

글로벌 마켓에서의 한국춤 생존 전략: AI의 활용

Korean Dance Survival Strategy in the Global Market Utilization of AI



2023. 06.22

유지영



한국체육대학교
KOREA NATIONAL SPORT UNIVERSITY



NRF
National Research
Foundation of Korea

이 연구는 2022년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2022S1A5B5A16051555)

Contents

- 1 연구의 필요성
Need for Research
- 2 연구의 목적
Purpose of Research
- 3 AI의 활용
Use of AI
- 4 맺음말
Conclusion



1

연구의 필요성

Need for Research

전통적인 공연방식



미래사회의 키워드

Keyword for Future



- ✓ 융합 / Convergence
- ✓ 연결 / Link
- ✓ 속도 / Speed
- ✓ 확장 / Expansion

다양한 디지털 콘텐츠



VR



AR



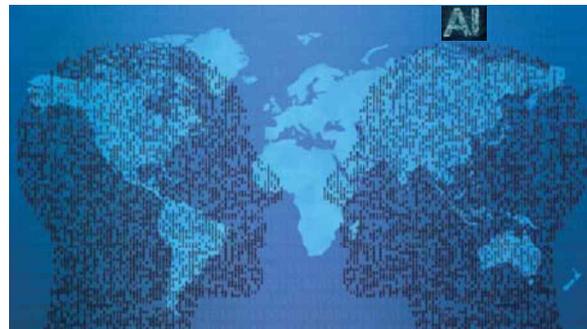
Metaverse

2

연구의 목적 Purpose of Research



4차 산업혁명시대 변화하는 시대적 흐름에 맞춰
글로벌 시장에서 한국춤이 생존할 수 있는 방법을
AI의 활용에서 찾고자 함.



3

AI의 활용
Use of AI



데이터 구축

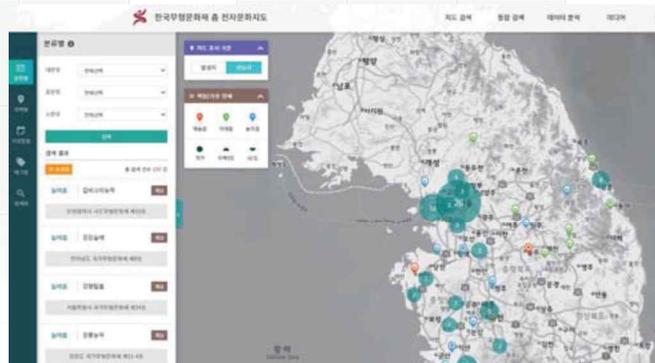


- 인물
- 캐릭터
- 미
- 복식
- 소품
- 동작
- 스토리
- 음악

한국무형문화재 춤 DB 구축 및 전자문화지도 개발



This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-2017S1A5B4056054)





- OTT는 'Over the Top'의 약자: 셋톱박스를 넘어서다.
- 셋톱박스의 연결 없이 인터넷만 연결되면 다양한 기기로 언제 어디 서든 시청할 수 있는 플랫폼

Dance NET 홈 한국무용 발레 현대무용 K-POP 스트리트댄스 재즈댄스 VR AR MR Metavers 내가 짠 공연

한국무용 > **한국창작무용**

제의

몸, 춤과 조우하다

하나되는 꿈

살-아리

섞드림

97% 일치 2010. 12. 29 | 15분

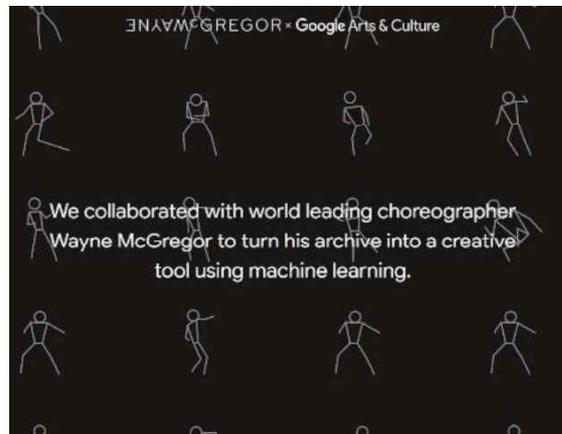
시대가 변해도 여인의 삶에 중요한 의미가 담겨있는 결혼, 새로운 현실에 순응하려는 여인의 정서를 '시집살이요'와 함께 그려낸 유지영의 작품이다.

