스토리텔링구현을 통한 농촌관광마을에서의 장소성확보 -개실마을의 사례를 중심으로-

이 병 훈

디팩토리

Securing Placeness at Rural Tourism Village Via Storytelling Implementation -Focusing on Case study of Gaesil Village-

Lee, Byoung Hoon

Defactory

ABSTRACT : The following study has examined possible methodological approach and prospect of implementing storytelling in rural tourism field. It is aimed towards deducing principles of space composition behind securing placeness of rural tourism village through storytelling. The research had been conducted by archival research and case study on field of interest, and its findings are as follows: 1) Storytelling exhibits principles of narrative structure (exposition, complication, climax, and resolution) in various fields, and has shown tendency to structuralize a plot. 2) It can be said that storytelling is deeply related with people's associations of their inner mind. This can be a logical explanation of a certain sight or location, which is a physical environment itself being the actual narrator and distributor in storytelling. 3) In order to convey a story in a more convincing way, storytelling a naming strategy based on a rhetorical technique, which has been shown to positively influence creating unique placeness of a rural village. As indicated in our study, means of storytelling—"Continuity and tourist circulation of space composition with a narrative structure, spatial hierarchical order, concealment and revelation, cast, and naming based on rhetorical technique and facilities positioning"—is a viable solution that can bring recovery of the rural village's unique placeness, as well as spatial development for sustainable rural tourism.

Key words : rural tourism village, storytelling, placeness

I. 서 론

최근, 관광의 형태는 과거에 주를 이루었던 단체관광에 의한 단순한 유람 및 단기방문의 형태에서 벗어나, 방문지에 대한 독특한 경험과 감성적 체험기반을 요구하는 적극적인 이용행태를 보이고 있다. 이러한 관광의 변화는 탈출형 관광이 아닌 경험을 통한 관광대상과 일체감을 느끼면서 내적 욕구를 충족시키고자 하는 목적형

관광에서 찾을 수 있다. 이러한 목적형 관광의 하나인 농촌관광은 점차 매력을 잃어가는 대중관광의 하나의 대안으로 자리 잡으면서 청장년층의 도시 진출로 인한 인구 감소, 고령화, 소득저하, 노동력 부족 등의 문제를 안고 있는 농촌을 활성화시키는 실질적 대안(Petrzelka, Krannich, Brehm, & Trentelman, 2005)으로 그 관심이 집중되고 있다. 하지만 현재의 농촌관광은 농업과 농촌의 지역문화와 역사, 관습 등의 인문사회적 자원과 경관, 마을배치, 형태 등과 같은 물리적 자원 그리고 그것에 내재된 서비스 제공자로서의 적극적인 성격을 전혀 담아내지 못하고 있다. 그 이유는 과거 관광의 개념이 '탈출

Corresponding author : Lee, Byoung Hoon

Tel : 02-574-1683

E-mail : risdhoon@daum.net

형', '둘러보기' 등을 통한 휴식, 단체중심이였다면 현재의 관광은 '감성', '체험', '교육', '목적형' 등과 같은 욕구의 해소와 함께, 개인 중심적 활동으로 전환되었기 때문이기도 하다. 이러한 요구는 지역의 문화에 기반을 둔 스토리텔링을 통하여 그 감성적 체험을 극대화 할 수 있다. 스토리텔링은 지역의 문화를 물리적, 인문사회적 자원을 총괄하는 것으로 그 지역의 시간과 공간, 사람들이 함께 만들어온 일종의 역사기록문이기 때문이다 (McGregon & Holmes, 1999). 하지만 오익근(2010)이 지적하듯이 모든 스토리가 일률적으로 모든 사람들에게 흥미로울 수는 없다. 단적인 예가 2006년부터 시행되었던, 한국관광공사의 관광스토리텔링공모전(<http://kto.visitkorea.or.kr>)이다. 출품된 대다수의 작품이 단순히 특정장소에 기행문 또는 개인의 체험담과 지역의 유래나 풍습에 맞추어 일방적이고, 인위적인 나열에 그치고 있는 실정이며, 이는 많은 이들의 공감대를 이끌어내지 못함으로써 공모전의 한계를 드러내는 동시에 스토리텔링의 의미를 변질시키는 결과를 초래했다고 할 수 있다. 이러한 결과는 스토리텔링의 기본원리라 할 수 있는 상호작용성을 고려하지 못한 서술자의 일방적 판단과 경험에만 의존한 때문이다. 그러므로 관광대상지에서의 스토리텔링은 상호작용성에 입각하여 방문객의 감성에 맞는 체험기회를 제공함으로써 관광객과 관광지가 함께 만들어 가는 가치체계를 구축할 수 있다(한국관광공사, 2006). 이러한 측면에서 농촌관광마을에서의 물리적 환경은 지역 공동체의 공유 재산이면서 오랜 역사를 거듭한 결과이며, 이러한 물리적 환경 속에서 자연스럽게 지역의 독특한 기후, 풍습, 문화가 내재된 훌륭한 스토리텔링의 자원으로써의 가치가 충분하다 하겠다. 관광 목적지는 공간에서 장소로 만드는 것 즉 장소성을 부여함으로써 타 공간과의 차별되는 장소적 의미를 체험하게 해주는 것이 필요하다. 특히, 농촌관광마을의 하나인 개실마을은 지역의 환경에서 파생된 소재와 이야기를 바탕으로 농촌마을 고유의 물리적 환경과 체험활동, 인지 등을 유기적으로 연계하여 타 농촌마을과의 차별화를 두고 대상지의 중심이야기와 의미를 강화 시킬 수 있는 스토리텔링 구현방법을 적용함으로써 마을의 활성화는 물론 농촌관광 활성화의 기초를 제공할 수 있을 것이다. 본 연구는 장소성의 본질 자체에 대한 탐구와 표현성을 스토리텔링 기법을 통해 구현시킬 방법론의 탐구에 기초하였으며, 그 대상은 농촌관광마을의 물리적 환경이다. 장소에 스토리텔링을 구현하는 것은 일종의 서술 과정이며 방법이므로 본 연구는 문헌연구와 사례연구를 병행하였다.

