



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

굴메오름을 소재로 한
스낵컬처 가이드맵 제작 연구

제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

양 원 석

2019년 2월

굴메오름을 소재로 한 스낵컬처 가이드맵 제작 연구

지도교수 박 여 성

양 원 석

이 논문을 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문으로 제출함

2019년 2월

양원석의 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문을 인준함

심사위원장

김 맹 하



위 원

박 여 성



위 원

황 경 수



제주대학교 사회교육대학원

2019년 2월



A Study on the Production of Snack Culture Guide Maps Based on Gulmeoreum

Won-Suk Yang

(Supervised by Professor Yo-Song Park)

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

2019. 2.

This thesis has been examined and approved.

Kim Maeng-Ha 김맹하

Yo-song Park 박요성

Kyung-soo Hwang 황경수

Date

Department of Storytelling
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

굴메오름을 소재로 한 스낵컬처 가이드맵 제작 연구

양 원 석

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 박 여 성

현대문명의 발달은 직장인들에게 신속한 공간 이동, 업무 처리능력 향상, 정보의 빠르고 정확한 전달 등을 바탕으로 생산성 극대화를 이루었다. 그러나 생산성의 극대화는 인간의 기본적 누릴 권리보다 지위 상승과 물질적 성취에 더욱 관심을 두게 하였다. 이런 상황 속의 스낵컬처는 현대인들에게 심리적 위안과 보상 같은 새로운 문화 향유의 트렌드로서 의미가 크다. 스낵컬처의 특징은 언제 어디서나 짧은 콘텐츠 형태의 신선한 정보를 신속하게 받아 볼 수 있다는 점이다. 본 논문에서는 이러한 스낵컬처의 특성을 활용 굴메오름(군산)의 이야기들을 소재로 한 스낵컬처 가이드맵 제작 연구 방법을 제시하였다.

본 연구에 앞서 스낵컬처의 특성과 스낵컬처의 활용에 관하여 이야기하였고 스낵컬처 가이드맵의 제작 목적은 지역 문화에 관심 있는 방문객과 독자들에게 휴대용 디바이스로 정보를 제공하기 위한 것이며 이 논문의 연구 대상이 굴메오름에 분포된 이야기들이라는 것을 밝혔다. 또한 제주도와 사설 여행·관광지 등의 가이드맵을 예로 스토리텔링 콘텐츠 현황에 대해 살펴보고 현재 텍스트 위주의 가이드맵이 스낵컬처 콘텐츠를 활용한 가이드맵으로 바뀌어야 할 필요를 설명하였다.

본 연구에서는 굴메오름 지역을 연구대상으로 선정하게 된 이유와 선정된 이야기들이 어떻게 스토리텔링 기법을 활용하여 연구가 진행되는지 단계별 진행 방법에 관하여 설명하였다. 그 첫 번째로 자료·문헌 조사와 채록 등의 방법을 통해 이야

기를 수집, 정리, 분석하고 주제의 설정, 이야기 구성, 이야기의 범위를 확정하며 답사를 통하여 문자와 사진으로 기록하였다. 두 번째, 위의 자료들을 바탕으로 굴메오름의 탄생 설화 구역, 아기엽게 돌 설화 구역, 굴메오름이 품은 또 다른 이야기 구역 등 3개 구역으로 나누었다. 세 번째, 나누어진 각 구역을 이야기의 전개 순서에 따라 동선을 구성하고 나누어진 제1, 제2구역의 이야기와 제3구역의 이야기 하나를 선정하여 각각 트리트먼트, 시나리오를 제작하고 그것에 적합한 콘텐츠 도구를 선택하여 제작 기획서와 이야기 속 주인공 캐릭터를 창작하였으며 콘텐츠 제작을 위한 스토리보드와 웹툰의 예시를 보여 주었다. 마지막으로 스낵컬처 가이드맵 제작 연구 결과물의 활용방법을 도판으로 구성하여 보여 주었다.

본 연구에서는 현대문화의 트렌드인 스낵컬처 콘텐츠 제작방법을 활용하여 굴메오름을 소재로 한 스낵컬처 가이드맵 제작 연구방법을 제시하였다. 이러한 연구는 차후 다른 지역을 대상으로 계속 확장해 나갈 수 있으므로 제주지역의 이야기들이 경쟁력을 가진 콘텐츠로 개발과 활용할 수 있는 다양한 가치를 지닌 자원으로서 지속적인 발굴과 연구가 이루어져야 한다.

목차

I. 서론	1
1. 연구 목적 및 대상	1
2. 연구 방법	7
II. 제주지역 가이드맵 스토리텔링 콘텐츠 현황 및 필요성	8
1. 제주지역 가이드맵 스토리텔링 콘텐츠 현황	8
2. 스낵컬처 가이드맵 개발의 필요성	15
III. 곱메오름을 소재로 한 스낵컬처 가이드맵 제작	17
1. 장소 선정 및 주제 설정	18
2. 자료조사 및 답사	18
3. 소재 분석 및 스토리 구성	19
4. 스토리 가이드맵 동선 구성	30
5. 스낵컬처 가이드맵 콘텐츠 기획 및 제작	36
6. 편집 및 완성	67
V. 결론	68
참고문헌	71
Abstract	73
부록	75

표 목차

<표 1> 스낵컬처 가이드맵 제작 순서도표	18
<표 2> 주제별 가이드맵 동선 구성도표	30
<표 3> 구역별 및 주제별 이야기 구성표	35
<표 4> 전체 트리트먼트 줄거리 도표	36
<표 5> 전체 기획안 요약 도표	44
<표 6> ‘굴메오름 탄생설화’ 웹드라마 제작 기획서 예시	45
<표 7> ‘아기엽게 돌 설화’ 애니메이션 제작 기획서 예시	46
<표 8> ‘굴메오름이 품은 또 다른 이야기 왕자굴’ 웹툰 기획서 예시	47
<표 9> 전체 시나리오 구성도표	48
<표 10> ‘굴메오름 탄생설화’ 스토리보드 예시	64
<표 11> ‘아기엽게 돌 설화’ 스토리보드 예시	65

그림 목차

<그림 1> 웹툰 『신과 함께 - 저승편』	2
<그림 2> 영화 『신과 함께 - 인과연』	2
<그림 3> 웹드라마 『세상에 잘 사는 지은 씨』	3
<그림 4> 비비안 광고 『가슴이 전하는 사랑 법』	4
<그림 5> 아기엽게 돌 웹툰	5
<그림 6> 군산 금장지 웹툰	5
<그림 7> 굴메오름 위치도	6
<그림 8> 제주특별자치도 홈페이지	9
<그림 9> 수원시 홈페이지	9
<그림 10> 제주세계자연유산 센터 홈페이지	10
<그림 11> 제주도세계자연유산 홈페이지	10
<그림 12> 제주세계지질공원 홈페이지	11
<그림 13> 제주생물권보전지역 홈페이지	11
<그림 14> 제주올레 홈페이지	12
<그림 15> 제주민속촌 홈페이지	13
<그림 16> 휴애리 자연 생활 공원 홈페이지	13
<그림 17> 카멜리아 힐 홈페이지	13
<그림 18> 한림공원 홈페이지	13
<그림 19> 굴메오름	20
<그림 20> 아기엽게 돌	22
<그림 21> 임관주 선생 마애명	23
<그림 22> 거슨물	24
<그림 23> 왕자묘	25
<그림 24> 구시물	26
<그림 25> 사자바위	27
<그림 26> 군산 정상의 금장지	28
<그림 27> 전체 이야기 및 동선 안내도	31

<그림 28> ‘굴메오름 탄생설화’ 및 동선 안내도	32
<그림 29> ‘아기엽게 돌 설화’ 및 동선 안내도	33
<그림 30> ‘굴메오름이 품은 또 다른 이야기’ 및 동선 안내도	34
<그림 31> ‘굴메오름 탄생설화’ 캐릭터	61
<그림 32> 아기엽게 캐릭터	62
<그림 33> ‘왕자굴’ 캐릭터	63
<그림 34> ‘왕자굴’ 웹툰 예시도	64
<그림 35> 스낵컬처 가이드맵의 활용 예시도	75

I. 서론

1. 연구 목적 및 대상

문화의 소비 형태는 시대와 공간 그리고 사용되는 도구에 의해 새로운 변화를 거듭한다. 스마트폰과 태블릿 PC 등 다양한 휴대용 기기의 이용이 확대되면서¹⁾ 사람들 간의 정보를 공유할 수 있는 범위가 극대화되었고 그로 인한 소통의 기능적인 면도 따라 발전해 나가고 있다.

콘텐츠는 미디어 도구를 활용하여 제작·전송되는 정보들을 말한다²⁾. 그리고 2010년도 이후 급속히 발전하고 있는 정보통신기술과 짧은 시간에 빠르고 간편하게 즐길 수 있는 ‘스낵컬처(snack culture)’³⁾ 라는 문화 소비 트렌드의 등장으로 장소와 시간에 구애받지 않고 누릴 수 있는 새로운 문화적 현상이 퍼지고 있다.

현대문명의 발달은 직장인들에게 공간 이동, 업무 처리, 정보 전달 속도 등의 향상을 요구한다. 그러나 생산 활동의 향상으로 인한 편리함 뒤에는 인간의 여가생활의 기본적 욕구를 망각하고 오로지 생존과 삶의 질 향상이라는 목표를 향해 질주하고 있다. 이러한 상황 속에서 스낵컬처의 등장은 현대인들에게 심리적 위안과 보상 같은 새로운 문화 향유의 성향으로 자리를 잡았다. 스낵컬처의 특징은 웹을 기반으로 하여 휴대용 모바일 기기를 통해 짧은 시간에 언제, 어느 곳에서나 간편하게⁴⁾ 즐길 수 있는 신선한 정보를 제공하며 콘텐츠 시장 전반에 걸쳐 활용되고 있다. 여기에 활용되는 스마트폰과 태블릿 PC는 단순한 음성과 텍스트 정보의 전달 기능을 넘어 미디어 콘텐츠를 즐길 수 있는 도구로서 스낵컬처 콘텐츠를 양산해 내는 창작 미디어 발표 공간으로서의 역할을 한다⁵⁾.

1) 기술정보통신부(2018.3) 무선통신서비스 가입 회선 통계에서 개인 휴대전화 가입자 수: 24,667,799명, 개인 휴대용 태블릿 PC 인터넷 가입자 수: 816,109명으로 밝히고 있다.

(<http://www.msit.go.kr/web/main/main.do>)

2) TV 방영물, 영화, 음반, 도서, 게임, 디지털화된 각종 창작물 등 온라인이나 오프라인을 통해 전파·보급되는 모든 것들이다.

3) 짧은 시간에 즐기는 콘텐츠 소비 트렌드를 의미한다. 시간과 장소에 구애받지 않고 즐길 수 있는 스낵처럼, 출퇴근 시간이나 점심·휴식 시간 등에 10~15분 내외로 간편하게 문화생활을 즐기는 라이프스타일 또는 문화 트렌드를 말한다. 그 시작은 문화공연이 가지고 있던 장소적 권위를 탈피한 거리 예술에서 찾아볼 수 있는데 스마트폰 보급이 활성화된 2010년을 기점으로 모바일 콘텐츠를 사용해 두드러지게 나타난 성향이다(김수정, 2016: 78).

4) 휴대성: 휴대용 모바일 기기를 사용한다. 간편성: 언제 어디서나 사용할 수 있다. 신속성: SNS를 활용 정보를 신속하게 전달한다. 단편성: 내용이 짧다(10~15분 내외).

5) 영상, 음향, 정보 및 자료 등의 데이터베이스의 역할을 말한다.

이전에도 어린이들의 주의 집중을 위해 제작된 짧은 교육용 콘텐츠나 시청자들의 관심을 끄는 뮤직비디오 등이 있었지만 미디어 환경이 아날로그에서 디지털로 변화된 후 스낵컬처의 특성은 더 분명하고 완성도가 높아졌으며 수량도 매우 많아졌다 (강태수 2015: 1 참조).

스낵컬처 트렌드는 이미 많은 콘텐츠 창작에 활용되고 있다. 그 정보들은 소비자들에게 신속하게 전달되어 활성의 측면에서는 콘텐츠의 활용과 충족이라는 두 개의 욕구를 모두 만족시키고 있다. 그 좋은 예가 ‘웹툰’ 과 ‘웹드라마’ 다.

스낵컬처 콘텐츠의 가장 대표적인 장르는 웹툰이다. 국내 웹툰은 2003년 개인 홈페이지 등에 공급된 인터넷 만화로 시작해 이후 각종 포털 사업사들 중심으로 확대되었다. 최근 스마트기기에 최적화된 애니메이션 효과나 터치 기능을 활용한 웹툰이 등장함에 따라 그 형식이 다양해졌고 일례로 포털 사이트 네이버의 경우 모바일 전용 스마트툰을 출시해 기존 PC와 차별된 새로운 형식의 웹툰을 기획했다. 웹툰은 언제 어디서든 볼 수 있는 휴대성과 간편성, 발표 즉시 새로운 정보를 수용(受容)할 수 있는 신속성과 참신함, 각 편당 내용이 10분 내외로 즐길 수 있다는 단편성 등이 특징이다. 웹툰은 이러한 스낵컬처의 특징적 요소들을 기반으로 해서 타 장르로 전환이 활발해 지고 있다. 그 대표적인 사례로 주호민 작가의 웹툰 『신과 함께』를 들 수 있다. 『신과 함께』는 우리나라의 전통신앙과 제주의 신화를 소재로 만들어진 웹툰이다. 이 작품은 최근 웹툰의 인기를 업고 영화 『신과 함께』 1, 2편(김용화 감독)으로 만들어져 두 편 모두 천만 이상의 관객을 유치하였다.



<그림 1> 웹툰 『신과 함께 - 저승편』
(<https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=697685&no=1&weekday>)



<그림 2> 영화 『신과 함께 2 - 인과 연』
(<https://movie.daum.net/moviedb/photoviewer?id=120166#1253873>)

웹드라마⁶⁾는 주로 이동시간이나 자투리 시간에 시청할 수 있도록 회당 10~15분 안팎으로 제작한 대표적인 스낵컬처 콘텐츠이다. 웹드라마가 처음 등장한 것은 2013년 2월 교보생명의 『러브 인 메모리』(2013), 삼성전자의 『무한동력』(2013) 등 기업의 홍보용 영상이었다. 하지만 최근 웹드라마가 주목받으면서 다양한 소재를 기반으로 한 웹드라마의 제작편수도 증가하고 있다(박지혜 2015: 50 참조).

웹드라마의 스낵컬처 성향은 휴대성, 간편성, 신속성, 단편성 등의 특성과 더불어 기존 드라마 제작에는 많은 방송과 영화관련 전문 업종 종사자들에 의해 대규모적이고 고비용으로 제작되었다면 웹드라마는 소규모, 저비용, 제작 방식의 자율, 소재 선택의 자유 등 능력이 있으면 누구나 만들 수 있는 창작의 보편성과 다양성이라는 특성이 추가되었다. 대표작으로 모바일 미디어 ‘딩고’ 웹드라마 『세상 잘 사는 지은 씨』(연출 심민선, 극본 김우경)를 들 수 있다.

『세상 잘 사는 지은 씨』는 최근⁷⁾ 1개월 6회 만에 1,000만 조회 수를 넘는 대기록을 세운 웹드라마의 대표적인 사례로 볼 수 있다. 이 드라마는 현대를 살아가는 여성들의 평범하지만 때 순간 격한 투쟁 같은 일상을 그린 웹드라마로 같은 여성들의 공감에 힘입어 높은 인기를 누렸다⁸⁾.



<그림 3> 웹드라마 『세상에 잘사는 지은 씨』
(<https://videos.tube/video/Fz9mKuo2IvU/->)

6) 드라마 장르가 TV 플랫폼에서 온라인으로 이동 새롭게 등장한 웹·모바일 콘텐츠 장르를 의미한다.
7) 2018년 4월 기준이다.
8) 웹드라마 『세상에 잘사는 지은 씨』 조회수 1,000만, 스포츠경향(송봉석), 2018. 04. 28. 01: 17: 00.
(http://sports.khan.co.kr/bizlife/sk_index.html?art_id=201804280117003&sec_id=561101 참조).

광고에서도 새로운 바람이 불고 있다. 예전 광고의 형태는 지나친 상품 품질이나 타제품과의 비교 우위에 대한 직접적이고 설명 일변도 방식을 활용했다. 그러나 최근에 감성을 통한 상품의 느낌과 상품의 품질을 간접적으로 드러내는 광고가 서서히 증가하고 있다. 그 예로 ‘비비안’의 『가슴이 하는 사랑 법』을 들 수 있다.

『가슴이 하는 사랑 법』은 유튜브, 페이스북 등 SNS 채널을 통해 손쉽게 감상할 수 있는 10분 정도의 짧은 영상이다. ‘비비안’은 헤어진 연인의 재회라는 아름다운 스토리와 오래된 연인 사이에 가질 수 있는 사랑에 대한 편안한 감정을 통하여 ‘비비안’이 추구하는 브랜드 가치인 편안함과 아름다움을 자연스럽게 받아들일 수 있도록 하였다.⁹⁾ 이 영상은 많은 사람이 공감할 수 있는 소재와 감정을 활용하여 구체적인 홍보 내용을 담는 광고영상과는 차별화했다. 이처럼 스낵컬처의 활용은 웹툰이나 웹드라마를 넘어서 광고라는 장르를 15초라는 시간의 틀에서 해방시키고 상품의 속성을 의인화하여 소비자와 소통하고자 새로운 접근을 시도하였다. 현재 우리나라에는 많은 속옷 브랜드가 생겨나 선택폭은 넓어졌지만, 예전 연인과의 재회처럼 ‘비비안’에 대한 상품의 상호와 품질을 상기하게 한다.



<그림 4> 비비안 광고 『가슴이 하는 사랑 법』
(<https://www.youtube.com/watch?v=xbLj9SvIYBU>)

스낵컬처는 현대 문화상품의 대표적인 트렌드로 여러 형태의 콘텐츠로 제작 활용되고 있으며 그 효용성은 매우 크다. 이러한 맥락에서 볼 때 제주지역 소개 콘텐츠를

9) ‘비비안 SNS 영화 <가슴이 하는 사랑법> 오픈’, 스포츠 조선(전상희), 2015, 09, 23, 11: 41: 30.
(<http://sports.chosun.com/news/ntype.htm?servicedate=20150923&f=o&id=201509230100267470018698> 참조).

스낵컬처 트렌드의 장점들을 반영하여 제작한다면 생동감이 충만한 제주의 자연, 상상력이 광대한 제주의 신화를 표현하기 매우 적합하다.

따라서 이 논문에서는 제주 소개 콘텐츠의 개선과 현대의 트렌드에 맞는 스낵컬처 콘텐츠 개발을 위해 굴메오름에 산재해 있는 이야기들을 활용하여 스토리텔링과 스낵컬처 가이드맵 콘텐츠 제작 방법을 시범적으로 제시하는 것을 목적으로 한다.

굴메오름¹⁰⁾은 서귀포시 상예동과 안덕면 창천리, 감산리, 대평리의 경계에 위치해 있다. 비록 사람들에게 많이 알려진 곳이지만 품고 있는 이야기들은 거의 알려지지 않았다. 문화콘텐츠 전문가에 의해서도 굴메오름 탄생설화, 아기엽게 돌과 군산 금장지, 임관주 마애명 등에 관한 웹툰이나 만화로 된 안내판을 제외하고 거의 다루어진 적이 없다. 그러나 굴메오름은 곳곳에 응축된 이야기의 보고로서 그 가치를 짐작할 수 있다. 뿐만 아니라 이야기의 근거 장소가 존재하고 그로 인해 이야기 동선 구성이 가능하다. 그것을 바탕으로 스낵컬처 트렌드의 가이드맵을 제작하여 제주문화에 관심 있는 방문객과 독자들에게 휴대용 단말기로 전송할 수 있다면 그 효율성은 매우 클 것이다. 따라서 이 논문에서 스낵컬처 가이드맵 제작에 대한 사례를 보이기 위해 굴메오름을 대상으로 선정하였다.



