

## 한국 비보잉과 전통문화와의 관계\*

\*\*  
이우재

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 한국 비보잉의 전개와 전통문화놀이
	III. 비보잉 작품의 전통문화적 요소
	IV. 결론
	참고문헌

---

\* 이 논문은 서울예술대학교 연구비 지원을 받아 수행된 연구임

\*\*서울예술대학교 공연학부 실용무용전공 교수

논문투고일 : 2018.10.27.

논문심사일 : 2018.11.17.

게재확정일 : 2018.12.01.

## The relationship between Korean B-boying and traditional culture

Lee, Woo-jae · Seoul Institute of The Arts

---

The study looked into the environment in which Korean B-boying has developed into a dance drama with dramatic elements in it to enhance traditional culture and present its cultural relevance to Korean tradition. B-boying has been judged difficult to be developed into a performing arts with impromptu and resistance based on a dance battle. Voluntarily breaking this perception and presenting the world's first dramatic dance, Korean B-boys, however, have become an international issue. These developmental factors were originated from Korean traditional culture and ethnicity. Korean dance drama was starting that the way as Koreans have loved singing and dancing in their life. From the Sanggo period to the Joseon Dynasty, ranging from singing and dancing to mask dance, it was eventually developed into a dance drama with perfect theatrical elements. Namsadang play is the only dance drama that has maintained its traditional form. It has been revealed that Ttangjaeju(Korean Traditional Ground Acrobatic) of Namsadang play is similar to that of B-boying. B-boying whose framework is a battle, is about who wins in competing dance and Ttangjaeju presents jesting between the Ttangjaeju player and the clown in a dramatic way. Since B-boying, born abroad, showing strong dance in the battle patterns, landed in Korea, it has been developed into a dance drama with dramatic elements. These cultural factors can be characterized by their long history that they are developed into dance dramas through dancing and singing. Therefore, Korean culture that loves dancing and singing suggests that the dramatic elements of Namsadang play and the environment in which Korean B-boying evolved into dance dramas are related to Korean traditional culture led to ethnicity.

〈key words〉 street dance, B-boy, hip-hop, Namsadang, salpan

〈주요어〉 스트리트 댄스, 비보이, 힙합, 남사당, 살판

우리는 ‘스트릿 댄스’를 들으면 쉽게 ‘비보이(브레이크 댄서)’ 또는 ‘비보잉(브레이크 댄스)’을 떠올리게 된다. 그만큼 한국 비보이들이 국·내외 대회 및 공연으로 활동하면서 많은 성과와 사회적 이슈를 낳고 알려졌기 때문이다. 한국의 비보잉은 짧은 역사에도 불구하고 빠른 발전을 이루었다. 특히 세계 5대 메이저 대회에서 모두 ‘진조크루’가 우승함으로써 세계 최초로 그랜드슬램을 달성하였다. 이는 비보잉의 종주국인 미국에서도 이루지 못한 성과다. 그 밖에도 한국의 여러 비보잉 크루는 세계 메이저급 대회에서 지속적인 우승 및 입상을 하면서 비보잉 강대국이라는 저력을 알리고 있다. 이러한 점은 한국 비보잉에 나타나는 움직임의 테크닉과 단체협력이 뛰어나기 때문에 가능한 일이다.

또한 주목할 점은 스트릿 댄스, 비보잉은 저항성과 배틀의 즉흥성 그리고 길거리 춤과 움직임 위주의 춤이라는 인식으로 뮤지컬, 연극과 같은 극적 요소를 갖춘 정형화된 공연예술로 발전하기 힘들다고 생각하는 경향이 있었다. 그러나 한국 비보잉은 이러한 환경과 인식을 허물고 극적 요소를 갖춘 작품을 선보이며 최초로 공연예술로의 가능성을 열었다는 점이다. ‘비보이를 사랑한 발레리나’, ‘마리오네트’, ‘브레이크 아웃’, ‘스핀오디세이’ 등, 그동안 비보잉의 특징이라 할 수 있는 춤 대결의 배틀 형식에서 벗어나 극적 요소를 갖춘 무대작품으로 각광받았다. 세계 비보잉의 추이를 볼 때 테크닉과 춤 배틀에 주목하던 시기, 한국에서는 유난히도 극적 요소를 갖춘 작품들이 발전한 것에 집중할 수 있다.

특이한 점은 한국의 비보잉은 제도권의 정식적인 절차나 전문교육을 통해 공연예술로 발전한 것이 아니라 그들 스스로 극적 형식을 갖춘 공연예술로 성장하였다는 점이다. 따라서 비보이들이 뮤지컬, 연극, 너버벌 퍼포먼스 등 전문교육을 통하지 않고 자생적인 성장을 이룬 점은 다른 공연예술이 발전한 과정과 다르다고 할 수 있다. 비보이들의 경제적, 교육적으로 열악한 환경을 고려하면 국제적 교류와 전문적인 교육을 통해 공연예술로 발전하였다고 보기에는 어려움이 따른다. 이러한 이유로 인해 고찰한 것이 바로 문화적 환경의 영향력이다. 우리민족이 지닌 전통문화적 환경이 비보이들에게 자생적으로 발전하게 된 계기에 영향력을 미치지 않았느냐는 의문 속에 관련성이 있다고 고려되어 본 연구의 필요성을 갖게 되었다.

이우재(2013)와 문진수와 송미숙(2013)은 한국 비보잉과 전통문화인 남사당놀이와 땅재주에 집중함으로써 공연형태와 동작의 유사성을 밝히며 문화의 관련성을

제시하였다. 이러한 점은 멀게만 느껴지던 비보잉과 전통문화인 남사당놀이와의 관련성을 확인할 수 있다. 길현정(2014)은 한국 비보잉이 공연예술로 발전한 작품들을 파악하고 발전방향을 제시하였다. 그러나 이우재와 문진수와 송미숙은 비보잉과 남사당놀이의 동작과 공연형태의 유사성을 파악하는 데 초점을 맞추었으며, 길현정은 한국 비보잉이 공연예술에 나타나는 문제점을 분석하고 개선점을 제시함으로써 문화콘텐츠로의 발전방향을 논의하는 데 집중하고 있다. 그 밖에도 김기국(2012)은 전통 놀이문화인 탈춤, 굿, 마당놀이 등 배우와 관객이 함께 즐기는 집단적 특성이 한국 비보이들이 배틀대회에서 단체협력이 잘 이루어져 좋은 성과를 가질 수 있다고 한다. 윤지현(2006)은 비보잉 무대가 거리인 것처럼 한국 전통문화의 놀이도 마당이라는 열린 개념과 유사하며 공연자와 관람자가 함께 어울려 흥이 고조된다는 유사점을 얘기하고 있다. 김기국과 윤지현의 비보잉과 전통문화의 관련성 제시는 본 연구에 힘을 실어주지만, 비보잉이 발전한 원동력을 전통문화놀이인 풍물, 마당놀이, 탈춤, 굿 등에 대해 잠깐 언급한 것에 그치고 있어 심도 있는 연구가 필요하다.

