



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

스토리텔링 기반 제주 해녀  
이러닝 콘텐츠 프로토타입 개발

제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

정 주 영

2017년 8월

스토리텔링 기반 제주 해녀 이러닝 콘텐츠  
프로토타입 개발

지도교수 김 태 호

정 주 영

이 논문을 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문으로 제출함

2017년 8월

정주영의 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

제주대학교 사회교육대학원

2017년 8월

A Prototype Development of Storytelling-based  
Jeju Haenyeo e-Learning Contents

Juyoung Jeong  
(Supervised by Professor Taeho Kim)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for the  
degree of Master of Science Education (Storytelling).

2017. 8.

This thesis has been examined and approved.

.....  
.....  
.....

Date.....

Department of Storytelling  
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

# 목 차

## 【국문초록】

## 【Abstract】

I. 서 론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구의 내용 .....	4
II. 이론적 배경 .....	5
1. 스토리텔링의 교육적 가치 .....	5
2. 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠 .....	6
1) 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠의 정의 .....	6
2) 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠의 필요성 .....	7
3. 콘텐츠 개발을 위한 선행 사례 .....	8
1) 제주 해녀 콘텐츠 현황 .....	8
2) 스토리텔링을 활용한 교육 콘텐츠 연구 동향 .....	17
III. 제주 해녀의 핵심가치 .....	19
1. 제주 해녀의 이해 .....	19
1) 제주 해녀의 역사 .....	19
2) 제주 해녀의 공동체 문화 .....	24
3) 제주 해녀의 친환경성 .....	26
2. 스토리텔링 콘텐츠를 위한 교육요소 추출 .....	27
IV. 이러닝 콘텐츠 개발 설계 .....	28
1. 이러닝 콘텐츠의 방향 .....	28

1) 교수 내용 및 요구 분석 .....	28
2) 학습자 분석 .....	29
2. 이러닝 콘텐츠의 설계 전략 .....	29
1) 스토리 설계 전략 .....	29
2) 학습 동기 설계 전략 .....	33
3) 상호작용 전략 .....	37
4) 화면 설계 전략 .....	38
3. 이러닝 콘텐츠 설계 .....	39
1) 시나리오 작성 .....	39
2) 스토리보드 작성 .....	44
<b>V. 결론</b> .....	<b>54</b>
<b>[ 참고문헌 ]</b> .....	<b>57</b>
<b>[ 부록 ]</b> .....	<b>59</b>

## 표 목 차

<표 1> 제주 해녀를 활용한 도서 출판 현황 .....	8
<표 2> 제주도내 교과중심 제주 해녀 문화 교육 현황 .....	14
<표 3> 해녀의 바다어장 구분 .....	25
<표 4> 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠 스토리 구성 과정 .....	30
<표 5> Keller의 ARCS 모델의 주요 개념 .....	34
<표 6> Keller의 ARCS 모델 중 주의집중과 관련된 요소를 활용한 설계 전략 .....	36
<표 7> 주요 등장인물 .....	40
<표 8> 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠 시나리오 .....	42
<표 9> 학습 흐름도에 따른 주요 활동 .....	44

## 그림 목 차

<그림 1> 제주 해녀박물관 전경 .....	12
<그림 2> 제주 해녀항일운동 기념탑 .....	12
<그림 3> 영화 ‘그림 그리는 해녀’ .....	13
<그림 4> 애니메이션 ‘꼬마해녀 몽니와 해녀특공대’ .....	13
<그림 5> 캐릭터 ‘숨비’ .....	14
<그림 6> 캐릭터 ‘소리’ .....	14
<그림 7> 제주 해녀 축제 .....	17
<그림 8> 제주 해녀 물질 .....	17
<그림 9> 이형상의 《탐라순력도》 .....	20
<그림 10> 조선일보 1932. 1. 14 기사 .....	23
<그림 11> 동아일보 1932. 1. 26 기사 .....	23
<그림 12> 학습 스토리 구성단계 .....	31
<그림 13> 주 캐릭터와 보조 캐릭터 .....	32
<그림 14> 애니메이션 화면 설계 .....	39
<그림 15> 학습내용 화면 설계 .....	39
<그림 16> 인물 관계도 .....	42
<그림 17> 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠 학습 흐름도 .....	44
<그림 18> ‘인트로’ 화면 .....	46
<그림 19> ‘학습목표’ 화면 .....	47
<그림 20> ‘오늘의 이야기’ 화면 .....	47
<그림 21> ‘소제목 간지’ 화면 .....	49
<그림 22> ‘학습하기’ 화면 .....	50
<그림 23> ‘평가하기’ 화면 .....	52
<그림 24> ‘정리하기’ 화면 .....	53



【국문초록】

스토리텔링 기반 제주 해녀 이러닝 콘텐츠 프로토타입 개발

정 주 영

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 김 태 호

2016년 11월 30일 제주 해녀가 유네스코 인류무형문화유산에 등재되었다. 제주 해녀는 자연친화적인 작업 방법으로 지속가능한 환경을 유지하면서 경제 활동을 하고, 관련 지식과 기술이 공동체를 통해 세대에서 세대로 전승되며, 제주 해녀 문화가 지역의 독특한 문화 정체성을 상징한다는 점에서 그 가치를 인정받은 것이다.

그동안 제주 해녀는 강인한 여성의 삶을 대변하는 아이콘이자 제주를 대표하는 독특한 문화 자원으로써 역할을 해왔다. 그러나 1965년 2만 3천여 명에 달하던 제주 해녀의 수는 2016년 말 기준 4,005명으로 급감하였고, 남아있는 해녀의 연령층도 98.5% 이상이 50세 이상의 노년층이어서 해녀 문화가 점차 사라져가고 있다.

사라져가는 해녀 문화를 보존하기 위해 다양한 시도는 있었다. 행정적으로는 해녀들의 물질 작업이나 잠수병 치료 등에 대한 지원이 있었고, 문화 콘텐츠의 경우 책이나 공연, 애니메이션 등 여러 분야에서 해녀를 소재로 한 콘텐츠 제작이 이루어져 왔다. 교육적인 측면에서는 한수풀 해녀학교나 법환마을 해녀학교 등 오프라인 공간에서 제주 해녀에 대한 교육이 이루어졌다. 그러나 행정적인 지원은 제주 해녀 문화의 보존, 전승에 관한 지원보다는 기존 해녀의 보호 및 소득 향상에 집중되었다. 문

화 콘텐츠의 경우도 제주 해녀의 역사나 문화에 집중하기 보다는 제주 해녀라는 소재만 차용하거나 제주 해녀의 표면적인 이미지를 중점적으로 다룬 경우가 많았다. 더욱이 이러한 콘텐츠도 제주 해녀의 유네스코 등재를 위한 노력이 시작되던 2010 년대에 들어와 비로소 증가하게 되었다. 또한 해녀 관련 교육은 해녀 문화 전반에 대한 체계적인 교육 대신 물질을 하는 기술적인 부분을 중심으로 진행되고 있다.

본 연구에서는 유네스코 인류무형문화유산으로 지정된 제주 해녀의 가치를 이해 하고, 이를 쉽고 재미있는 교육으로 전달하기 위해 스토리텔링을 활용한 이러닝 콘 텐츠 프로토타입을 제시하고자 한다. 본 연구의 제주 해녀 이러닝 콘텐츠는 제주 해 녀가 가지고 있는 핵심 가치를 발굴하여 이를 바탕으로 스토리를 제작하고 그 스토 리를 학습내용으로 전달하고 진행하는 중심 역할로서 활용한다.

기존의 이러닝 콘텐츠는 일정한 분량(25분 내외), 일정한 차시 수만큼 개발되어야 하는 환경 탓에 인위적으로 내용을 편집하는 과정이 발생하기도 했다. 또한 기존 이 러닝 콘텐츠 내에서 스토리는 학습 동기를 유발하는 단편적인 요소로서 역할을 해 왔다. 이로 인해 학습에 대한 흥미가 학습 후반까지 이어지지 못해 학습효과가 낮 다. 따라서 기존 이러닝 콘텐츠의 형식을 배제하여 한 차시의 이러닝 콘텐츠를 제작 하되 제주 해녀의 개괄을 이해할 수 있는 기회를 제공하고자 하였다.

스토리텔링을 활용한 제주 해녀 이러닝 콘텐츠 개발을 위한 절차로 우선, 기존 스 토리텔링을 활용한 이러닝 콘텐츠 연구 동향과 제주 해녀에 대한 콘텐츠 현황에 대 해 정리하여 기존 콘텐츠가 갖는 문제점을 파악하고 본 콘텐츠가 어떻게 개발되어 야 하는지 방향성을 가늠해 보았다.

또한 제주 해녀가 갖는 여러 가지 문화적 요소 중 교육적인 가치가 있는 내용을 선별하여 제시하였다. 제주 해녀의 개괄적인 내용(역사), 제주 해녀의 공동체 문화, 그리고 제주 해녀의 자연친화적인 작업 방식이 그것이다. 이를 통해 교육적인 요소 를 추출하여 스토리의 기본적인 주제와 내용을 선정하였다.

스토리 개발에서는 제주 해녀 전설 중 ‘용궁울레’를 모티프로 하여 스토리를 전개 하되, 주인공을 취업 준비생으로 설정하여 학습자가 스토리에 대해 친숙하도록 하였 다. 또한 스토리, 학습 동기 설계, 상호작용, 화면 설계, 핵심 학습활동 전략 등을 바 탕으로 스토리를 개발하였다. 스토리 전개에서는 앞서 추출한 교육적인 요소를 중점 적으로 제주 해녀의 문화와 가치를 학습자가 인지할 수 있도록 구성하였고, 캐릭터

및 주요 화면 등을 이미지화하여 스토리보드를 제작 하였다.

본 연구에서 개발된 콘텐츠는 단편적이지만 이후 제주 해녀가 갖는 문화적 요소를 소재로 하여 여러 차시의 이러닝 콘텐츠가 개발될 수 있음을 제시하였다. 궁극적으로 이러한 시도가 제주 해녀 문화에 대해 사람들의 관심을 높이고 더불어 제주 해녀 문화가 갖고 있는 소중한 가치를 보존하고 알리는데 기여할 수 있기를 바란다.

【Abstract】

## A Prototype Development of Storytelling-based Jeju Haenyeo e-Learning Contents

Juyoung Jeong

Department of Storytelling  
Graduate School of Social Education  
Jeju National University

Supervised by Professor Taeho Kim

Jeju Haenyeo (Women Divers) were listed as an Intangible Cultural Heritage of Humanity by UNESCO on November 30th, 2016. Jeju Haenyeo received special recognition for taking part in sustainable economic activities in eco-friendly ways, passing down their knowledge and skills from one generation to the next through their community, and symbolizing the region's unique cultural identity.

Jeju Haenyeo have played an important role in representing the lives of strong women as a unique culture resource of Jeju Island. However, the culture of Jeju Haenyeo has gradually been disappearing as the number of Jeju Haenyeo, which numbered approximately 23,000 in 1965, has dropped sharply to 4,005 as of the end of 2016. Of the existing Haenyo, more than 98.5% are over 50 years old.

There have been various attempts to preserve the disappearing Haenyeo culture. On the administrative side, there has been support for their diving work

or treatments for the effects of decompression sickness. In regards to culture, content focusing on Haenyeo has been produced in various fields such as books, performances, and animation. In terms of educational activities, 'Hansupul Haenyeo School' or 'Beophwan-Maeul Haenyeo School' where people meet offline has provided education regarding Jeju Haenyeo. However, the administrative support was focused on protecting the existing Haenyeo and increasing their income rather than supporting the preservation and transmission of the culture of Jeju Haenyeo. As for cultural content, rather than concentrating on the history or the culture of Jeju Haenyeo, there have been numerous cases in which the phrase Jeju Haenyeo was only borrowed or the content only focused on superficial images of Jeju Haenyeo. Furthermore, the amount of this content increased suddenly at the beginning in 2010 when efforts were underway to apply for the UNESCO listing of Jeju Haenyeo. Moreover, the current educational activities regarding Haenyeo tend to provide only fragmentary knowledge on a temporary basis rather than systematic instruction on the culture of Haenyeo. Additionally, the current educational activities are focused primarily on the technical side of the diving work rather than the culture of Jeju Haenyeo.

As such, the purpose of this study is to present e-Learning content using storytelling to give an understanding of the value of Jeju Haenyeo, which has been designated as an Intangible Cultural Heritage of Humanity by UNESCO, in a systematic and integrated manner.

e-Learning content is the least costly method of delivering information, is available for an unlimited number of people, and makes it possible to improve the accuracy of information by correcting errors in real time. In addition, the biggest advantage is that anyone can easily access e-Learning content since there are no time space constraints.

However, it is difficult for e-Learning to motivate learners to learn by themselves because of its uniform structure. In order to address this disadvantage, the study presents e-Learning content by making use of

storytelling. However, there are some requirements the existing e-Learning content has to meet. It must be created within a fixed amount of time (about 25 minutes) and be presented a fixed number of times. In this regard, a process of artificially editing longer content into shorter segments can occur.

The e-Learning content of Jeju Haenyeo has the story based on the core values of Jeju Haenyeo. The story plays a central role in conveying the learning content. The e-Learning content provides an opportunity to understand the outline of Jeju Haenyeo by producing one unit as a separate part rather than breaking it up into several shorter ones, which is in a different formant from the existing e-Learning content.

The procedure for developing the e-Learning content of Jeju Haenyeo using storytelling is as follows: First, this study analyzes the research trends of the existing e-Learning content that is using storytelling, the status of the content on Jeju Haenyeo, and then identifies the issues the existing content has experienced. Last, how this content should be developed is proposed in this study.

In addition, this paper singles out and presents the content that has educational value among the many different cultural elements of Jeju Haenyeo. The content is composed of a summary of the history of Jeju Haenyeo, the community culture of Jeju Haenyeo, and their eco-friendly working methods. By extracting the educational elements, the study has developed the main topic and the content of the story.

In the story development process, ‘Yong-gung Olle,’ a legend of Jeju Haenyeo, is selected as the motif of the main story. Meanwhile, as the main character, a job seeker is chosen in order to help the learners become familiar with the story. Furthermore, the content consists of the story, learning motivation design, interaction, screen design, the strategy of the core learning activity, etc. In the storyline, this study highlights the educational elements mentioned above to assist learners in recognizing the culture and value of Jeju Haenyeo. It also

produces the storyboard by imagining the characters, the main scenes, etc.

In the conclusion, a method that could be used as OSMU (One Source Multi Use) is proposed. The method can be beyond the educational content through further research in the future. Although the content developed in this study is fragmentary, it is expected that e-Learning content can be developed into a number of units based on the cultural elements of Jeju Haenyeo. Ultimately, this study may be able to contribute to boosting people's interest in the culture of Jeju Haenyeo. It may assist in preserving and spreading the value of Jeju Haenyeo culture.

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

2016년 11월 30일 제주 해녀가 유네스코 인류무형문화유산에 등재되었다. 세계적으로 유례없는 독특한 물질 방법과 공동체 조직, 독창적인 노래와 춤, 그리고 안전과 풍어를 위한 무속신앙 등 제주 해녀의 가치를 인정받았다. 그러나 이러한 제주 해녀의 가치에도 불구하고 현재 제주 해녀의 수는 2016년 말 기준 4,005명으로 전년도 4,377명에 비해 8.5%(372명) 줄었다. 해녀 수는 2012년 4,574명, 2013년 4,507명, 2014년 4,415명 등 매년 감소하고 있으며, 이러한 추세라면 제주 해녀가 3,000명대로 줄어들 날이 멀지 않아 보인다. 제주 해녀는 1970년대까지만 해도 1만 4천여 명에 달했으나 1980년 7,804명, 1990년 6,827명, 2000년 5,789명으로 50년 사이에 1만 명이상 줄었다. 이렇게 해녀의 수가 급격하게 줄어드는 원인으로 신규 해녀는 늘지 않는데 기존 해녀의 고령화 속도는 빨라지고 있다는 점을 들 수 있다. 2016년 4,005명의 해녀 중 50세 이상이 98.5%를 차지할 정도로 제주 해녀의 고령화 비율은 매우 높다.<sup>1)</sup>

신규 해녀 가입이 저조한 것은 해녀가 힘들고 위험한 직업인 것이 가장 큰 원인이지만, 제주 해녀를 양성하는 체계적인 교육 시스템이 미비한 점도 들 수 있다. 현재 해녀 관련 교육은 해녀 문화 전반에 대한 체계적인 교육 대신 물질을 하는 기술적인 부분을 중점적으로 교육하고 있다.

현재 제주 도내에서 해녀 양성 교육을 실시하고 있는 한수풀 해녀학교<sup>2)</sup>와 법환마을 해녀학교<sup>3)</sup>의 프로그램은 대부분 물질 체험을 중심으로 진행되고 있으며, 제주 해

1) 김영현, “인류유산 제주 해녀 갈수록 줄어든다”, 한국일보, 2017.02.23.

(<http://www.hankookilbo.com/v/af50447da0464a14a46f96a5fb4292f5>)

2) 2007년 한림읍주민자치위원회에서 제주만의 독특한 해녀문화 보존 및 개척정신을 계승·발전시키기 위한 목적으로 만들어진 해녀학교이다. 주요 교육 내용으로는 유형훈련, 잠수법 및 호흡법, 해산물 채취훈련 등이 있다.

3) 법환리에서 2015년 8월부터 마을을 중심으로 산·학·관이 연계하여 만든 해녀학교이다. 법환마을 해녀학교의 교육목적은 해산물 채취 인력 양성 및 인력확보이다.



녀의 역사나 전통문화, 공동체 문화 등에 대한 교육은 찾아볼 수 없다. 또한 해녀 문화 해설사를 양성하는 교육조차 해녀 물질 체험 교육을 중심으로 진행되고 있어 해녀 문화를 전달하는 것은 매우 미흡하다.

따라서 본 연구는 유네스코 인류무형문화유산으로 지정된 제주 해녀의 가치를 이해하고 이를 체계적이고 통합적인 방식으로 교육하기 위해 스토리텔링을 활용한 이러닝(e-Learning)<sup>4)</sup> 콘텐츠용 프로토타입 개발을 목적으로 한다.

이러닝은 전통적인 교수학습 방법에서 벗어나 사이버교육<sup>5)</sup>, 온라인교육<sup>6)</sup> 등으로 불리는 디지털 기반 교육이다. 21세기에 접어들면서 전통적인 학교교육 중심 교육체제가 약화되면서 학교를 포함한 가정, 지역사회, 사이버공간 등 교육의 중심이 여러 갈래로 나뉘었다. 지식의 생산자, 분배자, 독점자로서 역할을 했던 학교는 그 역할이 무너지고 이제 누구나 이 역할을 할 수 있게 되었는데, 이러한 일이 가능했던 이유는 인터넷으로 대표되는 첨단 정보통신 기술의 발달이다.

인터넷은 그동안 정보를 제공하는 공간이자 정보에 접근하는 수단이 되었다. 이러한 정보환경의 변화 속에서 이러닝은 교육 패러다임에 빠질 수 없는 하나의 방식으로 자리 잡았다. 이러닝이 발달한 것은 기존 교육과 비교하여 다음과 같이 여러 가지 장점을 가지고 있기 때문이다. 첫째, 이러닝은 수업, 훈련 또는 정보 전달에 비용이 가장 적게 드는 방식이다. 둘째, 이러닝은 이론적으로 무한한 수의 사람들에게 도달할 수 있다. 셋째, 이러닝은 동일한 내용을 동시다발적으로 전달할 수도 있고, 학습자의 요구에 맞춘 정보를 제공할 수도 있다. 넷째, 실시간으로 오류를 수정할 수 있기 때문에 정보의 정확성을 제고할 수 있다. 다섯째, 이러닝을 통한 학습은 시간과 장소에 구애받지 않는다. 여섯째, 인터넷을 통해서 누구나 접속할 수 있기 때문에 학습에 접근하는 데 드는 시간이 거의 없다. 일곱째, 인터넷을 통한 정보 제공의 프로토콜과 브라우저의 통일성으로 말미암아 컴퓨터 환경이 다를지라도 동일한 정보를 받아 활용할 수 있다(Rosenberg, 2001).

4) e러닝산업발전법상의 정의 - 제2조(정의) 1항 : e러닝이라 함은 전자적 수단, 정보통신 및 전파·방송기술을 활용하여 이루어지는 학습을 말한다.

5) 현실공간과 대비되는 개념으로, 컴퓨터 과학 기술이 고도로 발달한 통신 기술과 만난 거대한 전 지구적, 상호 연계적, 열린 공간을 의미하는 사이버공간의 개념에서 출발한 교육적 용어이다(Jefferis, 1999; Levy, 1997).

6) 컴퓨터 통신망을 이용한 첨단 원격교육을 의미하며 인터넷, 인트라넷, 웹 등 어떠한 컴퓨터 통신망이라도 모두 포용할 수 있는 가장 포괄적인 개념이다(정현재, 2009).

그러나 많은 장점에도 불구하고 이러닝은 획일적인 구조 때문에 학습자의 학습 동기 유발이 어렵다는 지적을 받고 있다. 이를 극복하기 위한 방법으로 스토리를 학습 초반에 동기 유발 요소로 사용을 하고 있으나 그 효과는 미비하다.

본 연구에서는 이러한 문제점을 해결하기 위해 스토리텔링을 활용하여 이러닝 콘텐츠 프로토타입을 개발하고자 한다. 스토리텔링 기반 학습 콘텐츠는 ‘학습자의 학습 목표 달성을 위한 다양한 유형의 지식, 기술, 그리고 태도 등의 수행의 변화를 유도하기 위한 스토리 기반의 모든 학습자원’으로 정의할 수 있다(박수홍 외, 2008). 따라서 이를 이러닝에 접목한다면 기존 이러닝 콘텐츠의 한계를 극복하고, 훨씬 재미있고 역동적인 이러닝 콘텐츠로 재구성할 수 있을 것으로 기대된다.

