



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김 미 숙 교수지도
석사학위 청구논문

댄스 서바이벌 프로그램을 통한
스트리트 댄서의 인식 변화
-스트리트 우먼 파이터 1을 중심으로-

2025

성신여자대학교 문화산업예술대학원
문화산업예술학과 공연예술전공
강 혜 인

댄스 서바이벌 프로그램을 통한
스트리트 댄서의 인식 변화

-스트리트 우먼 파이터 1을 중심으로-

김 미 숙 교수 지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2024년 11월

성신여자대학교 문화산업예술대학원

문화산업예술학과 공연예술전공

강 혜 인

인 준 서

강혜인의 석사학위 논문으로 인준함

2024년 12월

심사위원장 _____ 임 영 희



심사위원 _____ 구 두 희



심사위원 _____ 김 미 숙



성신여자대학교 문화산업예술대학원

논문개요

21세기 디지털 시대의 발전과 미디어 환경 변화 속에서 문화산업이 크게 성장해 왔다. 과거 정보전달에 그치던 시대를 넘어서 현재는 위성 TV, 유튜브, OTT, SNS 등 뉴 미디어를 통해 수많은 정보를 실시간으로 공유하며 양방향의 의사소통이 가능해졌고, 어디서든 콘텐츠를 소비할 수 있는 문화가 형성 되었다. 인간의 본능으로부터 만들어내는 움직임으로 표현하는 무용 예술 중에서도 실용무용의 스트리트 댄스는 급속도로 성장하고 발전하면서 누구나 즐길 수 있는 대중문화의 대표 문화로 각광 받고 있다. 스트리트댄스는 빠르게 대중화되었고, 특히 방송 프로그램 『스트리트 우먼 파이터 1』(이하 스우파 1)는 댄서들의 인식을 변화시키는 중요한 전환점을 맞았다. Mnet(엠넷)에서 2021년 8월 24일 첫 방영된 『스우파 1』는 대한민국 최고의 여성 댄스 크루를 찾기 위한 리얼리티 댄스 서바이벌 프로그램으로, 세계 최초로 여성 크루 8팀만이 경쟁하여 우승을 차지하는 룰로 진행되었고, 스트리트 댄스와 코레오그래피(안무가)를 전공으로 다루는 크루들로 모집하였다.

타 댄스 서바이벌 프로그램은 무용에 대한 전반적인 지식을 대중에게 알리고자 하는 의도를 지녔다면, 스트리트 우먼 파이터의 경우 ‘댄서’라는 존재에 대한 인식을 높이고 그들이 케이팝 문화발전에 일조하고 있다는 것을 인정받을 수 있는 환경을 제공하는 것에 목적이 있다는 것을 알 수 있다.

그러나 『스우파 1』 방영 후 댄서들이 받는 관심과 인식변화 현상은 『스우파 1』에 참가한 특정 소수에게 해당 적용될 뿐이고, 여전히 댄서라는 직업에 대한 전문성, 체계적인 교육 시스템, 경제적 불안정 등 문제 제기는 계속되고 있는 실정이다. 이러한 문제들과 관련하여 댄서들은 변화의 필요성과 이와 관련 연구가 필요하다는 것을 인지하고 있으나, 소수에 불과한

것이 현실이다. 서바이벌 댄스 프로그램에 직접 참여한 연구자는 댄서의 직업적 가치를 향상시키고, 체계적인 댄스 문화를 구축하는 연구의 필요성을 절실히 느꼈다.

이에 『스우파 1』을 중심으로 프로그램의 특징과 프로그램 제작진 및 출연자들의 심층 인터뷰를 통해 댄서에 대한 인식 변화 및 가치 향상, 그리고 발전 방안을 제시하는데 연구목적이 있다.

이를 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

- 1) 『스우파 1』 프로그램의 특징은 무엇인가?
- 2) 댄스 입문 당시 댄서에 대한 인식은 어떠한가?
- 3) 『스우파 1』 방영 전·후 댄서에 대한 인식 변화는 어떠한가?
- 4) 댄서의 발전 방안은 어떠한가?

연구방법은 관련 전문서적과 논문을 중심으로 한 문헌연구와 심층 면담을 하였다. 방영된 댄스 서바이벌 프로그램을 통한 스트리트 댄서의 인식 변화를 고찰하기 위해 인터넷 기사와 자료들을 수집 분석하였고, 제작진 인터뷰를 통해 프로그램에 대한 특징을 살펴보았다. 프로그램을 특징을 토대로 2021년 8월 24일부터 2021년 10월 26일까지 댄스 서바이벌 프로그램 『스우파 1』에 참가한 7명을 선정하여 심층 인터뷰를 진행하였다.

연구문제를 토대로 다음과 같은 결론이 도출되었다.

첫째, 프로그램의 특징으로 Mnet(엠넷)에서 기획한 댄스 서바이벌 프로그램 『스우파 1』은 8팀의 여성 댄스 크루가 총 6개의 미션을 통해 최종 우승을 차지하는 리얼리티 프로그램으로 스트리트 문화를 반영한 여러 배틀 미션으로 구성하여 참가 크루들의 높은 실력을 증명하였고, 리더십을 반영한 미션을 더해 현대 사회에서의 여성 역할을 새롭게 조명하며, 뉴미디어의 활용과 함께 대중적 흥행에 성공하였다.

둘째, 댄스는 다양한 개인적 계기로 입문하며, 과거 열악했던 교육환경이

현재는 체계적이고 접근성 높은 시스템으로 발전했다. 댄서의 직업적 신뢰도와 경제적 가능성은 케이팝의 성장과 함께 상승했지만, 완전한 독립적 아티스트로 인정받기에는 여전히 한계가 있다.

셋째, 『스우파 1』 방영 전·후 댄서에 대한 인식의 변화는 방영 전, 댄서는 직업은 대중에게 불안정하고 경제적 어려움이 있는 부차적인 역할의 직업으로 인식되었으며, 대중에게 직업적 인식과 인지도는 낮았다. 그러나 방영 후, 댄서들은 경제적 여건과 사회적 대우가 개선되었고 독립적인 직업으로서의 신뢰도와 사회적 인식이 상승 되었다.

넷째, 댄서의 발전을 위해서 안무 창작에 대한 보호 시스템을 구축과 체계적인 교육시스템을 강화해야 한다. 또한, 댄서의 직업적 자긍심을 높일 수 있도록 자체적인 커뮤니티를 확산시키고, 뉴미디어를 활용하여 대중과의 꾸준한 소통을 통해 댄서의 인식 변화가 지속되어야 한다.

더 나아가 댄서를 부차적 역할이 아닌 독립적인 아티스트로 인식하도록 다양한 활동 범위를 확산하는 기회를 제공해야한다. 이러한 노력을 통하여 댄서의 사회적 인식을 제고하고, 지속적인 댄서의 가치 향상과 댄스 문화 발전을 기대한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제	4
3. 연구 제한점	4
4. 용어 정리	4
II. 이론적 배경	6
1. 실용무용	6
1) 스트리트 댄스(Street Dance)	6
2) 코레오그래피(Choreography)	20
3) 케이팝 댄스(K-Pop Dance)	24
2. 댄스 서바이벌 프로그램 현황	29
1) 해외 댄스 서바이벌 프로그램	29
2) 국내 댄스 서바이벌 프로그램	32
III. 연구방법	39
1. 연구 대상자	39
2. 연구 절차	40
3. 자료 수집	41
1) 문헌조사	41
2) 심층면담	41

4. 자료 분석	42
IV. 연구결과	43
1. 『스우파 1』의 프로그램 특징	43
1) 프로그램 개요	47
2) 참가 댄스 크루의 전략	62
3) 대중적 흥행 요인	64
2. 댄서의 인식 변화 및 발전 방안	68
1) 댄스 입문 당시 댄서에 대한 인식	68
2) 『스우파 1』 방영 전·후 댄서에 대한 인식 변화	74
3) 댄서의 발전 방안	80
V. 결론 및 제언	84
1. 결론	84
1) 스트릿 우먼 파이터의 프로그램의 특징	84
2) 댄스 입문 당시 댄서에 대한 인식	85
3) 『스우파 1』 방영 전·후 댄서에 대한 인식 변화	86
4) 댄서의 발전 방안	88
2. 제언	92

참고문헌

ABSTRACT

[부록. 1] 연구 참여 동의서

[부록. 2] 면담 질문지

표 목 차

표 1. 스트리트 댄스 개념	7
표 2. 스트리트 댄스의 종류	9
표 3. 1980년대~2020년대 시대별 포인트 안무 대표 사례	25
표 4. ‘댄싱 위드 더 스타’ 프로그램 구성 개요	34
표 5. ‘댄싱 9’ 프로그램 구성 개요	36
표 6. ‘힛 더 스테이지’ 프로그램 구성 개요	38
표 7. 연구 참여자의 개인적 특성	39
표 8. ‘스트리트 우먼 파이터 1’ 프로그램 구성 개요	46
표 9. 코카엔버터(CocaNButter)	47
표 10. 홀리뱅(HolyBang)	48
표 11. 훅(HOOK)	49
표 12. 라치카(LACHICA)	51
표 13. 프라우드먼(PROWDMON)	52
표 14. 원트(WANT)	53
표 15. 웨이비(WAYB)	54
표 16. 와이지엑스(YGX)	55
표 17. 참가 댄스 크루의 전략과 강점	62

그림 목차

그림 1. 일렉트릭 부갈루스	9
그림 2. 돈 캠벨(Don Campbellock Campbell)	11
그림 3. 워킹댄서 ‘립제이(Lip J)’	13
그림 4. 브레이킹 댄서 ‘퓨전엠씨(Fusion mc)	15
그림 5. ‘엘리트 포스’ 크루	16
그림 6. ‘맵 탑’ 크루	16
그림 7. 하우스 댄스	17
그림 8. 크럼프댄스 크루 ‘프라임 킹즈(PRIMEKINGZ)’	19
그림 9. 원밀리언(1 million) 대표 리아킴	21
그림 10. 저스트 절크	22
그림 11. ‘아무노래’ 댄스 챌린지(좌)와 ‘이브, 프시케 그리고 푸른 수염의 아내’는 댄스 챌린지(우)	27
그림 12. 한국인 최초 유켄댄스 14에 톱8 파이널리스트로 진출한 안무가 이인영	30
그림 13. 댄스듀오 ‘올레디’	31
그림 14. 연구 절차	40
그림 15. 첫 기획안 이미지	45
그림 16 서바이벌 진행	59

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

현대사회는 급속도로 변화하고 있는 디지털 시대이며, 미디어의 환경과 발전으로 문화산업이 크게 성장해 왔다. 과거 정보전달에 그치던 시대를 넘어서 현재는 위성 TV, 유튜브, OTT, SNS 등 뉴 미디어를 통해 수많은 정보를 실시간으로 공유하며 양방향의 의사소통이 가능해졌고, 어디서든 콘텐츠를 소비할 수 있는 문화가 형성되었다.

이러한 디지털 기술의 변화 속에서 우리는 다양한 예술 작품들을 손쉽게 접할 수 있게 되었으며 예술 콘텐츠는 점차 대중화되어 왔다. 그중 인간의 본능으로부터 만들어내는 움직임으로 표현하는 무용 예술 중에서도 누구나 즐겁게 즐길 수 있는 스트리트 댄스가 짧은 역사임에도 불구하고 많은 발전과 성과를 이뤄내며 대중문화의 대표 문화로 각광 받고 있다(이하늘, 2017).

최근에는 전 세계적으로 코로나 19 (COVID-19) 라는 이례적인 위기를 겪었고 오프라인의 경험이 제한되면서 스트리트 댄스계에도 많은 변화가 있었다. 스트리트 댄스를 전문적으로 교육하고 댄서를 양성하는 교육기관들은 ZOOM(온라인 화상 프로그램)으로 비대면 수업을 진행하기 시작하였으며, 많은 공연과 대회도 온라인으로 생중계를 하였다. 또한 Youtube 동영상 스트리밍 플랫폼에서는 댄스 학원의 홍보 영상이나 댄서의 프로모션 영상의 업로드가 증가하였으며, 각종 소셜 네트워크 서비스 플랫폼에서는 케이팝과 스트리트 댄스등 다른 사람들이 같은 춤을 커버해서 올리는 댄스 챌린지가 유행하는 뉴미디어에서의 참여가 활발하게 이루어졌으며, 최근에는 '스트리트 우먼 파이터' 란 프로그램이 대성공을 이루면서 그들의 팬덤이 생기며 그로 인한 스트리트댄스의 2차 온라인 창작물들이 만들어지고 있다(백민정, 2022).

Mnet(엠넷)에서 2021년 8월 24일 첫 방영된 ‘스트릿 우먼 파이터(이하 스우파)’는 대한민국 최고의 스트릿 여성 댄스 크루를 찾기 위한 리얼리티 댄스 서바이벌 프로그램으로, 세계 최초로 여성 크루 8팀만이 경쟁하여 우승을 차지하는 룰로 진행되었고, 스트릿 댄스와 코레오그래피(안무가)를 전공으로 다루는 크루들로 모집하였다.

스우파 참가 댄서들은 화려하고 다양한 댄스 경력을 지니고 있지만 방송 시작 당시 팬덤이 있는 연예인과는 구별되는 일반인으로서 참가하였고, 우승팀에게는 상금 5천만 원과 맥주 브랜드의 광고 모델로 활약할 기회를 제공하였다(류은주, 2021).

타 댄스 서바이벌 프로그램은 무용에 대한 전반적인 지식을 대중에게 알리고자 하는 의도를 지녔다면, 스트릿 우먼 파이터의 경우 ‘댄서’라는 존재에 대한 인식을 높이고 그들이 케이팝 문화발전에 일조하고 있다는 것을 인정받을 수 있는 환경을 제공하는 것에 목적이 있다. 스우파는 10월 26일 총 9회차 방송으로 종영하였고 최고 시청률 4.8%, 콘텐츠 영향력 지수(CPI) 5주간 연속 1위를 차지했다.

여론 조사 기관 굿데이터가 분석한 비드라마 TV 화제성 차트에는 9주 연속 1위에 올랐으며, 2021년 10월 29일 기준 Mnet TV 공식 유튜브 채널 계정을 통해 게재된 관련 영상 누적 조회수는 약 3억4000만 조회 수를 넘어섰다(김유성, 2021.10.29.). 이러한 『스우파 1』 프로그램의 영향으로 포털사이트 인물 소개란에 댄서가 정식 직업으로 추가되었고, 과거 ‘백댄서’라는 보조역할이 아닌, 대중에게 ‘댄서’라는 용어로 점점 인식 되어가고 있다.

『스우파 1』 참가크루 웨이비(WAYB)의 ‘노제’는 리더 계급 미션을 통해 주어진 데이비드 게타의 ‘헤이마마’에 맞춰 안무를 창작하여 채택되었고, 방송을 통해 공개되며 엄청난 챌린지 신드롬(syndrome)을 일으켰다. 그러나 안무 저작권이 구축되지 않은 현실은 안무의 지적 재산에 저작권 보호를 받을 수

없고, 이는 안무가들의 현실을 대표하는 사례로 볼 수 있다.

스우파의 인기에 힘입어 엠넷은 곧바로 스핀오프 프로그램인 ‘스트릿 댄스 걸스 파이터’를 제작 후 방영했고, 댄서를 꿈꾸는 대한민국 10대 청소년의 춤싸움이라는 컨셉으로 다수의 여성 청소년이 참가하기도 했다. 프로그램은 순간 최고 시청률 3.9%를 달성할 만큼, 『스우파 1』 못지 않은 주목과 관심을 받았고, 실력이 뛰어난 청소년 크루들이 참가하며 향후 대한민국을 대표하는 댄서의 미래가 기대된다는 평을 받기도 하였다.

그러나 『스우파 1』 방영 후 댄서들이 받는 관심과 인식변화 현상은 스우파에 참가한 특정 소수에게 해당 적용될 뿐이고, 여전히 댄서라는 직업에 대한 전문성, 체계적인 교육 시스템, 경제적 불안정 등 문제 제기는 계속되고 있는 실정이다.

따라서 본 연구는 댄스문화 대중화에 앞장섰고, 댄서에 대한 인식변화에 선두적 역할을 한 『스트릿 우먼 파이터 1』을 중심으로, 프로그램 특징과 참가자들의 심층면담을 통하여 댄서의 인식 및 가치 향상과 발전 방안을 제시 하는데 연구 목적이 있다. 이를 통해 전반적인 댄서에 대한 인식과 직업적 가치를 향상시키고, 체계적인 댄스문화를 구축하는데 기초자료를 제공하고자 한다.

2. 연구 문제

- 1) 『스우파 1』 프로그램의 특징은 무엇인가?
- 2) 댄스 입문 당시 댄서에 대한 인식은 어떠한가?
- 3) 『스우파 1』 방영 전·후 댄서에 대한 인식 변화는 어떠한가?
- 4) 댄서의 발전 방안은 무엇인가?

3. 연구 제한점

- 1) 모든 실용무용을 전공하는 댄서들에게 적용하여 일반화하는 것에 한계가 있다.
- 2) 『스우파 1』 리더들을 대상으로 한 심층 면담이므로 스우파에 출연한 모든 댄서에게 적용되는 것은 한계가 있다.
- 3) 연구 대상을 실용무용 전문가들로 한정하였기 때문에 모든 장르의 댄서나 무용수에게 일반화 하는데 한계가 있다.

4. 용어 정리

- 1) 코레오그래피(Choreography)

본 연구에서의 코레오그래피는 음악에 맞춰 춤을 만들어내는 창작 안무로 지금은 하나의 장르화되었으며, 과거에는 일반댄스라고 불리우던 문화를 포함한 실용무용의 한 분야를 지칭한다.

2) 브레이킹(Breaking)

브레이킹(Breaking)은 1970년대에 미국 뉴욕에서 탄생한 스트리트 댄스의 한 장르이자 랩, 디제잉, 그래피티와 함께 힙합의 4대 요소 중 하나이다. IOC 및 IOC 관련 단체와 WDSF¹⁾ 및 WDSF 산하 단체가 주최·주관한 대회에서는 브레이킹(Breaking)이라는 명칭을 사용하고, 브레이킹을 전문적으로 추는 댄서인 비보이(B-Boy)와 비걸(B-Girl)을 통칭하는 단어는 브레이커(Breaker)로 결정됐다(나무위키, 2024a). 이에 본 연구에서는 비보잉, 브레이킹, 브레이크, 브레이크댄스를 ‘브레이킹’이라 정의한다.

3) 팝핀(Poppin)

팝핀(Poppin)은 1970년대 말 미국 서부에서 부갈루 샘(Boogaloo Sam)에 의해 처음 유래된 춤의 장르이며 힙합, 락킹, 왁킹, 크럼프 등과 함께 스트리트댄스의 일종이다(위키백과, 2024). 팝핀 댄스는 팝핑(Popping)이라는 테크닉을 리듬에 맞춰 추는 춤을 의미하는 것인데, 이때 팝핑(Popping)이란 근육을 긴장시키고, 관절을 사용하며 몸의 각 부위를 튀기거나 끊어지게 보이는 테크닉을 의미하는 것이다(박성진, 2017).

용어 사용에 있어 팝핀(Poppin)과 팝핑(Popping)으로 혼용하여 사용하기도 한다. 어떠한 한쪽이 정확하게 맞다고 단정짓기는 어렵지만, 본 연구에서는 팝핀(Poppin)이라고 통일해서 볼 것이다.

4) 댄서(dancer)

본 연구에서 댄서는 스트리트 댄스, 코레오그래피, 케이팝 등 실용무용을 전문적으로 연구하고 직업으로 하는 사람을 말한다.

1) WDSF: World DanceSport Federation, 세계 댄스스포츠 연맹

Ⅱ. 이론적 배경

무용은 인간이 전달하고자 하는 감정이나 정서 등을 신체의 움직임을 통해 음악에 맞춰 표현해내는 예술적 행위이다. 우리나라 고유의 말은 ‘춤’이라고 하며, 영어로는 ‘Dance’ 라고 한다.

오늘날 우리나라 무용의 형태는 순수무용과 실용무용으로 구분되는데, 스트리트 댄스(Street Dance), 코레오그래피(Choreography), 케이팝 댄스(K-Pop Dance), 재즈댄스(Jazz Dance) 등 실용무용 장르가 뉴미디어를 통해 대중의 큰 관심과 인기를 얻으며, 현대사회에 빼놓을 수 없는 대중문화로 자리 잡고 있다.

본 연구에서는 실용무용 범주에 속한 대표적인 장르로써 스트리트 댄스, 코레오그래피, 케이팝에 대해 알아보고 이해를 돕고자 한다.

1. 실용무용

1) 스트리트 댄스

(1) 스트리트 댄스의 개념

현대 대중문화에서 스트리트 문화(Street Culture)는 트렌드를 선도하는 중요한 문화적 흐름으로 자리매김하였다. 대중은 스트리트 문화뿐만 아니라 스트리트 댄스에 대한 관심과 이해도가 점차 높아지고 있으며, 다양한 온라인 매체와 오프라인 경로를 통해 대중이 스트리트 문화에 접근할 수 있는 기회가 확장되고 있다.

스트리트 문화는 ‘Street’(길거리)와 ‘Culture’(문화)를 합친 말로, 단순히 해석하면 ‘거리 문화’를 뜻하는데, 박성진(2017)은 “스트리트 댄스에서의 스트리트

은 스트리트 컬처를 의미하는 것이고 더 구체적으로는 미국 지역의 스트리트 컬처”라 하였다.

천성욱(2017)은 스트리트 댄스에 대해서 “스트리트 컬처의 영향을 받은 자유로움의 철학, 음악, 패션 등에서 또 다시 영향을 받은 춤”이라고 하였다.

즉, 스트리트 댄스는 단순히 길거리에서 추는 춤만을 의미하는 것이 아닌, 실내 연습실을 포함한 일상생활 속 다양한 공간에서 자유롭게 펼쳐지는 춤의 형태를 포괄하는 개념으로, 스트리트 문화와 깊은 연관을 가진 여러 장르의 춤을 아우른다고 할 수 있다.

스트리트 댄스의 개념에 대해 박성진(2013)과 정상현(2020)은 <표 1>과 같이 개념을 나누었다. 이를 토대로 두 가지 측면으로 정리하면 다음과 같다.

표 1. 스트리트 댄스 개념

박성진(2013)	정상현(2019)
용어상의 개념	사전적 개념
문화적 개념	문화적 개념
	시간적 개념
	교육 형식적 개념

첫 번째, 사전적인 개념의 스트리트 댄스는 거리 문화에서 파생된 다양한 형태의 춤을 의미하며, 순수무용(한국무용, 발레, 현대무용)과는 구별되는 장르이다. 이 용어는 '스트리트'와 '댄스'의 결합으로, 거리에서 비롯된 문화와 그에 뿌리를 둔 춤을 포괄한다. 또한 스트리트 댄스는 특정한 전통에 국한되지 않고, 창조적이고 자유로운 표현 방식을 의미한다.

두 번째, 문화적인 개념으로 스트리트 댄스는 미국의 거리 문화와 관련한 다양한 사회적 문화 요소의 영향을 받아 형성된 춤을 의미하며, 단순한 춤을 넘어 사회적 메시지와 공동체의 정체성을 나타내는 중요한 문화적 현상

으로도 볼 수 있다.

즉, 시대적 거리 문화의 흐름에 따라 변화되고 응용하는 특성을 가지고 있는 스트리트 댄스는, 문화적 개념으로 보았을 때 당시 시대의 유행에 맞춰 형성되어왔고, 실용무용 내에서도 표현의 자유로움과 개성을 중요시 하는 성격을 가지고 있는 한 분야로서 대중 음악과 트렌드에 수용적이며, 이러한 문화적 변화에 따라 신체적 표현과 움직임에도 자유로운 변형이 가능한 것이 스트리트 댄스만의 차별성이라고 할 수 있다.

(2) 스트리트 댄스의 종류

스트리트 댄스의 장르는 시대별 음악의 흐름과 깊은 연관이 있으며, 1960년대부터 1980년대 흑인 문화를 기반으로 발전한 춤에서 시작해, 1990년대 힙합의 전성기를 거쳐 현재까지 등장한 다양한 춤의 형태를 시대별로 분류하고 있다.

스트리트 댄스는 시대적 흐름에 따라 크게 올드스쿨과 뉴스쿨의 두 분류로 구분되고 있으며, 1970~1980년대의 펑크 음악(Funk Music)과 초기 힙합 음악(Hiphop Music)등에서 유래한 팝핀, 락킹, 왁킹, 브레이킹 같은 장르들이 올드스쿨로, 1990년대부터 현재까지의 음악에서 유래한 프리스타일 힙합, 하우스, 크림프 등의 장르들이 뉴 스쿨로 분류되고 있다(천성욱, 2017).

