

# 창의·융합역량의 관점에서 본 국립대학교 무용관련 교양교과 현황 및 A교육대학교 사례 연구\*

이정연\*\*

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| I. 들어가며                         | IV. A교육대학교 창의·융합역량 교양교과<br>‘대중문화 속의 춤’ 사례 |
| II. 연구방법 및 절차                   | V. 나오며                                    |
| III. 교양교육과 창의·융합역량, 그리고<br>무용교육 | 참고문헌<br>Abstract                          |

## I. 들어가며

최근 우리사회는 정보, 디지털, 인공지능을 비롯한 기술 융합의 시대를 맞이하고 있다. 인간과 기계의 수직적 주종관계를 이루었던 3차 산업혁명기로부터 이제 상호 수평적인 관계의 새로운 네트워크를 구성하게 된 4차 산업혁명기를 맞이하게 된 것이다.<sup>1)</sup> 이러한 과정에서 가장 중요한 핵심 키워드는 단연코 ‘융합’이라고 할 수 있다. 융합의 가치는 미래를 향한 현재로서의 최선책이라는 것에 다수가 공감하고 있기도 하다.<sup>2)</sup> 기존의 다양한 지식과 문물을 기술적, 학문적, 나아가 생활 저변에 이르기까지 융합이라는 새로운 방법론으로 재구성하는 데 제각기 분주한 모습이다.

이러한 융합의 방법론을 뒷받침하는 가치는 바로 ‘창의성’이라 할 것이다. 사실상 창의성에 관한 사회적 이슈와 논의는 수십 년을 거슬러 올라간다. 다만 최근에 들어와 이러한 창의성을 미래 인재상이 지녀야 할 역량<sup>3)</sup>으로 규정하고, 이를 융합과 병치시킴으로써 상호 시너지와 효율성을 갖는, 전략적 관계로 새롭게 개념화했다는 점이 주목할 만하다. 이에 부응하여 초·중·고등교육을 포함한 교육의 전 영역에서도 창의·융합에 기저를 둔 교육과정 개발 및 실천이 이루어지고 있다. 이 시대의 교육과정이 추구하는 창

\* 이 논문은 2019년 11월 대한무용학회 국제학술대회 발제문을 수정·보완한 연구임.

\*\* 서울교육대학교 교수, ballet65@snu.ac.kr

1) 이종호(2017), 『4차 산업혁명과 미래 직업』(서울: 북 카라반), p.7.

2) 이정연(2018), 과학인문 창의융합형 초등무용 교수학습방법 탐색, 『무용예술학연구』69(2), p.76.

3) 이종호(2017), pp.14-15; 김진호(2016), 『빅데이터가 만드는 제4차 산업혁명』(서울: 북 카라반), p5. 미래의 인재에 대해 적응력, 소통력, 리더십, 실행력, 학습능력, 창의력, 팀워크 등을 갖추어야 할 것이라고 주장한다. 또한 4차산업혁명을 세계적으로 이룩화한 세계경제포럼은 미래 인재의 핵심능력을 언급함에 있어 도전정신, 문제 해결력, 소통 능력, 창의성, 적응력, 협동 능력 등의 중요성을 강조하고 있다.

의·융합역량은 특히 고등교육의 현장에서 비교적 과감한 실천 양상으로 전개되고 있다. 교육과정 내의 과목 정비 및 행정의 유연함을 통해 학생들로 하여금 새로운 인재상에 다가갈 수 있도록 다양한 방법을 강구하고 있다.

이와 같은 맥락으로 본 연구에서는 대학 내에서 창의·융합역량 제고의 과정은 어떠한지, 창의·융합적 가치를 강조한 무용교육을 통해 어떠한 교육적 의미를 궁구할 수 있는지 탐구해보고자 하였다. 이를 위해 두 가지의 연구문제를 설정하였다.

첫째, 국립대학의 교양교과목 가운데 창의·융합역량 강화를 위한 무용교육의 현황은 어떠한가?

둘째, 창의·융합역량 교양교과로서 A교육대학교의 운영 사례를 통해 어떠한 교육적 의미를 찾을 수 있는가?

대학 교육과정의 기본이 되는 교양교육으로서의 무용은 창의·융합역량이라는 관점에서 볼 때 학습의 목표를 효과적으로 실현할 수 있는 강점이 있다. 그러므로 대학의 교육과정 가운데 무용교육의 현황을 살펴보는 일은 창의성과 융합의 가치를 실천하는 과정에서 중요한 의미가 될 것이다. 다만 본 연구에서는 2018년 교육부 시행 국립대학 육성사업의 대상이 되는 전국 국립대학으로 그 범위를 압축하였다. 고등교육의 질 제고를 위한 국립대학 육성사업의 취지 가운데 미래 인재양성을 위한 교육의 개선을 중점 추진사항과 관련하여 교육과정의 재편성, 개발이 요구되는<sup>4)</sup> 국립대 중심의 고찰이 이루어졌다. 이와 같은 취지에 이루어진 A교육대학교의 창의·융합역량 교양교과 운영사례에서는 무용관련 교양교과로서 어떠한 교육적 의미를 얻을 수 있는지 수강생들의 심층 면담 및 교육 활동자료를 통해 탐구하고자 하였다.

본 연구를 통해 미래 인재의 핵심역량 가운데 창의·융합역량을 어떻게 배양할 것인가, 대학의 교양교육 안에서 창의·융합적 무용교육의 방법론을 어떻게 구현할 것인가 하는 현실적 성찰의 기회가 되기를 기대해 본다.