<그림 5> 아기엽게 돌 웹툰¹¹⁾



<그림 6> 군산 금장지 웹툰¹²⁾

10) 화산활동으로 이루어졌으며 군막(軍幕)을 친 모양을 닮아 ‘군산(軍山)’, 산이 솟을 때 굴메(그림자) 같았다 하여 ‘굴메오름’, 상서로운 산이 솟아났다 하여 ‘서산(瑞山)’ 등의 이름으로 불린다. 표고 334.5미터, 둘레 8.111m, 예래초등학교 근처에서 이 오름을 보면 사자가 바다를 향해 두 다리를 뻗고 엎드려 있는 것처럼 보인다. 범섬의 기운에 대항하기 위해 사자산이 생겼다는 말이 있고 예래동(猊來洞:‘사자가 오는 마을’)이름의 생긴 유래이다. 정상은 최고의 명당으로 알려져 금장(禁葬)을 원칙으로 하며 여기에 묘를 쓰면 크게 가물거나 심한 장마가 든다고 한다. 정상부는 쌍봉으로 두 개의 빨 바위인 쌍선망월석(雙仙望月石)이 있다(예래생태마을 2007: 48 참조).

11) 시사TV코리아 애니메이션 사업부, 2014, 09, 05 오후 5: 09: 08.

<http://sisatvkorea.kr/cartoon/view.sky?id=2&page=1>

12) 시사TV코리아 애니메이션 사업부, 2014, 09, 05 오후 4: 15: 43.

<http://sisatvkorea.kr/cartoon/view.sky?id=7&page=1>

■ 굴메오름 위치도



<그림 7> 굴메오름 위치도

2. 연구 방법

현재 국내에서 개발되어 활용 중인 가이드맵 콘텐츠 대부분은 사진과 텍스트 위주의 이야기 전개로 읽는 대상에게 이론적 의미를 전달하는 데 그친다. 그러므로 눈으로 보고 귀로 듣는 입체적 생동감이나 상상력을 통한 감성적 의미를 파악하기 어렵다. 본 논문에서는 그러한 가이드맵의 취약점을 개선·보완하여 생동감 있는 내용의 전개를 위해 스낵컬처 콘텐츠 개발에 관한 방법을 제시한다. 이는 휴대용 디바이스를 통해 지역 정보를 생생하게 제공할 수 있는 가이드맵으로 활용하려 함이다.

일반적인 가이드맵의 제작 형식은 각 지점을 번호로 표시하고 번호에 따라 주변에 설명을 나열하거나 각 지점을 클릭하면 사진과 설명이 나타나는 방식이다. 또한, 대부분 설명은 단발식이며 동선이나 이야기에 관한 콘텐츠도 구성되어 있지 않다. 그래서 방문객들은 단지 방문하는 일에만 가치를 두어 자칫 지역 문화유산의 방치에 그칠 수도 있다. 그러므로 지역 문화체험에 관심 있는 방문객이나 독자들에게 흥미와 호기심을 유발하고 방문의 올바른 동기를 부여하려면 지역문화유산을 활용한 콘텐츠의 개발과 보급이 필요하다. 이것은 지역주민들이 거주하고 있는 지역에 대한 이해와 방문객들의 새로운 문화 체험을 통한 소통을 의미하며 지역 문화를 중심으로 글로벌한 문화공동체를 형성시키는 기반이 된다.

따라서 본 논문에서는 다음과 같이 스낵컬처 가이드맵 제작 연구를 진행하고자 한다. 먼저 우리나라 스낵컬처 활용의 예와 연구 목적·대상에 대해 밝히고 논문 연구방법과 순서에 대해 간략하게 소개한다. 다음으로 제주지역 가이드맵 스토리텔링 콘텐츠 현황과 가이드맵 콘텐츠 구성의 예, 개선·보완해야 할 점들을 살펴본다. 다음으로 스낵컬처에 대한 개념과 특성, 개발의 필요성에 관해 설명하고 기대효과 발생에 대한 예측을 해본다. 끝메오름을 소재로 한 스낵컬처 가이드맵 제작에서는 장소의 선정 이유, 이야기 장르별 제작방식과 순서를 제시하고 스토리텔링을 통한 이야기 선택, 선정된 이야기들의 동선 구성, 동선에 들어갈 이야기의 트리트먼트¹³⁾, 시나리오, 스토리보드 및 웹툰을 시범적으로 작성한다. 결론에서는 논문 연구의 전체 내용을 간결하게 설명하고 문제점과 보완점에 관해 얘기하며 완성된 연구 결과 콘텐츠들이 휴대용 디바이스에서 어떻게 보이는지 스낵컬처 가이드맵이 활용되는 예를 부록으로 제시한다.

13) 트리트먼트(treatment)는 산문식으로 서술된 영화나 드라마의 줄거리, 대본과는 달리 소설의 형태에 가까우며 대본에서 표현되기 어려운 배경이나 인물 간의 관계 등을 더 섬세하게 표현할 수 있다. 편과 컷으로 구분되어 수정에 많은 고심이 필요한 대본과는 달리 수정이 편하다(백과사전-나무위키).

Ⅱ. 제주 지역 가이드맵 스토리텔링 콘텐츠 현황 및 필요성

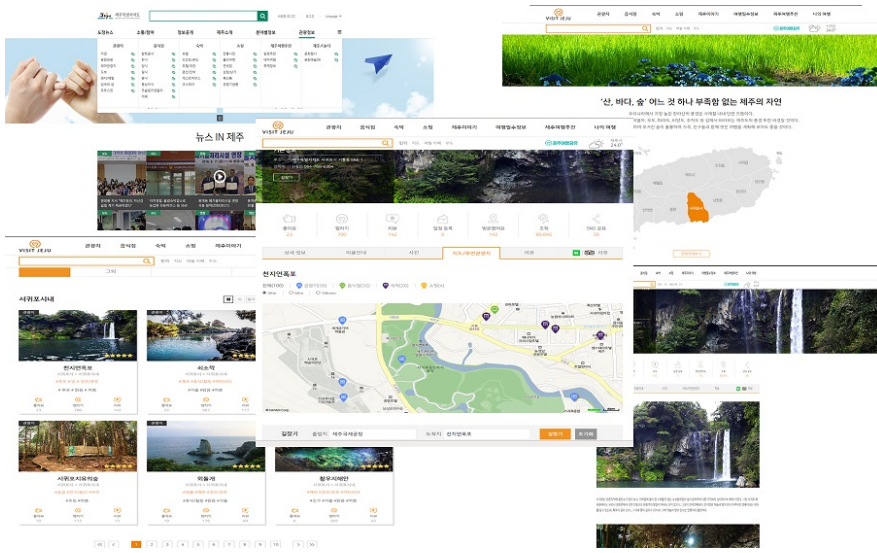
1. 제주 지역 가이드맵 스토리텔링 콘텐츠 현황

가이드맵은 방문객이나 여행객을 위한 현지 정보를 담은 안내지도이다. 특히 신화의 섬, 세계지질공원, 세계자연유산 등으로 불리는 제주는 많은 방문객과 여행객들이 늘 관심을 가지고 찾는 곳이다. 이에 따라 제주를 소개하는 가이드맵은 필수이며, 관공서를 비롯한 관광, 여행 관련 업체마다 나름대로 다양한 내용의 가이드맵을 만들어 배포하고 있다.

제주지역의 가이드맵 현황을 살펴보면 공공기관이나 일반 콘텐츠 가이드맵은 홈페이지 중심으로 소개하는 방식과 책자나 지도로 제작된 리플릿 형식의 가이드맵이 있다. 그러나 대체로 제작 형식과 내용이 일정하고 텍스트와 사진 그리고 인터넷 사이트에서 제공되는 지도를 활용하는데 그치고 있어 제주지역의 풍부한 이야기를 제공하는데 어려움이 있다.

그 예로 제주도청 홈페이지와 수원시 홈페이지를 비교해 보면 접속 방법이나 서로 소개하는 대상이 다를 뿐 구성 형식이나 소개 방식이 흡사하다. 제주도청 홈페이지를 보면 홈페이지 관광정보카테고리(범주: 이하 카테고리는 범주로 쓰도록 하겠다.)를 선택하면 바로 'Visit Jeju' 사이트로 넘어간다. 그리고 관광지 범주 안의 원하는 관광지 형태를 선택하면 '지도에서 선택'이라는 문구가 나오고 그 문구를 선택하면 각 지역별로 나누어 소개된 제주도지도가 나온다. 그 지도에서 자신이 원하는 지역을 선택하면 그 지역의 관광지가 소개된다. 수원시 홈페이지에서는 분야별 정보를 선택하고 들어가면 문화·체육 관련화면으로 넘어 간다. 그리고 수원관광 범주를 선택하면 역시 'Visit Suwon' 사이트로 넘어가고 추천 관광코스가 안내된다. 그리고 각 관광지를 VR로 관람할 수 있게 설치해 놓았다. 최근에는 인터넷 사이트에서 제공되는 지도의 쓰임새가 좋아 제주도는 네이버지도, 수원시는 다음지도를 게시해 놓고 안내지도로 활용하고 있다. 사이트에서는 동영상과 VR영상을 구비하여 관광객들에게 미리 관광지체험을 할 수 있도록 하고 있다. 그러나 구성되어진 안내형식은 대부분 문자와 사진으로 꾸며져 있고, 동영상이나 VR영상에도 자막이나 음성해설, 배경음악이 없는 것이 아쉽다. 대상을 관람함에 있어서 눈으로 보고,

귀로 듣고 느끼는 감성적인 감동을 주기에 부족해 보인다.



1	2
3	4

<그림 8> 제주특별자치도 홈페이지(www.jeu.go.kr)¹⁴⁾



1	2
3	4

<그림 9> 수원시 홈페이지(www.suwon.go.kr)

제주세계자연유산 센터 홈페이지 주요 시설 안내도와 거문오름 탐방로 가이드맵을 보면 주요 시설 안내도는 각 시설의 위치와 활용 내용들이 상세하게 소개되어

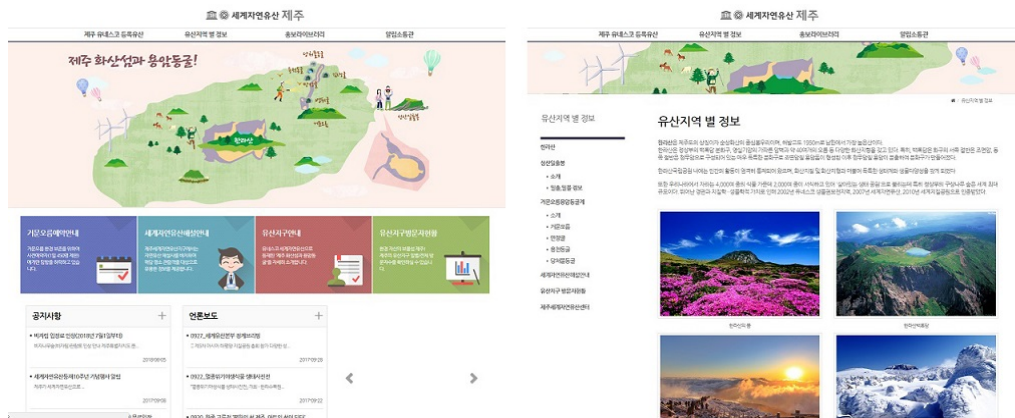
14) 홈페이지 화면의 순서는 도판 표 안의 순서를 참조.

있지만 거문오름 탐방 가이드맵은 각 지점의 위치를 명기했을 뿐 별다른 안내가 없
 어 다른 페이지로 이동해야만 상세한 소개를 볼 수 있다.



<그림 10> 제주세계자연유산 센터 홈페이지(<http://wnhcenter.jeu.go.kr/>)

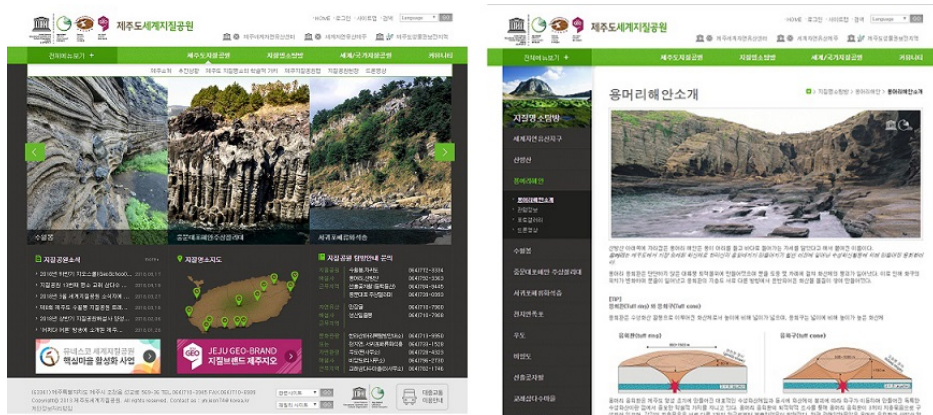
제주세계자연유산 홈페이지는 제주 화산섬과 용암동굴 가이드맵이 가장 먼저 나
 타난다. 안내지도에는 제주세계자연유산에 등록되어있는 지점들이 명기되어있고 관
 심 지점을 클릭하면 각 지점으로 이동하여 한라산, 성산 일출봉, 거문오름 용암동굴
 계 등 유산지역별 정보를 문자와 사진으로 보여준다.



<그림 11> 제주도세계자연유산 홈페이지 (<http://jejuwnh.jeu.go.kr/main.do>)

제주도 세계지질공원 홈페이지에도 앞장 하단에 지질명소 지도가 있다 그 지도의
 관심 지점을 클릭하면 대상 장소로 이동하여 자세한 해설을 볼 수 있다. 그리고 지

질공원 범주에 지질공원 맵이 제공되어 각 지역의 위치를 안내하고 있다. 아쉬운 점은 지질의 변화에 대한 입체적인 설명이 부족하다. 글과 말 보다는 영상으로 지질의 변화와 형성과정을 보여준다면 더 효율적인 체험이 이루어 질 것이다.



<그림 12> 제주도 세계지질공원 홈페이지(<http://geopark.jeu.go.kr/?mode=main&sso=ok>)

제주도 생물권보전지역 홈페이지는 가이드맵 대신 일반 현황도가 있다. 이 사이트에서도 소개되는 방식이 대부분 사진과 문자 그리고 도판을 활용하고 있다. 좀 더 생동감 있는 설명을 위해 미디어 콘텐츠의 활용이 바람직하다.

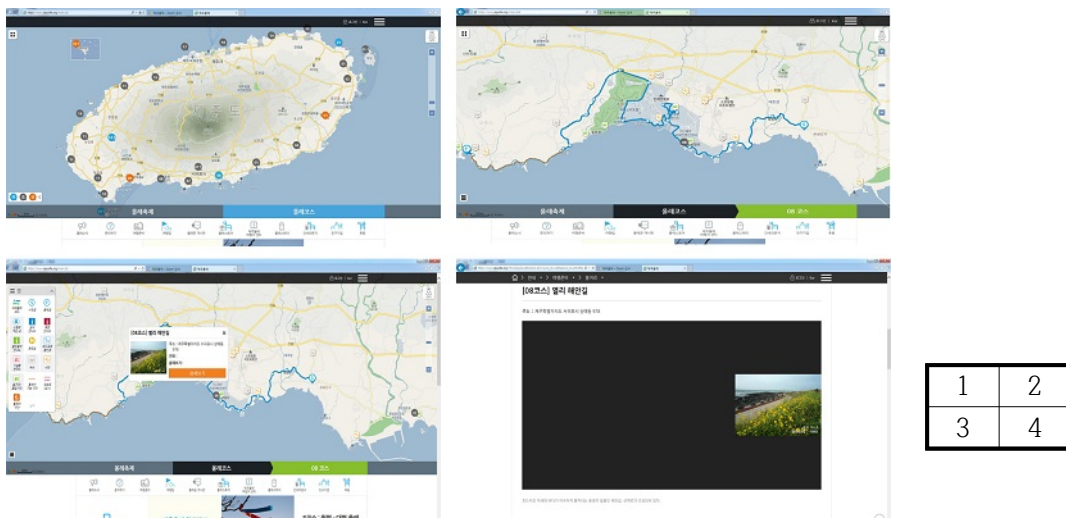


<그림 13> 제주도 생물보전권지역 홈페이지(<http://jibr.jeu.go.kr/index.php/main>)

제주도 세계자연유산센터와 각 범주 안의 홈페이지를 살펴본 결과 전체적으로 구성이 잘 잘되어 있고 소개하려는 대상을 상세히 설명하고 있다. 하지만 제주도 세계자연유산센터 전체 가이드맵이 없고 각 범주의 가이드맵은 각 지점의 위치를 알

려주고 있지만 사진과 문자를 활용한 기존의 콘텐츠방식으로 구성되어 있다. 또한 제주세계자연유산센터 홍보 영상을 제외한 제주 세계자연유산 범주의 용암동굴 영상, 드론 영상 등은 음성이나 자막을 이용한 해설이나 가이드맵과 연결성도 없이 독립된 구역으로 이루어져있다. 이것은 이야기의 스낵컬처 콘텐츠화와 동시에 동선에 배치하여 생동감 있고 입체적인 해설이 필요함을 말한다. 즉 가이드맵의 효율적 활용과 방문객들이 제주세계자연유산에 대해 좀 더 쉽게 다가설 수 있도록 스낵컬처 콘텐츠개발이 필요하다는 것이다.

우리나라 최고의 트레킹 코스로 꼽을 수 있는 제주올레 홈페이지 가이드맵의 구성은 탐방객들이 이해하기 쉽고 활용하기 편하게 각 코스에 대한 설명과 볼거리, 식당 및 숙소 등 자세하게 안내하고 있다. 하지만 다른 곳과 마찬가지로 해설 형식이 사진과 텍스트의 활용이라는 점에서 차별이 없고 트레킹 코스 각 지점에 숨겨져 있는 이야기들에 비해 탐방객들에게 소개되는 이야기는 그리 많지 않다. 그러므로 올레길 각 코스마다 숨겨져 있는 길에 관한 이야기들을 발굴하고 스토리텔링을 통한 스낵컬처 콘텐츠를 개발하여 탐방객들에게 제공한다면 제주올레길에 대한 새로운 묘미를 느끼게 할 것이다.



<그림 14> 제주올레 홈페이지(<https://www.jejuolle.org/main.do>)

추가로 제주에 비교적 잘 알려진 관광지 몇 곳의 가이드맵을 살펴보았다. 공공기관과는 다르게 비교적 개성 있게 가이드맵을 구성하고 있다. 소개된 가이드맵의 특징을 잘 살펴보면 한림공원만이 관심 지점을 클릭하면 각 지점의 사진과 해설이 나

오는 정도이고 다른 곳들은 일반적인 안내지도형식으로 구성되어 있다.



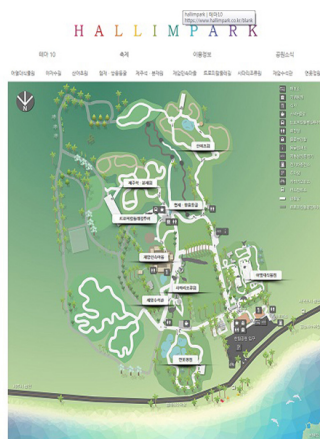
<그림 15> 제주 민속촌 홈페이지(www.jejufolk.com)



<그림 16> 휴애리 자연 생활 공원 홈페이지 (www.hueree.com)



<그림 17> 카멜리아 힐 홈페이지 (www.camelliahill.co.kr)



<그림 18> 한림공원 홈페이지(www.hallimpark.co.kr)

위에서 여러 종류의 가이드맵을 살펴보았다. 가이드맵의 구성 형식을 보면 내용이 단편적이고 기능적인 면에서도 열악하여 각 지점의 위치 표시, 텍스트와 사진을 활용한 소개와 해설에 그치고 있다. 이러한 가이드맵의 형식들은 대중의 취향을 반영하지 못하고 있다. 그러므로 스낵컬처 가이드맵 제작 방법의 제시는 기존의 가이드맵 형식에서 벗어나 새로운 스낵컬처 트렌드를 활용하여 지역의 문화를 생동감 있게 전달하고자 하는데 그 목적이 있다. 즉 제주문화에 관심이 있는 사람들에게 흥미와 호기심 유발은 물론 바쁜 일상 속 자투리 시간을 활용하여 제주문화에 대한 정보를 즐길 수 있는 길을 열기 위함이다.

