

문학공간을 활용한 스토리텔링 콘텐츠 개발 연구*

- 소설 「지상에 손가락 하나」를 중심으로 -

임화순** · 김 구*** · 남윤섭****

< 차례 >

- I. 서론
- II. 이론적 배경
- III. 문학공간 스토리텔링 콘텐츠 개발
- IV. 결론

국문요약

본 연구는 관광 콘텐츠로서 스토리텔링 기법을 활용하는 방안을 제시하는 것을 목적으로 하고 있다. 스토리텔링 기법을 활용함에 있어 문학공간이라는 개념을 도입하여 관광객들의 기억속에 '장소에 대한 애착'을 형성시키고자 하였다.

이를 위하여 문학공간의 개념에 대해 정립하고, 기존연구를 통하여 문학공간이 장소에 대한 애착에 영향을 줄 수 있음을 고찰하였다. 문학은 독자들에게 다양한 방면에서 의식형성에 영향을 미치기 때문에 스토리텔링의 요소로 활용 가능하다.

본 연구에서 사례로 제안한 현기영과 그의 작품인 「지상에 손가락 하나」는 제주를 대표하는 작가로서 제주를 배경으로 그려진, 인지도가 높은 소설로 알려

* "이 논문은 2010년도 제주대학교 연구년 기간에 연구되었음("This work was done while the author his research year Jeju National University in 2010")"

** 제주대학교 관광개발학과 부교수

*** 제주대학교 관광개발학과 시간강사

**** 교신저자, 제주대학교 관광개발학과 박사과정

져 있어 문학공간을 활용한 스토리텔링에 적합한 사례로 볼 수 있다.

따라서 작가 현기영과 작품의 배경, 가시적 공간 등을 활용하여 스토리텔링 콘텐츠로서 스토리코스를 제안하였다. 9개 장소에 대하여 코스화하고, 각 장소에 대한 의미를 파악함으로써 연구를 마무리하였다.

문학공간이라는 개념을 통하여 스토리텔링 기법을 활용하여 체험코스를 제안하여 실제적 활용방안에 대한 기초를 제공하였다는 점에서 본 연구의 의의가 있다. 하지만 스토리라인에 대한 단순한 접근과 관광객의 구매의사를 전제에 담지 못하여 자칫 탁상공론에 빠질 수 있다는 측면에서 연구의 한계점을 갖는다고 할 수 있다.

주제어 : 스토리텔링, 문학공간, 콘텐츠 개발, 현기영, 지상에 슬거락 하나.

I. 서론

1945년 해방이후 대한민국의 관광은 지속적으로 발전해왔다. 관광개발을 통하여 지역의 경제가 살아나기도 하였으며, 지역주민들의 삶의 질 또한 높아지고 있다. 하지만 무분별한 개발과 미래를 생각하지 않는 무차별 파괴지향적인 개발로 인하여 그 폐해가 많았던 것도 주지의 사실이다. 그래서 보는 관광, 즉 물리적 실체를 중요하게 생각하는 관광의 패러다임은 소프트경쟁력을 일컫는 이야기(story)와 스토리텔링(storytelling)으로 변화하고 있다(박한식 외, 2009).

스토리텔링은 사건에 대한 감정을 만들어 내기 위하여 도구나 프로그램을 통해 이야기를 연속적으로 구성하는 것을 말한다(Gephart, 1991). 타인에게 새로운 감정을 만들어 내는 것을 목적으로 하는 스토리텔링은 여러 학문분야에서 관심을 가지며 연구를 진행하고 있다.

최근들어 관광학 분야에서도 지역관광 진흥에 있어 스토리텔링에 대한

관심이 증대하고 있으며, 제한적이기는 하지만 관광스토리텔링에 관한 논의들이 진행되고 있다(최인호, 2008). 지역에 산재해 있는 유무형의 자원을 관광콘텐츠로 개발하여 지역활성화를 위한 도구로 활용하고자 노력하고 있는 것이다. 그러나 이러한 노력이 영화나 드라마에 집중되어 이를 제외한 분야의 문화콘텐츠를 관광에 활용하는 관심은 부족한 실정이다(권유희 · 권혁린, 2007). 문화콘텐츠를 활용한 관광개발은 관광의 지속성을 유지한다는 측면에서 반드시 필요하다. 이러한 문화콘텐츠를 활용한 관광개발의 측면에서 스토리텔링의 요소가 논의되고 있는 것이다.

원래 스토리텔링이라는 단어는 문학 용어로 말 그대로 '이야기를 들려주는 것' 혹은 '구전을 말하는 것'이다(소은영, 2008). 스토리텔링은 가장 먼저 학문적 개념이 정립된 문학분야에서 활발하게 연구되었는데, 문학분야에서는 스토리텔링의 개념을 확장하기 위하여 문학의 배경이 되는 공간에 대해 주목하고 있다. 인간은 공간에 대한 경험을 바탕으로 삶을 이해하고, 사물을 이해하며, 세상을 이해한다. 그러므로 작가가 경험했던 공간에 대한 이해는 그 작가의 작품세계에 대한 연구의 출발점이라고 할 수 있다(최수웅, 2006).

하지만 문학에서는 공간에 대한 표현을 작가의 개인적 경험이나 사고에만 집중하고 있다. 이는 문학 작품 자체를 연구의 대상으로 삼는 학문의 특성에 기인한 것으로 볼 수 있다.

그러나 사람들은 일상생활에서 이야기를 전달할 때 단지 표면적인 이야기만을 전달하지 않는다. 그들은 그들 자신의 행동과 그들 사회의 행동에 대해 그 스토리를 첨가하여 이야기 한다. 즉, 인간 조직사회의 의미와 조직사회의 생성 과정에 대해서 총체적으로 이야기 한다는 것이다(Browning, 1991). 여기에 스토리텔링에 있어 배경이 되는 장소의 중요성이 나타난다. 장소는 반복적인 조우와 복잡한 연관들을 통해 우리의

기억과 애정으로 구성(Relph, 1976)되기 때문이다.

관광학 분야에서는 장소를 활용하여 스토리텔링에 접근한 최인호·임은미(2008)와 박한식·박용순·고동완(2009) 등의 연구가 있다. 그러나 장소의 특수성과 장소의 감성적 역할에 대한 연구가 병행되지 못하였고, 스토리텔링을 통하여 새로운 관광 콘텐츠를 창조해 내지 못하였다는 아쉬움이 있다. 따라서 본 연구에서는 지리학에서 연구되는 문학공간이라는 개념과 스토리텔링이라는 개념을 융합하여 새로운 스토리텔링 콘텐츠 개발방안에 대해 논의하고자 한다.

스토리텔링 콘텐츠를 개발함에 있어 문학공간에 주목하는 이유는 문학작품이 독자들에게 선사하는 감성적인 매력에 있다. 단편적이기는 하지만 소설과 관광상품을 결합한 '태백산맥 문학기행'이라는 관광상품이 호응을 얻고 있는 것이 대표적 사례이다. 문학작품을 접한 독자들이 작품의 배경이 되는 공간이나 작가와 관련된 공간에 대해 감성적인 애착을 갖게 되면, 새로운 의미의 장소로 탈바꿈되어 관광 콘텐츠로 활용될 수 있다.

본 연구는 문학공간이라는 개념을 통하여 관광객들의 감정이 투영된 장소에 대한 활용 가능성을 파악하고, 스토리텔링 콘텐츠를 개발하는 것에 연구의 목적이 있다.

II. 이론적 배경

1. 스토리텔링의 기본개념

스토리텔링(Storytelling)이란 사전적 의미로는 단어, 이미지, 소리를 통해 사건, 이야기를 전달하는 것을 말한다(위키백과사전). 그러나 사람들은 이야기를 전달할 때 단지 그 사건에 대한 이야기만을 하지 않는다.

그들은 그들 자신의 행동과 그들 사회의 행동에 대해 숨겨진 이야기를 전달한다. 인간 조직사회의 의미와 삶의 모습을 총체적으로 생성한 것이 이야기(Story)이다(Browning, 1991).

