

관광프로그램 개발의 스토리텔링 적용 사례:

김삿갓 방랑 서사구조 중심

A Case Study of the Tour Program Design:
The Case of the Kim Sat-got's Storytelling Program

박한식* · 박용순** · 고동원***

Park, Han-Sik · Park, Yong-Soon · Ko, Dong-Wan

ABSTRACT

This storytelling as one of tour program sources is being made through the literature study and on-site survey with narrative structure. The purpose of this study is to show the application ways of storytelling as using the Kim Sat-got's story to make a tour program. The three staged storyline has been applied to this study. The suggestion of this study is to develop the tour program by applying the storytelling structured with the subject matters based on character narratives. Together with the development process in time based on Kim Sat-got's narrative structure into which the subject location of Yeongwol County is grafted, the degree of spatial utilization has been presented. Since studies on the narrative structure have been conducted actively in the humanities field.

핵심용어(Key words) : 스토리(Story),
스토리텔링(Storytelling),
관광프로그램(Tour program),
서사구조(Narrative structure)

* (주)명소IMC 이사. e-mail: corypark@daum.net

** 경기대학교 대학원 여가관광개발학과 박사수료. e-mail: kkakkio@naver.com

*** 경기대학교 관광개발학과 부교수. e-mail: dwko@kgu.ac.kr

I. 서 론

보는 관광, 즉 물리적 실체를 중요하게 생각하는 관광의 패러다임은 소프트 경쟁력을 일컫는 이야기(story)와 스토리텔링(storytelling)으로 변화하고 있다. 이것은 경주에 있는 성덕대왕신종과 에밀레종이 동일한 대상임에도 불구하고 관광객들은 에밀레종에 얹힌 이야기를 회상하며 에밀레종에 대한 선호와 담론을 형성하게 된다는 현상에서도 가능성을 발견하게 된다. 미래학자인 Jensen(2003)은 감성에 바탕을 두고 꿈을 대상으로 하는 시장이 정보를 기반으로 하는 시장보다 점점 더 성장하고, 상품과 관련된 이야기가 팔리는 꿈의 사회가 될 것이라고 예측하였다.

최근 스토리텔링이 마케팅과 결합하면서 기업의 온·오프라인 광고에 활용되고, 컴퓨터 게임, 만화, 드라마, 애니메이션, 영화 등으로 영역을 확장(성복희, 2007)하며 이른바 이야기산업의 주축이 되고 있다. 이렇듯 스토리텔링은 다양한 분야와 융합을 통해 부가가치를 높이고 문화콘텐츠의 핵심 요소이자 생명력의 원천으로 각광을 받고 있다.

관광분야에서도 지역에 산재해 있는 유무형의 자원을 관광콘텐츠로 개발하여 지역활성화를 위한 도구로 활용하고자 노력하고 있다. 그러나 이러한 노력이 영화나 드라마에 집중되어 이를 제외한 분야의 문화콘텐츠를 관광에 활용하는 관심은 부족한 실정이다(권유홍·권혁린, 2007). 지역으로 관광객을 유치하기 위해 주체별로 다양한 관광상품을 개발하여 운영하고 있지만 그리 큰 효과를 거두지 못하고 있다. 초기에는 이색적이던 관광상품이 시간이 지나면서 다른 곳에서 벤치마킹을 통해 유사한 상품이 개발되면서 보편화가 되거나 쇠퇴의 길을 걷게 된다. 관광상품의 차별화가 필요하지만 그만큼 어려운 현실이다.

이러한 현실을 극복하기 위한 전략으로 전설, 설화, 신화 등 지역에 기반을 둔 역사문화자원의 상품화로 새로운 돌파구를 찾아야 한다는 주장이 제기되고 있다(박기수, 2007; 성복희, 2007; 오세정, 2006; 이창식, 2006; 최원오, 2007). 이른바 문화콘텐츠의 스토리텔링을 통한 OSMU(One Source Multi Use)전략이다. 영상매체를 활용한 관광상품은 대중매체의 영향으로 보다 쉽게 소구되지만 문학작품이나 구비전승 이야기는 구체적인 관광프로그램 개발 방법이나 실무적인 차원의 활용방안이 부족한 실정이다. 또한 이야기를 어떻게 발굴하고 어떠한 구조

에 의해 분류하고 관광프로그램으로 개발하는 과정과 절차에 대한 방법론적인 연구들이 미진하였다. 이러한 연구는 다양한 인문학적 자원을 간직하고 있는 한국적인 현실에서 지역성과 차별성을 위해 중요하다.

따라서 본 연구에서는 문화콘텐츠와 스토리텔링의 중요성을 인식하고 이야기 자원(story resource)의 차별화된 경쟁력을 갖기 위한 방법론을 제시하고자 한다. 구체적으로 김삿갓 인물설화를 활용한 관광상품화를 위해 서사구조를 중심으로 스토리텔링 활용기법을 제시하고 관광프로그램 개발에 적용할 수 있는 실무적인 방안을 제시하고자 한다.

II. 이론적 고찰

1. 스토리텔링, 관광 스토리텔링

이야기(story)는 인간의 세계를 인식하는 근본적인 한 가지의 방식이며 다양한 매체를 통해서 표현되고 시작과 끝이 있고(최혜실, 2006), 인지적 차원뿐 아니라 심미적 차원의 영역에서 새롭게 평가되고 재생산될 가능성이 있다(오세정, 2006). 소설, 동화, 판소리, 서사민요 등은 이야기와 관련된 문학양식이며, 신화와 전설, 설화와 같은 전통적 이야기와 작가들에 의해 창작된 서사문학을 기초로 한 만화, 드라마, 영화도 이야기를 바탕으로 형성된다. 이야기는 현대에 와서 매우 다양한 분야에 접목되어 이야기산업으로 성장할 만큼 자리매김을 하고 있다.

