

제주해녀항일운동 기반 디지털 콘텐츠 개발

The Development of Digital Contents Based on Jeju Haenyeo's Anti-Japan Resistance

조은희, 임지영, 한은미, 양혜선, 배인숙, 홍윤지,
윤미혜, 김성백, 김동진
제주대학교

Jo Eun-Hee, Lim Ji-Young, Hahn Eun-Mi,
Yang Hye-Sun, Bae In-Suk, Hong Yoon-Ji,
Yoon Mi-Hye, Kim Seong-Baeg, Kim Dong-Jun
Cheju National Univ.

요약

제주의 해녀는 독특한 인적 문화 자원으로 세계적으로 한국과 일본에만 존재한다. 특히, 제주 해녀들은 1931년 생존권을 스스로 찾기 위해 해녀항일운동을 전개하여 일제의 식민지 수탈 기관인 관제 조합과 식민지 수탈정책에 대항하여 민족해방운동을 일으켰다. 현재 제주에서는 독특한 제주 해녀문화를 전승하기 위해 제주 해녀를 유네스코 세계 문화유산으로 등재하기 위한 노력이 진행되고 있다. 본 연구에서는 이처럼 해녀와 그들이 전개했던 항일운동에 기반한 디지털 스토리텔링, 캐릭터, 애니메이션, 게임, 홈페이지 등을 개발하여 유아들에게 해녀들의 정신과 문화를 이해하고 계승할 수 있도록 교육적으로 활용하고자 한다. 본 연구를 통해 점점 사라져 가는 해녀와 관련된 문화 자원을 새롭게 재창출할 수 있는 방안과 항일운동의 정신을 재음미해 볼 수 있도록 한다.

Abstract

The Haenyeo of Jeju exists as a unique human resource only in Korea and Japan in the world. Especially, the anti-Japan opposition movement of the Haenyeo of Jeju, which had started to get the right to live on their own in 1931, had developed as the national liberation movement by struggling against a colonial of Japan and the official regulation association that was a plundering organization of Japan. Accordingly, there is making an effort to register Jeju's women divers as The National Treasure in UNESCO's Memory of the world. In this research, we are going to make stuff like a digital storytelling, characters, animation movies, games, and homepage to let our children understand and succeed the spirit and culture of the Haenyeo. We'll also use these contents for the education. We examine ways to recreate the culture resources related to the Haenyeo who gradually vanishes.

1. 개요

제주의 해녀는 한국의 특별한 삶의 방식으로 세계적으로 보기 드문 생활문화다. 이 때문에 해녀를 중요한 인적자원으로 인식하여 학계, 문화계, 언론계에서 제주해녀를 유네스코 세계 문화유산으로 등재하기 위한 움직임이 일고 있다. 제주도는 원래 땅이 척박하여 해녀의 물질에 의존하는 경향이 컸기 때문에 제주도의 문화는 해녀와 밀접한 연관을 가지고 있다. 해녀의 삶과 관련된 여러 가지 의식주 생활, 구성된 어촌 마을 형태, 세시풍속, 잠수기술, 불타, 나잠어구 등은 제주 풍속에 담겨 있어 타 지역과 구별되는 제주도만의 특징적인 문화가 되었다[1].

제주도의 독창적인 문화인 해녀들이 생존권을 스스로 찾기 위해 시작된 해녀항일운동은 일제의 식민지 수탈 기관인 관제 조합과 식민지 수탈정책에 대항하며 민족해방운동으로 발전시켰다. 하지만 제주해녀항일운동에 대해 전혀 모르고 있거나 알고 있다고 해도 자세히 알지 못하고 단어만 들은 수준에 있

는 것이 현실이다. 이번 연구는 해녀항일운동의 의미를 길이며 6~12세 아동들을 대상으로 한 문화콘텐츠를 제작한다. 이러한 디지털콘텐츠를 제작하여 아동들에게 사용할 수 있도록 하여 어릴 적부터 제주해녀항일운동에 관한 내용을 알게 하고 전통 문화를 계승 발전시킬 수 있도록 하는데 기여하고자 한다.

