



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

스토리텔링을 활용한
제주메밀테마파크 기획 연구



제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

김 나 영

2019년 6월

스토리텔링을 활용한 제주메밀테마파크 기획 연구

지도교수 박 여 성

김 나 영

이 논문을 사회교육학 석사학위 논문으로 제출함



2019년 6월

김나영의 사회교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장

김맹하



위 원

박여성



위 원

황경수



제주대학교 사회교육대학원

2019년 6월

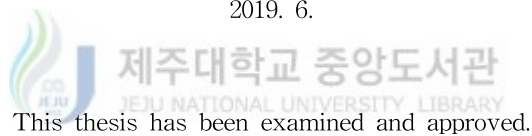
Planning Research of *Jeju Memil-Park*, Using Storytelling

Na-Young Kim

(Supervised by Professor Yo-Song Park)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of Master of Social Education [Master of Storytelling]

2019. 6.



.....
Thesis director, Yo-Song park, Prof. of Storytelling
.....
.....
.....

(Name and signature)

.....
Date

Department of Storytelling
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

【국문초록】

I. 서론	1
1. 연구 목적 및 대상	1
2. 연구 방법	3
II. 제주 메밀 문화의 특징과 현황	5
1. 제주 메밀 음식의 문화적 특징	5
1) 역사에 나타난 메밀 문화 : 제주 사람들의 지혜가 담긴 메밀 음식	5
2) 제주 의례에 나타난 메밀 음식 : 신성과 나눔의 메밀떡	8
3) 노동요에 나타난 메밀 문화 : 메밀 작업의 애환을 품은 노래	10
4) 메밀의 효능과 쓰임 : 제주의 삶과 함께해온 메밀	11
2. 제주 본풀이와 메밀 문화	12
1) 제주 본풀이에 나타난 메밀의 기원 : 하늘에서 가져온 마지막 씨앗 ...	12
2) 제주 본풀이에 나타난 메밀 음식 : 신화 속 매개물	13
3. 제주 메밀 콘텐츠 현황	16
III. 국내외 음식테마파크 사례분석	19
1. 음식테마파크 사례	19
1) 임실치즈테마파크	19
2) 춘천막국수 체험박물관	20
3) 이탈리아 피코이틀리월드	21
4) 신-요코하마 라멘 박물관	22
2. 제주 음식테마파크의 현황	24

IV. 스토리텔링을 활용한 ‘제주메밀테마파크’ 기획	27
1. 기획 방향 및 전략	27
1) 기획 방향	27
2) 기획 전략	28
3) 핵심 이미지	30
4) 전체 주제와 지향점	31
5) 세부 구역별 주제	32
2. 공간 배치 및 입지 조건	34
1) 공간 배치	34
2) 입지 조건	37
3. 이야기 동선	39
1) 전체 동선	39
2) 세부 동선	40
4. 이야기 구성	42
1) 이야기 개요	42
2) 구역별 세부 이야기	50
5. 이야기 제작	67
V. 결론	82
참고문헌	85
Abstract	88

표 목차

〈표 1〉 제분 노동요	10
〈표 2〉 제주향토음식현황 (2015년 기준)	16
〈표 3〉 음식을 주제로 한 제주의 테마파크 현황	24
〈표 4〉 제주메밀테마파크 기획 과정	28
〈표 5〉 핵심 이미지	30
〈표 6〉 세부 구역 설정 및 세부 주제	32
〈표 7〉 등장인물에 반영된 제주의 신	43
〈표 8〉 야외정원 공간 개요	51
〈표 9〉 진·출입구 및 테마파크 입구 공간 개요	52
〈표 10〉 연결통로 1 공간 개요	53
〈표 11〉 만남의 방 공간 개요	54
〈표 12〉 연결통로 2 공간 개요	55
〈표 13〉 하늘의 방 공간 개요	56
〈표 14〉 연결통로 3 공간 개요	57
〈표 15〉 뿌리의 방 공간 개요	57
〈표 16〉 줄기의 방 공간 개요	59
〈표 17〉 잎의 방 공간 개요	60
〈표 18〉 꽃의 방 공간 개요	61
〈표 19〉 연결통로 4 공간 개요	62
〈표 20〉 씨앗의 방 공간 개요	63
〈표 21〉 메밀 섬 공간 개요	64
〈표 22〉 바람 섬 공간 개요	65

그림 목차

〈그림 1〉 제주 메밀 관련 콘텐츠	17
〈그림 2〉 국내 음식테마파크	21
〈그림 3〉 국외 음식테마파크	23
〈그림 4〉 제주메밀테마파크 공간 배치도	35
〈그림 5〉 제주메밀테마파크 조감도	36
〈그림 6〉 ‘오름이’ 캐릭터	44
〈그림 7〉 ‘자청비’ 캐릭터	45
〈그림 8〉 ‘고팡지기 할아버지’ 캐릭터	46
〈그림 9〉 ‘도체비 삼형제’ 캐릭터	47
〈그림 10〉 ‘정월할망’ 캐릭터	48



【국문초록】

스토리텔링을 활용한 제주메밀테마파크 기획 연구

김 나 영

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 박 여 성

제주의 역사와 문화에 잘 반영되어있는 메밀은 제주의 대표 음식문화 중 하나로 지금까지도 제주의 식생활 속에서 자주 볼 수 있다. 척박한 환경에서도 잘 자라는 메밀은 오랫동안 제주인의 허기를 채우는 식품이 되어 왔고, 강인한 생장은 거친 환경을 극복하고 살아온 제주인의 생명력과 닮아있다. 제주 메밀 문화는 지역적 특성을 강하게 담고 있지만, 대중적 콘텐츠가 많지 않고 스토리텔링을 활용해 제주 메밀 문화의 가치를 알리는 현장도 부족하다.

본 논문은 제주의 문화적 가치를 알리고 제주만의 고유한 문화상품으로 상표 가치를 높이기 위해 스토리텔링을 활용한 제주메밀테마파크 기획 연구를 제시했다. 이를 위해 제주 메밀 문화 속 다양한 소재들을 유기적으로 연결하여 스토리텔링하고 방문객이 실제로 체험하고 소통할 수 있는 공간을 기획했다. 제주 메밀 문화의 특성을 알아보기 위해 역사에 나타난 메밀 문화, 제주 의례 속 메밀 음식, 노동요에 나타난 메밀 이야기를 연구하고 메밀의 효능과 음식 이외의 활용을 살펴보았다. 특히 제주 본풀이 중 메밀 이야기가 가장 많이 언급되는 세경본풀이를 중심으로 메밀의 기원 및 메밀의 성질과 관련된 이야기들을 찾아보고, 기타

제주 본풀이에 나타난 메밀 음식들을 알아보았다. 다음으로는 제주도에서 활용되고 있는 메밀 콘텐츠 현황과 국내외 음식테마파크 사례분석을 통해 중심 이야기와 공간 구성, 장단점을 진단하고 제주 음식테마파크의 현황과 특징을 알아보았다. 이후 연구된 내용을 본 논문의 기획과정에 반영했다. 아울러 실제 테마파크가 제주도에 조성될 경우 최적의 요건에 적합한 지역을 제안하고 지역별로 특성을 알아보았다.

제주메밀테마파크의 주제는 ‘신과 인간이 함께 살아가는 제주 섬에서 비밀을 품고 자라는 씨앗, 메밀을 찾아 떠나는 신나고 재미있는 이야기 공원’으로 설정했다. 각 구역은 주제가 잘 전달되도록 메밀의 뿌리, 줄기, 잎, 꽃을 형상화한 구조로 나누고, 동선은 이야기의 서사구조를 따라 방문객의 감정을 최대한 극대화할 수 있도록 기획했다. 이야기 속 캐릭터는 제주 신화의 신들을 바탕으로 창작했고 기본 줄거리는 비밀의 씨앗인 메밀을 찾아가는 모험으로 구성했다. 세부 이야기는 공간 개요와 공간 기획을 고려하여 각 주제가 자연스럽게 연결되도록 도출하고, 전체 이야기는 동화로 제작했다. 마지막으로 본 논문의 내용을 요약하고 스토리텔링을 활용한 제주메밀테마파크에 대한 기대효과를 이야기했다.

본 연구자는 이 논문 소정의 결과를 제주음식테마파크 설계와 기획 모델로 제안했으며 제주 문화의 창의적 콘텐츠 개발에 도움이 되고자 노력했다. 스토리텔링을 활용한 제주메밀테마파크 기획 연구가 제주 문화의 가치 확산에 기여하길 바라며 본 논문의 기획 정신이 반영되길 희망한다.

I. 서론

1. 연구 목적 및 대상

제주도는 한라산을 중심으로 다양한 식생이 분포하고 사면이 바다로 둘러싸여 있어 천혜의 아름다움과 섬 특유의 고유한 생활문화를 가지고 있다. 하지만 섬 전체가 화산회토로 덮여있어 마르고 척박하여 ‘밭을 가는 사람이 어복을 도려내듯 좋은 땅이 어렵다.’¹⁾고 언급될 정도로 돌이 많고 거칠다. 물 빠짐 또한 심해 벼농사보다는 밭농사가 많고 주로 메밀, 조, 콩 등 잡곡류와 각종 채소를 재배했다. 해안가에서는 수산물이 풍부하여 육지와 다른 제주만의 식생활을 이어왔다.

제주도는 지리적으로 태풍이 자주 불고 바람이 많아 농작물이 뿌리를 내리기도 전에 날아가 버렸다. 제주의 마른 땅은 한번 흉년이 들면 다시 작물들을 살려 내기가 어려워 오랜 기간 기근에 시달려야 했다. 이런 환경에서 생명력이 강하고 생장 기간이 짧은 메밀은 제주 사람들이 삶의 터전을 일구는 데 매우 중요한 작물이 되었다. 메밀은 이모작이 가능하고 자연재해에 강해 다른 농작물 대신 심거나 윤작²⁾으로 재배되었다. 제주 전역에서 재배된 메밀은 메마른 땅과 강한 바람에도 뿌리를 잘 내려 땅의 지력을 높였고, 먹을 것이 풍족하지 않았던 시절 제주인의 허기를 달래준 고마운 작물이었다. 메밀은 일단 심어 놓으면 다른 작물에 비해 손이 덜 가는 작물이다. 하지만 더운 여름철에 경작하기 때문에 농사의 고단함은 컸다. 교통이 발달하지 않았던 시절, 농부들은 한낮의 뜨거운 태양을 피하기 위해 밭 근처에서 노숙하고 다음날 새벽부터 일을 시작했다.³⁾ 더위 속에서 어렵게 파종하고 맨손으로 수확을 해도 메밀은 쉽게 먹을 수 없었다. 수확된 메밀 씨앗을 방아로 돌리고 맷돌로 갈아야 겨우 먹을 수 있었다. 메밀은 고통을 견

1) 충암(冲庵) 김정(金淨) 『冲菴集 권 4 : 제주풍토록』 : 三邑地皆漢挈山之麓。崎嶇磽确。平土無半畝耕者。如挑剔魚腹。地似平曠而難遠望

2) 제주의 서부 : 메밀→밭벼→팔, 동부(뚝머흘) : 메밀→밭벼→팔→메밀, 새밭 : 메밀→밭벼→팔 (고광민, 2016 : 78쪽 참조)

3) ‘정 칠월 돌구멍에 든 소라 메밀 농사했던 사람 늘어진 불려고 나온다.’ 메밀 농사의 어려움을 표현한 속담. (고재환, 2013 : 514쪽 참조)

더야 얻을 수 있었던 작물로 인내와 수고를 고스란히 담고 있다. 메밀은 오랫동안 제주의 귀한 먹을거리였으며, 메밀의 강한 생명력은 거친 환경을 극복하고 견뎌온 제주인의 모습과 닮았다. 제주 역사와 문화 속에 자주 언급된 메밀은 현재까지 전해오는 제주 신화에도 명확하게 반영되어 있다.

제주 음식문화의 중심에 있는 여성들은 집안일과 육아는 물론이고 농사와 물질까지 해야 했기 때문에, 시간이 적게 걸리는 조리법으로 재료 본연의 맛을 살린 음식문화를 탄생시켰다. ‘메밀은 품에 품었다가도 먹는다.’라는 속담이 있을 정도로 조리법이 간단하여 바쁜 제주 여인들에게 최고의 식자재였고 현재까지도 많이 이용되고 있다. 제주의 메밀 음식은 메밀의 찬 성질을 무와 조화시켜 탄생한 균형 잡힌 음식으로, 제주 사람들의 지혜가 녹아 있는 제주의 대표 음식문화로 꼽을 수 있다.

메밀은 제주를 대표하는 음식 중 하나지만 먹을거리가 풍부해지면서 점차 사라져 기억 속으로 잊혀 지다가, 슬로우 푸드에 대한 관심이 높아지고 건강식이 강조되면서 새롭게 조명을 받고 있다. 최근 제주는 봄과 가을에 메밀꽃밭을 활용한 메밀 축제와 메밀 생산품 판매를 진행하며 메밀 산업의 활성화를 위해 노력하고 있다. 하지만 일회성 행사가 많고 제주 메밀 문화에 대한 대중적 콘텐츠가 많지 않으며 관련 이야기를 활용한 현장도 부족하다. 이러한 이유로 본 연구자는 제주 문화의 가치를 보다 직접적이고 생동감 있게 알리기 위해 제주 메밀 문화를 활용한 문화 콘텐츠가 필요하다고 인식하게 되었다.

본 논문에서는 제주 메밀 문화⁴⁾를 스토리텔링 하여 직·간접적으로 소통할 수 있는 제주메밀테마파크⁵⁾ 기획을 제시하여, 제주 음식문화의 경쟁력을 끌어 올려 제주 문화의 가치를 알리는 데 중점을 두었다. 특히 단순한 메밀 문화의 정보전달이나 과거의 재현으로 기억을 보존하는 단계를 넘어서는 미래 지향적인 음식문화 콘텐츠를 통해 제주인의 삶과 문화에 대한 관심을 높이고 제주 문화를 활성화하는 데 목적이 있다. 더불어 생생한 이야기가 살아있는 테마파크를 기획하여 다양한 형태의 체험과 소통으로 오래도록 기억될 수 있는 제주만의 복합 문화공간을 만들고자 한다.

4) 제주 메밀 문화는 용어상 제주 메밀 음식문화를 포함한다.

5) 이하 제주메밀테마파크는 테마파크라 한다.

2. 연구 방법

본 논문에서는 제주의 문화적 가치를 알리고 제주만의 고유한 문화상품으로 브랜드가치를 높이기 위해 스토리텔링을 활용한 제주메밀테마파크 기획 연구를 제시한다. 스토리텔링을 이용한 테마파크는 다양한 활용성이 있어 제주 메밀 문화는 물론이고, 제주 문화와 관련된 대중적 콘텐츠를 생산하여 차별화된 문화체험 장소로 지역문화의 활성화 및 확대에 기여할 수 있다.

본 연구 방법은 제주 문화를 잘 반영하고 있는 메밀과 관련된 다양한 이야기 소재를 찾아 유기적으로 연결하여 스토리텔링 하는 것이다. 전체 이야기는 누구나 쉽게 이해할 수 있는 동화로 제작하여, 방문객이 이야기 동선을 따라가며 제주 메밀 문화를 이해하고 즐길 수 있도록 테마파크에 적용하는 것이다.

이를 위해 다음과 같이 서술했다. I 장 서론은 제주 메밀 문화가 갖는 가치를 서술하고 이 연구의 목적과 대상에 대해 밝혔으며 연구 방법을 서술했다. II 장에서는 제주 메밀 문화의 특징과 활용을 알아보기 위해 역사에 나타난 메밀 문화, 제주 의례 속 메밀 음식과 노동요 안에 녹아 있는 메밀 이야기, 메밀의 효능과 음식 이외의 활용을 서술한다. 특히, 제주 본풀이 중에서 메밀 문화가 가장 많이 언급되는 세경본풀이를 중심으로 메밀의 기원과 메밀의 특징들을 살펴보고, 기타 제주 본풀이에 나타난 메밀 음식을 알아본다. 그리고 제주도의 메밀 콘텐츠 현황을 살펴본 후 보완될 점들을 서술한다. III 장에는 국내외 음식테마파크의 사례 연구를 통해 중심 이야기와 공간 구성, 장단점을 분석하고 그 내용을 테마파크 기획 과정에 반영한다. 이후 현재 제주도의 음식테마파크의 현황과 특징을 알아보고 테마파크의 기획 방향을 진단한다. IV 장에서는 제주의 메밀 문화를 중심으로 연구된 내용과 소재를 활용하여 테마파크를 기획한다. 먼저, 테마파크의 전략을 세우기 위해 핵심 이미지와 전체 주제를 설정한다. 핵심 이미지는 제주를 잘 표현할 수 있는 이미지를 중심으로 도출하고 전체 주제와 자연스럽게 연결되도록 세부 주제를 설정한다. 그리고 실제로 제주도에 테마파크가 조성될 경우 여러 요건에 적합한 지역을 제안하고 지역별로 특성을 서술한다.

테마파크는 메밀의 뿌리, 줄기, 잎, 꽃, 씨앗의 이미지를 형상화한 설계를 기본

으로 구역을 배치하고 동선을 정한다. 동선은 방문객이 이야기를 따라가며 장소를 이동하고 서사적 흐름에 따라 주인공과 동일화되거나 감정의 변화를 겪는 경험을 하도록 기획한다. 이야기의 기본 줄거리는 제주 신화 속의 신들을 바탕으로 만들어진 주인공이 등장인물들을 만나면서 비밀의 씨앗을 찾아가는 모험담으로 구성한다. 세부 구역은 공간별 개요와 아이디어를 제안한다. 공간 기획은 단순한 전시나 설명을 줄이고 실제로 즐기고 체험할 기회를 늘려 방문객의 만족도를 높인다. 첨단기술을 적용한 소통 방식을 통해 방문객들의 흥미를 이끌고 주인공과 같은 미션을 수행하며 성취감을 경험하도록 한다. 다음 구역으로 이동시에는 주인공이 이동한 것과 같은 방법으로 방문객을 이동시켜 이야기의 세계를 직접 경험하게 한다. 세부 이야기는 공간 개요와 공간 기획에 따라 도출하고 전체 이야기를 제작한다. 전체 이야기는 주목표 집단을 가족 단위에 두고 누구나 쉽게 이해할 수 있는 서사구조를 가진 동화로 창작한다. 제 V 장 결론에서는 이 논문에서 연구된 전체 내용을 간결하게 설명하고 스토리텔링을 활용한 제주메밀테마파크의 기대효과를 제시한다.



II. 제주 메밀 문화의 특징과 활용

1. 제주 메밀 음식의 문화적 특징

메밀은 제주의 거친 기후를 이겨내고 척박한 땅에 뿌리를 내렸다. 제주의 귀한 양식이 되어 온 메밀은 현재까지도 제주의 음식문화 전반에 남아 있다. 본 장에서는 제주의 역사와 생활문화 속에 나타난 메밀 문화와 잦은 자연재해로 먹을거리가 부족해 기근에 시달리던 시절 구황식품으로 쓰였던 메밀에 대해 알아본다.

또한, 제주 메밀 문화 중 의례 속에 나타난 메밀의 활용과 메밀 작업이 노동요 속에서 어떻게 표현되었는지 찾아보고, 메밀이 어떤 효능을 가지고 있으며 음식 이외에 어떤 활용이 있었는지 알아본다.

1) 역사에 나타난 메밀 문화 : 제주 사람들의 지혜가 담긴 메밀 음식

메밀의 원산지는 바이칼호에서 만주의 아무르 강가로 이어지는 지역이 유력하다는 이야기가 있어, 우리나라의 북부도 그 원산지 근처이거나 그 일부가 될 수 있을 것이다.⁶⁾ ‘메밀에 대한 기록은 중국 산둥성 태수 가사협이 쓴 제민요술(齊民要術)⁷⁾이며 우리나라의 최초 기록은 고려 고종(1236~1251) 시대의 향약구급방(鄉藥救急方)⁸⁾이다. 메밀이 우리나라에 전래한 시기와 경로를 분명하게 밝히는 문헌은 없지만 약 12~13세기 이전에 전해졌을 것이라고 알려져 있다.’ (박철호, 2012 : 13쪽~14쪽 참조)

제주도에는 메밀에 관련된 재미있는 이야기가 전해온다. 고려 충렬왕 때 제주도에 몽고인이 들어와 살면서 한라산 중산간에 메밀을 뿌렸다. 몽고인들은 찬 성

6) 국사관논총 제31집 : 한국고대의 농산기술과 생산력연구 (1. 선사 시대의 곡류생산 중 메밀 참조)

7) 중국에 현존하는 가장 오래된 종합 농업기술서 : 제 10장에 밀(大小麥)의 정의와 생장 과정 및 파종시기에 관련된 농법을 찾아볼 수 있다.

8) 蕎麥, 俗云木麥, 味甘 寒 無毒, 不宜多食 : 민간에서는 메밀(모밀)이라고 부른다. 맛은 달고 <성질은> 차가우며 독이 없다. 많이 먹어서는 안 된다. (이경록 역, 2018 : 306쪽)

질이 강한 메밀을 제주 사람들이 먹고 기가 허해져 몸이 약해지기를 바랐다. 하지만 지혜로운 제주인은 메밀의 찬 성질을 완화해주는 무를 곁들여⁹⁾ 균형 잡힌 음식으로 만들어 먹었다. 고려 시대 서명웅(1787년)의 고사십이집(古事十二集)¹⁰⁾을 보면 ‘면(麵)을 만들 때 우리나라는 따로 메밀가루(蕎麥末)로 면을 만드는데 희고 깨끗한 것이 보릿가루(藜)보다 낫다.’라고 되어 있다. 이러한 이야기 들은 메밀이 고려 시대에 들어 왔으며 우리나라가 오랫동안 메밀가루를 활용한 식품들을 먹어 왔음을 알 수 있다.¹¹⁾ (오영주, 2017 : 159쪽 참조)

조선 시대 문헌을 보면 메밀이 제주의 특산물로 기록된 내용을 찾아볼 수 있다. 세종실록 지리지(世宗實錄地理志)¹²⁾ 제151권 27장에는 제주목(濟州牧)의 특산물 중 하나로 메밀이 언급되어 있다.

“土宜, 山稻、黍、稷、菽、蕎麥、麴麥.”

(제주목에서 나는 특이한 물건 즉, 토의는 쌀벼, 기장, 피, 콩, 메밀, 밀·보리이다.)

조선 중기(효종 4년 : 1653년) 이원진이 편찬한 탐라지(耽羅志)¹³⁾의 내용 중 전라도 제주목·정의현·대정현의 토산물로 메밀에 대한 내용이 있다. (이원진 저, 김찬흠 역, 2002, 51쪽)

“土產, 秬, 黍、稷、粱、大·小豆、菽豆, 大·小麥、蕎麥.”

(토산, 올벼, 메기장, 찰기장, 기장, 콩·팥, 녹두, 보리·밀, 메밀이다.)

위의 내용으로 보아 조선 시대 제주도에서는 이미 메밀을 재배하고 있었다고 보여 진다. 메밀은 정학유가 지은 월령체(月令體) 장편가사인 농가월령가에서 10

9) 메밀의 독소성분 벤질아민성분은 무나 배를 함께 섭취하면 중화시키며 소화에도 도움이 된다. 농수산식품유통공사 aT 우수식재료디렉토리 : <https://post.naver.com/my.nhn?memberNo=39802722>

10) 麥粉造法 : 麪本以藜麥末造成, 故醫書稱麪皆謂藜麥末。我國別以蕎麥末造麪, 瑩淨皎潔, 更勝於藜麥末。(고농서국역총서20 발간등록번호 11-1390000-003135-01, 농촌진흥청 참조)

11) 이 시기는 고려 충렬왕(忠烈王) 3년 정축(지원(至元) 14년)으로 원나라 조정(朝廷)에서 목마장(牧馬場)으로 삼았던 때다. (고려사 참조)

12) 세종실록 지리지는 조선전기 1454년(단종 2년)에 『세종장헌대왕실록(世宗莊憲大王實錄)』에 실려 있다. 제148권에서 제155권까지 8권에 실려 있는 전국 지리지로 독자적으로 만들어졌으며 국가 통치에 필요한 여러 자료가 실려 있다.

13) 전라도 제주목·정의현(旌義縣)·대정현 읍지

월의 음식으로 기록하고 있을 정도로 우리조상들이 많이 활용하던 식자재였다.

제주는 가뭄과 태풍 등 자연재해가 수시로 들이닥쳐 농작물이 제대로 자라지 못해 늘 먹고 사는 일이 어려웠다. 과거 잦은 기근으로 제주 사람들이 어려움 속에 있을 때 메밀은 다른 곡물보다 생명력이 강하고 생장 기간이 짧아 구황 음식으로 많이 활용되었다. 제주의 메밀 음식은 평소에는 일상음식으로 기근이 들면 구황식품으로 이용되었다. ‘곧 제주의 음식문화는 구황 음식 문화’(오영주, 2017 : 158쪽)였다. 메밀이 구황작물로 쓰인 내용은 여러 기록에서 찾을 수가 있다.

제주계록(濟州啓錄)¹⁴⁾ 1869년(고종6) 8월 20일에 다음과 같이 기록되어 있다.

“메밀은 산간에서 맨 나중에 파종하고 먼저 익는 곡식입니다. 올해는 밭이 기름지거나 메마르거나 할 것 없이 때가 지나서, 농사를 제 대로 짓지 못한 사람들은 곳곳마다 갈아엎고 전에 비해 넓게 파종하였습니다. 족히 빈민을 구제하는 데 도움이 될 것 같으나, 파종한 지 달포가 지나서야 겨우 싹이 돋아나서, 들판에는 비참한 기색만 온통 깔려있습니다.” (제주계록, 335, 8월 농사의 작황을 보고하다. 역자 고창석, 김상옥 2012 : 363쪽)



메밀은 제주뿐만 아니라 육지에서도 구황작물로 이용된 기록이 있는데 그 중 조선왕조실록(朝鮮王朝實錄)에만 8건 이상 언급된다. 먼저 태종실록을 보면 ‘자연재해로 농사가 안되자 메밀 종자를 직접 나눠 주었다.’¹⁵⁾ 라는 기록이 있다. 성종실록에는 메밀을 구황작물로 추천한 내용도 있는데 성종 대왕이 직접 관찰사에게 메밀을 제때 갈도록 지시하거나, 구황 대책으로 메밀 종자를 보급하자는 제안에 동의하며 즉각 시행하도록 했다. 정조 대왕 역시 “기진(畿甸)의 재해를 입은 곳에 구례(舊例)를 비추어서 메밀을 대신 심으라.”¹⁶⁾고 직접 명하는 등 메밀을 구황작물로 이용했다. 비변사 등록 책(187책)에도 메밀을 중요한 곡식으로 언급하며 고을마다 골고루 나누어야 한다는 청을 올려 정조 대왕이 이를 허락했다는 기록도 있다. 조선 후기 헌종 시대의 서유구는 나라에 기근이 들자 상소문에 정

14) 조선 후기 제주목(濟州牧)에서 조정에 보고했던 계문(啓文) 비변사에서 옮겨 기록한 자료집이다.

