지원체계 개선방안 모색을 위한 문화예술생태계 조사

무용

Ⅰ. 워킹그룹 활동 개요
Ⅱ. 1차연도 연구 결과 요약
Ⅲ. 2차연도 연구 결과
Ⅳ. 종합 시사점 및 연구 함의



담당부서 | 기획조정팀 / 권용민 수석연구원
Tel | 061)900-2145
연구 기획·진행 | 무용 연구협의체(송이채, 박세희)
작성 | ㈜케이스탯리서치

한국문화예술위원회

Contents

1장. 워킹그룹 활동 개요

제1절 연구 배경 및 목적 ····· 3
제2절 연구 체계 ····· 3
제3절 워킹그룹별 구성 및 연구문제 ····· 4
제4절 연구 추진 일정 및 방법 ····· 5
제5절 연구 운영 경과 ····· 6

2장. 1차연도 연구 결과 요약

제1절 조사 개요(1차연도) ····· 9
제2절 무용 생태계 특징 및 총괄 이슈 ····· 10
제3절 가치사슬별 단계 이슈 ····· 12
제4절 2차연도 연구과제 도출 경위 ····· 15

3장. 2차연도 연구 결과

제1절 창작활동 워킹그룹 ····· 19
제2절 창작환경 워킹그룹 ····· 27
제3절 무용 정책전략 점검 연구회의 결과 ····· 33

4장. 종합 시사점 및 연구 함의

제1절 공통 과제 ····· 43
제2절 무용 생태계 가치사슬별 구조적 함의 ····· 46
제3절 아르코 지원체계 관련 시사점 ····· 48
제4절 연구의 함의와 향후 과제 ····· 50



01

워킹그룹
활동 개요



제1절 연구 배경 및 목적

✲ 한국문화예술위원회(이하 아르코)는 무용 예술 생태계의 구조적 특성과 작동 메커니즘을 심층적으로 분석하고, 이를 기반으로 지원체계 개편 전략을 수립하기 위해 2개년 연구를 추진하였음

✲ 1차연도(2024년)에는 무용 예술 생태계의 현황 및 이슈를 진단하는 데 중점을 두었음

- FGI·IDI를 통해 무용 예술 생태계의 구조적 이슈를 진단하고 생태계 체계도를 도출함

✲ 2차연도(2025년)에는 1차연도 연구 결과를 토대로 분야별 실태조사, 전문가 의견 수렴, 사업 개선안 도출을 수행하고자 하였음

- 창작활동 워킹그룹과 창작환경 워킹그룹의 운영을 통해 생태계 가치사슬별 실태조사와 전문가 의견 수렴, 사업 개선안을 도출함

- 아르코 지원체계 개편 전략을 수립하는 것을 목적으로 하며, 생태계 구조적 특성과 작동 메커니즘 분석을 통해 아르코의 정책기능 강화 가능성을 모색하고자 하였음

제2절 연구 체계

✲ 2차연도 연구는 연구협의체와 2개 분과로 구성된 워킹그룹, 그리고 행정 지원을 담당한 연구용역팀의 유기적 협력으로 운영되었음

[표 1-1] 연구 체계

<table>
<tr><th>구분</th><th colspan="2">구성</th><th>역할</th></tr>
<tr><td rowspan="2">연구협의체</td><td colspan="2">송이채 박사</td><td rowspan="2">- 연구 설계, 생태계 구조상 지원사업 개편안 총괄 작성, 보고서 및 최종보고서 작성 등</td></tr>
<tr><td colspan="2">박세희 연구원</td></tr>
<tr><td rowspan="2">워킹그룹</td><td>창작활동</td><td rowspan="2">분과별 12인 구성</td><td rowspan="2">- 분야별(가치사슬별) 이슈별 주요 연구문제 중심 개선안 보고서 작성, 필요시 전문가 자문 및 현장 의견 수렴 진행 등</td></tr>
<tr><td>창작환경</td></tr>
<tr><td>연구용역팀</td><td colspan="2">㈜케이스탯리서치</td><td>- 워킹그룹 운영 일정 관리, 회의록·녹취록 작성 등</td></tr>
</table>

제3절 워킹그룹별 구성 및 연구문제

* 2차연도 연구는 무용 예술 생태계의 가치사슬에 따라 2개 분과로 구성된 워킹그룹을 운영하였음. 각 분과는 1차연도 연구에서 도출된 핵심 이슈를 연구문제로 삼아 독립적으로 연구를 수행하되, 연구협의체와 긴밀히 소통하며 방향성을 조율하였음

[표 1-2] 분과별 워킹그룹 구성 및 주요 연구문제

분과	역할	성명	소속	주요 연구문제
창작활동	의장	이은혜	사)한국현대무용협회 사무국장	- 무용 시대전환 대응 및 무용의 확장 방향 - 무용단체 창작활동 현황 및 자립 방안 - 기획 및 경영 전문역량 강화 방안 - 무용 데이터·AI·저작권 관련 지원 방향
	활동 현안 진단	김설진	무버 예술감독	
		이준학	주)갬블러크루 이사	
		정소연	us2u company 예술감독, 국립무용단원	
	활동 전략 점검	김선자	대한민국발레축제 프로듀서	
		양승관	양승관스프로젝트 예술감독	
		윤 별	윤별발레컴퍼니 예술감독	
		이미진	아트프로젝트보라 프로듀서	
		정보경	정보경댄스프로덕션 대표	
		정성복	정성복J발레단 예술감독	
		조하나	시나브로가슴에 프로듀서	
창작환경	의장	조은아	추계예술대학교 대학원 교수	- 무용 장르 정의 재정립 및 확장 방향 - 무용 창작환경의 구조적 특성 분석 - 무용 생태계 지속가능성 및 자립 기반 방안 - 무용 향유 기반 조성 방안 - AI 활용 무용 생태계 지원 방향 - 무용 데이터·저작권 법제
	팀원	권헌영	고려대학교 정보보호대학원 교수	
		김윤경	서울문화재단 은평문화예술교육센터 무용창작센터장	
		이혜원	주)기어이 CEO	
		정옥희	무용평론가	

제4절 연구 추진 일정 및 방법

1. 추진 일정

[표 1-3] 연구 일정

기간	주요 내용
2025. 10~11월	- 연구 방향 설계, 워킹그룹 구성 및 연구문제 설정
2025. 11. 21.	- 창작환경 워킹그룹 화상회의: 연구 방향 및 계획 수립
2026. 1. 15. ~ 1. 30.	- 창작활동 워킹그룹 대면회의(5회) 운영: 무용 창작활동 현황 및 이슈 수렴
2026. 1. 28.	- 성과공유 내부 세미나 개최(아르코라운지)
2026. 2. 2. ~ 2. 9.	- 창작환경 워킹그룹 대면회의(2회) 운영: 무용 창작환경 이슈 및 개선 방향 수렴
2026. 3. 9.	- 창작환경 워킹그룹 대면회의: 연구 결과 내용 구성 검토
2026. 3. 27.	- 통합 워킹그룹 대면회의: 보고서 구성 최종 점검
2026. 3. 30. ~ 4. 15.	- 연구회의(4회): 연구 결과 점검, 지원사업 개선안 검토 및 최종보고서 작성
2026. 4월	- 성과 공유 내부 세미나 및 최종 보고서 완성

2. 연구 방법

✲ 각 분과는 연구문제의 성격에 따라 방법론을 자율적으로 채택하였음. 공통적으로는 1차연도 연구 결과와 기존 문헌을 이론적 배경으로 활용하였으며, 분과별로 다음과 같은 방법이 적용되었음

- 문헌조사: 무용 분야 주요 통계, 기관별 정책 동향, 공공지원 현황, 생태계 구조 분석 등 기초자료 검토 (전 분과 공통)
- 워킹그룹 연구회의: 창작활동·창작환경 분과별 전문가 그룹 연구회의 운영을 통한 현장의견 수렴 및 개선안 도출 (전 분과 공통)
- 국내외 정책 동향 분석: 국내외 문화예술 정책 동향, 문화예술 정책 및 무용 정책 동향 분석

제5절 연구 운영 경과

* 워킹그룹은 2025년 11월 21일부터 2026년 4월 15일까지 회의를 운영하였으며, 무용 창작환경 및 창작활동 지원체계의 현황과 구조적 이슈를 중심으로 연구위원별 의견을 수렴하였으며, 무용 시대 전환, 지원체계 전환, 자립, 무용 장르 정의 재정립, 창작환경의 구조적 특성, 전문인력 세분화·직군 명칭 정립, 무용 데이터 매니저 필요성 도출, AI 대응 방향 등을 주요 의제로 논의하였음

[표 1-4] 워킹그룹 운영

구분	일시	장소	인원	주요 내용
제1의제 **환경** 워킹그룹 회의	2025. 11. 21.(금) 14:00~18:00	비대면 Zoom (화상)	5	- 연구 방향 및 계획 수립, 무용 창작환경 이슈 논의
제1의제 **활동** 워킹그룹 회의	2026. 1. 15.(목) 13:00~16:00	추계예술대학교 창조관 305호	5	- 무용 시대전환 및 창작활동 현황, 주요 이슈 발굴
제1의제 **환경** 워킹그룹 회의	2026. 1. 16.(금) 10:00~12:00	스타벅스 도곡공원점	3	- 무용 지원체계 전환에 대한 현장 의견 수렴 및 전문인력 지원 방향 논의
제1의제 **활동** 워킹그룹 회의	2026. 1. 23.(금) 14:00~16:00	추계예술대학교 창조관 517호	5	- 무용 기획·제작 전문인력 세분화 방향 논의
제1의제 **활동** 워킹그룹 회의	2026. 1. 28.(수) 14:00~16:00	대학로 콘크리트팔레트	3	- 무용단체 자립 및 AI·데이터 활용 방향 논의
제1의제 **활동** 워킹그룹 회의	2026. 1. 30.(금) 14:00~16:00	홍대스터디룸 네임드	2	- 무용 시대전환 방향 및 AI·데이터 활용 가능성 논의 (저작권 포함)
제2의제 **환경** 워킹그룹 회의	2026. 2. 2.(월) 14:30~16:00	추계예술대학교 창조관 306-1호	3	- 무용 정의 재정립 및 생태계 지속가능성 방향 논의
제2의제 **활동** 워킹그룹 회의	2026. 2. 9.(월) 10:00~14:00	교대역 KDS 1 강의실	4	- AI 활용 무용 지원 방향 및 데이터 구축 방안 논의
제1의제 **활동** 워킹그룹 회의	2026. 3. 9.(월) 11:00~15:00	혜화 브라운 에비뉴	4	- 무용 AI·데이터 활용 방향 및 전문 인력 작업화 방안 논의
제2의제 **종합** 워킹그룹 회의	2026.03.30.(월) 13:00~15:00	시청역 작심라운지	5	- 창작활동 워킹그룹 연구 결과 함의 분석 전문인력 지원 방향 논의
제2의제 **종합** 워킹그룹 회의	2026.03.31.(화) 15:00~17:00	서울예술인지원센터	6	- 전문인력 세분화, 직군 명칭 적립, 무용 데이터 매니저 등 필요성 도출 - AI 대응 방향 논의
제2의제 **종합** 워킹그룹 회의	2026.04.01~06.	서면 자문 진행	4	- 무용 AI 활용 방향 및 데이터 자산화 방안 논의
제3의제 **의장(환경)** 회의	2026.04.07.(화)	서울숲 포휴 713호	3	- 무용 AI 활용 방향 및 데이터 자산화 방안 논의
제3의제 **의장(활동)** 회의	2026.04.15.(수)	엘리멘터리룸 강남 양재 2회의실	3	- 지원 관점 전환 및 오픈 리허설 재개념화 논의 - 한국 무용 표준 데이터셋 구축 필요성 및 무용 데이터 매니저 역할 구체화

