

고고문화유산의 킬포즈 활용과 그 의미*

—제주도 문화유산에의 적용을 중심으로—

이현중 · 류호철**

목 차

1. 머리말
2. 이론적 논의: 실존적 진정성과 킬포즈
3. 킬포즈를 적용한 고고문화유산 활용 프로그램 구성
4. 킬포즈를 적용한 제주도 고고문화유산 활용과 협력체계
5. 맺음말

[초록]

킬포즈는 과거의 물질문화 등 문화유산 자원에 스포츠의 규칙성과 엄밀성을 적용하여 고고학의 신비함과 더 폭넓은 인문학적 풍성함을 향유하게 하는 새로운 형식의 문화교육체계이자 놀이이다. 문화유산의 특성과 추구하는 가치, 그것을 체험하는 사람들의 연령별·수준별 속성에 맞추어 다채롭게 기획하고 구성할 수 있으며, 킬포즈 구성이나 규칙, 실행 방법, 난이도 등을 조절할 수 있다는 장점이 있다. 예컨대, 석기 퍼즐, 지식묘 축조, 기와지붕 만들기, 문화유산 보드게임, 집짓기, 선사인의 하루 체험 등이 킬포즈를 통해 역사문화를 경험할 수 있는 소재들이다.

고고학의 연구 성과를 기초로 제주도 역사는 크게 구석기시대, 신석기시대, 청동기시대, 탐라시대, 중·근세로 시대를 구분하고 있다. 제주도 전역에는 뛰어난 자연경관과 야외 자연사박물관 수준의 풍성한 자연자원을 기반으로 풍부한 문화자원이 잘 보존되어 있다. 고산리유적과 괭지패총유적의 예를 볼 때, 제주도의 자연자원과 고고문화자원을 기반으로 구축한 킬포즈를 통한 교육적·문화적 효과를 얻기 위해서는 여러 지역 주체 간 역할 분담과 협력체계 구축이 필수적이다. 박물관과 발굴조사

* 이 논문은 역사문화학회 2017년 학술회의 『제주역사문화자원의 대중적 확산을 위한 콘텐츠 개발방안』에서 발표한 「제주형 킬포즈 활성화 방안」을 토대로 새롭게 집필한 것이다.

** 목포대학교 고고문화인류학과 교수(주저자).

안양대학교 교수, 문화재 정책 전공(교신저자, heritagist@daum.net).

기관은 제주도의 고고문화자원, 즉 유적과 유물 및 문화자원을 되살리고, 이를 기초로 킬포즈 기획 및 구성과 교육을 통해 지역문화인재 양성을 담당하여야 한다. 지역주민과 학생들은 킬포즈 실행 주체로서 일상 속에서 킬포즈를 즐기며 그것을 확산시키는 역할을 맡기에 적합하다. 여기에 교육청과 지방자치단체는 공공기관으로서 킬포즈에 관한 전 과정을 체계적으로 지원할 수 있을 것이다.

킬포즈 참가자들은 팀원들끼리 서로 협력하며 그것을 실행하는 과정에서 사회구성원으로서 기본적인 역량과 자질을 자연스럽게 익힐 수 있을 뿐 아니라 문화적 자긍심을 갖출 수 있다. 나아가 적극적으로 생각하고 능동적으로 사고하며 자기 자신이 실존하고 있음을 느끼는 실존적 진정성(existential authenticity)을 경험하는 단계에 이를 수 있다. 요컨대, 킬포즈는 다양한 계층의 지역 주체들이 참여하며 국가와 지역의 문화적 가치를 함께 나누고 확산시킬 수 있는 문화유산 활용 방법인 것이다.

[주제어] 문화유산 활용, 킬포즈, 실존적 진정성, 문화자원, 문화인재

1. 머리말

필자는 1997년부터 고고문화유산을 기반으로 한 다양한 선사체험 프로그램(PEP, Prehistoric Experience Program)을 실행해왔다. 그 과정에서 선사체험프로그램 구성과 그것을 운영할 지역 문화인재 양성 등에서 한계를 느껴왔고, 새로운 관점에서 고고학 기반의 문화유산 교육에 관한 더욱 심층적이고 실질적인 후속 연구가 필요함을 확인하게 되었다. 이것이 2016년 킬포즈 연구를 시작하여 그에 관한 연구를 계속하게 된 배경이다.

문화콘텐츠로서 선사문화체험은 실제적인 실험고고학 연구의 수준과 직접적으로 연결되어 있다. 예컨대 선사시대의 아이템(PI, Prehistoric Item)에 속하는 사냥에 관한 실험 결과를 체험프로그램에 적용하기 위해서는 매 단계마다 치밀한 고고학적 관찰과 체계적인 실험 결과가 있어야 한다.¹⁾

1) 이현종·장대훈·Peterson Song, 2016, 「청동기시대 화살촉 제작실험에 대한 킬포즈(culports)의 활용 가능성」, 『박물관연보』 제25호, 목포대박물관, 17~33쪽 참고.

근래에는 박물관과 발굴조사기관 등이 지역 학생들과 주민들을 대상으로 한 체험프로그램을 활발하게 운영해오고 있다. 각 프로그램마다 특징을 갖고 있지만, 이러한 다양성을 체계적인 프로그램으로 집약하여 그 수준을 한 단계 높여야 할 시점에 와 있다고 생각된다. 그 대안으로 ‘킬포즈(culports)’를 생각할 수 있다. 킬포즈는 각 지역별 유산들(properties), 즉 유·무형 문화유산 및 자연유산을 기반으로 한 체험프로그램을 개발해서 운영하는 데 그치는 것이 아니라, 스포츠라는 형식에 문화유산이 갖는 의미를 채워서 그 활용 수준을 한 차원 높이고 그것을 기획·구성하여 교육·실행할 지역문화인재를 확보해 나간다는 데 그 의의가 있다. 축제나 주제별 방과 후 교육에서처럼 역사문화를 잠깐 동안 체험해봄으로써 만족감을 얻는 정도를 넘어, 적극적으로 사고하고 능동적으로 활동하며 자기 자신이 실존함을 느끼는 수준에 이르기까지 문화유산 활용의 질을 높이는 것이다. 문화유산을 킬포즈로 활용하는 것이 제대로 이루어진다면, 일상 속에서 역사문화와 스포츠를 함께 즐기는 새로운 문화적 경향이 될 것으로 기대할 수 있다.

이 연구에서는 그동안 킬포즈 소재로 새롭게 발굴하여 연구해온 고고문화유산 사례와 그것들을 활용한 개략적인 킬포즈 구성에 관해 소개할 것이다. 그리고 오랜 역사적 배경을 기반으로 자연과 인간이 어우러져 세계적인 물질문화를 이룩해온 문화유산과 자연유산의 집적지로서 제주도를 사례로 킬포즈 적용과 실행 방법에 관해 생각해볼 것이다. 즉 제주도가 갖고 있는 풍부한 고고문화유산을 활용하는 데 킬포즈를 어떻게 적용할 것인가, 누가 기획하고 실행할 것이며, 누구를 우선적인 대상으로 할 것인가, 문화유산 활용의 지속성을 확보하기 위해서는 어떻게 해야 할 것인가, 지역문화인재 양성과 주체 간 협력체계 구축은 어떻게 할 것인가 등이 이 연구의 주된 내용이다.

2. 이론적 논의: 실존적 진정성과 켈포츠

그동안 문화유산 활용은 그 가치를 누리고자 하는 수요자가 관람객이 되어 참여하는 것이 보통이었다. 근래에 와서 문화유산의 교육적 활용이 부각됨과 함께 체험의 중요성을 높이 인식함에 따라 문화유산 또는 문화유산을 소재로 한 체험이 제한적으로나마 이루어지고 있다. 하지만 체험을 중요하게 여기는 것은 단순 관람을 통해서 얻은 수 없는 것을 경험할 수 있기 때문이다. 관람객이 문화유산을 단순히 관람하기만 하는 것보다는 그 문화유산을 둘러싼 문화내용과 속성을 포괄적으로 직접 체험을 통해 배움으로써 문화적 각인과 함께 높은 만족도를 얻게 되는 것이다.

이처럼 사람이 주체가 되어 특정 행위를 직접 수행함으로써 자기 자신이 실존함을 경험하게 되는 현상을 ‘실존적 진정성’이라고 한다. 진정성이라는 용어는 여러 학문 분야에서 다양한 개념으로 쓰여 왔는데, Ning Wang은 그것들을 몇 가지로 요약해서 정리했다. 그 중 행동에 관한 진정성으로, 문화유산 활용에 관련된 것이 실존적 진정성이다. Ning Wang은 실존적 진정성(existential authenticity)을 “일상의 강제로부터 자유로운 비일상적 활동에 참여함으로써 일상의 삶보다 더 자유롭게 자기 자신을 표현하며 더 진정하게 됨을 느끼는 것”이라고 정의하고, “관광행동에 의해 야기되는 존재의 실존적 상태를 실존적 진정성이라고 한다”고 설명했다.²⁾ 관광객이 관광행동을 함으로써 활성화되는 것으로, 자신이 실존함을 느끼게 되는 것을 말하는 것이다. 이에 관해 Handler와 Saxton은 “진정한 경험이란 사람들이 진정한 세계, 그리고 진정한 자기와 접촉했다고 느끼는 것”이라고 했다.³⁾ 따라

2) Ning Wang, 2000, *Tourism & Modernity: A Sociological Analysis*, Elsevier Science Ltd, 이진형·최석호 역, 2004, 『관광과 근대성: 사회학적 분석』, 일신사, 91~92쪽.