스토리텔링은 스토리(story)와 텔링(telling)의 합성어로 ‘이야기하기’를 의미하고 스토리를 중심으로 매체에 적합하도록 조합하는 과정이다. 관광 스토리텔링은 관광자원이나 관광지 관련 이야기의 소재를 발굴하거나 의미를 찾아 관광지의 정체성을 부여하는 작업(전명숙, 2007)이며, 스토리 발굴, 체험, 공유의 과정을 통해 상호작용을 하면서 공유가치를 만드는 과정이다(최인호·임은미, 2008). 한국관광공사(2005)의 연구에서는 관광 스토리텔링은 관광자원을 중심으로 관광지와 관광객이 정보와 체험을 공유하면서 하나의 공동 스토리를 만들어 가는 과정으로 관광객의 체험과 추억의 관리를 통해 관광객, 관광지, 지역주민이 공동의 감성체계를 만들어 가는 것으로 정의하고 있다.

스토리텔링은 지금까지 다른 영역으로 치부되었던 각 장르를 관통하는 공통 요소로 문화콘텐츠의 다양한 분야를 소통이 가능하게 하고, 사건과 인물과 배경이라

는 구성요소를 가지고 시작과 중간과 끝이라는 사건의 시간적 연쇄로 기술되는 특징이 있다(이인화, 2003). 스토리텔링은 창의력과 경쟁력의 보고인 문화원형을 가공하여 매체의 특성에 맞도록 재구성되어 영화, 애니메이션, 게임, 광고 등에 활용되면서 괄목할 만한 성과를 거두고 있다(성복희, 2007).

최근 인문학 분야에서 문화콘텐츠의 개발과 활용을 위해 스토리텔링에 대한 연구가 활발하게 진행되고 있다. 인문학의 위기를 타계할 방책으로 문학과 이야기의 콘텐츠화가 가장 왕성하게 논의 되고 있다. 그중 신화, 전설, 민담 등의 이야기를 문화콘텐츠로 개발하는 구체적인 분석과 해석이 많은 비중을 차지하고 있다(이창식, 2006; 최원오, 2007). 이러한 노력에도 불구하고 아쉬운 점은 인문학자의 관점에서 주로 논의가 되어 콘텐츠의 상품화와 상업화에는 미약하다는 것이다. 해석중심의 연구에서 생산성 중심의 전략적이고 구체적인 차원의 접근이 요구된다. 박기수(2006)의 주장처럼 생산성이 담보되지 않은 문화콘텐츠 스토리텔링의 논의는 한계가 있다. 특히, 실용학문인 관광분야에 활용하기 위해서는 현장의 수요를 선도할 수 있는 구체적인 방법을 고민하고, 향유의 활성화를 위해 소비자의 눈높이에 맞는 전략이 필요하다. 해석과 분석 차원에서 진일보한 연구로 경관콘텐츠의 스토리텔링 방안을 제시한 노재현(2008)은 관광객이 몰입할 수 있는 경관요소를 장소, 대상, 시점으로 구분하고 이야기성, 현장 장소성, 상호관계성을 고려한 전략을 제시하였다. 이것은 지역의 장소성과 이미지를 강화하고 관광객의 시간적 체험에 의해 경관 프레임이 의식 프레임으로 전환되는 연결고리 역할을 한다.

관광분야에서 스토리텔링 선행연구가 몇 편 등장하지만 현장에서 접목하기 위한 실용성이 부족하고 스토리텔링의 방법론적 문제에 대한 해결방안은 제시해 주지 못하고 있다. 그러나 선행연구에서 이론적인 뒷받침이 가능한 것은 공간연출과 시간의 흐름, 관광객 체험이 관광지의 이미지를 형성하고 이것이 결국 잠재 관광객들에게 영향을 미친다는 것이다.

스토리텔링을 통한 관광프로그램 개발 시 체험공간의 연출로 관광객의 자연스러운 이동을 유도하고 시간의 조절과 효과적 공간배치를 해야 한다(하시모토, 1998; 최인호·임은미, 2008 재인용). 관광지에서 스토리텔링은 관광객의 체험을 보다 짜임새 있게 할뿐 아니라 그들에게 몰입의 상태로 유도하게 한다. 관광지나 테마파크에서 공간의 경험이 연속적으로 이루어지는 경우, 시각적 경험을 시간의 축적에 따라 배열하고 이들의 관계를 종합적으로 파악하는 작업을 통해 총체적인 의미로 인식하게 된다(최혜실, 2006). 이러한 일련의 작용이 관광지의 이미지를 형성하고 담론의 지속, 강화, 새로운 담론 형성으로 잠재 관광객들에게 영향을

미치게 된다. 또한 관광지를 둘러싼 스토리를 중심으로 관광지와 관광객들이 공동으로 의미체계를 형성하고, 다양한 맥락 속에서 참여자들 간 상호작용이 이루어진다(한국관광공사, 2005). 이러한 상호작용의 결과로 관광지는 새로운 의미있는 장소(place)로 형성되고 관광객을 유치할 수 있는 매력적인 요소가 된다.

이렇듯 스토리텔링은 문학, 애니메이션, 영화, 게임, 테마파크, 광고뿐만 아니라 최근에는 관광지 설계, 지역개발의 영역에 확장된 개념으로 활용되고 있고 이러한 방식은 융합을 통한 새로운 부가가치 창출과 산업의 다양성 측면에서 긍정적으로 평가할 수 있다.

