

전통 강강술래의 현대화를 통한 대중화 방안

Transforming Traditional Ganggangsulae into Popular Modern Plays

윤숙*, 김재현**, 이상일***, 정석원****, 이상돈*, 최종명****, 조현경*****
목포대학교 멀티미디어공학과*, 서경대학교 산업공학과**, 목포대학교 전자정보공학과***,
목포대학교 정보보호학과****, 목포대학교 컴퓨터공학과****, 전남문화산업진흥원*****

Sook Yoon(syoon@mokpo.ac.kr)*, Jai Hyun Kim(jhkim@skuniv.ac.kr)**,
Sangil Lee(leesi@mokpo.ac.kr)***, Seokwon Jung(jsw@mokpo.ac.kr)****,
Sangdon Lee(sdlee@mokpo.ac.kr)*, Jongmyung Choi(jmchoi@mokpo.ac.kr)****,
Hyunkyung Cho(hkcho@jcia.or.kr)*****

요약

강강술래는 다양한 장단, 반복되는 선율, 놀이를 통한 공동체 의식의 함양으로 교육적 활용가치가 높은 전통 문화 교육의 소재라 할 수 있다. 전래놀이로서의 중요성을 인식하면서도 구체적인 방식과 자료가 체계적으로 정리되어있지 않아 지도하는데 어려움을 겪고 있으며, 학생들의 경우에도 많은 흥미를 느끼지 못하고 있다. 이에 강강술래의 구성을 종전보다 체계적으로 분석하고 이를 토대로 아이들의 흥미를 이끌어 낼 수 있도록 재구성하여 대중적인 현대적 생활 스포츠로의 콘텐츠를 개발하는 연구가 필요하다. 본 논문에서는 초등학교에서의 강강술래의 지도 실태와 아이들의 강강술래에 대한 관심도를 조사·분석하였고 강강술래를 구성하는 놀이에 대해 놀이를 수행하였을 때의 운동효과를 분석하였다. 이러한 기초 분석을 토대로 특수 목적을 위한 군무로서의 재창조 가능성을 제시하였고, 또한 강강술래에 대중성을 입히기 위한 강강술래가 가지는 진화론적 다양성과 모듈식 구조를 반영한 놀이자 지향 강강술래 구성 시스템의 모델을 제시하였다.

■ 중심어 : | 강강술래 | 현대적 생활 스포츠 | 재창조 | 놀이자지향 강강술래 |

Abstract

Ganggangsulae, a traditional Korean circle-dance play, is valuable as the material for learning the traditional culture. Most people realize the importance of the Ganggangsulae as the traditional play. However, schools have experienced difficulties in teaching the Ganggangsulae to students since students are not interested in it due to the lack of systematic and proper instruction methods. In order to develop these methods, it is required to enforce researches in reinventing traditional Ganggangsulae into modern and popular life sports based on various scientific analyses. In this paper, we analyze the current instruction methods and the corresponding effects in teaching Ganggangsulae in the elementary schools. Also the effect of exercise is also analyzed for each play of Ganggangsulae. Based on these analyses, we present a model of player-centric Ganggangsulae system which can be reorganized its plays for a specific purpose. The proposed model characterizes Ganggangsulae in terms of the evolutionary variety and modular structure.

■ keyword : | Ganggangsulae | Modern and Popular Life Sports | Reinvention | Player-centric Ganggangsulae |

I. 서론

오늘날에는 급속한 변화로 말미암아 문화 접변 현상이 두드러지고, 문화의 본질적인 요소를 검증해 보지도 못한 채 문화가 변하고 있다는 사실을 피부로 느끼고 있다. 이러한 문화의 홍수 속에서 상당수의 민족 고유의 문화가 소멸되고 서구 문화가 유입되면서 우리 문화의 자리는 좁아지고 있는 실정이다. 전통 문화는 우리의 정체성을 유지시켜줄 뿐만 아니라, 엄청난 고부부가 가치를 지니고 있는 것으로 인식되고 있다[1]. 일반인들이 우리의 전통 문화에 익숙하지 않은 것에는 많은 이유가 있겠지만, 가장 큰 이유로 지적되는 것이 정규교육에서 우리 전통 문화에 대한 효과적인 교육이 이루어지지 않았기 때문이다. 현재 교과서에서 다루는 전통 문화는 방과 후 과외 활동 등으로 구성되어 있다[2]. 예를 들어, 초등학교 교과서에서 많은 비중을 차지하고 있는 강강술래의 경우에 지도가 극히 단편적이고 운동회의 마스게임 정도로만 활용되고 있다. 전래놀이로서의 중요성을 인식하면서도 구체적인 방법과 자료가 체계적으로 정리되어있지 않아 지도하는데 어려움을 겪고 있으며, 학생들의 경우에도 많은 흥미를 느끼지 못하고 있다. 이에 강강술래의 구성을 종전보다 체계적으로 분석하고 이를 토대로 아이들의 흥미를 이끌어낼 수 있도록 재구성하여 대중적인 현대적 생활 스포츠로의 콘텐츠를 개발하는 연구가 필요하다.

우리 고유 무형문화재인 '강강술래'에 대한 소중함을 어린이들에게 가르치고 실제로 '강강술래'를 재연해 봄으로써 우리 문화에 대한 자부심과 긍지를 가질 수 있도록 진도 강강술래를 보다 체계적으로 지도하여 우리의 전통문화를 아끼고 사랑하는 마음을 갖도록 하는 것이 중요하다. 강강술래의 구성을 종전보다 체계적으로 분석하고 이를 토대로 아이들의 흥미를 이끌어낼 수 있도록 재구성하여 대중적인 현대적 생활 스포츠로의 콘텐츠를 개발하는 것도 의미있는 일일 것이다.

본 논문에서는 초등학교 교과서에서 많은 비중을 차지하고 있는 전통 문화의 대표적인 강강술래를 현대화를 통해서 초등학생들이 보다 흥미를 갖고 배울 수 있고, 교사들이 학교의 실정에 맞게 수정 보완할 수 있는

강강술래 모듈을 소개한다. 이를 위해 기존의 강강술래 지도·학습에 대한 현황과 보완사항을 파악하고 분석하여 이를 토대로 시대적 감각에 맞도록 기본 춤 동작의 재구성 및 재창조를 위한 활용방안을 모색하고자 한다. 또한 강강술래를 단순한 교육이 아닌 운동 개념으로 일상생활에서 활용할 수 있도록, 강강술래의 각 기본 동작의 스포츠과학적인 효과를 체계적으로 분석하여 제시함으로써 초등학생들의 운동 부족 및 비만 문제를 해결할 수 있도록 한다.