지금 서점가는 어린이 교양학습만화가 장악하고 있다. 2000년 초, 그리스 신화 열풍과 맞물려 <만화 그리스 로마신화>가 베스트셀러에 오르면서 일기 시작한 학습만화 열풍은 <살아남기 시리즈>, <마법 천자문>, <사교치기 시리즈>에 이르러 대세를 이루고 있다. 어린이들을 위한 만화의 기능은 건전한 오락의 측면과 가치 있는 학습의 측면에서 찾을 수 있는데, 바로 에듀테인먼트 효과를 겨냥한 전략이다.

본 연구는 대상을 6~12세의 아동으로 하고 있기 때문에 동화책과 동화와 관련된 게임, 애니메이션, 해녀민요 등이 담긴 CD를 통해 해녀항일운동에 대해 학습하고 해녀에 대해 에듀테인먼트적인 요소로 인해 학습이 자연스럽게 될 수 있도록

할 것이다. 또한 홈페이지를 통해 CD롬 콘텐츠 내용을 제공하고 더 자세한 해녀관련 내용을 올려 아동들의 궁금증을 해소하고 더욱 자세한 해녀관련 자료를 제공하여 웹 환경에서도 언제 어디서나 접속 할 수 있도록 할 것이다. 또한 '숨비소리'를 핸드폰 벨소리로 만들어 홈페이지에 올려 사용자가 다운 받을 수 있도록 하여 해녀의 특징인 '숨비소리'를 친숙하게 접할 수 있도록 할 것이다.

2. 연구 개발 배경 및 중요성

'해녀'라 함은 제주에서 시작 된 것이므로 제주에서는 해녀를 알리려는 움직임으로 박물관을 만들고 사진전을 개최하는 등의 노력을 기울이고 있다. 또 제주도는 해녀연구요원을 선발하여 연구를 지속적으로 하고 있다. 그리고 해녀의 이미지를 묘사한 캐릭터, 게임 등이 개발되고 있으며, 또한 해녀를 유네스코 세계문화유산으로 등재하기위한 움직임도 일고 있다.

그러나 제주도의 소중한 문화자원인 해녀에 대한 어린이의 지식이 부족하며 관심이 없다. 또한 어린이 눈에 맞추어 해녀를 인식시킬 수 있는 콘텐츠(해녀박물관 내의 어린이 체험 박물관 등)는 다양하나 해녀항일운동에 대한 콘텐츠가 없고 해녀항일운동의 주제가 어린이들에게 다가가기 어려우며 단순한 해녀캐릭터 홍보만을 위한 홈페이지나 아니면 지식전달 위주의 홈페이지만 존재한다.

2.1 해녀의 의미와 특징

제주의 해녀는 한국에서만 볼 수 있는 특별한 삶의 방식으로 세계에서도 드물게 보는 생활문화이다. 해녀는 한국에서 발생하여 일본이나 동남아시아, 러시아 등의 국가로 진출하였으며 그 중에서도 한국의 제주도 지역에 가장 많이 분포되어 있다. 해녀의 역사로서 문헌상에는 800년 전이라는 기록이 발견되었는데 유물로 볼 때는 아마도 2000년 전 즉, 기원전으로 거슬러 올라간다고 보고 있다. 즉, 제주의 역사와 함께 했다고 해도 과언이 아니며 척박한 제주도의 환경을 극복할 수 있는 그들은 제주의 상징이라 할 수 있다.

2.2 해녀항일운동

제주해녀투쟁은 1931년 6월부터 1932년 1월 말까지 성산과 구좌지역을 중심으로 8개월간 치밀하고 조직적으로 전개된 대중투쟁이었다. 연인원 1만7000여 명이 참여한 이 투쟁은 모두 238차례의 시위가 벌어진, 제주 항일운동사상 최대 규모의 항쟁이었다.

해녀들이 생존권을 스스로 찾기 위해 시작된 이 투쟁은 일제의 식민지 수탈 기관인 관제 조합과 식민지 수탈정책에 대항하

며 민족해방운동으로 발전시켰다. 또 일제 식민지 치하 전국 항일운동사에서 여성이자 어린이 주도한 최대 항쟁이라는 독특한 지위를 차지한다. 아울러 이 항쟁은 항일운동가의 비밀조직이 해녀, 농민 등 민중의 조직과 밀접한 관계를 맺으며 추진되고 준비된 항일운동이었다.

