



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

양 윤 권 교수지도

석사학위 청구논문

스포츠 동작을 이용한  
마임공연 프로그램이 발달장애인의  
운동능력과 사회적응 행동에  
미치는 영향

2020

성신여자대학교 대학원

체육학과

이 준 영

스포츠 동작을 이용한  
마임공연 프로그램이 발달장애인의  
운동능력과 사회적응 행동에  
미치는 영향

양 윤 권 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2020년 5월

성신여자대학교 일반대학원

체육학과

이 준 영

# 인 준 서

이준영의 석사학위 논문으로 인준함

2020년 5월

심사위원장     최 승 욱     인

심 사 위 원     백 승 희     인

심 사 위 원     양 윤 권     인

성신여자대학교

## 논문개요

본 연구는 특수체육 입장에서 놀이를 통한 신체훈련이 발달장애인의 운동 능력에 미치는 정도를 검증해보고, 연극치료 입장에서 정서와 감정이 사회성 발달에 긍정적인 변화가 있는가를 규명하고자 실시하였다. 또한, 강제적 신체훈련이 아니라 발달장애인이 편하고 재미있게 다가설 수 있도록 연극의 한 분야인 마임을 차용하였다.

‘이론적 배경’에서 특수체육 치료와 연극치료의 공통점을 연계하여 발달장애인에게 적용하고자 하는 이론적 근거를 찾고자 노력하였다. 우선 체육과 예술에서 바라보는 인간의 신체와 몸에 대한 이해를 정리하였고, 이를 바탕으로 놀이를 통한 신체활동을 탐구해보았다. 그리고 체육과 연극의 수행성을 엮보면서 공통점과 연계 방향성에 대하여 가늠해 보았고, 이로써 스포츠 동작을 활용한 공연치료 입장에서 발달장애인에게 적용하는 공연프로그램을 고민하였다. 공연프로그램은 선행연구와 문헌 조사를 통하여 주로 특수체육과 공연예술의 연계를 바탕으로 설계하였으며 놀이로서의 체육활동에 수행성을 더하기 위해 공연화를 목적으로 프로그램을 구성하였다. 스포츠 동작을 활용한 마임을 놀이화하여 자연스럽게 무대 공연까지 인도하고 관객과 함께 프로그램을 공유하는 것을 계획했다. 또한, 주입식이거나 관찰자로서의 선생님 입장을 지양하고 집단의 일원으로서 놀이를 진행하는 방법을 지향하였다.

‘스포츠 동작을 이용한 마임 공연프로그램이 발달장애인의 운동능력과 사회적응 행동에 미치는 영향’의 측정결과, 발달장애인 8명을 대상으로 스포츠 마임공연 프로그램을 30주간 31회 실시하여 다음과 같은 결론 보여주었다.

첫째, 운동능력 변인 비교에서는 체지방량, 심폐기능, 근지구력, 근력, BMI, 유연성 모두가 통계적으로 유의한 차이를 보여주지 못하였다. 그러나 연구 대상자가 발달장애인임을 고려한다면, 긍정적인 경향을 보여주고 있으므로 장기간 프로그램 적용 시 긍정적인 결과를 보여주리라 사료된다.

둘째, 사회적응 행동 변인 비교에서는 개념적·실제적 기술의 영역인 언어, 수, 기본생활, 가정생활, IT활용, 타인인식에서 변화가 없었다. 즉, 혼자서 생각하거나 일상에서의 개인행동에서는 공연프로그램 적용 후 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 그러나 사회적 기술의 영역인 자기표현( $t=3.416$ ,  $p<0.05$ )과 대인관계( $t_{값}=3.862$ ,  $p<0.05$ )에서 유의한 차이를 보여주었다. 본 연구의 스포츠 동작을 활용한 공연프로그램이 사회성 발달에 영향을 미쳐 긍정적 결과를 보여주었다고 사료된다.

기존의 연구에서는 장애인체육 치료와 연극치료 등을 개별적으로 단순 접목하여 연구하였다면, 본 연구는 각각의 특성을 연계하여 방향성을 제시하는데 큰 의미가 있다 할 수 있다. 연구를 진행하며 참여자들과 보낸 시간에서 긍정적인 변화를 기대했고 연구가 끝나는 시점에도 발전 가능성이 충분하다고 생각됐다. 본 연구의 사전, 사후 검증으로 만족할 만한 결과를 보여주지는 못하였지만, 스포츠와 예술에서 신체 놀이와 공연을 연계한 신체활동이 발달장애인의 사회성에 긍정적 효과가 있다는 의미를 기대하는 바이다.

# 목 차

## 논문 개요

### I. 서론

1. 연구의 필요성 .....	1
2. 연구 목적 .....	5
3. 연구 가설 .....	6
4. 연구의 제한점 .....	6
5. 용어 정의 .....	7

### II. 이론적 배경

1. 발달장애인 .....	8
2. 특수체육 .....	10
3. 연극치료 .....	12
4. 특수체육과 연극치료의 공통점과 연계 방향성 .....	14
1) 몸 .....	14
2) 놀이 .....	19
3) 체육과 연극의 수행성 .....	21
4) 스포츠 동작을 활용한 공연치료 .....	23

### III. 연구 방법

1. 연구 대상 .....	27
2. 연구 절차 .....	28
3. 연구 기간 .....	29
4. 측정 항목 .....	30

5. 연구 방법 .....	39
6. 자료처리 .....	53

#### IV. 연구 결과

1. 발달장애인의 운동능력 변화 .....	55
1) 근력 .....	57
2) 근지구력 .....	59
3) 유연성 .....	61
4) 심폐기능 .....	63
5) 체지방률 .....	65
6) BMI .....	67
2. 발달장애인의 사회적응 행동 변화 .....	69
1) 인지 .....	72
2) 언어 .....	74
3) 수 .....	76
4) 자기표현 .....	78
5) 타인인식 .....	80
6) 대인관계 .....	82
7) 기본생활 .....	84
8) 가정생활 .....	86
9) 지역적응 .....	88
10) IT 활용 .....	90

#### V. 논의

1. 발달장애인의 운동능력 변화 .....	92
-------------------------	----

2. 발달장애인의 사회적응 행동 변화 ..... 95

VI. 결론 ..... 97

참고문헌

ABSTRACT

부 록

1. 적응행동 검사문항
2. 기쁜 우리 복지관 아카데미 ‘마임 수업’ 강의 계획서
3. 공연 대본 ‘소행성 - 나의 별’

## 표 목 차

<표 1> 놀이의 기능 .....	17
<표 2> 연구 대상의 특성 .....	27
<표 3> 연구 기간 .....	29
<표 4> 차시별 스포츠 마임공연 프로그램 구성 .....	41
<표 5> 적용 행동 검사지 문항 .....	52
<표 6> Kolmogorov-Smimova, Shapiro-Wilk .....	54
<표 7> 공연프로그램 적용 시 변인의 변화 .....	55
<표 8> 근력의 전체 변화 .....	57
<표 9> 근력의 개인별 변화 .....	58
<표 10> 근지구력의 전체 변화 .....	59
<표 11> 근지구력의 개인별 변화 .....	60
<표 12> 유연성의 전체 변화 .....	61
<표 13> 유연성의 개인별 변화 .....	62
<표 14> 심폐기능의 전체 변화 .....	63
<표 15> 심폐기능의 개인별 변화 .....	64
<표 16> 체지방률의 전체 변화 .....	65
<표 17> 체지방률의 개인별 변화 .....	66
<표 18> BMI의 전체 변화 .....	67
<표 19> BMI의 개인별 변화 .....	68
<표 20> 공연프로그램 적용 시 변인의 변화 .....	69
<표 21> 인지의 전체 변화 .....	72
<표 22> 인지의 개인별 변화 .....	73
<표 23> 언어의 전체 변화 .....	74
<표 24> 언어의 개인별 변화 .....	75
<표 25> 수의 전체 변화 .....	76

<표 26> 수의 개인별 변화 .....	77
<표 27> 자기표현의 전체 변화 .....	78
<표 28> 자기표현의 개인별 변화 .....	79
<표 29> 타인인식의 전체 변화 .....	80
<표 30> 타인인식의 개인별 변화 .....	81
<표 31> 대인관계의 전체 변화 .....	82
<표 32> 대인관계의 개인별 변화 .....	83
<표 33> 기본생활의 전체 변화 .....	84
<표 34> 기본생활의 개인별 변화 .....	85
<표 35> 가정생활의 전체 변화 .....	86
<표 36> 가정생활의 개인별 변화 .....	87
<표 37> 지역적응의 전체 변화 .....	88
<표 38> 지역적응의 개인별 변화 .....	89
<표 39> IT 활용의 전체 변화 .....	90
<표 40> IT 활용의 개인별 변화 .....	91

## 그림 목 차

<그림 1> 장애인 복지법 시행령 .....	9
<그림 2> 퍼포먼스 이론과 사회학이 만나는 지점 .....	21
<그림 3> 수행성에 입각한 퍼포먼스 특성 .....	23
<그림 4> 본 공연 프로그램의 공연 후 인사 장면 .....	25
<그림 5> 관객 참여 장면 .....	26
<그림 6> 연구절차 .....	28
<그림 7> 인천 장애인 체력인증센터 소개 .....	30
<그림 8> 체격측정 .....	31
<그림 9> 체지방측정 .....	32
<그림 10> 스텝검사 .....	33
<그림 11> 윗몸일으키기 .....	34
<그림 12> 악력계 .....	35
<그림 13> 좌전굴 .....	36
<그림 14> 적응 행동 검사지 .....	38
<그림 15> 프로그램 공연 포스터 .....	39
<그림 16> 프로그램 공연 포스터 .....	40
<그림 17> 연습 사진 .....	44
<그림 18> 체력 측정 1차 .....	44
<그림 19> 연습 사진 .....	45
<그림 20> 연습 사진 .....	46
<그림 21> 연습 사진 .....	47
<그림 22> 체력 측정 2차 .....	48
<그림 23> 연습 사진 .....	48
<그림 24> 공연 사진 .....	49
<그림 25> 연습 사진 .....	50

<그림 26> 연습 사진 .....	51
<그림 27> 체력 측정 3차 .....	51
<그림 28> 공연프로그램 적용 시 변인의 변화 .....	56
<그림 29> 근력의 전체 변화 .....	57
<그림 30> 근력의 개인별 변화 .....	58
<그림 31> 근지구력의 전체 변화 .....	59
<그림 32> 근지구력의 개인별 변화 .....	60
<그림 33> 유연성의 전체 변화 .....	61
<그림 34> 유연성의 개인별 변화 .....	62
<그림 35> 심폐기능의 전체 변화 .....	63
<그림 36> 심폐기능의 개인별 변화 .....	64
<그림 37> 체지방률의 전체 변화 .....	65
<그림 38> 체지방률의 개인별 변화 .....	66
<그림 39> BMI의 전체 변화 .....	67
<그림 40> BMI의 개인별 변화 .....	68
<그림 41> 공연프로그램 적용 시 변인의 변화 .....	69
<그림 42> 인지의 전체 변화 .....	72
<그림 43> 인지의 개인별 변화 .....	73
<그림 44> 언어의 전체 변화 .....	74
<그림 45> 언어의 개인별 변화 .....	75
<그림 46> 수의 전체 변화 .....	76
<그림 47> 수의 개인별 변화 .....	77
<그림 48> 자기표현의 전체 변화 .....	78
<그림 49> 자기표현의 개인별 변화 .....	79
<그림 50> 타인인식의 전체 변화 .....	80
<그림 51> 타인인식의 개인별 변화 .....	81
<그림 52> 대인관계의 전체 변화 .....	82
<그림 53> 대인관계의 개인별 변화 .....	83

<그림 54> 기본생활의 전체 변화 .....	84
<그림 55> 기본생활의 개인별 변화 .....	85
<그림 56> 가정생활의 전체 변화 .....	86
<그림 57> 가정생활의 개인별 변화 .....	87
<그림 58> 지역적응의 전체 변화 .....	88
<그림 59> 지역적응의 개인별 변화 .....	89
<그림 60> IT 활용의 전체변화 .....	90
<그림 61> IT 활용의 개인별 변화 .....	91

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성

일반적으로 비장애인은 장애인을 도움받아야 하는 마땅한 존재로 치부한다거나 정상인과는 다른 존재로 인식하고 있는 것이 보통이다. 신체적, 정신적인 결함이 있는 장애인들은 비장애인들이 행사할 수 있는 권리를 상대적으로 누리지 못하고 있다. 장애인은 사회 구성원으로서 개개인이 인정받아야 하고 그들 스스로 존엄성을 지킬 수 있도록 사회적 기반이 마련되어야 하며, 장애인을 바라보는 사회 인식의 변화가 무엇보다 중요하다.

대부분의 장애아동들은 비장애아동에 비해 많은 여가시간을 가지고 있다. 그러나 여가시간은 많지만 대부분의 여가시간을 집에서 보내는 것이 보통이다. 또한, 여가시간을 함께 보낼 친구들이 많은 것도 아니며, 여가시간을 충실히 보낼 수 있는 놀이나 취미 활동이 주어진 것도 아니다(한국 장애인 복지 체육회, 1994). 일반적으로 장애인은 비장애인에 비해 낮은 신체활동, 높은 비만율, 만성질환과 우울증 유발률이 높으며, 면역체계가 약하고 장애로 인하여 2차적인 건강문제를 동반할 수 있기 때문에 건강관리 및 증진에 대한 관심이 증가하고 있다(한국장애인개발원, 2015). 그리고 발달장애 학생들은 비장애 학생들에 비해 지적능력 및 인지능력, 신체 협응력 수준이 낮아 신체활동 및 운동참여율 또한 비장애 학생들 보다 매우 낮은 것으로 보고되고 있다(김석진, 2013). 문화체육관광부에서 실시한 장애인 생활체육 실태조사에 따르면 주 2회 이상 운동에 참여하는 장애인은 전체 23.8%로 낮은 참여율을 나타냈다. 이러한 결과는 17년 대비 3.7% 상승한 것이지만, 2018년 국민 생활체육 실태조사에서 비장애인의 생활체육 참여율이 52.4%를 나타낸 결과와 비교하면 저조하다는 것을 알 수 있다(문화체육관광부, 2018). 신

체 조성 중 특히, 체지방의 축적과 근육량 감소는 근력과 근지구력 등 대부분의 운동능력을 저하시키는 요인이 된다(양윤권, 2001). 선행연구에 따르면 지적장애 아동은 근력, 근지구력, 심폐지구력, 유연성, 평형성과 같은 건강 관련 체력이 떨어져, 비장애 아동에 비해 운동 발달 지연 현상이 나타난다(정지완, 2012). 이러한 현상으로 인해 지적장애 아동은 비장애 아동에 비하여 근육량이 적고, 비만 경향이 높게 나타나며, 체지방률이 높아지는 현상으로 이어지고, 성장하면서 차이가 더욱 커져, 성인기에 심각한 대사증후군, 당뇨병, 고혈압 등의 성인병 및 합병증으로 이어질 가능성이 비장애인 보다 높다(Lahtinen et al., 2007). 또한, 신체 기능 및 근육 발달의 저하는 장애아동은 물론 비장애아동에게도 심혈관 질환의 위험 요인을 증가시키는 원인이 알려지고 있어 이러한 위험 요인을 조기 예방하기 위하여 비장애아동을 대상으로 연구가 꾸준히 진행되어왔다(김상원, 2000). 이렇게 장애인의 환경 문제는 장애인의 건강과 삶 전체에 많은 영향을 미친다.

발달 재활 서비스로서 체육은 장애인의 권리이다. 체육은 예방의학적 가치 추구하고 함께 재활치료적 가치로서의 영역으로 확대되고 있다. 대학에 운동 처방학과가 개설되고, 2005년 장애인체육 관련 업무가 문화체육관광부로 이관되면서 장애인이나 질환이 있는 사람을 정상인으로 회복시키는 재활체육의 저변이 확대되고 있다(박주한, 2010). 일반적으로 재활에는 신체적 재활(physical rehabilitation), 정신적 재활(mental rehabilitation), 사회적 재활(social rehabilitation), 도덕적 재활(moral rehabilitation)이 있다(김의환, 2005). 재활 서비스로서 '특수체육'은 일반인이 수행하는 체육을 정상적인 방법으로 실행할 수 없는 특수한 조건의 사람들을 위하여 만들어진 '체육'이다(장명제 외, 1998). 재활은 장애인이 최대한의 독립성, 완전한 신체적·정신적·사회적 및 직업적 능력 그리고 삶의 전 분야에서 완전한 참여를 달성하고 유지할 수 있도록 동료집단의 지원을 포함하여 효과적이고 적절하게 제

공하는 것에 목적을 두는 과정이라고 정의하였다(대한민국정부, 2009). 최근 2015년 12월 29일에 제정한 “장애인 건강권 및 의료접근성 보장에 관한 법률”을 근거로 하여 재활 체육 제정과 발전을 위한 많은 토론 및 세미나가 실시되고 있으며, 한국특수 체육학회 춘계학술 세미나에서 ‘장애인 재활 체육의 현실과 제도적 기반 마련, 재활 체육프로그램 사례탐구’ 주제로 체육학 관점에서 논의되고 제기 되었다(한국특수체육학회, 2016).

체육활동과 놀이활동은 신체활동을 기반으로 한다. 스포츠가 가지는 심리적 효과는 단조로운 기능 훈련과는 달리 의욕과 집중력을 장애인에게 주어지게 하며, 기능회복 및 장애의 진행방지에 도움이 되고 자신감과 용기를 주며 동료와의 연대성을 높인다(서인규, 2000). 또한, 놀이는 참가자의 자발적 동기를 불러일으켜 적극적인 참여를 유도해 낼 수 있고 이를 통해 신체 발달을 가져올 수 있다(권명옥, 2006). 발달장애인에게 체육활동과 놀이 활동은 단순한 여가선용의 시간을 넘어 치료활동의 기능을 제공한다. 놀이 활동 즉, ‘연극치료’는 신체적 움직임, 감정 표출 등의 워업으로 인한 표현력의 개발과 함께 반복 훈련을 통한 집중력 향상과 사물을 파악하고 이해하는 능력을 길러준다. 이를 통해 공동체 의식과 사회성 발달에 기인한다(한국연극치료연구소, 2011). 대표적인 연극치료 프로그램으로 1992년에 공식화된 발달변형모델(Developmental Transformations, DvT)이 있다. 외국에서는 연극치료로서 발달장애 아동을 위한 프로그램이 이미 행해지고 있다. 공공치료기관 내의 정신지체 장애인을 대상으로 단기 연극치료 프로그램이 사회성 향상에 영향을 미쳤다는 보고가 있으며(Merritt, 1984), 발달장애 성인의 자아 존중감을 향상시키며, 자기 조절능력의 증가와 적절한 감정 표현을 유도하고, 사회기술을 가르치는데 효과가 있다는 연구 결과(Waite, 1993)가 나와 있다. 국내에서도 연극치료가 발달장애 아동의 사회성 기초기능과 교사가 선호하는 사회적 능력, 또래가 선호하는 행동적 측면에서의 사회적 능력 향

상에 효과가 있음을 입증한 바 있다(김수정, 2003).

연극치료의 중 하나로서 공연치료는 개인에서 집단으로 경험을 제공한다. 이로서 사회적응 행동에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. Emunah(1994)에 의하면 “연극치료의 과정이나 기술과 다른 중요한 차원이 바로 공식적인 공연(public performance)이다. 공연은 연극(theatre)과 치료(therapy)에 대한 개념을 변형한다. 치료 장면의 세팅은 밀폐된 방에서 공식적인 무대로 변한다. 출연자는 참여자와 치료사에서 참여자/배우, 치료사/연출가 그리고 외부 관객으로 바뀐다. 공연의 치료적 효과는 과정 중심의 연극치료와 다르며 그 효과가 더 크다. 공연은 집단에서 사회공동체로 그리고 치료에서 교육으로, 개인에서 보편으로 확장된다.”

이러한 입장을 종합하여 본 연구에서는 발달장애인에게 전문성을 요구하는 체육활동이 아닌 놀이로서의 스포츠 동작을 공연화 하는 목적으로, 반복 수행하게 함으로인해 체력증진을 검증하고 심리적·정서적 안정을 유도하여 사회적응 행동에 긍정적인 영향을 미치는가에 대해 알아보고자 한다.

## 2. 연구 목적

본 연구의 목적은 스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램을 통해 발달장애인의 운동능력과 사회적응 행동의 변화를 분석하여 특수체육과 연극치료의 목적을 함의해보고 이를 바탕으로 발달장애인의 운동능력과 사회적응 행동에 미치는 영향을 밝히고자 한다. 또한, 강제적 훈련이 아니라 발달장애인이 편하고 재미있게 다가설 수 있도록 연극의 한 분야인 마임을 차용하였다. 그리고 놀이로서의 스포츠 활동에 수행성을 더하기 위해 공연화를 목적으로 프로그램을 설계하였다. ‘스포츠 동작을 활용한 마임’을 놀이로서 수업하여 자연스럽게 공연까지 진행하고자 실시하였다. 주입식이거나 관찰자로서의 선생님 입장을 지양하고 같은 집단에서 일원으로서 놀이를 진행하는 방법을 지향하였다. 발달장애인의 운동능력과 사회적응 행동의 변화를 분석하여 특수체육과 연극치료의 목적을 함의해보고 이를 바탕으로 공통점과 연계 방향성을 찾아 치료로서의 시너지를 확인해 보고자 한다.

## 3. 연구가설

1. 스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램이 발달장애인의 운동능력 향상에 긍정적인 영향을 줄 것이다.

2. 스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램이 발달장애인의 사회적응 행동에 긍정적인 영향을 줄 것이다.

#### 4. 연구의 제한점

첫째, 본 연구에서는 장애인 복지관의 아카데미 프로그램 중의 하나로 운영되었기 때문에 지적 장애인과, 자폐성 장애인, 뇌병변 장애인의 분류를 세분화 하지 못했다.

둘째, 본 연구에서는 발달장애인을 대상으로 실험집단만을 구성하여 실시하였다.

셋째, 연구기간 동안 발생하는 발달장애인의 개별적 신체활동 및 섭식은 통제하지 못하였다.

넷째, 본 연구에서 사용한 프로그램은 선행 연구자의 특수체육 프로그램, 무용 프로그램, 놀이 프로그램, 연극치료 프로그램을 바탕으로 연구자의 연극 경험과 함께 발달장애인 아카데미 수업으로 구성되었다.

다섯째, 본 연구에서 발달장애인의 운동 능력을 측정하기 위해 사용된 측정방법은 장애인체력인증 센터의 프로그램으로 심폐지구력, 근력, 근지구력, 유연성, 체격, 체지방률, BMI으로 운동능력과 함께 신체구성을 포함하였다.

## 5. 용어 정의

(1) 발달장애 : 통상적인 발달이 나타나지 아니하거나 크게 지연되어 일상생활이나 사회생활에 상당한 제약을 받는 사람'이라고 정의되어 있다(장애인복지법, 1989).

(2) 특수체육 : 특수체육은 장애가 없는 사람들이 실행하는 체육을 장애가 있는 학생들에게 적합하게 적용되거나 수정된 체육이다(APENS, 2008).

(3) 체력 : 체력과 운동능력 · 근력 · 심폐 능력 등의 종합적인 신체 능력을 말한다(위키백과).

(3) 연극치료(Drama Therapy) : 연극치료는 예술치료 중의 하나로 심리학과 결합을 의미한다. 말로써 감정이나 경험을 표현하기 어려워하는 내담자는 음악이나 미술, 연극, 무용, 시 등 예술이라는 방법으로 정서를 표현할 수 있다(김춘경, 2016).

(4) 놀이 : 놀이는 신체나 정서, 사회성, 인지 등 모든 발달영역에서 상호작용을 해야 가능하며 놀이를 통해 전반적인 발달이 이루어질 수 있다(방은령, 2009).

(5) 수행성 : 수행성이란 단순히 의사 소통을 하기 위한 것이 아니라 행위를 하거나 행위를 완결하기 위한 발화나 대화의 역할을 설명하기 위한 용어를 말한다(위키백과).

(6) 공연 : 행위자가 행위를 선보임으로 이를 바라보는 관객의 반응이 존재하고 한 공간에서 감정의 공유가 일어나는 Performance이다.

(7) 마임 : 연극의 한 분야인 마임은 배우가 대사 없이 몸짓과 표정만으로 상황을 모방하여 내용을 전달하는 연극 한 장르이다.

## II. 이론적 배경

### 1. 발달장애인

발달장애인이란, 지적장애(Intellectual Disabilities)와 자폐성 스펙트럼 장애(Autism spectrum disorders: ASD)를 총칭하는 개념으로 “통상적인 발달이 나타나지 아니하거나 크게 지연되어 일상생활이나 사회생활에 상당한 제약을 받는 사람”이라고 정의되어 있다(장애인복지법, 1989). 발달장애 아동은 신경학적 손상으로 뇌에서 감각 정보를 원활하게 작동하지 못하여 균형 감각, 위치 감각, 방향 감각 등에서 여러 가지 문제점이 나타나게 되고(이선미, 1996), 이동 능력, 조작 능력, 균형 능력 등 운동 협응 능력과 관련된 기능이 또래 아동에 비하여 현저하게 저하되어 있다(교육부, 2000). 발달장애의 범주에는 지적장애, 자폐증, 뇌 손상, 최소 뇌 기능 장애, 과잉행동, 학습장애, 지각의 손상, 교육 장애, 언어장애, 만성적인 뇌증후, 미성숙, 발달의 불균형, 최소신경학적 장애, 난독증과 같은 신경학적 장애, 간질, 뇌성마비가 이에 속한다(대한특수교육학회, 2000). 이러한 발달장애인은 정서적으로 비장애인과는 다른 문제를 보이고 있다. 정서적 둔마(emotion bluntness)가 흔하게 나타나며 냉담하고 정서표현이 없으며, 시선접촉과 신체언어의 부족을 동반하는 무표정하고 반응 없는 얼굴이 특징이다(신동인, 조용호, 2010). 정신장애인에게 나타나는 정서장애는 매우 다양한데, 정서의 과잉, 결함 혹은 여러 정서 요소들 간에 일관성의 상실과 정서조절이 잘 되지 않는 문제가 있다(차선경, 2008).

전반적으로 발달장애를 가진 아동들은 사회적 상호작용과 의사소통의 질적 결함, 반복적인 행동의 문제를 보일 뿐만이 아니라, 일반학급 교사와 또래들이 이해할 수 없는 다양한 문제행동을 보임으로써 적응 행동에도 문제

를 보이고 있다. 또한, 발달 장애아동의 적응 행동 결함과 대인관계에서 나타나는 부정적 행동은 원만한 대인관계 형성을 어렵게 할 뿐만 아니라 통합 교육을 어렵게 하는 주요 원인이 되고 있다(권혜연, 전병운, 2013). 따라서 이러한 행동문제를 감소시키고 사회성을 증진하는 것은 발달장애 학생의 성공적인 통합 교육을 위한 일차적인 과제가 된다고 할 수 있다(Gresham, 1981). 그러므로 긍정적 자기개념을 형성하도록 하기 위하여 장애가 가치저하의 조건이 아니라는 생각을 심어주고, 자신이 가지고 있는 자산에 대해 바르게 평가하도록 도우며, 장애의 영향이 크게 미칠 것이라는 생각을 견제할 수 있도록 인격적이고 수용적인 태도와 사랑으로, 그들의 자존감을 강하게 자극해야 할 것이다(영광웅, 2003).

최근 보건복지부에서는 장애인 중심의 맞춤형 체계를 도입하여 장애인 등급제를 폐지하고 종합지원체계를 구축하고 2019년 7월 1일에 시행하였다. 이번 개정안의 주요 내용은 <그림 1>과 같다.

장애인은 장애의 정도에 따라 ‘장애의 정도가 심한 장애인’과 ‘장애의 정도가 심하지 않은 장애인’으로 구분된다.

맞춤형 서비스를 위한 서비스 지원 종합조사와 전달체계가 도입된다.

‘서비스 지원 종합조사’ 대상 서비스 및 절차 규정 및 처리 근거 마련

민관협력을 통한 지원(자원 연계, 사례관리) 강화

그림 1. 장애인복지법 시행령(보건복지부, 2018)

## 2. 특수체육

체육에 대한 정의는 학문적으로 “계획적이고 의도적인 신체활동을 매개 또는 수단으로 하여 인간의 잠재능력을 발휘하도록 함으로써 신체적, 정신적, 사회적으로 완전한 인간을 형성하고자 하는 교육의 영역”이라고 한다(최재식, 2016). 특수체육이라는 용어는 보통 ‘장애인체육’이라는 말과 같은 의미로 쓰이며 이해되고 있지만, 그 속뜻에는 차이가 있다. 장애인체육은 장애가 있는 사람들이 어떠한 목적으로든 체육활동을 실시하면 장애인체육이라고 이해되는 반면에, 특수체육은 장애에 관계없이 신체활동을 하는 데 어려움이 있는 사람들이 특별한 요구를 필요로 할 경우에 실시하는 체육 프로그램을 의미한다(Jansma, 2001). 여기서 특별한 요구라고 하는 것은 모든 인간이 어떠한 일을 하고자 할 때에 신체적, 정신적, 정서적으로 어려움이 있어 다른 사람들과는 달리 무엇인가 필요로 하는 사항들이 있을 수 있으며, 그 필요 정도가 다른 사람들보다 크거나 심하여 한계를 극복할 수 있도록 보완, 보충, 지원 등이 필요할 경우를 말한다(김지태, 2019).

