

설화를 활용한 공간 스토리텔링 방안 연구

- 제주 남부 해안도로 사례를 중심으로 -

김광욱*

<차례>

1. 서론
2. ‘이야기(Story)’를 바라보는 두 관점
3. 설화를 활용한 해안도로의 스토리텔링화 전략
 - 1) 설화 중심의 스토리텔링 전략
 - 2) 해안도로의 스토리텔링화를 위한 구체적 방안
4. 스토리텔링의 현실화를 위한 두 가지 조건
 - 1) 전체계획과 유기적인 스토리텔링
 - 2) 실현 가능한 스토리텔링
5. 결론

<국문초록>

본 연구는 설화를 활용하여 제주 남부지역 해안도로의 스토리텔링화 방안을 제시하는데 목적이 있다. 이를 위하여 관광학과 융합하여 연구를 진행하였는데, 문학과 관광학이 ‘이야기(Story)’라는 동일 단어를 사용하지만 의미하는 바가 다르다는 것을 밝히고, 서로간의 이해가 상충되는 지점을 찾아내면서 시작하였다.

이런 상황에서 ‘이야기(Story)’의 정의를 논하기 보다는 설화를 소재로 공간을 스토리텔링화할 때 주의해야할 점과 좋은 점들을 살펴 스토리텔링의 방안을 제시하는데 주력했다. 이를 전략적으로 접근하기 위해 다음과 같은 유의사항을 도출하였다. 첫째, 외부인들이 특정장소의 전설을 쉽게 이해하지 못할 경우 설화의 새로운 전승이 일어날 수 없다는 점, 둘째 특정 지형지물과 연관이 없는 설화는 그 의미를 왜곡하지 않는 범위에서 개연성을 창출해야 한다는 점, 셋째 문학적 측면에서 가치가 높은 설화 보다는 관광객들의 인지도가 높은 장소를 우선 순위에 두고 설화를 선별해야 상호간 원활한 소통에 성공할 수 있다는 점이다.

* 단국대학교 스토리텔링 연구센터 전임연구원

이러한 유의사항을 통해, 네 가지 개발 유형을 설정하였다. 1) 비교적 쉽게 이야기기를 전달할 수 있는 기본형, 2) 사진 촬영을 통해 관광객 중심의 이야기를 만들어 나가는 포토텔링 아일랜드형, 3) 다큐나 애니메이션 등의 콘텐츠를 통해 관광객들의 호기심을 자극하는 영상 관람형, 4) 이야기에 등장하는 놀이나 의식 등을 체험할 수 있도록 하는 이벤트형이 그것이다.

이러한 유형들이 구체적으로 실현되기 위해서는 두 가지 고려할 요소가 있다. 1) 다른 도입 시설 계획과 동떨어지지 않고 유기적으로 결합하여야 하고, 2) 구상안이 현실이 되기 위해서는 설치비용과 기술적 구현 가능성을 점검하고 추후 관리 비용 확보 방안을 수립하여야 한다.

본 연구는 한 가지 사례를 통해 보편화에 접근하려는 오류를 시작부터 지니고 있었다. 하지만, 이러한 사례가 이전부터 존재하지 않았고, 앞으로도 드물게 행해질 것으로 예측되는 바, 사례를 공유하고 앞으로의 발전을 꾀한다는 차원에서 이루어졌다. 앞으로 많은 사례들이 보고되어 공간 스토리텔링 담론이 형성되기를 바란다.

주제어 이야기, 설화, 제주, 공간 스토리텔링, 해안도로

1. 서론

본고에서 논의하고자 하는 ‘공간 스토리텔링’¹⁾은 용어 자체도 생소하

1) ‘공간 스토리텔링’의 정의가 명확한가 하면 그렇지 않다. ‘공간에 이야기를 입히는 행위’ 정도로 이해할 수 있다. 다만 ‘공간’과 ‘장소’의 의미를 구분할 필요는 있다. 최인호·이은미, ‘스토리텔링을 활용한 장소마케팅에 관한 탐색적 연구’, “관광학연구” 제 32권 제4호, 2008에서 마케팅 기법의 소재로 ‘장소 스토리’라는 용어를 사용하였다. 여기서 ‘장소’는 구체적인 특정 지점을 뜻한다. 이에 반해 김영순·임지혜, ‘텍스트로서 ‘춘천’의 공간 스토리텔링 전략’, “언어과학연구”, 44, 2008에서는 ‘장소’라는 용어보다 외연이 넓고 포괄적인 ‘공간’이라는 용어를 사용하였다. 구체적인 특정 지점이라기보다 도시의 물리적 특성을 언급하는 개념으로 추상적이다. 본고에서 언급하는 ‘공간’은 구체적인 특정 지점을 뜻하며, 이 지점들이 다소 길게 늘어져 있기 때문에 ‘장소’보

고, 그 출발점이 문학이 아니라는 점에서 설화 연구와는 거리가 멀게 느껴진다.²⁾ 최근에 논의가 활발하게 진행되고 있는 ‘스토리텔링’³⁾도 아직 정의가 미흡한 상황에서 ‘공간 스토리텔링’에 대한 논의는 성급한 면이 있다. 그럼에도 불구하고 설화 연구자의 입장에서 ‘공간 스토리텔링’을 논의해야 하는 이유는 다음과 같다. 첫째 일반적 관점에서 ‘공간 스토리텔링’은 그 핵심이 이야기의 기본원리에 맞닿아 있기 때문이고, 둘째 본고에서 연구 대상으로 삼은 <제주 남부 해안도로>의 경우 스토리텔링의 소재로 설화를 삼았기 때문이다. 설화를 비롯한 이야기 문학에서는 창작자의 인식이 말과 글로 어떻게 형상화되는가에 관심을 갖게 된다. 동일하게 공간 스토리텔링에서도 창작자의 인식을 어떻게 공간에 형상화하는가가 핵심 문제로 대두된다. 또한 그 소재가 설화라면 말과 글로 형상화 된 이야기를 공간으로 옮기는 방법이 중요한 문제가 된다. 결국 설화를 활용한 공간 스토리텔링의 답은 설화 연구에서 찾을 수 있다는 전제 하에 본 논의를 시작한다.

공간에 이야기를 접합시키려는 노력은 관광지와 관광객간의 소통을 증대하려는 의도에서 시도되었다. 대부분의 관광지는 독특한 지형지물이거나 빼어난 풍광을 보유하고 있다. 그러나 관광객들이 경관을 보는 것만으로 특별한 의미나 감동을 얻기는 어렵다. 그러다보니 사진으로 보는 것보

다는 ‘공간’이라는 용어를 선택했다.

- 2) 문학 연구에서 ‘공간스토리텔링’이라는 용어를 사용한 사례가 없는 것은 아니다. 류철균 외, ‘타일드 디스플레이를 이용한 전시공간 스토리텔링’, “디지털디자인학연구”, 7권3호, 2007에서 ‘전시공간 스토리텔링’이라는 용어를 사용하기도 하였다. 다만 본고에서 언급하고 있는 ‘공간스토리텔링’은 관광학에서 시도한 <제주 경관도로 관광객자원화 기본구상>의 일부분으로 행해진 연구를 뜻하기에 출발점은 문학이 아니라는 의미이다.
- 3) 김광욱, ‘스토리텔링 개념 연구’, “겨레어문학” 42, 2008에서 스토리텔링의 개념에 관한 논의들을 정리하였다.

