내용이 제한적이라는 단점이 있었으며 사기업에서 운영하는 사이트의 경우 홍보를 맡기고자 하는 의뢰자의 의도에 따라 내용과 형식이 달라질 수 있는 특성이 있다.

콘텐츠의 형식을 보면 비장애인과 장애인의 콘텐츠가 사실상 분리되어 있다. 현재의 콘텐츠 대부분은 장애인이 이용하기에는 불편한 점이 많다. 청각 자료는 화면의 작동을 설명하기보다는 배경 음악을 제공하거나 화면에 나오는 내용 일부를 설명하는 것에 그쳤다. 온라인에서 음성을 지원하지만 이를 듣기 위해서는 화면을 보면서 클릭을 해야 하는 등 시각이 불편한 사람은 이용하기 힘들었다. 자막도 문자 해설이 있는 경우는 드물었으며, 문자의 크기도 식별이 용이할 만큼 크지 않았다. 이러한 점에 비춰 현재의 콘텐츠는 장애인의 특성을 고려한 방식으로 보기 어려웠다. LOOK360에서는 무장애 프로그램이라는 이름의 콘텐츠를 제공하고 있는데 거동이 불편한 장애인이 대상지에 방문할 경우를 대비해 장애인 화장실, 휠체어가 갈 수 있는 길 등을 안내하고 있다. 하지만 이 콘텐츠는 서울관광재단이 후원해서 제작한 영상으로 그 개수가 한정적이다. 또한 안내가 음성과 문자가 함께 제공되지 않아 장애인이 이용하기에는 불편함이 있다.

본 연구에서 조사한 6개 콘텐츠의 관계자와의 인터뷰에 따르면 모두 코로나 19 시국에 콘텐츠 제공을 위해 제작한 것이 아니다. 또한 장애인 등 특정 계층을 위한 콘텐츠 제작 이라기보다 많은 사람에게 콘텐츠를 제공하고 알리기 위한 목적임을 알 수 있다. 다만 LOOK360의 경우 의뢰인 혹은 해당 사업을 어떤 단체의 지원을 받거나 특수한 목적을

갖는 사업으로 진행되는지에 따라 타깃층이 달라졌다. 아래는 6개 콘텐츠의 내용 및 특징 등을 정리한 표(표 4-1 참조)다.

[표 4-1] 온라인 오픈스페이스 배리어프리 콘텐츠의 특징

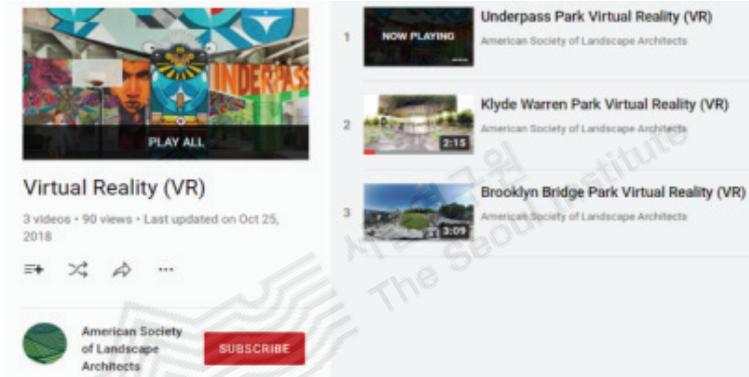
	목적	콘텐츠 제공 방법	내용	운영 주체	특징
① 서울문화포털	서울시 산하 지자체에서 제공하는 VR 콘텐츠를 모아서 제공하는 역할	문자, 사진, 음성 (지자체에 따라 다름)	생태공원, 전시, 축제, 콘서트	서울특별시청 문화본부 문화정책과	지자체에서 제작한 영상을 모아둔 포털 사이트
② 서울시 용산공원갤러리 VR Archive	‘용산공원 갤러리’ 전시관을 온라인에 담기 기록하고 많은 사람들에게 정보를 제공하고자 함	문자, 사진	용산공원 갤러리	서울특별시청 전략기획과 도시전략사업팀	VR 모드는 지원하지 않고, 로드맵 형식으로 직접 클릭하며 이동해야 하는 방식
③ 서울대공원 VR 동물원	온라인으로도 서울대공원 동물원의 모습을 제공하기 위함	문자, 사진	동물원	서울특별시 서울대공원	항공뷰와 VR 모드를 지원하며, 걷는 시점에서의 영상을 팝업 형태로 제공·마우스로 조작 가능한 360도 영상인 하지만 VR 모드를 지원하지 않음·모든 동물들의 영상을 지원하지 않음
④ 서울대공원 VR 식물원	온라인으로도 서울대공원 식물원의 모습을 제공하기 위함	문자, 사진	식물원	서울특별시 서울대공원	이동이 자유롭지 못하고, 지정된 장소로만 움직일 수 있음·식물에 대한 설명을 따로 제공하고 있어 실제로 가서 보는 것보다 더 많은 정보를 얻을 수 있음·화질이 매우 좋아 현장감이 잘 느껴짐

	목적	콘텐츠 제공 방법	내용	운영 주체	특징
⑤ 국립공원공단 '국립공원 가상현실(VR) 서비스	콘텐츠를 많은 사람에게 제공하는 차원에서 제작하였음	문자, 사진, 음성	국립공 원	국립공원공단 홍보실	'탐방해설부'에서 장애인 해설 프로 그램을 제작·국립 공원 TV에서 탐 방·청각 서비스, 오각맞춤 등의 영 상을 제공·한글자 막은 없으나 영어 자막 제공
⑥ LOOK360 서비스	공간 홍보 및 정보 제공	문자, 사진, 음성	궁궐, 음식점, 카페, 술집, 공원, 학원 등	(주)인디스팟	다양한 테마 중 장 애인을 위한 VR 프로그램 서비스 제공·무장애 프로 그램의 경우 음성 을 통해 설명을 덧 붙여 이용자의 편 의성을 높였음·휠 체어 이동경로와 장애인 화장실 등 을 안내·VR을 통 한 관광 보다는 관 광지를 소개하는 느낌이 강함

2_국내외 온라인 오픈스페이스 콘텐츠의 사례

1) 해외의 오픈스페이스 문화체험 콘텐츠 (1) 미국 조경가협회(American Society Of Landscape Architects)

미국 조경가 연합회인 ASLA에서 운영을 하는 유튜브 채널에는 VR콘텐츠가 게시되어 있다(그림 4-7 참조). 해당 콘텐츠는 오픈스페이스 경험을 VR을 통해 제공하고자 제작했다. 공원을 이용하는 모습이 담겨 있어 이용자들의 행태를 살펴볼 수 있으며, 영어 음성을 지원한다는 점에서 시각장애인이 향유할 수 있다. 360도 파노라마 경관을 영상에서 볼 수 있지만 직접 마우스로 이동해야 한다.



자료 출처: https://www.youtube.com/playlist?list=PL-11K1nqXVKhNixaHuqtjIW_jjqxxAcAs

[그림 4-7] ASLA 유튜브에서 제공하는 VR 콘텐츠 목록

목적	최근 완공된 공원 홍보 및 경험 제공
콘텐츠 제공방법	문자, 사진, 음성
운영 주체	American Society Of Landscape Architects
특징	영어 음성 지원·마우스를 활용한 움직임·실제 공원 방문객 움직임 확인 가능

(2) 미국 그랜드 캐니언

ODYSSEY VISUAL MEDIA에서 운영하는 콘텐츠에는 미국 그랜드 캐니언의 전경이 담겨 있다(그림 4-8 참조). VR 모드는 지원하지 않고, 360도 파노라마 뷰를 제공하기 때문에, 시청자 입장에서는 마우스로 원하는 곳을 둘러볼 수 있다. 규모가 큰 공원이다 보니 영상에서는 공원 일부를 담고 있다. BGM을 삽입하여 그랜드 캐니언의 웅장함을 극대화하고 있으나, 문자나 해설 음성이 제공되지 않기 때문에 장애인 입장에서 정보 제공이 부족하다.