3) Handler, R. and W. Saxton, 1988, Ning Wang 저, 2000, 이진형·최석호 역, 2004, 위의 책, 89~90쪽에서 재인용.

서 관광에서의 실존적 진정성은 관광객이 관광 공간에서 실존적 차원의 정신적 고양(精神的 高揚)을 경험하는가에 관한 문제라고 할 수 있다.⁴⁾ 주로 관광학적 시각에서의 논의들이다.

이러한 논의를 요약해보면, 사람이 주체가 되어 자신의 몸을 직접 움직이거나 적극적으로 사고함으로써 진정한 자기 자신을 만나게 되는 것이 곧 실존적 진정성이라고 할 수 있다. 문화유산 활용 관점에서 이 개념은 문화유산과 관련된 문화현상을 자신이 주체적이고 적극적인 행위자가 되어 직접 행함으로써 육체적·정신적 활동 속에서 자신이 실존함을 경험하는 것이라고 할 수 있다. 유적이거나 유물에 얹힌 문화를 연구하거나 재현하며 경험하는 것, 유물의 모형이나 교구를 조립 또는 재구성하며 그것에 담긴 의미를 경험하는 것 등이 고고문화유산 활용을 통해 실존적 진정성을 경험할 수 있는 방법이다. 유적·유물 등 대상물을 관람하기만 하는 것과 그것에 얹힌 문화적 행위를 자신의 머리로 생각하며 자신의 몸을 움직여 직접 실행해보는 것은 행위자의 경험과 문화 각인이라는 관점에서 차원이 다른 것이다.

한편, 킬포즈(culports)는 culture와 sports를 융합한 조어로⁵⁾, 문화유산을 제작하는 과정과 그것을 사용했던 문화를 스포츠와 결합시켜 문화유산에 담긴 의미와 가치를 오늘날의 일상생활에 되살리는 것을 말한다. 이 연구에서 대상으로 하는 고고문화유산은 그것을 제작하는 과정과 그 결과물을 사용하는 방법 등이 모두 과거의 문화에 해당한다. 이에 대해 스포츠는 그것을 행하는 사람이 자신의 행위에 몰입하며 능동적으로 움직인다는 특성을 갖는다. 스포츠를 행하는 동안에는 정신적으로, 육체적으로 팽팽한 긴장상태를 이어가는 것이다. 따라서 이 둘을 융합한 킬포즈는 문화유산에 해당하는 과정으로서의 의미 있

4) 변찬복, 2012, 「관광객 경험의 진정성과 일상성에 관한 연구」, 『인문학논총』 제29집, 경성대학교 인문과학연구소, 8쪽.

5) 이현중·김선영·문경오, 2016, 「고고문화유산을 통한 킬포즈 활용 및 지역문화인재 양성 시론」, 『지방사와 지방문화』 제19권 제2호, 역사문화학회, 78쪽.

는 행위를 정신을 집중하여 능동적으로 실행하는 방식으로 구현된다.

문화유산에 담긴 문화를 스포츠와 연결하여 컬포츠로 개발할 여지는 매우 많다. 스포츠는 육상, 체조, 수영, 구기, 투기 등으로 그 종류가 다양한데, 각 종목의 태동을 검토해보면 전쟁, 종교, 문화, 예술 등과 연관되지 않은 것이 없다. 특히 고고학 기반 컬포츠는 다양한 고고문화 인지 프로그램을 통해 과거 선사시대 사람들이 일상생활에서 경험했던 것들을 되살리고 이를 교육적으로 활용하는 데 그 의의가 있다. 이렇게 볼 때 컬포츠는 고고학을 대중화하고 전문화하는 교육체계인 동시에 이를 문화콘텐츠로 정착시키기 위한 체험프로그램의 한 형태라고 할 수 있다.⁶⁾

요컨대, 문화유산에 얹힌 문화를 스포츠와 결합시켜 행위자가 적극적으로 생각하며 능동적으로 몸을 움직이는 방식으로 실행하는 컬포츠는 자신이 주체가 되어 특정 행위를 행함으로써 살아있음을, 움직이고 있음을 느끼는 실존적 진정성을 경험하기에 적합한 문화체험 방식이 된다. 몸을 움직여 실존상태를 느끼면서도 그 움직임이 문화적으로 의미를 가진 것이라는 점에서 단순한 움직임에 그치는 것이 아니며, 스포츠와 결합되어 놀이와 같이 즐거움을 느끼며 실행할 수 있다는 점에서 축제나 방과 후 교육에서 일반적으로 행해지는 선사문화 체험 등과도 구별되는 것이다.

3. 컬포츠를 적용한 고고문화유산 활용 프로그램 구성

컬포츠를 적용할 수 있는 고고문화유산과 활용 주제는 매우 다양하다. 예컨대 사냥이나 어로, 주거, 석기, 무덤, 기와 등 참가자들이 실제로 그것을 실행하기에 적합한 프로그램을 구성하기만 한다면 대부분

6) 이상 이현중·김선영·문경오, 2016, 앞 논문, 78쪽 참고.

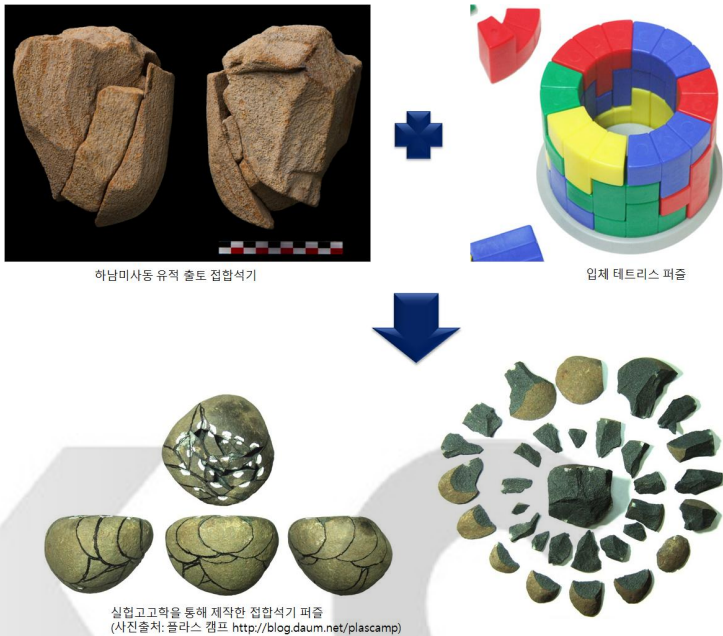
의 고고문화유산 유형들이 킬포츠 적용 대상이 될 수 있다. 최근 공동 작업이 진행되고 있는 몇 가지 사례를 정리하면 아래와 같다⁷⁾.

1) 구석기시대 접합석기 퍼즐

접합석기 퍼즐은 접합석기와 퍼즐의 합성어이다. 구석기시대의 석기는 기본적으로 직·간접 타격을 통해 제작되었다. 간석기와는 달리 켜석기는 타격되는 모체, 즉 원석에서 떨어진 격지와 조각들이 생겨난다. 이렇게 석기 제작과정에서 유적 내에 흩어진 유물들은 서로 맞추면 완성된 석기를 이루는 경우가 있는데, 이렇게 서로 떨어져서 흩어져 있던 조각들을 다시 접합해서 제 모습을 찾은 석기를 접합석기(接合石器)라고 한다. 이처럼 접합석기에 관한 연구는 몸돌에서 떨어져 나온 격지나 부산물들이 어떻게 분리되었는지 그 유형을 살펴 볼 수 있는 자료를 확보할 수 있어서 석기 제작 기술을 밝히는 데 중요한 정보를 얻게 해준다.

7) 이 장에서 서술된 6가지 사례는 2016년 목포대학교 고고인류학과 박사과정 수업에서 공동 작업한 것들을 개략적으로 정리한 것이다. 공동 작업에 참여한 박사과정생은 이상석(국립나주박물관), 강진표(동북아지석묘연구소), 이수경(전남문화재연구소), 김진환(제주고고학연구소), 강귀형(목포대학교박물관), 박성권(한국문화유산연구원) 등이다. 이에 관해서는 다시 연구하여 추후 논문으로 발표할 예정이다.

<사진 1> 접합석기 퍼즐의 제작단계



또한 접합석기에 관한 연구는 접합석기 제작 과정과 기술을 볼 수 있게 해주는 것에서 나아가 큰 틀에서 석기 또는 도구 제작에 관한 인류의 인식체계와 사고체계의 변화를 읽을 수 있게 해준다. 결과적으로 문화를 형성하고 그것을 이어가며 오늘날의 유물을 남긴 인류의 정신적 전환 과정을 파악할 수 있는 것이다. 그러므로 접합석기가 확인되는 석기제작소는 전반적으로 복합적이고 역동적인 인류의 특성을 밝혀주는 인자들을 담고 있는 유전체라고 할 수 있다.⁸⁾

한편, 퍼즐(Puzzle)⁹⁾은 넓은 의미로는 놀이로 풀어보는 ‘수수께끼’ 전반을 가리키는 것으로, 숫자퍼즐과 도형퍼즐, 계측퍼즐, 퍼즐게임 등이 있다. 1차적으로는 학문적 성격을 갖기보다는 놀이나 게임에 속

8) 이현중·장대훈, 2010, 「우리나라 후기구석기시대 현생인류의 석기제작 복합인지체계 연구-정장리유적 접합석기를 중심으로」, 『한국상고사학보』 제67호, 한국상고사학회.

