

2017  
전북연구원  
정책브리프

# Brief

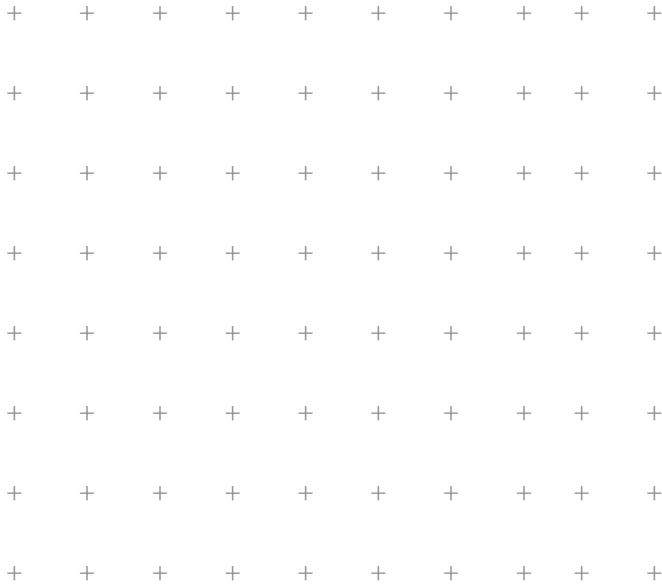
2017. 01. 20

집필자

장세길 (문화관광연구부 연구위원)

신지연 (문화관광연구부 전문연구원)

## 전통놀이 체험 1번지, 전라북도: 전통놀이 진흥정책의 필요성과 과제



Jeonbuk  
Institute

정책브리프 2017년 01월 20일 vol.14 발행인\_강현직 발행처\_전북연구원 주소\_전북 전주시 완산구 공취팔취로 1696

TEL : 063)280-7100 FAX : 063)286-9206

※전북연구원 정책브리프에 수록된 내용은 연구진의 견해로서 전라북도의 정책과는 다를 수도 있습니다.

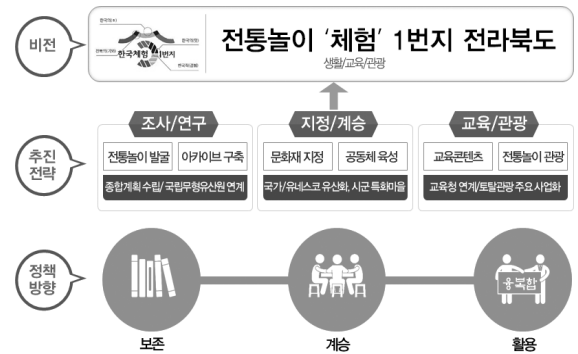
※정책브리프는 홈페이지(www.jthink.kr)에서도 볼 수 있습니다.

### 전통놀이 진흥정책의 필요성

- 무형문화유산의 유네스코 협약과 전통놀이 종목이 유네스코 세계인류무형문화유산에 등재된 이후 전통놀이에 대한 관심이 증대
- 문화체육관광부는 한스타일사업(2007), 전통문화 창조적 발전전략(2012)에 이어 신전통문화전략(2015)을 수립했으며, 핵심전략으로 세시풍속과 전통놀이를 설정
- ‘한국체험 1번지 전라북도’ 실현을 위한 새로운 자원으로서 전통놀이 활용이 중요

### 전라북도 전통놀이 진흥정책의 비전

- 비전 : ‘전통놀이 체험 1번지 전라북도’로 설정, 전통놀이의 보존과 계승을 통한 활용에 중점
- 전통놀이 체험은 생활 속 체험(생활화), 교육콘텐츠 체험, 관광상품 체험을 의미



