

# 인터랙티브 스토리텔링에 기반한 모바일 제주관광문화콘텐츠

윤미진, 김도경, 허치훈, 고재호, 김주영, 유민영, 정문익,  
전성수, 조정원  
제주대학교 제주문화콘텐츠산업 전문인력양성사업단

## Mobile Jeju Tourism Culture Contents based on Interactive Storytelling

Mi Jin Youn, Do Kyoung Kim, Chi Hoon Hur, Jae-Ho Ko, Ju Young  
Kim, Min Young Yoo, Mun-Ik Jung, Sung-Su Chun, Jungwon Cho  
Jeju Cultural Technology Education Center, Cheju National University

### 요 약

좁은 국토와 한정된 자원, 주변 국가와의 외래 관광객 유치 경쟁의 심화 등의 이유로 관광산업의 지속적인 발전이 힘들다는 전망이 대두되고 있다. 따라서 날로 다양해지는 관광소비자의 욕구를 정확하게 분석하고, 국내외 관광시장의 흐름을 파악해야 하며, 이러한 관점에서 분석한 결과, 국내 관광지에는 관광객을 유혹할만한 정보를 얻기 힘들고, 이미 통용되고 있는 관광정보 또한 기본적인 단순한 정보에 지나지 않음을 알 수 있었다. 이에 본 연구는 이야기가 있는 관광지의 정보를 제공하여 보다 흥미 있는 관광정보를 제공하고, 여행자 개인의 적극적 참여를 유도하기 위해 콘텐츠에 이야기, 애니메이션 및 게임을 제공하고, 주변상점과의 제휴를 통해 상호작용이 가능한 콘텐츠를 개발하였다. 또한 모바일 기기를 기반으로 하여 칼라코드, SMS등의 이용으로 보다 흥미롭고 사용이 편리한 콘텐츠를 개발하고자 노력하였으며, 캐릭터를 개발하여 과학적인 마케팅 전략의 수립으로 지속적인 제주관광발전을 도모하고자 하였다.

### 1. 서론

한국관광공사의 조사에 의하면 지정학적 유리한 위치에도 불구하고, 우리나라 국내외 관광객의 수는 날로 그 증가 추세가 감소하고 있다. 그 원인을 분석한 결과 한정된 자원으로 인해 국내관광객에게 더 이상 흥미를 제공하지 못하고 있고, 관광객을 이끌만한 흥미있고 의미를 부여할 수 있는 관광지의 정보가 거의 부재하다시피 하다[1]. 하루에도 수 천 권의 관광책자가 쏟아지고, 관광관련 웹 사이트가 셀 수 없이 많지만 이들 또한 단순 관광지의 개괄적인 소개에 지나지 않고, 실제 관광객의 만족을 줄 수 있는 특색 있는 관광서비스의 제공이 되지 않았다. 뿐만 아니라 이러한 정보를 바탕으로 막상 관광지에 도착했을 때 자세히 안내를 해주는 사람이나 기기도 준비되어 있지 않아, 미리 조사하고 온 관광정보를 확인하기가 어렵다[2].

이에 본 연구는 제주관광을 모델로 삼아, 언제 어

디서나 자신이 원하는 때에 관광정보를 확인 할 수 있고, 그 내용 또한 관광지에 대한 객관적인 정보를 비롯하여 각각의 관광지에 제주 전설 및 신화를 바탕으로 한 이야기가 있는 관광정보를 제공하는 콘텐츠를 개발하였다. 관련된 이야기는 문화원형을 발굴하여 조사하였고 그 중에 관광지에 숨겨진 특색 있는 내용들을 애니메이션으로 제작하여 제공하도록 했다. 뿐만 아니라 관광객이 스스로 콘텐츠 자체에 참여 할 수 있는 게임, 관광리플게시판, 퀴즈 등을 통해 동기를 유발하도록 구현하였다. 또 실질적 정보의 부족이라는 문제점을 해결하기 위해 콘텐츠에서 주변 상점들과 제휴를 통해 콘텐츠를 보면서 할 인쿠폰 및 정보를 제공할 수 있도록 구성하였다. 이를 위해 관광정보를 실시간으로 확인할 수 있게 모바일 기반 하에 문화콘텐츠를 구현되었고, 칼라코드 및 SMS등의 모바일의 장점을 활용하여 보다 많은 정보를 손쉽게 얻을 수 있도록 설계되었다. 뿐만 아니라 애니메이션에 등장하는 캐릭터를 개발하여 상

품화 하였고, 제주문화를 상징적으로 나타낼 수 있는 캐릭터와 관련신화를 상품으로서 구입할 수 있어 보다 효과적인 관광 마케팅으로 지속적인 관광객 유치를 하고자 했다[3][4].