기존의 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠 연구는 대부분 학교 수업에서 이루어지는 내용에 기반한 이러닝 콘텐츠 개발에 그쳤고, 이러닝 콘텐츠의 학습 대상 역시 초등학생인 경우가 많았다. 또한 교원 연수 과정이 많아 정해진 규격(15차시 이상, 한 차시당 25분 내외의 분량 등)을 맞추기 위해 억지로 내용을 편집하는 문제가 발생하기도 했다.

이와 달리 본 연구에서는 제주 해녀가 가지고 있는 핵심 가치를 발굴하고 이를 바탕으로 스토리를 제작하고자 한다. 그리고 이를 이러닝 학습 도입부에서 동기 유발용으로 쓰는 것이 아니라 학습내용을 전달하고 진행하는 중심 역할로 활용할 수 있는 스토리텔링에 근거한 제주 해녀 이러닝 콘텐츠 프로토타입을 개발하고자 한다. 콘텐츠의 형식도 한 차시에 해당하는 단편적인 이러닝 콘텐츠로 제작하되 제주 해녀를 개괄적으로 이해할 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 이를 통해 학습자의 흥미와 몰입을 유도하여 제주 해녀의 가치를 쉽고 재미있게 학습할 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다.

## 2. 연구의 내용

본 연구에서는 제주 해녀를 대상으로 스토리텔링 기반의 이러닝 콘텐츠 프로토타입을 설계하고자 한다. 학습자들은 개발된 콘텐츠를 통해 제주 해녀에 대한 기본 지식과 유네스코 무형유산으로서의 가치를 보다 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 이를 위해 본 연구에서는 연구 내용을 다음과 같이 구성하였다.

첫째, 제주 해녀 관련 기존 콘텐츠 분석을 통하여 콘텐츠 현황 및 기존 콘텐츠가 갖고 있는 한계점을 파악하고, 이를 바탕으로 제주 해녀 이러닝 콘텐츠의 필요성을 제시한다.

둘째, 스토리텔링 기반 제주 해녀 콘텐츠의 프로토타입 설계를 위해 제주 해녀의 핵심 가치를 도출한다.

셋째, 도출된 제주 해녀의 가치를 바탕으로 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠 프로토타입을 설계한다.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 스토리텔링의 교육적 가치

스토리텔링(storytelling)이란 흥미롭고 의미 있으며 일련의 사건들 속에서 관계성을 갖는 스토리(story)를 다양한 방식-멀티미디어적 속성-으로 전달(telling)하여 학습자와 맥락적인 상황을 상호작용적으로 공유하는 것을 의미한다(김형진, 2007). 스토리텔링은 원래 서사학에서 나타난 개념이지만 영화나 연극 등 스토리를 전제로 하는 장르는 물론이고 멀티미디어 콘텐츠에도 적용시킬 수 있는 개념이다(김은정, 2003). 광고나 텔레비전 등 영상 매체에서도 스토리텔링을 볼 수 있는데, 이는 우리가 스토리텔링에 친숙해져 있기 때문에 내용을 쉽게 이해할 수 있는데다 시청자의 주의도 끌기 쉽기 때문일 것이다(오명진, 2001).

스토리텔링은 교육 분야에서도 다양하게 적용할 수 있다. 교육이라는 것이 교수자와 학습자 사이에 지식과 감성을 교류한다는 점에서 스토리텔링은 큰 역할을 담당할 수 있다. 특히 교수학습과정에서 학습목표나 학습내용을 좀 더 쉽게 이해하고 전달할 수 있다는 점에서 효과적이다. 따라서 스토리텔링을 활용한 교수학습이 단순한 정보 전달보다 훨씬 효과적이라고 할 수 있다.

또한 스토리텔링은 전달하고자 하는 내용에 학습자가 좀 더 몰입할 수 있도록 만들 수 있을 뿐 아니라 공감을 쉽게 이끌어 낼 수 있어 스토리를 통해 정보를 접하면 그 내용을 좀 더 친근하게 받아들일 수 있다. 때문에 교육에서의 스토리텔링은 학습자로 하여금 정보를 쉽게 이해하고 몰입하게 하며 공감시키고 설득하는 역할을 수행할 수 있다.

Ellis와 Brewster(1991)는 스토리텔링의 교육적 가치에 대해 다음과 같이 정리하고 있다. 첫째, 이야기는 동기유발적이고 재미있으며 학습에 대한 긍정적인 자세를 갖도록 해준다. 또한 학습하고자 하는 열망을 만들어 준다. 둘째, 이야기는 상상력을 훈련시키며 창조력을 발발시키는데 그 목적이 있다. 아동들은 극중 인물과 동일시하

여 이야기와 삽화를 해석하려고 노력하면서 스스로 이야기에 빠져들 수 있다. 셋째, 이야기는 환상과 상상 등을 아동의 실제 생활과 연결시킬 수 있는 유용한 도구가 된다. 넷째, 이야기는 아동들로 하여금 일상을 이해하고 가정과 학교 간의 유대를 설정할 수 있게 만드는 방법을 제공한다. 다섯째, 아동이 자신감을 쌓는 데 도움이 되고 사회적, 감성적 발달을 유도한다. 여섯째, 이야기 다음에 어떤 내용이 나올지 예상하는 법을 스스로 익히게 만든다.

## 2. 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠

### 1) 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠의 정의

스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠에 대해 김형진(2007)은 기존에 학습 동기 유발용 또는 학습 사례의 일부분으로 쓰였던 스토리가 학습 전달의 핵심 수단으로 사용되는 학습 콘텐츠로 보았다. 박수홍(2008)은 학습자의 학습목표 달성을 위한 다양한 유형의 지식, 기술, 그리고 태도 등 스토리 기반의 모든 학습자원이 스토리텔링을 기반으로 한 이러닝 콘텐츠라고 정의하였다. 또한 박은희(2013)는 이러닝 학습 환경에서 스토리가 핵심 수단으로 사용되어 학습의 궁극적 목표를 도달하게 하는 것이라고 정의하였다. 이를 바탕으로 본 논문에서는 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠를 ‘학습 전반에 걸쳐 스토리를 활용하여 학습내용을 전달하는 이러닝 기반의 콘텐츠’라고 정의한다.

스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠에서 가장 주의해야 할 것은 학습내용을 잘 담고 있으면서도 학습자가 몰입할 수 있는 재미있고 흥미로운 이야기여야 한다는 것이다. 스토리텔링을 교육에 적용한다고 해서 무조건 학습자가 흥미를 느낀다는 것은 잘못된 생각이다. 어떤 이야기를 활용하느냐에 따라 학습자가 몰입하는 콘텐츠가 될 수도 있고, 반대로 따분하고 식상한 콘텐츠가 될 수도 있다. 따라서 학습자 분석 내용 및 학습자의 학습에 대한 요구, 영향 및 중요성 등을 반영하여 이야기를 활용할 필요 있다.

## 2) 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠의 필요성

최근 이러닝 콘텐츠는 새로운 학습 패러다임으로 각광받으며 성장하고 있다. 기존의 교육 콘텐츠에 비해 시간과 장소에 구애받지 않고 언제 어디서든지 학습 할 수 있다는 장점 때문에 기존의 교수자 중심 학습에서 학습자 중심 학습으로 전환되는 결정적인 계기를 만들었다. 여기에 콘텐츠 자체의 논리적이고 효율적인 설계, 다양한 멀티미디어의 활용과 시청각 자료 등이 가미되면서 콘텐츠 자체가 가지고 있는 논리성과 외현적인 화려함이 이러닝의 특징 중 하나로 자리매김 하게 되었다.

그러나 이러한 특징에도 불구하고 이러닝은 교수자가 가지고 있는 정보를 단편적이고 일방적으로 전달한다는 문제점으로 인해 그 학습효과에 대한 문제 제기가 끊이지 않았다. 학습 시간 내에 많은 자료를 빠르게 전달할 수 있을지라도 실제로 학습자가 학습 콘텐츠에 얼마나 몰입하며 학습하느냐가 관건이라고 할 수 있는데, 이에 대한 해결책으로 떠오른 것이 바로 스토리텔링이다.

스토리텔링을 기반으로 한 이러닝과 기존의 논리성과 효율성을 강조하던 이러닝의 차이점은 학습내용이 단편적인 정보를 전달하는데 그치는지, 아니면 하나의 이야기를 가지고 처음부터 끝까지 학습내용과 어우러져 전달하고 있는지의 차이로 볼 수 있다.

인지과학자 Mark Johnson은 “합리적인 능력은 스토리에 의지하고 있다. 스토리는 우리가 미래를 예측하며, 계획을 세우고 설명하는 주요 수단이다. 우리의 경험, 우리의 지식, 우리의 사고 대부분은 스토리로 정리된다.”라고 했다.<sup>7)</sup> 이처럼 인간은 스토리를 통해 기억을 하는 구조적인 특징을 보인다. 따라서 특정 분야의 학습내용을 단순히 전달하기 보다는 지식을 얻게 된 배경이나 노하우 등을 하나의 스토리로 만들어 콘텐츠 곳곳에 녹여낸다면 기존에 문제제기가 있었던 학습자의 몰입도를 높여 학습 효과를 높일 수 있다.

이러닝에서 스토리텔링을 활용하는 이유가 대부분 콘텐츠의 흥미와 학습자의 몰입을 위한 것이라고 생각하기 쉬우나 반드시 그렇지만은 않다. 스토리텔링을 기반으로 한 이러닝 콘텐츠를 만들기 위해서는 전달해야 하는 원고 내용을 대화식으로 바꿔야 하기 때문에 스토리텔링 작업을 하는 동안 학습자가 쉽게 이해할 수 있도록

7) 다니엘 핑크, 『새로운 미래가 온다(미래 인재의 6가지 조건)』, 2012

전문적인 단어나 내용을 바꾸는 작업이 필수적이다. 이런 작업을 통해 학습자는 콘텐츠에 대해 단순히 재미와 몰입만을 느끼는 것이 아니라 내용 또한 좀 더 쉽게 이해할 수 있다.

### 3. 콘텐츠 개발을 위한 선행 사례

#### 1) 제주 해녀 콘텐츠 현황

최혜실(2006)은 문화콘텐츠를 공통요소의 도출과 상호작용에 의해 텍스트 콘텐츠(출판, 신문, 잡지, 출판만화), 디지털 이전의 비텍스트 콘텐츠(공예품, 미술품, 공연), 시청각 콘텐츠(방송, 영상, 광고, 영화, 비디오, 음반), 및 디지털 콘텐츠(애니메이션, 게임, 디지털, 모바일)의 4유형으로 분류하였다.<sup>8)</sup> 본 연구에서는 최혜실의 문화콘텐츠 분류를 참고하여 제주 해녀와 관련된 콘텐츠를 텍스트, 전시·공연, 시청각, 기타(캐릭터 및 축제)로 분류하였다.

#### (1) 텍스트 콘텐츠

제주 해녀 관련 텍스트 콘텐츠 자료 수집을 위해 국내 최대 온라인 서점 사이트인 교보문고와 예스 24에서 ‘해녀’라는 키워드 검색으로 제시되는 국내도서를 대상으로 책의 수와 장르를 분석했다. 표의 열거 기준은 출판 연도순이다.

<표 1> 제주 해녀를 활용한 도서 출판 현황

번호	제목	종류	지은이	출판	출판 연도
1	바다에서 삶을 캐는 해녀 : 우도와 해녀 이야기	시/에세이	강영수	정은출판	2016
2	아기 상군 해녀	역사/문화	장영주	책과나무	2016
3	우도 : 해녀	예술/대중문화	고성미	창해(새우와 고래)	2016
4	해녀 1 / 2	시/에세이	이청리	이룸신서	2015

8) 최혜실, 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, p.103, 2006

5	숨, 나와 마주 서는 순간	시/에세이	서명숙	북하우스	2015
6	제주 해녀	예술/대중문화	좌혜경	대원사	2015
7	애기해녀 옥랑이 미역 따러 독도 가요!	유아	허영선	파란자전거	2015
8	제주 해녀 간난이	유아	현기영	현북스	2015
9	물숨 : 해녀의 삶과 숨	정치/사회	고희영	나남	2015
10	해녀와 테우리	어린이(초등)	현기영	현북스	2015
11	제주 해녀	예술/대중문화	데이비드 앨런 하비, 현길언	테학사	2015
12	해녀연구총서 1~5	인문	이성훈	학교방	2014
13	해녀와 나 : 바다가 된 어멍, 그들과 함께한 1년의 삶	예술/대중문화	준초이	남해의 봄날	2014
14	해녀가 부르는 바다의 노래	시/에세이	박말애	샤인텔	2014
15	우도와 꼬마 해녀	어린이	최은순	크레용하우스	2014
16	잠수 잠녀 제주 해녀 그리고 우리	시/에세이	제주여성작 가회의 자청비	각	2014
17	내 아내는 해녀입니다.	시/에세이	강영수	정은출판	2013
18	Moon Tides(해녀 사진집)	사진집	BRENDA PAIK SUNOO, YOUNGSO OK HAN	서울셀렉션	2011
19	해녀처럼 경영하라	경제/경영	전경일	다빈치북스	2010
20	해녀노래	시/에세이	정인수	고요아침	2010
21	해녀 노 짓는 소리 연구	인문	이성훈	학교방	2010
22	마마신과 용감한 해녀	유아	키즈아이콘 편집부	키즈아이콘	2009
23	해녀 어부 민속주	인문	김순자	글누림	2009
24	꼬마 해녀와 물할망	유아	선자은	사과리	2008
25	숨비소리	예술/대중문화	이성은	눈빛	2007
26	이여도로 간 해녀	어린이(초등)	박재형	베틀북	2006
27	제주 해녀와 일본의 아마 해 녀	역사/문화	좌혜경	민속원	2006
28	제주도 해녀 노 짓는 소리의 본토전승양상에 관한 조사 연구	역사/문화	조규익	민속원	2005
29	해녀의 삶과 그 노래	예술/대중문화	이성훈	민속원	2005
30	바다를 건넌 조선의 해녀들	정치/사회	김영	각	2004
31	한국의 해녀	역사/문화	김영돈	민속원	2002
32	해녀	시/에세이	윤두표	동남기획	2001
33	해녀	소설	이양지	삼신각	1993

현재 온라인 서점에서 판매되고 있는 해녀 관련 서적은 총 33권으로 이 중 2015년과 2016년에 출판된 서적은 총 11권으로 전체의 1/3 차지하고 있었다. 해녀 관련



서적의 종류를 살펴보면 시/에세이 8권, 유아/어린이 관련 서적 7권, 예술/대중문화 관련 서적 6권, 역사/문화 4권, 기타 8권(인문 3권, 정치/사회: 2권 소설 1권, 사진집 1권, 경제/경영 1권)으로 장르별 분포는 매우 고른 편이다.

그러나 2010년부터 최근까지는 시/에세이 관련 해녀 서적이 많은 것으로 보아 과거 해녀 문화를 소개하는 데 그쳤던 서적들에서 해녀 자체를 이해하고 소소한 이야기를 적어낸 장르로 그 유형이 변화됨을 알 수 있다. 또한 제주 해녀를 유네스코에 등재하기 위한 노력이 시작되던 2010년대 들어와서 출판 서적의 수가 급등한 것으로 보아 제주 해녀에 대한 관심도가 높아질수록 출판되는 제주 해녀 콘텐츠의 수도 증가한 것을 알 수 있다.

## (2) 전시·공연 콘텐츠

### ① 제주 해녀 사진전

해녀를 소재로 한 사진전은 제주 지역에서 간간히, 그렇지만 꾸준히 열리고 있다. 2015년에는 제주 해녀의 유네스코 등재 노력의 일환으로 5월 20일부터 3일간 열린 제10회 제주포럼 행사장에서 제주 해녀 사진이 전시되었으며, 해녀 축제의 일환으로 장미라 작가의 해녀 사진전이 제주 해녀 박물관에서 열렸다.

2016년에는 ‘Ocean After Nature(자연 이후의 바다)’라는 주제로 김형선 작가의 작품이 샌프란시스코 ‘예바 부에나 아트 센터’(Yerba Buena Center for the Arts in San Francisco)에서 열려 주목을 받았다. 이번 전시를 통해 제주 해녀의 문화와 보존 가치에 대해 세계에 알리는 기회가 되었다.<sup>9)</sup>

### ② 뮤지컬 ‘숨비소리’

대표적인 공연 콘텐츠로는 2012년에 막을 올린 뮤지컬 ‘숨비소리’가 있다. 뮤지컬 ‘숨비소리’는 준비 기간만 8년이 걸린 ‘제주 해녀’를 소재로 한 뮤지컬로, 제주 모슬포 지역에서 전해지는 산호 해녀 전설을 모티브로 하였다. 숨비소리란 해녀들이 물질을 마치고 수면 위로 올라 왔을 때 처음으로 내뿜는 거친 숨소리를 뜻한다. 뮤지컬 ‘숨비소리’는 제주의 자연환경과 문화 등을 보여주면서 판타지적 요소를 적용시

9) 양진영, “사진작가 김형선 '해녀 사진전', 美 샌프란시스코서 관심 속 개최... '해녀' 유네스코 등재 긍정적 영향”, 뉴스핌, 2016.06.29. (<http://www.newspim.com/news/view/20160629000309>)

켜 재미까지 선사했다는 평을 들었던 작품이다. 다음은 뮤지컬 ‘숨비소리’의 줄거리 일부를 발췌한 내용이다.

#### ACT 1.<sup>10)</sup>

세화는 그물에 걸려있는 용왕의 아들 성산이라는 이름의 거북이를 구해준다. 어느 날, 세화는 바다 속에서 다시 만난 성산의 초대를 받아들여 용궁으로 향하지만 수비대에 붙들려 땅과 바다의 경계를 넘은 죄로 심판을 받게 된다. 수비대와 성산의 치열한 공방이 오고 가는데, 세화는 해녀들이 바다를 해치기보다는 바다와 더불어 살고 있으며 땅과 바다가 평화롭게 공존할 수 있기를 소망하고 있다고 하소연한다. 세화의 애원에 감동을 받은 용왕은 모두를 진정시키고 해물을 해녀들이 관리하도록 명한다. 다만, 해녀들이 수면 위로 올라갈 때는 약속의 징표로 숨비소리를 내도록 하되, 용궁의 보물인 붉은 산호를 내어 주어 해녀들이 세상의 온갖 고난을 이겨낼 수 있도록 명한다. 함께 물으로 온 세화와 성산은 마을 사람들의 축하를 받으며 혼례식을 올린다. 바다와 육지가 하나 되어, 제주는 천대 만대 평화의 섬이 되었다.

#### ACT 2.

서기 2015년. 제주바다 어딘가에 숨겨져 있는 거대한 산호 숲에 수중리조트를 지어 막대한 이윤을 창출하고자 하는 해양기업집단이 등장, 상군할망에게 산호 숲의 위치를 알려줄 것을 종용하며 협박한다. 할망의 넋을 달래주는 영등진혼곡이 울려 퍼진다.

### ③ 제주 해녀 박물관

제주특별자치도 제주시 구좌읍에 있는 박물관으로 2006년 개관하였다. 제주 해녀의 역사와 작업 모습, 해산물 채취 도구 등 해녀에 관한 모든 것을 집대성하여 전시하고 있다. 해녀 박물관은 총 3개의 전시실로 이루어 졌는데, 제 1 전시실은 제주 해녀들의 생활모습을 엿볼 수 있는 공간으로 해녀의 집과 세간을 통해 1960~1970년대 해녀의 살림살이를 살펴볼 수 있고, 어촌 마을의 형태와 세시풍속을 모형과 그래픽을 통해 알 수 있다. 또한 제주 여성의 옷, 애기구덕, 물허벅, 지세항아리 등 고단한 해녀의 삶을 대표하는 유물들과 제주의 음식문화, 영등 신앙 등 해녀들의 의식주 전반에 대해 전시해 놓은 공간으로 구성되어 있다.

제 2 전시실은 제주 해녀들의 바다 일터와 역사, 공동체에 대해 알 수 있도록 구

10) 숨비소리 사이트(<http://www.sumbeesori.com/>)

성해 놓았다. 해녀들이 언 몸을 녹이고 물소중이를 갈아입는 불턱을 중심으로 테왁 망사리, 눈, 빗창 등의 작업도구, 물소중이와 고무 옷을 비교하여 전시하였다. 그리고 해녀의 역사, 제주 해녀 항일 운동, 해녀 공동체에 관한 각종 문서 외 사회공익에 헌신한 해녀들의 사진과 영상자료를 볼 수 있다.

제 3 전시실은 해녀들의 생애를 전시하였다. 첫 물질부터 상군해녀가 되기까지의 모습, 출가물질 경험담, 물질에 대한 회고 등 해녀들이 전하는 다양한 삶의 모습을 영상을 통해 생생하게 느낄 수 있다.<sup>11)</sup>



<그림 1> 제주 해녀박물관 전경



<그림 2> 제주 해녀항일운동 기념탑

### (3) 시청각 콘텐츠

#### ① 영화 ‘그림 그리는 해녀’

영화 ‘그림 그리는 해녀’는 2013년 3월부터 5월까지 제주도 남원읍 해녀 50여명을 대상으로 진행된 ‘미술 힐링 프로젝트’의 과정을 담은 작품이다. 영화는 그동안 해녀로 살아온 해녀 삼촌들의 이야기와 함께 이들이 물질이 아닌 그림에 도전하는 모습과 이를 통해 자신의 삶을 찾아가는 과정을 영상에 잔잔하게 풀어냈다. 이 작품은 2015년 제48회 휴스턴 국제영화제 여성부문 금상을 수상했으며, 2016년 프랑스 툴루스에서 열린 그린 필름 페스티벌에 초청되는 등 세계 각지에서 그 작품성을 인정받았다.

#### ② 애니메이션 ‘꼬마해녀 몽니와 해녀특공대’

11) 해녀박물관 홈페이지(<http://www.haenyeo.go.kr/contents/index.php?mid=03>) 참조

‘꼬마해녀 몽니’는 (주)아트피큐가 2005년에 만든 제주 해녀를 소재로 한 캐릭터이다. 이를 활용하여 2012년에는 꼬마해녀 몽니가 연예인이 되는 과정을 그린 애니메이션 ‘아이엠 몽니’가 방영되었고, 2016년 6월에는 시즌2 개념의 ‘꼬마해녀 몽니와 해녀특공대’가 SBS를 통해 방영되었다.

