

## 보통을 관통하는 춤\*

- 랜덤 플레이 댄스를 통해 본 춤의 대중화 -

김주희\*\*

I. 서론

II. 랜덤 플레이 댄스 형성에 미친 요인

III. 랜덤 플레이 댄스의 특징과 확산

IV. 결론

참고문헌

Abstract

### I. 서론

올해로 창립 20주년을 맞은 서울문화재단은 ‘예술 하기 좋은 도시, 예술특별시 서울’을 슬로건으로 내 걸고 앞으로의 운영을 발표 하였다(신성아, 2024). 그 제시 방향은 크게 ‘예술인을 위해 진행해 온 예술 창작지원 혁신을 완성’, ‘시민이 예술로 일상 체감할 수 있는 문화예술 확대’, ‘글로벌 예술 도시로 도약 할 수 있는 문화예술 기반과 정책 마련’을 담고 있다(김청월, 2024). 이 중에서 관심을 갖고 본 것은 ‘시민이 예술로 행복할 수 있도록 일상생활 속에서 체감할 수 있는 문화예술을 확대’한다는 것이었다. 구체적 과제 사안으로 ‘서울의 사계절을 대표하는 예술축제를 통해 일상에서 만날 수 있는 예술행사로 시민들의 문화예술 접근성을 높이고 권역별 문화예술교육센터를 중심으로 생애주기별 예술교육을 확장하는 맞춤형 문화 복지 다각화를 통해 예술 약자와의 동행을 지속해간다’고 말한다<sup>1)</sup>(김청월, 2024).

한국에서 시민을 대상으로 한 정부의 예술 지원 정책이 본격적으로 등장한 시기는 언제부터였을까? 행정안전부 국가기록원에서 제공하는 자료를 확인해 보면 1948년 대한민국 정부가 수립되면서부터 문화예술에 대한 국가정책은 시작되었지만 내용면에서 문화예술과 관련된 뚜렷한 내용이 존재하지 않았고 1970년대 역시 문화예술에 대한 인식이 미비했지만 1972년 ‘문화예술진흥법’이 마련되면서 문화예술 정책이 시행되었다. 하지만 관주도적인 예술 행정이었고 1980년대 들어서야 문화복지정책 추구에 기반을 미약하게나마 마련할 수 있었다(류정아, 2007). 독립행정부처인 문화부가 출범된 1990년 이후, 문화

\* 이 논문은 한국무용예술학회 제 29차 학술발표회 「다시 몸, 다시 춤」에서 발표된 연구를 수정, 보완하였다.

\*\* 성균관대학교 하이브리드미래문화연구소 선임연구원, sunjang33@gmail.com

1) 예술이 서울시민의 일상에 더욱 가까워지기 위해 서울문화재단이 운영하는 문화예술공간들에서 「서울스태이지 2024」로 확대 개편하고 서울시 내 자치구 협력을 통해 지역으로 찾아가는 공연을 대폭 확대해 1만 명의 시민과 만날 예정이다. 그리고 서울 유동인구가 많은 공간에서 게릴라 버스킹 공연과 시민 참여 이벤트를 개최한다. 서울문화예술교육센터 양천·용산에 이어 강북·서초·은평 3개소가 개관됨으로써 장르에 특화된 수요자 중심 생애주기별 예술교육 제공이 가시화될 전망이다(김청월, 2024).

예술 향유 정책에 대한 관심이 본격적으로 일어났다. 1995년 10월 1일자 『중앙일보』 기사에 따르면 ‘예술의 대중화’ 정책의 일환으로 시민들이 많이 모이는 공원, 운동장, 회사 밀집 지역에 각종 문화예술 행사를 펼칠 계획을 밝히고 있다. 2000년대 이후 빠르게 지역 문화재단이 늘어나면서 수혜자 중심에서 벗어나 향유자를 위한 문화예술지원 방향으로 수정되었다(염신규, 2023).

문화체육관광부에서 실시한 2023년 국민문화예술활동조사 통계보고서에 따르면 문화예술행사 관람률은 작년 대비 0.5% 늘어나 58.6%였다. 하지만 2003년 62.4%에 비해서 3.8% 감소한 수치이며 분야별 관람률을 비교해 보았을 때 영화 관람률이 52.4%, 대중음악/연예가 11%를 차지하였다. 이에 비해 기초 예술 장르의 경우 상당한 차이를 지니고 있었고 무용의 경우 0.5% 관람률을 기록하였다(국민문화예술활동조사 통계보고서, 2023). 의미 있는 지점은 무용 관람자의 기준 관람 횟수가 3.5회로 2022년 대비 높게 나타났다는 것이다(국민문화예술활동조사 통계보고서, 2023). 무용 평론가 장광렬은 ‘댄스 필름, 장애인 무용, 무용치료, 커뮤니티 댄스, 공연장소의 확대 등과 같이 대중과의 소통을 늘려 무용예술의 사회적 가치를 확산하려는 흐름과 함께 창작, 교육과 연계된 무용예술의 영역이 사회 곳곳으로 확장되고 있는 현상은 주목할 필요가 있다’고 언급 한 바 있다(장광렬, 2022). 실제로 한국의 무용계는 대중화 시도를 위해 끊임없이 노력해 왔다. 그 중 하나가 ‘춤추는 도시 인천’, ‘춤추는 지하철’, ‘춤추는 도시, 원주 다이내믹 댄싱카니발’, ‘누구나 세종썸머페스티벌:Dynamic’ 등과 같이 이벤트를 마련하여 시민들이 별도로 공연티켓을 구매하거나 공연장에 직접 방문하지 않아도 춤을 경험해 볼 수 있는 기회를 제공하는 것이었다.

무엇보다도 발레계가 해 온 대중화 시도는 ‘발레 전성시대’라고 불릴 정도로 그 성과가 가시적이라 할 수 있다. 각 발레단의 스타 마케팅, 발레를 쉬운 설명과 함께 감상하는 ‘해설이 있는 발레’와 예술 교육이 취약한 지역을 찾아가 교육 하는 ‘찾아가는 발레 교실’ 등이 발레의 문턱을 낮추는 디딤돌이 되어 주었다. 이 외에도 신체 뷰티와 건강, 다이어트에 집착하는 사회적 욕망을 잘 활용한 ‘취미 발레’나 ‘발레핏’, ‘다이어트 발레’, ‘건강 발레’ 등과 같은 대중적인 프로그램이 백화점 문화센터 외에도 동네 주민 센터, 아파트 커뮤니티 시설 인기 강좌로 개설되고 풋살 여성 동호회 회원이 발기술 훈련을 위해 발레를 배우거나 러시아 샹트페테르부르크로 「백조의 호수」 공연을 관람하는 크루즈 여행 상품까지 등장한 것을 보면 발레에 대한 대중들의 관심 변화는 분명히 감지되는 바이다.

발레의 인기가 높아진 이유에 대해 최태지 전 국립발레 단장은 ‘한국 발레의 기량과 실력 수준이 향상된 덕분’이라고 말한다(유인경, 2011). 그리고 장광렬은 ‘축제를 내세워 대중을 위한 소구력을 높인 유통 확대’를 원인으로 파악했다(장광렬, 2014). 장병호 기자는 ‘2024년 공연계에서 눈여겨볼 장르로 발레를 꼽으며 발레가 무용 분야의 티켓 판매를 견인하는 대중적인 장르로 거듭나고 있는 중요한 전환 시점’이라고 보도하였다(장병호, 2024). 게다가 올해 국내 처음으로 컨템포러리 발레를 표방하는 3번째 공공 발레단인 ‘서울시발레단’이 창단된 것에서도 그 만큼 높아진 발레 위상과 함께 관객 취향이 다양해 졌음을 알 수 있다.

하지만 무용계의 대중화 노력은 여전히 무용계 전반에 걸친 숙제로 남아 있다. 무용가 김성한은 ‘관객 없는 공연예술은 더 이상 존재할 수 없으며 현대무용 공연과 행사도 대중에게 더욱 가깝게 다가가야 한다’고 말한다. 무용가 황미숙도 ‘현대무용 특유의 난해성에서 벗어나 새로운 개념과 형식으로 공간에 구애 받지 않는 것’이 무용 대중화에 필요하다고 말한다(심혜리, 2017). 무용평론가 장지원은 ‘무용의 대중

화를 위해서 사회 변화에 발맞춘 신선한 콘텐츠 개발이 필요'하다고 지적한다(장지원, 2022). 마치 막중한 과업과도 같이 끊임없이 거론되는 '대중화'라는 화두에서 공통적으로 언급되는 핵심은 '시민에게 다가감', '형식적 자유가 있음', '새로운 콘텐츠 개발'을 반복적으로 강조하고 있다는 것을 알 수 있다.

그렇다면 기초(순수)예술로 한정된 영역 구분에서 벗어나 춤이라는 장르만을 생각해 보았을 때 최근 케이팝 댄스(K-pop Dance)의 인기를 눈여겨 볼 필요가 있다. 미디어를 기반으로 성장한 대중 춤이라 할지라도 도시민들의 삶 속에서 어떻게 소통되지는, 무용의 대중화만을 피상적으로 말하기 전에 먼저 살펴 볼 필요가 있다. 케이팝(K-pop)의 인기와 함께 소셜 미디어 발달, 시대적 인식 변화로 인해 시민들에게 춤은 이미 친숙한 분야로 흡수되어 있고 세대마다의 방식대로 뿌리내려 즐기고 있다고 생각한다. 무용가 안은미가 '댄스 3부작'<sup>2)</sup>을 만들면서 일반 시민들이 춤이라는 것을 발견시키는 방법에 대해 언급한 인터뷰를 주의 깊게 있게 볼 필요가 있다. 「사심 없는 댄스」(2012)를 연출하면서 청소년들에게 춤을 추라고 했을 때 대부분이 케이팝 댄스를 춘 것에 대해 '1990년대부터 시작된 아이돌 문화가 우리에게 강력한 영향을 미치고 있다...청소년들이 아이돌의 댄스를 추는 것은 그들의 욕구를 충족시켜 주는 방법'이라고 하였다(장지영, 2015). 오주연 교수는 '케이팝 댄스는 하나의 완성된 춤 장르로 자리 잡았으며 더욱 정교하게 발전하고 있다'고 진단하면서 '세대를 거쳐 이루어 낸 결과물'이라고 강조한다(고은희, 박혜리, 2023).