본 연구의 공간적 범위는 농촌관광마을의 하나인 경북 고령의 개실마을로 한정하였으며, 내용적 범위로는

물리적 환경에 단순한 이야기나 프로그램의 도입이 아닌 스토리텔링의 방법적 측면에 그 초점을 두었다. 그러므로 본 연구는 스토리텔링을 통한 장소성 연출의 물리적 표현기법과 형식에 대한 문제로 연구의 범위를 한정하였다. 먼저 문헌연구로서는 본 연구의 주제에 따른 핵심어, 즉 농촌관광마을, 장소성, 스토리텔링을 도출하여, 각 핵심어를 주제로 한 문헌을 수집하되, 2개 이상의 연관성을 가진 문헌자료를 우선적으로 채택하여, 일반적 개념 및 원리를 파악하고, 각각의 연관성을 도출하였다. 이는 각 주제의 기본적인 정의가 어떻게 상호연관성을 가지는지를 파악하기 위한 것이다. 그리고 스토리텔링에 대한 연구와 적용이 태동되었던 문헌분야와 이론적 실천이 선행되었던 분야인 전시분야, 그리고 경관적 측면에서의 스토리텔링 연구가 진행되었던 조정분야에 대한 사례조사 및 문헌고찰을 통해 스토리텔링의 구현에 적용된 공통분보를 추출하였다. 이렇게 추출된 원리 및 구성요소를 농촌관광마을 대상지에 적용, 재구성하는 과정을 통해 관광분야에서 적용가능한 스토리텔링의 원리와 형식을 확인하게 될 것이다. 따라서 본 연구에서는 농촌관광마을에서의 장소성이란 무엇인가에 초점을 두고, 농촌마을이라는 물리적 환경속에서 장소성 확보를 위한 방법과 대상지에 잠재되어진 스토리와 관광객의 장소성 인식을 위한 스토리텔링 구현 방법을 도출하는데 목적이 있다.

II. 이론적 고찰

1. 농촌관광마을과 장소성

강신겸(2002)은 농촌관광은 도시민들이 농촌다움이 보존된 농촌에 머물면서 그곳의 생활을 체험하고 여가를 즐기는 것이라 하였고, 박시현(2003)은 농촌관광을 외지자본에 의한 대규모 개발사업과는 별개의 것으로 구분하였다. 농촌관광마을은 자연마을단위 혹은 행정단위로 농촌 관광서비스를 제공하는 공동체의 단위를 말하며, 이러한 관광마을은 자연적 발생보다 정부 및 지자체의 정책과 지원에 의해 이루어지는 경우가 대부분이다. 기존의 개인농가위주의 관광농원차원을 탈피하여, 농촌마을 단위 공동체의 소득을 증대시킬 목적으로 만들어진 모델이 농촌관광마을이다(김경찬, 2008). 농촌관광은 최근 지역 활성화 과정과 함께 지역성장의 핵심적 요소이자 기반인 장소자체의 특성에 초점을 맞추고 있는 추세이다. 특히 장소의 중요성에 대한 인식은 세계화 및 도시화에 따른 평준화에 대한 반작용으로 특정 장소의 독특하고 고유한 특성을 추구하므로 그 중요성이 날로 증가하고

있다.

장소성은 장소감이나 장소정신이 개인이나 집단의 행위적 차원에서 사회적 의식으로 승화되었을 때 나타나는 것으로(Turner & Turner, 2006) 결국 장소성이란 특정사회의 구성원들이 집단적 생활을 영위하는 과정에서 그들의 생활기반이 되고 장소에 대해 가지는 집단적, 사회적 의식이라 할 수 있다(이석환 과 황기원, 1997). 또한 장소는 특정 공간과 인간의 상호작용이 만들어내는 물질적, 정신적 영역을 모두 담아내는 개념으로서 유사개념인 space 또는 location과는 구별된다(백선헌, 2005). 이러한 측면은 장소적 힘의 모태가 되는 지역의 고유성이 하나의 장소가 외부 장소들과의 관계를 토대로 형성하는 정체성으로 구현된다. 그러므로 장소성은 장소의 이미지, 경쟁성, 그리고 힘을 상징하는 핵심적 요소로 인식되고 있다.