2. 스낵컬처 가이드맵 콘텐츠 개발의 필요성

인터넷의 발달은 문화적인 측면에 많은 변혁을 가져왔다. 특히 정보의 유통과정에서 표현양식, 전달 매체, 사용자, 정보의 가치, 정보처리 및 가공 등의 다양한 구성 요소를 갖추었다. 신속하고 정확한 정보의 전달은 수요자와 공급자 간의 욕구를 충족시켜 상호 신뢰를 쌓아 왔다. 어떠한 도구를 사용하든지 정보는 새로운 사실을 알려주기 때문에 관련된 업무처리나 벌어진 상황에 대한 판단을 신속하게 할 수 있게 한다. 이러한 인터넷의 장점들을 극대화하여 보여주는 방식이 스낵컬처 콘텐츠이다. 따라서 다른 상황들로 인해 소멸하는 짧은 시간을 활용하여 필요한 정보를 입체적으로 전달한다는 면에서 활용적 가치가 크다.

제주의 문화 소개 콘텐츠는 제주도 홈페이지를 중심으로 비교적 잘 정돈되어 있고 정보의 전달도 원활하다. 그러나 전형적인 콘텐츠 형식으로 구성되어 있어 현대 정보산업 발달에 비해 정체되어있고 다른 지역과의 차별화는 물론 지역의 특성을 제대로 살리지 못한 평면적인 형태로 나열되어 있다. 지금 세계는 스낵컬처의 붐이라고 해도 과언이 아니다. 다시 말해 현재 정보를 소비하는 형태는 평면적인 것에서 벗어나 입체적인 방식으로 발전해 나아가고 있다¹⁵⁾. 그러므로 지역에 산재한 문화자원들을 발굴해 내고 스낵컬처 트렌드에 맞게 콘텐츠화하여 누구나 지역의 이야기를 쉽게 즐길 수 있도록 안내하는 가이드맵의 제작은 큰 의미가 있다.

스낵컬처의 장점은 콘텐츠가 휴대용 단말기를 활용해 전달할 수 있다는 점이다. 이동 혹은 공간의 구애를 받지 않고 콘텐츠가 대략 10~15분 내외로 짧게 구성되어 있어 출퇴근 시간, 휴식·점심시간 등을 활용할 수 있다. 뿐만 아니라 정보 전달이 신속하고 내용이나 장르가 다채로우며 평면적인 인쇄 매체에서 벗어나 인터넷을 활용한 3차원적 입체 정보로 가공되어있다. 이것은 휴대용 단말기로 전송되어 정보에 접근이 더 쉬워지고 내용에 대한 이해가 빠르며 생동감이 있다. 스낵컬처의 특징은 콘텐츠의 지루하고 복잡한 것에 대한 불쾌함이 대중들에게서 멀어지게 한다는 것과 대중들은 질리지 않는 참신하고 단편적인 콘텐츠를 선호한다는 것이다.

‘스낵컬처 가이드맵’이란 짧은 시간에 즐기는 식사나 간식거리를 일컫는 스낵과 콘텐츠 소비 트렌드를 의미하는 컬처로 구성된 스낵컬처 그리고 관광이나 여행 등

15) 느끼고 창작할 수 있는 현실 입체 구성을 통한 것들과 변형·왜곡, 시간과 공간에 기대지 않는 구성, 홀로그램, 레이저 쇼, 가상현실, 증강현실 등을 말한다.

을 위한 현지 정보를 담은 안내용 지도나 책자를 말하는 가이드맵의 합성어이다.

‘스낵컬처 가이드맵’이란 용어는 이 논문에서 처음 사용되는 것으로서 본 논문의 내용과 관련된 단어들을 색출·나열하여 필자가 명명했다.

이 논문에서 말하는 스낵컬처 가이드맵은 지역문화를 소개하기 위한 스낵컬처 트렌드 형식의 콘텐츠를 제작하여 PC나 휴대용 단말기로 전달하는 안내서 형식의 콘텐츠를 말하며 방문객이나 여행객들의 체험·탐방을 돕는다.

앞에서 보듯이 이 논문에서 다루어지는 가이드맵은 인쇄 매체가 아닌 전자매체로서의 가이드맵을 말하며 이 논문에서 비교되는 내용도 모두 전자매체에서 활용되는 것들을 대상으로 한다.

그러므로 지금까지 제주 관광 콘텐츠가 전형적인 디지털 콘텐츠라면 앞으로의 콘텐츠는 가볍고, 상쾌하고, 빠르며, 저렴하거나 무료이어야 한다. 또한 축약적인 정보의 전달 등 기능과 효율성이 뛰어난 것은 물론 간단하고 압축적인 형태로 이야기를 소개할 수 있는 새로운 콘텐츠 트렌드가 되어야 한다. 그것은 짧은 시간 눈에 잘 띄어야 하며 호기심을 유발하게 해야 하고 변하지 않는 것들에 대해 새로운 시도가 필요하다. 또한 제주의 이야기에 관심 있는 방문객들에게 사전 지식을 전달하고 가이드맵으로서 충분한 임무를 수행할 수 있어야 한다. 지금 스낵컬처 가이드맵 제작 연구가 필요한 이유이다.

오늘날 제주를 찾아오는 방문객들에게 제주의 풍경과 치유라는 주제는 이전에 비해 존재가 많이 희미해졌다. 하지만 이러한 상황들은 오히려 제주의 이미지를 쇄신할 수 있는 절호의 기회이다. 제주의 숨겨진 이야기들을 발굴·정리하여 이야기를 통한 변신을 꾀한다면 제주는 신비한 신화의 고향으로서 세계의 주목을 받게 될 것이다. 아울러 제주의 자연은 신화의 일부로서 새로운 동선을 갖추게 될 것이다. 그 영향은 단순히 여행이라는 주제로서의 역할뿐만 아니라, 이야기를 소재로 한 관련 상품의 개발은 물론 새로운 이야기 콘텐츠 창작과 더불어 지역경제에도 커다란 영향을 미칠 것이다. 그러한 제주의 이야기들을 소개하는 데 있어서 스낵컬처 가이드맵은 제주를 새롭게 알리고 소개하는데 매우 적합하다고 할 수 있다.

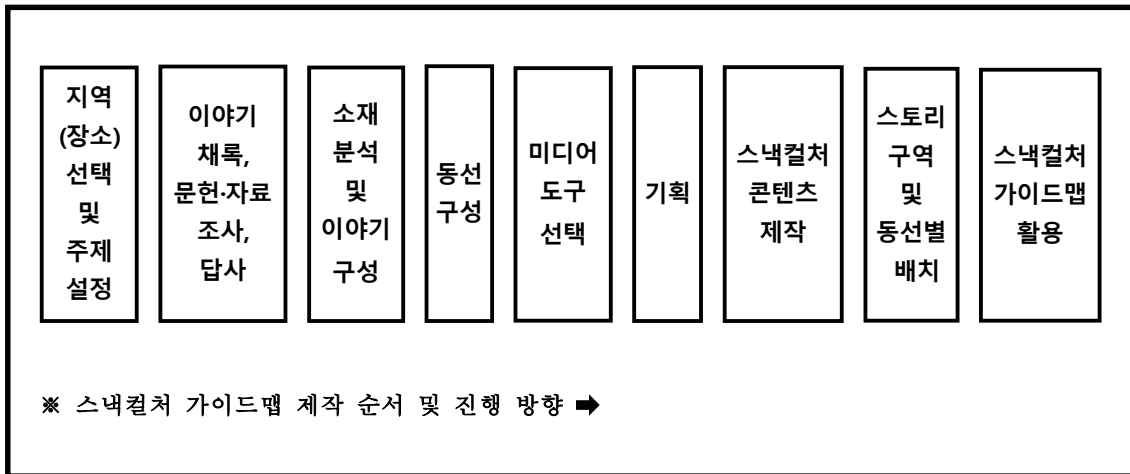
Ⅲ. 굴메오름을 소재로 한 스낵컬처 가이드맵 제작

굴메오름은 제주에서 비교적 규모가 큰 오름으로 해안가 오름 중 산방산 다음으로 높으며 대략 천 년 전 화산 활동으로 생겨났다고 한다. 굴메오름은 긴 역사와 더불어 많은 이야기와 그 이야기의 근거지가 존재하며 그로인해 스토리텔링 과정을 통한 이야기 동선 구성이 가능하고 따라서 스낵컬처 성향의 콘텐츠와 가이드맵 제작이 유리하다.

이 논문에서는 굴메오름을 소재로 한 여러 가능한 형태의 스낵컬처 제작 사례 중 세 가지 장르를 선택하여 스낵컬처 가이드맵 제작방식에 대한 사례를 제시하겠다.

콘텐츠의 제작에 앞서 먼저 의미가 담긴 장소를 선택해야 한다. 장소 선택의 조건은 그곳이 얼마나 많은 이야기를 품고 있는지 그것을 활용할 수 있는 근거 장소가 있는지 그리고 그것을 동선으로 엮을 수 있는지 또 콘텐츠화가 가능한지를 먼저 살펴봐야 한다. 이야기는 참신함이 있어야 하고 이야기의 근거 장소는 방문객이 공감하여 이야기에 몰입할 수가 있는 증거가 될 만한 장소이거나 대상물이 존재해야 이야기와 탐방이라는 일치된 체험을 할 수 있다. 굴메오름지역은 위의 모든 조건이 충족되는 장소로서 본 논문의 연구를 진행하기에 적합한 곳이다.

주제를 설정하기 위해서는 이야기에 관한 데이터베이스 구축과 이야기의 근거 지역을 답사하고 영상과 문자로 기록한 뒤 조건들이 맞는 스토리들을 선정하고 그 이야기들의 내용과 성격에 따라 주제를 선정한다. 그리고 소재 분석과 스토리를 구성하고 이야기의 흐름에 따라 동선을 구성한다. 동선이 구성되면 동선의 각 지점을 파악하고 그에 맞는 콘텐츠 제작 미디어 도구를 선택한다. 기획에서는 선택된 미디어 도구와 스낵컬처의 형식에 알맞게 시간과 제작 의도, 제작 방식, 캐릭터 등의 활용에 대해 정하고 기획서를 기술한다. 스낵컬처 콘텐츠의 제작에서는 트리트먼트, 시나리오가 각 3부, 스토리보드 예시 각 1쪽씩 2부 및 웹툰 1쪽 1부를 예시로 제작하고 이야기별 캐릭터도 제작한다.



<표 1> 스넥컬처 가이드맵 스토리텔링 순서도표

1. 장소 선정 및 주제 설정

장소의 선정에 있어서 그 지역에 얼마나 많은 이야기가 있는지, 이야기의 근거 유적이 존재하는지, 이야기 동선구성이 가능한지, 그리고 콘텐츠 제작의 가능성 등을 고려하여야 한다.

주제 설정은 앞서 굴메오름과 주변 마을에 전승되어 오는 역사, 신화, 전설 등의 문헌·자료 수집 및 채록을 통해 데이터베이스를 구축한다. 그 후 수집한 자료 중 이야기 소재가 분명하고, 이야기의 전개와 동선 개발할 수 있어야 하며, 캐릭터화가 가능할 뿐만 아니라, 개성이 뚜렷한 대상을 선정하도록 한다. 대상을 선정하고 나면 이야기의 전개 방식과 방향을 설정한다. 이 논문에서는 위의 조건과 일치하는 굴메오름에 산재해 있는 이야기들을 토대로 연구를 진행해 나간다.

2. 자료 조사 및 답사

이 과정에서는 굴메오름에 관한 취합된 이야기 자료들을 바탕으로 주제별로 구역을 나눈다. 주제별 이야기의 전개에 따라 이야기와 관련된 지역들을 답사하고 이야기 내용의 근거가 되는 장소나 사물 등을 사진과 문자로 기록하여 정리한다¹⁶⁾.

자료조사 및 수집이 완료되면 주제별 자료 정리 및 분석을 한다. 이때 수집된 자료들은 주제별로 정리하고 자료의 꼼꼼한 분석을 통해 주제와 이야기의 중심이 될 만한 부분들을 정리해 본다. 이 과정이 모두 끝나면 비로소 주제별 이야기 선정, 범위 설정, 지역 답사 및 위치 선정을 하게 된다. 굴메오름을 대상으로 한 자료조사 및 답사의 내용은 아래와 같다.

제1구역은 ‘굴메오름 탄생설화’ 구역으로 하예동 만지세부터 창고내까지 이르는 약 5km 구간을 말하며, 제2구역은 ‘아기업게¹⁷⁾ 돌 설화’ 구역으로 대평리 소(지)기왓에서부터 미륵바위까지 약 1.5km 구간을 말한다. 제3구역은 ‘굴메오름이 품은 또 다른 이야기’ 구역으로 다른 구역과 달리 창고내에서 군산의 정상까지 약 4.5km 구역에 있는 여섯 개의 이야기를 모아 구성하였다.

3. 소재 분석 및 스토리 구성

이 과정에서는 주제별 이야기를 가지고 이야기의 내용 분석에 들어간다. 그리고 각 설화 별 이야기가 동선 구성과 일치하고, 동선과 이야기 연결성을 확보할 수 있도록 스토리텔링을 한다. 스토리텔링 과정에서 이야기를 풀어갈 창작 콘텐츠 장르의 선택, 동선의 순서 및 배열 등에 세심한 구성이 필요하다.

이야기는 수집된 자료 분석을 통해 각 구역에 맞게 구성한다. 즉, 제1주제는 굴메오름 탄생설화, 제2주제는 아기업게 돌 설화, 제3주제는 굴메오름이 품은 또 다른 이야기 등 주제별로 나열 정리한다. 스토리텔링 과정에서는 각 주제별 이야기에 따라 3개의 구역으로 나누어 이야기를 전개해 나간다. 그 내용은 바로 뒤 구역별 순서에 따라 이야기를 나열하였다.

16) 스토리텔링 소재 관련 자료 조사 및 취합과정에서는 소재 관련 자료 조사 중 방문하거나 채집된 자료들은 문자·사진 등으로 기록하고 출처를 분명히 밝힌다. 또한, 본 논문에서 제시된 사진, 도판, 각 표들은 별도의 표시가 없는 한 논문 필자가 직접 촬영·제작한 것임을 미리 말해 두고자 한다.

17) 어린 아기를 돌보는 사람. 업저지.-에기업게, 에기억게. 제주 전역에서 ‘아기업게’와 ‘에기업게’를 함께 사용하며, 수산지역에서는 ‘에기억게’라고도 한다(송상조, 제주말 큰사전 2007: 469, 483쪽 참조).

가. 제1주제 - 굴메오름 탄생설화



<그림 19> 굴메오름(군산)

안덕면 창천리에는 자그마한 산이 있는데 그 모습이 군막을 쳐 놓은 것 같아 군산이라고 부른다. 아득한 옛날에는 이 자리에 군산이 없었다. 그때는 창천리와 같이 큰 마을도 없었고 포시남모루 위쪽¹⁸⁾에 겨우 10여 호의 작은 동네만이 있었다.

그때 강씨(姜氏) 선생이라는 이가 이 동네에 살았는데 학문이 고매하여 이름이 높았다. 그는 제자들을 모아 글을 가르쳤는데 명성이 높았으므로 멀리에서 까지 글을 배우러 찾아 들었다. 하루는 제자들을 둘러앉히고 글을 가르치는데 이상한 일이 일어났다. 갓 들어온 제자에게 글을 읽히며 “하늘 천” 하면 문 바깥에서 “하늘 천” 하고 따라 읽는 소리가 들려온 것이다. 이상하여 바깥을 살펴보았으나 아무도 없었다. 다시 다른 제자들을 앉혀 “공자 왈” 하면 역시 바깥에서 “공자 왈” 하는 소리가 들려온다. “거 이상하다.” 하고 바깥을 잘 살펴보았지만 사람은 보이지 않았다. 알 수 없는 노릇이었다. 이렇게 글을 따라 읽는 소리가 3년이 계속되었다. 어느 날 선생이 밤잠이 깊이 들었다. 아마 자·축시(子·丑時)쯤 되었을까? “선생님 주무십니까?” “거 누게(누구)?” 선생은 잠결에 대답하였다. “저는 동해 용왕의 아들인데 선생님한테 글을 3년간 공부를 하였습니다. 이제 선생님을 하직하고 고향으로 가게 되었습니다마는 저에게 무엇이든지 원하는 일이 있거든 말씀하십시오. 힘껏 은혜를 보답하고자 합니다.” 선생은 기이한 일에 잠시 머뭇거리다가 정신을 차려 대답하였다. “난 남이 해 준 떼(끼니) 먹고, 남이 해준 옷 입고, 남이해준 담뱃 피우

18) ① 포시남모루는 포시나모루의 잘못된 표기이다. 예래 생태마을 위원회(2007: 79 참조).

② 포시나모루의 위쪽 마을은 만지세를 가리킨다. (제주대학교 인문대학 국어국문학과 『국문학보 4집』 1972: 145-146).

③ 『군산에 얽힌 설화 2』에 의하면“猊來 姜氏先世(倉川姜氏는 아닌 듯)로서 學問이 깊은 사람이 군산 앞 만지세에 살고 있었다.”라고 하였다.

(제주특별자치도: http://www.jeju.go.kr/files/ebook/cul-ebook/001/1927/T_L_020/e-book.html#p=1 재인용).

니 부족한 것이 없다. 원 혈게 있을 리가 있다.” “그러면 선생님이 글 가르치실 때 큰비가 오면 저 내(川)가 내리는 소리 때문에 글 가르치기가 불편하다고 항상 말씀하시던데 그걸 막아 드리면 어떻겠습니까?” “그게 될 수가 있으면 좋겠지만 그게 될 수가 있겠느냐?” 당시는 지금의 창고내(倉川)¹⁹⁾가 바로 집 동쪽으로 흐르고 있어 비가 크게 오기만 하면 냇물이 터져 내렸었다. 그러면 그 냇물 소리에 글소리가 뒤섞여 가르치는데 지장이 있었던 것이다. 선생님이 냇물소리를 막아줬으면 좋겠다는 뜻을 비치자 동해용왕의 아들은 고쳐 놓을 것을 약속했다. “제가 돌아간 후 7일 동안 풍운조화가 일어날 것입니다. 어떤 일이 있더라도 방문을 꼭 닫고 바깥을 보지 마십시오. 그렇지 않으면 큰 해를 보게 됩니다.” 이렇게 단단히 타이르고 동해 용왕의 아들은 작별하고 떠나 버리는 것이었다. 잠시 있으니 과연 뇌성벽력이 천지를 진동하여 하늘과 땅 사이 맞붙는 것 같았다. 선생은 문 꼭 닫고 시종 옆드리어 있었다. 뇌성벽력은 7일 간이나 계속되었다. 이레째가 되어 가니 벽력 소리도 차차 뜸해지고 캄캄했던 천지도 다소 밝아 오는 듯했다. 선생은 이레 동안 옆드려 있으려니 뼈마디가 다 굳어지는 듯하여 참을 수가 없었다. “이제 좀 일어나 바깥을 내다보아도 괜찮겠지.” 바깥일이 궁금한 김에 일어나서 문틈으로 바깥을 살짝 보았다. 그 순간 불티가 횡 날아오더니 그만 눈에 맞아 한 쪽 눈이 까져 버렸다. 여드레째가 되니 벽력소리가 멎고 안개가 걷히어 천지는 조용해 졌다.