케이팝 커버 댄스의 시작은 1세대 아이돌 문화가 생성되기 시작한 90년대 후반부터 그 현상을 찾아볼 수 있는데 이 커버 댄스는 선호하는 아이돌 그룹 춤만을 따라 추는 것에서 벗어나 랜덤 플레이 댄스(Random Play Dance)라는 독특한 형태로 발전되었다. 랜덤 플레이 댄스는 무작위로 케이팝 하이라이트 음악이 재생되면 그 춤을 아는 사람 누구나 제한 없이 무대로 나와 다 같이 커버 댄스를 추고 나가는 참여형 댄스이다. 그 인기로 인해 지역의 축제와 유명 관광지에서는 수많은 랜덤 플레이 댄스 행사가 시민들의 큰 호응을 받고 있다. 올해 7월 '부산스텝업댄스 페스티벌'의 경우 랜덤 플레이 댄스 참가자만 8,100명에 달했다는 것에서 유행 규모를 짐작해 볼 수 있다. 문화체육관광부가 개최한 '2024 한국방문의 해 K-팝 플레이그라운드'의 경우 전국 10곳을 순회하면서 120일간 진행되는 행사인데 방문자들이 함께 즐길 수 있는 프로그램으로 랜덤 플레이 댄스를 마련하였다. 서울문화재단이 주관하는 스트리트 문화 축제 '2024 서울비댄스페스티벌'에서도 처음으로 'K-pop 랜덤 플레이 댄스'가 구성되었다. 정부 기관 및 지자체가 적극적으로 행사나 이벤트 프로그램으로 랜덤 플레이 댄스를 선택하고 있다는 것이 흥미롭다.

따라서 이 연구에서는 랜덤 플레이 댄스의 춤 현상을 관찰하고 춤의 대중화에 대한 논의를 하는 것을 연구 목적으로 하겠다. 연구를 하는데 있어 본 연구자가 관객으로 관찰<sup>3)</sup>한 서울비댄스페스티벌의 랜덤 플레이 댄스와 유튜브와 틱톡에서 가장 높은 조회 수와 평점을 기록한 영상 랜덤 플레이 댄스 개인채널

2) 안무자가 직접 무브먼트 리서치를 통해 대상자들의 춤 특징을 조사한 뒤, 비전공자 시민들을 직접 무대에 출연시켜 화제가 되었던 시리즈로 노인들과 함께 한 「조상님께 바치는 댄스」(2011), 10대 청소년들이 참여했던 「사심 없는 댄스」(2012), 중년 남성들과 한 「아저씨를 위한 무책임한 댄스」(2013)가 공연 되었다. 이 댄스 3부작은 '춤의 인류학 보고서'라는 평가를 받으며 국내, 외에서 호평을 받았다.

3) 서울문화재단의 사계절 축제 정책으로 내세운 행사 중 여름에 해당하는 스트리트문화축제를 표방한 서울비댄스페스티벌을 노들섬에서 2024년 6월 7일, 8일 개최하였다. 이 행사에는 스트리트댄스 배틀, 힙합뮤지션 공연, 스트리트 컬처 체험, 스트리트댄스 체험 등과 같은 프로그램이 구성되어 있었으며 6월 8일 17시에서 18시까지 열린 K-pop 랜덤 플레이 댄스를 관람하였다.

‘춤추는 곰돌이 랜덤댄스’, ‘퇴경아 약먹자’, ‘효르’에서 게시된 영상과 댓글, 운영자 인터뷰를 참고하였다. 랜덤 플레이 댄스의 대중성을 논의하는데 있어 주요하게 언급하는 ‘일상성’에 대한 설명은 앙리 르페브르(Henri Lefebvre, 1901-1983)의 사유를 참조 하였다. 르페브르는 고도산업사회에서 정보화 사회로 나아가는 현대사회의 특징 중 일상성에 주목한 학자이다(Lefebvre, 1968; 박정자, 2005). 여기서의 일상(everyday)은 그의 후기 저작물을 이해하는데 있어 매우 중요한 용어로 단조로움과 일상을 의미하지만 동시에 매일 반복되는 것(the repetitive)을 의미하기도 한다(Lefebvre, 1992; 정기현, 2013). 이 연구에서는 대중예술의 근간이라 할 수 있는 미디어 안에서 생성된 랜덤 플레이 댄스가 일상으로 편입되는 면모를 포착하는데 있어 해석의 근거를 마련해 줄 것이다.

관련된 국내 선행연구를 확인해 보면 한류부터 케이팝 그룹과 관련한 다양한 연구가 상당히 진행되었다는 것을 볼 수 있지만 랜덤 플레이 댄스에 대한 연구는 이에 비해 적게 시도되었다. 이오현(2021)은 랜덤 플레이 댄스에서의 문화정치적 함의를 논의한 연구를 하였으며 김수빈, 박지혜, 이민영, 문서연(2023)은 실시간 온라인 앱 서비스를 제시하였고 이 연구를 발전 시켜 김수빈, 박지혜, 이민영, 문서연, 이경미(2024)가 AI 기반 플랫폼을 개발한 논문을 게재한 바 있다. 그 이유는 케이팝에 비해 랜덤 플레이 댄스가 시민들에게 유행한 기간이 짧고 케이팝이라는 모태의 일부 영역으로 치부되어 케이팝의 커버 댄스와 별다른 구분이 되지 않기 때문으로 생각된다. 하지만 참여자들 간의 규칙이 있고 참여 집단이 향유할 수 있는 공간의 점유 방식 등이 존재한다는 점에서 분명 커버 댄스와 구분된다. 선행연구 중 이오현의 연구는 본 연구자의 방향과 부합되는 부분이 있어 많은 참고가 되었으며 본 연구는 춤의 대중화 논의로 확장된다는 점에서 차별점을 지닌다 할 수 있겠다.

본문을 작성하는데 있어 인용한 옛날 신문의 어색한 한글 표기나 시대에 맞지 않는 문장은 내용 전달이 훼손되지 않는 선에서 연구자가 수정하였으며 댓글을 참고하는데 있어 온라인상에서 사용하는 은어나 비어 등은 완곡한 표현으로 변경하거나 삭제하여 사용하였음을 미리 밝힌다.

## II. 랜덤 플레이 댄스 형성에 미친 요인

지금의 랜덤 플레이 댄스 형태가 마련되기 까지 여러 요소들이 영향을 미쳤다 볼 수 있다. 가장 큰 요인으로는 음악 전문 방송인 MTV가 1981년 개국한 것에서 초석을 찾을 수 있다. 음악을 ‘듣는’ 차원을 넘어 ‘보는 음악’을 가능하게 하여 주었으며 마이클 잭슨(Michael Jackson)의 「스릴러, Thriller」(1982) 뮤직비디오의 폭발적인 인기는 전 세계의 젊은이들에게 따라하고 추고 싶은 열망을 부추겼다. 춤추며 노래하는 시대가 도래됨에 따라 음악은 미디어 산업과 결합되어 거대한 문화자본으로 성장하게 되었다.

둘째, 브랜딩 전략을 활용한 시스템 운영의 부산물이다. 미국의 모타운(Motown)<sup>4)</sup>을 통해 더욱 전문화된 성공을 이룰 수 있었다. 모타운은 소울 음악 그룹부터 스티비 원더(Stevie Wonder), 마이클잭슨 등의 가수를 양성하는데 있어 ‘브랜딩(branding)’ 전략을 활용하여 큰 성공을 거두었다. 가수의 음반을 제작하는데 있어 이미지와 정체성을 부여하여 하나의 브랜드로 완성 시키는 시스템이다. 한국의 초기

4) 1959년 디트로이트 출신의 작곡가였던 배리 고디(Barry Gordy)가 설립한 레코드 회사이다. 모타운은 1960년대에서 1970년대 사이에 전성기를 누렸으며, 1990년대 중반 이후 쇠퇴 하였다.

케이팝 시장을 견인했던 SM 엔터테인먼트 이수만 사장과 JYP엔터테인먼트 대표 박진영이 모타운에 영향을 받았다고 공통적으로 언급한 것에서(이규탁, 2014), 케이팝에서의 브랜딩 전략이 매우 중요한 요소로 작용하고 있다는 것을 알 수 있다. 전략적 차원에서 기획사가 성공적인 사업 구상에 맞는 기획, 작곡, 작사, 안무 등의 전문 인력을 구성하여 이미지에 맞는 연습생을 선발하고 그 이미지에 맞는 안무, 노래, 연기, 매너, 어학 등을 훈련해 상품화한 아이돌을 탄생시킨다(이지예, 2023). 결국 소비자들은 이 브랜딩 과정에서 팬들이 소구하는 노래와 춤을 자신들의 유희 방식대로 받아들이면서 랜덤 플레이 댄스로까지 확장될 수 있었던 것이다. 랜덤 플레이 댄스에서는 브랜딩 전략으로 기획 제작된 춤 뿐 아니라 노래, 제스처, 표정, 행동까지 모방한다.

