

국내 무용 생태계의 현황과 미래

2025.7.10

홍익대학교 문화예술경영대학원 강사
정우정



목차

Table of Contents



1. 국내 무용 생태계 개요
2. 국내 무용 생태계의 변화와 최근 이슈
3. 무용의 사회적 가치와 미래 방향 : 예술에서 산업으로, 다시 사람으로
4. 요약 및 결론



1. 국내 무용 생태계 개요

국내 무용 시장의 현황 : 공연예술과 참여시장

＝ 무용 생태계 개요

무용산업의 개념 및 범위



무용 공연업

- 안무 창작, 기획 및 공연 상품
- 공연 저작권/라이선싱, 무대 미술/디자인



무용 교육업

- 무용교육 서비스, 무용교육 지원
- 무용교육 라이선싱, 무용교육 시설 임대업



무용 용품업

- 디자인 및 제조, 임대서비스, 시설제작 및 사용, 유통 및 판매



무용 콘텐츠업

- ICT 융합 창작물, 온라인 지식정보, 서적 및 출판, 음악 및 영상

✓ 무용과 관련된 유,무형의 재화와 서비스 활동을 포괄하는 개념으로 공연, 콘텐츠, 교육, 용품 등 무용과 관련한 모든 생산 요소를 포괄하는 창조적 경제활동 (김지영, 이지영, 2020)

＝ 무용 생태계 개요

무용 생태계 변화의 배경

2015년 이후 무용시장 급성장

- 과거 에어로빅, 재즈댄스 등 스포츠 범주에서, 예술 무용을 포괄하면서 독자적 시장 형성
- 진지한 여가자를 중심으로 향유 시장 성장

전공자 위주의 발레 학원의 대중화

- 관련산업 동반 성장

코로나 팬데믹 이후 신체활동에 대한 욕구 증대

- 실내자전거 펠로톤의 몰락. 러닝을 중심으로 아웃도어 활동의 높은 관심

디지털 기술의 발전과 영상 중심의 콘텐츠 산업 발전

- 스트리밍 OTT 플랫폼 중심의 춤 영상의 인기

➤ 2011-2016 ‘무용’ 단어의 의미 연결분석 결과, **예술은 낮은 연결성**을 보이는 반면, **학원은 꾸준히 관심받는 단어로** 추출

＝ 무용 시장의 소비 및 향유 특성

- ✓ 무용은 문화예술 장르 중 가장 낮은 관람률 (2003년 이후 관람률과 관객층의 확대가 거의 없음)
- ✓ 관람 만족도 역시 가장 낮음
- ✓ 그러나 문화예술교육 만족도는 전 장르 중 가장 높음

출처 : 2024 국민문화예술활동조사

표 2-18 분야별 문화예술교육 만족도

(1년 이내 학교교육 외 문화예술교육 경험자, 단위: 점/7점)

구분	2016년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년
문학행사	5.25	5.32	5.45	5.56	5.69	5.56	5.17	5.13
미술전시회	5.56	5.37	5.50	5.77	5.58	5.48	5.31	5.39
서양음악	5.72	5.54	5.46	5.76	5.64	5.67	5.36	5.23
전통예술	5.59	5.56	5.52	5.68	6.12	5.70	5.62	5.41
연극	5.56	5.44	5.14	5.56	5.24	4.89	5.65	5.06
뮤지컬	5.40	5.47	5.33	5.70	5.20	5.49	5.29	5.01
무용	5.18	5.96	5.39	5.91	5.65	5.22	5.78	5.54
영화	5.42	5.43	5.55	5.40	5.38	4.92	5.39	5.07
대중음악/연예	5.54	5.57	5.59	5.73	5.46	5.28	5.70	5.45

표 2-16 분야별 문화예술행사 관람활동 만족도 추이

(분야별 문화예술행사 관람자, 단위: 점/7점)

구분	2016년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년
문학행사	5.31	5.31	5.52	5.50	5.43	5.55	5.55	5.59
미술전시회	5.37	5.44	5.61	5.61	5.78	5.57	5.73	5.70
서양음악	5.57	5.51	5.89	5.78	5.79	5.71	5.92	5.76
전통예술	5.47	5.38	5.72	5.67	5.83	5.42	5.72	5.58
연극	5.59	5.57	5.72	5.70	5.69	5.67	5.75	5.80
뮤지컬	5.81	5.70	5.89	5.92	5.96	5.76	6.03	6.01
무용	5.55	5.61	5.70	5.62	5.75	5.70	5.69	5.43
영화	5.81	5.70	5.77	5.77	5.75	5.66	5.79	5.73
대중음악/연예	5.76	5.67	5.90	5.92	5.89	6.04	6.09	5.77

표 2-17 분야별 문화예술행사 참여활동 만족도

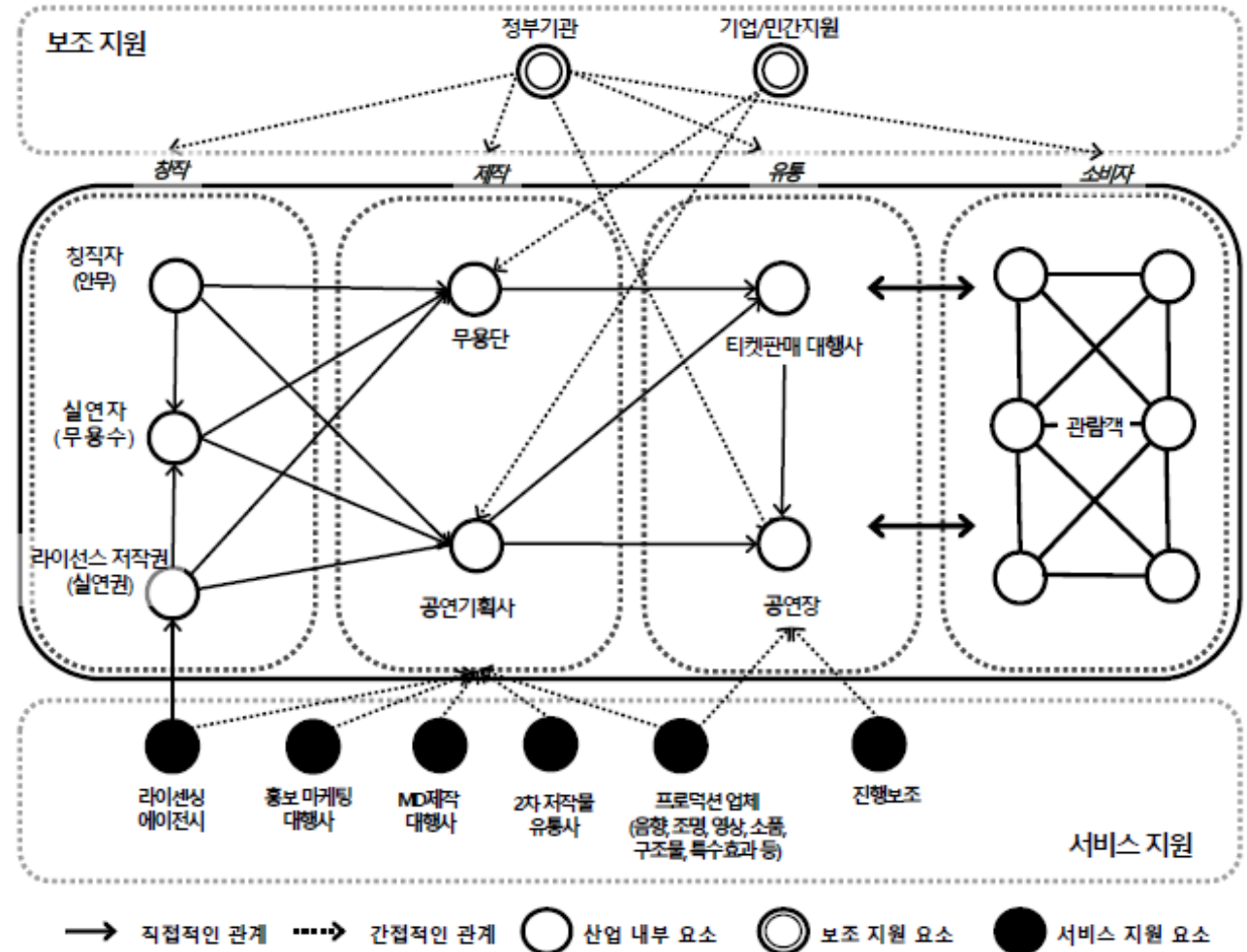
(분야별 문화예술행사 참여자, 단위: 점/7점)