이때는 고려 목종 때였다.²⁰⁾ 조정에서 제주도에 천재지변이 일어났다는 보고를 받고 관원이 조사하러 내려왔다. 며칠간 샅샅이 조사 해 보니 7일 간 풍운조화로 해서 창천리에 산이 하나 생겨나고 있었다. 그러나 관원도 이 산이 어떻게 하여 생겨났는지 알 수가 없었다. 이 때 천태산 마고 할망²¹⁾이 “이산은 중국 곤륜산(崑崙山)²²⁾의 왼쪽 봉우리인데 메후리(회오리바람)에 쫓겨서 여기로 날아와 붙은 것이라.” 고 말해주었다. 그래서 중국의 산이 여기로 이동해 온 것을 알게 되었는데 이것이 바로 군산이라고 한다.

군산이 이 자리에 생김으로 해서 창고내는 산 건너편으로 옮겨져 흐르게 되었고 그래서 강씨 선생은 냇물 흐르는 소리의 시끄러움을 면하게 되었다 한다(현용준, 1976: 21 재인용)²³⁾.

19) 창천리와 굴메오름 사이에 흐르는 내(川)로 창고같이 생긴 굴이 있어 붙여진 이름이다.

20) 고려 목종 7년(1007년) (예래생태마을, 2017: 48).

21) ① 텐타이산(천태산)(天台山)은 중국 저장 성에 있는 천태종의 불교성지이다.

② 마고(麻姑)할미는중국 신화와 한국 신화에서 전해져 내려오는 여신 또는 창세신, 거인신이다. 마고할망, 마고할미, 마고 할머니, 혹은 마고선녀 등으로도 불린다(백과사전-나무위키).

22) ① 중국 대륙에서 서쪽으로 멀리 떨어져 있으며, 높이는 하늘에 닿는다고 한다. 귀한 보옥이 생산되고 불사의 강물이 흐르며, 불로불사약의 주인인 서왕모가 살고 있다.

② 티베트고원 북부에 존재하는 곤륜산맥(崑崙山脉)의 곤륜산(崑崙山)은 해발 7,167m.이다 (백과사전-나무위키).

나. 제2주제 - 아기엽게 돌 설화

옛날 군산 앞 대평리에 소기왓(소지기왓)²⁴이란 조그만 마을이 있었다고 한다. 그 마을에서는 장차 대장군이 태어나서 미륵골에 있는 돌 농퀴²⁵를 열고 갑옷과 보검으로 무장한 장군이 되어 큰 말을 타고 나타나 자신들을 구해줄 것이라 믿고 있었다. 그래서 소기왓 마을 주민들은 장군이 태어나서 자신들을 구해 줄 날만을 손꼽아 기다리고 있었다. 그러던 어느 날 밤, 큰 울음소리와 함께 한 사내아가 태어났다. 그 울음소리가 얼마나 우렁차던지 사람들은 자신들이 고대하던 장군감이 태어난 것이 아닌가 하고 모두 들떠 있었다. 아이의 아버지도 틀림없이 장군감이 태어났다고 생각하고 날이 밝기가 무섭게 아이를 업고 농퀴가 있는 곳으로 달려가서 농퀴가 열리기만을 기다렸다. 그러나 한참을 기다려도 열리지 않자 큰 돌맹이로 농퀴의 모서리를 두드리자 갑자기 큰 천둥소리와 함께 하늘이 어두워지며 농퀴의 깨진 부분에서 시뻘건 피가 흘러나오기 시작했다. 겁에 질린 아이의 아버지는 얼른 미륵바위²⁶의 능선을 타고 산으로 도망가기 시작했다. 미륵바위의 중간쯤에 이르자 땅이 깨지는 소리와 함께 벼락이 내리쳤다. 아기와 아버지는 벼락을 맞고 비명과 함께 굳어져 아기엽게 돌이 되고 말았다. 지금도 그곳에는 아기 엮은 모습을 한 높이 5m정도의 바위가 서 있고 그곳으로부터 서남쪽으로 50미터쯤 내려가면 귀통이가 부서진 편편한 농퀴 모양의 바위가 보인다²⁷.



<그림 20> 아기엽게 돌

23) 대정읍 안성리 강문호 제공.

24) 지기는 지키는 사람(삼성관 국어대사전, 1989: 1522), 왓은 밭(송상조, 제주말 큰사전 2007: 523). 즉, 소를 치는 사람들이 모여 사는 곳을 의미한다. ‘소기왓’도 같은 의미로 사용된다.

25) 옛날 옷이나 물건을 담아두었던 트렁크 형식의 껍죽을 말한다(임중은, 2018. 1).

26) 아기엽게 돌이 있는 바위군(群) 병풍바위로 불리기도 한다(임중은, 2018. 1).

27) 임중은, 서귀포시 천지동(여/86, 과거 서귀포시 상예동 거주, 2018. 1), 채록.

다. 제 3주제 - 굴메오름이 품은 또 다른 이야기

다-1. 임관주 선생 마애명

영조 43년(1768년) 사간원²⁸⁾인 장언 임관주 선생이 사도세자를 동정하는 상소를 올렸다가 오히려 창천으로 유배를 오게 되었다. 그는 사람들에게 글을 가르치며 지내다가 유배가 풀린 다음 날 이 시를 지었고 창고내의 암벽에 새겨 놓았다한다(제주도 마애명, 1999: 195).



<그림 21> 임관주 선생의 마애명

始出荊門日 처음으로 귀양살이하던 집을 나서는 날에
先尋枕下川 가까이 있는 시냇물을 먼저 찾았네.
蒼巖三曲立 푸른 바위는 세 물굽이 곁에 둘러 있고
短瀑晚楓邊 늦가을 단풍 가에 짧은 폭포가 있네(제주도 마애명, 1999: 195).

이 시에는 임관주 선생이 오래된 유배지에서 풀려난 기쁨과 정든 곳을 떠나야 하는 아쉬운 마음이 잘 표현되어 있다. 늦은 가을 오랫동안 그리워하던 귀향의 설렘과 친구처럼 자신의 시름을 받아주었던 귀향지 곳곳에 대한 기약 없는 이별의 아쉬움과 그곳들을 둘러보며 마음속에 영원히 기억되길 희망하는 마음이 고스란히 담겨 있다.

28) 조선시대 간쟁과 논박을 관장하던 관청이다. 약칭은 '간원(諫院)'. 지금의 감사원, 방송통신위원회 그리고 언론사에 해당한다고 볼 수 있다. 사헌부, 홍문관과 함께 언론 삼사로 불린다(백과사전-나무위키).

다-2. 거슨물

군산 동북쪽 자락에서 시작돼 창고천(川)²⁹⁾ 까지 연결돼 있으며 상예동4731번지 일대이다.

물이 한라산(북)쪽으로 거꾸로 거슬러서 흐른다하여 붙여졌다. 인근에 상예 2동이 설치될 수 있도록 동기를 부여한 물이다. 수도가 가설되기 전에 상예2동 주민이 식수로 사용되던 곳이며 빨래, 목욕 등 생활용수로도 활용하였다. 지금은 신양천이라고 부르며 근처에는 수정사라는 절이 있다(서귀포시 1992: 669).

전해오는 얘기에 의하면 수정사는 4·3 때 학교를 지어야 한다는 명목으로 헐리어 목재들은 모두 예래초등학교를 세우는 데 사용되었다고 전한다.³⁰⁾ 현재 거슨물은 관리가 되지 않아 흔적만 남아있다.



<그림 22> 거슨물

29) 창고내를 말한다.

30) 강원규,(남) 서귀포시 상예동 거주, 제공(2018. 1).

다-3. 왕자굴

존자오름에서 600m 떨어진 곳이며 상예동 3546번지 지역이다. 이곳은 왕자의 무덤이 있다고 하여 지어진 이름이다. 일설에 의하면 원나라 왕자들이 제주로 귀양을 와서 이곳에 무리를 지어 살았기 때문이라는 설도 있다. 이곳에는 왕자암이라는 암자가 있다. (서귀포 지명유래집 1992: 669).



<그림 23> 왕자묘

이곳은 물이 사시사철 흐르고 안으로 움푹 들어간 지형이라 바람과 추위를 막기에 안성맞춤이다. 아마도 가까운 곳(군산/굴메오름)에 목초지가 있어 방목하며 이곳에서 거주하지 않았을까 추정을 해본다.

여기에서 왕자굴의 굴은 마을을 얘기하는 굴을 뜻한다. 지금 이곳에 남아있는 흔적으로는 원나라 왕자의 묘로 추정되는 봉토가 나지막한 무덤이 유일하고 이 묘마저도 밭을 평평하게 고르느라 굴삭기로 주위의 땅을 긁어내는 바람에 혼자 우뚝 솟아 있는 형세로 남아있다.

『고려사(高麗史)』에 의하면, 명나라 황제(주원장)는 원난을 평정하고, 양왕과 그의 가족을 잡아서 1382년 7월, 제주도로 압송하여 안치케 하였다. 이들이 제주에 온 7년 뒤, 1389년에 명나라 황제는 제주에 안치된 바이바이태자의 아들 육십노(六十奴)와 내시 복리(卜尼)를 소환하였고, 바이바이태자 아들 육십노는 명나라에서 돌아와서 1년 만에 제주에서 죽었다. 또 1392년이 되면 주원장은 다시 원나라 양왕의 자손 아안테무르(愛顔帖木兒) 등 4명을 탐라에 안치하여 바이바이 태자의 가족과 함께 모여 살도록 했다³¹⁾. 본 논문의 '왕자굴' 이야기는 위의 역사를 근거로 구성하였다.

31) '傳 왕자묘 석상은 이국 사람이 만든 석상<워크엔팡> / 미술과 문화 [김유정의 '미술로 보는 세상' 누구의 석상일까 2', 제민일보(김유정), 2011, 04, 29 (금) 14: 29: 17. <http://www.jemin.com/news/articleView.html?idxno=262402>

다-4. 구시물

군산 정상의 바로 아래 상예동 4273번지에 있다. ‘구시’ 처럼 생긴 통에서 나는 물이라 하여 붙여진 이름으로 ‘구시’는 흙을 파서 만든 통으로 소나 돼지의 ‘것’을 주는 통, ‘것’은 먹이를 말하는 제주어이다. 예전에 이 주변이 목장지대로 소와 말들에게 물을 먹이던 곳이다. 제주도의 유일한 솟오름(남자형산)인 군산의 산 중턱에서 흘러나오는 이곳 약수는 구시물 또는 꿏물이라



<그림 24> 구시물

불리며 아무리 날이 가물어도 마르지 않아 옛날부터 기우제를 지낼 때 이 물로 제를 지내면 비가 내리고, 솟오름에서 나오는 물이라 하여 아들을 소원하는 이에게 이 물로 소원을 빌면 효험이 있을 뿐만 아니라 불치의 피부병도 이 물로 목욕을 하면 깨끗이 나았다는 전설이 전해 내려오고 있다(서귀포 지명유래집, 1992: 66).

다-5. 사자바위

옛날 마을의 동쪽 서귀포 앞 바다에는 호랑이를 닮은 범섬이 예레마을을 향하고 있어서 저주를 받아 액운이 그치지 않았다고 한다. 그러나 천 년 전 어느 날(고려 목종 7년(1017년) 『고려지』) 화산 폭발로사자의 형상을 한 군산이 솟아났고 아울러 군산 동쪽 기슭에는 사자 닮은 바위가 생겨나 그 뒤로 액운이 사라지고 평온이 찾아왔다고 한다. 그 후부터 이 마을을 예래(猊來) 마을이라고 불렀다³²⁾.



<그림 25> 사자바위

32) <제주 오름 기행> 사자처럼 생겨‘호랑이의 저주’를 막아준 중문단지의 수호산, 중앙일보(손민호), 2016. 04. 29 00: 04. 참조. <https://news.v.daum.net/v/20160429001213920>

다-6. 군산 금장지 설화

<첫 번째 이야기>

안덕면 창천리의 군산 봉우리는 금장지로 전해져 내려온다. 여기는 쌍선망월형(雙仙望月形)³³⁾이라 하여 예로부터 명당이라 전해진다.

약 60여 년 전만 해도 여기에 암장한 일이 있었다. 여기에 묘를 쓰면 크게 가물거나 몹시 장마가 지어 못 살게 되는데 그때는 가물이 심했었다. 개천에 물이 다 마르고 밭에 곡식이 다 말라가자 마을



<그림 26> 군산 정상의 금장지

사람들은 군산 금장지에 누가 암장을 한 것이 틀림이 없다고 입을 모았다. 그래서 마을 사람들이 군산으로 모여 가 그 쌍선망월형이라는 곳을 조사해 보니 어린애 무덤만큼 한 봉분이 만들어져 있었다. 군중들은 이것이 틀림없다 하여 파헤쳐 보았더니 아무것도 없었다. 이번에는 그 주위를 조사하기 위하여 저마다 막대기로 흙을 쭈시기 시작하였다. 그 헛봉분의 흙이 파헤쳐 덮어진 곳에 막대가 수월히 들어가는 곳을 발견해 냈다. 이상하다 해서 거기를 파 보았더니 과연 시체가 나왔다. 헛봉분을 파헤치면 그 흙이 덮여 찾지 못하도록 미리 계산해서 평지장을 해놓은 것이었다. 이 시체를 파헤치자 즉시 풍우대작하여 가뭄이 끝났다는 것이다. 이때 암장한 이는 열리(猓來) 강 씨였다(현용준 1976: 263).

33) 쌍선망월형(雙仙望月形): 남쪽을 향한 정상의 두 봉우리를 신선으로 여겨 두 신선이 달을 바라보는 형국이라는 비유에서 생겼다(필자 자신의 해석).

<두 번째 이야기>

지금으로부터 150년 전 이야기이다.

강정 입주 김 씨 최선 대인 김성남의 7대손인 김성신과 그의 처 박씨 간에 쌍둥이 아들이 태어났는데 그 아기들을 키우면서 그 부모는 두 개의 아기 구덕³⁴⁾을 사용했었다. 그런데 어느 날 두 아기를 각각 다른 구덕에 눕히고 그 어머니가 밖에 나갔다 들어와 보니 아기들이 서로 바뀌어 진 아기 구덕에 누워 있었고 그 후에도 이런 일이 종종 일어나므로 그 어머니가 이상하게 여겨 하루는 어디에 외출하는 척 하고 나간 후에 살며시 창밖에서 창문 구멍으로 방안을 살펴보니 두 아기가 날아다니며 천정까지 올라갔다 내려왔다 하면서 노는 것이었다. 이러한 모양을 본 어머니는 이상한 생각이 들어 아기들의 옷을 벗겨보니 그들의 겨드랑이에 날개가 돋쳐 있었다. 이러한 사실을 안 그 부모는 크게 걱정을 하게 되었으니 그것은 나라에서 이 사실을 알게 되면 그 아기들을 죽여 버리고 집안이 망하게 될 것을 염려했기 때문이다. 근심이 쌓인 그 부모는 조상의 묘를 잘못 모셨기 때문에 이런 일이 일어나지 않았나 의심하여 어느 지관과 의논했더니 그 지관이 지금 예래동 근처에 있는 군산에 묻혀있는 선조의 묘를 보면 알 도리가 있을 것이라 하였다. 그래서 그 선조의 묘를 이장하기 위하여 묘지를 파헤치는데 아무리 파헤쳐도 시신을 모신 관이 나오지 않다가 열두 광중의 깊이를 파헤쳤을 때 묘지 속의 시신이 황소가 되어 앞발은 꿩고 뒷발은 일어선 형체였으며 이때 비둘기 두 마리가 나와 남쪽 바다 가파도 쪽으로 날아가 버렸고 그때 안개가 뿌옇게 끼었다가 개이고 보니 체신밖에 없었다고 한다.

그 후 부모가 집으로 돌아와 보니 쌍둥이 아기는 모두 죽어 있었다고 한다. 얼마 후 군산의 그 묘지에는 한림읍 금악리 박씨 가내에서 묘를 써 그 집안이 잘되었다고 한다³⁵⁾.

34) 대오리로 엮어 만든 아기를 눕혀 재우는 바구니(송상조, 2007: 469).

35) 제주특별자치도/문화·역사/제주설화 개요/제주문화원형-설화편/T-L-021/군산의 명당(‘날개 돋친 아기장수 설화’ 재인용).

<http://www.jeju.go.kr/files/convert/201708/2d4b527d-2937-4429-a5bb-015f235408e6.pdf.htm>

4. 스토리 가이드 맵 동선 구성

- 주제별 가이드 맵 동선 연구

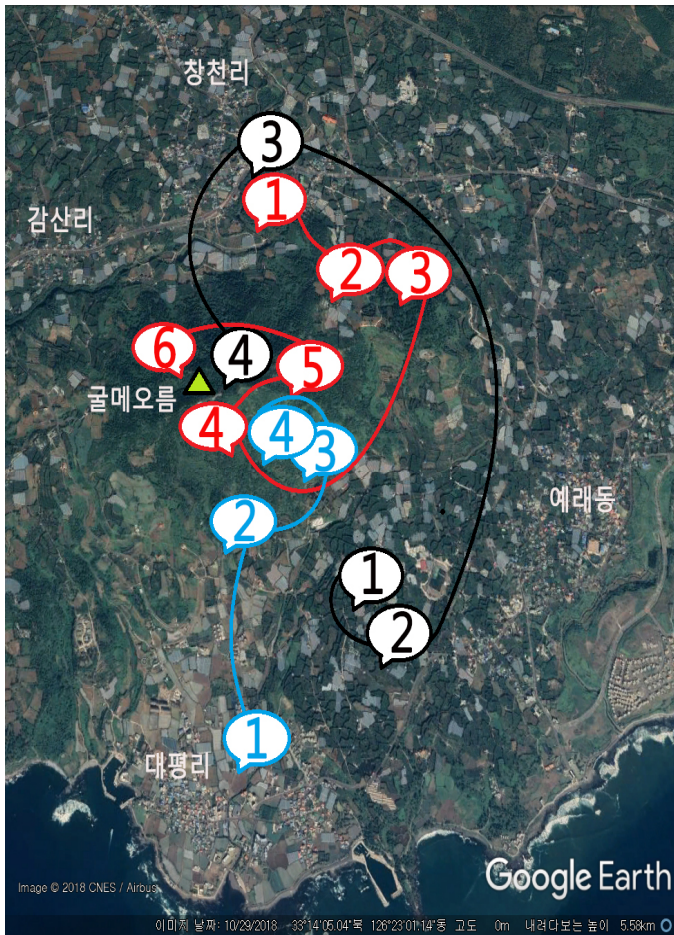
주제	제1주제	
제목	굴메오름 탄생설화	
동선	① 만지세 ➡ ② 포시나모루 ➡ ③ 창고내 ➡ ④ 굴메오름	
내용	지명	해설
	만지세	강씨 선생이 살던 마을이다.
	포시나모루	만지세의 서남 쪽 200m거리에 있는 마을이다.
	창고내	물소리 때문에 강씨 선생이 글을 읽는데 방해가 되었다는 개천이다.
	굴메오름	용왕아들이 강씨 선생의 부탁으로 창고내와 만지세 서당 사이에 만들어 놓은 오름이다.

주제	제2주제	
제목	아기엽게 돌 설화	
동선	① 소기왓 ➡ ② 농퀴 ➡ ③ 미륵바위 ➡ ④ 아기엽게 돌	
내용	지명	해설
	소기왓	쉐테우리가 살았던 마을이다
	농퀴	아기장수 갑옷, 무기, 군마가 들어있다는 꺾꽂이 모양의 바위이다.
	미륵바위	아기엽게 돌이 있는 바위군(群)을 말한다.
	아기엽게 돌	아기엽게 돌 설화의 주인공이 벼락을 맞고 아기 엽은 형상으로 굳어진 바위이다.

