

고고학기반 컬포츠(culports)의 문화생태교육적 접근 - 기독교공동체의 활용가능성에 대하여¹⁾

이현중 목포대 고고문화인류학과 교수

1. 창세기 1장 28절과 고고학

인류가 살아가는 환경은 인간의 생존을 위협하고 있는 생태학적 생명의 위기 앞에 놓여있으며, 이 위기는 인간 중심의 자연관에 기초한 개발론적 시각에서 비롯된 일이다. 창세기 1장 28절은 하나님의 지상명령이며 대 문화사명(마우 2015)을 말한다. 이 구절은 하나님이 창조하신 세상 속에서 인간의 위치와 기능에 대해 설명(천성하 2019)하고 있으며, 하나님이 자신의 형상대로 인간을 만드신 후 하나님의 사역을 위임받는 위임식과 같은 상황에서 죄가 이 땅에 들어오기 전 인류에게 내리신 지상명령인 것이다.

또한 ‘창 1:28’은 인간은 자연과 함께 창조된 피조물로서 양자는 생명의 유기체적 존재임을 인식하는 것과 죄로 인하여 파괴된 생명공동체를 예수 그리스도의 피의 공로로 하나님의 자녀 된 그리스도인과 성령의 인도하심으로 그 지상명령을 수행하는 교회공동체의 구체적인 하나님 중심적인 세계관을 담고 있다. 그러므로 하나님 중심적인 세계관의 궁극적인 목표는 삼위일체적 생태신학으로 귀결된다(김경철 2019).

1) 본 발표문은 아래의 논문들 중 관련 내용을 축약한 후 새로운 자료를 추가하였다.

이현중·김선영·문경오, (2016), 「고고문화유산을 통한 컬포츠 활용 및 지역문화인재양성시론—신안 다도해 유네스코생물권 보전지역을 중심으로」, 『지방사와 지방문화』 제19권 제2호, 71-107, 역사문화학회.

이현중·류호철(2017). 「고고문화유산의 컬포츠 활용과 그 의미—제주도 문화유산에의 적용을 중심으로」 『지방사와 지방문화』 20(2), 193-223. 역사문화학회

이상석·김선영·이현중(2018). 「컬포츠를 통한 구석기시대 접합석기 퍼즐의 교육적 활용」, 『문화교류연구』 제7권 1호. 한국국제문화교류학회.

이수경·김선영·이현중(2017). 「한국 전통문화요소 기와를 활용한 컬포츠 교육 방안 연구」, 『문화교류연구』 6-4, 65-88 한국국제문화교류학회.

박성권, 김선영, 이현중 (2018). 컬포츠를 활용한 선사체험 하이킹의 교육적 활용 방안, 『고문화』 92권 (통권88호), 111-138, 한국대학박물관협회

문화는 하나님이 창조한 이 땅에서 살아가는 인류의 모든 산물이며, 창조된 환경으로부터 획득한 자원을 활용하면서 나타나는 결과물이다. 그러므로 인간은 자연을 벗어나서 존재할 수 없으며 또한 자연에 대한 이해 없이 생존할 수 없었다. 문화생태교육은 생태교육과 달리 문화적 신념과 관행이 인류가 환경에 적응하고 생태계의 수단 내에서 살도록 돕는 방법에 중점을 두고 있기 때문에 맥락적으로 생태신학과 통하는 부분이 있다.

고고학은 인류의 등장과 확산 과정에서 남겨놓은 ‘동산’에 이루어진 물질문화의 부산물들을 전시기에 걸쳐 다루는 학문이다. 선사시대 이래 인류의 물질문화는 기념물, 건축물, 매장문화자원으로 나타나는데, 단편적이기는 하지만 그와 관련된 내용이 창세기 1장에서 6장까지 기록되어 있다. 선사시대의 내용이 이렇게 기록으로 남아있는 것은 성경이 독보적이다.

2. 고고학기반의 컬포츠 개념과 의미

최근 들어 문화체험의 스펙트럼이 다각화되어가고 있는 현대 문화의 상황은 기존의 문화체험을 뛰어넘어 새로운 형태의 문화를 접하고자 하는 개개인들의 욕구를 충족시켜 주지 못하고 있다. 고고학분야에서도 기존의 답사나 박물관 전시 관람에서 그 욕구의 한계가 나타나고 있다. 박물관의 고고학교육은 기존의 전시 기법의 변화와 관람자들을 유인하는 여러 대책을 마련하고 있지만 기존의 전시와 관람방식으로 이미 ‘다가온 미래’인 4차산업혁명 시대와 언택트 시대의 새로운 관람자들을 확보하기란 여간 어려운 일이 아니다. 우리나라에서도 이러한 변화에 앞서 2000년대 이후, 많은 박물관과 전문기관에서 고고·역사적 활용방안을 위한 콘텐츠 개발 및 교육 프로그램이 진행되고 있다. 그러나 단기간에 이루어지는 단편적 체험교육 프로그램의 특성상 과거와 현재의 생활방식 차이를 올바르게 인식하고 이해하기에는 그 한계성이 존재한다. 컬포츠는 문화적 요소와 체험적 요소를 융합하여 문화인재 양성교육과 문화유산의 지속가능성에 중점을 두고 있다. 특히, 문화생태학적 관점에서 학습자에게 경관자원의 문화적 가치를 공유하고, 다양한 경험을 통해 문화유산의 올바른 이해와 문화지식 습득의 교육적 효과를 창출할 수 있다.

