

현안연구 2013-06

제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링화 방안

김영순 · 박여성 · 오장근 · 임지혜

연구요약

I. 서 론

1. 연구의 필요성

- 제주도는 세계자연유산으로서 한국의 대표적인 섬 관광지.
- 제주도의 독특한 문화를 관광자원화 하는 방안으로서 ‘스토리텔링’의 방법을 활용한 장소 마케팅적인 시도가 점진적으로 증가하고 있음.
- 하지만 여전히 일부 자연환경을 활용하거나 특정한 주제를 중심으로 한 부분적인 스토리텔링에 그친다는 한계를 지님.
- 따라서 제주도의 문화자원들을 총체적으로 조사·분석하여 정확한 현황을 파악하고, 제주도의 문화자원들을 유기적으로 연결하여 활용할 수 있도록 공간의 특성에 적절한 콘셉트(Concept) 개발 및 유형화에 따른 제주도 문화자원의 종합적인 스토리텔링화 방안이 필요함.

2. 연구목적

- 본 연구는 지속 가능한 관광을 위해 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링화 방안을 모색하는데 목적이 있음.
 - 기존 제주도 스토리텔링 공간의 강점(Strength)과 약점(Weakness), 향후 과제(Task)를 제시
 - 제주도 문화자원의 현황을 명확히 파악, 문화가치를 분석적으로 매핑(Mapping)·포지셔닝(Positioning)한 제주도 문화지도를 작성, 기존 스토리텔링 공간의 취약한 영역 및 문제점과 향후 보완해야 할 과제 도출
 - 제주도에 적절한 스토리텔링의 차별적인 콘셉트(Concept) 개발
 - 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링화 방안과 제언 제시

3. 연구방법 및 절차

- 본 연구에서는 문헌연구, 현장조사, 수용자 분석, 문화기호학적 매핑(Mapping), 전문가FGI(Focus Group Interview)을 병행 수행함.

II. 공간 스토리텔링의 이해

1. 스토리텔링 개념과 연구동향

- 스토리텔링은 ‘이야기’를 뜻하는 ‘Story’와 이를 ‘말하’는 ‘Telling’이 결합한 단어로 ‘이야기하기’, ‘이야기하는 방식’, 이야기하는 상황을 뛰어 넘는 의미로 다양하게 사용됨.
- 스토리텔링은 넓은 의미로 공감적 의사소통 행위를, 의미하며 일방적인 메시지 전달이 아닌 상호 간의 의견 교환을 통해 ‘동의’를 얻는 과정임.
- 스토리텔링은 다른 학문과의 단순한 융합이나 컨버전스가 아니라 여러 학문들을 두루 통합할 수 있는 근본적인 융합적 성격을 지니고 있음.

2. 스토리텔링 공간의 기호학적 접근

- ‘스토리텔링 공간’이란 인간의 이야기가 연결된 의미(가치)의 공간을 뜻함. 즉 인간의 의미로 전환되어 새롭게 창조된 특정한 가치의 공간, 또는 인간이 공간으로부터 발굴한 의미가 강화된 정체성의 공간을 의미함.
- 기호학적으로 접근한 스토리텔링 공간은 ‘의미(교육)공간’, ‘정보(기술)공간’, ‘심리(감각)공간’, ‘미적(정신)공간’ 등의 4가지 의미 가치 영역들로 나뉘어 설명될 수 있음.

3. 공간 스토리텔링 과정 모형

- 공간 스토리텔링은 1)현대적이며 발신자적인 관점에서, 공간 생산자가 의도하는 의미를 공간 소비자가 읽고 해석하는 과정의 스토리텔링과, 2)원초적이며 수신자적인 관점에서, 공간의 소비자가 직접 공간의 의미를 생산하고, 공간의 주인이 되는 과정의 스토리텔링의 두 가지 개념으로 정의함.
- 공간 스토리텔링의 과정은 앞에서 제시한 발신자적인 관점과 수신자적인 관점의 두 가지 개념을 적용한 모형으로, 총 3단계로 나누어 살펴볼 수 있음.
 - 1단계: 현재 공간이 지니고 있는 정체성 확인(수용자 분석 등)
 - 2단계: 공간 정체성에 새로운 문화 가치를 부여하기 위한 매력 코드 발굴
 - 3단계: 지역 특성적 스토리 구축

Ⅲ. 제주도 스토리텔링의 현황과 실태

1. 제주도 문화산업과 스토리텔링 현황

- 제주도 스토리텔링 사업은 2005년 이후 꾸준히 진행되면서 다양한 시도와 노력을 해오고 있지만, 제주도만의 차별화된 이미지 구축을 위해서는 독특한 지역성을 강조하는 제주형 스토리텔링 전략으로서 유형화되고 세부화된 중장기 계획 수립과 체계적인 스토리텔링 수행이 필요함.

2. 제주도 스토리텔링의 성공 사례와 SWT 분석

- 제주도의 대표적인 스토리텔링 성공 사례로 ‘제주 길 스토리텔링’, ‘제주 유배문화 스토리텔링’, ‘제주 지질공원 스토리텔링’ 등을 중심으로 강점/약점/과제(SWT) 분석을 수행함.

3. 제주형 스토리텔링 콘셉트 : NC Concept

- N(자연)을 기반으로 Culture(문화)·Communication(소통)·Consume(생산/소비:경제)을 응용영역으로 설정한 제주형 스토리텔링의 특화 콘셉트임.

Ⅳ. 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석

1. 제주도 문화자원의 현황

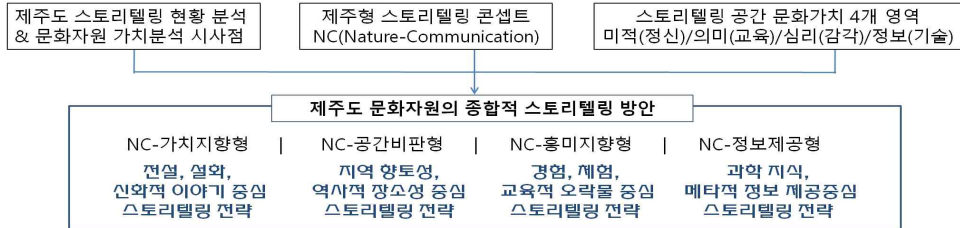
- 관광 목적으로 활용되고 있는 유형의 장소와 축제 대상 선정(총 277개), 자연자원(수목원 등) 101개와 인문자원(박물관 등) 176개를 14가지 유형 구분.

2. 제주도 문화자원의 문화가치 분석

- 제주도의 문화적 가치는 총체적으로 정보(기술)공간, 미적(정신)공간, 심리(감각)공간, 의미(교육)공간의 순서로 나타남.
- 제주도 스토리텔링은 교유적·의미적 가치의 공간이 가장 취약하며, 오락적 교육물(Edutainment)로서의 메타적인 정보 제공의 스토리텔링과 다양한 융합적인 스토리텔링 방식의 접근이 필요함.

V. 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링

1. 제주도의 종합적 스토리텔링의 개요



2. NC-가치지향형 스토리텔링 방안

- 공간 수용자의 의지에 따라 공간의 의미가 자율적으로 구성, 제주 공간의 전설, 설화 등의 신화적 이야기를 적극 활용함(환상, 신비 등 개념)

3. NC-공간비판형 스토리텔링 방안

- 지역의 향토성이나 역사적 장소성의 이야기를 활용하는 유형, 방문객들이 제주 지역에 비판적으로 접근하여 교육적인 효과를 기대함(평화 등 개념)

4. NC-흥미지향형 스토리텔링 방안

- 경험과 체험, 교육적 오락물을 적극 활용하는 유형, 방문객들이 해당 지역의 문화를 공감하며 즐길 수 있도록 공간 조성(휴양, 건강, 축제 등 개념)

5. NC-정보제공형 스토리텔링 방안

- 과학 지식이나 메타적인 정보 제공을 중심으로 스토리텔링 구성, 제주도의 자연환경에 대한 지식을 습득할 수 있도록 공간 조성(생태문화 등 개념)

VI. 결 론

- 종합적 스토리텔링을 위한 중장기 계획 수립 필요.
- 스토리텔링의 기본 인프라 조성 필요(문화자원 DB 구축, 전문인력 양성 등)
- 스토리텔링 글로벌 거버넌스 구축 필요(국내외 스토리텔링 경험 공유 축적)
- 제주도 문화자원의 지속 가능한 활용 모색(스토리텔링 체인형성, 참여 독려)

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구목적	3
3. 연구방법 및 절차	4
4. 기대효과	9
II. 공간 스토리텔링의 이해	10
1. 스토리텔링 개념과 연구동향	10
2. 스토리텔링 공간의 기호학적 접근	13
3. 공간 스토리텔링 과정 모형	24
III. 제주도 스토리텔링의 현황과 실태	31
1. 제주도 문화산업과 스토리텔링 현황	31
2. 제주도 스토리텔링의 성공 사례와 SWT 분석	36
3. 제주형 스토리텔링 컨셉 : NC Concept	48
IV. 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석	54
1. 연구 설계	54
2. 제주도 문화자원의 현황	56
3. 제주도 문화자원의 문화가치 분석	59
V. 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링	88
1. 제주도의 종합적 스토리텔링의 개요	88
2. NC-가치지향형 스토리텔링 방안	90
3. NC-공간비판형 스토리텔링 방안	94
4. NC-흥미지향형 스토리텔링 방안	97
5. NC-정보제공형 스토리텔링 방안	101

Ⅵ. 결 론	105
1. 요약	105
2. 제언 및 시사점	108
참고문헌	111
ABSTRACT	116
부록 : 제주도 문화자원 DB	119

〈표 목차〉

〈표2-1〉	스토리텔링의 연구 동향	11
〈표2-2〉	인간과 공간의 관계 구분	13
〈표3-1〉	제주 길 조성 사례	39
〈표3-2〉	‘제주 길 스토리텔링’ SWT 분석	40
〈표3-3〉	‘제주 유배문화 스토리텔링’ 사업성과	43
〈표3-4〉	‘제주 유배문화 스토리텔링’ SWT 분석	44
〈표3-5〉	과학 스토리텔링 공정 7단계	45
〈표3-6〉	‘제주 지질공원 스토리텔링’ SWT 분석	47
〈표3-7〉	창조산업과 스토리텔링	52
〈표3-8〉	제주형 스토리텔링 특화영역	53
〈표4-1〉	제주도 문화자원 DB 분류 틀	56
〈표4-2〉	제주도 문화자원의 유형과 항목 수	58
〈표4-3〉	제주도 문화자원 유형별 관련 연상어휘	60
〈표4-4〉	제주도 관련 연상어휘 포지셔닝 준거	61
〈표4-5〉	‘자연자원’의 문화가치 분석	62
〈표4-6〉	‘경승지’의 문화가치 분석	63
〈표4-7〉	‘등산로/탐방로’의 문화가치 분석	64
〈표4-8〉	‘생태자원’의 문화가치 분석	65
〈표4-9〉	‘섬/등대’의 문화가치 분석	66
〈표4-10〉	‘자연휴양림/수목원’의 문화가치 분석	67
〈표4-11〉	‘폭포/계곡/유원지’의 문화가치 분석	68
〈표4-12〉	‘해수욕장’의 문화가치 분석	69
〈표4-13〉	‘인문자원’의 문화가치 분석	70
〈표4-14〉	‘유적지/사적지’의 문화가치 분석	71
〈표4-15〉	‘고택/생가/민속마을’의 문화가치 분석	72
〈표4-16〉	‘공연/행사장’의 문화가치 분석	73
〈표4-17〉	‘해안도로’의 문화가치 분석	74
〈표4-18〉	제주도 문화자원 ‘전시/박물관/테마파크’의 문화가치 분석	75

〈표4-19〉 제주도 문화자원 ‘축제’ 의 문화가치 분석	76
〈표4-20〉 제주도 문화자원 ‘기타’ 의 문화가치 분석	77
〈표4-21〉 의미(교육)공간에 위치한 제주도 문화자원 분석표	78
〈표4-22〉 정보(기술)공간에 위치한 제주도 문화자원 분석표	80
〈표4-23〉 심리(감각)공간에 위치한 제주도 문화자원 분석표	82
〈표4-24〉 미적(정신)공간에 위치한 제주도 문화자원 분석표	84
〈표5-1〉 ‘신선 찾아 방선문 가는 숲길’ 이야기 구성	93
〈표5-2〉 ‘북촌 돌하르방공원’ 이야기 공간 구성	100
〈표5-3〉 아코디온북(‘아미의 꿈’)의 이야기 자료	104

〈그림 목차〉

〈그림1-1〉 연구의 내용과 절차	7
〈그림2-1〉 이상과 현실의 화해로서 스토리텔링 공간	15
〈그림2-2〉 스토리텔링 공간의 기호사각형	16
〈그림2-3〉 이상과 현실의 대립 공간	17
〈그림2-4〉 이상에서 현실로의 ‘장소성 탐색/강화’ 공간	18
〈그림2-5〉 현실에서 이상으로의 ‘장소성 변용/창조’ 공간	18
〈그림2-6〉 스토리텔링 공간의 문화적 의미가치 지형도	20
〈그림2-7〉 스토리텔링 공간 : 의미(교육)공간	21
〈그림2-8〉 스토리텔링 공간 : 정보(기술)공간	21
〈그림2-9〉 스토리텔링 공간 : 심리(감각)공간	22
〈그림2-10〉 스토리텔링 공간 : 미적(정신)공간	23
〈그림2-11〉 공간 스토리텔링 3단계	27
〈그림2-12〉 자기 창의적(창조적) 스토리텔링 과정 모형	29
〈그림3-1〉 제주도 외국인 관광객 추이와 구성비	32
〈그림3-2〉 제주도 스토리텔링 사업 현황	33
〈그림3-3〉 도보체험 관광 메카 제주의 길 컨셉	36
〈그림3-4〉 안동 ‘원이엄마 사부곡’(좌)과 밀양 ‘땀흘리는 표충비’ (우) ...	37
〈그림3-5〉 제주 올레길 탐방객 추이	38
〈그림3-6〉 ‘제주 유배문화 스토리텔링’ 프로그램 이미지	42
〈그림3-7〉 아코디언북 ‘아미의 꿈’	45
〈그림3-8〉 세계자연유산/지질공원 안내책자(국문/영문, 2010)	46
〈그림3-9〉 국내외 관광행태 및 수요 동향	48
〈그림3-10〉 미래 관광 트렌드	50
〈그림3-11〉 한라산과 볍음밥의 스토리텔링	53
〈그림4-1〉 제주도 문화자원의 자연자원 유형	57
〈그림4-2〉 제주도 문화자원의 인문자원 유형	58
〈그림4-3〉 스토리텔링 공간의 문화가치 영역	59
〈그림4-4〉 ‘자연자원’ 의 문화가치 포지셔닝	62

〈그림4-5〉	‘경승지’의 문화가치 포지셔닝	63
〈그림4-6〉	‘등산로/탐방로’의 문화가치 포지셔닝	64
〈그림4-7〉	‘생태자원’의 문화가치 포지셔닝	65
〈그림4-8〉	‘섬/등대’의 문화가치 포지셔닝	66
〈그림4-9〉	‘자연휴양림/수목원’의 문화가치 포지셔닝	67
〈그림4-10〉	‘폭포/계곡/유원지’의 문화가치 포지셔닝	68
〈그림4-11〉	‘해수욕장’의 문화가치 포지셔닝	69
〈그림4-12〉	‘인문자원’의 문화가치 포지셔닝	70
〈그림4-13〉	‘유적지/사적지’의 문화가치 포지셔닝	71
〈그림4-14〉	‘고택/생가/민속마을’의 문화가치 포지셔닝	72
〈그림4-15〉	‘공연/행사장’의 문화가치 포지셔닝	73
〈그림4-16〉	‘해안도로’의 문화가치 포지셔닝	74
〈그림4-17〉	‘전시/박물관/테마파크’의 문화가치 포지셔닝	75
〈그림4-18〉	‘축제’의 문화가치 포지셔닝	76
〈그림4-19〉	‘기타’의 문화가치 포지셔닝	77
〈그림4-20〉	의미(교육)공간에 위치한 제주도의 문화자원	79
〈그림4-21〉	정보(기술)공간에 위치한 제주도의 문화자원	81
〈그림4-22〉	심리(감각)공간에 위치한 제주도의 문화자원	83
〈그림4-23〉	미적(정신)공간에 위치한 제주도의 문화자원	85
〈그림5-1〉	제주도 종합적 스토리텔링의 개요	89
〈그림5-2〉	NC-가치지향형 스토리텔링을 위한 의미생성모형도	90
〈그림5-3〉	‘산티아고 순례길’ (좌)과 ‘시코쿠 헨로미치 사찰 순례길’ (우)	90
〈그림5-4〉	NC-공간비판형 스토리텔링을 위한 의미생성모형도	94
〈그림5-5〉	NC-흥미지향형 스토리텔링을 위한 의미생성모형도	97
〈그림5-6〉	아홉굿 의자마을(좌)과 오설록 티 뮤지엄(우)	99
〈그림5-7〉	NC-정보제공형 스토리텔링을 위한 의미생성모형도	101
〈그림5-8〉	‘함평나비축제’ (좌)와 ‘순천만국제정원박람회’ (우)	103

I. 서론

1. 연구의 필요성

- 제주도는 세계자연유산으로서 천혜의 자연환경을 자랑하는 한국의 대표적인 섬 관광지임.
- 섬은 오랫동안 격리되고 고스란히 환경이 유지될 수 있었던 고립성으로 특유의 자연생태계와 독특한 생활문화의 원형이 보존되어있는 장소라는 특징을 가짐.
- 특히 제주도는 섬의 전형적인 특징인 자연생태계와 생활문화의 원형이 잘 보존되어 있는 ‘이야기’가 풍부한 장소로서, ‘신화의 섬’이라 일컬어질 정도로 제주도 곳곳의 장소와 인간의 삶은 매우 다양한 이야기들로 연결되어 있음.
- 최근 들어 제주도의 독특한 문화를 관광자원화 하는 방안으로서 ‘스토리텔링’의 방법을 활용하여 장소의 이야기를 발굴하고 그것을 관광객들에게 효과적으로 전달하고자 하는 장소 마케팅적인 시도가 점진적으로 증가하고 있음(‘제주바닷가 스토리텔링 발굴 사업(2012)’, ‘제주유배길 기행 프로그램(2012)’ 등).
- 이와 같은 시도들은 제주도가 품고 있는 신화속의 이야기를 현실로 이끌어내어 장소의 의미를 풍부하게 만들고 관광객들의 지적 호기심을 자극하여 새로운 관광시장을 창출한다는 점에서 가치가 있음.
- 하지만 여전히 일부 자연환경을 활용하거나 특정한 주제를 중심으로 한 부분적인 스토리텔링에 그친다는 한계를 지님.
- 따라서 제주도의 문화자원들을 총체적으로 조사·분석하여 정확한 현황을 파악하고, 제주도의 문화자원들을 유기적으로 연결하여 활용할 수 있도록 공간의 특성에 적절한 콘셉트(Concept) 개발 및 유형화

에 따른 제주도 문화자원의 종합적인 스토리텔링화 방안이 필요함.

- 제주도는 휴양과 원기회복을 위해 전통적인 관광지로서 갖추어야 할 다양한 위락시설과 테마파크들은 충분히 조성되어 있지만, 제주도 전체를 아우르는 이미지의 통일된 구조와 맥락이 부재함에 따라 ‘점’으로서의 문화자원들이 산만하게 흩어져 있는 상태임.
- 제주도의 문화자원들을 종합적으로 스토리텔링화 한다면 개별적으로 흩어져 있는 다양한 문화자원들을 긴밀하게 네트워킹 하여 ‘선’으로서의 이야기를 창출하고, ‘면’으로서의 의미구조를 생성함으로써 지속 가능한 관광을 위한 콘셉트 개발의 토대를 마련하고 제주도의 지역 정체성을 강화하는데 기여할 수 있음.
- 또한 현재 제주도는 한국의 대표적인 섬 관광지로 부각됨에 따라 인공적인 리조트, 해수욕장, 골프장 등의 위락시설이 증가하면서 섬 특유의 고립된 장소성, 경관 등의 고유한 문화적 정체성이 약화되고 있음.
- 즉 제주도는 유명한 관광지가 되면서 방문객들에게는 익숙한 환경으로 변모하고 있는 반면, 지역주민들에게는 오랫동안 이웃들과 삶을 일구어왔던 터전이 경제적 수익창출에 용이한 낯선 환경으로 변화되고 있는 실정임.
- 제주도가 쉼, 회복 등의 휴양만을 위한 섬이 아닌, 의미를 찾는 사람들을 끊임없이 유인하는 흥미로운 이야기로 가득 찬 ‘보물섬’이 될 필요가 있음.
- 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링화는 지속 가능한 관광자원으로서 다양한 문화콘텐츠를 창출할 수 있는 OSMU(One Source Multi Use)의 토대를 구축하고, 제주의 문화적 정체성에 관광 산업적 활용도를 녹여내는 시너지 효과 창출함에 기여할 것임.

2. 연구목적

- 본 연구는 지속 가능한 관광을 위해 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링화 방안을 모색하는데 목적이 있음. 이를 위한 세부적인 목적은 다음과 같음.
 - 첫째, 기존에 제주도를 연구한 문헌들과 실제적인 현장조사를 통해 수집한 자료들을 체계적으로 정리·분석하여, 기존의 제주도 스토리텔링 공간의 강점(Strength)과 약점(Weakness), 향후 과제(Task)를 제시함.
 - 둘째, 제주도 문화자원들 간 유기적인 연결의 가능성을 조망하기 위해 제주도 문화자원 DB를 구축하고, 방문객들이 표현하는 제주도에 대한 장소의 의미와 가치를 문화기호학적으로 분석함. 이를 통해 제주도 문화자원의 현황을 명확히 파악하고 문화가치를 분석적으로 매핑(Mapping)·포지셔닝(Positioning)한 제주도 문화지도를 작성함으로써 기존 스토리텔링 공간의 취약한 영역 및 문제점과 향후 보완해야 할 과제를 도출해 낼 수 있음.
 - 셋째, 제주도 문화자원의 통합적 활용 방법을 모색함. 제주도 문화자원들이 독립적으로 가지고 있는 이야기들을 연결하여 장소의 의미를 확장할 수 있는 가능성을 탐구하고, 제주도 공간의 특성에 적절한 스토리텔링의 차별적인 콘셉트(Concept)를 개발함. 이는 제주도의 다양한 이미지를 일관된 콘셉트로 재구조화함으로써 스토리텔링 공간을 유형화하는 것이며, 기존의 서로 다른 빛깔의 스토리텔링 공간을 모자이크(Mosaic)하여 차별화된 제주도의 정체성을 강화하는 것을 의미함.
 - 넷째, 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링화 방안과 이를 위한 정책적 제언을 제시함으로써 ‘보물섬 제주아일랜드’로서의 지역정체성 강화의 기반을 마련함. 이와 같은 연구결과는 제주도 테마체험공간의 합리적인 평가모델을 제공하는 토대가 될 수 있으며, 이를 바탕으로 학교 기업이나 사회적 기업(문화 컨설팅)의 설립에 기여할 수 있음.

3. 연구방법 및 절차

- 본 연구에서 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링화 방안 모색을 위해 사용한 주요 연구방법은 크게 문헌연구, 현장조사, 수용자 분석, 문화기호학적 매핑과 포지셔닝, 전문가 FGI(Focus Group Interview) 등 크게 5가지로 나누어 설명할 수 있음.
- 첫째는 ‘문헌연구’를 통해 스토리텔링 공간의 개념과 문화가치 분석의 준거, 그리고 공간의 스토리텔링 과정을 제시함. 또한 ‘문헌연구’는 제주도 문화자원 DB 구축을 위한 항목 선정·검토를 하는 과정에 수행함.
 - 하나, 기존의 문학과 콘텐츠, 영상, 교육, 디지털·게임, 관광·공간에서의 스토리텔링에 대한 개념과 연구 동향을 살펴봄.
 - 둘, 스토리텔링 공간을 기호학적으로 접근함으로써 구축된 문화적 의미가치 지형도를 바탕으로 스토리텔링 공간의 문화가치 분석의 준거를 도출함.
 - 셋, 스토리텔링을 위한 전략적 공간 구성의 단계로서 총 3단계의 자기 창의적 스토리텔링의 절차적 접근 모형을 제시함.
 - 넷, 제주도 문화자원 DB 항목을 선정하고, 분류 틀의 타당성을 검토함.
- 둘째는 ‘문헌분석’과 ‘현장조사’를 통해 제주도 스토리텔링의 현황과 실태를 분석하여 기존 스토리텔링 공간의 강점과 약점(문제점), 그리고 향후 풀어나가야 할 과제를 제시하고, 최종적으로 제주형 스토리텔링의 개념을 도출함.
 - ‘문헌분석’에 활용한 자료는 기존에 수행된 제주도와 관련한 연구 결과들을 포함하여 제주도를 소개하는 일반서적, 제주도의 향토사, 공사기관의 통계자료, 연구보고서를 참조함. 또한 현장조사가 진행되는 과정에서 수집한 개인적인 소장 자료 및 기관 내부 자료 등을 수집함.

- ‘현장조사’는 연구자가 현장에 나가 제주도의 문화자원들을 직접 확인하고 이에 관련한 자료를 수집하는 방법임. 특히 현장조사 시에 수행하는 참여관찰법은 제주도 방문객들이 관광 환경과 어떻게 상호작용하는가를 서술하는 방법론으로 제주도를 찾는 이들의 경험세계를 이해하는 데 유용한 방법임. 본 연구에서는 스토리텔링이 적용된 제주도 문화공간에 직접 방문하여 방문객들의 반응을 관찰하고, 이들에게 무형식 인터뷰를 진행하여 연구 결과에 진정성과 현장성을 반영함.
- 셋째는 ‘수용자 분석’을 통해 제주도 문화자원에 대한 방문객의 주관적인 이미지를 조사하여 제주도 문화자원의 문화가치를 분류하고 분석함으로써 제주도 문화자원 DB를 구축함.
 - ‘수용자 분석’은 제주도를 찾는 방문객을 대상으로 제주도 문화자원에 대해 어떤 이미지를 가지고 있는지 조사하여 그 의미를 분석하는 것임.
 - 본 연구에서 활용한 ‘수용자 분석’의 방법은 블로그, 온라인 카페, SNS 등의 웹 서치를 통해 방문객들에 의해 업로드 된 게시글 속에서 제주도 관련 ‘연상어휘’를 추출·정리하고, 그 어휘들이 반영하고 있는 수용자 중심의 제주도 문화가치를 분석하는 것임.
 - 이와 같은 절차를 통해 구축된 제주도 문화자원 DB는 제주도 문화자원의 문화가치 매핑 및 포지셔닝에 의한 제주도 문화지도 작성의 기초자료로 활용됨.
- 넷째는 문화기호학적 ‘매핑’ 및 ‘포지셔닝’을 통해 제주도 문화자원의 문화가치를 분석하고 제주도 문화지도를 작성함.
 - 문화기호학적 ‘매핑’¹⁾ 및 ‘포지셔닝’은 제주도 문화자원들의 의

1) 문화기호학은 ‘일정한 문화유형의 정체성과 경계성을 규정짓는 것은 무엇인지’, ‘기호계의 틀에서 다양한 문화들이 어떻게 서로 관련을 맺고 있는지’, 그리고 ‘특정한 문화유형에 적합한 커뮤니케이션 전략을 어떻게 도출될 수 있는지’ 등 다양한 문화현상 및 문화자원들 간의 관계에 대한 물음에 이론적 토대를 구축하는데 도움을 줄 수 있음. 이처럼 문화기호학은 세계의 모든 문화현상을 경험적으로 이해하고 비교 분석할 수 있는 인문학적 방법론으로, 특히 문화기호학적 ‘매핑’은 제주도 문화자원들의 의미 가치와 정체성을 정의하고 의미의 연계 가능성을 탐색하는데 적합한 방법임.

미적 특성들을 분석하여 문화적 의미가치 지형을 표시함으로써 스토리텔링을 위한 제주도 문화자원들 간의 연계 가능성을 탐색하는 것임. 이와 같은 제주도 문화자원들의 문화적 의미 가치를 분석하고 유형화하는 문화기호학적 ‘매핑 및 포지셔닝’ 과정을 통해 제주도 문화가 가지는 독특한 의미 체계들을 발견할 수 있음.

- 이와 같이 제주도 문화자원의 문화가치 분석 결과는 기존 스토리텔링 공간에 대해 어떤 영역이 취약한 부분인지, 어떻게 보완해 나가야 하는지, 앞으로 필요한 과제는 무엇인지를 판단할 수 있는 기초 자료를 제공함.
- 다섯째는 전문가 FGI를 통해 앞서 도출한 기존 스토리텔링 공간의 SWT(강점·약점·과제)분석과 문화가치 분석 결과를 바탕으로 한 제주형 스토리텔링 전략으로서 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링 방안과 이를 위한 정책적 제언을 제시함.
- 전문가 FGI는 공통된 자질이나 관심의 속성들을 지니는 전문가 집단을 동시에 인터뷰하는 방식으로, 참가자들이 자유롭게 토론하고 의견을 더해가며 논의 주제에 대한 아이디어가 점진적으로 발전하는 눈덩이 효과를 기대할 수 있음.
- 본 연구에서는 5년 이상의 경력을 가진 도시 공간 스토리텔링 분야 전문가 2인과 제주 지역 스토리텔링 전문가 1인을 대상으로, 앞서 진행한 연구 결과들(제주도 스토리텔링 SWT분석, 제주도 문화자원 문화가치 분석)을 확인 및 검토 하고, 그 결과를 바탕으로 제주도의 종합적 스토리텔링 방안을 논의함.
- 또한 전문가 FGI는 최종적으로 도출된 제주도의 종합적 스토리텔링 방안들을 실현하기 위해 다양한 영역에서 필요한 정책적 제언을 이끌어내는데 유용하게 활용됨.
- 따라서 본 연구의 주요 내용과 절차는 다음의 그림과 같음.

과업단계	목 차	주요 내용	연구방법
<div>준비 단계</div> <div>↓</div> <div>수행 단계</div> <div>↓</div> <div>마무리 단계</div>	1장 서론	<ul style="list-style-type: none"> • 연구의 필요성 및 배경 조사 • 연구 특성 분석 및 수행계획 수립 <ul style="list-style-type: none"> - 연구방법, 연구절차 확정 • 연구의 기대효과 기술 	
	2장 공간 스토리텔링의 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 스토리텔링의 개념과 연구 동향 • 스토리텔링 공간의 문화가치 분석 기준 도출 • 공간 스토리텔링 단계 모형 구축 	• 문헌연구
	3장 제주도 스토리텔링의 현황과 실태	<ul style="list-style-type: none"> • 제주도 스토리텔링 현황 분석 • 제주도 스토리텔링 사례 SWT 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 강점(Strength)/약점(Weakness)/과제(Task) • 제주형 스토리텔링 콘셉트(NT) 설정 	<ul style="list-style-type: none"> • 현장조사 • 문헌분석
	4장 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 제주도 문화자원 DB 구축 • 제주도 문화자원의 현황 분석 • 제주도 문화자원의 문화가치 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 제주도 연상어휘 조사/분석 - 문화가치 분석의 문화지도 작성 	<ul style="list-style-type: none"> • 문헌연구 • 수용자 분석 • 문화기호학적 매핑 & 포지셔닝
	5장 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링화 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링화 방안 제시 <ul style="list-style-type: none"> - NC가치지향형 스토리텔링 방안 - NC공간비판형 스토리텔링 방안 - NC홍미지향형 스토리텔링 방안 - NC정보제공형 스토리텔링 방안 	<ul style="list-style-type: none"> • 전문가 FGI <ul style="list-style-type: none"> - 관련 전문가 3인 (5년 이상 경력) - 연구결과 검토 - 스토리텔링 전략 논의
	6장 결론	<ul style="list-style-type: none"> • 연구내용 요약 및 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링을 위한 제언 	• 전문가 FGI

〈그림1-1〉 연구의 내용과 절차

- 1장 ‘서론’에서는 연구의 필요성 및 배경을 기술하고, 연구목적, 연구방법 및 연구절차, 기대효과를 기술하며 연구수행계획을 수립함.
- 2장 ‘공간 스토리텔링의 이해’에서는 선행연구를 검토하는 등의 문헌연구를 통해 스토리텔링의 개념과 연구 동향을 살펴보고, 기호학적인 접근 방식으로 스토리텔링 공간의 문화가치 분석 기

준을 도출하며, 공간 스토리텔링 단계 모형을 제시함.

- 3장 ‘제주도 스토리텔링의 현황과 실태’에서는 제주도를 방문한 관광객들을 관찰하고 무형식 인터뷰를 하는 등의 현장조사와 문헌분석을 통해 현재까지 제주도 스토리텔링 사업이 수행된 현황을 살펴보고, 대표적인 제주도 스토리텔링 사례를 대상으로 강점(Strength)·약점(Weakness)·과제(Task)분석을 한 후, 자연환경을 토대로 한 제주형 스토리텔링 콘셉트를 도출함.
- 4장 ‘제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석’에서는 문헌연구와 수용자 분석, 문화기호학적 매핑 및 포지셔닝의 방법을 통해 제주도 문화자원 DB를 구축하고, 제주도 문화자원의 현황을 분석함. 또한 제주도와 관련된 연상어휘를 조사·분석한 결과를 바탕으로 제주도 문화자원의 문화가치를 분석하여 제주도의 총체적인 문화지도를 확인하고, 기존 스토리텔링의 취약한 점, 보완해야 하는 점, 향후 과제 방향 등의 시사점을 도출함.
- 5장 ‘제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링화 방안’에서는 공간 스토리텔링 및 제주도 스토리텔링 관련 분야에서 5년 이상의 경력이 있는 전문가 3인을 대상으로 한 FGI를 통해, 앞서 수행한 연구결과(제주도 스토리텔링 실태 분석과 문화가치 분석)를 확인 및 검토함. 이를 바탕으로 제주도에 필요한 종합적 스토리텔링화 방안을 NC-가치지향형, NC-공간비판형, NC-흥미지향형, NC-정보제공형 등 4가지로 제안함.
- 6장 ‘결론’에서는 본 연구의 주요내용을 요약하고 문화자원의 종합적 스토리텔링을 위한 정책적 제언을 제시함.

4. 기대효과

- 국내외 제주도 관광객들이 요구하는 제주도 관광의 다양한 콘텐츠의 수요에 필요한 지속적이고 일관적인 제주도의 종합적 스토리텔링 전략을 수립하고 판단하는데 유용한 정보를 제공함.
- 제주도 스토리텔링 정책 수립을 위한 기초정보를 제공하고, 제주 스토리텔링 관광 활성화 방법의 준거를 제공함.
- 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링은 지역 정체성을 강화하는데 이바지하고, 제주 관광의 다양한 문화콘텐츠를 개발하는데 핵심적인 방향을 제시함으로써 지역경쟁력을 향상시키는데 기여함.
- 고갈되지 않는 자원으로써 장소의 이미지를 확대 재생산하는 스토리텔링을 통해 지속 가능한 관광자원을 개발할 수 있음.
- 제주도의 차별적인 스토리텔링 전략은 타 지역과 구별되는 지역 정체성의 매력으로 기존 지역주민의 애郷심을 보다 고취시키는 촉매가 될 수 있으며, 지속적인 제주도 관광객의 재방문을 유인할 수 있음.
- 제주도 스토리텔링의 종합적 스토리텔링에 대한 본 연구는 제주형 스토리텔링의 대표적인 유형과 효과적인 관광 스토리텔링 전략의 콘셉트를 제공해 준다는 점에서, 제주도 스토리텔링에 활용될 수 있는 지역 문화자원을 효율적으로 배정하여 시너지 효과를 극대화할 수 있음.
- 본 연구에서 제안하는 종합적 스토리텔링 방안의 구상을 활용하여 제주도 테마·체험공간의 합리적인 평가모델을 제공하는 토대를 마련할 수 있다는 이점이 있음.
- 따라서 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링화 방안 연구의 결과는 제주도의 스토리텔링 관광 활성화와 지역 발전에 기여할 것임.

Ⅱ. 공간 스토리텔링의 이해

1. 스토리텔링 개념과 연구동향

- ‘스토리텔링(Storytelling)’이라는 용어가 대중에게 회자되며 소설, 애니메이션, 영화, 드라마를 넘어 마케팅, 관광, 공간, 자기계발에 이르기까지 ‘스토리텔링’이라는 용어는 다양한 분야에서 사용됨.
- 스토리텔링은 ‘이야기’를 뜻하는 ‘Story’와 이를 ‘말하’는 ‘Telling’이 결합한 단어로 ‘이야기하기’라고 번역할 수 있는데, 원래의 뜻을 포함하여 이야기하는 방식, 이야기하는 상황을 뛰어 넘는 의미로 우리 사회에서 다양하게 사용되면서 그 의미를 인정받고 있음.
- 스토리텔링은 넓은 의미로 공감적 의사소통 행위를 의미하며 이야기를 통해 상대방에게 감동을 주거나 공감을 불러일으키는 것, 또는 자신이 전하고자 하는 메시지를 납득시키는 것으로 일방적인 메시지 전달이 아닌 상호 간의 의견 교환을 통해 ‘동의’를 얻는 과정임.
- 통섭적인 면모를 지니고 있는 스토리텔링은 다른 학문과의 단순한 융합이나 컨버전스가 아니라 여러 학문들을 두루 통합할 수 있는 근본적인 융합적 성격을 지니고 있음(최혜실, 2009).
- 대부분의 학문은 ‘이야기’로 구성되고, ‘이야기’를 필요로 하며, ‘이야기’를 연구하고 있으며 이러한 스토리텔링은 각기 다른 분야의 학문과 접목하여 성과를 보이고 있음.²⁾

2) 스토리텔링과 관련된 연구들은 하나의 분야에 종속되지 않고 여러 분야의 융합으로 이루어진 경우가 많다. 예를 들어 문학을 소재로 하는 테마파크, 인문학적 백과사전을 만들기 위한 디지털 기술 등이 이러한 경우이다. 따라서 본고에서는 연구의 결과물이 지향하는 분야에 따라 스토리텔링 관련 연구들을 나눈다. 문학을 소재로 하는 테마파크는 공간 관련 스토리텔링 연구로, 인문학적 백과사전을 만들기 위한 디지털 기술은 디지털과 관련된 스토리텔링 연구로 분류한다.

<표2-1> 스토리텔링의 연구 동향

스토리텔링 분야	저자	연구 내용 요약
문학과 콘텐츠	김광욱(2008)	이야기, 이야기하기, 이야기관(Champ)개념
	장미영(2004)	문화 요소별 시놉시스화, 포트폴리오 구축
	한명희(2008)	이야기하기의 ‘방식’, OSMU화 되는 것
	박기수(2011)	<해리포터 시리즈>의 스토리텔링 전략
	최성실(2010)	문화 스토리텔링 정의(문화담론 재국축)
영상	백승국(2004)	<겨울연가> 드라마 서사구조 분석
	김정희(2007)	멜로 영화 콘텐츠 스토리텔링 전략 분석
	김종태(2010)	<올드보이> 스토리텔링 전략 분석
	박성수 외(2007)	영상의 이미지와 리듬에 관한 분석
	성민경 외(2002)	영상 타이틀의 표현방법 연구(상호작용)
	신경숙 외(2008)	영상 스토리텔링의 가능성과 활용 양상
교육	강숙희(2007)	초등학생 대상 디지털스토리텔링 연구
	권혁일(2008)	초등학교 수학교과 스토리텔링 적용
	김재춘 외(2009)	의미 생성 활동으로서 스토리텔링 연구
	김해영(2009)	스토리텔링의 학교교육과 사회교육 방안
	김영주(2008)	동화의 어휘, 문형, 문화 교육 교재 구성
	김영순 외(2010)	지역문화교육 스토리텔링 사례 연구
디지털·게임	고욱이인화(2003)	디지털스토리텔링 정의와 유형화 구분
	한혜원(2007)	트랜스미디어 스토리텔링 융합 연구
	서성은(2011)	트랜스미디어와 크로스미디어 스토리텔링
	박동숙 외(2001)	게임 스토리텔링 연구(내러티브 장치,요소)
	이용욱 외(2010)	게임 스토리텔링에서 ‘재미’기제 패턴 추출
	김만수 외(2010)	협업적 디지털스토리텔링 모형 제안
관광·공간	황성윤 외(2002)	관광지에 이야기 부여 공간 스토리텔링
	최인호 외(2008)	스토리텔링 활용 장소 마케팅 4단계 연구
	전명숙(2007)	스토리텔링의 관광자원 설명 해설 역할
	최혜실(2004)	문학작품의 공간화, 테마파크화 연구
	노재현(2009)	공간스토리텔링: 물리적 경관→의식프레임
	강상대(2007)	도시정체성 구현 위한 문화자원스토리텔링
	김영순 외(2008)	지역 문화 활용 공간 스토리텔링 연구

- 스토리텔링은 1995년 미국 콜로라도에서 열린 ‘디지털 스토리텔링 페스티벌’을 계기로 알려지기 시작하였고, 그로부터 20년이 채 되지 않은 대한민국에서 스토리텔링은 디지털 기술뿐만 아니라 다양한 분야에서 통칭되고 있음.
- 또한 스토리텔링을 전문적으로 연구하는 한국디지털스토리텔링 학회가 결성되어 있으며, 강원대 스토리텔링학과, 제주대 사회교육대학원 스토리텔링 전공, 이화여대 디지털 미디어학부, 카이스트, 장안대학교 디지털스토리텔링학과 등에서 스토리텔링의 이론 및 실습에 대한 강의와 연구가 진행되고 있음.
- 국내의 스토리텔링 연구는 주로 2000년대에 들어서면서 디지털 공간에서의 움직임을 설명하기 위해 연구되기 시작하였으며, 이후 문학과 문화 분야에서 주로 연구되며 문화콘텐츠의 핵심적인 요소로 스토리텔링이 자리 잡게 되었고 이는 곧 상품 마케팅, 경영, 테마파크, 지역 관광, 공간 기획, 자기계발방법 등으로 확장되었음.
- 이야기는 정형화된 문자 텍스트 속에서 수용자의 적극적인 개입을 유도하는 채널이 제한적이지만 스토리텔링은 다양한 매체를 통해 수용자의 적극적인 소통행위를 유도한다는 점에서 차별성이 있음.
- 내러티브(Narrative)가 Story와 Discourse로 구성된다면 스토리텔링은 담화로 전달되는 것으로, 내러티브가 전통적인 언술을 대상으로 내적 구조에 초점을 맞추었다면 스토리텔링은 새로운 매체와 결합하면서 이야기하기의 양상에 어떻게 달라지는지에 초점을 두고 있음(김광욱, 2008).
- 박기수(2007) 역시 스토리텔링의 채널이자 매체인 telling이 텍스트 향유의 지배적인 요소로 등장하였다고 이야기하며, telling의 방식은 점차 다양해지고 있고 그 자체가 텍스트의 구조 안에서 끊임없이 재맥락화되어 새로운 이야기가, 스토리텔링이 창출됨에 따라 재맥락화는 스토리텔링의 형식에 대한 질문으로 이어지고 있음.