본 논문의 결과는 계층별, 용도별로 적합한 강강술래 기반 동작 활용 시나리오를 기획하고 전통예술을 시대적 감각에 맞도록 콘텐츠를 기획하고 또한 초등생용 생활체육 및 여가활용 콘텐츠를 기획하기 위한 밑거름으로 활용될 수 있다.

II. 강강술래 배경 설명

강강술래는 해마다 한가윗날 밤에, 곱게 단장한 부녀자들이 수십 명씩 일정한 장소에 모여 손에 손을 잡고 원형으로 늘어서서, '강강술래'라는 후렴이 붙은 노래를 부르며 빙글빙글 돌면서 뛰노는 놀이이다. 이는 문화인자가 복합적으로 담겨 있는 종합 연희로서 노래와 춤과 놀이로 연행되었을 뿐 아니라, 손잡기를 통해서 사람과 사람을 연결해 줌으로써 공동체를 형성한다. 특히 손잡기를 통해서 연결되는 네트워크는 강강술래가 가지고 있는 소통의 원형질을 의미하며 이 소통은 사람과 사람을 연결하고, 사람과 자연을 연결하는 코드라고 말할 수 있다.

현재 문화재로 지정되어 있는 진도·해남 강강술래는, 공연용으로 짜여져 있으며 순서를 보면 입장인사, 자진강강술래, 남생아 놀아라, 개고리타령, 청어여기, 고사리 꺾기, 덕석물기, 손치기·발치기, 술래잡기놀이, 밭갈리 가세, 대문열기, 문취새끼, 율폐기 따세, 중중모리 강강술래, 자진모리(퇴장) 순으로 구성된다. 그러나 이런 구성이 고정되어 있는 것은 아니고, 몇 가지를 슈아내기도 하고 '가마 등등' 등 다른 놀이를 끼워 넣기도 하며 또 순서를 바꾸기도 하는 등 다양성을 보장하고

있다. 이처럼 지금 연행되고 있는 강강술래는 진강강술래로부터 자진모리(퇴장)까지 짜여져 있지만 원래의 연행 형태는 아니었음을 알 수 있다. 지역마다 개성적인 강강술래가 있고, 각 마을마다 경합하면서 끊임없이 변화 발전되어 온데서 그 이유를 찾을 수 있다. 지역마다 부르는 이름이 다르다는 점도 이와 동일한 맥락이다.

[그림 1]은 강강술래의 형태 흐름도를 보여주고 있다.

강강술래는 초등학교 교과서에 계속 나타날 정도로 매우 비중 있게 다루고 있는 전통 놀이이다[4]. [그림 2]는 음악 교과서에서 강강술래에 속하는 여러 놀이 중 진강강술래에 대한 노래와 동작을 설명하고 있다.

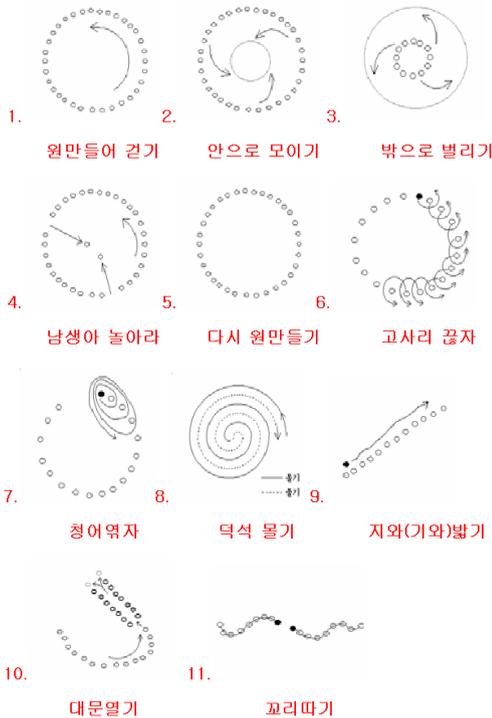


그림 1. 강강술래 형태 흐름도

III. 강강술래의 활용 현황 및 분석

여러 사람들이 음악에 맞추어 율동하는 전통적인 군무인 강강술래는 현재 초등학교에서 여러 학년에 걸쳐 수업 내용으로 활용되고 있다. 학교의 상황이나 대상

학년에 따라 강강술래의 이론적인 내용만이 다루어지거나 음악만이 다루어지기도 하며 또는 음악과 율동이 모두 다루어지기도 한다.

놀이: 진강강술래	
 <p>손에 손을 잡고 천천히 돈다 (왼발부터 한 발씩 걷는다). 안쪽으로 들어가며 걷는다. 바깥쪽으로 나오며 걷는다.</p>	
노래	
가사	오동추야 달밝은데 (강강술래) 님에 생각 절로나네 (강강술래) 줄래더라 줄래더라(강강술래) 어매 팔자가 줄래더라(강강술래) 천옥수 목에 걸고(강강술래) 비단비단 꽃잎 지고(강강술래) 가고드는 콩밭에로 (강강술래) 아가야 방실로 날아든다(강강술래)
장단	강강술래의 놀이 중 가장 느린동작과 가락으로 장단은 중모리 장단이나 굿거리 장단에 맞추면 된다.
동작	
<p>양 옆사람의 손을 잡아 둥글게 원을 만들고 몸은 오른쪽으로 45도 정도 돌려 앞 사람의 등을 바라보는 형태로 비켜 선다. 목청 좋은 선소리꾼이 진양조로 선창을 하면 놀이꾼들은 “강강술래”라고 받는 소리를 하면 가락에 맞춰 천천히 걸어 나간다. 오른쪽부터 발뒤꿈치가 먼저 땅에 닿게 앞으로 내딛는다 이때 강(오른발), 강(왼발), 술(오른발), 래(왼발)순으로 박자를 맞춘다.</p>	

그림 2. 진강강술래의 노래와 동작 설명도

군무가 대중성을 갖기 위해서는 신명나야 하며, 운동 효과가 있어야 하고 속도 변화가 있어야 하며 재미 요소를 지니고 있어야 한다. 본 논문에서는 강강술래가 대중성을 확보하도록 하기 위해 강강술래에 대한 초등학교에서의 지도 실태 및 학생들의 강강술래에 대한 관심도를 조사, 분석하여 교수법의 개선을 도모하고 만족도를 높일 수 있는 방법을 제안하고자 한다. 또한 강강술래의 춤의 칼로리 소모량 및 단위동작이 영향을 미치는 근육의 종류 등 스포츠 과학적인 측면에서의 활용에 대해 체계적으로 분석하여 수요자 중심의 콘텐츠를 개발하는데 프로그램의 운동 효과 및 안전성에 대하여 알아보하고자 한다.

