



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](#)

문 현 교수지도
석사학위청구논문

장단학습을 위한 놀이개발 연구

- 호남 우도농악의 판굿을 중심으로 -

2010

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

강 현 아

장단학습을 위한 놀이개발 연구

- 호남우도농악의 판굿을 중심으로 -

문 현 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함.

2009년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

강 현 아

인 준 서

강현아의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

성신여자대학교 교육대학원

논 문 개 요

본 논문은 우리나라의 민속놀이의 하나인 호남우도 농악에서 판굿의 연행적 특징을 활용한 놀이를 개발하여 음악교육 현장에서 보다 효과적으로 장단의 교수학습에 접근할 수 있도록 하는데 목적을 두었다.

놀이개발을 위해 실행한 연구방법은 첫 번째로 판굿의 연행적 특징을 조사·분석하였고, 두 번째로 학교 현장에서 시행할 놀이를 목적으로 하였기 때문에 음악교과의 내용 중 장단학습과 놀이에 관한 부분을 조사·분석 하였다. 마지막으로 이렇게 조사·분석한 결과를 활용하여 놀이를 개발하고 실시하기 위한 원칙을 세우고 그것을 근거로 개발한 놀이의 예를 제시하였다.

판굿의 연행적 특징은 진풀이와 발동작 및 장단으로 나누어 제시하였으며 장단은 진풀이 유형과 관계된 각각의 가락들을 중심으로 그 가락들을 이루고 있는 가장 기본적인 장단을 정리하여 그것을 놀이를 통해 학습되어질 장단으로 선정하였다. 또한 교과서 분석 결과를 통해 알 수 있는 사실은 중·고등학교 교과서 모두 매우 많은 종류의 장단을 다루고 있지만 학습활동이 모두 악곡을 중심으로 이뤄지고 있는 한계와 더불어 장단 자체를 체험하기 위한 신체활동 및 놀이에 대한 내용이 매우 부족하다는 점을 알 수 있었다.

이렇게 조사·분석된 결과를 통하여 놀이의 개발과 실시의 원칙을 총 12가지로 정리하였고, 그것을 근거로 하여 개발한 놀이를 예로 제시하였다.

현대의 음악교육에서 놀이의 학습효과는 이제 누구나 다 인정한다. 우리나라의 민속놀이의 대부분은 이미 아주 오래전부터 음악과 춤, 놀이가 한데 어우러져 발전된 특징이 있다. 그리고 이러한 종합적인 행위예술의 성격을 띠고 있는 가장 대표적인 것이 바로 농악이다. 따라서 음악 교육에 있어서 농악의 놀이적, 음악적, 예술적 요소들은 그것을 활용하여 놀이를 개발하고 개발한 놀이를 통해 학생들이 장단을 보다 적극적으로 체험케 하고 장단 학

습에 흥미를 일으키기에 충분하다. 본 논문에서 개발한 놀이는 모두 다섯 가지를 예로 선보였으나 음악교육 현장에서 음악을 지도하는 이들이 직접 시행하게 될 농악과 판굿의 연행적 특징이 돋보이는 더욱 다양하고 매력적인 놀이의 개발을 기대한다.

목 차

논문개요

I.	서론 -----	1
	1. 연구의 필요성 및 목적 -----	3
	2. 연구 문제 및 방법 -----	3
	1) 연구문제 -----	4
	2) 연구방법 -----	4
	3. 연구의 제한점 -----	5
II.	이론적 배경 -----	6
	1. 농악과 놀이와의 관계 -----	6
	2. 호남우도농악과 판굿의 이해 -----	8
	1) 호남우도농악의 개관 -----	8
	2) 판굿의 개념과 특징 -----	10
	3. 음악과 교육과정의 장단학습내용 -----	12
	4. 선행연구의 고찰 -----	13
III.	판굿의 연행적 특징과 음악교과내용의 분석 -----	17
	1. 이리농악에서 판굿의 연행적 특징 -----	17
	1) 진풀이의 유형 -----	17
	2) 장단의 구성 -----	20
	3) 발동작의 종류 -----	22
	2. 음악교과서의 장단학습 내용 -----	25
	1) 중등학교 음악교과서에 실린 장단학습내용 -----	25
	2) 중등학교 음악교과에서의 놀이 -----	27
IV.	놀이개발의 실제 -----	29
	1. 놀이의 개발과 실시의 원칙 -----	29

2. 놀이 개발의 예 -----	31
V. 요약 및 결론 -----	58
참 고 문 헌 -----	61
ABSTRACT (영문초록)	63

표 목 차

[표 1] 이리농악 판굿의 진풀이 유형-----	17
[표 2] 진풀이와 장단의 구성-----	20
[표 3] 발동작의 종류-----	22
[표 4] 중등학교 음악교과서에 실린 장단 학습내용-----	26

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

1990년대 이후 우리나라 음악 교육계에서 각광 받기 시작한 국악교육은 최근 들어 교육의 질적 제고라는 이름아래 그 체계와 중요성이 더욱 강조되고 있다. 이것은 그동안 꾸준히 강조되어왔던 국악의 중요성에도 불구하고 보다 실제적이고 구체적인 지도 방법의 필요성이 요구되고 있음을 나타낸다. 그동안 이러한 문제를 해결하기 위해 많은 연구가 이루어져 왔으며 그 중에서도 특히 장단지도에 대한 연구가 활발하다.

제 7차 교육과정에서 음악의 개념을 중시하는 흐름의 영향으로 시작된 장단의 개념에 입각한 지도방법의 연구를 비롯하여(한윤이, 2000; 김미경, 2004), 풍물놀이¹⁾와 설장구놀이의 춤사위를 장단의 지도방법으로 활용한 사례(민미식 2004; 장혜란, 2007), 장단의 기본적인 특징인 호흡이나 구음을 활용한 지도방법(김소희, 2002; 정성미, 2008)을 고안해낸 것이 그러한 연구 동향을 말해주고 있다.

그런데 이러한 연구들은 우리나라 학교음악교육에서 적용할 때 문제가 따를 수 있다. 장단에 대한 개념의 체계화는 그 하위 개념들 간의 혼동을 없애기 위해 매우 중요하지만 이를 지도하기 위한 방안은 주로 악곡자체를 중심으로 이루어지기 때문에²⁾ 장단이 악곡을 위한 부수적인 용도 및 역할로 학습되어지는 한계를 보인다.

그와는 대조적으로 풍물놀이의 춤사위나 호흡과 구음 등을 활용하는 것은 보

1) 이성재 『국악 길라잡이』 (서울: 서울미디어, 1995) p.95

“국립국악원과 국악 교육협회에서는 1993년 국악 교육내용 통일안을 마련하여 농악의 다른 말로 ‘풍물 굿’을 제시하였으나 오늘날 ‘굿’이라는 용어를 종교적인 의미로만 한정해서 생각하는 일반인들의 편견을 고려하여 ‘풍물놀이’로 부르기로 하였다.”

2) 이에 대한 예로 한윤이(2003)는 그의 연구 “장단의 올바른 개념형성을 위한 악곡장단의 지도의 의의”에서 ‘악곡장단’을 ‘음악자체에서 느낄 수 있는 장단의 형태’로 정의하고 가창곡의 노랫말에 따라 장단 형이 다르다는 것과 그에 따른 반주 장단형 또한 다르다는 논지 하에 지도방안을 마련한 바 있다.

다 실제적으로 장단 자체를 경험하고 체험하게 할 수 있다는 점에서 그 의미하는 바가 크다. 그러나 그 지도방법에 있어서 당면하게 되는 과제가 있다. 춤사위나 호흡과 구음 등은 풍물놀이에 있어서 장단의 특징을 좌우할 수도 있는 가장 핵심적인 요소이다. 특히 호흡은 사물놀이나 농악에서 박자와 함께 그 음악의 흐름을 알게 해주는 매우 기본적인 단위이기 때문에³⁾ 춤사위와 구음과도 관련되는 매우 중요한 전통음악의 특징 가운데 하나이다. 따라서 이러한 요소들을 정확히 전달하기 위해서는 지도 방법에 우선하는 고도의 전문성과 많은 시간을 필요로 한다.

그렇다면 장단을 체험하고 표현하게 할 수 있는 보다 실제적인 방법은 무엇일까? 오늘날 음악교육에서 학생들의 자연스러운 음악 표현력과 흥미로운 학습 분위기 등의 다양한 교육적 효과를 위해 놀이가 이용되고 있다. 실제로 놀이에 관한 연구(Johnson, christie & Yawkey, 1999)에서도 놀이가 사회, 정서, 인지, 언어발달을 이루게 하는 효과적인 교수·학습 방법임을 제언한 바 있다.⁴⁾

이러한 많은 장점을 갖고 있는 놀이가 우리나라에서도 장단과 함께 어우러져 발전되고 전해온 것이 있는데 그것이 바로 우리나라 고유의 민속놀이 중 하나인 농악이다. 농악, 즉 풍물놀이는 음악과 춤과 놀이가 한데 엮어진 종합적인 집단 행위예술이다.⁵⁾ 그 안에서 장구, 북, 징, 소고 등의 타악기를 몸에 메고 연주하는데 그 장단의 형태와 특징은 지역별로 매우 다양하다. 최근 장단의 표현력 증진을 위한 목적으로 풍물놀이 또는 설장구 놀이⁶⁾ 등을 활용한 사례(민미식, 2004; 장혜란, 2007)가 늘어나고 있는 것도 농악이 갖고 있는 그러한 장점과 예술적 특징 때문이다. 그러나 이러한 연구의 주요 내용은 농악의 연주 순서와 지도의 절차를 문서화하는 데 그치고 있다. 가령 가락과 장단의 수

3) 한윤희(2000). "장단의 개념 및 지도 단계 연구" 국악교육 제 18집. 한국국악교육학회. p24.

4) 박형신, 신은수((2002). "놀이중심 국악교육이 유아의 장단이해에 미치는 영향" 미래유아교육학회 제9집. p22.

5) 이정재 『국악 길라잡이』 (서울: 서울미디어, 1995) p.98

6) 풍물놀이에서 장구가 칠 수 있는 모든 기교를 구사하여 연주하는 개인 놀이를 말한다.

준별 단계를 위계화하여 지도하는 방법이 시도된 예도 볼 수 있으나⁷⁾ 이러한 방법과 내용은 그 작품을 직접 연주하고 있는 명인 혹은 명인으로부터 전수를 받은 바 있는 전문가의 동의에 근거할 수 있어야 한다. 왜냐하면 그것을 가르치는 순서와 방법은 그들이 가장 정확히 알고 있기 때문이다.

본 논문은 이와 같은 문제의식에서 출발하였다. 풍물놀이를 직접 지도하기에는 현실적으로 많은 어려움이 따를 수 있겠으나 풍물놀이의 연행(演行)적 특징을 활용하여 음악놀이를 개발하고 그것을 통해 장단을 학습하도록 한다면 보다 효과적일 것이다.

본 연구의 목적은 호남우도 농악을 대표하는 이리농악의 판굿의 연행적 특징을 활용하여 장단학습을 위한 놀이개발과 실시의 원칙을 정리하고 그 원칙에 합당한 놀이의 예를 보임으로써 음악교육 현장에서 보다 쉽게 장단의 교수학습에 접근할 수 있도록 돕는 것이다.

2. 연구 문제 및 방법

1) 연구 문제

이 연구의 목적을 달성하기 위하여 실행한 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 이리 농악에서 판굿의 연행적 특징에 관한 내용을 조사하여 정리한다.

둘째, 음악교과와 내용 중 장단학습과 놀이에 관한 부분을 조사·분석한다.

셋째, 현장에서 적용하거나 응용할 수 있도록 놀이개발과 실시의 원칙을 제시하고 그 원칙에 근거하여 놀이를 개발하고 그 예를 보인다.

⁷⁾ 이러한 연구의 예로 장혜란 (2007)의 연구가 있다. “설장구놀이의 장단과 춤사위 분석을 통한 설장구놀이 학습 방안”. 석사학위 논문. 경인교육대학교.

2) 연구 방법

이 연구를 위해 사용된 방법은 다음과 같다.

첫째, 이리 농악에서 판굿의 연행적 특징에 관한 내용은 문화재청에서 발행한 이리농악의 공연실황을 담은 DVD⁸⁾와 선행 연구된 자료들을 중심으로 조사하였다. 이 연구에서 호남우도 농악을 선정 한 이유는 우리나라 농악이 가장 발달한 전라도(호남) 농악 가운데 좌도 농악에 비하여 우도 농악의 놀이적 특성이 크게 인정되고 있으며⁹⁾ 그 가운데서도 이리농악은 중요무형문화재 제 11-3호로 지정될 만큼 호남 우도 농악의 대표성을 띄고 있기 때문에 선정하게 되었다.

둘째, 장단은 이리농악의 판굿에서 사용되는 팽과리의 가락 중에서 각각의 가락을 구성하는 여러 가지 장단 중에 제일 처음 시작하는 장단을 학습내용으로 선정하였다. 팽과리의 가락은 농악 전체를 이끄는 역할을 하기 때문에 놀이의 진행에 가장 적합하다고 판단되어 선정하였으며, 다양한 장단 전체를 다루기엔 그 양이 너무 많아 부득이 일부분의 가락만을 다루었다.

셋째, 음악교과서의 분석은 9종의 중학교 교과서와 '음악과 생활'을 포함한 10종의 고등학교 교과서를 중심으로 하였다. 초등학교 교과서는 주로 전래동요 및 신체표현과 관련하여 장단을 학습하도록 제시되고 있기 때문에 분석에서 제외하였다. 따라서 놀이의 개발은 중·고등학교 학생들을 주요 대상으로 하였다.

8) 문화재청(2001). 『이리농악 중요무형문화재 제 11-다호』.대전: 문화재청. 국립가야문화재 연구소 소장.

9) 이에 대한 연구로 김영란(2000)의 연구가 있다.

"호남 좌우도 농악의 놀이적 특징 비교. 입실 필봉농악과 이리 농악을 중심으로". 한국레크레이션교육학회지 제2집.

3. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 이리농악에서 판굿의 연행적 특징은 놀이의 개발을 위해 활용한 진풀이와 장단, 발동작으로 한정하여 조사하였다. 따라서 놀이의 개발에서 판굿의 악기편성 및 공연방법의 전반적인 특징을 모두 적용한 것은 아니다.

둘째, 장단의 종류와 범위는 이리농악의 판굿에서 쓰이는 쟁과리의 가락을 중심으로 하였기 때문에 정악에 쓰이는 장단과 민속악에 사용되는 다양한 종류의 모든 장단을 다룬 것은 아니다.