셋째, 기획사의 스타 육성 제도이다. 케이팝의 가장 큰 동력이라 할 수 있는 스타 육성 제도는 1920년대에서 1930년대 미국의 할리우드(Hollywood) 영화사인 엠지엠(MGM)이나 파라마운트(Paramount) 사 등이 예비 연기자를 발탁해 연기, 발성, 춤을 교육한 후 소속 영화사에서 제작하는 영화에 출연 시켜 스타로 키워 내던 것에서 시작 되었다(이규탁, 2014). 기획사의 철저한 계획 아래에 효율적으로 육성하는 방식은 일본대중문화계를 이끌어 온 최대 엔터테인먼트 기업 자니스 사무소(Johnny & Associates)<sup>5)</sup>를 통해 체계화되었고 한국의 초기 케이팝 산업 시스템이 여기에서 영향을 받았다. 기획사에서 사업적으로 성공 가능한 아이돌 팀을 조직한 후 음악 뿐 아니라 전 방위적인 엔터테인먼트 활동을 목표로 훈련 받도록 짜여진 연습생 시스템은 초기 일본에서 영향 받은 것에서 진화하여 현재에는 한국만의 독자적인 완성형 아이돌 양성 시스템으로 발전하였다(이지예, 2023). 이렇게 생성된 아이돌 그룹의 활동은 청소년들이나 이를 소비하는 계층들에게 선망의 모델이 되면서 그들의 활동을 따라하는 행위에 직접적인 동기를 마련해 준다.

넷째, 팬덤에서의 수용이다. 팬덤<sup>6)</sup>은 무엇인가를 좋아하는 이들의 집합 상태 혹은 집합적인 태도를 의미하는 것으로 단순히 소비자로서 머물기 보다는 실천적 행위로 다양한 의미를 부여하는 집단행동을 하는 행위로 여겨진다(조일동, 2024). 팬덤의 역사를 찾아보면 누군가를 추앙하는 것이 인간 본성이기 때문에 인류의 역사와 궤를 같이 한 것으로 볼 수 있겠지만 예술 안에서 관객들의 적극적인 찬사를 드러내는 집단적인 행동은 클래식 음악에서 먼저 확인 된다(조영훈, 2024).<sup>7)</sup>

지금의 팬덤의 모습은 미디어의 보급으로 인해 1960년대 비틀스의 열풍이나 엘비스 프레슬리, 마이클 잭슨과 같은 팝가수들의 활동을 추종하는 집단이 범세계적으로 확산되면서 그 양상이 구체화 되었다. 한국도 이러한 인기를 얻은 해외 스타 뿐 아니라 산업화와 함께 TV 매체의 보급에 힘입어 나훈나, 조용필 등의 대중가수들의 팬 집단이 생성 되었다. 조직적인 팬덤 문화가 양산되기 시작한 계기는 서태지와 아이들이 청소년들 사이에서 신드롬적인 반향을 일으키면서 시작되었다. 이후 90년대 중반부터 대형기획사를 중심으로 제작된 H.O.T, 젝스키스, SES, 핑클 같은 1세대 아이돌의 등장을 시작으로 BTS와 현

5) Kitagawa Hiromu(기타가와 히로무)가 1962년 창업한 예능프로덕션으로 아이돌을 목표로 하는 소년들을 모아 엔터테인먼트 사업을 시작하였다. 1990년대에는 자니스 소속 아이돌 그룹의 명칭을 이용한 방송 프로그램이 황금 시대에 편성될 정도로 큰 인기를 모았으며 그 영향력이 일본 엔터테인먼트계에서 매우 컸으나 연습생 상습 성착취 파문이 드러나면서 2023년 폐업 하였다(이홍천, 2023).

6) 팬덤(fandom)은 광신자를 뜻하는 'fanatic of fan'과 나라를 뜻하는 'dom'의 합성어로 집단적 행동을 내포하고 있는 단어이다(YTN 사이언스, 2019).

7) 1600년대 이탈리아 오페라에서 소프라노로 활동했던 안나 렌치(Anna Renzi, 1620-1661)의 인기부터 카스트라토로 명성을 떨친 카를로 브로스키(Carlo Broschi, 1705-1782), 산업혁명 이후 인쇄술의 보급으로 인해 악보산업의 수혜를 입었던 베토벤은 그의 장례식에 2만 여명이 넘는 추종자들이 운집되었다고 한다(김대환, 2009).

재에 이르기까지 팬덤의 규모는 글로벌화 되었으며 다양한 연령층이 유입되면서 사회정치적 행동으로 까지 확장되었다. 이러한 팬덤이 내가 좋아하는 스타의 홍보를 넘어 여러 가지 방식으로 자신들의 존재감을 드러냄으로써 문화 권력자로서의 역할을 수행 한다.

다섯째, 숏폼 콘텐츠의 성장이다. 숏폼(Short Form)은 20초 미만의 짧은 길이의 영상 콘텐츠를 말한다. 한국 10대의 일 평균 TV 시청시간은 52분인 것에 반에 인터넷 동영상 시청시간은 2시간 4분으로 나타났으며 TV를 전혀 시청하지 않는다는 응답도 16%에 달했다. 전체 연령을 기준으로 주로 이용하는 숏폼 플랫폼은 유튜브 쇼츠 76%, 인스타그램 릴스 51%, 틱톡 19%, 네이버 클립 12%, 페이스북 릴스 10% 순으로 나타났다(금준경, 2024). ‘숏폼 중독이다’로 답한 20대는 48.9%, 30대는 30.8%를 차지할 정도로 숏폼은 영상 시장을 바꿔 놓았다 해도 무방하다(곽용희, 2024). 특히 코로나 팬데믹 시기 틱톡은 전 세계적으로 인기를 얻으면서 세계 1위 검색 사이트인 구글(Google)의 사용량을 넘어 섰다(연합뉴스, 2021). 숏폼 콘텐츠 소비의 비약적인 성장은 속도와 경제성을 추구하는 MZ세대의 문화와 밀접하게 연결되어 있다(박미영 2022). 누구나 쉽게 음악 배경을 깔고 편리하게 영상 편집이 가능해지는 방식은 케이팝의 생리와 잘 맞아떨어진다고 강대호 칼럼니스트는 진단한다. 2020년 지코가 틱톡에 올린 「아무노래」 챌린지가 봄을 일으키면서 숏폼에 댄스의 하이라이트 부분을 편집하여 공유하는 것은 케이팝 마케팅의 기본적인 공식이 되었다. 랜덤 플레이 댄스도 이러한 숏폼의 생태계 속에서 더욱 확산될 수 있는 환경을 마련할 수 있었다.

### III. 랜덤 플레이 댄스의 특징과 확산

랜덤 플레이 댄스가 언제부터 시작되었는지 정확하게는 알 수 없다. 다만 최원형(2022)은 댄스 아이돌 가수들이 TV 예능 프로그램에 나와 케이팝 음악을 무작위로 틀어주면 허둥지둥 당황하면서 나와 추는 모습을 웃음 소재로 삼았던 것을 팬들이 따라하면서 놀이 문화로 자리 잡게 되었다고 추정한다. MBC의 「무한도전」, JTBC의 「아는 형님」 같은 장수 예능 프로그램에서도 퀴즈로 과거 흥행 곡 전주 부분을 듣고 제목을 맞춘 후 출연자가 그 곡의 안무를 재연하는 방식에서 비슷한 형태를 찾아 볼 수 있다. ‘랜덤 플레이 댄스’라는 명칭을 제목으로 명확하게 사용한 것은 2013년 6월 19일 mbc every1에서 방영된 「주간아이돌」 100회 특집에 여성 아이돌 그룹 ‘레인보우’, ‘포미닛’, ‘시크릿’이 출연하여 선 보였던 코너 명에서 확인 된다.<sup>8)</sup> 이러한 랜덤 플레이 댄스가 대중들의 놀이 문화로 확산되면서 몇 가지의 특징적인 면모를 갖게 된다.

랜덤 플레이 댄스 동작의 외형적 특징은 케이팝댄스 중 하이라이트에 부분에 음악과 춤만을 메들리로 엮는다는데 있다. 따라서 여러 사람이 동작을 정확하게 맞추어 추는 춤인 아이돌 그룹의 칼군무 퍼포먼스와 후크송(포인트 한 구절) 부분에서 쉬운 안무를 팬들에게 각인시키는 포인트 안무만을 편집하여 사용한다. 춤을 추고 다른 케이팝댄스로 넘어가는 중간에 숨을 고르거나 등, 퇴장을 할 수 있게 카운트다운 효과음을 넣는 것이 또 다른 특징인데, 이 카운트다운 과정에서는 특별하게 다른 댄스를 추가하거나

8) ALL THE K-POP(2014. 07. 02). “레인보우, 포미닛, 시크릿의 랜덤플레이댄스”. 유튜브. <[https://www.youtube.com/watch?v=LLWf8S\\_Kr\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=LLWf8S_Kr_I), 2024. 10. 08>.

참여자의 개성을 드러내지는 않는다. 특히 다음 곡이 재생되지 않는 동안 음악 재생을 기다리면서 무대에 머무르는 행위는 하지 않고 카운트다운 동안 무대를 빠르게 비우는 것이 참여자들 간의 규칙이다.

## 1. 랜덤 플레이 댄스의 특징

### 가. 수평적 동일시 심리 작동

랜덤 플레이 댄스는 가수의 춤을 그대로 따라하는 커버댄스를 기초로 한다. 기획사의 브랜딩 전략에 따라 가수가 생성하는 이미지 캐릭터를 반복적으로 시청하고 춤을 흉내내는 연습을 하면서 랜덤 플레이 댄서들은 그 대상의 춤과 제스처, 표정, 동선 등을 변형하지 않고 그대로 재현하면서 자신을 동일시(同一視)하게 된다. 동일시의 감정은 자기가 좋아하거나 존경하는 사람의 태도, 가치관, 행동, 모습 등을 자기 것으로 받아들여 가는 과정을 의미한다. 미국의 심리학자 조나단 코헨(Jonathan D. Cohen)은 동일시라는 강한 감정 반응에 따라 대상과 심리적 일치를 경험할 뿐 아니라 대상에게 친밀감을 형성하게 된다고 설명한다(장현석, 2020). 캐나다 사회학자 앤드류 튜도르(Andrew Tudor, 1942-)가 쓴 『스타와 관계 유형화』(1974)에 따르면 감정적 친화(emotional affinity), 자기 동일시(self identification), 외모나 스타일과 같은 외형을 따라하는 모방(imitation), 심리적 몰입의 투사(projection)로 구분된다고 한다(YTN 사이언스, 2019).