1. 초등학교의 강강술래 지도실태 조사 및 분석

초등학교 교육을 통하여 한국적인 정서를 회복하기에 적합한 교육체제로 강강술래 놀이를 고려해 볼 수 있다. 강강술래는 다양한 장단, 반복되는 선율, 놀이를

통한 공동체 의식의 함양으로 교육적 활용가치가 높은 국악 교육의 소재라 할 수 있다.

초등학교에서 강강술래의 지도 실태와 아이들의 강강술래에 대한 관심도를 조사하여 강강술래 교수-학습 방법의 개선점을 찾고자 하였다. 단조롭게 배우는 기존의 방식에서 벗어나 교사와 초등학생 모두 신명나고 재미있는 놀이의 장으로 진도 강강술래를 접할 수 있도록 하기 위한 군무 콘텐츠 개발의 기초 자료로 활용하고자 설문조사를 실시하였다. 본 설문지는 초등학교 교육현장에서 이루어지고 있는 강강술래놀이와 놀이노래의 지도 실태를 조사하여 그 문제점을 알아봄으로써 강강술래 지도에 관한 개선방안의 모색하는데 그 목적이 있다.

본 설문조사에서는 조사대상을 교사와 학생으로 구분하였다. 조사도구로는 “교사 대상 설문조사 설문지”와 “학생 대상 설문조사 설문지”를 사용하였다. 먼저 교사에 대해서는 12문항에 걸쳐 강강술래 놀이와 또는 노래에 대한 인식면, 지식·기능면, 학습지도 방법면, 자료보유실태 등에 관하여 설문지 문항을 구성하였다. 학생에 대해서는 13문항에 걸쳐 강강술래 놀이와 놀이노래에 대한 흥미와 관심도, 강강술래 놀이와 노래에 대한 수업의 태도 등에 관하여 설문지 문항을 구성하였다.

표집 대상은 전라남도 진도군의 XX 초등학교 4~6학년 학생 200명과 교사 53명을 대상으로 하였다. 초등학교 4~6학년을 대상으로 설문 조사한 이유는 그들이 즐거운 생활과, 음악과, 체육과 등을 통해 학생들의 관심도를 파악하는데 용이하고 저학년에 비해 고학년 학생들이 인지능력 면에서 설문내용을 성실히 파악할 것으로 기대되었기 때문이다.

[표 1]은 교사를 대상으로 한 설문 내용과 그 결과를 요약한 내용을 보여주고 있다. 교사에 대한 설문은 강강술래에 대한 교육적인 흥미도, 강강술래에 대한 이해, 교육관련 자료 등에 대한 설문으로 구성되어 있다.

[표 2]는 학생을 대상으로 한 설문 내용과 그 결과를 요약한 내용을 보여주고 있다. 학생에 대한 설문은 강강술래에 대한 흥미도, 수업 시간을 통한 체험, 학습 활동 내용, 강강술래의 운동량 등에 관련된 설문으로 구

성되어 있다.

표 1. 교사용 설문지 영역별 문항내용 및 분석 결과

영역구분	문항내용	설문결과
강강술래 지도에 대한 관심도	강강술래 지도에 대한 관심도	'조금 관심 있거나 관심이 많다' (90%)
	강강술래 지도의 필요성에 대한 인식	'어느 정도 필요하다' 이상(96%)
강강술래 지도에 대한 교사의 흥미 및 관심	강강술래 지도의 목적	'공동체 의식 함양과 인성교육을 위하여' (40%) '우리의 것을 사랑하고 즐기게 하기 위하여' (38%)
	강강술래 관련 단원에 대한 인식	'교육에 필요한 지도내용이므로 더욱 비중을 두어 수록해야 한다' (32%) '지도의 필요성은 느끼나 각 학년의 지도 내용에 대해 잘 알지 못하고 있다' (38%)
강강술래 놀이와 놀이노래에 대한 내용의 이해	강강술래 지도시의 아동 반응 정도	'흥미를 가지고 즐겁게 학습에 임한다' (51%)
	강강술래 지도를 통한 아동 발달면	'우리 문화를 사랑하는 마음' (55%) '다양한 놀이의 경험' (23%) '정서발달' (21%)
	강강술래 구성 내용 이해	'조금 알고 있다' 이해(59%)
강강술래 관련 지도자료 보유실태	강강술래 지도자료 보유량에 대한 인식	'전혀 없거나 많이 부족하다' (95%)
강강술래 보조교재 사용여부	강강술래 관련 교과서외 보조교재의 사용여부	'사용할 의사가 있다' (100%)
강강술래 교수-학습에 적합한 시간	강강술래 놀이에 필요한 시간	'30 - 40분' (78%)

교육현장에서 교사 한 사람이 다수의 학생들에게 미치는 교육적 영향은 매우 크다. 학교 교육의 질이 교수 방법에 달려 있다면 강강술래 지도에 대한 교사들의 인식면 조사에서 나타난 실태분석에 따른 개선 방안을 다음과 같이 생각할 수 있다.

첫째, 설문에 응한 8%의 교사들이 강강술래 지도에 대해 관심이 없거나 관심을 가져본 적이 없다는 의견을 가지고 있으며 적극적인 관심을 가지고 있는 교사는 66% 이다. 학생설문 조사에서는 24%의 학생들이 1학년 ~5학년에 걸쳐 배운 강강술래 놀이와 놀이 노래를 '전혀 모르고 있거나 잘 모르고 있다'라고 응답을 한 것과 비교해 보면, 교사들의 적극적인 관심은 실제 교육현장에서의 지도여부와 깊은 연관이 있는 것으로 판단된다. 따라서 교사들은 강강술래 지도에 대해 보다 적극적인 관심을 가지고 교육과학기술부가 제시한 음악과 교육목표에 따라 강강술래 놀이와 놀이노래 학습지

도에 임해야 한다.