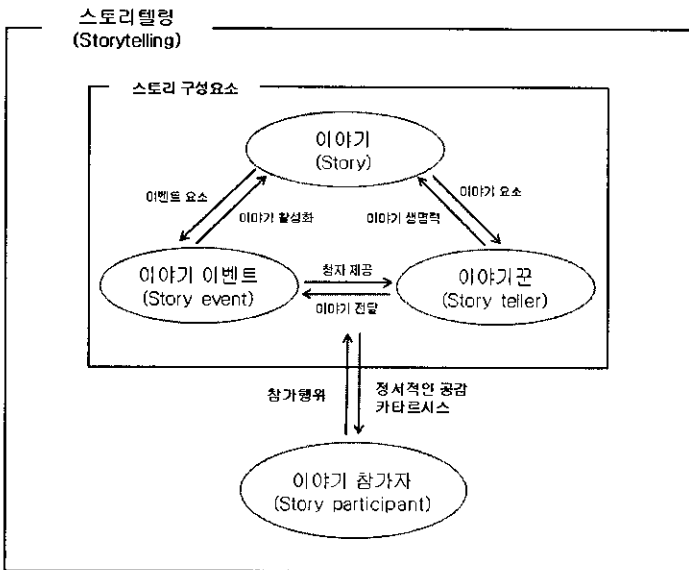
스토리텔링은 이야기를 풀어나가는 과정뿐만 아니라 글을 쓰는 사람이 어떠한 주제와 관련된 내용을 역사적, 사회 문화적 배경을 바탕으로 상상력을 가미하고 이야기를 창조하여 각 장르의 특성에 알맞은 형태로 이야기를 만든 것을, 이야기를 전달하는 사람이 그 내용에 알맞게 상대방에게 전달하는 것을 의미(전명숙, 2007)하기도 한다. 스토리텔링은 이야기의 생성과정과 그 이야기에 대한 전달과정이 모두 포함된 개념이다.

이야기에 대한 전달과정이 의미가 있는 이유는 이야기하는 사람과 듣는 사람의 감정적 표출은 재미와 공감대를 형성하기 때문이며, 사건을 이해하기 위한 집중의 유도는 효과적인 정보의 전달을 가능하게 하는 자극, 즉 교육적 효과를 제공하기 때문이다. 그러므로 스토리텔링은 인간의 알고자 하는 욕구와 유희적인 욕구를 동시에 만족시키는 강력한 커뮤니케이션 수단인 것이다(김영순 · 정미강, 2008).

커뮤니케이션 수단인 스토리텔링은 이야기, 이야기꾼, 이야기 이벤트로 구성이 되고, 대중적이고 종합적으로 조직화된 이벤트에 참여한 참가자들이 이야기에 대한 유사한 감정들을 불러일으키게 됨으로써 완성된다(Boje, 1991). 스토리텔링의 스토리가 단순 이야기로 남아있거나, 이야기를 전달하는 이야기꾼이 단순 화자로 남아있게 된다면 스토리텔링의 커뮤니케이션 목적에 도달할 수 없다. 이야기를 통해 자신뿐만 아니라 타인의 체험, 생각, 느낌 등을 공유하면서 정서적인 공감과 카타르시스를 경험하게 되어야 한다(송정란, 2006).

그러나 스토리텔링에서 가장 중요하게 인식되는 이야기가 언제나 사실인 것은 아니다. 좋은 이야기를 만들기 위해 사건의 사실성에서 약간

벗어나거나 어느 정도 왜곡하는 것도 가능하다는 것을 의미한다(Ian & John, 1999). 브루너(1986)에 따르면, 이야기의 본질은 논리적인 토론이나 전형적인 논쟁의 형태가 아니라 추상적인 진실을 주장하는 것이고, 스토리의 목적은 발생할 수도 있는 사건에 대한 새로운 경험에 대한 믿음과 신빙성을 구성하는 것(Ian & John, 1999)이기 때문이다.



[그림 1] 스토리텔링 개념도

2. 관광에서의 스토리텔링

최근 소비자와 소비패턴의 변화에 의해서 어떠한 사물이나 공간에 의미를 부여하여 감성을 자극하는 형태의 판매 전략이 큰 호응을 얻게 되면서 다양한 학문분야에서 스토리텔링의 개념과 응용에 대한 연구가 진

행되고 있다. 스토리텔링 개념을 도입한 광고, 온라인 게임을 비롯한 문화콘텐츠의 스토리텔링 활용 등이 대표적인 사례이며, 관광분야에서도 스토리텔링 개념을 도입하려는 노력이 적극적으로 전개되고 있다(최인호 · 임은미, 2008).

그런 의미에서 한국관광공사에서 정의내린 개념은 향후 관광학 분야에서 폭넓게 적용되어야 할 관광스토리텔링 연구의 시초로 판단할 수 있다. 한국관광공사(2006)에서는 관광스토리텔링의 개념을 일반적으로 생각하는 해설의 개념보다는 넓은 개념으로 파악하고 있다. 그것은 관광지를 둘러싼 스토리를 중심으로 관광지와 관광객들이 공동으로 만들어 가는 의미체계로서, 다양한 맥락 속에서의 참여자들간 상호작용이 존재해야 한다고 주장한다. 관광객의 체험과 추억의 관리를 통해 관광객, 관광지, 지역주민이 공동의 감성체계를 만들어가는 것이 관광스토리텔링의 진정한 의미라고 정의하고 있다.

관광스토리텔링의 연구에 우선시 되는 것은 관광의 대상이 관광지의 의미를 분석하여 스토리를 만들어 나가는 것이다. 관광지는 앞서 언급한 스토리텔링의 개념에서 이야기 이벤트에 해당하는 부분을 관광객의 체험과 연결시켜주는 구체적인 매개체이자 관광활동 본연의 대상이다.

최인호 · 임은미(2008)는 스토리를 발굴한다는 것은 공간의 매력적 이야기를 찾아내는 것을 의미하며, 스토리를 체험한다는 것은 방문자가 직접 현장에 참여하여 체험함으로써 공간에 대한 애착을 느끼는 과정이라고 정의한다. 스토리는 기존에 공간이 가지고 있는 내용을 그대로 활용하는 것이 일반적이며, 대중문화 콘텐츠를 통해 장소가 알려진 경우 적극적으로 활용할 수도 있고, 특별히 내세울만한 스토리가 없는 경우에는 새롭게 도입하거나 창조할 수도 있다고 평가함으로써 관광스토리텔링 개발에 한계가 없음을 시사하고 있다.

관광지에서 스토리텔링은 관광객의 체험을 보다 짜임새 있게 할 뿐 아니라 그들에게 몰입의 상태로 유도하게 되며(박한식 외, 2009), 스토리텔링을 통해 소비자에게 더 가깝게 접근할 수 있기(Ronald, 1997) 때문에 관광학 분야에서는 앞으로 지속적인 연구가 필요하다. 특히 관광지를 둘러싼 스토리텔링을 통하여 관광객의 체험과 추억을 공유할 수 있는 장소애착을 나타낼 수 있는 콘텐츠 개발이 필요하다.

3. 문학공간의 개념

문학은 예술적인 창작품으로서, 과학적 구조를 가진 것은 아니다. 시나 소설과 같은 문학작품을 일반적인 과학과 비교할 때, 이것은 객관적인 연구대상으로 간주되기는 어렵다고 생각되어 질 수 있다. 왜냐하면 자각에 의해서 창출되는 감정의 세계는 비현실적이어서 과학자의 관심을 끌지 못하기 때문이다(이은숙, 1992). 그러나 문학작품은 인간집단이 그들 자신의 세계를 경험하는 방법에 대한 어떤 시각을 제공한다(Tuan, 1978). 문학을 담당하는 작가는 작품을 통해 공간적 의미를 부여한다(강영기, 2007).