### ‘전통놀이 체험 1번지 전라북도’ 실현을 위한 8대 과제(안)

정책과제(안)	주요내용
① 전라북도 전통놀이 기초조사와 대표목록 작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문헌을 통해 1차 정리된 전통놀이 종목의 전수조사 : 전라북도 지역성이 두드러진 대표목록을 선정하고 상세 목록 등 기초자료를 구축</li> <li>• 대표목록 중에서 도 무형문화재로 지정이 가능한 종목을 발굴한 뒤 유네스코 세계인류무형문화유산으로 등재 가능한 종목을 집중 육성</li> </ul>
② 전라북도 무형문화재 지정 및 전승공동체 육성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전략적으로 진흥할 종목에 대하여 도 무형문화재 지정을 추진</li> <li>• 도 지정 무형문화재의 전승(보유)공동체를 설립하고 활성화 사업을 지원</li> </ul>
③ 시군별 특화 전통놀이 발굴과 체험콘텐츠 개발·운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역별 특화 전통놀이 중심의 체험프로그램을 개발하고 운영을 지원</li> <li>• 마을 단위로 사업을 추진 : 중장기적으로 마을축제로 확장</li> <li>• 단계별로 시군 참여를 확대하여 1시군 1전통놀이 사업으로 확대</li> </ul>
④ 전통놀이 활용 교육·게임콘텐츠 개발 및 보급	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전통놀이 현대화 체험사업 콘텐츠를 초등 전통놀이 체험프로그램으로 개발</li> <li>• 스토리텔 등과 연계, 전통놀이 스토리 발굴 및 게임콘텐츠 창작자에게 제공</li> <li>• 개발 콘텐츠의 상설체험관 조성 : 교육/게임콘텐츠 체험프로그램을 상설 운영</li> </ul>
⑤ 경연형 전통놀이 전국대회 개최	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전통놀이 체험 1번지 브랜드 제고를 위한 전국 대회 개최</li> <li>• (예시) 전국웃놀이대회처럼 경연형 전통놀이를 선정하여 추진</li> </ul>
⑥ 집단놀이의 관광축제화 : 눈과 햇불, 석전의 만남	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 돌팔매싸움(석전)의 현대적 재현을 위한 기초연구와 콘텐츠 개발</li> <li>• 전라북도 겨울철 축제로 개발 : 눈과 석전의 만남, 그리고 햇불싸움</li> <li>• (예시) 설상(雪上) 돌팔매싸움(석전/눈싸움), 눈사람 만들기, 눈밖 토끼몰이 등</li> </ul>
⑦ 아시아태평양 전통놀이 네트워크 구축과 국제행사 개최	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아태지역 전통놀이 진흥을 위한 국제 학술대회, 아태지역 공통의 전통놀이 경연대회 및 페스티벌을 개최</li> <li>• 아태지역 전통놀이 네트워크를 구축</li> </ul>
⑧ 문화체육관광부 소관 '전통놀이진흥센터' 설립 및 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화체육관광부 지원기관으로서 전통놀이진흥센터를 설립(전북도 제안)</li> <li>• R&amp;D, 콘텐츠개발, 성과확산 총괄 : 전통놀이를 활용한 생활/교육/관광콘텐츠 개발, 전통놀이 전문인력 양성 및 교사 연수프로그램 운영 등</li> </ul>

# 1. 전통놀이 진흥정책의 필요성

## ■ 문화유산으로서 전통놀이의 중요성 증대

- 전통놀이는 유네스코 무형문화유산보호협약(2003) 이후에 중요한 무형문화유산으로 인식되고 있음. 특히 최초로 벨기에의 '놀이다양성 진흥 프로그램'이 유네스코 모범사례(the Best Safeguarding Practices)로 선정(2011년)되면서 세계적으로 전통놀이에 대한 관심이 많아짐

### 유네스코의 모범사례로 선정된 '벨기에의 놀이다양성 진흥 프로그램'

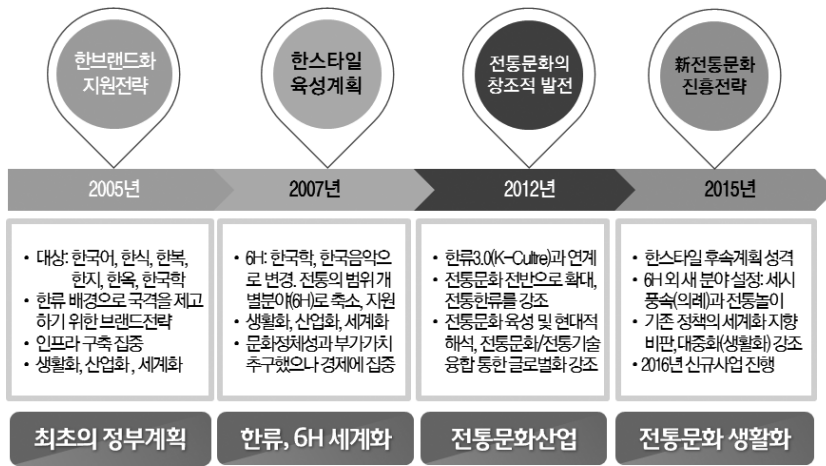
- 벨기에 NGO인 '스포르티모니움(Sportimonium)'은 플랑드르 지역에서 전해오던 볼링게임, 던지기놀이, 총쏘기놀이, 공놀이 등 23종의 전통놀이와 스포츠유산을 보호하고 진흥하는 사업을 추진해옴
- 2011년 전통놀이 종목으로는 처음으로 유네스코 세계인류무형문화유산의 모범사례로 선정됨



- 우리나라에서는 보존뿐 아니라 활용을 중요한 국가책무로 규정한 「무형문화재법」이 제정·시행(2016.03.28.)된 이후 전통놀이를 바라보는 인식이 달라지고 있으며, 문화유산으로서 보존하고 계승하여 활용해야할 대상으로 이해되고 있음
- 하지만 전통놀이는 오랜 시기동안 국가나 지자체가 지정하는 문화재로 인식되지 않아 기초조사 등이 이뤄지지 않았고, 관련 정책도 체계적으로 추진된 적이 없음. 이로 인해 중요한 문화유산임에도 전통놀이가 사라질 위기에 처해 있음

## ■ '신전통문화전략'의 핵심전략으로 전통놀이 포함

- 한류4.0은 '세계화'에 집중되어있던 기존의 전통문화정책에서 벗어나 우리 스스로 우리의 전통문화를 일상에서 생활화하고 이를 기반으로 산업화와 세계화를 추진해야 한다는 전략을 담고 있음
- 문화체육관광부는 한스타일사업(2007), 전통문화 창조적 발전전략(2012)에 이어 한류4.0에 기반하여 신전통문화전략(2015)을 수립했음