여기서 중요한 부분은 랜덤 플레이 댄서들이 단순히 케이팝가수를 우러러 보는 이상적 존재로 박제하고 바라만보며 대리 만족하는 수직적 동일시에서 벗어나 자신이 그 가수의 춤을 복제하듯 재생시킴으로써 수평적 동일시를 하게 된다는 점이다. 반복된 시청 경험과 흉내내는 춤은 몰입의 상태를 발생시키는 행위이다. 제니퍼 바커(Jennifer Barker)는 『촉각의 눈, The Tactile Eye』(2009)를 통해 영화와 관객 사이의 시청적 교류가 촉각과 같은 구체적인 현상으로 나타날 수 있다면서 관객의 신체가 스크린의 신체들에 반응하면서 발생시키는 감정을 구체적으로 논의한 바 있다. 얼마큼 완벽하게 케이팝가수의 캐릭터를 그대로 수행해내는가에 따라 스스로의 성취감을 획득 할 뿐 아니라 그 춤을 바라보는 인정욕구와 자아실현을 충족시키는 경험을 얻게 되는 것이다. 이러한 수평적 동일시 감정은 자신의 신체인지 뿐 아니라 공간적 측면에서도 이루어진다. 충청도 서산 중앙호수공원에서 랜덤 플레이 댄스를 추는 유예린 학생은 “이곳이 서산이 아니라 꼭 홍대 앞거리 같단 생각이 들어요. 제가 사는 도시에서 멋진 댄서로 출수 있다는 게 너무너무 자랑스러워요”라고 말한 것에서 알 수 있다(김은혜, 2023).

### 나. 연대감 형성

랜덤 플레이 댄스는 팬덤 문화를 바탕으로 실행된다. 연대에 기반 해 영향력을 행사하는 패거리 문화에 대한 사회적 반감이 한국 사회에 존재했었는데 이는 일제강점기의 통제시기와 극장무용이 질서를 잡고 체계화 되가던 1970, 80년대에 일어난 민주화 운동의 탄압 과정에서 시민들에게 선입견을 갖게 해준 것에 기인한다(이상일, 2021). 올림픽 이후 한국의 경제적 호황과 성숙된 민주 사회로의 진입은 이러한 집단 행위에 대한 부정적 시선을 희석 시켜 주었다.

한국에서 집단적인 놀이 문화처럼 공개적인 공간에서 춤 현상이 나타나는 사례가 랜덤 플레이 댄스가 처음이 아니었다. 2000년대 들어 사회정치적 문제점이나 단체의 메시지를 거친 구호나 데모와 다르게

전달하기 위해 행위 그 자체로 표현하는 ‘플래시몹(Flash mob)’<sup>9)</sup>이 인기를 끌게 되었다. 해외에서 특별한 의미와 목적 없이 불특정 다수가 모여 일제히 같은 행동을 하고 사라지는 놀이가 인기를 끌던 것이 2003년 한국에서 처음으로 선을 보이면서 유행처럼 번져 나갔다. 당시 플래시몹에 참가한 사람들의 인터뷰를 보면 “2002 월드컵 이후 함께 노는 재미가 사라져서”, “집단놀이의 재미를 찾기 위해” 등의 이유를 갖고 있었다(박형숙, 2003). 별다른 목적 없이 집단 재미를 위해 이행되기도 하지만 집회나 정치, 환경이나 사회적 이슈 캠페인 측면에서 플래시몹이 활용되면서 2013년에는 ‘공연의 방식을 띠더라도 정치색이 있다면 사전신고 의무’가 있음을 대법원이 판결한 바 있다(온라인뉴스팀, 2013).

특히 월드컵 열기가 한창이던 시기 영화배우 김수로가 TV예능에 출연해 선보인 ‘꼭지점 댄스’<sup>10)</sup>는 집단적으로 춤추기의 경험을 더욱 확장해주는 계기가 되었다. 라인댄스와 비슷하게 짧은 걷기 스텝과 짝기, 90도 방향 바꾸기 같은 단순한 동작과 대열을 반복하는 춤이다. 당시 김수로가 말한 대사와 방송 자막에서는 본인이 꼭지점이 되어서 추는 이 단체 댄스의 특징을 ‘서너 명이 시작하면 끝없이 뒤로 이어지는 피라미드 대형의 군무’라고 설명하고 있다. 쉽게 따라할 수 있는 이 춤이 꼭지점 댄스라 불리며 2006 월드컵 응원 외에도 학교나 각종행사, 방송 등에서 추어지며 큰 대중적 인기를 누렸다.

랜덤 플레이 댄스는 동일한 움직임의 집단 에너지를 드러낸다는 점에서 꼭지점 댄스나 플래시몹과 비슷하지만 선두지점이 이끄는 꼭지점 댄스와는 차이가 난다. 그리고 플래시몹과는 네트워크를 기반으로 결집된다는 측면에서 비슷한 측면이 있지만 플래시몹 보다 랜덤 플레이 댄스가 유희 측면에 더욱 치중되어 있다. 같은 장소와 시간에 모여 케이팝 댄스를 좋아하는 정서를 공유하며 춤을 통해 연대감을 느끼는 것이 구분되는 지점일 것이다. 무용평론가 이상일은 떼창이나 떼춤과 같은 것이 지역 공동체 주민들의 확대된 공감 능력이며 집단 도취의 노래와 춤에 쉽사리 공감대를 형성하는 무속신앙과 굿과 같은 지역공동체 춤에 기인 한다고 말한다. 연대를 이뤄 공통적으로 경험하는 것에서 더 나아가 이를 기반으로 케이팝 기업들은 애초부터 팬덤을 전략적으로 바이럴 마케팅에 가담시키기도 하며 팬들은 소비과정에서 생산과 소비에 적극 참여함으로써 초국가적인 팬덤을 양산하고 국경없는 유대를 공유하기도 한다. 유튜브에서 1,800만 뷰의 랜덤 플레이 댄스 계정 ‘효르’를 운영하는 임효석은 랜덤 플레이 댄스를 하면 “리듬에 몸을 맡길 뿐인데 처음 보는 사람들은 어느새 춤으로 하나”가 된다고 말한다(임소현, 2024).

랜덤 플레이 댄스는 일정 공간과 시간에 모여 서로의 춤 공간에 침범하지 않는 암묵적인 내규를 따른다. 댄서끼리 같은 춤을 수행하면서 연대를 갖는 것 외에도 그들의 춤을 바라보고 응원하면서 사진이나 영상을 찍는 관객들도 정서적 연대를 갖는다. 에이브러햄 매슬로우(Abraham Maslow)가 말한 인간 욕구 5단계 중 세 번째가 소속감인 것을 볼 때 랜덤 플레이 댄스를 통해 매우 개인화 된 신체와 감정들이 모여 동일하게 춤추는 신체를 드러냄으로써 참여자들에게 안정감을 갖게 해준다. 몸으로 공동 참여하는 행동을 할 때 그 것만이 갖는 정체성을 재구성해준다는 점에서 랜덤 플레이 댄스는 의미를 갖는다. 목적을 갖은 리더가 이끄는 대로 수행하는 것이 아니라 참여자 스스로가 자신의 감정을 감지 한 후 그 감정을

9) 테크놀로지 분야의 권위자인 미국의 H. 라인골드가 2002년 출간한 같은 제목의 저서 『스마트 몹 Smart Mobs: The Next Social Revolution』에서 처음으로 제시한 용어이다. 플래시 몹은 특정 웹사이트의 접속자가 한꺼번에 폭증하는 현상을 뜻하는 ‘플래시 크라우드(Flash crowd)’와 ‘스마트 몹(Smart mob)’의 합성어이다(인상현, 김개천, 2013).

10) 꼭지점댄스는 영화배우 김수로가 1993년 서울예술대학에 입학하여 개발하였고 같은 학년 동기생들을 중심으로 팀을 만들어 춤을 추었다며 소개한 것으로 2006년 1월 31일 방영된 KBS 예능 프로그램 「상상 플러스」 63회에서 선보이면서 선풍적인 인기를 끌었다. KBS Entertain(2019, 07, 16), “상상 플러스 51회 그 시절 핵인싸춤! 꼭지점 댄스의 탄생”. 유튜브. <[https://www.youtube.com/watch?v=Sb\\_apoJfrDk](https://www.youtube.com/watch?v=Sb_apoJfrDk), 2024, 10, 08>.

이행할 수 있는 행위를 촉발시키고 그것이 모여 덩어리가 된다는 부분에서 주체적 연대로 진화된다고 볼 수 있다.

