



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

제주유배문화 역사 스토리텔링의
구조와 활용방안

제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

장 공 남

2012년 7월

제주유배문화 역사 스토리텔링의 구조와 활용방안

지도교수 양진건

장공남

이 논문을 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문으로 제출함

2012년 7월

장공남의 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주대학교 사회교육대학원

2012년 7월

The Structure and Application of the Historical Storytelling of Jeju Exile Culture

Jang, Gong-Nam

(Supervised by Professor Yang, Jin-Geon)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the
degree of Master of Social Education(Storytelling).

2012 . 7.

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Park, Yo-Song, Prof. of Storytelling
.....
.....
.....

(Name and signature)

.....
Date

Department of Storytelling
Graduate School of Social Education
Jeju National University

목 차

국문초록	viii
Abstract	x
I. 서론	1
1. 연구의 필요성과 목적	1
2. 연구 방법	2
3. 선행 연구	3
II. 스토리텔링과 역사 스토리텔링의 의미	7
1. 스토리텔링의 의미	7
2. 역사 스토리텔링의 의미	10
III. 역사 스토리텔링의 구조와 활용	15
1. 역사 스토리텔링의 방법	15
1) 재현의 방법	15
2) 재창조의 방법	16
2. 역사 스토리텔링의 범위와 사례	18
1) 역사 스토리텔링의 범위	18
2) 역사 스토리텔링의 사례	20
(1) 재현의 사례	20
(2) 재창조의 사례	22
3. 역사 스토리텔링의 문제	25
IV. 제주유배문화의 역사 스토리텔링 방식과 개선방안	28
1. 재현의 방식을 통한 제주유배문화 스토리텔링	29
1) 제주유배길	29

2) 제주유배밭상	39
3) 논의 및 제언	41
2. 재창조의 방식을 통한 제주유배문화 스토리텔링	45
1) 유배영화 특별전	45
2) 유배시화 · 꽃차전	46
3) 논의 및 제언	49
 V. 결론	 51
 참고문헌	 55

표 목 차

<표 1> 제주유배문화의 관광자원화 필요성	29
<표 2> 추사유배길 코스 스토리	32
<표 3> 제주성안유배길에 포함된 유배인	37

그림 목 차

<그림 1> 소치 허련 작 완당선생해천일립상	30
<그림 2> 추사유배길 전체 코스 지도	31
<그림 3> 제주유배길의 의미생성 모델	34
<그림 4> 면암유배길 코스 지도	35
<그림 5> 제주성안유배길 코스 지도	36
<그림 6> 추사유배밥상 전시회	41
<그림 7> 유배영화 특별전 배너	46
<그림 8> 유배시화 · 꽃차전	48
<그림 9> 제주유배문화 사업 흐름도	52

[국문초록]

제주유배문화 역사 스토리텔링의 구조와 활용방안

장 공 남

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 양 진 건

이야기에 가치를 부여하여 재미와 의미를 담아 세상과 소통하는 하나의 방식을 스토리텔링(storytelling)이라고 한다. 스토리텔링은 문자시대 이전인 구술시대부터 현재에 이르기까지 이어져 오고 있는 전통적인 이야기 방식이다. 디지털 기술의 발달로 첨단 기능을 가진 디지털 기기가 등장하면서 스토리텔링의 활용이 더욱 확장되고 있다. 디지털화 된 플랫폼이 속속 등장하면서 과거의 역사적 사실을 재현하거나 재가공하여 의미와 재미, 정보를 담은 이야기로 재구성해 텔레비전 드라마, 영화, 소설, 테마파크 등의 형식으로 재현해 내는 스토리텔링이 이뤄지고 있다.

과거의 역사적 사실을 활용하여 이야기를 가공하여 의미와 재미를 더한 새로운 이야기를 만들어 세상과 소통하는 하나의 방식을 역사 스토리텔링이라고 한다. 역사를 소재로 이야기를 재가공해 세상과 소통하는 방식인 역사 스토리텔링의 구조를 설명하기 위해 역사 스토리텔링과 유사한 의미로 통용되고 있는 픽션(faction)이란 용어를 검토하였다. 그리고 근대화 이후 현대인들의 필요에 의해 과거를 만들어 내는 ‘만들어진 전통’이야말로 역사 스토리텔링의 범주에 속한다. 본 논문의 연구자는 제주유배문화 개발 사업의 면면을 통해 역사 스토리텔링의 구조와 활용 방안에 대해 탐구하였다. 역사 스토리텔링이란 무엇이며, 제주대학교 스토리텔링 연구개발센터의 ‘제주유배문화의 녹색관광자원화를 위한 스토리텔링 콘텐츠 개발사업’에서 역사 스토리텔링이 어떻게 활용되고 있으며, 그 문제점

과 개선방안은 무엇인지를 도출하는 것이 본 논문의 목적이다. 본 논문은 ‘제주 유배문화의 녹색관광자원화를 위한 스토리텔링 콘텐츠 개발사업’에 연구자가 직접 참여하여 이 사업을 시행한 결과로 얻어졌다.

조선왕조 500년 동안 260여명의 유배인이 제주도에서 유배생활을 하였다. 유배인들의 역사적 사실과 이들의 남긴 문헌을 바탕으로 ‘추사유배길’, ‘면암유배길’, ‘제주성안유배길’ 등 제주유배길이 2010년과 2012년 사이에 개발되었다. 빼어난 자연 풍광을 지닌 제주의 길에 유배라는 서사구조를 부여함으로써 역사적인 길이라는 공간을 만들었다. 제주유배길 개발과 함께 역사 스토리텔링의 방법 중 재현의 방법으로 유배밥상이 개발되었으며 재창조의 방법으로 유배 소재를 활용해 유배영화 특별전, 유배시화 · 꽃차전이 진행되었다. 어둡고 부정적으로 인식되던 유배를 대중들에게 알리는 긍정적인 역할이 있는가 하면 없던 역사적 사실의 창조로 인해 역사적 왜곡이라는 비판을 받는 부작용을 낳았다.

과거의 역사적 사실은 제주유배문화의 다양한 변용의 형식으로 현대적 감각에 맞게 역사 스토리텔링을 거쳐 동시대인들과 다음 세대들에게 교육적 의미와 정보, 이야기의 재미를 준다. 과거의 역사적 사실을 현재적 시점에서 재해석, 의미와 재미를 담아 새로운 부가가치를 창출하고 있는 제주유배문화 사업은 왜곡되지 않는 역사의 전달을 위한 올바른 재현을 더해야 한다.

선조들의 살아온 방식이 기록된 역사 자료에 창조성을 가미하고, 관련된 지역 주민의 합의가 이루어진다면 ‘지방 역사의 창조’로 변모될 수 있을 것이다. 역사는 정적인 개념이 아니다. 새로운 것을 받아들여 기존의 것과 융합해 나갈 때 정적 개념이 아닌 동적 개념의 ‘역사 스토리텔링’이 될 것이다.

[Abstract]

The Structure and Application of the Historical Storytelling of Jeju Exile Culture

Jang, Gong-Nam

Department of Storytelling
Graduate School of Social Education
Jeju National University

Supervised by Professor Yang, Jin-Geon

Storytelling is one of the ways to communicate with the world by adding new value and fun to stories. It is a traditional way of communication dating back to before the era of letters; the oral history. The storytelling has drawn attention from the public who instinctively enjoys stories since it has characteristics that appeal to the emotion. With the advent of state-of-the-art digital devices based on the development of technologies, the use of storytelling has been extended. The storytelling is now prevalent in the society reproducing historical facts to make TV dramas, movies, novels, theme parks and so on with the emergence of digitalized platforms.

Storytelling is one of the ways to communicate with the world by adding new value and fun to stories utilizing the past historical facts. In order to describe the structure of the Historical Storytelling as a way to communicate with the world using historical facts, this paper uses a word, 'Faction', which is used as a definition similar to 'Historical Storytelling'. Furthermore, the 'the Invention of Tradition' made to meet the needs of modern people since

modernization is in the Historical Storytelling category. I have studied the structure of the Historical Storytelling and the way of utilizing it through examining several aspects in the Jeju Exile Culture Development Project. The aim of this paper is to find out what the Historical Storytelling is, how it is utilized in the ‘Contents Development Project to change the Jeju Exile Culture into the Green Resources of Tourism’ studied by the Storytelling R&D center in Jeju University and what problems and solutions it has. I would like to check the feasibility of the Jeju Exile Culture Project through this work. This paper is a result of executing the project while I took part in the ‘Contents of Storytelling Development Project to change the Jeju Exile Culture into the Green Resources of Tourism’.

For 500 years during the Choson Dynasty, around 260 politicians had lived in Jeju Island for exile. They had left numerous historical facts and literature, which provided foundations for the Jeju exile road project including “Chusa Exile Road”, “Myeonam Exile Road”, and “Jeju Fortress Exile Road” from 2010 until 2012. By adding descriptive structures and exile stories to the roads running through the magnificent scenery, historical roads have been newly created. The Exile cuisines were made along with the process of the Jeju exile road development, and the Exile Film Special Exhibition and the Exile Poem and Painting and Flower Tea Festival were held. While these activities have positive effects to publicize the exile which has been regarded as a negative history, there have been side-effects; some people criticize that it is just a historical distortion.

Historical facts give educational lessons, information and fun to the contemporary people and the future generation, utilizing the Jeju exile culture in various modern ways. Historical facts need to be properly reinterpreted in the project to deliver undistorted history to the public, creating added value from the modern point of view.

The ‘recreation of local history’ can be realized by adding creativity to the

historical facts which show the ancestors' life and by cooperating with the people in the relevant areas. History is not a static concept. By accepting new concepts and combining the two cultures, the 'Historical Storytelling' which has a dynamic concept can be achieved.

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

디지털 기기가 발달하면서 이야기를 가공하거나, 새롭게 창조된 이야기를 향유하는 계층이 늘어나고 있다. 이야기를 가공하여 새로운 가치를 부여하는 산업으로 떠오르고 있는 스토리텔링이 각광받고 있다. 마야호로 스토리텔링의 시대가 도래하였다고 해도 과언이 아니다.

스토리텔링 시대의 도래와 함께 과거에 진행되었던 역사적 사실을 현재적 의미로 재해석하는 역사¹⁾스토리텔링은 최근 들어 특히 대중들에게 사랑을 받고 있다. 역사 스토리텔링은 문화의 원형으로서 신화나 설화의 채록이나 수집에 기반을 둔 설화 및 신화 스토리텔링을 비롯하여 드라마나 영화는 물론 뮤지컬, 게임 등 다양한 방면의 영상이나 공연, 공간 스토리텔링에 이르기까지 광범위하게 활용이 되고 있다.

즉, 역사 스토리텔링이란 말 그대로 역사적 사실에 뼈와 살을 붙여 솔깃한 이야기로 재구성하는 작업이다. 인과 관계와 새로운 해석, 연표에서 생략되었던 사람의 마음을 포함시키고, 국사 교과서와는 다른 화법으로 사람들을 역사로 초대한다. 몇 년 동안 계속되고 있는 팩션의 인기는 역사 스토리텔링의 잠재력을 증명해 왔다. 역사가 이토록 흥미로울 수 있다는 사회적 공감대는 더 많은 역사의 스토리텔링화를 이끌어 내었다. 갈수록 사람들은 머릿속에서 지어낸 이야기보다는 근거(사연)가 있는 이야기를 선호하기 때문이라는 것이다(정창권, 2008: 70).

최근 눈에 띄는 역사 스토리텔링 사업들은 상당 부분 지역 문화를 기반으로 하고 있다. 이는 역사 스토리텔링을 통해 지역의 정체성을 찾고 문화와 경제까지

1) 이한구(2007)에 의하면 '역사'는 기본적으로 과거의 사건들을 의미하기도 하고, 과거의 사건들에 대한 탐구를 의미하기도 한다. 즉 '쓰여진 역사'는 '일어난 역사'를 반영하는 것이라는 입장이다.

활성화 하려는 지방자치단체의 관심이 높아져서이기도 하고, 지역마다 생생한 소재들이 땅에 깃들여 있기 때문이다. 제주대학교 스토리텔링 연구개발센터에서 진행하고 있는 ‘제주유배문화의 녹색관광자원화를 위한 스토리텔링 콘텐츠 개발사업’²⁾ 역시 이러한 추세와 관련이 깊다.

이렇게 역사 스토리텔링은 모든 스토리텔링의 기초이자 기반으로 각종 문화 사업에 광범위하게 활용이 되고 있다. 그런데도 역사 스토리텔링에 대한 이론적인 접근과 함께 활용방안에 대한 논의는 미미한 것이 사실이며 이에 대한 치밀한 연구가 매우 필요한 실정이다.

따라서 본 논문에서 연구자는 제주유배문화³⁾를 중심으로 역사 스토리텔링의 구조와 활용방안에 대하여 규명하고자 한다. 역사 스토리텔링이란 무엇이며 제주대학교 스토리텔링 연구개발센터의 ‘제주유배문화의 녹색관광자원화를 위한 스토리텔링 콘텐츠 개발사업’에서 역사 스토리텔링이 어떻게 활용되고 있으며 그 문체점과 개선방안은 무엇인지, 그것을 도출하는 데 목적이 있다.

2. 연구 방법

본 논문 작성을 위해 연구자는 제주대학교 스토리텔링 연구개발센터에서 시행하고 있는 2010 지식경제부 광역경제권연계협력사업인 ‘제주유배문화의 녹색관광자원화를 위한 스토리텔링 콘텐츠 개발사업’에 연구원으로서 2011년 9월부터 2012년 4월까지 참여하였다. 연구자는 제주유배문화 사업에서 제주유배길 개발에 직접적으로 참여한 것을 비롯해 유배를 소재로 기획된 홍보행사를 진행하는 데 직·간접적으로 참여하였다. ‘유배시화 · 꽃차전’에서는 제주 야생화 사진 100점을 출품해 직접 참여했으며 ‘유배영화 특별전’에서는 언론 홍보와 행사 진행을

2) 제주대학교 스토리텔링 연구개발센터는 제주유배문화를 토대로 ‘제주유배문화의 녹색관광자원을 위한 스토리텔링 콘텐츠 개발사업’ 안을 제주특별자치도를 거쳐 정부(지식경제부)가 공모한 광역경제권 연계협력 사업에 신청해 2010년 4월, 이 제안이 사업 타당성을 인정받아 2013년까지 사업을 진행할 예정이다.

3) 본 논문에서 제주유배문화는 과거 중죄를 범한 자를 멀리 추방해 일생 동안 귀환하지 못하게 하는 형벌이었던 유배를 통해 유배인과 제주민들의 교류를 통해 싹튼 문화를 통틀어 이르는 용어로 사용하였다.

보조하는 역할을 담당하였다. 이 체험과 제주유배문화 사업에 대한 결과 보고서를 토대로 역사 스토리텔링의 구조와 활용방안을 분석하고 이를 제주유배문화 사업에 어떻게 적용하였는지를 검토하였다.

3. 선행 연구

역사 스토리텔링 분야는 아직까지 연구가 활성화 되지 않은 분야다. 한국교육학술정보원(KERIS)⁴⁾이 제공하는 학술연구정보서비스(RISS)에서 ‘역사 스토리텔링’을 입력하면 537건이 검색되지만 역사 스토리텔링에 대한 단일 주제로 검색되는 것이 아니라 ‘스토리텔링’, ‘역사’, ‘스토리’가 포함된 논문이 검색되었다. 이 결과를 보면 역사와 스토리텔링을 따로 다룬 논문은 있지만 역사 스토리텔링을 하나의 개념으로 묶어 본격적으로 연구한 시도는 이뤄지고 있지 않다는 것을 알 수 있었다. 반면 역사소설을 검색하면 모두 1만6,435건이 검색된다. 이는 스토리텔링이 최근에 등장한 용어이며, 스토리텔링이란 용어가 사용되기 이전에는 역사소설에 대한 연구가 활발히 이루어 졌다는 것을 확인할 수 있다. 검색 논문 중 본 연구와 유사한 성격을 지닌 논문을 살펴보면 다음과 같다.

유권석(2010)은 「근대 역사소설의 스토리텔링 양상 연구」에서 사람들이 역사소설을 즐겨 읽는 이유는 역사적 사실에 내재되어 있는 진실성과 허구적 개연성에서 느끼는 재미라는 특징을 꼽는다. 미래사회는 문화산업이 각광받는 시대가 될 것이라며 역사적으로 실존했던 인물을 소재로 한 스토리텔링은 매력적이고, 꾸준히 한류의 한 축으로 성공할 가능성이 높다고 분석한다. <대장금>, <허준>, <선덕여왕> 같은 실존 인물들을 대상으로 콘텐츠화에 성공한 사례가 이를 증명한다고 분석한다(유권석, 2010). 독자들이 역사적 사실을 소재로 스토리텔링화 한 역사소설을 읽는 이유가 역사적 사실에 내재되어 있는 진실성이라는 정보의 습

4) 한국교육학술정보원(KERIS)은 교육과학기술부 출연기관으로 1999년 4월 22일 설립되었다(한국교육학술정보원 홈페이지 참조). 교육정보화 정책의 연구·교육 및 학술 정보의 품질인증과 보급 확산을 담당하고 있으며, 교육학술 정보화를 추진하는 준정부기관이다(이재홍, 2009: 5).

특과 역사소설 속에 포함되어 있는, 있을 법한 이야기인 허구적 개연성에서 느끼는 재미라는 특징이라는 유권석의 입장은 역사 소재 스토리텔링에서 역사적 진실성이라는 의미와, 허구적 개연성이라는 재미의 결합을 통해 수요자인 독자를 사로잡을 수 있다는 점을 논증하고 있다.

송희영(2009)은 「역사문화공간을 활용한 공연 콘텐츠 기획 사례 연구」에서 중국의 장이머우(張藝謀) 감독의 ‘인상 프로젝트’를 대표적인 도시 마케팅의 한 사례로 꼽는다. 인상 프로젝트는 경관이 빼어나기로 유명한 중국의 계림, 운남성, 항저우 지방의 아름다운 자연 공간을 공연무대로, 그곳에 거주하는 55개 소수민족들의 다양한 문화와 지역의 전설과 역사를 소재로 한 공연을 기획하여 중국의 변방 도시를 세계적인 문화관광지로 변모시킨 사건이라고 분석한다. 문화유산 공간을 활용한 문화콘텐츠 기획에 있어 도시(지역)의 문화유산 콘텐츠를 이용한 스토리텔링은 도시브랜드 구성에 매우 중요한 대안이 될 수 있다고 제안한다(송희영, 2009). 장이머우의 ‘인상 프로젝트’는 스토리텔링의 힘을 통해 지역의 전설과 역사를 소재로 중국의 변방 도시를 문화유산의 공간으로 변모시킬 수 있다는 선례를 보여주고 있다.

윤유석(2010)은 「역사 문화자원의 소통과 스토리텔링 방안 연구」에서 문화콘텐츠⁵⁾에 있어서 역사는 유무형의 형태뿐만 아니라 하나의 서사, 즉 이야기로 존재하며 문화상품과 문화콘텐츠에서 역사는 역사서사물로 존재하는 것이라고 하고 있다. 문화콘텐츠를 통해서 역사를 문화적으로 소통한다는 것은 그 시기의 인간의 삶을 이해하고 공감한다는 의미이며 그 시대 역사의 특수성에서 인간의 보편성을 이해하게 된다는 것으로 분석한다. 역사의 존재 자체가 문화자원이 되는

5) 윤유석은 논문에서 ‘문화콘텐츠’의 개념을 문화산업진흥기본법 2조에 따르고 있다고 하고 있다. ‘문화산업’이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며 영화·비디오물과 관련된 산업, 음악·게임과 관련된 산업, 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업, 방송영상물과 관련된 산업, 문화제와 관련된 산업, 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업, 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업, 기타 전통의상·식품 등 전통문화자원을 활용하는 산업으로 대통령령으로 정하는 산업이다. ‘문화상품’이란 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성이 체화되어 경제적 부가 가치를 창출하는 유형·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화 콘텐츠를 포함한다)와 그 서비스 및 이들의 복합체를 말한다(윤유석, 2010: 1). ‘문화콘텐츠’라는 용어는 2002년 한국문화콘텐츠진흥원이 출범하면서 한국에서 처음으로 생겨났고 2004년과 2005년에 전국적으로 문화콘텐츠 관련 학과들이 속속 만들어졌다(정창권, 2008: 49).