3. 연구 개발 내용 및 방법

3.1 목표

해녀에 대한 관심을 끌고 흥미를 유발할 수 있는 콘텐츠를 개발하고 어린이들에게 해녀항일운동에 대하여 딱딱한 인쇄물이나 사진보다는 애니메이션과 게임, 동화책 등을 통한 눈높이에 맞춘 캐릭터로 친근하게 다가감 제작함으로써 그들로 하여금 물질하는 해녀라는 인식을 벗어나 해녀의 항일운동에 대해 학습하게 한다.

이를 위해 홈페이지를 통해 '제주해녀항일운동'을 게임, 애니메이션, 퍼즐, 사진, 이미지파일 등과 함께 제공하여 제주의 해녀에 대한 지식과 제주해녀들의 항일운동에 관한 지식을 쌓는데 도움이 되게 한다. 특히 7~13세 어린이의 눈높이에 맞춰 교육효과를 높이는 데 힘쓴다.

3.2 개발 내용 및 방법

1) 동화책

동화책의 내용은 해녀항일운동에 대한 것으로 15매 정도로 구성하여 제작하고 또한 동화책 내용을 CD로 만든다. 동화의 개략적인 줄거리는 다음과 같다.

"어느 마을에 세 자매가 살고 있었다. 순서대로 이름이 요망이, 빨래기똥, 뚜럼이었는데 맏이인 요망이는 아는 것이 많아 항상 자매들을 이끄는 역할을 하였고 둘째 빨래기똥은 항상 자기 자신의 생각을 행동으로 표현할 줄 알아서 불의를 보면 그냥 넘어가는 법이 없었다. 막내 뚜럼이는 얼굴에는 언제나 미소가 있고 친구들이 자기에게 못되게 굴어도 언제나 이해하며 넘어가는 착한 소녀이다. 요망이에게는 해남이라는 남자친구가 있는데 해남이는 무엇이든지 해결하고자하는 의지가 푹푹 뭉친 소년이다.

그러던 어느 날 옆 마을에 사는 일제라는 친구가 요망이네 집에 놀러오게 된다. 일제는 자기가 갖고 싶은 것이라면 친구 것이라도 무조건 빼앗아 버리는 친구였다. 일제가 요망이네 집에 놀러온다는 말에 빨래기똥은 나쁜 친구와는 놀고 싶지 않으며 자기가 갖고 있는 장난감을 모두 불턱에 숨겨놓았고 요망이는 이번 기회에 일제의 나쁜 버릇을 깨우쳐 줘야 한다고 한다.

그러나 뚜럼이는 친구들은 사이좋게 지내야 한다고 언니들의 불편한 마음을 풀어주면서 일제를 반갑게 맞아들이자고 한

다. 그러자 빨래기똥은 불턱에 숨겨놓았던 장난감을 다시 방 안으로 가져왔고 뚜럼이는 기쁜 마음으로 일제를 초대하기 위해서 떡이며 엿을 준비한다. 일제가 놀러왔다. 일제는 많은 욕심처럼 얼굴에는 심술이 가득한 친구였다. 빨래기똥과 요망이는 내키지 않았지만 뚜럼이의 말처럼 친구들은 사이 좋게 지내 야하기에 맛있는 음식도 나눠주고 재밌게 놀았다.

해남이는 요망이 자매들이 청소하는 사이에 일제를 데리고 바다에 나가 작살로 어랭이를 쏘아 매운탕을 저녁으로 해먹자고 한다. 그런데 일제는 해남이가 잡은 어랭이를 모두 자기가 잡았으며 요망이에게 매운탕을 끓이라고 시키는가 하면 빨래기똥의 태왁을 가지고 나가 수영하다가 부숴버렸다. 그뿐만이 아니라 불턱에서 요망이와 매운탕을 끓이고 있던 뚜럼이를 밀어내어 다리에 상처를 내버렸다. 그런데도 세 자매는 미안하다는 말도 전혀 하지 않고 자기들을 괴롭히는 일제가 너무 미웠지만 어떻게 할 수가 없었다.