하지만 이 또한 절대적인 기준은 아닌 것이 비보잉은 80년대 중반 이전, 이후에 탄생한 동작을 구분 짓기 위해 올드스쿨 비보잉(old skool b-boying)과 뉴스쿨 비보잉(new skool b-boying)을 사용하며 보잉 또한 올드웨이(old way)와 뉴웨이(new way)로 불리는 것과 같이 특정 장르 내에서 오래된 스타일과 최신스타일을 구분하기 위해 사용하기도 한다(김초롱, 2021). 또한, 춤의 장르에 제한을 두지 않고 여러 장르를 넘나들며 추는 댄서를 올 장르 댄서라고 칭하기도 한다.

따라서, 천성욱(2017)은 <표 2>와 같이 스트리트 댄스의 종류를 시대별로 분류하였다.

표 2. 스트리트 댄스의 종류

	올드스쿨	뉴스쿨
시대	1970 ~ 1980년대	1990 ~ 현재
종류	팝핀	프리스타일 힙합
	락킹	하우스
	왁킹	크럼프
	브레이킹	

① 팝핀(Poppin)

팝핀 댄스는 1970년대 미국 캘리포니아주 LA지역 인근 프레즈노(Fresno)에서 부갈루 샘(Boogaloo Sam)에 의해 창시된 춤으로, 팝핀 댄스는 팝핑(Popping)이라는 테크닉을 리듬에 맞춰 추는 춤을 의미하는 것인데, 이때 팝핑(Popping)이란 근육을 긴장시키고, 관절을 사용하며 몸의 각 부위를 튀기거나 끊어지게 보이는 테크닉을 의미하는 것이다(박성진, 2017).

이 장르는 팀 ‘일렉트릭 부갈루스(Electric Boogaloo)’ 로 인해 전파되기 시작했으며, 이들의 영향력은 현재까지 보존하여 계승되고 있다<그림 1>²⁾.



그림 1. 일렉트릭 부갈루스

기본 기술에는 팝(Pop), 아이솔레이션(Isolation), 스윙(Swing), 롤(Roll),

2) 그림출처: https://blog.naver.com/freemove_dance/223349325342

워크아웃(Walk out), 플렉스(Flex) 등이 있고, 프레즈노(Fresno), 코브라(Cobra), 올드맨(Old man) 등이 동작들이 있다.

스타일의 종류로는 부갈루 스타일(Boogaloo style), 애니메이션 스타일(Animation style), 웨이브 스타일(Wave style), 북 스타일(Boog style)과 퍼펫(Puppet), 스케어 크로우(Scare Crow), 토이맨(Toyman), 킹 스네이크(King Snake), 플렉스(Flex), 크레이지 레그(Crazy leg), 텃팅(Tutting)등의 스타일이 있다(김형준, 2019).

세계적으로 활동하며 명성을 알린 국내 댄스 크루에는 대표적으로, 월드 페임 어스(WORLD FAME US), 리얼 마블러스 크루(Real Marvelous Crew), 위너스 크루(Winners Crew), 애니메이션 크루(Animation Crew) 등이 있고, 대중친화적인 이미지로 방송 매체를 통해 팝핀이라는 장르를 알리는 인물로 팝핀현준과 리아킴이 있다.

② 락킹(Locking)

락킹은 1970년대 미국 로스엔젤레스의 한 클럽에서 돈 캠벨³⁾의 즉흥적인 춤에서부터 탄생한 장르이다<그림 2>⁴⁾. 그는 그 당시 춤을 추는 과정에서 아주 즉흥적으로 자물쇠를 잠그는 듯한 효과를 동작으로써 표현하였는데, 그것은 곧 ‘락(Lock)’이라 불리게 되었으며 이 춤의 핵심이 되었다. 그것은 곧, 그의 이름과 합쳐져 ‘캠벨락(Campbellock)’ 혹은 ‘캠벨락킹(Camp bellocking)’이란 이름으로 이 춤의 명칭이 되었으며, 훗날에는 ‘락킹(Locking)’으로 축약되어 불리기도 하였다(정상현, 2020)

3) 돈 캠벨(Don Campbell)은 1951년 1월 7일 생으로, 미국 출신의 락킹 창시자이다.

4) 그림출처: <https://blog.naver.com/dancemachinekorea/223276718356>



그림 2. 돈 캠프벨(Don Campbell)

락킹의 기본동작으로는 락 포지션(Lock position), 리스트 롤(Wrist roll), 머슬맨(Muscle man), 포인트(Points), 페이스(Pace), 클랩(Clap) 등이 있고, 리오워크(Leo-walk), 스쿠비 두(Scooby Doo), 스쿠밧(Scoobot), 스키터 래빗(Skeeter Rabbit) 등 다양한 응용동작들로 이루어져있다. 락킹은 에너지 넘치고 신체의 큰 움직임을 절도 있게 표현하면서 흥이 나게 하는 매력적인 댄스 장르로, 스트리트 장르내에서도 재치 있고 유머러스한 표정과 춤동작들로 즉흥적인 멋을 뽐내는 것이 특징이다.

TV매체를 통해 널리 퍼진 락킹의 인기는 미국은 물론 전 세계로 퍼져나갔고, 국내에도 큰 관심을 가지면서 스트리트 댄스의 대표 장르로 자리매김했다. 이로 인해 한국을 대표하는 다양한 락킹 댄서들과 크루들이 생겨나는데 대표적으로 오리지날리티 (Originality), 락앤롤크루 (Lock n lol crew), 코스믹슬롭 (Cosmic slop), 롤링핸즈 (RollingHands) 등이 있다. 특히 락앤롤 크루는 다인원으로 구성된 락킹 댄스 크루로, 2015년 총 50개국이 참가한 세계적인 미국 댄스 대회 ‘힙합 인터내셔널(Hip Hop International)’에서 한국을 대표하는 메가크루로 참가하였고, 쟁쟁한 해외팀을 제치면서 당당히 1위를 차지하며, 락킹을 포함한 스트리트 댄스 문화를 발전시키는데 기여한 바 있다.

③ 왁킹(Waacking)

왁킹은 1970년 미국 로스앤젤레스에서 당시 유행인 디스코 음악의 발전과 함께 탄생한 춤으로, 게이 클럽 문화로부터 영향을 받아 장르화 된 형태라고 볼 수 있다. 스트리트 댄스 중 가장 여성스러운 선과 표현을 강조하는 스타일을 보여주며, 신체 중 팔을 주로 사용하여 감정표현과 테크닉을 나타내는 것이 가장 큰 특징이다.

왁킹을 기본적으로 구성하고 있는 베이직은 왁(Waack), 익스텐션(Extention), 트윙(Twirl), 에티튜드(Attitude), 업다운(Up-down), 바운스(Bounce), 워킹(Walking), 브레이크다운(Breakdown), 포코너(Fourcourner), 지골로(Gigolo), 펑킨(Funkin) 등이 있는데, 그 중에서도 유연하면서도 탄력적으로 팔을 뻗는 왁(Waack)이 가장 베이직한 스킬이며, 일반적으로 동작과 동작 사이, 강조하고 싶은 비트에 인상적이거나 그로테스크한 포즈를 취하는 포징(Posing), 그리고 춤을 추는 분위기를 좌지우지할 수 있는 에티튜드(Attitude)가 가장 중시된다(이하늘, 2017).

국내 현재까지 활발히 활동하고 있는 왁킹 댄서들이 다수 존재하는데 대표적으로, 지니(Jini), 친(Cheen), 보(Vo), 왁시(Waackxxxxy), 립제이(Lip J), 왁쿤(Wacon), 윤지(Yoon Ji) 등이 있다. 이 중 립제이는 대한민국을 대표하는 왁킹댄서 중 한명으로 다수의 배틀 우승과 배틀심사의 경력을 가진 활동으로 왁킹에 대한 글로벌 커뮤니티를 이끌어 온 댄서라고 할 수 있다<그림 3>⁵⁾. 무대 위 자신만의 에티튜드를 뽐내며 탄탄한 기본기를 바탕으로 한 실력을 선보이면서 국내 유일무이한 댄서로 자리매김했고, 2021년 엠넷 『스우파 1』의 프라우드먼 크루의 멤버로 출연하면서 대중에게 왁킹에 대한 정보를 알리는데에 기여하며 현재까지 방송매체를 통해 안무가, 방송인, 모델 등 영향력 있는 댄서로 활발히 활동 중이다.

5) 그림출처: <https://www.vogue.co.kr/>



그림 3. 왁킹댄서 ‘립제이(Lip J)’

④ 브레이킹(Breaking)

브레이킹은 올드스쿨 중 가장 대표적인 장르로, 1970년대 미국 동부지역의 브롱스(Bronx)에서부터 시작되었다. 브레이킹(Breaking)은 비보잉(B-boying)이라는 이름보다 좀 더 정확한 표현(이하늘, 2017)인데 흔히 알려져있는 비보잉의 ‘B’는 ‘브레이크 비트(Break Beat)’를 뜻한다.

브레이킹과 비보잉은 현재에도 혼용되고 있는데, 과거에는 비보이 또는 비보잉이라고 불렀던 문화가 점차 대중화되면서 일부 남성만을 뜻하는 것이 아니냐는 의문을 제시한 것으로 추측되며, 현재는 여성댄서(B-Girl)도 포함하여 2018 하계 청소년 올림픽을 시작으로, 2024 파리 올림픽 정식종목의 공식명칭은 ‘브레이킹(Breaking)’으로 등록⁶⁾되어 있다.

브레이킹(Breaking)은 크게 파워무브(Power Move)와 스타일 무브(Style Move)로 나뉘는데, 파워무브는 헤드 스피ن(Head spin), 토마스(Thomas), 윈드밀 (Windmill), 에어트랙(Air track), 나인틴 나인티(Nineteen ninety), 엘보 스피ن (Elbow spin) 등으로 다양한 파워무브 동작들이 있으며 대부분 손은 땅에 짚고 다리를 공중에 떠 있는 형태로 원심력을 이용하여 회전을 하

6) IOC 및 IOC 관련 단체와 WDSF 및 WDSF 산하 단체가 주최·주관한 대회에서는 브레이킹(Breaking)이라는 명칭을 사용한다.

며 그 외 손바닥과 어깨, 머리, 팔꿈치 등을 이용한 아크로바틱 위주의 화려한 동작들이 주를 이룬다(김초롱, 2021).

스타일 무브(Style Move)는 본인의 개성있는 스타일을 더 보여줄 수 있는 무브이며, 서있는 상태로 스텝을 밟아 음악을 표현하는 탑락(Toprock), 풋워크(Footwork) 또는 바닥에 손을 대고 스텝을 밟는 다운락(Downrock), 순간적인 멈춤 동작으로 포즈를 취하는 프리즈(Freeze)가 있다.

브레이킹은 2018 하계 청소년 올림픽에 첫 등장하면서 매니아문화에만 그치지 않고, 스포츠 종목으로 인정받는 가능성을 보였다. 특히 2024년 파리에서 열린 하계 올림픽에는 경기 종목으로 채택되면서 댄서들뿐만 아닌 대중의 관심과 주목을 받았다.

한국을 대표하여 출전한 비보이 선수 홍텐(김홍열)은 세계 최고의 브레이크 수준을 인정받는 댄서이자 선수로<그림 4>7), 올림픽 예선 순위 2등으로 본선에 진출했다. 최종 결과로는 11위로 마무리하였고, 비보이 출전자 중 최고령자임에도 불구하고 비보이로서 한국의 댄서인식과 스트리트 댄스가 더욱 체계화될 수 있다는 가능성을 보여주었다.

홍텐의 현재 소속 크루는 FLOWXL Crew이며, 그 외 세계적인 활동을 하는 대한민국 브레이킹 크루로 진조 크루(Jinjo Crew), 퓨전엠씨(Fusion mc) 등이 있다.

7) 그림출처: <https://blog.naver.com/ehdwlwnr/222701619043>



그림 4. 브레이킹 댄서 ‘퓨전엠씨(Fusion mc)’

⑤ 프리스타일 힙합(Freestyle HipHop)

스트리트 댄스 중 뉴스쿨로 분류되는 프리스타일 힙합댄스는 힙합음악에 맞춰 추는 춤으로, 1970년대 미국 뉴욕의 브롱스에서 발전하기 시작했다.

세계적으로 프리스타일 힙합 댄스이라는 스타일을 알리고 대중화시키는데 큰 역할을 한 건 ‘엘리트 포스’ 크루라고 할 수 있다<그림 5>⁸⁾. 1991년부터 스트레치를 중심으로 창설된 ‘뱌 탭’ 크루의 초기 멤버에는 부다 스트레치(Buddha Stretch), 헨리링크(Henry Link), 칼리프(Caleaf), 이조 (Ejoe)로 이루어졌는데<그림 6>⁹⁾, 이들 중 일원과 함께 1992년 엘리트 포스라는 이름으로 더욱 활발하게 활동하기 시작했다.

엘리트 포스는 머라이어 캐리(Mariah Carey), 라라 해서웨이(Lala Hathaway), 마이클잭슨(Michael Jackson)의 ‘Remember The Time’ 등 다수 유명 가수의 뮤직비디오에 참여하면서 더욱 인기를 얻게 되었고, 1992년 ‘레킨숍 프롬 브룩클린 <Wreckin Shop from Brooklyn>’이라는 댄서 다큐멘터리가 미디어를 통해 알려지면서 프리스타일 힙합 댄스를 널리 전파시키는데 큰 몫을 했다. 또, 힙합댄스 스타일을 올드스쿨, 미들 스쿨, 뉴스쿨로 나

8) 그림출처: <https://blog.naver.com/dancemachinekorea/223064506810>

9) 그림출처: <https://blog.naver.com/dancemachinekorea/223064506810?photoView=1>

누어 힙합동작들을 정리하여 명명하고, 이를 워크샵을 통해 더욱 전파함으로써 현재까지 스트리트 댄스에서의 힙합 댄스 스타일에는 이들이 정의한 힙합동작이 가장 큰 기본기로 쓰이고 있다.



그림 5. ‘엘리트 포스’ 크루



그림 6. ‘맵 탭’ 크루

힙합댄스는 시대적 문화 흐름을 반영하고, 당시 유행하는 음악과 패션 등 사회에 주목되는 밈들을 수용하는 형태를 가지고 있다.

시대가 변하면서 음악의 형태가 바뀌어도 그 당시 유행하는 파티 댄스를 유연하게 받아들이며, 다른 스타일의 춤을 개인의 기호에 따라 혼합하고 재창조할 수 있기 때문에 스트리트 댄스의 모든 장르 중 가장 표현력이 뛰어나고 어떠한 음악에도 자유롭게 출 수 있으며(정상현, 2020), 현재 뉴 미디어를 통해 힙합음악의 발전과 함께 힙합댄스가 대중화되면서 스트리트 댄스 장르 중 대중에게 가장 친숙하고 접근이 쉬운 것이 프리스타일 힙합 댄스라고 볼 수 있다.

⑥ 하우스 댄스(House Dance)

스트리트 댄스 중 뉴 스쿨 장르에 속하는 하우스 댄스는, 1980년대 시카고 지역 클럽에서 파생되었으며, 본격적인 장르로 발전하는 것은 뉴욕에서부터

시작되었다고 알려진다. 하우스 댄스는 4분의 4박자인 빠른 하우스 음악 박자에 맞춰 주요 스텝 동작을 밟으며 리듬을 만들어내는 특징을 가지고 있으며, 전반적으로 리듬과 바운스를 이용하여 뛰는 듯한 텐션을 유지하는 것이 하우스의 기본기로 적용된다<그림 7>¹⁰⁾.

하우스 댄스에는 풋워크(Foot work), 잭킹(Jacking), 로프팅(Lofting) 이라는 기본 동작을 응용하여 움직이는데, 타 장르와 비교했을 때 하체의 골반과 무릎, 발을 가장 빠르고 섬세하게 움직이는 것이 중요하다. 루즈레그(Loose leg), 크로스로드(Cross roads), 셔플(Shuffle), 스케이트, 차차(Cha cha) 등의 기술과 같이 정교한 하반신의 움직임을 표현하고, 돌핀 다이브와 같은 테크닉 기술을 가미하여 흐르는 듯한 하우스 음악에 새로운 포인트 구간을 넣어 주기도 한다. 비록 대중적인 주류 장르는 아니지만, 케이팝 안무의 포인트 요소로 활용되며 문화적 정체성을 구축하는데 기여하고 있다.



그림 7. 하우스 댄스

10) 그림출처: <https://blog.naver.com/danceryeomin/220322574262>

⑦ 크럼프(Krump)

크럼프는 “Kingdom Radically Uprised Mighty Praise”의 줄임말로, 1999년에서 2000년 사이 미국 로스앤젤레스에서 생겨난 춤이다. 크럼프 창시자인 ‘타이트 아이즈(Tight eyez)’ 그리고 ‘빅 미호(Big Mijo)’ 이들은, 1992년 캘리포니아에서 유래된 크라운 댄스를 자신들의 움직임으로 재해석하며 크럼프의 형식을 만들어갔다. 이 크럼프 문화만의 특이한 요소가 하나 있는데 Hype 문화이다(나무위키, 2024b). Hype란 댄서들끼리의 호응을 주고 받는 문화형태로 스트리트 댄스 중 유일하게 모든 크럼프 댄서간의 배틀 또는 잼 세션에서 필수적인 요소로 쓰인다.

크럼프의 기본동작에는 ‘스텀프(Stomp)’와 ‘체스트 팝 또는 체스트 히트(Chest pop, Chest hit)’, ‘암 스윙(Arm swing)’이 있고 ‘트레벨린(Trevelin)’, ‘합(Hop)’, ‘웨이브(Wave)’, ‘트랜스퍼(Trensfer)’와 같은 응용 동작들이 있다(천성욱, 2017).

스트리트 댄스 장르 중 가장 짧은 역사를 가지고 있지만, 에너지 넘치고 격정적인 춤의 특징과 이미지로 인해 강렬한 인상을 남기며 빠르게 알려지기도 했다. 한국 크럼프는 Monster Woo Fam에서 시작되었고, 현재 엠넷 댄스 서바이벌 프로그램인 스트리트 맨 파이터에 출연한 프라임 킹즈가 가장 대표적인 크루라고 할 수 있다. 프라임 킹즈(PRIMEKINGZ)의 출연은 대중에게 크럼프라는 댄스 장르를 알리는데에 큰 몫을 하였으며, 케이팝 아티스트인 EXO, 몬스터 엑스 등 아이돌이 크럼프 안무를 추는 무대를 꾸준히 보여주며, 지속적인 발전을 이어가는 것을 기대해 본다<그림 8>¹¹⁾.

11) 그림출처: <https://n.news.naver.com/mnews/article/417/0000140028>



그림 8. 크럼프댄스 크루 '프라임 킹즈(PRIMEKINGZ)'

2) 코레오그래피(choreography)

본 연구에서의 코레오그래피(choreography)는 실용무용 분야 내에 사용하고 있는 단어로 정의하였다.

코레오그래피라는 단어는 17세기 라울 어거 쾨이에(Raoul-Auger Feuillet)가 ‘안무, 또는 춤을 쓰는 기술’을 출판하면서 시작되었고(이나현, 2020), 이는 고대 그리스어 Khoreia와 Graphia가 합쳐진 프랑스 단어로, ‘춤’의 ‘khoreia’, ‘기록하다’의 ‘graphia’를 합성한 단어이다.

현재 코레오그래피는 스트리트 댄스, 재즈 댄스, 순수무용의 다양한 동작과 움직임의 안무가 본인의 개성에 따라 새로운 안무 스타일을 창작(김초롱, 2021)하는 것을 뜻하며, 실용무용 교육기관에서는 한 전공 분야로 구분하여 교육하고 있다.

오늘날 코레오그래피의 개념이 형성되기 전에는 일반 댄스(Urban Dance)와 코레오그래피의 용어가 혼용되어 사용(배건희, 2024)되기도 하였는데, 일반 댄스의 기원은 1992년, 미국 서부의 샌디에이고와 로스앤젤레스로 거슬러 올라가며, 일반 댄스(Urban Dance)라는 댄스 용어의 탄생에는 ‘일반 댄스 캠프(Urban Dance Camp)’의 영향이 가장 크다는 의견이 지배적이다(이아로미, 2018).

일반 댄스 캠프 중 대표적인 댄서는 필리핀계 미국인인 키온 앤 마리(Keone & Mari)와, 힙합 스타일을 기반으로 한 라일 베니가(Lyle Beniga), 카일 한아가미(Kyle Hanagami), 코하루 스가와라(Koharu Sugawara) 등이 있다. 일반 댄스를 대표하는 여러 댄서들과 문화가 널리 알려지면서 하나의 장르로 자리 잡는 듯 했으나, 2020년 미국에서 발생한 ‘조지 플로이드¹²⁾’ 사

12) 2020년 5월 25일, 미국 미네소타 주의 미니애폴 리스에서 경찰들의 과잉진압으로 인하여 비무장 상태에 있던 흑인 남성 조지 플로이드(George Floyd)가 사망하는 사건(권오승, 2021) 인종차별에 대한 사회적 비판을 제기하는 사건 중 하나이다.

건 이후 ‘얼반’이라는 용어의 사용을 중지하자는 운동이 확산되면서 큰 변화를 겪게 되었다. 이 사건을 계기로 미국 문화산업에 사용되는 ‘얼반’이라는 용어가 인종차별적 의미를 내포하고 있다는 비판이 제기되면서 해외 아티스트뿐만 아니라 국내 댄서들 또한 SNS를 통해 ‘얼반’ 용어 사용 중지 운동에 적극 동참하였다. 결과적으로, ‘얼반 댄스’의 명칭은 수정되어 현재 새롭게 정의된 ‘코레오그래피’라는 용어로 사용되고 있다.

국내 코레오그래피 문화를 선도하는 대표적인 댄서 ‘리아킴’이 있다<그림 9>¹³⁾. 리아킴은 주 장르인 팝핀을 새로운 안무 스타일로 접목하여 독창적인 안무 퍼포먼스를 선보였고, 국내 최초로 얼반 댄스 캠프에 초청받은 한국 댄서 리아킴은 ‘Don’t Let Me Down’이라는 안무 작품을 통해 코레오그래피의 선도적인 댄서로 자리매김했다. 또 리아킴은 ‘원밀리언(1-million)’의 유튜브 채널을 개설하며, 전 세계의 코레오그래피 문화와 더불어 케이팝 댄스를 알리는데 큰 역할을 했다.

리아킴을 포함한 원밀리언 크루는 엠넷에서 방영한 『스트릿 우먼 파이터 2』에 참가하면서 최종 3위를 하였고, 댄스의 입지를 강화하는데 기여했다.



그림 9. 원밀리언(1 million) 대표 리아킴

13) 그림출처: <https://n.news.naver.com/mnews/article/023/0003407744?sid=103>



그림 10. 저스트 절크

국내 코레오그래피 문화를 확산시킨 대표 크루는 ‘저스트 절크(Just Jerk)’이다. 저스트 절크는 성영재(Young J)와 최준호(J Ho)의 공동창립으로 이루어진 크루로, 힙합을 베이스로 팝핀, 락킹, 브레이킹 등 스트리트 댄스를 기반으로 한 얼반 댄스를 구사하는 안무 크루이다<그림 10>¹⁴⁾.

이들은 얼반 댄스 스타일을 단체 군무로 승화시켜 2016년 바디락 댄스 컴페티션에서 최초로 우승을 차지하였다. 빠른 덱스텝 스타일의 음악에 섬세한 팝핑 테크닉을 접목한 안무로 큰 주목을 받았으며, 얼반 댄스 캠프에 초청되면서 ‘칼각’ 군무의 미학을 선보였다. 또한, 저스트 절크는 2018년 평창 올림픽 개막식 무대에 올라 대중에게 댄서와 댄스 문화에 대한 새로운 인식을 심어주었다.

저스트 절크는 엠넷에서 방영한 스트리트 우먼 파이터의 스핀오프인 『스트리트 맨 파이터』에 참가하여 최종 우승을 하였다.

현재 코레오그래피는 하나의 장르로서 범주화되며 전공으로서의 개념을 내포하여 춤 문화에서 그 용어가 활발히 이용되고 있지만, 여전히 코레오그래피가 무엇인가에 대한 명확한 개념이 마련되지 않고, 코레오그래피만 장

14) 그림출처: <https://blog.naver.com/refcheck/223323492447>

르적 특수성에 기인하여 이러한 춤 현상을 하나의 독자적인 장르인가 또는 단순한 문화 경향으로 보아야 할 것 인가에 대한 논쟁이 여전히 발현되고 있다(이아로미, 2018).

따라서, 댄서들의 현장 경험과 축적된 지식을 기반으로 코레오그래피의 이론적 개념을 체계적으로 정립하기 위한 이론화의 필요성이 요구된다.

3) 케이팝 댄스(K-Pop Dance)

케이팝 댄스는 ‘Korean Popular Music’과 ‘Dance’를 합쳐 부르는 명칭으로, 방송매체를 통해 공개되는 한국 대중가요의 정해진 안무를 말한다. 케이팝 댄스는 ‘방송 댄스’라는 용어로도 혼용되고 있으며, 현대 사회에 가장 대중화된 하나의 댄스 장르이자 한국의 대표문화라고도 할 수 있다.