위 선행연구는 비보잉과 전통문화에 내재된 움직임과 공연형태의 유사성, 비보이들이 세계대회에서 우승할 수 있었던 배틀의 유리한 점과 뛰어난 움직임만을 관찰하였다. 그러나 본 연구는 한국 비보잉이 자생적으로 극적 요소를 갖춘 공연예술로 발전한 요소를 전통문화 속에서 찾고 관련성을 제시한 것에 차이점을 이룬다. 따라서 본 연구는 한국 비보잉이 극적 요소를 갖춘 작품으로 발전하게 된 환경을 한국 전통문화에서 발견함으로써 전통문화를 제고하고 문화적인 관련성을 제시하는데 목적이 있다.

연구방법은 문헌연구로 진행하였으며 한국 비보잉과 전통문화인 남사당놀이에 관련된 학술논문과 학위논문 그리고 전문서적을 조사하였다. 한국 비보잉이 발전된 과정과 공연문화로 발전된 비보잉 작품에 관한 연구가 활발히 진행되고 있어 다양한 논문과 서적을 참고할 수 있었다. 전통문화인 남사당놀이와 극적 요소를 갖춘 춤극(舞劇)의 발전과정을 조사하기 위해 민속학자인 심우성(1994)의 ‘남사당패 연구’와 김재철(2003)의 ‘조선연극사’를 중점으로 고찰하였다.

현재까지 공연예술로 발전한 한국 비보잉 작품에 많은 연구가 이루어져 문제점을 진단하고 발전방향을 제시한 점은 고무적이다. 하지만 한국 비보이들이 왜, 유독 세계 비보이들과 다르게 극적 요소를 갖춘 공연예술로 발전하였는지 의문을 제기하지 않았다. 본 연구는 이러한 질문을 시작으로 한국 전통문화에서 그 요소를 발견하고 제시하려는 점에서 중요하다고 할 수 있다. 아울러 한국 비보잉이 극적 요소와 공연예술의 가치를 지니게 된 이유를 전통문화적인 요소에서 찾음으로써 전통문화의 가치를 현대적인 관점에서 새롭게 인식하는 한편 한국문화로 재해석된 가치로

비보잉을 인식하는 데 의미가 있다고 할 수 있다.

## II 한국 비보잉의 전개와 전통문화놀이

### 1. 한국 비보잉의 발전과 문화적 요소

한국의 비보잉이 시작된 시기는 1980년대로 거슬러 올라가야 한다. 인터넷과 SNS가 발달하지 않은 그 시절, 컬러 TV의 보급과 비디오를 통해 해외 비보잉 관련 영상자료가 유입되었다. 비보잉 관련 영화 ‘1983년 플래시 댄스’, ‘84년 브레이크인 1,2’, ‘비트스트리트’ 그리고 1985년 미국 레이건 대통령 취임식 때 ‘뉴욕시티 브레이크즈’의 비보잉 공연 영상은 한국의 젊은이들을 매료시켰으며 브레이크 댄스의 붐을 일으키는 데 큰 역할을 했다. 이러한 붐은 한국의 댄스가수들의 역할로 인해 더욱더 거세게 전파되었다. 박남정, 소방차, 현진영, 서태지와 아이들, 듀스 등 노래 중간에 삽입되는 화려한 브레이크 댄스는 신선한 충격으로 다가왔다(이우재, 2016: 191).

이러한 과정 속에 발전한 한국의 브레이크 댄스를 이우재(2016)는 총 세 단계로 분류하였다. 첫 단계, 1980년대부터 1998년까지 모방의 시기로 외국과의 직접적인 교류보다는 여러 영상을 통해 해외 비보이들의 동작을 모방하던 시기로 보고 있다. 두 번째 단계, 1998년부터 2001년까지 도용의 시기로 해외 비보이들의 동작을 모방하지만 자신의 신체와 맞지 않는 동작은 배제하고 도용하여 자신만의 동작으로 응용하기 시작하였다고 한다. 세 번째 단계, 모방과 도용의 단계를 거치면서 자신의 움직임에 맞는 동작으로 변형시키기 시작한다. 1999년 세계힙합페스티벌이 한국에서 개최되면서 해외 비보이들과 교류가 이루어져 모방이 불가능해지고 자신의 동작을 창작하게 되었다고 한다. 2001년 한국의 비보잉 연합크루 ‘비주얼 쇼크’가 세계 최대의 비보잉 대회 ‘배틀 오브 더 이어battle of the year’에서 퍼포먼스 부문 우승을 하면서 본격적으로 세계적인 교류가 이루어진다. 이때부터 비보잉의 창작시기로 2018년 현재까지 세계 비보잉 메이저 대회의 퍼포먼스와 배틀 부문을 모두 석권하며 강대국으로 인정받고 있다.

최종환(2012)과 김상우(2012)는 1999년 ‘세계 힙합페스티벌’이 서울에서 개최된 후 본격적으로 한국 댄서들이 해외 댄서들과 교류가 시작되었다고 한다. 이로 인해 국내에 스트릿 댄스 관련 대회가 본격적으로 생겨나기 시작한다. 2000년 ‘댄스

필드’, ‘스트릿 잼’, 2001년 ‘비보이 유닛’, 2003년 ‘비보이 챌린지’ 등 비보잉을 중심으로 다양한 장르가 혼합된 대회가 나타난다. 김기국과 이우재(2015)는 한국 비보잉의 국제적 성과는 해외에서 국내로 유입되었다고 한다. 그 여파로 2007년 서울특별시와 한국관광공사 주최, 문화관광부 후원으로 ‘세계 비보잉 대회 R16’을 개최하여 정부가 주도하고 국가를 대표하는 비보잉 대회가 되었다. 이 대회는 다른 세계대회와의 규모에서 차이를 보이며 그동안 미국과 유럽, 일본에 집중된 메이저급 세계대회의 중심을 한국으로 이동시킴으로써 실력뿐만 아니라 문화와 지역적인 조건에서도 탁월함을 각인시켰다고 한다.

이러한 과정을 거치면서 한국 비보이들은 세계대회보다 한국에서 이뤄지는 비보잉 대회에서 우승하기가 더 힘들다는 얘기가 나올 정도로 비보잉 강대국으로서의 입지를 굳혀 나갔다. 김기국은 한국 비보이들의 세계적인 활약을 통해 세계 비보이들이 한국 비보이들의 동작을 보고 연습하는 ‘비보잉의 교과서’가 되었다고 판단하고 있다.