다 큰 감흥을 불러일으키기 어렵고, 한 번 방문한 관광객이 다시 방문하는 경우는 드물었다. 이를 극복하기 위해 관광객과 소통하는 것이 강조되었고, 이는 체험형 관광자원 개발로 이어졌다. 관광지과 관광객의 상호작용을 이끌기 위한 체험형 관광은 이벤트 위주로 진행되어 즉흥적인 관심을 이끌어내는데 성공했으나 일회성에 그쳐 지속적인 관심을 이끌기 어렵게 되자 이야기를 통해 장기지속적인 감동과 의미를 전달하려고 시도한 것이다.

하지만, 공간과 이야기가 물리적으로 결합하기만 하면 성공할 수 있는가 하면 그렇지 않다. 말과 글로 된 이야기를 면과 면의 결합으로 이루어진 공간으로 구현하기 위해서는 구성요소나 작법 자체가 다르다. 또한 그림과 음악의 감상법이 다르듯이 이야기를 감상할 수 있다고 해서 공간을 감상할 수 있는 것은 아니다. 때문에 이야기를 공간으로 구현하는 방법도 연구해야하고, 감상의 주체가 공간에서 의도한대로 이야기를 감상할 수 있게 하는 방법도 고려해야 한다.⁴⁾

물론 이러한 방법은 단기간 내에 찾아지지는 않는다. 따라서 본 논의에서는 방법론을 제시하기보다 그 이전 단계로써 구체적 사례를 통해 문제점을 살펴보고 그 해결 방안을 제시하는데 있다. 장기적으로는 공간 스토리텔링의 노하우를 축적함과 동시에 이론도 개발하는 노정의 하나이다.

본고는 2005년에 시행했던 <제주 경관도로 자원화 기본구상>을 대상으로 삼았다. 이 과제를 진행하면서 공간과 이야기를 결합시키기 위해 해결해야 할 문제점들과 관광·마케팅 등의 다른 영역에서 요구한 사항들을 정리하면서 논의를 펼칠 것이다.

4) 이러한 견지에서 최혜실, '문학작품의 테마파크화 과정 연구', "어문연구" 제32권 제4호, 어문연구학회, 2004의 논의는 충분히 재검토해 볼 필요성이 있다. 황순원의 소설 <소나기>의 작품 구조를 공간에 대입하려 했는데, 이것이 관객들의 몰입에 실제로 도움이 되었는지 재고가 필요하다.

2. ‘이야기(Story)’를 바라보는 두 관점

<제주 경관도로 관광자원화 기본구상>은 한국관광공사에서 2005년에 실시한 ‘관광 명소화사업’ 중 하나의 과제였다.⁵⁾ 과제의 범위는 제주 남부 지역의 해안도로(약 90Km) 및 주변을 대상으로 관광환경과 개발여건을 분석하고, 개발기본구상을 한 뒤 관광자원화 방안을 수립하는 것이었다. ‘스토리텔링’은 ‘관광자원화 방안’의 한 부분으로 필요했는데, 과제의 목적을 살펴보면 ‘스토리텔링’의 비중과 의미 등을 알 수 있다.

표1 <제주 경관도로 관광자원화 기본구상>의 목적

가. 해안자원을 발굴하여 제주 남부지역 해안도로와의 연계자원으로 육성
 나. 기존 도로의 이용 연계성을 높여 제주 관광의 쾌적함과 만족도 제고
 다. 특색있고 개성있는 지역소재 자원을 발굴, 이를 활용하여 테마상품 개발
 라. 지역이해도를 높이고, 추억을 간직할 수 있는 Storytelling 경관도로 조성⁶⁾

목적의 마지막 부분에서 ‘Storytelling 경관도로’라는 언급이 있었는데, 이 뜻을 이해하는 것이 선행되어야 올바른 과제 진행이 될 수 있었다. 무엇보다도 핵심 단어는 ‘이야기(Story)’로 그 개념이 문학에서 다루는 것과 동일한 것인지 살펴볼 필요가 있다. 문학에서는 ‘이야기(Story)’를 구체적 인 사건을 예술적으로 형상화한 서사물로 보지만, 관광학에서 바라보는 관점은 특정 장소와 연관된 정보의 총체를 ‘이야기(Story)’로 본다. 예를 들어 강과 관련된 생태정보나 유적지와 연관된 역사정보들도 이야기의 범주 안에 있는 것이다. 다음의 표가 이를 잘 설명한다.

5) 2005년 11월부터 2006년 10월까지 진행된 과제로 스토리텔링화 방안 구상에는 5백만 원의 예산이 집행되었다.

6) ‘스토리텔링화 방안’은 전체 기본 구상과 유기적으로 이루어져야 하기 때문에 실제 진행하는 부분은 폭넓게 진행되어야 했다.

표2) 관광학에서 접근하고 있는 장소 스토리의 유형⁷⁾

구분	주요 내용
문화스토리	신화, 전설, 민담, 인물, 언어, 축제·의식, 민속·풍속, 건축, 조각, 회화·서예, 서적·활자·기기, 공예·자기, 전통 및 테마 마을, 유적지·사적지
자연 스토리	동·식물, 보호구역, 산악 및 평지 자원, 수변 및 해양 자원, 경승지
산업 스토리	산업현장, 유명상점, 시장, 쇼핑물, 공장
장소 시설 스토리	관광지구, 공원, 전시·관람 시설, 스포츠·체육시설, 숙박시설, 식음시설, 쇼핑시설, 교통시설, 유원·휴양·수련시설, 부대시설, 관광안내소, 안내표지, 안내전화, 화장실, 휴게소, 공중전화

문학을 연구하는 입장에서 스토리의 범주로 안내표지와 쇼핑시설을 포함하는 것은 받아들이기 어렵다. 그렇다면 용어의 개념을 명확히 해서 범위를 다시 정하는 것이 일반적인 순서이겠으나, 논의의 중요도를 감안해 볼 때 시급한 문제는 아니다. 그것 보다는 ‘스토리’를 문학적 관점에서 접근했을 때 어떤 장점이 있는지 입증해 보이는 것이 먼저다. 이론적 검증이 아닌 실재적 검증이 이루어진 뒤에야 ‘스토리’의 개념에 대한 논의가 자연스럽게 이어질 수 있다. 따라서 보다 더 생산적인 논의의 결과를 얻기 위하여 문학에서 바라보는 관점으로 ‘스토리’를 다루었을 때 어떠한 점을 유의해야 하고 어떠한 점을 강조해야 하는지 밝히는 쪽으로 초점을 맞춰야 한다.⁸⁾

7) 최인호, 임은미, ‘스토리텔링을 활용한 장소마케팅에 관한 탐색적 연구’, “관광학연구”, 제32권 제4호, 한국관광학회, 2008, 421쪽.