2. 김삿갓의 관광콘텐츠적 가치

김삿갓으로 알려진 김병연은 강원도 영월에서는 단종과 더불어 가장 가치있는 관광콘텐츠이다. 실존 인물로 처음 살았던 곳은 강원도 영월군 영월읍 삼옥리로 알려져 있으며 묘소는 하동면 와석리에 위치하고 있다. 실제 김삿갓의 일대기에서 영월이 갖는 의미는 방랑의 시작과 끝이라고 볼 수 있으며, 김삿갓의 삶을 대표하는 방랑과 시의 배경은 전국적이다. 그의 시는 삶과 연관되어 또 다른 이야기를 생성시키고 소설로 창작되기도 하면서 그의 생애와 얽힌 설화 자체가 사실과 허구의 양면성 속에서 지속적인 창조 에너지를 제공하고 있다. 19세기 대표적인 풍류시인으로 풍자나 해학이 넘쳤으며 당대의 제도와 사회현실에 대한 일종의 저항정신이 담겨있고 시의 형식적·내용적 측면에서도 과감한 변화를 시도하였다는 점이다(하정승, 2007).

김삿갓에 관해 전해오는 이야기는 고정되어 있지 않아 다양한 버전으로 스토리텔링이 될 수 있다. 고전 속의 문화영웅으로 김삿갓은 대중문화의 다양성을 끌어내는 자산이다. 인물의 독특함은 대중적 문화영웅의 열린 시각에 있고, 널리 활용되어야 할 한국인의 또 다른 상징적 얼굴이다. 설화 속에는 수수께끼적 호기심, 원초적 장난기, 패러디의 익명성, 탈의 역동성 등이 살아 있어 지적욕구와 대리 만족감 등 심리적 충동 또는 문학적 감동과도 맞물려 있다(이창식, 2006).

이렇듯 김삿갓의 관광콘텐츠를 관광프로그램으로 활용하는 것은 매우 의미있는 일이며 관광프로그램의 질적인 도약을 추구할 수 있는 계기가 된다. 영월군은 김삿갓의 자원을 활용하기 위해 김삿갓 묘소일대에 문학공원화, 문학관건립, 김삿갓 학술회의, 주거지 복원과 난고 김삿갓 문화축제를 개최하고 있다. 또한 캐릭터와 기념품을 개발하여 판매하고 있다. 최근에는 김삿갓을 테마로 한 마을만들기 사업

과 관광상품화를 위해 프로그램 개발도 시도하고 있다(영월군, 2008).

김삿갓 캐릭터는 문화영웅의 다양한 해석으로 인해 흥미를 극대화 할 수 있고 한국인의 친근한 매력요소를 간직하고 있다. 김삿갓처럼 대중문화적 관심을 가진 캐릭터가 없음에도 불구하고 원천소스를 활용한 대중적인 문화상품이 개발되지 않았다. 이와 같이 김삿갓의 관광콘텐츠적인 가치가 매우 중요하고 상업화의 가능성이 있는 만큼, 하나의 스토리가 하나의 콘텐츠 개발에 그치는 기존의 획일적인 구조를 탈피하여 이른바 OSMU의 전략을 구사해야 한다.

III. 연구방법

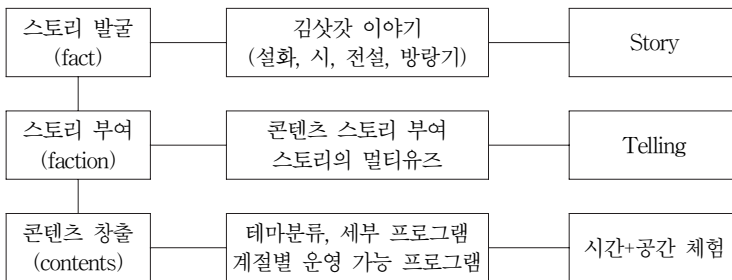
1. 조사방법

본 연구는 스토리텔링을 활용한 관광프로그램 개발을 위해 대상지를 김삿갓의 인물설화가 전해 오는 강원도 영월군 일대로 설정하였다. 영월군은 김삿갓 묘소, 문학관, 축제 등 김삿갓 유적지가 많이 분포해 있고 선행연구에서 김삿갓의 연구권은 영월에 있다고 한다(이창식, 2006). 본 연구를 위해 김삿갓 관련 문헌연구와 유적지에 대한 현장방문 2회를 통해 관계자(영월문화원 1명, 영월군 문화유산해설가 1명)에 대한 면접으로 설화에 대한 내용을 확인하는 과정을 거쳤다. 김삿갓에 대한 설화가 전해 내려오는 김삿갓 계곡, 김삿갓 마을, 김삿갓 문학관, 김삿갓 축제장 등 현장방문으로 스토리와 장소를 확인하고 관광프로그램 개발을 위한 코스와 시간, 체험 가능한 프로그램을 확인하였다.

김삿갓 스토리의 발굴을 위해 설화, 시, 전설, 방랑기, 선행연구의 문헌고찰로 관광프로그램 개발을 위한 스토리텔링을 시도하였다. 이 과정에서 문화콘텐츠 전공자 1명(서사구조 분석), 여행작가 1명(스토리라인), 여행사 상품기획자 1명(관광상품코스와 프로그램), 관광학박사 1명(상품성, 주민참여)의 검토를 받았다. 이것은 현장 중심적이고 보다 생산적인 연구를 위해 다양한 연구 관점의 통합적 활용으로 그 간의 스토리텔링 연구가 해석 중심의 의미 탐구에서 진일보한 방법이라 하겠다. 전문가들의 검토내용은 인물설화의 서사구조와 서사구조의 시간적 배열, 스토리라인의 적합성, 테마분류, 관광프로그램의 가능성이다.