02

1차연도
연구 결과 요약



제1절 조사 개요(1차연도)

* 1차연도(2024) 연구는 무용 생태계의 현황과 이슈를 심층적으로 파악하기 위해 질적 연구 방법을 중심으로 진행되었음. 무용 연구협의체와 무용 생태계 구성원을 대상으로 집단 초점 면담(FGI) 및 개인 심층 면담(IDI)을 실시하여 생태계 구성원들의 관계, 상호작용, 변화 동향 등 구조를 파악하고 주요 이슈를 도출하였음

[표 2-1] 조사 개요(1차연도)

기간	주요 내용
조사 기간	- 2024년 8월 1일(목) ~ 2024년 12월 19일(목)
조사 방법	- 개인 심층 면담(IDI) + 집단 초점 면담(FGI)
조사 규모	- 총 29회, 42인 (FGI·IDI: 27회, 자문회의: 2회)
대상 범위	- 무용 분야 실연자(한국 무용, 발레, 현대 무용, 실용 무용), 교육자, 예술행정가, 법률전문가, 예술인복지 담당자 등
주요 논의 주제	- 무용 환경 변화 - 예술로서의 무용 개념 - 디지털 환경 확장과 무용의 변화 전망 - 무용 생태계 구조 - 무용 장르 발전 방향 및 지원 체계 제언

제2절 무용 생태계 특징 및 총괄 이슈

1. 생태계 구조적 특징

1차연도 연구를 통해 무용 예술 생태계는 진입-창작-유통-향유로 이어지는 가치사슬 구조를 갖추고 있으나, 각 단계 간 연계가 단절되어 있으며 공공 지원에 전적으로 의존하는 구조임이 확인되었음. 주요 특징은 다음과 같음

* 공연 중심성의 고착: 무용 지원제도가 창작 작품·공연 중심으로 설계되어 있어, 공연 이외의 무용 연구·아카이빙·데이터 구축 등 기초 인프라에 대한 관심이 매우 낮음. 이는 무용계 전반의 발전을 저해하는 악순환 구조를 형성하고 있음

> "창작이 있어야 유통이 있고 유통을 해야 소비가 발생하는 그 구조에서는 [...] 지원서 양식이나 구조 자체가 창작과 유통의 연계를 못 따라가고 있다 [...] 전환이 필요합니다." (DA029)

* 장르별 구획의 경직성: 한국무용·발레·현대무용·실용무용 등 장르 간 경계가 견고하며, 무용 지원제도 역시 이 장르별 구분을 그대로 답습하고 있음. 무용이론과 실기 간의 구분도 명확하여 융합적 접근을 구조적으로 제한하고 있음

> "이미 오늘날의 컨템포러리 예술로서의 춤은 장르 구분이 없어요. 구분을 하지 않아요. 모든 무용수들이 온갖 장르를 다 섭렵해서 혼합해서 하기 때문에 [...] 행정이나 정책이나 지원 체계는 그 장르 구분으로 나누고 있다는 것 자체가 되게 아이러니한 거죠." (DA005)

* 공공 지원 의존과 자립 한계: 지원금 없이는 창작이 어려운 구조가 심화되어 있으며, 민간 무용단체는 국공립 단체에 비해 상대적으로 지원에서 소외되어 있음. 창작 이후 유통·수익 구조가 극히 미흡하여 단체의 자립 기반이 매우 취약한 상태임

> "예술위에서 일단 무용이라는 장르를 생태계를 바라보려고 하는 거는 결과적으로 이 사람들의 자생력 추구를 위한 거잖아요. 지원 사업 의존도가 너무 높아서 자생력이 없으니까." (DA029)

* 세대·집단별 지원 사각지대: 현행 지원은 작품 중심·일률적 구조에 머물러 세대별 상황 차이, 경력 단계별 필요, 지역별 격차 등을 충분히 반영하지 못하고 있음

2. 생태계 총괄 이슈

1차연도 연구에서 도출된 무용 예술 생태계의 핵심 이슈는 크게 네 가지로 집약됨

* 창작 연속성의 단절: 창작 지원이 초연·신작에 집중되어 있어, 우수 작품으로 선발된 이후의 재공연·투어·해외 진출 경로가 마련되어 있지 않음. 지원 이후 창작 연속성이 보장되지 않아 무용단의 지속가능한 성장을 저해하고 있음

> "끝나고 이걸 아카이빙 해가지고 다시 유통을 시켜가지고 [...] 지역의 경계 없이 시간의 경계 없이 무용이 계속 회자되고 있게 하기 위해 [...] 유통의 단계에서도 지원을 좀 해주시고" (DA028)

* 전문인력 공급 구조의 부재: 무용 기획·제작·행정을 담당할 전문 인력 지원이 사라진 이후, 현장에서는 안무가가 창작과 행정을 병행해야 하는 구조가 고착되었음. 전문 직군으로서 무용 PD의 직업화·세분화가 이루어지지 않고 있음

> "무용계에서 가장 큰 취약점이 이 비즈니스 모델을 발굴할 수 있는 기획자 군이 없어요. [...] 예술가는 비즈니스 모델을 어떻게 세워야 되는지 모르는 상태에서 계속 지원 의존도에 맞춰서 하시는 경향이 너무 크신 거예요." (DA029)

* 무용 가치 및 데이터 자산의 미정립: 무용의 사회적·경제적 가치 체계가 확립되어 있지 않으며, 창작 기록·공연 데이터가 체계적으로 수집·보존되지 않고 있음. AI·데이터 시대를 앞두고 무용이 보유한 신체 데이터·창작 기록이 자산으로 인식되지 않는 상태임

> "기술 관점에서나 데이터 관리하는 관점에서 보면 저게 다 데이터로 보이거든요. [...] 우리 공연 무용가분들은 그 영상 다 어디에 있냐고 제가 오히려 물어봤어요." (DA028)

* 시대전환 대응 역량의 부족: AI·디지털 기술이 급속히 확산되는 환경 속에서 무용계의 대응이 매우 미흡한 실정임. 기술을 단순 소재로 활용하는 수준에 그치거나 반대로 거부감으로 인한 회피가 공존하여, 무용의 확장 가능성을 충분히 활용하지 못하는 상황임

> "무용시장은 계속 줄어드는데, 무용이 확장성을 조금 가져야 돈이 더 필요하다는 걸 정책적으로 설득할 수가 있는데 확장성은 가질 수 없는 상황이고." (DA031)

제3절 가치사슬별 단계 이슈

1. 진입 단계

* 전공자 인구 감소: 저출산·학령인구 감소로 무용 전공 학과의 폐과·통폐합이 가속화되고 있으며, 졸업 이후의 진로가 극히 제한적이어서 신규 전공자 유입이 줄어들고 있음

> "무용과가 점점 폐과 이유는 직장이 없기 때문이에요. [...] 갈 직장이 없는데 그걸 엄마 아빠가 시키겠어요." (DA004)
>
> "지금 어떻게 되느냐 하면 전부 그 사장이 돼서 서울에 있는 대학밖에 안 남았어요. [...] 전공자들이 줄어 가니까 서울에 있는 대학도 미달되기 시작할 거예요." (DA008)

* 교육과 현장의 괴리: 전공 교육이 실기 위주로 구성되어 졸업 후 현장에서 요구되는 기획·행정·제작 역량을 갖추지 못한 채 사회에 진출하게 됨. 무용 전공자가 아닌 인접 분야 전문가들이 무용 현장으로 진입하는 경로도 부재한 상태임

> "우리나라 교육 체계가 심각하게 문제가 있다는 거예요. 왜 어린애들한테 왜 춤을 춰야 되는지 그걸 먼저 안 가르치고 테크닉만 가르치다 보니까 나중에는 얘들 대학교 오면은 재미가 없는 거예요." (DA006)

2. 창작 단계

* 민간 무용단의 운영 취약성: 국공립 무용단에 비해 민간 무용단은 안정적인 재원과 고용 구조가 전무하여 지원금에 전적으로 의존하고 있음. 공연 시기에만 단원을 고용하고 해산하는 구조가 반복되어, 단체로서의 정체성과 역량이 축적되지 않고 있음

> "저희가 한 8년 차가 됐고 [...] 민간 단체가 10년 이상 지속이 된다는 것 자체가 사실은 기적 같은 일이거든요." (DA033)

* 신작 위주 지원의 구조적 문제: 대부분의 창작 활동이 지원사업에 의존한 단기 창작 형태로 이루어지며, 레퍼토리 유지·재공연을 위한 정책적 기반이 부재함

> "창작 자체가 잘못돼 있어서 이렇게 많은 애들이 창작을 하는 거예요. 창작을 안 하면 무용수만 해서 먹고 사는 돈이 안 되니까. [...] 지원금 따는 게 메시지예요." (DA016)

* 정책 연속성 부재: 정치적 환경·기관장 변경 등에 따라 지원정책이 달라지는 구조로, 창작 현장의 구조적 어려움을 일관되게 해소하지 못하고 있음

> "도움이 되려면 문화예술 정치에 관련해서 문광부든, 문화예술위원회든, 각 지자체든 그게 정치로부터 자유로워야 돼요. 근데 전혀 지금 그게 안 되기 때문에 정권이 바뀔 때마다 쑥쑥쑥 바뀌고 있어요." (DA014)

3. 유통 단계

* 공공지원 의존적 유통 구조: 창작부터 공연까지의 전 과정에 공공 지원금이 개입하는 구조로, 자생적 판로 개척이 이루어지지 않고 있음. 공연 티켓의 대부분이 단원·지인·학생들을 통해 판매되는 내부 소비 구조가 고착되어 있음

* 아카이빙 및 유통 인프라의 부재: 무용 공연 이후 작품 기록이 체계적으로 남지 않아 재공연·레퍼토리화·해외 유통으로 이어지지 못하고 있음

> "공연을 하고 있는지 아무도 모르고 했다는데 재미있었다는데 그걸 도대체 어디 가서 봐야 되는지도 모르고 [...] 영상은 어딨는지도 모르고 이게 단절이 제일 큰 생태계적인 이슈예요." (DA039)

4. 향유 단계

* 관객층의 편협성: 무용 향유자의 대부분이 무용 전공자·관계자에 머물러 있으며, 일반 관객의 접근 장벽이 높음

> "무용 공연은 사실상 친인척 그리고 주변인 그리고 학생들에서 거의 관객층이 거의 형성되죠. 하지만 저희 무용단으로 넘어갔을 때 거의 일반 관객이 이루고 있죠. 이건 좀 많은 차이가 있다고 생각해요." (DA003)

* 데이터 기반 관객 개발의 부재: 관객 분석·홍보·마케팅에 필요한 데이터 축적이 전혀 이루어지지 않아, 관객 개발 전략을 수립할 근거 자료가 없는 상태임. 디지털·미디어 기반의 새로운 향유 유형(댄스필름, 온라인 플랫폼 등)이 확산되고 있으나 이에 대한 정책적 대응은 미비한 실정임