2. 스토리텔링 공간의 기호학적 접근

- 공간은 어떤 물리적인 현상을 인간이 지각할 수 있을 때 그 의미가 생긴다(김철수, 2006). 비가 오는 날 친구와 함께 우산을 쓰고 걸어갈 때 우산 속은 두 사람만의 공간이 되지만, 비가 그치고 우산이 접히면 두 사람은 공간은 없어지는 것과 같이 공간은 존재하는 것 보다 인지되고 활용되는 것에 의의가 있음(김은희, 2001).
- 즉 공간은 인간이 활용하는 용도와 특정한 경험으로 공간에 부여하는 의미에 따라 그 성격과 가치가 달라짐.

1) 스토리텔링 공간의 개념

- 공간은 인문학적 관점에서 두 가지 방향으로 접근될 수 있는데, 하나는 물리적으로 실존하는 자체로서의 절대적 공간이고, 다른 하나는 인간들 간의 관계 생성을 통해 나타나는 상대적 공간임(Damir-Gelisdorf & Hendirich, 2005:27; 김영순, 2011:130 재인용).

<표2-2> 인간과 공간의 관계 구분

관계 유형			내용 및 특징
Choay (1969)	Pure system	신화 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 공간 종속형, 공간 순응형 • 종교적, 신화적 성격 • 환경에 생존 및 적응하기 위한 토대의 기능
	Mixed system	실용 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 공간 정복형 • 합리적, 이성적 성격 • 인간의 편의를 위한 기능(교통, 운송, 무역 등)
Soja (1996)	Thirdspace	존재 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 공간 창조형(공간 = 인간 의미 저장소) • 감성적, 소통적 성격 • 인간이 부여하는 가치들의 안식처로서의 기능

① 신화 공간

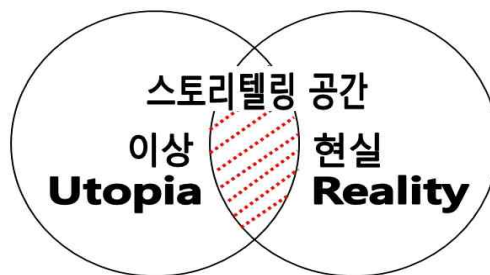
- 최초의 공간은 물리적이고 객관적인 절대적 공간으로서, 인간은 자연의 공간에서 경외감을 느끼고 생존하기 위해 환경에 적응하는 방법을 찾는데 주력함. 즉 인간과 공간의 관계는 종속적이었음.
- 쇼이(Choay, 1986)에 의하면 근대 이전의 공간의 형태는 인간의 삶과 행위를 그대로 상징하는 형태를 띠고 있었고, 그들의 작은 우주를 표상하고 삶 자체를 그대로 반영했으며, 이와 같은 공간을 순수 시스템(pure system)이라고 지칭함. 그에 따르면 공간의 의미작용(signification)은 서로 상응하는 관계에 있는 일련의 문화적 시스템과 상응하며, 이러한 문화적 시스템은 그 공간에 거주하는 구성원들의 사회생활에 관한 모든 양상을 포함하고 있음.

② 실용 공간

- 현대의 많은 공간은 합리적이고 논리적으로 구성됨. 그것은 소비를 위한 경제 가치에 의해 분할되어 있으며 교통, 운송, 무역 등 인간의 편의를 위한 기능과 관련이 있음.
- 쇼이(Choay, 1986)에 의하면 근대 이후의 공간의 형태는 인간의 삶과 행위와 밀접한 관련이 없는 채로 경제적으로 실용적이고 효율적인 가치를 반영하고 있고, 교통신호나 상업광고판과 같은 보충적인 기호의 도움으로 재의미화(Re-semanticized)되는 형태를 띠고 있음. 이와 같은 공간을 혼합 시스템(Mixed System)이라고 지칭하며, 이 시스템의 기능적 논리는 경제적 효율성으로부터 비롯한 것임.
- 이처럼 근대 이후의 도시 양식은 혼합되고 획일화되었으며, 대부분의 도시민들은 다른 사람들의 창조물 속에서 살고 있음. 이것은 도시의 불명료성을 가지고 왔으며, 현대도시의 공간들은 그 나름대로의 방식으로 의미작용을 하고 있는 것은 확실하지만 이것은 마치 외국어를 읽는 것과 같아서 우리가 그 글을 읽을 수 있다 해도 이해하지는 못함.

③ 존재 공간

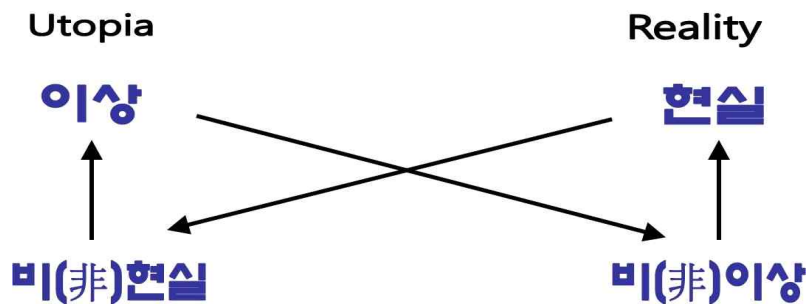
- 존재 공간은 공간이 인간의 의미를 저장하는 기능을 맡고 있다는 가정에서 출발함. 이 공간은 2장에서 논의한 스토리텔링의 사회문화적 확장에 해당하는 감성적, 소통적, 참여적 공간으로 간주됨. 이 공간은 의미가 이미 주어진 공간 혹은 의미를 새롭게 부여할 공간으로써 공간이 인간이 부여하는 가치들의 안식처로서 기능을 함.
- 본 연구에서 주목하는 스토리텔링의 공간은 상대적 공간이자, 인간들의 다양한 삶의 의미가 교차되는 과정에서 끊임없이 사회적으로 재구성되고 확장되는 제3의 공간임. 제3의 공간의 주체는 특정한 담론에 의해 개념화된 공간을 그대로 수용하지 않고 비판하고 전용하며 재구성하는 다양한 주체의 모습으로 나타남.
- ‘스토리텔링 공간’이란 인간의 이야기가 연결된 의미(가치)의 공간을 뜻함. 즉 인간의 의미로 전환되어 새롭게 창조된 특정한 가치의 공간, 또는 인간이 공간으로부터 발굴한 의미가 강화된 정체성의 공간을 의미함.
- 스토리텔링의 관점에서 보면 인간이 땅을 딛고 서있는 ‘현실’의 공간과 인간이 중요하게 생각하는 의미와 가치로 구성된 ‘이상’의 공간은 서로 분리해서 이해될 수 없으며, 스토리텔링 공간은 인간의 필요에 의해 ‘이상’과 ‘현실’이 적절히 조율된 공간으로 이해할 수 있음.



<그림2-1> 이상과 현실의 화해로서 스토리텔링 공간

2) 스토리텔링 공간의 기호학적 의미

- 인간의 ‘이상’과 ‘현실’의 중간영역으로서 스토리텔링 공간은 ‘이상’과 ‘현실’ 관계 조율에 따라 다양한 의미영역 창출의 가능성을 가짐.
- 이를 위해 아래와 같이 그레마스(Algirdas J. Greimas)의 기호사각형(Semiotic Square)³⁾을 활용하여 스토리텔링 공간의 의미를 확장해보고자 함. 즉 ‘이상’ 또는 ‘현실’ 중심의 이분법적 사고의 한계를 뛰어넘은 이항 대립적 사고가 화해하는 새롭게 확장된 의미의 영역으로서 스토리텔링 공간을 설명하고자 함.



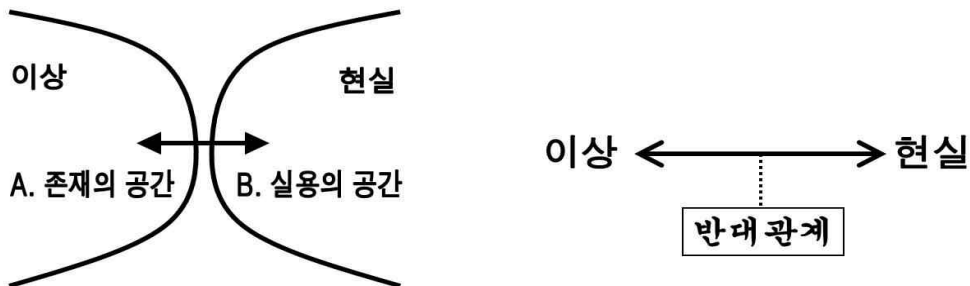
<그림2-2> 스토리텔링 공간의 기호사각형

- 위의 그림과 같이 기호사각형은 세 가지 항의 의미상 대립구조를 보여주고 있는데, 첫 번째 대립은 ‘이상’과 ‘현실’의 각기 다른 변별적 자질(Distinctive features)에 의한 반대관계에서 나타남. ‘이상’은 인간이 생각할 수 있는 가장 완전한 상태를 뜻하는 것으로, 인간의 꿈, 비전 등으로 묘사되는 영역을 지칭함. 반면 ‘현실’은 실제로 존재하는 사실이나 상태를 뜻하는 것으로, 인간의 실제 삶에 대해 객관적(물리적)이고 구체적으로 묘사하는 영역을

3) 기호사각형은 스폴라철학의 '논리사각형(logical square)'과 야콥슨이 제안한 '모순(contradiction)' 및 '상반(contrariety)'의 구분을 결합한 것으로, 기호의 체계가 이항 대립(이것 아니면 저것) 이상의 의미를 가질 수 있다는 것을 보여줌(Chandler, 2006 재인용).

지칭함.

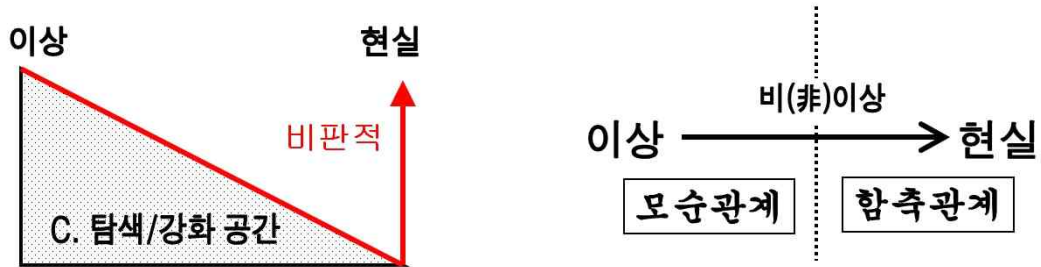
- 기호사각형의 두 번째 대립은 ‘이상’의 변별적 자질을 부정하는 ‘비(非)이상’과 ‘현실’의 변별적 자질을 부정하는 ‘비(非)현실’이 구축하는 모순관계에서 형성됨. 이들의 영역은 실질적인 스토리텔링 공간의 의미를 내포하고 있는데, 이는 궁극적인 ‘이상’과 ‘현실’을 부정하여 새롭게 만들어진 타협의 공간임.
- 기호사각형의 세 번째 대립은 ‘비(非)이상’이 ‘현실’의 변별적 자질을 전제하고, ‘비(非)현실’이 ‘이상’의 변별적 자질을 전제하는 함축관계에서 나타남. 이것은 ‘이상’과 ‘현실’이 대립적인 반대항의 위치에 있지만, 기호사각형으로 확장된 의미영역이 가지고 있는 방향성으로 두 항이 연결될 수 있음을 시사함.
- 이와 같이 ‘반대’, ‘모순’, ‘함축’이 표출하는 대립구조를 도식화 한 기호사각형은 스토리텔링의 존재의 공간, 실용의 공간, 변용/창조의 공간, 탐색/강화의 공간의 4가지 의미 범주를 구축함.



<그림2-3> 이상과 현실의 대립 공간

- ‘이상’의 공간은 존재의 공간으로 공간 의미의 제 3영역에 해당되며, ‘현실’의 공간은 실용의 공간으로 가정할 수 있음. 이 두 공간은 상반된 반대의 개념임.
- 기호사각형으로 확장된 의미는 모순과 함축의 관계에 따라 두 가

지 방향의 의미공간으로 나뉘지는 두 공간은 앞의 대립 공간들 (이상과 현실)이 조화롭게 공존하는 공간으로 스토리텔링 공간의 핵심적 영역이 됨.



<그림2-4> 이상에서 현실로의 '장소성 탐색/강화' 공간

- ‘비(非)이상’의 공간은 ‘이상’을 부정하고 ‘현실’을 전제하는 공간임. 이는 위의 그림과 같이 이상에서 현실로 진행하는 방향성을 획득하게 되는데, 이 과정에서 도출되는 영역은 역사적 경험을 전제한 인간의 삶의 시간성을 반영하는 ‘장소성 탐색/강화’ 공간이라고 할 수 있음.



<그림2-5> 현실에서 이상으로의 '장소성 변용/창조' 공간

- ‘비(非)현실’의 공간은 ‘현실’을 부정하고 ‘이상’을 전제하는 공간임. 이는 현실에서 이상으로 진행하는 방향성을 획득하게 되는데, 이 과정에서 도출되는 영역은 인간의 꿈과 비전을 위한

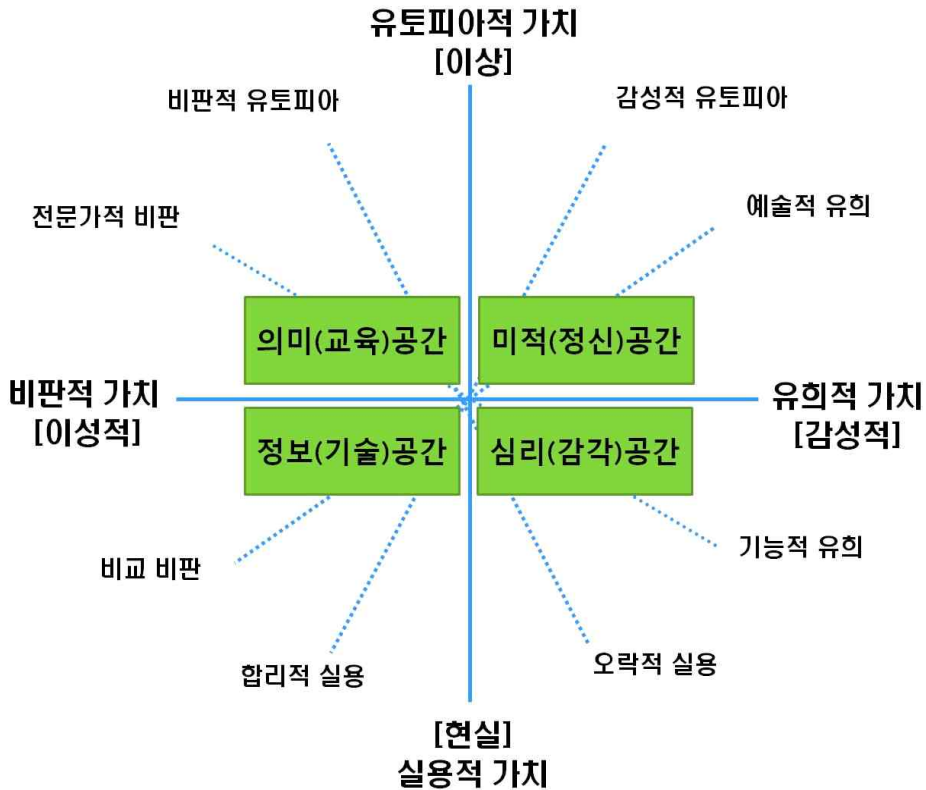
‘장소성 변용/창조’ 공간임.

- 이것은 현실 공간에 실제로 존재하는 가치에 안주하지 않고, 이를 극복하고 관리하여 원하는 방향으로 공간의 가치를 변용, 인간이 원하는 삶의 의미를 공간에 부여하여 새롭게 가치가 창조됨을 의미함. 즉 이상적인 가치들을 현실 공간에 부여하여 장소를 조성하는 노력임.

3) 스토리텔링 공간의 문화적 의미가치 지형도

- 기호사각형으로 확장된 세 가지 관계(반대관계, 모순관계, 함축관계)의 축을 변형한 셈쁘리니(Semprini, 1992)의 기호학적 맵핑(Mapping) 구조를 통해 문화적 의미가치 지형도를 구축·활용하여 스토리텔링 공간의 의미가치와 정체성을 확인할 수 있음.
- 셈쁘리니의 맵핑구조는 스토리텔링 공간의 문화적 의미가치 구조로 변형되면서 ‘의미(교육)공간, 정보(기술)공간, 심리(감각)공간, 미적(정신)공간’의 4가지 의미 영역을 형성하게 됨.
- 이들 영역들은 플로슈(1990)의 기호사각형이 지니는 4가지 컨셉인 ‘유토피아적 가치’, ‘유희적 가치’, ‘실제적 가치’, 그리고 ‘비판적 가치’가 서로 중첩되고 교차하면서 생성되는 가치영역들로 스토리텔링 공간의 의미가치 지형을 표시하는데 기준과 정당성을 제공함.
- 스토리텔링 공간의 4가지 의미가치 영역들은 다음과 같이 설명될 수 있음. 우선 ‘의미(교육)공간’은 ‘유토피아적 가치/이상’의 축과 ‘비판적 가치/이성’의 축이 교차하여 생성된 영역으로서, ‘이상’의 가치들이 ‘현실’의 구체적인 물질화가 되기 위한 첫 번째 과정으로 ‘1차 실용화’의 단계라고 볼 수 있음. 이것은 중요한 이상적 가치의 실현을 목적으로 인간의 의도 하에 특정한 공간에서 인지되는 장소성이 변용되는 과정을 포함함. 따라

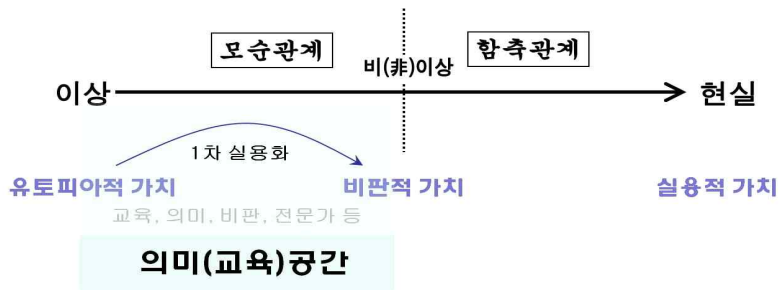
서 이 공간의 성격은 ‘교육적인’, ‘의미적인’, ‘비판적인’, ‘전문가적인’ 등으로 파악될 수 있음.



<그림2-6> 스토리텔링 공간의 문화적 의미가치 지형도

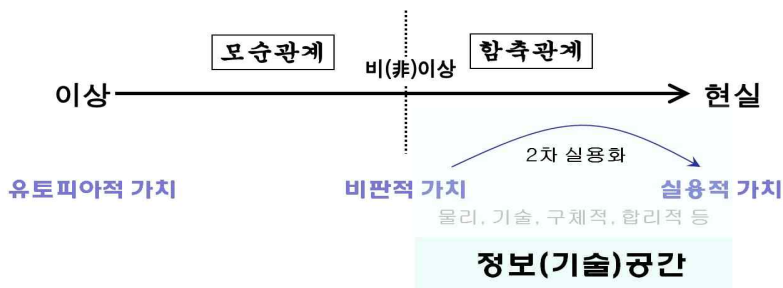
- 의미(교육)공간에서의 스토리텔링은 ‘공간비판형/행위유도형’으로 설명될 수 있음. 행위유도형 스토리텔링은 공간 수용자에게 해야 할 행위 또는 하지 말아야 할 행위를 지시하고, 이를 공간 체험의 중요한 규칙으로 제안하여 도시공간의 의미 창출을 유도하는 공간 스토리텔링 전략을 뜻함. 대부분의 공간 스토리 전략은 해야 할 행위 유형으로 규칙이 주어지며, 대표적인 유형은 공간의 기억과 장소성을 축약적 또는 상징적으로 표현할 수 있는 랜드마크, 주요 건축물, 유적 등을 제시하여 수용자로 하여금 이를 통해 공간의 스토리를 스스로 구성할 것을 요구함.

- 이 경우 주어진 장소들은 고유한 성격으로 공간을 규정하기도 하며, 서로 융합되어 의미를 창출하기도 함. 스토리의 특성에 따라 세밀하게 복원된 구조물이 효과적인가, 새로운 캐릭터 구축이 효과적인가 하는 것은 표층구조 층위에서의 적합성의 문제가 있기 때문에, 공간과 이야기의 주제, 유형, 목적 등 다양한 기획 조건을 고려한 전략이 필요함.



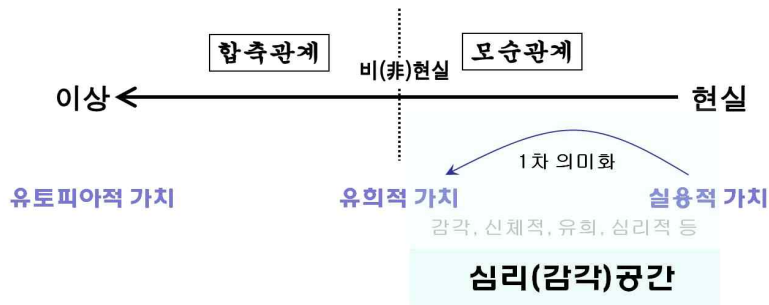
<그림2-7> 스토리텔링 공간 : 의미(교육)공간

- ‘정보(기술)공간’은 ‘비판적 가치/이상’의 축과 ‘실용적 가치/현실’의 축이 교차하여 생성된 영역으로서, ‘이상’의 가치들이 ‘현실’의 구체적인 물질화가 되기 위한 두 번째 과정으로 ‘2차 실용화’의 단계라고 볼 수 있음. 이것은 중요한 이상적 가치의 물리적인 현실화를 목적으로 인간의 의도 하에 실제 공간에 구체적으로 인지되는 장소성이 창조되는 과정을 포함함. 따라서 이 공간의 성격은 ‘물리적인’, ‘기술적인’, ‘구체적인’, ‘합리적인’ 등으로 파악될 수 있음.



<그림2-8> 스토리텔링 공간 : 정보(기술)공간

- 정보(기술)공간에서의 스토리텔링은 ‘정보제공형’으로 설명될 수 있음. 정보제시형 스토리텔링은 가장 빈번하게 발견할 수 있는 스토리텔링 유형으로, 공간 생산자의 의도에 따라 공간의 의미가 제시되고 이를 수용자가 받아들이는 유형. 가장 전형적인 유형으로 공간 콘텐츠 설명이 주어지고 이를 수용자가 확인하는 박물관형 공간 스토리 창출 전략임. 이 유형은 동선을 따라 텍스트, 이미지, 전시물을 효과적으로 구성함으로써 수용자의 공간 서사 이해를 용이하게 도와줄 수 있음.
- ‘심리(감각)공간’은 ‘실용적 가치/현실’의 축과 ‘유희적 가치/감성’의 축이 교차하여 생성된 영역으로서, ‘현실’의 구체적인 속성들이 ‘이상’적인 가치가 되기 위한 첫 번째 과정으로 ‘1차 의미화’의 단계라고 볼 수 있음. 실제 공간의 시간성(역사성)을 토대로 이상적인 가치를 이끌어내는 장소성 탐색의 과정을 포함함. 따라서 이 공간의 성격은 ‘감각적인’, ‘신체적인’, ‘유희적인’, ‘심리적인’ 등으로 파악될 수 있음.

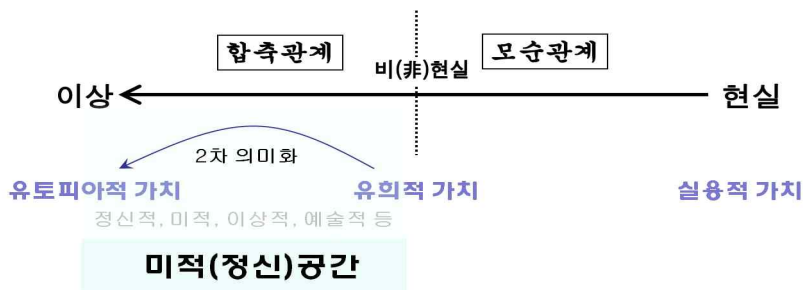


<그림2-9> 스토리텔링 공간 : 심리(감각)공간

- 심리(감각)공간에서의 스토리텔링은 ‘흥미지향형’으로 설명될 수 있음. 흥미유발형 스토리텔링의 특성은 수용자의 공간 참여에 있어서 가장 중요한 요소가 유희성에 있다는 것임. 대표적 공간은 테마파크, 또는 미디어 콘텐츠, 축제 등 엔터테인먼트 콘텐츠를 통해 의미 창출이 유도되는 공간. 다시 말해 도시공간의 정체

성과 의미 창출에 가장 적절한 콘텐츠를 발굴하여 이를 유희적 성격과 연계하여 수용자로 하여금 공간의 의미를 자발적으로 구성하도록 유도하는 스토리텔링 전략을 뜻함.

- 엔터테인먼트 콘텐츠가 특정 공간을 의미 있는 장소로 변모시킨 좋은 사례들은 쉽게 찾아볼 수 있는데, 예를 들면 박경택 감독의 영화 <친구(2001)>의 영향으로 부산의 ‘자갈치시장’이 이슈화 되었고, 드라마 <모래시계(1995)>의 방영 후 정동진 해안이 관광 명소가 된 것은 엔터테인먼트 콘텐츠의 흥행을 통한 공간 스토리텔링이라고 볼 수 있음. 그러나 흥미지향형 스토리텔링은 공간 콘텐츠가 유희성 또는 오락성을 상실하게 되면 공간 수용자들의 뇌리에서 잊혀짐과 동시에 장소의 매력도 사라지는 경우가 대부분. 따라서 공간이 의미 있는 장소로 영속되려면 만들어진 스토리 위에 크고 작은 부가적인 스토리가 만들어지고 구전과 미디어를 통해 재창조되는 열린 구조여야 함.
- ‘미적(정신)공간’은 ‘유희적 가치/감성’의 축과 ‘유토피아적 가치/이상’의 축이 교차하여 생성된 영역으로서, ‘현실’의 구체적인 속성들이 ‘이상’적인 가치가 되기 위한 두 번째 과정으로 ‘2차 의미화’의 단계라고 볼 수 있음. 이것은 실제 공간의 시간성(역사성)에 적합한 이상적 가치들을 더욱 다양하고 풍요롭게 하여 공간의 품격을 향상시키는 장소성 강화의 과정을 포함함. 따라서 이 공간의 성격은 ‘정신적인’, ‘미적인’, ‘이상적인’, ‘예술적인’ 등으로 파악될 수 있음.



<그림2-10> 스토리텔링 공간 : 미적(정신)공간

- 미적(정신)공간에서의 스토리텔링은 ‘가치지향형/과제해결형’으로 설명될 수 있음. 이 유형의 스토리텔링은 열린 구조의 공간 스토리를 기반으로 공간 수용자의 공간 참여 목적 또는 과제에 따라 공간의 의미가 자율적으로 구성되는 스토리텔링 유형으로, 다른 스토리텔링의 유형에 비해 공간에 대한 수용자의 자기 창의적 스토리텔링의 의존도가 높은 편임. 이러한 유형은 종종 극단적 공간 체험의 스토리가 창출될 수도 있는데, 이는 공간 참여자가 자신의 목적이나 과제에 따라 특정한 공간에 계열체적으로 부여된 콘텐츠를 통해 통합체적 의미를 획득할 수 있는가의 여부에 따라 다르게 인식될 수 있기 때문임.

3. 공간 스토리텔링 과정 모형

1) 공간 스토리텔링의 개념

- 현대의 공간에서 이와 같은 ‘장소’를 어떻게 만들어낼 것인가라는 질문에 대한 해답을 ‘스토리텔링’에서 찾을 수 있음.
- 인간은 공간을 체험하고 기억하며, 공간 속에서 이야기를 만들어냄. 공간 없이는 이야기가 생겨날 수 없으며, 인간이 어떤 공간 속에서 특정한 체험을 함으로써 이야기가 탄생하게 됨.
- 이야기를 함으로써 인간은 공간을 소재로, 또는 매개로 하여 다른 인간과 소통할 수 있음. 이처럼 공간과 인간 사이에 이야기가 자리함으로써 인간은 자신을 둘러싼 세계와의 소통을 확인할 수 있음.
- 이때 ‘스토리텔링’은 공간과 인간 사이에 이야기를 연결하는 교량이자, 그 이야기의 생성을 촉진하는 촉매와 같은 역할을 하게 됨. 즉 공간을 인간의 의미로 전환하고 장소화하기 위해서는 스토리텔링이 필요함. 스토리텔링은 부유하는 공간을 인간의 인식 속

에 가두어 기억의 재생장소로 치환시킬 수 있기 때문임(김영순, 2011).

- 일반적으로 ‘공간 스토리텔링’이라고 하면 공간 생산자들이 공간을 통해 이야기를 하는 것으로 이해되고 있음. 이것은 공간기획의 입장에서 다루어지는 개념으로, 도시계획자 또는 건축가들이 인공적인 공간을 통해 공간의 소비자들에게 말 걸기를 시도하는 것임.
- 하지만 ‘공간 스토리텔링’은 공간의 소비자가 개입하지 않으면 결코 완성될 수 없음. 공간의 소비자는 공간 속에서 움직이고 행동하고 느낌으로써 공간에 대해 알아가며, 그 공간에 친숙해지면 의미를 부여하고 이름을 붙여 부르게 됨.
- 따라서 공간 스토리텔링은 두 가지 개념으로 정의할 수 있음. 첫 번째는 현대적이며 발신자적인 관점으로, 공간 생산자가 공간을 매체로 하여 공간 소비자에게 이야기를 하는 행위임. 이것은 공간을 기획할 때 적용되는 것으로서, 공간 생산자가 의도하는 의미를 공간 소비자가 읽고 해석하는 과정의 스토리텔링임.
- 두 번째는 원초적이며 수신자적인 관점으로, 인간의 삶의 터전인 공간 그 자체에 인간이 이야기를 부여하는 행위임. 이것은 공간의 소비자가 직접 공간의 의미를 생산하고, 의도하는 방향으로 공간을 활용함으로써 공간의 주인이 되는 과정의 스토리텔링임.
- 이러한 두 가지 공간 스토리텔링은 서로 분리되어 있는 것이 아니라 서로 맞물려 작용함. 현대의 도시공간의 경우 공간기획자가 생산해내는 공간을 소비자가 지속적으로 읽어내고 의미를 만들어 가야만 스토리텔링의 의의가 있기 때문임.

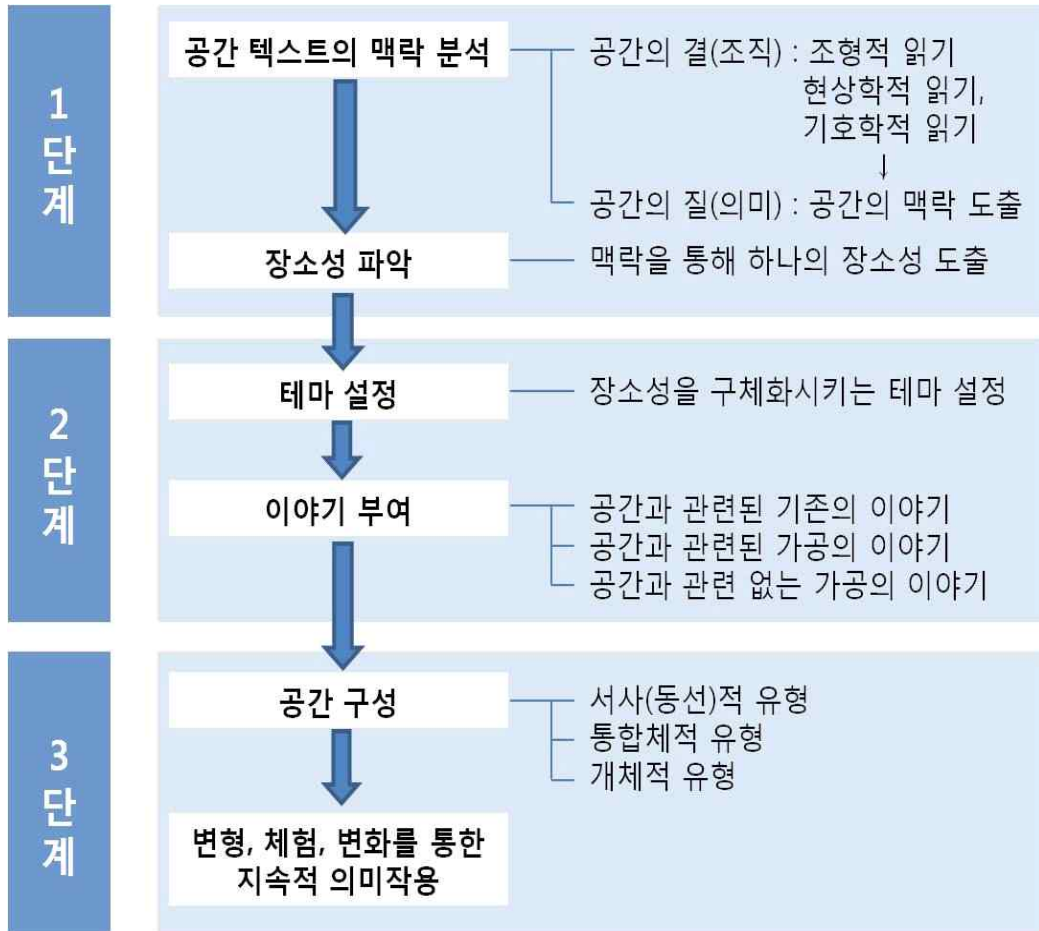
2) 공간 스토리텔링 단계

- 공간 스토리텔링의 과정은 앞에서 제시한 발신자적인 관점과 수

신자적인 관점의 두 가지 개념을 적용한 모형으로, 총 3단계로 나누어 살펴볼 수 있음(김영순·정미강, 2007).

- 첫 번째 단계는 공간의 수신자적 관점에서 공간 맥락을 분석하여 이를 통해 공간의 본질인 장소성을 도출하는 과정임. 공간의 맥락을 파악하기 위해서는 공간의 질(quality)과 결(texture)을 파악해야 함(이동언, 1999:110-112). 이것은 공간의 역사적, 지형적, 인간의 행위적 특성 속에서 드러날 수 있는 것으로, 지형의 관찰, 현상학적 관찰, 인터뷰, 문헌조사 등을 통해 발견될 수 있음.
 - 공간의 질(quality) : 주어진 사건의 종합적 의미, 특징, 전체성.
 - 공간의 결(texture) : 질을 구성하는 관계나 세부적인 조직.
- 이러한 공간의 역사적, 지형적, 행위적 다양한 특성들을 관찰하고 분석함으로써 도시 연속체의 맥락을 파악하는 것은 공간을 있는 그대로 바라보기 위함이며, 이를 통해 공간을 제대로 이해하게 되면 그 본질을 명확히 인지하여 온전한 장소성을 도출할 수 있음.
- 두 번째 단계는 도출된 장소성을 토대로 테마와 이야기를 부여하는 과정임. 테마와 이야기는 공간의 정주자 및 방문자가 장소성을 체험할 수 있는 발판을 마련해주는 역할을 함. 따라서 공간의 맥락 분석을 통해 도출된 장소성을 특정한 테마로 구체화시키고 이를 기반으로 알맞은 이야기를 발굴하거나 구성하는 것은 공간 스토리텔링의 가장 핵심적인 단계라고 할 수 있음.
- 공간에 부여되는 이야기의 종류에는 세 가지 유형이 가능한데, ①원래 공간에 존재하는 이야기, ②미디어를 통해 만들어진 가상의 이야기, ③새로운 공간을 위한 새로운 이야기의 도입임. 이와 같은 세 가지 이야기 유형은 공간의 개발이나 기획의 목적에 따라 적절히 적용될 수 있으며, 이 이야기가 해당 공간의 장소성과 연결되어 새로운 의미작용을 도출할 수 있어야 함. 이것은 이야기가 진정성을 획득하고, 공간과 이야기가 함께 생명력을 유지하는 것을 의미함.

- 세 번째 단계는 공간의 기획자적 관점으로 이야기를 기반하여 공간을 구성하는 과정임. 공간 스토리텔링은 공간과 인간의 소통, 공간의 의미작용을 목적으로 하기 때문에 반드시 인공공간을 창조하는 것을 필요로 하지는 않음.

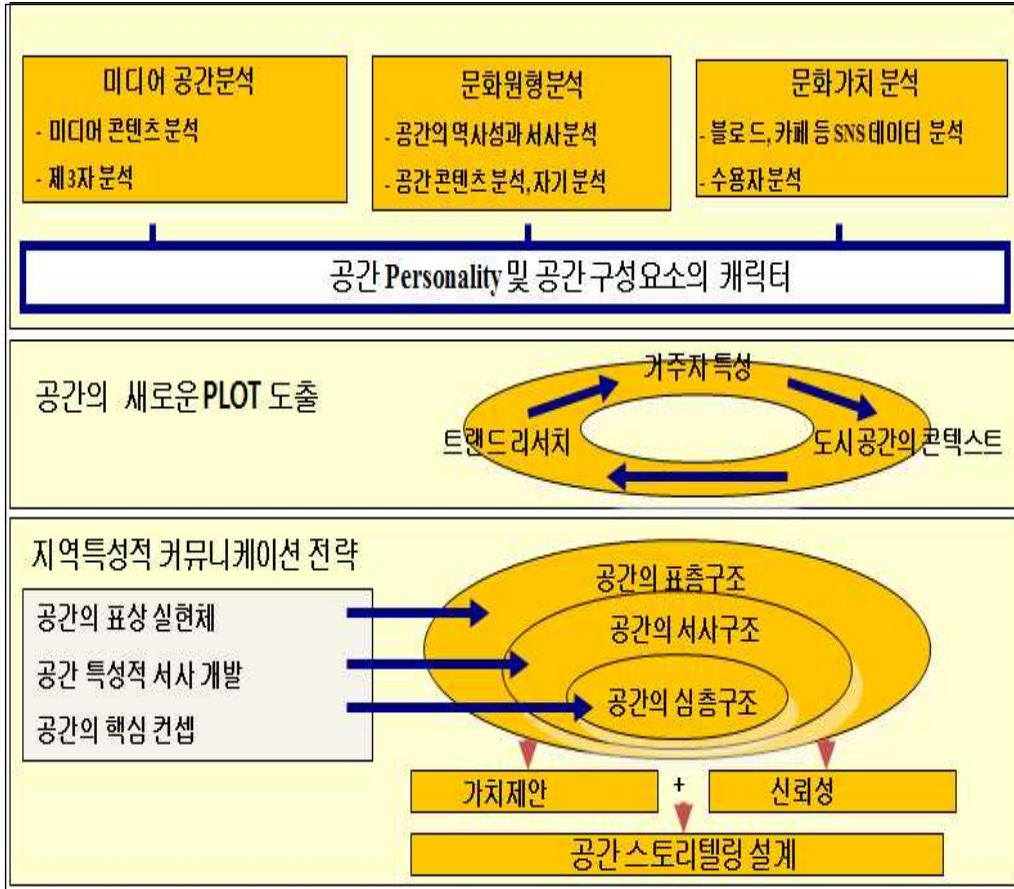


<그림2-11> 공간 스토리텔링 3단계

3) 공간 스토리텔링 과정 모형

- 스토리텔링을 위한 공간구성은 세 가지 유형이 가능한데, ①동선을 따라 관람되는 박물관이나 미술관과 같은 전시 관람형 유형, ②공원과 같이 여러 가지 계열체적 요소들로 구성된 통합체적 유형, ③하나의 기념비적 장소와 같이 하나의 장소로만 이루어진 개체적 유형으로 구분될 수 있음.
- 우리 삶에서 만나는 여러 공간들은 다양한 스토리를 담고 있음. 하지만 공간들은 스스로 자신을 드러내어 이야기를 전하지 않음. 대신에 공간에 머무르고 그 후 떠난 사람들에게 의해 공간이 가지고 있는 스토리는 전해지는 것이며, 이렇게 머물고 지나간 사람들에게 의해 장소에 대한 스토리가 탄생되고 다양한 방법으로 꾸며지게 됨
- 따라서 공간을 발신자 측면에서의 ‘기획된 공간’과 수신자 측면에서의 ‘체험된 공간’으로 구분할 수 있음. 어떤 공간에 의미를 부여하는 행위는 그 공간을 특정 공간으로 창출하기 위해 공간에 이야기를 기획하는 행위와 그 공간을 체험하는 수신자적 측면에서 부여된 공간의 이야기를 해독하는 행위로 나눌 수 있는 것임, 여기서 공간에 부여된 의미를 해독하는 것으로 끝나는 것이 아니라 다시 또 다른 이야기를 만들어 내는 과정이 자기 창의적 스토리텔링임.
- 이처럼 발신자 측 공간 기획자가 공간에 이야기를 부여하고 그 이야기가 공간 수용자에게 인식되어 특정 공간에 대해 의미를 창조하는 과정, 즉 스토리를 통해 공간의 브랜드 가치를 만드는 과정이 바로 자기 창의적 스토리텔링임.
- 자기 창의적 스토리텔링은 기존의 생산자 중심의 스토리텔링 전략, 즉 생산자의 의도에 따라 공간의 의미가 창출되는 플롯(Plot)을 지양하고 공간 소비자의 주도적 공간 인식을 목적으로 한 공

간콘텐츠의 수용자 중심적 플로팅(Plotting) 전략을 의미함. 자기 창의적 스토리텔링 모형은 아래의 그림과 같이 3단계로 구성된 절차적 접근 방식으로 설명될 수 있음.



<그림2-12> 자기 창의적 스토리텔링 과정 모형

- 자기 창의적 스토리텔링 모형의 제 1단계는 현재 공간이 지니고 있는 정체성을 확인하는 단계로, 공간의 객관적 이해를 위한 미디어 분석, 공간의 기억과 서사를 이해하기 위한 문화원형 분석, 공간 수용자(사용자)에 내재된 공간 인식을 파악하기 위한 문화가치 분석 등이 종합적으로 수행됨. 각각의 분석은 이를 뒷받침할 문화이론과 방법론을 선택하여 적용하게 됨.