## 2. 모바일 제주관광문화콘텐츠의 설계 및 구현

### 2.1 기본구성

모바일 제주관광문화콘텐츠는 실시간 WAP에 접속하여 이용 가능하여, 최신의 정보를 얻을 수 있는 폰페이지와 모바일의 다운로드 속도의 한계와 비용 문제를 해결하기 위한 어플리케이션, 이렇게 두 가지 형태로 구현하였다. 콘텐츠의 구성은 그림 1과 같으며 여기에 어플리케이션 부분은 칼라코드를 추가하여 모바일 기기의 카메라를 활용한 추가 정보를 얻을 수 있도록 구현하였다.

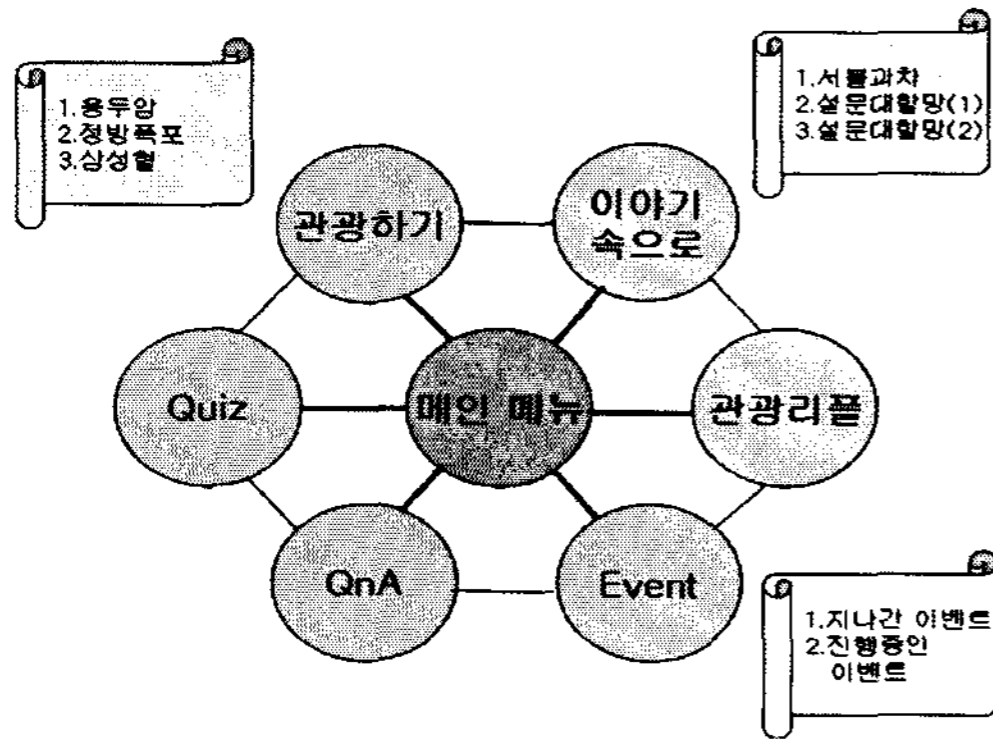


그림 1. 콘텐츠 구성도

### 2.2 콘텐츠 개요 및 구성

그림 1의 기능 구성도에 따른 콘텐츠의 개요는 다음 표 1과 같이 요약된다.

표 1. 주요메뉴에 따른 콘텐츠 개요

메뉴	메뉴에 따른 콘텐츠 개요
관광하기	여러 개의 관광지를 선택 관광 관광지에 대한 일반적 정보를 제공
이야기 속으로	관련 된 설화를 애니메이션으로 제공 역사정보 및 흥미유발 가능
관광리플	각각의 관광지에 대한 사용자 간 리플 시스템
Event	이벤트 공지 및 당첨자 발표 지역 상점과의 제휴를 통한 쿠폰 서비스
QnA	관리자에게 자유로운 질의 및 응답 SMS서비스를 통한 실시간 답변
Quiz	관광지에 대한 퀴즈 및 이벤트
칼라 코드	한 번의 촬영으로 추가적인 정보제공 접속의 번거로움 해소

### 2.3 개발환경

사용자가 제주 관광 문화 콘텐츠에 접근하기 위한 모바일용 시스템은 크게 클라이언트 부분과 서버 부분으로 나누어 개발된다.