## II. 연구방법 및 절차

### 1. 연구방법

본 연구는 A교육대학교의 사례를 통해 창의·융합역량의 의미를 파악하고자 하였다. 이를 위해 두 가지의 문제를 탐색하였다. 첫째, 전국 국립대학교 무용 관련 교양교과목을 분석하여 창의·융합역량의 반영 정도를 살펴보았다. 이 분석은 각 대학교의 홈페이지에 소개된 교육과정을 참조, 자료의 근거로 삼았다. 둘째, A교육대학교의 창의·융합관련 교과목 ‘대중문화 속의 춤’ 한 학기의 과정을 통해 수강 학생들의 인터뷰, 감상문을 분석하였다. 이 과정에서 교수자의 관찰, 수업일지는 학생들의 경험을 분석하는 참고자료로 활용하였다.

### 2. 연구자 및 연구참여자

연구자는 A교육대학교의 강사로 10년, 교수로 6년차의 교육경력을 가지고 있으며 교육대학교 학생

4) 교육부(2018), 「국립대학 육성사업 기본계획」, p.3.

의 일반적인 특징과 무용에 대한 인식 수준을 잘 파악하고 있다. 또한 본 연구의 해당 교양과목 <대중문화 속의 춤>을 개발, 운영하고 있다. 연구의 참여자는 <대중문화 속의 춤>의 수강자 가운데 본 연구의 취지와 목적에 부합되도록 비확률적 표집(non-probabilistic sampling) 및 목적 표집법(proposeful sampling)을 사용하여 선정하였다. 학기 초 오리엔테이션 수업을 통해 본 연구에 대한 구체적 소개를 하고, 연구 참여를 위한 동의서를 얻었으며, 구두로 이루어진 자신에 대한 소개를 통해 본 연구에 부합되는 10명의 참여자를 선정하였다. 수강생 16명 가운데 과거 무용을 경험한 적이 없으며, 현재 춤 동아리에 속하지 않은 수강생으로 남자 2명, 여자 8명이 참여하게 되었다. 참여자의 보호를 위해 수집된 자료를 가명으로 표기하였다(표 1).

〈표 1〉 연구 참여자

번호	이름	성별	심화전공	무용경험 유무
1	주연희	여	음악교육	무
2	황지아	여	유아특수교육	무
3	유주선	여	음악교육	무
4	이연지	여	음악교육	무
5	정성훈	남	음악교육	무
6	김수연	여	교육학	무
7	채진훈	남	교육학	무
8	정현아	여	영어교육	무
9	조수연	여	영어교육	무
10	김민아	여	유아특수교육	무

### 3. 자료수집과 분석

본 연구자가 직접 강좌를 운영하는 가운데 수업관찰지, 심층면담 자료 1회, 감상문 1회, 영상 및 사진 자료 등을 수집하였다. 반구조화를 기본으로 한 심층면담(표 2)은 학기말 강의 종료 시점에 개인당 10분 가량으로 이루어졌다. 이 과정에서 수집된 심층면담 자료는 레코딩, 전사의 과정을 거쳤고, 이후 부호화(coding)작업으로 연구 목적에 맞는 영역분석, 분류분석, 성분분석 방법이 이루어졌다.<sup>5)</sup> 감상문은 강의 10주차에 제공된 발레공연 관람 후 즉시 수집되었고, 연구의 진실성 및 연구윤리를 보장하기 위해 동료교수 1인과의 전문가 협의, 삼각검증(triangulation)이 이루어졌다.

〈표 2〉 심층면담 내용

구분	면담 시 질문 내용
수강 동기	교양과목 중 <대중문화 속의 춤>을 수강 신청한 동기는 무엇입니까?
교과과정 성취	본 강좌를 통해 가장 기대했던 것은 무엇이었습니까? 본 강좌의 실기실습을 통해 개인적으로 어떤 경험을 하고 있습니까?
창의·융합역량 이해 및 효과	본 강좌가 창의·융합역량 향상에 도움이 된다고 생각하십니까? 그렇다면 그 이유는 무엇입니까? 예비교사로서 본 강좌가 어떤 역할을 할 수 있다고 생각하십니까?

5) J. P. Spradley(1979), *The Ethnographic Interview*(New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.).

### III. 교양교육과 창의·융합역량, 그리고 무용교육

#### 1. 창의·융합역량 강화와 교양교육

‘고등교육 미래비전 2040’보고서에 따르면 미래사회에 필요한 인재상으로 ‘창의융합형 인재’를 제시 하면서 어떠한 문제를 창조, 해결하는 역량의 중요성을 피력한 바 있다.<sup>6)</sup> 이러한 창의융합형 인재는 각 분야의 발전과 변화를 주도하는 문제 창조형 인재일 뿐만 아니라, 문제 해결의 고정된 틀에서 벗어나 상황에 대한 직관적 감지, 전혀 다른 영역의 전문적 지식 결합으로써 새로운 문제해결의 아이디어를 창출하고 혁신을 이끌어 낼 수 있다고 말한다.<sup>7)</sup>