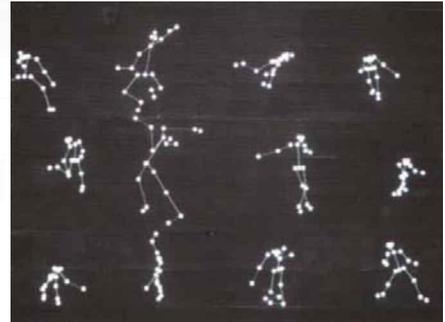
Algorithm

한국춤 공연의 구성요소



LIVING ARCHIVE : AN AI PERFORMANCE EXPERIMENT 2019년





⇨
딥러닝

'MADI' 프로그램(2020년)



류파별 살풀이춤 학습데이터셋

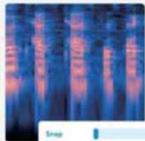
Teachable Machine

정보 FAQ



이미지

파일 또는 웹캠을 사용해 이미지를 분류하는 방법을 모델에 학습시킵니다.



사운드

짧은 사운드 샘플을 녹음하여 오디오를 분류하도록 모델을 학습시킵니다.



자세

파일을 사용하거나 웹캠에서 자세를 취하여 몸의 자세를 분류하도록 모델을 학습시킵니다.

봉산탈춤

182 포즈 샘플



학습

학습 중...

00:09 - 4 / 50

유지영(2023). 스켈레톤 데이터 추출을 위한 한국전통춤 영상의 요건 탐색. 국제문화예술, 4(1), 87-100.

4

맺음말
Conclusion



Thank you!!

감사합니다

메타버스를 활용한 백제기악 <百濟伎樂> 호선무 버전 콘텐츠 연구
A Study on the Contents of the Han Seon-mu Version of Baekje
Instrumental Music Using Metaverse

손 대 환
Dae Hwan - Son

청주대학교 산학협력단 학술연구 교수
Professor of Academic Research at Cheongju University Industry-Academic
Cooperation Foundation

I. 서론

4차산업혁명의 국내외·국제적 추세에 따라 가상현실을 활용한 문화유산 콘텐츠 연구와 상품 개발이 주목 되고있다.¹⁾ 이러한 세기의 문화적 흐름의 추세에 따라 본 연구자는 메타버스를 활용하여 <백제기악>의 콘텐츠 설정 방안을 제시한다. 이는 가상세계 실현을 통해 공연예술가들과 백제권역 자치단체들이 과거의 아바타와 증강현실을 통해 당시 <백제기악>의 공연예술과 문화유산을 체험하고 보전할 수 있기 때문이다.

<백제기악(百濟伎樂)>은 요즘으로 말하면 ‘방탄 소년단’의 한류화에 비유된다. 그 근거는 당시 수양제가 장안으로 <백제기악>을 초청²⁾하였다는 기록이 있기 때문이다. 당시 <백제기악>를 중국에서 인기 상품으로 수양제가 장안으로 초청하였다는 점에서 당시의 한류라고 말하는 것이다. 그러나 <백제기악>의 실체는 백제의 멸망으로 사료가 소실되었기 때문에 정확하게 알 수 없다. 단지 『삼국사기』에 기록된 <백제악>³⁾이라는 3음절뿐이다. 그러나 이러한 사료의 소실에 따른 어려운 상황에서 백제의 문화예술 재현과 창안을 위하여 지금까지 선학들의 <백제기악> 연구가 이루어지고 있다. 그 결과 이해구, 심우성, 서연호의 『교훈초』⁴⁾와 관련된 연극적 장르의 ‘가면극·무언극·연극’이라는 연구의 성과를 나타냈다.⁵⁾ 고고학적으로는 집안고분(集安古墳)·안악3호분(安岳3號墳)·장천 1호분(長川一號墳)고분과 수나라의 ‘7부기·9부기를 통해서 <백제기악> 연구를 구체화 할 수 있었다. 미술학적으로는 <돈황석굴>벽화⁶⁾를 통해서 좀 더 구체적인 <백제기악>의 실체를 유추할 수 있었다.

이러한 연구 상황을 근거로 본 연구자는 지난 2018년 <백제궁중기악(百濟宮中伎樂)> 연구⁷⁾ 「백제<호선무(胡旋舞)>버전 콘텐츠 설정- 한류의 진원 <백제기악(百濟伎樂)>을 중심으로-」⁸⁾ 대한 연구를 등재 학술지에 발표하였다. 이를 통해서 지속적인 학술연구가 심화되었고 백제권역 자치단체들이 <백제기악> 콘텐츠를 개발하여 공연⁹⁾으로 활성화되고 있다. 그렇지만 지난 연구는 <백제기악>의 재현과 창안을 위해 기본적 재현적 차

1) 김상헌(2016), 「메타버스를 활용한 역사교육콘텐츠 개발 방안」, 한국콘텐츠학회 2016 종합학술대회 논문집, pp.161-162.