8) “‘스토리’의 개념이 이러하니 잘못되었다”라는 논의가 틀린 것은 아니다. 다만, 관광학에서 우리의 의견을 수용하여 스토리의 개념을 바꾼다 하더라도 스토리를 포함한 그 이상의 개념이 필요하기 때문에 그 개념을 구체적으로 제시하지 않는 한 소모적인 논쟁이 될 가능성이 높다. 융합은 상호간의 진전을 전제로 했을 때 성공한다. 상대방의 잘못을 바로잡는 데만 신경을 쓰면 큰 것을 놓칠 수도 있다.

3. 설화를 활용한 해안도로의 스토리텔링화 전략

1) 설화 중심의 스토리텔링 전략

이야기가 있는 공간을 창출하는 것은 쉽게 되지도 않고, 쉽게 진행되지도 않는다. 전략적 접근이 필요한 이유는 여기에 있다. 이야기와 공간을 결합했을 때 발생할 수 있는 문제점을 살펴보고 이를 보완할 수 있는 개발방향을 설정하는 것으로 이어져야 한다. 공간에 이야기를 입힌다거나, 인기 있는 이야기를 찾는 문제는 부차적인 것이다. 보다 근본적인 문제는 해안도로와 설화가 결합되었을 때, 어떻게 설화의 전승이 일어나도록 할 것인가에 있다. 이야기와 공간이 결합하는 것을 새로운 형태의 이야기로 보고, 관광객을 청자로 보았을 때 서로의 활발한 소통이 이루어진다면 오늘날의 이야기 문화에서 옛 이야기문화의 전통을 잇는 의의를 살릴 수 있기 때문이다. 이러한 관점에서 다음과 같은 문제점을 예상할 수 있다.

첫째, 설화는 토속적 성격이 강하여 관광객과 같은 외부인이 청자일 경우 이야기의 생명력을 잃지 않도록 별도의 대책수립이 필요하다. 장소와 특별한 관계에 있는 전설의 경우 전승을 담당하고 있는 지역민들의 의식을 지역의 독특한 지형지물에 투영시켜 문학적 형상화 과정을 거친 설화의 한 갈래로 다분히 토속적 성격을 지니고 있다. 이는 지역민이 아닌 외부인들에게 호기심과 신선함을 줄 수도 있지만, 외부인들이 갈등 설정이나 해결 방식 및 의미 등을 쉽게 이해할 수 없다면 이야기는 그 자리에서 생명력을 잃게 되고 더 이상의 전승은 어려워지게 된다.

둘째, 특정 지형지물과 연관이 없는 설화를 관광자원화할 경우, 설화와 특정 지점간의 긴밀한 개연성 확보는 필수적이다. 전설의 경우에는 증거물이라는 형태로 지형지물과 연관이 있지만, 민담의 경우 증거물이 없고

반드시 그 지역에만 있는 이야기가 아니다. 가급적 그 지역에만 있는 이야기를 대상으로 삼는 것이 좋으나 그렇지 못하더라도 그 이야기의 특정 부분을 찾아 지형지물과 개연성 있게 연관을 맺어 놔야 한다. 그렇지 않으면 이야기와 장소가 유기적이지 않아 관광객들의 몰입을 유도하기 보다는 정보량 과다로 주의를 흐트러트릴 수 있으므로 유의해야 한다.

셋째, 장기적 측면에서 설화의 작품성 보다는 공간의 인지도를 우선순위로 놓는 것이 바람직하다. 즉 이야기가 담고 있는 의미가 중요하고 서사가 풍부하다고 해서 해당 이야기를 개발의 우선순위로 놓는 것이 아니라, 관광객들이 많이 다니는 곳을 우선순위에 두어야 한다. 중요한 것은 이야기가 아니라 이야기판이다. 보다 많은 사람들에게 알려 이야기판을 형성하는 것이 우선이다. 요컨대 이야기판을 형성한 뒤, 이야기의 확산을 꾀하는 ‘선 이야기판 후 이야기’ 전략인 셈이다.

이상에서 살펴본 주의사항을 원론적 측면에서 검토하여 전략을 수립하면 다음과 같다.

첫째, 전승되는 설화만으로 관광객과의 연결지점을 찾기는 어렵다. 따라서 전승되는 설화의 내용에 다소간 창작을 가미하더라도 관광객들이 이야기에 참여할 수 있도록 연결지점을 찾아서 개발해야 한다. 예를 들어 ‘외돌개 할머니 이야기’의⁹⁾ 경우 관광객이 외돌개에서 사진을 찍으며 이야기와 연결할 수 있는 새로운 이야기를 덧붙여야 한다. 가령 “할머니 바위와 할아버지 바위가 만나는 지점에서 연인이나 부부가 손을 포개어 사

9) 서귀포시에 있는 ‘외돌개’에 얽힌 전설이다. 대강의 내용은 다음과 같다.

‘한라산 밑에 어부 할아버지와 할머니가 살았는데, 어느날 바다에 나간 할아버지가 풍랑을 만나 돌아오지 못했다. 할머니는 바다를 향해 하르방을 외치며 통곡하다 바위가 되었다. 시간이 지나자 할머니 바위에 할아버지 시체가 와서 붙은 뒤 돌이 되었다.’

진을 찍으면 변하지 않는 사랑을 할 수 있다.”고 하면 제주도를 찾는 관광객들, 특히 연인의 경우 적극적으로 사진을 찍게 되고, 나아가 변하지 않는 사랑을 약속하기 위한 대표적인 장소로 떠오르게 된다.¹⁰⁾

이처럼 이야기와 장소와 관광객을 하나로 연결하는 것은 공간 스토리텔링에서 중요한 기능을 하게 된다. 이야기와 장소를 묶는 것은 창작자가 이미 만들어 놓은 이야기(Host-generated-story)라면, 그 이야기와 관광객이 소통하면서 적극적으로 참여하는 것은 자신들이 새롭게 만든 이야기(Guest-generated-story)라고 할 수 있다. 이미 만들어 놓은 이야기를 통해 관광객들이 자신을 중심으로 새로운 이야기들을 많이 만들 수 있게 하는 원동력이 이야기와 장소와 관광객을 하나로 연결하는 지점인 것이다. 따라서 공간 스토리텔링을 평가할 때 중요한 지표의 하나는 ‘특정 장소에서 생성되는 관광객들 자신의 이야기가 얼마나 많은가?’가 된다.

둘째, 지형지물에 얽힌 설화의 사례를 찾기에 한계가 있다. 따라서 특이한 지형지물과 연관이 없는 설화라 하더라도 그 안에서 핵심장면이나 상징적 지점을 찾아 새롭게 조형물을 세워 개발하는 것도 고려해야 한다. 예를 들어 ‘제주 매오름 이야기’의¹¹⁾ 경우 표선 바닷가를 배경으로 펼

10) 물론 이것은 아직 실현되지 않았다. 또한 <외돌개 할머니 이야기>에 이야기를 덧붙인다고만 해서 사람들에게 널리 알려지고, 연인들이 가고 싶어하는 곳으로 유명해질 수는 없다. 다만, <외돌개 할머니 이야기>를 통해 외돌개에서 연인이 자신을 중심으로 새로운 이야기를 만들수 있도록 해주었다는 점이 중요하다.

11) 매오름과 관련된 이야기로 대강의 내용은 다음과 같다.