표 2. 학생용 설문지 영역별 문항내용 및 분석 결과

영역구분	문항내용	설문결과
강강술래에 대한 흥미와 관심	강강술래 노래와 놀이의 종류에 대한 인식정도	'거의 알고 있다' 이상(78%) '잘 모르고 있다' 이하 (24%)
	강강술래 노래 놀이를 듣거나 보았을 때의 반응정도	'관심을 가지고 듣거나 보았다' (36%) '흥얼거리며 따라해 보았다' (14%) '아무 생각없이 보거나 듣기만 하였다' (33%) '다른 채널이나 사이트로 이동하였다' (17%)
	강강술래의 경험경로	'학교 (유치원 포함)를 통해서' (76%)
학교 수업에서의 강강술래 체험	학교 수업시간에 강강술래 놀이의 유무	'주로 노래만 배웠다' (39%) '노래와 놀이 모두를 자세하게 배운적 있다' (29%) '주로 놀이 방법만 배웠다' (12%)
강강술래 수업의 학습활동내용	강강술래 학습의 방법	'교사의 모범창을 장구장단에 맞추어 따라 불러 보았다' (57%) '처음부터 악보를 보고 다같이 불렀다' (25%)
	강강술래 학습에 대한 관심정도	'재미있고 친구와 더욱 가깝게 느껴졌다' (71%)
강강술래 수업의 학습태도	강강술래 관련 학습시간의 자신의 태도	'조금 재미있었다' 이상 (75%)
	강강술래 학습시 관심 정도	'대체로 성실히 학습에 참여하는 편이다' 이상 (72%)
강강술래 놀이의 시간 및 횟수	강강술래 놀이의 시간 및 횟수	'학교 수업시간이나 체육대회때만 한다' (66%)
	강강술래를 하면서 운동의 정도	'가볍게 뛰는 정도의 운동' (66%) '천천히 걷는 정도의 운동' (18%)
강강술래 놀이의 운동량 및 운동부위	강강술래를 하는 운동부위	'다리(무릎 포함)' (65%) '팔(팔목관절, 어깨포함)' (28%)

둘째, 강강술래 지도의 필요성에 대해 86%의 교사들이 긍정적으로 인식은 하고 있으나 각 학년의 지도내용에 대해서는 잘 알지 못하고 있다. 우리의 전통놀이와 노래가 함께 포함되어 있어서 강강술래 지도가 필요하다고 인식은 하고 있으나, 실제 음악과 교육과정에 대한 깊이 있는 연구와 연수의 부족으로 학년 내, 학년간의 제재곡의 연계적인 지도내용을 잘 알지 못하고 있는 실정이다. 따라서 새로운 교육과정 이해에 대한 지속적인 자기 연구와 연수를 통해 수업에 적극적으로 임하는 자세가 필요하다. 또한 지식면에서의 강강술래는 놀이와 놀이노래가 함께 유기적으로 이루어질 때 교육적 효과가 높아진다.

교육현장에서 강강술래 놀이와 놀이노래가 연계되어

지도되지 못하고 있는 문제점과 그에 따른 개선 방안을 다음과 같이 생각해 볼 수 있다. 강강술래 놀이노래에 대한 놀이의 연계지도 내용을 잘 모르고 있다. 강강술래 관련 제재곡 수업 시 노래와 놀이를 연계시켜 지도하는 교사의 수가 59%에 해당되며 주로 CD나 TAPE를 연계하여 가르치는 교사가 상당수를 차지한다. 이는 음악을 소리만이 아닌 생활과 관련된 종합적인 대상으로 느끼게 하기 위하여 놀이 활동과 관련이 있는 강강술래 관련 제재곡을 상당부분 음악과 교과서에 수록해놓은 근본취지를 무색하게 하는 결과이다. 강강술래는 3~4시간의 연수 기회나 교육만으로도 초등 음악과 전반에 수록되어 있는 관련 제재곡을 이해하고 지도하는데 상당한 효과를 높일 수 있다. 따라서 현장에서 놀이와 놀이노래 지도가 실제적으로 교육될 수 있도록 각 교육청, 교사연수기관 및 교육대학에서는 교과연구추진에서 강강술래에 대한 체계적이고 일원화된 교육 및 연수를 실시하여야 한다.

마지막으로 자료 보유 실태면에선 우리의 강강술래의 교육이 제대로 뿌리내리지 못한 원인 중의 하나는 교사들이 다양하게 참고할만한 학습자료의 절대적인 부족에 있다. 강강술래와 관련된 지도자료 보유실태에 대해 5%의 교사만이 소속 학교에 충분하게 보유하고 있다고 응답을 하여 일선 학교에서의 강강술래 관련 보유자료 실태는 열악한 것으로 나타났다. 교사들이 가장 필요로 하는 학습자료는 시청각 자료로서, 강강술래의 각 놀이별로 구성되어 놀이와 놀이노래의 연계지도에 도움을 줄 수 있는 자료이다. 따라서 강강술래의 구성 자체를 전혀 모르는 교사들도 내용을 이해하고 쉽게 접근할 수 있는 학습자료의 제작과 보급이 가장 시급하다고 볼 수 있다[5].

2. 강강술래 놀이 동작의 스포츠과학적 분석

강강술래의 놀이를 구성하는 춤동작의 단위 동작 중 58개의 단위동작에 대한 칼로리 소모량 및 단위 동작이 영향을 미치는 근육의 종류에 대하여 분석하였다. 강강술래 놀이를 즐기는 대상을 우선적으로 초등학생으로 가정하여 놀이를 즐기는 사람의 체중은 30Kg으로 가정하여 칼로리 소모량을 분석하였다.

[표 3]은 강강술래를 구성하는 놀이 중 자진강강술래, 남생아 놀아라, 대문놀이, 문취새끼, 외뎀기 따세에 대한 분석 내용을 보여 주고 있다. 자진강강술래의 경우 팔과 다리에 운동 효과가 있으며, 30Kg인 사람이 1분 30초동안 놀이를 즐기는 경우 약 16Kcal를 소모하게 된다. 남생아 놀아라의 경우 팔, 다리, 목·어깨, 허리에 운동 효과가 있으며, 30Kg인 사람이 약 2분동안 놀이를 즐기는 경우 약 24Kcal를 소모하게 된다. 또한 대문놀이와 문취새끼, 외뎀기 따세의 경우 팔, 다리, 목·어깨, 허리에 운동 효과가 있으며, 30Kg인 사람이 약 2분동안 놀이를 즐기는 경우 약 22Kcal를 소모하게 된다.

