



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

미취학 어린이 대상
제주어 동요학습애니메이션
콘텐츠 개발 연구

제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

김 소 희

2020년 8월

미취학 어린이 대상 제주어
동요학습애니메이션
콘텐츠 개발 연구

지도교수 황 경 수

김 소 희

이 논문을 사회교육학 석사학위 논문으로 제출함

2020년 6월

김소희의 사회교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장

김 한 일



위 원

김 진 철



위 원

황 경 수



제주대학교 사회교육대학원

2020년 6월



A Study on the Development of the Content for
the Animations for Learning Children's Songs in
Jeju Language for Preschoolers

So-Hee Kim
(Supervised by professor Kyung-Soo Hwang)

A thesis submitted in fulfillment of the requirement for the degree of Master of Science
Education (Storytelling)

2020. 6

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Kyung-Soo Hwang. of Storytelling
.....

.....

.....

.....
Date 07.09.2020

Department of Storytelling
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

【국문초록】

I. 서 론	1
1. 연구의 배경과 목적	1
2. 연구 방법	4
II. 제주어 동요학습애니메이션 필요성	6
1. 소멸위기의 제주어 보존 역할	6
2. 제주어 학습과 교육적 의미	10
1) 언어 습득	10
2) 학습 방법 제공	12
3) 학습 효과의 제고	14
3. 제주어 콘텐츠의 활용 가치	17
III. 제주어 동요학습애니메이션 개발 방향	19
1. 언어 학습을 위한 분석틀 도출	19
1) 동요의 유형	19
2) 노랫말과 학습 낱말	21
3) 캐릭터 분류	23
4) 공간적 배경	25
2. 언어 학습 콘텐츠 사례분석	26
1) 들엄시민 제주어 애니메이션	27
2) 뽀로로와 노래해요	30
3) 핑크퐁! 가나다 한글	33

4) 모두모두 쇼	36
5) 치료의 클래식 동요	39
6) 동요학습애니메이션 함의와 성찰	43
3. 제주어 동요학습애니메이션 개발 방향	46
IV. 제주어 동요학습애니메이션 개발	49
1. 동요 선정	49
2. 제주어 학습 노랫말 선정	51
3. 캐릭터 설정	54
4. 공간적 배경 설정	60
5. 스토리보드 제작	65
V. 결론	71
 참고문헌	 73
 Abstract	 77

표 목 차

<표 1> 소멸위기에 처한 언어 지도	1
<표 2> 단계별 연구 방법	5
<표 3> 제주 지역어 생태 지수 조사 보고서 - 나형, 문화관련 통계	7
<표 4> 피아제 인지발달단계	11
<표 5> 연령별 인터넷, 스마트폰 이용률 추이	13
<표 6> 동요의 유형	20
<표 7> 표현 소재별 캐릭터 분류	23
<표 8> 동요학습애니메이션의 공간적 배경	25
<표 9> 사례로 선정된 동요 리스트	26
<표 10> 노랫말에 사용한 낱말 - 2017 들엄시민 제주어 애니메이션 주제가	28
<표 11> 캐릭터 분류 - 2017 들엄시민 제주어 애니메이션 주제가	29
<표 12> 노랫말에 사용한 낱말 - 개구리	31
<표 13> 캐릭터 분류 - 개구리	32
<표 14> 노랫말에 사용한 낱말 - 나처럼 해봐요 이렇게	34
<표 15> 캐릭터 분류 - 나처럼 해봐요 이렇게	35
<표 16> 노랫말에 사용한 낱말 - 빙떡송	37
<표 17> 캐릭터 분류 - 빙떡송	38
<표 18> 노랫말에 사용한 낱말 - 모두모두 사랑해	40
<표 19> 캐릭터 분류 - 모두모두 사랑해	41
<표 20> 사례 분류별 종합표	43
<표 21> 노랫말에 사용한 낱말 - 봄 여름 가을 겨울	51
<표 22> 스토리보드	66

그림 목 차

<그림 1> 뽀로로(좌), 핑크퐁(우) 캐릭터	18
<그림 2> 유아 언어 교육법 모형	22
<그림 3> 공간적 배경 - 2017 들엄시민 제주어 애니메이션 주제가	30
<그림 4> 공간적 배경 - 개구리	33
<그림 5> 공간적 배경 - 나처럼 해봐요 이렇게	35
<그림 6> 공간적 배경 - 빙떡송	39
<그림 7> 공간적 배경 - 모두모두 사랑해	42
<그림 8> 쏘섬	54
<그림 9> 캐릭터 제작 과정	59
<그림 10> 현실 공간 - 봄	60
<그림 11> 현실 공간 - 여름	61
<그림 12> 현실 공간 - 가을	62
<그림 13> 현실 공간 - 겨울	63
<그림 14> 상상 공간	64

악 보 목 차

<악보 1> 모차르트 변주곡	50
<악보 2> 봄 여름 가을 겨울 악보	50
<악보 3> 봄 여름 가을 겨울 노랫말 악보	53
<악보 4> 악보 25개 찢(#)	65

【국문초록】

미취학 어린이 대상 제주어 동요학습애니메이션 콘텐츠 개발 연구

김 소 희

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 황 경 수

본 연구의 목적은 미취학 어린이가 제주어를 학습할 수 있는 <제주어 동요학습애니메이션> 콘텐츠를 개발하여 심각한 소멸위기에 처한 제주어 보전에 기여하는 것이다. 각 세대 간의 제주어 전달 부족으로 미취학 어린이는 제주어를 듣거나 말할 수 있는 기회가 사라지고 있다. 제주어 보전을 위해 각 세대 간의 제주어 전달이 어렵다면, 그것을 대신할 수 있는 콘텐츠가 개발되어야 한다. 본 연구에서는 미취학 어린이가 쉽고 재미있게 제주어를 학습할 수 있도록 <제주어 동요학습애니메이션> 콘텐츠를 개발하고자 한다.

동요학습애니메이션은 입으로 부르던 동요를 애니메이션과 함께 시청하는 콘텐츠이다. 본 연구를 위해 다섯 개의 동요학습애니메이션을 분석틀에 맞춰 분석하였다. 그리고 동요의 유형, 노랫말과 학습 낱말, 캐릭터 분류, 공간적 배경에 따른 개발 방향을 모색하였다.

첫째 동요의 유형을 전래 동요, 창작 동요, 클래식 동요로 분석하였다. 그리고 본 연구에서는 서양음악 선율에 노랫말을 넣은 클래식 동요를 선정하여 사용하였다.

둘째, 노랫말과 학습 낱말은 사례에 등장하는 낱말과 음절이 몇 회 반복되었는지 분석하였다. 본 연구에서는 클래식 동요인 “작은 별”의 노랫말을 제주어로 개사하여 반복 학습할 수 있도록 하였다.

셋째, 캐릭터 분류는 표현 소재별로 나눠서 분류하였다. 본 연구에서는 제주의 민

간신양과 전설 속에 등장하는 “뱀”을 선정하였다.

넷째. 공간적 배경을 과거, 현재, 과거+현재, 상상 공간으로 나뉘어 분석하였다. 본 연구에서는 노랫말과 어울리는 영주십경의 경관을 선정하여 공간적 배경으로 제작하였다.

개발 방향에서 모색한 구성요소를 활용하여 <제주어 동요학습애니메이션>을 개발하였다. 동요 선정은 모차르트 “작은 별”이며 제주어 학습 노랫말은 제주의 4계절인 봄(봄), 여름(으름), 가을(ㄱ을), 겨울(저을)을 제주어로 개사하여 학습할 수 있도록 하였다. ‘작은 별’ 선율에 제주어 노랫말을 넣은 24마디의 동요 악보는 아래와 같다.

봄 여름 가을 겨울

김 소희 모차르트

1. 봄 은 봄 봄 봄 이 왔 네 에 뽀 꽃 을 보 러 가 자

5. 여 름 으 름 으 름 왔 네 바 당 가 서 히 엄 치 자

9. 가 을 ㄱ 을 ㄱ 을 왔 네 굴 을 따 다 먹 을 래

13. 겨 울 저 을 저 을 왔 네 백 록 담 에 눈 왔 네

17. 봄 봄 봄 봄 으 름 으 름 ㄱ 을 ㄱ 을 저 을 저 을 봄 봄 봄 봄 으 름 으 름 ㄱ 을 ㄱ 을 저 을 저 을

21. 봄 봄 으 름 으 름 ㄱ 을 ㄱ 을 저 을 저 을 제 주 어 는 즐 거 워

캐릭터는 설삼 전설 속 뱀을 동물캐릭터 제작하였다. 2등신과 단순한 색감을 활용하여 귀여운 캐릭터로 디자인하였다. 공간적 배경은 현실 공간과 상상 공간으로 나뉘었다. 현실 공간 배경은 노랫말인 봄(봄), 여름(으름), 가을(ㄱ을), 겨울(저을)에 맞

는 제주의 영주십경을 선정하였다. 봄(봄)은 영구춘화, 여름(으름)은 정방하폭, 가을(ㄱ을)은 굴림추색, 겨울(저을)은 녹담만설을 공간적 이미지로 제작하였다. 또 상상 공간은 현실 공간에 사용된 색상을 활용하여 제작하였다.

스토리보드 제작은 24마디의 악보를 25개의 썸(#)으로 구성하였다. 각 썸(#)에 어울리는 공간적 배경과 캐릭터, 학습 낱말을 위치하였다. 큐설명을 통해 각자의 위치를 함께 기록하였다.

본 연구를 통해서 <제주어 동요학습애니메이션> 콘텐츠 개발이 지속적으로 제작된다면 미취학 어린이의 제주어 학습에 도움이 될 것이며, 이는 심각한 소멸위기에 처한 제주어의 보전에 기여할 것이다.

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적

본 연구의 목적은 심각한 소멸위기의 제주어 보존을 위하여 미취학 어린이가 제주어를 학습할 수 있는 동요학습애니메이션 콘텐츠를 개발하는 것이다.

제주어는 2010년 12월 유네스코(UNESCO) ‘심각한 소멸위기에 처한 언어’(critically endangered language)로 분류되었다. 언어는 세대 간 전달에 따라 소멸 위기가 분류된다. 제주어를 부모 세대는 이해하지만, 자녀 세대에게 사용하지 않아 언어 전달이 끊기면서 심각한 소멸위기에 처한 것이다.

제주어가 소멸하여도 대처할 수 있는 한국어가 있다는 단순한 이야기가 아니다. 이것은 제주 정체성의 소멸을 의미한다. 언어는 그 당시 사람들의 문화와 가치를 담고 있으며 소중한 무형자산이다. 언어는 사용자들의 문화적 독특성을 반영하기 때문에 언어를 상실한다는 것은 해당 언어를 사용하는 사람들의 독특한 사고방식과 역사 인식 등의 사멸을 의미한다. 결과적으로 언어 소멸은 인류의 소중한 문화유산의 단절로 이어진다.¹⁾

<표 1> 소멸위기에 처한 언어 지도²⁾

소멸위기 정도	언어의 세대간 전달
안전함	모든 세대가 언어를 사용함 : 언어의 세대 간 전달이 끊이지 않음
취약함	대부분의 어린이들이 언어를 사용하고 있으나 특정 공간에서만 사용함 (예시.집)
소멸위기에 처함	어린이들이 더 이상 집에서 언어를 모국어 배우지 않음

1) 양창용·양세경 (2013), 「소멸위기 언어 보존 사례 분석을 통한 제주어 「제주방언」 보전 방안」, 제주발전연구원 제주학연구센터, p.1

2) 유네스코, <https://www.unesco.or.kr>

소멸위기 정도	언어의 세대간 전달
심각한 소멸위기에 처함	노령인구가 언어를 사용함 : 부모 세대는 언어를 이해할 수 있으나 아이들이나 서로에게 언어를 사용하지는 않음
소멸 고비에 처함	노령인구만이 언어를 부분적이고 드물게 사용함
소멸	언어를 사용하는 사람이 없음

제주어 보존을 위해 제주특별자치도에서는 2007년 「제주어 보전 및 육성 조례」를 제정하였고, 제주어의 정확한 표기법과 어휘에 관한 자료가 발간되었다. 제주특별자치도 교육청에서도 「제주어 교육 활성화 조례」를 개정하여 학교에서 제주어 교육을 할 수 있도록 제주어 교육자료를 발간하였다. 제주특별자치도 교육청 홈페이지³⁾에서 확인할 수 있듯이 2007년부터 학생들이 학습할 수 있는 제주어 교육자료가 발간되었고, 제주어 달력, 제주어 연극, 제주어 들뜸시민 애니메이션 등 다양한 콘텐츠가 개발되었다. 제주창작국악동요제⁴⁾, 제주어창작동요제⁵⁾를 통해서 제주어 동요를 부르며 학습할 수 있다. 그러나 미취학 어린이를 위한 제주어 동요는 아쉽게도 찾지 못했다. 성인과 학생이 제주어를 학습할 교육콘텐츠는 많지만, 미취학 어린이가 학습할 교육콘텐츠는 부족하였다.

구은진(2013)은 “가정과 유아교육기관에서 유아를 위한, 유아를 대상으로 한 교육적 콘텐츠로 활용하는 노래는 바로 동요”⁶⁾라고 하였다. 현대사회의 인터넷의 증가로 다양한 학습 콘텐츠가 등장하였고, 동요를 소리로만 따로 부르던 시대에서 애니메이션과 함께 시청하는 콘텐츠로 발전하게 되었다.

동요를 시청할 수 있는 동요와 애니메이션을 합친 콘텐츠의 이름은 정확히 정의되지 않았다. 에듀테인먼트⁷⁾에 포함된 동요와 애니메이션을 합친 콘텐츠는 “학습노래애니메이션”, “학습 비디오”, “애니유아동요”, “애니메이션 동요”, “유아 DVD”

3) 제주특별자치도 교육청, <http://www.jje.go.kr/index.jje>

4) 제주어창작국악동요제는 민요에 제주어 가사를 붙여 만든 동요이다. 2000년대부터 시작하였고, 1~6회까지 개최되었다.

5) 제주어창작동요제는 현재도 매년 진행하고 있으며, 창작동요에 제주어 노랫말을 붙인 동요이다.

6) 구은진 (2013), 「'뽀로로와 노래해요'와 동요의 음악적 특성과 누리과정의 의미 분석」, 중앙대학교 대학원 석사 논문, p.7

7) 에듀테인먼트(Edutainment)는 교육(education)과 오락(entertainment)의 합성어로 어린이의 발달단계에 긍정적인 영향을 미치고 있는 대표적인 콘텐츠이다.

, “애니메이션 음악” 등 다양한 용어로 검색되고 있다. 그러므로 본 연구에서는 학습을 목적으로 한 동요와 애니메이션을 합친 콘텐츠를 “동요학습애니메이션”이라는 용어로 사용하여 개발하고자 한다.

2. 연구 방법

본 연구를 개발 연구하기 위해 첫째, <제주어 동요학습애니메이션>의 필요성에 대해서 살펴보고자 한다. 심각한 소멸위기의 제주어 보존의 역할을 알아보고, 언어 습득 시기와 새로운 학습 방법의 제공, 학습 효과의 제고를 통해서 제주어 학습이 교육에 기여하는 부분을 알아본다. 그리고 제주만의 대표적인 언어 콘텐츠로서의 활용 방법을 알아보고자 한다.

둘째, 언어 학습을 위한 동요학습애니메이션 콘텐츠를 사례분석 하고자 한다. 언어 학습을 위한 분석의 틀을 도출한다. 분석의 틀은 동요의 유형, 노랫말과 학습 낱말, 캐릭터 분류, 공간적 배경으로 나뉘 기준을 설정한다. <들엄시민 제주어 애니메이션 - 주제가>, <뽀로로와 노래해요 - 개구리>, <핑크퐁! 가나다 한글 - 나처럼 해봐요 이렇게>, <모두모두 쇼 - 빙떡송>, <치로의 클래식 동요 - 모두모두 사랑해요> 총 5개의 사례를 분석한다.

셋째, 미취학 어린이를 대상으로 한 <제주어 동요학습애니메이션>의 개발 방향을 모색하여 구성 요소를 파악하고자 한다.

넷째, 개발 방향을 모색한 구성 요소에 맞춰 동요 선정, 제주어 노랫말 선정, 캐릭터 설정, 공간적 배경을 설정하였다. 동요는 클래식 동요인 모차르트 변주곡 “작은 별”을 선정하였으며, 노랫말은 제주어 학습 낱말로 개사한다. 캐릭터는 숲속 전설 속에 용이 되지 못한 뱀을 선정했다. 공간적 배경은 제주의 영주십경 중 영구춘화, 정망하폭, 굴림추석, 녹담만설을 선정하여 이미지화한다.

마지막으로 모든 구성 요소를 합쳐 스토리보드를 제작하고자 한다. 악보는 24마디이며 25썸(#)으로 나뉘어 제주어 학습 노랫말, 캐릭터 위치, 공간적 배경을 담은 콘티 25썸(#)을 최종적으로 정리하고자 한다.

<표 2> 단계별 연구 방법

1단계	제주어 동요학습애니메이션 필요성
2단계	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">언어 학습을 위한 콘텐츠 사례분석</div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">제주어 동요학습애니메이션 개발 방향 모색</div> </div>
3단계	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">제주어 동요학습애니메이션 개발</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">동요 선정</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">제주어 학습 노랫말 선정</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">캐릭터 설정</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">공간적 배경 설정</div> </div> </div>
4단계	스토리보드 제작 (25#)

II. 제주어 동요학습애니메이션 필요성

1. 소멸위기의 제주어 보존 역할

미취학 어린이가 <제주어 동요학습애니메이션> 콘텐츠를 학습함으로써 각 세대 간의 제주어 전달이 가능하고, 제주어에 내포된 문화와 역사를 이해하며 제주어 보존에 기여하는 역할을 할 것이다.

제주어는 각 세대 간의 제주어 전달의 부족으로 심각한 소멸위기에 처해있다. 제주 지역어 생태 지수 조사 보고서(2008)⁸⁾에는 세대별 제주어 어휘사용을 확인할 수 있었다. 급격히 소멸하는 제주 지역어를 조사한 보고서의 어휘 선정 기준은 ①농사 과정에 따른 어휘, ②제주 문화를 반영하는 어휘, ③일상생활에서 많이 쓰는 어휘, ④제주 지역어의 특징이 반영된 어휘, ⑤문법 사항, ⑥관용표현 등으로 선정하여, 가형은 농사 관련, 나형은 제주 문화 관련 어휘로 나뉘어 조사하였다. 제보자는 20대, 40대, 60대로 구분하였고, 남자와 여자의 비율은 각각 50%씩 구분하였다. 40대와 60대 이상은 현재 거주지에 30년 이상 거주한 제보자를 대상으로 하였다. 아래의 <표 3>은 나형 어휘에 선정된 조사 통계이다.