컬포츠(culports)는 culture와 sports를 융합한 단어이다. 스포츠 분야에서 leisure와 sports를 융합하여 레저스포츠 혹은 레포츠라고 쓰는 것과 유사하다. 컬포츠는 다양한 문화 인프라를 구축하는데 활용할 수 있다. 고고학기반의 컬포츠는 물질문화자원을 기반으로 기존의 여러 스포츠적 요소를 융합하여 기존의 선사체험 프로그램을 체계화한 것이다. 즉, 컬포츠는 고고학을 대중화하고, 이를 문화 콘텐츠로 정착시키기 위한 체계적인 수준별 연령별 교육 체험 프로그램

램의 한 형태이다.

선사고고학을 킬포츠로 활용할 수 있는 유형은 매우 다양하다. 앞으로 그 유형은 계속 개발되고 더 나아가 세분화될 것이라고 생각한다. 특히 스포츠 분야와 연결하여 개발될 수 있는 여지는 매우 많다. 스포츠는 육상, 체조, 수영, 구기, 투기 등 다양한데 각 종목의 태동을 검토하면 전쟁, 종교, 문화, 축제, 예술 등과 연관되지 않은 것이 없다. 대부분의 스포츠 사회학자들은 스포츠는 공식적이고 조직된 상태에서 일어나는 경쟁의 여러 형태에 의해서 특징지어진다고 말한다.

고고학기반의 킬포츠는 다양한 고고문화 연계프로그램을 통해 과거 선사시대 사람들의 일상 생활문화에서 경험했던 것들을 복원하고 이를 이해하여 교육으로 활용하는데 그 의의가 있다. 이런 성과를 얻기 위해 과거 PEP(Prehistoric Experience Programs)의 단기 체험이나 축제식 체험 위주에서 교육적 체계를 기반한 문화인재양성교육 체험을 지향한다. 본질적으로 킬포츠는 신체적인 활동을 기반으로 하고 있고, 체계적이고 합리적인 관점에서 경쟁적인 신체 활동과 지적활동을 유도할 수 있기 때문에 위에서 언급한 다양한 스포츠와 융합시킬 수 있다. 그리고 그 참가자들에게 내적, 외적 보상을 추구하여 인류문화에 점철된 문화를 실제적으로 이해할 뿐 아니라 이를 현대사회의 생활과 비교할 수 있는 다양한 교육 프로그램으로 확산할 수 있다. 사실 선사시대의 삶을 복원하는 과정에서 알 수 있는 것은 그 복원된 고고학 문화의 대부분이 '놀이'와 연관되어 있고, 이는 스포츠의 오락적 기능과 맞닿아 있다. 킬포츠는 선사시대의 신비함에 이런 오락적 요소가 추가되기 때문에 운영체계의 깊이에 따라 스포츠를 뛰어넘는 새로운 차원의 '인문학적 행복'을 추구할 수 있다.

선사시대 문화의 대부분은 사실 대중문화를 많이 포괄하고 있다. 스포츠 역시 대중문화적 요소를 갖고 있고 대중문화에서 겪는 다양한 문화적 정체성, 세대, 계급, 성별, 지역 등에 부딪히면서 갈등과 대립, 혹은 공생하는 것처럼 스포츠도 이런 과정에서 나타난 문화산물인 것이다. 따라서 선사시대 문화와 스포츠는 서로 일맥상통한다.

킬포츠는 그런 의미에서 단순히 선사시대의 문화를 이해하는 차원을 넘어 다차원의 학문 분야와 연계된 수많은 유형으로 융복합하여 개발될 것이며, 개발된 유형들은 점차 스포츠의 기능을 포함한 엄밀성을 갖추게 될 것이다. 특히 스포츠의 여러 요소가 있겠지만 규칙을 통해 교육의 틀을 제공함과 동시에 경쟁을 통해 흥미를 유발할 수 있다는 점과 다양한 융복합과정을 통해 인문학의 통시성을 추구할 수 있다는 점에서 기존의 단순한 선사체험 프로그램에서 다를 수 없었던 합리성과 체계성을 보장받을 수 있다.

지난 5년간 (1) 킬포츠를 통한 구석기시대 접합석기 퍼즐의 교육적 활용(이상석·김선영·이

헌중 2018), (2) 철인 3종경기를 활용한 청동기인의 장례3종 경기(이헌중·류호철 2017), (3) 코리아로봇챔피언십(KRC/Jr.FLL·FLL·FTC)의 규칙을 적용 기와를 통한 컬포츠 활용(이수경·김선영·이헌중 2017) (4) ‘마한馬韓’콘텐츠를 통한 보드게임(박성권, 김선영, 이헌중 2018), (5) 주거지 축조를 통한 컬포츠 활용, (6) 선사체험 하이킹을 통한 컬포츠의 문화교육적 활용(박성권, 김선영, 이헌중 2018), (7) 청동기시대 화살촉 제작체험과 고고학 관심도 연구(이헌중·장대훈·Peterson Song, 2016) (8) 컬포츠와 지역 글로벌문화인재양성 연구(이헌중·김선영 2018) 등을 주제로 논문을 출간한 바 있다. 특히 고고학기반의 교육적 요소(역사, 지리, 식생 등)를 지니고 있는 하이킹과 다양한 선사체험 프로그램을 결합하여 문화교육 프로그램으로서 새로운 모델을 제시했다.