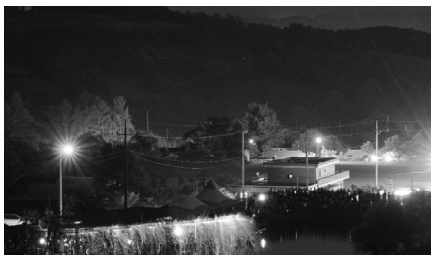
- 문화체육관광부의 '신전통문화전략'에 전통놀이와 세시풍속이 핵심전략으로 포함되어 있음. 전통놀이는 한지, 한복, 한식과 같은 기존의 전통문화 활용대상 외의 새로운 자원으로 중요하게 다뤄지고 있음. 문화체육관광부는 이러한 전략에 맞춰 2016년부터 전통놀이 대상의 사업을 추진하고 있음

### 전통놀이를 활용한 마을공동체 육성과 관광자원화 효과

- 특정 지역에 전승되던 전통놀이를 활용하여 사라졌던 마을공동체가 복원되거나, 전통놀이 활동을 계기로 새로운 공동체가 만들어지기도 함. 전통놀이가 갖는 집단성과 제의성이 공동체 회복에 크게 기여하고 있는 것임
- 전통놀이를 활용하여 마을축제를 개발하거나, 세시풍속과 연계하여 마을만의 특색 있는 관광자원으로 개발하여 경제적 효과를 거두는 사례가 많아지고 있음. 즉 마을에서 전해오던 전통놀이를 활용하면 타 지역과 차별화되는 콘텐츠를 개발하여 마을주민 주도의 관광자원으로 발전시킬 수 있음.

#### 전통놀이의 관광자원화 : 무주 낙화(落火)놀이

- 주민에 의해 낙화놀이가 발굴됐으며 연구진과 협업을 통해 2007년 복원됐음. 2009년 2월에 낙화놀이보존회를 주민주도로 설립하고, 현재까지 낙화놀이의 전승 및 연행과 활성화를 추진함
- 매년 여름 두문마을 일원을 배경으로 낙화놀이를 테마로 한 마을 축제를 개최하고 있으며, 학술연구를 수행하여 2016년 전라북도 무형문화재로 지정됨



## ■ 게임중독 등의 문제해소와 건강한 여가문화 차원에서 전통놀이 부각

- 전통놀이는 자립성, 주체성, 평등성, 생산성, 대면성, 대동성이라는 특성을 가지고 있음. 이러한 특성은 아이들이 즐기는 현대적 게임과 차별화됨
- 전통놀이는 교육현장에서 소비적 여가문화, 게임중독, 여가활동의 개별성 및 익명성 심화 등의 문제를 해결하는 주요 콘텐츠로 활용됨. 예를 들어, 전라북도교육청이 추진하는 ‘놀이밥60+’사업에 전통놀이 콘텐츠가 다수 포함되어 있음

## 2. 전라북도의 전통놀이 현황

### ■ 전통놀이의 범위 : 3대 이상에 걸쳐 전라북도 시군에서 전승되어온 놀이

- 윤소영(2008)의 연구를 참조하여, 전통놀이를 “전통문화로 규정하는 기간(3대 이상)에 걸쳐 전라북도에서 전승되어진 놀이 중에 주체의 문제는 민간과 양반, 아이와 어른을 모두 포함하고, 형식의 문제는 개인, 집단놀이를 포함하며, 하나의 놀이 형식으로 정착되어 전해져오거나 계속 이어지고 있는 놀이”로 정의함<sup>1)</sup>
  - ‘전통의 기간 : 통상적으로 전통문화를 정의할 때 사용되는 3대 이상의 시간을 준용. 하지만 100년으로 이야기되기도 하지만 종목에 따라 유연하게 적용되어야 함. 무형문화재는 역사성과 가치가 인정될 경우에는 100년이라는 시간에 구애받지 않음
  - ‘전라북도의 지역성 : 모든 지역에서 공통적으로 나타나는 놀이라고 하더라도 전라북도에서 전해져왔거나 현재에도 이어지고 있는 놀이까지 포함하되, 전라북도 무형문화재로 지정받기 위해서는 타 지역과 차별화되는 지역성이 있어야 함
  - ‘지속성’의 문제 : 과거에 행해지다 현재 이어지고 있지 못하는 놀이라 하더라도 기록과 기억이 남아 있는 경우에는 보존 및 현대적 재현과 활용의 대상으로 포함시킴

### ■ 최초로 놀이를 조사하여 기록한 1936년 문헌부터 분석한 결과, 전라북도 전통놀이라고 할 수 있는 종목 142개 파악

- 전라북도 시군지(市郡誌), 연구보고서, 관련 논문과 문헌, DB자료 등에 기록되어 있는 전라북도 전통놀이는 676개로 파악됐으며, 이 중에서 중복되는 종목을 제거했을 때 전라북도 전통놀이로 할 수 있는 종목은 142게임<sup>2)</sup>
  - 우리나라 어디에서나 볼 수 있는 놀이가 142개 종목에 다수 포함돼 있음. 다만 지역의 놀이로 기록되어 있거나, 연구 결과 등에서 다른 지역과 다른 점이 나타나는 놀이종목을 중심으로 전라북도 전통놀이로 파악했음

1) 윤소영(2008), 「전통놀이를 활용한 여가문화 콘텐츠 개발방안 및 정책방향」, 한국문화관광연구원.