애니메이션 ‘꼬마해녀 몽니와 해녀특공대’에서는 꼬마해녀 몽니와 친구들이 ‘해녀특공대’를 조직해 환경을 오염시키는 악당으로부터 세계자연유산 제주를 지켜나가는 과정을 보여주고 있는데, 제주의 청정 자연과 해녀의 가치를 전달한다. ‘꼬마해녀 몽니’는 국내뿐만 아니라 대만과 중국, 싱가포르, 베트남 등에서도 인기리에 방영되고 있다.



<그림 3> 영화 ‘그림 그리는 해녀’



<그림 4> 애니메이션 ‘꼬마해녀 몽니와 해녀특공대’

#### (4) 기타

##### ① 해녀 캐릭터 ‘숨비’, ‘소리’

제주 해녀박물관은 물소중이를 입은 해녀 ‘숨비’와 고무 옷을 입은 해녀 ‘소리’ 캐릭터를 특허청에 디자인 등록을 완료하여 체험 프로그램 및 상품 개발을 추진하고 있다. 현재 해녀박물관 내에 어린이 해녀관이 ‘숨비’와 ‘소리’ 캐릭터를 활용한 실내 인테리어로 꾸며졌다. 해녀 종이인형 만들기, 캐릭터 노트, 스티커 등 ‘숨비’와 ‘소리’ 캐릭터를 이용하여 다양한 상품도 개발하여 활용하고 있는데, 해녀 종이인형 만들기는 해녀 물질도구 및 해산물을 학습하며 만들기를 체험할 수 있다. 또한 캐릭터 노

트는 해녀 캐릭터를 색칠해보고 꾸며보는 활동과 해녀 사진으로 꾸며진 여행수첩이며, 스티커는 해녀의 일상생활, 물질하는 모습 등을 표현한 문화상품이다.



<그림 5> 캐릭터 '숨비'



<그림 6> 캐릭터 '소리'

## ② 교육 콘텐츠

제주특별자치도교육청에서는 지역문화 학습교재로 <살기 좋은 우리 고장: 제주시, 서귀포시>, <아름다운 제주특별자치도>를 제작하여 일선학교에 배포하고 있다. 이 교과서들은 제주의 지역 환경과 민속 문화를 학습하기 위한 사회과 보완교재로서, 2007년부터 2015년까지 해녀와 연계된 부분은 다음과 같다.<sup>12)</sup>

<표 2> 제주도내 교과중심 제주 해녀 문화 교육 현황

발행 년도	교육대상	교육지역	교재명	교과서 내용
2015 2011	4학년	제주특별 자치도	아름다운 제주특별자치도	1. 지역 사람들이 바라는 미래 모습 2) 제주특별자치도에서 소중히 지켜야 할 것들
2015 2011 2학기 2009 1학기	3학년	제주시	살기 좋은 우리 고장 제주시편	1. 의식주 생활의 변화 1) 옛날과 오늘날 의생활을 알아봅시다.
2015	3학년	서귀포시	살기 좋은 우리 고장	4. 우리 고장 사람들이 하는 일 1) 고장 사람들이 하는 일 알아보기

12) 김민호, 문현식, 홍효정 『제주 해녀문화 대중화를 위한 교육 프로그램 개발』, 제주특별자치도 제주발전연구원, 2015, 19~24

			서귀포시편	<p>1. 다양한 생활모습</p> <p>1) 문화의 뜻</p> <p>2) 문화에 따라 달라지는 사람들의 생각과 행동</p> <p>섬에 사는 제주 해녀들은 어렸을 때부터 물질을 배우고 자라서 제주 바다와 남해안의 많은 섬과 동해안이나 대마도까지 진출하여 활동했습니다. 이 넓은 지역에서 물질을 하면서 불렀던 노래입니다.</p>
2011 2009	4학년	제주특별 자치도	아름다운 제주특별자치도	<p>4. 우리지역 현장답사</p> <p>1. 조사대상과 목적 정하기</p> <p>2) 생활모습을 조사하여 봅시다.</p>
2009	5~6학년	제주특별 자치도	미래를 여는 제주특별자치도	<p>2. 지역에 따른 생활</p> <p>1) 해안가에 마을이 형성된 이유는 무엇일까? 中</p> <p>해녀들은 바다 속으로 직접 들어가 해조류나 어패류들을 따내는 '물질'(잠수 작업)을 하며 생활했습니다. 해녀는 제주어로 '즈너'라고 하며 물적삼과 소중이를 입고, 물수건을 머리에 쓰고 물질을 했습니다. 그리고 해녀들은 1932년 1월, 일제의 식민지 수탈 정책과 민족적 차별에 항거하여 항일 운동을 펼치기도 했는데, 이는 국내 최대 규모의 여성 항일 운동으로 기록되어 있습니다.</p>
2009 1학기	3학년	제주시	살기 좋은 우리 고장 제주시편	<p>3. 고장의 자연과 우리의 생활</p> <p>1) 우리 고장의 자연 이용</p> <p>3. 우리 고장의 행사</p> <p>1) 탐라문화제에 대하여 알아보시다.</p> <p>2) 탐라문화제 기간 동안에 열리는 행사에 대해 알아보시다.</p>
2008 1학기	3학년	제주시	발전하는 우리 고장 제주시편	<p>1. 우리 고장에 전해 오는 노래를 찾아봅시다.</p> <p>- 해녀 노 젓는 소리</p> <p>이여도사나 이여도사 이여도사나히 요넬젓영 내어덜가리 진도바당 훈골로가게</p> <p>이여도사나 이여도사 이여도사나히 저산천에 출입세는 해년마다 포릿포릿 젊어나오고</p> <p>이내몸은 한해두해 소곡소곡 다 늘어진다.</p> <p>이여도사나 이여도사 이여도사나히 요물아래 은과나 금은 천태만태 펼렷건마는</p> <p>높은 남의 열매로구나</p>

				이여도사나 이여도사 이여도사나 - 해녀 노 짓는 소리 : 해녀 노래는 물질을 위해서 가까운 바다를 헤엄쳐 나가며 부르기도 하고, 육지로 물질을 나갈 때 노를 저으면서 부르는 노동요이다. 이 노래는 해녀들이 물질 나갈 때 노 짓는 일이 힘에 부치므로 이를 이기기 위해 부른다. 제주도 무형문화재 제1호로 지정되어 있다.
2007 2학기	3학년	제주시	발전하는 우리 고장 제주시편	1. 우리 고장에 전해 오는 노래를 찾아봅시다. - 해녀 노 짓는 소리 이여싸 이여싸 요넬젓고 어덜가리 진도 바당 혼 골로 가문 혼 착손에 빗창채곡 혼 착손에 태왁을 췌영 혼 질두질 들어가 보난 저 승도가 분맹흐다 요네착을 젓언보난 아니젓영 이여싸 요물아래 은과 금은 꼴렸건마는 형세나빴 못흐더라
2007 1학기	3학년	제주시	발전하는 우리 고장 제주시편	1. 자연을 이용하는 생활 1) 자연을 이용하는 모습

교과서 외에도 학교 밖 여러 교육기관을 통해 제주 해녀에 대한 교육이 이루어지고 있다. 대표적인 곳으로는 법환 줌녀마을 해녀학교, 한수풀 해녀학교 등이 있다. 해녀학교들의 경우에는 이론적인 강의보다는 직접 물질 체험을 통해 제주만의 독특한 해녀 문화를 보존하고, 제주 해녀의 고령화로 사라져가는 해녀의 명맥을 잇기 위한 목적으로 운영되고 있다. 따라서 해녀학교의 교육 인프라는 체험 위주로 구성되어 있음을 알 수 있다.

### ③ 제주 해녀 축제

제주 해녀의 역사와 문화를 알리기 위해 매년 제주에서 열리는 축제로서, 2002년 5월 월드컵 축구대회 개막에 맞춰 시작되었다.<sup>13)</sup> 제주 해녀의 삶과 제주 어촌 마을의 문화를 각종 행사를 통해 알리고 있는데, 대표적으로 무혼굿, 세화리 해녀항쟁 거리굿, 어촌마을 신당기행 등이 있다. 무혼굿은 바다에서 죽은 해녀들의 혼을 달래

13) 두산백과, '제주 해녀 축제'

는 행사이다. 세화리 해녀항쟁 거리굿은 1930년대 일본의 부당한 해산물 정책에 저항한 해녀들의 투쟁을 재현한 것이며, 어촌 마을 신당기행은 어촌 생활 문화를 소개하는 프로그램으로 구성되어 있다. 이밖에 잠수굿과 물질대회 등 해녀들이 직접 참여하는 프로그램부터 해녀 사진전, 어린이 그림 그리기 대회, 먹을거리 장터, 마당극, 불꽃놀이 등 다양한 볼거리를 제공하고 있다.



<그림 7> 제주 해녀 축제  
(사진 : 제주의 소리)



<그림 8> 제주 해녀 물질  
(사진 : 제주의 소리)

## 2) 스토리텔링을 활용한 교육 콘텐츠 연구 동향

디지털 시대인 오늘날 스토리텔링은 영화, TV 드라마 및 공연예술로 부터 광고, 게임, 애니메이션, 테마산업, 제품 디자인, 기업 브랜딩 등에 이르기까지 삶의 언어적 그리고 비언어적 지대에서까지 통용되고 있다. 최근 들어 스토리텔링은 새로운 문화콘텐츠 산업으로 각광을 받으면서 매체 양식을 달리하여 광범위하게 이용되고 있다(최혜실, 2006).

특히 교육 분야에서는 스토리텔링을 활용하고자 하는 노력이 점차 증가하고 있는 추세이다. 디지털 시대에 상호교섭의 매체 문화가 활성화되고 있는 현 시점에서, 스토리텔링은 기업에서의 협상, 광고의 매체보드에 대한 설명, 전자책, 성직자들의 설교 등 다양한 분야에서 활용될 수 있는 커다란 문화적 가치를 지닌다. 또한 여러 선진국에서는 이미 적극적인 스토리텔링 기업을 여러 방면에 도입하여 전문적인 스토리텔러까지 양산하고 있는 실정이다(염혜진, 2005).



이렇게 스토리텔링의 가치가 전방위적으로 확산됨에 따라 그동안 기계적인 교수 학습 방법의 한계점을 극복하고 학습자 주도적인 수업에 대한 갈망의 대안으로 교육 분야에서도 스토리텔링을 활용한 교육 콘텐츠 개발이 이루어지고 있다. 김현숙(2003)은 스토리텔링을 활용한 환경교육의 효과에 대해 연구하였는데, 실험반과 비교반으로 나누어 이들의 정보·지식, 기능, 가치·태도, 행동·참여 영역별 검사결과를 자작 평가지와 설문지로 측정하였다. 그 결과 스토리텔링을 활용한 초등 환경교육은 환경교육의 동기 유발과 정의적 측면의 학업성취도 및 환경행동 실천의지를 높이는데 긍정적인 영향을 미쳤으며, 두 집단의 수업 분석 결과 역시 실험반 아동들의 학습활동이 더 활발하고 학습태도도 더 좋은 것으로 나타났다. 특히 중·하위권 아동들이 전보다 학습활동에 더욱 적극적으로 참여하여 학업성취도를 높인 것으로 나타났다. 따라서 스토리텔링은 환경교육에 대한 동기를 유발하여 학습 흥미와 성취도 및 행동의지를 강화시킬 수 있는 교수학습법이 될 수 있으므로 교육과정에 적극 반영해야 한다고 하였다.

황수경(2008)은 스토리텔링을 유아영어 학습에 활용하였는데, 약 2개월 간 각 주에 한 개의 스토리를 들려주며 학습 전후활동과 같이 실시하였고, 매월 마지막 주에는 스토리텔링에 해당하는 문장 어휘의 사용 능력을 평가하였다. 그 결과 아동의 과반수 이상이 간단한 어휘나 문장을 사용할 수 있었고, 스토리의 내용뿐만 아니라 스토리에 대한 기본적 지식, 개념에도 관심을 보였으며, 학습에 흥미를 붙이고자 하는 노력을 보였다. 따라서 학습자들은 스토리텔링과 전후 활동 학습에 많은 관심을 가져야 하며, 스토리텔링을 활용한 역할극이나 노래, 챗트 등의 학습 콘텐츠를 꾸준히 개발해야 한다고 하였다.

조재선(2014)은 스토리텔링을 활용한 팝아트 감상교육 프로그램 개발이라는 주제로 초등학교 5, 6학년 중심의 미술 스토리텔링 교육 콘텐츠를 개발하였다. 스토리텔링을 활용한 팝아트 감상교육 프로그램은 학생들에게 흥미로운 이야기를 통해 다양한 팝아트 작품을 감상할 수 있는 기회를 부여하였고, 이를 통해 학생들의 자기표현 능력이 증가했음을 시사했다. 또한 스토리텔링을 활용한 감상교육의 중요성을 언급하면서 미술 교육의 발전에 보탬이 될 것이라고 하였다.

### Ⅲ. 제주 해녀 콘텐츠의 핵심가치

#### 1. 제주 해녀의 이해

##### 1) 제주 해녀의 역사

###### (1) 제주 해녀의 역사성

제주에서 생산 활동이 가장 활발하게 이루어진 곳은 바다이다. 제주 바다는 제주 사람들에게 또 다른 삶의 터전이자 기회의 땅이었다. 제주 해녀는 아무런 장비 없이 맨 몸으로 물속에 들어가 해산물을 채취하는 일을 직업으로 갖는 여성으로서 부지런함과 강인함의 상징으로 알려져 있다. 그렇다면 제주 해녀는 언제부터 등장했을까. 맨몸으로 ‘물질’을 해내는 제주 해녀에 대한 기록은 옛 문헌에도 다양하게 나타난다.

고려 이전의 기록은 주로 해녀들의 채취물인 진주나 전복 등 조공(朝貢)과 관련된 자료가 대부분이다. 《삼국사기》 고구려본기 문자왕 13년(503년) 기록에 나타난 ‘가즉섭라소산(珂則涉羅所産)’의 가(珂)는 제주의 진주 혹은 패류였을 것으로 추정하고 있다.

《고려사》에는 “문종 33년(1079년) 때 탐라국의 구당사 윤응균이 큰 진주 2매를 고려에 보냈는데, 그 모습이 별과 같아서 사람들은 이를 야명주라 하였다.”고 전한다. 또한 충렬왕 2년(1276년)에는 “원나라에서 임유간 및 회회 사람 아실미리를 파견해 탐라의 진주를 채취하게 하였다.”고 적고 있다.

제주 무가인 <조상본풀이>에서는 ‘진주할망’과 관련 본풀이가 전해지고 있는데, 이처럼 고대시대의 ‘진주’와 관련된 내용은 나잡업자의 존재를 푸는 열쇠와도 같은 역할을 하고 있다.

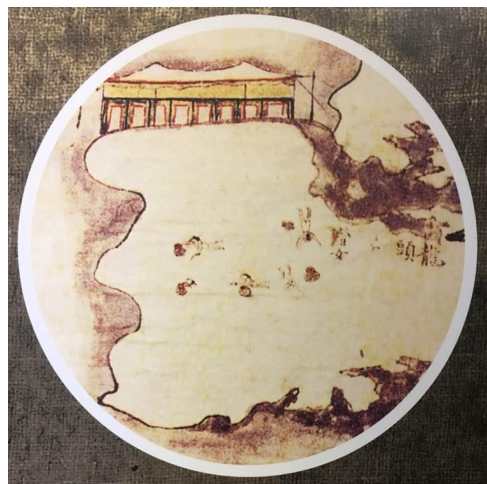
《조선왕조실록》 세조 6년(1460년)의 기건(奇虔) 목사에 관한 기록은 유명하다. 그는 해녀들의 전복 따는 괴로움을 십분 이해해 제주에 있는 동안 전복을 먹지 않았

다고 한다.

이건(李撻)은 《제주풍토기》(1629)를 통해 “미역을 캐는 여자를 잠녀(潛女)라 하는데 2월부터 5월까지 바다에서 작업한다. 미역을 썰 때는 잠녀가 발가벗은 몸으로 낫을 들고 바다 밑에 있는 미역을 캐어 이를 끌어올리는데, 남녀가 뒤섞여 일을 하고 있으나 이를 부끄러이 생각하지 않는 것을 볼 때 놀라지 않을 수 없다. 전복을 잡을 때도 이와 같이 한다.”고 전하고 있다.

이익태(李益泰)는 《지영록》(1695)을 통해 “미역 캐는 잠녀가 많게는 8백 명에 이르는데, 물속에 헤엄쳐 들어가 깊은 데서 미역을 캐는 것은 채복녀(採鮑女)나 다름없다. 익숙지 못하다고 핑계를 대어 위험한 것을 고루 피하려고만 한다. 이 잠녀들의 괴로움의 차이는 현격하게 다르다. 장래에 전복 잡는 사람이 없게 될 것을 염려하고 또한 균역(均役)을 시키려고 하여 전복 잡이를 익히도록 권장하여 미역 잠녀에게 추인복을 나누어 정하였다.”고 전해 여성에게 잠수업이 전가됐음을 나타내고 있다.

이형상(李衡祥)의 《탐라순력도》 중 <병담범주(屏潭泛舟)>편에는 해녀들의 물질 작업 모습도 나타난다. ‘잠녀(潛女)’라고 쓰인 글자와 함께 둥근 테왁망사리와 소중이(해녀복) 차림을 한 예닐곱 명 해녀들이 작업하는 모습이 매우 사실적으로 그려져 있다. <병담범주>는 용연에서 뱃놀이하는 모습을 그린 그림이므로 해녀들이 물질하고 있는 곳은 지금의 용두암 부근 바다이다.<sup>14)</sup>



<그림 9> 이형상의 《탐라순력도》

14) 제주특별자치도, 『제주 해녀 나잠어업 국가중요어업유산 지정신청서』, 2015, 1~3

## (2) 제주 해녀의 명칭

해녀는 ‘줍녀’, ‘잠수’라 불리기도 한다. 해녀는 한국에서 일반화된 호칭이다. 제주에서는 주로 ‘줍녀’라고 했는데, 조선시대 고문헌에는 ‘잠녀(潛女)’로 나타난다. 조선시대에는 잠수업의 성별 분업이 이루어졌던 것으로 보이는데, ‘포작(鮑作)’이라 했던 남성들은 주로 깊은 바다에서 전복을 따고, ‘잠녀’라 했던 여성들은 미역과 청각 등의 해조류를 채취하였다. 그러나 17세기 후반에 들어서 물질은 여자만 전담했던 것으로 보인다.

잠수(潛嫂)라는 호칭은 1953년 수산업법 개정 당시 자유당 수산분과위원회가 나잠업으로 명칭을 지정하고, ‘잠수’라는 용어를 문서 등 행정상에서 사용하면서부터 시작됐다. 그러나 그동안 잠수, 해녀 등으로 혼용함에 따라 혼돈을 주어왔던 명칭을 최근 해녀로 통일하여 사용키로 조례<sup>15)</sup>로 정하였다. 이는 해녀들이 이 명칭을 가장 많이 사용하고 있기 때문이다.

## (3) 제주 해녀의 항일 운동

제주 해녀들은 예로부터 척박한 자연환경 속에서 혹독한 노동과 과다한 조세로 인해 힘겨운 삶을 이어왔다. 그러나 제주 해녀들은 억척스럽게 모든 어려움을 극복하고, 자신들의 삶을 지켜왔으며, 인간의 존엄성과 생존권을 쟁취하기 위해 오랜 기간 동안 투쟁을 거듭해 왔다. 제주 해녀들의 항일운동은 일제의 경제 수탈에 맞선 생존권 수호를 위한 투쟁인 동시에, 일제의 수탈 정책에 적극적으로 저항했던 항일 운동으로 평가되고 있다.<sup>16)</sup>

### ① “18개조 요구코 삼백해녀 시위”(조선일보, 1932년 1월 14일)

제주도 구좌면 하도리에서는 감땃재와 생복 판매에 관한 다섯 가지 요구 조건을 들어 제주도해녀조합에 항의하였다 함은 보도한 바어니와, 1월 7일에 하도리 해녀 삼백여명이 호미와 빗창을 들고 구좌면 일대에서 일대 시위운동을 일으켜 세인의 이목을 놀라게 한 사실이 있었다.

15) 2015년 10월 7일 제주도는 ‘잠수’, ‘해녀’ 등으로 혼용해 왔던 용어를 해녀로 일원화하고 관계 법령 인용조문 등을 바르게 하기 위한 조례를 개정하였다.

16) 유철인, 「물질하는 것도 머리싸움: 제주 해녀의 생애이야기」, 한국문화인류학 31(1), 1998, 97~117

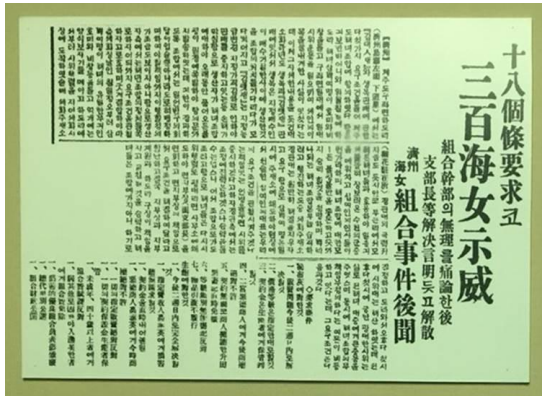
이제 그 자세한 내용을 듣건대 소화 6년(1931)도 생복과 감땃재 판매에 있어서 생복은 지정매수인이 매수 거절한 사이에 생산한 것이 조합의 처치를 기다리다가 모두 썩어지고 감땃재는 지정 등급 변경, 지정가격 감하로 인하여 판매를 중지하고 있는 등 손해가 막심하므로 생산자가 해녀조합에 대하여 오랫동안 품어오던 불평이 필경에 폭발하여 항의문까지 발송하였는데 기한이 경과해도 조합에서는 일언반구의 회답이 없을 뿐 아니라 오히려 냉정하며 하여야 할 책임까지 이행할 성의가 조금도 보이지 아니하였다.