15) 태종실록 27권, 태종 14년 5월 14일 : 丙戌. 丙戌/永吉道 甲山屬縣虛川等界隕霜。自是月初八日至初八日隕霜，至是日亦然。禾穀枯槁，皆反耕，種蕎麥。

16) 정조실록 35권, 정조 16년 6월 14일 : 命畿甸被災處，照舊例代播木麥。

조 대왕이 메밀을 구황작물로 사용했다는 이야기를 하며 흉년에 대한 구제책으로 메밀을 언급하기도 했다.

위의 문헌들에서 알 수 있듯이 메밀은 다른 농작물이 피해를 보면 대체 작물로 이용되며 귀한 식량 역할을 해왔다. 특히, 제주는 땅이 마르고 기름지지 못해 한번 흉년이 들면 기근이 심했다. 과거 운송수단이 발전되지 않았던 때에는 섬 지역이라 식량 조달이 어려웠기 때문에 제주에서 메밀은 생명과 같이 매우 소중한 작물이었다.

2) 제주 의례에 나타난 메밀 음식 : 신성과 나눔의 메밀떡

밭농사 중심의 제주도는 밭에서 식사나 간식을 먹게 되면 음식을 조금 떼어 던진다. 이 모습을 ‘겉명’¹⁷⁾ 혹은 ‘케우리다’¹⁸⁾라고 한다. 마을 동제(洞祭)¹⁹⁾에서도 제석할망 뭇으로 음식을 던지는데 모두 풍년을 기원하는 것이다. 메밀 파종 때는 메밀 즈배기를²⁰⁾ 먹으며 메밀이 즈배기 만큼 크게 열리기를 소망하기도 했다.²¹⁾

정성을 들여 거둬들인 농작물은 식생활은 물론 의례 음식으로도 사용되었다. 의례음식 중에서 중요한 음식 하나가 떡이다. 제주도는 쌀 생산이 많지 않아 대부분 떡을 잡곡으로 만들었다.²²⁾ 메밀도 많이 이용 되었는데 빙떡이 대표적이라 할 수 있다. 빙떡은 얇게 지진 메밀 전에 무숙 채를 넣어 빙빙 돌려 말아서서 빙떡이라 부르기도 하고 전기 떡(쟁기 떡), 명석 떡이라고도 불린다. 빙떡의 모양이 총처럼 생겼다고 하여 강원도에서는 메밀총떡으로 불리는 메밀전병이 되었다. (김경훈 2006 : 130쪽 참조) 빙떡이나 메밀묵적과 같이 심심한 음식을 먹을 때는 옥돔구이와 함께 먹곤 하는데 귀한 음식으로 손님상에만 내놓을 정도였다.²³⁾ ‘뭍

17) 고수레를 의미라는 말로 사람이 음식을 먹기 전에 조금 떼어 허공에 던지면서 “고수레”라고 외치는 민간신앙 행위. 한국민속신앙사전, (<http://folkency.nfm.go.kr/minsok/index.jsp>)

18) 고수레-하다. 남의 집에서 가져온 음식물을 귀신에게 대접하느라고 조금 뜯어서 던지다. (제주어 사전, 2009 : 830쪽)

19) 마을을 지켜주는 동신에게 마을 사람들이 공동으로 기원하는 제의. 제석할망고사 참조. 한국향토문화전자대전 (<http://www.grandculture.net/>)

20) 메밀가루로 만든 수제비의 제주어 (제주어 사전, 2009, 36쪽)

21) 한국민족문화대백과 (<http://encykorea.aks.ac.kr/>)

22) 잡곡류로 만들어지는 제주의 떡은 찰기가 없어서 떡가루를 시루에 찌거나 밥을 지어서 ‘치는 떡’이 없다. 제주도는 찌는 떡, 삶은 떡, 발효 떡, 지지는 떡 등을 기본 체계로 다양한 떡이 있는데 그 종류와 모양, 만드는 방법과 용도 면에서 차이가 있다. (오영주, 2017 : 168쪽)

23) 한라일보, 문화n라이프 제주건강보고서 [영양만점 건강만점] 제주의 음식 '빙떡과 옥돔구이'

국'은 돼지고기를 푹 삶아서 그 국물에 메밀가루와 모자반을 넣어 만든 음식으로 지금도 제주도에서 자주 먹는 전통음식 중 하나다. 메밀은 제주 음식 어디서나 흔하게 이용되는 식자재로 음식의 맛을 내는 재료로도 활용도가 높다.

제주는 의례 행사 때 서로 돕는 부조 문화가 있다. 함께 물을 길어다 주거나 각자의 집에서 음식을 만들어 가서 바쁜 일손을 덜어 주기도 했다. 특히 과거 상례는 매장문화로 많은 인원이 동원되었고 야외행사라 음식 준비가 어려웠다. 그래서 친척들이 부조한 떡을 간식이나 식사로 먹었는데 이 떡을 고적떡²⁴⁾이라고 한다. '고적떡은 메밀로 만드는데 작업이 끝난 후 귀가할 때 함께 일해 준 것에 대한 감사의 표시로 나눠주기도 했다.' (오영주, 2017 : 275쪽 참조)

제주 전역에는 무속신화가 생활 속에 많이 퍼져있어 현재까지도 특정한 날이 되면 소망을 빌기 위해 당을 찾거나 각 당신을 모시는 곳이 열리고 있다. 당곳에 사용되는 떡은 당이나 마을에 따라서 형태가 조금씩 다르고 명칭도 다르다. 곳에서 쓰이는 대표적인 떡은 돌래떡으로 주로 제를 지낼 때, 장례 전날, 또는 장지에서 친척들이 만들어가는 고적떡으로 쓰는데 메밀가루, 차조가루, 쌀가루 등으로 만든다. '당곳에 사용되는 떡 중에 고리동반은 메밀가루로 만든 것으로 병개떡과 방울떡²⁵⁾을 하나로 합쳐 그 위에 여러 가지 구멍을 오린 종이를 너울처럼 씌워서 만든다.' (제주여성문화, 2001 : 391쪽 참조)

제주 구좌읍 송당리의 본향당에서는 신년이 오면 신과세제(음력 1월 13일)²⁶⁾라 하여 마을 사람들이 제를 올린다. 제가 끝나면 마을 사람들은 방문객과 함께 메밀칼국수를 나눠 먹는다. 오랫동안 메밀 농사를 지어온 송당리의 메밀칼국수는 겨울이면 쫄면으로 육수를 내어 무와 함께 먹었는데 한 겨울 영양식으로 매우 유용했다. 이처럼 메밀은 오랫동안 제주인의 삶과 함께 해 왔다.

(<http://www.ihalla.com/read.php3?aid=1423753200490430293>)

24) "고적떡은 부조떡으로 대정, 안덕, 중문 지역은 등절비, 구좌읍을 위시한 동촌은 물떡, 애월, 한림 등 서촌에서는 새미떡을 준비했다. 부유한 집안에서는 메밀 대신 쌀로 등절비를 만들었다." (오영주, 2017 : 275쪽~277쪽)

25) "병개떡이 일종의 방석이라면 방울떡은 가운데 구멍이 있어 그 구멍으로 덧잎과 함께 방석떡을 연결한 것으로 방울떡이 둥그렇게 돌아가며 꽃히게 된다. 병개떡 한 개당 방울떡은 7개를 만든다고 한다." (2005년도 지역문화산업연구센터(CRC)지원 사업, 제주도 민간신앙과 음식문화 : 26쪽)

26) 마을의 본향당에서 매년 정월 신에게 새해를 맞이하여 과세를 드리는 의미로 별이는 곳, 한국민속신앙사전 : 무속신앙 편 (<http://folkency.nfm.go.kr/minsok/index.jsp>)

3) 노동요에 나타난 메밀 문화 : 메밀 작업의 애환을 품은 노래

제주 전역에는 농사나 물질 그 외의 여러 가지 생활 속에서 노동요를²⁷⁾ 찾아볼 수 있다. 과거의 생산 환경은 시간이 오래 걸리고 고된 노동을 담보로 하는 삶이라 노동요 속에는 삶의 애환과 고단함이 녹아 있다. 메밀과 관련된 노동요는 메밀 농사를 짓거나 수확한 메밀을 가루 낼 때²⁸⁾ 불렀다. ‘메밀은 사람 몇이 방아를 돌리거나 말을 이용하여 도정하는 물방애로 찢거나 정²⁹⁾래와 같은 분쇄용구를 사용해서 가루를 내었다.’ (오영주, 2017 : 275쪽 참조) 사람의 힘을 이용한 메밀의 첫 가공은 상당히 노동집약적인 과정으로 매우 지루하고 힘들었다. 제주 사람들은 방아를 반복적으로 돌리며 삶의 질박함과 고통을 노동요를 통해 풀어냈다. 제주의 노동요는 ‘제주의 거친 환경을 극복하고 살아온 제주 사람의 힘겨운 문화가 반영되어 있다.’ (양영자, 2017 : 140쪽 참조)

<표 1> 제분 노동요

원문	해설
방애 방애 요놈의 방애 어서 속히 지여 나주라 지여가도 쓸 아니 난다 지여가도 물 아니 난다 물도 쓸도 안 나는 방애 지여가도 끝이 아니난다. ³⁰⁾	방아 방아 이 방아야 어서 빨리 지어 달라 지여가도 찢이 아니 난다 지여가도 물이 아니 난다 물도 찢도 나지 않는 방아야 지여가도 끝이 아니난다.

이원진의 탐라지 내용 중 제주목의 풍속 편을 보면 다음과 같이 제주도의 여인들이 방아를 돌리며 노래를 부르는 모습이 기록되어 있다.

27) 노동을 하면서 부르는 일노래 : 한국향토문화전자대전 (<http://www.grandculture.net/>)

28) 맷돌이나 방아 돌려 곡식을 빵거나 가루를 만들 때 부르는 노동요를 제분 노동요라 한다. 한국민속대백과사전 : 민요 편 (<http://folkency.nfm.go.kr/>)

29) 물방애는 제주어로 제주에서 탈곡한 보리나 조 등을 도정할 때 주로 사용하던 농기구이고 정²⁹⁾래는 주로 보리를 반으로 찢개어 분리하거나 찢이나 메밀 등을 가루로 만들 때 사용하는 맷돌이다. 한국향토문화전자대전 (<http://www.grandculture.net/>)

30) 장시간의 노동의 지겨움과 방아 작업상황의 어려움을 표현했다. (좌혜경, 2001 : 241쪽~242쪽 참조)

“제주지역의 풍속에 노역하는 일은 여자를 시킨다. 2~3명, 혹은 4~5명이 함께 방아를 찧는데, 반드시 서로 방아질 하는 노래를 부른다. 그 음조(音調)가 몹시 애처롭다. 땀돌아가는 소리 또한, 그러하다.” (이원진 (김찬흠 역), 2002, 29쪽)

메밀은 가루가 되기까지의 과정은 어렵지만, 조리법이 간단하여 제주 여성들에게 경제적이었다. 메밀가루는 국수나 만두, 떡, 즈배기를 만들거나 범벅류나 죽으로도 먹었다. 특히 메밀 수제비는 ‘믄밀즈배기’로 불리며 미역과 끓여 산후조리용으로 많이 먹었다. 메밀은 갈고 나면 껍질이 많이 섞인 가루가 나온다. 이것을 제주에서는 ‘느쟁이’ 또는 ‘느쟁이’라고 불렀다. 먹을거리가 귀했던 시절에는 느쟁이도 소중한 양식이 되었다. 메밀은 제주 사람들의 애환을 담은 작물로 제주 음식문화 깊숙이 자리 잡고 있다.

4) 메밀의 효능과 쓰임 : 제주의 삶과 함께해온 메밀

최근 건강하게 사는 삶을 추구하면서 영양 성분이 많고 건강에 좋은 식품들이 주목받으며 메밀에 대한 관심이 높아지고 있다. 메밀은 루틴, 티아민, 미네랄, 비타민, 아미노산 등이 풍부하고 단백질 함량이 높은 식품이다. 특히 루틴은 인체에 유용한 영양소로 혈관을 튼튼하게 하여 혈액순환을 도와 고혈압 등 성인병에 효능을 보인다. ‘메밀은 전 구조에 루틴의 함량이 높아 항암은 물론 항 노화 및 미백에도 효과가 있고 백미나 밀가루보다 식물섬유가 많고 칼로리가 낮아 다이어트 식품으로 좋다.’ (박철호, 2012 : 31쪽~33쪽 참조) 메밀의 효능은 일찍부터 알려져 과거 왕실의 해열제로 쓰이는 등 실제 왕실에서 메밀 차나 메밀 음식을 적극적으로 활용했다.³¹⁾ 메밀은 식품뿐 아니라 남은 메밀껍질로는 베개를 만들었다. 메밀베개는 머리를 차갑게 하고 깊은 잠을 자게 하여 두통을 없애는 역할이 있다고 한다. 빨래의 때를 뽀 뽀 비누 대용으로 메밀짚을 태운 양젓물을 사용하기도 했다. 메밀은 봄과 가을에 하얀 꽃들을 피워 메밀꽃밭은 벌들의 밀원지가 되었고 아름다운 경관도 선물해 주었다. 메밀은 음식이외에도 생활 속에서 다양하게 이용되었다.

31) 동아일보, 이상곤의 실록 한의학, <56>왕실 해열제로 쓰였던 메밀, 2018,7,23. 기사 참조

2. 제주 본풀이와 메밀 문화

제주도는 일만 팔천의 신들이 사는 ‘신들의 고향’으로 불릴 만큼 신화와 전설이 가득한 섬이다. 제주의 신화는 본풀이라고도 하는데³²⁾ 크게 열두 본풀이로 나뉜다. 본풀이는 현재까지도 심방³³⁾의 구술로 직접 전해지고 있는데 그 속에는 메밀의 기원과 메밀 음식에 대한 내용이 많다.

1) 제주 본풀이에 나타난 메밀의 기원 : 하늘에서 가져온 마지막 씨앗

제주 본풀이 중에 세경본풀이는 메밀의 기원과 성질에 대한 언급이 많다. 메밀이 하늘에서 내려오게 되는 이유, 메밀의 모양, 메밀꽃이 하얀 이유와 메밀 특유의 냄새 등에 대한 이야기가 자세히 있다. 세경본풀이는 ‘심방에 의해 오랜 세월 구전되어 오면서 채록본에 따라 부분적으로 내용이 조금씩 다르게 표현되기도 하지만 대체적으로는 비슷하다.’ (현용준, 2005 : 114쪽 참조)

메밀의 기원과 파종 시기에 대한 이야기는 세경본풀이 뒷부분에서 찾아볼 수 있다. 자청비가 농경의 신이 되어 땅에 내려와 오곡씨를 뿌리다 보니 하나를 잊은 것이 있어 다시 하늘에 가서 씨를 받아 왔다. 이것이 메밀이다. 메밀은 이런 이유로 파종하는 시기가 늦어졌지만 수확해서 먹는 시기는 같아졌다.

“오곡씨(五穀種)를 마련헌단 보난씨 흥나가 잊어지여 옥황(玉皇)의 간 씨를 타오는(받아 오는) 것이 한부중 7실(한창 줍씨 파종하는 시기) 늦어져도 툴(他) 7실농스영(秋穀農事) 7씨 허여 먹기 마련헌 모물씨(메밀씨)가 뉘옵네다.” (현용준, 2007 : 299쪽)

세경 본풀이에는 메밀 모양에 각이 진 이유도 재미있게 언급되어 있다. 자청비가 하늘에 올라가 메밀을 가져오려는데 바람이 불어 메밀을 겨드랑이에 끼어서 내려오니 그 모양에 각이 생기게 되었다는 것이다. 그리고 메밀 씨가 가벼워 하

32) ‘본풀이’는 즉 신의 내력담, 즉 신의 출생으로부터 신으로 좌정하기까지의 생애이야기로 신화(神話)이며, 굿의 원리(本)를 차례차례로 풀어가는 ‘굿의 대본(巫堂書)’인 셈이다. 『제주 설화 속에 나오는 음식』, 제주대학교 탐라문화연구소, 9쪽

33) 제주의 무당을 이르는 말 : 한국민족문화대백과 (<http://encykorea.aks.ac.kr/>)

얀 톱밥과 섞어서 뿌리다 보니 메밀꽃이 하얗게 피게 되었다는 내용도 전해진다.

“〔음영〕갈아된 딱시(다시) 농사를 하나 두 게 세단 보난, 하나가 떨어지었구나(모자랐구나). ㅁ물씨 하나가~ 떨어지었구나 자청비 옥항에 올라간 ㅁ 물씨를 갓엔 내려오젠 허난, ㅁ름이 부난에 좇쟁이에(겨드랑이에) 쫓쩨(끼어) 내려온다. ㅁ물씨는 네 귀가 나는 법이야. 내려오단 보난 강태공(姜太公) 수목시(首木手)가 〔음영〕남 비여난 디~ 톱밥이 헤영허게(하얗게) 잇구나. ㅁ물썬 가벼와부난, 〔소리〕요 거 서꺼건(섞어서) 뿌리민 웰로구나. 톱밥에 박박 서꺼근 뿌리나네 〔음영〕ㅁ물 ㅁ장은(꽃은) 히영헤게(하얗게) 피는 법 입네다.” (허남춘외 12인, 2015 : 200쪽)

메밀 특유의 냄새에 대한 내용도 세경본풀이에서 찾아볼 수 있다. 자청비가 메밀을 가지러 하늘나라에 갔는데 씨앗을 담아 올 그릇이 없어 속옷에 싸 왔다. 그런데 속옷에 똥이 묻어 있어 메밀에서 구린내가 나게 되었다고 한다.

“〔말〕 ㅁ물썰(메밀씨) 떨어전, 그것이 이젠 놔던 활딱허게 간 ‘ㅁ물씨 줍서.’ 영 허난, 뭐 그릇이 서사 허주. 경 허연 오꼴 굴묵에(아궁이에) 들어간 옷을 확허게 벗언 속곳 벗언 썬 오란 보난, 아이고 그만 속곳에 똥사 묻혀나신디 이 무 저 무 속곳? 지 띠노고, 헤여 ㅁ물팍이(메밀밭) 강 ㅁ물 고장(꽃) 빌 떼는(벨 때는) 들어가 보라. 똥네(똥냄새) 삭 삭 난다.” (허남춘외 3인, 2010 : 220쪽)

2) 제주 본풀이에 나타난 메밀 음식 : 신화 속 매개물

제주의 본풀이 속에는 메밀 음식에 대한 내용도 있다. 세경본풀이에서는 자청비와 하인 정수남이 점심을 먹는 장면과 남편 문 도령을 죽게 한 선비들을 혼내주는 장면에서 메밀수제비가 언급된다. 이공본풀이³⁴⁾에서는 할락궁이가 아버지를 찾아 나설 때 메밀 범벅을 싸가는 내용이 있으며 차사본풀이³⁵⁾에서는 저승에서 이승으로 돌아 올 때 메밀떡이 이용되기도 한다.

34) 생명꽃, 악심꽃 등 서천꽃밭의 주화(呪花)를 관장하는 꽃감관의 내력을 풀이하는 제주도 서사무가로 아버지를 찾아가는 할락궁이의 이야기가 있다. (진성기, 2016 : 71쪽~97쪽)

35) 강림이 저승차사로 좌정하게 된 내력을 풀이하는 제주도무속신화 (진성기, 2016 : 193쪽~228쪽)

(1) 세경본풀이 : 한을 풀어 준 메밀 즈베기

자청비가 하인 정수남이에게 점심밥으로 무엇을 먹을지 물어본다. 정수남은 “상전님 점심으로 메밀가루 다섯 되에 소금 다섯 줌을 넣고 나 먹을 점심은 메밀의 껍질을 벗기기 위하여 맷돌로 갈 때 껍질과 쌀알이 갈아져 가루가 되어 섞인 것 다섯 말에 소금을 넣는 듯 마는 듯 해 주십시오.”라고 말한다.

“정수남아, 징심(點心)을 어찌시민(어찌하였으면) 좋겠느냐? 상전님 먹을 징심이랑 모물 ㄱ를(메밀가루) 닷뵈(五升)만 낭(놓아) 소곰이랑(소금일랑)다섯 줌만 췌어놓곡 나 먹을 징심이랑 논쟁이(메밀의 껍질을 벗기기 위하여 맷돌로 갈 때 껍질과 쌀알이 갈아져 가루가 되어 섞인 것) 닷말(五斗)만 놓곡 소 곰이랑 노는 듯 마는 듯 ㅎ옵소서.” (현용준, 2007 : 280쪽)

자청비는 메밀범벅을 먹다가 너무 짜서 자신의 것을 먹을 수 없으니 하인 정수남의 점심을 가져 오라고 한다.

“자청빈 모물범벅 ㅎ 죽을(한 술의 뜻) 그차먹으난(끓어 먹으니)목이 ㄱ웃?웃(목이 몹시 마른 모양) 차고(짜고) 먹을 수가 었어지난 정수남일 부르명, ‘느 징심이 나 아져 오라.(가져 오너라) 먹어 보저.’ (현용준, 2007 : 283쪽)

자청비는 남편을 죽게 한 선비들을 혼내 주기 위해 선비들에게는 무쇠로 만든 수제비를 먹게 한다.

“ㅎ끔 지난 진 모물츠베기 허연 먹곡, ‘도련님네 선비님네, 이 츠베기나 먹읍센.’ 무췌 츠베기 ㅎ주난, 이녁은 무췌츠베기, 아니 먹언, 모물츠베기난 와삭와삭 먹고 선비덜은 무췌츠베길 먹쟁허난 닛빨이 와드득 꺾어지엇구나.” (허남춘외 9인, 2010 : 285쪽~286쪽)

(2) 이공본풀이 : 충명함이 담긴 메밀범벅

할락궁이는 아버지를 찾아 떠나기 위해 어머니 원강아미에게 제인장자의 메밀장막을 털어서 메밀범벅 세 덩이만 만들어 달라고 한다.

“어머님아, 계건(그러거든) 내 아바질 좇아가커메(찾아갈터이니) 어머님이 죽는 훈(限)이 이셔도(있어도)나 간 딜 이르지 맙서. 어머님아 장제칩(長子家)의 모밀장막(메밀장막)이나 털영 모밀핌벅(메밀범벅) 식 데잉만(세 덩이만) 허여줍써” (현용준, 2007 : 112쪽)

(3) 차사본풀이 : 이승과 저승을 이어주는 메밀떡

강림이가 저승에서 이승으로 돌아오려 할 때 염라대왕은 흰 강아지와 돌래떡 3개를 강림에게 주며 ‘강아지에게 떡을 조금씩 떼어주면서 따라가다 보면 무슨 방법이 나올 것이다.’라고 말한다. 강림이 겨드랑이에 떡을 품고 강아지를 따라가는데 행기뭇이 보였다. 앞에 가던 흰 강아지가 돌아서더니 강림의 목을 물고 행기뭇에 풍덩 빠졌다. 강림이 정신을 차리고 보니 이승에 와 있었다. 그 이유로 사람이 죽으면 겨드랑이에 떡을 품어주고 묻게 되었다고 한다.

“연내대왕이 백강생이(백구) 허나를 내여주고 돌래떡 싯(셋)을강님의 어깨에 체와주멍 ‘이 떡 허곰씩 그창 백강생일 달래멍 이강생이가 는 될 톨라가시민 알도레 이시리라.’ 죽갱이 콤엿 떡 끄치멍 강생일 달래멍 뒤뜯라 가단보단 행기뭇이 근당하니, 백강생이가 둘러들언 강님의 모자질 물언 행기뭇데레 팡당 빠지는 것이, 생사름 줍자당 꿈보당 께듯이 강님이 눈을 번뜩 뜨언 보난 이승 질이 뒹웁데다. 그때에 내려온 법으로 인간사를 죽으민 떡허영 죽갱이에 콤지는 법입네다.” (현용준, 2007 : 219쪽)

위와 같이 메밀 음식은 제주 본풀이에서 쉽게 찾아볼 수 있을 정도로 제주의 문화에 반영되어 있다.

지금까지의 내용을 살펴보면 제주 메밀 문화의 주요 특징은 다음과 같다. 첫째 생명성이다. 메밀은 생명력이 강해 거친 토양에서 잘 자라고 생장기간이 짧아 과거 구황작물로 많이 이용되었다. 둘째, 신비성이다. 현재까지도 구비전승되고 있는 제주 신화 속에서 메밀은 하늘의 마지막 씨앗 등 메밀의 특성이 언급되고 있다. 셋째, 이야기성이다. 메밀은 제주 전역에 재배되면서 제주의 역사·문화에 많이 반영되어 있고 제주사람들의 애환, 지혜, 교훈 등 많은 이야기 씨앗을 담고 있다. 넷째, 대표성이다. 제주 메밀 문화는 제주 음식문화로서의 중요함과 더불어 제주를 대표하는 문화 중 하나라고 할 수 있다.

3. 제주 메밀 콘텐츠 현황

제주 전역에서 재배된 메밀은 제주 사람들의 식생활을 넘어 생명을 살린 구황 식품, 기쁨을 나누는 잔치음식, 슬픔을 나누는 위로의 음식으로 이어졌다. 지금은 추억과 애환의 음식 그리고 선조들의 지혜가 담긴 음식으로 남아있으며, 최근에는 건강식으로 관심을 받고 있다.

이번 장에서는 제주의 역사와 문화가 담긴 메밀 음식문화가 어떤 콘텐츠로 어떻게 활용되어 있는지 알아보았다. 먼저, 메밀을 활용한 제주의 전통음식을 제주특별자치도 농축산식품국의 제주 향토 음식 현황(2015년 기준)에서 찾아보았다.

〈표 2〉 제주향토음식 현황 (2015년 기준)

조리법에 따른 분류	제주어 음식명 (표준어 음식명)
밥	모밀밥(메밀밥), 모인조밥(메조밥)
범벅	모밀범벅(메밀범벅)
수제비, 면	는쟁이즈베기(메밀나깨수제비), 모밀즈베기(메밀수제비), 썬모밀칼국수(썬메밀칼국수), 모밀칼국수(메밀칼국수)
전, 지짐	모밀전(메밀전)
맑은 국	눔뻘모밀?루국(무메밀가루국)
냉국	모밀입냉국(메밀입냉국)
무침, 나물	모밀묵무침(메밀묵무침), 모밀입무침(메밀입나물), 청묵무침(메밀청묵무침)
묵	모밀묵(메밀묵), 청묵(메밀청묵)
지진떡	빙떡

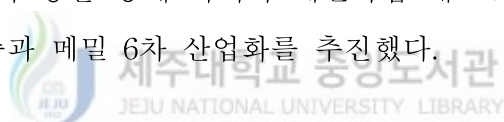
위의 표에서 메밀 음식은 조리 방법에 따라 총 16가지지만 실제 제주에는 더 다양한 메밀 음식이 있으며 현재까지도 제주 음식문화 전반에서 찾아볼 수 있다.

최근 건강식에 대한 관심이 높아지고 메밀의 좋은 성분들이 알려지면서 메밀

을 활용한 다양한 음식들이 나오고 있다.

