

스트리트 댄스 배틀의 지속 가능한 비즈니스 모델 연구*

- ‘저스트 데뷰(Juste Debout)’을 중심으로 -

문현주* · 김선영**

I. 서론
II. 이론적 배경
III. 연구 방법
IV. 분석 결과

V. 논의 및 비즈니스 모델 제안
VI. 결론
참고문헌
Abstract

I. 서론

최근 스트리트 댄스(Street Dance)는 대중매체와 디지털 플랫폼의 발전 속에서 그 위상이 빠르게 변화하고 있다. 2010년대 중반 이후 K-팝의 세계적 확산과 미디어 환경의 변화가 맞물리면서, 그동안 일부 마니아 중심의 장르로 인식되던 스트리트 댄스는 점차 대중화와 함께 사회적 인식이 변화하는 양상을 보여왔다(정우정, 2023). 특히 TV 프로그램과 온라인 콘텐츠는 스트리트 댄스에 대한 대중적 관심과 댄서를 직업으로 인식하는 사회적 시각의 변화를 추동하고 있다(김은지, 서용석, 2024).

이러한 흐름 속에서 스트리트 댄서의 활동 영역도 점차 확대되고 있다. 과거에는 가수의 백업 댄서나 학원 강사와 같은 제한적인 영역에 머무르는 경우가 많았으나 최근에는 안무가, 퍼포먼스 디렉터, 방송인, 교수자 등 다양한 분야로 활동이 다변화되고 있다. 이러한 변화는 청소년의 장래 희망 인식과 진로 선택 과정에서 댄서를 직업으로 고려하는 비중이 증가하는 현상뿐만 아니라, 스트리트 댄스 관련 학과 및 교육기관의 증가에서도 확인된다. 스트리트 댄스가 하나의 직업이자 문화산업의 한 영역으로 성장하고 있는 것이다(김은지, 서용석, 2024; 디지털타임스, 2017.07.28.; 금동아, 이해준, 2025).

그러나 외형적 성장과 달리, 이를 뒷받침하는 산업 구조와 수익 기반은 아직 충분히 갖춰지거나 안정화되지 못한 실정이다. 대부분의 스트리트 댄서들이 프리랜서 형태로 활동하며 안정적인 수입을 확보하기 어려운 가운데, 일부는 고용보험이나 사회보험에 가입되지 않은 상태에서 활동하는 등 노동 환경의 불안정성에 지속적으로 노출되고 있다(이우재 외, 2022). 그러다 보니 스트리트 댄스 중에는 댄스 활동을 지속하기 위해 강의, 공연, 방송 출연 등 다양한 활동을 병행하거나 다른 수익원을 모색하는 경우가 많다

* 주저자, 홍익대학교 일반대학원 문화예술경영학과 박사과정

** 교신저자, 홍익대학교 일반대학원 문화예술경영학과 전임교수, sunnykhill@hanmail.net

(이우재, 나윤빈, 문병순, 2024). 안무 창작에 대한 저작권 보호 역시 그 적용 범위와 기준이 충분히 정립되지 않아, 창작 노동에 대한 경제적 보상이 원활하게 이루어지지 않는 문제도 제기되고 있다. 대표적 사례로 ‘스트리트 우먼 파이터’에 출연한 노제의 ‘헤이 마마’ 안무¹⁾가 대중적 흥행을 기록했음에도 수익이 창작자에게 직접 귀속되지 않아 논란이 되었다(문명특급, 2021). 이러한 문제들을 고려할 때, 스트리트 댄서의 활동과 창작을 안정적인 경제적 가치로 연결하고 관련 활동의 지속 가능성을 높일 수 있는, 스트리트 댄스 고유의 활동 방식에 기반한 비즈니스 모델에 대한 탐색이 필요하다.

즉흥성과 개인 스타일을 중심으로 전개되는 스트리트 댄스는 배틀(Battle)과 사이퍼(cypher)²⁾를 통해 상호작용적이고 공동체적인 실천 양식을 구현한다(이우재, 2026). 특히 스트리트 댄스의 핵심으로서 장르의 발전을 이끌어 온 배틀은(Ling, 2025; 이주영, 박현옥, 2017) 공연 형식이 아닌 즉흥성과 상호 반응을 기반으로 전개된다. 더욱이 배틀은 오늘날 디지털 플랫폼의 확산과 함께 온라인 공간으로 확장되며 새로운 콘텐츠 형식으로 재구성되고 있다(이우재, 2026). 이러한 변화는 스트리트 댄스 배틀이 고유한 문화적 실천을 넘어 산업적으로 활용 가능한 콘텐츠로 재해석될 수 있음을 시사한다.

스트리트 댄스의 산업적 활용에 관한 기존 연구는 문화콘텐츠로 활용하는 방안(정우정, 2023; 길현정, 2014), 분야의 발전 방향 및 미래 전망(김은지, 서용석, 2024) 등을 중심으로 이루어져 왔다. 한편 이우재 등(2022)의 「국내 K팝 스트리트 댄스 현황 및 발전 방향 기초 연구」에서는 게임 요소를 접목한 게이미피케이션(gamification) 모델과 패션 및 굿즈(goods) 거래 플랫폼 개발 방안이 제시되기도 했다. 그러나 이러한 연구들은 주로 개별 콘텐츠 개발이나 정책 제안에 초점을 두으로써 배틀을 중심으로 한 스트리트 댄스의 산업 구조를 분석하거나, 배틀 자체가 어떠한 방식으로 지속 가능한 가치를 창출할 수 있는지를 체계적으로 고찰하는 데는 한계가 있다. 더욱이 스트리트 댄스 산업 시장의 저변 확대와 일자리 창출을 위한 비즈니스 모델을 제시한 연구는 아직까지 제한적인 수준이다.

이에 본 연구는 스트리트 댄스 장르의 정체성을 형성하는 핵심인 배틀에 주목하여 그 산업적 가능성을 탐색하고 지속 가능한 비즈니스 모델을 제안하는 것을 목적으로 한다. 여기서 지속 가능성은 단일한 차원이 아니라 네 가지 층위로 구성된다. 첫째, 경제적 지속 가능성은 배틀과 관련된 활동이 다양한 수익원을 통해 안정적인 수익 구조를 형성할 수 있는 정도를 의미한다. 둘째, 콘텐츠의 지속 가능성은 배틀이라는 원천 콘텐츠가 다양한 채널을 통해 지속적으로 확장·재생산될 수 있는 정도를 의미한다. 셋째, 댄서 활동의 지속 가능성은 개인의 배틀 참여 경험과 경력이 이후의 활동과 경력 형성으로 이어질 수 있는 정도를 의미한다. 넷째, IP의 지속 가능성은 배틀과 관련된 창작물 및 퍼포먼스로부터 발생하는 가치가 적절하게 보호되고 정당하게 배분될 수 있는 정도를 의미한다. 이를 위해 스트리트 댄스 배틀의 운영 방식과 가치 창출 구조를 분석하고 가치 및 수익 창출이 가능한 요소를 도출하여 배틀의 산업적 확장 가능성과 지속 가능한 비즈니스 모델의 방향을 탐색하고자 한다.

연구 방법으로는 스트리트 댄스 배틀의 대표적 사례인 프랑스의 저스트 데부트(Juste Debout)에 관한 사례연구 방법(Creswell & Poth, 2021)을 채택하였다. 또한 국내 스트리트 댄서를 대상으로 한 심층 인터뷰

1) Mnet의 「스트리트 우먼 파이터」 계급 미션에서 노제가 참여한 계급 미션곡 ‘Hey Mama’는 포인트 안무를 중심으로 아이돌과 배우, 예능 프로그램 등 다양한 매체에서 활용되며 대중적인 관심을 받았다. 조은미 (2021, 10월 1일). ‘스우파’ 노제, ‘헤이마마’ 열풍 주역→열일 행보까지..팬 사랑까지 센스 가득, 헤럴드POP. <https://www.heraldmuse.com/article/3519733>.

2) 사이퍼(cypher)는 스트리트 댄스와 힙합 문화에서 참여자들이 원형으로 둘러서고, 중앙의 공간에서 차례로 즉흥적인 춤을 선보이며 상호작용하는 것을 의미한다(Montalvo, 2017).

를 통해 국내 산업 환경과 현장의 요구에 관한 자료를 수집하고, 이를 사례 분석 결과와 비교·검토함으로써 국내 스트리트 댄스 산업에 적용 가능한 비즈니스 모델의 방향과 시사점을 도출하고자 한다. 연구의 분석 틀로는 비즈니스 모델 캔버스(Business Model Canvas)를 활용하여 운영 구조와 가치 창출 방식을 분석한다.

본 연구는 이러한 운영 구조를 분석함으로써 국내 스트리트 댄스 산업의 환경과 특성을 반영한 비즈니스 모델의 방향을 모색하고자 한다. 이를 통해 스트리트 댄스 산업의 자생력 강화와 지속 가능한 가치 창출에 기여할 수 있는 비즈니스 모델의 방향을 제시하고 향후 교육, 콘텐츠, 공연 등 다양한 산업으로의 확장 가능성을 논의하기 위한 기초 자료를 제공하고자 한다.

스트리트 댄스 배틀의 지속 가능한 비즈니스 모델을 제안하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 저스트 데뷰의 비즈니스 모델은 가치 제안, 가치 전달, 수익 모델 측면에서 어떻게 구성되어 있는가?

연구문제 2. 국내 스트리트 댄스 배틀은 가치 제안, 가치 전달, 수익 모델 측면에서 어떠한 특성과 구조적 한계를 지니며, 저스트 데뷰 사례와 비교했을 때 어떠한 차이를 보이는가?

연구문제 3. 이상의 분석 결과를 종합하였을 때, 국내 스트리트 댄스 산업에 적용할 수 있는 지속 가능한 비즈니스 모델은 어떠한 방향으로 설계될 수 있는가?

II. 이론적 배경

1. 스트리트 댄스 배틀과 산업 구조

가. 스트리트 댄스와 배틀의 개념 및 특성

스트리트 댄스(Street Dance)는 1960년대 이후 대중문화의 영향 아래 발전한 춤으로 특정한 형식, 목적 또는 장소에 제한되지 않고, 일상 공간에서 자유롭게 표현되는 길거리 문화와 밀접하게 연관되어 형성된 모든 형태의 춤 장르를 포괄하는 개념이다(김상우, 2012; 박성진, 2013). 미국의 동부와 서부 지역에서 형성된 서로 다른 문화적 배경 속에서 다양한 장르로 발전해 왔으며, 동부 지역에서는 록, 소울, 펑크, 힙합 등의 음악적 배경과 함께 브레이킹(Breaking), 프리스타일 힙합(Freestyle Hiphop), 하우스 댄스(House Dance) 등이 발전하였으며, 서부 지역에서는 소울, 디스코, 펑크 음악을 기반으로 팝핑(Popping), 락킹(Locking), 왁킹(Waacking) 등의 장르가 형성되었다(천성욱, 박성진, 2021).