셋째, 진풀이와 관련된 주요 가락 중에서 호호굿, 오채질굿, 좌질굿, 우질굿은 제외하였다. 그 이유는 가락을 이루는 장단이 혼합박자로 이루어져 있거나 진행이 매우 불규칙적이기 때문에 각각의 가락을 대표하는 기본적인 장단을 제시하기가 어렵다고 판단되어 생략하였다.

넷째, 놀이의 개발과 실시의 원칙은 연구자가 직접 판굿을 공연하고 연구한 경험을 바탕으로 한 것으로서 모두가 다 검증된 것은 아니다.

II. 이론적 배경

1. 농악과 놀이와의 관계

농악과 놀이와의 관계를 이해하기 위해서 농악을 구성하고 있는 여러 가지 특징들을 이해할 필요가 있다. 김현선(1994)¹⁰⁾은 오늘날 풍물굿¹¹⁾이 마치 음악만으로 이루어진 것처럼 인식하고 음악적인 부분만을 따로 떼어 연구하는 풍조를 비판하면서 풍물굿의 가·무·악·희, 언어·행위·음악, 굿·노동·전쟁이라는 세 가지 측면과 함께 복합적이고 총체적인 성격을 입증하고 있다. 김현선(1994)의 설명에 의하면 첫 번째 가·무·악·희로 요약되는 것은 많은 사람들이 풍물굿에 대하여 가장 기본적으로 인식하고 있는 단적인 사실로 이해할 수 있다. 장단 속을 모르고는 춤을 출 수가 없거나 때로는 장단을 노래로 일컫기도 하는 관용적 인식은 이러한 가·무·악·희의 총체적인 특징에서 비롯된 것이라 하였다.

두 번째로 언어·행위·음악과 함께 이해될 수 있는 것은 풍물굿이 공연예술로 되면서 여타의 예술 갈래와 공유하고 있는 특징을 말해준다. 여기서 언어예술로 인식할 수 있는 것은 풍물굿 가운데 노래굿, 소리굿 등의 언어로 진행되는 사례를 통해서 가능하며, 행위예술로 인식할 수 있는 것은 풍물굿이 집단적인 군무를 통해서 구현되고, 진풀이¹²⁾를 병행하는 등의 행위 예술적 면모를 통해서 가능하다. 그리고 풍물굿을 음악으로 볼 수 있는 것은 바로 시간예술이라는 사실이다. 이에 김현선(1994)은 풍물굿의 음악이 무악과 대립되고, 나아가 궁중음악과도 분별되는 특징을 지니고 있다는 사실을 강조한다.

10) 김현선(1994). 『풍물굿에서 사물놀이까지』 서울: 도서출판 귀인

11) 서론에서 언급하였듯이 오늘날 농악을 일컬을 때 풍물, 풍물굿, 풍물놀이 등 다양한 이름이 혼용되어 사용되고 있으며 김현선(1994)은 그의 책에서 풍물굿이란 이름을 사용하고 있다.

12) 본 연구에서 사용하고 있는 '진풀이', '진법'은 둘 다 같은 의미로서 농악대가 여러 가지 진을 짜면서 노는 행위를 일컫는 용어이다. 본 연구에서는 진풀이를 판굿의 연행적 특징 가운데 주요 소재로 사용하였다.

세 번째로 풍물굿이 굿·노동·전쟁과 관련하여 인식되는 것은 풍물굿이 존재할 수 있는 근거이면서 원리임을 나타내준다. 김헌선(1994)은 이것을 가장 쉽게 지칭할 수 있는 것으로 세시풍속을 들고 있다. 이 세시풍속은 흔히 민속놀이를 통해서 가장 잘 이해할 수 있는데 여기서 우리는 농악을 민속놀이의 하나로 봄으로써 농악의 놀이적 특성에 대해 조명해 볼 수 있겠다.

우리나라의 민속놀이는 오늘날 단순히 시간을 보내기 위한 오락과 즐기기 위한 오락의 차원을 넘어서 이해되어야 한다. 민속놀이라는 개념 속에는 싸움을 뜻하는 경쟁의식을 비롯해서 흥을 뜻하는 유희성, 즐거움을 나타내는 오락성, 아름다움을 추구하는 예술성이 복합적으로 숨어 있기 때문이다.¹³⁾ 김선풍(1997)은 이러한 민속놀이의 특징을 대표하는 것을 다름 아닌 '굿'으로 보고 있는데, 그의 이론에 따르면 '굿'은 본래 민속놀이에서 제의성을 갖는 놀이를 일컫는 말로 사설, 가락, 춤, 놀음이라는 요소가 포함된 것으로 이해할 수 있다.

농악이 풍물굿으로 불리어진 까닭도 이러한 요소들 때문인데 김원호(1999)는 이러한 요소들을 통해서 농악의 원형에 대해 밝히고 있다. 그의 주장에 따르면 농악에서 사설에 해당되는 것은 입장단이다. 입장단은 음의 길이와 강약뿐 아니라 가락의 느낌까지 탁월하게 전달해낸다. 현재 많이 쓰이는 '땅도 땅도 내땅이다 조선땅도 내땅이다', '별따세 별따세 하늘잡고 별따세' 등은 지금도 전국적으로 많이 알려진 입장단이다. 가락은 풍물굿의 음악성을 대표하는 요소인데 쇠, 징, 장구, 북의 타악기와 유일한 관악기인 태평소가 잘 어우러져 독특한 가락을 만들어 내며, 이러한 가락은 지역마다 다른 것이 또한 특징적이다. 굿의 놀이에 해당하는 춤은 농악에서 대동춤을 통해서 볼 수 있는데 다음과 같은 글에서 농악에서 대동춤¹⁴⁾의 가치를 알 수 있다.

"풍물굿은 발뒤꿈치로 치는 것이여!"라는 말을 유명한 상쇠¹⁵⁾들은 꼭 한다.

13) 임동권, 정병호, 김선풍.(1997). 『민속놀이론』. 서울:민속원. p.11.

14) 대동춤이란 농악에서 가락에 어울리는 걸음걸이와 몸짓을 뜻하는 말이다.

15) 농악에서 팽과리의 제 1주자를 일컫는 말로, 풍물놀이의 진행 전체를 이끄는 역할을 한다.

가락을 아무리 잘 내도 그 가락을 내는 춤이 신명나지 못하면 '말뚝굿'이라 하여 죽은 풍물굿으로 여기며, 풍물굿판에 들어오게끔 하는 신명까지는 만들어주지 못하기 때문에 가락만의 굿은 죽은 굿이 되는 것이다."(김원호.1999) 16)

이처럼 우리나라 민속놀이의 특징을 대표하는 굿의 의미를 통해서 농악과 놀이와의 관계는 더욱 분명히 드러나며 이 밖에도 다양한 관점으로 농악이 이해될 수 있음을 여러 학자들의 견해를 빌려 설명하였다. 농악이 여러 관점에서 이해될 수 있다는 사실은 그것을 직접 연행해 보고, 체험해 보는 것을 통해서 가장 폭 넓게 느낄 수 있을 것이며, 그러한 의미에서 교육적 활용에 중요한 가치를 더한다고 볼 수 있겠다.

2. 호남우도농악과 판굿의 이해

호남우도농악과 판굿은 그 종류가 매우 다양하고 지역에 따라 조금씩 차이가 있기 때문에 그러한 것을 모두 포괄하여 설명하기엔 어려움이 따른다. 본 논문에서는 주제와 관련하여 호남우도농악의 대략적인 판도를 설명하고, 판굿은 농악과 어떻게 관련되고 무엇이 다른지 판굿의 개념과 일반적인 특징에 관하여 논하고자 한다.

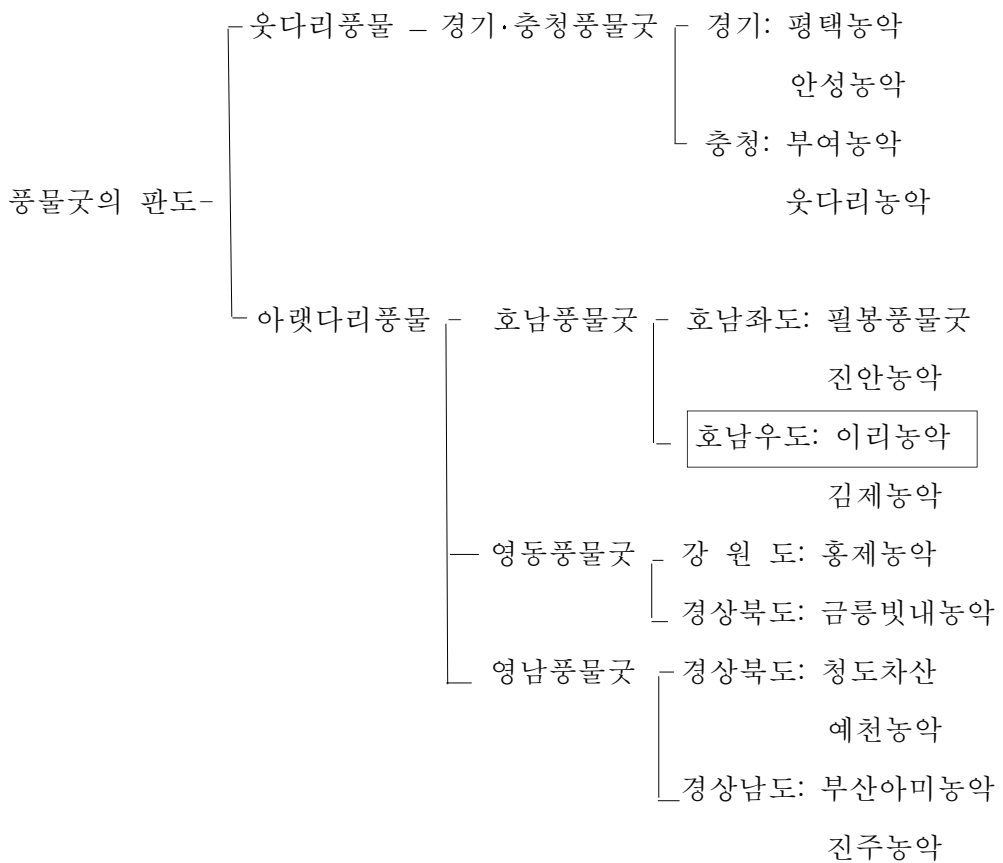
1) 호남우도농악의 개관

호남 우도농악은 전라도 서해안지역과 정읍을 중심으로, 남쪽으로는 나주에서 북쪽으로는 익산에 이르는 지역의 농악을 총칭한다. 경기농악, 강원농악, 영남농악, 충청농악 등에 군사훈련과 농사놀이의 안무가 많은 것은 전라 좌도

16) 김원호(1999). 『풍물굿 연구』 서울: 학문사. p.122

의 농악과 조금씩이라도 맥을 같이 하는 데서 비롯되었고, 우도농악에서도 군사훈련의 대형이 많으나 어느 정도 개선된 것으로 볼 수 있는 특징을 갖고 있다.¹⁷⁾

농악의 지역적 분포와 변이는 매우 다양하여 이를 구분하기가 어려우나 여기에서는 김헌선(1994)이 분류한 풍물굿의 판도를 통하여 호남우도농악과 본 연구에서 중심으로 다루게 될 이리농악의 위치와 갈래를 확인하고자 한다.



호남지역의 농악은 장고 가락을 특히 강조하고, 설장구 놀이가 발달한 것은 특기할 만한 사실이다. 짜임새는 매우 다채롭고 머리에 고깔을 쓰는 것이 특

17) 권희덕(1995). 『농악교본』. 서울:세일사. p125

징이다.¹⁸⁾ 호남우도 농악을 구성하고 있는 다양한 요소들¹⁹⁾ 가운데 본 논문에서는 판굿을 중심으로 그 연행적 특징을 바탕으로 한 놀이를 개발하고자 한다. 판굿은 농악과 어떻게 다른지 그 개념에 대하여 설명하도록 하겠다.

2) 판굿의 개념과 특징

판굿은 농악의 한 절차에 해당되는 일부분인데 현재는 농악이라고 하면 판굿으로 그 의미가 한정되어 버렸고 전국 민속 예술 경연 대회나 각 지방의 민속 행사에서의 풍물놀이 역시 모두 판굿으로 한정되어 연행되고 있다. 판굿은 주로 관객에게 농악의 기예를 보여주기 위한 예술적이고 연희적인 농악을 의미하는 것으로서 걸립패²⁰⁾들이 마을 주민들에게 자신들의 예능 실력을 보여주기 위해 마을 광장에 모여 갖가지 놀이를 순서대로 짜서 여러 가지 대열을 지어 이리저리 판을 벌이는 놀음으로부터 유래되었다.²¹⁾

판굿의 구성형식과 연주가락, 진법놀이는 지역별로 다르나 본 연구와 관련된 호남 우도 이리농악에서 판굿의 원리는 크게 첫째마당, 둘째마당, 셋째마당으로 분류된다. 첫째마당에서는 오채질굿, 좌질굿, 우질굿, 양산도의 가락과 함께 다양한 진풀이가 연행되며 둘째마당은 오방진, 진오방진, 팽과리와 장고의 미지기 등으로 구성되어 있다. 셋째마당은 호호굿, 달어치기, 등의 여러 가지 진법 등으로 구성된다. 셋째마당에 이어 일광놀이²²⁾와 개인놀이를 펼치기도 한다.²³⁾

이러한 구성형식은 지역별로 또는 마을마다 각각의 다른 특징을 갖고 있기

18) 김현선(1994). 『풍물굿에서 사물놀이까지』. 서울: 도서출판 귀인. p.54

19) 호남우도 농악의 다양한 요소에 대한 자세한 내용은 권희덕(1995)의 농악교본. 서울: 세일사. pp.125-130을 참조하길 바란다.

20) 동네의 경비를 마련하기 위하여 집집마다 다니면서 풍악을 울려 주고 돈이나 곡식을 얻기 위하여 조직한 무리. 네이버 국어사전.

