

碩士學位論文

CD-ROM을 활용한 民俗놀이의
효과적인 학습에 관한 연구

指導教授 金成栢



濟州大學校 教育大學院

컴퓨터 教育專攻

姜元奉

2001년 8월

碩士學位論文

CD-ROM을 활용한 民俗놀이의
효과적인
학습에 관한 연구

指導教授 金成栢



濟州大學校 教育大學院

컴퓨터 教育專攻

姜元奉

2001년 8월

CD-ROM을 活用한 民俗놀이의
효과적인
학습에 관한 연구

指導教授 金成栢

이 論文을 教育學 碩士學位 論文으로 提出함

2001년 4월 일

濟州大學校 教育大學院 컴퓨터 教育專攻

 제주대학교 중앙도서관
提出者 姜元奉

姜元奉의 教育學 碩士學位 論文을 認准함

2001년 7월

審査委員長 : _____ (인)

審査委員 : _____ (인)

審査委員 : _____ (인)

< 抄錄 >

CD-ROM을 활용한 민속놀이의 효과적인 학습에 관한 연구

姜 元 奉

濟州大學校 教育大學院 컴퓨터教育專攻

指導教授 金 成 栢

본 연구는 제주민속놀이들 중에서 하나인 꽃염불소리를 보다 잘 학습하고 나아가서 제주민속놀이에 대하여 학생들이 관심을 기울이게 하고자 하여 CD-ROM을 구현 제작하였다. 또한 CD-ROM을 활용하여 학생들에게 민속놀이를 학습하였을때 나타나는 효과를 분석하였다. 제작한 CD-ROM을 사용하여 2000년도에 제주도내 모 중학교 학생 전원을 대상으로 적용한 결과를 설문으로 조사하였고, 그 중에서도 희망자 30명을 대상으로 실제로 방과후에 연습을 해 본 결과를 가지고 연구하였다. 그 결과를 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 조사한 전체 학생 335명 중에서 209명의 학생이 제주민속놀이에 대하여 한 가지도 모르고 있었다. 이것은 전체 63%의 비율로서 학교나 관계기관에서 관심을 보여야 할 부분이다. 또한 대부분의 학생들이 제주민속놀이에 대하여 알게된 계기는 학교에서 선생님이나 매스컴을 통해서 알고 있었다. 비록 제주민속놀이에 대하여서는 잘 알고 있지 않지만 막연하나마 244명 학생이 앞으로 제주민속놀이를 계승해야 한다고 답하고 있었다.

※ 본 논문은 2001년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

둘째, CD-ROM은 틀북 6.5를 사용해서 구현 제작하였다. CD-ROM의 구성은 타이틀화면, 로고화면, 메인화면, 역할별화면, 꽃염불소리화면, 전체시연화면, 제주 민속놀이 소개화면, 종료화면 등으로 개별학습과 그룹학습을 할 수 있도록 하는데 초점을 맞추었다.

세째, 학생들이 꽃염불소리 CD-ROM을 사용한 후 민속놀이에 대한 지식이 크게 높아졌다. 구체적으로 ‘민속놀이에 대해 대체적으로 관심이 높아졌다’는 학생이 76명으로 23%이었다. 특히 ‘꽃염불소리에 대해서 잘 알게 되었다’고 답한 학생이 209명으로 63%나 되었다.

넷째, CD-ROM을 사용하고 나서 연습에 참가했던 학생들은 대부분 CD-ROM이 학습에 많은 도움이 되었다고 답하였다. CD-ROM이 민속놀이 학습에 어떤 도움이 되었느냐는 질문에 ‘개인 연습하는데 좋았다’는 학생이 25명으로 83%, ‘역할을 정하기에 좋았다’는 학생이 5명으로 17%학생이 답하였다.



目 次

I. 序 論	
1. 研究의 必要性	1
2. 研究問題	2
3. 研究의 制限	2
II. 理論的 背景	
1. 個別化 教授法	4
2. 學習目標	4
3. 濟州民俗놀이 研究	5
III. 研究方法	
1. 調查對象	9
2. 測定道具	9
3. 資料處理	9
IV. 研究結果 및 分析	
1. CD-ROM 具顯 및 製作	10
2. 領域別 比較分析	16
V. 結 論	21
參考文獻	23
(Abstract)	25
附 錄	27

< 表 目 次 >

표 1. 타이틀 개발 과정	12
표 2. 제작흐름도	12
표 3. 타이틀흐름도	13

< 圖 目 次 >

그림 1	14
그림 2	14
그림 3	14
그림 4	14
그림 5	14
그림 6	14
그림 7	15
그림 8	15
그림 9	15
그림10	15
그림11	15



I. 序 論

1. 研究의 必要性

기존의 교육용 CD-ROM이나 소프트웨어는 동일한 학습목표를 두고 학습자 개인이 어떤 방법으로든 학습하여 학습목표에 이르도록 하는데 있다. 그러나 수 십 명 또는 수 백명이 함께 연출해야 하는 놀이 형태에 있어서는 개개인이 모두 동일한 학습목표보다는 각자의 역할에 따른 서로 다른 학습목표와 학습내용을 가지게 된다. 또한 각 학습자의 주어진 역할에 대하여 학습함에 있어서 학습과제를 전체적으로 이해하고 파악해야 한다. 이러한 과제를 해결할 때에는 여러 사람이 동시에 같은 장소에 모여서 연습해야 할 시간과 노력이 필요하다. 따라서 이런 과제를 효과적으로 학습할 수 있는 교육용 CD-ROM은 기존의 학습방법보다 훨씬 학습비용을 절감할 수 있을 뿐만 아니라 학습자가 전체적인 관점에서 자신이 학습해야 할 부분을 정확히 파악하게 함으로써 학습의 효과를 높일 수 있을 것이다. 즉, 교육용 CD-ROM을 통하여 놀이에 참여하는 모든 사람들이 각자의 역할을 충분히 학습한 후에 모여서 전체적으로 호흡을 맞춘다면 매우 빠른 시간에 효율적으로 학습이 이루어 질 수 있을 것이다. 이에 본 논문에서는 학습자가 모두 동일한 학습목표를 세우고 각자의 학습성취도를 높이는 기존의 학습방법과는 달리 공동학습과제를 실현하기 위하여 역할별로 각자의 학습목표를 설정하고, 개별적으로 연습함으로써 전체적으로 모이는 시간을 줄이는데 초점을 맞췄다. 특히 대규모 집단이 공동으로 학습하는 과제로서 여러 사람이 어울려 함께 공연하는 제주민속놀이중의 하나인 “꽃염불소리”를 선택하였다.

중요무형문화재해설집에 의하면 전통민속놀이를 “놀이의 어원은 ‘놀’이고 즐겁고 신나고 아름다운 것을 뜻한다. ‘놀’의 동작적 표현은 연극·춤 등의 놀이이고, 음악적인 표현은 ‘노래’이다. 춤이나 연극은 물론 음악인 노래는

즐겁고 흥겨운 마음의 표현이다. 아름답고 즐겁고 멋있을 때에 놀이나 노래는 한층 예술성을 지니고 사람의 마음을 사로잡고 공감을 일으킨다. 놀이는 아름답게 움직이는 동작에 의해서 구성되는 바, 춤과 노래가 동시에 결합되어서 하나의 구성체를 이루게 된다. 놀이하는 사람은 자신이 흥겨울 뿐 아니라 보고 듣는 사람에게도 신나는 공감을 일으켜서 일체감을 갖게 한다[문화재관리국85].”고 한다.

이에 제주민속놀이를 널리 보급하고 발굴하여 조상들의 빛나는 얼과 슬기를 모아야 할 때이다. 따라서 본 연구의 목적은 꽃염불소리를 학습하기 위한 CD-ROM을 제작하여 활용함으로써 학생들이나 교사들이 제주민속놀이에 대한 인식을 새롭게 하고 계승·발전할 수 있도록 하고 CD-ROM을 사용하여 연습해 본 결과를 분석하고자 한다.

2. 研究問題

본 연구에서는 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같이 네 가지를 다루고자 한다.

첫째, 학생들을 대상으로 남녀별로 제주민속놀이에 대한 관심도를 알아본다.

둘째, 제주민속놀이를 조사한다.

셋째, 꽃염불소리 CD-ROM을 구현하고 제작한다.

넷째, 제작된 CD-ROM을 활용하여 연습한 결과를 영역별로 비교 분석한다.

3. 研究의 制限

본 연구에서는 연구의 대상을 제주도내 모 중학교 남녀학생들로 대상을 국한하였다. 따라서 대상으로 한 집단과 차이를 보이는 경우에 일반화하기

는 어려울 것이다. 그러나 우리나라의 학생들은 전반적으로 매우 유사한 특성을 보이므로 우리나라 전체 학생의 경향을 추정하는 것이 가능할 것이다. 다음으로 민속놀이에 대한 사전 지식 정도에 따른 학생들의 개인차를 고려하지 않고 남녀학생으로만 구분하였다. 그러나 분석 대상의 대부분 학생이 미리 민속놀이에 대해 알고 있는 경우는 거의 없었기 때문에 개인차가 거의 없었다. 마지막으로 여러 가지 제주민속놀이 중에서 CD-ROM제작은 자료 수집관계로 꽃염불소리에 대해서만 하였으며 그 외의 다른 민속놀이는 간단히 내용만을 소개하는 데 그쳤다.



Ⅱ. 理論的 背景

1. 個別化 教授法

개별화 교수(individualized instruction)[변영계00]라는 말은 수업의 개별화라고도 하는데 개개 학습자의 독특한 요구와 특성을 최대한으로 수용하기 위하여 특별히 계획적으로 선택·고안된 학습활동에 학습자가 종사할 수 있도록 구조화시킨 수업체제로서 학습자의 개인차를 최대한 고려하여 수업을 실천하는 수업방법을 말하는 것으로 辛世浩(1974년)는 다음과 같이 개별화 교수의 바탕에 깔려있는 기본적인 생각을 가설적으로 상정하였다.

