## 전북가야 역사 재정립 학술대회 개최

전북도, '전북 가야사 조사성과 및 미래전략' 주제로 학술조사 성과 공유 · 방향성 등 제시

전북 가야사의 성과와 앞으로 나아갈 방향에 대한 학술대회가 열렸다.

전북도가 주최하고, 군산대학교 가야문화연 구소(소장 곽장근)가 주관한 전북가야 역사 재 정립 학술대회가 전북 가야사 조사성과 및 미 래전략 이라는 주제로, 국립전주박물관 강당에 서 20일 열렸다.

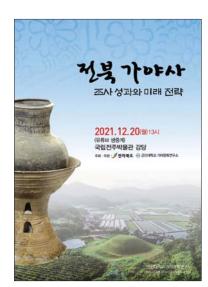
이날 대회는 지난 2017년 현 정부의 100대 국 정과제로 채택된 '가야 문화권 조사연구 및 정 비' 사업의 일환으로 진행됐다.

이번 학술대회는 현재까지 진행된 가야사 관 런 학술조사 성과를 공유하는 한편, 전북지역 가야문화의 역사적 성격과 실체에 대한 다양 한 접근을 시도해 향후 가야사 복원의 빙향성 을 제시하고자 마련됐다.

학술대회는 ▲ 마한과 백제, 그리고 전북 가야 (최완규 전북문화재연구원 이사장)라는 주제발표를 시작으로, ▲ 고고학으로 본 신라의전북지방 진출과정 (최병현, 중실대 교수), ▲ 전북 가야의 역사적 실체 검증 (이도화, 한국전통문화대 교수), ▲ 전북 제철유적의 현황과조사방법 (이남규(한신대 교수), ▲ 전북 동부가야 봉화망과 그 의미 (곽장근, 군산대 교수)등 5가지의 주제 발표가 이어졌다.

또한, 학술대회를 통해 전북지역 가야 문화권의 형성과 발전과정, 멸망까지의 전반적인 흐름은 물론, 고고학과 문헌 자료 분석을 통해역사적 실체에 대한 접근 가능성이 제기됐다. 아울러, 전북지역 가야의 독창적 문화 요소인 제철 유적과 봉화에 대한 학술적 논의를 통해

향후 조사 및 연구의 방향성도 제시됐다. 최완규 교수는 "전북가야는 마힌문화가 기층 문화였으며, 남원 이영고원 일대의 가야문화



전북가야 역사 재정립 학술대회 포스터.

중심권역에서 대가야 양식의 토기가 출토돼이 지역을 대가야 영역에 포함된 것으로 보는 견해도 있었으나, 월산리에서 출토된 철지상감 환두대나 중국제 청자계수호와 유곡·두라리 고분군에서 출토된 금통제 신발편이나 청동거울 등으로 보아 당시 국제적 외교권을 장악하고 있었던 백제와 관계 속에서 생각할 수 있다"고 말했다.

이어, "창수지역은 고총 고분군과 철 관련 유적, 그리고 봉수와 더불어 전북가야의 독자성을 뚜렷하게 보여 주고 있다"고 언급했다.

곽장근 교수는 "장수군을 중심으로 한 전북 동부지역 봉화는 조선시대 봉수제와 확연히 다른 가야 봉화제이다"면서 "반파는 513년부터 3년 동안 기문, 대사를 두고 백제와 3년 전쟁 을 치르며 남원시와 임실군, 순창군 등 섬진강 유역으로 진출해 섬진강유역에도 가야 봉화망 을 구축했다"고 주장했다.

또, "아직은 반파국과 제철유적의 연관성이 입증되지 않았지만, 반파국 가야 고총에서 단 야구와 편자를 중심으로 마구류, 무구류 등 지 역색이 강한 철기류가 출토돼 그 가능성을 더 욱 높였다"고 발표했다.

이후 지정토론에는 이재운(전주대 교수, 문화 재청 문화재위원)교수를 좌장으로, 조상진(전북일보), 김재홍(국민대 교수), 송화섭(중앙대 교수), 흥진근(국립전주박물관장), 최인선(순천대 교수) 등이 토론자로 나서 진행했고, 이와 함께 이춘구(후백제시민연대), 최규영(진안향토사연구소장) 등이 패널로 참여한 가운데, 전북 가야사에 대한 다양한 시각에서의 열띤토론이 이어졌다.

발표와 토론의 대체적인 내용은 현재까지 전 북동부지역 가야사에 대한 연구성과를 긍적적 으로 바라보며, 미흡한 부분에 대한 연구 방향 과 향후에도 지역의 관심과 적극적인 지원이 계속돼야 한다는 의견이 제시됐다.