‘오늘의 모습이 되기 훨씬 이전부터 제주섬에는 사람들이 살고 있었다. 남해용궁 아들 삼형제가 국법을 어긴 죄로 제주섬으로 귀향을 오게 되었다. 그런데 가난한 제주 섬사람들은 변변한 밥조차 해줄 수 없었다. 귀양 보낸 삼형제가 걱정된 남해용왕은 사자인 거북을 시켜 동태를 살피라 하였다. 거북은 삼형제의 고생이 극심함을 보고 용왕에게 죄를 사하여 줄 것을 청했다. 용왕은 국법을 어기는 일이지만, 고생하는 삼형제를 용궁으로 불러들이기로 하였다. 용왕은 거북에게 용왕국의 도리에 따라, 신세를 진 사람에게 은혜를 갚을 테니 알아보라고 하였다. 거북이 알아보니 박씨 성을 가

쳐지는 용궁 이야기이다. 그러나 이곳에는 실제로 용궁의 거북사신이 출입하는 곳이나 별다른 용궁의 표식이 없다. 이럴 경우 용궁의 거북사신을 조형물로 세워 용궁 입구로 조성하는 것도 고려해야 한다.

관광학에서는 이를 ‘도입시설’이라 한다. 관광객들에게 해당 장소에 대해 집약적으로 알려주기 위해 상징적으로 표현해 놓은 시설이다. 관광객들은 이 도입시설을 통해 이후에 펼쳐질 코스를 유추하기도 한다. 도입시설 역시 연결지점의 하나로 볼 수 있다. 다만, 도입시설은 장소내에 특이한 지형지물이 없어 이야기와 잘 연결되지 않는 경우에 구체적인 시설물을 통해 표현한다는 점에서 앞의 사례와 다르다.

셋째, 잘 알려지지 않은 관광지의 설화를 개발하는 것도 바람직하나 설화만으로 관광객들에게 만족도를 주기에는 한계가 있다. 따라서 기존에 인지도가 높은 관광지를 중심으로 동선을 유지하고 그 안에서 잘 알려지지 않은 설화들을 엄선하여 관광자원화 한다. 예를 들어, 서귀포 당본풀이와¹²⁾ 연관된 장소인 본향당은 현지민들이 살고 있는 마을에 위치하고 있

진 한 사람만 먹다 남은 마 뿌리 한 사발을 줬을 뿐, 귀양살이 온 삼형제를 제대로 대접해준 사람이 없었다. 용왕은 제주섬 사람들을 꽤심히 여겨 제주 땅을 돌밭과 가시덤불로 만들고 물에 잠기게 하라고 명령했다. 박씨는 섬이 물에 잠기는 동안 피하도록 조치했다. 거북은 박씨에게 피하라고 하자, 박씨는 순순히 받아들이지 않았다. 박씨가 말을 듣지 않자 난처해진 거북은 요술을 부려 박씨를 매로 환생시킨다. 거북은 매가 된 박씨에게 매오름으로 가서 3일간 고기를 먹지 말고 기다리면 좋은 세상을 만날 것이라고 하였다. 거북이 귀양 온 삼형제와 남해용궁으로 돌아가기 위해 바닷물로 빠지자 제주섬은 물바다가 되려고 하였다. 매로 환생한 박씨가 매오름에 앉아 바로 앞의 물고기를 잡아먹으려 고개를 내밀었다. 고기를 잡아먹으면 용궁에서 벌이 내려질 것을 안 거북은 순간 요술을 부려 박씨를 바위로 만들었다. 제주섬은 가시덤불과 돌밭으로 가득한 거친 땅이 되었다. 매오름 꼭대기에는 매가 바다를 향하여 고개를 앞으로 내민 듯한 모습의 바위가 있다.’

12) 서귀포 당본풀이의 내용은 다음과 같다.

‘제주 설마국(雪馬國)에 일문관 바람운님(風神)이 솟아났다. 바람운은 활을 쏘는 재주가 뛰어났는데, 비길만한 사람이 없었다. 바람운은 산 넘고 바다 건너 만리 밖에

으나, 일반인들에게 알려지지 않았으며 관광지로 개발되어 있지 않다. 현지민들이 제주 고유의 모습으로 생활하고 있다면 새로운 관광지로 개발할 여지가 있겠으나 도시민들이 살고 있는 곳이라 이도 어렵다. 따라서 이곳을 새롭게 개발하기보다는 관광객들에게 잘 알려져 있고 개발이 되어있는 산방굴사의 이야기를 대상으로 하는 것이 바람직하다.

2) 해안도로의 스토리텔링화를 위한 구체적 방안

이상에서 논의한 결과를 바탕으로 설화로 관광자원화할 수 있는 유형

고산국이라는 미인이 있다는 소문을 듣고, 그곳으로 갔다. 바람운과 고산국은 첫눈에 사랑에 빠졌다. 마음이 통한 두 사람은 부부의 인연을 맺고, 이삼일이 흘렀다. 바람운은 고산국의 동생 지산국의 이름다음에 반해 괴로워 했다. 지산국 역시 마찬가지였다. 바람운과 고산국은 도망을 가기로 하고, 어두운 밤을 틈타 제주도 영산으로 달아났다. 바람운과 지산국이 모두 보이지 않자, 고산국은 명천(明天)에 기도를 하여 영산으로 두 사람을 찾아갔다. 고산국은 부부의 연을 맺고 사랑에 빠져있는 바람운과 지산국을 활로 쏘아 죽이려 했다. 지산국은 도술을 부려 안개를 가득 피웠다. 동생의 도술을 당할 수 없었던 고산국은 안개를 거두라며 독설을 퍼부었다. 고산국은 인연을 끊고 한라산을 내려갔다. 바람운과 지산국은 한라산 백록담에서 놀다가 비자산 봉우리에 좌정하여 백차일(白遮日)을 쳤다. 바람운은 김봉태에게 옷서귀로 자신들을 안내하라고 하였다. 좌정할 곳이 적당치 않자, 바람운과 지산국은 김봉태의 집에 석달 열흘 동안 머물렀다. 말 탄 인간을 보기 싫고, 개 짐승 보기 싫어진 바람운과 지산국은 떠나기로 하였다. 먹고홀이라는 동굴에 가서 좌정하였으나, 역시 좌정할 곳이 못 되었다. 바람운과 지산국은 새로운 좌정지를 상의하기 위해 고산국을 만나보기로 하였다. 고산국은 회를 풀지 않았으나, 바람운과 지산국은 거듭 화해를 청했다. 고산국은 학담을 경계로 하여 서홍을, 바람운과 지산국은 서귀를 차지하기로 하였다. 바람운이 하서귀 신목 가지에 좌정했으나, 제사를 지내지 않아 사람을 병에 걸리게 하였다. 이후로 마을 사람들이 제사를 지내고, 김봉태를 데려다 제사를 주관하게 하였다. 바람운과 지산국은 위, 아래 서귀의 본향신이 되어 좌정하였다. 서귀에는 수진포의 금상황제부인이 먼저 좌정하고 있었다. 사실을 안 바람운과 지산국이 실수하였다며 용서를 구하자, 황제부인은 자신은 힘이 약하다며 나누어 다스리자고 하였다. 황제부인이 용궁으로 들어가고, 바람운과 지산국은 서귀포를 다스리고 사람들로부터 제사를 받으며 살게 되었다.’