#### 다. 자발적 참여

정부가 주도하여 시민들에게 춤 경험을 제공하는 일들은 여러 차례 시도 되었다. 서울문화재단이 주관한 서울댄스프로젝트<sup>11)</sup> 여러 프로그램 중에서 ‘하루 3분, 의자를 이용한 8가지 동작을 통해 일상의 활력과 건강한 춤 문화’를 만들어 나가기 위해 제작한 「체어 댄스」(2013)가 있었다. 보건복지부가 코로나 블루를 이겨내자는 취지로 만든 「집콕 댄스」(2021), 코로나 극복을 응원하기 위해 정부가 스트릿 댄스로 유명세를 탄 리아 김과 함께 만든 「코로나19 극복 댄스 캠페인 그날까지」(2021)는 문화체육관광부 국민소통실이 대한민국 정부 유튜브 채널을 통해 공개했다. 저출생 문제를 극복하기 위한 케겔 댄스를 제안한 ‘국민 댄조’ 등은 실효성이 없거나 국민 정서를 제대로 반영하지 못해 큰 빈축 샀다. 수요자의 자율적 원리에서 벗어나 정부가 주도하는 문화예술정책에 대한 간섭은 그 동안 예술지원 정책으로 강조되었던 ‘지원은 하되 간섭은 하지 않는다’는 ‘팔길이 원칙’<sup>12)</sup>에도 맞지 않는다. 특히 신체는 매우 개인적인 영역이기 때문에 스스로가 동기를 갖고 자율적으로 참여를 하지 않으면 취지가 어떻게 되던 간에 지나친 간섭과 통제로 여겨진다.

랜덤 플레이 댄스가 참여자들에게 호응을 받는 요인은 콩쿠르처럼 순위를 매기거나 점수로 정량화하지 않는다는 점이다. 여기서 숙련된 춤을 추기 위해서 자신의 의지가 배제된 억압적인 훈련과정 보다는 자신의 자율적 선택이 가장 중요하게 작용 된다. 랜덤 플레이 댄스는 누가 더 많은 곡을 완벽하게 수행하는지를 경쟁하는 것이 아니라 내가 아는 것이 있다면 참여 그 자체로 재미를 느끼는 놀이라는 점에서 과정 중심적인 면모를 지니고 있다. 랜덤 플레이 댄서 임효석은 랜덤 플레이 댄스를 하는 이유에 대해서 “노래가 나오면 자발적으로 나와 승자도 패자도 없이 춤을 추고, 춤을 추는 동안 내가 주인공이 된다”고 밝힌다(임소현, 2024). 케이팝댄스에 참여한 여러 대상자의 변인을 조사한 연구들 중에서 이금희(2011)의 경우 초, 중학생의 케이팝 커버댄스의 참여의사가 학교생활과 또래관계에 긍정적인 영향을 미친다는 결과를 얻게 되었다고 분석한다. 랜덤 플레이 댄스를 자발적으로 참여하는 동기에 있어 카타르시스 경험, 몰입, 즐거움, 재미, 힐링 등을 얻는 것 외에도 사회적으로 얻는 긍정적 요소가 작용된다는 것을 이를 통해 알 수 있다.

#### 라. 적극적인 생산자로 전환

성형신 교수는 팬과 스타의 관계를 ‘심리적인 공생 관계’라고 표현한 바 있다. SNS를 통해 매력적인 케이팝 콘텐츠를 유연히 접한 수용자들이 자발적으로 커뮤니티를 이루거나 랜덤 플레이 댄스와 관련한 다양한 동영상들을 스스로 제작하여 유튜브 등 SNS에 공유해 전 세계에 유통시킴으로써 ‘능동적인 수용

11) 춤을 통한 활력과 치유, 공감과 소통의 공동체 회복을 목표로 다양한 인간적 접촉을 만들고 춤의 공공적 가치를 실현하는 시민참여형 프로젝트로 서울문화재단이 시민예술사업의 일환으로 2013년부터 2016년까지 시행한 사업이다.

12) 팔길이 원칙(arm's length principle)은 1945년 영국 예술평의회(Arts Council)가 창설되면서 예술을 정치와 관료행정으로부터 거리를 두도록 하기 위해 채택한 정책이다. 공적 지원을 했다고 해서 정부가 의도하는 예술을 강요하는 관료적 간섭에서 벗어나서 예술의 독립성과 자율성이 존중되어야 한다는 신념이 담긴 것으로 우리나라에서도 팔길이 원칙을 모든 공공 문화예술 정책에서 가장 기본적인 방향 중 하나로 제시하고 있다(배승철, 2012).

자'인 동시에 '적극적인 생산자'로서의 역할을 수행하고 있다(이오현, 2021에서 재인용). 케이팝 댄스는 멋지면서도 따라 하기 쉬운 것으로, 보고 즐기는 대상일 뿐만 아니라 자신들이 주체가 되어 즐길 수 있는 좋은 놀이수단이기도 하다(이오현, 2021). 케이팝 팬들은 케이팝 댄스를 따라하면서 만족감을 느끼며, 친구들과 함께 따라하면서 공감대를 높이고, 일상 탈출의 대리만족감을 얻는다(이오현, 2021에서 재인용). '한국엔터테인먼트산업계도 댄스를 구상할 때 팬들이 쉽게 따라할 수 있는냐의 유무에 중점을 두며 댄스를 먼저 구상하고 이에 맞춰 곡을 쓰기도' 하면서 안무를 알려주는 영상을 따로 제작하여 팬들에게 제공하기도 한다(김은경, 2015; 이오현, 2021).

대중음악 연구자들은 폐창을 공동체적인 '창조적 놀이'의 수행으로 분석한다. 최혜경은 "대중음악가가 무대 위의 연출자, 예술가라면 한국 관객은 무대 아래의 연출자, 예술가"라고 말한다(최혜경, 2016). 그렇다면 케이팝 댄서가 무대 위의 예술가라면 랜덤 플레이 댄서들은 무대 밖 예술가인 셈이다. 김정원(2022) 자신의 저서를 통해 폐창을 준비하고 실천하는 과정의 기쁨과 더불어 폐창을 통해 이루어지는 타 팬과 공연자와의 교감이 이루어진다고 강조한다. 랜덤 플레이 댄스에 참여하는 참여자들도 폐창에 참여하는 사람들처럼 단순한 관람자를 넘어 또 다른 공연자인 것이다(울리, 2024). 랜덤 플레이 댄서들이 자신들의 춤을 SNS나 숏폼, 유튜브에 지속적으로 게시 하면서 메가 트렌드의 한 축을 담당하는 크리에이터로 창출되는 것이며 랜덤 플레이 댄스 놀이문화가 '생산-소비'의 단순화된 형태에서 벗어나 '생산-소비-재생산-재소비'의 형태로 전개되고 있다는 것을 보여준다(김이경, 2015; 이오현, 2021). 이외에도 랜덤 플레이 댄스를 버스킹과 결합해 공연하거나 관련 행사 기획사, 굿즈 등을 제작하여 재생산자의 활동을 확장하기도 한다. 그런 의미에서 영국의 미디어 학자 존 피스크(John Fiske, 1939-2021)는 팬덤을 가르켜 '그림자 문화경제(shadow cultural economy)'라고 표현 한 것에서 이들의 속성을 더욱 잘 이해할 수 있다.

## 2. 랜덤 플레이 댄스의 확산

### 가. 간편성

랜덤 플레이 댄스를 추는데 있어 주춤 축이 사각 플로어로 임시무대와 관객 공간을 구분하기도 하지만 이러한 명확한 경계선이나 무대 구획이 없어도 암묵적인 무대 공간이 존재 한다. 단상 같은 무대 형태 보다는 자유로운 등퇴장이 원활한 평지에서 수행하는 것이 한국의 마당식 무대와 비슷하지만 프로시니엄 무대와 같이 기준 되는 정면이 존재한다. 등퇴장을 할 때도 암묵적인 룰로 양 옆을 통해 등, 퇴장을 한다. 정면의 기준은 음향이나 카메라의 세팅 위치를 중심으로 설정되기도 하는데 정면이 설정되면 참가자 마음대로 다른 곳으로 정면을 재구성하거나 변경하는 행동은 하지 않는다. 무용학자 김말복은 케이팝댄스에 대해 '발레 군무에서의 안무 생태를 닮아 있다'고 말한다. '좁은 TV 스튜디오에서 한 카메라 앵글 안에 열 명 남짓한 가수들이 현란한 춤동작을 복잡하게 안무된 동선에 따라 자신의 파트에만 나와 노래를 하면서 스포트를 받고 다시 대형으로 돌아가는 것이 전체 형태의 일부로 포즈를 취하고 있다가 춤 추는 발레 군무와 같다고 분석 하였다(김말복, 2012). '케이팝 춤이 기교적으로 어렵진 않지만 노래하는 이를 매력적인 존재로 돋보이게 하고 음악에 맞추어 흥을 돋우며 폭넓은 관객들을 시각적으로 사로잡는데 중점을 두는 속성이 있다. 밝고 세련되게 다들어 여흥적이고 장식적이라는 점에서도 발레와 공통점'

을 지닌다고 한다. 그러면서 ‘케이팝댄스와 팝송 가수의 춤이 구별되는 지점이 반복연습만 한다면 그 춤을 따라할 수 있는 개성을 지니고 있고 인원수가 많을수록 군무 효과로 동작의 선과 힘이 강화되어 파워가 증폭’되어 보이게 한다고 분석한다.

이오현(2021)은 랜덤 플레이 댄스를 하는데 있어 케이팝 곡을 30여개에서 240여개 곡들의 댄스의 하이라이트 부분만 발췌해 20분에서 3시간 정도 길이의 음악을 만들어 틀어놓고 참여자들이 이에 맞춰 게임하듯이 댄스를 즐기는 놀이라고 설명한다. 같은 곡이라도 하이라이트 부분을 어느 정도 길이로 사용하고 음악의 속도를 2배속 빠르게 녹음하여 사용하면서 참여자들의 재미를 유발 시킨다.