농촌관광마을의 장소성은 농촌마을이 가지고 있는 자산 즉, 물리적 자산, 문화적 자산, 제도적 자산, 공동체 자산으로 구분 할 수 있고(고선영, 2006), 이는 장소성의 구성요소를 설명하는 바탕이 되기도 한다. 그러므로 농촌마을에서의 장소성은 물리적 자산을 토대로 한 지역거주민들의 공동체적 의식과 관습을 통한 문화적 활동의 결과물로 파악되어야 한다. 전통적으로 농촌마을의 지명에는 고유한 전통문화인 풍수지리사상이 큰 영향을 끼치는데, 그 중에서도, 형국론에 의한 명명이 상당한 비중을 차지하고 있다. 풍수사상에 의한 형국은 즉, 자연지형 및 지물에 대한 시각적 정보는 상상과 유추, 그리고 은유에 의해 또 다른 의미를 부여받고 그 의미에서 유추된 다양한 이야기로 발전하여, 전래됨으로서 해당 장소에 대한

예측을 심화시키고, 존재이유를 강화하는데 일조하고 있다. 또한 명명과정은 지명이나 사물명칭에 담겨진 의미를 유추하고, 연상시켜, 다의적이고, 풍부한 감성적 이미지를 만들어 상상력을 극대화시킨다. 이는 스토리텔링의 소재로 활용될 수 있는 동시에, 외적 요소에 의해 만들어진 것이 아닌 자체에 내재된 의미를 보다 강력하게 전달하고 전파시키는 힘이 될 수 있다. 따라서 본 연구에서 농촌마을의 장소성은 도시와는 다른 물리적 환경, 즉 산, 바다, 강, 들과 같은 자연환경에 직접적으로 노출되어 있으며, 장기간에 걸쳐 지역공동체에 의해 형성된 지역 특유의 관습과 문화가 깃들어 있어서, 타 지역과 구별되는 속성이라고 전제한다.

2. 스토리텔링

스토리텔링이라는 용어는 기존의 텍스트 중심의 스토리를 연구대상으로 삼았던 관점에서 탈피하여 이야기가 진행되는 현상으로 연구 관점이 옮겨지는 과정에서 나타난 개념으로 스토리는 텍스트와 같은 정태성에 주목하지만 스토리텔링은 상호성과 같은 동태성에 주목하므로 정태적 스토리에서 동태적인 이야기로 바뀌는 과정에서 등장한 용어이다(서동훈과 김효정, 2009). 스토리텔링을 이해하기 위해서는 내러티브(Narrative)에 대한 이해가 우선되어야 한다. 스토리텔링에는 서사의 기본 구조인 시간 순으로 연속된 이야기, 그 자체의 스토리와 작가 또는 제공자에 의해 변형되고 조작되어 원래의 시간을 초월하여 만들어진 이야기인 플롯(plot)의 기능이 담겨있다. 이러한 스토리가 플롯화 된 담론과 이야기가 담론으로 변

Figure 1 서사의 구조.

화하는 과정에서 스토리텔링의 현재성, 현장성 그리고 상호작용성이 존재하는 것이다(김기국, 2007). 스토리텔링은 스토리+텔링의 합성(김정미, 2006)이며, 이는 ‘모든 서사물은 이야기라고 하는 내용과 담화라고 하는 표현을 가진 구조’라는 주장에서 보듯이 문학이든, 시각적 작품이든 모든 서사구조는 다음과 같은 그림으로 요약할 수 있다.

스토리텔링의 특성은 특수성, 연속성, 유도된 체험으로 정리될 수 있는데, 특수성은 가공의 이야기 즉 실재하지 않은 현실적 문제점을 해결해 주는 요소로서, 이야기가 그 어떤 논리적 사고보다 더 유용할 수 있다는 논리이다. 연속성은 하나의 중심주제만 이루어진 것이 아니다. 중심주제와 함께 여러 가지의 소주제를 가지는 유기적 연결을 의미한다. 또한 유도된 체험이란 인간이 어떤 장소에서 가지게 되는 경험은 자극에 의해 이루어지며, 이러한 자극은 스토리텔링이라는 또 다른 이름으로, 장소 경험자들에게 제공되어야 한다. 김정미(2006)는 스토리텔러 즉 화자를 반드시 사람으로 국한시킬 수 없으며 전달매체에 따라 다양한 미디어로 대체 할 수 있으며 스토리텔링의 목적과 미디어에 따라 다양한 방식과 유형들에 대한 면밀한 분석을 주장하였다. 이상과 같이 스토리텔링의 일반적 정의와 의미, 그리고 기존연구에서 나타난 논의의 결과를 종합할 때, 스토리텔링은 사물이나 특정대상이 갖고 있는 유무형의 요소를 이야기라는 형식을 빌어 반응자에게 전달하는 하나의 일련의 과정이라고 할 수 있으며, 스토리텔링의 주체(화자)는 사람일 수도 있지만 대상이 가지고 있는 물리적 환경의 양상(표현)에 의해서도 전달(읽고, 듣고) 될 수 있는 것이다.

장소에서의 스토리텔링은 장소에 내포되어 있는 스토리와 이를 체험하는 것이 공유되면서 하나의 장소성으로 구현되는 공유가치추구의 과정인 관념적 스토리텔링과 스토리체험과정 중에 스토리텔러적 입장에 관심을 가진 기능적 스토리텔링으로 구분될 수 있다.