조봉업 도 행정부지시는 "전북 가야사의 복원을 위해서는 이번 학술대회에서 제기된 여러 의견을 포함해 아직도 해결해야 할 과제가 많은 만큼, 앞으로 학계와 도민, 관련 지자체의 적극적인 협조를 부탁드리며, 전북도도 적극 노력하겠다"고 말했다.

/유호상기자

### '클래식 뮤지엄 IN JEONJU' 연주회

#### 전주성악아카데미, 음악 · 미술 · 연극 3가지 한 자리서 즐길 수 있어

전주성악아카데미(회장 바리톤 김승곤)는 오는 31일 창단 27주년을 기념해 새로운 스타일의 '클래식 뮤지엄 IN JEONIU' 연주 회를 선보일 예정이다.

클래식뮤지엄 IN JEONUU 는 코로나시대 이동의 제한되고 잦은 외출이 부담스러운 관객들에게 음악・미술・연극 3가지를 한 번의 공연으로 모두 접할 수 있는 1+1+1 멀티풀아트콘서트다.

특히 흥미로운 점은 일반적인 연주회와는 달리, 무대의 스크린을 통해 관객들과 함께 김포공항에서 비행기를 타고 출발해 클래 식뮤지엄을 투어한 후 귀국하는 연극이 연 주회에 가미된다는 점이다.

이에 따르면 각 관에서 관객의 눈높이에 맞춰 각 관마다 해라클래스, 고호, 모나리 자, 엘사 등 캐릭터로 설정된 가이드가 명화에 대해 이해하기 쉽게 설명하며, 이와 관련된 음악을 도내 최정상급 성악가들로 구성된 전주성악이카데미 단원과 게스트로 참여하는 첼리스트 진신일, 바이올리니스트 김민정이 함께 선보일 예정이다.

한편, 티켓 구입은 인터파크티켓 사이트 와 스마트폰의 인터파크티켓 어플 혹은 소 리문화의전당 홈페이지를 통해 예약할 수 있다.

대다수가 전북 출신으로 이 지역을 기반으로 생활하고 활동하는 전라북도 음악가들의 공연인 만큼, 도민들과 함께 음악을 공유하고자 전석 2만원인 티켓을 도민에한해 50프로 할인하는 이벤트 '같이 힘내요 전북도민!'을 실시하고 있다. 또한 당일설치돼 있는 배너를 통해 인스타그램에 공연 인증 및 후기를 남기면 추첨을 통해 기프티로을 증정하는 시크릿 이벤트도 마련

공연은 공연장(한국소리문화의전당 연지 홀) 규정 상 8세부터 입장이 가능하지만, 관람을 희망하는 미취학 아동의 보호자의 경우. 공연장 내에 마련한 놀이방에서 스크 린을 통해 온가족이 연주를 관람할 수 있 다. 놀이방을 이용하는 8세 미만 아동과 보 호자에게는 티켓 할인이 추가로 적용된다.

/장은성 기자

#### 전주대 문화콘텐츠학과, 메타버스 전시회 개최

전주대학교는 전주 한옥미을에 있는 공유갤러리 플랜씨(PlanC)와 협력해 메타버스 전시공간을 마련,지난 18~19일 양일간 문화콘텐츠학과 재학생들의 과제 작품전을 성공적으로개최했다고 밝혔다.

전시회는 재학생들의 주도로 최근 메타버스 서비스로 주목받는 게더타운(Gathertown)에 플 랜씨의 실제 공간을 복제하여 가상의 온라인 전시공간을 만들고 '무료'라는 주제 하에 재학 생들이 수업 시간을 통해 만들어낸 일러스트 작품 및 동영상 작품을 다양하게 선보였다. 전시공간 내에는 방명록을 비롯해 방문자들과 소통할 수 있는 다양한 아이템들이 제공돼 방문객들의 현장감과 소통을 끌어냈다.

문화콘텐츠학과장 김병오 교수는 "이번 메타 버스 전시가 교육부 디지털 혁신공유대학사업 의 지원을 통해 재학생들의 역량 강화 및 지역 문화공간 혁신의 계기가 마련됐다는 점에서 의미가 있었다"며, "메타버스에서는 전시를 영 구적으로 아카이빙 할 수 있어 앞으로 문화공 간의 지역사회 소통 강화와 영향력 확대가 기 대된다"고 말했다. /장은성 기자

## 전주대 '모아' 팀, 글로벌 게임 챌린지 '대상'

#### 게임콘텐츠학과 팀으로 최고상인 'GGC어워드 대상-엑솔라록스타 상' 수상

전주대학교는 실감미디어 혁신공유대학사업 참여학과인 게임콘텐츠학과 '모아'팀이 최근 온라인으로 개최된 '글로벌 게임 챌린지 2021' 에서 최고상인 'GGC어워드 대상-엑솔라록스타 상'을 수상했다고 밝혔다.

