

한국 대학 교양무용 연구의 현황과 시기별 연구 동향 분석

홍애령*

I. 서론	V. 결론 및 제언
II. 연구방법	참고문헌
III. 한국 대학 교양무용 연구의 현황	Abstract
IV. 한국 대학 교양무용 연구의 시기별 연구 동향	

I. 서론

고등교육기관으로서 대학의 교육과정은 크게 전공교육과 교양교육으로 구분된다. 전공교육은 학생들이 전공별 전문적 지식을 습득하고 심화하는 것을 목표로 한다(윤지은, 2016, p. 249). 교양교육은 인 지적, 정서적, 신체적 조화를 이룬 교양인을 양성하는 것을 목표로 한다(서예원, 1998, p. 175). 현재의 대학 교양교육은 고대 그리스의 자유 학문적 교육에서 기원을 찾을 수 있는데 당시의 교육은 왕족과 귀족 등 소수 특권층을 위한 것이었다. 그러나 19세기 중반 이후 전 세계의 대학 교육은 급격한 변화를 보이기 시작하여 독일은 국가 목표 달성에 초점을 둔 교육, 영국은 과학, 기술 개발에 직접적으로 기여할 수 있는 교육을 지향하게 되었다(정혜령, 2000, p. 7). 이에 산업화 이후부터 제2차 세계대전 전까지 교양교육은 소수의 상류층만을 위한 교육에서 벗어나기 시작하여, 제2차 세계대전 이후부터 본격적으로 자유 학문으로서의 의미, 그 이상을 지향하게 되었다(박지원, 2022, p. 8).

근대 이후 보편화된 대학 교양교육은 체제 전환을 위한 노력을 시도하였다. 일례로 일본은 1991년 대학설치기준의 대강화(大綱化)를 통해 전학체제(全學體制) 등 몇 가지 유형의 교양교육 조직이 시도되었고, 한국은 1995년 대학 자율화를 전후로 교양교육을 전담하는 조직을 구성하여 서로 다른 방식과 체제를 운영하고 있다(신중호, 홍성기, 윤승준, 김경희, 요시다 아야, 2022, p. ii). 유럽 대학에서는 오랫동안 전문화된 분과 학문 중심의 고등교육을 시행해왔지만 최근 네덜란드, 영국, 독일 등에서 자유학예교육(liberal arts education) 모델이 시도되고 있으며, 미국에서는 20세기 초 학문 분야를 폭넓게 교육하고자 시도한 '배분 이수제'가 영역별로 관련 없는 일련의 교과목을 수강하게 한다는 지적이 일자 통합(integration) 교육에 주목하고 있다(신중호 등, 2022, pp. 55-65).

한국에서는 한국교양기초교육원이 '교양교육컨설팅 기획위원회'를 구성하여 교양교육의 질적 제고

* 한국교원대학교 초등교육과 조교수, dphong@knue.ac.kr

를 위한 컨설팅을 시행하고 있다. 2015년에는 대학 교양기초교육 표준 모델을 제시하였는데 여기서 교양기초교육이란 “대학교육 전반에 요구되는 기본적 지식 및 자율적 학업능력의 함양을 포함하여 인간, 사회, 자연에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 올바른 세계관과 건전한 가치관을 확립하는 데 기여하는 교육으로, 학업 분야의 다양한 전문성을 넘어서서 모든 학생에게 요구되는 보편적 교육”을 의미한다(교양기초교육원, 2016, p. 1). 이 모델에서는 비판적·창의적 사고, 원활하고 개방적인 의사소통을 통해 공동체의 문화적 삶을 자율적으로 주도할 수 있는 자질을 함양하는 교육을 강조하고, 대학의 교양기초교육에서 함양해야 할 6가지 능력과 자질로서 다양한 문해능력, 정보수용 능력, 총체적 조망 능력, 지식 창출 능력, 소통과 공감 및 협동 능력, 합리적 사고와 감성적 정서를 통합하는 능력을 제안하고 있다(교양기초교육원, 2016, p. 3).

그럼에도 대학 교육은 교양교육보다 전공교육에 무게를 두고 있다. 대학생들 사이에서는 전공 과목을 우선순위로 두고 교양 과과는 전공학점 이수 후 잔여 시간에 성적을 잘 받을 수 있는 과목을 선택하는 양상도 나타나고 있다(변순용, 김민수, 2012; 정혜령, 2000). 이에 각 대학은 교양 교육과정의 개선과 4차 산업혁명 시대에 따른 융합적 교양교육을 지향하는 등 다양한 교양 교과목 개발에 힘쓰고 있다(최미숙, 2017, p. 664). 2021년 한국의 116개 대학 편람을 조사한 결과 대학 규모와 상관없이 인문학과 과학 분야를 융합한 교양과목이 가장 많고, 다음으로 인공지능 분야와 융합한 과목, 인공지능이나 포스트휴먼에 관한 주제로 융합한 과목들이 상당수 개발되었다(조혜경, 최예정, 서민규, 김지영, 2021, p. iv). 또한 변화하는 사회 양상에 따라 교양교육을 위한 온라인 플랫폼과 컨설팅, 교육자료의 제작 및 제공, 범 대학 차원의 연구 지원, 우수 사례 발굴, 성과 확산을 위한 세미나 및 포럼 개최, 교강사 대상의 연수 지원 등이 요청되고 있다.