3. 컬포츠의 지향점

컬포츠는 새로운 유형의 호모 루덴스(*Homo Ludens*)형 프로젝트이다. 고고학을 통한 컬포츠의 궁극적인 목적은 놀이를 넘어 스포츠의 엄밀성이 포함된 경기의 수준으로 까지 끌어올려 체험자들에게 고고학의 신비함과 인문학적 즐거움, 인류의 기술과 예술에 대한 이해를 통해 삶의 질을 높이는 데 있다. 기존의 PEP의 목적이 선사주제를 가지고 체험을 통한 놀이와 학습의 조화였다면 컬포츠는 문화인재양성교육과 문화와 사람의 지속가능성에 더 무게를 두고 있다.

컬포츠는 선사시대 이래로 인류가 이 지역의 환경을 기반으로 생존하는 다양한 방식들을 토대로 이루어지기 때문에 근본적으로 문화생태교육을 지향한다. 생태교육의 한계는 자연환경에 적응하며 겪는 다양한 문화행위에 대한 이해를 높일 수 없다는 데에 있다. 인류는 늘 접히는 새로운 환경에 적응하며 그 생존력을 높였고, 그 생존과정에서 남겨놓은 것의 총체가 문화이다. 그러므로 문화 교육은 지금 주어진 환경에 대해 어떻게 적응하며 생존할 것인지 환경의 다양성과 규칙성 등 보편성 뿐 아니라 특수성에 대한 대응력을 높이기 위한 육체적 정신적 반응으로부터 시작된다. 환경은 크게 자연환경(natural environment)과 문화환경(cultural environment)으로 대별되며, 이 두 환경적 조건에 대한 적응력을 높이는 과정이 문화생태교육인 것이다. 고고학의 다양한 물질문화는 문화생태적 행동 양식의 산물이다.

둘째, 컬포츠는 반편견사회를 지향하며, 인류가 이 땅에 존재한 이래 주어진 환경에 적응하며 나타난 모든 물질문화의 다양성을 기초로 세대 간, 계층 간, 장애 여부에 대한 경계 없이 누구나 함께 참여할 수 있는 체험환경을 조성하는 것을 목적으로 한다. 그러므로 지역의 환경에 적응하

기 위해 발현된 토착지식을 기반한 문화생태교육을 체계화하고, 그 지역의 문화자원에 대한 이해가 풍부한 지역민들과 함께 컬포츠를 수행할 때 가장 성공할 가능성이 높다고 판단된다.

4. 지역문화인재양성 교육과 인재의 지속가능성(이현중·류호철 2017)

사실 고고학 현장에서 만나는 물질문화 역시 선사시대인들의 적응과정의 산물이며, 곧 그것이 토착지식이다. 따라서 각 시대에 따라 지역의 다양한 자원을 그들이 어떻게 활용했는지 고고학, 민속학, 인류학, 민족지 연구를 통한 관찰과 현장에서 발굴된 문화자원과 4기지질학을 비롯한 다양한 자연과학 및 공학, 예술에 대한 학제간 연구내용에 대한 체계적인 관찰과 연구를 통해 생성된 것들이 주된 교육자료이다.

그러므로 컬포츠 교육의 주요 대상은 이 지역에 살고 있는 주민들이다. 특히 지역문화를 이끄는 다음 세대의 문화인재는 1차적으로 지자체 내의 각 학교를 기반으로 발굴하는 것이 가장 타당하다. 지역의 학생들과 주민이 참여하는 ‘문화공동체’는 이러한 경관과 문화적 다양성에 대해 잘 인지하고 있을 뿐 아니라 실제 고고학자가 관찰하는 것 보다 더 세밀한 문화적 특질들을 파악해 낼 수 있는 장점이 있다.

컬포츠를 수행하기 위한 기본 배경은 현재 선사시대의 자연 경관을 유지하고 있지 않지만 고고학 유적과 연계된 강 및 주변의 자연 경관의 연구와 복원으로부터 시작된다. 이런 환경은 고고학 발굴을 통해서 얻은 다양한 물질문화를 자연스럽게 이해할 수 있는 근거가 된다. 따라서 컬포츠의 관점에서 고고학자들이 이런 자연경관 복원을 위한 연구를 수행해야 할 이유가 생기는 것이다.

최근 공교육 정상화에 대한 관심이 높아지는 가운데 가장 중요한 담론이 자율과 자치이며, 서열화를 지양하고 공정하고 공평한 교육기회를 제공하는 ‘교실혁명’이 제안되고 있다. 당연히 교실혁명은 교실 안팎에서 이루어져야 하며, 주입식교육으로 일관된 한국 교육의 대 변혁이 필요한 시점이 다가오고 있다. 하지만 교육은 혁명으로 이루어지는 것이 아니며 고도의 교육체계를 기반한 점진적인 세대계승을 통해서 이루어져야 한다. 컬포츠는 나 자신이 대한민국의 국민이라는 자긍심을 이념적으로가 아니라 실제 경험을 통해 체현하는 교육도구이며, 교실혁명을 주도하는 공교육의 한 방법론을 제안하게 될 것이다. 주입식 교육을 탈피하기 위해서 다음 세대가 갖추어야 할 비판적 사고(critical skill), 창조적 발상(creative thinking), 협업능력(interpersonal skill), 소통능력(communication skill)을 고도화 하는 훈련이 이 컬포츠의 수준별 연령별 교육의 체계화를 통해서 이루어질 것으로 판단된다. 다각도로 적용된 교육체계를 통해

서 다음 세대의 변화하는 환경 적응력과 회복 탄력성을 향상시키는 것이 컬포츠의 교육적 가치인 것이다.