제4절 2차연도 연구과제 도출 경위

1차연도 연구에서 도출된 생태계 단계별 이슈는 2차연도 워킹그룹의 연구문제로 직접 이어졌음. 각 분과의 연구문제는 1차연도 이슈와 다음과 같이 대응 관계를 형성함

[표 2-2] 조사 개요(1차연도)

분과	1차연도 핵심 이슈	2차연도 연구문제
창작활동	- 창작 연속성 단절 - 민간 무용단 자립 한계 - 전문인력 지원 공백 - 직군 세분화 미비	- 무용단체 창작활동 현황 및 자립 방안 - 기획·경영 전문인력 지원·육성 방향
창작환경	- 장르 정의의 경직성 - 공공지원 구조의 비효율	- 무용 장르 정의 재정립 및 확장 방향 - 무용 창작환경의 구조적 특성 분석 및 지속가능성 방안 모색
공통	- 무용 가치 미정립 - 데이터 자산 부재 - 시대전환 대응 역량 부족	- 무용 데이터·AI·저작권 관련 지원 방향 - 무용 시대전환 대응 및 무용의 확장 방향

* 2차연도 연구는 1차연도 진단에 기반하여, 창작활동·창작환경 각 분과가 해당 이슈에 대한 실태조사와 구체적 개선 방향을 도출하는 방식으로 설계되었음. 이를 통해 무용 예술 생태계 전반에 걸친 구조적 개선과 아르코 지원체계 개편을 위한 근거 자료를 마련하는 것이 연구의 궁극적 목적임

03

2차연도
연구 결과



제1절 창작활동 워킹그룹

1. 연구 개요

창작활동 워킹그룹은 무용 현장에서 창작을 직접 수행하는 안무가·예술감독·프로듀서를 중심으로 구성되어, 무용 창작활동의 현황과 구조적 이슈를 규명하고 실효적인 지원사업 개선 방향을 도출하고자 하였음

가. 연구 배경

창작활동 워킹그룹은 1차연도 연구에서 무용 생태계 전반에 걸쳐 '창작 연속성의 단절', '전문인력 공백', '단체 자립 한계', '시대전환 대응 역량 부족' 등이 공통적으로 제기되었음에 주목하여 2차연도 연구를 기획하였음

* 1차연도 연구가 인터뷰(IDI) 중심의 정성 연구로 무용 생태계 현황을 광범위하게 진단한 것이었다면, 2차연도 창작활동 워킹그룹은 공공지원 현황 전수조사 및 전문가 그룹 연구회의를 통해 문제를 구체화하고 실현 가능한 개선안을 도출하는 데 목적을 두었음
* 1차연도 연구에서 창작활동 영역과 관련하여 도출된 핵심 이슈는 다음과 같음
  - 창작 이후 경로의 부재: 창작산실 등 초연 중심 지원사업에 선발된 작품이 이후 재공연·투어로 이어지는 구조가 갖추어지지 않았음
  - 전문인력 지원의 소멸: 무용 기획·행정 전문인력 지원 사업 폐지 이후 대안 제도가 마련되지 않았음
  - 단체 자립의 구조적 한계: 민간 무용단이 공연 지원금 외에 자체 수익을 창출할 경로가 없어 자력 운영 기반이 극히 취약한 실정임
  - 시대전환에 대한 미흡한 대응: AI·데이터 시대가 도래하였으나 무용계는 이에 대한 대응 방향을 정립하지 못한 상태임

나. 연구 목적

* 창작활동 워킹그룹의 연구 목적은 세 가지로 집약됨
  - 첫째, 국내 공공기관 무용 관련 지원사업 전수조사(2022~2024년)를 통해 지원 현황을 실증적으로 파악하고 구조적 문제를 진단함
  - 둘째, 무용 창작활동 지원의 핵심 현안(전문인력 지원, 단체 자립, 시대전환 대응)에 대해 워킹그룹 연구위원들의 현장 의견을 집약하여 개선 방향을 도출함
  - 셋째, 당면과제(Step.1)·중기과제(Step.2)·미래과제(Step.3)의 3단계 전략 틀에 따라 단기 실현 가능한 사업 개선안과 중장기 방향을 제시함

다. 연구 범위 및 방법

※ 창작활동 워킹그룹의 연구 방법은 다음과 같이 구성되었음

[표 3-1] 연구 방법

연구 방법	주요 내용
공공지원 현황 실태조사	- 2022~2024년 국내 공공기관 무용 관련 지원사업 전수조사 - 기관 유형·장르·지원 대상·지원 형태·예산 항목 수집
워킹그룹 연구회의	- 대면회의 7회 운영(2026.1.15.~3.9.). 창작활동 현황, 전문인력, 자립, 시대전환 등 주제별 현장 의견 수렴
문헌 및 선행연구 검토	- 국내외 무용 지원 정책 동향, 예술기업가정신(Entrepreneurship) 관련 선행연구 검토

라. 연구진 구성

[표 3-2] 연구진 구성

분과	역할	성명	소속
창작활동	의장	이은혜	사)한국현대무용협회 사무국장
	활동 현안 진단	김설진	무버 예술감독
		이준학	주)갬블러크루 이사
		정소연	us2u company 예술감독, 국립무용단원
	활동 전략 점검	김선자	대한민국발레축제 프로듀서
		양승관	양승관스프로젝트 예술감독
		윤 별	윤별발레컴퍼니 예술감독
		이미진	아트프로젝트보라 프로듀서
		정보경	정보경댄스프로덕션 대표
		정성복	정성복J발레단 예술감독
		조하나	시나브로가슴에 프로듀서

2. 무용 공공지원 현황

가. 연구 개요

* 국내 공공기관의 무용 관련 지원사업에 대한 조사를 진행하였음
* 조사 범위는 2022년부터 2024년까지 3개년으로, 중앙정부·광역 및 기초 문화재단 등 국내 공공기관에서 시행된 무용 관련 지원사업 전체를 대상으로 하였음. 수집 항목은 기관 유형, 장르 분야, 지원 대상, 지원 형태, 예산임

나. 주요 결과

* 공연예술의 하위 장르로서의 무용: 전수조사 결과, 무용이라는 명칭을 달고 독립적으로 공공지원이 이루어지는 경우는 매우 드문 것으로 나타났음. 무용은 공연예술이라는 상위 범주 내의 하위 장르로 분류되어 지원받는 구조임이 확인되었음

* 전체 공연예술 공공지원의 약 11% 수준: 전체 공연예술 공공지원에서 무용으로 지원되는 규모는 약 11% 수준으로 집계되었음. 이마저도 장르별로 한국무용·발레·현대무용으로 세분화되어 각 장르의 체감 지원 규모는 더욱 낮은 상태임

* 창작 중심의 지원 구조: 지원사업의 대부분이 창작·초연 단계에 집중되어 있으며, 재공연·유통·투어·아카이빙을 지원하는 사업은 극히 드문 것으로 확인되었음. 이는 창작 이후 경로가 단절되는 구조적 원인으로 작용하고 있음

3. 무용 창작 활동 현황 및 이슈

가. 무용 시대전환과 창작 패러다임의 변화

✲ 프로덕션 체계로의 전환 시도

- 과거 안무가 1인이 창작·행정·마케팅을 모두 담당하던 구조에서, 최근 일부 단체들을 중심으로 프로덕션 개념을 도입하고 외부 에이전시·기획자와의 협업을 모색하는 변화가 나타나고 있음.
- 그러나 이는 아직 일부 단체에 한정된 현상이며 구조적 변화로 이어지지 못하고 있음

✲ 숏폼 미디어 시대의 관객 변화와 무용의 확장 가능성

- 숏폼 콘텐츠에 익숙한 세대가 주요 소비층으로 부상하면서, 장시간 무용 공연에 대한 집중도 유지가 어려워지는 경향이 있음
- 그러나 온라인 플랫폼을 통해 무용이 새로운 향유 방식으로 확장될 가능성도 함께 확인되었음
- 일부 단체는 오프라인 공연과 병행하여 온라인 영상 플랫폼을 통한 작품 공개를 적극 모색하고 있음

✲ K-컬처 확산 속 무용의 기회와 과제

- K-POP·스트릿댄스 등 대중문화 기반 무용 장르의 세계적 확산은 무용에 대한 일반의 관심을 높이는 긍정적 계기가 되고 있음
- 이러한 흐름을 기초예술로서의 무용 확장 가능성과 연결하는 정책적 접근이 요청됨

✲ 아르코 지원 역할의 재정립 필요

- 아르코는 설립 이후 주로 창작 작품에 대한 직접 지원에 집중해 왔으나, 무용 생태계의 자립 기반 조성을 위해서는 직접 지원 중심에서 생태계 기반 조성 및 간접 지원으로의 역할 전환이 필요하다는 인식이 워킹그룹 전반에서 공유되었음

나. 무용단체 자립도 제고 방안

✲ 자립도 지표의 재정의 필요

- 현행 지원제도에서 자립도는 현금 수입·수익률을 기준으로 측정되고 있으나, 이를 무용계에 일률적으로 적용하면 대부분의 단체가 자립 불능 상태로 판정되는 문제가 있음
- 공연 개최 횟수·무용수 고용 유지·창작 레퍼토리 축적·데이터 자산 규모 등을 포함하는 무용 특화 자립 지표의 마련이 필요함

※ 자립을 위한 단계적 전략 (3단계)

- 워킹그룹은 무용단체의 자력 운영 기반 강화를 위한 전략을 당면과제(Step.1)·중기과제(Step.2)·미래과제(Step.3)의 3단계로 구분하여 제시하였음

[표 3-3] 무용단체 자립을 위한 단계적 전략

단계	내용
당면과제(Step.1)	- 전문 인력 지원의 핀셋전략 도입 - 기존의 기계적 인력 배분 방식에서 벗어나, 단체 특성에 맞는 전문인력을 선별적으로 매칭하는 구조로 전환함
중기과제(Step.2)	- 무용 가치 및 고유자산의 정립 - 무용단이 보유한 레퍼토리·공연 기록·신체 데이터를 자산으로 인식하고 관리하는 체계를 구축함
미래과제(Step.3)	- 구체화된 지원사업의 적합성 검토 - 무용 데이터·AI 기반 지원사업의 실현 가능성을 검토하고 단계적으로 도입함

다. 전문인력 지원 방향

※ 전문인력 지원 사업의 필요성 재확인

- 과거 아르코의 무용 전문인력 지원 사업은 기관에 행정 인력을 배치하는 방식으로 운영되었으나, 사업 종료 이후 이 공백이 현장에서 가장 큰 어려움으로 작용하고 있음
- 단체 운영 효율성 저하와 안무가의 창작 집중도 하락이 직접적인 영향으로 나타나고 있음

※ 핀셋 전략의 필요성

- 기존 방식처럼 서류 접수 후 기관에 기계적으로 인력을 배분하는 방식에서 벗어나, 단체의 특성·규모·활동 방향에 맞는 인재를 선별적으로 매칭하는 '핀셋 전략'이 필요함
- 배치된 인력이 단기 계약 후 이탈하는 악순환을 방지하고 장기 고용으로 이어질 수 있는 구조 마련이 요청됨