구분	2016년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년
문학행사	5.18	5.22	5.65	5.02	5.32	5.13	5.36	5.40
미술전시회	5.31	5.31	5.55	5.64	5.69	5.30	5.61	5.38
서양음악	5.54	5.49	5.39	5.67	5.73	5.43	5.71	5.43
전통예술	5.44	5.28	5.62	5.90	5.87	5.40	5.70	5.49
연극	5.16	5.53	5.45	5.63	4.84	5.22	5.67	5.26
뮤지컬	5.22	5.60	5.53	5.94	4.93	5.33	5.77	5.17
무용	5.50	5.63	5.38	5.79	5.39	5.31	5.60	5.26
영화	5.67	5.96	5.80	5.51	4.94	5.50	5.34	5.18
대중음악/연예	5.53	5.73	5.63	5.96	5.75	5.50	5.35	5.36

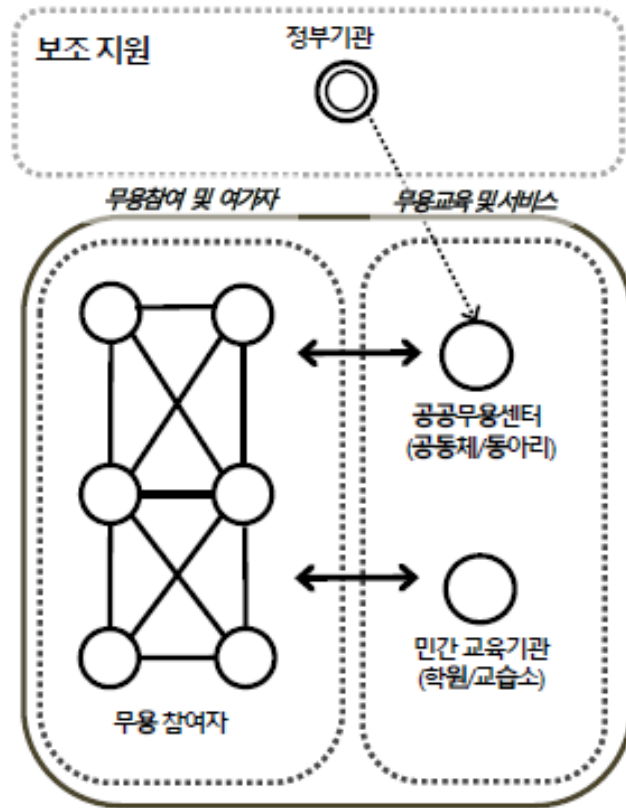
무용 산업 생태계 (AS-IS)_ 공연산업

==

- 국공립 단체 vs. 중소 민간 무용단이 대부분임. 시장 논리 적용에 한계
- 기획/제작 단계에서, 무용단 위주의 운영. 공연기획사는 주로 해외 무용단 초청 공연 기획이 대부분
- 기업/민간지원은 주로 기업 마케팅이나 협찬이며, 무용공연의 낮은 수익성으로, 실질적 투자는 이루어지지 않음
- 2020년 이후 공연 영상 스트리밍이 미미하게 이루어지고 있음



