한국무용과학회지, 2026, 제43권 제4호, pp.93~106
Official Journal of Korean Society of Dance Science
2026, Vol.43, No.4 pp.93~106
1229-7836/26/721
DOI http://dx.doi.org/10.21539/Ksds.2026.43.4.93

보훈문화의 무용적 매개와 디지털 재매개에 관한 통합적 문헌고찰†

안지형* · 유영수** 사단법인 보훈무용예술협회

초록 보훈은 대한민국 국민이라면 누구나 그 희생의 의미를 알고 생각해야 하는 공적 기억이다. 이를 기념행사로 끝내지 않고 동시대의 삶에서 다시 생각하며 다음 세대에 건네기 위해서는 문화예술을 통한 경험이 필요하다. 본 연구는 그 과정에서 무용이 담당할 수 있는 역할을 살펴보았다. 2026년 8월 14일까지 KCI, RISS, DBpia 등에서 자료를 검색하여 보훈무용제를 직접 다룬 연구 1편과 기억·수행·디지털 무용에 관한 인접 학술자료 8편을 핵심 분석문헌으로 선정하였으며, 연구방법 문헌은 검색과 종합 절차의 근거로만 활용하였다. 정책자료, 작품집, 공연 프로그램과 영상은 학술문헌과 구분하여 사례의 사실관계를 확인하는 데 사용하였고, 연구자가 제작에 참여한 디지털 무용 작업은 문헌 분석 결과와 구분된 비교사례로 다루었다. 분석 결과 무용수의 몸은 보훈의 기억을 움직임과 감정으로 현재화하며 보훈무용제는 그러한 창작을 이어 주는 제도적 장으로 기능해 왔다. 디지털 기술은 공연의 현존성을 대신하기보다 사라지는 움직임을 남기고 공연장 밖으로 전달하는 방법으로 활용될 수 있다. 이에 신체적 매개, 제도적 매개, 디지털 재매개의 관계를 통합모형으로 정리하고, 리서치에서 아카이브·공연·교육·체험으로 이어지는 순환 구조를 실천적 제언으로 제시하였다. 관객의 인식 변화와 교육효과는 직접 조사하지 않았으므로 제안의 실효성은 후속 현장연구에서 검증되어야 한다.

주요어 : 보훈문화, 보훈무용, 체화된 기억, 디지털 재매개, 무용 아카이브, 관객 참여

Ⅰ. 서론

보훈은 대한민국 국민이라면 누구나 그 희생의 의미를 알고 생각해야 하는 부분이다. 지나간 사건을 정해진 날에 기념하는 데서 끝나는 것이 아니라, 그 사건이 오늘의 우리에게 무엇을 말하는지 다시 묻고 다음 세대가 그 정신을 이어 갈 수 있도록 건네야 한다. 그러려면 사람들이 직접 보고 듣고 느끼며 생각할 수 있어야 한다. 보훈은 단순한 행사가 아니라 우리 사회가 함께 기억해야 할 국가적 메시지가 되어야 한다.

국가보훈부는 2026년 업무계획에서 일상 속 보훈문화 확산과 AI·디지털 보훈으로의 대전환을 핵심 방향으로 제시하였다(국가보훈부, 2025). 정책의 변화는 분명하지만, 문서에 적힌 방향만으로 사람들이 보훈을 자신의 문제로 받아들이는 것은 아니다. 공동체의 기억에 관한 연구는 한 사회가 과거를 문서로 보존하는 데 그치지 않고 반복되는 기념의례와 신체적 실천을 통해 이어 간다는 점을 보여 준다(Connerton, 1989). Taylor(2003)도 기억이 문서와 이미지뿐 아니라 몸짓·춤·의례 같은 신체의 수행을 통해서도 전해진다고 보았다. 이러한 논의에 따르면 보훈의 의미를 현재의 감각으로 경험하게 하려면 희생과 헌신을 사실에 맞게 알리는 일과 함께 그 사실을 수행적으로 경험하는 장이 필요하며, 문화예술은 그러한 경험을 조직하는 대표적인 장이 된다.

여러 예술 가운데 본 연구가 무용에 주목하는 이유는 앞의 이론들이 설명하는 신체를 통한 기억의 수행을 매체

† 이 논문은 제1저자·교신저자인 안지형이 2026년 6월 23일 나루아트센터 소공연장에서 열린 「2026 보훈무용제 학술심포지엄-보훈문화 확산을 위한 무용예술의 역할과 가능성」에서 발표한 발제문을 바탕으로, 두 저자가 수정·보완한 것이다.

* (사)보훈무용예술협회 상임이사, ajh2016@nate.com
** (사)보훈무용예술협회 이사장, puri97@hanmail.net

조건으로 삼는 예술이기 때문이다. 무용수의 감정과 표정, 호흡과 움직임은 공연이 이루어지는 순간 관객에게 전달되며, 이는 기록 매체가 맡는 사실의 보존과는 다른 층위에서 기억을 현재화한다. 무용수의 신체는 움직임으로 기억을 드러내고 관객은 그 움직임을 따라가며 기록 속 사건을 현재의 감정으로 다시 만난다. 문학·영상·미술이 각자의 방식으로 보훈의 기억을 다루듯, 무용은 살아 있는 신체의 수행이라는 하나의 고유한 경로를 제공한다는 점에서 검토할 필요가 있다.

무용과 보훈을 직접적으로 연계한 국내 연구는 아직 제한적인 수준이다. 유영수(2024)는 보훈댄스페스티벌의 사업계획서와 결과보고서를 분석하여 프로그램의 차별화, 홍보 채널의 다각화, 안정적인 재원 확보를 발전과제로 제시하였다. 축제의 운영 현실을 처음으로 정리했다는 점에서 중요한 연구이다. 본 연구는 그 논의를 운영의 범위에서 한 걸음 더 이어 간다. 보훈의 기억이 무용수의 몸에 어떻게 담기는가, 축제는 그 창작을 어떻게 이어 왔는가, 공연이 끝난 뒤 그 기억을 무엇으로 남기고 누구에게 다시 전달할 것인가를 묻는다.

이 질문들을 검토하기 위해 세 갈래의 선행 논의를 연결하였다. 첫째, 기억과 수행에 관한 논의(박완주, 2026; Connerton, 1989; Taylor, 2003)는 무용수의 몸이 기억을 담고 전하는 방식을 설명하는 근거로서 신체적 매개의 분석틀을 제공한다. 둘째, 보훈댄스페스티벌의 운영을 분석한 유영수(2024)의 연구는 창작이 반복되고 축적되는 제도적 매개를 살피는 출발점이 된다. 셋째, AI 시대의 몸과 기술의 관계, 디지털 무용 아카이브와 저작권, 매체 전환에 관한 연구(나수진, 김연재, 2024; 유지호, 김혜정, 2025; Bolter & Grusin, 2000)는 공연 이후의 기억을 무엇으로 남기고 어떻게 전달할 것인가를 다루는 디지털 재매개의 분석틀이 된다. 보훈무용을 직접 다룬 연구가 한 편뿐인 상황에서 이 세 갈래의 논의는 연구질문을 검토하기 위한 분석틀의 근거가 된다.