사회가 요구하는 창의성, 비판적 사고능력, 문제해결 등의 능력 고양은 모든 학문분과, 대학의 개별과 안에서도 해결해야 하는 과제이다. 그러나 사실상 심화되고 전문화되는 개별학문의 과제 또한 중요한 부분이기 때문에 그 내부에서 창의와 융합을 고집하기엔 때로 역지스럽기도 하며, 때로 부자연스럽기도 하다. 창의·융합역량의 효율성에서 보자면 대학 안에서 교양교육을 통한 실현은 가장 용이하고 효과적인 방법이라고 할 것이다. 이러한 맥락에서 그동안 각 대학에서는 교양교육과정에 ‘창의’와 ‘융합’의 키워드를 중심으로 한 교과목 개발에 많은 관심을 보여 왔다. 그러나 일방적인 강의를 통해 운영되는 수업으로 인해 실제 학생들의 역량 향상은 그다지 도움이 되지 못하고 있다는 지적이 제시되고 있다.<sup>8)</sup> 이와 같은 문제성을 인식하여 일부 대학에서는 교양과목 개편과 내실을 강화하고 질적 향상을 위한 노력에 심혈을 기울여 왔다. 특별히 이 같은 맥락에서 무용관련 교양과목의 우수한 사례를 보여준 바도 있다. 그럼에도 불구하고, 그동안 “쉬운 수업”이라는 인식으로 여겨왔던 교양교육은 새로운 시대의 국면에도 불구하고 급변하지 않을 것임을 예고하기도 하였다.<sup>9)</sup>

사실상 창의·융합역량 강화를 위해 교양교육은 매우 유리한 입장에 놓여 있다. 통섭, 통합, 융합 등의 방법론에 중심을 둔 대학 교양교육은 홀리스틱(holistic) 교육으로서 지성, 신체, 감정 등 전인교육으로서의 가치관에 바탕을 둔다. 아울러 이러한 가치관에 기반을 둔 융합형 인재 개발의 이상적 대안으로 적시한 바 있다.<sup>10)</sup> 특히 인지적, 정의적, 심동적 차원을 아우르는 이러한 홀리스틱의 가치는 어떠한 다른 분야의 예술보다 무용교육이 주도하여 달성하기에 적합하다고 할 수 있다.<sup>11)</sup> 철학, 역사, 문학, 과학, 최첨단 기술에 이르기까지 포용하고 녹여낼 수 있는 무용교육의 가능성은 창의융합적 미래 인재를 준비하는 교양교육으로서의 역할과 강하게 맞물려 있음을 전제해야 할 것이다.

6) 유현숙, 임후남, 이정미, 최정윤, 서영인, 권기석, 이필남(2011), 「한국교육개발원 현안보고-고등교육 미래비전 2040」, pp.156-159.

7) 임유진, 김보경, 김세영, 임현진(2019), 창의·융합역량 비교과 프로그램에 대한 A대학 재학생 인식 분석, 『교양교육연구』13(2), p.306.

8) 이미나, 이화선, 최인수(2012), 대학생의 창의성 교육에 대한 전공계열별 인식 비교, 『교육과정연구』30(3), pp.353-376.

9) 인수진, 문영(2016), 대학 교양 우수강좌 사례연구: 무용강좌 교과과정과 교수법의 특징을 중심으로, 『대한무용학회 논문집』74(3), pp.133-136.

10) 서희영(2018), 홀리스틱 교육이론기반 대학교양 무용프로그램의 개발과 효과 검증-다중지능과 창의적 성향을 중심으로, 『대한무용학회 논문집』76(1), p.76.

11) 서현주, 김경희(2020), 홀리즘(Holism)에 근거한 Somatic Dance 교육의 개념 모형 연구, 『무용예술학연구』77(2), p.98.

## 2. 전국 국립대학 창의융합역량 관련 무용 교양과목 운영 현황

2018년 교육부는 국립대학의 혁신지원을 목적으로 육성사업(PoINT)을 시작, 진행하고 있다. 향후 2022년까지 시행되는 이 사업은 고등교육의 공공성 및 경쟁력 강화 등을 목표로 한다. 아울러 국립대 고유의 역량강화 사업을 국정 과제와 연계하고, 이를 자율적으로 기획, 추진함을 주요 내용으로 하고 있다. 특히 대학의 제1 역할인 교육분야에 있어서는 4차 산업혁명을 대비한 인재양성을 중점 추진 분야의 하나로 제시하고 있다.<sup>12)</sup> 이러한 교육부의 목표에 부합하기 위해서는 각 대학의 고등교육 역량 강화를 위한 다양한 교육 개선 시스템 마련이 필요하다. 이를 위해 교육과정의 개선과 내실화가 우선되어야 하는데 본 취지에 맞추어 각 대학에서는 교육과정 편성, 기준, 교육목표 및 학점구조 배분 등의 정비가 이루어졌다. 특히 역량별 과목의 신설 및 개선이 이루어졌다는 점이 그 특징이라고 할 수 있다. 본 연구에서는 이러한 역량 가운데 창의·융합역량을 중심으로 하여 각종 국립대의 무용관련 교양교과목 운영 현황을 알아보았다. 강의명 및 강의계획서를 확보하여 창의, 융합적 가치가 반영된 강좌를 구분, 고찰하였다.

전국의 국립대는 거점국립대 9개교, 지역중심대 8개교, 특수목적대 11개교, 교원양성대 11개교로 모두 39개교가 있다. 이상의 대학 모두를 대상으로 하여 교양과목의 운영 여부를 살펴본 결과 (표 3), (표 4)에서와 같이 거점국립대 5개교, 지역중심대 3개교, 교원양성대 8개교 등 모두 16개교만이 창의·융합역량 무용관련 교양과목을 운영하고 있었다. 예상 밖으로 개설 과목 수가 적게 나타나고 있음을 알 수 있었다.

