

청소년·청년을 위한 무용 문화예술교육 사례연구[†]

: 꿈다락 문화예술학교 『춤추면 무하니?!』 프로그램을 중심으로

윤혜선* 동덕여자대학교·윤현서** 다솜예술치유연구소·안정윤*** 그린하모니아트공연단

초록 이 연구는 2023년 꿈다락 문화예술학교 청소년·청년 대상 무용분야 문화예술교육 지원사업을 통해 시행된 『춤추면 무하니?!』 프로그램에 대한 사례 연구이다. 이 연구의 목적은 『춤추면 무하니?!』 프로그램의 사례 분석을 통해 현대 청소년과 청년을 위한 무용 문화예술교육의 적용 과정 및 경험적 가치와 의미를 탐색하는 데 있다. 이 프로그램은 꿈다락 문화예술학교 주말예술캠퍼스 유형으로 구성되었으며, D대학교 산학협력단과 그린하모니아트 공연단이 협력하여 기획 및 평가 과정을 포함한 전반적인 운영을 2023년 5월부터 12월까지 진행하였다. 프로그램 참여자는 중,고등학교 청소년 23명, 20대 청년 25명으로 총 48명이 구성되었다. 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 프로그램의 구성 과정은 자아정체성 및 사회성 함양, 댄스 리터러시 함양을 목표로 하였으며, 청소년과 청년 모두에게 동일한 구조로 적용되었다. 둘째, 프로그램에 대한 참여 경험을 분석한 결과, 프로그램을 통해 참여자들은 자아정체성을 형성하고 자신을 긍정적으로 수용하며, 사회적 관계를 형성하는 데 도움을 받았고, 댄스필름 창작 활동을 통해 댄스 리터러시 향상에도 긍정적인 경험이 되었음을 확인할 수 있었다. 셋째, 프로그램 평가에 대한 분석 결과, 참여자와 지도 인력 모두에게 무용 문화예술 교육의 교육적 가치를 인식하는 의미 있는 경험이 되었으며, 프로그램 지도자를 비롯한 운영 구조에 대한 만족도도 긍정적으로 평가되었다. 특히, 무용예술가, 무용교육 전문가, 예술치료 전문가가 협력하여 운영한 융합적 프로그램 구성이 참여자, 지도자 모두에게 긍정적인 경험을 제공하였음을 확인하였다. 이 연구가 현시대 다양한 어려움과 위기를 겪고 있는 청소년과 청년에게 도움을 줄 수 있는 문화예술교육 패러다임에 부합되는 무용의 효과적인 적용 방안과 가치를 모색하는 데 유용한 기초 자료로 활용되기를 기대한다.

주요어 : 청소년, 청년, 꿈다락 문화예술교육, 무용교육, 사례연구

I. 서론

1. 연구의 필요성

현대 사회의 급격한 변화와 복잡성 속에서 청소년과 청년층은 다양한 도전과 기회를 마주하고 있으며, 특히 이들은 심리적 불안과 사회적 고립이라는 심각한 어려움에 직면하고 있다. 코로나19 팬데믹 이후, 청소년과 청년층은 장기간의 사회적 분리로 인해 청소년은 불안과 우울, 스트레스 등 정서상의 어려움이 증가하고 청년 중 20대의 고립, 은둔 비중이 크게 늘어나며 청소년·청년은 심리, 사회적 어려움과 수면 부족, 운동 부족, 관계의 어려움 등 다양한 문제에 직면해 있다(소장섭, 2024.07.29; 윤지아, 2024.07.02; 청년일보, 2023.12.11). 2019년 ‘한국

[†] 이 연구는 한국예술교육학회 2024년도 국제 예술교육 페스티벌 컨퍼런스 발제 “2023 생애주기별 문화예술교육, 꿈다락 문화예술학교 『춤추면 무하니?!』 프로그램 운영사례”를 수정·보완한 것임.

* 동덕여자대학교 공연예술대학 무용과 부교수, dasoma40@naver.com

** 다솜예술치유연구소 연구원, janny0103@naver.com

*** 그린하모니아트공연단 연구원, ahnny10045@naver.com

아동 청소년 행복지수' 조사 결과에 따르면, 주관적 행복지수가 OECD 22개국 중 최하위 수준으로, 20위를 기록했다. 이는 한국 청소년들이 다른 나라 청소년들에 비해 상대적으로 낮은 행복감을 느끼고 있음을 보여준다(염유식, 2021). 결과적으로 한국 청소년들이 학업 스트레스, 사회적 고립, 정서적 불안 등 다양한 문제에 직면해 있음을 시사한다. 또한 보건복지부가 발표한 '2023 고립·은둔 청년 실태조사' 결과에 따르면, 13~18세 사이의 고립·은둔 청소년이 약 14만 명으로 추정된다(송학주, 강세영, 2024.07.08). 특히 15~34세 청년층의 자해·자살 시도 비율이 높은 것으로 나타났다(김소연, 2023.12.08). 황태연 한국생명존중희망재단 이사장은 청년들의 높은 자살률은 사회적 요인과 학습된 무기력에 기인한다고 진단하며, "청년들의 취업난, 경제난, 고립감이라는 사회문제가 깔려있다"고 지적하고, "어릴 때부터 가정이나 학교에서 본인이 스스로 어떤 조치를 취해도 달라지는 것이 없다는 것을 경험하고, 20·30대가 돼서도 무한경쟁에 노출되면서 무기력함이 더해지고, 자살을 생각하게 되는 것"이라고 설명했다(임춘한, 2024.07.26).

이렇듯 현시대 청소년·청년은 정서적, 사회적으로 다양한 위기와 어려움을 마주하고 있기에 이러한 문제를 해결하기 위한 사회적 대안이 필요한 상황이다. 이에 청소년·청년의 정서적 안정과 사회적 역량 강화를 위한 중요한 도구이자 대안으로 문화예술교육이 주목받고 있다(조명현, 2023). 최근 문화예술교육은 문화민주주의적 관점에서 예술 체험을 통해 전인적 성장을 도모하며, 개인의 존재성을 확인하고 개인과 사회의 유기적 결합을 가능하게 하는 통합적 교육으로 이해되고 있다(전승용, 2023.10.26). 또한 문화예술교육은 미래 사회에서 요구되는 핵심 역량인 창의성, 비판적 사고, 협업 능력 함양을 촉진함으로써 청소년·청년층이 미래 사회의 주역으로 성장하는 데 기여할 수 있다(송승현, 2023.04.24; 전승용, 2023.10.26). 특히 무용은 중요한 문화예술교육의 하나로 청소년·청년들로 하여금 미래 사회 인재의 핵심 역량을 종합적으로 배양하는 데 효과적인 교육적 도구로 소개되고 있다(제환정, 이성희, 2023). 무용은 신체를 매개로 하지만 신체적 발달뿐만 아니라 지적 활동을 동반한 창조적 표현활동이라는 특성을 갖고 있다. 또한 무용의 교육적 효과는 신체 활동을 통해 스트레스를 해소하고, 자기표현을 통해 자아 존중감을 높이며, 집단 활동을 통해 사회적 소통 능력을 향상시킨다고 보고되고 있다(김현주, 2022; 박희영, 2014; 윤혜선, 2013; 이세나, 배준용, 안병주, 2017; 이용수, 2024; 황정옥, 2018; Judith Lynn Hannah, 2015). 또한, 무용은 창의적 사고와 문제 해결 능력을 기르는 데 도움을 주며, 정서적 안정감을 제공하여 청소년과 청년층의 정신건강을 증진시킨다(김지은, 2022; 장인주, 2021.11.29.; 조진희, 2016). 이를 통해 청소년·청년이 일상의 삶 속에서 문화예술로서 무용을 경험하는 것은 자아존중감과 창의적 자아 표현 능력, 통합적 사고력, 정서적 안정과 다양성과 타인에 대한 이해력 및 사회적 상호작용과 소통, 공감 능력 등을 통합적으로 배양시킬 수 있다는 것을 알 수 있다. 따라서 문화예술교육으로서 무용의 가치는 청소년과 청년층이 직면한 다양한 문제를 해결하는 데 중요한 역할을 할 수 있고, 장차 미래 사회의 문화 시민으로 전인적 성장을 촉진하는 데 기여할 수 있다는 것을 인식할 수 있다.

