

## 전통문화사랑방활동\*

한 승 회\*\*  
노 혁  
황 진 구  
강 일 국  
배 미 란

- I. 개발의 배경과 목적
- II. 개발 방향과 과정
- III. 프로그램의 구성과 내용
- IV. 결 론

### I. 개발 배경과 목적

청소년 전통문화사랑방활동은 청소년들이 자발적으로 프로그램에 참여할 수 있도록 그 내용과 형태에 있어 청소년들이 호기심과 흥미를 갖고 접근할 수 있는 유인가를 높이는 한편, 정책사업으로서의 교육적 측면과 실천현장에서의 탄력적

활용도를 고려한 일련의 순환적인 활동과정이다.

전통문화의 중요성이 항상 강조되지만 청소년들에게 전통문화에 대한 이해를 돕거나 관련활동을 조장하도록 도움을 주는 프로그램은 미흡했던 것이 사실이다. 새로운 개방의 물결과 국제화 시대를 맞이하는 현실에서 '우리의 것'에 대한 관심과 애정 그리고 정확한 이해를 바탕으로 가장 한국적인 의식과 활동을 계승·발전시키려는 노력에 맞추어 청소년들에게 우리의 사상과 전통을 바로 알고 익힐 수 있는 활동프로그램의 개발이 요청되고 있다.

이같은 배경에서 청소년들에게 전통문화와 관련된 활동프로그램을 개발하고자 하는 노력은 우리 문화와 전통을 새롭게 조명하고 부각시키는 일련의 기초적 작업이 될 것이다.

\* 이 논문은 본 개발원의 1994년도 연구사업인 「전통문화사랑방활동」을 요약한 것임.

「전통문화사랑방활동」은 우리노래, 악기, 춤, 극, 풍속익히기 등 5종의 프로그램과 1종의 응용프로그램으로 구성되어 있음.

\*\* 공동연구자는 한승회(선임연구위원), 노혁(선임연구위원), 황진구(선임연구위원), 강일국(연구위원), 배미란(연구위원)임.

## II. 개발 방향과 과정

### 1. 개발 방향

청소년 전통문화사랑방활동 수련거리가 무엇인가? 라는 질문에 대해 ‘기존에 나타나있는 많은 전통문화 관련 활동 및 프로그램을 청소년들의 수준에 적합하도록 정리하고 종합하는 작업’이라고 대답하는 것이 적당하거라는 의문이 생긴다. 그렇게 조직화된 수련거리가 지향하는 바도 청소년들의 건전하고 바람직한 활동을 유도하는 주요한 소프트웨어가 될 수 있지만, 철학과 목표 그리고 체계를 가진 창조적이며 탄력성있는 일련의 활동과정이라는 수련거리의 정의를 충족시켜 줄 있는가라는 점이다.

결국 우리는 수련거리를 새롭게 조명해 한다. 이 시도는 왜 전통문화가 청소년들에게 의미가 있는가? 어떻게 청소년들과 전통문화를 융합시키는 작업을 추진할 것인가? 어떤 방법으로 전통문화활동을 수련거리로 전환시킬 수 있는가? 라는 수없이 많은 질문이 되풀이되는 과정속에서 도출되어야 한다. 전통문화를 조각내어 청소년의 현재 정서와 수준 그리고 감각에 맞추어 활동프로그램화하는 일은 매우 단편적이며 청소년 집단활동의 한 부분과 요목으로서의 역할에 그칠 가능성이 크다.

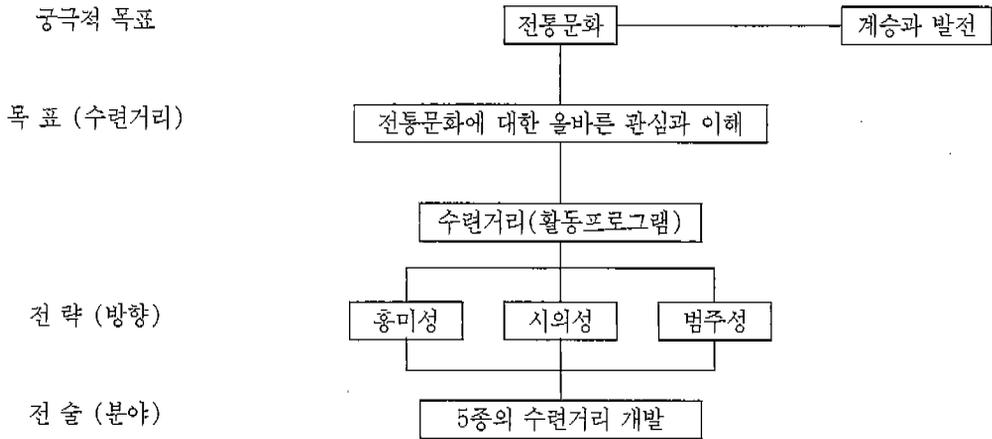
우리는 전통문화가 청소년 스스로 주체적으로 찾아나서야 하는 보물이며 그것을 통해 그들의 미래와 현재를 보다 풍요롭고 새롭게 변화시킬 수 있다는 인식하에 어떻게 하면 그들에게 전통문화에 대한 정확한 이해와 흥미를 유발시킬 수 있는 기초적인 자세와 길을 제시할 수 있는가에 초점을 맞추어야 한다. 이같은 과정에서만이 수련거리가 단순한 청소년활동 프로그램이 아닌 하나

의 체계와 목적을 갖는 청소년 육성 및 바람직한 덕목을 발전시켜나가는 총체적이며 생명력있는 부분이자 종합적이고 스스로 창조성을 내재한 프로그램이 될 수 있다.