이러한 관점에서 주로 예술·체육계열 교양교육에 포함되어 있는 교양무용 수업은 다양한 무용 체험을 통해 학생들의 인지적, 정서적, 심동적 측면의 능력과 자질 함양을 위한 교과목으로 운영되고 있다. 한국 대학의 교양무용은 1990년대 초부터 개설되어 발전해왔으며(박혜란, 1998; 이다혜, 2018), 신체를 매개로 개인의 내적 감정을 표출하여 창조성, 상상력을 길러주는 예술교육으로 비전공자를 대상으로 무용을 통해 기본적인 소양을 갖추게 하는 교육을 의미한다(정주이, 2016, p. 38). 초기 교양무용의 목적은 무용을 통해 인간이 갖추어야 할 소양을 갖추어 숨겨진 잠재력을 깨우는 데 도움을 주는 역할을 하는 것이었다(한혜리, 1996, p. 182). 또한 교양무용의 가치는 균형 잡힌 자세와 자유롭게 정확한 움직임 학습한다는 목표를 넘어 어떠한 것을 창조하는 경험을 통해 개인적 성장에 기여하는 것(이다혜, 2018, p. 11). 교육적, 미학적 경험을 통해 무용의 가치를 인식하게 하고 무용과 친밀감을 가지게 하는 것, 연극, 음악, 유아교육, 미학, 체육 등 다른 분야의 학생들을 위한 교육으로써 그 의미를 찾을 수 있다(Kraus & Chapman, 1991, pp. 274-276).

그러나 최근 4차 산업혁명 시대의 도래와 인공지능(AI), 디지털 매체의 발달로 인해 미래 인재에게 요구되는 역량은 무엇인지, 고등교육기관으로서 대학이 추구하는 교양교육에 대한 논의가 지속되면서 교양무용 수업에도 변화가 모색되고 있다. 일례로 기존의 다양한 지식과 기술을 독창적으로 활용하는 능력인 창의융합 역량 역시 교양무용 수업을 통해 습득할 수 있다(이정연, 2020, p. 96). “교육으로 행해지는 무용의 목적은 완벽한 예술 작품을 구현하는 것이 아니라 그 안에 담긴 과정에 있다”는 안무가이자 무용교사였던 한야 홀름(Haya Holm, 1893~1992)의 말처럼 대학 교양무용 교육은 결과보다 과정에 초

점을 두고 학생들의 개개인 발달에 중점을 두는 경험적 교육이기 때문이다(서예원, 1998, p. 188). 이를 종합해볼 때 교양무용은 사고와 움직임을 발달시키는 자아 개발, 타 문화의 가치와 타인과의 작업을 통한 자신감을 발달시키는 타인 이해, 문화의 전통들에 대한 개념을 가질 수 있는 사회 인식, 예술 재해석과 객관적인 시각으로 판단할 수 있는 학문적 탐구 능력을 목표로 발전될 수 있는 가치를 지니고 있다(박지원, 2022, p. 10). 그러나 현재까지 교양무용 연구들은 초기 교육과정이나 일부 수업사례, 참여자의 변화(박지원, 2022; 정혜령, 2000)를 제시하고 있어 전반적인 한국 교양무용의 지형을 파악하는 데에 어려움이 있다.

이에 이 연구에서는 한국에서 진행된 대학 교양무용 연구의 현황을 연도, 출처를 중심으로 탐색하고 시기별 연구의 주요어를 파악함으로써 전반적인 대학 교양무용 연구의 동향을 살펴보는 것을 목적으로 하였다. 이를 통해 현재까지 진행된 교양무용 연구의 흐름을 파악하고 현재의 대학교육, 교양교육의 지향점에 부합하는 교양무용 수업의 개발, 다양한 교양무용 수업 연구, 이를 통해 무용을 전공하지 않은 대학생들이 무용을 통해 다양한 역량을 함양하고 전공교육과 연계된 경험을 할 수 있는 기초자료를 제공하고자 하였다.

II. 연구방법

이 연구는 한국 대학 교양무용 연구의 현황과 시기별 연구 동향을 분석하기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다. 첫째, 대학 교양무용 연구는 연도, 출처별로 어떻게 진행되었는가? 둘째, 대학 교양무용 연구의 시기별 연구주제, 주요어는 어떻게 나타나는가? 이다.

연구를 위해 한국교육학술정보원의 학술연구정보서비스(RISS, <https://www.riss.kr>)를 주 정보원으로 하고 구글 학술검색(Google Scholar, <https://scholar.google.co.kr>)을 이차 정보원으로 하여 학위논문, 학술연구, 보고서 등의 문헌자료를 중심으로 수집하였다. 각 정보원의 누리집에서 ‘대학 교양교육’, ‘교양 수업’, ‘교양무용’ 등의 검색어를 사용하여 문헌자료를 수집하고 한국대학교육협의회, 한국교양기초교육원의 자료실에서 연구보고서 등의 자료를 별도로 수집하였다. 교양무용에 관한 선행연구는 시계열적 연구동향을 분석하기 위해 자료의 특성, 세부 연구 주제 등을 토대로 분석하였다.