이야기는 텔링이라는 과정을 거쳐 청자와 화자와의 의사소통을 꾀하게 되는데, 이러한 소통과정은 인간의 감각과 정보의 채널을 끊임없이 연장하면서 발전해온 인간의 역사이기도 하다. 화자는 특정매체를 통해 단순한 정보만을 제공하며, 청자는 개인의 경험과 기억에 의해 의미생성과정을 거치고, 그 후에 재해석과 함께 이해하는 과정을 거친다. 이러한 의사소통과정에서 연상이라는 작용이 필요한데 연상은 과거의 기억에 의존하는 이미지의 수용과 도출의 정신적 활동이라 할 수 있다. 인간의 공간지각 특성의 저변에는 과거의 경험, 교육에 대한 기억이 존재함으로써 과거와 현재라는 시간과 공간을 초월하여 인간내부의 인지체계에서 새로운 의미를 형성하여

공간지각으로 나타난다. 또한 인간은 환경속에 존재하며, 환경의 특정 부분에 따라 직접적 또는 연속되는 순서, 그리고 그러한 일련의 장소들 가운데 하나인 부분적인 장소를 경험하게 된다(오지현과 김억, 2004). 이러한 경험은 공간의 연속성을 전제로 하며, 최종적으로 종합적 이미지를 형성한다. 이때, 연속적 경험은 전 단계 경험이 지금 단계에 이어짐으로써 전체적인 경험의 과정이 성립될 수 있다는 점에서 인간의 경험은 연상 작용의 필연적 결과라고도 할 수 있다.

3. 스토리텔링의 활용

가) 문학과 스토리텔링

문학 분야는 스토리텔링이 제일 먼저 언급된 분야로서 스토리자체가 초기 구전에 의존하다가 저장매체인 문학의 다양한 장르를 통해 담겨져 전송된 측면이 강하다. 일반적으로 문학의 장르에서 스토리텔링의 구성요소는 모티브와 소재, 테마, 스토리, 플롯, 구성 등을 언급하는데 이는 이야기를 이끌어가는 기본적인 조건들이다.

정경운(2006)의 연구는 이미 존재하는 실제 공간과 이를 바탕으로 창작 또는 재현되어진 텍스트소설을 통해 관객 또는 독자들이 상호간의 관계를 이해하고 의미론적 기호화를 통해 재해석된 이미지를 생성한다는 점에서는 일부 차이를 보이고 있지만 이는 본 연구의 주제와도 일맥상통한 점이 있어 주목할 만하다. 즉, 대상지의 물리적 공간은 정경운이 말하는 플롯(plot)없는 1차적 공간텍스트라 가정하고, 물리적 공간에 담긴 의미나 명명은 플롯을 가진 하나의 이야기의 집합들로 2차적 텍스트를 제공하고, 이에 대한 지정된 경로(탐방로)로 이동함으로써 물리적 공간과 의미가 하나가 되는 장소로서의 의미를 달성할 수 있는 것이다. 그러므로 농촌마을의 장소성 확보에는 농촌의 고유한 물리적 환경과 그 속에 잠재되어 있는 이야기가 동화됨으로서 실현된다는 사실을 발견할 수 있다. 하지만 여기서 이야기, 즉 장소에 내재된 이야기는 반드시 장기간에 걸친 시간적 경과를 이루어야 한다. 이는 지역주민들의 암묵적 동의와 함께 집단공동체적 인식을 바탕으로 해야 되기 때문이다.

나) 조경과 스토리텔링

황기원은 경관의 다의성에 관한 연구(1989)와 장소와 장소성의 다의적 개념에 관한 연구(1997)를 진행함으로써 조경분야의 주된 관심 대상인 경관과 장소에 대한 연구의 시초를 제공하였다. 그의 연구는 주로 경관과 장소에 대한 다의적 의미에 초점을 두었는데 경관에 대한 개

념적 고찰과 4가지의 다의적 의미로 구분하였다. 황기원(1989)이 경관과 장소에 대한 의미에 연구의 주안점을 두었다면 오경환(2002)은 공간적 이미지 연출의 한 방법으로서 스토리텔링을 다루면서, 스토리텔링의 실현양식으로서 틀 짜기와 커 만들기를 형식적 조건으로 제안하였다. 여기서 틀이란 도와 지의 이론에서 유추된 변형된 프레임으로서 형태 심리학에서 중요 개념이라고 할 수 있다(황기원, 1983). 이러한 연구결과는 경관인식에 대한 방법의 하나로 몽타주기법과 틀, 열린 틀과 닫힌 틀을 언급한 것으로 요약할 수 있는데, 이는 마을이라는 실체보다는 경관의 하나의 지점(spot)에서의 스토리텔링 효과를 획득하기 위한 방안이라 판단된다.

다) 전시분야와 스토리텔링

전시공간에는 스토리텔링과 정보가 공존한다. 전시공간에서의 스토리텔링은 형식적으로는 사건과 인물, 배경이라는 구성요소를 가지고 시작과 중간과 끝이라는 사건의 시간적 연쇄로 기술된다는 점에서 설명이나 묘사와 같은 담화 양식과는 구별된다. 또한 내용적으로 스토리텔링은 사건에 대한 순수한 지식이라기보다는 화자와 주인공 같은 인물의 형상을 통해 사건을 겪는 사람의 경험을 전달한다는 점에서 일반적 정보와는 차별된다. 스토리텔링과 전시는 그 구성에서 유사한 연관성을 보인다. 스토리텔링이 이야기라는 목표메시지를 텔링이라는 전달 방법에 의해 그 목적을 달성한다면 전시공간의 구성은 전시내용을 목표메시지로 해서 전시방법이라는 수단을 이용하여 그 목적을 달성하기 때문이다.

전시공간에서의 스토리텔링의 특성은 상호작용성, 비선형성, 복합성을 들 수 있는데 이는 스토리텔링의 일반적인 특성과 일치한다. 유정미(2007)는 3가지 특성에 연사와 병사적 특성을 포함하였다. 이는 본 연구 주제의 핵심이라고 할 수 있는 부분이다. 연사는 환유의 구조로, 병사는 은유의 구조로 이해할 수 있는데 은유는 의미를 전달하기 위해 잘 알려지지 않는 것을 잘 알려진 것을 통해 표현하는 방법이며, 환유는 은유와는 달리 어떤 것의 전체를 표현하기 위해 한 부분이나 요소를 사용하는 것을 말한다.