수련거리는 수련활동을 위한 프로그램의 의미를 넘어서야 한다. 물론 프로그램을 어떻게 규정하느냐에 따라 이 정의는 논란의 여지가 있지만, 수련거리는 하나의 실천적 실행과정을 보여주는 것이 아니라 체계적인 활동의 주제와 형태를 제시하는 가운데 그 활동의 결과 인식에 대한 논거와 경험의 범주화, 인식화를 보여주는 매우 역동적인 구조로 짜여져야 한다. 수련거리에 포함된 내용과 활동과정을 그대로 재연함으로써 청소년들에게 경험의 기회를 제공하는데 그치는 것이 아니라 그들 스스로 수련거리를 모델로 삼아 자신의 활동영역과 능력을 수련거리화하여 적용하고 제고시키는 방향으로 제시되어야 한다. 청소년들은 수련거리를 통해서 얻은 경험을 다양한 방법과 논리로 체계화시키며, 수련거리는 객관적인 지식과 정보, 체험의 효과적 활용과 이용의 과정등을 포괄적이면서도 일관성있는 개념과 활동방향으로 구성시켜야 한다. 이같은 방향을 도식으로 제시하면 <그림1>과 같다.

전체 수련거리 중 하나의 단위 프로그램으로서 주제가 결정되고 그 주제 안에서 각종의 하위 프로그램들이 독립적이면서도 상호 순차적으로 연결되는 한편, 실제 활용가능한 현장성을 갖는 동시에 흥미를 유발시키며, 하나의 응용모델로서의 역할을 충실히 수행할 수 있는 복합적이면서도 창의적인 성격의 체계를 가져야 한다.

위의 수련거리 성격과 특징을 바탕으로 청소년 전통문화사랑방활동 수련거리 개발 방향을 설정함에 있어서 몇가지 고려해야 할 사항이 있다. 첫째는 전통문화사랑방활동 수련거리가 전통문화의



〈그림 1〉 전통문화사랑방활동의 개발방향

각 부분을 단순히 프로그램으로 변화시키는 작업에 그쳐서는 안된다는 점이다. 더우기 전통문화사랑방활동이 활동지향적 주제가 아닌 청소년들의 정서와 예절을 함양하기 위한 정서를 위한 각종 활동이라는 면에서 전통문화를 바르게 이해하고 청소년 스스로 숨겨진 전통문화를 발굴, 재창조하여 계승할 수 있는 동기와 환경을 조성하여 주는데 중점을 두어야 한다.

둘째는 수련거리의 구체적 방향의 선정이다. 청소년들에게 접근 가능한 모든 요소들이 수련거리의 특징으로 드러날 수 있다면 가장 바람직하겠지만, 이는 현실적으로 불가능한 일이다. 따라서 청소년 전통문화사랑방활동 수련거리를 잘 나타낼 수 있는 요소들을 선정하는 작업이 필요하다.

마지막으로는 전통문화라는 매우 포괄적인 주제를 소화하는 방법의 문제이다. 전통문화의 개념과 정의의 논쟁에 사로잡혀 수련거리로서의 본질을 도외시하거나 또는 전통문화를 자의적으로 해석하여 철학적 바탕이나 사상이 없는 껍질 프로그

램을 제시하는 잘못을 범해서는 안될 것이다. 이를 위해서 정확한 범주의 틀을 설정하여 전통문화로의 길을 찾아야 할 것이다.

이러한 고려를 바탕으로 전통문화 사랑방활동은 다음과 같은 방향을 갖는다.

### 1) 흥미성

수련거리 기본형이 청소년들에게 교육적 측면과 의미 그리고 바람직한 이상만 강조하여 재미 없는 프로그램을 나열한다면 그 목적은 시작에서부터 좌절되고 말것이다. 이미 다양한 사회구성체와 자원들은 교육과 흥미, 도덕과 유익함에 상호배치되는 것이 아니라 같은 목적을 위해 함께 나갈 수 있는 풍토를 조성하고 있다. 이러한 때에 청소년들을 대상으로 한 수련거리가 재미없고 딱딱한 프로그램으로 구성된다면 그 목적과 방법이 훌륭하더라도 효과는 반감될 것이 분명하다.

### 2) 시의성

전통문화는 미래지향적이라기 보다는 과거를

캐묻고 되찾는 일부터 시작한다. 따라서 지금—여기의 관점에서 매우 비현실적인 모습으로 비쳐지기 쉽다. 전통문화는 마치 빠른 시간을 통해 과거로 회귀하는 타임머신처럼 신선한 감각과 현실감있는 모습으로 나타나야 한다. 따라서 전통을 현대에서 재해석하려는 노력은 전통의 참뜻과 의미를 되새기는 일 못지 않게 중요하다. 전통이 시공의 영향을 받는 것과 마찬가지로 활동프로그램의 시기적 적절성은 충실한 내용구성을 더욱 돋보이게 한다.

### 3) 범주성

모든 활동과 정서적 표현이 수련거리가 될 수 있지만 그 주제의 범위와 관심도에 따라서 취사선택되어 질 것이다. 주제를 벗어난 영역을 수련거리로 구성한다면 그 활동자체에는 의미가 있을지 모르지만 수련거리의 프로그램이 역동적으로 작용하여 표출해 내는 정확한 목표로의 도달은 불가능할 것이다. 또한 이 범주성은 수련거리가 현실적 활동이면서도 상징적이며 어떤 상황에서도 응용과 활용이 가능한 프로그램으로 변모할 수 있는 탄력성을 부여한다는 의미도 지닌다.

이러한 청소년 전통문화사랑방활동 수련거리는 5종의 관련된 개별 수련거리를 통해서 구체화되고 그 목표가 실현될 것이다.

개발진은 전통을 ‘삶의 총체적인 양식’이라는 관점에서 시간과 공간의 축으로 이해하고자 하였다. 따라서 전통문화사랑방활동 5종 개발의 내용도 이같은 범주안에서 형성될 것이다.