21) 한국정신문화연구원(1991). 『한국민족문화대백과사전』. 성남: 정신문화연구원. p.59

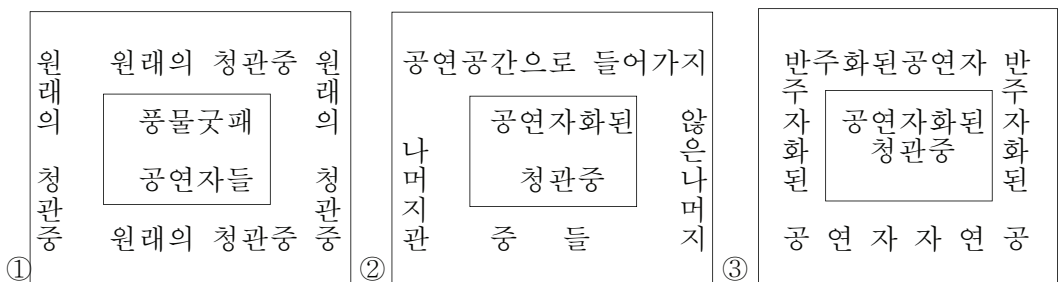
22) 판굿의 마지막에 벌이는 연극을 일컫는 것으로 현행 이리농악에서는 일광놀이를 생략하는 편이다. 이소라(2000). 『이리농악』. 서울: 화산문화. p.116

23) 이소라(2000). 『이리농악』. 서울: 화산문화. p.5

때문에 판굿의 성격을 대표하는 일반적인 특징이라고 보기는 어렵다. 그러므로 본 논문에서는 풍물놀이의 공연원리를 통해서 판굿의 특징을 밝히고 있는 김익두(1995)의 연구를 근거로 하여 이론적 배경을 뒷받침하고자 한다.

그의 이론에 따르면 풍물굿의 공연 원리에서 볼 수 있는 가장 첫 번째 특성은 '개방성의 극대화'를 통한 '청관중의 공연자화'라는 측면이다. 그가 말하는 개방성이란 공연자와 청관중 사이의 상호작용의 정도를 뜻하는 것으로서 청관중이 얼마나 능동적이고 적극적으로 공연자의 공연 속에 깊이 참여하는가 하는 것을 뜻한다. 풍물놀이는 공연자들이 청관중을 판 안으로 끌여 들여 공연자들로 전화시켜 버리는 본질적인 속성을 가지고 있다. 김익두(1995)는 이러한 원리를 다음과 같은 도표를 통해 더욱 분명히 이해할 수 있도록 하였다.

<그림 1> 풍물굿의 진행과정에 따른 공연자·청관중의 관계 및 역할 변화



위의 도표는 풍물굿 공연의 진행과정 속에서 공연자와 청관중의 관계와 역할이 어떻게 변화되어 나아가는가를 말해주며 '청관중의 공연자화'는 ①→②→③의 전 과정을 지배하는 근본원리이자 풍물굿의 가장 기본적인 공연원리라고 할 수 있다. 또한 김익두(1995)는 이러한 청관중을 공연자화 하는 구체적인 방법을 제시하였는데, 그것은 바로 '반복·축적·순환의 원리'에 의거한다는 것이다. 풍물굿은 타악기인 풍물의 강렬한 기악 연주를 중심으로, 일정한 음악과 무용적 동작과 연극적 행동이 끊임없이 반복·순환·축적해 나아감으로써 공연을 이루어나간다. 이러한 원리는 우리의 전통 공연예능들의 공연원리를 규정

짓는 가장 중요한 원리이며 김익두(1995)는 이러한 원리가 농악의 놀이적인 과정에서 가장 잘 나타난다고 설명하고 있으며, 그 부분이 대체로 '판굿'에 해당하는 부분이라고 주장하고 있다. 다시 말해서 위의 도표가 말해주고 있는 공연자와 청관중 사이의 활발한 상호 침투를 풍물놀이의 가장 기본적인 원리로 이해될 수 있으며 그러한 성격을 가장 두드러지게 나타내는 것이 판굿이라는 것이다.

김익두(1995)는 그의 연구에서 이러한 '청관중의 공연자화'라는 원리를 매우 강조하고 있으며, 실제로 이러한 원리는 판굿이 진행되는 공연현장에서 가장 직접적으로 발견할 수 있는 연행적 특징이기도 하다. 진풀이와, 춤, 가락 등을 통해서 판굿의 특징을 이해 할 수도 있지만, 보다 거시적인 시각에서의 이러한 근본적인 원리를 이해한다면 판굿의 교육적 적용의 길을 넓힐 수 있는 계기가 될 것이다.

3. 음악과 교육과정의 장단학습 내용

장단 학습에 관하여 체계적으로 소개되고 있는 이론은 없지만 국가 수준의 교육과정에서 제시하고 있는 내용을 통해서 그 방향과 실천 내용을 살펴볼 수 있다. 2007년 개정 중학교 음악과 교육과정에서는 장단을 '주기적으로 반복되는 일정한 리듬 패턴을 의미하며, 박(搏), 세(勢), 한배 등이 포함된 용어'²⁴⁾라고 정의하고 이해영역에서 학년별로 가르쳐야 할 내용을 구체적으로 제시하고 있다.

7학년에서는 중모리 장단의 장단 꼴과 선수 학습된 여러 가지 장단의 변형장단을지도하도록 제시하고 있으며, 장단을 지도할 때의 유의사항으로 맺고, 푸는 음악의 흐름에 따라 장단을 다양하게 변화시켜 가면서 연주한다는 것을 알게 하는 것을 강조하고 있다. 8, 9, 10 학년에서는 다양한 악곡을 통해 여러

²⁴⁾ 교육과학기술부(2008). 중학교 음악과 교육과정 해설서. 서울: 대한교과서 주식회사 p.154

가지 장단을 이해하도록 제시하고 있으며, 특히 초등학교에서 지도한 한배의 개념을 심화하고 한배의 변화 및 한배가 점점 빨라지는 여러 현상을 중점적으로 다루도록 하는 등 매우 구체적으로 설명하고 있다.

2007년 음악과 교육과정에서 장단과 관련하여 특별히 주목할 만한 사항은 교수 방법에서 제시하고 있는 내용 영역별 지도상의 유의점이다. 활동영역에서 국악기(타악기)를 지도할 때의 유의사항과 더불어 교수방법에 대한 내용을 다음과 같이 구체적으로 다루고 있다.

"국악기(타악기)를 지도할 때에는 구음을 통하여 자연스럽게 익히도록 하며, 춤을 활용하여 장단감을 체득하는 방법을 활용한다."²⁵⁾

본 연구와 관련하여 장단감 체득이라는 말에 주목할 필요가 있겠다. 위에 제시된 내용을 통해서 알 수 있듯이 음악과 교육과정에서는 장단에 대한 느낌을 지도할 것을 강조하고 있으며, 그 방법으로 춤을 예로 들어 활용할 것을 권고하고 있다. 본 연구에서 판굿의 연행적 특징을 활용하고자 하는 이유도 이러한 교육과정에서 지향하는 바와 같은 맥락이라 할 수 있다. 즉, 몸으로 직접 장단을 느끼고 체험하는 데 주안점을 두고 그 방법으로 판굿의 연행적 특징을 사용하고자 하는 것이다. 이와 같이 음악과 교육과정에서 제시하고 있는 내용을 통하여 장단 학습에서의 유의사항과 본 연구와의 관련성을 이해할 수 있다.

4. 선행연구의 고찰

장단학습을 위한 놀이를 개발하기에 앞서 장단을 지도하는 여러 가지 기법들에 대한 연구를 찾아보았으나 서론에서 언급하였듯이 대부분 풍물놀이나 사물

²⁵⁾ 교육과학기술부.(2008). 중학교 음악과 교육과정 해설서. 서울: 대한교과서 주식회사 p.164

놀이의 장단을 분석하고 지도하는 절차에 대해 소개한 것이 많았다. 따라서 본 연구주제와 관련하여 장단학습을 위해 놀이를 적용한 사례와 음악놀이를 개발한 연구를 중심으로 조사하였다.

박형신, 신은수²⁶⁾는 장단을 국악의 가장 중요한 기본적인 요소로 보고 장단 학습에서 놀이 중심 국악교육의 효과를 연구하였다. 이 연구에서는 국악교육의 교수학습방법을 놀이 중심과 기능중심으로 나누고 장단 이해도를 검사하기 위해 장단형, 박, 빠르기, 셈여림 등의 하위목차를 구성하여 실험한 결과 놀이 중심 국악교육이 기능 중심 교육보다 장단의 각 하위개념에 대한 유아의 이해도를 높은 수준으로 향상시켰음을 보여주었다. 이러한 연구결과는 본 연구를 시도하는 데 중요한 단서가 되었고, 실험과정에서 나타나는 다양한 놀이의 예들은 장단학습을 위한 놀이를 개발하기에 앞서 매우 유용한 도움을 얻을 수 있었다.

인치규²⁷⁾는 풍물놀이의 특성을 분석하여 새로운 풍물놀이를 창작하여 학생들로 하여금 직접 체험할 수 있도록 그 방안을 모색하였다. 이 연구는 풍물놀이의 연행에 관한 특성을 중점으로 하였다는 점에서 본 연구주제와 가장 크게 관련한다. 대부분의 풍물놀이를 활용한 연구가 어느 한 지역의 대표적인 농악의 단계적 지도 절차를 밝히고 있는 것과는 달리 이 연구에서는 풍물놀이의 특성을 선별하고 그것을 응용하여 학습자들의 수준에 맞는 새로운 풍물놀이 구성하였다는 점이 본 연구의 방향과 동일하다. 다만 풍물놀이의 연행형태라 했을 때 그 범위가 너무 많고 지역별로 다르기 때문에 구체적으로 한 가지 농악을 선정하여 그 특징을 구체적으로 모색하여 적용하고자 한 것이 본 연구의 출발이 되었다.

26) 박형신, 신은수((2002). "놀이중심 국악교육이 유아의 장단이해에 미치는 영향" 미래유아교육학회 제9집. pp19-23.

27) 인치규(2006). "풍물극의 연행예술적 특성 지도를 위한 창작 풍물놀이 활용방안 -개발활동 시간을 중심으로". 석사학위 논문. 경인교육대학교 교육대학원.

또한 본 논문에서 차이점을 둔 것은 위의 연구는 계발활동을 중점으로 한 것이기 때문에 새로운 풍물놀이를 완성하기까지 단계적으로 지도해야 하는 방안을 마련한 것이며 본 연구는 수업에서 활용할 수 있는 교수매체로서의 놀이를 개발하여 보다 효율적인 장단학습에 이용한다는 점에서 그 목적을 달리한다.

위의 두 가지 사례는 본 연구를 출발하는 데 있어서 좋은 밑바탕이 되어준 선행연구이며 본 연구의 핵심인 놀이의 개발을 선보인 사례들은 비록 장단학습을 목적으로 한 사례는 찾기가 어려웠으나 음악교육에서 놀이를 교수 매체로 활용하려는 시도는 매우 활발하다는 사실을 알 수 있었다.

박은현²⁸⁾은 학생들이 흥미를 가지고 학습활동에 참여하면서 자연스럽게 수업의 목표를 달성할 수 있는 방법으로 놀이를 활용한 음악교수 방법을 제시하였다. 그 구체적인 예로 반복적 학습이 요구되는 음악개념의 학습을 위해 놀이를 응용한 음악학습게임을 개발 하여 소개하고 있다. 이 연구에서 얻은 시사점은 정해진 규칙에 따라 활동하는 게임의 특성을 음악학습에 활용함으로써 학생들의 흥미를 유발한다는 의도이다. 놀이의 다양한 장점 가운데 가장 주목할 만한 것이 있다면 바로 흥미와 주의집중이라 할 수 있을 것이다. 그런 점에서 본 연구에 간접적인 관련을 맺고 있다. 본 연구가 농악의 특성을 담은 놀이의 개발을 목적으로 하지만 그 놀이의 내용과 목표는 장단에 보다 쉽게 접근하고 체험하게 하려는 것이기 때문이다. 따라서 게임의 특징을 반영한 다양한 예들은 놀이를 개발하는 데 있어서 좋은 아이디어를 제시해 주었다.

현경실²⁹⁾은 음악수업에서 자연스러운 신체표현을 할 수 있도록 하는 방법으로 놀이의 장점을 이용하였다. 이 연구는 신체표현을 위한 놀이를 개발하여

28) 박은현.(2007). "놀이를 교수매체로 활용한 음악교수방법". 음악교육연구 제 32집. 한국음악교육학회. pp1-29

29) 현경실(2003). "신체표현을 위한 음악놀이 개발과 수업에의 적용방안". 음악과 민족 제26호. 민족음악학회. pp469-487.

그 예를 보임으로써 수업에 필요한 신체표현 놀이를 개발할 수 있도록 돕는 것을 목적으로 하였다. 연구의 목적이 신체표현이라는 점에서 본 연구와 다르지만 이 연구에서 주목한 사실은 한국 음악 교과에서의 음악놀이가 많지 않다는 점과 놀이 중에서도 일반 놀이에 비하여 우리나라 전통놀이가 더욱 적극적이고 흥미로운 놀이들이 소개되고 있다는 분석결과이다. 특히 이 연구에서 교과서의 놀이에 관한 분석은 우리나라 초등학교 음악교과서만을 대상으로 하였는데 그 이유로 중등학교의 음악교과서에는 놀이에 관한 부분이 거의 없다는 점을 지적하고 있다. 이러한 사실은 음악놀이를 개발하되 전통놀이의 특징을 이용할 수 있도록 하는 계기를 던져주었고, 또한 놀이의 내용이 부족한 교과의 현실도 연구의 또 다른 배경이 되는데 도움이 되었다. 이 연구가 본 연구를 하는 데 있어서 초석이 될 만한 도움을 제공하기도 하였는데 그것은 놀이를 개발하는 원칙을 구체적으로 제시하여 그것을 바탕으로 다른 놀이들을 개발할 수 있도록 체계화 된 방법을 제시하였다는 점이다. 따라서 본 연구에서도 놀이의 개발과 함께 그 근거와 원칙을 밝히는 데 주안점을 두기로 하였다.

이상의 선행연구 논문을 살펴본 결과 본 연구를 위해 얻게 된 시사점은 크게 두 가지로 요약될 수 있다. 첫째는 장단 학습을 위해 놀이의 필요성에 대한 정당성을 확인할 수 있었다. 장단은 국악기 중에서도 타악기를 중심으로 하기 때문에 그 특성상 놀이적 요소를 가장 많이 담고 있다고 해도 과언이 아니다. 그렇기 때문에 그 장점을 적극적으로 활용하는 방법이 필요한 것이다. 둘째는 놀이개발과 실시의 방법들의 다양한 예를 확인할 수 있었지만 그 가운데서 장단을 주요 소재로 한 것은 많이 부족하다는 사실을 알 수 있었다. 이제 이러한 연구를 바탕으로 장단학습을 위한 놀이를 성공적으로 개발할 수 있어야 할 것이다.

