

제37회 한국무용과학회 추계학술대회
문화 정보사회와 무용영역의 확장

일시: 2017년 11월 18일 (토) 오후 12:30

장소: 상명대학교 미래백년관 밀레홀

주최:  한국무용과학회

후원:  상명대학교

www.dancescience.or.kr

ksds.jam.or.kr

www.ksds-ejournal.or.kr



OFFICIAL JOURNAL OF KOREAN SOCIETY
OF DANCE SCIENCE

개 회 사



안녕하십니까? 바쁘신 일정에도 한국무용과학회 제37회 춘계학술대회에 참석해 자리를 빛내주시신 이사님, 회원, 그리고 내외귀빈 여러분께 진심으로 감사와 환영의 말씀을 드립니다.

1999년 무용의 예술과학적 연구를 모토로 창립된 한국무용과학회의 학술대회가 어느덧 37회를 맞이하게 되었습니다. 최근 몇 년간 우리 학회는 문화예술 추세의 변화에 따른 무용의 미래과제에 대해 지속적으로 관심을 기울여 왔고, 지난 36회 춘계학술대회에서는 무용학의 합리적 관점을 통해 우리 주변의 여러 문제를 바라보자는 취지에서 <인간중심 실용을 위한 무용학 연구>라는 주제를 다룬 바 있습니다.

오늘 제37회 춘계학술대회는 <문화 정보사회와 무용영역의 확장>이라는 주제로 진행됩니다. 문화 정보사회에서 대표적인 신체기반 활동인 무용의 영역에 대해 생각해보자는 취지로 마련되었습니다. 기조연설을 위해 특별히 시간을 내주신 조남규 사단법인 한국무용협회 이사장님과 발표해주실 천영준, 이성희 선생님, 그리고 연구윤리에 대해 강연해주실 박재우 선생님과 오늘 토론자로 참여해주신 모든 분들께 다시 한번 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

학술대회 장소를 마련하는데 도움을 주신 상명대학교, 그리고 준비에 노고를 아끼지 않은 학회 이사님과 사무국 여러분께도 감사의 말씀을 전합니다. 이 자리에 참석하신 여러분 모두의 건강과 행복을 기원하며, 오늘의 대화가 모두에게 의미 있는 시간으로 남아 미래의 씨앗이 되기를 바랍니다. 감사합니다.

2017년 11월 18일
한국무용과학회 회장 **박 재 홍**

제37회 한국무용과학회 추계학술대회
The 37th Korean Society of Dance Science Conference

“문화 정보사회와 무용영역의 확장”
Cluture Information Society and Broadening Dance Province

사회: 조준희 (한양대학교)
좌장: 이해준 (한양대학교)

시 간	발표 및 내용
12:30~1:00	등 록
1:00~1:10	개회사: 박재홍 (한국무용과학회 회장)
1:10~1:30	기조연설. 무용 생태계 활성화를 위한 정책 조남규 (사단법인 한국무용협회 이사장)
제1부	1:30~2:00 발표 1. 현 정부 문화예술정책과 무용계 시사점 발표자: 박재홍 (한성대학교) 토론자: 김지영 (상명대학교), 홍성욱 (와이즈발레단 예술감독)
	2:00~2:30 발표 2. 빅데이터로 보는 무용 발표자: 천영준 (연세대학교) 토론자: 황성우 (한성대학교), 고현정 (한양대학교)
	2:30~3:00 발표 3. 지능정보사회 산업구조 변화에 따른 무용가의 사회참여 확대 방안 발표자: 이성희 (국민대학교) 토론자: 전미라 (세종대학교), 권선영 (서울대학교)
제2부	3:00~3:30 강연. 연구윤리의 이해 발표자: 박재우 (한양대학교) Q & A
3:30	폐회사: 박재홍 (한국무용과학회 회장)

기조연설

무용 생태계 활성화를 위한 정책

조남규(사단법인 한국무용협회 이사장)

1:10~
1:30

기조연설. 무용 생태계 활성화를 위한 정책
조남규 (사단법인 한국무용협회 이사장)

무용 생태계 활성화를 위한 정향

조남규 (한국무용협회 이사장)

2017. 11. 18. (토)
제37회 한국무용과학회 추계학술대회

무용생태계
활성화를
위한 정향

조남규
(한국무용협회 이사장)

✍ 무용계의 오래된 '질곡(桎梏)'

폐지 수순을
밟고 있는 대학무용

첫째

무용전공자들의
취업 적체 현상

둘째

무용인과 무용향유인을 위한
복지정책 부족

셋째

연구와 창작을 위한
전문 공간 부재

넷째

2

✍ 무용계의 오래된 '질곡(桎梏)'

폐지 수순을 밟고 있는 무용(학)과

무용과 통폐합 현황

경성대, 무용과 등 4개 학과 및 전공 폐지 결정

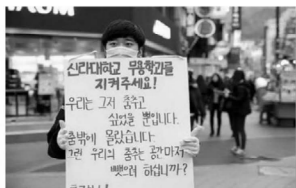
기사입력 2017.04.01 08:22:36 | 최종수정 2017.04.01 08:22:36 | 원문

경성대(총장 송수간)가 최근 언론을 통해 보도된 바처럼 한양학전공 교육학과 정치외교학과 등 4개 학과 폐지를 결정했다.

대학발의위원회는 앞서 지난 29일 4개 학과 및 전공의 폐지 통틀 내용으로 하는 학칙개정안을 건의를 송달했으나, 이후 폐지를 반대하는 학생 및 학부의 요구에 따라 각 학과 대표들의 의견을 전위해 다시 한 번 회의를 갖기로 합의했다.

그러나 29일 오후에 다시 열릴 예정인 회의에 앞서 학부사단 등으로 개정이 무산됐다가 결국 이날 오후에 결정했다.

회의에서 4개 학과 대표들은 한 시간 이상 자신의 의견을 개진했고, 발의위원장 상당시간의 논의를 끝낸 후 그 결과를 대학본부에 전달했다. 경성대 학칙개정안은 29일 총장 송수간을 거쳐 4개 학과, 공과했다.



한국무용협회 "대학 무용과 폐과 반대"

등록 2017.03.20 16:55:27



【서울=뉴스시스】한국무용협회가 대학 무용과 폐과에 반대하는 집회를 열었다. 2017.03.20/사진 = 뉴스시스 DB photo@newsis.com

2009 대전대 무용과 통폐합

2010 청주대 무용과 폐지
순천향대 무용과 통폐합

2012 동아대 무용과 폐지
원광대 무용과 통폐합

2013 대전대 무용과 통폐합
서원대 무용과 폐지

대전대 무용과 통폐합
서원대 무용과 폐지

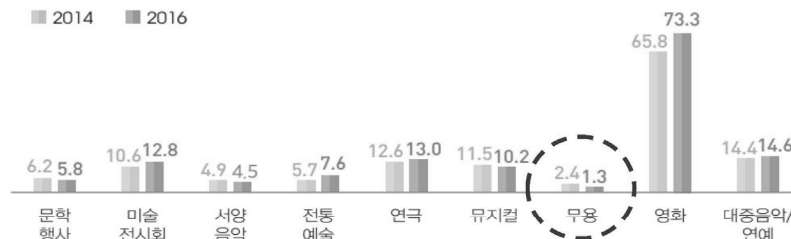
2017 경성대 무용과 폐지

3

✍ 무용계의 오래된 '질곡(桎梏)'

무용전공자들의 취업 적체와 국민의 관심은 여전히 "거의 없음"

- (취업을 산정 방식의 한계점을 인정하더라도)
- ✓ 대학 취업통계에서 무용과 취업률은 상대적으로 현저히 저조한 편 (나경아, 박현정, 2015)
이는 대학만의 문제 아님.
- ✓ 무용인의 고용불안정 문제와와 좁은 취업경로가 가장 큰 문제
(문선화, 이태구, 이한주, 2016; 박윤희, 2012; 문화체육관광부, 2005)
- ✓ 문화예술분야 중 무용관련 행사 및 교육에 참여한 국민의 수는 가장 낮음
(한국문화관광연구원, 2016)



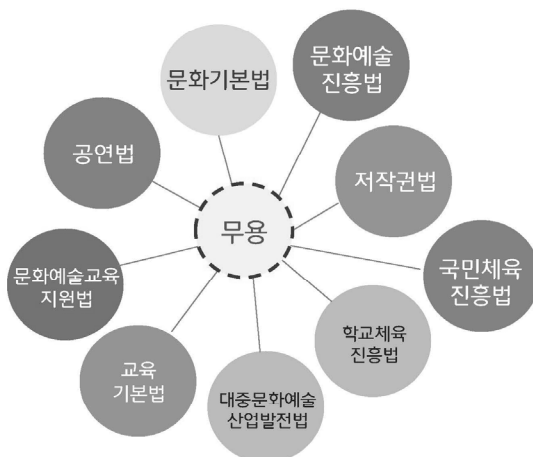
4

✍ 무용계의 오래된 '질곡(桎梏)'

무용 관련 지원이 부족하다는 끊임없는 현장의 목소리

- ✓ 문화예술 및 무용 관련 현행 법제

(김지영, 윤정은, 홍애령, 이소미, 2017)

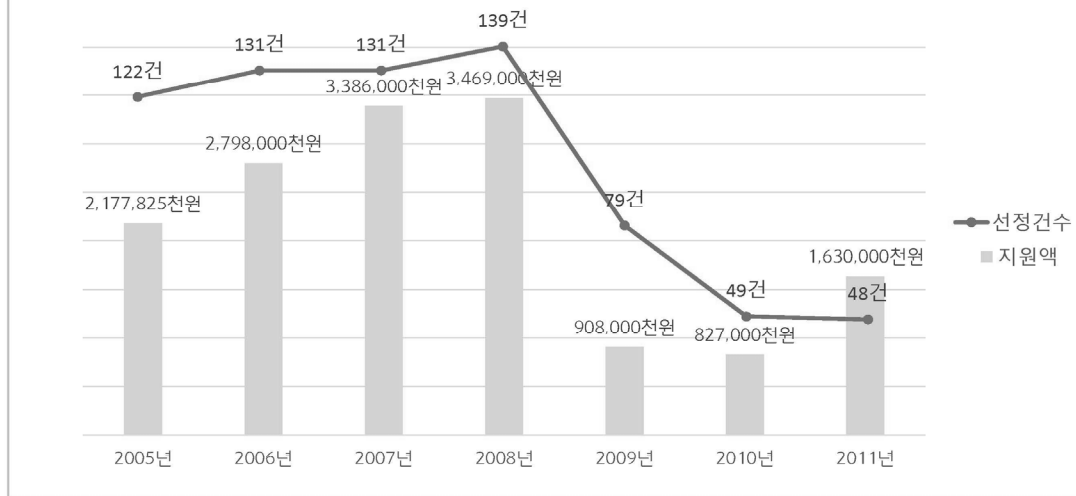


BUT !!

- ✓ 개인, 단체 중심 단순사업비 지원
- ✓ 소액다건의 재정지원
- ✓ 무용이 문화예술분야로 포함되어 있지만, 장르별 지원책이 구체적이지 않아, 실질적으로 무용인 및 무용단체가 체감하는 제도적 혜택은 미비한 편

5

- ✓ 무용은 기능위주의 활동과 대중 성이 미약한 나머지 다른 장르와 달리
자생력이 부족하고, 기금지원에 대한 의존도가 높은 편 (우혜영, 2012)
- ✓ 그러나, 무용분야 지원금 추이는 하향세 (한국문화예술위원회, 2012)



6

✍ 무용계의 오래된 '질곡(桎梏)'

연구와 창작을 위한 **전문 공간 부재**

- ✓ 무용인들의 화합, 협력, 창익의 구심점이 될 수 있는 거점 기관이 없음.

[타 장르의 경우]

