

# 무용 아카이빙의 디지털 전환과 저작권 보호 방안 연구

유지호\* · 김혜정\*\*

I. 서론  
II. 연구방법  
III. 연구결과

IV. 결론 및 논의  
참고문헌  
Abstract

## I. 서론

최근 플랫폼의 확장과 K-콘텐츠의 글로벌 경쟁력 강화로 문화예술 저작권의 경제적 가치는 급격히 상승하고 있으며, 이에 따라 국내외 투자가 창작 활동의 기반으로 확대되고 있다(문화체육관광부, 2023). 더불어 인공지능을 활용한 창작물, 가상공간에서의 공연·전시 등 신기술을 기반 콘텐츠 제작과 유통이 활발히 이루어지면서 디지털 전환 시대 속 기초 예술 분야에서 권리 보호의 필요성은 한층 강조되고 있다(김윤지, 2024). 그러나 이러한 변화는 기존 저작권 제도의 구조적 한계를 드러내며 창작자·이용자·유통자 간 이해관계가 얽히며 갈등이 발생할 수 있다. 실제로 2025년 6월 개최된 국제 저작권 보호·집행 심포지엄에서는 기술환경 변화에 대응하는 법적 장치와 온라인 침해 모니터링 시스템이 논의되었고, 같은 해 7월에는 인공지능(artificial intelligence, AI) 활용 저작권 등록 안내서를 발표되었다(문화체육관광부, 2025). 이는 세계지식재산기구(World Intellectual Property Organization, WIPO)와의 협력 강화 및 국내 제도 정비를 위한 구체적 실천 사례로 저작권 제도가 디지털 환경에서 실질적 대응 체계를 구축해야 함을 시사한다.

문화예술계 역시 저작권 인식 제고와 법적 보호 장치 강화를 위해 다양한 논의를 이어가고 있으나 여전히 제도적 한계가 남아있다. 특히, 현행 제도는 급격히 변화하는 디지털 환경 변화에 충분히 대응하지 못하고 있으며 특정 장르에 편중되는 경향으로 인해 무용, 전통예술, 건축 등의 영역에서 창작자의 권리 보장이 상대적으로 취약한 현실에 직면해 있다. 그러나 현행 제도는 빠르게 변화하는 디지털 시대의 특성과 예술 장르의 다양성을 따라가지 못하고 있으며, 이에 보다 다양한 환경과 예술 장르의 특수성을 고려한 포괄적이고 균형 잡힌 접근이 요구된다.

무용은 비물질성과 현장성을 특징으로 하며 물리적 산출물이 남지 않기 때문에 별도의 기록이 없다면

\* 주저자, 단국대학교 무용학과 박사

\*\* 교신저자, 단국대학교 무용학과 교수, oudry0124@naver.com

창작자의 권리 침해 사실을 입증하는데 한계를 가진다. 또한 무용은 안무가 무용수, 기획사 등 다양한 주체의 협력 속에서 완성되기에 권리 구조가 복잡하고 이해관계가 충돌하기 쉽기 때문에 각 주체 간 권리와 이해관계를 명확히 설정해야 한다(김선엽, 2025). 하지만 이러한 이해관계에 관한 체계적인 합의나 계약 절차가 충분히 이루어지지 않는 경우가 많으며, 나아가 온라인 플랫폼을 통한 공연 유통이 증가하면서 저작권 침해 위험을 높이고 있다(박윤석, 구대환, 2021).

이러한 문제는 단순히 예술계 내부의 논의에 그치지 않고, 국제 저작권 규범 및 글로벌 콘텐츠 플랫폼의 운영 원칙과도 밀접하게 연결되어 있다는 점에서 더욱 복합적인 성격을 지닌다. 따라서 무용 분야의 저작권 보호를 위해서는 국내 제도 정비는 물론, 국제적 협력 체계 구축이 병행될 필요가 있다. 이처럼 무형적 특성을 가진 무용에 적합한 별도의 제도적 기준 마련과 창작자 간 권리 배분 기준의 명확화, 표준 계약서 개발, 분쟁 조정 시스템의 정비 등 다층적인 방안이 요구된다.

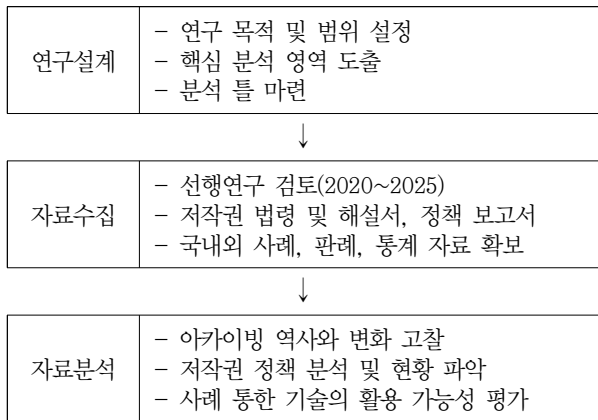
예컨대 최중환(2022)은 무용 기록을 정량화하는 과정에서 인공지능을 통한 무용 동작 분석이 동작 간의 차이를 수치화하여 저작권 검증의 객관적 근거로 활용될 수 있음을 설명하였다. 이어 최윤영(2024)은 공연예술 아카이빙 사례를 통해 기록이 단순한 보존 수단을 넘어 창작의 문화적·예술적 맥락을 유지함과 동시에 창작자 권리 보호와 향후 창작·교육·문화적 활용에 중요한 의미를 지닌다는 것을 증명했다. 또한 김선엽(2025)과 안유진(2025)의 연구에서는 실제 현장에서 발생하는 저작권 분쟁 분석을 통해 저작권 제도가 무용과 같은 무형 예술의 특수성을 제대로 반영하지 못하고 있음을 지적하였다. 마지막으로 이루어와 이경주(2020)는 블록체인 기술이 무용 저작권 보호에 가져다줄 긍정적 가능성을 탐색하여 블록체인 기술이 기록의 위변조를 방지하고 권리 귀속을 투명하게 관리할 수 있는 도구가 될 수 있다.

다만 이러한 기존 연구들은 전문 인력 및 장비 의존, 절차의 복잡성, 현장 활용성 부족, 그리고 아카이빙과 저작권 관리의 분리라는 한계를 지니고 있어, 실질적으로 활용이 가능한 통합적 제도와 기술적 모델의 필요성을 분명히 보여준다. 나아가 기술 기반 아카이빙 시스템과 연계된 저작권 보호 인프라 구축을 통해 무용 예술의 창작 환경을 안정적으로 조성할 수 있다. 특히 인공지능 기반 무용 아카이빙은 무용 동작을 정밀하게 기록 및 분석하여 저작권 침해 여부를 객관적으로 판별하고 창작자의 권리를 보호할 수 있는 유력한 대안이 된다.