특수체육은 장애아동의 운동발달(이은경, 홍양자, 정복자, 2011; 장명재, 최원현, 송창호, 2000; 배광열, 2010), 인지발달(최범권, 노형규, 2011; 이지윤, 강선영, 2008; 홍양자, 조영희, 2007; 김해미, 최승권, 2001), 사회성 향상(이승민, 최승권, 2006; 강승애, 2006), 정서함양 향상(정종해, 2013; 조병철, 임성호, 2010; 백재근, 2015) 등에 영향을 미친다(윤태현, 최승권, 2017). 송채훈(2003)은 ‘장애는 필연적으로 신체 운동의 정밀도와 효율성을 손상시킨다. 이러한 비정상적인 운동 양상은 마비, 허약성, 발작, 경직성 및 언어와 신체 조화의 악화 등을 특징으로 한다’고하였다. 장애로 인한 신체상의 변화를 인식하는 것은 때때로 장애인과 이웃 간에 심리적 긴장 상태를 가져오는 원인이 되기는 하는데, 이는 정상적인 이웃과의 교류를 어렵게 하며 경우에 따

라서는 불가능 하기도 한다(김의수, 홍양자, 1995). 넓은 의미에서 장애인체육 목적은 일반인들에게도 똑같이 적용되는 원칙들을 구현하는데 있으나, 이에 대하여 장애인체육의 경우에는 치료적 가치가 매우 크며 장애인들의 육체적, 심리적, 사회적 재활에 핵심적 역할을 수행한다(송채훈, 2003). 지적 장애인의 건강 관련 체력향상을 위한 운동프로그램은 유산소, 저항, 복합운동으로 중강도 운동을 실시하는 것이 다른 운동에 비해 체력향상에 도움이 된다(박수진, 홍나연, 오광진, 2013). 그러나 집중력과 의지가 부족한 발달장애인은 상대적으로 효과가 낮을 수 있기 때문에 이에 맞는 프로그램 개발이 필요하다. 국내에도 발달 장애아동의 적응 행동을 향상시키기 위한 다양한 교육적 중재, 특히 놀이나 게임, 특수체육활동, 그리고 레크레이션과 같은 신체활동 프로그램이 실시되었으며, 적응 행동을 향상 시키는데 긍정적인 영향을 미칠 것으로 보고되어 왔다(김태중, 1993). 이와같이 신체활동은 운동능력에서 시작하여 사회성까지 연관되는 중요한 수행능력이다. 운동생리학 측면에서 운동능력의 변화를 규명하는 것은 장애인체육 치료에 필요한 주제이다.

### 3. 연극치료

Landy는 자신의 연극치료 개론에서 맨 첫머리에 “연극치료란 무엇인가? 과학인가, 아니면 예술인가?”(Landy. R. J, 2002)라는 질문을 던졌다. 연극은 예술이고 치료는 과학이다. 그런데 연극의 적용인 연극치료는 객관적인 검증과 타당성, 신뢰를 지향한다는 점에서 이미 과학의 영역으로 넘어가고 있다(박미리, 2013).

연극치료는 예술치료 중의 하나로 심리학과 결합을 의미한다. 말로써 감정이나 경험을 표현하기 어려워하는 내담자는 음악이나 미술, 연극, 무용, 시 등 예술이라는 방법으로 정서를 표현할 수 있다(김춘경, 2016). 또한, Petzold(1591)는 “예술치료는 육체적-영적-정신적 존재이며, 삶에서 의식적, 무의식적 노력을 하고 사회적, 생태학적 조건과 연계를 이루는 전체적 존재로서의 인간에게 이론에 근거하여 창의적인 매체와 예술 방법을 적절하게 적용함으로써 그의 태도와 행동에 영향을 주어 병을 치료하고 완화하며, 인간성을 개발하고 윤택하게 하는 것을 목적으로 한다.”라고 정의하였다(정영주, 2004).

‘다른 페리다임은 뭔가가 결여되고 균형이 깨진 데서 인성의 문제가 발생한다고 보고 그것을 바로 잡으려 한다면, 발달적 관점은 인성의 장애를 발달 과정상의 정지나 고착으로 간주한다. 따라서 치료는 참여자가 발달의 어느 지점에 머물러 있는지를 진단하는 데에서 출발한다. 그런 다음 치료사는 길동무이자 안내자로서 참여자와 함께 그 여정을 다시 시작한다(Dvid Read Johnson, 1982).’고 하였다. 그 여정에 첫머리는 이상적인 놀이터에서의 만남이라 할 수 있다. 발달변형모델(Developmental Transformations, DvT)에서 만남이란 일상적·현실적 만남과는 차원이 다른, 연극놀이 공간에서 이루어진 허구적 만남, 드라마적 만남, 몰입적인 만남이며, 능동적이며

적극적으로 상호교감을 전제로 하는 만남이다. 만남의 장에서 놀이하듯 이야기를 만들어 내고 그에 적합한 역할을 통해 말과 시선과 동작을 주고받으면서 어느덧 비합리적 신념이나 억제된 감정을 겉으로 표출시킬 수 있는 것이다(이만우, 2005). ‘발달변형모델(Developmental Transformations, DvT)에서 중요하게 간주하는 사항은 첫째, 각 치료 회기는 전적으로 치료사와 참여자 사이에서 연극적이고 즉흥적인 상호작용으로 구성된다. 연극과 즉흥성을 교합하면 즉흥극이 된다. 즉 DvT는 치료사와 참여자가 즉흥극을 만들어가는 형식으로 구성되어 있는 것이다. 둘째, 치료사는 연극놀이(play)에 적극적으로 참여한다. 치료사는 촉진자나 안내자이기보다는 스스로 몰입상태가 되어 참여자의 연극놀이 공간에 개입한다. 셋째, 연극놀이는 참여자가 지니고 있는 근원적인 불안의 심리적 구조를 완화시키거나 없애도록 하는데 활용된다. 연극놀이는 연극을 일종의 놀이로 작용시켜 참여자의 유쾌한 에너지를 확장 시키고 심리적 저항감을 완화시키는 것이다. 넷째, 치료사가 제대로 진행된다면 참여자는 스스로 정서적 건강을 이끌어내는 자연스러운 과정에 믿음을 갖게 된다. 참여자는 치료사와 즉흥적인 연극놀이를 하면서 자신에게 해당하는 발달과정에 자연스럽게 도달할 수 있다. 따라서 기술적으로 보면 DvT는 체현과 만남, 그리고 연극놀이에 대한 장애를 치료하는 것이 된다. 이처럼 DvT에서 핵심적인 용어는 변형(Transformation), 체현(Embodiment), 만남(Encounter) 그리고 연극놀이 공간(Playspace)이다(이선행, 2013).’

#### 4. 특수체육과 연극치료 간의 공통점과 연계 방향성

##### 1) 몸

인간의 의사 표현 중 93%가 비언어적인 몸짓의 언어로 이루어진다. Paul Ekman 등은 인간의 얼굴에 있는 미세하게 조정되는 43가지 근육들이 서로 연결되고 재편되어 무려 1만 가지의 표정을 만들어 낸다는 결론을 내렸다(이경리, 2014). 우리가 누군가와 한 번의 상호작용을 하는 과정에서 동원되는 비언어적 요소들이 무려 1000가지에 이른다(Tonya Reiman, 2010). 신체 활동은 유희적 요소를 기초로 하여 불안과 긴장을 해소하고 억압된 감정과 스트레스를 완화하는 영향을 미친다. 또한, 신체 활동은 움직임 표현한다는 의미이기도 하다. 이러한 표현에 있어서 필요한 움직임에는 근육과 정서가 상호작용하는데, 긴장된 근육을 경감시켜 내적 감정들까지도 표현하고자 하는 것이 가장 큰 치료 효과라 할 수 있다. 자연스럽게 호흡하여 움직임으로서 긴장된 근육을 이완시켜, 내면의 심리상태를 표출해내도록 도움으로 하여 자아인식을 가능하게 하고, 올바른 신체 상을 이루어 만족스러운 행동구조를 만들어 준다(이승아 2003).

배우는 감정을 재료로 하여 신체로 표현한다. 때로는 신체적 반응을 재료로 하여 감정의 정서적 반응을 만들어 내기도 한다(이준영, 2019). 또한, ‘감정의 정서적 반응보다 신체적 반응이 먼저다.’ 연극 연출가 Michael Chehov과 Stanislavsky, Meyerhold는 그들의 연기 이론을 통하여 생리학적 신체가 감정과 정서에 어떠한 영향을 미치는지를 연구하였다. 그중 연출가 Meyerhold는 생체역학(Biomachanics)이라는 프로그램을 고안했다. 이 방법은 신체의 생물학적 구조로부터 구성적인 율동 원칙을 끌어내어 응용한 것으로 현재에도 배우들에게 신체훈련 프로그램으로 많은 영향을 미치고 있

다. 전통적으로 무대의 연기자들은 내면의 정서에서 외적인 행동이 나오는 것인지 반대로 몸의 행동이 내적 심리를 불러일으키는 것인지를 고민하여왔다(이선형, 2011). 소위 ‘안에서 밖으로(Inside out)’인가 혹은 ‘밖에서 안으로(Outside in)’인가의 논쟁이 생겨난 것이다. 그런데 몸을 중요시하기 시작한 현대 이후의 연기론은 대부분 몸의 표현을 통해 정신적, 내면적인 것에 도달하려는 경향을 보인다(김방옥, 2003). 즉, 밖에서 안으로의 경향 다시 말하자면 몸을 정화 또는 준동시킴으로써 정신을 치유할 수 있다고 보는 관점인데 이는 바로 연극치료가 추구하는 방향이기도 하다(박미리, 2010). 또한, 배우 자세교정 프로그램으로 유명한 Frederick Matthias의 알렉산더 테크닉의 ‘자기 몸 사용법’에서 그의 제자는 신체지각 훈련을 통해 자기 존중감과 긍정적인 사고력을 함양하는데 큰 효과가 있음을 보고하였고(Robin; Rudnick, 1980), 알렉산더 테크닉의 효과를 연구한 Jones는 ‘사고는 반중력 반사작용을 촉진하고 신체를 통해서 근육의 재분배를 가져오는 생리적 자극’이라고 정의를 내렸다(Ron Brown, 2017). 또한, 심상 능력과 신체지각 사이에 상관관계가 있음을 보고하였으며(Overby, 1986). 몸과 마음은 온전히 하나로 상호 의존, 통합하고 있다(Frederick Matthias Alexander, 2017)고 하였다.

동작이 변할 때 정신도 변화한다. 새로운 동작은 우리를 새로운 신체적 상태로 이끌고, 새로운 경험을 형성하는 상징으로서 신선한 이미지들을 가져온다(Halprin, Daria, 2006). Moore(1989)에 의하면 신체와 정신은 하나의 통합된 열정으로 움직인다고 하였는데, 그는 이 원론적 지각이 심리학자 Howard Gardner가 다음과 같이 말한 바를 연상시킬 수 있음을 제시하고 있다. “한편으로 이성에 대한 활동과 또 다른 한편으로 우리의 본성에 대한 신체 부분과의 사이에 문화적 전통이 급속하게 분리되고 있다. 이렇게 “정신적인 것”과 “신체적인 것”이 분리되는 것은 우리가 우리의 신체를 가지고 수행하는 것이 언어, 논리, 또는 상대적으로 추상적인 상징체계를 이용하는

것보다는 덜 특별하다는 생각을 자주 하지 않기 때문이다(C. L. Moore, 1989). “몸을 활용하여 치유하는 모든 예술치료가 주목하는 것으로 몸의 반응이 정서와 인지에 영향을 미친다는 사실이다. 걷기만 해도 상쾌한 기분이 들거나 스스럼없이 몸을 움직일 때 자유로움을 느끼거나 몸에 역할을 투사하여 감정을 이입시킬 때 새로운 세계의 문의 알아차림은 바로 신체와 정서와 인지가 긴밀하게 연결되어 있기 때문이다.... 세 수준이 충분히 통합되면 몸은 우리를 의식의 보다 높은 수준에 접근하도록 허락하는 통로가 되는 것이다(Halprin, Daria, 2006)”(이선형, 2011).

“개인은 자신의 몸, 그 몸과 맺고 있는 관계 그리고 그에 영향을 미치는 사회적이거나 개인적인 요소를 살필 수 있게 된다는 점에서 보다 자각적으로 변화될 수 있다(Phil Jones, 2005)”.

Jones(2005)는 연극치료 차원에서 몸을 다음과 같이 인식하고 있다. 첫째 연극치료는 참여자가 자기 몸의 잠재성을 계발하는 것과 관련이 있다. 이는 레만이 말한 몸의 잠재성과 동일한 맥락이다. 둘째 연극치료는 참여자가 신체적으로 다른 정체성을 취함으로써 갖게 되는 치료적 가능성과 이점을 강조한다. 이는 포스트드라마 연극에서 중시하는 몸의 전염성과 직접적인 연관이 있다. 셋째 신체에 영향을 미치는 개인적, 사회적, 정치적 요인을 탐험하는 작업에 초점을 맞춘다. 몸과 사회와의 접촉에 접근함으로써 몸의 사회적 기능을 회복시키고자 하는 것이다.

## 2) 놀이

‘아이들은 몸을 움직여 소꿉놀이나 역할놀이를 통해 성인기에 필요한 기

술들을 미리 연습하기도 한다. 공격적인 놀이는 마음속에 있는 분노나 슬픔 등을 표출하게 하여 긴장을 완화 시켜주고, 구성 놀이나 퍼즐 놀이는 인지 발달에 도움을 주며, 게임이나 모험 놀이는 적절한 신체적 자극을 유지하면서 스릴과 흥미를 느끼게 한다. 이와 같은 관점은 아동의 놀이가 신체나 정서, 사회성, 인지 등 모든 발달영역에서 상호작용을 해야 가능하며 놀이를 통해 전반적인 발달이 이루어질 수 있다는 것을 나타내는 것이다. 즉, 놀이에서도 많은 에너지가 소모되며, 일상에서도 놀이가 진행되고 이 과정은 매우 생산적인 활동임을 의미하는 것이다(방은령, 2009).’

표 1. 놀이의 기능(Hughes, 1999)

놀이 이론	대표학자	놀이를 하는 이유
Surplus Energy	Spencer	넘치는 체력을 소모 시키기 위해
Renewal of Energy	Patrick	소진된 체력을 회복시키기 위해
Practice for Adulthood	Groos	성인 역할에 필요한 기술과 지식을 미리 연습하는 것
Psychoanalytic	A. Freud, Erikson	표현이 금지된 욕구들을 수용 가능한 방법으로 표현함으로써 긴장과 불안을 감소시키기 위해
Cognitive development	Bruner, Piager	전반적으로 학습을 촉진 시키고 이미 일어난 학습을 강화시키기 위해
Arousal Modulation	Berlyne, Fein, Ellis	신체적 자극수준을 최적의 상태로 유지하고 지루함을 해소시키며 불안감의 감소를 위해
Contextual	Vygotsky	상황이나 환경의 영향을 받지 않고 현실을 재구축하니까

놀이는 치료의 효과를 올린다는 점에서 수단적으로 보이지만, 그 사람의 가장 열렬한 마음속 깊은 곳에서 나오는 경우가 많아 그 사람의 인간성을 나타낸다. 거기에는 허영도 꾸밈도 없고, 마음으로부터의 솔직한 자기표현만이 있을 뿐이다(Okada Yashunobu, 2014). 심리적 입장에서 “놀지 못하는 상황에서 놀 수 있는 상태로 환자를 변화시키는 것이며 개인이 창조력을 발휘하여 자기 전체를 온전히 사용하는 것은 오로지 놀이에서만 가능하고 또한 창조적인 상태에서만 개인이 자아를 발견할 수 있다.”라고 신경정신과 의사 Donald Winnicott가 이러한 점을 주장했다(Stephen Nachmanovitch, 1990).

임상에서 놀이는 두 가지 기능을 한다. 하나는 진단의 기능이고, 다른 하나는 치료의 기능이다. 놀이를 하려면 반드시 놀잇감이 필요하다. 놀이에 사용되는 모든 도구와 소재가 다 놀잇감이 될 수 있다. 장난감뿐만 아니라, 컴퓨터 운동기구, 자전거, 오토바이 등과 같은 도구나, 자연 그리고 생각이나 이야기 속에 포함되는 내용들도 다 놀잇감이 될 수 있다(방은령, 2009). 놀이 치료는 훈련된 성인과 아동 간에 도움을 주는 상호작용으로서 놀이라는 상징적 의사소통을 통해 아동의 정서적 고통을 경감시키는 것이 그 목적이다. “아동이 놀이의 은유안에서..... 자신의 정서적 갈등을 표현하고 훈습할 것이라 가정한다.”(Reid, 1986). 한편, 아동들을 치료한 멜라니 클라인(Melanie Klein)은 대상관계 이론에 아동의 놀이 치료를 도입하였다. “클라인에게 놀이는 아동의 관점에서 무엇이 중요한가를 이해하는데 가장 훌륭한 방법인 셈이다. 환아들에 대한 클라인의 주의 깊은 관찰을 통해 보면 아동의 놀이는 진지하고 심각한 작업이며, 아동이 벌이는 일련의 놀이는 성인 분석에서의 자유연상에 상당하는 것임을 알 수 있다.” 놀이에 열중하고 있는 아동은 명상의 순간이나 자유연상의 상태로 무의식을 표출시키므로, 놀이기술의 원리는 환아에게 가능한 한 해제반응(abreaction), 즉 감정방출을

제공하는 것이다. 아동이 조그만 장난감에 몰입하여 놀이를 하는 과정에서 깊숙이 파묻혀 있던 무의식의 진면목이 드러난다는 것이다. 이 점은 존슨이 강조한 연극놀이(play)와 유사한 맥락이다(이만우, 2005).

놀이치료자는 임상적 증상을 완화 시키도록 도울 뿐 아니라, 아동의 발달을 방해하는 장애물을 제거하기 위해 작업함으로써 아동의 향후 성장 가능성을 높인다(Enzer, 1988). 최근 지적장애 아동을 대상으로 한 선행연구에서는 지적장애 아동의 행동 변화와 사회적 기능을 향상시키는 방법으로서 놀이 활동 또는 신체활동 및 운동을 제안하는 선행연구들이 많이 제시되고 있다(우보경, 1993; 이원자, 1999; 최영희, 1999; 홍지원, 1994). 또 다른 연구들에서는 신체활동과 놀이 및 운동이 사회적 기능에도 영향을 미친다고 보고하였다(강병일, 2004).

### 3) 체육과 연극의 수행성

수행성에 대하여 논하기에 앞서 체육과 예술의 공통분모는 무엇인가를 생각해 봐야 한다. 체육과 예술은 행위자 외에 다른 누군가가 행위를 지켜본다는데 맞는 지점이 있다. 보통 예술은 연극, 음악, 미술, 무용 등에 국한되어 있다고 생각하는 것이 일반적이다. 그러나 모든 예술은 인간의 움직임 속에 존재하고 인간이 움직인다는 것이 예술의 시작이라고 생각된다. 인간은 언어 사용 이전에 행동을 통하여 의사소통을 이루었다. 이후 점차 문명이 발달하게 되면서 인간의 의사소통은 복잡해졌고, 그 중, 의사의 한 표현으로서 미적인 부분도 자연스럽게 발달하게 되었다. 미적 개념이 확장되면서 인간은 미학이라는 개념 아래에 예술을 탄생시켰다.

그렇다면 체육과 스포츠의 미학은 무엇인가? 현대에 들어와서 비로소 체육적 미학을 논하고 있는데, 이것은 어떤 면에서 신체활동 속에서 잠재되어

있는 미적 개념의 원형을 발견한 것인지 모르겠다(안용규 외, 2002). 로맹은 ‘예술론에서 자연 중의 어떠한 것이라도 감히 인체와 비교할 수 없으며, 인체는 그 자체의 힘 또는 미로써 각각 다른 의상을 불러일으킬 수 있다.’고 역설한 바 있다(호소명, 1993). Kleinman(1980)은 “스포츠는 신체발달이나 기능습득 이상의 가치가 내재된 의미 있는 인간 움직임이며, 행위자나 관람자 모두에게 극정체험(peak experience)의 순간을 제공해 줄 수 있다. 그리고 스포츠는 지속적인 자아 혁신 과정의 단계이고, 이러한 스포츠가 예술의 한 형태”라고 주장하였는데, 이는 현상학적 연구를 통하여 확고한 지지 기반을 얻었다(임일혁, 2003). 운동선수가 능수능란하게 공을 다루는 기술과 교묘한 전술이 배합되어 관중에게 깊은 인상을 주고, 사람들은 그로 인해 흥분의 여운 속에서 만족을 느낌으로써 미적 향수를 얻게 되는 것이다(호소명, 1991). 예술로서의 체육이 관중을 만나다면, 예술의 하나인 연극에서는 관객이 존재한다.

연극의 한 분야인 마임은 배우가 대사 없이 몸짓과 표정만으로 상황을 모방하여 내용을 전달하는 연극 한 장르이다. 아리스토텔레스는 ‘시학’에서 ‘모방의 양식’, ‘모방의 수단’, ‘완결된 행동의 모방’, ‘보통 이하의 악인의 모방’ 등의 어구를 쓰고 있다. 모방(Imitation)이란 무슨 뜻인가? 모방은 상상이나 환상을 배제하지 않는다. ‘우리는 있을 법한 불가능성’을 모방할 수 있는가? 우리의 상상력과 오성(悟性)을 사용함으로써 그런 불가능한 사건이 발생하는 것이다. 이런 의미에서 모방은 상상력에 의하여 마음의 행동을 모방한다고 할 수 있다(김시태, 1992). 아우구스또 보알(Augusto Boal)은 행동하는 자신과 관찰하는 자신이 분화되는 순간, 곧 감각하고 느끼고 생각하고 움직이면서 동시에 그렇게 하고 있는 자신을 바라보고 의식하는 또 하나의 자신이 생겨나는 순간에 비로써 인간은 인간다운 인간으로 탄생한다고 말한다(이효원, 2017). 연극이 행위 하는 사람과 지켜보는 사람의 만남으로서 인

간성의 근본을 이루는 의식과 그대로 겹쳐짐은 연극과 삶의 동형성을 보여주는 것이며, 그것은 다시 연극이라는 은유로서 삶에 개입하는 행위(연극치료)의 기반이 된다(이효원, 2017). 체육 또한 행위자와 지켜보는 사람이 있다는 입장에서 수행성과 사회성이 만나는 지점을 논할 수 있겠는데, 1973년에 Richard Schechner는 퍼포먼스 이론과 사회학이 만나는 일곱 지점을 다음과 같이 제시했다(Calson, Marson, 2009).

- (1) 잦은 모임을 비롯한 일상의 행위들
- (2) 스포츠, 의식, 놀이, 대중의 정치적 행동들의 구조
- (3) 의사소통의 다양한 양상에 대한 분석
- (4) 놀이와 제의적 행동을 중심으로 인간과 동물의 행동 패턴간의 연관성
- (5) 대인 상호작용, 행동화, 그리고 신체지각과 연관된 심리치료의 측면
- (6) 친근한 문화와 낯선 문화 모두를 포함하는 민족지학과 역사 이전연구
- (7) 사실은 행동의 이론일, 통일된 공연이론의 수립

그림 2. 퍼포먼스 이론과 사회학이 만나는 지점(Calson, Marson, 2009)

퍼포먼스 연구에서 공연하는 것(to performance)은 “존재하는 것 그 자체 / 무엇인가를 몸소 행하는 것 / 무엇인가를 보여주는 것 / 무엇인가를 행하는 것을 보여주는 것을 설명하는 것”과 연관되어 것들이다. 그리고 공연의 종류는 “일상생활에서의 퍼포먼스, 예술에서의 퍼포먼스, 스포츠 및 다른 대중오락들에서의 공연, 비즈니스에서의 공연, 테크놀로지에서의 퍼포먼스, 섹스에서의 퍼포먼스, 제의에서의 퍼포먼스, 놀이에서의 퍼포먼스”의 8가지로 제시된다. 그리고 셰크너가 말하는 퍼포먼스의 기능은 “오락의 기능, 미학적

기능, 정체성의 수립과 변화 기능, 공동체의 확립과 촉진 기능, 치료의 기능, 교육·설득·확신의 기능, 성스러운것들과 악마적인 것들을 다루는 기능”의 7가지이다. 퍼포먼스 연구에서 말하는 퍼포먼스의 영역은 일반적으로 공연 예술이라는 범주가 포함하는 것보다 훨씬 넓은 영역 및 범위와 닿아있다 (Scehchner Richard, 2006).

본 연구에서 말하는 수행성은 운동 지속 수행성과는 거리가 있다. 운동 지속 수행성이란 한 개인이 규칙적 신체 운동을 하나의 삶의 영역으로 받아들이는 정도를 말한다(Corbin & Lindsey, 1994). ‘퍼포먼스와(Performance)’와 ‘수행성(Performativity)’은 ‘행위하다’, ‘수행하다’는 뜻의 ‘Perform’이라는 같은 어원에서 파생된 것이다(Erika Fischer-Lichte, 2004). 수행성이라는 개념은 언어학에서 출발하여 오늘날에는 연극뿐 아니라 사회학, 젠더와 정치학, 의례와 연관된 인류학, 교육, 문학, 경제 분야 등에 널리 사용되고 있다. 여러 분야에서 사용하는 이 용어의 의미들은 다소간의 차이를 지닌다. 하지만 그 핵심에는 ‘행위’라는 개념이 공통적으로 포함된다(백훈기, 2017).

수행성(Performaz)은 텍스트의 의미 기호에 가려져 있던 ”물질성, 몸, 수행적인 것, 수행성 등을 부각 시키면서 관객과의 소통에서 벌이는 다양한 지각 실험“을 이끌었고, 관객을 공연의 ‘공동생산자’로서 참여할 수 있도록 했다. 이와 같이 20세기 초 역사적 아방가르드 연극 운동에서 시작된 ‘몸’에 물질성, 현상성, 수행성들은 이후 네오 아방가르드를 거쳐 더욱 확장되어 퍼포먼스와 해프닝과 같은 공연으로 나타나고 있다(Patrice Pavis, 2012). 수행성의 미학은 연극, 오페라, 춤, 퍼포먼스와 같은 다양한 표현 예술뿐만 아니라 제의, 축제, 스포츠 경기등 모든 문화적 장르를 아우른다. 본질적으로 이것은 참여자들에게 경계에 존재하는 경험, ‘이도 저도 아닌’ 문지방 경험을 하게 되며 변환의 체험을 유도한다(Patrice Pavis, 2017).

Erika Fischer-Lichte가 자신의 저서 『The Transformative Power of Performance-A

new aesthetic』에서 제시한 수행성에 입각한 퍼포먼스의 특징은 대체로 다음과 같다(김방옥, 2010).

- (1) 퍼포먼스에서 관객은 행위자와 육체적인 의미의 공동의 참여자로서 공연을 통해 물질적으로 변환되며,
- (2) 퍼포먼스는 공간, 소리, 리듬 등의 물질성을 수반하고,
- (3) 행동은 주어진 의미를 전달하기보다 진행되는 사건을 통해 생성되며,
- (4) 행동과 사건의 경험방식은 경계적 경험(liminal experience)을 포함한다.

그림 3. 수행성에 입각한 퍼포먼스 특징(Erika Fischer-Lichte, 2004).

스노우는 수행적 연극치료 모델(performative drama therapy model)이라 명명하고 신화, 제의, 상징 그리고 역할의 치유적인 힘을 확인한다. 그는 ‘공연중심의 연극치료란, 치료의 틀을 구성하는 공연을 창조하는 수단으로써 드라마와 연극을 다루며, 관객과 공연 이후의 평론을 수반하는 공연물의 창조가 특정한 시공간에서 펼쳐지는 연극치료이다.’라고 밝힌다(Snow, Stephen, 2000).

#### 4) 스포츠 동작을 활용한 공연치료

통합예술치료란 두 가지 이상의 예술 매체를 복합적으로 적용하는 심리치료 기제를 말한다. 신체활동은 운동 기능 활동에 참여하여 신체적 인지적 정서적 발달을 추구하며, 기본 운동능력 및 감각지각운동과 표현능력을 향상 시키기 위한 신체의 활동을 통합적으로 지칭하는 용어이며(정진욱, 권현진, 김연수, 양한나, 2011), 연극치료는 증상 완화, 정서적이고 신체적인 통합, 개인의 성장이라는 치료목표를 성취하기 위해 의도적으로 연극을 활용

하는 것이다(박미리, 2009).

육체 해석학 또는 몸의 정치가 공연을 위한 무궁무진한 광장으로서의 몸을 생각할 경우, 공연(Performance)은 그 핵심어가 된다(이선형, 2011). 몸이 바로 공연 장소가 되기 때문이다. 공연되기 때문에 몸의 정치나 몸의 문제는 감성적이고 언어적이며, 정신분석학적이고 연극적이며 도덕적인 것이 된다(정화열, 2005). 공연한다는 것은 무대 위의 배우와 객석의 관객이 앞서 말한 수행성의 입장에서 유기적인 연결을 하고 있다는 것이다. 이것은 곧 하나의 집단이 될 수 있는데, 집단치료의 가장 큰 특징은 서로 다른 사람들이 모여 함께 뭔가를 도모하는 집단 자체가 사회의 축도로서 참여자들에게 훌륭한 시뮬레이션을 제공한다는 것이다. 다시 말해서, 일상에서의 참여자 모습이 집단에 고스란히 투사되며, 집단은 거꾸로 참여자들이 새로운 행동은 실험할 수 있는 안전한 공간을 제공한다. 그런 측면에서 사회적 기술은 훈련해야 할 참여자에게는 집단이 최적의 환경이 될 것이다(이효원, 2017).

