

## 연구자들은 K-댄스를 어떻게 바라보는가: 학술연구 텍스트 분석을 활용하여

김 동 근<sup>1</sup> · 김 정 환<sup>2</sup> · 최 홍 규<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup>국립부경대학교 미디어커뮤니케이션학과 석사과정

<sup>2</sup>국립부경대학교 미디어커뮤니케이션학부 부교수

<sup>3</sup>EBS 연구위원

## Study on Academic Research Keywords Related to K-Dance

Dong-geun Kim<sup>1</sup> · Junghwan Kim<sup>2</sup> · Hong-Gyu Choi<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup>Master's Course, Media School, Pukyong National University, Busan 48513, Korea

<sup>2</sup>Associate Professor, Media School, Pukyong National University, Busan 48513, Korea

<sup>3</sup>Researcher, Korea Educational Broadcasting System, Gyeonggi-do 10393, Korea

### [요 약]

본 연구는 K-댄스 연구 동향을 종합적으로 파악하기 위해 KCI 등재지 및 KCI 등재후보지에 수록된 82건의 K-댄스 관련 학술논문의 초록을 분석하였다. K-댄스와 관련한 연구 동향을 파악하고, K-댄스 관련 키워드들이 학술연구의 맥락 속에서 어떠한 관계를 갖는지 살펴보기 위해 단어빈도분석, TF-IDF분석, 동시 출현 빈도 분석, LDA토픽모델링을 활용하였다. 분석 결과, K-댄스 학술연구는 K-팝의 흥행과 함께 연구 수가 증가하는 경향을 보였다. 주요 연구 분야는 무용, 문화산업, 체육 분야 등이었다. ‘무용’, ‘교육’, ‘스트리트댄스’가 다빈도 키워드로 도출되었으며, 동시 출현 빈도 분석을 통해 다양한 분야에서 K-댄스에 관한 논의가 진행되고 있음을 확인하였다. 또한, LDA토픽모델링 결과 ‘스트리트댄스의 발전’, ‘디지털 콘텐츠로서의 댄스’, ‘창작물로서의 댄스’ 등으로 주제가 구분되었다. 연구 결과, K-댄스가 학술적, 교육적, 그리고 문화적 가치를 지닌 중요한 연구 분야로 자리 잡고 있다는 점을 확인하였다. 반면에 K-댄스 분야에 종사하는 댄서, 안무가의 권리와 안무 저작권에 관한 연구는 상대적으로 부족함을 확인하였다.

### [Abstract]

This study analyzed the abstracts of 82 academic papers related to K-dance included in KCI-registered journals and KCI-registered candidates to comprehensively understand the trends in K-dance research. Word frequency analysis, TF-IDF analysis, co-occurrence frequency analysis, and LDA topic modeling were used to identify research trends related to K-dance and examine the relationships between keywords related to K-dance in the context of academic research. The data revealed that the number of academic studies on K-dance increased along with the popularity of K-pop. The primary research fields were dance, cultural industries, and sports. “Dance,” “education,” and “street dance” emerged as prevalent keywords, and the co-occurrence frequency analysis confirmed that discussions on K-dance are active in various fields. Additionally, the results of LDA topic modeling were divided into topics such as “development of street dance,” “dance as digital content,” and “dance as a creative work.” The study’s findings confirmed that K-dance constitutes a significant area of study with academic, educational, and cultural values. Conversely, the study revealed a relative lack of research on the rights of dancers and choreographers working in the K-dance field and on choreography copyrights.

**색인어** : K-댄스, 연구분석, 키워드분석, TF-IDF, LDA토픽모델링

**Keyword** : K-Dance, Research Analysis, Keyword Analysis, TF-IDF, LDA Topic Modeling

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2024.25.11.3103>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

**Received** 20 September 2024; **Revised** 31 October 2024

**Accepted** 11 November 2024

**\*Corresponding Author; Hong-Gyu Choi**

**Tel:** +82-2-526-3954

**E-mail:** think.bc399@gmail.com

## I. 서론

우리나라의 대중문화가 글로벌 시장에서 확산하는 의미로 ‘한류(韓流)’가 있다. ‘한류’는 우리나라에서 만들어진 대중문화 아이템이 전 세계로 확산하면서 인기를 얻는 현상을 함축한 용어이다[1]. 한류의 붐에 힘입어 우리나라의 대중문화 아이템 중에서 글로벌 시장에서 인기를 얻은 아이템을 집합으로 묶어 ‘K-컬처’로 부르기도 한다. K-컬처의 하위 집합으로는 영화, 드라마, 대중가요(팝), 음식, 뷰티, 댄스 등이 있어, 각 컬처의 집합 앞에 “K”를 붙여 K-컬처의 하위 개념으로 구분한다. K-영화, K-드라마, K-팝(대중가요), K-푸드(음식), K-뷰티, K-댄스 등의 용어들은 K-컬처의 하위 개념인 셈이다. 한류의 흐름에 맞춰 우리나라 대중문화의 다양한 아이템들이 모두 K-‘X’의 형태로 개념화된 것이다.

‘K-댄스’의 경우에는 우리나라 대중가요와 함께 댄스와 관련해서 나타난 한류의 현상을 나타낸 용어라고 할 수 있다. 한류의 열풍과 함께 K-팝이 확산하고 2013년 데뷔한 우리나라 댄스 보이그룹 BTS(방탄소년단)가 전 세계적 대중문화 아이콘으로 성장하면서 글로벌 시장에서 K-댄스의 인기가 안착하는 계기가 마련되었다[2]. 외국인의 K-댄스 배우기 현상이 증가하고 K-팝에 포함된 K-댄스에 대한 커버댄스의 열풍이 생기면서, K-댄스 배우기는 국내 관광코스로 각광 받기도 했다[3],[4]. 또한, TV를 통해 댄스 경쟁 오디션프로그램이 흥행하며 K-댄스는 K-팝과 함께 한류를 선도하는 문화코드로 자리잡게 되었다[5]. 이로써, 기존에 K-팝을 구성하는 하나의 요소로 인식되던 댄스라는 장르가 오늘날에는 하나의 독립된 한류의 대중문화 장르로 인식되기 시작한 것이다.

대중문화 영역에서 출현한 하나의 현상이 사회적으로 정형화된 개념으로 자리 잡기까지 학술영역의 연구는 개념화 과정에서 중요한 역할을 한다. K-댄스 관련 학술 연구의 경우, K-댄스에 관한 관심이 확산하는 과정에서 보고서, 학술발표, 학술논문 등 학술영역의 연구물들은 K-댄스와 관련한 개념들을 정리하고, 서비스의 현황을 분석하거나, 산업영역을 규정하는 데 일조할 수 있다. 따라서, K-댄스 관련 학술연구의 내용을 살펴봄으로써 K-댄스 관련 영역의 개념화 과정을 조망할 수 있고 서비스와 산업 등의 측면에서 나타나는 변화의 흐름을 알 수 있는 측면이 있다.

본 연구에서는 K-댄스 관련 학술연구의 경향과 내용을 살펴보고자 했다. 2006년에 K-댄스가 학술연구의 주제로 처음으로 등장하였으므로, 이 시기 이후 현재까지 K-댄스 관련 학술연구의 내용을 살펴보는 것은 현재와 미래의 K-댄스 관련 학술연구의 흐름을 해석하는 차원에서 의미가 있다고 판단했다. 이에, 한류를 대표하는 대중문화 장르로 성장한 K-댄스에 관해 학술영역에서 어떠한 주제들로 연구를 진행하고 있는지 학술논문에 포함된 키워드를 중심으로 분석을 진행했다. 이를 위해, ‘K-댄스’라는 용어가 등장한 초기부터 현재 시점까지 K-댄스 관련 논문들을 수집하고 학술논문의 초록의

내용을 분석하였다. 이를 통해, K-댄스 관련 학술연구의 흐름과 경향에 대한 체계적인 분석을 시도하고자 했다.