한국 비보이들이 이렇게 급성장한 문화적인 이유로 김기국(2012)은 인터넷 강국으로 언제나 국내외 실력과 비보이들의 영상을 다운받아 보고 자기만의 기술을 익힐 수 있다 장점을 얘기한다. 그리고 한국 비보이들은 서양 비보이들의 비해 체구가 작고 무게중심이 낮아 역동적인 동작의 기술을 습득하는 데 유리하기 때문에 배틀 무브의 장점이 있다고 한다. 또한 해외 비보이들은 비보잉을 취미로 즐기는 반면 한국 비보이들은 직접적인 생계수단인 직업의식을 갖고 10시간 이상 연습에 몰입하기 때문에 가능하다고 판단하고 있다(김기국, 2012: 25; 민현주, 2011: 136). 생계수단으로서의 연습량은 한국 비보이들이 춤에 대한 직업 인식으로 인해 해외 비보이들보다 더 많은 시간을 테크닉 연습에 몰입할 수 있는 장점을 가진다. 그리고 서양인에 비해 작은 신체조건도 비보잉의 고난도 테크닉을 빠르게 습득하는 데 장점으로 작용하며 빠른 인터넷 정보 공유도 한국 비보이들을 급속하게 성장시키는 문화적 요소로 볼 수 있다. 이러한 문화적 요소는 사회적 환경과 조건에 의해 형성된 장점으로 나타난다. 그중에서도 주목할 수 있는 것이 바로 민족성으로 이어지는 전통 문화의 요소이다.

윤지현(2006)은 비보잉 공연장에서 공연자와 관람자의 경계를 허물고 함께 어울리는 공간개념과 전통 놀이문화인 마당, 흥, 굿 등에 나타나는 집단문화적 특징을 비교하여 비보잉과 전통 놀이문화 공간의 유사성을 언급한다. 김기국(2012)은 예부터 우리민족이 함께 모여 즐기는 특징을 탈춤, 마당놀이, 판소리, 굿 등의 전통 놀이문화에서 그 예를 찾고 있다. 전통 놀이문화는 개인보다는 집단이 함께 어울리며 논다는 한국인의 집단문화적인 특징을 찾아 한국 비보이들이 단체협력에 뛰어날 수

있었던 점을 제시하였다.

이우재(2013)는 비보잉의 특징적인 동작들이 남사당놀이인 땅재주(살판)의 동작들과 유사하거나 혹은 같다고 밝히면서 한국 비보이들이 세계적으로 빠르게 성장할 수 있는 문화적인 원동력이 전통문화인 땅재주가 있어 가능하다고 제시하였다. 문진수(2017)는 땅재주에는 비보잉의 춤과 같은 요소가 존재한다고 밝히면서 “한국형 비보잉의 모태가 되는 살판(문진수, 2017: 123)”이라고 표현하고 있다. 땅재주가 한국적인 비보잉의 모태가 된다는 문진수의 표현은 비보잉과 땅재주의 동작이 상당히 유사하거나 같다는 점으로 파악된다. 문진수와 송미숙(2013)은 비보잉과 땅재주의 공연양식을 고찰하면서 공연이 이루어지는 ‘원’의 형태가 평등한 관계로서의 공동체의식을 상징하며 내적으로는 공동체의 결속, 외적으로는 민중의식과 저항세력을 표현한다는 것에서 유사점을 밝히고 있다. 또한 비보잉과 땅재주의 음악은 리듬이 반복되는 구조로 흥분과 신명을 고조시킨다고 얘기한다. 김기국(2012)은 비보이는 비트 즉, 박자를 타고 춤을 추는 것이라고 한다. 이것은 한국전통문화인 탈춤, 굿, 마당놀이의 춤은 박자와 추임새에 따라 추며 비보잉이 비트를 타고 추는 것과 비슷하다고 한다. 이러한 박자에 맞춰 추는 공통점은 한국인의 민족성으로 이어져 한국 비보이들의 경쟁력을 상승시킨 역할을 했다고 판단한다.

비보잉과 전통문화적인 요소를 살펴본 것과 같이 한국 비보잉과 전통문화와의 관련성은 간과할 수 없는 사실이다. 비보잉과 유사성이 언급된 전통문화는 대부분 한국의 전통 예인집단인 남사당패의 남사당놀이에 포함된 공연문화라는 점에 연구의 중점을 모을 수 있다. 하지만 위 선행연구들은 비보잉을 잘할 수 있는 원동력과 동작의 유사성을 통해 관련성에 접근하고 있다. 그러나 한국 비보이들이 테크닉 동작과 배틀대회에서 뛰어난 것 외에도, 극적 요소를 갖춘 비보잉 작품으로도 이례적인 발전을 이룬 점을 판단하면 비보잉 작품의 특징과 전통문화의 관련성도 간과할 수 없다. 따라서 한국 비보잉 작품과 특징을 알아보고 이러한 발전을 이룬 전통문화적인 요소에는 무엇이 나타나는지 알아보고자 한다.

## 2. 공연문화로서의 비보잉 작품

비보잉의 공연예술화, 즉 비보잉에 극적 요소를 가미해 공연 예술로 만든다는 생각은 본래 비보잉 문화 자체의 자연스런 결과물이 아니다. 그것은 비보잉이 한국에 정착되는 과정에서 생겨난 흥미로운 부산물이다. 그저 최고의 춤꾼들이 되길 꿈꾸며 연습에 정진했던 한국의 비보이들은 어느 순간부터 자신들의 몸동작을 통해 이야기를 만들어내는 실험을 감행하기 시작했고, 이는 극장 공연이라는 새로운 형식을 창출했던 것이다(김수환, 2009: 46).

2005년에서 2006년 사이 한국 비보잉 문화는 결정적인 모종의 변화를 맞이한다. 세계 최초로 2005년 12월에 한국 흥대 비보잉 전용극장을 열어 극적 요소를 갖춘 비보잉 작품 ‘비보이를 사랑한 발레리나’의 시작을 알린다. 또한, 2002년 세계대회 배틀 오브 더 이어 우승팀인 ‘익스프레션’이 2006년 3월에 비보잉 작품 ‘마리오네트’를 선보였다. 비보잉은 저항성과 즉흥성이 강한 거리의 춤으로 극적 요소를 갖춘 공연예술로 변모되는 것은 결코 자연스러운 일이 아니다(김수환, 2009: 45-46). 공연예술로 발전하기 힘들다고 판단되던 비보잉을 세계 최초로 한국 비보이들이 극적 요소를 가미하여 무대예술로 시도하였다는 점은 부정할 수 없는 사실이다. 한국 비보잉의 공연예술화는 시도만 해서 그친 것이 아니라 사회적인 이슈가 되어 공연예술계에 상당한 충격과 영향을 미친 것으로 나타난다.