※ 전문 직군의 세분화 및 명칭 정립

- 현재 무용 현장의 기획·행정 인력은 'PD'라는 단일 명칭으로 통용되고 있으나, 실제 업무는 작품 기획·투어 기획·행정·데이터 관리 등으로 다양함
- 무용계 스스로 직군을 세분화하고 각 직군의 명칭과 역할 기준을 정립하는 것이 시급한 과제임
- 스포츠·영화·광고 등 타 분야에서 직군이 세분화·전문화된 사례를 참고하여 논의를 진행할 필요가 있음

4. 무용 시대전환: 데이터·AI·저작권

가. 무용 데이터의 필요성과 현황

✲ 무용 관련 데이터의 절대적 부족

- AI 서비스에 한국 무용에 관한 정보를 입력하면 오류 정보가 생성되는 경우가 빈번히 발생하고 있음
- 이는 AI가 학습할 수 있는 무용 관련 데이터 자체가 부족한 데 기인하는 것으로, 무용 데이터 구축이 시대전환 대응의 선결 과제임이 확인되었음

✲ 데이터 자산으로서의 무용 기록

- 공연 영상·안무 노트·무용수 신체 데이터 등 무용 창작 과정에서 생성되는 다양한 기록이 자산으로 인식되지 않아 체계적으로 관리되지 않고 있음
- 이 기록들이 데이터로 수집·가공·아카이빙될 때 비로소 AI 학습 자료, 무용 전문 AI 개발, 저작권 보호의 근거로 활용될 수 있음

✲ 무용 데이터 매니저의 필요성

- 영화·광고 현장에서 데이터 매니저가 표준 직군으로 자리 잡은 것처럼, 무용 현장에서도 공연·연습 데이터를 전문적으로 수집·관리하는 인력이 필요함
- 해당 직군은 무용에 대한 이해와 데이터 기술을 동시에 갖춘 융합형 전문 인력으로 양성되어야 함

✲ 무용 아카이빙 학예사의 필요성

- 국립·공공 무용단에는 무용 작품의 기록·보존·복원을 전담하는 학예사 배치가 필요하며, 민간 단체에 대해서는 공공 지원을 통해 데이터 구축을 지원하는 체계 마련이 요청됨

나. 무용과 AI: 현황 인식과 방향

✲ 신체 기반 예술로서의 무용과 텍스트 기반 AI의 간극

- 현재 통용되는 AI 모델은 텍스트·언어 데이터를 기반으로 작동하는 반면, 무용은 인간의 신체 움직임을 본질로 하는 예술임
- AI가 무용을 학습하고 이해하기 위해서는 신체 움직임을 데이터로 입력하는 방식(모션 캡처 등)과 이를 위한 기술 교육 및 인프라가 선행되어야 함

✲ 시대전환 속 무용의 역설적 확장 가능성

- AI가 고도화될수록 인간의 몸·즉흥성·현장성이 더욱 희소하고 중요한 가치로 부상하게 됨
- 무용은 AI가 대체하기 어려운 인간 본연의 예술 영역으로서, 오히려 AI·디지털 시대에 확장 가능성이 높아질 것으로 전망됨

✲ 무용계의 주체적 대응 필요

- AI를 단순 도구로 활용하거나 거부하는 수동적 태도에서 벗어나, 무용계가 AI와의 연결지점을 스스로 설정하고 데이터 제공·활용의 주체로 나서야 함
- 이를 위해 무용 AI에 대한 이해 교육과 무용계 내부의 공감대 형성이 선행되어야 함

다. 무용 저작권

✲ 안무 저작권 인식의 미흡

- 무용 현장에서는 안무의 저작권 개념이 명확히 정립되어 있지 않음
- 음악 분야는 법적 사례 축적을 통해 저작권 기준이 형성되어 있으나, 무용은 유사한 법적 선례가 부족하여 안무 저작권 보호의 기준이 마련되지 않은 상태임

✲ 저작권 등록의 현실적 방안

- 저작권위원회에 안무 노트·연습·공연 영상을 업로드하는 방식으로 저작권 등록이 가능함
- 협회 차원에서 지원 신청 시 저작권 등록을 선행 요건으로 설정하는 방안의 도입이 논의되었음

✲ AI 시대의 저작권 과제

- AI가 안무 데이터를 학습하는 과정에서 창작자의 저작권이 침해될 우려가 있음
- 무용계가 데이터를 주도적으로 수집·관리하고 활용 기준을 선제적으로 정립해야 AI 환경에서 창작자의 권리를 보호할 수 있음

5. 무용 정책 방향 제언

창작활동 워킹그룹은 논의를 종합하여 다음과 같은 무용 지원정책 방향을 제안하였음

✲ 직접 지원에서 자립 기반 지원으로의 전환

- 창작 작품에 대한 직접 지원 중심의 현행 구조에서 벗어나, 무용단체가 스스로 운영 역량을 축적하고 자력으로 지속가능한 성장을 이루어 낼 수 있도록 지원 방식의 전환이 필요함. 지원금을 수령·소진하는 단기 방식에서, 무용단이 보유한 자산(레퍼토리·공연 기록·데이터 등)을 축적하고 이를 기반으로 수익 구조를 형성하는 방향으로 지원 체계를 재설계해야 함

✲ 창작 연속성을 보장하는 지원 구조 마련

- 현행 지원사업은 초연·신작에 집중되어 있어, 우수 작품으로 선정된 이후의 재공연·투어·해외 진출 경로가 전무한 상태임. 지원 이후의 경로를 함께 설계하는 방향으로 지원 체계를 개편하여, 창작의 시작부터 유통·자립까지 이어지는 연속적 지원 구조를 마련해야 함

✲ 무용 전문 직군의 세분화 및 직업화 지원

- 현재 'PD'라는 단일 명칭으로 통용되는 기획·행정·홍보·데이터 관리 등의 직군을 무용계 스스로 세분화하고 명칭과 역할 기준을 정립해야 함. 기존 전문인력 배분 방식의 단순 부활이 아닌, 무용에 특화된 고도화된 전문 직군을 새롭게 정의하고 이를 양성·지원하는 체계를 구축해야 함. 지원 방식도 단체 규모·특성에 따라 장기 고용 트랙과 프로젝트 계약 트랙으로 구분하는 방향이 필요함

✲ 무용 데이터 자산화 및 AI 대응 준비 지원

- 공연 영상·안무 기록·신체 데이터 등 무용 창작 과정에서 생성되는 다양한 기록을 자산으로 인식하고 체계적으로 수집·관리할 수 있도록 공공 지원이 마련되어야 함. 단기적으로는 무용 데이터 구축 기반을 마련하고, 중기적으로는 AI와 무용의 연결 방향을 설정하며, 장기적으로는 무용 데이터를 적극적으로 수집·활용하는 단계적 전략이 요청됨
- 무용 데이터 활용을 위해 무용예술인의 데이터·AI 리터러시 강화 교육 필요
- 데이터 표준화, 공공데이터 인프라 구축 등의 공공지원 기반 마련 필요

✲ 무용 특화 지원사업 체계 구축

- 공연예술 통합 지원 구조에서 벗어나, 무용 장르에 특화된 지원사업 체계를 별도로 마련해야 함. 타 장르 기준으로 설계된 지원 조건이 무용 현장에 적합하지 않은 경우가 빈번한 만큼, 지원 기준·명칭·대상·방식 모두를 무용계가 직접 도출한 기준에 따라 설계하는 '무용 맞춤형 핀셋 전략'이 필요함. 이를 통해 지원 효과가 실질적으로 무용 현장에 체감될 수 있도록 해야 함

제2절 창작환경 워킹그룹

1. 연구 개요

창작환경 워킹그룹은 무용 창작을 둘러싼 기술·제도·정책·사회 환경의 구조적 특성을 분석하여, 무용 생태계의 지속가능성을 높이기 위한 정책 방향을 제시하고자 하였음. 특히 AI·데이터 시대의 도래라는 거시적 시대전환 속에서 무용의 역할과 가치를 재정립하고 이를 지원정책에 반영하기 위한 논의를 심화하였음

가. 연구 배경

창작환경 워킹그룹은 1차연도 연구에서 무용 지원제도가 작품 중심·일률적 구조에 머물러 있으며, 무용의 가치가 충분히 반영되지 못하고 있다는 이슈에 주목하여 2차연도 연구를 기획하였음

✲ 1차연도 연구에서 창작환경 활동 영역과 관련하여 도출된 핵심 이슈는 다음과 같음

- 장르별 구획의 경직성: 무용 지원제도가 장르 경계를 그대로 답습하여 융합·확장을 제약하고 있음
- 공연 외 인프라의 전무: 무용 연구·아카이빙·데이터 구축 등 기초 인프라에 대한 정책적 관심이 없는 실정임
- 기술·사회 변화에 대한 대응 미흡: AI·디지털 환경 변화 속에서 무용의 역할 재정립 논의가 이루어지지 않고 있음

나. 연구 목적

✲ 창작환경 워킹그룹의 연구 목적은 세 가지로 집약됨

- 첫째, 무용의 가치와 사회적 역할을 시대전환에 맞게 재정의하고 지원정책에 반영할 논거를 마련함
- 둘째, AI·데이터 환경에서 무용이 나아가야 할 방향을 구체화하고, 이를 위해 선행되어야 할 공공지원의 방향을 제시함
- 셋째, 기존 지원정책의 구조적 문제를 진단하고 세대·현장 맞춤형 지원 체계로의 전환 방향을 제언함

다. 연구 범위 및 방법

※ 창작환경 워킹그룹의 연구 방법은 다음과 같이 구성되었음

[표 3-4] 연구 방법

연구 방법	주요 내용
워킹그룹 연구회의	- 총 3회(2025.11.21., 2026.2.2., 2026.4.7.) 운영. 무용 창작환경 현황, 가치 재정의, 시대전환 대응 방향 수렴
국내 정책 동향 자료 검토	- 정부 각 부처·공공기관 국내자료; 예술인실태조사, 공연예술실태조사, 국민문화예술활동조사, 공연시장티켓판매현황, 콘텐츠산업조사 등 - 통계보고서; 정부 국정과제·무용진흥법안·국립무용원 타당성 연구 등
해외 정책 동향 자료 검토	- EU·OECD·UNESCO·WEF 자료, WAAE 해외자료 등
국내외 우수사례 분석	- 해외 무용 지원 혁신 모델, AI 시대 공연예술 정책 사례 분석

라. 연구진 구성

[표 3-5] 연구진 구성

분과	역할	성명	소속
창작환경	의장	조은아	추계예술대학교 대학원 교수
	팀원	권헌영	고려대학교 정보보호대학원 교수
		김윤경	서울문화재단 은평문화예술교육센터 무용창작센터장
		이혜원	주)기어이 CEO
		정옥희	무용평론가

2. 무용 창작환경 현황 분석

가. 지원구조의 구조적 문제

✲ 작품 중심·일률적 지원의 한계

- 현행 무용 지원제도는 창작 작품을 단위로 지원하며, 세대별 상황 차이·경력 단계별 필요·지역별 격차 등을 반영하지 못하는 일률적 구조에 머물러 있음
- 이미 지원 효과가 누적된 분야와 지원 사각지대에 놓인 집단을 구분하여 정책 우선순위를 재배열할 필요가 있음

