

# 한국전통놀이문화를 활용한 멀티디자인개발연구

최 승 략

---

대덕대학

최 승 락

Choi, Seung-Rak

계명대학교 응용미술학과 졸업

미 Pratt대학원 커뮤니케이션과 졸업

(주)삼희기획 및 앨지애드 근무

제1회 개인전(뉴욕)

현, 대덕대학 디지털 디자인계열 교수

(테크노 디자인연구소장)

## Contents

### I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구의 내용 및 방법

### II. 한국전통놀이문화의 역사 고찰

1. 한국전통놀이문화의 종류
2. 옛 사진으로 본 전통놀이문화

### III. 한국전통놀이문화와 디자인 고찰

1. 한국전통놀이문화
  - 1) 한국전통놀이문화 의미
  - 2) 전통놀이문화의 특성
2. 디자인
  - 1) 전통놀이문화를 창조하는 조형행위
  - 2) 전통놀이문화이미지의 실체화
  - 3) 전통놀이문화의 유동적 개발

### IV. 외국의 전통놀이문화와 디자인 고찰

- 1) 시대적인 변화에 따라 대응하는 디자인
- 2) 고유문화에 바탕을 둔 디자인 변화

#### 1. 독일

근면한 국민성, 정확성과 치밀성

#### 2. 미국

합리주의와 실용성이 가치기준

#### 3. 이탈리아

창조에 대한 정열과 뛰어난 솜씨

#### 4. 일본

분별있는 서구문화의 도입과 전통 유지

### V. 전통놀이문화를 통한

멀티디자인의 활용 필요성

1. 문화의 변화로 전통놀이효과 향상
2. 전통놀이방법 획득
3. 실생활 전통놀이문화 제공
4. 놀이문화 교육
5. 다양한 자료의 탐색 및 접근 가능

### VI. 전통놀이문화를 활용한 멀티디자인 실체

#### 1. 인터넷

1) 채팅(Chatting)

2) 월드 와이드 웹(WWW)

2. CD-ROM

### VII. 결론

1. 통합된 놀이문화로 발전하는 것
2. 문화적 정신에서 출발하는 것
3. 디자인의 핵심에서 시작된 것
4. 독자적인 차별성 갖는 것

참고문헌

## 논문요약

본 논문은 한국의 전통놀이문화의 현황을 고찰하고 그속에서 세계시장에 경쟁력있는 우리의 놀이문화를 애니메이션 및 멀티디자인화 해서 한국의 전통놀이문화를 외국에 이해시키고 알리는데 목적있다. 현재 한국의 전통놀이문화를 컴퓨터소프트웨어로 동영상시킨 디자인 제작물 및 시각적 애니메이션들이 거의 없는 실정이고보면 국내의 디자인 분야에서 이러한 연구는 전통놀이문화를 국제사회에 알리는데 많은 기초적 자료가 될 것이다.

따라서 이제까지 여러학자들에 의해 다양하게 이루어진 한국적인 전통민속놀이문화와 관련되는 각가지 특성을 수집, 정리하여 디자인에 응용할 수 있는 범위 내에서 조형체계를 세우고, 이 체계를 바탕으로 하여 국내 산업현장에서 디자인을 제작케함은 물론 효과적으로 소비자들을 대상으로 멀티디자인화 시킨다.

또한 본 논문에서 제안하고 있는 것은 무분별하게 수입되어지는 어린이의 오락게임등으로 우리의 아이들이 생각할 여유도 없이 폭력적으로 변화되고 있기 때문에 우리의 전통놀이문화를 체계적으로 시각화시켜 다양한 매체를 통하여 감성적인 접근으로 어린이들에게 이해의 폭을 넓히는데 그 목적이 있기도 있다.

## Abstract

The purpose of this thesis is to study the present situation of Korean traditional play culture and make the competitive play culture of Korea animated and multi-designed so that people all

over the world can understand and enjoy the excellent characteristics of Korean traditional play cultures through the performance of the animated and multi-designed Korean traditional play culture. Considering the fact that few designed products of Korean traditional play culture animated by computer software have been produced, the study on the related design field in Korea is thought to be magnificent fundamental data to inform the international society of the Korean traditional play culture.

Therefore, it is thought to be necessary for us to collect and arrange the various characteristic materials related with Korean traditional play culture treated by many scholars and professionals so that we can establish the construction system of the culture within the applicable range, manufacture the desirable designs in the industrial for the effective multi-design of the cultural materials suitable for the consumers.

In addition, another purpose of this thesis is to visualize Korean traditional play culture systematically so that children can approach to those visualized products through various media and they can understand the true value of our traditional play culture widely lest many children should become violent due to the play games imported imprudently

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

어릴 때 우리의 놀던 모습은 풍부한 놀이의 소재 거리가 된다. 그러나 현재 우리의 아이들은 서구화된 무분별화된 오락게임 도입과 천박한 도심의 건조함등으로 애정이 메말라 가고 있다. 특히 컴퓨터오락게임은 지능개발 놀이 위주가 아니라 도저히 다른 생각을 할 여유가 없는 현란한 과음등으로 죽이고 죽는 스토리로 구성되어 있는 것이 현실이다. 따라서 이렇게 무분별화된 오락게임등의 놀이문화를 억제하고 새로운 한국적인 놀이문화를 창출 하기 위해서는 잊혀져 가는 우리의 전통놀이문화를 체계적으로 연구해야한다. 또한 이 연구를 바탕으로 멀티미디어디자인화 함으로서 세계적으로 다양화된 매체를 통하여 한국의 전통놀이 문화를 능동적이고 조화로운 디자인을 통해 체계적으로알려야 한다.

우리의 전통민속놀이문화는 선조때부터 협동심과 지혜를 발휘할 수 있도록 전해오고 있으며 지금은 공간과 시간적 제약 그리고 잘못된 편견으로 우리전통민속놀이문화는 많이 잊혀져 가고 있다.

멀티미디어 시대는 다양하게 컴퓨터로 만들어진 놀이문화의 시대이다. 모든 사람들이 놀이의 시기를 갖는다면, 사람들의 성장기에서 획득하는 삶의 기술과 풍요로움이 후천적 바탕인 놀이문화과정에서 생긴다고 보아야 할 것이다. 따라서 우리가 한국의 전통놀이를 파악하고 뜻매김 할 때도 이러한 맥락에서야 가능할 수가 있다. 복잡한 사회속에서 개인과 전체의 조화로운 삶을 꾸러가기 위해서 놀이는 우리의친구이자 동반자이다. 우리의 전통민속놀이 문화는 다양하고 그 소재 역시 매우 흥미롭다. 특히 어린이 개인에게 놀이란 삶의 전부일 뿐만 아니라 그 속에서 새로운 삶이 함께하고 의식이 성장 해나아갈 수 있다.

현재 한국의 전통놀이문화를 컴퓨터소프트웨어로 동영상시킨 디자인 제작물 및 시각적 애니메이션들이 거의 없는 실정이고보면 국내의 디자인 분야에서 이러한연구는 전통놀이문화를 국제사회에 알리는데 많은 기초적 자료가 될 것이다.

따라서 한국적 전통놀이 디자인을 세계시장에 내보일 수 있는 가능성을 갖고있는 각종 사례를 수집·분석·연구함을 목적으로 하고 이를 위하여 이제까지 여러학자들에 의해 다양하게 이루어진 한국적인 전통민속놀이문화와 관련되는 각가지 특성을 수집, 정리하여 디자인에 응용할 수 있범위 내에서 조형체계를 세우고, 이 체계를 바탕으로 하여 국내의 디자인 분야 산업현장에서 한국적 전통놀이의 디자인으로서 개발된 사례를 정리한다. 국내 멀티디자인 분야의 현장에서 이러한 예의 실제 도입을 통한 발전을 기대하며 이를 기초로 하여 향후에도 지속적인 연구가 국내에서 이뤄져 본 분야의 체계적인 이론이 세워지게 하고, 해외에도 우리의 전통 놀이문화가 조형적 특성을 잘 살려 동영상 멀티미디어디자인으로 널리 소개됨을 그 목적으로 한다.

### 2. 연구의 내용 및 방법

한국전통놀이는 멀티미디어디자인에서 그 시대와 환경의 문화적인 수준의 척도이며 표상이라고 보고, 전통민속놀이문화의 의미와 이에 연관시켜 문화적 전통의 의미에 관해서 살펴면서, 우리나라와 선진외국의 디자인을 각국의 역사성과 전통과 연계시키면서 현황을 알아보므로 지금의 디자인 상황을 각국별로 특징적으로 살펴본다.

또한 우리나라대로 차별성을 갖고 다양하게 발전하여온 한국전통놀이의 내용을 정리한 대표적인 자료들과 이론을 수집하여 재정리하고, 각 분야의 한국적 전통조형의 실제 사례들을 재분석하여 앞의 이론들을 검증, 비교 분석하면

서 한국놀이문화의 정신, 원리, 방법 등을 살펴본다.

그리고 이내용을 통하여 한국전통놀이 필요성과 실제들을 파악하고 전통놀이의 효과 및 놀이방법등을 체계화함은 물론 인터넷과 CD-ROM등 다양한 매체를 통하여 전통놀이문화를 멀티미디어디자인화 한다.