입장인사, 자진강강술래, 남생아 놀아라, 개고리타령, 청어여기, 고사리 격기, 덕석물기, 손치기·발치기, 술래 잡기놀이, 발갈러 가세, 대문열기, 문취새끼, 외뎀기 따세, 증중모리 강강술래, 자진모리(퇴장)등 전통적으로 진도 강강술래를 구성하는 놀이에 대해 칼로리 소모량을 분석한 결과 대략 각 놀이에 대해 약 30초 - 2분 정도의 놀이 시간이 소요되며 30Kg인 사람이 놀이를 즐길 경우 팔, 다리, 목·어깨, 허리등의 근육에 운동 효과가 있고 약 10 - 25Kcal의 칼로리 소모량을 보이는 것으로 분석되었다.

이러한 결과는 강강술래 놀이를 즐기는 사람의 신체적, 정신적 특성에 따라 놀이를 재구성한다면 체중감량 등 운동학적 측면에서의 특수 목적을 위한 군무로서의 재창조가 가능함을 보여준다.

IV. 강강술래의 대중화 방안

우리의 전통 군무인 강강술래는 독립적인 여러 놀이의 결합체로서 각 놀이는 각각의 독립적인 스토리를 가지고 있고 이러한 스토리는 일련의 노래와 동작으로 표현된다. [그림 3]은 전통 군무로서 강강술래의 전체적인 블록도를 보여준다. 강강술래 내부에서 각 놀이는 다른 종류의 장단을 사용할 수 있어 강강술래 놀이를 하는 동안 다양한 속도감을 즐길 수 있다.

표 3. 강강술래 놀이별 단위동작의 분석 및 칼로리 소모량 예

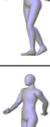
강강술래 종사위	동작설명	운동효과	소모 칼로리	소요 시간	체중	총 칼로리 소모량
	●반시계 방향으로 돌며 짚은 양손을 위아래로 흔들며 오른발을 먼저 내딛으며 양팔을 쭉 뻗어 원을 넓히며 점점 빠른속도로 뛰기 시작한다.	팔 위팔노근, 긴노.쪽손목뿔근, 손가락뿔근, 위팔두갈래근, 위팔세갈래근, 어깨세모근	0.267 Kcal	1.25	30kg	10.01 2 Kcal
	●앞, 뒤 사람과 대열이 끊이지 않게 손을 단단히 잡고 뛰는 속도와 보폭을 조절하며 까치 걸음으로 신나게 댄다.	다리 긴발가락굽힘근, 긴종아리근, 가쪽넓은근, 넙다리곧은근, 뒤정강근, 입정강근, 가자미근				
	●반시계 방향으로 돌며 짚은 양손을 위아래로 팔을 굽혔다 폈다 위아래로 흔들며 오른발은 먼저 내딛으며 아주 빠른 속도로 댄다	팔 위팔노근, 긴노.쪽손목뿔근, 손가락뿔근, 위팔두갈래근, 위팔세갈래근, 어깨세모근	0.800 Kcal	0.25	30kg	6.000 Kcal
	●빠른 속도로 반시계 방향으로 돌다가 8명씩 나누어져 3개의 원을 만들어 각각 반시계 방향으로 뛰는 속도로 댄다.(원을 만드는 인원은 조절이 가능하다)	다리 긴발가락굽힘근, 긴종아리근, 가쪽넓은근, 넙다리곧은근, 뒤정강근, 입정강근, 가자미근				
	●나뉘어졌던 3개의 원이 빠른 속도로 반시계 방향으로 돌다가 하나의 원으로 다시 합쳐서 반시계 방향으로 팔을 위아래로 흔들며 댄다.	팔 (위팔노근, 긴노.쪽손목뿔근, 손가락뿔근, 위팔두갈래근, 위팔세갈래근, 어깨세모근)	0.333 Kcal	1.0	30kg	9.990 Kcal
	●하나의 원에서 다시 8명씩 3개의 원으로 나누어 손을 잡고 빠른 속도로 댄다.	다리 긴발가락굽힘근, 긴종아리근, 가쪽넓은근, 넙다리곧은근, 뒤정강근, 입정강근, 가자미근				
	●돌다가 반대로 뛰어들며 마주보고 손을 잡고 댄다.(반시계방향→시계방향변경)	팔 위팔노근, 긴노.쪽손목뿔근, 손가락뿔근, 위팔두갈래근, 위팔세갈래근, 어깨세모근	0.213 Kcal	0.25	30kg	1.597 Kcal
	●돌다가 반대로 뛰어들며 마주보고 손을 잡고 댄다.(반시계방향→시계방향변경)	다리 긴발가락굽힘근, 긴종아리근, 가쪽넓은근, 넙다리곧은근, 뒤정강근, 입정강근, 가자미근				
	●앞으로 걸음을 이동하며 오른발 먼저 이동하고, 왼발 이동하며 원사~정사~에 엇갈려 뛰고 팔을 펴서 짚은 양손을 하늘을 향해 뻗어 높이 올렸다 내렸다 하면서 땡땡 댄다.	팔 위팔노근, 긴노.쪽손목뿔근, 손가락뿔근, 위팔두갈래근, 위팔세갈래근, 어깨세모근	0.186 Kcal	0.25	30kg	1.395 Kcal
	●3개의 원으로 각각 나누어져 반시계 방향으로 돌며 빙글빙글 돌고 있는 대열에서 한명씩 사람이 원 안으로 뛰어들어 양팔을 하늘을 보도록 하여 양팔을 좌우로 흔든다.	다리 긴발가락굽힘근, 긴종아리근, 가쪽넓은근, 넙다리곧은근, 뒤정강근, 입정강근, 가자미근				
	●중심의 현사람을 제외한 나머지 인원들은 원안의 사람이 추는 춤을 즐기면서 양쪽 사람의 손을 잡고 반시계방향으로 원무를 계속하며 뛰도록 한다.	목·어깨 넓은목근, 복장목뿔근, 목뿔근, 중간목갈비근, 어깨목뿔근	0.244 Kcal	0.15	30kg	1.098 Kcal
	●중심의 현사람을 제외한 나머지 인원들은 원안의 사람이 추는 춤을 즐기면서 양쪽 사람의 손을 잡고 반시계방향으로 원무를 계속하며 뛰도록 한다.	허리 둔림근, 극간근, 등가장근, 허리가사시이근, 뒷갈래근, 큰허리근, 작은허리근, 배가로근, 배바깥뿔근				
	●3개의 원으로 각각 나누어져 반시계 방향으로 돌며 빙글빙글 돌고 있는 대열에서 한명씩 사람이 원 안으로 뛰어들어 양팔을 하늘을 보도록 하여 양팔을 좌우로 흔든다.	팔 위팔노근, 긴노.쪽손목뿔근, 손가락뿔근, 위팔두갈래근, 위팔세갈래근, 어깨세모근	0.533 Kcal	0.15	30kg	2.398 Kcal
	●중심의 현사람을 제외한 나머지 인원들은 원안의 사람이 추는 춤을 즐기면서 양쪽 사람의 손을 잡고 반시계방향으로 원무를 계속하며 뛰도록 한다.	다리 긴발가락굽힘근, 긴종아리근, 가쪽넓은근, 넙다리곧은근, 뒤정강근, 입정강근, 가자미근				
	●중심의 현사람을 제외한 나머지 인원들은 원안의 사람이 추는 춤을 즐기면서 양쪽 사람의 손을 잡고 반시계방향으로 원무를 계속하며 뛰도록 한다.	목·어깨 넓은목근, 복장목뿔근, 목뿔근, 중간목갈비근, 어깨목뿔근	0.533 Kcal	0.15	30kg	2.398 Kcal
	●중심의 현사람을 제외한 나머지 인원들은 원안의 사람이 추는 춤을 즐기면서 양쪽 사람의 손을 잡고 반시계방향으로 원무를 계속하며 뛰도록 한다.	허리 둔림근, 극간근, 등가장근, 허리가사시이근, 뒷갈래근, 큰허리근, 작은허리근, 배가로근, 배바깥뿔근				

