

라운드 테이블

코로나 19 이후의 무용계  
- 현재와 미래를 고민하다

2020.11.3(화) 13:30

충무아트센터 컨벤션홀

**DANCERS'  
CAREER  
DEVELOPMENT  
CENTER**

**라운드 테이블**

**코로나 19 이후의 무용계  
- 현재와 미래를 고민하다**

**2020.11.3(화) 13:30**  
**충무아트센터 컨벤션홀**

# 라운드 테이블

## R o u n d T a b l e

사회 **박호빈** (재)전문무용수지원센터 이사

13:30~13:35	개회사	박인자 (재)전문무용수지원센터 이사장
13:35~13:40	축사	
13:40~14:40	1부 발제	<p><b>코로나 19와 4차 산업시대 무용계 유망직종</b> 장광렬 숙명여자대학교 무용과 겸임교수</p> <p><b>비대면 시대의 공연예술콘텐츠</b> 전행진 아리랑국제방송 미래전략부장</p> <p><b>코로나 이후의 저작권 - 온라인 공연유통</b> 이재경 건국대학교 교수</p>
14:40~15:40	2부 사례 발표	<p><b>댄스필름으로 바라본 무용의 확장성</b> 정의숙 무용영화제 집행위원장</p> <p><b>Beyond Black은 무엇인가</b> 신창호 한국예술종합학교 실기과 교수</p> <p><b>국내외 안무저작권 분쟁사례 소개</b> 이지형 리웨이 뮤직앤 미디어 대표, 동국대학교 겸임교수</p>
15:40~16:00	휴식	
16:00~18:00	3부 라운드테이블	<p><b>섹션별 토론</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 코로나19와 4차 산업시대 무용계 유망직종</li> <li>* 비대면 시대의 공연예술콘텐츠</li> <li>* 코로나 이후의 저작권 - 온라인 공연유통</li> </ul> <p><b>섹션별 발표</b></p>



안녕하세요. (재)전문무용수지원센터 이사장 박인자입니다.

올여름 제주 문화공간 마루에서 이루어진 라운드 테이블에 이어서 '코로나 19 이후의 무용계 - 현재와 미래를 고민하다'를 주제로 라운드 테이블이 개최됩니다.

올 한해는 코로나 19로 인해 이례적으로 무용계를 비롯한 예술계 전체가 힘든 시기를 보냈습니다. 이 과정에서 예술계에 많은 변화가 있었습니다. 공연주체는 무관객, 비대면 공연 상황에서 온라인 공연이라는 돌파구를 찾았고 다양한 플랫폼을 통한 언택트 시대의 공연 예술콘텐츠, 온라인 공연 저작권을 비롯한 토론 쟁점들이 등장했습니다.

라운드 테이블은 공연계의 현 상황에서 필수적으로 논의되어야 할 코로나 19와 4차 산업시대 무용계 유망직종, 비대면 시대의 공연예술콘텐츠 그리고 코로나 이후의 저작권과 온라인 공연유통을 주제로 각 분야의 전문가들과 의견을 나누고 지속 가능한 발전방향을 모색하고자 마련되었습니다.

먼저 라운드 테이블의 사회를 맡아주시는 박호빈 (재)전문무용수지원센터 이사님, 발제를 맡아주시는 장광렬 숙명여자대학교 겸임교수님, 전행진 아리랑국제방송 미래전략부장님 그리고 이재경 건국대학교 교수님에게 감사를 드립니다.

또한, 사례 발표로 함께 해주시는 정의숙 무용영화제 집행위원장님, 신창호 한국예술종합학교 교수님, 이지형 리웨이 뮤직앤 미디어 대표님과 토론을 이끌어주실 모더레이터 분들 그리고 좋은 의견을 공유해주시는 패널리스트들께도 감사의 인사를 전합니다.

특히 이번 라운드 테이블 현장은 '생활 속 거리두기' 지침을 준수하여 최소 인원으로 통제하여 이루어질 예정입니다.

마지막으로 (재)전문무용수지원센터에 많은 격려와 지원을 해주시는 문화체육관광부와 한국문화예술위원회 관계자 여러분 그리고 이번 라운드 테이블에 참석해주신 여러분께 깊이 감사드립니다.

(재)전문무용수지원센터 이사장

박인자

# 라운드 테이블

## 1부 발제

# 코로나 19와 4차 산업시대 무용계 유망직종

## 발제자



## 장광열

숙명여자대학교 무용과 겸임교수  
춤 비평가  
국제공연예술프로젝트(IPAP)대표  
서울 제주국제즉흥춤축제 예술감독

# 코로나 19와 4차 산업시대 무용계 유망직종

## 장 광 열

숙명여자대학교 무용과 겸임교수

### 1. 코로나 19 세계적 대유행과 무용예술

이즈음 들어 우리의 삶은 신종 코로나바이러스감염증(코로나 19) 전과 후로 나뉘는 만큼 일상생활에서 엄청난 변화를 맞고 있다. 문화 예술계도 예외가 아니다. 공연예술을 이야기할 때 ‘비대면’ ‘무인’ ‘영상화’ ‘온라인’이란 단어가 어김없이 뒤따라온다.

코로나 19가 세계적으로 대유행 하고 장기간 지속되면서 우리나라 뿐 아니라 세계 여러 나라의 공연예술계는 온라인 공연이 대세를 이루고 있다. 예술교육 역시 대부분 비대면으로 행해지고 있다. 집에서 손쉽게 공연을 볼 수 있는 스트리밍 서비스가 공연장을 대체하면서 공연예술 감상 방식도 변했다.

무용예술도 예외가 아니다. 간혹 거리두기를 적용한 대면공연이 이루어지긴 하지만 공연 취소, 공연 연기를 반복하더니 지금은 온라인 공연이 대세를 이루고 있다.

그러나 국내 공연예술계는 온라인 공연을 위한 준비가 제대로 되어 있지 않다. 무엇보다 공연 무대를 카메라로 촬영하는 기술이 부족하다. 지난 5월 국립국악원이 주최한 ‘포스트 코로나 공연예술: 조망과 모색’을 주제로 한 토론회에서 거문고 연주자 허윤정은 “자연에 가까운 전통 악기의 소리를 디지털로 변환하는 기술력이 아직 갖춰지지 않았다”라고, 작곡가 원일은 “미세한 소리는 영상에 담을 수 없었고, 공연 음악을 이해하지 못해 오케스트라의 연주에 맞춰 카메라를 움직이기도 어려웠다”라고 어려움을 토로했다.

실제로 지난 4월 제20회 서울국제즉흥춤축제의 일부 공연을 네이버 TV를 통해 생중계 하는 과정에서 이 축제의 예술감독이었던 발제자는 즉흥춤의 특성을 아는 방송 스태프(프로듀서, 촬영기사, 조명 스태프)와 극장과 방송으로 송출되는 공연에서 요구하는 조명

시스템의 차이 등 실시간 중계 방영에는 현실적으로 분명한 한계가 있음을 확인할 수 있었다.

영국의 로열 오페라 극장에는 카메라로 공연을 정확하게 촬영하기 위해 ‘비주얼 디렉터’라는 직업이 존재한다. 이들은 다양한 카메라를 다루는 법을 전문적으로 숙지한 후 영상 작업을 한다.

예전에 춤 공연 영상은 기록하고 보관한다는 차원이었지만, 대면 공연이 이루어지지 못하면서, 지금은 유통의 중요한 수단이 되었다. 이는 고화질을 담보하는, 춤 공연을 많이 다룬 경험 많은 전문가에 대한 수요와도 연결된다. 앞으로는 무용예술을 잘 아는 춤 영상 전문 디렉터를 향한 러브콜이 더욱 증가할 것이다.

