

제주밭담의 스토리 개발 연구

라정임 · 양성수* · 서현정

(주)가교 · *제주특별자치도

The Case Study on the Story Development to Jeju Batdam

Ra, Jeung-Im · Yang, Sung-Soo* · Seo, Hyun-Jung

kakyo

**Senior Researcher, Jeju Special Self-Governing Province*

ABSTRACT : The purpose of this study is to introduce the storytelling project for conservation and improvement of rural tourism. So, in this study, the current Jeju Batdam and storytelling planning are examined and the storytelling project presented in planning is also examined. And this study propose the storytelling implementation through the case study related in jeju. Its findings are as follows: 1) Storytelling exhibits principles of narrative structure(exposition, complication, climax and falling action) in various fact, and has shown tendency to structuralize a story. 2) It can be said that storytelling is deeply related with people's associations of their inner mind. 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 Jeju Batdam area.

Key words : Jeju Batdam Tourism Resources, Storytelling

1. 서론

제주는 다른 지역과는 차별되는 독특한 자연·문화경관을 갖고 있는데, 그 중 돌의 풍토는 그 어느 곳 보다는도 그 효용성이 높아, 최근 돌을 이용한 삶의 터전인 밭에 적용한 ‘제주밭담 농업시스템’이 세계식량농업기구(FAO)의 세계농업유산(GIAHS)으로 지정 등재되면서, 세계적으로 제주밭담이 갖는 독특성과 고유한 문화유산에 대한 관심과 인정을 받고 있다. 특히, 제주밭담은 제주의 자연에 적용해 온 제주민들의 지혜와 제주의 자연과 문화가 담겨있는, 제주 사회의 전모(全貌)를 가장 잘 나타내는 제주의 산업적 의미와 사회적 의식을 모두 포괄하는 백미(白眉)라 할 수 있다. 그러나 제주 제주밭담은 농업환경의 변화와 함께 정보화·도시화로 인해 농업 비중이 점점 줄어들고 있는 시점에서 초지와 밭들이 사라지고, 그

안에 있던 돌들 역시 땅에 매몰되거나 복개지의 재료로 쓰이고 있어, 제주 공동체가 함께 이룩한 거대한 문화유산이 사라져가는 현실에 놓여있다.

제주밭담 관련 선행연구들은 농업유산에 일환으로 보존과 지속성에 관련하여 중요성을 강조하고 있다. 밭담의 의의와 형태(김종석, 1998; 강정효, 2000), 밭담의 확산 과정(강문규, 2006), 제주 밭담과 프랑스 Bocage 경관 비교(이준선), 제주 돌담자원의 가치(이상영, 2006), 제주 밭담의 문화자원 방안(고성보, 2009; 강성기, 2011), 제주 밭담의 관광영향 인식과 지속개발(정승훈, 2014) 등 제주 밭담의 의의와 가치 그리고 관광자원으로서 살펴보고 있다. 그러나 실제적인 홍보와 농업유산의 가치를 활용하는 방안에 대한 고찰은 미흡한 실정이라 볼 수 있다. 제주밭담은 제주 미래관광의 핵심코드로서 기능을 지니고 있으며, 문화관광, 농촌관광, 체험관광의 주요한 테마로 주목받고 있기 때문에 이러한 밭담의 중요성과 가치를 지속 가능하도록 하기 위한 다양한 보전·관리 및 활용방안에 논의가 필요하다.

따라서 본 사례연구에서는 국가농업유산이자 세계중

Corresponding author : Yang, Sung-Soo

Tel : 010-2699-7142

E-mail : zenke@hanmail.net

요농업유산으로 지정된 제주밭담의 가치와 관련 문화를 대내외에 홍보하기 위한 스토리텔링 구현 사례를 제시하고자 한다. 특히, 누구나 쉽게 이해할 수 있도록 스토리텔링 기법을 활용하여 서술함으로써 가독성을 높일 수 있도록 구성되었으며, 다양한 연령층·문화권·종교 등을 초월해 다수에게 흡수 가능한 스토리를 제시하고자 한다.