인간의 삶의 양식은 다양하게 표현되며 그를 이해하는 방법과 시각도 각양각색이다. 문화는 협의의 관점에서 보면 생활과 정서의 표현이다. 특히 정서는 인간 마음의 상태와 느낌 그리고 생활의식 등 인간 내면의 세계를 나타낸다. 이 점에서

전통문화는 일시적으로 이루어진 것이 아닌 인간이 삶의 공동체를 유지하며 그 삶의 의미를 풍요롭고 윤택하게 하기 위해 정서와 결부시켜 표출해 온 지속적인 활동을 지칭한다. 다시말해 전통문화는 인간의 원형적인 삶의 양식을 내면을 통해 시간과 공간의 역동성을 유지하고 있는 일련의 구조화된 형태이다. 그렇다면 의·식·주 등 기초적인 생활여건—물론 이것 자체가 전통문화로서의 맥과 역할을 내포하고 있지만—을 넘어서 인간세계 속에서의 문화적 토양의 출발점은 어디인가? 무엇이 인간을 생활속에 의미있는 문화로 만들어내는가? 그 도구는 무엇인가? 이에 대한 답은 개인적이든 집단적이든 인간이 갖고 있는 표현양식에서 찾아야 한다.

이러한 표현양식 중 가장 기초적이면서도 거듭 변화해 온 것이 언어이다. 언어의 발달은 보다 세련된 문화를 창출하는 촉매역할을 하였지만, 그것은 언어적 형상을 상징화한 문화적 표현에서 부터 더욱 다양한 삶의 방법과 형태를 풍부하게 나타냈다. 사실 언어는 그 자체로서 문화의 다양한 즐거움을 만들고 그 방법들을 드러내는데 결정적인 위치에 있지만 표현되는 과정에서의 모습은 다양하게 제시된다. 대표적인 예가 노래이다.

노래는 언어적 표현의 하나이지만 새로운 형태를 창출한다. 물론 전통적으로 노래가 제의의 도구로서 필요성도 있었지만 인간의 정서를 음율에 맞추어 보다 정확히 표현할 수 있다는 면에서 끈질긴 생명력을 가져왔으며 문화형태의 주요한 요소로서 이어져 오고 있다.

그리고 노래는 그 율(律)을 더욱 창의적으로 만들기 위해 악기를 필요로 한다. 악기는 보다 세밀한 감성을 나타내기 위한 노래의 보조적 도구로서 뿐만 아니라 그 자체로도 인간의 내면적 감성을 언어를 통하지 않고 리듬과 운율로서 다른

사람에게 전파시키는 독특한 방법과 형상을 만들어낸다.

이러한 마음의 정적인 표현양식은 춤이라는 형태를 통해서 행동화된 단점으로 이전된다. 인간의 마음을 외형적으로 또한 생리적으로 둘러싸고 있는 몸으로 표현하는 방법은 원시적이면서도 가장 이상적이며 자연스러운 표현양식이다.

이처럼 인간의 생활양식과 마음은 그가 갖고 있는 언어와 노래 그리고 몸동작을 통해서 표현되고, 이것들은 극이라는 양식을 통해 더욱 사회화되고 타인의 정서를 융합한다.

또한 이같은 요소들의 반복은 시간과 공간의 축을 통해서 하나의 특징적인 풍속으로 자리잡게 되고, 개개인 뿐만 아니라 집단의 정서를 반영하고 또한 그 자체가 생명력을 갖고 개인과 집단의 생활양식에 영향을 미친다.

이렇듯 노래와 악기, 춤과 극 그리고 풍속은 개인적이면서도 사회적인 형태를 가지고 있는 우리 전통의 기초적 요소인 한편, 전통을 이해하는 기본적인 틀이 되기도 한다.

이러한 관점에서 전통문화사랑방활동 5종 개발은 우리의 노래와 악기, 춤, 극, 그리고 풍속을 이해하고 익히기 위한 활동으로 상호 독립적인 수련거리형태이면서도 밀접한 관련을 갖는 단계적 과정으로 구성된다. 이러한 수련거리들은 우리의 전통문화 전반을 이해하는 하나의 접근도구로서, 또한 전통문화 발전의 주요한 요소로서 청소년들이 전통문화에 보다 가깝게 다가서도록 유인하는 생활주변에서 쉽게 접할 수 있는 수련활동으로 제시한다.

## 2. 개발 과정

프로그램을 개발하기 위해 연구진은 전통문화

에 대한 기존의 이론과 이해를 토대로 청소년들을 위한 활동프로그램을 만드는 접근방법을 선택했다. 그 이유는 이 프로그램이 전통문화라는 매우 포괄적인 주제를 다루기 때문에 다양한 전통문화의 내용과 함의를 청소년들의 직접적인 의견과 요구의 확인을 통해서 파악하기는 쉽지 않다는 점과 전통문화의 전문적이고 기술적인 활동을 습득하게하는 내용이 아니라 전통문화활동을 위한 동기부여활동의 성격이 짙은 수련거리이기 때문에 청소년들의 정서에 전통적인 자극이 주어질 수 있도록 구성되어야 한다는 점에서이다.

따라서 전통문화활동과 관련된 전문가들을 통해 전통문화의 개념에 대한 이해를 추출하고 기존의 전통문화 프로그램을 수집분석하여 청소년들의 요구를 간접적으로 파악하였으며, 프로그램을 운용하고 개발하는 현장실무자들의 자문을 보완적 방법으로 선택했다. 또한 이 프로그램을 개발하기 이전에 전통문화의 개념과 프로그램 방향을 설정하기 위한 사전형태로 하나의 주제로 전문가들의 비공개토론을 통해 합의점을 모색했다. 그리고 전문가들의 의견과 생각은 이 수련거리 개발보고서의 이론적인 틀로서 구조화하였다. 이와함께 전통 노래, 악기, 춤, 극, 풍속에 관련된 활동프로그램을 실행하는 학교교사 또는 단체 실무자들로 부터 문제점과 애로사항 등을 개별적으로 파악함으로써 청소년들이 전통활동에 대해서 갖는 태도 및 인식과 활동현황을 알아보았다.