스트리트 댄스는 기존의 안무 중심 무용과 구별되는 창작 방식과 미적 체계를 형성하며(최종환, 2012; 김수인, 송유리, 2019; 이우재, 2026), 이 중에서도 가장 중요한 특성으로 즉흥성과 스타일 중심의 표현 방식을 들 수 있다. ‘즉흥성’은 정해진 안무를 재현하는 것이 아니라 음악, 감정, 상황에 반응하여 순간적으로 움직임을 생성하는 방식으로, 스트리트 댄스의 핵심적인 미적 요소이다(이우재, 2026). 이러한 움직임은 전술한 바와 같이 사전에 계획되기보다는 현장에서의 감각적 판단과 신체 반응에 의해 형성되기 때문에 동일한 동작의 반복이나 재현이 어렵다(박한솔, 김미진, 2022). 또한 스트리트 댄스에서 ‘스타일’은 기

술의 조합을 넘어 개인의 신체적 습관, 음악 해석, 경험 등이 결합된 표현 방식을 의미한다(이우재, 2026). 이는 댄서가 자신의 정체성과 감정을 신체를 통해 드러내는 과정으로서, 스트리트 댄스가 개인의 독자성 즉 자기 탐구와 자기표현을 통해 자아를 드러내는 기반이 된다(이주영, 2021).

스트리트 댄스에서 배틀은 댄서가 자신의 기술과 창의성을 바탕으로 상대와 춤을 통해 경쟁하는 형식을 의미한다(김상우, 2012). 일반적으로 DJ가 현장에서 선곡한 음악에 맞추어 참가자들이 즉흥적으로 춤을 선보이고 실력을 겨루는 방식으로 이루어지는 배틀은 스트리트 댄스의 핵심 미적 요소인 즉흥성과 스타일을 집약적으로 드러낸다(김상우, 2012; 문진수, 송미숙, 2013).

배틀은 1970년대 미국의 흑인과 히스패닉 커뮤니티를 중심으로 형성되었으며, 이른바 ‘갱(Gang)’ 집단 간의 갈등을 신체적 폭력 대신 춤으로 해결하자는 ‘싸우지 말고, 춤을 추자(No Fighting Only Dancing)’의 정신을 기원으로 한다(윤다솔, 2017). 이후 배틀은 엔터테인먼트 형식으로 재구성되어 대중에게 소개되면서 스트리트 댄스의 확산에 중요한 역할을 하였다(박성진, 2013).

1:1 형식으로 시작한 배틀은 2:2, 4:4, 크루 배틀³⁾ 등 다양한 형태로 확장되었고, 최근에는 공정성과 경쟁 구조를 유지하기 위해 토너먼트 방식으로 운영되는 경우가 일반적이다(이주영, 박현옥, 2017). 또한 전통적인 극장과 달리 특정한 무대와 객석의 구분이 없는 ‘탈공간’에서 관객과 참가자가 원형 형태로 함께 공간을 구성하고 상호작용한다는 점에서 일방향적 공연 형식과 구별된다(이주영, 박현옥, 2017). 이러한 구조는 배틀이 경쟁을 넘어 참여자 간 교류와 상호 이해를 촉진하는 공동체적 경험의 근간이 된다(이우재, 2026). 즉 배틀은 승부를 가리는 목적을 넘어 춤을 매개로 갈등을 해소하고 상호 존중과 화해를 실천하는 데 중점을 두며(문진수, 송미숙, 2013), 배틀에 참가한 스트리트 댄서들은 타인과 교류하며 성장 기회를 얻고, 지속적인 동기를 부여받는다(최정은 외, 2015).

전술한 바와 같이 배틀은 스트리트 댄스의 확산 과정에서 핵심적인 역할을 수행해 왔다. 초기 특정 지역 커뮤니티를 중심으로 이루어졌으나, 이후 엔터테인먼트 형식으로 발전하며 대중에게 소개되었고, 다양한 지역과 장르로 확장되면서 스트리트 댄스의 전파와 성장에 기여하였다(박성진, 2013; 최정은 외, 2015; 김시우, 2025). 최근에는 디지털 플랫폼을 통해 배틀 영상이 유통되면서 기존의 현장 중심 활동이 온라인 공간으로 확장되는 양상도 나타나고 있다(이우재, 2026).

이처럼 즉흥성, 개인 스타일 기반의 표현, 커뮤니티 중심의 상호작용은 배틀을 단순한 승패 중심의 경쟁을 넘어 참여와 경험이 핵심 가치로 작용하는 콘텐츠로 만든다. 이러한 특성은 배틀이 참여와 경험을 기반으로 다양한 형태로 확장·활용될 수 있도록 하여, 산업적 활용과 비즈니스 모델 구축으로의 전환 가능성을 높인다.

나. 스트리트 댄스 산업 구조의 한계

스트리트 댄스는 최근 대중매체를 통해 대중적 인식이 높아지며 직업으로서의 관심도 증가하고 있다. 하지만 이러한 외형적 확산과는 달리 실제 산업적 구조와 노동 환경은 여전히 불안정하다. 실제로 스트리트 댄스 전공 대학생을 대상으로 한 국송이, 박성진(2020)의 연구에서도, 안무가를 제외한 대부분의 직업

3) 크루(Crew)는 스트리트 댄서들이 함께 활동하며 지식과 경험을 공유하고 춤의 스타일을 발전시키는 집단을 의미한다. 배틀은 개인 간 경쟁뿐만 아니라 크루 단위로 이루어지기도 하며, 여러 명의 댄서가 하나의 팀을 구성하여 경쟁하는 형식을 크루 배틀(Crew Battle)이라 한다(Grebel, Fdili Alaoui, & Bevilacqua, 2026; Ling, 2025).

유형에서 비정규직보다 정규직 형태의 근로를 선호하는 것으로 나타났으며, 이는 스트리트 댄스 산업의 고용 환경이 종사자들의 직업적 기대와 괴리되어 있음을 보여준다.

스트리트 댄서는 불규칙한 수입과 신체적 부상 위험으로 인해 경제적·직업적 불안정성이 높다(금동아, 이해준, 2025). 신체 의존적 노동 구조는 부상 시 곧바로 수입 감소로 이어질 수 있는 구조적 취약성을 내포하고 있으며, 이로 인해 스트리트 댄스 종사자들은 부가적인 수익원 확보나 직업 전환 등 생계유지를 위한 전략을 마련해야 한다(금동아, 이해준, 2025).

스트리트 댄스 종사자 다수가 프리랜서로 활동하며, 수입의 상당 부분은 댄스 실연이 아닌 강의나 학원 운영에 의존하고 있다. 종사자의 4대 보험 가입률은 26.8%에 불과하며, 방송 및 행사 참여 기회의 비정기성과 제한성, 보상 체계와 계약 조건의 비표준화 등 제도적 기반 또한 미흡하다(이우재, 나윤빈, 문병순, 2024). 게다가 스트리트 댄스 분야는 대부분 개인 단위로 활동하며, 조직화된 사업체의 운영 사례는 거의 찾아보기 어렵고, 일자리 정보를 체계적으로 공유할 수 있는 플랫폼도 부재하여 기회 접근성에도 제약이 존재한다. 이러한 환경에서는 권익 보호 체계 역시 충분히 구축되기 어려워 계약 위반, 저작권 침해, 일자리 지원 부족 등의 문제가 지속적으로 제기되고 있다(이우재, 나윤빈, 문병순, 2024).

스트리트 댄스는 창작 활동에 대한 보상 체계 또한 제한적이다. 작곡가와 작사가에게 저작권 기반의 수익 구조가 존재하는 음악산업과 달리 스트리트 댄스의 안무는 저작물로 분류되지만 법적 보호 기준이 명확하지 않아 실질적인 권리 보장이 이루어지지 않는다(박한솔, 김미진, 2022).

이와 같은 한계는 스트리트 댄스 산업의 지속 가능성을 확보하기 위한 대안의 필요성을 드러내며, 콘텐츠의 자산화 및 수익 구조 다변화를 중심으로 한 비즈니스 모델에 대한 이론적, 실증적 검토의 필요성을 시사한다.

2. 저스트 데뷰(Juste Debout)

저스트 데뷰는 2002년 프랑스 파리의 샹쉬르마른(Champs-sur-Marne) 청소년 문화의 집(MJC)에서 브루스 이칸지(Bruce Ykanji)와 파스칼 길버트(Pascal Gilbert)에 의해 처음 개최된 스트리트 댄스 배틀 행사이다(Mathlieu, 2019). 당시 프랑스의 스트리트 댄스 분야는 브레이크 댄스가 주류를 이루고 있었다. 이러한 상황에서 저스트 데뷰는 상대적으로 주목받지 못했던 스트리트 댄스 장르의 가치를 조명하고 가시성을 확대하고자 하는 취지에서 시작되었다. 초기에는 약 400명의 관객에 머물렀으나, 락킹, 팝핑, 하우스, 힙합 뉴스타일 등 4개 주요 종목을 중심으로 댄서들의 개성과 기량을 겨루는 배틀을 운영하면서 규모를 확대해 나갔다(Tjia, 2020, Mathlieu, 2019).

이후 2004년 쿠베르탱 체조경기장으로 장소를 이전하였으며, 2006년부터는 세계 각국에서 선발전을 개최한 후 최종 결선을 진행하는 월드 투어 방식을 도입하면서 국제적 규모의 행사로 발전하였다. 특히 2008년에는 파리의 대규모 경기장인 베르시(Bercy)로 행사 장소를 이전하면서 국제적인 인지도와 상징성을 높였다(Mathlieu, 2019). 한국에서도 2005년 락킹 부문에서 최초의 우승자가 배출되는 등(이주연, 박성진, 이해준, 2023) 저스트 데뷰는 국내 댄서들이 국제 무대에 진출하고 해외의 스트리트 댄스 흐름과 교류하는 플랫폼으로 기능해 왔다.



〈그림 1〉 저스트 데뷰트 현장 사진
(출처: 아츠앤컬처)



〈그림 2〉 저스트 데뷰트 현장 사진
(출처: Juste Debout, n.d.)