2. 스토리디자인 방법

김삿갓 설화의 스토리 디자인은 관광객들에게 플로우(flow)를 증대시키고 관광지의 스토리를 자연스럽게 이해하기 위해 서사구조 형식을 활용하였다. 서사는 사실을 그대로 서술한다는 뜻이고, 서사구조는 해당 작품이 어떤 식으로 사실을 써나갔나에 대한 구조를 의미한다. 설화가 보여주는 원형적 상상력의 세계를 추출하고 이를 구조화시킬 수 있다면 보다 풍부한 문화원형의 콘텐츠 확보가 가능하다(오세정, 2006). 백승국(2006)의 축제콘텐츠 기획을 위한 스토리텔링을 바탕으로 류정아(2006)는 지역문화콘텐츠 개발단계를 문화원형 단계, 스토리텔링 단계, 콘텐츠 스토리의 멀티미디어화 단계, 콘텐츠 상품화의 4단계로 제시하며 각 단계가 유기적으로 연결된 콘텐츠 연구와 활용의 연속성을 강조하였다. 본 연구를 위한 스토리 디자인은 백승국(2006)과 류정아(2006)의 선행연구를 바탕으로 다음과 같은 과정으로 진행되었다.



<그림 1> 분석틀(Framework)

첫째, 스토리 발굴(fact)이다. 설화, 시, 전설, 방랑기의 문헌고찰을 통해 김삿갓과 관련된 스토리를 발굴하고 다양한 가치를 창출할 수 있는 스토리 자원을 선정하였다. 양질의 스토리텔링을 확보하기 위한 원천소스 개발은 대중성의 확보가 가장 중요하게 고려된다. 대중성을 확보할 수 있는 소재인가, 확보된 대중성을 지속적으로 확장할 수 있는가, 대중성이 검증되었는가가 중요한 관점이다(박기수, 2007).

둘째, 스토리 부여(faction)이다. 이 단계는 영월이라는 공간에 접목하는 단계로 자원을 주제별로 세분화하여 콘텐츠에 스토리를 부여하고 상상력을 결합한 창

작영역으로 역사적인 소재들을 재미있는 이야기로 만들어 내는 단계이다. 원천소스에 상상력과 창의성을 부여하여 스토리텔링의 원천 베이스를 확보하는 일, 즉 스토리뱅크(story bank)를 구축하여 어떻게 활용·재창작하는가가 주된 관점이다(오세정, 2006).

셋째, 콘텐츠 창출(contents)이다. 관광객들에게 감각적인 경험과 의미를 선사할 수 있는 스토리텔링을 기획하고 이러한 것을 바탕으로 매력있는 관광상품으로 개발하는 단계이다. 이 단계에서 서사구조에 따라 시간적·공간적으로 배치하고 영월군 김삿갓 유적지를 중심으로 관광프로그램을 개발하였다. 콘텐츠의 상품화는 소비 즉, 관광객의 체험으로 연결 되어야 한다. 이를 위해 관광객의 참여를 유발할 수 있는 테마의 설정을 고려하였다.

본 연구에서 김삿갓 스토리텔링은 김삿갓과 영월군의 관광지를 연계시킬 수 있도록 영월이라는 공간 안에 김삿갓 방랑 서사구조(기-승-전-결)를 접목해서 새로운 스토리를 개발하였다. 김삿갓 방랑 서사구조는 공간의 스토리라인을 따라가며 콘텐츠에 몰입하고 향유하도록 기획하였다.

IV. 스토리텔링 적용 사례

1. 서사구조에 따른 스토리텔링

1) 起(일상): 총명하고 지혜로운 소년 김삿갓

‘기’에서는 김삿갓 유적지를 중심으로 시를 좋아하는 소년시절의 총명한 김삿갓의 모습을 조명하였다.

김병연이 서당에 다닐 적 일이다. 공부 잘하는 김병연은 언제나 훈장님의 귀여움을 독차지 하곤 했다. 하루는 친구들이 김병연을 샘하여 장난을 쳤다. 훈장님이 제삿술을 드시고 잠이 든 사이, 한 동무가 새를 잡겠다고 지붕에 올랐다가 기와를 깨뜨렸다. 동무는 이것이 김병연이 한 짓이라 훈장님께 고하였다. 훈장님은 “갈 지(之)자 12개로 시를 짓겠느냐, 회초리를 맞겠느냐?”라고 김병연에게 물었다. 김병연은 갈 지(之) 12개로 멋지게 시를 지어 회초리를 면할 수 있었다(김익숙, 2001: 29, 190).

김삿갓은 어렸을 때 총명한 아이였다는 구전 설화 속에서 글짓기에 뛰어난 재주를 가진 김삿갓 이야기를 리소스로 선정하고, 이를 바탕으로 다양한 에피소드를 엮어 ‘시를 잘 짓는 지혜로운 아이’라는 스토리를 부여하였다. 글공부를 하고 동무들과 재미있게 자연을 즐기는 김삿갓의 어린 시절을 상상하며, 김삿갓 문학관 중심의 문학교육과 계곡 및 주거터를 중심으로 한 생태체험 등의 스토리를 도출하였다.

콘텐츠 스토리 부여		스토리의 멀티유즈
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 서당에서 한문공부를 하는 김삿갓, 시를 지어 훈장님의 회초리를 면한다. ◦ 동무들과 시짓기 놀이를 할 때, 김삿갓이 언제나 으뜸이다. 	→	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 김삿갓 문학관을 중심으로 문학교육
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 김삿갓 계곡에서 동무들과 고기를 잡으며 물장난 치는 김삿갓 ◦ 집으로 가는 길, 꽃과 나무와 얘기하는 김삿갓 	→	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 김삿갓 계곡 및 주거터를 중심으로 생태체험

2) 承(계기): 관풍헌 백일장

‘승’에서는 영월 시내를 중심으로 김삿갓이 방랑길에 나선 이유와 당시 조선사회 의 분위기를 다루었다.