- 1) 학습자 개인들은 서로 다른 학습진도를 보인다.
- 2) 학습자 개인들은 공부하는 기능(skill)에 있어서도 서로 다르다.
- 3) 학습자 개인들은 서로 꼭 같은 방법으로 문제를 해결하지 않는다.
- 4) 학습자 개인들은 서로 다른 흥미 경향을 가지고 있다.
- 5) 학습자 개인들은 서로 다른 학습동기를 가지고 있다.
- 6) 학습자 개인들은 특정시점에서 똑같은 학습준비를 가지고 있지 않다

[이성호00].

2. 學習目標

1) 全體學習目標

- ① 학습자 스스로 적합한 역할을 정할 수 있다.
- ② 정해진 역할에 따라 개별연습을 할 수 있다.
- ③ 개별적으로 연습된 것을 바탕으로 전체연습을 할 수 있다.

2) 個別學習目標

① 무당

- 무당이 하는 일을 알 수 있다.
- 무당이 역할을 수행할 수 있다.

② 풍물패

- 풍물패들이 하는 일을 알 수 있다.
- 저마다 자신에 맞는 풍물을 연주할 수 있다.

③ 상주

- 상주가 해야할 일을 알 수 있다.
- 상주의 역할을 수행할 수 있다.

④ 동네사람들

- 그 당시의 생활풍습을 알 수 있다.
- 작품상에서 동네사람들의 역할을 수행할 수 있다.

3. 濟州民俗놀이 研究

한국의 전통적인 민속놀이, 즉 민속연희[민중서관98]는 많이 있다. 그 가운데서도 대표적인 것을 꼽는다면 국가무형문화재로 지정된 <강강술래>, <安東車戰놀이>, <靈山쇠머리대기>, <고싸움놀이>, <韓將軍놀이>, <줄타기>, <左水營漁坊놀이>, <密陽伯仲놀이>, <機池市줄다리기>[한국예술진흥원87] 등이 있고, 제주도의 민속놀이로서 文獻에 기록된 것으로는 <照里戲>가 있다. <조리희>를 제외하면 극적 전개의 연희는 대부분 巫俗儀禮로 행해지고 있는데 무속의례는 宗教와 藝能이 종합된 儀禮行事이기 때문에 음악·무용·신화 등과 더불어 연극적인 요소가 있음은 당연하다. 굿 중에는 특히 극적 요소가 짙거나 굿 전체가 거의 극으로 전개된다. 굿놀이는 神靈과 인간이 巫覡를 통하여 서로 交通하는 呪術宗教儀禮이다. 그것은 巫覡의 音樂과 歌謠와 舞踊과 動作으로 이루어져 있으므로 원시적 綜合藝術

形態이기도 한 것이다[김영돈·현용준].

제주민속놀이 중에서 문헌으로 언급되어 있는 것은 크게 15가지로 이들 각각의 민속놀이에 대해서 간단히 소개하면 다음과 같다.

- 1) 입춘굿놀이 -立春날에 베풀어지는 굿놀이의 한가지로 官에서 주도하여 이루어졌는데 太平과 豊饒를 비는 官과 民의 合同祭儀이다[진성기74].
- 2) 세경놀이 - 세경이라 함은 農神을 이르는 말로서 농사의 풍요를 비는 農耕儀禮로 興味本位의 연극이다[김영돈·현용준].
- 3) 영등굿놀이 - 때물이놀이라고도 하는 영등굿놀이는 2월 초하루부터 보름까지 귀덕, 김녕, 애월 등지에서 행해진 놀이인데, 해산물의 증식을 위하여 무당에 의해서 주관이 됐는데 <東國輿地勝覽>이나 <東國歲時記> 등에는 ‘영등굿(燃燈祭)’ 또는 ‘躍馬戲’라고 기록되어 있다. 현재까지 도일원의 해안부락에서 행해지기는 하나 古文獻에서 볼 수 있는 때물이놀이(약마희)는 그 면모를 알 수 없게 변하였다[현용준69].
- 4) 조리희(照里戲) - 8월 보름날 남녀노소가 행하던 놀이인데 다른 놀이들이 대부분 신앙성을 띤 반면 조리희는 오락적인 면이 순수하게 강조되었다[진성기74].
- 5) 정소암화전(鼎沼岩 花煎)놀이 - 南濟州郡 表善面 城邑 旌義마을에서 縣監이 六房官屬과 閑良官妓를 거느리고 ‘정소암’이라고 하는 곳에서 베풀었던 민속놀이로 매년 3월이 되면 近郊의 遊園地 ‘鼎沼岩’에서 官과 民이 한데 모여 한해의 豊年을 기원하는 뜻에서 滿開한 꽃을 따내어 메밀가루로 花煎을 부쳐 큰 잔치를 베풀었다. 선비들은 글을 지어 풍월을 읊었으며 정의현 안의 각 면에서 모여든 양반들도 참석을 하였는데, 이 자리에서 지방 兩班들이 원님에게 지방의 어려움을 진정하기도 하였다 [제주도78].
- 6) 산신(山神)놀이 - 巫俗에서 狩獵의 豊饒를 비는 놀이 굿으로서 포수들이 協同 作業으로 사냥을 하여 짐승을 잡아 狩獵하는 모습을 연극적으로 전개하는데 模擬狩獵呪術行爲로서 원초적인 狩獵儀禮와 演劇의 모습을 보여주는 民俗놀이이다[제주시82].

- 7) 연신맞이 굿놀이 - 마을 공동 어로용으로 배를 짓고 나서 마을 사람들이 공동출어로 굿의 제물 등을 준비해 놓고 연신(船王)을 모셔 안전을 비는 굿놀이이다[북제주군84].
- 8) 불싸움 놀이 - 북제주군 조천읍 와흘리와 대흘리 주민들이 공동으로 본향당신(本鄉堂神)을 두 마을에서 공동으로 모시고자 할 때 생기는 갈등과 의견 대립을 해결하기 위한 방편으로 행해졌던 놀이로서 음력 정월 보름이면 部落共同體 형식의 堂祭를 열어 한해의 吉凶禍福을 점치고 가정의 安寧과 豐年을 기원하고 한해동안의 本鄉堂神을 모시기 위한 관리권을 정하기 위한 놀이이다. 善意의 競爭과 讓步와 妥協의 眞面目을 보여주는 것이다[북제주군85].
- 9) 연물(演物)놀이 - 굿을 할 때 사용하는 무악기(巫樂器)로 흥겨운 가락을 연주하면서 펼치는 巫俗놀이로 사용됐던 무악기는 북, 설쇠, 대양, 장귀 등이다[북제주군87].
- 10) 떼몰이놀이 - 영등굿의 맨 마지막 순서에 펼치는 경조민속(競漕民俗)으로서 ‘躍馬戲’, 제주방언으로 ‘떼몰이 놀이’라고 하는데 제주 俗言에서 영등신은 江南天子國 또는 외눈백이섬에서 음력 이월 초하룻날에 들어와서 제주섬의 해안가를 돌며 해녀들의 採取物인 미역·전복·소라 등의 씨를 뿌려 풍요를 주고 이월 보름날에 牛島(북제주군 우도면)를 거쳐 강남천자국으로 돌아간다는데 이 신앙을 근거로 이월 초하룻날에는 영등환영제를 지내고 이월 열 사흘날에서 보름사이에 영등송별제를 지낸다. 이때 영등송별제에 해당되는 것이 떼몰이 놀이로서 짚으로 만들어 준비해 놓은 조그만 배에 제상에 올렸던 갖가지 제물을 조금씩 싣고 白紙와 돈을 실은 후 동쪽바다로 띄워 보내는 것이다. 사람들은 우도를 거쳐 영등신을 강남천자국으로 보낸다는 의미로 생각하였다[제주시88].
- 11) 요왕맞이 굿놀이 - 바다를 지키는 용왕과 영등신을 맞아들이는 놀이로서 영등달인 음력 이월 열 이틀에서 열닷세 사이에 바다와 관계가 깊은 해녀·어부들이 바닷가에서 심방이 巫儀를 행하는 部落祭인데 부락

수호신인 堂神을 주대상으로 하지 않고 요왕신을 주대상으로 칭하여 豊饒와 安寧을 기원하는 굿놀이 이다[서귀포시90].

- 12) 전상놀이 - 삼공맞이라고도 하는데 <全喪>이란 말은 평상시와는 달리 술주정을 하거나 家産을 탕진하는 행위, 또는 그러한 행위를 일으키게 하는 마음을 일컫는데 이 <전상>이 붙으면 그 行爲를 떨쳐버릴 수가 없다. 이러한 <전상>을 주관하는 신이 <삼공>이다. <삼공맞이>는 이 <삼공>신을 맞아들이고 그 삼공신으로 하여금 집안의 모든 사를 쫓아내는 의식이다. 그런데 이 놀이는 순 口傳에 의하여 傳來된 것으로 깊은 研究없이 그 발생연대나 지역을 속단할 수 없는 것이지만 설화내용이 심청전과 類似한 것으로 보아 이 놀이의 근원도 이들 설화의 기원까지 소급할 수 있으리라[김영돈·현용준].
- 13) 영감놀이 - 神과 人間이 교섭하고 대화하는 接點을 보여주는 연희적인 의례로서 가면놀이가 특색인데 병을 앓는 경우, 어선을 新造하고, 船神인 '신왕'을 모셔 앉히려는 경우, 기타 부락의 당굿때에 實演되었다[김영돈·현용준].
- 14) 사또놀이 - 마을에서 공동으로 葬事를 치루고 돌아와서 한 사람을 사또로 선정하여 흥겹게 노는 놀이로 동네 큰 어른이 타계했을 때 葬禮를 치르고 마을로 내려와서 한 어른을 저승으로 보냈지만 다시 새로운 어른을 뽑아 모셔들인다는 의미로 슬픔에 머무르지 않고 새로운 기쁨을 창조하여 이를 反轉시키는 機能을 갖는다 하겠다[제주도93].
- 15) 꽃염불소리 - 젊은 사람이 요절하였거나 마을에 貢獻한 사람이 사망했을 때 마을 사람들이 장례 전날 상여를 메고 마을을 돌아다니면서 부르는 노래인데 한국사람들의 죽음에 대한 의식, 특히 恨의 측면이나 저승의 존재의식과 더불어 불교적인 내세관의 接合으로 저승에서 이승의 行蹟에 대한 심판의식 등도 살펴볼 수 있는 놀이다[제주도교육청96].