자료 출처: <https://youtu.be/-tmTS-ODIME>

[그림 4-8] 그랜드 캐니언 전경

목적	VR을 통한 가상 여행 지원
콘텐츠 제공방법	사진, 음성
운영 주체	ODYSSEY VISUAL MEDIA
특징	마우스를 활용한 시청·효과음 제공

(3) 오스트레일리아 멜버른 왕립공원(Royal Park)

오스트레일리아 멜버른 왕립공원 영상은 Water Sensitive Cities Australia에서 촬영했다(그림 4-9 참조). 드론을 통해 촬영하였으며 공간을 소개하는 목적을 넘어 공원이 기후변화에 어떻게 기여하고 있는지, 환경적으로 어떠한 역할을 할 수 있는지 등을 촬영 영상 내 시뮬레이션으로 제안하여 교육적인 역할도 함께 하고 있다. 맵핑(mapping) 및 자막을 통한 시각적 자료뿐만 아니라 청각 자료를 제공하고 있기 때문에 청각장애인, 시각장애인 입장에서 이용하기에 유용한 콘텐츠다.



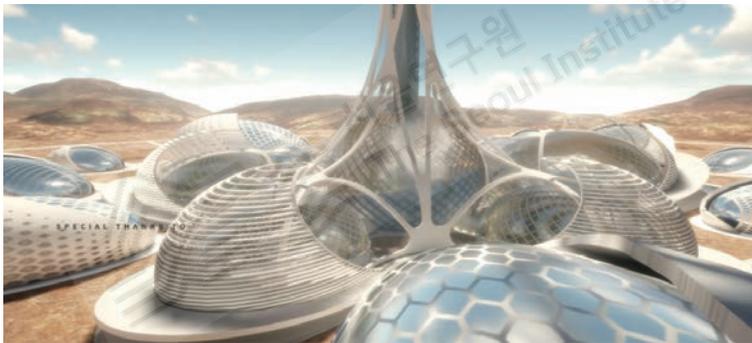
자료 출처: https://youtu.be/O_h2ZIGkj0w

[그림 4-9] 오스트레일리아 멜버른 왕립공원 영상

목적	연구 및 교육을 위해 제작
콘텐츠 제공방법	문자, 사진
운영 주체	Water Sensitive Cities Australia
특징	드론을 이용해서 촬영된 영상임·가상 그래픽을 이용하여 개선 방향을 설명함·영어 음성 지원

(4) Commision, Pollinator Park

발칸 반도의 몬테네그로는 유럽에서 가장 풍부한 동식물군과 다양한 생태계를 보유한 국가이다. 이에 따라 EU는 식물의 다양성에 지대한 영향을 미치고 있는 꽃가루 매개체인 벌, 개미, 딱정벌레 등이 최근 멸종하는 것에 주목하고 식물의 중요성 및 곤충의 중요성을 강조하기 위해 가상 공간인 Pollinator Park를 만들었다(그림 4-10 참조). 가상공간 영상을 통해 동식물의 중요성과 생태계의 관계를 교육하고 있다.



자료 출처:
<https://env.dataplatform.tech.ec.europa.eu/products/pollinators/vr/index.html>

[그림 4-10] Pollinator Park 정경

목적	생태계 보존을 위한 교육
콘텐츠 제공방법	문자, 사진
운영 주체	EU Commision
특징	가상 공간 구축을 통해 생태계의 중요성에 대해 교육

2) 재활목적의 VR 오픈스페이스 콘텐츠

(1) 한우리정보문화센터

장애인 복지관 한우리정보문화센터에서는 가상현실을 활용해 발달장애 및 뇌병변 아동을 치료하고 있다. 구체적으로 신체 동작을 인지하는 센서 등을 활용해 숙련도, 운동 감각 등을 기르고 있다. 차현정 재활지원팀장은 “장애 아동 재활은 몸을 반복해서 움직이는 것이 중요하기에 디지털 콘텐츠를 활용한 치료는 아이들의 관심도와 몰입감을 증가시켜 재활에 도움을 준다”고 설명한 바 있다(김보미, 2022). 아래는 지자체 유튜브에 소개된 한우리정보문화센터 재활 콘텐츠 영상이다(그림 4-11 참조).



자료 출처: <https://www.youtube.com/watch?v=40b4QqkzLOk>

[그림 4-11] 한우리정보문화센터 재활 콘텐츠

(2) 휠체어스킬 VR콘텐츠 보급

휠체어스킬 VR콘텐츠는 비대면으로 휠체어스킬을 체험하고 배울 수 있도록 만든 제작물이다(그림 4-12 참조). VR기능을 통해 여러 방향에서 확인이 가능하다는 장점이 있다. VR영상은 턱 오르고 내리기, 휠체어 알아보기, 다양한 환경에서의 경험 등 총 14개의 콘텐츠 영상으로 구성되어 있다.



자료 출처: https://www.youtube.com/watch?v=_VY39B7Og7M

[그림 4-12] 휠체어스킬 VR콘텐츠

(3) 감성놀이터

감성놀이터는 VR을 활용해 심리치유 프로그램을 운영하는 회사다. 음향과 스토리텔링을 VR에 접목해 심리치유에 활용하고 있으며, 극적인 효과와 심상의 조절을 VR에 활용했다(그림 4-13 참조). 5.18 민주화운동 피해자들을 위한 심리치유공간 및 담양의 죽녹원을 가상의 세계로 표현하는 등의 작업을 진행하고 있다.



자료 출처: <https://www.youtube.com/watch?v=lc1K1rhJ9hg>

[그림 4-13] 감성놀이터 운영 VR프로그램

3_온라인 오픈스페이스 배리어프리 문화체험 콘텐츠의 방향

1) 콘텐츠의 내용

(1) 일상을 담은 콘텐츠

현재 온라인 문화체험 콘텐츠를 보면 박물관, 동물원 등 관광지를 대상으로 하는 콘텐츠가 많다. 서울문화포털의 경우 공연, 전시, 축제와 같은 관광 이벤트를 담고 있으며 서울대공원의 경우 식물원과 동물원의 관광 요소를 담고 있다. 이외에 용산공원 아카이브처럼 기록을 목적으로 하거나 LOOK360처럼 특정 장소의 홍보를 위한 콘텐츠로 구성된 사이트가 있었다. 이러한 콘텐츠는 이용자에게 특정 장소 혹은 이벤트 경험을 제공하는 장점이 있지만, 콘텐츠 내용이 관광과 같은 비일상적 내용에 편중되어 있다. 관련하여 장애인 문화연대의 신동일 대표는 장애인을 위해서라면 콘텐츠 내용이 일상적이어야 한다고 주장한다.

“현대인이 많이 하는 일상적인 일들. 대형마트에 장을 보러 가거나 시장 가는 것들. 생생하게 하루의 일상을 느끼고 싶어요. 문 열고 나갔을 때 느끼는 부분들. 아 그래 나랑 같이 사는 사람들이 이런 걸 느끼는구나.”

LOOK360의 경우 문화·예술뿐만 아니라 음식점, 카페, 술집, 학원 등 다양한 콘텐츠가 구성되어 있어 비장애인의 생활 공간을 엿볼 수 있었지만, 공간을 홍보하기 위한 영상으로 제작되어 일상을 영상으로 감각하기에는 어려워 보인다. 또한 장애인을 타깃으로 제작한 콘텐츠는 일부이기에, 장애인이 해당 사이트를 온전히 향유하기에는 어려움이 있었다. 이 같은 점을 감안하면, 비장애인의 생활 공간을 알리는 데 그칠 것이 아니라 비장애인의 일상을 간접 경험해 볼 수 있는 방법을 고민하고 개발해야 한다. 장애인이 비장애인의 삶을 느낄 수 있는 콘텐츠가 필요한 것이다.