생산자 측에서는 해녀조합의 정체를 폭로하자 어디까지 요구 조건을 관철하자고 호소하며 굳게 결합하여 마침 세화장날인 7일 정오부터 삼백여명이 해녀의 유일한 무기인 호미와 빗창 등을 들고 어깨에는 양식보자기를 매고 하도리에서부터 시위행렬을 지어 세화 시장에 도착하였을 때 세화 주재소 경관대의 극력 저지도 듣지 않고 부근 리에서 모여든 해녀들과 호응하여 일층 기세를 높여 장보러 온 수천의 군중을 에워싸고 10여 인의 인사들이 번갈아 가며 해녀조합에 대한 모든 불평불만을 토로하고 끝까지 승리 할 것을 맹세하여 백리나 되는 해녀조합 본부를 습격하려고 행진하는 도중 세화 주재소 경관대는 원만히 해결을 지우자고 요구함으로 300여명은 일시에 주재소에 쇄도하였다.(중략)

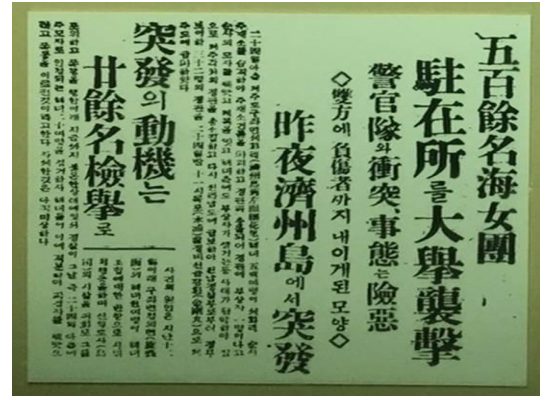
② “500여명 해녀단 주재소를 대거습격”(동아일보, 1932년 1월 26일)

24일 아침 제주도 구좌면 세화리 해녀 500여명이 세화리 순사 주재소를 습격하여 주재소 건물을 파괴하고 경관과 충돌되어 경관 부상자 1명이 나고, 순사의 모자를 빼앗고 제복을 찢고 해녀 측에도 부상자가 생기는 등 사태가 험악하여 집으로 제주 각처의 경관을 총 소집하고 다시 전라남도에 급보하여, 전남 경찰부로부터 32명의 경관을 24일 밤 11시 목포발 경비선 금강환으로 제주도에 급파하였다.

사건의 원인은 지난 이십일에 구좌면 정의면의 해녀 천여 명이 해녀조합에 대한 반항으로 저항운동을 하며, 신임도사의 시찰 기회로 그를 포위하고 폭정을 행한 이래 지금까지 불온한 상태에 있어 경찰이 그날 즉 24일 아침에 주모자로 인정되는 해녀 30여명을 검거하자 해녀들이 이에 격분하여 피검자를 빼앗으려고 폭동을 일으킨 것이라고 한다.



<그림 10> 조선일보 1932. 1. 14 기사



<그림 11> 동아일보 1932. 1. 26 기사

### ③ 해녀 항쟁가<sup>17)</sup>

해녀 항쟁가는 기존의 노동요와 유희요 형식의 해녀노래와는 성격이 다른 ‘항쟁’이라는 목적의식을 가지고 기성곡에 가사만 바꾸어 만들어진 것으로 자신의 주권을 찾으려는 비판적이면서도 항쟁적인 감성이 담겨있다.

우리는 제주도의 가이없는 해녀들  
 비참한 살림살이 세상이 안다.  
 추운 날 더운 날 비가 오는 날에도  
 저 바다에 물결위에 시달리는 이내 몸

아침 일찍 집을 떠나 황혼 되면 돌아와  
 어린아이 젓먹이며 저녁밥 짓는다.  
 하루 종일 하였으나 버는 것은 기막혀  
 살자하니 근심으로 잠도 안 오네

이른 봄 고향산천 부모형제 이별코  
 온 가족 생명줄을 등에다 지고  
 파도 세고 물결 센 저 바다를 건너서  
 조선 각처 대마도로 돈벌이 간다.

17) 좌혜경 외 『제주 해녀와 일본의 아마 해녀』, 민속원, 서울, 2006, p.142  
 1932년 구좌읍 세화리에서 일어난 해녀항쟁운동가. 우도출신 강관순 작사, 일본의 ‘동경행진곡’에 음을 맞추었다.

배움 없는 우리해녀 가는 곳마다  
저 놈들은 착취기관 설치해 놓고  
우리들의 피와 땀을 착취해간다  
가이없는 우리해녀 어디로 갈까

## 2) 제주 해녀의 공동체 문화

해녀들의 물질 작업은 공동체적인 성격이 강하다. 함부로 바다에 뛰어들어 혼자 물질을 하는 것이 아니라 반드시 정해 놓은 규약과 법에 따라 행동한다. 물질은 언제나 공동으로 임하게 되며, 어려움에 처했을 때 공동으로 위험 상황에 대처할 수 있다. 바꾸어 말하면 해녀들은 혼자 존재할 수 없다는 것이다. 이미 구한말부터 계(契)의 형태로 자생적인 공동체가 이루어졌으며, 이후 출가해녀의 권익 보호를 목적으로 어업공동체가 조직되었다.

### (1) 불턱

해녀들은 물질 노동의 특성상 자신들의 공동체를 형성하고 나름대로 질서와 규약(향약)을 지키면서 이끌어가고 있다. 해녀들은 연령과 물질 기량, 덕성에 따라 상군, 중군, 하군으로 나뉘며, 불턱에서도 해녀의 지위에 따라 자리가 정해지는 등 엄격한 위계질서를 가지고 있다. 특히 해녀 공동체에서는 연장자의 의견을 존중하는 전통을 가지고 있으며, 웃어른은 그만큼 해녀 사회의 귀감이 된다.

해녀들의 조직인 해녀회는 신입 해녀들을 교육하는 한편 어장 이용에 대한 규칙 등을 자율적으로 결정하는 등 의사결정 기관의 역할을 수행하였다. 이런 활동은 주로 불턱을 중심으로 이루어졌는데, 해녀들은 불턱에서 물질에 필요한 정보를 교환하고 바다밭에 대한 예비 지식과 사전 정보를 얻으며 해녀들 간의 상호 협조를 재확인하였다.

불턱은 해녀 공동체문화를 상징하는 제주 해녀들의 공간이다. 물질과 관련한 기술과 지식을 전수하는 공간이면서 삶의 지혜를 깨우치고 나뉘가는 공간이기도 하다. 그리고 마을의 대소사를 이곳에서 논의하였다. 차가운 바닷바람을 피하러 화톳불을 피워놓고 용기종기 모여 젖은 몸을 말리고 도란도란 이야기를 나누는 곳인 불턱은

제주 해녀들에게 가장 따스한 시공간이라 하겠다.<sup>18)</sup>

(2) 바다어장

일제 강점기까지는 바다에 정해진 구획 없이 물질이 가능한 곳이면 어디에서든지 입어를 하였다. 그러나 1962년 수산업 협동조합법에 의하여 어촌계가 설치되면서 제 1종 공동어장을 만들어 입어하였다. 2000년부터는 이를 마을 어장으로 개칭하였다.

해녀들은 공동어장을 형성하여 그 어장을 관리, 감독하는 것은 물론 해녀가 입어할 수 있는 구역을 경계선으로 정하여 채취를 금하는 등 입어와 작업시기를 정하여 어장을 관리하였다. 바다어장은 할망바당, 반장통, 학교바당 등 공동체의 기여도나 바다 활용에 따라 구분된다.

<표 3> 해녀의 바다어장 구분

명칭	특징
할망바당	<ul style="list-style-type: none"> <li>고령 해녀들의 전용 어장</li> <li>70세 이상 고령 해녀의 안전한 조업을 위해 수심 5m 이내 마을어장에 경계를 만들고 작은 돌을 투하하여 조성한 바다</li> <li>얕은 수심에서 자랄 수 있는 모자반과 톳, 청각 등 해조류 이식과 어장에 적합한 수산종묘를 방류해 고령 해녀 소득 향상에 도움을 줌</li> </ul>
난바르	<ul style="list-style-type: none"> <li>마을에서 한참 벗어난 바다로 수심 10~20m 가량 되는 해산물이 풍부한 바다</li> <li>중군 이상의 그룹이 작업장으로 삼음</li> </ul>
애기바당	<ul style="list-style-type: none"> <li>아이들이 서면 물에 잠길 정도의 얕은 바다로 숨빔질(잠수)을 익히는 곳</li> <li>물질의 기초적인 기술을 배움</li> </ul>
학교바당	<ul style="list-style-type: none"> <li>과거 자녀들이 다니는 초등학교의 육성회비를 충당해줌</li> <li>사회적 약자를 돕고 공공의 이익의 기여</li> </ul>

이밖에 신입생 해녀에게 대상군을 필두로 하여 그날 잡은 해산물 중에서 가장 크고 좋은 것을 선물하는 ‘계석’이라는 관행이나 병들어 누운 해녀를 병문안하면서 채취물을 덜어 주는 문화, 그리고 물질을 통해 얻은 수익으로 기금을 조성하여 마을에 도움을 주는 문화 등에서 공동체의 화합과 배려를 엿볼 수 있다.

18) 유철인, 「물질하는 것도 머리싸움: 제주 해녀의 생애이야기」, 한국문화인류학 31(1), 1998, 97~117



### 3) 제주 해녀의 친환경성

#### (1) 해산물 채취량 규제

제주도내 100개 마을 어촌계는 제주 해녀들이 물질을 하는 마을어장을 자율적으로 관리하고 있다. 마을 어촌계는 채취기, 잠수 작업시간, 잡을 수 있는 해산물의 크기를 규정하고, 물질 작업에 필요한 기술과 도구를 통제한다.

특히 해녀들은 자체적으로 채취기를 규정해 자원량을 보존하며 물질을 하고 있다. 천초의 경우 최상품을 채취하는 시기가 해마다 다르며, 10월부터 12월까지는 전복의 산란기이므로 전복을 잡는 것을 금하고 있다. 또한 6월부터 9월까지가 산란기인 소라는 여름 내내 잡을 수 없는 등 조개류를 채취하는 작업은 철저히 산란기를 피해 이루어지고 있다.

특히 소라의 경우 연간 잡을 수 있는 상한선을 정하고 그 범위 내에서 어획할 수 있도록 하는 총허용어획량제도(TAC, Total Allowable Catch)를 통해 자원 관리를 하고 있다. TAC는 1985년부터 소라 어획량이 급감하면서 자체적으로 자율 금어기를 설정해 성과를 거두자 1994년부터 지속가능한 생산을 위해 수산자원관리법으로 법제화된 제도이다. TAC 설정은 생물학적 허용 어획량 기준으로 최근 3년간 생산 실적(80%)과 해녀 수(10%), 마을어장 면적(10%)을 고려해 소라 자원 보호와 자원 관리가 용이한 범위 내에서 이루어진다.<sup>19)</sup> 이와 함께 전복, 오분자기, 홍해삼 등의 수산 종묘 방류와 패조류 투석도 실시하고 있다.

#### (2) 개뎃이

해녀들은 물질하는 바다 속을 바다밭으로 인식하여, 1년에 두세 번 해안가와 조간대에서 공동으로 청소를 하고 잡초를 베는데 이 행사를 개뎃이라고 한다. 이는 채취하려는 해초나 조개류의 먹이가 되는 해초가 잘 자라도록 하는 것이다. 개뎃이는 어촌계에 가입된 해녀의 의무로서 바다에 따라 한 해에 한 번 치르거나 두 번 치르는데, 이는 마을 잠수회가 주관하여 자생적인 합의에 따라 이루어진다. 또한 소라나

19) 백나용, “마을어장관리와 해녀소득향상을 위한 노력”, 제주신보, 2016.03.22, (<http://www.jejunews.com/news/articleView.html?idxno=1984327>)

전복의 종묘를 마을어장에 뿌리는 일에 참여하는 것도 제주 해녀의 의무사항 중 하나이다. 이렇듯 제주 해녀는 자연과 공존하는 삶을 잘 보여준다.<sup>20)</sup>

## 2. 스토리텔링 콘텐츠를 위한 교육요소 추출

제주 해녀는 다양한 문화적 요소를 가지고 있다. 잠수장비 없이 바다 속에서 해산물을 채취하는 물질에서부터 해녀들의 안녕을 비는 잠수굿, 노동요인 해녀 노래, 세대를 걸쳐 전승되는 물질 기술까지 문화적 요소는 무궁무진하다.

본 연구에서는 스토리텔링 콘텐츠를 위한 교육요소를 제주 해녀의 유네스코 인류무형문화유산 등재 이유에 따라 세 가지로 요약하여 제시하였다. 즉, 제주 해녀는 제주 지역의 독특한 문화적 정체성을 상징하고, 관련 지식과 기술이 공동체를 통해 전승되며, 자연친화적인 방법으로 환경을 보호한다는 점이다. 이를 바탕으로 제주 해녀의 가치를 제주 해녀의 역사성, 제주 해녀의 공동체 문화 그리고 제주 해녀의 자연친화적인 작업 방식으로 나누어 세부 내용을 제시하였다. 또한 세 가지로 정리한 교육요소를 스토리텔링에 접목하여 학습자에게 제주 해녀에 대한 내용을 재미있고 이해하기 쉽도록 전달하고자 하였다.

---

20) 김영돈, 『한국의 해녀』, 민속원, 2002, p.364

## IV. 제주 해녀 이터닝 콘텐츠 개발

### 1. 이터닝 콘텐츠 개발의 방향

#### 1) 교수 내용 및 요구 분석

##### (1) 교수 내용

##### ① 과정명 및 학습내용

과정명	학습내용
영재와 함께하는 제주 해녀 A to Z	1. 해녀는 언제부터 해녀였을까?
	2. 같이의 가치, 해녀 공동체
	3. 자연과 함께하는 제주 해녀

##### ② 학습목표

- 제주 해녀의 역사와 고유한 전통문화에 대해 이해할 수 있다.
- 자연 친화적인 제주 해녀의 작업 방식에 대해 설명할 수 있다.
- 제주 해녀가 가지고 있는 가치를 이해하고 제주 해녀에 대한 관심을 높이는 데 기여할 수 있다.
- 제주 해녀가 가지고 있는 독특한 문화를 통해 현대 사회에서 발생하는 문제들을 해결하는 데 도움을 얻을 수 있다.

##### (2) 요구 분석

최근 제주 해녀가 유네스코 인류무형문화유산에 등재되면서 관심이 증가하고는 있으나 신규 해녀의 가입이 급격히 줄어드는 한편 기존 해녀의 고령화는 급속하게 높아지고 있어 제주 해녀가 조만간 사라질지도 모른다는 관측까지 나오고 있다. 따라서 제주 해녀를 보호하기 위해 민·관 할 것 없이 모두 노력하고 있는데, 제주도 행정당국은 해녀 어업의 체계적인 보존 및 발전 방안을 세우는 한편 관계부처 협의

등을 통해 재원 확보와 구체적인 실행 방안 마련을 위해 힘쓰고 있다. 그러나 이러한 노력에도 불구하고 제주 해녀에 대한 관심은 여전히 높지 않고 보존에 대한 인식도 매우 부족한 것이 현실이다.

더욱이 제주 해녀에 대한 관심을 높일 수 있는 교육 콘텐츠도 거의 없을 뿐 아니라 있는 경우에도 단순히 물질하는 방법을 중심으로 한 기술 교육이 주를 이루고 있어 실제 해녀들의 삶을 이해하기에는 어려운 부분이 있다. 따라서 제주 해녀에 대한 관심을 높이고 제주 해녀가 갖고 있는 고유한 문화와 가치를 이해할 수 있는 교육 콘텐츠 개발이 필요하다.

## 2) 학습자 분석

(1) 학습 대상 : 전국 교원

(2) 학습자 특성

전국의 교원 수는 약 43만 5천여 명<sup>21)</sup>인데, 이 인원들을 모두 교육하기에는 시간과 비용 등의 문제가 따른다. 따라서 이러닝 콘텐츠를 통해 우선적으로 교원 연수 후 교육을 받은 교사들이 학생에게 교육 내용을 전파하여 파급력을 극대화할 수 있도록 학습 대상을 교원으로 설정하였다.

## 2. 이러닝 콘텐츠의 설계 전략

### 1) 스토리 설계 전략

기존의 이러닝 콘텐츠는 본 학습에 앞서 짧은 스토리를 제공하여 학습자의 흥미를 유발하는 형태가 많았다. 그러나 대부분의 스토리가 본 학습과 잘 연결되지 않거나 단편적인 경우여서 본 학습까지 학습자의 흥미와 집중을 유발하는데 큰 효과를

---

21) 2016년 기준 전국 초등학교 교원의 수는 183,627명, 중·고등학교 교원의 수는 243,259명, 특수학교 교원의 수는 8,725명으로 집계되었다.(KEDI 교육통계서비스 참조)

거두지 못하였다. 따라서 스토리 설계 시 스토리가 갖춰야 할 기본 요소들을 반영하여 스토리를 개발함으로써 학습자가 본 학습에 몰입할 수 있도록 하는 동시에 교육적 효과를 높이고자 한다.

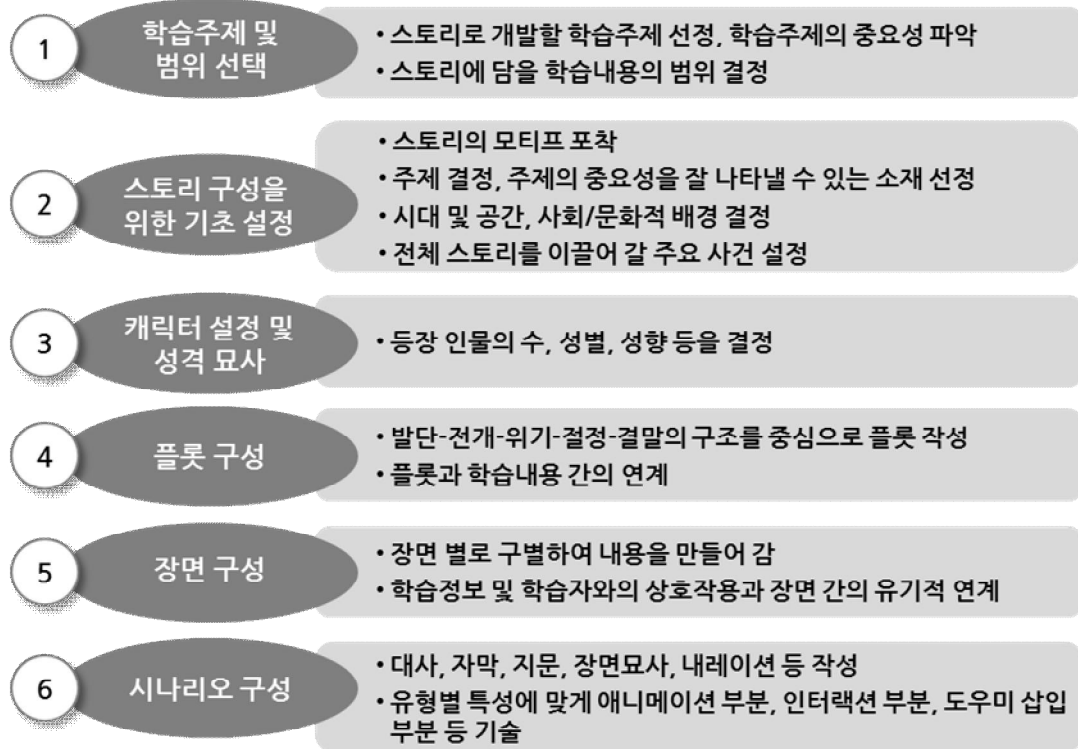
스토리 구성 요소를 위한 기초 설정 단계는 이정미(2010)의 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠 스토리 구성 과정을 활용하여 정리하였다.

<표 4> 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠 스토리 구성 과정

구성 단계		주요 활동
초안 잡기	1. 학습목표 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해당 차시의 학습목표를 설정한다.</li> <li>· 교과 내용 분석을 통해 핵심 학습내용을 추출한다.</li> </ul>
	2. 스토리 콘셉트 잡기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 아이디어 빌딩을 통해 학습목표를 달성할 수 있는 콘셉트 초안을 잡는다.</li> </ul>
개요 잡기	3. 소재 및 배경 정보 수집	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습목표를 달성할 수 있는 소재를 선정하고 시간적·공간적 배경 정보를 결정한다.</li> </ul>
	4. 주요 사건 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전체 스토리를 이끌어갈 주요 사건을 선정하되, 잠재적 대상 학습자의 일상 경험, 인지적·정의적 측면을 고려한다.</li> </ul>
	5. 등장인물 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 등장인물의 수, 성별, 성향 등을 결정한다.</li> <li>· 등장인물의 성격에 따라 이름을 부여하고 인물들 간의 관계를 설정한다.</li> </ul>
구체화 하기	6. 서사 구조	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시작, 중간, 끝의 구조를 중심으로 플롯을 구성한다.</li> <li>· 장면별로 구별하여 내용을 만들어간다.</li> </ul>
	7. 대사, 자막 및 내레이션 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 등장인물들의 대사와 자막을 작성하고 각 장면 묘사 혹은 단위 행동을 연결하기 위한 내레이션을 개발한다.</li> </ul>

#### (1) 학습 스토리 설계 전략

학습 스토리를 설계하기 위해서는 <그림 12>와 같이 크게 6단계로 나누어 살펴볼 수 있다. 첫 번째 단계에서는 콘텐츠의 학습주제를 선정하고, 학습 주제의 중요도에 따라 스토리에 담을 학습내용의 범위를 결정하는 작업이 이루어져야 한다.