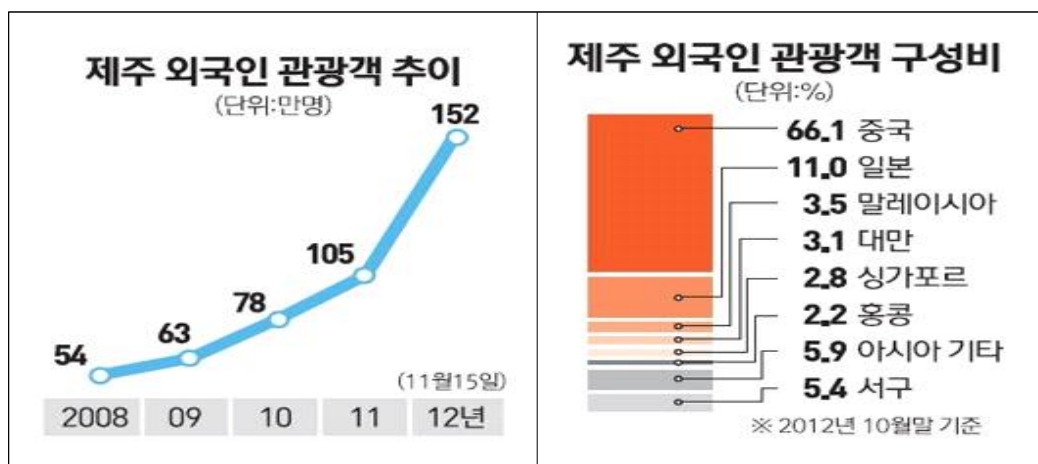
- 제 2단계는 현재의 공간 정체성에 새로운 문화 가치를 부여하기 위한 공간의 매력 코드 발굴 단계로, 트렌드 분석과 거주자 행동 양식 분석, 그리고 지역특성 분석을 통합적으로 진행함.
- 제 3단계는 지역 특성적 스토리를 구축하는 단계로, 실제로 공간 수용자의 자기 주도적 공간 인식과 스토리텔링이 수행되는 단계임. 이 단계는 기호학자 그레마스(A. J. Greimas)의 의미생성 모델을 수용자 중심의 공간 스토리텔링에 변용하여 새롭게 창출된 방법론으로, 이 단계에서 가장 중요한 것은 공간의 개성(Personality)에 맞는 경쟁력 있는 핵심 콘셉트를 도출할 수 있도록 공간의 표상체들을 적절하게 플로팅(Plotting)하는 작업임. 이 플롯 작업을 기반으로 공간만이 지닐 수 있는 독창적 서사가 수용자에게 인식되며, 더 나아가 거주민에 의해 체험될 수 있는 구체적 프로그램이 기획되고 운영됨.
- 이러한 3단계의 연구 절차를 거쳐 공간에는 최적화된 공간 콘텐츠 설계와 커뮤니케이션 전략이 부여되게 됨.

Ⅲ. 제주도 스토리텔링의 현황과 실태

1. 제주도 문화산업과 스토리텔링 현황

- 제주도는 70년대 중반 이후부터 국내 최고의 관광지로 각광받으면서 관광산업을 지역의 경제 발전의 원동력으로 이끌어 왔고, 최근에는 관광자원을 십분 활용하고 그 소비시장을 넓히는 방법으로 고부가치화 전략인 스토리텔링에 대한 많은 관심을 기울이고 있음(홍정순, 2011).
- 과거의 관광계획은 하드웨어를 중심으로 한 위락시설의 물리적 개발에 중점을 두고 있었지만 감성시대인 오늘날은 지식, 문화, 창의, 감성 등 소프트 관광개발이 중요해지면서 다른 어느 분야보다도 스토리텔링 전략을 중시하여 다양한 접근을 해오고 있음.
- 스토리텔링은 제주도의 글로벌 경쟁력을 위해 관광자원의 효과를 높이면서 지역의 한계를 극복하며 시대의 흐름을 선도할 수 있는 관광수요 창출 수단으로 적극 활용될 수 있음.
- 제주지역의 경우 스토리텔링 관광산업에 있어서 다양한 시도와 노력을 해오고 있지만 아직까지는 스토리텔링에 대한 체계적인 이해뿐만 아니라 전략적 접근 측면에서 능숙하다고는 보기 어려운 실정임. 즉 차별화된 스토리텔링의 사례가 부족한 것으로 판단됨.
 - 예컨대, 2010년 방영되었던 “거상 김만덕”이라는 드라마는 제주도의 문화에 대한 접근과 이해를 높이는 효과적인 문화콘텐츠였지만, 관련한 후속 연계작업이 이뤄지지 않아 지역산업에 큰 영향을 미치지 못함.
 - 이미 많은 사람들에게 알려져 인증된 제주 ‘삼다수’의 경우에도 지역의 이미지와 관련한 이야기 소재를 찾고, 이를 적극적으로 활용한 관광 상품을 개발할 필요가 있음.

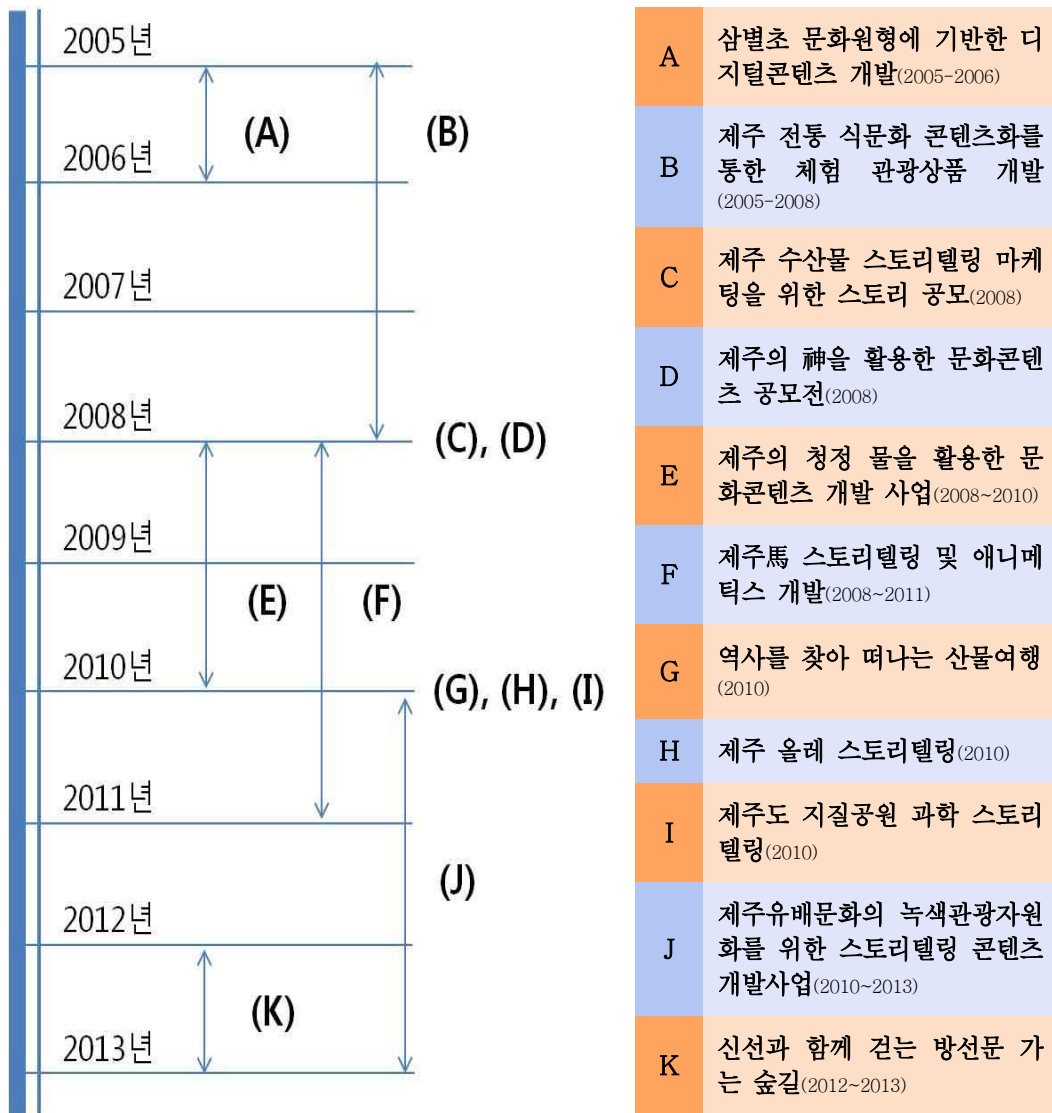
- 천혜의 자연을 가진 제주의 장점과 이를 부각시키고자 하는 정책 등을 통해 제주의 이미지 구축에는 어느 정도 성공적인 반향을 이끌어 내고 있다고 할 수 있음.
- 제주 생물권보전지역 지정(2002년 12월)·제주 세계자연유산 등재(2007년 6월)·제주 세계지질공원 인증(2010년 10월)과 제주올레의 대성공으로 제주를 찾는 관광객을 가파르게 증가하고 있으며 2013년 1000만을 돌파할 것으로 예상함.
- 특히 제주도를 찾는 외국인 관광객들은 2012년 11월 기준 150만 명을 돌파했으며, 이전까지 전체 관광객 중 외국인이 차지하는 비중이 10%를 밑돌다 2010년 12%, 2012년 20%로 도약하는 등 외국인 관광객의 비중은 지속적으로 증가하고 있음(서울경제, 2012.11.16).



<그림3-1> 제주도 외국인 관광객 추이와 구성비

- 이와 같이 제주를 찾는 내외국인 방문객들의 급증은 제주특별자치도, 제주지식산업진흥원, 제주대학교 등에서 2005년부터 활발히 진행되고 있는 다음 그림4)에서의 제주도의 스토리텔링 사업과 무관하지 않음.

4) 홍정순(2011), 『제주관광의 고부가가치화를 위한 스토리텔링 활성화 방안』, 제주발전연구원. 자료재구성



<그림3-2> 제주도 스토리텔링 사업 현황

- 제주지역은 섬 특유의 문화적으로 차별된 전설, 유래, 인물 등 다양한 이야기를 다수 가지고 있기 때문에, 이를 적극적으로 활용할 경우 타 지역에 비해 스토리텔링 분야에서의 잠재적 우위를 차지할 수 있다는 이점이 있음.
- 하지만 감성적 요소를 자극하는 스토리텔링에 대한 관심과 연구

는 다수 진행되었으나, 스토리를 체계적으로 연결하고 제주도에 적합한 특정한 유형과 지역 정체성을 강화하는 일관적인 스토리텔링 전략의 측면에서는 다소 미흡함.

- 또한 제주도 전체 문화자원에 대한 기초자료를 조사하고 이를 체계적으로 관리하는 시스템이 취약하기 때문에 현재까지 진행된 스토리텔링 연구 자료를 공유하고 적극적으로 유통시키는 채널 활성화가 필요함.
- 예컨대, 제주의 독특한 문화자원을 바탕으로 한 문화콘텐츠 상품화를 위해 2010년 구축, 운영한 ‘제주 시나리오 마켓’ (www.jesus.cenario.com)의 매매실적이 저조하여 그 실효성에 대한 문제가 제기된 바 있음.
- 현재까지 진행된 스토리텔링 사업의 진행 추이를 살펴보면, 제주도 문화자원 각각의 개별 스토리텔링을 진행한 경우가 많으며, 제주도의 문화자원 혹은 문화산업의 통일된 이미지를 어떻게 구축하고 정립할 것인가에 대한 종합적인 계획이 필요한 것으로 판단됨.
- ‘자연환경이 빼어난 섬’, ‘바람, 돌, 여자가 많은 삼다(三多)와 함께 도둑과 대문과 거지가 없는 삼무(三無)의 섬’, ‘신화의 섬’, ‘고유한 민속 문화를 보유한 섬’ 등 단편적인 광고성 카피라이팅(Copy-writing) 성격에 보다 치중되어 있었음(홍정순, 2011).
- 제주도 스토리텔링의 방향은 대부분 친환경적인 이미지에 초점을 두고 천연의 자연을 감상하는 측면으로만 편향되어 있는데, 관광객들의 다원화된 요구(Needs)를 고려한다면 제주도만의 역사적·문화적 배경에 따른 체험적이고 교육적인 프로그램을 적극적으로 개발할 필요가 있음.
- 제주도만의 차별화된 이미지 구축을 위해서는 독특한 지역성을 강조하는 제주형 스토리텔링 전략으로서 유형화되고 세분화된 단기 및 중장기 계획을 수립하여 일관적인 비전과 목표 아래 체계적인 스토리텔링 수행이 필요함.

- 다원적이고 통합적인 접근으로서 기존 문화자원의 스토리텔링을 풍부하게 재구성하기 위해서는 지역 주민들의 협력과 문화산업 및 문화정책 유관 기관들의 지속적인 연구를 통해 무심코 지나칠 수 있는 특정 사물이나 지역의 자원에 의미와 가치를 부여하는 작업이 수행되어야 함.
- 제주대학교 스토리텔링학과 양진건 교수(2013. 07. 09 제주일보)는 창조경제와 관련하여 <제주문화산업 리더 양성론>으로서 제주문화산업 리더 1000명 양병설을 주장함.
- 그에 의하면 창의적 아이디어, 상상력과 과학기술, 정보통신기술을 기존의 산업과 융합하여 시너지 효과를 통해 새로운 시장과 산업을 창출하고 양질의 일자리를 창출하는 전략으로서 창조경제의 핵심은 ‘세상에 없는 것에 도전하는 창의적 아이디어와 상상력’에 있음.
- 제주도의 경우는 소규모 제작을 제외하고는 문화산업의 다양한 전문가들이 매우 부족한 현실이며, 제주도 문화산업에는 투자·제작·유통·마케팅·소비·컨설팅이 유기적으로 맞물린 선순환 구조를 확립하는 민·관·산·학 협동이 절실함.
- 스토리텔링 콘텐츠 개발사업을 지속적으로 추진할 전문가 집단이 빈약하여, 이에 제주문화산업 리더를 양성하기 위한 1000명 양병설 제안하는 바, 이를 위해 제주대학교를 비롯한 도내 유관기관 및 Daum이나 Nexon, 과학단지, 벤처밸리 등의 입주업체들과의 유기적인 협력체제의 구축이 필요함.
- 현재 국립대 최초로 2009년 제주대학교 사회교육대학원내 스토리텔링학과를 정원 15명으로 개원하여 전문적인 과정과 산학협력 사업 등을 진행하고 있으며, 일반 도민을 대상으로 대학(교) 평생교육원과 문학단체, 민간단체 교육기관 등에서 문화 해설사 및 스토리텔러 등 양성과정이 활발히 수행되고 있음.

2. 제주도 스토리텔링의 성공 사례와 SWT 분석

- 제주도의 스토리텔링은 자연과 환경 등을 기준으로 수행된 <자연형> 스토리텔링, 역사문화유적, 예술, 이야기 등의 자원을 활용하는 <문화형> 스토리텔링, 그리고 자연과 문화, 신화와 지식을 복합적으로 활용한 <과학형> 스토리텔링 등의 세 가지 유형으로 구분할 수 있음.
- <자연형> 스토리텔링은 해당 지역이 가지고 있는 자연자원을 활용하여 방문객들이 기대하는 휴식 등을 위한 공간의 이야기를 제공하고 쉼, 명상, 성찰 등을 위한 최적의 환경을 조성하는 것임.
- 이와 같은 <자연형> 스토리텔링은 녹색관광과 연계되어 '길 스토리텔링'의 열풍을 불러일으켜 많은 지방자치단체에서 수많은 탐방로를 조성하고 있는 실정임.
- 녹색관광의 활성화를 위해 정부 부처별로 다양한 도보체험 관광을 추진하고 있으며, 문화관광부는 '스토리가 있는 문화생태탐방로'를 환경부는 '생태문화탐방로'를 산림청에서는 '살림문화체험숲길'을 추진하고 있음.
- 제주도는 방문객들에게 아름다운 자연과 제주만의 독특한 역사문화를 체험할 수 있는 “제주의 길”을 실현시켜, 도보체험 관광의 메카로서 아래와 같이 도보체험관광 네트워크 구축에 대한 계획을 가지고 있음.



<그림3-3> 도보체험 관광 메카 제주의 길 컨셉

- <문화형> 스토리텔링은 해당 지역의 역사, 문화, 생활양식 등 사회·인문적 이야기를 활용하여 눈에 보이지 않는 공간의 의미와 가치를 발굴또는 창조하는 것으로, 대표적인 사례로는 안동의 ‘원이엄마 사부곡(思夫曲)’ 과 밀양의 ‘땀흘리는 표충비’의 사례를 들 수 있음.
- 안동 ‘원이엄마 편지’는 안동 정상동 고성이씨 고분에서 31살에 유복자를 남기고 세상을 먼저 떠난 남편을 그리워하는 아내의 편지가 발견되어 다양한 문화 콘텐츠로 활용되고 있는 사례임.
- 밀양 ‘땀 흘리는 표충비’는 사명대사의 업적을 기린 비석으로 나라에 큰일이 생기면 땀을 흘린다고 알려져 유명 관광지로 자리 잡은 사례임.

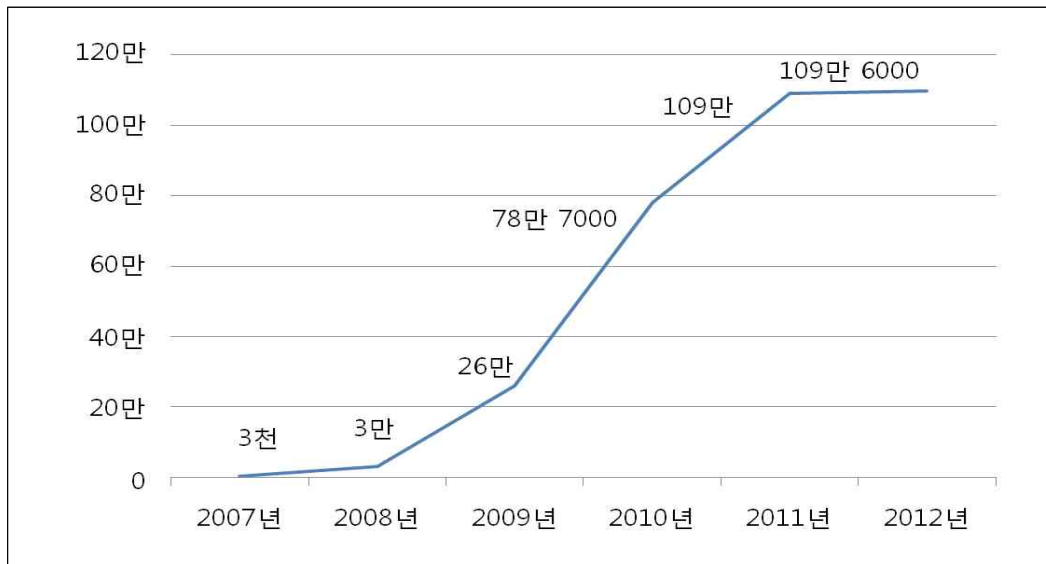


<그림3-4> 안동 ‘원이엄마 사부곡’(좌)과 밀양 ‘땀흘리는 표충비’(우)

- <과학형> 스토리텔링은 해당 지역이 가지고 있는 자연자원 또는 인문자원을 과학적이고 논리적으로 설명하여 방문객이 그 공간에 대한 깊이 있는 이해가 가능하도록 정보를 제공하는 것을 뜻함.
- 본 장에서는 제주도의 <자연형>, <문화형>, <과학형> 스토리텔링을 중심으로 대표적인 성공 사례를 기술하고, 그 성과를 S(Strength: 강점)·W(Weakness: 약점)·T(Task: 과제)로 일목 요연히 진단해 보고자 함.

1) 자연형 : '제주 길 스토리텔링'

- <산티아고> 순례길의 영감을 받아 조성된 제주 올레길이 국제적인 호평을 받는 가운데 물레길과 둘레길, 유배길 등 전 국가에 길 열풍이 불고 있음.
- 국내의 스토리텔링은 대체로 프로그램 템플릿을 따라 가는 복제 재생산되는 제작자 주도형인데, 창조적인 소비자는 키치 수준의 스토리보드 보다는 자기주도형 스토리텔링을 원하는데, 여기에 바로 '길 스토리텔링'의 <자기치유>와 <힐링>의 가치가 있음.
- 우리나라 대표적인 걷기 코스로 자리 잡은 제주올레 탐방객은 2007년 3000명, 2008년 3만 명에서 2009년 26만 명으로 급증하였으며, 경제적 효과 또한 2007년 2억 원, 2008년 80억 원에서 2009년에는 190억 원으로 증가함('제주 세계자연유산을 위한 관광 레저 인재양성 세미나, 2010' ; 서울신문, 2012.7.23 기사; 통계청 자료 참조).



<그림3-5> 제주 올레길 탐방객 추이

- 2010년 제주올레 걷기 축제에 7,500여명이 참가하였고, 2011년 한

국방문의 해 4대 특별이벤트에 선정되었으며, 일본 쿠슈와 자매 결연을 통해 동아시아의 대표적인 길로 공인되기에 이름.

- 제주도의 대표적인 길 조성의 사례를 살펴보면, 제주 해안지역을 따라 골목, 산길, 오름 등을 연결한 ‘제주올레길’, 비자림로에서 사려니오름까지 연결한 ‘사려니 숲길’, 제주 절물자연휴양림 내 자리 잡고 있는 ‘장생의 숲길’ 등을 예로 들 수 있음.

<표3-1> 제주 길 조성 사례

구분	길 조성 내용	이미지
제주올레길	<ul style="list-style-type: none"> • 2013년 현재 총 26개 코스 개발 • 총 길이는 300km가 넘으며, 각 코스는 대체로 15km 내외, 평균 소요시간은 6시간 내외 • 각 POI에 이야기와 설화 등을 연결하는 작업이 진행 중 	
사려니 숲길	<ul style="list-style-type: none"> • 비자림로의 봉개동 구간에서 제주시 조천읍 교래리 물찾오름을 지나 서귀포시 남원읍 한남리의 사려니오름까지 이어지는 숲길 • 총 길이는 총 15km • 2013년 현재 제주올레 이상으로 전국적으로 알려져 명품 길 부상 	
장생의 숲길	<ul style="list-style-type: none"> • 제주시 절물자연휴양림 내 위치 • 뽕뽕이 우거진 삼나무 숲 사이로 자연스럽게 연결된 약 4.2km의 천연흙길 조성 • ‘오래산다’는 뜻을 가지고 있으며, 숲길의 바닥은 흙길, 송이길, 야자매트길로 다양함 	

- <자연형> 스토리텔링의 대표적인 사례로서 ‘제주 길 스토리텔링’의 강점·약점·과제(SWT) 분석 결과는 다음의 표와 같음.

<표3-2> '제주 길 스토리텔링' SWT 분석

구분	분석 내용
강점 (Strength)	<ul style="list-style-type: none"> • 풍부한 지형과 자연문화유산, 이야기 자원 활용 • 도심지에 위치한 길의 경우 접근성의 이점 • 기존의 길을 연결하여 코스를 만들 수 있기 때문에 난개발을 하지 않아도 됨 • 제주의 신당과 무궁무진한 신화(영등굿, 이공본풀이, 노일저대, 서천꽃밭)와 연계하여 방문객에게 상상의 공간을 제공할 수 있음 • 스토리텔링의 OSMU(One Source Multi Use) 모델이 될 수 있음
약점 (Weakness)	<ul style="list-style-type: none"> • 유사한 개념의 길 개발이 국내 도처에서 진행되어 길 인플레이션 유발 우려가 있음 • 지형이 다소 위험하며, 도심지 내 POI가 부족함 • 탐방객들의 안전 문제 등 범죄예방에 대한 대책이 필요함 • 제주의 역사적 자료가 상당 부분 4.3, 6.25, 2차 대전 등 무거운 주제와 연관되어 있어 길 스토리텔링과의 연계에 신중해야 함
과제 (Task)	<ul style="list-style-type: none"> • 정보(Information)와 스토리텔링의 융합적 시도가 필요함 • 단순 관광에서 지식-정보-문화관광으로 한층 격조가 높은 관광 신영역 창출이 필요함 • 소비자의 연령, 성별 및 관심을 감안한 맞춤형 스토리텔링 모델이 필요함 <ul style="list-style-type: none"> - 자연형, 문화형, 복고형, 미래형, 교육용, 학술용, 상업용, 오락용 등으로 특화개발

2) 문화형 : ‘제주 유배문화 스토리텔링’

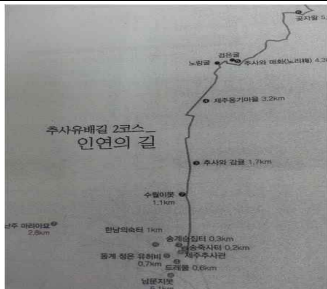
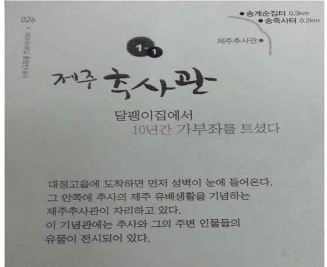
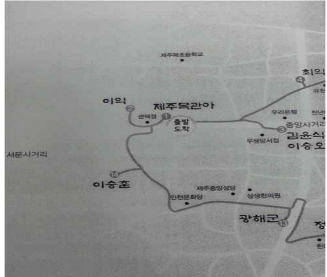
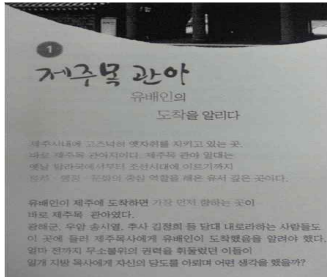
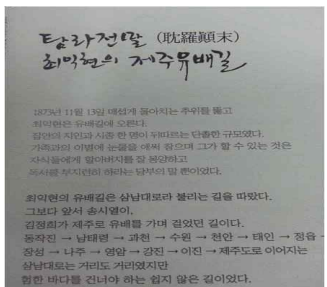
- 제주도에 타 지역과는 차별적으로 존재하는 고립된 섬의 특성이 반영된 독특한 유배문화의 흔적과 이야기가 있음.
- 2010년 7월부터 2013년 4월까지 약 34개월 간 지식경제부 지원 사업으로 제주대학교 스토리텔링학과를 중심으로 한 민·관·산·학 컨소시엄 사업단이 “제주유배문화의 녹색관광자원화를 위한 스토리텔링 콘텐츠 개발” 사업을 수행함.
- ‘제주 유배문화 스토리텔링’은 제주의 독특한 역사적 지역성 반영, 자연경관과 문화자원의 연계, 관광 트렌드에 적합한 문화상품, 융합콘텐츠 개발, 주민참여를 통한 지역경제 활성화의 측면에서 더욱 의미가 있음.
 - 자연경관과 문화자원의 연계 : ‘과거의 유배문화를 미래형으로 개발’하는 사업은 제주의 수려한 경관과 스토리텔링을 연계하는 독특한 문화자원을 활용.
 - 관광 트렌드에 발맞춘 문화상품 : 제주 유배문화는 성인들에게는 유배인의 발자취를 따라가며 자기완성과 도야를 위한 성찰의 촉매 역할을, 학생들에게는 역사 교육 및 문화를 체험하는 교육의 장 제공. 생애주기별로 차별화된 전략의 가능성.
 - 융합콘텐츠의 개발: 콘텐츠 산업을 신성장 동력으로 추진하는 정부 정책에 발맞춰 차별화된 제주도 관광인프라를 구축하는 전략적 선택으로, 제주유배문화 스토리텔링 콘텐츠 개발을 통해 관광산업의 새로운 접근을 시도.
 - 주민참여를 통한 지역경제 활성화: 공동체사업센터(CBC: Community Business Center)를 구축하여 지역경제에 기여하고 궁극적으로 사회적 기업의 설립을 장려.

- ‘제주 유배문화 스토리텔링’ 사업의 1차년 도는 기획, 기반 조성 단계로, 유배길 조성, 스토리텔링 개발, 전문가 및 주민네트워크 구축, 브랜드 개발 및 마케팅 시스템 구축, 유배길 전문 인력양성 사업을 진행하였음.
- 그리고 2차년도는 개발 및 역량 강화 단계로, 유배길 개발 및 운영, 스토리텔링 확장, 주민 참여 활성화, 홍보 및 마케팅을 통한 관심유도, 지역연계 상품 및 프로그램 개발 사업을 진행하였음.
- 마지막 3차년도는 마케팅 및 연계 단계로, 유배길 운영 안정화, 민간협의체 구성 및 지역주민 중심의 자립화, 마케팅 활성화 및 지속적인 홍보, 지역연계상품 판매 활성화로 수익성 강화 사업을 진행하였음.
- 사업 종료 이후 유배길 운영은 민간협의체에게, CBC는 마을을 중심으로 운영하여 주민주도로 유배길 운영·관리가 가능하게 하였으며, 마을별 체험프로그램의 지속적인 활성화를 통해 유배길을 홍보 하였고, 지자체와 협의를 통해 체험프로그램을 개발하고 인력양성을 지속적으로 추진하고 있음.



<그림3-6> '제주 유배문화 스토리텔링' 프로그램 이미지

<표3-3> '제주 유배문화 스토리텔링' 사업성과

구분	성과 내용	이미지
추사 유배길	<ul style="list-style-type: none"> 인물 : 추사가 만난 사람들과 자연, 문학, 예술을 아우르며 집념, 인연, 사색이라는 특색있는 서사구조를 제시함 집터 : 추사관, 송죽사터, 송계순, 정난주 마리아, 대정향교 자연 : 연꽃, 연못(수월이못), 꽃자왈 사물 : 서화, 완당인보(阮堂印譜), 서한문, 옹기 음식 : 굴, 꽃(차), 인삼, 유배 밥상 	 
성안 유배길	<ul style="list-style-type: none"> 목관아에서 출발하여 이익, 김윤식, 최익현, 송시열, 김진구/김춘택, 서주보, 이세직, 김정, 정병조, 광해군, 이승훈 등 여러 유배인들의 적거지를 연결 광해 스토리텔링은 정치적·역사적 관심과 맞물려 관심이 높아지고 있음 서사구조가 탄탄한 추사유배길에 비하여 스토리 라인이 밋밋하고, 유배인들의 에피소드가 시공간적 전개와 거의 무관하게 나열되었다는 것이 아쉬운 점임 	 
면암 유배길	<ul style="list-style-type: none"> 조선말 항일운동의 흔적, 최익현의 유배길 연미마을회관에서 시작하여 조설대와 정실마을을 거쳐 방선문에 이르는 코스 약 5.5km 코스, 약 2시간 소요 	

- <문화형> 스토리텔링의 대표적인 사례로서 ‘제주 유배문화 스토리텔링’의 강점·약점·과제(SWT) 분석 결과는 다음의 표와 같음.

<표3-4> '제주 유배문화 스토리텔링' SWT 분석

구분	분석 내용
강점 (Strength)	<ul style="list-style-type: none"> 문화산업 트렌드와 연계하여 관심이 증가하고 있음 제주 유배사에 대한 연구실적을 축적할 수 있다는 이점 있음 제주대학교 스토리텔링학과의 활동으로서 지역대학의 역할 유배음악제, 유배영화제, 유배음식(밥상·꽃차) 전시회, <광해, 빛으로 가다>(창작음악극) 등 행사를 개최하여 OSMU(One Source Multi Use) 가능성을 제고했음
약점 (Weakness)	<ul style="list-style-type: none"> 타 지역과의 주제 중첩 및 중복투자의 위험성이 있음 <ul style="list-style-type: none"> 정약용 유배길, 남해유배문학관, 유배문화의 섬 흑산도 등 망명과 유배의 차별성이 모호함 유배문화의 과거지향성/암울성이 스토리텔링의 적합성에 문제를 제기함 정치적 입장에 따른 해석의 역사적 부담이 있음 추사유배길에 비해 다른 유배길의 독창적인 서사구조가 제대로 도출되지 않았음
과제 (Task)	<ul style="list-style-type: none"> OSMU 생태계의 확립 <ul style="list-style-type: none"> 역사-예술[연극/영화/뮤지컬/연주회 등] 유관 분야들의 시너지 효과 <ul style="list-style-type: none"> 스토리텔링, 역사학, 디자인, 컴퓨터공학, 교육, 캐릭터 산업, 의상, 식품 뉴미디어를 활용한 보다 적극적이고 전방위적인 매체 활용방안 축제화의 가능성 <ul style="list-style-type: none"> 이벤트, 글짓기, 문학상, 힐링 프로그램, 인증제도 등 사회적 기업의 창출을 통해 지역경제에 기여하는 생산-유통-소비-재투자 모델의 확립

3) 과학형 : ‘제주 지질공원 스토리텔링’

- ‘과학 스토리텔링’은 지식과 흥미, 과학과 이야기의 결합을 의미하는 것으로 제주도 천혜의 자연환경을 활용하여 방문객들의 지적 호기심을 자극할 수 있는 적합한 스토리텔링의 방법임.

<표 3-5> 과학 스토리텔링 공정 7단계

분류	단계	내용
자료 조사	1	객관적 사실에 부합한 기초자료 수집
	2	지역별·주제별 자료 데이터베이스화(DB화) 전문가를 통한 자료의 평가
	3	현장 조사 : 구전자료의 전사(轉寫)
소재 선정	4	브레인스토밍을 통한 이야기 소재 구상 활용도가 높은 소재를 선별하여 스토리로 구성
스토리 구성	5	바이블 작성 : 에피소드(Episode)와 플롯(Plot)의 설정
	6	서사구조의 틀을 짜서 스토리 집필
	7	피드백 및 출판, OSMU 활용방안 강구

- 지질학적 지식을 이야기 구조로 전환하는 예비 작업과 캐릭터를 설정하여 바이블을 작성하는 과정을 거쳐 다음의 그림과 같은 아코디언북 ‘아미의 꿈’이라는 결과물이 산출됨.



<그림3-7> 아코디언북 ‘아미의 꿈’



<그림3-8> 세계자연유산/ 지질공원 안내책자 (국문/영문, 2010)

- <과학형> 스토리텔링의 대표적인 사례로서 ‘제주 유배문화 스토리텔링’의 강점·약점·과제(SWT) 분석 결과는 다음의 표와 같음.

<표3-6> '제주 지질공원 스토리텔링' SWT 분석

구분	분석 내용
강점 (Strength)	<ul style="list-style-type: none"> • 제주도 천혜의 독특하고 지형과 풍부한 지질문화가 존재함 • 산업 트렌드와 연계하여 관심이 증가하고 있는 분야임 • 세계자연유산에 선정되어 세계적으로 인지도 상승함 • 정보, 교육, 관광 산업의 시너지 효과를 위한 인프라가 구비되어 있음
약점 (Weakness)	<ul style="list-style-type: none"> • 과학은 재미없다는 편견을 극복하기 어려운 문제가 있음 • 다소 어려운 과학(지질학, 지리학, 역사 등) 정보에 대한 낮은 접근성이 문제임 • 자연유산의 과학적 가치를 일반인이 편하게 접할 수 있는 자료(지질학, 지리학, 역사)가 부족함 • 과학적 지식을 인문학적으로 풀어내는 스토리텔러가 부족함
과제 (Task)	<ul style="list-style-type: none"> • 정보와 스토리텔링의 융합을 통해 한층 격이 높은 지식·정보 관광 시장을 창출해야 함 • 소비자의 연령, 성별 및 관심을 감안한 생애주기별(초·중등-고등-대학생 일반, 노년층) 스토리텔링 생태계를 확립해야 함 • 유관 분야들의 시너지 효과를 꾀함 <ul style="list-style-type: none"> -역사학, 디자인, 컴퓨터공학, 교육, 캐릭터 산업, 의상, 식품 등 스토리텔링의 전후방 연관효과가 큰 산업 육성 • 과학 스토리텔링의 OSMU 생태계의 확립(연극, 뮤지컬 등) • 지질공원 주제 축제의 가능성을 고려함 <ul style="list-style-type: none"> -이벤트, 글짓기, 문학상, 힐링 프로그램, 인증제도 등 • 사회적 기업의 창출을 통해 지역경제에 기여하는 생산-유통-소비-재투자 모델의 확립 • 과학 스토리텔링의 OSMU 비즈니스 모델의 개발이 필요함

3. 제주형 스토리텔링 컨셉 : NC(Nature-Communication) Concept

1) 국내외 관광의 동향

- 전 세계적인 경제 저성장, 기후변화, 에너지·자원의 소비 절약 등의 경향으로 관광의 수요는 도보여행, 캠핑 등 저렴한 비용으로 높은 만족도를 얻을 수 있는 활동을 중심으로 자연 친화적인 관광이 지속적으로 증가할 전망이다.
- 또한 관광자원을 개발하는 방식에 있어서도 지역성(지역 본연의 매력)과 지역 발전의 지속 가능성을 강조하는 경향이 증가하고 있으며, 관광에 대한 자원 개발 및 경영 부분에서도 적극적으로 주민을 참여시키고 커뮤니티 비즈니스를 지원하는 방향으로 확대되고 있음.
- 이와 같은 국내외 관광행태 및 수요 동향은 다음의 <그림3-9>⁵⁾와 같이 정리할 수 있음.



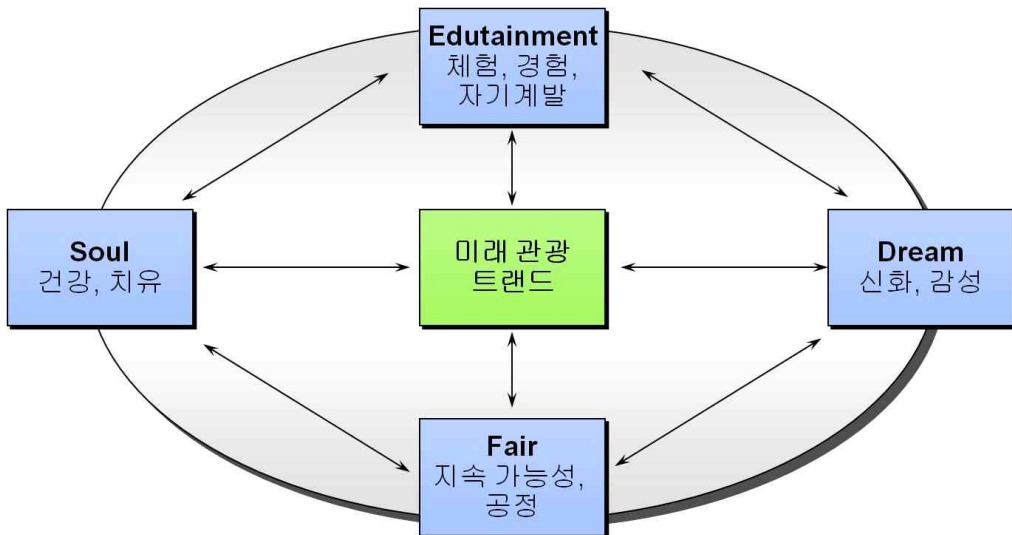
<그림3-9> 국내외 관광행태 및 수요 동향

5) 문화체육관광부(2012). 『녹색관광 발전전략 수립』 보고서 내용 재구성.

- 2011년 7월 주5일제가 전면 시행되면서 여가시간이 증가하였고, 이에 관광으로부터 얻는 만족을 극대화하는 관광행태가 확산됨에 따라 활동의 양(양적 개념) 중심의 관광에서 활동의 질(질적 개념) 중심의 관광으로 변화하고 있음.
- 전체적인 소득 증대의 현상으로 일반적이고 보편적인 대중소비의 문화 보다는 차별화된 문화로서의 여가선용을 원하는 계층이 늘어나면서 다양하고 새로운 분야의 관광 수요가 발생함.
 - 부족함을 모르고 자란 현재의 젊은 세대를 노블레스 노마드(Noblesse nomad)족이라고 하는데, 이들은 낯선 곳을 여행하면서 실존적인 자신을 발견하고 성찰하며 조용하고 독립적 체험을 선호하는 경향이 있음.
- 삶의 질에 대한 관심이 증가함에 따라 웰빙(Wellbeing), 로하스(LOHAS, Lifestyles of health and Sustainability)와 같은 생활방식을 선호하는 계층이 늘어나 자연 친화적인 관광활동에 대한 수요가 증가함.
- 단순히 보고 즐기고 휴양하는 관광이 아닌 직접 경험하고 체험하고자 하는 교육관광에 대한 수요가 늘어남에 따라 관광 상품에 반영된 감동적인 이야기나 이상적이고 교육적인 가치를 구매하려는 경향이 증가함.
- 여가시간의 확대로 과거에 비해 가족과 함께 하는 시간이 늘어나면서 가족과 여가를 즐기며 유대를 강화하고, 가족과의 여가 속에서 위로받고 치유하려는 관광 수요가 급증하고 있음.
- 이와 같은 관광 동향을 종합적으로 감안한다면 국내외 관광 콘텐츠는 자연 친화적이고, 사회적으로 지속 가능하며, 직접 체험하고 배울 수 있는 방향으로 개발될 것임.
- 또한 관광 행태 및 수요의 변화는 건강 투어리즘, 소비자 주도형 창조관광, SNS 시대의 네트워크 관광, 녹색 관광, 지속 가능한 관광, 착한 관광소비자-관광기업 등의 관광 트렌드가 지속될 것으로 판단됨.

2) 미래 관광 트렌드

- 삼성경제연구소(2011)는 미래 관광의 트렌드를 “대중문화 관광(Culture), 체험학습 관광(Edutainment), 마음 치유 관광(Soul), 스마트 관광(Smart), 꿈을 파는 관광(Dream), 모두를 위한 관광(Fair), 핵심고객으로서 중국 관광객(China)”의 7가지 키워드를 제시함.
- 이 중에서 체험학습 관광, 마음 치유 관광, 모두를 위한 관광, 꿈을 파는 관광은 스토리텔링 관광의 범위에 포함되어 설명될 수 있음.



<그림3-10> 미래 관광 트렌드

- 미래 관광은 여가의 가치가 증대되면서 자기계발을 추구하는 관광객들을 대상으로 체험학습(Edutainment) 관광이 확대될 것임.
- 체험을 중시하는 소비자를 트라이투어슈머(Trytoursumer)라고 부르는데, 구매 실패를 두려워하지 않고 계속적으로 시도를 한다고 하여 ‘시도하다(Try)’와 ‘소비자(Consumer)’를 합성한 신조어임.