1970년대 후반부터 1990년대 중반까지 음악방송매체에는 대중가요에 맞춰 춤을 추는 댄스가수가 다수 등장했고, 특히 서태지와 아이들은 1992년 ‘난 알아요’ 라는 힙합댄스곡으로 데뷔하면서 한국 가요계에 지각변동을 일으킨 팀이라 평가받으며, 오늘날 한류 열풍의 중심인 케이팝의 진정한 시작을 알린 그룹으로 인정받고 있다. 그 후 1996년 SM엔터테인먼트의 남성 그룹인 H.O.T가 등장하고, 젝스키스, 신화, SES, 핑클, 베이비복스 등 케이팝 아이돌 문화의 문을 여는 1세대가 탄생하게 되면서 현재까지 4세대로 추정되는 수많은 아이돌이 왕성하게 활동하고 있다.

강원래(2020)는 아이돌 음악이 대부분 댄스 뮤직을 기반으로 하고 있고, 댄스의 기술과 안무는 중요한 요소이며, 특히 케이팝 댄스에서 포인트 안무(Point Choreography)는 전체 안무에서 기억에 남는 주요 포인트 동작을 의미한다고 하였다. 이에 케이팝 부흥에 일조한 대표적인 포인트 안무를 1980년대부터 2020년대로 구분하여 정리한 내용은 <표 3>과 같다.

표 3. 1980년대~2020년대 시대별 포인트 안무 대표 사례

시기	년도	가수 및 팀명	곡 명	포인트 안무명
1980년대	1987년	소방차	어젯밤이야기	마이크 춤
	1987년	김완선	리듬속의 그 춤을	리듬을춰줘요 춤
	1988년	박남정	널 그리며	ㄱ 춤
1990년대	1990년	현진영과 와와	슬픈마네킹	토끼 춤
	1992년	서태지와 아이들	난 알아요	회오리 춤
	1995년	룰라	날개잃은 천사	엉덩이 춤
	1996년	H.O.T	캔디	망치 춤
2000년대	2000년	클론	초련	야광봉 춤
	2007년	원더걸스	텔미	짜르기 춤
	2008년	원더걸스	노바디	총 춤
	2009년	슈퍼주니어	쏘리 쏘리	손비비기 춤
		브라운아이드걸스	아브라카다브라	시건방 춤
		카라	미스터	엉덩이 춤
	소녀시대	소원을 말해봐	제기차기 춤	
2010년대	2012년	비스트	픽션	스텝 춤
	2012년	싸이	강남스타일	말 춤
	2013년	소녀시대	I GOT A BOY	댄스 브레이크
	2013년	엑소	으르렁	고릴라 춤
	2014년	EXID	위아래	골반 춤
	2015년	빅뱅	뱅뱅뱅	채찍 춤
	2016년	트와이스	TT	TT춤
	2017년	브레이브걸스	롤린	의자 춤
	2018년	블랙핑크	뚜두뚜두	쌍권총 춤
	2019년	청하	벌써 12시	시계 춤
2020년대	2020년	지코	아무노래	챌린지
	2020년	방탄소년단	다이너마이트	자켓 춤
	2021년	에스파	넥스트레벨	ㄷ춤
	2022년	뉴진스	어텐션	머리쓸기 춤
	2023년	르세라핌	이브,포시케 그리고 푸른수염의 아내	냥냥펀치 춤
	2023년	아이브	아이엠	꽃밭춤 춤
	2024년	아일릿	마그네틱	손가락 춤

2010년대 케이팝 문화에는 미국 빌보드차트 진출이 큰 성장의 계기가 되는데, 2009년 걸그룹 원더걸스의 ‘Nobody’의 빌보드차트 진입을 시작으로 2012년 가수 싸이의 ‘강남스타일’이 가장 대표적인 성공사례라고 할 수 있다. 한국어 가요 사상 최초로 미국 빌보드 ‘핫100’ 진입과 7주 연속 2위를 이끈 ‘강남스타일’ 뮤직비디오는 세계 최초로 유튜브 조회 수 10억회, 20억회를 달성했고 곡 발표 5년 후인 2017년까지도 조회수 1위 기록을 유지하는 모습을 보였다(뉴시스, 2024.10.05.).

강남스타일의 포인트 안무 ‘말춤’은 누구나 쉽게 따라 출 수 있고, 중독적이며 반복되는 멜로디에 맞춰 춤동작을 반복적으로 함으로써, 단순하게 춤에 접근할 수 있는 대중성을 사로잡은 것이 중점이다. 이러한 포인트 구간의 안무는 ‘강남 스타일’이 전 세계적으로 인기를 얻는 여러 요인 중 큰 부분을 차지했다고 볼 수 있다.

또한, 케이팝댄스의 글로벌 성장에는 동영상 플랫폼인 유튜브(Youtube)와 같은 뉴 미디어가 홍보 수단으로 사용되고 있으며, 걸그룹 블랙핑크는 현재 구독자 9490만명을 보유하며 전 세계 아티스트채널 1위를 기록하고 있고, 2위도 한국 아티스트인 방탄소년단(BTS)의 채널로 케이팝의 문화를 세계적으로 알리는데 앞장서고 있다(뉴시스, 2024.10.05.).

방탄소년단(BTS)은 2018년 미국 빌보드200에서 ‘Love your self’라는 곡으로 국내 최초 1위를 기록하며 한국 케이팝을 대표하는 아이돌 보이그룹으로 자리매김했다. 이들은 음악성은 물론, 절도 있고 파워풀한 K-군무를 통해 케이팝의 표본으로 평가받는 아티스트이다.

2020년 이후, 새로운 숏폼¹⁵⁾ 형태의 동영상 플랫폼(틱톡, 릴스, 숏츠)이 발달되면서 댄스 챌린지가 유행하기 시작했고, 현재까지 케이팝 마케팅 수단

15) 숏폼(short-form)은 짧은 길이의 영상 콘텐츠로 댄스, 메이크업, 음식, 패션 등 다양한 카테고리를 이용하여 1분 이내로 짧은 영상 업로드를 할 수 있는 뉴 콘텐츠 플랫폼이다. 대표적으로 틱톡, 인스타그램의 릴스, 유튜브의 숏츠가 있다.

으로도 활용되고 있다. 틱톡이라는 숏폼에서 ‘챌린지’ 형태가 유행하기 시작하면서 릴스, 숏츠가 생겨났고, 2010년대 후반부터 2020년대 현재까지 숏폼을 이용한 마케팅은 케이팝과 케이팝댄스를 부흥하는데 크게 작용하고 있다. 국내 댄스 챌린지 시초가 된 지코의 ‘아무노래 챌린지’는 케이팝 댄스 중 포인트가 되는 안무를 중심으로 짧은 구간을 타 아티스트와 추면서 대중도 쉽게 참여할 수 있도록 챌린지를 만들었고, 숏폼을 통해 일반인들의 댄스챌린지 참여를 이끌어내며 큰 인기를 얻었다. 아무노래 챌린지 이후 케이팝 댄스는 ‘챌린지’의 새로운 마케팅을 이용하여 현재까지 다양한 케이팝 댄스 챌린지가 생겨나고 있으며, 케이팝 포인트 안무에 대해 새로운 접근으로 변화되고 있다<그림 11>16).



그림 11. ‘아무노래’ 댄스 챌린지(좌)와 ‘이브, 프시케 그리고 푸른 수염의 아내’는 댄스 챌린지(우)

또한, 걸그룹 르세라핌의 정규 1집 수록곡 ‘이브, 프시케 그리고 푸른 수염의 아내’는 댄스 챌린지에 힘입어 지난 18일 기준 국내 주요 음원 사이트 ‘톱 5’에 오르는 등 역주행 돌풍을 일으켰고, 틱톡에서 ‘해시태그(#) 이브_프시케_

16) 좌 그림출처: <https://blog.naver.com/ong00315/221775900988>

우 그림출처: <https://blog.naver.com/dioring/223115995501>

그리고_푸른 수염의 아내' 해시태그로 공유된 영상의 총 조회수는 3억5000만 회에 달한다(김세린, 2023.06.20.). 연예인뿐 아니라 일반 시민들, 해외 팬들까지 다양한 컨셉으로 댄스 챌린지를 하나의 놀이로 즐기고 있는데, 직장인 이모 씨(27)는 "춤을 못 추는 편이라서 춤을 잘 추는 일반인들이 올린 챌린지 영상을 보고 대리만족을 느낀다"면서도 "요즘 뜨는 노래나 유행하는 문화를 알기 위해 챌린지 영상을 시청하기도 한다"고 말했다(김세린, 2023.06.20.).

이처럼 현재 케이팝 댄스는 대중문화로 자리매김하였고, 현재 해외에서도 랜덤플레이댄스, 버스킹, 커버댄스 대회 등 큰 인기를 끌며 케이팝 댄스의 전과를 이어가고 있다.

2. 댄스 서바이벌 프로그램 현황

현 시대의 대중매체 중 리얼리티 프로그램은 대중들에게 정보와 흥미를 제공하면서 각광받고 있으며, 그 중 다양한 예술분야를 주제로 경쟁하는 서바이벌 형식의 리얼리티 프로그램은 일반인의 출연으로 대중의 관심이 더욱 높아지고 있다.

즉 서바이벌 오디션 프로그램은 리얼리티를 첨가 한 형태로 하나의 정해져 있는 목표를 중점으로 실제 인물들이 나와 대본이 없는 상황에서 오디션 과정을 거쳐 목표를 향해 달려가는 과정을 보여주는 프로그램이라 정의 할 수 있다(박은지, 2016). 또, 팽가열(2024)은 참가자가 특정 조건이나 상황에서 제작진의 규칙에 따라 한 경기 또는 여러 경기를 치르고 이를 통해 승패를 가리는 것을 서바이벌 프로그램이라고 정의했다.

이러한 경쟁구도 방식의 프로그램에 댄스라는 주제를 활용하여 탄생된 댄스 서바이벌 프로그램은 해외에서 시작하여 크게 부흥하였고, 국내에도 응용된 포맷의 댄스 서바이벌 프로그램들은 점점 대중들의 마음을 사로잡았다.

1) 해외 댄스 서바이벌 프로그램

해외 댄스 서바이벌프로그램의 시작은 BBC에서 제작된 「Come Dancing」이다. 1949년부터 1998년까지 방송된 전통 있는 프로그램으로 49년간 방영되었다. 일반인 볼룸댄스 경연쇼로 댄스 서바이벌프로그램의 시초이다.(윤예원,2023) 이어서 대표적으로, 영국 프로그램 제작사 BBC는 컴 댄싱을 개편한 <스트릭틀리 컴 댄싱>을 기본으로 한 시리즈 <댄싱 위드 더 스타스>를 제작하였고, 이 프로그램은 미국(Dancing with the stars), 독일(Let's dance), 이탈리아(Ballando con le Stelle), 프랑스(Danse avec les stars), 대

한국(댄싱 위드 더 스타) 등 세계 39개국으로 포맷을 수출하며 댄스 서바이벌 프로그램을 전 세계로 확산시켰다(위키백과, 2024).

미국의 대표적인 프로그램 <유 캔 댄스>는 미국의 FOX 방송에서 2005년 7월 20일부터 2022년 8월 10일까지 방송된 댄스 오디션 프로그램으로, 미국 각지에서 숨겨진 댄서들을 오디션을 통해 발굴해내는 취지에 맞게 다양한 장르의 댄서들이 우승을 향해 도전하며, 댄서에 대한 인식과 가치를 높이는 데 큰 기여를 하였다.

또한 시청자의 투표 참여를 통해 대중의 관심과 참여도를 높였고, 흥행으로 이어지며 미국 내 댄서에 대한 인식이 더욱 향상되었다. 안무가 이인영은 한국인 최초로 유캔댄스14에 톱8 파이널리스트로 진출하면서 큰 이슈가 되기도 했다<그림 12>¹⁷⁾. 그녀는 출연 이후로 미국 전역과 캐나다에서 투어 공연을 펼쳤고 미국 유명 가수 Pitbull, PARTYNEXTDOOR, One Republic 등 뮤직비디오에 출연하는 등 왕성한 활동을 하며 한국인이자 댄서로 큰 업적을 남겼다(최나영, 2018.06.20).



그림 12. 한국인 최초 유캔댄스 14에 톱8 파이널리스트로 진출한 안무가 ‘이인영’

17) 그림출처: <https://m.entertain.naver.com/article/109/0003806958>

미국 방송사 NBC에서 제작한 <World Of Dance>는 2017년 5월 30일부터 2020년 5월까지 시즌4로 방영된 리얼리티 댄스 서바이벌 프로그램이다. 심사위원은 가수 제니퍼 로페즈, 댄서 데릭 허프, 가수 네요 로 구성되었고, 스트리트 댄스, 컨템포러리, 라틴댄스 등 다양한 장르의 댄서들이 참가하는 서바이벌 프로그램이다. 솔로와 크루로 나뉘어 참가하게 되며, 해외지원자는 온라인을 통해 오디션에 참여하고, 최종 합격시 미국 본선에 참가하게 된다. 팀 또는 개인은 직접 안무를 창작하여 퍼포먼스 형식으로 배틀을 하게 되고 심사위원의 결정에 따라 우승을 정하는 형식이다. 2019년 시즌3에는 대한민국을 대표한 댄스듀오 올레디<그림 13>¹⁸⁾와 비보이크루 더 헤이마가 참가하였다. 올레디는 NBC 측에서 영상을 보고 섭외로 출연하게 되었으며, 한국인 최초로 해당 시즌 2라운드 1위, TOP4에 오른 경력으로 화제가 되었다.



그림 13. 댄스듀오 ‘올레디’

18) 그림출처: <https://blog.naver.com/gimhyisug981/222220700478>

2) 국내 댄스 서바이벌 프로그램

2000년대 초반 국내 지상파에서 유행하기 시작한 서바이벌 프로그램들은 대부분 음악을 기반으로 한 인재를 발굴해내는 오디션 방식으로 진행되었는데, 그 중 2009년 엠넷에서 방영된 공개 오디션 프로그램인 ‘슈퍼스타K’가 대중에게 큰 관심과 인기를 얻으면서 리얼리티 형식의 서바이벌 프로그램은 방송사에 빼놓을 수 없는 아이템으로 자리매김하였고, 현재까지도 요리, 스포츠, 댄스 등 다양한 분야를 접목하여 대중의 시선을 끌기 위한 서바이벌 프로그램의 제작이 끊이지 않고 있다.

국내 TV 서바이벌 프로그램 중에서 댄스만을 다루는 프로그램으로는 가장 처음으로 MBC에서 2011년 6월 시즌1~2013년 6월 시즌3까지 자신의 분야에서 벗어나 댄스스포츠 라는 새로운 춤에 도전하여 댄스스포츠 선수와 함께 듀엣무대를 꾸며 팀 대결을 하는 내용의 ‘댄싱 위드 더 스타(Dancing With The Star)’가 있었다(곽성찬, 2017).

세계적인 주목을 받은 해외 댄스 서바이벌 프로그램 ‘댄싱 위드 더 스타’가 국내로 유입되면서 큰 성공을 거두게 되었고, 이후 국내 지상파와 케이블 방송을 통해 여러 댄스 서바이벌 프로그램들이 등장하기 시작했다. 2012년 TVN에서 방영한 ‘코리아 갓 탤런트(Korea’s Got Talent)’는 시즌1을 시작으로 2013년 시즌2를 이어갔고, 우승자를 통해 스트리트 댄스 ‘팝핀’이 대중에게 알려지면서 대중화시키는데 큰 역할을 했다. 그 후 2013년~2015년 ‘댄싱9’ 시리즈, 2014년 ‘댄스 배틀 코리아’, 2016년 ‘힛 더 스테이지’, 2021년 ‘스트리트 우먼 파이터’ 등 댄스에 관한 리얼리티 서바이벌 프로그램은 대중매체를 통해 지속적으로 방영되고 있고, 대중에게 댄스에 대한 정보와 지식을 전달할 뿐만 아니라 댄스문화를 발전시키는데 중요한 역할을 하고 있다.

(1) 댄싱 위드 더 스타(dancing with the stars, MBC, 2011)

댄싱 위드 더 스타는 대한민국 1%에 해당하는 그들이 잠시 자신의 전문 분야를 벗어나 새로운 분야에 도전을 함으로써 시청자들에게 희망과 도전 정신을 감동적으로 보여주기 위해 계획한 프로그램으로 MBC에서 2011년 6월~8월까지 방영한 댄스 서바이벌 프로그램이다.

이 프로그램은 각 시즌마다 다양한 분야의 유명 인사들이 참여하여, 댄스 실력을 향상시키고 무대에서 경쟁하는 형식으로 진행되었으며, 주어진 시간 동안 프로댄서와 함께 훈련하면서 다양한 댄스 스타일을 배우게 되었다. 매주 새로운 댄스 루틴을 선보이고, 매주마다 시청자와 심사위원이 평가를 하여 점수를 부여하였으며, 최종적으로 시청자 투표와 심사위원 점수를 종합하여 우승자가 결정되는 프로그램이었다.

또 프로그램의 특징 중 하나는 참가자들이 자신들의 개인적인 이야기와 성장 과정을 공유하면서 이를 통해 시청자들은 그들과 공감하고, 댄스의 감동적인 순간을 함께 경험하게 되었으며, 무엇보다 생방송으로 진행되기 때문에 긴장감과 재미를 주었다. 이러한 인기로 시즌 1으로 시작하여 시즌 3까지 기획되어 방영되었다.

‘댄싱 위드 더 스타’의 프로그램 구성 개요는 <표 4>와 같다.

표 4. ‘댄싱 위드 더 스타’ 프로그램 구성 개요

구분	시즌 1	시즌 2	시즌 3
방송일자	2011.06.10. ~ 2011.08.26.	2012.04.27. ~ 2012.07.27.	2013.03.08. ~ 2013.06.07.
최고시청률	14.6% [AGB 닐슨 미디어 리서치]	13.1% [AGB 닐슨 미디어 리서치]	8.2% [AGB 닐슨 미디어 리서치]
세부장르	댄스스포츠	댄스스포츠	댄스스포츠
출연자	현아, 김영철, 제시카고메즈, 박은지, 이슬아, 김규리, 김장훈, 문희준, 김동규, 이봉주, 오상진 외	효연, 이훈, 토니안, 최여진, 선우재덕, 김가영, 신수지, 김원철, 송종국, 데니스강, 최은경, 예지원 외	오미희, 김완선, 이종원, 김경호, 자넷리, 우지원, 이은결, 김대호, 혜박, 페이, 남보라, 승호 외
심사위원	남경주, 황선우, 김주원	송승환, 김주원, 알렉스김	박상원, 김주원, 알렉스김
미션	댄스스포츠 경연	댄스스포츠 경연	댄스스포츠 경연
진행방식	서바이벌	서바이벌	서바이벌
평가방식	심사위원, 시청자평가	심사위원, 시청자평가	심사위원, 시청자평가
탈락자 선정	매 경연마다 최저점수 한팀씩 탈락	매 경연마다 최저점수 한팀씩 탈락	매 경연마다 최저점수 한팀씩 탈락
우승자 선정	최종 결승전 심사위원 + SMS 문자 점수	최종 결승전 심사위원 + SMS 문자 점수	최종 결승전 심사위원 + SMS 문자 점수
우승혜택	승용차, 상금	승용차	승용차

(2) 댄싱9(Dancing 9, Mnet, 2013)

댄싱9은 방송사 엠넷에서 주관한 국내 최초 댄스 서바이벌 오디션 프로그램으로 2013년 7월 20일에 1회 본방송을 시작으로 막을 열었다. 슈퍼스타K, 쇼미더머니, 보이즈 코리아 등 음악 오디션 프로그램에 특화된 엠넷 제작진은 댄스라는 새로운 분야로 기획하였고, 9명의 댄싱 마스터가 9단계의 레벨을 통과하고, 두 사단으로 나뉘어 살아남은 최종 9명만이 생방송을 통해 최

종 우승을 하게 되는 서바이벌 형태로 ‘9’의 의미를 담아 댄싱‘9’을 제작하였다.

댄싱나인의 구성원은 마스터와 참가자로 이루어졌고, 마스터라는 새로운 역할을 도입하여 프로그램의 질을 향상시켰다.

여기서 마스터는, 심사위원과 조력자로서의 중립적 역할로 존재한다. 즉 때에 따라서 출연자를 선발하고 탈락시키는 심사위원의 역할을 하다가 각 팀원을 구성한 후에는 팀원들의 멘토 역할을 하며 참가자 한사람 한사람을 위해 조언하고 방향을 제시하여 팀을 승리로 이끄는 중요한 역할을 수행하게 된다. 마스터들은 각 무용장르의 전문가들로 구성되어 있으며 생방송 무대에서 직접 안무를 맡아 작품의 완성도를 높이기도 하였다(김미정, 2014).

참가자는 전국 각 지역의 장르를 불문하고 실력있는 댄서들을 1단계 동영상 제출로 시작, 2단계 공개 오디션을 통해 최종 선발하여 레드윙즈와 블루아이의 두 사단으로 나뉘어 팀이 되고, 9단계 안에서 통과 또는 탈락의 과정을 보여주게 된다. 장르에 국한되지 않고 다양한 춤의 장르를 보여주며 장르의 한계성을 뛰어넘고, 댄서들의 노력과 솔직한 과정을 매체를 통해 대중에게 전달되면서 댄스에 관한 관심을 얻게 되었고, 인기에 힘입어 2013년부터 2015년까지 시즌3을 이어갔다.

‘댄싱 9’의 프로그램 구성 개요는 <표 5>와 같다.

표 5. ‘댄싱 9’ 프로그램 구성 개요

구분	‘댄싱 9’ 시즌 1	‘댄싱 9’ 시즌 2	‘댄싱 9’ 시즌 3
방송일자	2013.07.20. ~ 2013.10.05.	2014.06.13. ~ 2014.08.15.	2015.04.03. ~ 2015.06.05.
최고시청률	1.9% [News1]	3.3% [EToday]	0.8% [닐슨코리아]
세부장르	현대무용, 재즈, 댄스스포츠, 스트릿, 발레, 비보잉	현대무용, 재즈, 댄스스포츠, 스트릿, 발레, 비보잉	현대무용, 재즈, 댄스스포츠, 스트릿, 발레, 비보잉
출연자	김홍인, 남진현, 류진욱, 서영모, 소문정, 여언지, 이루다, 이선태, 하휘동, 김명규, 김솔희, 김수로, 음문석, 이은혜, 이준용, 이지은, 한선천, 홍성식	김경일, 박정은, 손병현, 신규상, 안혜상, 윤나라, 이유민, 이윤희, 최수진, 김기수, 김설진, 김태현, 박인수, 안남근, 윤전일, 이지은, 임새별, 최남미	최수진, 이유민, 이선태, 이루다, 여은지, 신규상, 손병현, 소문정, 김홍인, 남진현, 김기수, 김솔희, 김수로, 이지은, 김태현, 박인수, 안남근, 윤전일, 한선천, 홍성식
심사위원	우현영, 박지우, 팝핀제이, 이민우, 이용우, 박지은, 더키, 유리, 효연	우현영, 박지우, 이민우, 하휘동, 이용우, 김수로, 박지은, 박재범	이민우, 우현영, 박지우, 김수로, 박지은, 이용우
미션	레드, 블루 각9명의 팀원 선별 후 생방송무대에서 최종우승팀 결정	레드, 블루 각9명의 팀원 선별 후 생방송무대에서 최종우승팀 결정	레드, 블루 각9명의 팀원 선별 후 생방송무대에서 최종우승팀 결정
진행방식	팀원선별 후 생방송 팀 경연	팀원선별 후 생방송 팀 경연	팀원선별 후 생방송 팀 경연
평가방식	팀별 마스터 평가	팀별 마스터 평가	팀별 마스터 평가
탈락자 선정	마스터 선별	마스터 선별	마스터 선별
우승자 선정	심사위원, 투표	심사위원, 투표	심사위원, 투표
우승혜택	상금	상금	상금

(3) 히트 더 스테이지(HIT THE STAGE, Mnet, 2016)

히트 더 스테이지는 방송사 엠넷에서 제작한 두 번째 댄스 서바이벌 프로그램이다. 댄싱9 제작에 참여한 최정남 PD의 다음 연출작으로, 대한민국 케이팝 스타들이 매주 새로운 주제와 컨셉으로 다양한 퍼포먼스를 통해 '춤의 최강자'를 뽑는 신개념 댄스 버라이어티로, 2016년 7월 27일을 시작으로 2016년 9월 28일까지 총10회로 구성된다.

경연 방식은 매주 새로운 컨셉과 주제에 맞춰 퍼포먼스를 보여줘야 하고, 한 무대를 마친 후 구성원인 히트패널 8명과 히트 판정단 200명의 현장투표로 진행되며, 최종점수로 순위를 결정지어 우승크루를 선별하는 구조이다.