연구 절차는 첫째, 자료 수집을 위한 예비 단계로 대학 교양무용 연구의 현황을 살펴보기 위해 학술연구정보서비스에서 ‘대학’, ‘교양’, ‘무용’ 등의 주요어를 교차 검색하였다. 그 결과, 한국 대학의 교양무용 최초 연구로서 1993년 한국무용교육학회지 제3권에 게재된 한혜리 연구자의 ‘대학 교양교육과정내의 무용강좌 모형 연구’가 자료 검색의 기준이 되었다. 이에 분석 자료는 1993년부터 2023년 12월까지 학위논문 147편, 학술논문 176편이 1차 수집되었고 정제된 2차 자료는 학위논문 34편, 학술논문 94편 총 128편으로 최종 선정되었다.

둘째, 자료 전처리 단계로 Excel 프로그램을 통해 주요어를 분리, 정리하였다. ‘대학’, ‘교양’, ‘무용’ 등 반복되지만 변별력이 낮고 불필요한 주요어는 삭제하는 주요어 정제와 추출 과정을 거쳐 최종 분석 자료를 생성하였다.

셋째, 키워드 네트워크 분석 단계로 UCINET 6 프로그램을 통해 동시출현성(co-occurrence) 행렬을

생성하고 중심성 지수를 산출하였다. 중심성 지수는 각 주요어가 교양무용 연구에서 문단, 문장에 함께 등장하는 빈도를 나타내는 것으로 주요어 간의 연관성을 파악할 수 있는 근거가 된다. 구체적으로 연결 중심성(degree centrality), 근접 중심성(closeness centrality), 매개 중심성(betweenness centrality) 지수를 중심으로 가중치를 판단하여 표로 제시하였다. 또한 각 주요어 간의 연관성을 NetDraw 2.183 프로그램을 사용하여 네트워크로 시각화하여 결과에 인용하였다.

III. 한국 대학 교양무용 연구의 현황

한국 대학 교양무용 연구는 1993년 한국무용교육학회지에 실린 ‘대학 교양교육과정내의 무용강좌 모형 연구’가 최초로 전해지며 2023년 현재까지 12편의 박사학위논문, 22편의 석사학위논문, 94편의 학술지 논문 등 총 128편이 연구되었다(〈표 1〉 참조).

이를 통해 대학 교양무용 연구의 현황을 살펴보면 첫째, 연도별 출처에서 학위논문보다는 학술지 논문에서 연구되었고, 2013년 학술지 논문이 12편으로 급증한 것을 알 수 있다. 이는 다수의 교양무용 연구가 실제 교양무용 수업을 진행한 박사급 연구자, 교수를 중심으로 진행되었다는 것을 보여준다.

〈표 1〉 대학 교양무용 연구의 연도별 출처

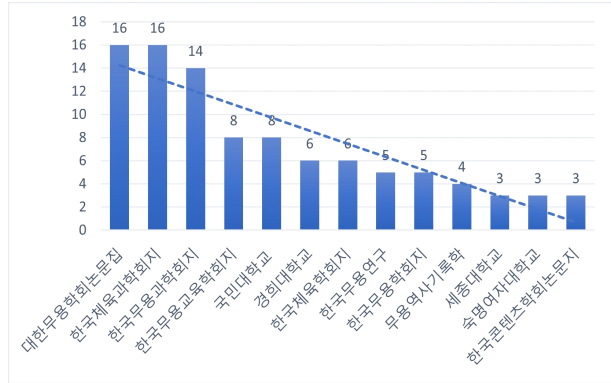
연도	박사	석사	학술지	합계	연도	박사	석사	학술지	합계
1993	-	-	1	1	2012	-	2	3	5
1996	-	-	1	1	2013	-	-	12	12
1998	1	1	1	3	2014	-	2	6	8
1999	-	3	1	4	2015	-	1	7	8
2001	1	-	-	1	2016	1	3	9	13
2003	-	-	1	1	2017	1	1	7	9
2004	-	1	3	4	2018	1	-	4	5
2006	1	-	5	6	2019	-	-	6	6
2007	-	1	1	2	2020	-	-	8	8
2008	2	1	4	7	2021	-	-	1	1
2009	1	2	4	7	2022	-	1	2	3
2010	-	-	4	4	2023	1	1	1	3
2011	2	2	2	6	총합계	12	22	94	128

둘째, 대학 교양무용 연구의 출처별 편수를 살펴보면 대한무용학회논문집과 한국체육과학회지가 각 16편으로 가장 많은 논문이 게재되었다(〈표 2〉, 〈그림 1〉 참조). 다음으로 한국무용과학회지(14편), 한국무용교육학회지(8편), 대학원에서는 국민대학교(8편), 경희대학교(8편), 세종대학교(3편), 숙명여자대학교(3편) 순으로 나타났다. 무용예술학연구에도 2013년과 2020년 각 1편, 총 2편의 교양무용 연구

가 진행되었으나(이정연, 2020; 최재희, 2013), 1~2편의 논문이 게재된 출처가 다수인 관계로 표와 그림에서는 제외되었다.