본 연구에서 말하는 매개는 보훈의 역사적 사실이 무용수의 몸과 공연을 거쳐 현재의 관객에게 도달하는 과정이다. 디지털 재매개는 Bolter와 Grusin(2000)이 한 매체의 경험이 다른 매체 안에서 다시 표상되고 구성되는 과정으로 설명한 재매개(remediation) 개념을 보훈무용에 적용한 것이다. 본 연구는 이를 공연에서 무용수의 신체를 통해 형성된 보훈의 기억과 그 역사적 근거, 창작 맥락을 영상·디지털 아카이브·XR·AI 등 다른 매체 환경에서 다시 구성하여 공연장 밖의 관객과 다음 세대가 접근하고 재사용할 수 있게 하는 과정으로 정의한다. 이 정의에서 디지털 재매개는 공연을 대체하는 것이 아니라 신체적 매개의 결과를 보존하고 다른 관람 경로로 연결하는 과정이며, 보훈문화의 확산은 이 재매개를 통해 공연장에서 만들어진 경험이 다른 장소와 다음 세대로 이어지는 과정으로 구체화된다.

앞의 세부 질문은 두 개의 연구질문으로 정리된다. 연구질문 1은 '무용은 보훈의 기억을 어떤 신체적·제도적 방식으로 이어 왔는가'로 기억이 몸에 담기는 방식(신체적 매개)과 축제가 창작을 이어 온 방식(제도적 매개)을 함께 다룬다. 연구질문 2는 '그 기억을 디지털 환경으로 옮길 때 무엇을 지키고 무엇을 새롭게 설계해야 하는가'로 공연 이후의 기록과 전달(디지털 재매개)을 다룬다. 분석은 문헌을 중심으로 수행하였고 제1저자가 제작에 참여한 디지털 무용 작업은 문헌에서 도출한 조건을 실제 적용과 대조하는 비교사례로 구분하여 활용하였다.

Ⅱ. 연구방법

보훈무용제를 직접 다룬 등재학술지 연구는 검색 과정에서 유영수(2024)의 논문 한 편만 확인되었다. 이처럼 연구가 많지 않은 주제를 특정 연구설계나 효과측정 결과만으로 검토하면 무용의 신체성이나 기억의 전승, 디지털 기록과 같은 인접 논의를 함께 보기 어렵다. 이러한 자료조건을 고려하여 통합적 문헌고찰을 적용하였으며 이 방법은 서로 다른 학문영역의 개념과 결과를 비교하여 아직 충분히 설명되지 않은 관계를 구성하는 데 활용된다

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science

(Whittemore & Knafl, 2005). 검색과 선정과정은 독자가 범위를 확인할 수 있도록 구체적으로 기록하였다(Snyder, 2019).

분석의 초점은 특정 기술의 효과크기가 아니라 보훈의 기억이 이동하는 과정에 두었다. 기억이 무용수의 몸에서 현재화되고, 보훈무용제를 통해 이어지며, 디지털 환경에서 무엇으로 남고 어떤 관람 경로를 만드는지를 살폈다. 질문에 직접 답하는 문헌과 인접 분야의 문헌을 구분해 읽고, 작품과 공연자료는 학술적 효과의 증거가 아니라 실제 적용과 한계를 확인하는 자료로 사용하였다.

1. 문헌검색과 자료선정

검색은 2026년 8월 14일까지 진행하였다. 국내 자료는 KCI, RISS, DBpia에서 보훈무용, 보훈댄스페스티벌, 보훈문화와 무용, 체화된 기억과 무용, 무용과 디지털 아카이브, 무용과 인공지능, 무용과 XR, 무용과 프로젝션 맵핑을 검색하였다. 기억과 수행에 관한 국외 이론 및 연구방법 문헌은 학술지·출판사 데이터베이스와 DOI 등록정보에서 원출처를 확인하였다. 제목과 초록을 먼저 읽은 뒤 연구질문과 연결되는 자료의 원문을 검토했고, 선정 문헌의 참고문헌을 따라가며 핵심 이론을 보완하였다.

포함한 자료는 보훈과 무용의 관계를 직접 다룬 연구, 신체·의례·수행을 통한 기억의 전승을 설명하는 연구, 디지털 아카이브·AI·XR·프로젝션 맵핑이 무용의 몸과 공간·기록·권리에 미치는 영향을 다룬 연구이다. 원출처와 서지정보를 확인할 수 없는 재인용, 같은 내용을 반복하는 기사와 이차 요약, 연구질문과 연결되지 않는 기술 일반론은 제외하였다. 관객을 조사하거나 근거를 제시하지 않은 채 효과를 주장한 자료도 핵심 문헌에 넣지 않았다. 검색 결과에서 중복 문헌을 제외한 뒤 제목과 초록을 기준으로 1차 선별하고, 원문을 검토하여 위의 기준에 맞는 문헌을 최종 선정하였다.

최종적으로 유영수(2024)의 직접 연구 1편과 기억·수행, 디지털 무용에 관한 인접 학술자료 8편을 핵심 분석문헌으로 선정하였다. Whittemore와 Knafl(2005), Snyder(2019)는 분석 대상이 아니라 검색·선정·종합 절차의 근거로 참조하였으므로 핵심 분석문헌에서 제외하였다. 연구질문과 검색어, 분석 층위, 핵심 분석문헌의 대응 관계는 〈표 1〉과 같다. 정부·공공기관·국제기구 자료, 김운미의 작품집, 공연 프로그램과 공개 영상은 별도로 분류하였다. 이 자료들은 정책과 행사일정, 작품의 제작정보를 확인하고 문헌에서 읽은 개념을 실제 사례와 대조하는 데 사용했으며, 학술연구와 같은 수준의 근거로 해석하지 않았다. 그러므로 본 연구는 모든 관련 연구의 효과크기를 합산하는 체계적 문헌고찰이 아니라, 흩어진 논의를 보훈무용의 질문에 맞추어 연결한 목적 지향적 통합고찰에 해당한다.

표 1. 연구질문·분석 층위와 핵심 분석문헌의 대응

연구질문	분석 층위	검색어·탐색경로	핵심 분석문헌	논문 내 기능	해석 제한
연구질문 1	신체적 매개	체화된 기억과 무용, 보훈문화와 무용, 참고문헌 추적	박완주(2026), Connerton(1989), Taylor(2003)	체화·수행의 이론적 근거	작품효과와 구분
연구질문 1	제도적 매개	보훈무용, 보훈댄스페스티벌	유영수(2024)	제도·운영 맥락	효과 일반화 금지
연구질문 2	디지털 재매개	무용과 디지털 아카이브·인공지능·XR·프로젝션 맵핑, 참고문헌 추적	나수진, 김연재(2024), 유지호, 김혜정(2025), 이지선, 정희정(2026), Bolter & Grusin(2000)	보존·도달·참여의 조건	기술효과 과장 금지
공통	경계조건	참고문헌 추적	조준희, 박재홍, 홍애령(2026)	위치성·윤리 기준	사례 평가 근거로만 사용

2. 자료분석과 종합

분석은 세 단계로 진행하였다. 첫째, 선정 문헌마다 저자, 연도, 자료유형, 연구대상, 핵심개념, 본 연구에 제공하는 근거, 해석의 한계를 분석표에 기록하고, 두 연구질문과 관련된 진술을 추출하였다. 둘째, 추출한 진술을 의미가 유사한 것끼리 묶어 보훈의 기억, 신체적 수행, 축제의 지속, 디지털 기록과 접근, 참여, 윤리와 권리의 6개 1차 범주를 도출하였다. 셋째, 1차 범주를 연구질문에 비추어 분석 층위로 통합하였다. 범주 도출은 제1저자가 수행하고 제2저자가 검토하였으며, 해석이 엇갈린 부분은 원문을 다시 대조하여 합의하였다. 보훈무용제를 직접 분석한 근거와 다른 분야에서 가져와 적용한 근거는 같은 것으로 취급하지 않았다.