매 회차마다 전문댄서들과 새로운 연예인들이 합을 맞춰 댄스 무대를 보여주고 다양한 장르를 접목하여 새로운 퍼포먼스를 선보이는 것이 프로그램의 포인트이다.

구성원은 대중에게 친근한 예능 전문 MC 이수근과 전현무가 진행을 맡고, 히트 패널은 구준엽, 문희준, 황광희 등 연예인과 제이블랙, 배운정, 최수진 등 안무가로 나뉘어진다. 춤 경연 프로그램인 만큼 안무가들의 역할이 중요하게 적용되는데, 퍼포먼스의 전체적인 디렉팅을 참여하여 무대의 질을 향상시키는데 노력을 가했다. 또한, 매회 경연때 가수와 전문댄서가 함께 무대를 꾸미고, 세계적인 유명 안무가들을 섭외하여 인상깊은 댄스 퍼포먼스를 선보인다. 초청 안무가에는 스가와라 코하루, 허니제이, 프리픽스, 제로백 등 다양한 프로 댄서들이 참여하면서 기존 케이팝의 무대가 아닌 댄서가 중심이 되어 꾸미는 무대를 보여주었다.

이 프로그램을 통해 참가 연예인의 팬덤뿐만 아니라 대중에게 안무가의 자질을 격상시키는 중요한 매개체가 되었다.

곽성찬(2017)은 히트 더 스테이지는 가수와 전문 댄서가 함께 크루를 이루

어 직접 무대를 꾸미고 순수무용, 실용무용 편견없이 다양한 춤을 선보이며, 전문 댄서들과의 준비과정이나 그들의 인터뷰를 통해 좀 더 전문성을 갖춘 신뢰도높은 댄스 관련 정보들을 접할 수 있었다고 말했다.

‘히트 더 스테이지’는 전국 기준 유료플랫폼 가구 시청률이 평균 1.8%, 최고 2.3%를 기록했다. 타깃시청률(15~34세) 역시 평균 1.2%를 기록하며 동시간대 1위를 달성했다(이은호, 2016.07.28).

‘히트 더 스테이지’의 프로그램 구성 개요는 <표 6>과 같다.

표 6. ‘히트 더 스테이지’ 프로그램 구성 개요

구분	히트 더 스테이지
방송일자	2016.07.27. ~ 2016.09.28.
최고시청률	평균시청률 1.8%, 최고시청률 2.3% [Etoday]
세부장르	K-Pop, 스트리트, 댄스스포츠, 현대무용
출연자	텐, 호야, 유권, 셔누, 태민, 필독, 장현승, 라키, 세용, 유겸, 창조, 비토, 효연, 모모, 보라, 김청하, 스테파니, 니콜, 이미주, 민, 은진, 채연 외 댄스크루24팀
심사위원	평가단
미션	주제별 퍼포먼스 무대
진행방식	아이돌과 댄스크루의 댄스퍼포먼스 경연
평가방식	연령대별 평가단 투표
탈락자 선정	탈락없음, 주제별 퍼포먼스 순위 결정
우승자 선정	평가단 투표
우승혜택	정보없음

Ⅲ. 연구방법

1. 연구 대상자

본 연구는 국내 전문서적과 논문을 중심으로 한 문헌연구이며 방영된 댄스 서바이벌 프로그램 특징을 통한 스트리트 댄서의 인식 변화에 대해 고찰하기 위한 것이다. 이를 위하여 인터넷기사와 자료들을 수집 분석하였고 제작진의 인터뷰를 통해 프로그램에 대한 특징분석을 하였다. 이러한 내용을 토대로 2021년 8월 24일부터 2021년 10월 26일까지 댄스 서바이벌 프로그램 『스트리트 우먼 파이터 1』에 참가한 7명을 선정하였으며, 경력은 경제적 활동이 시작된 기간부터 계산하여 기입하였다.

연구 참여자들의 개인적 특성은 <표 7>과 같다.

표 7. 연구 참여자의 개인적 특성

연구참여자	연령	경력
A	38세	13년
B	37세	16년
C	34세	13년
D	32세	12년
E	31세	12년
F	28세	8년
G	26세	8년

2. 연구 절차

본 연구에서는 댄스 서바이벌 프로그램 특징을 통한 댄서 인식 변화에 대한 연구 주제를 선정하고, 선행 연구를 수집 및 분석하여 이에 적합한 질적 연구 방법을 선택하였다. 이에 대한 심층 면담 질문지를 작성한 후 검토하여 최종 연구 참여자를 선정하였고, 연구자는 연구 참여자들로부터 사전 동의를 얻은 후 대면과 비대면 형식의 인터뷰를 진행하였다. 이를 통해 얻은 심층면담 내용과 관련 문헌자료를 수집하고 정리하였고, 종합 분석된 연구 결과를 토대로 하여 결론을 도출한 후 연구 주제에 대한 결론 및 제언을 하였다. 이에 본 연구의 절차는 <그림 14>와 같다.

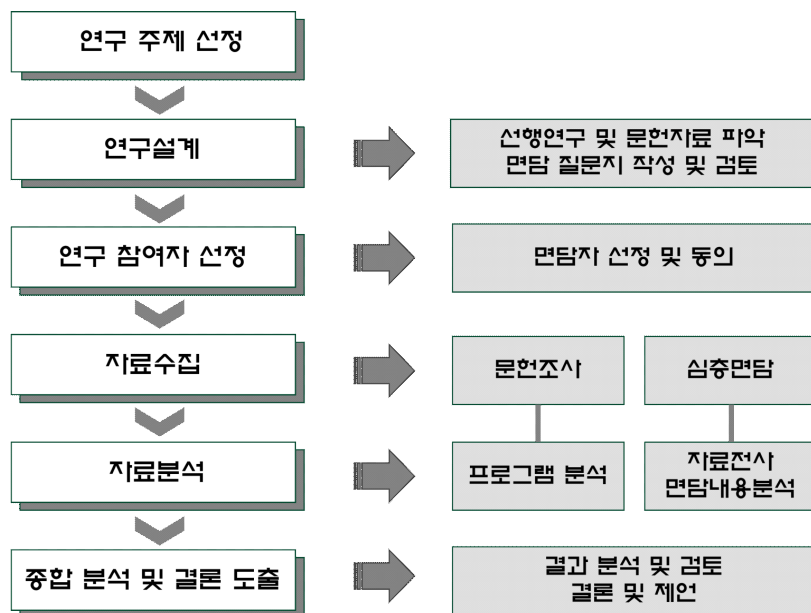


그림 14. 연구 절차

3. 자료 수집

본 연구는 댄스 서바이벌 프로그램 특징을 통한 스트리트 댄서의 인식 변화에 대해 고찰 하기 위해 연구 참여자와의 깊이 있는 대화를 통해 심층적으로 진실된 자료를 수집하고자 심층면담을 진행하였다.

심층 면담을 하기 전, 연구 참여자에게 본 연구의 목적을 설명하고 참여와 녹취에 대한 동의를 얻었으며, 진솔한 모든 응답 및 개인적인 사항은 철저히 익명성을 보장하고, 연구 이외의 다른 목적으로 사용하지 않을 것을 전달하였다.

연구 참여자와 면담 시 원활한 면담이 진행될 수 있도록 사전 질문을 미리 구성하여 순서대로 면담하는 구조화된 면담을 진행하였다. 또한, 사전 질문 외에서 생긴 의문점에 대해서는 추가 질문을 하였기에 비구조화된 면담도 병행하여 반구조화된 면담을 진행하였다.

1) 문헌조사

본 연구는 댄스 서바이벌 프로그램에 대한 특징으로 문헌조사를 실시하였다. 해당 프로그램 작가의 자문을 얻어 수집한 자료와 그 외 선행연구, 학회지, 인터넷 자료, 신문기사 등을 참고하여 연구를 진행하였다.

2) 심층면담

본 연구는 내러티브 탐구방법을 활용해 심층면담과 이야기식 인터뷰를 실행하였다. 면담 전 연구 참여자들의 견해를 얻고자 본 연구의 목적과 취지를 설명하여 녹취의 동의를 얻었다.

심층 면담은 일대일 형식으로 진행하였다. 자료 전사를 하다가 미흡한 부분이 생겼을 시 연구 참여자에게 양해를 구해 추가로 진행하였다.

(1) 면담 질문지 구성

본 논문에 사용된 질문지는 무용에 관한 질적 연구를 선행한 고아라(2022), 김신영(2020),곽성찬(2017), 정기령(2014)의 논문 내 면담문항을 참고하였고, 본 연구 목적에 적합하도록 수정 및 보완하여 질문지를 작성하였다. 사전에 일어날 수 있는 문제점과 오류를 차단하기 위하여 질적 연구 경험이 있는 박사학위 소지자 2인에게 검토하였으며, 질문지의 내용과 순서, 중복 여부, 문장 서술의 적합성 등을 확인한 후 부족한 면담내용을 추가하여 작성하였다.

(2) 면담 질문지 검토

본 연구는 사전에 면담 질문의 문제와 오류를 차단하기 위해 질적연구 경험이 있는 전문가 3인에게 질문의 내용과 순서, 적합성, 난이도 등을 검토받아 내용을 수정 보완하였다.

4. 자료 분석

본 연구는 질적 연구에 따른 심층 면담 내용을 체계적으로 기록하기 위하여 연구 참여자의 인터뷰 내용을 녹음함과 동시에 문서 작성 도구를 이용해 직접 타이핑하였다. 녹취된 내용 중 문서로 해석하기 어려운 구어체를 올바른 문법의 문어체로 수정하여 전사 처리하였고, 연구 참여자가 심층 면담 질문에 의도한 내용과 연구자의 기록이 일치하는지 재검토하였다.

또한 각 면담 질문에 대한 연구 참여자의 내용을 비교, 분석할 수 있도록 분리하여 전사 처리하였고, 수집된 자료들을 면담 질문 순서에 맞게 나열하였다.

IV. 연구결과

1. 『스우파 1』의 프로그램 특징

서바이벌을 주제로 여러 형태의 프로그램을 다수 제작한 방송사 엠넷(Mnet)은 2013년 댄싱9이라는 댄스 오디션 프로그램을 시즌 1~3까지 이어가며 타 기존 댄스 서바이벌 프로그램과는 다르게 오롯이 댄서들을 중심으로 한 리얼리티와 무대 퍼포먼스를 담아냈고, 이어서 2016년에는 히트 스테이지를 방영하는 등 끊임없이 댄서와 댄스 문화에 대한 인식을 높이는 데에 노력을 더했다. 이러한 결과는 무용에 대한 정보 지식을 대중에게 전달하고 이해시키는 것에 도움이 되었으나, 전반적인 댄서들의 환경을 보았을 때 직업적, 경제적 가치가 향상되었는가 하는 의문점이 든다.

노유성(2014)은 ‘댄싱9’의 순기능으로, 대중의 공연문화가 활성화된 반면, 역기능으로 이를 악용하여 스트리트 댄서에게 부당한 대우를 하는 계약과 정확하지 않은 정보 전달의 교육기관이 증가했다고 설명했다.

여전히 댄서의 직업 내 근무 환경이나 처우, 창작자 안무에 대한 계약불이행 등 불안정한 직업으로 처우받는 실정이었다.

2010년대 케이팝이 글로벌 문화로 성장하면서 케이팝 음악과 케이팝 댄스는 급진적으로 성장하였고, 대한민국을 대표하는 상징이라고도 할 수 있을 만큼 현재까지 사랑을 받고 있다. 케이팝 성장의 주역인 엔터테인먼트의 경우, 아이돌인 아티스트를 보호하고 관리하는 시스템이 체계화되어 있고, 팬덤 문화를 받아들이면서 케이팝 음악 시장을 키우는 것에 큰 역할을 했다. 반면, 댄서의 경우 소속, 관리받을 수 있는 엔터테인먼트의 개념이 낮설고, 아티스트라는 인식보다 언더문화의 예술가라는 자의식이 보편적이었다. 제도적 측면에서 보았을 때 댄서가 대중에게 아티스트로 인정받고 존재감을

알리는 것에는 한계가 있던 것이다.

곽성찬(2017)은 댄스 서바이벌에 관련하여 방송 프로그램이라는 특성상 TV를 시청하는 시청자들의 흥미를 위해 출연하는 연예인들이 더 부각되는 것이 여전히 아쉬운 부분이기 때문에 앞으로 나오게 될 ‘댄스 서바이벌 프로그램’은 좀 더 댄서들의 입장에서, 전문 댄서들을 더 비중 있게 다룰 수 있게 되기를 바란다고 하였다(곽성찬, 2017).

앞서 나왔던 프로그램들과 다른 시각으로 댄서에 대해 접근할 필요성이 있고, 케이팝음악과 케이팝아이돌을 함께 관리하고 성장시키는 것이 케이팝 문화를 깊게 전파시키는 것처럼, 댄스문화도 제도적으로 체계적인 댄서 관리 시스템과 댄스시장의 발전이 함께 이루어질 필요가 있다.

‘댄싱9’, ‘히트 더 스테이지’, ‘썸바디’에 이어 이번 ‘스우파’를 연출한 최정남 PD는 “케이팝이 글로벌하게 인기가 있는 상황에서 케이팝 아티스트가 주목 받는데, 춤을 만든 분들이 조명이 안 되는 게 안타까웠고 여성 댄서들을 유심히 보게 됐다. 케이팝 아티스트에게 팬이 있는 것처럼 댄서들에게도 팬이 생기는 계기와 방향이 됐으면 좋겠다”라고 하였다(김수정, 2021.08.24.).

최정남 PD는 댄서의 팬덤 문화가 단순히 인기를 얻는 것을 넘어서 해당 아티스트의 관련 업계의 문화와 환경까지 이해하고 응원하는 문화적 현상을 가지고 있기에 케이팝 안무가와 댄서가 사랑받는 것이 문화적 발전에 큰 역할을 한다고 볼 수 있다. 엠넷 제작진은 또 한번 새로운 방식의 댄스 서바이벌 프로그램인 ‘스트릿 우먼 파이터1’을 연출하였고, 2021년 8월을 시작으로 약 3개월동안 방영된 ‘국내 8팀의 여성 댄스 크루가 춤으로 경쟁하는 서바이벌’ 형태의 이 프로그램은 대한민국을 떠들썩하게 만들 만큼 큰 관심과 인기를 끌었다.

『스우파 1』의 작가 남씨(36)는 “대중 평가를 받는 오디션 프로그램의 특성상 장르와 성별을 단일화하면 집중도가 높을 것 같았고, 케이팝 안무의

출발점이 되는 한국 스트리트 댄스 신(scene)에 대한 주목도가 높아지는 상황인 점도 고려하여 케이팝 안무가로 활동하고 있거나, 스트리트 댄스 분야에 오랫동안 자리잡고 있는 여성크루들을 섭외하게 됐다”고 하였다.

김지수(2021.11.13.)의 최정남PD와의 인터뷰 내용 중 여자들의 춤싸움을 시작한 이유에 대해 아래와 같이 이야기 하였다.

“성별을 정하진 않았어요. 다만 그분들이 그 시점에 저와 더 가까이 있었어요.…당시 아이키는 ‘월드 오브 댄스’에서 한국을 알리고 온 상황이었고, 청하의 안무팀으로 유명한 ‘라치카’는 멤버 리안이 예전에 ‘댄싱9’의 참가자이기도 했어요. 댄서들은 자기 자리에서 계속 춤을 추고 있었고, 저도 꾸준히 댄스 프로그램을 만들다, 최적의 타이밍에 만난 셈이에요.”

-김지수(2021.11.13.) 인터뷰 내용 중-

그리고 제작진은 기존 프로그램과 차별화하여 오직 ‘댄서’에게 집중 할 수 있도록 접근을 하였고, 댄서를 가장 잘 보여줄 수 있는 미션들을 기획, 각 크루만의 오리지널리티를 수용하여 더 깊이있는 무대 퀄리티 표현 등 댄서의 인식변화를 위한 기획 의도로 댄스 서바이벌 프로그램을 제작하였다.

첫 기획 당시 제작된 기획안의 이미지는 <그림 15>와 같다.

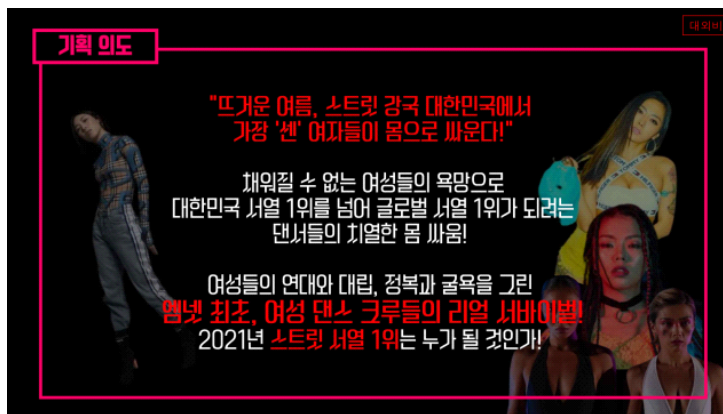


그림 15. 첫 기획안 이미지

표 8. ‘스트리트 우먼 파이터 1’ 프로그램 구성 개요

구분	스트리트 우먼 파이터 1
방송일자	2021년 8월 24일 ~ 2021년 10월 26일
최고시청률	2.7% (최종회 기준), 4.8% (8회 순간 최고시청률) [닐슨코리아]
세부장르	댄스 서바이벌 프로그램
출연자	코카N버터(CocaNButter), 홀리뱅(HolyBang), 훅(Hook), 라치카(LACHICA), 프라우드먼(PROWDMON), WANT(원트), WAYB(웨이비), YGX 등
심사위원	보아, 태용 (NCT), 황상훈 등
미션	약자 지목 배틀, 계급 미션, 케이팝 4대 천왕 미션, 메가크루 미션, 세미 파이널, 파이널
진행방식	각 미션에서 배틀 및 평가 후 순위 결정
평가방식	심사위원 평가 + 온라인 대중 평가 + 관객 투표
탈락자 선정	최하위 크루 탈락
우승자 선정	최종 미션을 통해 우승자 선정
우승혜택	우승 트로피, 상금 5천만 원, 광고 출연 기회

1) 프로그램 개요

(1) 구성원

① 참가 댄스크루 8팀

『스우파 1』의 참가 댄스크루는 코카N버터(CocaNButter), 홀리뱅(Holy Bang), 훅(Hook), 라치카(LACHICA), 프라우드먼(PROWDMON), WANT (원트), WAYB(웨이비), YGX 총 8팀으로 각 팀의 특성은 다음과 같다.

표 9. 코카엔버터(CocaNButter)



팀명	CocaNButter
리더	리헤이
팀원	제트썸, 가가, 질린, 비키
팀장르	힙합, 코레오그래피
최종순위	4위

<표 9>와 같이 코카엔버터(CocaNButter)는 리더 리헤이를 중심으로 2018년에 결성된 여성 5인조 힙합 댄스 크루로, 스트리트댄스 문화를 기반으로 강렬하고 파워풀한 퍼포먼스를 선보인다. 팀은 힙합과 댄스홀 장르를 바탕으로 활동하며, 특히 스트리트 댄스 배틀에서 강점을 보인다. 스우파의 첫 미션인 ‘약자 지목 배틀’에서 프리스타일 힙합 실력을 발휘하여 강렬한 인상을 남겼다.

코카엔버터는 『스우파 1』 ‘맨 오브 우먼’ 미션에서 ‘Stefflon Don’의 ‘16 Shots’에 맞춰 남성 댄서들과 함께 테크니컬한 합동무대를 선보여 주목을 받았다. 이 무대는 대중 평가에서 ‘새로운 무대 구성’과 ‘독창적인 컨셉 도전’이

라는 긍정적인 반응을 얻었으며, 심사 결과 932점을 받으며 상위권에 올랐으며, 2024년 11월 기준 유튜브 엠넷TV에서 조회수 317만 회를 기록했다.

방송 중 리더인 리헤이가 과거 홀리뱅의 리더인 허니제이와 함께 ‘퍼플로우’에서 활동했던 에피소드가 공개되면서 댄서들과 대중에게 관심을 받았으며, 두 팀의 비슷하면서도 다른 스타일이 또 하나의 관전 포인트로 작용하기도 했다.

현재 리헤이는 스트릿댄스 교육에 힘써왔으며, 실용무용 아카데미를 운영하면서 후진 양성에 기여하고 있다. 멤버 중 질린과 비비는 각각 동물 보건사와 간호사로 활동을 하며 댄서로서의 역할도 병행하고 현재 코카엔버터는 MLD엔터테인먼트 소속으로 활동 중이다. 그리고 댄서로서의 새로운 도전으로 2022년 10월 코카엔버터는 첫 싱글 앨범 ‘Mi Deh Yah’를 발매하였으며, 안무와 의상 제작 그리고 음원 편곡까지 직접 참여하여 다재다능한 면모를 보이며 실력을 입증하였다.

표 10. 홀리뱅(HolyBang)

	팀명	홀리뱅(HolyBang)
	리더	허니제이
	팀원	이빅, 헤르츠, 타로, 제인, 물, 벨, 로아
	팀장르	힙합, 코레오그래피
	최종순위	1위

<표 10>과 같이 홀리뱅(HolyBang)은 2017년에 리더인 허니제이를 중심으로 결성된 여성 힙합 댄스 크루이다. 힙합을 기반으로 여성만의 파워풀한 움직임과 결합하여 탄탄한 기본기와 독창적인 루틴을 선보여 주목을 받아왔다. 스트릿 댄스 뿐만 아니라 여러 힙합 뮤지션의 안무 및 다양한 백업 무대 활동

으로 대중에게 인지도를 쌓았으며, 리더 허니제이는 스트리트 댄스에서 ‘걸스 힙합’ 장르의 선구자로 평가 받고 있다. 이러한 영향으로 홀리뱅은 강렬하고 독창적인 힙합스타일을 팀의 가장 큰 특색으로 활동해오고 있다.

허니제이는 2016년 엠넷의 ‘힛 더 스테이지’에 출연해 가수 효연과 함께 힙합 댄스를 선보였고, 2018년에는 엠넷 ‘댄싱 하이’의 심사위원으로 참여하여 대중에게 스트리트 댄스 문화를 알리는 데 힘썼다. 이 같은 업적은 엠넷이 『스우파 1』 제작 당시 홀리뱅을 우선적으로 섭외하게 된 계기가 되었으며, 섭외 기준으로는 ‘실력과 크루의 캐릭터, 성향’이 주요했다고 한다(이진수, 2021.11.17).

스우파에서 홀리뱅이 선보인 대표적인 무대는 ‘메가 크루’ 미션의 ‘Sampa the Great’의 ‘Energy’와 ‘French Montana’의 ‘Freaks’를 믹스한 퍼포먼스로, “메가 크루 중 가장 강렬하며, 창의적인 구성을 통해 알려지지 않은 음악으로 무대를 살려냈다”라는 평가를 받았다. 유튜브 엠넷TV에 공개된 이 영상은 2024년 11월 기준 495만 회 조회수를 기록했다. 심사 결과, 파이트 저지 점수와 대중 평가 점수를 합산하여 1000점 만점 중 981점을 받으며 1위로 미션을 통과했다.

『스우파 1』 이후, 홀리뱅은 자체 음원 ‘FTF’, ‘BOOBEE BOOBEE’를 발매하여 아티스트로서의 입지를 다지고 활발한 활동을 이어가고 있다.

표 11. 훅(Hook)

	팀명	훅(Hook)
	리더	아이키
	팀원	오드, 효우, 예본, 성지연, 웨이전, 선운경
	팀 장르	코레오그래피
	최종순위	2위

<표 11>과 같이 훅(Hook)은 리더 아이키(Aiki)를 중심으로 그녀의 제자들로 구성된 댄스크루이다. 다양한 춤의 장르를 해석하여 독창적이고 개성 있는 안무와 스토리가 있는 안무를 선보이는 것이 특징이다.

리더 아이키는 2019년 미국 댄스 서바이벌 프로그램 ‘월드 오브 댄서 3’에 ‘올레디’라는 댄스 듀오로 참가하여 댄스스포츠와 스트리트댄스를 결합한 코레오그래피로 주목을 받았다. 이러한 경험은 현재 훅의 안무 스타일 형성에 있어 영향을 미쳤으며, 창의적인 안무 스타일의 기반이 되었다.

2020년 코로나 19로 인한 비대면 시대에 훅 크루는 인스타그램과 틱톡 등 뉴미디어 플랫폼을 활용하여 팀을 홍보하기 시작하였고, 대중 친화적인 이미지로 인기를 얻었다. 그러면서 2021년 『스우파 1』에 출연으로 팀의 영향력은 더욱 확대되었고, 이후 다양항 광고와 대중 행사, 해외 콘서트 등 활발하게 활동하며 대중성과 실력을 동시에 인정받았다.