이상과 같은 각 주제어에 대한 이론적 고찰과 유사분야에서 파악한 스토리텔링의 구현에 대한 방법을 추출하여 재정리하면, ①기-승-전-결에 따른 공간체계의 구축, ②전체공간의 플롯역할을 할 수 있는 동선체계, ③틀의 구성, ④적절한 드러냄과 감춤, ⑤지형, 지물의 명명으로 구분할 수 있으며, 농촌마을이라는 특수성을 고려할 때, ⑥동선 주변의 인공적 시설물 및 재료의 배제 등으로 요약할 수 있다.

III. 스토리텔링을 적용한 대상지의 장소성 확보

사례연구의 대상지를 경북 고령군에 위치한 개실마을 일대로 정하였다. 개실마을을 대상지를 선택한 이유는 개실마을이 대구에서 약 30분 거리에 있는 전형적인 농

Figure 2 연속성과 마을공간위계의 구축.

Figure 3 장소성 확보를 위한 스토리텔링을 적용한 대안.

촌마을로서, 겸재 김충직의 5대손이 1650년경부터 은거하면서 형성된 집성촌으로 과거부터 현재에 이르기까지 농사를 중심으로 특용작물을 재배하고 있으며, 대도시와의 접근성이 우수하여, 농촌관광의 성공적인 모델로 발전할 가능성이 크기 때문이다. 또한, 향후 농촌관광의 거점역할을 수행할 수 있는 지정학적 유리함과 함께, 2001년 개실마을가꾸기 사업추진위원회를 발족한 이후 지속적인 마을개선사업을 진행하여, 현재, 각 단체에서의 체험방문이 지속적으로 이루어지는 등, 마을공동체의 의지가 성공적으로 실현되고 있는 농촌관광마을의 전형이라고 할 수 있기 때문이다. 하지만 부정기적인 예산 투입과 개발 및 운영주체의 인식부족에 의한 주먹구구식의 사업진행으로 원래의 취지와는 다른 방향으로 진행되었으며, 여타의 마을도 비슷한 상황임을 주목할 때, 농촌관광마을에 대한 개발은 앞서 언급한바와 같이 농촌마을에서의 장소성은 마을의 역사와 문화와 함께 해온 물리적 공간의 농촌스러움이라 할 수 있다. 또한 농촌마을에 내재된 농촌스러움의 물리적 공간, 즉 장소성에서 방문객은 말과 글로서의 스토리텔링이 아닌 공감각적 스토리텔링을 경험하게 된다.

지금까지 파악한 농촌마을에서의 장소성확보를 위한 스토리텔링구현에 대한 방법을 개실마을에 대입하여 정리하면, 다음과 같은 개념도를 표현할 수 있다.

1. 기-승-전-결에 따른 공간체계의 구축

사례의 대상지인 개실마을의 경우 마을 중에서도 으

뜸으로 치는 입지로 전면부의 넓은 농지와 평온한 안산이 있고, 맑은 개울이 동에서 서로 흐르며, 산을 뒤로 등지며, 마을길이 나뭇가지형태로 뻗어 있는 이른바 배산임수 + 장풍득수의 형태를 띠고 있는 지형에 입지해 있다. 마을의 주도로에서의 진입부에 이르는 국도변에 기존의 은행나무 대신 지역명의 유래를 가져다 준 매화나무를 열식함으로써 마을로의 접근에 대한 심리적 기대감을 부여함으로써 기에 해당하는 공간위계를 구축하도록 한다. 마을입구에는 기존 정자목을 이용한 마당의 활용으로 승의 공간으로 확보한다.

그 다음은 마을과 유교문화의 산물인 재실과 사당이 있는 공간으로 전의 공간이 된다. 전의 공간에서는 향토성 짙은 가옥 구조와 돌담, 그리고, 돌담위로 흐드러진 감나무를 감상하고, 재실 및 사당공간으로 이동하도록 한다. 그 다음은 결의 공간으로 정경부인 묘소와 십자봉, 전망대, 도적굴, 잉어뿔까지의 산길을 따라 마을을 순환할 수 있는 동선체계를 구축함으로써 앞서 언급한 선형적, 공간적, 기-승-전-결의 공간구조를 확립한다. 이러한 일련의 공간적 위계를 기-승-전-결이라는 서사구조에 적용함으로써 개실마을은 도시와는 다른 풍경과 공간적 체험을 방문자들에게 제공할 수 있는 것이다.

2. 전체공간의 플롯역할을 할 수 있는 동선체계

현지 주민들과의 인터뷰에서 드러난 사실 중에 하나는 현재의 마을 앞의 도로가 원래에는 없었다는 사실이다. 도시화와 주민편의를 위한 도로가 신설되었고, 이는

Figure 4 기-승-전-결의 공간구성과 동선체계.