- 트라이투어슈머가 관광상품으로 구매하는 것은 스스로에게 의미 있는 ‘경험’으로, 체험학습 관광 콘텐츠는 이들에게 타문화(해당 관광지의 문화)와 접촉할 수 있는 기회를 제공하고 또한 그 경험을 공유하게 함.
- 따라서 관광 콘텐츠는 방문객이 해당 지역의 독특한 삶과 문화를 직접 체험해 볼 수 있도록 하기 위해 지역 주민과 지방자치단체의 협력적 관계 속에서 개발될 수 있음.
- 미래 관광은 급격한 경제성장과 삭막한 도시화의 생활 속에서 지친 심신의 치유를 추구하는 관광객들을 대상으로 헬스 투어리즘(Health tourism)의 트렌드가 확산될 것임.
- 소비심리 위축, 경제 불안 등으로 인한 힘든 시기를 겪으면서 나타난 가족과 함께 저렴한 비용으로 여가를 즐기며 마음 치유, 힐링에 대한 수요가 급증함.
- 여행과 건강을 한꺼번에 즐기는 웰빙과 휴양문화가 조화됨으로써 나타나는 관광 트렌드로서, 이에 대응하기 위해서는 자연을 소재로 한 에코힐링 관광콘텐츠의 발굴, 건강과 관련한 지역 문화자원 소재의 개발 및 관광콘텐츠 정보 제공 등이 필요함.
- 미래 관광은 여행이 개인적인 만족을 위한 소비가 아닌 지역 공동체에 도움이 되는 방향으로 변화되어야 한다는 인식을 가진 관광객들을 대상으로 모두를 위한 관광(Fair)의 트렌드가 확산될 것임.
- 공정여행(Fair Travel)은 여행자와 여행 대상지의 주민이 평등한 관계를 맺는 여행을 의미하며, 소비 중심적 여행이 남기는 환경오염, 문화 훼손, 인권 침해, 왜곡된 관광문화 등에 대한 반성에서 출발함.
- 미래 관광은 방문객들이 관광지가 제공하기를 기대하는 신화의 공간, 정체성의 공간, 그리고 성찰의 공간으로서 꿈을 파는 관광(Dream)의 행태가 지속적으로 증가할 것임.

3) 제주형 스토리텔링의 특화 영역

- 제주도는 외부와 격리돼 환경과 문화자원이 비교적 잘 유지될 수 있었던 특성으로 섬 특유의 생태계와 생활문화의 원형이 잘 보존돼 있어, 제주도를 관광자원화 하는 새로운 방안으로 스토리텔링을 활용해 매력 있는 관광지로 격상시키려는 시도가 증가하고 있음.
- 이러한 시도들은 제주 특유의 신화 속 이야기를 현실로 불러들여 장소의 의미·가치를 풍요롭게 만들고 관광객의 지적 호기심을 자극해 새로운 차원의 관광시장을 창출한다는 차원에서 의미가 있음.
- 현재까지 시도된 스토리텔링은 복고형·자연형·모방형·프랜차이즈형 등에 머무르는 한계를 가지므로, 종합적인 스토리텔링의 방안으로서 공간의 특성에 적절한 차별적 스토리텔링 전략이 필요함.
- 스토리텔링은 창조적인 인적자원(Human Resource)이 창조공간(Place)에서 창조산업(Industry)에 종사하면서 창조상품(Product)을 내놓는 지속가능한 문화경제의 선순환 고리를 창출하는 수단으로서, 이는 다음의<표3-7>과 같이 공간(Space)/인력(HR)/공정(Process)/상품(Product)으로 도식화 할 수 있음.

<표3-7> 창조산업과 스토리텔링

창조공간					
창 조 공 정	스 토 리 텔 링	아트팩토리, 공방, 예술촌, 문화지구, 연주장, 공연장		스 토 리 텔 링	창 조 상 품
		디자인, 기획, 이벤트, 출판, 공연 등	캐릭터 상품, 작품, 시나리오, 수직적·수평적 OSMU		
		디자이너, 프로그래머, 스토리텔러, 해설사, 화가, 작가, 연주가			
창조인력					

Ⅲ. 제주도 스토리텔링의 현황과 실태

- 제주도는 천혜의 자연자원의 이야기(설화, 신화, 화산지역 생성 유래 등)를 문화, 소통, 소비의 측면에서 적극 활용할 수 있도록 하는 다양한 접근의 스토리텔링 방식이 필요함.
- 우도 모 음식점에서 한라산의 생성 유래를 볶음밥에 스토리텔링하여 음식상품으로 개발하여 팔고 있는 '한라산볶음밥'을 예로 들 수 있음.



<그림3-11> 한라산과 볶음밥의 스토리텔링

- 이와 같이 N(자연)을 기반으로 Culture(문화) · Communication(소통) · Consume(생산/소비: 경제)을 응용 영역으로 설정한 제주형 스토리텔링의 특화영역은 다음과 같음.

<표3-8> 제주형 스토리텔링 특화영역

Culture	Communication	Consume
응용 분야		
정신문화 물질문화 사회문화	소통 · 체험 자기조직 자기형성	생산 · 소비 기업 · 소비자 지역공동체 사회적 기업
N(Nature: 자연): 자연: 힐링, 휴식, 자유		
기반 분야		

Ⅳ. 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석

1. 연구설계

1) 제주도 문화자원 연구 대상

- 본 연구에서 문화자원은 제주도의 지역성을 활용하여 사회·경제적 가치를 창출할 수 있는 물리적 위치를 가진 유형의 장소를 대상으로 함.
- 따라서 본 장에서 조사하고 분석하고자 하는 문화자원은 제주도의 이미지 및 정체성을 구성하고 있는 스토리텔링의 공간이라고 간주됨.
- 본 장에서 분석하고 있는 제주도 문화자원 DB⁶⁾의 분석 항목은 제주특별자치도 관광공사의 기준에 의거하여 선정됨. 제주관광공사에서 운영하는 홈페이지(<http://www.ijto.or.kr/>)와 제주관광공사에서 발행한 관광객용 소책자(『제주 하늘과 바다가 사랑한 섬』, 2012)를 참조하여 제주도 문화자원의 항목을 추출함.

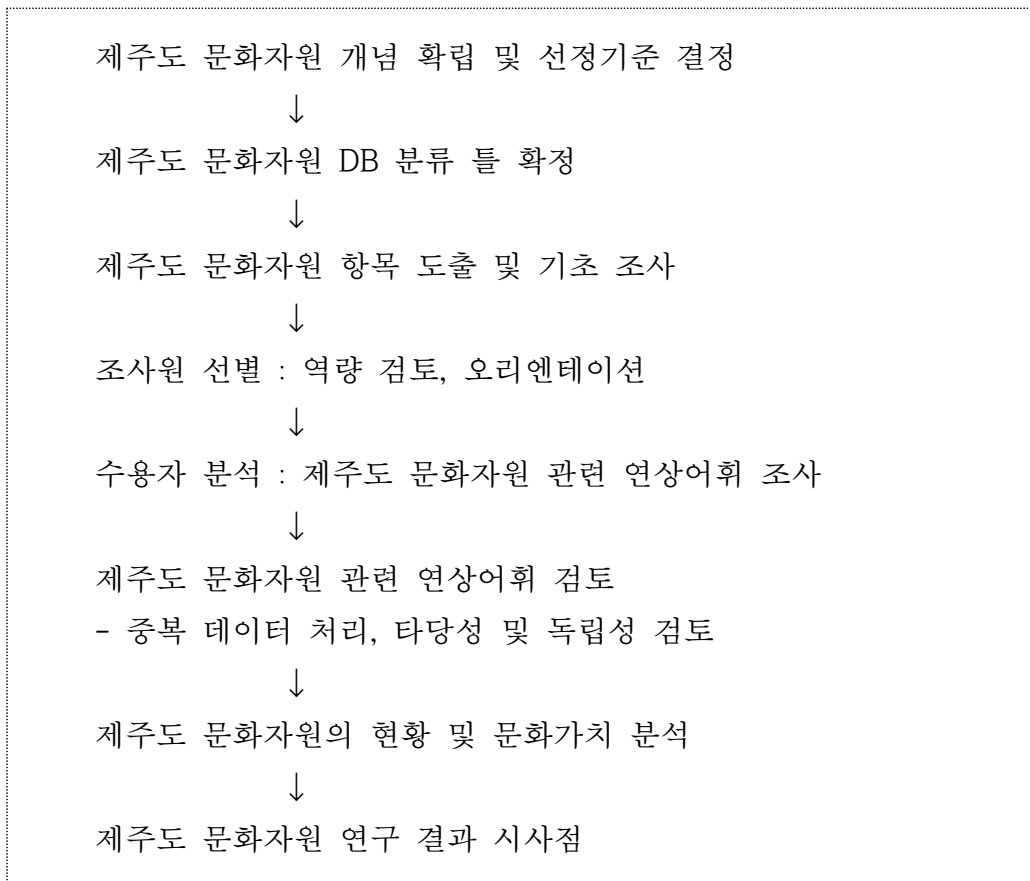
2) 제주도 문화자원 연구 방법

- 제주도 문화자원의 조사 기간은 2013년 5월부터 7월까지 약 2개월임.
- 제주도 문화자원 조사의 구체적인 방법은 다음과 같음.
 - 1단계 문헌조사 : 문화자원 개념 확립, 문화자원 항목 도출 및 검토, 문화자원 DB 분류 틀 검토
 - 2단계 수용자 분석 : 웹 서치를 통한 제주도 관련 ‘연상어휘’ 도출 (제주도 방문객 및 거주민 대상)

6) 제주도 문화자원 DB는 엑셀파일로 작성되었으며, 주요 내용은 본 보고서의 <부록>(p. 119)에 수록되어 있음.

- 관에서 의도적으로 제작한 홍보용 웹사이트 제외
 - 제주 관광객, 제주 거주민이 게시한 웹 게시물들을 대상으로 제주를 표현하는데 사용한 어휘 목록 추출
 - ‘연상어휘’의 타당성과 독립성 검토, 중복 데이터 처리
- 3단계 제주도 문화자원의 문화가치 분석 : 제주도 문화자원의 현황 분석 및 기호학적 포지셔닝

3) 제주도 문화자원 연구 과정



2. 제주도 문화자원의 현황

1) 제주도 문화자원 범위와 유형

- 본 연구의 대상으로서 제주도 문화자원은 관광의 목적으로 활용되고 있는 유형의 관광 장소와 제주도에 개최되고 있는 축제를 중심으로 범위를 한정하였음.
- 제주도 문화자원으로서의 선정 기준은 제주특별자치도 관광정보 홈페이지(<http://www.jejutour.go.kr>)와 제주관광공사에서 발행된 관광소책자(『제주 하늘과 바다가 사랑한 섬』, 2012)에 소개된 내용을 중심으로 유형의 문화자원 DB항목을 추출함.
- 연구 대상으로 선정된 제주도 문화자원 DB항목은 총 277개로서 대분류, 중분류, 항목명, 위치(주소), 연락처, 웹사이트, 관광유형, 관광내용, 레퍼런스, 레퍼런스 키워드, 연상어휘(개념), 연상어휘(의미), 문화가치영역, 수용자(웹주소) 등 14개의 분류 틀로 구성됨.

<표4-1> 제주도 문화자원 DB 분류 틀

연번	분류 틀		분류 내용	비고
1	유형	대분류	자연자원, 인문자원	2개
2		중분류	경승지, 고택/생가/민속마을, 공연/행사장, 등산로/탐방로, 생태자원(국립공원, 명산, 오름, 자연동굴 등), 섬/등대, 유적지/사적지, 자연휴양림/수목원, 전시/박물관/테마파크, 축제, 폭포/계곡/유원지, 해안도로, 해수욕장, 기타	14개
3	항목명		제주도 문화자원 명칭	-
4	위치(주소)		주소지가 있는 경우 명시	-
5	연락처		해당 문화자원 관련 정보 문의처	-
6	웹사이트		해당 문화자원 관련 홈페이지	-
7	관광유형		대표체험, 주요코스, 주요탐방로, 관광포인트, 축제(2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12월)	5개

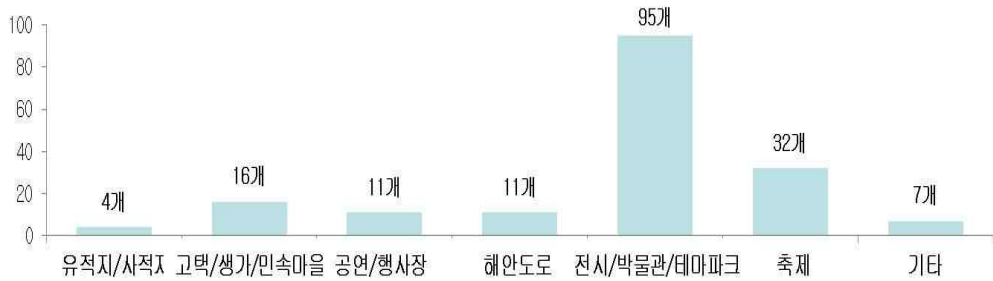
연번	분류 틀	분류 내용		비고
8	관광내용	관광 프로그램 및 소개		-
9	레퍼런스	문화자원 DB항목 내용 출처		-
10	항목 키워드	문화자원 DB항목 관련 키워드		-
11	연상어휘(내용)	소비자가 사용한 문화자원 관련 내용 어휘		-
12	연상어휘(가치)	소비자가 사용한 문화자원 관련 가치 어휘		-
13	문화가치영역	문화가치영역1	스토리텔링 공간 의미영역	4개
		문화가치영역2	스토리텔링 공간 의미영역	8개
14	소비자(웹주소)	제주도 문화자원 항목 관련 웹 게시물의 주소 (관광홍보물이 아닌 개인블로그 및 포스팅 글)		-

2) 제주도 문화자원 유형별 현황

- 제주도 문화자원의 유형은 크게 대분류와 중분류 등의 2가지 분류 틀로 구분함. 첫 번째 대분류에서는 자연자원과 인문자원의 2가지 유형의 자원으로 구분함. 제주도 문화자원의 자연자원은 총 101개(36.5%) 항목으로 경승지, 등산로/탐방로, 생태자원, 섬/등대, 자연휴양림/수목원, 폭포/계곡/유원지, 해수욕장 등으로 구분되고, 인문자원은 총 176개(63.5%) 항목으로 유적지/사적지, 고택/생가/민속마을, 공연/행사장, 해안도로, 전시/박물관/테마파크, 축제, 기타 등으로 구분됨.



<그림 4-1> 제주도 문화자원의 자연자원 유형



<그림4-2> 제주도 문화자원의 인문자원 유형

- 두 번째 중분류에서는 경승지, 고택/생가/민속마을, 공연/행사장, 등산로/탐방로, 생태자원(국립공원, 명산, 오름, 자연동굴 등), 섬/등대, 유적지/사적지, 자연휴양림/수목원, 전시/박물관/테마파크, 축제, 폭포/계곡/유원지, 해안도로, 해수욕장, 기타 등 14가지 유형의 자원으로 구분함.

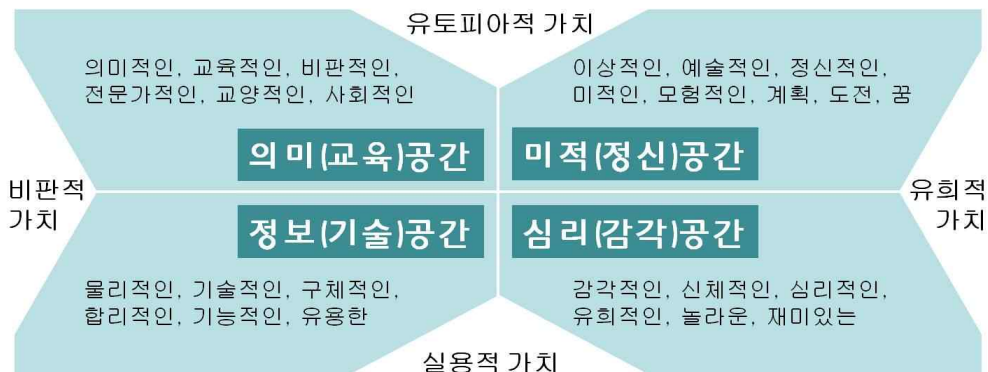
<표4-2> 제주도 문화자원의 유형과 항목 수

대분류	중분류	항목 수(개)			비고
자연자원	경승지	21	101	277	
	등산로/탐방로	7			
	생태자원 (국립공원, 명산, 오름, 자연동굴 등)	25			
	섬/등대	13			
	자연휴양림/수목원	7			
	폭포/계곡/유원지	11			
	해수욕장	17			
인문자원	유적지/사적지	4	176		
	고택/생가/민속마을	16			
	공연/행사장	11			
	해안도로	11			
	전시/박물관/테마파크	95			
	축제	32			
	기타	7			

3. 제주도 문화자원의 문화가치 분석

1) 제주도 문화자원의 문화가치 분석 틀

- 스토리텔링 공간으로서 제주도 문화자원이 제주도를 방문하는 소비자들에게 어떻게 인지되고 판단되는지 분석하기 위해 웹사이트에 게시된 글로부터 제주도를 기술·묘사하는 ‘연상어휘’를 추출하여 분석을 수행.
- ‘연상어휘 분석’은 대표적인 수용자 분석방법의 하나로써 제주도에 관련된 블로그, 카페 등에서 추출된 데이터를 통계적으로 처리하여 제주도 문화자원의 문화가치를 분석하는 데 유용하게 활용할 수 있음.
- 제주도를 묘사하는 ‘연상어휘’란 제주도의 문화가치를 구성하는 의미적 성분으로서 제주도를 인지하고 판단하는 도구로 사용되는 어휘를 뜻함. 이것은 제주도의 이미지를 구성하는 추상적인 의미적 원소(semantic features)로서의 어휘로 이해될 수 있음.
- 본 연구에서 제주도 관련 연상어휘를 분석하는 틀로서 활용한 것은 ‘기호학적 문화가치 영역’임. 쉼브리니의 기호학적 맵핑구조를 통해 구축한 문화적 의미가치 지형도를 응용하여 스토리텔링 공간의 문화가치를 분석할 수 있는 4가지 의미 영역은 다음의 그림과 같음.



<그림4-3> 스토리텔링 공간의 문화가치 영역

- 제주도 문화자원 항목 277개를 대상으로 웹사이트에 게시된 제주도 관련 글들에서 사용된 대표적인 ‘연상어휘’에 대해 항목 당 1개~3개를 조사하여 총 831개를 수집하였고, 중복되는 어휘를 제거하고 남은 제주도 관련 ‘연상어휘’는 총 730개임.

<표4-3> 제주도 문화자원 유형별 관련 연상어휘

대분류	중분류	관련 연상어휘	합계(개)
자연 자원 (262)	경승지	그림같은, 깨끗한, 맑은, 멋진, 부드러운, 빼어난, 소박한, 숙연한, 시원한 등	41
	등산로/탐방로	신령스러운, 웅감한, 몽환적, 아름다운, 기이한, 아득한, 기이한, 선선한, 수려한 등	21
	생태자원	거대한, 시원한, 분위기 있는, 신비로운, 희귀한, 여유로운, 인상적인, 매력적인 등	73
	섬/등대	맑은, 푸른, 신기한, 환상적인, 한적한, 시원한, 멋진, 동화같은, 은은한, 예술적인 등	35
	자연휴양림 /수목원	편안한, 건강한, 조용한, 시원한, 깔끔한, 저렴한, 친숙한, 싱그러운, 여유로운 등	21
	폭포/계곡 /유원지	청량한, 상쾌한, 시원한, 거센, 선선한, 멋진, 한적한, 고요한, 수려한, 아름다운 등	27
	해수욕장	머물고 싶은, 이국적인, 예쁜, 안전한, 유명한, 특이한, 푸른, 잔잔한, 투명한, 맑은 등	44
인문 자원 (468)	유적지/사적지	쓸쓸한, 고즈넉한, 한적한, 조용한, 평온한, 고유한, 조용한, 비극적인, 무거운 등	12
	고택/생가 /민속마을	순수한, 소박한, 호젓한, 포근한, 정겨운, 그림같은, 평화로운, 상쾌한, 특별한 등	44
	공연/행사장	즐거워, 감동적인, 아이들이 좋아하는, 재미있는, 귀여운, 다이나믹한, 멋진, 활기찬 등	28
	해안도로	상쾌한, 이국적인, 푸르른, 투명한, 멋스러운, 이색적인, 청량한, 후련한, 한적한 등	27
	전시/박물관 /테마파크	야릇한, 발칙한, 특색있는, 향기가 좋은, 다양한, 신나는, 귀여운, 즐거운, 독특한 등	252
	축제	따뜻한, 화려한, 훈훈한, 신명나는, 화사한, 탐스러운, 아늑한, 푸근한, 흥겨운 등	84
	기타	친환경적인, 가족이 좋아하는, 친절함, 서정적인, 맛있는, 아기자기한, 깨끗한 등	21
총 합계			730

2) 제주도 문화자원 유형별 문화가치 분석

- 수용자 분석을 통해 도출된 제주도 관련한 ‘연상어휘’들은 그 의미 성분적 특성에 따라 미적(정신)공간, 심리(감각)공간, 정보(기술)공간, 의미(교육)공간 등 스토리텔링 공간의 4가지 문화가치 영역으로 구분하고 분류될 수 있음.
- 스토리텔링 공간의 4가지 문화가치 영역은 현실과 이상, 비판과 유희 축에 대한 근접성을 바탕으로 각각 2가지 영역으로 나뉘질 수 있는데, 이것은 감성적 유토피아, 예술적 유희, 기능적 유희, 오락적 실용, 비교 비판, 합리적 실용, 비판적 유토피아, 전문가적 유토피아 등 8가지의 세분화된 영역으로 포지셔닝 될 수 있음.
- 제주도 관련 연상어휘들이 위치할 스토리텔링 공간의 좌표 선택에 기준이 되는 의미 성분들의 성격은 아래의 표에 제시된 바와 같음.

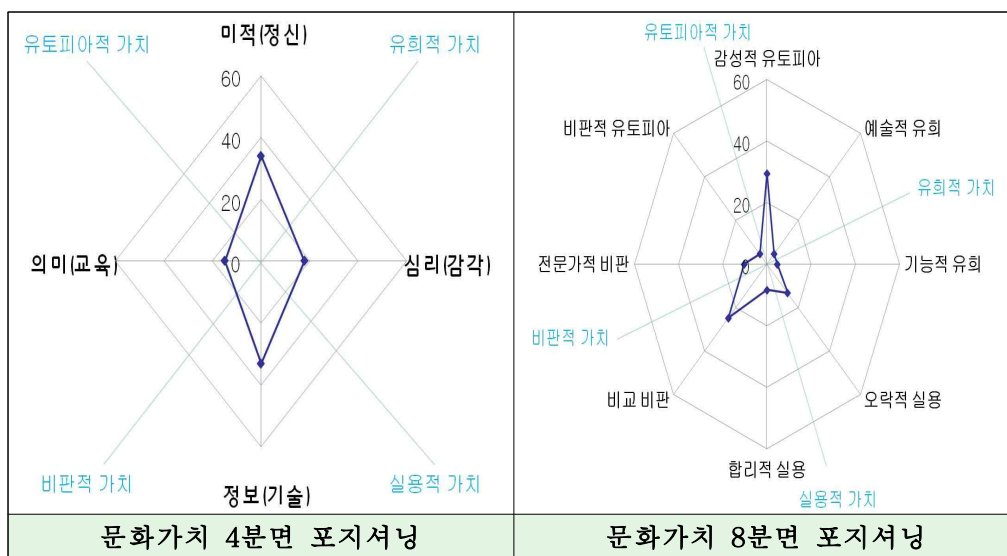
<표4-4> 제주도 관련 연상어휘 포지셔닝 준거

스토리텔링 공간 문화가치 영역		분류된 연상어휘의 의미 성분	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	• 이상적, 정신적, 모험적	이상>유희
	예술적 유희	• 예술적, 심미적, 인상적	이상<유희
심리(감각)공간	기능적 유희	• 심리적, 유희적, 놀이적	유희>실용
	오락적 실용	• 감각적, 쾌락적, 본능적	유희<실용
정보(기술)공간	비교 비판	• 상대적, 기능적, 논리적	비판>실용
	합리적 실용	• 물리적, 기술적, 구체적	비판<실용
의미(교육)공간	비판적 유토피아	• 교육적, 철학적, 교양적	이상>비판
	전문가적 비판	• 탐구적, 평가적, 비판적	이상<비판

- 제주도 문화자원의 ‘자연자원’을 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 미적공간(34%), 정보공간(33.2%), 심리공간(17.9%), 의미공간(14.9%) 등의 순으로 나타남. 특히 감성적 유토피아와 비교 비판 영역에서 두드러짐을 확인할 수 있음.

<표4-5> '자연자원'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	77	89	29.4	34
	예술적 유희	12		4.6	
심리(감각)공간	기능적 유희	12	47	4.6	17.9
	오락적 실용	35		13.3	
정보(기술)공간	비교 비판	65	87	24.8	33.2
	합리적 실용	22		8.4	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	12	39	4.6	14.9
	전문가적 비판	27		10.3	
총합		262		100	



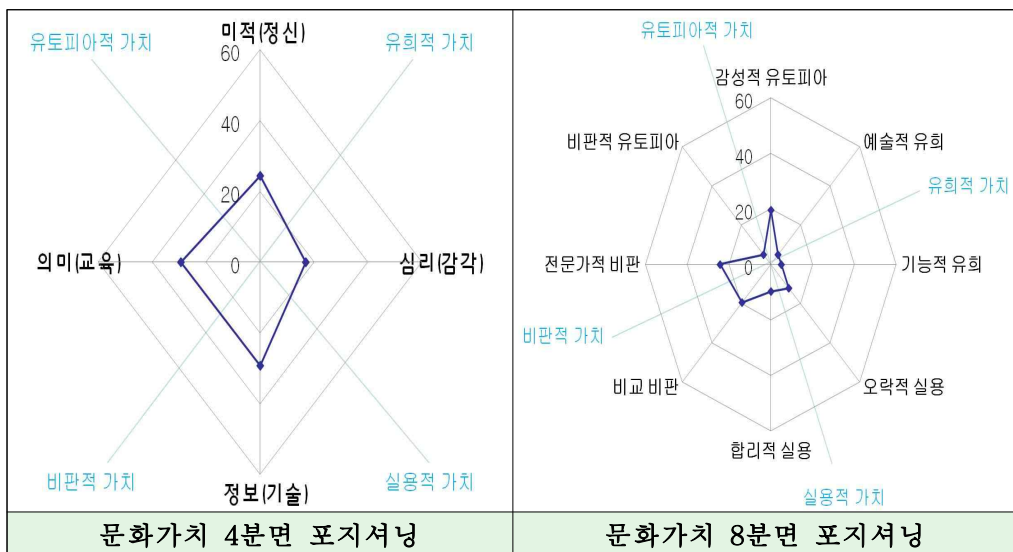
<그림4-4> '자연자원'의 문화가치 포지셔닝

IV. 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석

- 제주도 자연자원 중에서 ‘경승지’를 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 의미공간(29.3%)과 정보공간(29.3%), 미적공간(24.4%), 심리공간(17%) 등의 순으로 나타남. 특히 전문가적 비판 영역(24.4%)에 많이 배치됨을 확인할 수 있음.

<표4-6> '경승지'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	8	10	19.5	24.4
	예술적 유희	2		4.9	
심리(감각)공간	기능적 유희	2	7	4.9	17
	오락적 실용	5		12.1	
정보(기술)공간	비교 비판	8	12	19.5	29.3
	합리적 실용	4		9.8	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	2	12	4.9	29.3
	전문가적 비판	10		24.4	
총합		41		100	

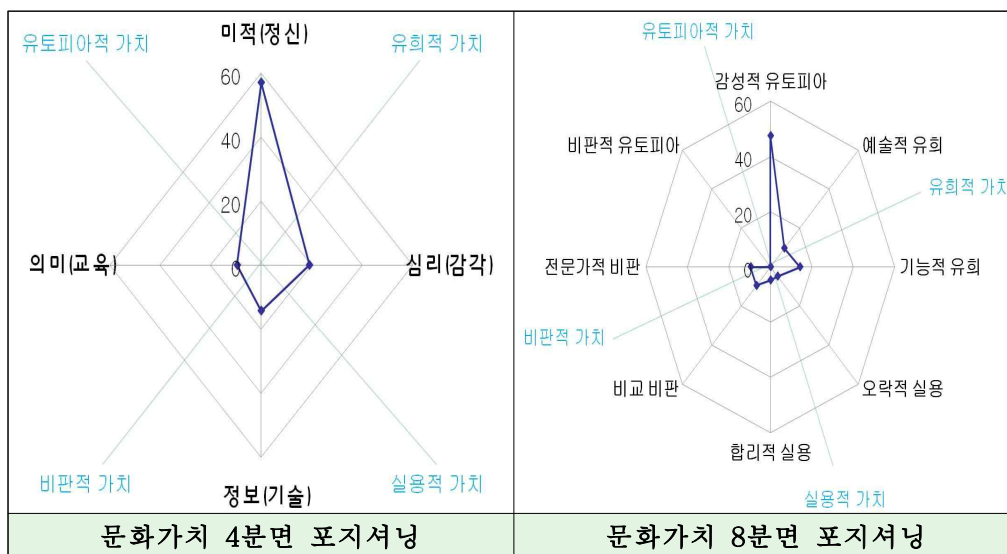


<그림4-5> '경승지'의 문화가치 포지셔닝

- 제주도 자연자원 중에서 ‘등산로/탐방로’를 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 미적공간(47.6%), 심리공간(19.1%), 정보공간(14.3%), 의미공간(9.5%) 등의 순으로 나타남. 특히 감성적 유토피아 영역(47.6%)에 집중적으로 배치되어 있음.

<표4-7> '등산로/탐방로'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	10	12	47.6	57.1
	예술적 유희	2		9.5	
심리(감각)공간	기능적 유희	3	4	14.3	19.1
	오락적 실용	1		4.8	
정보(기술)공간	비교 비판	2	3	9.5	14.3
	합리적 실용	1		4.8	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	0	2	0	9.5
	전문가적 비판	2		9.5	
총합		21		100	



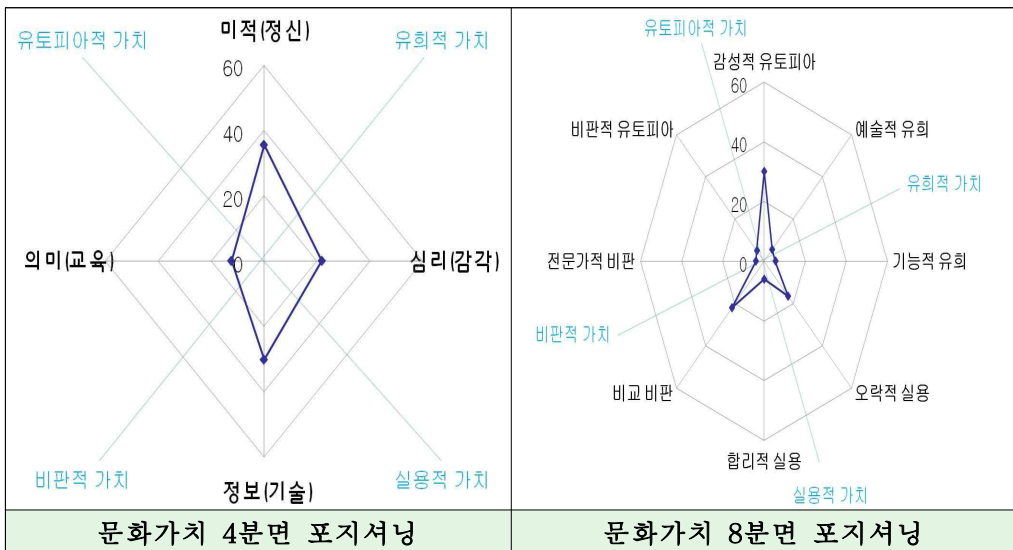
<그림4-6> '등산로/탐방로'의 문화가치 포지셔닝

IV. 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석

- 제주도 자연자원 중에서 ‘생태자원’을 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 미적공간(35.6%), 정보공간(30.2%), 심리공간(21.9%), 의미공간(12.3%) 등의 순으로 나타남. 특히 감성적 유토피아 영역(30.1%)에 집중적으로 배치되어 있음.

<표4-8> '생태자원'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	22	26	30.1	35.6
	예술적 유희	4		5.5	
심리(감각)공간	기능적 유희	4	16	5.5	21.9
	오락적 실용	12		16.4	
정보(기술)공간	비교 비판	16	22	22	30.2
	합리적 실용	6		8.2	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	5	9	6.8	12.3
	전문가적 비판	4		5.5	
총합		73		100	

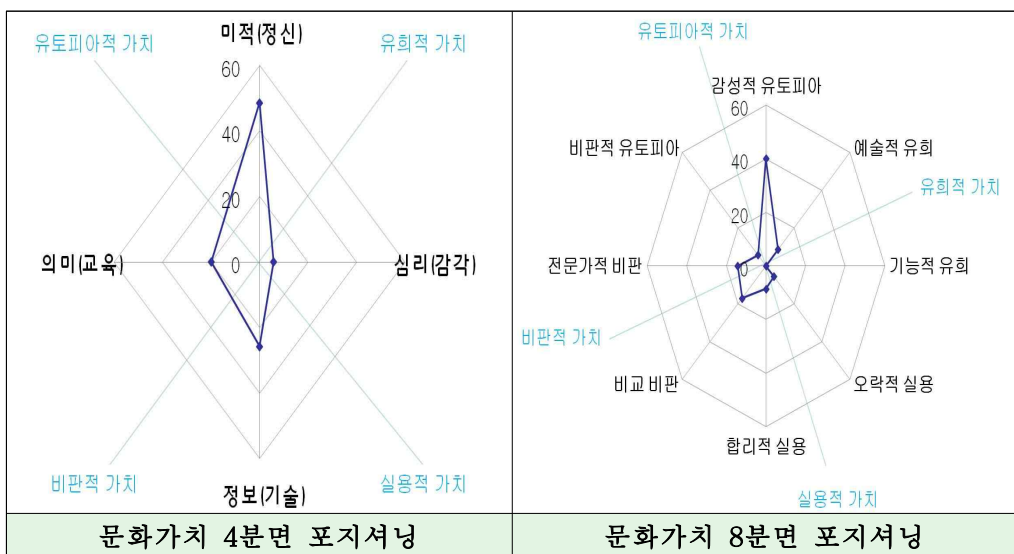


<그림4-7> '생태자원'의 문화가치 포지셔닝

- 제주도 자연자원 중에서 ‘섬/등대’를 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 미적공간(48.6%), 정보공간(25.7%), 의미공간(20%), 심리공간(5.7%) 등의 순으로 나타남. 특히 감성적 유토피아 영역(40%)에 집중적으로 배치되어 있음.

<표4-9> '섬/등대'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	14	17	40	48.6
	예술적 유희	3		8.6	
심리(감각)공간	기능적 유희	0	2	0	5.7
	오락적 실용	2		5.7	
정보(기술)공간	비교 비판	6	9	17.1	25.7
	합리적 실용	3		8.6	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	2	7	5.7	20
	전문가적 비판	5		14.3	
총합		35		100	



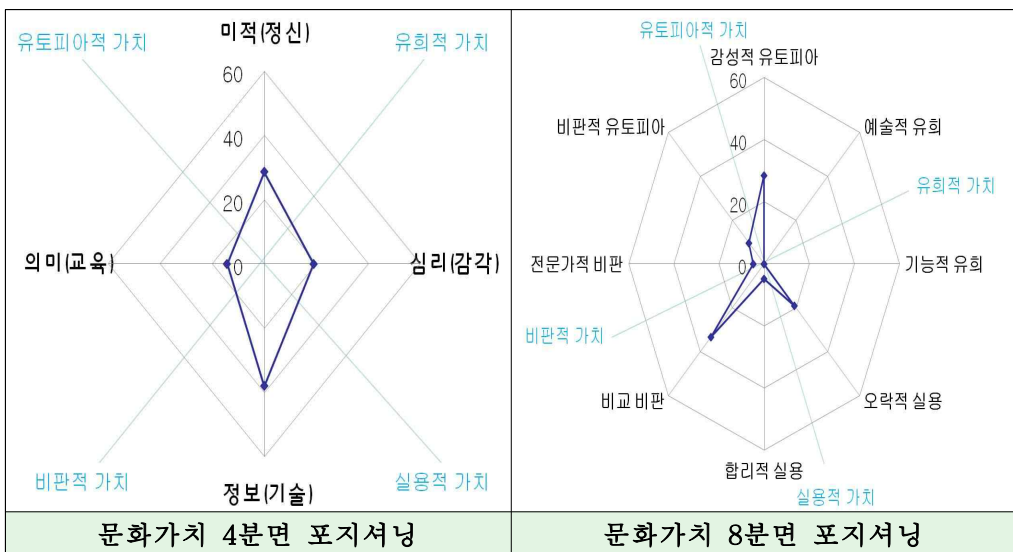
<그림4-8> '섬/등대'의 문화가치 포지셔닝

IV. 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석

- 제주도 자연자원 중에서 ‘자연휴양림/수목원’을 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 정보공간(38.1%), 미적공간(28.6%), 심리공간(19%), 의미공간(14.3%) 등의 순으로 나타남. 특히 비교 비판과 감성적 유토피아 영역에 주로 배치됨.

<표4-10> '자연휴양림/수목원'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	6	6	28.6	28.6
	예술적 유희	0		0	
심리(감각)공간	기능적 유희	0	4	0	19
	오락적 실용	4		19	
정보(기술)공간	비교 비판	7	8	33.3	38.1
	합리적 실용	1		4.8	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	2	3	9.5	14.3
	전문가적 비판	1		4.8	
총합		21		100	

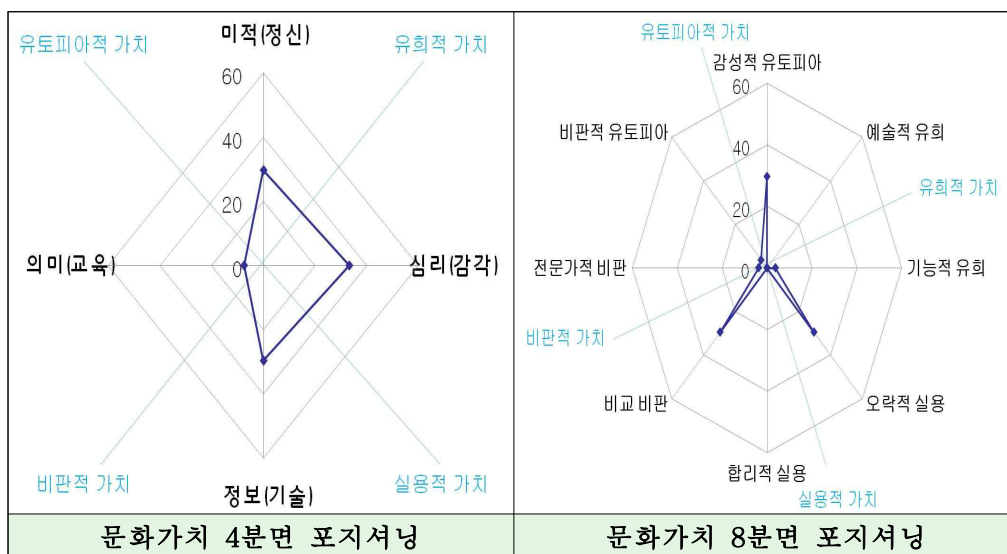


<그림4-9> '자연휴양림/수목원'의 문화가치 포지셔닝

- 제주도 자연자원 중에서 ‘폭포/계곡/유원지’를 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 심리공간(33.3%), 미적공간(29.7%), 정보공간(29.6%), 의미공간(7.4%) 등의 순으로 나타남. 특히 감성적 유토피아 영역(29.7%)에 두드러져 있음.

<표4-11> '폭포/계곡/유원지'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	8	8	29.7	29.7
	예술적 유희	0		0	
심리(감각)공간	기능적 유희	1	9	3.7	33.3
	오락적 실용	8		29.6	
정보(기술)공간	비교 비판	8	8	29.6	29.6
	합리적 실용	0		0	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	1	2	3.7	7.4
	전문가적 비판	1		3.7	
총합		27		100	



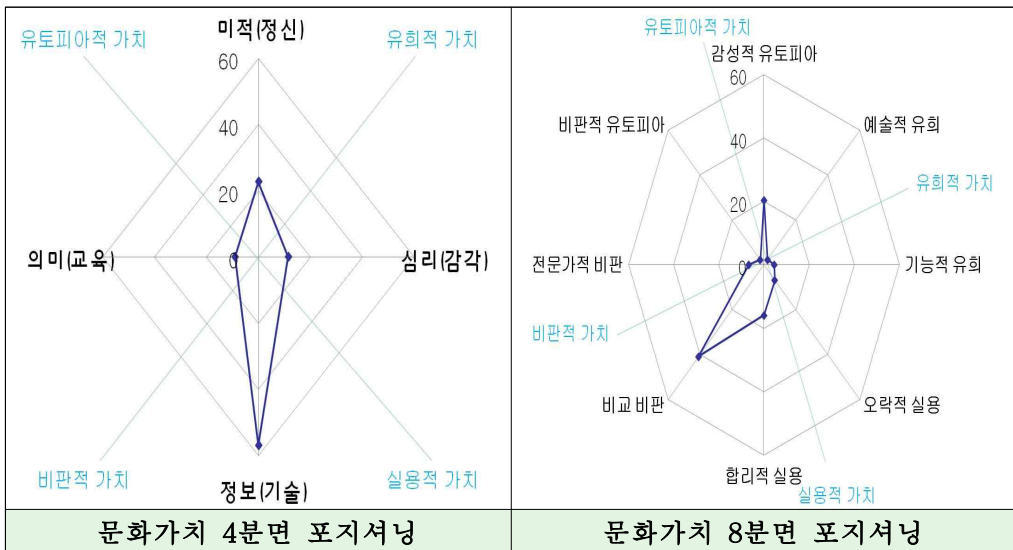
<그림4-10> '폭포/계곡/유원지'의 문화가치 포지셔닝

Ⅳ. 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석

- 제주도 자연자원 중에서 ‘해수욕장’를 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 정보공간(56.8%), 미적공간(22.7%), 심리공간(11.4%), 의미공간(9.1%) 등의 순으로 나타남. 특히 비교 비판 영역(40.9%)에 집중적으로 배치됨을 확인할 수 있음.