특히 『스우파 1』에서 각 미션마다 이야기를 전달하거나 메시지를 표현하는 안무와 시각적이고 감정적 요소의 결합을 통하여 독창적인 스타일을 구사하는 퍼포먼스로 차별화된 전략으로 매력을 발휘하여 대중의 주목을 받았다. 가장 주목받은 무대 중 하나는 ‘케이팝 4대 천왕’ 미션으로 현아의 음원에 맞춰 독창적인 안무구성과 스타일링을 통해 팀의 개성을 드러냈으며, 해당 영상은 유튜브 엠넷TV에서 436만회 이상의 조회수를 기록했다. 이 무대를 보고 대중들은 ‘훅의 재치 있고 익살스러움은 대체불가’, ‘독창적이고 아이디어 넘친다’ 등 높은 평가를 받았으며, 경연 끝에 준우승을 차지했다.

표 12. 라치카(LACHICA)



팀명	라치카(LACHICA)
리더	가비
팀원	리안, 시미즈, 피넛, 에이치원
팀 장르	코레오그래피, 왁킹
최종순위	3위

<표 12>와 같이 라치카(Lachica)는 여성댄스 크루로, 케이팝 안무가로서 명성을 쌓아온 팀으로 2020년 리더 가비를 중심으로 리안과 시미즈가 3인 체제로 결성하였고, 2021년 『스우파 1』 출연 당시 피넛과 에이치원이 합류하여 5인 체제로 참가했다.

『스우파 1』출연 전부터 ‘별써 12시’, ‘롤러코스터’, ‘스냅핑’ 등의 청하의 히트곡 안무 제작을 해왔었고, 현재는 트와이스, 에스파 등 걸그룹 안무 창작에 기여를 하고 있다. 라치카 멤버들은 각각 보킹, 왁킹, 힐 코레오그래피 등 다양한 장르에서의 뛰어난 기량을 보유하고, 여성스러움을 더욱 트렌디하게 표현하는 스타일을 지향 하고 있다.

이 팀은 스우파에서 개성 있고 유쾌한 느낌으로 주목을 받았었고, 솔직하고 털털한 리더 가비가 팀분위기를 이끌며 예능감 넘치는 매력도 더하였다. 특히 가비는 안무가와 방송활동을 병행 하면서 최근 엔터테이너로써의 성장을 보여주고 있으며, 팀원 시미즈는 힐 댄스에 착용하는 부츠를 직접 제작 하면서 사업가로서도 활동 하고 있다. 라치카의 대표적인 미션 무대는 ‘메가 크루’ 미션이 있었으며, 비욘세의 ‘Run the World’ 곡에 맞춘 이 퍼포먼스는 여성 댄서들의 연대와 지지를 표현해냈다. 스우파에 출연한 전체 크루들의 깃발들을 모두 세우는 연출은 강렬한 여운을 남겼고, 강힌한 여성을 표현한

군무는 대중들에게 큰 주목을 받았다. 이 무대영상은 2024년 11월 기준 유튜브 엠넷TV 에서 조회수 330만회를 기록했다.

표 13. 프라우드먼(PROWDMON)

	팀명	PROWDMON
	리더	모니카
	팀원	케이데이, 함지, 다이아, 로지, 립제이, 헤일리
	팀장르	코레오그래피
	최종순위	6위


<표 13>와 같이 프라우드먼(Prowdmon)은 리더 모니카, 부 리더 립제이를 중심으로 결성한 여성 댄스 크루이며 2021년 5월에 정식팀으로 출범했다. 『스우파 1』출연 전 총 13명의 팀원이었으나, 출연 시 인원 제한으로 7인 체제로 참가하게 되었다. 힙합, 왁킹, 보깅 등 다양한 장르에서 두각을 나타내던 팀이었으며, 특히 예술성이 돋보이는 코레오그래피로 주목을 받았다. 리더 모니카와 립제이는 ‘모립(MOLIP)’이라는 댄스 듀오 팀으로 오랜시간 호흡을 맞추어 왔으며, 배틀 및 퍼포먼스 대회, 공연 등을 통하여 스트리트 댄스에 대한 깊은 이해와 경험을 충분히 쌓아왔다. 이러한 경험을 통해 프라우드먼은 스우파 내에서도 그 존재감을 충분히 자아냈다.

프라우드먼은 리더 및 멤버들의 기량을 발휘하며 『스우파 1』에서 팀의 실력을 입증하였다. 특히 립제이는 ‘약자 지목 배틀’에서 대중들에게 왁킹의 동작들과 댄서들의 배틀 문화의 정신을 보여주었으며 이는 대중들에게 깊은 인상을 남겼다. 립제이는 왁킹분야에서 각종 배틀 우승을 차지 하면서도, 각종 대회의 심사위원으로 활동 할 정도의 경력을 보유하고 있다. 모니카는

무대 구성을 독창적이면서도 진정성과 예술성을 극대화 하는데 강점을 가졌으며, 특히 스우파에서 성숙한 리더십을 보여주며 대중들에게 강인한 리더의 모습을 각인 시켰다.

프라우드먼의 대표적인 미션 무대는 ‘맨 오브 우먼’ 미션이 있었으며, ‘Jill Scott’의 ‘Womanifesto’ 곡에 트랙킹과 트랙퀸이라는 컨셉에 맞춘 퍼포먼스이다. 이 무대는 시각적 요소들을 벗어나 가사 내용 중점의 해석이라는 새로운 무대 구성을 제시하였고, 시청자들에게 ‘작품성 있는 무대’, ‘차별화된 예술성’라는 평가를 받았다. 이 무대영상은 2024년 11월 기준 유튜브 엠넷 TV에서 조회수 316만 회를 기록했고, 11만개를 넘는 댓글을 받으며 대중의 큰 관심을 모았다.

표 14. 원트(WANT)

	팀명	원트(WANT)
	리더	효진초이
	팀원	이채연, 모아나, 로잘린, 엠마
	팀장르	코레오그래피
	최종순위	7위

<표 14>와 같이 원트(Want)는 리더 효진초이를 중심으로 구성된 5인조 여성 댄스 크로로, 기존의 댄스 크루가 아닌 『스우파 1』출연을 위해 특별히 결성된 프로젝트성 팀이다. 리더 효진초이는 원밀리언 댄스 스튜디오의 수석 안무가로서, 2017년 유튜브 채널 ‘1MILLION Dance Studio’에 공개되는 안무 영상들을 통해 대중의 주목을 받았고, 코레오그래피 문화 발전에 기여했다. 원트 팀에는 유일하게 아이돌 출신으로 참여한 메인 댄서 이채연

과 함께 엠마, 모아나, 로잘린 등 각자의 분야에서 다양한 댄스 경력을 보유한 실력과 댄서들이 합류했다.

특히 스우파의 계급 미션 중 ‘메인 댄서 선발전’에서는 서브 계급으로 출전한 엠마와 모아나가 파워풀한 에너지와 신체 가동 범위를 넓혀 사용하는 분리 동작을 통해 대중에게 신선한 인상을 남겼다. 또한 1:1 탈락 배틀에서 효진초이는 힙합 기반의 프리스타일 댄스를 선보이며 탄탄한 내공과 강한 리더십을 발휘하였다.

윈트는 스우파를 통해 윈트만의 청량하고 밝은 에너지를 보여주면서도 시청자들에게 멤버들의 높은 기량을 보여주며 국내 댄스 신에서 입지를 다졌다.. 윈트의 대표적인 미션 무대는 ‘4대 천왕’ 미션이 있었으며, 보아의 ‘Eat You Up’과 ‘Better’를 믹스한 곡에 맞춘 높은 퀄리티의 안무 구성과 다채로운 신체 곡선을 표현한 퍼포먼스를 보여주었고, 글로벌 평가에서 높은 점수를 받으며 대중들의 관심을 끌었다. 이 무대영상은 2024년 11월 기준 유튜브 엠넷TV 에서 조회수 679만회를 기록했다.

표 15. 웨이비(WAYB)



팀명	웨이비(WAYB)
리더	노제
팀원	리수, 규리안, 안쏘, 둘라
팀장르	코레오그래피
최종순위	8위

<표 15>와 같이 웨이비(WayB)는 리더 노제를 중심으로 구성된 5인조 댄스 크루로, 트렌디한 힙합 스타일의 음악과 댄스를 기반으로 한 코레오그래피

피 퍼포먼스를 선보이는 것이 특징이다. 리더 노제는 『스우파 1』출연과 동시에 뛰어난 피지컬과 외모로 주목받았으며, 엑소의 ‘Love Shot’ 무대에서 백업 댄서로 활약하며 이미 화제성을 얻었다. 『스우파 1』출연진 중 가장 높은 관심을 받으면서도 웨이비만의 고유한 스타일을 선보였다.

웨이비의 안무는 실용무용 내 코레오그래피 전공에서 유행하는 스타일을 수용하면서 웨이비만의 리듬과 테크닉으로 표현되는 것이 특징이라 할 수 있다. 특히 노제는 『스우파 1』계급 미션에서 빠른 템포와 세련되고 중독적인 포인트 동작의 ‘헤이 마마(Hey Mama)’ 안무를 창작 하였다. 이 안무는 일명 ‘헤이마마 붐’을 일으켰으며, 소셜 미디어에서 빠르게 확산되면서 유명 연예인들과 다양한 연령층들이 챌린지에 참여하며 파급력이 더욱 확대되었다. 또한 대중들의 참여를 이끌어내어 소셜 미디어 플랫폼에서 ‘댄스 챌린지’트렌드를 강화하였고 대중문화에서 댄스의 의미와 가치를 재조명하는 계기와 동시에 한국 댄스 크루들과 안무가들이 세계적으로 주목받기 시작했다.

『스우파 1』방영 종료 후, 틱톡에서 ‘헤이마마’ 챌린지는 2024년 11월 기준으로 조회수 1억 8천만회 이상을 기록하였고 댄스챌린지의 성공적인 사례가 되었다.

표 16. 와이지엑스(YGX)

	팀명	와이지엑스(YGX)
	리더	리정
	팀원	예리, 지효, 여진, 이삭
	팀장르	코레오그래피, 브레이킹
	최종순위	5위

<표 16>과 같이 와이지엑스(YGX)는 2017년 11월 YG엔터테인먼트 산하에서 안무가 에이전시 레이블로 설립되었다. 각 멤버들은 케이팝 아티스트들과의 다양한 작업을 통해 경력을 쌓아 왔으며 2021년 『스우파 1』에 출연하게 되면서 리더 리정을 중심으로 팀으로 결합되었다.

리정은 ITZY의 ‘Wannabe’ 안무 중 어깨춤을 창작한 안무가로 유명하며, 리사, 청하, 트와이스, 전소미 등 유명 아티스트들과의 협업을 통해 독창적인 안무 스타일을 구축해 왔다. 멤버 중 김예리는 비결 국가대표이자 유스 올림픽 메달리스트로, 스우파에 참가한 인원 중 유일한 브레이킹 댄서였다. 그녀는 약자 지목 배틀 미션, 케이팝 4대천왕 미션에서 브레이킹 요소를 도입하여 YGX만의 독특한 스타일을 완성했다.

특히 YGX는 ‘케이팝 4대천왕’ 미션에서 보아의 ‘Eat You Up’과 ‘Better’를 믹스한 음원에 맞춰 세련된 안무와 구성을 선보였다. 무대에서 팀의 개성적이고 깔끔한 퍼포먼스를 통해 케이팝 안무가로서 저력을 과시하며 큰 주목을 받았다. 해당 퍼포먼스 영상은 2024년 11월 기준 유튜브 엠넷TV 조회수 990만회와 18,000개 이상의 댓글을 기록하며 글로벌 팬덤의 관심을 끌었다.

② 심사위원 구성

『스우파 1』의 심사위원 구성은 프로그램의 전문성과 공정성을 높이는 데 있어 중요한 역할을 하였다. 심사위원단은 3명으로 댄스 배틀의 심사위원이라는 뜻으로 ‘파이트 저지(Fight Judge)’로 불렸다.

첫 번째 심사위원은 가수 및 프로듀서이자 배우인 보아(BoA)이다. 2000년대 초 나이에 비해 뛰어난 실력으로 한국과 일본을 비롯한 아시아 전역에서 활약하며 케이팝의 글로벌 성장에 일조한 여성 솔로 가수이며, 다수의 히트곡과 퍼포먼스를 통해 댄스 실력과 무대 장악력을 인정받은 아티스트이다. 스우파 제작진은 한 인터뷰에서 “보아는 댄서들과 제작진 모두가 리스펙하는

저지였다”고 표현할 정도로 심사위원으로서의 전문성과 능력을 인정받았다.

두 번째 심사위원으로 보이그룹 NCT의 멤버인 태용(Taeyong)이다. 태용은 그룹 내에서 메인 댄서로 활동을 하며, 복잡한 안무와 퍼포먼스를 소화하는 능력으로 주목받았고, 그의 경험은 참가자들의 퍼포먼스를 평가하는데 있어 중요한 기준이 되었다.

세 번째 심사위원은 안무가 황상훈이다. 그는 SM엔터테인먼트 소속의 안무가로서 다수의 아이돌 그룹의 안무를 담당한 경력을 가지고 있으며, 다양한 댄스 장르에 대한 깊은 이해와 안무 구성 능력을 바탕으로 참가자들의 무대를 전문적으로 평가하였다.

이와 같이 심사위원단의 구성은 케이팝의 글로벌 인기를 견인하고 각기 다른 배경과 경력을 가진 전문가로 이루어졌으며, 참가자들의 퍼포먼스를 다양한 시각에서 평가하고 조언하는 역할을 수행하였다.

③ MC진행자의 선정

『스우파 1』의 진행자는 강다니엘이다. 강다니엘은 2017년 엠넷(Mnet)에서 방영된 보이그룹 서바이벌 오디션 프로그램 ‘프로듀서 101 시즌2’에서 최종 우승한 멤버로, 프로젝트 그룹 ‘워너원(Wanna One)’으로 데뷔하며 팬덤을 형성하게 되었고 엠넷 서바이벌을 통해 알려지게 된 대표적인 아티스트이다.

MC를 맡은 강다니엘의 역할은 댄스를 주제로 한 서바이벌에 탁월한 선택이라는 평이 높았다. 스우파의 첫 미션인 약자 지목 배틀에서는 스트리트 댄스 문화의 주 요소인 ‘배틀’ 미션을 도입하여 참가 크루 중 1:1 또는 1인이상의 그룹 대 그룹 배틀로 경쟁하게 되었는데, 진행자인 강다니엘은 매 배틀마다 참가 댄서들의 배틀을 보며 실제 브레이킹 경력을 바탕으로 한 추임새를 넣고, 현장감 있는 리액션을 하며 시청자들의 흥미를 더 이끌어내기도 했다. 실제로 강다니엘은 브레이킹(비보이) 출신의 연예인으로 과거 스트리트

댄스의 하위 범주인 브레이킹의 전문 댄서로 활동한 것으로 알려져 있다. 전문 배틀 용어와 배틀 문화를 잘 알고 있는 진행자의 강점으로 인해 대중에게도 배틀 문화를 쉽게 전달해주면서 댄스 서바이벌에 적합한 MC라는 평을 받기도 했다.

『스우파 1』 참가크루 YGX의 브레이킹 담당으로 참여한 댄서 예리는 “경험에서 우리나라는 리액션과 멘트로 실제 스트릿신의 배틀처럼 잘 진행해주신 덕분에 방송에서의 배틀도 큰 이질감 없이 춤 출 수 있었던 것 같다. 그리고 촬영하면서 출연자들을 센스 있게 배려해주실 때마다 감사했다”며 “엠씨가 아닌 댄서로 같이 춤 출 수 있는 날이 온다면 소박하게 기대해본다”고 호평했다(유혜지, 2021.11.03.).

강다니엘의 진행으로 함께 한 스우파1은 성공적으로 방영을 마치면서 스핀오프 프로그램인 스트릿 댄스 걸스 파이터(Street Dance Girls Fighter) 시즌1·2, 스트릿 맨 파이터(Street Man Fighter), 스트릿 우먼 파이터 2(Street Woman Fighter 2), 스테이지 파이터(Stage Fighter)로 서바이벌 진행자로서 행보를 이어가고 있다.

(2) 『스우파 1』 서바이벌 진행방식

Mnet의 『스우파 1』은 기존 댄스 서바이벌과 달리 제작진에 의해 선정된 8개의 여성 댄스 크루들이 경쟁하는 구조로 진행되었으며, 총 6개의 미션으로 최종 우승을 결정하는 프로그램이다. 방영 전 2021년 7월 21일 Mnet TV 유튜브 채널을 통해 3차 미션인 ‘케이팝 4대 천왕 미션’을 각 팀별로 선 공개하여 이목을 이끌었다.

『스우파 1』의 미션 구성은 총 6라운드로 <그림 16>과 같이 진행되었다. 각 미션마다 정해진 규칙에 따라 참가자들은 개성 넘치는 무대를 선보였

으며, 일부 미션 후에는 탈락 배틀이 있어 긴장감을 주었다. 또 특정 미션에서는 글로벌 대중 투표(유튜브 엠넷 TV 기준)와 지지 점수를 합산하는 방식이 적용되기도 하였다.

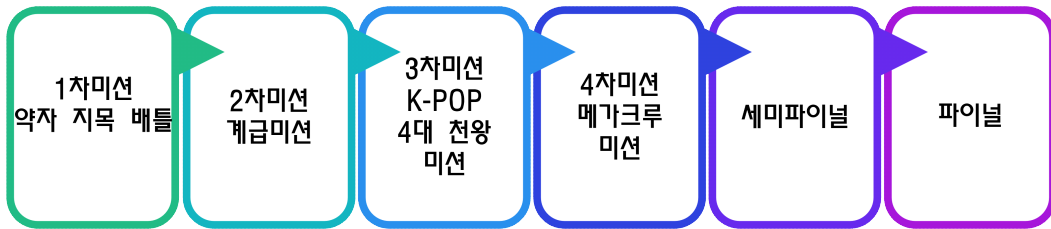


그림 16. 서바이벌 진행

『스우파 1』의 각 미션의 순서와 설명은 아래와 같다.

① 1차 미션 : 약자 지목 배틀

참가자 중 각 팀의 약자라고 판단되는 상대 팀의 구성원을 지목하여 배틀을 하는 미션이다. 각 팀이 상대적으로 약하다고 생각하는 멤버와 40초씩 1대 1 댄스 배틀을 통해 자신의 춤 실력을 입증하고 팀의 존속을 위한 전략적 사고를 필요하는 미션이다.

② 2차 미션 : 계급 미션

팀마다 각 구성원의 계급은 리더, 세컨드, 서브, 어시스트 4계급으로 나누어졌으며, 역할을 분담하여 무대를 구성하는 계급 미션이다. 팀원들은 계급에 맞는 역할을 수행하고 팀워크를 증명하여 각자의 위치에 요구되는 댄스 실력과 팀의 조화 능력을 발휘하는 것이다. 2차 미션 이후에는 탈락 배틀이 진행 되었으며, 가장 낮은 점수를 받은 팀이 프로그램에서 탈락하게 되어 각 미션에서의 성적이 팀의 생존에 직접적인 영향을 미치도록 하였다.

③ 3차 미션 : 케이팝 4대 천왕 미션

케이팝을 대표하는 여성 솔로 아티스트 4대천왕 보아, 씨엘, 현아, 제시의 대표곡을 재해석하여 무대를 선보이는 미션이다. 한 미션곡을 가지고 두 크루가 승부를 펼치며, 미션 곡을 크루의 색깔로 표현해야하며, 참가자들은 곡의 특성과 아티스트의 이미지를 반영하되 각자의 개성 있는 안무를 통해 독창성을 보여줘야 한다. 이 미션은 글로벌 팬들을 겨냥한 퍼포먼스로, 참가자들의 창의성을 평가하였다. 3차 미션 이후에도 2차 미션과 동일하게 가장 낮은 점수를 받은 팀이 탈락배틀을 하여 생존을 해야하므로, 참가자들이 지속적으로 최고의 퍼포먼스를 선보이도록 압박하는 요인으로 작용하였다.

④ 4차 미션 : 메가 크루 미션

메가 크루 미션은 다수의 인원과 협력하여 대형 퍼포먼스를 연출하고 리더십과 대규모 무대 구성 능력을 평가하는 것이다. 메가 크루 미션은 팀의 규모와 참가자 간의 조화로 안무 구성이 핵심이며, 참가자들에게 창의적인 연출 능력을 발휘하였다. 4차 미션 이후 역시 탈락 배틀이 진행되었으며, 이와 같은 탈락 배틀의 반복은 경연에 있어 긴장감을 고조시키고 파이널 진출까지 살아 남기 위해 최선을 다할 동기를 부여하였다.

⑤ 세미파이널

세미파이널에 오른 6팀이 ‘맨 오브 우먼 미션’과 ‘ 제시 신곡 안무 창작 미션’ 2가지 미션을 통해 결승 진출할 4팀을 결정하는 무대였다. 각 팀은 그동안 쌓아온 실력과 창의성을 총 동원하여 심사위원과 관객에게 깊은 인상을 줄 수 있는 퍼포먼스를 선보였다. 세미파이널을 통해 최종 결승에 진출할 4팀이 결정되며, 이 단계에서 참가자들은 최대한의 열정과 노력을 담은 무대를 펼쳤다.

⑥ 파이널

우승 팀을 결정짓는 마지막 무대로 댄서에 의한 댄서만을 위한 ‘퍼포먼스 음원 미션’과 크루 고유의 색을 마음껏 펼칠 수 있는 자유미션인 ‘컬러 오브 크루 미션’으로 진행하였다. 모든 미션을 통해 성장해 온 참가자들의 모습과 모든 열정과 노력이 결집된 최상의 춤 실력과 작품을 선보였다.

2) 참가 댄스 크루의 전략

본 연구에서는 스우파1에 참가한 각 댄스 크루의 전략과 강점을 <표 17>과 같이 살펴보았다.

표 17. 참가 댄스 크루의 전략과 강점

팀	전략	강점
코카앰버터	야생적이고 강렬한 스타일링과 퍼포먼스로 대중에게 힙합의 멋스러움을 각인시킴	플로어 안무와 특화된 테크닉을 보유하며 배틀에 강함
홀리뱅	세련되고 절제된 힙합 컨트롤과 관능적인 여성의 선을 활용함	스트릿 댄스의 오리지널리티를 대중화함
훅	중성적이고 독창적인 퍼포먼스를 다양한 장르를 통해 위트있게 표현하여 대중화함	장르에 국한되지 않는 퍼포먼스로 대중에게 여러가지 매력을 보여줌
라치카	팀만의 캐릭터를 명확하게 선정하여 독보적인 여성성을 보여줌	다채로운 구성과 컨셉으로 화려한 퍼포먼스를 만들어 팀의 정체성을 드러냄
프라우드먼	무용적인 요소와 예술성을 중점적으로 표현하여 몰입감을 선사함	움직임의 질을 다양하게 표현한 퍼포먼스에 스토리텔링을 더함
원트	개개인의 강점을 활용하여 조화롭고 에너지틱한 퍼포먼스를 보여줌	대중 친화적이며 밝고 청량한 에너지를 선사함
웨이비	트렌디한 군무와 뛰어난 안무창작으로 대중성을 사로잡음	MZ세대를 저격한 스타일링과 음악 선정이 뛰어남
YGX	정확하고 세련된 안무와 구성을 케이팝에 녹여 중독성있게 표현함	높은 완성도를 자랑하는 개개인의 춤 퀄리티와 더불어 와우포인트를 끌어냄

코카앰버터 크루는 힙합을 기반으로 한 야생적이고 강렬한 스타일링과 퍼포먼스를 통해 대중에게 힙합의 멋스러움을 각인시켰다. 특히 탈락 배틀에서 개인과 팀 배틀을 통해 스트릿 댄스만의 견고한 기본기를 선보였으며,

플로어를 활용한 동작과 특화된 테크닉에서 강점을 보였다. 이러한 요소들은 각 미션마다 퍼포먼스와 배틀에서 코카앤버터의 우수성을 입증하였다.

홀리뱅 크루는 절제되고 세련된 힙합 컨트롤과 관능적인 여성의 라인을 활용하여 독창적인 퍼포먼스 스타일을 선보였다. 홀리뱅 크루만의 강점이 엿보인 메가 크루 미션 퍼포먼스는 스트리트 댄스의 오리지널리티를 대중화하는데 기여한 가장 대표적인 무대였다.

혹 크루는 중성적이고 다양한 장르와 독창적인 퍼포먼스를 통해 대중의 공감을 이끌어냈다. 또한 무대마다 스토리와 컨셉을 접목시키고 위트있게 표현하여 크루의 다채로운 매력을 선보였다.

라치카 크루는 팀 고유의 캐릭터를 선정하여 자신감 있는 여성성을 안무화하고, 각 미션 무대마다 인상적인 연출로 눈길을 끌었다. 이 크루의 강점은 팀 정체성을 반영한 화려한 구성과 컨셉 그리고 왁킹 장르 배틀에 특화된 멤버의 구성이 특징이다.