한국적 특성을 파악하기 위해서, 이제까지 국내외에서 정리되어진 각종 문헌자료를 기본으로 종합 비교 검토하여 객관성 있는 핵심을 추출한 후, 이들을 놀이문화의 언어와 연계시켜 체계를 부여하며, 전통놀이문화와 디자인에 관한 내용을 문헌자료조사와, 면담 등을 통해 심도있게 연구하여 키워드를 추출하였다.

또한 전통놀이문화 응용사례의 경우, 우리의 특성이 현재 동일하게 일치하거나 과거와 현재 그리고 미래에 근접할 수 있는 것, 그리고 우리만의 것으로 차별성을 표출할 수 있는 것으로 구분하여 연구하였다.

## II. 한국전통놀이문화의 역사 고찰

### 전통놀이의 역사

오랜역사와 전통을 자랑하는 우리민족은 부지런한 습성과 슬기로운 지혜로 여러 가지 놀이를 만들어 즐겼다. 이렇게 오랜 시간에 전해져 내려오는 놀이를 전통민속놀이라 한다. 우리의 전통민속놀이는 농경의 즐거움과 힘든생활을 반영한것들이 많다. 또한 단체생활을 기본으로한 놀이이었기에 커뮤니케이션과 놀이가 일치되어 있었다. 커뮤니케이션이 곧 단체생활이었으며 그것을 수단으로 우리는 협동심을 키울수가 있었고, 인간과의 갈등 및 일로 부터오는 피로를 잊을 수가 있었다. 예를 들면 일의 협동심의 성격은 놀이의 공동체적 성격으로 발전되어갔으며 해마다 그계절, 그날, 그달 그시기가되면 그날에 맞는 행사 놀이들이 행해 졌으며 그 놀이는 단체생활에 의한 자연스

운 협동심의 결과물이 되었다.

그러나 다른 한편으로는 우리의 놀이가 노동력의 발달로 일과 분리되었고 협동심과는 거리가 먼 오락성이 강한 도박에 가까운 형태로 이성을 잃어 갔다. 고대 로마제국에서 행해진 많은 놀이는 갈등해소와 협동심의 성격이 아닌 퇴폐성과 향락성의 성격으로발전되었듯이 우리의 사회가 양반과 천민으로 구분된 계급차이로 신분이 낮은 사람들은 놀이문화를 향유할 수 없었고 일에 묶여 있었다. 이때는 놀이문화가 건강성을 잃어가면서 발전은커녕 왜곡된 형태로 나타나 일종의 가면극의 형태성을 지닌 탈춤등으로 사회상을 풍자하는 놀이로 발전되기도 하였다. 시대가 변함에 따라 이러한 놀이는 점차 쇠퇴화하여 특수집단만이 그기능을 전승 받게되었다.

조선시대 초기에는 축제문화가 발달되었고 후기에는 놀이의 성격에 따라 대중 집회같은 놀이들은 통제를 하였었다.

근대화로 들어서면서 놀이를 제공하는 경우도 대량으로 생산된 상품을 판매하기 위하여 노동자의 놀이를 소비적인 패턴으로 발전된다. 이런 시대에 소비자의 요구에 의해서 만들어진 대표적인 놀이문화가 레크리에이션 놀이이다. 우리의 전통놀이를 소비자의 취향에 맞춘 경우도 있고 흥미를 위주로한 오락성의 성격을 지닌 퇴폐성도 있다. 짧은 시간에 효과적으로 일에서오느 스트레스와 피로를 없애주는 대안으로 발전된 것이다.

한국전통놀이의 가장 큰 역사를 살펴보자면 일제의 탄압으로 인하여 우리의 놀이를 왜곡시키고 변화시킨 중대한 사건들을 빼놓을 수가 없다. 일제는 무력을 동원해가면서 우리 민중들의 공동놀이인 단체놀이를 금지시키고 억압했다. 이때에 우리의 놀이들은 발전되지못하였고 저속한 놀이로 혹은 퇴폐성으로 이어졌다. 대표적인 예로 화투놀이가 일본이 우리의 민족의 혼을 구속할수 있는 하나의 통제성의 성격으로 사용되어지고 이용해왔다 이는 일본의 놀이문화와 한국의 놀이문화를잘못 적용시킨 대표적인예라

고 할 수 가 있다. 일본이 침략을 계속적으로 자행하기위한 그들의 오락적인 상술이라 짐작된다.

그후 서구의 저속한 놀이들이 절제되지못한 상태에서 무분별하게 상업 주의와 함께 우리의 놀이문화에 새로운 상품화시대로 밀물처럼 들어왔다가 설물처럼 우리에게 많은 퇴폐성들을 남기고 사라졌다가 다시 컴퓨터나 비디오등을 통하여 생각할뜰도 없이 들어오고 있다. 이시대를 우리는 놀이의 모방시대, 놀이의 상품화시대라 한다.

현재 죽이고 약탈하는 게임기, 텔레비전, 컴퓨터의 인터넷, 전자오락기기의 범람 등으로 표현되는데 이는 앞으로 우리시장에 소비자의 취향에 어떻게 맞추고 절제를 하며 받아들이느냐가 중요한 시기가 다가왔다고 본다. 외국으로부터 시장개방 압력등 어쩔 수 없이 외국의 놀이 문화를 받아들여야 하는 상품화 시대이고 보면, 현재 우리의 놀이 문화의 장점등을 빠르시일내에 정부와 민간업체들이 협동하여 멀티디자인을 통하여 세계에 알리고 소비자의 취향에 맞는 상품을 극대화 해야한다. 우리나라의 몇몇 개인의 홈페이지나 공공기관에서 우리의 전통놀이 문화를 효과적으로 멀티디자인화 해서 알리고는 있지만 그의 숫자나 시각적인 디자인의 짜임새등은 전문가의 검토가 없는 상황이다. 그러나 미흡하게나마 여러학자들을 통하여 인포메이션을 주고받을 수 있는 것은 다행한 일이라 할 수가 있다.

한국의 전통놀이의 역사에서 알 수 있듯이 우리의 놀이들은 많은 나라들의 문화적 침략과 서방외교들의 무분별한 오락등의 도입으로 우리의 전통놀이의 주체성을 잃어가고 있다. 따라서 우리의 문화에 맞는 전통놀이개발과 더불어 세계시장에맞는 상품화를 극대화 시키기위해 멀티디자인화시키고 다양한 매체를 통하여 그들이 쉽게 이해할 수 있도록 시각적인 멀티디자인 작업이 필요할때가 왔다고 많은 디자인 전문가들은 충고하고 조언하고 있다.

## 1. 한국전통놀이문화의 종류

생활과 놀이는 공동 생활이기 때문에 항상 일치되어 왔다. 우리의 생활패턴이 곧 놀이문화요 놀이가 삶의 연장이었다. 우리의 전통놀이문화는 일에서 오는 피곤함, 인간의 내면적인 갈등, 상호간의 커뮤니케이션의 수단으로 이용되어져왔다. 예를 들면 공동체적 성격을 띠는 행사 및 단체생활등 우리들의 단합과 스트레스를 해결하는데 유용하게 쓰여져왔다. 월마다 행해지는 놀이, 행사별놀이, 어린이 놀이, 어른과 어린이가 함께하는 놀이, 단체전 놀이 등이 자연스럽게 이어져 전해져 내려오고 있다.

지금까지 조사한 우리나라 전통놀이문화는 모두 300여 종류가 훨씬 넘는다. 다음표는 전통놀이를 월별놀이, 행사별놀이, 단체별놀이, 어린이놀이, 어른과 어린이가 함께 할수 있는 놀이로 구별되어있다. 이 많은 우리의 전통놀이들의 특징들을 잘 이해하고 파악해서 우리의 놀이가 세계시장에 경쟁력을 갖출 수 있도록 CD 타이틀, 인터넷 사이트등에 시각적으로 디자인화하고, 멀티디자인화 해야할 필요성 때문에 구분 해보았다. 월별로 구분된 놀이들은 한국적인 전통문화와 놀이문화를 적절히 결합하여 달력제작, 일러스트, 포스터등을 통하여 소비자들에게 이해의 폭을 넓힐수 가 있고, 행사별놀이와 연령별 놀이는 애니메이션, CD 타이틀, 멀티디자인등을 통하여 세계의 소비자시장을 쉽게 공략 할 수 있다고 본다.

특히 어린이 놀이, 어른과 함께할 수 있는 놀이들은 외국으로부터 무분별한 오락성 게임기들이 우리시장을 무차별적으로 공략하고 있는 실정이고보면 우리의 어린이들을 위하여 경쟁력을 갖춘 우리의 놀이가 시각적으로 디자인화 된후 오락게임, 멀티디자인등으로 제작 되어져야 한다.

1) 월별놀이

해마다 그계절, 그날, 그달 그시기가되면 그날에 맞는 행사놀이들이 행해 졌는데 이관습등을 세시풍속 이라한다.