따라서 본 연구는 단순한 기록 보존의 차원에서 확장하여 창작성을 입증하고 저작권 보호를 동시에 실천할 수 있는 새로운 모델을 모색하고자 한다. 연구의 목적은 크게 세 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 무용 아카이빙의 역사적 전개 과정을 고찰하여 기록의 의의와 한계를 분석한다. 둘째, 저작권의 개념과 현행 제도 및 정책 환경을 검토하여 구조적 문제를 규명한다. 셋째, 인공지능 기반 아카이빙의 적용 사례를 분석하여 현장에서 활용이 가능한 실천적 방안을 도출한다. 이를 통해 무용 아카이빙은 창작물 보호, 권리 분쟁 예방 나아가 안전한 창작 생태계 조성까지 확장될 수 있는 새로운 관리 체계로 자리매김할 수 있을 것이다. 더불어 이러한 논의는 무용 분야 권리 보호 강화뿐 아니라 전통예술을 비롯한 다양한 무형 예술 장르의 디지털 기록 및 저작권 관리 정책에도 중요한 시사점을 제공한다.

## II. 연구방법

본 연구는 디지털 전환 시대에 무용 아카이빙이 저작권 보호와 창작 환경에 어떤 역할을 할 수 있는지 규명하고, 이를 토대로 실천할 수 있는 활용 방안을 제시하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 연구는 세 가지 핵심 분석 영역을 중심으로 설계되었다. 첫째, 무용 및 인접 예술 분야에서 아카이빙 방식의 변화와 그 문화적·예술적 의미를 고찰하여 기록이 지닌 본래적 가치와 한계를 분석한다. 둘째, 국내외 저작권 제도, 정책자료, 판례를 검토하여



〈그림 1〉 연구 방법 개요

무형 예술 장르가 겪고 있는 제도적 사각지대와 구조적 문제를 규명한다. 셋째, 실제 무용 현장에서 적용된 디지털 아카이빙 사례를 통해 기술적 가능성을 확인하고, 저작권 제도와 연계 가능성을 탐색한다. 이러한 연구설계를 통해 본 연구는 무용 아카이빙을 단순한 기록 보존 수단에서 확장하여, 창작물의 증명과 권리 보호, 나아가 지속 가능한 창작 생태계 조성을 뒷받침할 수 있는 새로운 관리 체계를 제시하고자 한다.

이를 위해 다양한 자료를 수집하였다. 문헌자료는 저작권 이론과 무용 저작권을 다룬 국내외 학술논문 및 단행본을 대상으로 하였으며, 특히 2015년부터 2025년까지 발표된 연구를 중심으로 검토하였다. 또한 판례 자료는 국내외 저작권 분쟁 사례 중 무용 및 공연예술과 관련된 사건을 분석 대상으로 삼았는데, 대표적으로 서울고등법원 판결과 미국 연방항소법원의 판례를 포함하였다. 아울러 정책 보고서는 한국저작권위원회, 세계지식재산기구(WIPO), 유네스코(UNESCO) 등에서 발간한 공식 보고서를 검토하여 국제적·제도적 맥락을 파악하였다. 마지막으로 사례 자료는 인공지능 기반 무용 동작 분석과 블록체인 아카이빙 사업 등 국내외 실제 적용 사례를 중심으로 살펴보았다. 이러한 다층적 자료수집을 통해 본 연구는 이론적 토대와 법·정책적 근거, 그리고 기술적 실천 사례를 종합적으로 분석할 수 있는 기반을 마련하였다.

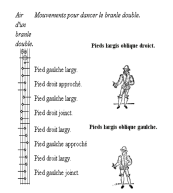
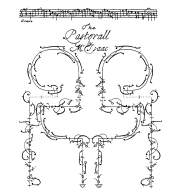

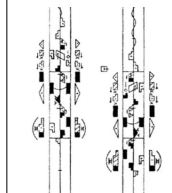
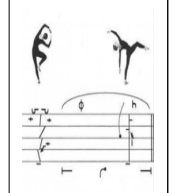
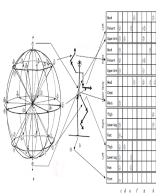
수집된 자료의 분석은 질적 내용분석, 사례 비교 분석, 기술적 검증 분석의 세 가지 접근 방식을 중심으로 이루어졌다. 먼저 문헌과 정책 보고서를 대상으로 질적 내용분석을 통해 무용 아카이빙의 의미와 제도적 한계를 검토하고, 이 과정에서 창작성, 권리 귀속, 제도적 사각지대, 아카이빙 활용 방안 등 주요 주제를 도출하였다. 이어 국내외 저작권 분쟁 판례와 공연예술 아카이브 운영 사례를 비교·분석함으로써 제도의 공통된 문제와 차별적 특징을 확인하였다. 마지막으로 인공지능 기반 동작 분석과 블록체인 기록 관리 사례를 검토하여 무용 아카이빙이 저작권 검증 및 권리 보호 수단으로 활용될 수 있는 기술적 가능성을 탐색하였다.

### III. 연구결과

#### 1. 무용 아카이빙의 개념과 무용 기록 방식의 발전

아카이브란 영구적 보존 가치가 있는 자료를 저장함으로써 그 자료의 기원과 정체성을 드러내는 기능을 수행하는 동시에 기록을 수집, 정리, 보존하여 사회적·문화적 가치를 창출하고 공유하는 역할을 한다(황동열, 2012). 이러한 과정을 ‘아카이빙(archiving)’이라고 하며 이는 단순한 물리적 기록의 저장을 넘어 기록의 축적을 넘어 자료의 맥락과 의미를 구성하는 인지적이고 사회적인 활동으로 이해된다(정은경, 2025). 무용은 비물질성과 현장성을 특징으로 하여 동일한 형태로 재현되기 어렵기 때문에 신뢰할 수 있는 기록 체계 없이는 창작 의도와 원형 보존이 쉽지 않다(Agamben, 2016). 따라서 무용 아카이빙은 창작자의 권리 보호와 예술적 정체성 전승을 위해 필수적이다. 무용을 기록하려는 시도는 14세기 유럽에서 시작되었으며, 르네상스 시대에 ‘아르보(Arbeau)’는 음악과 무용을 나란히 기록하여 당시 궁정무용 교육과 연구의 기반이 되었다. 이후 바로크 시대에 이르러 ‘카로소(Caroso)’가 무대 이동 동선을 표기한 무보를 제작하였으며, 이를 이어 ‘보샹(Beauchamp)과 웨이예(Feuillet)’는 추상적인 기호를 결합하여 움직임과 동선을 표기하였다(장인주, 2001). 이러한 기보법은 무용을 단순한 기술적 전승에서 벗어나 체계적인 방식으로 기록하려는 시도의 일환으로 나아가 이는 무용을 예술 장르로서 제도화하고 교육 및 학술적 연구 대상으로 확립하는 중요한 전환점을 마련하였다. 낭만주의 시대에는 ‘스테파노프(Stepanov)’가 음악 오선보를 활용하여 신체의 세부 동작을 기록하는 방식으로 발레 레파토리 보존에 기여하였다(Fullington, 2022).