제주시 한경면 낙천리는 직접 생산한 메밀로 메밀 피자나 메밀 빵을 만드는 체험행사 등을 진행하고 있다. 최근 제주 시내에는 제주 메밀과 제주 치즈를 활용하여 만든 제주 한치 빵이 재료의 적절한 조합과 재미있는 한치 모양으로 관광객들에게 인기를 끌고 있다. 제주의 전통메밀음식을 먹기 위해서는 제주 전통 시장이나 특정한 메밀 음식 행사장 혹은 제주 메밀 음식점을 찾아 가면 된다. 하지만 빕떡, 몸국, 메밀칼국수 등으로 메뉴가 한정적이라 다양하게 먹기에는 아쉬움이 있으며 제주 메밀 전통음식점도 많지 않다.

제주도의 메밀 생산은 2010년 이후 계속 성장하여 생산량 전국 1위, 재배면적 1위를 차지했다. 제주도는 제주 메밀의 활용과 6차 산업으로의 발전에 대한 관심이 높아지면서 ‘제주 메밀 발전 5개년 계획(2015년)’과 ‘제주메밀산업육성 및 지원에 관한 조례’를 제정했다. (제주농촌진흥 60년사, 2016 : 106쪽~108쪽 참조) 제주 메밀문화 육성사업단은 2016년에 메밀가공 시설 구축, 제주 메밀 브랜드화, 한중일 메밀문화교류행사 등을 통해 아시아 메밀사업 네트워크를 구축하고 2017년에는 메밀체험관 구축과 메밀 6차 산업화를 추진했다.



	
약 30만평의 메밀밭 (제주시 오라동 메밀꽃 축제)	와흘리 메밀마을방문자센터 (제주시 조천읍 와흘리)

〈그림 1〉 제주 메밀 관련 콘텐츠

마을 단위에서도 메밀에 대한 콘텐츠 개발을 시작하고 있다. 한라산 아래 첫마을 영농조합법인은 2018년 10월 서귀포시 안덕면 광평리에 제주메밀체험관을

열고, 제주 메밀 문화 전승과 소득증대에 목적을 두고 운영되고 있다. 제주시 조천읍 와흘리는 2013년도에 와흘 메밀 권역 사업을 시작했다. 2019년 1월 11일 와흘리 메밀마을 방문자센터를 준공하고 다양한 체험 행사를 준비하고 있다. 이 밖에도 제주 메밀을 테마로 제주시 구좌읍 송당리, 제주시 오라동, 서귀포시 남원읍 한남리 머채왓 등 제주 전역에서 해마다 메밀꽃 축제가 진행되고 있다.

이번 장에서는 제주도의 메밀콘텐츠 활용 현황을 살펴보았다. 현재 제주도는 메밀을 육성시키기 위해 여러 노력을 하고 있지만, 강원도 메밀과 비교해 인지도가 낮은 편이다. 제주도는 해마다 여러 곳에서 메밀 축제를 진행하고 있는데, 대부분 메밀꽃밭을 전경으로 사진을 찍거나 비슷한 단순 체험행사가 많다. 또한, 제주 메밀 음식을 다양하게 먹어보고 체험해 볼 수 있는 공간이 많지 않으며, 대중의 마음을 사로잡는 콘텐츠와 스토리텔링을 활용한 현장이 부족하다.

본 논문에서는 제주 메밀 문화의 가치를 알리고 메밀 주산지로서의 인지도를 높이기 위해 직접적인 소통이 가능한 대중적 콘텐츠에 도전한다. 이를 위해 스토리텔링을 활용한 제주메밀테마파크를 기획한다. 스토리텔링은 보이지 않게 사람의 마음을 움직이는 힘이 있어 단발적인 전달보다 오래도록 기억에 남을 수 있고, 사람들의 감성을 움직여 긍정적 효과를 만들 수 있다. 제주메밀테마파크는 새로운 경험과 다양한 만족감을 주는 복합문화공간으로 제주 메밀 문화의 가치를 알리는 차별화된 공간으로 활용할 수 있다.

Ⅲ. 국내외 음식테마파크 사례분석

1. 음식테마파크 사례

메밀을 주제로 한 테마파크를 기획하기 위해 음식을 소재로 한 테마파크들의 국내외 사례를 분석했다. 국내사례는 치즈를 테마로 운영되는 ‘임실치즈테마파크’와 막국수를 주제로 한 ‘춘천막국수 체험박물관’을 선정했다. 국외 사례로는 규모가 매우 큰 이탈리아의 ‘피코이틀리월드’(FICO Eatay World)와 최초의 음식테마파크인 일본 ‘신요코하마 라멘 박물관’(新横浜ラーメン博物館)을 선정했다. 테마파크의 중심 이야기와 공간 구성, 장단점을 분석의 틀로 제시하여 각 사례를 분석했다. 연구된 내용은 본 논문의 주제 전달과 표현, 동선, 공간의 기능과 속성 등 전체 기획과정에 반영했다.



1) 임실치즈테마파크

(1) 중심 이야기 및 공간 구성

임실치즈테마파크는 벨기에 출신 지정환 신부를 통해 시작 된 임실치즈를 배경으로 2011년 전북 임실군 성수면 도인리에 개장했다. 임실치즈테마파크는 지역 특화 사업으로 임실 치즈 관광산업을 활성화해 지역경제를 활성화하겠다는 중심 이야기를 가지고 있다. 치즈를 형상화한 유럽형 공원으로 만들어진 이곳은 각 공간의 기능 및 속성에 따라 임실N치즈 체험관, 임실치즈박물관, 임실치즈과학연구소 등으로 구성되어 있다. 임실N치즈체험관에서는 치즈 만들기 체험은 물론 치즈 관련 음식들을 만들어 볼 수 있다. 임실치즈박물관인 홍보관은 임실치즈의 탄생, 치즈의 역사와 문화를 보여주고 임실치즈과학연구소는 치즈의 모든 것을 연구한다. 야외는 넓은 초지 위에 목장과 야외공장, 분수쇼장 등 문화공간이 있고

치즈캐슬, 플레이랜드, 키즈관이 있어 놀이 시설을 이용할 수 있다. 최근에는 해마다 치즈축제를 개최하고 다채로운 문화 이벤트를 마련하여 2017년 기준 치즈 축제기간에만 약 45만여 명의 관광객³⁶⁾이 찾아왔다.

(2) 장단점

국내 사례로 본 임실치즈테마파크는 각각의 테마관이 공간의 목적에 따라 주제를 명확히 전달하고 있다. 치즈 모양의 조형물과 건물의 외관이 치즈의 형태를 갖고 있어 흥미와 호기심을 유발하며 치즈라는 주제를 잘 반영하고 있다. 임실치즈테마파크는 키즈 테마관, 팜랜드, 농촌테마공원 조성을 계획하고, 진행하며 차별화된 공간구성을 만들어 가고 있다. 아쉬운 점은 최근 대규모의 유럽형 정원이 조성되어 꽃 축제가 개최되면서 치즈보다는 꽃이 더 부각되어 치즈라는 주제와 직접적인 연결이 부족한 것이다.

2) 춘천막국수 체험박물관

(1) 중심 이야기 및 공간 구성

강원도는 2006년도에 춘천의 대표 향토음식인 막국수를 테마로 한 춘천막국수 체험박물관을 개관했다. 춘천막국수 체험박물관은 강원도 지역 사회의 음식문화를 향상하고 지역 상품인 막국수를 세계적으로 만드는데 목표를 두고 있다.

춘천막국수 체험박물관은 믿을 수 있는 먹을거리가 가득 찬 강원 곳간이라는 중심 이야기를 갖고 있다. 외관은 가마솥 위의 국수를 빼는 분들의 모습을 형상화하여 주제를 전달하고 있다. 1층은 박물관 2층은 체험관으로 구성되어 있다. 박물관에는 막국수의 역사, 메밀 농사와 관련된 옛 농기구, 메밀 조리도구들이 전시되어 있고 메밀이 자라는 모습을 볼 수 있는 생태관이 있다. 또한, 우리나라 메밀 음식뿐만 아니라 세계의 메밀 음식과 관련된 조형물들도 볼 수 있다. 2층은 체험관으로 반죽기와 기계분들을 갖추어 체험객이 직접 반죽하고 국수를 뽑아 자신의 취향에 맞게 막국수를 만들어 먹을 수 있는 공간이 마련되어 있다.

36) 전북 중앙(2018.10.02.), 임실N치즈축제 준비는 끝났다.

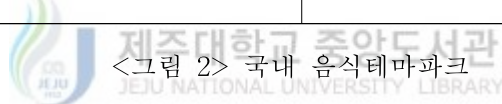
<http://www.jjn.co.kr/news/articleView.html?idxno=755714#092a>

(2) 장단점

강원도 춘천막국수 체험박물관은 막국수의 역사와 메밀 관련 정보가 가득하고 방문객이 체험해 볼 수 있는 공간이 있어 교육적 가치와 체험의 즐거움을 준다.

특히 분틀 모양의 외관이 매우 상징적이며 호기심을 자극한다. 하지만 박물관 내의 조형물들은 자세한 설명 없이 정보전달을 위해 나열식으로 배치되어 구성이 단조롭고, 메밀 음식과 관련된 스토리텔링도 많지 않아 아쉬움이 있다.

	
임실치즈테마파크 http://www.cheesepark.kr/	춘천막국수 체험박물관 https://ccmksmuseum.modoo.at/



<그림 2> 국내 음식테마파크

3) 이탈리아 피코이틀리월드

(1) 중심 이야기 및 공간 구성

2007년 대형 슈퍼마켓으로 출발한 이틀리(Eatay)는 2017년 11월에 약 1만m² 규모로 세계에서 가장 큰 음식테마파크인 피코이틀리월드를 오픈했다. 피코이틀리월드는 이탈리아 고유의 맛과 농부의 정성 그리고 건강한 먹을거리를 만들자는 중심 이야기와 이탈리아의 농업을 살리겠다는 의지를 담고 있다. 대규모의 테마파크 안에는 이탈리아의 주요 작물과 대표 품종들이 자라는 농장, 식품들이 제조되는 40곳의 농산물 공장이 있다. 현장의 농장에서 수확된 식자재와 가공시설에서 제조된 식품들을 활용해 직접 요리를 해 볼 수도 있다. 그리고 이탈리아의 전통음식부터 현대적인 음식들을 먹어볼 수 있는 레스토랑, 특색 있는 식자재와 각종 가공식품이 구비된 식료품 매장도 있다. 피코이틀리월드의 각 테마관은 공

간접 특성을 분명히 드러내며 주제를 전달하고 주어진 역할을 수행하고 있다. 대규모의 공간에 있는 다양한 테마관들을 방문객들이 효율적으로 이용할 수 있도록 각종 체험과 투어 과정을 운영하고 있다.

(2) 장단점

이탈리아의 피코이틀리월드에는 직접 운영되는 농장이 있어 우리가 먹는 음식들이 어떻게 자라고 가공되는지에 대한 전 과정을 볼 수 있어 매우 인상적이다.

이런 과정은 신선하고 건강한 식자재를 활용한 이탈리아의 음식테마파크라는 주제가 강하게 부각된다. 이곳은 각종 농장, 농산물 가공공장, 관련 교육 및 투어, 음식 만들기, 레스토랑, 음식 기념품관 등 음식에 관련된 모든 것이 있는 음식 문화 공간이다. 피코이틀리월드는 자전거를 타고 다닐 정도로 체험거리가 많지만 규모가 너무 커서 길을 잃을 만큼 동선이 길고 복잡하다.

4) 신-요코하마 라멘 박물관

(1) 중심 이야기 및 공간 구성

신-요코하마 라멘 박물관은 세계 최초의 음식테마파크로 일본의 맛있는 라멘을 한자리에서 맛볼 기회를 제공하려는 취지에서 1994년에 조성되었다. 도심의 거리에 조성된 박물관은 라멘 조형물로 중심 이야기를 알린다. 건물은 지상 1층과 지하 2층 구조로 되어 있다. 지상 1층은 매표소와 안내 데스크가 있어 입장권 구매와 안내의 기능을 가지고 있고 지하층은 식당들이 있다. 1층은 라멘 관련 책과 상품들을 판매하는 매장이 있어 정보전달과 소비의 욕구를 충족시킨다. 또한 지하 식당가에서 판매되는 각종 라멘들의 재료부터 식기까지 판매되고 있어 방문객들의 만족도를 높이고 있다. 라멘 갤러리는 라멘의 역사, 재료, 요리법 등 라멘에 관한 이야기들이 전시되어 있다. 지하 1층과 2층은 식당가로 중앙이 뚫려있어 전체 식당가를 한눈에 볼 수 있고, 일본의 유명 라멘집들이 있어 다양한 라멘을 먹어 볼 수 있다. 이곳은 세계 최초로 즉석 라멘이 발명되었던 1958년의 일본 거리를 재현하여 이용객들에게 당시의 시대적 배경과 정서를 전달한다.

(2) 장단점

신-요코하마 라멘 박물관은 도심에 위치해 접근성이 좋고 교통이 상당히 편리하다. 일본 각 지방의 유명한 라멘집들이 모여 있어 장거리 여행을 하지 않고도 한 장소에서 맛있는 라멘을 쉽게 맛볼 수 있는 장점이 있다. 하지만 사람들이 분비는 식사 시간에는 매우 복잡하고 비좁다. 1층의 갤러리는 라멘의 역사와 변천 과정을 한눈에 볼 수 있어 좋지만 많은 텍스트와 조형물이 몰려 있어 산만한 느낌이 강하다. 라멘 갤러리 바로 옆으로는 장난감 레이스 레일과 프라모델샵이 있어 라멘과의 직접적인 연관성이 없는 것이 아쉬운 점이다.



<그림 3> 국외 음식테마파크

이번 장에서는 국내외 음식테마파크의 사례를 통해 중심 이야기와 공간구성 및 장단점들을 분석했다. 본 논문은 분석된 내용을 바탕으로 중심 이야기가 자연스럽게 전달되도록 제주 메밀 문화를 스토리텔링 하여 각 구역을 유기적으로 연결했다. 또한, 공간 구성의 효율성을 높이기 위해 제주의 문화를 전달하는 문화공간과 각 테마관의 이야기와 관련된 상품들을 판매하는 상업 공간을 조성하여 방문객의 문화 충족 욕구와 소비 욕구를 충족시켰다. 전체 동선은 최대한 간결하게 기획하여, 각 테마관의 주제가 공유되지 않도록 동선의 중복을 피했다.

2. 제주 음식테마파크의 현황

제주 음식테마파크의 현황은 제주관광공사 비짓제주³⁷⁾에 소개된 테마 관광지 124개를 중심으로 조사했다. 제주 내에서 음식을 테마로 한 박물관 및 테마파크는 7곳으로 감귤박물관, 서귀포 농업기술관(감귤홍보관), 세계술박물관, 오설록 티뮤지움, 제주커피박물관, 초콜릿랜드, 초콜릿박물관이다. 이곳들은 제주의 특산품을 중심으로 녹차, 감귤, 초콜릿 등의 음식을 주제로 운영되고 있다. 초콜릿 박물관, 초콜릿 랜드, 제주커피박물관에서는 만들기 체험도 가능하지만 대부분 주제에 대한 정보전달을 위주로 구성되어 있었다. 제주도에 많은 박물관과 테마파크가 있지만, 음식을 소재로 한 테마파크가 많지 않으며 제주의 역사와 문화를 함께 보여줄 수 있는 제주 전통음식에 대한 테마파크는 거의 없었다.

〈표 3〉 음식을 주제로 한 제주의 테마파크 현황

테마파크	내용	특징
감귤박물관	감귤 성장 박물관, 감귤 재배 농장	각종 감귤들이 실제로 재배되는 농장
서귀포농업기술관 (감귤홍보관)	과학적 영농기술 보급 농업지원기관 서귀포 지역의 영농후계자 양성	금물과원을 소재로 스토리텔링
세계술박물관	세계 8,000여종의 다양한 술	입장하는 성인을 대상으로 술(맥주) 시음
오설록 티뮤지움	녹차 밭, 녹차시음, 녹차를 활용한 음식, 녹차 화장품, 녹차 관련 체험행사 등	녹차 재배 현장 녹차 관련 상품
제주커피박물관	커피 관련 도구 전시 커피를 직접 추출하고 시음하는 체험관	커피 재배 농장
초콜릿랜드	초콜릿 만들기 위주의 체험관	초콜릿 만들기 체험
초콜릿박물관	초콜릿의 역사와 문화에 대한 정보전달 초콜릿 만들기 체험관	동양 최초의 초콜릿 박물관

37) 비짓제주(2019. 6. 1), <https://www.visitjeju.net/kr/#>

제주 자연사 민속박물관과 해녀박물관에서 제주 음식문화에 대한 정보와 조형물들을 전시하고 있다. 하지만 나열식으로 전시물을 배열하여 간접적인 정보전달을 위한 도구로 사용될 뿐이고 내용 전달을 위한 설명이 부족해 아쉬움이 있었다. 또한, 전시된 조형물들은 개별 사물들로 유기적 관계가 적고 스토리텔링이나 동선도 부각되지 않았다.

음식을 소재로 한 테마 관광지는 아니지만 서귀포농업기술관의 금물과원(禁物果園)은 제주 역사 속에서 실제로 존재한 조선 시대 임금님의 굴밭을 소재로 스토리텔링 하여 제주의 문화를 쉽고 흥미롭게 전달하고 있다. 이야기는 사람들의 감성을 움직여 생생한 감동을 주기 때문에 오랫동안 기억에 남을 수 있고, 주제나 가치 전달을 보다 생생하게 할 수 있다.

지금까지 제주 메밀 문화의 특징, 제주 메밀 문화의 콘텐츠 현황, 음식테마파크 사례분석, 제주 음식테마파크의 현황을 알아보았다.

제주 메밀의 문화적 특징 중 하나는 메밀이 제주 사람들을 허기에서 구했고, 거친 환경 속에서도 잘 자라는 모습이 제주 사람의 강한 생명력과 닮았다는 것이다. 또한, 메밀은 오랜 기간 동안 제주인의 삶과 함께하며 많은 이야기를 남기고 있다. 메밀에 대한 이야기는 제주의 역사와 문화에 아직도 생생하게 살아있으며 현재까지도 제주 본풀이에서 구전되고 있다. 이것은 제주 메밀 문화의 중요 특징으로 메밀이 제주 문화의 가치와 지역문화를 활성화하기 위한 대표성이 있으며, 재미있고 생동감 있는 이야기 소재로 의미가 있다고 할 수 있다.

사례 분석된 국내외 음식테마파크는 각 주제에 대한 정보전달뿐만 아니라 역사와 문화적 특징을 활용해 다양한 테마관과 체험관들을 운영하며 주요 테마의 가치를 전하고 있다. 임실치즈테마파크는 치즈의 역사와 문화에 관련된 테마관과 문화공간이 있어 테마파크의 다양한 기능을 제시하고 있다. 춘천막국수 체험박물관은 막국수의 역사와 메밀 음식의 다양성을 보여주고 체험관을 통해 흥미를 주고 있었다. 피코이틀리월드는 음식에 대한 모든 과정을 직접 보여 주는 농장을 직접 운영하고 각종 체험 거리를 제공하며 건강한 식자재를 활용하는 이탈리아 음식에 대한 주제가 강하게 부각되었다. 신-요코하마 라멘 박물관은 규모가 작아 복잡하지만 각 지방의 라멘을 한 자리에서 먹을 수 있는 장점을 제공했다.

본 논문에서는 이러한 내용을 반영하여 메밀과 연결할 수 있는 세부주제와 구역을 설정하고 직접적으로 제주 메밀 문화와 소통할 수 있는 장소를 기획했다.

전체 외관 및 실내 구성은 춘천막국수 체험관의 분틀 모양의 외관, 임실치즈 테마파크의 치즈 건물을 반영해 메밀의 뿌리, 줄기, 잎, 꽃, 씨앗 모양을 테마파크의 외관으로 구성했다. 또한 메밀이 가진 다섯 가지 색³⁸⁾을 씨앗의 비밀과 연결하여 공간을 배치하고 이야기 요소로 활용했다.

제주에 아주 오래전부터 메밀 문화가 있었고 현재까지도 메밀 음식이 많이 전해지고 있다는 것을 알리기 위해, 제주 신화 속에서 메밀에 얽힌 이야기를 찾아 쉽고 재미있게 스토리텔링 했다. 전체 이야기는 메밀의 기원을 담고 있는 세경본 풀이를 기반으로 하고 메밀 씨앗을 찾아 삶의 어려움을 극복했다는 내용을 담았다. 등장 캐릭터는 제주 신화에 나타나는 신들을 바탕으로 구성하여 신비롭고 흥미로운 이미지를 전달했다. 테마관은 생동감 있는 체험과 직접적인 소통을 위해 단순한 관람이나 텍스트를 통한 정보전달을 최대한 제한하고 보다 활동적인 체험공간을 기획했다. 사례분석을 통해 알 수 있듯이 동선이 복잡하거나 겹치는 부분이 많아지면 방문객의 피로도가 생기기 쉽고 흥미가 떨어지기 쉽다. 이런 부분을 최소화하기 위해 이야기 속 주인공과 함께 미션을 수행하는 과정을 겪으며 이야기 세계 속에서 완전한 몰입을 경험하도록 동선을 구성했다. 테마파크는 주기적으로 테마가 변하고 다양한 재밌거리가 가득한 놀이공원을 배치하여 방문객의 기대감을 높인다. 또한, 문화적 감성과 교육적 효과를 동시에 전달할 수 있도록 테마파크의 주요 동선에 메밀과 관련된 체험은 물론 제주 문화에 대한 체험관과 전시실들을 배치했다. 제주 메밀 음식은 물론이고 전국 메밀 음식과 세계 메밀 음식을 만들어 보고 먹어 볼 수 있는 음식점과 체험장을 기획했다. 사례분석된 테마파크들은 대부분 소비 공간을 조성하여 테마관련 상품들을 판매하고 있었다. 본 기획과정에서도 방문객의 소비욕구를 충족할 수 있는 다양한 상품을 보유한 기념품 매장을 조성하여 테마파크에 대한 만족도를 높이도록 했다.

38) 메밀은 굵주림에 시달리는 사람을 구해 오덕(五德)을 갖추었고 노란 뿌리, 푸른 잎, 붉은 줄기, 흰 꽃, 검은 열매로 오색을 갖춘 오행식물(五行植物)인 오방지영물(五方之靈物)이다. (박철호, 2012 : 19쪽~22쪽 참조)

IV. 스토리텔링을 활용한 ‘제주메밀테마파크’ 기획

1. 기획 방향 및 전략

1) 기획 방향

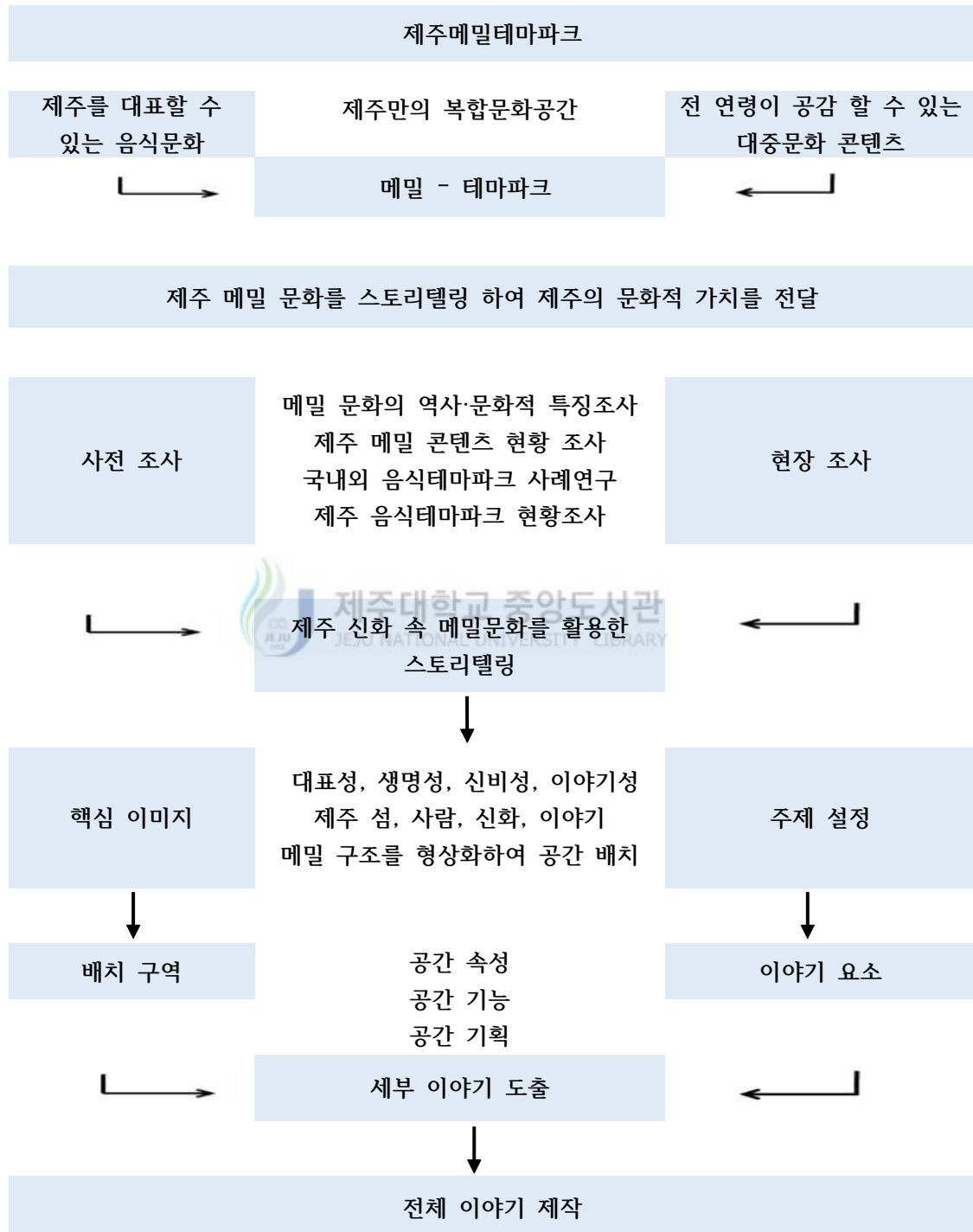
제주도는 특유의 문화적 감성을 전하며 유명 관광지로 자리 잡았다. 최근에는 여행 문화에 대한 가치가 상승하고 제주 살기에 대한 붐이 크게 일면서 제주에 다양한 관광콘텐츠를 가진 문화상품들이 늘었다. 특히 다양한 테마파크가 들어서면서 관광객들과 도민들에게 색다른 경험과 즐거움을 주고 있다. 하지만 제주의 문화적 가치를 전달하는 테마파크는 많지 않다. 무엇보다도 제주 전통 음식문화를 전달하는 테마파크가 거의 없어 아쉬움이 있었다. 따라서 본 논문은 제주 메밀 문화와 관련된 이야기 요소에 다양하고 매력적인 콘텐츠를 적용하여 체험 관광의 질을 높일 수 있는 테마파크를 제안한다.

