

초등학교 궁중무용 수업의 놀이적 요소 활용 모형 탐색 : 요한 하위징아의 놀이 분류를 기반으로

* 이 용 희, ** 양 문 가

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 궁중무용의 놀이적 특징
	1. 요한 하위징아의 놀이 이론
	2. 포구락과 선유락의 놀이 요소
	III. 초등학교 궁중무용 수업 모형
	IV. 결론
	참고문헌

* 교신저자 : 춘천교육대학교 체육교육과 강사

** 세종대학교 무용학과 박사

논문투고일 : 2023.04.29

논문심사일 : 2023.04.30

게재확정일 : 2023.06.06

Exploring the teaching model of court dance using play elements in elementary dance education : Based on Hojinga, J. play classification

Lee, Yong-hee · Chuncheon National University of Education

Yang, Wen-ke · Sejong University

This study discussed the possibility of fostering personality education and creative perspective of expressive arts by exploring the play elements in the work based on Pogurak and Seonyurak, which can share manners and order consciousness together for elementary school students. By understanding the originality and the excellence of traditional culture and arts contained in court dances, students were designed in four stages: entering, exploring, dancing, and presenting a class model for the elementary dance curriculum using play elements.

The results of this study are as follows. First, the ‘entrance’ stage is a process of stimulating learners' motivation and interest through catch and play. At this stage, it was found that by grasping the context of Pogurak and Seonyurak in the historical background, it could be conducted as a discussion class related to the topic, cultivating learners' interest and participation, critical thinking skills, and the ability to integrate arts.

Second, the ‘exploring’ stage is the process of finding play content among the movements of Pogurak and Seonyurak. “Pogurak” is a game of painting ink points on the face as a flower given when winning and a penalty given when losing, and “Seonyurak” is a dance around the ship to move the ship and act as a wave of waves, so you could experience a different form of fun and amusement.

Third, the ‘dancing’ stage is the process of learning the dance moves of Pogurak and Seonyurak and applying the play elements of Hajingah. The play attributes that appear in Pogurak are “Agon”, “Alea,” and “Mimikri,” and it can be seen that the characteristics of Agon are the most prominent among them. In Seonyurak, it can be seen that the characteristics of “Mimikri” appear because learners directly move ships and play the same role as waves.

Fourth, the “presentation” stage is a process in which learners share each other's thoughts and feelings by presenting their works and appreciating them in groups. Accordingly, by linking the learned dance movements and presenting them for each team, learners found that personality education was contained to share manners and a sense of order through dance moves with the right posture and play elements of Pogurak and Seonyurak. Therefore, it was found that elementary school

students had fun and playful elements by expanding the range of learners' aesthetic experiences and creative thinking through presentation and appreciation.

〈key words〉 pogurak, seonyurak, Hajjinga, play elements, Agon, Alea, Mimikri, Illinks

〈주요어〉 포구락, 선유락, 하위징아, 놀이적 요소, 아곤, 알레아, 미미크리, 일링크스

본 연구는 포구락과 선유락을 바탕으로 작품 속 놀이적 요소를 탐구해봄으로써 공동체 생활에 필요한 선의의 경쟁과 협동 능력을 기를 수 있는 협동심 및 창의·융합적 예술표현 활동을 위한 수업모형을 탐색하는 데 목적이 있다.

특히, 궁중무용은 궁 안에서 행해지는 왕실 중심의 문화이자, 궁궐에서 진행되는 가歌·무舞·악樂의 일체를 말한다. 이처럼 궁중무용은 궁궐 안에서만 진행되는 제약의 한계성 때문에 지역 공동체 안에서 자연 발생적으로 생성되어 ‘흥과 신명’을 향토적 특색으로 삼고 있는 민속무용에 비해 생소한 문화가 되었다.

이에 초등무용 교육의 측면에서 궁중무용을 재조명하고자 하는 이유는 ‘충’과 ‘효’, ‘예악 사상’이 깃들어 있는 우리나라의 정체성을 학생들에게 인식시킴으로써 정서적 안정, 심신의 조화로운 발전을 도모할 수 있으므로 교육적 가치가 있기 때문이다.

교육은 지식교육과 인성교육으로 나뉘 볼 수가 있는데, 지식교육은 성장한 후에도 받을 수 있지만, 인성교육은 인간이 갖추어야 할 기본 소양이자 인격 형성의 기초로 초등학교 시기에 중요한 역할을 한다. 이로써 궁중무용은 초등학교를 대상으로 예의범절과 질서의식을 함께 공유할 수 있는 인성교육으로 적합하다고 본다. 초등학교들은 신체, 지능, 언어 및 사회 정서 등 다방면에서 발달이 빠름으로 궁중무용을 통해 예법을 자연스럽게 습득할 수 있으며, 내면의 순화와 정서적 안정, 심신의 조화로운 발달을 도모할 수 있다. 이처럼 “초등무용교육은 신체표현 및 정서 활동을 통해 창조적 사고와 심미적인 감성 형성에 영향을 미치게 된다”(이명진, 2022:104). 초등무용교육의 교수·학습과정안이 민속무용에만 치우친 현시점에서 학생들의 흥미유발 및 집중도를 고취시키는 측면에서 볼 때, 궁중무용의 이해도와 재미, 유희성, 놀이적 요소를 찾는다면 궁중무용과 민속무용의 변화양상이나 원리를 이해하는데 도움이 될 것이다.

초등학교를 대상으로 놀이적 의미를 탐색할 수 있는 궁중무용의 대표적인 작품을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 포구문 안에 공을 던져 넣어 공을 넣으면 꽃을 상으로 받고, 넣지 못하면 벌로 얼굴에 먹점이 찍히는 ‘포구락’이 있다. 둘째, 이별이라는 비극적 정서보다는 세련된 ‘뱃놀이’를 표현한 궁중무용으로 ‘어부사’의 자유롭고 아름다운 풍광風光을 표현해주는 ‘선유락’이 있다.

이에 본 연구의 범위는 궁중무용 중 ‘포구락’과 ‘선유락’을 중심으로 살펴보고자

하며, 초등학생을 대상으로 궁중무용의 흥미유발을 위한 놀이적 요소를 요한 하위징아의 놀이 이론으로 적용하고자 한다. 하위징아의 놀이이론 중 ‘아곤Agon’¹⁾, ‘알레아Alea’²⁾, ‘미미크리Mimicry’³⁾, ‘일링크스Ilinx’⁴⁾의 내용으로 좀 더 명확한 궁중무용의 놀이적 특성을 적용하여 분류하고자 한다.

이와 같이 놀이적 특성을 통한 무용교육과정안은 초등학교 교육의 중요한 이론으로 “1~2학년 무용교육과정의 ‘즐거운 생활’이 예체능 통합과정에 있다. 3~6학년 과정에는 ‘체육’ 과정으로 신체표현 활동의 영역으로 진행되고 있다”(이정연, 2008:112). 이를 통해 초등학교 예체능 과목의 ‘즐거운 생활’에서는 학습자들의 흥미도 및 자유로운 창의활동을 위해 놀이적 요소가 내포되어 있음을 알 수 있다.

특히, “‘즐거운 생활’ 교육은 ‘놀이 자체의 본질 즉, 재미를 목적으로 한 자유로운 활동’이라는 점에서 예술 관련한 교과에서는 ‘재미’의 요소가 필수 요소라는 것을 천명하고 있다”(김효, 2019:42). 따라서 궁중무용을 도입하기 위해서는 초등무용교육의 놀이적 요소에 대한 다각적인 고민이 필요하며, 놀이의 특성을 담은 궁중무용의 다양한 연구방법을 통해 새로운 문화예술로 재해석되어야 한다. 또한, 현대적인 교육의 의미를 실용적인 형태로 발전시킬 가능성에 중점을 두고 의미를 부여해야 한다고 본다.