〈표 2〉 대학 교양무용 연구의 출처별 편수

순	출처	편수
1	대한무용학회논문집	16
	한국체육과학회지	16
2	한국무용과학회지	14
3	한국무용교육학회지	8
	국민대학교	8
4	경희대학교	6
	한국체육과학회지	6
5	한국무용연구	5
	한국무용학회지	5
6	무용역사기록학	4
7	세종대학교	3
	숙명여자대학교	3
	한국콘텐츠학회논문지	3



〈그림 1〉 대학 교양무용 연구의 출처별 편수

셋째, 한국 대학 교양무용 연구 128편에 나타난 주요어의 워드 클라우드 분석 결과, 다수의 연구가 교양무용 수업에 참여한 대학생들을 대상으로 자기효능감, 수업만족, 교우관계 등 2개 이상의 변인과의 상관관계를 분석한 것으로 나타났다(〈그림 2〉 참조). 즉 현재까지 진행된 교양무용 연구는 교육 대상이자 학습자인 대학생에게서 나타나는 효과에 주목하고 있으며 수업에 대한 흥미, 개인적, 사회적인 영향력이 무엇인지를 주로 연구하였음을 보여준다.



〈그림 2〉 워드 클라우드

IV. 한국 대학 교양무용 연구의 시기별 연구 동향

한국 대학 교양무용 연구의 시기별 연구 동향을 파악하기 위해 최초 연구가 보고된 1993년을 기준으로 서지정보학에서 주로 사용하는 10년 간격의 연구 동향을 분석하였다. 문헌자료의 공개된 국문초록, 연구자가 제시한 주요어(키워드)를 중심으로 정제하였고 유사 개념은 통일하여 빈도 및 중심성 분석을 진행하였다.

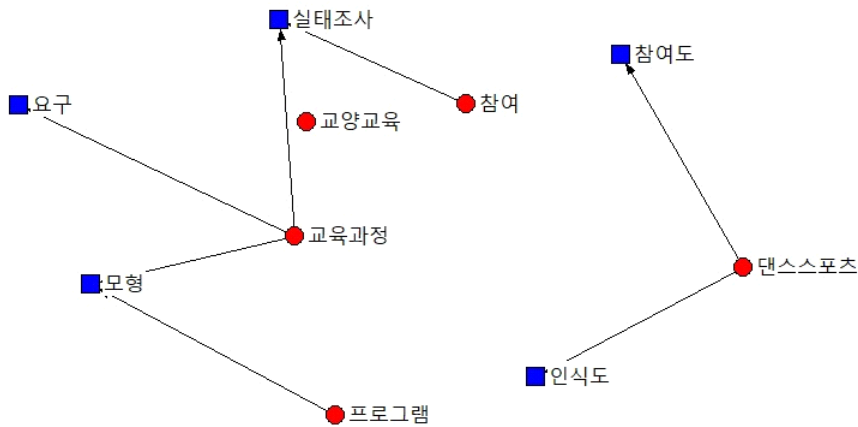
연구 결과 첫째, 1990년대 대학 교양무용 연구는 한국 교양무용 연구의 초기 단계로 교양무용 ‘교육과정’(3)에 대한 연결 중심성이 높게 나타났으며, 교양무용으로서 댄스스포츠가 주 종목으로 연구되었고 모형, 실태조사 연구가 진행되었다(〈표 3〉, 〈그림 3, 4〉 참조).

〈표 3〉 1990년대 대학 교양무용 연구 동향

주요어	연결 중심성	매개 중심성	근접 중심성	조화 중심성	위세 중심성
교육과정	3	8	47	4	0.593
댄스스포츠	2	1	72	2	0
모형	2	4	49	3,333	0.468
실태조사	2	4	49	3,333	0.468
참여	1	0	53	2,417	0.217
프로그램	1	0	53	2,417	0.217
요구	1	0	51	2,667	0.342
인식도	1	0	73	1.5	0
참여도	1	0	73	1.5	0
교양교육	0	0	90	0	0



〈그림3〉 워드 클라우드



〈그림 4〉 1990년대 교양무용 연구의 네트워크 시각화

이들 연구는 주로 대학생의 참여를 높이는 방안을 제안하거나 교양무용에 대한 인식을 탐색적으로 연구하였다. 이러한 결과는 대학 무용학과가 개설된 이후 1990년대 교양교육으로 무용 수업이 증가하였고 새로운 수업을 개발하는 교강사들에 의해 교육과정 연구가 다수 진행되었으며 교양무용 개설현황에 대한 실태조사도 병행된 것으로 해석된다. 이 시기는 무용학과뿐 아니라 체육학과가 개설된 대학에서도 교양무용 수업으로 댄스 스포츠 강좌가 활성화되었고 수강생의 인식, 참여에 관한 주제가 주로 연구되었다.

둘째, 2000년대 대학 교양무용 연구는 ‘참여’에 초점을 둔 연구가 다수 진행되었으며 관련하여 참여 동기, 생활만족, 무용경험, 여가 등의 주요어가 빈번하게 연구되었다(〈표 4〉, 〈그림 5, 6〉 참조). 대학