프라우드먼 크루는 무용적 요소와 예술성에 중점을 두어 퍼포먼스의 몰입감을 높였다. 미션 주제에 대한 스토리텔링을 담은 무대는 팀만의 차별화된 강점으로 나타났다.

윈트 크루는 각 개인의 높은 댄스 기량을 바탕으로 조화롭고 에너지있는 퍼포먼스를 선보였으며, 넓은 신체 가동 범위를 활용한 강렬한 동작의 표현으로 무대 집중도를 높였다.

웨이비 크루는 트렌디한 동작들로 구성된 안무 창작을 통해 대중성을 확보하였으며, MZ세대를 겨냥한 스타일링과 음악 선정이 뛰어났다.

YGX 크루는 정확하고 세련된 안무와 구성을 케이팝에 접목하여 중독성 있게 표현하며, 높은 완성도의 개인의 춤 실력을 통해 강렬한 와우 포인트를 이끌어 냈다.

3) 대중적 흥행 요인

(1) 높아진 퀄리티와 퍼포먼스의 다양성

『스우파 1』 프로그램은 기존 댄스 서바이벌 프로그램과 차별화된 경쟁구조를 통해 스트리트 문화를 새로운 문화예술 형태로 대중에게 소개하였다. 특히 첫 번째 미션인 ‘약자 지목 배틀’은 댄스 서바이벌 프로그램에서 처음 시도된 독창적인 방식으로, 배틀 경력이 있는 댄서들의 치열한 경쟁을 강조하였다. 이를 통해 대중은 스트리트 문화에 대한 이해와 관심이 확대되었다.

『스우파 1』 제작진 남지혜 작가는 ‘케이팝 4대천왕 미션’을 통해 각 크루가 케이팝을 자신들만의 형식과 스타일로 재해석하여 각자의 장르적 특성과 실력을 발휘할 수 있도록 구성했다고 설명했다. 8개의 크루는 각자 선택한 케이팝 음원에 스트리트 장르를 접목하여 기존 케이팝 안무와 차별화된 리듬, 테크닉, 구성을 통해 퍼포먼스를 고도화하였다. 예를 들어, 와이지엑스는 보아의 곡에서 특정 구간에 브레이킹 요소를 삽입해 퍼포먼스의 난이도를 높였고, 홀리뱅크는 힙합의 아이솔레이션을 동적인 리듬으로 표현하여 케이팝을 새로운 시각으로 재해석하였다. 이와 같은 무대는 케이팝 안무가로 활동 중인 다수의 댄서가 경쟁을 통해 직접 선보임으로써 수준 높은 무대를 구현하였다.

네 번째 미션인 ‘메가 크루’는 다수의 인원이 참여하는 대형 퍼포먼스를 요구함으로써 댄서의 무대 구성 능력과 연출 역량을 부각시켰다. 이 미션을 통해 댄서들은 단순한 신체적 기능을 넘어 무대 연출자로서의 능력을 재조명받았으며, 엔터테이너로서 다방면의 역량을 입증하는 기회를 가질 수 있었다. 이와 같은 스우파의 독창적 경쟁 구조는 각 크루의 전략과 강점을 대중에게 효과적으로 전달하였고, 서바이벌 프로그램의 흥행 요인으로 작용하였다.

(2) 리얼리티를 통한 공감대 형성과 사회 반영

스트릿 우먼 파이터가 대중적 흥행을 이룬 주요 요인 중 하나는 프로그램 내에서 사용된 ‘리더’, ‘크루’, ‘계급’과 같은 단어가 현대 사회의 구조와 유사하게 설정되어 시청자들의 공감대를 이끌어낸 점이다. 프로그램의 2차 미션인 ‘계급 미션’은 리더, 세컨드, 서브, 어시스트의 4계급으로 나뉘어 각 계급에 따라 미션 음원에 맞춘 안무를 창작하였고, 이를 비교하여 메인 댄서를 선발하는 형식으로 진행되었다. 이처럼 사회적 계급과 역할에 따른 경쟁 구조를 반영한 미션은 일상 속에서 경험하는 경쟁과 위기 의식을 떠올리게 하여 시청자들이 감정적으로 몰입할 수 있는 환경을 제공하였다.

또한, 각 크루 리더들의 다양한 리더십 스타일은 프로그램의 중요한 관전 포인트로 작용하며, 리더들이 팀을 이끌어 가는 방식과 위기 상황을 극복하는 모습을 통해 시청자들은 자신과 주변의 관계를 투영하며 더욱 몰입하게 되었다.

최정남 PD는 리더십에 대하여 ‘프라우드먼의 모니카는 멤버를 냉철하고 타이트하게 이끌면서 승부에 책임을 졌고, 홀리뱅의 허니제이는 “요즘사람들이 좋아하는 걸 해보자”는 팀원들과 “우리가 잘 하는걸 해야 한다”는 자기 의지 사이에서 점점 리더십의 균형을 찾아냈으며, 라치카의 가비는 크루원들과 같은 눈높이에서 수용하는 리더, 후의 아이키는 제자로 이뤄진 팀원들을 격려해서 극적인 성장을 이끌어냈다’ 고 말했다(김지수, 2021.11.13.).

이러한 요소들은 현대 사회 속 팀워크와 리더십의 중요성을 자연스럽게 재조명하였고, 시청자들이 자신이 처한 사회적 관계와 경험을 떠올리며 프로그램에 감정적으로 이입할 수 있게 만들었다.

또, 스우파는 여성 댄서들이 경쟁하며 자신의 역량을 증명하는 모습을 통해 여성의 능동성과 자립성을 강조하였고, 이는 현대사회에서 여성의 사회

적 역할을 새롭게 인식하는데 긍정적 영향을 미쳤다.

김가은(2023)은 스트리트 댄스는 그간 파워풀한 에너지와 고난도 테크닉을 소화하는 남성 댄서들이 주를 이루는 장르라는 인식에서 벗어나 여성댄서들의 섬세한 움직임, 폭발적인 에너지와 더불어 드라마틱한 크루들의 구성은 대중들을 매료시키기 충분했다고 설명했다.

(3) 댄서를 향한 팬덤 문화 형성

『스우파 1』 참가크루에 대한 팬덤 문화 형성은 대중적 흥행에 있어 중요한 요인으로 작용하였다. 프로그램 제작진은 기획 의도에 따라 각 크루와 개별 댄서들의 캐릭터와 스토리를 공정성있게 연출하여 시청자가 개인 취향에 맞는 크루에게 감정적으로 몰입하도록 이끌어냈다.

특히, 방영 당시 크루 별 성장 과정과 팀워크를 다지는 모습들을 통해 시청자들은 참가자들에 대한 응원과 지지를 아끼지 않았고, SNS의 다양한 플랫폼을 활용하여 참가자들과 시청자들의 직접적인 소통이 이뤄지면서 단단한 팬덤이 결집되었다. 참가자들은 크루의 차별화된 성격, 특성, 경험, 역량, 매력 등과 같은 크루만의 정체성을 포함한 게시물을 제공함(정채원, 2024)으로 즉각적인 반응을 표하며 대중과 친밀한 소통을 지속적으로 유지하였고, 이러한 팬덤 문화 형성은 댄서에게 스타성을 부여하는 계기가 되었다.

프로그램 종영 후 11월 20일에 처음 열린 '스트리트 우먼 파이터 ON THE STAGE' 콘서트가 서울 지역 티켓 오픈 1분 만에 전석 매진을 기록했다(이미영, 2021.10.22.). 서울을 시작으로 부산, 광주, 대구 등 전국 투어를 성황리에 마친 스우파는 앵콜 콘서트를 추가로 진행하며 팬덤의 인기를 실감하였다.

(4) 뉴 미디어를 통한 쌍방향 빠른 소통과 밈 현상

뉴 미디어를 통한 스우파의 활용은 대중적 흥행을 가능하게 한 결정적인 역할을 했다.

뉴미디어는 21세기 정보와 통신의 발달로 새롭게 태어난 매체로서 기존의 대중 매체에 얽매이지 않으며 고속의 통신망을 중심으로 시간과 공간의 한계를 넘는 쌍방향 커뮤니케이션을 가능하게 하는 미디어(백민정, 2022)를 뜻하고, 현대사회에 필수적인 홍보 수단으로 유튜브, SNS, 스트리밍 플랫폼 등이 있다. 스우파1은 자체 유튜브 채널 엠넷TV를 통해 대중이 직접 투표할 수 있는 크루 별 미션 동영상을 회차 방영 후 빠르게 게시하였고, 실시간으로 빠르게 확산되면서 프로그램의 이목을 끌었다. 또, 인스타그램, 트위터와 같이 프로그램 내 담긴 감동적인 스토리나 예능적인 재미 요소를 '밈'화 시키면서 관심을 유발하기도 했다.

2021년 9월 12일 유튜브 채널 '엔조이커플(Enjoycouple)'에 게시한 '스트리트 개그 우먼 파이터' EP.1 의 영상은 국내 개그우먼들의 스우파 패러디를 한 콘텐츠로, 조회수 437만회와 댓글 약 7300개를 기록하면서 큰 화제를 모았다. 이 영상은 스우파에 참가한 댄서들을 유사하게 묘사하여 예능적인 이미지를 부각시켰고, 더불어 스우파 프로그램을 대중에게 널리 알리는 데 기여하였다.

결론적으로, 스우파는 대중평가 투표 방식을 통한 상호작용과 뉴미디어의 능동적 참여를 적극적으로 활용함으로써 대중의 관심을 끌어냈고, 이를 통해 프로그램의 흥행을 성공적으로 이끌어냈다.

2. 댄서의 인식 변화 및 발전 방안

1) 댄스 입문 당시 댄서에 대한 인식

(1) 댄스를 시작하게 된 계기

- A : 고등학생 때 다이어트를 하려고 댄스 학원을 가게 되었고, 그 곳에서 처음 팝핀 장르의 춤을 배우게 되었습니다.
- B : 중학교 때 무용 학원에서 재즈를 배우기 시작하였습니다.
- C : 가족의 영향으로 활동적이었고, 춤추는 걸 좋아해서 부모님의 허락을 받아 고등학교 때 댄스학원 등록하여 시작하였습니다.
- D : 중학교 때 댄스부로 리더를 맡으면서 자연스럽게 접하게 되었으며, 안무창작도 하게 되었습니다.
- E : 어머니의 권유로 시작하게 되었습니다. 집에서 음악을 틀고 춤을 추다보니 에너지를 표출해보라고 근처에 발레학원을 보내주셨고, 그 곳은 발레뿐만 아니라 현대, 한국무용, 방송댄스, 재즈 댄스 등 많은 장르를 하는 곳이라 시작하게 되었습니다.
- F : 음악을 듣는 것을 좋아하고, 좋아하는 음악에 춤을 추는 모습을 동경했습니다. 땀을 흘리며 거울을 보면서 춤을 추는 모습이 나에겐 너무 새롭고 멋있게 보여, 어렵게 부모님을 설득하여 춤을 시작하였습니다.
- G : 어렸을 때 춤을 추면 가장 행복하다고 느꼈고, 초등학교 3학년때 장기자랑을 하면서 멋있다는 느낌과 정식으로 해봐야겠다고 생각하여 시작하였습니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 연구 참여자들은 다양한 이유로 댄스를 시작하게 되었는데, 다이어트를 위해, 가족의 권유로, 그리고 어릴 때부터 춤을 좋아하여 자발적으로 댄스 학원에 등록했다. 특히 고등학생 시절부터 시작하여 무용 특정 장르에 흥미를 느끼고 집중적으로 배우기 시작한 경우가 많았으며, 부모님의 영향 아래 춤을 허락받고 배운 경우도 있다. 이러한 개

개인의 다양한 동기는 댄스에 대한 열정을 심어주고 예술적 성장의 기반이 되었다.

(2) 입문당시 댄스 교육환경

- A : ‘팝핀’ 과 이라는 특정 장르 내에서 이론, 실기 부분에 대한 교육은 전문적이었으나, 전반적인 스트리트 댄스의 교육 환경은 체계적으로 진행되지 않았습니다.
- B : 협회 자격증을 취득하기 위한 교육비 부담이 큰 편이었고, 당시 협회 교육의 질은 낮았습니다.
- C : 당시 비수도권의 경우 전문적인 댄스 아카데미는 드물었고, 취미여가 목적의 수업으로 이뤄진 학원들이 많았습니다.
- D : 현재와 다르게 그 당시에는 정보를 쉽게 찾을 수 없던 세대여서, 안무 영상을 찾아볼 수도 없었고, 연습실 환경도 열악했습니다. 지방의 경우 댄스 교육을 받기 위한 경로를 찾기 더 어려웠습니다.
- F : 인터넷을 통해서 댄스 아카데미를 검색하게 되었지만, 사교육기관의 선택의 폭이 넓지 않았습니다.
- G : 뮤직비디오나 음악 방송에 나오는 영상자료로 댄스를 익혔고, 실용무용을 체계적으로 배우기엔 부족한 환경이었습니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 댄스 교육 환경은 지역적 제한과 장르에 대한 체계 부족으로 인해 열악한 것으로 나타났다. 특히 스트리트 댄스 분야는 비수도권에서는 교육기관이 드물었으며, 일부는 자격증 취득에 높은 비용이 들었으나 교육의 질은 낮은 것으로 나타났다. 또한, 과거에는 비디오를 통한 자습이 주를 이루었으며, 정식으로 교육을 받을 수 있는 기회를 제공받기 어려웠고, 이러한 제한된 교육 환경은 댄서들이 독립적으로 학습하고 성장해야 하는 어려움을 초래하였다.

(3) 현재 댄스 교육 환경

- A : 현재 실용무용의 교육체제는 과거에 비해 성장했다고 볼 수 있으나, 팝업과 같은 형태의 일시적인 실기수업으로 다수 진행되는 점이 아쉽습니다.
- B : 실용무용 전문 교육 기관이 다수 생겨난 만큼 전문적이고 체계적으로 변화되어가고 있으나, 아직 일부 노력이 필요하다고 생각합니다.
- C : 장르를 세분화하여 전문적인 교육을 하는 실용무용 기관이 늘어났고, 사교육 아카데미 또한 배움의 선택지가 다양해졌습니다.
- D : 사교육의 경우 전문교육 뿐 아니라 대중의 취미목적의 참여도 또한 높아지면서 댄스를 통한 여가와 교육활동의 대중성이 향상되었습니다.
- E : 태권도, 피아노학원처럼 기본적인 교육을 배울 수 있는 사교육으로 인식되어 자리매김하고 있습니다.
- F : 각 지역 별로 댄스를 접할 수 있는 교육기관이 생기면서 예전에 비해 쉽게 접근 할 수 있는 환경이 되었습니다.
- G : 케이팝의 영향으로 인해 대중화되었고, 춤을 쉽게 배울 수 있게 되었습니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 최근 실용무용 교육의 발전이 이루어지면서 실용무용을 배우기 위한 다양한 기관들이 설립되었다. 장르별로 세분화된 교육과정을 통해 취미와 전문 교육이 공존하며 접근성이 향상되었다. 또한 대중의 참여도가 증가하고 태권도나 피아노 학원처럼 기본적인 교육기관으로 자리잡고 있으며, 이제는 취미와 전문 영역을 모두 아우르는 실용무용이 사회적으로 보편화되고 있다.

(4) 입문 당시 댄서의 인식

- A : 직업분류에 속하기 보다는 예술행위를 하는 존재로 인식되었어요.

- 경제적 행위가 가능한 그런 직업적인 인식은 없었던 것 같아요.
- B : 백댄서라는 개념이 강했고, 직업의식이 부족했습니다.
- C : 불안정한 직업이라는 인식으로 부모님의 동의를 구하기 어려웠고, 향후 미래지향적인 직업으로 인정받기 모호한 상황이었습니다.
- D : 교육비를 지원해주신 부모님의 경우, 댄서는 경제적 활동이 불안정하다는 이유로 진로에 대해 반대하셨고, 댄서를 직업으로 인식하기 어려웠던 실정이었습니다.
- E : 무용은 경제적으로 교육비 부담이 크다고 인식되었고, 특히 실용무용은 비전문적인 분야라는 인식이 강했죠.
- F : 부모님께 허락을 구해야 할 만큼 실용무용 진학에 대한 신뢰도가 낮은 편이었고, 예술고등학교 진학했을 당시 예술고 학생들의 이미거나 태도에 대한 부분에서 평가 절하되었던 것 같습니다.
- G : 댄서를 지망하는 자 그 외에는 일반적인 선호 직업은 아니었습니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 당시 댄서라는 직업은 불안정한 경제적 활동이 우려되는 비전문적인 분야로 인식되었다. 부모님의 동의를 구하기 어려웠고, 직업으로서의 신뢰성이 낮아 예술 행위로 간주되거나 백댄서로 제한된 역할로 여겨졌다. 이로 인해 적지 않은 댄서들이 경제적인 문제와 직업적 안정성에 대한 불안감을 안고 활동을 시작해야 했으며, 이러한 인식의 벽은 초기 진로 선택에 어려움을 준 것으로 나타났다.

(5) 현재 댄서의 인식

- A : 경제적 활동을 하는 직업으로 인식되고, 인정받고 있어요.
- B : 나아진 점도 있으나, 케이팝 문화 발전에 일조하는 것에 비해 엔터테인먼트 기준에서 독립된 아티스트로 인정받기 어려운 부분이 존재합니다.
- C : 직업의식이 생겼고, 대중에게 하나의 예술분야로 존중받고 있습니다.
- D : 댄서를 지망하는 청소년 측 학부모님의 교육 참여도가 상대적으로 높아진 걸 알 수 있고, 댄서를 직업으로 인식하고 인정받고 있어요.

- E : 부모님께 댄서라는 직업에 대해 여쭙보면 과거에 비해 댄서에 대한 인식이 좋아졌어요.
- F : 기존 댄스 서바이벌 프로그램과 케이팝의 영향 덕분에 댄서의 인식이 나아진 면이 있으나 그에 비해 사회적 대우를 받는 부분에서는 변화된 점이 미비하다고 느낍니다.
- G : 예전보다 사회적 인식이 나아졌고, 기성세대인 부모님 연령층에서도 댄서에 대한 직업을 인지하고 있다는 것을 알 수 있습니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 현재 댄서는 예술적 전문성과 경제적 가능성을 인정받는 직업으로서 인식이 개선되고 있다. 특히 케이팝이 세계적인 문화로 성장해 나가면서 케이팝 안무가들은 독립적인 아티스트로서 대우를 받고 있으며, 댄서 중 일부는 팬덤을 형성하는 등 사회적 신뢰도가 상승하였다. 다만, 일부는 여전히 엔터테인먼트 기준에서 독립적인 아티스트로 인정받기 어려운 부분이 존재한다고 느끼지만, 전반적으로 긍정적 변화가 이루어진 것은 분명하다.

(6) 댄서로 경제적 활동 시작 시기

- A : 댄스문화집단에서 평가를 받게 된 시기인 26,27세 때부터 경제적 활동이 시작되었어요.
- B : 중1때부터 소정의 공연비를 받은 적이 있었고, 22살 때 정식으로 경제능력을 갖췄어요.
- C : 대학교를 졸업한 후 팀을 결성하면서부터 경제활동을 시작했어요.
- D : 대학교 사회체육과 재학 중 교수님의 제안으로 재즈댄스를 가르치며 경제적 활동을 시작하게 되었습니다.
- E : 20살 초중반부터 시간 강사를 하게 되었습니다.
- G : 2016년 팀 공연, 대회를 통해 경제적 수입을 얻게 되었습니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 대다수의 댄서들은 대학 진학 이후나 초기 성인 시절에 경제적 활동을 시작했다. 일부는 학창 시절 공연비를 받는 등

경제적 보상을 경험하기도 했으나, 본격적인 활동은 주로 대학 졸업 이후 시작되었다. 강사, 팀 결성, 공연 등 다양한 경로를 통해 경제적 수입을 창출하며, 본격적으로 직업적 댄서로 자리잡기 위한 발판을 마련하였다.

2) 『스우파 1』 방영 전·후 댄서에 대한 인식 변화

(1) 『스우파 1』 방영 전 댄서에 대한 인식

- A : 저는 여성댄서로서 신체적 특성을 활용하여 모델과 같은 다양한 활동을 함께 해왔으나, 전반적으로 실용무용 전문으로 하는 동료 댄서들은 경제적인 어려움은 물론, 활동 범위가 제한적이었어요.
- B : 대중에게는 불안정한 직업의 인식이 강했고, 백업댄서 활동할 때에도 어떤 아티스트의 댄서인 서브 개념으로 계속 존재했습니다.
- C : 댄서가 주로 어떤 활동을 하는 직업이냐는 질문에 구체적으로 대답해줘야 이해하는 상황이 대부분이었고, 백업댄서와 같은 형식적 무대뿐만 아닌 비형식적인 스트리트 댄스 문화를 이해시키는데에 노력이 필요했습니다.
- D : 소속되어 있던 크루로 활동할 당시 성공적인 글로벌 진출로 댄서들 사이에서 개인의 인지도는 있었으나, 대중적으로 댄서의 입지도는 낮았어요.
- E : 지인들이 댄서에 대해 매력적인 일이라고 느끼면서도 경제적 활동에 있어서 염려해주는 부분이 컸습니다.
- F : 미래가 보장되지 않고 불안정한 직업이라고 인식되었습니다.
- G : 해외 서바이벌 프로그램을 통해 대한민국 댄스 크루의 예술성을 알리고 받았으나, 경제적 수익활동으로 이어지지 않는 불안정한 프리랜서 개념이었습니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 『스우파 1』 방영 전에는 댄서에 대한 대중적 인식이 낮고 불안정한 직업으로 여겨졌다. 대부분의 대중은 백업댄서 역할로만 댄서를 인식했으며, 경제적 어려움과 활동의 제약이 따랐다. 댄서가 다양한 활동을 할 수 있는 직업이라는 인식이 부족했고, 비형식적인 스트리트 댄스 문화에 대한 이해가 결여되어 있었다.

(2) 『스우파 1』 섭외를 받기 전 댄서로서 주된 활동

- A : 댄스 교육 서비스업 운영과 함께 백업댄서 활동을 병행했었고, 스스로 동기 부여를 지속하기 위해 배틀, 퍼포먼스 대회에도 참가하는 다수 경험이 있습니다.
- B : 안무가, 백업댄서, 댄스 레슨, 댄스 대회 심사 등 댄서로 할 수 있는 대표적 활동을 했습니다.
- C : 스트리트 댄스 문화내의 배틀이나 퍼포먼스의 경쟁문화를 하며 경력을 쌓아왔습니다.
- D : 국내, 외 댄서를 지망하는 대상을 위한 워크샵 진행과 가수 댄스 트레이닝 위주로 교육했습니다.
- E : 케이팝 안무시안작업을 주로 하는 안무가로 활동하면서 청소년 대상으로 한 입시교육을 했습니다.
- F : 백업댄서와 댄스학원 강사로 활동을 했습니다.
- G : 다양한 케이팝 아이돌의 안무가로 활동했습니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 많은 댄서들이 백업댄서와 안무가로 활동하며 경력을 쌓았다. 또한 스트리트 댄스 배틀이나 퍼포먼스 대회에 참여하여 실력을 쌓고, 워크샵 진행과 가수 댄스 트레이닝을 통해 교육자 역할을 수행하기도 했다. 『스우파 1』 참여 전부터도 대중과 소통하며 경력을 구축해 온 이들의 경험은 『스우파 1』 이후 인지도 상승과 직업적 다양성을 추구하는 데 기반이 되었다.

(3) 『스우파 1』 섭외 미팅 후 댄서로서 기대한 점

- A : 댄스 교육 서비스 차원에서, 운영하는 아카데미가 활성화되길 바라는 마음으로 참가하게 되었고, 댄서로서 큰 기대는 하지 않았어요.
- B : 당시 코로나로 모든 활동이 중단된 상황이었고, 스우파를 통해 댄서들과 함께 무대에 설 수 있다는 것 자체로 기대되었어요.
- C : 대중에게 스트리트 댄스만의 깊이있는 멋을 알리고 관심받길 바랬어요.

- D : 사회적으로 정체되어 있는 코로나 시기 때 촬영을 통해 합법적으로 춤을 추고 댄서들과 교류할 수 있는 상황을 기대했습니다.
- E : 안무가로 활동하고 있는 팀을 홍보함으로써 불안정한 경제활동을 극복해나가길 바랬습니다.
- F : 환경적인 변화를 기대하기 보다는, 개인의 경험을 통해 자신이 직업적 성향에 맞는지 파악하고 싶었습니다.
- G : 서바이벌 프로그램에 특화된 엠넷을 통해 댄스를 대중화시키는 목표에 동참하고자 했습니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 『스우파 1』 참여를 통해 댄스 문화와 개인의 브랜드를 알리고자 하는 기대가 있었다. 특히 팬덤 형성, 경제적 안정, 그리고 스트리트 댄스의 예술적 가치에 대한 대중적 인식이 개선되길 바라며 프로그램에 참여했다. 코로나로 제한된 상황 속에서 댄서들과의 지속적인 교류와 대중과의 소통을 하기 위해 새로운 도전으로 참가한 참여자들이 많았다.