하나의 사례를 보면 집과 관련된 어휘 중에 “굴묵”은 60대에서 20대로 갈수록 제주어 어휘에 대한 이해도가 낮아지고 있다. 굴묵⁹⁾이라는 어휘에는 제주 초가의 난방 시설과 구조를 알 수 있다. 난방 연료로는 소똥, 말똥과 보릿짚 등을 사용하였다. 소똥, 말똥을 통해 가축의 거름까지 재사용하는 지혜를 알 수 있다. 보리 짚은 쌀보다 보리를 많이 수확했던 제주의 농작물을 알 수 있다. 그리고 그 농작물을 통해 제주 흙이 어떠한 농작물에 접합했는지 확인할 수 있으며, 농작물을 통해 어떠한 음식을 많이 먹었고 어떠한 음식문화가 발달했는지 유추할 수 있다. 또 굴묵에서 불을 피우지만, 초가집 구조에 맞게 연기를 배출하여 화재의 위험성을 낮췄다. 초가집 지붕에

8) 강영봉·김미진·김성용 (2008), 「제주 지역어 생태 지수 조사 보고서」, 국립국어원·제주대학교 국어문화원, p.1~26

9) ‘굴묵’은 취사와 난방이 나뉘진 제주 초가집에 난방을 위해 불을 지피는 곳을 말한다.

서 연기가 나는 것은 화재를 암시했다. “굴묵”이라는 어휘가 사라진다면 굴묵과 관련된 제주의 문화가 통째로 소멸한다는 것이다. 세대 간의 언어 전달이 절실히 필요하다는 것을 알 수가 있다.

<표3> 제주 지역어 생태 지수 조사 보고서 - 나형, 문화 관련 통계¹⁰⁾

분류	어휘	나이			분류	어휘	나이		
		60대	40대	20대			60대	40대	20대
자연	상고지	12.0%	0%	0%	민속	걸궁	38.8%	22.5%	1.3%
	으남	15.5%	1.3%	0%		가문잔치	63.7%	62.5%	10.0%
	빗살흐다	43.8%	35.8%	10.0%		고적	21.3%	11.3%	0%
	뵈다	33.8%	15.0%	3.8%	동물	공중이	25.0%	7.5%	3.8%
	물들다	73.8%	58.8%	23.8%		재열	26.3%	8.8%	0%
	물싸다	76.3%	65.0%	27.5%		밥주리	18.8%	1.3%	0%
	곡차다	15.0%	6.3%	2.5%		멘주기	16.3%	2.5%	0%
옷	뚜데기	35.0%	26.3%	6.3%		고녕이	55.0%	47.5%	63.8%
	소계	47.5%	22.5%	2.5%		강생이	58.8%	53.8%	61.3%
	신착	40.0%	20.0%	1.3%		두미에기	13.8%	2.5%	1.3%
	ㄴ세	58.8%	38.8%	22.5%	용언	초다	20.0%	10.0%	1.3%
	바농	58.8%	45.0%	20.0%		지접다	22.5%	17.5%	6.3%
음식	곤밥	43.8%	37.5%	8.8%		거리다	72.5%	63.7%	52.5%
	즌베기	50.0%	40.0%	10.0%		좁다	48.8%	50.0%	31.3%
	오매기떡	60.0%	42.5%	15.5%		꿈에시꾸다	53.8%	36.3%	2.5%
	상왜떡	33.8%	25.0%	5.0%		실렵다	60.0%	51.2%	36.3%
	돌레떡	21.3%	10.0%	1.3%		법물다	63.8%	56.3%	56.3%
	청	40.0%	30.0%	2.5%		곱다	40.0%	30.0%	42.5%
	장물	46.3%	23.8%	5.0%		봉그다	56.3%	47.5%	65.0%
	집	안거리	45.0%	48.8%		22.5%	즌덜레다	25.0%	7.5%
밧거리		42.5%	46.3%	25.0%		손심다	25.0%	7.5%	2.5%
쉐막		27.5%	23.8%	2.5%		거찌다	43.8%	33.8%	57.5%
통시		22.5%	18.8%	2.5%		속속흐다	55.0%	48.8%	51.2%
상방		13.8%	15.0%	0%		쌌다	53.8%	47.5%	56.3%
정지		25.0%	20.0%	2.5%	장석흐다	36.3%	21.3%	1.3%	
굴묵		17.5%	15.0%	1.3%	직산흐다	45.0%	28.7%	2.5%	
식물	사오기	13.8%	3.8%	0%	감탄사	나야더리	28.7%	16.3%	1.3%
	굴무기	27.5%	11.3%	0%		기여	65.0%	68.8%	78.8%
	새비	6.3%	1.3%	0%		마	52.5%	52.5%	41.4%
	하늘레기	27.5%	16.3%	0%		메계라	46.3%	46.3%	56.3%
	부사	간절귀	16.3%	3.8%	0%	버데	25.0%	13.8%	8.8%
		늬뻬	55.0%	48.8%	28.7%	재기	51.2%	46.3%	28.7%

분류	어휘	나이			분류	어휘	나이		
		60대	40대	20대			60대	40대	20대
	세우리	86.3%	76.3%	46.3%		하영	70.0%	73.8%	71.3%
		부루	41.3%	%27.5		2.5%	흐꿈	63.8%	62.5%
	더피노코						28.8%	40.0%	11.3%
	축엇이	20.0%	18.8%	2.5%					

심각한 소멸위기에 처한 제주어 보존의 역할로서 첫째 <제주어 동요학습애니메이션>은 미취학 어린이에게 쉽고 재미있는 제주어 학습을 유도할 수 있다.

양창용·양제성(2013)은 심각한 소멸위기의 언어가 있는 다른 문화권이 언어를 보존하기 위한 방법으로 인디언 언어, 아이리쉬어, 카탈란어, 마오리어, 오키나와어를 분석하였다. 미국 인디언 언어 교육 정책은 조기 교육에서 몰입 교육에 이르기까지 다양하고 광범위하게 이루어지고 있었다. 어린이 언어 습득의 중요성을 인식하면서 유치원 혹은 그 이전에 해당 소멸위기 언어를 교육하는 조기 교육이 실시되었다. 국가 교육과정에 소멸위기 언어가 필수 교과목에 포함될 수 있도록 교육과정을 편성하기도 하였다. 어린 시절에 시작된 교육이 지속적으로 지역 사회 교육으로 이어질 수 있는 교육 방안을 강구하고, 조기(유아) 교육, 몰입 교육, 이중 언어 교육 등을 실행할 수 있는 제주 특화 교육 모델이 개발되어야 한다고 제안하였다.¹¹⁾

이러한 논의는 미취학부터 언어를 접촉하는 것이 언어 교육에 필요하다는 것을 보여준다. 따라서 제주어를 학습하기 위해 미취학 어린이가 접할 수 있는 언어 콘텐츠가 필요하다. <제주어 동요학습애니메이션> 콘텐츠는 미취학 어린이의 제주어 학습을 유도하는 역할을 할 것이다.

둘째, 각 세대 간의 제주어 소통이 가능해지며 제주의 정체성을 지키는 역할을 한다.

최기호·김미형·임소영 (2006)은 언어는 긴 역사를 거치면서 넓은 사회에서 형성되었고 해당 문화권의 공통 인식이 들어 있는 하나의 문화유산이라고 하였다. 문화권에 가치관, 관습, 습성, 식성, 지리적 요인 등에 따라 언어의 사용이 다르다.¹²⁾ 천소

10) 강영봉·김미진·김성용 (2008), 위의 글을 토대로 표를 재구성하였다.

11) 양창용·양제성 (2013), 앞의 글, p.1~87

12) 최기호·김미형·임소영 (2006), 「언어와 사회」, 한국문화사, p44~45

영 (2007)은 “한 민족어에는 그 언어를 생성·발전시킨 주체의 생활환경을 배경으로 사고나, 감정, 가치관이나 의식 구조와 같은 그 민족의 정신문화가 담겨있다.”¹³⁾라고 하였다. 강정희(2011)는 언어는 문화의 가장 기본적인 상징체로 언어를 사용했던 집단의 관습화된 습관이라고 하였다. 또 언어는 어떤 사회가 구축한 문화적 특징을 알 수 있다.¹⁴⁾고 하였다. 언어를 통해 그 공동체의 문화를 알 수 있다. 언어 속에는 공동체의 역사와 가치, 생활 습관이 스며들어 정체성을 만들었다. 제주만의 정체성이 담겨있는 제주어가 심각한 소멸위기에 처해 있다는 것은 제주의 정체성도 소멸하는 것을 의미한다.

언어가 없는 민족은 심장이 없는 민족이다.

(Cenedl heb iaith, cenedl heb galon)

영국 웨일즈 지방에 있는 격언처럼 제주어를 보존하는 것은 제주의 정체성을 지키는 것이다. <제주어 동요학습애니메이션>을 학습함으로써 제주어의 뜻을 알게 되고 제주의 문화와 역사를 알아감으로써 제주인으로서의 유대감을 가질 수 있다. 주입식 교육이 아닌 미취학 어린이부터 자연스럽게 제주어를 학습한다면, 제주어에 내포된 의미를 자연스럽게 습득할 수 있고 제주의 정체성을 지킬 수 있을 것이다. 이것은 각 세대 간의 제주어 소통이 가능할 것이며, 제주어를 보존에 기여하는 역할을 할 것이다.

13) 천소영 (2007), 「우리말의 문화찾기」, 한국문화사, 5p

14) 강정희 (2011), 「제주어 가치와 버전 방안 : 제주방언 연구의 생태 언어학적 가치」, 제주학회 특집논문, p.53~57

2. 제주어 학습과 교육적 의미

1) 언어 습득

언어 습득은 행동주의, 생득주의, 상호작용 주의 이론으로 살펴볼 수 있고, 발달 과정과 밀접한 관계가 있음을 알 수 있다. 미취학 어린이가 제주어를 학습하기 위해서는 언어 습득과 발달과정에 맞는 단계가 필요하며, 제주어 학습이 필요로 하는 시기는 취학 전이다.

이영자(2011)¹⁵⁾의 논의에 따르면 언어습득이론은 다음과 같이 정리된다.

① 행동주의 언어 습득 이론은 미국 행동주의 심리학자 스키너(Skinner)가 유아는 최초의 음성화와 용알이를 스스로 강화하고 후에는 유아 주변의 성인이 그 문화권 안의 언어의 일부가 되는 소리만 선택적으로 강화해서 이러한 소리만 사용하게 되고 다른 소리는 사라져 버리게 된다고 주장하였다. 이 이론들에서는 유아는 그들이 들은 말의 모방을 통해 언어구조를 배운다고 설명하고 있다. 유아가 말을 듣고 문장과 문장이 아닌 것을 구별함에 따라 문법과 적절한 단어 순서를 학습한다. 따라서 말을 먼저 학습하고 문법을 알게 되며 우리가 말을 배우는 것은 전적으로 후천적 경험에 의존하고 문법적 능력도 마찬가지라고 Skinner는 주장하였다. 즉, 우리는 언어 경험을 통하여 배운 대로 말할 뿐이라는 것이다. 그러므로 언어능력이란 단순히 언어 경험을 통하여 반복적으로 들은 것을 익혀서 그것을 습관적으로 말할 수 있게 된 상태라고 간주한다.

② 생득주의 언어습득이론을 따르는 학자들은 인간의 언어 습득은 “생득적¹⁶⁾”이라고 주장한다. 언어습득능력과 그 발달과정이 인간발달의 어떤 특정 시기에만 발현된다는 것이다. 다시 말하면 모국어 습득과 발달과정의 특성은 대체로 사춘기가 지나면 끝난다고 본다. 이 언어 습득의 결정적 시기(critical period)는 생후 12개월에서만 12세 또는 13세 사이이며 이 결정적 시기가 지나면, 선천적 언어습득능력이 소멸하여 모든 종류의 언어 습득이 어려워진다고 본다. 결정적 시기 이후의 언어 습득은

15) 이영자 (2011), 「유아 언어발달과 지도」, 양서원, p.33~49

16) 태어날 때부터 가지고 있는 능력으로 언어 습득 능력을 갖추고 태어났다는 의미이다.

반복·연습의 후천적 노력에 의존하게 되므로 우리 모두 외국어 습득에 있어 어려움을 겪는다. 다시 말하면, 우리의 모국어 습득은 아무런 인위적 반복·연습의 노력 없이 자연스럽게, 자동적으로 거의 무의식적으로 이루어지지만, 중·고등학교에서 시작하는 외국어 습득은 많은 의식적 반복·연습과 노력에도 불구하고 잘 이루어지지 않는다.

③ 상호작용 주의 언어습득이론은 스위스의 피아제(Jean Piaget)에 의해 주장되었다. 언어는 타고난 것도 반복적 경험에 의해 학습된 것도 아니고 유아가 현재 지닌 인지 수준과 현재의 언어학적·비언어 학적 환경 간의 계속적 상호작용으로 구성된 것이라고 주장하였다. 그리고 인지발달 4단계를 정리하였다. 아동이 인지적 성숙에 도달하는 과정을 감각운동기, 전조작기, 구체적 조작기, 형식적 조작기의 4단계를 제시했다. 아래의 표에서 확인되는 것처럼 피아제의 인지발달 단계 중 전조작기 단계에는 언어의 발달이 이루어지는 시기이다. 미취학 어린이가 언어를 학습하기 적절한 시기이므로 제주어를 습득해야 할 시기는 취학 전이다.

<표 4> 피아제 인지발달단계¹⁷⁾

단 계	발달시기	특 징
감각운동기 (Sensorimotor stage)	출생-2세	눈, 귀, 손을 사용하여 세상을 지각한다. 음악을 듣기 위하여 스위치를 켜고 숨겨진 장난감을 찾아내며 용기 안에 물건을 넣고 꺼내는 것 같은 감각 운동문제의 해결 방법을 고안해낸다.
전조작기 (Preoperational stage)	2-7세	감각운동적 발견을 표상하기 위하여 상징을 사용한다. 언어와 상징놀이의 발달이 이루어지지만, 사고는 아직 논리적이지 못하다.
구체적 조작기 (Concrete operational stage)	7-11세	사고는 논리적으로 변화하지만, 아직도 구체적 사물에 한정된다. 용기의 모양이 변하여도 그 양은 그대로 유지된다는 것을 이해할 수 있고 사물을 범주와 하위범주의 위계로 조직할 수도 있다.

단 계	발달시기	특 징
형식적 조작기 (Formal operational stage)	11세 이후	추상적 사고가 가능하다. 실제 세계의 사물과 연결되지 않은 상징을 사용하여 추론할 수 있으므로 고차적 수학도 가능하다. 과학 문제의 해결시에 모든 가능한 결과를 생각해낼 수 있다.

2) 학습 방법 제공

현대사회는 인터넷 이용률의 증가로 새로운 학습 방법이 등장하였고 <제주어 동요학습애니메이션>은 심각한 소멸위기의 제주어 보존을 위한 새로운 학습 방법을 제공한다.

종이책 학습 방법은 인터넷의 등장으로 매우 다양하게 진화되었다. 이계일(2008)은 에듀테인먼트 산업을 크게 보아 교육용 콘텐츠, 이러닝 콘텐츠, 에듀게임으로 나눠 설명하였다. 교육용 콘텐츠는 유아 및 아동 영역의 완구와 학습 위주이며 이러닝 콘텐츠는 성인 영역이 학습할 수 있는 콘텐츠이다. 에듀게임은 위의 두 부류를 합친 것으로 구분하였다.¹⁸⁾

김한나(2015)는 “에듀테인먼트는 놀이와 오락의 즐거움을 결합하여 필요한 지식을 쉽고 빠르게 배우며 교육의 효과를 높이고 동시에 지식과 놀이를 제공하는 흥미로운 방법이며 교육에 대한 효율성을 높여주는 새로운 학습유형이다. 에듀테인먼트가 중요하게 된 이유는 다양해진 매체와 그로 인한 시청자들의 변화양상 때문이다.”라고 하였다.¹⁹⁾

인터넷의 보급은 스마트폰과 앱을 통한 학습을 가능하게 했으며, 시간과 장소의 제약 없이 받게 되었다. 새로운 학습 방법과 학습 도구의 등장으로 동요학습애니메이션 콘텐츠는 다양하게 개발되고 있다. 「2018년 인터넷 이용실태 조사 요약 보

17) 장휘숙 (2010), 「아동심리학」, 박영사, p.46

18) 이계일 (2008), 「에듀테인먼트 애니메이션의 특성에 관한 연구-TV 시리즈 애니메이션을 중심으로-」, 순천향대학교 산업정보대학원 석사 논문, p.8

19) 김한나 (2015), 「에듀테인먼트 분석을 통한 애니메이션 음악에 관한 연구 - <꼬마버스 타요>의 음악분석을 중심으로」, 상명대학교 대학원 석사 논문, p.4

고서」(2019)²⁰⁾을 확인해 보면 3~9세의 최근 10년간 인터넷 이용률이 증가하였다. 인터넷 주 이용기기인 스마트폰의 최근 2년간 이용률이 큰 폭으로 상승한 것을 보면 미취학 어린이가 이미 인터넷, 스마트폰에 적응하고 있음을 확인할 수 있다. 현대 사회는 미취학 어린이가 종이책과 더불어 스마트폰 등을 보며 학습하는 시대가 되었다.

<표 5> 연령별 인터넷, 스마트폰 이용률 추이²¹⁾



사회·문화적 발전에 따른 영향으로 맞벌이 부부가 늘어났고, 자녀와 보내는 시간이 줄어들었다. 가정에서 교육할 수 있는 시간도 줄어들게 되었다. 따라서 부모는 가정의 교육 방법으로 스마트폰과 온라인을 통한 학습 콘텐츠를 찾기 시작하였다. 부모는 자녀들을 돌보기 위해 학습을 유도하는 콘텐츠를 소비하기 시작했고 “동요 학습애니메이션”과 같은 교육적인 소재의 짧은 동요를 청취하게 하였다.

동요학습애니메이션은 새로운 매체의 등장에 따라 새로운 교육방법으로 개발되고 있으며, 미디어 시대에 적합한 제주어 학습 방법으로 제공할 수 있다.

20) 과학기술정보통신부, www.msit.go.kr

21) 과학기술정보통신부, 「2018년 인터넷 이용실태 조사 요약 보고서」, p.28~29

3) 학습 효과의 제고

(1) 동요

동요의 단순한 멜로디는 음의 폭이 크지 않아 미취학 어린이가 쉽게 따라 부를 수 있고, 반복적인 가사를 통해 쉽고 재미있게 제주어를 학습할 수 있다. 또 동요의 정서적인 기능을 통해 제주인의 유사성을 가질 수 있다.

박정애(2012)는 아동은 다양한 음악 활동을 통해 부정적인 정서를 해소하고, 바람직한 정서를 발달시킨다고 하였다. 또 음악적 경험은 아동의 자신감을 길러줌으로서 자아개념 발달에도 영향을 끼치며, 사회적 관계를 향상해준다. 노래 부르거나 연주, 감상 등의 음악 활동을 통해 사회성이 발달한다.²²⁾라고 하였다.