이를 위해 다음과 같이 기획 방향을 설정했다. 먼저 제주 지역의 특성이 잘 반영된 메밀을 주제로 제주 사람들이 거친 환경과 생활의 어려움을 메밀 문화를 통해 극복해내는 교훈적 가치를 반영한다. 교육적·문화적 가치를 동시에 전달할 수 있는 체험 공간을 제공해 테마파크의 질적 가치를 높일 수 있도록 한다. 테마파크의 각 공간에는 첨단기술과 접목된 새로운 콘텐츠로³⁹⁾ 재미와 생동감을 전하고, 테마파크의 절정인 전문 놀이공원을 조성해 방문객들에게 현실 세계 안에서 꿈과 환상을 전한다. 방문객은 서사에 따라 장소를 이동하면서 다양한 감정변화를 느낄 수 있도록 기획한다. 전체 규모의 최적화와 주제의 전달을 위해 기본 동선을 두 가지로 나누고 테마관 별로 이야기를 제안한다. 또한, 제주 메밀과 관련된 다양한 상품들을 판매하는 공간을 조성하여 경제적 수요를 높이고 테마파크에 대한 만족도가 높아지도록 기획 방향을 설정했다.

39) 순창 발효 소스 토굴에는 4D 어트랙션 시뮬레이터를 타고 체험하는 가상현실 체험관이 문을 열었다. 순창군 공식 블로그 : https://blog.naver.com/sunchang_story/221293467291

2) 기획 전략

〈표 4〉 제주메밀테마파크 기획 과정



테마파크는 ‘경제적 수요를 창출하는 총체적 활동의 커뮤니케이션을 제안하는 복합문화공간’(박여성, 2014 : 383쪽~384쪽 참조)으로 방문객에게 특별한 경험을 제공한다. 이를 위해 제주 메밀 문화의 역사·문화적 특징을 조사하여 스토리텔링 요소를 찾아냈다. 발굴된 요소들은 제주의 문화적 가치가 잘 전달되도록 핵심 이미지를 제시했다. 전체 주제는 핵심 이미지와 연결하여 신과 인간이 함께 살아오고 있는 신비의 섬 제주도에서 비밀스러운 이야기를 찾아간다는 내용을 담고 있다. 각 테마관의 세부구역별 주제는 이야기의 서사구조를 따라 설정하고 동선의 흐름을 자연스럽게 연결하도록 기획했다. 테마파크의 각 구역은 메밀의 구조를 형상화하여 주제에 맞게 구역의 이름을 설정했다. 공간 배치는 최대한 단순하게 하여 동선이 중복되거나 복잡하지 않도록 했다. 테마파크는 실외와 실내로 나뉘어 배치되는데 실외는 야외정원으로 테마파크의 핵심 이미지를 전달하기 위해 메밀밭 안에 테마파크를 조성했다. 테마파크의 외관은 메밀 씨앗을 형상화했다.

실내는 메밀의 구조인 뿌리, 줄기, 꽃잎 5장, 꽃의 중앙으로 형상화하여 주제별 테마관들을 배치했다. 뿌리 부분은 방문객들을 맞이하는 진·출입구와 테마파크 입구가 배치되고 줄기 부분에는 연결통로 1과 이야기 섬의 만남의 방, 연결통로 2, 이야기 섬의 하늘의 방과 연결통로 3이 배치했다. 다음은 비밀을 찾기 위한 모험이 시작되는 비밀 섬으로 5장의 꽃잎을 구성하여 비밀과 연결된 뿌리의 방, 줄기의 방, 잎의 방, 꽃의 방, 연결통로 4 그리고 씨앗의 방을 차례로 배치했다.

꽃의 중앙은 테마파크의 핵심 부분으로 환상과 재미가 가득한 놀이공원인 메밀 섬이 있고 줄기 부분과 연결하여 문화체험 공간과 소비 공간이 공존하는 바람 섬을 배치했다. 줄기 부분은 이야기 섬과 바람 섬이 나란히 배치되어 있지만 구역은 분리되어 있어 동선의 선택에 따라 이동 동선에 포함되지 않을 수 있다.

전체 동선은 이야기의 서사구조를 순차적으로 따라 갈 수 있도록 진행 방향을 설정했고 “동선의 서사 단계는 계약/조정-능력, 수행, 평가의 4단계” (박여성, 2009 : 62쪽)로 기획했다. 이 단계에 따라 방문객은 미션을 부여 받고 다양한 체험들을 통해 미션을 수행하며 소통의 기쁨을 느낄 수 있도록 동선을 유도했다. 전체 동선은 테마파크 전체를 이용할 수 있는 동선과 메밀 섬과 바람 섬만을 이용할 수 있는 동선 두 가지로 나뉘어 방문객의 선택 기회를 높였다. 동선의 마지막 구역인 바람 섬은 제주 문화와 관련된 전시시설과 각종 체험관, 문화 공간, 메밀

음식점 및 다양한 캐릭터 상품과 관련된 소비 공간을 기획했다. 전체 주제와 동선을 이끌어갈 이야기는 제주 신화를 기반으로 하여 신과 인간이 만나는 환상의 세계를 구성했다. 제주 신화 속에 등장하는 신들의 특성을 바탕으로 이야기를 이끌어 갈 새로운 캐릭터를 만들었다. 기본줄거리는 주인공이 비밀의 씨앗을 찾아가며 겪는 모험과 성장 이야기로 누구나 쉽게 공감할 수 있게 했다. 세부 이야기는 지금까지 제시된 기획을 바탕으로 공간의 속성과 기능을 제시하고 생동감 있는 주제 전달을 위해 여러 매체 및 아이디어로 공간을 기획했다. 전체 이야기는 각 테마파크의 특징들을 살려 구축하고 전체 구성이 자연스럽고 유기적으로 연결 되도록 제작했다.

3) 핵심 이미지

〈표 5〉 핵심 이미지



바다 한가운데서 솟아난 화산섬 제주는 신과 인간이 함께 살아가는 곳으로 한라산이 부르고 설문대할망⁴⁰⁾이 허락해야만 들어갈 수 있는 신비의 섬이다. 제주 섬에 바람이 멈춘 고요한 날, 모홍혈에서 따뜻한 성품을 가진 제주 사람들이 태어났다. 제주 사람들은 강인한 정신으로 척박한 환경을 이겨내고 고유한 언어를 지키며 제주섬을 지켰다. 바람의 길목에 있어 태풍이 많고 섬 전체가 화산토로 토양이 마르고 가벼워 기근이 잦았지만, 제주 사람들은 오덕과 오색을 가진 비밀

40) 제주를 만든 창조의 신으로 몸집이 거대했다. 제주도 전 지역에 설문대할망의 몸의 크기를 상징하는 이야기 많다. (김순이, 2016 : 44쪽 참조)

의 씨앗인 메밀을 심고 먹으며 삶을 이어 왔다. 메밀은 강한 성장력으로 사람들을 허기에서 구하며 오랫동안 제주 사람들의 삶과 함께 살아왔다. 메밀의 생명력은 제주 사람들의 강인한 정신력을 닮았고 메밀을 먹고 살아온 제주 사람들의 이야기는 지금까지도 구전되어 제주의 역사와 문화에 생생하게 반영되어 있다.

이처럼 메밀은 생명성, 신비성, 이야기성, 대표성이라는 특성을 가지고 있다. 이러한 특성을 바탕으로 생명성은 사람, 신비성은 신화, 이야기성은 이야기, 대표성은 제주섬이라는 핵심 이미지를 이끌어 냈다.

4) 전체 주제와 지향점

전체 주제는 메밀과 다섯 가지 핵심 이미지를 중심으로 테마파크의 전체주제를 ‘신과 인간이 함께 살아가는 제주 섬에서 비밀을 품고 자라는 씨앗, 메밀을 찾아 떠나는 신나고 재미있는 이야기 공원’으로 설정했다. 본 주제에는 테마파크가 ‘비밀의 씨앗’을 얻기 위해 펼쳐지는 흥미로운 모험과 재미가 가득한 환상의 세계임을 반영한다.

전체 주제의 지향점은 다음과 같다.

첫째, 테마파크는 신비한 이야기 세계와 인간의 세계를 오가는 환상적인 공간으로 체험관마다 최첨단 실감형 콘텐츠인 가상현실, 증강현실, 홀로그램 등을 활용하여 흥미롭고 즐거운 경험을 제공한다.

둘째, 테마파크의 동선을 이끄는 이야기는 보편적인 주제로 쉬운 공감대를 형성한다. 이야기 속 흥미로운 캐릭터와 다양한 경험들은 테마파크에 대한 깊은 인상을 주며 재방문을 유도한다. 또한, 각 테마관은 방문객에게 미션 수행을 통해 성취감과 행복감을 느낄 기회를 제공한다.

셋째, 테마파크를 통해 제주 메밀 문화뿐만 아니라 제주 사람들의 이야기와 소통할 수 있는 경험을 제공하여 제주 문화에 대한 생생한 이미지를 전달한다.

5) 세부 구역별 주제

세부 구역별 주제는 전체 주제를 중심으로 하나의 이야기와 연결되도록 설정했다. 테마파크의 세부구역 설정과 구역별 주제는 <표 6>에 설명했다.

<표 6> 세부 구역 설정 및 세부 주제

구역	세부 구역	주 제
진·출입구역 (1구역)	야외정원	메밀 밭 속의 신비한 테마공원
	진·출입구(1-1구역)	테마파크의 주제 전달 및 기대와 흥미 유발
	테마파크 입구(1-2구역)	매표 및 대기 공간, 동선 선택
	연결통로 1	다음 구역인 이야기 섬에 대한 호기심 유발
이야기 섬 (2구역)	만남의 방(2-1구역)	이야기 세계를 만나는 가슴 떨리는 구역
	연결통로 2	두레박을 타고 하늘의 세계로 올라가는 구역
	하늘의 방(2-2구역)	미션 수행을 위해 모험을 떠나는 공간
비밀 섬 (3구역)	연결통로 3	다음 구역 암시, 휴식을 위한 편의시설 제공
	뿌리의 방(3-1구역)	첫 번째 비밀의 방 : 죽은 뿌리를 살림
	줄기의 방(3-2구역)	두 번째 비밀의 방 : 도체비 ⁴¹⁾ 와의 대결
	잎의 방(3-3구역)	세 번째 비밀의 방 : 정월할망의 사랑과 심술
	꽃의 방(3-4구역)	네 번째 비밀의 방 : 길을 만들 의지
	연결통로 4	물 소용돌이 놀이기구를 타고 다음으로 이동
	씨앗의 방(3-5구역)	다섯 번째 비밀의 방 : 소망을 품은 비밀 씨앗
메밀 섬(4구역)	메밀 섬	꿈과 환상의 체험을 제공하는 놀이공원
바람 섬(5구역)	바람 섬	문화체험과 소비 공간

세부 구역의 설정과 배치는 메밀과 관련된 다양한 요소를 스토리텔링으로 연결해 방문객의 감성을 자극하고 복합문화공간으로 방문객에게 다양한 커뮤니케

41) 도깨비를 도체비 혹은 도채비로 쓰는데 본 논문에서는 제주어 사전 (제주특별자치도, 2009, 251 쪽)에 준하여 도체비로 사용한다.

이전을 경험할 기회를 갖도록 기획했다. 테마파크의 전체 구역은 진·출입구역, 이야기 섬, 비밀 섬, 메밀 섬, 바람 섬으로 나누고 각 공간에 세부구역을 설정했다. 진·출입구역은 야외정원, 진·출입구, 테마파크 입구로 나뉘고 2구역인 이야기 섬은 연결통로 1, 만남의 방, 연결통로 2, 하늘의 방이 있고 3구역인 비밀 섬은 뿌리의 방, 줄기의 방, 잎의 방, 꽃의 방, 씨앗의 방으로 세분화했다. 4구역은 메밀 섬으로 놀이공원이고 5구역은 문화체험과 소비의 공간인 바람 섬이다.

세부 주제는 전체주제를 잘 반영하기 위해 구역별로 구축했다. 야외정원과 진·출입구는 방문객을 맞이하는 장소로 메밀과 핵심 이미지를 활용하여 기대와 흥미를 전달한다. 테마파크 입구는 입장권을 구매하는 기능적 역할을 하는 동시에 전체 이야기에 대한 정보를 전달한다. 연결통로 1은 현실 세계에서 이야기 세계로 가는 공간이동 역할을 한다. 이야기 섬은 만남의 방과 하늘의 방이 있다. 두 방 사이에 있는 연결통로 2는 방문객이 주인공을 따라 두레박 모양의 기구를 타고 하늘로 올라가는 공간이다. 방문객은 하늘로 올라가는 경험을 통해 이야기의 몰입과 기대감이 높아진다. 하늘의 방은 주인공이 비밀을 찾아가듯, 방문객들도 자신의 입장권을 비밀을 담는 주머니와 교환하여 비밀을 찾는 모험을 떠난다. 방문객은 연결통로 3에서 주인공이 비밀을 풀어 가듯 비밀 섬인 뿌리의 방, 줄기의 방, 잎의 방, 꽃의 방을 차례대로 만나게 되고, 연결통로 4에서 비밀과 관련된 미션을 수행하게 된다. 뿌리의 방에서 죽어가는 뿌리에 물을 주고 줄기의 방에서도 체비들을 물리친다. 잎의 방에서 신비의 음식을 먹고 꽃의 방에서 향기로운 꽃을 통해 각 비밀을 푼다. 하지만 주인공이 물 소용돌이에 떠내려가게 되면서 위기에 처하게 된다. 방문객들도 물 소용돌이 놀이기구를 타고 다음 공간으로 이동한다. 비밀 섬의 마지막 공간인 씨앗의 방에서 주인공과 방문객은 비밀의 씨앗을 찾는 기쁨을 함께 느낀다. 다음은 모험과 환상이 가득한 놀이공원인 메밀 섬이다. 이곳은 이야기 속 캐릭터들과 제주 문화와 관련된 각종 놀이 시설 및 공연장, 편의 시설들이 다양하게 있다. 마지막 구역 바람 섬은 제주의 역사·문화와 관련된 테마 공간들과 메밀 음식, 캐릭터, 신화 및 다양한 문화 체험과 상업공간이 있다. 방문객은 테마파크에서 다양한 체험을 통해 호기심을 채우고 생생한 제주 문화를 만날 수 있다.

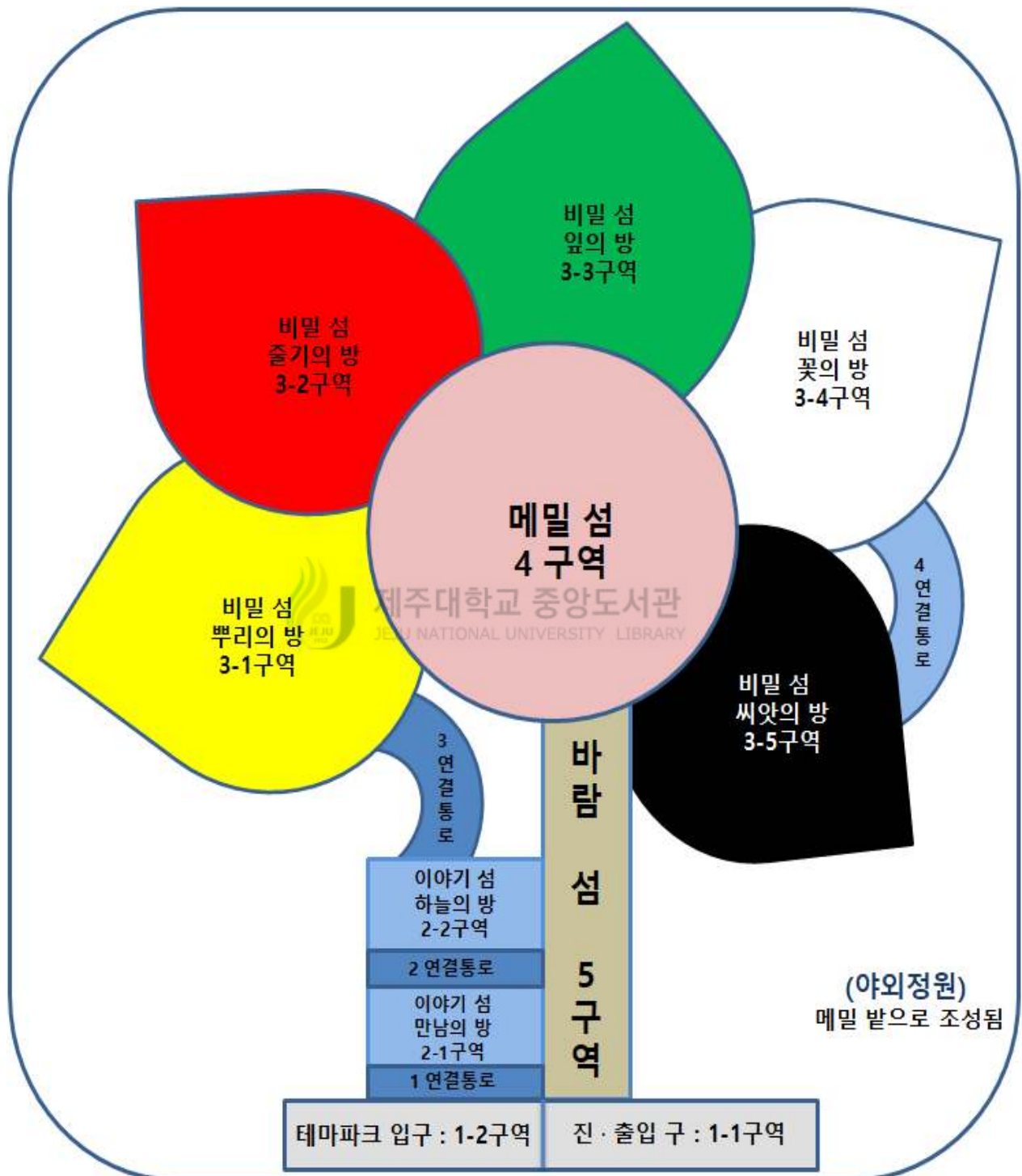
2. 공간 배치 및 입지 조건

1) 공간 배치

전체 공간은 각 테마관의 주제 전달을 쉽게 하고 동선이 겹쳐지거나 복잡해지지 않도록 배치했다. 테마파크는 크게 메밀밭으로 조성된 야외정원과 메밀 씨앗 형태의 외관을 한 주요 테마관으로 나뉜다. 야외정원 안에 주요테마관이 위치하게 되는데 이는 메밀밭 안의 메밀씨앗을 상징하며 동시에 바다 안에 떠 있는 제주 섬의 이미지를 전달한다. 방문객은 제일 먼저 야외정원을 만나게 되는데 전체 개방형으로 누구나 들어 올 수 있다. 메밀밭은 실제 경작지로 계절에 따라 메밀의 생장을 볼 수 있다. 야외정원에는 여러 곳에 포토존이 설치되어 있어 테마파크 건물을 배경으로 사진을 찍을 수 있다. 테마파크의 외관은 각이진 메밀 모양으로 어느 방향에서 찍어도 같은 모습으로 보이게 구성되어 있고 빛의 방향에 따라 다양한 색을 띠게 하여 신비감을 전달한다.

실내 테마파크의 전체 모습은 바람에 흔들리는 메밀 모양으로 메밀의 구조를 형상화하여 뿌리, 줄기, 5장의 잎 그리고 꽃의 중앙으로 구성된다. 전체 배치는 뿌리 부분으로 들어가서 다시 뿌리 부분으로 돌아 나오는 구조를 가지고 있다. 뿌리 부분은 테마파크의 진·출입구와 테마파크 입구가 위치하고, 연결통로 1이 줄기 부분의 이야기 섬과 연결되어 있다. 이야기 섬은 만남의 방과 연결통로 2, 하늘의 방이 배치된다. 이야기 섬의 오른쪽에는 바람 섬이 배치된다. 이야기 섬은 바람 섬과 나란히 줄기 부분에 배치되지만 독립적인 공간으로 동선의 선택에 따라 방문 여부가 결정된다. 바람 섬은 동선의 선택에 따라 맨 처음이나 맨 마지막으로 갈 수 있도록 배치된다. 연결통로 3은 비밀 섬으로 가기 전 휴식 공간 역할을 한다. 메밀 꽃 부분은 꽃잎과 꽃의 중앙으로 구성된다. 5장의 꽃잎은 비밀 섬의 세부 구역으로 왼쪽부터 뿌리의 방, 줄기의 방, 잎의 방, 꽃의 방, 연결통로 4, 씨앗의 방들이 꽃의 중앙을 중심으로 둥글게 배치된다. 꽃의 수술 부분인 꽃의 중앙에는 환상적인 놀이공원 메밀 섬이 위치한다.

제주메밀테마파크의 공간 배치는 <그림 4> 와 같다.



<그림 4> 제주메밀테마파크 공간 배치도

제주메밀테마파크의 조감도는 〈그림 5〉와 같다.



〈그림 5〉 제주메밀테마파크 조감도

2) 입지 조건

실제로 제주도에 테마파크가 조성된다면 접근성, 역사성, 공간적 특성, 입지 주변 환경, 지역 주민들의 관심 등이 고려되어야 한다. 테마파크는 대중적 콘텐츠로 무엇보다도 방문객들의 접근이 쉽고 편리해야 한다. 제주도는 우리나라 최대 관광지로 주요 목적 집단은 관광객으로 제주 공항이나 항구의 여객 터미널 등 교통의 요충지와 연결이 편리해야 한다. 또한, 관광객의 주요 동선과 근접한 곳에 테마파크가 위치한다면 노출 빈도가 높아져 테마파크에 대한 흥미와 호기심으로 방문을 유발할 수 있다. 그리고 메밀에 대한 역사성이나 이야기가 풍부한 장소라면 더 큰 의미를 담을 수 있다. 테마파크 근처에 다른 관광지나 명승지가 있다면 연계 관광이 될 수 있어 시너지 효과를 낼 수 있다. 테마파크는 이야기 구조를 충분히 전달하는 테마관과 놀이공원까지 갖추고 있어야 하므로 환경적·지형적 요소가 분명히 고려되어야 한다. 더불어 관광객들이 유입되면 교통난이나 쓰레기 문제 등 부정적인 문제가 많이 발생하기 때문에 주민들의 충분한 동의와 수용 능력도 요구된다.

위의 요건들을 고려할 때 제주시 구좌읍 송당리, 제주시 오라동, 서귀포시 남원읍 한남리, 서귀포시 안덕면 광평리와 제주시 조천읍 와흘리 등이 적합해 보인다. 제주시 구좌읍 송당리는 오랫동안 메밀 농사를 지어왔으며 마을 행사 때 메밀 칼국수를 만들어서 나눠 먹는 풍습이 남아 있다. 최근에는 메밀밭을 조성하여 메밀 축제를 진행하고 있고 제주 신들의 어머니인 백조또할망당 (현용준, 1996 : 214쪽 참조)과 아부오름을 비롯한 명소들이 많아서 연계 관광이 가능하다. 제주시 오라동은 약 99만㎡의 대규모 메밀밭이 있어 가을이 되면 메밀꽃 축제로 상당히 인기가 있는 장소이다. 공항 및 여객 터미널 등 교통의 요충지와 지리적으로 가깝고 주변 관광지와 접근성도 높다. 서귀포 남원읍 한남리의 머채왓은 제주어로 ‘논쟁이왓’이라는 메밀밭이 있었고 실제 메밀 농사를 지었던 사람들이 살던 집터가 근처에 남아 있어 공간적 특성이 크다. 또한, 머채왓은 건강과 관련된 카페와 사시사철 꽃들이 피는 꽃동산, 아름다운 숲길 등 관광코스가 있어 테마파크 조성 시 생동감 있는 연결이 가능하다.

제주시 조천읍 와흘리는 마을 주민들이 메밀에 대한 관심도가 상당히 높아

2013년부터 메밀을 테마로 마을사업을 진행해 오고 있다. 2018년에는 메밀마을 방문자센터를 준공하고 각종 농촌체험 프로그램 운영 및 활성화를 위해 노력하고 있다. 와흘리는 지리적으로 제주 공항과 멀지 않고 제주 동부를 여행할 때 제주시의 진·출입로에 해당하여 접근이 편리하다. 서귀포시 안덕면 광평리는 마을을 자청비의 고향으로 소개하며 메밀과 오랜 역사를 이야기한다. 광평리 주민들은 오래전부터 메밀 농사를 지어 왔으며 제주 메밀쌀과 메밀가루를 생산·판매하고 있다. 최근에는 제주 메밀을 산업화하기 위해 메밀체험관을 조성하여 메밀 음식점과 메밀 카페를 운영 중이다. 광평리는 메밀 체험관 주변으로 메밀밭을 경작하고 있는데 이곳은 메밀 축제 기간 동안 포토존과 마을행사장을 연결하는 메밀길로 이용되며 이후에는 전부 수확하여 식품으로 활용된다.

테마파크의 입지로 적합해 보이는 지역들을 살펴본 결과 가장 이상적인 입지 조건은 제주시 구좌읍 송당리와 같이 메밀 농사와 메밀 음식에 대한 풍습이 남아 있고, 제주시 오라동처럼 대규모 메밀밭이 있고 접근성이 좋아야한다. 그리고 서귀포시 남원읍 한남리 머체왓처럼 현장에 메밀 이야기가 살아 있고 주변과 연계 관광이 가능하다면 좋은 입지 조건 중 하나가 된다. 제주시 조천읍 와흘리와 서귀포시 안덕면 광평리의 마을 주민들이처럼 적극적으로 메밀 문화에 대한 관심을 갖고 사업적 노력을 하는 의지도 매우 중요하다. 입지 조건은 앞에서 나열된 모든 요건이 골고루 충족된 장소라야 이상적이라 하겠다. 무엇보다도 환경적 요소를 고려한 자연 친화적인 공간으로 조성되어야 하며 제주의 아름다움과 문화적 가치를 동시에 알릴 수 있는 장소라야 한다. 이러한 조건을 적절하게 충족하여 제주메밀테마파크가 조성된다면 제주의 음식문화를 스토리텔링 한 첫 테마파크로 차별화된 접근을 시도한 장소가 된다. 더불어 제주 문화에 대한 이해와 관심에 활력을 줄 수 있고 다양한 방법의 스토리텔링이 적용되어 제주 이야기 요소의 확산을 기대할 수 있다.

3. 이야기 동선

1) 전체 동선

테마파크는 ‘이야기가 있는 건축공간으로 서막-발단-전개-전환-가속-절정-결말의 7단계’ (김현철, 1996 : 30쪽~47쪽 참조)로 기획했다. 테마파크의 진·출입구역은 서막과 발단, 이야기가 시작되는 이야기 섬은 전개와 전환, 비밀이 숨겨진 비밀 섬은 가속에 해당한다. 절정단계는 테마파크의 중앙인 메밀의 섬이며 결말은 바람 섬에 해당한다. 동선은 메밀을 중심으로 전체 주제와 각 구역의 세부 주제가 자연스럽게 부각되도록 이야기의 서사구조를 따라가도록 했다. 서사구조는 ‘구스타프 프라이타크⁴²⁾(Gustav Freytag)의 극적 피라미드 구조’⁴³⁾를 바탕으로 시간과 이동의 흐름에 따라 방문객의 감성을 자극하며 감동을 극대화하도록 했다. 따라서 방문객은 처음 테마파크에 들어서면서 느끼는 호기심과 기대를 시작으로 각 테마관을 지나면서 생기는 흥분과 긴장, 그 안에서의 현장감과 위기 탈출을 통한 성취와 행복감, 그리고 마지막 구역을 지나며 느껴지는 아쉬움 등의 감정적 변화를 경험하게 된다.