9) 퍼즐(Puzzle)은 ‘스포츠 > 레저 > 게임 및 오락’으로 분류된다(두산백과).

하는 것들이다. 그런데 교육적 관점에서 보면 퍼즐은 특히 아동이나 청소년 교육 등에서 여러 가지 효과를 갖는다. 그 중 가장 크게 인정되는 것이 인지발달효과이다.¹⁰⁾

접합석기는 하나의 석기가 깨져서 여러 조각으로 서로 분리된 상태에서 그 조각들을 다시 짜 맞추어 완성된 석기를 조립한 것으로, 퍼즐을 맞추는 것과 그 원리나 과정이 거의 같다. 그러므로 실험고고학적 관점에서 접합석기 모형을 제작하여 이를 깨서 분리하거나 다시 맞춰볼 수 있게 함으로써 선사인들이 했던 것과 유사한 석기 제작 과정을 경험하게 할 수 있다.¹¹⁾ 접합석기를 교육 또는 놀이 도구에 해당하는 퍼즐로 재현함으로써 킬포츠 프로그램으로 활용하는 것이다. 프로그램을 구성할 때는 난이도에 따라 짝개 퍼즐, 주먹도끼 퍼즐, 돌날몸돌 퍼즐 등으로 나누어 구성할 수 있으며, 이러한 다양화를 통해 선사문화를 더욱 폭넓게 이해하고 경험할 수 있는 여건을 마련할 수 있다.

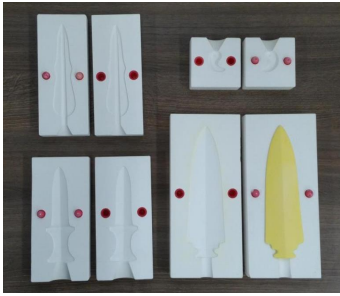
접합석기 퍼즐은 석기라는 일상적이지는 않으면서도 완전히 낯설지도 않은 방식으로 맞춰봄으로써 지적 호기심과 긴장감을 유지하는 효과를 얻을 수 있다. 일상에서 흔히 접하는 것은 너무나도 익숙한 것이어서 색다른 느낌이 들지 않으며, 완전히 이질적이고 낯선 것은 적절한 호기심이나 관심을 유발하기 어렵다. 접합석기는 적당히 낯설고, 어느 정도 익숙한 대상으로, 실존적 진정성을 경험할 수 있는 킬포츠로서 적합성을 갖고 있다고 볼 수 있다.

2) 청동기시대 지식묘 3종 경기

10) 김윤화, 2005, 『피아제의 인지발달 이론에 의한 조작놀이의 교육적 효과에 관한 연구』, 한서대학교 대학원 아동미술전공 석사학위논문; 최지은, 2014, 『창의적 문제해결력 증진을 위한 퍼즐활용 교육의 효과』, 한국교원대학교 대학원 정보영재교육전공 석사학위논문.

11) 이러한 체험 교구 또는 자료를 제작할 때는 ① 대중성(유물을 더 쉽고 재미있게 이해), ② 전문성(유물에 관한 더욱 자세하고 심화된 내용 포함), ③ 자율성(학습자가 유물에 스스로 몰입하여 흥미를 느끼며 유물을 관찰·탐구) 등이 포함되게 하는 것이 중요하다.

<사진 2> 거푸집을 이용한 껌묻거리 제작



청동기시대 무덤인 지석묘 축조에
철인3종 경기를 접목하여 킬포츠 프
로그램을 구성할 수 있다. 철인3종 경
기는 한 사람이 하루에 수영·사이
클·마라톤 등 세 종목을 연이어 수행
하는 경기로, 아주 강한 체력과 인내
력이 필요한 힘든 것이라고 할 수 있
다. 이 경기를 실행할 때 그 수준에 따
라 각기 코스를 달리하여 치르듯이,

청동기시대 지석묘3종경기도 그 대상을 영유아에서부터 성인에 이르
기까지 수준별로 나누어 실행할 수 있다.

이 경기는 청동기시대의 대표적인 무덤 양식인 지석묘 제작 과정에
주목하여 지석묘3종 경기로 구성하고 각 과정에 해당하는 규칙을 설
정할 수 있다. 즉, 지석묘 제작 과정에 따라 껌묻거리 제작, 고인돌 축
조, 제례의식 재현 등 세 단계로 구성하는 것이다.

지석묘에는 시신과 함께 껌묻거리가 들어갔다. 따라서 지석묘를 축조
하기에 앞서 껌묻거리부터 제작해야 하며, 실제 지석묘에서 출토되는
것과 같이 무기류, 토기류, 장신구류 등을 만든다.

<사진 3> 제례의식



<사진 4> 모형을 이용한 지석묘 축조



다음으로 지석묘는 무덤방과 받침돌, 덮개돌 등 3가지 요소로 이루

어진다. 경기 참가자들은 역할을 분담하여 지식묘 축조에 필요한 요소를 준비한 후 무덤방 조성, 시신 모형과 껌문거리 부장, 매장(복토), 받침돌 설치, 덮개돌 설치 등의 과정을 수행한다. 지식묘 축조가 끝나면 마지막으로 제례의식을 행하는 것으로 과정을 마무리한다.

한편, 지식묘는 그 형식에 따라 탁자식과 기반식, 개석식, 위석식 등으로 구분하는 것이 일반적이다.¹²⁾ 이러한 지식묘의 유형에 주목하여 킬포즈 활용을 다양화할 수 있고, 이는 청동기시대의 다양한 무덤 양식과 구조 등을 풍부하게 이해하며 생각의 지평을 넓힐 수 있는 토대가 된다. 지식묘 축조 경기를 실행할 때는 지식묘의 다양한 형태와 형식에 맞추어 난이도와 점수를 설정할 수 있으며, 크기에 따라 체험 연령도 달리할 수 있다.

주목할 점은 참가자들이 육체적 활동과 적극적인 사고, 상호 간 협력을 함께 하도록 해야 한다는 것이다. 참가자들이 자신들이 만드는 지식묘는 오랜 기간 유지되어야 하는 무덤이므로 정교하고 튼튼하게 만들어야 함을 인식하게 해야 하기 때문에 보다 세부적인 방법들을 생각하고 공동체 안에서 서로 의논해보기도 할 것이다. 따라서 참가자들은 능동적인 참여와 활발한 움직임, 적극적인 사고와 협력 등을 통해 실존적 진정성을 경험하게 된다. 이것이 킬포즈의 의미이다.

3) 기와지붕 만들기

기와는 목조 건물의 지붕에 이어져 누수를 차단하고 물이 흘러내리게 하는 구조물이다. 지붕을 결구하고 있는 서까래 등 목재의 부식을 방지하고 건물의 경관을 아름답게 보이게 하는 것이 기와이다.¹³⁾

우리나라에서는 삼국시대에 이미 기와가 본격적으로 제작되기 시작하여 조선시대까지 많은 변천을 겪으면서 이어져왔으며, 오늘날에

12) 이영문, 2002, 『한국 지식묘 사회 연구』, 학연문화사.

13) 황의수, 1989, 『조선 기와』, 대원사 참고.

도 쓰이고 있다. 고고문화유산으로서 기와는 코리아로봇챔피언쉽(KRC)¹⁴⁾의 교육콘텐츠화 규칙을 적용하여 컬포츠 프로그램으로 구성할 수 있다. 이러한 프로그램 구성은 문화원형을 보존하면서 현대적 의미의 유산을 창조하는 것으로 진정한 의미의 활용이라고 할 수 있다.¹⁵⁾

구체적으로 기와의 특징을 살릴 수 있는 3가지 유형의 지붕 만들기를 수준별로 나누어 구성할 수 있다. 즉, 지붕 형태에 따른 난이도 수준에 따라 1단계 맞배지붕 만들기, 2단계 우진각지붕 만들기, 3단계 팔작지붕 만들기 등을 컬포츠로 구성하는 것이다.

1단계 맞배지붕 만들기는 유아와 초등학교 저학년을 대상으로 한 프로그램에 적합한 수준이다. 맞배지붕을 평기와와 막새기와만을 이용해 제작한다. 실제 기와지붕과 같이 암키와를 깔고 수키와로 그 위를 덮음으로써 지붕이 완성되게 하는데, 구체적인 구조와 기와 없는 순서 등은 미리 가르쳐주는 것이 아니라 실행자가 직접 생각해내게 해야 한다. 실행 과정에서 문제가 생기면 이것 또한 실행자가 더욱 깊이 생각하며 과정을 반복하게 한다. 전 과정을 실행자가 주체가 되어 능동적으로 진행하게 하는 것이다. 그래야만 실존적 진정성을 경험하는 단계에 이를 수 있고, 단순 만들기를 넘어 문화유산 활용의 의미를 살릴 수 있다.

2단계 우진각지붕 만들기는 초등학교 고학년을 대상으로 하기에 알맞다. 여기서는 평기와와 막새기와에 더해 서까래 기와를 사용한다. 구체적으로 맞배지붕 만들기과 같은 과정으로 진행하며, 그 난이도를 조금 높인 것이다.

3단계 팔작지붕 만들기는 중·고등학생에게 맞는 프로그램이다. 가

14) 7~18세 아이들과 청소년들이 실행하는 것으로, ① 움직이는 부품과 간단한 기계장치를 이용한 모형 만들기, ② 팀의 연구결과, 팀(팀원) 및 모형에 대해 설명할 수 있는 포스터 만들기로 구성된다(창의공학교육협회 인터넷 홈페이지, <http://www.fest.or.kr/>).