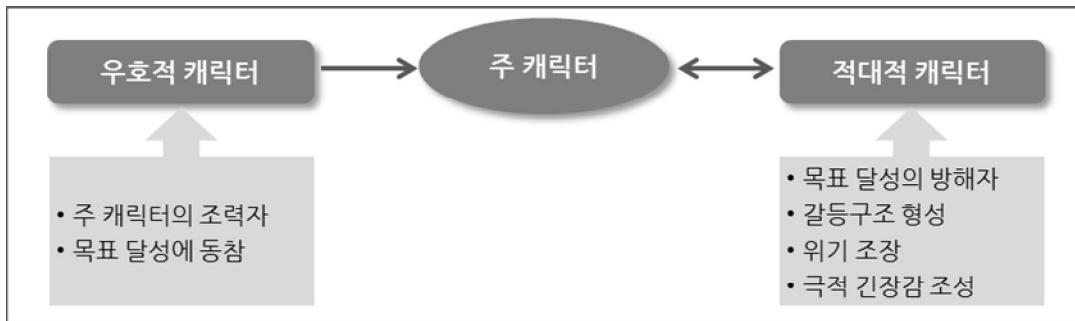


<그림 12> 학습 스토리 구성단계

두 번째의 스토리 구성을 위한 기초 설정 단계에서는 모티프, 주제, 배경, 주요 사건 등을 설정한다. 일반적으로 모티프는 우리 주변의 다양한 소재를 통해 얻을 수 있다. 주제는 작가가 작품 속에서 드러내고자 하는 중심 사상이나 핵심 내용으로 콘텐츠를 통합하고 그 근거를 이루는 사상이다. 대체로 보편적인 정서와 개념, 또는 문제들에 관한 것으로 사람들이 공감할 수 있는 것이 많다. 특히 이러닝 콘텐츠는 교육적인 목표를 우선시하기 때문에 보편적인 주제의식을 담게 된다. 주제를 결정할 때에는 정서뿐만 아니라 소비 대상도 고려해야 한다.

배경은 시간 및 공간을 결정하여 스토리상의 사건들을 구체화시키고, 스토리의 서술 시점과 구성에 중요한 변수로 작용한다. 스토리의 시대배경, 시간, 장소를 가능한 구체적이며 좁게 설정하면 이야기의 개연성을 확보할 수 있다. 주요 사건의 경우에는 잠재적 대상 학습자의 일상 경험과 인지적·정의적 측면을 고려한 주제를 담고 있으면서 이야기의 흐름에 따라 개연성이 있고 학습자가 짧은 시간 안에 매력을 느낄 수 있을 정도의 커다란 사건을 설정하도록 한다.

세 번째 단계는 캐릭터 설정 및 성격 묘사로 캐릭터는 주 캐릭터와 보조 캐릭터로 나누어 구분할 수 있다. 주 캐릭터는 특정한 동기나 욕망에 의해 목표를 갖게 되는데, 목표를 달성하는 과정에서 여러 가지 상황과 사건을 겪게 된다. 이때, 주 캐릭터가 갖게 되는 동기나 욕망은 스토리를 이끌어가는 핵심 주제와 연결된다. 보조 캐릭터는 주 캐릭터와의 관계에 따라 우호적 캐릭터와 적대적 캐릭터로 구분된다. 우호적 캐릭터는 주 캐릭터의 조력자로 주 캐릭터의 목표 달성에 동참하지만, 적대적 캐릭터는 주 캐릭터의 목표 달성의 방해자 역할로 갈등 구조와 위기 및 극적 긴장감을 조성하는 역할을 한다(그림 13).



<그림 13> 주 캐릭터와 보조 캐릭터

캐릭터를 만들 때에는 가장 먼저 고려해야 할 점이 캐릭터의 욕망을 결정하는 것이다. 캐릭터의 욕망에 따라 이것이 이야기의 목적이 되며 이야기가 나아갈 방향을 정하게 된다. 캐릭터의 욕망, 동기, 목표 등이 설정되면 캐릭터의 구체적인 특성을 설정한다. 이름, 성별, 나이, 직업 등 다양하게 설정할 수 있다.

네 번째 단계는 플롯 구성이다. 플롯을 구성하는 것은 매력적이고 깊이 있는 인물을 구성하고, 이야기의 점과 점을 연결해서 실재처럼 만들어 의미 있는 내용을 전달하는 것을 말한다. 플롯을 만들기 위해서는 장면들을 선택하고 배열할 때 갈등, 긴장, 고통 등을 사용해 전체적인 배열 속에서 추진력을 구축하고 호기심을 야기할 수 있어야 한다. 논리의 법칙을 따르면서도 예측하기 어려운 플롯이어야 긴장과 궁금증을 불러일으킬 수 있으며, 플롯의 발전에 중요하지 않은 요소는 과감히 없애 통일성을 이루어야 한다. 이러닝 콘텐츠에서는 플롯과 학습내용을 연계시켜 학습내용을 스토리에 담아 전달시킬 수 있어야 한다. 따라서 각 플롯에 담은 학습내용의 범위 및

단계를 결정하고 유용성의 비중을 고려하여 연계해야 한다.

다섯 번째 단계인 장면 구성은 씬(Scene)을 구성하는 것을 뜻한다. 장면을 구성할 때에는 그 장면의 목적 즉, 그 장면이 학습자에게 전달하고자 하는 바가 무엇인지를 설정해야 한다. 그리고 등장하는 캐릭터, 배경, 캐릭터들의 원하는 바와 필요로 하는 것, 캐릭터들의 구체적 행위를 서술할 수 있어야 하며, 갈등이나 긴장이 어디에서 오는지도 설정해야 한다. 각 장면의 내용을 학습정보와 결합시킬 때에는 각 장면에서 등장하는 캐릭터, 소재, 주제와 학습내용을 밀접하게 연관시키되, 각 장면 별로 학습정보의 양이 과도하게 많거나 어느 한 장면에 치중되지 않아야 한다.

마지막으로 시나리오 작성 단계이다. 시나리오를 작성할 때는 추상적인 표현을 자제하고, 바로 구체적인 이미지가 형상화될 수 있는 언어로 표현되어야 한다. 또한 지문으로 묘사할 부분과 대사 또는 내레이션으로 처리할 부분을 구분하여 작성해야 한다.<sup>22)</sup>

## 2) 학습 동기 설계 전략

학습의 결과에는 학습 동기가 결정적인 영향을 미친다. 그러나 기존의 이러닝 콘텐츠는 ‘어떻게’ 배우는가에 집중했을 뿐, ‘왜’ 배우는가에 대해서는 경시했다. 학습자는 학습 동기를 갖고 임했을 때 더욱 열심히 학습하게 된다. 면대면 교육의 경우 직접적으로 학습자의 관심을 끌 수 있지만, 이러닝 콘텐츠의 특성상 불특정 다수가 학습자가 되기 때문에 학습 동기에 대한 전략이 필요하다.

따라서 본 연구에서는 Keller의 학습동기 ARCS 모델을 활용하고자 한다. ARCS 모델이란 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)의 앞 글자를 따서 붙여진 것으로 이 네 가지 요인에 의해 학습동기를 유발할 수 있다.

---

22) 안성혜·송수미, 『에듀테인먼트 콘텐츠 기획』, 커뮤니케이션북스, 226~243, 2009



<표 5> Keller의 ARCS 모델의 주요 개념

학습동기 요소	개념
주의집중(Attention)	학습자가 학습과제에 대해 흥미를 지각하고 있는 정도
관련성(Relevance)	학습의 필요와 목적에 대한 학습자의 지각 정도
자신감(Confidence)	학습자의 성공에 대한 신념
만족감(Satisfaction)	학습자의 성취에 대한 보상

첫째, 주의집중이다. 학습을 유도하기 위해 가장 먼저 필요한 동기 요소는 학습자들의 흥미를 어떻게 유발하고 계속 자극하고 유지시킬 수 있는가 하는 것이다. 즉, 학습자가 스스로 궁금한 주위 환경을 탐구하고, 탐색해 볼 수 있는 기회를 제공함으로써 흥미를 계속 유지할 수 있다는 것이다. 켈러는 주의집중의 방법으로 지각적 주의 환기, 탐구적 주의 환기, 다양성 등을 제시하였다.

둘째, 관련성이다. 일단 주의집중이 이루어지고 나면 학습자들은 왜 이 과제를 공부해야 하는가에 관심을 갖게 되고, 학습에 대한 개인적인 필요를 지각하려고 한다. 관련성의 권리란 ‘이 과제가 나의 개인적 흥미나 목적과 어떻게 관련되는가에 대한 긍정적인 해답을 찾아 보고자 하는 노력’을 말한다.

관련성에는 결과와 과정의 두 가지 측면이 있다. 결과의 측면은 학습자가 교수의 내용이 자신의 장래에 어떤 중요한 목적을 달성하는데 도움이 된다고 인지할 때 더욱 높은 학습 동기를 유지하게 된다는 입장이다. 전통적으로 많은 교육자들은 현재 가르치는 내용이 비록 당장에는 소용이 없을지라도 학생들의 장래에 도움이 될 것이라는 입장을 취하여 왔다. 하지만 이와는 대조적으로 켈러는 결과의 측면에서의 관련성은 미래에 초점을 맞추기보다는 학습자의 현재의 흥미와 목적, 과거의 경험 등과 연결되어 그 중요성이 부각되는 것이 바람직하다고 주장하였다.

과정의 측면에서 본 관련성은 학습자의 성취 욕구를 충족시켜 주는 것이다. 성취욕구란 학습자가 주어진 과제를 빨리, 잘 하고자 하는 욕구와 또한 과제 성취를 방해하는 요인을 극복하고자 하면서 보다 어려운 과제를 잘 해결하려고 하는 욕구를 말한다. 학습의 과정이 성취 욕구를 충족시켜 준다면 학습자들은 학습과정에 대해 강한 동기를 느낄 것이다. 이러한 결과 및 과정의 측면에서 관련성을 높이기 위한 구체적인 전략으로 세 가지를 들 수 있는데, 친밀성, 목적 지향성 그리고 필요나 동기와의 부합성 등이 그것이다.

셋째, 자신감이다. 동기 유발 및 유지를 위해서 학습자는 학습에의 재미와 필요를 느껴야 하고, 이에 덧붙여 성공의 기회가 있다는 것을 인식할 수 있어야 한다. 항상 100%의 성공이 보장되지는 않더라도 적정 수준의 도전감을 주면서 노력에 따라 성공할 수 있다는 자신감을 심어주는 것이 높은 동기 유발 및 유지의 요소가 된다.

자신감과 관련된 측면은 지각된 능력, 지각된 조절감, 성공에 대한 기대의 세 가지로 구분할 수 있다. 지각된 능력이란 자신에게 어떤 일을 성공시킬 수 있는 능력이 있다는 것을 느끼는 것을 말한다. 학습에 대해 높은 동기를 느끼기 위해서는 자신이 학습에 성공할 수 있는 능력이 있다고 느낄 수 있어야 한다. 따라서 이를 위해 적절한 수준의 도전감을 줄 필요가 있으며, 학습과정을 거쳐 지니게 된 능력을 최대한 발휘했을 때 성공할 수 있도록 수업이 구성되어야 한다.

지각된 조절감은 자신이 결정한 선택이나 자신의 노력이 행동의 결과에 직접적으로 영향을 미친다고 믿는 것이다. 반면 어쩔 수 없다는 무력감이나 운, 다른 외부 요인이 인생에 우선적인 영향력이 있다고 느끼는 것은 사람들을 실망하게 만들고 지속적인 학습을 방해하는 경향이 있다. 결과에 대하여 개개 학습자가 통제할 수 있다는 느낌을 주는 교수의 요소는 학습자의 자신감과 지속성을 개발시키는 데 도움이 된다.

성공에 대한 기대감은 자아 충족 예언과 유사한 개념으로 사람들이 어떤 일을 할 때, 그 일에 대한 성공에 확신을 가질 때 더욱 그 일을 위해 노력하고, 그럼으로써 실제 성공률이 높아진다는 것이다.

넷째, 만족감이다. 동기의 한 요소로 만족감이 강조되는 이유는 학습자의 노력의 결과가 그의 기대와 일치하고 학습자가 그 결과에 대하여 만족한다면 학습 동기는 계속 유지될 것이며, 학습자의 학업수행에도 영향을 미치게 되기 때문이다. 만족감은 학습의 초기에 학습자의 동기를 유발시키는 요소라기보다는 일단 유발된 동기를 계속 유지시키는 역할을 한다. 만족감에 영향을 미치는 요소로는 크게 학습의 내적 결과와 외적 결과로 구분할 수 있다.

내적 결과에는 학습자의 학업수행과 결과에 대한 인지적 평가와 기타 내적 보상이 포함되며, 외적 결과에는 강화와 피드백이 포함된다. 강화를 적절히 사용하면 주어질 과제에 대한 학습자의 학습 동기를 유지시킴으로써 바람직한 행동을 계속하도록 도와 준다. 이때 주의해야 할 점은 학습자가 자신의 행동과 결과 사이의 관계를 예견할 수 있도록 일관성 있는 강화를 제시하여야 한다는 점이다. 이러한 외적 보상

은 학습자의 가치관이나 필요에 부합되고 학습자에게 중요한 요인일 때 한해서 학습동기의 유지에 도움을 준다.

동기와 관련된 연구들(Condry, 1977; Deci, 1975)에 의하면, 외적 보상이 학습의 자연스러운 결과가 아니고 누군가에 의해 조작되고 있다는 것을 학습자가 인식하게 되면, 외적 보상은 오히려 동기를 저하시킬 수 있다. 학습자에 따라서는 학습과제 자체에서 흥미를 찾고 외적 보상에는 관심이 없을 수 있다. 따라서 외적 보상은 학습자의 특성과 내적 보상, 환경 요인을 고려하여 신중하게 사용하여야 한다. 내적인 만족감과 관련되어 있는 인지적 평가는 기대의 측면에서 결과를 평가하는 학습자의 내적 과정을 말한다. 인지적 평가는 정의적 측면과 지적인 측면을 포함한다.<sup>23)</sup>

이 가운데 본 연구에서는 주의집중 요소와 관련성 요소를 활용하여 설계하고자 한다. 관련 요소를 활용한 설계 전략은 <표 6>과 같다.

<표 6> Keller의 ARCS 모델 중 주의집중과 관련성 요소를 활용한 설계 전략

학습동기	하위요소	전략수립을 위한 질문	구체적 전략
주의집중 (Attention)	A.1. 지각적 주의 환기	학습자의 관심을 끌기 위해서 무엇을 해야 하는가?	1) 시청각 매체의 활용 2) 비일상적인 내용이나 사건 제시 3) 주위 분산의 자극 지양
	A.2. 탐구적 주의 환기	어떻게 호기심을 자극 할 수 있을까?	1) 능동적 반응 유도 2) 문제해결 활동의 구상 장려 3) 신비감의 제공
	A.3. 다양성	어떻게 학습자들의 주의를 유지할 수 있을까?	1) 간결하고 다양한 교수 형태 사용 2) 일방적 교수와 상호작용적 교수의 혼합 3) 교수자료의 변화 추구 4) 목표-내용-방법의 기능적 통합
관련성 (Relevance)	R.1. 친밀성	수업을 학습자의 경험과 어떻게 연결할 수 있을까?	1) 친밀한 인물 혹은 사건의 활용 2) 구체적이고 친숙한 그림의 활용 3) 친밀한 예문 및 배경지식의 활용
	R.2. 목적지향성	어떻게 하면 학습자들의 요구를 최대한 충족시킬 수 있을 것인가?	1) 실용성에 중점을 둔 목표제시 2) 목적지향적인 학습형태 활용 3) 목적의 선택가능성 부여
	R.3. 필요나 동기와의 부합성	언제, 어떻게 수업을 학습자의 학습유형이나 개인적 관심과 연결시킬 것인가?	1) 다양한 수준의 목적 제시 2) 학업성취여부의 기록체제 활용 3) 비경쟁적 학습상황의 선택가능 4) 협동적 상호학습상황 제시

23) 정현재, 『실전e러닝지침서 e러닝지도실무』, 콘텐츠미디어. 102~104, 2009

### 3) 상호작용 전략

이러닝에서 상호작용은 학습자에게 있어 중요한 요소이며, 학습동기 및 전반적인 학습과정을 활성화 시킬 수 있는 요소이다. 상호작용은 의사소통을 전제 기본으로 하며 학습에서 학습자의 동기, 학습능력, 적극성을 유도할 수 있고, 자신의 지식을 넓혀갈 수 있는 교육적 시각에서 매우 중요한 개념이라 볼 수 있다(Novak, Hoffman, and Yung, 2000; 전하형, 2016, 재인용).

상호작용에 대한 일반적 정의는 쌍방의 주체가 서로 교류하고, 서로에게 영향을 미치며 지속적으로 변화해 나가는 기본적 속성을 말한다(강민석, 2010). 사이버 상에서의 상호작용은 교육 활동의 형태와 환경에 따라 다양한 상호작용이 일어나며 효과적인 학습에 있어 중요한 요인으로 간주되어지고 있다(구교정, 2006). 따라서 상호작용이란 학습자는 가상의 공간에서 학습체제와 끊임없이 영향을 주고받는 커뮤니케이션 과정이라 할 수 있으며, 가상의 공간에서 전반적인 수업이 이루어지는 점을 감안하면 학습자의 학습 성패를 좌우하는 매우 중요한 요소라고 할 수 있다(김희정, 2011).

학자들마다 이러닝에서 이루어지는 상호작용을 각각 다르게 분류하고 있는데, 본 연구에서는 Moore와 Kearsley(1996)의 상호작용 유형을 활용하여 전략을 제시하고자 한다. Moore와 Kearsley는 상호작용 유형을 학습자-학습내용간의 상호작용, 학습자-학습자간의 상호작용, 학습자-교수자간의 상호작용으로 나누어서 제시하였다. 이를 바탕으로 상호전략을 세워보면 다음과 같다.

첫째, 학습자-학습내용간의 상호작용이다. 이를 위해서는 화면 좌측에 학습자가 원하는 정보를 쉽게 찾을 수 있도록 메뉴를 배치하도록 설계하였다. 또한 이러닝 콘텐츠 전체적으로 애니메이션으로 학습내용을 제시하여 학습자의 흥미를 유발하고 몰입을 최대한 끌어낼 수 있도록 하였다. 애니메이션 진행 중에 클릭 이벤트를 삽입하여 학습자가 앞으로 배우고자 하는 내용이 무엇인지 다시 한번 상기시켜 주의를 집중하도록 설계하였으며, 이를 통해 학습자가 학습내용에 지루함을 느끼지 않도록 하고자 하였다.

둘째, 학습자-학습자간의 상호작용이다. 같은 내용의 콘텐츠로 학습을 하였더라도 학습자의 가치관이나 사전 지식에 따라 학습 후의 느낀점이 다를 수 있다. 따라서

학습 후에 자신이 느낀 생각이나 공유하고자 하는 지식을 입력하는 페이지를 만들어 학습자들 간에 공유할 수 있도록 하였다.

셋째, 학습자-교수자간의 상호작용이다. 이를 위해서는 콘텐츠와 LMS(Learning Management System)를 연동시켜 학습을 하면서 궁금한 내용이나 학습내용 중의 오류나 수정 사항에 대해 글을 게시할 수 있도록 하였다. 그러면 교수자는 학습자의 글을 확인한 후 글을 남기고, 학습자는 이를 다시 확인함으로써 상호작용이 이루어지도록 설계하였다. LMS를 통해 학습내용에 관해 학습자와 교수자간의 상호작용이 이루어짐은 물론 공지사항이 생길 경우 팝업창으로 제시함으로써 빠르고 정확하게 정보를 제공할 수 있도록 하였다.

#### 4) 화면 설계 전략

##### (1) 애니메이션 화면 설계 전략

애니메이션으로 표현하는 화면에서는 START 버튼을 학습자가 클릭하면 만화책 형태의 각각의 컷이 흑백으로 제시되었다가 음성에 따라 해당되는 컷이 활성화되는 형태로 설계하여 학습자의 주의를 집중할 수 있도록 하였다. 화면 하단에는 SCRIPT 버튼을 삽입하여 학습자가 캐릭터의 대화 내용을 언제든지 볼 수 있도록 설계하였고, 재생, 일시정지, 정지 버튼을 함께 삽입하여 학습자가 스스로 충분한 시간을 확보하여 현재 내용을 충분히 숙지할 수 있도록 하였다. 일반적으로 학습 제어 버튼은 마우스를 이용하여 선택하기 때문에 학습자의 학습을 용이하게 하기 위해 학습 화면 하단에 설계하였고, 학습내용에 집중하기 위해 지나치게 화려하거나 크게 디자인하지 않도록 주의하였다.

##### (2) 학습내용 화면 설계 전략

텍스트와 이미지로 구성되어 있는 학습내용의 경우 한 화면에 너무 많은 텍스트를 삽입하지 않고자 하였다. 화면에 지나치게 많은 요소를 삽입하는 것은 학습자의 주의를 산만하게 하고 가독성을 낮춰 학습 능률을 떨어뜨릴 수 있기 때문이다. 따라서 단순하고 명료하게 학습내용을 전달하고자 하였고, 중요한 부분은 형광펜 효과와 같은 강조 효과를 활용하여 눈에 띄게 제시하였다. 제목이나 부제는 본문과 다른 텍

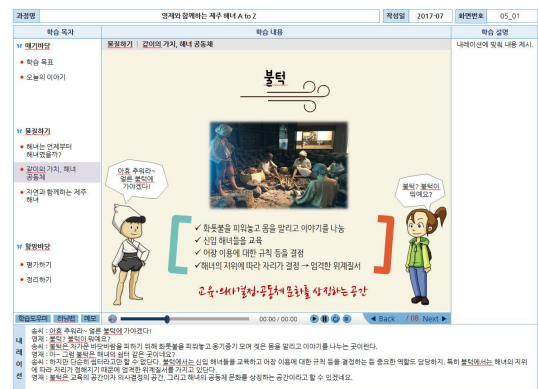
스트와 크기를 사용하였고, 글꼴은 단순하지만 친숙한 것을 사용하였다.

이미지를 사용할 때는 화면에 너무 크거나 작게 제시하지 않도록 주의하였고, 관련 내용과 한 화면에서 볼 수 있도록 설계하였다. 또한 제시된 템플릿들의 색상을 너무 많이 사용하지 않도록 하였고, 중심색을 2가지 정도 선정하여 채도를 높여나 낮춰 통일성을 주었다.