순조 26년 어느덧 세월이 흘러 김병연의 나이 스물이 되었다. 영월 관아에서 백일장이 열렸는데 김병연은 자신감 있게 백일장에 참가했다. 시제가 ‘가산 군수 중시의 충성스런 죽음을 논하고, 김익수의 죄가 하늘에 이를 정도였음을 통탄해 보아라’였다. 김병연은 김익순이 자기 할아버지인 줄도 모르고 ‘백 번을 죽여도 아깝지 않은 만고의 비겁자’라고 경멸하는 시를 지어 장원을 했다. 후에 어머니께 자기 가문의 내력을 소상히 들은 김병연은 하늘이 온통 갯빛으로 보였다. “나는 하늘을 우러러 볼 수 없는 역적의 자손이다. 게다가 조상에게조차 용서받지 못할 죄를 저질렀으니 어찌 하늘 아래 머리를 들고 살아가겠는가” 하며 심한 자책감에 빠지게 된다. 푸른 하늘을 볼 수 없는 죄인이라며 죽장망해에 커다란 삿갓을 만들어 달라하여 이를 쓰고 기약 없는 방랑의 길을 나선다(이문영, 2007: 281).

영월 동헌에서 실시한 백일장은 김삿갓이 방랑을 결심하게 되는 계기를 마련한 중요한 사건으로 김삿갓의 관풍헌 백일장을 리소스로 선정하고 김삿갓의 백일장

이야기를 관풍헌에 담아 영월 시내 관광으로 유인하고, 김삿갓 가문의 내력을 조선의 시대상황과 역사와 결부시켜 단종유적지 관광으로 유인한다. 이때부터 삿갓을 쓰고 죽장을 짊고 다녀 김삿갓, 김립이란 별칭을 얻은 이야기를 조선 생활문화 체험으로 스토리를 도출하였다.

콘텐츠 스토리 부여		스토리의 멀티유즈
◦ 관풍헌 백일장에 참가하는 김삿갓	➔	◦ 관풍헌을 중심으로 영월시내 관광
◦ 조선왕조와 홍경래의 난, 그리고 자신의 가문의 이야기를 떠올린다.		
◦ 김삿갓은 단종 유적지를 돌아보며 그 슬픈 운명이 자신과 닮아 있음에 한탄한다.	➔	◦ 홍경래의 난과 단종을 통한 조선의 역사여행
◦ 그 괴로움을 술로 풀고 있는 김삿갓에게 한 노인이 얘기하길 넓디넓은 세상을 경험할 수 있는데 어찌 주저앉아만 있느냐 꼬집는다.		
◦ 하늘을 바라볼 수 없는 죄인이니 테두리가 큰 삿갓을 특별 주문하여 방랑길을 나선다.	➔	◦ 삿갓을 매개로 조선의 생활문화 체험

3) 轉(방랑): 자연과 인생을 노래하는 방랑시인

‘전’에서는 김삿갓의 본격적인 방랑을 통한 풍류와 해학, 풍자를 조명하였다.

김삿갓이 길을 가다 선비들의 화전놀이판에 당도하였다. 김삿갓이 술 한 잔 얻고자 청하니 한 선비가 허름한 차림의 김삿갓을 얹잡아 보고 시 한 수를 지으면 대접하겠다는 말하였다. 주위의 나무 이름을 한 가지씩 대며 장난스레 운을 띄었다. 선비들이 진중일 놀다 김삿갓이 지어 놓은 시를 보고 천하의 글이라 감탄하였다(김의숙, 2001: 109).

소나무와 소나무, 잣나무와 잣나무,

바위와 바위를 돌아오니

물과 물, 산과 산이 곳곳마다 기묘하구나(권오석, 2006: 118)

시인은 관악산에 올랐다. 이곳에서 절창을 불렀다. 가히 천재적인 시어였다. 그는 사실도 뛰어났지만 산수를 읊게 하면 고금에 독보라 할 수 있다(제 아무리 뛰어난 화가라 해도 아름다운 새소리를 어떻게 그릴 수 있단 말인가. 그만큼

표현할 수 없이 아름다운 자연을 노래함).

한 걸음 두 걸음 세 걸음 걷다가 서보니
산은 푸르고 바윗돌 흰데 틈틈이 꽃이 피었네
만약 화공에게 이 경치를 그리라고 한다면
산 속의 새소리는 어떻게 그릴까(권오석, 2006: 273)

동강의 많은 비경 중에서도 가장 잘 알려진 곳으로, “고기가 비단결 같이 떠오르는 연못”이라는 뜻으로 선인들이 전하기를 “사람은 절경에 홀리고 비경에 몸을 던진다”고 하듯이, 천하절경을 본 사람은 많아도 천하비경을 본 사람은 많지 않다. 어라연은 일명 삼선암이라고도 하는데 옛날 선인들이 내려와 놀던 곳이라 하여 정자암이라 부르기도 하였다고 한다.

김삿갓은 금강산 등 전국을 떠돌며 산수와 풍류를 즐기고 다양한 사람들을 접하며 인생을 노래하였기에 방랑시인이라 불렸다. 김삿갓의 방랑이 영월에서 이루어지지 않았지만 영월의 대표 자연자원인 동강은 김삿갓의 시와 어울리는 빼어난 산수미를 자랑하였고, 아름다운 자연을 노래한 시와 어라연에 얽힌 설화를 엮어 김삿갓 동강 유역 방랑이라는 새로운 스토리를 창작하고 그러한 스토리를 동강래프팅, 박물관체험, 동강생태체험 등으로 스토리를 도출하였다.