엄성연(2006)은 “동요는 대체로 역사적, 사회적 배경을 담고 있거나 어린이들의 놀이와 함께 불러졌기 때문에 한층 흥미를 더 할 수 있다.”²³⁾라고 하였다. 박정애는 (2012) 동요는 어린이에게 우리의 민족성을 부여 줄 수 있다고 하였다. 일제 강점기 때 몰래 숨어서 부르던 동요는 민족운동뿐만 아니라 민족정신을 고양했으며, 그 당시 어린이에게 조국에 대한 강한 의지와 앞날의 희망을 주었다.²⁴⁾고 하였다. 최경숙(2011)은 음악은 언제나 과거의 문화를 기반으로 삼고 있으며, 그것이 요소가 된다고 하였다. 현재의 사회적 요구에 민감하기 때문에 청소년에게 민족문화를 창조하고 전승시키는 데 매우 중요한 요소가 되는 것²⁵⁾이라고 하였다.

(2) 애니메이션

애니메이션은 오락적인 요소와 함께 지식과 정보를 학습할 수 있는 교육적인 요소도 가지고 있다. 따라서 애니메이션의 활용은 제주어를 학습하는 미취학 어린이의

22) 박정애 (2012), 「아동음악교육의 효과적인 방법에 대한 연구 - 6~9세 아동을 위한 동요지도를 중심으로-」, 계명대학교 교육대학원 석사 논문, p.9

23) 엄성연 (2006), 「영어동요를 활용한 문자지도가 유아의 읽기와 쓰기 발달에 미치는 효과 연구」, 중앙대학교 교육대학원 석사 논문, p.62

24) 박정애 (2012), 위의 글, p.6

25) 최숙경 (2011), 「동요활용을 통한 이성교육에 관한 연구」, 경상대학교 교육대학원 석사 논문, p.7

학습 효과를 높일 수 있다.

서구에서는 1950년대부터 애니메이션 교육을 활용하였고, 우리나라는 1960년대 초부터 애니메이션 학습을 도입하였다. 애니메이션이 학습에 어떠한 영향을 미치는지 한국콘텐츠진흥원(2011)에서 조사하였다. 2000년대 이후 국내에서 방영된 적이 있는 국내외 애니메이션 중에서 어린이·청소년에게 인기가 있었던 작품을 중심으로 애니메이션의 사회·문화적 영향을 미치는 사례 분석하였다. 애니메이션은 ①재미를 활용하여 어려운 언어를 쉽게 습득할 수 있도록 돕기 때문에 외국어 학습을 위해 활용된다. ②정서적 효과로 즐거움을 주고 스트레스를 해소하는 측면에서 가장 큰 효과가 있으며 ③가족을 주제로 한 장르의 경우에는 공감을 불러일으키고 정서적 순화의 효과가 높은 것으로 나타났다. ④창의력과 집중력 향상의 교재로 학교에서 활용되기도 하며 ⑤사회적 효과는 타자에 대한 이해와 사회적 관계에서 좋은 영향을 주는 것으로 나타났는데, 인종차별이나 다름에 대해 이해할 수 있도록 하거나, 타인과 협동심을 독려하는 내용을 통해서 사회 속에서 원만하게 살아갈 수 있는 가치관과 태도를 길러준다.²⁶⁾

류춘희(2008)는 애니메이션의 강한 오락성은 흥미를 제공해주며 물체의 움직임을 생생하게 재창조할 수 있다고 하였다. 또 애니메이션은 아동들에게 환경적, 심리적 영향력이 큰 매체라고 할 수 있다.²⁷⁾고 하였다.

애니메이션이 아동 정성에 미치는 영향에 관해 박선희(2004)는 서울과 부산 지역 6, 7세 아동들을 대상으로 연구하였다. 세 종류의 애니메이션을 감상한 뒤 아동들이 그린 그림을 분석했다. 그 결과 코믹한 애니메이션(톰과 제리)과 서정적 애니메이션(니모를 찾아서)의 그림 표현은 내용이 다양하게 나타났으며 구도와 형태가 안정적이었고, 색조는 밝게 나타나는 경향을 보였다. 한편 폭력적 요소가 있는 애니메이션(엑스, 인랑)을 본 반응은 어둡고 불안정하고 폭력적이고 두려움을 보였다. 색의 선택은 단색과 차가운 색인 검은색을 많이 사용하여 대체로 어두웠다. 아동들은 코믹한 애니메이션과 서정적 애니메이션을 보면 긍정적이고 밝은 이미지를 생각하지만, 폭력적 요소가 있는 애니메이션을 보면 부정적 이미지를 생각한다는 결과가 나왔다.

26) 한국콘텐츠진흥원 (2011), 「애니메이션이 어린이·청소년층에 미치는 사회·문화적 영향 분석」, p.123~152

27) 류춘희 (2008), 「애니메이션 동화가 학습지진아의 어휘력에 미치는 효과」, 대구교육대학교 교육대학원 석사 논문, p.10

위의 연구 결과들을 종합하여 보면 아동들의 올바른 매체 접촉은 매우 중요하다. 코믹한 애니메이션과 서정적 애니메이션은 아동들에게 즐거움과 긍정적인 영향을 주지만 폭력적 요소가 있는 애니메이션은 공포와 폭력, 두려움 등 부정적인 영향을 끼치기 때문이다. 성장 과정에서의 아동들의 애니메이션 접촉은 신중한 고려가 있어야 한다.²⁸⁾고 하였다. 이런 연구를 통해 애니메이션은 미취학 어린이들이 흥미와 재미를 위한 장르를 넘어서 언어를 쉽게 학습할 수 있을 뿐만 아니라 정서적 순화 효과도 있는 것을 알 수 있다.

제주어를 배워야 하는 미취학 어린이는 시대에 맞는 학습 방법을 제공함으로써 제주어에 대한 흥미를 느낄 수 있어야 하고, 그에 따른 언어 콘텐츠가 등장해야 한다. 단순한 멜로디와 움직이는 캐릭터가 학습 낱말을 반복적으로 부르며 학습을 유도하는 <제주어 동요학습애니메이션>은 미취학 어린이가 제주어에 흥미를 느낄 것이며 제주어를 학습하기에 알맞은 콘텐츠가 될 것이다.

28) 박선혜 (2004), 「애니메이션이 아동 정성에 미치는 영향에 관한 연구」, 홍익대학교 산업대학원 석사 논문, p.21~88

3. 제주어 콘텐츠의 활용 가치

현대 사회는 맞벌이 부부의 증가로 미취학 어린이를 어린이집과 유치원에서 보육하게 한다. 어린이집과 유치원은 미취학 어린이의 성장발달에 맞는 미술, 체육, 뮤지컬과 같은 특성화 프로그램 운영하고 있다. 유아문화예술교육지원사업을 통해 다양한 예술을 접하는 수업도 진행이 되고 있다. <제주어 동요학습애니메이션>은 도내 어린이집과 유치원에서 특성화 프로그램의 교육콘텐츠로 활용할 수 있을 것이다.

하나의 콘텐츠에서 멈추지 않고 다양한 콘텐츠로 개발하여 수익을 발생하는 OSMU(one source multi use)를 <제주어 동요학습애니메이션> 콘텐츠에서도 적용할 수 있다. 박재영(2014)은 “문화콘텐츠에서 OSMU는 원작이 되는 콘텐츠를 제작한 후 이를 활용하여 다양한 방식으로 활용하는 마케팅 기법이다. 이전에는 원 소스(One Source)의 개념으로 스토리(story)를 사용하는 경우가 많았으나, 디지털의 발달 이후에 문화콘텐츠의 장르의 각색과 재가공이 용이해졌을 뿐만 아니라 다양한 방법으로 활용이 가능해졌다. 따라서 원 소스에 해당하는 콘텐츠를 직접 제작하고 활용하여 멀티 유즈(Multi Use)를 전개한다.”²⁹⁾라고 하였다.

동요학습애니메이션은 콘텐츠에서도 OSMU가 활발히 진행되고 있다. 대표적인 사례는 뽀로로와 핑크퐁이다. 애니메이션 뽀로로는 어린이들의 대통령으로 뽀통령으로도 불린다. 뽀로로 기획은 2001년 겨울부터 시작되었다. 2002년에 오콘, EBS, SK브로드밴드(당시 하나로 텔레콤)가 공동제작 계약사로 프로젝트에 참여해 본격적인 제작을 진행하여 2003년 11월부터 EBS를 통해 정규 방송을 시작한³⁰⁾ 창작애니메이션이다.

뽀로로는 애니메이션뿐만 아니라 “뽀로로와 울동해요”, “음식 동요”, “동화 동요”, “곤충 동요” 등으로 어린이들에게 교육적인 부분과 더불어 재미와 흥미를 만족시키며, 미취학 어린이의 기본 생활 습관을 바르게 해준다. 뽀로로 애니메이션은 문구, 인형, 팬시 상품, 뮤지컬 공연, 음반, 출판, 영화, 테마파크 등 다양하게 개발되

29) 박재영 (2014), 「애니메이션 『뽀롱뽀롱 뽀로로』의 OSMU 확장과정 연구」, 숙명여자대학교 국제관계대학원 전공 석사 논문, p.14

30) 최중일·김용섭 (2012), 「집요한 상상」, 쌤앤파커스, p.90

고 있다.

핑크퐁은 스마트 스터디가 개발했으며 2019년 기준 매출 1,000억 원을 이룬 기업이다. 반복적인 리듬과 후렴구로 유명한 북미 구전 동요를 바탕으로 재탄생한 아기 상어도 함께 큰 인기를 끌었다. 유튜브 구독자 4500만 명, 재생 건수 95억 회로 확인할 수 있듯이 다양한 나라에서도 많은 사랑을 받고 있다. 현재까지 4,000여 편의 동요·동화 영상 콘텐츠가 제작되었다. 한국어뿐만 아니라 영어, 일본어, 중국어, 스페인어, 러시아어 등 다양한 언어로 제작되었다. 2019년에 시작된 핑크퐁 TV 시리즈 애니메이션 “원더스타”는 고슴도치 호기 등 다양한 캐릭터가 등장한다. 핑크퐁 스토어가 있어서 문구, 인형, 펜시 상품, 율동 콘서트, 출판, 음반 등 다양하게 개발되고 있다. <제주어 동요학습애니메이션>도 OSMU가 가능할 것이다.



<그림 1> 뽀로로³¹⁾(좌), 핑크퐁³²⁾(우) 캐릭터

<제주어 동요학습애니메이션>은 도내 어린이집과 유치원, 유아문화예술교육지원 사업 등 다양하게 활용될 수 있다. 또 캐릭터 상품, 장난감, 출판, 음반 등 다양한 방식으로 부가가치가 상승할 뿐만 아니라 제주만의 대표적인 언어 콘텐츠로 활용 가능 할 것이다.

31) EBS 뽀로로와 노래해요 시즌1 , <https://home.ebs.co.kr/pororo/>

32) 스마트스터디 , <http://www.smartstudy.co.kr/ko/>

Ⅲ. 제주어 동요학습애니메이션의 개발 방향

1. 언어 학습을 위한 분석틀 도출

1) 동요의 유형

동요의 유형은 전래 동요와 창작 동요와 구분이 된다. 그리고 현대에 들어서 서양 클래식 선율에 노랫말을 넣은 클래식 동요가 등장하기 시작하였다. 본 논문에서는 전래 동요, 창작 동요, 클래식 동요의 유형으로 분석하고자 한다.

김명애(2003)는 “전래 동요란 옛날 어린이로부터 오늘날 어린이에 이르기까지 오랜 세월 동안 전승되어 여러 지역으로 전파되어 온 노래로서 아동 가요의 약어라고”³³⁾ 하였다. 최태욱(2007)은 “전래 동요는 누가 처음 불렀는지 모르지만 입과 귀를 통해서 전해오면서 오랜 시간 속에서 만들어지고 다듬어진 노래로, 이 땅의 모든 어린이가 함께 불렀던 어린이를 위한 어린이들의 노래”³⁴⁾라고 하였다. 박정자(2018)는 “전래 동요는 아동들의 정서와 생활에서 느끼는 감정을 표현하며 구전되어왔으며 시간이 흐름에 따라 사라지기도 하고 또 일부 변형되어 전해 내려오기도 하는 것으로 어떤 특정 개인의 창작물이 아니라 놀이 집단에 의해서 만들어졌고 특별히 가르쳐 주지 않아도 입에서 입으로 아동들에 의해 노래로 불려 내려온 것이라고 정리할 수 있다.”³⁵⁾라고 하였다.

염경아(2017)는 창작 동요는 어린이들의 정서를 풍부해지게 만들어진 노래이며 미성숙한 어린이들에게 선율, 리듬 및 가사를 통하여 음악적 감수성을 향상한다고 하였다. 또 창작 동요의 가사는 자연의 아름다움, 꿈과 희망 및 동심을 반영한 교훈적인 내용을 통해 어린이들의 정서 순화에 크게 이바지한다.³⁶⁾라고 하였다. 하승희

33) 김명애 (2003), 「전래 동요의 효과적인 지도 방안」, 선문대학교 교육대학원 석사 논문, p.8

34) 최태욱 (2007), 「전래동요의 효과적인 지도 방안 연구 - 놀이 노래를 중심으로 -」, 용인대학교 교육대학원 석사 논문, p.6

35) 박정자 (2018), 「전래동요를 활용한 음악적 표상 활동이 유아의 음악 지능에 미치는 영향」, 한국교원대학교 대학원 석사 논문, p.8

36) 염경아 (2017), 「창작동요의 경향 분석을 통한 작곡기법 연구 2010~2016년 창작동요제 입상

(2003)은 “현대 대부분의 창작 동요는 어른들이 아동들을 위해서 지은 노래가 대부분을 차지하고 있으나, 최근에는 아동이 지은 노랫말에 어른이 곡을 부쳐서 창작되는 곡들도 많아지는 추세”³⁷⁾라고 하였다.

클래식 동요는 클래식 음악 선율에 노랫말을 붙인 동요이다. 신수현(2013)³⁸⁾이 연구한 <클래식을 편곡한 동요에 적용된 유아 발달 특징>을 참고하여 클래식 동요를 알아보고자 한다.

EBS 교육방송에서 2011년에 방영된 ‘치로의 클래식 동요’라는 작품을 분석했으며 만 4세 유아들을 대상으로 원곡과 동요를 들려주어 반응을 살폈고 미리 작성한 설문지의 문항에 답변하는 형태로 실험을 하였다. 실험 초기에는 음악에는 무관심하고 유아 자신이 하던 일에 더 집중했던 반면, 실험 중기에는 동요를 접할 때는 리듬이나 박수 치기, 율동 등의 다양한 표현들이 나타났다. 선호하는 음악도 오프닝 곡에 편중되어 있던 초기와는 다르게 시간이 지날수록 다른 음악으로 분산되는 현상을 발견하였다. 그리고 다시 같은 클래식 음악을 들려주었을 때는 실험 초기와 확연히 다른 현상, 더 오랜 시간 집중하여 듣고 적극적인 반응을 하는 모습들이 나타나는 것을 확인하면서 동요라는 장르가 하나의 수단이 되어 클래식 음악이 유아들에게 제공되었을 때 상당히 좋은 효과를 일으킬 수 있다는 것을 확인하였다.

클래식 동요가 유아들에게 긍정적인 영향을 미치면서 현대 사회에 새로운 동요로 등장하고 있다. 따라서 본 연구에서는 동요의 유형으로 클래식 동요를 사용하고자 한다.

<표 6> 동요의 유형

동요의 유형		
전래 동요	창작 동요	클래식 동요
구전되어 내려온 동요	어른들이 아동을 위해서 창작한 동요	클래식 선율에 노랫말을 넣은 동요

곡을 중심으로», 경성대학교 대학원 석사 논문, p.5

37) 하승희 (2003), 「창작동요제 입상곡 분석연구-MBC 창작동요제(1993-2002) 중심으로」, 동아대학교 교육대학원 석사 논문, p.6

38) 신수현 (2013), 「클래식을 편곡한 동요에 적용된 유아 발달 특징-‘치로의 클래식 동요’ 음악 분석을 중심으로-」, 상명대학교 대학원 석사 논문, p.1~121

2) 노랫말과 학습 낱말

본 연구를 분석하기 위한 “동요학습애니메이션”의 사례들은 불완전한 서사로서 기·승·전·결에 의한 분석이 어렵다. 학습을 위한 반복적인 노랫말 또한 불완전한 서사이기 때문에 노랫말에 등장하는 낱말을 중심으로 분석하고자 한다.

최문영(2012)은 노랫말은 노래의 내용이 되는 글이나 말이라고 하였다. 또 대중가요나 동요, 전래 동요에서의 노랫말은 박자와 리듬에 맞춰서 글자 수를 맞춰야 한다. 대부분 운율감과 리듬이 있고 이야기가 들어 있기는 하지만 완전한 하나의 서사로 완성되기보다는 불완전한 서사로 구성된 것이 대부분이다.³⁹⁾라고 하였다.

손경아(2007)는 <전래동요를 활용한 전래동요를 활용한 노랫말 바꾸기 활동이 유아의 언어능력 및 음악능력에 미치는 효과>에서 전래 동요를 활용한 노랫말 바꾸기 활동으로 언어능력과 음악 능력을 증진할 수 있는 효과적인 교수 방법 모색에 기초 자료를 제공하는 연구를 하였다. 노랫말 바꾸기 활동이란 동요의 노랫말을 유아의 경험, 상상, 흥미로운 소재를 이야기 흐름에 알맞은 어휘(명사, 동사, 형용사, 의성어, 의태어)나 노랫말 전체를 바꾸어 보는 활동을 의미한다. 연구의 대상은 K 시에 위치한 Y 유치원의 만 5세아 60명(실험집단 30명, 통제집단 30명)이며, 전래 동요를 활용한 노랫말 바꾸기 활동을 한 실험집단이 전래 동요를 활용한 동작 표현하기 방법을 실시한 통제집단보다 유아의 언어능력과 음악 능력을 향상하는데 긍정적인 효과가 있다는 것을 시사했다.⁴⁰⁾

엄성연(2006)은 “유아들의 언어 습득 과정은 낱말의 비체계적인 나열 단계를 거쳐 차츰 체계를 갖춘 문장을 사용하는 단계로 나아간다.”⁴¹⁾라고 하였다. 이성인(2013)은 “어휘력은 낱말들의 형태(발음과 절차), 의미, 사용에 관한 총체적인 능력을 말한다. 특정 낱말을 안다고 할 때, 그것은 문자로 표기된 형태를 식별하고, 그것을 소리 내어 읽을 수 있으며, 그 낱말의 뜻을 알고 사용할 수 있음을 의미한다.”⁴²⁾고 하였다.