(2) 사용자 의견을 수렴한 내용과 다양하고 융합적인 콘텐츠 개발

온라인 배리어프리콘텐츠 활성화를 위해서는 다양하고 매력적인 콘텐츠 개발과 사용자 의견 수렴을 통한 콘텐츠 개발이 필요하다. 현재의 문화체험 콘텐츠는 전반적으로 비일상적 경험을 제공하는 측면이 강하기 때문에, 장애인을 위한 내용을 담기 위한 노력이

필요하다. 이를 위해서는 장애인의 의견을 수렴해 반영하고 장애인이 콘텐츠 개발에 직접 참여할 수 있도록 하는 것이 필요하다. 아래는 신동일 대표의 발언 중 일부를 발췌한 것이다.

“콘텐츠를 이용하지 않는 이유 중 하나는 내가 원하는 게 아니에요.

나는 절실하게 한라산이 보고 싶어요. 겨울 사계 중에서. 겨울에 어떨지가 너무 궁금해요. 그런데 내가 원하는 그림은 없어요. 그러니까 같은 콘텐츠도 봄 여름 가을 겨울 다양하게 볼 수 있으면 좋겠어요.”

“장애인분들에게 좀 물어보고 어떤 것들을 원하는지 수요 조사 같은 걸 하면 좋겠어요. 지금 보면 형식은 물론이고 내용에서도 장애인이 원하는 것들인지 모르겠어요. 그리고 개발 과정에서도 장애인들이 적극적으로 같이 개발자로서 참여하면 비장애인들이 발견하지 못하는 것들을 잘 꼬집어낼 수 있으리라 생각해요.”

이외에도 VR을 활용해 등반, 운동 등을 체험하게 하여 비장애인과 장애인 모두에게 다양한 경험과 체력 증진 및 재활 등을 유도할 수 있다. 독일 기업 크리텍(Crytek)의 'The climb(<https://www.crytek.com>)'는 세계의 명산을 등산하는 가상 체험 프로그램으로, VR 안경을 통해 명산의 경치를 감상하고 VR 리모컨을 통해 등반하는 방식의 콘텐츠다. 이는 장애인과 비장애인 모두를 위한 콘텐츠 제공의 좋은 예이다. 국내에서도 VR 등을 활용해 발달장애 치료 등을 진행하는데, 대상은 장애인에 한정되어 있다. 물론 이 같은 시도는 의미가 있지만, 향후 다양한 집단을 아우를 수 있는 콘텐츠 개발이 필요하며 매력적인 내용과 교육, 치료적 기능을 함께 담도록 노력할 필요가 있다.

해의 사례처럼 드론을 활용하여 다양한 시점에서 영상을 제공하고 시뮬레이션을 통해 교육적인 내용을 전달할 수 있다. 또한 Pollinator Park 사례처럼 가상공간을 제작하여 동식물의 중요성에 대해 교육하는 등의 다양하고 융합적인 내용의 콘텐츠를 개발할 필요가 있다.

2) 콘텐츠의 형식

(1) 장애인 특성을 고려한 방식

현재 온라인 오픈스페이스 콘텐츠의 대부분은 여전히 장애인이 이용하기에 불편한 점이

많다. 특히 청각 자료는 화면의 작동을 설명하기보다는 배경 음악을 제공하거나 화면에 나오는 내용 일부를 설명하는 것에 그치고 있으며, 청각 자료를 지원하지만 이를 듣기 위해서는 화면을 보면서 클릭을 해야 하는 등 시각장애인 입장에서 이용하기 힘들었다. 자막도 문자 해설이 있는 경우는 드물었으며, 문자의 크기도 시각장애인 입장에서 인식하는 것이 쉽지 않았다. 이러한 점에 비추어 볼 때, 현재 온라인 오픈스페이스 콘텐츠는 장애인의 특성을 고려한 방식으로 보기 어려웠다. 곧 장애인의 특성을 고려한 콘텐츠 구성을 개발하는 것이 필요하다.

시각장애인의 경우 시각 이외 다른 감각을 통해 환경과 상호 작용해야 한다. 청각을 통해서도 거리와 방향의 개념을 인지할 수 있으나 크기나 형태의 인지는 어렵다(안병준&정재권, 1999). 주지하다시피 크기, 공간, 형태의 개념은 촉각을 통해서 형성하고 있다. 따라서 온라인 콘텐츠 개발에서는 이러한 점을 인지하고 시각장애인에게 크기, 형태 등을 인지시키기 위해서는 유추 방식을 활용해 인지시켜야 한다. 또한 비장애인과 비교하여 장애인의 경우 인지 및 반응 속도가 늦어 화면 전환 속도 조절을 해야 하며, 반복적인 학습과 자극이 장애인의 두뇌 활성화에 도움을 줄 수 있으므로 손을 활용하면서 온라인 문화체험을 할 수 있는 콘텐츠를 개발할 수 있다. 장애인의 경우 사회와 접촉하는 기회가 제한되어 공동체 활동에서 불안한 심리상태에 놓여있으며 외부 활동의 경험이 적어 통제되지 않는 새로운 환경에서 불안감을 느낀다. 이러한 특성을 고려해 모의 상황을 경험해 볼 수 있는 콘텐츠 개발이 필요하다. 장애의 구분을 크게 시각, 청각, 인지, 활동 등으로 구분하고 각각의 세부적인 장애 특성을 살펴 반영할 수 있는 노력이 필요하다. 아래는 신동일 대표의 관련 발언 중 일부이다.

“장애인이 제조된 자동차에 맞춰서 몸을 넣는 것이 아니라 장애인을 고려한 디자인이 나오고 다양한 옵션이 제공될 수 있는 그런 인식의 변화가 필요해요.”

(2) 통합적 콘텐츠

효율적이고 지속적인 이용을 위해 향후 온라인 배리어프리 콘텐츠는 장애인과 비장애인이 함께 이용할 수 있는 형식으로 개발되어야 하며, 장애 유형을 넘어 소비자가 함께 이용할 수 있도록 해야 한다. 현재 온라인 오픈스페이스 문화체험 콘텐츠는 비장애인과 장애인의 콘텐츠가 사실상 분리되어 있다. 비장애인 콘텐츠의 경우 문화 향유에 초점이 맞춰져 있으며 장애인 콘텐츠의 경우 재활과 치료 목적의 콘텐츠에 집중되어 있다.

물론 치료, 치유 목적의 온라인 오픈스페이스 콘텐츠는 그 시도만으로 의미가 있다. 다만 이에 더해, 향후 통합된 콘텐츠를 제작할 때 장애인과 비장애인 버전으로 분리하는 것이 아니라 하나의 콘텐츠 내에서 다양한 옵션을 제공함으로써 공동의 콘텐츠를 온전히 향유하는 것 또한 제안해 볼 수 있다. 아래는 콘텐츠의 방향성에 대한 신동일 대표의 의견이다.

“누구 거 따로 이렇게 하면 예산 집중도 떨어지고 자꾸만 똑같은 것 중복되고 여러 사람 다 느낄 수 있게끔 콘텐츠를 만들면 좋겠다는 생각을 해요. 시간이 좀 걸리더라도 각각의 유형의 장애인들이 하나로 다 누렸으면 좋겠어요.”

(3) 다양한 방법의 콘텐츠 제공

연구 과정 중 파악한 국내 사이트를 보면 콘텐츠를 VR로 제공하는 것으로 안내하고 있지만, 실제 VR을 제공하지 않는 콘텐츠가 대부분이었다. VR 대신 마우스를 이용한 360도 파노라마 영상을 제공하고 있었다. VR은 몰입도가 높고 소리와 음향 조절이 가능하며 상호작용이 가능하다. VR을 활용해 심상 치유 프로그램을 운영했던 감성놀이터 최석영 대표에 따르면, VR은 소리, 빛, 움직임을 조절할 수 있으며 시점을 자유롭게 활용할 수 있고 영화적 모션을 활용할 수 있어서 심상을 치유하는 데 매우 효과적이라고 한다. 반면에 실제 경관은 영상에 담아 표현하는 데 화질의 제한, 시점에 제약 등의 한계가 있어서 치유의 목적으로 영상을 제작하기에는 어려움이 존재한다. VR은 제작 비용과 시간 그리고 장비로 인한 비용 소요의 단점이 있지만, 점차 대중화되어 가고 있으므로 치유 목적의 콘텐츠 등에 일부 적용할 수 있을 것이다. 아래는 최석영 대표 발언 중 일부를 발췌한 것이다.

