

## 무용의 산업화 동향 및 무용산업의 발전방향 탐색\*

박재홍 한성대학교 · 홍애령\*\* 상명대학교

본 연구는 예술의 산업화 배경을 바탕으로 무용분야 산업화 동향을 살펴보고 향후 무용산업의 발전방향을 제안하는 것을 목적으로 하였다. 본격적인 무용산업의 명명과 논의가 매우 부족한 상황에서 기존에 논의된 예술의 산업적 발전 기본체계와 개념 분석을 통하여 무용산업의 동향을 파악하고 발전방향을 제시하였다. 무용은 예술의 한 영역이라는 전제 하에 무용산업의 개념은 예술산업의 개념 및 분류방식을 토대로 재개념화할 수 있었다. 기존의 무용산업은 주로 공연예술을 기반으로 성장하였으며, 최근 4차 산업혁명 시대와 고령사회의 도래로 인해 테크놀로지 및 피트니스를 기반으로 한 분야로 확장되고 있다. 연구결과를 바탕으로 향후 무용산업의 향후 무용분야 산업의 발전방향 및 방향을 제시하고, 이를 체계적, 합리적으로 추진하기 위한 몇 가지 방안과 추후 지속되어야 할 연구를 제안하였다.

**주요어** : 무용의 산업화, 무용산업, 공연예술, 테크놀로지, 피트니스

### I. 서론

#### 1. 연구의 필요성 및 목적

국제화, 정보화가 가속화됨에 따라 사회 전반에 걸쳐 사회연결망을 기반으로 한 네트워크가 강화되었고 이에 따라 문화와 예술에 존재했던 경계가 무색해지리만큼 다양한 영역간의 융합이 빈번해지고 있다. 과거 예술은 순수한 미의 가치와 표현의 자유를 보장하는 인문, 철학, 사유의 산물로 알려져 왔다. 특히 예술은 그 자체로 예술가의 창의적 사고와 기술이 관여되는 고유의 영역이며 인간의 지적인 정신활동이 집약된 결정체로 여겨졌다. 초기 예술론에서 논하는 예술의 본질적 목적은 인간이 지닌 생각과 감정의 자유로운 표현 그 자체에 있는 것이지 그로 인한 산물 또는 결과물의 2차적인 생산, 경제적 효과에 있는 것은 아니었다. 그럼에도 예술과 예술에 관여되는 창의성, 미적 감각, 공감대 형성, 소통 등의 능력은 산업 분야의 전문인력을 양성하는 데에 중요한 역할을 하고 있다(예술경영지원센터, 2016).

직접적으로 예술을 산업과 결부시켜 바라보는 시선은 국외에서 먼저 활발하게 진행되었는데, 영국과 미국에서는 이미 1990년대부터 문화예술을 국가경제성장의 원동력으로 주목하여 미래창조육성사업(Creative UK, Creative America)을 시행하였다. 우리나라에서는 2004년 6월 문화관광부가 「예술의 힘: 새로운 한국의 예술정책, 미래를 창조합니다」를 발표하고 예술산업 정책을 본격적으로 추진하기 시작하였다(문화관광부, 2004). 예술정책의 중장기계획으로 예술분야의 창의성 강화를 강조하고, 예술산업의 르네상스를 이끌고자 향유자 중심의 예술활동 강화, 예술의 창조성 증진, 예술의 자생력 신장, 열린 예술행정체계 구축 등 4대 기본방향을 중심

\* 이 논문은 한성대학교 교내연구비를 지원받았음

이 논문은 한국무용과학회 제38회 춘계학술대회 발표 원고를 수정, 보완한 것임

\*\* 교신저자 : innodance@naver.com

으로 14대 역점 추진과제를 제시하였다. 2006년에는 한국문화관광연구원에서 운영하던 전문예술법인단체평가센터와 서울아트마켓 운영사무국을 통합하여 예술경영지원센터를 설립하고, 예술가에 대한 직접 지원보다는 예술현장의 자생력을 강화시키기 위한 매개자 역할을 수행하여 예술유통 활성화와 예술기관 경쟁력 강화를 위한 체계적 지원으로 예술현장의 자생력을 제고하고 있다(예술경영지원센터, 2018.05.19.). 최근에는 예술을 활용하여 다양한 경제적 부가가치를 창출하는 사례와 사회적 기업 등이 증가하고 있는데 이 중에는 순수예술과 대중예술의 구분이나 경계, 공급자와 소비자의 초점이 매우 상이한 정책과 사업이 다수 등장하고 있다. 이 시점에서 현재 예술산업의 추진과정, 예술계에서의 산업에 대한 인식과 동향을 파악하는 것은 미래 예술산업의 발전을 위한 방법을 모색하는 기초가 될 것이다.

예술산업 중에서도 무용분야의 산업은 최근 비약적인 발전을 이뤄왔으나 다른 예술분야에 비해 공연산업에 편중되어 있고 인력풀도 좁은 편이다. 이 때문에 일반 대중이 체감하는 무용산업은 공연예술로서의 작품이나 교육프로그램이 대표적이며 그 밖의 영역은 주목받지 못하고 있다. 무용분야의 산업화를 다룬 선행연구들은 주로 공연예술산업으로서 무용 작품의 창작 진흥, 관객 유입(김민정, 2009; 조선휘, 2005), 게임콘텐츠로서 무용의 활용(전현주, 신현욱, 2013), 무용공연에서의 컴퓨터그래픽(CG), 디지털, 인공지능(AI)의 활용(김혜진, 2005; 박진아, 2018; 신상미, 2017)에 주목하고 있었다. 주로 2000년대 중반부터 무용분야에서 기술기반의 작품 제작, 창작, 융합과 관련된 이슈들이 학계에서 공론화되기 시작하였으며, 4차 산업혁명에 대한 논의가 가시화된 2015년 이후부터는 무용학관련 학회에서도 예술과 기술의 가시적인 융합을 위한 협업이 제안되어 왔다.