이때 해남이가 일제의 나쁜 버릇을 고쳐주자고 한다. 해남이는 일제를 데리고 그동안 있었던 일제의 행동이 친구들을 얼마나 힘들게 했는지 설명해준다. 일제는 그저 친구들과 친해지고 싶어서 한 장난이러지만 그때서야 자기 자신이 심했다는 것을 깨닫고 눈물을 흘리며 요망이 자매들에게 사과를 한다. 일제의 사과로 요망이, 빨래기똥, 뚜럼이, 해남이, 일제는 다시는 싸우지 않고 사이 좋게 지내게 되었다.“

동화책 내용은 제주해녀항일운동을 모티브로 하여 스토리를 구성하였다. 극중에는 4명의 인물이 등장하는데 이들은 제주해녀항일운동을 주동하였던 실제 인물들은 토대로 하여 구성하였다. 제주해녀항일운동에 참여한 지금은 고인(故人)이 된 부춘화, 김옥련, 부덕련 할머니를 캐릭터화하였다. 이 분들 모두 같은 업적을 남겨 그들의 업적에 높낮이를 매길 수는 없지만 스토리 구성상 어린이들이 쉽게 이해할 수 있도록 '요망이', '빨래기똥', '뚜럼이'라는 캐릭터를 만들었다. 그리고 구좌 지역 청년 항일운동가를 대변하는 캐릭터는 '해남이'로, 일본의 관계조합을 비롯한 수탈기관의 대표자인 일본인 도사의 캐릭터는 '일제'로 하였다. 제주해녀항일운동의 내용을 그대로 담지는 않았지만 운동의 전개과정을 그대로 두되 스토리가 어린이들에게 친근하게 다가갈 수 있는 내용으로 하였다.

2) 핸드폰 벨소리

해녀가 물밑에서 물질을 하다 수면위에서 숨을 가다듬는 소리인 '숨비소리'를 이용하여 독특한 핸드폰 벨소리와 문자도착 알림음을 제작하여 제작된 홈페이지에서 다운받아 사용할 수 있도록 한다.

3) 캐릭터 제작

해녀항일운동을 중심으로 기존의 캐릭터와 차별화 된 캐릭터를 제작한다. 해녀항일운동 캐릭터는 대체적으로 강한 인상을 가졌다. 하지만 우리는 6~13세를 대상으로 하기 때문에 맑고 친숙한 이미지의 캐릭터를 제작하기로 하였다. 항일운동을 주도했던 3인을 기존의 사람캐릭터 뿐만 아니라 바다생물을 이용하여 더 친근하게 받아들이도록 캐릭터를 제작한다.

• 뚜럼이

어리숙하고 조금 덜 떨어진 모습을 하고 있지만 누구보다 착하고 의리 있는 친구

• 요망이

3명의 리더 역할을 하며 똑똑하고 객관적인 관점에서 상황을 직시하는 친구

• 빨래기똥

정의감이 넘쳐 불의를 보면 참지 못하고 주관적으로 행동하며 정에 약하고 의리 있는 친구

3) 게임제작

• 해녀 옷 입히기 게임

해녀박물관에 어린이 체험관에 직접 아이들이 옷 입히기를 할 수 있도록 장난감이 있었는데 이를 웹 게임으로 만들어 해녀박물관에 직접가지 않아도 웹상에서 할 수 있도록 한다. 해녀의 다양한 의복의 형태를 보여주고 해녀가 물질이나 생활하는데 사용했던 도구들을 사용자가 직접 해녀 캐릭터에 입히면서 자연스럽게 해녀에 의복과 도구에 대해 학습할 수 있도록 한다.

• 해녀 유적지 찾기 퍼즐 게임

해녀항일운동의 전개과정인 하도리 사건, 세화리 시위, 우도 시위 등의 과정을 단계별 게임으로 제작 할 것이다.

• 해녀 항일 운동 게임

해녀가 항일 운동 당시, 항일의 표현으로 조개껍데기나 번, 기타 등등을 던졌다고 한다.

4) 홈페이지 제작

어린이들에게 해녀에 대한 친근감과 관심을 갖게 하고 '해녀항일운동'에 대해 쉽게 배울 수 있는 홈페이지를 제작할 것이다. 다양한 이미지와 캐릭터, 다양한 색깔을 사용, 해녀들의 숨비소리와 해녀가 등의 노래를 삽입한다.