〈표 1〉 무용 기록 방식의 변화<sup>1)</sup>

시대별 무용 기록					
르네상스	바로크	낭만주의	20세기		
Arbeau	Beauchamp-Feuillet	Stepanov	Laban	Benesh	Eshkol-Wachman
대화체 사용 음악·삽화 포함	이동 동선 표기 궁정무용 표준화	오선보 활용 부위별 동작 기록	입체적 공간 기록 시간·리듬 표현	오선보 기반 시각적·직관적	좌표와 수치 활용 체계적·분석적
					

이후 20세기 ‘라반(Laban)’은 라바노테이션(Labanotation) 고안을 통해 세 개의 수직선 위에 신체의 좌우, 방향, 높낮이 등을 기록할 수 있도록 하였으며 나아가 몸(body), 에포트(effort), 쉐입(shape), 공간(space) 네 가지 요소를 구분하고 정지부터 복잡한 동작까지 기록할 수 있는 모티브 표기법(motive writing)으로 확장하였다(Almeida, 2017). 또한 ‘베니쉬(Benesh)’의 베니쉬 노테이션(Benesh Notation)

1) The Editors of Encyclopedia Britannica(2025, July, 19). “Thoinot Arbeau”. *Encyclopædia Britannica*. <<https://www.britannica.com/biography/Thoinot-Arbeau>, 2025, 06, 15>.

은 악보와 유사한 기보법으로 신체 부위와 이동 방향을 기록할 수 있도록 개발되었다(Neagle & Raddle, 2004). 동시에 ‘에쉬콜(Eshkol)과 와크만(Wachman)’은 수학적 좌표와 수치를 활용하여 모든 신체 움직임을 기호화함으로써 과학적 접근을 시도하였다. 그러나 이러한 전통적인 기록 방법은 모두 복잡한 기호 체계, 해석을 위한 전문 지식의 필요성과 복잡한 동작 기록의 어려움 등 한계를 지닌다.

현대에는 시각 매체의 발전으로 무용 기록은 사진과 영상을 통해 직관적인 기록이 가능하게 되었으며, 특히 영상은 시간의 흐름을 기록할 수 있다는 점에서 무용 기록의 주요 수단이 되었다. 그러나 영상과 사진은 2차원적 기록으로 복잡한 공간적 움직임이나 입체적인 표현을 온전히 전달하기 어렵고, 촬영 각도나 기술적 조건에 따라 기록 품질이 크게 달라진다. 또한 디지털 포맷 관리, 메타데이터(metadata) 구성, 장기 저장 유지, 유통 및 활용 제약 등의 과제가 존재한다(오경환, 김건, 2023). 이러한 문제를 해결하기 위해 최근에는 영상뿐 아니라 정밀한 동작까지 기록할 수 있는 인공지능이 새로운 아카이빙 도구로 부상하였다. 그 예로 최근 해외 연구에서는 머신러닝(machine learning)을 통해 인도 고전무용 ‘바라타나티암(Bharatanatyam)’을 디지털 데이터로 전환하였으며, 필리핀 민속춤 ‘홀라(Hola)’도 디지털 아카이브로 저장함으로써 교육 및 문화유산 전승의 기반을 마련하였다(Jayanthi & Maheswari, 2024). 이처럼 인공지능 기반 아카이빙은 무용 동작을 디지털 데이터로 변환되어 동작의 정밀한 기록과 분석, 저작권 보호, 교육 및 연구 등 다양한 분야에서 실질적 활용 가능성을 보여준다.

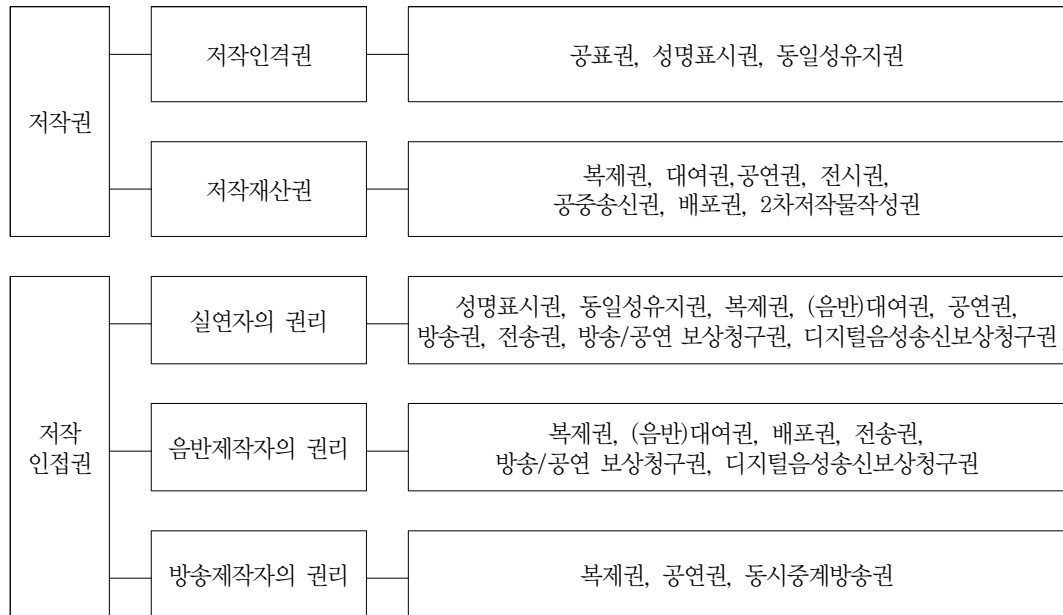
한편, 국내에서도 무용을 포함한 공연예술 아카이빙은 디지털 전환의 흐름 속에서 공공 플랫폼을 중심으로 진행되고 있다. 대표적인 사례로 공연예술 아카이브 플랫폼인 ‘별별스테이지’와 ‘한국예술디지털아카이브 다다(DADA)’가 있다(문화체육관광부, 2023). 별별스테이지는 공연 단체와 예술인으로부터 영상, 사진, 프로그램북, 포스터 등 공연 관련 기록물을 수집하여 디지털 데이터로 전환한 후 공연명, 단체, 출연진, 장르 등 메타데이터를 부여한다. 이후 웹 플랫폼을 통해 일부 자료를 공개한다(오경환, 김건, 2023). 그러나 공개 범위는 주로 연구·교육 목적에 한정되어 있을 뿐 아니라 열람 과정에서 요청 메일과 승인 절차를 요구하는 등 절차가 까다롭고 시간이 지연되는 문제가 있다. 한국예술디지털아카이브는 국가 주도로 운영되는 장기 보존형 플랫폼으로 국제 표준 포맷에 기반한 메타데이터 관리 체계를 통해 장기 보존성과 호환성을 확보하고 있으며 공연예술통합전산망(KOPIS)과 연계해 정보의 신뢰성을 높이고 있다. 그러나 저작권 문제로 대부분 자료가 전면 공개되지 못하고 제한적으로 열람할 수 있는 구조를 지니고 있다. 이처럼 별별스테이지는 현장 중심 기록 수집에 강점을 가진다면, 한국예술디지털아카이브는 체계적인 관리와 장기 보존에 중점을 두고 있다. 그러나 두 플랫폼 모두 기본적인 디지털 저장과 메타데이터 구축 수준에 머물고 있으며 무용 분야에 특화된 아카이빙이나 자동화된 저작권 관리, 블록체인 기반 권리 추적과 같은 기능은 아직 도입되지 못한 실정이다. 이러한 한계는 무용 아카이브의 역할과 가능성에 대한 보다 확장된 논의가 요구된다.