<문헌검토를 통해 파악된 전라북도 전통놀이>

06

번호	놀이 종류	번호	놀이 종류	번호	놀이 종류
1	가마타기	49	두꺼비집짓기	97	썰매타기
2	각시풀놀이	50	동당개놀이	98	씨름
3	감치기	51	들고양이놀이	99	액막이놀이
4	강강술래	52	떡지치기	100	약수놀이
5	격구	53	땅따먹기	101	연날리기
6	고누	54	띠뱃놀이	102	연등
7	고무줄놀이	55	말뚝치기	103	엳치기
8	고사리따기	56	말타기	104	오리기르기놀이
9	고추대지개	57	망월	105	오재마놀이
10	골패	58	목자놀이	106	옹마희
11	공기	59	못치기	107	웃놀이
12	공차기	60	무당놀이	108	자치기
13	광대놀이	61	무동패놀이	109	잣불밝히기
14	구슬치기	62	밀창치기	110	장님놀이
15	국화놀이	63	바람개비놀이	111	장원놀이
16	군수놀이	64	반딧불놀이	112	장치기
17	군영놀이	65	반지찾기	113	저름대놀이
18	굴렁쇠굴리기	66	발목치기	114	점치기
19	귀밝이술먹기	67	방울치기	115	제기차기
20	귀산놀이	68	버들피리불기	116	중경도놀이
21	그네뛰기	69	병살이	117	죽마놀이
22	그림자놀이	70	보물찾기놀이	118	줄넘기
23	기놀이	71	보트기놀이	119	줄당기기
24	기세배	72	봉숭아물들이기	120	쥐불놀이
25	기외밭기	73	부럼깨기	121	진놀이
26	길쌈놀이	74	불꽃놀이	122	질경이꼬기
27	꼬대각시	75	비석차기	123	천렵
28	골벌과 소금장수	76	빈상여놀이	124	총쏘기
29	낙화놀이	77	뼈비 뽑기	125	축구
30	낫치기	78	산놀이	126	춘향이놀이
31	널뛰기	79	산성밧기	127	칼치기
32	농악	80	살가지쫓기	128	탑돌이
33	눈싸움	81	삼동굿놀이	129	탑쌓기
34	다듬이놀이	82	삼치기	130	투전
35	다리밧기	83	새금파리치기	131	팔씨름
36	다리세기	84	서리	132	패치기
37	달넘기	85	성밧기	133	팽이치기
38	달맞이	86	소꿉놀이	134	편쌈
39	달집태우기	87	소놀이	135	풀각시놀이
40	닭개비놀이	88	술방울던지기	136	풀치기
41	닭싸움	89	수간놀이	137	허수아비놀이
42	닭잡기놀이	90	수수께끼	138	호미치기
43	담력겨루기	91	술래잡기	139	회전놀이
44	더위팔기	92	실꾸리감기	140	회투
45	덕설말이놀이	93	실뜨기	141	활쏘기
46	도둑잡기	94	실태우기	142	햇불싸움
47	돈치기	95	쌍룡놀이		
48	돌치기	96	쌍육		

2) ○시·군지: 전주시(1974), 군산시, 익산시, 남원시, 김제시, 완주군, 장수군, 무주군, 진안군, 부안군, 고창군, 임실군 (정읍시, 순창군은 자료 미확보로 현황에서 제외됨 있음).

○관련 문헌: 고창농악보존회, 『고창농악』; 국립문화재연구소(2008), 『위도 띠뱃놀이』; 국립민속박물관(2015), 『한국의민속예술사전』(민속놀이 편); 김신태(2012), 『공동체 표상으로서 마을의 형상과 의미』; 김월덕(2006), 한국 마을굿 연구-전북지역 마을굿을 중심으로, 『지식산업사』; 김숙경(2006), 『한국전통문화와 구전전래놀이노래』, 동문사; 김익두(2009), 무주안성낙화놀이 조사보고; 김익두(2006), 『생고를 역사문화길잡이』, 정읍시·전북대인문학연구소; 김익두(1990), 『전북노동요』, 전북대박물관; (사)동문화보존회(2010), 『탑성놀이-제51회 한국민속예술축제 흥보물』, 고종; 박순호, 송상규, 이인호, 김복현; 朴晙(1983), 『판소리小史』, 新丘文化社; 완주문화원(2004), 『완주의 대동놀이』; 무주방앗거리보존회, 『무주 방앗거리놀이 재현 팸플릿』; 임재해(2007), 『마을민속 조사연구방법』, 민속원; 문화재청, 『이리농악』; 전라북도립국악원(2010), 『전북의 민속예술 50년』, 전북민예총(2007), 『삼천문화자원조사보고서』, 鄭魯湜(1940), 『朝鮮唱劇史』, 朝鮮日報社; 정형호(2006), 『춘향이놀이』와 『꼬대각시 놀이』에 나타난 주술적·놀이적 성격과 여성의 의식, 『중앙민속학』; 정수문화원(1998), 정수문화원 『지방 민속문화』(오종균); 한양명(1995), 『한국대동놀이 연구』; 무라야마지준(村山智順)(1992), 박전열 역, 조선의 향토오라(1932~36 조사내용); 비교민속학회, 『한국 전통마을 민속조사연구사업』 연구결과보고서(미발행).