그러므로 문학작품을 읽는 것은 다른 사람의 체험을 공유하는 것과 마찬가지로이다. 즉, 독자는 문학작품에 나타나는 장소의 의미를 통해서, 어떤 장소에 대한 작가의 마음속에 스며있는 특정한 의미를 얻게 된다(이은숙, 1992). 장소란 특정한 공간적 규모로 존재하는 물리적 실체와 인간행위의 결과물이 인지되어 의미를 가지는 공간적 실체이기 때문에 장소는 물리적 실체라는 객관적 측면뿐만 아니라, 인간이 부여한 의미라는 상징적 측면, 그리고 인간과 물리적 실체의 상호작용의 측면을 포함한다(백선혜, 2004). 공간은 거리, 방향, 위치 등의 가치를 지니는 지구표면의 공간인 반면, 장소는 인간의 눈과 마음, 태도와 가치를 통해 나타나는 현

상과 공간이며, 체험을 통해 공간을 더 잘 이해하고 가치를 부여함으로써 형성된다. 이렇게 보았을 때 장소는 의미가 부여된 공간으로 볼 수 있다.

문학작품 속에 그려지는 미적인 경관의 상징성, 개인적인 장소 경험, 환경에 대한 애착, 장소의 역동적 변화 등은 독자들에게 공간의 구체적 이미지를 기억하게 하고, 그 공간에 대한 방문욕구를 일으킨다(이은숙 외, 2007). 개인적으로 형성되는 문학작품속의 공간이 개개인의 경험과 의미부여를 통해 관광지로서의 매력을 갖게 되는 것이다. 이러한 매력이 문학공간을 활용한 스토리텔링의 필요성이 제기되는 이유이다.

문학공간에 대한 연구는 크게 두 부류의 학문분야에서 진행되고 있다. 첫째는 문학분야이다. 국문학에서는 문학작품을 연구하는 과정에서 작품의 배경이 되는 시간과 공간에 대한 고찰을 진행하고 있다. 문학적 공간으로 나타나는 지역이 실제 존재하는 경우와 작가가 유년시절을 비롯하여 정서적으로 유대관계를 지니고 있는 경우는 작품의 배경이 되는 도시나 지역에 대한 연구가 작가와 작품을 이해하는 중요한 역할을 한다는 사실에 주목하여 문학공간에 대한 연구가 진행되고 있다(김지향, 2008).

반면 지리학분야에서는 문학작품속의 배경뿐만 아니라 문학작품으로 인하여 타인에게 그 공간에 의미를 부여하는 장소와 장소성에 대해 논의가 이루어지고 있다. 공간의 현상을 주목하는 지리학분야는 작품속의 배경과 작가의 직간접적 활동공간, 작가의 활동 이후의 또 다른 의미부여의 공간 등을 연구한다. 본 연구에서는 관광스토리텔링의 개념에 융합되고, 새로운 스토리를 창출할 수 있는 여지를 두기 위하여 지리학적 측면에서의 문학공간 정의에 접근하였다.

문학공간은 여러 가지 기준에 따라 다양하게 정의될 수 있으나 이은숙·정희선·장은미(2007)는 관련된 주체와 그 특성에 바탕을 두었을 때 작가중심의 문학공간, 작품중심의 문학공간, 특정 문학작품이 발표된

후 형성되는 가시적 문학공간이라는 세 측면으로 구분해 볼 수 있다고 정의한다. 작가 중심 문학공간은 작가의 생가, 거주지, 활동무대, 이동사와 관련된 공간을 말한다. 작품 중심 문학공간은 대표적인 소설과 시의 배경이 된 공간, 문학작품의 줄거리와 연계된 공간, 주인공의 생활공간을 의미한다. 가시적 문학공간이란 문인들의 모임장소, 작가와 작품을 활용한 지면, 특정 문학작품을 기리기 위해 설치된 기념비나 문학관이 위치한 장소를 통칭한다.

작가중심의 문학공간, 작품중심의 문학공간, 가시적 문학공간이 반드시 같은 지역에서 공존하는 것은 아니다. 예를 들어 서울에서 태어난 작가가 강원도를 여행한 후 기억을 되살려 문학작품을 만들었다고 한다면, 작가중심의 문학공간은 서울이 되고 작품중심의 문학공간은 강원도가 될 수 있는 것이다. 이러한 문학공간의 특징을 활용하면 각 지역의 스토리텔링 콘텐츠 개발이 가능하다.

문학공간은 문학작품의 배경을 포함하여, 작가의 일대기 및 이동경로, 눈에 보이는 문학관이나 기념비석 등을 총망라하는 개념으로 스토리텔링에서 요구하는 공간적 요소를 모두 포함하고 있기 때문이다. 문학공간의 정의에 대해 정리하면 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 문학공간의 개념과 예

분류	개념	예시
작품중심 문학공간	소설과 시 등의 배경이 된 공간 문학작품 줄거리와 연계된 공간 주인공의 생활공간	'광화문(서기원)'에 묘사된 북촌 '바이올렛(신경숙)'에 기술된 '뽕모도로' 스파게티 점 등
작가중심 문학공간	작가의 활동무대 작가의 생가와 거주지 작가의 이동사와 관련된 공간	이상이 거주했던 백부의 가옥 (통인동 154-2번지) 한용운이 설립했던 중립학원 기념터(명륜동1가) 등

가시적 문학공간	문인들의 모임장소 작가와 작품을 활용한 지명 작가나 작품을 기리기 위한 기념비나 문학관	염상섭 동상(종로공원) 한부숙 기념관(종로구 혜화동) 한용운 기념비(종로2가 탑골공원) 등
-------------	---	--

*출처: 이은숙 외(2007)의 논문내용을 기초로 연구자 재정리

4. 선행연구를 통한 시사점

국내에서 관광과 스토리텔링에 대해 연구한 사례는 많지 않다. 대부분의 스토리텔링 관련연구는 국문학분야에서 서사구조의 스토리를 개발하는 연구에 초점이 맞추어져 있다.

관광분야에서 스토리텔링 연구는 최인호(2007)에 의해서 본격적으로 논의가 되었는데, 그는⁴ 대중문화의 영향력을 주목하면서 드라마나 영화의 배경이 되고 촬영지로 활용되었던 장소에 스토리체험 프로그램을 개발함으로써 관광지 스토리텔링 활성화를 논하였다.

전명숙(2007)은 스토리텔링을 활용하여 관광콘텐츠를 개발할 수 있다고 주장하며, 한류 관광상품, 축제와 이벤트, 주제공원, 문화유산관광 등과 스토리텔링과의 관계를 살펴보았다. 소은영(2008)은 스토리텔링 내용과 관광이미지와의 관계를 분석하여 스토리텔링의 4개 요인(기술성, 시각성, 감성, 역사성)과 관광지 이미지(매력성, 휴식성, 전통성, 활동성)이 인과관계가 있음을 발견하였다.

스토리텔링을 활용한 장소마케팅에 주목한 최인호·임은미(2008)는 장소를 둘러싼 다양한 논의를 통해 끊임없이 새로운 스토리가 만들어져 가는 것을 장소 스토리텔링으로 정의하고 장소마케팅에 스토리텔링 개념을 도입하여 장소성 형성에 대한 인식을 새롭게 하고자 했다. 장소를 둘러싼 스토리텔링 과정을 크게 스토리발굴 - 스토리체험 - 스토리공유로 구성하

여 단순 이야기전달 방식이 아닌 장소의 가치를 발견하고 체험하며 장소의 의미를 만들어가는 총체적 개념으로서의 스토리텔링을 주장하였다.

박한식·박용순·고동완(2009)은 김삿갓의 방랑 서사구조에 초점을 맞추어 관광프로그램 개발의 스토리텔링을 적용하였다. 이것은 역사문화자원을 활용하여 관광객에게 어떻게 전달하고 상품화를 시도해야 할 것인가에 대한 방법론을 제시하였다.

관광학 분야 외에 스토리텔링을 통해 관광지의 가능성을 논한 연구는 김영순·정미강(2008)의 연구가 있다. 이 논문은 '텍스트로서의 도시'에 주목하고 공간의 맥락분석을 통해 도출된 장소성을 특정한 테마로 구체화시키고 이를 기반으로 알맞은 이야기를 발굴하거나 구성하는 것이 공간 스토리텔링의 핵심이라고 정의하고 있다. 공간에 스토리를 부여하여 장소성이 형성된다면 체험적 가치가 증대한다는 논리를 펼침으로서 관광지에서 스토리텔링의 활용 가능성을 암시하고 있다.