■ 서울연극센터



■ 영화진흥위원회



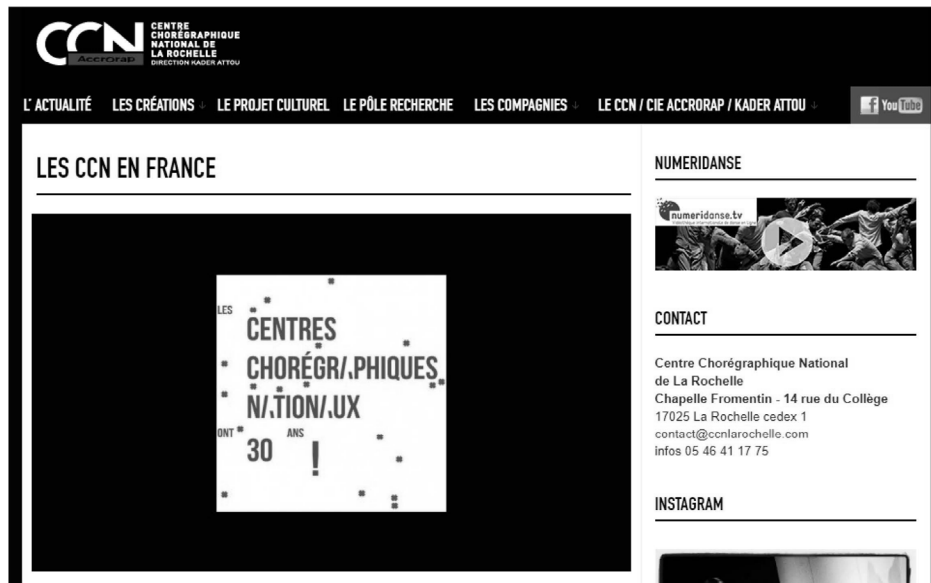
■ 서울애니메이션센터



7

[해외의 경우] - 영국

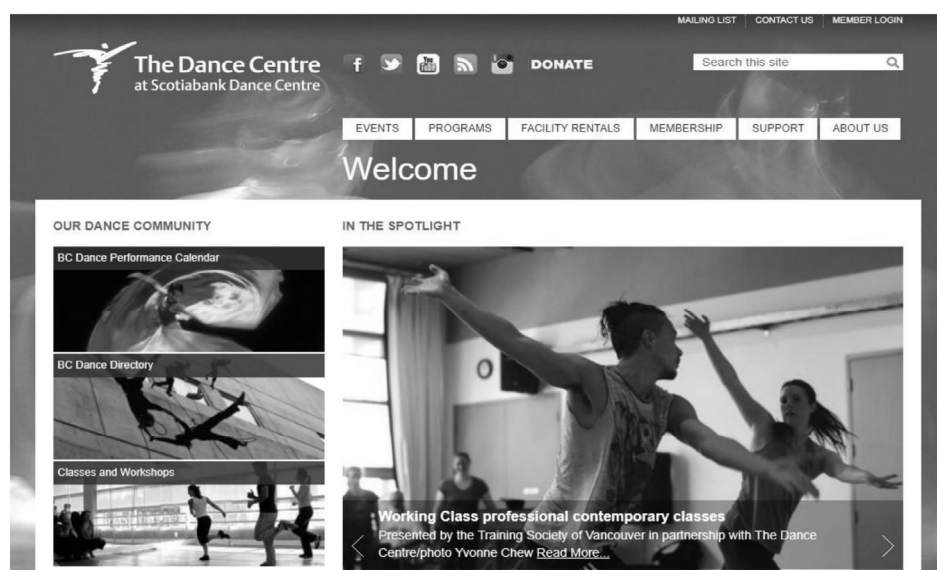
■ 프랑스 국립안무센터



8

[해외의 경우] - 캐나다

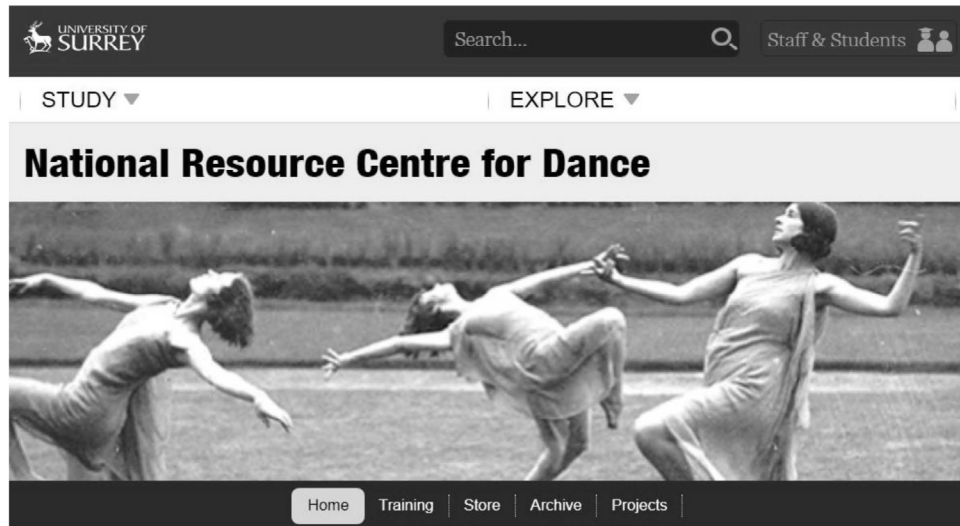
■ 캐나다 밴쿠버무용센터



9

[해외의 경우] - 영국

- 영국 국립무용자료센터



10

✍ 무용계의 주요 기관 및 공간들

- 국립현대무용단
- 국립발레단
- 국립무용단
- 한국전통공연예술진흥원
- 한국문화예술위원회 창작산실
- 서울무용센터
- (재)전문무용수지원센터

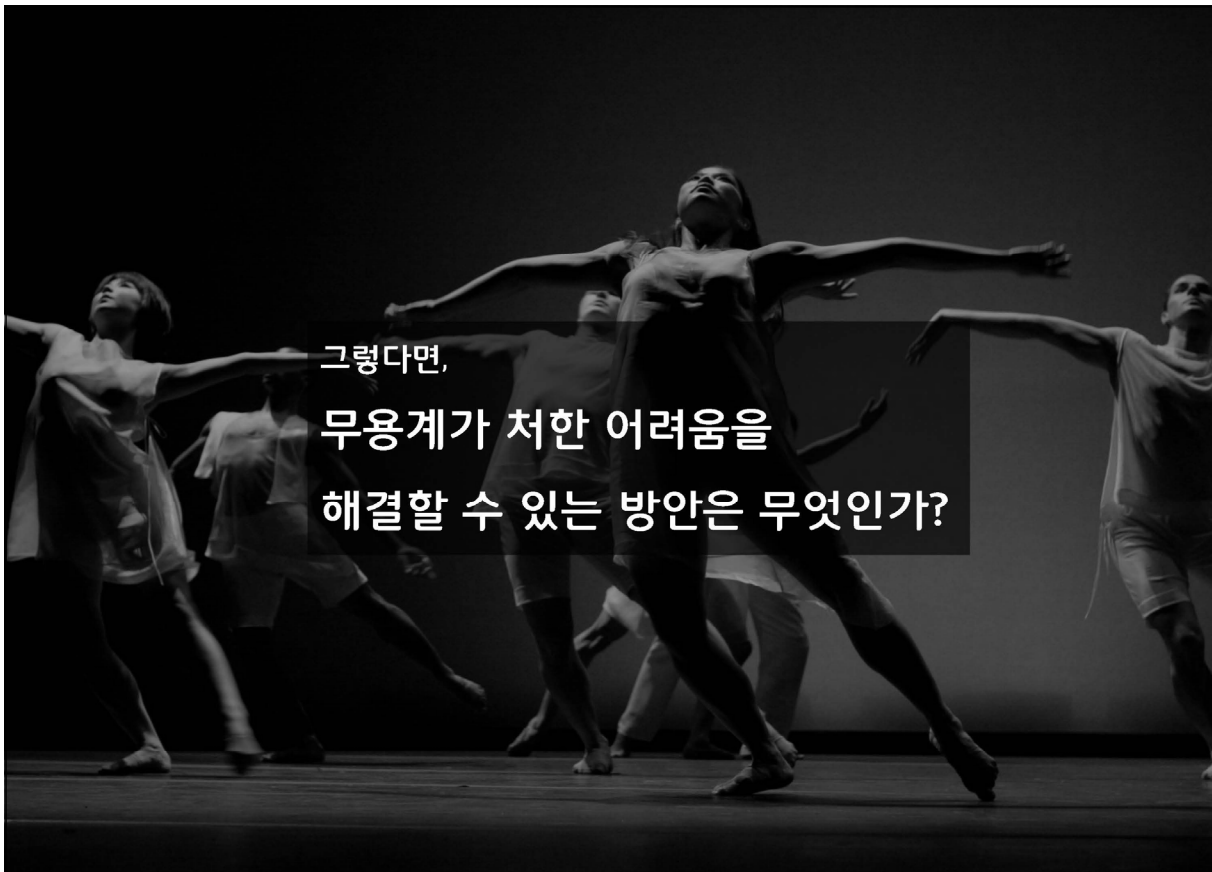
•
•
•

Good 무용비전공자에게 다양한 프로그램 제공
장르별 전문기관 역할

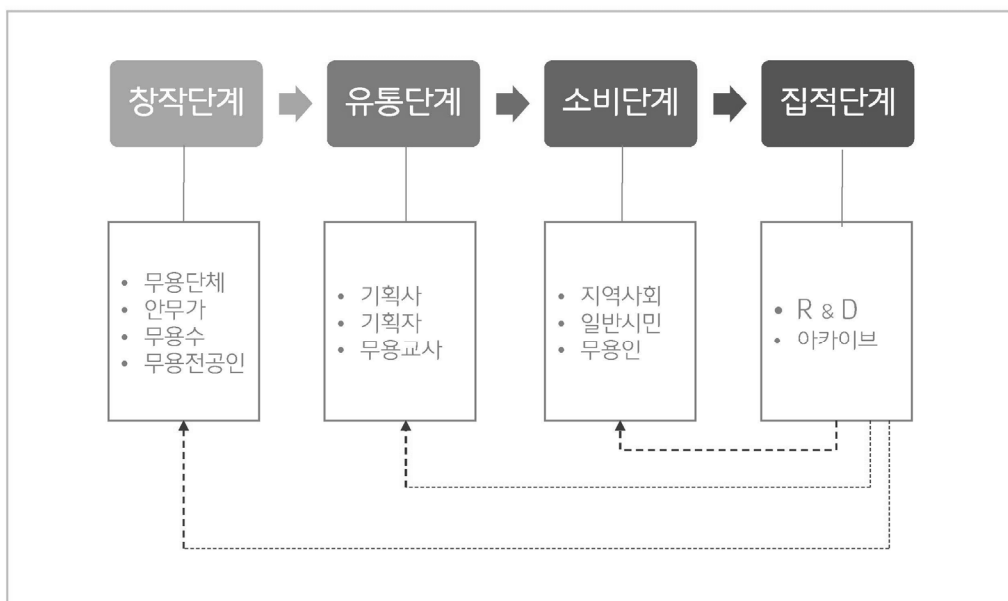
Limitations

- ❖ 창작/공연/연구 등에 대한 통합적 기반 약함
- ❖ 무용인, 무용지식, 무용산업 관련 아카이브 기능 부재
- ❖ 시대변화 (4차 산업혁명)에 따르는 무용전문인력 양성시스템 준비 미비

11

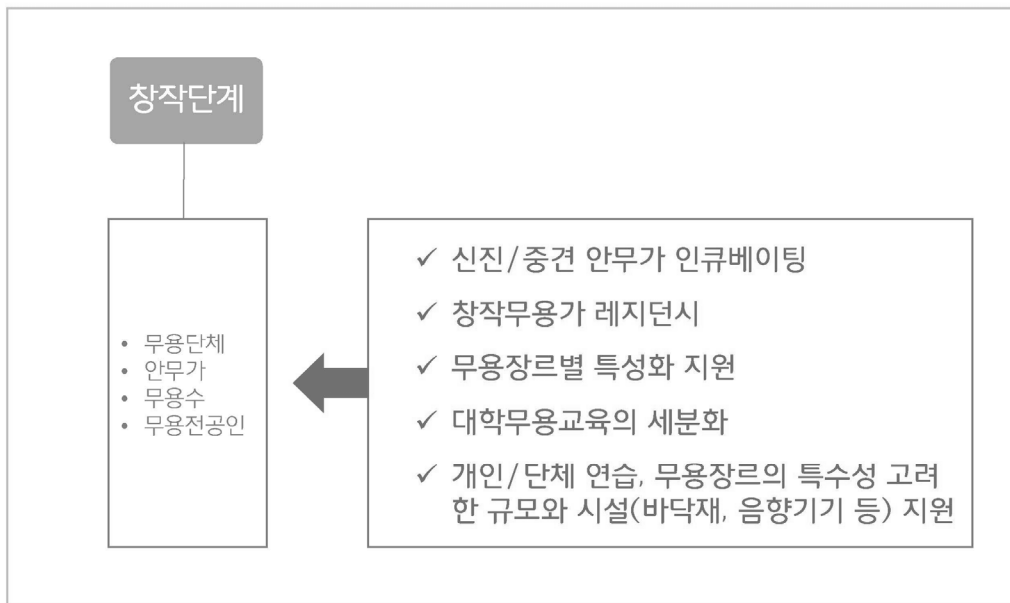


✍ 무용생태계에 따른 통합적 발전 전략 수립 !



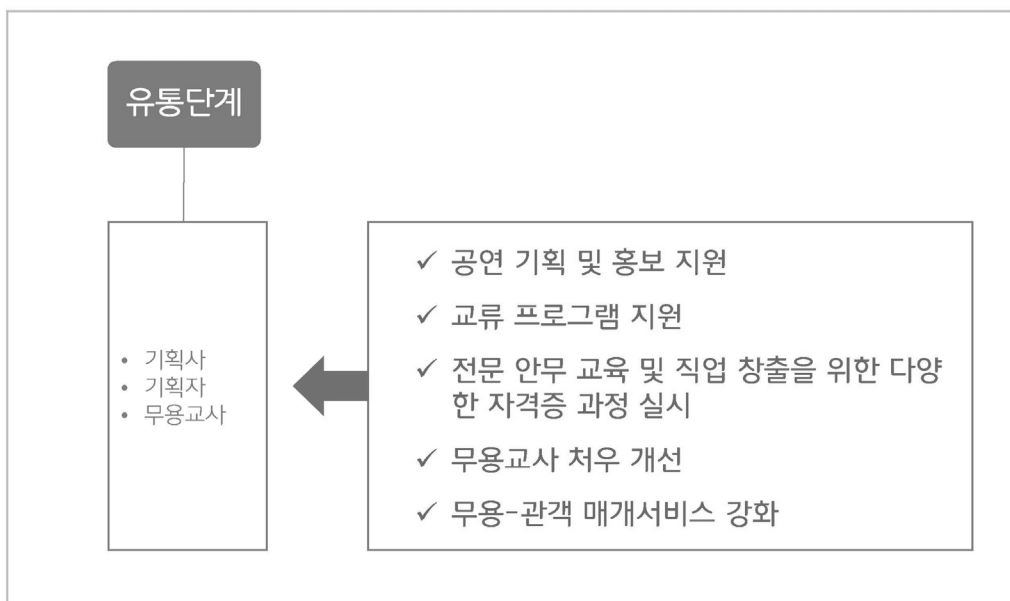
* 우혜영(2012)의 <그림 24> 활용

✎ 무용생태계에 따른 통합적 발전 전략 수립 !