시각적·청각적으로 예민한 어린이들의 특성을 이용해 눈과 귀를 즐겁게 해 줄 다양한 콘텐츠를 삽입한다. 퀴즈를 풀면서 제주해녀항일운동 유적지와 다양한 이야기를 알 수 있는 '해녀 삶 찾아 삼만리'게임과 '제주해녀 옷 입히기'게임, '물질'게임 등과 제주해녀항일운동에 대한 내용을 알 수 있는 애니메이션을 제작한다.

- 해녀항일 운동에 관한 정보
- 해녀에 대한 기본적인 정보
- 게임
- 해녀 관련 민요 및 소리
- 애니메이션

홈페이지의 메인 화면 구성은 표1과 같다.

[표 2] 홈페이지 메인화면 구성

콘텐츠 구성	내용
해녀	-해녀란 무엇인가? -해녀의 문화 -해녀의 의복과 도구
해녀항일운동	-해녀항일운동이란? -해녀항일 운동의 원인과 발달 -해녀항일운동의 의의 -해녀 항일운동 애니메이션
해녀 게임	-'해녀 삶 찾아 삼만리'게임 -'제주해녀 옷 입히기' 게임 -'물질'게임
해녀노래	-민요
해녀 콘텐츠	-동화책 -숨비소리를 이용한 벨소리 -usb뎀개
게시판	-Q&A

3.3 개발 방법

1) 동화책 제작

Adobe Photoshop7.0, illustrator 5.0 응용프로그램을 사용하여 캐릭터와 배경에 중이로 만든 인형 같은 느낌의 효과를 주고 펜마우스를 사용하여 그린다.

2) 핸드폰 벨소리

해녀들의 숨비소리를 녹음하여 WAV 파일을 YAMAHA MP3 응용프로그램을 사용하여 MMF파일로 변환 후 홈페이지에서 다운받을 수 있도록 한다.

3) 게임 제작

Adobe Photoshop7.0, Macromedia Flash MX 2004, 비주얼 베이직 6.0[2] 응용소프트웨어를 사용하여 화려하고 다이내믹한 게임효과를 준다.

4) 홈페이지 제작

드림위버MX2004[3], PHP, My_SQL[5], Adobe Photoshop7.0, Flash MX[4]를 사용하여 사용자와 관리자간의 인터페이스가 자유롭게 이루어지고 흥미와 동기유발에 많은 영향을 받는 6~12세의 재미를 느끼고 해녀항일운동에 대한 내용에 집중할 수 있도록 동적인 홈페이지를 만든다.

4. 결론

홈페이지, 애니메이션, 동화책, 게임, CD-ROM을 통해 해녀 콘텐츠를 쉽고, 재미있게 접근하는 계기가 될 것이다. 어린이들에게 해녀에 대한 흥미와 관심을 유발하며 그러한 과정에서 자연스럽게 지식이 습득되는 에듀테인먼트 효과를 가져 올 것이다.

또한 제주의 해녀와 그 전통문화를 이해시키면서 해녀의 문화적 가치를 인식하고 지켜나가야 할 문화라는 것을 깨닫는 좋은 기회가 될 것이다.

콘텐츠를 통한 제주 해녀에 대한 관심은 다양한 상품개발의 기회가 되고 많은 부가가치를 창출하는 기회가 될 수 있을 것이다.

그에 따른 제주의 새로운 관광자원으로 부상하는 기회가 될 수 있으며 제주의 관광 활성화에 도움이 된다고 하겠다.

Acknowledgement

본 연구는 교육인적자원부 NURI(지방대학혁신역량강화사업) 사업의 지원을 받았음.

참고 문헌

- [1] 김영돈, 한국의 해녀, 민속원, 2002.
- [2] 조나단 S. 하버, DirectX 비주얼 베이직 게임 프로그래밍, 정보문화사, 2003.
- [3] 이재용, 감각있는 홈페이지 제작을 위한 드림위버 MX 2004, 사이버출판사, 2004.
- [4] 양주일, Flash MX 애니메이션 & 액션 스크립트, 길벗, 2002.
- [5] Luke Welling, Laura Thomson(역자: 류광, 김소희), 성공적인 웹 프로그래밍 : PHP와 MySQL 제3판, 정보문화사, 2005.