〈표 3〉 전국 국립대학교 창의융합역량 관련 무용 교양교과목 운영 현황

대학	운영 교과목명	대학	운영 교과목명
A대학교	댄스스포츠	E대학교	스포츠와 예술의 만남 리듬과 바디 이미지메이킹
B대학교	댄스스포츠	F대학교	무용의 이해 문화예술교육개론
C대학교	댄스(차차차, 아르헨티나탱고)를 통한 신체기능발달	G대학교	발레와 체형교정(구, 민속무용) 재즈힙합댄스(구, 췌즈댄스)
D대학교	춤으로 문화 읽기 현대공연예술과 세계의 문화산업 댄스스포츠	H대학교	라인댄스

〈표 4〉 전국 교육대학교 창의융합역량 관련 무용 교양교과목 운영 현황

대학	운영 교과목명	대학	운영 교과목명
A교육대학교	대중문화 속의 춤	G교육대학교	없음
B교육대학교	댄스스포츠	H교육대학교	신체표현과 움직임 탐색, 스포츠댄스
C교육대학교	무용의 이해	I교육대학교	없음
D교육대학교	무용의 이해	J교육대학교	없음
E교육대학교	재즈댄스, 댄스스포츠	K교원대	생활과 재즈댄스
F교육대학교	댄스스포츠		

12) 교육부(2018), pp.1-3.

과목 운영의 프로그램 내용은 ‘댄스포츠(혹은 스포츠댄스)’가 7개교로 가장 많았고, ‘무용의 이해’ 3개교, ‘재즈 댄스’ 3개교가 있었다. 창의·융합역량의 가치를 구현한 과목명으로는 ‘스포츠와 예술의 만남’, ‘리듬과 바디 이미지메이킹’, ‘댄스(차차차, 아르헨티나탱고)를 통한 신체기능발달’, ‘춤으로 문화 읽기’, ‘현대공연예술과 세계의 문화산업’, ‘발레와 체형교정’, ‘대중문화 속의 춤’, ‘생활과 재즈댄스’ 등이 있었다. 물론 일반적인 과목명 안에서도 창의, 융합적 수업내용으로 운영하는 사례가 있을 수 있겠으나 외연적 파악이 가능한 과목에 의존한 결과는 제시된 바와 같았다.

## IV. A교육대학교 창의·융합역량 교양교과 ‘대중문화 속의 춤’ 사례

### 1. A교육대학교 창의·융합역량 교양교과목 개발 사업 추진 배경 및 특징

교육대학교의 특징은 초등교육자로서의 전문성을 배양하기 위한 교육기관이다. 교과 간 구분이 뚜렷한 사범대학에 비해 초등교육 단일학과로 구성(다양한 과목별 심화전공 학과로 운영되고 있으나 입학 시 개인이 자유롭게 선택하거나 학과 분배를 하므로 전공의 의미는 크지 않음)된 것이 특징이다. 특히 A교육대학교는 미래지향적 교육과정 개선(창의융합 교과목)을 추진하고 창의교육을 선도하는 교육프로그램 개발에 주력하고 있는 특징이 있다. 이와 같은 맥락으로 국립대 육성사업에 발맞춰 사업을 진행하고 있는데 교육과정 영역에 있어서의 추진 계획은 다음의 (표 5)와 같다.

〈표 5〉 빅 아이디어(Big Idea)기반 역량교육과정 운영 및 고등교육 질관리 강화 사업 세부 추진 계획

사업명	사업내용	추진방향	2018	2019	2020	2021	2022
역량교육과정 개발 및 창의융합 교과목 개선	· 역량교육과정 개발 및 운영 · 창의융합교과목 개선 및 개발 등	· 지역 및 학교현장의 수요조사 반영 · 창의융합 교과목 운영 확대 및 내실화 · 효과성 및 실효성 검증을 통한 지속적 개선 노력	· 사례조사 · 역량교육과정 시안 구안 · 창의융복합 교과목 개선(10개 교과목 내외)	· 2019년: 역량교육과정 반영, 창의융합교과목 시행 · 2020년: 역량교육과정 시행 · 2021년: 성과 분석 및 보완 · 2022년: 2단계 교육과정 개편 방안 마련			

이와 같은 추진계획은 2018년도에 사례검토, 지원공모, 지원교과목 선정, 창의융합 교과목 개선 및 개발의 과정을 거쳐 2019년도에는 역량교육과정을 반영한 창의교과목을 운영하기 시작하였다. 본 과목 ‘대중문화 속의 춤’은 이러한 과정 아래 추진하고 있는 창의·융합역량 교양교과목 중 하나이다. 15주로 구성된 본 과목은 현대 대중문화의 특성을 기반으로 한 다양한 장르의 무용을 소재로 하여 대중문화와 예술 전반에 대한 이해, 춤 실제를 직접 경험하는 것에 목표를 둔다. 영화, 뮤지컬, 대중음악 등의 다양한 장르 속의 춤 작품을 알되, 이를 모방하거나 테크닉을 위주로 하는 기능중심 교육에 그치지 않고 재구성, 창작 활동을 할 수 있도록 한다(표 7). 이를 통해 창의성, 미적 감성능력 신장은 물론, 대중문화

전반의 융합이 가능하도록 한다. 강의계획서에 제시한 핵심역량은 다음의 (표 6)과 같다. 인문·예술학적 소양/심미적 감성 역량의 일반적인 역량 20%와 아울러 창의적 문제해결역량과 창의·융합적 사고역량에 30%의 높은 비율로 본 강좌의 특성을 제고하고자 하였다.