Ⅲ. 판굿의 연행적 특징과 음악교과내용의 분석

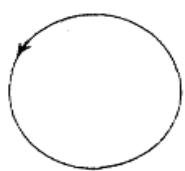
1. 이리농악에서 판굿의 연행적 특징

판굿의 연행적 특징은 악기편성과 인원구성 및 공연방법 등 그 범위가 매우 방대하기 때문에 지면관계상 전반적인 소개는 생략하고 본 논문에서는 연구의 목적인 놀이개발에 주안점을 두어 놀이에 적용하게 될 주요 특징만을 설명하도록 하겠다.


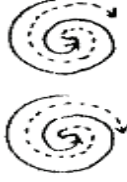
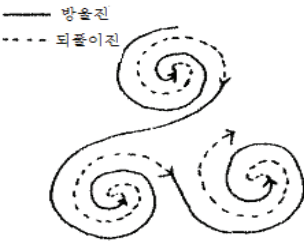
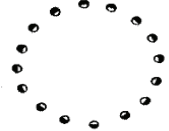
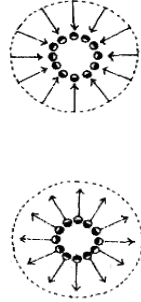
1) 진풀이의 유형

진풀이란 농악이나 판굿에서 구성원들이 여러 가지 대형을 만들어 행진하는 것을 뜻하는 말로 일종의 매스게임(안무)에 비유할 수 있다. ‘진풀이’에서 ‘진(陳)’은 군대의 대형을 뜻한다. 많은 사람이 모여서 다양한 대형을 만들어가며 노는 모양이 마치 군대에서 적과 대항하기 위하여 다양한 대형을 형성하는 것과 같다는 의미에서 쓰는 용어이다.³⁰⁾ 진풀이를 할 때 만들어지는 ‘진’들의 모양에 따라 그 이름도 매우 다양하고 지역에 따라 그 유형을 달리하는데 이리농악의 판굿에 해당되는 진풀이의 유형을 소개하면 다음과 같다.

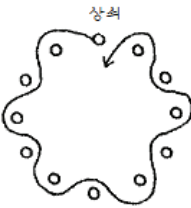
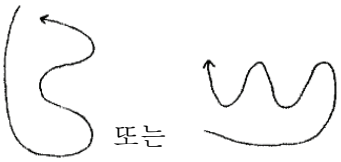
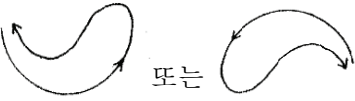
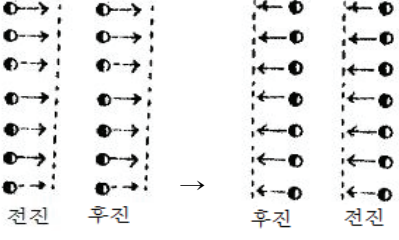
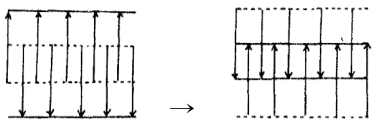
<표 1> 이리농악 판굿의 진풀이 유형

진풀이 이름	진풀이 동선 ³¹⁾	설명 ³²⁾
원진		판굿 전체에서 가장 많이 나오는 진으로 시계 반대방향으로 도는 것을 기본으로 하며 시계방향으로 돌기도 한다.

30) 김동원(2000). 『사물놀이 교원연수교칙본』. 서울: 사단법인 사물놀이 한울림. p.12.

<p>방울진 & 되풀이진</p>		<p>시계반대방향으로 원을 감아서 방울진을 만들고 감았던진을 시계방향으로 풀어 나와 되풀이진을 한다.</p>
<p>쌍방울진</p>		<p>두 팀으로 나누어 두 개의 원을 만든 뒤 방울진과 되풀이진을 한다.</p>
<p>삼방진</p>		<p>방울진과 되풀이진을 세 번 각각 다른 장소에 만든다.³³⁾</p>
<p>해바라기진</p>		<p>원으로 둘러서서 안쪽을 향해 마주보고 제자리에 서서 몸을 45°로 굽혔다 폈다 한다.</p>
		<p>해바라기진 다음에 이어서 연행하는 진풀이³⁴⁾로 안쪽을 향해 옆 사람의 어깨가 닿을 정도로 오므라들었다가 다시 원진 바깥 방향을 향해 원래의 원 위치로 뒷걸음치며 걸어 나간다.</p>

31) 진풀이 동선에 해당하는 그림은 김익두 외(1994). 『호남우도풍물굿』. 전라문화논총 제 5집. 전북대학교 전라문화연구소. pp.67-79.에 제시된 그림을 참조하였다.

달어치기		상쇠 ³²⁾ 가 판긋의 구성원 주변을 돌아 한사람씩 따라오도록 차례대로 달고나오는 방식이다.
을자진		원진을 하다가 'ㄴ'의 형태로 교차하여 진행한다.
태극진		을자진과 마찬가지로 원진을 하다가 태극모양의 진을 만든다.
미지기진		두 팀으로 나누어 한 줄이 앞걸음으로 밀면 다른 줄은 뒷걸음치며 밀리는데 이렇게 밀고 밀리기를 번갈아 가며 반복한다.
가새치기		두 열이 서로 비껴가며 위치를 바꾼 다음, 어느 정도 정해진 지점에 가서 다시 뒤돌아 서로 마주 비껴가서 제자리로 가는 방식이다. 정해진 시간에 따라 작게는 한 번 많게는 수십 번 할 수도 있다.

32) 위의 책 pp.67-79와 김옥희(1985). "호남농악 판긋의 진풀이에 관한 연구". 이화여자대학교 교육대학원

2) 장단의 구성

농악에서는 장단과 관련된 용어로 가락이라는 말을 사용하는데 가락은 농악에서 삼채가락, 오방진 가락처럼 여러 장단의 집합으로 이루어진 경우나 혹은 이렇게 이루어진 가락이 여러 개 모여 하나의 악곡을 이룬 호남 우도 가락, 호남 좌도 가락 등에 쓰이는 용어이다.³⁶⁾ 위에서 소개한 다양한 진풀이는 이 리농악의 판굿에서 쓰이는 특정한 가락에 맞춰서 연행되는데 본 논문에서는 쟁과리 가락을 중심으로 각각의 가락을 구성하는 여러 가지 장단 중에 제일 처음 시작하는 장단을 악보와 함께 소개하도록 하겠다.

<표 2> 진풀이와 장단의 구성

진풀이	가락의 이름	장단 ³⁷⁾
원진	긴삼채	
	휘모리	
	양산도	
방울진	진오방진	
삼방진		

석사학위 논문.p.66. '진풀이의 의미 분석' 참조.

- 33) 본래 이리농악의 판굿에서는 동,서,남,북,중앙 다섯군데의 오(五)방진을 만드는것이 특징인데, 최대한 빠른 걸음으로 뛰며 대형을 만들어야 하기 때문에 숨이 차서 현행판굿에서는 주로 삼방진으로 끝낸다. 위의 책 김익두 외(1994). p.74 참조.
- 34) 앞의 책에서는 이 유형에 특별한 이름을 사용하고 있지 않지만 해바라기진 바로 다음에 연결되기 때문에 본 논문에서는 해바라기진과 같은 범주에 포함하였다.
- 35) 판굿의 전체 진행을 이끌어가는 지휘자이며 동시에 중심인물의 역할을 하는 쟁과리 짚이를 말한다.
- 36) 한윤이(2000). "장단의 개념 및 지도단계에 관한 연구" 국악교육연구 제 18집. 한국국악교육학회. p5
- 37) 장단의 표기는 김익두 외(1994). "호남우도풍물굿". 전라문화논총 제 5집. 전북대학교 전라문화연구소.

쌍방울진	자진호호굿	
해바라기진		
달어치기		
을자진	오방진	
태극진	긴삼채	
미지기진	긴삼채	
	된삼채	
	자진삼채	
가새치기	자진호호굿	
	덩덕궁이	

위의 표에 제시한 가락들은 악보로 소개한 장단을 기본으로 하여 다양하게 변형되고 발전되어 각각의 가락을 이룬다. 다시 말해서 ‘긴삼채’라는 가락은

단지 악보로 제시된 라는 장단만을

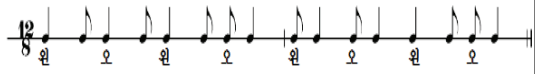
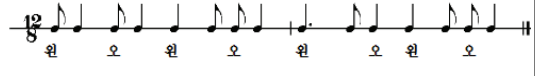
pp.24-61.에 제시된 악보에서 팽과리 가락만을 참조하여 제시한 것이다. 본 논문에서는 위에 표기한 장단을 한 장단으로 사용하였다. 따라서 긴삼채와 덩덕궁이와 같이 두 마디로 표기한 장단도 한 장단으로 간주하여 기술하였다.

뜻하는 것이 아니라, 그 장단이 여러 형태로 변형되고 발전되어 하나의 가락을 이룬 것을 ‘긴삼채’라고 일컫는 것이다. 본 논문에서는 그러한 가락 전체를 모두 소개하기엔 양이 매우 많을 뿐만 아니라 그것을 전부 학습하기엔 무리가 있으므로 각각의 가락에서 가장 기본이 되는 장단을 중심으로 하여 놀이의 개발을 시행하고자 한다.

3) 발동작의 종류

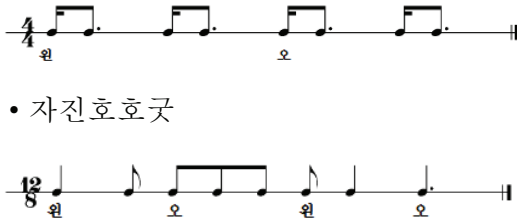
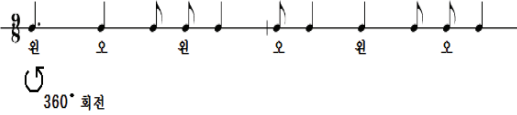

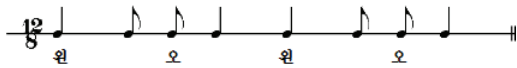
앞서 소개한 내용을 통해 알 수 있듯이 판굿은 여러 가지 유형의 진풀이를 특정한 가락에 맞춰 연행하는데, 이 때 단순히 한 가지 동작이나 발걸음으로 연행하는 것이 아니라 가락을 구성하는 장단의 특징과 빠르기에 어울리는 다양한 형태의 발동작, 즉 스텝(step)에 맞춰 연행하는 특징이 있다. 이리농악의 판굿에서 쓰이는 스텝의 종류와 동작을 장단과 함께 설명하면 다음과 같다.³⁸⁾

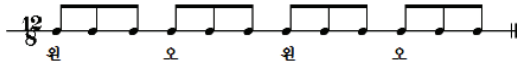
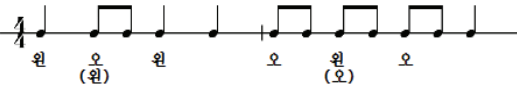
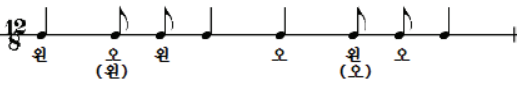
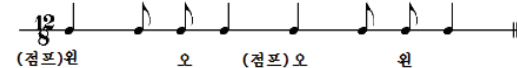
<표3> 발동작의 종류


동작의 유형	설명	장단과 발동작 ³⁹⁾
걸기 (1 step)	이리농악의 판굿에서 걸기는 왼발부터 시작하는 것이 특징이다. 장단의 박자에 맞춰서 평상시 걸음과 거	<ul style="list-style-type: none"> • 긴삼채  <ul style="list-style-type: none"> • 덩덕궁이  <ul style="list-style-type: none"> • 휘모리

38) 발동작의 유형은 위의 책 pp.67-79의 내용과 문화재청(2001). 『이리농악 중요무형문화재 제 11-다 호』. 대전: 문화재청. 국립가야문화재 연구소에서 소장된 DVD를 참조하여 정리한 것이다.

39) 장단의 밑에 표기된 ‘원’과 ‘오’는 발동작에서 왼발은 ‘원’, 오른발은 ‘오’로 줄여서 표기한 것이다.

	<p>의 비슷하게 걸되 리듬을 타며 걷는 방식이다.</p>	 <p>• 자진호호굿</p>
<p>걸기(1 step)의 변형</p>	<p>1) 양산도 위에서 설명한 방식에서 동작의 변화를 가미하여 연행하는 방법으로 장단의 가장 처음 왼발을 디을 때 360°회전하는 것이 특징이다.</p> <p>2) 오방진 걸기와 같은 방식으로 걸되 장단의 일정한 박자와 상관없이 천천히 걷는다.</p>	<p>• 양산도</p>  <p>• 오방진</p>  <p>왼발부터 박자와 관계없이 걷는다.</p>
<p>가볍게 뛰기 (skipping)</p>	<p>걸기와 같은 방식으로 장단에 맞춰</p>	<p>• 된삼채</p> 

	가볍게 뛴다.	<ul style="list-style-type: none"> • 자진삼채 
<p>까치걸음 (2 step)</p>	<p>까치걸음은 무용에 서의 2 step과 같은 원리로 왼발을 딛 은 후 그다음 스텝 에서 모뎀발을 하 고 다시 왼발을 딛 는다. 악보에 표기 된 괄호는 왼발과 오른발이 합쳐진 모 뎀발을 의미한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 진오방진  <ul style="list-style-type: none"> • 뒀삼채 
<p>경충걸음</p>	<p>왼발을 딛기 전에 가볍게 점프하여 딛은 후 오른발을 딛는다. 다시 오른 발을 딛기 전에 가 볍게 점프하여 딛 은 후 왼발을 딛는 다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 뒀삼채 
	진오방진 가락에	<ul style="list-style-type: none"> • 진오방진

<p>총총걸음</p>	<p>맞춰 방울진과 삼방진을 만들 때 주로 사용되는 발동작이다. 박자에 관계없이 좁은 보폭으로 빠르게 걷는 것이 특징이다.</p>	
-------------	--	--

지금까지 소개한 발동작의 유형들은 걸음걸이의 방식만을 중심으로 설명하였지만 실제 판굿이 연행될 때에는 장구나 북 등의 악기를 직접 몸에 매거나 팽과리, 소고 등을 손에 직접 들고 연행하기 때문에 발동작과 함께 각 악기의 특성에 맞는 자연스러운 춤동작을 연출하기도 한다. 그것은 악기마다 장단과 연주방법이 다르기 때문에 그에 어울리는 춤사위 또한 매우 다양하다고 연행하는 사람마다 특색을 달리한다. 본 논문에서는 판굿과 같이 모든 악기를 직접 들고 놀이를 시행하는 것이 아니기 때문에 각 악기에 해당하는 구체적인 춤동작은 생략하고 발동작의 유형을 적용한 놀이를 개발하여 장단학습에 활용하고자 한다.