선행연구를 통하여 관광분야에서 스토리텔링의 연구는 현재 진행형이며, 아직 정착단계에 있지는 않다고 판단해 볼 수 있다. 특히 장소와 스토리텔링을 결합하여 새로운 콘텐츠를 개발하고자 하는 연구는 미흡하여 지속적인 관심이 필요한 분야라고 볼 수 있다.

관광지 스토리텔링의 핵심은 스토리의 발굴과 스토리체험이 가능한 콘텐츠를 개발하는데 있다. 스토리의 발굴과 스토리체험에 있어 특히 고려되어야 할 부분은 스토리의 생명력과 관광객과의 상호유대를 위하여 관광지의 장소에 대한 애착을 불러일으켜야 한다는 점이다. 이러한 애착을 불러일으키기 위하여 문학작품에 나타나는 장소의 의미를 제공하는 문학공간에 대한 활용가치가 높아질 수 있다.

Ⅲ. 문학공간 스토리텔링 콘텐츠 개발

1. 문학공간 스토리텔링 연구방법

문학공간을 활용한 관광스토리텔링을 개발은 스토리텔링의 기초적인 내용에서부터 출발하여 연구를 진행하였다. 김영순·정미강(2008)의 공간스토리텔링 과정 모형은 공간텍스트의 맥락을 분석하여 장소성을 파악하는 것을 1단계로 삼고 있다. 2단계로 테마설정 및 이야기 부여, 3단계를 공간구성을 통한 지속적 의미 부여를 목표로 진행하였다. 최인호·임은미(2008)는 스토리텔링을 하기 위하여 장소에 대한 스토리 발굴, 스토리 체험환경 조성, 스토리 공유의 과정에 대한 연구를 진행하였으며 박한식·박용순·고동완(2009)은 첫 번째 단계로 스토리발굴(fact), 두 번째 단계로 스토리부여(faction), 세 번째 단계로 콘텐츠 창출(contents)로 제시하며 각 단계별 분석을 통해 새로운 스토리를 개발하였다.

본 연구는 김영순·정미강(2008)의 공간스토리텔링 과정 모형과 최인호·임은미(2008)의 연구방법, 박한식·박용순·고동완(2009)의 연구 분석틀을 바탕으로 다음과 같은 방법으로 진행되었다.

첫째, 공간 스토리의 발굴이다. 이것은 지리적 공간과 문학공간의 접목을 의미하는 것으로 관광지로서 개발 가능성이 부족한 지역이나 관광객에게 외면을 받는 지역은 관광스토리텔링의 의미가 감소하기 때문에 적절한 지리적 공간을 선정하는 것이 중요하다. 지리적 공간이 선정되면 그 공간에 스토리텔링을 위한 문학공간을 접목시켜야 하는데 그 지역 출신 문학작가가 없는 경우 또는 그 지역을 배경으로 완성된 문학작품이 없을 경우 스토리 발굴이 불가능 하다.

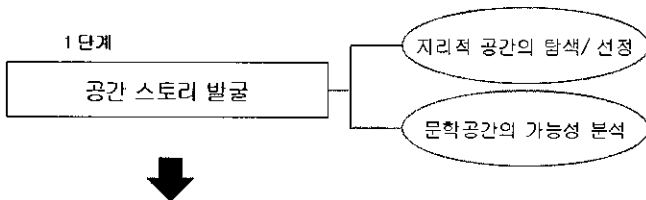
공간 스토리를 발굴함에 있어 고려되어야 할 것은 지리적 공간 자체가 관광객들에게 흥미를 유발 할 수 있는 장소인가, 문학작품이 많은

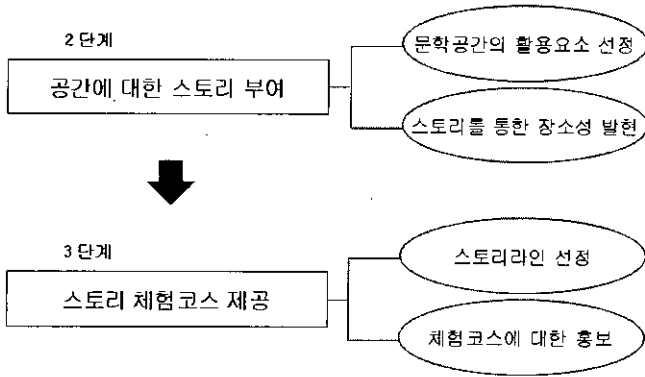
독자들에게 폭넓게 사랑받고 있는가, 문학작품의 작가가 시대상을 반영하고 있으며 그 공간을 대표하는 인물로 손색이 없는가 등이다. 문학공간 중 작품중심 공간을 위주로 스토리텔링을 진행할 경우 시간적 배경이 현재가 아닐 수 있다는 점에 주의해야 한다.

둘째, 문학공간을 통한 스토리 부여이다. 지리적 공간과 그에 부합되는 문학공간이 선정되면 관광객의 흥미를 끌만한 요소들을 찾아 소개할 수 있는 준비를 하는 단계이다. 즐거운 기분으로 관광지를 찾는 관광객에게 너무 어두운 이야기나 비현실적인 이야기를 하기 보다는 긍정적이며 재미있는, 그러면서도 교육적인 내용들로 이루어지는 것이 좋다.

문학공간을 통한 스토리텔링의 경우에는 작가의 출생지나 작품의 주인공이 의미있게 활동했던 공간, 재미있는 에피소드가 숨어있는 공간에 대한 스토리를 발견하여 부여함으로써 관광객의 장소에 대한 애착의 발현을 기대할 수 있다.

셋째, 스토리 체험코스의 제공이다. 이것은 이야기 이벤트를 제공하는 과정으로, 관광지를 방문한 관광객들은 체험에 대한 기본적인 욕구를 가지고 있다는 점에 착안한다. 이러한 욕구를 충족시키며 만족을 불러일으키기 위하여 스토리라인을 선정하여 체험코스를 제공한다. 체험코스의 제공은 스토리라인을 함께 관광하며 해설자가 직접적으로 이야기를 전달하는 방법과 직·간접 홍보를 통하여 스토리텔링 지역에 안내판 등을 설치하는 간접 전달 방식 또는 스토리라인을 설명하는 홍보책자 등이 있다.





[그림 2] 문학공간 스토리텔링 분석방법

2. 문학공간 스토리텔링 개발

(1) 공간 스토리 발굴

공간스토리 발굴은 연구대상지를 선정하는 것을 우선으로 한다.

본 연구에서는 지리적 공간에 대한 한계를 제주도 지역으로 설정하였다. 제주도는 대한민국의 관광에서 중요한 위치를 차지하는 지역일 뿐만 아니라 섬이라는 특성상 관광객들에게 환상적인 이미지를 심어주기에 충분하며, 새로운 장소애착의 발현 대상으로 손색이 없다.

또한 문화접변을 통해 정체성의 변화를 겪기 쉬운 구조를 지닌 섬 관광지로서의 제주도에 세계화와 국제관광의 능동적 행위자로서 올바른 위상을 확보하려는 노력을 위한 대안으로서 문학공간을 제시할 필요가 있기 때문에 연구대상지로 선정하였다.

연구대상지를 선정한 이후에는 문학공간의 요소로 작용하는 작품 중심 문학공간의 대상으로서의 문학작품과 작가중심 문학공간으로서

의 문학작가, 작품과 작가에 대한 가시적 문학공간을 발굴하는 작업이 진행된다.

제주지역을 대표하는 작품으로는 현기영의 「지상에 손가락 하나」¹⁾로 선정하였다. 현기영은 제주출신 소설가로서 제주인들 사이에서 ‘용기 있고 놀라운 예술적 재능까지 지닌 제주인’으로 부각되고 있다(김신영, 2008).