<표4-12> '해수욕장'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	9	10	20.4	22.7
	예술적 유희	1		2.3	
심리(감각)공간	기능적 유희	2	5	4.6	11.4
	오락적 실용	3		6.8	
정보(기술)공간	비교 비판	18	25	40.9	56.8
	합리적 실용	7		15.9	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	1	4	2.3	9.1
	전문가적 비판	3		6.8	
총합		44		100	

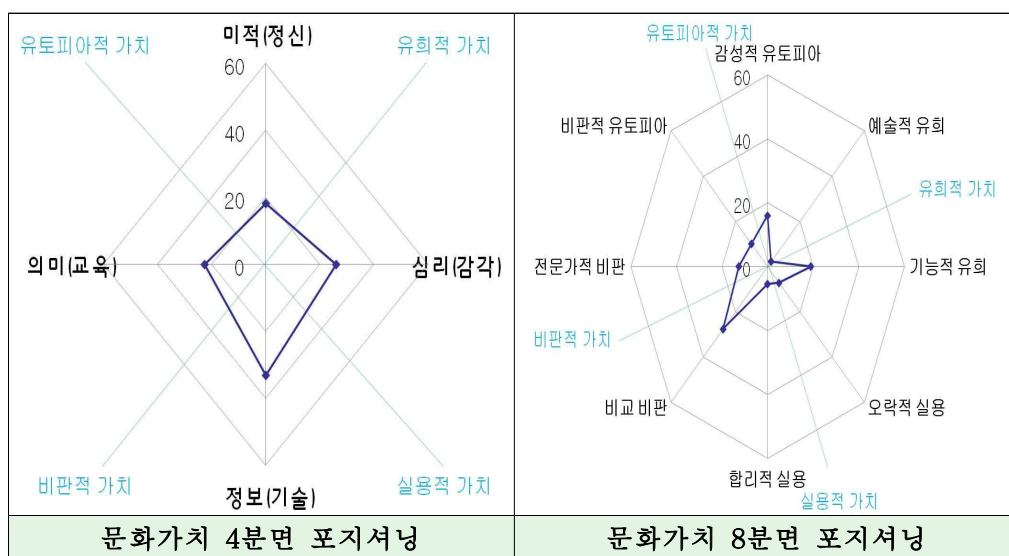


<그림4-11> '해수욕장'의 문화가치 포지셔닝

- 제주도 문화자원의 ‘인문자원’을 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 정보공간(33.1%), 심리공간(26.1%), 의미공간(22.6%), 미적공간(18.2%) 등의 순으로 나타남. 특히 비교 비판 영역(27.6%)에 인문자원 연상어휘들이 집중적으로 배치됨.

<표4-13> '인문자원'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	75	85	16	18.2
	예술적 유희	10		2.2	
심리(감각)공간	기능적 유희	89	122	19	26.1
	오락적 실용	33		7.1	
정보(기술)공간	비교 비판	129	155	27.6	33.1
	합리적 실용	26		5.5	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	47	106	10	22.6
	전문가적 비판	59		12.6	
총합		468		100	



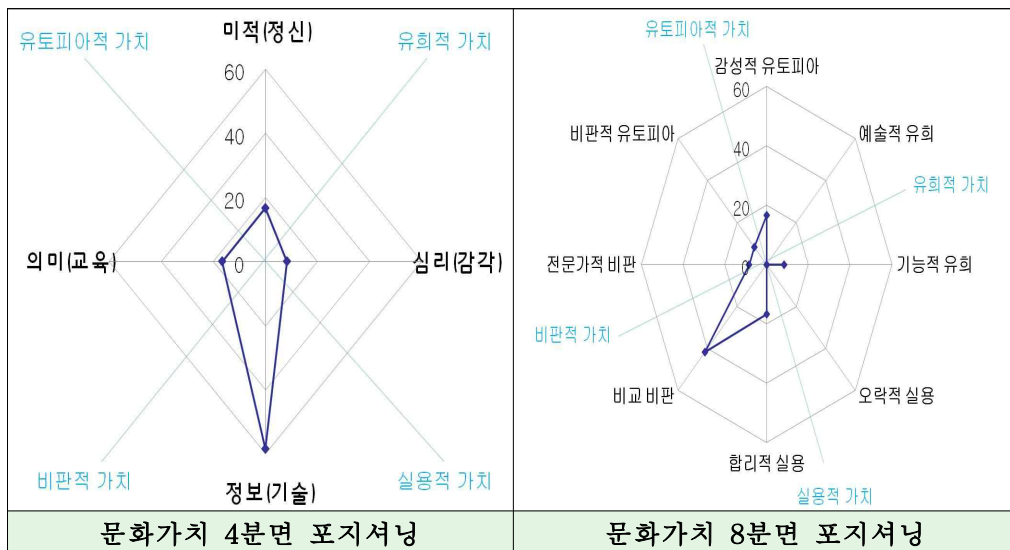
<그림4-12> '인문자원'의 문화가치 포지셔닝

IV. 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석

- 제주도 인문자원 중에서 ‘유적지/사적지’를 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 정보공간(58.3%), 미적공간(16.7%)과 의미공간(16.7%), 심리공간(8.3%) 등의 순으로 나타남. 특히 비교 비판 영역(41.7%)에 집중적으로 배치되어 있음.

<표4-14> '유적지/사적지'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	2	2	16.6	16.7
	예술적 유희	0		0	
심리(감각)공간	기능적 유희	1	1	8.35	8.3
	오락적 실용	0		0	
정보(기술)공간	비교 비판	5	7	41.7	58.3
	합리적 실용	2		16.6	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	1	2	8.35	16.7
	전문가적 비판	1		8.35	
총합		12		100	

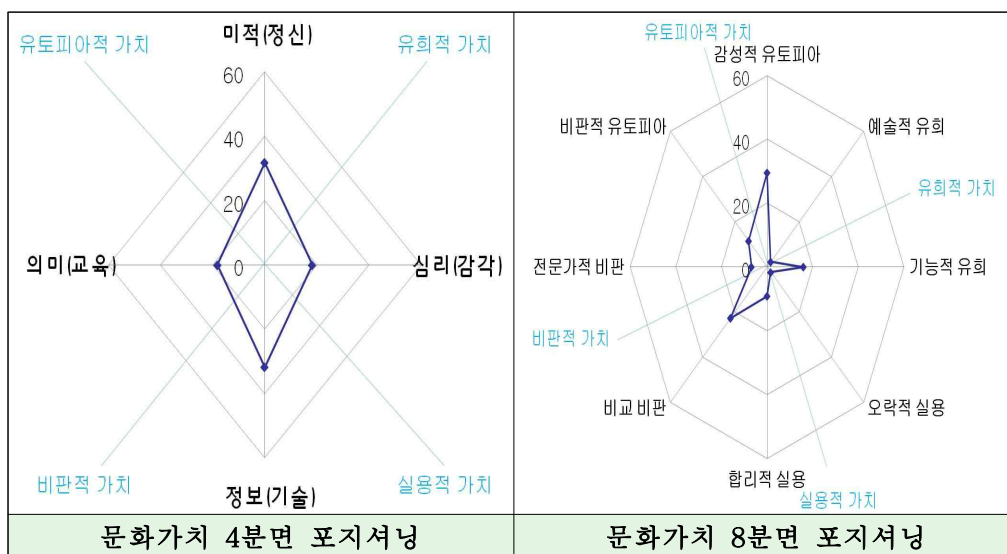


<그림4-13> '유적지/사적지'의 문화가치 포지셔닝

- 제주도 인문자원 중에서 ‘고택/생가/민속마을’을 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 정보공간(31.8%)과 미적공간(31.8%), 심리공간(18.2%)과 의미공간(18.2%)의 배치가 균형적으로 나타남. 특히 감성적 유토피아 영역(29.5%)이 많음.

<표4-15> '고택/생가/민속마을'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	13	14	29.5	31.8
	예술적 유희	1		2.3	
심리(감각)공간	기능적 유희	7	8	15.9	18.2
	오락적 실용	1		2.3	
정보(기술)공간	비교 비판	10	14	22.7	31.8
	합리적 실용	4		9.1	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	5	8	11.4	18.2
	전문가적 비판	3		6.8	
총합		44		100	



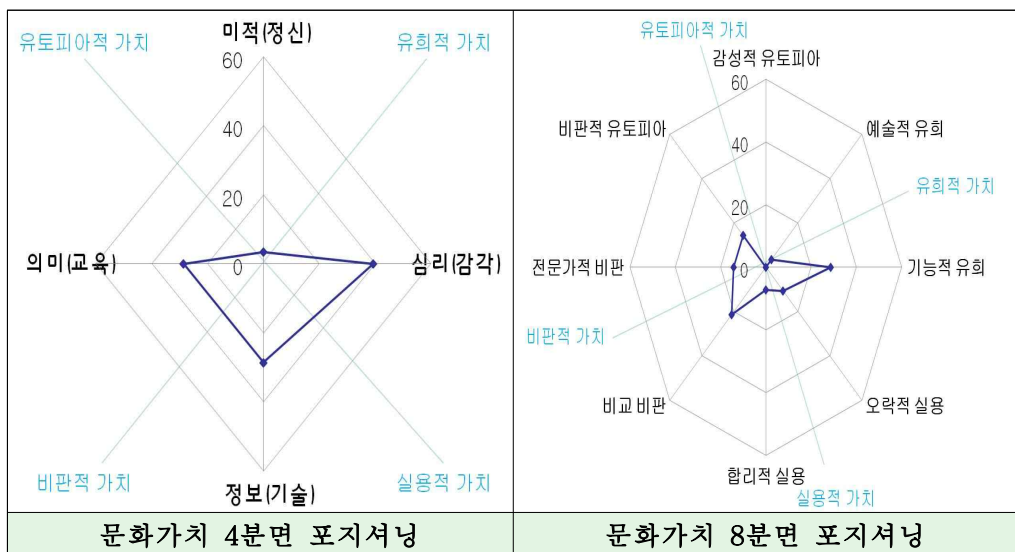
<그림4-14> '고택/생가/민속마을'의 문화가치 포지셔닝

Ⅳ. 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석

- 제주도 인문자원 중에서 ‘공연/행사장’을 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 심리공간(39.3%), 정보공간(28.6%)과 의미공간(28.6%), 미적공간(3.5%) 등의 순으로 나타남. 특히 기능적 유희 영역(28.6%)에 집중적으로 배치되어 있음.

<표4-16> '공연/행사장'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	0	1	0	3.5
	예술적 유희	1		3.5	
심리(감각)공간	기능적 유희	8	11	28.6	39.3
	오락적 실용	3		10.7	
정보(기술)공간	비교 비판	6	8	21.4	28.6
	합리적 실용	2		7.2	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	4	8	14.3	28.6
	전문가적 비판	4		14.3	
총합		28		100	

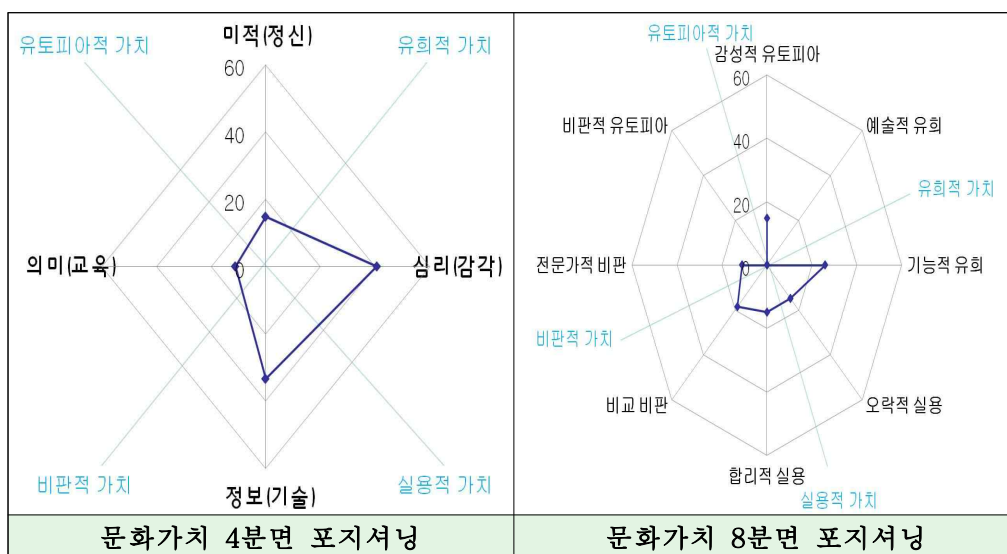


<그림4-15> '공연/행사장'의 문화가치 포지셔닝

- 제주도 인문자원 중에서 ‘해안도로’를 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 심리공간(40.7%), 정보공간(33.4%), 미적공간(14.8%), 의미공간(11.1%) 등의 순으로 나타남. 특히 기능적 유희 영역(25.9%)에 집중적으로 배치되어 있음.

<표4-17> '해안도로'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	4	4	14.8	14.8
	예술적 유희	0		0	
심리(감각)공간	기능적 유희	7	11	25.9	40.7
	오락적 실용	4		14.8	
정보(기술)공간	비교 비판	5	9	18.6	33.4
	합리적 실용	4		14.8	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	0	3	0	11.1
	전문가적 비판	3		11.1	
총합		27		100	



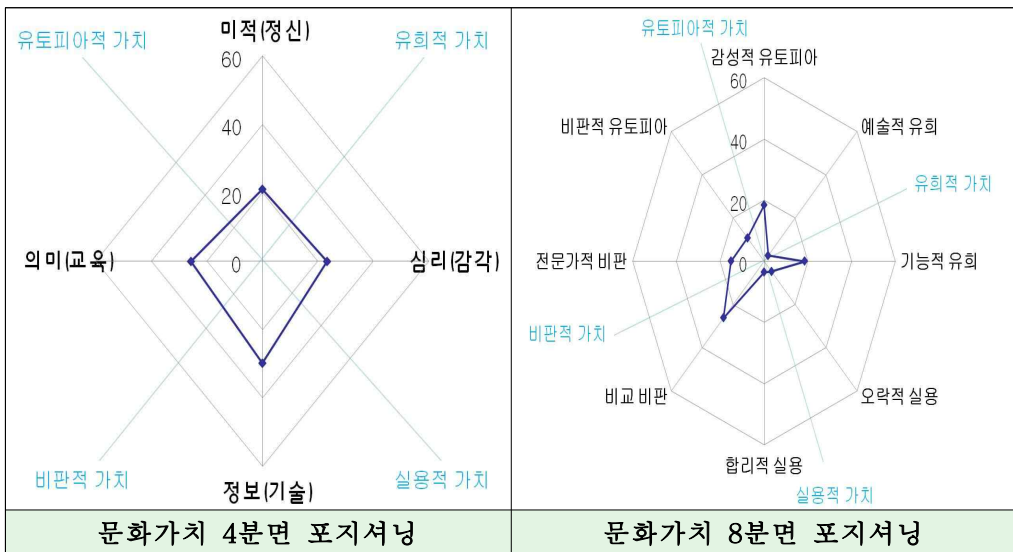
<그림4-16> '해안도로'의 문화가치 포지셔닝

IV. 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석

- 제주도 인문자원 중에서 ‘전시/박물관/테마파크’를 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 정보공간(29.8%), 의미공간(25.8%)과 심리공간(23.4%), 미적공간(21%) 등의 순으로 나타남. 특히 비교 비판 영역(26.2%)에 집중적으로 배치됨.

<표4-18> '전시/박물관/테마파크'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	46	53	18.3	21
	예술적 유희	7		2.7	
심리(감각)공간	기능적 유희	46	59	18.6	23.4
	오락적 실용	13		4.8	
정보(기술)공간	비교 비판	66	75	26.2	29.8
	합리적 실용	9		3.6	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	27	65	10.7	25.8
	전문가적 비판	38		15.1	
총합		252		100	

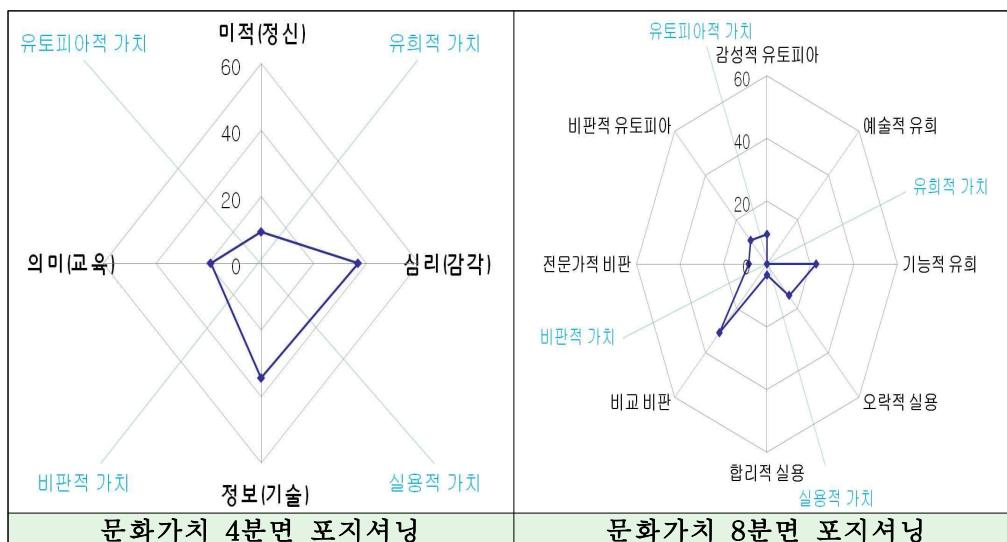


<그림4-17> '전시/박물관/테마파크'의 문화가치 포지셔닝

- 제주도 인문자원 중에서 ‘축제’를 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 심리공간(36.9%), 정보공간(34.5%), 의미공간(19.1%), 미적공간(9.5%) 등의 순으로 나타남. 특히 비교 비판 영역(31.0%)과 기능적 유희 영역(22.6%)에 집중적으로 배치되어 있음.

<표4-19> '축제'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	8	8	9.5	9.5
	예술적 유희	0		0	
심리(감각)공간	기능적 유희	19	31	22.6	36.9
	오락적 실용	12		14.3	
정보(기술)공간	비교 비판	26	29	31	34.5
	합리적 실용	3		3.5	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	9	16	10.7	19.1
	전문가적 비판	7		8.4	
총합		84		100	



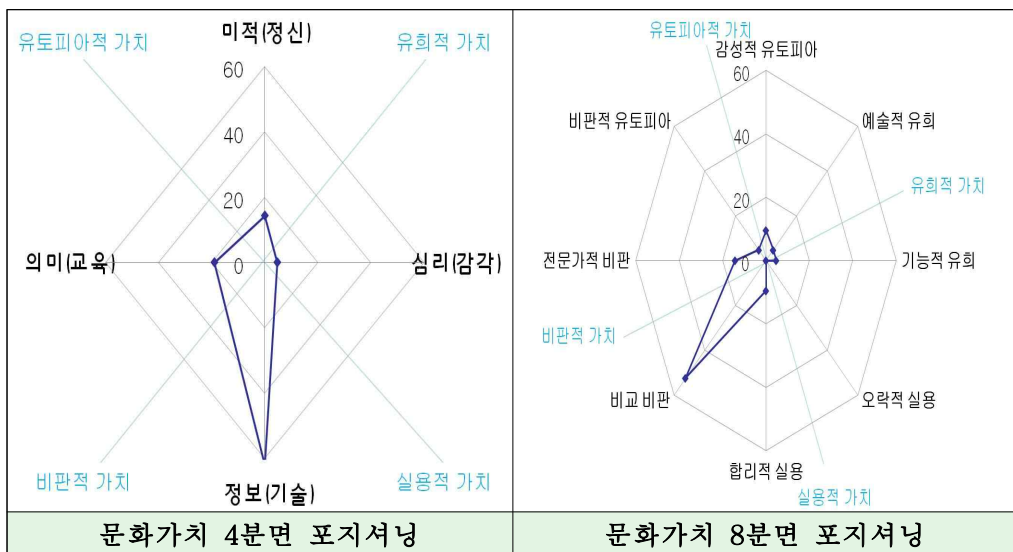
<그림4-18> '축제'의 문화가치 포지셔닝

IV. 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석

- 제주도 인문자원 중에서 ‘기타’를 묘사한 연상어휘들을 스토리텔링 공간의 문화가치 영역에 포지셔닝 해보면 정보공간(62%), 의미공간(19%), 미적공간(14.3%), 심리공간(4.7%) 등의 순으로 나타남. 특히 비교 비판 영역(52.5%)에 집중적으로 배치되어 있음.

<표4-20> '기타'의 문화가치 분석

스토리텔링 공간 문화가치 영역		합계(개)		백분율(%)	
미적(정신)공간	감성적 유토피아	2	3	9.5	14.3
	예술적 유희	1		4.7	
심리(감각)공간	기능적 유희	1	1	4.7	4.7
	오락적 실용	0		0	
정보(기술)공간	비교 비판	11	13	52.5	62
	합리적 실용	2		9.5	
의미(교육)공간	비판적 유토피아	1	4	4.7	19
	전문가적 비판	3		14.3	
총합		21		100	



<그림4-19> '기타'의 문화가치 포지셔닝

3) 문화가치 영역별 제주도 문화자원 분석

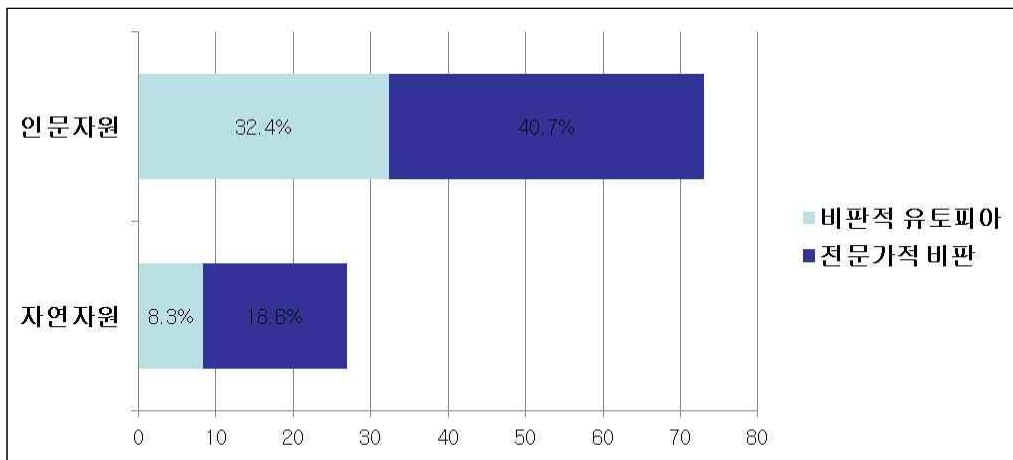
- 스토리텔링 공간의 문화가치 영역 중 의미(교육)공간에 포지셔닝 된 제주도 문화자원 관련 연상어휘를 분석한 결과는 다음의 표와 같음.

<표4-21> 의미(교육)공간에 위치한 제주도 문화자원 분석표

문 화가치 영역	대분류	중분류	합계(개)	백분율(%)
비관적 유토피아 (59)	자연 자원 (12)	경승지	2	8.3
		등산로/탐방로	0	
		생태자원	5	
		섬/등대	2	
		자연휴양림/수목원	2	
		폭포/계곡/유원지	0	
		해수욕장	1	
	인문 자원 (47)	유적지/사적지	1	32.4
		고택/생가/민속마을	5	
		공연/행사장	4	
		해안도로	0	
		전시/박물관/테마파크	27	
		축제	9	
		기타	1	
전문가적 비판 (86)	자연 자원 (27)	경승지	10	18.6
		등산로/탐방로	2	
		생태자원	4	
		섬/등대	5	
		자연휴양림/수목원	1	
		폭포/계곡/유원지	2	
		해수욕장	3	
	인문 자원 (59)	유적지/사적지	1	40.7
		고택/생가/민속마을	3	
		공연/행사장	4	
		해안도로	3	
		전시/박물관/테마파크	38	
		축제	7	
		기타	3	
총계			145	100

IV. 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석

- 의미(교육)공간으로서 ‘비판적 유토피아’와 ‘전문가적 비판’의 문화가치 영역에 포지셔닝 된 제주도 문화자원 관련 연상어휘는 총 145개로서, 그 중에 자연자원 관련 연상어휘는 39개, 인문자원 관련 연상어휘는 106개로 집계됨.
- 의미(교육)공간에 포지셔닝 된 제주도의 자연자원과 인문자원 관련 연상어휘의 비율은 다음의 그림과 같음.



<그림4-20> 의미(교육)공간에 위치한 제주도의 문화자원

- 스토리텔링 공간의 문화가치 분석으로 의미(교육)공간의 성격으로서 더 선호되고 있는 문화자원은 <그림4-20>에서 확인할 수 있는 바와 같이 의미(교육)공간 연상어휘의 73.1% 비율을 차지하고 있는 인문자원으로 판단됨.
- 또한 제주도의 자연자원과 인문자원 관련 연상어휘들은 ‘비판적 유토피아’의 방향(40.7%)보다 ‘전문가적 비판’의 방향(59.3%)으로 집중되어 있는 것을 확인할 수 있음.

- 스토리텔링 공간의 문화가치 영역 중 정보(기술)공간에 포지셔닝 된 제주도 문화자원 관련 연상어휘를 분석한 결과는 다음의 표와 같음.

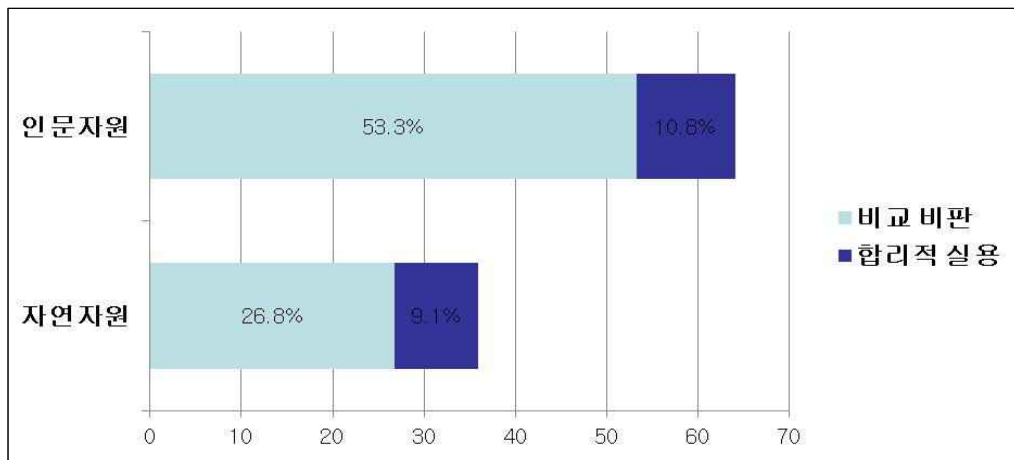
<표4-22> 정보(기술)공간에 위치한 제주도 문화자원 분석표

문 화 가 치 영역	대분류	중분류	합계(개)	백분율(%)
비교 비판 (194)	자연 자원 (65)	경승지	8	26.8
		등산로/탐방로	2	
		생태자원	16	
		섬/등대	6	
		자연휴양림/수목원	7	
		폭포/계곡/유원지	8	
		해수욕장	18	
	인문 자원 (129)	유적지/사적지	5	53.3
		고택/생가/민속마을	10	
		공연/행사장	6	
		해안도로	5	
		전시/박물관/테마파크	66	
		축제	26	
		기타	11	
합리적 실용 (48)	자연 자원 (22)	경승지	4	9.1
		등산로/탐방로	1	
		생태자원	6	
		섬/등대	3	
		자연휴양림/수목원	1	
		폭포/계곡/유원지	0	
		해수욕장	7	
	인문 자원 (26)	유적지/사적지	2	10.8
		고택/생가/민속마을	4	
		공연/행사장	2	
		해안도로	4	
		전시/박물관/테마파크	9	
		축제	3	
		기타	2	
총계			242	100

IV. 제주도 문화자원의 현황 및 문화가치 분석

③ 정보(기술)공간으로서 ‘비교 비판’과 ‘합리적 실용’의 문화가치 영역에 포지셔닝 된 제주도 문화자원 관련 연상어휘는 총 242개로서, 그 중에 자연자원 관련 연상어휘는 87개, 인문자원 관련 연상어휘는 155개로 집계됨.

- 정보(기술)공간에 포지셔닝 된 제주도의 자연자원과 인문자원 관련 연상어휘의 비율은 다음의 그림과 같음.



<그림4-21> 정보(기술)공간에 위치한 제주도의 문화자원

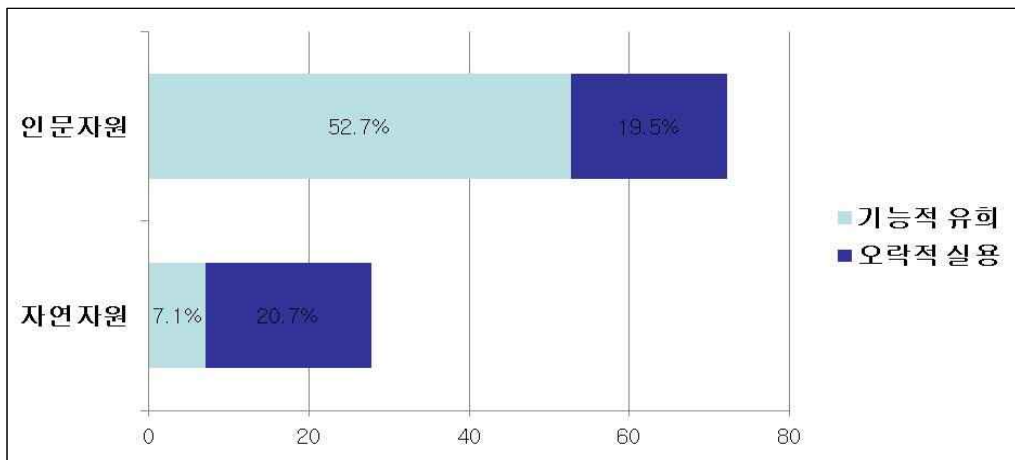
- 스토리텔링 공간의 문화가치 분석으로 정보(기술)공간의 성격으로서 더 선호되고 있는 문화자원은 <그림4-21>에서 확인할 수 있는 바와 같이 정보(기술)공간 연상어휘의 64.1% 비율을 차지하고 있는 인문자원으로 판단됨.
- 또한 제주도의 자연자원과 인문자원 관련 연상어휘들은 ‘합리적 실용’의 방향(19.9%)보다 ‘비교 비판’의 방향(80.1%)으로 집중되어 있는 것을 확인할 수 있음.

- 스토리텔링 공간의 문화가치 영역 중 심리(감각)공간에 포지셔닝 된 제주도 문화자원 관련 연상어휘를 분석한 결과는 다음의 표와 같음.

<표4-23> 심리(감각)공간에 위치한 제주도 문화자원 분석표

문 화 가 치 영역	대분류	중분류	합계(개)	백분율(%)
기능적 유희 (101)	자연 자원 (12)	경승지	2	7.1
		등산로/탐방로	3	
		생태자원	4	
		섬/등대	0	
		자연휴양림/수목원	0	
		폭포/계곡/유원지	1	
		해수욕장	2	
	인문 자원 (89)	유적지/사적지	1	52.7
		고택/생가/민속마을	7	
		공연/행사장	8	
		해안도로	7	
		전시/박물관/테마파크	46	
		축제	19	
		기타	1	
오락적 실용 (68)	자연 자원 (35)	경승지	5	20.7
		등산로/탐방로	1	
		생태자원	12	
		섬/등대	2	
		자연휴양림/수목원	4	
		폭포/계곡/유원지	8	
		해수욕장	3	
	인문 자원 (33)	유적지/사적지	0	19.5
		고택/생가/민속마을	1	
		공연/행사장	3	
		해안도로	4	
		전시/박물관/테마파크	13	
		축제	12	
		기타	0	
총 계			169	100

- 심리(감각)공간으로서 ‘기능적 유희’와 ‘오락적 실용’의 문화가치 영역에 포지셔닝 된 제주도 문화자원 관련 연상어휘는 총 169개로서, 그 중에 자연자원 관련 연상어휘는 47개, 인문자원 관련 연상어휘는 122개로 집계됨.
- 심리(감각)공간에 포지셔닝 된 제주도의 자연자원과 인문자원 관련 연상어휘의 비율은 다음의 그림과 같음.



<그림4-22> 심리(감각)공간에 위치한 제주도의 문화자원

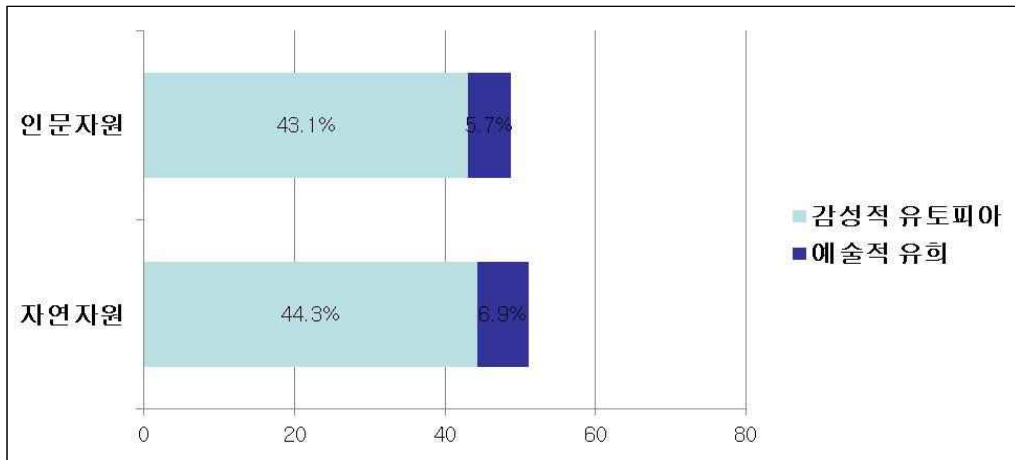
- 스토리텔링 공간의 문화가치 분석으로 심리(감각)공간의 성격으로서 더 선호되고 있는 문화자원은 <그림4-22>에서 확인할 수 있는 바와 같이 심리(감각)공간 연상어휘의 72.2% 비율을 차지하고 있는 인문자원으로 판단됨.
- 또한 제주도의 인문자원 관련 연상어휘들은 ‘오락적 실용’의 방향(19.5%)보다 ‘기능적 유희’의 방향(52.7%)으로 집중되어 있는 반면, 자연자원 관련 연상어휘들은 ‘기능적 유희’의 방향(7.1%)보다 ‘오락적 실용’의 방향(20.7%)으로 집중되어 있는 것을 확인할 수 있음.

- 스토리텔링 공간의 문화가치 영역 중 미적(정신)공간에 포지셔닝 된 제주도 문화자원 관련 연상어회를 분석한 결과는 다음의 표와 같음.

<표4-24> 미적(정신)공간에 위치한 제주도 문화자원 분석표

문 화 가 치 영역	대분류	중분류	합계(개)	백분율(%)
감성적 유토피아 (152)	자연 자원 (77)	경승지	8	44.3
		등산로/탐방로	10	
		생태자원	22	
		섬/등대	14	
		자연휴양림/수목원	6	
		폭포/계곡/유원지	8	
		해수욕장	9	
	인문 자원 (75)	유적지/사적지	2	43.1
		고택/생가/민속마을	13	
		공연/행사장	0	
		해안도로	4	
		전시/박물관/테마파크	46	
		축제	8	
		기타	2	
예술적 유희 (22)	자연 자원 (12)	경승지	2	6.9
		등산로/탐방로	2	
		생태자원	4	
		섬/등대	3	
		자연휴양림/수목원	0	
		폭포/계곡/유원지	0	
		해수욕장	1	
	인문 자원 (10)	유적지/사적지	0	5.7
		고택/생가/민속마을	1	
		공연/행사장	1	
		해안도로	0	
		전시/박물관/테마파크	7	
		축제	0	
		기타	1	
총계			174	100

- 미적(정신)공간으로서 ‘감성적 유토피아’와 ‘예술적 유희’의 문화가치 영역에 포지셔닝 된 제주도 문화자원 관련 연상어휘는 총 174개로서, 자연자원 관련 연상어휘 89개, 인문자원 관련 연상어휘 85개로 집계됨.
- 미적(정신)공간에 포지셔닝 된 제주도의 자연자원과 인문자원 관련 연상어휘의 비율은 다음의 그림과 같음.



<그림4-23> 미적(정신)공간에 위치한 제주도의 문화자원

- 스토리텔링 공간의 문화가치 분석으로 미적(정신)공간의 성격으로서 더 선호되고 있는 문화자원은 <그림4-23>에서 확인할 수 있는 바와 같이 미적(정신)공간 연상어휘의 51.2% 비율을 차지하고 있는 자연자원으로 판단됨. 인문자원 관련 연상어휘의 비율(48.8%)과 크게 차이가 나는 수치는 아니지만, 앞의 타 문화가치 영역에서의 결과와는 다르게 미적(정신)공간이 자연자원 관련 연상어휘들이 인문자원 보다 우위에 있는 문화가치 영역이라는 점에서 의미하는 바가 있음.
- 또한 제주도의 자연자원과 인문자원 관련 연상어휘들은 ‘예술적 유희’의 방향(12.6%)보다 ‘감성적 유토피아’의 방향(87.4%)으로 집중되어 있는 것을 확인할 수 있음.

4) 시사점

- 제주도 문화자원의 문화적 가치는 총체적으로 정보(기술)공간 33.2%, 미적(정신)공간 23.8%, 심리(감각)공간 23.2%, 의미(교육)공간 19.9%의 순서로 나타나고 있음.
- 또한 제주도의 문화자원의 문화가치는 자연자원과 인문자원 모두 공통적으로 ‘전문가적 비판’ (탐구적, 평가적, 비판적) 가치와 ‘비교 비판’ (상대적, 기능적, 논리적) 가치를 나타내고 있음.
- 그리고 자연자원과 인문자원으로 분리해서 보았을 때, 자연자원의 경우에는 ‘감성적 유토피아’ (이상적, 정신적, 모험적) 가치에, 인문자원의 경우에는 ‘기능적 유희’ (심리적, 유희적, 놀이적) 가치에 보다 집중적으로 포지셔닝 되어 있음.
- 위와 같은 제주도 문화자원에 대한 수용자 중심의 문화가치 분석결과가 시사하고 있는 바는 다음과 같이 정리할 수 있음.
- 첫째, 제주도 문화자원의 스토리텔링은 많은 경우가 제작자 중심으로 구조화되어 있으며, 방문객들의 흥미와 관심을 끌 수 있는 단순한 정보를 제공하는 스토리텔링 공간 위주로 구성되어 있음.
 - 대표적인 사례로서 제주도 전체에 산만하게 분포되어 있는 테마파크 등을 들 수 있는데, 제주도의 지역성과 관련이 없는 각종의 다양한 주제를 가진 채 서로 연계됨이 없이 독립적으로 존재하는 공간들이 다수 있음. 이와 같은 공간들은 제주도의 일관적이고 통일된 정체성을 저해하는 역할을 하므로 개별적으로 존재하는 공간들을 특정한 주제로 엮어 줄 수 있는 스토리텔링의 종합적 접근이 필요함.
 - 방문객들의 기억 속에 제주도의 공간들이 하나의 확고한 이미지로서 기억되기 위해서는, 제주도에 대해 단순히 정보를 제공하는 수준이 아닌 보다 메타적인 정보 제공의 스토리텔링이 필요함. 즉, 객관적인 지식을 전달하는 수준 보다는, 보다 쉽고 즐겁게 이해할 수 있도록

하는 오락적 교육물(Edutainment)로서의 스토리텔링이 필요함.

- 둘째, 제주도 스토리텔링의 가장 취약한 지점은 방문객의 탐구적이고 비판적인 사고를 자극할 수 있는 교육적이고 의미적인 가치의 공간이 매우 부족하다는 점임.
 - 제주도를 방문하는 관광객들에게 가장 지배적인 가치는 자기 자신을 성찰할 수 있는 이상적인 공간으로서의 가치와 흥미롭고 유쾌한 즐거움을 느낄 수 있는 유희적인 공간으로서의 가치로 나타남.
 - 제주도에는 인권문화의 역사, 전쟁의 상흔, 평화의 상징 등 역사적으로 공간에 투영된 다양한 교훈적인 의미들이 존재함에도 불구하고, 이를 비판적이고 교육적인 소재로서 활용하지 못하고 있는 실정임.
 - 역사의 참상을 돌아보면서 자기반성을 하며 교훈을 얻는 관광을 블랙(Black) 투어리즘 혹은, 그리프(Grief) 투어리즘 이라고 함. 제주도의 아픈 역사적 과거에 대해 보다 적극적인 스토리텔링으로 접근함으로써 자기 치유적인 공간의 성격을 강조할 필요가 있음.
- 셋째, 자연자원의 아름다움에만 의존하는 일차원적인 스토리텔링 방식을 지양하고, 제주도 천혜의 자연자원을 인문적으로 해석하거나, 인문자원을 자연자원의 매력을 보조하는 수단으로 활용하는 등 다양한 융합적인 스토리텔링 방식의 접근이 필요함. 이를 통해 제주도가 방문객들에게 보다 이상적이고 미적인 공간, 의미적이고 교육적인 공간으로서 부각될 수 있음.

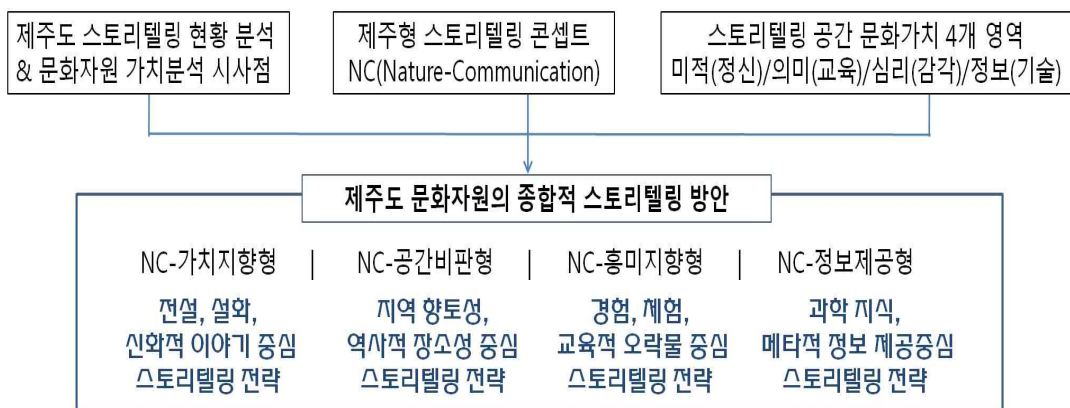
V. 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링

1. 제주도의 종합적 스토리텔링 개요

- 제주도는 섬 특유의 자연생태계와 생활문화의 원형이 잘 보존되어 있는 이야기가 풍부한 장소로서 제주도의 독특한 문화를 관광자원화 하고자 다양한 스토리텔링이 시도되고 있음.
- 이와 같은 시도들은 제주도가 가진 다양한 스토리텔링의 가능성을 개발하여 이야기를 발굴하고 관광객들의 지적 호기심을 자극하는 효과적인 장소 마케팅적 시도라는 점에서 가치가 있지만, 여전히 특정한 주제를 중심으로 한 부분적인 스토리텔링에 그친다는 한계를 가짐.
- 따라서 제주도의 문화자원들을 총체적으로 조사·분석하여 정확한 현황을 파악하고, 제주도의 문화자원들을 유기적으로 연결하여 활용할 수 있도록 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링 방안 모색이 필요함.
- 제주도에 필요한 스토리텔링 전략은 지속적이고 일관적으로 제주도의 정체성이 강화될 수 있도록 지역 공간의 특성에 적절한 스토리텔링의 콘셉트를 개발하고, 그 콘셉트를 중심으로 한 차별적인 제주형 스토리텔링의 유형화라고 할 수 있음.
- 이를 위해 제주도 스토리텔링의 현황과 실태를 분석하여 기존 스토리텔링의 강점/약점/과제를 도출하였고, 제주형 스토리텔링 콘셉트로서 NC(Nature-Communication)를 설정하였으며, 제주도 문화자원의 문화가치 분석을 통해 기존 스토리텔링 공간의 취약점과 보완해야 할 점에 대한 시사점을 도출함.
- 다시 말해서 제주형 스토리텔링의 기본 콘셉트는 ‘자연 커뮤니케이션(NC)’으로 모든 스토리텔링 전략에 기본적인 토대가 되는 개념이며, 제안되는 스토리텔링의 방안은 기존 스토리텔링 공간의 취약점을

보완하고 해결해야 할 과제를 반영하여 제시됨.