✲ 경직된 트랙 구조

- 무용 지원제도는 장르별·사업 유형별 트랙으로 고정되어 있어, 장르 간 융합이나 실기-이론 간 통합을 지원하는 방향으로의 전환이 이루어지지 않고 있음
- 지원 대상이 전통적 무용 전공자에 한정되어 있어 인접 분야 전문가들의 참여를 구조적으로 제한하고 있음

✲ 공연 외 인프라의 부재

- 무용 연구·아카이빙·비평·국제 협력 등 공연 이외의 무용 기반 활동에 대한 지원이 마련되어 있지 않음
- 이는 무용계 자체적인 기초 인프라 구축을 저해하고 무용계 전반의 자생력 확보를 어렵게 만드는 구조적 요인으로 작용하고 있음

나. 무용예술인 활동 환경의 현실

✲ 기술 적용의 소재주의 위험

- 기술을 활용한 창작이 증가하고 있으나, 기술 접목 자체를 작품의 목적으로 삼는 경향이 나타나고 있음
- 기술이 표현의 도구가 되지 못하고 목적이 되는 경우, 무용 예술의 본질적 가치가 약화될 우려가 있음

✲ 무용예술인의 당사자성 존중 필요

- 무용예술인들은 자신의 창작에 대한 권리를 중요하게 여기고 있음
- 무용의 확장 가능성을 확립하고 정책에 반영하는 과정에서 당사자성을 존중하고 충분한 의견 수렴과 동의 과정을 거치는 것이 핵심 전제가 됨

3. 무용 가치 재정의와 확장

가. 무용의 재정의: 시대 변화 속 무용의 본질

✲ 신체성(Embodiment)의 재발견

- 인간의 사고는 몸의 경험에서 출발하며, 신체를 통한 표현은 기술로도 완전히 재현할 수 없는 고유한 영역임
- AI 시대에 인간 신체성에 대한 새로운 해석이 무용 장르를 새롭게 조명하는 계기가 될 것으로 전망됨

✲ 즉흥성(Liveness)의 핵심으로서 무용

- AI 시대에는 즉흥성·현장성의 중요성이 강조되며, 이 즉흥성의 핵심이 바로 무용임
- 디지털 확장현실이 구현될수록 몸으로 경험하고 기억을 창조하는 예술인 무용의 가치가 높아질 것으로 전망됨

✲ 인간성 데이터의 창조 주체로서 무용

- AI 시대에 무용을 단순히 지원의 수혜 대상으로 볼 것이 아니라, 인간성의 본질적 데이터—신체 움직임·즉흥적 표현·감정의 신체화—를 창조해 내는 주체로 재정의해야 함
- 무용예술인이 AI 학습 및 생성 과정에 기여하는 것에 대해 정당하게 인정받을 수 있는 구조의 구축이 필요함

나. 무용의 재정의: 시대 변화 속 무용의 본질

✲ 신체성(Embodiment)의 재발견

- 인간의 사고는 몸의 경험에서 출발하며, 신체를 통한 표현은 기술로도 완전히 재현할 수 없는 고유한 영역임
- AI 시대에 인간 신체성에 대한 새로운 해석이 무용 장르를 새롭게 조명하는 계기가 될 것으로 전망됨

✲ 즉흥성(Liveness)의 핵심으로서 무용

- AI 시대에는 즉흥성·현장성의 중요성이 강조되며, 이 즉흥성의 핵심이 바로 무용임
- 디지털 확장현실이 구현될수록 몸으로 경험하고 기억을 창조하는 예술인 무용의 가치가 높아질 것으로 전망됨

✲ 인간성 데이터의 창조 주체로서 무용

- AI 시대에 무용을 단순히 지원의 수혜 대상으로 볼 것이 아니라, 인간성의 본질적 데이터—신체 움직임·즉흥적 표현·감정의 신체화—를 창조해 내는 주체로 재정의해야 함
- 무용예술인이 AI 학습 및 생성 과정에 기여하는 것에 대해 정당하게 인정받을 수 있는 구조의 구축이 필요함

4. 무용의 시대전환: 데이터·AI 정책 방향

가. 무용 데이터 정책 방향

✲ 데이터 수집·활용 목적의 선행 설정

- 무용 관련 데이터를 수집·활용하고자 하는 목적과 AI와의 연결 방향에 대한 무용계 스스로의 논의가 선행되어야 함
- 창작 기록의 디지털화·영상화가 곧 유효한 데이터가 되는 것은 아니며, 가공 기준과 활용 방안이 먼저 마련되어야 함

✲ 단계적 데이터 구축 전략

- 신체 데이터·교육·치유·지역 기반 활동 등 실제 수요가 높은 영역을 중심으로 지원체계 최적화와 기술 지원의 융합을 병행해야 함
- 무용 창작 기록이 데이터 정책에서 각각의 해결 지점별로 접근될 수 있도록 단계적 로드맵 수립이 필요함

나. 무용 AI 정책 방향

✲ AI를 시대전환의 맥락에서 인식

- AI는 단순 기술의 문제가 아니라 사회 전체의 작동 방식이 변화하는 흐름임
- 무용계는 이에 대응할 충분한 시간을 확보하고 있지 않으므로, 정책 차원에서 무용계의 시대전환 대응 역량 강화를 지원할 필요가 있음

✲ 무용 정책 내 AI의 위치 설정

- 무용정책이 AI를 산업적 측면에서 주도적으로 장려하는 방향으로 오해되지 않도록 세심한 정책 설계가 필요함
- AI·데이터 영역이 정책에 포함되는 것은 무용의 새로운 가능성을 포용하는 긍정적 방향이나, 기술 도입 여부만을 기준으로 지원이 이루어지는 방식은 지양되어야 함

✲ 무용예술인이 주도하는 AI 활용 구조

- 무용계 스스로 AI를 단순 도구로만 활용하는 것에서 나아가, AI와의 연결지점을 설정하고 데이터 활용을 주도하는 방향으로 전환이 필요함
- 무용예술인을 정책의 수혜 대상이 아닌 인간성 데이터를 창조하는 주체로 위치 짓는 정책 관점의 전환이 요청됨

5. 무용 정책 방향 제언

창작환경 워킹그룹은 논의를 종합하여 다음과 같은 무용 지원정책 방향을 제안하였음

✲ 지원 관점의 전환

- 무용예술인을 지원의 수혜 대상으로만 보는 관점에서 벗어나, 인간성의 본질적 가치를 탐구하고 데이터를 창조하는 주체임을 인정하는 방향으로 정책 관점의 전환이 필요함

✲ 세대·현장 맞춤형 지원 체계 재설계

- 기술 도입 여부나 전문 기량만을 단일 기준으로 삼는 접근을 지양하고, 지원 효과가 누적된 분야와 지원 사각지대에 놓인 세대·집단을 구분하여 정책 우선순위를 재배열해야 함. 개편의 핵심은 기술 도입 자체가 아니라 세대·현장 맞춤형으로 지원 효과를 극대화하는 구조적 재설계에 있음

✲ 공공기금의 역할 재정립

- 아르코 공공기금의 역할을 개별 작품에 대한 직접 지원 중심에서 무용 생태계 기반 조성과 자립 기반 강화를 위한 구조적 지원으로 전환해야 함. 이를 통해 무용의 역할이 사회 전반으로 확장되고 각 가치와 요소가 연결되는 무용 생태계의 자생력 강화로 이어질 수 있음

✲ 공연 중심 인프라에서 소프트웨어 인프라로

- 공연 중심의 무용 창작활동 지원이 데이터·아카이빙·연구 등 소프트웨어 인프라까지 포함하는 방향으로 확장되어야 함. 이를 위해 무용계 인식 변화를 이끌어 낼 수 있는 구체적인 지원 방안 마련이 요청됨

✲ 무용계 내부 합의 형성 과정 지원

- 무용계 내부에서 아직 합의되지 않은 사안(무용의 정의, AI 활용 방향, 저작권 기준 등)이 상당수 있는 만큼, 연구 결과 전달 및 지원사업 개편 과정에서 단계별로 무용계 내부의 의견 수렴이 세심하게 이루어져야 함

제3절 무용 정책전략 점검 연구회의 결과

1. 연구 개요

무용 정책전략 점검 연구회의 및 워킹그룹 의장회의는 창작활동 워킹그룹과 창작환경 워킹그룹의 연구 결과를 통합적으로 점검하고 지원사업 개선 방향을 구체화하기 위해 총 3회(2026.3.30., 3.31., 4.6.) 개최되었음. 1·2차 연구회의(3.30.~3.31.)에서는 두 워킹그룹의 논의 결과를 종합하고 핵심 과제를 도출하였으며, 3차 연구회의(4.6.)에서는 지원 방향의 구체적 사업화 가능성과 실행 방법론을 심화 논의하였음

가. 연구결과 함의

※ 연구회의 결과를 분석한 결과, 주요 논의 의제는 다음과 같이 집약됨

[표 3-6] 연구 회의 주요 의제

연구 방법	주요 내용
무용 시대전환	- 무용의 확장 방향, 장르 다양성, 매체 다양화, 창작공간 문제
전문인력 지원	- 무용 전문 PD 직군 정립, 핀셋 전략의 필요성
무용단체 자립	- 단체 가치 정립, 자립도 지표 재정의
데이터·AI·저작권	- 무용 데이터 구축 방향, AI 활용 방향, 저작권 정립
기획·경영 역량	- 무용 전문 PD 직군 세분화, 명칭 정립의 필요성

2. 1차 연구회의 결과

가. 전문인력 지원 방향

※ 기존 전문인력 지원 사업의 역사와 한계

- 과거 아르코의 전문인력 지원 사업은 청년 인력을 단순 모집하여 기관에 기계적으로 배분하는 방식으로 운영되었음. 이후 경력 기준 도입 등 개선이 이루어졌으나, 중복 수혜 기준의 모호함으로 인해 갑작스럽게 사업이 소멸하였음. 그 이후 현장에서의 공백이 매우 큰 상태임

※ 무용 전용 핀셋 전략의 필요성

- 공연예술 전 장르를 통합하여 운영하던 기존 방식에서 벗어나, 무용 현장의 특성에 맞게 세분화된 전문 직군을 무용계 스스로 정의하고 이를 기준으로 지원을 설계하는 '핀셋 전략'이 필요함. 기존의 행정 인력 배분 방식을 부활시키는 것이 아니라, 무용만의 고도화된 전문 직업군을 새롭게 정립하는 것이 과제임

✲ 지원 트랙의 이원화 필요

- 장기 운영이 필요한 기관·축제에는 안정적인 고용 형태의 인력 지원 트랙을, 프로젝트 단위로 운영되는 민간 단체에는 계약·프리랜서 형태의 인력 활용을 지원하는 트랙을 별도로 구성해야 함. 아울러 인건비 수령자의 타 사례비 수령을 금지하던 기존 중복 기준의 문제를 해소할 수 있는 명확한 지원 기준 재정립이 선행되어야 함

✲ 전문 직군 양성 교육 과정의 재건

- 무용계 내 전문 직군 양성 교육 과정이 대폭 축소된 현실 속에서, 타 분야(스포츠, 광고, 영상 등)의 직업군 세분화 사례를 참고하여 무용 전공자와 비전공자 모두가 진입할 수 있는 양방향 교육 과정 마련이 요청됨