클라이언트 부분은 사용자의 핸드폰에 구현될 인터페이스를 일컬으며, 서버 부분은 사용자에게 각종 정보를 제공하기 위해 데이터베이스 시스템과 연동하는 인터페이스를 말한다. 우선 클라이언트 부분을 구현하기 위해서 현재 표준으로 자리잡고 있는 WIPI 플랫폼을 기반으로 개발하였고, 개발한 시스템을 시뮬레이션하기 위해 AromaWipi 에뮬레이터를 이용하였다. 또한 폰 페이지는 애니빌더로 구현하였다.

### 2.4 콘텐츠 구현

콘텐츠의 시작은 그림 2와 같이 제주관광문화콘텐츠를 대표할 수 있는 설문대 캐릭터로 시작하며 이 때 OK 버튼을 누르면 메인메뉴로 넘어간다.

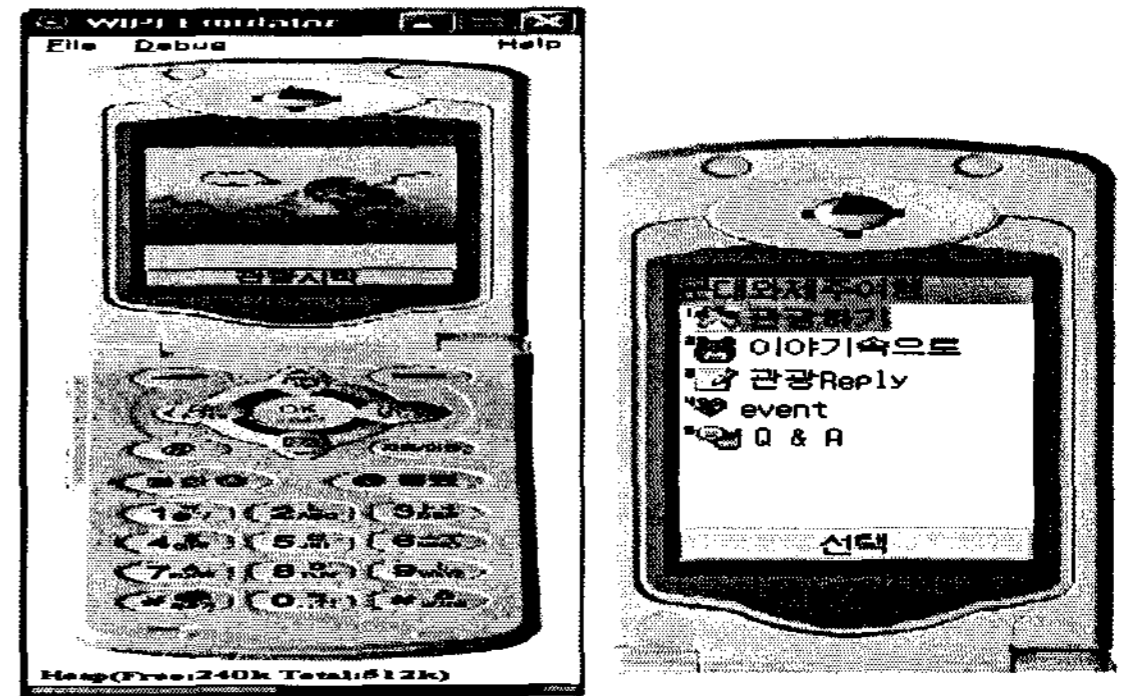


그림 2. Intro(좌) 및 메뉴(우) 화면

‘관광하기’ 메뉴는 아래 그림 3과 같이 구현된다.



그림 3. 관광하기 메뉴화면(좌) 및 관광객체화면(우)

그림 3의 (좌)는 제주도 주요 관광지에 대한 관광 정보를 선택할 수 있는 메뉴이며, 그림 3의 (우)와 같은 실제 관광지의 이미지와 함께 간단한 설명과 주소, 전화번호 등을 제공받을 수 있다.