2. 음악교과서의 장단학습 내용

본 논문에서 연구한 놀이의 개발은 학교 현장에서의 실시에 중점을 두었기 때문에 중등학교 음악 교과서에 실린 장단학습내용과 놀이에 관한 내용을 조사·분석하였다.

1) 중등학교 음악 교과서에 실린 장단학습내용

<표 4> 중등학교 음악교과서에 실린 장단학습내용

중학교 음악교과서	고등학교 음악교과서
<ul style="list-style-type: none"> ·장구 또는 북장단에 맞추어 노래 부르기 ·사물악기로 연주하며 노래 부르기 ·기본장단과 변형장단을 익힌 후 노래와 함께 연주하기 	<ul style="list-style-type: none"> ·장구장단에 맞춰 노래 부르기 ·장단을 치며 노래 부르기 ·사물악기로 노래 반주하기
<ul style="list-style-type: none"> ·구음과 함께 연주하기 ·손장단, 무릎장단으로 치기 	<ul style="list-style-type: none"> ·구음과 무릎장단으로 연주하기
<ul style="list-style-type: none"> ·다른 종류의 장단을 비교하여 연주하기 ·다른 장단으로 바꾸어 연주하기 	<ul style="list-style-type: none"> ·소고로 리듬치기 ·북으로 장단을 연습하기
<ul style="list-style-type: none"> ·장단의 신체표현하기 	
<ul style="list-style-type: none"> ·변형장단 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> ·구음을 창작하여 부르기 ·변형장단 즉흥연주하기
<ul style="list-style-type: none"> ·풍물놀이와 사물놀이 감상하기 	

중학교 음악교과서에 실린 장단과 관련된 학습활동은 크게 여섯 가지 유형으로 나누어 볼 수 있다. 첫째는 제재곡과 관련하여 가창 중심의 활동으로 장단에 맞춰 부르기, 장단을 치며 부르기가 있다. 두 번째는 장단 자체를 학습하기 위한 활동으로 구음, 손장단, 무릎장단을 주요 소재로 한다. 셋째는 기악(타악기) 영역에 해당하는 활동으로 다른 장단과 비교하여 연주하기가 추가 된다.

넷째는 신체표현과 관련된 활동으로 어깨춤과 발동작 등으로 표현하기가 있다. 다섯 번째는 창작영역에 해당하는 활동으로 여러 가지 변형장단을 만들어 각종 타악기로 연주해보기가 있으며, 마지막으로 여섯 번째는 풍물놀이와 사물놀이의 감상활동이 있다. 이밖에도 장단학습내용은 전반적으로 악곡, 특히 민요를 중심으로 이루어진 것을 특징으로 한다.

고등학교 음악교과서의 학습활동은 중학교 교과서와는 다르게 장단의 신체표현하기와 풍물놀이나 사물놀이의 감상활동이 없다. 풍물놀이와 사물놀이는 감상활동 대신 직접 가락을 연주하는 활동이 많으며 주로 소고와 북으로 연습하는 활동이 많이 소개되고 있다.

2) 중등학교 음악 교과에서의 놀이

음악교과에서 장단학습과 관련하여 놀이를 적용한 활동이 몇 가지 소개된 것이 있지만 그 내용이 워낙 적고 소극적이어서 본 연구의 필요성에 의미를 더해준다. 중·고등학교 교과서에서 장단학습에 적용된 놀이의 예는 지게목발놀이, 강강술래놀이, 진풀이의 세 가지를 들 수 있다. 지게목발놀이는 중학교 교과서에 소개된 놀이로 전통적인 놀이는 아니지만 지게를 활용하여 몸으로 직접 장단감을 체득하는 것을 목적으로 하는 놀이 유형이다. 또한 강강술래놀이는 우리나라의 대표적인 민속놀이로 앓기, 서기 등의 동작과 함께 신체표현을 극대화 할 수 있다는 장점이 있다. 또한 중·고등학교 교과서에서 공통적으로 진풀이에 대한 내용을 다루고 있는 점이 매우 특징적인데 진풀이는 농악에서 빼놓을 수 없는 놀이적 특징이기 때문에 교과서에서도 장단에 맞춰서 행진하는 활동을 일부 다루고 있음을 알 수 있다.

음악교과서의 분석을 통해서 알 수 있는 특징은 장단학습과 관련된 내용이 매우 제한적으로 다루지고 있다는 점이다. 특히 교과서 전체에서 농악가락과 관련된 내용이 매우 소극적으로 다루지고 있다는 점과 학생들의 흥미와 동기

를 유발할 수 있는 놀이에 대한 소개가 매우 부족한 것이 매우 아쉽다. 앞으로는 이러한 약점을 보완하고 더욱 다양한 장단과 놀이의 접목이 음악교과서에서 다뤄지기를 바란다.

IV. 놀이 개발의 실제

1. 놀이의 개발과 실시의 원칙

장단학습을 위한 놀이를 개발하고 실시하는 데 있어서 몇 가지 원칙을 두었는데 그 이유는 본 연구에서 제시한 놀이의 예가 절대적인 것이 아니라 학교 현장의 처한 상황에 따라 다양하게 놀이를 개발하여 실시할 수 있도록 하기 위함이다. 이 원칙들은 앞서 설명한 이리농악에서 판굿의 연행적 특징과 더불어 연구자가 직접 판굿을 공연하고 체험한 경험을 통해서 나온 원칙들이다.

1) 놀이의 주요 목적은 장단을 이해하고 장단감을 체득하게 하는 데 있다. 판굿에서 볼 수 있는 전문가들의 연행 형태를 그대로 답습하거나 악기를 잘 치기 위한 기능의 연마를 목적으로 하는 것이 아니라, 장단을 반복하여 듣게 하고 놀이 안에서 온 몸으로 느끼게 하는 것이 가장 중요한 원리이다.

2) 판굿에서 대부분의 가락은 보통의 속도로 시작하여 점점 빠르게 몰아가는 특징을 갖고 있다. 놀이의 진행도 이러한 구성에 따라 박진감 넘치는 놀이가 될 수 있도록 개발한다.

3) 교사는 놀이 전체에서 리더역할 즉, 판굿에서 상쇠의 역할과 같다. 모든 놀이는 쟁과리의 신호와 장단에 의해서 진행된다. 교사는 쟁과리를 들고 놀이에 함께 참여하거나 놀이 밖에서 진행할 수도 있다.

4) 판굿에서 사용되는 발동작 외에도 필요에 따라 교과서의 주요 소재인 구음과 손장단 및 무릎장단을 병행하여도 좋다. 장단에 어울리는 구호 또는 말리듬⁴⁰⁾을 만들어 적용하는 것도 좋은 방법이다.

40) 말리듬이란 구음, 입장단과 다른 뜻을 지닌 용어로서 일상적으로 사용하는 언어를 리듬으로 표현하는 학습 활동적 매체이다. 석문주 외(2006). 음악교육의 이해와 실천. 서울: 교육과학사. p.105 참조.

5) 진풀이는 하나의 진풀이로 여러 장단을 학습하게 하는 방법과 한 가지 장단으로 여러 개의 진풀이를 하는 방법 등 자유롭게 구성할 수 있다. 단, 진풀이의 변화는 장단에 맞춰 익숙한 움직임에 할 수 있을 때 시도하도록 한다.

6) 진풀이의 변화와 걸음걸이의 변화를 시도하기 위해서는 반드시 특정한 장단을 신호로 정하여 학생들 모두가 듣고 반응할 수 있도록 각별히 주의해야 한다. 판곳에서 상쇠는 진풀이의 변화를 유도하기 위해 팽과리를 더욱 크게 치거나 높이 들어 올리는 특징을 나타낸다.⁴¹⁾

7) 본 논문 p.22의 <표2>에서 제시한 진풀이와 장단의 구성은 놀이에 적용할 때에 반드시 표에 제시된 그대로 지키지 않아도 되지만 특별한 아이디어나 구성없이 단순히 진풀이만을 시도할 경우 제시한 표를 참고하여 진행하도록 한다.

8) 연행적 요소들과 함께 다양한 게임을 접목하면 효과적이다. 예를 들어 본 논문의 놀이 중에서 <놀이1, 2>와 같이 모듬을 정하여 배틀(battle)방식의 게임을 접목한 놀이유형과 <놀이5>와 같이 기존의 게임을 응용한 예가 있다. 학습에서 게임의 효과성은 이미 많은 연구들에 의해서 입증되었으며 경쟁을 통해 보다 즐거운 학습 환경을 제공할 수 있다.

9) 학생들은 특별한 악기 없이 놀이에 참여할 수 있으며 필요에 따라서 악기를 사용할 수 있다. 악기를 사용할 경우에는 소고를 사용하도록 한다. 소고는 풍물놀이에 사용되는 악기 중에서 공간을 가장 작게 차지하며 팽과리처럼 그 성음이 크지 않기 때문에 놀이를 진행하는 데 매우 유용하다. 소고로 장단의 첫 박이나 기본 박자를 치며 놀이를 진행할 수 있다.

10) 사물놀이 악기 중에서 필요에 따라 징, 장구, 북을 적절히 사용할 수 있다. 특히 징은 놀이의 시작과 끝을 알리는 신호로 사용하거나 게임에도 적합한 악기로 활용될 수 있다.

41) 문화재청(2001). 『이리농악 중요무형문화재 제 11-다호』. 대전: 문화재청. 국립가야문화재 연구소 소장. DVD자료 참조.


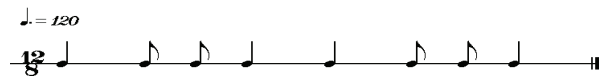

11) 장단의 선정과 구성은 학습자의 수준과 교사의 재량에 따라 자유롭게 선택할 수 있다. 본 연구에서는 이리농악의 판굿에서 사용되는 가락의 기본적인 장단을 목표로 하였다.

12) 교실환경은 여러 학생들이 이동할 수 있는 공간을 필요로 하기 때문에 책상과 의자는 교실의 주변으로 놓고 놀이를 할 수 있는 공간을 최대한 넓게 확보할 수 있어야 한다.

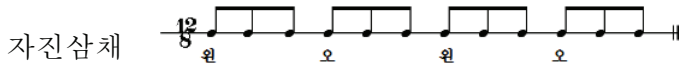
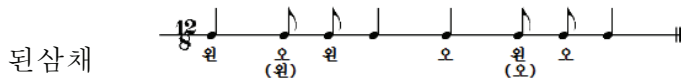
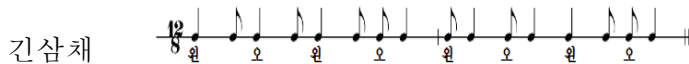
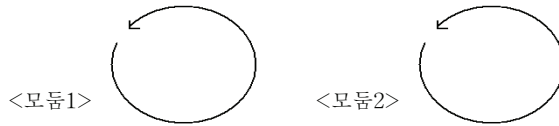
2. 놀이 개발의 예

위에서 설명한 이리농악 판굿의 연행적 특징과 원칙 등을 이용하여 장단학습을 위한 놀이를 개발하고 그 예를 보이면 다음과 같다.

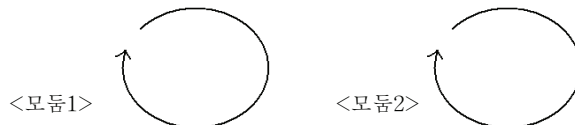
<놀이 1>

놀이명	준비 게임 ⁴²⁾
놀이목표	삼채 장단의 변화를 움직임을 통해 익힐 수 있다.
장단	<p>1. 긴삼채 </p> <p>2. 뒤삼채 </p> <p>3. 자진삼채 </p>
놀이방법	<p>1. 학생들을 두 모둠으로 나누고, 원을 만들도록 한다.</p> <p>2. 학생들에게 위의 세 가지 장단을 차례대로 들려주고 제자리에서 교사의 팽과리 장단에 맞춰 손으로 장단을 치며 반복하여 익히도록 한다.</p> <p>3. 긴삼채 장단에 맞춰 손으로 장단을 치며 다음과 같이 원</p>

스텝으로 시계 반대방향의 원진을 반복한다.



4. 긴삼채 장단에서 된삼채 장단으로 바뀌면 원진의 방향을 바꾸어 시계방향의 원진을 한다. 방향을 바꿀 때는 된삼채 장단을 한 장단 듣고 바꾸도록 한다.



5. 장단을 된삼채에서 다시 자진삼채로 바꾸면 4번과 같은 방법으로 다시 시계 반대방향의 원진을 한다.

6. 놀이는 팽과리 장단에 따라 느리게 시작해서 점점 빠르게 진행하고, 학생들의 움직임이 익숙해짐에 따라 장단 1,2,3번을 순서에 상관없이 변화시킨다.

<주의사항>

2) 뒤삼채

$\text{♩} = 120$

내 땅 이 요 내 땅 이 요

3) 자진삼채

$\text{♩} = 120$

짜 장 면 간 짜 장 탕 수 육 육 개 장

2. 발동작을 바꾼다. 긴삼채는 그대로 원스텝으로 진행하고, 뒤삼채와 자진삼채를 각각 까치걸음(2 step)과 가볍게 뛰기 (skipping)로 바꿀 수 있다.


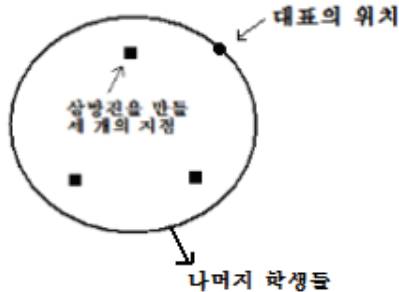
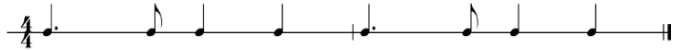

뒤삼채

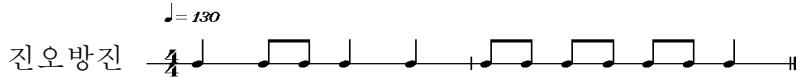
자진삼채

<놀이 2>

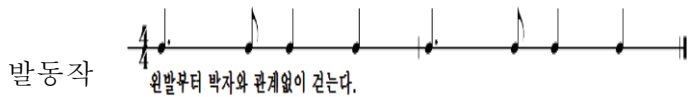
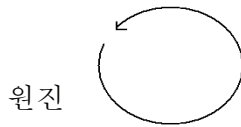
놀이명	스피드게임
놀이목표	오방진과 진오방의 장단감을 진풀이를 통해 경험한다.
장단	$\text{♩} = 140$ 1.오방진

42) <놀이 1>은 다른 놀이를 시행하기 전에 해볼 수 있도록 만든 기본적인 놀이로 일종의 연습게임이다.