마지막으로 양 옆에 주요 캐릭터를 삽입하여 애니메이션에 이어서 함께 학습한다는 느낌이 들도록 화면을 구성하였고, 중간 중간 말풍선을 삽입하여 애니메이션을 보는 듯한 재미 요소를 주었다.



<그림 14> 애니메이션 화면 설계



<그림 15> 학습내용 화면 설계

### 3. 이러닝 콘텐츠 설계

#### 1) 시나리오 작성

##### (1) 배경 및 캐릭터 설정

##### ① 공간적 배경

주인공 영재는 평범한 20대 취업 준비생이다. 본 연구에서 제시할 제주 해녀 콘텐츠에서는 제주 해녀의 다양한 이야기를 담기 위해 현실 세계와 가상 세계를 구분하여 제시하였다. 먼저 현실 세계에서는 취업에 실패한 영재가 자신만의 시간을 갖기

위해 제주 올레 여행을 떠난다. 세화 바다 앞에서 걸음을 멈추고 생각에 잠겨 있던 영재는 이내 잠이 들게 된다.


잠든 영재는 그물에 걸려 허우적대고 있는 거북이를 구해 주고, 그 거북이를 따라 동굴로 빨려 들어가게 되면서 가상 세계로 이어지게 된다. 가상 세계 역시 현실 세계와의 연결성을 위해 세화 마을을 중심으로 이야기가 전개되도록 설정하였다. 특히 현실 세계와 가상 세계를 연결하는 공간과 가상 세계 내에서도 두 가지 공간을 연결하는 매개체를 모두 용궁 올레로 설정하여 학습자가 흥미롭게 이야기를 접할 수 있도록 하였다.

### ② 시간적 배경

앞서 공간적인 배경을 현실 세계와 가상 세계로 나누었다. 현실 세계에서는 2017년 현재로 설정하였다. 그리고 가상 세계는 두 시점으로 나누었는데, 먼저 제주 해녀 항일운동이 이루어지던 1930년대 초반과 지금의 해녀 모습으로 정착되었던 1980년대를 기점으로 이야기를 전개하였다. 즉, 2017년 현실 세계에 살던 주인공이 1930년대의 해녀를 만나고 1980년대의 해녀를 만나면서 해녀에 대해 알게 되는 이야기로, 이를 통해 학습자도 자연스럽게 해녀의 역사 및 문화에 대해 학습할 수 있도록 구성하였다.

### ③ 캐릭터 설정

<표 7> 주요 등장인물

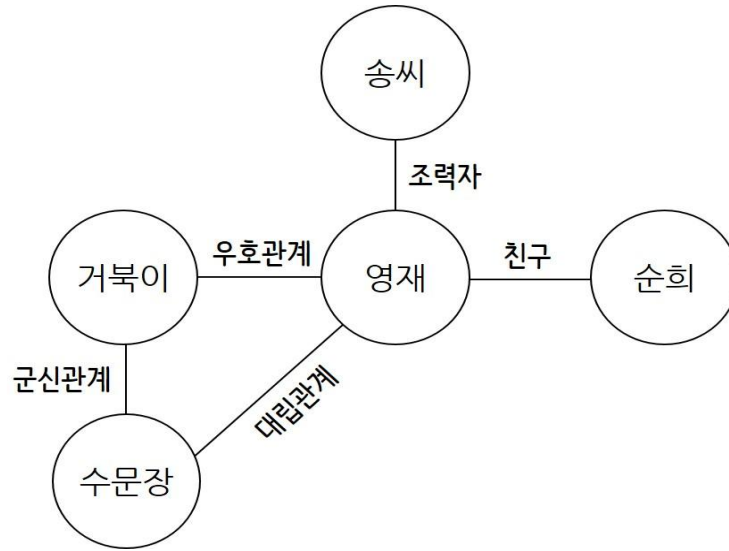
캐릭터	이름	특징	참재적 내포 의미
	영재	<p>번번한 취업 실패로 인해 자신감을 잃고 의기소침한 성격을 가진 인물이다. 나약하고 소심한 성격에서 점차 자신감을 회복하고 적극적인 성격으로 변해가는 인물이다. 해녀에 대해 점차 알아가는 멘티 역할을 담당한다.</p>	<p>이러닝 콘텐츠를 이끌어가는 주도적인 역할. 콘텐츠 학습자</p>

	송씨	부지런하고 마음씨 좋기로 마을 내에서도 소문이 자자하다. 위기에 처한 영재를 살뜰히 돌봐주고 영재가 물질을 배울 수 있도록 도와준 인물로 멘토의 역할을 담당한다. 때로는 온화하고 때로는 강단이 있는 인물이다.	이러닝 콘텐츠에서 학습내용을 전달하는 교수자의 역할. 멘토
	순희	영재의 유일한 친구이자 영재에게 물질을 알려주는 인물이다. 순박하고 친절하며 전형적인 시골 소녀의 이미지를 가진 인물이다.	학습자가 학습에 열의를 갖고 임하도록 동기부여를 해주는 역할.
	거북이	실제로는 용왕의 아들이지만 용왕의 뜻을 거역하여 거북이로 변하게 된다. 그러던 중 그물에 걸려 죽기 직전의 상황에 처하게 되고 영재의 도움으로 무사히 바다로 돌아갈 수 있게 된다. 훗날 위기에 처한 영재를 도와주어 은혜를 갚는다.	사건의 원인이자 결말을 제시해주는 인물. 주인공과 우호적인 관계
	수문장	영재를 죽음으로 몰고 가는 악역 캐릭터이다. 그러나 감정이 있어서 영재를 위기에 처하도록 하는 것이 아니라 용궁의 규칙에 따라 행동하기 때문에 절대적인 악역이라 할 수는 없다.	주인공을 위기에 빠뜨리는 인물. 스토리를 절정으로 이끌

인물을 설정함에 있어 이러닝 콘텐츠의 특성을 고려하여 멘토와 멘티의 역할을 담당할 인물을 두고자 하였다. 그러나 너무 정보 전달에 치우친 채 스토리를 전개하게 되면 학습자의 학습 참여도 및 흥미를 떨어뜨릴 수 있기 때문에 시대적 배경과 장소, 그리고 해녀 관련 콘텐츠라는 점 등을 고려하여 인물을 설정하였다. 본 콘텐츠는 제주 해녀에 대한 흥미를 유발하고 제주 해녀의 가치를 전달하는 데 주안점을 두었기 때문에 주인공인 영재가 앞서 밝힌 제주 해녀의 역사, 문화, 공동체의 가치



를 알아가도록 스토리 내용을 구성하였다.



<그림 16> 인물 관계도

인물 관계도를 보면 가운데 영재가 주인공인 것을 알 수 있다(그림 16). 영재를 중심으로 송씨는 영재의 양어머니로써 조력자 역할을, 그리고 외로운 영재의 유일한 친구인 순희가 핵심 인물로 나온다. 또한 거북이와 영재는 서로 위험에 처해 있을 때 구해주는 우호적인 관계이며, 수문장은 주인공 영재를 위험에 빠뜨리는 대립 관계로 나온다. 등장 인물의 설정 상 우호적인 인물도 있고 적대적인 인물도 있지만, 콘텐츠가 교육적인 것을 감안하여 절대적인 악인으로 설정하지는 않았다.

(2) 시나리오

<표 8> 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠 시나리오

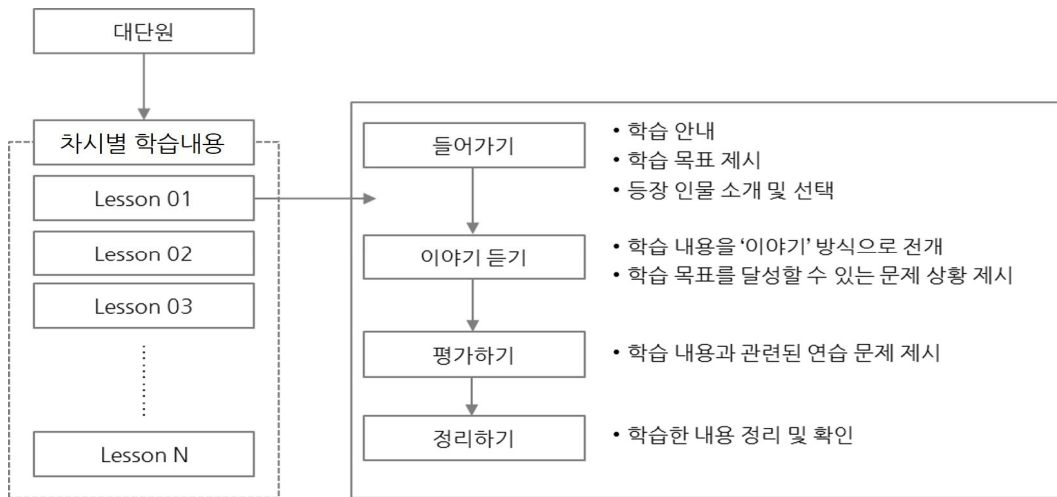
단계	장면	배경	사건 개요
발단	1	2016년 제주 세화 바다	영재는 취업에 실패하고 기분전환을 위해 제주로 올레길 여행을 떠났다. 세화 바다에 도착하여 쉬고 있을 때 그물에 걸린 거북이를 발견하고 거북이를 구해준다. 그러자 바위틈 사이로 큰 구멍이 생기더니 그 구멍으로 빨려 들어갔다.
전개	2	1931년 제주 세화 바다	쓰러진 영재가 정신을 차려보니 주변엔 해녀들이 둘러싸고 있었다. 영재는 자신이 1931년으로 시간 여행을 했다는 사실을 알게 되고 다시 돌아갈 방법을 찾지 못해 좌절하게 된다.

	3		자신을 보고 수군거리는 해녀들을 향해 자신의 양딸이라고 단호히 얘기하는 송씨를 보고 영재는 마음이 열리기 시작한다.
	4		시간이 지나 어느 정도 적응을 한 영재는 송씨의 제안으로 물질을 배우기 시작한다. 그러면서 유일한 단짝 순희를 만나게 된다.
	5	1932년 세화 오일장	관제 해녀어업조합이 뇌물을 제공한 일본인 상인에게 터무니없는 가격으로 해산물을 매입할 수 있도록 특혜를 주자 해녀 항일운동이 일어났고 송씨가 사라졌다. 송씨를 잃고 시름에 잠겨있던 영재에게 같은 동네 친구인 순희가 오랜만에 물질 나갈 것을 제안한다.
	6	1932년 세화 바다	물질을 하던 영재는 어마어마한 전복을 따기 위해 있는 힘껏 숨을 참고 전복 옆구리를 빗창으로 찌르자 정신을 잃었다.
	4	용궁	정신을 차린 영재는 자신의 앞에 휘황찬란한 길을 따라 걷기 시작했다. 그 길은 용궁으로 이어진 길이었다. 용궁의 화려한 모습에 넋이 나간 영재는 무작정 길을 따라 걸었다.
절정	7	용궁	영재는 우연히 보게 된 송씨의 뒷모습을 따라 걷다보니 용궁 세계로 오게 되었다. 넋을 놓고 걷고 있는 영재 앞에 험상궂은 수문장이 영재 앞을 막았다. 인간은 용궁에 들어올 수 없다는 규칙을 어기고 용궁으로 들어온 영재를 본 수문장은 용궁의 규칙에 따라 영재를 죽이려고 한다.
	8	용궁	갑자기 잘 생긴 젊은 청년이 나타나 수문장 앞을 가로 막았다. 수문장은 무기를 내려놓고 무릎을 꿇고 예를 갖췄다. 알고 보니 젊은 청년은 용왕의 아들로, 과거 영재가 그물에 걸린 거북이를 풀어준 적이 있는데, 바로 그 거북이가 용왕의 아들이었던 것이다. 거북이의 도움으로 영재는 무사히 용궁을 빠져나와 인간 세계로 갈 수 있었다.
결말	9	2016년 제주 세화 바다	잠에서 깬 영재는 해안가에 누워 있는 자신을 발견하게 되고 모든 것이 꿈이었음을 깨닫는다. 영재는 서둘러 숙소로 가던 중 해녀박물관을 발견하고 그곳에 들렀다. 박물관 내에 걸려있던 사진 속에 송씨와 순희, 그리고 꿈 속에서 만났던 마을 해녀들의 모습이 찍혀 있었다.

## 2) 스토리보드 작성

### (1) 학습 흐름도

스토리텔링 기반 교수-학습과정을 토대로 학습 플로우(Flow) 차트를 만들면 다음과 같다.



<그림 17> 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠 학습 흐름도

스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠의 교수-학습과정을 들어가기, 이야기 듣기, 평가하기, 정리하기의 네 단계로 구성하였다. 각 단계별 특성을 정리하면 다음과 같다.

<표 9> 학습 흐름도에 따른 주요 활동

단계	주요 활동
들어가기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 본 차시 관련 사례 제시</li> <li>· 학습 주제와 학습목표 제시</li> <li>· 사전 퀴즈 제시</li> <li>· 등장인물 소개</li> </ul>
이야기 듣기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 방식으로 꾸며진 학습내용 제시</li> <li>· 학습 중간 돌발 퀴즈 제시</li> </ul>
평가하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습내용을 4지선다형, OX 퀴즈형, 단답형 등 다양한 형태로 확인</li> </ul>
정리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 본 차시 학습한 내용 정리</li> </ul>

들어가기 단계에서는 본 차시와 관련된 사례를 카툰 형태의 애니메이션으로 제시하여 학습자의 흥미를 유발한다. 그리고 본 차시에서 학습할 차시명과 학습목표 및 학습내용에 대해 간략히 안내한다. 또한 학습이 스토리텔링 기반 이야기를 통해 진행됨을 안내하고 등장 인물을 소개함으로써 학습자의 동기를 유발한다.

이야기 듣기 단계에서는 주인공 영재가 해녀 송씨와 순희를 통해 해녀의 역사와 문화, 가치 등을 자연스럽게 알 수 있도록 내용을 제시한다. 전체적으로 애니메이션을 통해 내용을 전달하되 간략한 내용 정리를 화면 중간 중간 제시하여 학습자가 내용을 쉽게 기억할 수 있도록 한다. 즉, 텍스트, 클릭 이벤트, 삽화, 플래시 등 다양한 매체와 제시방법을 활용하여 학습자가 학습에 집중할 수 있도록 참여도를 높이고 학습이 지루하지 않도록 학습 중간에 돌발 퀴즈와 같은 적절한 이벤트를 추가한다.

평가하기에서는 지금까지 배웠던 학습내용을 4지선다형, OX 퀴즈형, 단답형 등 다양한 형태로 평가를 실시하고, 정리하기에서는 이야기 듣기에서 제시되었던 내용을 간략히 정리하여 학습내용을 상기시킬 수 있도록 다시 한번 제시한다.

#### (1) 스토리보드

스토리보드(Story Board)는 단순히 정지된 하나의 이미지가 아닌 동적인 움직임을 위한 밑그림으로, 시나리오의 제작을 통해 언어를 영상으로 바꾸는 과정이다. 즉, 카메라가 무엇을 볼 것이며, 어떻게 움직일 것인지 설명하는 최소한의 묘사가 그려지는 것이다. 스토리보드와 유사한 용어로는 러프 스케치(Rough sketch), 섬네일(Thumbnail), 콘티(Continuity) 등이 있다.<sup>24)</sup>

##### ① 인트로 화면

인트로에서는 제주 지도가 중앙에 배치되고 화면 하단부터 붓이 좌우로 움직이는 모션을 주면서 관광객과 딸, 돌하르방, 해녀 등 제주를 연상할 수 있는 이미지들이 순차적으로 제시된 다음 주인공인 영재 캐릭터와 함께 과정명이 제시되도록 하였다. 과정명은 중앙에 동적으로 제시하여 주의를 집중하도록 하였고, 주요 색상을 중심으로 과정명을 제시하여 전체적으로 통일감을 주고자 하였다. 과정명이 제시될 때는

24) 전영재, 「스토리보드를 통한 영화와 애니메이션의 표현적 특성연구」, 목원대학교, 2007, p.4

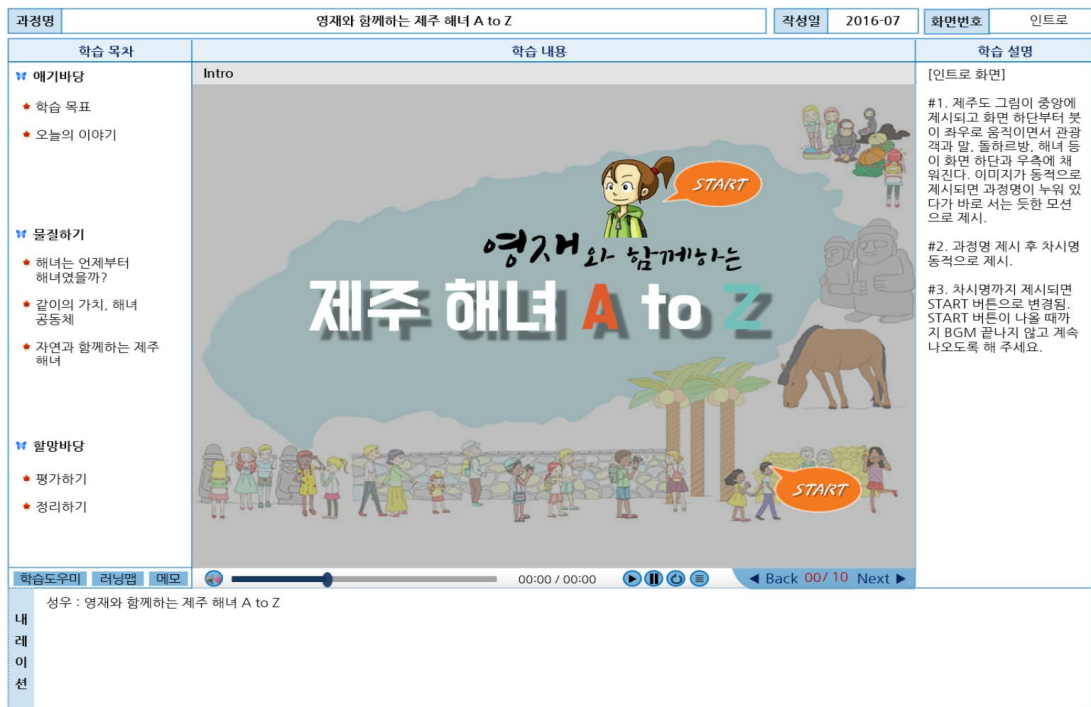
밝고 경쾌한 BGM과 함께 제시하고 BGM이 제시되는 동안 마우스를 따라 SKIP 버튼이 함께 움직이도록 하여 학습의 효율성을 높였다. BGM이 끝나면서 자연스럽게 START 버튼이 제시되고 해당 버튼을 클릭하면 학습이 시작된다.

### ② 학습목표 화면

학습목표에서는 이번 과정을 통해 학습할 내용을 간결하고 명확하게 제시하였다. 성우 음성에 맞춰서 학습목표를 차례로 제시하도록 하였고, 애니메이션 속 물질 모습을 함께 제시하여 학습에 대한 기대감을 높이고자 구성하였다.

### ③ 오늘의 이야기 화면

오늘의 이야기는 본격적인 학습 전에 학습의 동기를 부여하는 애니메이션이 전개되는 것으로 전체적인 스토리가 시작되는 페이지이다. 이 페이지에서는 학습이 이루어지는 부분이 아니기 때문에 제시되는 내용 전체를 애니메이션으로 제시하였고 화면 하단에는 스크립트를 함께 제시하여 학습자의 이해를 높이고자 하였다. 또한 애니메이션이 전개될 때는 것들이 비활성화 되었다가 해당 것의 음성과 함께 활성화 되도록 하여 학습자가 집중할 수 있도록 설계하였다.



<그림 18> 인트로 화면

과정명	영재와 함께하는 제주 해녀 A to Z	작성일	2016-07	화면번호	02
<b>학습 목적</b> <b>☞ 얘기바탕</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 목표</li> <li>• 오늘의 이야기</li> </ul> <b>☞ 물질하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 해녀는 언제부터 해녀였을까?</li> <li>• 감이의 가치, 해녀 공동체</li> <li>• 자연과 함께하는 제주 해녀</li> </ul> <b>☞ 할말바탕</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 공유하기</li> <li>• 평가하기</li> <li>• 정리하기</li> </ul>	<b>학습 내용</b> <b>얘기바탕   학습 목표</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이번 시간의 학습 목표를 확인해 보세요.</li> </ul>  <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>#2 학습 목표</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 제주 해녀의 역사에 대해 설명할 수 있다.</li> <li>☞ 제주 해녀의 공동체 문화를 상징하는 불턱에 대해 설명할 수 있다.</li> <li>☞ 자연과 함께하는 제주 해녀의 작업 환경과 환경 보전을 위한 제주 해녀의 노력에 대해 설명할 수 있다.</li> </ul> </div>	<b>학습 설명</b> 내레이션에 맞춰 내용 제시. #1, #2. 내레이션에 맞춰 한 줄씩 제시.			
<b>내레이션</b> 성우 : 이번 시간을 통해 여러분은 제주 해녀의 역사에 대해 설명할 수 있고 제주 해녀의 공동체 문화를 상징하는 불턱에 대해 설명할 수 있으며 자연과 함께하는 제주 해녀의 작업 환경과 환경 보전을 위한 제주 해녀의 노력에 대해 설명할 수 있을 것입니다.	<div style="text-align: center;"> <span>00:00 / 00:00</span> <span>Back 02 / 10 Next</span> </div>				

<그림 19> 학습목표 화면

과정명	영재와 함께하는 제주 해녀 A to Z	작성일	2016-07	화면번호	03
<b>학습 목적</b> <b>☞ 얘기바탕</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 목표</li> <li>• 오늘의 이야기</li> </ul> <b>☞ 물질하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 해녀는 언제부터 해녀였을까?</li> <li>• 감이의 가치, 해녀 공동체</li> <li>• 자연과 함께하는 제주 해녀</li> </ul> <b>☞ 할말바탕</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 공유하기</li> <li>• 평가하기</li> <li>• 정리하기</li> </ul>	<b>학습 내용</b> <b>얘기바탕   오늘의 이야기</b> 	<b>학습 설명</b> 내레이션에 맞춰 내용 제시. 만화 내용을 동적인 형태로 화면 이동되면서 제시되게 해 주세요. #1. 배경 제시.			
<b>내레이션</b> (핸드폰에 명동 알람이 울린다. 영재는 문자를 확인한다.) 영재 : 또 불합격이야. 이번이 벌써 8번째인데... 아휴. 이제 어떻게 해야 하지...? (잠시후, 한참을 바다를 바라보던 영재가 거북이 한 마리를 발견한다.) 영재 : 어? 거북이잖아? 저런... 그물에 걸려서 움직일썩을 못 하네. (그물에서 거북이를 구해주고 바다로 돌려보내준다.) 영재 : 감짜이야. 갑자기 등골이 생겼잖아! 저 뭘은 뭐지? 한 번 가볼까?	<div style="text-align: center;"> <span>00:00 / 00:00</span> <span>Back 03 / 10 Next</span> </div>				

<그림 20> '오늘의 이야기' 화면 (1)



<그림 20> 오늘의 이야기 화면 (2)



<그림 20> 오늘의 이야기 화면 (3)

#### ④ 소재목 간지 화면

본 이러닝 콘텐츠의 학습내용은 총 ‘해녀의 역사’, ‘해녀의 공동체 문화’, ‘자연을 위한 해녀의 노력’ 등 3개로 구성되어 있다. 소재목 간지 화면은 각 학습내용이 시작되기 전에 학습의 시작을 알리는 역할을 하고 학습자로 하여금 몰입도를 높이는 역할을 한다. 학습내용이 전개되는 메뉴는 물질하기라고 하여 해녀 콘텐츠라는 인상을 주고자 하였고, 하위 내용으로 학습내용을 메뉴에 넣었다. 화면 구성은 과정명이 제시될 때 나타났던 해녀와 돌하르방, 굴 등 제주를 상징하는 이미지가 순차적으로 제시된 후 성우 음성과 함께 소재목이 제시되도록 하였다.