이렇듯 무용은 청소년·청년에게 다양한 교육적 가치와 효용성을 제공함에도 불구하고 현재 문화예술교육 차원에서 청소년·청년 대상 무용교육은 효과적으로 운영되고 있지 못한 실정이다. 2020 문화예술교육조사에 따르면, 청소년·청년의 문화예술교육 참여율은 다른 연령대에 비해 낮은 편이며, 특히 무용교육의 참여율은 더욱 저조한 것으로 나타났다. 이는 과도한 입시 경쟁과 사교육으로 인해 많은 학생들이 무용과 같은 예술 교육에 충분한 시간을 할애하지 못하고 있기 때문이다(아르떼365, 2021.05.10.). 또한, 무용교육의 내용과 방법적 측면에서 현재 무용교육은 주로 기술적 수준이 높은 동작을 중심으로 이루어져 있어, 초보자나 일반 청소년·청년이 쉽게 접근하기 어렵고, 이는 무용에 대한 흥미를 떨어뜨리며 지속적인 참여를 어렵게 만든다(김효정, 2010.02.26.). 이렇듯 문화예술향유 기회가 적은 청소년·청년을 위해 무용교육의 참여 접근성과 참여기회를 확장시키는 것이 필요한 상황이다. 문화예술교육을 위한 무용 교육 프로그램의 특성은 신체적, 정서적, 인지적, 사회적 측면에서 체화된 교육 방

법을 통해 전인 교육적 가치를 제공할 수 있다는 점에서 다른 예술영역의 문화예술교육 프로그램에 비해 청소년·청년들에게 보다 통합적인 문화예술교육을 위한 적용 가능성을 제시할 수 있다(임수진, 문영, 2021; 주신형, 2021). 또한 최근 학교, 지역사회, 전문 분야에서 무용은 현시대 문화예술교육 패러다임에 부합하는 새로운 교육적 정체성과 적용을 요구받고 있다(김지영, 홍애령, 2019). 이를 통해 현시대 청소년·청년의 특성을 고려하여 그들이 쉽고 효과적으로 경험할 수 있는 문화예술교육 패러다임에 부합하는 무용의 적용방안에 대한 탐구와 시행의 필요성을 인식할 수 있다.

이에 이 연구에서는 2023 꿈다락 문화예술학교 청소년·청년 대상 무용분야 문화예술교육 지원사업으로 선정되어 시행한 『춤추면 무하니?!』 프로그램의 적용 사례를 탐구하였다. 꿈다락 문화예술학교는 한국문화예술교육진흥원에서 주관하는 사업으로 2023년도부터 ‘생애주기별 문화예술교육 지원사업’을 통해 다양한 연령층이 함께 참여할 수 있는 활동을 통해 문화예술의 가치를 공유하고 있다. 이 사업의 주요 목표는 국민 누구나 일상 가까운 곳에서 문화예술교육을 접할 수 있는 환경을 조성하고, 이를 통해 개인의 삶을 풍성하게 만드는 것이다(한국문화예술교육진흥원, 2023). 따라서 이 연구에서는 꿈다락 문화예술학교의 취지를 토대로 청소년과 20대 청년을 대상으로 시행한 『춤추면 무하니?!』 프로그램의 사례 분석을 통해 현시대 청소년·청년을 위한 무용 문화예술교육의 적용과정 및 경험적 가치와 의미를 탐색하는 데 목적을 두었다.

이를 위해 설정한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 청소년·청년을 위한 문화예술교육 무용 프로그램의 구성과정은 어떠한가?

둘째, 청소년·청년의 『춤추면 무하니?!』 프로그램 참여경험의 의미는 어떠한가?

셋째, 청소년·청년을 위한 문화예술교육 『춤추면 무하니?!』 프로그램에 대한 평가내용은 어떠한가?

II. 연구 방법

1. 『춤추면 무하니?!』 프로그램 연구 배경, 운영 구조

2023년도 꿈다락 문화예술학교는 지난 2012년부터 운영한 꿈다락 토요문화학교 사업을 ‘생애주기별 문화예술교육 지원사업’으로 통합, 개편되어 전 생애로 대상을 확대하여 운영되었다. 이에 D대학교 산학협력단과 그린하모니아트 공연단이 협력하여 2023 꿈다락 문화예술학교 주말예술캠퍼스 유형으로 청소년·청년 대상 무용분야 문화예술교육을 위해 2023년 5월부터 『춤추면 무하니?!』 프로그램을 기획하여 12월까지 프로그램 운영을 마무리하였다.

『춤추면 무하니?!』 프로그램은 청소년과 20대 청년의 특성과 심리사회적 발달과업을 고려하여 자아정체성과 사회성 함양 및 창의적인 무용교육을 통한 댄스 리더십 함양을 프로그램의 주요한 목적으로 설정하였다. 『춤추면 무하니?!』 프로그램은 꿈다락 문화예술학교의 주말예술캠퍼스 유형으로 운영되었는데, 주말예술캠퍼스란 ‘아동·청소년의 예술적 감수성을 개발하고, 문화예술향유자로 성장할 수 있도록 대학의 문화예술교육 관련 전문성 및 보유 자원을 활용하여 차별화된 프로그램 개발 및 운영 지원’을 지향하고 있다. 이에 이 프로그램에서는 D대학교의 시설과 기자재 등 물적자원과 D대학교 무용전공, 통합예술치료대학원 출신 재학생과 졸업생 중 무용교육, 창작과 예술치유의 전문성을 갖고 그린하모니아트 공연단에서 활동하고 있는 전문인력과 협력함으로써 D대학교의 인적, 물적자원을 적극적으로 활용하여 운영하고자 하였다.

이 연구에서는 다양한 자료를 통해 청소년과 청년을 위한 무용 문화예술교육으로서 이 프로그램에 대해 심층적

으로 관찰하고 분석하여 현상의 의미를 더욱 깊이 이해하게 하는 사례연구 방법을 택하였다(조흥식, 정선옥, 김진숙, 권지성, 2015). 이 연구의 프로그램의 내용구성을 위해 무용 전반을 이해하는 통합적인 능력인 댄스 리터러시를 함양하는 무용 교수-학습모형(한국문화예술교육진흥원, 2014)을 기본 구조로 적용하였다. 또한 프로그램의 개발과정은 상황의 변화에 따라 프로그램에 필요한 요소들을 변화하고 융통성 있게 수정하여 프로그램의 질적 개선을 도모하는 순환적 개발모형 구조(안원현, 홍은실, 2017)를 적용하였다. 이후 참여자를 공개 모집하였고, 방학 기간을 활용하여 D대학교 공연예술대학에서 주 1회 3시간 구성으로 시행하였다. 이 프로그램의 지도자 구성은 주강사 9명, 보조강사 12명으로 총 21명의 지도인력으로 구성하였다. 창의적인 무용교육과 치유적 예술활동을 통해 청소년·청년의 자아정체성, 사회성 함양 및 댄스 리터러시 함양에 대한 목적 달성을 위해 무용교육 및 예술치료에 대한 전문성을 갖춘 지도자들이 매 회차 마다 협력하여 지도할 수 있도록 구성하였다. 또한 지도자들의 역량 강화와 프로그램의 질적 관리를 위해 프로그램 기획자인 슈퍼바이저의 중재 하에 사전 교육 워크숍을 4차례 시행하였고, 프로그램 진행과정에서도 참여 기수별 지도자팀과 슈퍼바이저가 주 1회 이상 평가 회의를 지속적으로 실시하였다.

2. 『춤추면 무하니?!』 프로그램 참여자

이 연구의 참여자는 서울시 소재 중, 고등학교와 대안학교 100여 곳과 청소년센터, 도서관, 지역 문화재단, 청소년과 청년 대상 문화예술 관련 온라인 플랫폼 등 약 200여 곳의 지역 사회 연계 기관과 SNS, 유튜브를 통해 참여자 모집에 대해 홍보하였다. 이를 통해 <표 1>과 같이 15개의 학교 및 기관 연계를 통해 모집되었다.

2023년 7월부터 8월까지 방학 기간 내 1기수 별 10회차 구성으로 청소년 대상 2기수, 20대 청년 대상 2기수로 총 4기수 운영하였다. 프로그램 참여자 구성은 <표 1>과 같이 14세~16세 청소년 11명, 17~20세 청소년 12명, 20세~24세 청년 25명으로 총 48명이 참여하였다. 이 연구에 참여한 20대 초반의 청년은 청소년기본법의 법적 기준(24세 이하) 연령에 해당되기 때문에 지연된 청소년기에 해당되어 청소년과 동일한 발달과업이 지속적으로 요구되는 시기라는 점을 고려하였다. 또한 청년은 청소년에 비해 지각능력과 분석능력을 좀 더 발휘할 수 있다는 특성(황인주, 2016)을 고려하여 프로그램을 지도하고자 하였다.