현기영의 소설 「지상에 손가락 하나」는 단행본으로 출판되기 전에 먼저 계간 『실천문학』에 1994년 겨울호부터 1996년 겨울호까지 9회에 걸쳐 연재되었다. 연재소설의 성격 때문이기도 하겠지만, ‘장편소설’이라는 표제를 달고 나왔음에도 불구하고 이 작품의 구성은 매우 독특하다. 각각 134개의 제재를 중심으로 한 단편들의 연작인데, 각 단편들은 콩트와 에세이의 형태를 오가며 서로 독립된 양상을 보여준다(김신영, 2008).

이 작품의 134개의 단편들은 주인공의 가족관계, 어린시절의 동무, 심리적 상태 등을 서술하고 있는데 그 중 작품의 배경이 되는 제주의 지명이나 자연경관 등을 주제로 삼은 단편들이 존재한다. 단편의 제목이나 각 내용이 공간적인 상장을 지니고 있는 것은 총 13편이 있으며, 현 제주도의 지명이 그대로 존재하는 경우도 있고 주인공이 태어난 고향인 ‘함박이굴’처럼 역사속에 사라진 공간도 존재한다.

공간 스토리의 발굴은 일정 지역에 스토리텔링의 요소가 있는가를 발굴하는 작업이므로 역사속에 사라진 공간도 스토리발굴의 일환으로 파

1) 현기영의 「지상에 손가락 하나」는 한국 현대사를 아우르는 서사성과 제주도의 자연을 묘사한 서정성이 조화를 이루어 1990년대 소설문학의 최대성과의 하나로 평가되어 1999년 한국일보문학상을 수상했으며, 2003년 베스트셀러 8위에 해당(45만부 이상 판매)하는 판매고를 올린 학문적 깊이와 대중성을 모두 갖춘 문학소설로 인정 받고 있다.

악하며, 스토리텔링이 가능한 공간에 한해서는 스토리를 부여하여 체험의 코스까지 연결이 필요하다.

(2) 공간에 대한 스토리 부여

현기영의 「지상에 숟가락 하나」를 통한 문학공간은 작품중심의 문학공간, 작가중심의 문학공간, 가시적 문학공간으로 나눌 수 있다. 작품중심의 문학공간은 주인공 '나'가 태어난 함박이굴 마을, 4·3 사건을 계기로 주인공 가족이 이사한 묵은성마을, 이후 새로운 집을 구하기 위해 이사한 정드르마을, 주인공이 다닌 북초등학교, 주인공의 기억속에 잠재하는 지역인 한라산, 무서운 기억들을 되살려 주는 관덕정 광장, 비행기에 관한 에피소드가 있던 도두봉, 주인공이 식수로 이용하였던 선반물, 놀이공간으로 이용되었던 용연과 용두암, 주인공 접근처의 냇가였던 한내 등이 있다.

소설 「지상에 숟가락 하나」는 자전적 소설이기 때문에 작가중심의 문학공간과 작품중심의 문학공간이 일치하는 경우가 많이 있다. 실제로 북초등학교, 오현중학교, 오현고등학교 등 주인공이 학창시절을 보냈던 학교와 작가 현기영이 학창시절을 보낸 학교가 일치하는 것을 볼 수 있다. 다만, 고등학교 졸업이후 서울에서 대학을 나온 작가의 인생과정상 서울이라는 지역이 작가중심의 문학공간으로 존재할 수 있지만, 관광 스토리텔링을 활용하기 위한 공간적 범위에서는 제외된다고 볼 수 있다.

제주지역에는 (가칭)제주문학관이 건립추진 중에 있기 때문에 현재로는 가시적 문학공간이 부족한 현실이다. 하지만 「지상에 숟가락 하나」의 주요 배경중 하나인 '4·3 사건'에 대한 평화기념관이 존재하기 때문에 가시적 문학공간으로 활용가능하다.

〈표 2〉 「지상에 손가락 하나」를 통한 문학공간

분류	대상
작품중심 문학공간	함박이굴마을, 묵은성마을, 정드르마을, 북초등학교, 한라산, 관덕정광장, 도두봉, 선반골, 용연, 한내, 용두암 등
작가중심 문학공간	노형리 함박이굴마을, 북초등학교, 오현중학교, 오현고등학교, 서울대학교, 망원동, 분당자택 등
가시적 문학공간	4·3 평화기념관, 제주문학관(건립추진 중) 등

문학공간은 한 공간에 대한 작가의 경험이나 심리적 상태를 직·간접적으로 나타내기 때문에 스토리텔링의 요소로서 충분한 가능성을 지니고 있다. 그 중 작품중심의 문학공간은 책을 통해 독자들과 직접적인 교감을 이끌어내기 때문에 가장 강력한 스토리텔링 수단으로서 영향력을 행사할 수 있다. 현기영의 「지상에 손가락 하나」에서 표현된 ‘함박이굴마을’의 경우 작가가 태어난 고향임과 동시에 제주 4·3사건을 경험했던 공간으로 표현된다.

고향의 그 막막한 어둠, 그것은 달리 생각해 보면 원초와 맞닿아 있는 어둠이기도 할 것이다. 광대무변의 그 암흑을 수백년 거슬러 올라간 어느 한 시점에 거대한 별뿔뿔이 떨어졌다. 운석의 불덩어리는 어둠을 대낮같이 밝히면서 어마어마한 굉음과 함께 땅과 충돌하여 그 자리에 커다란 웅덩이를 파놓았다. 그 후 그 웅덩이는 물이 모여들어 벼락구렁이란 못이 되고 그 물을 좇아 한 사내가 그 근처에 살기 시작했으니, 그가 바로 내 조상이었다. 그리하여 존재의 근원인 벼락구렁, 거기에서 시작된 종족의 생명들은 저마다 잠깐씩 반딧불을 밝혔다가 덧없이 그 암흑속으로 소멸해 갔던 것이다.

이제 고향의 그 막막한 어둠 속에서 한 점 생명이 꿈지락거리는 것이 느껴진다. 그것은 나다. 나는 그 어둠의 소산으로 태어난다.(11쪽)

‘(중략)’

그런데 그해 가을, 내 일신상에 뜻밖의 변화가 생겼다. 굿은비만 내리던 내 어린 가슴에 뜻밖에도 따뜻한 햇빛이 비쳐들었다. 둘째 사위는 소문난 죄악인 터에 화물차 운전수이던 막냇사위가 경찰에 들어가 버리자 죄우 양 단간에서 전전공공하던 외할아버지가 결국 읍내로 이사해 갔는데, 그때 어머니가 나를 빼들려 함께 데리고 갔던 것이다. 그런데 그것이 고향과 영원한 이별이 될 줄이야! 함박이굴은 그 이듬해 초토화의 불길에 갱터미가 된 채 지도상에서 영영사라지고 말았다. 사태 당시 노형리는 함박이굴까지 포함하여 그 피해가 실로 막심했다.(38쪽)

‘(중략)’

어느 날, 해 저문 초저녁의 서편 하늘에 유난히 붉은 저녁놀이 타고 있었다. 이상한 일이라고 중얼거리던 어머니의 입에서 별안간, 아니고! 하는 탄식이 터졌다. 그것은 저녁놀이 아니었다. 어두워질수록 오히려 그 붉은 빛은 일파만파로 넓은 하늘에 번져 읍내 하늘의 구름까지 붉게 물들여 놓았다. 어머니의 놀란 얼굴도 불그레 물들어 있었다. 밤불은 영 종잡을 수가 없다고 하지만, 그 불은 바로 한내 다리 근처에서 타고 있는 듯이 아주 가깝게 느껴졌다. 그러나 그것은 4킬로미터 밖, 함박이굴을 포함한 나의 향리인 노형을 태우는 불길이었던 것이다.

그 무렵부터 시작된 중산간 지대의 방화는 즐불로 이어졌다. 밤하늘 여기 저기 훑아다니던 그 붉은 구름때…… 멀어서 불길도 보이지 않고 학살의 총소리도 들리지 않고, 보이는 건 오직 하늘과 땅 사이에 가득 차서 구름때와 함께 꿈틀거리던 그 기괴한 화광뿐이었다.(48쪽)

이렇듯 주인공의 어린 시절의 기억과 4·3사건의 일화가 깃들여 있는 함박이굴 마을은 소설속의 내용만으로도 스토리텔링의 요소로서 활용될 수 있다. 현재 함박이굴 마을은 모두 소실되어 그 터에 음식점이 들어서 있다. 문학작품을 접하고 함박이굴마을에 대한 장소성이 형성된 독자가

면, 그 지역에 도착할 경우 감정의 변화를 겪게 될 것이다. 이야기꾼(story-teller) 작품과 작가에 대한 부연설명을 통하여 그 감정은 극대화 된다.