무용 산업 생태계 (AS IS)_ 참여시장



교육 및 시스템

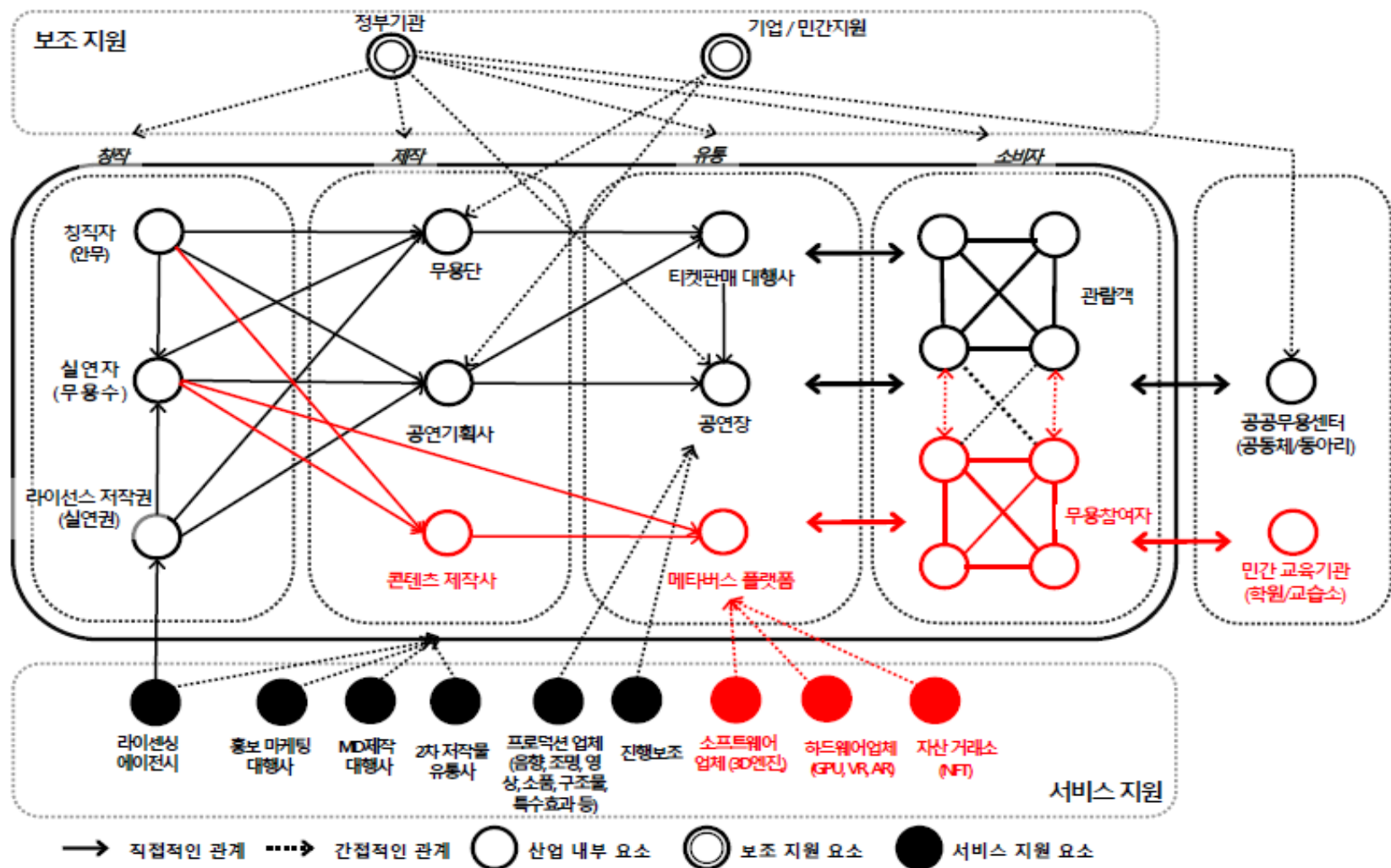
(움직임/창작교육의 부족/미디어의 활용) “청소년기에 스트리트댄스를 경험할 수 있는 것은 SNS 등을 통해 개인적으로 발전시켜 나가거나 전공생을 지망하는 경우밖에 없는 거 같아요. 학교의 방과 후 수업이나 댄스 동아리 등에서는 주로 K-pop만 다루는 경우가 많은데, 그 외에도 다양한 장르 교육을 운영한다면 학생들도 K-pop에 나온 동작을 따라 추는 것을 넘어 자신의 창작을 고민해 볼 기회가 있겠지요. K-pop만을 추던 친구들이 스트리트댄스를 접했을 때 내가 원하는 대로 움직임을 표현하고 보여주는 것을 굉장히 부담스러워 하더라구요. 춤을 추고 움직이는 데 있어 이러한 심리적 벽을 갖지 않는다면 훨씬 편안하게 자신의 움직임을 개발하고 기량을 발전시킬 수 있을 거라 생각해요”

“미디어가 주를 이루는 현재에는 검색을 통해 자신이 얻고자 하는 정보를 쉽게 얻을 수 있기에, 어떤 장르든 열정만 있다면 독학으로도 학습이 가능하다고 생각합니다”