2) 마단립(1319). 『문헌통고(文獻通考)』, 348권, 서울특별시 교육청, 전자도서관.

3) 김부식(1146). 『삼국사기(三國史記)』, 제32권 잡지 제1권.

4) 박근진(1233). 『교훈초(敎訓抄)』.

5) 손대환(2021). 「백제 <호선무(百濟胡旋舞)> 버전 콘텐츠 설정연구 - 한류(韓流)의 진원 <백제기악(百濟伎樂)>을 중심으로-」, 한국엔터테인먼트산업학회,

6) 연합뉴스(2018). “중국학자돈황석굴에 한반도 사람묘사 벽화40곳.”

7) 손대환(2018). 「백제 궁중기악 연구」, 한국엔터테인먼트산업 학회논문지,12(4): 13-25.

8) 손대환(2021), 위의 논문.

원에서 학술적 연구를 통해 유니버스구성의 콘텐츠를 설정하는데 착안하여 연구를 해왔다. 이러한 연구의 상황에 따라 국내의 4차산업혁명명은 성숙단계에 진입해 있으며 앞으로는 문화예술 산업의 흐름이 메타버스를 활용하여 역사 문화적 공연예술 학술과 콘텐츠를 보급하는 시대로 다가왔다. 이 때문에 본 연구자는 기존의 학술·콘텐츠적 <백제기악>의 연구를 근거로 변화하는 시대의 흐름에 적용하고자 「메타버스를 활용한 백제기악 <호선무> 버전 콘텐츠 연구」에 관한 학술·콘텐츠 설정을 제시하고 <백제기악>의 다양한 장르로 확장하고자 한다. 전술한 바와 같이 백제의 사료가 소실된 문제점 때문에 고구려의 <호선무>의 연구에 비하여 기존의 백제기악 <호선무> 콘텐츠 연구는 미약할수 밖에 없는 아쉬움이 뒤따른다.

1) ,기존 주요논의 및 연구의 방법

기존의 메타버스에 대한 논의는 문화¹⁰⁾, 역사적 콘텐츠¹¹⁾ 개발 제안을 위한 연구가 진행되었다. 그리고 <백제기악>의 근원적인 학술연구와 재현 콘텐츠 연구는 이해구¹²⁾·심우성¹³⁾·서연호¹⁴⁾의 연극적 버전의 연구이다. 이후 구중회¹⁵⁾는 <백제기악>·<백제궁중기악>의 연극적 버전을 악가무적 장르의 학술연구로 확장하였다. 이를 근거로 손대환은 악가무적(樂歌舞的) 장르의 첫 번째 버전으로 백제기악<호선무> 버전을 콘텐츠로 설정¹⁶⁾하였다. 그러므로 지난 연구는 <백제기악>의 재현을 위해 초기 학술적 연구에 의한 유니버스구성의 콘텐츠를 설정하는 연구였다. 이에 반하여 국내·국제적 역사 문화예술산업의 흐름이 메타버스를 활용하여 역사 문화적 공연예술 학술과 콘텐츠를 보급하는 시대로 다가왔다. 특히 메타버스와 <백제기악>과 접목된 연구가 전무하기 때문에 본 연구자는 「메타버스를 활용한 백제기악 <호선무> 버전 콘텐츠 연구」를 통해 콘텐츠 설정을 제시하는 것이다.

이에 따라 주요 연구의 방법은 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 학술적 사료, 박근진 (1223)의 『교훈초(敎訓抄)』¹⁷⁾와 『동대사요록』¹⁸⁾과 재현 콘텐츠는 지금까지 공연되고 있는<백제기악>¹⁹⁾과 백제금동대향로의 5악사, 백제 무령왕릉 왕비의 관에서 발견한 영락(瓔珞)²⁰⁾, 둔황 석굴에서 발견된 벽화²¹⁾ 등을 연구의 근거로 설정한다. 둘째, 위의 사료를 분석한 결과, <백제기악>은 12세기 악사 박행광 (1092~1152)에 의해 하나의 작품으로 연출하여 무대에서 공연했다는 점에 착안하여 분석한다. 셋째, 연구의 방법은 기존의 메타버스 논의²²⁾와 <백제기악>의 서지학적 분석²³⁾과 최근까지 공연예술 현장에서 활용하고 있는 콘텐츠²⁴⁾를 통해 본 연구에 대한 콘텐츠 설정을 위해 공연예술 현장 방문 탐방, 그리고 서지학적 분석연구를 병행한다.

그리고, 본 연구의 세부적 학술적 근거에 따른 분석 결과, 콘텐츠 창작에 대한 고증을 받

9)백제뉴스 (2018), “백제궁중기악 궁주사의 트레이드마크 위한 첫 걸음.”