Ⅲ. 研究方法

CD-ROM은 틀북 6.5를 사용하여 구현 제작하였으며 비교분석은 설문지를 활용하였다.

1. 調査對象

- 1) 설문 I 은 제주도내 모 중학교 1·2·3학년 전원을 대상으로 하였다.
- 2) 설문 II는 제주도내 모 중학교 학생 중에서 연습에 참가한 30명을 대상으로 하였다.

2. 測定道具

설문지 I 은 학생들의 제주민속놀이에 대한 관심도를 조사하였고, 설문지 II는 CD-ROM을 사용하고 난 후 제주민속놀이에 대한 학생들의 학습효과를 조사하여 분석하였다.

3. 資料處理

본 연구를 수행하기 위하여 다음 사항들이 고려되었다.

- 1) 학생전체 335명에 대하여 수업시간을 이용하여 설문조사 하였으며 335부 전원 회수하여 분석하였다.
- 2) 설문분석 결과는 백분율로 계산하였다.

IV. 研究結果 및 分析

1. CD-ROM 具顯 및 製作

1) 製作의 實際

學習資料를 만드는 방법은 여러 가지가 있지만 대표적인 것이 CD-ROM을 만드는 것과 웹으로 자료를 작성하는 것이 있다. 웹은 인터넷을 기반으로 멀티미디어[최경환99]를 지원하는 것으로 교육용 웹의 경우 최근에는 WBI(Web Based Instruction)라고 하는 용어를 사용한다. 이러한 WBI는 미리 계획된 방법으로서 학습자의 지식이나 능력을 육성하기 위해 의도적으로 상호작용을 웹이라고 하는 매체를 통하여 전달하는 활동으로 학습자 주도적이며, 학습자의 속도에 맞는 교수법을 제공하고 있는데, 인터넷 접속을 통한 다양한 정보 접촉이 가능하고 다양한 매체중심의 교육을 제공할 수 있는 웹기반 학습체제를 새로운 내용으로 추가하기가 편리하다. 그러나 웹은 속도가 많이 걸리고 비용이 많이 드는 것이 단점이라고 할 수 있다. 따라서 경제적인 부담이 적으며 PC만 있으면 어디서든지 이용할 수 있는 CD-ROM을 만들기[정종인99]로 하였다.

2) 著作道具의 特徵

본 논문에서는 툴북 6.5를 제작에 사용했는데 그 特徵[김석수00]을 보면 다음과 같다.

첫째, 툴북에서 제공하는 그리기 도구를 통해 매우 쉽게 그래픽, 버튼, 필드 등을 作成할 수 있으며, 오픈 스크립트(open-script)를 통해 각각의 개체(버튼이나 그래픽 등)에 자세한 동작과 반응을 주게 함으로써 응용프로그램을 쉽게 개발할 수 있는 환경을 제공하고 있다.

둘째, 강력해진 자동 오픈 스크립트 작성도구를 통해 사용자는 별다른

코딩 작업없이 프로그램을 개발할 수 있는 편의를 提供하여 준다.

셋째, 윈도우즈 환경하에서 강력하고 편리한 OLE(Object Linking Embedding)를 提供하여 개발의 效率性을 높여주고 있다.

넷째, 자체에 내장하고 있는 에디터는 저작모드와 즉시 실행(F3키)해 볼 수 있는 독자모드로 되어 있어 개발자가 開發하는 시점에서 언제든지 결과를 보면서 수정할 수 있는 환경을 提供한다.

다섯째, 음성, 그래픽, 애니메이션 및 동화상 등의 매우 다양한 포맷을 支援한다.

여섯째, 인터넷 Plug-in과 같은 기능을 提供하여 간단히 인터넷 프로그램에 連結할 수 있다.

일곱째, Hyperlink Dialog Box에 인터넷의 URL(Uniform Resource Locator)을 쓰고 클릭을 함으로서 특정 웹사이트로 연결하여 준다.

여덟째, 매우 유능한 인터넷 도구(Internet Catalog)들을 가지고 있어 응용프로그램을 자동으로 HTML애플릿으로 變換이 가능하다.

아홉째, 비트맵 이미지 자원들을 간단히 JPG또는 GIF형태로 바꾸어 사용할 수 있도록 하며 이것은 인터넷상의 그래픽 이미지의 공유를 가능하게 하여 프로그램效率을 높일 수 있다.

열 번째, BookBuilder나 인터넷 도구들은 인터넷에 대하여 어려운 프로그래밍 과정이 없어도 강력한 응용프로그램을 작성하게 하여 준다.

지금까지 툴북의 주요 특징을 알아보았다. 다음으로 툴북의 구조를 알아보면 툴북은 객체, 프로퍼티, 북, 페이지, 스크립트, 핸들러, 레이어, 핫 위드 등의 구조로 되어있다. 저작에 사용한 도구는 툴북 6.5프로그램, 스캐너, 디지털카메라, 비디오테이프, 녹음테이프 등을 사용하였다.

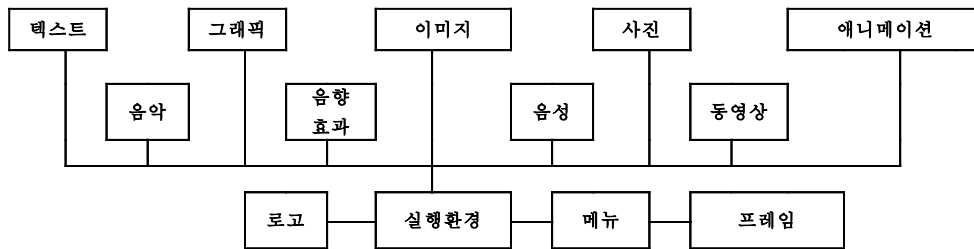
3) 製作을 위한 設計

① 製作시 考慮할 점

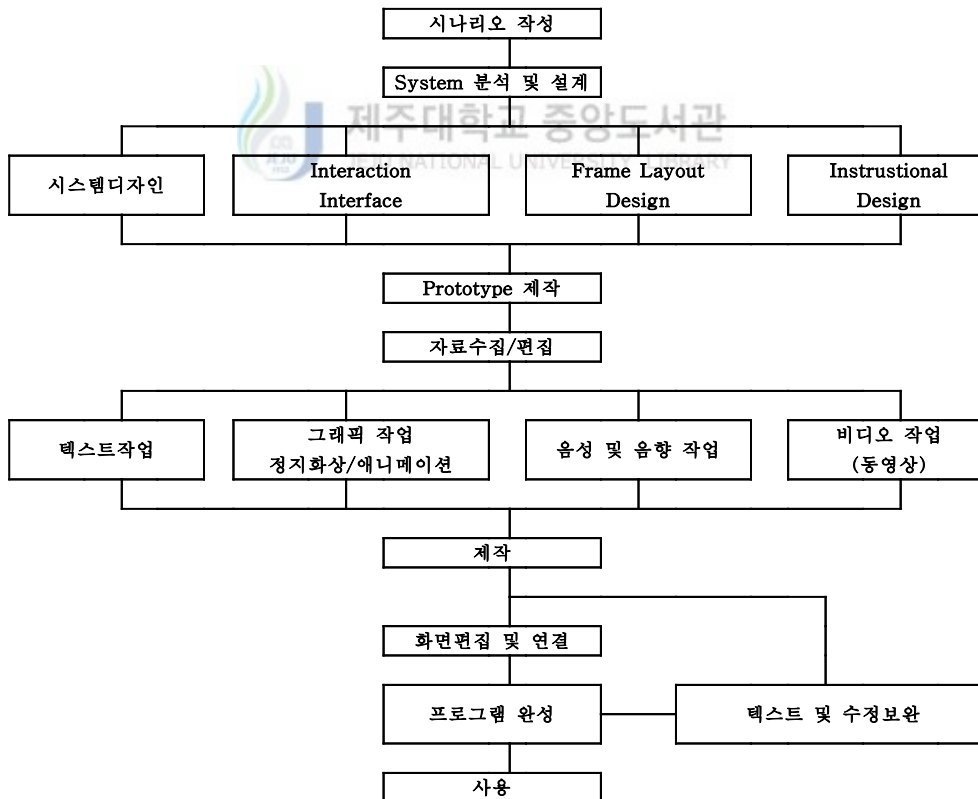
- 기획 - 설계 - 제작단계[오희섭98]를 충실히 한다.
- 사용자에게 도움이 되어야 한다.

- 사용자가 주변에서 쉽게 구할 수 있어야 한다.
- 학습자의 입장에서 설계 및 구현[김성식96]이 이뤄져야 한다.
- 기술적 한계에 대한 검증을 거쳐야 한다.
- 다양한 아이디어[김태선98]를 창출해야 한다.
- 사용이 간편하고 사용자의 실수를 고려해야 한다.