〈표 6〉 〈대중문화 속의 춤〉 핵심역량

핵심 역량	인성 역량		사회관계성 역량		전문성 역량		창의성 역량	
	역량명	비율	역량명	비율	역량명	비율	역량명	비율
	인문·예술학적 소양/심미적 감성 역량	20	글로벌 역량	5	개방적 지식탐구 역량	5	창의적 문제해결역량	20
공동체 의식	5	의사소통 역량	10	자기주도적 자기관리 역량	5	창의·융합적 사고 역량	30	

〈표 7〉 〈대중문화 속의 춤〉 강의계획서

주	강의주제	강의내용	비고
1	오리엔테이션	강좌에 대한 안내	차시별 수업 운영계획 안내
2-4	대중문화 속의 춤 이론	역사와 춤, 인간과 춤, 대중문화와 춤	동서양 춤의 역사에 관해 시대적 배경 중심으로 살펴봄 인간에게 있어서 춤이 갖는 의미에 관해 알아봄 대중문화 속에서 발견할 수 있는 다양한 춤 장르를 이해함
5-7	영화 속의 춤 따라잡기	영화 속의 춤 이해 영화 속의 춤 실제1 영화 속의 춤 실제2	영화에 삽입된 다양한 춤을 살펴봄 영화 속의 춤 작품 발체 및 실제 영화 속의 춤 작품 재구성
8-10	뮤지컬 속의 춤 따라잡기	뮤지컬 속의 춤 이해 뮤지컬 속의 춤 실제1 뮤지컬 속의 춤 실제2 *현장 체험	뮤지컬에 삽입된 다양한 춤을 살펴봄 뮤지컬 속의 춤 작품 발체 및 실제 뮤지컬 속의 춤 작품 재구성 *공연 관람
11-13	방송댄스 따라잡기	대중음악 속 춤에 관한 이해 대중음악 속 춤 실제1 대중음악 속 춤 실제2	방송댄스의 역사 및 종류, 특징 알기 방송댄스 작품 발체 및 실제 방송댄스 작품 재구성
14	우리만의 장르 춤 창작하기	모듬원이 원하는 장르 안무하기	모듬원이 택한 장르의 스텝 및 구성으로 창작
15	기말고사(팀별 과제 발표/ 감상 및 동료 평가)		

본 수업은 기존의 교양수업과는 차별된, 특별한 혜택이 있었다. A교육대학교 창의·융합역량 교양교과목 개발 사업의 일환으로서 해당 강좌는 수업에 필요한 물적 지원을 받을 수 있었다. 15차시 가운데 2차시의 외부 전문강사 초빙, 현장 체험을 위한 1회의 우수 공연 관람 등 학교 측으로부터의 수업 지원금이 제공되어 학생들로 하여금 질적으로 높은 경험을 할 수 있도록 하였다. 본 강좌에서는 2회에 걸쳐 뮤지컬 댄스 전문강사를 초빙하여 수업하였고(그림 2), 질 높은 발레공연을 단체로 관람하는 체험 수업이 이루어졌다.



〈그림 1〉 ‘대중문화와 춤 이해’ 수업장면



〈그림 2〉 ‘뮤지컬 속의 춤 실제’ 수업장면

## 2. 수강생의 시점-그들이 경험한 창의와 융합, 그리고 역량

### 가. ‘체험의 문화자본’ -창의력의 기폭제

본 강좌의 수강생들 가운데 상당수는 예술의 전당과 같은 큰 극장의 경험이 전무한 경우가 예상 외로 많았다. 실제로 아래의 자료에서처럼 공연의 줄거리, 테크닉 등의 기술 비평 관점에서 감상하기보다는 공연장 환경 및 관리 시스템에 대한 개인적 소감을 드러내고 있었다.

솔직히 학교에서 가장 가까이에 있는 공연장인데 한 번도 가보지 못한 공연장이었다. 창피하지만 예술의 전당 오페라극장이 그렇게 큰 줄 몰랐고, 그 위력이 내겐 정말 기분 좋은 문화적 충격이었다. 2층 좋은 좌석에서 내려다보는 무대도 내가 경험한 공연 중 가장 환상적인 경험이었다. (황지아, 공연 감상문)

이번 기회가 아니었으면 솔직히 어떻게 6만원짜리 티켓을 구매해서 발레 관람을 할 수 있었을까? 그런데 이렇게 좋은 극장, 좋은 좌석을 꼭 경험하긴 해야 할 것 같다. 앞으로 교사가 됐을 때 나보다 더 훌륭한 경험을 이미 축적한 다수의 아이들을 만날 지도 모르기 때문이다. 경험치가 많다는 것은 교사가 갖추어야 할 덕목인지도 모르겠다. 그리고 이번에 결심한 일~ 꼭 봐야 할 좋은 공연이 있으면 저축해 놓은 돈을 과감히 투자하리라. (김수연, 공연 감상문)

역시 좋은 극장이라 그런지 서비스가 너무 다르다는 걸 느꼈어요. 안내하시는 분들의 태도가 엄청 깎듯하고, 그러면서도 엄격하다는 느낌요. 그렇게 대우를 받으니 관객도 상대적으로 더 고급스러워진다는 생각이 들더라고요. (채진훈, 심층 면담)