10) 정지은 외(2022), 「메타버스를 활용한 문화콘텐츠 사례연구」, 한국문화산업학회, 제22권(01),p.13.

11) 김상현, 앞의 논문.

12) 이해구(1959). 「기악과 산대가면극」, 조선학보.

13) 심우성(1975), 『한국의 민속극 1부, 연희본 13편』, 창작과 비평사.

14) 서연호(2005), 『한국연극사』, 연극과 인간.

15) 특급뉴스(2019), “백제기악 오늘날 한류의 원조”

16) 손대환(2021). 앞의 논문.

17) 박근진, 앞의 책, 1233.

18) 조일 신문사(1999). 『동대사요록』.

19) 특급뉴스(2018), “백제궁중기악의 상설공연”.

20) 구중회(2011). 『풍속문화로 만난 무령임금 무덤의 12가지 비밀』, 서경문화사.

21) 연합뉴스(2018). 앞의 신문.

22) 특급뉴스(2019), 위의 신문

23) 한국민속극 박물관(2022), 『K-기악과 실�크로드』, 민속과 예술 연구집 제10집, pp. 226-360.

24) 특급뉴스 (2019), 위의 신문.

기 위해 문학과 역사²⁵⁾, 민속학²⁶⁾, 전통 연희학자들²⁷⁾과 관련 공연예술가들²⁸⁾, 메타버스 콘텐츠 연구 학자등에게 자문을 받아 연구를 심화한다. 이러한 방법의 연구를 통하여 향후 학술 연구자들과 공연예술가, 백제권역의 자치단체들이 메타버스를 활용하여 <백제기악> 콘텐츠를 활용할 때, 지금까지의 <백제기악> 공연보다 역사·문학사적 사실성에 따른 콘텐츠 재현과 창안, 그리고 보전의 효과를 높일 수 있다. 넷째, 본 연구에서 중요시되는 연구는 본론의 메타버스를 활용하여 백제기악<호선무>²⁹⁾ 공연 콘텐츠의 재현과 창안을 위한 설정이다. 이에 따라 본 학회 학술대회에서 이를 발표한다.

II. 메타버스를 활용한 백제기악<호선무> 콘텐츠 설정

본 연구의 핵심은 메타버스를 활용하여 사라진 과거의 백제기악<호선무>의 실체를 가상세계를 통해 재현하고 증강현실을 통하여 가상 세계에서 재현된 콘텐츠를 현실적으로 활용하도록 하고 보전한다는 것이다. 백제기악<호선무>는 그 실체가 사라진 과거의 백제의 문화유산이기 때문에 메타버스를 적용하여 유용하게 활용할 수 있는 특징을 가지고 있다. 이는 현대인들에게 과거 백제의 예인 미마지가 <백제기악>을 중국 수나라와 당나라에서 학습하여 <호선무>를 공연하는 과정과 일본에 건너가 성덕태자의 비호 아래 <백제기악>을 청소년들을 대상으로 교습하고 전승한 그 역사 문화적 의미를 파악할 수 있기 때문이다. 그러므로 <백제기악>의 가상 세계와 증강현실을 통해서도 현재 남아있지 않은 공간의 사물이나 인물의 복원에 가까운 재현을 통해 역사적 사건 현장이나 문화유산 현장을 경험함으로써 현대인들이 과거 백제사람들의 정서와 문화 예술현장을 체험할 수 있다.

이에 따라서 본 연구자는 메타버스를 활용한 백제기악 <호선무> 콘텐츠를 악사의 악기, 무대, 시놉시스로 분류하여 설정한다.

1) 가상세계 메타버스 활용- 금동 대향로 5악사 악기 무대

백제 유적에서 출토된 금동대향로³⁰⁾에 5악사와 악기가 새겨져 있다. 이는 후진(後晉, 936-946)의 『음악지』³¹⁾ 등에 기록된 강국기에 활용되는 4종의 악기와 일치다. 현악기는 없고 관악기로 적(笛), 타악기로 동발(銅鈸)과 정고(正鼓), 화고(和鼓) 등이다.³²⁾ 특히 <백제기악>의 무대는 만당시대(晚唐時代)의 ‘막고굴 경변’의 무악(巫樂)³³⁾에 독립된 무대가 조화를 이루며 무용수와 가수가 한 무대에서 공연하는 모습이 나타난다. 이는 고구려계 기악 공연의 모습이 보이는 시기로 아래의 <그림 1>³⁴⁾의 <백제기악> 무대에서 확인된다.³⁵⁾ 이에 따라 백제금동대향로와 악기, 무대는 실체가 사라진 과거의 백제의 공연예술이라는 점에서 가상세계를 실현하는 메타버스로 재현할 수 있다.

25) 충남 역사 문화연구원 백제사 연구소.