- 본 연구에서 제안하고 있는 제주도의 종합적 스토리텔링 방안은 기호학적으로 접근한 스토리텔링 공간의 미적(정신)공간, 의미(교육)공간, 심리(감각)공간, 정보(기술)공간 등 4가지 문화가치 영역에 기초하고 있으며, 제주도의 종합적 스토리텔링으로 제시된 4가지 방안은 NC-가치지향형, NC-공간비판형, NC-흥미지향형, NC-정보제공형 등으로 구분됨.
- 또한 본 연구를 위해 조사·분석한 ‘제주도 문화자원 DB’를 활용하여 제주도를 위한 종합적 스토리텔링 방안의 구체적인 내용을 제시함.
- 즉 제주도 문화자원에 대한 연상어휘(내용, 가치)들의 통계적 분석으로 드러난 대표적인 문화적 표상과 인지구조를 공간 스토리텔링의 의미생성모형도로 표현함. 이를 통해 4가지 스토리텔링 방안 각각의 핵심 콘셉트를 도출하였으며, 핵심 콘셉트에 적합한 스토리텔링의 방향 및 방법을 제안하고 관련한 사례를 들어 구체적으로 설명하고자 함.
- 이와 같이 제주도의 종합적 스토리텔링 방안을 도출해 내는 일련의 과정들은 다음의 그림과 같이 정리될 수 있음.



<그림5-1> 제주도 종합적 스토리텔링의 개요

2. NC-가치지향형 스토리텔링 방안

- ‘NC-가치지향형 스토리텔링’이란 열린 구조의 공간 이야기를 바탕으로 공간 수용자의 의지(목적 또는 과제)에 따라 공간의 의미가 자율적으로 구성되는 능동적·계획적·성찰적인 성격의 스토리텔링 유형임.
- 본 연구를 위해 작성된 ‘제주도 문화자원 DB’에 따르면 수용자가 생각하는 NC-가치지향형 스토리텔링 공간으로서 제주도의 문화적 표상과 인지구조는 다음의 그림과 같은 의미생성모형도로 표현할 수 있음.



<그림5-2> NC-가치지향형 스토리텔링을 위한 의미생성모형도

- 위의 그림은 제주도의 ‘NC-가치지향형 스토리텔링’ 공간이 전제하고 있는 메시지를 키워드 중심으로 정리한 것으로, 대표적인 공간으로는 사려니 숲길, 협재해변, 한라생태숲, 거문오름 트래킹코스, 예레

생태마을, 산지등대, 제주허브동산 등이 있음.

- ‘NC-가치지향형 스토리텔링’ 공간으로서 제주도를 표현하는 이미지는 경이로운, 고고한, 그리운, 동화같은, 몽환적인, 신기한, 신령스러운, 아름다운, 환상적인, 예술적인, 기이한, 서정적인, 포근한 등으로 나타남.
- 또한 ‘NC-가치지향형 스토리텔링’ 공간으로서 제주도를 표현하는 이야기의 내용은 신천지, 트래킹, 에코힐링, 천연기념물, 자연의 작품, 천연자연과의 온전한 어울림, 치유와 명상의 숲, 신이 내린 절경, 아름다운 백사장, 일몰이 아름답기로 유명 등으로 나타남.
- 이와 같이 문화적으로 표상된 이미지와 공간의 이야기가 내포하고 있는 ‘NC-가치지향형 스토리텔링’ 공간으로서 제주도에 담겨 있는 핵심 컨셉은 ‘환상’, ‘신비’, ‘낭만’으로 정리될 수 있음.
- 따라서 제주도의 ‘NC-가치지향형 스토리텔링’은 해당 공간을 찾는 방문객이 제주도 전체의 자연이 주는 이상적인 분위기 속에 내면의 상처를 치유하고 자신의 본래 모습을 되돌아 볼 수 있도록 하는 것을 의미함.
- 즉 제주도를 찾는 방문객에게 여행 과정을 통해서 일시적 혹은 상징적으로 자신의 본래적 실존성, 즉 진정성을 찾고자 하는 기대를 충족시켜 줄 수 있는 스토리텔링 전략이 필요함.
- ‘NC-가치지향형’에 가장 적합한 스토리텔링 방법은 해당 자연 공간이 가지고 있는 신화, 설화, 전설 등의 이야기들을 활용하여 방문객들이 스스로 만든 상상의 공간 속에서 자신을 되돌아보고 성찰할 수 있는 환경을 조성하는 것임.
- 대표적인 예로서 스페인의 ‘산티아고 순례길’은 예수의 12사도 중 하나인 야곱이 복음을 전파하러 걸었던 것을 기념하는 순례길로서, 스페인 북서부에서 야곱의 무덤이 있는 ‘산티아고 데 콤포스텔라’까지 이르는 약 800km의 길로 오늘날 전 세계에서 도보여행을 즐기는 사람들에게 대표적인 트래킹 코스로 자리 잡았음.

- 또한 일본의 ‘시코쿠 헨로미치 사찰 순례길’은 일본 시코쿠에 남아 있는 흥법대사의 자취를 따라 88개의 절을 참배하는 약 1,200km의 순례길로 천년을 이어 내려오고 있으며, 1번 절부터 시계방향으로 88번째 절까지 순례하고 다시 출발점으로 되돌아오는 회귀순환적 구조를 가지고 있음.



<그림5-3> '산티아고 순례길'(좌)과 '시코쿠 헨로미치 사찰 순례길'(우)

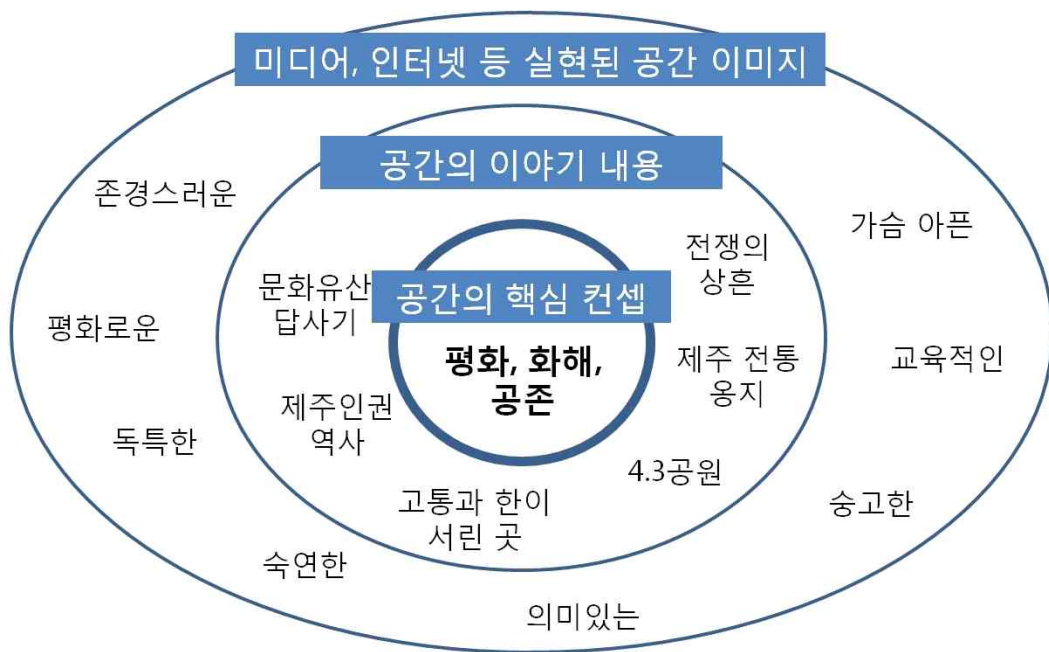
- 제주도에서 개발된 ‘NC-가치지향형 스토리텔링’의 대표적인 사례는 ‘신천 찾아 방선문 가는 숲길’로서, 제주시 보건소에서 방선문 일대에 이르는 약 5km 구간에 펼쳐진 풍광과 유적지, 자연·문화·과학·유적지·명승지·신화를 연계하여 풍류와 문예의 길을 조성함.
- 방선문 스토리텔링의 과정을 살펴보면 다음과 같음: ①POI(Points of Interest)선정→ ②POI에 해당하는 이야기 조사(향토지, 향토사학자, 구전녹취, 서적 등)→③설정 구간에 대한 이야기 자료 수집→④이야기 선별과 지형(공간) 사이의 조화 추구→⑤사실에 근거하되 정보의 나열이 아닌 이야기(Story)로 공간 묘사→⑥자연, 유산, 문화, 이야기, 설화를 복합적으로 활용하여 입체적인 스토리 창조→⑦방문객이 하나의 이야기로서 체험하고 스스로 스토리를 구성하도록 유도

<표5-1> '신선 찾아 방선문 가는 숲길' 이야기 구성

구분	POI	내용	비고(테마)
1코스 고지래또 ~ 강이소	고지래또	첫 발디딤 옛 고을	이야기가 샘 솟는 숲속의 길: 굽이굽이 사연 따라 걸 여가는 길
	죽도리바위(죽감석)	설문대 할망	
	항소	울곧은 마음 향아리에 담아	
	창꿈소	숲길 사이 한천 하늘	
	다람쥐케	다람쥐(박취), 아기 무덤	
	판관소	어진 목사의 덕행	
	애기소	애랑과 배비장	
	강이소	강이(계)	
2코스 한라도서관 ~ 거북바위	한라도서관	오라동 굴림서원: 문예향(文藝香)	사색과 명상 의 길: 예술 의 향기가 감 도는 진밭
	제주아트센터	숲 속의 공연장	
	감굴낭	소리 없이 피어난 하얀 굴꽃	
	호거(虎踞)바위	바위로 남은 호랑이	
	거북바위	바다의 영물	
3코스 물독개 ~ 방선문	물독개	말테우리 소리	풍류와 치유 의 길: 내가 신선이고 숲 일지어다
	가카원이	몬 가본 저곳	
	걸락쿰 폭포	신선이 감춘 병풍	
	좁박물	들렁귀	
	마애명(磨崖銘)	방선문의 풍류	
	영구춘화(靈丘春花)	신선의 언덕	

3. NC-공간비판형 스토리텔링 방안

- ‘NC-공간비판형 스토리텔링’이란 공간이 가지고 있는 고유한 성격의 이야기를 바탕으로 공간 수용자에게 공간 체험의 중요한 규칙을 제안하여 공간의 의미를 창출하는 수동적·교육적·비판적인 스토리텔링 유형임.
- 본 연구를 위해 작성된 ‘제주도 문화자원 DB’에 따르면 수용자가 생각하는 NC-공간비판형 스토리텔링 공간으로서 제주도의 문화적 표상과 인지구조는 다음의 그림과 같은 의미생성모형도로 표현할 수 있음.



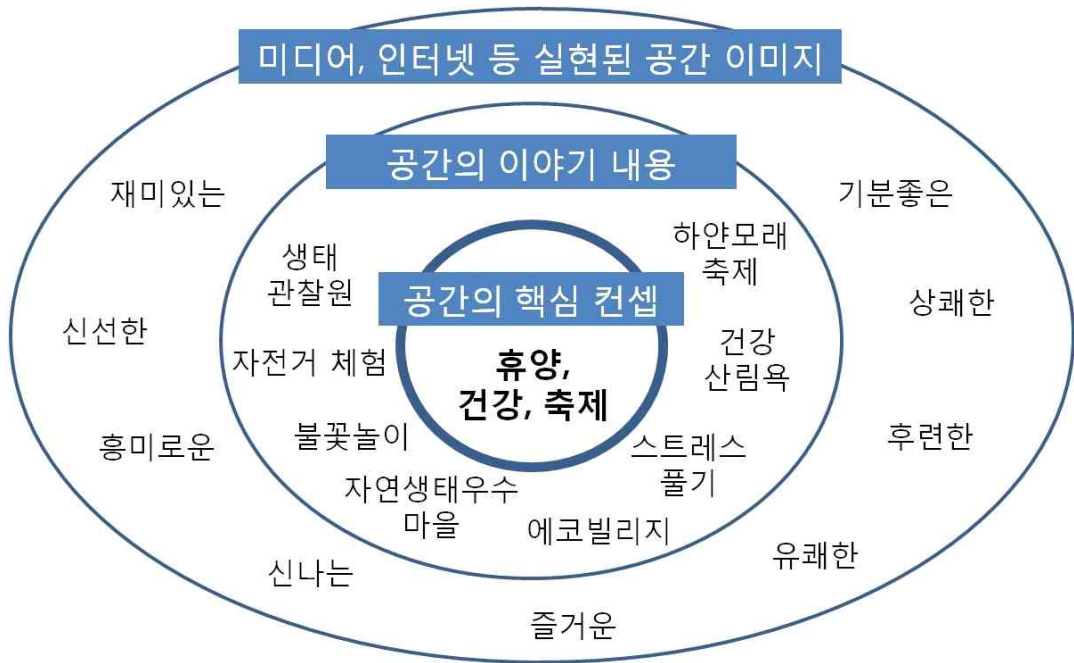
<그림5-4> NC-공간비판형 스토리텔링을 위한 의미생성모형도

- 위의 그림은 제주도의 ‘NC-공간비판형 스토리텔링’ 공간이 전제하고 있는 메시지를 키워드 중심으로 정리한 것으로, 대표적인 공간으로는 제주세계자연유산센터, 평화박물관, 제주4.3평화공원, 닥종이인형박물관, 하멜선상전시관, 제주도예원 등이 있음.
- ‘NC-공간비판형 스토리텔링’ 공간으로서 제주도를 표현하는 이미지는 가슴 아픈, 교육적인, 숙연한, 숭고한, 의미 있는, 자랑스러운, 존경스러운, 평화로운, 독특한, 개성 있는, 안전한 등으로 나타남.
- 또한 ‘NC-공간비판형 스토리텔링’ 공간으로서 제주도를 표현하는 이야기의 내용은 문화유산답사기, 제주도의 역사, 하멜류기, 근대문화유산 등록문화재, 제주 전통, 제주 인권역사의 발자취, 전쟁의 상흔이 남은 동굴, 비통한 여인의 눈물어린 곳, 제주만의 문화 등으로 나타남.
- 이와 같이 문화적으로 표상된 이미지와 공간의 이야기가 내포하고 있는 ‘NC-공간비판형 스토리텔링’ 공간으로서 제주도에 담겨 있는 핵심 개념은 ‘평화’, ‘화해’, ‘공존’으로 정리될 수 있음.
- 따라서 제주도의 ‘NC-공간비판형 스토리텔링’은 해당 공간을 찾는 방문객이 제주도가 가지고 있는 향토성 또는 역사적 장소성을 전제로 공간 본래의 의미를 탐구하여 비판적으로 학습하는 것을 의미함.
- 즉 제주도를 찾는 방문객에게 여행 과정을 통해서 교육적인 의미를 찾고자 하는 기대를 충족시켜 줄 수 있는 스토리텔링 전략이 필요함.
- ‘NC-공간비판형’에 가장 적합한 스토리텔링 방법은 해당 공간이 가지고 있는 지역 특유의 향토적이고 교육적인 이야기들을 활용하여 방문객들이 또는 지역 주민들이 과거를 회상하며 비판하고 반성할 수 있는 환경을 조성하는 것임.
- 대표적인 예로서 오키나와의 향토지(郷土誌)는 류큐(琉球) 왕국이 일본에 복속되고, 미군의 점령통치를 받은 오키나와의 과거를 ‘그들의 입으로 그들의 역사에 대해 스스로 말하게 하라’는 자기형성 실천의 취지에서 1000여 곳 촌락을 중심으로 향토지 500여 종을 발행한 사회운동임.

- 이와 같이 구술(口述)할 수는 있었지만 이야기로 구성할 수 없었던 사연을 향토지를 통해 정돈하고 전승하여 문화적 기억의 순환케도에 올린 오키나와의 사례는 제주에 시사하는 바가 큼.
- 제주도는 술한 아픔을 겪었고 고통의 대부분은 사람들의 가슴에 풀리지 않은 응어리로 박혀있기 때문에, 이때 국가로부터의 박제된 역사가 제주도민 그들 자신에 관하여 그들의 입에서 흘러나오는 생생한 스토리텔링은 자기치유의 효과를 가질 수 있음(E. Ericson, M. Erikson).
- 또한 역사의 아픔과 분노가 다른 한편으로 평화롭고 아름다운 개인사로서 향토사와 생애사로 승화시킬 때 스토리텔링의 색다른 가능성, 즉 이야기를 하는 것 자체가 이야기의 목적이 되는 합목적성을 통해 치료를 도모하는 한 차원 성숙된 사회적 심리극(Psycho-Drama)의 효과를 거둘 수 있음.
- 학술적인 역사서와 달리 향토지에서는 역사적 정밀성이나 학문적 검증 과정에서 모호한 부분이 간혹 지적되기도 하지만 객체적 사료와 사실에 근거하되, 마을과 개인이 엮어온 술한 사연을 재구성하여 이야기를 만들어내고 삶 속에서의 소통과정에 오히려 초점을 맞추어야 함.
- 국가에게 준엄한 역사(History)가 있다면 지역에는 고유한 향토사(Local History)가 있고 개인에게는 애뜻한 생애사(Biography)가 있듯이, 스토리텔링의 진정한 가치는 일과성 전시효과를 넘어, 공동체와 개인의 흔적을 이야기로 녹여내는 소통과 치유에 있음.
- 하지만 제주도의 경우 ‘NC-공간비판형 스토리텔링’으로 활용할 수 있는 소재들(4.3, 6.25, 세계 2차 대전 등) 대부분이 무거운 주제들과 연관되어 있으며, POI가 부족하고, 역사적 사실에 대한 다양한 계층들로부터의 이견이 존재하는 민감한 문제가 있음.
- 그럼에도 불구하고 제주도의 ‘NC-공간비판형 스토리텔링’은 향토사 및 새로운 인물을 적극적으로 발굴하여 힐링관광의 새로운 컨셉을 도출하고, 상처받은 트라우마의 치료와 치유의 방법으로서 활용될 수 있음.

4. NC-흥미지향형 스토리텔링 방안

- ‘NC-흥미지향형 스토리텔링’은 수용자의 공간 참여에 있어서 가장 중요한 요소가 유희성에 있는 오락적 성격 중심의 스토리텔링 유형임.
- 본 연구를 위해 작성된 ‘제주도 문화자원 DB’에 따르면 수용자가 생각하는 NC-흥미지향형 스토리텔링 공간으로서 제주도의 문화적 표상과 인지구조는 다음의 그림과 같은 의미생성모형도로 표현할 수 있음.



<그림5-5> NC-흥미지향형 스토리텔링을 위한 의미생성모형도

- 위의 그림은 제주도의 ‘NC-흥미비관형 스토리텔링’ 공간이 전제하고 있는 메시지를 키워드 중심으로 정리한 것으로, 대표적인 공간으로는 제주테디베어뮤지엄, 제주러브랜드, 제주해변공연장, 제주경마공원, 오설록 티뮤지엄, 소리섬박물관, 털과 도깨비 박물관 등이 있음.

- ‘NC-홍미지향형 스토리텔링’ 공간으로서 제주도를 표현하는 이미지는 신선한, 탐스러운, 상쾌한, 후련한, 청량한, 귀여운, 신나는 기분 좋은, 즐거운, 흥미로운, 재미있는, 유쾌한 등으로 나타남.
- 또한 ‘NC-홍미지향형 스토리텔링’ 공간으로서 제주도를 표현하는 이야기의 내용은 지상낙원, 커플여행, 자전거 체험, 야영장, 불꽃놀이, 추억, 전시, 에코 빌리지, 건강을 생각한 산림욕, 스트레스 풀기에 제격, 상록의 풍치, 제주판 모세의 기적, 성공적인 관광휴양목장 등으로 나타남.
- 이와 같이 문화적으로 표상된 이미지와 공간의 이야기가 내포하고 있는 ‘NC-홍미지향형 스토리텔링’ 공간으로서 제주도에 담겨 있는 핵심 컨셉은 ‘휴양’, ‘건강’, ‘축제’로 정리될 수 있음.
- 따라서 제주도의 ‘NC-홍미지향형 스토리텔링’은 제주도 공간의 정체성과 의미 창출에 적절한 콘텐츠를 발굴하고, 이것을 오락적인 성격과 연계하여 수용자가 공간의 의미를 자발적으로 구성하도록 유도하는 교육적 오락물(Edutainment) 성격의 스토리텔링 전략을 뜻함.
- ‘NC-홍미지향형’에 가장 적합한 스토리텔링 방법은 테마파크나 축제 등의 유희적인 문화콘텐츠를 통해서 의미 창출을 유도할 수 있는 환경을 조성하는 것임.
- 올레 13코스에 있는 제주도 낙천리 ‘아홉굿(Nine-good) 의자마을’은 다양한 크기의 재미있는 모양의 의자들을 전시하는 기발한 아이디어로 지역의 랜드마크를 만들었고, 제주의 정체성과 잘 어울리는 특색 있는 개발로 지역 마을주민들도 살린 성공적인 스토리텔링 사례로 꼽힘.
- 또한 ‘오설록 티 뮤지엄’의 경우 차에 관한 다양한 전시품과 전시회장이 마련되어 있어 녹차잎을 직접 볶아 차를 마실 수 있는 시음이 가능한 공간으로, 제주에서 자란 돼지로 만든 소세지나 제주바다에서 채취한 톳나물로 만든 샐러드를 파는 등 지역의 정체성에 잘 어울리는 다양한 체험 프로그램으로 공간을 잘 조성한 스토리텔링 사례로 꼽힘.



<그림5-6> 아홉굿 의자마을(좌)과 오설록 티 뮤지엄(우)

- 제주도에서 개발된 ‘NC-홍미지향형 스토리텔링’의 대표적인 사례는 ‘북촌 돌하르방공원’으로서, 제주의 숲, 꽃자왈에 자리한 제주도의 대표적인 문화예술공원이며, 그림을 전공한 민간인에 의해 10년이 넘는 기간 동안 외부지원 없이 독립적으로 운영한 생명평화공원의 컨셉을 지님.
- ‘북촌 돌하르방공원’이 위치한 꽃자왈은 나무와 가시덩굴, 바위가 한데 뒤엉킨 원초의 수풀을 의미하는데, 제주인들은 이곳을 산곶, 즉 ‘살아있는 땅’이라 부름.
- ‘북촌 돌하르방공원’은 제주의 역사와 문화가 깃든 돌하르방을 원형 그대로 복원한 것으로 꽃을 든 돌하르방, 사랑을 전하는 돌하르방, 돌하르방 음악대, 돌하르방 정낭 등 새로이 창작된 돌하르방을 전시한 공간임.
- ‘북촌 돌하르방공원’에서는 제주도 내외에 산재한 48기의 돌하르방들이 원형 그대로 복원되어 있으며, 돌하르방은 제주의 3고을, 제주목·정의현·대정현 성문 앞에 세워져 있는데 마을마다 사람들의 표정이 다양하듯 돌하르방의 생김도 고을마다 다른 특징을 가짐.
- 제주도가 화산섬이라는 자연 환경적 배경을 토대로 돌하르방이라는 독특한 문화적 특성을 반영하여 방문객의 흥미를 유도하고 제주 특유의

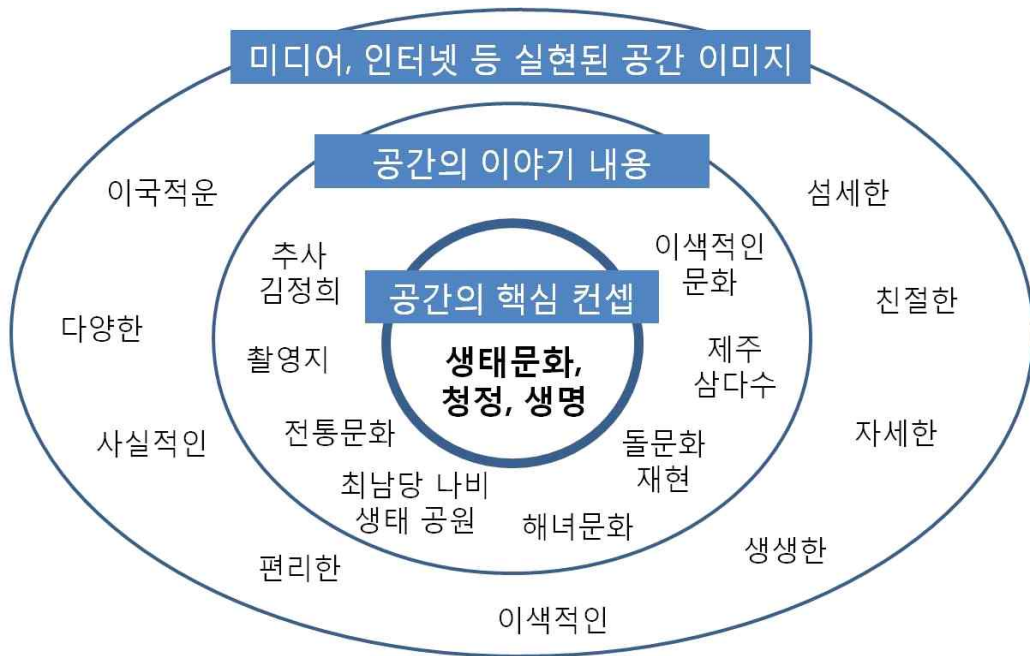
문화를 체험하도록 한다는 점에서 잘된 스토리텔링의 사례로 꼽힘.

<표5-2> '북촌 돌하르방공원' 이야기 공간 구성

공간	세부 설명	비고
입구	북촌 돌하르방공원 입구	—
섬사람들의 얼굴	옛날 제주의 성문을 지키던 돌하르방 48기의 각기 다른 얼굴, 섬 사람의 심성을 닮은 우직하고 순박한 표정	재현전시 공간
섬땅 지킴이	제주를 지키는 수호신, 경계를 알리는 표지석, 아이를 점지해주는 기자석 등	기능전시 공간
다시 새긴 몸짓	새로운 모습으로 태어난 돌하르방	창작전시 공간
철학의 의자	숲의 바람, 햇살, 새의 지저귀 등 생명과 평화가 숨 쉬는 곳에서의 명상	—
꽃자왈 산책길	삶의 여정을 따라가듯 작은 길을 거닐며 산책	—
제주정원	용암이 흘러내려 형성된 빌레못(돌 연못)은 다양한 생명을 키워내는 천혜의 습지, 도롱뇽, 맹꽁이, 북방산 개구리 등을 관찰	—
하늘 갤러리	별자리를 수놓은 갤러리 하늘의 천정, 벽과 바닥까지 우주별로 가득 채워진 전시공간	—
아트샵/찻집	핸드 메이드 하르방과 동자석, 다양한 재질의 하르방 전시, 차와 휴식	—
체험공방	옹기토로 만드는 하르방과 토우, 아트 스크래치, 판화 찍기 등 다양하고 재미있는 체험	—
소원의 자리	세상에서 가장 큰 돌하르방의 공간	—

5. NC-정보제공형 스토리텔링 방안

- ‘NC-정보제공형 스토리텔링’이란 공간 기획자의 의도에 따라 제시되는 공간의 의미를 수용자가 받아들이는 유형으로, 공간에 대한 설명이 주어지면 이를 수용자가 확인하는 가장 전형적인 스토리텔링 방식임.
- 본 연구를 위해 작성된 ‘제주도 문화자원 DB’에 따르면 수용자가 생각하는 NC-정보제공형 스토리텔링 공간으로서 제주도의 문화적 표상과 인지구조는 다음의 그림과 같은 의미생성모형도로 표현할 수 있음.



<그림5-7> NC-정보제공형 스토리텔링을 위한 의미생성모형도

- 위의 그림은 제주도의 ‘NC-정보제공형 스토리텔링’ 공간이 전제하고 있는 메시지를 키워드 중심으로 정리한 것으로, 대표적인 공간으로는 혼인지, 유수암마을, 제주향교, 자연사랑갤러리, 중문대포해안 주상절리대, 쇠소깍, 우도등대, 용두암 해수랜드 등이 있음.

- ‘NC-정보제공형 스토리텔링’ 공간으로서 제주도를 표현하는 이미지는 사실적인, 섬세한, 유명한, 이국적인, 이색적인, 편리한, 친절함, 자세한, 생생한, 깨끗한, 화려한, 놀라운 등으로 나타남.
- 또한 ‘NC-정보제공형 스토리텔링’ 공간으로서 제주도를 표현하는 이야기의 내용은 제주 삼다수, 캠핑장, 전통가옥, 최남단 나비생태공원, 돌문화 재현, 전통문화, 아트 체험, 희귀한 바이크, 추사 김정희의 유배지, 해녀문화를 새롭게 평가, 세계최초 조가비아트뮤지엄 등으로 나타남.
- 이와 같이 문화적으로 표상된 이미지와 공간의 이야기가 내포하고 있는 ‘NC-정보제공형 스토리텔링’ 공간으로서 제주도에 담겨 있는 핵심 개념은 ‘생태문화’, ‘청정’, ‘생명’으로 정리될 수 있음.
- 따라서 제주도의 ‘NC-정보제공형 스토리텔링’은 해당 공간을 찾는 방문객이 제주도의 자연을 감성적으로만 접근하는 것이 아니라, 과학적이고 합리적인 사고를 통해 자연환경이 형성하게 된 배경 및 과정을 이해함으로써 지식을 습득할 수 있도록 하는 것을 의미함.
- 즉 세계자연유산·지질공원·생물권 보존지역 선정을 통해 알려진 제주도의 독특한 지질과 지형(한라산, 오름, 섬), 이야기 자원(수월봉 등)을 활용한 과학 스토리텔링을 뜻함.
- ‘NC-정보제공형’에 가장 적합한 스토리텔링 방법은 해당 공간의 독특한 자연환경에 대한 과학적 지식과 생태문화적인 이야기 자원을 활용하여 자연과 문화, 지식이 공존하는 환경을 조성하는 것임.
- 대표적인 예로서 전라남도의 ‘함평나비축제’는 나비와 자연을 소재로 다양한 생태학습 스토리텔링을 적용하여 성공한 사례로, 10만 평의 유채꽃과 24만 평의 자운영꽃, 수만 마리 나비의 아름다움을 감상할 수 있으며 국내외 나비·곤충·조류 표본 전시, 나비·곤충 생태관 체험, 나비 날리기 등에 참여하여 자연현상을 관찰하고 학습할 수 있음.
- 또한 ‘순천만국제정원박람회’는 AIPH(국제원예생산자협회)에서 2009년 유치 확정되었고, 세계 5대 연안습지인 순천만에서 개최한 축제로

서 세계의 정원, 나무, 꽃, 갯벌생태에 대한 교육적 환경을 조성하여 가족단위 방문객들의 많은 관심을 받음.



<그림5-8> '함평나비축제'(좌)와 '순천만국제정원박람회'(우)

- 제주도에서 개발된 ‘NC-정보제공형 스토리텔링’의 대표적인 사례는 제주대 스토리텔링학과에서 간행한 ‘지질공원 안내책자’와 ‘지질공원 이야기’로서, 해당하는 POI에 지질학적 정보를 형상화하여 설명하는 ICON을 도입하였고 화살활동 등에 대한 과학적 지식을 쉽게 설명함.
- 과학지식 스토리텔링의 과정을 살펴보면 다음과 같음: ①POI(Points of Interest)선정·이야기 조사(향토지, 향토사학자, 구전, 참여관찰 등)→②설정된 POI 구간에 대한 이야기를 서사구조로 재구성→③서사구조에 적절한 스토리와 실제 지형(공간)의 조화도 점검→④사실에 근거하되 정보의 나열이 아닌 이야기로 묘사→⑤POI에 대한 자연유산, 문화재, 이야기, 사연 보완→⑥전체로서 하나의 이야기로 체험하고 방문객들 스스로 사연을 구성하도록 유도
- 다음의 표는 과학지식 스토리텔링의 예로서 ‘아미의 꿈’ 이야기 자료임.

<표5-3> 아코디온북('아미의 꿈')의 이야기 자료

화산활동 관련 자료						
화 산 생 성 물	마그마 (지하)	암석이 녹으면서 만들어진 물질				
	화산 분출물	화산 가스	이산화탄소, 일산화탄소, 황산화물 염화수소, 수증기			
		용암 (지표)	분화구에서 뿜어져 나온 뜨거운 액체	파호이 호이용암	새끼줄이 여러 겹 붙어 있는 모양	
				아아용암	울퉁불퉁한 암석 파편이 거칠게 붙어 있는 모양	
				괴상용암	편평한 바위 덩어리가 불규칙적으로 쌓여 있는 모양	
		화산 쇄설물 (화성 쇄설물)	분화구에서 나온 크고 작은 고체덩어리	화산재		지름 2mm이하
				화산력	2~64mm	분석, 송이, 스코리아
				화산탄	64mm 이상의 원형이나 타원형	빵 껍질모양, 둥근 모양, 막대 모양, 판자 모양
				화산암괴		64mm이상 큰 암석(각진 모서리)
		화산 쇄설류	공중 분출된 뜨거운 화산 가스와 암석 파 편, 화산재와 같은 화산쇄설물이 빠른 속 도로 산비탈을 따라 쏟아져 내리는 것			최고시속 200km 온도 300~800도
화산 이류		화산쇄설물들이 물과 섞여 흘러내리는 것, 시속 100km 이상				

VI. 결론

1. 요약

- 제주도는 세계자연유산에 선정되어 세계적으로 인지도가 상승하고 있으며, 최근 스토리텔링에 관한 문화산업 트렌드와 연계하여 제주도의 독특한 문화를 관광자원화 하는 방안에 대한 관심이 증가하고 있음.
- 스토리텔링은 제주도의 다양한 문화적 속성을 관광자원으로 활용하여 장소의 의미를 풍부하게 만들고 방문객들의 지적 호기심을 자극하며 새로운 관광시장을 창출한다는 점에서 주목을 받음.
- 특히 제주도는 섬 특유의 전설, 유래, 인물 등 차별화된 다양한 이야기를 다수 가지고 있기 때문에 스토리텔링을 적극적으로 활용한다면 타 지역에 비해 스토리텔링 분야에서 비교 우위를 차지할 수 있는 가능성이 있음.
- 그러나 제주도는 스토리텔링 산업에 있어서 다양한 시도와 노력을 해 오고는 있지만, 스토리를 체계적으로 연결하고 제주도의 정체성을 강화할 수 있는 일관적인 스토리텔링 전략의 측면은 다소 미흡함.
- 현재까지 진행된 스토리텔링 사업의 추이를 살펴보면, 제주도 문화자원 각각의 스토리텔링을 진행한 경우가 많으며, 제주도 문화자원 혹은 문화사업의 통일된 이미지를 어떻게 구축하고 정립할 것인지에 대한 종합적인 스토리텔링의 계획이 필요한 것으로 판단됨.
- 즉 제주도만의 차별화된 이미지 구축을 위해서는 섬 특유의 문화와 천혜 자연의 지역성을 강조하는 제주형 스토리텔링 전략으로서 유형화되고 세분화된 단기 및 중장기 계획을 수립하여 일관적이고 지속적인 이미지 구축으로서의 체계적인 스토리텔링 수행이 필요함.
- 기존에 수행된 제주도 스토리텔링은 <자연형> 스토리텔링과 <문화형>

스토리텔링, 그리고 <과학형> 스토리텔링의 유형으로 구분할 수 있음.

- <자연형> 스토리텔링의 대표적인 사례는 ‘제주올레길’, ‘사려니 숲길’, ‘장생의 숲길’ 등이 있으며 풍부한 지형과 자연문화유산, 이야기 자원 등이 활용이 용이하다는 강점이 있는 반면 도심지 내 POI가 부족하며, 탐방객들의 안전 문제 등의 약점이 있음.
- <문화형> 스토리텔링의 대표적인 사례는 ‘제주 유배문화 스토리텔링’이 있으며 제주 유배사에 대한 연구실적을 축적할 수 있고, 유배문화와 관련한 다양한 행사를 개최하여 OSMU의 가능성을 제고할 수 있다는 강점이 있는 반면 정치적 입장에 따른 해석의 역사적 부담이 있는 문제 등의 약점이 있음.
- <과학형> 스토리텔링의 대표적 사례는 ‘제주 지질공원 스토리텔링’이 있으며 제주도 특유의 지형과 풍부한 지질문화가 존재하고, 세계 문화유산에 선정되어 인지도가 높다는 강점이 있는 반면 과학이라는 정보에 대한 낮은 접근성과 전문 스토리텔러가 부족하다는 문제 등의 약점이 있음.
- 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링을 위해서는 기존에 수행된 <자연형>, <문화형>, <과학형> 등의 단편적인 접근보다 복합적이고 다양한 접근의 스토리텔링의 방식이 필요함. (예: 한라산봄음밥)
- 따라서 본 연구에서는 제주도 천혜의 자연자원 이야기(설화, 신화, 화산지역 생성 유래)를 문화, 소통, 소비의 측면에서 적극 활용할 수 있도록 하는 타 지역과 차별되는 제주형 스토리텔링의 특화된 콘셉트로 NC(Nature Communication)를 설정함.
 - 제주형 스토리텔링의 특화 콘셉트 NC는 N(자연)을 기반으로 Culture(문화)-Communication(소통)-Consume(생산/소비: 경제)의 응용 분야에 적합한 스토리텔링을 수행하는 것을 의미함.
- 제주도의 문화자원을 총체적으로 분석해 정확한 현황을 파악하고 문화가치를 분석적으로 매핑·포지셔닝하여 작성된 제주도 문화지도는

종합적인 스토리텔링 방안 모색에 중요한 토대가 될 수 있음.

- 제주도 문화자원의 문화적 가치는 총체적으로 정보(기술)공간, 미적(정신)공간, 심리(감각)공간, 의미(교육)공간의 순으로 나타나고 있어, 방문객의 비판적인 사고를 자극할 수 있는 교육적이고 의미적인 가치의 스토리텔링 공간이 가장 취약한 것으로 드러남.
- 또한 많은 공간의 경우가 방문객의 단순 흥미와 관심을 끌기 위한 단순 정보 제공의 스토리텔링 공간으로 구성되어 있어 보다 메타적이고 융합적인 스토리텔링 방식의 접근이 필요한 것으로 나타남.
- 위의 연구 결과들의 시사점을 반영하여 제주도의 문화자원들을 효과적으로 활용할 수 있도록 본 연구에서 제안하고 있는 종합적인 스토리텔링 방안은 다음의 4가지로 설명할 수 있음.
- 첫째는 ‘NC-가치지향형’ 방안으로, 제주 공간의 전설, 설화 등의 신화적 이야기를 적극 활용하는 스토리텔링 전략임. 이는 천혜의 자연이 주는 ‘환상’, ‘신비’, ‘낭만’을 콘셉트로 하여 방문객들이 내면의 상처를 치유하고, 스스로 성찰할 수 있는 공간을 조성하는 것임.
- 둘째는 ‘NC-공간비판형 스토리텔링’ 방안으로, 지역의 향토성이나 역사적 장소성의 이야기를 적극 활용하는 스토리텔링 전략임. 이는 제주도 역사적 배경의 ‘평화’, ‘화해’, ‘공존’을 핵심 콘셉트로 하여 방문객들이 해당 지역에 비판적으로 접근하여 교육적인 효과를 기대할 수 있도록 공간을 조성하는 것임.
- 셋째는 ‘NC-흥미지향형 스토리텔링’ 방안으로, 경험과 체험, 교육적 오락물을 적극 활용하는 스토리텔링 전략임. 이는 대표적인 유희적 속성으로서 ‘휴양’, ‘건강’, ‘축제’를 핵심 콘셉트로 하여 방문객들이 해당 지역의 문화를 체험·공감하며 즐길 수 있도록 공간을 조성하는 것임.
- 넷째는 ‘NC-정보제공형 스토리텔링’ 방안으로, 과학 지식이나 메타적인 정보 제공을 중심으로 구성하는 스토리텔링 전략임. 이는 제주도의 ‘생태문화’, ‘청정’, ‘생명’의 이미지를 핵심 콘셉트로 하

여 방문객들이 해당 공간에 대해 과학적이고 논리적으로 접근할 수 있도록 제주도의 자연환경에 대한 지식을 습득할 수 있는 공간을 조성하는 것임.

- 이와 같이 제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링의 4가지 방안은 제주도 테마체험공간의 합리적인 평가모델 개발에 토대를 제공할 수 있을 것이며, 이를 기반으로 하는 학교 기업이나 사회적 기업(문화 컨설팅)의 설립에도 기여할 수 있을 것임.

2. 제언 및 시사점

1) 종합적 스토리텔링을 위한 중장기 계획 수립

- 기존의 산발적으로 이뤄지고 있는 스토리텔링을 지양하고, 종합적 스토리텔링을 위한 마스터 플랜과 분야별(영역별) 시행 계획 수립해야 함.
- 제주자치도 내 혹은 제주발전연구원 내 스토리텔링 기획, 연구, 관리 등의 업무를 담당할 전담 연구원 채용을 통해 종합적 스토리텔링 사업 추진을 수행함. 이 사업에는 당면한 스토리텔링 관련 문제 해결은 물론 우선순위를 선정해 차년도별 계획을 구체적으로 작성하고, 더 나아가 10~20년 후의 장기적 스토리텔링 로드맵 구축이 요구됨.
- 제주자치도 내 종합적 스토리텔링을 위한 마스터 플랜 위원회(가칭)를 구성하도록 예산을 편성하고 국내외 스토리텔링 전문가를 자문위원으로 선정하도록 함. 이 위원회에서는 종합적 스토리텔링 중장기 계획을 위한 심포지움, 워크숍 등의 학술행사는 물론 이 사업의 필요성을 부각 시킬 수 있는 언론 홍보 사업을 병행함.