주제	제3주제	
제목	굴메오름이 품은 또 다른 이야기	
동선	① 임관주 선생 마애명 ➡ ② 거슨물 ➡ ③ 왕자굴 ➡ ④ 구시물 ➡ ⑤ 사자바위 ➡ ⑥ 금장지	
내용	지명	해설
	임관주 선생 마애명	창고내 진소의 서남쪽 암벽에 있다.
	거슨물	물이 북쪽으로 거슬러 흐른다.
	왕자굴	원나라 왕자들이 살았다는 곳이다.
	구시물	굴메오름 정상 바로 남쪽 아래에 있다.
	사자바위	굴메오름 정상 동쪽 아래 범섬이 마주 보이는 곳에 있다. 예래(猓來) 마을 지명 유래가 되었다 한다.
금장지	굴메오름의 정상 두 봉우리 사이의 평지이다.	

<표 2> 주제별 가이드맵 동선 구성표

- 전체 이야기 동선 및 지점



- 제1주제: 굴메오름 탄생설화

- ① 만지세
- ② 포시나무루
- ③ 창고내
- ④ 굴메오름

- 제2주제: 아기엽게 돌 설화

- ① 소기왓
- ② 농괘
- ③ 미륵바위
- ④ 아기엽게 돌

- 제3주제: 굴메오름이 품은
또 다른 이야기

- ① 임관주 선생 마애명
- ② 거슨물
- ③ 왕자굴
- ④ 구시물
- ⑤ 사자바위
- ⑥ 금장지

<그림 27> 전체 이야기 및 동선 안내도

- 스토리 구역별 동선 구성

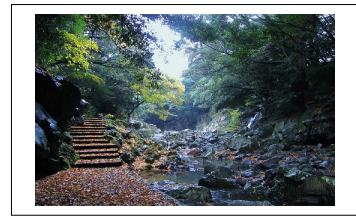
- 제1주제: 굴메오름 탄생설화



① 만지세



② 포시나모루



③ 창고내



④ 굴메오름

<그림 28> 제1주제 '굴메오름 탄생설화' 및 동선 안내도

- 제2주제: 아기엽게 돌 설화



① 소(지)기왓



② 농케



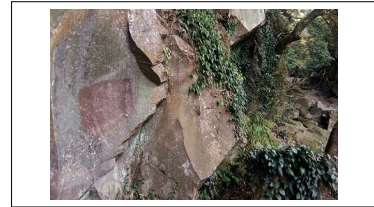
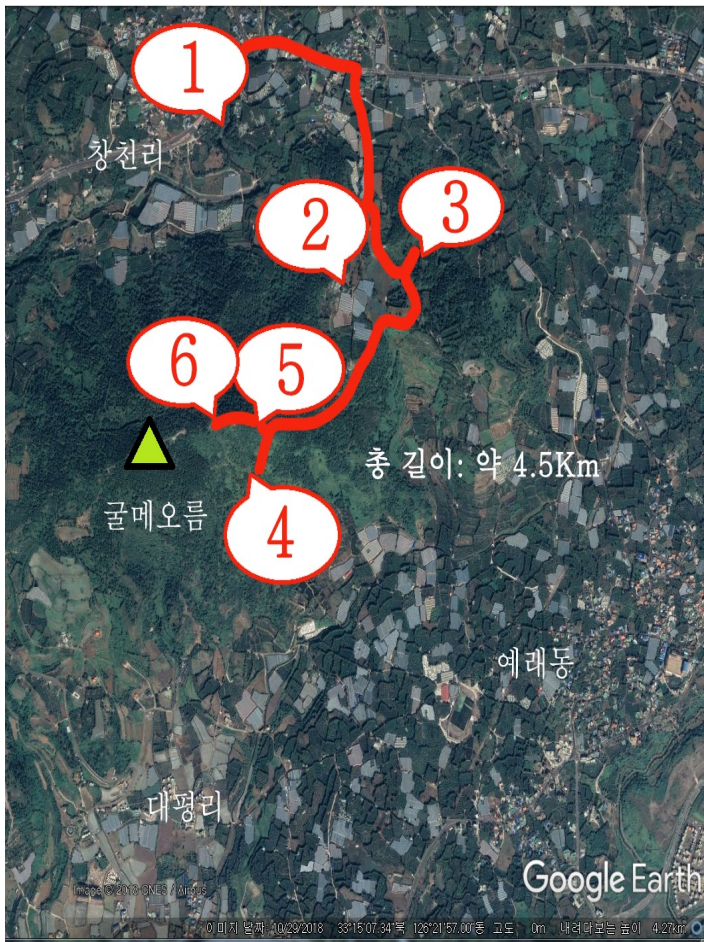
③ 미륵바위



④ 아기엽게 돌

<그림 29> 제2주제 ‘아기엽게 돌 설화’ 및 동선 안내도

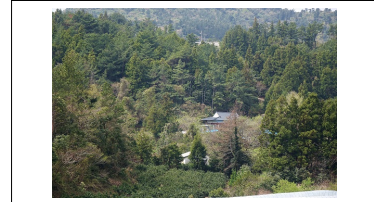
- 제3주제: ‘굴메오름이 품은 또 다른 이야기’



① 임관주 선생 마애명



② 거슴물



③ 왕자굴



④ 구시물



⑤ 사자바위



⑥ 금장지

<그림 30> 제3주제 ‘굴메오름이 품은 또 다른 이야기’ 및 동선 안내도

· 구역 및 주제별 스토리 구성

구역	주제	내용	
제 1 구역	굴메오름 탄생설화	만지세에서 혼장을 하고 있는 강씨 선생이 냇물소리가 시끄러워 글을 읽을 수 없다고 하자 3년 동안 숨어서 공부하게 해 준 보답으로 동해 용왕아들이 창고내과 마을사이 오름을 만들어 소리를 막아 준다.	
제 2 구역	아기엽게 돌	마을에 장수가 태어나 농케를 열고 자신들을 구한다는 예언을 믿고 아이가 태어나자 욕심 많은 아버지는 농케로 달려가 아직 채 열리지 않은 농케를 강제로 열려고 하자 하늘이 별을 내려 바위가 된 이야기이다.	
제 3 구역	굴메오름이 품은 또 다른 이야기	임관주 선생 마애명	조선시대 창천리로 유배 온 임관주 선생의 시가 새겨진 마애명이다.
		거슬물	이 마을의 물은 대부분 남쪽 아래로 흐르지만 이물은 거꾸로 북 쪽으로 거슬러 흘러간다.
		왕자굴	원나라 왕자들이 유배 와서 살았던 곳으로 왕자의 무덤이 존재한다.
		구시물	굴메오름의 정상 바로 아래에서 흘러내리는 낙수 물을 말한다.
		사자바위	범섬의 기운에 대항하기 위해 생겨난 사자모양의 군산과 함께 생겨난 예래동 지명의 유래가 된 사자 모양의 바위를 가리킨다.
		금장지	굴메오름의 정상 쌍선망월형 평지에 무덤을 쓰면 가뭄이 들고 마을에 굶은일이 생긴다는 이야기 두 편이 있다.

<표 3> 구역별 및 주제별 이야기 구성도표

5. 스낵컬처 가이드맵 콘텐츠 기획 및 제작

가. 트리트먼트

제목	굴메오름 탄생 설화
줄거리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 만지세 마을 전체 조감 2. 서당에서 숨어서 글을 따라 읽는 사람 3. 3년 후에도 글을 따라 읽는 사람 4. 용왕 아들, 몰래 공부한 보답으로 창고내 물소리 막아 주기로 함 5. 훈장은 학동들에게 이레 동안 집에서 나오지 말라고 당부 6. 이레 동안의 천지개벽 7. 이레 째, 충고를 잊고 문틈으로 밖을 보던 훈장, 한쪽 눈을 잃음 8. 여드레째 날, 청천벽력이 걷히고 아수라장이 된 세상 9. 창고내와 만지세 사이 오름이 솟아올라 시끄럽던 물소리가 그침
제목	아기엽개 돌 설화
줄거리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 소기왓 풍경 2. 오후, 쉼터우리 집에 노승의 방문 3. 날개 달린 사내아이의 탄생 4. 미륵골 농괘가 열리지 않아 바위로 내리치자 피가 흐른다. 5. 도망치다 미륵바위에서 벼락을 맞아 아기엽개 돌이 됨
제목	굴메오름이 품은 또 다른 이야기 - 왕자굴
줄거리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 제주도로 귀양 2. 친구를 그리며 군산에서 혼자 노는 리오실리우 3. 그리운 아얀테무르 4. 아얀테무르를 그리워하다 산에서 잠이 들다 5. 산에서 잠든 리오실리우에게 찾아온 병마 병이 들다. 6. 5년 후, 원난에서 동포 300 명이 온다는 소식을 듣고 마중 나감 7. 아얀테무르는 없고 8. 병이 깊어가는 리오실리우 9. 2년 후, 죽음의 문턱에서 아얀테무르와 만남 10. 영원한 이별, 아얀테무르 안녕!

<표 4> 전체 트리트먼트 줄거리 도표

스낵컬처 가이드맵 콘텐츠 제작을 위해 먼저 해야 할 일은 탐방 소재를 이야기로 구성하는 일이다. 이야기 구성 방식은 자유이나 가능하면 독자들에게 정확한 내용 전달과 재미, 관심, 흥미를 유발하고 상상할 수 있게 해야 한다. 내용은 지루하거나 장황하지 않게 10분 내외의 간결한 구성이 좋다. 트리트먼트를 쓸 때 작품의 형식, 주제, 내용, 전개 등을 작성하여 작품 전체의 내용을 이해할 수 있도록 한다. 이야기 구성은 동선의 각 지점과 일치하게 나누어 구성하고 각 지점마다 모티브를 생성하여 이야기마다 독립적인 성격을 갖게 하여 방문객들이 상상과 탐방의 의미를 찾게 한다.

『굴메오름 탄생 설화』 트리트먼트

1. 만지세-마을 천체 조감

평평한 만지세 동산 마을, 십여 채 되는 집들이 사거리를 중심으로 모여 있고 사거리의 한가운데 조그만 서당에서 글 읽는 소리가 들린다.

2. 서당 안-훈장과 학동들, 그리고 글을 따라 읽는 또 한 사람

서당에서는 강씨 성을 가진 훈장이 아이들에게 글을 가르치고 있다. “하늘 천”, “하늘 천”, “하늘 천.” 훈장은 이상하다고 생각이 들어 글 읽는 것을 잠시 멈춘다. 자신이 밤늦게까지 글을 읽느라 피곤해서 헛소리가 들린 거로 생각했다. ‘에헴, 나도 이제 늙었나 보다.’ 속으로 생각하고 다시 “따 지”, 하고 읽는다. 아이들도 따라서 “따 지” 하고 읽는다. 그리고 한 박자 늦게 “따 지” 하고 누군가 따라 읽는다.

“고얀 놈, 어느 놈이냐!”

훈장은 눈을 번쩍 뜨고 야단하였다. 하지만 아무도 대답하지 않았다. 훈장은 또다시 자기 혼자 들었으리라 생각하고 머쓱해서 하며 다시 목청을 가다듬고 “검을 현” 하고 읽는다. 아이들이 “검을 현” 하고 따라 읽고 또 한 박자 늦게 “검을 현” 하고 따라 읽는다. 훈장은 일어나 문을 열고 얼른 소리가 나는 곳으로 가보지만 아무도 없었다.

“참 이상한 일이로군. 내가 뭐에 홀린 겐가?”

훈장은 고개를 가우똥거리더니 “쫓쫓, 나이 탓인가 보구나.” 하며 다시 공부방으로 돌아와 아이들을 가르치기 시작한다. 그날부터 그 소리는 계속해서 들려왔고 훈장은 아무리 그 소리의 원인을 찾으려 애를 써도 원인을 찾을 수가 없었다.

3. 3년 후 서당의 마당-3년 동안 글을 따라 읽은 사람

누군지도 모르는 사람이 서당에서 글을 따라 읽은 지도 어느새 3년이 되었다. 시간이 흐르자 훈장도 한 박자 늦게 글을 따라 읽는 소리가 습관이 되어 이상하게 느껴지지 않았고 가끔 한두 번 따라 읽지 않을 때 오히려 신경이 쓰였다.

4. 초저녁 훈장의 방- 몰래 글을 배운 용왕아들의 보답

공부를 마치고 저녁을 먹고 나니 몸이 나른하여 슬그머니 잠이 들었다. 한밤 중이 되자 누군가 밖에서 부르는 소리가 들렸다.

“훈장님, 주무세요?”

“게, 누구시오?”

훈장은 잠결에 대답하였다.

“저는 동해용왕의 아들이 온데 3년 동안 선생님께 글을 배웠으니 이제 그만 떠나려고 합니다.”

훈장은 이 기이한 상황이 이해되지 않아서 문을 열고 밖으로 나간다.

“방금 뭐라고 하셨나?”

“예, 저는 동해 용왕아들이 온데 몰래 숨어 3년 동안 선생님에게 글을 배우고 이젠 고향으로 돌아가려 합니다.”

훈장은 불을 끄집었다. 불이 따끔하게 아파오는 것이 꿈은 아니었다.

“그동안 제게 가르쳐주신 은혜에 보답하고자 하오니 무엇이든 필요한 것이 있다면 말씀해주시시오. 제가 모두 들어드리겠습니다.”

용왕아들이 공손하게 물어오자 훈장은 혼자 중얼거리듯이 얘기한다.

“난 이제까지 남이 해준 밥 먹고, 남이 만들어 준 옷 입고 또, 남이 거두어들이는 담배를 피우니 부족한 게 없소. 그러니 원할 것도 없소.”

“그렇다면 가끔 비가 오는 날 선생님께서 창고내 흐르는 소리가 시끄러워서 글을 가르치기가 불편하시다고 늘 말씀하시던데 그 소리를 막아드리면 어떠하신지요?”

“그게 될 수가 있나? 그렇게 될 수가 있다면 이야 좋겠지만…….”

“그렇다면 앞으로 7일간 큰 풍운조화가 일어날 것이니 절대 밖을 보시면 안 됩니다. 만약 밖을 보게 되면 큰 해를 입게 될 것입니다.”

용왕아들은 훈장에게 창고내 물소리가 들리지 않게 막아 주겠다고 약속하고 절대 밖을 내다보지 말 것을 당부하며 자리를 뜬다.

5. 훈장의 당부-천지개벽의 준비

학동들의 글 읽는 소리가 낭랑하게 들린다. 맑았던 하늘에 갑자기 구름이 모여들

기 시작하고 천둥과 비바람이 몰아친다. 훈장은 아이들에게 앞으로 이레 동안은 절대 집 밖으로 나오지 말고 내다보지도 말라고 하며 급히 집으로 돌려보낸다.

6. 칠일 간의 암흑세계-천지개벽

잠시 후 뇌성벽력이 천지를 진동하고 온 세상이 깜깜해졌다. 훈장은 밖을 보고 싶었지만, 용왕아들이 말이 생각 나 꼭 참고 눈과 귀를 막은 채 납작 엎드려있었다.

7. 이레 째, 충고를 잊어버린 훈장-충고를 어긴 대가

훈장이 이불을 뒤집어쓰고 방안에 납작 엎드려 있다. 그렇게 이레 동안 엎드려 있던 훈장은 뼈마디가 쭈시고 가슴이 아파 견딜 수 없었다. 마침 주변이 잠잠해지고 사방이 밝아오자 살그머니 일어나 문가로 간다.

“이젠 밖을 좀 봐도 괜찮을 테지?”

바깥이 궁금했던 훈장은 살짝 문틈으로 바깥을 보았다. 순간 천둥소리와 함께 주먹만 한 불덩어리가 훈장의 한쪽 눈으로 날아 들었다. 데굴데굴 구르며 비명을 질렀지만 우렛소리에 가려져 아무도 그 소리를 들을 수 없었다.

8. 여드레째, 서당 앞-청천벽력이 걷히고 아수라장이 된 세상

청천벽력 소리가 멎고 안개가 걷혀 맑은 하늘이 드러난다. 사방은 돌덩어리와 부러진 나무, 불에 타는 냄새가 가득하다. 서당의 뒤편에 커다란 오름이 솟아났다.

9. 내레이션 - 창고내와 만지세 사이 오름이 솟아오르다.

풍운조화가 일고 이레가 지난 후 창고내와 만지세 사이에는 커다란 오름이 솟아났습니다. 사람들은 그림자 속 깜깜한 곳에서 생겨났다고 하여 그 오름을 굴메오름이라 부르게 되었습니다. 굴메오름이 생겨나자 창고내는 산의 건너편에서 흐르게 되었고 훈장은 더 이상 시끄러운 냇물 소리를 듣지 않아 조용히 책을 읽을 수 있었다고 하네요.

『아기엽게 돌 설화』 트리트먼트

1. 소기왓

군산이 병풍처럼 둘러 서 있는 드넓은 소기왓에 열댓 채쯤 되는 초가들이 옹기종기 모여 있다. 그 가운데 큰 울타리가 있고 큰 울타리 안은 여러 개의 칸으로 나누어져 칸마다 소, 말, 돼지, 노루 그리고 염소들이 뛰어놀고 있다.

2. 오후, 쉼테우리 집

오후, 쉼테우리³⁶⁾ 집에 큰 샷갓을 쓴 노승이 들어와 시주를 청한다. 만삭의 쉼테우리 아내는 고팡으로 가 쌀 한 되를 들고 나와 노승의 시주 붓짐에 부어 넣고 합장한다. 노승도 합장하고 마당을 한 바퀴 둘러본다.

“터를 보니 이 고을에 앞으로 훌륭한 장수가 태어날 징조로세.”

노승은 한마디를 던져놓고 돌아서 올레로 나간다. 쉼테우리 부인은 잠시 멍해 있다가 얼른 올레 밖으로 쫓아나갔지만 노승은 어디로 사라졌는지 보이지 않았다. 쉼테우리 아내는 고개를 가우똥거리다가 마침 소를 방목하고 돌아온 쉼테우리에게 이야기를 한다. 쉼테우리는 만삭 아내의 배를 바라본다.

“혹시 우리 아이가 아닐까?”

쉼테우리와 아내는 깜짝 놀라다가 서로를 쳐다보며 웃는다. 이 마을에는 예전부터 장수가 태어나면 해가 뜰 때 미륵골의 농뚱이 열리고 장수가 그곳에서 갑옷과 보검으로 무장하여 큰 군마를 타고 나와 천하를 호령한다는 전설이 전해 내려온다. 쉼테우리는 배가 고팡 아내에게 밥을 차리게 하고 피곤한지 잠시 눈을 붙인다.

3. 날개 달린 사내아이의 탄생

그날 밤 쉼테우리 집에서 건강한 사내아이가 태어난다. 울음소리가 얼마나 우렁찬지 동네 사람들이 모두 나와 쉼테우리 집으로 몰려온다. 동네 사람들은 장차 이 아이가 훌륭한 인재가 될 징조라며 서로 수군거렸다.

36) 소를 먹이고 돌보는 것을 일로 삼는 사람(제주말 큰사전, 송상조 2007: 443).

아이의 겨드랑이에는 조그만 날개가 달려있다. 처음엔 뭔지 모르던 쉼테우리도 자세히 들여다보고 날개인 것을 알아채고 아내에게 보여준다.

“여기 봐, 아이의 겨드랑이에 손톱만한 날개가 있어!”

“어머, 정말이네, 혹시 이 아이가 우리가 기다리던…….”

아내는 눈이 동그래져 쉼테우리를 쳐다본다.

“내 생각도 틀림이 없어!”

쉼테우리는 날이 밝기 전 미륵골로 가야 한다며 아이를 포대기로 감싸지고 나선다.

4. 미륵골 농케 앞

여명 무렵 쉼테우리는 미륵골 앞에 도착하여 해가 뜨기만을 기다린다. 드디어 해가 떠오르고, 쉼테우리는 농케 앞으로 바짝 다가서서 초조한 표정으로 농케가 열리는 것을 기다린다. 그러나 해가 중천에 떠도 농케는 열리지 않았다.

“이런, 농케가 잘못됐나?.”

쉼테우리는 주변을 두리번거리다 큰 돌 하나 들고 농케의 모서리를 내리친다. 순간 부서진 농케의 모서리에서 피가 뿜어져 나온다. 갑자기 천둥번개가 치며 맑던 하늘이 짙게 해지고 비가 쏟아져 내린다.