26) 한국민속 예술연구원 충남도지부.

27) 한국민속극 박물관 학예연구실.

28) 백제기악 보존회 공연팀.

29) 손대환(2021). 앞의 논문.

30) 1993년 12월 12일(일) 충청남도 부여군 부여읍 능산리에서 주차장 공사를 하던 중 발견된 백제의 향로이다.

31) 장소원, 가위, 조휘(940-945). 『구당서』, 지(志) 30권.

32) 장사훈(1991). 『악가록』, 증보한국음악사, 세광음악 출판사.

33) 사돈우(史敦宇), 김순진(金), <https://baike.baidu.com/item/%E6%95%A6%E7%85%8C%E8%88%9E%E4%B9%90%E7%BA%BF%E6%8F%8F%E9%9B%86/2075672?fr=aladdin/2020.12.06>.

34) 사돈우(史敦宇), 김순진(金), 위의 인터넷블로그.

35) 손대환(2021). 위의 논문.



〈그림 1〉 백제기악 무대

2) 증강현실 메타버스 활용 - 〈호선무〉 시놉시스

백제기악 〈호선무〉 버전 콘텐츠 설정의 시놉시스는 소설가인 조동길의 집필로 전 3장으로 쓰여졌다. 제1장, ‘시골 마을 공터의 무명소녀’ · 제2장, ‘왕비 앞에서 펼치는 춤의 향연’ · 제3장, ‘백제 춤으로 세상을 놀라게 하다’ 라는 유니버스로 구성되어 있다³⁶⁾. 아래의 〈그림2〉는 공주시 자치단체와 백제기악 연구자들이 초기 연구자들의 학술이론을 근거로 개발한 콘텐츠 〈백제 궁중기악〉시연 장면³⁷⁾이다. 따라서 이는 메타버스의 증강현실 연구를 통하여 백제사람들의 정서와 문화 예술현장을 체험하며 전승할 수 있고 지속 장르의 확장을 할 수 있다.



〈그림 2〉 백제궁중기악 시연

Ⅲ. 결론 및 제언

〈백제 기악〉의 가상세계 메타버스 활용을 위한 금동 대향로 5악사 악기, 무대에 활용할 수 있다. 증강현실 메타버스 활용 〈호선무〉 시놉시스는 현대인들에게 과거 백제의 예인 미마지가 〈백제기악〉을 중국 수나라와 당나라에서 학습하여 〈호선무〉를 공연하는 과정과 일본에 건너가 성덕태자의 비호 아래 〈백제기악〉을 청소년 들을 대상으로 교습하고 전승한 그 역사 문화적 의미를 파악할 수 있다. 그러므로 〈백제기악〉의 가상 세계와 증강현실을 통해서는 현재 남아있지 않은 공간의 사물이나 인물의 복원에 가까운 재현을 통해 역사적 사건 현장이나 문화유산 현장을 경험함으로써 현대인들이 과거 백제 사람들의 정서와 문화 예술현장을 체험할 수 있

36) 손대환(2021), 앞의 논문.

37) 중부매일(2016). “공주시, 백제궁중기악 시연한다.” 2016.

다.

따라서 본 연구는 크게 학술적, 콘텐츠적, 교육·사회 문화적으로 활용할 수 있다. 그리고 한류의 세계화에 크게 기여할 것으로 예견된다. 향후 기대효는 첫째, 학문적, 콘텐츠적 측면에서 백제기악 <호선무>에 대한 연구는 전통연희 차원에서 무대공연을 재현할 수 있다. 둘째, 사회·문화적 기여도 측면에서는 <백제기악>은 백제권역의 일부 자치단체에서 가상현실을 통해 백제의 <백제기악> 공연을 구체화할 수 있다. 셋째, 경제적 측면에서 자치단체 축제용 콘텐츠로 국내외 관광객이 유치되어 지역 상권 살리기 등의 경제적 효과를 가져올 수 있다. 그러므로 메타버스를 활용한 백제기악<호선무>공연 재현에 따라 무형유산으로 국내외적 한류 문화상품으로 보급할 수 있다.

참고문헌

도서

- 김부식(1146). 『삼국사기(三國史記)』, 제32권 잡지 제1권.
구중희(2011). 『풍속문화로 만난 무령임금 무덤의 12가지 비밀』, 서경문화사.
마단립(1319). 『문헌통고(文獻通考)』, 348권, 서울특별시 교육청, 전자도서관.
박근진(1233). 『교훈초(敎訓抄)』.
서연호(2005). 『한국연극사』, 연극과 인간.
심우성(1975). 『한국의 민속극 1부, 연희본 13편』, 창작과 비평사.
이혜구(1959). 「기악과 산대가면극」, 조선학보.
조일 신문사(1999). 『동대사요록』
장사훈(1991). 『악가록』, 증보한국음악사, 세광음악 출판사.
장소원, 가위, 조휘(940-945). 『구당서』, 지(志) 30권.
한국민속극 박물관(2022). 『K-기악과 실크로드』, 민속과 예술 연구집 제10집, pp. 226-360.