결국 랜덤 플레이 댄스가 확산될 수 있는 요인에는 무대의 진입 방식이 자유롭고 제한되지 않는다는 점이다. 게다가 케이팝의 하이라이트 부분만을 반복연습하면 누구나 출 수 있는 간편함이 있다. 어렸을 때부터 오랜 시간 테크닉이 체화되도록 훈련하지 않아도 관심만 있다면 시도할 수 있으며 신체의 체형이나 인종, 성별, 숙련의 정도에 따라 역할과 무대 위 서열이 구별되지 않고 그 순간 즐기는 행위에 집중하면 되는 것이다. 랜덤 플레이 댄서 임효석은 랜덤 플레이 댄스를 하는데 있어 “못 춰도 되고, 틀려도 좋다고 말하면서 처음에는 뼈저터 대다가도 몇 분만 지나면 오래된 그룹처럼 칼군무가 나오는 것이 랜덤 플레이 댄스의 묘미”라고 말한다(임소현, 2024). 마치 벌칙 없는 게임에 참여하는 것과 같다.

## 나. 일상적 삶에서 반복된 경험

대중춤의 파급력은 단순히 미디어를 통한 폭넓은 확산만 해당하는 것은 아니다. 누구나 접근하기 쉬운 춤인 케이팝댄스는 우리의 일상 생활 속에서 반복적으로 노출되면서 친근하게 스며져 있다. 예를 들어 올해 천만 관중이 넘은 한국의 프로야구 외에도 농구, 배구, 축구장에서 선보이는 치어리딩이 그렇다. 한국의 치어리딩은 해외에서도 주목한 독특한 응원 방식을 갖고 있다. 치어리더가 해당 팀의 응원과 흥을 돋우는 역할을 하는 것 외에도 관중들이 따라 하기 쉬운 단체 율동으로 이끈다. 치어리더들이 사용하는 응원곡 중 케이팝의 경우 치어리딩 동작과 케이팝 댄스곡의 포인트 안무를 섞어 만든 춤을 춘다. 케이팝댄스의 포인트 안무는 중장년층 여성이 주로 참여하는 에어로빅이나 건강체조교실에서도 활용되면서 단순히 청소년들의 전유물에서 벗어나 향유하는 계층을 확장 시킨다. 연령대나 성별 상관없이 케이팝댄스를 취보는 경험은 랜덤 플레이 댄스에 대한 부정적인 선입견을 낮추는 역할을 하게 되면서 가족 단위로 랜덤 플레이 댄스에 참가하게 한다. 사회학자 박정자는 일상성의 가장 위대한 측면은 완강한 지속성에 있다고 언급하는데 일상 속에서 케이팝댄스에 대한 지속적인 노출은 춤추는 몸에 대한 경계를 느슨하게 만든다. 미디어에서 권력 아래에 ‘합리적인 것은 정상적인 것으로 간주되고 정상적인 것은 일상적인 것이 되며 일상적인 것은 자연스러운 것으로 혼동되어 합리적인 것과 자연스러운 것이 동일시되는 순환 고리 관계를 갖 된다(Lefebvre, 1968). 결국 대중들의 신체에 스며들어 각인된 자연스러운 춤은 일상 속에서 자주 노출되고 경험하는 케이팝댄스가 되어 버리는 것이다.

‘춤추는 곰돌이의 랜덤댄스’ 계정 운영자 김별은 자신의 ‘채널 구독자 수가 136 만명이고 누적조회수가 7억198만여 회가 넘고 있으며 랜덤 플레이 댄스가 이제는 남녀노소 즐기는 문화가 되었다는 것에서 자부심을 갖는다’고 말한다(홍효식, 2024). 랜덤 플레이 댄스가 진행되는 공간은 인파가 북적이는 광장, 시장, 놀이공원 등과 같은 야외공간이다. 랜덤 플레이 댄스 채널 ‘퇴경아 약력자’를 운영하는 고퇴경은

“랜덤 플레이 댄스 행사를 개최하는데 있어 요즘에는 워낙에 랜덤 플레이 댄스가 대중화가 되었고 실제로 행사를 개최하는 것은 하나도 어렵지 않다”고 말한다(문화다양성 즐기기, 2023). 랜덤 플레이 댄서 김별은 행사를 하는 것에 대해 도시 상인들이 자신들의 건물이나 상점 앞에서 랜덤 플레이 댄스가 추어지는 것에 대해 “건물 주변 환경이 젊고 밝게 만들어져 주변 상가의 매출 상승에도 긍정적인 영향을 미친다”고 전한다(홍효식, 2024). 랜덤 플레이 댄스가 우리 주변의 일상 공간에서 쉽게 접할 수 있다는 점에서 대중들의 진입이 용이하다는 것과 더불어 랜덤 플레이 댄스로 인해 도시 상가들의 매출에도 긍정적인 영향을 미친다는 것은 도시사회학 측면에서 중요한 대목이라고 본다. 1970년대 미국 소호도 화랑이 곳곳에 생기면서 자연스럽게 예술가가 모이게 되고 이것이 도시 이미지를 상승시켜 부동산 가격과 상권 이윤에 영향을 미쳐 명소로 탈바꿈 되었던 사례를 통해서 동일하게 이해되는 부분이다. ‘춤추는 곰돌’을 운영하는 김별도 “태국에서는 아프리카TV의 태국 지사에서 랜덤 플레이 댄스 장소를 마련해주고, 중국에서는 완다 그룹이 청두에 있는 자사 소유 백화점 1층을 공연장으로 내주었다”고 한다(신윤애, 2024). 도시 안에서 일어나는 예술 이벤트에 대해, 영국의 지리학자 도린 매시(Doreen Massey, 1944–2016)는 장소 안에서의 신체에 대해 사회적 관계와 이해의 네트워크 속에서 구체화되는 순간이라고 말한다(질 벨런타인, 2001). 르페브르는 도시를 읽힐 수 있는 텍스트로 파악하여 ‘도시를 일종의 의미 작용하는 체제이자 폐쇄되지 않은 열린 층위’로 바라본다(스튜어트 엘든, 2004). 도시 안에서의 발생하는 랜덤 플레이 댄스 현상은 창의적 춤 시도를 훼손시키는 미디어 권력의 체제 안에서 획일화된 사고의 결과물이라는 비판적 시각을 가질 수 있겠지만 총체적으로 바라보았을 때 신체 움직임의 즐거움의 경험을 축적시켜주는 힘으로 작용될 것이다. 이처럼 언어장벽이 없이 누구나 놀이처럼 참여 가능하고 주변 생활 속에서 쉽게 연계되어 다양한 통로로 경험이 축적된다는 것은 랜덤 플레이 댄스가 지닌 중요한 확산 요인이라 할 수 있다.

#### 다. SNS 놀이방식 결합

일찌감치 르페브르는 ‘모든 재화는 광고적 이미지의 후광 없이는 아무런 가치도 없다’고 강조한다(Lefebvre, 1968). 오늘날 SNS는 미디어의 중심축을 이루며 대중문화를 이끌고 있다. 그는 미디어가 나날(everyday)을 지속적으로 지배하는 것 즉, 현대사회에 있어 사진이나 영상이 시간을 채우고 점령하여 일상을 생산하는 것에 대해 경계를 환기 시킨다(Lefebvre, 1992). 그럼에도 이미 우리의 삶 속에는 SNS가 일상으로 편입되었음을 부인할 수 없다. 랜덤 플레이 댄스가 확산하게 될 수 있는 원동력에는 SNS 스포츠에서의 챌린지 문화이다. 챌린지형 포인트 안무들이 빠르게 각인되는 후크송에 맞춰 짧고 간단해지는 만큼, 챌린지 문화는 케이팝의 중요한 성격인 ‘따라하기’와 ‘함께하기’의 가치를 확실하게 보여 주며 방송 연예인들이나 유명인 등이 안무 챌린지에 동참하면서 호기심을 더욱 자극시키고 재미있는 놀이 문화로 자리 잡힐 수 있었다.

챌린지는 스마트폰 영상 촬영 화면의 9:16 비율로 게시되는 특징을 갖고 있다. 화면의 비율로 인해 스포츠 기반 챌린지 안무들은 동선이나 이동이 큰 동작보다는 좁은 화면 안에 모두 담을 수 있는 소위 ‘1평 댄스’를 추구하는 경향이 강해지고 있다고 오주연 교수는 말한다. 다리 동작을 거의 사용하지 않는 상체 위주의 작은 움직임과 팔, 손동작에 초점을 둔 제스처 위주의 포인트 안무를 짧고 빠르게 반복적으로 추는 것이 스포츠 챌린지 춤의 특징이다. 특히 주목할 부분은 랜덤 플레이 댄스의 기반이 되는 케이팝댄스의

경우 성별에 따른 그룹이 있고 그에 따른 안무가 수반되는데 랜덤 플레이 댄스를 수용하는 대상자들에게는 성별에 따라 춤을 구분하지 않는다. 다시 말해 젠더적 경계선 없이 그 안무를 알고 나와 추는 것이 참여자들에게는 가장 중요한 사안인 것이다. 랜덤 플레이 댄서 임효성의 경우도 걸그룹 댄서들의 표정까지 완벽하게 재연한 것에서 화제가 되어 랜덤 플레이 댄스 영상에서의 스타가 되었다고 한다(임소현, 2024).