이 프로그램의 개발은 수련거리의 기본개념을 바탕으로 각종 문헌 및 자료를 통한 전통문화활동의 개념 및 범주화작업과 아울러 전문가들을 통한 활동의 기본틀에 대한 형성과 현장실무자들의 프로그램개발 방향확인들을 통해 이루어졌다.

### III. 프로그램의 구성과 내용

‘청소년 전통문화사랑방활동’은 5종의 기본형 수련거리 (우리 노래익히기, 우리 악기익히기, 우리 춤익히기, 우리 극익히기, 우리 풍속익히기)와 1종의 응용프로그램인 “전통사랑방”으로 구성되어 있다. 우리 전통문화의 축을 이루는 노래와 악기, 춤과 극 그리고 풍속에 대한 인식과 이해를 바탕으로한 다양한 활동프로그램을 통해 청소년들이 전통문화에 접근하고 스스로 체험할 수 있는 동기와 기회를 마련한다.

이같은 상호관련을 갖는 5종의 프로그램은 전통문화의 영역속에서 독립적이면서도 단계적으로 연결되는 구조를 가진다. 이외함께 개발하는 1종의 응용프로그램은 풍속을 중심으로 전통문화활동의 전반적인 내용을 컴퓨터 프로그램화하여 청소년들이 가장 현대적인 들로써 전통을 들여다 볼 수 있는 새로운 기회를 제공한다. 또한 이 응용프로그램은 컴퓨터를 소유하지 못한 청소년들을 위해 만화형식의 이야기 안내서로 전체 프로그램의 구성과 의의에 대한 정보를 제공함으로써 전통문화활동의 재창조와 전망에 대한 새로운 시사점을 보여주고 있다.

각 종의 활동프로그램은 개념적 서술과 구체적이며 조작적 기술을 반복 심화하여 보여주고 있으며, 각 프로그램마다 관련된 주제에 따라 의인화된 활동주체(노래 -노통이, 악기 - 악통이, 춤 - 춤통이, 극 - 극통이, 풍속 - 풍통이)가 전체프로그램을 통해 구체적 활동내용을 진술하는 방법으로 활동의 일관성과 연속성을 나타내오자 하였다.

#### 1. 프로그램 구성의 예시 (우리노래 익히기 활동)

##### 1) 인식과정

우리노래 인식과정은 우리의 노래가 자신의 삶속에 내재되어 있으며 많은 사람들이 공유하고 있다는 사실을 체험함과 아울러 지금까지 전해내려오는 우리노래의 종류와 그 특징을 인식할 수 있는 활동들로 구성되어 있다. 그리고 각 활동은 우리노래에 대한 청소년들의 전문적인 지식이나 이해를 요구하지 않고 자발적인 관심에 기초한 흥미성을 유도하려는 의도를 지니고 있으며, 참가인원이나 장소 등의 여건에 맞추어 다양하게 응용하여 실시될 수 있다는 장점을 지니고 있다.

먼저, 기억속에 있는 우리의 가락을 마음에 떠올리고, 그 가락과 관련된 추억을 회상함으로써 우리노래가락이 자신에게 어떤 영향을 미치고 있는가를 인식하는 활동을 실시한다. 다음에는 같은 노래를 알고 있는 사람간의 공통점과 그 노래가 지닌 느낌간의 공통점을 파악한다. 자신이 알고 있는 우리 노래를 느낌대로 구분하고 그 느낌을 발표함으로써 우리노래가 지닌 특징을 파악한다. 이러한 활동과정을 통해 우리노래의 종류를 알고, 그 특징을 자연스럽게 인식한다.

##### 2) 이해과정

우리노래 이해과정은 다양한 삶을 표현한 우리노래의 높낮이와 빠르기를 느껴보고, 노래가사 속에 있는 다양한 삶과 정서를 공감함으로써 노래속에 숨겨진 독특한 멋을 이해하는 활동들로 구성되어있다. 따라서 우리 노래가 지닌 음의 빠르기와 높낮이, 다양한 종류의 노래 가사, 명창들의 삶과 같이한 우리노래 고유의 정서를 이해하는

데 목적을 둔다.

이러한 목적을 달성하기 위해 우리노래가 지닌 음을 자연스럽게 느끼고, 우리노래가사를 얼마나 정확하게 알고 있는가를 스스로 판단할 수 있는 내용으로 구성되어 있다. 여러가지의 게임의 형식으로 제시되는 활동을 마친 후에는 정리와 평가 시간을 가지면서 노래에 나타난 우리민족의 정서에 대한 토론을 통해 우리노래를 보다 깊게 이해할 수 있도록 유도하는 것이 중요하다.

활동과정은 먼저 우리노래 속에 있는 여러가지 장단을 알아보고 이 가락에 따라서 자신의 느낌을 자연스럽게 몸으로 표현함으로써 어떤 느낌을 지니고 있는지 알아본다. 다음에는 그 가락이 담긴 노래의 가사를 정리하고 그 안에 담긴 정서를 느낀다. 또한 우리의 옛노래 속에 있는 이해하기 힘든 노래가사의 내용을 파악하고 그 독특한 뜻을 이해한다.

### 3) 탐색과정

탐색과정은 기본적인 우리노래의 장단과 지역적인 특성을 알고, 우리노래가 지닌 음악적인 구조를 파악하는 활동들로 구성되어 있다. 즉, 민요와 관소리를 듣고 부르기 위한 기본적인 장단의 구조를 이해하고, 신체적인 표현을 통해 재미있게 익히며, 지역에 따른 노래의 특성이 어떤지를 알도록 하는 것이 이 단계의 중요한 활동 목적이다. 또한 우리 노래가 지닌 정서와 역사를 알기 위해 명창들의 계보를 알아봄으로써 잊혀진 우리 노래의 진수를 살펴본다.

