



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

아동용 환상숲곳자왈공원
스토리북 개발

제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

이 지 영

2016년 8월

아동용 환상숲곳자왈공원 스토리북 개발




지도교수 박 여 성

이 지 영

이 논문을 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문으로 제출함

2016년 8월

이지영의 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 김병하 
위 원 梁 鉉 健 
위 원 박여성 

제주대학교 사회교육대학원

2016년 8월

Developing a Storybook for Children
- focused on the Fantasy-Forest *Gotjawal* Park -

Lee, Ji-Yeong
(Supervised by Professor Park, Yo-Song)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement
for the degree of Master of Social Education(Storytelling).

2016. 8.

This thesis has been examined and approved.

Kim, Maeng-Ha
Yang, Jigen
Park, Yo-Song

Date

Department of Storytelling
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

국문초록	vii
Abstract	ix
I. 서론	1
1. 연구 목적	3
2. 연구방법	4
II. 꽃자왈과 관련된 선행 연구	6
1. 꽃자왈 이용 현황 분석	6
2. 꽃자왈 콘텐츠 분석	12
3. 꽃자왈의 스토리북 활용 가치	18
4. 장소성을 지닌 스토리북 개발 사례 분석	20
III. 환상숲꽃자왈공원 주요 특성 도출과 이야기 분석	29
1. 환상숲꽃자왈공원 기초자원 및 현황 조사	29
2. 환상숲 공간 구성과 스토리 라인	33
3. POI 지점과 소재에 따른 주요 특성	36
4. 환상숲 주요 특성에 따른 중심테마	43
IV. 꽃자왈 아동용 스토리북 개발 설계	46
1. 스토리북 개발의 방향	46
2. 소재에 따른 캐릭터	47
3. 세계관과 스토리 플롯	52
4. 구성에 따른 구체적인 이야기	56

V. 결 론	60
참고문헌	63
부 록	66

표 목 차

<표 1> 서부지역 꽃자왈 관광지	8
<표 2> 동부지역 꽃자왈 관광지	8
<표 3> 꽃자왈 지대에 포함된 공원	9
<표 4> 제주대 중앙도서관 꽃자왈 관련 비중별 자료 건수(기준일:2016.5.12).....	13
<표 5> 제주대학교 도서관 내 꽃자왈 자료 내용별/발행처 분류(기준일:2016.5.12).....	14
<표 6> 아동의 관점에서 본 스토리북 항목별 평가 점수	26
<표 7> 스토리북 평가를 통한 적용점 도출.....	26
<표 8> 환상숲꽃자왈공원 개요	29
<표 9> 환상숲꽃자왈공원의 변천사	30
<표 10> 환상숲꽃자왈공원의 가치.....	31
<표 11> 환상숲 해설 스토리라인.....	35
<표 12> 주제 1 - 독특한 지질.....	36
<표 13> 주제 2 - 독특한 기후와 계절	37
<표 14> 주제 3 - 독특한 현상.....	38
<표 15> 주제 4 - 식물의 적응	39
<표 16> 주제 5 - 고통의 숲	40
<표 17> 주제 6 - 상생의 숲	41
<표 18> 꽃자왈에 서식하는 동식물.....	42
<표 19> 행위 주인공의 이미지 작업.....	48
<표 20> 주요 소재에 따른 캐릭터 (동식물 자원의 시각화).....	48
<표 21> 스토리텔링의 종류에 따른 캐릭터 설정 (배주영, 2005: 39).....	50
<표 22> 캐릭터의 설정별 특징과 잠재적 의미.....	51
<표 23> 영웅의 여정 12단계(보글러, 1989)에 비춘 모험의 여정.....	54
<표 24> 챕터별 주요 상황과 대사	56

그림 목 차

<그림 1> 스토리북 개발 연구의 전체 흐름.....	4
<그림 2> 대표적인 꽃자왈 생태관광지 이용형태	9
<그림 3> 환상숲꽃자왈공원 체험 및 교육 프로그램 활동.....	12
<그림 4> 내용 중심의 꽃자왈 콘텐츠	15
<그림 5> 이미지 중심의 꽃자왈 콘텐츠	16
<그림 6> 꽃자왈 주요콘텐츠의 포지셔닝	17
<그림 7> ‘제주가 태어나기까지’ 내부 구성 이미지	21
<그림 8> ‘과학테마북’과 ‘아미의 꿈’ 아코디언 북	22
<그림 9> ‘빛나는 유네스코 우리 유산’ 시리즈 표지 및 내부 구성	22
<그림 10> ‘별이의 마지막 숲’ 책 이미지와 꽃자왈 선언문.....	23
<그림 11> ‘호진이와 시로미의 좌충우돌 제주올레 3’ 내부 구성	24
<그림 12> 환상숲 공간 구성과 프로그램 진행 내용 및 각 위치별 사진	33
<그림 13> 애니메이션 ‘월령공주’의 이미지	44
<그림 14> 영화 ‘말레피센트’와 ‘미녀와 야수’의 가시덤불 이미지	44
<그림 15> 환상숲꽃자왈공원 테마 도출	45
<그림 16> 이야기 속 공간 분할과 표현 방식 설정.....	52
<그림 17> 반 다이크(2000: 233)에 토대한 환상숲꽃자왈공원 이야기 초시구조	53

【국문초록】

아동용 환상숲곶자왓공원 스토리북 개발

이 지 영

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 박 여 성

환상숲곶자왓공원은 제주의 천연원시림인 곶자왓을 배경으로 스토리라인을 구성하여 해설사가 방문객과 동행하며 이야기를 들려주고 체험하는 방식으로 운영되는 숲이다. 방문객들이 자연 자체를 관람하는 것에 그치지 않고 이야기 자체를 스스로 느끼는 가운데 곶자왓의 가치를 전달하며, 자연 자원의 부가가치도 높이는 장소로 거듭남으로써 이야기산업의 미래지향적인 발전 방안을 보여주고 있다.