민현주(2010)는 한국 비보잉은 비보이를 사랑한 발레리라를 통해 공연문화로 시도되는 과정이며 대중적인 인지도와 흥행을 확보한 사례라고 평가하고 있다. 길현정(2014)은 비보잉이 무대예술로 시작한 것은 비보이를 사랑한 발레리라부터이며, 최초로 스트리트 댄스를 활용하여 만들었다는 점이 한국의 강점이라고 한다. 김상우(2012)는 비보잉 붐은 2005년부터 배틀대회에서의 성과를 필두로 확산되었으며 비보잉에 대한 상업성을 인지한 곳은 공연계였다고 한다. 비보이를 사랑한 발레리나의 전신인 언버벌 퍼포먼스 ‘프리즈’를 시작으로 비보잉을 주제로 한 ‘비보이 뮤지컬’이 대거 등장하였다. 2006년 ‘마리오네트’, ‘굿모닝 비보이’, ‘더 코드’, ‘비보이 코리아’ 그리고 ‘브레이크 아웃’의 전신 ‘피크닉’이 등장하면서 다양한 비보잉 작품이 나타났다고 한다.

극적 요소를 갖춘 비보잉 작품인 마리오네트는 “비보이를 사랑한 발레리나” 이후 한국에서 큰 성공을 거둔 작품이다(최석훈, 2017: 222). 초창기 “비보이를 사랑한 발레리나”의 성공으로 상업성을 인지한 공연계에서 극적 요소를 갖춘 많은 비보잉 작품들을 출시하기 시작한다. 하지만 전문 비보이들이 안무와 연출을 맡아 만들어 성공한 대표적인 작품을 꼽자면 “비보이를 사랑한 발레리나”과 마리오네트를 꼽을 수 있다. “비보이를 사랑한 발레리나”은 서태지와 아이들의 ‘이주노’가 결성한 ‘댄스팀 고릴라’가 만든 작품이며 마리오네트는 한국 1세대 비보이 이우성 단장이 결성한 비보잉 크루 ‘익스프레션’이 만든 작품이다. “비보이를 사랑한 발레리나”와 마리오네트는 비보잉이 가지고 있는 동작의 특징과 순수무용 및 스트리트 댄스 장르의 다양한 춤을 적절히 융합하여 극적 효과와 재미를 높인 전문적이며 대중적인 작품이다.

“비보이를 사랑한 발레리나”는 스트리트 댄스인 비보잉이 주요 소재로 사용되지만 발레와 현대무용의 융합을 시도하여 비보이와 발레리나의 사랑을 스토리로 만

든 대중적인 비보잉 작품이다. 마리오네트는 비보잉 동작을 중심으로 인형사와 인형들의 관계를 스토리로 설정하여 만들어 동화적인 느낌도 있어 아이와 어른 모두 공감할 수 있는 대중적인 작품이다(길현정, 2014: 301). “비보이를 사랑한 발레리나”는 한류 관광 상품으로 부각되며 한국을 대표하는 공연문화로까지 부상하였다. 2006년 7만 관객이 동원되었으며 외국인 관객이 20%에 달한다. 마리오네트는 2006년 공연을 시작으로 유료 관객이 88%에 이르며 매일 매진을 기록하며 인터파크 예매 1위를 차지하여 “비보이를 사랑한 발레리나”에 이은 최고의 공연으로 각광받았다(윤지현, 2006: 179-180; 길현정, 2014: 301-302). 한국 비보잉이 그동안 춤 배틀 형식으로 진행해 오면서 장기적인 공연보다는 단기적인 대회나 공연을 개최하는 경향이였기 때문에 고정적인 무대에서 장기간의 관객을 확보하는 일이 불가능하였다. 하지만 비보이를 사랑한 발레리나 이후 대표적인 작품으로 고정된 공간에서 장기간 공연과 홍보를 하며 관객을 유치할 수 있게 되었던 것이다. 이것은 비보잉 역사상 세계에서 찾아보기 힘든 이례적인 일이다.

“비보이를 사랑한 발레리나”는 한국 비보잉이 그동안 배틀위주로 진행하고 있는 상황을 극적 요소를 갖춘 작품의 공연문화로 전환시킨 시발점이기도 하다. 세계 최초로 비보잉이라는 춤을 공연예술로 시도했다는 점과 대중에게 공연예술이라는 관점으로 새롭게 인식시키며 한국을 대표하는 비보잉 작품의 역할을 한 사례이기도 하다. 비보잉은 서구에서 수용된 문화이지만 비보잉의 특징적인 움직임과 더불어 한국의 대외적인 이미지를 혼합시켜 한국을 대표하는 공연문화로 부상하였다고 관찰하고 있다(윤지현, 2011: 179). 김수환(2009)은 한국 비보잉 문화는 해외문화를 받아들여서 다시 해외에 발신한 최초의 상황에 해당한다고 한다. 비언어극인 비보잉 작품을 아시아 국가만이 아닌 비보잉의 원산지인 미국, 독일, 영국 등에 역발신한 특별한 현상이라고 판단하고 있다.

하지만 해외에서 유입된 비보잉을 한국적인 비보잉으로 재해석하여 역발신한 것에 긍정적이지만은 않다. 최석훈(2017)은 비보잉 작품 마리오네트를 호의적인 관점에서 여러 나라의 문화와 비보잉을 혼합한 혼종 문화적 시도로 연극의 범위뿐만 아니라 한국 공연문화도 확장시켰다고 판단한다. 비판적으로는 비보잉이라는 외국 문화를 자의적 해석과 왜곡으로 전혀 다른 문화로 탈바꿈시킨 문화 도용으로 보기도 한다. 이러한 이중성은 한국이라는 사회문화적 배경과 다른 복합적인 요소들의 상호작용으로 나타나는 결과물이라고 한다.

그러나 본 연구의 중요한 의미로써 해외문화를 그대로 모방하거나 답습하는 수준으로 수용하는 것보다는 한국적인 문화로 재해석하여 수용하는 것이 중요하다고 본다. 그만큼 최석훈이 문화 도용으로 해석한 비판적 입장은 오히려 본 연구에서는

긍정적인 판단으로 받아들여진다. 중요한 점은 해외 비보잉이 한국에 수용되는 과정 속에서 혼합된 한국이라는 사회문화적 배경의 특수한 요소들이다. 사회문적 배경에는 정치, 경제적인 요소들도 포함되겠지만, 무엇보다도 우리민족의 삶과 정서가 담긴 민족성과 전통문화가 중요한 요소로 포함된다고 할 수 있다.