그렇다면 컬포츠 프로젝트를 누구로 부터 출발하는 것이 바람직할까? 전 세대적 계층적 차원을 망라한 전방위적인 방향성을 지향하는 것이 필요하겠지만 우선 현실적으로 점진적인 변화를 위해서 현재 시험부담이 적은 저학년으로부터 시작하는 것이 좋을 것으로 판단된다. 학습능력과 재능의 정도가 파악되지 않은 상태에서 인간으로서 누려야할 보편적인 교육기회를 제공하기 위해 신체활동을 통하여 교육에 대한 동기부여를 높이고 보다 능동적으로 학생들의 다양한 학업 방식을 스스로 선택하고 향상시킬 수 있는 기회를 제공하는데 컬포츠는 여러 측면에서 유리한 교육자원을 갖고 있다. 지나친 사교육에서 비교적 자유로운 유아들과 초등학교 저학년들부터 공교육의 기초를 다지고 컬포츠를 통해 점진적으로 국민적 자긍심을 높여 갈 뿐 아니라 지역 공동체와의 협업을 통해 ‘공교육의 사회화’를 구현하기 위해서 시도교육청의 새로운 돌파구를 위한 인식전환과 역할이 필요하다.

이 유산은 궁극적으로 미래 세대를 위한 교육장인 동시에 지역 주민들의 삶의 터전이다. 그러므로 이 자원을 향유할 권리가 지역 주민들에게 있다. 그러한 권리는 이 문화유산을 보존하고 관리하고 다음 세대 교육의 현장으로 만들어줄 의무가 따른다. 그러므로 지자체는 지역 주민들이 자발적으로 참여할 수 있는 환경을 만들어주고, 만일 지역 주민들이 ‘문화유산보존위원회’와 같은 문화공동체를 만든다면 이를 지자체에서 지원하는 것이 반드시 필요하다. 이와 같이 지역 주민과 다음 세대가 함께 컬포츠 프로그램을 통해 이 유적을 체계적으로 배우고 경험할 뿐 아니라 세계적 가치를 지닌 이 유산들을 지키고 보호하며, 더 나아가 유산에 대한 설명 및 교육을 수행할 수 있는 자발적 해설사로 고도로 문화화 된 인적자원이 되어야 할 것이다.

시도 교육청과 지자체가 컬포츠를 통해 문화력을 점진적으로 높이기 위해서는 긴밀한 협력이 필요하다. 예를 들어 공동으로 유적 주변의 경관, 고고유산 및 민속유산 등을 포괄한 지속가능한 관광자원을 기획할 수 있다. 각 유적에서는 수준 높은 고고학 지식이 반영된 다양한 체험 기반의 컬포츠 프로그램을 학생들과 지역주민이 수행할 때 이런 놀이를 만나는 관광객들이 관람자로서가 아니라 참여자가 될 수 있는 이벤트 형 참여 프로그램을 개발할 수 있다. 또한 유적 전시관 및 박물관과 유적 일대에 머문 관람자나 관광객들은 이러한 특별한 경험을 통해서 유적 주변의 넓은 경관을 마치 선사시대 사람들처럼 걸어 다니며 곳곳에 만들어 놓은 여러 체험형 프로그램에 참여할 수 있을 것이다. 더 나아가 그러한 경관 속에서 사는 마을과 그 마을에 사는 사람들의 골목길을 걸으며 관광지에서 낯설지만 흥미로운 선사시대의 삶에 익숙한

주민들과 학생들을 만나는 독특하고 지속가능한 체류형 관광자원을 만들 수 있을 것이다.

지속가능한 관광자원을 위해 새로운 인적자원을 개발하는 것 보다 오히려 그 지역의 우수한 인재들을 활용한 지속가능한 글로벌 문화인재양성 계획을 수행할 필요가 있는 것이다. 그들을 위해 학생들에게 제공된 매뉴얼을 여러 언어로 번역하고 이를 활용하여 글로벌 언어교육으로 확대한 후 찾아오는 외국 관광객들에게 유적의 성격과 유산적 가치를 직접 설명할 기회를 제공하는 연계체계를 만들 수 있을 것이다. 이렇게 체계화된 지역문화인재양성 교육은 다음 세대들이 성장한 이후 지자체의 문화와 관광분야의 전문가로 활동할 가능성을 높여준다. 그것은 유아와 초등학교 저학년 때부터 그들이 살아온 환경을 통해서 체득한, 독특하고 지속가능한 교육을 받아 형성된 그 문화적 자긍심과 높은 자존감이 그들의 삶의 가치를 결정하게 해 줄 수 있기 때문이다. 이것이 ‘사람의 지속가능성’이다.