이렇듯 무용산업에 대한 논의와 실용화가 요구되는 상황에서 무용산업은 어떠한 분야를 중심으로 발전되었고 향후 발전방안과 방향은 무엇인지 탐색해야할 필요성이 있다. 이에 본 연구에서는 공연예술을 중심으로 행해진 무용산업의 지난 길을 되짚어보고 향후 우리나라 사회의 핵심사안을 바탕으로 다변화되고 있는 무용산업의 발전방향을 제시하고자 하였다.

## 2. 연구문제

본 연구는 예술의 산업화 배경을 바탕으로 무용분야 산업화 동향을 살펴보고 향후 무용산업의 발전방향을 제안하는 것을 목적으로 하였다. 본격적인 무용산업의 명명과 논의가 매우 부족한 상황에서 기존에 다루어진 예술의 산업적 발전을 위한 기본체계와 개념 분석을 통하여 무용산업의 동향을 파악하고 발전방안을 제시하였다. 이에 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 예술산업, 무용분야의 산업화는 어떠한 영역을 중심으로 발전되었는가?

둘째, 무용산업의 현황 및 동향은 어떠한가?

셋째, 무용산업의 발전을 위한 방향 및 방안은 무엇인가?

## II. 연구방법

무용의 산업화 배경을 살펴보기 위한 첫 단계로 학술연구정보서비스(RISS)에서 선행 문헌자료와 인터넷 학술자료(Google scholar) 검색을 통한 해외 문헌자료 수집 및 탐독이 이루어졌다. 국내 연구물은 무용, 산업, 공연산업 등의 주제어를 입력하여 교차 검색하여 나타난 학위논문 3편, 학술논문 10편 중 연구결과가 무용콘텐츠에 집중되어 있는 3편을 제외하고 총 10편을 주요 선행연구로 간주하여 검토하였다. 해외 문헌자료는 dance market, dance industry 등의 키워드를 중심으로 학술지논문, 보고서 등을 검색하고 4편의 유효한

문서를 검토하였다. 마지막으로 국내 문화예술 유관기관으로서 예술산업을 중점적으로 운영하고 있는 예술경영지원센터, 한국콘텐츠진흥원, 문화체육관광부 산하 정책연구기관인 한국문화관광연구원(이하 한국문화관광연구원)의 예술산업 관련 보고서, 포럼 자료집, 통계자료 9건을 수집하여 검토하고 일부는 원고에 인용하였다. 이상의 연구방법을 통해 인터넷 상에서 검색이 되지 않거나 현재 진행 중인 무용산업에 대한 관점은 수용하지 못한 한계가 있었다.

### III. 예술의 산업화와 예술산업

예술과 산업을 연관지어 논의하게 된 것을 그리 오래되지 않았다. 우리나라에서는 2004년 당시 문화관광부(현 문화체육관광부)에서 발표한 「예술의 힘: 새로운 한국의 예술 정책, 미래를 창조합니다」에서 예술산업을 “미술, 음악, 연극 등 예술콘텐츠의 기획, 제작 및 유통과 관련된 산업”, “예술과 관련한 재화와 서비스가 생산, 소비되는 과정에서 다양한 문화적 가치와 경제적 가치를 낳는 부가가치 창출형 산업활동”으로 정의하고 구체적인 영역으로 “시각예술, 문학, 디자인, 공연예술에 속하는 음악, 무용, 연극, 오페라, 뮤지컬 분야”를 포함시켰다(문화관광부, 2004). 한국문화관광연구원(2006)의 「예술의 산업적 발전을 위한 정책방안 연구」에서는 문화예술진흥법과 문화산업진흥기본법에 나타난 문화산업을 기준으로 예술산업을 “공연(음악, 무용, 연극, 국악), 미술(회화, 조각, 건축), 공예, 문학, 사진 등의 예술분야에서의 창작물 또는 문화예술용품을 산업적 수단에 의하여 기획, 개발, 제작, 생산, 유통, 소비 등과 이에 관련된 서비스를 수행하는 사업”으로 정의하였다(p.19).<sup>1)</sup> 이와 같이 정부 및 정책연구기관 등이 제시한 정의들을 근거로 유추한다면, 우리나라에서는 예술산업과 문화산업을 구분하지 않고 순수예술, 문화와 구분 짓고 있음을 알 수 있다. 예술/문화산업에 파생되어 생산, 공급되는 상품들은 대중예술/문화의 확장을 가져오고, 대중들이 공통된 기술적(technological), 사회적(social), 미학적(aesthetic) 지식, 새로운 감성(sensibility)을 갖도록 한다(이영주, 2010). 이를 거꾸로 생각하면 일종의 경험상품으로서 예술/문화산업의 상품을 생산하기 위해서는 기술적, 사회적, 미학적 지식을 지닌 이들이 관여해야 하고, 이 상품들의 소비자로서 대중의 감성을 자극할 수 있는 취향, 기호 등을 고려해야 하는 것이다. 이것이 예술/문화산업의 공통적인 생산, 공급의 구조이다.