- 학원, 교습소 중심의 교육시장
- 다양성이 부족한 전통 무용 교육 프로그램
- 미디어를 통해, 소비자는 스스로 무용 정보와 지식을 습득

무용 산업 생태계 (TO BE)_ 공연산업과 참여시장의 결합

==



- 온-오프라인 상호운용 커뮤니티 활성화
- 무용 콘텐츠 및 예술자원 확장
- 기술 도구를 활용한 안무와 창작의 접근성 확장 및 다양성 증대

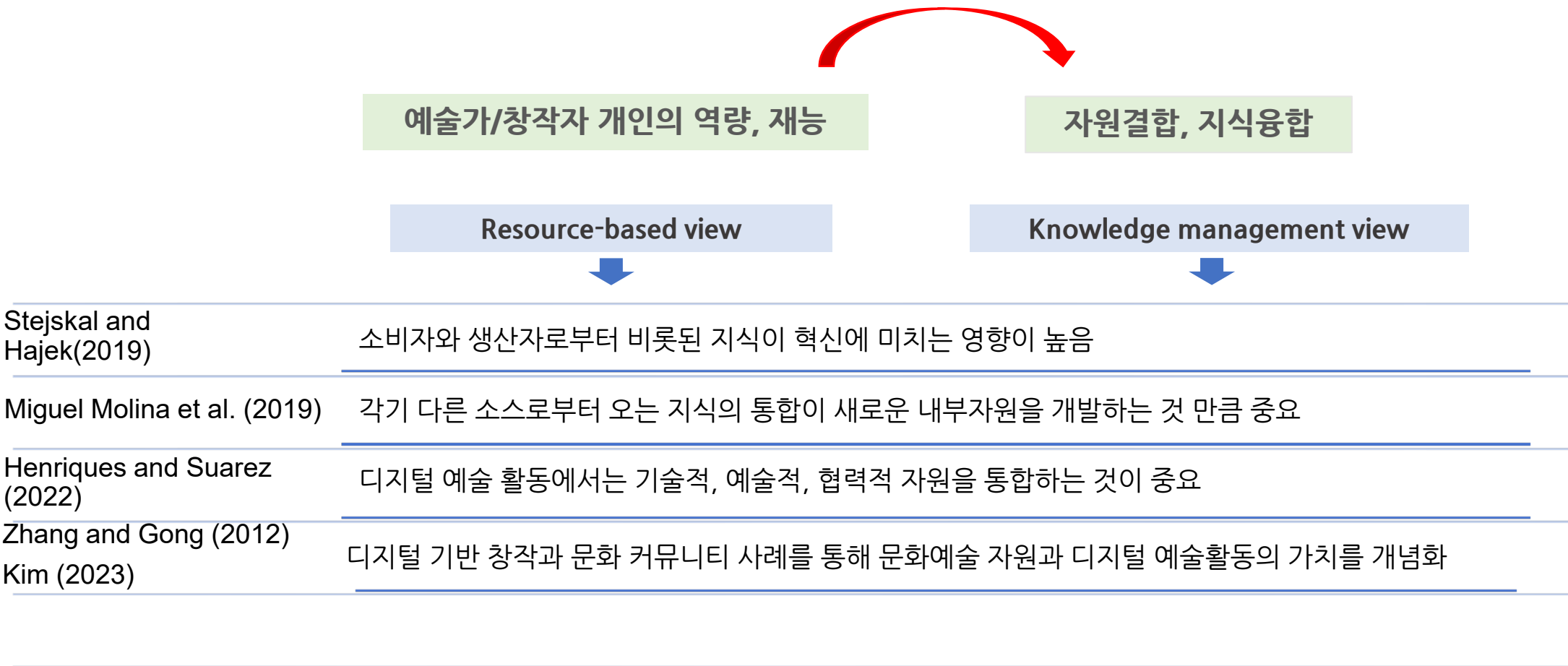
2. 국내 무용 생태계의 변화와 최근 이슈

온라인 플랫폼과 영상 콘텐츠 기반의 창작자 경제
무용예술과 대중 춤의 혼종화
안무저작권 이슈

오늘날 창의산업 (Creative Industries)은



문화예술의 하이브리드화 _ 자원과 지식의 결합



오늘날 창의산업 (Creative Industries)은

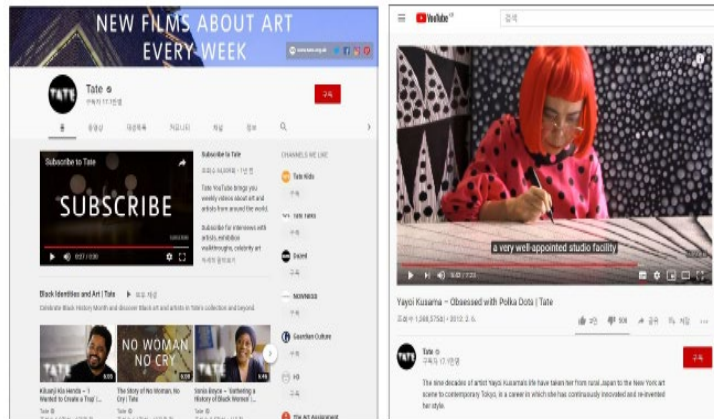


기술 융합으로 인해 산업적 구조와 기능이 변화

결과 중심에서 과정 중심의 기획과 실행

감상과 교육, 창작과 소비가 통합된 활동

기술은 창작과 소비 과정의 즐거움,
대면 경험을 증강하는 도구로 진화



〈뉴욕현대미술관(MOMA) 유튜브 채널〉



〈비전공자 피아니스트 다니엘 린데만〉



〈AI 음악 창작 스타트업 Bronze〉

- 디지털 전시 관람, 예술가 스토리 등 다양한 파생 콘텐츠
- 〈HOW TO PAINT〉 시리즈가 가장 높은 인기

- "피아니스트가 된 게 유튜브 덕분이라고 해도 과언이 아니다"라며 "처음에 재즈를 1년 정도 독학하다가 레슨도 8~9개월 정도

- 정적인 음악 대신, 우연적이고 동적인 감각의 사운드를 발견해 나가는 여정, 음악의 개념을 재정의

동시대 무용 생태계의 특성



- **(사회적 공간이자 참여의 장)** OTT 플랫폼, 소셜 네트워크, 숏폼 콘텐츠 등 기술 발전과 영상 중심 트렌드

디지털 매체는 댄서와 감상자 역할을 초월하여, 춤을 통한 실천적 과정을 공유, 상호작용하는 매개자
춤은 디지털 매개를 통해 집단적 정체성과 질적 개성을 표출할 뿐 아니라, 관계 중심의 공동체로서 앵커 역할

- **(신체와 정서의 통합적 효과)** 가치 사슬의 소비 영역이 인접 산업과 중첩

심미적, 신체적, 정서적인 다면적 특성을 지님 (예술교육, 피트니스, 여가문화, 무용치료 + KPOP, 방송, 콘텐츠 등)

- **(원형적 수행성)** ‘자신의 신체’를 통한 지각과 표현이 가능하다는 점에서 참여시장의 활성화 용이

진지한 여가자 (Serious leisure), 팬덤 커뮤니티 (K Pop dance), 실용무용의 인기 (서브컬처 재발견)
학문적 차원의 미를 실천적 차원의 미의식으로 전환할 수 있는 장르



무용 참여자의 변화_ 문화 공동체 및 콘텐츠 생산자

팬덤 커뮤니티와 정보추구행동

- 팬덤 : 특정한 대중음악 스타와 특정 문화생산물을 열정적으로 좋아하는 집단적인 세력권

하위 문화론적 관점

- 스타와의 동화, 동일시를 통해 자신의 정체성 확립
- 자신과 유사한 생각을 가지고 있는 주위의 팬덤 동료들과 소통함으로써 자신의 정체성을 확립하는 대안적 공동체

능동적 수용자적 관점

- 정체성 형성과정은 유사하나, 모방을 넘어 수용자가 이를 적극적으로 이용하고 **문화를 생산**하는 역할

■ 팬덤의 정보행동

- 디지털 매체에 의해 확장되는 경향
- 하위문화의 오프라인 정보가 한정되어 있는 경우, 진지한 여가로서 향유하는 경우 능동적 수용자적 관점의 정보추구행동

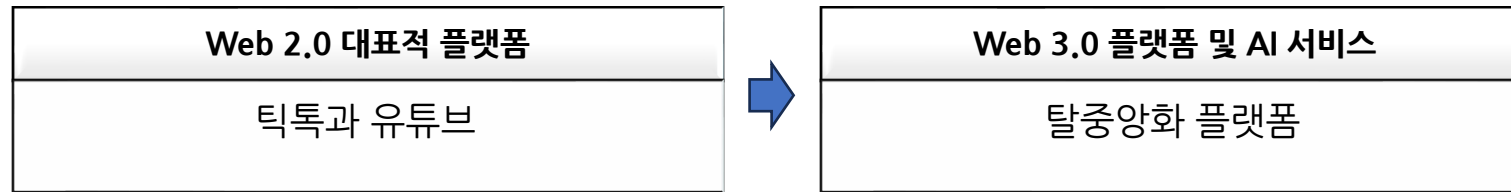
정보추구행동에 관한 연구

- 여가로서 정보탐색, 사회적 관계 형성, 소속감, 정체성 형성 (Bronstein & Lidor, 2020)
- 개인적 만족을 넘어 자기정체성 확립, 사회적 포용 등 의미있는 사회적 가치로 연결 (Mansourian, 2021)
- 진지한 여가활동은 개인적 차원으로 넘어, **사회적 세계의 다양성, 커뮤니티, 인간적 창의성을 다양하게 변화시킬 수 있는 가치있는 활동** (Lee, 2020)