II. 스토리텔링과 제주밭담의 가치

1. 제주밭담의 스토리텔링

가. 스토리텔링의 의미와 사례

스토리텔링이란 스토리를 전달하는 행위 혹은 스토리를 표현하는 내용물을 의미하며 이 단어에는 수많은 전략적 고민이 포함되어 있다(장상용, 2010). 스토리텔링은 어문학용어로서 말 그대로 ‘이야기를 들려주는 것,’ 혹은 ‘구전’을 말한다. 이야기(story)+ 말하기(tell)+ 현재적 상호작용(-ing)의 합성어로 이루어진 말로서 ‘생산자에 의해 창작되거나 기존에 있던 이야기를 수용자의 요구 충족을 위해 효과적인 담화형식으로 가공하는 것’이라고 할 수 있다(윤정수 외, 2006). 이러한 스토리텔링은 스토리를 통해 소비자에게 더 가깝게 접근 할 수 있기 때문에(Ronald, 1997) 광고, 기업마케팅, 게임, 테마파크 등 다양한 분야에 적용되고 있으며, 농촌관광콘텐츠에서도 매우 중요하게 활용되고 있다. 그 사례로서, 영상산업은 방송, 영화, CF, 게임, 애니메이션의 시나리오에 적용되고 있으며, 공연예술은 연극, 극복, 뮤지컬 대본, 무용 스토리, 음악 가사 등에 적용되고 있다. 최근에는 마케팅, 관광 안내, 사업 소개, 전시 스토리 등 농촌관광자원화에도 적용되고 있는 실정이다.

이와 같이 스토리텔링은 무엇인가를 표출하는 방식으로 이야기를 말하는 사람과 듣는 사람간의 상호작용을 통한 정보정서를 교환하는 커뮤니케이션 과정이라고 볼 때, 본 연구에서의 스토리텔링은 '의사소통의 형태로 중요하고 의미 있는 경험과 함께 간단한 사건을 공유하기 위한 구어적 양식으로 정의하고자 한다. 또한 사실을 전달하는 것이 아니라 팩트에 전달자의 관점이나 의미화·가치화를 덧붙여 전달하는 방법을 유도하고자 한다. 이는 인간에게 인지를 심어주는 것은 이야기(스토리)가 아니라 '이야기하기(스토리텔링)'(이가령, 2013) 관점에서 제주밭담의 스토리로서 단순히 이야기를 주고 받는 ‘광의적 스토리텔링’이 아니라 무엇인가를 전달하는 도구로

이야기를 사용하는 ‘협의의 스토리텔링’을 추구하여 구현하고자 한다.

나. 스토리텔링의 기법 유형

스토리텔링의 기법은 사실기반형 스토리텔링과 수정·가공형 스토리텔링, 창작 스토리텔링 등 유형이 있다(조각현, 2011).

사실기반형 스토리텔링은 사실을 기반으로하여 스토리화 한 것으로 에피소드 스토리와 체험 스토리가 대표적이다. 에피소드 스토리는 CEO, 기업, 제품 탄생의 토티 이야기 또는 브랜드 네임의 의미를 이야기 소재로 활용되기도 하며, 스토리가 자생적으로 생성되기도 하고, 의도적으로 접근해 만들어지기도 한다. 체험 스토리는 대중이 직접 경험한 이야기를 다시 대중에게 전달하여 이야기 대상과의 유대감 및 브랜드 경험을 강화를 위해 활용되어 지며, 대중의 가치관, 성격, 개성, 라이프스타일과 일치하는 경험담을 통해 이야기 대상에 대한 긍정적인 감성과 호의적 태도를 형성하는데 효과가 있다. 특히, 감성적인 경험 제공 자체가 솔직한 스토리텔링이 되어 다른이에게 친근함으로 다가가 더욱 깊은 인상과 신뢰감 형성에 도움을 준다.