“실제 경관은 영상에 담아 표현하는 데 한계가 있어요. 화질에 제한이 있고 영화적 모션을 구현하는 데 어려움이 있죠. 인터렉션도 구현하기 어렵고요. 하지만 VR은 의도적으로 조절 가능해요. 그래서 자유롭게 접속하고 다양한 음향을 영상과 함께 시적으로 영화적으로 제공하죠. 따라서 심상을 치유하는 목적의 영상 제작에 탁월해요.”

한편 해외 ODYSSEY VISUAL MEDIA에서 운영하는 미국의 그랜드 캐니언의 전경을 담고 있는 콘텐츠는 음향 효과를 통해 그랜드 캐니언의 웅장함을 극대화하고 있다. 이를 참조하면, 향후 온라인 오픈스페이스 배리어콘텐츠는 정보 전달에 그칠 것이 아니라 심

상을 자극할 수 있는 여러 기법을 도입하는 것이 필요하다. 또한 드론을 활용하여 다양한 시점에서 영상을 제공하고 시뮬레이션을 통해 미래의 상황을 예측하는 영상을 제공하는 등 다양한 방법으로 콘텐츠를 더욱 흥미롭게 전달할 필요가 있다.

3) 인식의 변화

(1) 보험의 관점으로

앞선 국내외 사례를 보면 비대면 환경에서의 문화콘텐츠가 장애인을 크게 고려해 제작했다고 보기 어려웠다. 장애인과 비장애인의 콘텐츠를 경계 없이 만들기 위해서는 여러 노력이 필요할 것이다. 장애인 문화연대의 신동일 대표는 무엇보다 사회적 인식의 변화가 중요하다고 말한다. 그는 장애인만을 위한 지원 등을 받지 않는 사회가 되었으면 했다. 정부의 지원이 비장애인과 장애인으로 구분되어 나오는 세상이 아닌 어떤 사업을 하더라도 장애인과 비장애인을 함께 생각하고 지원하는 것이 당연한 사회가 되어야 한다고 했다. 이를 위해서는 비장애인들이 장애인을 위한 지원이 자신들의 ‘보험’이라고 생각해야 한다고 했다. 장애인 지원금을 역차별이라고 생각하기보다는 나와 가족, 친구들이 언제 겪게 될지 모르는 일에 대한 보험상품이라고 생각해야 한다고 전한다.

“비장애인 입장에서는 역차별이네 이렇게 생각하면 안 돼요. 이거는 나와 가족, 친구를 위한 보험상품이라고 생각해야 해요.”

“사회적 인식에 대한 게 중요해요. 정부의 지원으로 따로 가는 세상으로 인식하고 그런 세상이 아닌 우리의 일이라고 생각해야 해요.”

(2) 문화·사회적 관점으로

향후 장애인을 위한 문화사업은 복지의 차원이 아닌 문화, 사회적 측면에서 지원해야 한다. 장애인을 위한 온라인 문화콘텐츠를 복지의 관점으로 볼 것인가 문화, 사회적 관점으로 볼 것인가에 따라 문화콘텐츠의 내용과 형식이 달라질 수 있다. 복지의 관점에서는 장애인에 대한 지원을 비장애인과는 형평성 측면에서 비교하며 바라봤다면, 문화·사회적 관점에서는 장애인이 주체가 되어 장애인을 치유하고 성장하는 데 노력을 기울일 수 있다. 단지 문화를 향유하는 것을 넘어 장애인이 예술가 혹은 예술 소비자로서 성장할 수 있도록 하는 것이 장애인과 나아가 우리 사회에 도움이 된다. 장애인 문화연대 신동

일 대표는 과거 장애인 지원사업을 이야기하며 장애인을 주체적으로 성장할 수 있도록 지원해야 한다고 주장한다. 주체적으로 성장할 때 장애인의 삶의 질이 좋아질 수 있으며, 사회 구성원으로서 납세자의 의무를 다하며 정부에 도움을 줄 수 있다. 아래는 신동일 대표의 발언 중 일부를 발췌한 것이다.

“옛날에 기업에서 썰리면 이런 걸 들고 많은 시설을 찾아다니면서 그림을 참 많이 그렸어요. 솔직히 라면 백 상자 주면 그 사람들 뭐 몇 개월의 식량은 되죠. 그렇지만 그 사람들이 스스로 돈을 벌어서 식량을 사 먹도록 하면 그들이 전문성을 갖고 예술가 혹은 예술 소비자로 성장하면 오히려 그들이 활동하고 수입을 얻어서 생계를 유지하고 삶의 질이 좋아지는 거죠. 그리고 납세자가 되어서 정부에 도움이 되는 구성원으로 변화할 수 있어요.”

이를 위해서는 온라인 문화콘텐츠가 단순히 정보를 전달하는 것을 넘어, 장애인들이 성장할 수 있는 발판으로써의 플랫폼이 되어야 한다. 문화콘텐츠 제작 시 이를 염두에 두고 교육적 측면에서 장기적인 안목으로 콘텐츠를 개발할 필요가 있다.

또한 장애인이 온라인 문화콘텐츠를 온전히 누리기 위해서는 도움을 주는 보조자가 필요하다. 신동일 대표는 불필요한 예산을 사용한다는 생각에서 벗어나 장애인을 성장시키기 위한 투자로 생각하고 보조자의 자리를 새로운 일자리 창출이라는 관점에서 바라볼 필요가 있다고 말한다. 이와 함께 해외의 경우 ASLA(미국조경가협회)에서 VR 콘텐츠를 제공하는 것과 같이, 한국조경학회, 한국경관학회 등과 같은 학회 또는 관심 있는 단체에서 장애인의 온라인 문화 향유에 관심을 두고 콘텐츠를 제작하는 것 또한 필요하다.

05. 결론

1_정책 제안

본 연구는 국내 온라인 배리어프리 콘텐츠의 현황을 점검하고, 그 활성화 방안을 모색하기 위한 목적으로 출발했다. 이 과정에서 온라인 배리어프리 콘텐츠를 공연 관련 영상 콘텐츠, 오픈스페이스 배리어프리 콘텐츠로 구분하고 현재까지 진행된 배리어프리 작업 현황을 비롯해 문제점, 방향성 등을 도출했다. 조사 방법과 관련하여서는 기존 연구사 및 법령 검토, 업계 관계자 인터뷰, 온라인 배리어프리 콘텐츠 분석을 함께 진행했다. 이 같은 연구 결과로, 본 연구는 지원정책, 콘텐츠, 교육 워크숍, 모니터링과 관련하여 다음과 같은 정책 마련을 제안한다.

(1) 지원정책의 방향

2장에서 논의한 것처럼, 본 연구의 토대가 되는 관련 법령은 <문화기본법>, <장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률>(약칭: 장애인등편의법), <교통약자의 이동편의 증진법>(약칭: 교통약자법), 그리고 <장애예술인 문화예술 활동 지원에 관한 법률>(약칭: 장애예술인지원법)등이다.