표 3. 강강술래 놀이별 단위동작의 분석 및 칼로리 소모량에 - 계속

강강술래 춤사위	동작설명	운동효과	소모 칼로리	소요 시간	체중	총 칼로리 소모량
	대문놀이 •두 사람이 양팔을 마주 뻗어 잡아 문을 만든다.	팔 위팔노근, 긴노측손목평근, 손가락평근, 위팔두갈래근, 위팔세갈래근, 어깨세모근 허리 돌림근, 국간근, 등가장근, 허리가사시이근, 못갈래근, 큰허리근, 작은허리근, 배가로근, 배바깥빗근	0.320 Kcal	0.25	30kg	2,400 Kcal
	•그 밑을 다른 놀이꾼들이 앞사람의 허리를 잡고 엎드린채로 엉덩이를 흔들며 한줄이 되어 문을 통과하도록 한다.	팔 위팔노근, 긴노측손목평근, 손가락평근, 위팔두갈래근, 위팔세갈래근, 어깨세모근 목 어깨 넓은목근, 복장목평근, 목빗근, 중간목갈비근, 어깨목평근 허리 돌림근, 국간근, 등가장근, 허리가사시이근, 못갈래근, 큰허리근, 작은허리근, 배가로근, 배바깥빗근	0.585 Kcal	0.25	30kg	4,387 Kcal
	문위새끼 •앞사람의 허리를 양팔로 껴안으면서 엉덩이를 짚듯 짚듯 거리며 꼬리잡기 대형으로 줄이 마주보게 이동한다.	팔 위팔노근, 긴노측손목평근, 손가락평근, 위팔두갈래근, 위팔세갈래근, 어깨세모근 다리 다 긴발가락굽힘근, 긴종아리근, 가쪽넓은근, 넓다리곧은근, 뒤정강근, 앞정강근, 가자미근 목 어깨 넓은목근, 복장목평근, 목빗근, 중간목갈비근, 어깨목평근 허리 돌림근, 국간근, 등가장근, 허리가사시이근, 못갈래근, 큰허리근, 작은허리근, 배가로근, 배바깥빗근	0.585 Kcal	0.25	30kg	4,387 Kcal
	외땀기따기 •선두는 맨 끝사람을 뒤면서 쫓는다.	팔 위팔노근, 긴노측손목평근, 손가락평근, 위팔두갈래근, 위팔세갈래근, 어깨세모근 다리 다 긴발가락굽힘근, 긴종아리근, 가쪽넓은근, 넓다리곧은근, 뒤정강근, 앞정강근, 가자미근 목 어깨 넓은목근, 복장목평근, 목빗근, 중간목갈비근, 어깨목평근 허리 돌림근, 국간근, 등가장근, 허리가사시이근, 못갈래근, 큰허리근, 작은허리근, 배가로근, 배바깥빗근	0.229 Kcal	0.25	30kg	1,717 Kcal
	•잡힌쪽이 잡은쪽 꼬리에 붙어 다시 하나가 된다. •어깨 춤 틀색이머 덩~실 주며 흔들낸다.	팔 위팔노근, 긴노측손목평근, 손가락평근, 위팔두갈래근, 위팔세갈래근, 어깨세모근 다리 다 긴발가락굽힘근, 긴종아리근, 가쪽넓은근, 넓다리곧은근, 뒤정강근, 앞정강근, 가자미근 목 어깨 넓은목근, 복장목평근, 목빗근, 중간목갈비근, 어깨목평근 허리 돌림근, 국간근, 등가장근, 허리가사시이근, 못갈래근, 큰허리근, 작은허리근, 배가로근, 배바깥빗근	0.280 Kcal	0.5	30kg	4,200 Kcal
	•중간에 띄엄띄엄 몇사람은 팔을 하늘을 향해 벌려 어깨 춤을 틀색이며 춤을 주고, 나머지 사람들은 앞사람의 허리를 잡은채로 엉덩이를 좌우로 흔들거린다.	팔 위팔노근, 긴노측손목평근, 손가락평근, 위팔두갈래근, 위팔세갈래근, 어깨세모근 다리 다 긴발가락굽힘근, 긴종아리근, 가쪽넓은근, 넓다리곧은근, 뒤정강근, 앞정강근, 가자미근 목 어깨 넓은목근, 복장목평근, 목빗근, 중간목갈비근, 어깨목평근 허리 돌림근, 국간근, 등가장근, 허리가사시이근, 못갈래근, 큰허리근, 작은허리근, 배가로근, 배바깥빗근	0.465 Kcal	0.25	30kg	3,487 Kcal
	•어깨를 좌우로 흔들고 팔을 위로 뻗어 좌우로 흔들며 원을 그리며 이동한다.	팔 위팔노근, 긴노측손목평근, 손가락평근, 위팔두갈래근, 위팔세갈래근, 어깨세모근 다리 다 긴발가락굽힘근, 긴종아리근, 가쪽넓은근, 넓다리곧은근, 뒤정강근, 앞정강근, 가자미근 목 어깨 넓은목근, 복장목평근, 목빗근, 중간목갈비근, 어깨목평근 허리 돌림근, 국간근, 등가장근, 허리가사시이근, 못갈래근, 큰허리근, 작은허리근, 배가로근, 배바깥빗근	0.228 Kcal	0.25	30kg	1,710 Kcal