수정·가공형 스토리텔링은 실제 스토리에 수정·가공을 통하여 스토리가 형성되는 것으로 루머 스토리, 패러디 스토리, 디리버티브 스토리 등이 있다. 루머 스토리는 리얼리티가 아니라 흥미롭고 재밌는 이야기를 그럴듯하게 만들어 관심을 끌게 하거나 세간에 돌아다니기는 하지만 사실이 아닌 실제 스토리를 변형한 것이다. 이는 리얼리티가 반영되지 않았기에 좀 더 쉽게 사람들에게 꾸며 스토리를 전달할 수 있는 장점이 있다. 패러디 스토리는 기존 활용된 인기 스토리를 컨셉에 맞게 새로운 시각으로 가공해 전달하는 것으로 설화, 동화, 소설, 만화, 영상 등과 같은 픽션일 수도 있고, 실제 존재하는 사회 현상일 수 있다. 이러한 스토리는 픽션이나 논픽션, 풍자나 해학을 통해 재미있게 변형해 소비자에게 이야기 하는 것이다. 그리고 디리버티브 스토리는 하나의 스토리에서 시작해 다른 스토리가 파생적으로 나오는 형식으로 여러 가지 이야기가 파생되는 스토리 이다.

창작 스토리텔링은 창의적인 이야기들을 창작하는 것으로 꿈, 시리즈, 이벤트 등이 있다. 꿈 스토리는 대중이 원하는 꿈과 희망을 이야기 대상에 담아 동경심을 유발하는 것으로 다른 스토리텔링 보다 쉽게 대중에게 반응을 얻을 수 있다. 시리즈 스토리는 하나의 주제에 대해 일관된 컨셉으로 연속적이고 다양한 이야깃거리를 전달하기도 한다. 여기에서 대중들의 지속적인 관심을 이끌고 캠페인성 멘트를 반복해 이야기 대상에 대한 확실한

이미지를 심어 준다. 이벤트 스토리는 특정한 기념일에 맞는 이야기를 개발하여 서로 관련이 없는 매체여도 공감하고 대중의 참여를 유도하고 이벤트 스토리텔링을 통해 쌍방향 커뮤니케이션을 수월하게 할 수 있게 한다. 특히 이벤트의 틀이나 주제만 제공하면 소비자들이 스스로 스토리를 만들어 공유하는 형식에서 매력있는 기법이라 볼 수 있다.

다. 스토리 전개 방법

스토리 전개 방법은 사실 강조형, 스토리 결합형, 스토리 가공형 등으로 구분된다. 사실 강조형은 지역의 역사적 자료 또는 사실을 뒷받침할 수 있는 현장자료를 근거로 스토리텔링을 전개하는 방식으로 ‘전남 화순 고인돌’이 대표적인 예이다. 또한 스토리 결합형은 스토리 관계상 직접적 연관성은 없으나 발담의 이미지 부각 차원에서 동일한 범주 내에 속하는 스토리 요소를 차용해 결합하는 것으로 ‘제주세계자연유산’ 발담책을 예로 들 수 있다. 마지막으로 스토리 가공형은 사실적 요소에 기반을 둔 반허구적 요소를 결합, 문화적 상징을 보여줄 수 있는 자료나 문학작품, 예술작품, 기술경영학을 발담의 이미지에 대입한 것으로 ‘제주발담 그림동화’을 들 수 있다.

2. 제주발담의 가치

제주발담은 열악한 제주 농업을 지켜온 버팀목으로 제주의 농경에서 매우 중요한 농경자산이다. 농경생활 속에서 경작공간을 줄이지 않고 밭을 정리 할 수 있을 뿐만 아니라 흙이나 씨앗의 불림을 막아주는 바람막이 역할을 해왔다. 이상영(2006)은 제주 돌담자원을 사용가치(use value), 선택가치(option value), 존재가치(existence value), 상속가치(bequest value)등을 제시하면서 농촌경관 기능으로서의 존재가치가 있다고 하였다.

제주발담은 농업적 가치 이외에도 제주의 미학을 대표하는 빼어난 문화경관으로서 가치를 지니고 있다. 강성기(2011)은 오랜 세월동안 지역의 자연과 상호작용하면서 공동체적 삶의 방식과 태도 및 가치관들이 반영된 문화경관으로서 제주발담이 가치가 있다고 하였다.