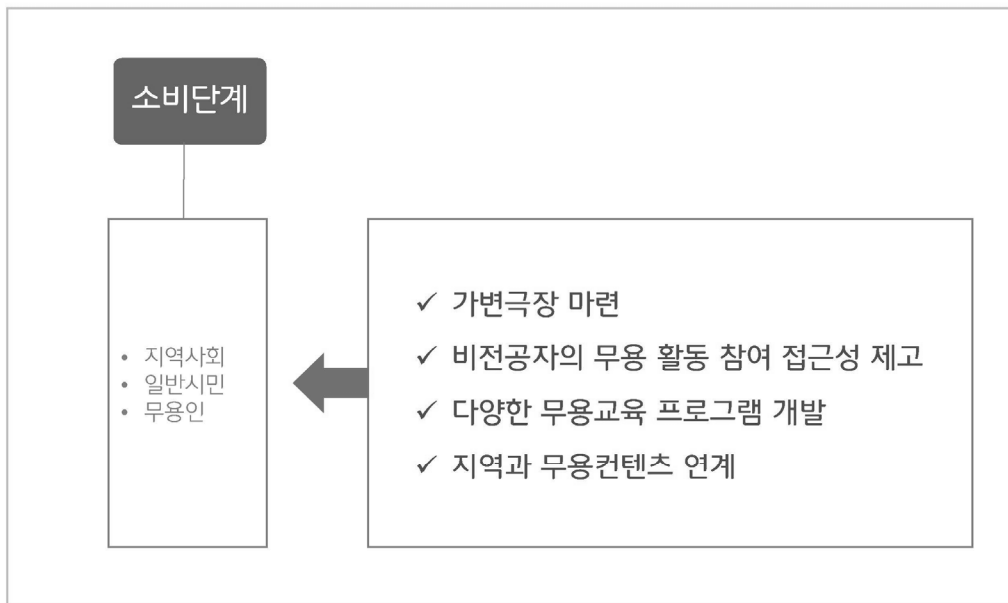
14

✎ 무용생태계에 따른 통합적 발전 전략 수립 !



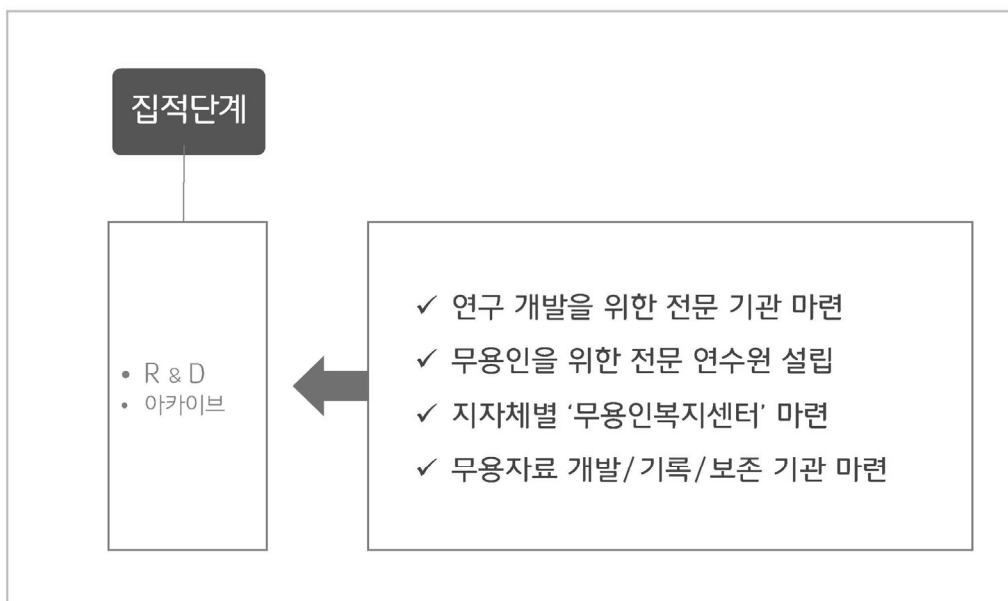
15

✎ 무용생태계에 따른 통합적 발전 전략 수립 !



16

✎ 무용생태계에 따른 통합적 발전 전략 수립 !



17

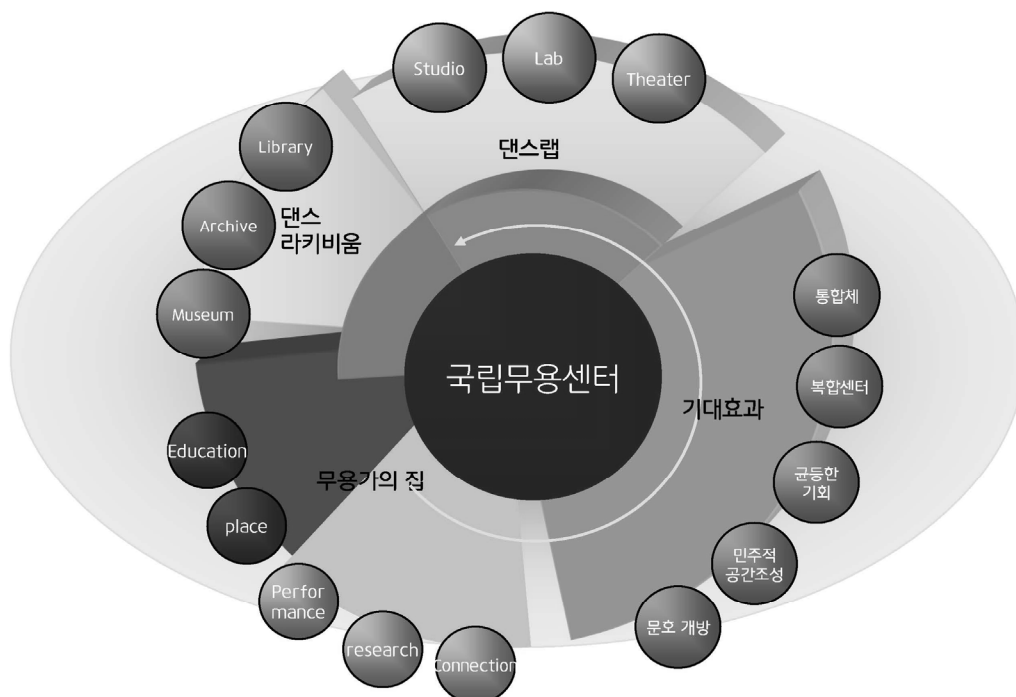
- ✍ 무용생태계 내
각 단계별로 요구되는 전략을
실행할 수 있는 기관 및 단체가 전혀 없는 것은 아님.
- ✍ 하지만, 이러한 전략을 수립하고 체계적으로 관리할 수 있는 거점 기관이 필요함.



- ✍ 이를 통해,
무용생태계의 활성화를
유기적이고 통합적으로
이끌어낼 수 있음.

18

| 예시 | 국립무용센터 건립 계획(안)



19

국립무용센터 건립을 통해 기대되는 효과

- 정신적, 기술적 공간적 지원의 통합체 구성
- 춤지식, 춤창작, 춤경영을 위한 복합센터기능
- 무용계 고급인력의 고용창출 및 모든 무용인들에게 고른 기회 제공
- 무용인들을 위한 발전적이며 민주적인 공간 조성
- 일반시민을 위한 교육, 전시, 공연으로 춤에 대한 문호 확장

20

감사합니다

제 1 부 발표

1:30~ 2:00	발표 1. 현 정부 문화예술정책과 무용계 시사점 발표자: 박재홍 (한성대학교) 토론자: 김지영 (상명대학교), 홍성욱 (와이즈발레단 예술감독)
2:00~ 2:30	발표 2. 빅데이터로 보는 무용 발표자: 천영준 (연세대학교) 토론자: 황성우 (한성대학교), 고현정 (한양대학교)
2:30~ 3:00	발표 3. 지능정보사회 산업구조 변화에 따른 무용가의 사회참여 확대 방안 발표자: 이성희 (국민대학교) 토론자: 전미라 (세종대학교), 권선영 (서울대학교)

현 정부 문화예술정책과 무용계 시사점

박재홍 (한성대학교)

【국문초록】 본고에서는 현 정부에 바라는 문화예술계의 요구사항과 공표된 문화정책의 큰 그림을 살펴보고 무용계의 발전을 위해 의견을 제시하고자 한다. 공정성회복, 문화협치, 예술인복지, 문화 분권, 여가시간의 확보, 문화재원의 마련 등이 문화계가 요구하는 내용의 키워드로 나타났다. 공표된 현 정부 문화정책의 방향은 ‘지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화시대’, ‘창작환경 개선과 복지강화로 예술인의 창작권 보장’, ‘지원 공공성을 위한 제도의 정비’ 등에 무게를 두고 있는 것으로 나타났다. 이러한 방향제시가 무용계에 시사 하는 바는 이전보다 더욱 적극적으로 토론에 참여하여 전략적으로 의사를 개진하고, 무용계 일자리와 복지 확보를 위해 적극적으로 참여하고, 생활문화와 대상별 문화예술교육에 대한 기존의 활동을 강화하고, 나아가 전문 무용단체를 활용한 전문무용교육과 현장의 선순환 체제를 확대하려는 노력이 필요하다는 것이다.

주요어 : 문화예술정책, 문화예술, 무용계 방향, 무용계 선순환 체제구축

I. 머리말

지난 2017년 5월 9일 대통령 선거를 통해 제19대 문재인 정부가 출범하여 이제 반년이 지나 올 해를 한 달여 남기고 있다. 인수위원회 없이 취임하여 최근까지 국가에 큰 영향을 미칠 수 있는 주요 직책의 인선이 완성되지 않은 상태이나, 문화예술계 정책을 총괄하는 문화체육관광부는 시인 도종환 국회의원을 수장으로 문화예술 정책의 방향을 제시하고 있다.

주지된 바와 같이 전 정부에서 블랙리스트를 포함해 문화예술계의 많은 문제로 국민적 공분이 표출되었다. 새롭게 출범한 정부에 대한 문화예술계의 요구 또한 그에 상응해 클 수밖에 없는 상황이었고, 문화체육부는 문화예술계의 의견을 수렴하는 세미나 혹은 의견수렴의 장을 마련하려는 노력을 보여 왔다. 정부는 지난 7월 19일에 100대 국정과제를 통해 앞으로 추진할 정책과제를 공표하였으며 문화예술 관련해 7개의 국정과제를 제시하였다.

전통적인 공연예술 분야는 전형적인 시장의 원리 하에서는 성공하기 힘들나 공공재 가치를 지닌 영역으로 국가의 문화정책을 통한 장기적인 환경조성이 무엇보다 중요하다고 알려져 있다(Baumol and Bowen, 1966). 이는 사람이 주축이 되는 순수예술의 속성에 기인한 것으로 공연예술을 넘어 문화예술 전반에 해당되는 것으로 이해할 수 있다. 이것이 예술가 역시 국가의 문화정책을 알아야 할 이유이자, 역으로 국가의 문화정책이 예술가 개인의 삶에 영향을 미치는 이유이기도 하다.

본고에서는 현 정부에 바라는 문화예술계의 요구와 공표된 문화예술분야 국정과제를 살펴보고, 무용분야에서 이러한 큰 틀의 정책방향에서 어떠한 관점으로 대응하는 것이 필요하지에 대해 개략적으로 접근해 보고자 한다.

II. 새 정부 문화정책에 대한 문화예술계의 요구

문재인 대통령은 더불어 민주당 문화공약을 통해 자율, 분권, 그리고 협치를 기본적 원칙으로 제시하였다. 권한을 분산시키고 상호 협치를 통해 자율적으로 참여하고 누리는 문화를 지향하는 것으로 이해 할 수 있으며, “1. 전 정권의 문화계 블랙리스트 청산, 2. 예술인 복지 사각지대 해소, 3. 예술인의 저작권 보장, 4. 일상에서 문화누리는 생활문화 시대, 5. 창작·유통이 상생하는 문화산업 생태계 조성, 6. 문화유산의 보존·활용으로 문화유산 가치 제고, 7. 지역 간 문화격차 해소를 문화 균형발전, 8. 모든 국민이 체육을 즐기는 스포츠 복지국가, 9. 쉼표가 있는 삶, 관광복지사회 실현”이라는 9개 공약을 제시한 바 있다.

지난 6월 1일 국회의원회관에서 열린 ‘새 정부의 문화정책 방향, 문화사회를 향한 정책과제 토론회’에서는 더불어 민주당 공약에 대해 다음과 같은 의견이 개진되었다(이원재, 2017).

전체적으로 문화정책의 최근 구조와 쟁점들을 잘 파악하고 있으며, 문화정책 내의 다양한 분야들을 균형감 및 현실감 있게 접근했고, 예술인들의 권리 증진에 대해 적극적인 입장과 개선의지를 가지고 있다는 점이 장점으로 평가된다. 반면에 문재인 대통령의 문화공약은 좀 더 적극적이고 구조적인 개혁 프로그램이 부족하며, 분야별로 정책을 나열하는 기존의 문화정책 구조로 문화의 사회적 가치를 제한하고 있고, 변화된 사회 환경 혹은 사회적 위기에 능동적으로 대응하는 혁신적인 문화정책 체계를 제시하지 못했다는 점이 한계로 보인다. 좀 더 적극적인 문화민주주의를 구현하기 위해, 문화행정 혁신과 관료주의 해체를 위해, 박근혜정부와는 전혀 다른 방식의 적극적인 개입과 실천이 필요한 때이다.

공약의 전체적 방향과 취지에 대해서는 동의하되, 구체적인 실천을 위한 방안과 체제의 변화를 어떠한 방식으로 이끌어갈 것인지에 대한 구체성 없이는 선언적인 공약에 그칠 것이라는 의견으로 이해할 수 있다. 정책의 수립하는 것도 이를 효율적으로 집행하는데 있어 방해요인이 되는 관료문화의 해체와 재구축이 매우 중요하며, 새로운 문화정책의 실질적인 시작은 바로 그 지점이 되어야 한다는 것이다. 19대 대통령 선거 직후 언론과 토론회를 통해 새 정부 문화정책 수립에서 고려되어야 할 사항에 대한 문화예술계의 요구들을 크게 다음과 같이 정리해볼 수 있다.

1. 공정성 회복

현 정부 문화공약 첫 번째도, 문화예술계 첫 번째 요구사항은 역시 블랙리스트 진상조사와 재발 방지에 대한 요구라고 할 수 있다. 문화예술 전체 규모는 예술검열에도 불구하고 확대되었으나 역설적으로 양극화는 심화되어 예술시장 및 지원제도의 공정성을 회복하는 것이 예술생태계 안정화를 위한 최우선적 해결 과제중 하나(이규석, 2017)라고 할 수 있다. 비교적 산업화가 진행된 대중문화와 미디어 부문에서도 최승훈(2017)에 따르면 “지난 10년 간 문화산업 정책은 대기업, ICT, 유통·플랫폼, 미디어가 주도하는 양적·외형적 성장을 추구함으로써 산업구조의 양극화에 일조해 왔고, 독점의 형성과 시장지배적 사업자 불공정행위를 견제할 수 있는 제도적 장치를 해체하여 문화산업구조의 양극화의 또 다른 원인을 제공”했으며, 아울러 “이명박 정부 초기 영화를 제외한 문화산업 지원기구들을 통폐합하면서 관리형 산업지원체제를 구축하여 경제적 이익 뿐 아니라 정치적 이익도 실현”했다고 보고 있다. 양적 확대에도 불구하고 공정성과 양극화의 문제는 심화된 것이다. 무엇보다도, 문화예술계가 블랙리스트에 대한 저항한 것은 지원금을 넘어 창작의 자율성이 훼손되었기 때문(이동연, 2017)이기에 공정성 회복에 대한 요구가 매우 크다.