## IV. 결론

한국에서의 ‘무용 대중화’에 대한 고민은 실로 오래되었다. 1930년 10월 18일자 『조선일보』에 ‘제 2회 신작 발표회’를 앞 둔 최승희가 쓴 글은 ‘무용의 대중화’를 강조하고 있다. 이 글에서는 자기도취와 흥, 유희를 춤으로 여겨 부르주아의 향락의 전유물이 되고 만 것을 개탄하면서 무용하는 사람에 대해 “몸이 건강해지고 심신이 상쾌하여 현대여성은 건강미가 있어야 하고 체격이 좋아야 한다”면서 “현대에 있어 우리 일상생활에 가장 중요한 책임을 갖고 있으며 예술로 존재하는 것에서 ‘대중화’시켜야 한다”는 주장을 한다. 특히 1930년 2월 18일자 송호가 작성한 ‘대중예술론’을 눈여겨 볼 필요가 있다. 이 글에는 “오늘날 우리의 당면 문제가 명칭만 대중화가 아니라 실제 작품이 대중화 되어야 한다...(대중화를 한다고 해서)처음에는 고급예술이었다가 저급예술로 전락한다는 (생각은) 무서운 착각이다. 무서운 파탄이다...”라고 예술의 대중화에 대해 강하게 피력하고 있다. 1930년대에도 무용의 대중화에 대한 고민을 안고 있었다는 점에서 놀랍지만 대중화에 있어 최승희가 강조한 것은 건강한 일상생활과 연결하고 있으며 송호는 대중화가 된다고 저급예술로 치부되는 것을 경계할 것을 당부한다는 점에서 오늘날 발레의 대중화의 성공 전략과 맞닿아 있다는 것은 중요한 지점이다. 발레도 건강을 위한 여가 생활 운동의 개념으로 확장되고 있고 다양한 대중화 노력을 함에도 발레를 저급한 예술로 인식하지 않는다.

신문에서 다루는 무용의 대중화 이슈는 이 이후에도 꾸준히 거론되다가 80년대부터 80년대 중반까지 점차 늘어나기 시작해 90년대 초에 급작스럽게 증가된다. 그 원인을 파악해 보면 문화부에서 1992년을 ‘춤의 해’로 지정하고 10억 원의 예산을 지원하면서 무용계가 조직위원회를 구성하고 ‘춤의 대중화’를 내세워 다양한 공연과 행사를 마련했기 때문이다. 장광열 평론가의 당시 논평을 보면 “지도급 무용가 간의 불협화음과 무용가들과 평론가 간의 내분, 행사 내용에 비해 성과가 미비”했음을 평하고 있다. 문예평론가는 무용대중화에 대해 학연에 이끌려서 이동하는 관객이 아닌 대중 속에서 폭넓은 관객층을 확보해야 하며 결국 비슷한 체험을 가진 관객이 존재할 때 그 가치가 인정된다고 말한다.

무용의 대중화에 대해 논의 된 기간과 다양한 의견을 종합해 보았을 때 여전히 한국의 무용이 대중화를 주요 과제로 안고 있다는 것은 진지하게 재고되어야 할 부분이다. 본 연구에서 중심 주제로 다룬 랜덤 플레이 댄스를 단순히 대중문화의 한 현상으로 치부하고 계급적 시각에서 쉬운 춤으로만 구분 짓는 것은 무용의 범주를 축소시키는 것이다. 시대적 상황이 매우 변화하고 있고 이미 케이팝댄스는 한국의 대학에서 학과로 자리 잡아 관련 학계나 공연, 연구 등에서 양적으로 빠르게 성장하고 있는 추세이다. 그런 의미에서 본 연구의 목적은 랜덤 플레이 댄스에 영향을 준 배경과 특징, 확산 요인을 살펴봄으로써 최근의 춤 현상을 관찰하고 춤의 대중화에 논의하는 것에 있었다.

그 결과를 정리해 보면, 랜덤 플레이 댄스 형성에 미친 영향 요인으로 첫째, 보는 음악 시대를 여는데 있어 박차를 가한 MTV 개국이 있었다. 둘째, 시스템 운영을 통한 브래딩 전략이다. 셋째, 기획사의 연습생 제도이다. 넷째, 팬덤에서의 수용이다. 다섯째, 숏폼 콘텐츠의 성장이다. 랜덤 플레이 댄스의 특징으로는 첫째, 단순한 따라하기 수준에서 벗어나 성취감 획득과 자아실현 등의 감정을 통해 수평적 동일시 심리가 작동 한다는 것이다. 둘째, 팬덤을 기반으로 하지만 불특정 다수가 함께 모여 암묵적인 룰을 지키며 춤을 추면서 연대감을 형성 한다. 셋째, 경쟁이나 비교하기에서 벗어나 자발적 참여를 기반으로 하여 그 자체에 재미를 갖는다. 넷째, 편집한 영상을 SNS 등에 게시하면서 적극적인 생산자 역할을 수행한다. 랜덤 플레이 댄스의 확산에 있어 무대와 춤이 간편하여 참여가 용이하고 케이팝댄스를 커버하는 행위에 기반 하기 때문에 이미 일상적인 환경에서 반복적으로 경험하고 있어 잠재적 참여자로의 환경이 마련된 것에 있다. 그리고 SNS 숏폼 챌린지와 결합되어 재미있는 놀이 문화로 자리 잡게 되었다.

결론적으로 일상생활 속에서 지속적인 노출과 쉽게 접근할 수 있는 기회와 공간을 제공하는 것, 경계 없이 수용할 수 있는 경험의 축적은 춤의 대중화에 있어서 매우 중요한 요인이 된다는 것을 알 수 있었다. 르페브르가 다루는 일상은 날마다 반복되는 것으로 일반적이며 흔한 보통과 상통한다. 그에게 일상생활이란 일상생활은 자본주의 사회관계의 재생산을 위한 핵심적 장소이다(장세룡, 2005). 즉 랜덤 플레이 댄스와 같이 보통을 관통하는 춤으로 일상생활 안에서의 스며듦은 춤을 대중화하는데 있어 중요 근거가 되는 것이다.

이러한 랜덤 플레이 댄스를 통해 기초 무용이 대중화를 하는데 있어 몇 가지 시사점을 안겨 준다. 첫째, 대중들이 직접적인 경험을 할 수 있는 기회를 지속적으로 제공해야 한다. 한 때 무용계에 열풍 같 이 불었던 커뮤니티 댄스는 어떻게 그 모습을 이어가고 있는지 반추해 볼 필요가 있다. 정부, 지자체의 지원이 있었을 때는 너도나도 무분별하게 커뮤니티댄스 행사를 마련하였고 커뮤니티댄스 자격증까지 생겨날 정도로 난립했었다. 자발적 참여 수준에서 벗어나 전문 안무가와 무용수가 대거 투입되어 그들의 지도하에 완성된 결과물로 공연을 올리는 것은 커뮤니티댄스가 갖는 취지와도 맞지 않았다. 랜덤 플레이 댄스처럼 기초 무용도 대중화에 관심 있는 자들이 자발적으로 춤을 알려주고 참여할 수 있는 기회를 마련해야 함은 물론이고 정부 지원금 여부와 상관없이 지속성을 갖고 운영되어야 한다.

둘째, 다양한 미디어 노출을 통해 친숙한 일상으로 확장되어야 한다. 앞글에서 인용한 안은미와 오주 연의 언급처럼 이미 케이팝댄스는 세대를 걸쳐 하나의 장르로 자리 잡게 되었다. 문화라는 것이 생성과 소멸을 반복하면서 쌓이는 축적물이라는 것을 생각해 볼 때 케이팝댄스는 20, 30년에 걸쳐 대중에게 다양한 방식으로 접근되었다. 더 이상 10대 문제아들의 놀이 정도로 치부되지 않고 세대에 걸쳐 체화된 신체 문화로 흡수된 것은 우리의 주변에서 쉽게 발견 할 수 있다. (기초)무용도 다양하게 대중에게 다가갈 수 있는 요소가 충분히 있다. 그 옛날 최승희가 언급한 것처럼 우리의 생활 속에서 다양한 방식으로 접근하는 무용계의 노력이 필요하다. 후속연구에서는 르페브르의 논의를 통해 보다 면밀한 분석이 추가되어야겠으며 랜덤 플레이 댄스를 지원하는 정부기관과 관계자의 추가적인 인터뷰 또한 추가된다면 한국 사회 안에서의 춤 확산을 이해하는데 중요한 근거가 마련될 것으로 사료된다.

## ■ 참고문헌

- 김정원(2022). *음악인류학자의 케이팝하기: 대중음악, 팬덤, 그리고 정체성*. 세창출판사.
- Eldon, S(2004). *앙리 르페브르 이해하기*. 경성대학교 출판부.
- Lefebvre, H(1968). *현대세계의 일상성*. 기파랑.
- Lefebvre, H(1992). *리듬분석*. 갈무리.
- Valentine, G(2001). *공간에 비친 사회, 사회를 읽는 공간*. 한울 아카데미.
- Barker J. M.(2009). *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. University of California Press.
- 김수빈, 박지혜, 이민영, 문서영(2023). 실시간 온라인 랜덤 플레이 댄스 플랫폼 설계와 구현. *한국정보처리학회 학술대회논문집*, 30(2). 1023-1024.
- 김수빈, 박지혜, 이민영, 문서영, 이경미(2024). AI 기반 실시간 온라인 랜덤 플레이 댄스 플랫폼 개발. *한국디지털콘텐츠학회논문지*, 25(3). 685-693.
- 박미영(2022). 숏폼의 미학과 시간성 : 유튜브를 중심으로. *씨네포럼*, 42. 9-31.
- 이규탁(2014). 케이팝 브랜딩과 모타운 소울. *대중음악*, 14. 8-39.
- 이금희(2012). 초·중학생 방과후학교 커버댄스 참가자의 참여만족이 참여지속의사 및 학교생활적응에 미치는 영향. 석사학위논문. 경기대학교 대학원.
- 이상일(2021). 축제적 도취와 현대 한류 페창·페춤의 세계화. *국악누리*, 11(182). 36-37.
- 이오현(2021). 케이팝(K-pop)의 해외수용 문화가 지닌 문화정치적 함의에 대한 연구 K-pop Random Play Dance를 중심으로. *한국언론학보*, 65(5). 127-170.
- 이지예(2023). 한일 아이돌 엔터테인먼트 주요 기획사의 경영전략 비교 연구. *한국엔터테인먼트산업학회논문지*, 17(7). 1-15.
- 임상현, 김개천(2013). 장소성을 바탕으로 한 플래시 몹의 공간적 구현에 관한 연구-공적 공공공간을 중심으로. *한국실내디자인학회논문집*, 22(6). 181-189.
- 신윤애(2024). 랜덤 플레이 댄스에 챌린지 더하니 단숨에 주목받아. *포브스 코리아*, 9. 52-53.
- 장세룡(2005). 앙리 르페브르의 일상생활 비판-문화이론적 접근. *역사학연구*, 25. 283-317.
- 장현석(2020). 디지털 팬덤의 미디어 이용이 사회적 참여에 미치는 영향에 대한 연구 : 아미(BTS 팬덤)의 수평적 동일시 개념을 중심으로. 박사학위논문. 성균관대학교 대학원.
- 조일동(2024). 팬덤의 시대, 대중문화에서 정치까지. *한국교육논총*, 45(1). 135-164.
- 최혜경(2016). 대중문화 공연장에서 "페창"의 유형과 그 의미. *동아시아 문화연구*, 65. 63-92.
- 곽용희(2024. 05. 07). 직장인 열명 중 셋은 '숏폼 중독'...주로 유튜브서 예능 본다. *한국경제*. <<https://www.hankyung.com/article/202405079724i>, 2024. 10. 07>.
- 고은희, 박혜리(2023. 10. 13). K-팝 댄스는 세대를 거쳐 이루어 낸 교육과 예술 산업의 결과물. *코리아넷뉴스*. <<https://www.kocis.go.kr/koreanet/view.do?seq=1046387>, 2024. 10. 07>.
- 김대환(2009. 09. 12). 삶과 문화-팬클럽의 힘. *한국일보*. <<https://url.kr/llswlt>, 2024. 10. 07>.  
<<https://www.hankookilbo.com/News/Read/200909132339373048>, 2024. 10. 08>.