나. 3단계 전략 체계 확정

✲ 1차 연구회의에서는 지원 사업의 방향을 단기·중기·장기로 구조화하였음

[표 3-7] 3단계 전략 체계

단계	명칭	핵심 과제
Step.1	당면과제	- 전문인력 지원의 핀셋 전략 도입, 전문인력 직군 세분화 및 명칭 정립
Step.2	미래준비 중기과제	- 무용 가치 및 고유자산 정립, 데이터·AI 구축을 위한 선행 공공지원 방안 마련
Step.3	미래사업 추진과제	- 구체화된 지원사업 적합성 검토 및 단계적 도입

3. 2차 연구회의 결과

가. AI에 대한 무용계의 인식과 수용

✲ 창작 도구로서의 AI 활용 가능성

- 일부 참석자는 음악 제작, 프로그램 북 구성, 홍보 문구 작성 등 창작 지원 영역에서 AI 활용의 긍정적 경험을 공유하였음. 반면 창작 행위 자체에 AI가 개입하는 것에 대해서는 여전히 거부감이 크게 남아 있음이 확인되었음

✲ AI 시대의 무용의 고유성 강화 필요

- AI가 고도화될수록 인간이 몸으로 표현하는 무용의 현장성·즉흥성이 더욱 희소한 가치로 부상하게 됨. 무용계 스스로 AI에 귀속되지 않고 주체적으로 활용하는 방향을 모색해야 하며, 무용수의 움직임이 AI 로봇 개발 등에 무단으로 활용되는 사례에 대한 대응 체계 마련이 필요함

✲ 기록·보존·교육 분야에서의 AI 긍정적 수용

- 창작에 대한 직접적 개입에는 거부감이 있지만, 소실 위기에 있는 자료 아카이빙, 도록 제작비용 절감, 기록 작업 효율화 등 보존·교육 분야에서의 AI 활용에 대해서는 상대적으로 긍정적인 수용 의사가 나타났음

나. 무용 저작권 현실과 과제

✲ 저작권 기준의 미정립

- 무용계에서는 저작권 기준이 명확하지 않아 실제 표절 피해가 발생해도 법적으로 대응하기 어려운 상황이 지속되고 있음. 음악 저작권 분야는 법적 분쟁 누적을 통해 기준이 형성되었으나, 무용은 유사한 법적 선례가 부족하여 피해자가 오히려 나쁜 사람이 되는 역전된 상황이 반복되고 있음

✲ 창작 윤리 교육의 필요성

- 표절 문제는 처벌 강화만으로 해결되지 않으며, 예중·예고·대학교 단계에서부터 창작 윤리에 대한 교육이 체계적으로 이루어져야 함. 인용·참조의 기준, 저작권 개념, 무료 공연과 유료 공연에서의 차이 등이 교육 내용에 포함되어야 함

✲ 저작권 관련 백서 및 사례집 구축 필요

- 무용계에서 발생한 저작권 침해 사례를 공공 차원에서 수집하여 백서를 작성하고, 이를 향후 제도 정비와 교육의 근거 자료로 활용해야 함. 이는 법적 기준이 마련되기 이전 단계에서 무용계의 자정 문화를 형성하는 데 기여할 수 있음

다. 아카이빙과 데이터 관리 체계

✲ 공공 무용단(체) 데이터 아카이빙 학예사 의무 배치 필요

- 국공립 미술관·박물관에 학예사가 의무 배치되는 것처럼, 국공립 무용단에도 창작 기록·공연 데이터를 전담하는 학예사 배치를 의무화해야 함. 현재 아르코 예술기록원은 텍스트 자료 중심으로 운영되고 있어 영상·의상·소품 등 무용 특성에 맞는 물질 자료를 수용하지 못하는 구조적 한계가 있음

✲ 민간 단체를 위한 공공 아카이빙 지원 체계

- 민간 단체는 자체적으로 자료를 아카이빙하는 것이 현실적으로 불가능한 상태임. 공공 지원을 통해 자료를 위탁 보관하고 일정 기간 후 공개하는 방식의 중앙 집중형 관리 체계 마련이 요청됨

✲ 무용 데이터의 AI 활용 가능성

- AI가 학습할 수 있는 무용 관련 데이터가 절대적으로 부족한 현실에서, 무용계 스스로 데이터를 축적하지 않으면 AI가 무용 정보를 잘못 재생산하는 현상이 지속될 수밖에 없음. 데이터를 모으는 것 자체가 무용 자산화의 시작이라는 인식 전환이 필요함

4. 3차 연구회의 결과

가. 지원 관점의 전환 : 성과주의에서 과정·실험 중심으로

✲ 완성 작품 제출 의무에서 창작 과정 지원으로

- 현행 지원 구조는 '지원금을 받으면 완성된 무대 공연 작품을 제출해야 한다'는 성과주의에 기반하고 있음. 이를 전환하여 실험 자체와 실패를 전제한 창작 과정을 지원하는 방향으로 지원의 성격을 바꿔야함. 무용단이 창작 과정을 기록하고 스스로 아카이빙하는 행위 자체가 지원 증빙이 되는 구조로 전환이 요청됨

✲ 과정 증빙 방식의 다양화

- 완성 작품 제출이 아닌 일지·영상·인터뷰 기록 등 각 무용단이 자체 기획한 방식의 창작 과정 기록을 증빙으로 인정하되, 기록 방식 설계 자체도 공모 단계에서 제출·심사받는 구조가 바람직한 것으로 논의되었음. 기존 창작산실 등 직접 지원사업은 현행 유지하면서 이 실험 지원 체계를 간접 지원으로 연계하는 방안도 함께 논의되었음

✲ 아카이빙 방식 설계 지원의 병행 필요

- 무용단 간 아카이빙 역량의 편차가 크므로, 어떤 방식으로 창작 과정을 기록할 것인지에 대한 설계 자체를 지원하는 구조가 병행되어야 함. 현재 무용계에서는 공연 완성본 녹화를 아카이빙으로 인식하는 수준에 머물러 있어, 과정 중심 아카이빙에 대한 개념 교육과 방법론 전달이 선행되어야 함

나. 오픈 리허설의 재개념화 : 영화산업 블라인드 스크리닝 유사 형태

✲ 기존 오픈 리허설 개념의 한계

- 현재 무용 현장에서 통용되는 오픈 리허설은 이미 완성된 작품의 드레스 리허설을 일부 공개하는 방식으로 고착되어 있음. 이는 완성본이 확정된 이후 진행되므로 관객 반응이 작품에 실질적으로 반영되지 못하고, 이미 관객층이 형성된 단체에만 효과가 집중되는 한계가 있음

✲ 블라인드 스크리닝 형태로의 전환

- 영화계의 블라인드 시사회처럼, 작품이 완성되기 이전 단계에서 관객 표본을 구성하여 창작 과정을 선보이고 관객 반응을 수집·분석하는 방식으로 전환이 필요함. 이를 통해 무용단이 자신의 작품이 어느 관객층에 호응을 얻는지, 작품의 방향·구성을 조정할 지점이 있는지를 사전에 파악하고 창작에 반영할 수 있게 됨

✲ 무용단의 관객 타겟팅 실험 기반 마련

- 현재 대부분의 무용단은 자신의 작품이 주로 어느 관객층에 호응을 얻는지에 대한 데이터와 인식이 전무한 상태임. 무용단이 스스로 관객 연령·성별 등 타겟층을 설정하고 실험해 볼 수 있는 구조를 마련하여, 이 결과가 향후 홍보·마케팅 전략으로 연결될 수 있어야 함. 안무자의 창작 의도를 훼손하지 않으면서 관객 데이터를 수집할 수 있는 방식으로 설계되어야 한다는 현장 의견도 확인되었음

✲ 명칭 재정립 필요

- '오픈 리허설'이라는 기존 용어는 고착된 방식을 연상시키므로, 새로운 개념과 기능에 걸맞은 별도 명칭이 필요함. 실질적 형태는 블라인드 스크리닝에 가깝되, 무용계 현장에서 수용 가능한 방식으로 세심하게 설계되어야 함

다. 무용 데이터 매니저(또는 무용 데이터 아카이빙 학예사)의 역할 구체화

✲ 데이터 매니저의 이중 역할

- 무용 데이터 매니저는 두 가지 역할을 동시에 수행하는 인력으로 구체화되었음. 첫째, 모션 캡처 데이터 등 신체 움직임 데이터를 수집·표준화하는 기술적 역할이며, 둘째, 무용단의 티켓팅 데이터·관객 반응 데이터를 분석하여 관객 타겟층을 규명하고 마케팅 방향성을 제시하는 기획·분석적 역할임. 두 역할을 수행하기 위해서는 무용에 대한 이해와 데이터 기술을 모두 갖춘 융합형 인력으로 양성되어야 함

✲ 기존 PD 역할과의 구별 및 직군 확장

- 현재의 PD는 지원 체계를 이해하고 예술가에게 정보를 전달하는 역할에 머물러 있어, 스스로를 '지원금 사냥꾼'으로 자조하는 현실이 확인되었음. 데이터 매니저는 이와 구별되어 데이터를 기반으로 방향성을 분석하고 무용단의 창작 및 마케팅 전략 수립을 지원하는 역할을 담당해야 함. 더 나아가 무용 현장의 인력 범위를 안무가·무용수에 한정하는 기존 인식에서 벗어나 기술 스텝·행정·홍보·데이터 관리 인력 등을 모두 무용계 인력으로 포함하는 인식 전환이 필요함

라. 한국 무용 데이터셋 구축의 긴급성

✲ 서양 발레 데이터셋은 기존재, 한국 무용은 전무

- 서양 발레를 비롯한 일부 현대무용의 경우 이미 모션 캡처 데이터셋이 구축되어 오픈소스로 공개되어 있음. 스웨덴 등 해외에서는 음악을 입력하면 자동으로 그에 맞는 안무를 생성하는 AI 실험(포사이스 등)이 이미 진행 중이며, 그 기반이 되는 표준 데이터셋이 논문으로 공개된 상태임. 반면 한국 무용의 경우 한국 무용수의 신체 움직임에 기반한 표준 데이터셋이 전혀 존재하지 않는 상태임

✲ 표준 데이터셋 우선 구축 필요

- 같은 아라베스크라 하더라도 미국 대학에서 수집된 데이터와 한국 무용수의 신체로 수집된 데이터 사이에 차이가 있을 수 있음. 한국 무용의 고유한 신체 움직임을 AI가 학습할 수 있도록 하기 위해서는 한국 무용수의 동작 표준 데이터셋 구축이 선행되어야 함

✲ 데이터 구축이 곧 자산화의 시작

- 무용계 일부에서는 '데이터를 모아서 무엇을 할 것인가'에 대한 회의적 시각이 존재하나, 데이터를 기록하지 않으면 후에 활용하거나 연구에 제공할 수 없다는 점을 무용계 스스로 인식해야 함. 전 세계적으로 한국 무용에 대한 연구·협업 요청이 있더라도 데이터가 없으면 참여 자체가 불가능하며, 무용 창작 과정에서 AI를 레퍼런스로 활용하는 것 역시 데이터 구축 없이는 시작하기 어려움. 데이터를 모으고 표준화하는 것 자체가 무용의 자산화이자 시대전환 대응의 출발점임