다양한 속도와 높낮이로 불러주는 우리노래를 듣고 그 상황을 자유롭게 표현하는 활동으로부터 시작하여, 노래지도를 만드는 게임을 통해 노래의 지역적인 특징을 파악한다. 그리고 관소리의 사실이 어떻게 음악적으로 표현되는지를 파악하고, 명

장의 계보를 스스로 만들어 봄으로써 우리노래의 역사를 파악한다.

### 4) 실행과정

우리노래의 실행과정에서는 다양한 종류의 우리노래를 직접 불러보고 관소리판을 벌여 직접 소리를 함으로써 그 정서와 재미를 몸으로 느끼는 과정이다. 먼저 민요를 장단에 맞추어 메기며 받으며 직접 불러보거나, 가사를 바꾸어 부르는 과정에서 자신의 느낌을 재미있는 동작으로 표현해 본다. 이러한 과정을 통해 민요가 가락과 함께 가사와 춤이 어우러진 종합적인 예술분야임을 느끼도록 한다. 또한 자연과 밀접한 관계를 가지고 있는 시조를 아외로 나가 자연을 느끼며 불러보고 직접 지은 시조를 불러 본다. 관소리의 주요대목을 직접 불러보고 가성이 없는 소리 서민들의 진실과 애환, 그들의 원색의 감정을 직설적으로 드러내는 것임을 알고, 직접 관소리 판을 만들어 봄으로써 관소리는 소리꾼, 고수, 구경꾼이 한데 어울려 벌이는 수준높은 놀이판이라는 것을 경험하도록 한다.

### 5) 평가과정

평가과정에서는 우리 노래가 가지고 있는 아름다움을 청소년이 자발적이고 적극적인 활동을 통해 깨닫고, 새로운 우리 노래의 이미지를 창출하고자 하는 동기를 부여하려는 목적의 활동들로 구성된다. 이러한 활동들을 통해 자신의 의식나 감정을 우리의 노래가락로 표현할 수 있는 여러 가지 방법을 모색하는 것이 중요하다. 청소년들 스스로 우리의 노래가 지닌 새로운 모습을 찾을 수 있는 창조적인 사고를 발휘할 수 있도록 실시되어야 한다.

## 2. 프로그램 예시

(우리노래 익히기 활동 : 이해하기 과정)

### 1) 활동과정

개요 : 다양한 삶을 표현한 우리노래의 높낮이와 빠르기를 느껴보고, 노래가사 속에 있는 다양한 삶과 정서를 공감함으로써 우리노래의 독특한 멋을 이해한다.

#### 활동과정

- 우리노래의 여러 장단을 알아 보고 몸으로 표현한다.
- 우리노래의 가사를 정리하고 그 안에 담겨진 정서를 공감한다.
- 이해하기 힘든 노래 가사의 내용을 파악하고 그 독특한 멋을 이해한다.
- 명창의 삶과 같이하는 우리노래 특징을 알아 본다.

### 2) 활동내용

#### 활동 1 우리가락 덩더쿵

##### 활동내용

- ▷ 우리 노래의 기본장단에는 어떤 것이 있는지를 준비된 자료를 통해 안다.
- ▷ 입과 손 등으로 장단을 따라한다.
- ▷ 장단을 가장 잘 표현한 사람을 선발하여 발표한다.

##### 활동방법

강의 √ 공개토론 √ 역할연기 √ 게시 및 전시

##### 노통이의 도움활동

장단은 우리 노래에 있어서 가장 중요한 요소라고 합니다. 우리 노래의 맛을 알려면 무엇보다도 장단을 먼저 알아야 한다고 할 정도니까요. 특히, 저같은 수준에서 우리노래를 부르는 사람은 장단을 중심으로 우리노래를 이해하기 때문에 더 중요하답니다. 영화나 텔레비전에서 보면 술 취한 어른들이 젓가락을 두들기며 노래를 부르는 모습이 많이 나오는데, 그게 다 장단을 맞추는 모습이 라고 하더군요. 저는 장단이 빠르기와 관련되어 있다고 알고 있었는데, 주로 박자와 같은 개념이라는 사실을 자료를 통해 알게 되었습니다. 그리고 장단의 종류도 진양, 중모리, 중중모리, 휘모리, 단모리 등 많다는 것도 배웠습니다. 더 놀라운 것은 우리민족의 전통적인 음악은 대부분 3박자 계통이 많다는 것입니다. 모두들 잘 아는 아리랑, 도라지타령, 방아타령과 같은 민요도 3박자고, 산조같은 것에도 3박자가 많다는 사실은 노래를 불러 보며 팔로 흔들어 보면 정확히 나타난 다니까요. 우리나라 노래에 3박자가 많은 것은 말이 달리는 소리에 익숙해져있기 때문이라고도 하는데, 저는 말을 탈 기회가 한번도 없어서 잘 모르겠지만, 말이 달리는 소리를 입으로 흉내내면 “다그덕 다그덕 다그덕”이 되니까 3박자로 들리는 해요. 그렇지만 우리민족이 유난히 3이라는 숫자를 좋아해서 그런지도 모르겠어요.