표 1. 『춤추면 무하니?!』 프로그램 참여 연계 기관 및 참여자

참여 연계 기관	성별		기관별 프로그램 참여 인원	연령	총합계
	남성(%)	여성(%)			
길음중학교, 동구여자중학교, 종암중학교, 국립전통예술중학교	0명(0)	11명(100)	11명	14-16세	48명
경북고등학교, 거꾸로캠퍼스, 고양예술고등학교, 서울동구고등학교, 정의여자고등학교, 창문여자고등학교, 대안교육 공간 민들레	2명(16.7)	10명(83.3)	12명	17-20세	
동덕여자대학교, 성신여자대학교, 관악문화재단, 서울시 청소년센터, 청년 문화예술 관련 온라인 커뮤니티 등	0명(0)	25명(100)	25명	20-24세	

3. 자료 수집

이 연구에서 자료 수집은 프로그램 시행 전 2023년 5월부터 프로그램의 내용 구성과 운영 방법을 설계하기 위해 청소년과 20대 청년을 대상으로 한 무용 프로그램 기반 문화예술교육 관련 선행연구 및 댄스필름 선행연구 등

참고자료를 조사하였다. 『춤추면 무하니?!』 프로그램 경험을 통한 의미 분석을 위한 자료는 2023년 7월부터 12월 까지 참여자를 대상으로 한 소감 녹취자료, 지도자 일지, 슈퍼비전 기록 및 평가회의록, 결과물 촬영 기록 및 심층 인터뷰 등을 종합적으로 취합하여 프로그램 평가의 분석 자료로 활용하였다. 시기별 자료수집 목록은 다음의 <표 2>와 같다.

표 2. 자료수집 목록

구분	자료목록	자료수집 일자
프로그램 시행 전	- 무용 프로그램 기반 문화예술교육 선행연구 - 댄스필름 관련 선행연구	2023.05~07
프로그램 시행과정	- 참여자 소감 녹취자료 - 지도자 일지 - 슈퍼비전 기록 및 평가회의록 - 결과물 사진 및 촬영 기록	2023.07~08
프로그램 시행 후	- 참여자 프로그램 만족도 조사자료 - 심층 인터뷰 녹취자료 - 지도자 평가자료	2023.09~12

4. 자료 분석

이 연구에서는 청소년과 청년 대상 무용분야 문화예술교육 프로그램을 하나의 현상에 대해 관찰, 면접, 문서, 시청각 자료 등 다양한 자료를 심층적으로 관찰하고 분석하여 더욱 깊이 이해하게 하는 사례연구 방법으로 분석하였다(조흥식 등, 2015).

이 연구에서 프로그램의 목적별 참여자 경험의 의미를 분석하기 위해 프로그램 시행 과정 및 시행 후 참여자들의 소감 녹취자료를 범주화하였다. 또한 참여자 경험 의미에 대한 연구결과 분석과 프로그램 평가 문항의 구성 및 결과 분석을 위해 무용교육과 문화예술교육 5년~25년 이상 활동 경력과 질적 연구 경험이 있는 3인의 지도자와 무용학 교수 1인으로 구성된 전문가 회의를 10회 이상 실시하여 타당성을 높이기 위해 노력하였다.

Ⅲ. 결과 및 논의

1. 청소년·청년을 위한 문화예술교육 무용 프로그램의 구성

1) 프로그램 목적 및 특성

이 프로그램의 제목인 ‘춤추면 무하니?!’ 라는 뜻은 ‘춤으로 나는 무엇을 표현하는 걸까?’ 라는 질문과 ‘춤으로 만드는 무비(movie)는 어떻게 만들까?’에 대한 질문을 통해 자아정체성과 창의성, 댄스 리터러시 향상을 고려하였고, ‘춤으로 나와 타인, 삶의 하모니(harmony)를 무한히 표현할 수 있다’는 의미로 사회성 함양을 지향함으로써 이 프로그램의 교육적 목적을 중의적인 의미로 답았다. 이 연구의 『춤추면 무하니?!』 프로그램의 주요한 목적은 참여자인 청소년과 20대 청년의 특성에 대한 문헌고찰과 심리사회적 발달과업을 고려하여 무용 문화예술교육을 통한 자아정체성과 사회성 함양, 댄스 리터러시 함양을 목적으로 구성하였다. 이 프로그램은 청소년과 청년에게 동일한 구조의 프로그램을 적용하였는데 그 이유는 이 연구에 참여한 20대 초반의 청년은 청소년기본법의 법적

기준(24세 이하) 연령에 해당되기 때문에 지연된 청소년기로 고려하여 청소년과 동일한 발달과업이 지속적으로 요구되는 시기라는 점으로 고려하였다. 이에 따라 청소년 학습자와 유사한 특성에 따른 교육적 효과를 기대하여 프로그램의 기본 구조는 청년도 청소년과 동일하게 구성하였다. 그리고 프로그램의 운영과정에서는 청소년과 청년의 연령별 특성과 발달 정도 및 수준에 맞춰줄 수 있도록 지도자의 개입방법을 조율하며 연령별 맞춤형 방식으로 지도하고자 노력하였다. 이 프로그램의 내용 구성은 치유적인 예술 활동으로 긍정적인 자기인식 과정의 자아정체성 발달과 관계 형성을 통한 사회성 함양이라는 전인적인 성장의 효과가 있다는 선행연구(윤혜선, 2013; 윤혜선, 김예진, 2015; 이세나 등, 2017; 조미카, 구승희, 2020)와 문화예술교육 무용의 핵심목표라 할 수 있는 댄스 리터러시 함양(임수진, 2015; 임수진, 문영, 2017)을 토대로 적용하여 자아정체성 및 사회성 함양과 댄스 리터러시 함양의 목적성을 프로그램 내용에서 통합적으로 적용하려고 하였다.

이러한 이 프로그램의 대상에 따른 목적의 주안점을 종합한 『춤추면 무하니?!』 프로그램의 특성은 '창의적 무용 교육, 치유적 예술활동, 댄스필름 제작'으로 제시할 수 있다. 청소년과 청년이 일상의 삶 속에서 문화예술교육으로 무용을 경험할 수 있도록 지도자 구성에서도 무용가, 무용교육 전문가, 예술치료 전문가로 구성된 지도자들이 매 회차 협력하여 운영함으로써 지도자 간의 전문적 역량을 융합적으로 발휘할 수 있는 구성을 통해 현대 문화예술교육 패러다임에 부합하는 무용의 다양한 교육적 가치와 새로운 교육 방법을 적용하고자 노력하였다.

2) 프로그램 학습모형 및 단계구성

(1) 프로그램 학습모형

현대 무용교육이 문화예술교육적 가치 실현을 위해 요구되는 무용 교수-학습 모형은 단순한 무용기술의 전달이나 획득이 아닌, 무용 전반을 이해하고 다양한 방식으로 풀어내는 통합능력을 함양하는 댄스 리터러시(dance literacy)(서예원, 조은숙, 문영, 김윤진, 2011)를 개발하는 데 중점을 두고 있다. 한국문화예술교육진흥원(2014)에서 권장하는 무용교육 과정에서는 '춤추기(실행)', '춤만들기(창작)', '춤읽기(감상)', '춤나누기(소통)'의 네 영역이 매 차시 안에 포함되어야 하고, 이 과정을 통해 댄스 리터러시에 도달하는 것은 '체험/이해' → '탐구/발견' → '확장/응용'의 세 단계의 과정을 거치는 것을 강조하고 있다. 이 연구의 『춤추면 무하니?!』 프로그램에서는 청소년과 청년을 위한 무용 문화예술교육 가치 실현을 위해 창의적인 무용교육과 댄스필름 제작이라는 창작의 과정과 결과를 주요하게 다룸으로써 무용 교육 모형에서 전문적 모형과 교육적 모형 각각의 장점을 핵심으로 하는 Smith-Autard(2002)의 미드웨이 모형과 한국문화예술교육진흥원의 교수-학습 모형의 '춤추기(실행)', '춤만들기(창작)', '춤읽기(감상)', '춤나누기(소통)'의 네 영역이 매 차시 구조에 적용하였다. 이 구조를 통해 매회차 참여자들이 '체험/이해' → '탐구/발견' → '확장/응용'의 세 단계의 과정을 거쳐 댄스 리터러시를 함양할 수 있도록 지도자들의 교수법에 적용하고자 노력하였다.