마을의 정자목이 있는 지점과 마을을 이등분함으로써 고유한 공간의 연속체계가 훼손된 것이었다. 이러한 공간의 분절은 고유의 기-승-전-결에 의한 연속적 경험체계를 허물고, 기다림과 설렘의 고유한 감흥을 깨뜨리는 것이다. 그러므로 마을의 장소성을 회복하기 위한 선행작업으로 아래의 그림과 같은 동선체계의 복원을 대안으로 제시하였다. 또한, 향시 거주하는 주민들과는 달리 방문객들에게는 이동의 혼잡을 피하고, 목적지로의 유도도를 위한 주동선이 필요하게 된다. 이러한 주동선은 개별적 경험을 하나의 줄거리로 엮는 역할을 하게 되고, 기-승-전-결의 공간구성에 연속적 질서를 부여하는 힘이기도 하다. 즉, 도로-마을숲-민속마당-마을-재실-사당-숲속탐방로-십자성전망대-화개산전망대-도적굴-잉어못-마을의 순환구조를 이루는 동선체계는 각 구성요소들 간의 연결

을 통한 또 하나의 전체공간의 틀로서의 역할을 수행하기도 한다.

3. 틀의 구성

단한 틀의 경우 건축물, 수목, 담장 등에 의해 형성될 수 있으며, 전시장의 액자와 같은 기능을 수행하여 방문객의 고정된 시선에 의해 형성된다. 반면, 열린 틀은 방문객에게 전경에 대한 다중적 시선축점을 제공한다. 이러한 틀의 효과는 동선을 따라 진행하는 이들에게 압시와 추측, 기억과 회상, 그리고, 예술적 감흥을 불러일으키는 중요한 역할을 수행하기도 한다.

개실마을에서의 틀의 구성은 열린진 대문사이로 보이는 가옥의 내부, 돌담과 돌담사이의 통로, 도적굴, 탐방

좌측그림의 ①은 현재의 차량 및 보행동선으로 정자목 영역과 마을마당 영역을 분리한 형태이므로 우측의 그림과 같이 기존의 보행위주의 동선인 ②와 차량위주의 동선인 ③을 분리함으로써 ‘승’ 영역의 확보가 가능하며, 도로로 단절된 하나의 공간영역체계를 재구성할수 있음

Figure 5 현재 개실마을의 동선구조와 개선.

Figure 6 단힌 틈과 열린 틈의 마을 경관.

로 등이 단힌 틈로서의 역할을 할 수 있으며, 이는 하나 하나의 틈을 이름과 동시에 각각의 사연과 이야기를 담아내는 요소들이기도 하다. 열린 틈은 관람자가 이동하면서 의식적으로 만들어 내는 마을내 전통 가옥의 모습이나 경관물에서 찾을 수 있다. 열린 틈 속에 담긴 이야기는 개인적 경험에 따라 다양하게 생성되기도 하지만, 마을의 전체적인 분위기 즉, 농촌마을의 오랜 역사, 과거에 대한 기억과 상상이 하나하나의 이야기요소로 작용할 수 있다.

4. 지형, 지물의 명명과 그에 따른 구조물 및 경관조성

개실마을에서 나타난 지형지물의 명명은 풍수지리사상의 형국론에 의한 것으로 개실마을, 화개산, 점무봉, 등이 있으며, 잉어못, 도적굴 등과 같은 마을전설과 관련된 장소가 마을 전체에 산재해 있으므로 이를 관광객들

에게 적극적으로 알릴 필요성이 있다. 그 수단으로는 문화해설사의 교육을 통한 안내와 구조물을 이용한 안내판 또는 해설판 등을 이용할 수 있겠다. 개실마을의 어원과 지명의 유래에 대한 이야기를 들으며, 관광객은 각자의 과거의 기억과 추억에 연동된 상상력을 발휘하여, 개실마을이라는 장소적 이미지가 풍수지리사상과 연결된다는 사실을 알 수 있다. 또한 전래되어온 지형, 지물의 이름에 따른 경관 조성 및 시설을 배치하여, 경관과의 연상작용에 의한 장소성을 획득하도록 한다. 또한, 명명은 수사적 기법과도 연관시킬 수 있는데, 개실마을의 경우, 잉어못과 도적굴을 들 수 있다. 잉어못은 환유법이, 도적굴은 과장법과 우화법이 작용되었다고 할 수 있다. 이러한 수사학적 기법을 이용한 명명은 장소에 대한 이야기거리로서 장소성을 확보하는 기초적 단서를 제공할 수 있으며, 이는 개실마을에서의 무형의 장소자산으로 작용할 것이다.

Table 1 전래된 명명과 물리적 개선방향

구 분	동 선
개실마을	마을 진입부 가로에 매화나무 식재로 터널형 가로조성
화 개 산	산성토양인 화개산에 영산홍, 철쭉등 대규모 군락 조성
점 무 봉	화개산 능선에 전망대 설치 및 나비날개 조형물 설치
잉 어 못	잉어조형물설치 및 잉어잡기 또는 잉어 방생행사
도 적 굴	스토리텔링자원의 원형보전을 위한 최소한의 공간확보

5. 동선 주변의 인공적 시설물 및 재료의 배제

농촌관광의 본질은 농촌스러움을 경험하는 것이다. 농촌관광의 주 대상이 도시민들임을 고려한다면, 그들의 일상과는 다른 무엇인가를 보여주어야 한다. 주 탐방로 주변의 경관시설물은 하나의 연속적 흐름 속에서 옛 정취를 더하고, 분위기를 고조시키는 중요한 요소이며, 하나의 문장 속에 사용되는 형용사의 역할을 한다. 그러므로 동선 주변의 경관시설물은 도시적 이미지 또는 국적 불명의 시설물이나 인공재료를 이용한 현란한 형태나 색상보다는 친근하고 친환경적인 재료를 이용한 것이어야 한다. 물론 관광객이나 주민들의 편의성을 확보하고, 현대화된 시설에 대한 시각적 효과는 중요하다. 하지만, 신규시설물의 도입보다는 옛것에 대한 복원작업 또는 보수