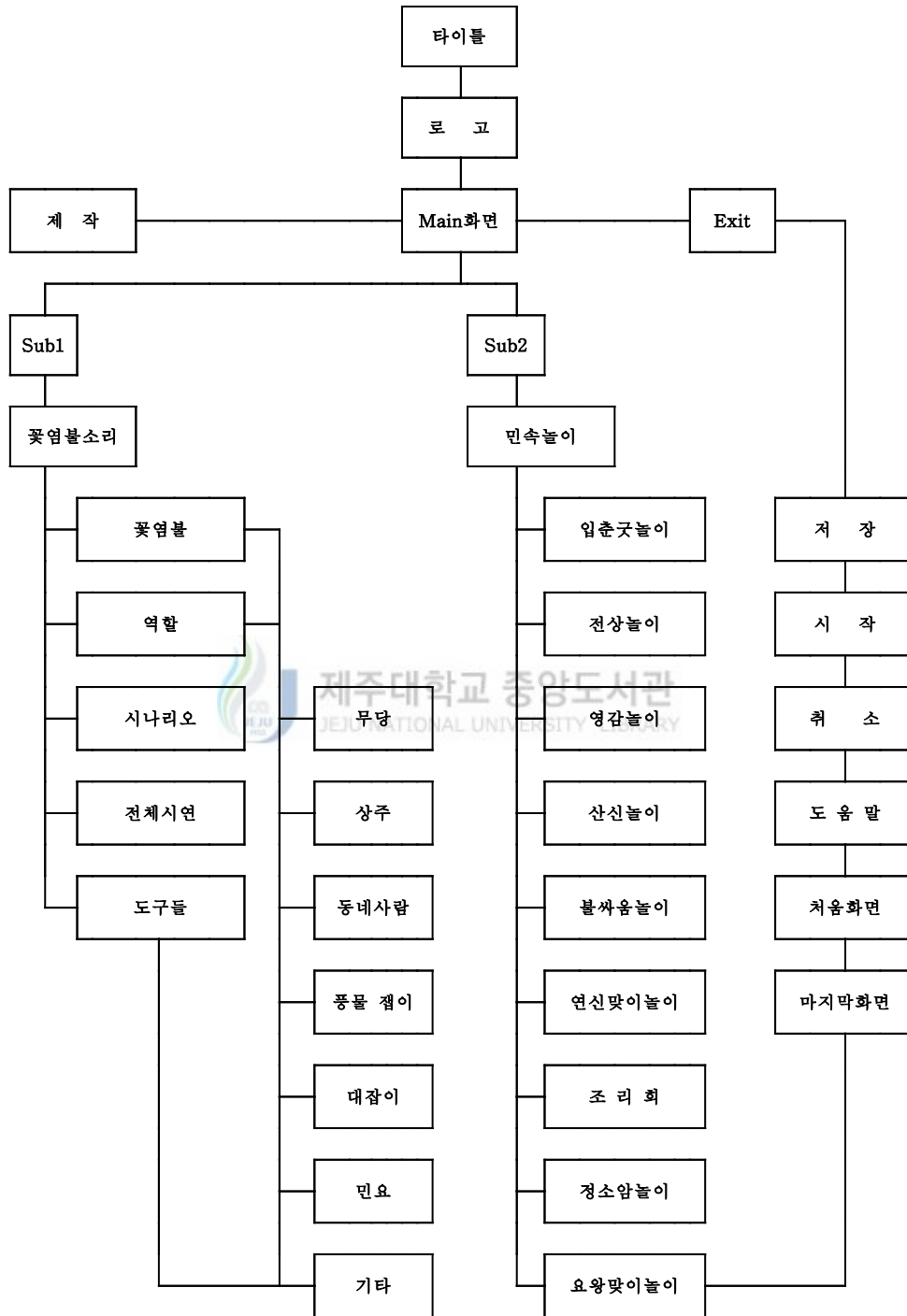
② 타이틀 개발과정 < 표 - 1 >



③ 제작흐름도 < 표 - 2 >



④ 타이틀흐름도 < 표 - 3 >



4) 시스템 구현



(그림 1)



(그림 2)



(그림 3)

(그림1)은 타이틀 화면으로서 CD-ROM의 초기 화면이다. 배경을 철쭉이 만발한 제주도 한라산을 택하였고 하늘에는 은은한 가을 하늘을 나타내었고 밝은 색을 사용하였으며, 버튼은 시작버튼과 종료버튼만 있고 음악은 없다.

(그림2)는 로고화면으로 드넓은 태평양에 조그만 돛을 단 배를 화면에 넣었다. 전체적으로 부드러운 색깔과 대비되는 모습이며 나레이션을 삽입하였다.

(그림3)은 중앙에 꽃상여를 뒷화면에 입춘굿 장면[임동권89]을 넣었으며 버튼은 종료버튼과 처음화면으로 갈 수 있도록 하였다.



(그림 4)



(그림 5)



(그림 6)

(그림4)는 중앙에 꽃염불소리 장면을 넣었고 뒷화면은 상주들의 모습을 희미하게 넣었다. 버튼은 종료버튼 메인 화면으로 버튼, 마지막화면으로 버튼을 넣었다.

(그림5)는 꽃염불소리를 간략하게 소개하는 장면과 버튼을 홈으로 하였고 필요에 따라서는 출력할 수 있도록 하였다.

(그림6)은 역할 중에서 무당[고정기82]의 모습을 넣었다.



(그림 7)



(그림 8)



(그림 9)

(그림7)은 동네사람[제주일보99]들의 모습이다. 꽃상여가 나가는데 동네 사람들이 도움을 주고 있다.

(그림8)은 상주[김태곤83]들의 모습이다.

(그림9)는 풍물패거리들이 풍물 하는 모습을 넣었다. 그 다음에는 전체 시연하는 모습이 자리하고 있다.



(그림 10)



(그림 11)

(그림10)은 제주민속놀이를 소개하는 첫화면으로 제주의 농촌모습을 배경화면으로 넣었다.

(그림11)은 마지막 화면이다.

2. 領域別 比較分析

1) 학생들의 제주민속놀이에 대한 관심도

① 얼마나 알고 있는가?

구분	세 가지 이상	한·두가지	한가지도 모름	기타	무응답	계	비고
남	15	41	114	·	·	170	
여	18	52	95	·	·	165	
계	33	93	209	·	·	335	
백분율	9	28	63	0	0	100	

학생들이 제주민속놀이에 대한 관심도를 알기 위해서 제주민속놀이를 얼마나 알고 있느냐는 질문에 한두 가지 이상 알고 있는 학생은 126명으로 전체의 37%이었고, 한가지도 모르는 학생도 209명이나 되었다. 이것은 전체의 63%를 차지하는 비율로서 신경을 써야할 부분으로서 남학생보다 여학생이 더 제주민속놀이를 알고 있었다.

② 학생들이 많이 알고 있는 민속놀이는 입춘굿놀이, 산신놀이 등이었다.

③ 알게된 계기

구분	학교, 선생님	부모님, 마을어른	매스컴	기타	무응답	계	비고
남	24	12	19	·	1	56	
여	30	6	34	·	·	70	
계	54	18	53	·	1	126	
백분율	43	14	42	0	1	100	

제주민속놀이를 한가지 이상이라도 알고 있는 학생들을 대상으로 조사하였는데, 민속놀이를 알게된 계기는 대개 교과시간이나 선생님 및 매스컴을 통해서 알고 있었다.

④ 모르는 이유

구분	가르쳐주지 않아서	관심이 없어서	잘 모름	기타	무응답	계	비고
남	39	49	12	·	14	114	
여	47	29	14	·	5	95	
계	86	88	26	·	19	209	
백분율	42	43	13	0	2	100	

제주민속놀이에 대하여 한가지도 모른다는 학생들을 대상으로 실시한 질문인데 가르쳐주지 않아서 모른다는 학생과 본인이 관심이 없어서 모른다는 학생이 전체 85%를 차지하였는데 대책이 필요한 게 아닌가 생각한다.

⑤ 과거에 관람이나 출연 여부

구분	있다	없다	무응답	계	비고
남	20	143	7	170	
여	31	132	2	165	
계	51	275	9	335	
백분율	15	82	3	100	

그전에 제주민속놀이를 공연하는 것을 본적이 있거나 출연해본 경험이 있는지 묻는 질문에 275명, 82%의 학생들이 공연을 본적이 없다고 한다.

⑥ 앞으로 제주민속놀이를 어떻게 했으면 좋을까?

구분	계승해야 한다	계승할필요없다	기타	무응답	계	비고
남	134	23	·	13	170	
여	110	34	·	21	165	
계	244	57	·	34	335	
백분율	72	18	0	10	100	

앞으로 제주민속놀이를 어떻게 했으면 하느냐는 질문에는 244명의 학생, 72%학생들이 계승되어야 한다고 답했는데 이것은 현재의 열악한 상태에서 심각하게 고려해야할 부분이라고 사료된다. 물론 57명(18%)의 학생들 계승할 필요가 없다 고한 부분도 고려해야한다.

2) CD-ROM사용 후 학생들이 민속놀이에 대한 태도

① 반응

구분	쉬움	보통	불편	안함	기타	무응답	계	비고
남	45	94	7	21	·	3	170	
여	54	89	6	11	·	5	165	
계	99	183	13	32	·	8	335	
백분율	30	54	4	10	0	2	100	

CD-ROM을 사용해 본 후 학생들이 반응을 묻는 질문에 보통이었다는 학생이 183명으로 54%, 쉬웠다는 학생이 99명으로 30%학생이 답했다.

② 제주민속놀이에 대한 태도

구분	관심이 높아짐	꽃염불만함	변화 없음	관심 없음	기타	무응답	계	비고
남	23	112	21	11	·	3	170	
여	53	97	14	·	·	1	165	
계	76	209	35	11	·	4	335	
백분율	23	63	10	3	0	1	100	

CD-ROM을 사용하고 나서 제주민속놀이에 대한 학생들이 태도를 물어 보았는데 꽃염불만 알게 되었다는 학생이 209명으로 가장 많이 답했고 관심이 없다는 학생도 11명으로 3%학생이 있었다.

③ 보완해야 할 부분

구분	전체구상	연결	자료	기타	무응답	계	비고
남	42	33	34	23	38	170	
여	63	23	23	33	23	165	
계	105	56	57	56	61	335	
백분율	32	16	17	16	19	100	

CD-ROM을 보고 난 후 보완해야할 부분을 묻는 질문에 전체구상부분을 보완해야한다는 학생이 105명, 연결을 보완해야한다는 학생이 56명, 자료를 보완해야한다는 학생이 57명이었다. 이것은 앞으로 학습자료를 제작할 때 고려해야할 점이다.