코로나 19로 사람들이 집에 머무는 시간이 늘어나면서 이들을 위한 다양한 무용예술 콘텐츠가 늘어나고 있다. 뿐만 아니라 자발적으로 예술 활동에 동참하는 사람도 늘고 있다. 중국이나 프랑스에서는 집 안에서도 춤을 추며 시간을 보내는 사람을 지칭하는 ‘홈루덴스’(Home+Ludens)라는 용어까지 등장했다. 코로나 19 이전부터 조금씩 늘어나던 자발적인 예술 참여 흐름이 코로나 19로 인해 보다 더 가속화될 가능성이 높다.

일상생활 속에서 공연예술 공연이나 교육을 접할 기회가 많아지면서 단순히 보던데서 벗어나 스스로 예술을 찾아서 배우는 이들이 많아질 것이며, 이들을 위해 춤 콘텐츠를 제공하는 작업들이 국공립 춤 단체나, 민간 춤 단체, 그리고 개인 아티스트들 위주로 더욱 활기를 띠 것이다.

스트리밍 공연이 활성화되면서 작품의 저작권, 초상권, 공연장, 안무가, 무용수, 촬영 기술자 사이의 수익 배분에도 문제가 생겼다. 대면 공연 시 별 문제가 안 되었던 것들이 영상물등급 심의를 포함해 저작권, 계약조건 등에서 훨씬 복잡해지고 세밀한 조항들이 필요해졌다.

코로나 19 팬데믹(pandemic)은 또한 데이터·기술로 하여금 새로운 비즈니스 혁신을 견인하도록 하고 있다. 디지털

기술은 우리가 물리적으로 만날 수 없는 상황에서도 전 세계를 연결시켜주고 있다. 기업과 단체들은 발 빠르게 이를 재창조의 기회로 활용하고 있다. 무용예술계도 예외가 아니다.

세계에서 가장 큰 규모를 자랑하는 춤 마켓인 독일 탄츠 메세(TANZ MESSE)와 빅 공연예술 마켓인 캐나다의 시나르(CINARS)는 온라인 시스템 구축을 통해 공연작품을 사고 팔고 있으며, 콘퍼런스는 화상회의를 통해 진행하고 있다.

전 세계의 춤 시장은 코로나 19 팬데믹에도 불구하고 온라인을 통해 활성화되고 있고, 초반 망연자실 하던 컴퍼니들과 무용가 및 스태프, 기획자들은 현실적인 대안을 통해 차근차근 돌파구를 찾아가고 있다.

### 2. 4차 산업혁명과 문화예술

첨단기술이 주도하는 4차 산업혁명은 기술, 산업, 일자리, 교육은 물론이고 우리의 일상과 생활문화 전반에 많은 변화를 가져올 것이라고 했지만, 실제로 새로운 변화를 감지하기가 쉽지 않았다.

아이러니하게도 코로나 19 팬데믹은 4차 산업혁명으로 인한 일상의 변화를 더욱 실감하는 계기가 되었다. 마스크 앱으로 동네 약국에 몇 장의 마스크가 있는지를 알 수 있고, 시간에 구애됨이 없이 온라인을 통해 음식을 배달시키고, 쇼핑을 하는 빈도가 더욱 늘어나고 있다.

대학은 원격강의와 줌이나 스카이프를 이용한 온라인 수업으로 바뀌었고, 공연예술 축제에 참가한 무용수들과 관객들은 공연장이 아닌 온라인을 통해 만나고 있다. 말로만 들어왔던 온라인과 오프라인의 융합이 일상생활 속으로 스며든 것이다.

4차 산업혁명과 문화예술 관련 전문가들은 4차 산업으로 인해 가장 피해를 작게 보는 부문이 문화예술이라고 지적한다.

문화예술은 인간의 고유한 본성인 창의성, 감성의 영역이기 때문에 4차 산업혁명으로 인한 자동화의 위험성이 적다는 점, 발전된 기술과 예술의 창의적 융합작업에 대한 기대, 기술혁신으로 인한 노동시간 감소와 이로 인한 여가 시간이 늘어나는 것은 그만큼 문화예술에 대한 수요 증가로 이어질 수 있다는 것이다.

<4차 산업혁명과 인간의 미래> 저자인 최연구는 기술이 아니라 문화에 더 주목해야 하는 이유로 “4차 산업은 첨단 기술을 이용한 기술혁신으로 보이지만 그 내면을 들여다 보면 인간의 삶과 문화의 변화이다. 4차 산업혁명이 궁극적으로 변화시키는 것은 감성이 없는 물질세계와 차가운 기술이 아니라 가치와 인식, 사회문화이다”라고 설명하고 있다.

기술과 예술과의 접목과 여가 시간의 증대로 인한 문화예술 수요 증가는 이 부문과 관련된 새로운 직업군을 창출시킬 수 있으며, 예술적인 감수성을 함양하고, 문화예술 관련 콘텐츠를 창작할 수 있는 전문가 양성을 위한 문화예술 교육 역시 그 필요성이 증대될 것이다.

실제로 인공지능이나 기계로 대체될 가능성이 적고 미래에 유망한 직업으로 음악·미술·사진·무용·연극·만화·노래·패션 등 문화예술 관련 직종이나 창의성, 감성, 사회적 소통이나 협력 등과 관련된 직종이 많이 거론된다.

최연구 저자는 “기술이 아무리 발전하더라도 인공지능 기계가 인간을 대체할 수 없다. 기술문명이 발전하면 할수록 기술문명을 인간 관점에서 성찰하는 인문학과 기술을 인간의 삶속에서 녹여내 즐기는 문화예술은 더 중요할 수밖에 없다”고 지적하고 있다.

4차 산업혁명 시대의 첨단기술이 우리의 삶속으로 들어와 인간은 점점 더 기술에 의존할 가능성이 크지만, 문화예술 분야는 오히려 좋은 기회가 될 수 있다.

### 3. 코로나 19와 4차 산업혁명, 무용예술 유망직종

4차 산업혁명으로 인한 기술발전은 예전에 없던 영역과 서비스를 만들어내고 있고, 문화예술분야 역시 예술인의 역량이 더해져 기존에 없던 새로운 직업을 만들어 내고 있다.

통계청에서는 국제노동기구의 국제표준직업분류에 기초하여 국내 노동시장 현실을 반영한 한국표준직업분류를 제정·고시하고 있다.

가장 최근에 발표한 2017년에 개정된 제7차 한국표준직업분류에 따르면 ICTs 기술융합, 문화콘텐츠, 저출산과 고령화 사회의 변화와 관련된, 예를 들면 미디어 콘텐츠 창작자, 공연 및 음반기획자 등 문화예술 관련 직종이 많았다.

#### ■ 제7차 한국표준직업분류 고시 주요 내용

**\* 4차 산업혁명, 기술 융·복합 분야:** 전문 기술직의 직무 영역 확장 등 지식 정보화 사회 변화상 반영  
데이터 분석가, 모바일 애플리케이션 프로그래머, 산업 특화 소프트웨어 프로그래머, 로봇공학 기술자 및 연구원, 방재 기술자 및 연구원 등

**\* 문화 콘텐츠 분야 :** 미디어 콘텐츠와 채널의 생산 및 유통 구조 다변화 추세 반영  
미디어콘텐츠 창작자·사용자 경험 및 인터페이스 디자이너, 공연·영화 및 음반기획자, 요리연구가 등

**\* 사회서비스 분야 :**  
· 저출산·고령화에 따른 돌봄·복지 수요 증가를 반영하여 관련 직종 세분  
- 노인 및 장애인 돌봄 서비스 종사원, 놀이 및 행동치료사, 임상심리사, 상담전문가 등  
· 여가 및 생활서비스 수요 증가를 반영하여 관련 직종 신설  
- 문화관광 및 숲·자연환경해설사, 반려동물훈련사, 개인 생활서비스종사원

#### ■ 4차 산업혁명과 코로나 19 이후 무용예술계의 주요 흐름

코로나 19 팬데믹으로 인한 무용예술계의 유망 직종을 진단하기 위해서는 먼저 4차 산업혁명과 코로나 19로 인해 최근에 변화되고 있는 국내외 무용계의 흐름을 분석할 필요가 있다.