위의 자료에 드러난 바와 같이 학생들로 하여금 새로운 세계를 체험하고, 그 낯섦이 ‘체화된 문화자본’으로 저장되었을 때 개인이 갖는 무형의 힘은 개인에게 큰 자산이 될 수 있다. 사회학자 부르디외(Pierre Bourdieu, 1930-2002)의 견해처럼 각자에게 체화된 문화자본은 그것을 소유한 사람에게서 풍기는 품위, 세련됨, 교양 등을 의미하며, 구체적인 형태로는 지식, 교양, 기능, 취미, 감성 등을 들 수 있다. 나아가 하나의 취향이 체화되었다는 것은 ‘신체의 계급적 취향이 물적 대상으로 전환된 것’을 의미한다.<sup>13)</sup> 반드시 계급적 차원의 논의를 전개할 필요는 없다고 하더라도 이러한 문화적 태도가 일종의 ‘아비

13) 황정훈(2014), 후기 청소년의 문화자본, 직업포부, 교육 포부, 학업성취의 구조적 관계, 『학습자중심교과교육연구』 14(3), p.377.



투스(habitus)-관습'의 형태로 내면화된다는 점에 주목할 필요가 있다. 창의·융합역량이란 기존의 지식과 실제의 통합을 전제로 하며, 특히 예술문화를 다루는 교육의 장에서 큰 힘을 발휘할 수 있다. 다양한 체험으로 축적된 아비투스과 질 높은 문화자본은 개인은 물론, 사회의 발전에 이바지할 수 있는 창의력의 기폭제로 작용할 수 있다.

### 나. '과정' 속의 '창의'-문제 해결력

미디어를 통해 만나는 K-pop 댄스 따라하기 외에 전혀 춤을 접해보지 않은 상태에서 영화 뮤지컬 한 곡을 창작하는 일은 결코 쉽지 않다. 그러나 불가능할 것 같았던 그 일이 도전, 탐험, 전략의 과정을 통해 목표에 가깝게 접근하고 있음을 실감할 때 학습자의 창의적 역량은 한 단계 나아가고 있다고 할 것이다. 감정이 움직임을 유발할 수 있다는 것, 혹은 거추장스러운 짐으로 인식되었던 소품들이 창작의 과정에서 의외의 중요 실마리가 되었다는 것, 환경에 따른 새로운 전략의 필요를 인식하게 되었다는 것 등 문제해결의 다양한 원리를 발견해 내고 있었다.

어렸을 때 K-pop 댄스를 따라하면서 춤동작의 순서를 외우는 것만 하다가 막상 'Singing in the Rain' 영화의 주제를 가지고 한 소절씩 안무를 해보라고 하셔서 막막했었어요. 그런데 막상 남자 주인공의 마음을 헤아려보라고 하신 교수님 말씀을 듣고 나니 이상하게 뭔가 진도가 나간다는 느낌이 들었어요. 새로 생긴 그 여자 친구를 집에 우산을 쓰고 데려다 주고 돌아서는 마음이 어떤 건지 이입이 되고 나니 우산도 필요 없는 거죠. 콧노래를 흥얼거리는 남자의 마음을 알게 되니 그냥 걷는 걸음에도 리듬이 실리고, 표정도 행복하고, 동작도 자연스럽게 좀 나오는 것 같더라고요 (조수연, 심층면담).

우산을 들고 안무를 할 때 처음엔 우산까지 들고 어떻게 안무를 하나 그랬는데~ 나중에 한 소절씩 스텝을 만들어보니 우산이 있는 게 훨씬 더 쉽고 전체 그림도 훨씬 좋았어요(이연지, 심층면담).

뮤지컬 뉴시스에서 신문지를 발로 찢는 장면이 대박이었어요. 프린트 용지를 깔고 하다가 바닥 마찰 때문에 맘대로 되지 않아서 수십 장을 버리게 된 게 너무 아까웠어요. 나중에 학교에서 이 활동을 하게 된다면 꼭 신문지를 준비시켜서 해야 되겠다는 생각이 들더라고요. 사실 이 뮤지컬에서는 신문지가 주인공이 될 수도 있는 거니까요(김민아, 심층면담).

도전정신, 무지에의 탐험, 실패의 위협성, 예측불가능성은 기존의 시스템화 된 교육으로 담기에는 모호하고 불확실한 부분이 있다<sup>14)</sup>. 이러한 불확실성은 기존의 지식교육과는 차별화된 문제 해결의 방법으로 이끌어내야 하는데 이와 같은 원리는 창의적이고 융합적인 차원의 다차원적 교육과정, 교수방법을 통해 효율적으로 실현할 수 있다. 다만 중요한 것은 결과 지향적 태도에서 벗어나 과정 자체의 가치를 중시하고, 그 과정에서 도출되는 창의역량 그 자체를 의미 있게 여기는 데 있다.

14) 제환정(2018), "자신을 춤추고, 민주주의를 리허설하다": 무용수를 꿈꾸지 않는 아이들에게, 춤은 무엇을 가르칠 것인가?, 『대한무용학회 국제 심포지엄 발표집』, pp. 329-342.