공연이 끝나고 받는 박수는 힘들었던 작업과 개개인이 제작에 기여한 바에 대한 확인과도 같다. 하나의 여정이자 통과의례로서의 박수는 모든 것이 가치 있는 것이었다는 확인이자 세상 속에 자신의 일부가 수용되었다는 확인이다(Snow, 2000). 관객의 반응은 배우를 성취뿐만 아니라 수용이라는 깊은 감각으로 채운다. 이와 같은 강한 수용의 경험은 배우들이 사회적인 낙인을 경험한 사람일 때 더욱 커진다(예를 들어 정신질환자, 장애인, 노인, 성소수자). 그리고 그들의 정체성을 관객에게 명백하게 드러낼 때 강화된다. 관객은 배우의 과거의 역할과 현재의 성공적인 역할을 동시에 보게 된다. 이 같은 관객 인식에 대한 배우의 반응은 정체성에 대한 자부심과 확신 중 하나를 드러내게 된다. 이러한 반응은 시간과 공간을 함께 한 동료 배우들과 함께 경험을 공유함으로써 고양된다(Emunah, 1994). 아래의 <사진 1>은 본 연구의 공연프로그램으로 공연 후 커튼콜 장면이다. 이후 상담 과정에서

배우로 참여한 발달장애인의 성취감과 무대 경험에 대한 만족을 확인하였다.



그림 4. 본 공연 프로그램의 공연 후 인사 장면

수행성의 입장에서 연극을 살피고자 할 때 중심적 관심의 대상이 되는 것은 관객일 것이다. 수행성의 관점에서 볼 때 연극이라는 발화행위가 결국 지향하는 것은 관객의 행위라는 결과 또는 효과이기 때문이다(백훈기, 2017). 수행성을 목적으로 하는 공연치료에서 가장 이상적인 관객은 “진실한 정신적 욕구에서 진정으로 자기를 분석하기를 원하며 본능과 의식을 포함하여 총체적으로 반응하는 관객인 것이다.” 관객은 창조자가 되어 능동적이고 창조적인 경험을 함으로 참여자의 능동적인 참여를 고무하는 참여연극의 성격을 띤다. 또한, 공연 연출가 그로토프스키는 탈 연극에서 관습을 벗어버리고, 진실하고 속내를 드러내는 만남을 원하기 때문에 관객 앞의 배우라는 도식은 사라지고 오로지 만남을 통한 진실한 관계만을 부각시킨다(김용수, 2000)고 하였다. 배우와 관객이 만나는 공간, 연극이라는 시간 속에서 스스로가 무장해제 되고 서로의 본성을 탐색함으로써 치료로서의 과정을 경험하게 되는 것이다. 아래의 <사진 2>는 공연 중에 자연스럽게 관객을 공연의

일부로 참여시키는 본 연구자의 수행성에 관한 연출 장면이다. 앞선 장면에 반응하는 관객을 배우와 연결하여 행위를 유발하여 감성을 자극하고 본능적 욕구를 표현하도록 하였다. 이후 상담 과정에서 발달장애인의 부모들은 배우로 참여한 발달장애인의 행동에 동화되어 깊은 감동을 받았다고 답해 주었다.



그림 5. 관객 참여 장면

'수행성'이란, 사건과 이를 지각하는 것 사이의 긴장 관계 속에 존재하는 모든 문화적인 실천의 차원을 포괄한다. 특히 사건과 이것의 지각 사이의 긴장 관계란, 행위자가 야기하는 것이 그 실행의 상징성과 표현의 특성을 넘어서는 방식으로 관찰자에 의해 수용되는 것을 뜻한다고 서술할 수 있는 경우에는 더욱 그렇다(Öhner, 2009).

### Ⅲ. 연구 방법 및 체계

#### 1. 연구 대상

본 연구 대상은 S시 K구에 위치한 복지관의 아카데미 소속의 학생들로 구성하여 발달장애인 8명, 20~30대 성인을 대상으로 실시하였다. 연구 대상자 중, 유경\*은 체력측정에 참여하지 못하여 운동능력에서는 제외하였고 사회적응 행동에서만 적용하였다.

실험 전 연구 대상자와 대상자의 보호자에게 연구의 목적과 방법에 대해 충분히 설명한 후 참가 동의서를 서면으로 받았다. 본 연구 대상자의 특성은 다음과 같다.

표 2. 연구 대상자의 특성

(N=8)

성명	성별	진단명	연령(year)	신장(cm)	체중(kg)
			<i>M±SD</i>	<i>M±SD</i>	<i>M±SD</i>
강수*	여	자폐	28.75±4.06	165.85±13.46	70.36±11.10
곽동*	남	지적			
김보*	여	지적			
김주*	남	지적			
백종*	남	뇌병변			
서재*	남	지적			
유일*	남	지적			
유경*	여	지적			

## 2. 연구 절차

본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구 절차는 <그림 5>에 제시된 바와 같다.



그림 6. 연구절차

### 3. 연구 기간

본 연구의 연구 기간과 일정은 <표 3>와 같다.

표 3. 연구 기간

내용	기간 및 일시	장소	비고
문헌조사 및 주제선정	2019.03.01 ~		
연구설계	2019.03.01 ~	성신여대 운동생리학실	
사전검사	2019.06.12	인천장애인체력인증센터	체력측정 및 사회적응 행동 검사지
운동프로그램 실시	2019.06.05. ~ 09.25	복지관	
중간검사	2019.09.25	인천장애인체력측정센터	
공연프로그램 실시	2019.10.03. ~ 12.18	복지관	KBS 코바코홀 공연(2019.11.01.)
사후검사	2019.12.18	인천장애인체력인증센터	체력측정 및 사회적응 행동 검사지
자료분석	2020.1월 중	성신여대 운동생리학실	
논문작성	2020.2 ~ 5월 중	성신여대 운동생리학실	

문헌 및 연구설계는 2019년 3월부터 시작하였으며, 실험 기간은 2019년 6월부터 시작하여 2019년 12월까지 1주에 1차시씩 120분간 31차시로 진행되었다. 또한, 11월에 공연 발표 형식으로 진행하였다.

## 4. 측정 항목

### 1) 체력(운동능력)측정

기초체력 측정 - 인천 장애인 체력인증 센터의 프로그램을 사용하여 체격, 심폐기능(스텝검사, 6분 걷기), 근력(약력), 근지구력(윗몸 일으키기), 유연성(앉아 윗몸 앞으로 굽히기), 신체구성(BMI, 체지방률)을 검사하여 사전·사후를 비교 분석한다.

장애인체력인증이란?

장애인체력인증은 과학적인 체력측정과 맞춤형 운동처방, 체력증진교실 운영을 통하여 국민의 체육활동 참여를 활성화하고 건강체력을 향상시키기 위한 대국민 체육복지 서비스입니다

장애인체력인증의 필요성과 목적

국민체력수준 저하 및 비만인구 증가

- 최근 국민체력실태조사 결과에 따르면 체력저하 및 비만관련 지표 증가

국가의 대국민 체력관리서비스 제공 필요성 증가

- 과학적 체력관리를 하고 있는 국민은 4.6%에 불과
- 국가에서 체력관리 서비스를 제공할 필요가 있다는 응답 80.0% 로 매우 높음
- 국민체력관련 프로그램에 국민의 68.6% 가 참여 의향 있다고 응답
- 과학적 체력관리는 개인(32.6%)보다 정부(67.4%) 에서 해야 한다는 응답이 34.8% 더 높음

기초체력 측정 - 인천 장애인 체력인증 센터의 프로그램을 사용하여 체격, 심폐지구(스텝검사, 6분 걷기), 근력(약력), 근지구력(윗몸 일으키기), 유연성(앉아 윗몸 앞으로 굽히기), 신체구성 (피부두껍검사 II, 체지방률) 을 검사하여 사전·사후를 비교 분석한다.

그림 7. 인천 장애인 체력인증센터 소개(인천 장애인 체력인증센터 홈페이지)

## (1) 체격

자동신장계(DS-103) - 신장 및 체중은 개인의 체격을 평가하는 검사로서 신장 직립자세를 기초로 발바닥부터 머리의 정점까지 신체의 수직적인 최장 길이를 측정하며, 체중은 신체의 무게를 측정한다.

- 자동신장계가 지면과 수평이 이루어졌는지 확인한다.
- 실시자가 최소한의 의류(속옷, 반팔 및 반바지)만 입고 측정할 수 있어야 하므로 독립적인 공간 사용을 권장한다.
- 실시자가 곧바르게 직립자세를 유지하여 측정 준비가 되었는지 확인한다.
- 실시자의 턱이 들리거나 머리가 옆으로 기울지 않고 정면을 향하였는지 확인한다.
- 실시자가 바른 자세를 잡지 못하는 경우, 측정자가 손으로 가볍게 조정 한 후 측정하도록 한다.
- 측정 시 신체가 흔들리지 않도록 주의한다.



그림 8. 체격측정(장애인 체력인증센터 홈페이지)

(2) 신체구성 - 체지방률(%)

생체전기저항법(Bio electric Impedance Analysis, BIA)를 활용하여 체지방률을 측정(inbody 370)한다.

- 24시간 전, 음주를 금지한다.
- 12시간 전, 운동을 금지한다.
- 6시간 전, 음식물 및 물 섭취를 금지한다.
- 화장실 다녀온 후 측정한다.
- 여성의 경우, 생리 중 측정을 금지한다.
- 실시자가 바른 자세를 잡지 못하면 측정자가 손으로 가볍게 조정한 후 측정을 하도록 한다.



그림 9. 체지방측정(장애인 체력인증센터 홈페이지)

(3) 심폐기능 - 스텝검사(ml/kg/min)

스텝(지적)검사는 3분간 시행한 후 휴식시 1분, 3분의 심박수를 측정하여 심폐 회복 능력을 추정하는 검사이다. 준비물로 스텝박스, 메트로놈과 박자 신호용 음향장비, 심박수 측정장비(PAPS BS-CM), 초시계, 심박수 수신용 노트북, 유도선이 필요하다. 인천 장애인 체력인증센터의 홈페이지에 게시되어 있는 추정 공식( $\dot{V}O_2\max$ )을 이용하여 값을 구하였다.

$$\text{성인 남성} = 70.597 - (0.246 * \text{연령}) + (0.077 * \text{신장}) - (0.222 * \text{체중}) - (0.147 * \text{스텝검사 회복시 심박수})$$

$$\text{성인 여성} = 54.337 - (0.186 * \text{연령}) + (0.097 * \text{신장}) - (0.246 * \text{체중}) - (0.122 * \text{스텝검사 회복시 심박수})$$

- 실시자에 따라 스텝박스 높이를 확인하여 설치한다(남성 30cm, 여성 20cm).
- 여러 명을 한 번에 측정할 경우, 실시자간 간격을 여유 있게 두도록 한다.
- 측정 전 스텝검사 리듬의 재생상태와 시간 간격의 정확성을 점검한다.
- 남성은 분당 30회, 여성은 분당 24회의 박자로 스텝운동을 실시한다.
- 측정 장비(심박수 측정기, 초시계)의 작동상태를 확인한다.

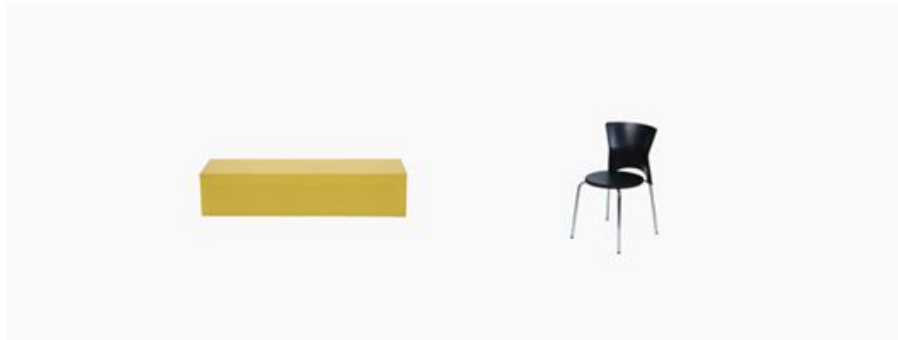


그림 10. 스텝검사(장애인 체력인증센터 홈페이지)

#### (4) 근지구력 - 윗몸일으키기(회)

윗몸일으키기는 주어진 시간동안 상체를 올리는 반복 횟수를 측정하여 복부 근지구력을 평가하는 검사이다.

- 실시자의 손이 머리에서 떨어지지 않도록 한다.
- 반동을 이용하여 올라오지 않도록 한다.
- 어깨와 목에 힘이 들어가 무리가 되지 않도록 턱을 가볍게 당겨 실시 할 수 있도록 한다.
- 준비자세로 돌아올 때는 어깨가 반드시 매트에 닿도록 한다.
- 측정자가 총 횟수를 혼동하지 않고, 실시자에게 알려줄 수 있도록 하기 위해 횟수를 직접 말하며 계수하도록 한다.
- 검사 방법에 대한 이해를 돕기 위해서 측정자와 2~3번 정도 연습을 실시한다.



그림 11. 윗몸일으키기(장애인 체력인증센터 홈페이지)

(5) 근력 - 악력(kg)

악력(K114)검사는 손으로 물건을 쥐는 힘을 1회 측정함으로써 근력을 평가하는 검사이다.

- 실시자가 스스로 세게 쥐는 방법을 인식하지 못하는 경우, 보조자가 실시자의 손을 함께 포개어 잡고 손잡이를 잡아당기는 느낌을 알 수 있도록 유도한다.
- 검사 시 팔을 굽히거나 손목이 꺾이지 않도록 보조한다.
- 악력계가 다리에 닿지 않도록 한다.
- 악력계를 쥐는 방법을 시범 후에도 모르는 실시자의 경우, 보조자가 도움을 주어 악력계에 실시자의 손을 잡을 수 있도록 모양을 잡아주고 당길 수 있도록 한다.



그림 12. 악력검사(장애인 체력인증센터 홈페이지)

(6) 유연성 - 좌전굴(cm)

앞아 윗몸 앞으로 굽히기(BS-FF)는 다리를 굽게 뻗어 앉은 상태에서 상체를 최대한 앞으로 숙여 유연성을 측정하는 검사이다.

- 측정 동작에 대한 이해가 부족한 경우 손으로 동작을 유도하여 정확한 동작과 방법을 인지시킨다.
- 검사 시작 전 1회 이상의 연습을 실시한다.
- 무리하게 등을 밀거나 강제로 팔을 잡아당겨 검사하지 않도록 한다.
- 무릎이 구부러지지 않도록 유의한다.
- 인지능력이 낮아 무릎을 펴지 못하는 경우 실시자의 무릎을 살짝 눌러 굽히지 않도록 한다.
- 반동에 의해 좌전굴 계측판을 밀지 못하도록, 느린 동작으로 시범을 보이고 실시자의 손을 잡아 천천히 움직이도록 유도한다.
- 충분히 함께 연습을 한 후 측정을 한다.



그림 13. 좌전굴(장애인 체력인증센터 홈페이지)

## 2) 사회적응 행동검사

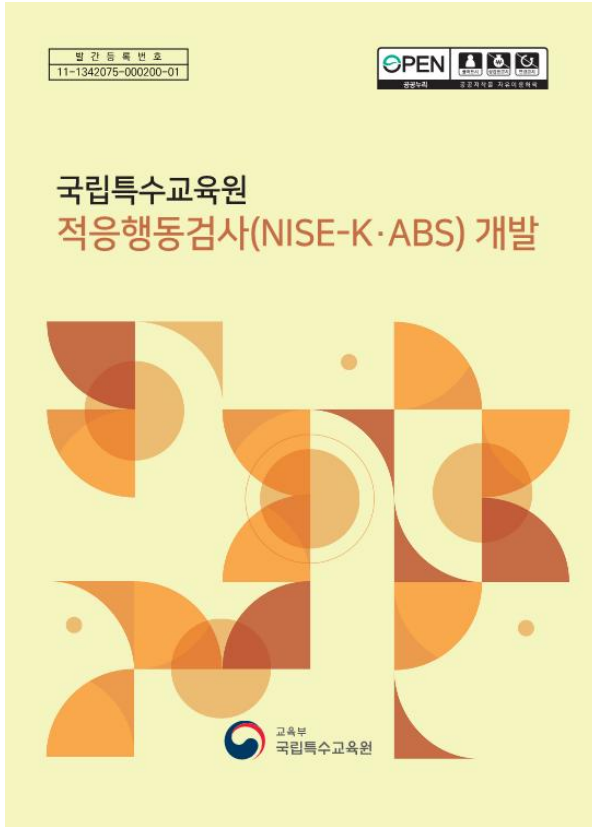
국립특수교육원에서 새롭게 제작된 적응행동검사 도구이다. 기존의 국립특수교육원 적응행동검사(KNISE-SAB)는 2003년에 개발되었다. 변화된 새로운 환경을 반영하기 위하여 새롭게 검사 문항을 조정하여 기준을 새롭게 제시할 필요가 있다. 그러한 점에서 IT의 활용이 일상이 된 현실에서 국가 수준에서 적응행동검사를 새롭게 개발하는 것은 매우 타당하다. 기존의 KNISE-SAB(2003)를 폐지하고 특수교육대상자를 선별하고 진단하는데 필요한 새로운 적응행동검사 도구를 국가 수준에서 개발하는 것을 목적으로 한다(류재연, 2018).

첫째, 현장에서 실제적으로 활용될 수 있는 최적의 적응행동 문항을 개발한다.

둘째, 검사 도구의 신뢰도와 타당도를 검증하고 검사 모형에 따라 기준을 개발한다.

셋째, 검사의 용이성을 위하여 지필검사 및 웹과 모바일용 검사 도구를 개발한다.

넷째, 개발된 검사 도구를 현장에서 쉽게 활용할 수 있도록 보급한다.



동 영역별 반분신뢰도와 내적 일치도 및 측정의 표준오차에 대한 기우법을 사용하여 반복하고 Spearman-Brown 공식에 의해 .79~.989 사이에 분포하고 있고, Cronbach의  $\alpha$  계수를 사용하여 내적일치도는 .742~.982 사이에 분포하고 있어서 높은 신뢰

도. 피검사자의 진점수와 측정된 점수가 어느 정도의 차이를 가지는지에 관한 신뢰구간을 추정할 수 있게 해주는 측정의 표준오차도 비교적 낮게 나타나서 분 평균도구의 신뢰도를 보여준다. 각 하위영역의 점수는  $\pm 0.906 \sim 4.431$  범위에 속한다고 추정된다. <표 V-7>은 각 문항별 평균과 문항-총점상관 및 해당 문항 삭제시 개념적, 사회적, 실제적 기술의 Cronbach  $\alpha$  계수를 요약한 것이다.

〈표 V-6〉 초·중등 적응행동 영역별 반분신뢰도, 내적 일치도 및 측정의 표준오차

검사영역	반분신뢰도	내적일치도	SEM(평균)
개념	인지	.940	1.937(7.909)
	언어	.801	1.449(3.248)
	수	.926	0.956(3.515)
사회	개념문항	.964	2.545(13.41)
	자기표현	.779	0.906(1.927)
	타인인식	.867	1.197(3.281)
	대인관계	.929	1.376(5.163)
실제	사회문항	.951	2.094(9.458)
	기본생활	.930	1.748(6.605)
	가정생활	.922	1.095(3.921)
	지역적응	.967	1.369(7.534)
	IT활용	.959	1.333(6.585)
실제문항	.984	2.926(23.134)	
전체 항목	.989	.982	4.431(42.246)

그림 14. 적응행동 검사지

## 5. 연구 방법

동일집단의 사전·사후 검사법으로 스포츠 동작을 활용한 마임 놀이의 공연 프로그램이 발달장애인의 기초체력과 적응 행동에 어떤 변화가 일어났는지 관찰하고자 한다. 이를 위해 프로그램 시작 전에 기초체력과 적응행동을 측정하고 프로그램 적용 후의 측정값을 사후 비교·분석한다.



그림 15. 프로그램 공연 포스터



표 4. 차시별 스포츠 마임공연 프로그램 구성

차시	공연 프로그램(80분) Action	준비, 정리 프로그램(30분) Warm-up, Closing	소요시간
1차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마임 놀이와 친해지기</li> <li>• 연극과 마임 소개하기</li> <li>• 좋아하는 과일 먹기 표현</li> </ul>		
2차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장애인체력인증센터에서 체력측정</li> <li>• 적응행동 검사지 배부</li> </ul>		
3차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마임 놀이와 친해지기</li> <li>• 생활을 몸으로 표현</li> <li>• 감정을 몸으로 표현</li> </ul>		
4차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제자리 걸어보기</li> <li>• 제자리에서 뛰어보기</li> <li>• 육상선수 흉내내기</li> </ul>	준비운동(20분)	
5차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과일을 맛있게 먹어보기</li> <li>• 좋아하는 스포츠 동작을 표현하기</li> </ul>	1 걸으며 눈을 마주치고 인사해보기 2 걸으며 하이파이브해보기	
6차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 좋아하는 동물 되어보기</li> <li>• 좋아하는 스포츠 동작을 공유하고 따라해보기</li> </ul>	3 서로 부딪히지 않게 빠르게 움직여 보기 4 제자리 걷기	120분 (휴식 10분)
7차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 좋아하는 동물을 공유하고 따라해보기</li> <li>• 좋아하는 스포츠 동작을 공유하고 따라해보기</li> </ul>	정리운동(10분)	
8차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제자리에서 걷다가 좋아하는 스포츠 동작하기</li> <li>• 제자리에서 뛰다가 좋아하는 스포츠 동작하기</li> </ul>	양팔을 벌린 간격으로 원을 그리며 서고 지정된 사람은 술래가 되어 앉았다가 일어나서 점프하기(차수가 거듭될수록 횟수를 높여가기)	
9차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우주에서 걸어보기</li> <li>• 좋아하는 스포츠 정하기</li> </ul>		
10차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스포츠 동작 따라해보기</li> <li>• 우주선 만들어보기</li> <li>• 우주에서 걸어보기</li> <li>• 외계인 흉내내기</li> </ul>		

차시	공연 프로그램(80분) Action	준비, 정리 프로그램(30분) Warm-up, Closing	소요시간
11차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>우주선 타보기</li> <li>달에서 걸어보기</li> <li>외계인과 스포츠 놀이하기</li> </ul>		
12차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>우주선 달나라 도착하기</li> <li>외계인과 스포츠 놀이하기</li> </ul>		
13차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>외계인과 스포츠 놀이하기</li> <li>동작 복습해 보기</li> </ul>		
14차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>동작 복습해 보기</li> <li>각자의 스포츠 동작하기</li> </ul>	준비운동(20분)  1 걸으며 눈을 마주치고 인사해보기	
15차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>제자리 걷기</li> <li>지하철, 버스 타보기</li> <li>좋아하는 음식 먹어보기</li> </ul>	2 걸으며 하이파이브해보기  3 서로 부딪히지 않게 빠르게 움직여 보기	
16차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>이 닦기</li> <li>세수하기</li> <li>자신의 공간 표현하기</li> </ul>	4 제자리 걷기	120분 (휴식 10분)
17차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>나비 되어 걸어보기</li> <li>기차놀이 하기</li> <li>공간 걸어보기</li> </ul>	정리운동(10분)  양팔을 벌린 간격으로 원을 그리며 서고 지정된 사람은 술래가 되어 앉았다가 일어나서 점프하기(차수가 거듭될수록 헛수를 높여가기)	
18차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>장애인체력인증센터에서 체력측정(9/25)</li> </ul>		
19차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>공간 걸어보기</li> <li>과일 먹어보기</li> <li>스포츠 동작 해보기</li> </ul>		
20차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>버스, 기차 타보기</li> <li>스포츠 동작 해보기</li> </ul>		

차시	공연 프로그램(80분) Action	준비, 정리 프로그램(30분) Warm-up, Closing	소요시간
21차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나비 되어 걸어보기</li> <li>• 기차 타보기</li> <li>• 스포츠 동작 해보기</li> </ul>		
22차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우주선 타보기</li> <li>• 달나라에서 걸어보기</li> <li>• 스포츠 동작 해보기</li> </ul>		
23차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 외계인과 인사하기</li> <li>• 외계인과 스포츠 동작하기</li> </ul>		
24차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연을 위한 리허설</li> </ul>	준비운동(20분)	
25차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연</li> </ul>	1 걸으며 눈을 마주치고 인사해보기 2 걸으며 하이파이브해보기	
26차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신만의 스포츠 동작하기</li> <li>• 서로 공유하고 따라하기</li> </ul>	3 서로 부딪히지 않게 빠르게 움직여 보기 4 제자리 걷기	120분 (휴식 10분)
27차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연 순서대로 반복하기</li> </ul>	정리운동(10분)	
28차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신만의 스포츠 동작하기</li> <li>• 서로 공유하고 따라하기</li> </ul>	양팔을 벌린 간격으로 원을 그리며 서고 지정된 사람은 술래가 되어 앉았다	
29차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연 순서대로 반복하기</li> </ul>	가 일어나서 점프하기(차수가 거듭될수록 횟수를 높여가기)	
30차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신만의 스포츠 동작하기</li> <li>• 서로 공유하고 따라하기</li> </ul>		
31차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장애인체력인증센터에서 체력측정</li> <li>• 적응행동 검사지 배부</li> </ul>		

1차시 스포츠 마임 놀이를 이해하는 시간으로서 마임에 대한 개념을 알고 사물과 감정을 기억하여 몸으로 표현해 보는 것을 목표로 진행되었다.



그림 17. 연습사진

2차시 인천 장애인 체력인증 센터를 방문하였다. 기초체력을 측정하여 현 상태를 체크 해보고 수업 종료 직전에 다시 측정하여 사전, 사후의 변화를 알아보려고 하였다. 또한, 동일한 방법으로 사전·사후 적응행동 검사지를 배부, 종합하여 연구자료로 취합하고자 하였다.



그림 18. 체력(운동능력)측정 1차시

3차시 반복 학습을 통하여 몸으로 익히고 표현하는 것에 흥미를 가질 수 있도록 하였다.

4차시 스포츠 마임 놀이와 친해질 수 있도록 흉내 내기를 통해 이를 수행하고 즐기도록 유도했다.

5차시 단순한 흉내 내기 동작에서 형용사를 적용하여 감정을 섞어 표현할 수 있도록 유도했다.

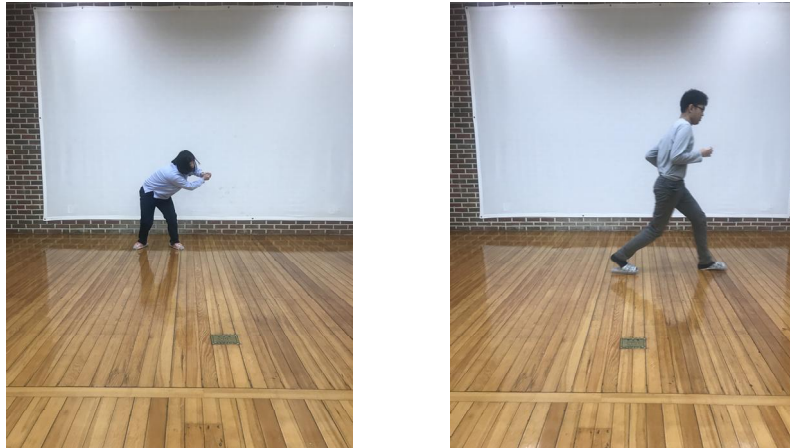


그림 19. 연습사진

6차시 개인의 표현에서 다 같이 표현해 보는 단계로 진입하고자 하였다.

7차시 서로의 움직임을 공유하고 따라 해봄으로써 동작에 있어 유기적인 관계를 맺도록 하였다.

8차시 제자리에서 걷는 마임과 스포츠 동작을 결합해 봄으로써 단순 동작에서 복합 동작 수준으로 넘어가 보고자 했다.

9차시 동작에 저항을 주어 표현의 결을 바꿔 보고 저항이 있는 상태에서 스포츠 동작을 경험하는 시간을 가져 보았다.

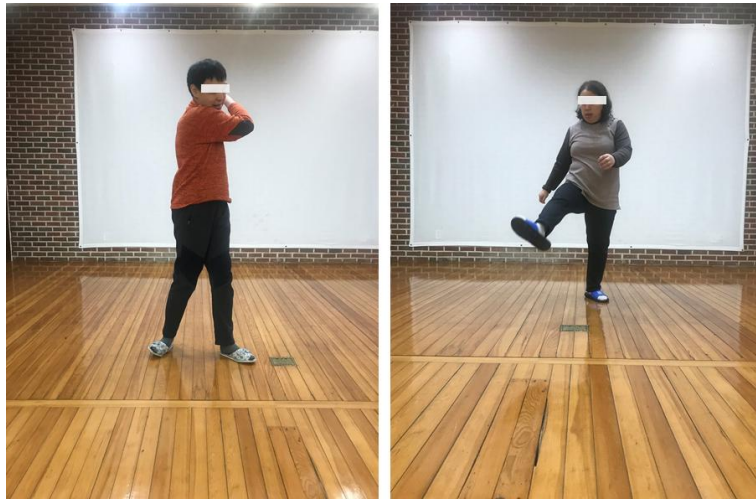


그림 20. 연습사진

10차시 개인 형태의 동작 만들기에서 유기적이고 집체적인 동작을 만들어 보았다.