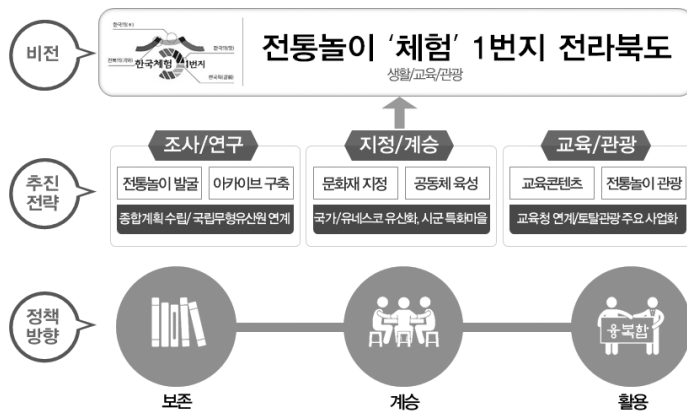
### 3. 전통놀이 진흥정책의 추진방향

#### ▣ 문화유산으로서 보존과 활용을 위한 전략 : 문화재 지정과 관광자원화

- 첫째, 근대화를 거치며 오랜 기간 동안 단절되어왔던 전통놀이를 현대적으로 계승하기 위해서는 전통놀이를 문화유산으로 바라보는 인식과 함께 정책적으로 진흥정책을 추진할 명분과 계기가 필요함
- 이러한 계기로는 문화유산으로서 보존과 계승의 의미를 대중적으로 부여하는 문화재지정이 대표적임. 따라서 보존 및 계승의 가치가 큰 전통놀이를 선정하여 도 지정 및 국가 지정 무형문화재로 등록될 수 있도록 노력해야 함
- 둘째, 한국체험 1번지 전라북도를 실현하는 새로운 자원으로서 전통놀이가 역할을 할 수 있도록 다양한 콘텐츠가 개발되어야 함
- 문화관광효과가 지속되기 위해서는 주민주도로 전통놀이를 발굴하고, 생활화하고, 관광상품화해야 함. 이러한 이유에서 전통놀이의 복원과 계승, 활용은 마을단위로 마을공동체에 의해 주도될 필요가 있음

#### ▣ 비전 : '전통놀이 체험 1번지 전라북도'

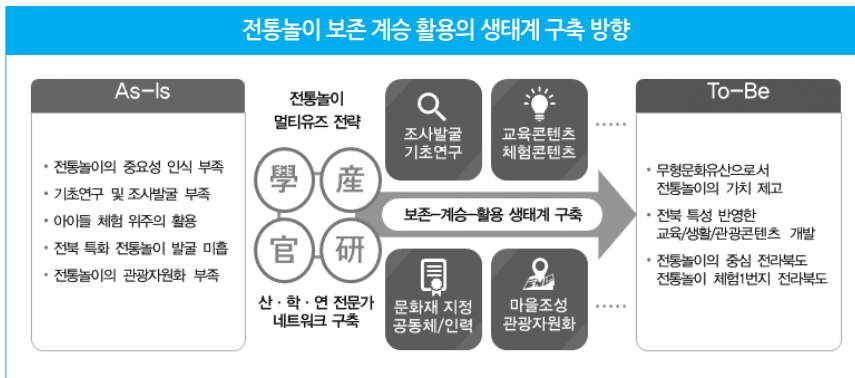
- 전통놀이 진흥정책의 비전을 '전통놀이체험 1번지 전라북도'로 설정하고, 전통놀이의 보존과 계승을 통한 활용에 중점을 두는 사업을 구상함
- 체험은 생활 속 체험(생활화), 교육콘텐츠 체험, 관광상품 체험을 의미함. 생활체험이 가장 앞에 설정된 것은 전통놀이를 생활에서 분리(탈맥락화)하여 상품화하는 것이 아니라 생활화를 기반으로 교육과 관광영역에서 체험을 추진하겠다는 의미임



- 전통놀이 체험 1번지로서 전라북도의 위상을 제고하기 위해서는 전통놀이의 보존, 계승, 활용이 유기적으로 운영되는 생태계를 구축해야 함
- 보존 : 전라북도 전통놀이의 목록화 및 무형문화재 지정을 위한 기초조사와 DB화, 전라북도 전통놀이의 특성을 분석한 연구 등이 필요함