## II. 이론적 논의

### 2-1 K-댄스 발전과 개념형성

K-댄스 개념의 형성은 대중가요 발전의 흐름과 궤를 함께 한다. 1980년대 국내에 미국의 팝 음악이 전파되면서 매스미디어를 통해 댄스에 관한 이미지가 형성되었다. 이 시점부터 음악 장르가 단순히 청각을 통해 전달되는 장르가 아닌, 시각을 통해 경험될 수 있는 장르라는 인식이 국내에도 확산하기 시작했다.

국내에서는 1990년대가 되어서 본격적으로 댄스가수와 댄스그룹이 대중가요의 한 축을 형성했다. ‘아이돌’이나 ‘아이콘’ 같은 용어를 통해 동시대 대중문화의 우상이 등장하기 시작한 것도 이 시기이다[6]. 댄스장르가 국내에서 급성장기를 맞이한 시기도 바로 이 시기인데, 이 시기에 K-댄스의 개념이 서서히 윤곽을 드러내기 시작했다. 이전까지는 해외의 팝가수들이 결성한 댄스그룹이나 그들이 선보인 댄스가 국내에서도 큰 인기를 거뒀다면, 1990년대를 기점으로 우리나라 고유의 댄스가요나 댄스그룹이 등장하면서 K-댄스가 정착기를 맞게 되었다. 전 세계적으로 열풍을 거두며 국내에서도 큰 인기를 끈 미국의 댄스그룹 ‘뉴키즈 온 더 블럭(New Kids On The Block)’이 국내에서 내한공연을 한 해가 1992년인데, 같은 해 우리나라 댄스그룹인 ‘서태지와 아이들’이 데뷔해 국내 댄스가요 시장을 잠식한 것도 그러한 사례 중 하나다. 1990년대 이후 우리나라에서 생산된 댄스라는 장르는 차츰 ‘K-댄스’라는 하나의 문화 유형으로 자리 잡아가게 된 것이다[7].

2000년대에 들어서는 한류열풍과 맞물려 K-팝의 급성장기가 시작된다. 전 세계 대중가요 시장에 우리나라 댄스가수와 댄스그룹이 진출하는 사례가 생겨나고 해외 팬들 사이에서 팬덤이 형성되기 시작했다[8]. 우리나라의 체계적인 기획사 시스템과 이를 통해 가수와 댄서 등이 전문적인 아티스트로 성장하는 과정이 전 세계에 알려지며 주목받기 시작하기도 했다. 전 세계적으로 K-팝의 인지도가 높아지고 K-댄스가 하나의 댄스장르로 정착한 시기였던 셈이다.

2010년대 이후에는 본격적으로 K-댄스가 고유의 문화 장르로 자리 잡았다. 대표적으로 2013년에 데뷔한 방탄소년단(BTS)은 2017년 글로벌 시장에 진출해 2년 만에 앨범 4장이 미국 앨범 차트 1위에 오르는 큰 성과를 거뒀고, 2020년에는 ‘다이너마이트(Dynamite)’를 발표해 빌보드 글로벌 200과 핫 100에서 1위를 차지했다. 방탄소년단(BTS)은 이후에도 미국 내 차트 1위 곡을 다수 배출하고 미국의 권위 있는 시상식인 ‘빌보드 뮤직 어워드(Billboard Music Awards)’와 ‘아메리칸 뮤직 어워드(American Music Award)’에서 수상하

는 기업을 토했다[9]. 방탄소년단(BTS)이 이처럼 전 세계적으로 큰 성과를 거두면서 K-댄스에 대한 인기가 높아졌다 [10]. 방탄소년단(BTS)을 통해 K-댄스가 자연스레 전 세계 대중문화 시장에서 우리나라 고유의 댄스장르로서 이미지를 형성할 수 있게 된 것이다. 동시에, 국내에서는 수많은 K-댄스 경연 프로그램들이 미디어로 확산하면서 K-댄스가 전 세계 대중문화로서 친숙함을 얻는 계기가 마련되기도 했다[5].

## 2-2 K-댄스 학술연구의 의의

전 세계 댄스산업이 성장하면서 2023년 항저우아시안게임, 2024년 파리올림픽에서 브레이킹 댄스 종목이 정식 채택되었다[11]. 이는 댄스가 단순히 예술적 차원에서 즐기는 문화가 아닌, 경쟁적으로 우열을 가리는 스포츠 영역에도 접목될 수 있음을 보여준 사례이다. 댄스 영역에 대한 사회적 관심이 증대되고 댄스가 예술에서 스포츠로 그 영역을 확장할 가능성을 보여준 것이다. 이를 통해, 전 세계적인 ‘댄스’라는 장르에 더욱 주목하게 되었고, 동시에 K-댄스도 사회적으로 더 큰 관심을 얻게 되었다. 이러한 상황에 힘입어 학술연구 영역에서도 K-댄스를 연구주제로 하는 시도가 더욱 나타나기 시작했다.

학술연구는 K-댄스라는 문화장르를 ‘우리나라의 춤’이라는 단순한 개념적 논의에 그치지 않도록 역할을 할 수 있다. 학술연구를 통해 전 세계의 댄스산업 지형 안에서 K-댄스가 지니는 특징적 요소들을 도출하고, 향후 어떠한 형태로 발전하여 더욱 견고한 문화적 개념을 지닐 수 있을지에 관한 논의의 확장이 가능하기 때문이다. 오늘날 댄스와 관련한 사회적 이슈와 관심이 증가하는 환경에서는 학술연구를 통해 K-댄스라는 사회현상에 대해 더 다양한 개념화를 시도해볼 수 있는 것이다. 오늘날 K-댄스는 하나의 문화장르로 구분할 수 있는데, 이에 더해 단순히 향유하고 소비되는 문화장르로서가 아닌 사회 현상을 만드는 변인으로서 K-댄스를 해석하는 방식으로 학술연구가 의미를 지닐 수 있다[12]. K-댄스를 단순히 댄스장르의 한 부류로만 개념화하지 않고 다양한 사회문화 현상을 만들어내는 원인으로 상징하는 방식으로 학술연구가 의미를 지닐 수 있다는 것이다.

한편으로 K-댄스를 K-팝과 분리하고 이를 통해 우리나라 한류 현상에 관한 확장적 논의를 시도하는 방식으로 학술연구가 역할을 할 수 있다. K-댄스가 단순히 K-팝의 부속물 수준의 문화상품이 아닌, 우리나라 문화를 대표하는 장르로서 자리 잡는 과정에서의 K-댄스에 관한 분석과 K-댄스 현상에 대한 학술적 논의가 가치를 지닐 수 있다.

이처럼, K-댄스 학술연구는 K-댄스에 관한 특징적 요소를 통한 개념화를 시도하고, K-댄스를 사회문화적 현상의 원인으로서 해석하며, K-댄스를 우리나라 고유의 한 문화장르로 상징해 분석하는 차원에서 중요한 의의를 지닌다고 할 수 있다. 본 연구에서 시도하는 K-댄스 관련 학술연구의 키워드 분석은 이러한 K-댄스 관련 학술적 의의를 조명하는 데 있어

의미 있는 시사점을 줄 수 있다.