저스트 데뷰트는 배틀 운영에 그치지 않고 교육과 콘텐츠 등 다양한 활동으로 운영 영역을 확장해 왔다. 2009년 설립된 저스트 데뷰트 스쿨(Juste Debout School)은 아마추어와 프로 댄서를 대상으로 교육과정을 운영하며, 오늘날 전 세계 70여 개국 이상의 학생들이 참여하는 글로벌 교육 프로그램으로 발전하였다(Juste Debout School, n.d.). 또한 주니어 댄스 투어를 도입하여 아동·청소년 댄서의 참여 기회를 확대하는 등 배틀을 중심으로 교육과 세대 간 문화 전승을 연계하고 있다(Xtep, 2026).

최근에는 2025~2027 시즌 로드맵을 통해 도쿄와 밀라노를 비롯한 새로운 개최지를 추가하며 월드 투어의 지역적 범위를 확대하고 있다. 이처럼 저스트 데뷰트는 배틀을 중심으로 국제 투어, 교육 프로그램, 콘텐츠 및 커뮤니티 활동을 연계하면서 운영 영역을 지속적으로 확장해 왔다(Dance Mogul, 2013). 따라서 저스트 데뷰트는 스트리트 댄스 배틀을 중심으로 다양한 사업 영역을 연계하고 확장해 온 사례로, 배틀을 중심으로 한 산업적 운영 구조와 가치 창출 및 수익 창출 방식을 이해하는 데 시사점을 제공한다.

3. 문화콘텐츠 IP 및 비즈니스 모델 이론

가. 문화콘텐츠 IP

문화콘텐츠는 문화적 집단이나 공동체에서 생성된 창작물 및 예술적 산물로서, 문화콘텐츠산업은 이러한 콘텐츠가 산업화한 형태를 의미한다(임원갑, 2023). 문화콘텐츠산업에서 IP(Intellectual Property, 지식 재산권)는 콘텐츠의 법적 권리를 확보하고 이를 기반으로 다양한 방식의 수익 창출과 확장을 가능하게 하는 핵심 개념이다. IP는 창작물 보호를 넘어 유통, 판매, 라이선싱, 상품화 등 다양한 산업적 활용을 통해 부가가치를 창출하는 자산으로 기능하며, 콘텐츠의 지속적 소비와 브랜드 형성을 가능하게 한다(정승화, 2025).

특히 문화콘텐츠는 하나의 원천 콘텐츠(One Source)를 기반으로 다양한 매체와 장르로 확장되는 OSMU(One Source Multi Use) 구조를 통해 반복적 소비와 새로운 부가가치 창출이 가능하다는 특징을 지닌다(임원갑, 2023). 즉 콘텐츠 IP는 단일 콘텐츠에 머무르지 않고 영화, 방송, 공연, 게임, 전시, 문화상품 등 다양한 형태로 확장될 수 있으며, 권리의 이전이나 라이선싱을 통해 지속적인 수익 창출이 가능하다. 특히 디지털 환경의 변화는 콘텐츠의 생산과 유통, 소비 방식을 다변화시키며, 콘텐츠가 특정 지역이나 매체에

제한되지 않고 광범위하게 확산될 수 있는 기반을 제공한다. 이를 통해 콘텐츠 IP는 시간과 공간을 넘어 지속적으로 재생산되고 확장되는 특성을 지니며 장기적인 문화적·산업적 자산으로 기능한다(전윤경, 2023). 이러한 맥락에서 콘텐츠 IP는 캐릭터, 스토리 등 창작 요소를 중심으로 형성된 지식 재산권의 집합으로 저작권, 상표권, 라이선스 등을 포괄하는 권리 체계로 이해할 수 있다(정승화, 2025; 전윤경, 2023).

이처럼 문화콘텐츠 IP는 원천 콘텐츠를 기반으로 다양한 형태로 확장되며 지속적인 가치 창출이 가능한 구조를 형성한다는 점에서, 문화산업의 핵심 자산이자 비즈니스 모델 설계의 중요한 기반으로 작용한다. 이는 스트리트 댄스 배틀과 같이 현장성과 일회성에 기반한 콘텐츠를 지속 가능한 자산으로 전환하기 위한 핵심 전략으로 작용할 수 있다.

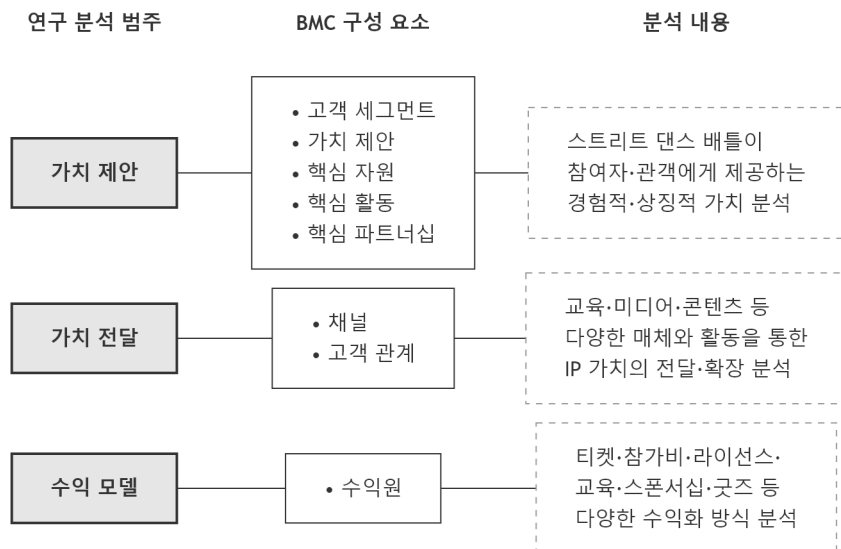
나. 스트리트 댄스 IP를 적용한 비즈니스 모델 캔버스

비즈니스 모델(Business Model)은 1990년대 중반 이후 인터넷 기반 기업의 등장과 함께 본격적으로 주목받기 시작한 개념으로, 기존 기업과 차별화되는 가치 창출 방식과 수익 구조를 설명하기 위한 분석 틀로 활용되어 왔다(김도경, 민지은, 2024). 이후 비즈니스 모델은 온라인 기업뿐만 아니라 다양한 산업 분야로 적용 범위가 확대되었으며, 조직이 고객에게 어떠한 가치를 제공하고 이를 어떠한 방식으로 전달하며 궁극적으로 어떠한 수익 구조를 형성하는지를 설명하는 개념으로 발전하였다(최희동, 권웅, 2024). 이러한 개념을 분석 도구로 구체화한 것이 비즈니스 모델 캔버스(Business Model Canvas, 이하 BMC)이며, 오스터왈더와 피뉴어(Osterwalder & Pigneur, 2021)는 이를 고객 세그먼트(Customer Segments), 가치 제안(Value Propositions), 채널(Channels), 고객 관계(Customer Relationships), 수익원(Revenue Streams), 핵심 자원(Key Resources), 핵심 활동(Key Activities), 핵심 파트너십(Key Partnerships), 비용 구조(Cost Structure)의 아홉 가지 요소로 제시하였다. BMC는 조직의 운영 구조와 가치 창출 과정을 시각적으로 분석할 수 있는 도구로서 다양한 산업 분야의 비즈니스 모델을 분석하고 설계하는 데 활용되고 있다.

이러한 BMC를 스트리트 댄스 배틀 분석에 적용하기 위해서는, 먼저 이 분야에서 핵심 자원으로 기능하는 IP의 성격을 구체화할 필요가 있다. 본 연구에서는 스트리트 댄스 배틀에서 형성되는 IP의 주체와 형성 방식에 따라 이를 조직 차원과 개인 차원의 두 층위로 구분하여 살펴본다. 구체적으로 스트리트 댄스 배틀과 관련된 IP 가운데 대회의 명칭, 브랜드, 운영 포맷 등 조직 차원에서 형성되는 자원을 ‘포맷 IP(Format IP)’로, 댄서 개인의 즉흥적 퍼포먼스와 스타일, 그리고 이를 기록한 배틀 영상 등 개인의 활동을 기반으로 형성되는 자원을 ‘퍼포먼스 IP(Performance IP)’로 구분한다. 여기서 포맷 IP와 퍼포먼스 IP는 법적 근거가 아니라 스트리트 댄스 배틀에서 형성되는 IP의 사업적 활용 가능성을 분석하기 위한 개념적 구분이다. 포맷 IP의 경우 대회명이나 브랜드 등이 상표권 등의 지식 재산권을 통해 상대적으로 명확하게 보호·관리될 수 있으며, 라이선싱 등을 통해 상업적으로 활용할 수 있다. 반면 퍼포먼스 IP는 댄서의 즉흥적 움직임과 퍼포먼스를 기반으로 형성된다는 특성상, 해당 퍼포먼스의 창작적 성격과 고정 여부, 영상 제작 및 유통 과정에서의 권리관계 등 저작권 보호와 관련된 쟁점을 별도로 검토할 필요가 있다. 문화콘텐츠 기반의 비즈니스 모델에서는 이러한 IP가 핵심 자원(Key Resources)으로 기능할 수 있으며 BMC의 각 구성 요소는 서로 다른 방식으로 IP와 연계될 수 있다. 가치 제안 측면에서는 IP가 지닌 고유성과 상징성이 고객에게 제공되는 핵심 가치로 기능한다. 가치 전달 측면에서는 하나의 원천 IP를 행사, 교육, 콘텐츠, 상품 등 다양한 매체와 사업 영역으로 확장하는 OSMU 구조를 통해 가치가 전달되고 확장될 수 있다. 수익

구조 측면에서는 이러한 확장에 기반한 라이선싱, 교육, 상품화, 스폰서십 등 다양한 수익원을 통해 IP의 경제적 가치가 실현될 수 있다. 이처럼 가치 제안은 IP의 고유성과 상징적 가치, 가치 전달은 IP의 다양한 영역으로의 확장, 수익 구조는 이를 통한 경제적 가치의 실현에 대응한다는 점에서 BMC는 IP를 기반으로 가치가 창출되고 확장되며 수익화되는 과정을 통합적으로 파악하기 위한 분석 틀로 기능한다.

이에 본 연구는 연구 목적에 따라 구성 요소를 가치 제안, 가치 전달, 수익 구조의 세 범주로 구성하여 분석에 활용하고자 한다. 구체적으로 가치 제안은 고객 세그먼트에 제공되는 가치와 이를 실현하기 위한 핵심 자원, 핵심 활동, 핵심 파트너십을 중심으로 스트리트 댄스 배틀이 참여자와 관객에게 제공하는 경험적·상징적 가치를 종합적으로 분석하는 범주로 설정하였다. 가치 전달은 채널과 고객 관계를 중심으로, 배틀을 통해 형성된 가치가 교육, 콘텐츠, 커뮤니티, 미디어 등 다양한 매체와 활동을 통해 어떻게 전달되고 확장되는지를 분석하는 범주로 구성하였다. 수익 모델은 수익원을 중심으로 배틀을 통해 창출된 가치가 티켓 및 참가비, 교육, 라이선스, 콘텐츠, 스폰서십, 굿즈 등 다양한 방식으로 어떻게 수익화되는지를 분석하는 범주로 설정하였다. 이러한 재구성은 BMC의 아홉 가지 요소를 개별적으로 나열하는 데 그치지 않고, 스트리트 댄스 배틀이라는 원천 IP를 중심으로 가치가 창출되고, 다양한 방식으로 전달·확장되며, 수익으로 전환되는 과정을 통합적으로 파악하기 위한 것이다.