이러한 공공성 회복의 첫 단추를 관련 정부기관의 체제 정비와 독립성 확보라고 보는 시각이 있다. 당초의 취지와 달리 예술계를 통제하는 정부의 영향력 행사기구로 전락했다는 비판을 받은 문화부 산하 한국문화예술위원회는 “문체부의 가장 중요한 정책 대상이 예술정책임을 감안할 때 문화예술위원회는 문체부의 권력과 간섭으로부터 독립성을 확보하여 예술가와 일반국민이 중심이 되는 행정체제로 개편되어야 한다”는 취지의 보고서를 발간하였다(한국문화예술위원회, 2017). 문화체육관광부는 지원기관을 관장하는 한국문화예술위원회를 모니터링하고 이하 기관은 간접적으로 모니터링만 하는 구조로 만들어, 예술위원회의 독립성을 강화하고 민간협의기구화 하자는 것이다(그림 1).

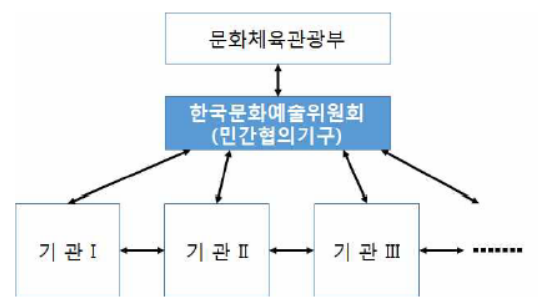


그림 1. 통합적 문화예술지원체계 구조
(한국문화예술위원회, 2017)

2. 문화협치와 체제 구축

정부와 문화예술계의 거버넌스(governance, 협치)에 대한 요구의 목소리도 높다. ‘협치’를 단순

화하여 이해하자면 정책수립, 지원, 평가하는 일련의 과정을 정부와 예술인이 상호 협의 하에 진행하자는 것이다. 이는 문화예술계의 풀뿌리 민주주의를 실천하자는 것으로, 우리나라 예술현장의 목소리를 듣고 토착적인 행정의 발판을 마련하자는 것이다. 이에 대해 이규석(2017)은 그간 우리 고유의 예술현장에 바탕을 둔 문화정책이 아닌 외국의 사례를 모방한 외부이식형 문화정책의 적용 문제를 지적하고 예술정책의 혁신을 위한 출발점은 사회적 소통과 합의를 통한 문화정책의 방향설정과 거버넌스형 예술행정 체계로 전환하는 것이 필요하다고 주장하였다. 실행예술을 위한, 예술인들에 대한 자율적이고 투명한 국가문화정책을 만들기 위해 예술계 현장의 목소리를 듣는 실질적인 문화 협치가 필요하다는 것이다(이동연, 2017).

3. 예술인 복지

우리나라 문화산업 분야가 정부의 핵심 산업정책에 포함된 것은 김영삼 정부가 ‘문화산업국’을 문화부에 설치하고 문화산업을 통한 경제개발을 추구하기 시작한 이후로, 문화예술을 지나치게 경제논리 위주로만 전개하면서 구성원들의 복지나 인권 등에 소홀한 측면이 있었다(진달용, 2017). 새 정부에서 문화산업에 대한 중요성을 약화시키자는 것은 아니나, 상대적으로 소외된 예술인들의 일자리 확대, 최저임금, 창작환경에 대한 개선을 요구한다는 것으로 이해할 수 있다. 일자리 창출과 문화예술계 구성원들의 복지와 인권을 사회 전체의 발전과 균형있게 확보하는 것이 필요하다는 것이다.

또한 현재 시행되고 있는 예술인 복지제도의 장르별 편차에 대한 지적도 있다. 이규석(2017)은 예술인복지제도와 관련해 현행 예술인복지제도가 근로계약에 기반하고 있는 공연예술 분야를 중심으로 설계되어 있어, 문학이나 시각예술 등 자영예술가 전반에 대한 구조적 소외 현상이 발생하므로 이에 대한 개선의 필요성을 언급하였다.

4. 문화분권, 문화 민주주의

정부의 문화예술에 대한 지원체제와 감독기관의 정비가 ‘공정성’ 회복을 위한 것이라면, 지역 간 격차 해소 혹은 중앙과 지방의 위계구조 개선은 문화분권이나 문화민주주의 실현을 위한 관점이라고 볼 수 있다. 김중휘(2017)는 지역분권과 지역민주주의 활성화에 이바지하고 촉진하는 문화분권과 문화민주주의로서 지역문화와 생활문화를 추진해야 할 때이며, 앞으로의 문화정책은 내부적으로는 분야, 장르, 계층 등 나눠 설계하더라도 그 총괄적 추진과 최종적 효과는 ‘지역화’와 ‘협치’라는 두 가지로 관통할 수 있게 사전 기획하고 사후 평가해야 한다고 주장하였다. 이러한 요구들은 중앙과 지역의 위계적인 체계가 아닌 시민이 참여하는 수평적, 상향식 의견수렴을 통한 문화정책을 수립해 실행하고 생활 속에서 문화를 향유할 수 있도록 지원체제 구성부터 지역화와 협치를 반영한 설계가 바람직하다는 것이다. 나아가 지역을 넓혀 이동연(2017)은 미래 한반도 통일을 염두에 둔 문화통일을 준비하기 위한 언어, 생활, 창작, 문화유산, 체육, 관광 등의 남북교류 계획도 지역화 차원에서 수립 필요성을 제기하였다.

5. 여가시간의 확보와 재원마련

우리나라 근로자의 근로시간의 길이가 최근 멕시코에 이어 세계 2위인 것으로 나타난 반면, 실질 소득의 의미있는 증가는 이루어지지 않는 것으로 파악되고 있다. 이는 국민의 관광, 여가, 문화 예술에 참여에 부정적인 영향을 미친다. 이동연(2017)은 생활문화에 대해서 공연관람, 여행과 독서, 다양한 예술교육에 참여할 수 있도록 노동시간을 줄여 국민의 문화권리가 삶 속에서 실현되도록 해야 한다고 하였다. 문화예술에 참여시키는 방식에 대한 구체적으로 방안으로 김종휘(2017)는 “문체부 2016 국민여가활동조사에서 주말 여가시간이 10년 전 5.5시간에서 줄어든 5시간으로 나타났다, 여가활동 1위는 TV시청(46.4%), 동호회 활동유형 1위 등산(12.3%)의 주계층이 50대(17.8%)의 ‘혼자서’(59.8%)라는 현실을 직면한다면 생활문화 정책에서 시민을 주체로 육성하면서 예술 및 비예술 영역과 결합하는 것이 절실하다”고 하였다. 이는 단순히 기존의 예술을 시민이 향유하는 것을 넘어, 시민 중심의 참여형 문화활동을 기초로 삼자는 것이다.

문화예술 공약이 기존의 정책과 크게 다르지 않다면, 새로운 문화정책의 수립과 실행의 핵심은 체제의 변화와 예산의 확보일 것이다. 1973년부터 징수해 기초예술 지원의 중심 재원으로 사용되어온 문화예술진흥기금이 2003년 위헌결정으로 징수 폐지되어 2017년 정부에서 정상적인 편성이 어려울 것으로 예견되나 대안이 없는 상태로 알려져 있다(이규승, 2015). 2014년 예술위와 문화부의 문화예술진흥기금 출연 요청, 카지노업 매출액의 2%를 문예기금으로 출연해 기초 예술에 사용할 수 있게 하는 관광진흥법의 개정요청 등이 무산되면서 실질적으로 고갈을 막는 대안은 제시되지 않은 것으로 알려졌다.

III. 현 정부의 문화정책 방향

현 정부는 문화공약에서 ‘지원은 하되 간섭은 하지 않는다’는 전형적인 진보주의 정부의 예술에 대한 팔길이(arm’s length) 지원 원칙을 고수하고, 문화예술지원기관의 독립성을 보장해 지원배제를 통한 예술계 통제를 원천적으로 막아 공정성을 확보하며, 고갈되어가는 문화예술진흥기금을 국고에서 충당하고, 예술인 실업급여를 통한 복지 확대하며 유희 시설을 활용한 창작 인프라를 조성한다고 하였다. 이에 더해 문화예술계에서는 정책의 방향에 대해 공감하되, 실질적인 문화협치와 문화분권을 위한 체제의 정비가 정책의 실현을 위해 수반되어야 함을 강조하였다.

현 정부는 지난 7월 19일 문재인정부 국정운영 5개년 계획에서 100대 국정과제를 발표하였다. 문화예술 분야와 관련된 부분은 총 5개의 목표 중 3번째 목표인 “내 삶을 책임지는 국가(목표)”의 “전략5: 자유와 창의를 넘치는 국가”에 포함되어 있다.

내 삶을 책임지는 국가	57	국민 건강을 지키는 생활안전 강화 (환경부·식약처)
	58	미세먼지 걱정 없는 쾌적한 대기환경 조성 (환경부)
	59	지속가능한 국토환경 조성 (환경부)
	60	탈원전 정책으로 안전하고 깨끗한 에너지로 전환 (산업부·원안위)
	61	신기후체제에 대한 건실한 이행체계 구축 (환경부)
	62	해양영토 수호와 해양안전 강화 (해수부)
	■ 전략 4 : 노동존중·성평등을 포함한 차별없는 공정사회	
	63	노동존중 사회 실현 (고용부)
	64	차별 없는 좋은 일터 만들기 (고용부)
	65	다양한 가족의 안정적인 삶 지원 및 사회적 차별 해소 (여가부)
	66	실질적 성평등 사회 실현 (여가부)
	■ 전략 5 : 자유와 창의를 넘치는 문화국가	
	67	지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화 시대 (문체부)
	68	창작 환경 개선과 복지 강화로 예술인의 창작권 보장 (문체부)
	69	공정한 문화산업 생태계 조성 및 세계 속 한류 확산 (문체부)
	70	미디어의 건강한 발전 (방통위)
	71	휴식 있는 삶을 위한 일·생활의 균형 실현 (고용부)
	72	모든 국민이 스포츠를 즐기는 활기찬 나라 (문체부)
	73	관광복지 확대와 관광산업 활성화 (문체부)

그림 2. 문재인 정부 100대 국정과제 중 문화국가 관련 국정과제(국정기획자문위원회, 2017)

이중 문화예술(무용)에 직접적으로 관련되었다고 보이는 것은 “67. 지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화시대”, “68. 창작환경 개선과 복지강화로 예술인의 창작권 보장”의 2개로 보이며 간접적으로 관련있다고 보이는 것은 “69. 공정한 문화산업 생태계 조성 및 세계 속 한류확산”, “71. 휴식 있는 삶을 위한 일·생활의 균형 실현”, “73. 관광복지 확대와 관광산업 활성화”의 3개로 파악된다(그림 2). 무용 영역과 직간접적으로 영향을 미칠 수 있다고 보이는 국정과제 67과 68을 함께 제시된 주요내용을 통해 좀 더 구체적으로 파악해보고자 한다.

1. 지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화시대

67. 지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화 시대 (문체부)	
과제목표	○ 생활문화 정책 추진을 통해 국민의 기본권으로서의 문화적 권리 확보 ○ 지역 간 문화격차 해소, 문화유산의 보존 및 활용 강화
주요내용	○ (국민 기초문화생활 보장) 저소득층에게 연간 6만원이 지급되고 있는 통합문화이용권을 연차별로 확대하여 '21년부터 10만원 지급 ○ (국민 문화예술 역량 강화) 생애주기별 문화예술교육 확대로 '22년 문화예술교육 수혜자 수 360만명 달성 ○ (지역 간 문화 균형발전) 분야별 문화도시 지정을 확대하고, 문화마을(읍면동 단위 중심) 신규 조성 추진 ○ (문화유산 보존·활용 강화) 매장문화재조사 공영제 도입으로 '22년까지 연간 지표조사 및 발굴조사 지속 확대 - 문화재돌봄법(가칭) 제정으로 상시관리 대상 문화재 지속 확대 - 전통무형문화의 원형보전 강화 및 국민적 향유를 위한 지원 확대 - 가야 문화권 조사·연구 및 정비 등 ○ (문화재원 확대) 연차별로 문화분야 재원 적극 확대
기대효과	○ '22년 문화예술행사 관람률 85% 달성('16년 78.3%) ○ '22년까지 문화기반시설 3,080개 조성('16년 2,595개) 등으로 지역문화 균형발전 토대 마련

* 출처: 100대 국정과제(국정운영자문위원회, 2017)에서 일부 발췌 편집하였음.

국정과제 67이 “지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화 시대”이다. 선거공약에서는 지역 간의 문화 향유 격차를 줄이기 위해 지역문화진흥기금을 마련해 폐산업시설이나 유휴시설을 활용한 지역 문화재생 사업을 지원하고 문화도시로 지정하여 활성화한다는 공약이 있었다. 또한, 문화·체육·관광 지출 비용에 대한 세액공제제도 도입, 문화누리카드의 사용처 확대 및 지원금액 현실화, 생애주기별 문화예술교육 확대시행, 동네 생활문화 동아리 활성화, 특히 독서 진흥을 위한 공공도서관을 확충과 장서 구입을 추진과 출판문화를 활성화 체제 구축 등을 제시한 바 있다.