제주발담은 제주농업 유지와 더불어 생물다양성을 보전하는 역할을 해왔다. 강승진(2014)은 제주발담이 해안가에서부터 중산간까지 제주섬을 띠처럼 두르고 있어, 중산간지대의 난개발을 막는 장치 역할 뿐만 아니라, 생물다양성을 보전하는 역할로서 중요한 가치가 있다고 하였다.

제주발담은 농업유산이면서 지역주민들에게 잠재력

높은 관광자원으로도 미래의 가치가 있다. 정승훈(2014)은 세계중요농업유산(GIAHS)에 등재된 제주발담이 지역주민들에게 긍정적인 요소로서 인식되어 관광자원으로서 미래의 가치가 있다는 결과를 제시하였다. 따라서 제주발담은 지역주민들에게 소중한 자산으로 인식되고 있는 것이다.

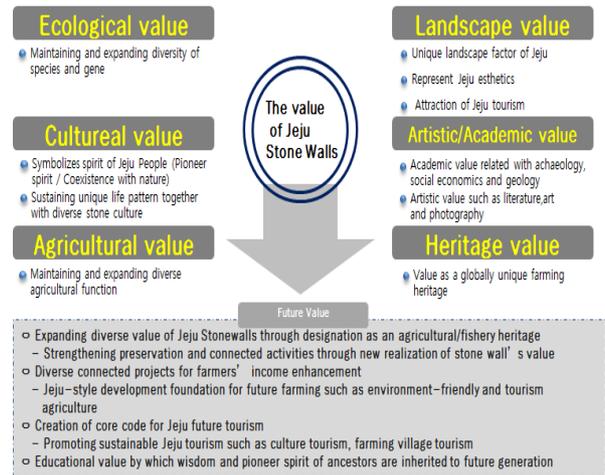


Figure 1. The Value of Jeju Stone Walls

III. 제주발담 스토리 개발계획

1. 스토리 개발과정

제주발담의 스토리텔링 개발 계획은 제주 발담 콘텐츠의 핵심 내용을 통일성 있게 전달하고 차후 콘텐츠 융합 및 확산에 적합한 스토리 개발하여 폭넓은 확산을 위해 OSMU(One Source Multi Use)를 염두해 둔 미디어 융합을 기본으로 한 스토리 개발을 목적으로 하고 있다. 이를 위해 조사, 스토리 기획, 디자인 기획, 자문 및 감수, 제작인쇄, 콘텐츠 확산 등이 단계별 과정을 수립하였다.



Figure 2. Process of Storytelling Design

조사(1단계)은 이야기 거리, 볼거리, 체험거리, 먹거리, 드라마 및 영화 등 영상 배경 등 제주의 돌과 연관된 스

토리 콘텐츠 요소들을 발굴하여 데이터 구축을 하였다. 그리하여 제주 전통 돌담의 유형과 현황을 토대로 제주 발담의 역사와 문화 그리고 농경생활 속에서 스토리 소재를 발굴하였다. 또한 국내의 사례를 조사하여 제주발담의 적용될 수 있는지 여부를 살펴보았다. 이 과정에서 스토리 계획 관련 기획가, 구성 디자이너, 마을활동가 등 자문그룹을 통해 실질적 스토리 기초자료를 분류하고 스토리 기획을 위한 방향을 설정하였다.

스토리 기획(2단계)은 제주발담의 중요농업유산의 다양한 가치를 국내·외에 홍보하기 위해 대중성 있는 스토리텔링으로서 정보적 사실 전달을 추구하였다. 스토리 대상 독자층을 청소년 이상을 설정하고 다중사건 구조¹⁾ 방법으로 스토리 구조를 구성하였다. 또한 주제, 감성, 배경, 인물, 사건, 플롯, 갈등 등 스토리 구성하였다.

디자인 기획(3단계)은 스토리의 시각화를 통한 편집디자인을 중심으로 구성하였다. 이는 영상 중심의 사회에서 이미지가 더 강력히 수용되기에 텍스트로 존재하는 제주발담 스토리를 시각화 과정을 거쳤다. 이를 위해 스토리 보드와 스크립트 작성을 하였다. 여기에서 스크립트는 등장인물의 대화나 독백을 지시하는 ‘대사’, 시각적으로 보이는 대상·인물·장면을 제시하는 ‘해설’, 등장인물의 행동을 지시하는 ‘지문’이다(조은하 이대범, 2007).