이를 감안해 장애인의 문화활동 접근성 신장에 관한 내용을 추가한 <문화기본법>에 입각하여, <장애인등편의법>에서는 ‘온라인 외부공간 환경 구축’을 편의시설 및 대상 시설에서 포함하도록 할 수 있을 것이며, 제14조 연구개발 촉진 및 교육 실시 등에 근거해 비대면 콘텐츠 개발 및 교육을 지원할 수 있을 것이다. 또한 <교통약자법>에서는 법에서 지정한 이동편의시설을 온라인 환경으로 확장하여 해석할 수 있다. 한편 <장애인예술인지원법>은 장애 예술인을 지원하는 법률로 온라인 배리어프리 환경 구축에 직접적인 영향은 없지만, 장애 예술인이 온라인 환경 구축에 기여할 수 있는 기회를 줄 수 있을 것이다. 곧 장기적으로 배리어프리 관점의 온라인 콘텐츠 제작을 지원할 수 있는 법적 근거를

마련하는 것이 필요하다. 특히 서울시에서는 법령 제정 이전에 해당 법령에 근거한 조례 제정을 통해 온라인 외부공간 환경 구축을 지원하는 방안을 모색할 수 있을 것이다. 이 같은 법적 근거 마련 및 방안 모색과 아울러, 본 연구가 제안하는 구체적인 지원정책의 방향은 다음과 같다. 첫 번째, 온라인에 국한한 배리어프리 콘텐츠 제작 지원사업을 마련할 것을 제안한다. 본 연구는 온라인 배리어프리 콘텐츠 제작이 활성화되지 않은 이유로 단일 지원사업이 부재하다는 점, 공연의 영상화에 배리어프리 버전 제작까지 감안한다면 비용적인 측면을 고려하지 않을 수 없다는 점, 제작 과정에서 시간적 측면을 고려하지 않을 수 없다는 점을 논의했다.

현재 가장 안정적으로 배리어프리 지원사업을 진행할 수 있는 정부 및 지자체인 서울시와 한국문화예술위원회의 경우 대략 5~6개 단체(극단)를 대상으로 오프라인 배리어프리 제작 지원사업을 진행하고 있다. 이 같은 움직임은 배리어프리 제작을 시도하는 극단의 제작 비용을 정부 혹은 지자체가 감당한다는 점에서 긍정적이지만, 현재 지원을 받을 수 있는 극단의 수는 많지 않으며 온라인 배리어프리 제작을 대상으로 한 지원사업이 부재하다는 점을 염두에 둘 필요가 있다.

이 중 한국문화예술위원회 배리어프리 지원사업의 경우, 현실적으로 대관 중심 공공극장인 아르코·대학로 예술극장 대관작만을 대상으로 한다는 점에서 해당 사업이 온라인 배리어프리로 확장되기 어렵다. 그렇다면 한국문화예술위원회가 온라인 콘텐츠를 대상으로 진행하고 있는 온라인미디어 예술활동 지원사업의 세부 분야로 배리어프리 콘텐츠 제작을 지정해 향후 <문화기본법>에 입각한 온라인 배리어프리 확산사업에 기여할 수 있을 것이다. 서울시 지원사업의 경우 현재 오프라인 공연의 배리어프리 제작비를 지원하고 있는데, 향후 사업을 확대하는 과정에서 오프라인과 온라인으로 사업을 이원화시키는 방향을 제안한다. 현재 서울시가 오프라인 배리어프리 연극 지원사업에 소요하는 예산은 6,000만원으로 비용적인 측면에서 지원 규모가 크지 않다. 향후 사업 예산을 추가로 확보하고 온라인 배리어프리 공연 제작 지원 분야를 추가함으로써, 장애인 문화 향유권의 확대라는 지향점과 함께 공연 관객의 개발이 방안까지 탐색할 수 있다.

두 번째, 상시 지원사업의 마련을 제안한다. 현장성이 강조되며 공연 준비 직전까지 제반 사항이 수정되는 공연 장르의 특수성을 감안하여, 지원 시기를 지정해 공모를 진행하는 현행 사업 방식 외에 상시 지원제도를 추가적으로 마련하는 방식 또한 고안할 필요가 있다. 물론 1년치 예산을 미리 배정하고 사업을 준비해야 하는 정부 및 지자체 사업의 특수성을 감안하면, 상시 지원제도 마련이 수월하지 않을 수 있다. 그러나 장애인 문화

향유권이라는 사안과 관련해 국내 배리어프리 제작이 안착되기 전, 한시적으로 온라인·오프라인 배리어프리 제작 모두에 대한 상시 지원제도를 구축하는 것을 고민해야 한다. 세 번째, 지원정책의 방향과 관련해 제작비를 지원하는 방식(서울시, 한국장애인문화예술원), 제작비 지원 및 지원사업 참가자 대상 워크숍을 운영하는 방식(한국문화예술위원회) 외 온라인·오프라인 배리어프리 공연에 대한 체계적인 모니터링 방안 확립을 제안한다. 3장에서 서술한 것처럼, 현재 극단이 자체적으로 배리어프리 공연 관객의 피드백을 체계적으로 정리하는 것은 어려운 상황이다. 이는 유튜브 등을 통해 무료로 콘텐츠를 제공하는 온라인 배리어프리 공연의 특히 어려운 부분이기도 하다. 이를 고려하여 배리어프리 공연 제작 지원 단체가 SNS를 활용해 관람객의 피드백을 데이터베이스화한 후, 그 결과를 향후 배리어프리 공연 제작 지원사업 진행 시 참고하는 것이 필요하다. 네 번째, 온라인 유료 공연의 경우 장애인 등 취약계층을 대상으로 발급되는 과학문화바우처를 활용할 수 있는 방안을 모색해야 한다. 현재 국립극단의 경우 9,900원에 온라인 공연 콘텐츠를 제공하여, LG유플러스의 경우 무료 제공 기간이 종료되면 해당 서비스 가입 시 온라인 배리어프리 콘텐츠를 관람할 수 있다. 이 같은 점을 감안해, 장애인 관객의 문화 향유권 확대를 위해서는 과학문화바우처 등을 활용한 온라인 결제 방식 등을 새롭게 고안해야 한다.

이처럼 향후 정책 지원 방향은 온라인 배리어프리 공연 전문 지원사업 고안, 상시 배리어프리 제작 지원제도 마련, 민간극단에서 감당하기 어려운 모니터링 데이터베이스화, 취약계층에게 지급되는 바우처 활용 방안 고안 등으로 요약된다. 이 중 상시 지원제도의 마련 및 모니터링 데이터베이스화는 비단 온라인 배리어프리 공연 외 오프라인 배리어프리 공연의 제작을 활성화시키고 향후 방향성을 모색하는 기반이 될 수 있다.

(2) 콘텐츠 개선 및 확대

본 연구는 오픈스페이스 온라인 배리어프리 콘텐츠와 관련해, 국내 온라인 콘텐츠의 특성을 논의하고 해외의 온라인 콘텐츠와 치유 목적의 온라인 콘텐츠 등을 살펴보았다. 먼저 국내 온라인 콘텐츠의 형식과 내용, 특성 등을 살펴봄에 해당 콘텐츠가 장애인 이용자에게 어떠한 서비스를 제공하고 있는지를 파악했다. 그 결과 국내 온라인 오픈스페이스 콘텐츠의 대다수는 배리어프리 관점에서 제작하지 않았다는 것을 알 수 있었다. 이어 온라인 오픈스페이스 콘텐츠에 배리어프리 개념을 적용할 수 있는지를 살펴보기 위해서 해외의 사례와 치유 목적의 온라인 콘텐츠 등을 살펴봄으로써 그 가능성을 모색했다.

이 같은 연구 결과에 입각해, 본 연구는 배리어프리 관점의 온라인 오픈스페이스 콘텐츠 제작을 위해 콘텐츠의 내용과 형식 측면에서 다음과 같은 방향을 제안한다. 앞서 지적한 것처럼 그간 제작된 온라인 오픈스페이스 콘텐츠의 경우 비장애인과 장애인 콘텐츠가 사실상 분리되어 있었으며, 현재의 콘텐츠 대부분이 장애인이 이용하기에 불편한 점이 많았다. 이를 감안해 먼저 콘텐츠의 내용적인 측면에서, 장애인이 비장애인의 일상을 느낄 수 있는 콘텐츠를 개발하고 이용자인 장애인의 의견을 수렴하여 콘텐츠를 제작하는 것이 필요하다. 이와 함께 교육 및 치료적 기능 등의 다양하고 융합적인 내용의 콘텐츠를 개발하여 다양한 집단을 아우를 수 있도록 해야 한다.