### 3. 유랑예인집단 남사당패의 남사당놀이

한국의 전통문화에서 민중의 삶 속에서 생성되고 공연장에서 공연자와 관객이 함께 즐기며 어울리는, 집단과 공연예술적인 가치를 찾고자 한다면 남사당패와 남사당놀이가 대표적이다. 풍물, 마당놀이, 굿, 탈춤 등의 공연적인 이미지를 지속해서 전승해온 문화는 남사당패의 남사당놀이가 유일할 것이다. 남사당놀이는 풍물, 버나, 땅재주, 어름, 덧뵈기, 탈미로 크게 6가지 형식으로 나뉘고 있다.

심우성(1994: 26-32)에 의하면 남사당패의 전신은 신라 이전에 존재하던 민중 취향의 떠돌이 민중놀이 집단인 유랑예인집단으로 보고 있다. 예인집단은 부족의 이동에 따라 같이 유랑하다가 한곳에 자리 잡게 된 후로도 각처로 계속 떠돌고 발전하면서 1900년대 초엽까지 명맥을 이어왔던 것으로 추론한다. 떠돌이 예인집단은 남사당패만 존재했던 것이 아니라 솟대쟁이패, 걸립패, 사당패, 굿중패, 대광대패 등이 있었으나 그 명맥을 제대로 현재까지 이어오는 것은 남사당패뿐이다. 즉, 남사당패란 우리민족의 오랜 역사 속에서 민중과 함께 해오며 스스로 형성되고 연희되었던 유랑예인집단이다. 한국의 전통 놀이문화를 계승한 남사당패는 민중의 정신사와 실 생활사를 같이해온 전통문화의 산실이라고 판단할 수 있다.

남사당놀이는 노는 자와 보는 자가 하나를 이루는 마당굿으로 표현되는 놀이관 형식이다. ‘풍물’은 농악, 풍물놀이를 표현할 수 있으며 판굿이라고도 한다. 신나는 가락과 더불어 사람을 어깨에 올리는 무동과 손을 땅에 짚고 다리를 원형으로 교차하며 상모를 돌리는 채상 등 묘기를 가미하여 연희적인 요소의 재미를 더해준다. ‘버나’는 앵두나무 막대기로 대접, 대야, 첻바퀴를 돌리는 것으로 접시돌리기를 연상하면 된다. ‘땅재주’는 ‘잘하면 살판이고 못하면 죽을 판’이라고 하여 ‘살판’이라고도 불린다. 현대의 텀블링을 연상케 한다. ‘어름’은 줄 위에서 줄 타는 사람과 어릿광대와 재담을 주고받으면서 진행하는 줄타기다. ‘덧뵈기’는 탈을 쓰기 때문에 탈놀이라고도 하며 풍자극으로 춤보다는 재담과 동작표현이 우세한 상놀과 양반의 갈등을 상놀 편에서 풍자한 민중 저항형태의 연희이다. ‘탈미’는 인형의 목덜미를 쥐고 논다고 하여 탈미라고 불리며 우리나라에 유일한 민속인형극인 꼭두각시놀음이다(심우성, 1994: 37, 39-41).

남사당놀이는 우리민족의 유일한 전통문화에 내재된 총체적인 공연형식을 이어 온 문화이다. 20세기 초 서양의 공연문화가 유입되면서 신무용, 연극 등에 영향을 받은 사실은 부정할 수 없지만 남사당놀이가 공연예술에 끼친 영향도 간과할 수 없는 사실이다. 현재 우리가 어디선가 본 고전적인 이미지와 춤, 연극, 사물놀이, 탈춤, 퍼포먼스, 기예, 판소리, 음악은 남사당놀이와 무관하지 않다.

남사당놀이는 타악을 바탕으로 춤과 움직임, 마임, 신체적 기예가 이루어지지만 특징적인 것은 각 놀이마다 극적인 요소가 도입되어 있으며, 춤, 연극, 소리, 곡예 등 다양한 형식이 융합된 예술성과 창의성을 지닌 공연양식이다(문진수, 2017: 105, 122).

남사당놀이는 다양한 공연양식을 지닌 종합예술로 판단할 수 있다. 6가지 놀이 모두 춤과 극적인 요소가 포함된 것이 특징이다. 줄타기는 해외에서도 많이 이루어지는 곡예이지만 남사당놀이에서만 줄 타는 사람과 어릿광대가 재담을 주고받으며 연기도 하고 춤도 추고 노래도 하는 극적 요소를 갖춘 특징을 보인다. 그리고 비보잉과 유사한 땅재주에도 그 특징을 살펴볼 수 있다.

땅재주와 비보잉 동작이 유사하거나 같다는 내용은 연구를 통해 밝혀지고 있다. 또한 비보잉에서 이루어지는 공연형태가 땅재주의 공연형태와도 유사한 점이 나타난다. 거리공연에서 이루어지는 공연자와 관람자가 함께하는 타원의 형태(마냥), 타악으로 이루어진 비트음악, 공연자의 상해 예방을 위해 바닥에 매트와 명석을 까는 공연형태, 그리고 상대방과 동작으로 우열을 겨루는 배틀 형태를 이뤘다는 점이다. 그러나 비보잉 배틀은 춤동작을 겨루는 방식이지만 땅재주는 대사와 동작이 융합된 극적 요소의 배틀 형식을 갖춰다는 점에서 차이점을 이룬다(이우재, 2013: 64-79).

문진수와 송미숙(2013)은 비보잉과 땅재주의 배틀구조의 큰 차이점은 비보잉은 즉흥성과 연속성을 지녔으며 테크닉 대결을 통해 승자와 패자를 나누는 형식이고, 땅재주는 땅재주꾼과 어릿광대의 재담을 통해 반전을 모색하는 극적진행에 따라 동작이 변하거나 획일화되는 차이점을 보인다고 한다.

비보잉과 땅재주의 동작과 공연형태는 유사한 구조를 지니고 있지만 비보잉에 없는 특징이 바로 극적 요소이다. 그렇다면 극적 요소가 없었던 미국의 비보잉이 한국에 수용되면서 자생적으로 극적 요소로 갖춘 공연문화로 재탄생할 수 있었던 이유를 우리민족의 전통문화로부터 이어진 내력에서 찾을 수 있다. 한국 비보잉의 특징이라 할 수 있는 춤과 극으로 이루어진 춤극(舞劇)의 내력을 우리민족이 살아온 삶과 역사 속의 공연문화로부터 살펴봐야 할 것이다.