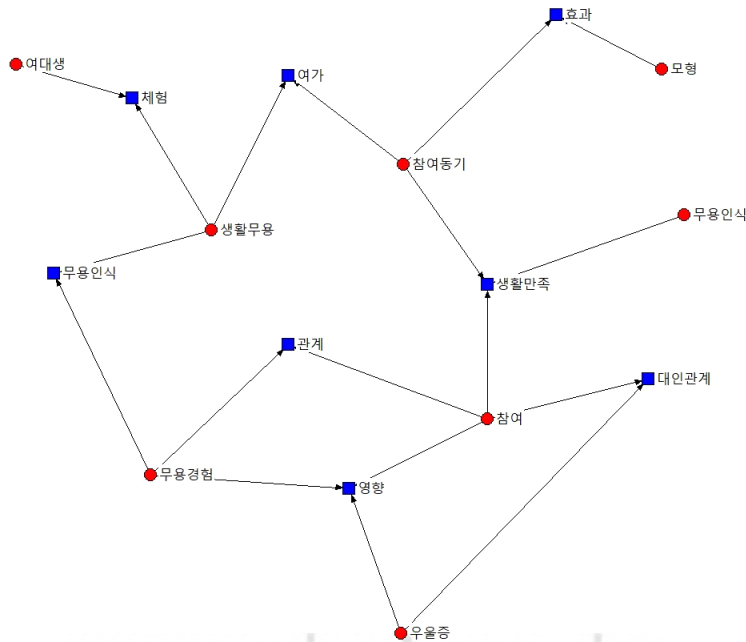
내 교양무용 수강생들의 참여 경험을 통해 어떠한 동기로 참여하고 무용에 대한 인식이 어떻게 변화되었는지에 대한 현황을 탐색하는 연구가 진행된 것으로 해석된다. 대학교육이 활성화되면서 자연스럽게 교양무용 수업의 참여도도 높아지게 되었고 생활무용으로서의 의미를 부여하는 다양한 활동이 시도된 것으로 보인다.

〈표 4〉 2000년대 대학 교양무용 연구 동향

주요어	연결 중심성	매개 중심성	근접 중심성	조화 중심성	위세 중심성
참여	4	34.25	40	7.867	0.469
무용경험	3	21.75	44	6.95	0.324
생활무용	3	34	42	7.033	0.13
참여동기	3	40.083	38	7.417	0.181
생활만족	3	36.417	38	7.533	0.315
영향	3	16.833	42	7.15	0.434
우울증	2	1.917	54	5.683	0.25
관계	2	6.083	44	6.483	0.33
대인관계	2	3.667	52	5.96	0.299
무용인식	2	19.583	44	6.483	0.189
여가	2	21.417	42	6.617	0.129
체험	2	14	54	5.633	0.063
효과	2	14	50	5.85	0.088



〈그림 5〉 워드 클라우드



〈그림 6〉 2000년대 대학 교양무용 연구의 네트워크 시각화

셋째, 2010년대 대학 교양무용 연구 역시 ‘참여’의 비중이 큰 연구가 진행되었고 교양무용 수업 참여에 따른 다양한 변인의 영향, 변인 간의 관계를 분석하는 정량 연구가 다수 진행되었다 (<표 5>, <그림 7, 8> 참조). 그러나 2000년대에 비해 연결 중심성 지수가 4에서 18로 크게 증가하여 교양무용 참여에 관한 주제가 긴밀하게 연구되었다. 이 시기 연구들은 특히 연구대상으로 여대생에 초점을 두고 있었으며 이들의 수업 만족도, 재미요인, 교수유형과 지도자 연구가 시도되었다. 그럼에도 교양무용 수업에서 댄스 스포츠가 다수 연구되고 있었다.