주요내용에서 가장 눈여겨 볼 것은 국민문화예술 역량 강화와 지역 간 문화균형발전으로 공약의 내용이 큰 틀에서 반영된 것으로 보인다. 국민 문화예술 역량 강화의 생애주기별 문화예술교육은 2014년 문화체육관광부와 보건복지부에서 선보인 바 있어 기존의 정책을 확대 시행할 것으로 예상된다. 지역 간 문화 균형발전에서는 문화마을(읍면동 단위중심) 신규 조성이 눈에 띈다. 폐산업 시설이나 유휴시설의 활용한 지역문화재생 사업과 생활문화 동아리 활성화 공약에 대한 내용으로 파악된다. 현 정부의 공약에서는 각 지역의 가용공간을 활용해 창작주거 공간을 제공하는 레지던스형 인프라 확대, 생활문화를 확대할 수 있는 인프라를 구축, 청년예술가들에게 생애주기 문화예술교육, 생활문화, 지역문화 활성화와 관련된 일자리를 제공이 제시된 바 있다.



그림 3. 2014년 문체부에서 발표한 생애주기별 문화복지 서비스 내용

2. 창작환경 개선과 복지강화로 예술인의 저작권 보장

68. 창작 환경 개선과 복지 강화로 예술인의 저작권 보장 (문체부)	
과제목표	○ 예술가 지위 및 권익 보장을 위한 법 제정, 예술인 고용보험제도 도입 등의 제도적 기반 마련
주요내용	○ (예술인 권익 보장) '17년 공정성 협약 발표, '18년 예술가 권익보장을 위한 법률(가칭) 제정 등을 통해 예술지원 공정성 확보 및 예술인 권리 강화 ○ (공정한 보상체계 구축) '18년 문예기금 등 정부지원사업 참여 시 표준계약서 의무화, 표준계약서 개발 보급 (공연, 미술) 지속 추진 ○ (예술인복지 강화) 고용보험법 등 관계법령 개정으로 '19년부터 예술인고용보험 제도 시행 및 보험료 지원 ○ (문화예술진흥기금) 단기적으로 일반예산, 복권기금, 관광기금, 체육기금의 재원을 활용하여 안정적으로 사업이 추진되도록 재원대책 마련 - 중장기적으로 타 기금이나 수익금의 법정전입 등을 통한 안정적 재원마련방안 강구 ○ (국민중심의 새로운 문화행정체계 구축) 지원기관 독립성 확보, 심사투명성 확대, 현장의 정책결정 참여 확대 및 문화옴부즈맨제도 도입 등
기대효과	○ 사각지대에 있는 예술인의 창작 여건 개선 및 예술 발전 도모 ○ 문화예술계 표준계약서 보급 및 의무화 확대, 창작인의 저작권 수익분배기준 강화 등으로 공정한 보상체계 구축

* 출처: 100대 국정과제(국정운영자문위원회, 2017)에서 일부 발췌 편집하였음.

국정과제 68. 창작환경 개선과 복지강화로 예술인의 저작권 보장의 과제목표는 예술가의 고용과 복지를 위한 ‘법제정’과 ‘제도적 기반 마련’에 초점을 둔 것으로 보인다. 이와 관련해 주요내용으로 ‘예술인 권익보장’을 통해 지원공정성과 권리확보를 위한 법률제정을, ‘공정한 보상체계 구축’을 통해 고용 체계를 언급하였다.

그러나 상기 내용이 이미 기존에 제시된 것들이라는 측면에서, ‘예술인 복지강화’에서 2019년부터 예술인고용보험 제도시행 및 보험료 지원할 것이라는 내용이 주목할 사항이라 판단된다. 현재 예술인 복지재단을 통해 이루어지고 있는 지원대상과 규모가 제한적이므로, ‘예술인’의 정의 등 제도적 보완을 통해 지원의 범위와 규모를 확대하는 것이 예술인 복지를 위해 필요하기 때문이다. 대통령 후보 공약을 통해 예술인을 위한 긴급지원시스템(긴급생활자금, 상해)을 마련하고, 예술인의 경력과 활동에 따라 표준보수를 지급할 수 있도록 기준을 정하고 이를 준수하기 위한 표준계약서 작성 의무화의 추진이 제시된 바 있다.

그리고 지난 7월 7일 문화체육관광부가 주최한 새 정부 예술정책 토론회 제1차 ‘예술인 복지정책토론회’에서 현 문화체육관광부는 프랑스의 공연·영상 분야의 비정규직 예술인을 위한 실업급여제도인 ‘엔테르미탕’(Intermittent) 유형으로 정책을 추진하고 있음을 밝힌 바 있다. 다만 엔테르미탕의 강제가입 방식이 아니라, 예술인 70%가 원하고 있는 ‘임의가입’방식으로 정부가 보험료의 50%를 지원해 프리랜서 예술인까지도 실업급여 혜택을 볼 수 있도록 추진한다는 것이 골자이다(정향미, 2017).

문화예술진흥기금의 단기적, 중장기적 무엇보다도 ‘안정적’ 재원마련을 언급한 것은 선언적일지라도 주목할 만하다. 기존의 예술지원 정책을 보완 확대 시행함에 있어 재원마련 없이는 의미가 퇴색되기 때문이다. 문화예술 지원의 주요 재원인 문화예술진흥기금이 고갈되었다는 것이 지난 수년간 지속적으로 문제 제기되어 온 상황에서, 국고 출연을 확대하고 체육·관광기금에서 일정 부

분 전출하는 방안이 공약으로 제시된 바 있으며 이를 반영한 것으로 보인다. 다만, 지원 예산편성의 규모는 구체적으로 알려진 바 없다.

‘국민중심의 새로운 문화행정체계 구축’은 지원 공공성을 위한 제도 정비에 대한 대응 정책으로 보인다. 그러나 공정성 확보와 분권의 실현을 위한 구체적인 체제 정비에 대한 것은 공표된 바 없다. ‘지원은 하되 간섭은 하지 않는다’는 팔길이 지원정책 기조는 과거부터 일관성 있게 천명되어 왔으나 실상 그러하지 못했고, 현 정부는 공약을 통해 공정성 취지를 공고히 하는 실제적 방안으로 한국문화예술위원회, 한국출판문화산업진흥원, 영화진흥위원회와 같은 문화부 산하 지원기관의 의사결정을 문화부로부터의 독립시킬 수 있는 방안을 모색하여 정치적 간섭을 원천적으로 막겠다고 한 바 있다. 또한 기관장 임명과 위원회 구성에 있어 예술인들의 참여와 추천권을 보장하는 방안도 추진하여, 실제로 주요일간지에 한국문화예술위원회 각 장르별 위원장 지원공고가 보도되었다¹⁾. 기금지원 심사의 투명성 제고 방안으로 심사위원과 결과를 공개, 이의제기 옴부즈맨 제도를 마련도 공약에 제시되었는데 기존의 제도와 취지는 같으므로 이는 시행의 수준에 성패가 달려있다고 할 수 있다.

IV. 맺음말: 무용계에의 시사점

100대 국정과제를 살펴보고 무용계와 관련해 현 정부 문화정책의 키워드를 꼽으라면, 간접적으로 ‘권익보장을 위한 법률제정’, ‘문화예술진흥기금 재원마련’, ‘공정하고 휴율적인 지원을 위한 기관 지위와 역할의 정비’, ‘예술인고용보험’, ‘지역 간 문화균형발전’, 직접적으로는 ‘생활문화진흥’, ‘문화마을’, ‘생애주기별 문화예술교육’, ‘지원단체 표준계약서 의무사용’ 등이다. 새 정부의 문화정책의 수립과 실행에 있어 무용계에 시사 하는 바를 다음의 몇 가지로 요약하였다.

1. 협치: 적극적인 토론 참여와 전략적 의사개선

지금까지의 문화체육관광부 이하의 위계적 문화행정구조를 수평적 ‘협치’ 체계로 재편할 것을 요구하는 의견들이 있었고, 블랙리스트로 문제가 된 문화예술위원회도 문화체육관광부와 위계적 위상과 역할에서 새롭게 재편되어야 한다고 요구하고 있다. 이에 대한 대응으로 정부는 지원기관의 독립성을 확보할 수 있는 방안을 강구하겠다고 하였다. 지난 8월 3일 대학로 예술가의 집에서는 ‘모두가 참여하는 문화정책 포럼’에 도종환 현 문화체육관광부 장관이 참석해 문화예술계의 정책제안이나 문제 제기를 청취한 바 있고, 앞서 7월에는 한국문화관광연구원 주관으로 <새 정부 예술정책 토론회>가 3차에 걸쳐 진행된 바 있다.

1) 2017년 8월 5일자 중앙일보 광고

새 정부의 문화정책의 세부안 수립과 시행에 있어 무용계가 해야 할 첫 번째는 일은 위와 같은 논의의 장에 활발하게 참여하여 의견을 개진하는 것이다. 그러나 산발적인 의사개진 보다는 전략적 의사개진이 필요할 것이다. 무용 장르는 관련 행사 및 교육에 참여한 향유인구가 문화예술분야 중 무용 가장 적다(한국문화관광연구원, 2016). 따라서 정부정책의 협의나 논의의 1차적 대상이 되기가 쉽지 않기 때문이다. 무용분야 내부의 전략적 합의안을 도출하기 위해 노력하고, 합의된 의사는 전략적으로 개진함으로써, 예견되는 '협치'의 장에 적극적으로 참여하여 무용계의 발전을 꾀하려는 노력이 필요하다.

2. 생활문화와 참여 예술가의 관점 변화: 생애주기별 문화예술교육, 문화마을

생활문화와 대상별 문화예술교육도 새로운 개념의 정책이라기보다 기존 정책을 확대 시행하는 것이라고 할 수 있다. 예를 들어 서울문화재단과 같은 지자체 문화재단은 최근 공공기관을 활용한 동호회 활동지원, 유휴 시설을 활용한 예술활동 인프라 구축, 전문예술과 비전문예술의 경계를 낮추는 정책을 시행해온 것이 사실이다. 문화예술교육진흥원을 중심으로 시행된 문화예술교육도 최근 예술강사의 4대 보험과 지원축소가 문제가 있었으나 그간 대상별로 문화예술교육을 시행해왔다. 다음의 문화체육관광부와 보건복지부의 생애주기별 문화복지정책에도 해당 내용을 볼 수 있다 <그림 4>.

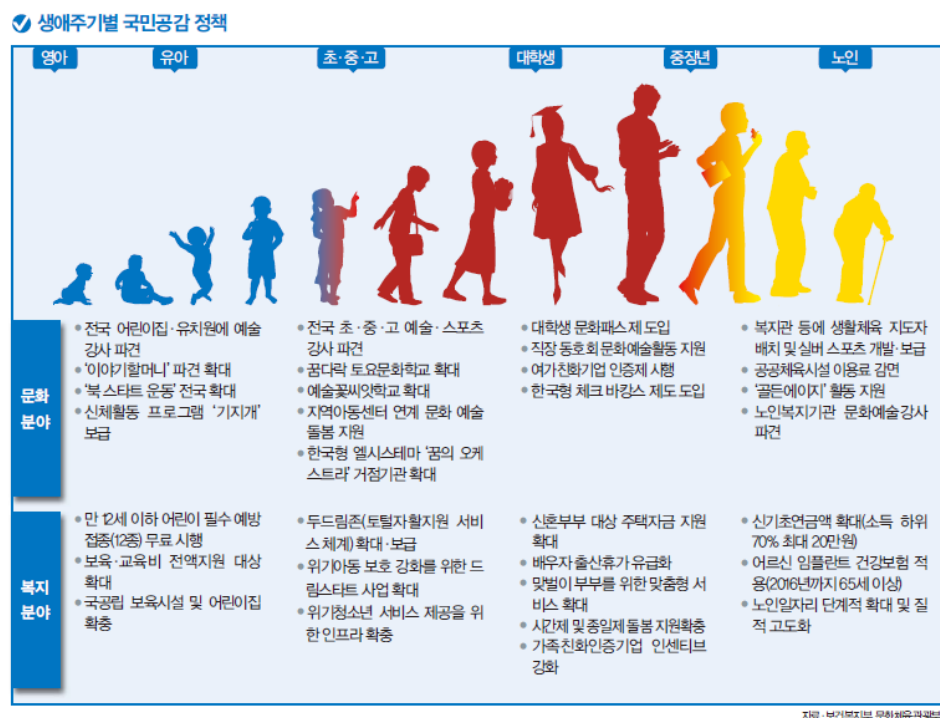


그림 4. 2014년 발표된 문체부와 보건복지부의 생애주기별 국민공감 정책

이러한 방안이 새로운 정책이라고 보기는 어렵지만, 국정과제 전반의 취지에 비추어 볼 때 이전 보다 확대 시행될 가능성은 매우 크다. 문제는 전반적인 문화예술 영역이 확대되는데 비해 무용의 영역 또한 비례하여 확대되느냐이다. 김대중 정부 이후 문화예산이 꾸준히 증가한 것은 사실이지만 그것은 문화산업화에 치중되었지 순수 그것도 향유인구가 가장 적은 무용분야로 흘러들었는지는 의문의 여지가 크기 때문이다.

무용분야에서는 기존의 무용콘텐츠를 정책 방향이나 다양한 대상에 맞게 수정해 활용하거나 혹은 새로운 콘텐츠를 개발해 동호회 중심의 생활문화와 생애주기에 따른 대상별 문화예술교육에 적극적으로 참여할 필요가 있다는 것은 자명하다. 그러나 참여 방향에 대해 다시 살펴 볼 필요가 있다. 정부는 생애주기별 문화예술교육과 생활문화 활성화, 그리고 지역 문화시설 인프라 확충과 연계하여 청년 예술인 일자리으로 늘릴 계획을 갖고 있는데, ‘생활문화’나 ‘생활예술’의 개념에서는 예술가가 아닌 시민이 중심이기 때문이다.

지역특성에 다른 생활문화를 구축한다고 할 때에는 기존의 예술에 대한 접근과 향수의 기회를 늘이는 것보다, 지역의 자생적인 생활문화를 선 활성화하고 이를 예술과 문화전반으로 연계해 확산시키는 방향으로 추진될 가능성이 크기 때문이다(김종휘, 2017). 이는 이러한 시민 생활문화 사업에 참여하는 예술가는 창조자나 전수자라기 보다 협업자, 조력자, 가이드의 역할을 수행하게 된다는 것을 의미한다. 또한 지역과 문화에 대한 깊은 이해와 사회적 관계의 구축이 있어야 한다. 각 지역의 인구와 문화적 특성을 잘 파악해 청년 무용인이 참여할 수 있는 사업과 일자리를 확보하는 것과 함께, 참여 예술가의 관점 변화와 준비가 필요한 이유가 여기에 있다.