끝으로 이러한 모든 계획을 수행하기 위해 현실적으로 가장 필요한 것은 전문가의 교육 및 활용이다. 각 지역에는 국립박물관, 대학박물관, 발굴전문기관, 각 대학의 고고학 관련 연구기관 등 고고학 연구와 전시 뿐 아니라 주요 기관들이 즐비하다. 고고학 발굴 및 교육 전문기관에서 한 학교 씩 전담하여 교육을 시작한다면 그렇게 어려운 일이 아니다. 고고학 전문기관들이 컨소시엄을 해서 시교육청과 협약한 후 킬포츠 특성화 학교 지정을 하여 지원하고, 지자체가 지역 자치 문화공동체를 지원하고 협업하면 이 사업을 수행하는데 어렵지 않다.

우선 킬포츠를 수행하기 위해서는 기존의 PEP 방식에서 나타난 전문가의 경험 위주의 교육에서 벗어나 수준별 연령별로 체계화된 교육을 구현하기 위한 매뉴얼 작업이 우선되어야 한다. 이 매뉴얼은 우리나라의 교육이념과 체계를 기초로 하여야 하며 총론으로부터 각론으로 각론으로부터 세부주제로 점차 그 교육내용을 구체화하여야 할 것이다.

중장기적인 킬포츠 교육 계획의 시작은 수준별, 연령별로 체계적인 교육 수행할 수 있는 교육콘텐츠 개발이다. 킬포츠 교육의 기초는 현재 교육부 인정 국사교과서이다. 교과서의 내용을 통하여 우리 역사를 이해하기 위해 필요한 체험교육의 범주를 결정할 수 있을 것이다. 교육콘텐츠 개발은 국립중앙박물관의 역할이 중요하다. 교육콘텐츠를 이미 갖추고 있는 국립중앙박물관이 주요 내용을 만든다면 지역은 지역의 문화와 역사적 특성을 기초로 그에 적합한 교육콘텐츠를 개발할 수 있다. 이 교육콘텐츠는 교육청과의 협업을 통해 학교의 방과후 프로그램에서 활용하며, 학교는 다양한 킬포츠 동아리를 통해서 교육을 수행할 수 있다. 학생들을 지원하는 전문가는 대학의 연구소나 발굴전문기관의 연구원들이 될 것이다. 보다 체계적인 교육을 위해서라면 전국의 고고학 관련 학과에서 킬포츠 관련 방과후 교사 자격증을 획득한 자에 한하여 교사로 채용하는 것이 하나의 방법이 될 것이다.

만일 지자체 내의 초, 중, 고등학교 내에서 동아리 활동이 활성화된다면 스포츠의 엄밀한 규칙을 기반으로 하는 여러 종목들을 개발하여 서울 뿐 아니라 국내 '컬포츠 체전'을 개최할 수 있으며, 더 나아가 국제적인 '컬포츠 올림픽'도 기획할 수 있다.

고고학 기반의 컬포츠 교육은 다음 세대 교육에 맞추어져 있지만 세대별 교육 역시 활용할 수 있고, 세대별 소통의 공간으로도 활용할 수 있다. 노인과 장애인의 여러 치료의 목적으로도 활용할 수 있는 방안도 마련할 수 있다.

끝으로, 고고학기반의 컬포츠는 4차산업혁명과 언택트시대의 대안으로 활용할 수 있다. 최근 XR(확장현실 eXtender Reality: VR+AR+MR)과 5G가 융합(콘텐츠 동맹)되는 이미 다가온 미래가 펼쳐지고 있다. 양자컴퓨터의 발달은 콘텐츠 동맹의 새로운 길을 열어 실시간으로 소통 더 나아가 동시성(찰나) 구현이 가능하도록 하고 있다. 유적 야외 현장과 실내에서 컬포츠 프로그램을 넘어 과거와 현재가 만나는 순간의 가상현장을 구현해 낼 수 있다. 마치 과거와 현재를 한 순간 만나게 하는 'time machine' 프로젝트와 같다. 이와 같은 컬포츠와 새로운 첨단기술의 만남을 통하여 지역 내 관련 첨단산업을 유치할 기회도 얻을 수 있을 것이다.

5. 기독교공동체에서의 활용가능성

성경은 하나님의 구속사를 기록한 책이면서 또한 인류의 역사서이다. 성경에는 놀랍게도 고고학에서 다루는 구석기시대, 신석기시대, 청동기시대, 철기시대 등 도구를 근간으로 하는 시대사를 다루고 있다. 이미 앞에서 언급한 것처럼 선사시대를 기술한 책으로는 독보적이다.

창세기 1장에서 6장의 내용을 살펴보면 아담과 하와는 구석기시대의 현생인류를 모델로 보여주며, 가인과 아벨은 신석기시대의 대표적인 경제활동인 농업과 목축을 상징한다. 가인의 후손 중 두발가인에 대한 설명이 있는데 구리와 쇠로 여러 가지 도구를 만드는 금속가공업을 했음을 보여주는 대목이다. 이런 내용을 다루는 분야는 성서고고학이며 근동고고학의 시대와 공간을 함께 공유하고 있다.

기독교세계관에 근거한 성서고고학적 측면에서의 세부 내용들을 고고학 기반 컬포츠의 콘텐츠로 활용할 수 있다. 구약성서에 기록된 하나님의 창조와 문화, 원죄와 그로 인한 세속문화의 확산과 심판 등 하나님의 구속사를 이해하며, 순수 고고학적 측면에서 당시 인류가 살면서 남겨놓은 다양한 물질문화들을 체계적으로 지식을 습득할 수 있는 기회 또한 제공할 수 있다. 그러므로 전문가 그룹으로서 신학자와 성서고고학자의 전문가 지원이 필수적이다.