## III. 연구방법

### 3-1 자료수집

본 연구에서는 학술연구 관련 자료수집을 위해 국내 학술논문 검색사이트(kci.go.kr)에서 1차적으로 ‘K-댄스’를 주제로 하여 KCI 등재지 및 KCI 등재후보에 수록된 학술논문의 목록을 수집하였다. 이후 세부적인 학술논문 내용 확보를 위해 디비피아(dbpia.co.kr), 학술연구정보서비스(riss.kr), 국회도서관(nanet.go.kr), 국립중앙도서관(nl.go.kr) 등에서 다운로드를 통해 K-댄스 관련 학술논문을 수집했다.

K-댄스 관련 학술논문은 ‘댄스’, ‘K-댄스’를 키워드로 하여 학술논문을 수집하고, 수집된 논문 중에서 ‘K-댄스’와 직접적인 연관성이 없는 논문을 제외하는 방식으로 분석 대상의 학술논문을 추렸다. 이렇게 추려져 분석대상으로 선정된 K-댄스 관련 논문은 총 82편으로 2006년부터 2024년 사이에 발행된 것으로 나타났다.

### 3-2 분석방법

본 연구는 K-댄스 교육의 전략과 방향의 모색을 위해 K-댄스 관련 연구들이 어떠한 변화 양상을 보이고 있는지를 키워드 단위로 파악하기 위해 학술논문의 초록을 이용하여 단어빈도분석과 TF-IDF분석, 동시 출현 빈도 분석, 토픽모델링을 진행하였다.

먼저, 단어빈도분석(Term Frequency, TF)을 통해 문서 내에서 자주 등장하는 단어의 단순 빈도를 산출하였다. TF 분석은 단순히 빈도수에 기반하기 때문에 빈도가 높다고 해서 반드시 중요한 키워드라 보기는 어려운 한계가 있다. 반면, IDF(Inverse Document Frequency, IDF) 분석은 전체 문서 집합에서 특정 키워드가 포함된 문서의 비율을 활용하여 가중치를 부여함으로써 특정 문서 내에서 해당 키워드의 상대적 중요도를 산출하는 방법으로 혼하지 않지만 특정 문서에 반복적으로 등장하는 단어일수록 중요하다고 평가한다 [13]. 따라서, IDF 분석은 단어빈도분석의 한계를 보완하는 방법으로 사용된다. 본 분석에서는 해당 두 가지 방법을 통해, K-댄스와 관련된 연구에서 주요하게 사용되고 있는 단어들과 중요성이 강조되는 단어들을 확인하고자 하였다. 이어, 동시 출현 빈도 분석을 통해 문서 내에서 동시에 나타나는 단어 쌍과 단어 쌍의 빈도를 도출하여 K-댄스 연구에서 사용된 주요 키워드 간 관계와 연관성을 파악하였다.

마지막으로, 토픽모델링을 활용하여 K-댄스 연구의 세부 주제와 세부 주제의 키워드를 파악하고자 하였다. 토픽모델링은 방대한 텍스트 데이터를 다각도로 분석할 수 있게 해준다는 장점이 존재한다[14]. 특히, LDA토픽모델링은 반복적으

로 등장하는 단어를 기준으로 문서 내 잠재 주제를 식별하는 방식으로 토픽 수 설정을 통해 세부적인 주제와 전반적인 주제의 관찰이 가능하여 보다 심층적인 접근을 제공한다 [15],[16]. 토픽별 대표 키워드는 베타값을 기준으로 제시되며, 제시된 키워드를 바탕으로 최종 토픽을 명명한다. 논문 초록은 연구의 목적, 방법, 결과를 요약하는 일관된 구조를 가지며, 주제와 밀접한 단어들 이 반복적으로 등장하여 주제를 압축적으로 전달한다는 특징이 있어 LDA토픽모델링 방법이 적절하다고 판단하였다.

따라서 본 연구에서는 단어빈도분석, TF-IDF분석, 동시 출현 빈도 분석, LDA토픽모델링을 통해 K-댄스 관련 연구의 세부적인 주제와 주요 단어, 그리고 단어 간 연관성을 탐색하고자 하였다.

구체적인 분석 과정은 다음과 같다.

첫째, 본 분석을 위해 Excel로 분석 대상 문헌 82편의 제목, 저자, 연도, 주제어, 초록, 학술지명, 발행년도로 정리하여 분석데이터를 제작하였다. 이렇게 데이터베이스화한 이유는, 추후 토픽모델링 진행 후 토픽 부여의 타당성 확보를 위해 키워드가 포함된 문헌의 맥락과 정보를 검증할 때 효과적으로 활용할 수 있기 때문이다.

둘째, 분석을 위해 추출된 초록 데이터들에 대한 전처리를 진행하였다. 구체적으로 ‘댄스 게임’을 ‘댄스게임’으로 변환하는 작업을 진행하여 단어 표기의 띄어쓰기를 제거하였다. 이는 분석과정에서 ‘댄스 게임’이라는 하나의 의미를 지닌 단어가 ‘댄스’와 ‘게임’처럼 분리되어 분류될 수 있기 때문에 이를 예방하고자 하였다. 이후 전처리된 데이터를 바탕으로 단어빈도분석을 진행하였고, 이때 등장하는 ‘케이팝댄스’, ‘케이댄스’와 같이 복합적인 의미를 가진 키워드와 연구자료에서 상투적으로 사용되는 ‘방법’, ‘바탕’, ‘결과’ 등을 확인 후 불용어 처리하였다. 상투적 표현이나 복합적인 의미를 가진 키워드, 조사가 더 이상 나오지 않을 때 까지 해당 과정을 반복한 후 분석을 진행하여 연구 결과가 왜곡되는 것을 예방하였다.

셋째, 단어빈도분석과 TF-IDF분석, 동시 출현 빈도 분석을 위해 전처리 된 데이터를 활용하여 빈도수 상위 30개 키워드의 표와 TF-IDF 상위 30개 키워드의 표, 동시 출현 빈도 상위 30개의 표와 그래프를 제시하여 K-댄스에서 다루어지고 있는 주요 단어들과 중요 단어들, 그리고 단어들 간 연관성을 확인하고자 하였다.

넷째, K-댄스 분야 연구의 세부 주제를 파악하기 위해 초록들을 활용하여 LDA토픽모델링을 진행하였다. 토픽모델링 분석 과정에서는 최적의 토픽 수를 선정하기 위해 Griffiths2004, Deveaud2014, CaoJuan2009, Arun2010의 4가지 메트릭을 포함하고 있는 R의 ldatuning 패키지에서 FindTopicsNumbers 함수를 사용하였다. Griffiths2004는 LDA 모델에서 Gibbs 샘플링을 통해 계산된 로그우도(log-likelihood)를 활용하여 최적의 주제수를 결정하는 방법으로 더 이상 유의미하게 증가하지 않는 지점을 최적의 토픽수로 설정한다[17]. Deveaud2014는 토픽간 유사성 평가

지표로 주제 간의 유사성이 최소화 되는 지점을 최적의 주제수로 설정한다[18]. CaoJuan2009는 각 단어가 특정 주제에 얼마나 집중되어 있는지를 나타내는 토픽 간 균일성을 측정하는 지표로 주제 간 유사도가 낮아수록 토픽 구분이 명확하게 가능하여 해당 값이 최소화되는 지점을 최적의 토픽 수로 설정한다[19]. 마지막으로 Arun2010은 주제들이 전체 문서에서 어떻게 분포되어있는지를 보여주는 ‘문서분포’와 각 문서가 다양한 주제를 어떻게 포함하고 있는지를 보여주는 ‘문서분포’ 간의 차이를 계산하여 모델이 주제와 문서 간의 관계를 잘 설명하고 있는지를 보여주는 지표로, 이 두 분포의 차이가 작아지는 지점을 최적의 토픽 수로 설정한다[20].