상술한 논의를 통해 궁중무용의 놀이적 요소에 관한 선행연구를 살펴본 결과, 조용진(2006)은 궁중무용 중 놀이적 특성 및 예술적 특성을 보인 포구락을 활용함으로써 초등학생들의 흥미를 유발하고 Autard, S.(1994)의 절충적 모델을 사용하여 궁중무용 교육과정의 구성 방향을 제시하였다. 정일영(2006)은 전통적인 궁중정재 포구락의 기본 절차와 내용을 바탕으로 학생의 상황과 수준에 맞게 재구성함으로써 학습자의 표현능력 향상을 위한 교수학습방법과 적합한 수업모형을 개발하였다.

이정연(2008)은 놀이 이론의 변천사를 고찰하고, 초등학교 무용교육의 현실적 문

1) 아곤은 경쟁놀이이다. 경쟁 놀이는 공정한 활동으로 자신의 우수성을 남에게 인정받고 싶은 욕망이라고 보고 이를 실천하기 위해서는 연습과 노력, 승리에 따른 의지를 요구한다고 로제 카이와는 말하였다. 또한, 승리자의 우월성을 보다 높여주는 것으로서 경쟁 놀이는 승리자가 더욱 순수한 형태의 능력을 발휘할 수 있도록 도움을 준다는 것이다.

2) 알레아는 우연놀이이다. 다시 말해, 아곤의 경쟁놀이와 상반되는 개념으로 놀이의 결과를 놀이자가 결정하지 않고 순전히 운명에 따르는 것을 의미한다. 우연 놀이의 예로 주사위 놀이, 동전의 앞/뒤를 가리는 것, 제비뽑기 등이 있으며, 승리에 자신의 능력을 전혀 발휘할 수 없기에 기대와 두려움 속에서 순전히 운명에 몸을 맡기는 것을 말한다.

3) 미미크리는 모의 놀이이다. 여기서 놀이는 자신이 가공의 인물이 되어 그것에 어울리게 행동하는 것이다. 한 마디로 자신을 자기가 아닌 다른 존재라 믿거나 타인에게도 그것을 믿게 하는 것이다. 놀이하는 자기 자신의 인격을 일시적으로 잊고 바꾸며 버리고서는 다른 인격을 가장하는 것을 말한다.

4) 일링크스는 현기증의 추구를 기초로 하는 놀이로서, 일시적으로 지각의 안정을 파괴하고 맑은 의식에 일종의 기분 좋은 공황상태를 일으키려는 시도로 이루어져 있다. 예컨대, 팽이 놀이와 공중 곡예, 넘어지기 또는 뛰어내리기, 회전, 미끄럼질, 회전목마와 같이 회전운동 같은 것들이 쾌감과 강렬한 충격 및 스키, 오토바이, 스포츠카 등을 타고 맹렬하게 달릴 때 유발되는 취한 기분 현기증을 ‘일링크스’라고 한다.

제, 과제, 지향점을 제시함으로써 놀이 이론의 역사에 나타난 변화가 무용교육에 시사하는 바가 있음을 추론하였다. 두묘정杜苗婷(2020)은 질적 연구방법을 통해 초등학생을 연구대상으로 학습자들의 무용에 대한 흥미를 고취시키는 것을 바탕으로 초등무용 교육과정에 놀이적 교육을 효과적으로 적용하는 방법을 분석하고 구체적인 교육 사례 설계를 진행하였다.

권미영, 원영신(2020)은 놀이적 특성을 바탕으로 궁중무용 포구락과 보상무를 중심으로 놀이적 요소를 도출함으로써 전문가의 인터뷰를 통해 궁중무용의 놀이적 가치 및 문화 창출의 가능성을 논의하였다. 김해성(2006)은 전통의 계승과 미적 발전을 위해 ‘진주포구락무’를 무용놀이의 요소로 활용함으로써 무용의 본질과 특성을 VTR 분석을 통하여 학생들의 감성계발 교육의 중요성을 강조하였다.

기존의 연구를 살펴본 결과, 궁중무용을 기반으로 초등학생들의 전통예술에 대한 이해와 관심 및 무용교육의 효과적인 수업모형 개발이 이루어지고 있음을 알 수 있었다. 하지만, 전반적으로 궁중무용을 연구한 문헌들에는 철학, 종교, 역사적 관점에만 치우쳐있어 초등무용교육에서의 놀이적 요소의 관계를 찾는 데 한계가 있었다.

그러므로 본 연구는 포구락과 선유락을 바탕으로 놀이적 요소를 탐구해봄으로써 협동심과 창의·융합적 예술표현의 관점에서 초등학교 궁중무용 수업 모형을 제시하였다.

II 궁중무용의 놀이적 특징

1. 놀이 이론에 기반한 궁중무용의 특징

이 장에서는 초등무용교육에서 놀이적 요소를 활용한 포구락과 선유락의 특징 및 놀이의 개념을 알아보기 위해 요한 하위징아의 놀이 이론의 특징과 연계하여 어떠한 연관성이 있는지 살펴 보았다.

놀이는 인간이 자발적으로 참여하는 목적이 없는 활동으로서 즐거움과 흥겨움을 동반하는 신체적이고 정신적이며, 자유롭게 해방된 인간의 활동이라 볼 수 있다. 예술로서의 놀이로는 악기를 연주하는 일, 노래 부르는 일, 춤추는 일, 그림을 그리는 일 등 특별한 재주와 기량을 발휘하며 즐기는 일 등을 두루 포괄하고 있다. 이처럼 “놀이 활동은 총체적인 굿놀이·음악·무용·체육·연극·경기·묘기·미술·

연희·오락 등 제의와 예술 및 문화활동 전반에 걸쳐 있는 모든 활동을 말한다”(한국 민족대백과사전).

Piaget, J.(1932)에 의하면 “무용놀이를 통하여 학습자에게 원만한 또래와의 상호작용을 이루게 하며, 다른 사람들과 사이좋게 지내는 적응방식과 자기를 좋아하고 함께 있기를 원한다는 사실을 앎으로써 얻어지는 만족감, 또는 자신에 대한 관심 등에서 교우관계의 자신감을 얻게 된다”(김민정, 1998:13).

이를 토대로 요한 하위징아의 놀이 이론의 일반적인 특징을 살펴보면 첫째, “놀이가 무엇보다도 자발적인 행위”(Huzinga, J., 이종인 역, 2010:41) 라는 것을 강조하고 있다. 둘째, “놀이가 ‘일상적인’ 혹은 ‘실제’ 생활에서 벗어난 행위”(Huzinga, J., 이종인 역, 2010:42) 라는 점을 말하고 있다. 셋째, 놀이는 시간과 공간의 제약을 받는다는 점이다(Huzinga, J., 이종인 역, 2010:45). 놀이는 시작되면 적절한 시간에 맞춰 종료되고 고유한 시간성을 가지고 진행되는 과정에서 모든 상황이 변화되거나 연결 및 결합, 분리되는 형태를 취하기 때문에 공간의 제약을 받는다.

이와 같은 맥락을 통해 놀이의 일반적인 특징에는 다음과 같은 세부적인 특징이 드러난다. 첫째, “놀이는 질서를 만든다”(Huzinga, J., 이종인 역, 2010:46). 하위징아의 미학적 요소는 질서정연한 형태를 창조하려는 충동이라 하였다. 이에 “놀이는 질서와 깊은 연관성을 갖고 있기 때문에 미학의 한 부분이 되는 것이라 하였다. 또한, 하위징아는 놀이의 요소와 아름다움의 요소를 설명하려는 용어로 긴장, 안정된 자세, 균형, 대비, 변화 해결, 해소, 리듬과 하모니 등”(Huzinga, J., 이종인 역, 2010:46). 이라고 정리하였다.

둘째, “놀이는 긴장이다”(Huzinga, J., 이종인 역, 2010:47). 긴장은 불확실성과 우연성을 의미한다. 이처럼 놀이는 경쟁의 특성을 띠기 때문에 치열해짐으로써 놀이를 할 때 대부분 안정적이며 좋은 결과를 얻기를 바란다. 하지만 놀이는 성공을 보장하지 않기 때문에 긴장감을 가지며 놀이를 하게 된다. 이처럼 놀이에서는 경쟁의 요소를 통해 긴장이 극대화될 수 있다.