놀이의 순서 또한 경우에 따라 변경가능하며 놀이의 추가와 삭제 또한 자유롭다. 이러한 강강술래가 가지는 모듈화된 형태의 구조적 특성과 내용면에서 허락된 다양성을 통해 지역에 따라 많은 변형된 강강술래를 발생시켰다. 강강술래가 어떠한 놀이를 포함하고 또한 어떤 순서로 이를 진행하느냐에 따라 다른 형태의 강강술래를 즐기게 되었으며 이러한 진화적 특성은 오랜 동안 전통 군무로서 유지될 수 있도록 하였다.

현재 강강술래는 초등학교에서 초등학교생들에게 우리의 전통 문화의 체험의 경험치로서 수업내용으로 활용하고 있다. 3절에서 초등학교 교사와 학생들을 대상으로 한 설문조사 결과에서 알 수 있는 바와 같이 교사나 학생모두 전통 문화를 가르치고 배워야 한다는 당위성은 가지고 있다. 그러나 이를 뒷받침할 수 있는 수업을 원활히 진행 시키는 데 요구되는 부수적인 부분들이 미흡함을 알 수 있다. 전통적 강강술래의 계승 및 발전을 위한 원형 보존에 기반을 둔 강강술래 학습 자료의 확보 노력이 요구됨은 당연하다.

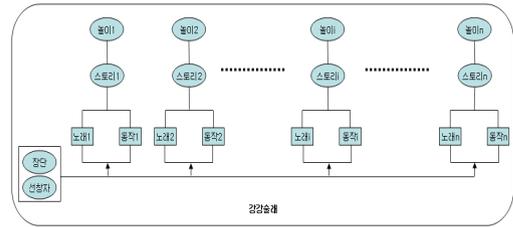


그림 3. 강강술래 놀이의 블록도

한편 강강술래에 긍정적인 태도를 가지도록 하기 위해서는 초등학교생들로부터 강강술래의 대중성을 확보할 수 있는 형태로의 강강술래의 진화가 요구된다. 그러므로 현대의 놀이자에게 적합하게 강강술래를 진화시킴으로써 강강술래의 대중성을 확보하는 방안을 고려해 볼 수 있다. [그림 4]는 놀이자 지향 강강술래 놀이 구성 시스템의 개략도를 보여주고 있다. 놀이 생성자는 현 놀이자의 선호도에 부합하는 형태의 놀이를 개발하여 진화된 강강술래 놀이 집합을 생성한다. 강강술래 놀이 구성자는 놀이자가 제공하는 놀이 구성을 위한 제어 요소에 기반하여 놀이자에게 적합한 강강술래를 구성할 수

있다. 강강술래 사례 기반 전통 문화의 현대화를 통한 대중화 방안을 위한 절차는 [그림 5]와 같이 3단계로 나누어 볼 수 있다. 강강술래의 대중화를 위한 1단계에서는 강강술래 자체에 대한 이해도를 높이는 작업이 요구된다. 강강술래의 정통성을 고수하기 위해 강강술래를 구성하는 전통적 놀이에 대한 정확한 분석과 이를 전달하기 위한 학습도구 및 방법에 대한 연구가 이루어져야 한다. 강강술래의 대중화를 위한 2단계에서는 이를 바탕으로 놀이자의 수요를 반영하여 강강술래 놀이의 재구성을 시도해 볼 수 있다. 이를 위해 체중조절이나 초등학교의 흥미유발등의 주어진 특수목적에 적합한 놀이만을 선별하거나 놀이들의 순서를 선택적으로 바꾸는 작업을 수행한다. 강강술래의 대중화를 위한 3단계에서는 강강술래를 구성하는 놀이의 스토리를 현대적으로 재창조함으로써 콘텐츠의 현대화를 꾀할 수 있다. 이를 위해 놀이자지향 강강술래 놀이를 창조함으로써 대중화를 유도할 수 있다.

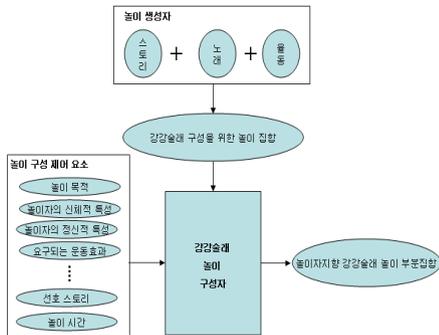


그림 4. 놀이자지향 강강술래 놀이(customized subset)의 구성 시스템의 개략도

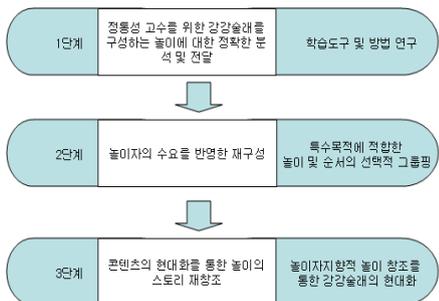


그림 5. 강강술래 현대화를 통한 대중화를 위한 3단계

V. 결론

강강술래는 다양한 장단, 반복되는 선율, 놀이를 통한 공동체 의식의 함양으로 교육적 활용가치가 높은 국악 교육의 소재라 할 수 있다. 교육과 활용이라는 관점에서 볼 때, 전통 고수를 통한 다음 세대로의 고유의 강강술래의 전수라는 시각과 소멸되고 있는 전통 문화로서의 강강술래에 대중성을 입히고자하는 시각 등 서로 상반되어 보이는 관점으로 강강술래의 활용도를 고찰해 볼 수 있다. 그러나 이 두 상반되어 보이는 두 관점은 종전보다 강강술래를 체계적으로 분석해야 한다는 동일한 출발점을 가진다. 이를 토대로 보다 정확한 교육 재료를 공급하고 놀이자의 흥미를 이끌어낼 수 있도록 재구성하여 대중적인 현대적 생활 스포츠로의 콘텐츠로 개발하기 위한 연구가 필요하다.