① 야외정원 (서막)

야외정원은 메밀밭으로 메밀이 직접 자라고 수확되는 모습을 볼 수 있다. 메밀밭 가운데 있는 테마파크는 바다 가운데 떠 있는 제주의 신비한 이미지를 전달하고 호기심을 유발하는 상징물이 된다.

② 진·출입구 및 테마파크 입구 (발단)

테마파크로 들어가는 진·출입구 및 테마파크 입구는 이야기 세계가 시작되는 곳으로 기대감과 흥분을 유발한다. 현실 세계와 이야기의 세계가 공존하는 환상적인 분위기로 기대감이 고조된다.

42) 독일의 극작가·소설가·평론가로 피라미드 구조의 플롯구성법 제안

43) 오스틴 클레온 (노진희 역), 2014 : 110쪽 참조

③ 이야기 섬 (전개와 전환)

이야기의 세계가 시작되는 곳으로 방문객들은 주인공을 만나 여행을 시작한다. 방문객은 주인공과 같은 비밀의 주머니를 가지고 다음 미션 장소로 이동한다.

④ 비밀의 섬 (가속)

주인공과 함께 비밀을 함께 찾아가는 구역으로 메밀의 뿌리, 줄기, 잎, 꽃, 씨앗의 특성과 연관된 이야기가 진행된다. 비밀이 숨겨져 있는 이곳은 전체 스토리텔링 구조에서 절정에 달하는 공간이다.

⑤ 메밀의 섬 (절정)

테마파크의 중앙에 위치한 놀이공원으로 테마파크의 주요 이야기와 관련된 각종 놀이기구가 배치된다. 메밀을 활용한 간식과 음료를 판매하는 휴게음식점과 기념품 판매대 및 캐릭터 용품점을 배치하여 방문객의 다양한 욕구를 충족시켜 놀이공원의 만족도를 높인다.

⑥ 바람의 섬 (결말)

제주 문화에 관한 전시 및 문화공간이 제공되는 곳으로 각종 전시장과 체험관이 있다. 테마파크의 마지막 구역으로 방문객의 아쉬움을 달래기 위한 소비 공간이 조성되어 각종 상업 및 편의 시설과 주요 테마관련 상품 판매장이 있다.

2) 세부 동선

세부 동선은 전체 이야기의 서사구조를 따라가며 각 구역에서 방문객이 주체적으로 제주 메밀 문화를 다양한 매체를 통해 만날 수 있도록 구성하여 세부 주제가 잘 전달되도록 기획했다. 세부 동선은 방문객들이 진·출입구 광장을 지나 테마파크 입구로 들어오면 두 가지 주요동선 중 하나를 선택하면서 나뉜다. 주요 동선을 두 가지로 나눈 것은 방문객의 선택 폭을 더 넓히기 위함이다. 방문객들은 벽면에 그려진 세부 동선 안내도나 사방에 설치된 디지털 안내소를 통해 가상 동선 시뮬레이션을 보고 직접 선택 하거나, 매표소를 통해 자신이 원하는 동

선을 선택해 테마파크를 체험할 수 있다. 세부 동선은 전체 테마파크를 모두 체험할 수 있는 ‘이야기 코지⁴⁴⁾’와 놀이공원인 메밀 섬과 바람 섬만을 갈 수 있는 ‘바람 코지’로 나뉜다. 이야기 코지는 진·출입 구역, 이야기 섬, 비밀 섬, 메밀 섬, 바람 섬을 차례로 방문하여 전체 테마파크를 이용 할 수 있는 동선이다. 바람 코지는 바람 섬을 통해 메밀 섬으로 직접 들어가는 동선으로 놀이공원 이용을 주목적으로 한다. 각 테마관은 이야기의 동선을 따라 방문객이 각각의 미션을 수행하는 곳으로 다음 테마관과 연결되어 있다. 메밀 섬과 바람 섬은 자유롭게 왕복이 가능한 동선이지만 이야기 섬은 오직 한 방향으로 단 한 번만 이용할 수 있도록 동선을 기획했다. 테마관의 입구와 출구는 서로 겹치지 않도록 배치해 동선이 혼잡해지는 것을 막았고, 동선이 겹치면서 각 테마관의 내용과 체험들이 공유되지 않도록 했다.

각 테마관 사이에 특징적 연계구역인 연결통로를 기획했다. 연결통로는 ‘이전 구역에서 느낀 긴장을 풀어주기 위해 편의시설을 제공하거나 다음 구역에 대한 정보를 전달해 새로운 주제를 만나는 기대감을 준다.’ (최수웅, 2017 : 143쪽 참조)

테마파크에는 4개의 연결통로가 있다. 이곳은 휴식을 위한 편의시설을 제공하고 등장하는 캐릭터나 이야기의 이해를 돕기 위한 배경지식을 전달하는 추가적인 공간이다. 연결통로는 세부 테마관을 이어주는 역할을 가지고 있는 동시에 독립적인 성격을 갖도록 다양한 기획들이 제공된다. 또한 주인공과 함께 다음 공간으로 이동하는 모험 길을 공유하는 장소로 놀이기구형 탈것을 배치하여 동선의 집중도를 높였다.

테마파크는 현실 세계에서 이야기의 세계로 모험이 가득한 여행을 떠난 후 다시 현실의 세계로 들어오는 이야기 동선을 가진다. 이야기의 주인공인 오름이의 여정을 따라 현실 세계, 하늘 세계, 땅속 세계, 그리고 다시 하늘 세계, 마지막으로 현실 세계로 이어진다. 간절한 소망을 이루기 위해 현실에서 미지의 세계를 방문했다가 돌아오는 이야기 동선은 많은 이야기 속에서 익숙하게 만날 수 있는 구조로 방문객이 쉽게 이해하고 공감할 수 있다.

44) ‘코지’는 바다 쪽으로 튀어나온 육지의 가장자리를 의미하는 제주어로 바람이 많이 부는 곳, 바람이 많이 모여드는 곳이다. 각 동선의 이야기가 모여들고 바람(風, 所望)이 모여든다는 큰 의미와 이야기의 가장자리에서 이야기의 섬으로 들어가는 의미로 이야기 코지, 바람의 세계로 들어가는 가장자리인 바람 코지로 주요 동선의 이름을 붙여 보았다.

4. 이야기 구성

1) 이야기 개요

(1) 제목 : 비밀의 씨앗

(2) 주제 : 비밀을 품은 하늘의 씨앗을 찾아서, 마을을 구하자!

(3) 배경 : 주인공 오름이가 사는 제주 중산간 마을, 모험 가득한 이야기 세계

(4) 이야기 단계

- 발단 : 농경의 신 자청비가 하늘의 마지막 씨앗을 가지러 가다가 제주의 마을에 내려온다. 이곳에서 자청비는 오름이에게 물을 얻어먹고 그 보답으로 비밀의 곡식을 나눠주면서 이야기가 시작된다.

- 전개 : 오름이는 자청비의 허락으로 비밀의 씨앗을 찾으러 떠난다. 하늘의 세계로 올라온 오름이는 곡식 창고를 지키는 할아버지를 만난다. 오름이는 비밀을 담은 주머니와 주문을 받고 모험을 떠난다.

- 위기 : 오름이는 비밀을 찾아낼 때마다 갖은 위기를 겪지만 용기와 슬기로움으로 상황을 이겨내며 성장한다.

- 절정 : 오름이는 네 번째 비밀을 풀고 잠시 강가에서 쉬다가 비밀이 담긴 주머니를 물에 빠뜨리게 된다. 오름이는 물살에 떠내려가는 주머니를 잡기 위해 물에 뛰어든다. 하지만 물 소용돌이에 휩싸이게 되어 정신을 잃는다.

- 결말 : 오름이는 마침내 비밀을 풀고 비밀의 씨앗을 찾아낸다. 비밀의 씨앗은 오름이의 정성과 농경의 신 자청비의 축복으로 거친 땅에서도 단단히 뿌리를 내리며 마을 사람들을 풍요롭게 한다.

(5) 등장인물

이야기의 등장인물은 제주 본풀이에 나타난 신들을 기반으로 창조하여 제주가 신비한 이야기 섬이라는 이미지를 강조했다.

〈표 7〉 등장인물에 반영된 제주의 신

등장인물	캐릭터에 반영된 제주 신
오름이	삼공본풀이 : 자기 복에 사는 가문장 아기 이공본풀이 : 꽃감관이 된 할락궁이
자청비	세경본풀이 : 농경의 신 자청비
고팡 ⁴⁵⁾ 지기 할아버지	신화 속의 신은 아니지만 키가 매우 큰 장사 ⁴⁶⁾ 이야기를 기반으로 신적 이미지 부여
도체비 삼형제	영감본풀이 ⁴⁷⁾ : 일곱 도깨비 형제 중 제주에 사는 막내 도깨비
정월할망	삼승할망 본풀이 ⁴⁸⁾ : 삼승할망과 구삼승할망

등장인물의 내용과 캐릭터⁴⁹⁾는 다음과 같다.

① 오름이

주인공 오름이는 제주 중산간 마을에 사는 15세⁵⁰⁾ 소녀로 이름은 제주에서 흔히 볼 수 있는 오름⁵¹⁾에서 가져왔다. 제주에는 ‘오름에서 나서 오름에서 죽는다.’

45) 제주의 전통 가옥에서 곡식을 보관하는 창고.

한국향토문화전자대전 (<http://www.grandculture.net/>)

46) 고팡지기 할아버지의 캐릭터는 고성숙(83세)님의 구술을 바탕으로 구성했다. : 서귀포시 남원읍 한남리에 1880년대 김진선이라는 사람이 살았다. 이 사람은 키가 매우 크고 힘이 세서 청년들 몇 명이 겨우 드는 바위를 한쪽 팔로 들고 노는 장사였다. 김진선은 어느 날 너무 배가 고파서 남의 집 메밀을 몰래 훔쳐 먹었는데 한 번에 들고 간 양이 석 섬 다섯 말이었다고 한다. 김진선은 실존 인물로 그의 무덤이 마을에 있다고 한다.

47) 영감본풀이는 도깨비를 대상으로 하는 의례로 도깨비는 어디로 튈지 모르는 신출귀몰하고 변화무쌍한 모습을 보여준다. (문무병, 2008 : 261쪽 참조)

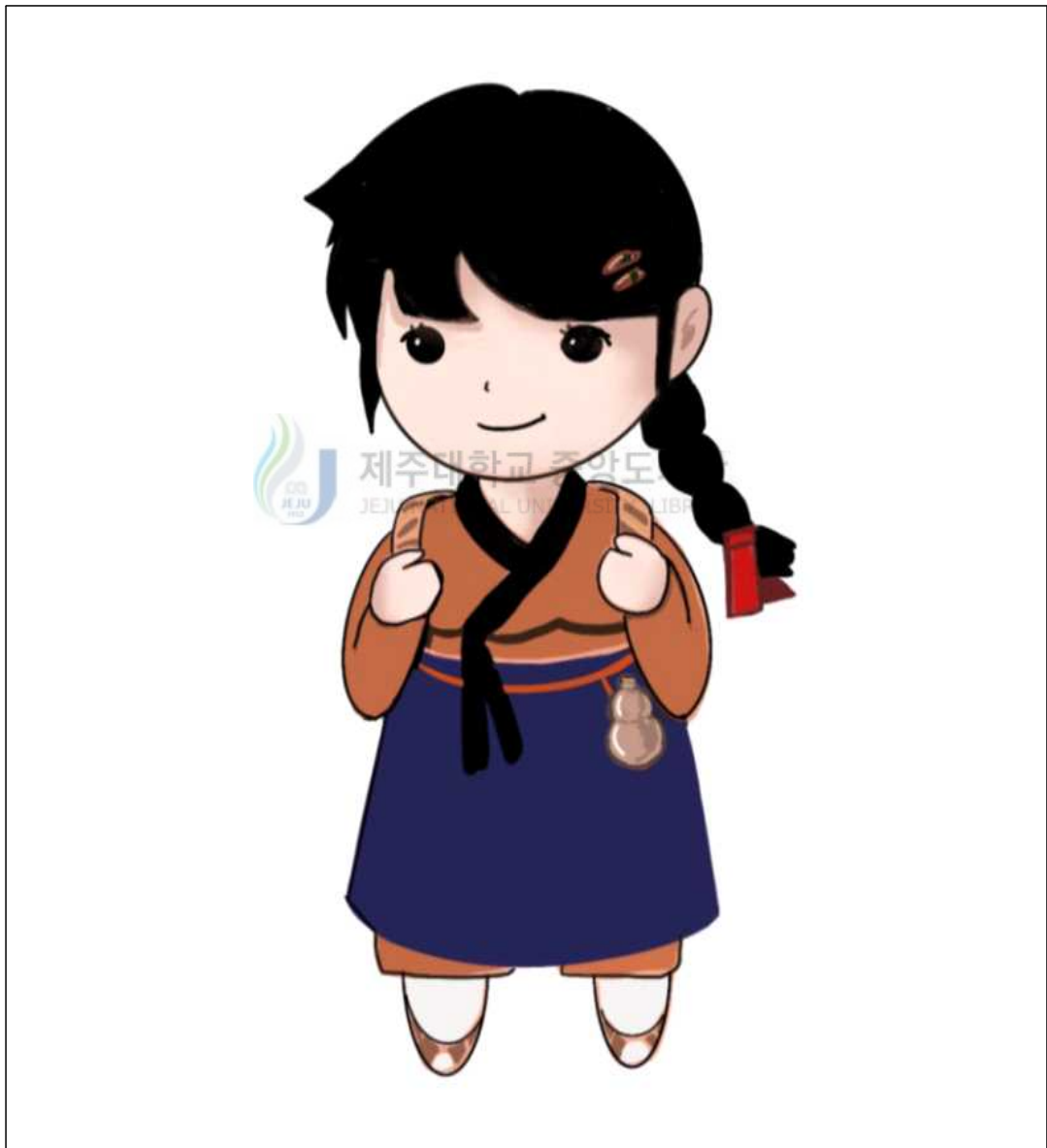
48) 명진국따님아기와 동해용궁따님아기는 삼승할망이 되기 위해 대결을 한다. 명진국따님아기가 이겨 삼승할망이 되었고 동해용궁따님아기는 구삼승할망이 된다. 삼승할망은 인간에게 잉태와 해산을 하도록 해 주고 아이를 15세까지 키워 주는 신이 되었다. 구삼승할망은 아기가 태어나면 병을 주고 잡아가 저승에서 그 영혼을 차지하는 신이 된다. (현용준, 2007 : 97쪽~102쪽, 참조)

49) 본 이야기의 캐릭터들은 제주대학교 서양학과 김승민의 도움을 받았다.

50) 제주 신화 속 주인공들은 15세가 되면 성장을 위한 통과의례를 거치게 된다. 오름이는 삼공본풀이의 가문장 아기가 삶의 방향을 스스로 찾아가는 의지와 이공본풀이의 할락궁이가 통과의례 과정을 극복하며 성장하는 모습을 반영했다.

51) 제주도에 분포한 소형 화산체, 한국민족문화대백과 (<http://encykorea.aks.ac.kr/>)

라는 말이 있을 정도로 오름은 제주의 삶과 함께 해왔다. 오름은 사방에서 불어오는 바람을 막아주고 물이 솟아나는 풍요로운 땅이다. 사람들은 오름에서 태어나 화전과 목축을 하며 살고, 죽어서는 오름에 묻혀 오름을 회귀의 땅이라고도 부른다. 오름이는 어머니의 품처럼 넉넉한 오름을 의미하는 동시에 제주 사람들의 강한 생명력을 대표하는 인물로 비밀의 씨앗을 찾아가며 성장해 가는 모습을 보여준다.



〈그림 6〉 ‘오름이’ 캐릭터

② 자청비

자청비는 세경본풀이의 주인공으로 온갖 시련과 고난을 거쳐 사랑을 쟁취하고 하늘나라의 난을 진압한 강한 여성상을 가진 여신이다. 오곡 종자를 가지고 내려와 농경의 신이 된 자청비는 인간을 사랑하고 아끼는 마음이 넉넉한 신으로 사람들과 함께 농사를 짓고 살아왔다.



〈그림 7〉 ‘자청비’ 캐릭터

③ 고팡지기 할아버지

고팡지기 할아버지는 씨앗의 생장을 주관하는 신으로 하늘의 곡식창고를 지켜왔다. 하늘의 곡식 창고는 세상의 모든 곡식이 있는 곳이다. 고팡지기 할아버지는 키가 매우 큰 거인이며 친절한 성격으로 오름이에게 첫 번째 비밀을 찾아가는 방법과 다시 현실 세계로 돌아갈 수 있는 방법을 알려준다.



〈그림 8〉 ‘고팡지기 할아버지’ 캐릭터

④ 도체비 삼형제

도체비 삼형제는 호기심이 많고 장난을 좋아하는 성격이다. 도체비들은 세쌍둥이로 첫째는 빨이 하나, 둘째는 빨이 두 개, 셋째는 빨이 세 개가 달렸다. 도체비들은 화가 나면 셋이 하나로 합쳐져 힘이 세배로 커지는 능력이 있다. 도체비들의 각 방망이는 능력이 다른 도체비 불을 만든다.



〈그림 9〉 ‘도체비 삼형제’ 캐릭터

⑤ 정월할망

정월달은 음력의 첫해인 동시에 새 출발을 의미한다. 정월할망은 아이들의 성장과 출발을 조율하는 신으로 아이의 생과 사, 성인이 되는 통과의례를 관장하는 능력을 갖고 있다. 선과 악의 모습이 얼굴 반쪽에 각각 있고 서로 다른 인격을 한 몸에 가지고 있는 모순적 캐릭터다. 정월할망은 오름이의 성장을 돌보거나 방해하는 양면성을 가지고 있다.



〈그림 10〉 ‘정월할망’ 캐릭터

(5) 기본 줄거리

‘비밀의 씨앗’은 농경의 신 자청비가 하늘에 놓고 온 비밀의 씨앗을 가지러 가는 도중에 주인공인 오름이를 만나면서 이야기가 시작된다. 기본 줄거리는 다음과 같다.

아주 먼 옛날 하늘에 큰 전쟁이 일어났다. 자청비는 하늘의 전쟁에서 용감하게 적군을 물리치고 큰 공을 세운다. 옥황상제는 자청비를 칭찬하며 큰 상을 내리려 하지만 인간을 아끼고 사랑하는 자청비는 오히려 씨앗만을 받아서 농경의 신이 되었다. 인간 세상에서 곡식 파종을 다 끝낸 자청비는 하늘나라에서 씨앗 하나를 가져오지 않은 것이 생각났다. 자청비는 한라산에 올라가 제주 땅의 농사를 살펴본 후 하늘의 마지막 씨앗을 가져오기로 한다. 그런데 한라산에 올라가 보니, 모든 마을이 풍요로운데 유독 중산간 마을에만 황폐한 기색이 짙었다.

자청비는 가난한 할머니로 변장을 하고 중산간 마을로 내려갔다. 그곳에서 물을 길어 오던 오름이를 만나 마을 이야기를 듣고 물을 얻어 마신다. 자청비는 물값으로 오름이에게 비밀의 곡물가루를 나눠준다. 오름이는 곡물가루가 금세 허기를 사라지게 한다는 것을 알고 자청비에게 그 곡물가루를 나눠달라고 사정한다. 하지만 자청비는 그 곡물가루는 하늘의 씨앗으로 만들어진 것이고 인간은 가질 수 없다고 말한다. 오름이는 마을 사람들을 굶주림에서 구하기 위해 꼭 필요하니 아무리 멀고 힘이 들어도 꼭 가져오겠다며 사정을 했다. 자청비는 오름이에게 그렇게 간절하면 직접 비밀의 씨앗을 가져오라는 말을 하고 사라진다.

오름이는 하늘의 두레박을 타고 하늘로 간다. 하늘나라에서 고향지기 할아버지를 만난 오름이는 비밀을 담을 수 있는 주머니와 주머니를 열 수 있는 주문을 외운 후 모험을 시작한다. 오름이는 하늘의 마지막 씨앗을 찾기 위해 우여곡절을 겪으며 비밀을 풀어간다. 죽어가는 뿌리에 물을 쥐 살리고 붉은 줄기를 태운 재로 도체비를 쫓고, 푸른 잎 반찬을 먹고 기운을 차리고, 하얀 꽃으로 자신의 더러움을 씻는다. 그 과정에서 노란색 뿌리, 붉은 줄기, 푸른 잎, 하얀 꽃을 주머니에 넣고 씨앗의 비밀을 풀어나간다. 하지만 비밀을 담은 주머니는 강으로 떠내려 가게 되고 오름이는 온 힘을 다해 주머니를 잡으려다 물속으로 휩쓸린다.

한참 후 오름이는 자신이 늘 가던 샘터에서 깨어난다. 그때 자청비가 나타나

오름이의 손안에 비밀의 씨앗이 있다는 것을 알려 준다. 오름이는 하늘의 마지막 씨앗을 가져왔음을 알게 된다. 메밀은 다른 곡식보다 늦게 파종하지만 농경의 신 자청비의 축복으로 다른 작물과 수확 시기가 같아지고 해마다 손바닥만 한 메밀 씨앗이 달렸다. 기근으로 늘 어려움을 겪던 오름이와 마을 사람들은 메밀을 먹으며 건강하게 살게 되었고 농사를 지을 때면 언제나 자청비에게 감사하는 마음을 전했다.

2) 구역별 세부 이야기

세부구역은 방문객들이 동선을 따라가면서 직접 체험하고 소통하는 공간으로 ‘각 주제가 구체적으로 실현되며 각각의 이야기가 있다.’ (최수웅, 2017 : 141쪽 참조) 각 세부 구역은 전체 배치순서와 기본 줄거리에 따라 공간 개요를 구성하여 공간의 배치 및 해당하는 속성과 기능을 제시했다. 이후 공간 기획을 제안하고 이야기 소재를 밝혔다. 속성은 주인공이 현실 세계와 이야기의 세계 중 어느 공간에 있는지 밝히고, 해당 공간이 가지고 있는 기능과 역할을 설명했다. 각 소재는 세부 이야기의 배경이 되거나 활용된 대표 이미지 혹은 창작의 소재로 활용된 내용을 제시하여 구성의 이해를 도왔다. 공간 기획은 각 세부 구역별로 공간의 전체 특징을 설명하고 적절한 시설물 및 공간 조성을 위한 아이디어를 제안했다. 각 구역은 캐릭터를 중심으로 조형물을 기획하고 각 방에 대표 색을 설정하여 비밀이 색과 관련 있다는 것을 암시했다. 무엇보다도 단순한 전시물의 배열을 최소화 하고 첨단 기술을 이용한 다양한 소통방법을 제시했다. 방문객은 직접적인 체험을 제공 받으며 현실 세계와는 다른 낯설고 신비한 세계를 경험한다.

세부 이야기는 제주 신화를 바탕으로 제주 메밀 문화에 관련된 이야기를 소재로 창작했다. 기본 줄거리를 중심으로 전체 주제와 세부 주제가 어울리도록 구성했다.

(1) 야외정원

① 공간 개요

〈표 8〉 야외정원 공간 개요

개요	내용
배치구역	야외정원
속성	현실 세계
기능	- 테마파크의 야외정원 : 메밀밭이 조성되어 있음 - 테마파크에서 방문객들을 처음 맞이하는 장소
소재	- 메밀밭, 메밀 씨앗

② 공간 기획

테마파크의 중심건물 주변으로 메밀밭을 조성하여 실제 메밀이 자라는 공간을 제공한다. 테마파크의 외관은 메밀씨앗 모양으로 설계하여 그 자체로 테마파크의 상징적 특성을 드러낸다. 테마파크 주변에 포토존을 설치하여 관광객과 시민들이 자유롭게 사진을 찍을 수 있는 공간을 제공한다. 테마파크는 어느 방향에서 사진을 찍어도 같은 형태로 보이고 건물의 색은 빛의 방향에 따라 다른 색으로 보이게 설계해 신비감을 준다. 메밀밭의 포토존에는 이야기 속 캐릭터들을 적절히 활용하여 흥미를 유발한다.

③ 공간 이야기

테마파크의 야외정원으로 방문객을 맞이하는 공간이다. 야외정원에는 메밀이 계절의 변화에 따라 뿌리를 내리고 푸르게 자라 하얀 꽃이 피어난다. 찬바람이 불면 꽃은 열매를 맺고 사람을 살리는 귀한 음식이 된다. 메밀밭 사이로 불어오는 바람은 메밀 씨앗을 자라게 하고 씨앗은 비밀을 품은 채 그 자리에서 신비로움을 뿜어낸다. 메밀밭을 가로질러 거대한 씨앗으로 다가갈수록 점점 환상의 세계와 가까워진다.

(2) 진·출입구 및 테마파크 입구

① 공간 개요

〈표 9〉 진·출입구 및 테마파크 입구 공간 개요

개요	내용
배치 구역	1-1 구역, 1-2 구역
속성	현실 세계
기능	- 실내 진·출입구 - 매표 및 대기 장소 - 동선 선택 장소 - 디지털 지도를 활용하여 테마파크 전체 공간에 대한 동선 안내
소재	- 제주의 아름다운 화산섬

② 공간 기획

곧 이야기의 세계가 시작될 것을 암시하는 분위기를 연출하고 흥미를 고조시키기 위해 음악으로 전체 공간 분위기를 조성한다. 방문객들이 원하는 동선을 선택하도록 입구 벽면에 테마파크의 전체 지도와 각 동선을 선택하는 방법을 안내한다. 디지털 화면이 있는 시설물을 적절하게 배치하여 동선 선택에 따른 가상체험을 제공하여 방문객들이 오래 기다리거나 지루하지 않도록 한다. 안내요원들은 오색 무지개 날개를 달고 인라인스케이트를 타고 다니며 방문객들의 안내를 돕는다. 방문객들은 동선을 선택하고 표를 구입한 후 이야기 세계로 들어간다.

③ 공간 이야기

테마파크 입구로 이야기가 시작되는 공간이다. 이곳에서 두 가지 이야기 동선 중 하나를 선택하여 미지의 여행길을 떠날 준비를 한다. 이야기 세계로 들어서면 사방으로 화산 폭발이 일어나면서 제주도가 바다 한가운데 떠오른다. 아름답고 신비한 제주 섬에는 어떤 비밀들이 있을까? 떠날 준비가 되었다면 비밀을 찾으러 신나는 모험을 떠나자.

(3) 연결통로 1

① 공간 개요

〈표 10〉 연결통로 1 공간 개요

개요	내용
배치 구역	연결통로 1
속성	연결통로 : 이야기 세계로 가는 길
기능	- 이야기 세계의 진입로로 신비한 분위기 전달 - 세경본풀이의 내용 중 자청비가 농경의 신이 된 배경 전달
소재	- 세경본풀이

② 공간 기획

현실 세계를 떠나 이야기의 세계로 들어가는 길로 신비한 분위기를 조성한다. 이야기의 배경이 되는 세경본풀이의 주인공 자청비의 이야기 전달을 위해 디지털을 활용하여 천정과 벽면에 자청비가 농경의 신이 되는 과정을 전달한다. 농경의 신 자청비의 캐릭터 조형물을 설치하여 포토존을 구성한다.