그동안 공론화된 예술의 산업화와 발전방안에서는 예술을 순수예술, 응용예술, 대중예술로 구분하고 예술성과 상업성을 양극단으로 간주하여 순수예술을 원본, 그 밖의 예술을 복제의 다양한 형태로 보고 있다. 이러한 전제 하에 예술의 산업적 활용은 <그림 1>과 같이 크게 3가지, (A) 순수예술 → 대중예술/대중문화, (B) 순수예술 → 응용예술, (C) 미디어아트 → 대중예술/대중문화 또는 응용예술의 형태로 나타날 수 있다(예술경영지원센터, 2007). 이에 근거하면 예술의 산업적 발전은 예술 자체를 산업적으로 발전시킨다는 의미에서 예술시장의 활성화 부분과 예술의 산업적 활용을 촉진하는 부분으로 구분된다. 또한 예술의 산업적 활용을 촉진하는 것은 순수예술을 대중예술/대중문화에 활용하는 것을 촉진하는 것과 순수예술을 응용예술에 활용하는 것을 촉진하는 것으로 구분할 수 있다. 무용을 일례로 든다면, 무용이 1차적으로 산업화되어 나타나는 방식, 즉 공연을 하고 티켓 판매와 관객 점유율을 높여 시장성을 갖게 되는 것, 무용공연으로부터 영감을 받은 관객들이 무용학원에 등록하여 무용교육이 활성화되는 것은 예술시장의 활성화에 해당한다. 최근 흥행했던 댄싱 9, 쉐위 댄스 등 다양한 TV 프로그램에 무용, 춤을 추는 연예인들을 등장시키는 것, 스타무용수가 스포츠브랜드의 모

1) 예술산업의 개념과 분류에 관해서는 이견이 있을 수 있으므로 주된 개념 구분은 가장 최근에 논의된 예술경영지원센터(2016). 예술산업 미래전략 연구보고서. 서울: 예술경영지원센터의 관점을 토대로 기술하였다. 초기 개념은 10년 전인 2006년의 보고서를 그대로 인용하고 있어 이 개념이 통용되는 것으로 간주하고 본 연구에서도 이를 인용하였다.

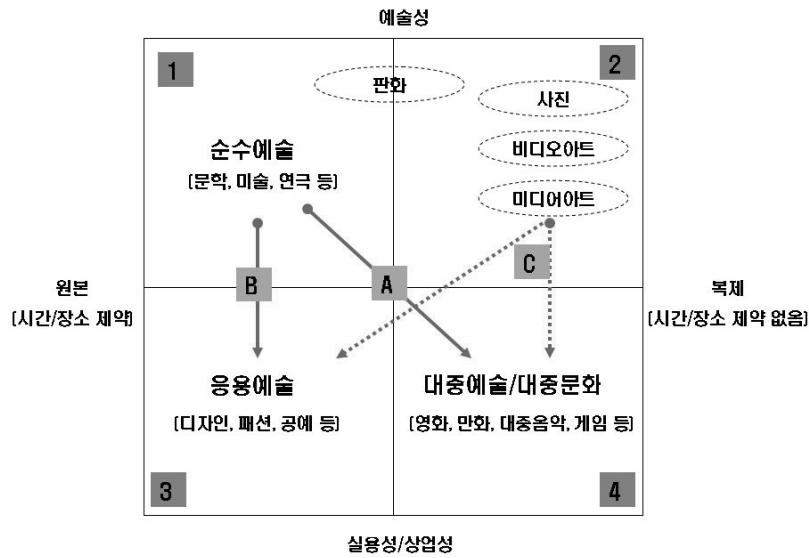


그림 1. 예술의 산업적 활용(예술경영지원센터, 2007, p.23)

텔로 등장하거나 무용수가 등장하는 영화를 제작하는 것 등은 무용의 산업적 활용에 포함되는 것이다.

이처럼 예술이 산업화되는 방식은 매우 다양하다. 그렇다면 예술산업은 어떻게 분류되는가. 대체로 예술산업은 전통적인 '산업'의 개념에 비추어 분류하는데 <그림 2>와 같이 좁게는 예술 본래의 활동이 주를 이루는 예술창작, 예술서비스업, 예술유통 및 임대업, 예술제공업으로 구분될 수 있다. 이를 넓게 펼쳐서 생각해보면 예술용품 제조업, 예술복제품 제조업, 출판산업, 공연·전시기자재 산업, 공연·전시기획업, 예술품 도·소매업, 악기·예술용품 도·소매업, 예술경영업, 예술교육으로 구체화시킬 수 있다. 결국 순수예술, 응용예술, 대중

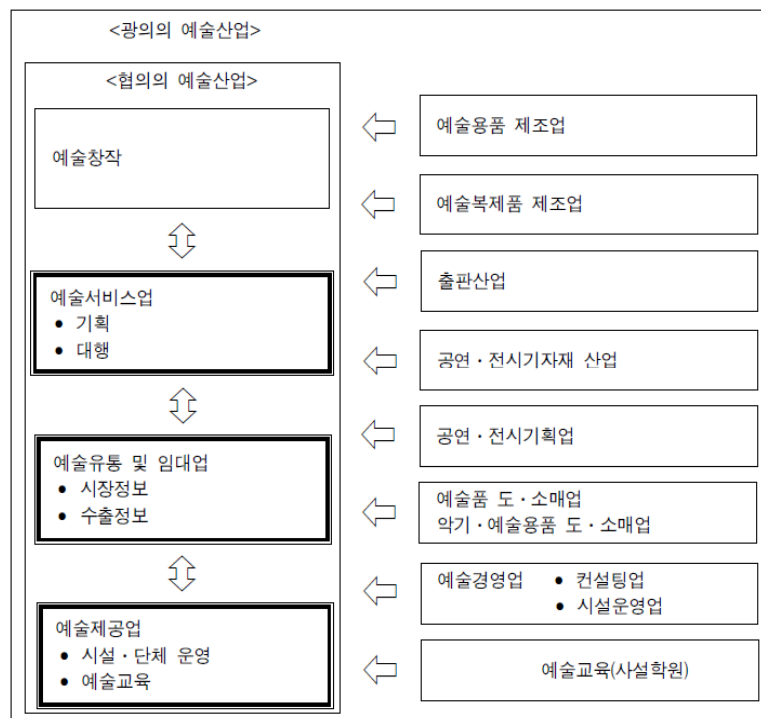


그림 2. 예술산업의 분류(한국문화관광연구원, 2006, p.21)

예술로 특성을 달리하는 예술의 각 장르를 활용하여 어떠한 방식으로 변용할 것인가가 예술산업에서 새로운 변주를 위한 핵심이 될 것이다.