- ▲ 무용예술의 영역 확장
- ▲ 언택트 공연 증가
- ▲ 비대면 국제교류 증가
- ▲ 환경예술(환경무용) 작업 증가
- ▲ 장소 특정형 공연 증가
- ▲ 안무가들의 영역 확장
- ▲ Screen Dance 작업 증가
- ▲ 무용 다큐멘터리 작업 증가
- ▲ 춤 문화유산 아카이빙 작업 증가
- ▲ 춤 작품에서 다문화 수용 확대
- ▲ 타 장르 예술가와의 협업작업 증가
- ▲ 융 복합, 크로스오버 작업 증가
- ▲ 맞춤형 무용프로그램 확산
- ▲ 순수무용과 대중무용의 교합 증가
- ▲ 계층별 무용예술 프로그램 확산(노인, 성인, 청소년, 어린이 영유아)
- ▲ 커뮤니티 댄스 확산
- ▲ 즉흥 프로그램 확산
- ▲ 소외 계층을 위한 무용 확산(장애인, 홀리스 등)
- ▲ 전문직 종사자들을 위한 무용 프로그램 증가
- ▲ 무용치유 프로그램 증가와 세분화 (치매 환자, 파킨슨병 환자, 우울증 환자 등)
- ▲ 무용 명상 및 힐링 프로그램 증가
- ▲ 무용 상품 유통 확장
- ▲ 춤 공연장의 다변화
- ▲ 무용예술의 경쟁력 강화
- ▲ 무용 콘텐츠의 다양화

이즈음 들어 무용예술은 공연과 교육 뿐 만이 아니라 치유, 복지, 광고 등 다양한 부문으로 그 영역이 확장되고

있으며 지역 및 국가의 문화 이미지 고양에도 주요 소스(source)로 활용되는 등 그 사회적 가치가 날로 높아지고 있다.

코로나 19로 인해 실내 공연보다 야외 공연을 선호하면서 장소 특정형 공연과 환경무용 공연이 증가하고 있다. 아일랜드의 TIPERARY Dance Platform은 코로나 19 이후 야외 춤 공연 작품을 모은 플랫폼으로 자리 잡아가고 있다.

이즈음 들어 챗봇을 이용한 멘탈 케어 서비스, 온라인 심리상담 서비스가 인기를 끌고 있다. 챗봇(chatbot)이란 채팅 로봇, 인공지능을 기반으로 정보·통신, 문자나 음성으로 사용자와 대화를 나눌 수 있는 컴퓨터 프로그램을 말한다. 최근에는 챗봇이 우울증을 상담하거나 사무적인 업무까지 생활 전반에 걸쳐 필요한 정보를 제공하기도 한다. 무용예술은 인간의 멘탈을 다스리고 치유하는데 큰 효과를 얻을 수 있다.

장년층 인구가 빠르게 증가하고 직업병 환자들과 사회병리 현상이 늘어나면서 무용예술을 활용한 치유에 대한 관심이 점점 높아지고 있다. 치매 환자, 파킨슨병 환자, 우울증 환자를 치유하기 위한 맞춤형 프로그램과 지도자 과정이 전 세계 곳곳에서 운영되고 있다.

춤 작품의 유통이 확장되고 무용예술의 경쟁력 강화되면서 무용작품의 기획과 제작 유통에 관여하는 전문가들의 중요성 또한 날로 높아지고 있다. 기획자, 프로듀서, 프로그래머, 매니저, 코디네이터 등 기획, 제작, 유통 등에 종사하는 공연예술 전문가들의 무용예술계 유입이 확산될 것이다. 실제로 와이즈발레단은 코로나 19가 확산되면서 크라우드 펀딩의 일환으로 레오타드 펀딩을 시도하기도 했다.

코로나 19는 국공립 춤 단체들의 공공성 획득의 방향설정에서도 변화를 가져올 것으로 예상된다. 국립발레단은 집에서 하는 발레 클래스에 이어 공연장이 아닌 고택이나 바닷가, 숲길 등에서 촬영한 장소 특정형 공연인 ‘비온드

더 스테이지'를 시도했고, 서울발레시어터는 '아빠야 발레하자' '국민발레체조' 등의 프로그램을 기획해 실내에서 많은 시간을 보내는 국민들을 위한 맞춤형 프로그램을 기획해 주목을 끌었다.

대구시립무용단은 코로나 19 팬데믹으로 인해 반복되는 휴관과 객석 거리두기에 영향을 받지 않는 '온라인극장'이라는 새로운 형태의 플랫폼으로 '팅빈객석 stand up again'과 'stand up altogether'를 기획했다.

향후 무용계에서는 방구석 댄스, 다이어트 발레핏, 웃다 쓰러지는 발레 수업 등 코로나 19 상황에서 특정 계층을 겨냥한 맞춤형 춤 상품 제작과 같은 작업들이 더욱 다양한 형태로 전개될 가능성이 높다.

전문 춤 단체들이 만든 작품을 토대로 한 공공 기관의 홍보 영상 제작 작업 등 무용 콘텐츠를 다양하게 활용하는 추세도 이어질 것으로 기대된다. 국립발레단의 금연 광고가 크게 히트하면서, 엠비규어스댄스컴퍼니의 한국관광공사 홍보영상, 고블린파티의 헝가리 문화원과 한국스페인 수교 60주년을 기념하는 홍보용 영상도 큰 관심을 모았다.

미국의 운송 업체인 UPS는 배송트럭들이 좌회전할 때 가장 사고가 많이 난다는 데이터를 기반으로 '좌회전'을 배제하며 동선을 짠다. 데이터에 숨겨진 니즈를 찾는 작업, 데이터를 이용한 마케팅이 인기가 있다. 무용예술도 작품의 소재 개발에서부터 홍보, 관객 개발, 유통 등에 빅 데이터를 이용한 작업이 활용될 가능성이 높다.

많은 무용 플랫폼이 있지만 어디가 내 작품이 가장 잘 팔릴 것인지, 어디 가면 내가 필요로 하는 안무가를 찾을 것인지 등을 알아내는 무용 빅데이터 분석가, 무용 빅데이터를 활용한 무용 마케터가 등장할 것이다.

여가시간 증대로 인해 무용을 포함한 영화, 게임, 만화 등 문화예술 콘텐츠에 대한 수요가 늘어날 것이며, 소외 계층을 위한 복지 차원에서도 홀리스, 장애인, 독거노인,

다문화 가정 등을 위한 무용예술 프로그램 운용이 증가할 것이다.

무용음성해설(Dance Audio Description)은 시각 장애인(전맹, 저시력)이 무용작품을 충분히 느끼고 관람할 수 있도록 무대 위 무용수의 움직임, 상황, 의상 등을 예술적으로 설명하는 것이다. 영국 노던 발레단, 미국 피츠버그 발레단 등 외국에서는 2000년대 초반부터 다양한 프로그램을 개발하고 실제 무용음성해설 공연을 운영하고 있고 우리나라의 (재)전문무용수지원센터도 발 빠르게 새로운 직종에 대한 소개와 함께 강습 프로그램을 진행했다. 복지 차원에서 무용예술의 활용도는 점점 더 그 수요가 확장될 것이다.