다음으로 형식적인 측면과 관련하여, 장애인의 특성을 고려한 콘텐츠 구성 방식을 개발하는 것이 필요하다. 장애의 구분을 크게 시각, 청각, 인지, 활동 등으로 분류하고 각각의 세부적인 장애 특성을 살펴 개별 콘텐츠에 반영할 수 있는 노력이 필요하다. 동시에 효율적이고 지속적인 콘텐츠 사용을 위해서는 장애인과 비장애인이 함께 이용할 수 있는 형식으로 콘텐츠를 개발해야 하며, 장애 유형에 국한되지 않고 이용자가 함께 콘텐츠를 이용할 수 있도록 한 개의 콘텐츠 안에 다양한 옵션을 설정하는 것이 바람직하다. 콘텐츠 제작 기술과 관련해서도 VR, 드론 촬영, 가상 시뮬레이션 등 다양한 방법을 동원할 필요가 있다.

공연 분야와 관련해서는 온라인 배리어프리 콘텐츠의 장르 및 소재를 다각화하는 방향을 고민해 볼 필요가 있다. 현재 장애와 비장애의 '경계'를 문제 삼고 이를 해소하기 위해 공연 제작진, 배리어프리 제작자의 시도가 활발하게 이루어지고 있는 점은 분명 고무적이다. 그리고 이에 더해, 공연 장르에 생소한 관객을 위해 진입 장벽이 상대적으로 낮은 배리어프리 영상 콘텐츠의 제작을 시도할 필요가 있다. 실례로 공연에 익숙하지 않은 관객이 상대적으로 친숙하게 접근할 수 있는 오픈런 방식의 상업극, 뮤지컬, 창극 등의 온라인 배리어프리 작업도 함께 모색하고, 궁극적으로는 온라인을 통해 새로 개발한 관객이 접근성을 향상시킨 오프라인 극장을 찾는 것을 도모할 수 있다. 이 같은 시도는 연극계를 비롯해 공연계 활성화에 기여할 수 있으며, 이를 위해서는 반드시 관련 기관의 지원 정책도 병행되어야 할 것이다.

(3) 워크숍을 통한 관련자 교육

다음으로 제안하는 정책은 배리어프리 관련자 교육이다. 오프라인, 온라인을 막론하고 배리어프리 버전 제작자 및 공연을 제작하는 극단 관계자를 대상으로 장애의 개념과 이

해에서 출발해 화면해설, 자막 제작, 수어 통역 등 공연 관람의 ‘장벽’을 없애는 다양한 프로그램을 진행함으로써 향후 이들이 자체적으로 배리어프리 버전을 제작하는 효과까지를 기대할 수 있다.

공연계, 특히 연극계에서는 극단 관계자, 공연 관계자, 일반인 등을 대상으로 한 배리어프리 워크숍이 진행되고 있다. 2022년 한국문화예술위원회는 예술극장 배리어프리 지원사업을 추진하며 온라인으로 극단 관계자를 대상으로 한 워크숍을 진행할 때 일반인에게도 강의를 들을 수 있는 기회를 부여했다. 이외에도 한국장애인문화예술원 및 각 지자체에서 배리어프리 제작 교육을 위한 워크숍을 진행하는 것을 확인할 수 있다. 이 같은 워크숍은 온라인 배리어프리 콘텐츠 제작에 국한된 것은 아니지만, 공연 관계자들에게 배리어프리 제작에 대한 노하우를 전수하여 향후 극단 및 단체 스스로 배리어프리 버전을 제작할 수 있는 토대를 구축하게 한다는 점에서 확산될 필요가 있다. 이때 제작비 등의 여건만 뒷받침된다면, 온라인 배리어프리 콘텐츠 제작은 오프라인 공연 배리어프리 작업에 비해 상대적으로 변수가 적다는 점에서, 교육 목적의 워크숍을 통해 더욱 활성화될 수 있을 것으로 기대한다.

워크숍의 방향성과 관련해서는, 그 대상을 현재 배리어프리 버전 제작을 준비하는 극단 관계자, 이에 대해 관심을 가진 공연 관계자, 그리고 배리어프리에 대해 알고자 하는 일반인으로 구분하여 세분화하는 것을 제안한다. 또한 워크숍 내용과 관련해서는, 2022년 한국장애인문화예술원 워크숍의 경우처럼 ‘입문’ 과정과 ‘심화’ 과정을 구분하여 배리어프리 제작에 대한 이해도에 따라 프로그램을 선택할 수 있도록 진행해야 한다. 또한 이 같은 워크숍이 일회성으로 끝나지 않으려면, 워크숍 진행 강사가 이후 워크숍 참여자(단체)가 오프라인·온라인 공연 제작을 준비할 때 자문요원으로 참여함으로써 워크숍과 실제 공연을 연계시키는 방향도 고민해 볼 수 있다.

공연예술 분야가 배리어프리 개념에 입각해 온라인 콘텐츠를 제작해온 것과 달리 온라인 오픈스페이스 콘텐츠의 대다수는 배리어프리 관점에서 제작하지 않았다. 서울시에서 운영하고 있는 서울문화포털, 서울시 용산공원갤러리, 서울대공원 서비스 등은 장애인 등 특정 계층을 대상으로 한 것이 아니라 보다 많은 사람에게 콘텐츠를 제공하고 알리기 위한 목적으로 제작됐다. 이를 감안하여, 본 연구는 온라인 오픈스페이스 배리어프리 콘텐츠에 대한 서울시의 인식 문제를 짚었다. 그리고 이 같은 한계를 시정하기 위해서는, 서울시 산하 기관 운영자를 비롯해 서울시 문화본부, 푸른도시여가국 및 관광체육국 등 유관 기관 공무원을 대상으로 배리어프리 관점의 온라인 오픈스페이스 콘텐츠가 필요한

이유 등에 대해 교육하는 시간을 마련할 필요가 있다. 이 같은 과정을 거친 후 배리어프리 관점의 콘텐츠 제작을 지원할 수 있는 예산을 확보하고, 향후 지원사업을 신설하기 위한 노력이 필요하다.

(4) 공연 홍보 및 모니터링 제도 마련

앞서 지원정책의 방향과 관련하여, 배리어프리 공연에 대한 모니터링 및 데이터베이스화가 필요하다는 점을 언급했다. 현재 아르코·대학로예술극장 등이 오프라인 배리어프리 공연을 준비할 때, 배리어프리 제작 업체에서 장애인·비장애인 모니터링단을 섭외하여 그 피드백을 실제 공연에 반영하는 방식으로 모니터링을 진행하고 있다. 이 같은 단계는 배리어프리 공연의 완성도를 높이기 위해 필요한 절차인데, 이에 더해 향후 배리어프리 공연의 확산 및 방향성 설정을 위해 공연을 관람한 일반 관객을 대상으로 한 설문조사 실시 및 결과의 데이터베이스화 방안을 마련해야 한다.

특히 온라인 공연과 관련하여 유료 공연의 경우 공연을 관람한 관객에게 자동으로 SNS 메시지를 전송하는 방식, 무료 공연의 경우 해당 콘텐츠 하단에 설문조사 링크를 첨부하고 설문조사를 독려하는 방식 등을 고민할 수 있다. 또한 공연에 대한 일반적인 감상을 넘어 배리어프리 작업에 국한하여 장애인, 비장애인 관객의 구체적인 반응을 확인하는 설문조사 문항 개발을 진행해야 한다. 해당 설문조사 데이터는 극단이 아닌 지원 단체가 관리하도록 하며, 그 피드백을 향후 온라인·오프라인 배리어프리 공연 제작 지원에 반영할 수 있다. 더불어 관객 반응을 파악하는 것이 용이하지 않은 온라인 배리어프리 콘텐츠의 경우, 장애인·비장애인 관객의 비율을 고려해 온라인 모니터링단을 구성한 다음 콘텐츠 이용 방법, 내용 등 공연에 대한 관객 반응을 수합하여 정리하는 것 역시 가능하다. 모니터링 제도의 확산이라는 문제와 함께 고민해야 할 것은 배리어프리 공연의 홍보이다. 오프라인 공연, 온라인 공연을 막론하고 현재 공연 정보를 직접 찾거나 지인을 통해 정보를 공유하는 장애인 관객이 아니라면, 배리어프리 공연에 대한 정보 자체를 제공받는 경우가 드물다. 이를 감안해 각 장애인 단체 커뮤니티를 활용해 공연 정보를 공유하고, 과학문화바우처의 활용 방안 및 접근성과 관련하여 장애인 관객에게 제공되는 서비스 등을 정확하게 공지할 필요가 있다. 이때 온라인 공연의 경우 작품 정보 및 영상 링크 등을 통해 공연 정보를 보다 손쉽게 공유할 수 있다. 그러므로 배리어프리 사업 주관 기관이 각 장애인 단체와 연계하여 효율적으로 정보를 공유하는 방안을 모색할 필요가 있다.