이렇게 4개의 메트릭을 동시에 고려함으로써 여러 메트릭을 통한 보완적 평가를 가능하게 하여 토픽 수 선정 결과의 신뢰성과 안정성을 확보하였다.

본 연구에서는 K-댄스 관련 학술논문을 분석하여 최종적으로 5개의 토픽을 선정하였다. 토픽별 키워드는 15개로 설정하였으며, 적정 토픽 수 결정 그래프는 아래와 같다.

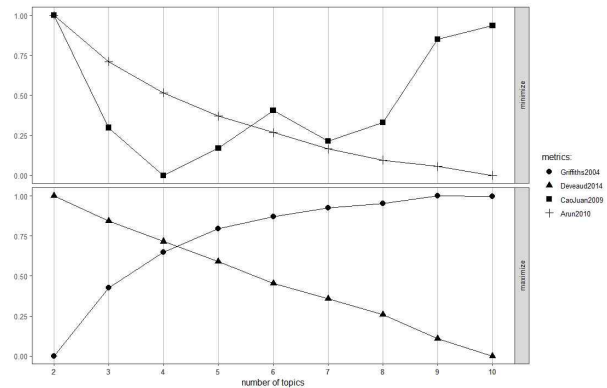


그림 1. FindTopicsNumbers 함수 그래프 결과  
Fig. 1. FindTopicsNumbers function graph results

이후 토픽 명칭을 부여하기 위해 대표 키워드를 기반으로 토픽명을 부여하였으며, 부여된 토픽의 타당성 여부를 확인하기 위해 베타값이 높게 나온 키워드의 문헌 초록을 데이터베이스에서 검색해 적합성 여부를 정성적으로 확인하였다. 베타값은 반올림하여 소수점 셋째 자리까지 나타냈으며, 베타값을 기준으로 내림차순으로 정렬하여 토픽별 대표 키워드를 분석하였다.

## IV. 연구결과

### 4-1 K-댄스 관련 학술연구 추이

연도별 K-댄스의 학술논문 추이를 확인한 결과 2006년부터 2024년 사이 총 82건의 학술논문이 발행된 것으로 확인되었다. K-댄스에 관한 연구는 K-팝 흥행과 함께 연구 수가 증가하였으며 2019년 이후 연구 수가 급격히 증가하는 경향을 보인다.

특히, 듣는 콘텐츠의 K-팝에서 체험하는 콘텐츠인 K-댄스로 확장되며 무용과 문화산업 관련 분야를 중심으로 다양한 연구들이 학술지에 다수 포함되었다. K-댄스 관련 학술논문이 발행된 총 70개 학술지 중 주요 발행학술지는 한국무용연구학회(7편), 한국엔터테인먼트산업학회(7편)인 것으로 나타났다. 분야별로 살펴보면 무용관련 학회지 26편(31.7%), 문화산업 관련 학회지 22편(26.8%), 체육 관련 학회지 13편(15.9%), 정보·기술 학회 보고서 7편(8.5%), 기타 학회 보고서 14편(17.1%)으로 무용과 문화산업 그리고 체육 분야 순으로 많은 연구가 진행되고 있음을 확인하였다.

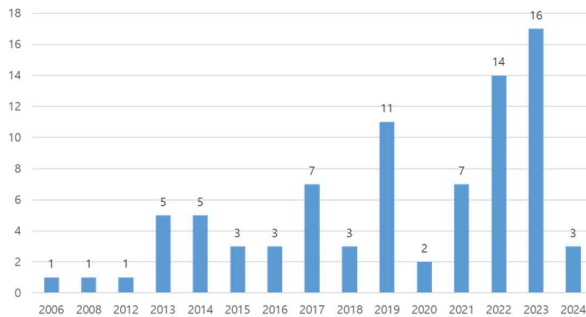


그림 2. K-댄스 관련 학술연구 수 추이  
 Fig. 2. Trends in the number of scholarly studies on K-dance

#### 4-2 K-댄스 관련 학술연구 키워드 구성

K-댄스 관련 문헌에서 자주 출현하는 단어를 파악하기 위해 단어빈도분석을 진행하였다. 분석을 통해 도출된 상위 30개 단어들은 표로 제시하였으며, 추출된 단어들의 빈도수 차이를 시각적으로 파악하고자 그래프로 제시하였다.

분석 결과, 무용(100회), 교육(72회), 동작(66회), 스트리트댄스(60회), 활용(58)회로 나타났다. TF-IDF 결과로는 ‘스트리트댄스’, ‘무용’, ‘춤’, ‘교육’, ‘동작’, ‘안무’, ‘집단’, ‘게임’, ‘참여’, ‘표현’이 상위 10개 단어로 분석되었다.

표 1. 초록 단어 빈도수 TOP30(주제어 제외)  
 Table 1. Abstract word frequency TOP30 (excluding topic words)

Word	Frequency
Modern Dance	100
Education	72
Movement	66
Street Dance	60
Utilization	58
Culture	55
Choreography	48
Change	46
Expression	45
Participation	43
Public	35
Impact	31

Collective	31
Contents	31
Art	30
Feature	29
Korea	29
Class	28
Game	27
Value	26
Development	26
Significance	26
Activity	24
Space	23
Age	23
Body	23
Music	23
Creation	23
Emotion	22
Material	22

표 2. 초록 단어 TF-IDF TOP30(주제어 제외)  
 Table 2. Abstract word TF-IDF frequency TOP30 (excluding topic words)

Word	TF-IDF
Street Dance	123.24
Modern Dance	109.86
Dance	95.57
Education	91.12
Movement	86.60
Choreography	70.38
Collective	66.94
Game	65.09
Participation	63.05
Expression	61.24
Class	60.46
Emotion	56.42
Copyrighted work	54.95
Korea	54.28
Utilization	53.51
Culture	52.55
Change	52.34
Modern Dancer	52.19
Feature	49.81
Music	49.66
Art	49.45
Human	49.45
Public	49.42
Contents	49.1
Impact	47.22
Group	46.16
Online	45.61
Creation	45.05
Activity	44.92
Phase	43.96

단어 간 연관성 파악을 위해 동시출현빈도 분석을 수행한 결과, ‘문화-춤’(32회), ‘교육-활용(24회)’, ‘무용-활용(24회)’, ‘문화-활용(24회)’, ‘변화-활용(22회)’ 순으로 결과값 도출되었다.