실제 뉴욕 미술관에서 개최된 아카이브 포럼에서도 아카이브가 과거 자료를 기반으로 현재에 새로운 질문을 던지고, 공연예술과 기록 매체 간 관계를 재해석 할 기회를 제공한다고 강조되었다(The Museum of Modern Art, 2015). 이는 무용 아카이브가 기술적 보존을 넘어 신체적 반복과 재창조를 통해 새로운 가치를 생산하는 예술적 장치로 기능함을 보여준다(정수동, 2001). 따라서 무용 아카이브는 과거·현재·미래를 연결하는 창조적인 담론의 장으로, 무용의 예술적 정체성을 전승하고 재해석을 통한 새로운 창작으로 확장할 수 있는 기반이 됨을 보여준다.

## 2. 저작권 제도의 개념과 무용 분야의 한계

저작권은 문서의 대량 복제가 가능해진 기술적 환경 변화 속에서 그 개념이 형성되었다. 1709년 영국의 앤 여왕법(State of Anne)이 근대적 저작권법의 출발점으로 평가되며, 한국에서는 1957년 대한민국 저작권법 제정을 통해 법적 체계가 마련되었다(김선엽, 2025). 현행 저작권법은 창작 시 자동으로 권리가 발생하는 무방식주의를 채택하고 있으며, 12개(어문, 음악, 연극, 미술, 건축, 사진, 영상, 도형, 프로그램, 편집, 2차 저작물) 유형을 저작물로 규정하고 있다(오승중, 2024). 무용은 이러한 부류 체계에서 연극저작물에 포함되지만 타 장르와는 구분되는 예술적 특성을 가진다. 예컨대 창작성 없는 기본 스텝이나 단순 연결 동작은 표현성이 부족하여 저작물로 인정되지 않으며 체조와 같이 기술적 성격이 강한 행위 역시 저작권 보호 대상에서 제외된다. 따라서 무용은 저작권 범위 안에 포함이 되지만 권리 인정 여부는 안무 창작의 독창성, 구성, 연출 등 구체적 조건에 따라 달라질 수 있다(정준용, 2025).

저작권은 크게 저작인격권과 저작재산권으로 나뉜다. 저작인격권은 창작자가 성명을 표시하거나 작품의 동일성을 유지할 권리를 보장하여 무용과 같이 창작 의도가 작품 정체성과 직결되는 분야에서 더욱 중요한 의미를 지닌다. 저작재산권은 복제, 공연, 배포, 송신 등 경제적 이용 권리와 공연 영상의 유통이나 온라인 플랫폼을 통한 활용 과정에서 그 가치를 보호하는 역할을 한다(안유진, 2025). 또한 저작권과 유사한 권리를 부여하는 저작인접권이 존재한다. 이는 실연자, 제작자, 기획자 등에게 일정 권리를 인정하는 것으로 제작 과정에서 이해관계자 간 권리 균형 유지에 기여한다(이루라, 2015). 따라서 저작물을 직접 창작하지는 않았더라도 그 전송, 실연, 제작 과정에 기여한 자의 권리를 보호한다. 결국 저작인격권, 저작재산권, 저작인접권은 상호 보완적으로 작용하여 무용 분야에서 창작자와 참여자의 권리를 보호하고 예술 생태계의 안정을 뒷받침할 수 있어야 한다.



〈그림 2〉 저작권과 저작인접권의 종류

오늘날 저작권 산업은 국가 경쟁력을 강화하는 핵심 산업으로 부상하였으며 지속하여 성장하고 있다. 2020년 우리나라 전체 산업의 부가가치와 고용 규모가 마이너스 성장을 보였음에도 불구하고 저작권 산업은 전년 대비 2.1% 성장을 기록했다(신동필, 2022). 하지만 이러한 산업적 성장에도 불구하고 무용 분야는 여전히 문학, 음악, 영화와 같은 유형 예술에 비해 제도적 사각지대에 놓여있다. 이는 무용이 안무가, 무용수, 기획자 등 여러 주체의 협업으로 완성되며, 물리적 산출물이 남지 않는 무형 예술의 특성을 가지기 때문이다(세계지식재산기구, 2017). 그 결과 권리 구조가 복잡해지고 창작자의 권리를 명확히 입증하기 어려운 한계가 발생한다. 이러한 구조적 제약은 곧 구체적인 수치와 현장에서 드러난다. 실제로 무용이 포함된 연극 분야의 저작권 등록 건수는 다른 장르에 비해 현저히 낮다. 92%의 안무가가 저작권 등록 필요성을 인식하고 있음에도 실제 등록 경험자는 2.2%에 불과했으며, 안무 창작물에 성명이 항상 표시된다고 응답한 비율 역시 10.9%에 그쳤다(최주성, 2024). 이는 저작인격권이 현장에서 충분히 보호되지 못하고 있음을 보여준다.

국내 사례에서도 이러한 한계가 반복적으로 드러난다. 예를 들어 강원래의 ‘꿈따리 샴바라’ 안무가 광고 영상에 무단 사용된 사건은 안무 창작물의 출처와 성명을 밝히지 않아 발생한 전형적인 사례이며(이미나, 2024), 기획사와 안무가의 협업 발레 작품에서 안무를 공동저작물로 볼 것인지가 쟁점이 된 서울고등법원 판례는 협업 구조 속에서 권리 귀속이 불명확할 때 나타나는 갈등을 보여준다(이예희, 2025). 이러한 사례는 무용 분야에서 동작의 유사성과 표현 방식의 차이를 객관적으로 판단할 기준이 여전히 부족함을 드러낸다.