2_연구의 의의 및 한계

본 연구는 융합 연구를 지향한다는 목표하에 극장(실내)에서 진행되는 공연 장르, 실외에서 체험할 수 있는 오픈스페이스(실외)를 중심으로 배리어프리의 현황과 방향성을 함께 논의했다. 이 과정에서 실내외 문화 향유를 함께 살피기 위해 문학박사·연극평론가와 조경학박사·설계전문가가 함께 연구를 진행했다.

본 연구의 의의는 배리어프리 문화 정착 및 확산과 관련해 두 분야의 현황을 객관적으로 조망하고, 수가, 교육, 홍보, 인식 부족 등 다양한 문제를 점검하면서 사업 담당자 및 수행자 등 관련자 인터뷰를 통해 여러 각도에서 해결안을 제시했다는 점이다. 특히 배리어프리 지원 과정 및 제작 현장에서 참여 인력이 느끼는 다양한 애로사항을 점검하며 무장애 문화예술의 ‘필요성’이라는 취지에 합의를 갖고 시작한 배리어프리의 현재를 파악하고자 했다.

이와 함께 정책 제안을 지원정책의 방향, 콘텐츠 개선 및 확대, 관련자 교육, 모니터링 데이터베이스화로 구분하여 다양한 각도에서 사안에 대해 검토하고자 했다. 이상의 제안은 온라인·오프라인 배리어프리 콘텐츠 제작과 관련하여 현장에서 느끼는 난관 및 관련 온라인 공연 및 오픈스페이스 콘텐츠의 종합적 검토를 통해 도출한 것이라는 점에서 그 의의를 찾아볼 수 있다.

여기서 표방한 융합연구는 본 연구의 의의이자 한계이기도 하다. 본 연구는 실내외의 문화체험을 살피는 동시에 학제 간 경계를 넘어선 융합 연구의 토대를 마련하는 것을 연구의 방향성이자 특징으로 내세웠다. 연구 수행 과정에서는 배리어프리 문화예술 향유의 문제를 살피기 위해 연구사 검토부터 시작해 법령, 현황 점검, 방향성을 함께 논의했다. 그러나 연구자들의 전공 분야 및 연구 대상의 특성이 다르다 보니 양 분야의 연구 방법이 일관되지 않으며, 전문가 인터뷰 및 제언 도출에 이르는 과정에서 연구 체계가 상이하다는 측면은 이 연구의 가장 큰 한계로 지적될 수 있다. 연구 수행 과정에서 합일점을 도출하고자 했으나, 보고서 내에서 두 분야의 연구 보고가 매끄럽게 연결되지 않는다는 점은 한계로 보인다.

이와 함께 정책의 현실화 및 구체화에 대한 점검은 이 연구 보고서가 다루지 못한 부분이다. 특히 관련 기관(한국장애인협회, 한국문화예술위원회 등) 간 소통 부재라는 측면, 장애인 수요 및 서비스 개념을 강화한 과학문화바우처 사용의 현실화 방안 등은 물리적 한계로 인해 미처 다루지 못한 부분이다. 결과적으로 본 연구에서 제안한 다양한 문제들

이 해결되기 위해서는 서울시, 한국문화예술위원회 등 배리어프리 관련 예산 편성이 확대되어야 하나, 사업 담당자에 대한 질의 시 향후 예산 확대와 관련된 부분에 대해서는 명확한 답변을 얻지 못했다. 본 연구에서 논의한 온라인 배리어프리의 경우 접근성을 향상시킬 수 있는 방안이지만, 언급한 것처럼 오프라인 배리어프리 콘텐츠에 비해 더 많은 예산이 소요된다. 연구진은 이 같은 점을 감안하고 있지만, 사업 규모 및 비용이라는 측면까지 감안하여 현실적인 대안은 제시하지 못했다. 곧 정부 및 지자체 관계자와 비용이라는 문제에 대해 심도 있게 논의하지 못했다는 점은 본 연구의 또 다른 한계이다.



3_후속 연구를 위한 제언

공연 분야 배리어프리 후속연구와 관련하여, 2019년 남산예술센터가 배리어프리 시스템을 도입한 시점에서 출발한다면, 한국 연극계에서 배리어프리 시스템이 고안된 것은 3년 남짓이다. 그 사이에 영국 등 선진화된 극장의 시스템을 도입해 다양한 시도가 이루어졌고, 사업의 수행 기관이 증가하는 추세이며, 공연계에서 배리어프리 작업을 진행하는 인력의 저변도 이전보다 넓어졌다. 배리어프리의 필요성을 절감하는 연극인들이 늘어나고, 관객 역시 배리어프리를 위한 다양한 실험과 장치들을 공연의 일부로 간주하기 시작했다는 점은 고무적이다.

그러나 제한된 지원사업, 제작비의 현실화 문제, 공연 현장의 특수성 등에서 애로사항이 발견되며, 관객 반응의 데이터베이스화 및 배리어프리의 방향성에 대해서는 더 많은 논의가 필요하다. 지금까지 개별 극단, 사업 담당자, 배리어프리 제작팀 등을 중심으로 해당 논의가 이루어졌다면, 장애인 인권과 문화 향유권이라는 좀 더 거시적인 차원에서 사안에 대한 논의가 진행되어야 한다. 지금까지 이루어진 공연계 온라인·오프라인 배리어프리 의미 있는 시도가 단발적인 흐름으로 마무리되지 않으려면, 사업 담당자와 극단 및 배리어프리 제작자 등의 사업 수행자, 극장 담당자, 공연 평론계, 연구 인력 간의 체계적인 협의 및 연구가 요구된다.

이와 함께, 그동안 오픈스페이스에서 배리어프리라는 개념은 장애인, 노인, 아이 등의 취약계층이 물리적 공간을 이용하고 접근하는 데 불편함이 없는 환경을 의미했다. 본 연구에서는 이러한 기존의 물리적 공간 접근성에 한정된 개념을 온라인 공간으로 확장할 가능성을 엿볼 수 있었으며, 온라인 콘텐츠가 최근 확산한 것을 확인할 수 있었다. 하지만 대부분의 콘텐츠는 비장애인을 위해서 제작되었고, 장애인이 향유할 수 있는 콘텐츠는 극히 제한적이다. 비장애인이 함께 누릴 수 있는 콘텐츠의 내용과 형식에 대한 개발이 필요하며, 무엇보다도 사회적 관심과 인식이 변해야 장애인이 향유할 수 있는 지속가능한 온라인 배리어프리 콘텐츠를 제작할 수 있을 것이다. 이러한 점은 단기간 내 해결할 수 있는 부분이 아니기에, 오픈스페이스를 다루는 조경 단체 및 도시 전문가 등이 관심을 두고 장애인 단체와 협력하여 콘텐츠 제작을 시범 운영하는 것부터 시작할 수 있을 것이다. 이를 위해 콘텐츠 제작을 위한 구체적인 실행 방안을 위한 후속 연구 및 시범 제작이 필요하다. 제작 과정에서는 본 연구에서 제안한 콘텐츠의 내용과 형식을 고려할 수 있을 것이며, 시각, 청각, 지체, 인지 등 장애의 구분에 따른 장애인들과 치유

전문가, 의사, VR 전문가 등이 제작 과정에 반드시 참여해야 할 것이다.