셋째, “놀이는 규칙이 있다”(Huzinga, J., 이종인 역, 2010:48). 첫 번째 질서와 비슷한 맥락으로 볼 수 있지만, 놀이에서의 규칙은 상호 간의 약속을 말한다.

넷째, “놀이는 강력한 집단을 만든다”(Huzinga, J., 이종인 역, 2010:49). 놀이를 하는 동안에는 여러 구성원의 사회성 및 결속력이 생김으로 집단 내에서 유대감이 형성되기 때문에 공동체가 만들어진다.

다섯째, “놀이는 비밀의 분위기를 만든다”(Huzinga, J., 이종인 역, 2010:50).

이에 따라 ‘요한 하위징아의 놀이이론’을 ‘아곤형’, ‘알레아형’, ‘미미크리형’, ‘일링크스형’의 네 개의 유형별로 분류하여 살펴보면 <표 1>과 같다.

표 1. '요한 하위징아의 놀이이론' 분류 및 내용(신선화, 2016:9 참조)

분류	내용	기원
경쟁 아곤형(Agon)	규칙 속에서 본인의 의지대로 실행. 예) 스포츠 경기전반.	그리스어 '경기'
우연 알레아형(Alea)	규칙에 의해 집행, 규칙 속 무작위 결과를 즐김. 예) 동전의 앞뒤, 주사위, 내기, 복권 등.	라틴어 '우연'
모의 미미크리형(Mimicry)	별다른 규칙 없이 단지 본인의 의지로 즐김. 예) 역할놀이, 가장, 연극, 공연전반.	영어 '흉내, 모방, 의태'
현기증 일링크스형(Ilinx)	규칙없는 무언가에 몸을 의지, 자연스럽게 게 즐김. 예) 회전목마, 그네, 스키, 공중곡예 등.	그리스어 '소용돌이'

상술한 '요한 하위징아의 놀이이론'은 “① ‘아곤형’(Agon)이다. 이는 놀이의 규칙이 있으며, 본인의 의지가 크게 작용한다. ② ‘알레아형’(Alea)이다. 규칙은 있지만, 의지가 크게 작용하지 못하는 놀이이다. ③ ‘미미크리’(Mimicry)이다. 규칙은 없지만, 자신의 의지가 있으므로 놀이 자체를 즐길 수 있다. ④ ‘일링크스’(Ilinx)이다. 규칙도 없고 의지도 없는 놀이로서 ① ‘아곤형’과 대비되며, 자연스럽게 즐길 수 있는 놀이이다”(차준영, 2015:11).

첫째, 아곤형은 인기를 얻고자 하거나 경쟁에서 자신의 우수성을 인정받고 싶어 하는 욕망의 표현이다. 아울러 아곤의 놀이 유형은 ‘권력(power) 추구형’으로 보여주는 게임이라고 할 수 있으며, 자신이 놀이의 주역임과 동시에 영향력을 즐기며 존재감을 느낄 수 있는 놀이다. 다시 말해, 각종 무용콩쿠르에서 개인이나 팀별로 기량을 겨루고 승부를 다투며 우승을 위해 경쟁하는 것은 권력(power: 힘, 기량)을 다투는 놀이라 볼 수 있다.

둘째, 알레아는 개인의 능력이나 노력보다 운명에 의존하는 놀이다. 아곤은 개인이 전적으로 책임을 지는 것인데 비해, 알레아는 의지를 포기하고 운명에 몸을 맡기는 것이다. 특히, 알레아는 예측할 수 없는 결과를 낳으며 희비喜怒哀가 엇갈리는 극적 효과를 안겨주는 놀이라 볼 수 있다.

셋째, 미미크리형은 모방이나 의태擬態를 뜻하며 스스로 사물이나 동물 등 다른 존재를 흉내 내거나 타인에게 위장된 내용을 믿게 하면서 논다. 아울러 사건은 그 자체가 아니라 신명이 있는 존재라는 믿음을 놀이꾼에게 심어주고, 이를 위해 흥분하지 않으면 게임의 의미를 쉽게 느낄 수 없다.

넷째, 일링크스형은 현기증(dizziness)을 추구한다. “일시적으로 지각知覺의 안정을 파괴하고 맑은 의식에 일종의 기분 좋은 패닉(pleasant panique), 즉 공포 상태를 일으키려는 시도”(오훈성, 2021:7)이다. 이에 따라 창조적인 성취를 만들어내는 과정이 승자와 패자가 기대심리를 갖게 하고 기쁨의 요소를 얻게 한다.

지금까지 놀이의 개념 및 요한 하위징아의 놀이이론의 특징과 분류 유형을 4가지로 살펴보았다. 다음은 포구락과 선유락의 특징 및 놀이적 요소를 하위징아의 놀이이론과의 연계성을 찾아 개괄적으로 살펴보려고 한다.

2. 초등학교 궁중무용 수업 모형

첫째, ‘포구락’은 900년 동안 전승되어 온 우리나라의 궁중무용으로 “춤과 노래를 한 후 채구採毬⁵⁾를 포구문拋毬門 구멍에 던져 넣는 놀이이다. 포구문과 함께 규칙을 만들어가는 의물로 무원들은 이 공이 없으면 포구락을 즐길 수가 없다. 포구문과 채구는 포구락의 놀이 규칙을 만들 때 없으면 안 될 의물이다. 또한, 채구를 포구문에 던져서 통과하게 되면 상으로 꽃을 받고 실패하면 얼굴에 먹점을 찍어 벌을 받게 되는 놀이이다”(정일영, 2006:144).



그림 1. 궁중정재 <포구락>
상별로 얼굴에 먹칠하고 있는 무원

그림 2. 상으로 꽃을 받은 무원

출처 : 국립부산국악원, 「교육」 2019 국립부산국악원 어린이 국악탐방, (2019.04.08)⁶⁾.

<그림 1, 2>에서 정재의 특징인 죽간자가 보이며, 상별을 준비하고 있는 기녀의 모습이 보인다. 이처럼 포구락은 놀이적 요소를 통한 경쟁에서의 상별이 잘 나타나는 작품으로 이겼을 때 주는 꽃과 졌을 때 받는 먹 점에서 재미와 유희적 쾌락을 느낄 수 있다. 다시 말해, 포구락은 “가歌·무舞·악樂을 동반한 유희의 예술적 체험을 바탕으로 미적 쾌락과 놀이의 경기적 결과에 따라 드러나는 흥분의 감정을 표출하는 것이다. 이에 초등무용교육에서 포구문을 제작하는 과정을 통해 학습자 간의 상호작용 및 궁중무용과 춤추며 만나기와 같은 교육활동을 진행한다면 효과적인 교육 방법이 될 것으로 판단된다. 아울러 포구락은 집단적인 참여의 협동단결을 도출함으로써 사회적 놀이의 다른 즐거움을 유도하기도 한다”(김죽엽, 2009:21). 그러므로 포

⁵⁾ 채구採毬는 ‘용알’이라 부르기도 하며 나무를 갈아서 만든 뒤 붉은색 칠을 한 뒤 가운데 구멍을 뚫어 붉은색의 비단과 초록색의 비단을 한 가닥씩 꿰어 구멍에 넣어 장식한 공을 말한다.

⁶⁾ https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hy_top&where=image&query=

구락은 단순한 노래와 춤 표현에서 벗어나 놀이의 요소를 가미하여 예상치 못한 장면을 연출하여 학습자의 흥미 및 집중도를 고조시키는 특징이 있으므로 초등무용교육의 교수·학습방법에 따른 수업모형 개발이 필요하다고 본다.

둘째, ‘선유락’은 배를 소재로 한 궁중정재로 사행단의 무사귀환을 비는 일종의 의식을 춤과 노래로 표현한 놀이로, 무용수들이 채선彩船을 가운데 두고 밧줄을 끌거나 배 주위를 돌며 추는 춤이다. 선유락은 이별이라는 비극적 정서보다는 세련된 ‘밧놀이’를 표현한 정재로서 “선유락에서는 배 앞부분에 왕을 상징하는 용을 배치하고, 돛에도 용을 그려 넣어 왕실의 위엄을 표현하고 화려함과 함께 예술적 완성도를 높이려 했다”(성은미, 2021:150~151).