④ 앞으로 사용여부

구분	사용	필요시 사용	안 사용	기타	무응답	계	비고
남	49	89	27	3	2	170	
여	46	94	19	2	4	165	
계	95	183	46	5	6	335	
백분율	28	54	14	2	2	100	

앞으로 제주민속놀이를 공부하기 위하여 이번 CD-ROM을 사용하겠느냐는 질문에 필요시 사용하겠다는 학생이 183명으로 가장 많았고 사용하지 않겠다는 학생도 46명으로 14%학생이 응답했다.

3) 연습에 참가한 후 반응

① 참가학생의 분포

구분	1학년	2학년	3학년	계	비고
남	4	10	4	18	
여	5	5	2	12	
계	9	15	6	30	

연습에 참가한 학생은 전체 30명중에서 2학년이 15명으로 가장 많았고, 남학생이 18명, 여학생이 12명 참가하였다.

② 역할인원

구분	무당	상주	동네사람들	풍물패	기타	계	비고
남	·	3	10	3	2	18	
여	1	2	6	3	·	12	
계	1	5	16	6	2	30	

③ CD-ROM이 배역을 선택할 때 도움정도

구분	도움	그저 그렇다	기타	무응답	계	비고
남	17	1	·	·	18	
여	10	2	·	·	12	
계	27	3	·	·	30	
백분율	90	10	0	0	100	

연습에 참가한 학생들 중에서 스스로 배역을 정할 때 CD-ROM이 도움이 됐느냐는 질문에 90%학생이 도움이 됐다고 한다.

④ 배역을 정할 때 도움이 안된 경우

구분	자료빈약	생소해서	기타	무응답	계	비고
남	1	·	·	·	1	
여	·	1	1	·	2	
계	1	1	1	·	3	
백분율	33	33	33	0	100	

이 부분에서는 CD-ROM이 연습할 때 배역을 정함에 있어 도움이 원인을 알고 싶어 질문한 부분인데 인원이 적어서 통계의 의미가 없겠지만 대개 자료가 빈약하고 제주민속놀이를 처음 접함으로써 생소하기 때문에 도움이 안된 것으로 본다.

⑤ CD-ROM을 사용하고 연습한 결과는 좋은점

구분	역할 정하기	개인연습	전체연습에	기타	무응답	계	비고
남	4	14	·	·	·	18	
여	1	11	·	·	·	12	
계	5	25	·	·	·	30	
백분율	17	83	0	0	0	100	

연습한 30명을 대상으로 CD-ROM을 사용하고 나서 연습하고 나니 어떤 부분이 좋았는지를 물어보았는데 개인 연습하는 데 도움이 되었다는 학생이 83%가 되었다.

⑥ 앞으로 출연 여부

구분	출연	어쩔 수 없으면	안 함	기타	무응답	계	비고
남	16	2	·	·	·	18	
여	9	3	·	·	·	12	
계	25	5	·	·	·	30	
백분율	83	17	0	0	0	100	

연습에 참가했던 학생들만을 대상으로 질문했다. 앞으로 출연하겠다는 학생이 83%, 어쩔 수 없이 내가 없으면 안된다면 참가하겠다는 학생이 30명중에서 5명으로 17%였다.

V. 結 論

제주민속놀이를 효과적으로 학습하기 위한 교육용 CD-ROM을 제작하고 이를 실제 학교 현장에서 적용하여 분석하였다. 분석한 결과 나타난 특징은 크게 다음과 같다.

첫째, 대부분의 학생들이 제주민속놀이를 모르고 있었다. 335명의 학생 중에서 세 가지 이상을 알고 있는 학생이 33명으로 9%, 한두 가지 알고 있는 학생이 93명 28%였으며 209명이 한가지도 모르고 있었다. 이것은 교육에 참작해야할 문제이다. 또한 대부분의 학생들이 알고 있는 민속놀이는 입춘굿놀이, 산신놀이 정도였으며 알게된 계기는 대부분 학생들이 학교에서 선생님들이 알려주거나 매스컴을 통해서 알고 있었다. 그리고 모르게된 이유를 물어보았는데 가르쳐주지 않거나 학생 스스로 관심이 없어서 모른다고 하고 있다. 물론 '과거에 시연되었던 제주민속놀이를 보았거나 출연한 경험이 있느냐'는 질문에도 역시 275명, 82%학생이 없다고 답하였다. 그런데 위와 같은 열악한 상황임에도 불구하고 앞으로 제주민속놀이를 어떻게 했으면 좋겠느냐는 질문에는 244명, 72%학생들이 계승해야 한다고 답하고 있다.

둘째, CD-ROM을 사용하고 나서 학생들이 제주민속놀이에 대한 태도가 변하였다. 제작한 CD-ROM이 반응을 묻는 질문에 282명의 학생들이 CD-ROM을 사용하는데 어려움이 없었다. 또한 CD-ROM을 사용하고 나서 제주민속놀이에 관한 학생들이 태도를 조사했는데 285명의 학생이 관심이 높아졌음을 알게되었다. 그리고 CD-ROM을 보고 난 후 보완해야할 점을 지적하고 있는데 전체구상을 보완해야한다 105명, 연결이 매끄럽게 해야한다 56명, 자료가 빈약하다 57명, 기타 보완해야할 부분이 있음을 보여주고 있었으며 '앞으로 민속놀이를 공부하기 위하여 이번 CD-ROM을 사용하겠느냐'는 질문에 대부분 학생들이 사용하겠다고 응답하였다.

셋째, CD-ROM을 사용하여 제주민속놀이에 참가한 학생들의 반응은 대

체적으로 긍정적이었다. CD-ROM이 제주민속놀이 학습에 얼마나 효과적인가를 알아보기 위해서 실제로 연습을 하였다. 기간은 2000년 9월 30일부터 10월 30일까지 한달 동안 방과후에 연습을 실시하였다. 많은 학생들이 희망하였지만 여건상 30명으로 확정하였는데 1학년 9명, 2학년 15명, 3학년 6명으로 하였는데 역할은 무당, 상주, 동네사람들, 풍물패 등으로 나누어 실시하였다. 그 결과 학생들이 배역을 정할 때 CD-ROM을 먼저 보게 되어 많은 도움이 되었다고 반응하였고, 'CD-ROM을 사용하니까 어느 부분이 좋았더라'는 질문에 '개인이 따로 연습할 수가 있어서 좋았다'는 학생이 25명으로 83%가 되었고, 17%의 학생이 역할 정하는데 도움이 되었다고 답하였다. 또한 '앞으로 제주민속놀이가 공연될 경우 참가하겠느냐'는 질문에는 연습에 참가하였던 학생 30명 전원이 출연하겠다고 답하였다. 물론 CD-ROM을 활용하여 효과적으로 제주민속놀이를 학습하기 위한 연구를 계획적으로 만족하지는 않았지만 분명히 전해오는 메시지는 있다.

앞으로 부족한 부분에 대해서는 연구가 계속되어야 하겠고, 제주민속놀이를 계승하고 발굴하는데 전력하여야 할 것으로 사료된다.



參 考 文 獻

- [제주도93] 제주도, “제주의 민속 I” 제주문화자료총서Ⅰ, 1993.
- [민중서관98] 민중서관, “한국민속대사전”(일명, 한국학대사전), 1998.
- [임동권89] 임동권. “한국세시풍속연구” 집문당, 1989.
- [제주시82] 제주시, “산신놀이” 제23회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1982.
- [북제주군84] 북제주군, “연신맞이굿놀이” 제25회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1984.
- [북제주군85] 북제주군, “불싸움놀이” 제26회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1985.
- [북제주군87] 북제주군, “연물놀이” 제28회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1987.
- [제주시88] 제주시, “떼몰이놀이” 제29회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1988.
- [서귀포시90] 서귀포시, “요왕맞이굿놀이” 제31회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1990.
- [최경환99] 최경환, “디렉터 바이블-인터넷&멀티미디어 타이틀 제작을 위한” 사이버출판사, 1999.
- [제주도교육청96] 제주도교육청, “제주의 전통문화”, 제주도교육청, 1996.
- [김석수00] 김석수, 김남규 공저, “틀북 6·5 Assistant”, 연학사, 2000.
- [변영계00] 변영계, “교수-학습이론의 이해”, 학지사, 2000.
- [이성호00] 이성호, “교수방법론”, 학지사, 2000.
- [정종인99] 정종인, 김시관. “수화를 배우는 CD-ROM타이틀 제작”, 한국컴퓨터교육학회지, 1999.
- [김태선98] 김태선, 이태욱. “시물레이션형 아동극 제작용 저작도구의 설계 및 개발”. 한국컴퓨터교육학회지, 1998.

- [김성식96] 김성식, 컴퓨터과학개론, 흥릉과학출판사, 1996.
- [오희섭98] 오희섭, 수학교과용 교수-학습자료 개발을 위한 저작도구의 설계 및 구현, 한국교원대학교대학원 석사학위 논문, 1998.
- [문화재관리국85] 문화재관리국, 「중요무형문화재 해설. 놀이와 의식편」 12, 1985.
- [한국예술진흥원87] 한국예술진흥원, “한국의 무형문화재”, 한국의 문화공간 3, 정음사, 1987.
- [김영돈·현용준] 김영돈· 현용준, “중요무형문화재지정자료(제주도무당굿놀이)”, 「무형문화재 조사보고서」 제3집, 문화재관리국, p.521.
- [진성기74] 진성기, “입춘굿” 「한국민속종합조사보고서·제주도편」, 문화재관리국, 1974.
- [현용준69] 현용준.“제주도의 영등굿” 「한국민속학」 창간호, 민속학회, 1969.
- [제주도78] 제주도, “정소암화전놀이” 「탐라의 민속」, 1978.
- [제주도교육청96] 제주도교육청, 「향토교육자료 제주의 전통문화」, 1996.
- [제주일보99] 제주일보, “청소년민속예술제” 제주일보 제16556호, 한국민속예술축제, 11면, 1999.
- [임재해98] 임재해, “전통상례”, 「빛깔있는 책들 16권」, 대원사, p.48, 1998.
- [김태곤83] 김태곤, “한국민간신앙연구”, 집문당, 1983.
- [고정기82] 고정기, “관혼과 상례”, 우리출판사, 1982.
- [심우성85] 심우성, “한국의 민속극”, 창작과 비평사, 1985.
- [고려대82] 고려대, “한국민속대관”, 우리출판사, 1982.