<b>1월 놀이</b>
복조리, 설빔, 세배와 덕담, 널뛰기, 연날리기, 윷놀이, 부럼과 귀밝이술, 더위팔기, 제웅, 난가릿대, 아홉 차례의 행동, 지신밟기, 원놀이, 별신굿, 차전놀이, 줄다리기, 고싸움, 석전놀이, 쥐불놀이, 달맞이, 동제
<b>2월 놀이</b>
머슴날, 영등굿, 한식
<b>3월 놀이</b>
삼짇날, 길쌈내기, 활쏘기
<b>4월 놀이</b>
관등놀이, 탑돌이, 방생제,
<b>5월 놀이</b>
단오제, 창포탕, 천중부적, 봉송아물들이기, 그네뛰기, 씨름
<b>6월 놀이</b>
유두, 복날, 천렵, 소싸움
<b>7월 놀이</b>
포쇄와 천신, 백중날, 호미씻이
<b>8월 놀이</b>
송편 빚기, 차례 지내기, 별초와성묘, 반보기, 소놀이, 가마싸움, 강강술래
<b>9월 놀이</b>
중양절
<b>10월 놀이</b>
시제, 김장, 손돌날, 안택고사, 이영 엮기
<b>11월 놀이</b>
동지팔죽
<b>12월 놀이</b>
폭죽, 납약, 묵은세배, 수세, 제기차기, 팽이치기, 수의 짓기, 성들기

그러나 풍속이 우리의 놀이문화로 발전되고 되고 있다. 예를 들면 널뛰기, 연만들기, 윷놀이, 씨름등 그종류는 다양하게 그시대에 맞게 발전되어왔다.

복조리, 설빔, 설날 차례상지내기, 동제등 우리가 현시대에 놀이로 받아 들기에는 애매모호한 부분이 있는 것이 사실이다. 따라서 월별로 대표되는 놀이를 선택해서 시각적인 디자인화를 시킬 필요가 있고 멀티디자인을 통하여 이해를 초친시킬 필요가 있다.

2) 행사별놀이

행사별놀이는 원래 각 공동체 생활로 협동심과 단결을 만드는 힘의 근원으로 야외에서 대부분 즐겼으나 시대가 변화함에 따라 점차 쇠퇴화하여 특수집단만이 그기능을 즐기고 전승하게 되었다. 이들은 전국을 떠돌아 다니며 재주를 펼쳐 보이기도 했으며 그대표적인 예가 사당패나 꼭두각시등을 들을 수가 있다.

<b>정월놀이</b>
고싸움놀이, 널뛰기, 도깨비놀이, 마디춤놀이, 연날리기, 윷놀이, 투호놀이, 팽이치기, 띠벳놀이
<b>대보름놀이</b>
거북놀이, 관원놀이(감영놀이), (농)기세배, 나무쇠싸움(쇠머리대기), 못다리밟기(기와밟기), 다리밟기(답교놀이), 달맞이(망우리), 봉죽놀이, 사자놀이(주지놀이)
<b>이월놀이</b>
구덕다기놀이(마디춤놀이), 말뛰기놀이(영동굿놀이)
<b>사월팔일놀이</b>
(관)등놀이, 불꽃놀이, 만복사탑놀이
<b>수릿날놀이</b>
강릉단오굿(별신굿), 그네뛰기, 마당놀이, 문호장굿, 방천놀이, 씨름, 한 장군놀이(한장군제전)
<b>백중날놀이</b>
백중물천, 호미씻이(백중놀이, 두레놀이)
<b>한가위놀이</b>
가마싸움(가마놀이), 강강술래, 소먹이놀이(소놀이), 소싸움
<b>봄놀이</b>
꽃생이놀이(개꽃생이), 꽃놀이, 손더듬이, 풀각시, 호드기불기(호들기)
<b>여름놀이</b>
방아깨비놀이(땅가비놀이), 복놀이, 뽕기뽑기, 삼굿, 서리, 천렵놀이, 풀문기, 풀장난(풀씨름, 풀싸움), 두꺼비집짓기
<b>겨울놀이</b>
썰매타기, 잉어놀이(제주도 지방), 자치기, 평양감사놀이(군사놀이)
<b>연중놀이</b>
각사놀이, 갈퀴치기, 수영들놀이, 깨금발싸움, 격구, 고누, 고무줄놀이, 고을모듬, 꼬대각사놀이, 꼬리잡기, 골패, 공기놀이, 공차기, 공치기, 구슬치기, 군사(병정)놀이, 그림자놀이, 글자알아내기, 나무치기, 낫치기, 남승도놀이, 농악놀이, 다리세기, 닭싸움, 딱지치기, 땅재먹기, 독장수놀이, 돈치기, 돌아잡기, 돌치기, 기차놀이, 말타기, 굴렁쇠놀이, 매지따는 놀이, 눈싸움, 못치기, 바둑, 빵울치기(짚봉놀이), 보물찾기,

봉사(참봉)놀이, 빈상여놀이, 사또놀이, 사람찾기, 살냉이, 삼치기, 쌍륙, 성냥개비놀이, 세경놀이, 소꿉놀이, 소문놀이, 사방치기, 손뽕치기, 술걸이, 수건돌리기, 수박, 수투, 숭바꼭질, 유객주놀이, 실뜨기, 얇은뱅이놀이, 엇치기, 원 놀이, 오랫동안, 이름대기, 장기, 장치기, 제기차기, 죽마타기, 죽방울돌리기, 줄넘기, 지게발걸기, 진놀이, 칠교놀이, 팔랑개비놀이, 풀무놀이, 풀피리불기, 풍덩이돌리기, 화투, 꼭두각시놀이, 시회, 산놀이(자료무), 줄타기, 택견, 닭잡기

기타  
길쌈놀이(두레길쌈, 길쌈두레), 병살이, 다듬이놀이, 땃공치기, 농기싸움(농기뺨기), 병신굿놀이, 풀치기

이 놀이들은 사운드, 동영상, 애니메이션등을 통하여 시각화하고 한국의 이미지와 어울어져 멀티디자인화 함으로 유럽 및 동남 아시아에 한국적인 전통놀이문화를 쉽게 이해시킬 필요가 있다. 한국을 방문하는 외국인들에게 임팩트한 동영상 멀티미디어를 보여주었을 때 그들이 보는 한국의 전통놀이문화의 이미지는 쉽게 이해되어지고 방문의 해 행사때마다 우리를 찾는 외국의 관광객들의 수는 증가 할 것이다.

3) 연령별 놀이

우리의 전통놀이는 농경의 즐거움과 고됨을 반영한 것이 많은데 여기에서는 세시풍속과 관련이 거의없는 전승놀이만을 뽑아 아이들놀이, 어른들놀이, 단체놀이로 구분해 보았다.

어릴 적 우리의 놀이의 모습들을 생각해보면 풍부한 애깃거리가 되듯 이러한 놀이들의 장점만을 차별화시켜 우리의 실정에맞는 오락프로그램을 제작할 경우 우리의 어린이와 어른들에게는 놀이문화의 향수를 불러일으킬 수가 있다.

현재 우리의 아이들은 서구화된 무분별화된 오락게임 도입과 천박한 도심의 건조함등으로 애정이 메말라 가고 있다. 특히 컴퓨터오락게임은 지능개발 놀이 위주가 아니라 죽이고 죽는 놀이로 구성되어 있는 것이 현실이고보면 이렇게 무분별화된 오락게임등의 놀이문화를 억제하고 새로

운 한국적인 놀이문화를 창출 하기 위해서는 잊혀져 가는 우리의 전통놀이문화를 게임애니메이션 및 멀티디자인화 함으로서 세계적으로 다양화된 매체를 통하여 한국의 전통놀이 문화를 알릴 필요가 있다.

어린이놀이
제기차기, 줄넘기, 팽이치기, 고누, 썰매타기, 말타기, 공기놀이, 땅따먹기, 자치기, 호드기불기, 닭싸움, 깃대세우기, 쥐불놀이, 바람개비놀이, 사방치기, 비석차기, 실뜨기
어린이와 어른이 함께 노는 놀이
활쏘기, 널뛰기, 윷놀이, 연날리기, 투호, 그네뛰기, 씨름
집단놀이
고싸움, 지신밟기, 줄다리기, 까막잡기, 술래잡기, 가마타기, 성돌기, 달맞이, 다리밟기, 꼬리따기

2. 옛 사진으로 본 전통놀이문화

그네뛰기 놀이

그네뛰기는 삼국시대 이전부터 해왔던 놀이로 추측되는데, 본격적으로 성행하기 시작한 것은 고려와 조선시대였다. 고려시대에는 단오절에 관리들을 궁으로 불러들여 연회를 베풀고 그네뛰기를 하였다고 한다.



조선시대에는 양반층 보다는 민간에서 그네뛰기를 더욱 즐겼다. 그네는 동네 어귀에 있는 큰 느티나무나 소나무의 가지에 튼튼한 줄을 매달아 놓고 동네 사람들이 수시로 즐기기도 하였고, 대개는 4월 초파일을 전후해서 단오절까

지 약 한 달간 매달아 놓았다.

### 널뛰기 놀이

전통적 유교사상에 따라 부녀자들의 외출이 자유롭지 않던 시절, 담박의 세상을 구경할 수 있었던 널뛰기는 정월 초나 단오날 그리고 8월한가위때 많이 행해진 놀이다.



널뛰기는 그네뛰기와 함께 대표적인 여성놀이라 할 수 있는데 그유래에 대해서는 전해진바가 없으나 아주먼옛날 여성들 역시 말타기나 격구등의 운동을 하였다는 기록을 볼때, 뛰기의 일종으로 오래전부터 행해진 놀이라 할 수 있다.