한편, 지역의 유희시설을 활용한 창작활동 인프라 구축을 계획하고 있으므로 스튜디오와 같이 상대적으로 큰 공간을 요구하는 무용 장르는 이러한 시설 인프라를 무용계에서 적극적으로 지원받을 수 있는 방안도 모색할 필요가 있다.

4. 전문 무용단체를 활용한 무용교육과 고용의 선순환 체제

위에서 살펴본 국정과제에서는 기초예술의 진흥을 확대지원한다는 취지를 언급은 없고 공정한 지원만을 강조하고 있으며, 간접적으로 관련되어 있다고 보이는 것은 기초 예술지원을 위한 문화예술진흥기금의 재원을 안정적으로 마련하고 공정하게 지원하겠다는 것이다. 지원금에 민감한 무용계로서는 앞으로의 지원 체제의 구성과 방향에 촉각을 세우지 않을 수 없다.

무용 영역의 활동 규모를 살펴볼 때, 국립, 시립 무용단과 일부 사립 무용단을 제외한다면 전문단체 활동 중심이 아닌 학교 중심의 아카데미즘을 기반으로 한 활동이 상당 부분을 차지해온 것이 사실이고, 종사인원의 누적으로 인한 취업 출구의 축소로 점차 한계에 다다르고 있는 양상이기 때문이다. 전문단체도 순수 예술활동을 기반으로 사회 속으로 진출하려는 많은 노력이 알려지고는 있으나, 그 수가 제한된 현실에서 양과 결과 역시 제한적일 수밖에 없다.

따라서 기초 예술지원 차원의 지원에 국한하기 보다 기관이나 단체차원에서의 지원 확대를 조직

하고 요구하는 것이 필요해 보인다. 무용은 개인적이기도 하지만 대부분 무대활동은 태생적으로 집단적 활동인 경우가 많다. 이러한 특성을 비추어 볼 때, 각 지역 간 문화편차를 줄이려는 정부의 노력과 더불어 각 지역에서의 거점 전문 무용단체를 추가적으로 설립할 수 있다면 이는 무용계를 미래를 위해 말할 필요 없이 매우 중요한 일이 될 것이다.

전문 무용단체가 설립된다면 순수 예술활동에만 집중할 것이 아니라 지금까지 언급된 생활문화와 다양한 대상을 위한 문화예술 사업에 동참하는 것이 반드시 필요하다. 그렇게 된다면 자연스럽게 무용 중심의 다양한 문화예술콘텐츠가 축적될 것이고 이를 활용한 문화예술교육도 확대될 수 있을 것이다. 무용은 이미 민속무용을 극장으로 유입해 콘텐츠화한 역사를 갖고 있으므로 지역의 생활문화를 바탕으로 무대예술화 하는 것도 어렵지 않은 일이다. 전문 무용교육 기관에서는 전문 무용단체에서 요구되는 역량을 갖추기 위한 무용교육이 시행될 것이고 자연스럽게 교육체제에도 현장의 요구에 따라 변화가 생길 것이다. 전문 무용단체를 활용해 인력의 수급과 운영, 그리고 콘텐츠의 활용이 자연스러운 선순환 체제를 구축할 수 있다는 것이다.

그러나 앞서 밝힌 바와 같이 무용분야는 종사하고 향유하는 인구의 수가 타 예술 장르에 비해 가장 적은 분야이다. 순수예술에 대한 열정을 간직한 채, 사회적 효용성을 높이는 것이 진부한 주장이라 할지라도 반드시 필요하다고 생각된다. 생활문화와 더불어 무용계의 선순환 체제를 구축하는 성공사례를 선보이는 것은 더 중요한 일일 것이다.

참고문헌

- 국정기획자문위원회 (2017). 문재인 정부 국정운영 5개년 계획. 국무조정실. http://pmo.go.kr/pmo/inform/inform01_02a.jsp
- 김종휘 (2017). 지역문화와 생활문화 활성화를 위한 혁신과제. **새 정부의 문화정책 방향: 문화사회를 향한 정책과제 토론회 자료집**, 39-56.
- 이규석 (2017). 문화예술 지원구조의 혁신을 위한 정책과제들. **새 정부의 문화정책 방향: 문화사회를 향한 정책과제 토론회 자료집**, 19-30.
- 이규승 (2015). 문예진흥기금 고갈, 예술가들이 시들어 간다. '문예진흥기금 고갈' 문제에 관한 <정책토론회> 열려. 오마이뉴스(2015. 7. 20) http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002128335
- 이동연 (2017). 문재인 정부, 문화정책의 대개혁이 필요한 이유. 경향신문(2017.05.11.)
- 이원재 (2017). 새 정부 문화공약 분석 및 문화정책 혁신을 위한 기본 방향. **새 정부의 문화정책 방향: 문화사회를 향한 정책과제 토론회 자료집**, 1-18.
- 진달용 (2017). 새 정부 문화정책 방향은 '불간섭', '공정', '디지털'. 서울신문(2017.05.30.)
- 최승훈 (2017). 대중문화산업 생태계의 형성과 진화를 위한 정책 과제들. **새 정부의 문화정책 방향: 문화사회를 향한 정책과제 토론회 자료집**, 31-38.
- 정향미 (2017). 예술인 고용보험 도입추진 현황과 과제. **새 정부 예술정책 토론회: 제1차 예술인 복지정책 토론회 자료집**.
- 한국문화관광연구원 (2016). **문화향수 실태조사**. 문화체육관광부.
- 한국문화예술위원회 (2017). **문화예술정책 현황진단 연구**, 187.
- Baumol, W. J., & Bowen, W. G. (1966). *Performing Arts: The Economic Dilemma*. New York: The Twentieth Century Fund.

Abstract

The Direction of Current Government's Cultural Arts Policy and Suggestions for Dance Society

Park, Jae Hong

Department of Arts, Hansung University

In this article what dance society needs to move forward was suggested on the direction of the current government's culture and arts policy after browsing request of culture and arts field to the government. Recovering fairness, cultural governance, artists' welfare, cultural democracy, securing recreation time, and securing budget for culture and arts were the request of the cultural sector to the government. The current regime's culture and arts policies published aims 'age of daily life culture in your residence', 'guaranteeing the rights of artists' creation through reinforcing environment and welfare', and 'improving subsidy system for the public'. What dance society needs to move forward in this atmosphere of culture and arts policies was suggested. Firstly, participating in the forum or discussion held by government and suggest for the dance society strategically. Secondly, seeking for the dance jobs and welfare derived from policies. Thirdly, reinforcing culture and arts education for daily life culture. Lastly, utilizing professional dance companies for establishing the virtuous circle of dance education and filed for putting above-mentioned suggestions to use.

Key words: culture and arts, culture and arts policy, suggestion for dance sector, virtuous circle for dance society

빅데이터로 보는 무용

천영준* (연세대학교)

【국문초록】

주요어 :

I.

지능정보사회 산업구조 변화에 따른 무용가의 사회참여 확대 방안

이성희* (국민대학교)

【국문초록】 본 연구는 제4차 산업혁명 시대를 대비하여 무용가의 사회참여 확대 방안을 모색하는데 목적이 있다. 4차 산업혁명은 경제·사회 전반에 인공 지능(AI), 사물 인터넷(IoT), 클라우드(Cloud), 빅데이터(Big Data), 모바일(Mobile) 등 첨단 정보통신기술이 융합되어 나타나는 혁신적인 변화를 의미한다. 기계의 지능화를 통해 생산성과 효율성이 고도로 향상되어 산업구조의 근본이 변화되는 것을 말하며 지능정보기술이 제조업과 서비스, 사회에 체화됨으로써 산업과 사회가 지능화되는 혁명이라 할 수 있다. 지능정보기술로 인한 산업구조 변화는 필연적으로 일자리와 업무 성격 등을 변화시키고 삶 전반에 총체적 변화를 야기할 것으로 전망된다. 기계가 인간을 대신하여 일을 수행함으로써 생산성 향상, 근로시간 감소 등 경제·사회적 혜택이 고루 확대되는 반면, 자동화로 인해 단순 반복 업무의 일자리 수요가 감소하고 고부가가치 업무의 인력수요가 증가하는 고용 구조 변화가 예상된다. 최근 보고되는 국내외 미래 동향 연구결과들을 살펴보면 지능정보기술 발달에 따라 많은 직업이 기계로 대체되거나 직업형태가 변화될 것으로 전망하고 있다. 감성에 기초한 예술관련 직업은 자동화 대체 확률이 상대적으로 낮은 것으로 전망되고 있으나, 사회 변화에 대한 면밀한 관찰과 합의를 통해 미래사회가 요구하는 무용가의 새로운 역할을 정립하고, 변화에 대한 대응 마련이 요구된다. 이를 위해 본 연구에서는 지능정보기술로 집약되는 미래사회의 예술시장과 일자리 변화를 조망하고, 무용영역의 확장을 위해 요구되는 실천과제를 탐색하였다.

주요어 : 지능정보사회, 인재양성, 대학무용교육, 통합무용교육

I. 서 론

지난 2016년 1월 개최된 세계경제포럼(World Economic Forum, WEF)에서는 ‘제4차 산업혁명’이라는 화두가 등장했다. ‘제4차 산업혁명’이라는 용어는 본래 2010년 발표된 독일의 ‘첨단기술전략 2020(High-tech Strategy 2020)’의 세부 프로젝트 중 하나인 ‘Industry 4.0’에서 제조업과 정보통신이 융합되는 단계를 의미하였으나, WEF는 ‘디지털 혁명(제3차 산업혁명)에 기반하여 물리적·디지털적·생물학적 공간의 경계가 희석되는 기술융합의 시대’로 정의하였다. 이와 같은 사이버물리시스템(Cyber-Physical System, CPS)에 기반한 제4차 산업혁명은 전 세계 산업구조와 시장경제 모델에 커다란 영향력을 미치며, 일자리 지형변화라는 사회 구조적 변화가 나타날

* chloe_sh_lee@naver.com

것으로 전망했다(WEF, 2016).

1차 산업혁명은 18세기 중반 증기기관 기반의 ‘기계화 혁명’ 시기를 말하며, 제2차 산업혁명(19~20세기 초)은 전기 에너지 기반의 다량생산이 가능해진 ‘에너지 혁명’ 시기이다. 그리고 우리는 현재 ‘디지털 혁명’으로 불리는 제3차 산업혁명(20세기 후반) 시대를 살아가고 있으며, 주요기술인 컴퓨터와 정보통신기술(Information & Communication Technology, ICT)의 발전으로 자동화·정보화 체제가 구축되었다. 그리고 새로운 기술의 등장과 기술적 혁신은 계속 진행 중에 있으며 또 다른 산업혁명을 야기하고 있다.

4차 산업혁명은 인공 지능, 사물 인터넷, 클라우드, 빅 데이터, 모바일 등 첨단 정보통신기술이 경제·사회 전반에 융합되어 혁신적인 변화가 나타나는 차세대 산업혁명을 의미한다. 기계의 지능화를 통해 생산성과 효율성이 고도로 향상되어 산업구조의 근본이 변화되는 것을 말하며 지능정보 기술이 제조업과 서비스 그리고 사회에 체화됨으로써 산업과 사회가 지능화되는 혁명이라 할 수 있다(미래창조과학부, 2016). 이전의 산업혁명은 새로운 기술의 등장과 기술발달의 영향으로 생활 편의성, 생산성 향상 및 새로운 일자리 창출 등의 긍정적인 사회변화가 주를 이루었다. 그러나 제4차 산업혁명에서는 생산성 향상이라는 긍정적인 변화가 예상되는 반면 일자리 감소라는 부정적 변화가 급격하게 나타날 것으로 전망되고 있다. 이에 독일, 미국, 일본 등의 주요 국가들은 미래변화에 선제적으로 대응하고 미래사회를 주도하기 위해 정부차원에서 다양한 전략과 정책을 추진하고 있다(김진하, 2016). 우리 정부의 경우에도 2016년 12월 ‘제4차 산업혁명에 대응한 지능정보 사회 중장기 종합대책’을 발표하고 다양한 과제를 추진해오고 있다.

제4차 산업혁명의 동인(動因)인 지능정보기술은 인공지능기술(AI)과 데이터 활용기술(IoT, Cloud, Big Data, Mobile)을 융합하여 기계에 인간의 고차원적 정보처리 능력(인지, 학습, 추론)을 구현하는 기술이다. 인공지능 기술은 인간 정보처리 활동의 원리를 분석하는 기초 기술과 ICT(Information and Communication Technology)를 통해 이를 구현하는 인공지능 SW와 HW 기술을 의미한다. 데이터 활용기술은 인공지능의 빠른 성능 향상과 보급 확산을 위한 핵심 기반인 데이터를 수집·전달·저장·분석하는 필수적인 ICT기술로써 각종 데이터를 수집하고 실시간으로 전달하며(IoT·Mobile), 수집된 데이터를 효율적으로 저장하고 그 의미를 분석(Cloud·Big Data)한다. 지능정보기술은 다양한 기술 및 산업과 융합하여 생산성과 효율성을 획기적으로 높이는 코어(core) 역할을 수행하며, 알고리즘의 변형·확장 및 다양한 유형의 데이터 학습(딥러닝, 머신러닝 등)을 통해 적용분야가 지속적으로 확대될 전망이다(미래창조과학부, 2016).

그러나 제4차 산업혁명의 핵심 기술이 스템(Science, Technology, Engineering and Mathematics, STEM), 즉 과학, 기술, 엔지니어링, 수학으로 제한되어 있는 것은 아니다. 세계경제포럼의 창립자이자 회장인 클라우스 슈밥 교수는 4차 산업혁명을 위한 핵심 기술은 우리를 인간으로 만들어주는 인지 유연성, 창조적 사고력, 감정 지능 같은 것이라고 설명한다. 감정지능 분야 전문가인 피터 살로베이(peter Salovey)의 연구를 언급하며 이와 같은 능력을 발전시킬 수 있는 가장 좋은 방법은 좋은 책을 읽고 훌륭한 예술 작품을 감상하는 것이라 설명한다(클라우스 슈밥, 2016).