'글로벌 게임 챌린지 2021'는 글로벌 게임 챌린지 조직위원회가 주최하고 대통령직속 일자리위원회, 문화체육관광부, 교육부, 서울특별시, 한국콘텐츠진흥원 등의 후원을 받아 게임을 전공하는 학생, 청년기업들이 만든 다양한콘텐츠를 온라인 공간에서 체험하고 플레이해볼 수 있는 행사다.

이번 대회는 온라인 플랫폼 가상전시회 (www.k-game.org)로 게임기획, 게임프로그래 밍, 게임그래픽, 게임음악, 게임서비스 등으로



구성, 전국 게임 관련 대학 및 창업기업 등 80 개가 참여하고 2만여 명이 방문했다.

전주대 게임콘텐츠학과 4학년 재학생(이준섭, 권서희, 강범준, 배창민)으로 구성해 대상-엘 솔라록스타상을 수상한 '모아'는 동물 학대로 숨진 강아지 '모아'가 사후세계에서 환생해 잃 어버린 기억을 더듬으며 떠나는 어드벤처 게임이다. 동물과 인간 세계관을 교차시키는 탄탄한 스토리보드를 갖추고, 여러 레벨의 퍼즐난이도와 간단한 조작법, 배경 화면과 음악 등여러 면에서 높은 평가를 받았다.

학생들을 지도한 게임콘텐츠학과장 박경수교수는 "우리 학과는 게임 제작을 위한 최적의하드웨어 환경을 갖추고 있으며, 학생들에게 자율성을 부여하여 창의적으로 게임을 개발할수 있는 분위기를 조성하고 있다"며, "졸업작품 게임 개발을 위해 열심히 노력한 제자들이 내견하고, 이번 대회에 결과물을 출품하다 모습니다. 기기 바랍다는 이 소사한 건이나무 자랑스런다."고 바랍다는

을 수상한 것이 너무 자랑스럽다"고 밝혔다. 한편, 이번 대회에서 대상을 받은 '모아'팀 4 학년 재학생 4명 중 3명이 졸업 전 취업에 성 공, 그중 1명은 넷마블에 입사해 주목을 받고 있다. /장은성기자

#### 진안군, 문화재청 지역문화유산교육사업 우수사례 선정

진안군은 20일 문화재청이 주최한 2021년 문화유산교육 통합위크숍 우수사업 시상식에서 전통놀이와 함께 하는 진안 문화유산탐험대 (진안고원 숨은 그림 찾기) 가 문화재청장상을 수상하는 쾌거를 거뒀다고 밝혔다.

군은 지난해 문화재청 공모를 통해 2021년 지역문화유산교육사업에 선정돼 시범사업으로 지역문화유산교육사업에 참여해 프로그램을 추지했다.

문화재청의 지역문화유산교육사업은 지역의 문화유산을 교육자원으로 활용하는 교육프로 그램을 개발·운영하여, 지역 학생을 대상으로 지역공동체의 문화 정체성을 강화하고 역사문 화 교육 기회를 제공하는 사업이다. 진안군은 전국적으로 진행된 43개 프로그램 중에 우수사례로 뽑힌 8개 사업에 선정된 것이 다

진안군이 추진한 '전통놀이와 함께 하는 진 안 문화유산탐험대(진안고원 숨은그림 찾기)' 는 머지큐브(증강현실), 진안고원 승람도놀이 등의 교구재를 개발하고, 진안역시박물관, 관 내 무형문화재(진안고원형옹기장) 등 지역의 인적・물적 자원과 연계하여 사업을 추진한 것에 대해 높게 평가받았다.

또한 지역 주민을 대상으로 문화유산교육사 앙성과정을 운영하여 지역 인력을 육성하고 교육프로그램 보조강사로 활용해 지역 친화적 인 사업으로 운용했다. /진만=우태만 기자

# 코로나19 이겨낼 수 있습니다

전주매일이 앞장서겠습니다 건강한 시민이 할 수 있는

> 감염병 예방법 두가지





전주매일 캠페인

#### 일반시민이라면?

- 1. 흐르는 물에 비누로 손씻기
- 2. 기침할 때 입과 코 가리기
- 3. 씻지 않은 손으로 눈과 코, 입 만지지 말기
- 4. 의료기관 방문할 땐 마스크 착용
- 5. 사람 많은 곳 방문 자제

접촉 피하기

6. 발열과 호흡기증상이 있는 사람과

자료: 질병관리청

#### 증상이 있으시다면?

- 1. 등교, 출근 하지마시고 외출 자제
- 2. 집에서 충분한 휴식과 함께 3~4일 경과 관찰
- 3. 38도 이상 고열이 지속되거나 증상이 심해지면 1339로 문의, 또는 선별진료소 우선 방문
- 4. 의료기관 방문할 땐 자기 차량 이용하고 마스크 착용
- 5. 진료의료진에게 호흡기 증상자와 접촉 여부 알림