- 계승 : 무형문화재로 지정되면 대중의 관심이 증대하고, 이를 계승할 공동체가 활성화되는가하면, 현재적 재현이 의무화되기 때문에 도 지정 문화재 및 국가목록화, 유네스코 세계인류무형문화유산 등재 등을 추진해야 함
- 활용 : 전통놀이를 활용하는 핵심영역은 교육과 관광임. 교육 영역은 방과 후 프로그램 등을 통해 활성화되어 있으나 전라북도 전통놀이를 특화한 콘텐츠는 부족함. 관광 영역에서 전통놀이는 부수적인 체험물에 불과함. 전라북도 전통놀이를 활용한 교육 및 관광콘텐츠 개발과 이를 활성화하기 위한 지원사업이 필요함



## 4. 전통놀이 진흥을 위한 정책과제(안)

### ① 전라북도 전통놀이 기초조사와 대표목록 작성

#### ○ 필요성

- 지금까지 전통놀이의 파악은 시군별로 이뤄져왔음. 전라북도 전체를 대상으로 어떤 전통 놀이가 전래되어 왔는지, 각 전통놀이별로 어떻게 시연되었으며, 타 지역과 구별되는 특징은 무엇인지, 전승 상황이 어떠한지 등을 종합적으로 조사해야함
- 기초조사가 이뤄진 전통놀이 중에서 전라북도의 특성이 두드러지거나, 보존 가치가 높은 전통놀이 종목을 망라하여 전라북도 대표목록을 작성해야 함

#### ○ 사업내용

- 관련 문헌을 참조하여 정리한 142개 전통놀이 종목을 구체적으로 조사함. 단계별 연구용역(전라북도 전통놀이 전수조사 및 DB 구축)을 통해 전승여부, 전라북도 특성, 보존의 가치 및 활용 가능성, 공동체 유무 등을 종합적으로 파악하고 분석함
- 국내외 학술대회, 전문가 워크숍 등을 종합적으로 개최하여 142개 종목 중에서 전라북도 대표목록이 될 수 있는 종목을 선정하고, 문화유산으로서 가치를 정립함
- 선정된 대표목록을 2차 조사하여 인벤토리(상세목록)를 작성하고, DB를 구축함



## ② 전라북도 무형문화재 지정 및 전승공동체 육성

### ○ 필요성

- 통상적으로 이해되는 전통놀이가 전라북도 무형문화재로 지정된 사례는 없음. 놀이라는 이름으로 지정된 종목은 의식(의례)에 가까움(예, 위도띠뱃놀이, 무주 부남 디딜방아 액막이놀이회). 또한 전승공동체가 없을 경우 문화재 지정이 어려웠음
- 「무형문화재법」이 시행된 이후 무형문화재 지정의 대상이 대폭 확대됐으며, 특히 보유단체가 없어도 무형문화재로 지정될수 있어 전통놀이의 문화재 지정이 가능해졌음
- 무형문화재 지정은 대중의 관심을 높이는 계기이자 행·재정적 지원의 명분이 되기 때문에 전통놀이 진흥을 위한 선결과제로서 전라북도 무형문화재 지정이 필요함

### ○ 사업내용

- 전라북도 대표목록 중에서 전략종목을 선정하여 도 무형문화재 지정을 추진함

〈전라북도 무형문화재 지정 추진 종목 예시〉

종목	지역	주요내용
깍쟁이 윷놀이	임실	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 깍쟁이 윷놀이는 손가락 한 마디 정도 크기의 나무조각 네 짝을 맞추어 '깍쟁이'에 담은 뒤 손바닥으로 그릇의 입구를 막아 쥐고 흔들다가 던져 노는 놀이임.</li> <li>• 임실을 포함한 우리나라 남부지방에서 많이 놀았음. 윷판모양은 동그라미 형태임</li> </ul>
춘향이 그네	남원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음력 5월 5일 단오 세시풍속 놀던 대표적인 여성 놀이로, 한국 전역에 분포하며, 전 세계적으로 비슷한 놀이가 있음</li> <li>• 남원은 고전소설 춘향전의 배경이며, 판소리 춘향가에서 그네를 뛰는 장면이 있음. 이 장면에서 판소리 춘향과 함께 등장한 그네는 남녀의 사랑을 뜻하는 문화적 상징이 됨</li> </ul>
기접놀이	전주	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음력 칠월 중순 무렵 전주지역에서 행하는 민속놀이로, 마을을 상징하는 용기로 기세배, 기싸움, 기놀이 등의 다양한 놀이를 말함</li> <li>• 기놀이는 전주지역의 여름철 마을민속을 담고 있으며, 이를 통해 마을 공동체를 강화함. 놀이의 전승과정에서 마을 기 놀이가 더 정교해지고 공연 예술성이 강조됨</li> </ul>
아기 줄다리기	정읍	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일정한 형태의 줄을 경계선에 놓고 편을 나눠 서로 잡아당겨 승부를 내는 대동놀이임.</li> <li>• 원정마을은 외줄을 이용한 줄다리기를 하며, 아기 줄다리기의 스토리가 남아 있음.</li> </ul>
전통썰매	완주	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 구재마을 썰매는 서서 탑, 일반적인 썰매 모양과 달리, 나무판의 모양이 앞과 뒤를 높게 제작하여 발이 미끄러지지 않도록 고정시켜 줌.</li> <li>• 판자를 구하기 힘들었던 구재마을은 마을에 많았던 소나무, 참나무 등을 이용하여 썰매를 제작했음</li> </ul>