해외 역시 상황은 크게 다르지 않다. 미국에서 실시한 설문조사에서 응답자의 대부분은 음악과 영상은 명확하게 저작권 보호 대상으로 인식하였으나 춤과 안무에 대해서는 보호 대상 여부에 대한 인식과 범주가 불확실한 것으로 드러났다(Harvard Law Review, 2025). 이는 무용의 창작적 가치에도 불구하고 여전히 보호 필요성이 충분히 인식되지 못하고 있음을 보여준다. 또한 미국 저작권청은 2019년 단순한 춤 동작이나 몇 개의 반복적 스텝으로 이루어진 루틴은 독창적 안무로 보기 어렵다고 판단하였다(Kassner, 2020). 이는 무용 저작권 보호의 핵심이 단순 동작이 아니라 구성·배열된 창작적 구조임을 강조한 사례다. 그러나 2024년 유명 안무가 K는 자신의 안무 일부가 게임의 이모트 동작에 무단 사용되었다며 소송을 제기하였고, 법원은 안무의 선택과 배열에 창작성이 존재한다고 보아 실질적 유사성을 인정하였다(Sitkowski, 2025). 이 판례는 짧은 루틴이라도 창작적 구성이 있으면 보호 대상이 될 수 있음을 보여준 사례이다.

한편, 비슷한 시기 음악과 영화 분야에서는 저작권 등록과 분쟁이 제도적으로 체계화되었다. 그러나 무용 분야는 여전히 비공식 합의나 업계 관행에 의존하는 경우가 많다. 예를 들어 2025년 미국에서 제기된 안무가 B와 E 게임사 간의 분쟁은 게임사가 무단으로 안무를 활용한 문제를 드러낸 대표적 사례이다. 특히 사건 초기에는 공식 등록 여부가 명확하지 않아 소송의 쟁점이 복잡해졌는데, 이는 무용 분야가 제도적 기반이 상대적으로 취약함을 보여주는 사례라 할 수 있다.

이러한 현실 속에서 많은 안무가는 저작권 등록보다는 창작 공동체 내 구두 계약, 업계 관행, 혹은 커뮤니티 규범에 의존하는 경우가 많다. 하버드 로 리뷰(Harvard Law Review, 2025)에서는 이러한 현상이 무용 저작권 보호 체계의 구조적 한계에서 비롯된 것임을 지적하며 전통적 법제만으로는 창작자의 권익을 충분히 보장하기 어렵다고 분석하였다. 특히 현대무용과 같이 자율성과 즉흥성이 강조되는 장르

는 법적 제도보다는 사적 계약이나 협업 규약을 통한 권리 보호 방식이 일반적으로 활용된다. 이는 곧 무용 예술의 유동성과 다층적 협업 구조가 전통적인 저작권 체계만으로는 충분히 보장되지 않음을 보여 준다.

이러한 한계를 극복하기 위해 대안으로 최근 인공지능 기반 무용 아카이빙이 주목받고 있다. 인공지능 기술은 동작 데이터를 표준화하고 유사 패턴을 정량적으로 비교하여 창작 이력을 추적할 수 있으므로, 저작권 침해 여부를 객관적으로 판정할 수 있다(최종환, 2022). 나아가 워터마크와 블록체인을 통해 안무 창작 과정을 위·변조 불가능한 형태로 기록함으로써 권리 보호를 강화할 수도 있다. 따라서 무용 분야에서는 저작권 등록 활성화, 표준 계약서 도입, 권리 관리 시스템 구축 등 정책적 개선과 더불어, 인공지능·블록체인 등 첨단 기술을 접목한 새로운 보호 체계 마련이 시급하다(Hogland, 2020). 이는 단순히 창작자의 권익 보호를 넘어, 무용 예술의 지속 가능한 발전을 뒷받침하는 핵심 기반이 될 것이다.

### 3. 인공지능 기반 무용 아카이빙 사례

최근에는 인공지능 기술의 발전에 힘입어 무용을 데이터화하고 이를 창작, 교육, 분석 등에 활용하려는 시도가 활발히 이루어지고 있다. 그 대표적 사례로 맥그리거(McGregor)의 리빙 아카이브 프로젝트(Living Archive Project)와 플라스크 모션(Plask Motion)이 있다.

맥그리거는 구글 아트 앤 컬처(Google Arts & Culture)와 협력하여 리빙 아카이브 프로젝트를 구축하였다. 이는 지난 25년간 축적된 수만 가지의 움직임 데이터를 인공지능 기반으로 분석하여 안무 제작 과정에 활용할 수 있도록 설계한 시스템이다. 이 시스템의 핵심은 딥러닝(deep learning) 기반 포즈 추정(pose estimate) 및 시퀀스 예측(sequence model)이다. 먼저, CNN(convolutional neural model) 기반 포즈 추정 모델을 사용하여 영상 속 무용수의 전신 관절 키 포인트를 추출하고 각 프레임에서 추출된 데이터는 x, y, z 좌표로 수치화한 뒤 시계열로 정리되어 표준화된 데이터로 변환된다(McGregor & Girshick, 2019). 이후 장단기 메모리(long short-term memory, LSTM)와 같은 시퀀스 모델을 통해 시간 흐름에 따른 동작의 연결성과 리듬 패턴을 학습하는데, 이 방식은 단순한 동작 복제에 그치지 않고 다음에 이어질 동작을 예측하거나 변형하여 제안할 수 있다(Looseleaf, 2019).

즉, 이 프로젝트는 단순 기록의 차원을 넘어, 안무 창작 과정에서 동작의 재구성 및 변형 가능성을 기술적으로 지원한다. 여기서의 데이터는 단순한 영상 저장이 아니라 다층적이고 체계적인 구조로 구축된다. 예를 들어, 리허설이나 공연 영상을 분석하여 무용수의 전신 관절 위치를 에서 시계열 데이터로 추출한 뒤 이를 포즈 시퀀스 형태의 수치 데이터로 변환한다(Moloney, 2024). 여기에 작품명, 공연 연도와 같은 메타데이터를 결합함으로써 데이터의 신뢰도를 높이고 학습, 분석, 창작에 활용할 수 있도록 한다. 이러한 방식은 안무 재현 과정에서 발생할 수 있는 오류를 줄여주며 나아가 기술적 프로세스 단계인 데이터 입력, 포즈 탐지, 출력으로 이어지는 기술적 프로세스 단계와도 직접 연결된다.다.

두 번째로는 플라스크 모션 시스템이다. 이 시스템의 핵심은 기계 학습(machine learning)과 컴퓨터 비전(computer vision)에 기반한 포즈 추정 기술이다. 이 시스템은 영상 속 무용수의 움직임을 실시간으로 감지해 주요 관절 포인트를 추출하고 이를 프레임 단위 좌표 데이터로 벡터화하여 표준화된 포즈 시퀀스(pose sequence)로 변환한다(Balgum, 2024). 변환된 데이터는 속도, 리듬, 신체 비율과 같은 세

부적인 특성과 함께 분석된다. 이를 통해 기존 안무 구조를 정밀하게 이해할 수 있으며, 새로운 안무와의 비교 및 분석도 가능하다. 사용자는 웹 기반 인터페이스를 통해 특정 동작을 검색하거나 비교 및 조합할 수 있고 시각적으로 동작 데이터를 탐색하여 필요한 구간을 재구성할 수 있다(Jini et al, 2025).