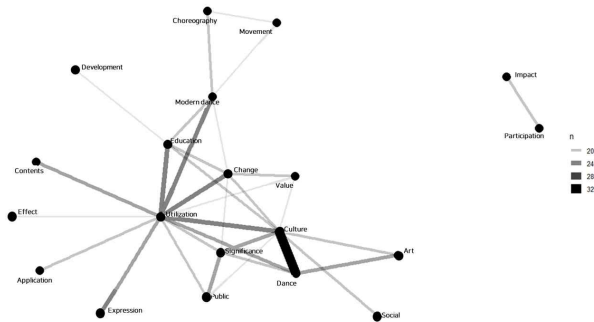


그림 3. 초록 단어 동시 출현 빈도 그래프 시각화 결과(주제어제외)

Fig. 3. Abstract co-occurrence frequency analysis graph (excluding topic words)

표 3. 초록 단어 동시 출현 빈도 분석 TOP30 (주제어 제외)  
Table 3. Abstract co-occurrence frequency analysis TOP30 (Excluding topic words)

Word1	Word2	Frequency
Culture	Dance	32
Education	Utilization	24
Modern Dance	Utilization	24
Culture	Utilization	24
Change	Utilization	24
Public	Significance	22
Culture	Significance	22
Art	Dance	22
Dance	Utilization	22
Contents	Utilization	22
Expression	Utilization	22
Value	Change	20
Education	Modern Dance	20
Education	Culture	20
Education	Change	20
Public	Utilization	20
Modern Dance	Choreography	20
Culture	Change	20
Culture	Social	20
Culture	Art	20
Impact	Participation	20
Significance	Dance	20
Significance	Utilization	20
Application	Utilization	20
Value	Culture	18
Value	Utilization	18
Development	Education	18
Public	Culture	18
Movement	Modern Dance	18
Movement	Choreography	18

이러한 결과는 K-댄스의 활용과 관련된 연구가 많이 진행되고 있음을 보여주며, 특히 교육 분야에서의 K-댄스 중 스트릿댄스의 활용을 통한 교육적 적용에 관한 연구가 많이 이루어지고 있음을 확인할 수 있었다. 또한, K-댄스는 현재 시대 변화에 따라 하나의 문화현상으로서의 그 가치를 파악하고자 하는 연구와, K-댄스의 참여자에게 미치는 영향력에 관한 연구가 많이 진행되고 있음을 본 분석을 통해 파악할 수 있었다.

4-3 K-댄스 관련 학술연구 키워드의 집합

마지막으로, LDA토픽모델링 분석을 통해 K-댄스 관련 학술연구 키워드의 집합을 확인하였다.

첫 번째 집합의 대표 키워드는 스트릿댄스, 문화, 영향, 공연, 사회, 의미, 학교, 중심, 학습, 확장, 제안, 아이, 시스템, 차원, 운동, DDR로 나타났다. 관련된 키워드들의 주요 연구를 살펴본 결과, 스트릿댄스가 주류와 비주류의 경계를 허물고 있고 이에 따라 인식이 변화하고 있음을 확인하였으며 [21],[22], 문화 예술 시장에서 하나의 주류 콘텐츠로서 스트릿댄스의 미래 발전 방향을 제시하는 연구가 다수 존재함을 확인하였다[5],[23]. 김수인과 송유리는 스트릿댄스가 제도화되는 과정에서 인식 변화를 연구하였고, 최용원과 유화정은 스트릿댄스 교육의 흐름에서 나타나는 변화와 특징을 연구하였다[24],[25]. 이러한 검토를 바탕으로 첫 번째 집합은 스트릿댄스의 발전과 인식 변화에 따른 문화적 영향력 확장과 관련있음을 판단하여 토픽명을 ‘주류문화로 비상한 스트릿댄스의 발전과 활용’으로 정하였다.

두 번째 집합의 대표 키워드는 동작, 안무, 무용, 대중, 집단, 수업, 한국, 활동, 예술, 시간, 제작, 시간, 제작, 기술, 체험, 방안으로 나타났으며 관련 연구들을 통해 해당 키워드들이 안무와 움직임을 통한 신체적 표현 관련 연구와 연결됨을 확인하였다. 강주선은 K-댄스의 포인트 안무 동작과 노래의 감정 간의 관계를 연구하였으며, 김찬양은 안무 움직임과 스토리에 따라 전달하는 메시지의 차이가 존재함을 제시하였다 [26],[27]. 이외, 케이팝댄스 안무의 효과적 학습을 위한 실기수업 방법과 안무 학습을 위한 댄스 동영상의 활용 경험에 대한 연구가 진행되었음을 확인하였다[27],[28]. 위와 같은 분석 결과와 검토를 바탕으로 두 번째 집합의 키워드 내용이 안무와 댄스의 움직임을 활용한 표현과 체험, 수업 활용을 위한 K-댄스 동작 연구와 관련이 있음을 확인하였다. 이에, 집합의 제목을 ‘움직임을 통한 대중 메시지 전달과 안무 학습을 위한 생체역학적 분석’으로 정하였다.

세 번째 집합의 대표 키워드는 춤, 참여, 변화, 특징, 시대, 신체, 콘텐츠, 적용, 감정, 이미지, 온라인, 개발, 디지털, 확산, 근거, 방향으로 나타났다. 주요 키워드의 문헌은 댄스 안무 분야에서의 AI와 인간의 공존에 관한 연구, 그리고 댄스게임 참여를 통한 무용 교육의 효과를 분석한 연구로 확인되었다[29]-[31]. 또한, 유전전과 유세경은 샷폼 콘텐츠로서 온

라인 플랫폼에서의 K-댄스 재창작과 그 영향력을 분석하였다[32]. 위 내용을 바탕으로, 세 번째 집합의 키워드는 디지털 콘텐츠로서 K-댄스의 확산과 콘텐츠화와 관련 있는 내용이라 판단하여 집합명을 ‘디지털 콘텐츠로서 댄스의 활용과 참여의 영향’으로 정의하였다.

네 번째 집합의 대표 키워드는 활용, 표현, 효과, 창작, 경험, 콘텐츠, 학생, 저작물, 역할, 발전, 평가, 특성, 생성, 비교, 수행으로 나타났다. 해당 집합 키워드의 주요 문헌은 게임 산업에서 콘텐츠로서 댄스와 무용의 활용방안을 제시하고 있으며[33], 창작물로서 무용의 창작과정을 고찰하고, 저작권 정책 수립을 중심으로 무용의 미래 기본 토대 구성을 제안하기도 하였다[34],[35]. 또한, 케이팝 댄스의 교육적 가치를 파악하고자 한 연구와, 케이팝 무용이 문화예술교육으로서의 가치를 지니고 있음을 밝힌 연구도 확인할 수 있었다[36],[37]. 이는 하나의 창작물로서 K-댄스의 가치와 평가, 그리고 K-댄스의 저작권 보호와 관련 있는 내용이라 판단하여 제목을 ‘창작물로서의 댄스의 가치와 가능성’으로 정하였다.

마지막으로, 다섯 번째 집합의 대표 키워드로는 교육, 무용, 게임, 공간, 음악, 자료, 진행, 인간, 요소, 중학생, 개발, 현상, 장르, 초등학교, 전략, 산업, 활성화, 레벨, 캐릭터, 브레이킹이 도출되었다. 해당 집합의 주요 키워드들과 관련해서 주로 초·중등 교육에서의 댄스 활용방안과 학생 참여의 영향을 살펴본 연구와 고등교육으로서의 케이팝 교과목 운영방안을 제시한 연구가 존재함을 확인하였다[38]-[42]. 또한, 외국인의 K-댄스 참여의 영향을 분석한 연구와 댄스 교육을 위

한 대학과 정부가 해야 하는 정책과제를 제안한 연구도 존재하였다[3],[43]. 해당 연구들과 토픽모델링 결과를 바탕으로 다섯 번째 집합은 교육자료로서의 K-댄스 활용 방안과 관련된 내용이라 판단하여 집합명을 ‘교육 자료로서 댄스의 활용 영향과 전략’으로 명명하였다.

본 LDA토픽모델링 분석 결과를 통해 총 5가지의 세부 주제로 K-댄스 관련 연구가 진행되고 있음을 확인하였다. K-댄스의 가치와 활용 가능성에 대한 논의가 주를 이루고 있으며, K-댄스는 하나의 문화이자 콘텐츠로 발전하고 있음을 확인하였다. 또한, ‘교육’이라는 제도적 차원과 ‘스트릿댄스’라는 비제도적 차원에서 모두 논의되고 있었으며, K-댄스는 저작권을 지닌 하나의 창작물로 인정되고 있음을 확인하였다.