■ 4차 산업혁명과 코로나 19 이후 무용예술계 유망 직종

- ▶ 무용 커뮤니케이터(무용예술을 통해 소통하고 사람과 사회를 치유하는 전문가)
- ▶ 무용 아키비스트(archivist, 무용가의 소장품이나 각종 자료를 수집, 정리, 기록하는 기록연구사)
- ▶ 사이버 무용 큐레이터(사이버상의 공간에 전시할 무용작품 및 안무가를 발굴하고 공연을 기획하며, 사이버 무용 갤러리 운영)
- ▶ 소마 전문가(Somatics 학문을 기반으로 몸과 마음의 치유를 돕는다)
- ▶ 무용 미디어콘텐츠 안무가(동영상 무용 콘텐츠를 제작하여 인터넷이나 모바일 광고 기반 플랫폼에 배포하는 활동을 통해 수익 창출)
- ▶ 즉흥 아티스트(즉흥을 기반으로 공연 및 교육 치유 프로그램 지도)
- ▶ 태교무용(발레) 지도자(임산부를 대상으로 움직임 지도)
- ▶ 컴퓨터 안무가
- ▶ 무용 크리에이터 매니저
- ▶ 무용 빅 데이터 분석가
- ▶ 무용예술 마케터
- ▶ 무용 저작권 투자 매니저

- ▶ 무용 에이전트
- ▶ 무용 콘텐츠 디자이너(기획자, 프로듀서)
- ▶ 시노그래퍼(scenographer)
- ▶ 전통무용 스토리텔러
- ▶ 댄스 스크린 프로듀서
- ▶ 댄스 스크린 테크니션
- ▶ 무용캠프 컨설턴트
- ▶ 환경 무용가
- ▶ 커뮤니티댄스 지도자
- ▶ 다문화 가정 무용 지도자
- ▶ 영유아 무용 지도자
- ▶ 어린이 무용지도자
- ▶ 무용 복지사
- ▶ 마을춤 지도자
- ▶ 무용 치료사(치매환자, 파킨슨병 환자, 우울증 환자 등 치유)
- ▶ 무용음성해설가
- ▶ 무용여행해설사
- ▶ 장애인 무용 지도자(안무자)
- ▶ 무용교육 컨설턴트
- ▶ 무용 프로그래머
- ▶ 무용 코디네이터
- ▶ 컴퍼니 매니저
- ▶ 무용교육 컨설턴트
- ▶ 무용 프로듀서
- ▶ 무용 사진작가
- ▶ 무용 영상감독
- ▶ 무용 명상 지도자
- ▶ 무용심리 상담가

이즈음 들어 무용예술은 공연과 교육뿐 만이 아니라 치유, 복지, 광고 등 다양한 부문으로 그 영역이 확장되고 있으며 지역 및 국가의 문화 이미지 고양에도 주요 소스(source)로 활용되는 등 그 사회적 가치도 점차 높아지고 있다.

소득수준의 향상, 적극적 소비계층으로 떠오를 것으로 기대되는 시니어액티브세대의 증가 등은 향후 예술분야에 다양한 새로운 직업을 탄생시킬 것이다. 또한 기술이 발전하면 발전할수록 인간의 몸을 매개로 하는 무용예술은 그 순수성만으로도 타 장르 예술로부터 러브콜을 받을 가능성이 매우 높다.

코로나 19로 위기인 일상생활에서도 문화예술 활동은 지속되어야 하며, 문화적 소비 형태도 질 높은 예술프로그램이 동반된다면, 그 만족도 또한 높아질 것이다. 일상에서의 문화예술 향유가 기존의 집단형태에서 개인의 맞춤형으로 변화되는 욕구가 많아질 가능성이 높은 만큼 이는 국가 및 지역 문화예술정책의 주요 과제가 될 가능성이 높다.

사회학자 울리히 베크는 “우리가 살고 있는 세상은 단순히 변화하는 것이 아니라 탈바꿈 중” 이라고 말한다. 빠르게 변하는 디지털 시대에 적응하기 위해 디지털 온라인이란 환경을 새로운 실험과 창작의 기반으로 활용하고자 하는 무용예술계의 노력이 절실히 필요한 시점이다.(\*).

\* 참고자료  
노동청, 제7차 한국 표준 직업분류/ <대학신문>, 2020.5.17 발간 / <예술경영>, 2018.3.29 발간/ <KoCACA 웹진>, 2020. 4.13 발간

# 라운드 테이블

## 1부 발제

## 비대면 시대의 공연예술콘텐츠

### 발제자



### 전행진

아리랑국제방송 미래전략부장  
무용애호가/문화예술전문 PD  
한양대학교 ERICA 공연예술학과 겸임교수

# 비대면 시대의 공연예술콘텐츠

## 전 행 진

아리랑국제방송 미래전략부장

### 코로나 19로 인해 급격히 변한

#### 공연예술 환경

코로나 19 사태로 인해 대다수의 공연이 취소 또는 축소되고 있으며, 공연계에서는 공연의 영상물 제작 후 배포, 공연의 실시간 온라인 중계, 공연을 대신한 영상물 제작 등의 대안으로 이 상황을 극복하기 위해 노력하고 있다. 하지만 코로나 19는 단기적으로 끝나지 않을 것이며, 종식되더라도 코로나 이전의 상황으로 회귀 되지 않을 것은 확실하다. 이에 공연예술계는 지금의 상황을 주의 깊게 인식하고 발빠른 변화를 통해 새로운 형태의 공연 문화조성에 앞장서야 할 것이다.

우리 사회는 코로나 사태와 더불어 4차 산업혁명이라는 큰 물결의 변화에 직면해있으며, 이미 K-pop을 중심으로 한 대중공연에서는 AR, VR, XR 등의 기술도입을 통해 시대변화에 부응하며 비대면 공연문화를 선도하고 있다. 하지만, 순수 예술 분야에서는 공연의 영상화 부문에서조차도 준비가 미비한 상황이다. 인류의 역사를 바꿀 큰 변화의 시기에 적응하기 위해서는 순수예술 공연계에서도 4차 산업혁명과 이와 관련된 기술에 대한 이해와 학습이 필요하다.

### 시대변화를 정확하게 읽고 선제적 대비

4차 산업혁명과 이를 뒷받침하는 5세대 통신에 대한 이해는 우리가 새로운 시대에 적응하는데 필수적이다. 이를 바탕으로 급변하는 시대에 공연예술의 패러다임을 전환하는 기반을 마련할 수 있을 것이다.

#### ■ 4차 산업혁명

‘산업혁명’이란 ‘범용기술(GPT, General Purpose Technology)’, 즉 증기기관, 전기, 컴퓨터, 인터넷 등과 같이 산업·사회 전반에 범용으로 영향을 미치는 기술에 의해 산업기술과 사회조직의 큰 변화로 인간생활 전반에 일어나는 큰 변혁을 일컫는다. ‘4차 산업혁명’이란 인공지능(AI), Big Data, 사물인터넷(IoT), 로봇기술, 드론, 자율주행차, 가상현실(VR) 등의 정보통신기술(ICT)의 융합으로 이루어지는 차세대 산업혁명으로, ‘초연결’, ‘초지능’, ‘초융합’ 기반의 지능화 혁명을 말한다.