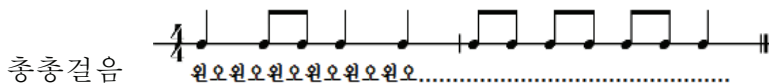
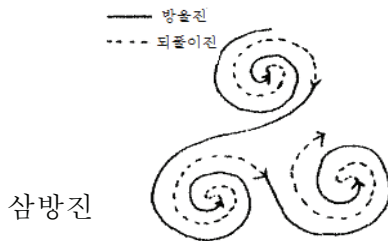
	<p style="text-align: center;">♩ = 130</p> <p>2. 진오방진 </p>
준비물	소고, 징, 청테이프, 스톱위치
놀이방법	<p>1. 놀이를 시작하기 전에 교실의 바닥에 삼방진을 만들 수 있는 세 개의 지점을 청테이프로 표시해 놓는다.</p> <p>2. 학생들을 두 모둠(모둠 1, 2)으로 나누고 각 모듬의 대표를 정하여 가위 바위 보를 하여 놀이를 먼저 시작할 모듬을 정한다.</p> <p>3. 먼저 시작할 모듬이 정해졌으면 그 모듬의 학생들은 소고를 잡은 다음 그림과 같이 세 개의 지점을 둘러싼 원의 대형을 만들고, 모듬의 대표는 징을 들고 자신의 위치를 청테이프로 표시한다.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>4. 교사의 팽과리에 맞춰 학생들은 제자리에서 오방진과 진오방진 장단을 소고로 기본박을 치며 익힌다. 소고를 치는 기본 박은 다음과 같다.</p> <p style="text-align: center;">♩ = 140</p> <p>오방진 </p> <p>소고 </p>



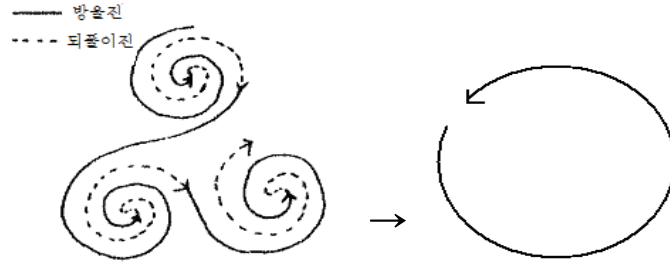
5. 교사가 팽과리로 오방진 장단을 시작하면 학생들은 한 장단을 듣고 장단에 맞춰 소고를 치며 시계 반대방향의 원진을 한 바퀴 돈다. 발동작은 걷기(1 step)의 변형이다.



6. 원진이 모듬의 대표가 앞의 놀이방법 3번에서 표시해 놓은 위치에 한 바퀴 돌아오면 교사는 장단을 진오방진으로 바꾸고 학생들은 총총걸음으로 교사의 팽과리 장단에 맞춰 교실 바닥에 표시된 세 개의 지점을 중심으로 다음과 같이 삼방진을 만든다.



8. 삼방진의 세 번째 되풀이진을 한 뒤에 다시 처음의 기본 원진을 만들고, 원진이 완성되면 모듬의 대표가 징을 칩으로써 놀이는 끝을 맺는다.



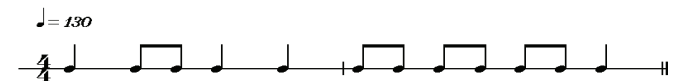



<주의사항>


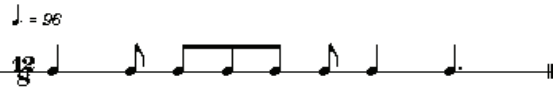



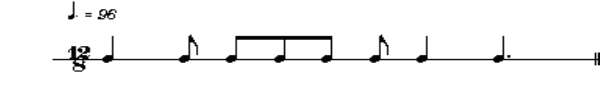
- A. 교사는 놀이 밖에서 팽과리로 전체 진행을 리드하는 역할을 한다.
- B. 놀이에서 상쇠의 역할은 교사이지만 진풀이의 방향과 대형의 변화는 모듬의 대표에 좌우되기 때문에 가장 중요한 역할이자 각별한 주의력이 요구됨을 각인시키도록 한다.
- C. 총총걸음으로 삼방진을 만들다보면 학생들의 간격이 좁아져 밀착되기 때문에 넘어지지 않도록 각별히 주의시켜야 한다.

놀이규칙

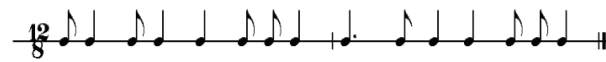
1. 가위 바위 보로 이긴 팀이 먼저 시작할 것인지 나중에 시작할 것인지 정할 수 있다.
2. 놀이를 하지 않는 다른 모듬의 대표는 스톱워치를 준비하여 놀이방법 5번이 시작되는 순간부터 상대팀의 대표가 마지막 원진을 완성한 뒤 징을 치는 순간까지 기록을 쟀다.
3. 삼방진의 세 개의 지점은 진행순서를 각 모듬이 자유롭게

	<p>결정할 수 있다.</p> <p>4. 두 모듬이 같은 방법으로 하여 더 짧은 시간에 놀이를 완성한 팀이 이긴다.</p>
<p>놀이의 변형</p>	<p>1. 방울진의 지점을 4개 또는 5개로 정하여 사방진, 또는 오방진을 만들 수 있다.</p> <p>2. 놀이방법 5번에서의 원진을 을자진 또는 태극진과 교대로 반복하여 다양한 진풀이의 연행과 장단의 반복을 시행한다.</p> <p>3. 놀이를 하지 않는 팀은 상대팀이 놀이를 하는 동안 장구로 장단을 침으로써 반주의 역할과 동시에 놀이의 흥을 돋울 수 있다. 오방진과 진오방진의 장구장단은 다음과 같다.</p> <p>• 오방진</p> <p>♩=140</p> <p>팽과리 </p> <p>장구 </p> <p>• 진오방진</p> <p>♩=130</p> <p>팽과리 </p> <p>장구 </p>

<놀이3>

놀이명	장단 암기놀이
놀이목표	장단을 외우고 말리듬과 소고로 표현할 수 있다.
장단	<p>1. 긴삼채 </p> <p>2. 자진호호굿 </p> <p>3. 덩덕궁이 </p>
준비물	소고
놀이방법	<p>1. 교사는 학생들에게 위의 세 가지 장단을 말리듬과 함께 설명하고 팽과리로 시범을 보인 뒤 반복하여 연습한다. 장단은 말리듬과 함께 교사의 팽과리에 맞춰 소고를 치며 익힌다. 여기서 소고는 기본 박이 아닌 팽과리 가락과 똑같이 치도록 하며 각 장단의 말리듬의 예는 다음과 같다.⁴³⁾</p> <p>① 긴삼채  긴 삼 채 예 놀 아보자 소 고 치며 놀 아보자</p> <p>② 자진호호굿⁴⁴⁾  자 진 호 호 굿 하 나 들</p> <p> 원 발 오 른 발 하 나 들</p>

♩ = 96

③ 덩덕궁이 

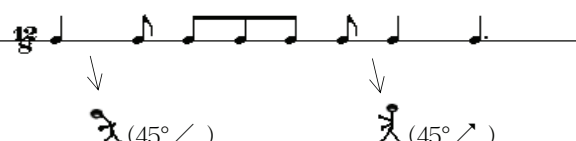
더덩 더덩 덩 덕궁이 덩 실덩실덩 덕궁이

2. 학생들은 소고를 들고 원의 대형을 만든 다음 원 안쪽을 향해 마주보고 선다. 교사는 원안에서 팽과리를 들고 놀이 전체를 진행한다.



3. 제자리에서 교사의 자진호호굿 장단에 맞춰 해바라기진을 한다. 자진호호굿 반 장단에 몸을 45° 앞으로 굽히고(↙) 나머지 반 장단에서 다시 몸을 편다(↗). 이때 말리듬은 생략한다.

♩ = 96

해바라기진 

4. 위의 해바라기진을 2~3번 반복한 뒤에 교사가 장단에 맞춰 다음과 같이 어느 한 장단의 이름을 구호로 외친다.




♩ = 96



<구호> 긴 삼 채 를 외 치 면!

5. 구호가 끝나면 학생들은 긴삼채 장단을 소고로 치며 원 안쪽을 향해 모여든 다음 다시 뒷걸음으로 긴삼채 장단을 치면서 원 밖을 향해 걸어 나간다. 장단에 따른 발동작과 진의 모양은 다음과 같다.

발동작 



긴 삼 채 예 놀 아 보 자 소 고 치 며 놀 아 보 자



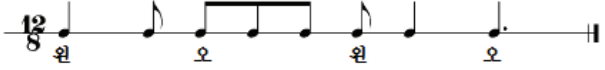
긴 삼 채 예 놀 아 보 자 소 고 치 며 놀 아 보 자


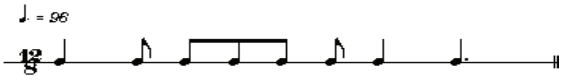
6. 다시 놀이방법 3과 같이 해바라기진을 한다. 이번에는 교사가 자진호호굿 장단을 구호로 외치면 학생들은 자진호호굿 두 장단을 치며 놀이방법 5와 같은 방법으로 말리듬과 함께 진풀이를 한다.




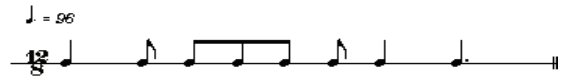
<구호> 자 진 호 호 굿 외 치 면 !

43) 말리듬은 학생들에게 즉흥적으로 만들어 적용함으로써 학생들의 참여와 흥미를 높이도록 한다. 본 논


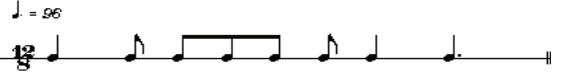
발동작 

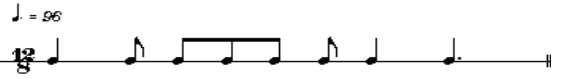
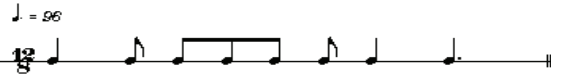
자 진 호 호 굿 하나 들

원 발 오 른 발 하나 들


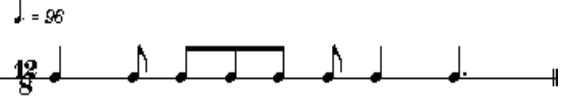
 

자 진 호 호 굿 하나 들

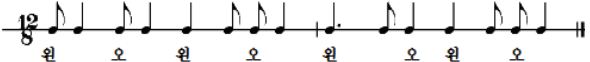
 

원 발 오 른 발 하나 들

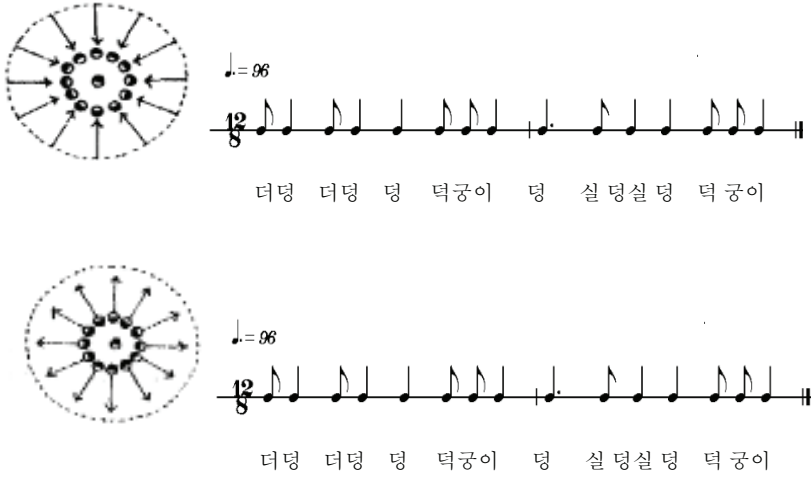
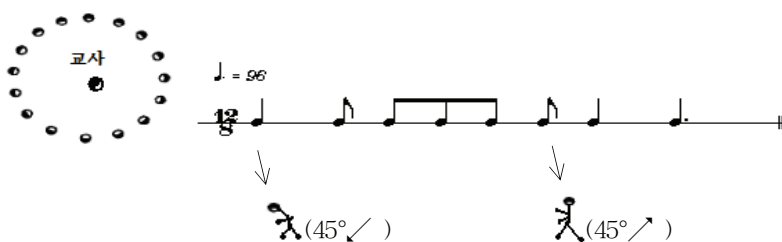
7. 다시 놀이방법 3을 반복한 다음 교사가 덩덕궁이 장단을 구호로 외치면 다음과 같이 말리듬과 함께 덩덕궁이 장단을 치며 진풀이를 한다.

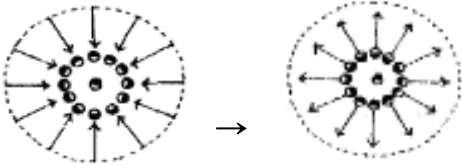
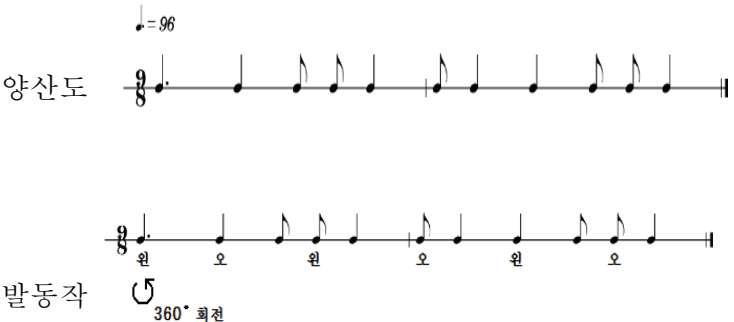
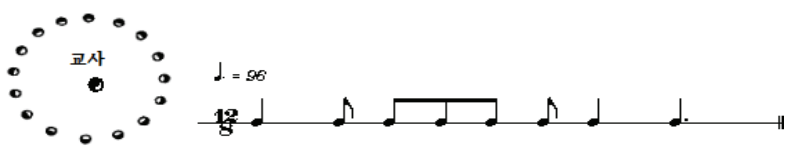
 


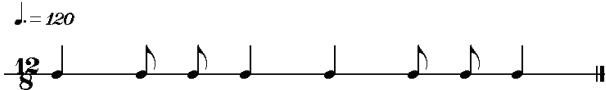
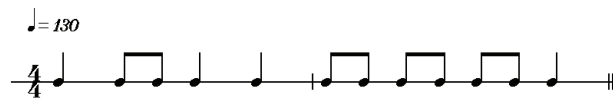
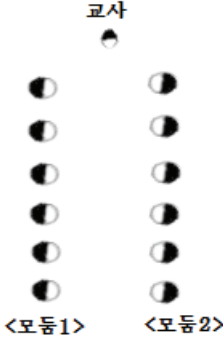
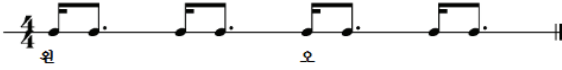
<구호> 덩 덕 궁 이 를 외 치 면!