을 관람형태에 따라 나누어 보면 다음과 같다.

- ① 기본형 : 안내판으로 대부분의 휴게 공간에 적용할 수 있는 형태
- ② 포토텔링 아일랜드 : 사진을 촬영할 수 있는 곳으로 유명 경승지에 적용
- ③ 영상 관람형 : 다큐,애니 등의 콘텐츠를 관람할 수 있는 형태
- ④ 이벤트형 : 이야기에 나오는 놀이 등을 체험할 수 있도록 개발한 형태

(1) 기본형

기본형은 일반적인 모든 휴게 공간 혹은 지점에 적용할 수 있는 형태로 안내판에 대상 설화의 줄거리를 요약하여 게시판에 정리해 놓은 것이다. 이는 대상 설화를 선정하는데 있어서 특별한 제약이 따르지 않고 다른 관람형태와도 쉽게 융합할 수 있다는 장점이 있다. 그러나 관광객들에게 적극적인 정보획득을 유도하거나 흥미를 유발하기에는 명확한 한계를 지니고 있다. 따라서 계획해 놓은 구간별·지점별 관광 표지판의 일정 부분에 참신하거나 제주의 토속적 냄새가 물씬 풍기는 이야기를 대상으로 적용하여 활용하는 것이 바람직하다.

(2) 포토텔링 아일랜드형

포토텔링 아일랜드는 포토 아일랜드와 스토리텔링을 조합하여 만든 새로운 단어이다. 수려한 경관이 사진의 구도로 잘 나올 수 있는 지점을 개발해 놓은 포토 아일랜드에 이야기를 결합한 형태로, 특정 자세를 취하고 사진을 찍을 경우 이야기의 한 장면이 되거나 새롭게 장면이 만들어지게 된다. 관광객들이 좋은 구도의 사진을 쉽게 얻을 수 있다는 장점이 있어 관광객들의 적극적인 호응을 유발할 수 있다. 또한 그 사진에 소소한 바

람들이나 의미를 더할 수 있다는 점에서 기존의 포토아일랜드와는 차별된 자원화가 가능하다. 그러나 관광객들이 사진촬영을 하고 싶을 정도로 빼어난 경관에 적용이 가능하다는 제약이 있고, 일정 지점에 사람이 집중되어 안전사고나 다른 관광객들에게 불편을 초래할 가능성이 있다. 반면, 사람이 집중되는 것을 잘 이용하면 또 다른 관람 동선을 만들 수 있고 관람 시간이 길면 관광객들의 소비를 유발할 수 있다는 점에서 긍정적인 면도 있다. 상황에 따라 다를 수 있으니 반드시 현지답사를 통해 결정해야 한다.

대상 지역의 경관을 답사해 보고 설화들을 조사해 본 결과 서귀포의 외돌개와 안덕의 월라봉이 적합하다고 판단했다. 다소 아쉬운 점은 해당 지역에 얽힌 전설들은 이야기와 관광객들을 연결할 수 있는 지점이 마땅히 없이 흡인력이 부족하다. 따라서 원형을 크게 훼손하지 않는 범위 내에서 연결지점을 개발하고 활성화시킬 수 있는 방안이 필요하다.



그림 1 포토텔링 아일랜드형의 예 - 외돌개의 사례

(3) 영상 관람형

기본정보보다는 관광객들의 적극적인 참여와 흥미를 유발할 수 있는 유형으로 해당 지점에 얽힌 설화에 대한 짧은 다큐멘터리나 플래쉬 애니메이션 등의 영상물을 관광객들이 관람할 수 있게 개발해 놓은 형태이다.

설화에 대한 정보 뿐 아니라 다른 정보들도 종합적으로 얻을 수 있는 터치스크린 형태의 디스플레이나 RFID¹³⁾ 기술을 이용한 PDA 형태나 GP S¹⁴⁾ 기술을 이용한 스마트폰 콘텐츠로 개발이 가능하다.

이는 관광객들에게 최첨단 기술을 적용시킨 콘텐츠를 제공함으로써 첨단 관광도시 제주의 이미지를 부각시킬 수 있을 뿐 아니라 청소년들이나 젊은층에 호응이 높을 것으로 기대되고, 영상 세대를 위해 문자에 의한 정보 전달보다는 해당 지역에 대한 다큐멘터리(표준말의 나레이터와 방언의 토착민을 동시에 출연)나 플래쉬 애니메이션 등의 영상 콘텐츠를 제공함으로써 접근성을 높일 수 있다. 아울러 영문·중문·일문 등의 외국어도 자막처리 혹은 설정사항으로 처리할 수 있어 국제자유도시에 걸맞는 서비스가 가능해 지며, 디지털 포맷인 만큼 관광버스용 VTR, 공항 TV, 제주방송 TV광고 시간대 등에 손쉽게 활용할 수 있다는 장점이 있다.

그런 반면에, 최첨단 기술을 적용하는 만큼 개발비용과 제작비용이 상대적으로 높다는 점과 기술에서 소외된 중장년층의 이용률이 떨어질 수 있고, 아울러 지속적인 유지보수비용이 발생된다는 점에서 총체적인 계획과 맞물려 진행되어야 하는 제약이 있다. 또한 개발비가 높다는 유형의 특성상 현재 시점에서 인지도가 높아 일정 수 이상의 관광객이 상시 관람하는 지역부터 엄선하여 개발하도록 하고 차츰 확대해 나갈 수밖에 없는 제약이 있고, 영상의 특성상 설화의 원형을 크게 훼손하지 않는 범위 내

13) RFID(Radio-Frequency Identification)는 전파를 이용해 먼 거리에서 정보를 인식하는 기술을 말한다. 쉬운 예로 각 학교에서 시행하는 주차 시스템이 이 기술을 이용한 것이다. 한남동에 있는 리움 미술관에서는 이 기술을 응용하여 해당 미술작품 앞에 이용자가 서면, 이용자에게 지급된 PDA에 미술작품에 대한 정보가 보여진다.

14) GPS(Global Positioning System)은 '범지구위치결정시스템'이라 불리운다. 위성과의 교신을 통해 위치정보를 획득하는 지구위성항법시스템이다. 자동차에 사용하는 네비게이션 장치가 이 시스템을 사용한다. 향후 스마트폰과 GPS를 결합한 콘텐츠 전송 시스템이 상용화될 예정이다.

에서 연출을 하는 것이 활용도 측면에서 바람직하다.

영상물의 종류는 다큐멘터리나 애니메이션뿐만 아니라, 이야기를 지니고 있는 제주의 민요를 뮤직비디오 형태로 제작하는 것도 가능하고, 단편적인 이야기들을 일정한 테마(제주의 신성, 제주의 마을신)로 묶어 제공하는 것도 가능하다. 장르별로 적합한 설화의 예를 표로 나타내면 다음과 같다.