1차 범주는 연구질문에 비추어 다음과 같이 통합하였다. 보훈의 기억과 신체적 수행은 기억이 몸을 거쳐 현재화되는 과정을 설명하므로 신체적 매개로, 축제의 지속은 창작이 반복·기록·논의되는 구조를 설명하므로 제도적 매개로 묶었다. 디지털 기록과 접근, 참여는 공연 이후의 기억을 다른 매체와 관람 경로로 옮기는 문제이므로 디지털 재매개로 통합하였다. 윤리와 권리는 세 층위 모두에서 반복적으로 나타났으므로 독립된 층위가 아니라 모든 층위에 적용되는 공통 경계조건으로 두었다(표 2).

표 2. 1차 범주에서 분석 층위로의 통합

1차 범주	주요 근거 문헌	통합 층위
보훈의 기억, 신체적 수행	박완주(2026), Connerton(1989), Taylor(2003)	신체적 매개
축제의 지속	유영수(2024)	제도적 매개
디지털 기록과 접근, 참여	나수진, 김연재(2024), 유지호, 김혜정(2025), Bolter & Grusin(2000)	디지털 재매개
윤리와 권리	유지호, 김혜정(2025), 이지선, 정희정(2026), 조준희, 박재홍, 홍애령(2026)	공통 경계조건

사례를 읽을 때에는 가능성과 효과를 구분하였다. 관객조사가 없는 작품은 보훈 인식이나 교육효과를 입증한 사례로 쓰지 않았고, 제1저자의 현장 경험도 사실확인 자료와 해석을 나누어 기록하였다. 사례는 위의 세 층위를 실제 작품과 행사에 비추어 확인하는 자료로만 사용하였으며, 층위를 도출하는 근거로 쓰지 않았다.

3. 사례자료의 활용과 연구자 위치성

김운미의 〈역사〉 연작은 역사적 기억을 장기간 무용으로 이어 온 사례로, 보훈무용제는 작품의 발표와 논의가 반복되는 제도적 사례로 사용하였다. 〈AI Revival: 빛으로 다시 태어난 최승희〉, 〈Beyond Imagination-최승희의 보살춤〉, 〈퍼포비트(Perfobit)〉는 보훈무용제에서 발표된 작품이 아니다. 이 세 작업은 제1저자가 직접 제작에 참여하며 무용의 기록·공간·관람방식을 기술로 확장해 본 경험이어서 비교사례로 포함했지만 핵심 학술문헌이나 보훈작품의 효과자료로 취급하지 않았다.

제1저자는 보훈무용예술협회 상임이사이며 세 비교사례에서 AI융합연출, 안무·연출, 총감독·연출을 각각 맡았다. 제2저자는 협회 이사장으로 보훈무용제의 연혁과 관련 자료의 사실관계를 확인하였다. 이러한 위치는 제작과 운영의 세부사항을 알 수 있다는 장점이 있지만 자신이 참여한 사례를 긍정적으로 해석할 위험도 지닌다(조준희, 박재홍, 홍애령, 2026). 이를 줄이기 위해 다음 절차를 적용하였다. 첫째, 분석 전에 판단 기준을 명시하였다. 관객조사가 없는 사례로 효과를 주장하지 않을 것, 사실확인 자료와 연구자의 해석을 분리하여 기록할 것, 각 사례의 성과와 함께 한계를 기록할 것이 그것이다. 둘째, 연구자의 기억에 의존하지 않도록 공개 프로그램, 영상, 기관자료를 대조하여 사실관계를 확인하였다. 셋째, 결과를 서술할 때 문헌 종합 결과와 사례 해석을 별도의 항으로 분

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science

리하여 독자가 두 층위를 구분할 수 있도록 하였다. 철원 현장에서 들은 관객 반응은 연구를 위해 수집한 인터뷰가 아니므로 비체계적 현장 관찰로만 기록하였고 관객 전체의 반응이나 작품효과로 확대하지 않았다. 퍼포비트(Perfobit) 역시 온라인 관람 경로를 넓힌 사례이지 관객의 공동생산 효과를 검증한 사례는 아니다.

Ⅲ. 연구결과 및 논의

이 장은 분석 층위에 따라 구성하였다. 1과 2는 문헌 분석 결과를 바탕으로 김운미의 〈역사〉 연작과 보훈무용제를 사실확인 자료에 근거하여 검토하였고, 3은 디지털 재매개에 관한 문헌 종합과 비교사례의 해석을 구분하여 제시하였다. 4는 이를 바탕으로 한 연구자의 논의와 제언이다.

1. 보훈의 기억을 움직임으로 전하는 몸

1) 기록과 공연 사이

보훈의 사실을 정확히 남기는 일에는 문서, 사진, 영상, 유물이 필요하다. 그러나 기록만으로 전하기 어려운 감정도 있다. 희생을 설명하는 문장을 읽는 것과 한 무용수가 무대에서 그 감정을 온몸으로 표현하는 장면을 바라보는 것은 다른 경험이다. 살아 있는 무용수의 표정과 호흡과 움직임이 만들어지는 순간에는 관객과 수행자가 같은 시공간을 나누면서 생기는 인간적 교류가 있으며 무용은 그 교류를 통해 기록 속의 사건을 현재의 문제로 불러낸다.

Taylor(2003)는 문서와 이미지처럼 물질로 남는 기억을 아카이브, 몸짓·춤·노래·의례처럼 신체의 수행으로 전해지는 기억을 레퍼토리로 설명하였다. Connerton(1989)도 공동체의 기억이 반복되는 의례와 신체적 실천을 통해 이어진다고 보았다. 이 구분을 보훈무용에 적용하면 기록과 공연의 역할이 분명해진다. 아카이브가 작품이 근거로 삼은 역사적 사실을 보존한다면 무용수는 그 사실을 자신의 몸과 감정으로 통과시킨다. 박완주(2026)가 수행자의 몸을 앞선 움직임을 받아 다음으로 건네는 수수적 아카이브로 본 것도 이 지점을 설명한다.

무용수의 몸을 역사자료의 대체물로 이해해서는 안 된다. 이에 안무가는 자료를 선택하고 해석하며 무용수는 그 해석을 자신의 신체조건과 경험 안에서 다시 수행한다. 따라서 작품에는 역사적 출처와 창작자의 해석이 함께 제시되어야 한다. 기록이 사실을 지키고 공연이 그 사실을 느끼게 할 때 아카이브와 레퍼토리는 서로 다른 일을 하면서 보훈의 기억을 함께 전할 수 있다.