전문가 자문 및 감수(4단계)은 기초자료를 통해 구성된 스토리 기획과 디자인 기획을 스토리의 시각화를 통한 디자인 이미지까지 진행되었다. 여기에 참여한 전문가 그룹은 농업유산 전공자, 스토리 기획 대표이사, 스토리텔링 학과 교수, 인문과학 박사, 디자인학과 교수 등으로 구성하여 스토리의 신뢰성과 전문성을 높였다.

인쇄 밀 발간(5단계)은 대중적으로 쉽게 활용될 수 있는 외형적 요소를 고려하였다. 스토리북 형태에 적합하도록 하였으며 제주발담의 친환경적이고 자연적인 느낌을 있는 재질로 구성하였다.

콘텐츠 확산(6단계)은 스토리 작가 모집, 사행시 응모 대회 등 마케팅 홍보 전략을 구상하였다. 스토리 작가 모집을 통한 온라인 홍보인 경우 온라인 구전효과를 구현하도록 강구하였으며, 사행시 홍보인 경우 ‘제주발담’에 대한 애착도와 관심을 유발할 수 있도록 구상하였다.

2. 제주발담의 컨셉 방향과 스토리텔링 기법 적용

제주발담의 컨셉은 제주발담의 정보를 제공하고 가치에 대한 인식을 대중에게 스며들 수 있도록 강구하였다. 이를 통해 제주발담의 이야기를 표현하는 아이디어로서 대중들에게 쉽게 다가설 수 있도록 구성하였다.

제주발담의 스토리 구현을 위해 사실 기반형 스토리

를 추구하고자 하였다. 이를 위해 스토리 결합형 방법으로 전개하여 스토리 플롯을 구성하였다. 특히, ‘제주발담’의 인식을 전환하고 가치의 증진을 도모하기 위한 수단으로서 스토리 기법을 적용하였다. 이를 위해 제주발담에 대해 무지하거나 정보가 부족한 사람들에게 제주발담의 가치를 대중적으로 공유하는데 도움이 되는 이야기를 목표로 설정하였다.

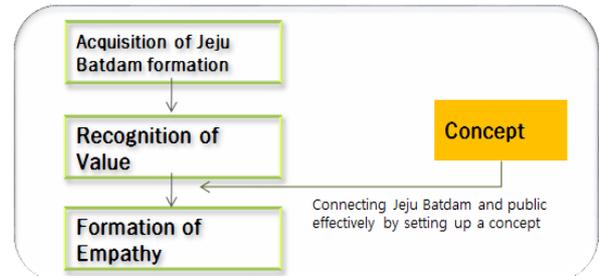


Figure 3. The effect of concept on Jeju Batdam

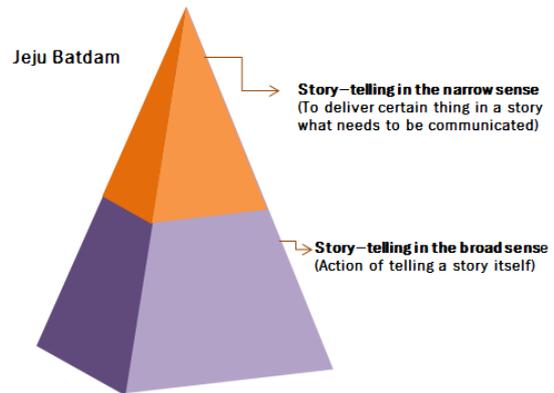


Figure 4. Storytelling of Jeju Batdam

IV. 제주발담 스토리텔링 구현

1. 제주발담 스토리 주제와 플랫 구성

제주 발담은 “제주발담! 익숙함의 가치”라는 주제로 대중의 감성을 자극하도록 인터렉션 요소를 생성, 삽화 이미지 등을 통해 시각적 이미지에서 감성적 요소를 높이도록 구성하였다. 그 배경으로는 제주 발담 아카데미로 설정하고 대중이 제주발담에 대해 공감하고 몰입될 수 있도록 스토리를 구성하였다.