여러 날을 굶고 쓰러진 김삿갓을 한 사내가 발견하고 집으로 데리고 왔다. 정신이 든 김삿갓은 염치불문하고 사내에게 먹을 것을 부탁하였다. 형편이 어려운 사내는 멀건 죽 한 그릇만을 내놓으며 어쩔 줄을 몰라 했다. 김삿갓은 죽을 달게 먹고 그 고마운 마음을 시로 적어 사내에게 내밀었다. 하지만 사내는 글을 읽지 못함을 미안해하였다. 겸허하고 소박한 사내를 바라보며 부귀나 명예 따위도 그들 앞에서 보잘것없는 미물이라는 것을 깨달았다.

네 다리 소반 위에 멀건 죽 한 그릇
하늘에 뜬 구름 그림자가 그 속에서 함께 떠도네
주인이여, 면목 없다 말하지 마오
나는 물속에 비치는 청산을 좋아한다오(이문영, 2007: 125-128).

콘텐츠 스토리 부여		스토리의 멀티유즈
◦ 동강의 산수를 노래하는 화전놀이판에 끼어드는 김삿갓	→	◦ 금강산만큼이나 수려한 자연을 자랑하는 동강 유역 래프팅
◦ 동강에서 그림을 그리던 아이를 만나게 되고 동강의 아름다움을 그림에 다 담을 수 없음을 아쉬워한다.	→	◦ 천문대 및 미술관 등을 시작으로 영월 박물관 탐방
◦ 어라연에서 낚시를 하며 동강의 경치를 감상하는 김삿갓	→	◦ 동강의 신비로움을 과학학습으로 연결
◦ 동강에 쏟아지는 은하수, 저녁 무렵 허름한 집에서 죽 한 그릇을 대접받는 김삿갓 ◦ 금강산도 식후경, 김삿갓의 음식 이야기가 펼쳐진다.	→	◦ 김삿갓이 영월 향토음식을 소개

방랑생활 중에 겪은 재미난 에피소드와 그와 관련된 시에 대한 다양한 종류의 설화가 존재한다. 김삿갓의 시와 얹힌 에피소드를 영월군에 맞게 각색하여 동강 어라연, 박물관, 향토음식체험으로 스토리를 도출하였다.

4) 結(영웅): 전설이 되어 민중 속에 살아 있는 김삿갓

‘결’은 아름다운 자연과 더불어 그의 삶까지 전설이 되어 오래도록 지속되고 있는 그의 문학적 영웅의 모습을 담아내었다.

주마간산(走馬看山)은 말을 타고 빠르게 지나가며 산 경치를 구경하는 것을 이르는 말인데, 이를 빗대어 권마간산(倦馬看山)이라 했다. 즉 게으른 말을 타고 경치를 구경해야 좋지 않겠느냐고 비유한 시를 지었다.

게으른 말을 타야 산 구경하기가 좋아서
채찍질 멈추고 천천히 가네.
바위 사이로 겨우 길 하나 있고
연기 나는 곳에 두세 집이 보이네.
꽃 색깔 고우니 봄이 왔음을 알겠고
시냇물 소리 크게 들리니 비가 왔나 보네.
멍하니 서서 돌아갈 생각도 잊었는데
해가 진다고 하인이 말하네(이문영, 2007: 310).

강기슭 반석 위에는 요선암이란 글씨가 새겨져 있어, 이곳을 요선암이라 부르고 있다. 이 글씨는 조선시대 시인이며 서예가인 楊蓬來(양봉래)가 평창군수 시절 선녀들과 함께 이곳에와 일대의 경관을 즐기다가 새겨놓은 글씨라 전해오고 있다.

힘 있는 동강과는 달리 서정적인 서강의 아름다움과 적절하게 어울리는 김삿갓의 <간산>을 리소스로 선정하고 자연을 노래한 시와 신선이 노닐던 요선정, 요선암 설화를 결합하여 서강의 정취를 즐기는 김삿갓 모습을 상상하여 스토리를 창작하였다. 요선암, 요선정을 중심으로 한 서강기행으로 스토리를 도출하였다.

새도 둥지가 있고 짐승도 굴이 있건만 내 평생을 돌아보니 너무나 가슴 아파라. 쫓신에 대지팡이로 천 리 길 다니며 물처럼 구름처럼 사방을 내 집으로 여겼지. (중략). 집안은 대대로 부귀영화를 누렸고 꽃 피는 장안 명승지에 집이 있었지. (중략). 신세가 궁박해져 늘 백안시 당하고 세월이 갈수록 머리 희어져 가슴 아프네. 돌아갈래도 어렵지만 그만둘래도 어려워 중도에 서서 며칠 동안 방황하네(권오석, 2006: 319; 하정승, 2007: 355-356).

김삿갓의 마지막 시라고 알려진 <난고평생시>는 김삿갓의 파란만장한 방랑생활을 정리하는 의미 있는 시라 할 수 있고 <난고평생시>를 리소스로 하여 한반도 지형 및 호야지리박물관과 얹힌 새로운 스토리를 창작하여 서강 일대 관광 체험으로 스토리를 도출하였다.

콘텐츠 스토리 부여		스토리의 멀티유즈
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 요선암 요선정에서 서강의 정취에 취하는 김삿갓 ◦ 힘이 있는 동강과 달리 서정적인 서강의 정취를 느리게 보고 느낀다. 	→	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 요선암, 요선정을 중심으로 한 서강기행
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 한반도 지형을 보며 태백줄기를 따라 전국방랑을 정리 ◦ 십년을 사나 백년을 사나 우주의 영겁에 비하면 한 순간에 지나지 않는다. 나그네 인생은 영원히 계속 될 것이라 말하며 다시 떠나면 길을 떠나는 김삿갓 	→	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 한반도 지형과 호야지리박물관을 매개로 한 한국지리 이야기