것이 아니라 누군가에 의해 스토리텔링 될 때 문화자원이 되며 역사 문화자원은 그 존재를 이야기하는 주체, 스토리텔링 하는 주체가 있을 때 비로소 자원이 된다는 입장이다. 김구의 자서전 『백범일지』, 영화 <아아 백범 김구 선생>, 소설 『백범』 등의 역사서사물을 분석하여 역사 문화자원을 개발하고 소통하기 위한 방법론으로써 스토리텔링의 구체적인 의미와 원리를 제시하고 있다(윤유석, 2010). 윤유석은 인물, 사건, 배경을 서사적으로 풀어내는 스토리텔링의 방식으로 역사서사물이 만들어졌다는 입장을 취하고 있다.

이밖에 제주유배문화의 스토리텔링 콘텐츠 개발 방안에 대한 선행 연구를 보면 조서현의 「제주유배인 추사 김정희 스토리텔링 콘텐츠 개발 방안」과 김진철의 「제주도 대정성지 공간 스토리텔링 전략」이 있다.

조서현(2011)은 「제주유배인 추사 김정희 스토리텔링 콘텐츠 개발 방안」에서 역사 속에 박제화된 인물을 스토리텔링 기법을 활용하여 생명력을 부여함으로써 역사문화자원의 가치를 높이고 지역의 정체성을 대표하는 경쟁력 있는 브랜드로 자리매김 할 수 있도록 하기 위해 연구를 진행하였다고 밝히고 있다. 추사 김정희의 유배의 의미를 재구성하여 절망과 좌절로만 여겨지던 유배의 부정적인 이미지를 이상실현과 예술적 완성의 긍정적인 이미지로 전환을 시도하였으며 추사의 유배생활을 통해 자아실현이라는 보편적 가치를 전달하여 추사유배길 방문객들의 삶에 대한 태도가 변화할 수 있도록 하는 것을 스토리텔링 콘텐츠 개발의 전략으로 제시하였다(조서현, 2011).

김진철(2011)은 「제주도 대정성지 공간 스토리텔링 전략」에서 공간 스토리텔링의 단계를 1단계 장소자산 분석, 2단계 스토리 발굴, 3단계 공간 기획으로 나누어 구성하였다. 추사 김정희의 유배 스토리를 대정성지의 스토리 테마로 선정하여 대정성지 공간을 절망→성숙→자기완성으로 변화하는 추사의 유배의 의미를 적용하여 서막-발단-전개-전환-가속-절정-결말로 이루어지는 공간 스토리텔링을 시도하여 대정성지의 심층적 장소성을 자기완성의 공간으로 도출하였다(김진철, 2011).

조서현과 김진철의 선행 연구는 추사의 유배 콘텐츠에 대한 연구이다. 조서현은 역사 인물의 스토리텔링 콘텐츠 입장에서 연구하고 있으며 김진철은 공간에 의미를 부여하는 공간 스토리텔링의 입장을 취하고 있다. 본 연구는 이들의 장점

을 살리되 이들이 각각 내놓은 연구 전략을 모두 수용할 수 있도록 하는 스토리텔링을 역사 스토리텔링이라고 규정하고 제주유배문화 사업을 중심으로 역사 스토리텔링의 의미와 활용방안을 검토하고자 한다.

II. 스토리텔링과 역사 스토리텔링의 의미

1. 스토리텔링의 의미

스토리텔링(storytelling)이란 용어는 ‘세상과 소통하는 하나의 방식’이라는 넓은 의미로 통용되고 있다(조태남, 2008: 32). 이야기는 구술시대부터 사람들의 입에서 입으로 전해져 왔다. 이야기를 전하는 방식은 문자시대를 맞아 문학이 주를 이뤘다. 이야기는 매체 특성에 맞게 다양한 형식으로 변용된다. 이야기는 나와 타자를 연결하여 주는 수단이다. 20세기만 해도 이야기를 전하는 매체는 책이었다. 하지만 디지털 기기의 발달과 함께 컴퓨터와 인터넷이 등장하고 새로운 기술이, 이전 기술을 뛰어 넘는 편리성을 담은 문명의 이기와 함께 등장하면서 이야기를 전하는 매체는 다양해졌다. 이야기는 인터넷 홈페이지나 개인 블로그에 게재되어 표현될 수 있다.

또 사용자 제작 콘텐츠(UCC)를 제작하여 유튜브(youtube) 등의 인터넷 서비스를 통하여 타인과 공유할 수 있다. 더 나아가 다중접속역할수행게임(MMORPG, massive multiplayer online role playing game) 등 온라인 게임에 접속해 같은 시간대에 지구 반대편 지역의 지구촌 친구와 이야기하고 협력하며 온라인 게임에 참여할 수 있는 세상이 되었다.

이야기하기라는 인간 본성을 바탕으로 매체를 달리하여 이야기를 전하는 방식인 스토리텔링은 ‘기술’로 통한다. 언어 예술인 문학과 일정한 거리를 두고 있는 셈이다. 이는 스토리텔링을 설명하는 하나의 열쇠를 제공해 준다(김맹하, 장공남, 2012: 180). 스토리텔링이란 용어는 1995년 미국 콜로라도에서 열린 ‘디지털 스토리텔링 페스티벌(Digital Storytelling Festival)’을 계기로 활발히 사용되고 있다.⁶⁾ 2003년 단행본 『디지털 스토리텔링』을 내면서 스토리텔링과 디지털 스토리텔링에 대한 이론을 제시한 이인화는 “스토리텔링은 사건에 대한 진술이 지배적인

6) 스토리텔링이란 용어가 알려지게 된 계기가 1995년 ‘디지털 스토리텔링 페스티벌’이라고 제시한 저서와 논문은 다음과 같다. 이인화 외, 2003: 12; 류은영, 2009: 237; 류은영, 2010: 255; 박은정, 2007: 22.

담화 양식이다.”며 “사건 진술의 내용을 스토리라 하고 사건 진술의 형식을 담화라 할 때 스토리텔링은 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념”(이인화 외, 2003: 13)이라고 선언한 바 있다.⁷⁾

2003년 이후 스토리텔링에 대한 다양한 논의는 학계를 중심으로 활발히 전개되어 왔다. 디지털 시대를 맞아 사람들 사이의 소통의 도구로써 새로운 미디어를 활용한 이야기하기라는 공통분모를 도출하였다. 하지만 스토리텔링은 예술 측면보다는 산업적인 측면이 더 많이 내포되어 있다는 부분에 대한 언급은 미미하다. 스토리텔링의 산업적인 측면 또는 경제적인 측면을 간과하고 있는 것이다. 스토리텔링이 적용되는 분야는 광고, 영화, 텔레비전 드라마, 뮤지컬 등 이야기를 가공하여 부가가치가 있는 문화상품을 제작하는 분야다. 이 같은 문화산업적인 부분에서 큰 역할을 할 수 있는 원동력은 사람들의 감성을 자극하여 재미와 감동을 이끌어 내는 데 스토리텔링이 탁월한 역할을 하기 때문이다(김맹하, 장공남, 2012: 183).

학자들이 스토리텔링이라는 용어를 해석한 것을 요약해 보면 1) 소통 또는 전달 2) 이야기하기 3) 매체 또는 미디어 4) 합성어 5) 이야기양식 또는 이야기방식 등의 순으로 많이 언급하고 있다. 이를 통해 정리하면 스토리텔링은 사람들이 살아가는 세상 속에서 떠도는 이야기 자원을 다양한 미디어를 활용하여 가공함으로써 의미와 재미 그리고 정보와 감동을 만들어 내어 이야기에 가치를 부여하여, 인류가 세상과 소통하는 이야기 방식이라고 할 수 있다(김맹하, 장공남, 2012: 187). 스토리텔링은 이야기를 미디어 플랫폼에 맞도록 의미와 재미를 결합하는 기술로써 나와 너를 연결하는 소통을 위한 이야기 방식인 셈이다.

컴퓨터와 스마트폰이라는 디지털 기기가 대중의 생활 속으로 깊이 파고들고 있다. 대중들로 하여금 디지털 패러다임을 제공하고 있는 것이다. 전통적인 종이 책을 읽던 독자들에게는 글쓰기의 과정과 함께, 참여의 기회까지 모두 열어 주었다. 디지털스토리텔링학회는 스토리텔링과 디지털 스토리텔링을 구분하여 스토리텔링을 설명하고 있다. 디지털스토리텔링학회는 스토리텔링은 스토리를 전달하는

7) 이인화는 디지털스토리텔링학회 회장을 맡고 있다. 이 때문에 이인화의 스토리텔링에 대한 이 선언은 한 학자의 선언이 아니라 디지털스토리텔링학회 구성원들의 스토리텔링을 보는 입장을 표출하고 있다고 볼 수 있다.

인류의 오랜 담화 양식이라고 보고, 디지털 미디어 기술에 의해 이 같은 담화 양식이 새롭게 재구성된 것을 디지털 스토리텔링이라고 규정하며, 스토리텔링과 디지털 미디어 기술의 융합을 강조하고 있다(이인화 외, 2003: 7).

21세기의 스토리텔링은 디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로 수용하여 이뤄지며 이때 디지털이란 기술적 협의의 접두어가 아니라 사회 문화적인 패러다임으로 이해되어야 옳다는 입장이다(한혜원, 2010: 189). 스토리텔링이 디지털 기술을 차용해 디지털 스토리텔링으로 변모되었음을 보여주고 있다. 디지털 스토리텔링의 특성을 요약하면 1) 스토리텔링과 다양한 디지털 미디어 기술의 융합(convergence) 2) 하나의 콘텐츠를 가지고 다양한 콘텐츠를 재생산하는 OSMU(one source multi-use)⁸⁾ 3) 상호작용성 4) 네트워크성 등을 들 수 있다.⁹⁾ 디지털 스토리텔링의 이론은 리니지(lineage), 월드 오브 워크래프트(world of warcraft) 등 네트워크 게임 같이 여러 사람들이 동시에 참여할 수 있는 다중접속역할수행게임(MMORPG)을 학문적으로 설명하는 데 유용한 이론으로 부상하고 있다. 컴퓨터의 키보드를 눌러 수많은 '0'과 '1'의 조합을 만들어 자신의 생각을 컴퓨터 프로그램인 워드 프로세스로 표현하는 디지털 글쓰기로 대표되는 디지털 기기의 혜택은 가히 혁명이라 할 수 있을 만큼 인간 사고에 영향을 미치고 있다. 디지털 글쓰기는 대중화 되었다. 디지털 글쓰기는 컴퓨터와 인터넷이라는 도구를 차용 또는 이를 개선해 새로운 디지털 문화를 꽃 피우고 있다.¹⁰⁾

그런데도 스토리텔링과 디지털 스토리텔링에 대한 구분은 명확하지 않다. 디지털 스토리텔링이 기존의 스토리텔링과는 다르다고 해석하는 연구자들이 있는가 하면 일부 연구자들은 디지털 스토리텔링은 내러티브 관점에서 지칭할 때에는 큰 의미로서의 스토리텔링이라고 본다(변민주, 2010: 36). 이 같은 연구는 주시할 필요가 있다. 성경의 말처럼 하늘 아래 새로운 이야기는 없다.¹¹⁾ 과거를 기록한 역사의 이야기를 가공하여 산업적인 가치를 지닌 문화상품으로 출시하는 것은

8) OSMU는 하나의 콘텐츠를 다양한 방식으로 판매하여 부가가치를 만들어 내는 방식을 말하는 용어다.

9) 이인화는 디지털 스토리텔링의 특성을 상호 작용성, 네트워크성, 복합성이라고 제시하고 있다(이인화 외, 2003: 16).

10) 제이 데이비드 볼터는 『재매개: 뉴미디어의 계보학』에서 미디어가 다른 미디어를 차용 하거나 개선하는 개념을 '재매개'라고 정의하며 뉴미디어의 계보학을 설명하였다(제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 2006: 15).

11) 『구약성경』 「전도서」 1장 9절을 보면 “이미 있던 것이 후에 다시 있겠고 이미 한 일을 후에 다시 할지라. 해 아래에는 새 것이 없나니”라고 되어 있다.

스토리텔링의 힘이다.

2. 역사 스토리텔링의 의미

역사 스토리텔링은 과거의 역사적 사실을 활용하여 이야기를 가공함으로써 의미와 재미, 정보, 감동을 더한 새로운 이야기를 만들어 내어 세상과 소통하는 하나의 방식이다. 역사적 사실에 살과 뼈를 붙여 의미와 재미를 더한 이야기로 재구성하는 작업은 스토리텔링이라고 할 수 있다(주간한국, 2011). 역사 스토리텔링은 드라마, 영화, 테마파크 등에서 과거의 자산을 재가공하여 새롭게 의미를 부여하는 작업에 개입한다. 과거는 더 이상 존재하지 않는 사라진 현실이다. 과거의 이야기는 역사 스토리텔링에 의해 영화나 드라마 등으로 재가공 되고 있다.

역사 스토리텔링의 예는 역사소설에서 쉽게 찾아 볼 수 있다. 역사소설은 실제의 역사적인 시대를 배경으로 삼아 특정의 실존 인물이나 역사적 사건을 재현 또는 재창조하는 소설을 말한다. 역사로부터 빌려온 사실과 소설적 진실성을 지니는 허구를 접합하여 역사적 인간의 경험을 보편적 인간의 경험으로 전환하는 문학 양식이 역사소설이다. 이러한 전환에 필요한 작가의 상상력이나 의도를 조절하는 주제는 역사적 사실을 변형, 수정, 가감하는 기준이 된다. 따라서 고정된 소재로서의 역사적 사실이 다양한 모습으로 재현되는 이면에는 늘 작가의 역사관이나 세계관이 매개변수로 존재한다(국어국문학편찬위원회, 1995: 1973).

역사 스토리텔링에 의해 재가공 된 영화나 드라마가 대중들의 인기를 얻고 있다. 이순신, 미실, 세종대왕 등 과거의 시간 속으로 사라진 인물들의 영혼은 영화나 드라마에서 대중들과 이야기한다. 과거 인물들의 이야기가 넘쳐나는 이유는 이 시대에 그들의 이야기를 알고 싶어 하는 사람들이 많기 때문이다(김기봉, 2009: 153). 지역의 독특한 과거의 문화자산을 토대로 각 지역에서 활발히 스토리텔링 사업이 진행되고 있다.

역사 스토리텔링과 유사한 용어로 ‘팩션(faction)¹²⁾이 사용된다. 팩션은 ‘사실

12) 국립국어원은 2006년 2월 ‘모두가 함께하는 우리말 다듬기(www.malteo.net)를 통해 ‘팩트(fact·사실)’와

(fact)’과 ‘허구(fiction)’가 결합한 합성어이다. 하지만 팩션은 널리 사용되고 있지만 불명확한 용어다.¹³⁾ 팩션은 기존의 문학 또는 영화에서 쓰이는 개념이라면 역사 스토리텔링은 스토리텔링의 확장적인 측면에서 역사와 스토리텔링의 결합을 통해 과거의 사실이 주는 교훈에다가 재미를 결합한다는 의미를 내포하고 있다.

김기봉(2006)은 「‘팩션(faction)’으로서의 역사」에서 대중은 무엇이 역사적 사실인지를 논증하는 ‘딱딱한’ 역사보다는 역사적 상상력을 자극하는 ‘부드러운’ 역사를 원한다고 하고 있다. ‘부드러운’ 역사를 통해 대중은 사실과 허구의 이분법을 넘어서 역사에 대한 상상의 나래를 펴고자 하는 욕망을 가졌다고 설명하고 있다. 특히 모든 역사는 있었던 그대로의 과거가 아니라 누군가에 의해 쓰여진 텍스트라는 점에서 연극처럼 연출된 것이며 역사가가 ‘미장센(mise-en-scene)’한 과거만이 역사가 된다면, 역사란 사실 그 자체가 아니라 정확하게는 사실과 허구를 조합한 팩션이라고 말해야 한다고 주장하고 있다. 팩션은 실제로 일어나지 않았다는 이유로 인식의 영역에서 제외되었던 ‘가상실제(virtual reality)’들에 대해 상상력이 개입할 여지를 열어주는 기능을 한다는 것이다. 이를 통해 댄 브라운의 『다빈치 코드』를 분석하여 과학으로서 역사는 아닐지언정 삶으로서 역사인 것만은 틀림없다는 결론을 이끌어 낸다(김기봉, 2006).

윤선모(2007)는 「열하일기를 통한 드라마 시나리오 개발 방안 연구」에서 그동안의 사극 드라마가 허구적 방식을 보여줌으로써 역사의 사실적 왜곡을 범하는 오류를 저지르고 있다며 역사적 왜곡을 낳는 드라마가 아니라 역사적 교육과 재미를 아울러 가질 수 있는 올바른 방향을 보여주고자, 팩션을 중심으로 한 사극 드라마 시나리오를 제시하고 있다. 더 나아가 팩션의 개념이 단순한 팩트와 픽션

‘픽션(fiction·허구)’을 결합한 ‘팩션(faction)’을 대신할 우리말 순화어에 대해 네티즌을 대상으로 투표를 거친 의견을 수렴한 결과 ‘각색실화’가 팩션의 다듬은 말로 선정되었다(동아일보, 2006). 본 논문에서는 ‘각색실화’가 순화어로 선정되었지만 팩션이 널리 사용되는 용어라는 점을 감안해 팩션을 그대로 사용하였다.

13) 강유정은 블로그 <책 읽는 강박사의 영화 일기>(http://blog.naver.com/iamcritic) 「완강한 질서를 내파하는 역사영화의 힘」이란 글에서 “역사 영화를 언급할 때 함께 고려할 수밖에 없는 대상은 바로 팩션(faction)이다. 픽션(fiction)과 팩트(fact)의 합성어인 팩션은 사실상 그 발생지조차 불명확한 국적불명의 유행어라고 할 수 있다. 어원의 불명확성과 관계없이 이제 팩션은 문학과 영화의 하위 장르를 지칭하는 용어로 고착된 혐의가 농후하다. 혐의라는 다소 의도적인 용어를 선택한 것은 팩션이라는 말 자체가 이미 정치적 파급력을 가진 패러다임이기 때문이다. 패러다임의 전위로서 팩션은 역사와 상상의 결합이 마치 초유의 사태인 듯한 착각을 심어 준다.”고 하였다. 윤선모에 따르면 팩션이 하나의 문화코드로 인식되게 된 계기는 2003년 미국에서 출간된 댄 브라운의 소설 『다빈치 코드』가 크게 성공하면서부터다(윤선모, 2007: 8).

의 신조어라는 의미를 넘어 역사의 내용에 있어서만큼은 픽션을 기반 한 팩트가 아니라 팩트와 훼손이 없는 팩트에 기반 한 픽션을 가지고 설명이 되어야 하며 문화의 원형을 살리면서 ‘역사적 상상력’을 동원한 새로운 사극 드라마가 필요한 이유가 여기에 있다고 하고 있다(윤선모, 2007).

팩션과 관련된 논문을 보면 대중은 역사적 상상력을 자극하는 부드러운 역사를 원하지만 그렇다고 해서 역사적 왜곡을 낳는 드라마를 원하는 것이 아니라 역사 교육과 재미를 아우르는, 문화의 원형을 살리면서 역사적 상상력을 동원한 새로운 사극 드라마의 필요성을 강조하고 있다. 본 논문에서 연구자는 제주의 문화자산인 유배를 토대로 개발되고 있는 제주유배문화 사업이 제주유배 콘텐츠를 활용하여 교육과 재미와 함께 문화의 원형을 유지한 채 역사적 상상력을 확보하기 위한 역사 스토리텔링의 활용 사례를 검토하겠다.