(4) 『스우파 1』 참가 후 댄서로서 나아진 점

- A : 경제적으로 나아졌고 사회적 대우를 받게 되면서 댄서에 대한 사회적 신뢰도가 높아졌어요.
- B : 직업으로 인정받고, 댄서라는 직업분류가 생겨났습니다. 그리고 저희를 위한 팬덤이 형성된 것이 가장 큰 변화입니다.
- C : 매체를 통한 광고와 방송활동 등 다양한 무대와 경험을 할 수 있는 점이 나아졌고, 댄서를 양성하는 지도자로서 제자와 학부모들께 신뢰를 줄 수 있게 되었습니다.
- D : 방송 엔터테이너와 같은 다양한 활동 범위를 접할 수 있게 되면서 댄서로서 경험할 수 있는 환경이 넓어졌습니다.
- E : 댄서로서 마땅히 노력한 결과에 맞게 사회적 대우를 받을 수 있게 되었고, 팀의 경제적 가치 또한 향상되었습니다.
- F : 댄서로 경험할 수 있는 활동 범위가 다양해졌고, 댄서의 직업적 인식을 높이는 데 도움이 되었습니다.

G : 뚜렷한 직업적인 인식이 생겨났고, 경제적, 사회적 대우가 나아졌습니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 스우파 참가 이후 댄서에 대한 사회적 대우와 경제적 안정이 개선되었으며, 댄서를 직업으로서 존중하는 대중적 인식이 형성되었다. 또한, 팬덤이 생기고 방송 활동 등 다양한 기회가 주어지면서, 이제는 단순한 공연을 넘어 광고, 예능 출연 등으로 활동의 폭이 넓어졌다. 이러한 변화는 댄서들의 직업적 자긍심을 고양하는 데 큰 역할을 했고, 댄서의 팬덤 문화가 형성되는 것처럼 댄서를 독립적인 아티스트로 인식하는 변화가 나타났다.

(5) 『스우파 1』 참가 후 댄서로서 아쉬운점

- A : 스우파 참가 후 안무가로 활동하던 현장에서도 아직 안무창작에 대해 보호받을 수 있는 시스템이 미비하다고 느끼는 순간들이 있었어요. 인식은 나아졌으나, 안무창작 권리를 주장할 수 있는 시스템의 실질적인 변화가 필요하더라구요.
- B : 대중에게 댄서라는 존재를 알리고 노력했던 본인으로서, 기존 활동하던 댄스커뮤니티에서의 관심과 존중은 부족했던 것 같습니다.
- C : 미디어의 흐름에 맞춰 빠르게 변화되는 현재 스트리트 댄스의 장르 특성과 본질이 흐려지고 보존하기 어려운 것이 우려됩니다.
- D : 스우파를 통해 댄서로서 높은 인지도를 얻게 되었지만, 기존 활동하던 일부 댄스신에서는 이러한 사회적 변화를 수용하기 어려운 점이 아쉬웠습니다.
- E : 스우파를 참가하면서 멀티 엔터테이너와 같은 다양한 활동을 할 수 있었으나, 대중의 급격한 관심과 바쁜 일정에 놓이면서 오롯이 댄서로 증명할 시간적 여유가 부족한 점이 아쉽습니다.
- F : 대중에게 큰 사랑을 받게 된 스우파에 참가한 한 인물로 사회적 대우가 급격히 달라지다 보니 직업적 정체성에 혼란이 오기도 하였습니다.
- G : 스우파에 참가한 특정 소수에게만 적용되는 편의와 대우가 느껴질

때, 전반적인 댄서들에게 영향이 미치지 못한 점에 아쉬움이 있습니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 스우파 이후 안무가로서 안무 저작에 대한 보호제도가 여전히 미비한 것에 대한 아쉬움이 나타났다. 또한 일부는 급격히 달라진 사회적 대우로 인해 직업적 정체성 혼란을 겪었으며, 대중적으로 변화되어가는 댄서의 인식에 비해 정체되어 있는 일부 댄서신의 직업의식에 대해 안타까움을 표했다. 또, 빠르게 변화되는 뉴미디어의 현재 흐름으로 볼 때 댄스 문화가 일시적인 관심으로 그칠 수 있다는 우려를 나타냈다.

(6) 『스우파 1』 참가 후 다양한 활동 분야를 경험하면서 느낀 점

- A : 본업에 대한 자부심을 가지게 되었고, 다양한 활동을 이어가기 위해서 지속적으로 댄서에 대한 본질을 깨달아가는 것이 중요하다고 느꼈어요.
- B : 스우파를 마치더라도, 대중에게 질 높은 멋진 무대를 계속 보여줘야 하는 것이 스스로의 역할이라고 생각되었어요.
- C : 이제는 댄서로서 독립된 아티스트로 대우를 받고 활동할 수 있는 점에 감사함을 느낍니다.
- D : 댄서로서 국한되지 않고, 활동 범위를 넓혀가는 것이 댄서의 인식을 높이는데 긍정적인 발전을 줄 수 있다고 느꼈습니다.
- E : 스우파 이후 댄서로서 마땅한 경제적인 대우를 받게 되었고, 스우파 프로그램이 댄서의 가치를 향상시키는데 큰 도움을 주었다고 느꼈습니다.
- F : 팬덤이 형성되면서 댄서의 문화에 관심을 갖는 대중이 늘어나면서 댄서 각각의 장르와 개성을 이해해주는 대중문화가 생겨난 점이 감사했습니다.
- G : 댄서로 나아갈 방향성의 선택이 넓어진 것에 도전 정신이 생겼고, 다양한 경험을 통해 스스로 댄서에 대한 직업의식이 강해졌습니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 스우파 참여 이후 댄서로서 자부심이 강화

되었고 다양한 활동을 통해 직업적 인식이 넓어졌다. 이제는 단순한 댄서가 아닌 독립적인 아티스트로서의 대우에 대한 감사함과 함께, 이를 지속적으로 발전시키려는 책임감이 강해졌다.

(7) 『스우파 1』 방영 후 댄서에 대한 인식 변화

- A : 스우파에 출연한 댄서들의 사례로 볼 때, 댄서는 대중들에게 멀티 엔터테이너와 같이 다재다능할 수 있는 능력을 가진 존재라고 인식되었고, 하나의 캐릭터로 인지도가 생기면서 대중친화적인 직업으로 성장하고 있어요.
- B : 대중화된 댄서의 직업적 인식이 생겨났고, 댄서의 능력을 평가하는 대중의 문화수준이 향상되었어요.
- C : 직업으로 인정을 받으면서 동시에 대중에게 댄서란 매력적인 직업이라는 인식을 느끼게 되었습니다.
- D : 지도하는 청소년 측 학부모님의 호의적인 시선과 댄서에 대한 직업적 가치를 인정받는 것을 느꼈고, 댄서의 패션과 문화처럼 직업 이상의 예술적 가치 또한 인정받는 것을 몸소 느낍니다.
- E : 스우파를 통해 댄스라는 분야가 대중에게 친화적인 문화로 인식되면서 직업으로 인정받고 있습니다.
- F : 장르마다 특색있고 개성있는 댄서가 존재한다는 것을 스우파를 통해 대중이 이해하게 되었고, 그로 인해 다양한 팬덤 형성과 함께 스우파에 참가한 많은 댄서들이 설 수 있는 무대가 다양해졌습니다.
- G : 사회적으로 댄서에 대한 인식이 향상되었고, 스우파를 통해 과거 댄서에 대한 이미지도 긍정적으로 개선된 부분이 있습니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 스우파 이후 댄서는 하나의 직업적, 예술적 존재로서 대중들에게 인정받고 있으며, 특히 팬덤 형성을 통해 대중문화 속에 깊숙이 자리 잡게 되었다. 청소년 및 대중에게 예술적 가치가 인정받는 직업으로 자리 잡게 되었으며, 이를 통해 댄서의 매력적인 직업으로서의 이미지가 널리 확산되고 있다.

3) 댄서의 발전 방안

(1) 『스우파 1』 계급 미션 ‘Hey Mama’ 이후, 안무저작권의 필요성

- A : 안무창작을 보호받는 것에는 동의하나, 안무저작권 보호를 위한 문화와 제도를 성립하는 과정에서 댄서들의 자발적인 참여가 이루어지지 않고 댄스문화의 예술성이 배제된 제3자의 상업적 이익 추구에만 치우칠 경우 예술적 가치가 훼손될까 하는 점이 우려됩니다.
- B : 과거에도 안무저작권 보호에 대한 제도적 변화를 시도해왔으나 성립되거나 실천하지 못했어요. 현재 안무저작권리에 대한 관심이 필요합니다.
- C : 저작권에 대한 제도가 필요하다고 생각되나, 개설되는 과정에서 댄서들의 커뮤니티가 원활히 이루어져야 성립될 것 같습니다.
- D : 창작자로서 안무에 대해 보호받고 경제적인 보상을 받을 필요가 있습니다.
- E : 저를 포함한 안무가가 앞장서서 안무저작권에 대해 관심을 갖고 보호받을 수 있는 사회적 제도를 만들어가는 것이 필요하다고 생각합니다.
- F : 창작자 스스로 저작권 보호에 대한 자의식이 형성되어야 할 필요가 있고, 법적보호를 통해 권리를 주장 할 수 있는 기반이 마련되어야 합니다.
- G : 창작자로서 안무 저작권에 대한 제도가 성립되어야 한다고 생각합니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 창작자로서 안무에 대한 저작권 보호의 필요성은 강하게 제기되었으며, 안무 저작권을 위한 법적 보호가 반드시 필요하다고 인식하고 있다. 다만, 제도가 상업적 목적에만 치우치지 않도록 댄스 커뮤니티 내 자발적 참여와 예술적 가치 보호가 병행되어야 한다는 우려도 함께 제기되었다.

(2) 『스우파 1』 프로그램이 실용 무용계에 미친 변화

- A : 기존에 비해 스우파를 통한 다양한 활동을 할 수 있는 환경에서 특정 일부 댄서의 사회적 처우는 나아졌으나, 전반적인 댄스문화에 모두 적용되고 있지 않는 것이 실정입니다.
- B : 댄서라는 직업을 목표로 지망하는 분들이 급진적으로 많아졌어요.
- C : 댄서를 지망하는 학생들이 향후 댄서로서 더 다양한 활동 범위를 선택할 수 있게 되었으며, 스우파로 인해 긍정적인 목표의식이 생겨났습니다.
- D : 실용무용을 배우는 학생들이 수업에 임하는 태도가 달라졌고, 댄서를 지망하는 청소년들에게 새로운 목표의식을 삼는 사례가 되었습니다.
- E : 기존의 범위에 국한되지 않고 댄서로서 다방면으로 도전하는 모습을 보여줌으로, 앞으로의 댄서를 지망하는 후배들에게 직업 활동의 다양성을 제시하였습니다.
- F : 미디어를 활용하여 개인을 홍보할 목적의식을 제공하고, 실용무용의 예술적 가치뿐만 아닌 경제적 가치를 성장시킬 수 있다는 선례를 제시하였습니다.
- G : 매체를 통해서 실용무용의 예술성을 알리고 이에 종사하는 댄서들이 존재한다는 것을 증명하면서 실용무용의 향후 발전 가능성을 보여주었고, 우리와 같은 사례의 댄서가 배출이 되면서 댄스 문화가 지속적으로 발전하길 기대합니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 스우파는 실용 무용에 대한 사회적 관심과 실용 무용가로서의 자부심을 고양시켰으며, 댄서로서의 활동 범위가 넓어졌다. 또한 후배 댄서들에게 목표의식을 고취시키고, 실용 무용의 예술적, 경제적 가치를 재평가하는 계기가 되었다.

(3) 스트리트 댄서의 인식변화를 위한 개선방안

- A : 댄서 스스로 자기개발을 통해 본업의 질을 높여야 하고, 실용무용

이 건강한 문화로 인식되기 위해 더욱 체계적인 관리 시스템이 구축되어야 합니다.

- B : 기존 댄스 커뮤니티 안에서의 문화와 예절을 지키면서 자의적 직업의식을 높여야 할 것입니다.
- C : 댄서로 본인이 지향하는 방향을 두고 올바른 교육과 문화수용을 하면서 성장해야 댄스문화가 발전될 것입니다.
- D : 전문적인 지식과 기본을 갖추는 댄서가 지속적으로 양성될 수 있도록 개인과 단체가 함께 노력해야 합니다. 댄서 스스로도 전문성을 지닌 직업마인드를 가지고 나아가야 할 것입니다.
- E : 대중이 소비할 수 있는 오프라인 행사를 지속적으로 제공하고, 미디어를 통한 온라인 활동을 이어가면서 대중과의 소통에 끊임없는 노력이 필요합니다.
- F : 댄서의 인식 변화를 지속하기 위해 창작자에 대한 대우가 법적제도를 통해 설립되어야 하고 창작자의 권리를 보호받을 수 있는 장치가 마련되어야 합니다.
- G : 직업적 가치를 높이고 변화시키기 위해 댄서들의 커뮤니티를 확장시키고 보존하는 것이 댄스 문화를 보호하고 발전시킬 수 있는 방법이라고 생각합니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 스트리트 댄서의 인식을 개선하기 위해선 댄서 개인과 커뮤니티의 노력의 중요하다는 의견이 공통적으로 제시된다. 댄서 스스로 직업적 자부심과 전문성을 높이기 위한 자기개발이 필요하며, 댄스 문화가 건강하고 긍정적으로 자리 잡기 위해 체계적인 관리 시스템과 법적 보호 제도의 도입이 요구된다. 또한 대중과의 적극적인 소통을 위해 인식을 높이고, 오프라인 행사와 미디어 활동을 지속하여 대중의 관심을 유지하며 댄스 문화의 가치를 확립할 필요가 있다는 점이 강조되었다.

(4) 기타

- A : 댄서의 역할과 가치를 심도 있게 이해하고 발전시키기 위해 질적 연구가 지속적으로 이루어지기를 기대합니다.

- B : 댄서들의 경제적 수익 수준이 향상된 것은, 댄서의 가치가 상승함을 증명하는 긍정적 변화입니다. 이러한 환경을 제고하기 위해 지속적인 발전을 시켜 댄스 문화가 잘 유지되기를 기대합니다.
- C : 댄스를 시작했을 때 초심과 같이 즐거움과 열정을 잃지 않고 모든 댄서들이 함께 힘내서 꾸준히 노력하기를 바랍니다.
- D : 스우파 1의 영향으로 댄서의 미래가 더욱 발전할 수 있는 기반이 마련되었으며, 대중이 댄스 문화와 댄서에 대한 관심을 주신 것에 부흥할 수 있도록 노력하겠습니다.
- E : 스우파와 같이 댄스 관련 프로그램을 통해서 댄서들이 자신의 역량을 증명할 수 있는 기회가 확대되기를 기대합니다.
- F : 댄서를 비롯한 예술 분야 종사자들이 사회적으로 보호받기 어려운 실정입니다. 이들이 사회적 대우 개선을 위해 관심을 가지고 변화를 이루어야 할 필요가 있습니다.
- G : 댄서들의 커뮤니티를 확장시켜서 댄스 문화에 대한 관심과 애정을 고취시킬 필요가 있습니다. 앞으로 댄서들이 자신의 활동방식을 통해 긍정적인 영향력을 발휘할 수 있기를 기대합니다.

위의 인터뷰 내용을 살펴보면, 댄서의 가치를 발전시키기 위한 지속적인 학문적 연구와 노력이 필요하다고 하며, 경제적 개선과 대중적 관심을 통해 댄서의 사회적 위치가 긍정적으로 변화된 환경을 유지하고 발전시키기 위해 자체적인 댄스 문화에 대한 애정을 고취해야 한다고 하였다. 또한, 스우파와 같은 댄스 관련 프로그램을 통해 댄서들이 지속적으로 역량을 증명할 기회가 확대되길 바라며, 댄서를 포함한 모든 창작자의 사회적 대우가 개선될 필요가 있다고 하였다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 「댄스 서바이벌 프로그램 특징을 통한 스트리트 댄서의 인식변화」라는 주제로, 댄스문화 대중문화와 댄서에 대한 인식 변화에 선두적 역할을 한 『스트리트 우먼 파이터 1』을 중심으로, 댄서의 인식 및 가치 향상과 발전 방안을 제시하는 것을 목적으로 한다. 이에 프로그램 특징을 살펴보고 참가자들의 심층 면담을 통한 질적 연구 방법으로 진행되었으며, 다음과 같은 결론을 도출하였다.

1) 스트리트 우먼 파이터의 프로그램의 특징

‘댄싱9’, ‘힛 더 스테이지’, ‘썸바디’에 이어 ‘스우파’를 연출한 최정남 PD는 한 인터뷰에서 “케이팝이 글로벌하게 인기가 있는 상황에서 케이팝 아티스트가 주목받는데, 춤을 만든 분들이 조명이 안 되는 게 안타까웠고 여성 댄서들을 유심히 보게 됐다(김수정, 2021.08.24).”라고 하였다. 기존 댄스 서바이벌 프로그램과 차별화하여 오직 댄서에게 집중하는 방식으로 접근하였으며, 제작진들과 함께 댄서의 진정성을 보여줄 수 있는 미션과 각 크루의 특징을 살려 댄스 서바이벌 프로그램 『스우파 1』을 제작하였다.

이 프로그램은 8개의 여성 댄스 크루가 총 6개의 미션을 통해 경쟁하여 최종 우승을 겨루는 형식으로 진행되었다. 약자 지목 배틀, 계급 미션, 케이팝 4대 천왕 미션, 메가 크루 미션, 세미파이널, 파이널 등 스트리트 문화를 반영한 다양한 미션과 중간에 탈락배틀을 구성하여 참가 크루들의 높은 실력을 증명하였다.

참가 크루인 코카엔버터, 홀리뱅, 훅, 라치카, 프라우드먼, 원트, 웨이비, 와 이지엑스는 크루별 전략과 강점을 발휘하며 창의적인 댄스 무대를 선보였고, 케이팝과 접목하여 스트리트 문화에 대한 대중적 관심을 이끌어냈다. 특히, 독특한 경쟁 구조와 수준 높은 퍼포먼스를 통해 댄서 팬덤을 형성하였으며, 현실 사회의 계층 구조와 리더십을 반영한 미션은 시청자의 공감을 불러 일으켰다. 이 프로그램은 여성 댄서들의 능동적 태도와 자립성을 강조하며 현대 사회에서의 여성 역할을 새롭게 조명하였고, 뉴미디어와 SNS를 통한 쌍방향 소통으로 밈과 트렌드를 형성하며 흥행에 성공하였다.

2) 댄스 입문 당시 댄서에 대한 인식

댄스를 입문하게 된 계기는 다이어트, 가족의 권유, 음악에 대한 열정 등 다양했다. 고등학교 시절부터 댄스 입문을 한 경우가 많았고, 대부분 부모님의 허락이나 지원을 받으며 활동을 시작한 경우도 많았다. 특히, 어릴 때부터 춤을 좋아한 경험이 입문을 하게 된 동기가 되었다.

댄스 교육은 전반적으로 열악한 환경이었으며, 비수도권에서는 교육을 받을 수 있는 기관이 상대적으로 부족했다. 일부는 자격증 취득을 위해 무리한 교육비를 부담해야 했고, 스트리트 댄스 같은 실용무용 교육 환경을 부족한 편이었다. 또한, 연습실 환경이 열악하거나, 비디오 학습 등 독학으로 이루어지는 경우가 많았다.

현재 실용무용 분야의 교육환경은 급성장하여 다양한 장르별로 체계적인 교육과정을 제공하는 기관들이 생겨나고 있다. 댄스를 취미로 접하는 사람들의 참여도 증가했으며, 예술적인 영역뿐만 아닌 기본적인 사교육의 일환으로 자리잡았다. 접근성이 향상되어 쉽게 댄스를 접할 수 있는 환경이 마련되었다.

과거에는 댄서라는 직업이 경제적 안정성이 부족하다는 이유로 불안정한 비전문적인 분야로 인식되었고, 부모님의 우려와 반대와 함께 직업적 신뢰성이 낮아 예술 행위로만 간주되거나 백업댄서에 국한된 역할로 여겨졌다. 이로 인해 댄서들은 경제적 문제와 직업적 안정성에 대한 불안감을 안고 활동을 시작해야 했으며, 이러한 인식은 초기 진로 선택에 큰 장벽으로 작용했다.

현재는 댄서가 예술적 전문성과 경제적 가능성을 인정받는 직업으로 인식이 개선되고 있으며, 특히 케이팝의 세계적 성장과 함께 케이팝 안무가들이 독립적인 아티스트로 대우받고 있다. 그러나, 엔터테인먼트 분야에서는 완전한 독립적인 존재로 인정받기 어려운 부분이 있다고 느끼는 경우가 있으며, 전반적인 사회적 인식 변화에는 여전히 한계가 있는 것으로 판단된다.

3) 『스우파 1』 방영 전·후 댄서에 대한 인식 변화

『스우파 1』 방영 전과 후 댄서에 대한 인식 변화는 댄서의 예술적, 직업적 가치를 향상시킨 중요한 전환점을 나타냈다.

스우파 방영 전, 댄서라는 직업은 대중에게 경제적 활동이 어렵고, 불안정한 직업으로 인식되었으며, 부차적인 역할로 제한되어 인식되었다. 댄서들은 주로 스트리트댄스와 같은 비형식적 문화를 대중에게 이해시키기 위해 자체적으로 노력해야 했고, 댄서 중 일부는 글로벌 활동에서 인지도를 얻었으나, 여전히 댄서에 대한 대중적 입지는 낮았다. 일반적으로, 댄서를 경제적 안정성이 부족한 직업으로 염려하였고, 해외 서바이벌 프로그램을 통해 예술성을 증명하는 경력이 있음에도 불구하고 경제적 수익 활동이 어려운 프리랜서 개념으로 여겨졌다.

스우파에 참가한 댄서들은 주로 댄스 교육 서비스업의 레슨이나 운영을 병행하며, 배틀과 퍼포먼스 대회에 참가하여 경력을 쌓았다. 댄서 중 일부는

안무가, 백업댄서 등 케이팝 음악 산업에 관련되어 종사했으며, 국내외 워크샵과 가수 댄스 트레이닝도 진행한 경력이 있다. 특히 대중에게 알려진 케이팝 아이돌의 안무가로 다수의 창작 활동을 했고, 청소년과 대학생을 대상으로 한 실용무용 입시 교육 지도자로 근무한 경력이 있다.

특히, 스우파 참가자들은 일정한 활동 범위 내에서 다양한 경력을 쌓아왔으나, 사회적 대우와 제도적 변화가 미흡하여 경제적 수익과 사회적 인식 개선에 한계를 느꼈으며, 공통적으로 어려움을 겪어온 부분을 언급하였다.

스우파 참가 이후, 참가자들은 경제적 여건과 사회적 대우가 개선되었고, 직업으로서의 신뢰도와 인식이 높아진 것을 체감했다. 댄서를 향한 팬덤이 형성되었으며, 광고와 방송 활동 등 다양한 방송 활동과 무대 경험을 통해 활동 범위가 확장되었다. 또한, 실용무용 지도자로서 제자와 학부모의 신뢰를 확보하게 되었고, 크루의 경제적 가치가 향상되었으며, 대중의 인식이 뚜렷해져 댄서에 대한 사회적 인식이 상승했다. 이에 따라 댄서들은 자체적인 직업 의식이 강화되었으며, 독립적 아티스트로서의 인정에 대한 감사와 함께 이를 지속적으로 발전시키고자 하는 책임감이 증대되었다.

그러나 스우파 방영 이후에도 몇 가지 아쉬운 점이 존재했다. 프로그램 방영 이후에도 댄서의 직업과 안무 창작물에 대한 대중의 관심이 꾸준히 증가했으나, 안무 창작에 대한 보호 시스템과 직업적 가치를 제고하기 위한 제도적 변화는 여전히 미비한 실정이다.

또한 댄서의 사회적 인식 변화를 수용하기 위한 노력이 댄스 커뮤니티 전체가 아닌, 프로그램에 참가한 일부 소수에게만 국한되고 있는 것은 아닌가 하는 우려가 제기된다.

결론적으로 댄서는 대중에게 예술적 가치를 인정받는 직업으로 인식되고 있음을 확인할 수 있으며, 향상된 사회적 인식과 가치를 더욱 제고하고 이를 전반적인 댄스 문화로 확산시키기 위한 노력이 필요하다.

4) 댄서의 발전 방안

댄서의 발전 방안에 있어 다음과 같이 종합해 볼 수 있다.

첫째, 안무 창작에 대한 보호 시스템 구축

안무가의 정당한 권리를 보장하고, 창작 활동을 통해 경제적 안정과 직업적 인정을 받을 수 있도록 안무 창작물을 보호받을 수 있는 법적·제도적 시스템이 구축되어야 한다.