<출처 : 대통령직속 4차 산업위원회, 네이버 시사상식사전>

- 인공지능(AI:Artificial Intelligence) : 인간의 인식 판단, 추론, 문제해결, 언어나 행동지령, 학습 기능과 같은 인간의 두뇌작용과 같이 컴퓨터 스스로 추론·학습·판단하면서 작업하는 시스템

- 사물인터넷(IoT:Internet of Things) : 생활 속 사물들을 유무선 네트워크로 연결해 정보를 공유하는 환경. 각종 사물들에 통신 기능을 내장해 인터넷에 연결되도록 해 사람과 사물, 사물과 사물을 인터넷으로 연결해 상호 소통. 이를 통해 가전제품과 전자기기는 물론 헬스케어, 원격검침, 스마트홈, 스마트카 등 다양한 분야에서 사물을 네트워크로 연결해 정보 공유 가능

#### ■ 5G(5 Generation, 5세대 통신)

우리가 일반적으로 일상에서 스마트폰을 통해 이용하는 통신 기술인 5G는 최대 속도가 20Gbps에 달하는 이동통신 기술로, 4세대 이동통신인 LTE에 비해 속도가 20배가량 빠르고, 처리 용량은 100배 많다. 강점인 초저지연성과 초연결성을 통해 4차 산업혁명의 핵심기술인 가상현실, 자율주행, 사물인터넷 기술 등을 구현할 수 있다. 특히 앞서의 CDMA(2세대), WCDMA(3세대), LTE(4세대)가 휴대폰과 연결하는 통신망에 불과했던 반면, 5G는 휴대폰의 영역을 넘어 모든 전자기기를 연결하는 기술이다. 이에 5G는 가상현실(VR), 사물인터넷(IoT), 인공지능(AI), 빅데이터 등과 연계해 스마트 팩토리, 원격의료, 무인배달, 클라우드·스트리밍 게임까지 다양한 분야에서 엄청난 변화를 일으킬 것으로 전망된다.

<출처 : 네이버 시사상식사전>

#### 4차 산업 혁명과 5세대 통신을 활용한 공연예술 콘텐츠 패러다임 전환

5세대 통신이 상용화가 된 현재 대용량·초고품질 콘텐츠 수요의 증가로 실감콘텐츠가 미래 신성장 동력으로 부각되고 있다.

- 실감콘텐츠 세계시장 규모 : '17년 32.6조원 → '23년 411조원(연평균 52.6% 증가 예상)

- 실감콘텐츠 국내 생산액 : '17년 1.2조원 → '19년 2.8조원(연평균 51% 증가)

<출처 : 콘텐츠산업 3대 혁신 전략, 문화체육관광부> (2019)

이러한 기술 변화의 흐름 속에서, 5G, 실감형 기술, 글로벌 플랫폼 등과 같은 기술을 문화와 접목한 미래지향적 공연콘텐츠 개발이 필요하다. 현재 공연계는 공연의 영상화 작업에 열중하고 있으나, 현장공연에 익숙하고 현장감을 원하는 관객이 모바일 화면으로 공연을 관람함에 따라, 관객

의 몰입도 저하에 따른 이탈, 공연영상의 수익화 어려움 등의 해결해 나가야 하는 많은 어려움에 직면해있다.

이에 4차 산업 기술을 활용한 증강현실(AR:Augment Reality), 가상현실(VR:Virtual Reality) 혼합현실(MR:Mixed Reality), 고해상도 영상(Full UHD), 홀로그램(Hologram), 미디어 파사드(Media Facade), 프로젝션 맵핑(Projection Mapping) 등을 포괄적으로 일컫는 실감콘텐츠는 공연패러다임 변화에 좋은 대안이 될 수 있다.

### 미래형 공연콘텐츠제작 인재양성을 통한 도약의 계기 마련

K-pop, 뮤지컬 등의 상업공연에서는 이미 이러한 실감형 기술이 도입되어 관객에게 좋은 반응을 얻고 있지만, 우리나라의 순수예술 공연 부문에서는 아직 활용이 잘 되고 있지 않으며, 이를 운용할 수 있는 인력도 부족한 상황이다. 우리 공연예술계가 post코로나 시대에 급변하는 공연환경에 선제적으로 대비하기 위해서는, 공연 현장에서 활동하는 인력이 공연 영상제작 및 온라인 중계 능력, 미래형 공연콘텐츠 제작 능력을 갖추 수 있는 시스템을 마련하고, 이를 위한 무용영상제작 인재 양성 교육프로그램이 필요하다. 이를 통해, 비대면 공연시대에 부합하는 융복합공연환경조성의 인적기반을 마련하고 미래 환경 변화에 선제적으로 대비해야 할 것이다.

이러한 무용영상제작 인재 양성 교육과정은 전문무용수의 다양한 창의성을 발현하는 전문 영상제작자 양성의 기반이 되어, 비대면 시대의 온라인공연의 품질을 높여주게 될 것이다. 또한 전문무용인 공연영상제작 인재를 양성하여 코로나 사태로 인해 변화된 공연소비행태에 선제적으로 대응함으로써, 영상소통을 통한 관객의 참여와 관심을 유도하여 무용공연의 시장 확대에 기여할 수 있을 것이다.

# 라운드 테이블

## 1부 발제

# 코로나 이후의 저작권 - 온라인 공연유통

## 발제자



## 이재경

건국대학교 교수 / 변호사  
前 법무법인 광장 변호사  
대한상사중재원 중재인  
콘텐츠분쟁조정위원회 위원  
국립극단 이사  
한국패션협회/한국패션디자이너연합회 법률자문

미국 콜롬비아 로스쿨 석사 LLM  
영국 런던 시티 유니버시티 문화정책 석사

# 코로나 이후의 저작권 - 온라인 공연유통

## 이재경

건국대학교 교수

### 1. 코로나 19로 인한 시대적 변화와 문화예술계

2020년 우리나라를 포함하여 전 세계를 뒤덮은 코로나 19 전염병으로 인하여 문화예술계에는 커다란 변화가 발생하였다. 대면 접촉과 직접적인 공연·전시가 어렵게 되면서, 무용계를 포함하여 모든 문화예술계는 유무선 기기를 통한 사이버 전시와 유튜브, VR 등을 활용한 온라인 공연·전시가 주류를 이루는 비대면 문화예술 소비시대에 접어들었다. 이는 문화예술 종사자에게 일시적으로는 상당한 타격을 가져오겠지만, 한편으로는 스마트폰의 보급 확산과 각종 시각예술작품의 고화질 디지털 영상화 등 예술과 IT 기술이 만나 새로운 장르를 열어가고, 온라인 문화예술 상품이 증가하는 길목에서 문화예술 유통 시장의 급격한 변화를 가속화하면서 공간적 한계를 극복하고 우리나라뿐만 아니라 세계적으로 유통 시장이 다변화 확대될 수 있으므로 무용계를 비롯한 문화예술인에게 그동안 한 번도 경험하지 했던 기회를 제공하는 계기가 되었다.

### 2. 전통적인 저작권법과 비대면 문화예술 상품의 충돌

무용수, 가수 등의 공연이나 연극 등에서 일컫는 ‘공연’은 현장에서 1회의 공연이 끝남과 동시에 종료되며, 2회 이상의 공연은 새로운 공연이 되는 것인데 반해, ‘온라인 공연’이라는 것은 ‘현장 공연’을 고화질 디지털 영상 즉 새로운 온라인 콘텐츠로 재창작한 것이고, 무한 반복 재생이 가능하다. 그렇기 때문에 전통적인 저작권법상 각종 개념과의 충돌은 불가피하며, 코로나 시대에는 전통적인 저작권법에 대한 새로운 조명이 필요하다. 즉, 코로나 시대에 본격적으로 등장한 온라인 ‘공연’이나 온라인 ‘전시’는 저작권법이 규정하고 있는 ‘공연’ 또는 ‘전시’에 해당하는지에 여부에 대한 검토가 필요하지 않을 수 있기 때문에 이에 대한 법적인 검토가 필요하다. 코로나 시대가 깊어질수록 문화예술계의 미래가 더욱더 불투명해

지는 상황에 온라인 저작권에 대한 대대적인 검토와 각종 정책, 시스템의 개선은 무척 시급하다.