논문

- 김상현(2016). 「메타버스를 활용한 역사교육콘텐츠 개발 방안」, 한국콘텐츠학회 2016 종합 학술대회 논문집, pp.161-162.
손대환(2018). 「백제 궁중기악 연구」, 한국엔터테인먼트산업 학회논문지,12(4): 13-25.
손대환(2021). 「백제 <호선무(百濟胡旋舞)> 버전 콘텐츠 설정연구 - 한류(韓流)의 진원 <백제기악(百濟伎樂)> 을 중심으로-」, 한국엔터테인먼트산업학회,
정지은 외(2022). 「메타버스를 활용한 문화콘텐츠 사례연구」, 한국문화산업학회, 제22권 (01),p.13.

기타

- 백제뉴스 (2018). “백제궁중기악 공주시의 트레이드마크 위한 첫 걸음.”
중부매일(2016). “공주시, 백제궁중기악 시연한다.” 2016.
연합뉴스(2018). “중국학자둔황석굴에 한반도 사람묘사 벽화40곳.”
특급뉴스(2019), “백제기악 오늘날 한류의 원조”
사돈우(史敦宇),김순진(金),<https://baike.baidu.com/item/%E6%95%A6%E7%85%8C%E8%88%9E%E4%B9%90%E7%BA%BF%E6%8F%8F%E9%9B%86/2075672?fi=aladdin/2020.12.06>.
충남 역사 문화연구원 백제사 연구소,
한국민속 예술연구원 충남도지부.
한국민속극 박물관 학예연구실.

국립 무용원 개원과 아트 마켓

OPENING OF NATIONAL DANCE CENTER AND ART MARKET



2023. 06. 22.

백현순*, 양은심**



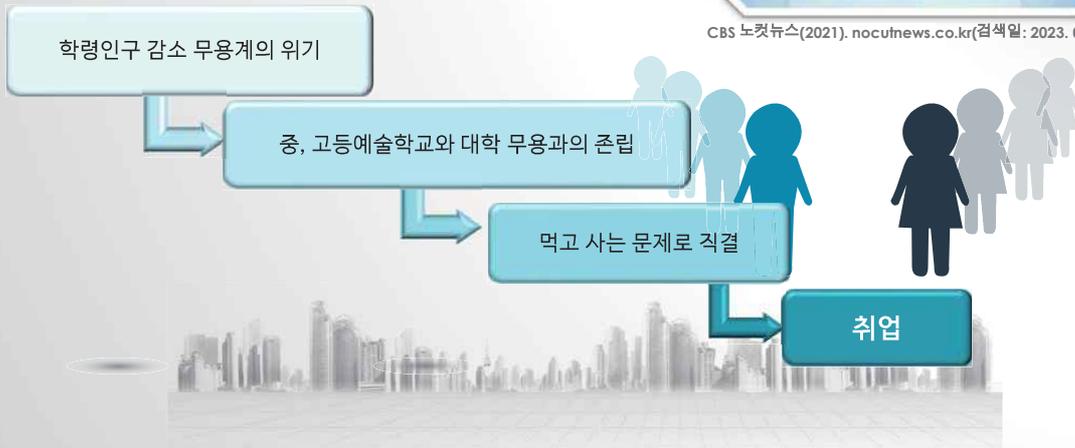
* 제1저자, 한국체육대학교 공연예술학과 교수, back1006@knsu.ac.kr
** 교신저자, 한국체육대학교 스포츠산업학과 교수, yanges@knsu.ac.kr

I. 서론

01 문제제기



CBS 노컷뉴스(2021). nocutnews.co.kr(검색일: 2023. 05.25)



1. 서론

02 데이터 안심구역 / 데이터 시각화(2020년)

한국데이터산업진흥원(2020). <http://datakorea.datastore.or.kr/profile/degree/U040000162/>(검색일: 2023년 5월 25일)



무용학과

취업률
63.1%

첫 직장 월 평균
임금
88.8만원
(0~150만원의 임금이 가장 많음)

입학자 수
1,046명

1. 서론

02 데이터 안심구역 / 데이터 시각화(2020년)

한국데이터산업진흥원(2020). <http://datakorea.datastore.or.kr/profile/degree/U040000162/>(검색일: 2023년 5월 25일)



입학자 수
1,046명 (34개학과)