작업을 통해 농촌 고유의 일상을 체험케 하고, 부득이 신규 시설을 도입할 경우 인공재료의 선택보다는 마을 주변에서 획득하기 용이한 재료를 우선적으로 사용함으로써 향토성을 배가시킬 수 있다. 이를 위해서는 스테인레스스틸 및 유리, 또는 플라스틱과 같은 유광의 재료보다는 석재, 또는 목재, 짚 등 농촌이미지를 부여할 수 있는 재료의 선택과 함께 도시이미지의 펄코라나 안내소보다는 정자형태의 시설, 또는 돌확이나, 햇대, 달구지의 바퀴, 다듬이돌 등의 도입이 바람직하다고 할 수 있다.

6. 드러냄과 감춤

개실마을에서의 드러냄의 예는 잉어못이 대표적인 예

국적불명의 시설과 인공재료의 사용	토속적인 분위기의 시설	도입시설

Figure 7 경관시설물 배치 사례.

잉어못

도적굴	

Figure 8 드러냄과 감춤.

가 될 수 있다. 구전에 의한 전설을 물리적 형태로 복원함으로써 능동적으로 이야기거리를 방문객들에게 제공할 수 있다. 감춤의 예는 도적굴을 들 수 있는데 수풀에 가려진 시커먼 동굴의 입구는 호기심과 두려움을 자아냄으로써, 도적굴에 대한 관심을 증폭시킨다. 감춤은 강렬한 드러냄의 또 다른 연출일 수 있다. 이런 효과는 마을주민들과의 부단한 대화를 통해 사라져가는 이야기를 발굴하여 어떻게 세상에 드러내 놓을지에 대한 기본적 방향을 제시하기도 한다.

IV. 결 론

최근 주 5일제의 성공적인 정착과 함께 소득증대에 의한 여가수요로 인해 기존의 단체 중심의 탈출형 관광에서 개인중심의 체험관광으로서 이행이 본격화되고, 각박한 도시환경에서 벗어나 농촌의 공동체와 정서를 함께 경험하고자 하는 욕구가 증가하고 있는 추세이다. 이러한 움직임은 사회전반에 흐르는 스토리텔링 열풍과 함께 관광분야의 새로운 패러다임을 형성하고 있지만, 농촌관광 분야에서의 스토리텔링에 대한 연구는 일천한 실정이다. 그러므로 본 연구는 스토리텔링의 개념에 대한 고찰과 함께 농촌관광에서 스토리텔링의 적용에 대한 가능성을 파악하고자 하였다.

농촌관광마을에서의 잠재되었던 스토리의 발굴과 함께 장소성은 무엇이며, 이러한 장소성을 확보하기 위한 방법의 하나로 스토리텔링을 적용함으로써, 농촌 관광마을에서의 장소성을 확보하기 위한 공간구성 기법을 도출하는데 그 목적이 있다. 본 연구에서 도출된 결론은 이론적 고찰에 의한 것과 대상지 적용에 대한 결과로 구분할 수 있으며, 다음과 같다.

우선 이론적 고찰에 의한 결과로는 첫째, 스토리텔링은 관광분야 뿐만 아니라 유사인접분야에서도 활발하게 활용되고 있으며 문학, 조경, 전시분야를 비교, 검토한 결과 세 분야 공히 기-승-전-결의 구성원리를 보여주고 있으며, 각각의 이야기를 하나로 엮는 즉 플롯(plot)화시키는 구조적 측면을 보여주었다. 둘째, 스토리텔링은 인간의 정신내면의 연상작용과 관계있다고 할 수 있다. 왜냐하면 인간은 누구나 교육과 경험을 통한 이미지를 갖고 있고, 이러한 이미지는 다른 자극에 의해 또 다른 의미나 양상으로 발현될 수 있기 때문이다. 이것이 바로 경관이나 장소 즉, 물리적 환경자체가 스토리텔링의 화자이자 전달자라는 논리적 이유가 성립되는 것이다. 셋째, 스토리텔링은 이야기를 보다 설득력있게, 전달하기 위한 방법을 필요로 하게 되는데 이것이 바로 수사학적

기법이며, 이는 문학분야 뿐 만 아니라 농촌마을에서의 고유한 장소성 형성에 긍정적 영향을 미침을 알 수 있었다. 그러므로 농촌마을에서의 장소성이란 결국 농촌다움이다. 도시화의 편리함은 전래 고유의 경관을 훼손시키고, 어디나 비슷비슷한 경관과 지형지물을 보임으로서 진정한 의미의 장소성을 잃어가고 있다. 이는 새로운 관광수요의 대상인 농촌관광의 기회를 상실할 우려마저 있는 것이다. 농촌관광의 진정한 의미는 농촌 고유의 풍취를 보여주는 것이라 할 수 있다.

다음으로 본 연구의 사례대상지인 개실마을의 경우, 도시화와 편익추구에 의한 동선의 직선화와 마을의 분절, 그리고 현대화된 시설의 난립으로 농촌고유경관이 훼손된 상태이므로 본 연구의 결과를 적용할 때, 고유경관은 물론 개실마을 고유의 장소성을 회복할 것으로 판단된다. 그러므로 본 연구에서 나타난 스토리텔링의 방법인 “기-승-전-결의 공간구성을 가진 연속성과 동선체계, 공간적 위계, 감춤과 드러냄, 틀, 수사적 기법에 의한 명명과 시설배치”는 농촌마을의 고유한 장소성을 회복시키는 물론 지속가능한 농촌관광의 공간적 개발의 해결 대안이라 판단된다.