〈그림 3〉 스트리트 댄스 배틀의 IP 비즈니스 모델 분석 틀

III. 연구 방법

1. 분석 대상 및 연구 참여자

본 연구는 스트리트 댄스 배틀의 산업적 운영 구조를 분석하고 국내 스트리트 댄스 산업의 지속 가능한 발전 방향을 탐색하기 위하여 사례연구(Case Study) 방법을 적용하였다. 사례연구는 특정한 맥락과 경제

를 지닌 하나의 사례를 다양한 자료를 활용하여 심층적으로 탐구하는 데 적합한 연구 방법으로, 본 연구의 연구 질문을 탐색하는 데 적절하다고 판단하였다(Creswell & Poth, 2021).

본 연구의 분석 대상은 프랑스의 스트리트 댄스 배틀인 저스트 데뷰트(Juste Debout)으로 선정하였다. 저스트 데뷰트는 2002년 개최 이후 지속적으로 운영되어 온 국제적 스트리트 댄스 배틀로서 글로벌 네트워크와 투어 시스템, 교육 프로그램, 미디어 콘텐츠 등을 연계하며 배틀을 다양한 활동으로 확장해 왔다는 점에서, 스트리트 댄스 배틀의 산업적 운영 구조와 비즈니스 모델을 분석하기에 적합한 사례로 판단하였다.

사례 분석을 위한 분석 틀로는 Alexander Osterwalder의 비즈니스 모델 캔버스(Business Model Canvas, BMC)를 활용하였다. BMC의 9개 구성 요소인 고객 세그먼트, 가치 제안, 채널, 고객 관계, 수익원, 핵심 자원, 핵심 활동, 핵심 파트너십, 비용 구조를 분석하되, 스트리트 댄스 배틀의 특성을 고려하여 이를 가치 제안(Value Proposition), 가치 전달(Value Delivery), 수익 모델(Revenue Model)의 세 범주로 재구성하였다.

사례 분석 결과를 국내 스트리트 댄스 산업의 맥락에서 검토하기 위해 국내 스트리트 댄서를 연구 참여자로 선정하였다. 연구 참여자는 스트리트 댄스 배틀 참가 경험이 있으며 현재까지 관련 활동을 지속하고 있는 전문가 6인으로 구성하였다. 참여자 선정 시 활동 경력, 배틀 참가 횟수, 교육·공연·기획 등 관련 활동 경험 등을 고려하였다. 연구 참여자의 구체적인 특성은 <표 1>에 제시하였다.

<표 1> 연구 참여자 구성

분류	경력	직업	주요 활동	배틀 참여 횟수
A	7년	안무가, 학원 강사, 스트리트 댄서	배틀 참여, 교육, 공연, 팀 활동	100회 이상
B	6년	수도권 예술고등학교 방과 후 교사, 스트리트 댄서	배틀 참여, 교육, 공연, 팀 활동	100회 이상
C	7년	대학 부설 교육기관 외래 강사, 스트리트 댄서	대학 부설 교육기관 외래 강사, 배틀 참여, 교육, 공연	100회 이상
D	8년	회사원, 스트리트 댄서	배틀 참여, 공연, 팀 활동	100회 이상
E	7년	학원 강사, 스트리트 댄서	배틀 참여, 교육, 대회 참여, 공연, 팀 활동	50회 이상
F	7년	방송 작가, 스트리트 댄서	배틀 참여	60회 이상

2. 자료 수집 및 분석

저스트 데뷰트 사례 분석을 위한 자료는 2025년 11월 1일부터 2026년 8월 15일까지 공식 홈페이지와 공식 SNS, 관련 문헌 및 보도자료 등을 통해 수집하였다. 수집한 자료는 저스트 데뷰트의 조직 및 운영 방식, 프로그램 구성, 교육 및 콘텐츠 운영, 참가자 및 관객 대상 가치 제공, 수익 창출 방식 등 BMC의 각 구성 요소를 파악할 수 있는 자료를 중심으로 선별하였다.

선별된 자료에서 저스트 데뷰트의 주요 사업 및 운영 요소를 먼저 추출한 후, BMC의 9개 구성 요소에 따라 내용을 분류하였다. 이후 스트리트 댄스 배틀의 특성과 본 연구의 목적을 고려하여 각 요소를 가치

제안, 가치 전달, 수익 모델의 세 범주로 재분류하였다. 이를 바탕으로 저스트 데북의 운영 구조와 각 활동 간 연계 관계, 가치 창출 및 수익 발생 방식을 종합적으로 분석하였다.

사례 분석을 통해 도출된 시사점을 국내 스트리트 댄스 산업의 맥락에서 검토하기 위하여 국내 스트리트 댄서 6인을 대상으로 반구조화된 서면 심층면담(semi-structured in-depth interview)을 실시하였다. 면담에 앞서 연구 목적, 연구 참여 대상, 연구 기간, 연구 내용 및 방법, 참여자의 권리, 개인정보 보호 및 비밀 보장 등에 관한 사항을 안내하고 자발적인 연구 참여 동의를 받았다.

서면 면담 질문은 배틀 참가 경력 및 현재 활동 현황, 배틀의 가치와 의미, 배틀 관련 영상 및 콘텐츠의 가치 전달, 교육 및 커뮤니티와의 연계, 배틀 경력의 활용과 수익 창출, 저작권 및 보상 체계, 국내 스트리트 댄스 배틀의 지속 가능한 발전 및 개선 방향 등을 중심으로 구성하였다. 면담 질문은 BMC를 활용한 저스트 데북 사례 분석 결과와 선행연구를 바탕으로 구성하였으며, 연구 질문과의 연계성을 고려하여 최종 질문을 확정하였다.

자료 수집은 2026. 07. 28. ~ 2026. 08. 03. 동안 비대면 서면 면담 방식으로 진행하였다. 참여자에게 1차 질문지를 전달하고 서면으로 답변받은 후, 답변 내용 가운데 추가적인 확인이나 구체적인 설명이 필요한 부분에 대해서는 후속 질문을 제시하였다. 이후 추가 답변을 받아 1차 및 후속 응답을 통합하여 최종 분석 자료로 활용하였다. 따라서 본 연구의 서면 면담은 일회적인 질문지 회수에 그치지 않고, 참여자의 응답을 바탕으로 후속 질문을 추가하는 방식으로 내용의 구체성과 맥락을 확보하였다.

수집된 사례 자료와 서면 면담 자료는 연구 목적과 연구 질문에 따라 단계적으로 분석하였다. 먼저 사례 자료에서 저스트 데북의 운영 및 사업 요소를 추출하여 BMC의 구성 요소별로 정리하고 이를 가치 제안, 가치 전달, 수익 모델의 세 범주로 통합하였다. 서면 면담 자료는 참여자의 응답을 반복적으로 검토하면서 연구 질문과 관련된 내용을 추출하고, 유사한 의미를 지닌 응답을 묶어 일차적으로 분류하였다. 이후 각 범주 간의 공통점과 차이점을 비교·검토하여 상위 범주를 도출하고 이를 BMC의 가치 제안, 가치 전달, 수익 모델의 세 범주와 연계하여 분석하였다. 마지막으로 두 자료의 분석 결과를 종합하여 국내 스트리트 댄스 산업의 환경과 특성을 고려한 지속 가능한 비즈니스 모델의 방향과 실천적 시사점을 도출하였다.

3. 연구 타당도 및 신뢰도

본 연구는 사례연구와 질적 면담을 통해 도출된 결과의 타당성과 신뢰성을 확보하기 위해 자료와 분석 과정에 대한 지속적인 검토를 실시하였다. 먼저 저스트 데북 사례 분석에서는 하나의 자료에만 의존하지 않고 공식 홈페이지, 공식 SNS, 관련 문헌 및 보도자료 등 복수의 자료원을 활용하여 동일한 내용을 교차 확인하였다. 이를 통해 사례에 대해 보다 종합적인 이해를 확보하고자 하였다.

또한 국내 스트리트 댄서 6인의 서면 면담에서는 참여자의 1차 응답을 검토한 후 추가적인 후속 질문을 제시하여 불명확하거나 구체적인 설명이 필요한 내용을 확인하였다. 이를 통해 연구자가 참여자의 응답을 임의로 해석하는 것을 최소화하고, 참여자의 경험과 의미가 충분히 드러나도록 하였다. 자료 분석 과정에서는 사례 자료와 면담 자료에서 도출된 내용이 연구 질문 및 BMC의 분석 범주와 일관되게 연결되는지를 반복적으로 검토하였다. 또한 분석 과정에서 도출된 범주와 해석 결과를 공동 저자와 함께 검토하

여 연구 질문과 분석 결과 간의 연계성 및 범주의 적절성을 점검하였다.

본 연구는 특정 사례와 국내 스트리트 댄스 6인의 경험을 중심으로 수행된 질적 연구이므로 연구 결과를 국내 전체 스트리트 댄스 산업에 그대로 일반화하는 데에는 한계가 있다. 따라서 본 연구의 결과는 국내 스트리트 댄스 산업 전체에 대한 일반화보다는, 저스트 데붓 사례와 국내 스트리트 댄서의 경험을 바탕으로 국내 스트리트 댄스 배틀의 비즈니스 구조와 발전 방향을 탐색하는 데 의의가 있다.

IV. 분석 결과

1. 저스트 데붓 사례 분석 결과

가. 가치 제안

저스트 데붓은 댄서, 관객, 파트너 등 다양한 이해관계자에게 차별화된 가치를 제공하며 구체적으로 다음 네 가지 요소로 구성된다. 첫째, 창립자 브루스 이칸지는 저스트 데붓을 배틀 자체에 한정된 행사가 아닌 국제 힙합 댄서들이 교류하는 장으로 정의하며, 대회 과정에서 형성되는 국가 간 문화 교류, 네트워킹, 커뮤니티 구축을 핵심 가치로 강조하였다. 둘째, 경연이 2인 1팀의 듀오 형식으로 진행된다는 점에서 개인 단위의 경쟁이 주를 이루는 대회와 차별화되는 독창적인 경쟁 구조를 갖추고 있다. 셋째, 힙합, 하우스, 락킹, 팝핑 등 4개 핵심 장르 외에도 익스페리멘탈, 댄스홀, 크럼프, 주니어 부문을 마련함으로써 다양한 장르와 연령대의 댄서들에게 참여 기회를 제공한다. 넷째, 2002년 400명 규모로 시작한 저스트 데붓은 2012년 16,000명 규모의 전석 매진을 기록하는 등 세계적인 스트리트 댄스 행사로 성장하였으며, 이는 저스트 데붓 무대가 댄서들에게 중요한 목표이자 상징적 무대로 자리 잡았음을 시사한다(Kosova, 2017; Tjia, 2020).