저는 북으로 장단을 맞추어 보려고 합니다. 북으로 칠 때의 소리를 사람이 흉내내는 것을 구음이라고 하는데, 합, 궁, 딱, 탁, 구궁, 따르락으로 나눕니다. 먼저 ‘합’은 왼편 가죽을 치면서 동시에 북채로 오른편의 북가죽을 힘있게 치는 것을 말합니다. ‘궁’은 왼편 가죽을 치는 소리, ‘딱’은 북채로 북통의 앞쪽을 치는 소리, ‘탁’은 왼편 가

죽을 손바닥으로 꼭 막으면서 북통 꼭대기를 힘 있게 치는 소리, ‘구궁’은 왼편 가죽을 재빨리 두 번 치는 소리, ‘따르닥’은 북채로 북통 오른편 가를 가볍게 굴러 소리는 내는 것을 말합니다. 이제 자신있게 양반다리를 하고, 왼발을 조금 더 앞으로 뺀어 발목 위에 북을 놓았습니다. 그러나 북이 없기 때문에 마루에 있던 쓰레기통을 거꾸로 뒤집어 놓을 수 밖에 없었습니다. 파란색의 프라스틱으로 된 북을 바깥쪽으로 살짝 기울이자 시시큘큘한 냄새가 흘러 나왔지만, 그래도 제가 북을 칠 수 있다는 기쁨이 냄새를 잊게해 주었습니다. 휘몰아 치는 것과 같이 빠른 4박자에 해당하는 휘모리 장단을 입과 손으로 맞추어 봅니다. 합, 궁, 궁딱, 궁/ 합, 궁, 궁딱, 궁/ 처음에는 손과 입이 따로 따로 놀다가 몇번 계속하니 속도도 붙고 흥도 나기 시작합니다. 합, 궁, 궁딱, 궁/ 합, 궁, 궁딱, 궁/ 저도 모르게 흥이 나 북을 두들기던 종이뭉치의 속도가 빨라지고 갑자기 “뻑”하는 소리와 함께 그만 파란색의 프라스틱 쓰레기통 북이 깨지고 맙니다. 엄마한테 무어라고 변명을 하지?

### 도움자료

#### □ 장단치기

우리 음악에서 장단은 가락과 함께 음악의 2대 요소를 이룬다. 그런만큼 국악의 제맛을 느끼려면 무엇보다 장단을 알아야한다. 장단이란 일정한 빠르기를 가진 리듬형으로 장구나 북으로 친다. 장단은 크게 정악 장단과 민속악 장단으로 나뉜다. 정악장단은 곡에 따라 기본 장단형으로 처음부터 끝까지 거의 꾸밈없이 일정하게 치는 반면 민속악은 음악의 분위기에 따라 연주자의 기분에 따라 가락이 약해지는 부분과 한 음을 길게 끌어주는 부분, 끝부분에서는 오히려 잔가락을 넣어 다

양하게 하고 가락을 한창 엮어갈때는 반주가락을 덜어주는 묘미를 보이면서 갖가지로 변화시켜 치기 때문에 한층 흥겹다.

### 활동 2 숨은 노래가사 맞추기

#### 활동내용

- ▷ 자유롭게 민요 가사나 시조를 돌리다가며 읽어 본다.
- ▷ 노래가사 일부분의 글자순서를 바꾸거나 모양을 뒤집어서 뒤죽박죽 만든다.
- ▷ 각 모듬은 가사가 어떤 노래의 일부분인지를 맞춘다.
- ▷ 노래의 제목과 분야, 특징을 자세히 설명하면 가산점을 얻는다.
- ▷ 가사를 통해 드러나는 민요와 시조의 기본적인 성격에 대해 토의한다.

#### 활동방법

토론  구안법  현지답사  공개토론

### 활동 3 옛말 속뜻 찾기

#### 활동내용

- ▷ 노래의 가사 중에서 이해하기 힘든 단어를 선택하여 그 단어가 썩인 대목을 듣는다.
- ▷ 그 단어의 뜻이라고 생각하는 내용을 카드에 적어 제출한다.
- ▷ 제출된 정의를 하나씩 읽고, 정답이라고 생각하는 정의에 손을 들어 의견을 표시한다.
- ▷ 국어사전에 있는 정의를 맞춘 사람과 가장 많은 표를 유도한 사람 모두가 게임의 승리자가 된다.

## 활동방법

√/게시 및 전시 √/강의 √/시청각 √/역할연기

## 도움자료

□ 우리노래 가사의 속뜻 찾기 예

### ◎ 민요(쾌지나 칭칭 나네 - 경상도민요)

(굿거리)

쾌지나 칭칭 나네

하늘에는 별도 총총 가자가자 어서가자

이수전너, ① 백로가자 시대강변에 자갈도 많다  
살림 살이는 말도 많다

하늘에다 벼들을 놓고 ② 잉어 잡아 북을 놓세  
정월이라 대보름날 팔월이라 추석날은

세월은 흘러도 설움만 남네

(자진모리)

쾌지나 칭칭 나네

달아달아 밝은 달아 우주 강산에 비친 달아  
강변에는 잔풀도 많다 솔밭에는 ③ 공이도 많다.

대밭에는 잔풀도 많다 어허 좋다 좋고 좋네  
이 논배미를 어서 심고 각각 집으로 돌아가서

뚫고추의 단 된장에 보리밥 찰밥 많이 먹자

일락서산에 해 떨어지고 월출동령에 달 솟는다.

쾌지나 칭칭나네

○ 숨은 뜻

① 강물이 갈라지는 곳에 백로가 많이 날라와서  
“백로주”라고 불리운다.

② 벼들의 낱을 위아래로 움직여 한간씩 걸어서  
끌어올리도록 맨 굽은 실

③ 응이

### ◎ 판소리(이산저산)

이산 저산 꽃이 피닌 분명코 봄이로구나, 봄은 찾

아 왔건마는 세상사 쓸쓸허드라. 나도 에제 청춘  
일러니 오늘 백발 한심허구나. 내 청춘도 날 버리고  
속절없이 가버렸으니, 왔다 갈 줄 아는 봄을  
반겨헌들 쓸 데가 있다. 봄아 왔다가 가려거든 가  
거라 네가 가도 여름이 되면 ① 녹음방초승화시  
라. 옛부터 일러 있고, 여름이 가고 가을이 돌아  
오면 ② 한로상풍 요란허여, 제 절개를 굽히지  
않은 황국단풍도 어떠허고. 가을이 가고 겨울이  
돌아오면 ③ 낙목한천 찬바람에 백설탄 펄펄 휘  
날려 은 세계가 되고 보면 월백 설백 ④ 천지백  
허니 모두가 백발이 벗이로구나....