(2) 프로그램 단계구성

이 연구의 『춤추면 무하니?!』 프로그램의 단계별 구성은 자아정체성 및 사회성 함양, 댄스 리터러시 함양이라는 목적성을 고려하여 이를 매 단계마다 통합적으로 심화된 경험을 할 수 있도록 하였고, 총 10회차 프로그램의 내용과 단계별 주안점을 구성하였다. 첫 번째 단계인 '춤으로 만나는 나와 우리'에서는 무용·동작치료 기반 표현 활동과 댄스필름에 대한 소개 등 참여자들과 rapport 형성하는데 주안점을 두었다. 두 번째 '춤으로 발견하는 나' 단계는 자기인식을 통한 자기이해의 경험과 돌봄의 경험, 세 번째 '춤을 통한 나의 이야기' 단계는 AI 영상기술 활용 등 다양한 무용 수행과 창작, 감상의 통합적 경험을 심화하는 데 주안점을 두었고, 네 번째 단계인 'I am...We 댄스필름?'에서는 자아정체성 탐색을 통한 자기표현의 확장과 댄스필름 제작에 주안점을 두고 구성하였다. 다섯 번

째 ‘우리는 춤추는 크리에이터’단계에서는 참여자들이 창작한 ‘I am...We’ 댄스필름 작품을 상영회를 통해 감상한 후 참여자들의 소감과 평가를 함께 나누며 종결하는 것으로 구성하였다. 이 프로그램의 ‘댄스필름 제작’이란 무용 창작과정에서 영상미디어를 결합하는 형식을 의미하며(김연재, 2023), 운영대표자 윤혜선이 2007년도에 예술치료 전문가로서 활동하며 전문무용수가 아닌 표현예술상담사들을 무용수로 참여시켜 예술의 치유적 원리를 적용하여 창작하고 공연한 무용작품 ‘I am...We’(윤혜선, 2007)의 주제와 작품 제작과정을 모티브로 참고하였다. 이 프로그램에서는 기존 ‘I am...We’ 작품의 제작과정과 구성을 토대로 치유적이고 창의적인 무용작품 창작 기회를 제공함으로써 청소년·청년들로 하여금 몸과 마음을 돌보면서 자신과 타인 간의 건강한 소통을 경험하며 치유적인 무용예술 활동의 기회를 제공하고 더불어 댄스필름을 창작하는 과정에서 댄스 리터러시 함양을 지원하고자 하였다. 이 프로그램의 단계별 주요 활동 내용 및 주안점은 다음 <표 3>과 같다.

표 3. 문화예술교육 무용 프로그램 『춤추면 무하니?!』 단계별 목표 및 구성 내용

단계	주안점	회기	활동 주제	주요 내용
춤으로 만나는 나와 우리	· 무용/동작치료를 기반으로 한 표현 활동을 통해 라포형성 및 긍정적인 대인관계 경험	1	댄스필름? 무하니!	· 첫 만남, 반가운 우리 - 나를 소개합니다. - 댄스필름 ‘유월’ 작품 감상하고 나누기
		2	댄스 ‘인사이드아웃’	· 댄스 인사이드아웃! - 감정카드 활용 몸으로 말해요, 나의 감정 몸으로 표현하기
춤으로 발견하는 나!	· 신체 인식 및 자기 성찰을 통한 자기 이해의 경험 · 무용, 미술, 음악 등 다양한 표현 활동을 통한 소통 경험과 자기 돌봄의 기회 제공	3	댄스 Talk, Talk ! I	· 나의 몸, 춤으로 Talk, Talk ! - 움직임 감각 깨우기를 통한 나의 신체 인식
		4	댄스 Talk, Talk ! II	· 나의 일상을 춤으로 Talk, Talk ! - 일상의 아름다움 발견하기
		5	댄스 Talk, Talk ! III	· 춤으로 전하는 이야기 Talk, Talk ! - 다양한 댄스필름 감상 및 탐색하기
춤을 통한 나의 이야기	· 무용 수행, 창작, 감상의 통합적 경험 · 댄스필름 창작활동을 통한 자기 표현 향상 및 미적체험	6	나는 댄스필름 크리에이터! ‘I am... We’ I	· ‘나’를 표현하는 몸짓, 춤은? I am... We - 나를 표현할 수 있는 단어, 이미지를 활용한 상징적 표현에 대해 탐색하기
		7	우리가 만드는 댄스필름 ‘I am... We’ II	· 댄스필름 크리에이터 I am... We - 나만의 움직임을 함께 연결해 보기
I am... We 댄스필름?	· 자기표현의 확장 등등 · AI 영상 기술 활용한 창의적 무용교육 경험 · 치유적 예술활동의 구조를 통해 자아정체성 탐색 경험으로 자기 긍정감 발견 및 표현	8	우리가 만드는 댄스필름 ‘I am... We’ III	· 우리가 만드는 댄스필름 I am... We - 우리의 ‘I am... We’ 이야기 만들기 - AI 프로젝션 맵핑효과 활용하기
		9	우리가 만드는 댄스필름 ‘I am... We’ IV	· 우리가 만드는 댄스필름 I am... We - 우리의 ‘I am... We’ 댄스필름 촬영하기
우리는 춤추는 크리에이터!	· 댄스필름 크리에이터로서 창작 결과물 감상과 나눔	10	춤추면 무하니! ‘I am... We’ 댄스필름	· I am... We 댄스필름 상영회 · 상영회 및 결과발표 리허설 - 우리의 댄스필름 작품 감상하기

상영회

2. 청소년·청년의 『춤추면 무하니?!』 프로그램 참여경험

이 연구에서는 청소년과 청년의 『춤추면 무하니?!』 프로그램 참여경험 의미를 분석하기 위하여 참여자의 프로그램 참여 과정 중 소감 녹취자료와 심층면담 전사자료에서 경험 진술 내용 중 이 프로그램의 목적인 자아정체성, 사회성, 댄스 리터러시 함양에 대한 49개의 의미 있는 진술을 토대로 범주화한 결과, 다음의 <표 4>와 같이 프로그램 목적별 참여 경험에 대한 의미를 각각 2가지로 분류하였다.

표 4. 무용 문화예술교육 프로그램, 『춤추면 무하니?!』 프로그램의 목적별 참여경험에 대한 의미 분류

프로그램 목적	참여 경험의 의미 분류
자아정체성	있는 그대로의 나를 표현
	나를 안아주는 시간
사회성	편안한 소통의 경험
	움직임으로 나누는 대화의 즐거움
댄스 리터러시	삶에서 무용의 가치를 재발견하는 경험
	진정성 있는 춤의 경험

1) 자아정체성 경험

이 연구의 청소년·청년 대상 『춤추면 무하니?!』 프로그램의 참여경험 의미 분석결과, 이 프로그램의 목적인 자아정체성에 대한 참여자 경험은 ‘있는 그대로의 나를 표현’과 ‘나를 안아주는 시간’으로 분류할 수 있었다. 분석한 결과 중 ‘있는 그대로의 나를 표현’ 세부 분류의 주요 진술로는 자신을 더 이해함으로써 표현하는 경험을 통해 있는 그대로의 나를 돌아보는 경험이 되었다는 내용을 파악할 수 있었다. ‘나를 안아주는 시간’에 대한 진술에서 참여자는 자신을 바라볼 때 부정적인 면을 보는 경향이 있었는데 이 프로그램을 통해서 자신의 존재 자체로 멋있다고 느꼈으며, 청소년 참여자 중에서도 진심으로 자기 자신을 안아주는 시간과 경험이 되었음을 확인할 수 있었다. 이는 이 프로그램에서 매회기 몸의 감각을 깨우는 신체인식을 통한 이완과 표현 움직임 활동을 진행하였고, 주제 활동 이후 감상과 나눔의 통찰 과정을 거치는 구조로 운영하였는데 특히 감상의 단계에서 단순히 타인의 움직임과 표현, 작품을 감상하는 것만이 아닌 자신이 춤으로 표현하는 과정에서 느낀 감정, 생각 등을 함께 나누고 서로 격려하는 시간을 경험함으로써 참여자들로 하여금 자신에 대한 새로운 통찰과 인식의 기회가 된 것으로 고려할 수 있다. 또한 프로그램 지도자들의 개입 과정에서 참여자들로 하여금 무용의 기술적인 발전이 아닌 개인의 고유한 표현을 수용하고 몰입하도록 독려하는데 주안점을 둬으로써 청소년·청년에게 자기인식을 통한 있는 그대로의 자신을 수용하는 경험을 제공하여 긍정적인 자아감을 형성하는데 긍정적인 경험을 제공하였음을 인식할 수 있었다. 이는 제한정, 이성희(2023)의 연구에서도 청소년에게 춤은 자기의 신체를 통해 자기를 표현하는 자전적 성격을 띠며, 그 과정에서 자신의 몸과, 생각, 감정 등 자기성찰을 통한 자아정체성 형성에 도움을 줄 수 있다고 제시한 바 있다. 이 프로그램 참여 청소년·청년의 자아정체성 관련 경험으로 분류된 주요 진술 내용은 다음과 같다. <사진 1>과 <사진 2>는 자아정체성 경험 관련 활동 장면에 대한 일부 사진이다.