나. 가치 전달

저스트 데붓은 배틀, 교육, 콘텐츠, 상품 사업을 하나의 브랜드 체계 안에서 통합적으로 운영하며 가치 제안을 실현하고 있다. 저스트 데붓은 대회 운영을 담당하는 저스트 데붓 이벤트(Juste Debout Event), 교육 기관인 저스트 데붓 스쿨, 콘텐츠 플랫폼인 저스트 데붓 공식 유튜브, 브랜드 상품 및 라이프스타일 영역을 담당하는 저스트 데붓 ADN 등으로 구성된 브랜드 확장 구조를 구축하고 있다. 이러한 구조는 배틀, 교육, 콘텐츠, 예술 활동을 유기적으로 연결함으로써 브랜드 경험을 다층적으로 확장하는 역할을 한다(Kosova, 2017).

행사 운영은 지역 예선과 파이널로 이어지는 2단계 글로벌 투어 시스템을 기반으로 이루어진다. 매년 11월부터 3월까지 세계 12개 이상의 국가에서 투어(Juste Debout Tour)가 개최되며, 창립자 브루스 이칸지와 세계적인 심사위원들이 각 지역 예선에 참여한다. 이후 예선을 통과한 댄서들은 매년 3월 프랑스 파리에서 개최되는 파이널(Juste Debout Final)에 진출하게 된다(Kosova, 2017; Juste Debout, n.d.). 이러한 운영 방식은 전 세계 댄서들에게 지속적인 참여 기회를 제공하는 동시에 글로벌 커뮤니티를 형성하는 기반이 된다.

이와 같은 글로벌 확장 전략은 프랜차이즈 기반 운영 방식을 통해 유지된다. 본사는 브랜드 운영 기준과 심사 체계, 프로그램 포맷을 제공하고, 각국의 로컬 오거나이저가 예선을 운영하는 구조를 채택함으로써 브랜드의 일관성을 유지하면서도 효율적인 국제 확장을 실현하고 있다(Kosova, 2017).

교육 프로그램 역시 가치 전달의 중요한 요소이다. 저스트 데북은 파이널 기간 동안 힙합 댄스 주간(Hip Hop Dance Week)을 운영하며 워크숍, 파티, 컨퍼런스 등 다양한 프로그램을 함께 개최하고 있다. 최근에는 댄스 크루즈 프로그램⁴⁾까지 도입하여 참가자와 관객에게 보다 확장된 경험을 제공하고 있으며(Juste Debout, n.d.), 이러한 교육 및 체험 프로그램은 배틀 참여를 넘어 지속적인 커뮤니티 형성과 브랜드 경험을 강화하는 기반이 된다.

또한 저스트 데북은 공식 홈페이지와 유튜브 채널, 소셜미디어를 활용하여 배틀 영상, 하이라이트, 인터뷰 등 다양한 디지털 콘텐츠를 지속적으로 제작·유통하고 있다. 이러한 콘텐츠는 오프라인 행사에서 생산된 경험을 온라인으로 확장하는 동시에, 온라인 노출이 다시 현장 참여로 이어지는 선순환 구조를 형성하며 브랜드의 지속적인 확산에 기여하고 있다.

마지막으로 저스트 데북 ADN은 브랜드 의류와 굿즈 등 상품 및 라이프스타일 콘텐츠를 통해 배틀에서 형성된 브랜드 경험을 일상적 소비 영역으로 확장하는 채널로 기능한다. 이를 통해 참가자와 팬층은 행사 현장을 벗어난 일상에서도 브랜드와 지속적으로 접점을 형성하며, 배틀을 중심으로 형성된 브랜드 경험 이 다양한 소비 형태로 확장될 수 있도록 한다.

다. 수익 모델

저스트 데북은 행사 운영에서 발생하는 직접적인 수익뿐만 아니라 교육, 라이선스, 콘텐츠, 스폰서십 등 다양한 사업을 결합하여 수익원을 다각화하고 있다.

우선 행사 직접 수익은 티켓 판매와 참가 등록비를 중심으로 이루어진다. 파리에서 개최되는 월드 파이널은 수만 명 규모의 관객을 유치하며, 일반 입장권 외에도 블랙카드와 프리미엄 패키지를 운영하여 부가 수익을 창출하고 있다. 또한 예선과 파이널 참가자에게 참가 등록비를 부과하고 있으며, 우승자에게는 파리 파이널 진출 기회를 제공한다(Juste Debout, n.d.).

행사 수익 외에도 교육 사업은 중요한 수익원으로 활용된다. 저스트 데북 스쿨은 정규 교육과정과 워크숍 프로그램을 운영하며, 세계적인 댄서와 심사위원이 참여하는 마스터 클래스를 통해 수익을 창출하고 있다. 특히 국제 예선과 연계된 워크숍은 참가자들에게 교육 기회를 제공하는 동시에 행사 참여를 촉진하는 역할을 수행한다(JDSchool, n.d.).

저스트 데북은 또한 라이선스 사업을 통해 글로벌 운영 체계를 유지하고 있다. 본사는 각국의 로컬 오거나이저(organizer)에게 브랜드 사용과 예선 운영 권한을 부여하고 라이선스 수수료를 받는 프랜차이즈 방식을 운영하고 있으며(Kosova, 2017), 이를 통해 직접적인 운영 부담을 줄이면서도 브랜드의 국제적 확장을 지속하고 있다.

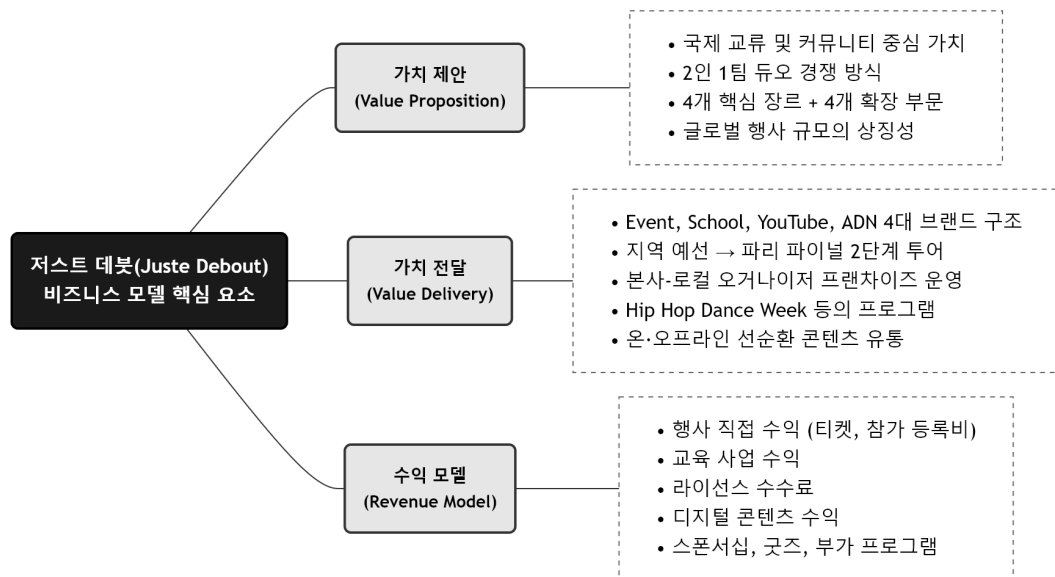
디지털 콘텐츠 역시 중요한 수익 기반을 형성하는데, 저스트 데북은 공식 홈페이지와 소셜미디어, 유튜

4) 2026년 브라질에서 개최 예정인 저스트 데북 크루즈는 리우데자네이루에서 6일간 수업을 진행한 후, 7일간 크루즈 선상에서 수업과 배틀을 진행할 예정이다. Juste Debout(@justedebout_official), Instagram profile, https://www.instagram.com/justedebout_official/.

브 채널을 통해 배틀 영상, 워크숍, 인터뷰, 하이라이트 영상 등을 지속적으로 유통하며 브랜드 노출을 확대하고 글로벌 팬덤을 구축하고 있다(Red Bull, 2018; Juste Debout, n.d.). 이러한 콘텐츠는 광고 수익뿐 아니라 행사 홍보와 브랜드 가치 제고에도 기여한다.

마지막으로 스폰서십과 브랜드 파트너십, 그리고 굿즈 판매와 부가 프로그램 운영을 통해 수익 구조를 다변화하고 있다. 저스트 데북은 글로벌 기업 및 문화기관과 협력하여 행사 운영 재원을 확보하고 있으며, 스폰서에게는 현장 브랜드 노출과 스트리트 댄스 커뮤니티에 대한 접근 기회를 제공한다(Kennedy Center, 2025; Juste Debout, n.d.). 또한 공식 굿즈 판매와 크루즈, 파티 등 부가 프로그램을 운영하여 브랜드 경험을 확장하고 추가적인 수익을 창출하고 있다.

종합하면, 저스트 데북은 티켓 판매와 참가비 중심의 직접 수익에 더해 교육, 라이선스, 디지털 콘텐츠, 스폰서십, 굿즈 사업을 결합한 다층적 수익 구조를 구축하고 있으며, 이를 통해 스트리트 댄스 배틀을 지속 가능한 문화 예술 산업으로 확장하고 있다.



〈그림 4〉 저스트 데북의 BMC 요소별 정리

2. 국내 스트리트 댄스 배틀 인터뷰 분석 결과

본 연구는 저스트 데북 사례분석 결과와 국내 스트리트 댄서 6인의 인터뷰 결과를 종합하여 가치 제안, 가치 전달, 수익 모델의 측면에서 국내 스트리트 댄스 배틀의 비즈니스 구조를 분석하였다. 이를 바탕으로 국내 환경에 적용 가능한 비즈니스 모델의 방향을 제안하고자 한다.