③ 공간 이야기

이야기 세계의 프롤로그에 해당하는 장소다. 하늘에 큰 전쟁이 일어나자 옥황상제는 이를 해결하는 사람에게 큰 상을 내리겠다고 방을 붙인다. 자청비는 하늘에 올라가 전쟁을 돕고 승리로 이끈다. 옥황상제는 자청비에게 큰 상을 내리려 하지만 인간을 아끼는 자청비는 오곡 씨앗이 든 주머니만을 들고 세상으로 내려와 농경의 신이 된다. 농경의 신 자청비는 하늘에서 받아 온 씨앗을 사람들에게 나눠주고 농사짓는 법과 씨앗 뿌리는 법을 가르쳐 준다. 자청비는 농사를 관장하는 신으로 사람들을 도우며 사람들 속에서 살아간다.

(4) 이야기 섬 : 만남의 방

① 공간 개요

〈표 11〉 만남의 방 공간 개요

개요	내용
배치구역	2-1 구역
속성	신과 인간이 만나는 세계
기능	- 이야기 세계의 첫 번째 공간 - 이야기의 전개 부분으로 주인공이 처한 상황에 대한 정보를 전달
소재	- 세경본풀이 - 화산 섬 제주 - 신비의 곡물가루

② 공간 기획

이야기 세계의 첫 번째 방으로 오름이와 자청비가 만나는 대형 조형물이 설치되어 있고 제주의 노동요가 들려온다. 방문객들이 직접 제주의 전통 옷과 물허벅을 지고 사진을 찍을 수 있는 공간을 제공한다. 입체영상관에서는 홀로그램을 활용해 자신을 소개하는 오름이를 만날 수 있다.

③ 공간 이야기

자청비와 주인공 오름이가 처음 만나는 공간이다. 농경의 신 자청비가 사람들과 노동요를 부르며 농사를 짓고 있다. 자청비는 곡식들을 파종한 후 씨앗 하나를 하늘에 두고 왔다는 것을 알게 된다. 자청비는 하늘에 두고 온 씨앗을 가지러 하늘나라로 가다가 제주도 중산간 마을만 농사짓는 모습이 보이지 않자, 할머니로 변장을 하고 마을로 내려간다. 자청비는 물을 길어 오는 오름이를 만나 물을 얻어 마시고 마을의 사연을 듣는다. 자청비는 물을 얻어 마신 보답으로 오름이에게 곡물가루를 나눠준다. 오름이는 곡물가루를 먹고 가루의 신비한 능력을 알게 된다. 오름이는 자청비에게 곡물의 씨앗을 나눠달라고 사정한다. 자청비는 인간이 가질 수 없는 하늘의 씨앗이라고 말하지만 오름이는 간절히 부탁한다. 자청비는 진정 갖고 싶다면 직접 가져오라는 말을 남기고 사라진다.

(5) 연결통로 2

① 공간 개요

〈표 12〉 연결통로 2 공간 개요

개요	내용
배치 구역	연결통로 2
속성	연결통로 : 하늘나라로 가는 길
기능	- 하늘나라로 가는 진입로, 놀이기구를 탑승하는 곳
소재	- 세경본풀이, 두레박 ⁵²⁾

② 공간기획

하늘나라로 가는 진입로로 방문객들은 두레박 모양의 놀이기구를 탄다. 놀이기구는 최대 4인이 탑승할 수 있고 탑승객 모두 3D 입체 안경을 착용한다. 탑승이 완료되면 두레박 위로 둥근 안전 문이 내려오고 입체 영상이 가득한 화면이 방문객들의 눈앞에 펼쳐진다. 놀이기구가 움직이면서 방문객들은 자신의 몸이 떠오르고 점점 더 높이 올라가는 느낌을 받는다. 눈앞에는 제주의 사계절이 흘러가고 한라산의 백록담이 보이면서 점점 제주 섬 전체가 보인다. 방문객들은 구름을 통과해 하늘 세계에 도착한다. 탑승 기준에 맞지 않거나 건기를 원한다면 화산 송이가 깔린 길을 지나 하늘의 세계로 올라갈 수 있도록 공간을 기획한다.

③ 공간 이야기

하늘의 세계로 올라가는 공간이다. 오름이는 하늘에서 두레박이 내려오는 것을 보았다. 순간적으로 하늘나라에 올라갈 기회라는 생각이 든 오름이는 두레박을 향해 전속력으로 달려간다. 두레박은 과거 자청비가 연화 못에서 하늘나라로 올라갈 때 사용했던 그 두레박이다. 두레박에 몰래 탄 오름이는 두레박이 하늘로 올라 갈수록 점점 더 긴장되고 가슴이 뻐다. 오름이에게 어떤 일이 생길까? 다음 이야기 세계로 함께 떠나보자.

52) 세경 본풀이 내용 중 자청비는 문도령을 만나기 위해 주천강 연화못에서 두레박을 타고 하늘로 갔다. (김순이, 2106 : 228쪽~229쪽)

(6) 이야기 섬 : 하늘의 방

① 공간 개요

〈표 13〉 하늘의 방 공간 개요

개요	내용
배치구역	2-2 구역
속성	이야기 세계 : 하늘의 방
기능	- 이야기의 발단 단계 - 미션 수행을 위한 주머니와 주문을 전달받는 장소
소재	- 서귀포시 남원을 한남리에서 구전되는 이야기

② 공간 기획

하늘의 세계는 바닥 전체를 3D 영상으로 구성하여 제주 전체의 모습이 보이게 기획하여 마치 하늘에 떠 있는 기분을 느끼게 한다. 공간의 중앙에는 고팡지기 할아버지의 지팡이 일부를 설치하여 고팡지기 할아버지의 실제 크기를 상상하게 한다. 테마관의 한쪽 측면에는 음성인식기계를 여러 대 설치하여 입장권을 넣고 주문을 정확하게 말하면 자판기에서 비밀을 담은 주머니가 나온다. 주머니는 다음 공간으로 이동할 수 있는 자격을 주는 동시에 기념품의 역할을 한다.

③ 공간 이야기

오름이가 고팡지기 할아버지를 만나는 공간이다. 두레박을 타고 하늘나라에 도착한 오름이는 한참을 걷다가 물허벅이 점점 무거워지고 있다는 것을 느낀다. 그때 하늘의 고팡을 지키는 거인 할아버지가 나타난다. 고팡지기 할아버지는 오름이에게 왜 하늘에 왔는지 물어보고 오름이는 지금까지의 이야기를 들려준다. 고팡지기 할아버지는 오름이에게 비밀을 담은 주머니를 주고, 주머니를 열 수 있는 주문을 알려준다. 그리고 고팡지기 할아버지는 현실 세계로 돌아가기 위한 방법과 첫 번째 비밀을 풀기 위해 처음 만나는 동물을 따라가야 한다는 이야기도 들려준다. 자! 주머니를 잘 간직하고 고팡지기 할아버지가 알려준 주문을 크게 말하며 비밀을 찾으러 가보자.

(7) 연결통로 3

① 공간 개요

〈표 14〉 연결통로 3 공간 개요

개요	내 용
배치 구역	연결통로 3
속성	연결통로 : 비밀 섬으로 가는 길
기능	- 첫 번째 비밀의 방으로 가는 길 - 모험 길에 오르기 전 쉬어가는 곳
소재	- 물허벅, 까마귀

② 공간기획

연결통로 3은 방문객들이 비밀을 찾아 떠나기 전에 휴식을 취하는 곳이다. 메밀 모양의 벤치와 메밀 아이스크림, 메밀 음료, 메밀 과자를 판매하는 스낵코너가 있다. 다양한 크기의 물허벅을 체험할 수 있는 공간을 제공한다.

③ 공간 이야기



비밀의 씨앗으로 만든 음식을 먹어보고 잠시 휴식을 취하자. 앗! 저것은 오름이의 물허벅이다. 우리도 오름이처럼 물허벅을 직접 저보고 제주의 물 생활을 체험해 보자.

(8) 비밀 섬 : 뿌리의 방

① 공간 개요

〈표 15〉 뿌리의 방 공간 개요

개 요	내 용
배치구역	3-1 구역
속성	이야기 세계 : 뿌리의 방
기능	- 첫 번째 비밀의 방 - 까마귀에 대한 정보를 알려주는 공간
소재	- 메밀의 노란 뿌리, 차사본풀이의 까마귀 ⁵³⁾

② 공간 기획

첫 번째 비밀을 암시하는 노란색으로 전체 공간을 조성한다. 입구에는 인간의 수명이 적혀 있는 적폐지⁵⁴⁾를 물고 있는 커다란 까마귀에 대한 이야기를 보여주는 공간을 제공한다. 벽면에는 메밀 뿌리의 모습(물을 찾아가는 뿌리, 돌을 잡고 있는 뿌리, 자연재해를 견디는 뿌리 등)을 디지털화해서 보여준다. 천정에는 메밀 뿌리를 형상화한 모형을 설치하고 그 안에는 조명이 일정한 간격으로 깜박거린다. 하늘이 낮아지고 있다는 것을 경험할 수 있도록 착시현상 공간을 조성하여 낮설고 스산한 분위기를 전달한다. 주변에 떨어진 뿌리 조형물을 설치하여 뿌리가 떨어질지도 모른다는 공포감을 조성한다. 벽면을 따라 좁고 어두운 통로를 만들어 방문객이 발걸음을 옮길 때마다 바닥에 노란 조명이 들어오게 해 자신의 발걸음에 따라 길이 만들어지고 있음을 암시한다. 구역 안에는 죽어가는 뿌리에 물을 뿌릴 수 있는 가상현실 공간을 제공 한다. 출구 쪽에는 이동을 위한 탈것이 마련되어 있고 방문객은 모두 이것을 이용해 다음 공간으로 이동한다.

③ 공간 이야기

첫 번째 비밀이 있는 공간이다. 이곳은 메밀의 뿌리 부분에 해당한다. 천장에는 노란 별들이 반짝거리고 통로 옆으로 거대한 까마귀가 보인다. 오름이는 고팡지기 할아버지 말대로 처음 만난 동물인 까마귀를 따라간다. 까마귀를 따라갈수록 주변이 어두워지고 하늘이 점점 낮아진다. 까마귀가 뒤돌아보자 오름이는 고팡지기 할아버지 말대로 그 자리에 멈춰 주변을 본다. 낮아진 하늘에 무엇인가 달려 있다. 손을 뻗으면 닿을만한 거리에 노란빛을 내는 뿌리들이 대롱대롱 매달려 있다. 어떤 뿌리들은 점점 빛을 잃어가며 죽어간다. 까맣게 죽은 뿌리들은 땅으로 쿵쿵 떨어진다. 뿌리가 땅으로 떨어질 때마다 하늘도 점점 낮아진다. 오름이는 이 위기를 어떻게 탈출할까? 첫 번째 비밀을 풀 수 있을까? 오름이가 비밀을 풀 수 있도록 우리도 뿌리를 살려 보자.

53) 인간 강림이 저승차사로 좌정하게 된 내력을 풀이하는 제주도 무속 신화로 저승과 이승을 오가는 까마귀가 등장한다. (현용준, 2007 : 129쪽~131쪽 참조)

54) 적폐지(赤牌紙)는 붉은 천에 수명이 다된 사람들의 이름이 적힌 종이다.

한국민속신앙사전 : 무속신앙 편 (<http://folkency.nfm.go.kr/minsok/index.jsp>)

(9) 비밀의 섬 : 줄기의 방

① 공간 개요

〈표 16〉 줄기의 방 공간 개요

개요	내용
배치구역	3-2 구역
속성	이야기 세계 : 줄기의 방
기능	- 두 번째 비밀의 방 - 오름이의 위기를 직접 경험해 보는 공간
소재	- 삼공본풀이 ⁵⁵⁾ 의 가문장 아기 - 메밀의 붉은 줄기, 도체비, 도체비 시합 ⁵⁶⁾ , 도체비 방망이와 불

② 공간 기획

두 번째 비밀의 색인 붉은색으로 전체 분위기를 조성한다. 뿌리의 방과 같이 밟으면 불이 들어오는 센서를 입구에 설치한다. 중앙에는 줄기의 단면을 볼 수 있는 조형물을 세워 현재 구역이 줄기 부분임을 암시한다. 구역 안에는 실제 도체비들이 돌아다니며 씨름, 가위바위보, 제기차기 등 간단한 게임을 할 기회를 주어 기념품을 제공한다. 가상현실 체험공간에서는 도체비 방망이를 휘두르며 도체비 불을 만들어 볼 수 있다. 한 쪽 벽면은 오름이가 붉은 줄기에 매달려 하늘로 올라가는 모습을 표현하고 이를 배경으로 포토존을 제공한다.

③ 공간 이야기

두 번째 비밀의 방이다. 이곳은 메밀의 줄기 부분에 해당한다. 오름이는 비밀의 씨앗을 얻기 위해 두 번째 비밀의 공간에 도착한다. 오름이 앞에 빨이 하나 달린 도체비, 옆으로 빨이 두 개 달린 도체비, 오름이의 물허벅 위에 빨이 셋 달린 도체비가 앉아 있다. 오름이는 아무것도 모른 채 여행에 지쳐 붉은 기둥에 기

55) 전상차지신인 삼공신의 본풀이로 주인공 가문장 아기가 자신의 선택에 따라 자신의 길을 가는 이야기이다. (현용준, 1996 : 74쪽~87쪽)

56) 고기를 먹기 위해 도깨비는 고기를 가진 사람에게 씨름을 하자고 한다. 이때 씨름에서 도깨비를 이기는 방법은 왼쪽으로 넘어뜨리면 되는데 지게 되면 고기를 빼앗기고 이기면 도깨비는 사라진다. 한국민속대백과사전 (<http://folkency.nfm.go.kr/kr/topic/detail/5780>)

대어 잠이 든다. 잠결에 오름이는 도체비들이 자신의 주머니를 탐낸다는 것을 알게 된다. 오름이는 찌를 내어 보지만 도체비들은 속아 넘어가지 않고 도체비 불로 공격을 당한다. 오름이는 어떻게 될까? 두 번째 비밀은 찾을 수 있을까? 앗! 사방에서 도체비들이 나타난다! 도체비와의 게임에서 이겨야만 이 방에서 나갈 수 있다. 우리도 도체비와 겨뤄보자.

(10) 비밀의 섬 : 앞의 방

① 공간 개요

〈표 17〉 앞의 방 공간 개요

개요	내용
배치구역	3-3 구역
속성	이야기 세계 : 앞의 방
기능	- 세 번째 비밀의 방 - 제주의 삼승할망에 대한 이야기를 들을 수 있는 공간
소재	- 메밀의 초록 잎, 메밀밭에 뿌리는 재거름, 삼승할망 본풀이, 삼승할망과 구삼승할망

② 공간 기획

세 번째 비밀의 색인 푸른색으로 전체 분위기를 조성한다. 공간 중앙에 제주의 전통 초가를 실제 구현하고 배경으로 재거름이 산더미처럼 쌓인 모습을 묘사한다. 초가 안에 전통 화장실인 돛통시⁵⁷⁾를 통해 거름이 만들지는 과정을 볼 수 있는 공간을 제공한다. 오름이가 먹었던 비밀의 밥상 조형물을 설치하여 메밀 음식의 활용과 효능을 전달한다. 한쪽 공간에는 영상실을 기획하여 제주 메밀 음식에 대한 경험과 재미있는 에피소드 그리고 자신들만의 요리법에 대한 영상을 상영한다. 또한 이야기의 배경이 되는 삼승할망과 구삼승할망의 이야기를 들려주는 구연동화 시간을 운영한다.

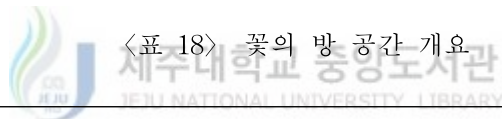
57) 돛통시는 제주어로 돼지우리를 의미한다. (제주어 사전, 2009, 260쪽) 과거 제주의 재래식 화장실로 화장실에 돼지우리가 함께 있는 곳으로 1970년대 말까지 있었지만 새마을 운동으로 개량변소로 바뀌었다. 한국향토문화전자대전 (<http://jeju.grandculture.net/>)

③ 공간 이야기

세 번째 비밀이 있는 장소로 메밀의 잎 부분에 해당한다. 오름이는 맛있는 음식 냄새가 나는 작은 초가로 간다. 오름이는 그곳에서 한 몸예 악한 인격과 선한 인격을 동시에 가진 정월할망을 만난다. 악한 인격의 할머니는 오름이가 방심한 틈을 타서 주머니를 차지한다. 정월할망은 주머니를 담보로 산처럼 쌓인 거름을 밭에 뿌려 달라고 한다. 선택의 여지가 없는 오름이는 주머니를 받기 위해 매일 거름을 뿌린다. 오름이는 착한 인격을 가진 할머니가 차려주는 음식을 먹고 힘을 내 거름을 옮긴다. 오름이가 먹는 음식이 뭘까? 무엇을 먹길래 백일 동안 거름 산을 옮기고 옮겨도 힘이 날까? 오름이가 세 번째 비밀을 무사히 찾을 수 있을지 함께 떠나보자.

(11) 비밀 섬 : 꽃의 방

① 공간 개요



〈표 18〉 꽃의 방 공간 개요

개 요	내 용
배치구역	3-4 구역
속성	이야기의 세계 : 꽃의 방
기능	- 네 번째 비밀의 방 - 이야기의 절정 부분으로 주인공이 위기를 맞게 되는 공간
소재	- 메밀의 하얀 꽃, 세경본풀이 : 메밀 냄새의 내력

② 공간 기획

네 번째 비밀의 색인 하얀색으로 전체 분위기 조성한다. 하얀 메밀꽃이 자라는 제주의 메밀밭을 디지털로 보여준다. 화면 한쪽으로 실제 세경본풀이에서 메밀의 내력을 풀이하는 본풀이의 장면들을 보여 준다. 메밀꽃 냄새를 직접 맡을 수 있는 공간과 터치스크린을 통해 작은 메밀꽃 송이를 누르면 메밀꽃이 피어나고 행운의 선물(각종 할인권)을 주는 이벤트 공간을 제공한다. 미니 퍼즐 방에서는 뿌

리, 줄기, 잎, 꽃으로 조각을 맞추며 비밀에 대해 생각해 보는 시간을 가져본다.

③ 공간 이야기

세 번째 비밀이 있는 장소로 메밀의 꽃 부분에 해당한다. 오름이가 가는 길을 따라 하얀 꽃송이들이 송송 터지면서 꽃들이 피어난다. 꽃에서 은은하고 좋은 향기가 난다. 오랫동안 씻지 못한 오름이는 몸에서 나는 냄새를 꽃으로 씻어버린다. 꽃향기가 자신의 몸에서 올라오자 기분이 좋아진다. 주머니를 보자. 벌써 네 개의 비밀을 찾았다. 이제 마지막 남은 비밀을 찾으러 다음 방으로 가보자.

(12) 연결통로 4

① 공간 개요

〈표 19〉 연결통로 4 공간 개요

개요	내용
배치 구역	연결통로 4
속성	연결통로
기능	- 네 번째 비밀의 공간으로 가는 연결통로
소재	- 원천강 본풀이 ⁵⁸⁾ : 시공간이 흐르는 강

② 공간 기획

오름이가 물에 휩쓸려 가는 상황을 체험할 수 있는 놀이기구가 제공된다. 물 위에 준비된 놀이기구는 난이도가 있는 것으로, 탑승하지 못하는 방문객들은 물 소용돌이 효과를 내는 통로를 건너 다음 장소로 이동한다.

③ 공간 이야기

네 번째 비밀의 방으로 가는 장소다. 오름이는 강에서 발을 씻다가 주머니를 떨어뜨리게 된다. 오름이는 거센 물살을 필사적으로 가르며 주머니를 잡으려 하지만 주머니는 물길을 따라 자꾸만 멀어진다. 다급해진 오름이는 물허벅을 가슴에 대고 헤엄쳐 떠내려가는 주머니를 가까스로 잡지만 강한 물속으로 빠져든다.

58) 주인공 오늘이가 부모를 찾아가는 내용의 제주서사무가로 원천강은 사계절의 변화 곧 시공간의 순환을 전부 가진 곳으로 시간을 주관하는 장소를 의미한다. (신동훈, 2014 : 73쪽)

오름이가 빠진 곳은 원천강이다. 원천강은 계절과 시간을 관장하는 곳으로 이곳을 지나면 하늘에서 보낸 모든 시간이 순간의 시간으로 변한다.

(13) 비밀 섬 : 씨앗의 방

① 공간 개요

〈표 20〉 씨앗의 방 공간 개요

개요	내용
배치구역	3-5 구역
속성	이야기 세계 : 씨앗의 방
기능	- 비밀이 풀리는 방 - 이야기의 긴장이 풀리고 문제가 해결되는 공간
소재	- 메밀의 검은 씨앗, 세경본풀이

② 공간 기획

5가지 색을 가진 메밀 조형물을 설치하여 비밀이 풀리는 결론 부분을 암시한다. 메밀 조형물에 여러 화면을 설치하여 영상으로 제주 사람들의 메밀 문화를 보여주고 실제 음식을 던지거나 메밀수제비를 먹으며 풍요를 기원하는 것처럼 방문객들도 풍요를 기원하는 기회를 제공한다. 또한 이야기 속 캐릭터를 만날 수 있는 가상공간을 체험하고 각 캐릭터와 사진을 찍고 이야기를 나눌 기회를 제공한다. 출구에서 방문객들에게 실제 메밀 씨앗이 들어 있는 기념품을 나눠주며 메밀에 대한 또 다른 경험을 전한다. 천정에는 메밀밭에서 농사짓는 사람들 사이에 자청비와 오름이의 행복한 모습을 묘사해 놓는다.

③ 공간 이야기

비밀이 풀리는 장소로 이야기의 결론 부분에 해당한다. 오름이가 정신을 차리고 주변을 둘러보니 매일 가던 샘터였다. 오름이는 자신의 여행이 꿈이라 생각되어 평평 운다. 그때 자청비가 나타나 오름이의 손안에 씨앗이 있음을 알려 준다.

메밀은 자청비의 축복으로 파종 시기가 늦어도 다른 곡식과 함께 수확되고 마을의 배고픔을 해결해 준다. 오름이는 농경의 신 자청비에게 감사하기 위해 농사

일을 할 때 음식을 먹게 되면 그 첫 음식의 일부를 던진다. 오름이는 마을 사람들과 일 년에 두 번씩 메밀 농사를 지으며 행복하게 살아간다.

이야기가 끝났다고 모험이 끝난 것은 아니다. 제주에서 만난 오름이와의 추억을 기억하며 선물 받은 비밀의 씨앗을 심을 보자. 씨앗 속에는 더 많은 이야기가 기다리고 있다. 이야기의 섬 제주에서 다시 만날 때 까지 안녕!

(14) 메밀 섬

① 공간 개요

〈표 21〉 메밀 섬 공간 개요

개요	내용
배치구역	4 구역
속성	환상과 모험이 가득한 놀이공원
기능	- 놀이공원 - 각종 편의 시설 제공
소재	- 메밀꽃, 테마파크 주요 이야기, 세경본풀이, 이공본풀이, 차사본풀이 등

② 공간 기획

놀이공원이 주는 환상적이고 즐거운 분위기를 조성한다. 메밀 섬의 위치가 꽃의 중앙임을 암시하는 초대형 조형물을 설치한다. 이 조형물은 암술과 수술들로 이곳에서 이야기가 생산되어 나온다. 수술들의 몸통 부분과 머리 부분은 활기가 느껴지는 조명들을 설치한다. 일정한 시간이 되면 수술들의 머리 부분이 움직이며 다양한 이벤트를 제공한다. 메밀 섬은 테마파크의 주요 이야기인 ‘비밀의 씨앗’을 다양하게 활용한 놀이기구와 즐길 거리가 가득하다.

③ 공간 이야기

놀이공원이 있는 장소로 테마파크의 중앙에 있다. 테마파크의 주요 이야기를 기반으로 조성된 이곳은 각종 놀이 시설과 편의 시설이 배치되어 있다. 신과 인간이 함께 살아가는 신비의 제주 섬에서 비밀을 품고 자라는 씨앗을 찾아가보자! 이야기와 환상이 가득한 제주메밀테마파크에서 신나는 모험을 즐겨보자!

④ 메밀 섬의 각종 체험 공간

- 스트림 플룸라이드 : 메밀의 붉은 줄기를 형상화한 탈것
- 까마귀 지옥 : 초고속 라이드
- 메밀 기차 : 곡물 모양의 열차로 놀이공원의 공중을 날아다니는 기차
- 미리내 메이즈 : 오름이가 걸어온 모험 길을 기반으로 만들어 진 미로
- 도체비와 한판승 : 놀이공원을 다니며 방문객과 간단한 게임 통해 선물전달
- 캐릭터와 추억 남기기 : 이야기 속 캐릭터와 사진 찍기
- 한라산 폭발 4D관 : 제주의 생성과정을 흥미롭게 볼 수 있는 공간
- 씨앗을 지켜라! : VR(Virtual Reality) 체험관으로 ‘고광지기 할아버지와 함께 하늘의 곡물 창고를 지켜라!’라는 주제로 쥐들의 공격, 악귀들의 공격, 자연재해를 일으키는 신 등으로부터 씨앗을 지키는 공간
- 저승차사의 집 : 강림차사와 지옥세계로 떠나는 공포체험 공간
- 비밀의 씨앗 공연장 : 제주 문화를 전달하는 다양한 공연
- 오색 무지개의 꿈 : 캐릭터와 빛을 활용한 퍼레이드
- 쉽팡 : 메밀 아이스크림, 메밀 음료, 메밀 빵 등 메밀을 활용한 휴게음식점



(15) 바람 섬

① 공간 개요

〈표 22〉 바람 섬 공간 개요

개 요	내 용
배치구역	5 구역
속성	현실 세계
기능	- 각종 음식점과 편의 시설 제공 및 소비 공간 - 제주 문화에 관련된 다양한 전시 및 체험 공간
소재	- 제주의 문화(자연, 역사, 음식 등)

② 공간 기획

제주의 다양한 문화관과 체험관이 있는 공간이다. 가운데 통로를 중심으로 각 구역을 마주 보게 구성하여 방문객들이 한눈에 각 테마관의 주제를 알 수 있게 한다. 테마파크의 마지막 구역으로 아쉬움을 달래 수 있는 다양한 상품과 체험을 제공한다.

③ 공간 이야기

바람 섬의 바람(風)은 변화를 일으키고 그 안에 새로운 바람(所望)을 품는다는 의미를 가진다. 이곳은 제주 문화의 바람과 사람의 바람이 공존하는 장소로 문화 공간과 소비 공간이 함께 있고 각 장소의 특성에 따라 다양한 경험을 할 수 있다. 제주의 자연과 문화에 대해 알 수 있는 전시관과 제주 관련 도서들이 있는 도서관에서 제주에 대한 문화적 가치를 이해한다. 이야기 속 캐릭터와 관련된 기념품 판매장에서 추억을 기념할 소품들을 구매하며 아쉬움을 달래고 다음 방문을 기약하며 현실 세계로 돌아온다. 테마파크의 메밀밭에서 자란 메밀은 직접 수확되고 도정되어 음식으로 만들어지는 전 과정을 볼 수 있는 공간이 제공된다. 메밀에 관한 음식뿐만 아니라 제주의 전통음식을 다양하게 맛볼 수 있다.