5. 미륵바위

비가 얼마나 세차게 내렸는지 미륵골은 순식간에 물에 잠긴다. 쉼테우리는 놀라 아기를 등에 업고 미륵바위로 올라간다. 그 순간 낙뢰가 쉼테우리를 향해 떨어진다. 쉼테우리는 커다란 비명과 함께 선채로 굳어져 바위로 변한다. 그 후 사람들은 이 바위를 아기엽게 돌이라 부른다.

『굴메오름이 품은 또 다른 이야기 왕자굴』 트리트먼트

1. 제주도로 귀양

고려말 중국 윈난(雲南) 양왕은 주원장이 이끄는 명나라에 패하여 보령으로 도망치다가 자결하고 태자 보보와 처는 10살 된 아들 리오실리우를 데리고 탐라로 귀양을 오게 된다. 리오실리우는 친구 아얀테무르에게 인사도 못 하고 떠나게 되었다.

2. 친구를 그리며 군산에서 혼자 노는 리오실리우

탐라로 온 리오실리우는 친구도 없다. 혼자 군산을 돌아다니며 날짐승과 풀어놓은 말을 벗 삼아 노는 것이 일과의 전부이다.

3. 그리운 아얀테무르

그는 하루 종일 윈난에 있는 친구들을 그리워했다. 그중에서도 가장 그리운 것은 황실의 친척이자 그의 절친한 친구인 아얀테무르였다. 그는 윈난을 떠나오기 전 항상 같이 있었고 절대로 헤어지지 말자고 늘 얘기하곤 하였다. 그는 아얀테무르가 그리워 산에 사는 모든 동물들에게 아얀테무르라는 이름을 붙여 놓았다.

4. 아얀테무르를 그리워하다 산에서 잠이 들다

하루는 군산의 꼭대기에 올라가 멀리 있는 친구가 너무 그리워 고향을 향해 아얀테무르의 이름을 부르며 엉엉 울다 깜박 잠이 들고 만다.

5. 산에서 잠든 리오실리우에게 찾아온 병마

리오실리오가 오지 않자 보보태자는 리오실리우를 찾으러 나간다. 군산 꼭대기에 서 잠들어 있는 리오실리우를 데리고 온다. 온몸에 열이 나는 것을 보며 미안해한다. 리오실리우는 하루하루가 지루했다. 그는 딱히 할 일도 없고 기후와 음식도 입에 맞지 않아 몸이 점점 쇠약해졌다.

6. 5년 후, 원난에서 동포 300 명이 온다는 소식을 듣고 마중 나감

리오실리우는 원난에서 동포 300명이 탐라로 온다는 소식을 듣고 혹시 아얀테무르가 오지 않을까 하여 억지로 밥을 먹고 번내포구로 간다.

7. 아얀테무르는 오지 않고

리오실리우, 낮이 되어서야 번내포구에 도착하여 절룩거리며 말에서 내린다. 새벽, 리오실리우와 아버지는 아얀테무르를 찾지 못하고 집으로 돌아온다.

8. 병이 깊어가는 리오실리우

아얀테무르는 오지 않고 상심한 나머지 앓아눕는다.

9. 2년 후, 죽음의 문턱에서 아얀테무르와 만남

리오실리우는 몸이 쇠약해 거동은커녕 음식조차도 넘길 수 없게 된다. 그의 마음 속엔 오직 고향 원난과 아얀테무르 뿐이다. 그때 아얀테무르가 도착한다. 리오실리우는 기쁨에 눈물을 흘렸다. 리오실리우는 일어나 그를 맞이하려 했지만 일어날 수 없었다. 아얀테무르는 늦게 와서 미안하다며 리오실리우를 꼭 껴안았다. 리오실리우는 아얀테무르의 곁에서 조용히 눈을 감는다.

10. 영원한 이별, 아얀테무르 안녕!

다음날 리오실리우는 뒷 산 마을이 잘 보이는 곳에 묻힌다.

아얀테무르는 죽을 때까지 매일 아침 자신을 그리워하다 죽은 리오실리우의 무덤을 보살펴주었다.

나. 기획

콘텐츠 제작 기획에 앞서 각 이야기에 맞는 콘텐츠 장르를 선택한다. 콘텐츠 장르는 휴대용 디바이스로 전송되어 현장에서 입체적 가이드맵으로 활용될 수 있게 스낵컬처 트렌드에 알맞은 웹 드라마(혹은 단편영화), 웹툰, 애니메이션, 뮤직비디오, 다큐멘터리 등의 형식 중에서 선택한다. 장르가 선택되면 기획안을 작성한다. 기획안을 작성 시 주제와 목적 의도가 분명하게 드러나야 하며 양질의 콘텐츠를 제작하기 위해 소재와 주제를 정하고 대상층과 콘텐츠 형식(장르), 작업시간이나 콘텐츠의 길이, 참여자 및 장소, 경비, 소품 등 필요한 요소들을 정리한다. 콘텐츠 제작자는 창의력과 구성력을 발휘하여 창조적인 콘텐츠가 제작될 수 있도록 전반적인 기획을 하도록 한다.

제목	굴메오름의 탄생설화	촬영출연	훈장, 용왕아들, 학동 등	기획의도	굴메오름을 소재로 한 스낵컬처 트렌드를 활용한 가이드맵 제작
제작자		장르	웹드라마	내용	용왕아들이 강씨 선생에게 글을 배운 보답으로 시끄러운 창고내 물소리가 들리지 않게 사이에 군산을 솟아오르게 한다..
대상	제주지역문화에 관심 있는 자와 방문객	시간	10분 내외		
제목	아기엽게 돌 설화	캐릭터	쉐테우리, 아내, 노승 등	기획의도	굴메오름을 소재로 한 스낵컬처 트렌드를 활용한 가이드맵 제작
제작기법	셀 애니메이션 더빙	장르/포맷	애니메이션/웹사이트 용	내용	쉐테우리는 마을을 구할 장수가 태어난다는 전설을 믿고 아이가 태어나자마자 농के로 갔지만 장수의 보검이 있는 농के는 열리지 않고 벼락을 맞아 바위가 된다.
대상	제주지역문화에 관심 있는자와 방문객	시간	10분 내외		
제목	왕자굴	캐릭터	리오실리우, 아얀테무르, 보보태자, 태자비 등	기획의도	굴메오름을 소재로 한 스낵컬처 트렌드를 활용한 가이드맵 제작
제작자		장르	웹툰	내용	멀망한 윈나라 보보태자가 제주로 귀양 오면서 아들 리오실리우를 데리고 오지만 친구 아얀테무르에 대한 그리움과 병으로 일찍 세상을 떠난다.
대상	제주지역문화에 관심 있는 자와 방문객	매수	20매		

<표 5> 전체 기획안 요약 도표

다-1. 기획안(서) - 웹드라마

제작 기획안

제작자	감독(연출) :	촬영 :	출연 :
작품 제목	'굴메오름의 탄생설화'		
형식(장르)	웹드라마	작품 시간	10분 내외
기획의도	<p>현재 제주를 소개하는 텍스트와 사진이라는 정체된 콘텐츠의 가이드맵 형식을 벗어나 현대의 바쁜 일상 속에 기능적 효율성(휴대성, 간편성, 빠른 속도, 단편성)이 뛰어나고 참신한 문화 콘텐츠가 필요함에 따라 스낵컬처 콘텐츠를 활용한 입체적 가이드맵을 제작 하려 한다. 그것은 짧은 시간 눈에 잘 띄어야 하며 호기심을 유발해야 하고 변하지 않는 것들에 대해 새로운 시도가 필요함을 말한다. 또한 제주의 이야기에 관심 있는 방문객들에게 사전 지식을 전달하고 가이드맵으로써 충분한 역할을 수행할 수 있게 하기 위함이다.</p>		
내용(줄거리)	<p>옛날 만지세라는 곳에 학문이 고매한 강씨(姜氏) 선생이 살았다. 그의 학문적 명성이 자자해 멀리서까지 글을 배우러 찾아왔다. 하루는 제자들에게 글을 가르치는데 “하늘 천”하면 문 바깥에서 “하늘 천”하고, “공자 왈” 하면 “공자 왈” 하고 따라 읽는 소리가 들렸다. 이상하게 여겨 바깥을 잘 살펴보았지만 사람은 보이지 않고 글을 따라 읽는 소리는 3년이나 계속되었다. 그러던 어느 날 동해용왕아들이 강 선생을 찾아와 숨어서 3년간 공부를 하였다고 고백하며 고향으로 가기 전 그 보답으로 소원을 들어주겠다고 하자 강 선생은 공부할 때 큰비가 오면 냇물 소리 때문에 글을 가르치기가 불편하다고 하여 칠 일 밤 낮 동안 천지개벽을 일으켜 마을 뒤 창고내(倉川)와 만지세 사이에 오름을 솟아나게 하였다 그 후 강 선생은 큰비가 와도 냇물 소리가 들리지 않아 조용히 공부를 할 수 있었다.</p>		

<표 6> '굴메오름 탄생설화' 웹드라마 제작 기획서 예시

다-2. 기획안(서) - 애니메이션

제작 기획안

제작자 감독/연출	캐릭터	쉐테우리, 쉐테우리 아내, 노승, 산파, 동네 사람들	
작품 제목	'아기엽게 돌'		
형식(장르)	애니메이션	포맷/작품시간	웹 사이트용/10분 내외
제작기법	셀 애니메이션 더빙	대상	지역문화에 관심 있는 사람들과 방문객
기획의도	<p>현재 제주를 소개하는 텍스트와 사진이라는 정체된 콘텐츠의 가이드맵 형식을 벗어나 현대의 바쁜 일상 속에 기능적 효율성(휴대성, 간편성, 빠른 속도, 단편성)이 뛰어나고 참신한 문화 콘텐츠가 필요함에 따라 스낵컬처 콘텐츠를 활용한 입체적 가이드맵을 제작 하려 한다. 그것은 짧은 시간 눈에 잘 띄어야 하며 호기심을 유발해야 하고 변하지 않는 것들에 대해 새로운 시도가 필요함을 말한다. 또한 제주의 이야기에 관심 있는 방문객들에게 사전 지식을 전달하고 가이드맵으로써 충분한 역할을 수행할 수 있게 아기엽게 돌 설화를 애니메이션 장르를 빌어 제작하려 한다.</p>		
내용 (줄거리)	<p>옛날, 굴메오름 앞 대평리 소기왓이란 마을의 쉐테우리 집에 큰 울음소리와 함께 한 사내아이가 태어났다. 울음소리가 얼마나 우렁찼던지 마을 사람 모두가 전설 속의 장수가 태어나 농괘 속 갑옷과 무기로 무장하고 자신들을 구원해줄 것이라 믿었다. 쉐테우리도 틀림없이 장군감이 태어났다고 생각하고 날이 밝기가 무섭게 아이를 업고 농괘가 있는 곳으로 달려갔다. 농괘가 열리기를 한참 기다렸지만 농괘는 열리지 않았다. 쉐테우리는 화가 나서 큰 돌로 농괘의 모서리를 세계 두드렸다. 그러자 갑자기 천둥소리와 함께 하늘이 어두워지더니 농괘의 깨진 부분에서 시뻘건 피가 흘러나오기 시작했다. 겁에 질린 쉐테우리는 미륵바위의 능선을 타고 산으로 도망가다가 벼락을 맞고 굳어져 아기엽게 돌이 되었다.</p>		

<표 7> '아기엽게 돌 설화' 애니메이션 제작 기획서 예시

다-3. 기획안(서) - 웹툰

제작 기획안

제작자		캐릭터	리오실리우, 아안테무르, 보보태자, 보보태자비	
작품제목	‘왕자굴’			
형식 (장르)	웹툰	작품 매수	20쪽 내외	
기획의도	<p>현재 제주를 소개하는 텍스트와 사진이라는 정제된 콘텐츠의 가이드맵 형식을 벗어나 현대의 바쁜 일상 속에 기능적 효율성(휴대성, 간편성, 빠른 속도, 단편성)이 뛰어나고 참신한 문화 콘텐츠가 필요함에 따라 스낵컬처 콘텐츠를 활용한 입체적 가이드맵을 제작 하려 한다. 그것은 짧은 시간 눈에 잘 띄어야 하며 호기심을 유발해야하고 변하지 않는 것들에 대해 새로운 시도가 필요함을 말한다. 또한 제주의 이야기에 관심 있는 방문객들에게 사전 지식을 전달하고 가이드맵으로써 충분한 역할을 수행할 수 있게 왕자굴 설화를 웹툰이라는 장르를 활용하여 제작하려한다.</p>			
작품개요	<p>고려 말 중국 원난의 양왕은 주원장의 명나라에 패하여 자결하고 보보태자와 태자비는 10살 된 아들을 리오실리우를 데리고 탐라로 귀양 온다. 늘 혼자인 리오실리우는 같이 자라며 절대로 헤어지지 말자고 약속한 친구 아안테무르가 그리웠다. 그는 아안테무르가 보고 싶으면 군산에 올라가 아안테무르가 있는 하늘을 보며 소리쳐 불렀다. 리오실리우는 기후와 음식이 맞지 않아 몸은 점점 쇠약해져 앓아눕는다. 그러던 중 5년 후, 원난에서 동포 300명이 탐라로 온다는 소식을 듣게 되어 마중을 나갔지만 아안테무르는 없었다. 그는 상심하여 더욱 병이 깊어갔다. 그리고 또 2년이 흘러 리오실리우는 거동은커녕 음식조차도 넘길 수 없게 되었을 때 아안테무르가 비로소 도착한다. 리오실리우는 기쁨도 잠시 아안테무르의 품에서 조용히 눈을 감는다. 리오실리우는 그가 살던 왕자굴 뒷산 마을이 잘 보이는 곳에 묻히고 아안테무르는 아침마다 자신을 그리워하다 죽은 리오실리우의 무덤을 찾아가 인사를 했다.</p>			

<표 8> 굴메오름이 품은 또 다른 이야기 ‘왕자굴’ 웹툰 제작 기획서 예시

라. 시나리오

제목	글메오름 탄생 설화
시퀀스	<ol style="list-style-type: none"> 1. 만지세 2. 서당 안 3. 3년 후, 서당의 마당 4. 초저녁 훈장의 방 5. 훈장의 당부 6. 칠일간의 암흑세계 7. 이레 쩌, 충고를 잊어버린 훈장 8. 여드레째 날, 서당 앞 9. 내레이션
제목	아기엽게 돌 설화
시퀀스	<ol style="list-style-type: none"> 1. 소기왓 2. 오후, 쉼테우리 집 3. 날개 달린 사내아이의 탄생 4. 미륵골 농궐 앞 5. 미륵바위
제목	글메오름이 품은 또 다른 이야기 - 왕자굴
시퀀스	<ol style="list-style-type: none"> 1. 여정(자막) 2. 군산 꼭대기 3. 집 안 4. 군산 꼭대기 5. 집 안, 저녁 6. 5년 후, 집 안, 아침 7. 번내포구, 낮 8. 2년 후, 집 안 9. 번내포구, 새벽 10. 2년 후, 집 안 11. 다음날 아침

<표 9> 전체 시나리오 구성 도표

『굴메오름의 탄생 설화』 시나리오

1. 만지세

S#1. 평평한 만지세 동산 위 마을, 십여 채 되는 집들이 사거리를 중심으로 모여 있고 사거리의 한가운데 조그만 서당에서 글 읽는 소리가 들린다.

2. 서당 안

S#1. 서당 안에서는 흰 수염을 길게 늘어뜨린 나이가 지긋한 훈장이 아이들에게 글을 가르치고 있다.

훈장: 하늘 천.

학동: 하늘 천.

낮선 소리: 하늘 천.

훈장: 응?

잠시 정적이 흐른다.

훈장: (혼잣말로)

아무래도 간밤에 늦게까지 책을 읽었더니, 좀 무리였나?.

훈장, 다시 자세를 바르게 하고 앉는다.

훈장: 따 지.

학동: 따 지.

낮선 소리: 따 지.

훈장, 고개를 가우뚱 거린다.

훈장: (고개 숙여 뒤로 돌리고 한숨 쉬며 혼잣말로)

아, 이젠 나도 늙었나 보다.

훈장, 헛기침을 하고 자세를 바르게 한다.

훈장: 검을 현.

학동: 검을 현.

낮선 소리: 검을 현.

훈장: (눈을 번쩍 뜨고 벌떡 일어나며)

고양 녀석, 어느 놈이냐!

아무도 대답을 하지 않자 머쓱해진 훈장, 다시 자리에 앉는다.

훈장: (다시 목청을 가다듬고)

누루 황.

학동: 누루 황.
낮선 소리: 누루 황.

훈장, 벌떡 일어나 소리가 나는 곳으로 뛰어간다.

S#2. 바깥으로 나와 주위를 훑어본다.

훈장: 참 이상한 일이로군.
내가 뭐에 홀린 건가?
(고개를 가웃거리더니 혀를 차며)
쫓쫓, 나이 탓인가 보구나.

S#3. 훈장, 고개를 가우똥거리며 자리로 돌아와 다시 아이들을 가르친다.

3. 3년 후, 서당의 마당

S#1. 밖에서 여전히 글 읽는 소리가 들린다. 그리고 여전히 누군가가 숨어서 따라 읽고 있지만 훈장은 아무 관심도 두지 않는다.

훈장: 공자 왈, 학이시습지 하니 불역열호라.
학동: 공자 왈, 학이시습지 하니 불역열호라.
낮선 소리: 공자 왈, 학이시습지 하니 불역열호라.
훈장: 유봉자원방래 허니 불역락호라.
학동: 유봉자원방래 허니 불역락호라.
낮선 소리: 유봉자원방래 허니 불역락호라.

4. 초저녁 훈장의 방

S# 1. 훈장, 저녁을 먹고 상을 물리자 그의 아내 들어와 상을 내간다.
훈장 책상 앞으로 가 앉아 책장을 걷어 본다.
식곤증 탓에 연거푸 하품을 한다.
더 이상 참을 수 없다는 듯 고개를 젓더니 베개를 베고 드러눕는다.

S# 2. 잠결에 누군가 훈장을 부른다.

낮선 이: 선생님 주무십니까?
훈장: (머리에 대고 있던 팔을 내리고 문 쪽으로 고개를 돌리며)
게 누구시오?
낮선 이: 저는 동해용왕의 아들입니다.
훈장: (깜짝 놀라 일어나 앉으며)
누구시라고요?
낮선 이: 예, 저는 동해용왕의 아들이 온데 3년 동안 글을 배웠으니 이제 떠나려 합니다.
훈장: (이해할 수 없다는 표정을 짓다가 문을 열고 밖을 내다보며)
방금 뭐라고 하셨소?
낮선 이: 예, 저는 동해 용왕의 아들이 온데 몰래 숨어 3년 동안 선생님께

글을 배우고 이제 고향으로 돌아가려 합니다.

훈장, 자신의 불을 꼬집고 아파한다.

훈장: (혼잣말로) 분명 꿈은 아닌 듯한데…….

낮선 이: 예, 그동안 가르쳐 주셔서 고맙고, 숨어서 공부하느라 죄송스럽기도 하고 해서 하직 인사를 드리러 왔습니다.

훈장: 그럼 그동안 한 박자 늦게 글을 따라 읽었던 것이 당신이요?

낮선 이: 예, 송구스럽습니다.

훈장, 꺾꺾꺾 웃는다.

낮선 이: 떠나기 전 그동안 베풀어 주신 은혜에 보답 코저 허니 원하는 게 있으면 말씀하십시오. 뭐든 들어 드리겠습니다.

훈장: (헛기침을 하고 곰방대를 입으로 갖다 대고 혼자 중얼거리 듯) 나야 뭐 남이 해준 밥 먹고, 남이 만들어 준 옷 입고, 남이 거두어드린 담배를 얻어 피우니 부족할 것도, 원할 것도 없소이다.

낮선 이: (곰곰이 생각하더니)

그렇다면 창고내의 물소리를 막아드리면 어떻겠습니까?

훈장: 창고내 물소리라…….