팩션의 사실과 허구의 결합은 사실서사¹⁴⁾와 허구서사가 결합되어 만들어진 역사서사물과 유사점을 가지고 있다. 윤유석(2010)에 따르면 역사서사물은 역사 문화자원을 서사적으로 구성한 문화콘텐츠를 의미한다. 역사소설, 역사드라마, 역사극, 역사영화 등 역사서사물에서 서사성의 확보는 역사를 소통하는데 중요한 요소이다. 우리들의 선조가 살았던 역사를 문화자원으로 삼아 문화콘텐츠로 창작하는 것은 이제 후손의 몫이 되었다. 사실서사와 허구서사가 결합되는 다양한 형태와 방식에 의해 역사는 새로운 존재로 현재를 사는 인류에게 다가선다(윤유석, 2010: 154).

역사 스토리텔링과 관련하여 현재의 필요에 의해 과거의 이미지를 만들어내는 ‘만들어진 전통(the invention of tradition)’도 주목할 만하다. 에릭 홉스봄(Eric Hobsbawm)은 “만들어진 전통’은 명시적이든 암묵적이든 통상 공인된 규칙에 의해 지배될 뿐만 아니라 특정한 의례나 상징적 성격을 갖는 일련의 관행들을 뜻하는 것으로 간주되는데, 그것들은 특정한 가치와 행위 기준을 반복적으로 주입함으로써 자동적으로 과거와의 연속성을 내포한다.”(에릭 홉스봄 외, 2004: 20)

14) 본 논문에서 서사는 H. 포터 애벗의 이론을 참고하였다. 서사란 사건의 재현 혹은 사건의 연속을 의미한다(H. 포터 애벗, 2010 :35)는 광의의 정의를 따랐다. 애벗은 서사를 시간에 따른 사건의 재현을 포함하는 활동에서 볼 수 있는 인간적인 현상으로서의 입장에서 다룬다(H. 포터 애벗, 2010 :6). 한일섭에 따르면 이야기를 제시하는 것은 모두가 서사라고 하였다. 서사는 매체를 이용하여 이야기를 제시한다(한일섭, 2009: 11). 서사는 영어로는 ‘narrative’로 표기되며 한국의 일부 논문에서는 영어를 그대로 사용해 서사를 ‘내러티브’라고 쓰는 경우도 있다.

고 하였다.¹⁵⁾ 역사 스토리텔링이 역사적 사실에 뼈와 살을 붙이듯이 만들어진 전통은 새로운 목적을 위한 전통들을 구성하는 데에도 낡은 재료들이 이용된다는 입장이다. 어느 사회든지 그 사회의 과거에는 막대한 양의 재료들이 집적되어 있고, 상징적 실천과 의사소통의 정교한 언어가 언제든지 이용 가능하며 새로운 전통은 종종 낡은 것 위에 쉽게 접목된다는 주장이다.

과거는 시간상으로 이미 지나가버렸기 때문에 직접 대면할 수 없다. 과거는 단편적인 흔적만을 가지고 있다. 과거의 재현은 현재의 기반 위에서 이뤄진다. 이한구(2007)가 제시하는, 이미 지나가 버린 과거가 현재의 살아 있는 정신에 의해 현재화되는 과정은 역사 스토리텔링의 과정과 흡사하다. 과거의 현재화를 수행하는 과정은 1) 어떤 X가 과거에 발생하였다고 하자 2) 이 X에 관하여 알려진 자료는 D이다 3) 우리는 자료 D에 대한 현재적 해석 I를 내린다 4) 우리는 해석 I에 기초해서 사건 X를 재창조한다고 볼 수 있다. 여기서 자료 D에 대한 현재적 해석 I를 내리는 3)이 결정적인 중요성을 갖는다(이한구, 2007: 45-46).

역사 스토리텔링도 현재적 해석이 달라지면 결과물이 달라진다. E. H. 카(Edward Hallett Carr)는 ‘역사란 무엇인가?’란 질문에 대한 첫 대답으로 “역사란 역사가와 사실 사이의 부단한 상호작용의 과정이며, 현재와 과거 사이의 끊임없는 대화이다.”(E. H. 카, 2011: 45)라고 하였다. 카의 입장은 역사가 현재와 과거 사이의 대화라고 하고 있지만 현재적 해석에 더 큰 비중을 두고 있다. 이를 더 확장시키면 우리는 과거를 본다고 하지만 사실은 현재적인 시선으로 지금의 자기 자신을 볼 뿐이다(이한구, 2007: 47-48).

롤랑 바르트(Roland Barthes)는 역사를 다른 종류의 문학이라고 규정한다(이한구, 2007: 100). 문학이 넓은 의미로 스토리텔링에 포함된다고 할 때 바르트는 역사를 스토리텔링의 영역에 포함시켰던 것이다. 롤랑 바르트는 “세계에 관한 이야기는 수없이 많다. 그것을 표현하는 장르들도 다양하다. 이야기는 말로 할 수도 있고, 글로 쓸 수도 있다. 고정된 영상에 의해서도, 혹은 움직이는 영상에 의해서도 가능하고, 몸짓이나 이런 것들을 복합해서도, 가능하다. 이야기는 신화, 전설,

15) 에릭 홉스봄은 『만들어진 전통』의 서장에서 “통상 낡은 것처럼 보이고 실제로 낡은 것이라고 주장하는 이른바 ‘전통들(traditions)’은 실상 그 기원을 따져 보면 극히 최근의 것일 따름이며, 종종 발명된 것이다.”라고 하였다(에릭 홉스봄 외, 2004: 19).

우화, 소설, 역사, 비극, 희극, 드라마, 그림, 영화, 대화 등으로 존재한다. 더욱이 이야기는 모든 세대, 모든 장소, 모든 사회에 있다. 그것은 인류의 역사와 함께 시작한다. 이야기는 국제적이고, 초역사적이고, 초문화적이다.”(이한구, 2007: 100-101 재인용)라고 하였다. 롤랑 바르트의 이론을 차용하면 역사는 문학의 한 종류이고 더 나아가 스토리텔링의 한 종류이다. 이야기는 신화나 전설, 역사 등을 통해 존재하여 왔고 이야기는 인류와 함께 모든 시공간에 존재하고 있다.

Ⅲ. 역사 스토리텔링의 구조와 활용

1. 역사 스토리텔링의 방법

1) 재현(representation)의 방법

‘다시 제시한다(re-presence)’라는 의미의 재현(representation)이라는 용어는 역사 스토리텔링의 중요한 방법이다. 삶, 현실, 풍경, 사물 등 가시적이며 현실적으로 존재한다고 믿어지는 어떤 것을 재현한다는 생각은 문학 이론의 핵심이다. 플라톤이나 아리스토텔레스는 재현이라는 기능 속에 문학의 본질이 있다고 믿었다. 문학의 재현적 기능에 대한 쇄신된 인식은 근대 리얼리즘 소설의 형성과 밀접한 관련을 맺고 있다. 리얼리즘은 문학사에 일찍이 등장한 그 어떤 경향이나 사조보다도 재현의 역할을 중시한다. 리얼리즘 작가들에게 있어서 재현은 글쓰기에 따라오는 부수적인 효과가 아니라 글쓰기를 통해서 달성하지 않으면 안 되는 최우선의 목표이다. 19세기의 리얼리즘 소설이 추구한 재현은 있는 그대로의 현실 재현이었다. 거울의 이미지, 그리고 그로부터 파생된 반영(reflection)의 개념은 현실을 왜곡 없이, 진실하게 그려낸다는 19세기 작가들의 생각을 단적으로 집약하고 있다(한용환, 2004: 384-385).

영상문화 분야에서 재현은 언어나 이미지를 사용해 주변 세계에 의미를 부여하는 것을 뜻한다(마리타 스테르큰, 리사 카트라이트, 2006: 3). 언어 또는 이미지로 세계에 의미를 부여하는 재현의 기능이 가장 잘 드러난 역사 스토리텔링의 예는 정통 사극이다. 정통 사극은 역사적 자료를 바탕으로 왜곡 없이 역사적 사실을 재현하려는 의지를 표방하려는 장르이기 때문이다.

회화, 사진, 영화, 텔레비전 등 여러 가지 미디어가 재현 체계에 동원되지만 역사적인 맥락에서 살펴볼 때 재현 양식을 통해 주변 세계를 마치 거울에 비추듯이 그대로 반영할 것인지 아니면 이를 재구성해 새로운 의미를 부여할 것인지에 대한 논란은 회화시대부터 텔레비전시대를 넘어 현재에까지 이어지고 있다(마리

타 스테르쿰, 리사 카트라이트, 2006: 3). 역사 스토리텔링에서도 이 같은 논란은 여전히 이어지고 있다. 19세기 리얼리즘 작가들처럼 과거를 있는 그대로 반영할 것인가? 과거를 소재를 재구성하여 현재적 시점에서 새로운 의미를 부여할 것인가?

2) 재창조(reinvention)의 방법

이미 있는 것을 고치거나 새로운 방식을 써서 다시 만들어 내는 재창조 또한 역사 스토리텔링의 또 다른 중요한 방법이다. 재창조의 예는 퓨전(fusion)¹⁶⁾ 사극에서 가장 잘 드러난다. 퓨전 사극은 기본적으로 역사적 사실을 바탕으로 하거나 거기에 재미라는 항목을 더하거나 아니면 구설로 전해 내려오는 허구 속의 인물이 등장하기도 하고 아니면 SF(science fiction)적인 요소가 가미되거나 현대적인 물품이 등장하는 등 재창조적인 면이 매우 강하다.

기발한 상상력과 화려한 감각 그리고 탄탄한 스토리텔링으로 무장한 새로운 사극이 안방극장을 점령하고 있다. 조선시대를 배경으로 여형사의 활약을 다룬 TV 미니시리즈 <다모>¹⁷⁾는 액션 SF 영화에 버금가는 화면으로 ‘다모 폐인’이라는 사회적 증후군까지 만들었다. 구수한 사투리가 우리나라는 영화 <황산벌>과 조선시대 연애펡속도를 현대적으로 영상화한 <스캔들 -조선남녀상열지사>는 관객을 영화관으로 초대하며 ‘음란영화’ 흥행사를 써내려갔다.¹⁸⁾ 정통 사극이 국가 간의 전쟁, 궁중에서의 권력 암투, 왕족 및 상류층의 이해와 갈등 등을 다룬 반면 <다모> 류의 ‘대중 사극’이라 표현되는 퓨전 사극은 민중의 역사, 풍속의 역사 등 보통 사람들의 삶과 가까운 소재를 사용한다(김영순 외, 2007: 385). 이를 통해 정통 사극에 비해 다양한 소재를 활용할 수 있게 되었다.

김영순(2007)에 따르면 정통 사극이 과거의 역사적 소재와 주제에 의해서 장르의 성격이 규정되는 반면 퓨전 사극은 현재적인 문화 소재가 과거의 역사를 재현해 낸다. 퓨전 사극은 역사를 그대로 재현하기보다는, 현재적 상상력에 입각해

16) 김영순(2007)에 따르면 ‘퓨전(fusion)’이란 원래 ‘융합’, ‘융해’라는 뜻을 가진 영어 단어로, 문화 영역에서 서로 사물이나 생각 등 서로 상충되는 두 가지 또는 그 이상의 요소가 섞여 전혀 다른 무언가를 만들어 낸다는 의미를 가지고 있다(김영순 외, 2007, 386).

17) 권숙영(2011)은 2003년 방영된 MBC 미니시리즈 <다모>에 의해 퓨전 사극의 본격적으로 시작하여 퓨전 사극의 시대를 열었다고 해석한다(권숙영, 2011).

18) <스캔들 -조선남녀상열지사>는 2003년 10월 개봉해 전국 352만 관객을 동원하였다(머니투데이, 2010).

서 역사적 사실을 재해석하고 재구성한다. 현실을 과거 속에서 구현함으로써 역사를 상상해 내는 것이다. 역사적 공간만 과거에서 빌려와 현대적 감성으로 접근하고 있는 것이다(김영순 외, 2007: 390). 이를 확장시켜 권숙영(2011)은 정통 사극과 비교하여 역사적인 실재가 중요하지 않으며, 기발한 상상력과 화려한 감각, 탄탄한 극작법을 사용하는 특징을 가지며, 정치성이 강한 내용에서 벗어나 역사와 성장물, 로맨스물, 의학물, 수사물 등의 다양한 장르물을 적절하게 혼용한 것을 퓨전 사극이라 하였다(권숙영, 2011: 19).

퓨전 사극의 가장 큰 성공은, 이영애와 지진희가 주연으로 등장하는 <대장금>에서 찾을 수 있다. 조선시대 궁궐 안의 식생활 문화를 소재로 안방극장을 찾은 <대장금>은 궁중 음식을 만드는 과정을 텔레비전의 화면을 통해 시각과 청각적으로 소개하고 이 과정에서 시청자들의 후각, 촉각 등 오감을 자극하였다. 드라마의 성공은 조선시대의 궁중 음식이나 한정식의 유행을 끌어냈으며 중국을 비롯한 동남아에서 한류 열풍을 이끌어 내었다(김기란, 최기호, 2009: 126).

퓨전 사극을 연구한 논문 중 김미진(2008)의 「고전문학을 활용한 텔레비전 드라마의 스토리텔링 사례 연구」를 보면 시대를 초월해 현대에도 꾸준히 읽히고 있는 고전문학은 텔레비전 드라마뿐만 아니라 영화, 애니메이션, 게임, 캐릭터 산업 등 문화콘텐츠 산업 전반에 원천자료로 사용되고 있으며 확실한 서사구조를 가지고 현대의 미디어에 맞게 스토리텔링하면서 다양한 문화콘텐츠가 생산된다고 하고 있다. 할머니의 옛날이야기와 같은 것을 형태만 바꾸어 매일 우리에게 새롭게 들려주고 있는 TV 드라마는 이야기꾼으로서의 기능이 가장 왕성하다고 분석한다. <대장금>의 이야기가 처음 시작된 『중종실록』의 이야기가 방송이라는 매체를 통해 시청자들에게 이야기되는 과정을 ‘스토리텔링’이라고 할 수 있으며 드라마 <대장금>이 뮤지컬이나 애니메이션, 각종 서적, 모바일 음원, 게임 등의 콘텐츠로 만들어지는 과정도 ‘스토리텔링’이고, 이 일련의 과정들도 모두 ‘스토리텔링’이라는 과정을 통하여 매체를 바꾸고 그 매체의 속성에 맞는 문화콘텐츠로 재탄생된다고 하고 있다. 문화콘텐츠를 생성하는 기반에는 스토리(이야기)가 있다. 콘텐츠 생산자들은 대중을 만족시킬 수 있는 더 재미있는 이야기, 더 탄탄한 서사구조를 원한다. 원 소스 멀티 유즈(OSMU)를 활용하여 소설이나 영화 등 관객에게 예술작품으로 향유되는 장르의 스토리텔링을 창작할 때, 기존 정

보 또는 기본 스토리에 최대한 상상력을 개입시켜 낯선 스토리텔링을 창조해야 한다고 제안한다(김미진, 2008).

2. 역사 스토리텔링의 범위와 사례

1) 역사 스토리텔링의 범위

2010년 가을 충남 공주와 부여 일대에서 열린 세계대백제전은 백제의 문화를 뮤지컬과 퍼레이드 등으로 스토리텔링화한 프로그램으로 약 370만 명의 관객을 유치하였다. 그야말로 지역에서 열리는 역사문화축제의 성공 가능성을 보여주었다. 세계대백제전이 끝난 후에도 파장은 이어지고 있다. 충청남도과 공주시가 문화 전문 출판사 대원씨아이와 함께 세계대백제전을 겨냥하여 기획되었던 <무령>은 국내에서 성공한 것에 힘 입어 2011년 태국에서도 출간되었다. 동성왕과 무령왕의 일대기를 판타지 장르로 풀어낸 <무령>은 2011년 3월 볼로냐국제아동도서전에 출품한 이후 태국 수출의 기회를 잡은 것이다(주간한국, 2011)¹⁹⁾.

경상북도는 신라, 가야, 유교 등 지역의 3대 문화적 자원을 스토리텔링화하는 ‘3대 문화권사업’을 진행하고 있다.²⁰⁾ 3대 문화권 사업의 내용은 관람객이 역사와 전통을 체험할 수 있는 공간을 만드는 것이다.

유동환은 “지역 문화와 역사의 스토리텔링 사업은 실험적 프로젝트이기 때문에 공공이 나설 수밖에 없다.”(주간한국, 2011)고 하였다. 각 지역에서 활발히 진행되고 있는 지역의 역사와 문화의 스토리텔링 사업은 이익을 창출하기 보다는 공공의 이익을 더하는 실험적인 프로젝트라는 의미이다. 지금 현재의 상황에서 당장의 결과를 중요하게 여기는 것보다는 역사와 문화에 의미를 두고 긴 호흡으로 추진해야 하는 사업이기 때문에 오랜 시간 동안 탄실한 결실을 거두기 위해 발에 비료를 뿌리는 작업이 필요하다는 뜻을 내포하고 있다.

19) 본 논문에서의 ‘역사 스토리텔링의 범위’의 이후 전개는 『주간한국』의 ‘역사와 지역에 스토리를 입혀라’의 논리 전개를 일부 수용하였다.

20) 3대문화권 사업은 경상북도 영양의 음식디미방, 상주의 낙동강이야기나라, 경산의 신화랑풍류체험벨트 등 50개 사업에 2010년부터 10년간 3조 5,473억 원이 투입되어 추진된다(뉴시스, 2012).

한옥마을과 낙안읍성, 익산미륵사지 등 호남지역의 문화, 역사적 자원들은 스마트 기술과 융합하여 언제 어디서나 손 안에서 경험할 수 있는 문화콘텐츠가 된다. 전주대학교와 호남지역 공공기관과 기업들이 참여하는 스마트공간 문화기술공동연구센터는 스마트 기술의 시뮬레이션, 소셜 네트워크, 개인 맞춤 기능과 문화 자원을 접목시키는 연구개발 사업을 진행하고 있다. 이 사업이 현실화되면 색다른 호남 관광이 가능해진다. 관광객들은 스마트폰에서 검색한 다양한 추천 코스 가운데 입맛에 맞는 코스를 고를 수 있고 스스로 코스를 발굴하여 다른 관람객들과 공유할 수도 있다. 능동적인 관람객들은 자신의 체험을 페이스북(facebook)이나 트위터(twitter)를 통해 새로운 이야기를 덧입힐 수도 있다. 직접 여행을 하지 않고도 게임으로 관광을 즐기는 방법도 개발 중에 있다(주간한국, 2011).

지역 사회가 튼튼하게 뿌리를 내리지 못하면, 지역의 확장 개념인 나라가 위태롭기 마련이다. 지역 사회를 발전시키는 방법은 여러 가지가 있겠으나 그 지역만이 가진 문화자원을 바탕으로 하여 지역 고유의 문화상품을 개발하는 방안은 스토리텔링의 과급과 함께 지역 사회 발전을 위하여 각 지방자치단체들이 적극적으로 활용하는 방법이다(한영우, 1997: 126).

역사 스토리텔링의 범위는 광활하다고 할 수 있다. 역사소설, 역사드라마, 역사극, 역사 영화와 같은 역사서사물이 역사 스토리텔링의 범주 안에 포함되며 또 역사를 소재로 한 테마파크, 박물관, 체험 프로그램, 축제, 공연, 게임, 길, 광고나 상품, 브랜드, 디자인, 기업경영, 마케팅, 교육, 정치, 건축 등 역사 이야기를 통해 과거와 현재가 소통하는 것이라면 모두 역사 스토리텔링의 범위가 된다. 역사를 통해 과거의 ‘너’와 현재의 ‘나’가 소통한다.²¹⁾ 과거의 ‘너’를 통해 현재의 ‘나’는 자아의 변화를 가져 온다. 역사 인물의 역사 스토리텔링을 통해 인물을 대상화함으로써 이를 향유하는 ‘나’는 인물에 자기 자신을 이입한다. 자기 자신과 타인을 이해하려는 현재적 존재의 ‘나’는 역사와 소통하는 소통의 주체이면서 동시에 역사의 인물로 환유되는 소통의 대상이 된다(윤유석, 2010: 45).