### III 비보잉 작품의 전통문화적 요소

#### 1. 한국 춤극(舞劇)의 형성과정

우리민족은 예부터 가무歌舞를 즐겨왔다. 이것을 예부터 우리민족에 전해져오는 문화적인 DNA라고 표현한다면 터무니없다고 해도 비유는 적절하다. 왜냐하면 과학적 증거를 통해 알려진 사실보다는 우리민족의 삶과 정서를 통해 경험해온 것으로 한국 사람이라면 누구나 인정하는 민족성이기 때문이다. 그래서 이것을 문화적인 환경이라고 표현하고 싶다. 문화적인 환경은 체계적인 교육으로 전승될 수도 있지만, 알게 모르게 우리민족의 생활과 풍습 그리고 정서인 삶의 문화로 이어져 그 맥을 이어 오기도 한다.

우리민족의 생활과 풍습을 이어오고 경험해온 한국 비보이들은 특이하게도 비보잉이 공연예술로 발전하기 힘들다는 견해를 극복하고 극적 요소를 갖춘 작품으로 이례적인 발전을 이룬 것은 세계 비보잉의 추이를 볼 때 특징적이라고 할 수 있다. 이러한 발전에 특별한 문화적인 배경이 존재하기 때문에 세계 비보잉과 다른 성과를 이루었다고 할 수 있다. 그렇다면 한국인만이 지닌 특별한 문화적인 배경인 전통문화적인 요소에 무엇이 있는지 알아보기 위해서는 춤(舞)과 극(劇)의 관계성을 파악해야 한다.

최석훈(2017)은 마리오네트가 한국의 1세대 현역 비보이자 안무자가 만든 작품이며 다양한 문화의 혼종으로 한국적인 공연으로 거듭났다고 한다. 또한 대사가 없는 무언극이지만 정형화된 인물과 플롯을 갖춘 3막 극의 형태를 취한 연극작품으로도 간주하지만 연극보다는 '춤극'에 가깝다고 판단하고 있다.

최석훈은 비보잉 작품인 마리오네트를 동작의 화려함만 내세우는 퍼포먼스로 보는 것이 아니라 비보잉에 극적 요소를 갖춘 춤과 극이 조화된 춤극으로 바라보고 있다. 이러한 견해는 마리오네트에만 나타나는 것이 아니라 비보이를 사랑한 발레리나와 다양한 여러 비보잉 작품에서도 나타나는 요소로 춤과 극이 조화된 춤극이라고 할 수 있다. 춤극은 삼국시대부터 진행해온 것으로 춤과 극이 조화된 공연형태로 무극舞劇으로도 불린다. 춤극의 역사는 상고시대로 거슬러 올라가 그 과정을 살펴보아야 한다.

춤극은 가무에서 시작되었다고 보고 있다. 삼국 이전 상고시대에는 종교적 의식에서 원시무용이 시작되었다. 하늘과 귀신을 제사하기 위해 연중행사로 어떤 시기를 정해놓았다. 이러한 제사에 가무를 행하였는데 그 목적은 신을 즐겁게 하려는 것

이었다. 농사를 마치고, 무당이 춤을 추었는데 이것은 신을 지상에 내려오게 하여 신을 즐겁게 하려는 제사 의식으로 시간이 지날수록 점점 복잡해지면서 극적 색채를 띤 가무극歌舞劇으로 발전하게 된다(김재철, 2003: 59-61). 상고시대에서 삼국시대로 넘어오면서 가무는 점차 발전되어 극적 요소를 띤 가무극으로 발전하기 이른다. 김재철(2003)은 노래하고 춤출 때 흥에 겨워 얼굴에 가면(假面)을 쓰고 극적 요소를 띤 가면극을 했을 것이라고 추론하고 있다. 가면극을 최초로 한 것은 무당이라고 판단한다. 무당은 극을 위해 진행한 것이 아니라 숭신崇神하는 행위로, 직접적인 배우라고 할 수 없지만 가면극의 길을 열어 주었다고 한다.

가무에서 시작되어 노래하고 춤을 추며 극을 표현하는 가무극이 발생하고 점차 얼굴에 가면(假面)을 쓰고 표현하는 가면극으로도 발전하기에 이른다. 가면극과 같은 가면무극假面舞劇은 얼굴에 가려진 가면으로 인해 노래와 대사가 줄고 주로 극을 표현하는 춤이 주를 이루게 된다. 삼국시대에 들어와서 가면극은 더욱더 발전하였는데 고구려, 백제의 가면극은 별로 극다운 극이 없었으며 신라의 극만이 남게 되었다. 신라에 형성되어 오늘날까지 현존하는 것도 있다. 그것이 처용무와 검무이다(김재철, 2003: 65). 처용무와 검무는 가면을 쓰고 대사 없이 춤으로 진행되는 극으로 오늘날에도 전통무용으로 재현되고 있는 대표적인 가면무假面舞이다.

신라의 가면무는 고려를 지나 조선까지 전해져 내려왔다. 고려 말에는 다양한 가면극이 집대성되어 완전한 가면극을 형성하게 되는데 이것이 바로 산대극山臺劇이다. 산대극이 조선조에는 더욱더 발전하여 훌륭한 각본까지 갖추고 있었으며, 극중 무용은 아름답고 직감적이어서 굳이 대사를 하지 않더라도 그 동작만 보아도 내용을 대략적으로 알 수 있었다. 이것이 바로 산대도감극山臺都監劇으로 조선 방방곡곡에 공연되었다(김재철, 2003: 95).

조선시대까지 발전한 춤극은 가면을 쓴 이유로 대사가 생략되는 가면무부터 이야기를 신체로만 표현하는 공연형식으로 거듭난다. 조선시대 이후 20세기 초 서양 연극과 일본에서 신무용이 도입되면서 춤과 극은 독립적인 전문성을 갖게 되고 현대극장인 프로니시엄 극장형식에 맞게 변화한다. 하지만 신무용이 도입되었다 하더라도 한국무용은 춤과 극이 조화된 춤극형식을 유지하며 발전하게 된다. 그러나 미국의 현대무용과 유럽의 표현주의 무용이 유입되면서 무의식의 세계를 표현하는 춤의 부류도 나타나게 된다. 그래서 우리는 한국무용과 서양무용인 현대무용을 민족성과 작품의 특징으로 판단하여 두 춤을 분류하여 인식한 것으로 보인다.

본 연구에서 집중할 점은 바로 한국 비보잉과 유사성을 지닌 남사당패의 남사당놀이이다. 남사당패는 신라 이전부터 존재해왔으며 민중을 대변하는 놀이공연형식으로 서민들과 함께한 예인집단이다. 남사당놀이는 오랜 역사를 거쳐 오면서 서민의

삶과 문화를 고스란히 공연에 담아 유지해온 전통 놀이문화이다. 남사당패의 남사당놀이는 오랜 역사와 서민의 삶이 깃든 문화와 민족성을 이어왔기에 비보잉과의 유사점을 찾아 그 속에서 전통문화와의 관련성을 제시해보고자 한다.