2) 김운미의 〈역사〉 연작을 선택한 이유

김운미의 〈역사〉 연작을 선택한 이유는 분명하다. 역사라는 하나의 주제를 장기간 이어가면서 역사적 흐름의 변화를 연속된 작품으로 보여 준 안무가는 많지 않다. 〈흰옷〉(1995), 〈조선의 눈보라〉(1996), 〈1919〉(1999), 〈그 한여름〉(2005), 〈축제 70〉(2015)은 식민과 독립운동, 전쟁과 분단, 광복의 기억을 20년에 걸쳐 이어 간 작업이다(김운미, 2022, pp. 43-47, 53-56, 65-67, 98-99). 주목할 부분은 한 편의 작품이 역사적 사건을 소재로 삼았다는 사실보다, 한 안무가가 시대가 바뀌어도 같은 주제를 지속해 왔다는 점이다.

〈1919〉에서는 식민의 상실, 저항, 희생으로 이어지는 정서가 여러 장면과 군무로 전개된다(김운미, 2022, pp. 53-56). 특정 인물을 설명하는 방식보다 함께 견디고 움직이는 몸의 관계가 앞에 놓인다. 반면 광복 70주년에 발표한 〈축제 70〉은 무용과 영상·미디어를 함께 사용하였다. 역사적 주제를 움직임과 서사로 풀어 온 안무가가 시대의 변화에 따라 미디어 기술과의 융합까지 이어 갔다는 사실은 이 연작에 담긴 안무가의 지속적인 문제의식을 보여 준다.

이 사례만으로 관객의 보훈 인식 변화를 논할 수는 없다. 현재 확인한 자료는 작품집에 수록된 안무의도와 공연 기록, 평론이 중심이며 관객조사 결과는 포함되어 있지 않다. 여기에서 확인할 수 있는 것은 보훈과 연결되는 역사적 기억이 한 안무가의 지속적인 문제의식 안에서 움직임, 서사, 미디어로 변주되어 왔다는 사실이다. 이 지속성은 보훈을 한 번의 기념작품으로 소비하지 않고 창작의 긴 흐름으로 이어 가는 방법을 보여 준다.

2. 보훈무용제와 제도적 매개

한 작품의 감동이 공연 당일에 끝나지 않으려면 창작을 계속 발표하고 기록하며 그 의미를 다시 논의할 수 있는 자리가 필요하다. 보훈무용제는 그 자리를 만들기 위해 변화해 왔다. 2013년 무담-춤 이야기로 시작한 행사는 축제의 성격을 넓히기 위해 2019년 보훈댄스페스티벌로 개편되었고 2024년부터 현재의 명칭을 사용하고 있다(보훈무용예술협회, 2026; 유영수, 2024). 명칭의 변화는 단순한 변경이 아니라 경연과 공연에서 출발한 행사가 보훈을 주제로 한 무용축제의 형태를 갖추어 온 과정이었다.

2026년에는 보훈문화 확산을 위한 무용예술의 역할과 가능성을 주제로 학술심포지엄도 열렸다. 작품을 보여주는 데서 그치지 않고, 창작이 보훈의 역사와 어떤 관계를 맺어야 하는지, 관객과 어떻게 소통할 것인지를 연구자와 현장 관계자가 함께 논의하기 시작한 것이다. 공연과 경연, 학술논의가 한 축제 안에서 만나게 된 점은 중요한 발전이다. 보훈이라는 주제가 반복해서 안무되고, 작품과 질문이 다음 해로 이어질 수 있는 구조가 비로소 만들어지고 있기 때문이다.

그러나 축제의 지속과 대중적 확산은 같은 말이 아니다. 보훈무용제가 무용축제로 발전하고 학술대회까지 열었다고 해도, 공연장을 찾는 관객의 범위와 사회적 인지도에는 여전히 아쉬움이 남는다. 좋은 작품을 만드는 일과 그 작품을 더 많은 사람에게 만나게 하는 일 사이에 간격이 존재한다. 유영수(2024)가 프로그램 개발, 홍보의 다각화, 안정적인 재원 확보를 과제로 제시한 것도 이 문제와 맞닿아 있다. 여기에 축제에서 생산된 작품과 논의를 어떻게 공연장 밖으로 이어 갈 것인가라는 질문이 추가된다.

현재 자료만으로 보훈무용제가 관객의 보훈 인식을 얼마나 바꾸었는지는 말할 수 없다. 관객의 연령, 관람 동기, 작품 수용방식을 장기간 조사한 자료가 없기 때문이다. 여기에서 확인한 것은 효과의 크기가 아니라 축제의 기능이다. 보훈무용제는 보훈의 기억을 무용으로 만들고 발표하며 토론할 수 있는 제도적 기반을 축적해 왔다. 이제 필요한 것은 그 기반을 유지하면서 관객과 만나는 통로를 늘리는 일이며, 그 방법으로 디지털 전환을 검토할 수 있다.

3. 보훈무용의 디지털 재매개 : 문헌고찰과 실천사례를 통한 논의

무용의 현장성은 가장 큰 힘인 동시에 현실적인 제한이기도 하다. 같은 장소에서 무용수와 관객이 만났을 때 생기는 교감은 강하지만 관객을 그 시간과 장소까지 이끌어 내지 못하면 작품은 만나기 어렵다. 영상, 전시, 기술융합은 공연과 경쟁하는 별도의 장르라기보다 두 환경을 잇는 방법에 가깝다. 온라인에서 작품을 먼저 만난 관객이 오프라인 공연으로 이어지고 현장에서 본 공연을 다시 디지털 기록으로 만나는 흐름을 만들 수 있기 때문이다.

Bolter와 Grusin(2000)이 말한 재매개는 기존 매체의 경험이 새로운 매체 안에서 다시 구성되는 과정이다. 이 관점에서 보훈무용의 디지털 전환은 공연을 촬영해 파일로 저장하는 데서 끝나지 않는다. 역사자료, 안무가의 해석, 무용수의 몸, 공연장과 관객의 관계를 다른 환경에서 다시 만나게 하는 작업이다. 이 절의 1)은 핵심 분석문헌을 비교·종합한 결과이고, 2)는 비교사례를 통해 문헌에서 도출한 조건을 실제 적용과 대조한 해석이며, 3)은 이를 바탕으로 한 참여 설계의 조건이다.

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science

1) 문헌 종합 : 디지털 재매개의 기능과 경계

핵심 분석문헌은 디지털 기술이 무용의 기억에 개입하는 방식을 서로 다른 관점에서 다룬다. Bolter와 Grusin(2000)은 새로운 매체가 이전 매체의 경험을 다시 구성한다는 일반 원리를 제시하였고, 유지호와 김혜정(2025)은 무용 아카이빙의 디지털 전환에서 기록과 함께 저작권과 이용권한을 다루어야 한다고 보았다. 두 논의는 디지털 재매개가 단순한 저장이 아니라 맥락과 권리를 함께 옮기는 작업이라는 점에서 수렴한다.