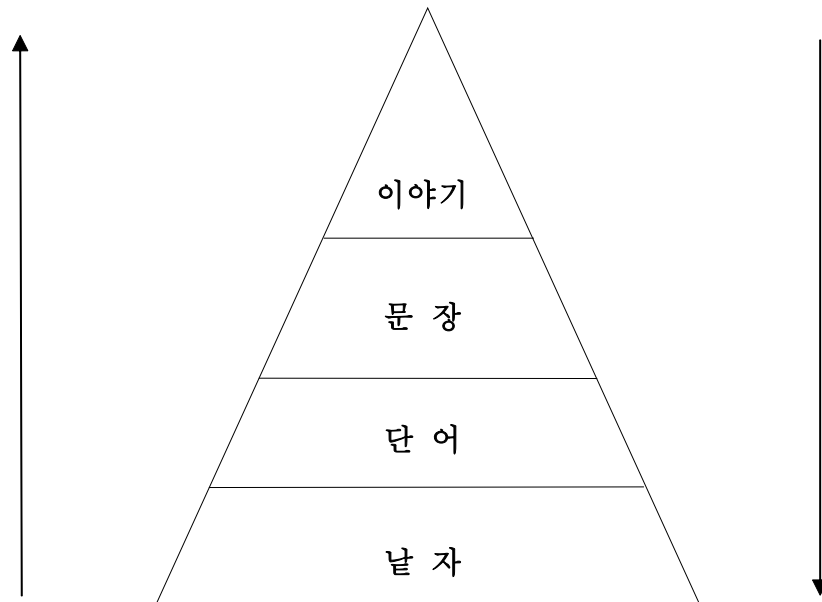
39) 최문영 (2012), 「노랫말의 서사 구성 활동을 통한 이야기시 감상 방안 연구」, 경인교육대학교 교육대학원 석사 논문, p.11~12

40) 손경아 (2007), 「전래동요를 활용한 전래동요를 활용한 노랫말 바꾸기 활동이 유아의 언어능력 및 음악능력에 미치는 효과」, 전남대학교 교육대학원 석사 논문, p.6~73

41) 엄성연 (2006), 앞의 글, p.33

42) 이성인 (2013), 「아동의 학습만화 선호도와 어휘력의 상관관계 연구」, 부산대학교 교육대학원 석사 논문, p.19

김명희(2010)는 유아 언어를 교육 방법을 크게 부호 중심 접근법과 총체적 언어 접근으로 나뉘서 설명하였다. 부호 중심 접근법은 낱자-단어-문장-이야기로 이어지는 상향식 접근법이다. 단어와 문장을 읽고 전체 이야기를 읽는 능력을 키우는 방법이다.⁴³⁾라고 하였다. 유아 언어 교육법 모형은 아래와 같다.



부호중심 접근법 (상향식) + 총체적 언어 접근법(하향식)
균형잡힌 언어교육 접근법

<그림 2> 유아 언어 교육법 모형

의사소통하기 위해서는 단계가 필요하다. 본 연구에서는 부호 중심 접근법 (상향식)으로 제주어 낱말을 학습하고 조합하여 문장을 만들고, 이후 문단을 만들어 자신의 의견을 이야기할 수 있도록 하고자 한다. 처음부터 제주어 문장을 학습하는 것보다 가장 기초적인 낱말(명사)을 학습해야 한다. 분석의 틀에서는 낱말(명사)의 종류와 음절 수를 파악하고, 몇 회 반복했는지 분석하고자 한다.

43) 김명희 (2010), 「한글의 창제 원리를 바탕으로 한 유아교육용 한글 낱자 그림책 개발」, 이화여자대학교 대학원 석사 논문, p.16

3) 캐릭터 분류

미취학 어린이 대상 애니메이션에 등장하는 캐릭터는 동물, 식물, 물고기, 로봇 등 종류가 다양하며 소재에 따라 분류를 나뉜다. 캐릭터는 의인화되어 인간처럼 두 발로 걸어 다니기도 하고 서로 말을 하며 의사소통을 하기도 한다.

집을 배경으로 고양이와 쥐가 등장하는 “똥과 제리”, 숲속 마을에 곰이 등장하는 “곰돌이 푸”, 아프리카를 배경으로 사자가 등장하는 “라이온 킹”, 바닷속을 배경으로 물고기가 등장하는 “니모를 찾아서”, 개미 왕국이 등장하는 “벅스 라이프” 등 동물, 식물, 곤충, 물고기, 포유류, 기계·사이 보그, 버스 등 미취학 어린이에게 익숙하고 친근감 있는 캐릭터가 등장하고 있다.

조주연(2013)은 “캐릭터 디자인의 표현에 있어서 가장 중요한 것은 거부감을 최소화하고 친근감을 최대화하는 것이다. 캐릭터는 소비자로 하여금 무한한 상상력을 발휘하도록 해야 한다. 생략과 과장, 변형, 왜곡 등의 기법으로 친근감과 동시에 호기심을 유발하는 캐릭터의 매력을 창조하여 더욱 다양한 상상력과 스토리를 소비자가 스스로가 느끼게 해야 한다.”⁴⁴⁾라고 하였다.

분석의 틀에서는 아래의 캐릭터를 표현 소재별로 분류하여 분석하고자 한다.

<표 7> 표현 소재별 캐릭터 분류⁴⁵⁾

no	표현 소재별	내용
1	인물캐릭터 (남성, 여성, 소년)	인간과 신체 비율이 똑같은 등신에서, 상대적으로 머리 부분을 강조한 3등신까지 다양하게 표현되며 이러한 인물형 캐릭터는 상호 동질성을 쉽게 유발시키는 장점이 있다. 성별이나 연령에 구애 받지 않고 인물형 캐릭터를 창조하여 모든 계층의 사람들에게 호감을 줄 수 있다.
2	동물 캐릭터	넓게 보면 의인화 캐릭터의 한 분류로 포함될 수도 있지

44) 조주연 (2013), 「애니메이션 캐릭터 스토리텔링의 구성요소에 관한 분석-‘뽀로로’TV시리즈 애니메이션을 중심으로」, 한성대학교 대학원 석사 논문, p.7

45) 조주연 (2013), 위의 글, p.8~11

no	표현 소재별	내용
	(들짐승, 집짐승, 물짐승, 날짐승)	<p>만, 의인화 캐릭터들처럼 직립 보행하거나 인위적으로 손의 특성이 부여 되지도 않는 동물의 신체적 특성을 그대로 가지고 있다는 점에서 의인화 캐릭터와 차이점이 있다.</p> <p>의인화 시키는 것보다 동물의 신체적 특성이 더 잘 표현되어야 하는 경우에 사용되는 방법이다. 동물의 장점을 최대한 살리면서도 귀엽게 만들 수 있기 때문에 소비자에게 친근감을 주는 소재로 많이 활용되고 있다.</p>
3	식물 캐릭터	<p>식물캐릭터는 자치단체의 특산물이나 행사, 지역 캐릭터 상징물을 만들어 알리고자 할 때 과일, 야채 등을 형상화하여 만든 캐릭터이다.</p>
4	의인화 캐릭터	<p>의인화 캐릭터란 말 그대로 동물이나 식물, 무생물 등 대상 캐릭터를 인간 형태로 변형시킨 캐릭터를 말한다. 인간형 캐릭터와 함께 가장 보편화되어 있다. 대상 캐릭터 각각의 특성을 그대로 지니면서 의인화되었기 때문에 다양하고 개성이 넘치는 캐릭터를 구현할 수 있는 장점이 있다.</p>
5	메카닉 캐릭터 (기계류, 사이보그)	<p>로봇 캐릭터는 인간이 인공적으로 창조한 기계류의 캐릭터를 말하는 것으로 우리가 흔히 말하는 로봇류의 캐릭터가 여기에 속한다. 과거의 일본 애니메이션의 주류를 이루었던 슈퍼로봇의 경우에는 로봇 자체의 구조적인 역할보다는, 로봇이 공격당할 때 조종하는 파일럿이 같이 비명을 지르곤 하는 감성적인 움직임에 중점을 두었다.</p>

4) 공간적 배경

기·승·전·결이 있는 소설은 시간적, 공간적, 시대적 배경으로 정확히 나뉘어 분류할 수 있지만 “동요학습애니메이션”은 서사적인 부분이 아닌 불완전한 서사이다.

강미희(2006)은 “소설에서 ‘배경’이라고 할 때 그 뜻매김의 범위는 아주 넓다. 실제의 지리적 장소뿐만 아니라 관습, 경제적 수준, 가족 유형 및 직업, 그리고 등장인물의 종교적, 도덕적, 지적, 감정적 환경 등까지를 포함하기 때문”⁴⁶⁾이라고 하였다. 소설 작품을 시간적 배경, 공간적 배경, 시대적 배경으로 나뉘어 분석이 가능하다. 동요학습애니메이션은 노랫말의 불완전한 서사로 줄거리와 주제를 찾기가 힘들기 때문에 공간적 배경에 중점을 두어야 한다.

김경환(2011)은 “공간적 설정은 이야기가 전개되는 장소에 대한 설정을 말한다. 장소에 따라 이야기의 분위기도 결정이 되기 때문에 이를 고려하여 장소에 대한 설정을 하여야 한다.”⁴⁷⁾라고 하였다. 애니메이션을 이해하기 위해서는 공간적 배경을 파악해야 한다. 또 배경은 캐릭터의 특징과 전체 이야기가 서로 연결이 되어있다.

동요학습애니메이션에서는 캐릭터가 등장하는 장소가 <과거 공간>, <현재 공간>, <과거+현재 공간>, <상상 공간>으로 공간적 배경만을 설정하여 분석하고자 한다.

<표 8> 동요학습애니메이션의 공간적 배경

공간적 배경	
과거 공간	과거의 공간
현재 공간	현재 또는 지금 살고 있는 공간
과거+현재 공간	과거와 현재가 교차하는 공간
상상 공간	과거와 현실의 공간이 아닌 미래 또는 상상의 공간

46) 강미희 (2006), 「성장소설에서의 배경의 역할」, 계명대학교 대학원 석사 논문, p.2

47) 김경환 (2011), 「아동용 에듀테인먼트 활용을 위한 제주 세계자연유산 애니메이션 스토리텔링」, 제주대학교 사회교육대학원 석사 논문, p.27

2. 언어 학습 콘텐츠 사례분석

제주어의 학습을 도모하는 콘텐츠가 많지 않아 일반적으로 한글을 학습하는 콘텐츠를 사례로 선정하여 분석하였다.

사례분석 대상으로는 <들엄시민 제주어 애니메이션> , <뽀로로와 노래해요> , <핑크퐁! 가나다 한글> , <모두모두 쇼> , <치로의 클래식 동요> 총 5개의 “동요 학습 애니메이션”을 선정하였고 현재 유튜브에서도 확인할 수 있다. 사례에 선정된 해당 콘텐츠에는 다수의 동요가 포함되어 있다. 그러므로 해당 콘텐츠 각 1개의 동요를 선정하였다.

<들엄시민 제주어 애니메이션>은 동요학습애니메이션가 아닌 제주어를 활용한 애니메이션이므로, 2017년 주제를 분석하였다. 그 외에 콘텐츠는 한글을 학습할 수 있는 콘텐츠이다. <들엄시민 제주어 애니메이션> <뽀로로와 노래해요> , <모두모두 쇼> , <치로의 클래식 동요>는 TV 방영을 하였다.

<표 9> 사례로 선정된 동요 리스트

no	목차	선정 동요
1	들엄시민 제주어 애니메이션 2017년	주제가
2	뽀로로와 함께해요 시즌 1	개구리
3	핑크퐁! 가나다 한글	나처럼 해봐요 이렇게
4	모두모두 쇼 모모의 제주여행	빙떡송
5	치로의 클래식 동요 시즌 1	모두 모두 사랑해

1) 들엄시민 제주어 애니메이션⁴⁸⁾

(1) 동요의 유형

<제주어 들엄시민 애니메이션 - 주제가>는 창작 동요이다. 주제가⁴⁹⁾의 노랫말은 제주어이며 자막은 표준어와 제주어로 나뉘어 분류된다.

(2) 노랫말과 학습 낱말

주제가 노랫말에 사용된 낱말은 총 19개이며 1음절 낱말은 1개, 2음절 낱말은 10개, 3음절 낱말은 8개이다. 노랫말은 표준어와 제주어 자막으로 나뉘었지만, 표준어 노랫말과 제주어 노랫말이 같기 때문에 제주어 자막으로 낱말을 분석했다.

<제주어 노랫말>

우리 할마님 이와기 포파리에 / 온 므슬 사람덜 모다정 / 산광 바당 구름 넘어
노을이 지민 흐디 들엇주 / 메계라 감재기 도채비 나타낭 / 이와기 포파릴 훔쳐 감져
(날뵈서) (있수광) (날뵈서) (있수광) / 가게 가게 지꺼진 시간여행
드르라 제주 바당질 딱랑 / 으랏차차 (하르방) 웨쳐보게 / 먼먼흔 옛이와기 속으로
새로운 모험 떠나보게 / 가게 가게 신비한 시간여행 / 드르라 제주 돌담질 딱랑
으랏차차 (하르방) 웨쳐보게 / 떠나게 우리는 이와기 탐험대

<표준어 노랫말>

우리 할머니 이야기 보파리에 / 온 동네 사람들 모여 /산과 바다 구름 넘어 /
노을이 지면 함께 들엇지 / 어찌나 갑자기 도깨비 나타나 / 이야기보파릴 훔쳐가네
(날뵈서) (있수광) (날뵈서) (있수광) / 가자 가자 신나는 시간여행
달리자 제주 바닷길 따라 / 으랏차차 (하르방) 외쳐보자 / 머나먼 옛이야기 속으로
새로운 모험을 떠나보자 / 가자가자 신비한 시간여행 / 달리자 푸른 돌담길 따라
으랏차차 (하르방) 외쳐보자 / 떠나자 우리는 이야기 탐험대

48) 제주특별자치도교육청 , 장학마당 ,제주이해교육 , www.jje.go.kr

49) 손혁진 작곡/편곡, 김희원 작사, 김명진;정지은 지도, 도란도란 중창단 노래

<표 10> 노랫말에 사용한 낱말 - 2017 들엄시민 제주어 애니메이션 주제가

no	음절수	낱말	반복횟수
1	1음절	산	1회
2	2음절	우리	2회
3		므슬	1회
4		사람	1회
5		바당	1회
6		노을	1회
7		구름	1회
8		시간	2회
9		여행	2회
10		모험	1회
11		제주	2회
12		3음절	할마님
13	이와기		4회
14	포따리		2회
15	바당질		1회
16	도채비		1회
17	돌담질		1회
18	탐험대		1회
19	하르방		2회

(3) 캐릭터 분류

25개의 캐릭터가 등장하고, 인물 캐릭터와 의인화 캐릭터로 분류된다. 그중에 에피소드 전체에 등장하는 중심 캐릭터는 총 10개이다. 주인공인 지현, 서하, 웅이, 상돈, 그리고 설문대 할망, 돌하르방 장군, 도깨비 4개가 등장하며 캐릭터 분류는 다음과 같다.

<표 11> 캐릭터 분류 - 2017 들엄시민 제주어 애니메이션 주제가

소재별 분류		이미지	이름	소재별 분류		이미지	이름
인물캐릭터	사람		지현	의인화 캐릭터	돌하르방		돌하르 방장군
인물캐릭터	사람		서하	의인화 캐릭터	도깨비		대장 도깨비
인물캐릭터	사람		웅이	의인화 캐릭터	도깨비		도깨비
인물캐릭터	사람		상돈	의인화 캐릭터	도깨비		도깨비
인물캐릭터	사람		설문대 할망	의인화 캐릭터	도깨비		도깨비

(4) 공간적 배경

공간적 배경은 <현재 공간>과 <상상 공간>으로 나뉜다. <상상 공간>은 설문대 할망이 살고 있고, <현실 공간>은 초등학교가 있는 현재의 공간이다. 주제가에 등장하는 공간적 배경은 각 에피소드의 일부분이다. 에피소드는 총 5개로 나뉘며 “설문대 할망과 이야기 주머니”, “도깨불과 한동리”, “백록담과 흰사슴”, “수월봉 오누이”, “감은장 아기”이다.

에피소드 이야기의 흐름은 설문대 할망의 마법 창고에 있던 이야기보따리를 도깨비들이 훔쳐 갔다. 이야기보따리를 찾기 위해 도깨비들보다 이야기를 더 좋아하는 어린이 4명이 모여 제주 모험대를 만든다. 이야기보따리에 들어가 장난을 치는 도깨비들의 만행을 해결하고 이야기보따리를 다시 찾아온다.



<그림 3> 공간적 배경 - 2017 들엄시민 제주어 애니메이션 주제가

2) 뽀로로와 노래해요⁵⁰⁾

(1) 동요의 유형

<개구리>는 “뽀로로와 노래해요” 시즌1에 포함된 전래 동요이다. 한국 전래 동요를 편곡한 곡이며 노랫말을 개사하지 않고 원곡 그대로 사용하였다. 2005년에 EBS

50) 유튜브 , <https://www.youtube.com/watch?v=fKEsNnjERS0>

에서 방영된 시즌1은 오프닝 곡 포함 14곡이 있다.

(2) 노랫말과 학습 낱말

<개구리> 노랫말에 사용된 낱말은 총 8개이며 2음절 낱말은 6개, 3음절 낱말은 2개이다. 똑같은 노랫말을 1절과 2절에 사용했다.

<개구리 노랫말>

(1절) 개굴개굴 개구리 노래를 한다 / 아들손자 며느리 다 모여서
 밤새도록 하여도 듣는 이 없네 / 듣는사람 없어도 날이 밝도록
 개굴개굴 개구리 노래 부른다 / 개굴개굴 개구리 목청도 좋다
 (2절) 개굴개굴 개구리 노래를 한다 / 아들손자 며느리 다 모여서
 밤새도록 하여도 듣는 이 없네 / 듣는사람 없어도 날이 밝도록
 개굴개굴 개구리 노래 부른다 / 개굴개굴 개구리 목청도 좋다

<표 12> 노랫말에 사용한 낱말 - 개구리

no	음절수	낱말	반복횟수
1	2음절	노래	4
2		아들	2
3		손자	2
4		사람	2
5		목청	2
6		밤새	2
7	3음절	개구리	6
8		며느리	2

(3) 캐릭터 분류

7개의 캐릭터가 등장하며 모두 동물캐릭터 분류된다. 고글 안경을 쓴 펭귄, 공룡, 비버, 여우, 백곰, 벌새가 등장하며 캐릭터 분류는 다음과 같다.

<표 13> 캐릭터 분류 - 개구리

소재별 분류		이미지	이름	소재별 분류		이미지	이름
동물캐릭터	펭귄		뽀로로	동물캐릭터	여우		에디
동물캐릭터	공룡		크롱	동물캐릭터	백곰		포비
동물캐릭터	펭귄		패티	동물캐릭터	벌새		헤리
동물캐릭터	비버		루피				

(4) 공간적 배경

공간적 배경은 <현재 공간>이다. 뽀로로 음악회 공연장에서 캐릭터가 연주하는 악기는 현재 실존하는 악기의 형태이다.