이러한 시대적 요구에 따라 미래사회가 요구하는 역량교육 수단으로 예술의 역할이 강조될 것으로 예상된다. 우리는 제4차 산업혁명에 대응하여 개개인의 전문역량을 강화함과 동시에 무용예술이 주도하는 지능정보사회로의 도약을 준비해야 한다. 이에 본 연구는 예술과 과학기술의 융·복합이 심화되는 지능정보사회의 산업구조와 일자리 지형변화에 대한 분석을 통해 미래사회가 요구하는 무용가의 역량을 살펴보고, 무용가의 사회참여 확대를 위한 실천과제의 하나로 무용분야 창의융합인재 양성 방안에 대하여 논의하고자 한다.

II. 지능정보사회 무용예술의 미래

‘초연결성’과 ‘초지능화’라는 제4차 산업혁명의 특징은 기술과 기술, 산업과 산업을 융합시키며 전 세계의 산업구조를 변화시키고 동시에 일자리 지형에도 큰 영향을 미칠 것으로 전망되고 있다. 무용과 지능정보기술은 어떠한 형태로 융합될 수 있으며, 지능정보사회의 무용가로 살아가기 위하여 어떠한 대비가 필요한가? 미래 산업과 관련된 다수의 분석보고서들은 자동화 기술 및 컴퓨터 연산능력 향상과 같은 기술적 진보로 인하여 단순·반복 업무나 업무의 숙련도가 낮은 일자리가 대폭 감소할 것으로 분석하고 있다. 또한 정보통신기술 발전으로 인한 초연결성과 초지능화로 사이버물리시스템에 기반을 둔 스마트 팩토리 구현과 함께 O2O(Online-To-Offline) 플랫폼 기반의 새로운 스마트 비즈니스 모델이 촉진될 것으로 전망했다. 한편, 맥킨지글로벌에서는 로봇이나 3D 프린팅 같은 자동화 기술이 사람을 완벽하게 대체할 수 있는 직업은 5%에 불과하고 창의력을 요구하는 업무는 자동화되지 않을 것으로 분석하였다. 이와 더불어 보스턴컨설팅 등 해외 유수기관들은 복합문제 해결능력, 창의력, 소프트스킬 등의 역량 강화가 더욱 중요해질 것으로 전망하였다(손병호·김진하·최동혁, 2017). 이러한 분석결과는 제4차 산업혁명 시대에 대응하여 단순히 일자리 구조의 변화보다는 자동화로 대체될 수 없는 인간 고유의 역량에 초점을 맞춘 방안마련의 필요성을 시사한다. 이에 본 장에서는 구체적인 대응방안 논의에 앞서 무용과 지능정보기술의 융합을 통해 무용 창작, 유통(공연), 교육 영역의 산업구조 변화를 조망하고, 자동화로 인해 감소되는 일자리와 비교하여 무용가에게 요구되는 역량은 무엇인지 살펴보았다.

1. 인공지능과의 공생 : 안무가와 AI의 협업

인공지능(Artificial Intelligence, AI)이라고 하면 아직까지도 로봇을 연상하는 사람이 대부분이다. 오늘날 로봇은 조정자에 의해 움직이던 과거의 모습에서 진화하여 사람처럼 말하고, 창의적이고 고도로 숙련된 업무가 필요한 부분에서 활약하고 있다. 이렇게 ‘사람처럼’ 생각하고 문제를 해결하는 것을 인공지능이라 정의한다. 그것은 눈에 보이는 하드웨어를 갖춘 형태일수도 있고 컴퓨터 프로그램과 같이 형체가 없는 소프트웨어일 수도 있다. 인공지능의 개념은 1956년 미국 다

트머스 대학에서 열린 회의에서 처음 등장하였지만(KBS 명견만리 제작팀, 2016), 구글 딥마인드(Google DeepMind)의 알파고(AlphaGo)와 같이 높은 수준의 인공지능은 빅데이터(Big Data)와 딥 러닝(Deep Learning)의 등장으로 최근 몇 년 사이에 비약적으로 발전하기 시작했다.

예술창작 영역에서도 인공지능은 인간의 능력을 이미 상당부분 따라잡았다. 일본의 악기회사 야마하는 2014년 가사만 입력하면 자동으로 음악을 작곡해주는 프로그램 ‘보컬로듀서(Vocal-roducer)’를 공개했다. 사용자는 작곡에 대한 전문지식이 없어도 된다. 가사와 곡 분위기만 입력하면 새로운 노래 한 곡이 완성되는 데 30초밖에 걸리지 않는다(KBS 명견만리 제작팀, 2016). 구글은 현재 인공지능의 예술창작 학습 알고리즘을 설계하는 ‘마젠타 프로젝트(Magenta project)’를 진행하고 있다. 인공지능의 한 분야인 딥 러닝과 머신러닝(Machine Learning)을 활용해 음악, 비디오, 이미지, 텍스트 등을 생성한다. 마젠타 프로젝트는 예술창작법을 학습하는 알고리즘 설계를 통해 인공지능과 예술가의 협업가능성을 확인하고, 예술가들의 더 나은 창작활동을 지원하는데 목적을 두고 있다. 그 결과의 하나로 마젠타 프로젝트팀은 지난해 딥러닝을 활용해 새로운 음악합성방식을 제안하는 신경 신디사이저 엔진스(NSynth)를 선보였다. 1,000여 가지 악기와 30여만 가지의 연주 데이터베이스를 구축하고 이를 인공지능에 학습시켜 약 80초 분량의 피아노곡을 발표했다. 더불어 최근에는 인공지능이 기초적인 사물 스케치를 이해하고 재해석해 새로운 결과물을 내놓는 스케치-RNN(Recurrent Neural Network) 모델을 선보이기도 했다(magenta.tensorflow.org).



그림 1. 선으로 간단하게 그린 그림(좌)과 해당 그림에 빈센트 AI를 적용해 완성된 작품(우)

기술은 더욱 진화하여 예술가들의 창의적 화풍을 따라 할 수 있는 프로그램이 개발되었다. 국제 학술지 네이처에 공개된 논문, ‘예술적 스타일의 신경 알고리즘(A Neural Algorithm of Artistic Style)’에 소개된 이 프로그램은 사진이나 그림을 프로그램에 입력하면 인공지능망(Artificial Neural Network)을 이용하여 내용(content)은 그대로 유지하고 질감(texture)만 화가의 스타일을 모방하여 작품을 창작한다(Gatys, et al., 2015). 인공지능망은 인간이 뇌를 통해 문제를 처리하는 방식과 비슷한 방법으로 문제를 해결하기 위해 컴퓨터에서 채택하고 있는 통계학적 학습 알고리즘을 말한다(오재환, 2017). 이와 유사한 기술을 기반으로 컴퓨터하드웨어 전문업체 엔비디아(NVIDIA)는 딥 러닝 기반 애플리케이션인 ‘빈센트(Vincent) AI’를 공개했다. 8천 개의 예술 작품을 샘플링해 인공지능 슈퍼컴퓨터인 엔비디아 DGX 시스템에서 14시간의 트레이닝을 거쳐 탄생한 ‘빈센트AI’는

사용자가 스타일러스를 이용해 스케치한 그림을 7가지 스타일의 예술작품으로 완성시켜준다. 과거 기술이 특정 화가의 화풍을 적용하는데 반해 ‘빈센트AI’는 GAN(Generative Adversarial Network), 즉 생성적 적대 신경망을 통해 스케치 의도를 감지하고, 실시간으로 예술가가 의도한 바에 따라 17세기 유화나 20세기 모더니즘풍의 스케치를 생성한다(www.nvidia.co.kr).

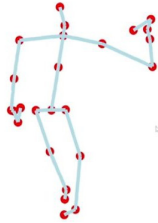


그림 2. 딥 러닝을 통해 움직임을 창작하고 있는 ‘chor-rnn’

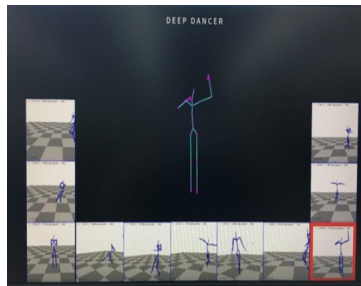


그림 3. 모션캡처 데이터(춤 사위)를 학습중인 AI ‘딥 댄서’



그림 4. Lumin AI project(인간과 AI의 즉흥무용)

무용영역의 사례로는 루카와 루이스(Luka & Louise)에 의해 개발된 ‘Chor-rnn’이 있다. Chor-rnn 시스템은 단순히 연속적인 움직임을 생성하는데 그치는 것이 아니라 더 높은 수준에서 작품을 구성(compositional cohesion)할 수 있다는 것을 보여준다. ‘Chor-rnn’핵심은 로우 모션 캡처 데이터를 학습한 심층 순환 신경망(deep recurrent neural network)으로 솔로 무용수를 위한 새로운 안무를 창작할 수 있다. ‘chor-rnn’은 무용창작 영역에서 인간과 인공지능의 공동 안무 가능성을 향상시켰으며, 안무가에게 영감을 주는 무용창작의 촉매제로 작용될 수 있다(Luka & Louise, 2016). 국내에서도 이와 유사한 연구가 활발하게 진행되고 있다. 그 결과의 하나로 춤사위를 배우는 AI ‘딥 댄서’ 데모버전이 공개되었다. ‘딥 댄서’는 2016년 삼성전자, LG전자, SK텔레콤 등 국내 민간기업들이 공동으로 출자하여 설립된 지능정보기술연구원(AIRI)이 개발하고 있는 인공지능으로 ‘딥 댄서’는 순환신경망(CNN)을 이용하여 3차원 모션 캡처 데이터로부터 춤사위를 학습하고, 사람과 유사하게 동작을 구사한다. 학습데이터가 부족한 것을 보완하기 위하여 유튜브 영상에서 3차원 춤 동작을 자동 추출하는 모듈도 함께 개발 중이며, 향후 음악과 인간 파트너의 행동에 반응해 춤추는 것을 목표로 연구를 확장하고, 로봇 하드웨어에 구현할 예정이다(www.airi.kr).

이와 같은 인공지능의 발달은 무용예술 창작과 교육 등 다양한 분야에 영향을 미칠 것이다. 구체적으로 Chor-rnn과 딥 댄서가 자율학습을 통해 창작한 움직임이 무용작품에 직접 활용되거나 안무가에게 창작의 영감을 주는 기술로 활용될 때 무용예술의 핵심이자 표현수단인 ‘움직임’의 스펙트럼을 확장시킬 수 있다. 또한 인간의 움직임에 반응하여 즉흥적인 움직임을 만드는 인공지능(LuminAI project)의 활용이나 동작분석 알고리즘은 무용수의 동작 수행능력 향상과 효과적인 무용교육을 위한 교육현장에 활용될 수 있을 것이다(www.news.gatech.edu).

2. 공유 플랫폼의 시대 : 무용예술의 시·공간성 확장

미래사회는 온라인과 오프라인의 연결망인 O2O(Online-To-Offline)를 통해 새로운 형태의 비즈니스 모델이 확대될 전망이다. 콘텐츠를 직접 생산하지 않고 창작자와 수요자를 연결하는 것만으로도 비즈니스가 가능하며, 플랫폼을 이용한 공유를 통해 새로운 가치를 창출할 수 있다. 이제는 작품이 실제 공연되는 극장을 방문하지 않아도 내가 원하는 장소 또는 접근이 용이한 극장에서 실시간으로 공개되는 공연을 감상할 수 있다. 이러한 물리적 거리와 공간, 시간의 한계를 뛰어넘는 시도들은 공연시장의 활성화를 유도하고 있다. 공연예술과 영상플랫폼의 결합, 새로운 유통과 소통방식은 공연시장 확장에 긍정적인 영향을 미칠 뿐만 아니라 새로운 비즈니스 모델 발굴의 기초가 되는 기술개발 및 융합과제의 방향을 제시해준다.

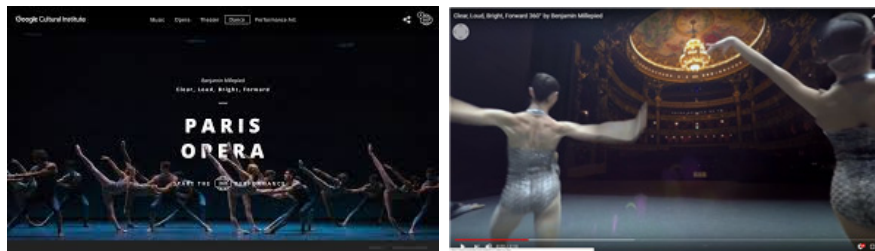


그림 5. Google Cultural Institute 'Performing Arts'

구글은 세상 모든 정보의 디지털화, 체계화, 온라인화를 통해 모든 사람이 이를 편리하게 이용할 수 있는 플랫폼 구축에 목표를 두고 있다. 구글문화연구소(Google Cultural Institute)는 무용 자료를 디지털화하여 보존함과 동시에 공유를 통해 미래교육 발전에 기여하고자 한다. 이와 같은 목표를 달성하기 위한 과제의 하나로 'Performing Arts' 프로젝트를 진행하고 있다. 무료 동영상 플랫폼과 독자적인 사이트의 두 가지 인터페이스에서 무용 자료를 열람하고, 무용 영상자료를 360°로 관람할 수 있는 서비스를 제공하고 있다. 공연의 리허설 장면을 여러 위치에서 촬영하여 마치 해당 장소에 있는 시각적·청각적 가상체험을 제공한다. 아직까지 오쿨러스 리프트(Oculus Rift)나 기어브이알(gear vr)과 같은 가상현실(VR) 디스플레이 기기 지원은 이루어지지 않고 있지만 추후 관련 서비스를 지원할 것으로 예상된다. VR기기를 착용할 경우 헤드트래킹(Head Tracking) 센서를 통해 방향에 따라 달라지는 시야와 사운드 지원으로 실감형 공연콘텐츠 지원이 가능할 것이다(performingarts.with google.com).