## 2. 비보잉과 전통문화의 관계

우리민족의 춤극은 상고시대부터 노래하고 춤추는 가무에서 시작되어 신라시대부터 가면극을 거치면서 대사가 줄어들고 조선시대에 이르러 각본을 갖춘 춤과 극이 하나 되는 형식을 이루게 되었다. 춤극의 형성과정을 통해 알 수 있는 것은 신체를 이용하는 기예, 곡예 등을 본연 그대로 직접적인 방식으로 보여주는 것보다는 극적인 요소로 풀어서 접근한 것을 발견할 수 있다. 이러한 춤극형태의 이어짐이 있었으니, 신라시대 이전부터 존재하고 현재까지 유일하게 그 명맥을 잇고 있는 남사당패의 남사당놀이도 그 영향을 받아 화려한 기예와 함께 극적 요소를 갖추게 되었을 것이다. 남사당놀이의 6가지 모두 춤과 극적 요소를 갖추고 있으며 주로 사회계급에 대해 직접적인 표현보다는 풍자하였다는 것이 특징이다. 비보잉과 유사한 남사당놀이의 땅재주도 화려한 동작과 함께 공연의 흐름과 재미를 위해 극적 요소를 사용하여 풍자하였다는 점이다. 땅재주는 공연형태와 동작에서 비보잉과 상당 부분 유사하다고 판단되고 있다. 그중에서도 배틀 형식이라는 유사한 점이 있지만, 서로 다른 부분이 발견된다. 비보잉은 동작을 겨루어 승자를 가르는 것이지만, 땅재주는 땅재주꾼과 어릿광대가 서로 놀리는 듯한 재담을 주고받으며 대결하는 방식으로 희극적인 요소가 강하게 나타난다. 대결 속에서도 춤과 극이 조화를 이룬 진행방식은 우리가 상고시대 때부터 가무에서 전해져온 춤극의 영향으로 볼 수 있다.

비보잉의 원산지인 미국에서 파생된 비보잉은 주로 테크닉 위주의 동작이 주를 이루고 이를 겨루기 위해 춤 배틀이 이루어진다. 이러한 경향은 미국의 경우 실용주의적인 가치관으로 인해 개인적이며 외적인 면을 부각시키는 반면, 한국은 유교사상의 영향으로 집단적이고 예의를 중시하는 내적인 면을 강조하는 부분이 있다. 미국의 경우 직접적이고 때론 자극적인 표현이 강하게 나타나지만, 한국은 직접적인 표현보다는 상대방에게 자극적이지 않은 배려의 형태로 순화된 간접적인 표현이 나타난다. 대표적인 것이 남사당놀이에 나타나는 덧뵈기의 극적 요소 중, 상놈과 양반의 관계를 유쾌하게 풍자시켜 표현한 것과 땅재주의 어릿광대와 땅재주꾼이 서로 놀리듯이 주고받는 재담과 동작에서도 그 표현을 찾을 수 있다. 예를 들어 땅재주의 재담은 서로 비난하듯 날카롭게 놀리는 것보다 풍자한 희극형식으로 나타난 점과 땅재주 동작의 ‘얇은뱅이 모말되기’는 절름발이를, ‘얇은뱅이 팔걸음’은 무릎이

굳어 물구나무로 화장실을 가는 모습을 풍자적으로 표현한 것이다. 이처럼 서민의 삶을 풍자하며 서민의 놀이문화로 발전한 남사당놀이와 빈민가인 게토지역 하층민의 삶 속에서 대중문화로 발전한 비보잉은 시대는 달라도 사회적 환경은 비슷하다. 하지만 문화적 환경과 민족성에서 그 차이를 보인다. 미국의 힙합과 비보잉은 사회적 저항에 대해 욕설과 제스처, 상대 집단과의 마찰을 직접적으로 표현하지만 한국은 풍자화시키는 경향이 두드러지며 미국의 힙합문화를 받아들여 저항적인 요소를 순화하여 대중성을 갖춘 무대예술로 다가왔다. 이러한 민족성과 문화의 차이를 볼 때 한국은 미국의 비보잉 문화를 받아들이면서 테크닉 적인 요소와 더불어 우리민족이 지닌 민족성과 전통문화의 요소가 삶 속에 융화되어 춤극 형식으로도 발전되었다고 추론할 수 있다.

덧붙이자면 전통 문화적 환경의 영향은 우리민족인 한국 비보이들에게 전해져 내려오지 않았다고 단언할 수는 없다. “한 민족이 상고 시대에 외국의 영향을 받지 않더라도 흥에 겨워서 무용할 때에는 그 민족의 특유한 정서가 흐르는 것이다. 후대에 와서는 외래의 영향으로 설혹 내용과 형식에 대소 변동이 있다 하더라도 여전히 그중에는 그 민족의 독특한 사상신앙思想信仰에 근거를 둔 무극舞劇이 있을 것이다”(김재철, 2003: 137). 김재철이 얘기한 것처럼 민족의 특유한 정서가 흘러 현대에 이르러 한국 비보이들에게도 전해져 새로운 공연형식의 무극을 만들게 되었다고 본다. 그것이 바로 한국 비보이들이 배틀 형식을 뛰어넘어 세계 최초로 극적 요소를 도입하여 비보잉 동작으로 이야기를 풀어간 작품이라고, 춤극의 발전과정과 남사당놀이 그리고 민족성을 통해 가능성을 제시해 본다.

아울러 우리민족은 상고시대부터 가무를 좋아하며 가무로부터 가면극으로 이어져 대사가 생략된 춤극이 발달하고 현대에 거슬러 올라와 한국 비보잉 작품이 극적 요소를 갖추게 되는 문화적인 환경이 되었다는 가능성이 나타난다. 따라서 상고시대 농사 후 술 마시고 노래하며 춤추는 가무로 이어지고 무당의 종교적인 의식 무용은 가무극의 발생으로 이어지며 가무극은 가면극을 거쳐 근본과 극적 요소를 갖춘 춤극으로 발전한다. 이것은 우리민족이 예부터 가무를 좋아하며 즐겼다는 의미에서 춤극의 발전과정과 그 맥을 같이한다. 이러한 맥락에서 우리민족인 한국 비보이들도 제외될 수 없다. 가무를 시작으로 춤극에 이르는 발전을 통해 우리민족의 전통문화인 남사당놀이가 극적 요소를 갖추게 된 환경과 한국 비보잉이 극적 요소로 갖춘 작품으로 발전한 환경이 민족성으로 이어지는 전통문화와 관련성이 있다고 제시하는 바이다.

## IV 결론

본 연구의 목적은 한국 비보잉이 극적 요소를 갖춘 작품으로 발전하게 된 환경을 한국 전통문화에서 발견함으로써 전통문화를 제고하고 문화적인 관련성을 제시하는 데 있다.