에피소드 이야기의 흐름은 지휘자인 해리가 단원을 소개한다. 피아노 치는 루피, 바이올린 켜는 패티, 기차 치는 뽀로로, 실로폰 켜는 에디, 트럼펫 부는 크롱, 드럼 치는 포비 소개가 이어진다. 공연장 안에서 악기를 연주하며 노래를 부르는 모습이 있다. 모두 함께 <개구리> 노래를 부르는데, 에디는 화음을 맞추지 않고 혼자 노래를

부르게 되고 음악은 곧 멈춘다. 하지만 캐릭터들은 다시 한번 신나게 노래를 부른다.



<그림 4> 공간적 배경 - 개구리

3) 핑크퐁! 가나다 한글⁵¹⁾

(1) 동요의 유형

<나처럼 해봐요 이렇게>는 핑크퐁! 가나다 한글 앱 시리즈에 포함된 전래 동요이다. 한국 전래 동요를 편곡한 곡이며 노랫말을 개사하였다. 핑크퐁은 한글의 자음인 ‘가’부터 ‘하’까지 각 글자를 주제로 한 14편과 추가 구성 2편을 포함해서 총 16편의 동요학습애니메이션이 있다.

(2) 노랫말과 학습 낱말

<나처럼 해봐요 이렇게> 노랫말에 사용된 낱말은 총 4개이며 1음절 단어는 19개, 2음절 낱말은 2개, 4음절 낱말은 1개이다. 후렴구로 사용한 “나나나나 나나나나!”는 한글 자음이므로 낱말(명사) “나”에 포함하지 않았다.

51) 유튜브 , <https://www.youtube.com/watch?v=q-jHQIUB69s>

<나처럼 해봐요 이렇게 노랫말>
 나처럼 해봐요 이렇게 / 나나나나 나나나나! /
 나처럼 해봐요 이렇게 / 나는 나는 나풀나풀 나비
 나처럼 해봐요 이렇게 / 나는 나는 나팔 불어요
 나처럼 해봐요 이렇게 / 나는 나무늘보
 나나나나 나나나나 / 나를 따라 해봐요 / 나나나나!
 더 크게 해봐요 / 나나나나!
 나처럼 해봐요 이렇게 / 나는 나는 나풀나풀 나비
 나처럼 해봐요 이렇게 / 나는 나는 나팔 불어요
 나처럼 해봐요 이렇게 / 나는 나무늘보
 나나나나 나나나나 / 나처럼 해봐요 이렇게 / 예!

<원곡 노랫말>

나처럼 해봐요 이렇게 / 나처럼 해봐요 이렇게/
 나처럼 해봐요 이렇게 / 아이참 재미있네

<표 14> 노랫말에 사용한 단어 - 나처럼 해봐요 이렇게

no	음절수	단어	반복횟수
1	1음절	나	18
2	2음절	나비	2
3		나팔	2
4	4음절	나무늘보	2

(3) 캐릭터 분류

3개의 캐릭터가 등장하며 모두 동물캐릭터로 분류된다. 어린왕자와 사막여우에서 모티브를 얻어 만든 분홍 여우 모양의 캐릭터 핑크퐁과 나비와 나무늘보가 등장하

며 캐릭터 분류는 다음과 같다.

<표 15> 캐릭터 분류 - 나처럼 해봐요 이렇게

소재별 분류		이미지	이름	소재별 분류		이미지	이름
동물캐릭터	여우		핑크퐁	동물캐릭터	나비		나비
동물캐릭터	나무늘보		나무늘보				

(4) 공간적 배경

공간적 배경은 <현재 공간>과 <상상 공간>이다. <현재 공간>은 정글 숲에 꽃과 나무가 있고 <상상 공간>은 현실에 존재하지 않는 단순한 색감에 배경이 많이 등장하였다.

에피소드 이야기의 흐름은 핑크퐁이 등장하여 자음 “나”로 시작하는 낱말을 부른다. ‘나비’ 낱말을 학습하는 장면에서는 나비 캐릭터가 등장한다. ‘나무늘보’ 낱말을 학습하는 장면에서는 나무에 매달린 나무늘보가 등장한다.



<그림 5> 공간적 배경 - 나처럼 해봐요 이렇게

4) 모두모두 쇼⁵²⁾

(1) 동요의 유형

<빙떡송>은 “모두모두 쇼”는 동요학습애니메이션에 포함된 전래 동요이다. 미국 전래 동요인 I Love the Mountains를 편곡한 곡이며 노랫말을 개사하였다. 2016년 MBC에 방영된 손 인형극 애니메이션으로 주제별로 노래가 있다. 제주와 관련된 주제로 “모모의 제주여행”이 만들어졌고 총 12곡이 있다.

(2) 노랫말과 학습 낱말

<빙떡송> 노랫말에 사용된 낱말은 총 13개이며 1음절 낱말은 3개, 2음절 낱말은 8개, 3음절 낱말은 1개, 4음절 1개이다.

<빙떡송 노랫말>

둘둘 말아 둘둘 말아 / 둘둘 말아 빙떡 / 둘둘 말아 둘둘 말아 / 둘둘 말아 빙떡
 메밀가루 반죽해서 / 첩판에 기름 둘러 / 무채를 삶아서
 양념을 해주고 / 기다랗게 말아주는 / 제주도의 향토 떡
둘둘 말아 둘둘 말아 / 둘둘 말아 빙떡 / 둘둘 말아 둘둘 말아 / 둘둘 말아 빙떡
둘둘 말아 둘둘 말아 / 둘둘 말아 빙떡 / 둘둘 말아 둘둘 말아 / 둘둘 말아 빙떡
 너도 말아 나도 말아 / 모두가 말아보자 / 친구 가족 모두 모여
 신나게 말아보자 / 즐겁게 말다 보면 / 완성돼요 빙떡
둘둘 말아 둘둘 말아 / 둘둘 말아 빙떡 / 둘둘 말아 둘둘 말아 / 둘둘 말아 빙떡
둘둘 말아 둘둘 말아 / 둘둘 말아 빙떡 / 둘둘 말아 둘둘 말아 / 둘둘 말아 빙떡

<원곡 노랫말>

Boom-dee-a-da, Boom-dee-a-da / Boom-dee-a-da, Boom-dee-ay
I love the mountains / I love the green hills /
I love the flowers / I love the singing birds,

52) 유튜브 , <https://www.youtube.com/watch?v=4tsJkzMIWE>

Boom-dee-a-da, Boom-dee-a-da / Boom-dee-a-da, Boom-dee-ay

Boom-dee-a-da, Boom-dee-a-da / Boom-dee-a-da, Boom-dee-ay

Boom Boom Boom

<표 16> 노랫말에 사용한 낱말 - 빙떡송

no	음절수	낱말	반복횟수
1	1음절	너	1
2		나	1
3		떡	1
4	2음절	빙떡	11
5		철관	1
6		기름	1
7		무채	1
8		양념	1
9		향토	1
10		친구	1
11		가족	1
12	3음절	제주도	1
13	4음절	메밀가루	1

(3) 캐릭터 분류

8개의 캐릭터가 등장하며 모두 의인화 캐릭터로 분류된다. 모모, 라파파, 덩동, 핀핀, 손손은 손 인형의 모양을 가진 캐릭터이다. 3개의 빙떡은 키가 큰 빙떡, 키가 작은 빙떡, 선그라스를 착용한 빙떡으로 모양을 조금씩 다르게 캐릭터화하였다. 캐릭터 분류는 다음과 같다.

<표 17> 캐릭터 분류 - 빙떡송

소재별 분류		이미지	이름	소재별 분류		이미지	이름
의인화 캐릭터	손인형		모모	의인화 캐릭터	손인형		손손
의인화 캐릭터	손인형		라파파	의인화 캐릭터	빙떡		빙떡
의인화 캐릭터	손인형		덩동	의인화 캐릭터	빙떡		빙떡
의인화 캐릭터	손인형		핀핀	의인화 캐릭터	빙떡		빙떡

(4) 공간적 배경

공간적 배경은 <상상 공간>이다. 현실에 존재하지 않는 배경이며 색상을 다양하게 변화시켰고 캐릭터도 다양한 각도에서 등장한다.

에피소드 이야기의 흐름은 모모, 라파파, 덩동, 핀핀, 손손이 등장과 동시에 굴러다닌다. 다음으로 빙떡 캐릭터가 달려가고, 그 뒤를 모모, 라파파, 덩동, 핀핀, 손손이 따라가는 모습이다. 덩동은 노랫말에 맞춰 빙떡을 만들고, 맛있게 먹는다. 또 빙떡처럼 둘둘 말리는 모습이 보인다.



<그림 6> 공간적 배경 - 빙떡송

5) 치료의 클래식 동요⁵³⁾

(1) 동요의 유형

<모두모두 사랑해>는 “치료와 클래식 동요”에 포함된 클래식 동요이다. 바하의 미뉴에트를 편곡한 곡에 노랫말을 넣었다. 2010년 EBS에 방영되었으며 총 14곡의 마르크, 고전, 낭만파의 클래식 음악이 사용되었다.

(2) 노랫말과 학습 낱말

<모두모두 사랑해> 노랫말에 사용된 낱말은 총 10개이며 1음절 낱말은 2개, 2음절 낱말은 8개이다.

<모두모두 사랑해 노랫말>

엄마는 나를 사랑해. 나도 엄마를 사랑해. / 엄마는 나를, 나는 엄마를 정말 사랑해. /
 아빠는 나를 사랑해, 나도 아빠를 사랑해. / 아빠는 나를, 나는 아빠를 정말 사랑해. /
 엄마와 아빠 사랑해. 아빠와 엄마 사랑해. / 엄마와 아빠, 아빠와 엄마 정말 사랑해. /
 랄라랄라라 랄라라 랄라랄라라 랄라라 / 랄라랄라라 랄라랄라라 랄라라랄라라 /

53) 유튜브 , <https://www.youtube.com/watch?v=6Vp5wXxzCoE>

파아란 하늘만큼 높이높이 사랑하고 / 바다만큼 깊이깊이 사랑합니다. /
 나는 동생을 사랑해, 동생도 나를 사랑해. / 나는 동생을, 동생은 나를 정말 사랑해. /
 나는 친구를 사랑해, 친구도 나를 사랑해. / 나는 친구를, 친구는 나를 정말 사랑해. /
 우리는 너를 사랑해, 너도 우리를 사랑해. / 우리는 너를, 너는 우리를 정말 사랑해. /
 띵라띵라라 띵라라 띵라띵라라 띵라라 / 띵라띵라라 띵라띵라라 띵라라띵라라 /
 파아란 하늘만큼 높이높이 사랑하고 /
 바다만큼 깊이깊이 사랑합니다. / 바다만큼 깊이깊이 사랑합니다.

<표 18> 노랫말에 사용한 낱말 - 모두모두 사랑해

no	음절수	낱말	반복횟수
1	1음절	나	16
2		너	4
3	2음절	사랑	23
4		엄마	8
5		아빠	8
6		바다	3
7		하늘	2
8		친구	4
9		동생	4
10		우리	4

(3) 캐릭터 분류

7개의 캐릭터가 등장하며 모두 동물화 캐릭터로 분류된다. 병아리, 악어, 돼지, 닭, 원숭이는 네모난 이미지의 캐릭터로 등장하며 캐릭터 분류는 다음과 같다.

<표 19> 캐릭터 분류 - 모두모두 사랑해

소재별 분류		이미지	이름	소재별 분류		이미지	이름
동물캐릭터	병아리		치로	동물캐릭터	원숭이		찰리
동물캐릭터	병아리		치요	동물캐릭터	닭		꼬꼬 아저씨
동물캐릭터	악어		울랄라	동물캐릭터	닭		꼬꼬 아줌마
동물캐릭터	돼지		쿠리				

(4) 공간적 배경

공간적 배경은 <현실 공간>이며 집과 숲속이 등장한다.

에피소드 이야기의 흐름은 병아리 3형제와 엄마, 아빠가 사는 집 배경과 집 내부가 보인다. 액자 속 사진은 병아리 3형제의 어린 시절이 보인다. 숲속에서 친구들과 함께 있는 모습이 보인다.



<그림 7> 공간적 배경 - 모두모두 사랑해

6) 동요학습애니메이션 함의와 성찰

분석의 틀을 통해 다섯 개의 사례를 동요의 유형, 노랫말과 학습 낱말, 캐릭터 분류, 공간적 배경으로 살펴보았다.

<표 20> 사례 분류별 종합표

분류	동요의 유형	노랫말과 학습 낱말	캐릭터 분류	캐릭터 분류
들엄시민 제주어 애니메이션 <주제가>	창작곡	18개	인물캐릭터 5개, 의인화 캐릭터 5개	과거+현재 공간 상상 공간
뽀로로와 노래해요 <개구리>	전래 동요 (한국)	8개	동물캐릭터 7개	현재 공간
핑크퐁! 가나다 한글 <나처럼 해봐요 이렇게>	전래 동요 (한국)	4개	동물캐릭터 3개	현재 공간 상상 공간
모두모두 쇼 <빙떡송>	전래 동요 (외국)	4개	의인화 캐릭터 8개	상상 공간
치로의 클래식 동요 <모두모두 사랑해>	클래식 동요	10개	동물캐릭터 7개	현실 공간

① 동요 유형의 선율은 단순하였다. 멜로디가 1절과 2절 또는 후렴구, 마디별로 이루어져 있었다. 조성희(2019)는 유아들은 발달 특성상 집중력이 짧고 변화하는 것에 관심을 둔다고 하였다. 음의 빠르기나 음악이 변화하는 요소는 유아에게 호기심을 자극하여 변화를 직접 경험해 보고 체험하려는 적극적인 음악 활동 의지를 유발한다.⁵⁴⁾고 하였다. 동요의 단순한 선율에 변화를 주어 템포를 빠르고 느리게 변화시켜 학습의 집중력을 높일 수 있을 것이다.

전래 동요와 클래식 동요는 대중적으로 친숙한 노래였다. 사례의 전래 동요와 클래식 동요는 창작한 지 70년이 넘었고 저작권이 없다. 70년이 넘은 기간 동안 대중에게 불리고 있다는 것은 세대 간에 전달이 되는 것을 알 수 있다.

② 노랫말과 학습 낱말은 반복적이었다. 난해한 낱말은 사용하지 않았고, 명확하고 쉽게 이해할 수 있는 낱말을 사용하여 학습할 수 있었다. 김혜숙(2013)은 노랫말은 유아의 인지 능력발달 중 언어능력을 발달시켜주는 기능을 한다고 하였다.⁵⁵⁾ 노랫말을 학습하기 위해서는 학습 낱말이 단순하며 반복적으로 부를 수 있어야 한다.

③ 캐릭터는 친숙함이 있었다. 김한나(2015)는 “유아를 위해 만들어진 애니메이션이나 다른 프로그램에서 동물을 의인화하여 만든 캐릭터들을 많이 볼 수 있는데 이것은 유아들에게 친숙함을 줄 수 있으며 다양한 자유로운 만화적 표현이 가능하여 많이 사용되고 있다. 캐릭터로 사용되는 것은 정서적으로 복잡한 것은 피하고 최대한 단순하게 보이려고 하는 고유한 특성이 있기 때문”⁵⁶⁾이라고 하였다. 사례에 등장하는 캐릭터인 백곰, 악어, 여우 등은 2등신으로 귀엽고 친근감 있었다. 현실에서는 위협적이거나 혐악한 존재지만 동물캐릭터의 특징을 살려 친밀감 있는 이미지로 만들었다.

④ 공간적 배경은 노랫말과 어울리는 배경이었다. 과거 공간과 현실 공간은 노랫말과 어울리는 공간이었고, 상상 공간은 배경 자체가 없는 무의미한 색상으로 노랫말에 집중할 수 있도록 하였다.

54) 조성희 (2019), 「<핑크퐁>의 음악적 특성과 효과에 관한 연구」, 한양대학교 융합산업대학원 석사 논문, p.99~100

55) 김혜숙 (2013), 「클래식 음악을 활용한 유아동요 노랫말 분석 및 음악활동 프로그램 연구」, 공주대학교 대학원 유아교육학과 유아교육 전공 박사 논문, p.12

56) 김한나 (2015), 앞의 글, p.17

동요학습애니메이션의 동요의 유형은 멜로디가 단순하였다. 창작 동요를 제외하고는 저작권이 없는 동요를 사용하였다. 노랫말과 학습 낱말은 반복적이고 난해한 낱말이 아닌 명확한 낱말을 사용하였다. 캐릭터는 동물캐릭터가 많았으며 무서운 동물도 2등신과 단순한 색감으로 친근감 있게 유도하였다. 공간적 배경은 노랫말과 어울리는 배경을 주로 사용하였다.

위 논의를 바탕으로 <제주어 동요학습애니메이션>은 미취학 어린이가 단순한 멜로디의 클래식 선율과 저작권이 없는 클래식 동요를 활용하여 쉽게 따라 부를 수 있도록 할 것이다. 노랫말과 학습 낱말은 명확한 낱말을 제시하여 제주어를 쉽게 학습할 수 있도록 할 것이다. 캐릭터는 2등신과 단순한 색감을 친근감 있게 표현하여 무서운 동물도 친근감 있게 다가갈 수 있도록 할 것이다. 공간적 배경은 노랫말에 어울리는 이미지를 제작하여 미취학 어린이들이 흥미와 즐거움을 느끼는 학습을 유도하고자 한다.

3. 제주어 동요학습애니메이션 개발 방향

위 사례분석 내용으로 <제주어 동요학습애니메이션>에 필요한 구성 요소를 파악하고 개발 방향을 모색하고자 한다. 동요의 유형은 클래식 동요로 단순한 멜로디와 친숙한 선율의 모차르트 “작은 별”을 선정하였다. 노랫말과 학습 낱말은 봄, 여름, 가을, 겨울 4계절을 선정하였는데, 낱말은 서로 연결되어 있으며 제주어의 아래아와 쌍아래아를 학습할 수 있다. 캐릭터는 제주도 설화와 전설에 등장하는 “뱀”을 선정하였는데, 동물캐릭터로 활용하여 2등신으로 제작하고 단순한 색감을 활용하여 친근감 있는 캐릭터로 제작하고자 한다. 공간적 배경은 노랫말과 어울리는 봄, 여름, 가을, 겨울 배경이 있는 영주십경의 경관 중 봄은 영구춘화, 여름은 정방하폭, 가을은 굴림추색, 겨울은 녹담만설로 선정하였다. 상상 공간의 이미지를 제작하여 노랫말에 집중할 수 있도록 하였다.

1) 동요의 유형

본 <제주어 동요학습애니메이션>의 유형으로 클래식 동요를 사용하고자 한다. 모차르트 변주곡 K.265 도입부인 “작은 별” 선율에 노랫말을 제주어로 개사하고자 한다. 모차르트의 “작은 별”은 저작권 보호 기간인 창작일로부터 70년이 지났으므로 저작권⁵⁷⁾에 접촉되지 않는다. 따라서 모차르트의 “작은 별”을 <제주어 동요학습애니메이션>의 동요로 사용하고자 한다.