발동작 

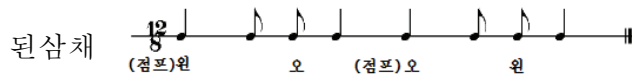
문에서는 장단의 이름과 특징을 더욱 쉽게 익힐 수 있도록 장단의 이름을 넣어 적용하였다.
 44) 자진호호굿 장단은 놀이의 원활한 진행을 위해 긴삼채, 덩덕궁이와 마디의 수가 같도록 두 장단을 이

	 <p>더듬 더듬 덩 덕궁이 덩 실듬실듬 덕궁이</p> <p>더듬 더듬 덩 덕궁이 덩 실듬실듬 덕궁이</p> <p><주의사항></p> <p>A. 원활한 놀이의 진행을 위해 놀이방법 1에서 제시한 말리듬과 장단을 충분히 연습해야 한다.</p> <p>B. 해바라기진에서 원의 모양을 오므렸다 다시 펼치는 움직임에서 교사가 원의 중심에 위치하도록 주의한다.</p> <p>C. 진풀이의 그림과 똑같이 작은 원과 큰 원이 균형을 이루도록 지도하는 것이 중요하다.</p>
놀이규칙	<p>1. 놀이 방식이 팀플레이가 아니기 때문에 위의 소개된 놀이 방법을 기본적인 규칙으로 한다.</p> <p>2. 놀이 전체의 흐름은 교사가 특정 장단을 구호로 외치기 전에 다음과 같이 놀이 방법 3에서 소개한 해바라기진을 반복하고</p> 

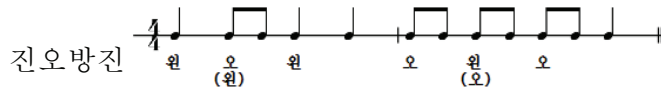
	<p>말리듬과 함께 장단을 치며 다음과 같은 진풀이를 하는 것을 기본적인 패턴으로 한다.</p>  <p>3. 놀이가 익숙해지면 장단의 순서를 놀이방법 1의 순서에 상관없이 자유롭게 진행하도록 한다.</p>
<p>놀이의 변형</p>	<p>1. 학생들의 움직임이 익숙해지면 장단을 추가하고 동작에 변화를 주어 놀이의 재미를 더할 수 있다. 가장 좋은 예는 본 논문 p.22의 <표2>에 제시된 바와 같이 원진으로 진행되는 양산도이다. 발동작은 걷기(1 step)의 변형이다.</p>  <p>1-1. 양산도를 놀이에 적용할 때에는 같은 방법으로 앞의 놀이 방법 3에서 소개한 해바라기진을 반복 하고, 교사가 다음과 같이 구호를 외친다.</p>  <p><구호> 양 산 도 를 외 치 면 !</p>

장단	<p>♩ = 140</p> <p>1. 휘모리 </p> <p>♩ = 120</p> <p>2. 뒤삼채 </p> <p>♩ = 130</p> <p>3. 진오방진 </p>
준비물	소고
놀이방법	<p>1. 학생들을 두 모듬으로 나누어 2열 종대로 나란히 줄을 서고 마주보게 하고 교사는 다음 그림과 같이 위치한다.</p> <div style="text-align: center;"> <p>교사</p>  <p><모듬1> <모듬2></p> </div> <p>2. 위의 장단을 다음에 제시한 다양한 발동작과 함께 학생들의 움직임이 자연스러울 때까지 제자리에서 교사의 팽과리 장단에 맞춰 반복하여 연습한다.</p> <p>* 걷기</p> <p>휘모리 </p>

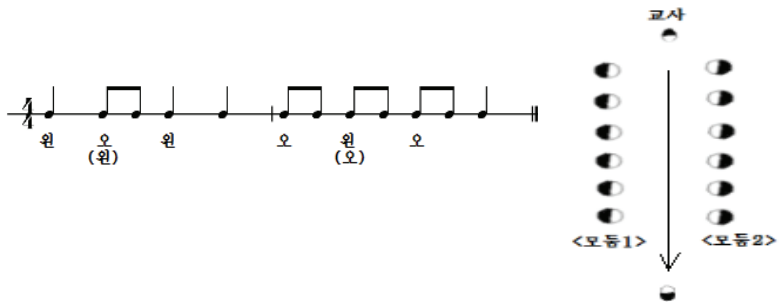
* 경층걸음



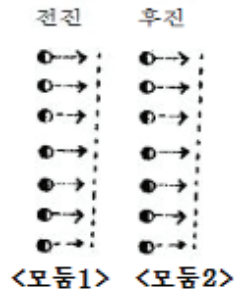
* 까치걸음



3. 학생들의 움직임이 익숙해지면 교사는 장단(예: 진오방진)과 발동작(예:까치걸음) 한 가지씩을 정하여 팽과리를 치며 다음과 같이 두 모듈의 사이를 가로질러 이동한다.

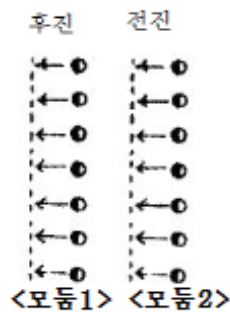


4. 교사가 반대편 위치로 도착하면 학생들은 교사가 팽과리로 연주한 장단과 함께 선보인 발동작을 그대로 따라하며 미지기진을 한다. 미지기진은 다음 그림과 같이 <모듈1>부터 전진한다.

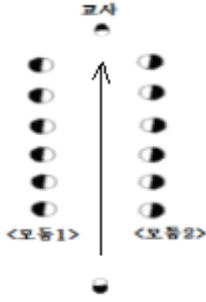


5. 학생들은 소고를 치며 움직이며 장단의 횟수도 마찬가지로 교사가 선보인 횟수를 그대로 따른다. 예를 들어 교사가 진오방진 두 장단을 치며 까치걸음으로 이동하였으면 <모둠1>의 학생들은 진오방진 두 장단을 소고로 치며 전진하며, <모둠2>의 학생들은 뒷걸음으로 후진한다.

6. <모둠1>에 의해 후진한 <모둠2>는 다음과 같이 진오방진 두 장단에 맞춰 까치걸음을 하며 <모둠1>의 방향으로 전진하며 원래의 자리로 돌아온다.



7. 두 모둠이 미지기진을 마치고 원래의 자리로 돌아오면 교사는 다른 유형의 장단과 발동작을 선보이면서 다음과 같이

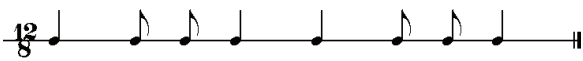
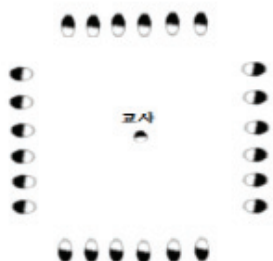
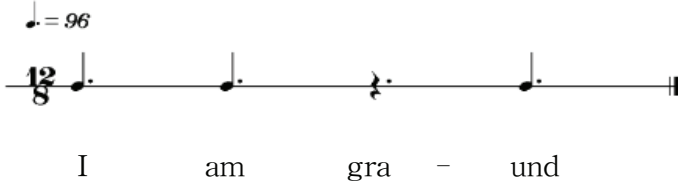
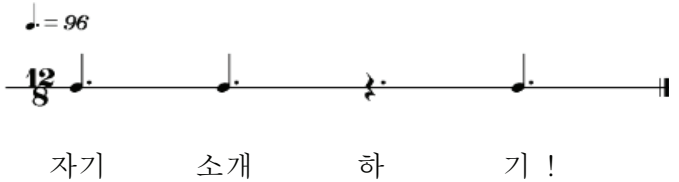
	<p>원래의 위치로 다시 이동한다.</p>  <p>8. 놀이방법 3~7과 동일한 방법으로 휘모리와 된삼채 장단도 발동작과 함께 미지기진을 통하여 학습하도록 한다.</p> <p><주의사항></p> <p>각 장단의 발동작의 종류와 설명은 본 논문 pp.24~26의 <표3> ‘발동작의 종류’를 참조하여 더욱 다양한 레퍼토리를 적용하여 시행하도록 한다.</p>
놀이규칙	<ol style="list-style-type: none"> 1. 교사가 위치를 바꾸고 나서 팽과리를 머리위로 들어 올림으로써 학생들의 차례를 분명히 알린다. 2. 소고는 일정한 기본박을 정하여 치거나 장단의 리듬을 똑같이 치는 방법 중 학생들의 수준을 고려하여 정한다. 3. 학생들이 미지기진을 하는 동안에도 교사는 팽과리를 계속해서 칩으로써 반주의 역할을 하도록 한다.
놀이의 변형	<ol style="list-style-type: none"> 1. 위에 제시한 장단 외의 다양한 장단과 발동작을 적용하여 시행할 수 있다. 2. 장단에 말리듬을 정하여 게임으로 응용할 수 있다. 교사는 장단(예:휘모리)을 발동작과 함께 다음과 같이 두 모듬의 사이를 이동하며 반복한다. 이 때 학생들은 제자리에서 교사를 따라 발동작과 함께 소고를 친다.

2-1. 어느 정도 반복한 뒤에 교사는 원래의 위치에 서서 다음과 같이 장단과 함께 구호를 외친다.

2-2. 구호가 끝나면 두 모듬은 미지기진을 네 번 반복한다. 다른 장단도 이러한 방법과 동일하게 말리듬으로 일정한 횟수를 정하여 적용할 수 있다.

<놀이5>

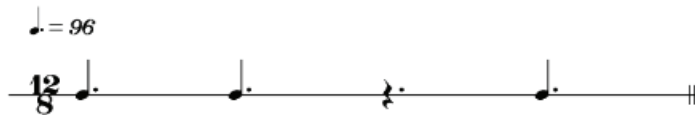
놀이명	I am ground 장단이름대기
놀이목표	장단을 기억하고 소고를 치며 몸으로 표현할 수 있다.
장단	<div style="text-align: center;"> </div> <div style="text-align: center;"> </div> <div style="text-align: center;"> </div>

	<p style="text-align: center;">♩ = 120</p> <p>4. 뒤삼채 </p>
준비물	<p>소고, 장단의 이름이 적힌 목걸이 식의 이름표</p>
놀이방법	<p>1. 위의 장단의 이름을 이름표에 적어 놓는다.</p> <p>2. 학생들을 네 모둠으로 구성하고 다음 그림과 같이 교사는 가운데, 학생들은 동, 서, 남, 북의 방향의 한 줄로 나란히 마주보고 위치한다.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>3. 각 모듬은 위에 제시된 장단 중 한 가지를 선택하여 선택한 장단의 이름이 적힌 카드를 모듬의 대표의 목에 건다.</p> <p>4. 각 모듬은 다음 리듬을 소고로 치며 구호와 함께 자기소개를 시작한다.</p> <div style="text-align: center;"> <p>♩ = 96</p>  <p>I am gra - und</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>♩ = 96</p>  <p>자기 소개 하 기 !</p> </div>

5. 자기소개的方法是各모듬이 선택한 장단을 치면서 다음과 같이 장단의 마지막에 장단의 이름을 외친다. 이 때 각모듬이 자기소개를 하는 동안 나머지 모듬은 계속해서 놀이방법 4에 제시한 리듬을 친다.

♩ = 96

긴삼채



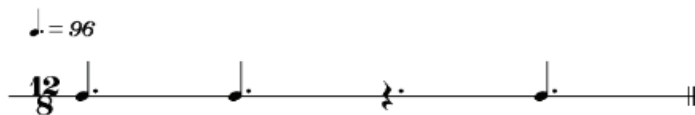
게 임 시 작 하 - 기 !

7. <모듬1 >이 긴삼채를 선택하고 게임을 먼저 시작한다고 가정할 때, <모듬1>은 다함께 긴삼채 장단을 치며 놀이방법 5에서 제시한 것과 같이 장단의 끝에 구호를 외치고, 다시 위의 리듬에 맞춰 다른 모듬(예: 덩덕쿵이)을 불러낸다.



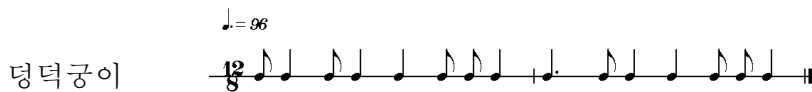
긴삼채

- - - - - 긴삼채 !



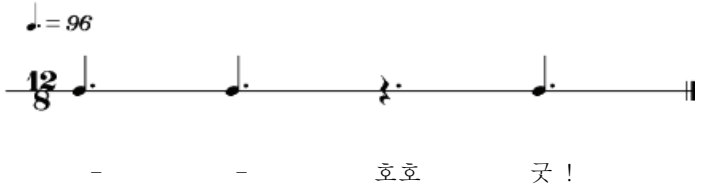
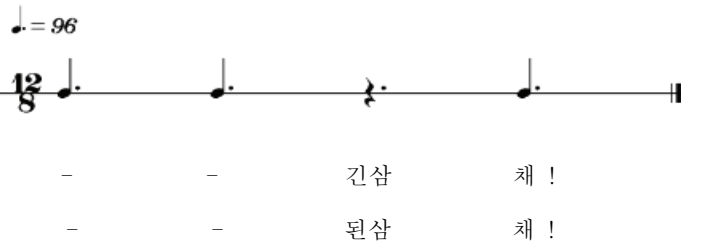
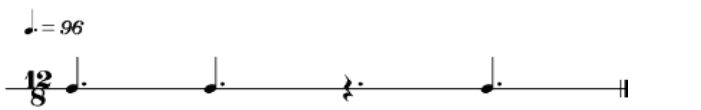
- - 덩 덕 쿵 이 !


8. 덩덕쿵이 장단을 선택한 모듬은 같은 방법으로 덩덕쿵이 장단을 치면서 장단의 이름을 외치고 또 다른 모듬(예: 자진호호굿)을 불러낸다.