21) 역사학자 한영우는 이를 확장시켜 “역사는 조상과의 대화다.”라고 하였다(한영우, 1997: 51)

2) 역사 스토리텔링의 사례

(1) 재현의 사례

역사는 스토리텔링을 만나 세상과 소통한다. 역사 스토리텔링은 역사의 소통을 가능하게 하는 도구이다. 역사는 기억과 망각이라는 채움과 비움이 조합으로 만들어진 과거에 대한 서사이다(김기봉, 2011: 140). 캄캄한 과거의 방 특정한 곳을 조명하는 것이 기억이다. 이는 과거를 재현하는 데서 가능하다. 김기봉에 따르면 보이게 된 과거가 기억이라면, 보이지 않게 된 과거는 망각이라고 하였다. 역사란 역사가의 상상력에 의해 기억된 과거라는 것이다.

조선시대 유배와 관련된 역사적 인물과 공간은 스토리텔링을 통해 재현된다. 과거와 미래, 현재가 소통하는 사례는 흑산도유배문화공원, 정약용의 남도 유배길, 남해유배문학관 등에서 찾아 볼 수 있다. 다산 정약용이 유배되었던 전라남도 강진의 정약용의 남도 유배길, 정약용의 형 정약전이 유배되었던 흑산도의 흑산도유배문화공원, 서포 김만중의 유배지 경상남도 남해의 남해유배문학관 등은 과거의 사실을 현재로 이끌어내어 당대의 사람들과 소통하는 작업을 하고 있다. 이들 지역의 역사 스토리텔링에 주목하는 것은 조선시대 형벌이었던 유배가 이들 지역뿐만이 아니라 제주에도 영향을 미쳤다는 점에서이다.

유배인들은 죄인이면서도 학문과 지식을 갖춘 정치인 혹은 학자였다. 유배인들은 유배지에서 지역 주민들과의 만남을 통해 지역 주민들에게 학문과 사상, 의례와 절차, 생활개선 등에 이르는 다양한 활동을 전개한 것으로 구전되어, 지역에 적지 않은 영향을 미쳤다(김경옥, 2010: 147-148).

스토리텔링은 지역 문화 소비자에게 문화유산이나 역사적 인물의 정보에 대한 습득을 강요하지 않으면서도 흥미를 줄 수 있어 최근에 부각되고 있다(백승국, 오장근, 전형연, 2008: 244).

손암(巽庵) 정약전(丁若銓)과 다산(茶山) 정약용(丁若鏞)은 형제다. 정약전은 신유박해로 신지도에 유배되었다가 황사영백서사건으로 한양으로 압송되어 국문 후 흑산도로 유배된 역사의 인물이다. 동생 정약용과 함께 한양을 출발해 나주목 읍정주점까지 동행 한 후 각자의 유배지로 향하였다. 정약전은 44세 때인 1801년부터 1807년 봄까지 6년 동안 소흑산도라 불렸던 우이도에 머물렀다. 이후 흑산

도 사리마일로 옮겨 사촌서당(복성재)에서 섬 아이들 5~6명에게 학문을 가르쳤다. 그리고 조선시대 어류백과사전인 『자산어보』를 남겼다. 홍어를 팔던 우이도의 문순득이란 사람이 오키나와-필리핀-일본 등을 표류하였다는 경험담을 듣고, 이를 바탕으로 『표해록』을 저술하기도 하였다.

정약전이 동네 아이들에게 학문을 가르쳤던 터는 서당터로 남아 있다가 사촌서당으로 복원되었으며 신안군은 이 일대를 흑산도유배문화공원으로 조성하고 있다. 정약전은 『자산어보』를 통해 현지 주민 장덕순(창대)과 함께 흑산도 주변의 어류, 해조류 등 227종의 수산자원을 연구해 설명을 함께 담았다. 흑산도 여객선터미널 인근에 자산문화관에는 『자산어보』에 소개된 흑산도 수산물이 전시되어 있다. 자산문화관은 『자산어보』 속에 담긴 어류 콘텐츠를 재현하는 방식을 선택하였다. 정약전의 흑산도 유배는 소설가 한승원과 김훈에 의해 소설화 되어 각각 『흑산도 하늘 길』과 『흑산』이란 문학작품으로 확장되었다.

정약용은 정조의 충애를 받던 남인 실학자였다. 수원 화성 축조 때 거중기를 고안하여 공사 기간을 단축시킨 인물이다. 정약용은 정조가 죽고 정권이 바뀌자 기나긴 유배생활을 하게 된다. 1801년 장기현(현 포항시 장기면)에 유배된다. 불혹의 나이인 40세에 조카사위 황사영의 백서사건으로 1801년 전라도 강진에 유배된다. 정약용은 유배지 강진에서 학문에 몰두한다. 주막에 유배지를 정하고 ‘사의재(四宜齋)’라 이름 지어 4년간 생활한다.²²⁾ 이어 고성사 보은산방으로 옮겼다가 다산에 자리 잡은 다산초당에 정착한다. 정약용이 강진 유배기간 첫해부터 4년간 머물던 유배지 처소 사의재는 재현의 방식을 채택, 조선의 주막집을 현재의 강진에 복원해 놓았다.

정약용은 1808년부터 1819년까지 10여 년 동안 다산초당에 머물며 제자를 기르고 저술활동에 전념해 『목민심서』, 『경세유표』, 『흙흙신서』 등의 역작을 내놓는다. 의학, 법률, 행정 등과 관련된 600여권의 방대한 저술을 남기고 있다. 또 다산초당 인근 석벽에 새긴 정석(丁石)이란 글씨는 강진 유배의 흔적을 전하고 있다. 다산 정약용의 강진 유배생활에 착안해 다산초당을 경유하는 정약용의 남도 유배길이 개발되어 문화와 생태관광의 결합을 시도하고 있다. 지난 2010년 3

22) 정약용은 「사의재기(四宜齋記)」에서 자신을 추스르는 네 가지 원칙을 정하였다. 네 가지 원칙은 ‘생각은 맑게, 외모는 단정하게, 말은 과묵하게, 행동은 중후하게’이었다(정약용, 1996: 131).

월, 산남대로를 따라가는 정약용의 남도 유배길이 조성되었다. 남도 유배길은 정약용이라는 매력적인 과거의 유산을 활용해 과거를 현재적 감각에 맞게 재현하여 유배의 아픔을 겪지만 부단한 자기 채찍질을 통해 이 아픔을 극복해 내는 유배의 서사구조를 내포하고 있다.

조선시대 유형의 섬이었던 남해의 유배 자원이 활용되어 문화 관광 콘텐츠로 활용되었다. 서포 김만중의 남해 유배 콘텐츠를 중심으로 남해군은 지난 2010년 11월 남해군 남해읍에 남해유배문학관을 개관하였다. 유배와 유배문학이라는 자원을 엮은 남해유배문학관은 남해에 유배되었던 서포 김만중 등의 콘텐츠를 활용하여 다양한 볼거리와 체험코너를 보여주고 있다. 남해유배문학관은 유배와 유배문학에 관한 종합적인 정보습득을 위한 전문공간을 표방하고 있다. 하지만 소달구지가 끄는 죄인 호송 장면을 재현하는 오류를 범하고 있다. 소달구지를 타고 유배 가는 장면은 드라마에서 연출된 장면으로, 유배를 연구하는 학자들은 유배와 소달구지와의 관련성은 멀다는 의견들을 제시하고 있다. 남해유배문학관은 역사적 왜곡을 저지른 드라마의 유배 가는 장면을 전시물로 전시, 유배에 대한 정보를 제공하기 보다는 허구적 선입견을 제공하지 않는지 검토할 필요가 있다.²³⁾

(2) 재창조의 사례

역사 스토리텔링의 방법 중 활발하게 응용되는 분야는 재창조이다. 이미 존재 하였던 이야기를 활용해 이야기를 고치거나 새로운 이야기를 만들어내는 재창조의 예는 퓨전 사극이다. <다모>, <추노>, <대장금>, <성균관 스캔들>, <해를 품은 달> 등이 역사적 배경은 과거의 사실을 바탕으로 하였으나 드라마의 이야기를 현재적으로 재가공해 안방의 시청자들을 텔레비전 앞으로 끌어 모았다.

<대장금>²⁴⁾은 글로벌 시대인 21세기 지구촌의 최대 화두인 음식을 소재로 한 드라마다(백승국, 2004b: 183). 백승국은 음식기호학²⁵⁾의 입장에서 <대장금>을

23) 김경숙에 따르면 제법 굵은 통나무 창살이 박힌 수레에 실려 누런 소가 ‘음매애’ 하며 발을 떼고 수레가 서서히 구르면 가족들이 길바닥에 쓰러져 통곡하는 장면은 영화나 TV사극의 양반관료가 유배길을 떠나는 모습이지만 이는 허구적 선입견을 제공하지 않는지 검토할 필요가 있다는 입장이다(김경숙, 2004: 263-264). 김경숙은 유배인을 배소까지 압송하는 압송관은 유배인과 동행하지 않은 경우가 많았다고 하고 있으며 원로대신의 유배 때는 지역마다 수령이 마중 나와 후하게 대접하고 고을 사람들이 유배 행차를 관광하기 위해 몰려나와 성시를 이루기까지 했다는 사례까지 들어보였다(김경숙, 2004: 271). 영화나 사극에 등장하는 유배인의 행렬은 실제 역사적 모습과는 거리가 있다고 하였다(김경숙, 2004: 281).

24) <대장금>, 김영현 극본, 이병훈 연출, MBC, 총 54회, 2003.09.15~2004.03.30(MBC 홈페이지, 2012)

분석하였다. <대장금>은 중종시대를 배경으로 주인공 서장금이 경쟁자 최금영과 평행선을 그으며 ‘수라간 최고의 요리사’가 되기 위해 한상궁의 조력을 받아 음식 경합을 벌이는 드라마 전반부의 이야기 구조와 서장금이 제주도로 유배를 떠나 조선시대 유일의 여성 어의가 되기까지의 드라마틱한 서사행로를 취한 여성의 성장 드라마다. 백승국의 분석에 따르면 <대장금>은 서사구조 차원에서 음식 기호는 드라마의 서사구조를 엮어가는 강력한 이야기 장치이다. 주인공 장금에게 갈등을 야기하고, 위기에 빠지게 만드는 원인은 음식기호이며 갈등을 해소하고 위기에서 구해내는 문제해결의 열쇠도 음식기호이다(백승국, 2004b: 187). 시청자의 공감각적 활동은 시각을 통해 음식의 향(후각)을 느끼고, 시각을 통해 음식의 질감(촉각)을 느끼고, 시각을 통해 음식의 소리(두드림)를 지각하는 활동이다(백승국, 2004b: 188).

<대장금>은 수라간 궁녀와 궁중 음식이라는 기존 드라마에서는 찾아볼 수 없었던 참신한 소재를 활용한 결과 최고 시청률 57.8%를 기록하였으며 중국과 대만 등지에서 한류열풍을 일으켰다(김미진, 2008: 14). 『중종실록』에 기록된 ‘의녀(醫女) 장금(長今)’²⁶⁾은 TV 매체에 적합한 스토리텔링 과정을 거쳐 재창조 되어 조선시대 한 여성의 사랑, 경쟁, 대립, 성공과 같은 흥미로운 이야깃거리를 가지고 높은 시청률과 대중성을 확보하였다.

조선왕조 숙종시대를 배경으로 하였던 <다모>²⁷⁾와 인조시대를 배경으로 하였던 텔레비전 미니시리즈 <추노>²⁸⁾는 과거를 배경으로 하는 허구의 상상물로 ‘잘 만들어진 시대극’의 대표작으로 꼽힌다(박노현, 2011: 325).

박노현(2011)은 역사 스토리텔링의 재창조 방법을 적극 활용한 <다모>와 <추노>를 분석하고 있다. 박노현에 따르면 <다모>는 조선시대 숙종 재위기를 배경으로 하는 모반의 서사이다. 총 14회로 구성되어 위조화폐인 사주전을 둘러싸고

25) 음식기호학의 연구는 1990년대부터 프랑스의 기호학자와 사회학자와의 학제간 연구에서 시작되었다(백승국, 2004b: 183).

26) 傳曰：百工技藝 皆不可闕 而勸課節目 非不詳盡矣 但各司官員 不致力勸課 故卒無成效 其中醫術 尤爲大事 而不各別勸課焉 今之粗解其術者 皆成宗朝所教養者也 今則其勸課事 何以爲之 其問于醫司以啓 且醫女料食 有全遞兒 有半遞兒 今者 全遞兒有窳闕 而不啓其應受之者 必以自下啓之爲難也 但醫女大長今 醫術稍優於其類 故方出入大內 而看病焉 此全遞兒 其授長今. (중략) 다만 의녀 대장금(大長今)의 의술이 그 무리 중에서 조금 나으므로 바야흐로 대내(大內)에 출입하며 간병(看病)하니, 이 전체아를 대장금에게 주라(『중종실록』 <http://sillok.history.go.kr>, 중종 19년 1524년 12월 15일자 기사).

27) <다모>, 정형수 극본, 이재규 연출, MBC, 총 14회, 2003.07.28~09.09(박노현, 2011: 340)

28) <추노>, 천성일 극본, 광정환 연출, KBS2, 총 24회, 2010.01.06~03.25(박노현, 2011: 340)

좌포청 다모 장채옥과 좌포청 종사관 황보윤, 의적 두령 장성백의 삼각관계를 다룬 멜로드라마에 가깝지만 가족애와 이성애로 수렴되는 개인의 존엄을 표면에 배치하여 혁명을 화두로 국가와 개인의 관계를 되묻고 있다(박노현, 2011: 316-317). <다모>는 긴박감 넘치는 추적이라는 몸의 플롯을 중심으로 미니시리즈를 이끌어 간다. 한국의 텔레비전 시대극에서 보편적으로 취해온 일대기적 시간 구성과 정형화된 틀을 거부한다. 채옥 또는 성백의 최후로 추정되는 장면 이후의 플래시백에서, 등장인물의 출생과 관련된 과거가 등장할 뿐이다.

<추노>는 조선시대 인조 재위기를 배경으로 하고 있다. 병자호란 이후 조선에서 가문의 몰락으로 추노꾼이 된 이대길과 조선 최고의 무장이었으나 정쟁에 휘말려 훈련원 노비가 된 송태하, 이대길 집안의 노비였다가 도망친 후 신분을 위장한 언연의 삼각관계가 도드라진 멜로 드라마적 포즈를 취하고 있다(박노현, 2011: 317). <추노>는 <다모>와 유사하게 추적이라는 몸의 플롯을 중심으로 삼고 있으며 한국의 텔레비전 시대극에서 보편적으로 취해온 일대기적 시간 구성에 기초한 시간 도약과 같은 정형화된 틀을 거부한다. 주요 등장인물의 일대기에는 관심이 없고 지금/여기의 프레임 공간에 주목하다가 간헐적으로 현재를 위해 필요한 과거만을 절취하여 소환함으로써 서사를 보충하고 있다(박노현, 2011). <추노>는 제주에 유배 왔던 소현세자의 아들 석견을 등장시키며 역사적 사실이라는 소재를 바탕으로 새로운 드라마적 상상력을 발휘하고 있다는 점이 주목된다.

<다모>는 한국 최초의 고화질(HD, High-Definition) 미니시리즈이고 <추노>는 텔레비전 드라마로서는 최초로 레드 원(red one) 카메라를 이용해 영화 같은 영상미를 도입하였다는 기술적인 공통점을 가지고 있고(박노현, 2011: 316), 스토리텔링을 활용하여 낡은 이야기를 새로운 이야기로 그럴듯하게 재창조한 모범적인 사례라는 점이 주목된다.

3. 역사 스토리텔링의 문제

역사 스토리텔링의 활용에 있어 제기되는 문제는 과연 스토리텔링이 과거의 세계를 있는 그대로 표상할 수 있는가, 없는가 하는 것으로 귀착된다. 역사적 사실에 스토리텔링을 가한다고 하여 과도하게 재미를 부여한다면 역사를 흥미 위주로만 재현하게 되고 결국, 재현된 이야기는 잘못된 지식을 담게 되는 오류를 범하게 된다.

이 때문에 과거의 사실을 바탕으로 역사적 사실과 현재적 시각에 맞는 역사적 상상력의 올바른 결합을 통하여 역사적 교훈과 재미를 내포한 역사 스토리텔링이 이뤄져야 한다(윤선모, 2007: 2). 역사가 왜곡된 이야기는 결국 교육적인 측면을 상쇄시켜 버린다. 드라마나 영화에서의 역사적 왜곡은 역사 스토리텔링의 활용 방안 중의 하나인 교육적인 측면에 부정적인 영향을 준다는 것은 자명한 사실이다. 역사적 왜곡을 방지하기 위해서는 역사 스토리텔링의 과정에서 해당 인물이나 역사적 사건에 대한 다양한 문헌 자료를 확보하는 검수 절차를 반드시 거쳐야 하고, 현재적 입장에서 심사숙고를 거쳐 스토리텔링의 정당성을 검토해야만 한다.

역사 스토리텔링은 허구와 사실을 융합한 픽션과 유사하지만 ‘일정한 선’을 그어야 한다. 픽션이 역사적 상상력의 허용 범위가 넓다면 역사 스토리텔링은 역사적 상상력을 수용하지만 역사적 진실에 대한 비중을 조금 더 두고 있다.

역사 스토리텔링 문제는 역사를 이야기 할 때 역사가들이 역사를 서술하는 학문적 접근과 비역사가들이 역사를 이야기하는 서사적 접근에서 야기된다. 역사가와 비역사가의 공통점은 접근 대상이 역사라는 것은 확실하다. 이들은 모두 보편적이 가치를 추구한다. 하지만 역사가와 비역사가는 접근 방법에 있어 상이하다. 상상력과 과학적 논리성, 미학적 요소의 사용에 있어서는 서로 다른 무게중심을 둔다는 것이다. 비역사가들의 서사적 접근으로 만들어지는 역사서사물은 직관적 상상력과 과학적 논리성을 함께 사용하고 미학과 개념을 동시에 추구하고 있다.

역사서사물이 비역사가에 의한 산물이라는 점 때문에 역사서사물 속의 역사 이야기는 역사와 예술 사이에서 논란을 야기시킨다. 역사와 예술 사이에서 뿐만

이 아니라 사실과 허구 사이에서 논란을 제공하게 된다. 이 논란의 과정에 의해 역사의 문화적 소통이 이루어진다는 게 윤유석(2010)의 입장이다. 윤유석은 “역사서사물에서 우선적으로, 그리고 본질적으로 문제시 되어야 하는 것은 역사서술의 예술성이나 과학성이 아니라 선택한 소재의 특수성과 개성이 어떤 보편 가치와 어느 정도의 연관성이 있는가에 대한 타당성을 규명하는 것이다.”(윤유석, 2010: 159)라고 하였다.