반면 기술이 무용의 몸에 미치는 영향에 대해서는 문헌 간 강조점이 갈린다. 나수진과 김연재(2024)는 AI 시대의 몸을 기술과 분리된 고정된 실체가 아니라 주변 환경과 관계를 맺으며 의미를 만드는 존재로 보면서, 몸과 기술의 관계를 기술을 지배하는 몸, 기술에 지배당한 몸, 기술과 공존하는 몸으로 구분하였다. 이 구분은 기술이 몸의 감각을 가상으로 확장할 수 있는 동시에 무용수의 몸을 기술의 부속으로 밀어낼 위험도 지닌다는 점을 함께 보여 준다. 이지선과 정희정(2026)의 연구에서는 인간 전문가가 창작의 주체성과 신체성을, 생성형 AI가 기능·효율·확장성을 상대적으로 더 중시하는 차이가 나타났다. 이들 연구를 종합하면 디지털 기술은 기록의 보존, 관람 경로의 확장, 참여 방식의 다변화라는 기능을 가질 수 있으나, 그 기능은 무용수의 신체가 작품의 중심에 남고 창작의 판단을 사람이 맡는다는 조건 아래에서 의미를 갖는다. 이것이 본 연구가 보존·도달·참여를 디지털 재매개의 세 기능으로, 신체 중심성과 권리를 그 경계조건으로 설정한 근거이다(표 3).

표 3. 디지털 재매개 관련 핵심 분석문헌의 비교·종합

문헌	핵심개념	수렴 지점	차이·긴장 지점	도출 범주
Bolter & Grusin (2000)	재매개	매체 전환은 경험의 재구성	일반 매체론으로 무용의 특수성은 다루지 않음	재매개의 정의, 도달
유지호, 김혜정 (2025)	디지털 아카이빙과 저작권	기록과 권리의 동시 설계	-	보존, 권리
나수진, 김연재 (2024)	AI 시대의 관계적 몸	몸과 기술의 관계 재설정, 감각의 가상적 확장	기술에 지배당한 몸의 위험과 공존 가능성의 병존	도달, 신체 중심성
이지선, 정희정(2026)	인간 전문가와 생성형 AI의 인식 비교	기술 활용의 필요성 공유	주체성·신체성과 효율성의 강조 차이	판단 주체, 경계조건
조준희, 박재홍, 홍애령(2026)	실연기반연구의 절차와 윤리	디지털 환경의 윤리 쟁점 부상	-	위치성, 권리

무용은 막이 내리면 같은 모습으로 되돌릴 수 없다. 영상은 움직임을 남기지만, 카메라가 선택한 장면만 기록한다. 이러한 문헌 종합을 보훈무용에 적용하면 보훈무용제의 아카이브에는 완성 영상만이 아니라 작품명, 안무자와 출연자, 공연일과 장소, 시놉시스, 참고한 역사자료, 음악과 무대, 저작권과 이용조건이 함께 들어갈 필요가 있다. 그래야 다음 창작자와 연구자가 작품이 어디에서 출발했는지를 확인할 수 있다.

2) 실천사례를 통한 논의

아래 내용은 문헌 종합 결과가 아니라 사례에 근거한 해석이다. 독립기념관 미디어파사드를 제외한 세 사례는 제1저자가 제작과정에 참여한 작업이며 모두 보훈무용제 작품은 아니다. 각 사례는 앞에서 도출한 보존과 도달의 조건이 실제 제작에서 어떻게 나타나고 어디에서 한계를 보이는지 확인하는 데 사용하였다.

(1) 보존 : 기록이 부족한 무용가의 재구성

〈AI Revival: 빛으로 다시 태어난 최승희〉는 기록이 부족한 무용가의 이미지와 움직임을 기술로 다시 다루어 본 작업이다. 이 작품은 2025년 12월 12일부터 18일까지 한양대학교 박물관에서 열린 예술과 과학기술연구소 창립 20주년 행사 「기술을 품은 우리춤 20년-융합창조자들」에서 전시되었다. 제1저자가 AI융합연출을, 이남현이 AI영상감독을 맡아 남아 있는 사진과 영상, 앞서 제작된 모션캡처 자료, 예술가의 해석을 결합하였다(한양대학교 예술과 과학기술연구소, 2025).

제작과정에서 기술은 부족한 기록 사이를 연결하고 새로운 이미지를 만드는 데 유용했다. 그러나 만들어진 움직임을 최승희의 실제 춤이라고 부를 수는 없었다. 남아 있는 자료와 예술가가 추정한 부분, 기술이 생성한 부분이 함께 섞여 있기 때문이다. 이 경험은 보훈인물이나 역사적 사건을 AI로 다룰 때 더욱 엄격한 기록이 필요하다는 판단으로 이어졌다. 원자료와 재구성 결과를 구분하고 어떤 판단을 거쳐 장면을 만들었는지 남겨야 한다. 안무가·무용수·촬영자·음악가의 권리도 사전에 확인해야 한다. 보존은 무엇을 남겼는가뿐 아니라 나중에 그 자료를 어떤 책임 아래 다시 쓰게 할 것인가의 문제이다.

(2) 도달: 온라인 영상과 오프라인 공연의 연결

독립기념관은 2024년 단풍나무숲길 야간개장 기간에 겨레의탑 미디어파사드를 운영하였다(독립기념관, 2024). 역사적 장소를 낮 시간의 전시공간으로만 두지 않고 야간의 디지털 관람공간으로 바꾼 사례이다. 이런 시도는 관람의 시간과 경로를 넓히지만 화려한 화면만으로 역사적 의미까지 전달되는 것은 아니다. 장소가 지닌 사실과 작품의 출처 그리고 관람자가 장면을 이해할 수 있는 설명이 함께 있어야 한다.

〈Beyond Imagination-최승희의 보살춤〉에서는 이 문제를 영상전시와 실연하는 현장의 융합을 통해 확인하였다. 작품은 2025년 9월 26일부터 10월 26일까지 「2025 국가유산 미디어아트 철원 노동당사」의 철원극장에서 상설 영상전시로 공개되었다(철원군, 2025). 최승희의 아카이빙 소개와 XR 미디어 퍼포먼스 영상을 상영하였고, 10월 7일과 8일에는 오후 8시와 8시 30분에 〈최승희의 보살춤〉 실연을 진행하였다(안지형, 2025). 영상에서는 3D 캐릭터, 모션캡처, Unity 기반 3D 배경과 VFX를 사용해 가상 캐릭터와 실제 무용수의 움직임을 교차 편집하였다. 미디어 퍼포먼스에는 한소희, 현장 실연에는 하나경이 참여하였다.

제작에 참여한 제1저자가 현장에서 확인한 관람의 흐름은 영상으로 먼저 작품을 접한 관객 일부가 실제 무용수의 실연까지 이어서 관람하는 방식이었다. 공연 뒤 영상과 실연을 이어 본 경험을 긍정적으로 언급하는 관객의 발언도 들을 수 있었으나, 이는 연구를 위해 수집한 자료가 아닌 비체계적 현장 관찰이므로 관객 반응의 경향이나 작품의 효과를 보여 주는 근거로 사용하지 않는다. 이 관찰은 영상과 실연을 한 장소에서 연계하는 관람 구성이 후속 관객연구에서 검토할 만한 설계라는 점을 확인하는 데 그친다. 다만 전쟁의 흔적을 지닌 철원이라는 장소, 최승희의 아카이브, 가상 이미지와 현재의 몸이 한 관람 동선 안에서 차례로 연결되도록 구성되었다는 점은 제작 설계의 측면에서 기록해 둘 만하다.