이 과정은 기존의 영상보다 데이터 용량을 크게 줄여 저장과 전송 효율성을 높이고 아카이빙의 확장 가능성도 강화한다. 또한 스마트폰·웹캠 등 간단한 장비로 영상을 업로드하면 시스템이 자동으로 인체 주요 관절 좌표를 프레임 단위로 추출해 구조화된 벡터 데이터로 변환한다. 이렇게 생성된 데이터는 3D 애니메이션 형식으로 시각화되어 동작 간 차이와 유사성을 정량적으로 분석할 수 있다(Rita et al, 2024). 마지막으로 출력 단계에서는 다양한 시각 자료로 변환되어 교육·연구·창작에 활용할 수 있다. 특히 모든 과정이 브라우저 기반에서 실시간으로 이루어지기 때문에, 즉시 아카이빙 및 활용이 가능하다는 점에서 기술적 프로세스의 핵심 효과와 직결된다.

두 사례는 인공지능 기반 무용 아카이빙이 단순 기록의 축적을 넘어 포즈 데이터의 정량화, 등장 시퀀스의 예측과 변형, 실시간 모션 데이터 변환으로 확장하고 있음을 보여준다. 특히, 첫 번째 사례는 안무의 창작 영감 제공과 데이터 기반 창작 지원, 두 번째 사례는 현장 접근성과 효율성을 통한 실용적 기록과 분석에 강점을 지닌다. 이는 향후 무용 아카이빙이 창작 지원, 교육 활용, 저작권 보호를 포괄하는 통합적 시스템으로 발전할 수 있음을 시사한다.

#### 4. 인공지능 기반 무용 아카이빙 프로세스를 통한 저작권 보호

앞서 살펴본 두 사례를 통해 인공지능 기반 무용 아카이빙이 단순 기록의 축적을 넘어 창작 지원, 교육 및 연구 활용, 저작권 보호까지 확장될 수 있음을 볼 수 있었다. 그러나 무용 분야의 문제를 해소하기 위해서는 기록 체계가 저작권 보호와 직접 연결되는 통합적 관리 구조로 발전할 필요가 있다. 특히 인공지능 기반 아카이빙 기술은 무용 기록과 관리, 활용의 전 과정을 여섯 단계로 자동화 및 체계화할 수 있음을 확인하였다. 이러한 과정은 데이터의 수집, 처리, 분석, 확장에 이르는 일련의 절차를 통해 무용 저작권 보호를 위한 정량적 근거와 법적 안정성을 동시에 확보할 수 있는 기초를 제공할 수 있다.

인공지능 기반 시스템의 프로세스는 다음과 같다. 첫 번째로 데이터의 수집 단계에서는 마커리스 모션캡처(markerless motion capture) 및 합성곱 신경망(convolutional neural network) 기반 포즈 추정 기술이 적용되어, 스마트폰이나 웹캠 등 비전문 장비만으로도 무용수의 2D·3D 관절 좌표 및 회전 각도를 실시간으로 추출할 수 있었다. 이는 기록 접근성과 효율성을 크게 향상시켰으며 무용 기록의 대중적 활용 가능성을 열어주었다. 둘째, 데이터 처리 및 표준화 단계에서는 노이즈 제거 및 클렌징 과정을 통해 신뢰성 있는 동작 데이터를 확보하였으며 필름박스(film box, FBX)·전송 포맷 바이너리(GL transmission format binary, GLB) 등 국제 표준 3D 포맷으로 변환하여 플랫폼 간 호환성을 확보하였다. 이는 장기적 보존과 확산 가능성을 높이는 기반으로 기능하였다. 셋째, 동작 정량화 및 분석 단계에서는 장단기 메모리 시퀀스 모델을 활용해 관절 좌표, 속도, 리듬, 각도를 수치화하고 동작과 동작 간의 시간적 연결, 리듬, 패턴을 학습하였다. 이로써 기존 안무의 재현은 물론 새로운 동작의 생성 및 변형이 가능해졌다. 특히 관절 좌표, 속도, 각도, 리듬 등 정량화된 데이터는 기존 안무와 새로운 안무 간의 유사성을 객관적으로 검증할 수 있는 근거로 기능하였다. 이는 기존의 주관적 판단을 넘어, 저작물성의

판단에 있어 객관성과 신뢰성을 높이는 효과를 가져왔다.

넷째, 메타데이터 결합 단계에서는 작품명, 창작자, 공연 연도와 장소 등 맥락 정보를 동작 데이터와 연계하였다. 이 과정은 전자적 저작권 등록 시스템과의 상호운용성을 확보하며 기관별 상이한 등록 절차를 간소화하는 기반이 된다. 다섯째, 권리 등록·관리 단계에서는 블록체인 및 디지털 워터마킹 기술을 적용하여 저작물 생성 시점, 제작자, 권리 귀속 내용을 영구적으로 기록할 수 있다. 이는 향후 위변조 방지와 더불어 권리 침해 발생 시 법적 증거로 활용될 수 있다. 여섯째, 활용 및 확장 단계에서는 구축된 무용 데이터셋이 단순한 저작권 등록과 검증을 넘어 VR·AR 기반 공연 재현, 무용수 훈련 및 피드백 시스템, 디지털 콘텐츠 제작, 국제 공동 창작 프로젝트 등 다양한 분야에서 활용될 수 있었다. 이와 같은 확장성은 저작권 보호와 더불어 산업적 부가가치를 증대시키는 효과를 나타냈다. 다음 <표 2>는 인공지능 기반 무용 아카이빙 프로세스의 여섯 단계를 정리한 것이다.

<표 2> 인공지능 기반 무용 아카이빙 프로세스의 여섯 단계

단계	내용	효과
1. 데이터 수집	마커리스 모션캡처 CNN기반 포즈 추정	- 스마트폰·웹캠 기반 - 2D·3D좌표 추출
2. 데이터 처리	노이즈 제거 및 클렌징 국제 표준 포맷 변환	- 신뢰성 있는 데이터 확보 - 플랫폼 간 호환성 보장
3. 동작 정량화·분석	LSTM 시퀀스 학습 DTW 유사도 분석	- 안무 창작성 검증 - 표절 판별 근거 제공 - 저작물성의 객관성 확보
4. 메타데이터 결합	공연 맥락 정보 연계 저작권 시스템 상호운용	- 저작권 시스템과 상호운용성 확보 - 저작권 등록 절차 간소화
5. 권리 등록·관리	블록체인·디지털 워터마킹 권리 추적 및 위변조 방지	- 위변조 방지 - 법적 증거 활용 가능 - 영구적 권리 추적 및 증명 가능
6. 활용 및 확장	공연 재현, 교육 및 연구 지원 디지털 콘텐츠 제작	- 교육 및 연구 지원 - 저작권 보호 및 부가가치 창출

종합하면, 인공지능 기반 무용 아카이빙 기술은 기존의 기록 중심으로 보존의 의미를 넘어 정량 데이터 기반의 통합 시스템으로 확장되는 가능성을 제시하였다. 특히 무용 기록의 전 과정을 하나의 플랫폼에서 구현함으로써 법적 안정성과 창작 지원을 동시에 확보하는 전략적 모델로 평가될 수 있다. 나아가 이런 시스템은 무용 창작자의 권리 보호뿐 아니라 공연예술 산업 전반의 공정한 유통 구조를 마련하고 교육 및 연구 자원으로도 활용될 수 있는 잠재력을 지닌다. 따라서 무용 아카이빙의 디지털 전환은 단순한 기술적 진보가 아니라 창작·교육 환경의 질적 향상을 보장하고 문화예술 전반에서 저작권 제도의 한계를 보완하는 실질적인 대안이 될 수 있다.