2) 노랫말과 학습 낱말

본 <제주어 동요학습애니메이션>은 봄, 여름, 가을, 겨울 4계절을 선정하였다. 각 낱말은 서로 연결이 되어있고, 표준어와 같은 발음인 봄, 쌍아래아가 있는 ㅁ름(여름), 아래아가 있는 ㄱ을(가을) 그리고 저을(겨울)을 확인할 수 있는 대표적인 낱말이다.

57) 저작물은 인간의 사상과 감정 등을 표현한 창작물(저작물)에 대한 법적 권리이다.

훈민정음 창제 당시 존재했던 ‘·’ 아래아와 ‘~’ 쌍아래아를 함께 학습할 수 있는 낱말을 사용하고자 한다. 사계절에 봄은 표준어와 같은 발음의 봄이며, 여름은 쌍아래아가 있는 으름이다. 가을은 아래아가 있는 ㄱ을, 겨울은 저을이다. 사계절에는 1음절과 2음절을 학습할 수 있으며 다양한 제주어의 특징도 확인할 수 있다.

3) 캐릭터 분류

본 <제주어 동요학습애니메이션>의 캐릭터는 동물캐릭터를 활용하고자 한다. 앞서 사례에서 확인했듯이 무서운 동물인 백곰, 악어, 여우 등은 2등신과 단순한 색감으로 친근감 있는 캐릭터를 만들었다. 본 연구에서도 쉼섬 설화 속 용이 되지 못한 뱀을 캐릭터로 선정하여 친숙한 캐릭터로 제작하고자 한다.

제주의 민간신앙, 전설 등에는 “뱀”이 자주 등장하며 제주의 문화와 신앙에 밀접한 관계가 있다. 양윤영(2003)은 “제주도는 한라산과 해안으로 둘러싸인 섬 지역으로 이러한 자연조건 하에서 살아온 제주민의 삶 속에는 다양한 신앙행위가 존재하고 있다. 칠성신앙은 안칠성(內七星)과 밖칠성(外七星, 뱃칠성이라고도 함)으로 불리는데, 안칠성은 집안의 곡간에 그리고 밖칠성은 가옥 밖이나 집안의 으스스한 곳에 상징화 된 뱀신을 모시는 무속신앙을 말한다.”⁵⁸⁾라고 하였다. 칠성신앙은 제주의 독특한 민속신앙을 대표한다.

서귀포시 보목동 해안에 있는 쉼섬과 관련된 전설에는 용이 되지 못한 뱀이 등장한다.

본 연구에서는 용이 되지 못한 쉼섬 전설 속 뱀을 동물캐릭터로 활용하여 무섭거나 위협한 캐릭터가 아닌 친숙하고 귀여운 “뱀” 캐릭터로 제작하고자 한다.

4) 공간적 배경

본 <제주어 동요학습애니메이션>의 공간적 배경 중 현실 공간으로 제주의 영주십경을 선정하였고, 상상 공간은 단순한 색상의 배경을 선정하였다.

58) 양윤영 (2003), 「제주도의 뱀 상징 무속신화를 주제로 한 유리조형 연구」, 국민대학교 디자인대학원 석사 논문, p.14

첫째, 현실 공간은 제주의 영주십경(瀛州十景)에 등장하는 경관 10곳 중 봄, 여름, 가을, 겨울과 관련된 4곳을 선정하였다. 영주십경은 제주의 아름다운 경관인 성산일출(城山日出), 영실기암(靈室奇岩), 정방하폭(正房夏瀑), 사봉낙조(紗峰落照), 굴림추색(楡林秋色), 녹담만설(鹿潭晚雪), 산방굴사(山房窟寺), 고수목마(古藪牧馬), 산포조어(山浦釣魚), 영구춘화(瀛丘春花)인 10곳을 말한다.

봄은 영구춘화, 여름은 정방하폭, 가을은 굴림추색, 겨울은 녹담만설을 공간적 이미지로 사용하고자 한다. 봄의 공간적 배경인 영구춘화는 봄철 방선문에 만발한 철쭉꽃과 봄꽃을 말한다. 여름의 공간적 배경인 정방하폭은 서귀포 동홍동에 위치한 정방폭포이며 가을의 공간적 배경인 굴림추색은 잘 익은 귤이다. 겨울의 공간적 배경인 녹담만설은 백록담에 쌓인 눈을 말한다. 공간적 배경 이미지를 연출하기 위해 봄은 꽃이 만발한 언덕, 여름은 정방폭포와 바다가 연결된 부분, 가을은 노을빛과 굴나무, 겨울은 눈 덮인 한라산을 연출하고자 한다.

둘째, 봄, 여름, 가을, 겨울 낱말을 학습하기 위한 배경으로는 현실적인 공간과 더불어 상상 공간도 사용하려고 한다. 상상 공간은 현실 공간에서 사용되었던 색상의 계열로 제작하여, 미취학 어린이가 학습 낱말에 집중할 수 있도록 하고자 한다.

IV. 제주어 동요학습애니메이션 개발

1. 동요 선정

본 <제주어 동요학습애니메이션>에서는 미취학 어린이의 학습을 유도하기 위해 단순한 멜로디의 “작은 별”을 선정하였다. “작은 별”은 모차르트 변주곡 K.265 도입부에 시작하는 24마디를 동요로 만든 것이며, 단순한 멜로디와 반복적인 소절이 많고 음의 폭이 넓지 않다. 클래식 선율에 노랫말을 넣은 클래식 동요 “작은 별”은 폭력적이거나 산만하지 않고 정서적인 안정감을 주며 태교 음악으로도 많이 알려져 있다.

“작은 별”은 모차르트가 1778년 파리에서 우연히 듣게 된 프랑스 가곡 “Ah, vous dirai-je, maman” (아! 어머니, 당신께 말씀드리지요)에 열두 개의 변주를 붙여 「12Variation uber ein franzosisches Lied “Ah, vous dirai-je, maman” K.265」작곡한 곡이다. 모차르트가 만든 변주곡 선율에 “반짝 반짝 작은 별” (Twinkle, twinkle little star, How I Wonder what you are...)이라는 가사를 붙여 노래 불렀다. 미국 등지에서 변주곡 선율에 노랫말을 붙여 부르기 시작한 것처럼 한국에서도 많이 알려지고 친숙한 동요이다.

본 연구에서는 2/4박자, 24마디 부분을 4/4박자, 24마디로 사용하였다. 변주곡 악보를 기반으로 후렴구에는 템포를 빠르게 하여 학습 단어만을 부를 수 있도록 유도하였다. 모차르트 변주곡을 사용하는 부분은 다음과 같다.

<악보 1> 모차르트 변주곡59)

Variationen
über : Ah! vous dirai-je, Maman

K. 265

TEMA

<악보 2> 봄 여름 가을 겨울 악보

봄 여름 가을 겨울

김 소희 모차르트

59) MOZART (1997) , 「VARIATIONEN 1」 , 세광음악출판사, p68

2. 제주어 노랫말 선정

본 <제주어 동요학습애니메이션>에서는 “작은 별”의 노랫말을 봄, 여름, 가을, 겨울 4계절이며, 제주어로 개사하여 사용하고자 한다. 악보에서 확인할 수 있듯이 17~22마디는 빠른 템포로 진행된다. 빠른 템포에 맞춰 학습 낱말을 부르며 반복 학습을 유도하고자 한다.

<작은 별 노랫말>

반짝 반짝 작은 별 아름답게 비치네
서쪽 하늘에서도 동쪽 하늘에서도
반짝 반짝 작은 별 아름답게 비치네

<제주어로 개사한 노랫말>

봄은 봄봄 봄이 왔네 예쁜 꽃을 보러가자
여름 으름 으름 왔네 바당 가서 히엄치자
가을 ㄱ을 ㄱ을 왔네 굴을 따서 먹을래
겨울 저을 저을 왔네 백록담에도 눈왔네
봄봄봄봄 으름으름 ㄱ을ㄱ을 저을저을
봄봄봄봄 으름으름 ㄱ을ㄱ을 저을저을
봄봄 으름으름 ㄱ을ㄱ을 저을저을 제주어는 즐거워

<표 21> 노랫말에 사용한 낱말 - 봄 여름 가을 겨울

no	음절수	표준어	제주어	반복횟수
1	1음절	봄		14
2		꽃		1
3		굴		1
4	2음절	여름		1

no	음절수	표준어	제주어	반복횟수
5	1음절		으름	8
6		가을		1
7			ㄱ을	8
8		겨울		1
9			저을	8
10			바당	1
11			히엄	1
12		3음절	백록담	
13	제주어			1

<봄 여름 가을 겨울>에 사용된 낱말은 표준어와 제주어 포함한 총 13개이다. 표준어는 1음절은 3개, 2음절은 3개이다. 3음절 2개이다. 제주어는 2음절 5개이다. 표준어와 제주어가 같은 발음을 취하는 낱말은 표준어로 표시하였다. 위의 노랫말을 사용한 악보는 다음과 같다.

<악보 2> 봄 여름 가을 겨울 노랫말 악보

봄 여름 가을 겨울

김 소희

모차르트

1
봄 봄 봄 봄 봄 이 왔 네 예쁜 꽃 을 보 러 가 자

5
여 름 ㄹ 름 ㄹ 름 왔 네 바 당 가 서 히 엄 치 자

9
가 을 ㄱ 을 ㄱ 을 왔 네 쿨 을 따 다 먹 을 래

13
겨 을 저 을 저 을 왔 네 백 록 당 에 눈 왔 네

17
봄 봄 봄 봄 ㄹ 름 ㄹ 름 ㄱ 을 ㄱ 을 저 을 저 을 봄 봄 봄 봄 ㄹ 름 ㄹ 름 ㄱ 을 ㄱ 을 저 을 저 을

21
봄 봄 ㄹ 름 ㄹ 름 ㄱ 을 ㄱ 을 저 을 저 을 제 주 어 는 즐 거 워

3. 캐릭터 설정

본 <제주어 동요학습애니메이션>의 캐릭터는 설섬 전설에 등장하는 용이 되지 못한 뱀이다. 캐릭터는 동물캐릭터를 활용하여 2등신과 단순한 색감의 캐릭터로 만들고자 한다. 뱀의 외형적 특징인 “큰 귀가 달린”, “새빨간 색, 황금색”을 캐릭터의 특징으로 설정하고자 한다. 뱀과 관련된 이야기와 구술 채록의 내용은 다음과 같다.



<그림 8> 설섬

#1. 용이 되려는 꿈을 이루지 못하고 죽은 구렁이에 대한 전설이 전해지는 '설섬'⁶⁰⁾

옛날에 설섬에는 커다란 귀가 달린 새빨간 뱀이 살고 있었다. 이 뱀은 용이 되는 것이 소원이어서 매달 초사흘 날과 초여드레날이면 용왕님께 기도를 하였다. 그러기를 3년 마침내 용왕님이 나타나 “설섬과 지귀도 사이에 숨겨 놓은 야광주를 찾아오면 용이 될 수 있을 것이다”라는 약속을 받고 지귀도와 설섬 사이를 찾아 헤맸다. 그러나 워낙 암초로 뒤얽힌 물 속인지라 야광주를 찾아내지 못하고 병들고 끝내 죽고 말았다. 그 후 비가 오르면 설섬의 정상에는 안개가 끼었다. 사람들은 이것이 죽은 뱀의 영혼의 조화라고 생각했다. 설섬을 “줄폭도” 또는 “사도”라고도 한다. 부락에서는 음력 매달 초사흘날과 초여드레날에 제사를 지내 주었으며 제주도에 있는 뱀의 사당을 ‘여드렛당’이라고 부르기 시작하였다.

60) 제주 관광공사 , <https://www.visitjeju.net/kr>

#2. 쏘섬지기 이야기⁶¹⁾

옛날 옛날 쏘섬에는 소천지가 고향인 큰 귀 달린 새빨간 뱀이 살았답니다. 용이 되는 것이 소원인 뱀은 오랫동안 기도를 드렸지요. 기도에 감복한 용왕님이 '섬 동쪽 깊은 바다 속에 숨겨진 야광주를 찾아오면 용이 될 수 있을거야' 라고 하여 100년 동안이나 온갖 노력을 했으나 결국 찾지 못하고 10개의 알을 낳은 채 죽고 말았답니다. 뱀은 쏘섬지기로, 10개의 알은 쏘섬 동자로..... 이후로 쏘섬과 그 주변에는 자리돔과 파초일엽을 비롯한 각종 동식물이 번성하게 되었지요. 쏘섬지기는 든든한 파수꾼으로 쏘섬동자들과 함께 쏘섬과 보목을 지키고 있어요. 쏘섬지기 향해 기도드려 보세요. 쏘섬지기가 가장 소중히 여기는 것을 평생 지킬 수 있도록 도와줄 거예요.

#3. 쏘섬과 구렁이⁶²⁾

2017년 3월 7일, 안덕면 창전리 강영범 씨 댁, 김승연 조사

줄거리 : 쏘섬과 직구섬 사이에 용이 날아오르는데 쏘섬에는 뱀이 살았다. 그 뱀은 용이 되는 것을 부러워서 자신도 용이 되게 해 달라고 빌었다. 너무나 간절히 비니까 용이 직구섬과 쏘섬 사이에 여의주를 물어 놓았으니 그것을 찾으면 용이 될 수 있다고 했다.

그 말을 듣고서 이 황구렁이는 직구섬과 쏘섬 사이를 용처럼 다니는데 여의주를 찾을 수 없었다. 그러다가 끝내 뱀이 죽어버리니까 어떤 일인지 보목리 어부들이 바다에 나가도 조난을 당하고 사고가 많았다. 그래서 마을에서는 심방을 찾아가서 뱀이 죽은 이야기를 하니 그 죽은 영기가 있어서 그렇다고 하며 굿을 하라고 했다. 이때부터 보목리에서는 일 년에 한 번 용을 위한 굿을 하는데, 이는 뱀이 여의주를 찾지 못해 죽은 원혼을 위로하는 위령굿이다.

조사자 : 여기 창전리가 잇이난 용 같은 그런 것?

제보자 : 그런 것 엇고 보목리 가민 그런 말 잇일 거야. 보목리 아주 옛날에 그기도 바닷가니까 어부들이 많거든, 쏘섬과 직구섬 사이에 용이 놀이던 허여, 경 흐고 쏘섬에 큰 뱀이 산단 말이여. 그 놈으 배엽이 용 닳는 걸 봐가지고 불뵈가지고 용에게

“나도 용 뵈게 해 주시오.”

헤가지고 막 비는 거라. 하도 빌어가니까 용이 흐는 말이

“내가 직구섬과 이 쏘섬 사이에 여의주를 물어뵈었으니 그 걸 좇으면 용이 된다.”

하하하하 경 흐니 그 말 들으니 황구렁이가 밤낫 뵈나 이 직구섬 스이로 왔다 갔다 여의주

61) 쏘섬 포구에 있는 <쏘섬지기 이야기> 설명문

62) 제주특별자치도, <https://www.jeju.go.kr/culture>

를 찾아땡기니 찾아가나?

그러고 쫓나. 그자 뱀도 그만 죽어부난 그 다음에는 어떤 일인가 보목리 어부들이 땡이땡 바닷가에서 조난도 당허곡 어부덜 사고덜이 많단 말이야.

이젠 밋을이 그거 보단 심방칩 못헐 헐니까 점도 치곡 뉘 막 들러그네 들어보니까, 그 어떤 그 사귀가 있어가지고 그런 거니까 그런 용, 뱀이 그냥 죽은 얘기들을 헐니. 아이고 계문 그 영기로 그거 헐는 거니까 잘 곱헤 주렌.

조사자 : 아, 곱을 헐렌예.

제보자 : 계가지고 이제 보목리 그 용을 위헌 곱을 일 년에 헐 번 헐단 마령여. 그루후제는 일 없이 어부덜이 잘 벌이 헐단 그런 말을 들엇인디 나 모르겠다.

조사자 : 아, 계난 뱀을 위한 곱이 아이라, 용을 위한 곱이 쉼는.

제보자 : 그 죽은 그 뱀, 여의주를 찾아가지고 용이 쉼지 못헐 그 억울해서 죽은, 위령곱이여 위령곱. 보목리 사름 거 잘알 거여. 그런거

제보자 : 옛날에는 그 신이 세상이라.

#4. 한 땡힌 쉼섬 뱀⁶³⁾

2019년 7월 9일, 서귀포시 송산동(보목동) 한우지 씨 댁, 문순덕·김은정 조사.

줄거리 : 쉼섬에 몇 백년 된 구렁이가 살고 있었는데 구렁이가 용이 되고 싶어 용왕에게 빌었다. 용왕은 직구섬과 쉼섬 사이에 여의주를 두었는데 그것을 찾으면 용이 되게 해주겠다고 했다. 그러나 그 구렁이는 여의주를 찾지 못해 용이 되지 못했다. 그 뒤로 그 곱에는 한 땡힌 뱀 때문에 자욱한 안개가 낀다고 전한다.

조사자 : 쉼섬 얘기도 들엇수가?

제보자 : 쉼섬은 숲이 많아가지고 땡감 잇지 않수가? 설피할 때 뉘라 해야 되나. 설피라고 꺾테기 아니고 가지 같은 거 할 때 설피. 여긴 땡감이 없어가지고 옛날에 한번 저기 난방도 제대로 안 뉘고 그렇다고 가스가 잇는 것도 아니고 그때 당시에 쉼섬에 가가지고 땡감을 해서 왔다고 합니다. 숲이 많이 잇엇던 섬이라고 해서 쉼섬이라고 했다고 합니다.

조사자 : 그 이름 말고 전해 내려오는 이야기나 그런 건 엿수가?

제보자 : 설피섬, 설피섬 하닥 쉼섬이렌. 쉼섬에 뱀이 몇 백 년 된 뱀이 살잇텐 하는 디 제가 알기로는 직구섬 용이 되고 몇 백 년 된 구렁이가 용이 되고 싶어가지고 용왕님한테 비니까 그러면 직구섬과 쉼섬 사이에 여의주를 놓아뉘었으니까 그거 찾아보면 용이 되게 해 주마. 그

63) 제주특별자치도 , <https://www.jeju.go.kr/culture>

래서 그 뱀이 찾아보다가 찾지 못해가지고 죽었습니다. 그래서 설섬에 지금도 거기에 불이 난 것처럼 안개가 자욱해. 안개가 끼. 화재난 줄 알아가지고 출동을 했어 몇 번. 내가 보기도 화재난 거 같이. 안개처럼 오는데 연기처럼 보이는 안개가 있어요. 그게 서귀포 소방서 전화하면 알겁니다. 가끔씩 그래 가지고.

조사자 : 불난 줄 알아그넹.

제보자 : 예. 우리도 그러고 관광객들이 신고도 하고.

조사자 : 그런 날은 무슨 날이봐?