아울러, 초등학교, 학생, 대중, 연령과 같은 단어의 언급을 통해 연령과 성별에 구애받지 않고 다양한 대상에게 K-댄스가 영향을 미치고 있음을 보여주었으며, 이를 통해 다양한 대상을 타겟으로 K-댄스의 활용방안이 논의되고 있음을 확인할 수 있었다.

반면, K-댄스가 하나의 창작물이자 다방면으로 활용될 수 있는 콘텐츠로 인정되고 있음에도 불구하고 안무 창작자의 권리나 안무 저작권에 대한 주제는 LDA토픽모델링 결과에서 확인할 수 없었다는 점에서 관련 연구가 상대적으로 부족한 실정임을 확인하였다.

표 4. LDA토픽모델링 결과(주제어 제외)

Table 4. The result of LDA topic modeling (excluding topic words)

Topic 1 Development and Utilization of Street Dance as a Mainstream Culture		Topic 2 Biomechanical Analysis for Public Message Delivery and Choreography Learning through Movement		Topic 3 Influence of the Use and Participation of Dance as Digital Content		Topic 4 The value and possibility of dance as a creative work		Topic 5 The Impact and Strategy of the Use of K-Dance as Educational Materials	
Street Dance	0.400	Movement	0.045	Dance	0.050	Utilization	0.038	Education	0.047
Culture	0.036	Choreography	0.032	Participation	0.026	Expression	0.031	Modern Dance	0.041
Impact	0.021	Modern Dance	0.023	Change	0.023	Effect	0.012	Game	0.018
Performance	0.014	Public	0.023	Feature	0.017	Creation	0.012	Space	0.016
Social	0.014	Collective	0.021	Age	0.015	Value	0.011	music	0.016
Significance	0.013	Class	0.019	Body	0.015	Experience	0.011	Material	0.013
School	0.013	Korea	0.017	Contents	0.011	Contents	0.010	Progress	0.012
Focus	0.009	Activity	0.017	Application	0.009	Student	0.010	Human	0.012
Learning	0.009	Art	0.015	Emotion	0.009	Copyrighted work	0.010	Element	0.011
Expansion	0.009	Time	0.013	Image	0.009	Role	0.010	Middle school student	0.010
Suggestion	0.007	Design	0.012	Online	0.009	Advancememt	0.009	Development	0.010
Child	0.007	Technique	0.009	Development	0.008	Evaluation	0.009	Phenomenon	0.008
System	0.007	Hands-on experience	0.008	Digital	0.008	Trait	0.008	Genre	0.008
Dimension	0.007	Solution	0.008	Spread	0.007	Production	0.008	Elementary School	0.007
Exercise	0.007	Collect	0.008	Reason	0.007	Comparison	0.008	Strategy	0.007

## V. 결론 및 한계점

본 연구에서는 K-댄스 연구 동향을 종합적으로 분석하기 위해 KCI 등재지 및 KCI 등재후보지에 수록된 82건의 K-댄스 관련 학술논문의 초록을 분석하였다. 분석을 위해 텍스트 분석 기법인 단어빈도분석, TF-IDF분석, 동시 출현 빈도 분석 그리고 LDA토픽모델링을 사용하여 K-댄스 연구 동향과 주제 변화를 심층적으로 분석하였다.

연구결과, K-댄스 연구는 K-팝의 흥행과 함께 연구 수가 증가하는 경향을 보였으며, 특히 2019년 이후 관련 연구가 급격히 증가하였다. 주요 연구 분야는 무용, 문화산업, 체육 분야 등이었다. 단어빈도분석 결과, '무용', '교육', '스트릿댄스'가 다빈도 키워드로 도출되었으며, 동시 출현 빈도 분석을 통해 다양한 분야에서 K-댄스에 관한 논의가 진행되고 있음을 확인하였다. 최종적으로 LDA토픽모델링 결과 '스트릿댄스의 발전', '디지털 콘텐츠로서의 댄스', '창작물로서의 댄스' 등으로 주제가 구분되었다.

연구결과를 통해 몇 가지 시사점을 확인할 수 있었다.

첫째, K-댄스 관련 학술연구는 전 세계적으로 우리나라 댄스가수와 댄스그룹의 위상이 높아진 시기에 맞춰 그 수가 폭발적으로 증가했다는 점이다. 이는 글로벌 시장에서의 K-댄스 위상과 더불어 K-댄스를 향한 학계의 관심도 높아진 결과라고 할 수 있다.

둘째, K-댄스와 관련한 학술연구에 다루는 주제가 제도적인 수준과 비제도적 수준으로 나뉘어 광범위하게 확대되고 있다. 학술연구 관련 키워드 중에서 '무용'이라는 전통적인 춤의 영역으로서 댄스에 관한 키워드가 부각함과 동시에, '교육'이라는 제도적 수준의 논의와 '스트릿댄스'라는 비제도적 수준의 논의가 동시에 진행되고 있다는 점이 특징적이다.

셋째, K-댄스 관련 학술연구에서 발견된 키워드를 집산화하면 K-댄스의 정체성과 방향성을 읽을 수 있었다. 연구결과를 통해 K-댄스가 '스트릿댄스'로서 가치를 지니는 본질적인 차원의 정체성에서부터 '디지털 콘텐츠'와 '창작물'로서의 K-댄스에 관한 정체성이 발견되었다. 즉, 오늘날 K-댄스는 단순히 댄스라는 동작의 정체성에서 벗어나 언제든 확산할 수 있는 디지털 포맷이 입혀질 수 있고, 끊임없이 확대 재생산되는 창작물로서의 가치를 지닐 수 있다는 점이 학술연구들을 통해 발견된 것이다. 구체적으로, 최근 VR/AR과 같은 실감형 콘텐츠 기술이 다수 개발되고 보편화되고 있는 상황에서 K-댄스와 최신 미디어 기술의 접목을 통해 새로운 K-댄스 콘텐츠의 포맷이 탄생할 수 있고, 이를 통해 K-댄스의 정체성이 더욱 확장될 수 있다.

본 연구 결과를 통해 K-댄스가 학술적, 교육적, 그리고 문화적 가치를 지닌 중요한 연구 분야로 자리 잡고 있음을 확인할 수 있었으며 연구 결과가 향후 관련 연구의 방향성을 제시하는 데 기여할 수 있을 것으로 기대된다. 구체적으로 K-댄스가 엔터테인먼트, 미디어, 교육, 건강 등 다양한 분야에 적용되고 있기에, 이를 바탕으로 K-댄스에 관한 연구 영역이

확장할 가능성이 크다.

반면, K-댄스를 구현하는 댄서와 안무가에 관한 연구 그리고 댄스 저작권에 관한 연구는 상대적으로 부족하다는 점을 확인할 수 있다. K-댄스의 전 세계적인 인기와 스포츠 콘텐츠의 확산으로 인해 K-댄스를 활용한 챌린지 영상이 큰 인기를 얻고 있지만, 안무를 구성한 안무가들은 창작한 안무에 대한 권리를 보호받지 못하는 상황이다. 한국저작권위원회는 댄스의 안무가 저작물로 보호된다는 인식이 부족하고, 안무가도 저작권에 대한 이해가 낮은 상황이라고 언급하였다[44].

따라서, 추후 K-댄스 관련 연구에서는 K-댄스의 안무와 안무 저작권, 그리고 안무 창작자의 권리 보호에 관한 연구가 활발히 이루어져야 하며, 이를 통해 K-댄스 연구 분야의 공백을 메우고 연구 분야의 확장을 도모할 필요가 있다. 이러한 연구는 K-댄스의 지속 가능한 발전과 안무가 권리 보호를 위한 학문적 기반을 강화하는 데 중요한 기여를 할 수 있을 것으로 보인다.