이러한 시스템은 향후 무용 현장에서 창작자의 권리 보호를 넘어 창작 과정 자체를 기록하고 공유하는 새로운 문화적 흐름을 형성할 가능성이 있다. 더 나아가 무용이 타 예술 장르와 동등한 수준에서 권도적 보호를 받을 수 있도록 하는 중요한 전환점이 될 것이다.

## IV. 결론 및 논의

본 연구는 디지털 전환과 인공지능 기술의 발전이 무용 아카이빙 방식에 미친 영향을 분석하고, 이를 기반으로 무용 안무 저작권 보호 및 체계 활성화 방안을 제시하였다. 연구 결과, 안무 데이터의 수치화, 기술적 관리 체계 구축, 저작권 제도의 실용화라는 세 가지 측면이 상호 보완적으로 작용하며 무용 저작권 보호를 강화할 수 있는 핵심 전략임을 확인하였다. 특히 본 연구에서 제안한 프로세스는 데이터 수집, 표준화, 메타데이터 결합, 권리 등록, 활용 및 확장이라는 일련의 절차를 통해 기록의 신뢰성을 높이고, 저작권 관리의 객관성과 효율성을 동시에 확보할 수 있음을 보여주었다.

이를 통해 무용 기록은 단순한 보존의 의미를 넘어 창작성 검증, 권리 추적, 산업적 확장성까지 포괄하는 통합 시스템으로 발전할 수 있음을 알 수 있었다. 이러한 결과는 인공지능 기술을 활용한 무용 아카이빙과 저작권 관리가 향후 실질적 도구로 활용될 수 있으며 창작 생태계 전반의 안정적 인프라로 기능할 수 있음을 시사한다.

첫째, 데이터 수치화는 안무 창작성 검증 과정에서 기존의 주관적 해석 의존을 줄이고, 관절 좌표·속도·리듬과 같은 동작 요소를 정량 데이터로 전환함으로써 객관성과 재현성을 보장할 수 있었다. 이는 법적 분쟁에서 신뢰도 높은 근거로 활용될 수 있으며 유사도 지표 산출을 통한 객관적인 판정 가능성을 제시한다. 둘째, 기술적 관리 체계는 데이터 생성 시점과 제작자, 권리 귀속 정보를 자동 기록하는 시스템을 포함하며 디지털 워터마크와 실시간 유사도 분석 등 다양한 기술적 장치를 결합할 수 있다. 이러한 체계는 저작권 침해를 사전에 예방하고 분쟁 발생 시 명확한 근거를 제공할 수 있어 무용 저작권 관리의 실효성을 높이는 데 기여한다. 셋째, 제도의 실용화는 법과 기술을 창작 현장에서 즉시 활용이 가능한 기반을 마련할 수 있음을 보여준다. 예를 들어 통합 플랫폼을 기반으로 안무 데이터의 등록, 조회, 활용이 가능하다면, 창작자와 사용자는 저작권 상태를 실시간으로 확인할 수 있고 이는 창작 환경 개선을 달성하는 기반이 된다.

본 연구는 무용 기록을 단순한 보존 차원을 넘어 창작성 검증, 권리 추적, 산업적 활용성을 포괄하는 다목적 통합 자원으로 재정의하였다는 점에서 의의가 있다. 또한 실제 사례분석을 통해 첨단 기술이 현장에서 적용할 수 있는 가능성과 한계를 확인하였고 이를 바탕으로 무용 환경에 적합한 모델 설계 방향성을 제시하였다. 나아가 기술·제도·운영이 통합적으로 연계될 경우, 무용 저작권 보호 체계는 단순한 법률 규정을 넘어 창작 생태계의 안정적 인프라로 기능할 수 있음을 확인하였다.

그러나 안무의 다양성으로 인한 기술적 한계, 기존 데이터 부족, 실증적 검증의 제약과 같은 한계를 지닌다. 향후 연구에서는 다양한 장르와 실제 현장을 대상으로 한 실험적 검증을 통해 아카이빙 데이터의 정확성과 법적 효력을 강화할 필요가 있다. 또한 인공지능 학습 데이터 활용 과정에서 발생할 수 있는 윤리적 쟁점을 체계적으로 검토하고 창작자의 권리가 침해되지 않도록 제도적 장치를 보완해야 한다. 특히 무용 아카이빙은 단순한 기록의 축적을 넘어 창작 과정의 일부이자 예술 생태계 순환을 촉진하는 핵심 장치가 될 것으로 보인다. 종합하면 본 연구는 인공지능 기반 무용 아카이빙은 기록과 보존을 넘어 창작 생태계 발전과 공연예술 전반의 저작권 보호 체계를 위한 전략적 도구로 확장될 수 있다. 이는 디지털 전환 시대에 무용 저작권 제도의 실효성을 강화하는 실질적 방안으로 자리매김할 뿐만 아니라, 나아가 공연예술 전반의 저작권 보호 및 산업적 확산에 기여할 수 있을 것이다.