(Abstract)

Effective Learning of Folk Plays Using the CD-ROM

Kang, Won-Bong

Computer Education Major

Graduate School of Education, Cheju National University

Cheju, Korea

Supervised by Professor Kim, Seong Baeg

I designed and implemented a CD-ROM for “kkotyeombul-sori”, which is one of Jeju folk plays, for the purpose of helping students to bring active learning and attracting their interest. Furthermore, I analyzed the learning effects of the students after learning folk plays using the CD-ROM. For this analysis, I made survey of the learning effects on the students at certain middle school in the province of Jeju. The survey was made on two groups. One group was composed of total students at the middle school and the other was composed of the 30 students who were participated in learning using the CD-ROM during extra class activities. The results of analysis are as following.

First, the 209 students out of total 335 knew nothing of Jeju folk plays. The ratio for this result reaches almost the 63% and it indicates that the authority of school or related agency should have some attentions about that. Also, the opportunity that the students are aware

※ A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2001.

of a folk play was mostly given through teachers or mass media such as TV, radio, newspaper, and so on. However, although they know little about Jeju folk plays, the 244 out of them had the opinion that Jeju folk plays should be succeeded to.

Second, this CD-ROM was manufactured using ToolBook 6.5. It consists of several pages including title, main, logo, students' role, "kkotyeombul-sori", whole rehearsal, and introduction to JeJu folk plays. It was focused on enabling students to do individual learning and group learning respectively.

Third, the understanding of folk plays has been much improved after being learned using the CD-ROM. The survey showed that the 23% students (76 out of 335) had more interest of them. In particular, it showed that the 63% students (209 out of 335) were more acquainted with "kkotyeombul-sori".

Finally, students replied that learning using the CD-ROM was very helpful to them. For the question about 'what point is helpful to them?', they replied that the 83% students (25 out of 30) got some help in individual learning, the other (5 out of 30) in making a choice of each role.

설문지 I

(학생들이 민속놀이에 대한 관심도 조사)

안녕하십니까?

저는 제주대학교 교육대학원 컴퓨터교육을 전공하고 있는 강원봉이라고 합니다. 직접 찾아뵙고 부탁의 말씀을 드려야 하는데 지면으로 인사드리는 것에 무척 송구스러운 마음입니다. 본 설문은 CD-ROM을 활용한 제주민속놀이를 효과적으로 학습하기 위하여 작성하였습니다. 모든 응답은 통계 처리되어 학문적인 목적이외에는 일체 사용하지 않을 것이며, 응답자의 개인적인 내용이 별도로 평가되지는 않습니다. 귀하께서 성의있게 답해 주신 내용들은 귀중한 연구자료로 활용되어 질 것입니다. 바쁘시더라도 부디 한 문항도 빠뜨리지 마시고 응답해 주시면 대단히 고맙겠습니다.

여러분들에게 은총과 학교생활이 늘 즐거울 수 있도록 빌겠습니다.
안녕히 계십시오.



2000. 9

제주대학교 교육대학원 컴퓨터교육전공 강 원 봉 배상

※ 해당하는 부분에 V표시를 하시거나 의견을 적어 주시기 바랍니다.

1. 학생의 성별은? 1) 남 () 2) 여 ()
2. 학생의 다니는 학교의 지역은? 1) 제주시 지역() 2)서귀포시 지역()
3) 북제주군 지역() 4)남제주군 지역()
3. 학생의 학년은? 1) 1학년() 2) 2학년() 3) 3학년()
4. 학생이 살고 있는 지역은?
 - 1) 시 지역(제주시, 서귀포시)()
 - 2) 읍지역(남원읍, 애월읍, 한림읍, 구좌읍, 성산읍, 대정읍) ()
 - 3) 면 지역(안덕면, 한경면, 표선면, 우도면) ()
 - 4) 기타 ()

5. 학생은 제주의 민속놀이를 얼마나 알고 있습니까?
 1) 세 가지 이상은 알고 있다.() 2) 한·두 가지는 알고 있다.()
 3) 한가지도 모른다.() 4) 기타.()
 ※ 1)·2)번에 표시한 학생만 답하십시오.
6. 학생의 알고있는 제주의 민속놀이 제목을 적어주십시오.
 ()
7. 학생은 제주의 민속놀이를 어떻게 해서 알게 되었습니까?(두 가지 이상
 답을 해도 됩니다.)
 1) 학교에서 선생님이 알려주셔서 알게 되었다.()
 2) 부모님이나 마을 어른들을 통해서 알게 되었다. ()
 3) 매스컴(TV, 신문, 인터넷, 잡지 등)을 통해서 알게 되었다. ()
 4) 기타. ()
 ※ 3)번에 표시한 학생만 답하십시오.
8. 모르는 이유는 어디에 있을까요.
 1) 알고 싶지만 아무도 가르쳐 주지 않아서 모른다.()
 2) 알고 싶지도 않고 관심도 없어서 모른다.()
 3) 잘 모르겠다.()
 4) 기타. ()
9. 학생은 제주민속놀이를 주제로 행하는 행사에 관람하거나 참여해서 직
 접 출연해본 경험이 있습니까?
 1) 있다 () 2) 없다 ()
10. 앞으로 제주 민속놀이를 주제로 행사가 진행될 때에는 학생은 출연하
 겠습니까?
 1) 출연하고 싶다.() 2) 출연하고 싶지 않다. ()
 3) 기타. ()
11. 앞으로 제주 민속놀이는 어떻게 해야 한다고 생각하십니까?
 1) 계승해야 한다. () 2) 과거의 것이니까 계승할 필요가 없다. ()
 3) 기타()

설문지 II

(CD를 사용하고 난 후의 민속놀이에 대한 의견)

1. 학생은 성별은? 1) 남() 2) 여()
 2. 학생의 학년은? 1) 1학년() 2) 2학년() 3) 3학년()
 3. 학생은 CD-ROM을 사용해보니 어떻습니까?
 - 1) 사용하기 아주 쉬웠다() 2) 보통이었다()
 - 3) 사용하기가 불편했다() 4) 관심이 없어서 사용을 안했다()
 - 5) 기타()
 4. CD-ROM을 사용해 본 후 제주민속놀이에 대한 생각이 달라졌습니까?
 - 1) 제주민속놀이에 대한 관심이 높아졌다.()
 - 2) 꽃염불에 대해서만 알게 되었다.()
 - 3) 아무런 변화가 없었다.()
 - 4) 관심이 없어졌다.() 5) 기타()
 5. CD-ROM을 사용해 본 결과 보완해야 할 부분은 어느 것이라고 생각하십니까?
 - 1) 전체구상() 2) 연결() 3) 자료() 4) 기타()
 6. 앞으로 제주민속놀이 CD-ROM을 사용하시겠습니까?
 - 1) 하겠다() 2) 필요하다면 사용하겠다()
 - 3) 사용 안하겠다.() 4) 기타()
- ※ 연습에 참가한 학생만 답하십시오.
1. 학생의 성별은? 1) 남() 2) 여()
 2. 학생의 학년은 ? 1) 1학년() 2) 2학년() 3) 3학년()
 3. 학생의 담당한 역할은 무엇이었습니까?
 - 1) 무당() 2) 상주() 3) 동네사람들() 4) 풍물패() 5) 기타()
 4. 학생은 역할을 정할 때 CD-ROM이 도움이 되었습니까?
 - 1) 도움이 되었다.() 2) 약간 도움이 되었다()
 - 3) 전혀 도움이 안되었다() 4) 기타()
 5. 도움이 된 학생들이던 경우 어떤 면이 도움이 되었습니까?
 - 1) 미리 역할이 해야할 일을 볼 수가 있어서 도움이 되었다()
 - 2) 그저 그렇다() 3) 기타()

6. 도움이 안된 학생인 경우에 그 이유는 무엇일까요?
- 1) CD-ROM에 있는 자료가 빈약해서 도움이 안 되었다.()
 - 2) 생소한 부분이 많아서 CD-ROM만 가지고는 잘 모르겠다()
 - 3) 기타 ()
8. CD-ROM을 사용하고 민속놀이에 참가해본 결과 좋았던 점은 무엇입니까?
- 1) 역할을 정할 때 도움이 되었다. ()
 - 2) 개인적으로 연습할 수가 있어서 좋았다.()
 - 3) 전체연습에 충분히 대처할 수가 있어서 좋았다.()
 - 4) 기타()
9. 앞으로 학생은 민속놀이에 출연하고 싶습니까?
- 1) 출연하겠다 () 2) 어쩔 수 없는 상황이면 출연하겠다()
 - 3) 출연 안하겠다() 4) 기타 ()
10. 하고 싶은 말이 있으면 하여 주십시오.()

< 附錄 2 >

연습일정

구분	9/30	10/2	4	5	7	9	10	13	14	15	18	19	20	25	26	27	28	29	30	31	
작품내용 소개	■	■																			
역할소개		■	■																		
역할모집			■	■	■																
역할확정						■	■														
시나리오 소개																					
역할별 연습(상주)										■	■	■	■	■	■						
역할별 연습(풍물패)										■	■	■	■	■	■						
역할별 연습(동네사람들)										■	■	■	■	■	■						
역할별 연습(무당)										■	■	■	■	■	■						
민요부르기											■	■	■	■	■	■					
전체연습																	■	■	■	■	■

< 附錄 3 >

연습일지

일시	2000년 10월 일 요일 시간 : ~					
역할별	무당	상주	동네사람	풍물잡이	대잡이	민요
한일						
아쉬운점						
도구준비						
비고						

< 附錄 4 >

출 석 부

구분	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		

꽃염불에 대한 研究

1) 꽃염불소리

亡者의 혼을 달래는 상여소리 중이 하나로 出喪 전 날 빈 상여를 메고 마을을 돌며 망자의 魂을 달래기 위하여 불렀던 노래다. ‘꽃염불소리’는 바다에서 죽어 건져 올려지지 못한 젊은 주검의 靈魂을 달래는 무혼굿과 결합돼 입관, 성복제, 하관까지 다뤄진다. 영혼을 놓고 벌이는 마을 사람들의 흥겨운 상여놀림속에 망자를 잃은 슬픔을 극복하고 그 안에서 새로운 삶의 힘을 얻었던 제주사람들의 삶의 미학이 돋보이는 마을 공동축제다[제주일보99]. 동네 청년들이나 망인의 친구들이 주체가 됐고 꽃은 동네 아낙들이 만들었다한다. 지금도 육지부지방에서는 “빈상여놀이”라 하여 행해지고 있는데, 경상북도에서는 ‘대돌움’이라고, 전라남도에서는 ‘다시래기’, 충청북도에서는 ‘대도름, 댕도리’라고 하며, 놀이하듯 모습을 ‘대어린다’, ‘상여흐른다’고 한다. 특히 진도지방에서는 아직까지 ‘다시래기’[한국문화예술진흥원 기획87]가 활발하게 행해지고 있다[임재해98].