과정명	영재와 함께하는 제주 해녀 A to Z		작성일	2016-07	화면번호	04_01
학습 목차	학습 내용	학습 설명				
<b>☞ 얘기바탕</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 목표</li> <li>• 오늘의 이야기</li> </ul>	<b>물질하기   해녀는 언제부터 해녀였을까?</b>	[소제목 간지 화면]  소제목 제시 영역이 자연스럽게 만들어지고, 제주도와 관련된 해녀, 돌하르방, 굴 등과 함께 소제목 제시. 소제목 제시 후 1~2초 후 다음 슬라이드 내용으로 자연스럽게 이동함.				
<b>☞ 물질하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 해녀는 언제부터 해녀였을까?</li> <li>• 같이의 가치, 해녀 공동체</li> <li>• 자연과 함께하는 제주 해녀</li> </ul>	<b>☞ 할말바탕</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 공유하기</li> <li>• 평가하기</li> <li>• 정리하기</li> </ul>					
<b>학습도움미</b> <b>리딩맵</b> <b>메모</b>	00:00 / 00:00    ◀ Back 04 / 10 Next ▶		<b>내 레 이 션</b> 1. 해녀는 언제부터 해녀였을까?			

<그림 21> 소제목 간지 화면

### ⑤ 학습하기 화면

본 학습 화면은 멘토인 송씨와 멘티인 영재의 대화로 구성되었다. 둘의 관계는 오늘의 이야기 부분에서 제시되기 때문에 학습자는 본 학습에 들어와서도 캐릭터에 대한 이질감 없이 쉽고 재미있게 학습을 할 수 있다. 간간히 순희라는 캐릭터가 등장하여 학습자의 지루함을 덜고자 하였다.

학습은 제주 해녀의 역사, 제주 해녀의 공동체 문화, 그리고 자연과 공존하는 제주 해녀라는 세 가지 주제를 가지고 이에 맞게 학습내용을 제시하였다. 캐릭터의 대화를 통해 학습내용이 전개되지만, 화면 중앙에 관련 내용을 도표나 그림, 텍스트 등으로 제시하여 학습자의 이해를 높이고자 하였다. 그리고 앞서 오늘의 이야기의 연장선인 느낌을 주고자 화면 중간에 캐릭터에 말풍선을 함께 제시하였다.

학습이 다 끝난 뒤에는 다시 오늘의 이야기 스토리와 이어지면서 결말을 애니메이션으로 제시하였다.





과정명	영재와 함께하는 제주 해녀 A to Z		작성일	2016-07	화면번호	06_02			
학습 목적	학습 내용				학습 설명				
<b>❖</b> 얘기바탕 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 목표</li> <li>• 오늘의 이야기</li> </ul>	<div style="text-align: center;"> <p><b>“ 개뎅이 ”</b></p> <p><b>1년에 두세 번 해안가와 조간대에서 공동으로 청소를 하고 잡초를 베는 작업</b></p> <p><b>자연과 공존하는 해녀의 삶을 영접할 수 있음</b></p> </div>				내레이션에 맞춰 내용 제시.				
<b>❖</b> 물질하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 해녀는 언제부터 해녀였을까?</li> <li>• 같이의 가치, 해녀 공동체</li> <li>• 자연과 함께하는 제주 해녀</li> </ul>									
<b>❖</b> 할말바탕 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 평가하기</li> <li>• 정리하기</li> </ul>									
<p><b>학습도움미</b>    <b>리닝맵</b>    <b>메모</b>    00:00 / 00:00    ◀ ▶ ⏪ ⏩ ⏴ ⏵    ◀ Back 06 / 10 Next ▶</p> <p><b>내레이션</b>          송씨 : 영재야! 오늘 개뎅이가 있으니 얼른 서둘러야겠다.          영재 : 개뎅이요? 개뎅이가 뭐예요?          송씨 : 개뎅이는 1년에 두세 번 해안가와 조간대에서 공동으로 청소를 하고 잡초를 베는 작업이란다.          영재 : 바다 청소 같은 것이네요?          송씨 : 그렇지, 이렇게 개뎅이를 하면 채취하려는 해초나 조개류의 먹이가 되는 해초가 잘 자란다. 또한 소라나 전복의 종묘를 마을어장에 뿌리는 일도 해녀의 의무사항이지. 이렇게 해녀는 자연과 공존하는 삶을 살아가고 있단다.</p>									

<그림 22> 학습하기 화면 (3)

### ⑥ 평가하기 화면

평가하기에서는 학습과 관련된 문항을 퀴즈 형태로 제시하였다. 평가하기 화면으로 전환되면 퀴즈에 대한 안내를 한 후 학습자로 하여금 START 버튼을 클릭하게 함으로써 집중할 수 있는 요소를 주었다. 문제는 총 3개로 모두 객관식으로 제시되며, 정답일 경우에는 긍정적인 효과음과 함께 ‘정답입니다’라는 텍스트가 화면에 제시되도록 하였다. 만약 오답일 경우에는 첫 번째는 ‘다시 한 번 생각해보세요.’라는 텍스트가 화면에 지시되고, 두 번째로 틀렸을 경우에는 부정적인 효과음과 함께 ‘틀렸습니다.’라는 문구가 화면에 제시되면서 정답과 해설이 나타나도록 하였다.

과정명	영재와 함께하는 제주 해녀 A to Z		작성일	2016-07	화면번호	08_01
학습 목적	맞보기   평가하기		학습 내용		학습 설명	
<b>W</b> 얘기바탕 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 목표</li> <li>• 오늘의 이야기</li> </ul> <b>W</b> 물질하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 해녀는 언제부터 해녀였을까?</li> <li>• 같이의 가치, 해녀 공동체</li> <li>• 자연과 함께하는 제주 해녀</li> </ul> <b>W</b> 할망바탕 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 평가하기</li> <li>• 정리하기</li> </ul>	<div style="text-align: center;"> <p>#1 퀴즈!</p> <p>퀴즈를 풀면서 학습을 잘 했는지 확인해 보세요.</p> <p>준비되었다면 START 버튼을 클릭하세요.</p> <p>문제는 총 3문제이고, 기회는 2번 주어집니다.</p> <p>START!</p> </div>		페이지 허전하지 않게 디자인 해주세요. #2. 스타트 버튼 클릭 유도 효과 넣어주세요.			
학습도움미	러닝맵	메모	00:00 / 00:00		Back 08/10 Next	
내 레 이 션	성우: #1 퀴즈를 풀면서 오늘 학습한 내용을 얼마만큼 이해하셨는지 확인해 볼까요? #2 START 버튼을 클릭하여 문제를 풀어보세요.					

<그림 23> 평가하기 화면 (1)

과정명	영재와 함께하는 제주 해녀 A to Z		작성일	2016-07	화면번호	08_02
학습 목적	할망바탕   평가하기		학습 내용		학습 설명	
<b>W</b> 얘기바탕 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 목표</li> <li>• 오늘의 이야기</li> </ul> <b>W</b> 물질하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 해녀는 언제부터 해녀였을까?</li> <li>• 같이의 가치, 해녀 공동체</li> <li>• 자연과 함께하는 제주 해녀</li> </ul> <b>W</b> 할망바탕 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 평가하기</li> <li>• 정리하기</li> </ul>	<div style="text-align: center;"> <p>1. 불턱에 대한 설명으로 옳지 않은 것을 고르세요.</p> <p>① 겹은 몸을 말리고 옷을 갈아입는 공간이다.            ② 물질에 대한 기술과 지식을 전수한다.            ③ 마을의 대소사를 다수결로 정한다.            ④ 삶의 지혜를 깨우치고 나눠가는 공간이다.</p> <p>확인</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>정답: ③            해설: 마을의 대소사를 의논하지만 해녀의 지위에 따라 불턱 내에 자리가 정해지는 등 엄격한 위계질서가 있다. 특히 해녀공동체에서는 연장자의 의견을 존중하는 전통을 가지고 있다.</p> <p>다음 문제 →</p> </div>		START 버튼 클릭 시 문제 제시. 2번의 기회를 줌. 정답일 경우 긍정의 효과음과 함께 '정답입니다.' 텍스트 제시되며 정답과 해설 내용 제시 Next 버튼 생성 오답일 경우 1회 오답일 시, 부정의 효과음과 함께 "다시 한 번 생각해보세요"라는 경고창 제시. 2회 오답일 시 부정의 효과음과 함께 '틀렸습니다.' 문구 제시되며 정답, 해설, Next버튼제시. 3번 문제가 끝나면 '다음 문제' 버튼 자리에 결과확인 버튼 생성 풀고 있는 문제 번호 차별화. 문제를 모두 풀면 결과보기 화면 제시.			
학습도움미	러닝맵	메모	00:00 / 00:00		Back 08/10 Next	
내 레 이 션						

<그림 23> 평가하기 화면 (2)

⑦ 정리하기 화면

‘정리하기’에서는 앞서 학습했던 내용을 소제목에 따라 순차적으로 정리하여 제시하였다. 화면 하단에는 ‘Print’ 버튼을 삽입하여 자료를 다운로드 및 인쇄할 수 있도록 하여 온라인 학습이 오프라인까지 이어지도록 하였다.

과정명	영제와 함께하는 제주 해녀 A to Z		작성일	2016-07	화면번호	09
학습 목차	학습 내용			학습 설명		
<b>W</b> 얘기바탕 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 목표</li> <li>• 오늘의 이야기</li> </ul>	<b>W</b> 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>• #1 해녀는 언제부터 해녀였을까?               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 고려조 이전 기록 : 주로 해녀들의 채취물인 진주나 전복 등 조공(朝貢)과 관련된 자료</li> <li>• 삼국사기 : 가축섬라소산(珂則涉羅所産)</li> <li>• 고려사 : “문종 33년(1079년) 때 탐라국의 구당사 윤응균이 큰 진주 2매를 고려에 보내었는데(중략)”</li> <li>• 조선본풀이 : ‘진주할망’과 관련 본풀이</li> <li>• 조선왕조실록 : 기건(奇堅) 목사에 관한 기록</li> <li>• 제주풍토기 : “미역을 캐는 여자를 잠녀(潛女)라 하는데 2월부터 5월까지 바다에서 작업한다(중략)”</li> <li>• 이형상(李衡祥)의 &lt;담라순력도&gt; 중 &lt;병담범주(屏潭泛舟)&gt;</li> </ul> </li> <li>• #2 같이의 가치, 해녀 공동체               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 불턱의 기능                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 물질과 관련된 기술과 지식을 전수하는 공간</li> <li>- 삶의 지혜를 나눠가는 공간</li> <li>- 해녀의 지위에 따라 엄격한 위계질서가 있는 공간</li> <li>- 마을의 대소사를 의논하는 공간</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>			#1. 내레이션에 맞춰 동적으로 제시. #2. 버튼 클릭 시 요약 노트 내용 프린트할 수 있음.		
<b>W</b> 물결하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 해녀는 언제부터 해녀였을까?</li> <li>• 같이의 가치, 해녀 공동체</li> <li>• 자연과 함께하는 제주 해녀</li> </ul>						
<b>W</b> 할망바탕 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 평가하기</li> <li>• 정리하기</li> </ul>						
학습도움미   라닝맵   메모   00:00 / 00:00   Back 09/10 Next						
내레이션	성우: #1 이번 시간에 학습한 정리 팁입니다. 제시된 내용을 통해 다시 한 번 숙지해 보세요.					

<그림 24> 정리하기 화면

## V. 결론

본 논문에서는 기존 이러닝 콘텐츠가 가지고 있던 문제점과 제주 해녀 관련 교육의 문제점을 파악하고, 이를 보완할 목적으로 교원을 대상으로 제주 해녀에 대한 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠 프로토타입을 개발하였다.

스토리텔링은 흥미롭고 의미 있으며 일련의 사건들 속에서 관계성을 갖는 스토리(story)를 다양한 방식-멀티미디어적 속성-으로 전달(telling)하여 학습자와 맥락적인 상황을 상호작용적으로 공유하는 것을 의미한다. 이러한 스토리텔링은 현대사회에 접어들면서 관심이 증가하였고, 서사학의 개념에서 점차 발전되어 영화, 연극 등 스토리를 전제로 하는 장르뿐만 아니라 멀티미디어 콘텐츠와 접목하는 사례가 급증하였다. 이렇게 스토리텔링에 대한 관심이 증가함에 따라 이러닝 콘텐츠에서도 학습내용을 전달하기 위해 스토리텔링을 활용하는 경우가 많아진 반면 스토리텔링을 기반으로 한 이러닝 콘텐츠의 개발 과정에 대한 연구는 미비한 실정이다.

한편, 제주 해녀는 2016년 11월 30일 유네스코 인류무형문화유산에 등재되었다. 그러나 현재 제주 해녀의 수는 급격하게 감소하고 있고 그나마 활동하고 있는 해녀도 대부분 50세 이상의 노년층이어서 해녀 문화의 위기론이 끊임없이 제기되고 있다. 이러한 현실을 개선하기 위한 일환으로 제주 해녀에 대한 관심을 높이기 위해 행정당국의 지원, 제주 해녀를 소재로 한 문화 콘텐츠의 제작, 오프라인 공간에서의 제주 해녀 교육 등이 추진되어 왔지만, 막대한 시간과 비용을 들인 것에 비해 제주 해녀 문화를 전달하는 효과는 그리 높지 않았다. 이에 본 연구에서는 제주 해녀의 핵심 가치를 바탕으로 제주 해녀 이러닝 콘텐츠 프로토타입 개발을 위해 다음과 같은 내용으로 연구를 진행하였다.

첫째, 제주 해녀 관련 기존 콘텐츠를 분석하여 기존 콘텐츠 현황 및 기존 콘텐츠가 갖고 있는 한계점 등을 바탕으로 제주 해녀 이러닝 콘텐츠의 필요성을 제시한다. 둘째, 스토리텔링 기반 제주 해녀 콘텐츠의 프로토타입 설계를 위한 제주 해녀의 핵심 가치를 도출한다. 셋째, 도출된 제주 해녀의 가치를 바탕으로 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠 프로토타입을 설계한다.

이를 위해 우선 제주 해녀 관련 기존 콘텐츠를 텍스트, 전시·공연, 시청각, 기타로 나누어 분석하였다. 그 결과 제주 해녀가 유네스코에 등재되기 위해 노력을 기울였던 2010년대에 들어 콘텐츠의 수가 급증했음을 알 수 있었다. 그러나 교육적 효과는 크지 않았다는 점, 시간과 비용을 들여야 한다는 점, 일시적이고 영구적이지 않다는 점 등 기존 콘텐츠가 갖고 있는 여러 가지 문제점도 파악할 수 있었다.

이어서 제주 해녀가 갖고 있는 다양한 문화 요소 중에서 학습내용으로서 적절한 핵심 가치를 파악하고자 하였다. 이는 제주 해녀의 유네스코 등재 이유를 근거로 구분하였다. 즉, 제주 지역의 독특한 문화적 정체성을 상징하고, 관련 지식과 기술이 공동체를 통해 전승되며, 자연친화적인 방법으로 환경을 보호한다는 점이다. 따라서 제주 해녀의 가치를 제주 해녀의 역사, 제주 해녀의 공동체 문화 그리고 제주 해녀의 자연친화적인 작업 방식으로 나누어 관련 내용을 정리하였다.

마지막으로 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠의 프로토타입을 설계하였다. 프로토타입은 스토리 설계 전략, 학습동기 설계 전략, 상호작용 전략, 화면 설계 등으로 나누어 제시하였고, 이를 바탕으로 스토리보드를 구성하였다. 또한 학습내용을 애니메이션으로 제시하여 학습자의 흥미와 몰입을 유도하여 학습 효과를 높이고자 하였다.

기존의 이러닝 콘텐츠는 일정 차시와 분량으로 편성되도록 규정하고 있기 때문에 콘텐츠 개발 시 내용의 중요도와 상관없이 인위적으로 분량을 맞추는데 급급하였다. 때문에 학습자는 정해진 시간동안 중요하지 않은 내용까지 지루하게 앉아서 학습을 할 수밖에 없었다. 이러한 문제를 극복하고자 본 연구에서는 기존의 이러닝 콘텐츠 형식과는 달리 한 차시의 스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠를 제안하였다.

본 연구를 통해 개발된 이러닝 콘텐츠는 따분하고 일방적인 기존 이러닝 콘텐츠를 대신하여 학습자의 흥미를 유도하고 이야기를 통해 제주 해녀에 관해 자연스럽게 지식 습득이 가능할 것으로 기대된다. 또한 한 차시 안에 제주 해녀의 전반적인 내용을 쉽고 재미있게 전달함으로써 학습자의 몰입도를 높일 수 있으며, 교사를 대상으로 하기 때문에 이후 학생들을 대상으로 한 교육 프로그램으로도 활용할 수 있다.

또한 OSMU 콘텐츠로 활용도 가능하다. 인터넷 공간을 넘어 모바일 공간으로의 전환이 자유롭고 콘텐츠 속 이야기 자체는 제주 해녀라는 원천 재료를 토대로 새롭게 만들어진 것이기 때문에 애니메이션, 영화, 소설 등 다양한 매체로의 확장이 가

능할 것이다.

본 연구 결과를 보완하고 실제 현장에 적용하기 위해서는 다음과 같은 후속 작업이 필요할 것이다. 우선 실제 콘텐츠를 제작하고 교육적 효과성을 검증할 필요가 있고 학습자의 몰입도를 높이는 상호작용을 스토리 구성 단계부터 적용하는 스토리텔링에 대한 연구도 필요하다. 더불어 본 콘텐츠를 교육 프로그램으로 어떻게 적용할 수 있는지에 관한 구체적인 실천 방안에 대한 연구가 이루어져야 한다.

이러한 후속 작업을 바탕으로 본 연구 결과는 제주의 독특한 문화적 정체성을 상징하는 해녀에 대한 사람들의 관심을 높이고, 해녀의 보존 필요성을 이해하는 데 활용될 수 있을 것이다. 향후 해녀 외에도 스토리텔링을 활용한 다양한 이러닝 콘텐츠 연구가 활발하게 이루어지길 기대해본다.

## 참 고 문 헌

### 《단행본》

- 박인기·이지영·이미숙·김지남·김수미 (2013), 『스토리텔링과 수업기술』, (주)사회평론
- 안성혜·송수미 (2009), 『에듀테인먼트 콘텐츠 기획』, 커뮤니케이션북스
- 이인화 (2014), 『스토리텔링 진화론』, 해냄
- 정현재 (2009), 『실전e러닝지침서 e러닝지도실무』, 콘텐츠미디어
- 좌혜경 외 (2006), 『제주 해녀와 일본의 아마 해녀』, 민속원
- 최혜실 (2006), 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 말하다』, 삼성경제연구소

### 《보고서》

- 김민호·문현식·홍효정 (2015), 『제주 해녀문화 대중화를 위한 교육 프로그램 개발』, 제주특별자치도·제주발전연구원
- 김순이·박찬식·현재민 (2015), 『2015 제주 해녀문화 아카데미』, 제주 해녀박물관
- 좌혜경·강정식 (2014), 『제주 해녀문화 실태조사 및 지속가능한 보전 방안』, 제주발전연구원
- 제주특별자치도 (2015), 『제주 해녀 나잠어업 국가중요어업유산 지정신청서』

### 《학술논문》

- 유철인 (1998), 「물길하는 것도 머리싸움: 제주 해녀의 생애이야기」, 한국문화인류학 31(1)

### 《학위논문》

- 강민경 (2010), 「지리교육에서 스토리텔링의 활용방안에 관한 연구」, 석사학위논문, 경북대학교
- 김은정 (2003), 「교육용 멀티미디어 콘텐츠에서 인터랙티브 스토리텔링의 적용에 관한 연구: 아동용 에듀테인먼트 타이틀을 중심으로」, 석사학위논문,



이화여자대학교

- 김혜숙 (2009), 「제주 해녀의 삶을 투영한 도자조형 연구」, 석사학위논문,  
제주대학교
- 김현숙 (2003), 「스토리텔링을 활용한 교수-학습방법이 환경교육에 미치는 효과」,  
석사학위논문, 인천교육대학교
- 김형진 (2007), 「스토리텔링 기반 e-러닝 콘텐츠의 설계 전략 탐색과 프로토타입  
설계」, 석사학위논문, 안동대학교
- 윤혜선 (2003), 「중학교 한자학습을 위한 웹 기반 교수 프로토타입 설계 및 개발」,  
석사학위논문, 부산대학교
- 이선화 (2016), 「제주 해녀 생애사의 스토리텔링을 통한 문화콘텐츠 활성화 방안」,  
석사학위논문, 제주대학교
- 이정미 (2010), 「스토리텔링 기반 이러닝 콘텐츠 프로토타입 설계 - 사이버  
가정학습 초등학교 4학년 사회과 단원을 중심으로 -」, 석사학위논문,  
부산대학교
- 전하형 (2010), 「이러닝 교수자-학습자 상호작용과 콘텐츠 품질이 학습성과에  
미치는 영향과 학습만족도의 매개효과」, 석사학위논문, 중앙대학교
- 조재선 (2010), 「스토리텔링을 활용한 팝아트 감상교육 프로그램 개발 연구 -  
초등학교 5, 6학년을 대상으로 -」, 석사학위논문, 경희대학교
- 황수경 (2010), 「스토리텔링을 활용한 유아영어학습의 효과」, 석사학위논문,  
경희대학교
- Ellis, G, R Brewster, J. (1991). The Storytelling Handbook for Primary Teacher.  
New York: Penguin Press.