문학의 한 장르인 역사소설도 이 같은 문제는 이미 제기 되었다. 박광용에 따르면 역사소설을 읽을 때는, 무엇보다도 원 사료에 내재된 사실을 착각하거나 고의로 왜곡했는지를 살펴볼 필요가 있고 역사소설은 크든 작든 사료 해석에 문제가 있고, 엉뚱한 이야기를 사실처럼 만드는 경우도 적지 않았다는 입장이다(박광용, 2003: 180). 역사소설을 통해 역사를 ‘재조명’할 때 인물에 대한 평가를 달리 전개하는 경우도 있다는 것이다. 이 때문에 역사소설이 말하는 역사적 진실, 거기서 창조된 캐릭터가 정말로 우리 역사 공동체의 것을 말하는가 하는 부분을 세심하게 살펴보아야 한다는 것이다. 더 나아가 역사 공동체를 말하는 역사소설들이 인간 해석이 너무 단선적이지 않았나에 대해 고민하면서 작가가 자신의 상상력에 지나치게 의존하는, 이른바 스토리 꾸미기에만 관심이 있지, 역사 공동체에서 보존해온 역사적 캐릭터를 받아들여 실사구시적으로 재창조하는 데는 관심 없는 게 아닐까 하는 의구심을 제기하게 된다(박광용, 2003).

공임순(2000)은 역사학자(이이화)와 비역사가(황석영) 사이의 민감한 논쟁²⁹⁾을 분석하며 “모든 역사적 대상은 누가 어떤 방식으로 서사화 하느냐에 따라 의미화의 땅이 달라지기 마련이라는 사실. 그리고 역사적 진실을 결정하는 주체가 누구인가에 따라 진실의 외연이 달라진다는 자명하지만 이제까지 그것을 간과해온 것도 사실이다. 그러므로 우리의 역사소설에는 역사가 없다. 다만 사실-효과³⁰⁾에 의해 구성된 담론의 결과물과 그것을 전유해 해석하는 권력의 모든 관계망만이 있을 뿐이다.”(공임순, 2000: 164)고 하였다. 역사를 소재로 재현과 재창조의 방법

29) 논쟁의 대상이 된 소설은 황석영의 소설 『장길산』이다. 소설 『장길산』이 역사적 진실성과 연관된 논쟁으로 1970년대 『뿌리 깊은 나무』를 통해 벌어진 일련의 논쟁이다.

30) 공임순(2000)에 따르면 사실-효과라는 개념은 현실(사실)이라는 것이 외적으로 고정된 어떤 실체가 아니라 끊임없이 산출되고 재구성되는 담론의 효과물이며, 현실을 다양하게 생산될 수 있다는 것을 전제로 한 개념이라고 하였다(공임순, 2000: 26).

으로 의미와 재미를 결합하여 동시대인들과 소통하는 역사 스토리텔링은 사실성 (역사성)과 허구성 사이에서 논란을 일으키게 된다.

IV. 제주유배문화의 역사 스토리텔링 방식과 개선방안

2013년 4월까지 진행될 예정인 ‘제주유배문화의 녹색관광자원화를 위한 스토리텔링 콘텐츠 개발사업’은 역사 스토리텔링의 구조와 활용방안을 검토해볼 수 있는 제주도의 사례 가운데 하나다. 어떻게 제주유배문화를 재현 또는 재창조하였는가 하는 맥락에서 제주유배길 개발과 제주유배밥상은 재현의 방식으로, 유배영화 특별전과 유배시화·꽃차전은 역사의 재창조의 방식으로 구분하였다.

제주유배길은 조선시대 제주에 유배 왔던 260여명(김재형, 2011: 3)의 유배인 가운데 추사 김정희와 면암 최익현 그리고 옛 제주성안에 유배 왔던 10여명의 유배인들이 선정되었다. 제주유배길이 가지고 있는 독특한 이야기의 서사구조를 체험하기 위해 방문하는 여행자들이 많을 것으로 예상하고 있다.

제주유배문화 사업은 유배라는 주제로 전개되는 사업이다. 유배(流配)는 중죄를 범한 자를 멀리 추방하여 일생 동안 귀환하지 못하게 하는 형벌이다. 유배제도가 법제화 된 것은 중국 명나라의 법률을 따랐던 고려시대 이후다(양진건, 1999: 18).

조선시대의 제주는 죄인을 격리시키는 유배의 섬 역할을 하였다. 제주가 본격적으로 유배지로 이용된 것은 조선시대였다. 『조선왕조실록』에 따르면 조선조 대표적인 지식인 4000여 명 중 700여명이 유배형을 경험하였다(양진건, 1999: 24). 유배는 모반이나 반란을 꾀한 자, 정부의 정책을 비판해 상소를 올린 자, 권력 다툼에서 패한 자 등 정치범을 대상으로 했다. 유배지는 죄의 무게에 따라 정해졌다. 유배 거리는 죄인의 거주지로부터 유배지까지의 거리에 따라 2,000리, 2,500리, 3,000리 3등급으로 나눠 적용되었다. 조선시대 유배지는 전국적으로 400여 곳에 달했으며 유배지 가운데 가장 먼 곳은 제주였다.³¹⁾

제주의 유배인은 섬에 가두는 절도안치(도배, 島配)에 처해졌으며 특히 가시나 무로 울타리를 쳐 외부와의 접촉을 차단하는 위리안치(圍籬安置)라는 유배형을 사는 경우도 있었다. 중앙 정부에 죄를 짓고 제주에 유배와 ‘귀양다리’라는 놀림

31) 장선영(2001)에 따르면 『조선왕조실록』의 유배 관련 기사는 5860건을 발췌해 분석한 결과 유배지로 이용된 곳은 총 408곳이었다고 한다(장선영, 2001: 170, 178).

<표 1> 제주유배문화의 관광자원화 필요성

교육성	차별성	확장성
역사를 테마로 하는 교육적 효과	차별화 된 테마	스토리텔링 콘텐츠 확장 기능

속에 힘든 삶을 살았던 유배인의 처지를 현재적 의미로 재현해 내는 제주유배문화사업은 유배인들의 여정과 생활을 바탕으로 조성된 제주유배길과 이들이 먹었던 음식을 재현한 유배밥상이다. 제주유배문화의 관광 자원화는 역사를 주제로 하기 때문에 역사 교육의 장을 마련함으로써 교육성을 지니고 있다.

유배인들의 흥미로운 삶의 이야기를 활용하여 다양한 스토리텔링 콘텐츠로의 변용이 가능하여, 확장성을 가지고 있다(제주대학교, 2011: 4). 제주유배문화 사업은 교육성, 차별성, 확장성이란 필요성으로 유배인들의 좌절의 고통을 현재적 관점에서 재현한 제주유배길이 기획되었다. 제주유배길은 역사 스토리텔링의 옷을 입고 ‘이야기가 있는 길’로 변모되어, 지어낸 이야기보다 근거(사연)가 있는 이야기를 선호하는 사람들의 감성을 자극하고 있다. 이를 통하여 관광지의 외적인 풍광만을 둘러보고 가는 관광을 진화시켜 그 곳에 담겨있는 이야기를 통해 지역의 명소나 문화유산에 깃들어 있는 정신과 만나는 특별한 감동을 경험하게 하는 여행으로의 변화를 일으킨다(조태남, 2012: 59).

1. 재현의 방식을 통한 제주유배문화 스토리텔링

1) 제주유배길

제주유배길 개발 사업은 조선시대 제주에 유배 왔던 유배인들의 제주 생활이라는 역사적 사실을 근간으로 하여 유배길을 재현하는 사업이다. 제주유배길은 과거 제주 역사의 한 장면이다. 역사적 사실을 현재의 시각에서 유배라는 서사구

조를 담아 역사와 문화가 있는 길로 재현되었다.

제주유배길은 제주올레와 차별화 된 길을 표방하였다(제주대학교, 2011: 16). ‘제주유배문화의 녹색관광자원화를 위한 스토리텔링 콘텐츠 사업’의 1차년도 연구보고서에서, 올레가 ‘느림’과 ‘휴식³²⁾을 체험자에게 제공한다면, 제주유배길은 휴식 뒤에 찾아오는 ‘자기성찰’과 다음 단계로 나아가는 ‘계기’를 제공하는 길을 지향한다고 분명히 밝히고 있다. 천혜의 아름다운 풍광을 지닌 제주의 자연을 체험하는 것과 함께, 제주올레에서 맛볼 수 없는 역사 인물 체험과 조선시대의 제주의 생활상을 중심으로 유배인들의 이야기를 전략적으로 재구성하여 제주유배길이라는 공간에 유배인의 이야기를 접목시켜 이야기가 있고, 역사가 있고, 문화가 있는 길을 개발하여 선보였다(제주대학교, 2011: 16).

제주유배길은 조선시대 제주에 유배 왔던 대표적인 유배인들이 남긴 문헌과 그들이 암벽에 새긴 흔적, 그들의 유배생활 동안 거쳤던 공간을 연결하여 조선시대 유배길을 재현하였다. 제주유배문화 사업은 교육성, 차별성, 확장성이라는 기회 요인을 살려 유배라는 서사구조가 지니는 권력으로부터의 이탈이라는 쓰라린 경험을 한 선비가 그것을 극복하는 과정을 유배길에 담았다. 예술이나 학문에 대한 열정을 담은 집념, 절해고도의 섬에 고립되었지만 제주 현지 주민 또는 한반도에서 찾아온 지인과의 인연을 다룬 인연, 추방된 자로서 느끼는 사색을 주된 열개로 삼아 유배의 서사구조를 엮어 내었다.

조선시대 예술가이자 학자인 추사(秋史)³³⁾ 김정희(金



<그림 1> 소치 허련 작
완당선생해천일笠상

32) 제주올레라는 문화관광 상품을 만들어낸 서명숙 사단법인 제주올레 이사장은 저서 『놀멍 쉬멍 걸멍 제주올레 여행』의 프롤로그에서 “더 많은 사람들이 이 책을 읽으면서, 차량으로 획획 스쳐가면서 차창 너머로 본 풍경이, 유명 관광지과 골프장과 박물관 따위가, 제주의 전부가 아님을 알았으면 한다. 올레 길을 직접 걸으면서 제주의 속살을 들여다보았으면 한다. 그리하여 상처받은 마음을 올레에서 치유하기를, 가파른 속도에서 한순간이라도 벗어나기를, 잠시라도 일중독자에서 ‘간세다리’가 되어보기를, 고등어등 빛보다 더 푸른 바다를 보면서, 컷전을 파고드는 파도소리를 들으면서, 싱그러운 바닷바람에 흔들리면서, 감미로운 꿀꽃 향기를 취하면서”(서명숙, 2008: 8)라고 하였다.

33) 추사는 김정희의 호다. 김정희의 다른 호 중에는 완당(阮堂)이 있으며 김정희의 호는 100여 개나 된다(양진건, 2011: 14).

正喜)의 제주 유배 콘텐츠를 당대의 제주의 현실에 맞도록 재해석하여 과거를 재현하는 작업³⁴⁾을 전개하였다. 추사의 제주유배 생활과 그가 남긴 문헌을 바탕으로 추사유배길 3개 코스가 개발되었다. 추사의 유배 콘텐츠를 바탕으로 과거의 역사와 문화를 담았다. 추사유배길은 ‘추사에게 길을 묻다’라는 주제로 김정희의 파란만장한 제주 유배 생활을 고스란히 체험할 수 있도록 기획되었다.³⁵⁾



<그림 2> 추사유배길 전체 코스 지도

추사유배길 제1코스 ‘집념의 길’은 제주추사관 주차장을 출발해 추사관-송죽사 터-1차 적거지 터-두레물-동계 정은 유허비-한남의숙 터-정난주 마리아 묘-남문지못-단산-대정향교-제주추사관 주차장을 잇는 순환 코스 8.6km코스로 개발되었다. 추사유배길 제2코스 ‘인연의 길’은 제주추사관 주차장을 출발해 제주추사관

34) 추사유배길 개발은 추사 김정희를 연구하는 양진건 제주대학교 교수의 주관으로 제주대학교 스토리텔링 연구개발센터 연구원들이 공동 작업으로 조성되었다.

35) 추사유배길 열림행사는 2011년 5월 14일 제주추사관 주차장에서 개최되었다. 제주유배길 개발에서 추사를 선정한 이유는 제주에 온 유배인 가운데 가장 널리 알려진 역사적 인물이고 조선시대 최고의 예술가라는 평가를 받고 있다는 점 등이 고려 되었다. 추사 콘텐츠는 제주뿐만이 아니라 고향인 충청남도 예산, 생을 마감한 경기도 파천에서 추사의 콘텐츠에 의미를 부여하는 사업을 실시하고 있다(조서현, 2011: 10-13).

-수월이못-제주옹기박물관-꽃자왈지대-편지방사탑-서광승마장-오설록을 잇는 8 km 코스다. 추사유배길 제3코스 ‘사색의 길’은 대정향교 주차장-산방산-안덕계곡 등을 잇는 10.1km 코스다. 추사유배길은 추사가 유배생활을 하였던 유배지 처소, 추사와 연관된 인물과 관련된 장소, 추사의 글에 명기된 장소, 대정고을 인근의 문화재와 관광지 등을 연결하여 조성되었다(제주대학교, 2011: 37).

<표 2> 추사유배길 코스 스토리

테마		스토리	주요 지점
1코스	집념의 길	“나는 70평생에 벼루 10개를 갈아 닳게 했고, 천 자루의 붓을 다 닳게 했다.”는 추사 김정희의 말을 생각하며 대정고을에 흩어져 있는 추사 관련 유적들을 둘러보고 그의 귀양살이의 외로움과 추사체의 완성을 위한 집념과 인간승리를 음미하는 길	제주추사관 동계정온유허비 정난주마리아묘 대정향교 남문지못
2코스	인연의 길	유배생활 중 시를 쓰고, 편지를 식구와 지인들에게 보내고 풀이나 꽃에 대해서도 남다른 호기심을 문학작품으로 표현하는가 하면 특히 차를 통해 초의 선사 등 여러 지인들과 우정을 나누던 추사의 귀양살이의 일상생활과 취미를 들여다보는 길	수월이못 제주옹기박물관 서광승마장 오설록
3코스	사색의 길	위리안치라고는 하지만 비교적 자유롭게 유배지 인근을 돌아다니며 풍경을 감상하고, 건강을 관리하던 추사의 자취를 통해 추사 김정희의 방황과 사색을 엿볼 수 있는 길	산방산 안덕계곡

추사유배길 제1코스는 ‘집념의 길’이다. 이 코스에는 “나는 70평생에 벼루 10개를 갈아 닳게 했고, 천 자루의 붓을 다 닳게 했다.”³⁶⁾는 추사의 예술혼을 주된 이야기로 담았다. 대정고을에 흩어져 있는 추사 관련 유적들을 통해 그의 귀양살이의 외로움과 추사체의 완성을 위한 집념과 인간 승리를 음미하는 길이다. 이를 위해 추사가 유배생활을 하였던 적거지와 그의 예술 작품을 전시하고 있는 제주 추사관, 조선의 선비로서 학자적 의무인 교육에 헌신하였던 대정향교를 재현의 요소로 삼았다.

추사유배길 제2코스는 ‘인연의 길’이다. 유배생활 중 시(詩)를 쓰고, 편지를 보내고 감귤이나 수선화 등 꽃에 대해 남다른 호기심을 문학작품으로 표현하는가 하면 차를 통하여 초의선사 등 여러 지인들과 우정을 나누던 추사의 귀양살이의 일상생활과 취미를 들여다보는 길이다. 수월이못, 제주옹기박물관, 서광승마장, 오설록 등 현재의 공간에 과거의 의미를 재현하였다.

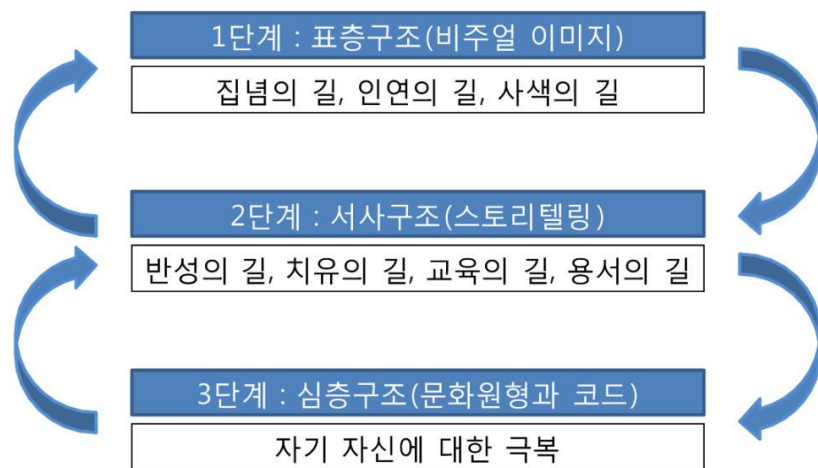
제3코스는 ‘사색의 길’이다. 위리안치라고는 하지만 비교적 자유롭게 유배지 처소 인근을 돌아다니며 풍경을 감상하고, 건강을 관리하던 추사의 자취를 통해 추사의 방황과 사색을 엿볼 수 있는 길로 재현되었다. 주요 지점은 산방산, 안덕계곡 등이다

추사유배길은 집념의 길, 인연의 길, 사색의 길을 통해 유배인이 자신의 처지를 극복해 자기완성에 이른다는 유배의 서사구조를 획득하였다. 문자시대 스토리텔링은 문학이었으며 문학의 대표적인 장르는 소설이었다. 게오르크 루카치에 따르면 서사문학의 주체는 언제나 삶을 살아가는 경험적 인간이다. 그러나 감히 삶을 지배하려는 서사적 주체의 창조적 교만은, 위대한 서사문학에서는 일상적 삶을 영위하는 필부에게 삶 그 자체 속에서 느닷없이 자명하게 그 모습을 드러내는 명명백백한 의미 앞에서 겸허와 관망, 그리고 침묵할 수밖에 없는 경탄으로 바뀌는 것이다(게오르크 루카치, 1985: 60). 루카치에 따르면 작가는 전체 삶으로부터 한 조각을 떼어내어 그것을 전체 삶과는 대조되는 하나의 환경으로 바꾸어 놓고 있다라며, 서사적 형식의 완결성은 주관적인 완결성이라고 하였다. 소설이 이러한 진데 이야기하기의 다양한 매체의 확장으로서의 스토리텔링은 이 같은 서사 형식을 지니고 있다는 것은 자명한 것이다. 유배인 추사 김정희의 집념, 사

36) 양진건, 2011: 163 재인용. 七十年磨穿十研秃盡千毫(칠십년마천십연독진천호).

색, 인연이 한 조각 한 조각의 경험적 삶은 유배 처지에 대한 극복과 예술 완성이라는 유배의 서사구조를 전형적으로 드러내 보여주고 있다. 자기 자신을 극복한다는 유배의 서사구조는 이후 유배영화 특별전, 유배시화 · 꽃차전 등의 다양한 문화 행사로 변용되었으며 이를 통해 반성, 치유, 교육, 용서라는 서사구조를 획득하기에 이르렀다.

웬디 홀(Wendy Hall)이 제안한 문화의 ‘ABC 모델’³⁷⁾을 적용하면 유배는 1단계(표층구조: 비주얼이미지) 교육성, 차별성, 확장성의 특성을 가진 제주유배문화가 집념의 길, 인연의 길, 사색의 길, 극복의 길이라는 제주유배길을 개발하고 유배영화 특별전, 유배시화 · 꽃차전, 유배 소재 웹 게임이라는 표층구조를 통해 2



<그림 3> 제주유배길의 의미생성 모델

단계(서사구조: 스토리텔링) 반성, 치유, 교육, 용서라는 자기 자신의 극복이라는 유배의 서사구조를 획득하여 제주유배길은 반성의 길, 치유의 길, 교육의 길, 용서의 길로 승화 되어 3단계(심층구조: 문화원형과 코드) 자기 자신에 대한 극복이라는 유배의 문화코드로 표현된다.