그림 3. ‘선유락’의 ‘밧놀이’

출처 : 눈높이 함께 사는 이야기, “선유락 [船遊樂]”, (2014.05.29)⁷⁾.

상술한 논의를 바탕으로 <그림 3>에서 ‘선유락’은 ‘포구락’처럼 경쟁이나 본인의 능력을 중시하는 기능적 측면은 등장하지 않는다. ‘선유락’에 나타나는 놀이적 특징인 미미크리를 뒷받침하는 의물로 채선은 채방, 화선이라 불리며, 실제로 10명의 무원을 태울 수 있으므로 학습자들의 역할놀이로 재미와 유희성을 체험할 수 있는 작품이다. 또한, 돛의 그림은 학생들의 상상력과 창의력을 증진시킬 수 있으므로 각종 물감을 사용하며 아름다운 그림과 배 조각으로 화려하게 장식할 수 있다.



그림 4. ‘선유락’의 ‘회무춤’ 장면

⁷⁾ https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hyt.top&where=image&query=%EC%84%A0%EC%9C%A0%EB%9D%BD&oquery=%EC%84%B1%EC%9C%A0%EB%9D%BD&tqi=iZL9Ddp0JXossIz5Ds0ssstpz-281979#imgId=image_sas%3Ablog82221%7C2%7C110075962192_872191813

출처 : 사극악이론레슨, “배를타며 노를 젓는듯한 궁중정제! 선유락에 대해 알아보자”, (2021.03.19)⁸⁾.

특히, ‘선유락’의 극적 효과를 잘 드러낼 수 있는 부분은 행선을 하는 장면이라 볼 수 있다. 이에 따라 “채선은 사실적인 효과를 위해 돛을 달고 있으며, 노와 돛을 갖추어 실제로 움직일 수 있도록 만들어졌다가 무원들은 채선을 가운데 두고 내무기와 외무기가 회무하면서 바다로 출항하는 듯 한 장면을 연출한다”(정가영, 2018:57).

이처럼 ‘선유락’의 무용 동작은 단순하지만, 배가 출항하는 <그림 4>에서 ‘회무會舞’의 구성은 작품의 중요한 장면으로 화려하거나 정밀한 동작은 없지만 계속 돌아가는 춤사위가 한 획을 그었다고 볼 수 있다. 이처럼 포구락과 선유락은 음악, 무용의 종합적 교육과정을 갖춘 교재로 서사적이고 놀이적인 독립된 개체의 예술로 교육적인 활용도가 높다고 볼 수 있다.

또한, 절제된 동작을 통해 예절과 도덕을 강조하는 유교사상을 자연스럽게 학습할 수 있도록 함과 동시에 학습자들의 흥미를 유발하며, 무용교육 과정에서 신체적·정서적 능력을 획득함으로써 창작과 사회의 조화로운 능력을 기를 수 있을 것이다.

이에 요한 하위징아의 놀이 이론을 적용한 포구락과 선유락의 놀이적 요소의 연관성을 살펴본 결과 다음과 같다.

‘포구락’은 내재적 감성에 의존하지 않고 정형화된 형식과 집단적인 공간의 형태를 지님으로써 연극성과 놀이성, 유희적 특성을 지닌 작품이다. ‘선유락’은 배를 갖고 노는 놀이로서 신명을 믿고 그림과 조각들을 활용해 창조적이고 아름다운 것을 추구함으로써 놀이적 요소를 표현한 작품이다. 이에 아래와 같은 5가지 놀이의 요소를 갖게 된다.

첫째, 겨루기의 요소이다. 누구든 상대와 겨루어서 이기고자 하는 욕망이 있다. 포구락이 가진 놀이의 요소에는 겨루며 상대방을 이기고 싶어하는 긴장감을 내포하고 있으므로 대결은 투구가 승패를 가르는 막판에까지 긴박감을 느끼게 한다.

둘째, 신명의 요소이다. 신바람이 나지 않으면 놀이의 기분을 맛보기 어렵다. 이에 포구락과 선유락의 놀이에서 즐거움을 느끼게 하는 흥미와 유희적 쾌가 없으면 놀이의 의미가 상실된다.

셋째, 우연성의 요소이다. 우연성은 결과를 예측할 수 없다. 우연적인 표현은 행동에 따라 나타나는 결과로 희비의 극적 효과를 가져오며, 포구락과 선유락의 놀이에서 각축의 긴장 상태가 최고조에 달하는 상황에서 결정 승부는 성취감으로 이어진다.

⁸⁾ https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hyty.top&where=image&query=%EC%84%A0%EC%9C%A0%EB%9D%BD&oquery=%EC%84%B1%EC%9C%A0%EB%9D%BD&tqi=iZL9Ddp0JXossLZ5Ds0sssstpZ-281979#imgId=image_sas%3Ablog82221%7C2%7C110075962192_872191813

넷째, 표현의 요소이다. 사람은 누구나 표현의 욕구를 지니고 있다. 포구락과 선유락의 표현성이 가·무·악 삼위일체 놀이의 즐거운 요소를 미학적으로 동시에 보여주고 있으며, 새로운 창조의 기쁨과 자아실현을 얻음으로써 전통문화의 놀이적 가치를 예술로 발전시키는 역할을 하고 있다.

다섯째, 성취의 요소이다. 놀이는 일상생활에서 쉽게 누릴 수 없는 성취감을 준다. 포구락과 선유락 놀이의 과정은 바로 성취의 과정으로 승자와 패자가 다음 경기를 위해 기능을 습득할 각오와 승리의 기대심리를 갖게 한다.

상술한 논의를 토대로 놀이 이론을 기반으로 한 포구락과 선유락은 각 작품마다의 놀이적 요소가 갖는 특징이 다름을 알 수 있었다. 또한 작품에 여럿이 함께 참여함으로써 공동체 생활에 필요한 선의의 경쟁과 협동능력을 기를 수 있는 놀이적 특성이 나타남으로써 연극성과 유희성도 드러남을 알 수 있었다. 따라서 시대적 흐름에 따라 궁중무용이 변화했음에도 불구하고 본질적인 놀이 형식과 집단의 질서의식 향상과 학습자들의 공간 형성감 함양에 효과적으로 전승되고 있다. 그러므로 포구락과 선유락은 놀이의 표현도 절제된 동작과 의례를 통해 연극성과 놀이성을 지닌 독립된 개체의 예술로서 다각적인 측면에서 보다 효과적인 무용교육의 모형을 만드는 데 도움이 될 것이다.

III / 초등학교 궁중무용 수업 모형

초등학생들은 지적, 사회적, 신체적 성장과 발달이 활발함으로 중요한 시기라 볼 수 있다. 특히, 이 시기에는 정체성과 올바른 가치관이 형성됨과 동시에 복잡한 심리적 특징을 가지고 있다. 이에 따라 신체적·정서적 혼란과 변화에서 벗어나기 위해서는 학습자의 호기심 있는 사고의 능동성을 자극할 수 있도록 놀이를 통한 교육이 필요하다고 본다. 지금까지 초등무용교육은 체육 교과와의 한 영역으로 예술 무용이라기보다는 체육과 관련된 신체발달 및 표현 위주의 교육이었다.

게다가 초등학생들은 호기심이 왕성하여 구체적인 경험을 바탕으로 보편화하는 경향이 있으므로 초등교과의 ‘즐거운 생활’ 과정 안에서 궁중무용의 접근성을 높이며, 놀이적 흥미 요소를 찾는 노력이 필요하다고 본다. 이에 궁중무용의 교육과정은 단순히 체육에 종속된 교육이라는 영역에서 벗어나 예술 교육의 가치를 실현하는 교육이 되어야 한다.

따라서 놀이적 요소를 활용한 초등 무용교육에 궁중무용이 도입되려면 창의적 사고와 확장적 사고를 할 수 있도록 교육 및 학습 환경을 제공해주어야 한다. 특히, 초등무용교육에서 교육을 실천해야 하는 궁극적인 목적은 창의예술과 확장적 사고의 함양이어야 한다. 이에 따라 포구락과 선유락이 가지고 있는 놀이의 다양한 특징을 수업과정에 적절히 배분할 뿐만 아니라, 개인별·단계별·수준별 학습의 이해능력 및 흥미의 차이를 고려하여 학습자에게 평등한 교육의 기회를 제공할 수 있도록 수업모형을 탐색해 보아야 한다.