‘이야기속으로’ 메뉴는 다음 그림 4와 같이 제공되

며, 이 메뉴에서는 관광지과 관련된 제주 설화를 동화형식으로 각색하여 만든 애니메이션이 나타나고, 이는 이미지 및 텍스트위에 음성파일이 더해져 실제 설화를 동화를 읽어주는 형식을 취해 보다 흥미와 관심을 유발할 수 있도록 구성되었다.

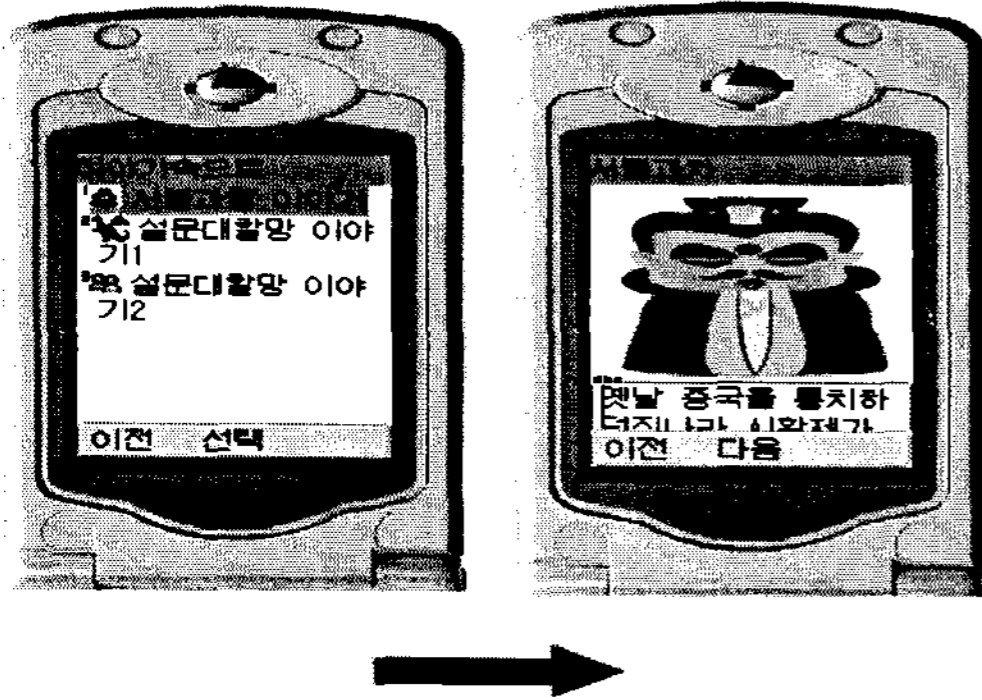


그림 4. '이야기속으로' 메뉴(좌) 및 이야기객체(우)

이 밖에 콘텐츠가 가진 기능으로 첫째, 관광지에 다녀온 관광객끼리 서로 정보를 주고받아 상호작용성을 높이는 '관광리플'을 구성하였다. 관광리플에서는 리플을 달 때마다 포인트를 주어 자발적 참여를 높이도록 하였다. 둘째, '퀴즈아카데미' 메뉴를 통해 게임을 하면서 관광지 정보도 얻고, 포인트도 쌓으며, 그 포인트로 주변 상점에서 혜택을 받을 수 있도록 하였다. 셋째, QnA는 관리자에게 질문할 수 있도록 구성된 코너로 SMS서비스와 연동하여 실시간 답변과 그 확인이 가능케 하였다. 넷째, 이벤트메뉴는 항상 이벤트를 열어 보다 호응을 높이고 지속적인 관심과 홍보효과를 불러일으키기 위해 구성되었다. 마지막으로 그림 5와 같은 칼라코드를 도입하여 핸드폰 카메라로 칼라코드를 찍었을 때 해당 코드가 부여하는 내용에 따라 어플리케이션에서 제공하지 못했던 관광지의 더 많은 정보나 설화를 제공하기도 하고, 웹사이트를 모바일에서 직접 접속할 수 있는 코드로 사용되었다.