소실되어 있는 공간외에 아예 흔적조차 찾아보기 어려운 공간도 존재한다. 예를 들어 주인공이 초등학교시절 살았던 정드르마을은 현재는 제주국제공항이 들어서면서 위치를 분간하기 어려운 실정이다. 그러나 현재 관광지로 분류되어 정비된 용연이나 용두암 지역은 소설속 주인공의 이야기가 서려있으면서도 관광객들의 방문목적지가 될 수 있기 때문에 적극적인 스토리텔링이 필요하다.

한내의 하구인 용연은 선반물 서쪽 얼마 안 떨어진 곳에 위치해 있었다. 한내도 큰비 온 뒤에나 잠시 흐르다가 말라버리는 건천이었는데, 병문내의 선반물처럼 하구에 담수와 해수가 만나는 크고 깊은 못이 있어, 그것을 용연이라고 했다.

용연은 근처의 용두암과 더불어, 예로부터 절경의 하나로 손꼽히는 곳이었다. 병풍처럼 이어진 기암절벽들이 물 위에 수려한 그림자를 드리우고, 그림자가 없는 물 가운데는 바닥을 알 수 없는 심연의 새파란 빛이었다. 그 암벽들의 견고한 화강암질은 용연 위의 마른 냇 바닥에 그대로 노출된 허연 때빛의 암반·암석들과 연결되고, 아래로는 바닷가까지 뻗어나간 검은 현무암의 암벽들과 만나고 있었다.

성장함에 따라 놀이 무대를 병문내의 웅덩이물에서 하구의 선반물로, 그리고 마침내 병문내를 떠나 한내 하구로 옮긴 우리는 용연이 마련해 놓은 성장의 여러 단계들을 하나하나 밟아가기 시작했다.

용연과 바다가 만나는 곳은 병 모가지처럼 길죽하게 오르라들어 있었는데, 수심이 낮아, 비교적 더 어린 층에 속하는 아이들이 주로 그 물에서 놀았다. 얕은 물이라도 가운데는 아이키의 두 곱절되는 깊이였다. 우리는 처음 그 물에서 익힌 개구리해엄을 더 빨리 나가게 세련시키고, 크롤·송장해엄, 그리고 잠수질도 배웠다.

6학년 때 이시간 정드르 마을은 용연 건너편 아주 가까운 곳에 위치해

있었기 때문에 이사 간 후로는 더 자주 그 물에 놀러다녔다. 더운 여름날 학교가 파하면, 목욕도 할 겸해서, 아예 용연물릉르 건너서 귀가하곤 했다. 머리에 얹은 가방과 옷을 턱에 건 허리띠로 단단히 묶고서 용연물을 헤엄쳐 건너던 아이들의 모습이 눈에 선하다.(167-168쪽)

‘(중략)’

바위 위에 드러누워 올려다보면 양쪽 절벽이 마주보며 인사하듯이 가운 데로 비스듬히 기울어지고, 그래서 하늘은 두 절벽에 의해 좁고 길쭉하게 잘려진 형태였는데, 마치 용연의 푸른물이 허공에 떠있는 듯한 느낌이었다. 허공을 흘러가는 푸른 강물.

물론 우리는 용이 잠자고 있다는 그 깊은 물에는 가지 않고 바위 들이 많은 얕은 데서 놀았다. 수심이 제일 깊은 곳은 서편의 절벽 근처였는데, 어른들도 두려워 거기에는 얼씬거리지 않았다. 그 물은 깊은 정도가 아니라, 아예 밀창이 터져 곧장 저승과 통한다고 했다. 한리산 백록담에 엉덩이를 대고 두 발을 해변에다 뻗고 앉아 바닷물에 빨래했다는 전설 속의 거너 설 문대 할망이 자기 키로 수심을 잴다고 그 물에 들어갔다가 빠져 죽고 말았다는 이야기도 있었다. 물빛도 비현실적일 정도로 깊은 청색이었다. 어찌나 새파란지 먼빛으로 보기만 해도 몸이 오싹했다. 마치 불가사의한 자력이 있어서 내 몸을 끌어당기는 것 같았다. 얕은 데서 한참을 헤엄치며 놀다 보면 자신도 모르게 그 푸른 심연 가까이에 가는 수가 있는데, 그때의 두려움이라니, 물귀신한테 발목 잡힐까 봐 팔다리를 죽을 등 살 등 내두르며 도망쳐 나오던 일이 생각난다.(276-277쪽)

용연의 경우 빼어난 자연경관 뿐만 아니라 주인공의 어린시절 추억들이 깃들어 있는 장소이기 때문에 스토리부여에 대한 당위성을 가진다. 용연의 지형적 특성을 문학적인 표현력으로 적어낸 소설속 표현은 그 자체로 하나의 스토리 요소이다. 또한 주인공의 심리적 상태를 나타내는 표현들을 통해 용연을 방문한 관광객들에게 새로운 흥미를 유발

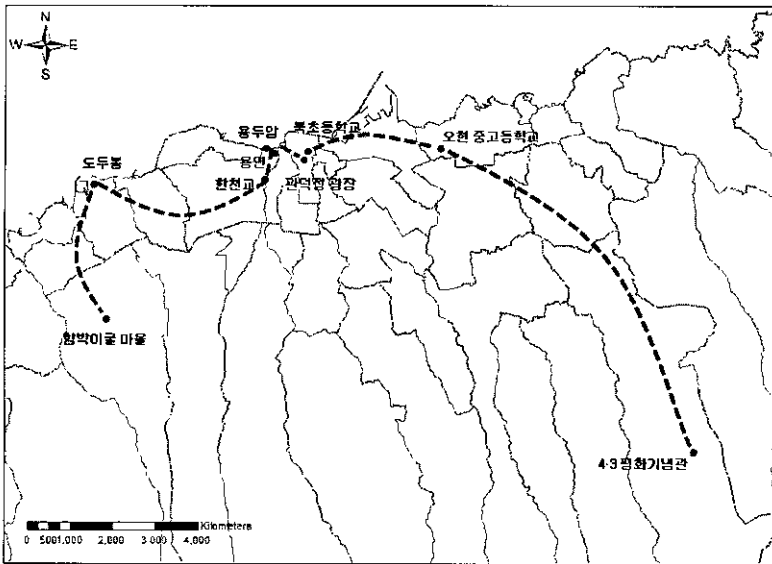
하기에 충분하다. 이러한 문학작품과 공간에 대한 연결이 바로 스토리 부여작업이다.

함박이굴 마을과 용연에 대한 스토리뿐만 아니라 문학공간을 통한 스토리 부여 작업은 4·3 평화기념관, 관덕정 같은 가시적 공간에서도 다양하게 진행될 수 있다. 「지상에 순가락 하나」의 주된 시대적 배경이자, 작가 현기영의 대표 작품들에서 끊임없이 표출되고 있는 4·3 사건에 대한 가시적인 공간인 4·3 평화기념관도 스토리부여 과정을 통해 관광객에게 더 큰 감정적 교감을 이루어 낼 수 있다.

(3) 스토리 체험코스 제공

스토리체험 코스제공은 스토리텔링이 가능한 문학공간 중 실제 이동하면서 체험할 수 있는 코스를 제공하는 과정이라고 볼 수 있다. 하나의 공간에서 단편적인 문학공간을 스토리텔링화 하는 작업보다는 이동하면서 즐길 수 있는 코스를 제안하여, 관광객들에 대한 서비스를 증대하는 것에 목적이 있다고 할 수 있다.