생각과 가치관을 변화하는 데는 큰 용기랑 에너지가 필요하잖아요.
근데 이 수업의 방향이 새로운 나를 찾아가고 그런 수업이었고,
또 옆에서 친구들이랑 그 도와주시는 선생님들도 용기를 계속 주시고,
그래서 되게 좀 더 긍정적인 모습으로

제가 변화할 수 있는 시간이었어요. (청년 참여자 채○○ 진술 中)
 평소에 나의 가치를 알아볼 수 있는 시간들이 일상을 살아가다 보면 많이 없는데,
 이 프로그램을 통해서 내가 어떤 걸 원하는지, 어떤 가치를 추구하는지
 그런 거에 대해서 좀 깊게 생각해볼 수 있던 시간이어서
 굉장히 기억에 남습니다. (청년 참여자 박○○ 진술 中)

저는 '자신을 안아준다'라는 것에 대해서 한 번도 생각을 안 해봤는데
 (중략) 앞으로도 잘할 거고. 힘내라고 지금까지 너무너무 잘했다고 생각하면서
 정말 너무 저라고 생각을 하고 뜻깊게 안아주고 했던 시간이었던 것 같습니다.
 (청소년 참여자 김○○ 진술 中)

원래 저를 볼 때 제 단점들만 보거나 부정적인 면들만 찾고,
 (중략) 근데 이 춤추면 무하니 프로그램을 통해서
 그냥 제 존재만으로도 좋은 사람이고 충분히 멋있다'라는
 느낌을 받을 수 있어서 좋았어요. (청년 참여자 허○○ 진술 中)

있는 그대로의 나를 돌아볼 수 있어서 좋았어요. (청년 참여자 이○○ 진술 中)



사진 1. 춤추면 무하니 프로그램, 4회기 자기탐색 활동 中



사진 2. 춤추면 무하니 프로그램, 10회기 감상 및 나눔 활동 中

2) 사회성 경험

청소년·청년의 참여경험 의미 분석결과, 프로그램의 목적 중 사회성에 대해 '편안한 소통의 경험'과 '움직임으로 나누는 대화의 즐거움'으로 참여자 경험을 분류할 수 있었는데 '편안한 소통의 경험'은 이 프로그램의 참여자들이 공개모집 되어 처음 보는 사람과 함께해야 했는데 처음에는 낯선 사람과 어색한 분위기에서 진행되었지만, 프로그램 과정 안에서 비언어적 소통과 교류를 통해서 긍정적인 관계형성을 확인할 수 있었다. 이에 대한 주요 진술을 살펴보면 처음에는 어색했는데 오랫동안 알던 사이처럼 편해지고 즐거움을 경험했다는 내용을 통해 파악할 수 있었다. 또한 '움직임으로 나누는 대화의 즐거움'으로 분류된 경험의 의미를 살펴보면, 이 프로그램이 무용 문화예술 교육으로서 가지고 있는 비언어적 공감 경험과 더불어 집단상담의 원형 구조를 적용하여 모두가 주체적으로 참여하면서 소통할 수 있는 방식으로 구성하여 짧은 시간 내에 집단 안에서 활발히 교류할 수 있는데 도움이 된 것으로 보인다. 이에 대한 주요 진술로는 다른 사람의 움직임과 호흡에 집중하는 경험이 대화가 되는 것 같고, 서로 접촉하면서 움직임을 소통하는 경험이 즐거웠다는 진술이 있었다. 인간의 심리사회적 발달의 관점에서 보면 청소년 시기의 사회성 결핍은 생애주기 전반의 발달에 영향을 미칠 수 있기 때문에(Erikson, 1968) 더욱 타인을 배려하고 협력할 수 있는 인성의 함양이 사회적으로 중요한 과제라고 할 수 있다(윤혜선, 김예진, 2015). 이러한 관점

에서 이 프로그램은 상호작용을 촉진하는 집단상담 구조를 적용하고 운영구조 특성에서 기획한 부분이 청소년·청년에게 소통과 유대감의 경험을 촉진한 것으로 생각된다. 또한 이 프로그램에서 매회기 영상 결과물을 기록하여 온라인 SNS와 유튜브를 활용한 소통 방법을 적용하여 오프라인 외에 온라인으로 교류하는 방법을 적용하여 참여자들에게 익숙한 온라인 소통 방법이 일상에서도 과정을 공유함으로써 사회적 경험을 촉진한 것으로 분석되었다. 이는 한국청소년정책연구원 최정원, 이지연, 김현수, 박지숙(2022)이 진행한 연구에서 생애주기의 관점에서 청소년·청년기 사회적 발달이 유기적 연계를 도모해야 하는 상황에서 현재 온라인 공간과 오프라인을 병행하는 소통 경험은 사회성을 함양하는 중요한 장으로 고려해야 한다는 제언에 대한 실천적 사례로 제시할 수 있다. 다음의 진술과 <사진 3>, <사진 4>는 사회적 경험과 관련한 진술과 활동 장면 사진이다.

처음 만난 사람이랑 함께 춤을 추는 게 처음엔 어색했는데,
수업에 참여하면서 오랫동안 알던 사이처럼 편해지고 함께 하면서 즐거웠어요.
<청소년 참여자 이○○ 진술 中>

다른 사람과 같이 안무를 할 때 서로의 호흡에 집중하고
맞추면서 대화가 되는 것 같은 느낌이 있었어요.
<청년 참여자 ○○ 진술 中>

다른 사람들의 생각하는 방식과 삶의 방식도 배울 수 있었고,
그로부터 내가 부족한 것들을 좀 나는 약간 이런 걸 좀 더 배워야 하는구나.
이런 사람은 이런 삶의 방식을 사는데 그게 정말 좋은 것 같다 싶으면
저도 약간 그런 걸 배우게 되는 그런 수업이었어요. <청소년 참여자 채○○ 진술 中>

내 이야기 뿐만 아니라 타인의 이야기도 들으며 타인 공감 능력도 길러지고
서로 접촉하고 소통하면서 친밀한 관계 경험을 했다고 생각한다.
<청소년 참여자 김○○ 진술 中>



사진 3 . 춤추면 무하니 프로그램, 6회기
소통, 공감을 위한 미러링 움직임 활동 中



사진 4. 춤추면 무하니 프로그램, 8회기
AI 영상기술 활용 협동 무용창작 활동 中

3) 댄스 리터러시 경험

이 연구의 『춤추면 무하니?!』 프로그램의 목적인 댄스 리터러시 관련 참여경험 의미 분석결과, ‘삶에서 무용의 가치를 재발견하는 경험’과 ‘진정성 있는 춤의 경험’으로 분류할 수 있었는데, ‘삶에서 무용의 가치를 재발견하는 경험’의 주요 진술을 통해 자기 탐색의 시간을 가진 후 표현하여 내면의 진심으로 움직일 수 있었다는 내용을 파악할 수 있었다. 이 프로그램을 통해 참여자는 ‘나’에 대한 신체적, 정서적 인식에서 시작해 자연물, 대인관계, 감

정 등 다양한 주제의 자기성찰을 통해 표현한 무용창작의 과정이 이루어져 문화예술교육으로서의 무용의 가치와 효과를 재발견하는 경험이 되었음을 알 수 있었다. 이와 관련해 임수진, 문영(2021)의 연구를 살펴보면, 댄스 리터러시 교육에서 무용은 지식의 축적이 아닌 삶과 체화된 깨달음의 경험을 할 수 있는 내용과 방법, 과정으로 구성하여야 한다고 제시한 바 있어 이 프로그램이 댄스 리터러시 함양에 도움이 되었음을 뒷받침할 수 있다. 또한 '진정성 있는 춤의 경험'에 대한 주요 진술에서는 자신이 창작하는 춤에도 재미를 느꼈고, 진심이 담긴 춤으로 결과물을 봤을 때 춤에 대한 아름다움을 새롭게 느끼고 인식한 경험에 대해 살펴볼 수 있었다. 춤을 통해 표현하는 움직임의 의미를 해석하고 감상하는 과정을 통해 생각과 감정의 폭이 확장되며(정옥조, 이해진, 2010), 춤을 창작하고 감상하는 활동을 통해 상상력과 예술미를 일깨워주고, 정서를 순화시켜 삶을 살아가는데 필요한 안목을 길러 줄 수 있다(정희자, 2007). 이 연구에 참여한 청소년과 청년들은 무용창작과 감상활동을 하며 춤을 통한 자기 성찰과 더불어 무용에 대한 새로운 가치에 대한 안목을 형성하는 데 도움이 되었음을 알 수 있었다. 특히 청년들은 청소년에 비해 춤의 경험과정에서 지각능력과 분석능력을 좀 더 발휘하는 특성이 있어(최현주, 2009; 황인주, 2016) 일상적인 삶과 연결하여 실용적인 측면으로 춤의 유익함과 활용에 대한 가치에 대해 보다 주체적으로 인지한다는 점(박지수, 2021)에서 청소년과 청년들의 경험과정의 차이를 확인할 수 있었다. 이는 이 프로그램의 지도자들의 역할과 방법에서 참여자들이 표현 활동 과정에서 자신의 모습과 타인의 표현을 비교하거나 평가하지 않도록 주안점 둔 점이 긍정적으로 작용하지 않았을까 생각된다. 이 프로그램의 지도자들은 참여자들의 어떠한 표현이든 긍정적으로 수용하고, 무용의 창작과 표현의 과정 대부분 즉흥으로 표현하고, 회기의 진행에 따라 무용 작품의 형태로 심화될 수 있게 지도함으로써 참여자들로 하여금 무용창작에 대한 부담을 덜고 무용창작과 춤을 통한 표현의 즐거움을 경험할 수 있도록 노력하였다. 즉흥은 무용에서 본질적인 도구이자 내적 자각을 이끌어 내는 무용 방법론으로 즉흥의 움직임 표현은 그대로 인정되는 것, 틀린 것이 없는 무한한 자유와 창조의 가능성을 열어준다(윤미정, 2005). 이처럼 이 프로그램을 통해서 참여자들이 기존의 무용 교육에서의 정형화된 교육방법에서 경험하지 못한 무용의 본질적인 개인의 표현과 자유를 경험한 것으로 파악되었다. 이는 김지영, 홍애령(2019)의 연구에서 그동안 실기기능 학습과 교사 중심으로 행해져 온 무용 교육의 방식에서 변화 발전하기 위해서는 현대 문화예술교육 패러다임에 부합하는 새로운 무용 교육의 정체성과 교육 방법에 대한 탐색과 시도가 필요하다고 제언한 내용에 대한 실천적 사례로 볼 수 있다. 다음은 댄스 리터러시 경험 관련 진술과 <사진 5>, <사진 6>의 활동 장면 사진이다.