## ③ 시군별 특화 전통놀이 발굴과 체험콘텐츠 개발 및 운영

### ○ 필요성

- 전라북도에서 2016년에 처음 시행된 '전통놀이 현대화 체험 프로그램'의 성과를 이어받아 14개 시군 전체로 확대하고, 시군별 특성이 두드러진 전통놀이를 발굴하여 현대적인 체험이 가능하도록 콘텐츠를 개발해야 함
- 마을 단위에서 사업을 추진하여, 이 사업을 계기로 전승공동체를 육성하고, 이들에 의해서 운영되는 마을축제로 발전하도록 체계적인 지원이 필요함

## ○ 사업내용

- 시군별 특화 전통놀이를 발굴하고, 체험콘텐츠를 개발하여 운영하도록 지원함. 2016년 4개 지역에 지원되던 사업대상을 14개 시군에서 추진되도록 단계별로 지원을 확대함
- 지역별로 동일한 전통놀이가 진행되지 않고, 중장기적으로 해당지역을 대표할 수 있는 전통놀이가 발굴·체험되도록 유도함. 1차 파악된 142개 전통놀이를 활용할 수 있을 것임
- 전통놀이가 전승되는 마을을 중심으로 콘텐츠를 개발하고, 중장기적으로 마을축제로 발전할 수 있도록 처음부터 사업을 구상함 (대표사례 : 무주낙화놀이)

## ④ 전통놀이 활용 교육·게임콘텐츠 개발 및 보급

## ○ 필요성

- 전라북도 내 학교에서 운영하는 전통놀이 교육프로그램은 대부분 일반적인 전통놀이를 활용함. 전라북도만의 전통놀이를 활용한 교육콘텐츠 개발과 보급이 필요함
- 전라북도 전통놀이가 가지는 재미요소를 활용하여 전라북도만의 게임콘텐츠를 만들 필요가 있음. 전라북도가 전략산업으로 육성하고 있는 실감콘텐츠와 융복합이 필요함

## ○ 사업내용

- 시군 특화 전통놀이 현대화 체험 사업의 콘텐츠를 초등학교 전통놀이 체험프로그램으로 발전시키도록 유도함 : (예, 진안의 햇쌈놀이의 교육체험프로그램 개발)
- 일반인 대상으로 평생학습 프로그램을 개발하고 문화시설 등에 보급함
- 전라북도가 유치하여 운영 중인 스토리랩과 연계하여 전략적인 진흥종목의 스토리를 발굴하고 게임콘텐츠 창작자·기업 등에 제공함
- 개발된 교육·게임콘텐츠의 상설체험관을 조성함. 글로벌게임센터, 콘텐츠코리아랩 등을 연계하여 전라북도 특화 교육·게임콘텐츠의 상설 체험프로그램을 운영함

## ⑤ 경연형 전통놀이 전국대회 개최

## ○ 필요성

- 전통놀이 중 경합쟁취형 전통놀이는 규칙이 유사하여 경쟁을 통한 체험이 가능함. 전라북도에서 선도적으로 경합쟁취형 전통놀이 대표종목을 선정하고 시도별 예선대회를 거쳐 최종적으로 전라북도에서 전통놀이 분야별 우승자를 선정하는 전국대회를 개발함
- 전통놀이 전국대회가 운영되면 전라북도는 전통놀이 중심도시로서 위상이 제고되며, 이를 계기로 시군별로 개발·운영되는 전통놀이 체험프로그램이 활성화될 수 있음

## ○ 사업내용

- 전국대회가 가능한 경연형 전통놀이를 발굴하고, 개별 종목별로 전국대회를 개최함. 근대화 이전까지 전국 모든 지역에서 행해졌던 율놀이를 1차적인 대회종목으로 추진함

- 지역별 예선을 거쳐 대표팀이 전라북도에 모여 경연대회를 갖는 방식으로 추진함. 지역별 체육회, 또는 시도별 문화원연합회 등과 연계하여 시도별 행사를 진행함
- 단순한 경연보다는 다양한 전통놀이를 체험한다는 측면에서 대회를 개최함. 즉 우리나라의 대표적인 전통놀이축제의 개념으로 행사를 기획하고, 프로그램을 개발함

## ⑥ 집단놀이의 관광축제화 : 눈과 햇불, 돌팔매싸움(석전)의 만남

### ○ 필요성

- 일제강점기를 거치며 사라진 대표적 집단놀이를 현대적으로 복원하고, 집단놀이가 갖는 가치를 중심으로 현재적으로 재현된 축제 개발이 필요함
- 일제 강점기에 사라진 대표 집단놀이가 줄다리기와 돌팔매싸움임. 해방 이후 줄다리기는 무형문화재로 지정되고 유네스코에 등재되면서 국민적 관심이 높아졌으나, 돌팔매싸움은 여전히 복원되지 못한 채 사라져가고 있음