〈표 2〉 국내 인터뷰 결과와 범주별 참여자 응답 요약

범주		세부 내용	언급 참여자
가치 제안		즉흥성·예측 불가능성·자기표현을 배틀의 핵심 매력으로 인식	전원(A~F)
가치 전달	확산	배틀 영상의 온라인 확산이 인지도·수강생 유입에 기여	B, C
	한계	교육·커리어 연계 미흡, 워크숍의 일회성·비체계성	A, C, D
수익 모델	경험 있음	우승·입상 이후 수업 제의, 협업, 게스트 초청으로 연결	B, E
	경험 없음	참가 경력은 있으나 우승 경력이 없어 수익화 경험 부재	A, D, F
	확장 가능성	라이선스·굿즈는 국내 인프라 상 아직 어려움, 콘텐츠 기반은 상대적으로 가능성 높음	A, D
구조적 과제		이력 인증 체계 부재, 성과 편중 문화에 대한 문제의식	E, F
		저작권·영상 활용 관련 보상·동의 절차 미비	전원(A~F)

가. 가치 제안: 배틀의 IP로서의 고유성과 경험적 가치

저스트 데북은 즉흥성과 상호작용에 기반한 배틀 경험을 브랜드의 핵심 가치로 정립함으로써 전술한 IP 속성을 실현하였다.

인터뷰 결과, 이는 국내 맥락에서도 뚜렷하게 확인되었다. 6인의 참여자 전원이 배틀의 매력을 예측 불가능성과 즉흥성, 그리고 그 안에서 드러나는 자기표현에서 찾았다. 참여자 D는 배틀의 매력을 “정해지지 않은 상태에서 오는 긴장감과 몰입감”이라 표현하였으며, 참여자 A는 배틀을 “그 어떤 장치 없이 가장 솔직하고 있는 그대로의 나를 마주할 수 있는 순간”이라고 설명하였다. 참여자 E 역시 즉흥과 자유로움을 스트리트 댄스 고유의 특성으로 언급하였다. 이러한 높은 응답 일치도는 개인의 취향 차원을 넘어, 즉흥성이 배틀이라는 형식 자체에 내재된 특성임을 보여준다. 배틀은 사전에 정해진 음악과 안무 없이 현장에서 DJ의 선곡에 즉각적으로 반응하는 방식으로 진행되며, 이러한 특성이 참여자들 사이에서 즉흥성을 핵심 가치로 인식하게 하는 요인과 관련된 것으로 해석된다. 이처럼 참여자 전원이 즉흥성·현장성·자기표현을 배틀의 핵심 가치로 지목했다는 점은, 배틀이 국내에서도 저스트 데북과 동일한 층위의 고유한 콘텐츠 자산으로서의 가치 제안이 성립할 수 있는 토대를 갖추고 있음을 시사한다.

나. 가치 전달: OSMU 구조의 부분적 형성과 한계

OSMU(One Source Multi Use) 구조는 하나의 원천 콘텐츠가 소진되지 않은 채 다양한 채널로 동시에 확장되는 것을 의미하며, 저스트 데북은 Event · School · YouTube · ADN을 통합함으로써 이를 실현하였다.

인터뷰 결과, 국내에서도 배틀 콘텐츠의 유통은 활발하게 이루어지고 있는 것으로 나타났다. 참여자 C는 배틀 클립이 온라인에서 화제가 되면서 “팔로워가 증가하고 레슨 수강생의 유입이 많아지는” 경험을 언급하였고, 참여자 B 역시 배틀 영상이 국제적으로 본인을 알리는 역할을 했다고 밝혔다. 그러나 이러한 콘텐츠 확산은 주로 개인 차원의 인지도 상승에 머무르는 경향이 있으며, 이를 체계적인 교육이나 지속 가능한 커리어 구조로 연결할 수 있는지에 대해서는 회의적인 응답이 다수 확인되었다.

구체적으로 참여자 A는 국내 배틀이 행사 당일의 승패에 역량이 집중되어 있어, 이를 체계적인 댄스 교육 커리큘럼이나 아카데미 사업으로 확장하기 어렵다고 지적하였다. 또한 현재의 연계 구조를 상업적 자본과 인프라의 한계로 인해 형성된 과도기적 단계로 평가하였다. 참여자 D 역시 국내 배틀에는 별도의 워크숍이 부재한 경우가 많으며, 해외 댄서 초청 워크숍조차 일회성에 그쳐 교육 내용이 체계적으로 구성되지 못하고 있다고 평가하였다. 이에 대한 대안으로 참여자 C는 해외에서 경험한 캠프형 운영 방식, 즉 합숙·워크숍·배틀을 통합한 운영 형태를 제안하였다.

국내 배틀은 미디어 콘텐츠를 중심으로 한 확장은 상당 부분 이루어졌으나, 교육 및 커리어와 같은 연계 영역으로 확장되거나 이를 지속적인 OSMU 구조로 연결하는 데에는 한계가 있는 것으로 나타났다. 이는 배틀 콘텐츠의 확장 가능성에 비해 이를 교육 및 커리어 활동으로 연계하고 지속적으로 발전시킬 수 있는 운영 구조가 충분히 형성되지 않았음을 의미한다.

다. 수익 모델: 성과 중심 수익화의 편중과 다각화 가능성

제스트 데북은 참가비·티켓 외에도 라이선스, 교육, 스폰서십, 콘텐츠를 통해 수익원을 다각화하고 있다. 인터뷰 결과 국내에서도 배틀 성과가 수익으로 연결된 사례가 다수 확인되었으나 그 양상은 매우 편중되어 있었다. 참여자 B는 배틀 성과로 인해 “수업 제의 및 협업 제의가 가장 많았다”라고 답하였고, 참여자 E도 우승 이후 이듬해 게스트로 초청되어 페이가 발생한 경험을 밝혔다. 반면 참여자 D는 우수한 경력은 없고 참가한 경력만 있어 스폰서십이나 협업으로 이어진 경험이 전무하다고 답하였으며, 참여자 A와 F 역시 수익을 얻은 경험이 없다고 응답하였다. 이는 배틀의 수익화가 참가 여부보다 상위 입상이라는 가시적 성과에 의해 좌우되는 구조를 이루고 있음을 시사하며, 다수의 일반 배틀 참가자가 실질적인 경제적 보상에서 소외될 가능성을 뒷받침한다.

이러한 성과 중심의 편중 구조를 완화하기 위해서는 우승이라는 가시적 성과에 의존하지 않고도 다수의 참가자가 접근할 수 있는 대안적 수익 채널의 다각화가 요구된다. 국내 적용 가능한 수익화 방식에 대해서는 단계적 수용성이 확인되었다. 참여자 A와 D는 라이선스 수출이나 굿즈 사업이 독립된 브랜드로서 해외에 라이선스를 수출할 만큼의 거대 프랜차이즈 인프라나 투자 기반이 부족해 현실적으로 어렵다고 평가한 반면, 콘텐츠 분야에 대해서는 댄서라는 직업이 지닌 매력과 개성을 살릴 수 있어 상대적으로 가능성이 높다고 보았다(참여자 D). 반면 참여자 F는 워크숍, 서포트 시스템, 영상 콘텐츠, 굿즈 등이 이미 실천되고 있다고 보아 상반된 평가를 제시하였다. 이러한 견해차는 국내 수익화 전략이 대규모 프랜차이즈형 사업보다 콘텐츠 및 교육 기반의 IP 수익화부터 단계적으로 접근할 필요가 있음을 보여준다.

라. 구조적 과제: 이력 인정 체계 및 저작권 보상의 미비

인터뷰에서는 앞선 세 요소를 관통하는 공통적인 구조적 한계로 '이력 인정 체계의 부재'와 '저작권 보상의 미비'가 확인되었다. 참여자 E는 “배틀 성과가 실질적 커리어로 이어지는 정도”를 가장 큰 어려움으로 꼽으며 배틀 성과에 편향되어 있는 문화 자체가 개선되어야 한다고 지적하였고, 참여자 F 역시 배틀 활동이 실질적인 커리어와 이력으로 남기 어려운 현실을 지적하였다. 이는 배틀 참여가 공식적으로 기록·인증되는 자산화 체계 없이 개인의 휘발적 기억과 평판에만 의존하고 있음을 보여준다.

저작권과 보상 체계에 대해서도 6명의 참여자가 공통적으로 미비함을 지적하였다. 참여자 A는 배틀 주

최 측이나 미디어 채널이 현장 영상을 올려 조회수와 광고 수익을 얻을 때 참가자에게도 수익이 공유되는 정산 체계가 필요하다고 밝혔으며, 참여자 D는 영상 업로드 시 사전 동의 절차의 도입을 제안하였다. 특히 참여자 F가 “배틀에서 보여지는 춤이 저작권을 보장받아야 한다고 본인도 생각해 본 적이 없다”라고 답한 점은, 배틀 관련 저작권 문제가 업계 내에서 충분히 공론화되지 못하고 있음을 보여준다. 이러한 인식의 공백은 앞서 살펴본 배틀의 즉흥성이라는 속성과도 관련될 수 있다. 즉흥적 움직임은 사전에 고정된 형태로 존재하기보다 현장에서 순간적으로 구성된다는 특성상 저작권 보호의 적용 가능성에 대한 논의 자체가 활성화되기 어려운 조건으로 작용할 수 있으며, 이러한 특성이 업계 내 인식 형성에도 영향을 미쳤을 가능성이 있다. 다만 이하에서 제안하는 수익 배분 체계는 퍼포먼스의 법적 저작권 성립 여부를 전제로 하지 않는다. 이는 법적 권리관계가 명확히 정립되기에 앞서, 사업 운영 주체가 계약적 차원에서 참가자에게 합리적인 보상을 제공할 수 있도록 하는 장치로 설계된다.

참가자에 대한 수익 배분은 개별 댄서의 경제적 이익을 보장하는 차원을 넘어, 배틀 콘텐츠를 지속적으로 생산·확보하기 위한 핵심적인 운영 조건과도 연결된다. 배틀 콘텐츠의 질과 파급력은 참가자의 지속적인 참여와 퍼포먼스의 활용을 통해 형성되므로, 참가자가 자신의 퍼포먼스를 통해 창출된 가치에 대해 적절한 보상을 받지 못할 경우 콘텐츠 생산과 참여의 지속 가능성 또한 저하될 수 있다. 따라서 참가자에 대한 수익 배분은 단순한 보상 체계를 넘어, 배틀 콘텐츠의 지속적인 생산과 참여를 유도하고 장기적인 콘텐츠 공급 기반을 확보하기 위한 비즈니스 모델의 전략적 요소로 이해할 수 있다.

이러한 이력 인증 체계와 저작권 보상 체계의 부재는 저스트 데뷰의 운영 구조에서는 상대적으로 두드러지지 않았던 영역으로, 국내 배틀이 지속 가능한 산업 구조로 발전하기 위해 별도로 보완할 필요가 있는 과제임을 시사한다.