### 3. 코로나 시대의 문화예술시장 상생을 위한 계약법적, 정책적인 접근

온라인 저작물이 주요 아이템으로 떠오르는 상황에서 문화예술계는 당장 생존이라는 절체절명의 문제에 직면하고 있으며, 이는 기존 저작권법의 틀만으로는 현재의 복잡한 난제를 해결할 수 없는 상황이다. 재산권자만의 권리만을 내세울 것이 아니라, 합리적이며 공평한 차원에서 계약법적인 해결도 병행해야 한다. 그리하여, 문화예술의 주체인 예술가와 문화 소비자들이 협의하여 문화예술계의 각종 계약 조항들을 온라인 문화예술 상품에 적합하게끔 수정함으로써 계약 당사자들의 권리, 의무도 적정하게 정해야 할 필요가 있으므로 합리적인 계약 질서가 수립되어야 한다. 그뿐만 아니라 헌법상 문화국가를 수립, 수호해야 하는 국가가 나서서 표준 계약서의 수정, 보완을 통하여 공정한 환경에서 예술적 창작과 유통이 가능하도록 문화예술 생태계의 상생문화의 커다란 틀을 짜야 한다.

라운드  
테이블

2부 사례 발표

댄스필름으로 바라본  
무용의 확장성

발제자



정의숙

서울무용영화제 집행위원장  
성균관대학교 명예교수  
ITI 부회장

# 댄스필름으로 바라본 무용의 확장성

## 정의숙

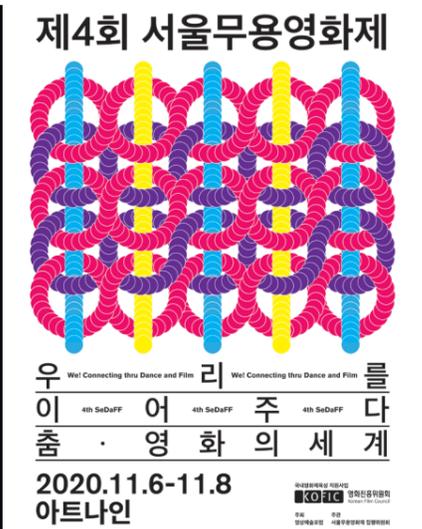
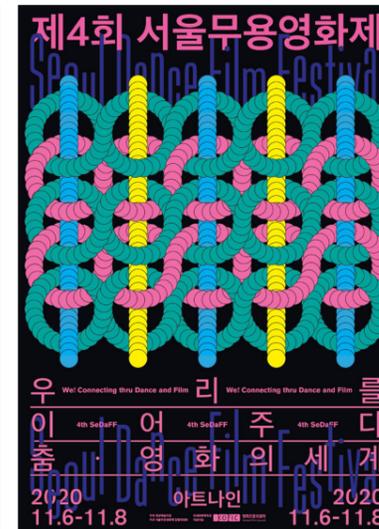
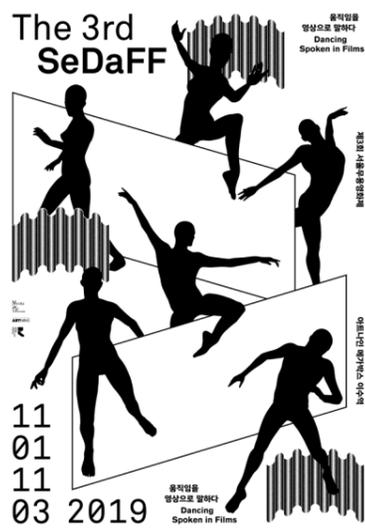
무용영화제 집행위원장

코로나 19 사태로 인해 많은 공연이 비대면 공연으로 진행하거나 취소하고 있다. 그에 따라 공연계에서는 공연의 영상화에 많은 관심을 가지고 있다. 댄스필름은 이러한 측면에서 무용의 확장성에 대한 해결방안으로 주목 받고 있으며, 나아가 무용수의 직업 전환의 하나의 영역으로서 역할을 할 수 있다.

댄스필름은 과거 연속적인 움직임으로 구성된 무용 공연의 1차원적인 기록이 시작이다. 과거 이루어졌던 무용과 영상의 만남은 1차원적인 만남이었다면 현 시대에는 단순히 기록을 넘어 무용과 영상이 만나 창조된 새로운 하나의 예술장르라고 이야기 할 수 있다. 댄스필름은 Dance와 Film이 합쳐진 말로 새로운 예술형태를 의미하며 단순히 기록을 하는데 그치는 것이 아니라 영화의 예술적이며 미학적인 측면을 가지고 영화를 위한 안무를 한 것이다.

이번 발제에서는 국내 무용영화제 서울무용영화제의 상영작을 중심으로 무용의 확장성에 대한 해결방안으로의 댄스필름과 무용수의 직업전환의 영역으로서의 댄스필름을 바라보고자 한다.

서울무용영화제는 국내 최초로 Dance Film Association에 등록된 무용영화제로서 올해로 4회를 맞이하고 있다. 이러한 서울무용영화제는 공모전을 통해 신진 영화감독을 육성하고 그들의 작품을 알리는 플랫폼 역할을 하는데 방점을 두고 있다. 전문적인 댄스필름에 대한 교육과 지원시스템을 통한 전문가 양성은 무용수의 직업전환에도 큰 역할을 할 수 있을 것이다.



라운드  
테이블

2부 사례 발표

Beyond Black은 무엇인가

발제자



신창호

한국예술종합학교 무용원 실기과 교수

前 Conservatoire National Supérieur de Musique et  
de Danse de Paris 객원안무  
국립현대무용단 객원안무  
국립무용단 객원안무  
오스트리아 Tiroler Landestheater Innsbruck 객원안무  
Laboratory Dance Project 대표  
스위스 Stadt Theater St. Gallen 단원

# Beyond Black은 무엇인가

## 신창호

한국예술종합학교 무용원 실기과 교수

작품의 제목 '비욘드 블랙'은 명확하게 구체적인 단어로 정의하기는 어렵지만 일반적으로 '암흑'을 뜻하는 '블랙'은 부정적 의미가 내재되어 있다. 인간의 인지 능력으로 알 수 없는 영역에 대해 이야기할 때도 '암흑'이라는 말을 쓰기도 하는데, 블랙은 '미지'나, '불가해성'으로 대변되기도 한다. '비욘드'는 무엇인가를 넘어선다는 의미로, 불확실한 미래나 인지를 넘어서는 시도, 즉 새로운 것을 수용하는 의미에서 '변화'라고 할 수 있다.

인간은 본능적으로 변화를 두려워하고, 인간의 인지 능력으로 이해하지 못하는 것들에 대해서도 불안이나 불편함을 느낀다. 오늘날 우리가 느끼는 불안이나 불편한 것들 중에는 '인공지능이 인간을 대체하는가?'를 예로 들 수 있다. 역설<sup>1)</sup>적이게도 인간은 두려움 때문에 결속하게 되었고, 더

많은 정보와 변화를 통해 진화하면서 새로운 기술을 발견하고 문명을 이루면서 강력한 사회를 구성하게 되었다. 결국 비욘드 블랙은 불확실성을 넘어서는 진화라고 볼 수 있고, 바로 '블랙'처럼 인지할 수 없는 '미지' 때문에 새로운 전환을 맞이하게 된 것이다.