### ○ 사업내용

- 돌팔매싸움(석전)을 현재적으로 재현하기 위하여 기초연구를 수행하고, 현대적인 의미의 관광축제로 개발하기 위한 기획을 추진함
- (예시) 남원의 편쌈 놀이 : 1959년 전까지만 해도 '줄쌈'과 같이 마을대항으로 놀았음. 마을 경계가 되는 개천이나 제방에서 이루어지고 승부는 돌팔매에 못 이겨 도망가는 쪽이 지게 되지만 승부는 얼른 나지 않음. 2~3일에서 한 달 정도 지속되기도 함(남원市誌 참조)

### ○ 전라북도 겨울철 축제로서 '눈, 석전, 햇불싸움'을 융합한 콘텐츠를 개발함

- (예시) 눈 위에서 다양한 경합형 전통놀이 개최 (전통쌈매대회, 눈싸움 등), 눈싸움과 돌팔매싸움(석전)의 융합을 통한 체험형 석전프로그램 개발, 실제 돌팔매질을 할 수 있는 프로그램 개발 : 인형, 모형, 홀로그램 등을 활용
- 설상(雪上) 돌팔매싸움(석전, 눈싸움)만이 아니라, 대형 눈사람 만들기, 눈밖 토끼몰이 등 가족단위가 참여할 수 있는 체험프로그램을 다양하게 개발함

## ⑦ 아시아태평양 전통놀이 네트워크 구축과 국제행사 개최

### ○ 필요성

- 문화유산으로서 전라북도 전통놀이를 유네스코 세계인류무형문화유산에 등재시켜야 함. 그런데 한중일 1국가 1종목을 2년에 한번씩 등재시킬 수 있기 때문에 단독등재는 어려움
- 아시아태평양 지역은 유사한 전통놀이를 공유하고 있음. 따라서 전라북도 전통놀이 중 전략적인 종목을 선택하여 아시아태평양 지역의 국가와 공동등재를 추진해야 함
- 유네스코 아태센터와 연계하여 아시아태평양 전통놀이 네트워크를 구축하고 전라북도가 중심적 역할을 수행함으로써 전라북도가 전통놀이의 중심이라는 위상을 강화해야 함

○ 사업내용

- 아시아태평양 지역의 전통놀이 진흥을 위한 국제학술대회를 개최함
- 아시아태평양 지역의 전통놀이 페스티벌을 추진하고, 다문화가족 및 이주노동자, 유학생 등을 대상으로 각각의 전통놀이와 공통적인 전통놀이를 체험하는 행사 등을 기획함
- 아시아태평양 지역의 전통놀이 전승공동체, 학술기관 등을 주축으로 하는 아시아태평양 전통놀이 네트워크를 구축하고 전라북도가 주도적인 역할을 수행함
- 국가별로 유사한 전통놀이 중 보존가치가 높거나 활용 가능성이 큰 종목을 선정하고, 해당 되는 국가를 묶어 유네스코 세계인류무형문화유산으로 공동등재를 추진함

⑧ 문화체육관광부 소관 '전통놀이진흥센터' 설립 및 운영

○ 필요성

- 전통놀이 진흥을 위한 거점기관은 전국적으로 조성되어 있지 않음. 국가 차원의 종합 진흥 기관은 없으며, 민간 연구소와 단체만 활동하고 있음
- 정부 합동으로 한스타일사업을 추진하면서 한옥, 한복, 한식, 한지 등과 관련된 부처에서 각각의 분야별로 진흥기관을 설립하거나 특정 단체를 지정하여 지원 했음. 전통놀이가 국가 차원에서 진흥되기 위해서는 전통놀이의 원형발굴, 연구개발, 콘텐츠 개발, 인력양성 등을 수행하는 진흥기관이 필요함

○ 사업내용

- 문화체육관광부 소관 공공기관으로서 '전통놀이 진흥센터' 설립을 추진하고, R&D, 콘텐츠 개발, 성과확산 등의 사업을 총괄함

(사례) 문화관광체육부 소관 공공기관 '한복진흥센터'
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화체육관광부 재단인 한국공예디자인문화진흥원 부설기관으로 출범 (공공기관): 2012년 11월 한복진흥센터 설립 기본계획 연구, 2014년 4월 설립, 6월 출범</li> <li>• 조직: 1센터장, 1부장, 2개팀(한복문화기획팀, 한복산업진흥팀) 등 총 10명 근무</li> <li>• 한복문화 교육 및 연구, 대외협력 및 교류, 한복 콜라보레이션(이상 한복문화기획팀 업무), 한복의 날, 한복향유문화 확산, 한복 개발 및 유통 지원, 기관 및 사업 홍보(한복산업진흥팀 업무)</li> </ul>

○ 센터를 중심으로 전통놀이를 활용한 생활·교육·관광콘텐츠를 개발하여 보급함.

- (예시) 우리나라 보편적 전통놀이와 지역성이 강한 전통놀이를 교육 및 체험콘텐츠로 개발. 스토리텔링 통한 게임콘텐츠 연계, ICT 융합 O2O(online to offline) 콘텐츠 개발
- 전통놀이 전문인력 양성과정을 개발하여 통합적이고 체계적인 전문인력을 양성하며, 교육 현장에서 활용할 수 있는 프로그램을 개발하여 초·중고 교사의 연수를 진행함