본 논문에서는 초등학교에서의 강강술래의 지도 실태와 아이들의 강강술래에 대한 관심도를 조사하여 단조롭게 배우는 기존의 방식에서 벗어나 교사와 초등학교 모두 신명나고 재미있는 놀이의 장으로 진도 강강술래를 접할 수 있도록 하기 위한 군무 콘텐츠 개발의 기초 자료를 제시하였고 강강술래를 구성하는 놀이에 대해 놀이를 수행하였을 때의 칼로리 소모량을 포함한 운동효과를 분석하였으며 강강술래 놀이를 즐기는 사람의 신체적, 정신적 특성에 따라 놀이를 재구성한다면 체중감량등 운동학적 측면에서의 특수 목적을 위한 군무로서의 재창조 가능성을 제시하였다. 또한 이러한 기초 분석을 토대로 강강술래에 대중성을 입히기 위한 강강술래가 가지는 진화론적 다양성을 반영한 놀이자 지향 강강술래 구성 시스템의 모델을 제시하였다.

기존의 강강술래는 주로 전통놀이 복원이나 전승등에 초점이 맞춰져서 활용되어 왔다. 매우 중요한 원형 보존 측면의 고려와는 별도로, 문화적 다양성을 강조하고 있는 현 지식사회에서 강강술래를 기반으로 한 새로운 스토리텔링, 또는 원형의 정신을 훼손하지 않는 범위에서 현대적인 요소를 가미한 재창조를 통해 다양한 문화적 영역에서 OSMU로 활용하는 것도 또 다른 형태의 문화자원을 개발하는 과정이라고 판단된다.

참 고 문 헌

- [1] 신희권, *지역간 문화격차의 명암: 문화산업을 중심으로*, 2005.
- [2] 이해영, “교과서 속의 전통문화”, *교육학 연구*, Vol.32, No.5, 1994.
- [3] 김혜정, *우리 몸에 새겨진 삶의 노래 강강술래*, 민속원, 2004.
- [4] 조은숙, “강강술래 놀이요의 지도 단계 및 지도 방법에 관한 연구”, *국악과교육 제20집*, pp.315-344, 2002(11).
- [5] 이경엽, “단절 위기 공동체놀이의 전승현황과 계승 방향 - 강강술래를 중심으로”, *한국민속학*, 49집, pp.299-332, 2009(5).

저 자 소 개

윤 숙(Sook Yoon)

정회원



- 1993년 2월 : 전북대학교 정보통신공학과(공학사)
 - 1995년 2월 : 전북대학교 정보통신공학과(공학석사)
 - 2003년 2월 : 전북대학교 전자공학과(공학박사)
 - 2002년 6월 ~ 2006년 6월 : U. C., Berkeley, Postdoc
 - 2006년 9월 ~ 현재 : 국립목포대학교 멀티미디어공학과 조교수
- <관심분야> : 멀티미디어컴퓨팅

김 재 현(Jai Hyun Kim)

정회원



- 1986년 2월 : 성균관대학교 산업공학과(공학사)
- 1989년 12월 : Univ. of Oklahoma 산업공학과(공학석사)
- 1994년 2월 : Univ. of Houston 산업공학과(공학박사)

- 1994년 3월 ~ 현재 : 서경대학교 산업공학과 교수
 - 2009년 6월 ~ 현재 : 엔지유주식회사 대표이사
- <관심분야> : OR, 산업시스템 분석

이 상 일(Sangil Lee)

정회원



- 1991년 8월 : 고려대학교 전자공학과(공학사)
 - 1994년 2월 : 고려대학교 전자공학과(공학석사)
 - 2002년 8월 : Univ. of Washington 전기공학(공학박사)
 - 1994년 1월 ~ 1997년 9월 : (주) 데이콤
 - 2002년 9월 ~ 2003년 8월 : (주) 삼성전자 통신연구소 책임연구원
 - 2003년 9월 ~ 현재 : 국립목포대학교 정보전자공학과 교수
- <관심분야> : 방송통신, 무선통신

정 석 원(Seokwon Jung)

정회원



- 1991년 2월 : 고려대학교 수학과(이학사)
 - 1993년 2월 : 고려대학교 수학과(이학석사)
 - 1997년 2월 : 고려대학교 수학과(이학박사)
 - 1999년 2월 ~ 2001년 2월 : (주)텔리맨 책임연구원
 - 2002년 3월 ~ 2004년 2월 : 고려대학교 정보보호대학원 계약조교수
 - 2004년 3월 ~ 현재 : 국립목포대학교 정보보호학과 교수
- <관심분야> : 암호 알고리즘 구현, 정보보호 프로토콜, 스마트카드 보안, 방송보안

이 상 돈(Sangdon Lee)

정회원



- 1984년 2월 : 서울대학교 전자계산기공학과(공학사)
 - 1986년 2월 : 서울대학교 전자계산기공학과(공학석사)
 - 1991년 2월 : 서울대학교 컴퓨터공학과(공학박사)
 - 1987년 3월 ~ 1997년 8월 : 한국통신 연구개발원 선임연구원
 - 1997년 9월 ~ 현재 : 국립목포대학교 멀티미디어공학과 교수
 - 2001년 1월 ~ 2002년 8월 : 미국 Brown대학교 객원교수
- <관심분야> : 센서 네트워크 데이터 관리, 모바일 응용

최 중 명(Jongmyung Choi)

정회원



- 1992년 2월 : 숭실대학교 전자계산학과(공학사)
 - 1996년 8월 : 숭실대학교 전자계산학과(공학석사)
 - 2003년 8월 : 숭실대학교 컴퓨터학과(공학박사)
 - 2004년 3월 ~ 현재 : 국립목포대학교 컴퓨터공학과 교수
- <관심분야> : 프로그래밍 언어, 유비쿼터스 컴퓨팅, 상황-인지 시스템

조 현 경(Hyunkyung Cho)

정회원



- 1996년 2월 : 호남대학교 정보통신공학(공학사)
 - 1998년 2월 : 전남대학교 이학석사
 - 2006년 2월 : 전남대학교 이동통신 이학박사
 - 2008년 7월 ~ 현재 : 전남문화산업진흥원
- <관심분야> : 이동통신, 센서네트워크, 소프트웨어공학