○ 숨은 뜻

① 푸른 잎이 우거지고 온갖 꽃이 한창 피어날  
때

② 찬 이슬과 북쪽에서 부는 바람

③ 나무의 잎이 모두 떨어진 추운겨울

④ 하늘과 땅이 모두 하얀

### ◎ 시조

바람아 불지마라 정자나무 잎 떨어진다.

세월아 가지마라 영웅호걸 다 늙는다.

이 좋은 태평연월에 무진(無盡)토록 놀리라.

십년을 경영하며 초려(草廬) 한 간 지어내니

반간은 청풍이요 반간은 명월이라

강산을 돌일 데 없으리 돌려 두고 보리라.

청산도 절로 절로 녹수도 절로절로

산 절로절로 수 절로절로 산수간에 나도 절로절  
로

그 중에 절로 자란 몸이 늙기도 절로절로 늙으리  
라

## 활동 4명창의 삶 속으로

### 활동내용

- ▷ 몇명씩 모여 판소리 명창 중 한명을 선택한다.
- ▷ 명창의 일생을 알아보고 인상적인 부분을 찾아 시나리오로 만든다.
- ▷ 구성원간의 역할을 정하고 작은 규모의 연극을 한다.
- ▷ 가장 감동적으로 인물의 삶을 표현한 편에게 상을 준다.

### 활동방법

√ 구안법 √ 역할연기 시청각 √ 분임토의

### 도움자료

#### □ 명창의 역사

판소리가 훌륭한 예술의 경지로 승화된 것은 삶 자체를 소리에 바친 명창들 덕분이었다. 명창들은 각고의 노력으로 자신의 소리를 개발하여 눈부신 음악적인 발전을 이룩하였다. 그러나 소리꾼들이 뛰어난 소리를 얻기까지는 말로 다할 수 없는 육체적인 고통과 가난을 견뎌야 했다. 조선 후기에 접어들어 양반 사회의 질서가 서서히 흔들리고 평민들의 의식이 성장하는 가운데 전문 예술인들, 즉 광대들에 의해 서민문화가 발달하는 단계에서 판소리가 만들어졌다. 광대들은 전라도 무속음악의 바탕에 민요, 잡가, 시조, 가곡, 열불 등의 갖가지 음악적인 요소를 덧붙이고 서민들의 일상적인 생활언어를 가미해 판소리의 내용과 표현을 풍부하게 발달시켰다. 또한 부유한 양반들이나 중인계층의 오락적인 욕구를 충족시키기 위해 새로운 가락이나 장단을 첨가하는 등 판소리를 점차 수준높은 예술로 승화시켰다. 이러한 과정에서 소리꾼들의 기량이 발달해 전문화되고 관객

또한 확대되어 소리만을 전문으로 하는 소리 광대가 나오기 시작하였다.

#### ◎ 시청각 자료

○ 「최후의 광대명창 - 박동진」 (MBC 우리시대의 명인/1991. 6. 6/60분)

판소리 명창 박동진옹은 76세의 고령에도 불구하고 공연과 전수를 위해 정력적인 활동을 하고 있다. 그는 5-9시간에 이르는 홍보가, 춘향가등을 완창했을 뿐만 아니라 '예수전', '이순신전' 등 새로운 판소리 제작에도 힘써왔다.

○ 「소리꾼 60년 - 강도근」 (MBC 우리시대의 명인/1991. 7. 11/60분)

무형문화재 제5호 판소리부분(홍보가)의 기능보유자인 명창 강도근의 생애와 예술관을 조명한다. 흔히 '동편제의 마지막 거장'이라고 불리는 강도근의 소리는 소리보다 농사짓기를 좋아했던 소박한 농민적 심성을 그대로 지니고 있어 땅에서 뽑아낸 듯한 탁하면서 강한 소리를 내고 있다.

#### 3) 유의사항

◎ 우리노래 이해하기 과정은 우리노래가 지닌 종류와 특징, 의미를 청소년들이 쉽게 이해할 수 있는 활동들로 구성되어 있다.

◎ 우리 노래가 지닌 음의 빠르기와 높낮이, 다양한 종류의 노래 가사, 명창들의 삶과 같이한 우리노래 고유의 정서를 이해하는 데 목적을 둔다.

◎ 여러가지의 게임의 형식으로 제시되는 활동을 마친 후에는 정리와 평가시간을 가지면서 노래에 나타난 우리민족의 정서에 대한 논의를 하도록 한다.

### 3. 청소년 전통문화사랑방활동 응용프로그램

전통문화의 구성요소를 청소년들의 주체적인 인식, 이해, 실천을 통해 스스로 평가할 수 있는 장으로서 기능하려는 것이 ‘청소년 전통문화사랑방’활동 이라고 한다면, 이 활동에는 각 요소들을 개별적으로 이해할 수 있는 프로그램뿐만 아니라, 이러한 구성요소들이 지니고 있는 상호연관성과 체계성을 이해할 수 있는 프로그램의 개발 또한 매우 중요하다.

더구나 전통문화를 익히고 민족적 정서를 함양하기 위해서는 청소년들이 직접 실천하는 과정이 중요한데, 이러한 과정에 있어서 전통문화를 구성하고 있는 각 요소들은 각각의 고유영역에 존재하는 것이 아니라 공통적이고 상호보완적인 관계를 유지하고 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

그러나 청소년들에게 많은 호응을 받고 있는 기존의 전통문화관련 프로그램은 대부분 이러한 구성요소 중에서 특정한 분야에 집중적으로 관심을 두고 운영하고 있다는 문제점을 지니고 있다. 물론 이러한 문제점은 관련 전문지도자나 소요예산의 적정성 부족, 청소년단체 등 활동주체들이 지니고 있는 프로그램 운영목적의 상이성에도 기인하지만, 무엇보다도 체계적이고 논리적인 연관성을 지니고 있는 포괄적인 프로그램의 개발부재에 기인한다고 보여진다.