무용 산업의 패러다임의 변화



창작자 경제(Creator Economy)로 진화하는 무용 콘텐츠 분야



창작자 개인 중심의 미디어 환경으로 변화



#ballet챌린지 by STAATSBALLETT BERLIN - 조회수 41만



#1999챌린지 by NCT-Ballet - 조회수 677만 (아티스트) / 13만 (참여자)

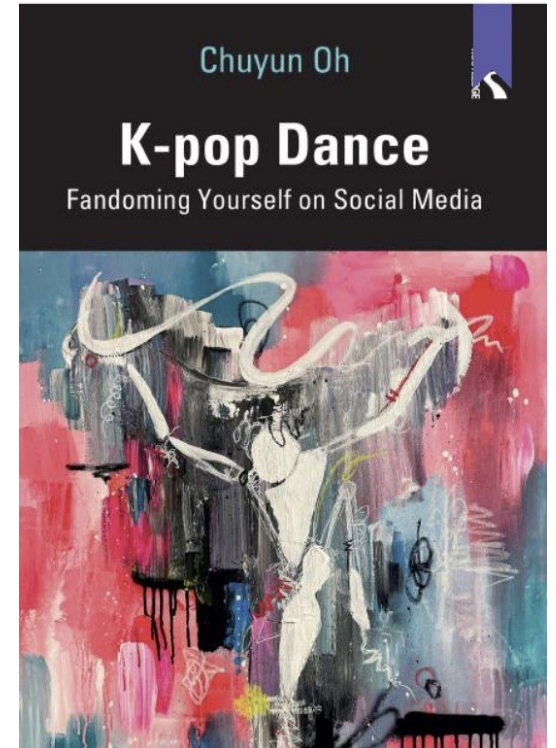


무용 산업의 패러다임의 변화

K Dance = Social Media Dance?

디지털 공간에 나타나는 K Dance 를 *Social Media Dance*로 개념화하며 그 특징을 5가지로 유형화 (Oh, 2022)

- ① Social popular dance of global youth (transnational dance)
- ② public participation over the critic's judgement
- ③ TikTokable dance: simplicity and transformability
- ④ condensed space and time
- ⑤ upper body and face dance



디지털 매체에서 나타나는 춤 문화 형성과정과 향유 양상은 일상적 삶 속에서
향유되며, 능동적이고 주체적인 실천과 경험으로 변모

무용 산업의 패러다임의 변화

민간과 소비자 주도의 무용 생태계 가치 확장

무용 표현 및 유통의 진입 장벽이 낮아짐

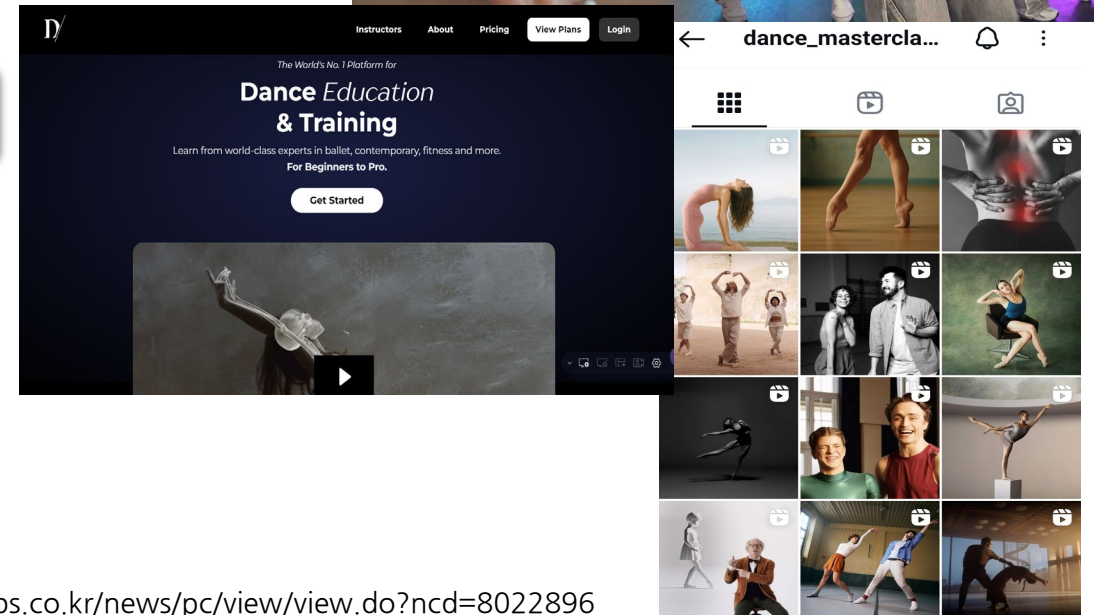
- 서브컬처 (스트리트댄스, 비보이 등), 문화소외층 (청각장애인 댄서, 발달장애인, 노령층 등) 의 창작 증대로 문화다양성에 기여
- 현재 무용 산업의 창작자 경제 성장에 일조하는 핵심 동력은 **놀이적 활동**
- 특히, Kpop, 대중 춤의 경우, 소셜 미디어가 가상 무대가 되어, 누구나 쉽게 **참여하는 사회적 공간**이자 놀이의 장으로 기능

무용 지식과 정보자본 축적을 통한 교육 제공

창작자 vs 일반인, 무대 vs 미디어, 예술 vs 일상, 재미 vs 교육의
탈경계화

청각장애는 조금 불편할 뿐...희망 메신저 아이돌 '빅오션'

3인조 신인 아이돌 그룹 '빅오션' 데뷔
"수어도 하나의 언어"...안무에 수어 녹여
"장애인 편견 걷어내도록 열심히 할게요"