- 김말복(2012. 03. 19). 춤추는 K팝. **국민일보**. <<https://url.kr/f588ca>, 2024. 10. 07>.
- 김은혜(2023. 07. 03). 돼지댄서 김정복 씨와 어린이댄서들 “매일매일 춤추고 싶어요”. **서산시대**. <<https://www.sstimes.kr/news/articleView.html?idxno=45441>, 2024. 10. 08>.
- 김청월(2024. 01. 16). ‘예술하기 좋은 도시, 예술특별시 서울’ 창립 20주년 맞는 서울문화재단, 2024년 펼칠 10대 과제 발표. **서울시티**. <<http://www.seoulcity.co.kr>, 2024. 10. 07>.
- 류정아(2007. 12. 01). “문화예술정책”. **행정안전부 국가기록원**. <<https://url.kr/hkmos3>, 2024. 10. 07>.
- 문화다양성 즐기기(2023. 10. 18). 해외 한복판에서 K-팝 댄스 추기(유튜버 고퇴경). **네이버 포스트**. <<https://buly.kr/9MP81Gy>, 2024. 10. 08>.
- 문화정책과(2024. 04. 24). “국민문화예술활동조사 통계보고서”. **문화체육관광부**. <<https://buly.kr/Gvlhy24>, 2024. 10. 07>.
- 박형숙(2003. 09. 23). 지구촌 힙쓰는 ‘플래시몹’ 한국상륙. **경향신문**. <<https://www.khan.co.kr/article/200309231916091>, 2024. 10. 08>.
- 배승철(2012. 02. 08). 팔길이 원칙과 손바닥 원칙. **전북도민일보**. <<http://www.domin.co.kr/news/articleView.html?idxno=927250>, 2024. 10. 08>.
- 송호(1930. 02. 18). 대중예술론. **조선일보**. <<https://buly.kr/3NHMS5w>, 2024. 10. 07>.
- 신성아(2024. 01. 18). 20주년' 서울문화재단, 예산 1756억...예술하기 좋은 도시 실현. **뉴데일리**. <<https://buly.kr/8ekS9Ev>, 2024. 12. 08>.
- 심혜리(2017. 06. 18). 무용의 대중화로 시민에 다가갈 것. **경향신문**. <<https://www.khan.co.kr/culture/performance/article/201706182101015>, 2024. 10. 07>.
- 연합뉴스(2021. 12. 23). 틱톡, 구글 제치고 올해 세계 방문자수 1위 사이트 올라. **연합뉴스**. <<https://www.yna.co.kr/view/AKR20211223033700009>, 2024. 10. 07>.
- 염신규(2023. 12). “수혜자가 아닌 향유자를 만드는 문화예술 향유정책”. **공진단 블랙**. <[https://webzine.kotpa.org/vol17\\_black?mod=document&uid=6415](https://webzine.kotpa.org/vol17_black?mod=document&uid=6415), 2024. 10. 07>.
- 율리(2024. 05. 27). ‘미디어의 ‘떼창’ 담론 이대로 괜찮은가’. **ANTIIEGG**. <<https://antiegg.kr/22188/>, 2024. 10. 07>.
- 유인경(2011. 03. 23). 요즘 문화계 화두는 ‘발레’. **경향신문**. <<https://www.khan.co.kr/article/201103232121205>, 2024. 10. 07>.
- 임소현(2024. 04. 14). 800만부 춤꾼 효르 “랜덤 플레이 댄스 같은 인생! 생각만 해도 가슴 벅잡니다”. **매일신문**. <<https://www.imaail.com/page/view/2024041300172761638>, 2024. 10. 08>.
- 온라인뉴스팀(2013. 04. 04). ‘플래시 몹’도 정치색 띠면 사전신고해야. **법률신문**. <<https://www.lawtimes.co.kr/news/73788>, 2024. 10. 08>.
- 장광열(2014). 대한민국발레축제 재공연 통한 유통, 발레 대중화 등에서 가시적인 성과. **춤웹진**. <<https://url.kr/c6o5cj>, 2024. 10. 07>.
- 장광열(2022). 새 정부의 무용예술 진흥정책 거창하고 새로운 것보다 효용성 높이는 실질 지원책 필요. **춤웹진**. <<https://buly.kr/3NHMQxT>, 2024. 10. 07>.
- 장병호(2024. 01. 19). 발레, 2024년 대세 공연 장르 될 수 있을까. **이데일리뉴스**. <<https://buly.kr/3NHMQxT>>.

- kr/B7Yhast, 2024. 10. 07>.
- 장지영(2015. 09. 25). 안은미 ‘사심없는 팬스’에 파리 관객들 환호. **국민일보**. <<https://www.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0923257509>, 2024. 10. 07>.
- 장지원(2022. 04. 20). 무용은 왜 대중화가 힘들까?. **댄스포스트코리아**. <<https://buly.kr/4mbQHni>, 2024. 10. 07>.
- 조영훈(2024. 04. 19). 되돌아본 팬덤 400년의 역사. **시사저널e**. <<https://www.sisajournal-e.com/news/articleView.html?idxno=402167>, 2024. 10. 07>.
- 최승희(1930. 10. 18). 무용에 대하여, 제 2회 신작 발표회를 앞두고. **조선일보**. <<https://buly.kr/74VH3Bt>, 2024. 10. 07>.
- 최원형(2022. 10. 07). 랜덤 플레이 댄스. **한겨레**. <<https://www.hani.co.kr/arti/culture/book/1061744.html>, 2024. 10. 07>.
- 홍효식(2024. 06. 08). 춤추는곰돌 “랜덤댄스, 남녀노소 즐기는 콘텐츠로”. **뉴시스**. <[https://www.newsis.com/view/NISX20240607\\_0002764619](https://www.newsis.com/view/NISX20240607_0002764619), 2024. 10. 08>.
- ALL THE K-POP(2014. 07. 02). “레인보우, 포미닛, 시크릿의 랜덤 플레이 댄스”. **유튜브**. <[https://www.youtube.com/watch?v=LLWf8S\\_Kr\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=LLWf8S_Kr_I), 2024. 10. 07>.
- KBS Entertain(2019. 07. 16). “상상 플러스 63회, 그 시절 핵인싸춤! 꼭짓점 댄스의 탄생”. **유튜브**. <[https://www.youtube.com/watch?v=Sb\\_apoJfrDk](https://www.youtube.com/watch?v=Sb_apoJfrDk), 2024. 10. 08>.
- YTN사이언스(2019. 06. 05). “하나의 문화가 된 팬덤! 그 심리는 무엇일까?”. **유튜브**. <[https://www.youtube.com/watch?v=MAiKNo4RA\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=MAiKNo4RA_I), 2024. 10. 07>.

논문투고일 2024. 11. 15.  
심사일 2024. 11. 21.  
심사완료일 2024. 12. 06.

## A Dance that Penetrates the Common

– Popularization of Dance in Random Play Dance –

**Kim, JooHee**

Hybrid Future Culture Institute, SungKunKwan University

The purpose of this study is to observe the recent dance phenomenon by examining the background, characteristics, and spread factors that influenced random play dance. To summarize the results, the influencing factors on the formation of random play dance were, first, the of MTV, which spurred the era of viewing music. Second, the branding strategy through system operation. Third, the training system of agencies. Fourth, acceptance by fandom. Fifth, the growth of short-form content.

The characteristics of Random Play Dance are, first, that it operates on a horizontal identification psychology. Second, it follows rules to create a sense of solidarity. Third, it is based on voluntary participation. Fourth, it plays an active role by posting edited videos on social media.

The spread of random play dance is facilitated by the ease of dancing and the convenience of joining the stage. Repeatedly experiencing K-pop dance covers in everyday settings, combined with social media short-form challenges, has become a fun play culture.

**Keywords:** Random Play Dance(랜덤 플레이 댄스), Popularization(대중화), K-pop Dance(케이팝 댄스), Cover Dance(커버 댄스), Social Media(소셜 미디어)