## 다. 지식의 재구성-창의융합의 길

본 강좌가 학습자 본인에게 있어서 창의·융합역량 함양에 도움을 주었는지, 혹은 어떠한 영향으로 작용했는지에 관해 면담한 결과 현장 체험, 실습의 중요성을 언급하고 있었다. 아울러 생활 속에서 접할 수 있는 미디어, 스마트 폰 등 IT의 기기 활용이 큰 역할을 할 수 있다고 여기고 있었다. 대중문화의 다양한 장르를 활용함으로써 그 안에서 춤뿐만이 아닌, 역사와 사회에 대한 인식의 재구성이 이루어짐을 알 수 있었다. 또한 춤의 사회성, 계층성에 대한 다양한 각도의 인문학적 이해도 이루어지고 있음을 볼 수 있었다.

‘대중문화 속의 춤’ 수업을 통해서 현장 체험의 중요성을 알게 되는 것 같아요. 영상을 통해서 본 발레와 실제 공연은 어마어마한 차이가 났어요. 심청이 배에서 뛰어내리기 전 배의 돛이 흔들리는 무대 장면은 리얼 그 자체였어요. 돛이 찢어지는 사고가 나서 조마조마하긴 했는데 오히려 그게 더 극적 효과는 있더라구요. 어쨌든 안전한 무대가 되기 위해서 무대디자인, 무대 연출, 조명 이런 것들이 중요하다는 걸 알게 됐어요. 춤 공연이라고 해서 춤만 준비하는 게 아니고 각각의 역할이 종합적으로 이루어져야 된다는 걸 느꼈어요(유주선, 심층면담).

요즘 트렌드가 창의적, 융합적 이런 능력을 원하는 시대라서 저희가 교사가 될 2-3년 후를 생각하면 될 어떻게 가르쳐야 되나 하는 교수법에 관심이 가더라구요. 이번에 이 수업에서 아, 이렇게 수업하면 되겠구나 하는 아이디어가 생겼어요. 아이들이 좋아하는 애니메이션 영화, 심지어 아이들이 좋아하는 게임, 스마트폰 같은 것들도 교육으로 잘 활용하면 그 순간 훌륭한 교재가 될 수 있다는 거죠. 스마트폰을 손에 들고 태어난다는 말이 있잖아요. 아이들한테는 이미 그것이 대중적인 것이니까요(김민아, 심층면담).

이번에 접하게 된 영화 ‘백야’에서 춤을 보는데 역사를 봤다고나 할까... 80년대의 미소 냉전시대가 그런 거였구나를 알게 됐어요. 35년 전의 모스크바와 키로프 극장도 알게 됐구요, 당시 예술가들의 망명이 그런 식으로 이루어졌다는 것도 너무 신기했어요(채진훈, 심층면담).

이번에 영화로 보았던 ‘Singing in the Rain’과 ‘백야’에서 탭댄스가 너무 인상적이었어요. 탭댄스가 그런 역사를 가진 춤이었다는 걸 이번에 알았어요. 교사가 돼서 사회과 수업을 할 때 이런 지식을 활용해서 가르쳐도 좋을 것 같아요(정성훈, 심층 면담).

창의·융합역량은 창의역량과 융합역량의 병렬적 결합 관계가 아닌, 이 두 가지 역량이 상호 입체적으로 작용하는 과정에서 새로운 가치를 창출할 수 있다. 창의적 사고가 폭넓은 기초 지식을 바탕으로 하여 다양한 분야의 지식, 기술, 경험을 만나고, 이를 융합적으로 활용하는 가운데 새로운 것을 창출하는 것이 창의·융합역량의 구현방식이다.<sup>15)</sup> 이러한 방식은 그 자체가 변화무쌍하고 유연한 것처럼 다양한 방법적 모색을 통해 끊임없이 이루어져야 한다. 본 강의에서 다수의 학생들이 교육 내에서 창의·융합의 원리가 무엇인지, 그리고 그것을 실천할 수 있는 방법론은 무엇인지에 관해 고민한 과정이었음을 알 수 있었다.

15) 임유진 외(2019), 창의·융합역량 비교과 프로그램에 대한 A대학 재학생 인식 분석, 『교양교육연구』 13(2), p.290.

## V. 나오며

이상으로 본 연구를 통해 두 가지의 과제, 즉 창의·융합역량 중심의 국립대 무용관련 교양과목 운영 현황, 그리고 이에 관련한 A교육대학교의 교양과목 운영 사례를 통해 교육적 의미를 살펴보았다. 이상의 탐색에서 나타난 두 가지의 결론을 요약하고자 한다.

첫째, 창의·융합역량에 기반을 둔 무용관련 교양과목 운영은 국립대를 기준으로 할 때 아직 활발히 이루어지지 않는 것으로 분석되었다. 이는 각 학교의 시스템과 운영 방식의 문제, 대학 구성원 내의 의견수렴 등의 원인이 있을 수 있으리라고 사료된다. 그럼에도 불구하고 미래사회를 대비하고, 이에 적합한 인재를 양성하기 위한 요구를 적극 수용하는 노력이 필요하다. 이는 세계 속에서 경쟁력을 갖는 국가적 차원의 요구이기도 하며, 무용의 교육적 가치 구현을 위한 과제이기도 하다. 그러한 차원에서 창의·융합역량을 구현하기에 최적의 교육과정으로서 무용관련 교양교육의 개발이 이루어질 필요가 있다. 창의·융합역량의 취지를 살린 교과목명은 물론, 역량 강화에 충실한 강의 내용 개발, 공급에 힘써야 한다.