V. 논의 및 비즈니스 모델 제안

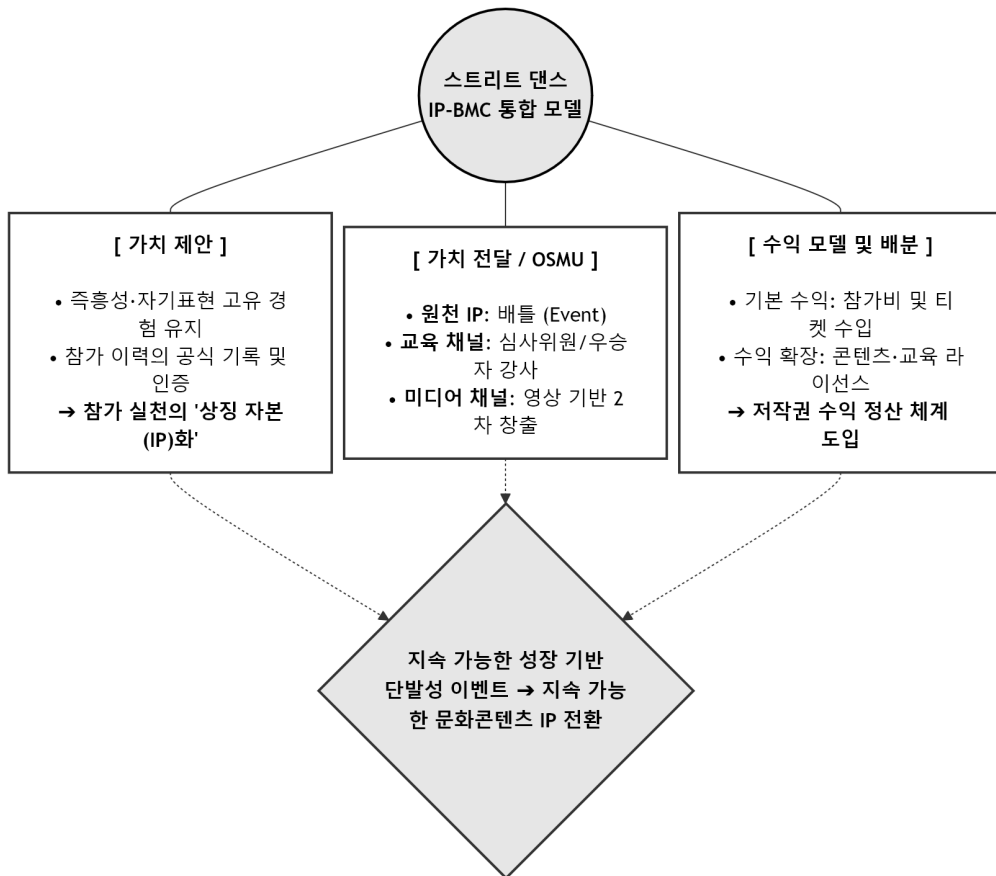
본 연구의 결과는 스트리트 댄스의 산업적 가능성을 다룬 선행연구와 비교했을 때 몇 가지 차별점을 지닌다. 게이미피케이션 모델과 굿즈 거래 플랫폼을 제안한 이우재 등(2022)의 연구가 스트리트 댄스 산업 전반의 정책적 확장 방향에 초점을 두었다면, 본 연구는 배틀이라는 단일 행사가 어떻게 지속 가능한 비즈니스 구조를 형성할 수 있는지에 주목하였다. 또한 배틀의 문화적 특성을 다룬 기존 연구(이주영, 박현옥, 2017)가 배틀 내부의 운영 논리에 초점을 두었다면, 본 연구는 배틀을 문화콘텐츠 IP로 재해석함으로써 배틀과 교육, 콘텐츠, 수익 구조 간의 연계를 통합적으로 조망하였다는 점에 의의가 있다.

이상의 논의는 서론에서 제시한 지속 가능성의 네 측면과 각각 대응된다. 참가비·라이선스·콘텐츠 등으로 다각화되는 수익 채널은 경제적 지속 가능성을, 배틀·교육·콘텐츠로 이어지는 OSMU 구조는 콘텐츠의 지속 가능성을, 이력 인증 기능은 댄서 활동의 지속 가능성을, 콘텐츠 수익 배분 체계는 IP의 지속 가능성을 각각 뒷받침한다. 이러한 대응 관계는 본 연구가 제안하는 통합형 모델이 서론에서 설정한 지속 가능성의 개념을 구체적인 사업 및 운영 요소와 연계할 수 있음을 시사한다.

종합하면, 국내 스트리트 댄스 배틀은 즉흥성과 자기표현이라는 고유한 IP 적 가치 제안을 갖추고 있고 미디어 콘텐츠로의 가치 전달도 부분적으로 이루어졌으나, 이를 교육·커리어 인증·콘텐츠 수익 공유의

체계로 연결하는 통합적 구조는 부재한 것으로 나타났다. 이에 본 연구는 저스트 데뷰이 실현한 IP 확장 원리를 국내 환경에 맞게 재구성한 '배틀(Event)-교육(Academy)-콘텐츠(Media) 통합형 IP 비즈니스 모델'을 제안한다.

가치 제안 측면에서는 배틀 고유의 즉흥성과 자기표현이라는 경험적 가치를 유지하되, 개별 참가 및 성과 이력을 공식적으로 기록·인증하는 기능을 결합함으로써 우승자뿐만 아니라 일반 참가자들의 참여 실천 자체도 누적 가능한 경력 자산이자 사업적 자산(퍼포먼스 IP)이 되도록 보완한다. 가치 전달 측면에서는 배틀(Event)을 원천 IP로 삼아, 심사위원 및 상위 성과자가 강사로 참여하는 교육(Academy) 커리큘럼과, 현장 영상을 유통하는 미디어(Media) 콘텐츠를 파생 채널로 연계하는 OSMU 구조를 구축한다. 수익 모델 측면에서는 참가비와 티켓 수입을 기본으로 하되, 인터뷰에서 수용성이 높게 평가된 콘텐츠 및 교육 라이선스를 우선 수익 채널로 삼는다. 나아가 참가자들이 공통적으로 요구한 콘텐츠 활용에 대한 수익 배분 체계를 미디어 유통 채널에 도입함으로써, 2차 콘텐츠 창출에 따른 수익이 원천 IP 제공자인 댄서(참가자)에게도 공정하게 배분되도록 한다. 이러한 모델은 배틀을 단발성 이벤트가 아닌 지속 가능한 문화콘텐츠 IP로 전환하기 위한 방향을 제시하고, 국내 스트리트 댄스 산업의 지속 가능한 성장 기반을 마련하는 데 시사점을 제공한다.



〈그림 5〉 스트리트 댄스 IP-BMC 통합 비즈니스 모델

VI. 결론

본 연구는 스트리트 댄스 배틀의 지속 가능한 산업적 발전을 위한 비즈니스 모델을 제안하기 위하여, 프랑스 저스트 데뷰에 대한 사례 분석과 국내 스트리트 댄서 6인을 대상으로 한 반구조화 인터뷰를 실시하고, 문화콘텐츠 IP와 BMC를 분석 틀로 활용하였다. 연구 결과, 국내 스트리트 댄스 배틀 역시 즉흥성과 자기표현이라는 고유한 경험적 가치를 지니고 있어, 차별화된 문화콘텐츠 IP로 활용·확장할 수 있는 기반을 갖추고 있음을 확인하였다. 그러나 가치 전달 측면에서는 미디어 콘텐츠로의 확산은 상당 부분 이루어진 반면, 교육 및 커리어 영역과의 유기적 연계는 충분히 이루어지지 못해 IP의 다각적 확장으로 이어지지 못한 것으로 나타났다. 수익 모델 측면에서도 배틀 성과의 수익화는 일부 상위 입상자에게 편중되어 있어, 다수의 일반 참가자는 실질적인 경제적 보상에서 소외되는 경향이 확인되었다. 아울러 배틀 활동 이력을 공식적으로 기록·인증하는 체계와 배틀 영상 및 콘텐츠에 대한 저작권 보상 체계가 모두 미비하다는 점이 국내 배틀 산업의 구조적 과제로 확인되었다.

이에 본 연구는 이러한 내용을 종합하여 배틀(Event)을 원천 IP로 삼고 교육(Academy)과 콘텐츠(Media)를 파생 채널로 연계하는 ‘배틀-교육-콘텐츠 통합형 IP 비즈니스 모델’을 제안하였다. 이 모델은 참가자의 활동 이력을 누적 가능한 자산으로 기록·인증하는 기능과, 콘텐츠 유통에서 발생하는 수익을 원천 제공자인 댄서에게 배분하는 저작권 정산 체계를 결합함으로써, 저스트 데뷰 사례가 지닌 IP 확장 원리를 국내 환경에 맞게 재구성하였다는 점에 특징이 있다. 이력 인증 기능은 현재 개인의 기억과 평판에 의존하고 있는 배틀 참여 이력을 검증 가능한 자산으로 전환함으로써, 일반 참가자의 참여 경험이 향후 경력으로 축적될 수 있는 기반을 제공한다. 또한 정산 체계는 배틀 영상 및 관련 콘텐츠의 유통 과정에서 발생하는 보상 공백을 보완하여, 안무 및 퍼포먼스 창작 노동에 대한 정당한 보상이라는 문제에 대응할 수 있는 실천 방안을 제시한다. 나아가 이러한 통합형 모델은 일회성 이벤트 중심으로 운영되어 온 국내 배틀 문화가 지속 가능한 문화콘텐츠 IP로 확장될 수 있는 방향성을 제시한다는 점에서 산업적 시사점을 갖는다.

본 연구는 배틀이라는 스트리트 댄스 고유의 문화적 실천 양식을 산업적 자산으로 재해석하고, 이를 문화콘텐츠 IP 이론과 BMC의 관점에서 분석하였다는 점에서 학술적 의의를 지닌다. 또한 배틀 관련 저작권 및 보상 문제가 업계 내에서 충분히 논의되지 못한 사각지대로 남아 있다는 인터뷰 결과를 통해, 배틀 문화를 창작 노동의 관점에서 재조명할 필요성을 제기하였다는 점에서 실천적 함의를 지닌다. 다만 본 연구는 단일 사례에 대한 사례연구와 6인의 인터뷰 참여자 응답에 기반하고 있어 연구 결과를 스트리트 댄스 산업 전반으로 일반화하는 데는 한계가 있으며, 제안된 비즈니스 모델 역시 실제 운영을 통해 검증되지 않은 개념적 수준에 머물러 있다. 향후 연구에서는 제안된 모델을 실제 소규모 배틀 행사에 시범 적용하여 그 효과를 실증적으로 검토하고, 국내의 다른 대형 배틀 사례들과 비교·분석함으로써 모델의 적용 범위와 타당성을 확장할 필요가 있다.