장 르	적합한 설화의 예
다큐/애니	성산 힘센 머슴, 표선 금덕이여, 남원 수영악, 서귀포 변인태, 안덕 산방굴사, 대정 막산이
노래이야기	서귀포 가시오름 강당장(맷돌방아노래), 대정 아기업개(자장가)
테마이야기	바람은 고산국, 삼성녀 표류지와 혼인지, 용궁삼형제와 매오름 설문대할망

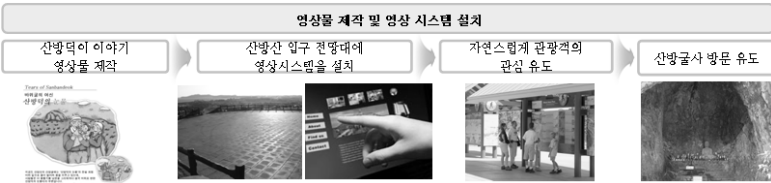


그림 2 영상물 관람형의 예 - 산방굴사⁵⁾ 사례

15) 대강의 내용은 다음과 같다.

‘한 사냥꾼이 사슴을 잡겠다고 화살을 쏘았는데, 그만 옥황상제의 배를 맞추었다. 화가 난 옥황상제는 한라산의 봉우리를 뽑아서 나무꾼에게 던졌다. 봉우리(지금의 산방산)는 빼어난 미모를 지닌 굴의 여신 산방덕이를 낳았다. 산방덕이는 고승이라는 청년과 만나 사랑하게 되었다. 산방덕이의 빼어난 미모에 반한 고관은 산방덕이를 차지하게 위해 고승에게 억울한 누명을 씌워 재산을 빼앗고 귀양을 보냈다. 산방덕이는 다시 산방굴로 들어가 스스로 바위가 되었다. 고승을 그리워하며 흘리는 절개의 눈물은 낙숫물이 되어, 지금도 흐르고 있다.’

(4) 이벤트형

이벤트형은 설화에 등장하는 놀이나 풍습 등을 관광객들이 손쉽게 참여할 수 있도록 개발해 놓은 형태이다. 제주에만 있는 풍습 혹은 놀이 등을 직접 체험할 수 있다는 점에서 관광객들의 흥미를 손쉽게 유발할 수 있고, 풍습과 놀이와 연관된 파생 콘텐츠들을 적극적으로 개발하여 거리 형태의 관광지점으로 자원화가 가능하다는 장점이 있다. 반면에 놀이와 체험의 특성상 일정규모 이상의 공간이 반드시 확보되어야 하며 이벤트로 개발할 수 있는 놀이와 풍습이 있는 설화를 대상으로 한정지어야 한다는 단점이 있다.

제주의 독특한 풍습인 들돌과 관련된 설화를 대상으로 삼을 때, 들돌 체험단 개발하지 않고 돌과 관련된 또 다른 체험들과 적극적으로 연계하여 개발할 필요가 있다. 표선의 들돌 이야기¹⁶⁾가 적합하였다.

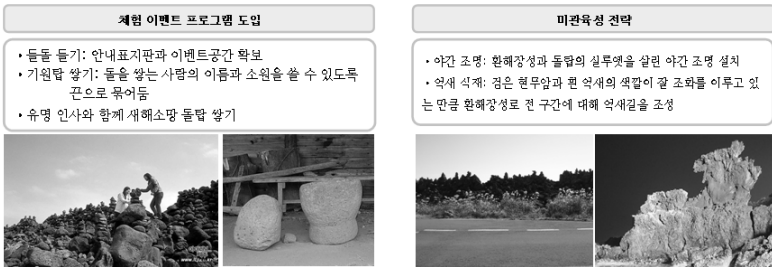


그림 3 이벤트형의 예 - 들돌 사례

16) ‘표선면 하천리 송씨 집안 며느리’와 관련된 이야기로 내용은 다음과 같다.
 ‘표선 하천리 송씨 집안에 성읍에서 시집 온 며느리가 있었다. 어느날 며느리가 빈 허벅을 지고 가는 모습을 보고 청년들이 시비를 걸었다. 며느리가 심정이 상해 빈 허벅을 진채 들음돌을 들어 상덕동산 밑으로 던져버렸다. 청년들이 들음돌을 제자리로 옮겨 놓으려고 했으나 무거워서 옮길 수 없었다. 그 후 마을에서 며느리에게 시비 거는 사람이 없어졌다.’

이상의 내용을 유형별로 정리하면 다음과 같다.



개발방식	기본형	포토텔링 아일랜드	영상물 관람형	이벤트형
형태	· 안내 표지판 형태	· 포토 스폿의 형태	· 터치스크린 LCD, PDA 등	· 체험 활동장의 형태
장점	· 대상 설화의 재현이 쉽다 · 타 관람형태와 융합 가능	· 관광객 만족도 제고 · 타관광지의 사진과 차별화	· 최첨단 재주 이미지 제고 · 저막으로 음/영문 서비스 · 관광버스, 공항 등 활용폭이 넓음	· 재주다움을 채득 · 피싱 콘텐츠를 많이 개발
단점	· 관광객의 흥미를 유발시키기에는 역부족	· 배어난 경관에 적용가능 · 일정 지점에 사람이 집중되어 이용불편 예상	· 제작 비용이 높음 · 유지보수비용이 높음 · 중장년층 이용률이 낮음	· 일정규모 이상의 공간이 반드시 필요함 · 대상설화가 많지 않음
대표설화	· 거의 모든 설화	· 와동계 이야기	· 안덕 산방덕이 이야기	· 표선 들돌이 이야기

그림 4 유형별 장단점

4. 스토리텔링의 현실화를 위한 두 가지 조건

1) 전체계획과 유기적인 스토리텔링

거듭 언급하지만 본 연구 과제는 관광학에서 출발한만큼 핵심이 이야기에 있지는 않다. 제주 남부 해안도로를 관광자원화하는 방안이 핵심이다 보니, 조경, 시설설계 등의 요소처럼 스토리텔링은 하위의 구성요소일 뿐이다. 스토리텔링 방안은 다른 하위 구성요소와 유기적인 관계에 있어야 한다. 다른 분야의 계획들과 동떨어져 있어도 안 되며, 다른 분야의 계획보다 우위에 있어도 안 된다. 수평적인 관계에서 전체계획과 한데 어울려지는 스토리텔링 방안이 스토리텔링의 현실화를 위한 첫째 조건이다.

다른 분야에서도 계획들을 수립하였는데, 크게 다섯 가지 유형으로 설계하였다. 먼저 이를 간단히 살펴보기로 한다.