코로나 19는 접촉 행위에 대한 두려움 때문에 사람 간의 교감을 오프라인에서 온라인으로 바꾸어놓으면서, 스트리밍 세대를 위한 예술의 형태도 새롭게 변화하는 계기를 만들었다. 이런 변화들은 매체들의 발전을 유도하고, 4차 산업 혁명을 앞당기는 계기가 되면서 기술 매체는 우리의 삶 속에 더욱 깊이 침투하게 되었다. 이 역시 역설적이게도 인간을 위협하는 바이러스를 계기로 기술 매체는 더욱 발전하면서 우리의 현실은 더욱 초월적인 현실로 변하게 되었다. '모든 것은 변한다.'라는 자연의 이치처럼, '포스트 코로나'는 우리의 삶의 형태를 변화시키고, 매체 기술의 발전은 미래의 삶을 초현실적으로 변화시키고 있다.

초현실, 기술의 초월적인 상황으로 본다면 과거에 불가능할 것 같았던 기술들이 현재는 모든 것이 가능해지고 있다. 예를 들어 1993년에는 인터넷이라는 개념은 터무니없는 생각이었지만 현재는 모든 데이터를 우리 모두가 사용하는 스마트폰으로 검색할 수 있고, 정보를 누구와도 쉽게 공유할 수 있는 시대가 되었다. 인공지능 분야는 매체 철학 개념에서 아직 해결해야 할 문제들이 많지만, 데이터 제공 서비스부터 상호 신경제 어망이나 생명공학까지 인간의 편리부터 길가메시 프로젝트 같은 생명의 연장까지 눈앞에 펼쳐진

상황이다. 단적인 예로, 병원에서 진료를 받을 때 인간의사와 인공지능 검사를 선택하는 경우나, 치매 환자의 기억력 향상을 위한 치료를 일반인에게 적용할 경우 인간 개조 같은 업그레이드로 활용될 수도 있다는 것이다. 물론 생명공학에서는 인간 게놈은 함부로 손댈 수 없을 만큼 복잡하다는 이유로 연구가 어렵지만, 나노로봇이나 인공지능과 융합한다면 인간의 성능을 향상시키는 것이 가능하다고 입증되었다. 인류는 인지 능력을 향상시키면서 최상위 포식자가 되었던 것처럼 또다시 새로운 종으로 진화될 초현실적 상황에 놓여있다.

포스트 휴먼이라는 기대로 급부상한 인공지능은 대체로 인간의 능력을 증진시키는 존재로 긍정적인 측면도 있고, 인간의 한계를 훨씬 뛰어넘는 능력으로 두려움의 대상이라는 부정적인 측면도 있다. 하지만 기본적으로 인공지능은 인간을 모방하는 개념이다. 마치 알고리즘은 인간의 뇌를 모방한 것이고, 인간의 뇌에서 뉴런 작용이 일어나듯, 알고리즘에서 무한한 비트들이 나열되는 것과 같은 개념이다. 결과적으로 인공지능은 인간을 본 따 만들었고, 그 과정에서 인간을 더 잘 이해하게 되고 인식하게 되었다. 반면 인공지능은 모라벡의 역설에서 '인간에게 어려운 일은 쉽고, 쉬운 일은 어렵다.'라는 말처럼, 인간에게는 단순한 행위나 지각 능력을 뛰어넘지 못하는 한계가 있지만, 현재 뇌 과학 분야에서는 인간의 마음을 가장 잘 이해하는 기계로까지 발전했다.

인간을 가장 잘 이해하는 존재가 된 인공지능에 대한 논의는 '인간과 기계가 서로를 어떻게 느끼고 공생하는가?'이다. 인간의 직관력과 기계의 계산력, 인간의 경험과 기계의 기억처럼 인공지능을 얼마나 잘 활용할 수 있는가에 따라 인간의 미래를 새롭게 업그레이드시킬 수 있는 조력자의 역할이 될 수 있다. 그 예로, 기계의 연산 능력과 인

간의 통찰력이 합쳐진다면 초 지능이 현실화될 수도 있고 창의적인 발상을 하게 될 수도 있다.

예술에서 역시 기술은 이미 다양하게 활용되고 있는데, 시각 예술에서 활용되었던 GauGAN 기술은 데이터의 조합으로 단순한 선과 면이 완성된 작품으로 순간 변하게 만들어졌고, 청각 예술에서 역시 18세기에 작곡된 바흐 스타일과 매우 흡사하게 작곡이 가능해졌다. 그렇다면 춤은 어떨까?

춤은 시간, 공간, 에너지의 조화라고 설명한다. 세 요소 중 인공지능에게는 공간 개념이 존재하지 않기 때문에 공간을 제외하고, 인공지능이 춤을 인식하는 것을 시간과 에너지로만 구분하기로 하도록 한다. 더 구체적으로 시간을 '속도'로, 에너지를 '강도'로 분류하고, 춤의 다양성을 위해 x축을 강도, y축을 속도로 분류하면 4가지 유형의 동작으로 구분할 수 있다.

인공지능이 춤을 창작하기 위해서는 세 가지가 가능해야 하는데, '춤을 어떻게 데이터화할 것인가?', '춤의 변형을 어떻게 만들 것인가?', 그리고 '춤의 재현은 어떻게 할 것인가?'이다. 먼저 인공 지능이 춤을 창작하기 위해서는 춤 데이터를 입력하기 위해 신체를 데이터로 변경해야 하는데, 방법은 뼈와 관절을 점과 선으로 나타내는 스켈레톤 데이터로 추출해서 학습시킬 수 있다. 다음은 춤을 만들기 위해서 스켈레톤의 점과 선의 배치를 다양한 패턴으로 만들면 일라이자 효과<sup>2)</sup>처럼, 아무 의미도 없는 스켈레톤의 움직임이 마치 무용수가 춤을 추는 것처럼 인간의 움직임으로 느끼게 된다. 그 예로, A 무용수가 움직이는 스켈레톤 이미지를 인공지능이 학습하면서 유사한 패턴으로 점과 선을 이동시키면 마치 A 무용수의 스타일로 보이게 변형해 주는 원리이다.

1) 인간에게 쉬운 것은 컴퓨터에게 어렵고 반대로 인간에게 어려운 것은 컴퓨터에게 쉽다는 역설을 말한다. 미국의 로봇 공학자인 한스 모라벡(Hans Moravec)이 1970년대에 '어려운 일은 쉽고, 쉬운 일은 어렵다.(Hard problems are easy and easy problems are hard.)'는 표현으로 컴퓨터와 인간의 능력 차이를 역설적으로 표현하였다. 인간은 걷기, 느끼기, 듣기, 보기, 의사소통 등의 일상적인 행위는 매우 쉽게 할 수 있는 반면 복잡한 수식 계산 등을 하기 위해서는 많은 시간과 에너지를 소비하여야 한다. 반면 컴퓨터는 인간이 하는 일상적인 행위를 수행하기 매우 어렵지만 수학적 계산, 논리 분석 등은 순식간에 해낼 수 있다. 달리 말하면 어른 수준으로 체스나 바둑 등을 두는 컴퓨터를 개발하는 것은 보다 쉽지만, 한 살짜리 수준의 운동 능력이나 지각을 갖춘 기계를 만드는 일은 극히 어렵다는 것이다. 모라벡은 이러한 차이의 원인을 진화에서 찾았다. 그는 감각·운동 능력은 수백만 년 동안 진화를 통해 인류와 동물에게 탑재된 것으로 본다.

2) 일라이자 효과(ELIZA effect)는 컴퓨터 과학에서 무의식적으로 컴퓨터의 행위가 인간의 행위와 마찬가지로 추측하는 경향이다. 일라이자 효과의 발견은 인공지능의 개발에 중요하였으며, 튜링 테스트를 통과하기 위해 명시적 프로그래밍이 아닌 사회공학을 이용한 원리를 입증하였다. 정신과 의사 모사 프로그램 상대방 말에 의미 없는 반응 사람들이 진짜 의사로 착각 대화 나눈 뒤 위안 받는 효과.