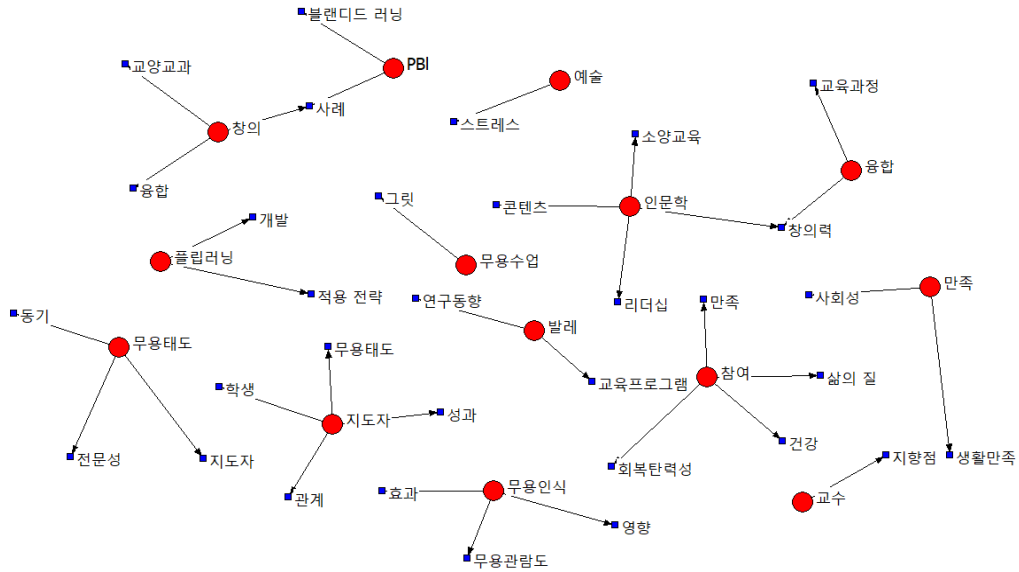


<그림 7> 워드 클라우드

<표 5> 2010년대 대학 교양무용 연구 동향

주요어	연결 중심성	매개 중심성	근접 중심성	조화 중심성	위세 중심성
참여	18	618.4	123	33.35	0.406
영향	13	578.618	120	31.45	0.399
여대생	10	403.622	139	27.617	0.239
만족도	10	221.155	138	28.35	0.325
관계	7	145.75	156	25.493	0.187
교수유형	6	108.101	161	23.6	0.127
댄스스포츠	6	85.221	161	23.6	0.129
재미	5	71.48	151	24.433	0.182
지도자	5	62.688	161	23.183	0.146
지속의도	5	34.198	170	22.383	0.156
인식	4	32.22	197	19.904	0.058
체육	4	24.085	181	20.91	0.089
학생	4	38.767	163	22.517	0.14
생활만족	4	48.802	168	22.743	0.146
자기효능감	4	55.238	154	23.85	0.165
만족도	3	14.395	171	21.1	0.099
성취목표	3	14.481	175	21.243	0.096
신체이미지	3	16.511	169	21.35	0.1
신체자신감	3	15.297	191	19.476	0.054
예술	3	161	235	15.993	0.008
협동학습	3	13.154	165	21.85	0.129
흥미	3	14.338	165	21.85	0.129
교수유형	3	36.932	164	22.826	0.121
무용소비	3	15.974	170	22.076	0.136
수업몰입	3	26.434	172	21.3	0.093
인식	3	25.243	170	22.076	0.115

발레	2	1	1980	2	0
융합	2	5	1807	3.5	0.201
플립러닝	2	1	1980	2	0
사례	2	6	1848	3.5	0
창의성	2	8	1804	4	0.53



〈그림 10〉 2020년대 대학 교양무용 연구의 네트워크 시각화

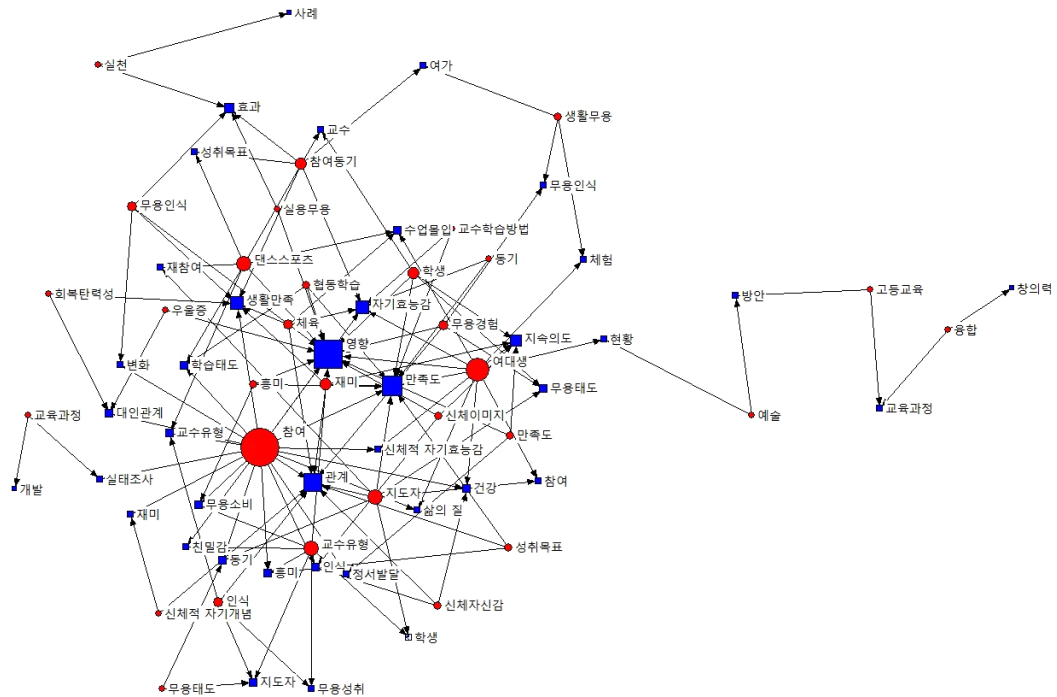
2010년대와 비교해보면 연결 중심성 지수가 최대 4로 나타나 특정 주요어에 집중되지 않고 다양한 연구들이 시도되었음을 알 수 있다. 또한 위세 중심성을 통해 인문학(0.484), 융합(0.201), 창의력(0.53) 등에 관심 있는 연구자들이 연구를 이어가는 것으로 나타났다. 이는 최근 무용학 연구에서 인문·사회 과학, 자연과학, 융복합 등 세부 학문 분야가 나타나고 간학문적인 연구가 시도되는 것과 유사한 흐름을 보여주는 것이라 해석할 수 있다.

마지막으로 한국 대학 교양무용 연구의 시기별 연구 동향을 종합하여 분석하기 위해 1993년부터 2023년 현재까지 연구의 주요어를 중심성 지수를 통해 살펴본 결과, ‘참여’, ‘영향’, ‘여대생’, ‘만족도’, ‘관계’, ‘교수유형’, ‘지도자’, ‘생활만족’, ‘자기효능감’ 등의 주요어가 빈번하게 연구되었다(〈표 7〉, 〈그림 11〉 참조).