본 연구는 K-댄스 관련 학술논문들의 초록을 기반으로 K-댄스의 연구동향을 다양한 텍스트 마이닝 기법을 통해 분석하였다. 본 연구는 K-댄스 관련 연구 동향과 K-댄스의 연구 공백을 확인하여 향후 K-댄스 관련 연구의 방향성을 제시했다는 시사점을 지님에도 불구하고 몇 가지 한계를 지닌다.

첫째, 연구 동향 분석을 위해 학술 등재지의 학술논문 초록 82건을 사용하였으나, 이는 텍스트 마이닝 기법을 사용하기에는 충분하지 않은 분량일 수 있다. 따라서, 후속 연구에서는 국내 학술논문 뿐만 아니라 해외 학술논문까지도 포괄해서 분석을 진행한다면 방법론적 타당성을 높일 수 있을 것으로 기대된다.

둘째, K-댄스 연구의 동향을 텍스트마이닝 분석을 통해 살펴봐왔으나, 논문 초록을 활용하였기에 주로 현황 분석에 그쳤을 뿐 심층적인 분석을 시도하지 못하였다. 논문의 초록은 연구의 목적, 방법, 결과 등을 요약하는 간략한 형태로 작성되기에 연구의 전체적인 맥락이나 세부 내용을 모두 반영하지 못할 수 있다. 따라서 추후 연구에서는 논문의 초록 외 K-댄스 관련 학술논문의 연구 본문을 활용한 분석이 진행된다면 본 연구의 한계를 보완할 수 있을 것으로 예상된다.

## 감사의 글

이 논문은 2023년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구(NRF-2023S1A5C2A03095169)이며, 정부(과학기술정보통신부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(RS-2023-00242528).

## 참고문헌

- [1] Korea Tourism Organization, Hallyu Tourism Market Research, Author, Wonju, Theme Research 2019-01,



- December 2019.
- [2] D. Y. Lee, "The Formation of K-Arts Wave and Cultural Identity: A Cultural Globalization through 'Leenalchi' Syndrome," *The Korean Journal of Arts Studies*, No. 32, pp. 53-74, June 2021. <http://doi.org/10.20976/kjas.2021..32.003>
- [3] I.-S. Park and Y.-J. Yu, "Effect of K-pop Dance Experience on the Satisfaction of Korean Culture and Image of Korea: Focused on Foreign Students Participating in Korean Cultural Experience Program," *Official Journal of the Korean Society of Dance Science*, Vol. 33, No. 2, pp. 41-52, April 2016. <https://doi.org/10.21539/ksds.2016.33.2.41>
- [4] S.-J. Chang and C.-Y. Kim, "A Study on the Independent Possibility of K-POP Dance through Various Cases," *The Journal of the Convergence on Culture Technology*, Vol. 9, No. 6, pp. 589-594, November 2023. <http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2023.9.6.589>
- [5] E.-J. Kim and Y.-S. Seo, "Mnet 「Street Woman Fighter 1」 Improve Direction by Analyzing," *Journal of Convergence and Consilience*, Vol. 7, No. 2, pp. 210-221, May 2024. <https://doi.org/10.33090/SFCC.7.2.13>
- [6] D. B. Sim, "An Essay on K-pop: Korean Wave, Idols, and Modernity," *Social Studies Education*, Vol. 52, No. 2, pp. 13-28, June 2013.
- [7] SBS Enter News. For '21st Century Idol' who Write History [Internet]. Available: [https://ent.sbs.co.kr/news/article.do?article\\_id=E10010232511&plink=COPYPASTE&cooper=SBS ENTERNEWS](https://ent.sbs.co.kr/news/article.do?article_id=E10010232511&plink=COPYPASTE&cooper=SBS ENTERNEWS).
- [8] K. S.-Y. Lee and M.-H. Chang, "Analysis of Global Success Factors of K-pop Music," *Journal of the Korea Entertainment Industry Association*, Vol. 13, No. 4, pp. 1-15, June 2019. <https://doi.org/10.21184/jkeia.2019.6.13.4.1>
- [9] Forbes Korea. [2022 Korea Power Celebrity 40] BTS Story #1, BTS Power Based on the Number [Internet]. Available: <https://jmagazine.joins.com/forbes/view/335936>.
- [10] E. Kim, "Fandom and New Cultural Intermediary in New Media Era: Focusing on the Case of BTS," *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 20, No. 1, pp. 378-391, January 2020. <http://doi.org/10.5392/JKCA.2020.20.01.378>
- [11] Yonhap News. [Asian Games] Sport Introduction (17) Breaking [Internet]. Available: <https://www.yna.co.kr/view/AKR20230906092900007>.
- [12] H. J. Park, A Study on K-Pop Characteristics and Fashion Image of K-Pop Idols, Master's Thesis, Seoul National University, Seoul, August 2012. <https://www.doi.org/10.23170/snu.000000004521.11032.0000351>
- [13] J. Park, S. H. Jung, H. Park, and K. Y. Lim, "An Analysis of Research Trends on Personalized Learning: Using TF-IDF, LDA Based Text Mining," *The Korean Journal of Educational Methodology Studies*, Vol. 34, No. 4, pp. 711-739, November 2022.
- [14] K.-M. Kim and H.-J. Lim, "Ethical Trends in Autonomous Driving Using Topic Modeling and Network Analysis," *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 25, No. 1, pp. 187-197, January 2024. <https://doi.org/10.9728/dcs.2024.25.1.187>
- [15] J. H. Park and H.-J. Oh, "Comparison of Topic Modeling Methods for Analyzing Research Trends of Archives Management in Korea: Focused on LDA and HDP," *Journal of Korean Library and Information Science Society*, Vol. 48, No. 4, pp. 235-258, December 2017. <https://doi.org/10.16981/kliss.48.4.201712.235>
- [16] D. Kim, H. Ha, D. Kim, and J. Kim, "Analysis of Terms and Conditions of Domestic and Foreign Platforms: Using Text Mining Techniques," *Information Society & Media*, Vol. 24, No. 3, pp. 109-144, December 2023. <https://doi.org/10.52558/ISM.2023.12.24.3.109>
- [17] T. L. Griffiths and M. Steyvers, "Finding Scientific Topics," *Proceedings of the National Academy of Sciences*, Vol. 101, No. Suppl. 1, pp. 5228-5235, April 2004. <https://doi.org/10.1073/pnas.0307752101>
- [18] R. Deveaud, E. SanJuan, and P. Bellot, "Accurate and Effective Latent Concept Modeling for Ad Hoc Information Retrieval," *Document Numérique*, Vol. 17, No. 1, pp. 61-84, January 2014.
- [19] J. Cao, T. Xia, J. Li, Y. Zhang, and S. Tang, "A Density-Based Method for Adaptive LDA Model Selection," *Neurocomputing*, Vol. 72, No. 7-9, pp. 1775-1781, March 2009. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2008.06.011>
- [20] R. Arun, V. Suresh, C. E. Veni Madhavan, and M. N. Narasimha Murthy, "On Finding the Natural Number of Topics with Latent Dirichlet Allocation: Some Observations," in *Proceedings of the 14th Pacific-Asia Conference on Knowledge Discovery and Data Mining (PAKDD 2010)*, Hyderabad, India, pp. 391-402, June 2010. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-13657-3\\_43](https://doi.org/10.1007/978-3-642-13657-3_43)
- [21] J.-H. Lee, "The Meaning of Street Dance in Korea as a Pop Culture Phenomenon -Focused on the TV Show "Street Woman Fighter"-," *Journal of Art and Technology*, Vol. 18, No. 3, pp. 35-55, August 2022. <https://doi.org/10.52892/RIKD.2022.58.2>
- [22] W. J. Jung, "A Study on the Change of Dance Ecosystem in Korea: Focusing on Street Dance," *Review of Culture and Economy*, Vol. 26, No. 3, pp. 153-174, December 2023. <http://doi.org/10.36234/kace.2023.26.3.153>
- [23] S.-N. Son and S.-Y. Park, "Expansion of Street Dance