15) 신경숙, 2014, 『고고학자료를 활용한 교육콘텐츠화 방안 연구』, 목포대학교 대학원 고고 인류학과 박사학위논문.

장 복잡한 과정으로 평가와, 막새기와, 서까래기와, 마루기와 등 다양한 기와들이 필요하다. 팔작지붕은 용마루, 추녀마루, 내림마루를 모두 제작해야 하며, 하부구조도 건물이 오래도록 버티며 제 기능을 다할 수 있게 구체적인 방법으로 집을 짓도록 한다.

이러한 기술을 우리나라의 건축양식인 다양한 공포와 연결한다면 우리나라 전통 건축공학적 지식을 포괄적으로 이해할 수 있을 것이다. 더욱이 스포츠의 엄밀성을 적용한다면 의미 있는 킬포츠 프로그램이 될 것이라고 판단된다.

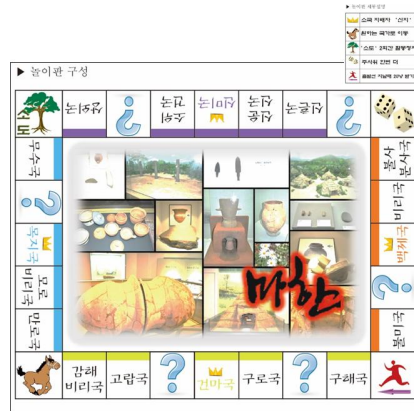
4) 마한(馬韓) 역사문화 보드게임

고고문화유산에 담긴 콘텐츠를 게임과 접목하여 그 의미와 가치를 누릴 수도 있다. 예컨대 고대국가였던 마한의 역사와 문화를 보드게임(board game, 말판놀이)¹⁶⁾으로 즐기는 것이 그런 것이다.

마한은 목지국(目支國)과 백제국(伯濟國) 등 54개의 소국(小國)으로 이루어졌던 연맹국가로, 발굴조사 등을 통해 그 역사와 문화가 점점 풍부하게 드러나고 있다. 웅관묘와 토기, 동검, 금동신발, 장신구 등이 마한의 문화상을 보여주는 대표적인 고고문화유산으로 꼽을 수 있는 것들이다. 이러한 마한 여러 소국들의 이름과 유물들을 배치하여 보드를 만들고, 그 위에서 보드게임을 즐기는 과정에서 마한 고고문화 유산들을 사진으로 접하게 하는 것이다.

16) 보드게임은 놀이판과 간단한 물리적인 도구로 진행되는 놀이를 말한다. 좁은 의미에서는 놀이판 및 종이 등으로 구성된 놀이딱지(흔히 카드)와 연필, 놀이패(토근, token), 주사위 등으로 실행하는 게임을 말하며, 넓은 의미에서는 온라인으로 진행되는 카드게임 등을 포함한다.

<그림 1> 마한 보드게임 기본 안



보드게임은 그 종류와 규칙이 다양하므로 마한 콘텐츠를 활용하기에 적합한 것을 선정하여 게임을 구성하거나, 이를 즐기는 사람들이 원하는 것을 선택하게 함으로써 규칙을 명확히 해야 한다. 그리고 스토리뱅크의 구성, 고고콘텐츠 구성, 보조콘텐츠 구성 등 보드게임의 필수 요소들을 갖춘다.¹⁷⁾ 보드게임이라는 형식에 마한의 역사와 문화를 콘텐츠로 채워 역사문화와 게임을 함께 경험하는 컬포츠라고 할 수 있다. 이를 즐기는 사람들은 ① 보드게임이 주는 게임으로서의 즐거움과 마한에 관한 역사문화 등 교육적 콘텐츠를 함께 누릴 수 있고, ② 단순한 규칙에 따라 게임을 진행하면서 문제해결능력과 의사결정 능력 등을 발달시키는 등의 효과를 얻을 수 있다.

이는 육체적 움직임보다는 집중적 사고 등 적극적인 정신활동을 통해 실존적 진정성을 경험할 수 있는 컬포츠라고 할 수 있다. 이러한 역사문화콘텐츠를 활발한 움직임이 필요한 프로그램으로 구성하면 육체적 활동 속에서 실존적 진정성을 느끼는 단계에 이르는 컬포츠를 만들 수 있을 것이다.

17) 임수진·이정옥, 2005, 「교육용 보드게임 개발 사례에 관한 연구」, 『어린이미디어연구』 제 4권, 한국어린이미디어학회.

5) 청동기시대 집짓기

제주도는 청동기시대 물질문화의 종착지라고 할 수 있다. 이곳은 한반도와는 구분되는 지리적 조건이 지역 간의 활발한 기술교류를 제약하는 요소로 작용했다.¹⁸⁾ 제주도의 환경적 요인들이 고고자료의 변화 양상과 지속성에 있어서 한반도와는 상이성을 갖게 한 것이다.¹⁹⁾ 이는 제주도에 분포하는 고고문화유산에 담겨 있으며, 따라서 제주도 고고문화유산을 활용해 킬포즈를 만들면 제주도의 역사문화적 특성을 스포츠로 즐기며 재미있게 만나는 문화유산 활용이 될 수 있다.


이러한 특성을 가진 활용으로 제주도의 유적 발굴조사 성과를 토대로 한 ‘청동기시대 집짓기’를 킬포즈로 구성해볼 수 있다. 청동기시대 집짓기는 ① 부지 조성, ② 벌목, ③ 기둥, 보, 도리 등 목재 가공, ④ 부재 설치와 결구, ⑤ 지붕 이엉 엮기 등 여러 단계의 과정을 포함하며, 이는 실험고고학과 건축학적 요소들이 결합된 것이다.

<사진 3> 청동기시대 집짓기 킬포즈 실행과정

과제	도구	작장	수행 과제
벌목			

18) 이청규, 1995, 『제주도 고고학연구』, 학연문화사.

19) 이청규, 2009, 「제주도 상고사회의 한반도와의 해상교류」, 『제주도 송국리문화의 수용과 전개』, 제3회 한국청동기학회 학술대회 자료집, 한국청동기학회.

가공			
부지 조성			 <p>순서 1> 지름 1m의 원형구멍이 형성 순서 2> 땅바닥 - 10cm 정도 순서 3> 땅바닥 - 20cm 정도 순서 4> 구멍이 깊이 확장</p>

지금까지 몇몇 박물관이나 문화재 발굴조사기관에서도 선사시대 집짓기 체험 프로그램을 운영해왔는데, 참가자들이 집짓는 과정을 직접 수행하기는 쉽지 않았다. 일부 나무를 잘라 대충의 형태를 만들면서 선사시대의 주거지에 관한 정보를 체험자들에게 제공하는 수준에 머무는 것이 일반적이었다. 그런데 이런 방식으로는 이 연구에서 이론적 배경으로 삼고 있는 실존적 진정성을 경험하는 수준에 이르기 어렵다. 일부의 과정을 잠깐 동안 체험해보는 것으로는 자아를 느끼고 자신이 실존함을 경험하기 어려운 것이다.

그런데 킬포츠는 문화와 스포츠를 융합한 것으로, 경기 환경과 규칙을 적절히 조정하면 이러한 현실적 문제도 해결할 수 있다. 연령별·수준별로 경기 구성과 규칙을 다양하게 하는 것이다. 초보자들에게는 발굴조사와 연계하여 이미 형태를 모두 갖춘 주거지를 찾게 하고, 수혈과 기둥구멍에 이미 준비해준 나무를 끼워 집을 완성하게 하는 등 단순한 킬포츠를 수행하게 한다. 더 수준이 높은 경기에서는 청동기시대 집의 설계도를 제시하고 팀원 간 협력을 통해 직접 집을 짓게 하는 단계까지 고고학적 지식수준을 높여 적용할 수 있다.

집짓기 킬포츠는 청동기시대 주거지 발굴조사를 통해 얻게 된 당시

의 역사문화를 스포츠와 결합한 것으로, 그 성격상 일반 운동경기보다는 기능올림픽에서의 경기와 같이 기술적 경쟁이 이루어진다는 점을 특성으로 꼽을 수 있다. 따라서 참가자들은 주어진 틀과 규칙 안에서 적극적으로 생각하고 팀원들 간 협력을 통해 작업하면서도 정해진 시간 안에 완성도 높은 집을 짓기 위해 활발하게 움직여야 한다. 이렇게 정신과 육체 모두를 적극적으로 활성화시킴으로써 참가자들은 자신이 직접 그 활동을 수행하고 있음을 느끼는 실존적 진정성을 경험하는 단계에 이를 수 있고, 이에 더해 자신들의 생각과 힘으로 청동기 시대 집을 완성했다는 데서 성취감을 얻을 수도 있다.