덩덕쿵이

- - - - 덩 덕쿵이 !

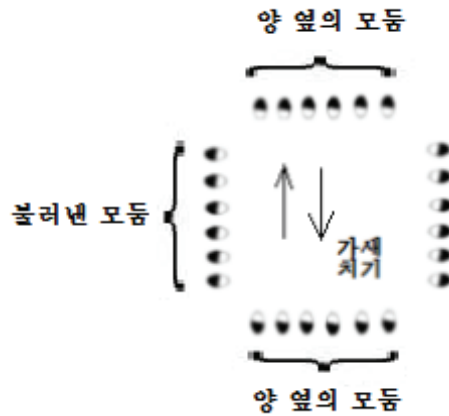
	<p>♩ = 96</p>  <p>9. 이와 같은 방식으로 계속해서 게임을 진행한다. 긴삼채와 된삼채에 해당하는 모듬을 불러낼 때의 구호는 다음과 같다.</p> <p>♩ = 96</p>  <p><주의사항></p> <p>A. 다른 놀이에서와는 다르게 교사는 팽과리를 치지 않고 놀이의 진행을 감독하고 지휘한다.</p> <p>B. 학생들이 소고를 칠 때에는 장단의 기본 박자를 치지 않고 제시된 장단을 그대로 친다.</p> <p>C. 교사는 각 모듬의 구성원들이 호흡을 맞춰 장단을 치는지 주의하여 지도하도록 한다.</p>
놀이 규칙	<p>1. 놀이방법 5에서 자기소개를 할 때에는 각 모듬이 가위, 바위, 보를 하여 순서를 정한다.</p> <p>2. 지목을 하는 모듬과 지목을 받은 모듬 외의 나머지 모듬은 계속해서 다음의 리듬을 친다.</p> <p>♩ = 96</p> 

	<p>3. 각 모듬에 해당하는 장단의 이름은 모듬의 구성원이 다함께 외치고, 다른 모듬을 불러낼 때의 구호는 각 모듬의 대표가 외친다.</p> <p>4. 각 모듬이 지정된 장단을 치는 동안 교사와 나머지 구성원들은 틀린 학생을 지목할 수 있다. 박자를 놓치거나 장단을 잘못 치거나 구호를 외치지 않는 등의 실수를 지목할 수 있으며 틀린 학생에게는 소고를 밑에 내려놓는 벌칙이 주어진다.</p> <p>5. 소고를 가장 많이 들고 있는 모듬 즉, 탈락자가 가장 적은 모듬이 이긴다.</p>
<p>놀이의 변형</p>	<p>1. 놀이가 익숙해지면 이름표를 모듬별로 서로 바꾸어 진행한다.</p> <p>2. 가새치기를 적용하여 놀이의 매력을 더할 수 있다.</p> <p>2-1. 놀이방법 1~6까지의 방법과 동일하게 진행한다.</p> <p>2-2. 놀이방법 7에서와 같이 <모듬1>이 긴삼채를 선택하고 게임을 먼저 시작한다고 가정할 때, <모듬1>은 다함께 긴삼채 장단을 치며 놀이방법 5에서 제시한 것과 같이 장단의 끝에 구호를 외치고, 다시 위의 리듬에 맞춰 다른 모듬(예: 덩덕쿵이)을 불러낸다.</p> <div style="text-align: center;"> <p>긴삼채</p>  <p>♩ = 96</p> <p>12/8</p> <p>— — — — — 긴삼채 !</p> </div>

♩ = 96

- - - 덩덕 - - - 쿵이 !

2-3. 이때 덩덕쿵이 장단에 해당되는 모듬이 구호를 외치는 대신 덩덕쿵이 모듬의 양 옆에 있는 두 모듬이 가새치기를 한다. 가새치기는 한번만 하여 위치만 바꾸고 원래의 자리로 다시 돌아오지 않는다. 즉, 다음 그림처럼 불러낸 모듬의 양 옆의 모듬이 위치를 바꾸는 것을 기본 규칙으로 한다.



2-4. 양옆에 있는 모듬은 덩덕쿵이를 치면서 가새치기를 하

고 나머지 모듬은

♩ = 96

를 계속해서 친다. 위치를 바꾼 모듬 중 원래의 순서가 우선

	<p>인 모듬의 대표가 다시 위의 리듬에 맞춰 다른 모듬을 불러낸다.</p> <p>2-5. 불러낸 모듬의 양 옆의 모듬은 가새치기를 하며 위치를 바꾸고 이러한 방법으로 계속하여 놀이를 진행한다.</p> <p>2-6. 가새치기를 할 때의 발동작은 원스텝으로 걷는다. 발동작은 본 논문 p.24에서 <표3>의 설명을 참조한다.</p>
--	--

V. 요약 및 결론

본 연구는 음악교육 현장에서 학생들이 장단을 체험하고 표현하게 할 수 있는 실제적인 방법을 찾기 위해 고안한 연구이다. 학습에서 놀이의 효과성이 인정된 이래로 음악 교육에서도 효과적인 교수·학습 방법으로 놀이가 강조되고 다양한 방법으로 적용되고 있다. 본 논문에서는 이러한 놀이가 아주 오래 전부터 장단과 함께 어우러져 발전되어 온 우리나라의 대표적인 민속놀이의 하나인 농악의 특징을 활용하여 장단학습을 위한 놀이를 개발하는데 주안점을 두었다. 특히 농악 중에서도 놀이적 특성이 가장 크게 인정되고 있는 호남우도농악을 주요 소재로 선정하였으며 그 중에서 호남우도농악을 대표하는 이리농악의 판굿의 연행적 특징을 활용하여 장단학습을 위한 놀이개발과 실시의 원칙을 정리하고 그 원칙에 합당한 놀이의 예를 보임으로써 음악교육 현장에서 보다 쉽게 장단의 교수학습에 접근할 수 있도록 돕는 것에 본 논문의 주요 목적을 두었다.

놀이개발을 위해 조사·분석한 판굿의 연행적 특징은 진풀이와 발동작 및 장단으로 나누어 제시하였다. 진풀이는 판굿에서 명확한 동선을 이루고 있는 대형 가운데 정확한 이름을 갖고 있는 유형을 선별하여 10가지로 나누어 제시하였고, 발동작은 다섯 가지로 요약하여 제시하였다. 또한 장단은 진풀이 유형과 관계된 각각의 가락들을 중심으로 그 가락들을 이루고 있는 가장 기본적인 장단을 정리하여 그것을 놀이를 통해 학습되어질 장단으로 선정하였다.

한편 학교 현장에서 시행할 놀이를 목적으로 하였기 때문에 음악교과 내용 중 장단학습과 놀이에 관한 부분을 조사·분석하였다. 교과서 분석 결과를 통해 알 수 있는 사실은 중·고등학교 교과서 모두 매우 많은 종류의 장단을 다루고 있지만 학습활동이 모두 악곡을 중심으로 이뤄지고 있는 한계와 더불어 장단 자체를 체험하기 위한 신체활동 및 놀이에 대한 내용이 매우 부족하다는 점을 알 수 있었다.

이렇게 조사한 판긱의 연행적 특징과 교과서의 분석결과를 통하여 놀이를 개발하고 실시하기 위한 원칙을 정리하였으며 그 주요 원칙을 요약하면 다음과 같다.

1) 놀이의 주요 목적은 장단을 이해하고 장단감을 체득하게 하는 데 있다. 판긱에서 볼 수 있는 전문가들의 연행 형태를 그대로 답습하거나 악기를 잘 치기 위한 기능의 연마를 목적으로 하는 것이 아니라, 장단을 반복하여 듣게 하고 놀이 안에서 온몸으로 느끼게 하는 것이 가장 중요한 원리이다.

2) 교사는 놀이 전체에서 리더역할 즉, 판긱에서 상쇠의 역할과 같다. 모든 놀이는 팽과리의 신호와 장단에 의해서 진행된다. 교사는 팽과리를 들고 놀이에 함께 참여하거나 놀이 밖에서 진행할 수도 있다.

3) 진풀이의 변화와 걸음걸이의 변화를 시도하기 위해서는 반드시 특정한 장단을 신호로 정하여 학생들 모두가 듣고 반응할 수 있도록 각별히 주의해야 한다. 판긱에서 상쇠는 진풀이의 변화를 유도하기 위해 팽과리를 더욱 크게 치거나 높이 들어 올리는 특징이 있다.

4) 연행적 요소들과 함께 다양한 게임의 방식을 접목하면 효과적이다. 학습에서 게임의 효과성은 이미 많은 연구에 의해 입증되었으며 경쟁을 통해 보다 즐거운 학습환경을 제공할 수 있다.

5) 학생들은 특별한 악기 없이 놀이에 참여할 수 있으며 필요에 따라서 악기를 사용할 수 있다. 악기를 사용할 경우에는 소고를 사용하도록 한다. 소고는 풍물놀이에 사용되는 악기 중에서 공간을 가장 작게 차지하며 팽과리처럼 그 성음이 크지 않기 때문에 놀이를 진행하는 데 매우 유용하다. 소고로 장단의 첫 박이나 기본 박자를 치며 놀이를 진행할 수 있다.

현대의 음악교육에서 놀이의 학습효과는 이제 누구나 다 인정한다. 우리나라의 민속놀이의 대부분은 이미 아주 오래전부터 음악과 춤, 놀이가 한데 어우

러져 발전된 특징이 있다. 그리고 이러한 종합적인 행위예술의 성격을 띠고 있는 가장 대표적인 것이 바로 농악이다. 따라서 음악 교육에 있어서 농악의 놀이적, 음악적, 예술적 요소들은 그것을 활용하여 놀이를 개발하고 개발한 놀이를 통하여 학생들이 장단을 보다 적극적으로 체험하게 하고 장단 학습에 흥미를 일으키기에 충분하다. 본 논문에서 개발한 놀이는 모두 다섯 가지를 예로 선보였으나 음악교육 현장에서 음악을 지도하는 이들이 직접 시행하게 될 농악과 판굿의 연행적 특징이 돋보이는 더욱 다양하고 매력적인 놀이의 개발을 기대한다.

참 고 문 헌

단행본

- 김선풍(1997). 민속놀이론. 서울: 민속원
- 김원호(1999). 풍물굿 연구. 서울: 학문사
- 김익두 외(1994). 호남우도풍물굿. 전라문화논총 제 5집. 전북대학교 전라문화연구소.
- 김현선(1994). 풍물굿에서 사물놀이까지. 서울: 도서출판 귀인
- 교육과학기술부(2008). 중학교 음악과 교육과정 해설서. 서울: 대한교과서 주식회사
- 곽 준(1992). 판소리와 장단. 서울: 아트스페이스
- 노동은(1995). 한국 근대음악사1. 서울:한길사
- 석문주 외(2006). 음악교육의 이해와 실천. 서울: 교육과학사
- 송방송(1982). 한국음악사 연구. 경북: 영남대학교 출판부
- 이성재(1995). 국악길라잡이. 서울: 서울미디어
- 이소라(2000). 이리농악. 서울: 화산문화

학위논문

- 민미식(2004). 풍물놀이의 춤사위와 교육적 활용에 관한 연구. 석사학위논문. 한국교원대학교 대학원.
- 장혜란(2007). 설장구놀이의 장단과 춤사위 분석을 통한 설장구놀이 학습 방안. 석사학위논문. 경인교육대학교
- 인치규(2006). 풍물굿의 연행예술적 특성지도를 위한 창작 풍물놀이 활용방안 - 계발활동 시간을 중심으로. 석사 학위논문. 경인교육대학교 교육대학원

학술지 논문

- 김영란(2000). 호남좌우도 농악의 놀이적 특징 비교. 임실필봉농악과 이리농악을 중심으로. 한국레크레이션교육학회지 제 2집.
- 김익두(1995). 풍물굿의 공연원리와 연행적 성격. 한국민속학 제 27집. 민속학회
- 박은현(2007). 놀이를 교수매체로 활용한 음악교수방법. 음악교육연구 제 32집. 한국음악교육학회.
- 박형신, 신은수(2002). 놀이중심 국악교육이 유아의 장단 이해에 미치는 영향. 미래유아교육학회 제 9집
- 한윤이(2000). 장단의 개념 및 지도 단계 연구. 국악교육 제 18집. 한국국악교육학회
- 한윤이(2003). 장단의 올바른 개념형성을 위한 악곡장단의 지도의 의의. 음악교육연구 제 25집. 한국음악교육학회
- 현경실(2003). 신체표현을 위한 음악놀이 개발과 수업에의 적용방안. 음악과민족 제 26호. 민족음악학회

DVD

- 문화재청(2001). 이리농악 중요무형문화재 제 11-다호. 대전: 문화재청. 국립가야문화재연구소 소장.

Abstract

**Research on the development of play to learn rhythms (Jangdan)
- Mainly with Pangut of Honam Udo Farm music (Nong-ak) -**

Kang, Hyun ah

*Major in Music Education
Graduate School of Education
Sungshin Women's University*

(Supervising Professor Mun Hyeon)

The purpose of this study is to develop the play(nori) utilizing performative characteristics of Pangut in Honam Udo farm music(nong-ak) which is one of our folk plays, and to approach more effectively to teach and learn the rhythm at the music education site.

The research methods conducted to develop play are; first, to investigate and analyze the performative characteristics of Pangut, secondly, to investigate and analyze the rhythm and play parts of music education contents, and finally, to establish principles to develop and perform a play utilizing results of analysis, and based on that suggested developed examples of play.

I classified the performative characteristics of Pangut into jinpuri, foot movements, and rhythms (jang-dan), and selected rhythms to learn from the play after classifying basic rhythms of the tunes(garak) related to the types of jinpuri.

The results of analysis showed that although the textbooks of the junior high and high school are dealing with very wide range of the rhythms, since the studying activities are implemented mainly around the musical pieces, there is limit to learn rhythms and physical activities and contents

of plays to experience the rhythms are far less enough.

I classified the principles of the development and performance into 12 items and based on that, suggested developed examples of play.

Nowadays, everybody recognize learning effectiveness of play. The most of our traditional folk play have characteristic features which have been developed together with musics, dances and plays from very long time ago. And the farm music(nong-ak) has the most prominent characteristic features of comprehensive performing arts. Therefore, in music education, the farm music's play, musical and artistic elements are good enough for students to experience more actively the rhythms and to increase their interests in learning rhythms.

Although I showed only 5 developed plays in this study, I expect that the music instructors at the music education site will develop the more diversified and attractive plays which have more prominent performative characteristics of farm music and Pangut.