### 활쏘기 놀이



우리선조들은 옛부터 무인뿐아니라 문인, 승려, 여성들도 활쏘기를 즐겨 익혔다. 고구려에서는 경당을 세우고 젊은이들이 글읽기와 활쏘기를 익히도록 하였으며 신라에서

는 8세기까지 나라에서 젊은이를 선발할때 활쏘기 한가지만으로 시험하였다. 조선시대에서도 활쏘기는 빼놓을 수 없는 무예이자 오락이었다.

활을 쏘는 사람은 고상한 품격과 평정한 마음을 지녀야 하고 동작에 있어서도 절도와 예의를 지켜야했다. 활쏘기는 체력단련과 인격수양에 더 없이 좋은 운동이자 교육방법인 것이다.

### 남사당패 놀이



조선 말기 서민층에서 발생한 놀이 집단이다. 사당패의 구성원이 주로 여성인데 반해 남사당패의 구성원은 주로 독신의 남자들이었다. 꼭두쇠를 우두머리로 하여 곱뱅이쇠, 뜯쇠, 가열, 빠리, 저승패, 등짐꾼 등 한 무리를 이루었다. 남사당패의 놀이로는 풍물, 살판, 어름, 털미등이 있다.

### 장기 놀이



장기는 우리나라에서 가장 즐기던 대중적인 놀이 기구의 하나다. 장기는 각각 16개의 말을 가지고 상대방을 공격하여 승부를 내는 놀이로, 고대 중국의 전술에서 유래했다고 한다. 장기판이나 말의 구조가 간단한데도 그 속에 무궁무진한 수가 들어 있어서, 인내와 지혜가 필요하다. 장기는 두는 사람뿐만 아니라 구경하는 사람까지 즐겁게 한다.

### 바둑 놀이



바둑은 삼국시대부터 잇었던 유서 깊은 놀이 중의 하나다. 19줄이 그려진 바둑판을 사이에두고 마주앉아, 상수는 백을 잡고 하수는 흑을 잡는다. 교대로 바둑판 위에 집을 지어 나가면서, 상대방이 집을 짓지 못하도록 온갖 수를 쓴다. 집을 많이 지은 사람이 이기게 되는데, 장기처럼 전략과 지혜가 필요하다.

## III. 한국전통놀이문화와 디자인 고찰

### 1. 한국전통놀이문화

전통놀이문화란 인간의 내면적, 외면적 생활의 디자인이며 문화 자체가 인간 생활을 위한 전체적인 디자인이라고 할 수 있다. 디자인은 인간이 보다 나은 삶을 위해 의식적이고 의도적으로 필요한 것을 생각하고 만들고 사용하는

것이며, 그것은 인간의 풍부한 사고의 능력에 의한 창조 행위 과정을 통해 발전되며 그 결과가 문화 유산으로 잔존한다. 따라서 디자인 행위는 문화창조 행위라 볼 수 있고 디자인된 결과물은 문화 수준을 가늠할 수 있는 문화 척도의 지표적 대상물이 되는 것이다. 이러한 관점에서 볼 때 전통놀이문화의 개념은 디자인과 불가분의 관계를 가지고 있음을 알 수 있다.

#### 1) 한국전통놀이문화 의미

인간의 사회적 활동의 많은 부분이 전통놀이문화 활동이기 때문에, 인간은 전통놀이문화에 대해서 생각하게 된다. 놀이문화를 가지고 있다는 것이 인간을 만물의 영장으로 만든 것인만큼 전통놀이문화에 대한 이해는 곧 인간 자신에 대한 이해이기도 하다.

#### 전통놀이문화의 사회활동

인간은 본래 혼자서 살 수가 없다. 사회를 이루지 않고 혼자 살아가는 인간은 실제로 존재하지 않는다. 인간이 사회를 이루고 여러 사람들과 어울려 산다면, 결국 인간은 인간에게 가장 좋은, 가장 인간다운 사회는 어떤 것인가에 대해서 관심을 가질 수가 있다.

#### 전통놀이문화는 끊임없이 변화함

전통놀이문화는 각 인간집단이 역사적으로 생산해 놓는 것이기 때문에 그 중핵(中核)을 이루는 것은 행동을 규제하는 요인이기도 하다. 아울러 전통놀이문화는 대부분 전래되어 오는 것이기 때문에 인간은 과거에 대해서 끊임없이 관심을 가지며, 현재, 미래와의 관계를 알아보려고 한다.

다시말하면 전통놀이문화는란 한 시대에 걸쳐 지속적으로 행해지고 공유되어 온 하나의 행위양식을 말한다. 따라서 여기에는 소수나 개인들의 욕구와 우월함 등을 배제하는 포괄적 의미가 담겨져 있고, 상대적인 비교나 질적 우

열함이 기재되어 있지 않다. 전통놀이문화란 그 포괄성과 보편성을 특징으로 하고 있는 것이다.

또 하나 개념상의 유의점은 전통놀이문화란 행동이나 물건을 가리키는 것이 아니라, 행동과 물건 자체 속에 표상되는 것이라는 점이다. 이와같이 전통놀이문화란 이미 양식이고 윤리라고 바꾸어 말할 수 있으며, 그 자체가 하나의 틀과 패턴을 가지고 삶과 행위양식의 전개에 따라서 변화 발전하는 것이라 설명할 수 있다.

## 2) 전통놀이문화의 특성

### 전통놀이문화는 공유됨

전통놀이문화란 그 사회 전체가 채택하고, 그 공동체가 선호하여 결정한 형식으로 집단의 행동양식을 따르며 집단 구성원들에 의해 공유된다. 따라서 우리는 다른 전통놀이문화권에 대해서는 그 구성원들과는 다르게 그들 전통놀이문화에 반응한다.

### 전통놀이문화는 항상 변함

전통놀이문화는 본래 그대로 변화없이 전해지지 않고 부단히 변화하면서 전승된다.

전통놀이문화가 변하는 현상을 전통놀이문화변동이라고 하는데 이러한 변동의 요인으로는 장소, 지역, 시대, 해당 지역 주민의 가치관, 종교, 생계방식, 인구의 증감, 기술공학의 진보, 자원부존의 변화 등을 들 수가 있다.

### 전통놀이문화는 다양성을 추구함

인간은 문화라는 수단으로 환경에 적응하기 때문에 각각의 환경에 따른 다양한 방식의 문화가 존재한다. 이것을 문화의 상대성이라고 한다. 또한 지역적 특성에 좌우되므로 지리적이라고 할 수도 있다.

### 전통놀이문화는 삶을 풍부하게 함

이것은 정신적인, 심미적인, 기질적인 욕구뿐만 아니라, 영양적인 또는 방어적인 욕구들을 포함한다. 인간 자신의 욕구와 관심은 독특한 산물을 창출해내며 다양한 전통놀이문화를 이루게 된다. 이렇게 문화는 인간 욕구를 충족시켜 삶의 내용을 풍부하게 해주는 동시에 삶에 대한 관련성을 매개로 함으로써만 유기적이고 구체적 구조를 지닐 수 있는 것이다. 또한 전통놀이문화는 사회집단, 특히 민족생활에 깊은 관심을 가짐으로써 그 특유한 구조적 통일성을 이해할 수 있고 전통놀이문화의 존재 성격도 나타나는 것이다.

## 2. 디자인

### 1) 전통놀이문화를 창조하는 조형행위

디자인은, 넓은 의미로는, 심적 계획으로 우리들 정신속에서 싹이 터서 실현으로 이끄는 계획 및 설계를 의미하고, 좁은 의미로는, 보다 사용하기 쉽고 안전하며, 아름답고, 쾌적한 생활 환경을 창조하는 조형행위를 의미하기도 한다.

사전적 의미로서의 디자인을 살펴보면 디자인은 「계획」이라는 의미로 쓰인다. 동사로는 「지시하다, 계획하다」등의 의미로 사용된다. 즉 일정의 목적을 생각하고 그 실현과 목표를 위하여 계획을 세우는 것을 이야기하는 것이다. 이것은 우리가 어떠한 제작물을 만드는데 또한 실체화하는데 있다.

### 2) 전통놀이문화 이미지의 실체화

일반적으로 쓰여지는 디자인의 의미(좁은 의미)는 사람이 만들려고 하는 목적물을 머리에 계획하고 그 이미지를 구체적으로 실현하려고 하는 행위를 말한다. 디자인이란 그것을 만들기 위한 재료의 선택에서 그 제작의 과정을 통

하여 완성되고 사용될 때까지를 미리 고려하는 것에 의해 발생하는 행위를 말한다. 따라서 이미지의 물질적 혹은 실체적인 실현이야말로 디자인이라고 불려야 될 것이다. 즉 실체의 세계, 그 자체를 디자인이라고 명명할 수도 있다.

물을 만드는 창조행위를 이미지의 과정과 구체화의 과정으로 나누어 생각해 볼때 전자는 모든 사람들이 참가할 수 있는 분야이며, 이런 의미에서 모든 사람이 디자이너라고 할 수 있다. 후자는 시각화, 실체화의 기술이 필요한 분야이며 이것은 전문가로서의 디자이너에 속하는 것이다. 이런 뜻에서 디자인은 생활의 확장을 위하여 필요한 이미지를 실현하는 것으로 모든 사람들이 책임을 져야 할 것이며, 또 참가할 수 있는 행위라고 할 수 있다.

결국 디자인이란 사람들이 갖고 있는 이미지의 실체화 과정이라고 할 수 있으며, 디자인을 「과정」으로 보는 것은 디자인을 활동 내지는 작용으로 파악하는 것을 의미하기 때문이다.