6) 선사인의 하루, 하이킹²⁰⁾

앞에서 살펴본 것들과는 또 다른 관점에서, 선사시대 사람들의 하루를 순차적으로 경험해보는 킬포즈를 구성해볼 수 있다. 지금까지 사례로 든 킬포즈 프로그램들이 역사 속의 특정한 문화현상에 기초한 단독 활용인 데 비해, 선사시대 하이킹 체험은 여러 과정을 차례로 수행하는 복합적 성격이 강한 것 연계 활용 또는 융합 활용이라는 특성을 갖는다.²¹⁾

구체적으로 ① 석기 등 도구 제작, ② 암각화 그리기와 풍요 기원, ③ 사냥, ④ 식사와 축제 등 단계적으로 이어지는 킬포즈를 구성한다. 선사인들의 하루 생활 중 특징적인 것들을 뽑아서 킬포즈화하는 것이다. 참가자들은 각 단계별로 주어진 과제를 정해진 규칙에 따라 실행하고, 그것이 끝나면 다음 경기가 준비된 공간으로 이동해서 새로운

20) Kuhn, S. L., 1995, *Mousterian Lithic Technology*, Princeton, New Jersey, Princeton University Press.

21) 문화유산 활용은 그 형태에 따라 특정 문화유산을 개별적으로 활용하는 단독 활용, 둘 이상의 문화재를 서로 이어서 활용하는 연계 활용, 둘 이상의 문화재를 하나로 합하여 활용하는 융합 활용 등으로 구분할 수 있다. 류호철, 2014, 「문화재 활용의 개념 확장과 활용 유형 분류체계 구축」, 『문화재』 제47권 제1호, 국립문화재연구소, 12~13쪽.

과제를 수행한다.

이렇게 해서 참가자들이 각 단계에서의 과제를 성공적으로 실행하고 이동하기를 반복해서 전체 코스를 완주하기까지 걸린 시간을 기록해둔다. 그리고 각 참가자들이 수행한 과제의 완성도와 거기에 소요된 시간을 점수로 산정하여 승부를 가리는 것이다. 선사인의 하루 하이킹은 최종 목적지까지 단계적으로 이동하며 수렵과 채집으로 식량을 얻었던 선사인들의 일상생활을 체험할 수 있게 구체적 내용을 만들어서 자연에 의지하고 그것을 활용하며 생존했던 선사시대의 생활문화를 직접 경험하게 한다는 데 의미가 있다. 그들이 암각화를 그리며 풍요를 기원했던 것에서 알 수 있듯이, 도구 제작과 수렵·채집으로 이어지는 일련의 과정은 그들로서는 식량 확보라는 생존이 걸린 문제였으므로, 스포츠적 성격과 규칙의 엄밀성을 적용하여 역사문화를 경험할 수 있다는 점에서 컬포츠 소재로 적합한 것이다.

선사인의 하루 하이킹은 이전의 선사문화체험과는 달리 여러 요소를 복합적으로 활용할 수 있다는 장점이 있다. 참가자들은 정해진 규칙 안에서 순차적으로 주어지는 과정을 수행하며 자신들의 과제를 해결하기 위해 자연스럽게 깊이 생각하고 협력하며 어려움을 풀어나간다. 궁극적으로 인지능력과 사고력, 협동심과 문제해결력 등을 키우며 인문학적·사회과학적 소양을 넓혀나갈 수 있다.

요컨대, 지금까지 살펴본 것과 같이 컬포츠는 참가자들이 스포츠 형식에 담긴 역사문화를 깊이 있게 체험해봄으로써 여러 측면에서 정신적·육체적 능력을 향상시키고, 그 과정에서 실존적 진정성을 경험하는 수준에까지 이를 수 있게 해주는 효과적인 고고문화유산 활용 방법이다. 단순히 객체가 되어 대상물, 또는 타인이 하는 행위를 관람하는 것과는 차원이 다르며, 일시적 또는 순간적 체험으로는 얻을 수 없는 것들을 경험하게 해주는 것이 컬포츠라고 할 수 있다. 이 연구에서 예시한 컬포츠들은 각 지역별 고고문화유산의 특성에 따라 그 문

화유산의 유형과 시대, 참가자들의 연령과 신체적 조건 등을 달리하며 다양하게 적용해볼 수 있을 것이다.

4. 키포츠를 적용한 제주도 고고문화유산 활용과 협력체계

1) 키포츠의 특성과 문화교육적 가치

고고문화유산 키포츠는 문화유산을 소재로 한 놀이를 넘어 스포츠의 규칙과 엄밀성이 포함된 경기에 이르기까지 그 수준을 높일 수 있는 방법이다. 이를 통해 참가자들은 고고학의 신비함과 인문학적 즐거움을 경험하며 삶의 질을 향상시키고, 그 과정에서 우리 역사문화에 관한 이해 수준을 자연스럽게 높일 수 있다. 문화와 스포츠가 결합된 것이라는 점에서 우리 역사문화에 관해 체계적으로 교육하면서도 흥미를 불러일으킬 수 있다는 장점이 있다. 예컨대, 사냥, 어로, 집짓기, 지석묘 축조 등 여러 유형의 학습을 통해 실제로 자연에서 도구를 제작하고 그것을 활용하면서 자연 친화적 환경 속에서 과거의 원시성을 경험할 수 있다. 고고학에는 이 외에도 각 시대별로 활용할 수 있는 교육콘텐츠가 매우 풍부하여 참가자의 연령과 추구하는 교육적 효과 등을 기준으로 다채로운 수준별 키포츠를 만드는 등 그 적용 범위를 자유롭게 넓힐 수 있다.

이런 특성을 갖는 키포츠는 일반적인 선사문화체험과 비교할 때 몇 가지 특징적인 교육적 가치를 갖는다. 첫째로, 키포츠는 단순 놀이나 일시적 체험을 넘어 체계적인 교육 방법으로 활용할 수 있다. 기존의 선사문화체험들이 선사시대의 문화현상을 소재로 한 놀이를 통해 학습 효과를 추구하는 것이었던 데 비해, 키포츠는 문화유산 활용의 지

속성 확보에 무게를 둔다. 선사문화체험은 축제로서의 성격²²⁾이 강해서 짧은 시간에 선사시대의 생활상을 이해하기가 쉽지 않으며, 체계적인 기준이 없어서 높은 교육적 효과를 거두기가 어려웠다. 그동안 선사문화체험이 고고학 대중화에 큰 역할을 해왔다는 것은 분명하지만, 그것을 문화자원, 교육자원으로 적극적으로 활용하기에는 한계가 있었던 것이다. 또한 기존의 선사문화체험은 자녀와 부모가 함께 참여하는 축제적 가치를 지향하기 때문에 연령별, 수준별 교육을 수행하기 어려웠고, 지속적으로 관심을 갖게 되는 대상들을 심화과정을 통해 교육하는 것에도 한계가 있었다. 이에 비해 켈포츠는 스포츠의 틀에 역사문화라는 내용을 채운 것이라는 특성을 살려 문화교육으로 체계화할 수 있다. 일시적인 단순 체험에 머무는 것이 아니라, 스포츠로 문화를 지속적으로 즐길 수 있다. 상당한 시간에 걸쳐 참가자 자신들이 깊이 생각하고 적극적으로 행동하며 정해진 규칙에 따라 단계별 과정을 수행한다는 점에서 켈포츠는 방과 후 과정이나 동아리 활동뿐만 아니라, 지역 문화원, 발굴조사기관, 대학박물관, 지역박물관 등에서 일정한 기간을 정해 문화교육 과정에 포함시켜 활용할 수 있는 것이다.

둘째로, 켈포츠는 선사시대 이래로 인류가 이 지역 환경을 기반으로 생존해온 다양한 방식들을 토대로 이루어지기 때문에 근본적으로 문화생태교육을 지향한다. 문화를 배제한 채 이루어지는 일반적인 생태교육에서는 생태에 관해서만 강조한 나머지, 자연환경에 적응하며 겪는 다양한 문화적 행위에 관한 이해를 높이기 어렵다는 한계가 있다. 그런데 인류는 늘 새로운 환경에 직면하여 한편으로는 그것에 적응하고 다른 한편으로는 그것을 이용하며 생존력을 높여왔고, 그러한 생존 과정에서 형성되어 남겨진 것들의 총체가 문화이다. 그러므로

22) 우리나라에도 이런 선사체험프로그램을 활용한 선사축제가 있는데, 대표적인 축제로는 연천 전곡리구석기문화축제, 서울 강동(암사동)선사문화축제, 공주 석장리구석기문화축제, 인천 강화고인돌 문화축제 등을 들 수 있다.

문화생태교육에서는 지금 주어진 환경에 어떻게 적응하며 생존할 것인가를 중요한 문제로 인식할 수밖에 없다. 환경의 규칙성과 보편성, 다양성과 특수성 등에 대한 적응력·대응력을 높이기 위한 정신적·육체적 반응에서부터 문화생태교육이 시작되는 것이다. 환경은 크게 자연환경(natural environment)과 문화환경(cultural environment)으로 나눌 수 있으며, 이 두 환경적 조건에 대한 적응력을 높이는 과정이 곧 문화생태교육이다. 이런 시각에서 고고학에서 연구하는 물질문화는 이 지역에서 공동체를 이루어 살았던 사람들이 남긴 문화생태적 행동 양식의 산물이며, 킬포즈는 고고문화유산이 갖는 문화적 특성과 그것을 둘러싼 자연환경적 특성을 충분히 살려서 문화생태교육을 지향함으로써 그 교육적 가치를 현실화하기에 적합한 방법이다.