〈퍼포비트(Perfobit)-Move on beyond dance〉는 온라인 공개의 지속성을 확인한 사례이다. 2023년 한국문화예술위원회 예술기술 매칭사업의 지원을 받아 세컨드윈드스테이지가 제작했고, 제1저자가 총감독과 연출을 맡았다. 유경진·장유정·정주희는 탈춤, 강강술래, 처용무를 각각 〈탈을 쓴 여자〉, 〈달빛 사계〉, 〈시간의 바다〉로 해석하였다(UNESCO, 2009a, 2009b, 2022). 세 작품은 2023년 12월 31일부터 유튜브를 통해 공개되고 있다(세컨드윈드스테이지, 2023a, 2023b, 2023c; 안지형, 2024). 이 작업에서 확인한 것은 관객 참여의 효과가 아니라, 서로 다른 장르의 안무가와 기술진이 협업한 작품이 정해진 공연시간을 넘어 계속 관람될 수 있다는 점이다.

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science

3) 관람에서 참여로 나아가기 위한 조건

온라인에서 영상을 보는 일과 관객이 작품 제작에 참여하는 일은 구분해야 한다. 퍼포비트의 협업은 창작자의 제작 참여이고, 유튜브 공개는 관람 경로의 확장이다. 여기서 관객 참여란 보훈의 기억을 선택하고 해석하며 기록하는 과정에 관객이 실제로 관여하는 것을 뜻한다. 역사적 사건이 일어난 장소를 따라가는 디지털 지도, 기록을 읽고 움직임으로 표현하는 프로그램, 지역주민의 기억을 모아 만드는 참여형 아카이브가 그 예가 될 수 있다.

아직 보훈무용제에서 이러한 참여효과를 조사한 적은 없다. 따라서 참여는 연구결과가 아니라 다음 단계의 설계과제이다. 중요한 원칙은 재미있는 기술을 먼저 정한 뒤 보훈의 내용을 끼워 넣지 않는 것이다. 관객이 무엇을 선택했고 그 선택을 통해 어떤 역사적 사실을 알게 되었는지 체험 뒤 무엇을 생각하게 되었는지를 확인할 수 있어야 한다. 디지털 기술은 관객을 공연장으로 초대하고 공연에서 느낀 경험을 다시 온라인 기록과 대화로 돌려보내는 연결장치가 되어야 한다.

4. 논의 : 디지털 재매개의 조건과 선순환 구조

이 절은 앞의 문헌 종합과 사례 해석을 바탕으로 연구자가 제시하는 논의와 제언이며, 검증된 결과로 제시하는 것이 아니다.

1) 사실을 지키면서 창작하기

역사적 인물과 사건을 무용으로 만든다는 것은 자료를 그대로 옮기는 작업이 아니다. 안무가의 선택과 상상력은 반드시 들어간다. 그렇다고 사실과 창작의 경계가 사라지는 것은 아니다. 보훈무용의 진정성은 사실을 있는 그대로 복사하는 데 있지 않다. 어떤 자료를 사용했고, 자료가 없는 부분을 어떻게 해석했으며, 어느 장면을 창작했는지를 관객에게 설명할 수 있는 태도에서 찾아야 한다. 작품의 자유와 역사에 대한 책임은 이 기준 안에서 함께 지켜져야 한다.

2) 기술보다 몸이 먼저 보이는가

앞의 문헌 종합에서 확인했듯이 기술은 몸의 감각을 넓히는 동시에 무용수의 몸을 기술의 부속으로 밀어낼 위험을 지닌다(나수진, 김연재, 2024). 이는 기술을 배제하자는 뜻이 아니라 무용수의 움직임과 감정이 작품을 이끌고, 기술은 관객이 그 몸과 역사적 맥락을 더 잘 만나도록 도와야 한다는 뜻이다. 제작과정에서 먼저 물어야 할 것은 어떤 기술을 사용할 것인가가 아니라 이 기술을 통해 어떤 움직임과 기억을 더 분명하게 보여 줄 것인가이다.

3) 권리와 존엄을 기록하는 아카이브

보훈은 실제 인물의 삶과 죽음, 유족과 공동체의 기억을 다룬다. 공식 기록과 복수의 자료를 대조하고, 확인할 수 없는 부분은 추정이나 창작으로 표시해야 한다. 온라인에서 찾은 영상도 편집했다는 이유로 원저작자의 권리가 사라지지 않는다. 출처, 권리자, 이용허락과 이용조건을 작품기록에 남겨야 한다(국가법령정보센터, 2026). AI로 얼굴·목소리·움직임을 다시 만들 때에는 저작권뿐 아니라 실제 인물과 유족의 존엄을 훼손하거나 역사를 왜곡할 가능성도 검토해야 한다.

정서적 진정성은 애국적 상징이나 감동을 요구하는 문구의 양으로 결정되지 않는다. 관객이 무용수의 몸과 장면의 관계를 따라가며 스스로 생각할 여지를 남겨야 한다. 앞서 살펴본 이지선과 정희정(2026)의 연구가 보여 주듯 인간 전문가와 생성형 AI가 중시하는 가치에는 차이가 있다. 보훈무용의 디지털 전환에서도 같은 경계가 필요

하다. 기술과 효율을 활용하되, 무엇을 어떻게 기억할지 결정하는 책임은 사람에게 남아 있어야 한다.

4) 기록이 다시 공연으로 돌아오는 구조

앞의 문헌 종합과 사례 해석은 보훈무용제가 작품과 창작과정을 기록하고 이를 다른 관람 경로와 연결하는 디지털 재매개를 중장기 과제로 검토할 필요가 있음을 시사한다. 다만 그 필요성과 효과는 관객조사와 운영 자료를 통해 확인되어야 하며 여기서는 방향을 제안하는 데 그친다. 한 해의 공연을 촬영해 홈페이지에 올리는 것만으로는 이러한 재매개가 이루어지기 어렵다. 작품과 창작과정이 해마다 아카이브에 축적되고, 그 자료가 다시 디지털 콘텐츠와 공연·전시·교육으로 이어지며, 현장과 온라인에서 만난 관객의 반응이 다음 작품에 반영되어야 한다. 본 연구가 제안하는 흐름은 다음과 같다.

역사적 사실에 기반한 리서치 → 원자료와 공연의 디지털 아카이브 → AI·XR 등을 활용한 재매개 → 공연·전시·교육·체험 → 관객과 지역사회의 피드백 → 아카이브와 창작의 갱신

이 구조의 핵심은 자료가 아카이빙되어 쌓이고 다시 돌아오는 데 있다. 지역은 역사적 장소와 기록, 주민의 기억을 제공하고, 보훈무용예술협회는 안무·공연과 무용콘텐츠의 전문성을 맡을 수 있다. 공공기관에는 사실 검증, 권리관리, 장기보존에 필요한 기준과 재원이 요구된다. 온라인 콘텐츠가 현장 공연을 알리고, 현장 경험이 다시 기록과 온라인 대화로 이어질 때 보훈무용제는 일방적으로 보여 주는 행사를 넘어 소통하는 축제가 될 수 있다.