### 3) 전통놀이문화의 유동적 개발

결국 디자인에 의한 문화창조 활동이란, 바로 그 자체가 사람들의 생활 과정이며 또 삶의 현실을 투사한 반영물이라 할 수 있다. 그것은 디자인 사고와 행위는 사람들의 생활과 분리되어서는 아무 가치가 없고, 디자인된 결과물은 인간의 삶을 위한 보조물이기 때문이다. 이러한 사실은 디자인 문화가 생활 양식에 따라 천차만별의 양상을 띠고, 사고와 행위에 의한 가시적인 실체에 의해 그 성격이 규정된다는 것을 의미하고 있다. 그러나 디자인 문화는 비록 그 결과물을 대상으로 할지라도 영구불변하거나 고정되지 않고 유동적이라는 것을 알 수 있다. 왜냐하면 그것은 하나의 물은 사고와 행위의 결과이고 삶과 생활을 내포하고 있는데, 사고에 의한 행동양식과 삶에 의한 생활양식은 영원한 것이 될 수 없기 때문이다. 또한 물은 특정 문화의 소산이고, 그 문화 척도의 기준이 되므로 디자인에 의한 문

화 척도는 전체적인 것이 아니라 개별적인 것으로, 결과적인 것이 아니라 과정적으로 이해되어야 한다.

## IV. 외국의 전통놀이문화와 디자인 고찰

전통놀이문화의 국제화의 의미는, 한편 전통놀이문화가 특정한 환경에 기인하여 다른 것들과 차별화되는 독자적인 전통놀이문화를 갖게 되는 것을 의미한다. 다른 말로 동질성보다는 다양성을 그리고 전통놀이문화적인 창조를 의미한다. 예를 들어 유럽의 작은 나라인 스위스의 경우, 땅이 척박하고 강대국의 틈바구니에 있으면서 세계적으로 부가가치 높은 전통놀이문화의 오락상품을 특성있게 내보내고 있다. 일본의 경우에는 경박단소의 특성과 모방성을 가진 전통놀이문화의 제품을 갖고서 세계시장을 제패하고 있는바, 이들이 이룬 지난 반세기의 성과는 유럽의 전통적인 전통놀이문화디자인이 백년동안 수행한 결과와 맞먹을 수 있다고 할 것이다.

또한 디자인 산업에 의한 다양한 전통놀이문화적 창조성은 오늘날 특히 눈부신 성장을 이루고 있는 이탈리아에서 극명하게 확인된다. 이러한 나라들은 우리나라와 비슷하게 부존자원이 없다는데서 공통성이 있으나, 잘 살고 있는 나라이며 한결같이 디자인 대국이라는 점에서 시사하는 바가 크다.

### 1) 시대적인 변화에 대응하는 디자인

디자인이 발전한 나라는 전세계적으로 한결같이 선진국이며 문화국이고, 디자인을 수용할 수 있는 국민들의 문화적인 수준이 비교적 높고, 대부분의 나라들이 디자인을 국부의 중요한 수단으로 인식하고 그들의 다양한 분야의 전통적인 요소를 바탕으로 적극적인 정책을 펼쳤으며 계속하여 시대적인 변화에 따라 상응하는 진흥책을 전개하였

음을 알 수 있다.

그러나 후진국의 경우에는 서구적인 개념의 모던디자인의 역사가 일천하고 아직도 전통에 대한 의식이 무르익지 않고 있기 때문에 그들의 독자적인 디자인을 반영시키지 못하며, 기껏해야 키취로서의 제품정도만이 미미하게 그들의 과거의 전통을 보여주고 있을 따름이다.

이러한 점에서 디자인은 곧 생활문화의 척도이며, 이러한 문화는 현대 산업사회에서 산업에 의한 경제적인 부를 축적하기 위한 수단인 동시에 목적이 되는 양면성을 갖고 있다는 점을 인식하여 선진국의 경우에는 일찍부터 적극적인 진흥정책을 전개했음을 볼 수 있으며 이러한 진흥정책을 각국의 제반속성에 맞게 독자적으로 변형시켜 도입했음을 알 수 있다.

## 2) 고유문화에 바탕을 둔 디자인 변화

각국의 전통적인 요소들의 형식적인 요소만을 디자인물에 사용하는 경우는 매우 드물다는 것이다. 즉 각나라의 특성을 발견할 수 있는 것은, 그들의 전통적인 색채나 문양 따위에서 찾아지는 것이 아니라, 자연적인 환경이나 인문사회적인 역사와 문화에 바탕을 둔 민족적인 특성이나 특질이 끊임없이 사회와 시대의 변화에 따라 유연성있게 변화하면서 디자인의 속성으로 나타나고, 이 속성이 형식화되므로 국가적 디자인이 나타남을 알 수 있다. 독일국민의 정확하고 철저한 국민성, 분업화, 전문화, 규격화를 요구하는 산업구조, 간결성과 보편성에 근거하는 좋은 형태 등이 독일의 기능주의를 가져온 것이며, 이탈리아의 맑은 풍광과 지중해성 기후는 라틴 특유의 낭만적인 국민성을 가져왔으며, 가족주의 중심의 특수한 기업구조, 개인적인 독창성에 연유하는 차별성과 유연성 등은 전세계적으로 독창적인 디자인을 끊임없이 개발하는 디자인 대국이 가능케 한 것이다. 따라서 전통이란, 단지 조형적 요소에 서만이 아닌, 종합적이고 총체적인 개념에서 전통의 의미

를 찾아야 할 것이며 이것은 지리, 풍토, 자원, 기후 등에 관한 자연환경적인 전통과 아울러 국민성, 경제사회적인 특성, 정신문화적인 특성 등이 모두 전통을 이루는 중요한 요소로 간주되어야 하며, 결국 전통이란 정신적인 면의 특성에 바탕을 둔 것이라야 할 것이다.

## 1. 독일

### 근면한 국민성, 정확성과 치밀성

두 차례 세계대전 후의 폐허 속에서 구서독 경제가 기적적인 부흥을 이룰 수 있었던 중요 요인으로는 국민의 근면성, 정확과 치밀을 추구하는 높은 기술수준, 적절한 경제정책에 바탕을 둔 디자인을 들 수 있다. 독일을 이해하는데 또다른 중요한 면은 그들의 사고방식이다. 독일 사람은 과학적으로 사고하고 모든 문제를 과학적으로 처리하려고 하는 과학의 뿌리깊은 생활화는 오랫동안 훈련하고 노력한 결과라 하겠다. 그들은 어떤 사물이나 사상에서 작은 일일까지 분명하고 논리정연하게 정의하고 규정짓기를 좋아한다.

유럽 대륙의 중심에 위치한 국가로서 미래의 정보화와 국제화 사회에 대비하기 위해 인터넷을 통한 'Europe Good Design Prize' 를 기획한다든가, 디자인의 국제적인 어프로치를 연구하면서 이를 위해 보다 광범위하고 학제적으로 각 분야의 전문가들이 힘을 모아 인터그레이트한 작업을 하고 있다고 있다.

\* 지방별 특성의 강조

\* 분업화 · 전문화의 사회

\* 완전지향의 기질

\* 간결성 · 보편성에 의한 미학의 확립

## 2. 미국

### 합리주의와 실용성이 가치기준

신대륙의 발견이후 새로운 역사가 태동된 곳이므로 다른 나라에 비해 역사적인 전통은 없으며, 다양한 인종에 의한 혼합문화가 사회정의와 합리주의와 실용성 그리고 능률을 바탕으로 새롭게 형성된 곳으로서, 주로 유럽인에 의해서 개척된 미국의 문화적 특성은 대체로 서부 유럽의 문화를 잘 반영하고 있으며, 자본주의와 민주적 자유 사상이 지배적이며 서양의 모더니즘의 성수를 이룬 곳이나, 이와 같은 서구 문명에서 비롯된 문화적 특성이 현재 미국 전체에 통용된다고 볼 수는 없다. 최근 들어서 아시아와 중앙 아메리카로부터의 많은 이민이 소수 인종을 구성하여 다양한 문화가 미국의 문화권에 침투하고 있다.

- \* 예술성보다는 실재를 위한 요구에 부합
- \* 실용적이고 유머적인 기준
- \* 개인주의와 다양한 문화의 절충

## 3. 이탈리아

### 창조에 대한 정열과 뛰어난 솜씨

이탈리아 예술의 특징은 라틴 정신과 리얼리즘을 기초로 하여 가톨릭의 영향을 받아 발전하였다. 또 이탈리아 인은 창조적 정열과 뛰어난 솜씨로 그리스 문화를 흡수·동화하고 로마적 성격을 구체적으로 활동하여 로마의 문화와 전통을 현실생활에 도입하였다. 회화에서는 피렌체를 중심으로 하는 이상적인 미를 추구한 보티첼리와 르네상스를 상징하는 레오나르도 다 빈치, 미켈란젤로, 라파엘로의 3대 천재 화가도 모두 이탈리아에서 배출되었다.

또한 국제디자인사회속에서 자연스럽게 초점 맞추어지는 이탈리아의 명성은 변하지 않고 있다. 이러한 일이 어

떻게 가능할까를 설명하는 것 또한 어려움이 있지만, 지중해에 연한 맑은 풍광의 지역적 특성과 독특하고 풍부한 문화적 유산 그리고 자유분방하고 낭만적이며 다정다감한 민족성이 매우 중요한 역할을 한다고 볼 수도 있다.