셋째로, 그 지역 주민들이 주체적으로 킬포즈에 참여할 수 있으며, 이를 통해 고고문화유산을 중심으로 한 지역문화를 형성할 수 있다. 킬포즈가 소재로 하는 것은 바로 그 지역에서 형성되었던 문화를 담고 있는, 그 지역의 고고문화유산이다. 그리고 그 지역의 자연환경이나 문화환경, 역사적 배경 등을 가장 잘 알고 그것에 적극적으로 적응해온 사람들은 그 지역 주민들이다. 그 지역에서 전승되어온 토착지식, 전통 지식을 체득하여 일상적으로 실행해온 사람들이 지역 주민들인 것이다. 따라서 그곳의 자연환경과 문화자원에 정통한 주민들 중에서 지역 문화인재를 양성하고, 그들이 킬포즈 구성과 운영, 실행 등 전 과정을 주도할 때 킬포즈도, 킬포즈를 통한 문화생태교육도 성공 가능성이 높아진다. 고고문화유산 기반 킬포즈를 구성하고 운영하는 주체도, 그것을 적용하여 실행할 대상도 1차적으로는 그 지역 주민들이라고 할 수 있다.

2) 제주도 고고문화유산 킬포즈 적용 대상과 주요 내용

고고학의 연구 성과를 기초로 제주도 역사는 크게 구석기시대, 신석기시대, 청동기시대, 탐라시대, 중·근세로 시대를 구분하고 있다. 제주도 상고시대를 시대 구분하고 그 문화변동을 설명하기에 적합한 유적들로, 구석기시대에는 빌레못 동굴과 천지연동굴 유적(생수계유적), 신석기시대 고산리유적과 북촌리유적, 청동기시대 상모리유적, 탐라시대 초기 삼양동유적, 전기 괭지패총, 후기 고내리유적 등이 있다(도표 1).²³⁾ 제주도 전역에는 이러한 풍부한 문화자원이 잘 보존되어 있다.

제주도가 가진 이러한 고고문화유산들은 모두 컬포츠의 소재가 된다. 교육적 관점에서 이것은 지금까지의 지식주의 교육, 줄 세우기 교육, 주입식 교육 등 여러 문제들을 어느 정도 해소하는 데 긍정적으로 활용할 수 있는 자원이자 도구이기도 하다.

<표 1> 상고시대 제주도 시기구분과 문화변동

시기구분		정치·사회적 변화		토기문화	
시대	연대	내부	외부	재지산	외지산
구석기시대	65,000(·)~35,000	혈거이동 사회	연륙	빌레못洞窟 石器	
	25,000(·)~15,000			천지연洞窟 石器	
신석기시대	B.C.9,000~6,000	수렵채집 사회	연륙이 동	고산리식토기	
	B.C.6,000~3,000				용기문토기
	B.C.3,000~1,000			북촌리식토기	이중구연토기
무문토기시대	B.C.800~B.C.200	정착사회 (소규모사회)	남한유 입	상모리식토기	공렬토기
탐라시대 초기 [初期(形成期)]	B.C.200~A.D.200	취락사회		삼양동식토기	점토대토기 마한계토기
탐라시대 전기	A.D.200~500	위계화 초기사회	마한교 역	괭지리식토기	백제계토기
탐라시대 후기 [耽羅國時代]	A.D.500~660	국주 지배사회	백제조 공	고내리식토기	

23) 강창화, 2013, 「제주도 고고학의 성과」, 『호남고고학의 20년, 그 회고와 전망: 제21회 호남고고학회 학술대회』, 호남고고학회.

	A.D.660~936		신라조 공		통일신라토기 당도자기
	A.D.936~1105	성주 체제사회	구당사 파견		고려도기 송도자기

최근 공교육 정상화에 대한 관심이 높아지고 있다. 그 중에서도 자율과 자치가 중요한 담론으로 부상하고 있으며, 성적 중심 서열화에서 벗어나 공정하고 공평한 교육기회 제공 등을 핵심적인 내용으로 하는 ‘교실혁명’이 강조되고 있다. 이렇게 보더라도 킬포츠는 나 자신이 대한민국 국민이라는 자긍심을 이념적으로가 아니라 실제 경험으로 체득하게 해주는 교육 도구이자 교실혁명을 주도하는 공교육의 구체적인 방법이 될 수 있다. 우리 교육이 안고 있는 고질적인 병폐는 주입식 교육임은 누구나 인정하는 바이며, 이른바 교실혁명을 포함하는 교육개혁은 바로 이러한 병폐에서 벗어나는 것을 의미한다. 킬포츠는 다음 세대가 갖추어야 할 핵심적 역량으로 강조되는 비판적 사고(critical skill), 창조적 발상(creative thinking), 협력능력(interpersonal skill)²⁴⁾ 등을 고도로 발달시킬 수 있는 문화유산 활용 방법이자 교육 방법으로 주목할 만하다. 이미 앞에서 살펴본 것과 같이 킬포츠는 문화와 스포츠를 결합시켜 만드는 것으로, 참가자 자신의 적극적 사고와 능동적 움직임, 그리고 팀원 간 협력과 규칙 준수 등 특성으로 한다. 바로 이런 특성이 주입식 교육에서 벗어나 미래를 준비하는 역량을 키울 수 있는 수단으로서 킬포츠의 현실적 가치와 가능성을 말해준다.

앞에서 예로 든 것과 같이 고고문화유산에 기초한 킬포츠는 다양한 유형으로, 다양한 수준에 맞춰 풍부하고 다채롭게 구성할 수 있다. 이제 킬포츠를 누구에게부터 적용할 것인가, 그리고 킬포츠를 통해 그들을 교육할 주체는 누구이며 그런 주체들을 어떻게 체계화하고 협력 관계를 구축할 것인가가 남아있는 관건이다.

24) Halpern, D. F. 2001. Assessing the effectiveness of critical thinking instruction, *The Journal of General Education*, 50(4), pp.270-286.

고고문화유산 기반 컬포츠는 우선 시험 등 정해진 학습 부담이 상대적으로 적은 초등학교 저학년 학생들로부터 시작하여 점진적으로 확대하는 것이 현실적일 것이다. 컬포츠가 갖는 여러 가지 교육적 효과와 문화적 의미를 어려서부터 직접 체득할 수 있게 한다는 점에서도 저학년 학생들을 우선적인 대상으로 하는 것이 효과적이다. 컬포츠가 사람으로서, 특히 공동체 구성원들과 더불어 협력하며 살아가야 하는 사회적 존재로서 누구나 가져야 할 보편적인 가치들을 내포하고 있다는 특성을 고려할 때, 더욱 그러하다. 저학년 학생들은 자신의 학습 능력과 재능 정도가 아직 파악되지 않은 상태에 있는데, 이때부터 사회 구성원으로서 가져야 할 보편적 가치를 자신의 사고와 판단, 신체적 활동 등으로 이루어지는 컬포츠를 통해 우선적으로 습득하게 되는 것이다. 게다가 단순한 스포츠에서 나아가 스포츠의 엄밀성과 흥미를 기초로 본질적인 지적 욕구를 충족시켜줄 뿐만 아니라, 학생들이 살아가면서 지속적으로 경험하게 되는 문화 활동과 그 결과물로 생성된 문화유산에 관한 이해를 높여주는 것이 컬포츠라는 점에서 사고능력 향상을 통해 학업능력을 돕는 기능적 속성도 기대할 수 있다. 최근 초·중등교육에 관한 사무가 시·도교육청으로 전면 이관될 가능성도 높아지고 있는데, 이것은 교육과정 등에서 상대적으로 여유가 있는 초등학교 저학년 학생들부터 컬포츠를 적용할 여지가 넓어짐을 의미한다. 특히 시·도교육청 차원에서 지역 공동체와의 협력을 통해 ‘공교육의 사회화’를 구현하기 위해 새로운 교육을 추구할 때 컬포츠는 효과적인 교육 방법이 될 수 있다.

컬포츠를 실행하기 위해서는 우선 문화적 내용과 스포츠의 규칙을 담은 체계화된 매뉴얼부터 만들어야 한다. 그리고 그것을 컬포츠 구성에 내용을 제공한 지역의 대표적인 문화유산 인근 초등학교의 방과 후 프로그램에 적용하는 것으로 시작하는 것이 현실적이고 바람직하다. 앞서 제시한 제주도의 대표적인 유적 중 몇 가지 예를 들면, 각지

패총 인근의 광금초등학교나 고산리유적의 고산초등학교와 같이 학생 수 100여명 정도의 초등학교가 있다. 이 정도 초등학교라면 고고문화유산 기반 키포츠를 교육하고 실행하기에 적절한 규모이다. 지역 교육청에서는 이런 학교들을 키포츠 특성화 학교로 지정하고, 이 학교 학생들을 위해 교사들과 전문가들이 참여하는 문화유산 교육 계획을 수립하여 방과 후 프로그램 운영을 지원하는 등의 방법으로 키포츠를 시작할 수 있다. 이런 방식으로 키포츠 매뉴얼에 학교 인근의 대표적인 유적들, 즉 생수래유적, 고산리유적, 북촌리유적, 상모리유적, 삼양동유적, 광지패총유적, 고내리유적 등 시대를 대표하는 유적과 그곳에서 출토된 유물 등에서 키포츠를 구성하기에 적합한 내용을 뽑고 그것으로 다양한 키포츠 프로그램을 만들 수 있다. 학교 인근 문화유적은 발굴조사 후 아무도 찾지 않는 빈 터로 남는 것이 아니라, 키포츠와 연계한 교육의 장이 되는 것이다. 이러한 고고문화유산 활용은 나아가서 그 문화유산에 관한 인식을 넓혀서 결과적으로 문화유산의 사회적 가치를 더욱 증진하는 결과를 만들어갈 수 있다.