낮선 이: 선생님이 비가 내릴 때마다 창고내 흐르는 소리가 시끄러워 글을 읽을 수가 없다고 하지 않으셨습니까?

훈장: 그게 될 수가 있나요? 그렇게 된다면이야 좋겠지만…….

낮선 이: 그렇다면 앞으로 7일 동안은 풍운조화가 일어날 것이니 절대 문밖을 내다봐서는 안 됩니다. 만약 밖을 보게 되면 큰 해를 입을 수 있습니다.

용왕 아들, 마당에서 큰 절을 하고 떠난다.

5. 훈장의 당부

S#1. 학동들의 글 읽는 소리가 또랑또랑하게 들린다. 맑았던 하늘에 갑자기 구름이 모여들기 시작하더니 천둥과 함께 비바람이 몰아친다. 훈장은 아이들에게 앞으로 이레 동안은 수업이 없으니 그동안 절대 집 밖으로 나와서도 안 되고 내어다 보지도 말 것을 신신당부하고 급히 집으로 돌려보낸다.

6. 칠일 간의 암흑세계

S#1. 구름이 천지를 덮자 구름 그림자에 가려져 세상을 분간할 수 없게 되었다. 사방은 천지를 진동하는 굉음과 불덩어리들이 날아다녔고 쥐새끼 하나 나돌아 다닐 수가 없는 혼돈의 세계가 펼쳐진다.

7. 이레째, 충고를 잊어버린 훈장

S#1. 훈장, 방안에 이불을 뒤집어쓰고 납작 엎드려 있다.

S#2. 오후, 요란하던 소리가 잦아든다.

훈장, 슬그머니 이불 밖으로 나와 허리를 뒤로 젖히며 기지개를 켜다.

훈장: 아이고, 계속 옆드려 있었더니 온몸이 결리고, 쭈시고, 아야!

훈장, 옆으로 쓰러져 한동안 가만히 있다.

훈장, 슬그머니 일어나 문창호에 귀를 대어 바깥소리를 듣는다.

훈장: 이젠 밖을 좀 내어다 봐도 되려나?

훈장, 문을 슬그머니 열고 문밖을 빼꼼 쳐다본다.

순간“팡!”하며 불덩어리가 훈장의 눈으로 날아든다.

훈장: 아이고 눈이야!

아이고, 아이고 나 죽네!

훈장, 손으로 두 눈을 감싸고 방안을 데굴데굴 구른다.

눈에서 흐른 피가 방 안 사방으로 튈다.

우레 소리가 다시 커진다.

8. 여드레째 날, 서당 앞

S#1. 청천벽력 소리가 멎고 안개가 걷혀 맑은 하늘이 드러난다.

S#2. 사방은 돌덩어리와 부러진 나무, 불에 타는 냄새가 가득하다.

S#3. 서당의 뒤편에 커다란 오름이 솟아났다.

9. 내레이션

풍운조화가 일고 이레가 지난 후 창고내와 만지세 사이에는 커다란 오름이 솟아났습니다. 사람들은 그림자 속 캄캄한 곳에서 생겨났다고 하여 그 오름을 굴메오름이라고 부르게 되었답니다. 굴메오름이 생겨나자 창고내는 산의 건너편으로 흐르게 되었고 더 이상 물 흐르는 소리가 들리지 않아 훈장은 조용히 책을 읽을 수 있었다고 합니다.

『아기엽게 들 설화』 시나리오

1. 소기왓

S#1. 군산이 병풍처럼 둘러 서있고 드넓은 소(지)기왓에 열댓 채쯤 되는 초가들이
웅기웅기 모여 있다. 가운데 큰 울타리가 있고 울타리 안은 여러 칸으로 나누
어져 있다. 각 칸마다 소, 말, 돼지, 노루 그리고 염소들이 뛰어놀고 있다.

2. 오후, 쉼테우리 집

S#1. 큰 샷갓을 쓴 노승이 목탁을 두드리며 들어온다.
만삭이 된 쉼테우리의 아내는 고팡에서 쌀 한 되를 들고 나와 노승의 시주 붓
짐에 부어 넣으며 합장한다.
노승도 합장하고 마당을 한 바퀴 둘러본다.

노승: 터를 보니 이 고을에 앞으로 훌륭한 장수가 태어날 징조로세.

말을 마친 노승, 돌아서서 올레로 나간다.
쉼테우리 아내, 잠시 멍하니 서 있다가 얼른 올레 밖으로 쫓아 나간다.

S#2. 쉼테우리 아내, 올레 밖으로 나와 사방을 두리번거린다.
노승은 어디로 갔는지 보이지 않는다.
쉼테우리 아내, 고개를 갸우뚱거린다.
쉼테우리가 소를 묶는 쉼줄과 말뚝을 어깨에 메고 걸어온다.

쉼테우리: (계속 두리번거리는 아내를 바라보며)
뭐해!

아내: 방금 스님이 지나가는 것 못 봤어요?

쉼테우리: 아니.

아내: 금방 나갔는데…….

쉼테우리: 무슨 일이오?

아내, 쉼테우리의 손목을 이끌고 마당으로 들어간다.

S#3. 쉼테우리 부부 난간으로 가 나란히 앉는다.

아내: 있잖아요, 아까 어떤 나이 드신 스님이 왔었는데 내가 시주를 하자 마당
을 빙 둘러보더니“이 마을에 훌륭한 장수가 태어 날 징조로세!”그러는
거야.

쉼테우리: (만삭인 아내의 배를 보며)
그러면 우리 아이가 흑시……!

쉼테우리와 그의 아내, 서로 심각하게 얼굴을 쳐다보다가 한바탕 웃는다.

쉼테우리: 옛날부터 전해오는 얘기인데 장차 이 마을에 훌륭한 장수가 태어

나면 아침 해가 뜰 때 미륵곶에 있는 농계가 열리고 갑옷과 보검으로 무장을 한 후 군마를 타고 나타나서 우리를 구원해 준다고 했어.

아내: 정말?

그 장수가 누굴까?

쉐테우리: (아내의 배를 만지며)

우리 아기가 아니란 법 있어!

아내: 에이, 그냥 이야기인데, 기다려요 밥 차려 드릴 테니.

아내, 훌훌 털고 일어나 부엌으로 들어간다.

쉐테우리, 피곤한지 난간에 비스듬히 드러누워 잠시 눈을 붙인다.

3. 날개 달린 사내아이의 탄생

S#1. 깊은 밤 쉐테우리 집, 우렁찬 아이의 울음소리가 들린다.

동네 사람들 잠에서 깨어 쉐테우리의 집으로 몰려든다.

동네 남자 1: 어이구 이렇게 우렁찬 울음소리는 처음 들어 보는데.

동네 남자 2: 그러게, 나도 자다가 울음소리에 깜짝 놀라서 왔어.

동네 아낙: 울음소리 보니까 남자아이 같은데.

동네 사람들: 그러게.

산과 세숫대야를 들고 나온다.

산과: 누가 부엌에 들어가 뜨거운 물 좀 떠 와!

동네 아낙 1: 제가, 제가 떠올게요.

동네 아낙 1, 부엌으로 뛰어간다.

동네 아낙: 할마님, 아들이예요?

산과: 응? 아들이야!

동네 남자: 아유, 잘됐네! 애가 안 들어서서 고생 고생하더니만.

동네 사람들: 그러게 잘 됐네.

S#2. 방 안, 쉐테우리가 아이를 들어 아내에게 보여 준다.

쉐테우리: 아들이야 아들!

아내: 아유, 그놈 잘 생겼네.

쉐테우리, 아이가 신기한지 아이를 이리저리 살펴보다가 멈칫한다.

쉐테우리: 어, 이게 뭐지?

아내: 왜 그래요?

쉐테우리, 아내에게 아기의 겨드랑이를 보여 준다.

쉐테우리: 여기 봐, 여기.

엄지손가락만 한 날개가 달렸어.

아내: 어디요?

어머, 세상에…… .

쉐테우리: 아마도 우리가 얘기하던 그 장수가 이 아이인가 싶소.

아내: 설마요?

어쨌든 누가 아기 날개를 보면 안 되니까 얼른 보자기로 싸세요.

쉐테우리: 아니야! 옛날부터 장수가 태어나면 겨드랑이에 날개가 달려 있다고 했어!

쉐테우리, 아기를 보자기로 감싸 짊어지고 밖으로 나가려고 한다.

아내: 여보, 어디 가려 고요?

쉐테우리: 해가 뜨기 전에 어서 미륵골 농궐이 있는 곳으로 가야겠어!

아내: 여보 제발…….

쉐테우리: 걱정 마시오, 내가 다 알아서 할 테니.

쉐테우리. 아기를 안고 밖으로 나가려 한다.

산과, 뜨거운 물을 들고 들어오다 쉐테우리와 부딪쳐 넘어진다.

쉐테우리: 갔다 올게!

산과: 아이고, 무슨 일이야?

애 씻기지도 않았는데!

쉐테우리 들은 척도 안 하고 문밖으로 나간다.

4. 미륵골 농궐 앞

S#1. 여명이 밝아 올 무렵 쉐테우리, 농궐 앞에 도착한다.

쉐테우리: 생각보다 일찍 도착해서 다행이야.

이제 해 뜨기만 기다리면 돼!

S#2. 쉐테우리, 꿈쩍도 않고 농궐과 마주 서있다.

쉐테우리, 아기를 안은 손이 벌벌 떨리고 있다.

해가 떠오르기 시작한다.

쉐테우리, 입술이 파르르 떨린다.

S#3 해가 중천에 떠올랐지만 농궐은 열리지 않았다.

쉐테우리: 어, 왜 이래?

왜 농궐이 열리지 않지?

쉐테우리, 농궐의 근처로 가 농궐의 갈라진 틈에 손을 넣어 열려고 한다.

농궐이 꿈쩍도 하지 않자 옆에 있던 돌로 농궐의 모서리를 치기 시작한다.

농궐의 모서리가 “툭!” 떨어져 나가자 고막이 찢어질 듯 한 천둥소리와

함께 농궐의 귀퉁이에서 피가 뿜어져 나온다.

쉐테우리, 놀라 한발 물러선다.
구름이 몰려오고 천둥소리와 함께 폭우가 쏟아지기 시작한다.
미륵골에 물이 넘치자 겁먹은 쉼테우리, 미륵 바위 위를 타고 군산을 향해 달
아나기 시작한다.

5. 미륵바위

S#1. 미륵바위의 중간쯤에 도착했을 때 세상이 깨어질 듯 한 낙뢰가 아기를 업
은 쉼테우리에게 떨어진다.

쉐테우리, 비명소리와 함께 그 자리에서 돌로 굳어진다.

S#2. 날이 맑아지고 쉼테우리가 굳은 바위에서 물이 떨어진다.

쉐테우리 아내가 쉼테우리를 찾는 목소리가 들려온다.

『굴뚝오름이 품은 또 다른 이야기
왕자굴』 시나리오

1. 여정(자막)

고려 말 중국 원난의 양왕은 주원장이 이끄는 명나라에 패하여 보령으로 도망치다 자결하고 그의 아들 태자 보보와 처는 겨우 살아 7살 된 어린 아들 리오실리우를 데리고 탐라로 귀양을 오게 된다.

2. 군산 꼭대기

S#1. 리오실리우, 군산의 꼭대기에 앉아 서쪽 하늘을 바라본다.
까마귀가 날아와 한 발치쯤에 앉아 리오실리우를 멀뚱멀뚱 바라본다.

리오실리우: 까마귀야 너 혹시 원난에 가본 적 있어?

까마귀 벌레를 쪼아 먹으며 본체만체한다.

리오실리우: (까마귀의 행동에 아랑곳하지 않고)
까마귀야, 내가 네 이름 지어 줄게.
아얀테무르 어때?

까마귀, 멀뚱멀뚱 쳐다보다가 “까악 까악!” 거리며 날아간다.

리오실리우: (까마귀를 향해 손을 흔들며)
아얀테무르, 내일 또 와!

S#2. 내려오는 길에 풀밭에 묶여있는 말을 만난다.

리오실리우: 야, 아얀테무르. 풀 많이 먹었어?
(다가가 배를 만져보고)
밥보, 하는 일 없이 밥만 먹어. 흥!

3. 집안

S#1. 리오실리우, 집에 도착하자 강아지가 달려와 반갑게 맞이해 준다.

리오실리우: 야, 아얀테무르!
좀 얌전히 있지 못해?
책도 읽을 줄 모르면서.

리오실리우, 집 안으로 들어서자 어머니가 저녁을 차리고 기다리고 있다.

어머니: 리오실리우, 이리와 밥 먹자!
리오실리우: 아침에 먹고 점심에 먹고, 또 먹어?

어머니: 밥을 먹지 않으면 키도 크지 않고 힘이 없어 걷지도 못해.
그리고 나중에 아얀테무르가 와서 키가 작다고 놀리면 어떡하려고.
리오실리우: 그럴 리 없어, 아얀테무르는 항상 내편이야!

4. 군산 꼭대기

S#1. 리오실리우, 호주머니에서 옥수수를 꺼내 까마귀들에게 준다.

리오실리우: 아얀테무르, 어때.
나랑 친구 하니까 좋지?
매일 맛있는 거 가져다주고, 얼마나 좋아?

까마귀, 먹이를 다 먹고 가만히 기다린다.
리오실리우가 먹이를 주자 또 열심히 받아먹는다.
리오실리우의 호주머니에 먹이가 바닥나자 까마귀도 날아가 버린다.
리오실리우, 돌맹이를 던지며 소리 지른다.

리오실리우: 에이, 먹보들. 먹을 게 떨어지면 가버리는 먹보들!
모두 가버려!

리오실리우, 돌맹이를 사방으로 던져 주위에 있는 동물들을 모조리 쫓아낸다.

리오실리우: (폴쩍 주저앉더니 울며)
아얀테무르, 아얀테무르 왜 안 와... ..

5. 집 안, 저녁

S#1. 저녁 시간, 리오실리우가 돌아오지 않자 식구들 모두 찾아 나선다.

S#2. 한참 후, 잠들어 있는 리오실리우를 데리고 온다.

아버지: (이마를 짚어보더니)
어이쿠, 몸이 불덩어리군.
어서 의원을 불러라!

6. 5년 후, 집안 아침

S#1. 리오실리우가 눈을 뜬다.
옆에 앉았던 어머니가 미음을 먹인다.
리오실리우, 얼굴을 찡그리더니 고개를 옆으로 돌리고 뺨어 버린다.

어머니: 못 먹겠어?
리오실리우: 목으로 음식이 넘어가질 않아 엄마.
어머니: 리오실리우, 좋은 소식이 있단다.
리오실리우: 듣기 싫어요.

어머니: 원난에서 300명이 넘는 사람들이 온다는 데도?

리오 실리우: 정말?

아안테무르도 온대?

어머니: 글썸, 그럴지도 모르지?

리오 실리우: 엄마 나 좀 일으켜줘!

어머니: 왜?

리오 실리우: 마중 나가게.

어머니: 뭐 좀 먹고 가야지.

리오 실리우: 엄마, 아까 그거 먹을게.

리오실리우, 억지로 미음 한 그릇을 모두 비운다.

리오실리우, 일어나 옷을 갈아입고 말에 오른다.

7. 번내포구, 낮

S#1. 리오실리우, 번내포구에 도착하여 절룩거리며 말에서 내린다.

리오실리우: 말을 오래 탔더니 토할 것 같아.

아버지, 리오실리우를 부축하고 나무 그늘로 간다.

8. 번내포구, 한밤 중

S#1. 원난에서 오는 배가 도착했다.

리오실리우, 아버지의 부축을 받으며 하선장소로 간다.

리오실리우: 아빠, 아안테무르는 어느 배에 있어요?

아버지: 글썸다, 여기 좀 있어라, 내가 가서 찾아보도록 하마.

9. 번내포구, 새벽

S#1 . 리오실리우와 아버지, 아안테무르를 찾지 못하고 집으로 향한다.

말을 탄 리오실리우, 몸이 휘청거리며 간다.

10. 2년 후, 집 안

S#1. 침상에 리오실리우가 누워 있고, 어머니가 옆에서 팔을 주무르고 있다.

어머니: 조금 어떠니?

리오실리우: 괜찮아, 그만해.

밖이 소란스럽더니 건장한 청년 넷이 들어온다.

한 청년이 리오실리우의 볼을 만지며 눈물을 흘린다.

청년: 미안해, 너무 늦지는 않았지?

리오실리우: 누구지?

청년: 나야, 아얀테무르야.

리오실리우, 벌떡 일어났다가 어지러워 다시 눕는다.

리오실리우: 어떻게 된 거야, 왜 이제야 왔어?

아얀테무르: 미안해, 2년 전 배에 오르려는데 부모님이 반역죄로 누명을 써 잡혀 가는 바람에 감옥에 있었어, 그 후 부모님은 돌아가셨고, 이제야 겨우 누명이 벗겨져 제주로 다시 귀양길에 오르게 됐어.

리오실리우: 아얀테무르, 그동안 고생이 많았구나.

아얀테무르: 리오실리우, 빨리 일어나, 예전과 같이 뛰어놀아야지.

리오실리우: 그래, 그런데 몸이 내 말을 듣지 않아.

아얀테무르: 내가 얼마나 보고 싶었는데.

너무 보고 싶어 죽기 살기로 여기까지 왔어…….

리오실리우: 그렇게 말야.

아얀테무르는 리오실리우를 꼬옥 안아준다.

리오실리우 안긴 채 눈을 살며시 감는다.

11. 다음 날 아침

S#1. 리오실리우의 집에서 조용히 장례가 치러진다.

아얀테무르, 입을 꼭 다문 채 눈물만 흘린다.

눈물에 가슴팍이 흥건해졌다.

S#2. 리오실리우의 집 뒷동산 양지바른 곳에 있는 무덤과 꽃을 든 아얀 테무르의 모습이 보인다.

(자막) 리오실리우는 왕자굴 뒷동산 마을이 잘 보이는 곳에 묻힌다. 아얀테무르는 죽을 때까지 매일 아침 자신을 그리워하다 죽은 리오실리우의 무덤을 찾아가 인사를 했다.

마. 캐릭터 연구 및 제작

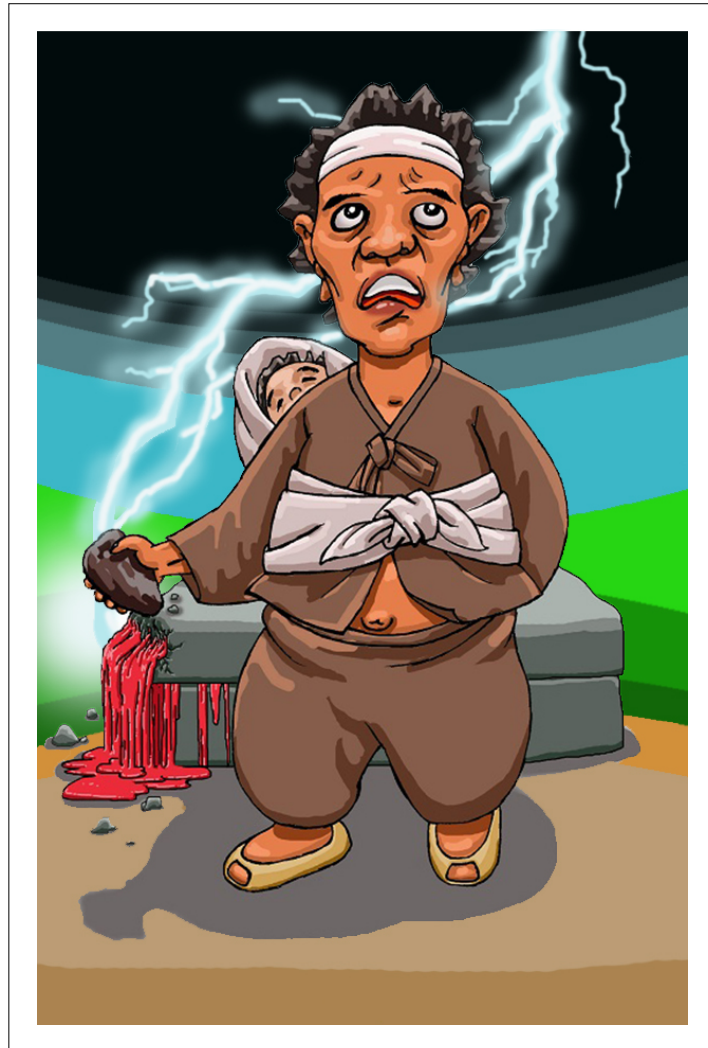
· 캐릭터 1



<그림 31> ‘굴메오름 탄생설화’ 캐릭터

- 캐릭터 해설: 용왕아들의 충고를 잊고 문틈으로 밖을 내다보다 한쪽 눈을 잃은 강씨 선생과, 떠나기 전 3년 동안 숨어서 글을 배운 보답으로 강씨 선생에게 창고내 물 흐르는 소리를 막아 조용히 글을 읽을 수 있도록 하겠다고 약속한 용왕 아들의 모습을 캐릭터화 하였다.