가. 소규모 분리형 : 평지형 지형에 조망기능 증진을 위해 스탠드형 전망대를 조성하여 쾌적한 쉼터를 제공하는 형태

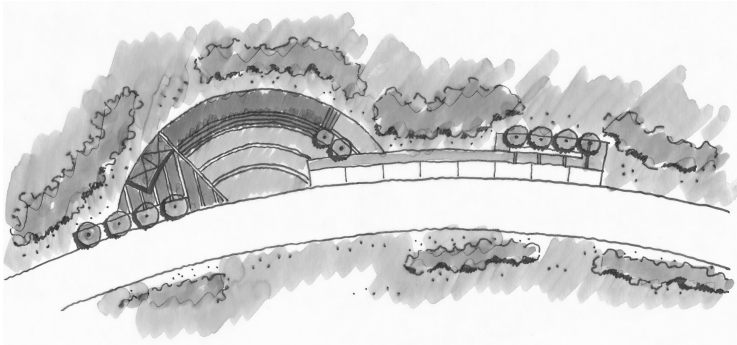


그림 5 소규모 분리형 기본구상

나. Drive-in-Theatre형 : 해안선에 바로 연결한 가용지를 활용하여 주차 차량내에서 편안하게 경관 감상을 할 수 있도록하는 형태

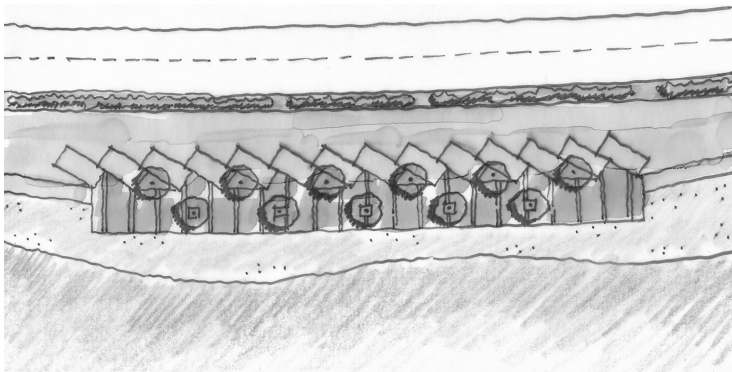


그림 6 Drive-in-Theatre형 기본구상

다. 전망대형 : 기존에 이용율이 높은 전망공간을 대상으로 기존 시설 정비와 편의 및 전망 공간을 확충하여 이용자의 편의와 안정성을 증진시키는 형태.

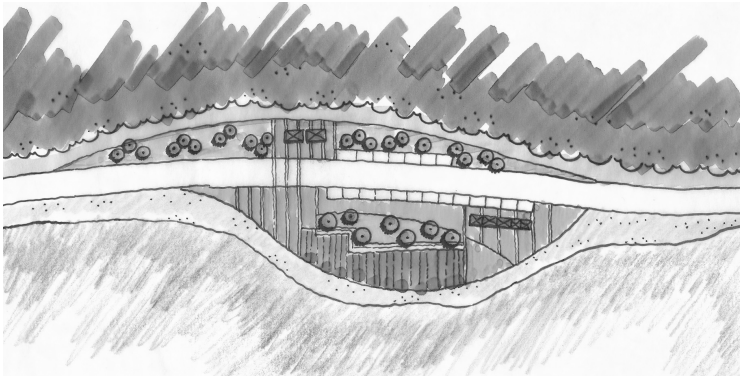


그림 7 전망대형 기본구상

라. 활동형 : 암석해안과 등대 등의 관광자원 정비를 통해 낚시, 자전거 레킹 및 각종 수상레저 활동이 가능한 시설을 조성하는 형태.

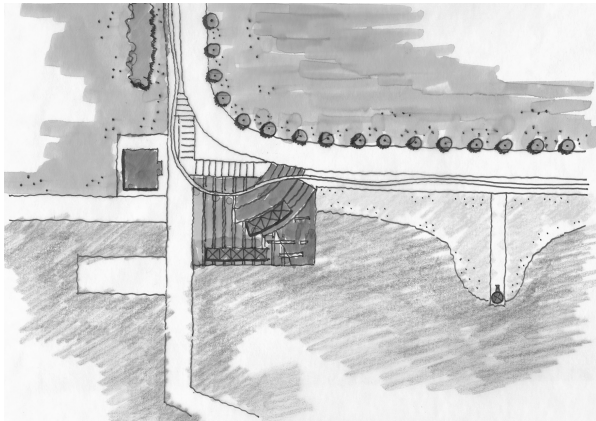


그림8 활동형 기본구상

- 마. 종합형 : 원거리 경관자원을 360도 조망이 가능하도록 전망시설을 설치하고, 관광안내정보센터와 주차장을 조성하는 형태.

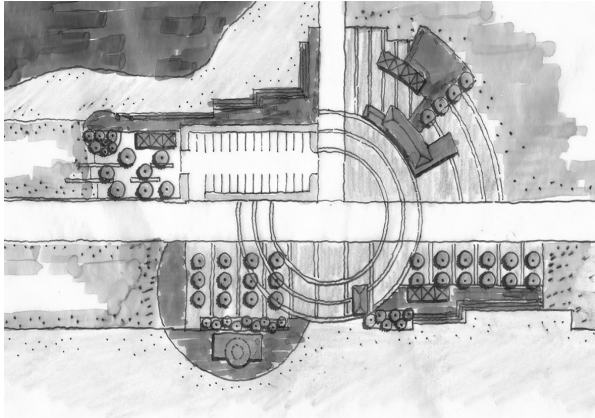


그림 9 종합형 기본구상

이상의 계획을 스토리텔링 계획과 조합하게 되면 유형별로 1개소만 설치하더라도 도입 시설 5종, 스토리텔링 4종이므로 총9개소가 된다. 숫자가 많아지는 것이 문제가 아니라 백화점식 단순나열에 그치게 되어, 개발의 효율성은 물론이고 관광객들은 산만하다는 인상을 받기 쉽다. 도입 시설 5개 유형과 스토리텔링 개발 4개 유형이 유기적으로 계획되었을 때 관광객들과 소통할 수 있고, 장기적으로 지속 가능한 콘텐츠가 된다. 모든 요소들이 유기적으로 결합되어 구현되었을 때, 관광자원의 가치는 상승하게 되고, 그곳을 찾는 관광객들의 만족도는 높아지게 된다.

예를 들어 노상에 간이 휴게소를 계획해 둔 소규모 분리형 지점에 영상물형이나 이벤트형을 고집할 수는 없다. 특히 영상물형의 경우 장비의 방수/방진 계획이나, 직사광선을 피하기 위한 유지 보수 계획까지 수립되어야 한다. 이런 상황에서 영상물형을 간이 휴게소에 설치하게 된다면 관리

비용이 급증하게 되므로, 상주인력이 풍부하고 이용객들이 많은 종합 휴게소 정도의 규모에 설치하는 것이 바람직하다. 한 가지 덧붙이자면, ‘당본풀이’ 단어 자체가 제주도의 특색을 잘 살릴 수 있기 때문에 이를 테마로 마을 입구마다 상징물이나 게시판 형태로 개발하는 안을 제안하였으나 다른 도입 시설 계획과 맞아 떨어지지 않고, 전체적인 기본 구상과 맞지 않아 최종적으로는 제외하였다. 도입 시설과 스토리텔링 계획을 유형별로 정리하면 다음과 같다.

	기본형	포토텔링	영상물형	이벤트형
소규모 분리형	○	○		
Drive-in-Theatre	○	○		
전망대형	○	○	○	
활동형	○			○
종합형	○	○	○	○

2) 실현 가능한 스토리텔링

도입 시설의 경우 설치비용이나 기술적 구현 가능성의 문제를 고려하여 방안을 구상해야 한다. 본 과제에서 제안한 RFID 기술을 이용한 PDA 설화 안내 시스템은 당시 국내에 운영되고 있는 시스템이 한두 곳 정도였다. 기술 대중화가 이루어지기 전이었기 때문에 다른 시설물들의 설치비용에 비해 도입 비용이 고가였다. 자연스럽게 시행은 보류되었고, 단순히 아이디어를 제시하는 선에서 그쳤다.