그동안 비보잉은 배틀 위주의 대결 춤으로 이루어진 즉흥성과 저항성이 강하게 나타나기 때문에 극적 요소를 갖춘 공연예술로 발전하기 힘들다고 판단하였다. 그러나 세계 비보이들은 배틀과 테크닉 발전에 집중하고 있을 때, 유독 한국 비보이들은 자생적으로 극적 요소를 갖춘 작품을 발표하면서 사회적인 이슈가 되었다. 이러한 이슈는 그동안 춤 배틀에만 국한되었던 비보잉을 세계 최초로 공연예술로 대두시키며 원산지인 미국과 유럽에 역발신하는 성과를 이루었다. 한국 비보이들의 이례적인 성과는 다른 공연예술계와 다르게 체계적인 교육을 통해 발전한 것이 아니라 자생적으로 발전하였다는 점에 주목하였으며 발전적인 요소를 한국의 전통문화와 민족성에서 찾고자 하였다.

한국인은 예부터 가무를 좋아했다. 그래서 그런지 한국의 춤극은 상고시대의 가무에서부터 시작한다. 가무에서 가무극이 발생하고 삼국시대에는 가면극을 이루면서 대사가 줄어들고 고려를 거쳐 조선에 이르러 극적 요소를 갖춘 춤과 극이 조화된 춤극을 형성한다. 가무에서 시작된 춤극을 민중문화로써 사람들의 삶과 정서로 흐르고 전달되어 전통적인 공연의 명맥을 현재까지 이어온 집단은 남사당패가 유일하다.

삼국시대부터 유랑예인집단인 남사당패는 방방곡곡을 떠돌며 공연을 하였다. 남사당패의 남사당놀이는 풍물, 버나, 땅재주, 어름, 덧뵈기, 덜미의 6가지로 기예, 춤, 연기, 음악 등이 조화를 이룬 총체적인 공연예술이다. 특징은 기예, 춤, 노래, 음악, 연기에만 머무는 것이 아니라 놀이에 극적 요소가 포함되어 있어 극의 흐름을 자연스럽게 이끌고 재미를 더하는 것이다. 특히 남사당놀이의 땅재주는 비보잉의 공연형태인 춤 대결로 이루어진 배틀 형식과 동작에서도 유사한 부분을 관찰할 수 있었다. 배틀 형식은 두 공연형태에 나타나지만 비보잉은 춤을 대결하여 승자를 가리는 것이고, 땅재주는 땅재주꾼과 어릿광대의 재담을 통해 동작을 대결하는 형식으로 희극적인 요소가 강하게 나타난다.

해외에서 유입된 비보잉은 배틀 형식이 강하게 나타나지만, 한국에 유입되면서 극적 요소를 갖춘 공연예술로 발전한다. 이러한 문화적인 요소가 예부터 가무를 통

해 춤극으로 발전한 내력을 비보잉과 유사한 남사당놀이의 땅재주에서 특징을 찾을 수 있었다. 가무를 좋아하는 우리민족의 민족성은 한국 비보이들에게도 삶과 정서를 통해 전해져 독특한 극적 요소를 갖춘 춤극 형태로 발전한 것이 아닌지 문화적인 관련성을 제시해 본다.

분명 우리가 이루어낸 문화는 우리민족만이 지닌 민족성을 이어받아 나타난 문화의 산실이라고 생각한다. 이러한 문화적인 맥락을 객관적으로 바라보는 것도 중요하지만 우리만이 지닌 문화적 특성을 이해하고 받아들이는 것도 중요하다. 우리는 해외 공연문화에 매료되어 비판적인 수용 없이 그것만을 신뢰하는 것이 아니라 우리민족이 지닌 공연문화의 우수성을 알고 그 문화를 현대적으로 받아들여 실질적인 교육과 문화로 발전시킬 수 있는 기지가 필요하다고 제안하고 싶다.

## 참고문헌

- 길현정(2014), “스트리트 댄스를 활용한 문화콘텐츠로서의 전략적 발전방안”, 한국엔터테인먼트산업학회, **한국엔터테인먼트 산업학회논문지 8(3)**, 293-312.
- 김기국(2012), “대한민국 비보이 크루의 대중성과 차별성”, 국제비교한국학회, **비교한국학 20(1)**, 9-32.
- \_\_\_\_\_, 이우재 (2012), “‘R16 코리아’ 대회의 문화콘텐츠적 가치”, 경희대학교 비교문화연구소, **비교문화연구 39**, 97-125.
- 김상우(2012), **스트리트 댄스**, 서울:좋은땅.
- 김수환(2009), “문화의 상호작용에 대한 문화기호학적 접근: 한국 비보이와 러시아 발레 뤼스를 중심으로”, 서울대학교 러시아연구소, **러시아 연구 19(1)**, 31-57.
- 김재철(2003), **조선연극사**, 서울:동문선.
- 문진수, 송미숙 (2013), “비보잉과 살판에 내재된 미적요소”, 한국무용연구학회, **한국무용연구 31(3)**, 151-171.
- \_\_\_\_\_(2017), “남사당놀이에 내재된 춤적 요소와 가치연구”, 무용역사기록학회, **무용역사기록학 45**, 103-130.
- 민현주(2010), “청소년 하위문화로서 비보잉의 세계지역화와 무용문화의 방향 및 과제”, 한국체육철학회, **한국체육철학회지 18(2)**, 293-314.
- \_\_\_\_\_(2011), “청소년 하위문화로서 비보잉의 세계지역화와 무용문화의 방향 및 과제 II”, 대한무용학회, **무용학회논문집 20**, 127-142.
- 심우성(1994), **남사당패연구**, 서울:동문선.

- 윤지현(2006), “한국 비보잉의 세계지역화,-‘비보이를 사랑한 발레리나’를 중심으로”, 대한무용학회, **무용학회논문집 48**, 169-189.
- \_\_\_\_\_(2011), “파비스(P. Pavis)의 ‘문화의 미래시계’를 적용한 무용공연의 문화상호성 연구 : ‘수퍼스타 예수 그리스도’와 ‘비보이를 사랑한 발레리나’를 중심으로”, 미간행, 박사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 이우재(2013), “비보잉과 남사당놀이 땅재주의 공연형태와 동작 비교 연구”, 미간행, 박사학위논문, 세종대학교 대학원.
- \_\_\_\_\_(2016), **힙합, 춤은 진화한다**, 서울:똥을새김.
- 최석훈(2017), “문화상호주의적 맥락에서 본 비보잉의 한국적 수용, -〈마리오네트〉 개별 사례 분석”, 한국연극학회, **한국연극학 61**, 215-245.
- 최종환(2012), “한국 힙합댄스의 발전과정과 가치인식”, 미간행, 박사학위논문, 세종대학교 대학원.