· 캐릭터 2



<그림 32> '아기업게' 캐릭터

- 캐릭터 해설: 장수가 될 아이가 태어나 마을 사람들을 구할 것이라는 전해 내려오는 이야기를 믿고 쉼테우리는 아이가 태어나자마자 업고 해가 뜨기 전 농퀴가 있는 곳으로 달려간다. 해가 중천에 떠올라도 농퀴가 열리지 않자 돌로 농퀴를 내리쳤다. 피가 흘리는 농퀴를 뒤로 하고 천둥소리에 놀라 뒤돌아 서 있는 장면이다.

· 캐릭터 3








<그림 33> '왕자굴' 캐릭터

- 캐릭터 설명: 원난에서 친구 사이이던 리오실리우와 아얀테무르는 리오실리우가 제주로 귀양을 오게 되며 서로 헤어지게 된다. 그 후 서로 그리워하다 드디어 만나지만 리우실리우가 병이 너무 깊어 7년 만에 만난 아얀테무르의 품에서 숨을 거둔다. 위 화면의 앞쪽에 있는 리오실리우와 뒤에 서있는 아얀테무르의 어린 시절 모습의 캐릭터이다. 입고 있는 복장은 고려풍이 유행하던 원나라 후기 시대의 몽고인들의 복장 디자인을 차용하였다.






바. 제작

바-1. 스토리보드 1

Title	글메오름 탄생 설화	Date	2018. . .	Page	1
(시퀀스) S/C	Video	Audio			비고
(1) 1/1		<p>평평한 만지새 동산 위 마을, 십여 채 되는 집들이 사거리를 중심으로 모여 있고 사거리 한 가운데 조그만 서당에서 글 읽는 소리가 들린다.</p>			
(2) 1/1		<p>서당 안에는 길고 흰수염을 늘어뜨린 나이가 지긋한 훈장이 아이들에게 들을 가르치고 있다.</p> <p>훈장: 하늘 천 학동: 하늘 천 낮선소리: 하늘 천</p>			
1/2		<p>훈장: 응?</p> <p>잠시 정적이 흐른다.</p> <p>훈장:(혼자말로)아무래도 간밤에 늦게 까지 책을 읽었더니, 좀 무리였나?</p> <p>훈장, 다시 자세를 바르게 하고 앉는다.</p>			
1/3		<p>훈장: 따 지 학동: 따 지 낮선소리: 따 지</p>			
1/4		<p>훈장, 고개를 가우뚱거리려본다.</p> <p>훈장:(고개를 숙여 뒤로 돌리고 한숨을 쉬며 혼자말로) 아, 이젠 나도 늙었나보다.</p> <p>훈장, 헛기침을 하고 자세를 바르게 한다.</p> <p>훈장: 겁을 현</p>			

<표 10> ‘글메오름 탄생설화’ 스토리보드 예시

바-2. 스토리보드 2

Title	아기엽게 돌	Date	2018. .	Page	2
(시퀀스) S/C	Video	Audio			비고
(2) 1/1		<p>큰 삿갓을 쓴 노승이 목탁을 두드리며 들어 온다.</p> <p>노승: 정구엽진연 수리수리마수리 수수리 사바하 오방내외 안위 재 못다남 옴도로도로 지미 사바하...</p>			
1/2		<p>만삭이 된 웨테우리 아내는 고향에서 쌀 한 되박을 들고 나와 노승의 시주 붓집에 부어 넣고 합장을 한다.</p>			
1/2		<p>노승도 합장을 하고 고개를 돌려 마당을 한 바퀴 휘이 둘러본다.</p> <p>노승: 터를 보니 이 고을에 앞으로 큰 장수가 태어날 징조로 세! 말을 마친 노승은 울레로 나간다.</p>			
1/3		<p>웨테우리 아내, 잠시 멍하니 서 있다가 얼른 울레 밖으로 쫓아 나간다.</p>			
2/1		<p>웨테우리 아내, 울레 밖으로 나와 사망을 두리번거린다.</p> <p>노승은 어디로 갔는지 보이지 않는다.</p>			

<표 11> ‘아기엽게 돌 설화’ 스토리보드 예시

4. 군산 꼭대기



<그림 34> '왕자굴' 웹툰 예시도

6. 편집 및 완성

편집은 영화, 드라마, 라디오, 혹은 애니메이션, 웹툰 등 촬영이나 녹음한 것들을 영상, 음향, 그래픽 등의 효과를 보완하거나 삭제, 수정 및 첨가를 통해 콘텐츠를 완성하는 과정이다. 대부분의 콘텐츠 제작 과정에서 이 단계를 거쳐 완성도를 높여 간다. 여기에서는 스넵컬처 가이드맵의 제작 소재 개발과 활용에 중점을 두고 있는 만큼 각 장르별 편집 방식이나 도구에 대해서는 설명하지 않겠다. 다만 주의해야 할 것은 이 콘텐츠들이 휴대용 단말기와 PC 등 사용하고자 하는 디바이스 포맷에 맞도록 설정하여 출력해야 하며 그 외 휴대용 단말기 사이트 혹은 PC용 사이트에 업로드, 동선에 따라 배치, 화면의 구성 등은 각 제작자들이 이야기를 풀어놓으려는 장소와 마을의 특성에 맞게 잘 설치해야 제대로 활용될 수 있다.

IV. 결론

지금까지 굴메오름 일대에 산재해 있는 이야기를 소재로 한 스낵컬처 가이드맵 제작 방법에 대해 연구하였다. 이 연구의 목적은 제주지역의 이야기들을 스낵컬처라는 현대 트렌드에 적합한 콘텐츠로 개발하고 가이드맵 각 동선의 해당 지점에 설치하여 지역 문화에 관심 있는 방문객과 독자들에게 휴대용 디바이스를 통해 소개하고 가이드맵으로 활용하기 위함이다. 그러므로 이 논문은 스토리텔링을 통한 스낵컬처 가이드맵 콘텐츠 제작 연구에 중점을 두었다.

이 연구에서는 첫째, 굴메오름 지역을 대상 장소를 선택하였다. 굴메오름은 융출된 지 1,000여 년 남짓한 젊은 오름이지만 이야기 소재가 풍부하고 이야기의 근거 장소와 대상이 존재하여 이야기로 듣는 것만 아니라 보여줄 수 있다는 점에서 선택의 의미가 있다고 하겠다.

둘째, 문헌·자료 조사와 채록을 통해 산재해 있는 이야기들을 수집하고 수집된 자료, 이야기 근거와 장소들은 문자와 사진으로 기록하였다.

셋째, 수집된 이야기 자료들은 분석을 통해 이야기를 재구성하였고 이야기 구성에 따라 3개의 구역으로 나누었다.

넷째, 구성된 3개의 구역별 이야기의 진행과 대상 지역, 상징물이 있는 곳들을 중심지역으로 동선을 구성하였다.

다섯째, 구역별 이야기 전개에 맞게 콘텐츠 장르와 미디어 도구를 선택하였다.

여섯째, 구역별로 이야기를 하나씩 선정하고 각 이야기에 선택된 콘텐츠 장르에 따라 제작 기획서 3개를 만들었다.

일곱째, 스낵컬처 콘텐츠 제작 과정에서는 구역별 트리트먼트, 시나리오, 그리고 각 이야기의 캐릭터를 제시하였으며 스토리보드와 웹툰 예시를 제작하였다. 트리트먼트에서는 구역별로 선정된 이야기 전체 흐름의 바탕을 만들었고, 시나리오는 시간, 장소, 배역, 대사, 지문 등을 구성하여 콘텐츠 제작의 대본으로 활용할 수 있게 하였다. 또한 스토리보드 제작 예시의 제시는 콘텐츠 제작의 길잡이로 쓸 수 있음을 보여 주었다. 본 논문에서는 3개의 트리트먼트와 3개의 시나리오, 2개의 스토리보드, 1개의 웹툰 그리고 3개의 캐릭터 등을 시범적으로 제시하였다.

선정된 이야기들은 캐릭터가 분명하고 구성과 내용이 흥미로우며 교훈적이고 동

선 구성을 위해 이야기의 근거 유적이 있는 것들을 선택하였다. 아울러 동선에 이야기가 안착할 수 있게 이야기 순서에 따라 상징물들을 방문할 수 있도록 동선을 설정을 하였다. 콘텐츠 제작 형식은 웹드라마, 애니메이션, 웹툰 등의 스낵컬처 형식을 제시하였으며 제작된 콘텐츠는 휴대용 기기나 PC로 볼 수 있게 웹사이트용으로 포맷하여 정보를 생생하게 제공하고 또 방문객들에게 가이드맵으로 활용할 수 있다. 스낵컬처 가이드맵 서비스 활용방법에 대해서는 부록에 도판으로 제시하였다.

종합적으로 몇 가지 장점과 개선·보완해야 할 점 그리고 이러한 마스터플랜을 활용하여 어떤 콘텐츠 제작에 응용이 될 수 있는지를 알아보았다.

우선 이 연구의 장점은 굴메오름에 산재해 있는 이야기 자료의 체계적인 발굴과 정리를 비롯한 콘텐츠화를 통해 탐방객들에게 지역문화를 소개하고 탐방객들의 관심과 탐방을 유도할 수 있다. 구축된 굴메오름에 관련 자료들을 활용하여 스토리텔링 창작과 어린이·청소년들에게 지역 문화학습을 위한 교육교재로 활용할 수 있다. 또한 탐방객들의 방문은 지역에 머무르는 동안 숙박과 지역 특화된 식사, 그리고 저녁시간에 누릴 수 있는 문화 활동 프로그램을 제공함으로써 지역경제에 영향 미친다.

개선 보완되어야 할 점들은 굴메오름 주변 탐방로와 게시판 정비 및 방문객들을 위한 기본 편의시설 조성, 이야기 소재의 훼손·유실 방지와 기본 콘텐츠를 바탕으로 한 ‘원 소스 멀티 유즈(one source multi use)³⁷⁾의 문화상품 개발 등이다. 또한 여기에서 다루어진 마스터플랜을 지속적으로 활용하여 제주의 오름, 제주의 신화, 동네·마을 소개, 지역의 유·무형의 문화유산 등 시리즈로 발전시킬 수 있다. 이러한 스낵컬처 가이드맵은 타 지역에서도 활용이 가능하다. 지역의 축제, 박람회 혹은 농산물, 특산물, 음식, 여행, 관광, 교육 및 각종 홍보를 위한 콘텐츠 제작에도 응용할 수 있다. 굴메오름 마스터플랜 방식을 활용하여 이야기 유산을 소재로 한 스낵컬처 가이드맵 제작이 가능한 마라도, 영실, 당오름(당상봉)을 예로 살펴보겠다. 마라도는 우리나라의 최남단이라는 지정학적 사실과 더불어 슬픈 전설이 깃든 아기엄게당, 섬이라는 특수성으로 인해 자리덕, 살레덕, 남덕 등 바람의 방향에 따라 배를 댈 수 있는 항구처럼 편편한 바위, 해식동굴을 이르는 코빼기 저승문과 남대문, 그 외 성물기정, 마라분교, 마라도 입도 전설, 장군바위, 등대, 마라도의 숲 등 수많은 이야

37) 하나의 소스(source) 즉, 하나의 콘텐츠(contents)로 여러 상품 유형을 전개시킨다는 뜻이다(다음 백과사전).

깃거리가 있다. 영실은 제주에서 가장 성스러운 곳으로 신선이 산다고 여겨지는 곳이며, 제주 불교의 성지로 발타라존자의 사리가 있는 존자암, 부처가 왔다는 불래오름, 수도자의 수행지 수행동, 제주신화의 큰 획인 오백장군(오백나한), 구상나무, 병풍바위 등의 이야기가 있다. 고산의 당산봉은 당이 있다고 당산봉이라 불리고, 주위에 절부암 설화, 차귀도 전설, 수월봉 전설, 삼반석, 생이기정, 방사탑, 선사유적, 저승굴, 제주 세계지질공원 등 이야기가 넘쳐난다. 이러한 모든 장소들에 스넥컬처 가이드맵을 활용할 수 있다.

아쉬운 것은 대부분 이야기가 채록과 구전으로 내려올 뿐 어떠한 가공도 이루어지지 않고 있다는 사실이다. 그러므로 아직 개발되지 않은 제주의 이야기들을 발굴하여 차별성 있는 콘텐츠로 만들고 지역의 이야기들이 문화 상품화를 통하여 세계로 알려지는 발판이 될 수 있도록 노력하여야 한다. 더불어 만들어진 문화 상품의 세계화는 본 논문이 궁극적으로 추구하는 가장 큰 목적이다.

참고문헌

《단행본》

- 감산 향토지 발간 추진위원회(2002), 『감산향토지』 .
- 국립제주박물관(2005), 『제주의 역사와 문화』, 통천 문화사.
- 서귀포시(1992), 『서귀포 지명유래집』 서귀포시.
- 송상조(2007), 『제주말 큰사전』, 한국문화사.
- 송성대(2001), 『문화의 원류와 그 이해』, 도서출판 각.
- 예래 생태마을위원회(2016), 『예래 생태마을』 .
- 제주동양문화연구소(1999), 『제주도 마애명』, 제주도/제주도문화연구소.
- 제주문화원(2010), 『제주신화집』, 제주문화원.
- 제주문화원(2011), 『제주 전설집』, 제주문화원.
- 진성기(1980), 『탐라의 신화』, 평범사.
- 현용준(1992), 『무속신화와 문헌신화』, 집문당.
- 현용준(1976), 『제주도전설』, 서문당 .
- 홍순만(2014), 『사연 따라 칠백리』, 제주문화원.

《논문》

- 강태수(2015), 『스낵컬처 이용 동기와 이용 행태에 관한연구』, 한양대학교
언론정보대학원 석사논문.
- 김명혜(2016), 『제주도 세계지질공원 스토리텔링 콘텐츠 개발사례 - 산방산
·용머리해안 과학 테마북을 중심으로』, 제주대학교 사회교육대학원
석사논문.
- 김은영(2016), 『스토리텔링을 통한 도시 관광 활성화 사례 연구 - 서울
노원구와 대구 중구의 비교 분석』, 경희대학교 언론정보대학원 석사논문.
- 김진철(2011), 『제주도 대정성지 공간 스토리텔링 전략』, 제주대학교 사회교육
대학원 석사논문.

- 노은미(2017), 『웹드라마의 서사전략 연구』, 인하대학교 대학원 한국학과 석사논문.
- 박종명(2015), 『전자책 활성화를 위한 스낵콘텐츠 활용 연구』, 한양대학교 이노베이션 대학원 석사논문.
- 윤혜원(2016), 『제주 산방산 설화를 활용한 그림책 스토리텔링』, 제주대학교 사회교육대학원 석사논문.
- 이윤희(2016), 『SNS 이용자의 스낵 컬처와 피키캐스트 이용에 대한 인식 연구 - 비털리오의 드로몰로지와 플루서의 기술적 상상을 중심으로』, 중앙대학교 신문방송대학원 석사논문, 2017.
- 주수경(2017), 『지역관광명소를 스토리텔링 한 문화 관광용 주얼리 상품 개발에 관한 연구: 제주도를 사례로』, 동신대학교 대학원 박사논문.
- 최희선(2015), 『지역축제 활성화를 위한 전통문화 기반 스토리텔링 활용 방안』, 이화여자대학교 정책과학대학원 석사논문.

《기타》

- 김수정(2016), 스낵컬처 기초연구 기초 조형학 연구 17권 1호(통합 73호)
- 박지혜(2015. 4), 『문화콘텐츠산업의 새로운 트렌드, 스낵컬처(Snack Culture)의 현황 및 전망』, KIET산업경제.
- 서정주(2015), 『스낵컬처(Snack Culture) 확산과 활용』, KB금융지주 경영연구소 - 78호.
- 편집부(2015), 『스낵컬처 마케팅』, 연세대학교 경영학과 실전마케팅학회, 마케팅 제49권 제9호, 2015. 9.

《웹사이트》

- 제주특별자치도 홈페이지<<http://www.jeju.go.kr/culture/myth/list.htm>>
- 국회도서관<<https://www.nanet.go.kr/main.do>>
- 구글어스<<https://www.google.co.kr/intl/ko/earth/>>

【Abstract】

A Study on the Production of Snack Culture Guide Maps Based on Gulmeoreum

Won-Suk Yang

Department of Storytelling
Graduate School of Social Education
Jeju National University

Supervised by Professor Yo-Song Park

The development of modern civilization has maximized productivity, owing to quick spatial movement, improvement of work processing ability, and rapid and accurate delivery of information to workers. However, the maximization of productivity has put more attention on gaining status and material achievement than the basic right to enjoyment of human beings. That is why the development of "snack culture" is meaningful as a trend of new cultural enjoyment as a psychological comfort and reward for modern people. Snack culture is characterized by the ability to quickly receive fresh information in a short form, anywhere, anytime. This study aims to suggest a research method for creating a snack culture guide map based on the stories of Gulmaeoreum(Gunsan), using the characteristics of snack culture.

Prior to this study, we explained the characteristics and application of snack culture. In addition, it is clarified that the aim of the snack culture guide map is to provide visitors and readers interested in local culture with information via portable devices and the subjects of this paper are stories about Gulmaeoreum. We also examined the current state of storytelling for tourists by examining guide

maps for tourist attractions designed by the Jeju provincial administration and private enterprises and explained the need to change the text-oriented guide maps into guide maps including snack culture contents.

In this study, we explain the reasons for choosing the Gulmaeoreum area as an object of this research and how to conduct a step-by-step research study employing chosen stories through storytelling techniques.

First, we gathered, organized, and analyzed the stories from materials, documentary sources, and records, and set the topic, the composition and the scope of the story, and recorded results in documents and photographs by making on-site surveys.

Second, based on the above materials, we divided them into three sections: the folk story of the birth of the Gulmaeoreum, the folktale of the shrine to Agieobge (A girl responsible for taking care of babies in the Jeju dialect), and another story of the Gulmaeoreum.

Third, we organized the paths according to the development sequence of the stories, chose one story from the three divided sections to produce treatments and scenarios, selected proper tools for each story, created a production proposal and a main character, and showed an example of a storyboard and a webtoon for producing the projects.

Finally, we showed how to utilize the results of snack culture guide map production research by composing illustrations.

In this study, we propose a research method for creating a snack culture guide map based on Gulmaeoreum by utilizing a snack culture contents production method which is a trend of modern culture. Since these studies can be extended to other areas in the future, the stories of the different regions of Jeju need to be consistently explored and researched as resources with diverse values for us to develop and utilize this content competitively.

부록 - 스낵컬처 가이드맵 결과물 활용 방법



<그림 35> 스낵컬처 가이드맵의 활용 예시도

굴메오름을 소재로 한 스낵컬처 가이드맵 타이틀이 스토리 트래킹³⁸⁾인 이유는 굴메오름 주변에 있는 이야기를 찾아 도보여행을 한다는 의미에서 붙여졌다.

38) 심신 수련을 위해 산이나 계곡 따위를 다니는 도보 여행을 말한다(다음사전-한국어사전).