기존에 있던 춤을 따라 추는 것뿐만 아니라 내가 만들어 추는 춤에도 큰 재미를 느낄 수 있었다.
 지금까지는 보여지는 외면만을 생각하고 거울을 보면서 생각했는데
 나를 알아 가는 시간을 가지고, 그 느낌을 가진 후 춤으로 표현하니까 평소와
 달리 내면 속의 진심으로 움직임이 나온 것 같아요. <청년 참여자 김○○ 진술 中>

좀 더 편안하게 나를 대하고 움직임도 표현할 수 있었음이 느껴졌다.

저의 춤 진심이 더 담긴 것 같아서 결과물을 봤을 때
 좀 더 아름답게 느껴졌던 것 같아요. <청소년부 참여자 김○○소감 中>

춤은 원래 저에게는 그냥 몸으로 표현하는 몸짓, 동작, 안무에 대한
 완성도 이런 쪽으로만 생각을 했었는데, 이제 저에게는 '춤은 나의 표현이다.'
 라는게 확실히 자리 잡힌 것 같아요. <청년부 참여자 소감 中>



사진 5. 춤추면 무하니 프로그램, 9회기
댄스필름 제작 활동 중

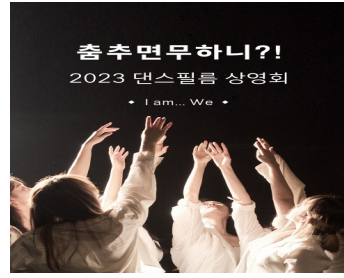


사진 6. 춤추면 무하니 프로그램, 10회기
댄스필름 상영회 자료 중

3. 무용 문화예술교육 『춤추면 무하니?!』 프로그램의 평가

1) 『춤추면 무하니?!』 프로그램에 대한 참여자 평가

이 연구의 프로그램 참여자를 대상으로 『춤추면 무하니?!』 프로그램 실시 후 참여자 만족도 설문조사를 실시하였다. 청소년·청년 참여자 총 48명 중 성실히 응답한 30명의 만족도 설문조사 결과는 다음의 <그림 1> ~ <그림 4>과 같다. 만족도 설문조사 내용은 프로그램 강사, 내용, 진행장소, 수준(난이도)에 대한 만족도에 대한 문항으로 구성하였다. <그림 1>의 프로그램 강사 만족도에 대한 질문에 30명 응답자 중 70%(21명)가 '매우 만족', 27%(8명)가 '대체로 만족'으로 응답한 것으로 나타나 긍정적인 응답을 확인할 수 있었고, <그림 2>의 프로그램 내용 만족도에 대한 응답 결과 63%(19명)가 '매우 만족', 33%(10명)가 '대체로 만족', 4%(1명)가 '보통'으로 나타남으로써 프로그램 내용에 대한 긍정적인 응답을 하였다. <그림 3>의 프로그램 진행 장소에 대한 응답 결과 97%(29명)가 만족하였다는 답변을 확인하였으며 프로그램 수준(난이도) 문항에서 67%(20명)가 '매우 만족', 33%(10명)가 '대체로 만족'으로 응답하여 긍정적인 평가를 확인할 수 있었다. 참여자 만족도 설문조사 응답 결과를 종합적으로 살펴보면, 긍정적 응답이 평균적으로 98% 이상 나타남으로써 참여자들이 대체로 프로그램 운영 전반에 대한 만족도에서 긍정적으로 평가함을 확인할 수 있었다.

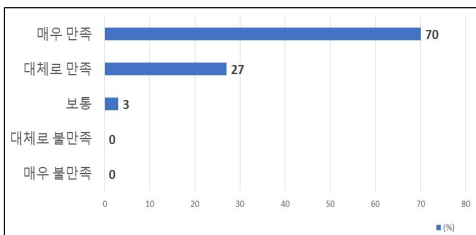


그림 1. 프로그램 강사 만족도

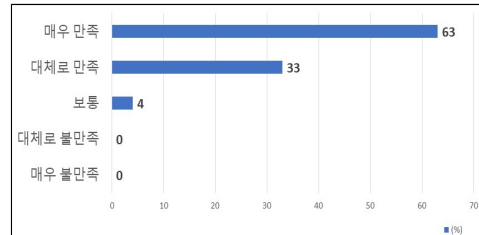


그림 2. 프로그램 내용 만족도

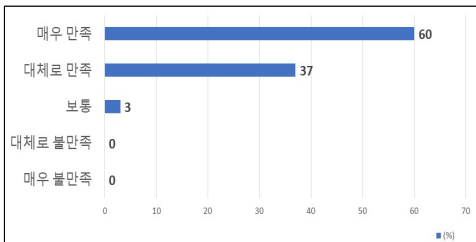


그림 3. 프로그램 진행장소 만족도

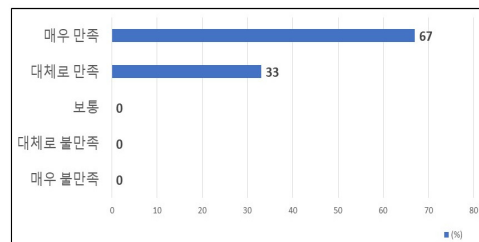


그림 4. 프로그램 수준(난이도) 만족도

2) 『춤추면 무하니?!』 프로그램의 운영 구조 평가

이 연구의 프로그램의 수행과정과 결과에 대한 평가와 보완사항을 살펴보기 위해 행정인력, 슈퍼바이저, 지도자들이 작성한 관찰일지, 평가회의록, 참여자 소감 등의 자료를 토대로 총괄적으로 분석하여 프로그램 운영에 대한 주요 평가내용은 다음과 같다.

첫 번째 참여자 평가 및 만족도 조사, 결과물들을 종합적으로 분석한 결과, 이 프로그램의 기획 목표였던 ‘자아 정체성’과 ‘사회성’, 무용창작 활동을 통한 ‘댄스 리터러시’ 함양의 측면에서 기대했던 수준 이상으로 이 프로그램이 참여자들에게 긍정적인 경험을 제공하였음을 확인할 수 있었다. 또한 이 프로그램의 창의적 무용교육과 예술 치유적 콘텐츠를 통합적으로 구성함으로써 참여자들로 하여금 무용을 통한 다양한 교육적 효과와 더불어 자기돌봄의 치유적 경험을 제공하였다는 것을 통해 참여자 소감 분석을 통해 확인할 수 있었다.