Figure 5. Story Thema of Jeju Batdam

가. 제주발담 플롯 구성 원칙

제주발담의 기본적인 스토리에 대한 아이디어는 ‘제주발담’ 관련 정보와 일상 에피소드의 결합으로서 총 50개 이상의 소재 나열하여 제주발담의 다양한 콘텐츠를 알리는 것을 원칙으로 하였다. 이를 위해 제주발담 아카데미의 원생들의 ‘제주발담의 가치 인식’을 도모를 위해 입학에서 졸업과정을 스토리화 하였다.

나. 제주발담 플롯 유형 선정

제주발담의 스토리 플랫폼 구성을 위하여 추구형 플롯, 변모의 플롯, 발견 플롯 등의 유형을 도입하였다. 추구형 플롯은 등장인물의 추구의 결과가 처음과 상당히 달라져 있는 상황으로서 주인공의 이야기가 진행되는 동안 변화의 과정을 걸치는 것이다. 변모의 플롯은 주인공이 인생의 여러 단계를 여행하면서 겪는 변화를 통해 한 성격에서 다른 성격으로 움직이는 변화하는 모습이 그려진다. 마지막으로 발견의 플롯은 발견 자체보다 등장인물이 발견하는 과정에 초점이 맞추어 진다. 본 스토리 구현 사례에서는 3가지 플롯 유형을 도입하였다.

다. 제주발담 스토리 플롯

제주발담 아카데미에서 진행되는 커리큘럼을 통해 전개되는 이야기들을 대중의 흥미 유발을 도모하였다. 매

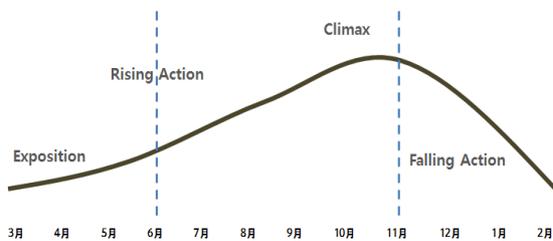


Figure 6. Story Plotting of Jeju Batdam

월 발생하는 사건에 대해서 목차를 구성하고 이야기 소재를 유형별 나타내었다. 그리하여 스토리 발단 (exposition), 전개(Rising Action), 절정(Climax), 해결 (Falling Action) 등을 통해 스토리가 구성되었다.

2. 제주발담의 스토리 구성

가. 캐릭터 설정

제주발담의 스토리 전개를 이끌어 가는 캐릭터를 설정하였다. 스토리에 등장하는 인물로서 주인공, 제주발담 아카데미 원장과 실무 담당, 주인공 단짝친구, 옆집 할머니, 애완돈, 발담 장인 등 캐릭터를 설정하였다.

주인공은 제주발담에 대한 회의적 견해로 어쩔 수 없이 아카데미에 입학했지만 점차적으로 발담에 대한 애정과 사랑이 넘치는 인물로 설정되었다. 또한 제주발담 아카데미 원장은 제주발담 지키는 자, 아카데미 실무 담당자은 말을 잘하는 능력의 소유자, 주인공 단짝 친구은 애완돈을 아끼는 삼촌, 옆집 할머니는 과거 상군 해녀, 발담 장인은 돌을 예술작품처럼 아끼는 능력자 등으로 캐릭터를 구성하여 이미지화 하였다.