2. 서사구조에 따른 관광프로그램 개발

김삿갓 방랑 서사구조는 일상(기), 계기(승), 방랑(전), 영웅(결)의 4단계를 통해 콘텐츠에 의미있는 스토리를 부여하고 스토리의 멀티유즈, 세부 프로그램을 개발을 시도하였다. 테마분류는 스토리의 멀티유즈를 구체화시키는 것으로 생태체험, 문학체험, 역사기행, 농촌체험, 공예체험, 테마기행, 향토음식체험, 놀이기행 등으로 분류하고 이에 따른 세부 프로그램을 제시하였다. 생태체험(자연)의 세부 프로그램은 김삿갓 계곡 생태지도 만들기, 나만의 식물도감 만들기, 김삿갓 오리엔티어링 등이고, 문학체험은 시상 콘테스트, 한시 한문교실, 김삿갓 논술캠프, 시상의 벽, 김삿갓 시 퀴즈 등으로 구성하였다. 세부 프로그램은 문화유산해설가, 마을주민, 연구자가 현장 조사를 통해 자원조사를 하고 이를 통해 관광지나 농촌마을에서 지역주민들이 주도적으로 운영할 수 있는 실행 가능성을 고려하였다.

<표 1> 서사구조에 따른 프로그램

서사 구조	스토리의 멀티유즈	테마분류	세부 프로그램
일상 (기)	김삿갓 계곡 및 주거터를 중심으로 생태체험	자연: 생태체험	김삿갓 계곡 생태지도 만들기, 나만의 식물도감 만들기, 김삿갓 오리엔티어링 등
	김삿갓 문학관을 중심으로 문학교육	시: 문학체험	시상 콘테스트, 한시·한문교실, 김삿갓 논술캠프, 시상의 벽, 김삿갓 시 퀴즈
계기 (승)	관풍헌을 중심으로 영월시내 관광삿갓을 매개로 조선의 생활문화 체험 홍경래의 난과 단종을 통한 조선의 역사여행	역사: 역사기행	조선의 세시풍속 체험, 조선왕조 역사기행, 김정호의 대동여지도 만들기, 정약용의 거중기 만들기, 전통 성인식 및 주도 체험, 단종유적지 기행
		생활: 농촌체험	포도 가꾸기, 전통 물고기잡기 체험, 시골 운동회 등
		삿갓: 공예체험	삿갓 만들기(짚풀공예), 목공예/전각공예, 판화찍기, 지우개 스탬프, 삿갓 스탠드, 김삿갓 풀가시 인형 만들기, 삿갓 등 달기, 삿갓 퍼레이드, 라디오 조립 등
방랑 (전)	금강산만큼이나 수려한 자연을 자랑하는 동강레프팅 미술관, 천문대 등을 시작으로 영월 박물관 탐방 김삿갓이 영월 향토음식 소개	풍류: 테마기행	동강 레프팅, 박물관 탐방기행, 김삿갓 방랑길 따라
		음식: 향토음식 체험	영월 전통음식(쇠국수, 수수부꾸미, 메밀전, 곤드레밥 등) 체험 등
영웅 (결)	요선암, 요선정을 중심으로 한 서강기행 한반도 지형과 호야지리박물관을 매개로 한 한국지리 이야기 해학과 웃음을 주는 놀이마당	풍류: 테마기행	서강 트레킹, 나의 영월 방랑기 책 만들기
		해학: 놀이기행	김삿갓 마당놀이, 우리가족 김삿갓 만들기, 김삿갓 장기놀이, 나도 DJ, 만화책 완성하기, 나도 라디오 스타

<표 2>는 <표 1>에서 제시된 프로그램을 응용하여 계절별 운영이 가능한 프로그램을 상설, 4계절별, 축제로 구분하였다. 이것은 관광객의 체험 동선을 고려한 것으로 인근 관광자원을 연계하였다. 이러한 프로그램을 활용하여 당일 프로그램, 1박 2일 프로그램으로 구성하여 김삿갓 홈페이지와 홍보 리플렛, 안내책자를 통해 정보를 제공하고, 방송매체나 신문·잡지 등을 통해 스토리텔링 마케팅을 구현하는 것이 필요하다.

<표 2> 계절별 운영 가능 프로그램

구분	일상(기)	계기(승)	방랑(전)	영웅(결)
상설	김삿갓 서당 김삿갓 시 퀴즈 나도 김삿갓 시집 만들기	삿갓 공예체험 단종유적지 기행 김삿갓 전통무술체험	박물관탐방기행 향토음식 기행 김삿갓 방랑체험 주막거리체험	서강트레킹 당나귀 타는 방랑시인 영월 방랑기 책으로 만들기
봄		마대산 등반 김삿갓 산나물 장아찌 만들기		
여름	김삿갓 논술캠프	하동 꼴포도가꾸기 전통물고기잡기	동강래프팅	
가을		마대산 등반 김삿갓 산나물 장아찌 만들기		
겨울	김삿갓 논술캠프			
축제	시상의 벽 김삿갓 시 퍼포먼스 사진촬영대회	별난 삿갓 퍼레이드 삿갓 등 달기	김삿갓 방랑길 따라	나도 라디오 스타



<그림 2> 스토리텔링 공간구성도

<그림 2>는 영월이라는 공간에서 하동면을 관광프로그램 출발점으로 설정하고 김삿갓 방랑 스토리를 체험할 수 있는 동선으로 제시하였다.

V. 결론 및 시사점

차별화된 관광콘텐츠의 경쟁력이 지역 관광발전의 핵심적인 요소이고 그러한 원동력은 스토리텔링을 통해 다양한 부가가치를 창출할 수 있다. 꿈과 이야기를 소비하고 그러한 산업이 점차 확대되어 가고 있는 시점에서 역사문화자원의 중요성을 인식하면서도 관광객에서 어떻게 전달하고 상품화를 시도해야 할 것인가에 대한 방법론을 제시하고자 하였다.