3) 키포츠 실행 주체로서 지역문화인재 양성과 협력체계 구축

키포츠를 적용하여 문화유산을 활용하기 위해서 무엇보다 우선적으로 필요한 것은 키포츠를 실행할 주체로서 전문적 역량을 갖춘 지역문화인재를 확보하는 일이다. 고고문화유산에 담긴 역사문화적 의미를 키포츠로 기획·구성하여 매뉴얼을 만들고, 그것을 교육하며 실행할 수 있는 인재가 있어야 하는 것이다. 키포츠는 고고문화유산을 포함한 지역 역사문화와 자연적·인문적 환경에 관해 잘 알고 있는 그 지역 출신이 지역문화인재로 성장하여 담당하는 것이 가장 자연스럽고 효과적이다.

제주도 고고문화유산으로 고산리유적(사적 제412호)은 고산리 지구내마을 서쪽에서 수월봉 바로 앞까지 펼쳐진 해안단구 상에 넓게 분포하고 있는 대표적인 선사시대 유적이다. 이 유적은 여러 차례 발굴조사를 통해 세계적으로 유례가 없는 독특한 자연환경과 고고학적 위상을 함께 갖춘 문화유산으로서의 가치를 갖고 있다.²⁵⁾ 이 고고문화유산은 그동안 발굴된 자료를 기초로 다학문에 걸친 교육의 장을 만들어 이 지역의 고산초등학교의 학생들에게 돌려줄 때 그 의미와 가치를 현실화할 수 있다. 또한 수월봉으로부터 주변 해안단구의 형성과정, 그리고 그 단구를 생존의 땅으로 여기고 살아온 고산리 사람들, 즉 우리나라 신석기시대의 시작을 알리는 원주민의 역사를 미래 세대에까지 이어주어 그 땅의 주인들을 서로 만나게 해주어야 한다.

컬포츠로 이러한 문화유산 활용을 실행해줄 지역문화인재를 양성하는 일은 크게 두 가지 차원에서 생각할 수 있다. 고고학 등 역사문화에 관한 전문적 지식을 바탕으로 컬포츠를 기획하고 구성할 전문인력 양성이 한 가지이며, 지역 주민과 학생 등 일상 속에서 컬포츠를 실행하며 확산시켜줄 현장 인재 양성이 다른 한 가지이다.

첫째로, 컬포츠를 기획·구성하고 교육하는 일은 이에 관한 전문성을 확보하고 있는 발굴조사기관이나 박물관 등에서 담당하기에 적합하다. 그동안 제주도의 역사를 구석기시대로까지 끌어올리는 데 결정적인 역할을 해온 것은 제주도 내의 제주대학교박물관, 국립제주박물관, 제주고고학연구소, 제주문화유산연구원, 제주도민속자연사박물관 등 고고학 발굴조사기관들이다. 이 지역 고고문화유산의 역사문화적 의미를 가장 깊이 있게 알고 있는 것도 이들 기관에 소속되어 고고문

25) 이 유적에 관한 많은 보고서와 논문이 있는데, 그 중 발굴조사 보고서로 다음 것들이 있다. 제주대학교박물관·이청규, 1986, 『제주도유적-선사유적 지표조사보고』, 제주대학교박물관; 제주대학교박물관, 1998, 『제주고산리유적』, 제주대학교박물관·북제주군; 제주문화유산연구원, 2014, 『제주 고산리 유적』 발굴조사 보고서, 제주문화유산연구원·제주특별자치도 제주시; 제주문화유산연구원, 2015, 『제주 고산리 유적』Ⅱ 발굴조사 보고서, 제주문화유산연구원·제주특별자치도 제주시; 제주문화유산연구원, 2017, 『제주 고산리 유적』Ⅲ 발굴조사 보고서, 제주문화유산연구원·제주특별자치도 제주시.

화유산을 조사하고 연구해온 연구자들이다. 이들 기관에서 지역 고고문화유산 킬포츠를 기획하고 구성해서 교육할 지역문화인재를 양성하는 것이 효과적이다.

둘째로, 연구자들은 자신들의 전문성을 바탕으로 기획하고 구성된 킬포츠를 해당 고고문화유산 인근 학교 학생들과 그 지역 주민들에게 교육함으로써 그들을 현장에서 킬포츠를 실행할 지역문화인재로 양성할 수 있다. 1차적인 킬포츠 적용 대상이 되는 학생들은 단순히 발굴조사기관이나 박물관 등으로부터 킬포츠에 관해 교육받고 그것을 실행하는 사람들에게만 머무는 것이 아니다. 그들은 킬포츠를 배워서 그것을 일상화하고, 나아가 관광객 등 그 지역을 찾는 사람들과 함께 킬포츠를 즐기며 확산시키는 또 다른 차원에서의 지역문화인재로서 역할을 담당할 수 있는 것이다. 이렇게 어려서부터 킬포츠를 통해 이 지역의 역사문화를 익히고 누리며 자란 사람들은 성인이 되었을 때 전문성을 갖추고 지역문화 프로그램을 기획하고 개발하는 기획자이자 실행 주체로 성장할 수 있는 토대를 갖추게 되는 효과도 있다. 말하자면 지역문화인재의 지속가능성을 확보하는 기초를 다지는 것이라고 할 수 있다.

그리고 발굴조사기관과 박물관, 지역주민, 학생들과 함께 킬포츠 실행과 확산에 큰 역할을 담당해주어야 할 주체가 있다. 교육청과 지방자치단체가 그들이다. 교육청과 지방자치단체는 교육과 지방행정을 담당하는 공공기관으로 킬포츠 기획·구성에서부터 교육, 실행에 이르기까지 전 과정을 지원할 수 있으며, 그런 지원이 뒷받침될 때 킬포츠를 원활하게 현실화할 수 있다. 발굴조사기관과 박물관 등 전문기구에서 킬포츠를 기획하고 구성하는 것도, 그것을 매뉴얼로 작성하고 학생 등을 대상으로 방과 후 과정으로 교육하는 것도, 제주도를 찾는 방문객들을 대상으로 이를 확산시키는 것도 모두 교육청, 그리고 지방자치단체와 관련된 것들이며, 이들 기관의 지원이 필수적이다.

따라서 발굴조사기관과 박물관 등 전문기구, 지역주민과 학생들, 교육청과 지방자치단체 등이 상호 협력체계를 갖추고, 각 주체가 자신들이 맡은 역할을 충실히 수행할 때 켈포츠는 고고문화유산 활용 방법으로 자리를 잡을 수 있다. 지역문화인재 양성과 그들에 의한 교육, 지역주민과 학생들에 의한 실행과 확산, 교육청과 지방자치단체의 지원 등으로 이루어지는 협력체계가 필수적인 것이다.

고고문화유산은 미래 세대를 위한 교육의 장임과 함께 지역 주민들의 삶의 터전이다. 그러므로 이 자원을 누리고 활용할 권리는 1차적으로 지역 주민들에게 있다. 그러한 권리에는 이 문화유산을 보존하고 관리하여 다음 세대에게 물려주어야 하는 의무가 따른다. 그러므로 지방자치단체는 지역 주민들이 문화유산 보전과 활용에 자발적으로 참여할 수 있는 환경을 만들어주고 지원해주어야 한다. 그런데, 지역 공동체가 문화유산의 주인으로서 그것을 올바르게 보전하고 활용하기 위해서는 지역 주민들이 다른 누구보다도 그 문화유산의 의미와 가치를 제대로 인식하고 있어야 한다. 이런 관점에서 켈포츠는 지역 주민들과 미래 세대가 문화유산의 의미와 가치를 깊이 있게 체득할 수 있게 해주는 매개체가 된다. 지역 주민들은 켈포츠를 통해 문화유산의 가치를 직접 누리고 경험할 수 있으며, 나아가 그 문화유산에 관해 잘 아는 주인이 될 수 있다. 문화유산의 주인으로서 자발적으로 보호 활동을 펼치고 현장에서의 해설과 교육 등의 역할을 수행하며 활용 주체가 되는 것이다.

이렇게 하다보면 지역사회 안에서는 켈포츠를 기획·구성하여 교육하고, 그것을 문화자원화하는 지역문화 전문가가 양성될 수 있다. 예컨대 발굴조사기관과 박물관의 고고학 전공자가 자신의 전문성을 켈포츠 기획·구성과 교육으로 연결시켜 지역문화 전문가가 되는 것 등이 그것이다. 지역사회에서는 이러한 전문가가 배출되어 켈포츠로 지역 문화를 살리고 문화생태교육을 실천할 수 있게 지원하여야 하며, 지역

문화 전문가는 킬포즈 기획과 구성, 교육, 매뉴얼 제작, 문화자원화 등에서 주도적인 역할을 지속하여야 한다. 이렇게 될 때 제주도는 단순히 볼거리만 있는 곳이 아니라 킬포즈에 직접 참여하며 한 층 의미 있는 역사문화를 경험할 수 있는 곳으로 그 가치를 높일 수 있다.

6. 맺음말

문화유산 활용이 지속성을 갖기 위해서는 문화유산의 본질적 가치에 주목하면서도 일시적 관광이나 일회성 체험 수준에서 벗어나야 한다. 문화유산의 의미와 가치를 일상생활 속에서 자연스럽게 누리며 이어나갈 때 문화유산 활용이 오늘날의 새로운 문화현상으로 자리 잡을 수 있다.