- Content using Traditional Korean Play Culture -Focusing on B-Boying Nonverbal Performance <Marionette>,” *Journal of the Korea Entertainment Industry Association*, Vol. 16, No. 2, pp. 105-117, February 2022. <http://doi.org/10.21184/jkeia.2022.2.16.2.105>
- [24] S. I. Kim and Y. Song, “The Perception of Street Dance Terms and Their Canonization: Focusing on the Institutionalization of Street Dance in Korea,” *Asian Dance Journal*, Vol. 55, pp. 75-109, December 2019. <https://doi.org/10.26861/sddh.2019.55.75>
- [25] Y.-W. Choi and H.-J. Yoo, “A Life History Study on the Change of Street Dance Education in Korea,” *Korean Journal of Dance*, Vol. 22, No. 4, pp. 79-91, January 2023. <https://doi.org/10.26743/kaod.2023.22.4.007>
- [26] J.-S. Kang, “A Study of K-pop Dance for Developing Physical Expression of the Elementary Students,” *Journal of the Korea Entertainment Industry Association*, Vol. 11, No. 2, pp. 11-23, February 2017. <https://doi.org/10.21184/jkeia.2017.02.11.2.11>
- [27] C. Y. Kim, “A Comparison of Differences in Choreography according to Emotional Expression between K-POP and Musical - Focusing on BTS’ Blood Sweat and Tears and Bob Fosse’ Pippin,” *Culture and Convergence*, Vol. 44, No. 2, pp. 541-556, February 2022. <https://doi.org/10.33645/cnc.2022.02.44.2.541>
- [28] C.-Y. An and G.-Y. Bae, “The Qualitative Research on Usefulness and Limitation of Experiences Using a Dance Video,” *The Journal of Korean Dance*, Vol. 35, No. 3, pp. 261-284, September 2017. <https://doi.org/10.15726/jkd.2017.35.3.012>
- [29] S. Yim, “Suggestions for the Independent Body in the Era of Artificial Intelligence Choreography,” *Trans-*, Vol. 12, pp. 1-19, January 2022. <https://doi.org/10.23086/TRANS.2022.12.01>
- [30] J.-S. Lee and B.-J. An, “The Effect of Dance Educational of Physical and Emotional on Experience Dance Game,” *Journal of Korea Game Society*, Vol. 12, No. 4, pp. 65-75, August 2012. <https://doi.org/10.7583/JKGS.2012.12.4.65>
- [31] J.-S. Lee, “Dance Literacy in Dance Game Experience of Elementary Students,” *Philosophy of Movement : The Journal of the Korean Society for the Philosophy of Sport, Dance, and Martial Arts*, Vol. 31, No. 2, pp. 71-87, June 2023. <https://doi.org/10.31694/PM.2023.06.31.2.006>
- [32] Q. Q. Liu and S.-K. Yu, “A Study on the Factors Influencing the Acceptance of K-Pop Short-Form Video Created by Chinese Influencers - Focusing on Chinese TikTok Users,” *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 22, No. 4, pp. 28-36, April 2022. <https://doi.org/10.5392/JKCA.2022.22.04.028>
- [33] H.-J. Jeon and H.-W. Shin, “A Study on the Application Method of Dance in Game Contents,” *Official Journal of the Korean Society of Dance Science*, Vol. 30, No. 2, pp. 35-47, July 2013. <https://doi.org/10.21539/ksds.2013.30.2.35>
- [34] C.-Y. An, “Empirical features on Creation Method of K-POP Dance Choreographers,” *Korean Journal of Dance*, Vol. 21, No. 2, pp. 17-28, July 2021. <http://dx.doi.org/10.26743/kaod.2021.21.2.002>
- [35] Y. J. Kim, “Key Issues in Establishing Copyright Policies for Dance: A Focus on K-pop Choreographic Works,” *Future Culture*, No. 9, pp. 5-37, March 2024.
- [36] C.-Y. An, “A Study on Educational Value Using K-POP Dance,” *Research of Dance Education*, Vol. 32, No. 3, pp. 31-45, September 2021.
- [37] C.-Y. An, “Utilization of K-POP Dance to Cultivate Dance Literacy Reflections on Experience,” *Journal of the Korean Practical Dance Society*, Vol. 1, No. 2, pp. 22-31, August 2023
- [38] K.-H. Ko, “Examination on the Potential of School Dance Education Using Game,” *The Journal of Korean Dance*, Vol. 32, No. 2, pp. 1-28, August 2014. <https://doi.org/10.15726/jkd.2014.32.2.001>
- [39] H.-H. Jo and I. Jeong, “Influence of Participation in the Cover Dance Program on Personality of the Female Students in Elementary Schools,” *Journal of Korean Society for Rhythmic Exercises*, Vol. 12, No. 2, pp. 49-60, December 2019. <http://dx.doi.org/10.34270/jksre.2019.12.2.49>
- [40] K. Seo, “Development of an After-School Music Education Program Model Utilizing K-Pop for Middle School Students,” *The Korean Journal of Arts Education*, Vol. 21, No. 1, pp. 167-185, March 2023.
- [41] S. Chae, “A Study on the K-POP Educational Curriculum Status in Specialized Universities,” *Culture & Convergence*, Vol. 45, No. 9, pp. 827-838, September 2023. <https://doi.org/10.33645/cnc.2023.09.45.09.827>
- [42] A. Han, “Aspects of Exploring Applications of K-Pop Popular Dance in Primary Dance Education,” *Culture & Convergence*, Vol. 45, No. 10, pp. 1147-1163, October 2023. <https://doi.org/10.33645/cnc.2023.10.45.10.1147>
- [43] Y. Cha, “Current Status of Breaking Dance Training and Future Challenge,” *Research of Dance Education*, Vol. 32, No. 3, pp. 125-143, September 2021.
- [44] Korea Copyright Commission, *The Copyright Culture We Create 2024 8+9 Vol. 357*, Jinju: Author, p. 51, 2024.



**김동근(Dong-geun Kim)**

2024년 : 국립부경대학교 미디어커뮤니케이션학부 (학사)

2024년~현 재: 국립부경대학교 미디어커뮤니케이션학과 (석사과정)  
※ 관심분야 : 디지털 전환, 이커머스 생태계, 데이터 분석 등



**김정환(Junghwan Kim)**

2009년 : 고려대학교 언론학부 (학사)  
2011년 : 고려대학교 언론학과 (석사)  
2014년 : 고려대학교 언론학과 (박사)

2020년~현 재: 국립부경대학교 미디어커뮤니케이션학부 부교수  
※ 관심분야 : 이머징미디어, IT/플랫폼생태계, 미디어경영 등



**최홍규(Hong-Gyu Choi)**

2005년 : 서울과학기술대학교 전자IT미디어공학과 (공학사)  
2007년 : 고려대학교 언론학과 (석사)  
2014년 : 고려대학교 언론학과 (박사)

2009년~2011년: 한국인터넷진흥원(KISA) 선임연구원  
2014년~현 재: 한국교육방송공사(EBS) 연구위원  
※ 관심분야 : 빅데이터, ICT 서비스, 콘텐츠