■ 참고문헌

- 김상우(2012). **스트리트 댄스 현대 대중 무용의 역사**. 좋은땅.
- Creswell, J.W. & N.P. Poth(2021). **질적 연구방법론: 다섯 가지 접근** (조흥식,정선옥, 김진숙, 권지성 역). (주) 학지사. (원저출판 2018).
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., 유효상(2021). **비즈니스 모델의 탄생 상상과 혁신, 가능성이 폭발하는 비즈니스 모델 캔버스 활용**. 비즈니스북스.
- 국송이, 박성진(2020). 스트리트 댄스 전공 대학생의 직업선택 유형별 희망근로형태 분석. **무용예술학연구**, 78(2), 21-43. <10.16877/kjds.78.2.202006.21>.
- 금동아, 이해준(2025). 예비 전공생이 인식하는 스트리트 댄서 직업이미지. **한국진로교육학회**, 38(4), 237-258. <10.32341/JCER.2025.12.38.4.237>.
- 길현정(2014). 스트리트 댄스를 활용한 문화콘텐츠로서의 전략적 발전방안. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 8(3), 293-313. <10.21184/jkeia.2014.09.8.3.293>.
- 김도경, 민지은(2024). 예술의 기술 융합 비즈니스 모델 연구 - BMC를 활용한<Acute Art>비즈니스 모델 분석사례를 중심으로. **한국과학예술융합학회**, 42(2), 47-67. <10.17548/ksaf.2024.03.30.47>.
- 김시우(2025). **광주지역 스트리트댄스의 발전과정과 특징 연구**. 석사학위논문. 전남대학교 대학원.
- 김수인, 송유리(2019). 스트리트댄스 용어에 대한 인식 현황과 정전화 현상: 한국 스트리트댄스계의 제도화를 중심으로. **무용역사기록학**, 55, 75-109. <10.26861/sddh.2019.55.75>.
- 김은지, 서용석(2024). TV프로그램 「스트리트 우먼 파이터 1」분석을 통한 방향성 제고. **융합과 통섭**, 7(2), 210-221. <10.33090/SFCC.7.2.13>.
- 박한솔, 김미진(2022). 스트리트 댄스의 윤리적 쟁점과 과제. **움직임의 철학: 한국체육철학회지**, 30(1), 95-107. <10.31694/PM.2022.03.30.1.008>.
- 이우재(2026). 실용무용의 정체성과 학문적 위상 변화 고찰. **한국무용학회지**, 25(4), 187-201. <10.26743/kaod.2026.25.4.014>.
- 이우재, 나윤빈, 문병순(2024). 스트리트 댄스 시장의 과제와 개선 방안 연구: 전문가 인터뷰를 중심으로. **실용무용학회지**, 2(1), 4.
- 이주연, 박성진, 이해준(2023). 락킹댄스의 한국 유입과 전개 양상. **무용역사기록학**, 69, 101-119. <10.26861/sddh.2023.69.101>.
- 이주영(2019). 스트리트 댄스에 내재된 ‘자기 고유성’ 탐구. **한국무용교육학회지**, 30(3), 105-119. <10.23022/kdes.2019.30.3.105>.
- 이주영, 박현옥(2017). 스트리트 댄스의 배틀문화적 특성. **한국무용교육학회지**, 28(2), 157-169.
- 임원갑(2023). 문화원형 기반 캐릭터 콘텐츠산업의 OSMU 전략연구. **문화와 예술연구**, 23, 71-110. <10.35413/culart.2023..23.003>.
- 전윤경(2023). 제주 지역브랜드화를 위한 ‘설문대할망’ 콘텐츠 IP 전략 연구. **제주도연구**, 60, 139-182. <10.47520/jjs.2023.60.139>.

- 정승화(2025). 지역 역사문화 원형을 활용한 콘텐츠 IP화 및 OSMU 전략에 관한 연구 : 동작구 ‘장승배기’ 사례를 중심으로. **한국과 세계**, 7(3), 511-534. <10.22743/kwr.2025.7.3.511>.
- 정우정(2023). 국내 춤 생태계 변화에 관한 연구. **문화경제연구**, 26(3), 153-174. <10.36234/kace.2023.26.3.153>.
- 천성욱, 박성진(2021). 스트릿댄스의 사상적 근원과 예술적 가치 탐색. **대한무용학회논문집**, 79(2), 231-249. <10.21317/ksd.79.2.13>.
- 최종환(2012). **한국 힙합댄스의 발전과정과 가치인식**. 박사학위논문. 세종대학교 대학원.
- 최희동, 권웅(2024). 한·일 프로축구리그 비즈니스모델 고찰. **한국체육교육학회지**, 29(2), 205-217. <10.15831/JKSSPE.2024.29.2.205>.
- Grebel, L., Fdili Alaoui, S., & Bevilacqua, F.(2026). Battles as Interactive Ecologies: Designing with Embodied Roles in Hip-Hop Performance. *Proceedings of the 10th International Conference on Movement and Computing. (MOCO '26)*. ACM. <<https://doi.org/10.1145/3802842.3802868>>.
- Kosova, N.(2017). *The goals and motivation of urban style dancers for entering a competition: A case study of Juste Debout Bilbao 2017*. Bachelor's thesis. Laurea University of Applied Sciences.
- Ling, X.(2025). Street dance redefined: a bridge across the knowledge gap. *Frontiers in Sports and Active Living*, 7.
- Montalvo, S.(2017). *The integration of hip-hop culture and cyphering in dance/movement therapy* [Master's thesis, Sarah Lawrence College]. DigitalCommons@Sarah Lawrence. <https://digitalcommons.slc.edu/dmt_etd/26, 2026. 08. 11>.
- 이우재, 나윤빈, 문병순, 박유나(2022). “국내 K팝 스트릿 댄스 현황 및 발전방향 기초연구.” 전라남도: 한국콘텐츠진흥원.
- 이화행. (2016. 04. 18). “JUSTE DEBOUT 파리에 부는 힙합 열풍”. **아츠앤컬처**. <<https://www.artsn culture.com/news/articleView.html?idxno=1670>, 2026. 08.11>.
- 인터넷 마케팅팀(2017. 07. 28). “요즘 청소년 장래희망 1위 연예인-댄서, 어떻게 준비할까”. **디지털 타임스**. <<https://www.dt.co.kr/article/11108287>, 2026. 08. 11>.
- 조은미(2021. 10. 01). ‘스우파’ 노제, ‘헤이마마’ 열풍 주역→열일 행보까지..팬 사랑까지 센스 가득. **헤럴드POP**. <<https://www.heraldmuse.com/article/3519733>>.
- Dance Mogul(2013. 03. 02). “Juste Debout | WorldWide Street Dance Festival”. *Dance Mogul Magazine*. <<https://www.dancemogul.com/juste-debout-worldwide-streetdance-festival-2/>>.
- JDSchool(n.d.). “Posts [Instagram profile]”. *Instagram*. <<https://www.instagram.com/jdschool/>, 2026. 06. 09>.
- Juste Debout(n.d.). “Posts [Instagram profile]”. *Instagram*. <https://www.instagram.com/justedebout_official/, 2026. 08. 15>.
- Juste Debout(n.d.). “Home page”. *Juste Debout*. <<https://juste-debout.com/en/home-page-en/>, 2026. 08. 11>.

- Juste Debout School(n.d.). “Juste debout school, a unique ecosystem”. **Juste Debout School**. <<https://www.juste-debout-school.com/en/home-page/>>.
- MMTG 문명특급(2021. 11. 18). “전국민이 다 춘 헤이마마 춤, 이 정도면 노제 씨 한강뷰 아파트 한 채는 마련하셨겠지? (순수한 궁금증)”. **YouTube**. <<https://youtu.be/xqqyiQspiLs?si=6lDlOwqUXTsACKzd>, 2026. 08. 11>.
- Mathlieu, B.(2019. 03. 03). “Juste Debout ou l’histoire de la plus grande compétition mondiale de danse hip-hop”. **Télérama**. <<https://www.telerama.fr/sortir/juste-debout-ou-l-histoire-de-la-plus-grande-competition-mondiale-de-danse-hip-hop,154825.php>>.
- The John F. Kennedy Center for the Performing Arts(2025). “Juste Debout”. **The Kennedy Center**. <<https://www.kennedy-center.org/whats-on/explore-by-genre/dance/2025-2026/juste-debout/>, 2026. 08. 11>.
- Tjia, R.(2020. 09. 30). “The downs and ups of Juste Debout Founder Bruce Ykanji”. **Dance Informa Magazine**.
- Winter, Jacky(2018. 02. 27). “10 bonnes raisons de regarder le Juste Debout”. **Red Bull**. <<https://www.redbull.com/be-fr/juste-debout-2018-danse-hip-hop>, 2026. 08. 11>.
- Xtep(2026. 03. 10). “Xtep-sponsored Chinese teenage dancer claims world championship at Juste Debout street dance world finals”. **Business Wire**. <<https://www.businesswire.com/news/home/20260310519224/en/Xtep-Sponsored-Chinese-Teenage-Dancer-Claims-World-Championship-at-Juste-Debout-Street-Dance-World-Finals>, 2026. 08. 14>.

논문투고일 2026. 08. 15.

심사일 2026. 08. 19.

심사완료일 2026. 09. 20.

A Study on the Sustainable Business Model of Street Dance Battles

– Focusing on ‘Juste Debout’ –

Moon, Hyunjoo* · Kim, Sunyoung**

Ph.D. Candidate, Hongik University* · Professor, Hongik University**

This study aims to propose a sustainable business model for street dance battle culture in Korea. As a case study, it analyzes Juste Debout, a globally recognized French battle event, through the Business Model Canvas focusing on value proposition, delivery, and revenue generation. To evaluate the applicability of these findings to the Korean context, semi-structured interviews were conducted with six Korean street dancers. The results show that the improvisational and experiential value of battles functions as a distinctive intellectual property (IP) asset. However, value delivery remains largely limited to media content, with insufficient integration into education and career development, while revenue is concentrated among top performers. The study also identifies the absence of career history certification and copyright remuneration systems as structural challenges. Based on these findings, it proposes an “Event-Academy-Media” integrated IP business model incorporating career history certification and copyright revenue-sharing systems for the Korean street dance industry.

Keywords: Street Dance Battles (스트리트 댄스 배틀), Sustainable Business Model (지속 가능한 비즈니스 모델), Business Model Canvas (비즈니스 모델 캔버스), Intellectual Property (지식 재산권), Street Dance Industry (스트리트 댄스 산업)