5. 연구회의 종합 결론

총 3회에 걸친 무용 정책전략 점검 연구회의를 통해 도출된 종합 결론은 다음과 같음

✲ 지원 관점의 근본적 전환

- 아르코의 무용 지원이 완성 작품 제출이라는 성과주의 구조에서 벗어나, 실험·과정을 지원하는 방향으로 전환되어야 함. 실패를 전제한 창작 도전이 허용되고, 그 과정의 기록 자체가 증빙이 되는 구조로의 전환이 당면 과제로 제시되었음

✲ 데이터 매니저 양성·파견을 통한 이중 효과

- 데이터 매니저를 공공 지원으로 양성하여 무용단에 파견하면, 인력 지원과 데이터 구축이라는 두 가지 효과를 동시에 달성할 수 있음. 인력 지원을 받는 무용단은 데이터 구축 역량을 갖추게 되고, 데이터 매니저는 실제 현장에서 역량을 발휘할 기회를 얻게 됨

✲ 블라인드 스크리닝 형태의 오픈 리허설 제도화

- 작품 완성 전 단계에서 관객 타겟층을 실험하고 데이터를 수집할 수 있는 구조를 공공 지원 사업으로 제도화하여, 무용단의 관객 개발 역량이 점진적으로 강화될 수 있도록 지원해야 함

✲ 한국 무용 표준 데이터셋 구축의 선제적 추진

- 서양 무용 대비 전무한 상태인 한국 무용 데이터셋 구축이 AI 시대를 대비한 최우선 과제임. 데이터 구축은 단순한 기록 보존이 아니라 무용의 시대전환을 위한 자산화 작업이자, 한국 무용이 세계 무용 연구·협업 생태계에 참여할 수 있는 기반임

04

종합 시사점 및 연구 함의



제1절 공통 과제

창작활동 워킹그룹과 창작환경 워킹그룹은 무용 창작 현장과 창작을 둘러싼 환경이라는 서로 다른 분석 대상과 방법론을 채택하였으나, 연구 과정에서 독립적으로 동일한 구조적 문제를 반복 확인하였음. 이 공통 과제들은 무용 예술 생태계 전반에 걸쳐 작동하는 구조적 한계를 나타냄

가. [공통과제 1] 공공 지원 의존 구조와 자립 기반의 부재

✲ 두 워킹그룹 모두에서 가장 일관되게 확인된 패턴은 공공 지원 없이는 창작이 구조가 고착되어 있으며, 지원이 끝난 이후 자생할 수 있는 경로가 마련되어 있지 않다는 것임

- 창작활동 워킹그룹

  전수조사 결과 전체 공연예술 공공지원의 약 11%만이 무용에 투입되고 있으며, 그 대부분이 창작·초연 단계에 집중되어 있음. 재공연·레퍼토리화·해외 진출로 이어지는 경로가 제도적으로 설계되어 있지 않아, 지원이 종료되면 작품은 사라지는 일회성 발표가 반복되고 있음

- 창작환경 워킹그룹

  기존 지원제도가 작품 중심·일률적 구조에 머물러 있어, 이미 지원 효과가 누적된 분야와 지원 사각지대에 놓인 세대·집단 간의 격차가 심화되고 있음. 공연 이외의 무용 기반 활동(아카이빙·연구·비평·데이터 구축)에 대한 지원이 전무하여 무용계 전반의 자생력 확보가 어려운 구조적 요인으로 작용하고 있음

▶ 종합

·두 워킹그룹의 분석을 종합하면, 자생력 강화가 목표로 공유되면서도 자립 가능한 조건(수익 구조, 역량 인프라, 데이터 자산)을 형성하지 못하는 구조적 순환이 무용 생태계 전반에서 확인됨. 지원의 축소가 아니라 지원의 성과가 자립 조건을 형성하도록 지원 설계 자체를 전환하는 것이 핵심 과제로 도출됨

나. [공통과제 2] 단기·성과주의 지원의 구조적 한계

✲ 두 워킹그룹 모두에서 현행 지원이 완성 작품 제출 중심의 성과주의에 기반하고 있어 창작의 실험성과 연속성이 구조적으로 억제되고 있음이 확인됨

- 창작활동 워킹그룹
  지원금을 받으면 완성된 무대 공연 작품을 제출해야 한다는 구조 속에서 실패를 전제한 도전적 창작이 허용되지 않음. 창작산실 등 초연 중심 사업에 선발된 이후 재공연·투어로 이어지는 경로가 전무하여 창작 연속성이 단절되는 패턴이 반복됨

- 창작환경 워킹그룹
  창작 과정이 아닌 창작 결과물만을 평가하는 구조로 인해, 리서치·실험·오류 수정 등 창작의 본질적 과정이 지원 대상에서 배제되고 있음. 이 구조는 무용예술인이 자신의 예술 세계를 확장하고 새로운 방향을 시도하는 것을 막는 요인으로 작용함

▶ 종합

·정책전략 점검 연구회의에서는 이에 대한 대안으로 '과정 중심·실험 중심·실패를 전제하는 지원'으로의 전환이 제시되었음. 창작 과정의 기록과 아카이빙 자체를 증빙으로 인정하는 방식으로 지원 구조를 재설계하는 것이 필요하다는 인식이 두 워킹그룹에서 공통적으로 확인됨

다. [공통과제 3] 전문인력 공백과 직군 세분화의 지연

✲ 두 워킹그룹 모두에서 무용 현장에 필요한 전문 직군이 세분화되지 않은 채 'PD'라는 단일 명칭으로 통용되고 있으며, 이로 인해 기획·행정·데이터 관리 등 각 역할의 전문성이 확보되지 못하고 있음이 확인됨

- 창작활동 워킹그룹
  전문인력 지원 사업 소멸 이후 현장에서의 공백이 심각하며, 안무가가 창작과 행정을 모두 담당하는 구조가 고착되어 있음. 현행 PD 직군은 지원 체계를 이해하고 예술가에게 정보를 전달하는 역할에 머물러 있어 '지원금 사냥꾼'에 그친다는 자조적 인식이 현장에서 나타나고 있음

- 창작환경 워킹그룹
  인접 분야(스포츠·영화·광고 등)에서는 직군 세분화를 통해 각 역할이 전문화되고 있으나, 무용계는 이 흐름에 뒤처진 상태임. 타 분야 전문가들이 무용 현장에 진입하는 경로도 부재하여 외부의 전문성이 무용계로 유입되지 못하고 있음

▶ 종합

·두 워킹그룹의 분석을 종합하면, 기획·행정·데이터·저작권 역량의 부재는 창작 단계에서 유통·자립까지 이어지는 전 과정의 공통 병목으로 기능하고 있음. 역량 양성과 직군 정립을 동시에 설계하는 통합적 접근이 요청됨

라. [공통과제 4] 데이터 자산화와 시대전환 대응의 지연

✲ 두 워킹그룹 모두에서 AI·디지털 시대의 도래에 무용계가 충분히 대응하지 못하고 있으며, 무용이 보유한 잠재적 가치—신체 데이터, 즉흥성, 현장성—가 자산으로 인식되지 않는 상태임이 확인됨

- 창작활동 워킹그룹
  AI 서비스에 한국 무용 관련 정보를 입력하면 오류 정보가 생성되는 사례가 빈번히 발생하고 있으며, 이는 무용 관련 데이터 자체가 절대적으로 부족하기 때문임. 한국 무용 분야 표준 데이터셋이 전무한 상태에서 AI 활용은 불가능한 상황임

- 창작환경 워킹그룹
  AI를 기술 도입의 문제로만 인식하는 시각을 넘어, 무용예술인이 인간성 데이터를 창조하는 주체로 재정의되어야 함을 제시하였음. 기술이 표현의 도구가 되지 못하고 소재주의로 전락하는 위험성에 대한 경계도 함께 제기되었음

▶ 종합

·두 워킹그룹의 분석을 종합하면, 데이터 구축은 단순한 기록 보존이 아니라 무용의 시대전환을 위한 자산화 작업이자 무용계의 주체적 대응의 출발점임. 데이터를 모으고 표준화하지 않으면 무용계는 AI 생태계에서 수동적 피해자로 전락할 위험이 있음

[표 4-1] 워킹그룹 공통 과제

공통과제	창작활동	창작 환경
공공 지원 의존과 자립 기반 부재	창작 이후 경로 단절, 자립 지표 미정립	공연 외 인프라 전무, 지원 사각지대
단기·성과주의 지원의 한계	초연 중심 지원, 재공연 경로 전무	창작 결과물 평가 중심, 과정 지원 부재
전문인력 공백과 직군 세분화 지연	PD 직군 미세분화, 전문인력 지원 소멸	타 분야 전문가 진입 경로 부재
데이터 자산화와 시대전환 대응 지연	한국 무용 데이터셋 전무, 저작권 미정립	AI 소재주의 위험, 무용 가치 재정의 필요

제2절 무용 생태계 가치사슬별 구조적 함의

2차연도 워킹그룹 연구는 무용 예술 생태계를 진입-창작-유통-향유의 가치사슬 구조로 분석하였음. 각 단계에서 독립적인 구조적 한계가 존재할 뿐 아니라, 단계 간 연결 자체가 단절되어 악순환을 형성하고 있음이 두 워킹그룹 연구를 통해 확인됨

가. 단계별 구조적 한계

* 진입 단계

저출산·학령인구 감소로 무용 전공 학과의 폐과·통폐합이 가속화되고 있으며, 전공 교육이 실기 위주로 구성되어 현장에서 요구되는 기획·행정·제작 역량 교육이 전무한 상태임. 무용 전공자가 아닌 인접 분야 전문가들이 무용 현장으로 진입하는 경로도 부재하여 무용계로의 인적 자원 유입이 전반적으로 단절되어 있음

* 창작 단계

지원사업의 대부분이 창작·초연 단계에 집중되어 있으며, 지원 이후 창작 연속성이 보장되지 않아 레퍼토리 축적·재공연이 이루어지지 않는 구조가 고착되어 있음. 국공립 무용단에 비해 민간 무용단의 고용 구조와 재원이 극히 취약하여, 민간 단체는 안무가가 창작과 행정을 모두 담당하는 상태가 반복되고 있음

* 유통 단계

창작부터 공연까지의 전 과정에 공공 지원금이 개입하는 구조로, 자생적 판로 개척이 이루어지지 않고 있음. 공연 티켓의 대부분이 단원·지인·학생을 통해 판매되는 내부 소비 구조가 고착되어 있으며, 작품 기록이 체계적으로 남지 않아 아카이빙·레퍼토리화·해외 유통으로 이어지지 못하고 있음. 무용 작품의 저작권 체계가 정립되지 않아 창작물의 2차 활용 가능성도 차단되어 있는 상태임

* 향유 단계

무용 향유자의 대부분이 전공자·관계자에 머물러 있으며, 일반 관객이 무용 공연에 접근하는 경로와 진입 장벽이 높음. 관객 분석·홍보·마케팅에 필요한 데이터 축적이 전혀 이루어지지 않아, 대부분의 무용단은 자신의 작품이 어느 관객층에 호응을 얻는지조차 파악하지 못하는 상태임