이를 토대로 포구락과 선유락의 놀이적 요소를 활용한 초등학교 무용교육과정 에 대한 학습 목표를 달성할 수 있도록 새로운 시도를 탐색해보고자 <그림 5>, <그림 6>과 같은 교육과정을 설계하였다.

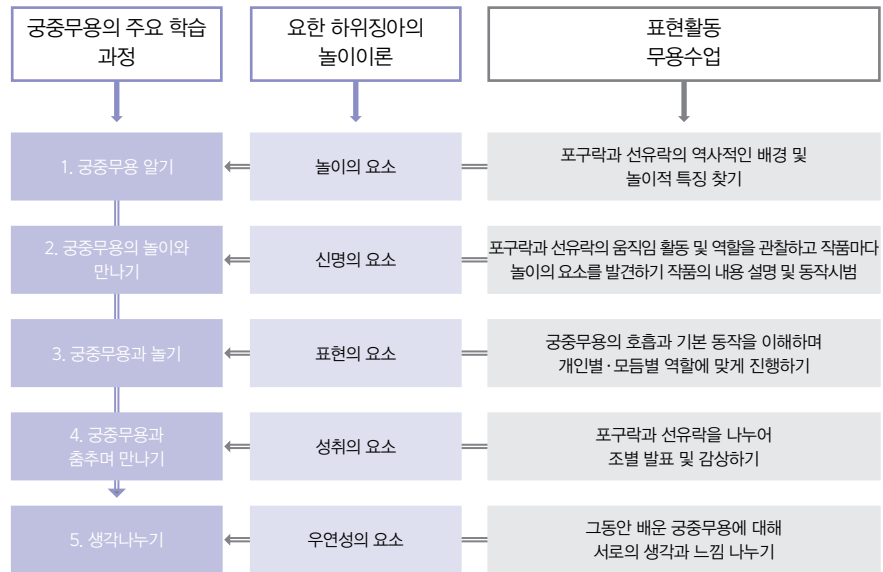


그림 5. 초등무용 교육과정의 수업모형 탐색 계획도

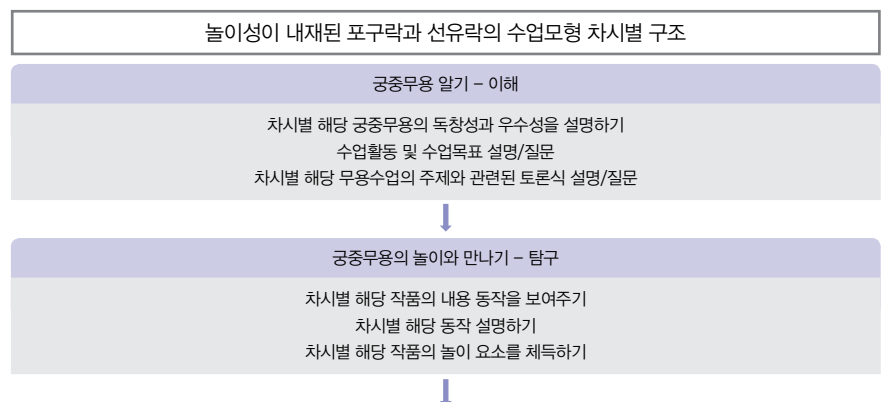




그림 6. 공중무용의 놀이성이 내재된 초등무용 교육과정의 차시별 구조

1. 공중무용 알기

‘공중무용 알기’ 단계는 포구락과 선유락을 통해 공중무용에 담긴 전통문화예술의 독창성과 우수성을 초등학생들이 이해함으로써 학습자의 동기유발 및 흥미를 자극하는 과정이다. 교수자는 멀티미디어 수업을 통해 포구락과 선유락의 역사적 배경 및 전반적인 특징을 사진, 동영상상을 바탕으로 학습자들에게 감상하게 함으로써 작품에 대한 이해도 및 참여도를 높이는 단계이다.

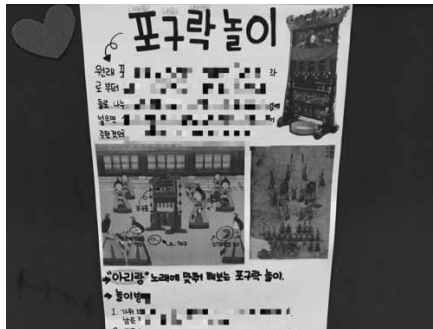


그림 7. <포구락>의 역사적인 발전 소개
출처 : 창원 상남동 손순희 음악학원, “음악전래 놀이특강-“아리랑+포구락 융합놀이”, (2020. 01. 22)⁹⁾.

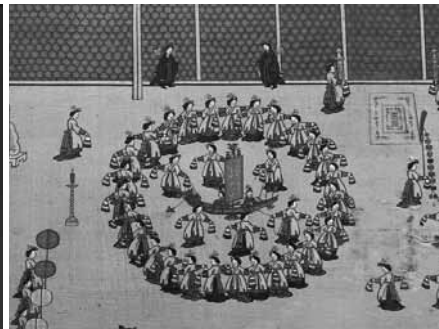


그림 8. <선유락>의 역사적인 발전 소개
출처 : a clumsy write, “[문화주] 국립중앙박물관 아모레퍼시픽미술관”, (2023.03.20)¹⁰⁾.

이 수업과정에서는 순차적인 학습의 진행을 위해, 포구락과 선유락의 역사적인 배경에서의 맥락을 파악하여 학습자들이 전통예술의 보존 및 계승에 대한 이해를 파악할 수 있도록 구현한다. 또한 교수자는 첫째, 학습자들에게 공중무용의 활동구

⁹⁾ https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_h ty.top&where=image&query=%ED%

¹⁰⁾ https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_h ty.top&where=image&query=%EC%

성을 알아가는 과정으로 한삼을 이용한 기본 움직임과 포구문을 만들며 포구락 놀이의 구성과 원리를 등의 이해할 수 있도록 지도한다. 둘째, 선유락의 배를 이용한 기본 움직임과 배를 만들며 그림과 조각들을 활용해 창의·예술적인 표현활동을 구성할 수 있도록 지도한다.

이러한 포구락과 선유락의 모든 활동은 개인별·모둠별로 실시하여 교수·학습자들과 토론 및 질문을 통해 독창적인 움직임 개발과 창의적인 신체표현을 발휘하며 서로 배려하고 경청하는 가운데 작품이 완성될 수 있도록 문제해결 능력을 향상시켜준다. 다시 말해, 무용수업에서의 주제와 관련된 토론식 수업으로 진행할 수 있으므로 학생들의 흥미와 참여도를 높여줄 뿐만 아니라, 비판적 사고력을 함양시켜 주어 지식과 예술을 통합하는 능력을 배양시켜준다. 그러므로 궁중무용의 교육과정으로 포구락과 선유락의 학습을 진행할 때, 학습자들은 놀이를 통해 지식과 즐거움을 얻으며 다양한 방식으로의 사고체계를 형성할 수 있으므로 이러한 학습과정은 궁극적으로 학습자들의 창의·융합적 예술표현을 길러줄 수 있다.

2. 궁중무용의 놀이와 만나기



그림 9. <포구락>의 기본적인 동작 내용 교육
출처 : 황금!!보다..소금!!보다..지금!!이순간을 즐기는여자, “포구락!!이란”, (2017. 08. 24)¹¹⁾.



그림 10. <선유락>의 기본적인 동작 내용 교육
출처 : 신도불이 임강석의 건강 약초 이야기, “충청남도 혁신도시 유치 범도민 추진위원회발대식 유치기원 퍼포먼스 기배놀이”, (2019. 08. 14)¹²⁾.