## ■ 참고문헌

- Agamben, G.(2016). *The use of bodies*. Standford University Press.
- 김선엽(2025). 실용무용 안무저작권 활성화를 위한 실질적 개선 방안 연구. 박사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 안유진(2025). 실용무용 분야 현장 실태조사를 통한 안무 저작권 제도 활성화 방안. 박사학위논문. 상명대학교 대학원.
- 오승중(2024). 무용저작권에 대한 법적 문제와 보호방안에 대한 연구. 박사학위논문. 추계예술대학교 대학원.
- 김윤지(2024). 무용 저작권 정책 수립의 주요 쟁점 및 토대 구성. *미래문화*, 9, 6-37.
- 박윤석, 구대환(2021). 실연자의 실시간 온라인 공연권에 대한 고찰. *지식재산연구*, 16(2), 177-204. DOI: 10.34122/jip.2021.16.2.177.
- 오경환, 김건(2023). 영미권 공연예술아카이브 비교·분석을 통한 국립극장 공연예술박물관 기록정보콘텐츠 개선 방안 연구. *한국기록관리학회지*, 23(3), 1-24. DOI: 10.14401/JKSARM.2023.23.4.001.
- 이루라(2015). 생성형 AI 창작물에 대한 저작권 고찰. *한국디자인포럼*, 29(4), 131-140.
- 이루라, 이경주(2020). 블록체인 기술을 활용한 무용저작권 보호에 관한 미래 가치 전망. *한국무용학회지*, 20(2), 139-151. DOI: 10.26743/kaod.2020.20.2.012.
- 장인주(2001). 서양 무용기록의 발달사. *무용역사기록학*, 1, 45-61.
- 정수동(2021). 수행성 관점으로 본 보리스 샤르마츠의 '미술관의 춤'. *무용예술학연구*, 82(2), 65-80. DOI: 10.16877/kjds.82.2.202106.65.
- 정은경(2025). *강원 아카이브 연구*. 박사학위논문. 강원대학교 대학원.
- 정준용(2025). *안무의 저작권 보호에 관한 연구*. 석사학위논문. 고려대학교 대학원.
- 최종환(2022). 인공지능 딥러닝 알고리즘을 적용한 무용 동작 정량화 연구. *한국무용학회지*, 22(1), 43-52. DOI: 10.26743/kaod.2022.22.1.004.
- 최운영(2024). 공연예술 아카이브 담론의 실천과 의의. *무용예술학연구*, 96(3), 1-18. DOI: 10.16877/kjds.96.3.202409.1.
- 황동열(2012). 문화예술 아카이브의 효율적 운영 방안. 국가기록원: *한국저작권 산업 발전사 연구*, 18, 22-27.
- Almeida, M.(2017). Reflexões sobre a Labanotation. *Cena*, 22, 87-100.
- Balgum, S.(2024). Comparative evaluation of AI driven markerless motion capture tools for efficiency. *The International Journal of Internet Broadcasting and Communication*, 16(4), 124-132. DOI: 10.7236/IJIBC.2024.16.4.124.
- Fullington, D.(2022). *A source of two ballets and a divertissement by Marius Petipa*. [Doctoral dissertation, University of Washington]. University of Washington Libraries.
- Harvard Law Review(2025). Dancing on their own: Alternatives to copyright for the choreographic

- community. *Harvard Law Review*, 138(5), 1429.
- Hogland, L.(2020). *Copyright and single dance moves*. [Doctoral dissertation, Lund University]. Lund University Publications.
- Jayanthi, J. & Masheswari, P.(2024). AI and augmented reality for 3D Indian dance pose reconstruction cultural revival. *Scientific Reports*, 14, 7906. DOI: 10.1038/s41598-024-58680-w.
- Jini, T. & Taehoon, K. & Song, Y. & Yoonhyoung, L.(2025). Comparison of language usage patterns over age with Plask. *The Journal of Korea Contents Association*, 25(4), 598-610. DOI: 10.5392/JKCA.2025.25.04.598.
- Kassner, C.(2020). *The 'Carlton' and copyrighting choreography*. [Doctoral dissertation, The Columbia Journal of Law & the Arts]. Columbia University Libraries.
- Rita, N. & Paulo, M. & José, M.(2024). Exploring the impact of machine learning on dance performance: a systematic review. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 20(1), 60-109. DOI: 10.1080/14794713.2024.2338927.
- Sitkowski, A.(2025). The intersection of dance and copyright law in Hanagami v. Epic Games, Inc. *Review of Intellectual Property Law*, 24(2), 233-260. University of Illinois Chicago School of Law.
- The Museum of Modern Art(2015). “Storytelling in the Archives | Performance Forum”. *MoMA*. [Video, 1:48:18]. <<https://www.youtube.com/live/eYqKSTDpjrY?si=bMoInclZVgXKNRSM>, 2025. 08. 31>.
- Neagle, R. J., Ng, K., & Ruddle, R. A. (2004, March). *Developing a virtual ballet dancer to visualise choreography*. [AISB 2004 심포지엄](pp. 86-97).
- 이미나(2024. 10. 14). “꿈따리 샤바라 강원래, 안무 저작권 첫 인정받았다”. *한국경제*. <<https://www.hankyung.com/article/2024100939237>, 2025. 06. 15>.
- 최주성(2024. 07. 29). “안무가 98% 안무저작권 등록 경험 없어...명확한 기준 부재”. *연합뉴스*. <<https://www.yna.co.kr/view/AKR202407290519000005?input=1195m>, 2025. 06. 15>.
- Looseleaf, V.(2019, July 12). “Living archive an AI performance experiment”. *Fjord Review*. <<https://waynemcgregor.com/productions/living-archive>, 2025. 06. 15>.
- McGregor, W. & Grishick, B.(2019). “Living archive by Wayne McGregor”. *Google Arts & Culture Lab*. <<https://experiments.withgoogle.com/living-archive-wayne-mcgregor>, 2025. 06. 15>.
- Moloney, R.(2024, March 11). “McGregor’s new work merges genetic code, AI and choreography”. *Wallpaper*. <<https://www.wallpaper.com/art/wayne-mcgregor-autobiography-london>, 2025. 06. 15>.
- 문화체육관광부(2023). *저작권 강국 실현 4대 전략*. [연구보고서]. <<https://nsp.nanet.go.kr/plan/subject/detail.do?nationalPlanControlNo=PLAN0000043650>, 2025.06. 13>.

문화체육관광부(2025). 생성형 인공지능 관련 저작권 등록, 분쟁 예방 등 안내서 2종 검토. [연구보고서]. <[https://www.mcst.go.kr/site/s\\_notice/press/pressView.jsp?pSeq=21868](https://www.mcst.go.kr/site/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=21868), 2025. 06. 13>.

신동필(2022). 한국저작권위원회: 한국 저작권산업의 경제기여도 조사. [연구보고서]. <<https://dl.nanet.go.kr/search/searchInnerDetail.do?controlNo=MONO12023000016376>, 2025. 06. 15>.

논문투고일 2025. 08. 15.

심사일 2025. 08. 21.

심사완료일 2025. 09. 03.

## A Study on the Digital Transformation in Dance Archiving and the Protection of Choreographic Copyright Protection

Yoo, Jiho\* · Kim, Haejung\*\*

Ph.D. Candidate, Dankook University\* · Professor, Dankook University\*\*

The purpose of this study is to propose a system that integrates digital dance archiving with copyright protection as a new framework for safeguarding choreographic works. This research examines the historical development and cultural significance, analyzes the limitations of the current copyright law, and reviews AI-based practices to demonstrate that the digitalization of dance movements can provide objective grounds for evaluating choreographic similarity, originality, and plagiarism. The findings suggest that integrating technological innovation with legal frameworks enables dance records to move beyond supplementary documentation and become an intellectual property management system. This approach provides a strategic foundation for sustainable protection and supports the growth of the creative ecosystem in the digital era. It also positions this study as a useful reference for future research and practice.

**Keywords:** Dance(무용), Digital Transformation(디지털 전환), Dance Archiving(무용 아카이빙), Copyright Protection(저작권 보호), Artificial Intelligence(인공지능)