본 연구에서는 강원도 영월군에 전해 내려오는 인물설화인 김삿갓 설화를 중심으로 스토리텔링 기법을 활용한 관광프로그램 개발 사례를 제시하였다. 스토리텔링을 위해 스토리 발굴(fact), 스토리 부여(faction) 콘텐츠 창출(contents)의 3단계인 스토리라인을 연구에 적용하였다. 특히, 본 연구에서는 김삿갓 방랑 서사구조를 분석하여 ‘기(일상) : 총명하고 지혜로운 소년 김삿갓, 승(계기) : 관풍헌 백일장, 전(방랑) : 자연과 인생을 노래하는 방랑시인, 결(영웅) : 전설이 되어 민중 속에 살아있는 김삿갓’으로 전개하였고, 공간적인 활용의 중요성을 감안하여 연구 대상지인 영월군의 주요 포인트를 활용하였다.

본 연구의 시사점으로는 첫째, 인물설화라는 이야기를 소재로 스토리텔링을 적용하여 관광프로그램을 개발하여 실무적용의 가능성을 제시하였다. 특히, 김삿갓 방랑 서사구조를 중심으로 시간적 전개과정과 함께 영월군 대상지를 접목하여 공간적인 활용도를 함께 제시하였다. 둘째, 관광프로그램 개발 과정에 스토리텔링을 위한 전문가를 참여시켜 다양한 의견을 반영한 점이다. 일반적으로 관광상품 개발 시 비용적·시간적인 제한으로 제한된 인원이 참가하였다. 몇몇 스토리텔링 연구가 텍스트 분석을 기반으로 해석적인 수준에 머물고 있다. 인문학분야에서는 서사구조에 대한 연구가 왕성하게 진행된 만큼 대중성이 확보되고 상품화가 가능한 원천소스의 스토리뱅크 구축으로 스토리텔링의 본격적인 학제적 연구가 요구된다. 이는 학문의 지평을 넓히고 인문학적 각종 소재의 활용 가치를 높여 궁극적으로 지역관광의 활성화를 유도할 수 있다.

본 연구의 한계점으로는 김삿갓 인물설화의 스토리의 발굴에서 관광프로그램 개발을 위해 더 중요한 스토리를 누락시켰거나 실제 스토리텔링을 활용한 관광상

품 판매와 운영에서 나타날 수 있는 문제점에 대한 고민이 부족하였다. 향후 본 연구를 바탕으로 인문학과 관광학이 융합할 수 있는 시도와 디지털 스토리텔링을 관광홈페이지에 적용할 수 있는 방법 등 보다 세밀한 스토리텔링 기법과 스토리텔링의 연출에 대한 방법들이 연구되고, 나아가서는 지역 및 관광개발에서 지역의 이야기를 원천으로 관광개발에 접목할 수 있는 후속 연구를 기대한다.

참고문헌

- 권오석(2006). 『방랑시인 김삿갓』, 서울: 홍신문화사. 118-319.
- 권유홍·권혁린(2007). IPA를 통한 문화콘텐츠 활용 관광상품의 발전방안 모색: 만화, 애니메이션, 게임 및 캐릭터 분야를 중심으로. 『관광·레저연구』, 19(3), 343-359.
- 김의숙(2001). 『김삿갓 구전설화』, 서울: 푸른사상. 29-190.
- 노재현(2008). 단종애사의 후광효과를 적용한 영월팔경의 스토리텔링 전략. 『한국조경학회지』, 36(3), 173-205.
- 류정아(2006). 지역문화콘텐츠 개발의 이론과 실제: 축제를 중심으로. 『인문콘텐츠』, 8, 39-57.
- 박기수(2006). 한국 문화콘텐츠학의 현황과 전망. 『대중서사연구』, 16호, 7-31.
- _____(2007). 문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근법. 『한국언어문화』, 32, 5-26.
- 백승국(2006). 『축제기획을 위한 문화기호학』, 서울: 다할미디어.
- 성복희(2007). 설화의 문화콘텐츠화 방안 연구 : 여성신화를 중심으로. 『어문연구』, 35(2), 141-165.
- 영월군(2008). 『영월 문화관광벨트화사업 추진계획 결과보고서』.
- 이문영(2007). 『김삿갓의 지혜』, 서울: 정민미디어. 125-310.
- 이인화(2003). 『디지털 스토리텔링』, 서울: 황금가지.
- 이호일(2004). 『김삿갓 금강산 방랑기』, 서울: 글사랑.
- 이창식(2006). 영월지역의 김삿갓 인물설화 연구. 『강원민속학』, 20집, 183-216.
- 오세정(2006). 이야기와 문화콘텐츠. 『시학과 언어학』, 11, 173-205.
- 전명숙(2007). 스토리텔링을 활용한 관광콘텐츠 사례연구. 한국콘텐츠학회 추계종합학술대회논문. 777-780.
- 최원오(2007). 한국 무속신화의 문화콘텐츠 활용 방안 점검: 스토리 창작을 위한 신화소 추출과 분류 및 활용방안을 중심으로. 『한국문화논총』, 46집, 229-268.

- 최인호·임은미(2008). 스토리텔링을 활용한 장소마케팅에 관한 탐색적 연구. 『관광학 연구』, 32(4), 411-429.
- 하정승(2007). 김삿갓 시에 나타난 비애와 표일의 정신. 『동방한문학』, 32, 337-439.
- 한국관광공사(2005). 「왜, 관광스토리텔링인가」.
- 최혜실(2006). 「문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다」, 삼성경제연구소.
- Jensen, R.(2003). Dream Society, McGraw-hill.

2008년 8월 30일 최초투고논문 접수

2008년 12월 5일 1차심사완료

2009년 3월 27일 최종심사완료 및 게재확정일 통보

2009년 4월 7일 최종논문 도착

3인 익명심사 畢