‘궁중무용의 놀이와 만나기’ 단계에서는 포구락과 선유락의 작품 및 동작활동을 통해 놀이적 콘텐츠를 찾는 과정이다. 교수자는 작품에 대한 내용과 움직임 설명 및 시범을 보여줌으로써 학습자들은 동작 활동을 관찰하여 각 작품마다의 놀이적 요소를 발견할 수 있도록 지도해준다. 포구락은 단순히 노래와 춤의 표현이 주가 아니라 놀이라는 유희적 요소가 가미되어 있어 학습자들이 예기치 못한 장면으로 연출되기도 한다. 이에 선의 경쟁에서 오는 즉흥적인 재미[快]는 학습자들에게 웃음

¹¹⁾ https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_h ty.top&where=image&query=%ED%

¹²⁾ https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_h ty.top&where=image&query=%EC%

을 자아낼 뿐만 아니라, 놀이적 요소와 극적인 요소로 좀 더 쉽게 궁중무용에 대한 이해를 높일 수 있다. 이를테면, 궁중무용에서 학습자들이 즐겨하는 장면은 이겼을 때 주는 꽃과 졌을 때 받는 벌칙으로 먹 점을 얼굴에 칠하는 ‘포구락’의 장면과 배 주위를 돌며 직접 배를 움직이고 파도의 역할을 하는 ‘선유락’의 장면이다. 이처럼 소품을 활용한 신체표현활동을 통해 선의 경쟁 및 놀이로서 색다른 형태의 재미와 유희적 쾌를 경험할 수 있을 것이다.

이와 같이 초등학생들에게 무용은 신체와 마음의 조화를 이루는 교육으로 교수가 학습자들에게 작품에 담긴 즐거움을 몸소 체험하고 느낄 수 있도록 유도하는 것은 학습자의 신체적, 정신적 성장을 돕고 새로운 지식을 습득하는 데 도움이 된다. 이를 위해 학습자들은 궁중무용을 통해 능동적이고 자율적인 교육방식을 배워 관찰능력을 기르고, 포구락과 선유락의 다양한 놀이적 표현활동의 움직임을 발견함으로써 학습자들에게 수업의 역할로 창조적인 문제해결 능력을 길러주게 한다. 그러므로 교수자는 학습자가 자기 주도적 학습 태도로 자율적으로 참여하여 궁중의 문화사상과 무용의 다양성을 이해할 수 있도록 도움을 준다.

3. 궁중무용과 놀기



그림 11. <포구락> 춤사위 익히는 과정
출처: “2022 문화예술교육 프로그램 백운초등학교 5학년 탈춤놀이와 함께하는 포구락”, (2022.08.14)¹³⁾.



그림 12. <선유락> 춤사위 익히는 과정
출처: 황금마루, “[꿈다락토요문화] 한국무용 놀이-조선의 궁중무용 선유락과 춘앵무”, (2015.08.22)¹³⁾.

‘궁중무용과 놀기’ 단계에서는 포구락과 선유락의 춤사위를 익히며 하위징아의 놀이적 요소를 적용하는 과정이다. 이에 학습자가 포구락과 선유락을 배워봄으로써 궁중무용에서의 호흡과 기본 동작을 이해하고 익히며 신체표현을 통한 놀이에서의 교육적 가치를 느낄 수 있도록 한다.

하지만 초등학생의 경우 각 작품의 춤사위 용어에 함축되어 있는 의미를 이해하기 어려움으로 설명이나 시범 및 학습자들의 사고를 유도하는 다양한 창의적 질문

¹³⁾ https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hy_top&where=image&query=%ED

과 동작을 통해 참여를 유도하고 흥미를 유발함으로써 움직임으로 자연스럽게 익힐 수 있도록 지도한다.

“포구락에는 경쟁과 상벌의 특징인 ‘아곤’과 모든 것을 운에 맡기는 ‘알레아’, 연기와 모방이 시작인 ‘미미크리’, 총 세가지의 놀이성이 나타남으로 궁중무용 중 가장 유희적인 작품임을 알 수 있다”(정가영, 2018:55). 특히, 포구락은 이겼을 때 주는 꽃과 졌을 때 받는 벌칙으로 먹 점을 얼굴에 칠하는 놀이로 ‘아곤’의 특징을 잘 나타내 주는 놀이라 볼 수 있다. 반면에, 선유락은 배 주위를 돌며 추는 춤으로 직접 배를 움직이고 파도의 물결과 같은 역할을 하기 때문에 ‘미미크리’의 특징을 잘 나타내 주는 놀이다. 또한 선유락에서 중요시되는 동작으로 ‘회무’가 있는데, 이는 학습자들이 배에 달린 밧줄을 잡고 배 주위를 빙글빙글 도는 동작으로 ‘일링크스’의 특징을 잘 나타내 주는 놀이이다. 이를 위해 포구락과 선유락에 담긴 하위징아의 놀이적 속성을 다음과 같이 정리하였다.

첫째, 포구락에 나타나는 놀이 속성은 ‘아곤’, ‘알레아’, ‘미미크리’로 그중 아곤의 특징이 가장 두드러지게 나타나는데, 이는 포구락이 학습자들 사이에서의 경쟁으로 승패가 명확하고 상벌의 제도가 확실하게 드러나는 작품이다. 이러한 상벌제도를 통해서 학습자들의 긴장감과 경쟁심리의 욕구 및 진행과정이 존재함으로 학습자들의 흥미와 집중도를 높일 수 있는 작품이라 볼 수 있다. 특히, 아곤의 특징 중 하나는 본인의 능력을 중요시하는 것인데 포구락에서 개인의 성공 여부에 따라 상벌로 나타나기 때문에 개인의 능력 및 성취감이 중요하다고 볼 수 있다. 이에 교수는 학습자들에게 규칙에 대한 정확한 설명을 인식시켜줌으로써 상호 간의 긴장감과 재미를 느낄 수 있도록 지도한다. 또한, 포구락은 ‘알레아’의 특징도 엿보이는데 이는 놀이를 하는 학습자의 능력과 무관하게 수동적으로 모든 것을 운에 맡기는 것이므로 채구가 학습자의 손을 떠나는 순간 학습자의 테크닉 기술과 기량은 소용이 없어지게 된다.

포구락에서 ‘미미크리’는 응원하는 사람이 이길 경우 관람자 또한 쾌감을 얻을 수 있기 때문에 ‘아곤’의 특징이 나타난다. 이는 작품을 관람하는 사람 또한 경쟁에 의한 승패에 따른 상벌을 얻기 때문이다.

이와 같이 ‘포구락’은 여러 친구들과 같은 팀, 또는 다른 팀으로 나누어 진행하기 때문에 도전 능력과 창의적 사고력, 공동체 생활에 필요한 선의의 경쟁과 협동 능력 등 바람직한 인성을 함양하게 된다. 그로 인해 신체발달과 정서함양, 표현력과 자신감 향상, 대인관계와 사회성 향상, 리듬감 향상 등 즐거움을 느끼고 스트레스 해소에도 도움을 줄 수 있다. 그러므로 포구락은 모듬활동 및 통합교육을 통한 다양한 교구 활용으로 학습 동기 및 흥미를 유발하는데 교육적 효과를 극대화할 수 있으며,

소통하고 배려하는 능력, 협동하는 능력이 함양될 수 있다.

둘째, 선유락은 채선彩船을 가운데 두고 학습자들이 뱃줄을 끌거나 배 주위를 돌며 추는 춤으로 뱃놀이하는 모습을 형상화한 작품이다. 선유락에서는 학습자들이 직접 배를 움직이고 파도의 물결과 같은 역할을 하기 때문에 ‘미미크리’의 특징이 나타난다. 마치 학습자들은 실제 바다, 강, 호수에 있는 것처럼 출항하듯 배를 끌고 나오는 동작을 하기도 하고, 배가 떠나는 것처럼 움직임을 연결한다. 그러면 학습자들은 뱃놀이를 즐기고 있는 것 같은 착각에 빠지며 함께 즐거워함으로 ‘미미크리’의 특징을 보여주게 된다. 또한, 학습자들은 뱃노래를 부르며 스스로 파도가 되어 배를 움직이는 동작을 통해 춤과 노래, 놀이를 통한 역할놀이를 하게 된다.