참고문헌

1. 강신겸, 2002, 농촌관광의 가능성과 발전방향. 『CEO information』, 333, 1-24.
2. 고선영, 2006, 장소자산에 기반한 농촌체험관광마을의 유형화: 경기도 4개 마을을 사례로. 서울대학교 대학원박사학위논문.
3. 김정찬, 2008, 농촌관광마을의 지역여건 및 공간특성에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
4. 김광욱, 2008, 스토리텔링의 개념. 『겨레어문학』, 41, 249-276.
5. 김기국, 2007, 스토리텔링의 이론적 배경 연구: 기호학 이론과 분석모델을 중심으로, 『한국프랑스학회 학술발표회』, 4, 151-158.
6. 김병주, 이상해, 2006, 풍수와 한국 전통마을에 대한 생태적 해석. 『대한건축학회논문집계획』, 22(6), 19-30.
7. 김정미, 2006, 미디어에 따른 스토리텔링의 의미변화와 유형에 관한 연구. 『한국언어문화교육학회 추계학술발표 논문집』, 53-60.
8. 노재현, 2009, ‘이산구곡가’를 활동한 ‘마이경승’의 스토리텔링전략. 『한국전통조경학회지』, 36(3), 63-74.

9. 류선무, 1998, 농촌공원의 자원별 관광농업개발방법에 관한 연구. 서울시립대학교 대학원 박사학위논문.
10. 박시현, 2003, 농촌관광을 통한 지역경제활성화. 『국토』, 263, 18-30.
11. 박한식, 박용순, 고동완, 2009). 관광프로그램 개발의 스토리텔링사례: 김삿갓 방랑 서사구조 중심. 관광학연구, 33(2), 191-208.
12. 백선희, 2005, 장소성과 장소마케팅. 서울: 한국학술정보.
13. 서동훈, 김효정, 2009, 문화콘텐츠개발을 위한 스토리텔링 전략. 『민족문화논총』, 43, 471-501.
14. 송광인, 2006, 농촌관광의 방향성에 관한 연구. 『사회과학논총』, 22, 111-126.
15. 송효섭, 2010, 스토리텔링의 서사학. 『시학과 언어학』, 18, 163-180.
16. 신상섭, 1999a, 한국전통마을의 공간구성과 환경설계원칙. 『국토』, 9, 78-85.
17. 안종현, 2008, 농촌관광마을 만들기과 주민참여: 광양시 신촌마을과 장흥군 진목마을의 사례. 전남대학교 대학원 박사학위논문.
18. 오경환, 2002, 조경공간의 이미지형성에 관한 연구: 스토리텔링 방법론을 중심으로. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
19. 오익근, 2010, 관광상품의 브랜드전략. 서울: 대왕사.
20. 오지현, 김억, 2004, 건축설계를 위한 ‘연속적 공간’과 인간의 공간지각에 관한 연구. 『대한건축학회 학술발표논문집』, 24(2), 359-362.
21. 유정미, 2007, 지역박물관의 전시 해석기법 연구 : 스토리텔링을 중심으로. 국민대학교 대학원 석사학위논문.
22. 이석환, 황기원, 1997, 장소와 장소성의 다의적 개념에 대한 연구. 국토계획, 32(5), 169-184.
23. 이주향, 2004, 전시공간디자인의 스토리텔링에 관한 연구. 경기대학교 대학원 석사학위논문.
24. 임완구, 2005, 농촌관광 활성화를 위한 농촌휴양마을조성에 관한 연구: 홍성 판교리 사례를 중심으로. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
25. 정경운, 2006, 서사공간의 문화기호 읽기와 스토리텔링 전략 I : 태백산맥의 ‘별교’를 중심으로. 『현대문학이론연구』, 29, 273-291.
26. 최진식, 2007, 실내디자인의 감성적 접근을 위한 스토리텔링의 적용방법에 대한 연구. 『기초조형학연구』, 8(4), 731-739.
27. 최혜실, 2003, 디지털 스토리텔링. 『정보과학회지』, 21(2), 12-15.
28. 황기원, 1983, 시각언어구성에 의한 환경설계이론. 『환경논총』, 13, 44-61.
29. 황기원, 1989, 경관의 다의성에 관한 고찰. 『한국조경학회지』, 17(1), 55-68.
30. 한국관광공사, 2006, 관광스토리텔링-그 빛을 발한다. 서울: 동 공사.
31. Potteiger, M. & Purinton, J, 1998, Landscape Narratives: Design practices for telling stories. New York: John Wiley & Sons, INC.
32. Rapport, A., 1982, The meaning on the built environment. London: pion Ltd.
33. Saarinen, J, 2006, Traditions of Sustainability in tourism studies. Annals of Tourism Research, 33(4), 1121-1140.
34. Tuan, Y. P, 1995, 공간과 장소-Space and place, 구동회, 심승희 역, 서울: 삼영사, 원서출판 1977.
35. Turner, P & Turner, S., 2006, Place, Sense of Place, and Presence. Presence, 15(2), 204-217.

접 수 일: (2012년 1월 30일)

수 정 일: (1차: 2012년 3월 5일, 2차: 3월 19일
3차: 3월 22일)

게재확정일: (2012년 3월 22일)

■ 3인 익명 심사필