스토리체험 코스를 제공할 경우, 가장 고려되어야 하는 것은 스토리를 통하여 장소에 대한 애착이 가능한가 하는 점과 관광객의 흥미를 끌 수 있는 장소인가라는 점이다. 이 두 가지 관점에서 스토리체험 가능한 장소를 선정한 결과 10개의 장소에 대한 코스를 선정하였다.



[그림 3] 문학공간을 활용한 스토리텔링 체험코스

<표 3> 스토리코스 장소와 의미

장소	분류	현위치	장소의미
함박이굴 마을	작품중심 문학공간	제주시 노형동 2301번지 일대	작가와 소설의 주인공이 태어난 고향이자 4.3사건 당시 불타 없어졌던 아픔이 있던 장소 4.3의 기억을 되살릴 수 있는 장소로 친조부가 돌아가심
도두봉	작품중심 문학공간	제주시 도두1동	정드르 비행장에서 출발한 비행기들의 기총사사 연습이 벌어지던 장소 주인공은 탄피를 주우러 도두봉 근처로 자주 내려가심
용두암	작품중심 문학공간	제주시 용담동	제주시의 대표적인 관광지중 하나로 용과 말의 설화가 전해져 내려오는 장소
용연	작품중심 문학공간	제주시 용담동	주인공이 어린시절 친구들과 수영을 하며 놀던 장소 맑고 깨끗한 물이 솟아나오는 경관으로 유명함
한내 (한천교)	작품중심 문학공간	제주시 용담1동	제주의 대표적인 건천(乾川)으로 비가 오면 주인공은 한번에 물이 흘러내리는 장면을 보기 위해 한내로 뛰어감

북초등학교	작가중심 문학공간	제주시 삼도2동 17-3	작가와 주인공이 다녔던 초등학교로 친구들과의 기억이 많이 남아있는 장소
관덕정 광장	작품중심 문학공간	제주시 삼도1동 983-1번지 일대	관공서가 즐비하게 있던 관덕정 광장은 주인공이 친구들과 모여서 뉴스영화를 보며 놀던 장소이기도 하지만 게릴라군의 대장의 목이 걸려있었던 장 소이기도 함
오현 중고등학교	작가중심 문학공간	제주시 화북동 4675번지	작가 현기영이 문학에 뜻을 품기 시작할 무렵을 나타내는 장소, 오현중학교 1학년때 현상모집 글 짓기 대회에서 전도 1등을 차지하면서 작가의 꿈 을 키움
4·3 평화기념관	가시적 문학공간	제주시 봉개동 산51-3번지 일대	제주섬에 불어닥친 비극적 사건인 4.3사건의 희생 자들의 영혼을 달래고 유족을 위무하는 추모공간 과 4.3의 진실을 알려주는 공간으로서 2005년에 개관함

제주시 노형동의 함박이굴 마을터에서부터 시작하여 작품중심의 문학공간과 작가중심의 문학공간, 가시적 문학공간을 아우르는 코스를 선정하여 관광객들에게 이야기 거리를 제공한다. 함박이굴 마을에서 시작된 스토리 체험코스는 도두봉을 거쳐 용두암과 용연으로 이어진다. 이어 한내(한천교)와 북초등학교, 관덕정을 거쳐 작가의 모교인 오현중고등학교로 이어진다. 오현중고등학교를 지나 마지막으로 4.3평화기념관에 이르러 마무리를 하는 코스를 제안하였다.

소설 「지상에 순가락 하나」를 기반으로 작품중심, 작가중심, 가시적 문학공간에 대한 스토리 코스를 제공함으로써 작품을 읽은 독자들이나 작가에 관심이 있는 관광객, 작품의 배경이 되었던 4.3사건에 관심이 있던 방문객들을 대상으로 코스를 제공할 수 있다.

스토리체험코스를 통하여 관광객들은 제주의 4·3 사건에 대한 관심과 그 아픈 기억들을 교감한다. 그러면서도 「지상에 순가락 하나」의 주인공 ‘나’의 어린시절을 추억하면서 제주의 새로운 문화를 느낄 수 있다.

마지막으로 4·3 평화기념관에 도착했을 때는 소설속의 '나'가 어렸을 때 느꼈을 고통과 작가 현기영의 작품들속 배경에 대한 이해와 장소에 대한 또 다른 감정들을 느낄 수 있다.

V. 결론

본 연구에서는 문학공간을 활용한 관광 스토리텔링 콘텐츠 개발방안을 제시하고자 하였다. 먼저 문학공간의 개념과 스토리텔링 기법의 활용방안에 대한 연구를 실시하였고, 제주도와 제주도를 대표하는 문학작가 현기영, 그리고 그의 작품 중 「지상에 손가락 하나」를 사례로 들어 실제적인 스토리체험 코스를 제안하였다.

문학공간은 문학작품 속의 배경뿐만 아니라 문학작품으로 인하여 타인에게 그 공간에 대한 장소애착을 심어 줄 수 있는 모든 공간으로 정의될 수 있다. 문학공간에 대한 구체적인 분류를 보면 첫째, 문학작품을 탄생시킨 공로자로서 작가를 상기시키는 작가중심의 문학공간, 둘째, 문학작품의 줄거리와 배경, 주인공의 생활모습이 투영되어 있는 작품중심의 문학공간, 셋째, 문인들의 모임장소, 작가나 작품과 관련된 기념비나 문학관등의 가시적 문학공간으로 나누어 볼 수 있다.

이러한 문학공간을 기반으로 하여 지역을 관광지로서 스토리텔링화하는 과정은 크게 세가지 틀에서 진행될 수 있다. 첫 번째는 공간 스토리의 발굴이다. 지리적 공간과 문학공간을 접목하는 단계로서 그 지역을 대표할 만한 문학작품이나 작가가 존재하지 않을 경우 공간 스토리발굴이 불가능하다.

두 번째는 문학공간을 통한 스토리 부여이다. 스토리텔링에 활용될

문학공간이 선정되면 작가의 출생지나 작품의 주인공이 의미있게 활동했던 공간, 에피소드가 숨어 있는 공간에 대한 스토리를 제공함으로써 관광객의 장소에 대한 애착이 발현되는 것을 기대할 수 있다.

세 번째는 스토리 체험코스의 제공이다. 체험은 스토리라인을 함께 관광하며 해설자가 직접 이야기를 전달하는 방식과 홍보물 등을 통하여 스토리라인을 제안하고 관광객이 스스로 찾아가도록 하는 방식의 두 가지 방법이 모두 활용가능하다.

본 연구에서 사례로 제안한 현기영과 그의 작품인 「지상에 손가락 하나」는 제주를 대표하는 작가로와 제주를 배경으로 그려진, 인지도가 높은 소설로 알려져 있기 때문에 문학공간을 활용한 스토리텔링에 적합한 사례로 볼 수 있다. 또한 소설 「지상에 손가락 하나」는 주인공의 자전적 형식의 성장소설로서 관광객 또는 독자들의 어린시절의 추억을 불러일으킬 수 있다는 점에서 스토리체험코스가 실제적으로 활용될 가능성이 충분하다는 측면도 고려되었다.

문학공간을 활용한 스토리텔링 콘텐츠 개발에서 가장 중요한 관건은 그 지역의 특색이 문학공간을 통하여 발현되면서 얼마나 관광객들에게 장소에 대한 애착을 심어주는가에 있다. 그렇기 때문에 공간과 작가, 문학작품, 스토리체험 코스 등의 개발이 유기적으로 이루어져야 한다.

그런 의미에서 본 연구에서 제안한 작가 ‘현기영’과 작품 「지상에 손가락 하나」의 장소를 관광코스의 콘텐츠로 제안하는 것은 다른 연구들에서 볼 수 없는 차별성을 부여하고 있다고 볼 수 있다.

본 연구는 문학공간이라는 개념을 통하여 스토리텔링 기법을 활용하여 체험코스를 제안하여 실제적 활용방안에 대한 기초를 제공하였다. 하지만 스토리라인에 대한 단순한 접근과 관광객의 구매의사를 전제에 담지 못하여 자칫 탁상공론에 빠질 수 있다는 측면에서 연구의 한계점을

갖는다고 할 수 있다. 또한 아직까지 연구 및 실제 사례의 부족으로 인하여, 문학공간을 활용한 관광콘텐츠 개발에 따른 효과에 대한 계량적 근거를 제시하지 못한 점도 아쉬움으로 남는다. 연구가 지속적으로 진행되고 유사 사례들이 개발되면 해결될 수 있는 문제라 보여진다.