이처럼 선유락은 포구락처럼 ‘아곤’과 ‘알레아’의 특성은 보이지 않았지만 ‘미미크리’와 ‘일링크스’의 속성이 나타났다. 따라서 동작, 언어 등의 이미지를 중심으로 놀이적 재미를 이용한 수업은 학습자 내면의 감정 상태를 자극하고 타인에게 전달하여 학습자들이 무용 표현의 다양한 놀이적 가치를 느낄 수 있도록 한다.

그러므로 초등학생들은 궁중무용을 통한 신체활동에서 놀이를 경험하는 것으로 다양한 레퍼토리를 학습하고, 표현능력을 발달시키는 과정에서 즐거움을 경험할 수 있을 것이다.

4. 궁중무용과 춤추며 만나기



그림 13. <포구락>의 현장 발표장면
출처: “2022 문화예술교육 프로그램 백운초등학교 5학년 탈춤놀이와 함께하는 포구락”, (2022.08.14)¹⁴⁾



그림 14. <선유락>의 현장 발표장면
출처: 카링짱의 하루일지, “뜨거운 열기가 느껴지는 무용 현장에 다녀오다”, (2016. 06. 27)¹⁵⁾

‘궁중무용과 춤추며 만나기’ 단계는 그동안 배운 수업 내용을 학습자들이 작품 발표 및 조별 감상을 함으로써 서로의 생각과 느낌을 공유하도록 하는 과정이다. 이에 따라 학습자는 학습한 무용 동작을 연계하여 팀별로 발표함으로써 포구락과 선

¹⁴⁾https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hyty.top&where=image&query=%ED

¹⁵⁾https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hyty.top&where=image&query=%EC

유락의 연극성, 유희성, 오락적인 놀이적 요소를 갖춘 춤사위를 통해 다른 교과와의 연계를 통한 수업이 가능하기 때문에 유용한 수업 자료가 될 수 있다.

상술한 4단계를 통하여 포구락과 선유락의 작품을 이해함과 동시에 발표하기의 형식을 바탕으로 학습자의 심미적 경험과 사고의 폭을 넓혀줌으로써 서사, 색채, 형태, 놀이 등의 요소까지 수반되어 초등학생들이 재미를 느낄 수 있도록 돕고 있다.

따라서 학습자들은 포구락과 선유락의 내재된 놀이로서 춤, 노래, 각자의 역할을 통해 작품에 담긴 역사적 유래 및 사상, 용어의 의미를 느끼게 함으로써 동작마다 춤의 정서 및 고유한 의미를 깨닫게 해준다.

그러므로 학습자들은 포구락과 선유락의 작품을 완성함으로써 창의·융합적 역량과 성취감과 자기 존중감을 통해 우리의 전통적인 놀이 가치를 획득할 수 있으며, 건전한 놀이문화를 통해 자긍심을 형성할 수 있다.

5. 생각나누기



그림 15. 학습자들이 무용 강의실에서 서로 토론장면
출처 : 포토뉴스, “성동구 ‘꿈꾸는 여름 무용교실’ 운영”, (2018. 08. 01)¹⁶⁾.

‘생각 나누기’ 단계는 학습자가 자신의 생각과 느낌을 표현하는 과정이다. 학습자는 포구락과 선유락을 통해 느꼈던 생각과 느낌을 자유롭게 친구들과 소통함으로써 공감할 수 있는 시간으로 마무리하는 단계이다. 이처럼 학습자가 또래와 친밀한 상호작용을 형성할 수 있도록 교수자는 유도하며 학생들이 자신감을 갖고 자유롭게 편안하게 표현할 수 있도록 피드백을 제공함으로써 발표력이 향상되도록 지도해 준다.

따라서 학생들은 궁중무용의 놀이적 요소를 통해 즐거움과 흥분을 동반한 신체적, 정신적, 자유로운 창의적 예술활동을 수반하는 신체표현의 활동으로 자신감 및 성취감을 느낄 수 있다. 교수자는 학생들이 무용수업을 통해 열린마음을 가질 수 있도록 지도하며 협동심과 배려·소통 등과 같은 인성 요소가 자연스럽게 함양될 수 있도록

¹⁶⁾ https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hyt_top&where=image&query=%EB%

한다. 그러므로 포구락과 선유락의 춤과 음악, 놀이 속에 담긴 전통이 예술적 가치가 있음을 일깨워 준다.

IV 결론

본 연구는 초등학생을 대상으로 예의범절과 질서의식을 함께 공유할 수 있는 포구락과 선유락을 바탕으로 작품 속 놀이적 요소를 탐구해봄으로써 인성교육의 함양 및 표현예술의 창의적 관점에서의 가능성을 논의해보았다. 궁중무용에 담긴 전통문화예술의 독창성과 우수성을 학생들이 이해함으로써 놀이적 요소를 활용한 초등무용교육과정에 대한 수업모형을 1. 궁중무용 알기 2. 궁중무용의 놀이와 만나기 3. 궁중무용과 놀기 4. 궁중무용과 춤추며 만나기 5. 생각나누기 5단계로 설계하였다.

이에 대한 본 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, ‘궁중무용 알기’ 단계는 포구락과 선유락을 통해 학습자의 동기유발 및 흥미를 자극하는 과정이다. 이 단계에서는 포구락과 선유락의 역사적인 배경에서의 맥락을 파악함으로써 주제와 관련된 토론식 수업으로 진행할 수 있으므로 학습자들의 흥미와 참여도 및 비판적 사고력과 예술을 통합하는 능력을 배양시켜줄 수 있었다.

둘째, ‘궁중무용의 놀이와 만나기’ 단계는 포구락 및 선유락의 움직임 중 놀이적 콘텐츠를 찾는 과정이다. 포구락은 이겼을 때 꽃을 주고 실패했을 때 징벌을 주고 얼굴에 먹을 칠은 놀이이며, 선유락은 배를 돌며 춤을 추고 학습자가 신체를 움직여 파도를 나타낼 수 있는 형식인 것이다. 이에 교수자는 포구락, 선유락의 작품에 대한 내용과 움직임을 설명해줌으로써 학습자들은 동작 활동을 관찰하여 각 작품마다의 놀이적 요소가 있음을 발견할 수 있었다.

셋째, ‘궁중무용과 놀기’ 단계는 춤사위를 익히고 요한 하위징아의 놀이 요소를 응용하는 과정이다. 포구락이 등장하는 놀이적 요소는 ‘아곤’, ‘알레아’, ‘미미크리’인데, 그중에서도 ‘아곤’의 특징이 가장 두드러지고, 선유락에서는 학습자가 직접 선박을 움직여 파도와 같은 역할을 하기 때문에 ‘미미크리의 특징이 나타나고 알 수 있었다. 이처럼 학습자가 포구락 및 선유락에 놀이적 요소를 발견했을 때 간단한 동작을 배우면서 궁중무용이 주는 호흡과 신체의 일체감을 느낄 수 있음을 알 수 있었다.

넷째, ‘궁중무용과 춤추며 만나기’ 단계는 학습자가 단체로 작품을 발표하고 감상하며 서로의 생각과 느낌을 공유하는 과정이다. 특히, 학습자는 포구락과 선유락

의 작품을 완성함으로써 창의·융합적 역량과 성취감과 자기존중감을 통해 우리의 전통적인 놀이 가치를 획득할 수 있으며, 건전한 놀이문화를 통해 자긍심을 형성할 수 있음을 알게 되었다. 이에 학습자가 현장발표 형식을 바탕으로 학습자의 심미적 경험과 판단의 폭을 넓혀줌으로써 신체적, 정신적 정서발달에 도움을 주고 초등학교 학생들이 재미와 유희적 요소를 느낄 수 있다는 것을 알 수 있었다.

다섯째, ‘생각나누기’ 단계는 자신의 생각과 느낌을 친구들과 소통함으로써 공감할 수 있는 시간으로 마무리하는 단계이다. 학습자들은 궁중무용의 놀이적 요소를 통해 즐거움과 흥분을 동반한 신체적, 정신적, 자유로운 창의적 예술활동을 수반하는 신체표현의 활동으로 자신감 및 성취감을 느낄 수 있음을 알게 되었다. 그러므로 포구락과 선유락의 춤과 음악, 놀이 속에 담긴 전통이 예술적 가치가 있음을 일깨워 준다.