라운드  
테이블

2부 사례 발표

국내외 안무저작권 분쟁사례 소개

발제자



이지형

(주)리웨이 뮤직앤 미디어 대표

(주)잔파 대표이사

동국대학교 일반대학원 지식재산학과 겸임교수

(사)한국음악출판사협회 이사

# 국내외 안무저작권 분쟁사례 소개

## 이지형

리웨이 뮤직앤 미디어 대표  
동국대학교 겸임교수

### “무용”과 “안무”의 사전적 의미

- “무용” : 음악에 맞추어 율동적인 동작으로 감정과 의지를 표현함. 또는 그런 예술. (표준국어 대사전) à dance
- “안무” : 음악이나 연기에 맞는 춤을 창작하고 구성함. 또는 그것을 가수나 연기자에게 가르침. (고려대 한국어 대사전) à choreography

### 우리나라 저작권법 제4조

1. 소설 · 시 · 논문 · 강연 · 연설 · 각본 그 밖의 어문저작물
2. 음악 저작물
3. 연극 및 무용 · 무연극 그 밖의 연극 저작물
4. 회화 · 서예 · 조각 · 판화 · 공예 · 응용 미술저작물 그 밖의 미술저작물
5. 건축물 · 건축을 위한 모형 및 설계도서 그 밖의 건축저작물
6. 사진저작물(이와 유사한 방법으로 제작된 것을 포함한다)
7. 영상저작물
8. 지도 · 도표 · 설계도 · 악도 · 모형 그 밖의 도형 저작물
9. 컴퓨터프로그램저작물

### 미국 저작권법 제102조

안무 저작물(choreographic works)을 저작물의 유형에 포함하고 있지만 안무 저작물에 대한 정의나 범위를 구체적으로 규정하고 있지는 않다.

**사례 1. 발레 안무가의 저작권 사건 (서울고등법원 2016. 12. 1. 선고 2016 나 2020914 판결)**

- 사실관계 : 원고는 공연기획자이고 피고는 발레 안무가이다. 공연기획자는 2012년 발레 안무가에게 작품 1, 2의 안무를 맡겼

고, 각 공연 홍보물에는 자신을 예술감독 혹은 대표·단장으로, 발레 안무가를 안무가로 표기하였다. 이후 공연기획자가 2015년 발레 안무가의 동의 없이 ‘작품 2’를 공연했다.

- 법원의 판단 : 발레 작품의 저작권은 창작자인 안무가에게 귀속하고, 발레 무용에 창작적으로 기여한 바 없는 공연기획자는 발레 작품의 저작자 또는 공동저작자로 볼 수 없다는 판결하였다.

**사례 2. 가요 '사이보이' 안무 저작권 사건 (서울중앙지법 2011.11.8. 2011가 합 23960)**

- 사실관계 : 2011년 원고 안무가는 여성 걸그룹 '시크릿'의 노래 '사이보이'의 안무를 제작하였는데, 피고 댄스 교육기관에서는 강습시간에 원고의 안무를 이용하고 이를 촬영하여 그 동영상은 홈페이지 등에 올려놓았다.
- 법원의 판단 : '사이보이'의 안무는 안무가가 악곡의 전체적인 흐름, 가사의 내용 및 가수들에게 적합한 일련의 신체적 동작 및 몸짓을 조합·배열한 것으로 자신의 사상 또는 감정을 표현한 창작물이라고 봄이 상당하고, 이를 댄스 교육기관이 해당 안무는 대중에게 널리 알려진 스윙댄스의 기본적 스텝이 부분적으로 포함되어 있다고 주장한다 하더라도 그것이 이 사건 안무의 창작성을 부정하는 근거로는 되지 않는다고 판시하였다.

**사례 3. 일본의 영화 'shall we dance' 안무 저작권**

- 사실관계 : 일본의 유명 영화 'Shall we dance'의 춤을 고안하고 댄스 동작을 지도한 원고 안무가가 피고 영화사가 자신의 허락 없이 영화의 2차적 사용 등이 부당하다며 소송을 제기하였다.
- 법원의 판단 : 동경지방법 재판소는 사교댄스의 기본 스텝과 PV(popular variation) 스텝은 극히 짧고 일반적으로 사용되는 것으로, 원고 안무가가 이에 변형을 가했다고 하더라도 기본 스텝의 범위에 속하는 흔한 것으로 저작물성을 인정할 수 없으며, 이러한 짧은 몸의 움직임 자체에 저작물성을 인정하고 특정한 사람에게 독점을 인정하는 것은 본래 자유이어야 하는 인간의 몸의 움직임을 과도하게 제약하는 것이기 때문에 타당치 못하다고 기각하였다.

**사례 4. 미국의 '포트나이트' 게임 속의 춤 동작 저작권**

- 사실관계 : 2017년 '포트나이트(Fortnite)' 게임의 댄스 이모트(emote)는 춤을 추고 감정을 표현할 수 있는 아이템인데, 특히 역동적인 춤 동작들 일명 '포트나이트 댄스'가 인기를 끌자 SNS상에서 따라 하기 열풍과 함께 엄청난 흥행을 거두었다. 이에 2018년 래퍼 2밀리(2Milly)는 자신의 '밀리 록 댄스', 배우 알폰소 리베이로(Alfonso Ribeiro)는 자신의 '칼튼(Carlton) 댄스', 댄서 러셀 호닝(Russell Horning)은 자신의 '더 플로스(The Floss) 댄스'가 포트나이트에 의하여 무단으로 사용되었다고 주장하면서 각각 저작권 침해 소송을 제기했다.
- 저작권청의 판단 : 미국 저작권청은 안무(choreography)를 춤(dance)의 하위 개념으로 보고 있는데, 특정 리듬에 따라 공간과의 관계 속에서 움직이고 멈추는 일련의 신체적 움직임인 '춤'과, 서로 연관된 춤 동작과 패턴이 하나의 일관된 작품을 구성하도록 만들어지고 배열된 것을 의미하는 '안무'를 구분하면서, 안무가 스텝이나 동작의 조합과 같은 보호 받을 수 있는 저작물을 충분히 포함하고 있는 경우에만 저작물로 등록할 수 있다고 해석하고 있다. 평범한 운동 동작, 사교댄스(social dances) 스텝, 단순한 일련의 동작(simple routine), 운동경기 동작으로만 구성된 안무는 저작권법의 보호를 받기 위한 최소한의 독창성 요건에 못 미칠 수 있다는 점을 분명히 하고 있다. 이에 저작권청은 '칼튼 댄스'는 간단한 동작 3개로 이루어졌으며 이러한 단순한 일련의 동작의 조합은 안무 저작물에 해당하지 않는다는 이유로 저작권 등록을 거절하였다.

## 안무가 인터뷰(진행 중) - 한국 내 안무 저작권의 보호 실태

- 앰비규어스 권령은 안무가
- 모던테이블 김재덕 안무가



## 박호빈

제로포인트모션 대표  
(재)전문무용수지원센터 이사  
국가무형문화재 17호 봉산탈춤 이수자

前 국립현대무용단 이사

2019 <생각하는 새 II-스승과의 대화>  
2018 아르코 베스트 & 퍼스트 초청공연 <마크툽 Maktub>  
2017 한영공동기금사업 <햄릿, 카멜레온의 눈물> 안무

[www.dcdcenter.or.kr](http://www.dcdcenter.or.kr)

DANCERS'  
CAREER  
DEVELOPMENT  
CENTER  
(재)전문무용수 지원센터