이러한 컬포츠 콘텐츠는 기독교 교육을 근간으로 하는 초, 중, 고등학교 및 대학교와 같은

교육기관의 방과후 프로그램, 각 교단과 교회공동체의 주일학교 및 각종 수양회, 기독교 기업 등에서 활용할 수 있을 것이다.

6. 맺음말: 융합인재개발을 위한 컬포츠를 지향하며

컬포츠 교육은 고고학의 전유물이 아니다. 고고학 기반의 교육이기는 하지만 통합학문적 접근을 통해서만 구현할 수 있는 속성을 갖고 있다. 다음 세대를 개척할 무한한 창의력을 깨워야 엄습해 오는 환경의 변화에 적응할 수 있는 길이 열리게 되는 현대 인류의 과제가 선사시대에도 동일하게 있었기 때문이다. 이런 과제를 해결하기 위해서 인류는 선사시대 이래 무한한 창의력을 기반으로 새로운 자원을 찾고 기술들을 개발하였다. 그 결과 석기혁명, 신석기 혁명, 도시혁명, 국가의 형성 등을 이루면서 그 시대의 근간을 이룬 것이 새로운 자원과 기술이며, 그것이 곧 자연과학이며 공학이다. 선사시대의 물질문화는 이러한 관찰과 기술을 이해하고 밝힐 수 있는 무한한 자원을 갖고 있다. 인류가 적응하며 남겨놓은 그 문화를 복원하기 위해 필요한 모든 학문, 각 문화의 각론에 적용된 각 학문의 내용은 결국 인류가 남겨놓은 삶의 지식이며 지혜이다. 다음 세대가 이러한 자원을 이해할 수 있는 컬포츠 교육은 환경에 적응하는 과정에서 남겨진 다양한 물질문화 자원을 통해서 현대의 수많은 과학과 기술, 문화와 예술, 그 이면에 깊은 심연에 무한히 잠재되어 있는 창의력의 산물을 발견하는 통합교육의 도구가 될 수 있을 것이다.

끝으로, 문화인재양성교육으로서의 컬포츠 교육은 하나님의 창조와 하나님의 계획을 성경과 성서고고학의 흥미로운 내용을 활용한 체험 프로그램으로 개발하여 기독교 교육콘텐츠의 한 방법으로 활용할 필요가 있다. 특히 다양한 학문분야를 포괄하고 있는 컬포츠 교육을 21세기 융복합인재를 발굴하기 위해 활용할 수 있으며, 다음 세대 그리스도인들을 위한 교육으로 확대하여 문화 공유의 사각지대가 없도록 활용되어야 할 것이다.

(국문초록)

최근 들어 문화체험의 스펙트럼이 다각화되어가고 있는 현대 문화의 상황은 기존의 문화경험을 뛰어넘어 새로운 형태의 문화를 접하고자 하는 개개인들의 욕구가 늘어나고 있다. 창세기 1:28의

하나님의 문화사명이 역사 속에서 인류의 등장과 확산, 인류가 살면서 남겨놓은 '동산'에 이루어진 문화의 산물들과 그 과정들이 가장 먼저 나타난 시기가 선사시대이다. 그들의 물질문화는 기념물, 건축물, 매장문화자원으로 나타난다. 고고학은 이런 물질문화를 연구하는 학문이다.

2000년대 이후, 많은 박물관과 전문기관에서 인류가 남겨놓은 고고학 문화자원을 바탕으로 고고·역사적 활용방안을 위한 콘텐츠 개발 및 교육 프로그램이 진행되고 있다. 그러나 단기간에 이루어지는 단편적 체험교육 프로그램의 특성상 과거와 현재의 생활방식 차이를 올바르게 인식하고 이해하기에는 그 한계성이 존재한다. 컬포츠는 문화적 요소와 체험적 요소를 융합하여 문화인재 양성교육과 문화유산의 지속가능성에 중점을 두고 있다. 특히, 문화생태학적 관점에서 학습자에게 경관자원의 문화적 가치를 공유하고, 다양한 경험을 통해 문화유산의 올바른 이해와 문화지식 습득의 교육적 효과를 창출할 수 있다.

컬포츠(culports)는 culture와 sports를 융합한 단어이다. 스포츠 분야에서 leisure와 sports를 융합하여 레저스포츠 혹은 레포츠라고 쓰는 것과 유사하다. 컬포츠는 그 용어의 특성상 다양한 문화 인프라를 구축하는데 활용할 수 있다. 고고학기반의 컬포츠는 물질문화자원을 기반으로 기존의 여러 스포츠적 요소를 융합하여 기존의 선사체험 프로그램을 체계화할 필요가 있다. 즉, 컬포츠는 고고학을 대중화하고, 이를 문화 콘텐츠로 정착시키기 위한 체계적인 수준별 연령별 교육 체험 프로그램의 한 형태이다.

선사고고학을 컬포츠로 활용할 수 있는 유형은 매우 다양하다. 앞으로 그 유형은 계속 개발되고 더 나아가 세분화될 것이라고 생각한다. 특히 스포츠 분야와 연결하여 개발될 수 있는 여지는 매우 많다. 스포츠는 육상, 체조, 수영, 구기, 투기 등 다양한데 각 종목의 태동을 검토하면 전쟁, 종교, 문화, 축제, 예술 등과 연관되지 않은 것이 없다. 대부분의 스포츠 사회학자들은 스포츠는 공식적이고 조직된 상태에서 일어나는 경쟁의 여러 형태에 의해서 특징지어진다고 말한다.