2024년 4월 케이팝 안무가들과 법조계, 산업계 인사가 함께 비영리 단체인 '한국 안무저작권 협회'를 설립하였다. 이 협회는 리아킴 협회장을 중심으로 최영준, 백구영, 팝핀현준, 아이키, 바다, 가비, 효진초이 등의 임원진과 법률 전문가와 산업계 관계자들이 참여하여 안무가의 권리 보장을 위한 실태 분석과 개선 방안 연구를 위한 세미나를 개최하며 안무가의 본격적인 활동을 시작하였다.

한국안무저작권협회(www.koccoa.or.kr)는 '안무가들이 자신의 창작물을 공정하게 보호받고, 이를 통해 더 나은 환경에서 창작 활동을 할 수 있도록 다양한 지원을 제공할 것'이라고 밝혔다. 한국저작권위원회에 따르면 현재 무용 또는 안무에 관한 저작물은 제4조 연극저작물에 속해져 있으며, 2022년 저작권 통계 분석 결과, 안무와 관련된 저작권 등록 비중은 모든 저작물 종류 중 0.14%에 불과했다(류지윤, 2024.09.16.).

이러한 미흡한 저작권 현황보다 중요한 것은, 댄서들이 안무 저작권의 필요성을 인식하고 지속적인 문제 제기를 해야 하는 것이다.

따라서 기본적인 저작권 관련 교육과 안무가로서의 개념을 확립하여, 필요성과 방향성을 뚜렷하게 인식하고 실행할 수 있는 체계적인 시스템 구축이 요구된다. 아울러 상업적 가치를 창출하고 있는 현 안무가들의 자발적

관심과 노력에 의해 개선이 이루어져야 하며, 이는 향후 안무가를 지망하는 후배들에게 긍정적인 문화를 전수하는 변화로 이어질 것이다.

둘째, 자체적인 댄스 커뮤니티의 확산 및 강화

스우파 프로그램의 영향력으로, 댄서들이 다양한 활동과 협동을 통해 자신의 가치를 증명할 수 있는 결과를 제공하였으며, 이는 견고한 댄스 커뮤니티 구축의 필요성을 보여준다. 댄스는 예술 분야 중에서도 크루와 같은 공동체 의식이 특징이자 강점으로 작용하며, 댄서들은 이미 교류와 협력의 역할을 수행해왔다.

그러나 실용무용은 주로 경쟁 중심의 대회나 경제적 활동으로 이어지기 어려운 비형식적 행사에 집중되어왔으며, 일시적 결과물에 그치는 소비성 팝업 클래스가 주를 이루어 비체계적인 환경이 지속되고 있는 실정이다. 이러한 환경은 실용무용 전공자들에게 어려움을 초래하여 중도 포기의 원인이 되기도 한다. 스트리트 댄스를 포함한 실용무용 특성상 항상 교류하고, 소통하는데 그 과정에서 실력의 한계를 느낄 때가 많으며, 이러한 실력의 한계와 더불어 타인의 기대치에 대한 심리적인 부담감이 있었다고 언급하였고, 이러한 요소들로 중도 포기 의사에 결정적인 원인으로 적용되었다(김솔, 김용은, 김준, 2022.).

발전 과정을 통해 공정하고 올바른 댄스 문화를 배울 수 있도록 체계적인 교류의 장이 필요하다. 또한, 지속적인 온라인·오프라인 교류를 통해 댄서간의 댄스 커뮤니티를 강화하고, 댄스에 대한 진정성을 지닌 댄서들이 다양한 방식으로 활동 영역을 확장할 수 있도록 댄서 간 상호 배려와 관심이 요구된다.

셋째, 뉴 미디어 활용을 통한 인식 제고 및 변화

스우파는 뉴 미디어를 2차 활용하여 대중의 관심을 증가시켰으며, 이러한

쌍방향성의 소통이 대중에게 신속하게 정보를 전달하고 인식을 변화시키는 효과적인 수단임을 보여주었다.

현재 샷폼과 프로모션 댄스 비디오 등을 통해 다수의 댄서들이 자발적으로 홍보할 수 있는 기반을 마련하고 있으며, 향후 변화할 시대적 흐름에 맞추어 다양한 콘텐츠가 지속적으로 생산될 필요가 있다.

덧붙여, 댄서들은 실연자로서의 역할을 넘어, 연출 기획 등 다양한 형태의 콘텐츠를 제작하여 댄스 문화를 대중에게 전달하는 발전 가능성을 내재하고 있다. 댄스 문화를 기반으로 질적 수준이 높은 자체 콘텐츠를 개발하고, 대중과의 지속적인 소통을 통해 문화의 예술적 가치를 고취해나가길 기대해 본다.

넷째, 댄서 양성을 위한 체계적 교육 시스템 강화

건강한 댄서 양성을 위해 직업적 자긍심을 고취하며 성장할 수 있도록 세분화된 커리큘럼이 필요하고, 교육 기관 내 댄서로서 다양한 활동 범위를 확장할 수 있는 기회를 제공하고, 각 선택에 부합하는 구체적 방향성을 제시하는 체계적 교육이 마련되어야 한다.

현재 댄서라는 직업은 대중에게 예술적 가치를 창출하는 매력적인 직업으로 인식되고 있으며, 스우파의 대중성은 스트리트댄스의 확장 뿐만 아니라 국내 학계에도 영향을 미치고 있다.

스우파1에 출연한 댄서가 재직 중인 서울종합예술실용학교는 지원자 수만 작년 대비 약 30% 이상 증가했고, 학교 관계자는 스우파와 관계 있다고 단정하긴 어렵지만, 올해 지원율이 큰 폭으로 증가했다고 설명했다(김예슬, 2021.12.24.).

또, 김은지와 서용석(2024)에 따르면 스트리트 댄스의 장르 확장과 대중성으로, 학점은행제는 물론 4년제 대학에서도 해당 학과가 신설되고 있으며,

2024년 3월 기준 관련 학과가 총 24과 정도로 스우파1 이후 꾸준히 증가하고 있다고 하였다.

실용무용 전공자는 양성 및 교육기관 내 커리큘럼을 통해 정확한 댄서의 역할을 이해하고, 자신의 선택에 따라 활동 방향을 설정하여 올바른 결과를 창출함으로써 건강한 문화 형성에 기여하며, 올바른 댄서로서 성장 할 수 있다. 따라서, 올바른 댄스 문화를 선도할 수 있는 댄서 양성을 위한 체계적인 교육 시스템이 강화되어야 한다.

다섯째, 아티스트로서 활동 범위 확장

댄서들은 아티스트로서의 인식을 확장하고 활동 범위를 넓혀야 한다.

스우파의 방영 이후, 댄서가 독립적 아티스트로 성장했고, 팬덤 형성과 함께 다양한 방송, 광고, 대중 행사, 예술 활동을 통해 댄서의 다채로운 역량이 입증되었으며, 대중의 긍정적인 관심과 산업적 가치를 증명했다.

이에 따라 댄서라는 직업으로 안정적인 경제 활동이 가능해졌으며, 엔터테인먼트와 전속으로 계약하여 적극적인 활동 협업을 이루면서 아티스트로서 중심적 존재로 인정받기 시작했다.

자신과 더불어 댄스 문화를 발전시키기 위해 다양한 도전을 지속하는 것은 중요한 과제이며, 댄서로써 다양한 활동으로 확장시킬 수 있는 기회를 모색하고 이를 적극적으로 시도하길 기대한다.

2. 제언

본 연구는 댄서의 인식 및 가치 향상과 발전 방안을 제시하는 것에 목적을 두고 『스우파 1』 프로그램의 특징과 참가자들의 심층 면담을 통해 결론을 도출하였다. 연구 결과에 따르면 스트리트 댄서에 대한 인식이 변화됨이 확인되었다.

그러나, 이러한 현상이 프로그램의 일시적인 인기와 유행에서 그치지 않고, 스트리트 댄서와 댄스 문화에 대한 지속적인 인식 변화를 위해서 다음과 같이 발전 방안을 제안하고자 한다.

첫째, 안무 창작을 보호하는 법적, 제도적 시스템의 구축과 강화가 필요하며, 특히 문화체육관광부가 안무 저작권에 관한 제도적 변화를 적극적으로 추진하고 있는 것처럼 국가 기관과 정부의 다양한 관심이 요구되고, 이에 관련된 학문적 연구가 이루어져야 한다.

둘째, 댄스 커뮤니티의 확산 및 강화를 위해서, 댄스에 관한 대중적 관심이 높아진 만큼 여가와 취미로도 소비할 수 있는 댄스 대중문화를 생성해야 한다고 판단된다. 특히, 제도적 지원이 가능한 기획 또는, 산업적 가치가 있는 환경 시스템을 조성하여 대중이 함께 즐길 수 있고 댄서 또한, 경제적 수익을 통해 직업적 가치를 향상 시킬 수 있는 선순환 구조의 커뮤니티를 모색해야 한다.

셋째, 댄서 양성을 위한 교육 시스템 강화와 아티스트로서 활동 범위 확장을 위해서는 우선적으로, 댄서의 자립적인 직업의식을 형성하는 것이 필요하다. 예를 들어, 스우파는 실용무용 분야에서 언더신과 오버신 간의 문화적 경계를 허무는 사례를 보여주었으며, 댄서가 아티스트로서 핵심적인 존재가 될 수 있음을 증명했다.

이러한 현상은 단순히 프로그램의 일시적 유행에서 그치는 것이 아니라, 댄서의 직업적 자긍심을 기반으로 지속적으로 발전해야 할 필요성을 제기한다. 건강한 직업의식이 형성된다면, 보다 건강하고 안정적인 댄스문화를 확립할 수 있을 것이라 생각된다.

마지막으로, 현재 댄스 문화를 위해 앞장서는 모든 리더가 책임감을 가지고 댄스 문화 발전을 위해 노력하길 바라며, 이에 관한 심도있고 체계적인 학문적 연구가 계속되기를 기대한다.

참고문헌

- 강원래(2020). **포인트 안무와 케이팝 댄스에 대한 고찰**. 미간행 석사학위논문. 명지대학교 사회교육대학원.
- 고아라(2022). **댄스스포츠지도자의 윤리의식이 선수에게 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문. 성신여자대학교 문화산업예술대학원.
- 곽성찬(2017). **댄스 서바이벌 프로그램 ‘Hit The Stage’ 가 댄서들에 대한 인식변화에 미치는 영향 연구**. 미간행 석사학위논문. 동국대학교 교육대학원.
- 권오승(2021). **코레오그래피(Choreography) 전공의 대중적 소구 요인**. 미간행 석사학위논문. 한양대학교 융합산업대학원.
- 김가은(2023). **스트리트 댄스 서바이벌 프로그램 <스트리트 우먼 파이터>와 <스트리트 맨 파이터>의 유튜브 댓글 비교분석**. **한국무용학회지**, 23(3), 51-63.
- 김미정(2014). **댄스 서바이벌 오디션 프로그램 <댄싱 9>의 분석을 통한 무용의 대중화 연구**. 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교 공연예술대학원.
- 김솔, 김용은, 김준(2022). **스트리트 댄스 중도포기자의 경험: 중도포기 원인과 이후의 삶**. **한국스포츠사회학회지**, 35(3), 19-30.
- 김슬기(2014). **댄스스포츠 선수의 윤리의식 연구**. 미간행 석사학위논문. 성신여자대학교 일반대학원.
- 김신영(2020). **무용저작권의 현황과 교육의 필요성: 무용전공자를 중심으로**. 미간행 석사학위논문. 창원대학교 대학원.
- 김은지, 서용석(2024). **TV프로그램 「스트리트 우먼 파이터」 분석을 통한 방향성 제고**. **융합과 통섭**, 7(2), 210-221.

- 김초롱(2021). 실용무용 전공대학생들의 연습실태와 무용상해에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 세종대학교 대학원.
- 김형준(2019). 애니메이션 스타일 팝핀의 미디어 콘텐츠 적용 사례의 긍정적 효과. 미간행 석사학위논문. 국민대학교 종합예술대학원.
- 노유성(2014). 스트리트 댄스의 대중화 활성화방안: 댄싱9을 중심으로. 미간행 석사학위논문. 국민대학교 종합예술대학원.
- 류은주(2021). 서바이벌 TV 프로그램의 방향성 제고 : <킹덤: 레전더리 워>와 <스트리트 우먼 파이터>의 비교를 중심으로. 지식융합연구, 4(2), 49-73.
- 박성진(2013). 스트리트 댄스의 교육 현황 및 인식도 조사. 미간행 석사학위논문. 경희대학교 대학원
- 박성진(2017). 댄스의 한국 유입과 발전 과정에 나타난 수용 양상 고찰 -문화 접변 이론을 중심으로-. 미간행 박사학위논문. 경희대학교 대학원.
- 박은지(2016). 오디션 프로그램을 통한 무용 대중화의 인식 변화. 미간행 석사학위논문. 창원대학교 대학원.
- 배건희(2024). 국내 실용무용 코레오그래피 교육의 개선 방향과 과제. 미간행 석사학위논문. 세종대학교 융합예술대학원.
- 백민정(2022). 뉴미디어를 통한 스트리트댄스 발전 방향성 연구- MZ세대를 중심으로. 미간행 석사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 윤예원(2023). 댄스 서바이벌프로그램 분석을 통한 댄서이미지 제고 방안. 미간행 석사학위논문. 영남대학교 대학원.
- 이나현(2020). 확장된 안무 개념에 대한 연구 -윌리엄 포사이드(William Forsythe)의 ‘안무적 오브제(Choreographic Objects)’를 중심으로-, 무용예술학연구, 79(3), 113-126.

- 이아로미(2018). **일반 댄스의 개념과 장르 형성 기준 논의**. 미간행 석사학위 논문. 한국예술종합학교 예술전문사과정무용원.
- 이하늘(2017). **스트리트 댄스 활성화 방안연구**. 미간행 석사학위논문. 단국대학교 경영대학원.
- 정기령(2014). **무용 저작권에 대한 고찰: 실태와 정책적 함의에 관한 연구**. 미간행 박사학위 논문. 세종대학교 대학원.
- 정상현(2020). **스트리트 댄스의 저변확대를 위한 공연 콘텐츠 조사 분석**. 미간행 석사학위논문. 국민대학교 종합예술대학원.
- 정채원(2024). **<스트리트 우먼 파이터 1> 댄스 크루의 인스타그램 활용을 통한 대중화 방안**. 미간행 석사학위 논문. 한국체육대학교 사회체육대학원.
- 천성욱(2017). **위너스 팝핀댄스 크루의 활동이 국내 팝핀댄스 발전에 미친 영향**. 미간행 석사학위논문. 국민대학교 종합예술대학원.
- 팽가열(2024). **댄스 서바이벌 프로그램 유형별 특성 연구**. 미간행 석사학위 논문. 한양대학교 대학원.
- 김세린(2023.06.20.) **"연예인 아닌 일반인까지 열풍"...SNS서 난리 난 '댄스 챌린지' [이슈+]**. 한경. <https://www.hankyung.com/life/article/2023062017577>
- 김수정(2021.08.24) **[현장EN:]귀해진 '직관'의 맛 살릴 '스우파'..."무서운 서바이벌"**. CBS노컷뉴스. <https://m.entertain.naver.com/article/079/0003544998>
- 김예슬(2021.12.24.). **"춤을 왜 추냐고요? 좋으니까요!" [10대, 댄서를 꿈꾸다①]**. 쿠키뉴스. <https://www.kukinews.com/article/view/kuk202112220194>

- 김유성(2021.10.29.). 백댄서에서 댄서로... 마침내 완성된 '스우파'의 완벽한 한 조각. 위키트리. <https://www.wikitree.co.kr/articles/701885>
- 김지수(2021.11.13.). [김지수의 인터스텔라] “우리가 리스펙하니 세상이 리스펙했다” ‘스우파’ 최정남PD. 조선비즈. <https://biz.chosun.com/notice/interstellar/2021/11/13/AB5MXIOFBVCSXLPVP6ENGEF4D4/>
- 나무위키(2024a). 검색어 ‘브레이킹’. <https://namu.wiki/w/%EB%B9%84%EB%B3%B4%EC%9E%89?from=%EB%B8%8C%EB%A0%88%EC%9D%B4%ED%82%B9>. (검색일 : 2024.03.31.)
- 나무위키(2024b). 검색어 ‘크림프’. <https://namu.wiki/w/%ED%81%AC%EB%9F%BC%ED%94%84>. (검색일 : 2024.03.31.)
- 유혜지(2021.11.03.) "비보이 시절 경험상..." 강다니엘, '스우파' 진행 때마다 추임새 넣은 이유. 톱스타뉴스. <https://www.topstarnews.net/news/articleView.html?idxno=14645045>
- 이미영(2021.10.22.) "예상됐던 피켓팅"... '스우파', 티켓 오픈 1분 만에 매진. 조이뉴스24. <https://www.joynews24.com/view/1414516>
- 이은호(2016.07.28). 첫방 '힛 더 스테이지', 시청률 1.8%로 쾌조의 스타트. 비즈엔터. <http://enter.etoday.co.kr/news/view/69850>
- 이진수(2021.11.17.) ‘스우파’최정남 PD가 말하는 쎬 언니들의 춤 배틀 비하인드 스토리. 여성동아. <https://post.naver.com/viewer/postView.naver?volumeNo=32770710&memberNo=29742322&vType=VERTICAL>
- 최나영(2018.06.20.) 안무가 이인영, 세계적 댄스프로 '유켄댄스14' 韓최초 베스트8 등극. OSEN. https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2018/06/20/2018062001275.html

ABSTRACT

Changing the perception of street dancers through the Dance Survival Programs

-With Street Woman Fighter 1 at the center-

Kang, Hye-In

Department of Cultural Industry and Arts

Performing Arts Major

Graduate School of Cultural Industry and Arts

Sungshin Women's University

The culture industry experienced significant growth in the 21st century, driven by the development of the digital era and shifts in the media landscape. Transitioning from a time focused on one-way communication of information, we now live in a culture where vast amounts of information are shared through new media platforms such as satellite TV, YouTube, OTT, and social media. Among performance arts, where movements rooted in human instinct are expressed, street dance has emerged as a widely embraced and representative element of popular culture, particularly within the realm of practical dance forms.

Street dance has rapidly gained popularity, with the TV program

Street Woman Fighter Season 1 serving as a turning point in shifting perceptions about dancers. First airing on August 24, 2021, Street Woman Fighter, a reality survival program aimed at identifying Korea's best female dance crew, introduced a groundbreaking format in which eight all-female dance teams competed against one another. With this first-of-its-kind global attempt, crews specializing in street dance and choreography were recruited.

While other dance survival programs aimed to educate the general public about dance, Street Woman Fighter focused on raising awareness about dancers and fostering an environment where their contributions to the development of K-Pop culture are properly recognized and appreciated.

After the airing of Street Woman Fighter Season 1, the surge of interest and attention toward dancers and the shift in public perception were largely limited to a few participants from the show. Meanwhile, broader issues such as the professionalism of dance as a career, the lack of a systematic education system, and financial instability for dancers persist. Recognizing these challenges, many dancers acknowledge the need for change and research on these issues, though only a few fully grasp its importance. As a participant in the survival dance program, this researcher deeply felt the urgent need to conduct research aimed at building a more systematic and sustainable dance culture.

Therefore, the purpose of this research is to transform perceptions of dancers, elevate their value, and propose actionable steps for improvement through an analysis of the characteristics of Street Woman Fighter Season 1 and in-depth interviews with the program's production

team and participating dancers.

To achieve this goal, the following research questions were developed: 1) What are the characteristics of SWF 1? 2) How are dancers perceived when they first begin dancing? 3) How did perceptions of dancers change before and after the airing of Street Woman Fighter Season 1? 4) What measure is being taken to improve the status of dancers? The research methodology included a review of relevant scholarly works and research papers, as well as in-depth interviews. To observe shifts in the perception of street dancers following the broadcast of the survival program, internet news articles and related materials were collected, analyzed, and examined. Additionally, the program's characteristics were explored through interviews with its producers. Based on the identified characteristics of the program, in-depth interviews were conducted with seven selected participants of SWF 1 between August 24, 2021, and October 26, 2021.

The results based on the answers to the research questions are as follows:

First, regarding the program's characteristics, SWF1, a dance survival program produced by Mnet, featured eight female dance crews competing across six missions to claim the title. The program included various battle missions that reflected street culture, showcasing the exceptional skills of the participating crews, and through leadership-focused missions, it provided a fresh perspective on women's roles in contemporary society. Additionally, by effectively leveraging new media, the program achieved significant popular success.

Second, dancers often begin their journey for various personal reasons. While the previously poor educational environment has evolved into a more systematic and accessible system, challenges remain. The credibility of dance as a profession and its financial potential have improved alongside the rise of K-Pop; however, dancers still face limitations in gaining full recognition as independent artists.

Third, regarding the shift in perceptions about dancers before and after the airing of SWF1, the profession was previously viewed by the public as unstable, financially challenging, and secondary in importance, with low professional recognition and awareness. However, after the show aired, dancers experienced improved financial opportunities and social treatment, with their credibility as an independent profession and social recognition significantly enhanced.

Fourth, for dancers to advance, it is essential to establish a system to protect choreography as intellectual property and to strengthen a standardized education system. Additionally, to enhance dancers' professional pride, it is crucial to foster independent dance communities and maintain consistent public engagement through new media to further transform societal perceptions of dancers. Furthermore, it is essential to create opportunities that broaden the scope of activities for dancers, allowing them to be recognized not as secondary roles but as independent artists. Through these efforts, a positive shift in societal perceptions of dancers, along with a continuous elevation of their value and the enrichment of dance culture, is expected.

[부록.1]

연구 참여 동의서

댄스 서바이벌 프로그램 분석을 통한 스트리트 댄서의 인식 변화

안녕하십니까?

성신여자대학교에서 공연예술을 전공하고 있는 석사과정 강혜인입니다.
먼저 귀중한 시간을 내어 면담에 응해주셔서 감사합니다.

본 연구는 <댄스 서바이벌 프로그램 분석을 통한 스트리트 댄서의 인식변화>에 대한 연구로, 전반적인 댄서에 대한 인식과 직업적 가치를 향상 시키고, 체계적인 댄스문화를 구축하는데 기초자료를 제공하는데 목적이 있습니다.

귀하께서 제공해 주신 모든 응답 및 개인적인 사항은 철저히 비밀과 익명으로 처리될 것이며, 면담시 녹음 내용은 연구 이외의 다른 목적으로 사용되지 않음을 밝힙니다.

이에 연구참여자 _____는 연구에 자발적으로 참여할 것을 동의하며, 면담과 동시에 녹음기로 녹음하는 것을 허락합니다.

응답해주신 내용은 매우 소중한 연구 자료가 될 것이며, 연구에 도움을 주셔서 다시한번 감사드립니다.

본 연구에 대해 이해하고 참여에 동의합니다.

연구참여자 _____(인)

성신여자대학교 문화산업예술대학원

지도교수 : 김미숙

연구자 : 강혜인

E-mail : *****@naver.com

[부록.2]

면담 질문지

<댄스 입문 관련>

1. 댄스를 시작하게 된 계기는 무엇인가?
2. 입문 당시 댄스 교육환경은 어떠했는가?
3. 현재 댄스 교육환경은 어떠한가?
4. 입문 당시 댄서의 인식은 어떠했는가?
5. 현재 댄서의 인식은 어떠한가?
6. 댄서로 경제적 활동을 시작한 건 언제인가?

<스우파 분석>

7. 국내/외 타 댄스 서바이벌 프로그램을 시청한 적이 있는가?
8. 국내/외 타 댄스 서바이벌 프로그램을 보고 느낀 점은 무엇인가?
9. 스트릿 우먼 파이터1(약자: 스우파1)의 리더 또는 멤버로서 크루의 미션별 전략은 무엇이었는가? (배틀미션, 케이팝미션, 계급미션, 메가미션, 혼성미션, 파이널)

<댄스 서바이벌 참가 전/후의 인식의 변화>

10. 스우파1 방영 전, 댄서에 대한 인식은 어떠했는가?
11. 스우파1 섭외를 받기 전, 댄서로써 주 활동은 무엇이었는가?
12. 스우파1 섭외 미팅 후, 댄서로써 기대한 점이 있었는가?
13. 스우파1 참가 후, 댄서로서 나아진 점은?
14. 스우파1 참가 후, 댄서로서 아쉬운 점은?

15. 스우파1 참가 후, 다양한 활동 분야를 경험하면서 느낀 점은?

16. 스우파1 방영 후, 댄서에 대한 인식 변화는 어떠한가?

<발전 방안>

17. 스우파1 계급 미션 'Hey Mama' 이후, 안무저작권의 필요성을 생각해 본 적이 있는가?

18. 스우파1 프로그램이 실용 무용계에 어떤 변화를 주었다고 생각하는가?

19. 스트리트 댄서의 인식 변화를 위하여 개선되어야 할 점은 무엇이라고 생각하는가?

20. 설문을 마치며 마지막으로 하고 싶은 얘기가 있으면 자유롭게 적어 주세요?