또한 초기 설치비용만 고려해서는 안되고 추후 관리비용의 현실성 문제 등도 점검하여 최종적으로 안을 제시하여야 한다. 현재 강남대로에 설치되어 있는 미디어 풀은 본 연구팀이 제안한 영상물 관람형과 유사한 사례이다. 기존의 키오스크와 유사한 형태로 보이지만, 노상설치물이기 때

문에 방수, 방진 및 낙뢰피해 방지대책까지 수립해야하고, 구청의 행정 규제를 고려해야하는 문제점들이 있다. 2009년에 설치 당시 개당 3억 정도의 비용이 소요되었다. 설치비용도 고가였지만 문제는 사후운영이었다. 미디어 폴에 광고를 송출하는 방법으로 운영비를 충당하려 했으나 화면 비율이 기존의 영상광고 비율과 달라 광고주 입장에서는 광고물을 별도로 제작해야하는 부담이 생겼다. 그러다 보니 광고계약이 원활히 이루어지지 않아 운영비 조달에 많은 애로사항이 발생하고 있다. 지속적으로 관광객과 소통할 수 있는 도입시설을 구축하기 위해서는 추후 관리비용의 정확한 산출 및 자금조달 방안이 명확해야 한다.

4. 결론

본 연구는 제주 남부지역 해안도로의 스토리텔링화 방안에 초점을 맞춰 진행하였다. 관광학과 문학에서 ‘이야기(Story)’라는 동일어를 사용하더라도 각각의 의미하는 바가 다르다는 것을 밝히고, 서로간의 이해가 상충되는 지점을 살폈다.

이런 상황에서 ‘이야기(Story)’의 정의를 논하기 보다는 설화를 소재로 공간을 스토리텔링화할 때 주의해야할 점과 좋은 점들을 살펴 스토리텔링의 방안을 제시하는데 주력했다. 이를 전략적으로 접근하기 위해 다음과 같은 유의사항을 도출하였다. 첫째, 외부인들이 특정장소의 전설을 쉽게 이해하지 못할 경우 설화의 새로운 전승이 일어날 수 없다는 점, 둘째 특정 지형지물과 연관이 없는 설화는 그 의미를 왜곡하지 않는 범위에서 개연성을 창출해야 한다는 점, 셋째 문학적 측면에서 가치가 높은 설화 보다는 관광객들의 인지도가 높은 장소를 우선 순위에 두고 설화를 선별

해야 상호간 원활한 소통에 성공할 수 있다는 점이다.

이러한 유의사항을 통해, 네 가지 개발 유형을 설정하였다. 1) 비교적 쉽게 이야기를 전달할 수 있는 기본형, 2) 사진 촬영을 통해 관광객 중심의 이야기를 만들어가는 포토텔링 아일랜드형, 3) 다큐나 애니메이션 등의 콘텐츠를 통해 관광객들의 호기심을 자극하는 영상 관람형, 4) 이야기에 등장하는 놀이나 의식 등을 체험할 수 있도록 하는 이벤트형이 그것이다.

이러한 유형들이 구체적으로 실현되기 위해서는 두 가지 고려할 요소가 있다. 1) 다른 도입 시설 계획과 동떨어지지 않고 유기적으로 결합하여야 하고, 2) 구상안이 현실이 되기 위해서는 설치비용과 기술적 구현 가능성을 점검하고 추후 관리비용 확보 방안을 수립하여야 한다.

본 연구는 한 가지 사례를 통해 보편화에 접근하려는 오류를 시작부터 지니고 있었다. 하지만, 이러한 사례가 이전부터 존재하지 않았고, 앞으로 도 드물게 행해질 것으로 예측되는 바, 사례를 공유하고 앞으로의 발전을 꾀한다는 차원에서 이루어졌다. 앞으로 많은 사례들이 보고되어 공간 스토리텔링 담론이 형성되기를 바란다.

참고문헌

자료집

- 현용준, 김형돈, 한국구비문학대계 9-3, 고려원, 1983.
 진성기, 제주도 무가본풀이 사전, 민속원, 1991.
 임석재, 한국구비설화 9, 평민사, 1992.
 서귀포시, 서귀포시 지명유래집, 1999.
 서귀포시, 서귀포시 문헌자료집, 1998.
 중문마을회, 중문향토지, 1996.

논저

- 김영순, 임지혜, '텍스트로서 '춘천'의 공간 스토리텔링 전략', "언어과학연구", 44집, 2008, 233-256쪽.
- 김광욱, '스토리텔링 개념 연구', "겨레어문학" 42, 2008
- 류철균, 이영수, 김명준, '타일드 디스플레이를 이용한 전시공간 스토리텔링', "디지털디자인학연구", 7권 3호, 한국디지털디자인협회, 2007, 165-174쪽.
- 윤난지, "전시의 담론", 눈빛, 2003.
- 최인호, 임은미, '스토리텔링을 활용한 장소마케팅에 관한 탐색적 연구', "관광학연구 제32권 제4호, 2008. 411-429쪽.
- 최인호, '대중문화 콘텐츠를 활용한 관광지 스토리텔링', "한국콘텐츠학회논문지", 제8권 12호, 한국콘텐츠학회, 2008, 396-403쪽.
- 최혜실, '문학작품의 테마파크화 과정 연구', "어문연구", 제32권, 제4호, 어문연구학회, 2004, 285-305쪽.

ABSTRACT

A research the planning of Place Storytelling with tales

Kim, Kwang-wook

The purpose of this paper is to report about how to adapt from Korean tales on the coastal road in Jeju island. The 'Story' which mentioned by tourism studies is same with that in literature, yet each meaning is different in practice, and we found out what points are different each other.

In this case, it would be better for us to figure out somethings we have to pay attention and pros when we keep our view in literature, and then present ideas about plan of place storytelling adapted from Korean tales than to debate the definition of storytelling.

In this paper, we focus on storytelling to deliver meanings and to be moved to tourists, and find out some cautions as below:

- i) If tourists cannot understand a legend about someplace, we cannot expect a new type transmission.
- ii) If a story don't have any relation with the site, we have to make probability.
- iii) We can success to make each other communicate more lively.

We can set four development types via those.

- i) The basic type which can deliver stories to tourist easy.
- ii) The photo-telling type which can creative many Host-generated stories.
- iii) The show type in order to stimulate curiosities of tourists via documentaries or animations.

Also we have to pay attention as belows in order to make ideas come true.

- i) Organic convergence between storytelling ideas and construction plan

ii) To check construction budget, possibility of realization in technical and maintenance.

This paper has an fatal error that we try to access to generalization with just this case. It will be maken up for the error as we'll report many cases about place storytelling.

Key Words Story, Folk tales, Place Storytelling, Jeju, Coastal road

논문투고일 : 2010. 3. 31

심사완료일 : 2010. 4. 30

게재확정일 : 2010. 5. 14