본 연구는 학생들이 전통문화예술의 교육적 의미를 놀이적 요소를 통해 느낄 수 있으며 궁중의 문화사상 및 무용의 다양성을 쉽게 이해하고자 하였다. 이에 초등학교 학생들이 궁중무용을 이해하고 체험하도록 유도하기 위해서는 앞으로 궁중무용이 지닌 교육적 가치와 기능에 대한 보다 포괄적이고 심도 있는 탐구와 내실을 효과적으로 반영할 수 있는 교육 프로그램의 설계가 필요하다.

따라서 이러한 연구는 초등무용교육의 성장과 인격 형성을 위한 매개체로써, 교육적 공통 요인을 탐색한 후, 학습 대상에 따라 수업을 진행할 수 있는 수준별 교육 과정을 제시하는 교육 자료가 보완 및 개발되어야 할 것으로 사료된다. 그러므로 궁중무용 교육 프로그램의 추가 개발은 연구과제로 활용되어야 하며, 향후 정규교육 과정 개발에 의미 있는 참고자료가 될 것을 기대한다.

김민정(1998), “놀이로서의 무용에 관한 연구”, 미간행, 석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.

김죽엽(2009), “포구락의 실제 비교분석을 통한 놀이문화적 가치인식”, 미간행, 박사학위논문, 세종대학교 대학원.

김해성(2006), “진주포구락무의 유아 춤놀이적 요소에 관한 연구”, 한국무용연구회, **한국무용연구 24(1)**, 111-133.

김효(2019), “초등학교 저학년을 위한 궁중무용 교육의 가능성 연구-교육연극을 활용한 초등 무 교육 프로그램을 통하여”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 30(2)**, 37-61.

권미영, 원영신 (2020), “궁중무용의 놀이적 특성에 관한 연구: 女伶各才才舞圖笈記의 포구락, 보상무를 중심으로”, 한국체육과학회, **한국체육과학회지 29(5)**, 897-907.

신선화(2016), “알레아(Alea)를 통한 유희성에 관한 표현연구”, 미간행, 석사학위논문, 인천가톨릭대학교 대학원.

성은미(2021), “궁중무용과 민간무용의 교류 메커니즘 연구”, 미간행, 박사학위논문, 한양대학교 교육대학원.

이명진(2002), “초등학교 무용교육 표준화를 위한 기초 연구”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 13(1)**, 103-118.

이정연(2008), “놀이이론 역사의 조명을 통한 초등무용교육의 변천과 현실적 과제”, 한국체육학회, **체육학회지 13(3)**, 111-122.

이준현(2016), “요한 하위징아의 『호모루덴스』를 통해 본 놀이와 예술의 관계”, 미간행, 석사학위논문, 영남대학교 대학원.

윤정윤(2006), “조르주 쇠라의 〈여자 모델들〉에 관한 철학적 읽기”, 미간행, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원.

이혜인, 최정민 (2023), “소셜형 베타버스의 미미크리 놀이 동기 분석”, 한국HCI학회, **한국HCI학회 학술대회 2023(2)**, 149-153.

오훈성(2021), “로제 카이와의 놀이이론을 적용한 강릉단오제의 분석: 미미크리와 일링크스를 중심으로”, 한국관광연구학회, **관광연구저널 35(1)**, 5-20.

조용진(2006), “초등학교 특기·적성 무용교육과정 개발연구”, 미간행, 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원.

정가영(2018), “궁중정재의 놀이성 연구”, 미간행, 석사학위논문, 고려대학교 대학원.

정일영(2006), “抛毬樂의 통합적인 교육을 통한 표현능력 신장 지도 방안”, 한국국악교육학회, **국악교육 24(0)**, 143-185.

차준영(2015), “플레이잉 뉴스에 관한 연구”, 미간행, 박사학위논문, 서강대학교 대학원.

황명자(2015), “놀이와 교구를 활용한 즐거운 표현활동 수업 방안”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 26(3)**, 29-49.

Huizinga, J., 이종인 (역, 2010), **호모 루덴스: 놀이하는 인간**, 서울: 연암서가.

杜苗婷(2020), “游戏教学在小学素质教育舞蹈课中的应用研究”, 未刊行, 硕士学位论文, 泉州师范学院 研究生院.

사진 자료

국립부산국악원, “[교육] 2019 국립부산국악원 어린이 국악탐방”, 2019.04.08.

https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hy_top&where=image&query=

눈높이 함께 사는 이야기, “선유락 [船遊樂]”, 2014.05.29.

https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hy_top&where=image&query=%EC%84%A0%EC%9C%A0%EB%9D%BD&oquery=%EC%84%B1%EC%9C%A0%EB%9D%BD&tqi=iZL9Ddp0JXossI5Ds0sssstpZ-281979#imgId=image_sas%3Ablog82221%7C2%7C110075962192_872191813

샤국악이론레슨, “배를타며 노를 젓는듯한 궁중정재! 선유락에 대해 알아보자”, 2021.03.19.

https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hy_top&where=image&query=%EC%84%A0%EC%9C%A0%EB%9D%BD&oquery=%EC%84%B1%EC%9C%A0%EB%9D%BD&tqi=iZL9Ddp0JXossI5Ds0sssstpZ-281979#imgId=image_sas%3Ablog82221%7C2%7C110075962192_872191813

창원 상남동 손순희 음악학원, “음악전래 놀이특강-“아리랑+포구락 융합놀이””, 2020.01.22.

https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hy_top&where=image&query=%ED%a%clumsy%write,%5B%EB%A0%B5%9C%9C%A0%EB%9D%BD&tqi=iZL9Ddp0JXossI5Ds0sssstpZ-281979#imgId=image_sas%3Ablog82221%7C2%7C110075962192_872191813

황금!!보다..소금!!보다..지금!!이순간을 즐기는여자, “포구락!!이란”, 2017.08.24.

https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hy_top&where=image&query=%ED%a%clumsy%write,%5B%EB%A0%B5%9C%9C%A0%EB%9D%BD&tqi=iZL9Ddp0JXossI5Ds0sssstpZ-281979#imgId=image_sas%3Ablog82221%7C2%7C110075962192_872191813

신토불이 임갑석의 건강 약초 이야기, “충청남도 혁신도시 유치 범도민 추진위원회발대식유치기원 퍼포먼스 가배놀이”, 2019.08.14.

https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hy_top&where=image&query=%EC%84%A0%EC%9C%A0%EB%9D%BD&oquery=%EC%84%B1%EC%9C%A0%EB%9D%BD&tqi=iZL9Ddp0JXossI5Ds0sssstpZ-281979#imgId=image_sas%3Ablog82221%7C2%7C110075962192_872191813

–“2022 문화예술교육 프로그램 백운초등학교 5학년 탈춤놀이와 함께하는 포구락”, 2022.08.14.

https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hy_top&where=image&query=%ED%a%clumsy%write,%5B%EB%A0%B5%9C%9C%A0%EB%9D%BD&tqi=iZL9Ddp0JXossI5Ds0sssstpZ-281979#imgId=image_sas%3Ablog82221%7C2%7C110075962192_872191813

황금마루, “[꿈다락토요문화] 한국무용놀이-조선의 궁중무용 선유락과 춘앵무”, 2015.08.22.

https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hy_top&where=image&query=%ED%a%clumsy%write,%5B%EB%A0%B5%9C%9C%A0%EB%9D%BD&tqi=iZL9Ddp0JXossI5Ds0sssstpZ-281979#imgId=image_sas%3Ablog82221%7C2%7C110075962192_872191813

카링짱의 하루일지, “뜨거운 열기가 느껴지는 무용 현장에 다녀오다”, 2016.06.27.

https://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hy_top&where=image&query=%EC%84%A0%EC%9C%A0%EB%9D%BD&oquery=%EC%84%B1%EC%9C%A0%EB%9D%BD&tqi=iZL9Ddp0JXossI5Ds0sssstpZ-281979#imgId=image_sas%3Ablog82221%7C2%7C110075962192_872191813