2) 役割

(1) 무당(巫堂) : 귀신을 섬겨吉凶을 점치고 굿을 주관하는 사람을 말하는데, 무녀(巫女), 무자(巫子)라고도 한다. 善靈·惡靈과 직접 통하여 그것을 다룰 수 있는 신비한 능력을 가졌다고 하는 원시적 샤머니즘의 한 형태로서 인간과 신 사이를 연결해 주는 소임을 직업적으로 맡고있는 사람이기도 하다. 인간의 모든 禍福은 신의 뜻에 의해 좌우되므로 이런 재화를 방지하기 위해서는 이 무당들을 통해서 신과 접촉하게 하여 그에 의해서 재난을 미리 탐지하고 방지한다. 무당은 신병(神病)이라는 종교적 체험을 통해서 신의 영력을 획득하여 신과 서로 통하는 신권자(神權者)이며 신의 영력에 의해 吉凶禍福의 인간사를 굿으로 조절하는 능력을 가진 민간층의 중

교적 지도자라고 할 수 있다. 무당의 시조에 대해서는 성모전설, 왕녀전설, 귀녀전설, 왕무전설 등이 있다. 한국에서는 신라 초기부터 무당이 있었다고 한다[김태곤83].

(2) 상주(喪主) : 주장이 되는 상제(喪制)로 상례(喪禮)를 살펴보면 상주의 역할을 살펴보면.(서울지방을 중심으로 했음)

(초종의 절차 - 처음 운명하여 습(襲)하기까지의 절차)

- ① 속광(屬纊) : 코와 입사이에 새솜을 넣어 숨이 끊어졌는지 확인하는 절차
- ② 복(復) : 고복이라고도 함. 초혼(招魂)하는 것. 사자의 흐트러진 혼을 불러온다는 뜻.
- ③ 천시(遷屍) : 수시(收屍)라고도함. 시체를 屍床板에 옮김
- ④ 입상주(立喪主) : 長子, 長孫
- ⑤ 호상(護喪) : 상례를 돕기 위하여 예를 잘 아는 사람
- ⑥ 복(服) : 여자는 머리를 풀고 남자는 맨발로 백색의 홀두루마기를 입되 걷어서 왼쪽어깨를 드러냄
- ⑦ 전(奠) : 매일 생시에 쓰던 그릇에 음식을 식탁에 놓는 일
- ⑧ 고묘(告廟)
- ⑨ 부고(訃告) : 호상의 이름으로 함
- ⑩ 치관(治棺) : 관을 만드는 일. 통상 1치 정도 용이 없는 송판(松板)으로 만듦
- ⑪ 설촉(說燭) : 빈소 밖에 촛불, 마당에 화를 지킴

(습(襲)과 소렴(小殮) · 대렴(大斂))

- ① 습 : 사자에게 일체의 의복을 갈아 입히는 절차
- ② 소렴 : 시신(屍身)을 묶는 절차 다음에는 괘발(括發, 주인이 頭巾을 쓰고 흰옷에 중단을 입음) 영좌(靈座)를 만들고 명정(銘旌)을 씌
- ③ 대렴 : 시신을 입관(入棺)하는 절차

(성복(成服))

- ① 남자상복 - 관(冠 : 굴건) · 효건(孝巾:속칭 두건) · 의(衣:제복) ·

상(裳) · 중의(中衣:中單衣) · 행전(行縛) · 수질(首絰) · 요질(腰絰) · 교대(校帶) · 장(杖) · 이(履 : 짚신)

② 여자상복 - 관(冠 : 흰 천으로 짠 족두리) · 의(衣) · 상(裳)을 입고 수질 · 요질 · 교대 · 장등은 남자와 같으나 요질에 산수(散垂)가 없음.

③ 신발은 미투리를 신음

④ 성복이 끝나면 조석으로 상식하며 상제들은 죽을 먹고 수시로 곡을함

⑤ 성복후에 조례(弔禮)가 이뤄짐

(치장(治葬)과 천구(遷柩))

① 치장 : 장례(葬禮)를 위하여 장지(葬地)를 택하고 묘광(墓壙)을 만드는 일

② 천구 : 발인하기 1일전 가묘에 고하는 절차를 끝내고 저녁 신시에 조전을 거행함. 다음날 아침 상식이 끝나면 영구를 옮김.

③ 발인제 : 주인 이하가 뒤따르며 문밖에 바가지를 발로 깨뜨리고 음식을 진설한 다음 주인 이하 앞드리고 죽을 고향.

(발인(發靱)과 반곡(反哭))

① 발인 : 사자가 묘지로 향하는 절차

② 순서는 명정(銘旌) · 공포(功布) · 혼백(魂帛) · 상여(喪輿) · 상주 · 복인(服人) · 조객(弔客)순

③ 반곡 : 본가로 반혼하는 절차, 반우(反虞)라고도함, 곡비(哭婢)가 앞서가며 다음에 행자(行者)가 따르고, 요여(腰輿)가 다음 상제가 따름

(우제(虞祭)와 졸곡(卒哭))

① 우제 : 사자의 혼을 편안하게 하기 위함. 초우 · 재우 · 삼우가 있음

② 졸곡 : 무시 곡을 마친다는 뜻. 삼우를 지낸 후 강일(剛日)에 거행

(부(祔)와소상(小祥) · 대상(大祥))

① 부 : 졸곡을 지낸 다음날 사자를 이미 가묘에 모신 그의 조상에게 고향

② 소상 : 초상으로부터 13개월 만인 초기일에 거행하는 상례

③ 대상 : 초상으로부터 25개월 만인 재기일에 거행함.

(담제(禫祭)·길제(吉祭))

① 담제 : 대상을 지낸 다음다음 달에 거행

② 길제 : 담제를 지낸 다음달에 거행

(사당(祠堂)·묘제(墓祭))

① 사당 : 4대조의 신주를 봉안하는 가묘(家廟)

② 묘제 : 묘소에서 거행하는 상례, 묘사·세사·절사·산신제[고려대82]

또한 상주가 짚던 지팡이로도 망인과의 관계를 알 수 있었다. 아버지를 잃은 경우는 대나무 지팡이를 죽본이 밑으로 가게 하여 사용했고, 어머니가 돌아가셨을 때는 오동나무 지팡이를 위를 둥글게 아래를 네모나게 깎아서 상원하방(上圓下方)이 되게 사용했었다[임재해98].

(3) 동네사람들 : 전형적인 우리들의 조상들이었음

(4) 풍물잡이 : 풍물(風物)이라 하는 것은 농악에 쓰이는 온갖 악기를 말하는데 팽과리, 날라리, 소고, 북, 장구, 징 따위의 악기를 통틀어 이르는 말인데 농악을 가르키는 말로서 다른 말로 풍악이라고도 한다. 농악을 연주하는 것을 풍물친다고 부르던 것에서 농악을 풍물이라 부르게 되었다. 이때 이런 농악의 악기나 굿물을 연희하는 사람을 풍물잡이라 한다[심우성85].

(5) 민요 : 상여소리, 꽃염불소리, 서우젯소리, 담불소리, 행상소리

(6) 도구들 : 관, 상여, 메치메장, 병풍, 갈옷, 짚신, 수건, 상복, 광목저고리, 두건, 무당칼, 요령, 제기, 제물(떡, 휘어, 적, 갱, 국, 야채, 과일, 제주), 젓상, 깃발(영정, 공포), 영여, 꽃, 연물(대양, 장귀, 북, 설쇠)

< 附錄 6 >

시나리오1)

무혼굿[제주도93]

◎ 요왕맞이

요왕맞이는 바다에 빠져 죽은 영혼을 건져내어 저승으로 보내는 굿으로서 배포도업침-날국섬김-연유닥음-군문열림-신청례-추물공연-용왕질침 등의 재차 들이 있어 매우 복잡하고 장황하나 여기서는 상징적인 장면들로만 간단하게 줄인다. 제청마당에는 바다와 제청사이에 요왕질을 상징하는 대나무 열여섯개가 양쪽으로 가지런히 세워져 있다.

심방 : 사신요왕맞이로 제청신도업이외다.

(춤과 무악, 늦은 석)

심방 : 제청신도업 제이르난 초군문 이 군문 삼서도 군문 영혼님 오시는 문이 어찌되며 모릅네다. 초군문 이 군문 삼서도 군문 영혼님 오시는 문도 열리레-

(춤과 무악, 중판)

◎ 혼씩옴

혼씩옴은 바다에 빠져 죽어 시신을 건질 수 없을 때 심방이 바다로 가서 가시채(메치메장)에 혼을 씌워 건져오는 의례이다.