두 번째 이 프로그램은 청소년과 청년들에게 창의적 무용 예술 활동을 통한 댄스 리터러시 함양과 치유적 예술 활동의 경험을 지원하고자 매회 무용예술가나 무용교육 전문가 1인, 예술치료사(예술심리상담사, 표현예술상담사 자격소지자) 1인을 주강사진으로 협력하여 운영하는 구조를 통해 프로그램의 특성화를 고려했다. 또한 본 사업의 보조강사로 참여한 D대학교 공연예술대학 무용전공 재학생들에게는 무용교육 현장 실습 참여 기회를 제공함과 더불어 전문성을 갖춘 주강사진을 통해 간접적으로 지도자 역량을 함양할 수 있는 기회를 제공하였다. 또한 전체 지도자들의 역량 강화를 위해 매 회차 운영과정에서 슈퍼바이저의 지도하에 지도자 교육과 평가회의를 지속적으로 시행함으로써 지도자들이 프로그램 운영과정에서 지도자들 간 각자의 전문적 역량을 상호 보완적으로 발휘할 수 있는 환경을 조성하였다. 이는 문화예술교육의 가치 실현을 위한 무용예술 지도자로서 융합적인 역량을 함양하고 지도자들이 함께 성장할 수 있는 좋은 경험이 되었다고 지도자 자체 평가를 통해 확인할 수 있었다. 지도자들의 주요 진술은 다음과 같다.

훈련과 성과에 비중을 두는 것이 아닌 나를 탐색하고,
 내 안의 나를 발견하며, 이러한 과정을 통해 마음의 힘을 기르는
 예술의 치유적인 속성을 인정하며 이를 기록하고 점차
 확장시켜 나아가는 예술활동의 자발적 및 창의적 행동이 앞으로
 문화예술교육의 새로운 패러다임을 만들어 갈 것이라 생각한다. <주강사 김○○ 진술중>

무용을 전공하면서도 나에 대해 깊게 생각해보고 나타내고
 마주하는 시간을 회피했던 것 같은데, 참여자들과 함께하면서
 나도 이런 부분들을 깰 수 있는 시간이었다. <보조강사 김○○ 진술중>

세 번째 이 프로그램에서 참여자들은 댄스필름 제작을 통해 창작한 영상작품을 프로그램 과정에서 시행한 댄스 필름 상영회를 통해 감상하고, 프로그램의 운영과정과 참여자의 창작물에 대한 다양한 영상 결과물을 SNS와 유튜브(2023년 12월 30일 기준, 5500회 이상 조회)를 활용하여 온라인으로 공유하였다. 이를 통해 이 프로그램 과정과 종료 후에도 참여자들이 창작한 작품을 지속적으로 공유하고 아카이빙 할 수 있도록 하였다. 이렇듯 댄스필름 제작을 적용함으로써 공연예술인 무용을 선보이는 전통적인 방식이 극장에서 모여 같은 시공간을 점유하고 있는 무용수와 관객을 전제한다면 이 프로그램에서는 참여자들로 하여금 댄스필름 제작을 통해 무용 예술 창작에 있어 물리적 시공간의 한계를 뛰어넘는 표현의 확대를 경험하도록 하였다.

IV. 결론 및 제언

이상에서 청소년과 청년을 위한 무용 문화예술교육, 『춤추면 무하니?!』 프로그램의 구성과정, 참여경험의 의미, 그리고 프로그램 평가에 대해 탐구하였고, 청소년과 청년이 무용을 통해 자아정체성과 사회성을 함양하고, 댄스 리터러시를 함양하는 과정을 심층적으로 분석하였다.

이 연구의 결과를 요약해 보면, 첫째, 프로그램의 구성과정은 자아정체성 및 사회성 함양, 댄스 리터러시 함양을 목표로 하였으며, 청소년과 청년 모두 동일한 구조로 적용되었다. 둘째, 참여자들은 프로그램을 통해 자아정체성을 형성하고, 자신을 긍정적으로 수용하며, 사회적 관계를 형성하는 데 도움을 받았고 댄스필름 창작활동을 경험하며 댄스 리터러시 함양에도 긍정적인 경험이 되었음을 확인하였다. 셋째, 프로그램에 대한 평가는 참여자와 지도인력 모두 프로그램의 목적에 부합하는 의미 있는 경험이 되었다고 하였고, 프로그램 지도자를 비롯한 운영구조에 대한 만족도에 대해서도 긍정적으로 평가하였다. 특히, 무용예술가, 무용교육 전문가, 예술치료 전문가로 구성된 주장사진이 협력하여 운영한 융합적 프로그램이 참여자, 지도자 모두에게 긍정적인 경험을 제공하였음을 확인하였다. 이 연구가 현시대 다양한 어려움과 위기를 겪고 있는 청소년과 청년에게 도움을 줄 수 있는 문화예술교육 패러다임에 부합되는 무용의 효과적인 적용방안과 가치를 모색하는 데 유용한 기초자료로 활용되기를 기대한다.

이 연구를 토대로 청소년·청년을 위한 무용 문화예술교육의 발전을 위해 제언할 사항은 다음과 같다. 첫째, 새로운 무용의 문화예술교육적 가치 실현을 위해 예술치유와 예술교육의 융합적 역량을 발휘할 수 있는 무용예술 확산 및 지도자 양성에 대한 노력이 필요하다. 이 연구의 프로그램을 지도한 무용지도자들은 무용예술가, 무용교육 전문가, 예술치료 전문가로 구성된 주장사진이 매 회차 협력하여 운영함으로써 융합적인 역량을 발휘할 수 있는 지도자들을 통해 무용교육의 다양한 효과와 가치를 전달하고자 하였으며, 이에 대해 참여자와 지도인력 모두 대체로 만족한다는 평가를 확인하였다. 둘째, 청소년·청년들의 무용교육을 확산하기 위해서는 대학과 중·고등학교, 청소년 시설과의 협력 관계 구축을 통해 청소년을 위한 지역사회 문화예술교육 프로그램의 지속적 지원이 필요하다. 이 연구에서 지역사회 청소년·청년들의 모집과 지속적인 참여 구조를 갖는데 어려움이 있었다. 청소년의 경우, 현 입시체제의 구조에서 학교 밖에서 시행하는 다양한 문화예술교육 프로그램에 대한 참여 기회를 개별적으로 갖기가 힘들고, 좋은 프로그램을 무료로 지원하고자 해도 방학 중 단기 구조로 진행해야 하는 한계점이 있어 지속적인 참여가 어려운 여건이 있다. 향후에는 대학과 인접한 지역 학교나 청소년 시설과 협력 관계를 구축하여 지속적으로 시행할 수 있는 구조를 마련함으로써 청소년·청년들의 참여 접근성을 높여 지역사회 청소년·청년들에게 다양한 문화예술교육 프로그램 참여 기회를 제공하고, 지속적으로 지원할 수 있는 환경 구축과 지원이 필요하다. 셋째, 이 연구에서 댄스필름 창작과정을 주요하게 적용하여 참여자들의 흥미와 참여도를 높였다는 점을 고려하여 영상 미디어 활용 무용교육 콘텐츠 개발과 시행이 필요한 점을 제안한다. 미디어에 친숙한 1020세대의 특성을 고려하여 향후 청소년과 청년 대상 무용예술교육의 활성화를 위해 AI 활용 영상미디어 기술이나 댄스필름 형식을 적용하여 다양한 미디어 활용 무용교육 콘텐츠 개발에 대한 연구와 프로그램의 현장 적용에 대한 연구가 필요하다. 넷째, 생애주기별 다양한 대상을 위한 무용교육 프로그램의 개발과 확산이 필요하다. 이를 통해 앞으로 무용을 매개로 한 문화예술교육이 확산되어 청소년과 청년들이 사회의 일원으로서 건강하게 성장하는 데 기여할 수 있길 바란다.