- \* 지방분권의 풍습
- \* 대기업과 중소기업에 의한 이중구조
- \* 전통과 현대화의 과정
- \* 개인주의적인 특성

## 4. 일본

### 분별있는 서구문화의 도입과 전통 유지

일찍부터 대륙문화의 영향을 많이 받아온 일본의 미술은 특히 중국과 신라·백제의 영향을 크게 받고 있다. 그러나 그들 나름대로의 독특한 개성을 살려, 병풍화 등은 독자적인 것으로 발전시켰다.

대체적으로 볼때 일본문화는 모방문화에서 뛰어난 자질을 발휘하면서, 고유의 문화와 조화를 이루고 있다. 또한 전통을 새로운 문물에 덮어 쉽게 지워버리지 않고, 새로운 환경속에서 그것을 발전시키고 계승해 오고 있다.

- \* 전통의 현대화
- \* 전통공예와 하이테크의 조화
- \* 소비자를 위한 감성적 디자인
- \* 민간 생활 지향의 디자인
- \* 소구 집단의 다양화

## V. 전통놀이문화를 통한 멀티디자인의

### 활용 필요성

일반적으로 전통놀이문화의 목적은 사람들에게 놀이문화를 쉽게 이해 시키고 사용할 수 있는 능력을 습득하게 한다는데 있다. 그러나 과거의 전통놀이문화는 말들로서 전해져 내려오는 전통적인 방법들 때문에 많이 잊혀져가고 있고 또한 그방법도 제한된 경우가 많아 실제적인 놀이문화로서의 제기능과 놀이문화로서의 기회를 주지 못하고 있다. 이러한 기존의 비효율적인 전통놀이문화의 방식으로는 선진 외국에서 강조되는 멀티미디어디자인 능력의 습득이해와 정보의 효율적인 상호교환이 어려울 뿐만 아니라, 진정한 의미의 전통문화의 세계화와 전통놀이 문화를 알리는데 많은 문제점으로 남아있고 우리가 풀어야 할 과제이기도 하다. 특히, 요즘은 전통놀이문화의 현실은 무엇보다도 각 나라마다 상품화를 중시하고 소비자 위주의 품질, 소비자중심의 디자인을 강조하므로 이러한 실용적 가치를 중시한 국제화는 무엇보다도 전통놀이문화를 멀티디자인 중심의 광고효과로 적합한 전략적방안이나 효과적인 놀이문화의 교육방법의 개발 등이 새롭게 문화적으로나 국가적으로 새로운 멀티미디어적 접근이 필요하고 하겠다.

이러한 시점에서 최근 우리 사회 모든 분야에 큰 변화를 가져오고 있는 컴퓨터 및 통신 기술의 발달은 우리의 전통놀이문화 환경 또한 패턴들을 급속도로 변화시키고 있다. 즉, 기존의 전통놀이문화 방법만으로는 빠르고 효과적인 놀이문화 습득을 원하는 사람들의 욕구를 충족시켜 주지 못하고 있으며, 급속도로 발전하는 기술과 함께 급상승하는 사람들이 지적 수준에 효과적으로 대응해 주지 못하고 있다. 이렇게 급변하는 멀티미디어디자인 환경의 변화에 발맞추어 전통놀이문화 분야에서도 컴퓨터와 멀티미디어 자료들이 의사소통 중심의 전통놀이문화 습득과정 목표를 달성하는데 어떻게 활용될 수 있을 것인가에 대한 관심이

과거 어느 때보다 고조되고 있다. 따라서 국내,외 소비자들에게 친숙한 매체인 컴퓨터를 통해 멀티미디어의 다양한 매체와 기능을 전통놀이문화 학습에 적극적으로 활용함으로써 국제화, 세계화라는 시대적 요청에 부응한 한국 전통놀이문화 교육의 현대화가 이루어져야 할 것이다.

사람은 귀로만 들은 것은 약 20%를 기억하며 귀로 듣고 눈으로 본 것은 40%를 기억할 수 있다는 연구 결과가 있다. 이러한 맥락에서 단순한 과거로부터 전해오는 전통놀이의 방법 제시 뿐 아니라 고해상도의 칼라 그래픽, 고음질 사운드, 사진, 동화상, 애니메이션 등 첨단 기술과 결합된 멀티미디어디자인 전통놀이문화 환경은 사람들의 다양한 감각기관을 이용하여 전통놀이문화 효과의 극대화를 기대할 수 있다. 또한, 단면적이며 평면적인 역사속의 내용보다는 실생활에 반영하는 실제적인 멀티미디어디자인의 애니메이션, 인터넷 대화, 사운드효과, 실감 나는 동영상비디오 화면 등 살아있는 자료를 제공함으로써 전통놀이문화를 쉽게 이해하도록하며 소비자가 다양한 전통놀이문화의 멀티미디어디자인에 직접 참가하여 주도적인 놀이를 즐길 수 있는 전통놀이문화의 내용이 될 수 있다. 그러므로, 이러한 컴퓨터 환경 변화에 따른 멀티미디어 애니메이션 방식은 소비자에게 생기를 불러일으키는 효과를 주며 전통놀이문화 환경에 동기를 증가시켜 전통놀이문화의 관심과 성취도를 몇 배 높일 수 있다. 따라서 이러한 멀티미디어디자인의 전통놀이문화 환경의 이해를 돕고자 그 필요성을 바탕으로 구체적으로 나열하였다.

#### 1. 문화의 변화로 전통놀이효과 향상

전통놀이문화 환경에서 진정한 놀이의 의미는 놀이를 할 수 있는 상대방 이해와 능력을 컴퓨터로 통해서 배우고 소비자가 주체가 되어 자발적인 전통놀이문화 교육이 이루어질 때 그 전통놀이문화 환경을 극대화시킬 수 있다고

한다. 그러므로 멀티미디어디자인 교육환경은 다양한 감각기관을 동원하여 소비자에게 흥미와 친숙함을 줌으로써 외국의 놀이문화와 게임에 익숙해 있는 우리의 어린이들에게 우리의 고유의 놀이문화 개발이라는 놀이문화 목표에 부합될 수 있다. 즉, 그래픽 애니메이션, 동영상비디오 등으로 주어지는 입체적인 전통놀이문화 환경은 개인놀이, 어른과 함께할 수 있는 놀이, 단체별 놀이등의 다양한 상황을 통하여 협동심과 친화력을 기르도록 하여 흥미롭고 효과적인 전통놀이문화 환경을 가능하게 한다. 이렇듯 소비자 자신의 필요와 관심이 고려된 전통놀이문화 흥미과정에서 소비자가 스스로 적극적으로 참여하는 자발적인 이해의 분위기와 전통놀이의 효과가 제공될 수 있다. 결과적으로 다양한 멀티미디어디자인 방법을 지원해주는 전통놀이문화의 변화는 실용성이 가치기준효과를 향상시키고 문화이해의 효율성을 증대시킨다.

## 2. 전통놀이방법 획득

컴퓨터의 멀티미디어디자인 활용에 있어 가장 뛰어난 장점중이 하나는 소비자의 개별화를 촉진시킬 수 있는 것이다. 즉 소비자 각 개인의 이해수준과 참여속도에 적절히 맞추어 전통놀이방법을 획득 할 수 있다. 기존의 전통놀이 방법은 예로부터 전해져 내려오는 참여와 일화중심이 정보로 지시를 받는 수동적인방법이 귀와 눈으로 체험되어져왔다. 그러나 컴퓨터 보조의 멀티미디어디자인은 다양한 정보 유형과 광고 환경을 제공함으로 능동적인 소비자들들이 참여를 유도할 수 있고, 소비자들의들의 정보과 지식에 따라 전통놀이방법을 진행하고 디자인 할 수 있다. 또한 소비자가 자유자재로 전통놀이방법을 선택 조절할 수 있어 소비자 중심의 참여를 가능케 하다. 그에 따라 전통놀이방법들은 소비자마다 정보올하는 공유하는방법이 다르고 배우는 속도가 다르기 때문에 소비자 개인별 이해

력이나 능력속도에 맞추어 효율적으로 전통놀이방법을 이해 시킬 수 있다.

## 3. 실생활 전통놀이문화 제공

대부분의 한국 컴퓨터 세대의 어린이들은 전통놀이문화와 대화할 기회가 드물어 명절때나 나라의 중요한 축제때에나 전통놀이문화를 놀이의 수단으로 사용할 필요가 없는 불리한 환경 속에서 외국의 게임이나 절제되지않은 문화들을 배우고 있다. 이렇듯 전통놀이문화가 놀이문화의 수단으로 거의 사용되지 않는 문화 속에서는 어린이들이 전통놀이문화를 이해하기가 쉽지 않다. 이러한 전통놀이문화환경을 극복하고 실제 생활에서 사용되는 놀이문화를 접하고 사용하는데 있어 멀티미디어 컴퓨터와 멀티미디어 디자인의 효율적 활용이 무엇보다 큰 공헌을 할 수 있다. 멀티미디어디자인은 훨씬 더 전통놀이문화를 실생활과 관련되어 현실적인전통놀이문화 환경을 제시하며 실제 소비자들에게 놀이활동의 기회를 제공해준다. 소비자들은 자신의 목소리를 녹음하면서 대화에 참여하며, 들리는 메시지를 녹음시키고 다양한 정보를 접하게 된다. 이처럼 한국적 상황에서 제공하기 어려운 전통놀이문화의 실제와 유사한 상황을 제시함으로 가능한 한 현실성을 반영하는 내용을 제시해주는 멀티미디어 전통놀이문화를 통해 소비자들은 성취감을 느낄 수 있으며 전통놀이문화에 대한 의욕을 북돋울 수 있다.