표 4. 보훈문화의 무용적 매개와 디지털 재매개의 통합모형

층위	매개 주체	핵심 기제	주요 사례	위험	점검 항목	도출 근거
신체적 매개	안무가·무용수	체화·수행·정서화	김운미 〈역사〉 연작	역사 단순화·미학화	근거·신체언어의 정합성	박완주(2026), Connerton(1989), Taylor(2003); Ⅲ-1
제도적 매개	축제·협회·기관	반복 발표·기록·담론	보훈무용제	의례화·행사성	지속성·기록·교육 연계	유영수(2024); Ⅲ-2
디지털 재매개	창작자·기술팀·플랫폼	보존·도달·참여 설계	디지털 비교사례	기술 중심주의·권리 침해	접근성·맥락·참여의 질	표 3의 문헌; Ⅲ-3
공통 경계조건	창작자·기관·공동체	리서치·권리·환류	전 사례	왜곡·존엄성 훼손	사실/창작 구분·책임	유지호, 김혜정(2025), 이지선, 정희정(2026), 조준희, 박재홍, 홍애령(2026)

표 4의 세 층위는 순서대로 올라가는 발전단계가 아니다. 신체적 매개가 없다면 보훈의 기억을 움직임으로 느끼기 어렵고, 제도적 매개가 없다면 그 움직임은 한 번의 공연으로 사라진다. 디지털 재매개는 두 층위를 대신하지 않고 기록과 관람의 경로를 넓힌다. 세 층위가 함께 작동하고 공연·교육·체험에서 얻은 의견이 다시 자료와 창작으로 돌아올 때 순환이 만들어진다. 여기서 참여는 아직 확인된 성과가 아니라 앞으로 실제 프로그램과 관객조사를 통해 평가해야 할 항목이다.

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science

Ⅳ. 결론 및 제언

본 연구는 보훈을 단순히 기념하는 데서 멈추지 않고 오늘의 사람들이 보고 듣고 느끼며 다음 세대에 건넬 수 있는 문화적 경험으로 만들어야 한다는 문제의식에서 출발하였다. 이를 위해 보훈무용 관련 직접 연구 1편과 인접 학술자료 8편을 통합적으로 고찰하고, 제1저자가 참여한 디지털 무용 작업을 비교사례로 구분하여 검토하였다.

1. 연구 결과

연구질문 1에 대해, 무용은 신체적 매개와 제도적 매개라는 두 방식으로 보훈의 기억을 이어 온 것으로 분석되었다. 기억과 수행에 관한 문헌은 무용수의 몸이 역사적 사실을 그대로 복사하는 것이 아니라 안무가가 선택한 자료를 움직임과 감정으로 다시 구성하여 공연의 시간 안에서 현재화한다는 점을 설명한다. 김운미의 〈역사〉 연작은 이러한 신체적 매개가 한 안무가의 지속적인 문제의식 안에서 20년에 걸쳐 움직임, 서사, 미디어로 변주되어 온 사례이다. 보훈무용제는 2013년 이후 작품의 발표와 논의가 반복되는 제도적 장을 축적해 왔으나 관객의 범위와 사회적 인지도 측면에서는 유영수(2024)가 제기한 확산의 한계가 여전히 남아 있다.

연구질문 2에 대해, 문헌 종합 결과 디지털 재매개는 보존·도달·참여의 기능을 가질 수 있으나 무용수의 신체가 작품의 중심에 남고 역사적 근거와 권리가 함께 기록될 때 의미를 갖는 것으로 나타났다. 즉 디지털 환경으로 옮길 때 지켜야 할 것은 신체의 중심성, 사실과 창작의 구분, 관련자의 권리와 존엄이며 새롭게 설계해야 할 것은 맥락을 포함한 아카이브, 공연과 다른 관람 경로의 연결, 관객 참여의 방식이다. 세 층위는 순차적 발전단계가 아니라 서로를 보완하는 관계로 정리되었다(표 4). 비교사례 중 〈Beyond Imagination-최승희의 보살춤〉의 현장 관찰은 영상과 실연을 연계한 관람 구성이 후속 연구에서 검토할 가치가 있음을 시사하는 데 그치며, 관객의 이해나 몰입의 변화를 입증하는 근거는 아니다.

2. 실천적 제언

이상의 결과를 토대로 보훈무용제에 다음을 제언한다. 첫째, 해마다 생산되는 작품과 학술자료를 완성 영상뿐 아니라 역사적 근거, 창작과정, 출연자, 권리와 이용조건을 포함하여 아카이빙할 필요가 있다. 둘째, 그 자료를 공연·전시·교육·체험 콘텐츠와 연결하여 온라인에서 작품을 만난 관객을 현장으로 이끌고 현장에서 생긴 질문을 다시 기록과 대화로 돌려보내는 관람 경로를 설계할 수 있다. 온·오프라인이 서로 관객을 연결하고 경험을 되돌려주는 구조가 마련된다면 축제의 접근성과 지속적인 소통 가능성을 확장할 수 있을 것이다. 셋째, 관객 참여는 관람 경로의 확장과 구분하여 관객이 보훈의 기억을 선택하고 해석하며 기록하는 과정에 실제로 관여하는 프로그램으로 설계할 필요가 있다. 넷째, 이 모든 과정에서 실제 인물과 사건의 자료를 검증하고 재현과 창작의 경계를 밝히며, 창작자와 유족의 권리와 존엄을 존중해야 한다. 기술이 무용수의 신체와 역사적 맥락을 압도하지 않는지도 계속 점검해야 한다. 결국 디지털 기술에 무엇을 담고 어떻게 보여 줄지를 결정하는 주체는 사람이며 그 판단에는 예술적 상상력과 역사에 대한 책임이 함께 요구된다.

3. 연구의 한계와 후속연구

본 연구는 통합적 문헌고찰과 제1저자의 실천사례를 바탕으로 보훈무용제의 디지털 전환 방향을 제시하였으나 관객의 인식 변화나 교육적 효과를 실증적으로 검증하지 못했다는 한계가 있다. 철원 현장의 반응도 연구를 위해 수집한 자료가 아니라 비체계적 관찰이라는 한계를 지닌다. 또한 연구자들이 분석 대상 축제와 비교사례에 직접

참여하였으므로 판단 기준의 사전 명시와 자료 대조에도 불구하고 위치성에 따른 해석적 편향의 가능성이 남는다.

후속 연구에서는 보훈무용제 관객의 연령과 관람 동기, 온라인 콘텐츠와 현장 공연을 경험하는 순서, 체험 전후의 인식 변화를 조사할 필요가 있으며 디지털 아카이브의 이용성과 권리관리 기준, 표 4의 점검 항목도 실제 운영 과정에서 검증되어야 한다. 이러한 검증이 이어질 때 보훈무용제의 디지털 전환은 일회성 기술행사가 아니라 보훈의 정신을 다음 세대로 잇는 지속적인 문화적 실천이 될 수 있을 것이다.