1) 1910년대 전형적인 어촌인 북제주군 북촌을 배경으로 하는데 20대 초반의 동네 총각이 생계를 위하여 고기잡이를 하다가 사나운 파도를 만나서 꽃다운 젊은 나이에 죽은 영혼을 달래주기 위해서 행했던 것. 따라서 시체가 파도에 휩쓸려갔기 때문에 시체를 찾아오는 것부터 시작이 된다. 또한 CD-ROM을 만드는데 사용된 작품은 1999년 9월 14일 제주애향운동장에서 행해졌던 제6회 청소년민속예술제에 제주농고 학생66명이 출연하였던 작품으로 은상을 수상하였다. 고증 문무병, 구성 정공철, 지도 강원봉.

심방 : 에 - 불쌍헌 영혼영신 혼든 의장 처서영겻기 둘러 받아 초혼 이혼
삼혼도 썩레 가자-

(무악. 심방은 무악에 맞추어 춤을 추며 매치메장을 등에 업고 망자의 적
삼과 처서영기를 손에 들고 바닷물 속으로 들어가 혼을 부른다.)

심방 : 에 - 올 금년 해는 갈라 기묘년 달은 보난 양력 친구월달 열나혼
날입네다. 아무달 아무날 요왕국에 잠이 드신 불쌍헌 영혼영신 오늘은 초
혼 이혼 삼혼 썩왕 저승 좋은 국으로 지불여드리져영협네다. 에-성은 아무
가이 나이는 몇 살 초혼 돌아옵서 초혼 본- 이혼 본- 삼혼 본-

◎ 매치메장 매어움

친척들이 영혼이 깃든 가시체(매치메장)를 굿당으로 모셔들인다. 이때
는 마치 상여를 옮기듯이 돛자리에 매치메장을 올려놓고 심방이 상여소리
를 하면서 굿당 안으로 모셔들인다.



◎ 관세우

가시체를 깨끗한 천으로 닦아낸다. 일반상가의 염습과 같은 의례이다.

심방 : 관 세우라!

(소미들이 깨끗한 천으로 가시체를 닦아낸다.)

심방 : 신 세우라!

(소미들, 같은 동작)

입관과 성복제[제주도93]

◎ 입관

시신을 관대로 모시는 의례로서 염이 끝나면 관을 방안으로 들고와서 관위에 지요를 깔고 베게를 놓아 시신을 관대로 모신 다음 망자의 옷따위로 빈곳을 채워서 시신이 움직이지 않도록 한다. 복친이 문밖에 서서 “세상만사 허사로구나 이 문서 불살라버리자”하고 외치면 두경을 덮고 못질을 한다.

◎ 성복제

입관을 마치면 방에 병풍을 치고 젓상을 차리고(영좌라고 함) 명정, 혼백, 공포, 삼을 세우고 천으로 가린다. 상주와 복친은 상복을 갈아입고 곡을 올린다. 성복제의 절은 단헌이며 수복친이 헌 작하고 상주는 상여를 마주보지 않고 양쪽으로 늘어서서 곡배한다.



◎ 출발

성복제가 끝나면 동네여자들이 미리 준비된 꽃으로 꽃상여를 꾸민다. 꽃상여가 꾸며지면 간단한 곡을 하고 절을 한 다음 선소리꾼의 소리에 맞추어 상두꾼들이 상여를 맨다. 상여 뒤로는 친척여자들이 음식이나 술등이 들어있는 구덕을 지고 따르고 구경꾼들이 그 뒤를 따른다.

선소리꾼 : 어이 여군님네덜-

상두꾼들 : 예-

선소리꾼 : 망인이 마지막 가는 길에 꽃염불소리로 맺힌 간장이나 실컷 풀려줍시다.

상두꾼들 : 좋수다

(꽃염불 소리)

◎ 마을공터나 공회당 앞마당

마을공터나 공회당 같은 곳에 도착하면 상여가 잠시 멈추고 뒤따르던 복친여자들이 술과 음식을 풀어 사람들을 대접한다. 술과 음식이 어느 정도 정리가 되면 서우젯소리 등을 부르면서 흥겹게 논다.

복친여자1 : 아이고, 더운디 막덜 속암수다. 이 술이나 시원하게 혼잔허영 우리 ○○이 원엇이 막 그자 놀려줍서.

마을남자1 : 예 잘 알아 수다.

복친여자2 : 이 술허고 안주는 망인의 사촌덜이 내는 거우다 양.

경 들알앙 잘 자십서.

동네사람들 : 예 잘 먹쿠다.

동네여자1 : 양, 우리 아장 영 먹음만 헐게 아니라 신나게 혼 번 놀아보게 마썸. 망인잔치민 생인 에게도 잔치아니우짜?

동네사람들 : 좋수다!

(서우젯소리)[제주도93]

(어느 정도 판이 익으면 풍물패의 풍물놀이로 마무리 한다.)

선소리꾼 : 자, 이제랑 날도 저물고 허여시난 집으로덜 돌아가십쥬!

◎ 집앞

다시 상여가 메어지고 행렬은 아까의 흥기가 채 가시지 않은 듯 더욱 흥청거리며 상여를 놀린다.

(꽃염불소리)

집앞에 당도하면 다시 상여가 내려지고 상주들이 음식을 대접한다. 한 잔 술이 들어가면 상두꾼들과 동네사람들은 못내 아쉬운 듯 “담불소리”를 부르며 마지막 여흥을 돋운다.

상주1 : 아이고, 더운디 호루종일 영 놀아 주젠 허난 애가 다 카시우쿠다.
이 술이나 혼잔씩덜 험서.

남자1 : 꽃놀림도 잘 허여주고 허난 망인도 저승드레 곱게 잘 가크라.

여자2 : 경해도 저 삼촌소리 못들으면 안가켄 험티사, 마지막으로 저 삼촌
담불소리나 실컷 놀려 보게마썸.

마을사람들 : 좋수다.

(담불소리)

◎ 발 인



장례날이 돌아오면 상두꾼들은 상여를 준비하고 상주와 복친들은 고사를 지내고 동관을 한다. 동관을 하고 나면 사금파리를 깨어 잡신이 깃들지 못하게 하고 청소를 한 다음 향이나 참나무 연기를 피운다.

상여가 모두 준비되면 간단한 고사를 지내고 상여가 나간다. 상여행렬은 망인의 이름을 쓴 명정을 든 이가 맨 앞에 서고, 다음으로 망인의 영혼을 태운 잉여, 공포, 만장, 운자와 아자를 새긴 깃발, 상여 순으로 나가며, 그 뒤로 상주와 복친들 그리고 문상객들이 따른다.

제주에서는 상여가 나갈 때 흰 천을 매어 여자들이 앞에서 끌어주는 데 이것을 담포라고 한다.

상여가 나가기 직전 집을 향하여“하직이요”라고 세 번 외치고 머리를 문 쪽으로 옮겨서 나간다.

(행상소리)[제주도93]

북제주군 표선면 성읍2리

앞소리 : 정두옥(남)

뒷소리 : 주민들

모질러라 돌돌아온데 강남으청포대 달맞이 가자

어허어어야 어허이요호 어허어어야 모리로다

무정세월 가지를 마라 아까운 청춘이 늙어가네

(후렴)

인생일장 춘몽인데 놀기도하면서 살아보자

우리가 살면은 몇백년사나 막상 살아도 단 팔십이라

인생일장 춘몽인데 놀기도 하면서 살아보자

가자가자 어서 가자 일수건너서 병노가자

세월아 내월아 가지를 마라 아까운 청춘덜 늙어가네

모질러라 돌돌아온데 강남으청포대 달맞이 가자

저산천지가 넓다고 하돼 이내몸 부칠 곳 한곳도 없네

모질러라 돌돌아온데 강남으청포대 달맞이 가자

꽃이야곱다도 춘추단절이요 당신이 고와도 청춘시절이라

모질러라 돌돌아온데 강남으청포대 달맞이 가자

(후렴)

무정세월 가지를 마라 아까운 청춘이 늙어가네

산천초목은 젊어가고 우리야 청춘은 늙아가네

노자노자 젊은 때 노자 늙어지면은 못 노나니
인생일장 춘몽인데 놀기도 하면서 살아보자
모질러라 돌돌아온데 강남으청포대 달맞이 가자

노자노자 젊은때노자 늙어지면은 잊어브네
아주까리동백아 울지를 마라 산골짜크 큰아기 난봉 난다.
올라는콩포는 왜아니올꼬 아주까리동백만 왜오느냐
모질러라 돌돌아온데 강남으청포대 돌맞이 가자
노자노자 젊은 때 노자 늙어지면은 못 노나니
가자가자 어서 가자 일수건너서 병노가자[제주도96]



〈감사의 글〉

가뭄으로 아우성이더니 이젠 장마로 하루종일 비가 내린다. 가뭄지역에 양수기를 보내자고 떠들던 것이 엇그제인데 비가 걱정이다. 장마로 어렵게 사는 사람들에게 짐이 안되었으면 해본다.

본 논문이 완성될 수 있도록 바쁘신 가운데도 정성과 애정을 가지고 세심하게 지도해 주신 김성백 교수님, 또한 그동안 많은 가르침과 격려를 해주신 컴퓨터교육과 교수님들께 진심으로 고마운 말씀을 드립니다. 그리고 대학원 과정을 마칠 수 있도록 배려해 주신 효돈중학교 김광호 교장선생님을 비롯한 여러 동료 선생님들께도 감사드리며, 중도에 그만두려고 할때마다 질책과 격려로 힘을 주시던 동기여러분들의 우의에도 감사를 드립니다.

끝으로, 지금은 미완의 야생화 같지만 희망찬 미래를 약속하고 있는 효돈중학교 학생들, 그리고 나의 가족들과 함께 조그마한 성취의 기쁨을 나누고자 합니다.

고맙습니다.

2001년 8월

강 원 봉 드림