참고문헌

- 김소연(2023.12.08.) **자해·자살시도자 절반이 청년...“정신적 문제 커”**. 대전일보. <https://www.daejonilbo.com/news/articleView.html?idxno=2101515>
- 김연재(2023). 무용 교육에서 댄스 필름의 활용 가치 탐색. **예술과 과학기술(구 우리춤과 과학기술)**, 62, 9-35.
- 김지영, 홍애령(2019). 무용교육학(Dance Pedagogy)의 학문적 정체성 탐색 : 시계열 관점의 키워드 네트워크 분석을 중심으로. **디지털융복합연구**, 17(9), 439-450.
- 김지은(2022). 학교무용교육의 변화와 과제. **한국무용교육학회지**, 33(4), 21-39.
- 김현주(2022). 무용교육 참여가 초등학교 학생의 사회성과 학교생활 만족도에 미치는 영향. **스포츠와 해양문화**, 12(2), 1-8.
- 김효정(2010.02.26). **청소년들의 무용교육의 필요성**. 전북도민일보. <https://www.domin.co.kr/news/articleView.html?idxno=761502>
- 박지수(2021). **현대무용공연 관람 경험의 교육적 가치와 현상학적 양상:청년기 관객 인터뷰 중심으로**. 석사학위 논문. 계명대학교 교육대학원.
- 박희영(2014). 무용교육이 아동의 자기효능감과 사회적 역량에 미치는 영향. **한국무용교육학회지**, 25(3), 157-166.
- 서예원, 조은숙, 문영, 김윤진(2011). **문화예술교육표준개발 연구(무용)**. 한국문화예술교육진흥원
- 소장섭(2024.07.29). **코로나19이후, 국내 아동들이 느낀 가장 큰 어려움은?** <https://www.ibabynews.com/news/articleView.html?idxno=119220>
- 송승현(2023.04.24.) **일의 성격이 완전히 바뀌는 4차 산업혁명 시대... 미래 인재에게는 56개 역량이 요구된다**. 조선일보. https://www.chosun.com/special/special_section/2023/04/24/475T4KZ7NJG7PG4URQDVX4P7GE/
- 송학주, 강세영(2024.07.08.). **“방에서 나가기 싫어요”...세상과 ‘답뽕은’아이들**. 뉴데일리. <https://www.newdaily.co.kr/site/data/html/2024/07/08/2024070800156.html>
- 아르떼365(2021.05.10.). **국가승인통계로 살펴본 문화예술교육의 현재, 2020 문화예술교육조사 주요결과**. <https://arte365.kr/?p=85858>
- 염유식(2021) **한국 아동·청소년 행복지수 - 국제비교연구조사결과보고서**. 연세대학교 사회발전연구소.
- 윤미정(2005). **소매틱 차원에서 본 접촉즉흥무용의 의미와 기능**. 박사학위 청구논문, 연세대학교.
- 윤지아(2024.07.02.). **소셜미디어 제한이 청소년 정신건강에 미치는 영향은?** 중앙일보. <https://news.koreadaily.com/2024/07/01/society/education/20240701145052964.html>
- 윤혜선(2007.12.01). **D. Creative Art Performance. ‘I am...We’ 초연 작품**, 장소: 동덕여자대학교 공연예술센터 대극장.
- 윤혜선(2013). 학교폭력 예방을 위한 해피아트테라피 프로그램의 영향. **한국무용과학회지**, 30(2), 49-70
- 윤혜선, 김예진(2015). 초등학교 학생의 인성교육을 위한 해피아트테라피 프로그램의 적용 사례. **한국무용과학회지**, 32(4), 13-31.
- 이세나, 배준용, 안병준(2017). 창작무용교육이 지역아동센터 청소년의 사회성에 미치는 연구. **무용예술학연구**, 67(5), 109-119.
- 이용수.(2024). **20대 청년 심리·정서 문제 및 대응방안 연구**. 한국청소년정책연구원.
- 임수진(2015). 댄스 리터러시 개념에 대한 이론적 고찰. **대한무용학회논문집**, 73(3), 124-145.
- 임수진, 문영(2017). 댄스 리터러시 함양을 위한 예술강사우수 수업사례 질적분석. **한국예술연구**, 17, 171-194.
- 임수진, 문영(2021). 댄스 리터러시 함양을 위한 교육 프로그램 개발과 적용: 대학 교양강좌에의 적용 및 효과 탐색. **대한무용학회논문집**, 79(1), 157-172
- 임춘한(2024.07.26.). **[인터뷰]“청년자살긴급사태...우리사회 대들보 쓰러져”[MZ마음챙김]**. 아시아경제. <https://view.asiae.co.kr/article/2024072515224296434>
- 장인주(2021.11.29.) **아이들이 예술로서 무용을 배우고 있지 않다 : 무용 교육의 미래**. 문화+서울. https://m.blog.naver.com/i_sfac/222581588406
- 전승용(2023.10.26). **문화예술교육의 사회적 역할과 기능, 그리고 과제들**, 인천문화재단. <https://news2.ifac.or.kr/9026>
- 정옥조, 이해진. (2010). 문화관광 축제의 무용공연 활성화 방안. **대한무용학회논문집**, 65, 203-223.
- 정희자. (2007). 아동 무용공연 감상의 활성화 방안 연구. **한국무용교육학회지**, 18(1), 1-27.
- 제환경, 이성희(2023). 무용교육의 가치확장을 위한 아동·청소년 무용교육의 목표 및 방향성 제안. **대한무용학회**, 81(2), 401-415.
- 조명현(2023). 청소년의 자기인식이 정신건강에 미치는 영향: 삶의 만족, 우울, 불안을 중심으로. **감성과학**, 26(3), 129-148.

- 조미카, 구승희(2020). 문화예술 활동이 청소년의 사회성 확장에 미치는 영향 연구-부산진구 청소년 예술학교를 중심으로. **한국예술연구**, 27, 311-342.
- 조진희(2016). 사회과학분야 무용교육프로그램이 보호관찰청소년의 자기조절능력과 자기효능감에 미치는 영향. **한국무용과학회지**, 33(1), 1-10.
- 조흥식, 정선옥, 김진숙, 권지성 역(2015). John W. Creswell 저. **질적 연구방법론-다섯 가지 접근**. 서울: 학지사.
- 주신형(2021). **통합형 문화예술교육으로서의 무용프로그램이 초등학생의 창의적 사고 및 의사소통에 미치는 영향** -가야 역사 팝업북을 활용하여. 박사학위논문. 단국대학교 대학원
- 청년일보(2023.12.11.). **2024 청년정책, 고립,은둔 청년 해결...정부, '니트족'사회복귀 지원**. <https://post.naver.com/viewer/postView.naver?volumeNo=37016725>
- 최정원, 이지연, 김현수, 박지숙(2022). **코로나-19 시대 MZ세대의 사회성 발달 연구**. 한국청소년정책연구원. 1-315.
- 한국문화예술교육진흥원(2014). **2014 학교문화예술교육 교수-학습지도안(무용)**.
- 한국문화예술교육진흥원(2023). **2023 생애주기별 문화예술교육 지원사업**. <https://www.arte.or.kr>
- 황인주. (2016). 몸 미학과 무용과의 미학적 관계성 연구. **무용역사기록학**, 43, 175-195.
- 황정옥(2018). 무용교육의 전인적 교육효과. **한국무용학회지**, 36(2), 43-60.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. New York: Norton & Company.
- Judith Lynn Hannah (2015). Dance and the Brain: The Benefits of Movement. *Journal of Dance Education*, 15(1), 1-8.
- Smith-Autard, J. (2002). *The art of dance in education(2nd ed.)*. London: A & C Black.

ABSTRACT

A Case Study of Dance Cultural and Artistic Education for Youth and Young Adults: Focusing on the ‘Chumchumyeon Mooharny?!’ Program at Kkumdarak Cultural Arts School.[†]

Hye-Sun Yoon* Dongduk Women's University ·

HyunSeo Yoon** Dasom Arts Therapy Institute ·

JoungYoon Ahn*** Green Harmony Arts Performance Group

This study is a case study of the “Chumchumyeon Mooharny?!” program, which was implemented in 2023 through the Kkumdarak Cultural Arts School's support project for youth and young adults in the field of dance. The purpose of this study is to explore the application process, experiential value and meaning of dance cultural arts education for contemporary adolescents and young adults through a case analysis of the “Chumchumyeon Mooharny?!” program. The program was organized as a weekend arts campus type of Kkumdarak Cultural Arts School, and the overall operation including the planning and evaluation process was conducted from May to December 2023 in cooperation with D University Industry-Academic Cooperation Group and Green Harmony Art Performance Group. The program consisted of 48 participants, 23 middle and high school teens and 25 young adults in their 20s. The findings of the study are as follows First, the program's organizing process aimed to foster self-identity, social skills, and dance literacy, and the same structure was applied to both adolescents and young adults. Second, an analysis of the participants' experiences showed that through the program, participants were able to form a sense of self-identity, accept themselves positively, and develop social relationships. They also had positive experiences enhancing dance literacy through dance film creation activities. Third, the analysis of the program evaluation showed that it was a meaningful experience for both the participants and the teaching staff to recognize the educational value of dance and cultural arts education, and that they were satisfied with the operational structure, including the program leaders. In particular, we found that the interdisciplinary program structure, which was operated by dance artists, dance educators, and art therapy professionals in collaboration, provided a positive experience for both participants and leaders. It is hoped that this study will serve as a useful basis for exploring the effective application and value of dance in the cultural arts education paradigm that can help adolescents and young adults experiencing various difficulties and crises in the contemporary era.

Key words : Adolescents, Youth, Kkumdarak Cultural Arts School, Dance Education, Case Study

논문투고일: 2024.09.23

논문심사일: 2024.10.18

심사완료일: 2024.10.28

[†] This study is a revised and supplemented the “2023 Life Cycle-based Arts and Culture Education, Kkumdalak Arts School 『Chumchumyeon Mooharny?!』 Program Case Study” presented by the 2024 Korea International ArtE Festival Conference of the Korea Association of Arts Education.

* Associate Professor, College of Performing Arts, Department of Dance, Dongduk Women's Univ.

** Researcher, Dasom Arts Therapy Institute.

*** Researcher, Green Harmony Arts Performance Group.