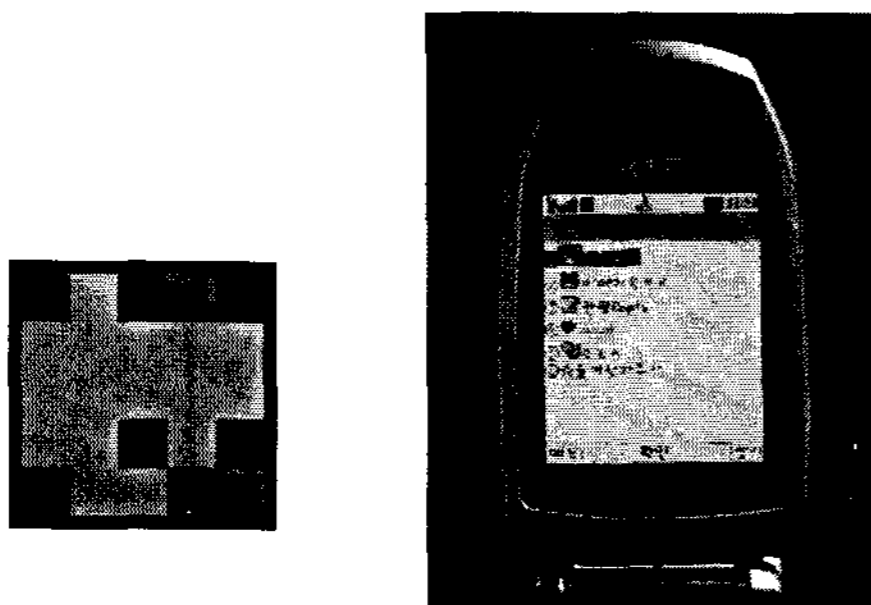


그림 5. 칼라코드 및 접속화면

### 3. 캐릭터 및 관련 상품의 개발과 이용

그림 6은 제주도 탄생신화 '설문대할망' 이야기 속 주인공 옥황상제가 한라산 꼭대기를 들어 올리는 모습을 티셔츠에 담아 남성의 원기를 회복하여 아들을 낳을 수 있는 기원을 담고 있는 티셔츠이다.



그림 6. 캐릭터 티셔츠 - "아들을 낳는 옷"

이와 함께, 부모의 장수를 기원하는 관광지 외돌계를 형상한 '장수기원 컵 세트'와 어린이에게 호심을 알려 줄 수 있는 '설문대와 500아들' 동화책을 제작하였다.

이러한 제주문화원형을 바탕으로 하는 관련 상품을 개발함으로써 관광산업을 활성화시키고 뿐만 아니라 관광지에 대한 홍보효과를 거둘 수 있을 것으로 기대되며, 여러 회사 및 상점과의 제휴를 통해 제주 관광 문화콘텐츠를 더욱 확산할 수 있을 것이다.

### 4. 결론

본 논문에서는 시·공간의 제약이 없는 모바일 환경에서 제주문화를 기반으로 하는 관광문화콘텐츠를 개발하기 위해, 문화원형을 발굴하고 이를 바탕으로 콘텐츠를 설계 및 제작하였다.

본 연구를 바탕으로 앞으로의 연구에 대한 몇 가지 제언을 하자면, 첫째, Kustom Storytelling을 가미한 관광콘텐츠로의 확장을 제언한다. 이는 개개인의 특성(예를 들어 성별, 혈액형, 연령 등)을 고려하여, 성향에 맞는 관광콘텐츠를 구현하는 것이다. 이것은 개인 맞춤형 관광 서비스를 제공할 수 있도록 하여 보다 발전된 콘텐츠로 성장가능 할 것이다. 둘째, 본 콘텐츠는 문화원형을 콘텐츠 화 한 것으로 교육용으로 활용가능 할 것이다. 따라서 제주 역사 기반의 U-learning 콘텐츠로 발전이 기대되며, 이로써 흥미 있는 교육콘텐츠가 탄생할 수 있을 것이다.

- \* 본 연구는 지방대학혁신역량강화사업(NURI)의  
『제주문화콘텐츠산업 전문인력양성사업단』  
협동프로젝트 수행경비지원으로 수행되었음.

#### 참고문헌

- [1] 방한 관광시장 분석 보고서, 한국관광공사, 2005
- [2] 한경수 “관광객 행동론”, 형설출판사, 2004
- [3] 정익준, “개정판 최신 관광마케팅”, 형설출판사,  
2001
- [4] 이태희, “관광상품기획론”, 백산출판사, 2002