11차시 개인 형태의 동작 만들기에서 유기적이고 집체적인 동작을 만들어 보았으며 저항이 있는 상태에서 스포츠 동작 해보기를 복습하였다.

12차시 현재까지 동작들을 복습해 보고 참여자의 흥미와 이해를 체크해 보았다. 놀이와 스포츠 동작을 결합, 적용해 보고자 했다.

13차시 현재까지의 동작을 취합해보고, 동작을 ‘스토리텔링’ 하여 나열해 보았다. 놀이와 스포츠 동작을 결합, 적용해 보고자 했다.

14차시 나열된 동작들을 수행함으로 참여자들에게 이해시키고, 11월 1일 배우로서 극장에서 관객을 만나는 것에 대한 이해를 구하였다.

15차시 본격적으로 공연을 준비하는 단계로서 대본에 맞추어 순차적으로 동작을 정리하고, 일상에서의 움직임을 표현하기를 목표로 수업하였다.

16차시 일상을 표현하는 걷기와 버스와 지하철 타기, 이빨 닦기와 세수하기 등 자신의 공간을 표현하는 것을 반복 연습하였다.



그림 21. 연습사진

17차시 놀이를 표현하는 단계로서 공간을 상상하고, 나비가 되어보고, 기차놀이를 통하여 단체 놀이를 공유하였다.

18차시 지난 3개월간의 체력(운동능력) 변화를 측정하고 중간 점검을 위하여 다시 인천 장애인 체력 인증센터를 방문하였다.



그림 22. 체력(운동능력)측정 2차시

19차시 개인 동작을 위주로 하여 일상에서의 움직임을 연습했다.

20차시 개인 동작을 위주로 하여 일상생활을 표현하였다.

21차시 놀이를 표현하면서 개인 동작에서 단체 동작으로 진행해 보았다.

22차시 단체 놀이를 중심으로 하여 스토리에 맞추어 동작을 구성하였다.



그림 23. 연습사진

23차시 단체 놀이를 중심으로 하여 스포츠 동작을 반복했다.

24차시 공연을 위하여 순서에 맞추어 리허설을 진행하였다.

25차시 극장에서 관객을 만나고, 공연을 진행하였다.

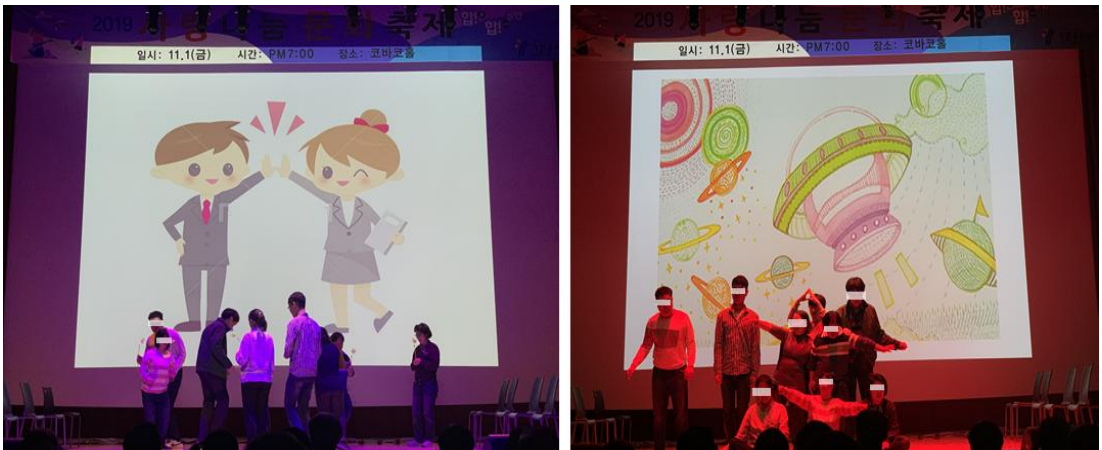


그림 24. 공연사진

26차시 공연 후 자신의 무대를 평가하고, 자신만의 스포츠 동작 다듬기를 시도하였다.



그림 25. 연습사진

27차시 각각의 스포츠 동작을 표현해 보고 놀이화하여, 공유하고 따라 하는 시간을 가져 보았다.

28차시 공연 순서대로 동작을 반복해보고 놀이화해 보았다.

29차시 각각의 스포츠 동작을 표현해 보고, 공유하고 따라하는 시간과 공연 순서대로 동작을 반복하는 놀이시간을 가져 보았다.

30차시 각각의 스포츠 동작을 표현해 보고, 공유하고 따라 하는 시간과 공연 순서대로 동작을 반복하는 놀이시간을 가져 보았다.



그림 26. 연습사진

31차시 인천 장애인 체력인증 센터를 방문하여 프로그램 이후의 기본 체력을 측정하고 적응행동 검사지를 배부하여 수업 이후의 변화 자료를 수집하였다.



그림 27. 체력(운동능력)측정 3차시

## 2) 적응 행동 검사지

적응행동 검사는 국립특수교육원에서 2018년에 개정하여 학술지에 기고된 논문을 활용하였다. 유아용과 초·중등용으로 구분되어 있으나 발달장애인의 정도를 고려하여 초·중등용으로 선정하였다. 적응행동 영역별로 추정된 반분신뢰도는 .779~.989 사이에 분포하고 있고, Cronbach의  $\alpha$ 계수를 사용하여 추정된 문항내적일치도는 .742~.982 사이에 분포하고 있어서 높은 신뢰도를 보여주고 있다(국립특수교육원, 2018).

표 5. 적응행동 검사지 문항

순서	영역	소검사	문항수	영역별 총 문항수
1	개념적 기술	1. 인지	25	49
		2. 언어	12	
		3. 수	12	
2	사회적 기술	4. 자기표현	10	46
		5. 타인인식	17	
		6. 대인관계	19	
3	실제적 기술	7. 기본생활	27	63
		8. 가정생활	10	
		9. 지역적응	14	
		10. IT활용	12	
총계	3개 영역	10개 소문항	158개 문항	

총 문항은 10개 소검사에 158개이다. 개념적 기술의 소검사는 인지(25개 문항), 언어(12개 문항), 수(12개 문항)로 3개 소검사에 총 49개 문항이다. 사회적 기술의 소검사는 자기표현(10개 문항), 타인인식(17개 문항), 대인관계(19개 문항)로 3개 소검사에 총 46개 문항이다. 실제적 기술의 소검사는 기본생활(27개 문항), 가정생활(10개 문항), 지역적응(14개 문항), IT 활용(12개 문항)으로 4개 소검사에 총 63개 문항이다. 문항 점수는 ‘그렇다(2점), 중간이다(1점), 그렇지않다(1점)’으로 총계를 구하여 본다.

## 6. 자료처리

본 실험의 결과는 SPSS 26 ver. 통계 package를 이용하여 각 항목 별 평균( $M$ )과 표준편차( $SD$ )를 산출하였고, 대응 표본 (paired) t-test를 이용하여 집단의 공연프로그램 적용 사전·사후를 분석하였다. 또한, 사회적응 행동 평가지를 사용하여 전·후의 차이를 분석하였다. 모든 통계적 유의수준은  $p < .05$ 로 설정하였다. 연구 대상자의 수가 한정되어 정규분포를 이루는지 확인하기 위해 정규성 검증을 실시하였다.

Shapiro-Wilk는 3~5개 미만의 대상자의 정규성 검증을 실시하는 것으로 Kolmogorov-Smirnova도 참고하여 병행 분석하여 나온 결과는 <표 6>과 같았다.

표 6. Kolmogorov-Smirnova, Shapiro-Wilk

		Kolmogorov-Smirnova		Shapiro-Wilk	
		통계	CTT 유의확률	통계	CTT 유의확률
신체구성	(1차)	.188	.200*	.920	.503
심폐기능	(1차)	.211	.200*	.903	.391
근지구력	(1차)	.199	.200*	.971	.900
근력	(1차)	.222	.200*	.951	.752
BMI	(1차)	.308	.078*	.850	.158
유연성	(1차)	.215	.200*	.889	.315
신체구성	(2차)	.168	.200*	.966	.865
심폐기능	(2차)	.236	.200*	.958	.805
근지구력	(2차)	.168	.200*	.961	.829
근력	(2차)	.169	.200*	.975	.922
BMI	(2차)	.318	.058*	.845	.142
유연성	(2차)	.255	.200*	.915	.471
신체구성	(3차)	.193	.200*	.910	.435
심폐기능	(3차)	.229	.200*	.966	.862
근지구력	(3차)	.152	.200*	.984	.968
근력	(3차)	.181	.200*	.952	.753
BMI	(3차)	.294	.115	.866	.211
유연성	(3차)	.139	.200*	.993	.996
사전_인지		.170	.200*	.947	.719
사전_언어		.201	.200*	.912	.452
사전_수		.156	.200*	.981	.955
사전_자기표현		.169	.200*	.951	.749
사전_타인인식		.219	.200*	.884	.289
사전_대인관계		.221	.200*	.951	.745
사전_기본생활		.185	.200*	.946	.712
사전_가정생활		.315	.063	.765	.028
사전_지역적응		.181	.200*	.936	.626
사전_IT활용		.287	.132	.788	.046
사후_인지		.207	.200*	.890	.317
사후_언어		.305	.086	.818	.085
사후_수		.156	.200*	.981	.955
사후_자기표현		.165	.200*	.955	.781
사후_타인인식		.219	.200*	.881	.274
사후_대인관계		.198	.200*	.952	.757
사후_기본생활		.185	.200*	.946	.712
사후_가정생활		.315	.063	.765	.028
사후_지역적응		.181	.200*	.936	.626
사후_IT활용		.284	.143	.803	.063

Shapiro-Wilk의 값 중에  $p$ 값이 0.05 미만인 것들은 정규성을 따르지 않는 것으로 나타났다.

## IV. 연구 결과

### 1. 발달장애인의 운동능력 변화

본 연구에서 발달장애인의 운동능력 측정은 1차(전)와 2차(중), 3차(후)에 나누어 진행하였지만, 연구 대상자의 특성상 2차는 중간검사로 제외하고 1차와 3차를 비교하여 사전과 사후 검증으로 실시하였다. <표 7>과 <그림 28>은 측정결과와 사전과 사후의 차이를 비교한 표이다.

표 7. 공연프로그램 적용 시 운동능력의 변화

변인	사전		사후		t	p
	평균	표준편차	평균	표준편차		
근력	19.66	4.124	22.23	6.597	1.132	.301
근지구력	15.00	11.477	17.86	11.216	1.034	.341
유연성	-3.76	7.144	-1.00	7.266	1.189	.279
심폐기능	41.96	6.027	41.87	6.833	.564	.597
체지방률	32.06	11.226	34.13	8.687	1.989	.094
BMI	25.60	3.845	26.21	4.168	2.248	.066

\* $p < 0.05$ , \*\* $p < 0.01$

본 연구에서 스포츠동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후의 발달장애인의 근력을 살펴보면, 사전 평균은 19.66(kg)이고 사후 평균은 22.23(kg)으로 나타났다. 약 2.57(kg) 증가하였으나 통계적으로 유의하지 않았다. 또한, 발달장애인의 근지구력을 살펴보면, 사전 평균은 15.00(회)이고 사후 평균은 17.86(회)로 나타났다. 약 2.86(회) 증가하였으나 통계적으로 유의하지 않았다.

발달장애인의 유연성을 살펴보면, 사전 평균은  $-3.76(Cm)$ 이고 사후 평균은  $-1.00(Cm)$ 으로 나타났다. 약  $2.76(Cm)$  증가하였으나 통계적으로 유의하지 않았다. 심폐기능을 살펴보면, 사전 평균은  $41.96(ml/kg/min)$ 이고 사후 평균은  $41.87(ml/kg/min)$ 으로 나타났다. 약  $0.1(ml/kg/min)$  감소하여 통계적으로 유의하지 않았음을 알 수 있다. 그리고, 체지방률은 사전 평균은  $32.06(\%)$ 이고 사후 평균은  $34.13(\%)$ 으로 나타나 약  $2.07(\%)$  증가하였으나 통계적으로 유의하지 않았다. BMI 또한, 사전 평균은  $25.60(kg/m^2)$ 이고 사후 평균은  $26.21(kg/m^2)$ 으로 나타났다. 약  $-0.61(kg/m^2)$  증가하였으나 통계적으로 유의하지 않았다.



그림 28. 공연프로그램 적용 시 변인의 변화

## 1) 근력

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 근력 전체 변화를 살펴보면 <표 8>에서와 같이, 사전검사에서는 19.66(kg)으로 나타났고 사후검사에서는 22.23(kg)로 나타나 변화량 2.57(kg) 증가와 13.07%의 변화율을 나타내었다.

스포츠 동작을 활용한 마임공연 프로그램이 발달장애인의 근력 향상에 긍정적인 경향이 나타났지만, 통계적으로 유의하지 않았다.

표 8. 근력의 전체 변화

(단위;kg)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	19.66	4.124	22.23	6.597	2.57	13.07	1.132 (.301)

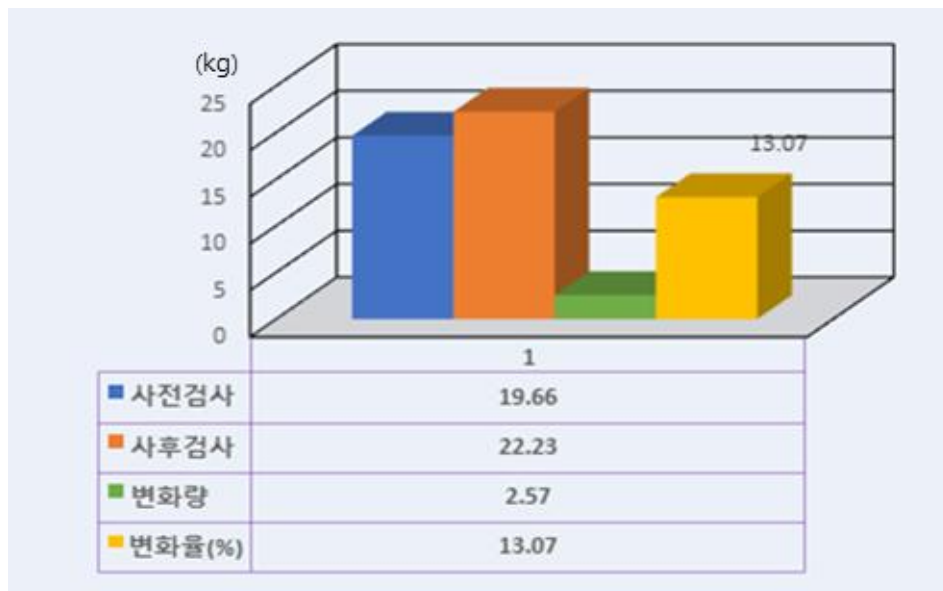


그림 29. 근력의 전체 변화

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 근력을 개인별로 살펴보면 <표 9>과 <그림 30>에서 알 수 있듯이 백종\*(사전 22.80, 사후 35.20, 변화량 12.4, 변화율 54.36%)이 가장 큰 긍정적인 변화를 나타내었고, 광동\*(사전 12.50, 사후 16.60, 변화량 4.1, 변화율 32.80%)과 유일\*(사전 20.20, 사후 24.30, 변화량 4.1, 변화율 20.30%), 그리고 서재\*(사전 23.10, 사후 24.50, 변화량 1.4, 변화율 6.06%) 순으로 변화를 나타냈다. 그리고 김주\*(사전 20.60, 사후 20.20, 변화량 -0.4, 변화율 1.94%), 강수\*(사전 16.20, 사후 15.10, 변화량 -1.1, 변화율 6.79%), 김보\*(사전 24.80, 사후 21.30, 변화량 -3.5, 변화율 14.11%)의 순으로 부정적인 변화를 나타냈다.

표 9. 근력의 개인별 변화

(단위:kg)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	16.20	15.10	-1.1	6.79
광동*	남	12.50	16.60	4.1	32.80
김보*	여	24.80	21.30	-3.5	14.11
김주*	남	20.60	20.20	-0.4	1.94
백종*	남	22.80	35.20	12.4	54.36
서재*	남	23.10	24.50	1.4	6.06
유일*	남	20.20	24.30	4.1	20.30

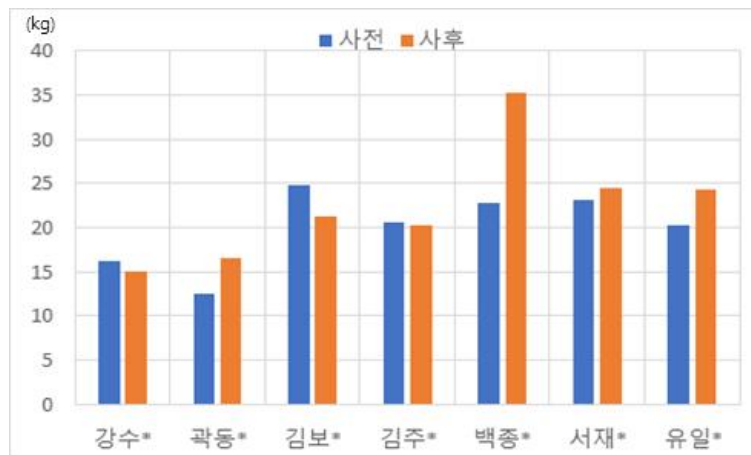


그림 30. 근력의 개인별 변화

## 2) 근지구력

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 근지구력 전체 변화를 살펴보면 <표 10>에서 보는 바와 같이, 사전검사에서는 15.00(회)으로 나타났고 사후검사에서는 17.86(회)로 나타나 변화량 2.86(회) 증가와 19.07%의 변화율을 나타내었다.

스포츠 동작을 활용한 마임공연 프로그램이 발달장애인의 근지구력 향상에 긍정적인 경향이 나타났지만, 통계적으로 유의하지 않았다.

표 10. 근지구력의 전체 변화

(단위:회)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	15.00	11.477	17.86	11.216	2.86	19.07	1.034 (.341)

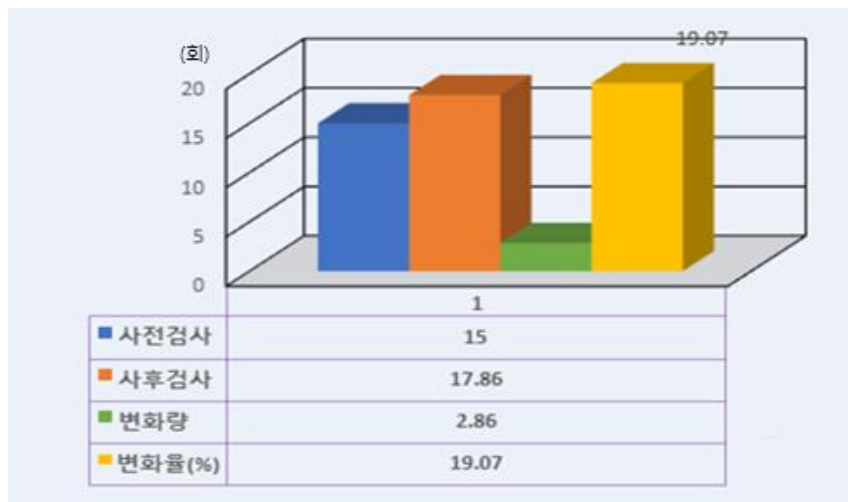


그림 31. 근지구력의 전체 변화

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 근지구력을 개인별로 살펴보면 <표 11>과 <그림 32>에서 알 수 있듯이 곽동\*(사전 15, 사후 19, 변화량 4, 변화율 26.67%)이 가장 큰 변화를 나타내었고, 김주\*(사전 18, 사후 20, 변화량 2, 변화율 11.12%)과 백종\*(사전 31, 사후 33, 변화량 2, 변화율 6.45%), 그리고 유일\*(사전 9, 사후 10, 변화량 1, 변화율 11.12%)으로 순으로 긍정적인 변화를 나타냈다. 그리고 서재\*(사전 29, 사후 29, 변화량 0, 변화율 0%)은 변화가 없었으며, 김보\*(사전 17, 사후 14, 변화량 -3, 변화율 -17.65%)는 부정적인 변화를 나타냈다. 강수\*은 사전과 사후검사 모두에서 0으로 체크 되어 통계에 포함 시킬 수 없었다.

표 11. 근지구력의 개인별 변화

(단위:회)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	0	0	0	0
곽동*	남	15	19	4	26.67
김보*	여	17	14	-3	17.65
김주*	남	18	20	2	11.12
백종*	남	31	33	2	6.45
서재*	남	29	29	0	0
유일*	남	9	10	1	11.12

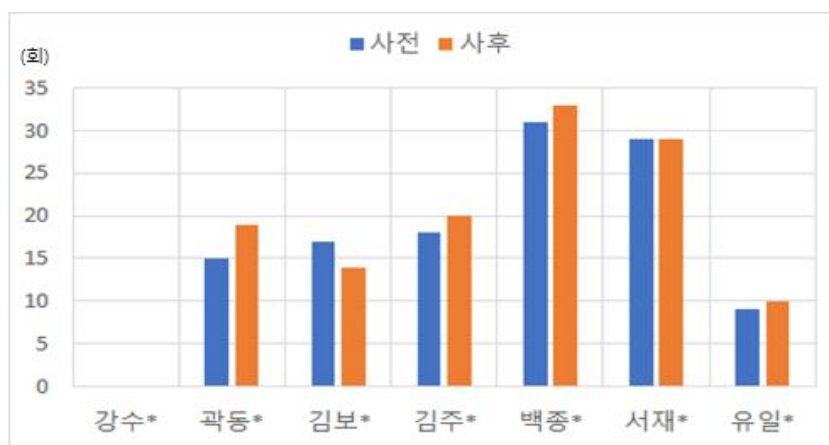


그림 32. 근지구력의 개인별 변화

### 3) 유연성

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 유연성 전체 변화를 살펴보면 <표 12>에서와 같이, 사전검사에서는 -3.76(cm)으로 나타났고 사후검사에서는 -1.00(cm)로 나타나 변화량 2.76(cm) 증가와 73.40%의 변화율을 보여주었다.

스포츠 동작을 활용한 마임공연 프로그램이 발달장애인의 유연성 향상에 긍정적인 경향이 나타났지만, 통계적으로 유의하지는 않았다.

표 12. 유연성의 전체 변화 (단위:cm)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	-3.76	7.144	-1.00	7.266	2.76	73.40	1.189 (.279)

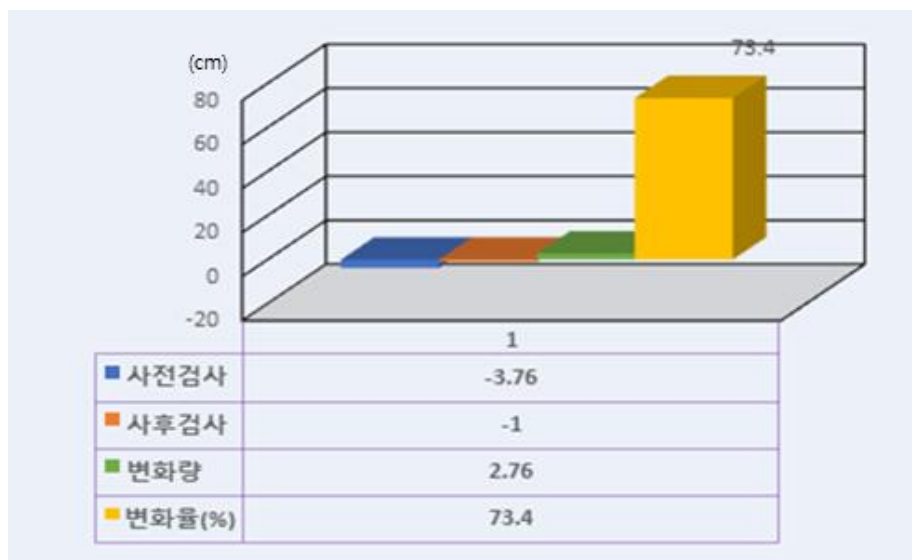


그림 33. 유연성의 전체 변화

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 유연성을 개인별로 살펴보면 <표 13>과 <그림 34>에서 알 수 있듯이 강수\*(사전 -11.9, 사후 2.2, 변화량 14.1, 변화율 118.49%)이 가장 큰 긍정적 변화를 나타내었고 이어 백종\*(사전 -3.5, 사후 5.2, 변화량 8.7, 변화율 248.57%)이 두 번째로 변화를 나타내었다. 그리고 서재\*(사전 -3.2, 사후 0.6, 변화량 3.8, 변화율 118.75%), 김보\*(사전 -11.8, 사후 -12.8, 변화량 1, 변화율 8.47%) 순으로 변화가 있었다. 그러나 광동\*(사전 -6, 사후 -6.6, 변화량 -0.6, 변화율 0.1%), 유일\*(사전 -1.4, 사후 -3.9, 변화량 -2.5, 변화율 178.57%), 김주\*(사전 10.9, 사후 8.3, 변화량 -2.6, 변화율 23.85%)은 부정적인 경향을 나타내었다.

표 13. 유연성의 개인별 변화

(단위:cm)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	-11.9	2.2	14.1	118.49
광동*	남	-6	-6.6	-0.6	0.1
김보*	여	-11.8	-12.8	1	8.47
김주*	남	10.9	8.3	-2.6	23.85
백종*	남	-3.5	5.2	8.7	248.57
서재*	남	-3.2	0.6	3.8	118.75
유일*	남	-1.4	-3.9	-2.5	178.57

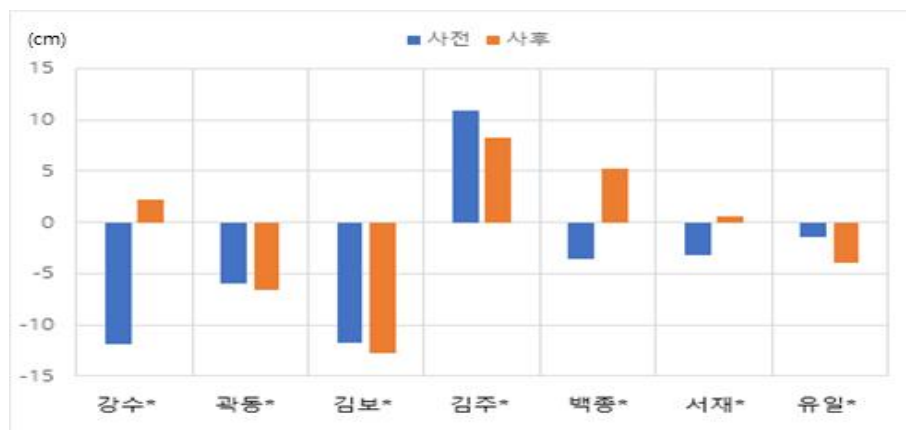


그림 34. 유연성의 개인별 변화

#### 4) 심폐기능

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 심폐기능 전체 변화를 살펴보면 <표 14>에서 보는 바와 같이, 사전검사에서는 41.96(ml/kg/min)으로 나타났고 사후검사에서는 41.87(ml/kg/min)로 나타나 변화량 -0.09(ml/kg/min) 감소와 0.21%의 변화율을 나타내었다.

스포츠 동작을 활용한 마임공연 프로그램이 발달장애인의 심폐기능 향상에 통계적으로 유의하지 않았다.

표 14. 심폐기능의 전체 변화 (단위:ml/kg/min)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	41.96	6.027	41.87	6.833	-0.09	0.21	.564 (.597)

$\dot{V}O_{2max}$ (인천장애인 체력인증 센터 추정공식)

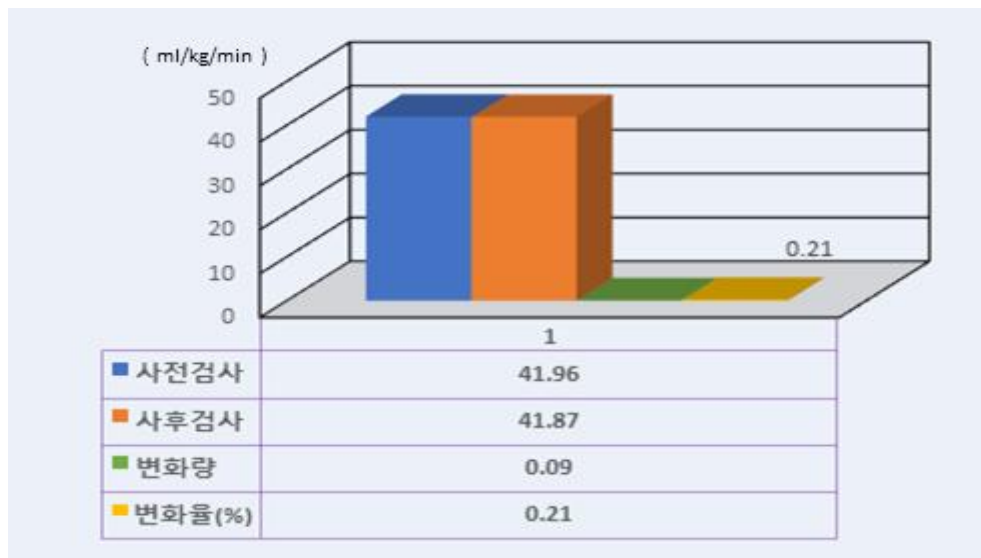


그림 35. 심폐기능의 전체 변화

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 심폐기능을 개인별로 살펴보면 <표 15>과 <그림 36>에서 알 수 있듯이 강수\*(사전 35.2, 사후 38.4, 변화량 3.2, 변화율 9.09%)이 가장 큰 변화를 나타내었고, 광동\*(사전 50.2, 사후 52.2, 변화량 2, 변화율 3.98%)이 두 번째로, 김주\*(사전 43.8, 사후 40.1, 변화량 -3.7, 변화율 8.45%)가 긍정적인 변화를 나타내었다. 서재\*(사전 47.9, 사후 47, 변화량 -0.9, 변화율 1.88%), 그리고 김보\*(사전 34.6, 사후 32.7, 변화량 -1.9, 변화율 5.49%), 유일\*(사전 43.2, 사후 40.8, 변화량 -2.4, 변화율 5.56%) 순으로 부정적인 변화가 나타났다. 백중\*은 뇌병변 환자로서 스텝검사가 아닌 6분 걷기를 측정하였기 때문에 통계에 포함 시킬 수 없었다.