#### IV. 무용의 산업화와 무용산업

지금까지 살펴본 예술의 산업화와 예술산업의 개념 및 분류를 바탕으로 무용의 산업화와 무용산업의 개념을 규명하고자 한다. 우리나라에서는 일반적으로 예술산업과 문화산업을 개별적으로 사용하지만 문화예술은 구분하지 않고 함께 쓰는 경우가 많다. 이는 법제상 나타난 정의와 무관하지 않다. 1972년에 제정된 초기 「문화예술진흥법」에서는 문화예술을 “문학·미술·음악·연예 및 출판에 관한 사항”으로 정의하였다가 1987년 개정을 통해 문화예술의 정의에 무용, 연극, 영화를 추가하여 “문학·미술·음악·무용·연극·영화·연예 및 출판에 관한 사항”으로 확대하였다(김시범, 2018).

이를 기반으로 재정리된 것이 예술산업의 개념이었기에 무용산업의 개념을 1차원적으로 정리하자면 “무용 분야에서의 창작물 또는 무용용품을 산업적 수단에 의하여 기획, 개발, 제작, 생산, 유통, 소비 등과 이에 관련된 서비스를 수행하는 사업”으로 정의할 수 있을 것이다. 궁극적으로 무용의 속성, 즉 공연예술을 위한 창작활동, 그리고 이로 인해 파생되는 2차적인 활동이 무용산업의 개념에 포함되는 것이다. 그러므로 개념적으로 무용산업의 분류 역시 콘텐츠로서 무용을 중심으로 공연 및 창작업, 교육 및 서비스업, 유통 및 임대업, 제조업 등으로 분류될 것으로 유추할 수 있다. 그러나 현재 통계청에서 제공하는 제10차 한국표준산업분류에 따르면 무용산업은 <표 1>과 같이 산업으로서의 전체적인 범위나 영역보다는 극히 일부의 업종만이 등록되어 있었다. 현재 진행 중인 무용산업의 세부 영역이나 신생사업은 포함되지 않았으며 무용단, 무용학과 같이 전통적인 개념의 사업들만이 포함되어 있다.

표 1. 제10차 한국표준산업분류에서의 무용산업(한국표준산업분류, 2018)

번호	분류코드	색인어	대분류	분류명	설명
1	76292	무용복 임대	N.사업시설 관리, 사업 지원 및 임대 서비스업(74~76)	의류 임대업 Renting of wearing apparel	정장 및 기타 의류를 임대하는 산업활동 <예시> • 웨딩드레스 임대 • 상복 임대 • 연극 의류 임대 • 영화 의류 임대
2	85501	무용 개인교습소 (입시 교육)	P.교육 서비스업(85)	일반 교과학원 General subject educational institutes	상급학교 진학 및 보습을 위한 일반 교과 과정을 교육하는 산업활동 <예시> • 입시학원 • 일반교과 보습학원 • 학생 대상 속셈학원(성인 대상 경영·사무 목적인 경우 85699) • 예·체능 입시 전문학원
3	85501	무용학원	P.교육 서비스업(85)	일반 교과학원 General subject educational institutes	<제외> • 기술관련 자격증 시험교육(856) • 방문을 통한 일반교과 교육(85502) • 통신 및 인터넷을 통한 일반교과 교육(85503) • 음악, 무용, 미술학원(8562)
4	85629	무용 개인교습소 (비입시 교육)	P.교육 서비스업(85)	기타 예술학원 Other cultural education	음악 및 미술 교습 이외에 연극, 무용 등 각종 예술에 관한 이론과 실기를 교습 하는 산업활동

번호	분류코드	색인어	대분류	분류명	설명
5	85629	무용학원 (비입시 교육)	P.교육 서비스업(85)	기타 예술학원 Other cultural education	<예시> • 무용 및 댄스학원 • 연기학원 • 도예학원
6	90122	발레무용단 운영	R.예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업(90~91)	무용 및 음악단체 Musical groups and dance companies	
7	90122	무용단 운영	R.예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업(90~91)	무용 및 음악단체 Musical groups and dance companies	무용 및 음악단체를 운영하는 산업활동 <예시>
8	90122	고전무용단 운영	R.예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업(90~91)	무용 및 음악단체 Musical groups and dance companies	• 현대 무용단 • 국악단체 • 고전 무용단 • 발레단 • 포크댄스단 • 밴드단 • 오케스트라 • 탭댄스단 • 재즈단
9	90122	재즈무용단 운영	R.예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업(90~91)	무용 및 음악단체 Musical groups and dance companies	
10	90131	무용가(자영)	R.예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업(90~91)	공연 예술가 Independent performing artists	배우, 가수, 성악가, 무용수, 스탠트맨 등 공연에 직접 참가하여 자신의 신체를 이용 한 예술 행위를 하는 독립된 공연 예술가
11	90131	무용수(자영)	R.예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업(90~91)	공연 예술가 Independent performing artists	<예시> • 탭댄트 • 마술가 • 성우

그러므로 무용산업의 전체적인 영역과 범위, 분류체계의 명확성을 확보하기 위해서는 무용계 전문종사자들로 구성된 전문가협의회와 설문조사 등을 통해 객관적이고 타당성 있는 무용산업분류표의 제시가 요청되는 바이다. 한국표준산업으로 무용산업의 하위 영역들이 공적으로 규명되고 명명되는 일이 선행되어야 관련 분야에 대한 정부 부처의 지원, 무용산업 활성화에 기여할 수 있을 것이다. 현재로서는 기 수행된 사업 및 연구들을 중심으로 무용산업이라 일컬을 수 있는 몇몇의 분야를 중심으로 현황을 논하고자 한다.