킬포즈는 역사문화와 그 의미를 경기 형식으로 즐기는 새로운 유형의 호모 루덴스(Homo Ludens)²⁶⁾형 활용 방법이다. 정해진 규칙 안에서 경기하면서 역사문화를 누리고 배우는 것이다. 킬포즈 참가자들은 능동적이고 적극적인 주체가 되어 그것을 실행하는 과정에서 비판적 사고와 창의적 발상, 협력능력 등 교육적 가치를 체득할 수 있다. 공교육 정상화 관점에서 킬포즈는 입시를 위한 주입식 교육, 지식주의 교육에서 벗어나 자율과 자치, 협력을 추구함으로써 미래 사회를 살아가야 하는 주체로서 갖추어야 할 실질적인 능력을 키우는 데 의미 있는 교육 방법이다.

적극적으로 생각하고 능동적으로 움직이며 실행한다는 점에서 킬포즈 참가자들은 실존적 진정성을 경험할 수 있다. 이것은 전통적인 대상물이나 행위를 잠깐 동안 관람하거나 체험하는 방법으로는 이룰 수 없는 높은 수준의 정신적 고양을 경험하게 됨을 의미한다. 자신이

26) Huizinga, Johan, 1938, 이종인 역, 2010, 『호모 루덴스』, 연암서가.

정신활동과 육체활동의 주체가 되어 의미가 담긴 행위를 직접 실행하며 평상시에는 자각하지 못하던 자기 자신을 느낀다는 뜻이다. 이러한 경험은 기억에 강하게 남아 역사문화에 관한 인식을 바꾸고, 그러한 상태를 다시 경험해보고 싶은 자극이 된다는 점에서 현실적 의미가 있다. 문화유산 활용의 질을 높이는 것이다.

제주도 전역에는 뛰어난 자연경관과 야외 자연사박물관 수준의 풍성한 자연자원과 함께 그것을 기반으로 고고문화유산 등 풍부한 문화자원이 잘 보존되어 있다. 위에서 언급한 것처럼 문화적으로나 교육적으로, 정신적으로나 육체적으로 실질적 의미가 큰 컬포츠를 효과적으로 기획·구성하고 실행하기 위해서는 그것을 실행할 지역문화 전문가가 필요하다. 역사문화적 의미를 가진 내용으로 컬포츠를 기획하고 구성할 발굴조사기관과 박물관 등의 전문가, 지역주민과 학생들 등이 그들이다. 지역주민들과 학생들은 컬포츠를 일상생활 속에서 실행하며 그것에 내포된 의미와 가치를 공유하고 확산시킬 주체들이다. 이러한 여러 주체들이 서로 협력하고 여기에 교육청과 지방자치단체 등의 지원이 적절히 조화될 때 컬포츠는 의미와 가치를 중심으로 한 지역 문화유산 활용을 구체화하는 실질적인 수단이 될 수 있다. 그리고 이러한 일상적 활용을 통한 가치 인식이 곧 문화유산 보전으로 이어지는 선순환구조를 만들게 된다.

요컨대, 컬포츠는 일상생활 속에서 제주도의 문화유산의 가치를 자연스럽게 누리고 인식하는 실질적인 프로그램으로, 일시적인 행사 위주의 활용을 넘어 의미와 가치를 중심으로 하면서도 지속가능성을 확보할 수 있는 문화유산 활용 방법이다. 특히 상당 시간에 걸쳐 적극적인 사고와 능동적인 육체적 행동이 함께한다는 점에서 실존적 진정성을 경험하는 수준에 이를 수 있다는 점은 컬포츠가 갖는 큰 의의라고 할 수 있다.

[참고문헌]

<논문과 단행본>

- 강창화, 2013, 「제주도 고고학의 성과」, 『호남고고학의 20년, 그 회고와 전망: 제21회 호남고고학회 학술대회』, 호남고고학회.
- 김윤화, 2005, 『피아제의 인지발달 이론에 의한 조작놀이의 교육적 효과에 관한 연구』, 한서대학교 대학원 아동미술전공 석사학위논문.
- 류호철, 2014, 「문화재 활용의 개념 확장과 활용 유형 분류체계 구축」, 『문화재』 제47권 제1호, 국립문화재연구소.
- 변찬복, 2012, 「관광객 경험의 진정성과 일상성에 관한 연구」, 『인문학논총』 제29집, 경성대학교 인문과학연구소.
- 북제주군·제주대학교박물관, 1998, 『제주고산리유적』, 제주대학교박물관.
- 신경숙, 2014, 「고고학자료를 활용한 교육콘텐츠화 방안 연구」, 목포대학교 대학원 고고인류학과 박사학위논문.
- 이영문, 2002 『한국 지식묘 사회 연구』, 학연문화사.
- 이청규, 1995, 『제주도 고고학연구』, 학연문화사.
- _____, 2009, 「제주도 상고사회의 한반도와의 해상교류」, 『제주도 송국리문화의 수용과 전개』, 제3회 한국청동기학회 학술대회 자료집, 한국청동기학회.
- 이현종·김선영·문경오, 2016, 「고고문화유산을 통한 킬포즈 활용 및 지역문화인재 양성 시론」, 『지방사와 지방문화』 제19권 제2호, 역사문화학회.
- 이현종·장대훈, 2010, 「우리나라 후기구석기시대 현생인류의 석기제작 복합인지체계 연구-정장리 유적 접합석기를 중심으로」, 『한국상고사학보』 제67호, 한국상고사학회.
- 이현종·장대훈·Peterson Song, 2016, 「청동기시대 화살촉 제작실험에 대한 킬포즈(culports)의 활용 가능성」, 『박물관연보』 제25호, 목포대학교박물관.
- 임수진·이정옥, 2005, 「교육용 보드게임 개발 사례에 관한 연구」, 『어린이미디어연구』 제4권, 한국어린이미디어학회.
- 제주대학교박물관·이청규, 1986, 『제주도유적-선사유적 지표조사 보고』, 제주대학교박물관 유적조사보고 제2집, 제주대학교박물관.
- 제주문화유산연구원, 2014, 『제주 고산리 유적』 발굴조사 보고서, 제주문화유산연구원·제주특별자치도 제주시.
- _____, 2015, 『제주 고산리 유적』Ⅱ 발굴조사 보고서, 제주문화유산연구원·제주특별자치도 제주시.
- _____, 2017, 『제주 고산리 유적』Ⅲ 발굴조사 보고서, 제주문화유산연구원·제주특별자치도 제주시.
- 최지은, 2014, 「창의적 문제해결력 증진을 위한 퍼즐활용 교육의 효과」, 한국교원대학교 대학원 정보영재교육전공 석사학위논문.
- 황의수, 1989, 『조선 기와』, 대원사.
- Halpern, D. F. 2001. Assessing the effectiveness of critical thinking instruction, *The Journal*

of General Education, 50(4), pp.270-286.

Huizinga, Johan, 1938, 이종인 역, 2010, 『호모 루덴스』, 연암서가.

Kuhn, S. L., 1995, *Mousterian Lithic Technology*, Princeton, New Jersey, Princeton University Press.

Ning Wang, 2000, *Tourism & Modernity: A Sociological Analysis*, Elsevier Science Ltd,
이진형 · 최석호 역, 2004, 『관광과 근대성: 사회학적 분석』, 일신사.

<인터넷 자료>

두산백과.

창의공학교육협회 인터넷 홈페이지, <http://www.fest.or.kr>.

K C I

A Culports Approach to Archeological Cultural Heritage

— Focused on Applying to the Cultural Heritage
in Jeju Island —

Lee, Heon-Jong* · Ryu, Ho-Cheol**

The Culports is articulated as a new form of the play-based cultural education system that enriches a wide range of humanities value and archeological mistery by applying the sports regularity and precision to restoring cultural heritage and capitals. The distinguishing feature of Culports is that it enables educators to manipulate key components of the program (i.e., structure, degree of difficulty, and operational process) in various ways according to learners' achievement levels, age-specific groups, or the value pursuing the cultural legacy. For instance, Culports program can comprise various aspects of historical cultures, such as stoneware puzzle, constructing a dolmen, making a tiled roof, building a dugout hut, and experiencing a day life of a prehistorical man.

Based on the research in the archeological field, the history of Jeju island can be broadly categorized into the five periods: the Paleolithic era, the Neolithic era, the Bronze age, the period of Tamna, and the Middle/Modern ages. Especially, in Jeju island, known for the unique natural scenery and resources valued at outdoor natural history museum, such cultural remains have

* Professor, Department of Archaeology and Cultural Anthropology, Mokpo National University

** Professor, Anyang University, Majoring in Cultural Heritage Policy

been well preserved. For example, in case of Gosan-ri remains and Gwakji shell mound, it is essential for related local parties to build a cooperation system in order to empower cultural and educational effects of Culports. Museums and institutions investigating excavated relics not only restore archeological resources (cultural heritage and remains) in Jeju Island, but culturally educate human resources through the well-designed, culture-based Culports program as well. In this process, local citizen and students as implementing bodies need to play an important role in expanding Culports while enjoying it in their daily lives. In the meantime, public institutions, or educational office and local government, should do their duty to systematically support a whole process of implementing Culports education.

Participants can have an opportunity to acquire cultural self-esteem in implementing Culports practices by learning basic competence and qualification required for the member of a society. Furthermore, Culports program helps participants think actively and positively, eventually leading them to the level experiencing their 'existential authenticity.' In this respect, Culports should be recognized as an approach to utilizing cultural heritage in which all of the people in community share cultural value and then expand it across the country.

Key Words: using cultural heritage, culports, existential authenticity, cultural resources, human resources