따라서 청소년들이 전통문화를 단편적이고 개별적으로 이해하고 습득하는 단계를 넘어서 유기적인 체계로서 인식할 수 있는 프로그램 개발은 청소년기가 요구하고 있는 다양한 분야의 정서를 충족시켜주는데 매우 의미있는 일이다.

청소년 전통문화사랑방활동 응용프로그램은 이러한 문제의식을 전제로, 전통문화사랑방을 구성하는 5종의 프로그램을 입체적인 성격을 지닌 프

로그램으로 재구성하려는 목적과 내용으로 개발되었다.

응용프로그램은 전통문화의 내용을 담고 있는 다양한 분야 중에서 가장 포괄적인 성격을 지닌 ‘풍속’을 중심으로 노래, 악기, 춤, 극을 익힐 수 있는 다양한 프로그램을 제시하였다. 이러한 프로그램들은 해당 5종의 활동프로그램에 이미 제시된 것으로 구성되지만, 시간적이고 공간적인 성격을 지닌 풍속관련 프로그램을 통해 보다 청소년들이 접근하기 용이한 성격을 첨가시키고 프로그램간의 관계성을 파악하기 쉽게 구성하고 있다.

즉, 계절별이나 월별로 그 기간의 특징을 파악할 수 있는 대표적인 풍속을 중심으로 이와 관련된 춤이나 노래, 극 등을 이해하고 실행할 수 있는 프로그램을 입체적으로 재구성하며, 5종의 프로그램뿐만 아니라 풍속과 관련되어 청소년들이 쉽게 알고 행할 수 있는 전통민속놀이나 먹거리 등을 소개하는 것을 포함하고 있다.

또한 전통적인 요소와 현대적인 요소의 통일성을 추구하고, 청소년들이 흥미를 지니고 우리의 풍습을 익힐 수 있는 프로그램의 모색을 위해 ‘즐거워 풍속마당’이라는 컴퓨터 프로그램을 개발하였다. 컴퓨터를 이용하여 청소년들이 우리민족이 지녀온 전통적인 풍속을 이해하는 일은 청소년들의 흥미성을 자극하는 한편, 또한 스스로 관심있는 분야를 선택할 수 있는 흐름으로 프로그램을 구성함으로써 자발적인 동기부여를 내재할 수 있는 장점을 지니고 있다.

이 프로그램은 청소년들이 보다 쉽게 운영할 수 있도록 데이터베이스 형태의 흐름도로 구성하였다. 그러나 문자 정보만을 사용하기 때문에 풍속의 의미와 놀거리, 먹거리, 지역별 고유풍속에 대한 문자자료만이 입력되는 초보적 프로그램의 성격을 지니는 한계가 있음을 밝혀둔다.

#### IV. 결 론

‘청소년 전통문화사랑방활동’은 청소년들이 스스로 전통을 찾아나설 수 있는 동기와 기회를 촉진시키는데 중점을 두어 개발하였다. 이 수련거리를 통해 우리 전통문화의 전문적이며 구체적인 내용을 터득하고자 한다면 그 의도는 실패로 끝날 것이다. 그것은 이 활동에 뒤따르는 좀 더 심층적이고 집약적인 전통문화활동의 탐색과 체득을 통해서 달성할 수 있을 것이다. 그러므로 이 수련거리는 청소년들의 마음을 전통의 색채로 다

양하게 채색함으로써 그들이 은연중에 전통에 한 걸음 더 나아갈 수 있도록 도와주는 위한 안내 프로그램 *guide program*의 역할을 수행하고자 한다. 전통문화활동을 극단적으로 희화화한 것처럼 보일 수도 있으나 올바른 전통의 모습을 찾아나서는 것은 청소년들과 지도자의 몫으로 보인다. 전통은 지나간 과거가 아닌 다가오는 미래를 조망하는 지혜의 틀이라는 점에서도 끊임없이 변화하는 인간과 사회의 예지를 주는 방법은 이 수련거리의 궁극적인 목적이며 청소년을 위한 활동의 첫걸음이 된다.

#### 참 고 문 헌

- 강현두 편. 1991. 「한국의 대중문화」, 나남.
- 김우규. 1984. “무엇이 전통의 계승인가”, 전통문화 1월호.
- 노동은. 1991. “지금, 전통이란 무엇인가”, 월간 예감, 하늘과 땅.
- 민속학회 편. 1994. 「민속예술」, 교문사.
- 봉천놀이마당 편. 1994. 「민속교육자료집」, 우리교육.
- 성노조. 1989. 「한국문학과 전통논의」, 신원문화사.
- 윤병로. 1989. 「민족문학의 모색」, 범우사.
- 이상일 편. 1988. 「놀이문화와 축제」, 성균관대학교 출판부.
- 이성재. 1994. 「재미있는 국악길잡이」, 서울미디어.
- 이이화. 1990. 「우리 겨레의 전통생활」, 여강출판사.
- 이중환. 1988. 「문화프로그램 자료집」, 정음사.
- 이형권. 1993. 「문화유산을 찾아서」, 매일경제신문사.
- 임광진 편. 1988. 「생활문화 프로그램」, 정음사.
- 임재해. 1989. 「민속문화론」, 문학과 지성.
1991. 「한국민속과 전통세계」, 지식산업사.
- 최리나. 1990. “전통의 현대적 수용에 관한 연구”, 이화여자대학교 석사학위논문.
- 홍일식. 1993. 「21세기와 한국전통문화」, 현대문학사.