## 1. 공연예술 기반 무용산업의 성장

무용분야 산업은 명실공히 공연예술을 중심으로 성장해왔다. 근대 이후 우리나라에서 무용이 현대화되면서 가장 두드러진 특징은 마당놀이나 종교적 제의, 궁중행사의 장소에서 무대라는 공간으로 옮겨졌다는 점과 예술이 산업과 결합하여 자본주의 체제의 시장원리에 따른 생산자 입장의 예술가와 소비자 입장의 관객을 형성하였다는 점이다(조선휘, 2005). 그동안 공연예술로서 무용작품의 기획, 창작, 발표 등은 무용예술을 하는 사람이라면 마땅히 해야 할 숙명으로 여겨져 왔다. 때문에 수익성을 고려하기보다는 예술가의 작품을 발표하는 데에 의의를 두고 진행되어 왔다. 이에 대한 각성으로 최근 무용계에서는 지속적인 관객 개발과 일반인을 대상으로 한 무용교양강좌 보급에 힘쓰고 있다.

그러나 공연예술산업의 특성상 관객 확보는 사회적, 경제적 분위기에 많은 영향을 받는다. 일례로 2017년 상반기는 5월 조기대선 등 정치적 상황으로 인해 공연예술에 대한 관심이 상대적으로 줄었지만 하반기에는 이러한 분위기의 해소로 인해 흥행하였다. 공연티켓 예매 사이트인 인터파크의 2017년도 공연티켓 판매분에 의하면 2017년 전체 공연티켓 판매액은 4,411억 원으로, 2016년도 4,271억 원에 비해 약 3% 증가한 수준이었다. 한편 인터파크 티켓 예매자 분석에 따르면, 무용 공연은 전년 대비 39.9% 큰 폭으로 증가하였는데 예매자 중 여성과 남성의 비율은 각각 71%와 29%였으며, 여성 69%, 남성 31%였던 2016년에 비해 여성의 비중이 더 높아졌고 특히 여성 예매자 비중에서 30대(34.3%)가 20대(33.7%)를 근소한 차이로 앞서는 것으로 나

타나 티켓파워가 가장 강한 것으로 나타났다(한국콘텐츠진흥원, 2018). 무용공연 중에서 스테디셀러는 〈호두까기 인형〉으로 예술의전당과 국립발레단의 공연과 유니버설발레단의 공연이 1위, 2위를 차지하였다. 이처럼 공연예술산업에는 예측 가능한 관객의 비중과 작품, 예측이 불가능한 작품 선호도, 사회적, 경제적 분위기가 존재함에 따라 티켓 판매를 통해 생성되는 수익에 변동이 많을 수밖에 없다.

이러한 전제 하에 최근 공연예술에 기반한 무용산업의 예술적 가치와 경제적 가치를 통합적으로 추구하는 사례들이 나타나고 있다. 이러한 사례는 크게 다음 세 가지로 유형화하여 살펴볼 수 있다(예술경영지원센터, 2007). 첫째, 무용공연예술작품의 원작을 문화콘텐츠의 창작소재로 활용함으로써 공연예술의 가치사슬 체계를 확장하는 경우이다. 이 경우, 공연예술부문은 원작에 대한 저작권을 바탕으로 라이선싱 계약을 통해 지적재산 가치를 확대할 수 있으며, 여기서 발생한 수익은 다시 창작활동을 활성화하는데 기여할 수 있다. 주로 뮤지컬 분야에서 이러한 노력이 큰 성과를 거두고 있으므로 무용 분야에서도 이를 벤치마킹할 필요성이 있다. 스테디셀러로 자리매김한 라이선싱 작품뿐만 아니라 특정 무용단의 고정 레퍼토리를 개발함으로써 이를 심화시키는 시리즈 작품의 제작도 가능하다. 라이선싱 계약이 필요하지 않은 작품, 대표적으로 고전소설 〈춘향〉, 〈심청〉 등은 무용 공연뿐만 아니라 오페라, 뮤지컬, 연극 등에서도 활용되고 있다.

둘째, 새로운 무용공연 양식을 개발함으로써 공연형식을 다양화하고, 상이한 형식간의 창조적 융합을 촉진하는 접근방법을 들 수 있다. 이러한 전략은 공연예술소비자들로 하여금 새로운 예술형식을 체험하게 할 수 있다는 점에서 예술의 대중화에 기여할 수 있는 측면이 있다. 무용수가 직접 춤을 추면서 토크쇼의 형태를 가미한 국립현대무용단의 ‘춤이 말하다’ 시리즈가 여기에 해당될 것이다. 렉처 퍼포먼스(lecture performance)라는 양식을 적용하여 2013년 ‘오늘의 춤’에서는 장르별로 몸과 몸짓에 대한 서로 다른 이해가 어떻게 춤을 만들어내고 확장하는지 관객과 소통하는 자리를 마련하였으며, 이후 현재까지 현대무용은 무엇인가를 대주제로 여러 장르의 무용수들이 출연하고 있다(손준현, 2016.10.17.). 이는 2000년대 초반 한국문화재단, 국립발레단 등에서 시도한 해설이 있는 춤 공연에서 시행하던 형식에서 공연자와 해설자를 분리하지 않은 차이가 있다. 관객의 입장에서는 각기 다른 장르의 무용수들이 춤을 추면서 이야기를 한다는 점, 즉흥적으로 관객과 소통할 수 있는 소극장 공연이라는 점에서 매력적이기에 최근 공연에서도 높은 관객 점유율을 보인 바 있다.