표 15. 심폐기능의 개인별 변화

(단위:ml/kg/min)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	35.2	38.4	3.2	9.09
광동*	남	50.2	52.2	2	3.98
김보*	여	34.6	32.7	-1.9	5.49
김주*	남	43.8	40.1	-3.7	8.45
<b>백중*</b>	<b>남</b>	<b>400</b>	<b>375</b>	<b>-25</b>	<b>6.25</b>
서재*	남	47.9	47	-0.9	1.88
유일*	남	43.2	40.8	-2.4	5.56



그림 36. 심폐기능의 개인별 변화

### 5) 체지방률

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 체지방률 전체 변화를 살펴보면 <표 16>에서 보는 바와 같이, 사전검사에서는 32.06(%)으로 나타났으나 사후검사에서는 34.13(%)로 나타나 변화량 2.07(%) 증가와 6.46%의 변화율을 나타내어 오히려 증가하였음을 보여주었다. 이는 연구 대상자들이 발달장애인으로서는 활동 후 섭식을 통제하지 못해서 나타난 결과로 생각된다.

표 16. 체지방률의 전체 변화 (단위:%)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	32.06	11.226	34.13	8.687	2.07	6.46	1.989 (.094)

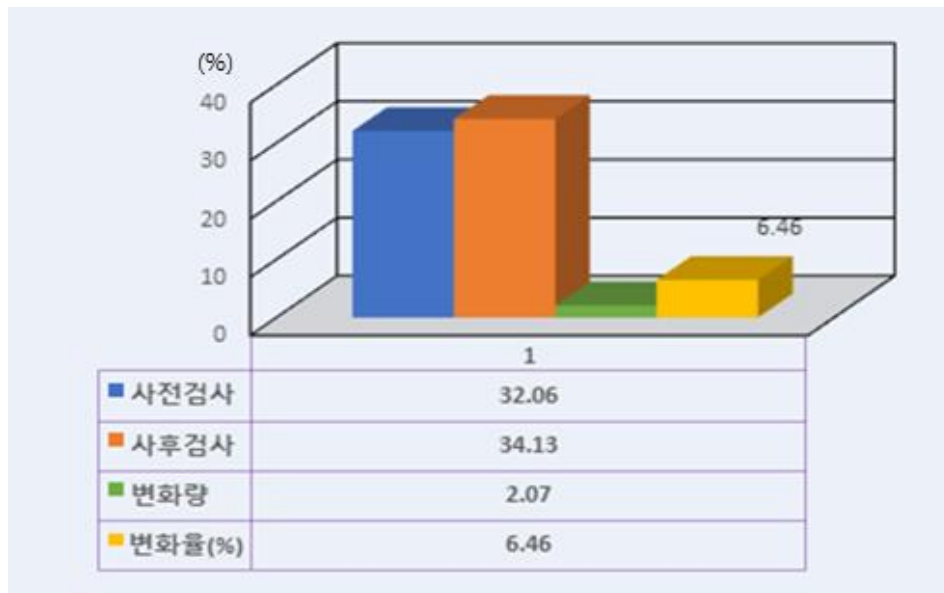


그림 37. 체지방률의 전체 변화

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 체지방률을 개인별로 살펴보면 <표 17>과 <그림 38>에서 알 수 있듯이 광동\*(사전 9.3, 사후 23.3, 변화량 14, 변화율 150.54%)가 부정적으로 가장 큰 변화를 나타내었고 이어 강수\*(사전 41.1, 사후 44.5, 변화량 3.4, 변화율 8.27%)가 두 번째로 변화를 나타내었다. 그리고 김보\*(사전 43.3, 사후 46.3, 변화량 3, 변화율 6.93%), 김주\*(사전 31.4, 사후 33.8, 변화량 2.4, 변화율 7.64%), 유일\*(사전 30.9, 사후 31.9, 변화량 1.9, 변화율 6.15%) 순으로 부정적인 변화가 나타났고, 서재\*(사전 25.5, 사후 25.5, 변화량 0, 변화율 0%)은 변화가 없었다. 그러나 백종\*(사전 32.4, 사후 29.3, 변화량 -3.1, 변화율 9.57%)은 긍정적인 변화가 나타났다.

표 17. 체지방률의 개인별 변화

(단위:%)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	41.1	44.5	3.4	8.27
광동*	남	9.3	23.3	14	150.54
김보*	여	43.3	46.3	3	6.93
김주*	남	31.4	33.8	2.4	7.64
백종*	남	32.4	29.3	-3.1	9.57
서재*	남	25.5	25.5	0	0
유일*	남	30.9	31.9	1.9	6.15

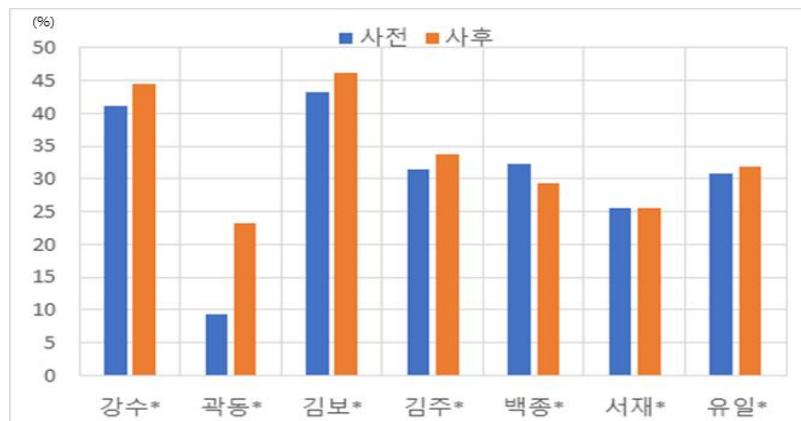


그림 38. 체지방률의 개인별 변화

## 6) BMI

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 BMI 전체 변화를 살펴보면 <표 18>에서 보는 바와 같이, 사전검사에서는 25.60(kg/m<sup>2</sup>)으로 나타났고 사후검사에서는 26.21(kg/m<sup>2</sup>)로 나타나 변화량 0.61(kg/m<sup>2</sup>) 증가와 2.38%의 변화율을 보여주었다. 이는 연구 대상자들이 발달장애인으로서 활동 후 섭식을 통제하지 못해서 나타난 결과로 생각된다.

표 18. BMI의 전체 변화

(단위:kg/m<sup>2</sup>)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	25.60	3.845	26.21	4.168	0.61	2.38	2.248 (.066)

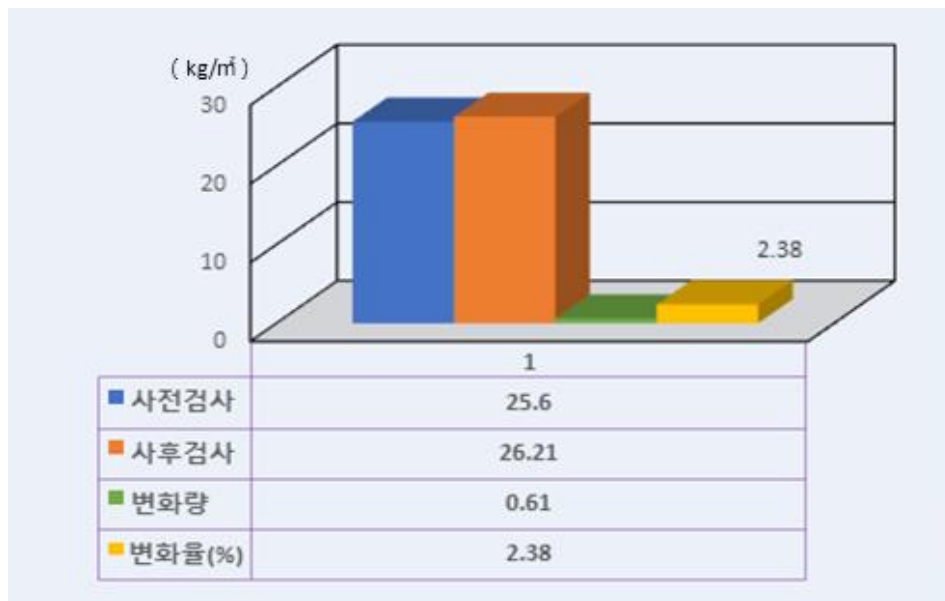


그림 39. BMI의 전체 변화

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, BMI를 개인별로 살펴 보면 <표 19>과 <그림 40>에서 알 수 있듯이 김주\*(사전 28.2, 사후 29.5, 변화량 1.3, 변화율 4.61%)가 큰 부정적 변화를 나타내었고, 곽동\*(사전 21.3, 사후 22.4, 변화량 1.1, 변화율 5.16%)과 유일\*(사전 30.9, 사후 31.9, 변화량 1, 변화율 3.23%), 그리고 강수\*(사전 22.9, 사후 23.8, 변화량 0.9, 변화율 3.93%), 김보\*(사전 31.9, 사후 32.5, 변화량 0.6, 변화율 1.88%) 순으로 부정적인 변화가 나타났다. 그러나 백종\*(사전 29.5, 사후 29.3, 변화량 -0.2, 변화율 0.68%), 서재\*(사전 22.2, 사후 21.7, 변화량 -0.5, 변화율 2.25)은 긍정적인 경향이 나타났다.

표 19. BMI의 개인별 변화

(단위:kg/m<sup>2</sup>)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	22.9	23.8	0.9	3.93
곽동*	남	21.3	22.4	1.1	5.16
김보*	여	31.9	32.5	0.6	1.88
김주*	남	28.2	29.5	1.3	4.61
백종*	남	29.5	29.3	-0.2	0.68
서재*	남	22.2	21.7	-0.5	2.25
유일*	남	30.9	31.9	1	3.23



그림 40. BMI의 개인별 변화

## 2. 발달장애인의 사회적응 행동 변화

본 연구에서 스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 사회적응 행동 변화를 사전·사후로 비교한 결과<표 20>와 <그림 41>과 같이 나타났다.

표 20. 공연프로그램 적용 시 변인의 변화

변인	사전		사후		t	p
	평균	표준편차	평균	표준편차		
인지	21.88	4.086	22.00	3.928	1.000	.351
언어	13.88	2.588	14.13	2.588	1.000	.351
수	9.50	3.381	9.50	3.381	.000	1.000
자기표현	12.50	4.781	13.13	4.998	3.416	.011*
타인인식	15.38	9.086	15.50	9.087	1.000	.351
대인관계	12.13	8.758	13.00	8.944	3.862	.006**
기본생활	30.00	4.342	30.00	4.342	.000	1.000
가정생활	9.75	2.712	9.75	2.712	.000	1.000
지역적응	6.13	4.998	6.13	4.998	.000	1.000
IT활용	3.50	4.140	3.75	4.496	1.414	.157

\* $p < 0.05$ , \*\* $p < 0.01$

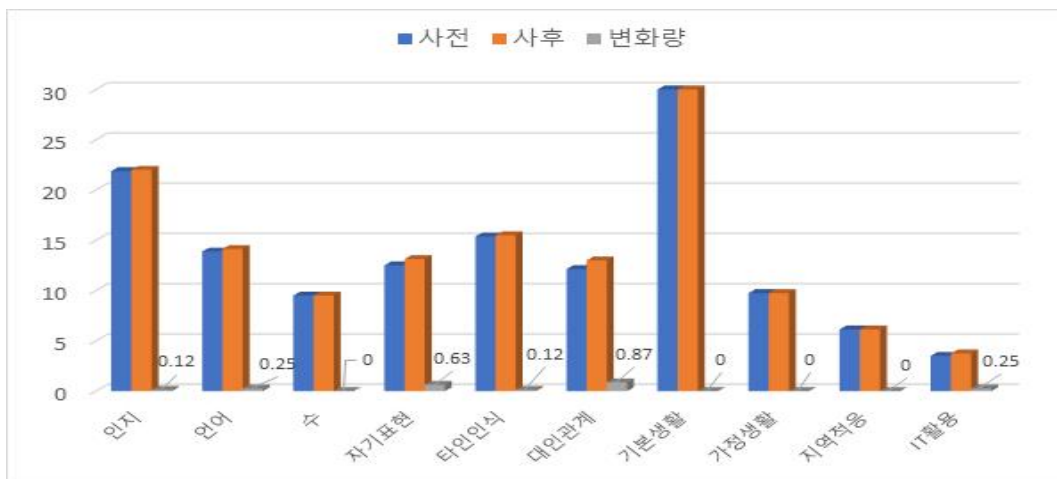


그림 41. 공연프로그램 적용 시 변인의 변화

사회적 기술의 영역인 자기표현과 대인관계에서 통계적으로 유의한 차이가 나타나, 스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램이 긍정적인 영향을 보여주었음을 확인하였다.

자기표현 항목에서, 사전의 평균은 12.50, 사후의 평균은 13.13으로 나타났다. 검정통계량을 살펴보면  $t$ 값이 3.416이고 유의확률이 0.011이므로 통계적으로 유의한 차이라고 할 수 있다.

대인관계 항목에서, 사전의 평균은 12.13, 사후의 평균은 13.00으로 나타났다. 검정통계량을 살펴보면  $t$ 값이 3.862이고 유의확률이 0.006이므로 통계적으로 유의한 차이라고 할 수 있다.

그러나, 개념적이고 실제적 기술의 영역에서는 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않아, 스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램이 영향을 미치지 않았음을 확인하였다.

인지 항목에서, 사전의 평균은 21.88, 사후의 평균은 22.00으로 나타났다. 검정통계량을 살펴보면  $t$ 값이 1.000이고 유의확률이 0.351이므로 통계적으로 유의한 차이라고 할 수 없다.

언어 항목에서, 사전의 평균은 13.88, 사후의 평균은 14.13으로 나타났다. 검정통계량을 살펴보면  $t$ 값이 1.000이고 유의확률이 0.351이므로 통계적으로 유의한 차이라고 할 수 없다.

수 항목에서, 사전의 평균은 9.50, 사후의 평균은 9.50으로 나타났다. 검정통계량을 살펴보면  $t$ 값이 0.000이고 유의확률이 1.000이므로 통계적으로 유의한 차이라고 할 수 없다.

타인인식 항목에서, 사전의 평균은 15.38, 사후의 평균은 15.50으로 나타났다.

다. 검정통계량을 살펴보면  $t$ 값이 1.000이고 유의확률이 0.351이므로 통계적으로 유의한 차이라고 할 수 없다.

기본생활 항목에서, 사전의 평균은 30.00, 사후의 평균은 30.00으로 나타났다. 검정통계량을 살펴보면  $t$ 값이 0.000이고 유의확률이 1.000이므로 통계적으로 유의한 차이라고 할 수 없다.

가정생활 항목에서, 사전의 평균은 9.75, 사후의 평균은 9.75으로 나타났다. 검정통계량을 살펴보면  $t$ 값이 0.000이고 유의확률이 1.000이므로 통계적으로 유의한 차이라고 할 수 없다.

지역적응 항목에서, 사전의 평균은 6.13, 사후의 평균은 6.13으로 나타났다. 검정통계량을 살펴보면  $t$ 값이 0.000이고 유의확률이 1.000이므로 통계적으로 유의한 차이라고 할 수 없다.

IT활용 항목에서, 사전의 평균은 3.50, 사후의 평균은 3.75으로 나타났다. 검정통계량을 살펴보면  $t$ 값이 1.414이고 유의확률이 0.157이므로 통계적으로 유의한 차이라고 할 수 없다.

## 1) 인지

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 인지의 전체 변화를 살펴보면 <표 21>과 <그림 42>에서 보는 바와 같이, 사전검사에서는 21.88을 나타내었으나 사후검사에서는 22.00으로 나타나 변화량 0.12 증가와 0.54%의 변화율을 나타내었다. 스포츠 동작을 활용한 마임공연 프로그램이 발달장애인의 인지능력 향상에 통계적으로 유의하지 않았다.

표 21 인지의 전체 변화

(단위:점수)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	21.88	4.086	22.00	3.928	0.12	0.54	1.000 (.351)



그림 42. 인지의 전체 변화

인지 영역을 개인별로 살펴보면 <표 22>과 <그림 43>에서 알 수 있듯이 유일\*(사전 17.00, 사후 18.00, 변화량 1, 변화율 5.88%)로 유일하게 긍정적인 변화를 나타내 주었으며, 강수\*(사전 21.00, 사후 21.00, 변화량 0, 변화율 0%), 광동\*(사전 24.00, 사후 24.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김보\*(사전 20.00, 사후 20.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김주\*(사전 19.00, 사후 19.00, 변화량 0, 변화율 0%), 백종\*(사전 26.00, 사후 26.00, 변화량 0, 변화율 0%), 서재\*(사전 19.00, 사후 19.00, 변화량 0, 변화율 0%), 유경\*(사전 29.00, 사후 29.00, 변화량 0, 변화율 0%)은 변화가 없었다.

표 22. 인지의 개인별 변화

(단위:점수)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	21.00	21.00	0	0
광동*	남	24.00	24.00	0	0
김보*	여	20.00	20.00	0	0
김주*	남	19.00	19.00	0	0
백종*	남	26.00	26.00	0	0
서재*	남	19.00	19.00	0	0
유경*	여	29.00	29.00	0	0
유일*	남	17.00	18.00	1	5.88

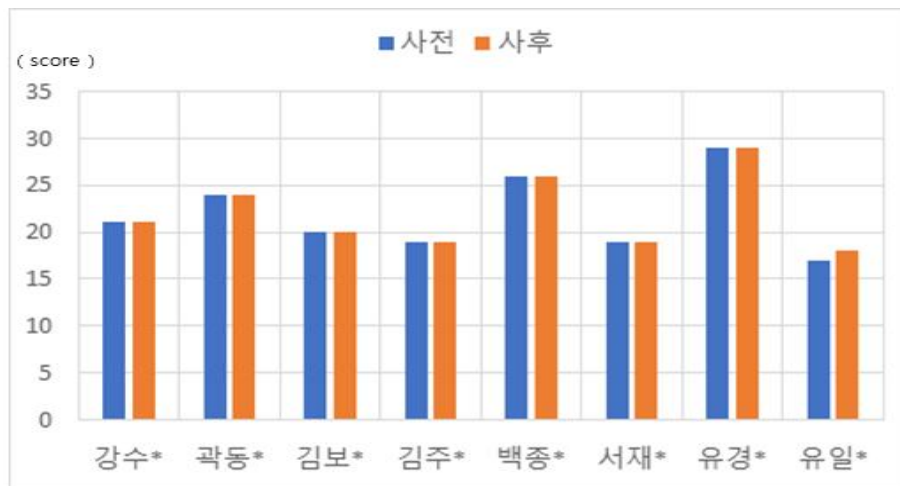


그림 43. 인지의 개인별 변화

## 2) 언어

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 언어의 전체 변화를 살펴보면 <표 23>과 <그림 44>에서 보는 바와 같이, 사전검사에서는 13.88을 나타내었으나 사후검사에서는 14.13으로 나타나 변화량 0.25 증가와 1.80%의 변화율을 나타내었다. 스포츠 동작을 활용한 마임공연 프로그램이 발달장애인의 인지능력 향상에 통계적으로 유의하지 않았다.

표 23. 언어의 전체 변화

(단위:점수)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	13.88	2.588	14.13	2.588	0.25	1.80	1.000 (.351)



그림 44. 언어의 전체 변화

언어 영역을 개인별로 살펴보면 <표 24>과 <그림 45>에서 알 수 있듯이 김보\*(사전 13.00, 사후 15.00, 변화량 2, 변화율 15.38%)로 유일하게 긍정적인 변화를 나타내 주었으며, 강수\*(사전 12.00, 사후 12.00, 변화량 0, 변화율 0%), 광동\*(사전 10.00, 사후 10.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김주\*(사전 12.00, 사후 12.00, 변화량 0, 변화율 0%), 백종\*(사전 16.00, 사후 16.00, 변화량 0, 변화율 0%), 서재\*(사전 15.00, 사후 15.00, 변화량 0, 변화율 0%), 유경\*(사전 18.00, 사후 18.00, 변화량 0, 변화율 0%), 유일\*(사전 15.00, 사후 15.00, 변화량 0, 변화율 0%)은 변화가 없었다.

표 24. 언어의 개인별 변화

(단위:점수)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	12	12	0	0
광동*	남	10	10	0	0
김보*	여	13	15	2	15.38
김주*	남	12	12	0	0
백종*	남	16	16	0	0
서재*	남	15	15	0	0
유경*	여	18	18	0	0
유일*	남	15	15	0	0



그림 45. 언어의 개인별 변화

### 3) 수

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 수의 전체 변화를 살펴보면 <표 25>과 <그림 46>에서 보는 바와 같이, 사전검사와 사후검사 모두에서 9.50으로 나타나 변화량과 변화율 모두 차이가 없는 것으로 나타났다.

표 25. 수의 전체 변화 (단위:점수)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	9.50	3.381	9.50	3.381	0	0	- N,S

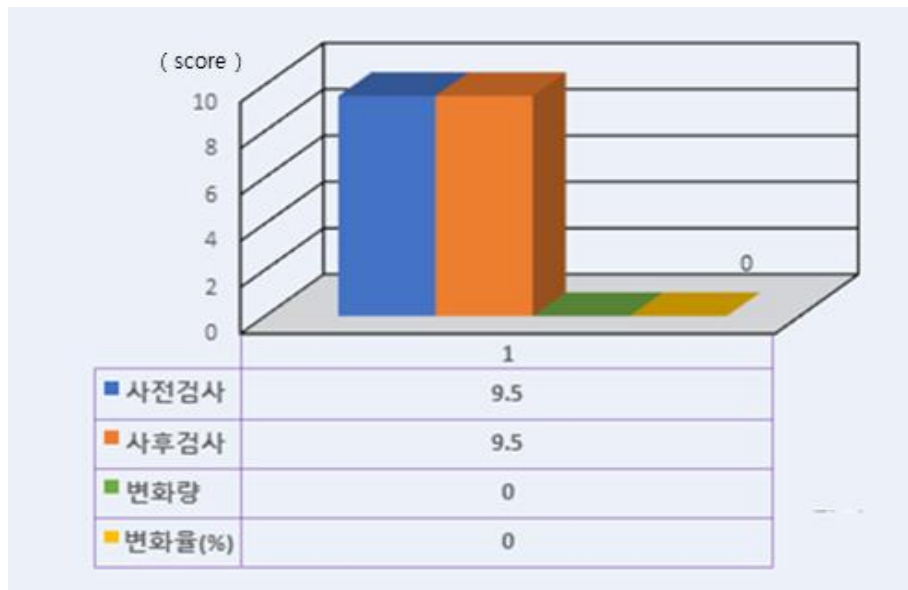


그림 46. 수의 전체 변화

수 영역을 개인별로 살펴보면 <표 26>과 <그림 47>에서 알 수 있듯이 강수\*(사전 13.00, 사후 13.00, 변화량 0, 변화율 0%), 광동\*(사전 4.00, 사후 4.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김보\*(사전 8.00, 사후 8.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김주\*(사전 6.00, 사후 6.00, 변화량 0, 변화율 0%), 백종\*(사전 14.00, 사후 14.00, 변화량 0, 변화율 0%), 서재\*(사전 11.00, 사후 11.00, 변화량 0, 변화율 0%), 유경\*(사전 10.00, 사후 10.00, 변화량 0, 변화율 0%), 유일\*(사전 10.00, 사후 10.00, 변화량 0, 변화율 0%) 모두 전체적으로 변화가 없었다.

표 26. 수의 개인별 변화

(단위:점수)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	13	13	0	0
광동*	남	4	4	0	0
김보*	여	8	8	0	0
김주*	남	6	6	0	0
백종*	남	14	14	0	0
서재*	남	11	11	0	0
유경*	여	10	10	0	0
유일*	남	10	10	0	0

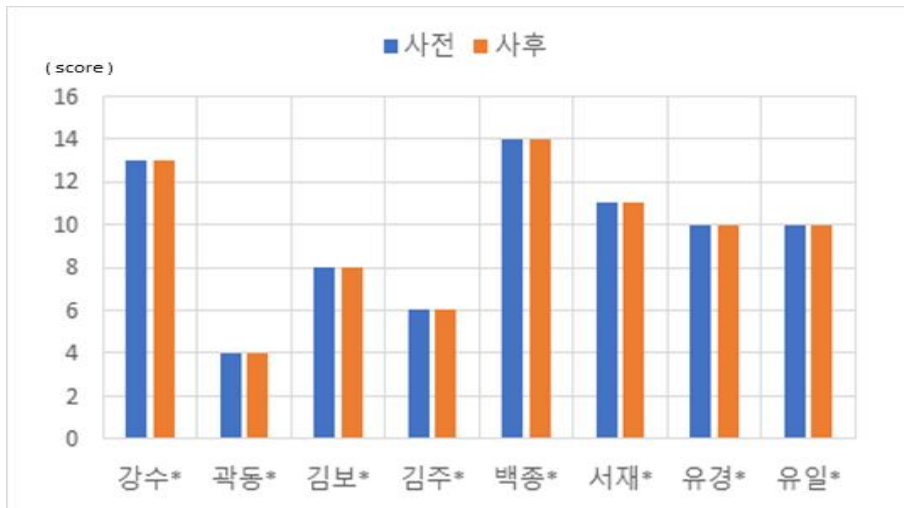


그림 47. 수의 개인별 변화

#### 4) 자기표현

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 자기표현 전체 변화를 살펴보면 <표 27>과 <그림 48>에서 보는 바와 같이, 사전 검사에서는 12.50을 나타내었으나 사후검사에서는 13.13으로 나타나 변화량 0.63 증가와 5.04%의 변화율을 나타내었다. 스포츠 동작을 활용한 마임공연 프로그램이 발달장애인의 자기표현 능력 향상에 긍정적인 영향을 미쳐, 통계적으로 유의한 결과를 보여주었다.

표 27. 자기표현의 전체 변화

(단위:점수)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	12.50	4.781	13.13	4.998	0.63	5.04	3.416 (.011)

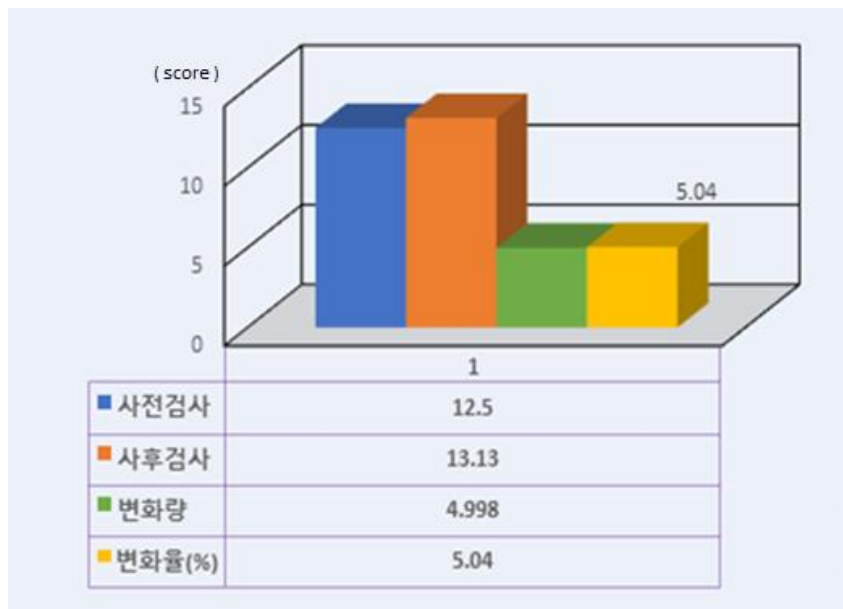


그림 48. 자기표현의 전체 변화

자기표현 영역을 개인별로 살펴보면 <표 28>과 <그림 49>에서 알 수 있듯이 김보\*(사전 9.00, 사후 10.00, 변화량 1, 변화율 11.11%), 유일\*(사전 12.00, 사후 13.00, 변화량 1, 변화율 8.33%), 김주\*(사전 14.00, 사후 15.00, 변화량 1, 변화율 7.14%), 백종\*(사전 16.00, 사후 17.00, 변화량 1, 변화율 6.25%), 유경\*(사전 18.00, 사후 19.00, 변화량 1, 변화율 5.56%)의 순으로 긍정적인 변화를 보여주었으며 강수\*(사전 6.00, 사후 6.00, 변화량 0, 변화율 0%), 광동\*(사전 18.00, 사후 18.00, 변화량 0, 변화율 0%), 서재\*(사전 7.00, 사후 7.00, 변화량 0, 변화율 0%)은 변화가 없었다.