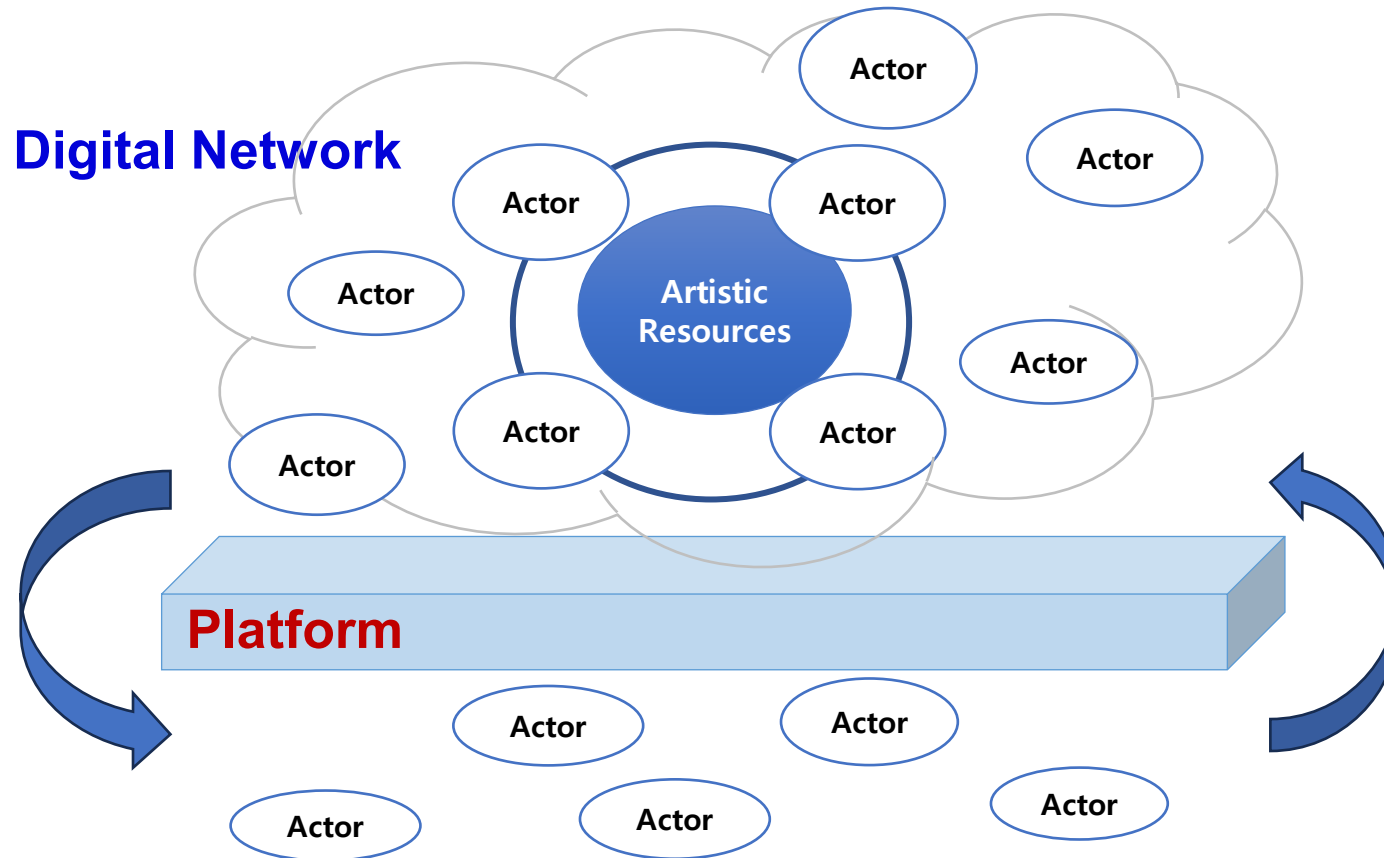
무용 산업의 패러다임의 변화

창작자 경제와 영상 콘텐츠 중심 생태계

디지털 기술 매개의 커뮤니티는 개인적 경험을 사회적 맥락으로 이동시키고 있음. 그러나 물리적 대면 경험의 부재, 실제적 의사결정, 공동의 책임과 같은 공동체적 기능과 역할에는 한계



창작자 지위/사회적 관계



일상성/개인성

안무저작권 이슈

영상 콘텐츠 K-Pop Dance의 부상에 따른 저작권/소유권 이슈 등장

- 안무저작권 이슈화의 배경
- 스트리트댄스와 K POP의 인기로 실용음악이 주류화
- 스우파 방송 이후 댄서와 안무가를 전문인으로서 수용
- 실제 대학 내 실용무용학과 설립 및 코레오에 대한 높은 관심
- 리아킴은 구독자 2600만명 그러나 음악 뷰와 달리 안무가에게 저작권 수익은 0

대학 (4년제)	대학 (3년제)	대학 (2년제)	학점은행제
6	3	4	14
한양대학교 HANYANG UNIVERSITY 융합산업대학원 세종대학교 SEJONG UNIVERSITY 서경대학교 SEOKYEONG UNIVERSITY 김포대학교 KIMPO UNIVERSITY 조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY 미래교육원 예술교육원 SKU Arts Institute 글로벌실용무용과 Department of Dance(2 year course, 4 year course) 공연예술무용과			

댄스 IP인프라 컴퍼니 <무브트>

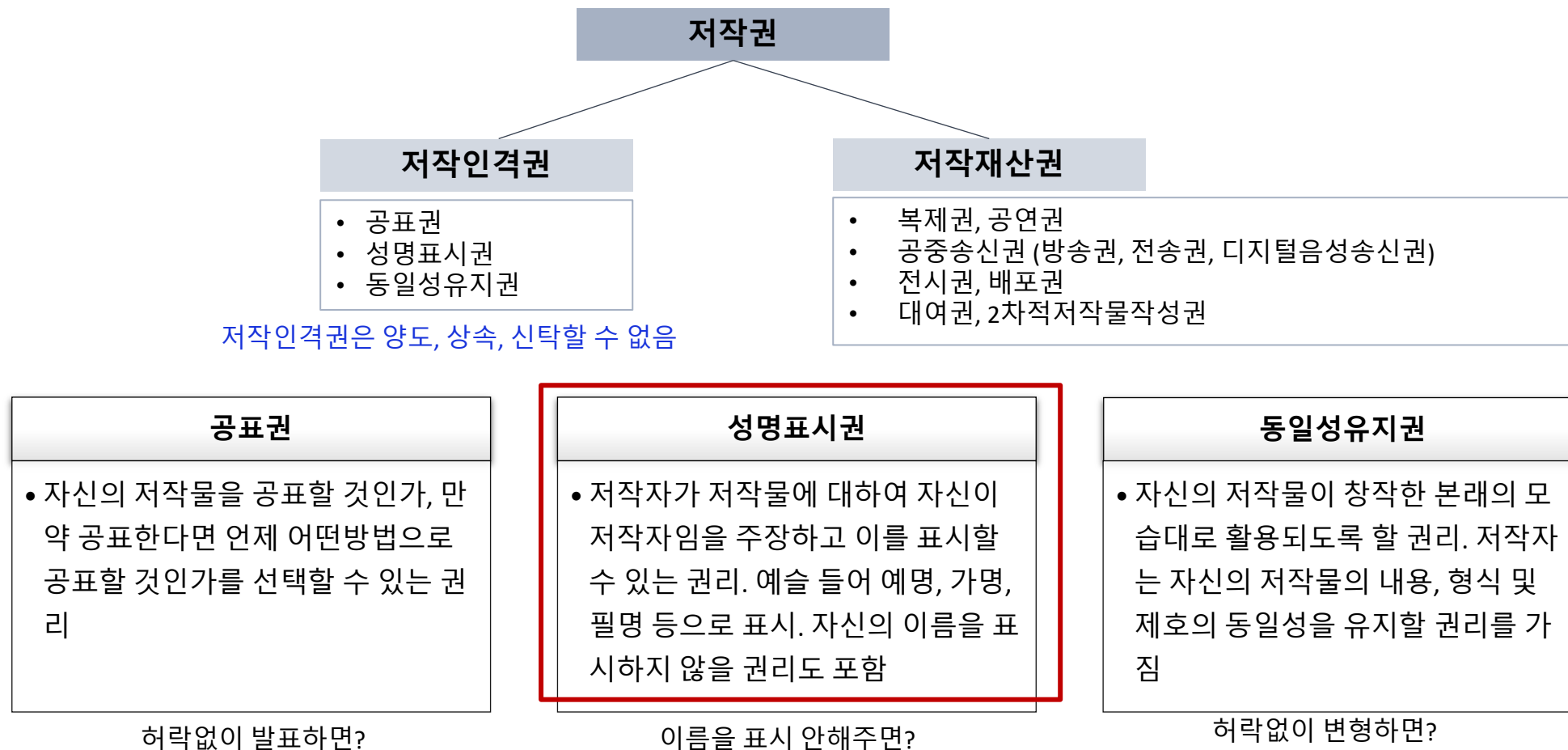
- ✓ 안무저작권은 전체 저작권수의 0.061% K-Dance는 0
- ✓ 로열티 수익이 실연자 및 인접권자 측(기획사·가수·안무가 등)에 보상될 필요가 있다는 주장
- ✓ 게임 등 상업적 제품 활용 안무 IP 퍼블리싱 솔루션