둘째, A교육대학교의 교양과목 <대중문화 속의 춤> 운영 사례를 통해 몇 가지의 의미를 파악할 수 있었다. 학생들은 본 강좌를 통해 새로운 체험을 통한 문화자본 축적의 계기로 인식하고 있었고(‘체험의 문화자본’-창의력의 기폭제), 또한 수업을 진행하는 과정 속에서 창의적인 아이디어와 문제 해결 능력을 배양(‘과정’ 속의 ‘창의’-문제 해결력)하고 있었다. 아울러 기존의 지식을 재구성하고 모색하는 개별적 수행과 체험이었으며, 향후 이러한 창의·융합 능력이 절대적으로 필요하다는 자각의 계기가 되고 있었다(지식의 재구성-창의·융합의 길).

이상의 결과에 덧붙여 한 가지의 제언이 있다면, 본 연구의 대상이 되었던 국립대학 외에 전국 규모의 사립대학, 혹은 예술 특성화 대학의 무용관련 교양과목의 교육과정 연구가 필요하다는 것이다. 국립대학과 사립대학이 갖는 성격, 특성을 고려할 때 각각의 교육과정 운영 역시 다를 것이라는 추측이며, 이와 같은 연구를 출발점으로 하여 대학 간의 발전적인 아이디어 공유 및 미래를 대비한 제언이 가능할 것으로 사료된다.

## ■ 참고문헌

- 김진호(2016). 『빅데이터가 만드는 제4차 산업혁명』, 서울: 북 카라반.
- 이종호(2017). 『4차 산업혁명과 미래직업』, 서울: 북 카라반.
- Spradley, J. P. (1979). *The Ethnographic Interview*. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- 김경미(2016). 인문예술융합 교양교과목을 통한 자기계발 가능성 모색. 『교양교육연구』, 10(4): 71-107.
- 김정연, 태진미(2017). 창의융합 교과목 개발을 위한 대학생의 창의·융합역량 차이 비교 및 분석. 『통합교육과정연구』, 11(4): 145-164.
- 서현주, 김경희(2020). 홀리즘(Holism)에 근거한 Somatic Dance 교육의 개념 모형 연구. 『무용예술학연구』, 77(2): 95-118.
- 서희영(2018). 홀리스틱 교육이론기반 대학교양 무용프로그램의 개발과 효과 검증-다중지능과 창의적 성향을 중심으로. 『대한무용학회논문집』, 76(1): 75-93.
- 유현숙, 임후남, 이정미, 최정윤, 서영인, 권기석, 이필남(2011). 「한국교육개발원 현안보고-고등교육 미래비전 2040」. 8(7): 1-21.
- 이다혜, 문영(2018). 대학 교양무용 참여에 따른 자기효능감 및 전공몰입 변화. 『대한무용학회논문집』, 76(2): 87-102.
- 이미나, 이화선, 최인수(2012). 대학생의 창의성 교육에 대한 전공계열별 인식 비교. 『교육과정연구』, 30(3): 353-376.
- 이정연(2018). 과학인문 창의융합형 초등무용 교수학습방법 탐색. 『무용예술학연구』, 69(2): 75-89.
- 임유진, 김보경, 김세영, 임현진(2019). 창의·융합역량 비교과 프로그램에 대한 A대학 재학생 인식 분석. 『교양교육연구』, 13(2): 283-312.
- 임수진, 문영(2016). 대학 교양 우수강좌 사례연구: 무용강좌 교과과정과 교수법의 특징을 중심으로. 『대한무용학회논문집』 74(3): 132-156.
- 제한정(2018). “자신을 춤추고, 민주주의를 리허설하다”: 무용수를 꿈꾸지 않는 아이들에게, 춤은 무엇을 가르칠 것인가?. 『대한무용학회 국제 심포지엄 발표집』, 329-342
- 황정훈(2014). 후기 청소년의 문화자본, 직업포부, 교육 포부, 학업성취의 구조적 관계. 학습자중심 『교과교육연구』, 14(3): 375-394
- 홍효정, 이재경(2015). 창의융합적 사고역량 강화를 위한 교양교육과정 개발 방향 탐색. 『교양교육연구』, 9(3): 163-192.
- 최혜진(2016). 창의·융합을 위한 대학의 체험교육 방법 연구. 『문화와 융합』, 38(5): 39-70.
- 교육부(2018). 국립대학 육성사업 기본계획. 세종: 교육부.

논문투고일 2020. 11. 15.

심사일 2020. 11. 22.

심사완료일 2020. 12. 02.

www.kci.go.k

## **An Analysis on a National University's Dance Education-related Liberal Arts Courses in Terms of Creative and Convergence Competency and a Case Study of A University of Education**

**Lee, JeongYeon**

Professor, Seoul National University of Education

This study examined the current status of national university dance-related liberal arts courses centered on creativity and convergence capabilities, and related cases of liberal arts courses at National University of Education. The results of the analysis are as follows. First, the management of dance-related courses based on creativity and convergence competence has not yet been actively conducted based on the National University. Second, through the example of the operation of the liberal arts course <Dance in Popular Culture> of A University of Education, students were able to grasp the following meanings. Students recognized it as an opportunity to accumulate cultural capital through new experiences, and also they were cultivating creative ideas and problem-solving skills. In addition, they were individually searching for various methods of creativity and fusion to reconstruct existing knowledge, and they recognized the necessity of developing such creative and fusion skills in the future.

**Keywords:** Dance education(무용교육), Creative and convergence competencies (창의-융합역량), Dance education of national university(국립대학 무용교육), Liberal arts(교양교육), Dance in popular culture(대중문화 속의 춤)