〈표 7〉 한국 대학 교양무용 연구의 주요어 분석

주요어	연결중심성	매개중심성	근접중심성	조화중심성	위세중심성	2-로컬 위세중심성
참여	20	931,905	170	39,529	0.411	83
영향	14	671,781	167	37,135	0.371	79

여대생	11	670,004	186	32,993	0,229	51
만족도	10	262,909	189	33,001	0,296	61
관계	9	233,909	203	31,962	0,226	52
교수유형	7	161,669	216	28,596	0,119	29
댄스스포츠	7	149,269	214	28,729	0,116	29
지도자	7	131,549	222	28,322	0,121	31
생활만족	6	141,484	213	29,179	0,171	40
자기효능감	6	184,463	195	30,301	0,183	44
재미	5	64,109	206	28,896	0,169	44
참여동기	5	148,573	234	25,746	0,063	20
학생	5	69,601	220	27,262	0,13	34
지속의도	5	44,377	229	26,318	0,137	27
무용경험	4	104,076	214	27,479	0,097	28
무용인식	4	99,948	218	26,862	0,096	26
인식	4	43,531	256	24,296	0,058	17
체육	4	36,361	224	26,229	0,094	24
효과	4	146,681	267	22,579	0,044	13



〈그림 11〉 한국 대학 교양무용 연구의 주요어 네트워크 시각화

이러한 결과는 대학 교양무용에 관한 국내 연구의 주제가 주로 대학생의 ‘참여’에 초점을 두었고 댄스스포츠를 중심으로 연구되었음을 보여준다. 또한 정량 연구로서 대학 교양무용 수업 경험, 자기효능감,

만족도, 지속 의도 등 변인 간의 영향, 상관관계 등이 집중적으로 연구되어왔기에 질적인 측면에서 수강생의 변화와 인식, 교양무용 수업의 개선을 위한 노력에 대한 사례 연구나 실험연구는 매우 부족한 것으로 나타났다.

지금까지 살펴본 한국 대학 교양무용의 현황과 시기별 연구동향을 토대로 국내 대학에서의 교양무용 연구는 순수무용, 무용예술이 다양하게 주목받지 못하였고 여대생 중심의 수업 참여를 이끌어내기 위한 방안을 모색하는 단계에 머물러 있다는 점을 알 수 있다. 대학무용 연구가 전문무용, 전공수업에 집중하고 있지만 전체 대학의 수강생으로서 교양무용을 통해 많은 학생이 처음 무용을 배우거나 체험하는 만큼, 향후 다양한 주제, 교육내용, 교수학습방법을 도입한 사례가 연구되고 최근의 대학이 지향하는 특수성을 지닌 교양무용 교육과정과 프로그램이 개발되어야 할 필요성이 있다.

V. 결론 및 제언

이 연구는 한국에서 선행된 대학 교양무용 연구의 현황을 연도, 출처를 중심으로 탐색하고 시기별 연구의 주요어를 파악함으로써 전반적인 대학 교양무용 연구의 동향을 살펴보는 것을 목적으로 하였다. 연구를 위해 한국교육학술정보원의 학술연구정보서비스와 구글 학술검색을 통해 학위논문, 학술연구, 보고서 등의 문헌자료를 중심으로 수집하고 ‘대학’, ‘교양’, ‘무용’을 교차 검색한 결과, 학위논문 147건, 학술논문 176건이 1차 수집되었으며 정제된 2차 자료로 학위논문 34건, 학술논문 94건 총 128건이 분석 대상이 되었다. 연구결과 첫째, 국내 대학 교양무용 연구는 1993년 한국무용교육학회지에 실린 ‘대학 교양교육과정내의 무용강좌 모형 연구’가 최초로 전해지며, 한국 대학 교양무용 연구의 출처별 편수는 대한무용학회논문집과 한국체육과학회지가 각 16편으로 가장 많은 논문이 게재되었다. 둘째, 1993년부터 2023년 현재까지 대학 교양무용 연구의 주요어를 중심성 지수를 통해 살펴본 결과, ‘참여’, ‘영향’, ‘여대생’, ‘만족도’, ‘관계’, ‘교수유형’, ‘지도자’, ‘생활만족’, ‘자기효능감’ 등의 주요어가 빈번하게 연구되었다. 이를 대학 교양교육과 비교해본다면, 국내 대학에서 교양무용은 스포츠 요소가 강한 댄스스포츠 등 일부 종목에 편중되었고 일반적으로 무용이라 여겨지는 순수무용 교과목은 그 수에서나 연구 주요어에서 주목받지 못하였다. 무엇보다 교양무용 연구에 있어 여대생 중심의 참여를 이끌어내기 위한 방안을 모색하는 단계에 머물러 있어 향후 다양한 대상, 주제, 종목, 교수학습방법을 도입한 사례가 공유되고 심화 프로그램이 개발되어야 할 필요성이 있다.

이를 통해 향후 대학 현장에서 유용한 교양무용 연구를 위해 다음과 같은 사항을 제언한다. 첫째, 현재까지 진행된 교양무용 연구의 흐름을 고려하여 각 대학 교육, 교양교육의 지향점에 부합하는 교양무용 수업의 개발이 필요하다. 대학 교양무용은 학생들에게 예술성과 창의성, 신체적 능력과 미적 감각을 일깨워주는 중요한 기회이다. 한국교양기초교육원에서 표준 모델을 제시하고 있으나 각 대학은 지향하는 교육 비전, 목표 등이 상이하다. 그러므로 각 대학 교양교육이 설정한 이수 구분, 시수, 교과목 성격 등을 고려하여 교양무용 교육과정, 강의계획안, 수업자료 등을 개발하는 것이 필요하다.