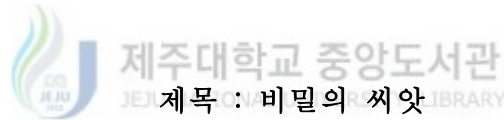
④ 바람 섬의 다양한 체험 공간

- 몬딱 메밀 : 메밀 문화 체험관, 방아체험관, 메밀가공식품 판매장 등 배치
- 멍덜 : 제주 메밀 음식 전문점
- 낭퐁 : 제주 전통음식 전문점
- 느영나영 : 세계 메밀 음식 전문점
- 자청비의 우영팻 : 제주 농사 관련 농기구 및 농사 체험
- 오름이의 보물섬 : 캐릭터관으로 각종 캐릭터 상품 판매
- 혼디모영 : 제주 관련 기념품 판매점
- 메밀 곳 : 조향을 해볼 수 있는 체험 공간
- 제주 뽕 강 : 제주 문화 관련 상설 전시실
- 제주 썸 : 제주 관련 책들이 있는 도서관

5. 이야기 제작

전체 이야기는 테마파크의 핵심 이미지와 주제가 잘 반영되도록 구성했다. 공간의 배치구역과 속성 및 각 기능에 따라 도출된 세부 이야기가 유기적으로 연결되게 전체 이야기를 제작했다. 이야기 형식은 방문객들이 쉽게 공감할 수 있는 동화로 프롤로그와 본문내용 그리고 에필로그로 구분했다. 프롤로그는 세경본풀이의 주인공 자청비가 농경의 신으로 좌정한 이야기와 하늘로 마지막 씨앗을 가지러 전의 이야기가 소개된다. 본문내용은 세경본풀이, 삼공본풀이, 이공본풀이, 차사본풀이 등의 제주 신화를 소재로 활용하여 주인공이 비밀의 씨앗을 찾아 떠나는 모험담이다. 에필로그는 메밀이 다른 곡물보다 늦게 파종이 되었지만 자청비의 축복으로 수확이 빠르고 척박한 땅에서도 잘 견뎌 인간에게 이로운 곡물이 되었다는 이야기를 담고 있다.

본 논문의 필자가 창작한 이야기의 전문은 아래와 같다.



프롤로그 : 농경의 신 ‘자청비’ (연결통로 1)⁵⁹⁾

아주 먼 옛날 하늘에 큰 전쟁이 일어났다. 옥황상제는 전쟁을 막아주는 이에게 아주 큰 상을 내리겠다는 방을 붙였다. 자청비는 서천 꽃밭에서 멸망 꽃을 따다가 전쟁에서 용감하게 적군을 물리치고 큰 공을 세웠다. 옥황상제는 하늘나라를 위해 큰 공을 세웠으니 소원을 말하라고 한다. 자청비는 오곡 씨앗을 상으로 달라고 하여 음력 7월 14일에 오곡 씨앗을 들고 인간 세상으로 내려와 농경의 신이 되었다.

농경의 신 자청비는 사람들에게 농사짓는 법을 가르쳐 주고 하늘에서 받아온 씨앗을 사람들에게 나눠 주었다. 사람들은 기뻐하며 자청비가 나눠 준 씨앗을 가지고 자신의 밭에 정성껏 심었다. 씨앗들은 햇살 한 줄기, 물 한 모금

59) 괄호 안의 구역표시는 앞의 <그림 4> 제주메밀테마파크 공간 배치도와 일치한다.

을 받아먹으며 싹을 틔우기 시작한다. 곡식들이 자라는 모습을 보던 자청비는 하늘나라에서 씨앗 하나를 갖고 오지 않았다는 것을 알았다. 자청비는 곡식들이 잘 자라고 있는지 둘러본 후에 하늘나라로 가서 마지막 씨앗을 가져와야겠다고 생각하고, 제주도의 가장 높은 곳인 한라산으로 올라갔다. 한라산 아래 여기저기서 농작물들이 풍요롭게 자라고 있었다. 그런데 웬일인지 한라산 중산간 마을만 농작물이 자라는 모습이 보이지 않았다. 자청비는 무슨 일인지 궁금하여 할머니 모습으로 변장을 하고 마을로 내려갔다.

하늘의 마지막 씨앗 (2-1구역)

마을은 사람 소리 하나 들리지 않고 조용했다. 자청비는 한참 동안 서성이다 한 아이가 물 허벅을 지고 급히 걸어가는 것을 보았다. 자청비는 아이를 불렀다.

“아가야! 아니, 애야! 이름이 무엇이냐?”

아이는 조금 망설이다가 말했다.

“오름이요. 할머니는 누구세요? 여기 분은 아니신 것 같은데?”

“나는 그냥 지나가는 길이란다. 그런데 마을이 왜 이리 조용하냐?”

“아니, 그것도 모르세요? 지난 몇 년 동안 흉년이 들어서 사람들이 거의 굶어 죽었잖아요. 그리고 산 사람들은 다 일하러 갔지요.”

“일을 하러 갔다고? 오면서 보니 밭에는 아무것도 자라지를 않던 데?”

“할머니도 참. 지난번 태풍으로 심어놓은 씨앗들이 전부 날아가서 그렇잖아요. 어디 사시는 데 이런 사정도 모르세요? 저는 일하는 사람들에게 물을 갖다 줘야 해서 가야겠어요.”

오름이는 자청비가 못마땅해 통명스럽게 말하고는 돌아섰다.

“애야! 애야! 오름아!”

“아이참! 또 왜요?”

“미안하구나. 내가 너무 오랫동안 걸어서 목이 몹시 마르구나. 미안하지만 물 좀 얻어 마실 수 있겠느냐?”

오름이는 그냥 가려다가 할머니의 불쌍한 목소리에 마음이 약해져 물허벅을

내려놓았다. 오름이는 허리끈에 묶여 있던 바가지를 풀어 물을 담으며 말했다.

“할머니! 중산간 마을에서는 물이 밥보다 귀하다는 걸 모르세요?”

“알지, 알다마다. 물 한 모금이 생명 한 방울이지.”

오름이는 물바가지를 자청비에게 주었다. 하지만 자청비는 오름이의 물바가지는 쳐다보지도 않고 오름이 옆에 놓여 있는 물허벅을 한손으로 번쩍 들어 올려 물을 꿀꺽 마셨다. 오름이는 너무 놀라 하마터면 물바가지의 물을 떨어뜨릴 뻔했다. 자청비는 소매춤에서 작은 천 주머니를 꺼내어 그 안의 곡물가루를 입에 털어 넣고는 한 번 더 물허벅을 들어 물을 꿀꺽꿀꺽 마셨다.

“아~ 좋구나! 이제 살 것 같구나! 물도 먹고 밥도 먹었으니 이제 그만 가 봐야겠다. 고맙구나!”

오름이는 ‘밥’이라는 말에 정신이 번쩍 들었다.

“밥이라고요? 겨우 가루만 먹었는데 배고픈 것이 사라졌다고요?”

“그래. 물을 나눠 줬으니 너에게도 이 가루를 좀 나눠 주고 싶은데, 한번 먹어 보겠느냐?”

오름이는 고개를 끄덕이며 들고 있던 바가지에 곡물가루를 휘휘 타서 후루룩 마셨다. 잠시 후 정말 거짓말처럼 배가 든든해졌다.

“이게 뭐죠? 정말 허기가 가셨네요?”

“그렇다마다, 난 이제 그만 가야겠다.”

오름이는 자청비의 모습이 초라해 보이긴 했지만 말투나 분위기가 예사롭지 않다는 것을 느꼈다. 더구나 물허벅을 한 손으로 들어 올리다니 보통 사람은 아니라는 생각이 들었다.

“할머니! 할머니! 이 곡식 가루가 무엇인지 가르쳐 주고 가세요.”

“미안하구나. 그것은 사람이 가질 수 있는 것이 아니란다.”

“네? 사람이 가질 수 없다고요? 그럼 그 곡식 가루는 어떻게 만든 거죠? 할머니! 제발요. 저에게 이 씨앗을 나눠주세요! 이렇게 금세 허기를 채울 수 있는 곡식이 있다면 마을 사람들이 굶어 죽지 않을 거예요. 우리 마을은 땅이 척박해서 농작물들이 뿌리를 내리지 못해요. 게다가 해마다 태풍과 가뭄이 반복돼서 이렇게 살다가는 전부 죽어요. 제발 부탁드립니다. 할머니! 제발요!”

“정말로 이 씨앗을 갖고 싶다는 말이지?”

오름이는 간절한 눈빛으로 자청비를 바라보며 고개를 끄덕였다.

“가질 수야 있지. 하지만 이 곡식의 씨앗은 이 세상엔 없단다.”

“없다고요? 그럼 어디에 있는데요? 제가 가서 가져올게요!”

“네가 가져오겠다고?”

“네! 어디 있는지만 알려주세요. 아무리 멀고 힘들어도 꼭 가져와서 사람들이 더 이상 굶지 않도록 하고 싶어요!”

자청비는 눈을 가늘게 뜨고 오름이를 한참 바라보다가 결심했다는 듯이 큰 소리로 말했다.

“그래! 그럼 네가 가서 직접 가져와 보거라! 그 곡식은 하늘나라에 있단다.”

자청비는 말이 끝나자마자 안개 속으로 사라져버렸다.

비밀을 풀어라! (연결통로 2, 2-2구역)

그때 서쪽 하늘에서 밝은 빛이 쏟아지면서 커다란 두레박이 내려오는 것이 보였다. 오름이는 순간적으로 하늘나라로 갈 기회라는 생각이 들었다. 오름이는 곁에 있던 물허벅을 둘러메고 전속력으로 두레박이 내려오는 곳을 향해 달려갔다. 두레박이 땅에 닿자마자 오름이는 두레박 안으로 숨어들어갔다. ‘아이고 숨이야! 두레박이 정말 크네. 어, 어 올라간다.’ 조금 뒤 두레박이 둥실둥실 떠오르더니 하늘나라에 도착했다. 오름이는 하늘나라에 몰래 온 것이 두려워 재빨리 두레박을 빠져나와 달렸다. 한참을 달리다 보니 어깨가 너무 무거웠다.

‘이상하다! 아까 그 할머니가 물을 거의 다 마셔 버렸는데...’

오름이는 의아해 하며 물허벅 내려놓을 곳을 찾으려고 두리번거렸다. 그때 머리 위로 큰 목소리가 들려왔다.

“누구나? 누가 감히 내 창고 앞에서 서성이는 것이냐?”

오름이는 깜짝 놀라서 위를 올려다보았다. 키가 매우 큰 할아버지가 각종 농기구가 들어있는 바구니를 어깨에 메고 있었다. 그리고 한손에는 곡식 씨앗들이 잔뜩 붙어 있는 지팡이를 들고 서 있었다.

“저요? 저는 저 아래 제주 중산간 마을에 사는 오름이에요.”

“뭐? 마을? 땅 위의 사람이라고? 사람이 어찌 하늘의 세계에 왔느냐?”

“이유가 있어서 왔지요. 그런데 할아버지는 누구세요?”

“나는 하늘의 곡식 창고를 지키는 고팡지기다.”

“하늘의 곡식 창고라고요?”

오름이는 웬지 할아버지가 씨앗에 대해 알고 있을 것 같다는 생각이 들어 그동안의 사정을 고팡지기 할아버지에게 들려주었다.

“그 할망은 언제나 사람들의 먹고 사는 일에 관심이 많지. 비밀의 씨앗을 찾으려고 이 아이를 보낸 모양이군!”

“비밀의 씨앗이라고요?”

“그래, 농경의 신 자청비가 하늘에 두고 간 마지막 씨앗이 있는데 그걸 비밀의 씨앗이라고 부른단다. 아마 너를 통해 가져갈 생각인가 보구나!”

“뭐라고요? 그 할머니가 자청비님이라고요?”

“그래, 그것도 몰랐단 말이야? 일단 여기서 잠시 기다려라.”

고팡지기 할아버지는 지팡이로 문을 하나 그리더니 그 문을 열고 들어갔다.

할아버지는 한참 만에 나와서는 낡은 주머니 하나를 오름이에게 주었다. 오름이는 주머니를 받자마자 열어 보았다. 하지만 주머니는 열리지 않았다. 오름이는 손으로 주머니를 꺾꺾 눌러도 보고 흔들어도 보았다. 하지만 곡식 씨앗은 전혀 만져지지 않았다.

“아무것도 안 들어 있는 것 같은데요? 열리지도 않고요!”

“허! 허! 허! 성질도 급하구나! 그렇게 쉽게 씨앗을 가져갈 수 있을 것 같으냐? 뭐든 쉽게 얻을 수 있는 것은 없다. 그리고 그 씨앗은 비밀을 풀어야만 가져 갈 수가 있단다.”

“비밀이라고요?”

“그래, 비밀. 그 주머니는 네가 비밀을 찾아서 주문을 말할 때 만 열린다!”

“비밀이요? 그게 뭔데요?”

“비밀인데 내가 알 도리가 있겠느냐? 분명한 건 씨앗을 얻으려면 ‘ㅁ물! 모물! 메밀!60)(모물, 모물, 메밀)이라고 주문을 외우고 5가지 비밀의 열쇠를 주머니에 넣어야 하지.”

60) 제주어로 메밀을 의미한다. (제주어사전, 2009 : 36쪽)

“므물, 모물, 메밀?”

“주머니를 열어야 할 때가 올 것이다. 그때 주문을 외우고 비밀을 넣어라. 그러면 알게 될 것이다. 그리고 한 가지 명심 할 것은, 절대 물허벅을 땅에 내려놓지 말아야 한다는 것이다.”

“물허벅을요? 왜요?”

“그래야 다시 네가 있던 곳으로 돌아갈 수가 있다.”

오름이는 고개를 끄덕였다.

“그런데, 할아버지! 어디로 가야 하나요?”

“나도 모르지!”

말을 마친 할아버지의 모습이 점점 흐려져 가고 있었다. 오름이는 순간적으로 할아버지가 곧 사라 질 것이란 생각이 들었다. 오름이는 고팡지기 할아버지의 지팡이에 매달렸다.

“할아버지! 그냥 가지 마세요! 어디로 가야 하는지 알려주세요!”

“어허! 이놈이!”

고팡지기 할아버지는 헛기침을 두어 번 하더니 주름이 가득한 얼굴을 오름이 귀에 바짝 대고 말했다.

“발걸음이 닿는 대로, 네 의지대로 걸어라. 그러다 처음 만나는 동물을 따라서 가거라. 그리고 그 동물이 뒤를 돌아보거든 거기서 멈추어라. 그곳에 첫 번째 비밀이 있을 것이다.”

고팡지기 할아버지는 말이 끝나자마자 사라져 버렸다.

첫 번째 비밀 (연결통로 3, 3-1구역)

오름이는 고팡지기 할아버지가 준 주머니를 허리끈에 단단하게 매달고 발걸음이 닿는 대로 걸었다. 한참을 걷는데 어디선가 ‘까악’하는 까마귀 소리가 들려왔다. 머리 위에서 까마귀 한 마리가 날고 있었다. 까마귀는 몸이 너무 검어서 한 덩이 검은빛처럼 보였다. 오름이는 고팡지기 할아버지의 말을 기억하며 까마귀를 따라 갔다. 날이 어스름해질 무렵 까마귀가 뒤돌아보면서 눈동자를 반짝였다. 오름이는 그 자리에 그대로 멈춰 섰다.

‘까마귀는 이승과 저승을 오간다는데 혹시 여기가 저승 가는 길인가?’ 오름이가 잠시 생각에 빠진 그때, 오름이의 머리 위에서 뭔가가 떨어졌다. ‘어? 이건 뭐지? 생긴 것이 꼭 뿌리 같은데?’ 오름이는 고개를 들어 하늘을 보았다.

“으아악! 이게 무슨 일이야?”

오름이는 너무 놀라서 자신도 모르게 비명이 나왔다. 하늘이 점점 땅으로 내려앉고 있었다. 손을 뻗어 뛰어오르면 닿을 거리에 하늘이 와 있었다. 낮아진 하늘 아래에는 뿌리들이 대롱대롱 매달려 있었다. 뿌리들은 처음에 밝은 노란색 빛을 내다가 점점 검게 변해 버렸다. 그때 ‘쿵’하는 소리와 함께 먼지가 일어났다. 검은 뿌리가 오름이 앞에 떨어지면서 땅속으로 박혀 버렸다. 오름이는 두려워하면서 주변을 둘러봤다. 쿵 쿵 하는 소리가 들려왔다. 소리가 가까워질수록 하늘이 더욱 낮게 내려앉았다.

‘뿌리가 떨어지는 소리다! 이렇게 있다가는 떨어지는 뿌리에 깔려 죽겠군!’ 오름이는 검은 뿌리들을 피해 노란빛을 띠고 있는 뿌리 아래로 달려갔다. 그곳은 따뜻한 생기가 남아 있었다. 하지만 뿌리는 점점 색을 잃어가고 있었다.

‘겁내지 말자! 이제 시작일 뿐이야. 천천히 생각해보면 방법이 있을 거야!’ 오름이는 빛을 잃어가는 뿌리를 보면서 생각했다. ‘이 검은 뿌리들은 마치 말라 버린 것처럼 바삭거려. 노란 뿌리들은 생기가 있는데 말이지. 혹시?’ 오름이는 검은 화산토에서 말라 죽어가던 고향의 농작물들이 생각났다. 오름이는 물허벅의 입구를 막고 있던 대나무 잎 뭉치를 빼고 물허벅의 물을 뿌리들을 향해서 뿌렸다. 물이 뿌려진 뿌리는 점점 노란빛이 돌았다.

‘오! 바로 이거야!’ 오름이가 계속 물을 뿌리자 감쌌던 주변이 점점 환해졌다. 오름이는 땅바닥에 떨어져 반쯤 박혀있는 뿌리에도 물을 뿌려 보았다. 물이 닿자마자 그 뿌리는 노란빛을 내면서 하늘로 올라가 자리를 잡았다. 오름이는 주문을 외워야 할 때라고 생각하고 주머니를 들고 외쳤다.

“ㅍ물! 모물! 메밀!”

고광지기 할아버지의 말대로 낡은 주머니의 입구가 열렸다. 오름이는 주머니에 노란빛이 도는 작은 뿌리 하나를 넣었다. 낡은 주머니가 노란빛으로 반짝였다. 오름이는 첫 번째 비밀을 제대로 찾았다는 생각이 들었다. 그때 노란 뿌리 하나가 오름이를 하늘로 들어 올리고 있었다.

두 번째 비밀 (3-2구역)

뿌리는 검은 하늘을 지나 황톳빛이 흐르는 땅 위에 오름이를 내려주었다. 그곳은 사방으로 길이 나 있었다. 오름이는 어디로 갈까 망설이다, 따뜻한 바람이 불어오는 남쪽으로 걸었다. 얼마나 걸었는지 모를 만큼 오래 걷다보니 다리에 점점 힘이 빠지고 어깨도 아팠다. 주변에는 하늘 높이 솟아 있는 기둥들 말고는 아무것도 없었다. 기둥은 붉은빛을 띠며 표면이 매끄럽고 부드러웠다. 오름이는 기둥 사이를 걸었다. 오름이가 걸어가자 발걸음을 따라 길이 만들어졌다. 오름이는 자신의 길을 만들며 걷고 있었다. 하지만 너무 지친 오름이는 자신이 길을 만들고 있는지도 모른 채 졸면서 걷고 있었다.

오름이 앞에 뿔이 하나 달린 도체비가 뒷걸음질을 치며 오름이의 눈꺼풀을 내리고 있었다. 그리고 옆으로 뿔이 두 개 달린 도체비가 걷고 있었다. 뿔이 셋 달린 도체비는 오름이의 물허벅 위에 앉아 있었다. 하지만 오름이는 아무것도 모른 채 지쳐만 갔다. 오름이는 자꾸만 눈이 감졌다. 오름이는 기둥 하나에 몸을 기대고는 그대로 잠이 들었다.

“내꺼야! 내가 아이의 눈꺼풀을 내렸으니까 이걸 내꺼야?”

“어림없는 소리! 내가 저 아이 물허벅에 올라타서 기운을 뺐으니까 이것은 내꺼야!”

“뭐라고? 그건 내꺼야. 내가 따라가자고 했잖아. 그러니 내 주머니야!”

도체비 세 마리가 오름이 앞에서 주머니를 쳐다보면 서로 갖겠다고 싸우고 있었다. 오름이는 잠결에 도체비들의 말소리를 듣고 너무 무서워서 눈을 뜰 수 없었다. ‘도체비들이 내 주머니를 탐내고 있군. 어찌지?’ 오름이는 문득 어머니가 늘 말하던 도체비 이야기가 생각났다. 도체비에게 씨름을 제안해서 왼쪽으로 넘어뜨리면 도체비를 물리친다는 이야기였다. 오름이는 그대로 한번 해봐야겠다고 생각하고 잠에서 깨는 척하며 도체비들 보고 말했다.

“으악! 도체비다! 아이고! 도체비님들! 살려주세요!”

“걱정하지 마셔! 우리는 사람을 해치지 않아! 그냥 주머니만 주면 돼.”

“주, 주머니라고요? 내 주머니요? 안돼요. 그냥 줄 수는 없어요.”

“뭐라고?”

“도체비님도 아시다시피 세상에 공짜가 어디 있습니까? 저와 씨름을 해서 이기면 드리죠.”

“뭐라고? 씨름이라고?”

세 도체비는 큰 목소리로 똑같이 말하고 나서 무서운 소리를 내면서 점점한 몸으로 겹쳐졌다. 도체비들은 아주 괴상한 모습의 하나가 되었다.

“하! 하! 하! 우리가 또 당할 줄 알고? 우리를 왼쪽으로 넘어뜨릴 생각이지? 한두 번도 아니고 몇 백 년을 속았는데 아직도 당할 줄 아는 거냐?”

도체비가 점점 오름이에게 다가오자 오름이는 붉은 기둥 쪽으로 뒷걸음을 치면서 도망을 쳤다. 도체비들은 순식간에 다시 셋으로 나뉘어 도체비 방망이를 흔들며 도체비불을 던졌다. 오름이는 도체비 불을 피해 이리저리 도망을 쳤다. 도체비 불은 붉은 기둥으로도 떨어졌다. 불이 붉은 붉은 기둥은 순식간에 뿌연 재를 남기며 타버렸다. 오름이는 한참을 도망 다녔지만 결국 도체비들에게 잡히고 말았다.

“제법이구나! 우리를 이렇게까지 힘들게 하다니. 본때를 보여주마!”

화가 잔뜩 난 도체비들이 방망이를 들어 올렸다. 그때, 오름이 손에 붉은 기둥의 재가 만져졌다. 오름이는 급한 마음에 그 재를 도체비들에게 뿌렸다. 도체비들은 깜짝 놀라 눈을 비비고 소리를 지르면서 서로 다른 방향으로 도망가 버렸다.

‘이거 예사롭지 않은데? 비밀의 열쇠인가?’ 오름이는 벌떡 일어나서 주문을 외쳤다.

“ㄴ물! 모물! 메밀!”

하지만 주머니는 열리지 않았다. 오름이는 한 번 더 크게 주문을 외쳤다.

“ㄴ물! 모물! 메밀! ㄴ물, 모물, 메밀이라고! 왜 안 열리는 거야? 도체비를 막은 이 재가 비밀의 물건이 아니라는 건가? 그럼 뭐지?”

오름이는 주머니를 바라보다가 주변에 타다 남은 붉은 기둥의 조각을 들고 다시 주문을 외웠다. 그러자 주머니가 천천히 열렸다. 오름이는 두 번째 비밀을 찾은 기쁨을 느꼈다.

그 때였다. 어디선가 줄 줄 물 흐르는 소리가 들려왔다. 붉은 기둥 속에서 나는 소리였다. 붉은 기둥 속을 자세히 들여다보니 작은 물길들이 보였다.

소리가 빨라지면서 붉은 기둥에 가지가 솟아나기 시작했다.

‘씨앗의 비밀이 혹시?’ 오름이는 가만히 비밀에 대해 생각해 보았다. ‘저승으로 가던 까마귀를 따라서 땅속으로 갔고 노란 뿌리를 타고 땅 위로 왔지. 뿌리 위? 땅? 그럼 이 붉은 기둥은 줄기? 오름이는 솟아나는 줄기를 따라 하늘로 올라가는 것을 보았다. ‘그러면 다음은? 일단 올라가 보자!’

세 번째 비밀 (3-3구역)

오름이는 솟아나는 잔 줄기를 밟으며 하늘을 향해 올라갔다. 올라갈수록 점점 더워졌다. ‘해가 가까워져서 그런가? 날이 왜 이리 덥지’ 오름이는 더운 날씨를 피해 보려고 구름 아래로 갔다. 구름 아래는 그늘도 있고 바람도 불어 시원했다. 그때 바람을 타고 어디선가 맛있는 음식 냄새가 날아왔다. 오름이는 코를 벌렁거리며 냄새를 맡았다. 오름이는 코로 숨을 한껏 들이켰다. 너무 많이 숨을 들여 마셨는지 구름이 오름이 키만큼 내려왔다. 오름이는 구름 위로 머리를 쭉 내밀고 다시 냄새를 맡았다. 그 순간 몸이 붕 하고 떠올라 구름 위에 서게 되었다. 구름 위에는 작은 초가집 하나가 있었다. 오름이는 집을 보자 반가운 마음에 달려갔다.

“아무도 안 계세요? 아무도 없어요?”

“누구요?”

문이 열리면서 허리가 굽고 나이가 아주 많아 보이는 할머니가 나왔다.

“안녕하세요. 저는 한라산 중턱 마을에 사는 오름이라고 하는데요. 엄청 없지만 너무 배가 고파서요.”

할머니는 말없이 부엌으로 들어가더니 걸쭉한 국물에 손바닥만 한 수제비가 들어있는 음식과 된장에 무쳐진 채소 반찬을 내왔다. 오름이는 음식을 보자마자 고맙다는 인사도 잊은 채 순식간에 먹어 치웠다. 음식을 먹고 나니 기운이 차오르는 것을 느꼈다. 오름이는 할머니께 고맙다는 인사를 하고 일어섰다. 그때 할머니가 굽은 허리를 반듯하게 펴고는 무서운 목소리로 말했다.

“허기를 채워줬으면 그 값을 하고 가야지 그냥 가겠다는 것이냐?”

오름이는 할머니의 달라진 목소리에 깜짝 놀라며 할머니를 보았다. 할머니

의 얼굴이 이상했다. 한쪽은 밥을 내어준 따뜻한 얼굴이고 다른 쪽은 마귀처럼 못생기고 무서운 얼굴이었다. 오름이는 벌벌 떨면서 말했다.

“밥, 밥값이라고요? 죄송해요. 전 가진 것이 아무것도 없어요.”

“그래? 그럼 밥값으로 저곳에 있는 거름들을 전부 밭에 뿌려두고 가거라!”

무서운 얼굴 반쪽이 말을 했다. 오름이는 할머니가 가리키는 곳을 보았다. 재거름이 산더미처럼 쌓여 있었다.

“저걸 다요?”

“왜? 도와줄 수 없다는 것이냐? 그럼 가거라! 하지만 이 주머니는 내가 밥값으로 가져야겠다.”