고고학기반의 컬포츠는 다양한 고고문화 연계프로그램을 통해 과거 선사시대 사람들의 일상 생활 문화에서 경험했던 것들을 복원하고 이를 이해하여 교육으로 활용하는데 그 의의가 있다. 이런 성과를 얻기 위해 과거 PEP(Prehistoric Experience Programs)의 단기 체험이나 축제식 체험 위주에서 교육적 체계를 기반한 문화인재양성교육 체험을 지향한다. 본질적으로 컬포츠는 신체적인 활동을 기반으로 하고 있고, 체계적이고 합리적인 관점에서 경쟁적인 신체활동과 지적활동을 유도할 수 있기 때문에 위에서 언급한 다양한 스포츠와 융합시킬 수 있다. 그리고 그 참가자들에게 내적, 외적 보상을 추구하여 인류문화에 접철된 문화를 실제적으로 이해할 뿐 아니라 이를 현대사회의 생활과 비교할 수 있는 다양한 교육 프로그램으로 확산할 수 있다. 사실 선사시대의 삶을 복원하는 과정에서 알 수 있는 것은 그 복원된 고고학 문화의 대부분이 '놀이'와 연관되어 있고, 이는 스포츠의 오락적 기능과 맞닿아 있다. 컬포츠는 선사시대의 신비함에 이런 오락적 요소가 추가되기 때문에 운영체계의 깊이에 따라 스포츠를 뛰어넘는 새로운 차원의 '인문학적 행복'을 추구할 수 있다.

선사시대 문화의 대부분은 사실 대중문화를 많이 포괄하고 있다. 스포츠 역시 대중문화적 요소를 갖고 있고 대중문화에서 겪는 다양한 문화적 정체성, 세대, 계급, 성별, 지역 등에 부딪히면서 갈등과 대립, 혹은 공생하는 것처럼 스포츠도 이런 과정에서 나타난 문화산물인 것이다. 따라서 선사시대 문화와 스포츠는 서로 일맥상통한다.

컬포츠는 그런 의미에서 단순히 선사시대의 문화를 이해하는 차원을 넘어 다차원의 학문 분야와 연계된 수많은 유형으로 융복합하여 개발될 것이며, 개발된 유형들은 점차 스포츠의 기능을 포함한 엄밀성을 갖추게 될 것이다. 특히 스포츠의 여러 요소가 있겠지만 규칙을 통해 교육의 틀을 제공함과 동시에 경쟁을 통해 흥미를 유발할 수 있다는 점과 다양한 융복합과정을 통해 인문학의 통시성을 추구할 수 있다는 점에서 기존의 단순한 선사체험 프로그램에서 다를 수 없었던 합리성과 체계성을 보장받을 수 있다.

컬포츠는 새로운 유형의 호모 루덴스(Homo Ludens)형 프로젝트이다. 고고학을 통한 컬포츠의 궁극적인 목적은 놀이를 넘어 스포츠의 엄밀성이 포함된 경기의 수준으로 까지 끌어올려 체험자들에게 고고학의 신비함과 인문학적 즐거움, 인류의 기술과 예술에 대한 이해를 통해 삶의 질을 높이는 데 있다. 기존의 PEP의 목적이 선사주제를 가지고 체험을 통한 놀이와 학습의 조화였다면 컬포츠는 문화인재양성교육과 문화와 사람의 지속가능성에 더 무게를 두고 있다.

컬포츠는 선사시대 이래로 인류가 이 지역의 환경을 기반으로 생존하는 다양한 방식들을 토대로 이루어지기 때문에 근본적으로 문화생태교육을 지향한다. 문화생태학은 문화적 신념과 관행이 인류가 환경에 적응하고 생태계의 수단 내에서 살도록 돕는 방법에 중점을 둔다. 생태교육의 한계는 자연환경에 적응하며 겪는 다양한 문화행위에 대한 이해를 높일 수 없다는 데에 있다. 인류는 늘 접하는 새로운 환경에 적응하며 그 생존력을 높였고, 그 생존과정에서 남겨놓은 것의 총체가 문화이다. 그러므로 문화 교육은 지금 주어진 환경에 대해 어떻게 적응하며 생존할 것인지 환경의 다양성과 규칙성 등 보편성 뿐 아니라 특수성에 대한 대응력을 높이기 위한 육체적 정신적 반응으로부터 시작된다. 환경은 크게 자연환경(natural environment)과 문화환경(cultural environment)으로 대별되며, 이 두 환경적 조건에 대한 적응력을 높이는 과정이 문화생태교육인 것이다. 고고학의 다양한 물질문화는 문화생태적 행동 양식의 산물이다.

둘째, 컬포츠는 반편견사회를 지향하며, 인류가 이 땅에 존재한 이래 주어진 환경에 적응하며 나타난 모든 물질문화의 다양성을 기초로 세대 간, 계층 간, 장애 여부에 대한 경계 없이 누구나 함께 참여할 수 있는 체험환경을 조성하는 것을 목적으로 한다. 그러므로 지역의 환경에 적응하기 위해 발현된 토착지식을 기반한 문화생태교육을 체계화하고, 그 지역의 문화자원에 대한 이해가 풍부한 지역민들과 함께 컬포츠를 수행할 때 가장 성공할 가능성이 높다고 판단된다.