## 4. 놀이문화 교육

놀이문화 교육에서 그 전통놀이문화를 창조하고 직접 참여해온 사람들의 문화를 배우는 것은 반드시 필요하다. 이는 사람들에게 전통놀이문화를 통해 자신의 능력 계발에 도움 줄 뿐 아니라 어른들과 어린이들에게 효과적인 의사

소통에 많은 도움을 준다. 서로 다른 문화간의 오해는 의사소통의 왜곡현상을 일으키고 결국 의사소통 자체의 단절을 가져올 수 있기 때문이다. 그런 점에서 멀티미디어 전통놀이문화 등은 텍스트, 그림, 음성, 동화상 등의 형태로 자료를 제공함으로써 전통놀이문화와 관련된 문화를 쉽게 접하고 경험할 수 있게 한다. 따라서 나라의 축제행사와 우리의 고유의 민속적인 행사들의 현장을 생생한 동화상으로 보여주는 등 다양한 멀티미디어 방법과 여러 가지 환경을 제공하는 것을 우리의 컴퓨터앞에서 직접적으로 노출시킴으로써 전통놀이문화 습득에서 중요한 역할을 하는 문화에 대한 이해의 폭을 높이는 데에 크게 공헌한다.

### 5. 다양한 자료의 탐색 및 접근 가능

멀티미디어 방법은 전통놀이문화에 의미 있는 의사소통 활동을 하는 것으로 이해적인면과 정보 탐색드에 소비자들을 고무 시킨다. 이러한 점에서 멀티미디어 환경은 소비자에게 가상현실을 제공함으로써 전통놀이문화의 학습미디어의 최대 약점으로 지적되어온 상호작용의 결여를 해결할 수 있다.

멀티미디어 기술의 발달로 정보화시대가 열리면서 정보 형태가 바뀌어 저장된 정보 특성에 따라 누구든지 정보를 손쉽게 구할 수 있고 활용할 수 있게 되었다. 이렇게 정보를 저장하고 압축할 수 있는 기술로 CD-ROM 타이틀 1장에 수년간의 전통놀이문화의 분량과 동일한 내용의 멀티미디어디자인을 담을 수 있다. 인터넷 또한 원하는 정보와 실제적인 자료를 시간과 공간의 제한 없이 쉽게 찾을 수 있어 무한한 정보를 제공하고 정보 접근이 쉽다. 그러므로 멀티미디어 기술을 활용한 전통놀이문화의 교육자료를 공유화하여 다양한 자료와 정보를 교류할 수 있다.

## VI. 멀티디자인을 활용한 전통놀이문화의 실체

### 1. 인터넷

전통놀이문화의 교육에서 인터넷이 갖는 장점은 정보가 인터넷의 실질적인 세계의 통신망으로 통용되는 커뮤니케이션 이기때문이다. 정보의 대부분이 인터넷 분야에서 공유되고 있기때문에 그 사용과 역할은 앞으로 더 늘어날 전망이다. 우리 나라와 같이 전통놀이문화의 기획이 별로 없는 상황에서, 인터넷은 우리의 전통놀이문화를 국내외 해외에 알리는데 민족적 화합으로 대신해줄 잠재력을 지니고 있다. 인터넷은 전통놀이문화를 가르치는 것이 아니라 실제적인 자료를 제공해서 동기를 유발시키고 전통놀이문화로 친구와 이웃 단체등에 친화를 할 수 있는 기회를 제공해준다. 인터넷은 실제적인 자료와 텍스트, 프로그램등 많은 디자인들을 제공한다. 실제적인 자료는 소비자에게 흥미와 동기를 유발시키며, 인터넷상에서 제공되는 무한한 정보를 통해 전통놀이문화를 쉽게 접근하고 이해하게 된다. 최근에 인터넷 활용을 극대화 할 수 있는 웹을 통해 원하는 자료를 찾고 실제 자료를 읽고, 이해하고, 글을 쓰고, 듣기 말하기 연습도 할 수 있게 되었다. 즉, 인터넷 상에 있는 가상 도서관, 뉴스, 잡지, 논문 등을 통한 읽기 기술 개발과 전자우편등의 기술 개발 등이 있다. 또한 웹은 또한 많은 소리와 비디오 자료를 통해 오감만족에 가까운의 기술적인 향상에도 공헌 할 수 있으며 우리의 백과사전과 같은 지식과 정보들을 제공해주고 있다.

#### 1) 채팅

인터넷 채팅을 통하여 미지의 세계 여러나라 사람과 실시간에 대화를 나눌 수 있는 것으로 전통놀이문화의 이해력을 신장하는 데 직접적인 도움을 줄 수 있으며 이러한 실제의사소통활동을 통하여 전통놀이문화적인 이해를 높

일 수 있다. 이러한 실시간 채팅은 생동감이 있고 실제적인 상호작용이 가능하다.

2) 월드 와이드 웹 (WWW)

웹에는 놀이문화의 다양한 정보와 자료가 디자인 되어 있기 때문에 소비자들은 자신의 전통놀이문화 스타일에 적합한 형태로 유용하게 이용할 수 있다. 문자로 되어 있는 수많은 자료는 이해능력의 개발에 도움을 줄 수 있고, 소리와 비디오 자료를 통해 세계각국의 전통놀이문화를 접함으로써 다양한 놀이문화 접보들을 대할 수가 있다. 특히 인터넷 웹사이트에는 세계 각국의 전통놀이문화를 위한 수많은 전통놀이문화 교육 전용 사이트가 있으므로 소비자들은 이들을 통해 세계 각국의 놀이문화를 이해 할 수 있다.

<http://www.koreandb.net>



역사 속의 사건 들을 몇가지 유형으로 설명. 디지털 한국화 안내, 문화 사랑방, 한국의 역대 한국학 연구 동향, 한국 문화 강좌 등을 제공한다

<http://korea.insights.co.kr/korean/index.html>



전통적인 의식주생활과 관혼상제의 통과례, 24절기, 재래시장과 토종/명품 소개, 고유명절 등에 관한 자료를 볼 수 있다.

<http://www.korearoot.co.kr/>



전통문화전문기획사, 민속대학, 특집 현장답사, 민속 테마여행 코스, 민요 듣기, 동영상으로 보는 전통문화, 민속 공예품, 플래시로 보는 전래동화, 축제의 이모저모, 칼럼, 전통문화 관련 서적 등을 소개한다.

<http://http://www.koreaface.com/mindex.html>



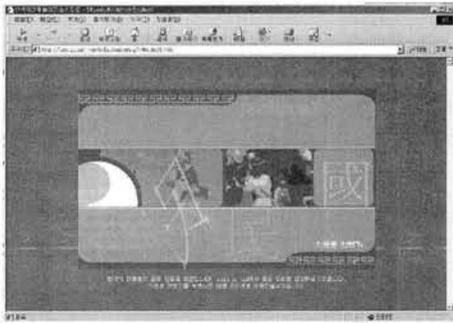
한국의 박물관, 세계의 박물관, 문화유산정보, 테마사진 여행, 문화유산 사진 등을 소개한다.

<http://www.r-reaction.co.kr/>



건전한 놀이문화 보급, 연구 및 개발 단체로서 공인2급 레크리에이션 자격 연수회 안내.

[http://iam.zzagn.net/folkgamekorea/intro\\_fock.htm](http://iam.zzagn.net/folkgamekorea/intro_fock.htm)



하회탈, 풍물악기, 풍물놀이, 탈춤, 고전무용, 판소리 등 관련정보.

<http://www.koreanfolk.co.kr/>



전통 문화 보존 야외 박물관, 한국의 역사와 문화 자료 제공, 교통편 안내, 민속사진모음.

<http://www.jammy.net/main.htm>



잊혀져 가는 우리의 전래놀이 문화를 느낄수 있는 사이트로 장소별, 계절별, 인원별 놀이와 놀이도구 만드는 방법을 수록하고 있다.

<http://arts.chonbuk.ac.kr/~ryea/main.html>



우리의 전래놀이 안내, 개인놀이, 짝놀이, 술래놀이, 편놀이 등을 소개한다.

<http://korea.insights.co.kr/korean/games/index.html>



웃놀이, 연날리기, 씨름, 영산 줄다리기, 밀양 백중놀이, 양주 별산대놀이, 하회별신굿, 차전놀이, 꼭두각시극, 줄타기 등의 놀이이야기를 볼 수 있다.

<http://www.mdarak.com/frame.htm>



한국전통놀이문화를 애니메이션으로 구성 하여 다양하게 시각적으로 보기 쉽게 디자인화한 사이트이다.

이와같이 인터넷은 커뮤니케이션의 이해의 수단이며 정보탐색도구로서 전통놀이문화교육 분야에서의 응용가능성이 있는것은 사실이나 아직까지도 전통놀이문화에 대한 멀티미디어디자인등이 보급되어 있지 않은 실정이다. 따라서 월드 와이드 웹 (WWW)의 많은 자료들을 통하여 더질 좋은 전통놀이문화의 사이트들이 만들어지고 업그레이드되어져야 할것이다.