지역별 개설 대학 수
서울특별시(21개),
경기도(9개),전라북도(5개)순으로
많이 개설



1. 서론

02 데이터 안심구역 / 데이터 시각화(2020년)

한국데이터산업진흥원(2020). <http://datakorea.datastore.or.kr/profile/degree/U040000162/>(검색일: 2023년 5월 25일)



직업

스포츠 강사,
대중무용수(백업댄스), 무용강사,
무용수, 안무가 등

첫 직장 만족도
50.0%
50/50정도의 취업

1. 서론

03 국립무용원 이슈 체크



무용전용극장 아트마켓의 플랫폼



공연



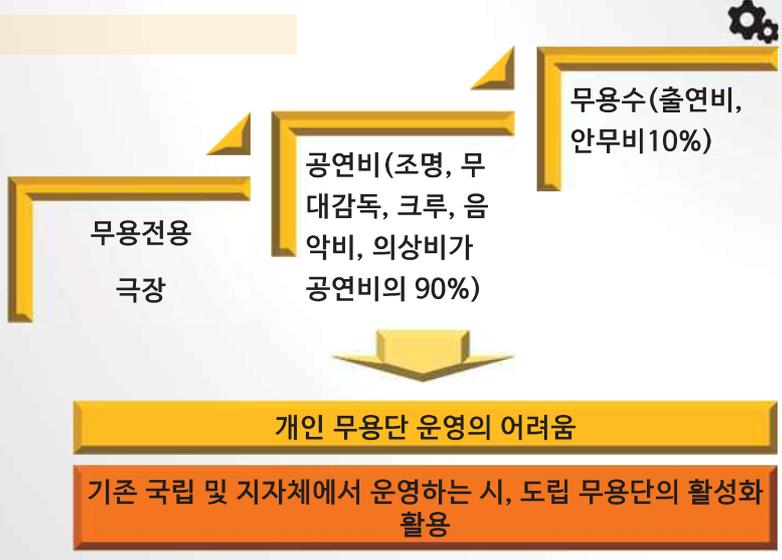
교육(문화소외/ 생활무용)