2) 스토리텔링 기본 인프라 조성

- 스토리 발굴 및 개발을 위해 전국 대학, 대학원생 제주스토리텔링 공모전을 시행하여 제주 종합스토리텔링 기본 인프라 구축을 위한 적극적인 홍보활동 체계를 구축함.
- 제주대학교 스토리텔링학과를 비롯한 전국 대학교의 스토리텔링 관련 전공 학과, 스토리텔링 관련 학회에 대해 제주스토리텔링 관련 개발 사업에 관한 연구용역 수행 하는 한편 ‘제주 스토리텔링 캠프’를 방학 중 개최하여 제주 종합스토리텔링에 관한 관심을 집중하게 함. 또한 이들 학과에 관련 교과목 개설지원 등을 통한 제주형 전문 스토리텔러를 양성함.
- 제주발전연구원, 제주대학교 등에 디지털 제주 문화자원 DB를 구축하여 제주 문화자원 디지털 맵을 제작하고 이를 전담할 수 있는 전문인력을 채용함. 특히 제주 문화자원 DB 구축을 위한 구술 자료 수집, 자료 조사 등의 현지 조사(field work)를 수행할 기관을 선정하여 운영함.
- 전담 연구기관을 지정하여 제주 문화관광지의 방문객 니즈를 분석하고, 스토리텔링 콘텐츠를 개발하며, 문화기술(CT)개발 연구를 지원할 수 있도록 함. 이를 통해 제주 스토리텔링 콘텐츠 연구개발 인프라를 구축하도록 함.

3) 스토리텔링 글로벌 거버넌스 구축

- 종합적 스토리텔링이란 문화자원의 스토리텔링화는 물론 기관 간 네트워크와 같은 스토리텔링 외적 요소도 중요하다고 봄. 종합적 스토리텔링을 위한 정부-광역지자체-기초지자체 등의 경제적, 행정적 협력 체계의 구축이 필요함. 또한 제주대 스토리텔링학과와의 연계를 통해 산관학 협동 연구체제를 구축하여야 함.
- 국내 및 해외 스토리텔링의 경험을 공유하고 축적하기 위한 문화교류 네트워크가 필요하며, 학연산관 및 민간단체가 참여하는 ‘제주 스토리텔링 도시 포럼’ (가칭)을 구성하거나 ‘제주 스토리텔링 축제’

등을 개최하여 글로컬 거버넌스를 도모함.

- ‘내가 쓰는 제스(제주 스토리텔링)’를 제주 디지털 문화 맵에 설치하여 제주자치도민 및 제주 방문객들이 스스로 스토리를 적도록 하는 개방적 쌍방향적 콘텐츠를 구축하고, 시민들의 참여를 적극 지원하여 스토리텔링 추진을 위한 거버넌스를 구축함.

4) 제주도 문화자원의 지속 가능한 활용 모색

- 제주도 생태계와 정의 사회의 지속 가능성을 위해 공정관광, 에코관광 등의 개념을 활용한 스토리텔링 콘텐츠를 개발하여 제주도의 방문객 스스로 미래세대를 위한 양보와 배려의 이야기를 구성하고 의미를 부여할 수 있도록 유도함. 이것은 아름다운 제주 생태계 보존에 동참하는 방문객들에게 사회적인 인정을 공유할 수 있도록 하여 제주도의 지속 가능성에 공감하고 비판적으로 학습할 수 있는 환경을 조성하는 것임.
- 생태, 문화, 관광 등 다양한 측면에서의 복합적 연계를 통해 복잡하고 다원적인 방문객들의 요구 지점을 다차원적으로 충족시킬 수 있도록 스토리텔링 체인(Chain)을 형성함. 이는 곧 제주도 문화자원의 각각의 이야기들에 노드(node)를 만들어 연결하여 전체의 큰 이야기를 만드는 옴니버스(Omnibus)식의 구조를 의미함. 이와 같은 스토리텔링 체인은 제주도의 일관적이고 통일된 이미지와 정체성의 강화에 기여할 것임.
- 제주문화를 보존하고 계승하는 지역주민들의 스토리텔링 참여를 독려하고, 스토리텔링으로 접근한 문화 다양성 프로그램 및 ESD(지속가능발전교육)를 실행하여 제주문화의 정체성을 유지할 수 있는 지역 자체의 역량을 함양함.

참고문헌

- 강상대(2007), 「도시 정체성 구현을 위한 스토리텔링 적용 시론: 천안시를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 10, 인문콘텐츠학회.
- 강숙희(2007), 「디지털 스토리텔링을 이용한 독서지도 방안 연구」, 『한국문헌정보학회지』 41-1, 한국문헌정보학회.
- 권혁일(2008), 「디지털 스토리텔링이 초등학생의 수학 학업성취도 및 태도에 미치는 효과」, 『교육과학연구』 39-34, 이화여자대학교 교육과학연구소.
- 김광욱(2008), 「스토리텔링의 개념」, 『겨레어문학』 41, 겨레어문학회.
- 김만수·육상효(2010), 「협업적 디지털 스토리텔링 구축을 위한 인문학적 이론 토대」, 『한국문학이론과 비평』 14-1, 한국문학이론과 비평학회.
- 김성도(2007), 「도시 브랜딩의 기호학적 접근」, 『텍스트언어학』 23집, 텍스트언어학회.
- 김성도·다나카 준(2008), 『도시공간의 인문학적 성찰』, 에피스테메(창간호).
- 김성도·박여성·최용호 외 (2004), 『유럽 주요국가의 LG 브랜드 인지도 조사』, (LG 보고서).
- 김영순(2011a), 「공간 텍스트의 사회문화적 재구성과 공간 스토리텔링」, 『인문콘텐츠』 19, 인문콘텐츠학회.
- 김영순(2011b), 『스토리텔링의 사회문화적 확장 and 변용』, 북코리아.
- 김영순(2011c), 『지역문화 콘텐츠와 스토리텔링: 집단의 기억과 이야기』, 북코리아.
- 김영순·임지혜(2008), 「텍스트로서 '춘천'의 공간 스토리텔링 전략: 여가도시로서의 의미화를 중심으로」, 『언어과학연구』 44, 언어과학회.
- 김영순·정미강(2007), 「한국문화교육을 위한 '은율탈춤' 스토리텔링 교수법」, 『언어와 문화』, 한국언어문화교육학회.
- 김영주 외(2006), 『BI-뮤지엄 스토리텔링 방법론. SKT 뮤지엄 스토리텔링 제작 사례를 중심으로』. 차세대 스토리텔링연구 01. 이화여대 대학원 디지털미디어 학부.
- 김영주(2008), 「국어교육, 전래동화 스토리텔링을 활용한 한국어교육 방안: 다문화 및 재외동포 가정 아동을 대상으로」, 『새국어교육』 80, 한국국어

교육학회.

김은희(2001), 생태학적 접근에 따른 건축공간구성에 관한 연구, 홍익대학교 산
업미술대학원 석사학위논문

김재춘·배지현(2009), 「의미생성 활동으로서의 스토리텔링의 교육적 함의」,
『초등교육연구』 22, 한국초등교육학회.

김정희(2007), 「멜로영화 콘텐츠의 스토리텔링 전략 분석」, 『인문콘텐츠』 10,
인문콘텐츠학회.

김종태(2010), 「박찬욱 감독의 <올드 보이>에 나타난 스토리텔링 전략 연구」,
『돈암어문학』 23, 돈암어문학회.

김철수(2006), 『도시공간의 이해』, 기문당.

김한도(2007), 「제주도 박물관의 특성변화와 지역관광개발」, 『지리학논총』
50, 서울대 국토문제 연구소.

김해영(2009), 「연변조선족자치주 민족사교육과 디지털 스토리텔링의 적용」,
『北韓教育研究』 19-3, 한국비교교육학회.

노재현(2009), 「<이산구곡가>를 활용한 《마이승경》의 스토리텔링 전략」,
『한국전통조경학회지』 27-1, 한국전통조경학회.

류철균·윤현정(2008), 『가상세계 스토리텔링의 이론』. 디지털스토리텔링 03.

문화체육관광부(2012), 『녹색관광 발전전략 수립』.

바르트, R.(1970/1997), 『기호의 제국』, 김주환/한은정 옮김, 1997, 민음사.
Barthes, R. Das Reich der Zeichen(M. Bischoff), Suhrkamp(L'empire des
signes 독일어판 1981).

박기수(2006), 『스토리텔링의 이해』 (온라인 강의록). KOCCA.

박기수(2011), 「소설 <해리포터 시리즈> 스토리텔링 전략 연구」, 『한국언어
문화』 42, 한국언어문화학회.

박동숙·전경란(2001), 「상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한
연구」, 『韓國言論學報』 45-3, 한국언론학회.

박성수·이희승(2007), 「영화 <형사>에 이입된 타매체적 특성을 통한 상호매체
성에 관한 고찰」, 『언론과학연구』 7-2, 한국지역언론학회.

박여성(2005), 「브랜드 기호학의 체계이론적 정초」, 『기호학연구』 17,
한국기호학회.

박여성(2007a), 「구성주의 미디어기호학을 위한 학제적 연구」,
『텍스트언어학』 22, 텍스트언어학회.

- 박여성(2007b), 「기호학적 공해. 생태기호학을 위한 예비고찰」, 『기호학연구』 21, 한국기호학회.
- 박여성(2007c), 「베를린 슈프레보겐의 통시기호학」, 『기호학연구』 22, 한국기호학회.
- 박여성(2008), 「도시기호학을 위한 다섯 가지 쟁점」, 『영상문화』 13, 영상문화학회.
- 백승국(2004), 『문화콘텐츠와 문화기호학』, 다할미디어.
- 백승국·유동환(2007), 「테마파크 기획을 위한 공간기호학의 방법론 연구」. 『기호학 연구』 23, 한국기호학회.
- 서성은(2011), 「크로스미디어 스토리텔링의 온라인 구전 양상」, 『한국콘텐츠학회논문지』 11-1, 한국콘텐츠학회.
- 성민경·김종기(2002), 「스토리텔링 기법을 적용한 영화 Opening Title 표현에 관한 연구」, 『디자인학연구』 46, 한국디자인학회.
- 셈프리니, A.(2004), 『브랜드』 (A. Semprini, *La Marque*[2001] 한국어판, 이은령 옮김) 커뮤니케이션 북스.
- 신경숙·김지혜(2008), 「고전 소스의 스토리텔링 기법 연구」, 『漢城語文學』 27, 한성대학교 한성어문학회.
- 신광철(2008), 「기억의 환기, 재현, 재구축-도시 역사문화박물관과 이미지투르기」, 『영상문화』 13, 영상문화학회, pp. 83-96.
- 앤홀트, S.(2003), 『국가 브랜드-국가 이미지』 (S. Anholt, *Brand New Justice. The Upside of Global Branding* [2003]의 한국어판, 이유경 옮김) 커뮤니케이션 북스.
- 오장근(2009), 「도시 공간 ‘청계천’의 서사성과 문화정체성-도시 공간 ‘서울’의 분석을 위한 인문학적 접근」, 『기호학연구』 25, 한국기호학회.
- 윤용택 외(2012), 『학문 융복합의 선구자 석주명』. 제주대 탐라문화연구소.
- 윤용택 외(2013), 『제주와 오키나와』. 제주대 탐라문화연구소.
- 이무용(2005), 『공간의 문화정치학』, 논형.
- 이용욱·김인규(2010), 「게임스토리텔링의 재미요소와 기제분석에 대한 기초 연구」, 『인문콘텐츠』 18, 인문콘텐츠학회.
- 이인화·고옥(2003), 『디지털 스토리텔링』. 황금가지.
- 장미영(2004), 「소설의 문화원형콘텐츠화 방안」, 『한국문학이론과 비평』 24, 한국문학이론과 비평학회.

- 전명숙(2007), 「스토리텔링을 활용한 관광 콘텐츠 사례연구」, 『한국콘텐츠학회 추계종합학술대회』 5-1, 한국콘텐츠학회.
- 전형연(2004), 「기호학적 포지셔닝을 통한 명품 브랜드의 정체성 유형 연구」, 『기호학연구』 16, 한국기호학회.
- 제주관광공사(2012), 『제주 하늘과 바다가 사랑한 섬』.
- 제주대학교 스토리텔링 연구개발센터(2013a), 『제주 유배길을 걷다』. 디자인키.
- _____ (2013b), 『광해, 유배 길을 걷다』. 디자인키.
- _____ (2013c), 『신선 찾아 방선문 가는 숲길』. 디자인키.
- 제주대학교 스토리텔링학과(2010), 『제주도 지질공원 이야기』 (스토리북). 한국과학창의재단/넥슨.
- _____ (2009), 『아미의 꿈』 (아코디온 북). 한국과학창의재단.
- 제주특별자치도 문화정책과(2010), 『제주도 지질공원(영문판: Jeju Island Geopark)』.
- 최성실(2010), 「동아시아 담론과 문화 스토리텔링의 가능성: 전쟁과 색슈얼리티 표상 문제를 중심으로」, 『아시아문화연구』 20, 경원대학교 아시아문화연구소.
- 최용호(2004), 『텍스트의미론 강의』. 인간사랑.
- 최인호(2008), 「대중문화콘텐츠를 활용한 관광지 스토리텔링」, 『한국콘텐츠학회논문지』 8-12, 한국콘텐츠학회.
- 최혜실(2004), 「문학의 인력양성: 스토리텔링과 문화콘텐츠산업」, 『한국문화예술위원회 연구보고서』, 한국문화예술위원회.
- _____ (2009), 「문학, 문화산업, 문학교육의 연결고리로서의 스토리텔링」, 『문학교육학』 29, 한국문학교육학회.
- _____ (2009), 「문학, 문화산업, 문화교육의 연결고리로서의 스토리텔링」, 『문학교육학』 29, 한국문화교육학회.
- 한명희(2008), 「현대문학사의 복원-문학사 밖의 문인들: 김유정 문학의 OSMU와 스토리텔링」, 『한국문예비평연구』 27, 한국현대문예비평학회.
- 한혜원(2007), 「디지털 스토리텔링의 현황 및 활용방안 연구」, 『한국언어문화』 32, 한국언어문화학회.
- 홍정순(2011), 『제주관광의 고부가가치화를 위한 스토리텔링 활성화 방안』, 제주발전연구원.
- 황성윤·이경훈·김용성(2002), 「Storytelling에 의한 디지털 공간구성방법에 관한 연구」, 『학술발표대회 논문집-계획계/구조계』 22-2, 대한건축학회.

- Anholt, S. (2005), *How the World sees the World*. <http://www.gmi-mir.com>
- Augé, M. (1995), *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Verso: London. (*Non-Lieux, Introduction a une anthropologie de la surmodernite*의 영어판.J. Howe), M. Bischoff. *Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*. Fischer 1994..
- Damir-Gelisdorf, Sabine et ali. (2005), *Mental Maps-Raum-Erinnerung: Kulturwissen- schaftliche Zugänge zum Verhältnis von Raum und Erinnerung*, Hamburg/Münster. LIT
- Damir-Gelisdorf, S./Hendrich, B. (2005), Orientierungsleistungen räumlicher Strukturen und Erinnerung. Heuristische Potenziale eine Verknüpfung der Konzepte Raum, mental maps und Erinnerung. In: Damir-Gelisdorf, Sabine et ali. 2005.
- van Dijk, A. (1980), *Textwissenschaft. Eine interdisziplinäre Einleitung*. DTV. Tübingen.
- Genske, D. & E. Hess-Lüttich (2004), *Wo steht das Kanzleramt? Der Spreebogen-Eine raumzeitliche Spurensuche*. Berlin. Berlin Edition.
- Hellmann, K.-Uwe/Zurstiege, G. (2008 hg.), *Räume des Konsums*. VS-Verlag. Wies- baden.
- Kim, Seok-cheol, (2006), Was hat die Restaurierung des Cheonggyecheon - Flusses gebracht? In: *Koreana, Koreanische Kunst und Kultur*, Jahrgang 1, Nr. 3, Herbst 2006. The Korea Foundation.
- Lynch, Kevin, (1960), *The Image of the City*, The M.I.T. Press.
- Park, yo-song/R. Posner (2007), Zeitgenössische koreanische Semiotik. In: *Zeitschrift für Semiotik* 29.
- Park, yo-song (2009), Bord-Kommunikation als ein interkulturelles Thema für Country- Branding. Eine textsemiotische Analyse am Beispiel von Lufthansa Flugmagazin. *Energeia* 34. Arbeitskreis für deutsche Grammatik. Tokyo, Japan.
- 제주특별자치도 관광정보 홈페이지(<http://www.jejutour.go.kr>)
- 통계청 홈페이지(<http://kostat.go.kr/>)
- 순천만국제정원박람회 홈페이지(<http://www.2013expo.or.kr/>)
- 함평나비축제 홈페이지(<http://www.hampyeong.go.kr/>)

Abstract

The Developmental Method for Storytelling of Jeju's Cultural Resources

Kim, Young-soon

Park, Yo-song

Oh, Jang-geun

Lim, Ji-hye

Key Word : Integrated Storytelling, Jeju Cultural Resources, Storytelling for Jeju

Jeju, one of the world natural heritage, is a Korea's famous island sight as a natural tourist attraction. Especially, Jeju involves a plenty of 'stories' where has well-preserved natural ecosystem and life culture. So called 'Island of Myths', some places in Jeju is well-linked with human life full of various stories.

In Jeju, the place marketing is recently increasing as a new method of making tourist attraction. To be a attractive spot, telling a investigated story can be a good attempt. While using storytelling techniques, stories based on myths in Jeju derives from reality. It is valuable that leading a new side of tourist market by enriching the meaning of the place and intriguing tourist's knowledge. However, storytelling is still partial since stories rely just on the part of nature resources or certain themes. Therefore, it is necessary to research and analyze cultural resources comprehensively, and figure out exact conditions of Jeju. Also, integrated storytelling methods are required for linking intimately each resources.

The base for the method is mapping, so called 'The Jeju Cultural Map' understanding exact condition through the analyze on Jeju's cultural

resources and mapping and positioning cultural value analytically. Present storytelling is usually comprised of dots and lines connecting tourist attractions, amusements, and recreational facilities. Making the new type of map is able to not only create stories as a 'line' by networking between scattered cultural resources and formate semantic structure as a 'face', but also, make better use of Jeju's cultural identity as a tourist space by realizing the concept of 'experience space'. Again, it is crucial to have a discriminative strategy which is proper to the characteristic of the space.

This study uses four research method to suggest the integrated storytelling method of Jeju. First, the reference research concluded a standard for cultural value over the concept of storytelling and the space. Second, reference analysis and fieldwork could find the concept of storytelling for Jeju by investigating present states and conditions. Third, reception analysis is able to write database of Jeju cultural resources with searching objective information and subjective images of visitors. Forth, semiotic mapping and positioning of the culture develop the Jeju Cultural Map analyzing the cultural value of the resources. In this process, focus interviews with professionals is used to suggest integrated storytelling method as a storytelling strategy for Jeju.

This study suggests four storytelling model proper to the characteristic of Jeju. First, 'NC(Nature-Communication)-Value oriented storytelling' makes visitors heal up and reflect themselves in the concept of 'fantasy', 'mystery', and 'romance' of the nature. Second, 'NC-Space Critic storytelling' anticipates the educational effect for visitors with approaching critically to the space in the concept of 'peace', 'reconciliation', 'coexistence' of the historical background. Third, 'NC-Entertainment oriented storytelling' enjoys the culture of the space by experiencing and sympathizing in the concept of 'rest', 'health', 'festival' of the amusement properties. Forth, 'NC-Information providing storytelling' let visitors to

scientifically and logically earn environmental knowledge to search the space in the concept of 'ecosystem culture', 'clean', 'life'.

부록 : 제주도 문화자원 DB

연번	대분류	중분류	항목명	항목 키워드	연상 어휘(내용 1)	연상 어휘(내용 2)	연상 어휘(내용 3)	연상 어휘 (가치1)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치2)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)
1	자연자원	등산로/탐방로	거문곶트레킹코스	천연자연과 어울리는 아름다운 마을	유네스코세계유산 유네스코생물권보존지역 울레8코스 트종담 특구, 장미가든	트레킹 에코힐링, 제주도의 허파 자연경관, 해안절경, 만년설 오솔길, 숲길	신원지(일명) 숲길, 산책	신명스러움	미적(이상)공간	감성적 유토피아	용감함	미적(이상)공간	감성적 유토피아	조용함	미적(이상)공간	문화가치(8분면)
2	자연자원	등산로/탐방로	사려니 숲길	치유와 명상의 숲	유네스코생물권보존지역	에코힐링, 제주도의 허파	숲길, 산책	신비로움	미적(이상)공간	감성적 유토피아	울창함	미적(이상)공간	합리적 실용	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유토피아
3	인문자원	고택/생가/민속마을	예절생태마을	반향탄짜 반딧불	올레8코스	자연경관, 해안절경, 만년설	생태마을체험(축제)	순수함	미적(이상)공간	감성적 유토피아	청정함	의미(교육)공간	비판적 유토피아	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유토피아
4	인문자원	고택/생가/민속마을	교래삼다수마을	드넓은 초원	트종담 특구, 장미가든	오솔길, 숲길	제주 삼다수(물)	고요함	정보(기술)공간	비교 비판	아늑함	정보(기술)공간	기능적 유포	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유토피아
5	인문자원	고택/생가/민속마을	일토산마을	주평진 너머 옛리가 있는 마을	알토산게스트하우스	4.3 유적지	정보화 마을	소박함	정보(기술)공간	비교 비판	순수함	미적(이상)공간	감성적 유토피아	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유토피아
6	인문자원	고택/생가/민속마을	저지마을	자연과 문화의 섬	저지예술마을	제주현대미술관	자연생태우수마을	호젓함	심리(감각)공간	기능적 유포	멋스러움	의미(교육)공간	전문가적 비판	이국적	정보(기술)공간	비교 비판
7	인문자원	고택/생가/민속마을	장전마을	자연의 그대로	장전마을회관	해질, 녹고피	자연생태우수마을	고요함, 한적함	정보(기술)공간	비교 비판	정겨움	미적(이상)공간	감성적 유토피아	포근함	미적(이상)공간	감성적 유토피아
8	인문자원	고택/생가/민속마을	동광마을	오름이 아름다운 마을	동광문화마을	녹색농촌체험마을	영화 기술, 큰 불	이국적	미적(이상)공간	예술적 유포	평화로운	정보(기술)공간	비교 비판	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유토피아
9	인문자원	고택/생가/민속마을	온평촌인지마을	온평촌인지마을	온평촌인지마을	백년해로나무	상산일출봉	고즈넉함	미적(이상)공간	감성적 유포	평화로운	의미(교육)공간	비판적 유포	자연적	심리(감각)공간	기능적 유포
10	인문자원	고택/생가/민속마을	정수7리 협마을	자연과 역사 아름다운 마을	정수7리 협마을	역사문화체험마을	녹색농촌체험마을	상쾌함	심리(감각)공간	오락적 실용	청정함	의미(교육)공간	비판적 유포			
11	인문자원	고택/생가/민속마을	성음민속마을	자연과 역사 아름다운 마을	성음민속마을	조각길	문화체험	소박함	정보(기술)공간	비교 비판	자연스러움	심리(감각)공간	기능적 유포	고즈넉함	미적(이상)공간	감성적 유포
12	인문자원	고택/생가/민속마을	남원2리	간절이 넘실거리는 마을	남원2리 마을	올레5코스	테이트	시원함	심리(감각)공간	기능적 유포	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유포			
13	인문자원	고택/생가/민속마을	문봉동원마을	여기가 바로 문봉동원	문봉동원	광화문 평야	남강축제	평화로운	의미(교육)공간	비판적 유포	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유포	자연적	심리(감각)공간	기능적 유포
14	인문자원	고택/생가/민속마을	유수암마을	중산간의 한 포구에서	유수암마을	예술인 마을	채길	한적함	정보(기술)공간	합리적 실용	평화로운	의미(교육)공간	비판적 유포	친형적	정보(기술)공간	비교 비판
15	자연자원	등산로/탐방로	성판악 등산로	숲의 정취를 품	한라산 백록담 등산길	전달래발 대피소(야생)	삼나무숲	몽환적, 신비로움	미적(이상)공간	감성적 유포	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유포	근사함	심리(감각)공간	기능적 유포
16	자연자원	등산로/탐방로	관음사 등산로	한라산의 지옥길	관음사 등산로	한라산 풍경, 비경	산림욕장	수려함	정보(기술)공간	비교 비판	웅장함	심리(감각)공간	오락적 실용	기이함	미적(이상)공간	예술적 유포
17	자연자원	등산로/탐방로	영실 등산로	노부나인	영실계곡	윗세오름	문화유산답사기	멋스러움	의미(교육)공간	전문가적 비판	아늑함	미적(이상)공간	예술적 유포	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유포
18	자연자원	등산로/탐방로	이리목 등산로	자연의 절경	이리목 등산로	윗세오름	남벽	선선함	심리(감각)공간	기능적 유포	신비로움	미적(이상)공간	감성적 유포	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유포
19	자연자원	등산로/탐방로	돈내포 등산로	채담마을	한라산생지	피서지	평해대피소	감동적인	심리(감각)공간	기능적 유포	멋스러움	의미(교육)공간	전문가적 비판	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유포
20	인문자원	경승지(해안도로)	용담-이호	연인 쉼터	해안도로	도두항	야경	상쾌함	심리(감각)공간	오락적 실용	시원함	심리(감각)공간	기능적 유포	구불구불함	정보(기술)공간	합리적 실용
21	인문자원	경승지(해안도로)	표선	표선해비치해변	표선해비치해변	해안도로	해비치리조트	시원함	심리(감각)공간	기능적 유포	이국적	정보(기술)공간	비교 비판	멋스러움	의미(교육)공간	전문가적 비판

연번	대분류	중분류	항목명	항목 키워드	연상 어휘(내용 1)	연상 어휘(내용 2)	연상 어휘(내용 3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘(가치2)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘(가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)
22	인문자원	경승지(해안도로)	하귀-애월	야생의 제주와 만남	해안도로	드라이브	바다풍경, 해안절벽	시원함	심리(감각)공간	기능적 유희	심리(감각)공간	기능적 유희	푸르름	정보(기술)공간	합리적 실용
23	인문자원	경승지(해안도로)	세화-종달	계절마다 변하는 해안	해안도로	지미봉	올레21코스	한적함	정보(기술)공간	합리적 실용	정보(기술)공간	합리적 실용	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유희
24	인문자원	경승지(해안도로)	신창	숨막히는 일몰 풍경	풍력발전기	봉차	풍차해안도로	무서움	심리(감각)공간	기능적 유희	심리(감각)공간	기능적 유희	이색적	정보(기술)공간	비교 비판
25	인문자원	경승지(해안도로)	고산-일과리	한 폭의 수채화같은 해안	해안도로	수월봉	치귀도 유람선	시원스러움	심리(감각)공간	기능적 유희	심리(감각)공간	기능적 유희	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유희
26	인문자원	경승지(해안도로)	김녕-행원	종자가 푸른 땅	해안도로	행원풍력단지	올레20코스	멋스러움	의미(교육)공간	전문가적 비판	의미(교육)공간	전문가적 비판	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유희
27	인문자원	경승지(해안도로)	사계	모든 자연이 조화로운 해안	올레10코스	해안도로	산방산	고요함	정보(기술)공간	비교 비판	정보(기술)공간	합리적 실용	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유희
28	인문자원	경승지(해안도로)	합덕	안조락한 바다	에메랄드색 바다	에메랄드색 바다	지상낙원	시원함	심리(감각)공간	기능적 유희	심리(감각)공간	기능적 유희	이국적	정보(기술)공간	비교 비판
29	자연자원	경승지	혼인지	신혼부부	제주 진국신화	신방굴	연못	한적함	정보(기술)공간	합리적 실용	정보(기술)공간	합리적 실용	이국적	정보(기술)공간	비교 비판
30	자연자원	경승지	섬지코지	잔디밭	울인 하우스	산책로	바람	시원함	심리(감각)공간	기능적 유희	심리(감각)공간	기능적 유희	푸르름	정보(기술)공간	합리적 실용
31	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주테마파크	예쁜 곰인형	문화관광부 등	아이들	유니스코 세계 문화유산	앙증맞음	심리(감각)공간	기능적 유희	심리(감각)공간	기능적 유희	재미남	심리(감각)공간	오락적 실용
32	자연자원	생태자연(자연동굴)	민장굴	어두운 굴	세계최장암굴	용암동굴	용암유산	신비로움	미적(이상)공간	감성적 유희	미적(이상)공간	감성적 유희	시원함	심리(감각)공간	오락적 실용
33	자연자원	섬/등대	우도	밤하늘 별자리	바다	맑은 물	서민배사장	맑음	정보(기술)공간	비교 비판	미적(이상)공간	합리적 실용	푸름	정보(기술)공간	합리적 실용
34	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주러브랩	성(瓊)	조각공원	성인	커피여행	야릇함	심리(감각)공간	오락적 실용	심리(감각)공간	오락적 실용	발칙함	심리(감각)공간	기능적 유희
35	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주유리의 성	거울 미로	유리 조형물	가족여행 코스	테마공원	아름다움	미적(이상)공간	감성적 유희	미적(이상)공간	감성적 유희	예쁨	심리(감각)공간	기능적 유희
36	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주유리박물관	유리 공예품	유리 조형물	야간 관람	체험	분위기가 있는	심리(감각)공간	기능적 유희	심리(감각)공간	감성적 유희	즐거움	심리(감각)공간	기능적 유희
37	자연자원	섬/등대	새섬	새연교	새연교	노래가 나오는 의자	산책로	멋스러움	의미(교육)공간	전문가적 비판	의미(교육)공간	전문가적 비판	여유로움	의미(교육)공간	비판적 유희
38	인문자원	기타	모구리 야영장	야영장	바람이 머무는 캠프장	넓은 캠프장	제주 캠프의 메카	넓음	정보(기술)공간	합리적 실용	정보(기술)공간	합리적 실용	친환경적	의미(교육)공간	전문가적 비판
39	자연자원	해수욕장	이호 테우해변	등대	검은 모래사장	조말발 등대	일출, 일몰	머물고 싶은	의미(교육)공간	전문가적 비판	의미(이상)공간	감성적 유희	이국적인	정보(기술)공간	비교 비판
40	자연자원	섬/등대	마라도	최남단	짜장면	국토 최남단	바람	변함없는	정보(기술)공간	비교 비판	미적(이상)공간	감성적 유희	거센	정보(기술)공간	비교 비판
41	인문자원	공연/행사장	제주해변공연장	노천극장	아의 공연장	탐포 3대 명물	성(방사탑 형 태)	시원함	심리(감각)공간	오락적 실용	미적(이상)공간	예술적 유희	즐거 찾는	정보(기술)공간	비교 비판
42	인문자원	전시/박물관/테마파크	초콜릿박물관	초콜릿	세계 10대 초콜릿 박물관	초콜릿 교육장	찰리와 초콜릿 공장	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	심리(감각)공간	오락적 실용	특색있는	의미(교육)공간	전문가적 비판

연번	대분류	중분류	항목명	항목 키워드	연상 어휘(내용 1)	연상 어휘(내용 2)	연상 어휘(내용 3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘(가치1)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘(가치2)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘(가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)
43	인문자원	고택/생가/민속마을	낙천리아홉굿마을	천 개의 의자	로컬푸드 페스티벌	낙천 의자공원	재미있는 의자	정보(기술)공간	비교 비판	특별한	정보(기술)공간	전문가적 비판	재미있는	의미(교육)공간	전문가적 비판	재미있는	심리(감각)공간	문화가치(8분면)
44	인문자원	전시/박물관/테마파크	김녕비로공원	거대한 비로	국내 최초 비로공원	종	재미있는	심리(감각)공간	기능적 유희	상쾌한	심리(감각)공간	오락적 실용	행기가 좋은	심리(감각)공간	오락적 실용	행기가 좋은	심리(감각)공간	문화가치(8분면)
45	자연자원	생태자원	원도리철새도래지	철새 도래지	습지대	철새 보호구역	철새	심리(감각)공간	기능적 유희	고요한	정보(기술)공간	비교 비판	신비로운	정보(기술)공간	비교 비판	신비로운	미적(이상)공간	문화가치(8분면)
46	인문자원	기타	종달리채널농장	채널농장	조개채널어장	조개채널어장	조개	의미(교육)공간	전문가적 비판	이색적인	정보(기술)공간	비교 비판	드넓은	정보(기술)공간	비교 비판	드넓은	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
47	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주미니랜드	미니어치 박물관	세계 유명 건축물, 조각상	수학여행	아이들과 가기는 좋은	의미(교육)공간	전문가적 비판	재미있는	의미(교육)공간	기능적 유희	다양한	심리(감각)공간	기능적 유희	다양한	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
48	자연자원	생태자원	산골부리	회귀한 회귀	역세	분화구	넓은 초원	의미(교육)공간	전문가적 비판	나무가 우거진	정보(기술)공간	합리적 실용	여유로운	의미(교육)공간	합리적 실용	여유로운	의미(교육)공간	문화가치(8분면)
49	인문자원	전시/박물관/테마파크	(주)세리월드	카드 체험장	카드체험장	미로공원	승마체험	심리(감각)공간	기능적 유희	아이들이 좋아하는	정보(기술)공간	전문가적 비판	아기자기한	정보(기술)공간	전문가적 비판	아기자기한	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
50	인문자원	전시/박물관/테마파크	감골따기체험농장	유기농 감골	아이들	바구니	취향 나비생태공원	정보(기술)공간	합리적 실용	소소한	정보(기술)공간	비교 비판	맛좋은	정보(기술)공간	비교 비판	맛좋은	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
51	인문자원	전시/박물관/테마파크	트릭아트지엄	트릭아트	착시아트	명화	사진	의미(교육)공간	전문가적 비판	신기한	미적(이상)공간	예술적 유희	재미있는, 유쾌한	정보(기술)공간	예술적 유희	재미있는, 유쾌한	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
52	인문자원	전시/박물관/테마파크	별빛누리공원	별빛누리공원	천체투영실	별자리, 토성	한여름밤 가족들이	미적(이상)공간	감성적 유희	신기한	미적(이상)공간	감성적 유희	재미있는	정보(기술)공간	감성적 유희	재미있는	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
53	인문자원	전시/박물관/테마파크	다종이행박물관	전통 한지와 파피루스	전통 한지	이색 박물관	전통 생활상	의미(교육)공간	전문가적 비판	창의적인	의미(교육)공간	전문가적 비판	생동감 있는	정보(기술)공간	전문가적 비판	생동감 있는	의미(교육)공간	문화가치(8분면)
54	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주경마공원	제주향토마재주마	마차, 승마체험	무로입장	자전거 체험	심리(감각)공간	기능적 유희	귀여운	정보(기술)공간	기능적 유희	이국적인	정보(기술)공간	기능적 유희	이국적인	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
55	인문자원	전시/박물관/테마파크	세계비밀바이트파크	가독유락박물관	전세계 바이트	회귀한 바이트	체험	정보(기술)공간	비교 비판	신기한	미적(이상)공간	감성적 유희	재미있는	정보(기술)공간	감성적 유희	재미있는	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
56	인문자원	전시/박물관/테마파크	아쿠아플라넷	아시안 최대 수족관	바다 속	공원	돌고래	미적(이상)공간	감성적 유희	환상적인	미적(이상)공간	예술적 유희	새다른	의미(교육)공간	예술적 유희	새다른	의미(교육)공간	문화가치(8분면)
57	자연자원	생태자원(오류)	아부오름	분모늬와 함께 하는 여행	기생화산구	트레킹	산책	정보(기술)공간	비교 비판	신기한	정보(기술)공간	미적(이상)공간	가벼운	정보(기술)공간	미적(이상)공간	가벼운	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
58	인문자원	유적지/사적지	제주목판아	복원과 다양한 한문	관아시설	재민, 복원	관타정	심리(감각)공간	기능적 유희	고즈넉한	미적(이상)공간	감성적 유희	한적한	정보(기술)공간	감성적 유희	한적한	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
59	자연자원	자연휴양림/수목원	비자림	세계최대 산림욕장	산책로	피톤치드, 웰빙	편안한	의미(교육)공간	비판적 유희	건강한	의미(교육)공간	비판적 유희	많은	정보(기술)공간	비판적 유희	많은	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
60	인문자원	기타	민속 오일장	할머니 장터	시장구경	7일장	재래시장	정보(기술)공간	비교 비판	친절한	정보(기술)공간	비교 비판	분주한	정보(기술)공간	비교 비판	분주한	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
61	자연자원	해수욕장	상항성온대해변	이국적 경치와 정서	모래썰질	철분	상수원보호구역	심리(감각)공간	기능적 유희	예쁜	심리(감각)공간	기능적 유희	아름다운	미적(이상)공간	기능적 유희	아름다운	미적(이상)공간	문화가치(8분면)
62	자연자원	자연휴양림/수목원	창룡자연휴양림	전경을 생감한 산림욕	힐링	힐링	숲속의 집	심리(감각)공간	오락적 실용	편안한	미적(이상)공간	감성적 유희	많은	정보(기술)공간	감성적 유희	많은	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
63	자연자원	자연휴양림/수목원	서귀포자연휴양림	자연의 추억	힐링	힐링	캠핑	정보(기술)공간	비교 비판	시원한	정보(기술)공간	오락적 실용	멋있는	심리(감각)공간	오락적 실용	멋있는	의미(교육)공간	문화가치(8분면)

연번	대분류	중분류	항목명	항목 키워드	연상 어휘(내용 1)	연상 어휘(내용 2)	연상 어휘(내용 3)	연상 어휘 (가치1)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치2)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)
64	자연자원	생태자원	제주다윈	성그려온 녹차 향기	녹차 미로공원	차문화 전승관	녹차밭	여유로운	의미(교육)공간	비판적 유토의	한가로운	정보(기술)공간	비교 비판	맛있는	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
65	자연자원	생태자원	다희연	파키농 녹차 향기	녹차밭	동굴카페	비누만들기	고풍스러운	미적(이상)공간	예술적 유포의	시원한	심리(감각)공간	오락적 실용	아름다운	심리(이상)공간	감성적 유포의
66	인문자원	전시/박물관/테마파크	오성록 티뮤지엄	푸르른 녹차밭	녹차밭	복자아이스크림, 녹차라떼, 녹차 로케인	아모레퍼시픽, 이니스프리	감각적인	정보(기술)공간	오락적 실용	푸른	정보(기술)공간	합리적 실용	즐거움	심리(감각)공간	기능적 유포의
67	인문자원	공연/행사장	더파크	상설기공 연장	승마체험	마사지공연	밤근주기	넓은	정보(기술)공간	합리적 실용	즐거움	심리(감각)공간	기능적 유포의	감동적인	심리(감각)공간	기능적 유포의
68	인문자원	공연/행사장	몽골리안마상조	마상조	몽골리안	정기스칸 공연	포니밸리	아름다운	심리(감각)공간	오락적 실용	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	기대되는	심리(감각)공간	기능적 유포의
69	인문자원	전시/박물관/테마파크	유에리 자연생활원	제주속의 제주	사랑, 휴식이 머무는 마을	족해지소, 거위쇼	생활공원	재미있는	심리(감각)공간	기능적 유포의	유쾌한	심리(감각)공간	기능적 유포의	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판
70	인문자원	전시/박물관/테마파크	이중섭 미술관	이중섭 미술관	이중섭 생가	황소	작가의 산책길	따뜻한	심리(감각)공간	오락적 실용	편리한	정보(기술)공간	비교 비판	가뭇만한	의미(교육)공간	전문가적 비판
71	자연자원	경승지	외돌개	고즈넉한 외돌개	올레7코스	대정금활영지	명승 제 79호	웅장한	정보(기술)공간	비교 비판	아름다운	심리(감각)공간	오락적 실용	신비로운	미적(이상)공간	감성적 유포의
72	인문자원	유적지/사적지	제주주사관	주사 김정희의 유배지	김정희 유배지	돌담	승효상, 유홍준	조용한	정보(기술)공간	비교 비판	평온한	미적(이상)공간	감성적 유포의	고유한	의미(교육)공간	비판적 유포의
73	인문자원	유적지/사적지	제주향교	제주 향교 - 제주향교	유정문화재 제2호	인제양성	사색	단정한	정보(기술)공간	비교 비판	한적한	정보(기술)공간	합리적 실용	조용한	정보(기술)공간	비교 비판
74	자연자원	해수욕장	신양 해변	보드 세일링	망아지	야영장	섬지코지	깨끗한	정보(기술)공간	비교 비판	한적한	정보(기술)공간	합리적 실용	안전한	의미(교육)공간	전문가적 비판
75	인문자원	전시/박물관/테마파크	생각하는 정원	어느 한 녹차밭의 정원	분재	자연	정성	고풍스러운	미적(이상)공간	예술적 유포의	신기한	미적(이상)공간	감성적 유포의	정돈된	정보(기술)공간	비교 비판
76	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주현대미술관	다양한 미술 작품	저지문화예술인마을	김홍수 화백	조형물, 작품	이국적인	정보(기술)공간	비교 비판	재미있는	심리(감각)공간	기능적 실용	신선한	심리(감각)공간	오락적 실용
77	자연자원	생태자원	형성인장 자생지	이색적인 선인장	선인장 군락지	천연기념물	올레14코스	신기한	미적(이상)공간	감성적 유포의	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유포의	그림같은	미적(이상)공간	예술적 유포의
78	인문자원	전시/박물관/테마파크	소리섬박물관	스트레스 풀기에 제격	축음기, 오디오	채형(악기 연주)	소리	흥미로운	심리(감각)공간	합리적 유포의	독특한	의미(교육)공간	전문가적 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판
79	인문자원	전시/박물관/테마파크	전광각 성 박물관	다채로운 성 문화	커플관광지	첫날밤 흠쳐보기	미성년자 출입 금지	다양한	정보(기술)공간	비교 비판	재미있는	심리(감각)공간	기능적 유포의	민망한	심리(감각)공간	기능적 유포의
80	자연자원	생태자원(명산)	성산일출봉	일출이 아름다운 곳	유네스코 세계지질공원	제주도 일출명소	경치	웅장한	정보(기술)공간	비교 비판	매력적인	심리(감각)공간	기능적 실용	가파른	정보(기술)공간	합리적 실용
81	자연자원	폭포/계곡/유원지	정방폭포	제주도 3대 폭포	동양 유일 해안 폭포	제주 3대 폭포	장관	시원한	심리(감각)공간	오락적 실용	청량한	심리(감각)공간	오락적 실용	상쾌한	심리(감각)공간	오락적 실용
82	인문자원	전시/박물관/테마파크	김영감갤러리 두모악	마음을 정화시키는 사진	무인카페	삼달국민학교, 폐교	정원	싱그러운	심리(감각)공간	오락적 실용	여유로운	의미(교육)공간	비판적 유포의	평화로운	의미(교육)공간	비판적 유포의
83	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주민속박물관	민속촌 테마공원	제주의 역사, 문화	대정금활영지	전통가옥	다양한	정보(기술)공간	비교 비판	자세한	정보(기술)공간	비교 비판	생생한	정보(기술)공간	비교 비판
84	인문자원	전시/박물관/테마파크	서부작 박물관	살아있는 예술	분재예술원	글림성	수석, 분재	아기자기한	정보(기술)공간	비교 비판	신기한	미적(이상)공간	감성적 유포의	환상적인	미적(이상)공간	감성적 유포의