## 2. CD-ROM

인터넷의 부상으로 컴퓨터를 통한 멀티미디어 정보 매체의 이용이 가속화됨에 따라 전통놀이문화 교육에서도 실제 CD-ROM을 매체로 멀티미디어 기술을 활용한 전통놀이문화 멀티미디어디자인 개발이 활발히 진행되고 있다. 이렇듯 멀티미디어 컴퓨터와 CD-ROM 결합은 예전에는 상상도 못한 다양하고 흥미 있는 방법으로 전통놀이문화의 이해를 초진시킬 수 있는 게임등이 활발이 조성하고 있다. 이러한 교육용 소프트웨어의 가장 큰 장점은 수년동안의 전통놀이문화의 분량과 다양하고 방대한 자료의 탐색과 접근이 가능하다는 것이다. 또한 다양한 그래픽 그리고 생동감 있는 동화상과 애니메이션등 다양하고 흥미 있는 방법으로 제공되어 소비자의 탐구 욕구와 지식욕을 충족시켜 준다. 이러한 CD-ROM의 재미있고 다양한 내용은 실제 어린이와 어른들에게 스스로 흥미 있게 전통놀이문화에 몰두하게 함으로서 전통놀이문화 습득에 필수적인 방대한 자료로 등장하고 있다. 다음은 CD-ROM의 특징 및 장점을 나열한 것이다.

첫째 생생한 그래픽 애니메이션 및 음향, 그래픽, 동화상 비디오, 일러스트, 그림 및 게임적 요소가 지원된다.

둘째 소비자가 필요한 정보를 원하는 부분으로 쉽게 찾아갈 수 있다.

셋째 전통놀이문화 교육에서 의문나는 부분을 찾아 갈수 있는 반복 환경이 용이하다.

넷째 놀이를 하고 싶은 사람이 끊임없이 컴퓨터와 상호작용을 할 수 있다.

다섯째 컴퓨터에 대한 지식이 전혀 없어도 누구나 쉽게 정보를 공유 할 수 있다.

이와같이 실제로 소비자들은 CD-ROM에 대단한 흥미를 가지고있기 때문에 전통놀이문화 교육은 이 멀티미디어 디자인을 통하여 사고의 능력을 신장시켜 줄 수 있을 것이다.

## VII. 결론

지금까지 전통놀이문화 분야에서 멀티미디어의 실질적인 활용 예에 대하여 논의하였다. 최근 급속히 확산되고 있는 멀티미디어 자료의 활용은 한국적인 상황에서 해외의 각국에 전통놀이문화를 알리고 이해 시키는데 이용되어 왔고 연구되어오고 있다. 전통놀이문화를 위해서 분명 바람직하다고 볼 수 있다. 그러나 멀티미디어 전통놀이문화 교육은 불과 몇 년전부터 연구되어 있기 때문에 앞으로 계속 업그레이드 시켜야 할 것이다. 따라서 전통놀이문화의 축제 현장에서 많은 연구가들이 이러한 자료를 활용해 보다 효과적인 멀티미디어디자인을 통하여 가르치고 배우며 시각적으로 우리의 전통놀이문화를 개발하고 연구해야 할 것이다. 전통놀이문화가 우리 민족의 고유의 통합적 산물이라고 볼 때 멀티미디어 교육자료는 배우는 사람의 활용 능력과 연구하는 기술에 따라 사용 효과는 달리 나타날 수 있다.

아무리 뛰어난 멀티미디어 전통놀이문화라 할 지라도 상품의 가치와 아이디어가 부족하면 무용지물이 될 것이다.

즉, 연구가는 소비자들에게 단순히 전통놀이문화의 멀티 미디어 자료를 제시하는 것 이외에 소비자들의 생활 패턴 과 문화적 역사성을 파악하고 그 바탕 위에서 철저한 연구 가 이루어져야 할 것이다.

### 1. 통합된 전통놀이문화로 발전 하는 것

인간은 전통놀이문화라는 수단을 통해서 환경에 적응하 고, 적응과정에서 적응방식의 차이로 말미암아 전통놀이 문화의 다양성이 생길 수 있으며, 다양한 전통놀이문화는 독립적으로 존속하는 것이 아니라 상호 밀접한 관계를 유 지하면서 전체로 통합되는 체계를 이루고 있다. 그리고 상 호 관련성을 지니는 전통놀이문화특질들이 하나의 복합체 로서의 전통놀이문화유형을 이루고, 그것이 지역적으로 상이한 환경과의 결합과정에서 일정 지역의 주민이 장구 한 세월동안에 서로 결합하여 생활하는 과정에서 이루어 놓는 특징적인 생활양식인 것이다. 따라서 전통놀이문화 지역은 공통의 문화가치를 지닌 지리적 공동체 공간이라 고 볼 수 있다.

### 2. 문화적 정신에서 출발에서 출발하는 것

앞에서 말한 바와 같이 또하나의 중요한 문화적 속성으 로, 전통놀이문화는 학습되고 축적되며, 항상 변한다는 것 이다. 이러한 전통놀이문화 속성을 효율적으로 이용함으 로써 지역 전통놀이문화를 시대에 맞게 개발하고 새 로운 지식을 받아들여 발전력을 키울 수 있는 것이다. 즉 이들 과정이 원활하게 진행될때, 지역 전체의 주민의 질을 향상시키고, 공동체 의식을 고양시킴으로 인해 자율적인 지역발전의 추진력이 될 수 있기 때문이다.

### 3. 디자인의 핵심에서 시작된 것

미래의 디자인에서는 새로운 접근이 필요한 시점이라고 생각된다. 즉 동양의 자연과 인간, 주체와 객체, 최소의 것 이 가장 좋은 것, 관조적인 입장과 삶의 의미의 부활 등이 새로운 미래사회의 디자인의 전통문화와 일치할 수 있는 것들이라고 생각되어진다

따라서 한국적인 것을 세계시장에 내보일 수 있는 시점 이라고 생각한다. 단, 이것은 우리의 정신, 우리의 특성을 가지며, 국제적인 코드와 동질성을 가질때 이것은 세계화 될 수 있을 것들이기 때문이다.

### 4. 독자적인 차별성 갖는 것

이제 한편으로는 국가간의 장벽을 제거하는 국제화' 가 중요한 의미를 갖고 우리에게 닥아오고 있으며, 이와 상대 적으로 지역성이 다시 대두되고 있는 오늘날, 특성있는 고 유한 독창성있는 전통놀이문화의 계발이 점점 중요해지고 있다. 이러한 상황에서 중요한 것은, 이제 지구촌화 되어 가는 국제사회에서 공유할 수 있는 국제적인 감각을 가진 전통놀이문화적인 차별성을 강조하는 것이 국제화와 세계 화의 가장 빠른 길이 될 수 있기에 더욱 미래사회에서 전 통놀이문화가 중요한 것이다.

## 참고문헌

### 1. 한국문헌

#### (1) 단행본

- 김광언 외 1인 “민속놀이”, 서울:대원사, 1999.
- 김매자 외 1인 “한국의 춤”, 서울:대원사, 1996.
- 장사훈 외 1인 “우리 옛 악기”, 서울:대원사, 1999.
- 최재용 외 2인 “우리놀이 백가지”, 서울: 현암사, 1999.
- 삼우성 “우리나라 민속놀이”, 서울: 동문선 문예실서 100, 1996.
- 김정신 외 3인 “웅진 애니메이션 한국의 역사”, 서울: 웅진미디어, 1993.
- 이강로 “세시풍속과 민속놀이”, 세종대황기념사업회, 2000.
- 임재해 “한국의 민속예술” 서울: 문학과 지성사, 1988.
- 경노훈 “디자인 문화와 생활”, 서울: 예경, 1999.
- 임동권 “한국세시풍속연구”, 집문당, 1989.
- 최상수 “한국민속놀이의 연구”, 성문각, 1988.
- Datter, Richard “Design for Play” 기문당, 1986.

#### (2) 논문

- 박선미 “멀티미디어를 활용한 영어교육연구”, 대덕대학 논문집 제16집, 1998, pp.21-32.
- 오병호, 송한영, “멀티미디어 민속교육 시스템의 설계와 구현”, 대덕대학 논문집 제17집, 1999, pp.369-375.
- 한상영 “전통놀이문화의 전자오락 프로그램 개발을 위한 기초연구”, 한국문화정책개발원, 1994.
- 민경우 “한국적인 디자인에 관한 연구” 한국산업디자인협회, 1997.
- 노화준 “우리나라에서 문화투자의 사회 경제적 효과연구”, 한국문화정책개발원, 1994.

- 정은주 “향토축제와 ‘전통’의 현대적 의미”, 서울대학교 석사학위논문, 1993.
- 한국청소년개발원 “민속놀이 교실활동”, 한국청소년개발원, 1993.
- 한국청소년개발원, “신바람나는 민속놀이” 한국청소년개발원, 1993.

#### (3) 기타 간행물 및 인터넷

- LGAD, “뉴미디어의 물결”, 서울: LGAD사보, 1995, pp.9-22.
- LGAD, “동서양의 문화비교”, 서울: LGAD사보, 1995, pp.47-57.



*Journal  
Korea Society  
of Visual Design  
Forum*