그림 6. Bolshoi Ballet Live in cinema



그림 7. World Ballet Day LIVE

2006년 미국 메트로폴리탄 오페라극장은 가장 좋은 평가를 받은 작품만 엄선하며 공연실황과 백스테이지 해설, 인터뷰 영상 등이 포함된 HD 콘텐츠를 개발하고, 전세계 극장에서 상영하는 ‘메트: 라이브 인 HD(The Met: Live in HD)’를 운영하고 있다. 첫 시즌 북미에서 136억 원, 해외에서 50억 원에 달하는 수익을 올린 것을 기점으로 연 수익 426억 원을 기록하고 있으며(오재환, 2017), 메트로폴리탄 오페라극장의 성공은 이탈리아 라 스칼라, 영국 로열 오페라 · 발레, 러시아 볼쇼이 발레, 미국 LA 필하모닉으로 이어졌다. 국내에서도 공공 공연장을 중심으로 공연실황 중계 사례가 점차 늘어나고 있다. 국립극장은 National Theatre Live(NT Live)를 통해 영국국립극장의 연극 ‘워 호스’, ‘다리에서 본 풍경’, ‘햄릿’ 등을 상영하여 관객들로부터 고품격의 공연 감상 기회를 늘렸다는 호평을 받기도 했다. 유사한 사례로 매년 세계발레의 날을 기념하여 진행되는 World Ballet Day LIVE가 있다. 전세계 유명 발레단의 수업, 공연, 리허설, 백스테이지 등 다양한 모습을 동영상 플랫폼(YouTube)을 통해 무료로 실시간 중계한다. 이러한 공연실황의 라이브 중계는 지능정보기술이 가져다주는 사회적 영향력을 실감하게 한다. 공유 플랫폼의 확대는 공연예술 소비시장의 확장성을 가져올 수도 있지만 다른 한편으로는 국내 공연예술의 축소를 초래할 수 있다. 이에 국내 공연콘텐츠의 경쟁력을 강화하고, 단순히 디지털 전송기술을 활용한 영상 재생을 넘어서 관람자의 참여와 상호작용을 시도하는 등 새로운 관람형태의 융합콘텐츠 개발이 요구된다.

3. 가상 · 증강현실의 가능성 : 무용교육 시스템의 변화

가상 · 증강현실(Virtual Reality & Augmented Reality) 기술을 활용한 교육은 교수-학습 방법과 시스템 자체를 바꾸어 놓을 것으로 전망된다. 기존의 전자 교과서와 동영상 강의, 온라인 오픈 강좌 등은 이미 존재하는 교육 방법과 내용을 디지털 자료로 변환한 형태라면, 증강현실 기술은 현실세계의 사물을 다루는 방식으로 맥락이 있는 실제 환경에서의 체험학습을 제공할 수 있다. 예를 들어 책상 위의 빈 비커에 증강현실 디바이스를 비추면 빈 비커에 약품이 담긴 영상이 나타나 여러 가지 실험을 할 수 있도록 하는 것이다. 실제로 가상현실 연구실 시뮬레이터인 랩스터(Labster)는 랩스터만 사용했을 때는 76%, 전통적 교육 방법과 병행해 사용했을 때는 101% 가량 학습 효과가 높아진다는 사례가 보고되고 있다(미래창조과학부 · 한국과학기술기획평가원, 2017). 이처럼 가상 · 증강현실 기술의 활용은 교육환경과 교수방법에 영향을 미치며, 효과적인 수업운영에 긍정적 변화를 유도할 수 있다. 가장 큰 변화는 교사의 역할 변화이다. 미래사회의 교사는 단순 지식전달자에서 변화하여 증강현실 기술을 통해 학습하는 것을 지원하고, 촉매하는 안내자의 역할이 강화될 것으로 예상된다. 더불어 데이터 활용기술(IoT, Cloud, Big Data, Mobile)이 더해지면 개인별 맞춤 교육과정의 운영이 가능해질 것으로 보인다. 모든 학생이 똑같이 나이에 따라 학년 별로 구성된 과정을 배우는 것이 아니라 개개인의 학습 능력과 흥미, 장래희망 등에 따라 맞춤형 교육과정을 구성할 수 있게 될 전망이다. 또한 같은 목적을 가진 학습자들이 가상 공간에 모여 상호 협동하고 경쟁하면서 게임 형식으로 학습 목표를 이루는 새로운 학습 방법도 등장할 것으로

보인다(미래창조과학부 · 한국과학기술기획평가원, 2017).



그림 8. KDDI의 'SYNC Dreams' project

일본 통신사 KDDI의 'SYNC Dreams'는 기업 브랜드 마케팅을 위하여 일회성으로 진행된 프로젝트이다. ICT기반 무용교육 플랫폼을 구축하여 서로 다른 국가에 거주하고 있는 학습자와 교사를 중계하고, 360° capture, 증강현실 등의 기술 활용으로 학습자의 무용동작 수행결과를 분석하고 시각적으로 피드백을 제공한다. 동작분석 및 피드백 정보 제공에 활용된 기술정보가 미공개되어 인공지능의 분석결과인지는 확인할 수 없었지만, 교육현장에서의 적용가능성을 확인할 수 있었다. 더불어 증강현실 기술을 활용하여 공연에 활용될 무대의상을 선택할 수 있는 경험을 제공하였다. 공간조성(플랫폼 구축), 온라인 교육(온라인 콘텐츠), 상호작용(교사-학생-AI의 피드백 교환), 오프라인 서비스(의상제작 및 구매)가 하나로 결합된 형태의 통합 무용교육 서비스의 실현 가능성을 확인할 수 있었다.

4. 지능정보사회 무용일자리 지형 : 직무역량의 변화

예술품의 복제와 변형을 넘어 새로운 창작물의 생산까지 영역을 확장해가고 있는 인공지능, 연결성을 기반으로 시·공간의 물리적 제약을 넘어 다양한 형태의 무용창작과 소비가 가능한 새로운 시장의 창출, 가상·증강현실 기술구현을 통한 감상과 교육산업의 시스템 전환 등 무용창작, 유통(공연), 교육 영역에 이르기까지 지능정보기술의 파급효과는 다양한 양상으로 확대될 것이다. 지능정보기술은 과거 기계가 진입하지 못한 다양한 분야에 진입하여 생산성을 높이고 사회 전반에 혁신적인 변화를 가져올 것이다. 지능정보기술로 인한 산업구조 변화는 필연적으로 일자리와 업무 성격 등을 변화시키고 우리의 삶 전반에 총체적 변화를 야기할 것으로 전망된다. 기계가 인간을 대신하여 일을 수행함으로써 생산성 향상, 근로시간 감소 등 경제·사회적 혜택이 고루 확대되는 반면, 자동화로 인해 단순 반복 업무의 일자리 수요가 감소하고 고부가가치 업무의 인력수요가 증가하는 고용 구조 변화가 예상된다.

이러한 일자리 지형변화 대한 두려움은 오래전부터 존재했다. 1931년 경제학자인 존 메이나드 케인스(John Maynard Keynes)는 기술 진보 때문에 노동력에 대한 수요 감소로 발생하는 실업 현상을 두고, 인간이 노동의 새로운 용도를 찾아내는 것보다 노동을 절약하는 법을 더 빨리 찾아

내기 때문에 발생한다고 분석했다(John Maynard Keynes, 1931). 그의 예측대로 이미 여러 직종이 자동화된 반면 새로운 직업창출의 단계에는 이르지 못했다. 옥스퍼드 마틴 스쿨(Oxford Martin School) 연구원인 경제학자 카를 베니딕트 프레이(Carl Benedikt Frey)와 기계학습전문가인 마이클 오스본(Michael Osborne)은 자동화가 될 확률이 높은 직업에 순위를 매겨, 과학기술 혁신이 실업에 미칠 잠재적 영향력을 수치화했다. 자동화의 위험에 가장 민감하지 않은 직종과 자동화의 위험에 가장 민감한 직종을 수치로 표현하고 다음의 <표 1>과 같이 제시하였다. 연구결과 향후 10~20년 사이에 미국 내 모든 직업의 약 47%가 자동화로 위험에 처할 수 있음을 보여준다. 이는 과거와 비교하여 일자리 붕괴 현상이 보다 빠른 속도로, 넓은 범위에서 일어나고 있음을 의미한다. 또한 고소득 전문직과 창의성을 요하는 직군, 저소득 노무직에서는 고용이 늘어날 전망이다. 하지만 중간 소득층의 단순 반복 업무 일자리는 크게 줄어들어 노동시장 내 양극화 현상은 심화될 것으로 보인다(클라우스 슈밥, 2016).

표 1. 자동화에 따른 고위험/저위험 직업군 분류(University of Oxford, 2013)

고위험 직업군		저위험 직업군	
가능성	직업	가능성	직업
0.99	텔레마케터	0.0031	정신 건강 및 약물남용치료 사회복지사
0.99	세무대리인	0.004	안무가
0.98	보험조정인	0.0042	내과·외과 의사
0.98	스포츠 심판	0.0043	심리학자
0.98	법률비서	0.0055	HR 매니저
0.97	레스토랑, 커피숍의 종업원	0.0065	컴퓨터 시스템 분석가
0.97	부동산업자(부동산중개업자)	0.0077	인류학자, 고고학자
0.97	외국인노동자 농장 계약자	0.01	선박기관사, 조선기사
0.96	비서직(법률·의학·경영 임원의 비서직 제외)	0.013	세일즈매니저
0.64	배달직	0.015	전문 경영인

클라우스 슈밥(2017)은 위와 같은 일자리 지형변화를 인간 대 기계의 딜레마로 해석해서는 안 되며, 시간이 흐를수록 초지능화 되는 기계(컴퓨터)와 협력해 나갈 수 있도록 노동력을 대비시키고 교육모델을 개발하는데 주력할 것을 제안한다. 자동화 대체 위험이 낮은 직군은 사회적 능력과 창의적 능력을 요하는 직군이 될 것이며, 세부적으로 불확실한 상황 속에서 의사결정을 해야 하는 일이나 창의적 아이디어를 개발해야 하는 일로 분석하였다. 국내 연구에서도 감성에 기초한 예술 관련 직업은 자동화 대체 확률이 상대적으로 낮은 것으로 전망하고 있다(한국고용정보원, 2016).

구글의 공동창업자인 세르게이 브린(Sergey Brin)이 “인공지능이 자유의지를 갖기는 불가능하다”고 말한 것처럼 창의력이 원천인 예술은 자동화 되거나 인공지능이 온전히 대신하기는 어려울 것이다. 하지만 안전성이 보장되는 것은 아니다. 문제는 무용의 협소한 사회적 기반과 학령인구 감소에 따른 대학 무용전공의 통·폐합과 같은 위기요소이다. 현재보다 무용가들의 입지가 줄어들고 미래 사회를 이끌어 갈 창의인재 양성기반 조차 사라질 위기를 극복하기 위해서는 공동의 이해를 기반으

로 긍정적이고 포괄적인 담론을 발전시켜야 한다. 지능정보사회에서 무용분야가 새로운 가치를 창출하고 경쟁력을 확보하기 위해서는 지능정보기술 관련 연구 활성화, 지능정보기술을 활용한 문화 산업 및 서비스 발굴과 이를 통한 일자리 창출, 지능정보기술을 창의적으로 접목·활용할 수 있는 인재 양성이 필요하다. 그중에 가장 선결되어야 하는 과제는 단연코 창의인재 양성이다.

4차 산업혁명 시대에는 개인의 역량이 무엇보다 중요하다. 지능정보기술을 익혀 다양한 분야에 접목할 수 있는 능력을 강화해야 경쟁에서 살아남을 수 있다. 즉 인지능력과 복합문제해결능력(Complex Problem Solving Skills) 등에 대한 요구가 높아질 것으로 전망된다(클라우스 슈밥, 2016; WEF, 2016). 또한 미래사회의 고용 인력은 새로운 역할과 환경에 적응할 수 있는 유연성과 더불어 지속적인 학제간 학습(Interdisciplinary Learning)이 필요하고, 다양한 분야의 전문지식을 활용할 수 있어야 한다. 로봇이나 기계조작 능력, 정보통신기술(ICT) 접목능력, 다양한 지식을 활용하고 변화에 유연하게 대응하는 능력, 다양한 기술의 활용능력, 조직 내 커뮤니케이션, 공감, 협상, 팀워크, 리더십 등의 역량이 미래사회에서 더욱 중요한 역량이 될 것으로 보고 있다(김진하, 2017; 클라우스 슈밥, 2016; Boston Consulting Group, 2015; Mckinsey, 2015).

III. 무용가의 사회참여 확대를 위한 과제

다양한 미래 전망보고서들이 제시하고 있는 제4차 산업혁명에 따른 미래사회 변화를 종합·분석해보면, 제4차 산업혁명은 기술·산업구조, 고용구조와 같이 사회 외적인 측면에만 영향을 미치는 것이 아니라 ‘역량’이라는 사회 내적인 측면이자 인간 개개인의 특성에도 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 이는 미래사회 변화에 대비하기 위해서 사회 외적인 측면에서의 대응과 사회 내적인 측면에서의 대응이 병행되어야 함을 의미한다(김진하, 2016). 이에 우리는 지능정보사회 무용가의 사회참여 확대를 위하여 첫째, 지능정보기술 분야 기초·융합연구 수행, 지능정보기술의 경제·사회적 영향연구 등 다양한 형태의 융합연구를 통해 무용계가 나아가야 할 바람직한 사회 방향성을 제시해야 한다. 둘째, 창의적 아이디어를 바탕으로 지능정보시대 신산업 분야를 발굴·육성하고 무용영역의 확장을 위한 노력을 기울여야 한다. 셋째, 융합학제 편성과 수업 시스템의 변화를 통해 지능정보사회가 요구하는 창의인재 양성이 요구된다. 본 장에서는 세 가지 과제 중 가장 시급한 과제인 창의인재 양성에 대해 논의하고자 한다.

2016년 세계경제포럼은 2020년까지 요구되는 미래인재의 역량으로 ‘복잡한 문제를 푸는 능력’을 제 1순위로 꼽았으며, ‘비판적 사고’, ‘창의력’, ‘사람관리’, ‘협업’ 순으로 비판적 사고를 통한 창의적 문제해결 능력과 팀을 이루는 ‘협업’을 미래인재 교육의 핵심으로 제시하였다(WEF, 2016). 4차 산업혁명’이란 화두를 세상에 던진 클라우스 슈밥(Klaus Schwab)교수는 미래사회의 리드하기 위해서는 상황맥락(contextual), 정서(emotional), 영감(inspired), 신체(physical) 지