무용역사 기록 및 보관

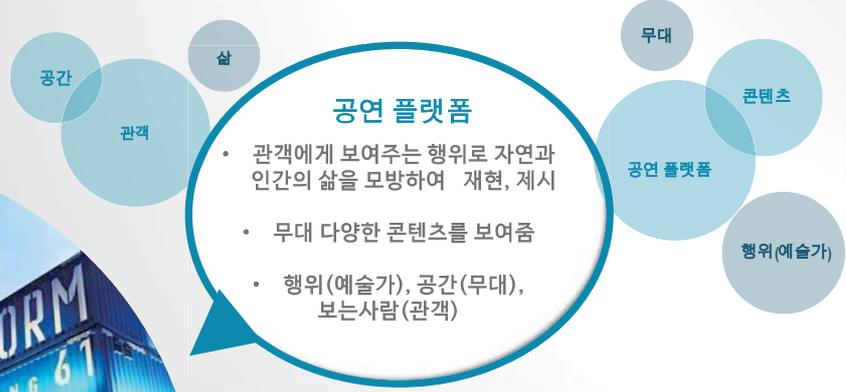
II. 본론

01 공연환경의 변화



II. 본론

02 아트마켓 활성화

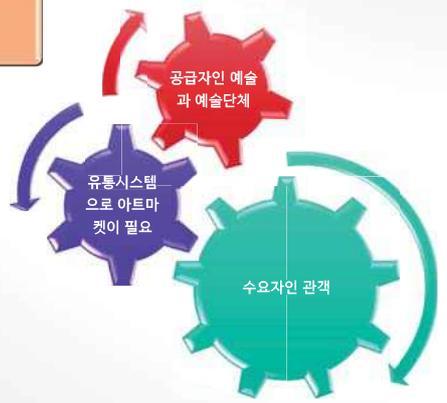


II. 본론

02 아트마켓 활성화

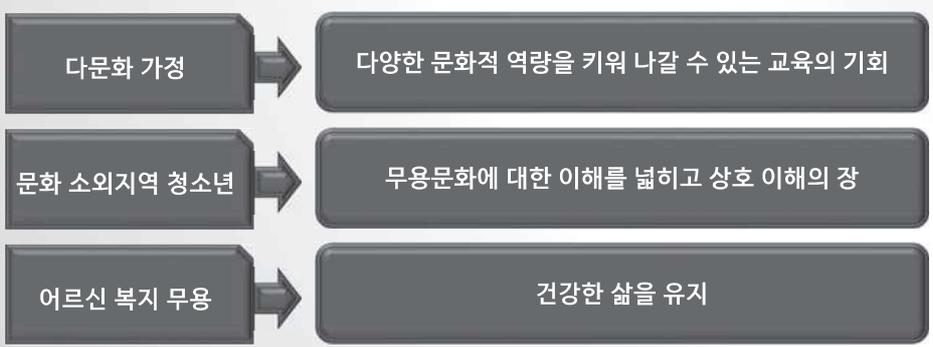
공연예술의 유통

공연장과 축제를 중심으로 예술가, 예술단체, 기획사, 제작사, 에이전트, 프로모터, 홍보마케팅 대행사, 배급사 등등

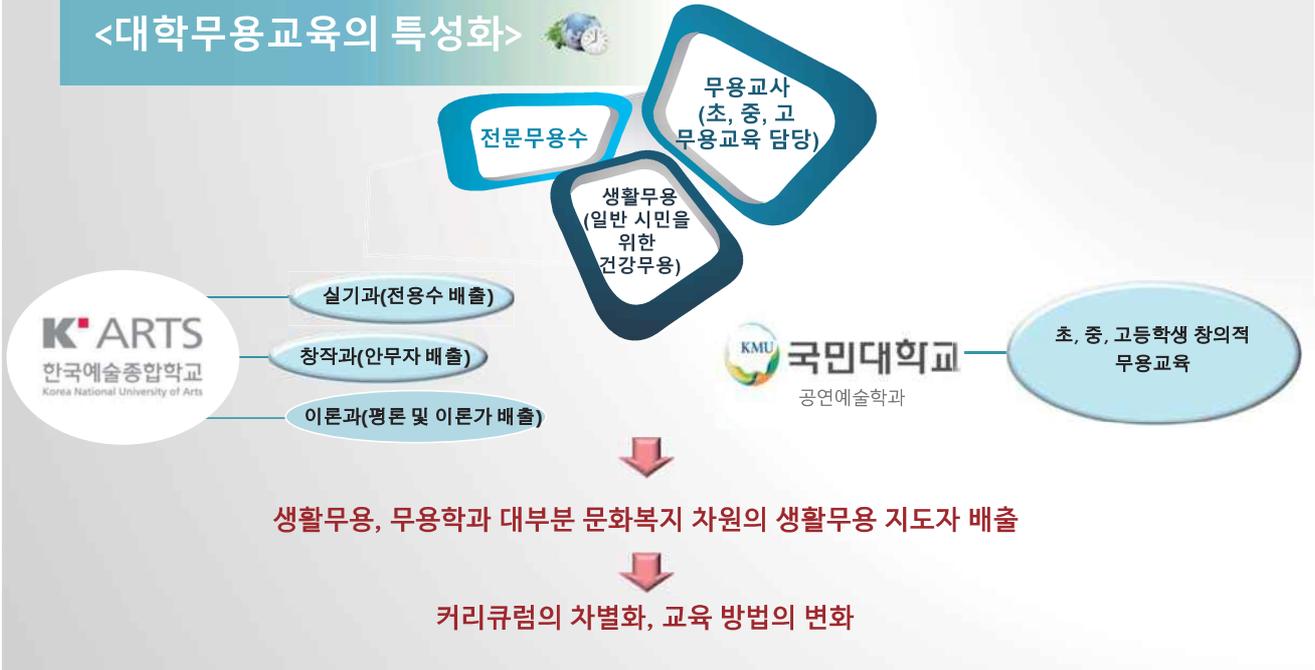


II. 본론

03 교육(문화소의 / 생활무용)



<대학무용교육의 특성화>



II. 본론

03 무용역사 기록 및 보관



무형문화재 조사 발굴 자료보관 등 전통에 대한 연구나 보관은 잘 되어있음

신무용- 최승희 이후

현대기록은 보관이 전무

III 결론

1. 교육과 현실의 괴리

현실에 부응하는 교육을 하지 못함
창의적 예술교육인 무용교육의 가치를 인정받지 못함

공연, 교육 문화 콘텐츠 부재



2. 공연과 현실의 괴리

공연경비의 부담

실질적 공연 작품비 지원 및 보급



참고문헌

김선영, 이의신(2017). 공연예술산업의 유통부문 지원 개선방안. 한국산학기술학회논문지, 18(11), 176-186.

이동연(2018). 프로덕션 시스템으로서의 예술교육의 새로운 비전. 한국예술연구, 21, 5-30.

이용민, 성진모, 정봉주(2008). 서비스산업의 수입극대화 모델에 관한 연구: 국내 공연예술산업의 사례를 중심으로. 대한산업공학회 춘계공동학술대회 논문집.

이의신, 소홍삼(2020). 뉴노멀 시대의 공연아트마켓 활성화 방안 연구. 미래사회, 11(1), 55-74.



감사
드립니다

THANK
YOU