표 28. 자기표현의 개인별 변화

(단위:점수)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	6	6	0	0
광동*	남	18	18	0	0
김보*	여	9	10	1	11.11
김주*	남	14	15	1	7.14
백종*	남	16	17	1	6.25
서재*	남	7	7	0	0
유경*	여	18	19	1	5.56
유일*	남	12	13	1	8.33

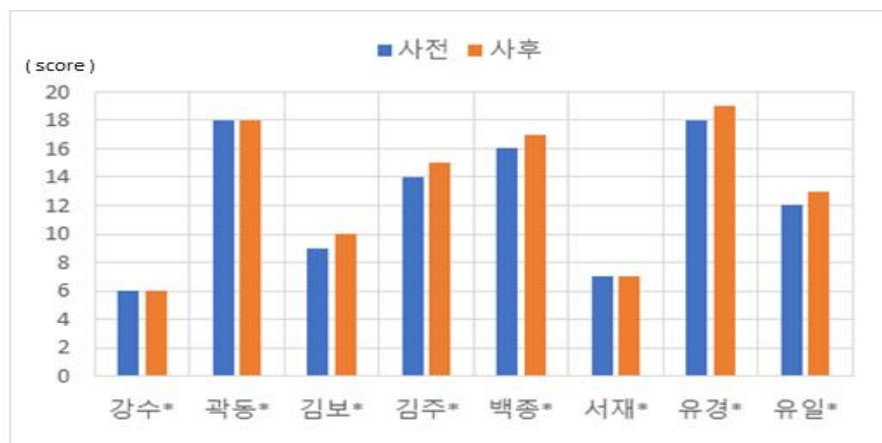


그림 49. 자기표현의 개인별 변화

## 5) 타인인식

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 타인인식 전체 변화를 살펴보면 <표 29>과 <그림 50>에서 보는 바와 같이, 사전 검사에서는 15.38을 나타내었으나 사후검사에서는 15.50으로 나타나 변화량 0.12 증가와 0.78%의 변화율을 나타내었다. 스포츠 동작을 활용한 마임공연 프로그램이 발달장애인의 타인인식 능력 향상에 통계적으로 유의하지 않았다.

표 29. 타인인식의 전체 변화

(단위:점수)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	15.38	9.086	15.50	9.087	0.12	0.78	1.000 (.351)



그림 50. 타인인식의 전체 변화

타인인식 영역을 개인별로 살펴보면 <표 30>과 <그림 51>에서 알 수 있듯이 유일\*(사전 15.00, 사후 16.00, 변화량 1, 변화율 6.67%)로 유일한 변화를 나타내 주었으며, 강수\*(사전 5.00, 사후 5.00, 변화량 0, 변화율 0%), 광동\*(사전 14.00, 사후 14.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김보\*(사전 12.00, 사후 12.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김주\*(사전 18.00, 사후 18.00, 변화량 0, 변화율 0%), 백종\*(사전 21.00, 사후 21.00, 변화량 0, 변화율 0%), 서재\*(사전 5.00, 사후 5.00, 변화량 0, 변화율 0%), 유경\*(사전 33.00, 사후 33.00, 변화량 0, 변화율 0%)은 변화가 없었다.

표 30. 타인인식의 개인별 변화

(단위:점수)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	5	5	0	0
광동*	남	14	14	0	0
김보*	여	12	12	0	0
김주*	남	18	18	0	0
백종*	남	21	21	0	0
서재*	남	5	5	0	0
유경*	여	33	33	0	0
유일*	남	15	16	1	6.67

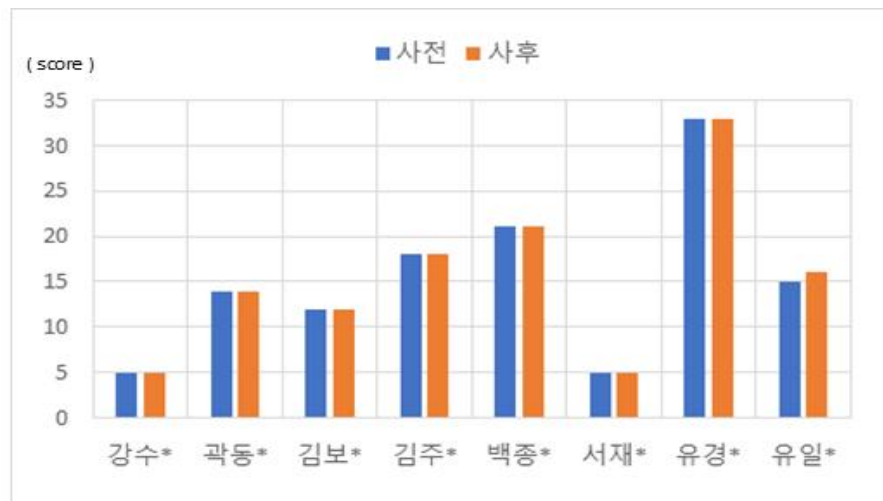


그림 51. 타인인식의 개인별 변화

## 6) 대인관계

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 대인관계 전체 변화를 살펴보면 <표 31>과 <그림 52>에서 보는 바와 같이, 사전 검사에서는 12.13을 나타내었으나 사후검사에서는 13.00으로 나타나 변화량 0.87 증가와 7.12%의 변화율을 나타내었다. 스포츠 동작을 활용한 마임공연 프로그램이 발달장애인의 대인관계 능력 향상에 긍정적인 영향을 미쳐, 통계적으로 유의한 결과를 보여주었다.

표 31. 대인관계의 전체 변화

(단위:점수)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	12.13	8.785	13.00	8.944	0.87	7.12	3.862 (.006**)

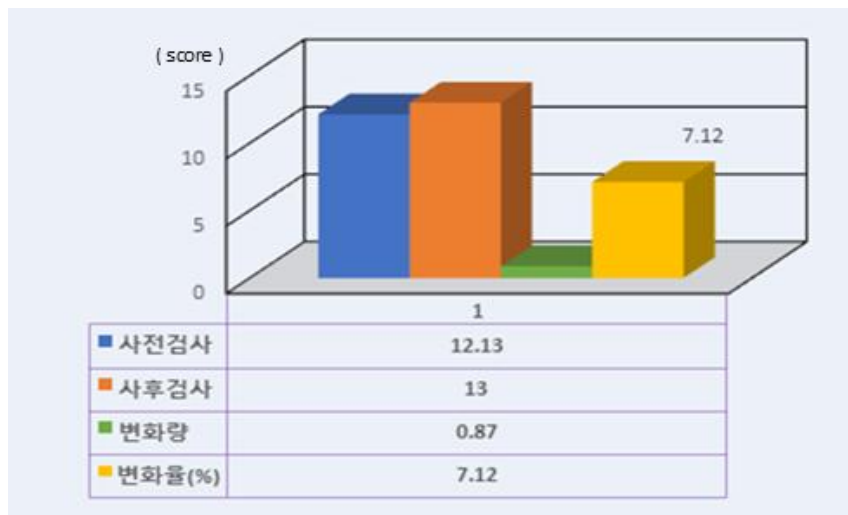


그림 52. 대인관계의 전체 변화

대인관계 영역을 개인별로 살펴보면 <표 32>과 <그림 53>에서 알 수 있듯이 서재\*(사전 2.00, 사후 3.00, 변화량 1, 변화율 50%), 곽동\*(사전 11.00, 사후 13.00, 변화량 2, 변화율 18.18%), 김주\*(사전 11.00, 사후 12.00, 변화량 1, 변화율 9.09%), 백종\*(사전 11.00, 사후 12.00, 변화량 1, 변화율 9.09%), 유일\*(사전 19, 사후 20, 변화량 1, 변화율 5.23%) 유경\*(사전 30.00, 사후 31.00, 변화량 1, 변화율 3.33%) 순으로 긍정적인 변화를 보여주었으며, 강수\*(사전 6.00, 사후 6.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김보예(사전 7.00, 사후 7.00, 변화량 0, 변화율 0%)은 변화를 나타내지 않았다.

표 32. 대인관계의 개인별 변화

(단위:점수)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	6	6	0	0
곽동*	남	11	13	2	18.18
김보*	여	7	7	0	0
김주*	남	11	12	1	9.09
백종*	남	11	12	1	9.09
서재*	남	2	3	1	50.00
유경*	여	30	31	1	3.33
유일*	남	19	20	1	5.23

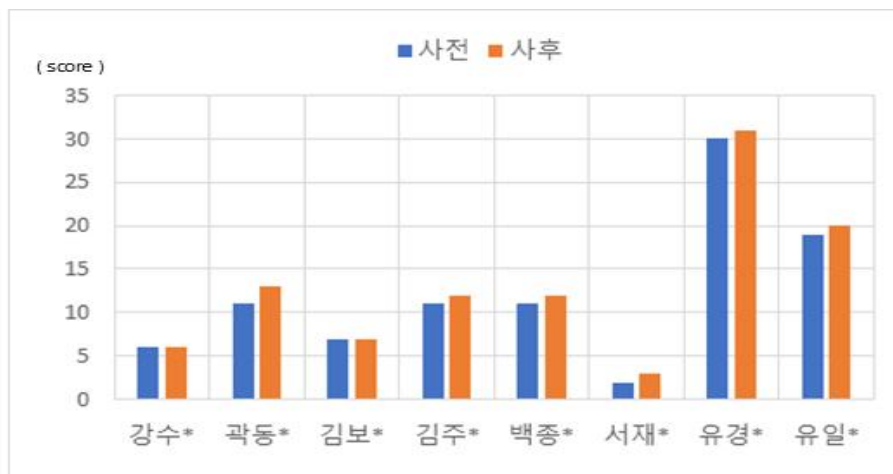


그림 53. 대인관계의 개인별 변화

## 7) 기본생활

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 기본생활 전체 변화를 살펴보면 <표 33>과 <그림 54>에서 보는 바와 같이, 사전검사와 사후검사에서 30.00으로 나타나 변화량과 변화율 모두 차이가 없는 것으로 나타났다.

표 33. 기본생활의 전체 변화

(단위:점수)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	30.00	4.342	30.00	4.342	0	0	- N,S

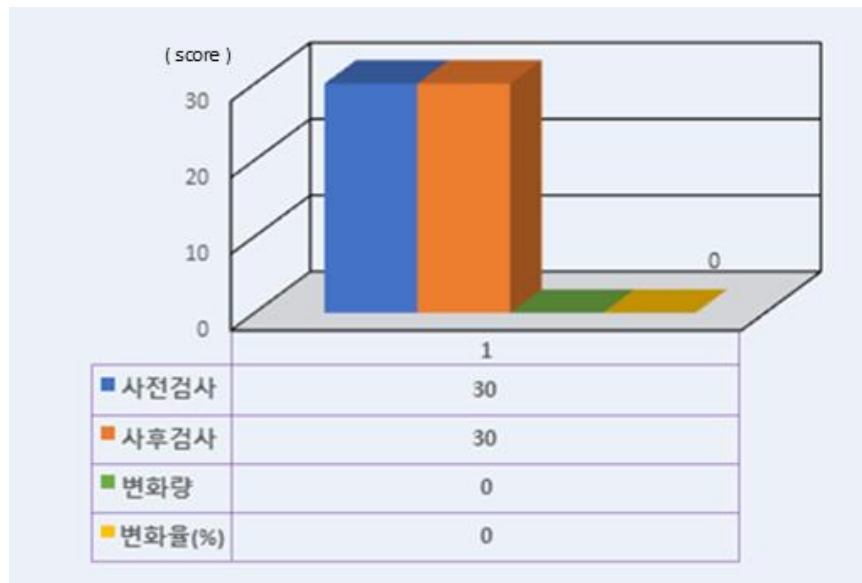


그림 54. 기본생활의 전체 변화

기본생활 영역을 개인별로 살펴보면 <표 34>과 <그림 55>에서 알 수 있듯이 강수\*(사전 25.00, 사후 25.00, 변화량 0, 변화율 0%), 광동\*(사전 24.00, 사후 24.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김보\*(사전 35.00, 사후 35.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김주\*(사전 29.00, 사후 29.00, 변화량 0, 변화율 0%), 백종\*(사전 35.00, 사후 35.00, 변화량 0, 변화율 0%), 서재\*(사전 30.00, 사후 30.00, 변화량 0, 변화율 0%), 유경\*(사전 34.00, 사후 34.00, 변화량 0, 변화율 0%), 유일\*(사전 28.00, 사후 28.00, 변화량 0, 변화율 0%) 모두 변화가 없었다.

표 34. 기본생활의 개인별 변화

(단위:점수)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	25	25	0	0
광동*	남	24	24	0	0
김보*	여	35	35	0	0
김주*	남	29	29	0	0
백종*	남	35	35	0	0
서재*	남	30	30	0	0
유경*	여	34	34	0	0
유일*	남	28	28	0	0

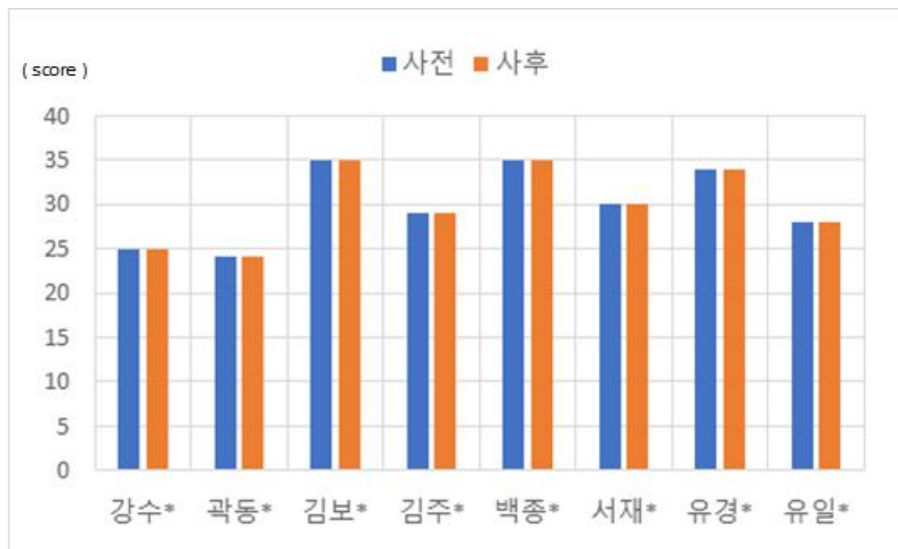


그림 55. 기본생활의 개인별 변화

## 8) 가정생활

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 가정생활의 전체 변화를 살펴보면 <표 35>과 <그림 56>에서 보는 바와 같이, 사전검사와 사후검사에서 9.75로 나타나 변화량과 변화율 모두 차이가 없는 것으로 나타났다.

표 35. 가정생활의 전체 변화

(단위:점수)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	9.75	2.712	9.75	2.712	0	0	- N,S

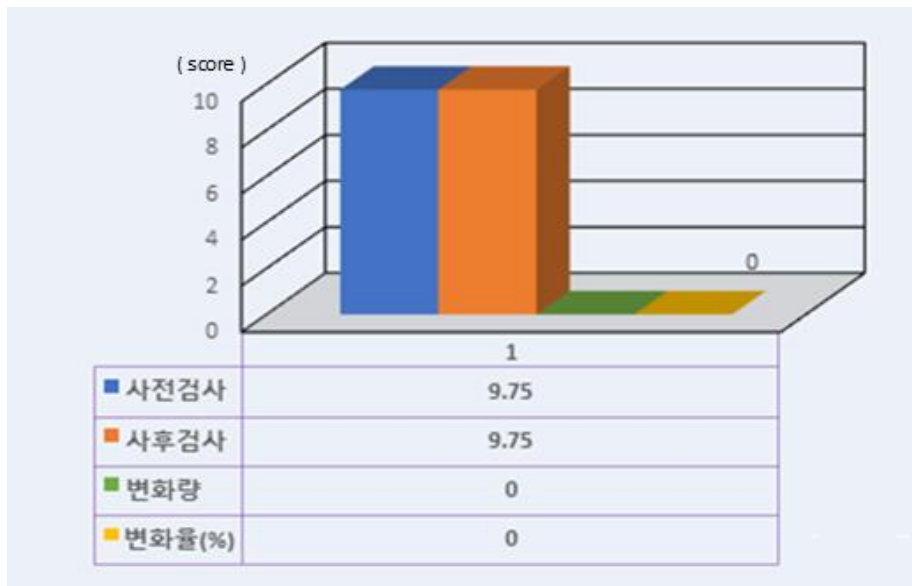


그림 56. 가정생활의 전체 변화

가정생활 영역을 개인별로 살펴보면 <표 36>과 <그림 57>에서 알 수 있듯이 강수\*(사전 8.00, 사후 8.00, 변화량 0, 변화율 0%), 광동\*(사전 8.00, 사후 8.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김보\*(사전 16.00, 사후 16.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김주\*(사전 9.00, 사후 9.00, 변화량 0, 변화율 0%), 백종\*(사전 8.00, 사후 8.00, 변화량 0, 변화율 0%), 서재\*(사전 11.00, 사후 11.00, 변화량 0, 변화율 0%), 유경\*(사전 9.00, 사후 9.00, 변화량 0, 변화율 0%), 유일\*(사전 9.00, 사후 9.00, 변화량 0, 변화율 0%) 모두 변화가 없었다.

표 36. 가정생활의 개인별 변화

(단위:점수)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	8	8	0	0
광동*	남	8	8	0	0
김보*	여	16	16	0	0
김주*	남	9	9	0	0
백종*	남	8	8	0	0
서재*	남	11	11	0	0
유경*	여	9	9	0	0
유일*	남	9	9	0	0



그림 57. 가정생활의 개인별 변화

## 9) 지역적응

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 지역적응의 전체 변화를 살펴보면 <표 37>과 <그림 58>에서 보는 바와 같이, 사전검사와 사후검사에서 6.13으로 나타나 변화량과 변화율 모두 차이가 없는 것으로 나타났다.

표 37. 지역적응의 전체 변화

(단위:점수)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	6.13	4.998	6.13	4.998	0	0	- N,S



그림 58. 지역적응의 전체 변화

지역적응 영역을 개인별로 살펴보면 <표 38>과 <그림 59>에서 알 수 있듯이 강수\*(사전 1.00, 사후 1.00, 변화량 0, 변화율 0%), 광동\*(사전 12.00, 사후 12.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김보\*(사전 7.00, 사후 7.00, 변화량 0, 변화율 0%), 김주\*(사전 2.00, 사후 2.00, 변화량 0, 변화율 0%), 백종\*(사전 1.00, 사후 1.00, 변화량 0, 변화율 0%), 서재\*(사전 14.00, 사후 14.00, 변화량 0, 변화율 0%), 유경\*(사전 4.00, 사후 4.00, 변화량 0, 변화율 0%), 유일\*(사전 8.00, 사후 8.00, 변화량 0, 변화율 0%) 모두 변화가 없었다.

표 38. 지역적응의 개인별 변화

(단위:점수)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	1	1	0	0
광동*	남	12	12	0	0
김보*	여	7	7	0	0
김주*	남	2	2	0	0
백종*	남	1	1	0	0
서재*	남	14	14	0	0
유경*	여	4	4	0	0
유일*	남	8	8	0	0

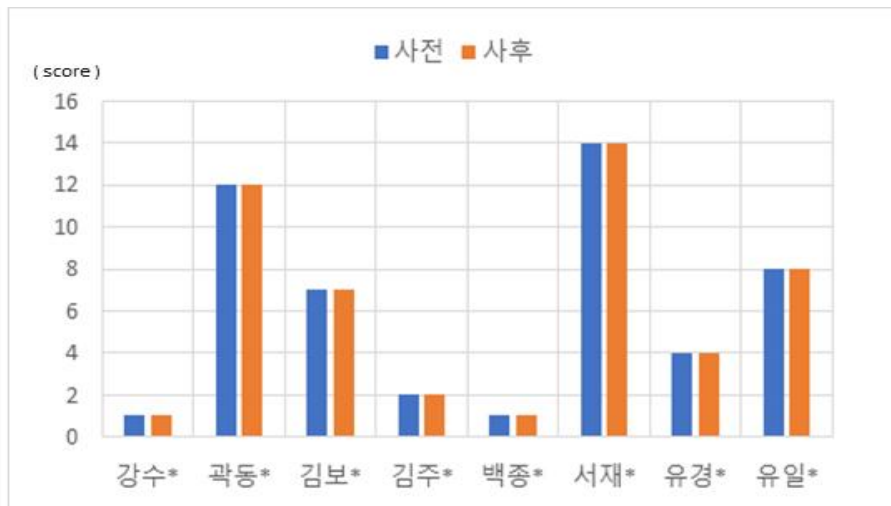


그림 59. 지역적응의 개인별 변화

## 10) IT활용

스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후, 발달장애인의 IT활용 전체 변화를 살펴보면 <표 39>과 <그림 60>에서 보는 바와 같이, 사전검사에서는 3.50을 나타내었으나 사후검사에서는 3.75로 나타나 변화량 0.25 증가와 7.14%의 변화율을 나타내었다. 스포츠 동작을 활용한 마임공연 프로그램이 발달장애인의 IT활용 능력 향상에 긍정적인 경향을 나타내었지만, 통계적으로 유의하지는 않았다.

표 39. IT활용의 전체 변화

(단위:점수)

구분	사전		사후		변화량	변화율 (%)	t(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	3.50	4.140	3.75	4.496	0.25	7.14	-1.414 (.157)



그림 60. IT활용의 전체 변화

IT활용 영역을 개인별로 살펴보면 <표 40>과 <그림 61>에서 알 수 있듯이 유경\*(사전 8.00, 사후 9.00, 변화량 1, 변화율 12.50%), 광동\*(사전 9.00, 사후 10.00, 변화량 1, 변화율 11.11%)의 순으로 긍정적인 변화를 보였고, 김주\*(사전 3, 사후 3, 변화량 0, 변화율 0%), 서재\*(사전 8, 사후 8, 변화량 0, 변화율 0%), 강수\*(사전 0, 사후 0, 변화량 0, 변화율 0%), 김보\*(사전 0, 사후 0, 변화량 0, 변화율 0%), 백종\*(사전 0, 사후 0, 변화량 0, 변화율 0%), 유일\*(사전 00, 사후 0, 변화량 0, 변화율 0%)은 변화를 보여주지 않았다.

표 40. IT활용의 개인별 변화

(단위:점수)

성명	성별	사전	사후	변화량	변화율(%)
강수*	여	0	0	0	0
광동*	남	9	10	1	11.11
김보*	여	0	0	0	0
김주*	남	3	3	0	0
백종*	남	0	0	0	0
서재*	남	8	8	0	0
유경*	여	8	9	1	12.50
유일*	남	0	0	0	0

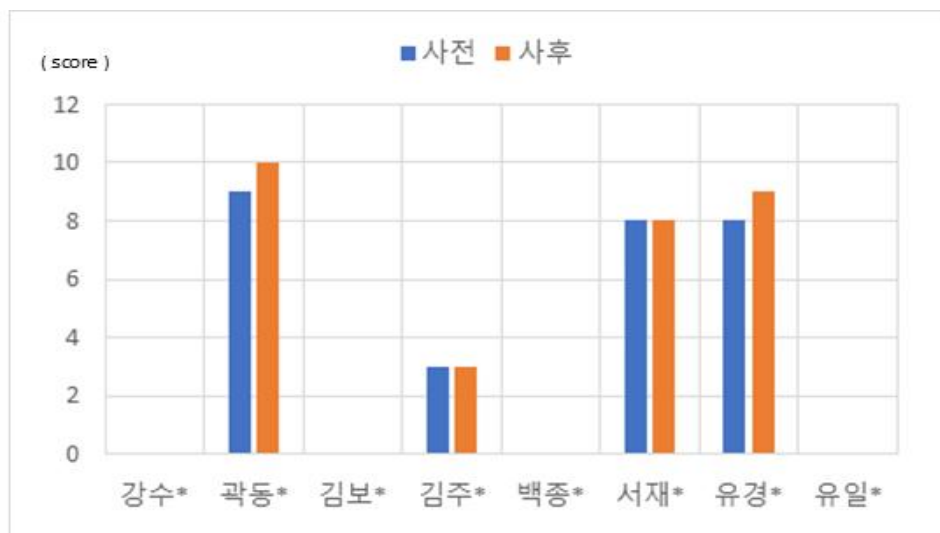


그림 61. IT활용의 개인별 변화

## V. 논의

본 연구는 서울시 강서구에 소재한 기쁜우리복지관의 아카데미 학생 중 발달장애인 성인 남·녀 8명을 대상으로 6개월간 공연프로그램을 적용하여 운동능력과 사회적응 행동에 긍정적인 효과를 규명하는데 목적을 두었다. 운동능력 검사는 ‘인천 장애인 체력인증 센터’에서 3회에 나누어 측정하고 공연프로그램 적용하여 사전·사후를 분석하였다. 측정 변인으로는 심폐기능, 근력, 근지구력, 유연성, 체지방률, BMI의 사전·사후 차이를 대응표본 t-test를 실시하여 확인하였다.

사회적응 행동은 국립특수교육원의 ‘적응행동검사(NISE-K·ABS)를 사용하여 사전·사후의 차이를 같은 방법으로 진행하였다.

### 1. 발달장애인의 운동능력 변화

선행연구의 결과를 보면 박수진 등(2013)의 메타분석 연구에서 제시한 바와 같이 발달장애인들의 체력관련 운동효과는 심폐지구력과, 근력 및 근지구력, 유연성에서는 효과가 있었으나(Sallis, McKenzie, Kolody, Lewis, Marshall, & Rosengard, 1999; Salaun & Sophie, 2012) 체지방감소에는 효과가 없었다(정복자, 2015)고 보고하였다. 정남규, 박경은, 한태경(2019)은 지적장애인들이 평소 생활화되어 있지 않은 신체활동을 함으로써 신체구성에 어떤 영향을 미칠 것인지를 알아보기 위한 연구로 10주 동안 놀이운동 프로그램을 실시하고 사전·사후 측정을 통하여 지적장애인들의 신체구성의 변화를 측정한 결과 지적장애인들의 신체구성 변화 중 유일하게 근육량 변인만 유의한 차이가 나타났다고 보고하였다. 연은주(2019) 또한, 16주간의 무용

프로그램을 실시하여 발달장애아동들을 대상으로 건강체력을 측정한 결과 전체적으로 변화가 있었으나, 통계적으로 심폐지구력, 유연성, 근력에 유의한 차이를 보였고, 신체조성, 순발력은 유의미한 차이가 일어나지 않았다고 하였다. 이는 본 연구와 유사한 결과를 보여주었음을 알 수 있다. 본 연구에서도 측정결과 사전·사후에서 통계적으로 유의한 차이가 없다는 결과를 얻었다. 전체적으로 통계 범위에 속하지는 않으나 운동능력(근지구력 19.70%, 근력 13.70%, 유연성 73.40%, 심폐기능 0.21%)의 변화량에서 향상되었음을 알 수 있고, 신체구성(체지방률 6.46%, BMI 2.38%)의 변화량으로 부정적인 결과를 나타내었다.

원인으로는 발달장애인의 일상을 제어하지 못하고 강도 높은 운동을 요구하지 못해 이와 같은 결과가 나왔다고 추정되며 발달장애인이 운동 후 원초적 욕구인 음식 통제가 어렵기 때문에 섭취량이 증가한 것으로 보인다. Kondo(2006)는 신체 구성에 부정적인 영향을 미치는 요인으로 유전, 식생활 습관, 심리적 요인, 내분비계의 이상 및 신체활동 부족 등 여러 요인을 들 수 있으나, 일반적 상황에서의 체지방 변화는 에너지 섭취와 소비간의 불균형으로부터 발생한다고 하였으며, 이선호(2019)는 특수체육 프로그램 전·후의 섭취 에너지를 동일하게 유지하도록 교육하였으나 발달장애아동의 식이통제가 검토되지 않아 통계적으로 유의한 차이를 나타내지 않았다고 보고하였다. 임명재, 정복자(2010)는 장애인의 체력은 장애유형과 특성에 따라 다르고 개인의 신체활동 및 수행능력에 따라 매우 다르게 나타나기 때문에 이들의 체력측정에 있어서 많은 시행착오를 가져오고 있는 것도 사실이라 밝혔다.

지속적이고 규칙적인 신체활동과 운동을 통해 체력은 개선될 수 있다 (ACSM, 2014). 본 연구의 변화량과 변화율에서 유연성과 근지구력, 근력에서 긍정적인 경향을 읽을 수 있다. 이준영(2012)의 연구에서 “남자 아동들은

근력과 근지구력 모두 맞춤형운동 프로그램 기간이 지남에 따라 증진되었으며, 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 그러나 여자 아동들은 근지구력 항목에서만 통계적으로 유의한 차이를 나타내었다. 이러한 결과는 여자 아동들이 근력 요인에서 통계적으로 유의한 차이는 나타나지 않았지만 12개월 동안 지속적으로 근력 요인이 증가 되어 근지구력 향상에 도움을 준 것으로 생각된다”고 보고 하였다. 발달장애인 개개인의 신체적 특성을 고려하고 의사소통의 한계를 이해한다면 프로그램의 지속성과 적용 기간에 의해 긍정적인 결과를 얻을 수 있다는 가능성을 보여주는 것으로 사료된다.