면암유배길³⁸⁾은 제주유배문화의 관광자원화의 필요성 가운데 교육성을 두드러

37) 웬디 홀의 ‘ABC 모델’은 A는 인공물(artifact), B는 행동(behavior), C는 문화 코드(code)이다. 문화 콘텐츠의 의미 생성 모델은 ‘ABC 모델’에 적용하면 1단계: 표층구조(비주얼 이미지), 2단계: 서사구조(스토리텔링), 3단계: 심층구조(문화원형과 코드)로 도식화 될 수 있다(김영순 외, 2007: 461-464). 문화콘텐츠의 개념은 비주얼 이미지가 포착되는 표층구조에서 콘텐츠의 스토리텔링이 창출되는 서사구조, 그리고 콘텐츠의 핵심 개념을 창출하는 원동력인 문화 코드가 숨겨진 심층구조에서 추출할 수 있다는 것이다(백승국, 2004a: 75).

38) 면암유배길 열림 행사는 2012년 5월 12일 제주월کم센터 마당에서 개최되었다. 이날 참가자들은 연미마



<그림 4> 면암유배길 코스 지도

지계 강조하는 제주유배길로 기획되어 개발되었다. 조선시대 말기, 울 곧은 선비의 정신을 보여주었던 의병장 면암(勉庵) 최익현(崔益鉉)은 매력적인 인물 중 한
 을회관에서 방선문까지 유배길 걷기체험을 하였다.

사람이다. 면암유배길은 오라동 연미마을회관을 출발해 조설대(문연사 옛터)-민오름-정실마을을 거쳐 방선문에 이르는 길이다.

면암 최익현의 면면을 전할 수 있도록 그가 썼던 편지와 한라산 기행문을 설치 미술로 유배길의 벽면을 이용해 그 내용을 설치해 면암의 사상을 재현하여 내었다. 제주에서의 고난의 유배생활 중 면암이 아버지에게 보낸 편지를 벽면에 새겨 놓은 면암 최익현 편지의 길이 조성되었다. 면암이 해배된 후 한라산 정상에 올랐던 기록인 「유한라산기(遊漢拏山記)」를 면암유배길 중간 코스 벽면에 한라산유람기 내용을 새겨 한라산에 올랐던 흥취를 음미할 수 있도록 조성되었다 (제주대학교, 2012: 36-39).

제주성안유배길은 제주시 지역 중 유배 유적이 여럿 남아 있는 옛 도심권을 중심으로 하는 도보체험관광 코스로 조성되었다. 제주 유배인 260여명 중 대표적인 인물을 선정하여 이들이 남긴 문헌과 관련 사료들 가운데 제주유배생활과 관



<그림 5> 제주성안유배길 코스 지도

런된 글이나, 글씨, 한시, 편지 등 자료를 조사해 문헌과 자료를 기반으로 현장조사를 통하여 제주시 옛 도심권 주변에 남아 있는 유배 유적지와 문화재, 관광지 등을 연결하여, 이야기를 발굴하여 조성되었다. 다행히 제주시에 의해 유배인들이 기거하였던 유배터에 표지석이 세워졌고, 표지석에는 유배인의 면면이 기록되어 있었다.

조선을 쥐락펴락 하였던 유배인들의 유배터는 제주성안길을 원을 그리며 연결되었다. 제주성안유배길 코스는 오현단(굴림서원)-제주시 동문시장-산지천-칠성로 상가-제주목관아-제주시 중앙로-오현단을 잇는 순환 코스로, 약 3km 거리다. 도보체험 방문객의 다양한 연령대와 방문 목적을 고려하여 출발지와 도착지가 맞물리는 순환코스로 구성되었다(제주대학교, 2012: 34).

<표 3> 제주성안유배길에 포함된 유배인

구분		유배길 관련 내용	비고
유배인	제주 오현	김정, 정운, 송시열	유배지터
	왕족	광해군, 이건	
	제주여인과 의인연	이익, 조정철	
	가족	김진구, 김춘택	
	조선말기	김윤식, 이승오, 서주보, 정병조, 이세직, 박영효, 이승훈	
문화재		오현단, 제주목관아	유배인 방문지
관련 장소		산지천	유배인 방문지
기타		전통시장, 주변상가	

제주성안유배길은 제주성안에 유배되었던 대표적인 유배인 14명의 유배 기록을 바탕으로 조성되었다. 포함된 유배인은 제주 오현으로 추앙받고 있는 충암(沖庵) 김정(金淨)³⁹, 동계(桐溪) 정운(鄭蘊)⁴⁰, 우암(尤庵) 송시열(宋時烈)⁴¹이 포함

39) 충암(沖庵) 김정(金淨)은 중종조의 형조판서 벼슬에 올랐던 인물로 금산, 진도를 거쳐 제주로 유배되었다. 김정은 중종 15년인 1520년 제주성 동문밖 가락천 인근의 금강사 옛 절터에 유배되었다. 유배지 이탈이 문제가 되어 제주 유배 1년여만에 왕명을 받고 사약을 먹고 죽는다. 선조 11년(1578년) 판관 조인후는

되었으며 왕족으로는 광해군(光海君)⁴², 이건(李健)⁴³이 포함되었고 제주 여인과 인연을 맺은 유배인으로는 간옹(艮翁) 이익(李穰)⁴⁴과 조정철(趙貞喆)⁴⁵이 포함되었다. 가족이 연이어 유배 온 인물로는 김진구(金鎭龜)⁴⁶, 북헌(北軒) 김춘택(金春澤)⁴⁷이 해당되며 조선말기 유배인으로는 운양(雲養) 김윤식(金允植)⁴⁸, 이승오(李承五)⁴⁹, 서주보(徐周輔)⁵⁰, 정병조(鄭丙朝)⁵¹, 이세직(李世植)⁵², 박영효

김정의 유허지에 그를 기리기 위해 충암묘를 세웠는데 이는 굴림서원의 모태가 되었다.

- 40) 동계(桐溪) 정온(鄭蘊)은 영창대군이 강화도에서 죽자, 인륜에 어긋나다는 내용을 담아 상소하였다가 제주 대정현에 위리안치되었다. 광해군이 왕위에서 물러나는 일대 사건인 인조반정(1623년) 이후 유배에서 풀릴 때까지 10년간 제주에 생활하였다.
- 41) 우암(尤庵) 송시열(宋時烈)은 조선후기의 대표적인 유학자이자 정치가다. 인조-효종-현종-숙종시대를 잇는 정치적 격변기에 서인·노론의 영수로서 당쟁의 중심에 섰던 인물이다. 송시열은 민비가 아직 젊어(23세) 왕자를 생산할 수 있어 장희빈의 아들 균을 원자로 확정하는 것은 시기상조라는 내용을 담은 상소를 낸다. 이 상소문 때문에 송시열은 숙종 15년인 1689년 3월, 83세의 나이로 제주에 유배되었다.
- 42) 광해군(光海君)은 선조의 차남으로 1608년 왕위에 오른 조선조 제15대 왕이다. 광해군은 인조반정에 의해 왕위를 빼앗기고 길고 긴 유배길에 올랐다. 유배지를 몇 차례 옮겨 다닌 광해군은 1637년 제주로 유배지가 옮겨졌으며 제주에서 죽음을 맞았다.
- 43) 선조의 일곱 번째 아들이자 인조의 숙부인 인성군(이공)의 셋째 아들 이건(李健)은 유배지 제주에 머무는 동안 당대 제주의 문화와 풍토를 기록한 「제주풍토기」를 남겼다.
- 44) 간옹(艮翁) 이익(李穰)은 광해군 때(1618년) 인목대비를 폐모시킨 것에 대해 반대하는 상소를 올렸다가 제주에 유배된 인물이다. 제주 남원 의귀리 출신의 현마 공신 김만일의 딸을 부인으로 맞아 들여 아들을 낳았다. 이로 인해 경주이씨 국당공파 제주 입도조가 되었다.
- 45) 조정철(趙貞喆)은 정조 1년 1777년 정조시해 사건에 연루되어 제주에 유배된다. 조정철은 시문집 『정헌 영해처감록』을 남겼으며 문집에는 제주 여인 홍윤애(洪允愛)와의 애절한 사랑이야기가 담겨있다. 27세의 조정철은 유배지 처소에 드나들던 스무살 남짓한 제주 여인 홍윤애와 인연을 맺었던 것이다. 이들은 사랑을 키우게 되고 그 결실로 사랑스런 딸을 얻었다. 조정철 가문과 원한을 갖고 있던 김시구가 제주목사로 오면서 이들의 사랑은 비극적인 최후를 맞는다. 홍윤애가 조정철의 유배지 처소에 출입하는 것을 안 김시구는 조정철을 ‘고을의 여자 하인(읍비, 邑婢)과 간음하였다’는 죄목으로 문초한다. 김시구 목사는 홍윤애를 매를 때리지만 홍윤애는 행여 조정철이 해를 입을까봐 이에 불복하였다. 조정철은 정의현으로 유배지를 옮겼다가 1790년 9월 추자도로 이배되며 1803년 전라도 광양 등 여러 유배지를 옮겨 다니다 1805년 7월 해배되었다. 조정철은 순조 11년(1811년) 61세의 나이로 제주목사가 되어 제주를 찾은 목민관이다(조정철, 2006).
- 46) 김진구(金鎭龜)는 인경왕후의 아버지인 광성부원군 김만기의 맏아들로 숙종 6년(1680년) 문과에 급제하여 형·공·호 삼조의 판서 등 요직을 역임한 인물이다. 김진구는 기사환국에 연루되어 제주에서 귀양살이를 한다. 김진구의 유배지는 제주성 내 가락천 인근의 주기(州妓) 오진(吳眞)의 집이었다.
- 47) 북헌(北軒) 김춘택(金春澤)은 김진구의 맏아들이다. 숙종의 계비, 폐비 민 씨 복위 운동을 주도했던 인물이다. 계비 인현왕후가 복위되지만 숙종 27년(1701년) 김춘택은 인현왕후의 모살사건과 얽혀 세자를 모해하려 하였다는 무고를 당해 부안에 유배되었다가 숙종 32년인 1706년 제주로 유배지를 옮기게 된다.
- 48) 운양(雲養) 김윤식(金允植)은 명성황후 시해의 음모를 사전에 알고서도 방관하였다 하여 고종 34년인 1897년 12월 제주에 유배되었다. 김윤식은 제주 유배생활 중에 시회 ‘굴원(橘園)’을 조직하여 이끌었다. 김윤식은 유배기간 일기 『속음청사』를 남겼다(김윤식, 2005).
- 49) 이승오(李承五)는 조선말기 문신으로 1837년(현종 3년) 서울에서 태어나 문과를 거쳐 1865년(고종 2년) 성균관대사성을 지내고, 이듬해 이조참의를 역임하였다. 1897년 12월 조종(祖宗)의 영(靈)을 무(誣)하였다 하여 제주도에 종신유배형에 처해졌다(양진건, 출판 예정).
- 50) 서주보(徐周輔)는 1889년 문과에 급제한 뒤 예조참의와 승지를 거쳐 1894년에는 내부참의에 올랐다. 아관파천과 함께 친일 내각에 참여하였다 하여 1896년 제주에 유배되었다. 서주보는 정병조와 함께 김윤식이 주재하는 시회 ‘굴원’에 회원으로 참가하였다(양진건, 출판 예정).
- 51) 정병조는 1882년(고종 19년) 진사시에 합격하여 1896년 명성황후 시해의 음모를 미리 알고서도 방관하였다는 탄핵을 받아 제주도로 종신 유배되었다. 1901년 이재수의 난이 일어나자 위도로 이배되었다가 일본의 세력이 강해지자 1907년 특사로 풀려났다(양진건, 출판 예정).

(朴泳孝)⁵³, 이승훈(李昇薰)⁵⁴ 등이 포함되었다.

2) 제주유배밥상

추사가 유배지에서 남긴 시와 편지는 당대의 음식 상황을 재현하는 중요한 단서를 제공하고 있다. 추사의 글들을 통해 보면 60대 나이에 많은 제자를 길러낼 수 있었던 근간에는 인삼장복, 차, 단전호흡이라는 비법이 있었다. 단전에 대한 해박한 지식으로 단전호흡을 하였으며 차를 즐겨 건강을 유지하였을 것으로 추정되고 있다. 추사는 “이곳은 굳은 병이 한맛으로 고통만 주니 다만 인삼을 배추나 무를 씹듯이 할 뿐이오.”(양진건, 2011, 211 재인용)라고 하듯 인삼을 장복하였다. 유배지에서 외로웠던지 술에 대한 시가 남아 있다.

홍진에 시달린 이 몸 육십년이 되었구나.

나는 세상일 잊으려 자꾸 술만 마시는데

사람들은 귀양살이 가없이 여겨 신선이라 불러주네.

처마 밑으로 재축재축 걸으며 약초를 심고 있노라니

차 화로에 연기는 전자같이 재미있게 술술 피어오르네.

시 ‘우연히 짓는다’(김정희, 1999: 316)

추사는 시(詩) ‘우연히 짓는다’를 남겼다. 나이 60세에 유배지에서의 처량함을 술로 달랬고, 약초를 심고, 차를 마셨던 것을 알 수 있다.

추사는 부인 예안이씨에게 제주의 소식을 전하는 한글 편지도 썼다. 필요한 물

52) 이세직(李世植)은 1894년(고종 31년) 일본 도쿄에 가서 홍종우를 포섭하여 김옥균을 암살하게 하고 귀국한 인물이다. 이세직은 뇌물수수과 공금횡령혐의로 중신유배에 처해져 1898년 2월 현익선(顯益船)을 타고 인천을 출발, 제주에 도착하였다(양진건, 출판 예정).

53) 박영효(朴泳孝)는 12세 때 철종의 딸 영혜옹주와 결혼하여 부마가 되어 금릉위(錦陵尉)의 작위를 받았다. 개화파들과 교류한 박영효는 유교사상을 부정하고 평등과 민권사상 등 정치적 혁신을 주창하는 등 급진적 개화사상가가 되었다. 일본의 세력을 이용하여 청나라의 간섭과 러시아의 침투를 억제하는 데 주력하였다. 박영효는 내무대신으로 있으면서 자주적 개혁을 피하였으나 1895년 반역음모사건으로 일본으로 망명하였다가 1907년 귀국해 이완용 내각의 궁내부대신에 임명되었다. 고종의 양위에 앞장선 대신들을 암살하려 하였다는 혐의로 제주에 유배되었다(양진건, 출판 예정).

54) 이승훈(李昇薰)은 민족대표 33인 중 기독교 대표이자 독립운동가였던 인물이다. 오산학교(五山學校)를 설립하여 민족교육과 민족독립에 일생을 바치고자 했던 이승훈은 1911년 5월 신민회 사건으로 제주에 유배되었다가 9월 총독암살 모의사건을 조작, 신민회 간부를 중심으로 105인을 체포할 때 서울로 송치되어 4년 2개월 동안 옥고를 겪었다(양진건, 출판 예정).

품을 요구하는 등의 소소하고 아기자기한 가정생활이 한글편지를 통해 확인할 수 있다. 편지를 보면 당시 제주에는 김치가 없었고 부인이 보내준 소금 많이 친 김치를 먹었다는 것을 알 수 있다.

약식, 인절미가 아깝소. 쉬이 와도 성히 오기 어려운데 일곱달만에도 오고 쉬워야 두어달만에 오는 것이 성히 올까 보오. 서울서 보낸 김치는 워낙 소금을 많이 한 것이라 맛이 변하기는 하였으나 그래도 김치에 주린 입이라 견디어 먹었소. 새우젓은 맛이 변했고 조기젓과 장복이가 변하지 않았으니 이상하오, 민어와 산포는 괜찮소, 어란 같은 것이나 그 즈음서 얻기 쉽거든 보내주오. 산채는 더러 있으나 여기 사람은 먹지 않으니 괴이한 풍속이오. 고사리, 소루쟁이와 두릅은 있어서 간혹 얻어먹소.(김정희, 1841년 예산의 아내 예안이씨에게 보내 편지)⁵⁵⁾

추사는 쥐에게 도둑맞은 은어를 소재로 시 ‘은어를 쥐에게 도둑맞고 초의에게 보인다’를 지었다.

오십 마리 은어가 요술처럼 없어졌는데
고기잡이 집에서 보내온 것이로다.
어부가 잡아서 저는 먹지 않고
꾸러미에 잘 싸서 멀리 온 늙은이에게 보냈구나.
바짝 마른 배창주는 한약만 먹었기 때문이니
입이 쉴룩쉴룩 허기진 침이 떨어진다.
우리 집 찬모가 너무 좋아하니
아마도 조금 있으면 밥상에 좋은 반찬 나오겠구나.
밤 사이에 굴 속에서 큰 쥐 한 마리가
들락날락 죄 물어가고 하나도 남기지 않았네.
모르겠다. 쥐도 사람같이 은어를 좋아하는지
창주를 갈아 보면 능히 고기를 좋아하는지 알 수 있겠다.

시 ‘은어를 쥐에게 도둑맞고 초의에게 보인다’(김정희, 1999: 208)

제주에 온 유배인들이 제주의 음식에 대하여 기록한 문헌은 당대 제주인의 삶은 엿볼 수 있는 소중한 자료다. 유배인들이 남긴 자료들은 당시 유배인들이 먹었을 것으로 추정되는 음식을 재구성하는 단초를 제공한다. 제주유배문

55) 추사 한글 편지 2004년 예술의 전당 서울서예박물관 도록 123쪽 참조.



<그림 6> 추사유배밥상 전시회

화 사업의 하나로 과거의 재현으로써 추사유배밥상이 개발되었다.⁵⁶⁾ 추사유배밥상은 추사가 아내에게 보낸 편지 등의 콘텐츠를 활용하여 현재적인 시각에서 재구성하였다. 제주에서 생산되는 제철 계절 음식을 조합하여 7~8가지 반찬과 밥, 국으로 구성하여 봄, 여름, 가을, 겨울 밥상을 재현하였다. 봄밥상인 툇밥상의 구성을 보면 툇밥, 소로쟁이국, 우럭콩조림, 고사리나물, 깡이젓, 두릅회, 날된장, 동지김치, 쑥전으로 구성되었다(제주대학교, 2011: 39).

3) 논의 및 제언

추사유배길은 유배인 추사의 콘텐츠에서 집념, 인연, 사색을 이야기 주제로 삼아 자신의 처한 극한의 처지를 극복해 내는 유배가 가진 독특한 서사구조를 내포하고 있다. 유배의 서사구조는 유배길 체험자에게 중앙 정부로부터의 추방이라는 좌절의 길을 제공하고 또한 자기 자신에 대한 극복의 길도 제공한다. 하지만 추사 콘텐츠를 활용하여 재현된 추사유배길은 완전한 유배길이라고 할 수 없다는 문제점을 안고 있다. 추사가 제주에 도착하여 제주목을 지나 제주의 중산간 도로를 거쳐 대정현까지 거쳐야만 하였던 역사적 사실 속의 유배길은 새로 조성

56) 2011년 3월 3일 13일 제주시 소재 세심재 갤러리에서 추사유배밥상 전시회가 개최되었다.

된 제주유배길에는 생략되었다. 실제적인 유배길을 뺀 채, 추사가 대정마을에서 유배생활하였던 기억의 과편을 연결하여 추사유배길을 조성하였던 것이다.

과연 과거의 역사적 인물이 실제로 걸었던 길을 재현할 것인가? 역사적 사실과는 조금 벗어나지만 역사적 인물이 걸었을 것이라는 개연성이 확보된 길까지 포함하여 재현할 것인가? 두가지에 대한 질문은 과거와 현재를 이어주는 재현의 입장에서는 중요하게 고려해야만 할 사항이다. 실제의 유배길은 길고, 재미가 없다. 개연성은 있지만 상상력이 가미된 유배길은 그럴듯하게 이야기는 연결되지만 과연 유배인 추사가 걸었던 길인지는 확인할 길이 없다. 이 지점에서 역사 스토리텔링의 재현의 방법이 제 역할을 해야만 한다. 추사가 유배길을 걸었을 것이라는 보편타당한 개연성을 유배길이라는 공간에 제공해야만 하는 것이다.