《웹사이트》

숨비소리, <http://www.sumbeesori.com/>

제주신보, <http://www.jejunews.com/>

한국교육신문, <http://www.hangyo.com/>

한국일보, <http://hankookilbo.com/>

해녀박물관, <http://www.haenyeo.go.kr/>

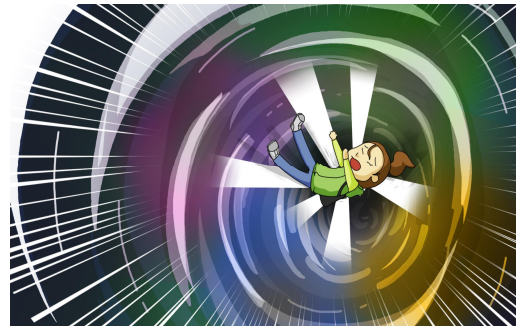
## 부 록

#1.

‘죄송합니다. 귀하는 최종면접에서 불합격하셨습니다.’



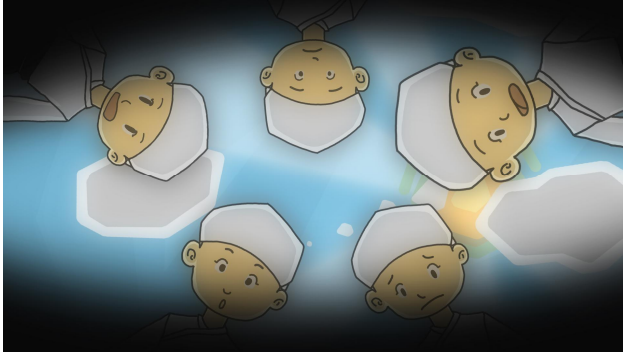
영재는 기다리던 문자의 내용을 보고 한숨을 내뿜는다. 이번이 벌써 8번째다. 한 해 한 해 나이가 들수록 영재는 자신만 뒤처지는 것이 아닌지 조바심이 든다. 영재는 바람도 쉴 겸 생각도 정리할 겸 제주의 올레 길을 걸으며 앞으로 어떻게 해야 할 지 미래에 대해 고민해 보기로 생각했다. 영재가 찾은 곳은 제주도의 동쪽 조용한 마을 세화다. 영재는 시원한 바닷바람을 맞으며 올레 길을 걷는다. 맑은 공기와 탁 트인 바다를 보니 영재의 고민도 잠시나마 사라진 듯 개운하다. 얼마나 시간이 지났을까. 영재의 발끝에 파도가 닿을 듯 말 듯 찬 기운이 엄습해 온다. 영재는 찬 기운에 놀라 얼른 몸을 일으킨다. 백사장 위에 잠든 자신이 한심하다 생각한 영재는 얼른 가던 길을 재촉하였다. 그때 영재 눈앞에 거북이 한 마리가 그물에 걸려 허우적대고 있었다. 영재는 얼른 그물을 풀어 거북이를 바다로 보내주었다. 그러자 바위틈 사이로 섬광이 비추고 바위가 움직이더니 거대한 동굴이 생겼다. 영재는 호기심에 동굴로 다가갔고 이내 몸이 빨려 들어갔다.



#2.

"이봐요. 정신 차려요."

"바다에 빠져서 정신을 잃은 거 아니에요?"



사람들 소리의 영재는 스프룩 눈을 떴다. 쓰러져 있는 영재 주위로 해녀들이 모여 있다. 영재는 깜짝 놀라 후다닥 일어났다. 영재는 가던 길을 재촉하기 위해 자신의 배낭을 찾았지만 배낭이 보이지 않았다. 게다가 주변이 어딘가 조금 달라 보였다.

"할머니, 제 가방 못 보셨어요?"

"가방? 그런 건 못 봤는데... 잃어버렸어?"

"그런 것 같아요. 혹시 핸드폰 있으시면 좀 빌려주시겠어요?"

"헐... 핸드폰? 그게 무슨 말이야?"

"전화기요, 전화기"

영재의 모습을 지켜보던 다른 해녀가 거들었다.

"어르신, 아무래도 바다에 빠져서 정신을 놓은 것 같은데요."

영재는 정신을 잃기 전과 지금이 매우 다르다는 것을 알아차렸다.

"할머니, 여기가 어디예요?"

"여기? 세화 바다지."

영재는 머뭇거리며 오늘의 날짜를 할머니께 물었다.

"오늘? 오늘은 31년 4월 30일이지."

"네? 1931년이요?"

영재는 분명 2017년에 제주로 여행을 와서 세화 바다를 거닐고 있었다. 그런데 1931년이라니. 어떻게 80년을 넘게 거슬러 올라올 수 있단 말인가. 영재는 정신

을 잃고 난 뒤를 생각해보려고 노력했지만 도무지 아무 생각이 들지 않았다. 머  
리만 점점 더 지끈거리며 아파올 뿐이었다.

“할머니. 저는 분명히 2017년에 제주도로 올레 길 여행을 왔었는데 정신을 잃고  
깨어나 보니 1931년이래요. 이게 도대체 어떻게 된 일이에요? 할머니들은 아시는  
거 있으세요?”

영재의 물음에 해녀들은 대답 없이 서로를 멀뚱멀뚱 바라볼 뿐이었다. 그저 바다  
에 빠져 정신을 놓은 것이라 생각하고 어떻게 해야 할지 의논하기 시작했다. 서  
로 눈치만 보고 미루던 찰나 송씨 아주머니가 이야기 했다.

“제가 이 아가씨 정신 차릴 때까지 돌볼게요. 걱정 마세요.”

#3

모든 것이 낯설었던 영재는 송씨의 집 작은 방 밖으로 나오지 못한 채 두려움에  
떨고 있었다. 도무지 이곳에서 다시 2017년으로 돌아갈 방법이 떠오르지 않았다.  
영영 이곳에서 살아야 하는 두려움이 영재를 덮쳤다. 그런 영재의 모습이 안쓰러  
웠던 송씨는 영재에게 같이 바다에 가보지 않겠냐고 제안한다. 몇 날 며칠 따뜻  
하게 자신을 돌봐주는 송씨에게 조금씩 마음이 열린 영재는 송씨를 따라 바다로  
갔다. 송씨의 제안도 제안이었지만 자신이 이곳으로 오게 된 바다로 다시 가보면  
어떤 해결책이 생길 거라고 영재는 생각했기 때문이었다.

불턱에는 작은 모닥불이 피워져 있었고 사람들이 웅기중기 모여앉아 물질 준비  
를 하고 있었다. 불턱으로 다가오는 송씨를 보자 모여 있는 사람들은 반갑게 송  
씨를 맞이했다. 송씨 뒤로 영재의 모습이 보이자 반갑게 맞이하던 사람들이 살짝  
놀란 표정을 지어 보였다.

영재는 불턱 구석에 웅크려 앉아 그저 모닥불만 쳐다보았다. 그런 영재를 다른  
해녀들은 수군거렸다. 영재가 어디서 온 누구인지, 언제쯤이면 기억을 되찾을지,  
송씨는 언제까지 저 아가씨를 돌봐줄 것인지 등 모든 것이 궁금증 투성이었다.  
그런 사람들의 모습에 영재는 더욱 주눅이 들었고 송씨는 사람들을 향해 단호히  
말했다.

“영재가 기억이 돌아올 때까지 내 양딸이니까 그만들 수군거리게.”

송씨의 단호하고 강경한 모습에 젊은 해녀들은 이내 흩어졌고 영재는 그런 송씨

가 내심 고마웠다.

“나는 가서 물질하고 올테니 여기서 기다리렴. 바다 보면 기억이 돌아올지 모르잖아.”

송씨는 다른 해녀들과 함께 바다로 들어갔다. 그런 송씨의 모습이 이내 바다 속으로 사라졌고 영재는 그제야 일어서서 바다를 보았다.

#4

송씨를 따라 다닌 지 어언 석 달이 지났다. 이젠 매일 보는 아주머니들과도 이런저런 얘기를 할 만큼 친해졌고 물질은 못하지만 아주머니들이 멩게나 소라를 캐오면 아주머니들을 도와 들어주기도 하고 제법 이런 생활에 적응하고 있었다. 물질을 마치고 집으로 돌아오는 길에 송씨는 영재에게 한 가지 제안을 했다.

“영재야, 물질 배워보는 게 어때? 배워보고 싶지 않아?”

“물질이요? 글썄요.. 제가 잘 할 수 있을까요?”

“처음부터 잘하는 사람이 어디 있어? 내일부터 물질 배워보렴.”

여느 때와 다름없이 불턱에서 물질을 준비하는 사람들이 있었다. 영재도 송씨에게 장비들을 받아 눈치껏 따라 갖추어 물질 준비에 나섰다. 준비를 마친 영재는 송씨를 따라 바다로 들어가려고 하자 송씨가 만류한다.

“영재는 오늘 물질이 처음이니 여기 아이들이랑 배워야 해. 저기 애기바당 보이지? 저기서 물질 배우렴.”

“네? 애기바당이요?”

“애기바당이라고 저기 얽은 바다 있잖아. 저기서 먼저 물질을 익힌 다음에 익숙해지면 그때 본격적으로 바다에 가는 거지.”

애기바당에는 이제 갓 열 살을 넘긴 듯한 어린 소녀들이 자맥질을 연습하고 있었다. 영재는 자신보다 열 살은 어린 친구들과 물질을 배워야 한다는 것이 조금 당황스러웠지만 이내 수긍하고 애기바당으로 향했다.

그 곳에는 올해 열여섯 살인 순희가 있었다. 순희네 집은 마을에서 꽤 넓은 밭을 가지고 있어 살림이 넉넉했음에도 불구하고 순희의 엄마는 늘 부지런히 물질을 하러 나오곤 했다. 그런 엄마를 닮아 순희도 부지런하고 마음 씩씩이가 좋았다.

“저기.. 내가 물질을 배워보려고 하는데 뭐부터 어떻게 해야 할지를 몰라서.. 좀

가르쳐 줄 수 있어?”

쭈뼛쭈뼛 다가 온 영재에게 순희는 생글생글 웃으며 대답했다.

“언니가 영재 언니구나? 나를 따라와. 나도 잘은 못하지만 내가 가르쳐줄게.”

그렇게 영재와 순희는 둘도 없는 단짝이 되었다. 언제나 함께 물질을 다녔고 동네 이곳 저곳을 순희 덕분에 영재는 알게 되었으며 동네 사람들과 잘 지내게 된 것도 순희가 영재를 데리고 다닌 덕분이었다. 이곳 생활이 낯설고 어려웠던 영재에게 순희는 편한 친구처럼, 애교 많은 동생처럼, 때로는 의젓한 언니처럼 다가와 살뜰이 영재를 챙겼다.

#5

시간이 흘러 영재도 어엿한 해녀로 성장했다. 제법 깊은 바다로 따라 가 간간히 전복과 소라를 캐오기도 했다. 나날이 늘어가는 영재의 물질 실력을 보며 송씨도 흐뭇했다.

“영재야. 오늘은 개뒹이 날이니 얼른 준비해서 나가자.”

“개뒹이요? 개뒹이가 뭐예요?”

“음... 쉽게 말해 바다 청소하는 날이지. 바다 잡초를 베어내고 정리해서 해산물들이 잘 자랄 수 있도록 하는 거란다. 이걸 해녀라면 누구나 해야 하는 중요한 일이지.”

“아, 그렇군요. 얼른 서둘러요. 아주머니.”

하지만 평화로운 나날도 잠시, 관제 해녀어업조합이 뇌물을 제공한 일본인 상인에게 터무니없는 가격으로 해산물을 매입할 수 있도록 특혜를 주었다는 이야기가 마을에 전해졌다. 이 때문에 제값을 받지 못한 송씨와 마을 해녀들은 울분을 터뜨렸다.

“아니, 물질을 아무리 해도 남는 게 없어요. 이럴 수가 있습니까?”

“아이고 진짜 어떡하면 좋지...”

이를 듣고 있던 송씨는,

“가만히 앉아서 당할 수만은 없어요. 항의라도 해 봐야지.”

항의라도 해 보겠다고 길을 나섰던 송씨는 이틀이 지나고 삼일이 지나도 집으로 오지 않았다. 영재는 마을 이곳저곳을 수소문하며 송씨의 행방을 알아보았지만

그저께 세화 오일장에서 봤다는 이야기만 들릴 뿐 그 이후로는 소식이 깜깜했다. 그날 세화오일장에는 해녀들이 호미와 빗창을 들고 일본에 집단 항의를 해서 일본 순사들이 강제 해산 시켰다고 한다. 이 얘기를 전해들은 영재는 혹시나 송씨가 일본 순사에게 잡혀가지 않았을까 싶어 경찰서로 향했다. 하지만 그곳에서도 송씨의 행방을 알 수는 없었다.

송씨가 사라진 후 영재는 멍하니 하루 하루를 보내고 있었다. 어느날 순희는 하찮게 송씨를 기다리는 영재를 다독여 물질하러 다녀오자고 제안했다.

“언니, 이렇게만 있지 말고 나랑 같이 바다에 나갈래? 바다에 안간지도 며칠 됐잖아. 바다에 가면 조금이나마 마음이 편해질 거야.”

#6

영재는 못 이기는 척 순희를 따라 바다로 나갔다. 언제부턴가 바다는 영재에게 일터이자 삶의 일부가 되었다. 자신이 어디서 왔는지, 어떻게 이곳에 오게 되었는지, 왜 그랬는지 알 수는 없지만 그 모든 것을 바다는 알고 있을 것 같았다. 그래서 영재는 바다가 원망스럽기도 했지만 한편으론 좋았다. 바다를 보면 혼란스러웠지만 한편으론 편했다. 영재에게 바다는 그런 곳이었다.



불턱에서 준비를 마치고 순희와 영재는 바다로 나갔다. 오늘따라 소라며 해삼이며 눈에 잘 띄었다. 영재는 시름도 잠시 잊은 채 정신없이 물질을 하고 있었다. 좀 더 깊은 곳으로 가면 더 많은 전복들을 딸 수 있을 것 같았다. 무언가에 이끌리듯 영재는 더 깊은 숨을 들이 마시고 깊은 바다로 들어갔다. 그때 영재의 눈앞에 그동안 보지 못했던 어마어마한 전복이 있었다. 영재는 겨우 숨을 참고 전복에 다다를 무렵 빗창을 전복 옆구리에 찔러 넣었다. 그 순간 정신이 아득해졌다.

#7

문득 정신을 차려보니 햇볕이 쨍쨍 내리쬐고 파도 소리가 귓가에 맴돌았다. 눈을 뜨고 사방을 살펴보니 백사장에 누워있는 자신의 모습을 발견했다. ‘아, 정신을 잃고 물으로 떠내려 왔구나. 살아서 다행이야.’라고 생각한 영재는 순희를 찾기 위해 몸을 일으켜 세웠다. 그때 바위틈 사이로 저 멀리 송씨의 뒷모습이 보였다. 영재는 얼른 뛰어 송씨를 뒤쫓았다. 아무리 큰 소리로 송씨를 불러도 송씨는 뒤를 돌아보지 않았고 아무리 뛰어도 송씨와의 거리는 좁혀지지 않았다. 얼마나 송씨를 따라 뛰었을까. 영재의 주변에는 아방궁 같은 집들이 늘어서 있었고 그 주위에는 보석을 갈아놓은 것처럼 눈이 부셨다. 영재는 송씨를 찾아 이리저리 살폈다.

“인간이 어찌하여 이곳에 있는 것이냐?”



두리번 거리던 영재 앞으로 갑자기 수문장이 나타났다.

“이곳은 인간이 올 수 없는 용궁이다. 그런데 너는 어찌 이곳으로 들어온 것이냐? 용궁의 법도에 따라 너를 처단할 것이다.”

“네? 저는 그저 제 어머니를 따라 이곳에 왔을 뿐입니다. 제발 살려주세요.”

영재는 사정을 설명했지만 수문장이 이해해 줄 리 없었다.

수문장이 날카로운 창을 힘껏 휘두르려 할 때, 섬광이 비추더니 누군가 수문장 앞을 가로 막고 서 있었다.



#8.



“당장 멈추거라.”

수문장은 놀라 납작 엎드리며 말했다.

“아니, 왕자님이 어떻게 이곳까지...”

“이분은 나의 목숨을 살려주신 생명의 은인이다. 어서 예를 갖추거라.”

왕자의 말에 수문장은 영재에게 죄송하다고 연신 굽신거리며 물러났다. 그제야 왕자는 자신의 정체를 영재에게 밝혔다.

“혹시 해변에서 그물에 걸린 거북이를 구해준 적이 있지 않으십니까?”

“아, 그럼 그때 그 거북이가...?”

“네. 덕분에 살 수 있었습니다. 이렇게 은혜를 갚을 수 있게 되어 다행입니다.”

왕자의 도움으로 영재는 목숨을 구할 수 있었고 다시 물 밖으로 나올 수 있었다. 물으로 나온 영재는 잊고 있던 송씨가 생각났다. 송씨를 찾을 수 있을 거라는 희망이 사라진 것 같아 영재는 바다를 보며 하염없이 눈물이 흘렀다.

“영재...니?”

자신을 부르는 소리에 고개를 돌려보니 그곳에는 송씨가 서 있었다. 영재는 얼른 달려가 와락 송씨를 안았다.

“아주머니. 도대체 어떻게 된 거예요?”

“그때 일본 순사들을 피해 도망을 가다 바위 틈에 숨었는데 그 옆에 동굴 하나가 보였어. 그래서 얼른 그곳으로 숨었더니 세상에 말로만 듣던 용궁 세계가 있는 게 아니겠니.”

“용궁이요? 아니 그럼 어떻게...”

“그런데 갑자기 웬 거북이가 나를 뺨히 쳐다보며 따라오라고 손짓 하는거야. 그

래서 나도 모르게 따라갔더니 다시 이곳으로 보내주었지. 그런데 네가 없어졌다  
는 순희의 말을 듣고 매일 이렇게 바다로 나와 너를 찾았단다.”

영재는 송씨와 함께 맛있는 저녁을 먹고 함께 잠자리에 누웠다.

“매일 너를 기다렸단다. 꼭 살아있을 것만 같았거든. 너는 내 딸이잖니.”

영재와 송씨는 서로를 껴안은 채 잠자리에 들었다. 다신 서로 떨어지지 말자  
는 말을 되풀이하며 잠이 들었다.

#9

얼마나 시간이 지났을까. 영재는 으슬으슬 찬 기운에 몸을 움츠렸고 이내 눈을  
떴다. 저녁노을이 바다를 붉게 물들고 있었고 바닷바람이 제법 춥게 느껴졌다.  
영재는 무언가 이상함을 느껴 주변을 둘러보았다. 방 안에서 잠을 자고 있어야  
할 자신이 또다시 해안가에 누워 있는 게 아닌가. 게다가 영재의 배낭과 휴대폰  
이 옆에 보였다. 휴대폰을 켜서 확인해보니 2017년 4월 30일이라고 표시되어 있  
었다.



“하... 뭐야. 그럼 이 모든 게 다 꿈이잖아. 무슨 꿈이 이렇게 다이내믹하지? 어  
휴. 정말 생생한 꿈이네.”

영재는 얼른 가방을 챙겨 숙소로 발길을 재촉했다. 얼마나 걸었을까. 이내 마을  
이 보였고 간판 하나가 보였다. ‘해녀 박물관’. 영재는 아까 해안가에서 꿔던 꿈  
때문인지 해녀 박물관에 가보고 싶다는 생각이 들었다. 늦은 시간이었지만 영재  
는 서둘러 박물관으로 발길을 돌렸다.



해녀들이 과거부터 썼던 옷이며 도구들이 전시 되어 있었다. 영재는 마치 자신이 직접 사용해 본 것처럼 모든 것이 익숙하게 느껴졌다. 당시 모습을 재연해 놓은 인형의 모습은 실제로 본 것 마냥 생생했다. 박물관 이곳저곳을 관람하고 끝자락에 다다랐을 때 마을 해녀들의 사진을 걸어놓은 전시관이 보였다. 영재는 사진을 찬찬히 들여다보았다. 물질을 하는 해녀들의 모습부터 불턱에 앉아 쉬는 모습, 테왁을 들고 걸어가는 모습, 바다 위에 숨을 내쉬는 모습 등을 보니 영재의 입가에 미소가 번졌다. 그때 한 사진이 눈에 띄었다. 사진 속에는 송씨와 순희 그리고 마을 해녀들이 찍혀 있었다. 사진 속 송씨는 밝게 웃고 있었다. 영재도 송씨를 바라보며 밝게 웃었다.

‘나는 엄마가 어디서든 잘 지내고 있을 거라 믿어요. 내 엄마니까.’