그러나 본 연구는 앞선 연구자들의 관광지의 스토리텔링 개념을 명확히 규명하였다는 점과 문학과 지리학, 관광학을 접목하여 스토리텔링 콘텐츠를 개발하고자 하는 시도를 하였다는 점에서 연구의 의의가 있다. 향후 관광학분야에서 여타의 학문과 융합하여 스토리텔링의 콘텐츠를 개발하는 연구가 지속되기를 기대해 본다.

참고문헌

- 강영기(2007), 「시에 나타난 ‘제주시’의 문학적 공간 의미», 『현대문학이론연구』, 31.
- 권유홍·권혁린(2007), 「IPA를 통한 문화콘텐츠 활용 관광상품의 발전방안 모색», 『관광레저연구』, 19(3).
- 김수복(편저)(2005), 『한국문학 공간과 문화콘텐츠』, 청동거울.
- 김신영(2008), 「현기영 소설연구」, 상명대학교 국어국문학과 박사학위논문.
- 김영순·정미강(2008), 「공간 텍스트로서 ‘도시’의 스토리텔링 과정 연구」, 『텍스트 언어학』, 24.
- 김지향(2008), 「문학적 공간의 형상에 대한 고찰」, 『외국문학연구』, 32(1).
- 박한식·박용순·고동완(2009), 「관광프로그램 개발의 스토리텔링 적용사례: 김삿갓 방랑 서사구조 중심」, 『관광학연구』, 33(2).
- 백선혜(2004), 「장소마케팅에서 장소성의 인위적 형성: 한국과 미국 소도시의 문화 예술축제를 사례로」, 2004, 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 소은영(2008), 「스토리텔링이 관광 이미지 형성에 미치는 영향」, 부산국제관광 학술대회 발표집.
- 송정란(2006), 「스토리텔링의 이해와 실제」, 서울: 문학아카데미.
- 심승희(2000), 「문화관광의 대중화를 통한 공간의 사회적 구성에 관한연구」, 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 심정원(2000) 「평창군 장소마케팅 계획: 이효석과 그의 작품세계를 중심으로」, 서울대학교 조경학과 석사학위논문.
- 이은숙(1992), 「문학지리학 서설: 지리학과 문학의 만남」, 『문화역사지리』, 4.
- 이은숙·정희선·장은미(2007), 「문학공간을 활용한 장소마케팅 방안: 종로지역을 사례로」, 『지리학연구』, 41(1).
- 전명숙(2007), 「스토리텔링을 활용한 관광콘텐츠 사례연구」, 한국콘텐츠학회 추계 종합 학술대회 발표집.
- 최막중·김미옥(2001), 「장소성의 형성요인과 경제적 가치에 관한 실증분석: 대학로에 로데오거리 사례를 중심으로」, 『국토계획』, 36(2).
- 최수웅(2006), 『문학의 공간, 공간의 스토리텔링』, 한국학술정보(주).

- 최인호(2007), 「한류 콘텐츠를 활용한 관광 스토리텔링 활성화」, 인천 국제관광 학술대회 발표집.
- 최인호(2008), 「대중문화 콘텐츠를 활용한 관광지 스토리텔링」, 『한국콘텐츠학회논문집』 8(12).
- 최인호 · 임은미(2008), 「스토리텔링을 활용한 장소마케팅에 관한 탐색적 연구」, 『관광학연구』 32(4).
- 한국관광공사(2006), 「관광스토리텔링 그 빛을 발한다」
- Boje, D. M.(1991), The storytelling organization : A study of storytelling performance in an office supply firm. *Administrative Science Quarterly*, 36.
- Boje, D. M.(1995), Stories of the storytelling organization : A postmodern analysis of disney as "TAMARA-LAND". *Academy of Management Journal*, 38(4).
- Browning, L. D.(1991), Organizational narratives and organizational structure. *Journal of Organizational Change Management*, 4(3).
- Gabriel, Y. (2000), *Stotelling in organization: Facts, Fictions, and Fantasies*, Oxford : Oxford University Press.
- Geikie, Archbold(1970), *Types of Scenery and Their Influence on Literature*, Port Washington, N.Y.: Kennikat Press. (First published in 1898)
- Gephart, R. P., Jr.(1991), Succession sensemaking and organizational change: A story of deviant college president. *Journal of Organizational Change Management*, 4(3).
- Ian, M. & John, G. H.(1999), How storytelling shapes memory and impressions of relationship events over time, *Journal of Personality and Social Psychology*, 76(3).
- Jones, M. O.(1991), What if stories don't tally with the culture? *Journal of Organizational Change Management*, 4(3).
- Newby, P. T.(1981), literature and the fashioning of tourist taste, in Douglas C. D. Pocock(ed.), *Humanisitic Geography and Literature : Essays on the Experience of Place*, London : Croom Helm.
- Pocock, Douglas C. D.(1994), Place and the novelist. in Kenneth E. Foote, Peter J. Hugill, Kent Mathewson, and Jonathan M. Smith eds. *Reread*

-ing cultural geography. Austin: University of Texas Press.

Relph, E.(1976), "Place and Placelessness", 「장소와 장소상실」, (김택현·김현주·심승희 역), 논형출판사

Ronald, B. L.(1997), Storytelling: A New way to get close to your customer, Fortune Magazine, February 3.

Schank, R.C., & Abelson, R.P.(1995), Knowledge and memory: The real story. In R. J. Wyer, Jr.(Ed.), Advances in social cognition, 8, 1-86. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Tuan, Yi-Fu.(1995), "Space and Place" 「공간과 장소」(구동회·심승희 역). 서울 : 삼영사

Tuan, Yi-Fu.(1978), Literature and Geography : Implications for Geographical Research, In Humanistic Geography : Prospects and Problems, eds., D. Ley and M. S. Samuels, Chicago : Maarouga Press.

위키백과사전(<http://ko.wikipedia.org/wiki/>)

Abstract

A Study on development of
storytelling contents using Literary Space
- Focused on Novel "A spoon on the Earth" -

Lim, Hwa-Soon* · Kim, Gu** · Nam, Yoon-Seob***

The purpose of this study is to consider storytelling as a tourism contents and to represent a storytelling process model for communication between tourist and literary space.

In this study we analyze the context of literary space and give the 'attachment to place' to the space. In fact, the literature is composed of various sign systems and signs that are meaningful to readers. And readers have realized the method of understanding their literary space. So the development of literary space storytelling contents is necessary.

The suggestion of this study is to develop the tourism contents by applying the storytelling structured the subject matters based on literary space. In the tourism contents storytelling's view, strategies are composed of extending of tourist 'memory'. But literature can restore the forgotten memory in the storytelling.

Therefore, this study represents storytelling as the method for the

* Associate Professor, Department of Tourism Development, Jeju National University, e-mail: limhs63@jejunu.ac.kr

** Part-time Lecturer, Department of Tourism Development, Jeju National University, e-mail: rdkg@paran.com

*** (Corresponding Author), Doctoral student, Department of Tourism Development, Jeju National University, e-mail: xiaonan79@naver.com

communication between literary space and tourist memory. In future work, we will apply this method to real tour packages to prove its contribution to producing contents that communicates with tourists.

Key Words

Storytelling, Literary space, Tourism contents, attachment to place, Hyun Ki-young, A spoon on the Earth

제1저자: 임화순 690-456 제주도 아라1동 1번지
제주대학교 경상대학 관광개발학과
(E-mail : limhs63@jejunu.ac.kr)

교신: 남윤섭 690-456 제주도 아라1동 1번지
제주대학교 경상대학 관광개발학과
(E-mail : xiaonan79@naver.com)

논문투고일 2011. 11. 02.

심사완료일 2012. 02. 01.

게재확정일 2012. 02. 13.