오름이는 너무 놀라서 허리춤을 보았다. 허리띠에는 물바가지만 달려 있었다. 오름이는 어쩔 수 없이 할머니가 시키는 대로 밭으로 나갔다. 밭에는 산처럼 쌓인 거름더미가 수없이 많았다. ‘이런! 이를 어쩐다?’ 오름이는 할머니를 쳐다보았다. 반반씩 다른 얼굴이 각자 다른 표정을 지으며 오름이를 보고 있었다. 오름이는 너무 무서웠다. ‘아무리 어렵고 힘든 일도 열심히 하다 보면 끝이 나고 말 거야! 어서 거름들을 뿌리고 비밀의 씨앗을 찾아 집으로 돌아가자’ 오름이는 물허벅에 거름을 담아서 날랐다. 커다란 거름산 하나를 뿌리고 나면 언제나 같은 음식이 차려진 밥상이 있었다. 오름이는 그 음식들을 먹고 기운을 차려 다시 거름을 날랐다. 보름이 지나 한 달이 되고 다시 석 달 열흘이 흘렀다. 그래도 거름산은 줄어들지를 않았다. 그러던 어느 날, 착한 얼굴의 할머니가 밥상을 내왔다. 밥상 위에는 오름이의 주머니도 있었다.

“이제 때가 되었구나!”

“때가 되었다고요?”

“그래! 너의 길을 갈 때 말이다. 이제 너의 길을 가야지. 어서 먹고 떠날 준비를 해라!”

“네? 떠날 채비요? 아직 거름이 산더미처럼 쌓여 있는데요?”

“어디에 남아 있다는 것이냐? 어서 밥을 먹고 네 갈 길을 가거라!”

할머니의 말과 동시에 큰바람이 불어왔다. 바람은 거름이 밭으로 뿌려지도록 강하게 불었다. 오름이는 너무나 놀랐지만 할머니의 마음이 언제 변할지 몰라 모르는 척 하면서 차려준 음식을 먹었다. ‘오늘은 유독 반찬 양이 많네.’

오름이는 평소 보다 많은 양의 음식을 먹으며 생각했다. ‘반찬? 초록 반찬? 초록색?’ 오름이는 뭔가 알겠다는 듯 조용히 주머니를 밥상 아래로 내려놓고 주머니를 외웠다. 주머니는 다른 비밀을 찾았을 때처럼 부드럽게 열렸다. 오름이는 비밀의 열쇠가 색이라는 것을 알아채고는 재빨리 초록색 반찬을 주머니에 넣었다. 그리고는 바로 일어나 착한 얼굴의 할머니에게 고맙다는 인사를 하고 그 집을 나왔다. 오름이가 집에서 나오자 그곳은 감쪽같이 사라져 버렸다.

네 번째 비밀 (3-4구역)

오름이는 생각에 빠졌다. ‘비밀은 색과 관련이 있다. 그럼 이제 어떤 색을 더 넣어야 하지? 오색 무지개인가? 흑백청홍황? 나머지 두 가지 색은 뭘까?’ 오름이는 비가 오는 날씨를 지나 눈 내리는 날들을 보내고 바람이 불어오는 길을 걷고 걸었다. 지루하고 힘든 길이었지만 오름이는 마을 사람들을 떠올리며 힘을 냈다. 길을 걷던 오름이는 갑자기 물허벅이 무거워졌다고 느꼈다. 그때 길가에 하얀 꽃들이 피어올랐다. ‘와!! 마치 눈송이가 떨어져 꽃이 되는 것 같아!’ 꽃들은 오름이가 움직이는 길을 따라 피어나고 있었다. 오름이는 그때서야 자신이 길을 만들고 있다는 것을 알았다. 오름이가 발을 내딛는 곳마다 선명하게 길이 보였다. 오름이는 신이 나서 이리저리 뛰며 길을 만들어 보았다. ‘내가 가는 곳에 나의 길이 있었구나!’ 오름이는 자신감이 생겼다. 자신을 믿고 가면 비밀도 풀고 씨앗을 가지고 집에 돌아갈 수 있을 것이라는 생각이 들었다.

바람에 하얀 꽃들이 파도처럼 일렁였다. 오름이는 은은한 꽃향기 사이로 이상한 냄새가 나는 것을 알았다. 뭔가 쿼쿼하니 거름 냄새 같았다. 오름이는 가만히 서서 냄새가 나는 방향을 찾아보았다.

‘아이고, 거의 똥냄새 수준이군.’

오름이는 혹시나 하는 생각으로 자신의 몸에서 나는 냄새를 맡아 보았다.

‘설마? 이런! 나한테서 나는 거잖아?’

오랫동안 여행을 하면서 씻지도 못했고 거름을 백일 동안 뿌리고 났더니 몸에서 아주 고약한 냄새가 났다. 은은한 향기를 풍기는 꽃에게 미안할 정도였

다. 오름이는 자신의 몸에서 나는 냄새를 잊어 보려고 작은 꽃을 하나 따 코를 들이대고 깊게 냄새를 맡았다. 꽃에서는 맑은 향기가 났다. 오름이는 그 꽃을 몸에 지니면 자신의 냄새가 좀 가실 것이라 생각하며 머리에 꽃았다. 조금 지나자 정말로 꽃의 고운 향기가 오름이의 머리카락에서 났다. 오름이는 꽃을 귀에도 꽃아 보고 옷고름과 허리에도 꽃았다. 꽃들이 오름이의 더러운 냄새를 마셔버린 것처럼 오름이의 몸에서 나던 냄새가 짝 사라져 버렸다.

‘꽃? 꽃이다! 하얀 꽃! 그래 바로 이거구나! 노란 뿌리, 붉은 줄기, 초록 잎 그리고 하얀 꽃!’

오름이는 신이 나서 힘차게 주문을 외웠다.

“ㄷ물! 모물! 메밀!”

주머니가 열리자 황금색, 붉은색, 초록빛이 반짝거렸다. 오름이는 하얀 꽃을 넣으며 미소를 지었다.

다섯 번째 비밀 (연결통로 4, 3-5구역)

오름이는 비밀이 담긴 주머니를 차고 신나게 걸었다. 한참을 걷다 보니 작은 연못에서 물이 송송 솟아나고 있었다. 솟아나는 연못의 물은 아래로 끝없이 이어져 있었다. ‘작은 물 한 방울이 꽤나 길게 이어져 있네!’ 오름이는 물을 손으로 받아 마시고는 쉬면서 발을 닦으려고 신발을 벗어 보았다. 오랫동안 걷다 보니 발가락에 물집이 잡히고 터져 있었다. 오름이는 발을 물에 푹 담그고 세수를 하려고 허리를 숙였다. 그때 오름이의 주머니가 풀어져 떠내려갔다.

“앗! 내 주머니!”

오름이는 주머니를 잡기 위해 물속을 달렸다. 물이 깊어지자 오름이는 수영을 치기 위해 물허벅을 앞으로 돌려 가슴에 받치고 양팔로 물을 가르며 주머니를 따라갔다. 주머니가 거의 잡힐 듯 가까워지자 오름이는 필사적으로 손을 뻗었다. 오름이가 주머니를 잡는 그 순간 물허벅이 ‘쩍’ 소리를 내며 갈라졌다. 물허벅이 깨어지면서 오름이의 몸은 물속으로 가라앉았다. 오름이는 온 힘을 다해 빠져나오려고 했지만, 물살이 너무 세서 빠져나올 수가 없었다. 그때 주머니에서 오색 회오리가 솟아나며 빛을 발했다.

귓가에 물소리가 들려왔다. 눈을 떠보니 자신이 평소 물을 길러다니 던 샘 근처였다. 오름이는 별떡 일어나 주변을 보았다. 오름이 옆으로 물허벅이 보였다. 오름이는 멀쩡한 물허벅을 보면서 모든 것이 꿈이었다는 생각이 들어 눈물이 났다.

“정말 다 꿈이었던 거야?”

오름이는 서러움이 밀려와 펄펄 울었다. 그때 안개가 자욱하게 일면서 한 할머니가 나타났다. 오름이는 그 할머니가 전에 만났던 농경의 신 자청비라는 것을 알았다.

“그래, 하늘의 마지막 씨앗은 찾아왔느냐?”

“한 가지 비밀만 찾으시면 되는데 그만 주머니를 잃어버리고 말았어요.”

“한 가지 비밀이라고? 그럼 비밀의 열쇠를 찾았느냐?”

“비밀은 색이었어요. 하늘의 씨앗은 5가지 색을 담고 있는 씨앗이에요. 노란 뿌리와 붉은 줄기 그리고 초록 잎과 하얀 꽃을 가진 작물. 비밀은 오색 무지개를 가진 작물의 씨앗이에요. 이제 검은색만 찾으시면 되는데, 그만 주머니를 잃어버리고 말았어요.”

“색이 비밀이었다고? 흠... 틀린 말은 아닐 것이다. 하지만 주머니 속엔 너의 사랑과 지혜, 용기, 인내가 함께 있단다.”

오름이는 자청비가 하는 말에 귀를 기울였다.

“오름아! 이제 남은 것은 너의 소망을 담는 것이란다.”

“나의 소망?”

“그래, 너의 간절한 소망.”

“비밀의 씨앗!”

자청비는 고개를 끄덕이며 말했다.

“이제 너의 손을 펴보아라!”

오름이는 천천히 자신의 손을 펴 보았다. 손안에는 검은빛이 도는 씨앗 하나가 있었다.

“바로 이것이 나의 소망인 비밀의 씨앗!”

“그래, 자! 어서 가서 그 씨앗을 심거라!”

“지금요? 하지만 지금은 여름이라 씨앗을 심어도 제대로 영글지 못해요.”

“너는 이미 하늘에서 씨앗을 위해 물을 주고 정성껏 거름을 뿌려서 어떤 곡물보다 농사가 잘 될 것이다. 그리고 나 농경의 신 자청비가 복을 내려 다른 곡식보다 늦게 심어도 수확하는 시기는 같을 것이다.”

오름이는 자청비의 말에 고마워하며 큰절을 올렸다. 오름이가 일어섰을 때는 농경의 신 자청비가 모습을 감춘 후였다.

오름이는 검게 반짝이는 씨앗을 보며 ‘므물, 모물, 메밀’이라고 불러야겠다고 생각했다. 집으로 돌아가기 위해 오름이는 물허벅을 지려는데 물허벅 안에 비밀의 씨앗들이 가득 차 있었다. 이것 또한 자청비의 선물이었다. 오름이는 물허벅을 지고 마을로 달려갔다.

에필로그 (3-5구역)

오름이는 마을 사람들과 함께 메밀 씨앗을 뿌렸다. 메밀은 메마르고 거친 땅에 뿌려졌지만, 생명력이 강해 잘 자랐다. 노란 뿌리는 거친 땅속으로 단단하게 내렸다. 붉은 줄기와 푸른 잎이 힘차게 솟아나고 맑고 하얀 꽃을 피더니 검고 단단한 씨앗이 달렸다. 메밀꽃밭에는 꽃향기 대신 오름이가 씨앗을 가져오기 위해 흘린 땀 냄새가 살살 났다. 얼마 지나지 않아 메밀씨앗들은 점점 자라 손바닥만 하게 커졌다. 마을 사람들은 비밀의 씨앗을 먹으며 거친 환경을 이겨내고 행복하게 살았다.

마을 사람들은 밭에서 음식을 먹을 때면 언제나 첫 번째 순가락의 음식은 자청비에게 던지며 감사의 인사를 전했다. 메밀을 파종하는 아침에는 꼭 메밀가루로 커다란 수제비를 만들어 먹으며 메밀 씨앗이 풍성하게 자라기를 기원했다. 그렇게 비밀의 씨앗, 메밀은 제주 사람들의 귀한 양식이 되었다.

V. 결론

지금까지 제주 메밀 문화의 가치를 효율적으로 전달하기 위해 스토리텔링을 활용한 제주메밀테마파크 기획 연구를 제시했다. 메밀은 오랜 기간 동안 제주 전역에 재배되면서 제주 사람들의 허기를 채우며 영혼을 달래 주었다. 거친 환경에서도 굳게 자라는 메밀은 제주 사람들의 강인한 생명력과 닮았고 지금도 제주의 음식문화 전반에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 특히, 현재까지 구전되고 있는 제주 본풀이에서 생생한 이야기로 살아있다. 이것은 메밀이 제주의 역사와 문화에 분명히 반영되어 있고 메밀이 제주를 대표할 수 있는 문화 중 하나임을 보여 준다.

본 논문은 제주의 고유한 이야기를 담고 있는 메밀 문화를 스토리텔링 하여 제주 문화의 가치 확산과 활성화를 위해 생동감 있는 복합문화공간을 제안하는데 중점을 두었다.

이를 위해 서론에서는 연구의 목적 및 대상, 연구 방법을 제시하고 메밀의 역사·문화적 특성과 제주 문화 속에 반영된 메밀의 다양한 모습을 찾아보았다. 제주도 메밀 콘텐츠 현황 연구를 통해 제주도가 메밀 주산지이며 메밀 홍보와 메밀 산업 활성화를 위해 다양하게 노력하고 있음을 알 수 있었다. 제주도의 메밀 콘텐츠의 경우 대부분 메밀꽃과 메밀을 활용한 일회성 행사, 단순 체험, 식품 가공 산업 위주다. 제주 메밀은 제주의 역사와 문화를 알리는 중요한 문화지만 이를 활용한 문화 콘텐츠나 이야기를 활용한 현장이 많지 않았다.

다음으로 국내외 음식테마파크의 중심 이야기와 공간 구성을 분석하고 규모나 구성 방식의 장단점을 연구했다. 사례분석 된 내용은 본 논문에 다음과 같이 반영했다. 우선 제주 메밀 문화의 이미지 전달을 위해 테마파크는 메밀밭 중앙에 조성하여 바다 한가운데 떠 있는 제주섬이 연상되도록 했다. 테마파크의 중심 건물은 메밀 씨앗에 쌓여 있어 신비감과 호기심을 자극하고, 내부 건물은 메밀의 뿌리, 줄기, 잎, 꽃을 형상화하여 각 구조의 색을 활용한 공간을 기획했다. 주제를 명확하게 전달하기 위해 주제별 테마관 구성 및 세부 테마관별 소주제를 설정하여 공간적 특성을 강조했다. 동선은 2가지로 기획하여 방문객의 선택의 폭을 넓히고, 최대한 간결하고 겹치지 않게 구성하여 핵심주제를 자연스럽게 전달할

수 있도록 했다.

다음으로는 제주도 음식테마파크 현황을 알아보았다. 제주도에는 많은 테마파크가 있지만 제주 전통음식에 대한 테마파크는 거의 없었다. 현재 음식을 주제로 한 테마파크는 조형물을 통한 전시물 배열이나 정보전달 형태가 대부분으로 제주 문화와 관련된 스토리텔링 부분도 많지 않았다. 따라서 대중적 공감을 이끌 수 있는 문화 콘텐츠의 필요성을 재인식하고 제주 문화 속에 담긴 메밀에 관한 이야기 요소를 스토리텔링 하여 직접 체험하고 느낄 수 있는 테마파크 기획을 위해 노력했다.

테마파크의 기본방향은 제주 사람들이 삶의 역경을 메밀로 극복하는 모습으로 설정하고 각 테마관에서 환상적인 이야기 세계를 만날 수 있는 공간을 제공하여 색다른 경험을 할 수 있도록 했다. 이를 위해 제주 메밀 문화를 중심으로 메밀의 생명성, 신비성, 이야기성, 대표성을 도출하고 핵심 이미지를 선정한 후 주제를 설정했다. 테마파크는 야외정원, 5개의 테마 섬 및 각 세부 테마관을 포함해 총 16구역으로 나뉜다. 전체 배치는 메밀의 뿌리, 줄기, 잎, 꽃의 구조를 중심으로 했다. 그리고 전체 주제와 배치 및 규모를 고려하여 실제 테마파크가 기획될 경우 입지 조건을 알아보았다. 이후 각 구역이 전체 주제를 효율적으로 전달하고 유기적으로 결합 할 수 있도록 세부 주제를 설정했다. 이를 위해 제주 메밀 문화를 중심으로 스토리텔링 된 이야기 동선을 구성했다. 이야기 동선은 주제를 중심으로 각 구역의 세부 이야기로 제작했다. 세부 이야기는 방문객이 자연스럽게 각 테마관에 몰입하여 메밀에 대해 이해하고 공감할 수 있도록 공간의 배치, 속성, 기획 등을 고려하여 구성했다. 각 테마관은 조형물의 전시나 텍스트를 이용한 설명을 최소화하고 직접적인 소통이 가능한 체험 위주의 공간을 기획했다. 이후 공간별 세부 이야기를 바탕으로 전체 이야기를 제작했다. 전체 이야기는 제주의 메밀 문화 중 세경본풀이 속 일부 내용을 새롭게 재구성하고, 등장인물은 제주 신화의 신들을 바탕으로 만들었다. 기본 줄거리는 주인공이 비밀의 씨앗인 메밀을 찾아가는 모험을 담은 창작동화로 누구나 쉽게 이해할 수 있도록 했다.

본 논문의 기획 의도가 반영된 제주메밀테마파크가 조성된다면 다음과 같은 효과를 기대할 수 있겠다.

첫째, 스토리텔링을 활용한 제주의 복합문화공간으로 제주의 문화적 특성과 정

체성을 담고 제주의 고유성과 인지도를 확대해 나갈 것이다. 테마파크는 제주 메밀 문화의 활성화를 위해 과거의 기억 보존 및 재현을 넘어서는 문화적 콘텐츠로써 제주 문화의 가치를 효과적으로 알릴 수 있는 토대를 마련 할 수 있다.

둘째, 테마파크의 각 구역은 세부기획에 따라 다양한 미디어 콘텐츠 및 실감형 놀이기구를 구현하여 방문객들이 제주 메밀 문화를 흥미롭고 감동적으로 체험할 수 있다. 동시에 제주 음식문화의 가치를 알리는 장소로 활용되어 지역문화를 홍보하는 차별화된 공간으로 운용할 수 있다.

셋째, 제주 신화에 바탕을 둔 이야기와 신들의 모습을 재창조한 캐릭터들은 제주 문화를 보다 재미있고 구체적으로 만날 기회를 제공하여 천혜의 환경과 더불어 제주 문화의 다양성을 전하는 장소가 될 것이다.

넷째, 최근 제주 여행객들은 제주의 삶과 문화를 경험하며 그 안의 정서를 느낄 수 있는 체험 관광이 늘고 있다. 제주의 문화적 특징을 주제로 한 테마파크는 지역 문화의 감성이 살아 있는 곳으로 여행의 만족감을 높여 체험 관광의 질을 높일 수 있다. 더불어 문화의 소중함을 이해하고 공유하는 교류의 장을 기대 할 수 있다.

제주도는 오랫동안 섬 문화를 유지하며 제주만의 고유한 삶을 살아왔다. 본 연구가 제주 음식문화뿐만 아니라 제주의 고유한 문화를 알릴 수 있는 계기가 되기를 바란다. 또한, 제주 문화 스토리텔링이 활발해져 제주도가 세계의 이야기 섬이 되길 기대하며, 제주 문화의 가치 활성화와 창의적 문화 콘텐츠 개발에 기여하길 바란다.

참고문헌

《고문헌》

『고려사(高麗史)』

『세종실록지리지(世宗實錄地理志)』

『조선왕조실록(朝鮮王朝實錄)』

가사협(賈思協), 『제민요술(齊民要術)』, 구자옥의 역(2007), 한국농업사학회 : 농촌진흥청

고창석, 김상옥 역(2012), 『제주계록(濟州啓錄)』, 제주발전연구원

국사편찬위원회(1992), 『국사관논총(國史館論叢)』, 제31집, 국사편찬위원회

김정(金淨), 『충암집(冲庵集)』, 권4, 제주풍토록(濟州風土錄)

서명응(徐命膺)(1787), 『고사십이집(攷事十二集)』, 농촌진흥원(2011), 고농서국
역총서20 발간등록번호 11-1390000-003135-01

이경록 역(2108), 『국역향약구급방(鄉藥救急方)』, 역사공간

이원진(李元鎭)(1653), 『역주탐라지(耽羅志)』, 김찬흠 역(2002), 푸른역사

《단행본》

고광민(2016), 『제주생활사』, 한그루

고재환(2013), 『제주속담사전』, 민속원

김경훈(2006), 『뜻밖의 음식사』, 오늘의 책

김순이(2016), 『제주신화』, 여름언덕

김현철(1996), 『건축공간 박물관』, 발언

김혜린, 문순덕, 현진수, 좌혜경, 김지순, 김순이(2001), 『제주여성문화』, 제주도
정보인쇄현동조합(경신인쇄사)

문무병(2008), 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』, 민속원

박여성(2014), 『응용문화 기호학』, 북코리아

박철호, 우선희, 최용순, 장광진, 박상언(2012), 『메밀을 벗겨라』, 진솔

박철호, 최용순(2012), 『메밀이 왜 몸에 좋은가』, 진솔
 신동훈(2014), 『살아있는 한국신화』, 한계레 출판
 양영자(2017), 『제주학으로서 제주민요』, 민속원
 오스틴 클레온, 『보여줘라, 아티스처럼』, 노진희(2014)역, 중앙북스
 오영주(2017), 『제주음식생활문화사』, 하나출판
 제주특별자치도 농업기술원 (2016), 『제주농촌진흥 60년사』, 제주특별자치도 농업기술원 원예연구과
 제주특별자치도(2009), 『제주어 사전』, 일신옵셋인쇄사
 진성기(2016), 『제주도 무가본풀이 사전』, 민속원
 허남춘, 정희중, 강소전, 한진오, 김정이, 안민희, 윤순희, 송정희, 강수경, 김승연, 양희정, 허은정, 이현정, 유진옥(2015), 『서순실 심방 본풀이』, 경인문화사,
 허남춘, 한진오, 강소전, 윤순희(2010), 『양창보 심방 본풀이』, 제주대학교 탐라문화연구소
 현용준(1996), 『제주도 신화』, 서문문고
 현용준(2005), 『제주도 신화의 수수께끼』, 집문당
 현용준(2007), 『제주도 무속자료사전』, 각,

《논문 및 연구자료》

2005년도 지역문화산업연구센터(CRC)지원사업, 『제주도 민간신앙과 음식문화』
 박여성(2009), 『테마파크 평가지수(TPAI)개발을 위한 기호학적 구성: 디지털 스토리텔링 연구, 텍스트 기호학의 입장에서 본 박물관/테마파크의 문제』, 디지털 스토리텔링학회, 59-98
 제주대학교 탐라문화연구소, 『제주설화 속에 나오는 음식』
 최수웅(2017), 『테마파크 스토리텔링의 창작방법론 연구 - 제주도 테마파크를 중심으로, 한국문예창작』, 제16권 제2호(통권 40호), 133-162

《신문 기사》

동아일보(2018. 7. 23.), 이상곤의 실록한의학 <56> 왕실 해열제로 쓰였던 메밀,

<http://news.donga.com/3/all/20180723/91168401/1>

전북 중앙(2018. 10. 02.), 임실N치즈축제 준비는 끝났다.

<http://www.jjn.co.kr/news/articleView.html?idxno=755714#092a>

한라일보 (2015. 2. 13.), 문화n라이프 제주건강보고서, 제주의 음식 '빙떡과 옥돔

구이, <http://www.ihalla.com/read.php3?aid=1423753200490430293>

《웹 사이트》

국사편찬위원회, <http://www.history.go.kr>

농수산식품유통공사T우수디렉토리, <https://post.naver.com/my.nhn?memberNo=39802722>

비짓제주(2019. 6. 1), <https://www.visitjeju.net/kr/#>

순창군 공식 블로그, https://blog.naver.com/sunchang_story/221293467291

위키백과, https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/Shinyokohama_ramen_museum.jpg

임실치즈테마파크, <http://www.cheesepark.kr/>

춘천막국수 체험박물관, <http://ccmksmuseum.modoo.at/>

피코이틀리월드, <https://www.facebook.com/eatalyworld/photos/>

한국민속대백과사전, <http://folkency.nfm.go.kr/>

한국민속신앙사전, <http://folkency.nfm.go.kr/minsok/index.jsp>

한국민족문화대백과, <http://encykorea.aks.ac.kr/>

한국향토문화전자대전, <http://www.grandculture.net/>

【Abstract】

**Planning Research of *Jeju Memil-Park*,
Using Storytelling**

Na-Young Kim

Department of Storytelling
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

Supervised by Professor Yo-Song Park

A buckwheat is one of the representative traditional foods in Jeju and very often seen on Jeju people's food table. The buckwheat grows well in Jeju barren land and has relieved people's hunger for a long time in Jeju. The strong vitality of buckwheats resembles Jeju people who survived the harsh environment of Jeju. So the buckwheat reflects Jeju's history and culture well and appears very often in Jeju's legendary stories. These buckwheat stories reflect the unique and local characteristics of Jeju well. However, there are not many public contents about the buckwheat nor places to promote the Jeju buckwheat's cultural value by using storytelling.

This paper proposes how to design Jeju Memil-Park which will raise and promote the cultural value of Jeju through the legendary stories about the buckwheat as Jeju's unique cultural product. Jeju Memil-Park links various materials in the Jeju buckwheat culture and tells the legendary story about the buckwheat. This will enhance visitors' understanding about the Jeju culture.

To investigate the characteristics of Jeju buckwheat culture, I studied how the buckwheat has been used in Jeju people's life; buckwheat culture in history, buckwheat story in Jeju rituals, and buckwheat theme in labor songs.

I analyzed the stories that are related to the origin and the characteristics of the buckwheat, especially focusing on Segyeong Bonpuli, where buckwheat stories are mentioned more often than in any other Jeju Bonpulis (Bonpuli is a kind of shamanic mythology). I also studied the buckwheat food shown in other Jeju Bonpulis.

Next, I studied the main story, space organization, and pros and cons, through analyzing the current states of the buckwheat contents used in Jeju and the examples of other food theme parks at home and abroad. I checked the current states and the characteristics of Jeju's food theme parks. After that, I reflected the research findings in the planning process of this paper. In addition to this, I suggested appropriate areas for the optimal requisites for the park under the condition that the theme park would be actually built in Jeju, and I examined the characteristics by area.

I took *'a funny and exciting story park where you will go on a journey in search of the buckwheat, which is grown, keeping secrets, on Jeju Island, where gods and humans live together'* as the theme of Jeju Memil-Park.

The zones of the park look like the roots, stems, leaves, and flowers of the buckwheat to deliver the theme of the park. The route in the park is organized, based on the narrative structure of the story in order to maximize the visitors' feelings. The characters are based on the gods from Jeju mythology, and the basic plot is the adventure in search of the buckwheat, the secret seed. The detailed stories were created to naturally connect each subject, based on the space outline and the space planning. The whole story is a fairy tale. Lastly, I summarized the paper and wrote about the expected effects from my planning research of Jeju Memil-Park using storytelling.

I suggested the paper results for the model for the design and planning of

Jeju Food Theme Park, and I made efforts to help develop Jeju's creative cultural contents. I hope my proposal will contribute to promoting the value of Jeju culture, and I hope the intention of the planning ideas of the paper will be well reflected in building the park.