참고문헌

- 이헌중·김선영·문경오 (2016), 고고문화유산을 통한 컬포츠 활용 및 지역문화인재양성시론-신안 다도해 유네스코생물권 보전지역을 중심으로, 지방사와 지방문화 제19권 제2호, 71-107, 역사문화학회.
- 이헌중·류호철 (2017). 고고문화유산의 컬포츠 활용과 그 의미- 제주도 문화유산에의 적용을 중심으로, 지방사와 지방문화 20(2), 193-223. 역사문화학회
- 이상석·김선영·이헌중 (2018). 컬포츠를 통한 구석기시대 접합석기 퍼즐의 교육적 활용, 문화교류연구 제7권 1호. 한국국제문화교류학회.
- 이수경·김선영·이헌중 (2017). 한국 전통문화요소 기와를 활용한 컬포츠 교육 방안 연구, 문화교류연구 6-4, 65-88 한국국제문화교류학회.
- 박성권, 김선영, 이헌중 (2018). 컬포츠를 활용한 선사체험 하이킹의 교육적 활용 방안, 고문화 92권 (통권88호), 111-138, 한국대학박물관협회
- 이헌중 · 장대훈 · Peterson Song, 2016, 청동기시대 화살촉 제작실험에 한 컬포츠(culports)의 활용 가능성, 박물관연보 제25호: 17~33, 목포박물관,
- 이헌중·김선영 2018, 나주 지역 고고학 자원기반 컬포츠와 글로벌 문화인재 양성 교육체계 활용, 문화교류연구 7(3), 한국국제문화교류학회.
- 천성하 (2019). 구약성서에 나타난 인간이해 - 창세기 1장 26-28절을 중심으로 -, 서울신학대학교 신학전문대학원 석사학위논문: 69
- 리처드 마우 지음, 강성호 옮김 (2015) 아브라함 카이퍼, SFC출판부: 216
- 김경철(2019). 하나님의 창조질서와 자연에 대한 생태신학적 고찰, 조직신학연구 33: 10-41

논찬문		기독교학문연구회	
발표논문 제목	고고학기반 컬포츠(culports)와 문화생태교육적 접근 - 기독교공동체의 활용가능성에 대하여	발표자	이헌중
		논찬자 (소속)	박종환 (목포대학교)

- 문화는 하나님이 창조한 이 땅에서 살아가는 인류의 모든 산물이며, 창조된 환경으로부터 획득한 자원을 활용하면서 나타나는 결과물 → 인간은 자연을 벗어나서 존재할 수 없으며 또한 자연에 대한 이해 없이 생존할 수 없음.
- 고고학은 ‘동산’에 이루어진 물질문화의 부산물들을 전 시기에 걸쳐 다루는 학문이며 ‘다가온 미래’인 4차산업혁명시대와 언택트 시대에 대처하는 발전방안으로 컬포츠의 개념 도입.
- 또한 필자는 고고학의 신비함과 인문학적 즐거움, 인류의 기술과 예술에 대한 이해를 융합시켜 고고학을 대중화 하고 문화콘텐츠로 정착시키기 위한 Homo Ludens적 수준별 연령별 교육체험 프로그램을 개발할 것을 제안함.
- 필자는 컬포츠를 스포츠의 엄밀성이 포함된 경기의 수준으로까지 끌어올려 체험자들에게 고고학의 신비함과 인문학적 즐거움, 인류의 기술과 예술에 대한 이해를 통해 삶의 질을 높일 것을 언급하고 있음.
- 현대 인류의 과제가 선사시대에도 동일하게 있었기 때문에 다음 세대를 개척할 무한한 창의력을 깨워서 엄습해 오는 환경의 변화에 적응할 수 있는 길을 찾을 수 있을 것이라는 필자의 주장에 공감함.
- 컬포츠는 철저한 규칙속에서 진행되어야 하고 자발적 참여와 경쟁이 필수 요소라는 점에서는 Homo Ludens적 인간의 특성을 표현할 수 있는 고고학적 놀이문화의 다른 형태의 모습이라고 할 수 있음.
- 인류가 살아가는 환경은 인간의 생명을 위협할 수 있을 정도의 생태학적 위기 COVID-19 역시 인간의 생명을 위협할 정도의 생태학적 변화에 의해 발생
- 인간 중심의 자연관에 기초한 개발론적 시각에서 비롯된 지구의 개발은 생물과 인간의 불필요한 조우가 일상이 되어 새로운 형태의 COVID-19 가능성.
- 인간과 자연이 상생하는 창조질서의 세계로 회복되어야 함.
- 컬포츠를 통해 놀이문화속에서 인간과 자연생태계의 공생을 자연스럽게 경험하게 하고 자연생태계의 회복노력을 통해 인간의 안전을 확보하는 훈련
- 선사시대, 구석기 시대의 삶에서 인간과 인간의 공생, 인간과 자연의 공생을 체험할 수 있는 개념의 개발에 소명을 가질 것을 바람.
- 더 나아가 고대시대의 창조주와의 대화놀이속에 창조질서의 훈련 컬포츠 프로그램까지 개발될 수 있기를 희망함.