## 2. 발달장애인의 사회적응 행동 변화

발달장애인의 신체활동에 대한 선행연구에서 이복희(2001)는 집단 내에서 함께 하는 신체활동의 경험은 신체 접촉을 자연스럽게 해주었고, 공동의식을 갖게 하여 지적장애 아동들이 함께 어울리며 목표를 위해 협동하는 모습으로 변화되고, 또한 이러한 환경에 지속적으로 노출됨으로써 사회성에 긍정적인 영향을 줄 수 있다고 보고하였다. 또한, 신체활동 증가 및 운동은 건강체력의 유지 및 향상에 기여하며 운동은 행동발달에도 도움을 주고 신체적 활동이 증가됨으로써 여러 가지 경험을 통한 지적, 정서적, 사회적 발달이 촉진된다(김경숙, 조재훈, 조창옥, 2000)고 하였다. 박소희(2018)의 연구에 의하면 신체활동이 심각히 부족한 발달장애인들에게 규칙적인 운동참여가 다양한 생리적 변화, 사회성 및 정서 행동을 긍정적으로 개선 시키는데 매우 효과적이라고 보고하였으며, 김성운, 김한철, 최석림(2016)은 신체 및 운동능력의 기본이 되는 협응력의 발달은 발달 장애아동들의 감각이나 지각의 발달, 사지의 움직임이나 표현, 개념형성, 사회성 등의 발달지체를 줄여주는 중요한 역할을 할 것이라고 판단된다고 하였다.

본 연구의 분석 결과 인지와 언어, 수, 타인인식, 기본생활, 가정생활, IT 활용은 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났고 자기표현과 대인관계에서는 통계적으로 유의한 차이가 있었음을 알 수 있다. 개인별 차이에서는 자폐성이 강한 강수\*은 변화를 찾아볼 수 없었으며 대체적으로 흥미를 가지고 참여하는데 어려워했던 광동\*도 변화를 보여준 항목이 많지 않았다. 그러나 대인관계 항목에서는 눈에 띄는 변화율을 보여주었다. 또한, 김보\*는 자기표현에서 변화율 0%와 대인관계에서 변화율 11.4%를 보여주었고 서재\*은 자기표현에서 변화율 50%와 대인관계에서 변화율 0%를 보여주었다. 이는 발달장애인의 개별화된 개인의 특성으로 각각의 항목에서 높은 변화율

을 보여주었다고 사료된다.

본 연구는 스포츠 동작을 활용한 공연프로그램이 발달장애인에게 긍정적인 영향을 미치느냐이다. 앞서 서론과 배경에서 제시한 바와 같이 공연예술은 배우들의 행위뿐만이 행위를 바라보는 관객의 개입까지도 포괄한다. 나를 바라보고 상대를 이해하고 받아들임으로써 사회적 관계 속에서 공유의 정서를 만들어 내는 것이다. 스포츠와 연극의 수행성에 대한 언급 또한, 발달장애인 개인을 넘어서 작은 단위의 집단, 이를 바라보는 비장애인의 관계 속에서 긍정적 효과를 기대할 수 있으란 기대에서 제시되었다.

국립특수교육원(2013)에서 개발한 지적장애학생 신체활동처방 매뉴얼에서는 장애학생에게 규칙적인 신체활동은 신체적인 기능을 증진시켜 독립적인 일상생활에 대한 능력을 개선하고, 신체적으로 정신적으로 건강상에 유익한 이익을 얻을 수 있다는 연구결과와 일치한다(연은주, 2019)고 보고되었으며, 신체활동은 지적장애 학생의 체력 향상에 긍정적인 효과를 미친다고 결론 내릴 수 있고, 지적장애 학생의 체력 향상을 위하여 신체활동을 적극적으로 실시해야 한다는 근거 자료로 활용할 수 있다(정정환, 김경숙, 2019)고 하였다. 언어, 수, 기본생활, 가정생활, IT활용, 타인인식의 개념적, 실제적 기술에서 혼자서 생각한다거나 일상에서의 개인행동에서 공연프로그램 적용 후 차이가 거의 없는 것으로 나타났다. 그러나 자기표현과 대인관계의 사회적 기술에서는 유의한 차이를 보여주었다.

본 연구의 스포츠 동작을 활용한 공연프로그램이 사회성(자기표현, 대인관계)에 영향을 미쳐 긍정적 결과를 보여주었다고 판단된다.

## VI. 결론

본 연구는 발달장애인 성인 남·녀 8명을 대상으로 스포츠 동작을 이용한 공연프로그램이 발달장애인의 운동능력과 사회적인 행동에 미치는 영향을 측정하고 분석하여 다음과 같은 결론을 얻었다.

1. 스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 후 발달장애인의 운동능력 향상에 통계적인 효과가 없었다. 그러나 운동능력 변인 중 근지구력과 근력, 유연성에서 지속적인 변화량 향상을 보여주었다. 신체구성에서는 부정적인 경향이 나타났지만, 운동능력에서 긍정적인 경향을 보여주고 있으므로 지속적인 프로그램 적용이 이루어진다면 좋은 결과를 보여줄 것이라 사료된다.

2. 스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램 적용 시 발달장애인의 사회적 행동에 통계적으로 향상된 변화가 있었다. 사회적 기술의 영역인 자기표현과 대인관계는 통계적으로 유의한 차이를 보여주었다. 그러나 개념적·실제적 기술의 영역인 언어, 수, 기본생활, 가정생활, IT활용, 타인인식 항목에서 혼자 생각한다거나 일상에서의 개인행동은 마임공연 프로그램 적용 후 차이가 거의 없는 것으로 나타났다. 본 연구의 스포츠 동작을 이용한 마임공연 프로그램이 사회성에 영향을 미쳐 긍정적인 결과를 보여주었다고 사료된다.

발달장애인의 운동능력과 사회성의 부족은 개인이 가진 장애로 시작되지만, 장애로 인하여 다양한 신체활동을 보장받지 못하는 것이 경험 부족으로 이어진다. 본 연구의 참여자들은 이미 성인기에 들어와 있는 발달장애인으로

로서 신체적, 인지적 발달 단계가 이루어져 있는 상태이다. 그러나 연구를 진행하며 참여자들과 보낸 시간에서 긍정적인 변화를 기대했고 연구가 끝나 는 이 시점에도 변화의 가능성이 충분하다고 생각된다. 지속적인 학습과 장애 정도, 특성을 잘 살피어 다양한 신체활동을 제공할 수 있는 프로그램 개발되고 적용할 수 있는 여건이 무엇보다 필요하다. 차후에는 보다 많은 대상자와 발달장애의 유형을 분류, 세분화하고 후속연구를 진행하여 스포츠와 예술, 놀이와 공연을 연계한 신체활동이 발달장애인의 운동능력과 사회성에 긍정적인 치료 효과가 있다는 것을 밝혀보고자 한다. 본 연구의 사전·사후 검증으로 만족할만한 결과를 보여주지는 못하였지만, 치료로서의 가능성을 살펴보고 프로그램 개발의 기초자료로 활용될 수 있을 것으로 기대한다.

## 참고 문헌

- 강병일, 추근도, 최경훈, 박기용, 박병규(2004) 레크레이션 활동이 정신지체아의 사회적 기술과 문제행동에 미치는 효과, 한국특수체육학회지, p63-76.
- 국립특수교육원(2013) 지체장애 학생 신체활동 처방 매뉴얼, 서울; 한림문화사
- 김경숙, 조재훈, 조창옥(2000) 체육활동이 정신지체아의 운동기능 향상에 미치는 영향, 한국특수체육학회, 제8권 제1호
- 김방옥(2003) 21세기를 여는 연극, 연극과 인간, p58
- 김방옥(2010) 퍼포먼스 연구라는 새로운 지평, 한국연극학회, 퍼포먼스 연구와 연극, 연극과 인간, p5-6.
- 김보연(2003) 연극치료를 통한 발달장애청소년의 사회성 연구, 동덕여자대학교 석사, p.2.
- 김상원(2000) 운동프로그램이 비만아동의 leptin, 혈중지질, 유산소능력 및 신체조성에 미치는 영향, 미간행 박사학위논문, 단국대학교 대학원.
- 김성운, 김한철, 최서림(2016) 심리운동을 활용한 신체활동 프로그램이 발달장애아동의 신체 협응력에 미치는 영향, 한국발달장애학회, 제20권 제3호
- 김시태, 문덕수(1992) 문학개론, 보성문화사
- 김용수(2000) 그로토프스키 연극의 목적과 수단: 신성한 바보의 계시, 한국연극학 □ Vol.14, No.1
- 김의수, 홍양자(1995) 장애자체육, 서울; 녹원출판사.
- 김의환(2005) 운동재활의 틀과 방향(1), 한국운동재활협회 상반기 워크샵, 서울 : 한국운동재활협회, p11.

- 김지태, 이지현, 김현륜, 정지혜(2019) 특수체육, 진영디엔피
- 김춘경, 이수연, 이윤주, 정종진, 최용용(2016) 상담학 사전, 학지사
- 권명옥, 박해진(2006) 게임 놀이가 전반적 발달장애 아동의 상동행동 감소에 미치는 영향, 특수교육재활연구, p79-101.
- 권혜연, 전병운(2013) 자폐성 장애아동의 적응행동발달에 관한 증단 연구, Vol.13, pp.81-99
- 류재연, 이준석, 장정애(2018) 국립특수교육원 적응행동검사(KNISE-SAB) 개발, 교육부 국립특수교육원
- 박미리(2009) 발달장애와 연극치료, 학지사, p.32
- 박미리(2010) 연극치료의 감정 중심 접근방식, 한국연극치료협회 2차 학술대회 자료집, p4
- 박미리(2013) 감정 모델 연극치료, 학지사, p46
- 박수진, 홍나연, 오광진(2013). 지적장애인의 건강관련체력 메타분석. 한국사회체육학회지, p983-998.
- 박소희(2018) 복합운동 프로그램이 지적장애 아동의 신체구성, 체력, 혈액변인, 사회성 및 정서발달에 미치는 영향, 경희대학교 대학원, 박사학위 논문
- 박주환(2010) 신체운동의 새로운 가치 탐색, 움직임의 철학 : 한국체육철학회지 2010, 제18권 제3호, p93-106
- 백훈기(2017) 아방가르드 연극의 수행성과 변용, 고려대학교 박사 논문, p.6, 212
- 신동인, 조연호(2010) 정신장애인을 위한 연극치료 집단프로그램의 개발 및 효과성에 관한 연구, 연극교육연구 17, p148
- 송채훈(2003) 장애인 체육의 활성화에 관한 문헌적 분석 연구, 한국특수체육학회, 제11권 제2호, pp.73-81

- 안병순(2013) “무용심상을 통한 신체지각과 창의적 사고의 관계성 연구”, 한국콘텐츠학회논문지, 13 Vol, 13 No 11, p134
- 안용규 외(2002), 체육철학, 서울; 연세대학교 출판부
- 양윤권(2001) 아동의 신체조성이 운동능력에 미치는 영향, 한국유산소운동과학회지, 제5권 제2호, p61
- 연은주(2019) 발달장애 아동의 무용 프로그램 참여가 건강체력과 자기표현력에 미치는 효과, 한국교원대학교 대학원, 석사학위 논문
- 영광응, 이영재 외 공저(2003) 특수아동의 심리학적 이해, 서울; 지학사 p212-245
- 우보경(1993) 체육프로그램 적용이 지체장애 학생의 정신 건강에 미치는 효과, 단국대학교 대학원, 미간행 석사학위논문
- 유태현, 최승권(2017) 발달재활서비스로서의 체육, 한국특수체육학회지, 제25권, 제1호, p3
- 이경리(2014) 인간관계와 의사소통 워크북, 포스널 출판사, pp.57
- 이만우(2005) 멜라니 클라인의 삶과 업적 그리고 아동분석, 정신분석 제 16권 제1권.
- 이복희(2001) 신체활동 중심의 치료 레크레이션 활동이 정인지체 아동의 적응행동 및 정서적 행동에 미치는 효과, 한국특수학회, 제9권 제2호
- 이선형(2011) 연극치료와 몸, 한국드라마학회, Vol.-No.35
- 이선형(2013) 연극치료에서 발달변형모델(DvT) 연구, 연극예술치료연구 제3호 ,p2
- 이수경(1996) 움직임 교수 유형이 정인지체아동의 부적응행동 및 사회성숙도에 미치는 영향, 미간행 박사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 이선호(2019) 특수체육 프로그램이 발달장애 아동의 운동능력 및 인지기능, 행동 변화에 미치는 영향, 경희대학교 대학원, 박사학위 논문

- 이선형(2011) 연극치료와 몸, 드라마연구 제35호, p305-330
- 이선형(2018) 연극치료에서 발달변형모델(DvT) 연구, 연극예술치료연구 제3호
- 이원자(1999) 놀이가 유아의 운동능력 및 사회성 발달에 미치는 영향, 상명대학교 대학원, 미간행 석사학위논문.
- 이준영, 양윤권(2019), 연극 공연 시 무대 위 배우의 스트레스와 피로도 연구, 한국유산소운동과학회지, 제17권 제1호, p49
- 이준영(2012) 지적장애 아동의 맞춤형운동 프로그램 적용이 고유 수용성 감각, 체력 및 사회성에 미치는 영향, 건국대학교 대학원, 박사학위 논문
- 이효원(2017) 연극치료 Q&A, 도서출판 울락, p.11, 23, 222
- 임일혁(2003) 태권도 미학의 구성원리에 관한 연구, 용인대학교 대학원. 박사학위 논문
- 정남규, 박경은, 한태경(2019) 지적장애 학생의 건강체력과 적응행동 관계, 한국스포츠학회, 제17권 제4호, pp.553-562
- 정복자(2015) 발달장애학생들의 특수체육 프로그램과 SPARK 프로그램 적용에 따른 체력비교 및 경험탐색, 한국특수체육학회지, 제23권 제2호. p23-32.
- 정영주(2004) 표현예술치료의 이론과 실제, 서울: 문음사
- 정정환. 김경숙(2010) 신체활동참여가 지적장애 학생의 체력에 미치는 효과에 대한 메타분석, 한국스포츠학회지, 제17권 14호, p792-793
- 정지완, 박재국, 김영미(2012) 운동교육 프로그램이 정인지체아동의 동작모방능력과 균형능력에 미치는 효과, 특수아동교육연구, 14(1), p147-178.
- 정진욱, 권현진, 김연수, 양한나(2011) 지적장애 남자아동의 신체활동량 분석. 한국특수체육학회지, 19(1), p115-123.

- 정호연, 김진호(2018) 교육연극 프로그램이 초등 지적장애 학생의 사회적 상호작용에 미치는 효과, 한국특수교육학회 학술대회, pp. 181-195
- 정화열, 이동수(2005) 몸의 정치와 예술, 그리고 생태학, 아카넷, p296
- 차선경(2008) 만성정신분열병 환자를 위한 정서관리 프로그램 개발 및 효과, 고려대 박사학위 논문, p1-2
- 최영희(1999) 집단놀이 학습 프로그램이 아동의 사회성에 미치는 영향. 경기대학교 교육대학원, 미간행 석사학위논문.
- 최재식(2019) 장애인체육 활성화 방안에 관한 연구, 영남대학교 석사 p.1, 7-8
- 최승욱(2012) 12주간 유산소 운동이 시각장애 아동의 신체조성, 심혈관질환 위험인자에 미치는 영향, 한국체육과학회지, 제 21권 제1호, p962
- 호소명, 민영숙(1991), 체육미학, 서울: 동문선.
- 홍은주. 박희석. 김영숙(2007) 아동 청소년을 위한 예술치료의 이론과 실제, 학지사
- 홍지원(1994) 신체활동 중심교육이 유아의 긍정적 자아개념과 친사회적 행동에 미치는 효과, 숙명여자대학교 교육대학원, 미간행 석사학위논문.
- Brunner, Mazel(1994) Acting for real, Dramatherapy process, technique and performance, NY.
- Carlson, Marson(2009) 『Performance :a critical introduction』 , Routledge, pp.11.
- C. L. Moore(1989) “Educating the body-mind,” TheEducational Forum, Vol.54, No.1, pp.9-18.
- Cobin, C, B., & Lindsey, R.(1994) Concepts of Physical Fitness. Dubuque, LA: Wm. C. Brown Communications.

- Emunah, R. & D. R. Johnson(1983) The Impact of Theatrical Performance on the SelfImages of Psychiatric Patients, The Arts in Psychotherapy, pp.233-9.
- Enzer, N.B(1988) Overview of play therapy paper presented at the annual meeting of the american Academy of child and Adolescent psychiatry. Seattle. UA, pp.57.
- Erika Fischer-Lichte(2004) 수행성의 미학: 현대예술의 혁명적 전환과 새로운 퍼포먼스 미학, 문학과 지성사
- Frederick Matthias Alexander , 최현묵 역(2017), F.M. 알렉산더의 가르침, P 27.
- Halprin, Daria(2006), 김용량 외 역, 동작 중심 표현 예술, 시그마프레스, p.123-137
- Hughes, F(1999) Children play and development(3rd Ed.), Ally & Bacon. 김광웅, 유미숙, 박영애, 유기호, 최영희, 방은령 공역, 2003. 놀이와 아동발달. 시그마 프레스. p.23
- Jansma, P., & French, R, 김의수 역(2001), 특수체육, 서울: 도서출판 무지개사
- Jennings, Sue, 이효원 역(2010) □연극치료 핸드북□ 서울: 울력.
- Jones, Phil, 이효원 역(2005) 드라마와 치료, 서울: 울력
- Landy R. J, 이효원 역(2002) 억압받는 사람들을 위한 연극치료, 서울: 울력
- Lahtinen, U., Rintala, P., & Malin, A.(2007) Physical performance of individuals with intellectual disability: A 30-year follow-up. Adapted Physical Activity Quarterly, 24(2), pp,125-143
- Nacncy Boyd webb, 권영민외 공역(2006) 위기에 처한 아이들을 위한 놀이 치료, 학지사 p57

- Okada Yashunobu(2014) 6세 소녀의 놀이치료과정의 보고 - 놀이에 관한 관찰 -, Korean Journal of Sand Play Therapy, Vol. 10, No. 1, pp. 51
- Öhner, Vrääth, 박은주 옮김(2009) 수행성과 매체성, 사건과 반복-수행적 행위를 가능하게 하는 매체들, Musner, Lutz & Uhl, Heidemarie, 『우리는 어떻게 행동하는가; 문화학과 퍼포먼스』, 문화학연구회 옮김, 유로서적, p. 105.
- Patrice Pavis, 김형기 역(2012) 수행성과 매체성: 21세기 인문학의 쟁점, 서울: 푸른사상, p19-20
- Paris Goodyear-Brown, 유미숙, 이상희, 홍라나, 김세영 공역(2012) 외상장애 아동을 위한 놀이치료, 학지사
- Phil Jones, 이효원 역(2005), 드라마와 치료, 울력, p252-267
- Reid, S. E(1986) Therapeutic use of card games with learning-disabled children. In C. E. Schaefer & S. E Reid. Game play Cpp. pp.257-276. Newyork : wiley.
- Rothschild. B(2000) The body remember: the psychophysiology of trauma and trauma treatment, New York: Norton and company.
- Schechner, Richard, 이기우·김익두·김월덕 역(2006) Performance Studies :an introduction 2<sup>nd</sup> ed. ,New York: Routledge, pp. 2, 28, 258.
- Schechner, Richard, 김익두 역(1993) 민족연극학, 서울: 민족연극학
- Snow, Stephen(2000) Ritual/Theatre/Therapy, (eds) Penny Lewis and David Read Johnson, Current Approaches in Drama Therapy. Springfield, IL: C.C.Thomas, pp.218-240.
- Snow, Stephen(2003) Miranda D'Amico, Denise Tanguay, Therapeutic theatre and well-being, The Arts in Psychotherapy, 73-82.

Stephen Nachmanovitch, 이상원 역(2008) 놀이, 마르지 않는 창조의 샘,  
P.72

Sue Jennings, 한명희 역(2002) 교사와 치료사를 위한 연극치료 핸드북 연  
극치료, 학지사

Tonya Reiman, 강혜정(2011) 몸짓의 심리학, 21세기북스, p.24

Winnick, J. P.(2011) Adapted physical education and sport(5th ed.).  
Champaign IL: Human Kinetics.

대한민국정부(2009). 대한민국 관보 제16915호.

대한민국정부(1989). 장애인복지법 제2조 제1항

대한특수교육학회(2000). 특수교육용어사전. 경북: 대구대학교출판부

보건복지부(2018) 2018년 12월 21일 보도자료

한국장애인개발원(2015). 2015 장애인백서.

한국특수체육학회(2016). 한국특수체육학회 춘계학술세미나.

한국장애인고용공단 고용개발원(2017). 2017 장애인 통계

문화체육관광부 (2007). 장애인체육백서.

문화체육관광부 (2007). 장애인체육증장기계획.

[네이버 지식백과] 특수 체육교육 [特殊體育教育, adapted physical  
education] (교육학용어사전, 1995. 6. 29., 서울대학교 교육연구소)[출처] 특  
수체육이란?

[네이버 지식백과] 예술치료, [출처] 예술치료, 상담학 사전, 지학사

Adapted Physical Education National Standards (APENS) (2008). What is  
adapted physical education? Retrieved November 9, 2016, from  
<http://www.apens.org/>

국립특수교육원 <http://www.knise.kr>

미국 지적장애 및 발달장애 협회 <http://www.aaid.org/>

미국심리학회(APA) <http://www.apa.org>

보건복지부 <http://www.mw.go.kr>

영국 드라마테라피스트 협회(BADth) <http://www.badth.org.uk/>

전미 드라마 협회(NADT)<http://www.nadt.org/index.htm>

통계청 <http://www.kostat.go.kr>

한국연극치료학회 <http://www.kidt.org/>

## ABSTRACT

### An Impact of Mime Performance Program Using Sports Motion on Motor Ability and Social Adaptation Behavior in People with Developmental Disabilities

Junyoung Lee  
Depart of Physical Education  
(Exercise Physiology)  
Graduated School of  
SungShin University

This researcher has worked with physical performance creation using bodies as a performance director, choreographer, and actor. The researcher is also participating in the 'class with the developmentally challenged as a social worker' as an instructor. This study aimed to verify the relative influence of physical training on motor ability in people with developmental disabilities from special physical education perspective and verify if there is a positive change in sociality from dramatherapy perspective. It also used mime as one field of play so that people with developmental disabilities can approach with ease and interestingly.

'Theoretical Background' section connected common features between special physical education and dramatherapy and applied them to people with developmental disabilities. In the first place, it summarized the understanding of body seen from physical education versus body seen from art and based on this, explored physical activities through play. And it tried to find the common features between performativity of physical education and performativity of play and considered the performance program to be applied to the developmentally challenged from the perspective of performance therapy using sports motion. Performance program was organized for performance to add performativity to physical activity as play. It made mime using sports motion as play and planned 'leading naturally to the stage performance and sharing program with audience.'

As a result of measuring the 'impact of mime performance program using sports motion on motor ability and social adaptation behavior,' the following conclusions were shown.

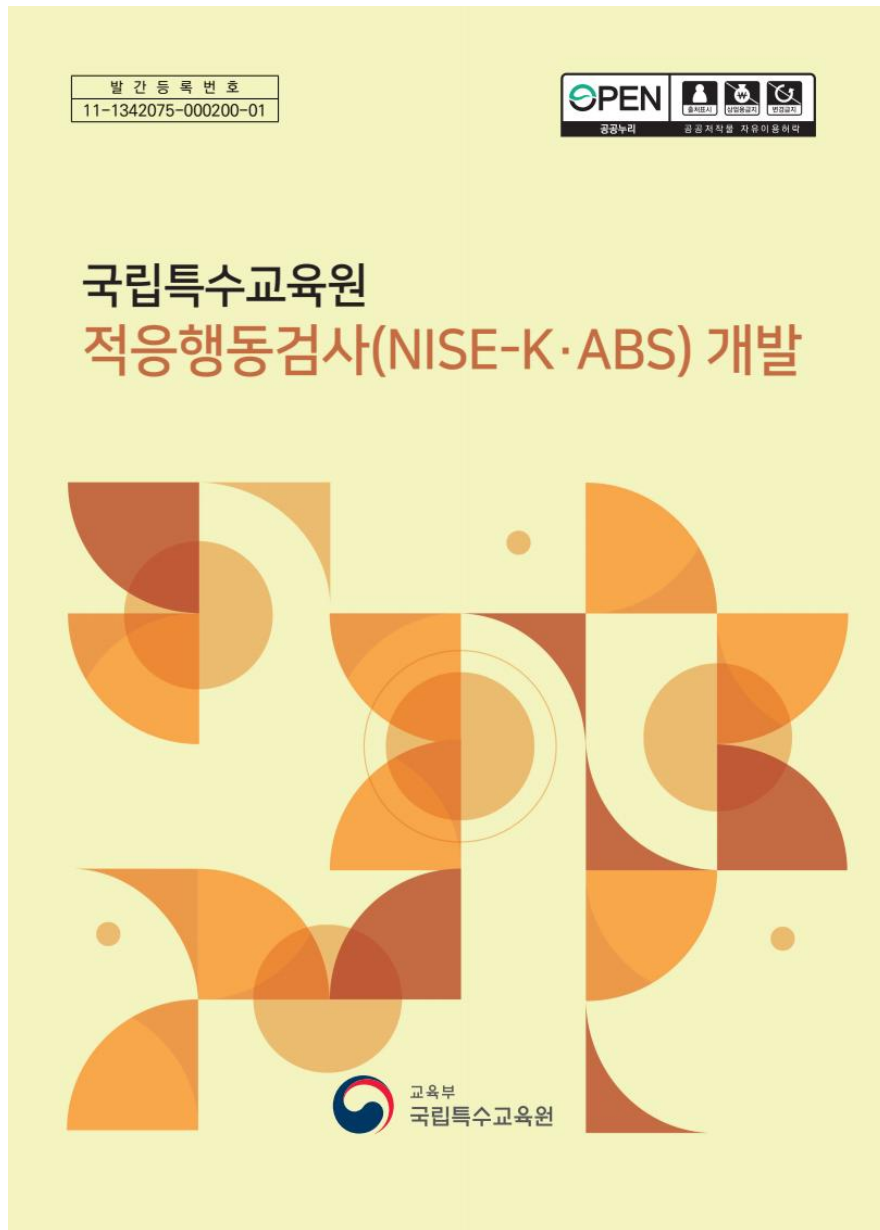
First, in comparison of motor ability variables, fat mass, cardio pulmonary function, muscular endurance, muscular strength, BMI, and flexibility all did not show a statistically significant difference. But they are showing a positive tendency although they are developmentally challenged and so it is considered that applying the program for a long time would produce a good result.

Second, in comparison of social adaptation behavior variables, there was no change in area of conceptual/practical skills: language, number, basic living, family life, IT utilization, and awareness of others. In other words, there was no significant difference in thinking alone or personal behavior in everyday life after applying performance program. But there was a significant difference in area of social skills: self-expression (t is -3.416 and significance probability is 0.011,  $p < 0.05$ ) and interpersonal relationship (t is -3.862 and significance probability is 0.006,  $p < 0.05$ ). It is considered that performance program using sports motion in this study had an impact on sociality development and thus showed a positive result.

The existing studies combined specific remedy with dramatherapy individually, but this study is significant in that it combined the characteristics of each and provided direction. A positive change was expected while spending time with participants during research progress and it was thought that the development possibility would be sufficient at the point when the study ended. Although pre and post tests in this study did not show a satisfiable result, it is expected that physical activity in connection with sports, art, play and performance would have a positive effect on the sociality of the developmentally challenged. Based on this, we are going to look at the possibility as therapy and explore if it could be used as basic data.

부록 1. 적응행동 검사지 문항

적응행동 검사 문항



4 초·중등용 문항 선정 및 개발 결과

초·중등 본검사 총문항은 10개 소검사에 158개이다. 개념적 기술의 소검사는 인지(25개 문항), 언어(12개 문항), 수(12개 문항)로 3개 소검사에 총 49개 문항이다. 사회적 기술의 소검사는 자기표현(10개 문항), 타인인식(17개 문항), 대인관계(19개 문항)로 3개 소검사에 총 46개 문항이다. 실제적 기술의 소검사는 기본생활(27개 문항), 가정생활(10개 문항), 지역적응(14개 문항), IT 활용(12개 문항)으로 4개 소검사에 총 63개 문항이다. 해당 문항의 내용은 다음의 <표 Ⅲ-2>와 같다.

<표 Ⅲ-2> 초·중등용 적응행동 검사 문항

내용	
인 지	1 '검정', '하양', '빨강', '노랑', '파랑' 5개 색을 구별한다.
	2 요일 이름을 순서에 맞게 모두 말한다.
	3 1,000원, 5,000원, 10,000원권 지폐 중 금액이 가장 큰 것과 작은 것, 중간 것을 구별한다.
	4 단맛, 짠맛, 매운맛을 내는 재료를 하나씩 안다.
	5 우편물을 받을 수 있을 정도로 자신의 집(혹은 거주지) 주소를 안다. (※ 우편번호는 몰라도 된다.)
	6 날씨 정보에 따라 필요한 준비물이 무엇인지 안다.
	7 가격표를 보고 상대적으로 더 비싼 것과 싼 것을 구별한다.
	8 사물, 동물, 사람을 셀 때 단위를 구별하여 말한다.
	9 달력을 보고 몇 월 며칠이 무슨 요일인지 안다.
	10 돈으로는 살 수 없지만 가치 있는 것을 2가지 이상 말한다.
	11 범죄 신고와 화재나 응급환자 발생 시 필요한 긴급 전화번호를 모두 안다.
	12 다른 사람의 창작물(예 글, 그림, 음악, 작품 등)에 대한 표절 개념을 안다.
	13 제복이나 복장을 보고 어떤 유형의 직업에 종사하는지 안다.
	14 자신의 생년월일을 안다.
	15 상표(마크)나 로고를 보고 어떤 회사 혹은 무엇과 관련 있는 제품인지 3가지 이상 안다. (예 로고를 보고 어느 통신사와 관계된 것인지 안다.)
	16 우리 몸에 필요한 영양소를 3가지 이상 안다.
	17 스팸메일 등에서 제안하는 비현실적이거나 과장된 광고 내용을 구별한다.
	18 '뇌물'의 뜻을 안다.
	19 민주주의와 관련된 낱말을 3가지 이상 안다.
	20 외국 화폐 단위를 3가지 이상 안다.