제보자 : 모르죠. 그 뱀이 용이 되고 싶어서 했는데 한이 맺혀가지고 그렇게 한다고는 말을 들었어요. 지금도 제작년에도 화재난 줄 알아가지고 출동했었습니다. 우리가 보기도 가당 보면 정말 화재난 것처럼 보여요.

조사자 : 안개가 연기처럼마썸?

제보자 : 예.

위 이야기를 토대로 설섬 전설 속 뱀이 용이 되기 위한 과정은 다음과 같다. 설섬에는 새빨간 (또는 황금색) 뱀이 살고 있었는데 용이 되고 싶었다. 용왕님은 설섬과 차귀도 사이에 숨겨 놓은 야광주(또는 여의주)를 찾으려면 용이 될 수 있다고 하였다. 용이 되고 싶은 뱀은 야광주(또는 여의주)를 찾아 돌아다녔지만 찾지 못하고 뱀은 죽어 버렸다.

위 이야기를 토대로 만든 <제주어 동요학습애니메이션>의 뱀 캐릭터를 스토리텔링 한 내용과 캐릭터 설명은 다음과 같다.

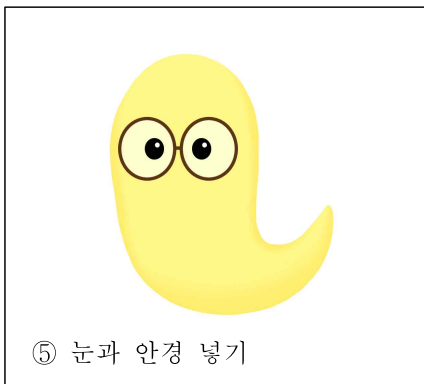
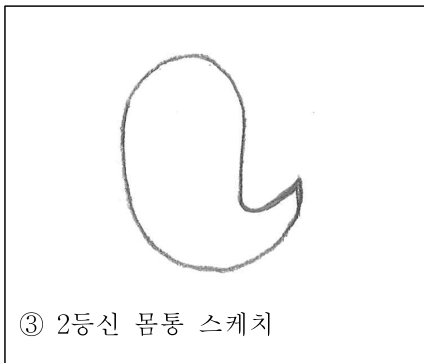
제주도에는 용이 되고 싶은 뱀이 살았다. 제주어를 배우고 말할 수 있게 되면 용이 될 수 있다는 것을 알게 되었다. 뱀은 <제주어 동요학습애니메이션> 노래를 통해 제주어를 배우기 시작하였다. 뱀은 즐겁게 제주어를 배우며 용이 될 날을 기다리고 있다.

캐릭터를 이미지화하기 위해 8단계의 과정으로 제작하였다. 뱀의 외형적인 모습은 캐릭터 분류를 통해 2등신으로 설정하고, 색상도 전설 속에 등장하는 뱀의 색상과 유사한 계열로 설정했다.

설섬 전설에 나오는 뱀의 외적인 특징은 위의 내용에서 확인할 수 있듯이 “큰 귀가 달린 뱀”, “새 빨간색 또는 황색”인 것을 알 수 있다. 이 두 부분을 활용하여 동물캐릭터의 신체적 특성을 표현하고자 한다. 하지만 뱀은 친근하지 못한 파충류

다. 그러므로 큰 귀와 황색 계열의 색상 그리고 안경과 모자를 눌러쓴 모습으로 친근감을 유도하며, 동물캐릭터의 특성 중 하나인 2등신 비율에 맞추어 진행했다.

뱀 캐릭터 제작 과정은 ①기존 뱀을 스케치하여 ②동물캐릭터의 특징인 2등신 몸통으로 만들었다. ③몸통을 부드럽게 다듬어 보완하였다. ④전설 속 구렁이의 황색을 표현하기 위해 아래와 같은 색을 선정하였다. ⑤안경과 눈을 삽입했다. 동그란 안경테를 만들어 이미지를 조금 더 부드럽게 보완하였다. 이때까지 표정은 없다. ⑥캐릭터에 큰 귀를 추가했지만, 몸통과 어울리지 않아 가장 잘 어울리는 사이즈의 귀를 만들었다. 황색과 어울리는 초록색을 선정했다. 또 웃는 표정을 만들기 위해 입과 볼 터치를 추가했다. ⑦모자를 삽입하여 동물캐릭터의 특징을 보완, 완료하였다. (우) ⑧좌측으로 몸을 돌린 캐릭터의 모습을 완료하였다. (좌)



<그림 9> 뱀 캐릭터 제작 과정

4. 공간적 배경 선정

본 <제주어 동요학습애니메이션> 공간적 배경으로 현실 공간과 상상 공간을 선정하였다. 현실 공간은 영주십경 중 영구춘화, 정방하폭, 굴림추색, 녹담만설의 경관을 활용하여 4개의 이미지를 만들었다. 상상공간은 단순한 색감을 배경으로 4개의 이미지를 만들었다. 현실 공간인 봄, 여름, 가을, 겨울의 공간적 배경 이미지는 아래와 같다.



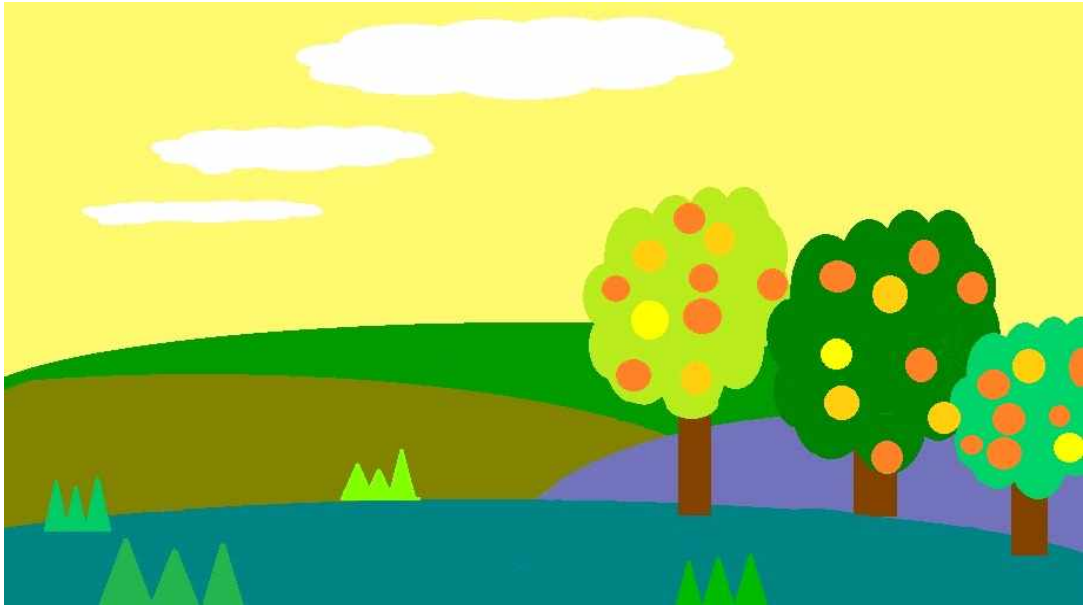
<그림 10> 현실 공간 - 봄

봄을 표현하기 위해 영구춘화의 봄꽃에 집중하였다. 상단 부분은 푸른 하늘과 뭉개 그림을 넣어 따뜻하고 포근한 분위기를 연출하였다. 중간 부분은 봄이 되어 철쭉꽃과 다양한 꽃을 표현하는 색상을 넣었다. 제주도 상징인 녹나무의 초록 계열 색상을 함께 넣었다. 방선문이라는 계곡을 표현하기 위해 곳곳에 회색 톤의 색상을 넣어 전체 색감과 어울리게 하였다. 하단 부분은 꽃과 함께 나무의 잎사귀가 나기 시작하는 시기이므로 나무와 식물의 색상을 넣고 둥글게 표현하였다.



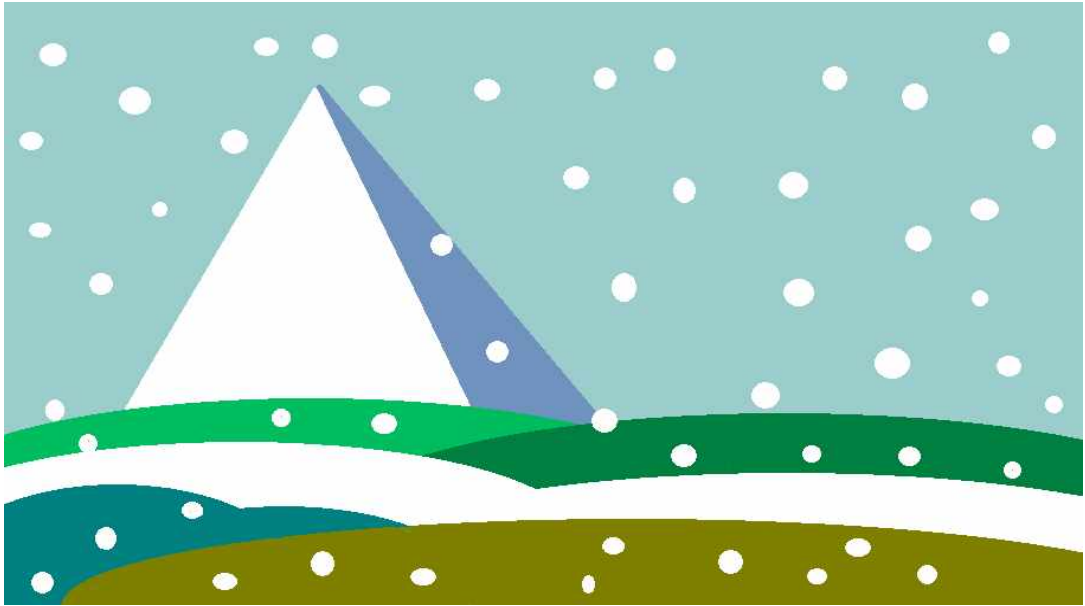
<그림 11> 현실 공간 - 여름

여름 배경을 표현하기 위해 정방하폭의 폭포와 바다의 연결에 집중하였다. 상단 부분은 푸른 하늘과 구름을 넣어 시원한 분위기를 연출하였다. 중간 부분은 정방폭포에서 떨어지는 폭포수와 물방울을 표현하였다. 폭포 양쪽에 짙은 갈색의 선을 수직으로 넣어 주상절리를 표현하였다. 하단 부분은 폭포수가 바다로 연결되고, 푸른 바다는 하늘색보다는 짙은 색을 유도하여 비슷한 계열 색상으로 조화가 되도록 표현하였다.



<그림 12> 현실 공간 - 가을

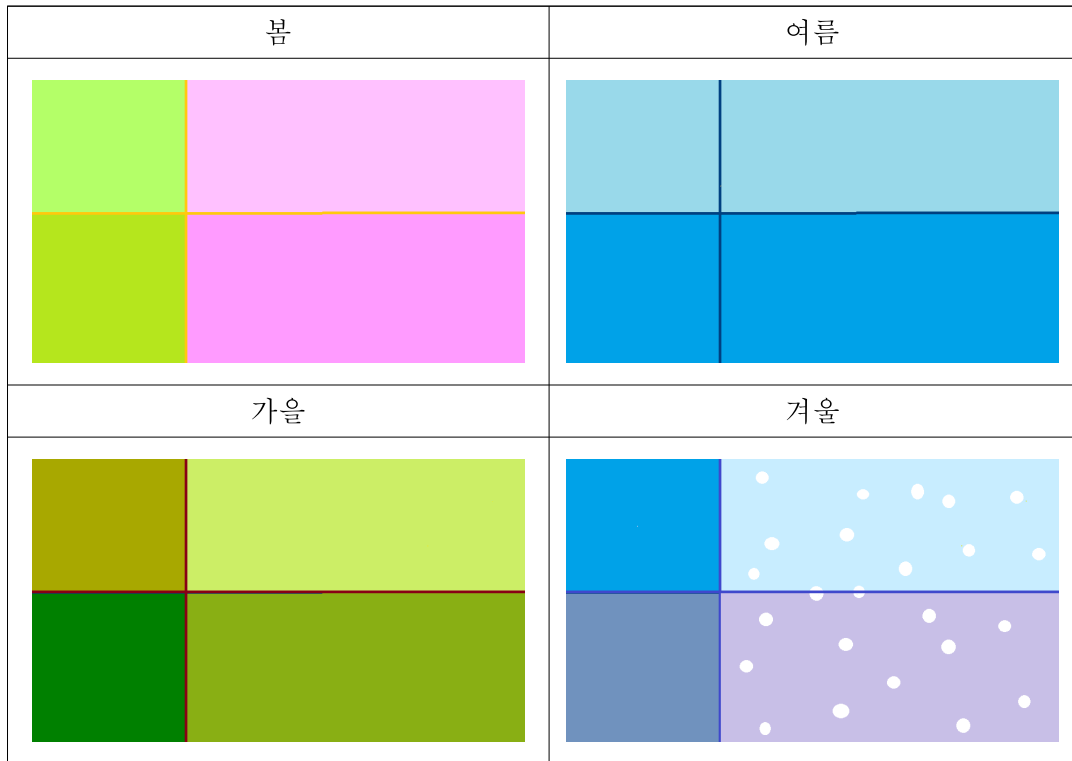
가을 배경을 표현하기 위해 굴림추색의 잘 익은 곶과 노을빛에 집중하였다. 상단 부분은 해가 지는 노을 이미지로 가을빛이 감돌지만 구름을 만들어 탁하지 않게 연출하였다. 중간 부분은 한창 곶이 성행하는 시기이므로 초록색 동산에 나무 세 그루를 넣어 곶나무로 표현하였다. 하단 부분은 곶나무와 풀의 무성함을 표현하기 위해 녹색계열을 넣어 전체 색감과 조화가 되도록 표현하였다.



<그림 13> 현실 공간 - 겨울

겨울 배경을 표현하기 위해 녹담만설의 눈 덮인 모습에 집중하였다. 상단 부분은 하늘의 푸른색과 눈의 하얀색을 대조하여 평평 눈이 내리는 모습이 돋보일 수 있도록 연출하였다. 중간 부분은 한라산의 정면에 하얀 색상을 선택하여 눈 덮인 한라산을 표현하였다. 하단 부분은 눈으로 덮이긴 했지만, 겨울에도 자라는 식물과 나무들을 표현하기 위해 초록색 계열의 색상을 넣어 표현하였다.

상상 공간은 단순한 색감을 배경으로 만든 4개의 이미지는 아래와 같다. 단순한 색감은 현실 공간에 사용한 색상 계열을 배치하여 현실 공간과 조화를 이루도록 하였다.



<그림 14> 상상 공간

5. 스토리보드 제작

본 <제주어 동요학습애니메이션>의 스토리보드는 총 25개의 씬(#)으로 구분된다. 25개의 장면에는 마디별 노랫말과 배경, 캐릭터의 등장 위치, 학습 낱말의 등장 위치를 배치하였고 큐 설명을 넣었다.

악보 24마디를 순서대로 배치하여 25개의 장면을 만들었다. 봄-> 여름-> 가을-> 겨울 순서로 장면을 배치하여 노랫말에 맞는 공간적 배경 이미지를 선정하였다. 캐릭터가 등장하는 큐를 정하고 등장 위치를 큐 설명에 기록했다. 캐릭터는 노랫말을 따라다니며 낱말을 학습하는 모습을 연출했다. 캐릭터와 학습 낱말이 퇴장하는 큐와 위치도 함께 기록하였다. 제작 순서를 큐 설명을 통해 알기 쉽게 정리하였다. 봄 여름 가을 겨울을 25개의 씬(#)으로 나눠 구분하였고, 아래와 같다.

<악보 4> 악보 25개 씬(#)


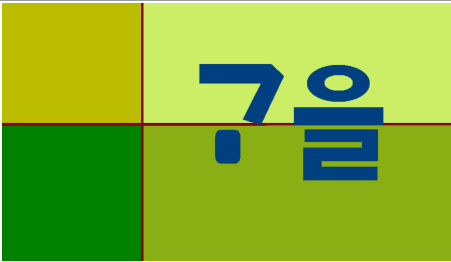
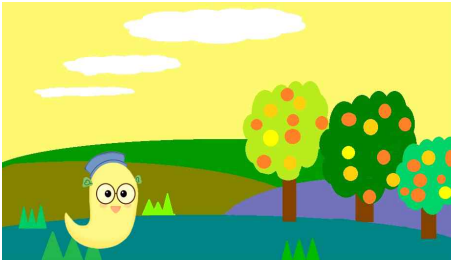


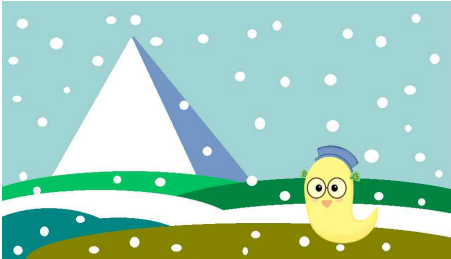
봄 여름 가을 겨울






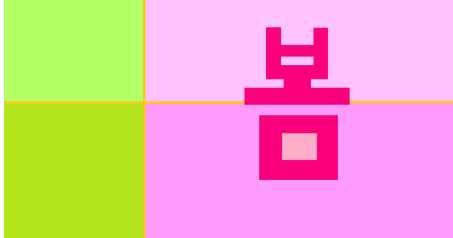
김 소희 모차르트

The musical score consists of 25 numbered scenes arranged in six rows. Each scene is represented by a musical staff with lyrics written below it. The lyrics are: #1 봄은 봄 봄, #2 봄이 왔네, #3 예쁜 꽃을 보러 가지, #4 여름 여름, #5 여름 왔네, #6 바다 가서 히엄치자, #7 가을 가을, #8 가을 왔네, #9 꽃을 따다 먹을까, #10 겨울 겨울, #11 겨울 왔네, #12 백옥담에 눈 왔네, #13 봄봄봄봄, #14 여름 여름, #15 가을 가을, #16 겨울 겨울, #17 봄봄봄봄, #18 여름 여름, #19 가을 가을, #20 겨울 겨울, #21 봄 봄, #22 여름 여름, #23 가을 가을, #24 겨울 겨울, #25 제주어는 즐거워.