연번	대분류	중분류	항목명	항목 키워드	연상 어휘(내용 1)	연상 어휘(내용 2)	연상 어휘(내용 3)	연상 어휘 (가치1)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치2)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)
85	자연자원	해수욕장	중문색달해변	다양한 해양스포츠	중문해변	야영장	해수욕	거친	심리(감각)공간	기능적 유희	이국적인	정보(기술)공간	비교 비판	유명한	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
86	인문자원	유적지/사적지	계곡4.3평화공원	계곡 인권역사의 발자취	배틀린장벽	역사공부	과거	비국적인	의미(교육)공간	전문가적 비판	무거운	정보(기술)공간	비교 비판	조용한	정보(기술)공간	비교 비판
87	인문자원	전시/박물관/테마파크	국립제주박물관	제주도의 특색을 담은 역사와 문화	탐라국 개국신화	제주도 역사, 문화	스테인드글라스	깔끔한	정보(기술)공간	비교 비판	다양한	정보(기술)공간	비교 비판	재미있는	심리(감각)공간	기능적 유희
88	자연자원	해수욕장	관지파도해변	상쾌한 파도와 파도해변	노천탕	용천수	백사장	시원한	심리(감각)공간	오락적 실용	특이한	의미(교육)공간	전문가적 비판	푸른	정보(기술)공간	합리적 실용
89	자연자원	생태자원	중문대포해변	자연의 신비	경관	기둥	용암	뛰어난	정보(기술)공간	비교 비판	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유희	신기한	미적(이상)공간	감성적 유희
90	인문자원	기타	카페 물고기	정겹고 평화로운 카페	장선우 감독	대평리	올레8코스	멋스러운	의미(교육)공간	전문가적 비판	전통적인	의미(교육)공간	비판적 유희	서정적인	미적(이상)공간	예술적 유희
91	인문자원	기타	오월의 꽃	세로운 경험	무인카페	산호초	동화속 집	아기자기한	정보(기술)공간	비교 비판	이국적인	정보(기술)공간	비교 비판	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유희
92	인문자원	전시/박물관/테마파크	자연사박물관	고즈넉한 박물관	시골길	폐교	시제철 작가	소박한	정보(기술)공간	비교 비판	여유로운	의미(교육)공간	비판적 유희	쓸쓸한	심리(감각)공간	기능적 유희
93	인문자원	전시/박물관/테마파크	아프리카박물관	이색적인 아프리카 문화	사파리	동물원	아이들 교육	다양한	정보(기술)공간	비교 비판	신기한	미적(이상)공간	감성적 유희	신비로운	미적(이상)공간	감성적 유희
94	인문자원	전시/박물관/테마파크	세계자동차박물관	자동차의 발달	친기자전거 협회	클래식카	자동차 역사	멋있는	의미(교육)공간	전문가적 비판	다양한	정보(기술)공간	비교 비판	신기한	미적(이상)공간	감성적 유희
95	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주신영영화박물관	한국 최초의 영화관	배우 신영균	최초의 영화전용 박물관	한국영화 역사	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유희	재미있는	정보(기술)공간	기능적 유희	생생한	정보(기술)공간	비교 비판
96	인문자원	전시/박물관/테마파크	한림공원	다양한 꽃과 나무를 간직한 곳	아자수	협재굴	식물	이국적인	정보(기술)공간	비교 비판	시원한	심리(감각)공간	오락적 실용	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유희
97	자연자원	생태자원	솔터널	비오는 날 드라이브 코스	5.16도로	풍경	산림욕	구불구불한	정보(기술)공간	합리적 실용	푸르른	정보(기술)공간	비교 비판	시원한	심리(감각)공간	오락적 실용
98	인문자원	고택/생가/민속마을	전매예술마을	예쁜 벚화들	갈매생태공원	풍경이 있는 오솔길	서귀포 벚화마을	풍경이 아름다운	미적(이상)공간	감성적 유희	조바한	정보(기술)공간	비교 비판	차은	정보(기술)공간	합리적 실용
99	인문자원	공원/행사장	머시퍼랜드	아이, 어른 모두 즐거운 놀이	물고래 공연	아이들	원숭이, 바다사자 공연	다이나믹한	정보(기술)공간	비교 비판	재미있는	심리(감각)공간	기능적 유희	귀여운	심리(감각)공간	기능적 유희
100	자연자원	해수욕장	용머리 해안	드라마 추노 촬영지	천국으로 오르려는 계단	절경	자연의 작품	경이로운	미적(이상)공간	감성적 유희	위대한	의미(교육)공간	비판적 유희	거대한	정보(기술)공간	비교 비판
101	인문자원	전시/박물관/테마파크	퍼크셔던랜드	드라마 대왕사냥기	대왕사냥기	영상대마 리조트	세트장	감동적인	심리(감각)공간	기능적 유희	사실적인	정보(기술)공간	비교 비판	멋진	의미(교육)공간	전문가적 비판
102	인문자원	전시/박물관/테마파크	올인하우스	드라마 올인하우스 촬영지	섬지코지	일본인, 중국인 관광객	예배당	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유희	멋진	의미(교육)공간	전문가적 비판	그림같은	미적(이상)공간	예술적 유희
103	자연자원	경승지	송악산	드라마 올인하우스 촬영지	절물이 으뜸	일제 강점기 군사시설	능선	그림같은	미적(이상)공간	예술적 유희	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유희	부드러운	심리(감각)공간	오락적 실용
104	인문자원	축제	정월대보름놀이	고유의 전통 민속축제	불꽃놀이	셋별 으뜸	기원	따뜻한	심리(감각)공간	오락적 실용	활활 타오르는	심리(감각)공간	오락적 실용	화려한	정보(기술)공간	비교 비판
105	인문자원	축제	합타국 입춘놀이	한 해 풍요의 안녕 추구	남해코스	무사안녕, 축복	관덕정	다양한	정보(기술)공간	비교 비판	훈훈한	심리(감각)공간	오락적 실용	신명나는	심리(감각)공간	기능적 유희

연번	대분류	중분류	항목명	항목 키워드	연상 어휘(내용 1)	연상 어휘(내용 2)	연상 어휘(내용 3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘(가치2)	문화가치(4분면)	연상 어휘(가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘(가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)
106	인문자원	축제	왕벚꽃축제	벚꽃 축제	친연기념물	자생지	불거리, 먹거리	정보(기술)공간	비교 비판	화사한	정보(기술)공간	탐스러운	정보(기술)공간	비교 비판	탐스러운	심리(감각)공간	문화가치(8분면)
107	인문자원	축제	서사라문화거리축제	다양한 체험 프로그램	체험장	지역주민	부	의미(교육)공간	비판적 유토피아	아늑한	의미(교육)공간	정겨운	심리(감각)공간	기능적 유포아	정겨운	미적(이상)공간	감성적 유포아
108	인문자원	축제	계곡유채꽃축제	유채꽃 한마당	봄 향기	우도	우도소라축제	미적(이상)공간	감성적 유포아	새로운	정보(기술)공간	탐스러운	정보(기술)공간	합리적 실용	합리적인	심리(감각)공간	오락적 실용
109	인문자원	축제	우도소라축제	우리 알리미 축제	유채꽃큰잔치	우도	진북	정보(기술)공간	비교 비판	다양한	정보(기술)공간	즐거움	심리(감각)공간	비교 비판	즐거움	심리(감각)공간	기능적 유포아
110	인문자원	축제	한라산 정지거리축제	자연과 지역 문화 축제	지역문화체험	필재	공연	심리(감각)공간	기능적 유포아	푸근한	미적(이상)공간	홍겨운	감성적 유포아	감성적 유포아	홍겨운	심리(감각)공간	기능적 유포아
111	인문자원	축제	가파도 정보리 1박2일 축제	정보리의 맛과 멋	1박 2일 프로그램	장관	비경	미적(이상)공간	감성적 유포아	푸른	정보(기술)공간	고요한	합리적 실용	합리적인	고요한	정보(기술)공간	비교 비판
112	인문자원	축제	방선문축제	방선문의 아름다운	영주십이경	마애명	참꽃	정보(기술)공간	비교 비판	아름다운	미적(이상)공간	멋진	감성적 유포아	감성적 유포아	멋진	의미(교육)공간	전문가적 비판
113	인문자원	축제	도새기축제	세주의 대표 먹거리 축제	돼지고기	체험	공연	정보(기술)공간	비교 비판	즐거움	심리(감각)공간	홍겨운	기능적 유포아	기능적 유포아	홍겨운	심리(감각)공간	기능적 유포아
114	인문자원	축제	보목자리뜰큰잔치	수산물광복 축제	자리뜰회	보목포구	공연00	심리(감각)공간	오락적 실용	복잡한	정보(기술)공간	풍성한	비교 비판	비교 비판	풍성한	정보(기술)공간	비교 비판
115	인문자원	축제	세계해양문화축제	해양관련 축제													
116	인문자원	축제	평화의 섬 불턱문화제	불턱문화의 이해	해녀의 섬터	국제물길축제	해양음악제										
117	인문자원	축제	삼양집은모래축제	삼양집은모래축제	김은모래캠핑	윈드서핑	스킨스쿠버	심리(감각)공간	오락적 실용	자유로운	의미(교육)공간	즐거움	비판적 유포아	비판적 유포아	즐거움	심리(감각)공간	기능적 유포아
118	인문자원	축제	표선 해변백사장대축제	하안모래 축제	비치사커대회	백사야간영화제	해변보물찾기	심리(감각)공간	기능적 유포아	이색적인	정보(기술)공간	아름다운	비교 비판	비교 비판	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유포아
119	인문자원	축제	추자도 참굴비축제	추자군도 참굴 축제 한마당	체험프로그램	먹거리	이벤트	정보(기술)공간	비교 비판	독특한	의미(교육)공간	신명나는	전문가적 비판	전문가적 비판	신명나는	심리(감각)공간	기능적 유포아
120	인문자원	축제	이호태유목초지축제	이호태유목초지의 자연경관	제주 교육의 어로문화	태우노젓기대회	태우노젓기대회	정보(기술)공간	비교 비판	전통적인	의미(교육)공간		비판적 유포아	비판적 유포아			
121	인문자원	축제	도두오래물수산물대축제	도두오래물 수산물 대축제	체험	용천수	먹거리	심리(감각)공간	기능적 유포아	신선한	심리(감각)공간		오락적 실용	오락적 실용			
122	인문자원	축제	환경사당쇠소각축제	쇠소각의 향연	효돈마을	연못	체험	미적(이상)공간	감성적 유포아	신나는	심리(감각)공간	시원한	기능적 유포아	기능적 유포아	시원한	심리(감각)공간	오락적 실용
123	인문자원	축제	봉개 평화트레킹축제	건강과 가족의 한마당	오름	트레킹	환경체험	의미(교육)공간	전문가적 비판	깨끗한	정보(기술)공간		비교 비판	비교 비판			
124	인문자원	축제	예래논지물축제	예래논지물의 이야기	예래생태마을 축제	체험	논지물해수욕장	정보(기술)공간	비교 비판	후련한	심리(감각)공간	색다른	오락적 실용	오락적 실용	색다른	의미(교육)공간	전문가적 비판
125	인문자원	축제	산지천축제	옛추억과 추억의 만남	용천수	체험	추억	심리(감각)공간	오락적 실용	재미있는	심리(감각)공간	생생한	기능적 유포아	기능적 유포아	생생한	정보(기술)공간	비교 비판
126	인문자원	축제	만수리정봉만수리축제	만수리정봉만수리축제	무형문화제 9호	불무공예	공동체 의식	의미(교육)공간	비판적 유포아	즐거움	심리(감각)공간		기능적 유포아	기능적 유포아			

연번	대분류	중분류	항목명	항목 키워드	연상 어휘(내용 1)	연상 어휘(내용 2)	연상 어휘(내용 3)	연상 어휘 (가치1)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치2)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)
127	인문자원	축제	서귀포칠성리축제	제주의 풍습과 음식	심들이, 해순이	불로장생 자은을테걸기	칠성리대행진	채미있는	심리(감각)공간	기능적 유희	특색있는	심리(감각)공간	기능적 유희	분주한	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
128	인문자원	축제	탐라대전	예술인과 주민과의 화합	제주 최대축제	탐라문화제	문화예술 축제	성대한	정보(기술)공간	비교 비판	화려한	정보(기술)공간	비교 비판	웅장한	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
129	인문자원	축제	이중섭 예술제	이중섭의 추억	이중섭 거리	문화예술 향수	이중섭 예술촌	풍요로운	의미(교육)공간	비판적 유희		의미(교육)공간	비판적 유희			
130	인문자원	축제	제주해녀축제	제주해녀의 찬양	제주의 정체성	해녀 패션쇼	해녀 물결체험	특색있는	의미(교육)공간	전문가적 비판	전통적인	의미(교육)공간	전문가적 유희	흥겨운	심리(감각)공간	문화가치(8분면)
131	인문자원	축제	정오고물민속한마음축제	제주항교와 의 어울림	성읍민속마을	전통체험	민속재현축제	흥겨운	심리(감각)공간	기능적 유희	생생한	정보(기술)공간	비교 비판	전통적인	의미(교육)공간	문화가치(8분면)
132	인문자원	축제	제주마축제	마와 함께하는 축제	체움	마상쇼	아이들	신나는	심리(감각)공간	기능적 유희	아쉬운	정보(기술)공간	비교 비판	재미있는	심리(감각)공간	문화가치(8분면)
133	인문자원	축제	혼인지 축제	가장 제주적 이고 제주만 있는 문화	탐라국 삼정신	전통혼례 재연	본향제	특색있는	의미(교육)공간	전문가적 비판	자율적인	의미(교육)공간	비판적 유희	전통적인	의미(교육)공간	문화가치(8분면)
134	인문자원	축제	최남단 방어축제	제주 특산물 대축전	방어구이	방어잡기 체험	통성한	통성한	정보(기술)공간	비교 비판	떠들썩한	정보(기술)공간	비교 비판	저렴한	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
135	인문자원	축제	정산일출축제	제주의 경이로운 모습	새해맞이	불꽃놀이	공연	설레이는	심리(감각)공간	오락적 실용	장엄한	정보(기술)공간	합리적 실용	고고한	미적(이상)공간	문화가치(8분면)
136	인문자원	전시/박물관/테마파크	갯전시관	갯 전시관	갯 전시	갯 제작		흥미로운	심리(감각)공간	기능적 유희	전통적인	의미(교육)공간	비판적 유희			
137	인문자원	전시/박물관/테마파크	교육박물관	교육 박물관	조형물 전시	제주 교육의 역사	체험	채미있는	심리(감각)공간	기능적 유희	한적한	정보(기술)공간	합리적 실용	교육적인	의미(교육)공간	문화가치(8분면)
138	자연자원	생태자원(명산)	수월봉	오름	유네스코 세계지질공원	수월정	삼터	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유희	망망한	심리(감각)공간	기능적 유희	평온한	미적(이상)공간	문화가치(8분면)
139	인문자원	기타	신비의도로	도깨비 도로	착시효과	도깨비 도로	실형	신기한	미적(이상)공간	감성적 유희	한적한	정보(기술)공간	합리적 실용	즐거움	심리(감각)공간	문화가치(8분면)
140	자연자원	폭포/계곡/유원지	안덕계곡	구가의서활영지	추사 김정희	추노 활영지	바위	신비로운	미적(이상)공간	감성적 유희	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유희	시원한	심리(감각)공간	문화가치(8분면)
141	자연자원	경승지	용두암	용의 머리를 닮은 바위	일출	화산용암	야경	시원한	심리(감각)공간	오락적 실용	멋있는	의미(교육)공간	전문가적 비판	역동적인	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
142	자연자원	섬/등대	우도등대	첫번째 무인등대	우도봉등대공원	등대 모형	우도 풍경	한적한	정보(기술)공간	합리적 실용	시원한	심리(감각)공간	오락적 실용	친근한	미적(이상)공간	문화가치(8분면)
143	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주요화산토도자기박물관	제주 도자기 문화	절그릇 문화제											
144	인문자원	전시/박물관/테마파크	중곡피난선	근대 피난지	법선	피난생활 모습	모형 전시	그리움	미적(이상)공간	감성적 유희	생생한	정보(기술)공간	비교 비판	불쌍한	의미(교육)공간	문화가치(8분면)
145	자연자원	생태자원(국립공원)	한라산국립공원	인기명산	백록담	등산	절경, 장관	신비로운	미적(이상)공간	감성적 유희	순수한	미적(이상)공간	감성적 유희	아름다운	미적(이상)공간	문화가치(8분면)
146	자연자원	자연휴양림/수목원	한라산국립공원	힐링여행코스	휴식공간, 힐링	산책	제주시민의 휴양지	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유희	여유로운	의미(교육)공간	비판적 유희	한적한	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
147	인문자원	기타	황금동굴은힐하브	비스아이드 힐버거 맛집	비스아이드 힐버거	커피버거	허브제품	맛있는	정보(기술)공간	비교 비판	엄청난	정보(기술)공간	비교 비판	아기자기한	정보(기술)공간	문화가치(8분면)

연번	대분류	중분류	항목명	항목 키워드	연상 어휘(내용 1)	연상 어휘(내용 2)	연상 어휘(내용 3)	연상 어휘(가치1)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘(가치2)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘(가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)
169	자연자원	복포/계곡/유원지	강정천유원지	서귀포시 최남단 마을	은어(축제)	제주 식수	한라산 천연 암반수	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아	깨끗한	정보(기술)공간	비교 비판	수려한	정보(기술)공간	문화가치(8분면)
170	자연자원	경승지	최소각	정착한 그곳	투명카약	태우(체험)	자연 풍경, 비경	맑은	정보(기술)공간	비교 비판	그림 같은	미적(이상)공간	예술적 유희	푸른	정보(기술)공간	합리적 실용
171	자연자원	경승지	대포주상절리	자연의 위대함과 절묘함												
172	자연자원	경승지	신비의도로	노캐비는 자연												
173	자연자원	경승지	용연	웅이 놀던 호수	구름다리	청록색	절경	신비로운	미적(이상)공간	감성적 유토피아	멋진	의미(교육)공간	전문가적 비판	깨끗한	정보(기술)공간	비교 비판
174	자연자원	경승지	큰엉	배꽃지 않은 절경	해안경승지	남원큰엉	산책	멋진	의미(교육)공간	전문가적 비판	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아	멋있는	의미(교육)공간	전문가적 비판
175	자연자원	경승지	쉬리의 언덕	쉬리의 마지막 장면	해안 언덕	조망	일출, 일몰	시원한	심리(감각)공간	오락적 실용	멋진	의미(교육)공간	전문가적 비판	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아
176	인문자원	경승지(해안도로)	애월해안도로	외돌아 보는 아름다운												
177	인문자원	경승지(해안도로)	세화해안도로	사랑하는 이와 함께												
178	자연자원	경승지	절부암	비룡하연인 물줄기	전설	이야기	올레길 12, 13 코스 분기점	슬픈	의미(교육)공간	전문가적 비판		의미(교육)공간	기능적 유희	속연한	의미(교육)공간	비판적 유토피아
179	자연자원	경승지	진광대	계곡 절경을 한눈에	해녀박물관			멋진	의미(교육)공간	전문가적 비판						
180	자연자원	경승지	송악산촬영지	바다를 굽어보는 산												
181	자연자원	경승지	5.16도로숲	계곡와 서귀포의 만남	드라이브 코스	숏컷	제주 목장	우거진	정보(기술)공간	합리적 실용	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아	멋있는	의미(교육)공간	전문가적 비판
182	자연자원	경승지	구좌풍력발전기	산다도의 매력	풍차	풍력발전시험단지	하얀 풍차	멋진	의미(교육)공간	전문가적 비판	이국적인	정보(기술)공간	비교 비판	소박한	정보(기술)공간	비교 비판
183	자연자원	경승지	탐봉	탐봉의 3대 명물												
184	자연자원	경승지	서귀포해양도립공원	아름다운 미항	일출, 일몰	경관	서귀포 칠십리 해안경승지	빼어난	의미(교육)공간	전문가적 비판	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아	웅장한	정보(기술)공간	비교 비판
185	자연자원	경승지	성산일출해양도립공원	보기 드문 해양공원	성산리-고성리-신양리	감탄										
186	자연자원	경승지	거문곶해안경승지	연인들의 산책코스	서귀포 해안절경											
187	자연자원	경승지	황우치해변	친해의 자연조각	습거진 비경	올레 10코스	산방산	시원한	심리(감각)공간	오락적 실용						
188	자연자원	섬/동대	차귀도	빼어난 아름다움	배낚시	수월봉	해적잠수함	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아	한적한	정보(기술)공간	합리적 실용	멋진	의미(교육)공간	전문가적 비판
189	자연자원	섬/동대	섬섬	동식물의 보고	숲섬	파조일엽차생지	스쿠버 다이빙	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아	슬픈	의미(교육)공간	전문가적 비판	대단한	정보(기술)공간	비교 비판

연번	대분류	중분류	항목명	항목 키워드	연상 어휘(내용 1)	연상 어휘(내용 2)	연상 어휘(내용 3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘(가치1)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘(가치2)	문화가치(4분면)	연상 어휘(가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)
190	자연자원	섬/동대	산지동대	공급원 접이 많은 산지동대	아경	제주시 숨은 비경	타이타나	미적(이상)공간	감성적 유토피아	동화같은	미적(이상)공간	감성적 유토피아	아름다운	미적(이상)공간	우아한	미적(이상)공간	문화가치(8분면)
191	자연자원	섬/동대	토기섬	토기섬을 담은 토끼섬	문주란 자생지	굴동포구	작은 섬	미적(이상)공간	감성적 유토피아	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아	은은한	미적(이상)공간	토끼같은	정보(기술)공간	비교 비판
192	자연자원	섬/동대	형제섬	생물들이 만드는데 정	주상절리 절경	무인도	산방산	미적(이상)공간	예술적 유희	예술적인	미적(이상)공간	예술적 유희	아름다운	미적(이상)공간	멋진	의미(교육)공간	전문가적 비판
193	자연자원	섬/동대	법섬	신비함을 자아내는 섬	꽃구멍 바위	해양스포즈	자연의 모습	의미(교육)공간	전문가적 비판	멋진	의미(교육)공간	감성적 유토피아	아름다운	미적(이상)공간	신비로운	미적(이상)공간	감성적 유토피아
194	자연자원	섬/동대	우도동대(우도동대)	다게다능한 동대													
195	자연자원	섬/동대	문섬	서귀포항의 관문	스쿠버 다이빙	잠수함	산호	미적(이상)공간	감성적 유토피아	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아	찬란한	의미(교육)공간			
196	자연자원	섬/동대	서진도	제주관 모세의 기적	모세의 기적	썩은섬	올레 7코스	심리(감각)공간	오락적 실용	설레이는	심리(감각)공간	감성적 유토피아	아름다운	미적(이상)공간	맑은	정보(기술)공간	비교 비판
197	자연자원	해수욕장	협계해변	아름다운 배사장	옥색	에미랄드 빛	비양도	미적(이상)공간	감성적 유토피아	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아	맑은	정보(기술)공간			
198	자연자원	해수욕장	금능 으뜸원 해변	환상적인 나그네	비양도	나조	낮은 수심	정보(기술)공간	비교 비판	수려한	정보(기술)공간	감성적 유토피아	잔잔한	정보(기술)공간	환상적인	미적(이상)공간	감성적 유토피아
199	자연자원	해수욕장	간성정세기 해변	사람들의 마음 사로잡는 해변	푸른 하늘	제주도 최고의 해변	정자	미적(이상)공간	감성적 유토피아	환상적인	미적(이상)공간	감성적 유토피아	시원한	심리(감각)공간	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아
200	자연자원	해수욕장	우도 신화해변	푸른빛이 감도는 신화해변	서민배사	에미랄드색 바다	색깔	정보(기술)공간	비교 비판	맑은	정보(기술)공간	오락적 실용	시원한	심리(감각)공간	이국적인	정보(기술)공간	비교 비판
201	자연자원	해수욕장	화순 금모래 해변	동양의 신수놓은 화랑폭포	모래 색	산방산	담수욕장	정보(기술)공간	비교 비판	맑은	정보(기술)공간	비교 비판	투명한	정보(기술)공간	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아
202	자연자원	해수욕장	홍고수동해변	푸른빛이 감도는 아름다운 해변	우도	싸이판 해변	에메랄드	정보(기술)공간	비교 비판	깨끗한	정보(기술)공간	합리적 실용	넓은	정보(기술)공간	알은	정보(기술)공간	비교 비판
203	자연자원	해수욕장	세화해변	물이 넘칠지 모르는 순정하얀 해변	물고기	풍경	등대	정보(기술)공간	비교 비판	알은	정보(기술)공간	비교 비판	깨끗한	정보(기술)공간	맑은	정보(기술)공간	비교 비판
204	자연자원	해수욕장	하도해변	물이 깨끗하고 배사장이 보인다	갯평	모래	해안도로	정보(기술)공간	합리적 실용	잔잔한	정보(기술)공간	합리적 실용	조용한	정보(기술)공간	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아
205	자연자원	해수욕장	검림해변	모래찻길을 걷는 해수욕장	검은 모래사장	우도	풍경	정보(기술)공간	합리적 실용	푸른	정보(기술)공간	합리적 실용	검은	정보(기술)공간	운치있는	미적(이상)공간	예술적 유희
206	자연자원	해수욕장	사계해변	가득한 푸른빛이 감도는 해변													
207	자연자원	해수욕장	협덕 서우봉 해변	가파로운 수직의 아름다움													
208	자연자원	자연휴양림/수목원	용두암 해수원	제주 최대의 명품 해수원	숙박	찜질방	해수사우나	정보(기술)공간	비교 비판	봄비는	정보(기술)공간	비교 비판	저렴한	정보(기술)공간	깔끔한	정보(기술)공간	비교 비판
209	자연자원	자연휴양림/수목원	현라생태숲	다양한 자연생태계의 자연휴양림	소길	소풍	수모트숲길	미적(이상)공간	감성적 유토피아	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아	싱그러운	심리(감각)공간	편안한	미적(이상)공간	감성적 유토피아
210	자연자원	자연휴양림/수목원	결메생태공원	이곳에 있는 모든 것이 아름다움	산책로	천지연	생태관찰원	심리(감각)공간	오락적 실용	시원한	심리(감각)공간	오락적 실용	친숙한	미적(이상)공간	익숙한	정보(기술)공간	비교 비판

연번	대분류	중분류	항목명	항목 키워드	연상 어휘(내용 1)	연상 어휘(내용 2)	연상 어휘(내용 3)	연상 어휘 (가치1)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치2)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)
211	인문자원	고택/생가/민속마을	이중섭 거주지	서귀포의 문화 예술의 중심지	이중섭 생가	단간방	피난생활	한적한	정보(기술)공간	합리적 실용	좁은	정보(기술)공간	합리적 실용	불우한	의미(교육)공간	문화가치(8분면)
212	인문자원	고택/생가/민속마을	송계순절터	유사가 대정 유산에 와서 첫 번째로 된 마을	간절의 유배생활			답답한	정보(기술)공간	비교 비판						전문가적 비판
213	인문자원	전시/박물관/테마파크	이상하 나라의 엘리스	국립최초의 박물관	미스터리 미로 공원	미스터리 미로 공원	테마공원	신비로운	미적(이상)공간	감성적 유토피아	환상적인	미적(이상)공간	감성적 유토피아	즐거움	심리(감각)공간	기능적 유희
214	인문자원	전시/박물관/테마파크	소인국 테마파크	복합 문화적 인성적 교육	가족 여행지	세계여행	수한여행	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	유명한	정보(기술)공간	비교 비판	섬세한	정보(기술)공간	비교 비판
215	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주위터엘드	제주 대표하는 물놀이 공간	제주 유일의 실내 워터파크	물놀이	가족 여행지	시원한	심리(감각)공간	오락적 실용	재미있는	심리(감각)공간	기능적 유희	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판
216	인문자원	전시/박물관/테마파크	조광말체험공원	착하고 유쾌한 체험공간	승마체험	조광말 체험 축제	가시리 마을	평화로운	의미(교육)공간	비판적 유토피아	친숙한	미적(이상)공간	감성적 유토피아	넓은	정보(기술)공간	합리적 실용
217	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주하브로드	한라산부터 시작하는 여행	향기	테마공원	허브, 야생화	편안한	미적(이상)공간	감성적 유토피아	은은한	미적(이상)공간	예술적 유희	여유로운	의미(교육)공간	비판적 유토피아
218	인문자원	전시/박물관/테마파크	여미지식물원	경이로운 자연의 세계	식물	실내	수학여행	다양한	정보(기술)공간	비교 비판	평범한	정보(기술)공간	비교 비판	아쉬운	정보(기술)공간	비교 비판
219	인문자원	전시/박물관/테마파크	일출공원	신화를 줄기 시작하는 일출 로드												
220	인문자원	전시/박물관/테마파크	도깨비공원	도깨비가 살 것 같은 곳	조형물 전시	체험	동심	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	익살스러운	심리(감각)공간	기능적 유희	거대한	정보(기술)공간	비교 비판
221	인문자원	전시/박물관/테마파크	카멜리아힐	동백꽃이 피는 그 길	동백수목원	산책	광고	한적한	정보(기술)공간	합리적 실용	신나는	심리(감각)공간	기능적 유희	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아
222	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주아트센터	세계최고수준의 공연장	반달곰	가족여행 코스	분재공원	넓은	정보(기술)공간	합리적 실용	다양한	정보(기술)공간	비교 비판	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아
223	인문자원	전시/박물관/테마파크	코끼리랜드	리얼과 놀이	코끼리 트레킹	정보빌리지	공연	신기한	미적(이상)공간	감성적 유토피아	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	이국적인	정보(기술)공간	비교 비판
224	인문자원	전시/박물관/테마파크	북촌문화박물관	제주 최고의 박물관	커를 관람	제주도 역사, 문화	조형물	푸른	정보(기술)공간	합리적 실용	다채로운	정보(기술)공간	비교 비판	개성있는	의미(교육)공간	전문가적 비판
225	인문자원	전시/박물관/테마파크	사라봉공원	인물이 아름다운 담기로 유명	올레 18코스	사봉나조	산책로	정겨운	정보(기술)공간	합리적 실용	넓은	정보(기술)공간	합리적 실용	다양한	정보(기술)공간	비교 비판
226	인문자원	전시/박물관/테마파크	노루생태관찰원	자연의 신비함을 만끽	먹이 주기	인공사육 관찰원	체험	신기한	미적(이상)공간	감성적 유토피아	신나는	심리(감각)공간	기능적 유희	친근한	미적(이상)공간	감성적 유토피아
227	인문자원	전시/박물관/테마파크	신산공원	88자물줄기	산책코스	휴식	조형물	여유로운	의미(교육)공간	비판적 유토피아	한산한	정보(기술)공간	비교 비판	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유토피아
228	인문자원	전시/박물관/테마파크	명도암관광휴양목장	아름다운 초원의 추억	양떼 목장	풍차	초가집	자유로운	의미(교육)공간	비판적 유토피아	아기자기한	정보(기술)공간	비교 비판	이국적인	정보(기술)공간	비교 비판
229	인문자원	전시/박물관/테마파크	시외미로공원	돌담 미로공원	돌담 미로	시	현무암	여유로운	의미(교육)공간	비판적 유토피아	재미있는	심리(감각)공간	기능적 유희	정겨움	미적(이상)공간	감성적 유토피아
230	인문자원	전시/박물관/테마파크	음산자연농원	산교육의 장	체험프로그램	스타팜	귀농	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유토피아	친환경적인	의미(교육)공간	전문가적 비판	소중한	미적(이상)공간	감성적 유토피아
231	인문자원	공연/행사장	제주서커스월드공연장	오트바이 공연	오트바이 공연	중곡서커스	신체 예술	진귀한	의미(교육)공간	비판적 유토피아	아슬아슬한	심리(감각)공간	오락적 실용	재미있는	심리(감각)공간	기능적 유희

연번	대분류	중분류	항목명	항목 키워드	연상 어휘(내용 1)	연상 어휘(내용 2)	연상 어휘(내용 3)	연상 어휘 (가치1)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치2)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)
232	인문자원	공예/행사장	제주도립한라산공예박물관	성공적인 관광 상품양육장소	몽골리안 마상		흥미로운	흥미로운	심리(감각)공간	기능적 유희		정보(기술)공간	비교 비판		의미(교육)공간	문화가치(8분면)
233	인문자원	공예/행사장	제주도립한라산공예박물관	실내대 공연	제주설화	제주신화 공연	넓은	넓은	정보(기술)공간	합리적 실용	화려한	정보(기술)공간	비교 비판	친동적인	의미(교육)공간	비판적 유희공간
234	인문자원	공예/행사장	제주도립한라산공예박물관	세계인의 만남	내국인 민세절	국제회의	증문관광단지	느긋한	심리(감각)공간	기능적 유희	멋진	의미(교육)공간	전문가적 비판	자랑스러운	의미(교육)공간	비판적 유희공간
235	인문자원	공예/행사장	제주도립한라산공예박물관	국내 최고 공연장	마음트콘서트	공연	콘서트	활기찬	정보(기술)공간	비교 비판	멋진	의미(교육)공간	전문가적 비판	열정적인	정보(기술)공간	비교 비판
236	인문자원	공예/행사장	제주도립한라산공예박물관	국립한라산공예박물관	국립한라산공예박물관	국립한라산공예박물관	국립한라산공예박물관	국립한라산공예박물관								
237	인문자원	공예/행사장	제주도립한라산공예박물관	제주 문화예술포럼	공연	전시	조각	쾌적한	정보(기술)공간	비교 비판	여유로운	의미(교육)공간	비판적 유희공간	멋진	의미(교육)공간	전문가적 비판
238	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관	거문고	국제 트래킹	교육	멋있는	의미(교육)공간	전문가적 비판	자랑스러운	의미(교육)공간	비판적 유희공간	흥미로운	심리(감각)공간	기능적 유희
239	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관	전설의 통로	문화와 재현	제주도의 역사	엄청난	정보(기술)공간	비교 비판	흥미로운	심리(감각)공간	기능적 유희	특색있는	의미(교육)공간	전문가적 비판
240	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관	아간계장 관람지	그리스 신전	작사체험	신나는	심리(감각)공간	기능적 유희	이국적인	정보(기술)공간	비교 비판	재미있는	심리(감각)공간	기능적 유희
241	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관	이색박물관	로버트 리폴리	컬렉션	기발한	의미(교육)공간	전문가적 비판	다채로운	정보(기술)공간	비교 비판	기묘한	심리(감각)공간	기능적 유희
242	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관	관공	스토리	가족여행지	생생한	정보(기술)공간	비교 비판	신비한	미적(이상)공간	감성적 유희공간	이색적인	정보(기술)공간	비교 비판
243	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관	제주도의 역사	공행에서 가까운	단체 여행객	존경스러운	의미(교육)공간	비판적 유희공간	한산한	정보(기술)공간	비교 비판	이미지있는	의미(교육)공간	비판적 유희공간
244	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관												
245	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관	안도 타다오	작품	원대	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유희공간	편안한	미적(이상)공간	감성적 유희공간	활끔한	정보(기술)공간	비교 비판
246	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관	그리스 신화	조각상	명화	재미있는	심리(감각)공간	기능적 유희	신비한	미적(이상)공간	감성적 유희공간	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판
247	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관												
248	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관	하멜표류기	용머리 해안	바타비아호	의미있는	의미(교육)공간	비판적 유희공간	웅장한	정보(기술)공간	비교 비판	재미있는	심리(감각)공간	기능적 유희
249	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관	공룡동굴생태 체험관	공룡도형	퀴라기 공원	아이들이 좋아하는	정보(기술)공간	전문가적 비판	오래된	정보(기술)공간	비교 비판	재미있는	의미(교육)공간	전문가적 비판
250	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관	장공의 석장	제주도의 생활상	돌조각 전시	재미있는	심리(감각)공간	기능적 유희	친근한	미적(이상)공간	감성적 유희공간	외국인이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판
251	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관	애국선열충혼탑	독립운동	독립운동	적막한	정보(기술)공간	비교 비판	승고한	의미(교육)공간	비판적 유희공간	가슴 아픈	의미(교육)공간	비판적 유희공간
252	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립한라산공예박물관	세계 최대의 박물관	파거리의 모습	추억	가족여행지	흥미로운	심리(감각)공간	기능적 유희	정겨운	미적(이상)공간	감성적 유희공간	재미있는	심리(감각)공간	기능적 유희

연번	대분류	중분류	항목명	항목 키워드	연상 어휘(내용 1)	연상 어휘(내용 2)	연상 어휘(내용 3)	연상 어휘 (가치1)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치2)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘 (가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)
253	인문자원	전시/박물관/테마파크	이중섭미술관	이중섭의 예술적 발전취향	모나리자	다빈치 발명품	가족여행지	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아	창의적인	의미(교육)공간	전문가적 비판	놀라운	정보(기술)공간	비교 비판
254	인문자원	전시/박물관/테마파크	레오나르도 다빈치과학박물관	레오나르도 다빈치 과학발명품	간결의 발전과정	식물원	전시	즐거움	심리(감각)공간	기능적 유투피아	이국적인	정보(기술)공간	비교 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
255	인문자원	전시/박물관/테마파크	서곡포감골박물관	해녀의 역사	다양한 해녀문화	제주 전통문화	제주의 풍습	이색적인	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
256	인문자원	전시/박물관/테마파크	세계성문화박물관	해녀문화	제주의 멋	제주의 멋	제주의 멋	제주의 멋	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
257	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주해녀박물관	해녀의 역사	다양한 해녀문화	제주 전통문화	제주의 풍습	이색적인	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
258	인문자원	전시/박물관/테마파크	방림원	해녀의 역사	다양한 해녀문화	제주 전통문화	제주의 풍습	이색적인	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
259	인문자원	전시/박물관/테마파크	평화박물관	고종과 한이	고종과 한이	고종과 한이	고종과 한이	고종과 한이	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
260	인문자원	전시/박물관/테마파크	비밀관	"하멜"의 기록	"하멜"의 기록	"하멜"의 기록	"하멜"의 기록	"하멜"의 기록	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
261	인문자원	전시/박물관/테마파크	한국야구명예의 전당	야구 선수들의 기록	야구 선수들의 기록	야구 선수들의 기록	야구 선수들의 기록	야구 선수들의 기록	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
262	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주돌마루공원	제주돌마루공원	제주돌마루공원	제주돌마루공원	제주돌마루공원	제주돌마루공원	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
263	인문자원	전시/박물관/테마파크	정서항공관	정서항공관	정서항공관	정서항공관	정서항공관	정서항공관	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
264	인문자원	전시/박물관/테마파크	서북전시관	서북전시관	서북전시관	서북전시관	서북전시관	서북전시관	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
265	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주국제공항	제주국제공항	제주국제공항	제주국제공항	제주국제공항	제주국제공항	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
266	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도예원	제주도예원	제주도예원	제주도예원	제주도예원	제주도예원	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
267	인문자원	전시/박물관/테마파크	서귀포시립미술관	서귀포시립미술관	서귀포시립미술관	서귀포시립미술관	서귀포시립미술관	서귀포시립미술관	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
268	인문자원	전시/박물관/테마파크	서귀포천문과학관	서귀포천문과학관	서귀포천문과학관	서귀포천문과학관	서귀포천문과학관	서귀포천문과학관	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
269	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주화석박물관	제주화석박물관	제주화석박물관	제주화석박물관	제주화석박물관	제주화석박물관	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
270	인문자원	전시/박물관/테마파크	소암기원	소암기원	소암기원	소암기원	소암기원	소암기원	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
271	인문자원	전시/박물관/테마파크	(주)봉황시대 박물관	(주)봉황시대 박물관	(주)봉황시대 박물관	(주)봉황시대 박물관	(주)봉황시대 박물관	(주)봉황시대 박물관	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
272	인문자원	전시/박물관/테마파크	나비전시관	나비전시관	나비전시관	나비전시관	나비전시관	나비전시관	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아
273	인문자원	전시/박물관/테마파크	탈과 도깨비 박물관	탈과 도깨비 박물관	탈과 도깨비 박물관	탈과 도깨비 박물관	탈과 도깨비 박물관	탈과 도깨비 박물관	정보(기술)공간	비교 비판	아이들이 좋아하는	의미(교육)공간	전문가적 비판	교육적인	의미(교육)공간	비판적 유투피아

연번	대분류	중분류	항목명	항목 키워드	연상 어휘(내용 1)	연상 어휘(내용 2)	연상 어휘(내용 3)	연상 어휘(가치1)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘(가치2)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)	연상 어휘(가치3)	문화가치(4분면)	문화가치(8분면)
274	인문자원	전시/박물관/테마파크	산지천 중국 회년선	매년선 인의 생활상이 도화	아트 체험	진주조개	제주도 조개	놀라운	정보(기술)공간	비교 비판	기발한	의미(교육)공간	전문가적 비판			
275	인문자원	전시/박물관/테마파크	세계조각비 박물관	세계화조각가비아트뮤지엄	아트 체험	진주조개	제주도 조개	놀라운	미적(이상)공간	감성적 유토피아	현대적인	미적(이상)공간	전문가적 유포			
276	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주도립미술관	제주의 혼, 그 정신	노출 콘크리트	세계 미술거장	건축물	아름다운	미적(이상)공간	예술적 유포	아름다운	미적(이상)공간	감성적 유포			
277	인문자원	전시/박물관/테마파크	제주옹기박물관	대표적인 제주옹기 집산	항아리	예술	대정	고풍스러운	미적(이상)공간	예술적 유포	정겨움	미적(이상)공간	감성적 유포			

연구진

연구책임	김영순	인하대학교 사회교육과 교수
공동연구	박여성	제주대학교 스토리텔링학과 교수
공동연구	오장근	성산호대학원대학교 효문화학과 교수
공동연구	임지혜	인하대학교 교육연구소 연구원

현안연구 2013-06

제주도 문화자원의 종합적 스토리텔링화 방안 연구

발행인 || 공영민

발행일 || 2013년 9월

발행처 || 제주발전연구원

690-029 제주시 아연로 253

전화: (064) 726-0500 팩스: (064) 751-2168

홈페이지: www.jdi.re.kr

인쇄처 || 디자인플레이

ISBN : 978-89-6010-325-2 93090

- 이 보고서는 외부 공모과제로 수행된 연구로 제주발전연구원의 공식 입장과는 다를 수 있습니다. 또한 이 보고서는 출처를 밝히는 한 자유로이 인용할 수 있으나 무단 전재나 복제는 금합니다.