참고문헌

국가법령정보센터 (2026). **저작권법** 제5조(2차적저작물)·제37조(출처의 명시). 2026년 8월 14일 검색, https://www.law.go.kr/법령/저작권법

국가보훈부 (2025. 12. 18). **2026년 국가보훈부 업무계획** [보도자료]. 2026년 8월 14일 검색, https://www.korea.kr/briefing/pressReleaseView.do?newsId=156735918

김운미 (2022). **김운미 - 한국춤, 60년 춤의 궤적.** 서울: 도서출판 책과나무.

나수진, 김연재 (2024). AI 시대의 무용 속 '몸'에 대한 현상학적 고찰. **한국무용연구, 42**(2), 211-234.

독립기념관 (2024. 10. 8). 2024년 독립기념관 단풍나무숲길 야간개장 행사 안내. 2026년 8월 12일 검색, https://i815.or.kr/2018/news/news.do?mode=V&no=995878

박완주 (2026). 체화된 기억과 授受的 아카이브: 크리스토프 불프의 미메시스 이론을 통한 『春官通考』 文舞 연구. **한국무용연구, 44**(1), 75-106.

보훈무용예술협회 (2026). 보훈무용제 행사 연혁. 내부자료.

세컨드윈드스테이지 (2023a). [퍼포비트(Perfobit)] XR 미디어 퍼포먼스: 강강술래의 심미적 해석 「달빛 사계」 [YouTube 영상]. 2026년 8월 12일 검색, https://youtu.be/0zSQBfENxJ0

세컨드윈드스테이지 (2023b). [퍼포비트(Perfobit)] XR 미디어 퍼포먼스: 처용무의 감각적 해석 「시간의 바다」 [YouTube 영상]. 2026년 8월 12일 검색, https://youtu.be/lXPSq1y4OWo

세컨드윈드스테이지 (2023c). [퍼포비트(Perfobit)] XR 미디어 퍼포먼스: 탈춤의 상상적 해석 「탈을 쓴 여자」 [YouTube 영상]. 2026년 8월 12일 검색, https://youtu.be/_hEYMOh0FaU

안지형 (2024. 7). 버추얼 프로덕션을 활용한 무형문화유산 콘텐츠의 확장성: 퍼포비트(Perfobit) 프로젝트를 중심으로. 제13회 영남춤학회 학술대회 「영남춤의 지속가능성 모색을 위한 대화: 교육, 기술 그리고 미래」, 부산.

안지형 (2025). 「Beyond Imagination-최승희의 보살춤」 제작·영상전시·공연 기록. 미간행 작가 소장자료.

유영수 (2024). 무용예술축제로의 발전방안 사례연구: 보훈댄스페스티벌을 중심으로. **한국무용과학회지, 41**(3), 63-78.

유지호, 김혜정 (2025). 무용 아카이빙의 디지털 전환과 저작권 보호 방안 연구. **무용예술학연구, 100**(3), 1-15.

이지선, 정희정 (2026). 디지털 기반 기술 시대 무용교육과 공연예술에 대한 생성형 AI와 인간 전문가 인식 비교 연구. **한국무용학회지, 26**(1), 147-160.

조준희, 박재홍, 홍애령 (2026). 무용 실연기반연구의 연구절차와 윤리적 고려에 관한 분석: 2000년-2026년 등재학술지 논문을 중심으로. **한국무용과학회지, 43**(2), 31-51.

철원군 (2025. 9. 23). 철원군의 새로운 도전 야간 관광: 「2025 국가유산 미디어아트 철원 노동당사」 개최로 야간 관광의 새 장 열어. 2026년 8월 14일 검색, https://www.cwg.go.kr/www/selectBbsNttView.do?bbsNo=32&key=218&nttNo=246807

한양대학교 예술과 과학기술연구소 (2025). 「기술을 품은 우리춤 20년-융합창조자들」 전시·학술심포지엄 프로그램. 한양대학교 박물관, 2025년 12월 12일~18일.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media.* Cambridge, MA: MIT Press.

Connerton, P. (1989). *How Societies Remember.* Cambridge: Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511628061

Snyder, H. (2019). Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines. *Journal of Business*

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science

Research, 104, 333-339. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039

Taylor, D. (2003). *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas.* Durham, NC: Duke University Press. https://doi.org/10.1215/9780822385318

UNESCO. (2009a). *Cheoyongmu.* Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. Retrieved August 12, 2026, from https://ich.unesco.org/en/RL/cheoyongmu-00189

UNESCO. (2009b). *Ganggangsullae.* Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. Retrieved August 12, 2026, from https://ich.unesco.org/en/RL/ganggangsullae-00188

UNESCO. (2022). *Talchum, mask dance drama in the Republic of Korea.* Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. Retrieved August 12, 2026, from https://ich.unesco.org/en/RL/talchum-mask-dance-drama-in-the-republic-of-korea-01742

Whittemore, R., & Knafl, K. (2005). The Integrative Review: Updated Methodology. *Journal of Advanced Nursing, 52*(5), 546-553. https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2005.03621.x

ABSTRACT

Dance-Mediated Memory and Digital Remediation in Korea's Patriots and Veterans Culture†: An Integrative Review

Jihyoung An* · Youngsoo Yoo** Bohun Dance Association

This article begins from the view that public remembrance should not end with a commemorative event. The meaning of sacrifice needs to be reconsidered in the present and passed on to later generations. It asks how dance carries such memory through the living body and how the experience of performance can continue beyond the theater. Searches of KCI, RISS, DBpia, and international journal and publisher databases were completed on August 14, 2026. The review included one article directly examining the Bohun Dance Festival and eight related studies on memory, performance, and digital dance. Methodological sources were used only to guide the review procedure. Policy documents, performance programs, videos, and artists' records were kept separate from the academic sources and used to check factual details and practical contexts. Digital dance projects in which the researchers participated were treated as comparative cases, distinct from the literature findings. The analysis shows that a dancer does not simply reproduce a historical record. Emotion, movement, and the shared time of performance bring the record into a present encounter with the audience. The Bohun Dance Festival has provided a continuing institutional setting for this work, although its broader public reach remains limited. Digital media can help by preserving the context of each work and by connecting online viewing with live performance. It should not displace the dancer's body. The article proposes an integrative model of bodily, institutional, and digital mediation, and suggests a circulation linking research, archives, digital content, performance, education, audience experience, and renewed creation as practical recommendations. Since audience change and educational effects were not measured, this proposal requires field testing and audience research.

Key words : Patriots and Veterans Culture, Bohun Dance, Embodied Memory, Digital Remediation, Dance Archive, Audience Participation

논문투고일: 2026.09.01
논문심사일: 2026.10.08
심사완료일: 2026.10.19

† This paper was revised and expanded by both authors from a presentation given by the first author at the 2026 Bohun Dance Festival Academic Symposium, "The Role and Potential of Dance Arts in Spreading the Culture of Patriots and Veterans," held at the Naru Art Center Small Theater on June 23, 2026.

* Executive Director, Bohun Dance Association, ajh2016@nate.com
** Chairman, Bohun Dance Association, puri97@hanmail.net

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science