나. 단계 간 연결의 단절

✲ 각 단계를 개별적으로 지원하더라도 생태계 전체로 순환되지 않는 구조가 확인됨. 무용 생태계가 전공자가 창작하고, 창작 결과물이 관객에게 닿으며, 향유 경험이 다시 무용에 대한 관심으로 환류되는 선순환 구조를 형성하기 위해서는 단계별 개별 지원을 넘어 단계 간 연결을 설계하는 정책 관점의 전환이 필요한 것으로 확인됨

[표 4-2] 단계 간 연결의 단절 구조

단계 간 연결	단절 양상	핵심 원인
진입↔창작	졸업 이후 창작 역량을 갖추지 못한 채 무용단에 진입하거나 현장을 이탈함	실기 위주 교육, 기획·행정 역량 교육 전무
창작↔유통	창작 결과물이 공연 이후 아카이빙·레퍼토리화·IP 활용으로 확장되지 못함	전문 기획·프로듀서 인력 부재, 저작권 체계 미정립
유통↔향유	공연 관람자가 반복 소비자·팬층으로 전환되지 못함	관객 데이터 부재, 홍보비 과소 인정, 수요 기반 미형성
향유↔진입	무용에 관심을 갖게 된 일반인이 무용계로 유입되는 경로가 없음	향유 경험이 생태계 순환으로 이어지지 않음, 연계 경로 미설계

제3절 아르코 지원체계 관련 시사점

두 워킹그룹 연구 결과와 공통 과제·가치사슬 분석을 종합하여, 아르코 지원체계 개편에 대한 네 가지 핵심 시사점을 도출함

가. 시사점 1: 직접 지원에서 자립 기반 조성으로 역할 전환

* 아르코는 설립 이후 주로 창작 작품에 대한 직접 지원에 집중해 왔으나, 이 방식이 무용계의 자립을 오히려 저해하고 있다는 인식이 두 워킹그룹 전반에서 공유되었음. 지원금을 수령하고 소진하는 방식에서, 무용단이 보유한 자산(레퍼토리·공연 기록·데이터·브랜드)을 축적하고 이를 기반으로 수익 구조를 형성할 수 있도록 지원 체계를 재설계해야 함

* 특히 창작활동 워킹그룹에서 제시한 3단계 전략(당면과제·중기과제·미래과제)은 단기 실행 가능성과 장기 방향성을 동시에 제시한다는 점에서, 아르코 지원 방향 설계의 실질적 틀로 활용될 수 있음. 실패도 자산으로 인정하고 과정 자체를 지원하는 방식으로 지원의 성격 전환이 필요함

나. 시사점 2: 무용 특화 핀셋 전략으로의 전환

* 공연예술 전 장르를 통합하여 운영하던 기존 지원 방식에서 벗어나, 무용 현장의 특성에 맞게 세분화된 지원 체계를 설계해야 함. 장기 운영 기관과 프로젝트 단위 민간 단체에 대한 지원 트랙을 이원화하고, 지원 기준·명칭·대상·방식을 무용계가 직접 도출한 기준에 따라 설계하는 '무용 맞춤형 핀셋 전략'이 필요함

* 특히 전문인력 지원 재개 시, 과거의 기계적 인력 배분 방식으로 회귀하는 것이 아니라 무용만의 고도화된 전문 직업군(데이터 매니저, 아카이빙 학예사, 투어 기획자 등)을 새롭게 정립하고 이를 양성·지원하는 체계를 구축해야 함. 아울러 인건비 수령자의 타 사례비 수령 불가 등 기존 지원 기준의 모호함을 해소하는 명확한 지원 기준 재정립이 선행되어야 함

다. 시사점 3: 소프트웨어 인프라 지원 체계 구축

* 공연 중심의 무용 창작활동 지원이 데이터·아카이빙·연구·저작권 등 소프트웨어 인프라까지 포함하는 방향으로 확장되어야 함. 국공립 무용단(체)부터 무용 데이터 매니저(또는 무용 아카이빙 학예사) 배치 지원을 시작으로 전문 직군의 업무 영역 및 역량 강화 구조를 마련하고, 공공 지원을 통한 무용 데이터 수집, 활용, 접근성을 확보하는 체계 마련이 필요함

* 블라인드 스크리닝 형태의 오픈 리허설을 도입하여, 무용단이 작품 완성 전 단계에서 관객 타겟층을 실험하고 관객 데이터를 수집할 수 있는 구조를 공공 지원 사업으로 정착시켜야 함. 이는 무용단의 관객 개발 역량 강화와 자립 기반 형성을 동시에 견인하는 사업 모델이 될 수 있음

라. 시사점 4: 무용계 시대전환 대응 역량 강화 지원

* AI·디지털 시대의 도래는 무용계에 위기이자 기회임. 무용이 보유한 신체성(Embodiment)·즉흥성(Liveness)·인간성 데이터는 AI가 대체하기 어려운 고유 가치로서, 오히려 AI 시대에 무용의 확장 가능성을 높이는 근거가 됨. 그러나 이 가능성이 현실화되려면 무용계 스스로 데이터를 주도적으로 수집·관리하고 AI와의 연결지점을 설정하는 역량이 갖추어져야 함

* 아르코는 무용계의 시대전환 대응 역량 강화를 위한 선제적 지원을 제공해야 함. 한국 무용 표준 데이터셋 구축, 무용 데이터 매니저(또는 무용 데이터 아카이빙 학예사) 양성과 파견, 창작 윤리·저작권 교육 지원, AI 활용 방향 정립을 위한 무용계 내부 합의 형성 지원 등이 단계적으로 추진되어야 함

제4절 연구의 함의와 향후 과제

가. 중장기 전략 목표

* 2차연도 연구 결과를 바탕으로 무용 지원체계의 중장기 전략 목표를 다음과 같이 도출함. 무용은 직접 지원의 수혜 대상을 넘어, 인간성의 본질적 데이터를 창조하고 AI 시대의 새로운 가치를 선도하는 주체로 재정립되어야 하며, 자생적 선순환형 생태계를 향한 구조 전환이 요청됨

[표 4-3] 무용 지원체계 중장기 전략 목표

전략 목표	핵심 방향	세부 과제
창작 연속성 보장 지원 체계 구축	초연 중심에서 창작 전 주기 지원으로	- 창작 과정 기록·아카이빙 지원 (증빙 방식 다양화) - 창작산실 등 기존 사업과 실험 지원의 연계 설계 - 재공연·투어·해외 진출 연속 지원 트랙 신설
무용 전문 직군 세분화 및 양성	PD 단일 직군에서 역할별 전문 직군 체계로	- 무용 데이터 매니저 양성 및 무용단 파견 사업 - 무용 아카이빙 학예사 국공립 의무 배치 - 기존 PD 직군 역할 확장 및 재교육 지원 - 고용 트랙·프로젝트 트랙 이원화
무용 데이터 자산화 기반 마련	데이터 없는 창작에서 데이터 기반 자산 축적으로	- 한국 무용 표준 데이터셋(모션 캡처) 우선 구축 - 블라인드 스크리닝 형태 오픈 리허설 도입 - 무용 저작권 사례 백서 구축 및 창작 윤리 교육 - 민간 단체 아카이빙 위탁 지원 체계 구축
무용 맞춤형 지원 체계 설계	공연예술 통합 지원에서 무용 특화 지원으로	- 무용 전용 지원사업 기준·명칭·대상 무용계 주도 설계 - 단체 규모·특성에 따른 지원 트랙 이원화 - 무용 특화 자립 지표 개발 (레퍼토리·데이터·고용 포함) - 세대·경력 단계별 지원 격차 해소

나. 공공 지원 의존형에서 자생적 선순환형으로

* 2차연도 연구 전반에서 공통적으로 시사된 방향은 공공 지원 의존형 구조에서 자생적 선순환형 생태계로의 전환임. 이 전환은 지원 자체의 축소가 아니라 지원의 성과가 자립 조건을 형성하도록 지원 설계를 전환하는 것을 의미함

- 단기 지원에서 창작 연속성 지원으로: 초연 이후 재공연·레퍼토리화·해외 진출로 이어지는 경로를 지원 설계에 내장함
- 성과주의 지원에서 과정 중심 지원으로: 완성 작품 제출 대신 창작 과정의 기록과 실험 자체를 지원 증빙으로 인정하는 체계로 전환함
- 직접 지원에서 생태계 기반 조성으로: 창작 지원의 성과가 유통·향유로 연결되도록 구조를 설계하고 무용계의 자생력 기반을 구축함
- 고립된 창작에서 데이터 자산화 창작으로: 무용 창작 과정에서 생성되는 기록·영상·신체 데이터를 자산으로 인식하고 축적하는 체계를 지원함

다. 향후 연구 과제

※ 본 연구는 2차연도 워킹그룹 심층 논의를 통해 무용 생태계의 구조적 문제와 단계 간 단절을 확인하였으나, 다음의 후속 과제가 남음

- 무용 장르별(한국무용·발레·현대무용·실용무용) 지원 구조의 세부 비교 분석 및 장르 특성별 개선 방향 규명. 본 연구는 무용 전반을 대상으로 하였으나 장르별 특성 차이가 정책 설계에 중요한 변수로 작용할 수 있음
- 무용 데이터 자산화를 위한 표준 데이터셋 구축 방법론 및 운영 체계 설계 연구. 한국 무용 표준 데이터셋 구축을 위한 수집 기준·방법·활용 범위에 대한 전문적 논의가 필요함
- 아르코 지원 사업 성과 체계 전환을 위한 새로운 지표 개발. 공연 횟수·관객 수 중심의 양적 지표를 보완하여 창작 연속성, 데이터 축적 규모, 전문 인력 고용 유지, 관객 타겟 실험 결과 등을 포착하는 무용 특화 지표 설계가 요구됨
- 무용계 내부 합의 형성 과정 지원 방안 연구. AI 활용 방향, 저작권 기준, 무용 가치의 재정의 등 무용계 내에서 아직 합의되지 않은 사안들에 대해 단계별 의견 수렴과 합의 도출을 위한 논의 방법론 연구가 필요함

[표 4-4] 종합 함의 요약

항목	핵심 함의
지원 관점	무용예술인을 지원의 수혜 대상이 아닌, 인간성 데이터를 창조하고 시대전환을 선도하는 주체로 재정립해야 함
지원 방식	완성 작품 중심의 성과주의에서 과정·실험·아카이빙을 지원하는 방식으로 전환이 필요함
지원 대상	안무가·무용수 중심에서 무용 데이터 매니저(무용 데이터 아카이빙 학예사) 등 무용 연관 전문 직군으로 확장되어야 함
지원 기준	공연예술 통합 기준이 아닌, 무용계가 직접 도출한 무용 맞춤형 기준으로 설계되어야 함
핵심 방향	공공 지원 의존형에서 자생적 선순환형으로 — 지원의 성과가 자립 조건을 형성하도록 설계의 전환

지원체계 개선방안 모색을 위한
문화예술생태계 조사 : 무용

- 발 행 인 : 이범헌
- 발 행 처 : 한국문화예술위원회
- 주 소 : 58217 전라남도 나주시 빛가람로 640
- 전 화 : 061-900-2100, 2200
- 팩 스 : 061-900-2362
- 홈 페 이 지 : www.arko.or.kr
- 인 쇄 일 : 2026.06.30.
- 발 행 일 : 2026.06.30.
- 인 쇄 인 : 네오블루


한국문화예술위원회