셋째, 무용공연예술의 유통미디어를 기존의 무대뿐만 아니라 뉴미디어로 확장하는 방법이다. 서두에 언급되었던 다양한 컴퓨터, 테크놀로지를 활용한 미디어 아트, 게임, 스마트폰 애플리케이션 등 최신의 유통미디어에 무용 콘텐츠를 적용하는 노력이 필요하다. 그러나 아직 공연예술의 뉴미디어 비즈니스 모델이 정립되어 있지 않고, 시장 분석이 거의 없기 때문에 구체적인 전략을 개발하기는 쉽지 않은 실정이다. 이와 관련하여 앞으로 공연예술의 뉴미디어 유통에 대한 기초 통계자료를 조사하고, 비즈니스 모델 개발을 위한 연구가 이루어질 필요가 있다.

## 2. 4차 산업혁명시대의 테크놀로지 기반 무용산업

4차 산업혁명시대를 맞이하여 공학, 미디어를 중심으로 한 무용산업의 비전이 커지고 있다. 무용분야에서 테크놀로지를 활용한 사례를 다룬 연구들은 무용의 예술적 표현을 확장시키는 도구로서 인공지능, 빅데이터, 머신러닝 기술을 언급하고 있다(박진아, 2018; 백현순, 2016; 신상미, 2017). 이러한 테크놀로지 기반의 무용산업은 주로 안무, 창작기법을 풍부하게 도와주고 무대에서의 연출을 새로운 각도에서 시도해볼 수 있는 기회를 제공한다. 비디오 아트, 홀로그래피 아트, 미디어 아트, 디지털 아트, 인터랙티브 아트 등 다양한 명칭으로 불리는 최근의 예술양식들은 테크놀로지를 기반으로 한 예술의 혁신을 이끌어오고 있으며, 이는 무용산업에 있어서도 복합적이고 융합적인 표현 방식에 영향을 줄 수 있다(박진아, 2018). 무용수의 몸과 기량으로 표현

하던 공연에 다양한 시각적 효과를 입힘으로써 안무자가 보여주고자 하는 이미지를 관객에 전달하는 데에 더욱 효과적일 수 있다.

뿐만 아니라 스마트폰과 VR의 보급으로 인한 게임콘텐츠로서의 무용은 대중성을 각인시키는 데에 큰 역할을 할 것으로 보인다. 오디션, 러브비트, 엠스타, 저스트 댄스 등의 댄스게임은 매스미디어를 통해 수집된 무용, 춤 동작들을 기반으로 게임의 전개방식에 따라 활용하고 있다(전현주, 신현욱, 2013). 이처럼 게임을 통해 시각화된 무용양식은 기존의 공연예술 중심의 무용콘텐츠와는 차별성을 지니고, 이러한 시도로 무용이라는 매체가 대중적으로 주목받고 다양성을 확보하는 데에 기여할 수 있다. 한편에서는 순수무용으로서의 형식이 파괴된다는 점에서 비판의 여지가 있지만 새로운 형태의 무용예술작품으로 여겨질 수 있다(Aldrich, 2004).

### 3. 고령사회의 피트니스 기반 무용산업

일각에서 기술력의 눈부신 발전으로 인한 산업이 활성화되었다면, 한편에서는 고령사회의 도래로 인한 ‘몸’에 대한 관심과 이를 반영한 헬스 및 피트니스 분야의 산업이 주목받고 있다. 2014년 20~60세 성인남녀 1000명을 대상으로 한 「건강 및 외모 관리 트렌드」 조사에 따르면 ‘얼굴보다 몸매가 좋은 사람이 더 부럽다’고 응답한 비율이 60.8%에 달하였다(트렌드 모니터, 2014). 이제는 몸이 주목받는 시대이다. 건강한 삶을 영위하기 위한 노력으로 문화예술을 즐기는 사람들이 늘어나는 것처럼 이제는 선택이 아닌 필수가 되어버린 삶 속의 운동은 무용산업의 새로운 패러다임으로 적용될 수 있다.

특히 여성을 대상으로 한 무용, 댄스 기반의 피트니스 프로그램은 평생교육 프로그램과 생활스포츠 영역에서 큰 주목을 받고 있다. 요가, 필라테스, 에어로빅 등 전통적인 피트니스 프로그램과 더불어 발레핏, 부티바, 발레필라테스, 줌바 등 기존의 무용 장르와 피트니스 프로그램의 결합을 통해 유행처럼 번지고 있는 댄스피트니스 프로그램들이 외국을 중심으로 개발되어 우리나라로 전해지고 있으며, 이를 기반으로 한 지도자 양성도 활성화되어 있다. 생활체육 및 스포츠 영역에서 댄스피트니스는 GX 및 PT를 담당하는 사설 센터에서 활성화되어 있으며 국제적 규모의 스포츠 박람회를 통해 보급되어 마니아층을 형성하고 있다. 때문에 인구 역피라미드 시대가 가속화되는 미래에는 청장년 및 노년층을 대상으로 한 댄스피트니스 산업 역시 큰 비중을 차지할 것으로 보인다.