마지막으로 배리어프리 융합 연구와 관련하여, ‘작은 연구’라는 특성상 본 연구에는 문학박사·연극평론가와 조경학박사·설계전문가 등 두 명의 연구 인력이 참여했다. 향후 배리어프리 문화 정착과 관련해서는 기타 문화예술 장르 관련 전문가 외에도 사회복지, 법·행정 전문가들이 참여하여 정책 제안 방향 및 현실화 등의 측면에 대한 논의를 구체적으로 진행할 수 있을 것이다. 본 연구에서 제안한 다양한 방향들이 후속 연구를 통해 구체화, 현실화되기를 기대한다.



참고문헌

- 강민혜, 「배리어 프리」, 『단비뉴스』, 2016.4.20.,
<http://www.danbinews.com/news/articleView.html?idxno=6930>
- 구자혜 외 참여, 이은경 사회, 「배리어프리가 일깨우는 불편한 감각에 대하여」, 『연극평론』 2022년 6월호, 연극평론가협회.
- 김기일 외 참여, 양근애 사회, 「모두를 위한 연극을 위하여-혜화동1번지 7기 동인 2020 가을 페스티벌 '맞:춤」, 『공연과이론』 2020년 12월호, 공연과이론을위한모임.
- 김보미, 「가상현실(VR)에서 받는 재활치료... 발달장애 아동의 사회적응 돕는 기술」, 『경향신문』, 2022.4.20., <https://www.khan.co.kr/local/Seoul/article/202204201508001>
- 김상옥, 「“누구를 위한 배리어프리인지를 가장 먼저 생각해야 해요.”_배리어프리 버전 제작자 강내영」, 『한국연극』 2022년 4월호, 한국연극협회.
- 김선규·이한선, 「장애인의 여가활동 실태 및 활성화 방안 연구」, 『지적장애연구』 12(1), 2010.
- 김선희·엄명용·이의빈·조준동, 「시각장애인 당사자관점에 기초한 배리어프리 전시감상환경 연구」, 『한국융합학회 논문지』 10(8), 2019, 265-276.
- 김종진·신강원·이영주, 「배리어프리 환경 조성을 위한 정책 및 환경요소의 중요도 평가」, 『대한교통학회 학술대회지』 66, 2012, 169-174.
- 박경빈·조준동·이상원, 「시각장애인의 미술 작품 감상 시 정보 획득 요구 분석」, 『시각장애연구』 36(4), 2020, 23-51.
- 박보라, 「남산예술센터 배리어프리 공연, 우리의 공연, 모두의 공연」, 『더뮤지컬』 199호, 2020.5.4. <https://www.themusical.co.kr/Magazine/Detail?num=4529>.
- 박정아·이주희·주진순, 「장애인의 국립수목원 이용 및 교육프로그램 운영에 따른 활성화 방안」, 『한국삼림휴양학회지』 13(3), 2009.
- 방귀희, 2014, 「장애인문화예술의 이해」, 슛대.
- 배소연·이주영, 「문화복지 관점에서 본 장애인예술단체 운영 활성화 방안 연구」, 『우리춤과 과학기술』 17(2), 2021, 57-86.

- 안병준·정재권, 1999, 「장애인의 이해」, 형설출판사.
- 안세영, 「장애인과 비장애인이 함께 즐기는 배리어프리 공연」, 『더뮤지컬』 137호, 2015.2.27.
<https://www.themusical.co.kr/Magazine/Detail?num=2289>.
- 안채린, 「혁신적 포용 국가가 필요로 하는 문화정책에 대한 시론(試論)적 논의」, 『문화콘텐츠연구』 20, 2020, 89-127.
- 양근애, 「다른 몸들, 복수의 언어, 감각의 분별 -'맛·춤' 기획 공연(2020)의 배리어 컨셔스」, 『상허학보』 63, 2021, 47-81.
- 오수경·구보경, 「장애인 문화여가활동 현황 연구」, 『예술교육연구』 17(4), 2019, 1-17.
- 이동혁·강병근·박현수, 「국내 도시공원을 통한 무장애 공원 계획 방향에 관한 연구」, 『대한건축학회 학술발표대회 논문집-계획계』 31(2), 2011, 169-170.
- 이양희·김상원·염문설·안새미·조준동, 「시각장애인의 전시예술품 관람 욕구조사」, 『예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지』 9(1), 2019, 457-466.
- 이영희·이재진, 「문화·정보 격차 해소를 위한 장애인차별금지법 비교 연구」, 『한국소통학보』 16(4), 2017, 255-285.
- 이영희, 「시각장애인을 위한 화면해설 서비스 연구」, 『한국소통학보』 18(1), 2019, 7-46.
- 이현정, 「공연장 접근성에 관한 연구-장애인 관객을 위한 하우스 매니지먼트와 유니버설 디자인」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2021.
- 이화진, 「'더 많은' 모두를 위한 영화-배리어프리 영상과 문화적 시민권」, 『대중서사연구』 25(4), 2019, 263-388.
- 차주경, 「VR·실감미디어로 마음 상처 어루만지다...최석영 감성놀이터 대표」, 『조선일보』, 2019.9.22.,
https://it.chosun.com/site/data/html_dir/2019/09/20/2019092001858.html.
- 한국문화예술위원회, 「배리어프리 공연 제작 현황」, 2022.7.25.(업데이트), <https://cool-lion-c93.notion.site/cb12ddd707dd4a96b8c5398b7d4fe0cf>.
- 한은·김선희·루이스·호르헤·이성구·조준동, 「시각장애인을 위한 전시예술품 비시각 정보인식 사용자 인터페이스 연구」, 『한국HCI학회 발표집』 2019.2, 669-673.
- 한하경·김인설, 「디지털 가상공간(cyberspace)을 활용한 신규 공연예술 지원사업에 대한 탐색적 연구」, 『The Journal of Cultural Policy』, 34(1), 2019, 35-64.
- 홍신영, 「대학로 공연장 10곳 중 9곳...사실상 장애인 '출입금지'」, 『MBC』, 2018.12.10.,
https://imnews.imbc.com/replay/2018/nwtoday/article/5045131_30187.html.
[http://www.law.go.kr/\(국가법령정보센터\)](http://www.law.go.kr/(국가법령정보센터)).
[https://archives.seoul.go.kr/vr/index.jsp/\(서울시 용산공원갤러리 VR Archive\)](https://archives.seoul.go.kr/vr/index.jsp/(서울시 용산공원갤러리 VR Archive)).

<https://culture.seoul.go.kr/>(서울문화포털).

<https://env.dataplatform.tech.ec.europa.eu/products/pollinators/vr/index.html/>(Pollinator Park).

https://grandpark.seoul.go.kr/sgp2/botanical_garden/index.html/(서울대공원 VR 식물원).

<https://grandpark.seoul.go.kr/sgp2/tour.html/>(서울대공원 VR 동물원).

<https://look360.kr/>(LOOK360 서비스).

<https://youtu.be/DEohYK5a3-c/>(Klyde Warren Park Virtual Reality).

https://youtu.be/O_h2ZIGkj0w/(오스트레일리아 멜버른 왕립공원).

https://www.youtube.com/playlist?list=PL-11K1nqXVKhNixaHuqtjIW_jiqxxAcAs/(미국 조경가협회 배리어프리 콘텐츠).

<https://www.youtube.com/watch?v=Ab9I-hVWzIA&list=PLtIY1Yjgq7i3U-QLHOrq0rjk1KqcnFNvJ&index=2/>(북한산 국립공원 VR).

<https://www.youtube.com/watch?v=40b4QqkzLOk> (서초구 인사이드서초 547회).

https://www.youtube.com/watch?v=_VY39B7Og7M (사단법인한국척수장애인협회 휠체어스킬 VR콘텐츠).



작은연구 좋은서울 22-12

포스트코로나 시대의 경계 없는 문화 향유권
: 서울시 온라인 배리어프리 문화체험의 현재와 미래

발행인 박형수

발행일 2022년 12월 30일

발행처 서울연구원

비매품

06756 서울특별시 서초구 남부순환로 340길 57

이 출판물의 판권은 서울연구원에 속합니다.