안무저작권 이슈



영상 콘텐츠 K-Pop Dance의 부상에 따른 저작권/소유권 이슈 등장



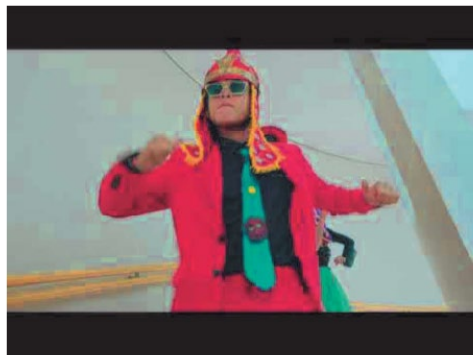
- ✓ 안무가는 음악 콘텐츠에 안무가 성명표시권 주장
- ✓ AI 창작 시대에는 공표권과 동일성유지권이 매우 교묘하게 침해될 가능성

안무저작권 이슈



영상 콘텐츠 K-Pop Dance의 부상에 따른 저작권/소유권 이슈 등장

법조윤리위원회 홍승우 위원장은 "안무가 산업이 아니기에 전 세계적으로 저작권 침해 사례가 없다. 안무저작권 관련한 논의도 우리나라에서만 이뤄지고 있다"라며 "하나가미 사례는 저작권 침해를 전제로 손해배상을 판결하며 합의가 이뤄졌다. 전 세계에서 유일한 짧은 동작을 저작물로 인정한 사례다. 이에 각국에서 이와 비슷한 사례들이 어떻게 진행될지 지켜보고 있다. 상당한 영향을 미칠 것으로 보인다"라고 전했다



<https://youtube.com/watch?v=3P1CnWI62lk>

2020년 '범 내려온다' 춤 영상으로 화제가 되었던
Feel the Rhythm Korea 영상



<https://youtube.com/watch?v=I0DBVM802H8>

해당 동작은 미국에서 최초로 흑인이 TV에 등장했던
'소울 트레인' 댄스팀의 동작이었다

Q. 문화상품은 사회적 맥락, 커뮤니티 속에서 생산되는 것으로 다른 산업과 차별성을 지닌다고 할 수 있다. 창작물 또한 사회적 맥락과 이전의 문화산물의 영향을 받은 것으로 온전히 개인에게 귀속될 수 있는가?

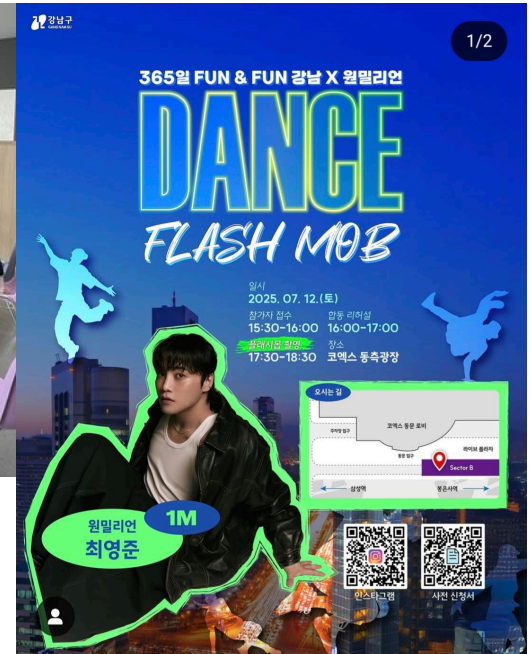
Q. 현재 콘텐츠 IP 법적 개념에 따르면 사진, 영화와 같이 기계를 활용하는 작업자 혹은 오너십 소유자 모두, 창작재산권의 보호아래 균질화되고 있다. 재가공한 영상 콘텐츠의 범람 시대에 진짜 창작자는 어떻게 규정할 것인가?

무용 생태계의 변화는,

과정 중심의 실천적 향유를 의미

(대면) 참여적 환경 + (가상) 무용 정보자본 = 통합적 경험

- ✓ 신체적, 정서적 측면의 효과, 타인에 대한 공감, 사회적 연결감으로 확장
- ✓ 다양한 무용 관련 서비스 등장



무용 생태계의 최근 이슈 요약



탈경계적 활동에 따른 무용 정책의 변화 요구

과정과 참여 중심의 생태계로의 전환은 정책적 지원의 대상과 의사결정에 대한 새로운 합의 요구

학교 외 교육, 민간 교육 인프라와 무용 교육 커리큘럼 지원

안무와 창작 인력 및 인프라를 구축함으로써, 창의적 무용 데이터와 IP 활용을 통한 지속가능한 무용 생태계 수립

참여시장과 공연 산업의 가치 네트워크를 구축함으로써 무용공연 산업 동반 성장 전략

안무저작권 이슈

주로 Kpop과 미디어 공간의 춤 담론에 국한된 논의

대중의 자발적 참여, 알고리즘 기술이 가치 창출에 있어 중요한 역할. 안무저작권이 오히려 무용 생태계 위축 우려

음악의 작곡처럼 형태와 프레이즈 중심의 저작권법 접근의 우려

오히려, 안무 교육을 육성하고, 개방함으로써 안무 창작자원을 증대하는 방안

무용의 사회적 가치와 역할 확대

(Dance for Parkinson) 파킨슨 및 시니어 대상 무용의 효과

급증하는 자폐아동 대상의 움직임 테라피

청소년 정서와 고립감을 해소하는 학교 무용교육

자연스러운 몸의 감각과 즉흥을 통한 신체와 정서감 증진



3. 무용의 사회적 가치와 미래방향

기술발전에 따른 무용의 역할과 가치의 확장

문화예술의 사회적 가치 대두

문화예술의 사회적 가치(Social value)가 중요해지고 있는 이유는?