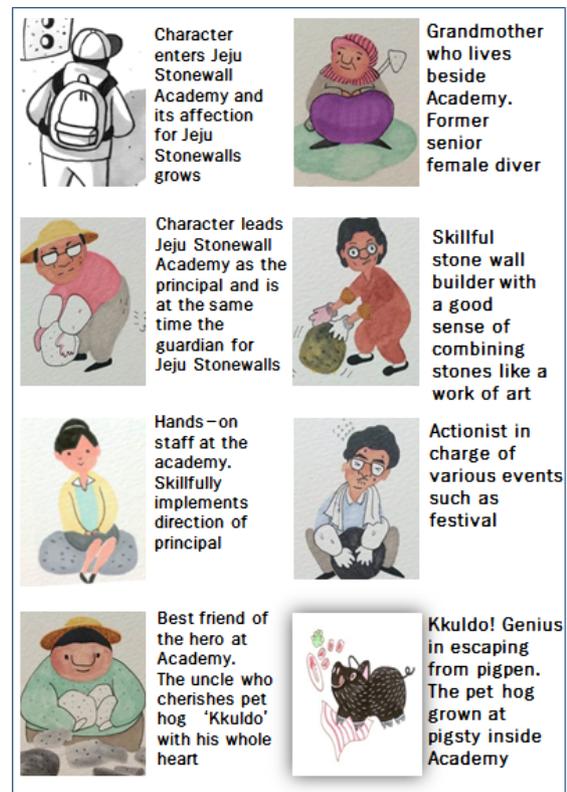


Figure 7. Characters of Jeju Stone Walls Story

나. 월별 스토리내용 설정

제주밭담 아카데미의 일련의 과정을 인트로를 시작으로 사계절로 나누어서 스토리를 설정하였다. 봄에는 3월부터 5월까지로 제주밭담 아카데미 소개, 제주밭담 생성 과정 등을 제시하고, 여름에는 6월부터 8월까지로 제주밭담의 가치와 문화 등을 공감하게 된다. 가을에는 9월에서 11월까지로 제주밭담 보전 내용과 보수 작업, 그리고 축제 이벤트 내용을 담게 된다. 마지막으로 겨울은 12월에서 2월까지로 농업문화 지속 방안, 전통적 유지 등을 공감하게 된다. 이러한 과정을 통하여 스토리가 구현되도록 설정되었다.

3. 제주밭담의 스토리 시각화

영상 중심의 사회에서 언어보다 이미지가 더 강력히 수용되기에 텍스트로 존재하는 제주밭담 스토리를 시각화 과정을 거칠 필요 더 설정이 필요하다. 스토리의 시각화를 위한 기초 작업으로 원고를 표현하기 위한 삽화의 구체적 가이드 라인을 제시하고 필요한 삽화의 분위기와 편집시 텍스트와 이미지 배치 등에 대한 계획을 넣었다.

스크립트는 영상물을 만들기 위한 청사진으로 영화 등 특정 장르에 국한된 개념이라기 보다는 시각적 표현과 내러티브 기술 등을 포함하는 일반문서를 칭하는 광범위한 개념이다. 구성요소는 등장인물의 대화나 독백을 지시하는 ‘대사’, 시각적으로 보이는 대상·인물·장면을 제시하는 ‘해설’, 등장인물의 행동을 지시하는 ‘지문’이다

(조은아 외,2007). 글과 이미지의 연결 관계를 고려해 이미지에 필요한 디자인 작업과 첨가될 표시 등을 스트림트 작업을 통해 명확하게 만듦으로 인해 시각화의 시행착오를 줄 일 수 있다.

V. 결 론

돌을 이용한 삶의 터전인 밭에 적용한 ‘제주밭담 농업 시스템’이 세계식량농업기구(FAO)의 세계농업유산(GIAHS)으로 지정 등재되면서, 세계적으로 제주밭담이 갖는 독특성과 고유한 문화유산에 대한 관심과 인정을 받고 있다. 따라서 본 연구에서는 제주밭담농업유산을 홍보하기 위해 스토리텔링기법을 활용한 콘텐츠 개발된 사례를 제시하는데 그 목적을 두고 있다. 제주밭담의 가치와 스토리텔링에 관련 문헌고찰을 통해서 농업유산을 활용의 가치를 설명하였으며, 스토리텔링의 적용 기법들을 살펴보았다. 한편 제주밭담 스토리 추진과정을 제시하였으며, 다음과 같은 스토리 구현사례를 제시하였다.