<표 22> 스토리보드

#	장면	구분	큐설명
1		노랫말	봄은 봄봄
		큐설명	① 노래 시작과 함께 배경과 봄 날말 등장
2		노랫말	봄이 왔네
		큐설명	① 장면 전환 ② 장면 전환 후 캐릭터 등장
3		노랫말	예쁜 꽃을 보러가요
		큐설명	① 봄 날말 현재 위치 등장 ② 날말 보이면 캐릭터 다가감 ③ 캐릭터 꼬리 흔들
4		노랫말	여름 으름
		큐설명	① 장면 전환 ② 으름 날말은 하단에서 올라 오기
5		노랫말	으름 왔네
		큐설명	① 장면 전환 ② 물방울 휘날리면 캐릭터 등장 ③ 물속에 들어감

#	장면	구분	큐설명
6		노랫말	바닷 가서 히엄치자
		큐설명	① 으름 낄말 현재 위치 등장 ② 물속에서 캐릭터 나옴 ③ 으름 낄말 위쪽으로 위치
7		노랫말	가을 ㄱ을
		큐설명	① 장면 전환 ② ㄱ을 낄말 왼쪽에서 등장
8		노랫말	ㄱ을 왔네
		큐설명	① 장면 전환 ② 캐릭터 현재 위치 등장 후 나무 아래로 위치함
9		노랫말	굴을 따다 먹을래
		큐설명	① ㄱ을 우측에서 현재위치 까지 등장 ② 캐릭터 ㄱ을 낄말 등장과함께 몸 돌려 위치 변화
10		노랫말	겨울 저을
		큐설명	① 장면 전환 ② 저을 낄말 등장하면 눈이 내림
11		노랫말	저을 왔네
		큐설명	① 장면 전환 ② 캐릭터 현재 위치 등장

#	장면	구분	규설명
12		노랫말	백록담에 눈왔네
		규설명	① 저을 낱말 등장 ② 캐릭터 저을 낱말 옆에 위치
13		노랫말	봄봄봄봄
		규설명	① 장면 전환 ② 봄 낱말과 등장하고 깜박 거림
14		노랫말	으름 으름
		규설명	① 장면 전환 ② 으름 낱말 물 속에서 등장
15		노랫말	ㄱ을 ㄱ을
		규설명	① 장면 전환 ② ㄱ을 낱말 등장하고 깜박거림
16		노랫말	저을 저을
		규설명	① 장면 전환 ② 저을 낱말 한라산 뒤에서 등장
17		노랫말	봄봄봄봄
		규설명	① 장면 전환 ② 봄 낱말 깜박거림

#	장면	구분	큐설명
18		노랫말	으름 으름
		큐설명	① 장면 전환 ② 으름 낱말 깜박거림
19		노랫말	구름 구름
		큐설명	① 장면 전환 ② 구름 낱말 깜박거림
20		노랫말	저울 저울
		큐설명	① 장면 전환 ② 저울 낱말 깜박거림
21		노랫말	봄 봄
		큐설명	① 장면 전환 ② 캐릭터 등장하면 봄 낱말 깜박임 멈춤 ③ 캐릭터 봄 낱말에게 다가감
22		노랫말	으름 으름
		큐설명	① 장면 전환 ② 캐릭터 등장하면 으름 낱말 깜박임 멈춤 ③ 캐릭터 으름 낱말에게 다가감
23		노랫말	구름 구름
		큐설명	① 장면 전환 ② 캐릭터 등장하면 구름 낱말 깜박임 멈춤 ③ 캐릭터 구름 낱말에게 다가감

#	장면	구분	큐설명
24		노랫말	저을 저을
		큐설명	① 장면 전환 ② 캐릭터 등장하면 저을 날말 깜박임 멈춤 ③ 캐릭터 저을름 날말에게 다가감
25		노랫말	제주어는 즐거워
		큐설명	① 장면 전환 ② 현재 이미지 위치 ③ 마지막 캐릭터 윙크하면 아웃

V. 결론

본 <제주어 동요학습애니메이션>은 심각한 소멸위기의 제주어를 보존하기 위한 새로운 학습 방법이다. 부모 세대와 자녀 세대 간에 제주어 소통이 어려운 현실에서 제주어는 심각한 소멸위기에 처해 있고 제주의 정체성도 함께 소멸할 처지에 놓여 있다. 현재 미취학 어린이를 위한 제주어 학습 콘텐츠는 부족한 실정이므로 본 연구에서 제주어를 학습할 수 있는 <제주어 동요학습애니메이션>을 개발하였고 과정은 아래와 같다.

첫째. 연구 과정을 통하여 <제주어 동요학습애니메이션>의 필요성을 분석하여 제주어 보존에 필요한 역할을 살펴보았다. 제주어 학습이 교육에 기여하는 부분으로 ①언어를 습득하는 시기를 알아보고 ②현대사회에 맞는 새로운 학습 방법인 에듀테인먼트 교육용 콘텐츠의 동요학습애니메이션을 살펴보면서 ③동요와 애니메이션 학습을 알아보았다. 제주어 콘텐츠의 활용 가치로 어린이집과 유치원에서의 활용과 OSMU로서 확장 가능성을 제시하였다.

둘째. 사례분석의 틀을 도출하였다. 동요 유형의 틀을 도출하기 위해 전래 동요, 창작 동요, 클래식 동요로 구분하였다. 노랫말과 학습 낱말에 사용된 낱말을 분석하여 음절 별로 총 몇 번 반복했는지 파악하였다. 캐릭터 분류는 동물캐릭터, 식물캐릭터, 의인화 캐릭터 등 어떤 캐릭터의 분류인지 파악하였다. 마지막으로 공간적 배경을 분석했는데 “동요학습애니메이션”은 소설 또는 영화와는 다르게 불완전한 서사로서 기승전결이 없었다. 그러므로 시간적 배경보다는 애니메이션 화면 속에 보이는 공간적 배경에 집중해서 총 5개의 사례를 분석하였다.

사례분석 대상으로는 ①<들엄시민 제주어 애니메이션>에서 2017년 “주제가”를 선정했고, ②<뽀로로와 노래해요>에서는 “개구리”를 선정했다. ③<핑크퐁! 가나다 한글>에서는 “나처럼 해봐요 이렇게”를 선정했고, ④<모두모두 쇼>에서는 “빙떡송”을 선정했다. 마지막으로 ⑤<치로의 클래식 동요> “모두모두 사랑해요”를 선정하여 사

례분석을 했다.

셋째. 분석한 내용을 토대로 <제주어 동요학습애니메이션>의 개발 방향을 모색하였다. 동요의 유형으로 클래식 동요를 선정하여 모차르트 변주곡인 “작은 별”을 활용하였다. 노랫말은 제주어의 특징 중 하나인 아래아와 쌍아래아를 함께 학습할 수 있는 봄, 여름, 가을, 겨울 낱말을 선정하였다. 캐릭터는 제주 설삼 전설 속 용이 되지 못한 “뱀”을 선정하여 2등신의 동물캐릭터로 제작하였다. 마지막으로 공간적 배경은 노랫말에 어울리는 영주십경을 선정하여 봄은 영구춘화, 여름은 정방하폭, 가을은 굴림추색, 겨울은 녹담만설을 공간적 이미지로 사용하였다. 현실 공간과 더불어 상상 공간을 설정하여 노랫말에 집중할 수 있도록 유도하였다.

넷째. 위 논의를 기반으로 <제주어 동요학습애니메이션>의 스토리보드를 제작하였다. 스토리보드에는 악보 24마디를 25개의 씬(#)으로 나뉘 공간 배경과 캐릭터의 위치와 등·퇴장, 학습 낱말의 위치와 등·퇴장을 배치하여 큐 설명에 기록하였다.

위의 전체 과정을 통해 본 연구가 향후 다양한 시점으로 개발되어 지속적으로 제작된다면 다음과 같은 기대 효과를 충족시킬 수 있겠다.

첫째. 미취학 어린이의 제주어 낱말 사용의 증가를 통해 심각한 소멸위기의 제주어 보존에 기여할 수 있다.

둘째. 미취학 어린이는 제주어를 학습함으로써 제주 문화를 익히며 제주의 정체성을 알아갈 수 있다.

셋째. 시간과 공간의 구약을 받지 않고 언제 어디서나 학습할 수 있다.

넷째. 제주어 학습 비용을 절감할 수 있다.

다섯째. 미취학 어린이의 학습을 부모가 도와준다면 서로 간의 유대감을 가질 수 있다.

미취학 어린이가 제주어를 학습하고 제주어를 보존하는 것이 단순히 언어를 지키는 일이 아닌 제주의 정체성을 이어나가는 것이다. 그러므로 본 연구가 제주어를 보존하는 콘텐츠로 자리매김할 수 있기를 기대해 본다.

참고문헌

《단행본》

- 강영봉·김미진·김성용 (2008), 「제주 지역어 생태 지수 조사 보고서」, 국립국어원·
제주대학교 국어문화원
- 양창용·양세정 (2013), 「소멸위기 언어 보존 사례 분석을 통한 제주어 『제주방언』 보전 방안」, 제주발전 연구원 제주학연구센터
- 이영자 (2011), 「유아 언어발달과 지도」, 양서원
- 장휘숙 (2010), 「아동심리학」, 박영사
- 천소영 (2007), 「우리말의 문화찾기」, 한국문화사
- 최기호·김미형·임소영 (2006), 「언어와 사회」, 한국문화사
- 최종일·김용섭 (2012), 「집요한 상상」, 쌤앤파커스
- 한국콘텐츠진흥원 (2011), 「애니메이션이 어린이·청소년층에 미치는 사회·문화적 영향 분석」, 한국콘텐츠진흥원
- MOZART (1997), 「VARIATIONEN 1」, 세광음악출판사

《논문》

- 강미희 (2006), 「성장소설에서의 배경의 역할」, 계명대학교 대학원 석사 논문
- 강정희 (2011), 「제주어 가치와 버전 방안 : 제주방언 연구의 생태 언어학적 가치」, 제주학회 특집논문
- 구은진 (2013), 「‘뽀로로와 노래해요’와 동요의 음악적 특성과 누리과정의 의미 분석」, 중앙대학교 대학원 석사 논문
- 김경환 (2011), 「아동용 에듀테인먼트 활용을 위한 제주 세계자연유산 애니메이션 스토리텔링」, 제주대학교 사회교육대학원 석사 논문
- 김명애 (2003), 「전래 동요의 효과적인 지도 방안」, 선문대학교 교육대학원 석

사 논문

- 김명희 (2010), 「한글의 창제 원리를 바탕으로 한 유아교육용 한글 낱자 그림책 개발」, 이화여자대학교 대학원 석사 논문
- 김한나 (2015), 「에듀테인먼트 분석을 통한 애니메이션 음악에 관한 연구 - <꼬마버스 타요>의 음악분석을 중심으로, 상명대학교 대학원 석사 논문
- 김혜숙 (2013), 「클래식 음악을 활용한 유아동요 노랫말 분석 및 음악활동 프로그램 연구」, 공주대학교 대학원 유아교육학과 유아교육 전공 박사 논문
- 류춘희 (2008), 「애니메이션 동화가 학습지진아의 어휘력에 미치는 효과」, 대구 교육대학교 교육대학원 석사 논문
- 박선혜 (2004), 「애니메이션이 아동 정성에 미치는 영향에 관한 연구」, 홍익대학교 산업대학원 석사 논문
- 박재영 (2014), 「애니메이션 『뽀롱뽀롱 뽀로로』의 OSMU 확장과정 연구」, 숙명여자대학교 국제관계대학원 석사 논문
- 박정애 (2012), 「아동음악교육의 효과적인 방법에 대한 연구 - 6~9세 아동을 위한 동요지도를 중심으로-」, 계명대학교 교육대학원 석사 논문
- 박정자 (2018), 「전래동요를 활용한 음악적 표상 활동이 유아의 음악 지능에 미치는 영향」, 한국교원대학교 대학원 석사 논문
- 손경아 (2007), 「전래동요를 활용한 전래동요를 활용한 노랫말 바꾸기 활동이 유아의 언어능력 및 음악능력에 미치는 효과」, 전남대학교 교육대학원 석사 논문
- 신수현 (2013), 「클래식을 편곡한 동요에 적용된 유아 발달 특징 -‘치료의 클래식 동요’ 음악 분석을 중심으로-」, 상명대학교 대학원 석사 논문
- 양윤영 (2003), 「제주도의 뱀 상징 무속신화를 주제로 한 유리조형 연구」, 국민대학교 디자인대학원 석사 논문
- 엄성연 (2006), 「영어동요를 활용한 문자지도가 유아의 읽기와 쓰기 발달에 미치는 효과 연구」, 중앙대학교 교육대학원 석사 논문
- 염경아 (2017), 「창작동요의 경향 분석을 통한 작곡기법 연구 2010~2016년 창작 동요제 입상곡을 중심으로」, 경성대학교 대학원 석사 논문
- 이계일 (2008), 「에듀테인먼트 애니메이션의 특성에 관한 연구 -TV 시리즈 애

- 니메이션을 중심으로-」, 순천향대학교 산업정보대학원 석사 논문
- 이성인 (2013), 「아동의 학습만화 선호도와 어휘력의 상관관계 연구」, 부산대학교 교육대학원 석사 논문
- 조정희 (20119), 「<핑크퐁>의 음악적 특성과 효과에 관한 연구」, 한양대학교 융합 산업대학원 석사 논문
- 조주연 (2013), 「애니메이션 캐릭터 스토리텔링의 구성요소에 관한 분석-‘뽀로로’TV시리즈 애니메이션을 중심으로」, 한성대학교 대학원 석사 논문
- 최문영 (2012), 「노랫말의 서사 구성 활동을 통한 이야기시 감상 방안 연구」, 경인교육대학교 교육대학원 석사 논문
- 최숙경 (2011), 「동요활용을 통한 이성교육에 관한 연구」, 경상대학교 교육대학원 석사 논문
- 최태욱 (2007), 「전래동요의 효과적인 지도 방안 연구 - 놀이 노래를 중심으로 -」, 용인대학교 교육대학원 석사 논문
- 하승희 (2003), 「창작동요제 입상곡 분석연구 - MBC 창작동요제(1993-2002) 중심으로」, 동아대학교 교육대학원 석사 논문

《웹사이트》

- 제주특별자치도 , <https://www.jeju.go.kr/culture>
- 제주특별자치도 교육청 , <http://www.jje.go.kr/index.jje>
- 과학기술정보통신부 , www.msit.go.kr
- 제주 관광공사 , <https://www.visitjeju.net/kr>
- 유네스코 , <https://www.unesco.or.kr>
- 유튜브 , 뽀로로와 노래해요 - 개구리,
<https://www.youtube.com/watch?v=fKEsNnjERS0>
- 유튜브 , 핑크퐁! 가나다 한글 - 나처럼 해봐요 이렇게,
<https://www.youtube.com/watch?v=q-jHQIUB69s>
- 유튜브 , 모두모두 쇼 - 빙떡송,

<https://www.youtube.com/watch?v=4tsJkJzMIWE>

유튜브 , 치료의 클래식 동요 - 모두모두 사랑해,

<https://www.youtube.com/watch?v=6Vp5wXxzCoE>

【Abstract】

A Study on the Development of the Content for the Animations for Learning Children's Songs in Jeju Language for Preschoolers

So-hee Kim

Department of Storytelling
Graduate School of Social Education
Jeju National University

Supervised by Professor Kyung-soo Hwang

The purpose of this study is to contribute to the preservation of Jeju language, which is on the verge of disappearance, by developing the content for the <Animations for Learning Children's Songs in Jeju Language> with which preschoolers can learn Jeju language. As there has been a lack of transmitting Jeju language between generations, preschoolers have fewer and fewer opportunities to hear or speak Jeju language. If the transmission of Jeju language between generation is not viable, the content that can replace it should be developed in order to preserve Jeju language. This study aims to develop the content for the <Animations for Learning Children's Songs in Jeju Language> to help preschoolers learn Jeju language easily while having a lot of fun.

The animations for learning children's songs are content that allows kids to watch animations to learn children's songs which they used to sing along with. For the study, five animations for learning children's songs are analyzed according to the analysis framework. In addition, the development direction is explored depending on the type of children's song, lyrics and learning words,

character classification, and spatial background.

First, the type of children's song is analyzed as a traditional, creative, and classical children's song. Furthermore, this study selects and uses classical children's song in which Korean lyrics are added to Western melodies.

Second, for the lyrics and learning words, an analysis is conducted to find out how many times the words and syllables that appear in the case are repeated. In this study, the lyrics of "Little Star", a classical children's song, have been translated into Jeju language so that children can repeat it over and over again to learn the language.

Third, characters are divided and classified by expressive material. This study chooses "a snake" that appears in Jeju's folk beliefs and legends.

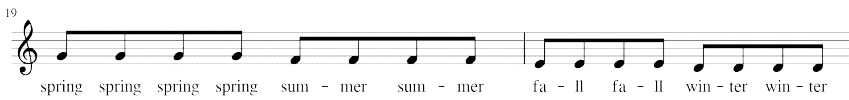
Fourth, the spatial background is divided into past, present, a combination of past and present, and imaginary spaces for an analysis. This study selects the landscapes of the Yeongju Sipgyeong (ten scenic spots of Jeju) that go well with the lyrics to create spatial background.

Using the components sought in the development direction, an <Animation for Learning Children's Songs in Jeju Language> has been developed. The song chosen for the study is "Little Star" by Mozart, and the lyrics for learning Jeju language have been translated into Jeju language for the four seasons of Jeju consisting of spring (봄 in Jeju language), summer (으름 in Jeju language), fall (ㄹ을 in Jeju language), and winter (저을 in Jeju language) for kids to learn. The lyrics of the 24-verse children's song with Jeju language added to the melody of "Little Star" is as follows.

Spring Summer Fall Winter

So-hee Kim

Mozart



The animal character of a snake appearing in the legend of Seopseom Island is created. Using simple colors, the cute character with 2 body parts is designed. The spatial background is divided into real and imaginary spaces. For the spatial background of the real space, the Yeongju Sipgyeong of Jeju is selected since it suits the lyrics of spring, summer, fall, and winter. Spatial images are created using “Yeongguchunhwa” (a hill with spring flowers that hermits visit) for spring, “Jeongbanghapok” (the cliffs and surrounding old pine trees creating a

picturesque landscape) for summer, “Gyullimchusaek” (the autumnal landscape of the mandarin orange fields) for fall, and “Nokdammanseol” (Baeklokdam covered with snow) for winter. In addition, the imaginary space is created by making use of the colors used in the real space.

The storyboard is made by comprising the 24-verse score of 25 scenes (#). The spatial background, characters, and learning words that would go well with each scene are placed. The location of each item is recorded through the cue description,

If the content for the <Animations for Learning Children’s Songs in Jeju Language> is continuously developed through this study, it would help preschoolers learn Jeju language. It would also contribute to the preservation of Jeju language, which is facing an extinction crisis.

감사의 글

제 인생에 대운은 대학원을 입학하고 졸업하는 기간인 거 같습니다. 학교에 다니는 동안 교수님들께 다양한 지식을 배우고, 선배님들과 후배님들에게 많은 도움을 받았습니다. 덕분에 저의 인생은 많은 변화 속에 안정을 얻은 것 같습니다.

논문 발표 심사와 구술 심사를 마칠 때까지 부족한 부분을 지적해주신 김한일 교수님, 김진철 교수님께 감사의 말씀을 전하고 싶습니다.

이 논문이 나오기까지 매주 지도해 주시며 항상 “화이팅!”이라는 말씀으로 격려해주신 황경수 지도교수님께 머리 숙여 감사의 인사 올립니다.

마지막으로

봄, 여름, 가을, 겨울 여러 해를 함께 보낸 나의 남편과
31개월 된 나의 아들 장준서에게 이 논문을 바칩니다.

2020년 6월

김 소 희