내용	
인 지	21 세금을 납부해야 하는 이유를 한두 문장으로 간단하게 설명한다.
	22 전세 계약과 월세 계약의 차이를 안다.
	23 자신의 주민등록번호 앞자리와 뒷자리를 모두 말하거나 쓴다.
	24 피임 방법을 안다.
	25 현재(검사 시점에서) 우리나라의 어느 정당이 여당인지 안다.
언 어	1 조건이 있는 표현을 이해한다. (예 "밖에 나가서 놀고 싶으면 한 시간 안에 숙제를 마쳐라.")
	2 뜻을 잘 몰라도 한글을 읽는다.
	3 또래와 자연스럽게 대화를 주고받는다.
	4 과거, 현재, 미래와 관련된 용어를 알맞게 사용하여 표현한다. (예 '아까 .....했어', '지금 .....하고 있어', '이따 .....할 거야')
	5 '왜?'라는 표현을 상황에 맞게 사용한다. (* 궁금할 때 혹은 이의를 제기할 때 등)
	6 영어 알파벳을 A에서 Z까지 구별하여 읽는다.
	7 칠판에 쓰인 글자를 보고 공책에 옮겨 적는다. (* 칠판이 아니더라도 글을 보고 따라 쓸 수 있다.)
	8 편지지 크기의 종이에 10줄 정도 편지나 자신의 생각을 쓴다.
	9 스스로 메모를 하거나 요약해서 기록한다.
	10 한자로 표기된 요일을 모두 읽는다. (* 日, 月, 火, 水, 木, 金, 土를 보고 한글로 읽는다.)
	11 자신의 신상 정보에 관한 간단한 양식을 작성한다. (* 각종 신청서, 접수증, 이력서와 같은 양식에 필요한 내용을 적는다.)
	12 영어로 쓰인 지명, 인명 등의 고유명사를 읽는다. (예 'HONG GILDONG'을 보고 '홍길동'으로 읽는다.)
수	1 1~9까지의 숫자를 '일', '이', '삼'의 방법으로 9까지 읽는다.
	2 20개 이내의 물건 개수를 정확히 센다.
	3 합이 10이하인 덧셈 질문을 말로 물어보면 암산하여 정답을 말한다. (* 덧셈 식을 쓰거나, 손가락 등을 사용하지 않고 생각만으로 답을 말한다.)
	4 숫자를 보고 수 세는 말로 표현한다. (예 숫자 '5'를 보고 '다섯', 숫자 '23'을 보고 '스물 셋'이라고 표현할 수 있다.)
	5 사칙 연산 기호(+, -, ×, ÷)를 알맞게 읽는다.
	6 '하나', '둘', '셋', '넷'과 같은 방법으로 '백'까지 수를 센다.
	7 구구단을 2단에서 9단까지 외운다.
	8 아날로그 시계(비늘 시계)를 보고 1분 단위 시각을 정확하게 읽는다.
	9 24시간 단위로 표현된 시각을 12시간 단위로도 이해한다. (예 13시는 오후 1시, 22시는 오후 10시라는 것을 안다.)
	10 십만 단위 이상의 큰 숫자를 읽는 데 어려움이 없다.



내용	
수	11 킬로미터(km)를 미터(m)로, 미터를 킬로미터로 환산한다.
	12 킬로그램(kg)을 그램(g)으로, 그램을 킬로그램으로 환산한다.
자기표현	1 의도하지 않게 신체가 노출되면 부끄러움을 느끼고 적절히 처리하고자 한다.
	2 바지 앞 지퍼나 단추가 열려 있으면 부끄러움을 느낀다.
	3 자신의 소중한 물건(예 금전, 신분증 등)을 낯선 사람에게 함부로 주지 않는다.
	4 다른 사람이 자신의 몸을 함부로 만지려 하면 거절의 표현을 한다.
	5 중요한 개인 정보를 타인에게 함부로 알려주지 않는다. (※ 현관 비밀번호, 집주소, 전화번호, 주민등록번호 등)
	6 사진을 찍는다고 하면 카메라를 의식하는 행동을 한다. (※ 촬영에 응하거나 싫으면 찍지 않으려고 한다.)
	7 자기 행동에 대한 나름의 변명이나 이유를 말한다. (예 “죄송합니다. 차가 막혀서 지각을 했습니다.”)
	8 잘못된 일에 대하여 후회하는 표현을 한다. (예 “그때 화를 내는 게 아니었어.”)
	9 자신이 잘한다고 생각하는 것을 2가지 이상 말한다. (예 “나는 노래도 잘하고 춤도 잘 춰요.”)
	10 실력(예 운동, 성적 등)을 향상하기 위해 스스로 계획하고 노력한다.
타인인식	1 친구 3명 이상의 성과 이름을 말한다.
	2 표정을 보고 ‘기쁨’, ‘슬픔’, ‘화남’ 등 3가지 이상의 감정을 구분한다.
	3 순서를 지켜야 할 상황일 때 자기 차례를 기다린다.
	4 반말과 존댓말을 친밀도와 상황에 따라 구별하여 사용한다.
	5 누군가 괴로워하거나 슬픈 표정을 지을 때 상황에 맞지 않는 부적절한 행동을 하지 않는다.
	6 다른 사람의 물건을 사용할 때 허락을 구한다.
	7 과도한 신체 접촉이 이성과 동성 모두에게 문제가 될 수 있다는 것을 안다.
	8 상황과 장소에 따라 목소리의 크기를 조절한다.
	9 상대방의 입장에서 생각할 줄 안다. (예 ‘친구가 오늘 몸이 아프니 좀 도와줘야겠다’)
	10 친근하게 지내는 친구나 모임이 있다.
	11 타인에게 비위생적으로 느껴질 수 있는 생리적 현상을 장소, 상황, 상대를 고려하여 처리한다. (예 트림이나 방귀를 가려서 한다.)
	12 기다려야 할 상황이면 대략 30분 정도는 자리에서 이탈하지 않는다. (※ 수업시간, 혹은 특별한 행사 동안 자리에서 불필요하게 이탈하지 않는다.)
	13 금지된 행동을 하고 싶을 때는 주변의 눈치를 살핀다.
	14 상대방의 행동에 고의성 여부를 판단하여 다르게 반응한다.
	15 성추행이나 성범죄가 무엇인지 안다.
	16 농담과 진담을 구별하여 반응한다.
	17 다른 사람의 사생활과 관련된 곳을 방문할 때는 노크를 한다.

내용	
대인관계	1 실수하거나 잘못했다고 느끼면 상대방에게 미안하다는 말을 하거나 표현을 한다.
	2 약속을 하면 지키려고 노력한다.
	3 위로가 필요한 대상에게 상황에 맞는 적절한 말이나 표현을 한다.
	4 자신의 상황이나 형편을 근거로 적절하게 거절의 표현을 한다. (예 "내가 바빠서 지금 만날 수 없어.")
	5 상대방에게 자신이 원하는 활동을 하자고 제안한다.
	6 상황에 따라 다른 사람을 옹호해 주는 표현을 한다. (예 오해받는 친구를 위해 "그건 애가 그런 것이 아니에요."라고 말한다.)
	7 자신이 원하는 단체 활동은 강요하지 않아도 자연스럽게 참여한다.
	8 여러 사람과 함께 문제를 해결해야 할 경우, 다수결의 의미를 알고 결과에 따른다.
	9 만남이나 모임을 위해 상대방과 시간과 장소 등을 조정한다.
	10 장애인 차별과 관련된 표현을 사용하지 않는다.
	11 인종 차별과 관련된 표현을 사용하지 않는다.
	12 선물을 해야 할 때 상대와 상황에 맞는 적절한 선물을 준비하여 전달한다.
	13 성차별과 관련된 표현을 사용하지 않는다.
	14 자신이 알고 있는 지식이나 경험을 여러 사람 앞에서 설명한다.
	15 인터넷, 모바일, SNS 등으로 욕설을 하면 처벌될 수 있다는 것을 안다.
	16 상대가 거절하더라도 상황에 따라 합리적으로 한두 번 더 설득하려고 시도한다.
	17 도움이 필요할 경우, 낯선 사람에게도 간단한 도움(예 길 찾기 등)을 청한다.
	18 부당한 대우를 받았을 때 적절한 기관 또는 사람에게 도움을 요청한다.
	19 하나의 사건을 긍정적인 측면과 부정적인 측면의 두 가지 입장에서 설명한다.
기본생활	1 적당한 양의 치약을 짜서 양치 후 물로 입을 행군다.
	2 지퍼가 있는 옷을 혼자서 입고 벗는다.
	3 티셔츠 종류의 상의를 '앞과 뒤', '안과 밖'을 구분하여 혼자서 입는다.
	4 종이 우유팩을 혼자서 연다.
	5 대변을 본 후 혼자 휴지(혹은 물티슈 등)를 사용하여 대변을 닦는다.
	6 젓가락을 사용하여 음식을 먹는다.
	7 전자기기(휴대폰 등) 배터리를 적절한 방법으로 충전한다.
	8 원하는 상대와 통화하기 위해 스스로 전화를 건다.
	9 청결유지나 감염 예방 같은 개인위생관리를 한다. (예 옷이 더러우면 알아서 갈아입고, 화장실 사용 후에는 손을 씻는다.)
	10 삼푸, 린스 등을 사용하여 머리를 감고 수건으로 말린다.
	11 혼자서 비빔밥을 골고루 비빈다.
	12 전기 콘센트에 코드를 꽂아 전기 기구를 작동시킨다.

내용		
기본생활	13	자를 이용하여 길이를 재거나, 필요한 길이만큼 선을 긋는다.
	14	손가락으로 밥이나 국을 흘리지 않고 먹는다.
	15	각종 금지 표지를 보고 무엇을 하지 말아야 하는지 안다.
	16	가벼운 상처는 연고와 밴드 등을 사용하여 스스로 적절하게 치료한다.
	17	'좌회전', '우회전', '직진', '유턴' 교통 표지와 해당 낱말의 뜻을 모두 안다.
	18	도움 없이 헤어드라이어를 이용하여 머리를 말린다.
	19	목적에 맞게 필요한 준비물을 알아서 챙긴다. (※ 학교나 여행을 갈 때 필요한 물건을 스스로 챙긴다.)
	20	설명서를 보고 일상생활에 필요한 간단한 물건을 조립한다.
	21	물건이 흐트러지지 않게 끈으로 묶는다.
	22	드라이버를 이용하여 나사를 조이거나 푼다.
	23	신선도가 중요한 물건은 유통기한을 확인하고 구매한다.
	24	필요한 목적을 위하여 용돈을 계획적으로 모은다.
	25	포장지 등을 사용하여 30cm 정도의 물건을 포장한다.
	26	손톱 또는 발톱을 스스로 깎는다.
27	음식이나 물건을 전화(휴대폰)로 주문한다. (※ 받을 주소나 위치를 전화로 알려준다. 돈은 보호자가 지급해도 된다.)	
가정생활	1	리모컨을 사용하여 TV 채널과 음량을 조절한다.
	2	열쇠를 사용하거나 비밀번호를 눌러 문을 열고 들어간다.
	3	분리수거 기준에 맞게 쓰레기를 분류한다. (※ 일반적인 수준의 쓰레기 분리수거 방법을 이해한다.)
	4	냉장실과 냉동실에 보관할 음식을 구분하여 넣는다.
	5	물건을 사용한 후 제자리에 정리한다.
	6	전자레인지기를 사용하여 간단한 음식을 데우거나 조리한다.
	7	세제를 사용하여 설거지를 한다.
	8	가정에서 스스로 식사를 차려 먹는다. (※ 별도로 요리를 하지 않고, 집안에 있는 반찬이나 밥 등을 차려 먹는다.)
	9	불(혹은 온도) 조절을 하여 간단한 음식(라면, 달걀 프라이 등)을 조리한다. (※ 가스레인지 혹은 전기레인지(인덕션) 등을 바르게 사용한다.)
	10	도움 없이 적당한 양의 세제를 넣어 세탁기를 작동한다.
지역적응	1	자동판매기에서 원하는 물건을 선택하여 구입한다.
	2	혼자 물건을 구입하고 현금이나 카드로 지급한다.
	3	집 근처나 친숙한 곳에서는 외출이 필요한 간단한 심부름을 한다. (예 "편의점에 가서 우유 하나 사 올래?", "이거 경비실에 맡겨 줄래?")

내용			
지역적응	4	지역사회의 다양한 시설이나 기관을 어려움 없이 이용한다. (예 도서관, 복지관, 종교시설 등)	
	5	가격과 상품의 질을 비교하여 물건을 구입한다.	
	6	좌석표를 보고 해당 자리를 찾는다.	
	7	자신의 증상을 약국에 가서 말하고 약을 구입한다.	
	8	혼자 식당에 가서 원하는 음식을 주문하여 먹고 음식 값을 지급한다.	
	9	화폐 이외의 수단(포인트, 상품권, 기프트 카드 등)으로 값을 지급한다.	
	10	혼자 미용실(혹은 이발소)에 가서 머리 손질을 받고 비용을 지급한다.	
	11	약도를 보고 목적지를 바르게 찾아간다.	
	12	한 번 이상 환승이 필요한 경우에도 대중교통을 이용하여 목적지를 찾아간다.	
	13	열 정거장 정도의 거리는 혼자서 버스나 지하철을 이용한다.	
	14	필요하면 택시를 이용하여 목적지를 찾아간다.	
	IT활용	1	문자 메시지를 상황에 맞게 주고받는다.
		2	필요한 정보를 얻기 위해 검색창에 적절한 핵심단어(키워드)를 입력한다.
		3	SNS, 메신저 등에서 자신의 감정을 표현하기 위하여 적절한 그림말(이모티콘)을 사용한다.
4		컴퓨터나 휴대폰 등의 기기에서 와이파이를 연결하여 사용한다.	
5		자신에게 필요한 애플리케이션(App)이나 프로그램을 내려받기 하여 설치한다.	
6		컴퓨터 등으로 간단한 문서 작성을 하고, 작업 내용을 저장한다.	
7		SNS에 단체방을 만들어 친구를 초대하고 그룹 채팅을 한다.	
8		동영상이나 사진을 첨부하여 이메일을 보낸다.	
9		프린터를 사용하여 문서를 출력한다.	
10		포털 사이트 등에서 도움 없이 자신의 온라인 계정을 만든다.	
11		GPS 기능을 활용한 애플리케이션(App)을 이용하여 목적지를 찾아간다.	
12		인터넷 쇼핑물 혹은 모바일 애플리케이션(App) 등을 이용하여 온라인으로 물건을 주문한다.	

부록 2. 강의 내용 - 기쁜 우리 복지관 아카데미 '마임' 수업

## 06월 강의 계획서

강좌명		마임교실	강사명	이준영
참여준비물		운동화		
차시	수업일	주제 및 세부내용	프로그램 목표	
1	06.05 (수)	<b>주제 : 몸으로 표현하기</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마임에 대한 개념을 이해한다.</li> <li>• 사물을 기억하고 이를 몸으로 표현한다.</li> <li>• 감정을 기억하고 이를 몸으로 표현한다.</li> </ul>	
		1. 과일을 몸으로 표현하기 2. 표정으로 감정 표현하기 3. 생활을 몸으로 표현하기		
2	06.12 (수)	<b>주제 : 측정</b>	기초 체력을 측정하여 현 상태를 체크하고 총수업 종료 후 다시 한 번 체크를 통해 사전 사후의 변화를 알아본다.  적응행동 검사지를 부모님께 검사지를 배부하여 총수업 종료 후 사전 사후의 변화를 알아본다.	
		기초 체력 측정- 인천 장애인 체력 측정센터  적응행동 검사지 배부 - KISE 적응행동 검사지		
3	06.19 (수)	<b>주제 : 몸으로 표현하기</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 반복을 통해 몸으로 표현하는 것을 익혀 본다.</li> </ul>	
		1. 과일을 몸으로 표현하기 2. 표정으로 감정 표현하기 3. 생활을 몸으로 표현하기		
4	06.26 (수)	<b>주제 : 몸으로 표현하기</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스포츠 놀이와 친해지고 이를 수행하고 즐기도록 한다.</li> </ul>	
		1. 제자리에서 걸어보기 2. 제자리에서 뛰어보기 3. 육상선수 흉내내기		

## 07월 강의 계획서

강좌명		마임교실	강사명	이준영
참여준비물		운동화		
차시	수업일	주제 및 세부내용	프로그램 목표	
5	07.03 (수)	<b>주제 : 몸으로 표현하기</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과일 먹어보기에서 맛있게 먹어보기로 다음 단계로 진입</li> <li>• 스포츠 동작을 ~하다로 표현하기</li> </ul>	
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 동물이 되어보기</li> <li>2. 과일을 맛있게 먹어보기</li> <li>3. 스포츠 동작 해보기</li> </ol>		
6	07.10 (수)	<b>주제 : 몸으로 표현하기</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인의 표현에서 같이 해보는 단계로 진입</li> </ul>	
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 동물이 되어 다같이 놀아보기</li> <li>2. 바구니에서 과일을 꺼내먹기</li> <li>3. 스포츠동작을 서로 따라하기</li> </ol>		
7	07.17 (수)	<b>주제 : 몸으로 표현하기</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상동</li> </ul>	
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 좋아하는 동물을 표현하고 따라하기</li> <li>2. 좋아하는 스포츠 동작을 표현하고 따라하기</li> </ol>		
8	07.24 (수)	<b>주제 : 몸으로 표현하기</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 걸기와 스포츠 동작을 결합</li> </ul>	
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 제자리에서 걷고 스포츠 동작을 이어서 하기</li> <li>2. 제자리에서 뛰고 스포츠 동작을 이어서 하기</li> <li>3. 물속에서 걷고 스포츠 동작을 이어서 하기</li> <li>4. 우주에서 걷고 스포츠 동작을 이어서하기</li> </ol>		
9	07.31	<b>주제 : 몸으로 표현하기</b>	상동	
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 물속에서 걸어보기</li> <li>2. 우주에서 걸어보기</li> </ol>		

## 08월 강의 계획서

강좌명		마임교실	강사명	이준영
참여 준비물		운동화		
차시	수업일	주제 및 세부내용	프로그램 목표	
10	08.07 (수)	<b>주제 : 몸으로 표현하기</b> 1. 우주선 타보기 2. 외계인 만나보기 3. 스포츠 동작 해보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모두 함께 우주선을 만들어 보고 외계인을 만나 스포츠 동작을 이용하여 놀아보기</li> </ul>	
11	08.14 (수)	<b>주제 : 몸으로 표현하기</b> 1. 우주선 타보기 2. 달에서 걸어보기 3. 외계인과 스포츠 놀이 해보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인의 표현에서 같이 해보는 단계로 진입</li> </ul>	
12	08.21 (수)	<b>주제 : 몸으로 표현하기</b>  상동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상동</li> </ul>	
13	08.28 (수)	<b>주제 : 몸으로 표현하기</b> 1. 우주선을 타고 달나라 도착하기 2. 외계인을 만나보고 인사하기 3. 외계인과 걸어보기 4. 외계인과 스포츠 해보기 5. 동작 복습해 보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 놀이와 스포츠 동작을 결합</li> </ul>	
14		<b>주제 : 몸으로 표현하기</b> 1. 동작 복습해 보기 2. 각자의 스포츠 동작 해보기 3. 공연에 대해 이해 시키기	상동	

## 9월 강의 계획서

강좌명		마임교실	강사명	이준영
참여 준비물		운동화		
차시	수업일	주제 및 세부내용	프로그램 목표	
15	09.04 (수)	<b>주제 : 공연 연습</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일상에서의 움직임 표현하기</li> </ul>	
		제자리 걷기 지하철, 버스 타보기 음식 먹어보기		
16	09.11 (수)	<b>주제 : 공연 연습</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일상 생활 표현하기</li> </ul>	
		이빨 닦기 세수하기 자신의 공간 표현		
17	09.18 (수)	<b>주제 : 공연 연습</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 놀이 표현하기</li> </ul>	
		공간 걸어보기 나비되어 걸어보기 기차놀이 하기		
18	09.25 (수)	<b>주제 : 체력 측정</b>	3개월 동안의 기초 체력을 측정하여 현 상태를 체크하고 향후 운동 강도를 조절한다.	
		인천 장애인 체력 측정 센터		

## 10월 강의 계획서

강좌명		마임교실	강사명	이준영
참여 준비물		운동화		
차시	수업일	주제 및 세부내용	프로그램 목표	
19	10.2 (수)	주제 : 공연 연습	• 일상에서의 움직임 표현하기	
		1. 공간 걸어보기 2. 과일 먹어보기 3. 스포츠 동작 해보기		
20	10.16 (수)	주제 : 공연 연습	• 일상생활 표현하기	
		1. 버스, 기차 타보기 2. 음식 먹어보기 3. 스포츠 동작 해보기		
21	10.23 (수)	주제 : 공연 연습	• 놀이 표현하기	
		1. 나비 되어 걸어보기 2. 기차타보기 3. 스포츠 동작 해보기		
22	10.24 (목)	주제 : 공연 연습	• 개인 놀이에서 단체 놀이 단계로 진입하기	
		1. 우주선 타보기 2. 달나라에서 걸어보기 3. 스포츠 동작 해보기		
23	10.30(수)	주제 : 공연 연습	• 개인 놀이에서 단체 놀이 단계로 진입하기	
		1. 외계인과 인사하기 2. 외계인에게 스포츠 동작 소개하기 3. 외계인과 스포츠 동작 해보기		
24	10.31(목)	주제 : 공연 연습	• 공연 리허설	
		1. 공연을 위하여 리허설 반복하기		

## 11월 강의 계획서

강좌명		마임교실	강사명	이준영
참여 준비물		운동화		
차시	수업일	주제 및 세부내용	프로그램 목표	
25	11.1 (수)	주제 : 공연	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관객들 앞에서 시연하기</li> </ul>	
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 극장에서 관객들 만나 시연하기</li> </ol>		
26	11.6 (수)	주제 : 복습하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스포츠 동작을 놀이화하기</li> </ul>	
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 공연 후 자신의 무대 평가하기</li> <li>2. 자신만의 스포츠 동작 표현하기</li> </ol>		
27	11.13 (수)	주제 : 복습하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스포츠 동작을 놀이화하기</li> </ul>	
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 자신만의 스포츠 동작 표현하기</li> <li>2. 서로 공유하고 따라해보기</li> </ol>		
28	11.20 (수)	주제 : 복습하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스포츠 동작을 놀이화하기.</li> </ul>	
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 공연 순서대로 반복해보기</li> <li>2. 자신만의 스포츠 동작 표현하기</li> <li>3. 서로 공유하고 따라하기</li> </ol>		

## 12월 강의 계획서

강좌명		마임교실	강사명	이준영
참여준비물		운동화		
차시	수업일	주제 및 세부내용	프로그램 목표	
29	12.4 (수)	주제 : 복습하기	• 스포츠 동작을 놀이화하기	
		1. 공연 순서대로 반복해보기 2. 자신만의 스포츠 동작 표현하기 3. 서로 공유하고 따라하기		
30	12.11 (수)	주제 : 복습하기	• 스포츠 동작을 놀이화하기	
		1. 자신만의 스포츠 동작 표현하기 2. 서로 공유하고 따라하기		
31	12.18 (수)	주제 : 체력측정	기초 체력을 측정하여 수업 종료 후의 상태를 체크하고 사전 사후의 변화를 알아본다.  적응행동 검사지를 부모님께 검사지를 배부하여 수업 전과 종료 후 사전 사후의 변화를 알아본다.	
		인천 장애인 체력측정 센터		

### 부록 3. 공연 대본

#### 공연 대본

소행성 - 나의 별

구성 / 연출 이준영

어린왕자의 Narration

(모두가 어린 왕자의 목소리에 맞추어 움직인다.)

하루를 마친 \*\*는 가방을 메고 집으로 돌아갑니다.

가방을 멘 \*\*가 버스도 타고 지하철도 타고 집 앞에 도착합니다. 초인종을 눌러봅니다.

\*\*는 현관문을 열고 집으로 들어가서 아버지에게 인사를 합니다.

\*\*가 방문을 열고 들어가 가방을 벗습니다.

\*\*이는 방을 나와서 식구들과 맛있는 저녁을 먹습니다.

\*\*이는 사과도, 바나나도 맛있게 먹습니다.

\*\*가 화장실로 가서 깨끗하게 이빨을 닦습니다.

\*\*이가 예쁘게 세수를 합니다.

\*\*는 방으로 돌아가 잠을 청합니다.

(음악 전환)

\*\*는 꿈속에서 일어납니다.

들판에는 나비들이 날아다닙니다.

어느새 나비들은 친구가 되어 함께 놀아봅니다.  
친구들과 눈을 마주치고, 하이파이브를 합니다.  
다같이 걸어보고, 뛰어보기도 합니다.  
우리는 기차를 타고 멀리멀리 가보기로 합니다.  
우리는 우주 비행사 \*\*이를 만납니다.  
우리는 우주 비행선을 만듭니다.  
다 같이 우주 비행선을 타고 출발합니다.

(음악 전환 카운트다운 ---> 로켓소리)

우리는 소행성에 도착합니다.

(음악 전환)

\*\*이가 우주인을 만나 인사를 해봅니다. 다 같이 우주인과 인사합니다.  
\*\*이가 스케이트 타는 것을 외계인에게 보여줍니다. 모두가 스케이트를 타봅니다.  
\*\*가 태권도 하는 것을 외계인에게 보여줍니다. 우리는 태권도를 해 봅니다.  
\*\*가 탁구 치는 것을 보여줍니다. 다 같이 탁구 치는 것을 보여줍니다.  
\*\*는 드리볼을 하며 축구를 합니다. 모두 드리볼을 하며 축구를 해 봅니다.  
\*\*이는 농구를 합니다. 다 같이 농구를 해봅니다.  
\*\*이는 사격하는 것을 보여줍니다. 우리는 사격을 해 봅니다.  
\*\*이가 야구를 합니다. 모두가 야구를 해 봅니다.

(음악 전환)

\*\*는 떠오르는 태양을 보며 예수님께 기도합니다.

\*\*도 성모 마리아님께 기도합니다.

모두가 기도합니다.

어린왕자: 안녕! 나는 이 별에 살고있는 어린 왕자야.

너희들 기도 중이었구나? 무슨 기도를 했어? 우리 얘기해 볼까?

\*\* : 내 이름은 일한이야. 궁금한 것을 알려달라고 기도했어. 기적이라는 게 뭘까?

어린왕자: 기적은, 내가 좋아하는 사람이 나를 좋아해 주는 거야.

그럼 나는 행복해지니까.

\*\* : 행복하다는 건 뭘까?

어린왕자: 만약 니가 나를 만나러 오후 네 시에 온다면, 나는 세 시부터 행복해지기 시작하는 거지.

\*\* : 또?

어린왕자: 또? 수천. 수백만 개의 별 중에서 하나밖에 없는 어떤 꽃을 사랑하고 있는 사람이라면 그 별들을 바라보는 것만으로도 그 사

답은 행복하지 않을까? 그건 감동이지.

\*\* : 왜?

어린왕자: 왜? 이토록 나를 감동 시키는 것은 꽃 한 송이를 향한 마음  
때문이야. 잠들어 있을 때도 한 송이 장미꽃은 등불처럼 마음  
속에서 빛나고 있는 친구이니까.

\*\* : 친구가 뭐지?

어린왕자: 친구라는 건, 다른 사람에게는 결코 열어주지 않는 문을 너에게  
만 열어주는 사람이지 그 사람이야말로 너에게 길들여진 진정  
한 친구일거야.

\*\* : 길들인다는 게 무슨 뜻이야?

어린왕자: 사랑이지. 너는 나에게 이 세상에서 단 하나뿐인 존재가 되는  
거고 나도 너에게 세상에 하나뿐인 유일한 존재가 되는 거니까.

\*\* : 그럼, 사랑이라는 건 뭐야?

어린왕자: 사랑이란 건 너의 장미꽃. 네가 그토록 소중하게 생각하는 건,  
그 꽃을 위해 네가 공들인 그 시간 때문이야. 너는 길들인 것에  
대해 언제까지나 책임이 있어. 그게 사랑이야.

(음악 전환)

\*\* : 어린 왕자야! 내가 사랑하는 사람에게 꽃을 주어도 될까?

어린왕자: 그럼, 경\*이는 누구에게 꽃을 줄거야? 보\*는? 모두 사랑하는 사람에게 꽃을 줘보자.

\*\* : 고마워 어린 왕자야~~~~. 안녕 외계인 친구들~~~~