### 4. 무용산업의 발전방안 및 방향

지금까지 살펴본 예술산업, 무용산업의 내용으로 바탕으로 향후 무용분야 산업의 발전방향 및 방향을 제시하면 다음과 같다. 먼저 국가, 지역사회, 구성원의 사회적 통합을 이끌어낼 수 있는 무용산업의 목표와 방향을 수립해야 할 것이다. 현재 무용산업은 기존의 예술산업에 비해 세부 영역이나 분류체계 또한 제대로 형성되어 있지 못하여 단순 수익성을 추구하거나 행정 및 운영에 있어 체계성을 갖추지 못하고 있다. 이에 무용산업의 발전적 미래를 위해서는 장기적인 관점에서의 국가, 지역사회의 비전과 전략을 수반하는 목표 설정이 이루어져야 할 것이다. 또한 다양한 기호와 요구를 지닌 구성원들을 무용을 통해 통합할 수 있는 방향성을 채택하여 무용산업을 통해 사회적 통합과 기여에 이바지할 수 있는 전략을 구축해야 할 것이다.

둘째, 무용전문인력의 활용을 통한 무용산업의 활성화가 이루어져야 할 것이다. 기존의 무용산업을 주도하는 인력은 주로 경영학을 기반으로 한 매니지먼트, 비즈니스, 마케팅 분야의 전공자들이었다. 물론 이들이 산업의 구조와 현장에 적용될 수 있는 효과적인 모델을 적용하여 선례를 남길 수 있지만 장기적으로 무용전문인력이 무용산업에 관여하지 않는다면 산업의 콘텐츠, 내용전문가의 부재를 낳을 수 있다. 그러므로 무용전공자



들의 인식 개선을 통해 무용산업에 대한 관심을 증진시키고 창의적이고 혁신적인 무용경영 및 기획자들을 양성할 수 있는 시스템의 보급이 절실하게 요청된다.

셋째, 대중과 소통할 수 있는 무용산업의 이슈와 연관소비를 확충할 수 있는 방안이 모색되어야 한다. 무용산업은 공연예술계에서도 뮤지컬, 연극, 음악 등에 밀려 상대적으로 적은 관객층을 확보하고 있다. 또한 SNS 등 대중의 관심 키워드를 살필 수 있는 온라인 공간에서조차 주목받지 못하고 있으며, 무용을 소재로 한 TV 프로그램의 영향으로 생성된 관심과 팬덤이 지속적으로 이어지지 못하는 한계를 보이고 있다.



그림 3. 공연장르별 이슈 분석(BC카드 빅데이터센터, 2017, p.66)

<그림 3>과 같이 공연장르별 이슈를 보면 주요 인물이나 사건을 중심으로 일반 관람객의 관심을 받고 이슈로 부각되는 것을 살펴볼 수 있다. 타분야에서는 이러한 이슈에 주목하여 공연작품의 홍보와 지속적인 팬덤 문화를 이끌어가고 있는 반면, 무용은 단발성 이벤트에 그치거나 연관소비를 이끌어내지 못하고 있다. 이에 무용산업에서 대중의 관심을 이끌어낼 수 있는 소재의 개발과 이를 활용한 연관소비를 장려할 수 있는 방안이 연계적으로 고려되어야 할 것이다.

## V. 결론 및 제언

본 연구는 무용분야 산업화 동향 및 트렌드를 살펴보고 향후 무용산업의 발전방향을 제안하는 것을 목적으로 하였다. 무용분야 사업은 주로 공연예술을 기반으로 활성화되어있으며 최근 4차 산업혁명 시대와 고령사회의 도래로 인해 테크놀로지 및 피트니스를 기반으로 한 경영 및 비즈니스 분야로 확장되고 있다. 여기에서는

기존에 다루어진 예술의 산업적 발전을 위한 기본체계와 개념 분석을 통하여 제한적인 범위 내에서 발전방안을 제시하였다. 그러므로 향후 무용산업이 체계성과 합리성을 바탕으로 추진되기 위해서는 다음 몇 가지 사항에 대해 적극적으로 고려하고, 이를 위한 연구가 지속될 필요가 있다.

첫째, 무용과 산업, 예술성과 상업성 등 무용산업과 관련된 개념과 가치, 접근방식 등에 대한 인식을 개선하여 고급예술과 대중예술, 무용과 산업의 엄격한 경계를 풀고 합의를 형성해가는 노력이 지속적으로 이루어져야 한다. 무용계 전반에서 무용의 산업화와 무용산업에 대한 인식이 개선될 때, 예술성과 상업성을 동시에 추구하는 활동이 지원받고 개발될 수 있을 것이다. 또한 시대의 변화에 따라 다양하게 나타나는 대중무용, 응용무용을 활용할 수 있는 방안과 정책적 제도들도 논의되어야 한다.

둘째, 경제적 관점에서 무용의 산업적 가치 창출을 위한 과정과 구조, 체계에 대한 실증적 분석이 필요하다. 예술이 산업화된 다양한 성공사례들을 토대로 무용의 산업적 가치 창출과 발전에 영향을 미치는 요인을 분석하고 이를 바탕으로 효과적인 정책모델을 개발하기 위한 작업이 지속될 필요가 있다. 공연예술, 테크놀로지, 피트니스를 기반으로 한 무용산업 전반의 잠재적 소비자 유형과 기호를 조사하여 모델 적용의 효율성을 높일 수 있어야 할 것이다.