추사유배길의 조성을 위하여 사용된 안내표지판과 추사의 인장을 새긴 거리, 아호를 새긴 거리, 편지방사탑, 완당선생해천일립상 입석 등의 설치물은 ‘만들어진 전통’의 확장으로서 과거를 현재적 시점에서 재현하였다. 유배길의 재현으로서의 추사유배길은 역사와 문화를 입힌 추사유배길 개발의 주된 기획 의도였다. 하지만 도보체험 방문객들이 설만한 장소가 드물고 시멘트길 등 인위적인 포장길이 대부분이라는 점과 화장실과 쉼터 등 편의시설이 잘 갖춰지지 않은 점은 향후, 지방자치단체와의 협조를 통해 개선하여야 한다.

면암유배길은 유배길로 조성되었지만 유배와는 일정한 거리를 두고 있다. 면암 최익현의 유배지 처소는 현재의 제주시 중앙로였으며 면암유배길 코스는 최익현이 유배가 풀리자 제주의 선비들과 함께 올랐던 한라산 등반 코스를 따라 조성되었다. 면암유배길을 체험하는 도보체험 방문객에게 이 같은 정보를 제공하지 않을 때는 한라산을 올랐던 유람길이 제주유배길로 고착되는 역사적 오류의 우려가 존재한다. 이에 대한 대안을 마련하는 것은 면암유배길을 유지하고 보완하는데 선행되어야 할 과제다.

제주성안유배길은 제주시 동문시장, 칠성로상가 등이 포함되어 지역 상권 활성화가 기대되고 있다. 하지만 제주성안유배길을 옛 제주시 중심지에 조성되어 안내표지판이 설치되어 있지 않고 유배길 표식지와 안내판이 없어 방문객들의 길을 찾는 데 어려움을 겪을 우려를 낳고 있다.

역사적 사료를 통해 조성된 제주유배길은 이 같은 문제점을 품고 있으나 향후

이 문제점들에 대한 고증과 개선을 통하여 유배길에 개연성을 확보하고 역사 왜곡을 최소화하여 청소년들에게 역사 교육의 현장을 제공하는 장치들을 추가하여야 한다. 이를 위해 “사료로 입증할 수 없는 것은 역사적 사실로 인정할 수 없다는 것이 역사학의 정설”(김기봉, 2006: 174)이라는 역사학자의 제언을 주목하여야 한다. 기존의 제주유배길을 유지하고 보완하는 작업 과정을 통하여 관련된 사료를 추가로 확보하고, 역사가 살아 숨쉬는 길로 거듭나게 하는 작업을 서둘러야 한다.

제주유배밥상 전시회를 알리는 게시물이 제주유배길 페이스북에 게시되자 일부 네티즌들은 ‘웰빙 음식’ 같은 유배밥상이라는 의견을 소셜네트워킹서비스(SNS)⁵⁷⁾를 통해 밝혀 음식 문화의 재현에 경종을 울리기도 하였다. 이렇듯 과거의 음식을 현재적 입장에서 재현하는 것은 가능하지만 현재의 시각에서 개연성을 확보하지는 못하였다. 1950~60년대와 현대의 음식문화가 다르듯이, 과거 조선시대의 먹거리는 현재와는 달랐다. 재현된 유배밥상은 이점을 간과하였던 것이다. 고통과 좌절을 겪은 유배인들이 풍성한 밥상을 받았다는 것은 어불성설임에 틀림없다. 유배와 유배인을 이야기 하면서 당대를 떠올릴 수 있도록 하는 탄탄한 이야기 구조와 함께 만들기도 쉽고, 값싸게 만들 수 있는 유배음식에 대한 개발이 필요하다. 또 다른 지역 지방자치단체에서도 유배밥상과 유사한 문화 관광 상품을 출시하고 있어 이들 지방자치단체와 차별화된 전략을 내 놓아야 한다. 충청남도 농업기술원에서는 추사의 한시에 영감을 얻어 추사 밥상을 개발하였다(조서현, 2011: 15). 충청남도의 추사 밥상과 차별화를 꾀할 수 있는 것을 찾아 과거의 재현을 통한 문화 관광 상품의 개발에 섬세한 작업이 필요하다.

갈수록 진화하는 디지털 기기를 활용하고 현대의 디지털 기술을 적극 수용하는 수요자를 위한 배려가 요구된다. 증강현실(augmented reality: AR)⁵⁸⁾ 등 도보 체험 방문객의 스마트폰 안에 제주유배길과 유배밥상을 재현하는 등 다양해진 플랫폼(platform)⁵⁹⁾을 활용하는 수용자를 위한 서비스의 개발이 지속적으로 이뤄

57) 제주유배길 페이스북(<http://www.facebook.com/jejuyubae>)에서 ‘제주유배밥상전시회’를 알리는 게시물의 댓글에는 유배인들의 밥상 치곤 호화롭다는 의견 등 다양한 의견이 제시되었다.

58) 증강현실(augmented reality: AR)은 사용자가 보고 있는 실제 세계 정보에 가상의 정보를 혼합하여 제시하고 사용자가 가상 객체를 조작하면서 컴퓨터와 상호작용할 수 있도록 하는 메타버스의 한 유형을 말한다(이동은, 함고운, 2010: 175).

59) 플랫폼(platform)이란 용어는 문맥에 따라서 수많은 뜻으로 해석이 가능하다. 팀 오라일리(Tim o'reilly)

져야 한다. 이와 함께 스마트폰에 익숙한 청소년 등을 위해 QR코드(quick response code)⁶⁰를 활용하여 제주유배길 홈페이지와 페이스북 등과 연동하여 디지털 기기에서 제주유배문화 역사 스토리텔링에 쉽게 접근할 수 있도록 접근성을 향상시키는 작업도 병행되어야 한다. 제주유배길에 근거(사연)가 있는 이야기를 더 발굴하여 디지털화함으로써, 제주유배길을 걷는 체험자에게 정보를 제공하는 방향으로 개발되어야 한다. 스마트폰 이전에는 책이 정보의 원천이었다. 하지만 스마트폰이 대중화 되면서 모바일(mobile) 정보는 이전시대 책의 역할을 대체하고 있다.

역사 스토리텔링의 방법 중 재현으로서의 제주유배길과 유배밥상의 개선을 위해서는 역사학자, 인문학자, 스토리텔링 관계자 간의 협력 없이는 어렵다. “전통의 발명에 대한 연구는 학제적”(에릭 홉스봄 외, 2004: 41)이라는 화두는 제주유배문화 사업 제주뿐만이 아니라 국내와 국외에 유배 서사의 보편성을 전달하기에 유용한 해법이다. 김탁환(2008)은 종이 책 위의 전통기록 유산을 온라인, 오프라인에서 활용하기 위해서는 경영학, 공학, 인문학, 예술 분야의 다양한 사람들의 협업이 필수적이고 이를 통해 전통 기록 유산을 새로운 곳에서 새롭게 말하는 것이 가능하다고 주장하였다(김탁환, 2008: 305).

역사 왜곡 없는, 현재의 개연성을 확보한 과거의 재현 또는 재창조를 위해서는 다양한 분야 사람들의 협업이 필수적이다.

가 말하는 플랫폼은 서비스, 콘텐츠 등의 가반이 되는 네트워크 환경을 의미한다(김형진, 2011: 18 재인용)와 2010년에 발표된 삼성경제연구소의 「성장의 화두, 플랫폼」에서 소개된 플랫폼은 다양한 용도에 공공으로 활용할 목적으로 설계된 유무형의 구조물이다(김형진, 2011: 20 재인용).

60) QR코드는 2차원 코드의 일종으로 기존의 바코드보다 인식하기 용이한 코드로써 1994년 덴소 웨이브(Denso Wave)가 개발하였다. 기존의 바코드가 한 방향으로만 정보를 지닌 반면에 QR코드는 가로, 세로 두 방향으로 정보를 지닐 수 있어 더 많은 정보를 함축시킬 수 있다는 점을 가진다(박선하, 2011, 508).

2. 재창조의 방식을 통한 제주유배문화 스토리텔링

제주유배문화 사업은 교육성, 차별성 확장성이라는 필요성을 가지고 있다(제주대학교, 2011: 4). 추사유배길은 제1코스 집념의 길, 제2코스 인연의 길, 제3코스 사색의 길로 구성되어 제주유배길을 집념, 인연, 사색의 이야기를 통해 유배인 스스로 자기 자신에 대한 극한의 상황을 극복해 낸다는 유배의 서사구조를 획득하였다. 유배의 서사구조는 변용되어 유배영화 특별전, 유배시화 · 꽃차전 등의 문화 행사로 재창조되었다. 과거의 문화가 현대인들과 간접적으로 이야기를 주고받았다. 유배가 가진 이 같은 속성을 재창조한 문화 행사로서의 변용은 제주유배문화의 확장성을 보여주고 있다.

1) 유배영화 특별전

죄인을 외딴 섬이나 극한의 지역에 격리시키는 유배형과 유배지를 소재로 엮은 영화제가 기획되었다. 유배를 소재로 하여 기획된 ‘유배영화 특별전’⁶¹⁾은 대중들에게 친숙한 영화를 전면에 내세워, 어려운 유배를 알기 쉽게 설명하기 위한 기획이었다. 제주의 문화자원인 유배가 지닌 집념, 인연, 사색, 극복의 이미지를 활용하여 국내와 외국에서 제작된 영화 중 유배인(人), 유배지(地), 유배생활(生)이란 테마를 설정해 영화를 선정하였다.

선정된 영화를 보면 유배생활을 다룬 영화로는 <몬테 크리스토 백작>(나폴레옹), <일 포스티노>(파블로 네루다), <빠빠용>(앙리 샤리에르)이 선정되었다. 프랑스의 황제 나폴레옹의 유배, 시인 파블로 네루다의 유배, 악마의 섬에서 탈출한 앙리 샤리에르의 드라마틱한 삶은 유배생이란 테마로 묶였다. 유배인을 다룬 영화로는 <레 미제라블>(빅토르 위고), <희생>(안드레이 타르코프스키), <에밀 줄라의 생애>(드레뤼스)가 편성되었으며 유배지를 다룬 영화로는 <러브 오브 시베리아>(시베리아), <이재수의 난>(제주)이 선정되었다. 유배지 제주를 소재로

61) 유배영화 특별전은 2011년 10월 21일부터 23일까지 3일간 제주시 소재 영화문화예술센터 1관에서 열렸다. 유배와 관련된 영화를 직접 제작한 것이 아니라 유배, 유배지, 유배인을 소재로 한 영화를 선정하여 상영한 기획 행사로 DVD로 상영되었다.



<그림 7> 유배영화 특별전 배너

한 박광수 감독의 <이재수의 난>은 영화의 배경이 1900년대 제주에서 발생한 민란을 다룬 영화로 당시 유배인인 윤양 김윤식의 일기 『속음청사』에 뿌리를 두고 있다. 김윤식의 일기는 소설가 현기영에 의해 『변방의 우짚는 새』로 멀티유즈 되었고, 다시 영화 <이재수의 난>으로 재창조 되었다.

2) 유배시화 · 꽃차전

‘제주유배길에서 꽃차를 만나다’라는 주제로 ‘유배시화 · 꽃차전’이 개최되었다.⁶²⁾ ‘유배시화 · 꽃차전’은 제주유배문화 사업의 교육성, 차별성, 확장성을 모두 아우르는 전시회로 기획된 행사다. 전시회가 유배와 가장 밀접하게 연결되는 지점은 한시와 꽃이었다.

전시회의 기획 과정을 보면 우선 제주에 유배 왔던 역사적 인물들이 꽃을 보

62) 2012년 3월 3일부터 31일까지 한 달여간 제주특별자치도민속자연사박물관 특별전시실에서 ‘유배시화 · 꽃차전’이 개최되었다. 이 기간 전시회를 방문한 관람객은 제주특별자치도민속자연사박물관의 집계에 따르면 모두 6만 5,000여 명이였다(제주대학교, 2012: 52).

고 여기에 감흥을 받아 쓴 유배한시를 선별하였다. 역사의 인물들의 한시 속에는 당대 제주의 꽃들이 형상화 되었다. 다음 단계로는 유배한시에서 형상화된 제주의 꽃을 주목하여, 웰빙(well-being) 트렌드를 더해 꽃차를 전시하였다. 여기에 유배한시에 언급된 꽃을 캔버스에 재현한 미술작품이 추가 되었다. 마지막 단계로는 제주지역 어디에서나 볼 수 있는 야생화를 주목하였다. 조선시대에도 야생화가 제주 곳곳에 피었을 것이고, 역사 속의 유배인들은 무심결에 유배지 처소에서 혹은 그 인근에서 제주의 야생화를 보았으리라는 상상력으로 제주 야생화 사진전⁶³⁾이 기획되었다. ‘유배시화 · 꽃차전’은 역사의 인물이었던 유배인들과 함께 하였던 제주의 꽃과 현재 제주에 존재하는 꽃, 캔버스 위에 형상화된 미술작품과 꽃차가 융합되어 하나의 전시 기획물로 재창조 되었다.

역사 스토리텔링을 바탕으로 한 유배의 재창조 작업은 어디에서나 쉽게 접할 수 있는 전시회가 아니라 문학과 예술과 자연이 융합된 유배시화 · 꽃차 전시회로 변모되었다. 이 같은 유배의 변용은 디지털 스토리텔링의 특성 중에 하나인 OSMU가 적절하게 드러난 것으로 유배의 다양한 문화 콘텐츠로의 확장의 가능성을 보여준 행사였다. 이런 의미에서 ‘유배시화 · 꽃차전’에 소개된 추사 김정희, 동계 정은, 충암 김정, 면암 최익현, 규창 이진, 운양 김윤식, 북헌 김춘택 등 조선시대 제주에 온 유배인들이 꽃을 보고 영감을 얻어서 지은 유배한시는 문화자원으로서 가치가 있다.

한 점 겨울 꽃이 떨기 마다 등글게 피었나니
 그윽하고 담담하고 싸늘하고 준수한 것보다 훨씬 뛰어나 그 자태.
 매화는 고상하긴 하지만 오히려 뜨락을 벗어나지 못했는데
 맑은 물에 참 모양, 바로 해탈한 신선일세.

시 ‘수선화’(김정희, 1999: 594)

‘유배시화 · 꽃차전’에 전시된 추사의 시(詩) ‘수선화’는 한시뿐만이 아니라 수선화 미술작품과, 수선화 꽃차, 수선화 사진을 재생산하여 전시 공간 안에 조화

63) 제주 야생화 사진전은 필자가 참여하였다. 제주의 야생화를 봄, 여름, 가을, 겨울로 나눠 사진 100점을 출품하였다.



<그림 8> 유배시화 · 꽃차전

롭게 전시되어 조선시대 제주에 피었던 수선화를 재현하였다. 한시, 미술작품, 꽃차, 사진의 창조적 융합은 조선시대 수선화를 재현하는 것에 그치지 않고 유배인으로서의 자기 자신의 절망과 좌절을 극복하여 예술의 경지에 이르렀던 추사의 예술혼을 담아, 의미를 가진 수선화로 재창조하였던 것이다.

꽃은 인류와 함께 긴 세월을 동행하였다. 정수연(2009)에 따르면 꽃은 인류에게 예술적, 문화적, 또는 과학적 부분에 영향을 주기 때문에 꽃을 가리켜 문화의 지표라고 할 수 있다. 꽃은 재생과 영생의 의미를 상징하고 꽃의 탄생과 번성, 소멸의 과정은 인간의 생로병사의 삶에 비유되어 표현된다(정수연, 2009).

꽃은 생명을 번식시키기 위해 피어나고 활짝 피었다가 시들어서 떨어지는 생리적 구조를 가지고 있다. 이 같은 생리적 구조는 인간의 생로병사의 삶과 유사하다. 인간의 생명은 한 번 사는 유한한 인생이지만 꽃은 다음해에 다시 꽃을 피워내는 재생성을 지니고 있다(김웅진, 2011: 3). 꽃의 이미지는 생명력과 아름다움으로 요약할 수 있다. 추사가 수선화의 생명력과 아름다움에 자신을 투영하였

듯이 유배인은 유배지 제주에서 꽃을 보며, 생명의 고귀함과 자연의 아름다움을 체감하였다는 개연성을 내포하고 있다.

제주의 유배 자원을 활용해 치러낸 유배시화 · 꽃차전은 2012 광주국제차문화 전시회⁶⁴⁾에 초대되어 광주시민에게 전시, 유배를 소재로 하는 행사의 확장성을 발휘하였다.

3) 논의 및 제언

유배를 소재로 한 유배영화 특별전은 조선시대 제주의 독특한 문화 자원을 세계적인 관점에서 바라본다는 장점이 있었던 반면, 세계와 제주 또는, 세계와 조선의 상황이 서로 상이한데도 체제를 부정해 다른 나라로 가는 망명마저 넓은 의미의 유배로 넣는 오류를 감수해야만 하였다. 또 감옥에 갇힌 형벌도 유배로 간주하였으며 <레 미제라블>과 <희생>은 원작자 빅토르 위고와 감독 안드레이 타르코프스키가 유배인이라는 이유로 이들의 작품을 선정해 상영하였다. 자신의 정치관이나 예술혼으로 인해 그들의 조국에서 추방되거나 망명을 감행한 예술가들마저 유배의 범주로 넣어 영화를 선정하였지만 조선시대의 유배와는 일정한 거리를 두고 있지 않은지에 대한 역사적인 검증이 필요한 부분이다.

유배시화 · 꽃차전은 역사 소재의 변용으로써 전시회를 열었지만 역사 소재를 현재적 시점에서 재해석 하는 장치가 마련되지 않은 채 관람객에서 전시회를 보여주는 형식이었다. 유배한시와 꽃차, 꽃 그림, 제주 야생화 사진이 서로 어울릴 수 있도록 하는 탄탄한 이야기 구조의 열개에 대한 고민은 향후 새로운 재창조를 활용한 OSMU에서 고려해야 할 것이다. 전시회장에서 오감을 통해 유배에 대한 진면목을 구성해 관람객으로 하여금 유배 서사를 체감할 수 있도록 하는 스토리텔링의 개발이 필요하다고 할 수 있다.

역사 소재를 활용하여 새로운 이야기를 재창조하는 역사 스토리텔링은 예술분야, 역사분야 등 기타 종사자 모두가 공감할 수 있는 개연성을 확보하여 행사를 위한 행사가 아니라 과거의 역사를 새롭게 보여주는, 현재적 시각의 행사로 거듭날 수 있도록 하는 도구다. 앞서, 과거의 재현에서 연구자가 밝혔듯이 과거의 재

64) 2012 광주국제차문화전시회(www.teaexpo.or.kr)는 광주광역시 주최, 김대중컨벤션센터 주관으로 2012년 5월 25일 광주광역시 소재 김대중컨벤션센터에서 개막되어 28일까지 열렸다.

창조도 역사학자, 사회인류학자, 인문학 종사자들의 협업은 필수적이라 할 수 있다.

이밖에 유배 서사의 역사 스토리텔링의 활용은 다양하게 전개되었다. 변용된 사례를 보면 제주MBC 라디오를 통해 드라마틱한 제주유배이야기 3부작이란 타이틀로 1부 김정희, 2부 조정철, 3부 정난주가 전파를 탔으며 추사유배길을 테마로 추사와 관련된 스토리를 활용한 스마트폰 안드로이드용 앱 게임 ‘추사유배길’이 개발되고 영상음악제 ‘음악과 유배문화’가 공연되는 등 다양한 분야로의 확장성을 보여주었다(제주대학교, 2012).