문화 민주주의로의 흐름

문화예술의 사회적 가치는 소수의 특권이 아닌, 모두가 참여하고 함께 누릴 수 있는 보편적 가치로 확장. 문화 민주주의는 다양한 계층과 집단이 예술 창작과 소비에 주체적으로 참여하는 것을 지향

비판적 사고와 시민 참여 촉진

예술은 사회적 문제와 이슈를 직관적으로 전달함으로써, 시민들의 비판적 사고와 사회 참여 촉진

경제적·사회적 부가가치 창출

문화예술은 정신적 가치 뿐 아니라 사회·경제적 부가가치를 창출. 오늘날 문화예술은 도시 발전, 경제 성장, 사회 혁신의 원천이 되며, 사회 전반에 창의적 자극과 사고의 혁신을 주도

공감과 소통, 사회적 갈등 완화

문화예술은 단순한 취미나 여가 활동을 넘어, 사회적 갈등을 완화하고 사람들 사이의 공감과 소통을 촉진하는 중요한 도구. 사회적 갈등 완화와 신뢰를 회복에 기여

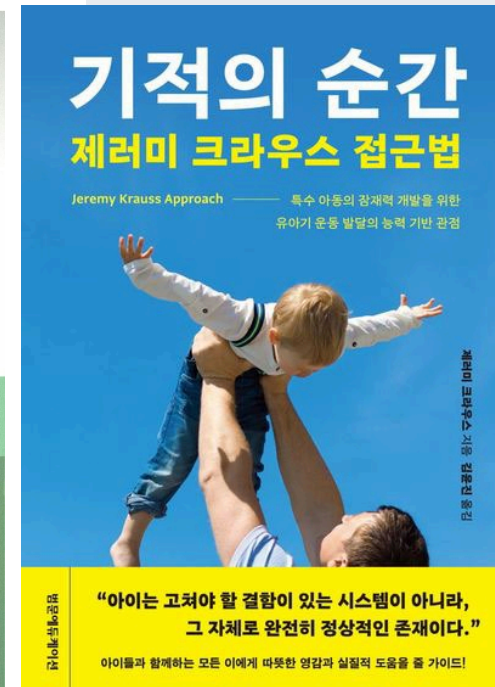
사회적 통합과 포용력 강화

사회적 불평등, 양극화, 세대 간 갈등이 심화되는 현대사회에서 문화예술은 사회통합을 위한 중요한 매개체로 기능. 다양한 배경과 정체성을 가진 사람들이 예술을 통해 서로를 이해하고 포용

무용의 사회적 가치와 역할의 확장

주로 민간 사회적 기업, 무용예술 매개자 위주로 새로운 시장 창출

- ✓ 심리적, 신체적 효과를 위한 기술, 데이터 등 학제간 연구와 협업 증대 (의료, 테크, 웰니스, 심리 등)
- ✓ PD (Parkinson for Dance), 펠든 크라우스, 제러미 크라우스 등 과거 단순 신체 건강증진과 달리, 신체와 정신의 통합을 지향하는 프로그램
- ✓ 민간 개인이 접근하기 어려운 한계 존재



무용의 사회적 가치와 역할의 확장



무용 소외지역 아동 대상 무용 프로그램

- ✓ (국내) 꿈의 무용단 사업
- ✓ (해외) 나이지리아 발레스쿨, 몬트리올 그랑발레

노인, 신체장애, 발달장애, 정서개선을 위한 dance therapy, relaxed performance

무용의 가치를 지역 커뮤니티로 확장하는 노력 – 현장과 학계가 연계된 기획과 실행, 평가 필요



Leap of Dance Academy



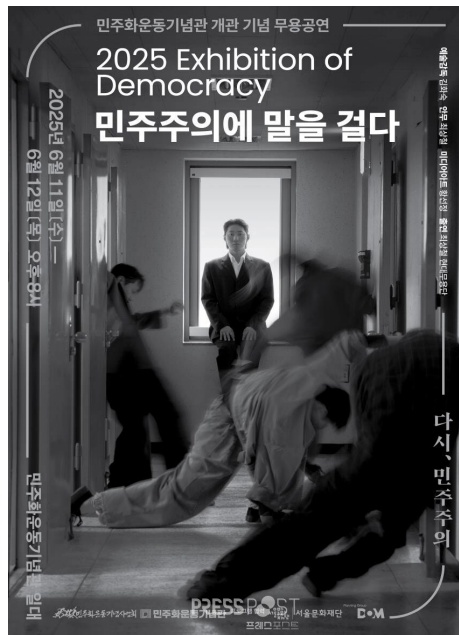
Grands Ballets

무용의 사회적 가치와 역할의 확장



무용 예술가가 지역 사회에서 무용의 가치를 확산하는 앵커 역할

- ✓ 무대를 지역 생활권으로 확장
- ✓ 신체와 대면 경험을 통한 강렬한 내적 경험과 기억
- ✓ 지역의 문화자원과 정체성을 반영, 무용예술 발전에도 기여 ex) 전북 지역의 <김화숙 무용단, 사포>, <Hamptons Dance Project>



요약 및 결론

1. 문화예술 관람동기, 만족도, 경험성은 사회의 관계적 가치, 체화된 신체 기반의 대면 상호작용과 높은 상관관계가 있음. **무용은 특히, 예술의 가치체계에 있어 개인적 & 사회적 측면이 밀접하게 연결된 장르임.** 개인의 경험과 창의성이 사회적 가치로 연결될 수 있는 환경 마련
2. 대면 경험의 부재로 인한 소외감 해소, **정서와 신체 회복력 강화를 위한 사회 무용 프로그램**의 필요성
3. 획일화된 장르별 무용 교육을 넘어, **개개인의 움직임 발견과 창작을 돕는 무용 커리큘럼 개발** 시급
4. 대중이 생성한 다양한 관점과 경험은 새로운 아이디어와 기회의 기반이 되며, 지속가능한 무용 생태계의 원천임. 따라서, **자원의 배치와 기술적 인프라를 제공하고, 공공데이터를 민간에 개방함으로써, 무용의 적용분야와 역할을 확장할 필요**



Q&A