셋째, 무용산업에 대한 지표조사를 실시하여, 무용산업 정책의 준거지표로 활용될 수 있는 기반을 구축해야 한다. 무용산업에 대한 지표는 창작과 생산, 유통, 융합, 소비 등 예술의 가치사슬 체계를 바탕으로 개발될 수 있다. 이러한 지표들은 무용산업 현장 뿐 아니라 정책현장에서도 중요한 자료로 활용될 수 있다. 또한 무용산업 영역 뿐 아니라 예술산업 관련 영역을 모두 고려하려 포괄적으로 설정하고 이를 국가적 산업표준 개발시 참고자료로 활용될 수 있도록 해야 한다.

넷째, 무용, 기술, 콘텐츠의 소통과 융합을 촉진하기 위해 관련 분야 인력들의 협력적인 네트워크를 구축할 필요가 있다. 무용분야 전문가들의 학문적인 활동 뿐 아니라 무용산업에 대한 인식 공유와 및 협업 프로젝트를 고무시킬 수 있도록 네트워크가 활성화되어야 할 것이다.

다섯째, 무용의 산업적 발전을 위해서는 무용산업의 시장을 국제적 관점에서 접근할 필요가 있으며 기획 및 창작단계에서도 국제적인 협력시스템 기반을 마련할 필요가 있다. 우리나라의 무용생태계에 적합한 국내외 산업 전문가와 긴밀한 협력활동을 장려하고 이를 지속시킬 수 있는 전략을 개발해야 할 것이다. 이상의 내용들을 장기적인 관점에서 조망하고 지속함으로써 무용산업의 비전을 제시하고 활성화시킬 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 김민정(2009). 한국무용의 문화산업적 재조명과 발전방안: ‘한(韓)스타일’에서의 한국무용 배제에 대한 논의를 중심으로. 미간행 석사학위논문, 성균관대학교 대학원.
- 김시범(2018). 문화산업의 법률적 정의 및 개념 고찰. 인문콘텐츠, 48, 33-59.
- 김혜진(2005). 무용공연의 컴퓨터그래픽(CG) 기술 도입과 디지털(Digital) 형상화. 한국무용과학회지, 10, 15-27.
- 문화관광부(2004). 예술의 힘: 새로운 한국의 예술 정책, 미래를 창조합니다. 서울: 문화관광부.
- 박진아(2018). 4차 산업혁명 시대 융복합 무용예술의 발전가능성 탐구-인공지능(AI)을 중심으로. 무용예술학연구, 68, 37-52.
- 백현순(2016). 한국춤의 미래와 전망. 한국무용연구, 34(2), 55-70.
- 손준현(2016.10.27.). ‘춤이 말하다’ 3년 총정리. 한겨레 <http://www.hani.co.kr/arti/culture/music/767623.html#csidx8655b38de1b824da7aa442c266a2988> 2018.05.19. 검색.
- 신상미(2017). 무용과 인공지능 융합예술 연구. 한국예술연구, 16, 53-75.
- 예술경영지원센터(2007). 예술의 산업적 발전 방안 연구. 서울: 예술경영지원센터.

- 예술경영지원센터(2016). 예술산업 미래전략 연구보고서. 서울: 예술경영지원센터.
- 예술경영지원센터. <http://www.gokams.or.kr/> 2018.05.19. 검색.
- 이영주(2010). 창조산업(creative industry)과 예술교육. 한국예술연구, 2, 45-72.
- 전현주, 신현욱(2013). 게임콘텐츠로서 무용의 활용방안 연- 게임전문가를 통한 댄스게임 분석을 중심으로-. 한국무용과학회지, 30(2), 35-47.
- 조선하(2005). 무용 공연예술산업 활성화를 위한 관객유입 전략. 미간행 박사학위논문, 목포대학교 대학원.
- 트렌드모니터(2014). 외모 및 건강관리 관련 트렌드 평가. <http://www.trendmonitor.co.kr/tmweb/allTrend/detail.do?bIdx=1234&code=0502&trendType=CKOREA>. 2018.05.19. 검색.
- 한국문화관광연구원(2006). 예술의 산업적 발전을 위한 정책방안 연구. 서울: 한국문화관광연구원.
- 한국콘텐츠진흥원(2018). 2018년 콘텐츠산업 전망-2017년 결산 및 2018년 이슈 분석. 서울: 한국콘텐츠진흥원.
- 한국표준산업분류(2018). [https://kssc.kostat.go.kr:8443/ksscNew\\_web/index.jsp#](https://kssc.kostat.go.kr:8443/ksscNew_web/index.jsp#) 2018.05.19. 검색.
- Aldrich, Virgil C., 오병남 역(2004). 예술철학. 서울: 서광사.
- BC카드 빅데이터센터(2017). 카드 및 소셜 빅데이터로 살펴본 공연 트렌드 분석. 서울: BC카드 빅데이터센터.

ABSTRACT

---

## A Study on Trends of Dance Industrialization and Developmental Direction for Dance Industry

Park, Jae-Hong *Hansung University*, Hong, Ae-Ryung *Sangmyung University*

The purpose of this study was to suggest developmental direction for dance industry to develop in the future after reviewing movements and trends of the industrialization in the field of dance. For the present when discussion on the dance industry is very lacking, the study analyzed trends via analysis of the existing basic systems and concept for industrial development of art and proposed how to develop the relevant industry. The concept of the dance industry was able to be reconceptualized by referring to the concept and classification method of the art industry. The existing dance industry has grown mainly based on the performing arts and is being extended building on technology and fitness along with the landing of recent 4th Industrial Revolution and an ageing society. Based on the research findings, the study suggested the future directions of the dance industry and several methods to drive them in a systematic and reasonable way as well as research to be continued to this end.

**Key words** : dance industrialization, dance industry, art industry, performing arts, technology, fitness

---

논문투고일: 2018. 05. 31  
논문심사일: 2018. 06. 01  
심사완료일: 2018. 07. 18