둘째, 다양한 교양무용 수업 사례 연구가 필요하다. 최근 교양무용 수업의 사례들이 학술연구를 통해 공유되고 있지만 타 교과에 비해 개설 교과목 수나 시수가 매우 부족하다. 특히 댄스 스포츠 등 특정

종목에 편중되어 있는 연구사례에 덧붙여 다양한 무용 장르와 스타일을 소개하여 학생들이 다양한 예술 경험을 쌓을 수 있도록 해야 할 필요성이 있다. 즉 기존 무용예술 실기, 이론을 교양교육의 관점에서 다양하게 소개하고 활동하도록 하고 때에 따라서는 융합이나 통합을 지향하는 다양한 교양무용의 개발 과정, 사례들이 공유되어야 할 필요성이 있다. 이를 통해 대학에서 무용을 가르치는 교강사에게 참고자료가 되고 더 나은 수업을 준비하기 위한 근거자료가 될 수 있다.

셋째, 교양무용 수업의 정량적, 정성적 효과가 학계에 발표, 공유되어야 한다. 대학 교양무용 수업은 전체적으로 그 교과목 수가 매우 부족한 편이다. 다수의 대학에서 융합 교과목을 지향하고 있기에 순수 무용 실기, 이론 등을 체험하기 어렵고, 점차 감소하는 대학 입학정원을 고려하였을 때 무용 전공 교과목도 그 입지가 낮아지고 있다. 이러한 상황에서 대학의 전체 학습자인 교양교육의 수강생을 대상으로 한 교양무용 수업의 효과가 지속적으로 학계에 보고된다면, 무용을 전공하지 않은 대학생들이 무용을 통해 다양한 역량을 함양하고 전공교육과 연계하여 실질적으로 도움이 되는 경험을 하고 있다는 근거자료로 제공될 수 있을 것이다.

■ 참고문헌

- 신중호, 홍성기, 윤승준, 김경희, 요시다 아야(2022). *대학 교양교육 국제 비교 연구*. 한국대학교육협의회.
- 조혜경, 최예정, 서민규, 김지영(2021). *AI 시대 인문 교양 교육 강화 방안*. 한국대학교육협의회, 한국교양기초교육원(2016). *대학 교양기초교육의 표준 모델*. 한국교양기초교육원.
- Kraus, R. G., Hilsendager, S. C., & Dixon, B.(1981). *History of the Dance in Art and Education*. Prentice-Hall.
- 박지원(2022). *대학 교양무용 참여에 따른 회복탄력성 변화*. 석사학위논문. 국민대학교 대학원.
- 박혜란(1998). *대학 교양교과로서의 무용프로그램 모형개발에 관한 연구*. 석사학위논문. 경희대학교 대학원.
- 변순용, 김민수(2012). 교육대학의 교양 교육과정의 개선 방안 연구. *교양교육연구*, 6(4), 203-236.
- 서예원(1998). 대학 교양무용 교육과정 요구 및 실태조사. *한국체육교육학회지*, 3(1), 175-191.
- 윤지은(2016). 예술춤 활성화를 위한 교양무용교육의 효율적 방안 : 실행연구(action research)를 중심으로. *무용역사기록학*, 40, 247-269.
- 이다혜(2018). *대학 교양무용 참여에 따른 자기효능감 및 전공몰입 변화*. 박사학위논문. 국민대학교 대학원.
- 이정연(2020). 창의·융합역량의 관점에서 본 국립대학교 무용관련 교양교과 현황 및 A 교육대학교 사례 연구. *무용예술학연구*, 80(4), 93-105.
- 정주이(2016). *실천중심 대학 교양무용 프로그램의 본질적 가치 탐색*. 박사학위논문. 경희대학교 대학원.
- 정혜령(2000). *해방 이후 대학 교양교육과정의 변화 경향에 관한 연구*. 석사학위논문. 연세대학교 대학원.
- 최미숙(2017). 4차 산업혁명시대에 따른 전문대학 교양교육의 개선 방향 연구. *교양교육연구*, 11(6), 663-702.
- 최재희.(2013). 대학 교양무용 참여 학생들이 인식하는 교수유형이 친밀감과 무용수행 만족도에 미치는 영향. *무용예술학연구*, 41(2), 157-177.
- 한혜리(1996). 교양교육에서의 무용. *한국무용교육학회지*, 6, 181-194.

논문투고일 2024. 02. 15.

심사일 2024. 02. 27.

심사완료일 2024. 03. 07.

A Study on the Current State of the University's Liberal Arts Dance and Research Trends by Period

Hong, Aeryung

Assistant Professor, Korea National University of Education

The purpose of this study is to examine the overall trend of university liberal arts dance research by exploring the current status of university's liberal arts research conducted in Korea by year and source, and identifying the key words in research by period. For the study, literature data were collected and analyzed through the academic research information service of the Korea Education and Research Information Service and Google Scholar Search. The results are as follows: First, the study of liberal arts dance in domestic universities was first published in the Journal of Korean Dance Education Association in 1993. Second, as a result of examining key words in domestic liberal arts dance research through indices such as connection centrality and proximity centrality from 1993 to 2023, the results are 'participation', 'influence', 'women's students', 'satisfaction', 'relationship', 'professor type', 'leader', 'life satisfaction', and 'self-efficacy' were studied as frequent and major concepts.

Keywords: Dance(무용), Liberal Arts(교양), Dance education(무용교육), Liberal Arts Dance(교양무용), Research trend(연구동향)