V. 결론

스토리텔링은 문자시대에서 영상시대, 디지털시대를 거치면서 활동 범주를 확장하고 있다. 역시 역사 스토리텔링도 조상들의 지나온 과거를 바탕으로 넓어진 플랫폼을 적극 활용하고 있다. 본 논문에서는 역사 스토리텔링에 접근하기 위하여 1차적으로 스토리텔링에 대한 의미를 검토하였다. ‘소통’에 방점을 찍고 있는 스토리텔링은 ‘사람들이 살아가는 세상 속에서 떠도는 이야기 자원을 다양한 미디어를 활용하여 가공함으로써 의미와 재미 그리고 정보와 감동을 만들어 내어 이야기에 가치를 부여하여, 인류가 세상과 소통하는 이야기 방식’이다. 손 안의 컴퓨터라는 스마트폰으로 소통하는 현대인들은 디지털 기기의 편리함에 익숙하다. 갈수록 상상 속에서 지어낸 허구의 이야기보다는 근거가 있고 사연이 있는 이야기를 선호한다.

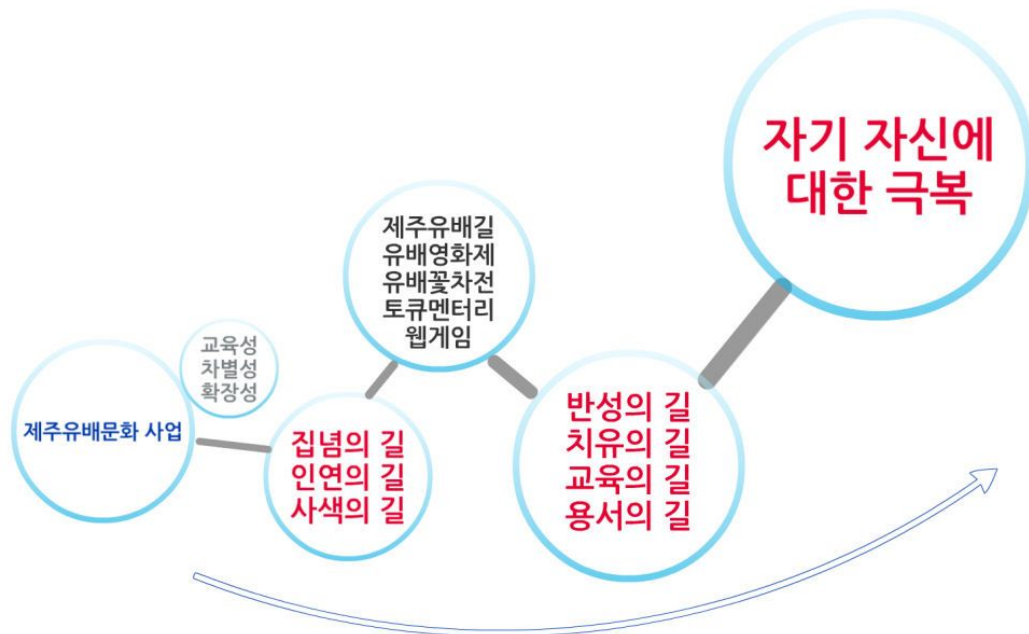
스토리텔링 가운데 과거의 자산인 역사와 밀접한 관계가 있는 역사 스토리텔링은 ‘과거의 역사적 사실을 활용하여 이야기를 가공함으로써 의미와 재미, 정보, 감동을 더한 새로운 이야기를 만들어 내어 세상과 소통하는 하나의 방식’이라 할 수 있다. 역사 스토리텔링과 유사한 개념으로 사실과 허구가 결합한 ‘팩션’을 검토하였으며 현재의 필요에 의해 과거를 만들어 내는 ‘만들어진 전통’을 역사 스토리텔링의 범주에 끌어들이 논의하였다.

역사 스토리텔링의 방법으로 첫째, 재현의 방법 둘째, 재창조의 방법을 제안하였다. 언어나 이미지를 활용하여 주변의 세계에 의미를 부여하는 재현의 방법과 이미 있는 것을 고치거나 새로운 방식으로 다시 만들어 내는 재창조의 방법을 소개하였다. 역사 스토리텔링의 범위는 역사소설, 역사드라마, 역사극, 역사 영화 등 역사서사물을 비롯해 역사를 소재로 한 테마파크, 박물관, 체험 프로그램, 축제, 공연, 게임, 길, 광고나 상품, 브랜드, 디자인, 기업경영, 마케팅, 교육, 정치, 건축 등 광범위하다.

제주에 가진 독특한 문화 자원인 유배는 과거의 사실이다. 유배라는 과거의 사실을 현재적 감각에 맞게 스토리텔링 기법을 활용하여 재해석하고 재구성함으로써

써 부가가치를 창출하는 새로운 문화 관광 상품으로 변모하려는 시도가 진행되고 있다. 이 시도에는 사실성(역사성)과 허구성 사이에서의 논란이 잠재되어 있다. 유배는 제주문화를 이루는 중요한 줄기임에도 다양한 분야의 전문가들이 참여를 이끌어 내지 못한 채 제주유배문화 사업을 진행하였던 것은 아쉬운 부분이었다. 제주유배문화가 누구나 향유할 수 있는 문화 관광 상품으로 재현 또는 재창조되기 위해서는 제주의 문화 관련 분야의 학제간의 다양한 협업 체제를 구축하는 방안이 선행되어야 한다. 협업 체제를 통하여 왜곡이란 논란을 해결하는 실마리를 제공할 수 있을 것이다.

제주유배길은 역사 스토리텔링에 의해 제주의 대표 문화 관광 상품으로 변모되었다. 길이라는 공간에 의미를 부여하는 제주유배길은 추사 김정희를 테마로 한 대정마을의 추사유배길, 올곧은 선비 정신을 보여줬던 면암 최익현을 테마로 한 제주시 오라동 면암유배길, 제주 역사의 중심지 제주성안에 유배되었던 광해군과 송시열을 비롯한 거물급 정치인을 테마로 한 제주성안유배길이 개발되어 우리 시대의 동시대인들을 맞이하고 있다. 추사유배길은 유배인의 집념, 인연, 사색의 이야기를 담은 길이다. 유배인이 자신의 처지를 극복한다는 서사구조를 품고 있다. 이 서사구조는 제주유배길을 비롯해 유배영화제, 유배음악제, 유배시화



<그림 9> 제주유배문화 사업 흐름도

·꽃차전, 라디오 토크멘터리, 웹 게임 등 OSMU로 확장되어 제주유배길 도보체험 방문객에게 자기 자신에 대한 반성, 치유, 교육, 용서 등의 모티브를 제공하였다. 도보체험 방문객에게 반성의 길, 치유의 길, 교육의 길, 용서의 길로 전유되었다.

앞으로 남아있는 과제는 극복의 문화코드를 지닌 제주유배길이 집념의 길, 인연의 길, 사색의 길에서 확장하여 반성의 길, 치유의 길, 용서의 길, 교육의 길로 나아갈 수 있는 새로운 스토리텔링을 입혀야 하는 것이다. 반성의 길은 유배 서사를 기본적인 서사로 사용하여 유배길을 걷는 체험자에게 지금까지 살아 왔던 자기 자신의 인생을 반추하게 하는 계기를 주는 이야기 장치를 내포한 유배 서사를 담은 스토리텔링을 제공하고, 치유의 길에서는 이 반성을 통해 정신적·신체적 치유가 되는 스토리텔링이 구성되어야 한다. 더 나아가 '나'만을 생각하며 이기적으로 살았던 현대인에게 타인의 존재를 일깨워, 타인을 포용하는 용서의 길로 승화될 수 있도록 하는 스토리텔링을 개발하고, 교육적인 이야기로 새롭게 탄생된 이야기를 한 줄기로 엮어 내는 작업은 앞으로의 과제로 제시하고자 한다. 이를 통해 도보체험 방문객에게 정신적인 카타르시스를 제공하여, 길을 걷는 만족도를 높일 수 있을 것으로 기대한다.

본 논문에서, 근거가 있고 사연이 있는 이야기를 담은 길의 탄생 과정을 역사 스토리텔링의 관점에서 검토한 결과, 다음과 같은 시사점을 도출할 수 있었다.

첫째, 역사 스토리텔링의 재현의 방법과 재창조의 방법을 통해 문화콘텐츠를 OSMU하는 방안을 찾았다. 유배가 지닌 독특한 서사구조를 발굴하여 제주유배길, 유배영화 특별전, 유배시화·꽃차전 등의 행사를 기획할 수 있었다.

둘째, 집념·인연·사색을 거쳐 반성·치유·용서의 과정 끝에 극복의 문화코드를 얻어내는 유배의 서사구조를 파악해 내었다. 즉, 제주유배길의 스토리텔링 라인을 발굴하였다.

셋째, 제주유배문화 사업을 통해 기존에 있던 제주의 평범한 길에 이야기를 입힘으로써 문화가 있고 역사가 있는 길로 변모시켰다.

넷째, 이를 통해 제주유배길 개발과 유배를 콘텐츠로 하는 다양한 문화 행사를 선보인 것을 통해 얻은 역사 스토리텔링의 아이디어는 향후 다른 길을 개발하거나 제주의 문화 관광 상품에 이야기를 입혀 부가가치가 있는 문화 관광 상품으

로 내놓을 수 있는 하나의 모델을 창출하였다.

다섯째, 역사성과 허구성 사이에서의 논란을 극복하고 역사 왜곡 없는 스토리텔링을 위한 대안으로는 관련 분야의 학제간의 다양한 협업 체제를 구축하는 방안이 선행되어야 한다는 것을 제시하였다.

본 논문에서 연구자는 역사 스토리텔링을 통하여 역사적 사실을 현재적 시점에서 재해석, 의미와 재미를 담아 새로운 부가가치를 창출하는 유패길을 개발하는 과정을 제시하였다. 역사 스토리텔링의 힘으로 제주의 문화는 다른 지역에서는 할 수 없는 부분을 부각시켜 킬러 콘텐츠로 발굴함으로써 경쟁력 있는 문화 관광 상품으로 재현 또는 재창조 할 수 있음을 보여주었다.

광의의 스토리텔링이 있는데 왜 협의의 역사 스토리텔링인가? 역사는 선조가 살아온 방식, 기록 등 방대한 내용과 분야를 포함하고 있다. 그리고 작은 마을에서부터 읍·면·동을 포함하여 소도시·대도시를 망라하고 역사 자료가 없는 곳이 없다. 역사 자료에 창조성을 가미하고 관련된 지역 주민의 합의가 이루어진다면 ‘지방 역사의 창조’로 변모될 수 있을 것이다. 즉, 지방의 역사는 부가가치가 있는 문화 관광 상품으로 변용이 가능한 소중한 자산인 셈이다. 역사는 정적인 개념이 아니다. 새로운 것을 받아들여 기존의 것과 융합하여 나아갈 때 정적 개념이 아닌 동적 개념의 ‘역사 스토리텔링’이 될 것이다.

참 고 문 헌

《단행본》

- 게오르그 루카치 (1985), 반성완 역, 소설의 이론, 서울: 심설당.
- 국립제주박물관 (2005), 제주의 역사와 문화, 서울: 통천문화사
- 국어국문학편찬위원회 (1995), 국어국문학자료사전, 서울: 한국사전연구사.
- 김기란, 최기호 (2009), 대중문화 사전, 서울: 현실문화연구.
- 김기봉 (2009), 역사들이 속삭인다, 서울: 프로네시아.
- 김영순, 김기국, 박여성, 백승국 (2007), 문화와 기호, 인천: 인하대학교출판부.
- 김윤식 (2005), 김익수 역, 속음청사, 제주: 제주문화.
- 김정희 (2004), 김일근, 황문환, 김종덕 원문 판독 해설, 추사 한글 편지, 서울: 우
일출판사
- 김정희 (1999), 정후수 옮김, 추사 김정희 시 전집, 서울: 도서출판 풀빛.
- 마리타 스테르큰, 리사 카트라이트 (2006), 영상문화의 이해, 서울: 커뮤니케이션
북스.
- 박은정 (2007), 스토리텔링 인지과학 만나다, 과주: 이담북스.
- 백승국 (2004a), 문화기호학과 문화콘텐츠, 서울: 다할미디어.
- 변민주 (2010), 콘텐츠 디자인, 서울: 커뮤니케이션북스.
- 서명숙 (2008), 놀멍 쉬멍 걸으멍 제주올레 여행, 서울: 북하우스.
- 양진건 (1999), 그 섬에 유배된 사람들, 서울: 문학과지성사.
- 양진건 (2011), 제주 유배길에서 추사를 만나다, 서울: 푸른역사
- 양진건 엮음 (2008), 제주유배문학자료집(1), 제주: 제주대학교출판부.
- 양진건 (출판 예정), 제주유배길에서 만난 사람들, 제주: 제주대학교출판부.
- 에릭 홉스봄, 휴 트레버-로퍼, 프리스 모건, 데이비드 캐너다인, 버나드 S.콘, 테
렌스 레인저 (2004), 만들어진 전통, 서울: 휴머니스트.
- 이인화, 교육, 전봉관, 강심호, 전경관, 배주영, 한혜원, 이정엽 (2003), 디지털 스
토리텔링, 서울: 황금가지.

- 이건 (2010), 김익수 역주, 규창집, 제주: 제주문화원.
- 이한구 (2007), 역사학의 철학, 서울: 민음사.
- 정약용 (1996), 이정섭, 김도련, 장재한 번역, 국역 다산시문집 6, 서울: 솔.
- 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신 (2006), 재매개: 뉴미디어의 계보학, 서울: 커뮤니케이션북스,
- 조태남 (2008), 문화콘텐츠와 스토리텔링, 창원: 경남대학교출판부.
- 조태남 (2012), 스토리텔링과 문화마케팅, 창원: 경남대학교출판부.
- 조정철 (2006), 김익수 역, 정헌영해처감록, 제주: 제주문화원.
- 한일섭 (2009), 서사의 이론: 이야기와 서술, 서울: 한국문화사.
- 한영우 (1997), 미래를 위한 역사의식, 서울: 지식산업사.
- 한혜원 (2010), 디지털 시대의 신인류 호모 나렌스, 서울: 살림
- 한용환 (2004), 소설학 사전, 서울: 문예출판사.
- E. H. 카 (2011), 이화승 옮김, 역사란 무엇인가?, 서울: 베이직북스.
- H. 포터 애벗 (2010), 서사학 강의: 이야기에 대한 모든 것, 서울: 문학과지성사.

《논문》

- 권숙영 (2011), 퓨전사극과 여성 취향 문화코드의 역할에 관한 연구 -KBS <서
 균관 스캔들>을 사례로, 석사학위논문, 경희대학교.
- 김경숙 (2004), 조선시대 유배길, 역사비평, 통권 67호(2004 여름), 262-282.
- 김경옥 (2010), 조선시대 유배인의 문화자원의 활용 -전남지역을 중심으로-, 역
 사학연구, 40권, 147-190.
- 김기봉 (2006), ‘팩션(faction)’으로서의 역사 - 『다빈치 코드』 읽기, 코기토, 제60
 호, 155-179.
- 김기봉 (2011), 역사의 소통과 소통의 역사학, 경기대학교 시민인문학, 제21호,
 125-153.
- 김미진 (2008), 고전문학을 활용한 텔레비전 드라마의 스토리텔링 사례 연구, 석
 사학위논문, 단국대학교.
- 김맹하, 장공남 (2012), 스토리텔링의 계보학적 고찰 -한국에서 스토리텔링의 논
 의를 중심으로-, 인문학연구, 제12집, 171-190.

- 김응진 (2011), 꽃의 이미지를 표현한 실내 도판 연구 -몬드리안 회화를 응용하여-, 석사학위논문, 이화여자대학교.
- 김재형 (2011), 조선시대 제주유배인 실태분석과 특징, 석사학위논문, 제주대학교.
- 김진철 (2011), 제주도 대정성지 공간 스토리텔링 전략, 석사학위논문, 제주대학교.
- 김탁환 (2008), 디지털시대 전통 기록과 스토리텔링 연구, 국학연구, 제12집, 291-312.
- 김형진 (2011), 문화콘텐츠 융복합 기반의 원소스 멀티유즈 플랫폼 모델에 관한 연구 -디자인 콘텐츠 정보의 네트워크 체계를 중심으로-, 박사학위논문, 홍익대학교.
- 류은영 (2009), 내러티브와 스토리텔링: 문학에서 문화콘텐츠로, 인문콘텐츠, 제14호, 229-262.
- 박광용 (2003), 역사소설, 무엇이 문제인가 -황진이 관련 소설을 중심으로-, 역사와 문화, 6호, 178-192.
- 박노현 (2011), 텔레비전 드라마와 스토리텔링, 한국문학연구, 제41집, 309-343.
- 박선하 (2011), 바코드 혁명-국내외 디자인 QR코드에 대한 방향과 연구 -국내외 디자인 QR코드의 사례를 바탕으로-, 디지털디자인학연구, 제11권 제1호, 505-514.
- 백승국 (2004b), 드라마 <대장금>에 나타난 두드림의 공감각적 장치와 맛의 이미지, 한국학논집, 제31집, 183-202.
- 백승국, 오장근, 전형연 (2008), 지역문화브랜딩 프로세스 모델 연구 -호남지역 문화유산브랜딩에의 적용 사례를 중심으로-, 인문콘텐츠, 제12호, 217-248.
- 송희영 (2009), 역사문화공간을 활용한 공연 콘텐츠 기획 사례 연구, 글로벌문화콘텐츠, 제3호, 197-236.
- 유권석 (2010), 근대 역사소설의 스토리텔링 양상 연구 -「남이장군실기」를 중심으로-, 어문논집, 제45집, 263-287.
- 윤선모 (2007), 열하일기를 통한 드라마 시나리오 개발 방안 연구 -팩션(Faction)을 중심으로-, 석사학위논문, 한국외국어대학교.

- 윤유석 (2010), 역사문화자원의 소통과 스토리텔링 방안 -자서전 『백범일지』의 서사를 중심으로-, 박사학위논문, 한국외국어대학교.
- 이동은, 함고운 (2010), 시나리오 기법을 활용한 증강현실 서비스 발전 전망, 인문콘텐츠, 제17호, 173-198.
- 이재홍 (2009), 게임 스토리텔링 연구, 박사학위논문, 숭실대학교.
- 조서현 (2011), 제주유배인 추사 김정희 스토리텔링 콘텐츠 개발 방안, 석사학위논문, 제주대학교.
- 정수연 (2009), 꽃 이미지를 통한 내면세계 표현 연구 -본인 작업을 중심으로-, 석사학위논문, 세종대학교.
- 정창권 (2008), 고전을 활용한 상품 스토리텔링 연구, 돈암어문학, 제21호, 47-76.

《보고서》

- 제주대학교 (2011), 제주유배문화의 녹색관광자원화를 위한 스토리텔링 콘텐츠 개발 사업에 관한 보고서(1차년도 연차보고서), 지식경제부.
- 제주대학교 (2012), 제주유배문화의 녹색관광자원화를 위한 스토리텔링 콘텐츠 개발 사업에 관한 보고서(2차년도 연차보고서), 지식경제부.

《웹사이트》

- 강유정 (2006), 책 읽는 강박사의 영화 일기, 완강한 질서를 내파하는 역사영화의 힘, <http://blog.naver.com/iamcritic>
- 뉴스시스 (2012), 경북도, 3대문화권사업 조기발주 위해 '684억 시 · 군 배정', <http://www.newsis.com>
- 동아일보 (2006), '팩션' 순화어 '각색실화'로 결정, <http://www.donga.com>
- 머니투데이 (2010), "벗어서 통하였느냐?"...역대 음란영화 흥행사, <http://www.mt.co.kr>
- 스마트공간 문화기술공동연구센터 (2012), <http://xctrc.kr>
- 조선왕조실록, <http://sillok.history.go.kr>
- 주간한국 (2011), 역사와 지역에 스토리를 입혀라 -안동 전통문화콘텐츠박물관 충남 세계대백제전 등 다양한 시도들, <http://weekly.hankooki.com>

제주유배길 페이스북 (2012), <http://www.facebook.com/jejuyubae>
한국교육학술정보원 (2012), <http://www.keris.or.kr>
한국교육학술정보원 학술연구정보서비스 (2012), <http://www.riss.kr>
MBC (2012), 대장금 홈페이지, <http://www.imbc.com>