첫째, 제주밭담을 비롯한 제주의 돌문화에 대한 가치를 높이는 스토리텔링을 개발해 제주농업유산의 홍보확산에 기초 자료로 활용될 수 있다. 둘째, 농촌자원의 스토리 플랫폼 구성 사례를 통해 다양한 사실기반 스토리 구현에 도움을 줄 수 있다. 마지막으로 본 사례연구에서 제시하는 지속가능성이라는 목표 측면에서 스토리의 중요성을 다시 인식 시키는 계기가 마련되었다고 볼 수 있다. 이러한 성과에도 불구하고 ‘제주밭담 아카데미’의 계량적 효과 측정이 필요하다고 볼 수 있다. 이 연구과제는 향후에 필요할 것으로 보인다.

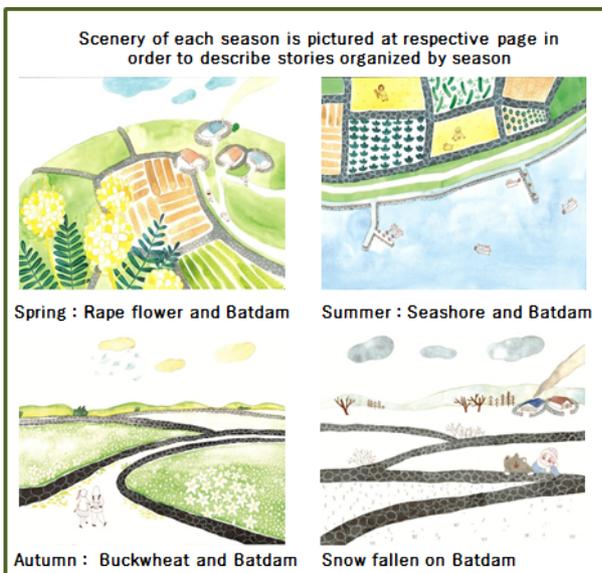


Figure 8. Scenic image of Jeju Batdam by Season

주1) 자료: 강승진(2014), ‘제주밭담’ 세계중요농업유산(GIAHS) 지정의 의미와 향후과제

References

1. Kang, S. G. 2011, A Study on the Significance of the field Walls on Jeju Island as Cultural Landscape, Journal of Photo Geography, 21(3): 223-233.
2. Kang, S. J. 2014, Jeju Batdam 'World Important Agricultural Heritage System(GIAHS) Means of Specifying and Future Challenges, 49: 39-48.
3. Kwon, M. S. 2014, A Study on the Use of

- Storybuilding for City Identity Establishment : Focus on City Brand Slogan 'Dynamic Wonju' . Sangji University.
4. Ko, S. B. 2007, Development of Landscape Resource Assessment Systems of Jeju Island's Stonewall Fencing Farming Land for the Introduction of Direct Payment System of the Landscape Preservation and its Application, *Journal of the Korean Society of Rural Planning*, 13(3); 123-133.
 5. Cho, K. H. 2012, A Study on Advertising Applied Storytelling Techniques, *Journal of Communication Design*, 39: 42-53.
 6. Chung, S. H. 2014, Residents' Perceptions of Tourism Impacts and Support for Sustainable Tourism Development in Accordance with the Registration of Jeju Batdam Agricultural System as Globally Important Agricultural Heritage Systems, *International Journal of Tourism and Hospitality Research*, 28(11): 5-23.
 7. Jeju Development Institute. 2008, Study cultural tourism resources of traditional Jeju stone walls, Jeju Development Institute Report.
 8. Jeong, K. J. and Kang, S. G. 2013, Values and Utilization Measures of Stone Walls in Jeju Island as Place Assets, *Journal of the Economic Geographical Society of Korea*, 16(1): 99-117.
 9. Rhee, S. Y. 2006. Estimation Economic Value of Multi-functionality and Preservaion Program of Stone Fences in Jeju, *Journal of the Korean Society of Rural Planning*, 12(2); 27-35.
 10. Ronald, B. L. and Joyce, E. D. 1997, Storytelling: A New way to get close to your customer, *Fortune Magazine*, 3: 102-108.
 11. Yoon, S. Y. Kim, J. H., Rhee, S. H. S, K. and Kim, H. J. 2006, Nosan-Hasuk Rural Village Development Project Base on Amenity, *Journal of the Korean Society of Rural Planning*, 12(4); 43-51.
-
- Received 7 October 2016
 - First Revised 28 October 2016
 - Accepted 28 October 2016