그러나 이곳은 스토리텔링의 효과로 양적 성장을 보여주고 있는 반면, 아동을 동반한 가족단위 개별 방문객들이 증가하는 현 시점에서 보다 높은 품질의 콘텐츠를 제공해야 할 시점에 이르렀다.

본 연구는 해당 장소의 스토리텔링을 아이들의 눈높이에 맞추어 이야기를 쉽고 효과적으로 전달할 수 있는 아동용 콘텐츠 개발 전략을 제시하는데 목적이 있다. 아동을 대상으로 하는 스토리북이라는 창작물을 만들어 나가는 과정에서 다양한 소재를 숲해설 스토리라인에 설정하여 방문자들이 해당 장소의 관람에만 그치는 게 아니라 듣기, 읽기, 생각하기, 상상하기 등으로 이야기를 무한정 구성해 갈 수 있는 가능성을 펼쳐 보고자 했다.

스토리북 개발을 위한 방법적 절차로, 곶자왓 숲에 대한 기존의 이용 현황과

콘텐츠들을 수집하고 포지셔닝하여 콘텐츠 개발의 틀을 세우고, 장소성을 기반으로 구체적인 스토리북을 5종 선정하여 아이들의 소감을 평가하여 스토리텔링 개발시의 적용점을 도출해 보았다.

또한 ‘환상숲꽃자왈공원’ 안의 숲해설 스토리라인에서는 코스 내 주요지점(POI)의 소재와 이야기 요소를 추출하여 대표 주제와 테마를 선정하고, 소재별 캐릭터를 이미지화 한 후 스토리 플롯을 구상하는 과정을 통해 스토리북 개발 모델의 단계를 제시해 보았다.

결과적으로 스토리북 개발을 통해 꽃자왈 자체에 대한 정보와 가치를 감성적인 스토리텔링을 통해 알기 쉽게 전달하도록 했고, 해설 내용을 스토리북 형태로 구성하여 장소 기반의 이야기 구조를 완성시키는 가운데 자기주도식 해설이라는 효과도 도모했다.

결론에서는 향후의 더욱 진전된 연구를 통해 창작된 스토리 플롯이 다양한 형태의 OSMU(One Source Multi Use)로 활용될 수 있는 방안을 전망했다. 궁극적으로, 제주의 자연자원(꽃자왈)을 토대로 한 아동용 스토리북의 개발이 스토리텔링과 자연자원 및 관광산업의 유기적인 활용 방안의 하나로 자리잡을 수 있음을 확인했다.

【Abstract】

Developing a Storybook for Children
focused on the Fantasy-Forest *Gotjawal* Park

Lee, Ji-Yeong

Department of Storytelling
Graduate School of Social Education
Jeju National University

Supervised by Prof. Park, Yo-Song

The Fantasy-Forest Gotjawal Park consists of several guide paths for tourists through the forest, each path describing unique features of the forest in Jeju. The forest is called “Gotjawal”, derived from the Jeju-Dialect, which means ‘a unique evergreen geological region’. The characters representing Fantasy-forest Gotjawal Park, is aimed to provide the visitors not only a passive observation, but to ensure that each visitor understands the importance of this forest. Such efforts can create opportunities to invite more visitors. However, most visitors have hoped for the fulfillment of other needs. That is the reason, why the developing a guide book for children is needed.

This research is targeted for developing a strategy for special content. Each topic in the story book reflects a flow of the actual forest guide and geographical features in the forest. Through this information, we hope to

strengthen the visitor's experience from passive (i.e. observation) to an active one, accompanied by listening, reading, thinking and creative thinking.

The methodology for developing this story book is based on analysis from a current geological environment in the forest. Using collected information such as the number of visitors in Fantasy-Forest Gotjawal Park and other existing Gotjawal contents, we proposed a positioning target. Five samples were chosen for evaluation by children, by which a new strategy is established.

The steps of developing a story book are as follows: First, the current guide contents in the Fantasy-Forest Gotjawal Park are analyzed to distinguish representative topics in special guide points and features in a guide's plot. Based on this analysis, a theme and an objective has been set in the story book. Then, these topic features are depicted as main characters.

The purpose of developing the story book is intended to provide interesting information and to awaken the value of Gotjawal by fresh stories from the forest. Furthermore, it is to find a prospective application for a self-directed guide-book.

Finally, we hope that it could contribute to the improvement of the quality of tourism service in Jeju.

I. 서론

도시화가 진행되고 자연에 대한 관심이 높아지면서 생태와 휴양, 힐링을 추구하는 관광객이 늘면서 연간 천만 명 이상의 관광객이 방문하는 제주에도 관광 패턴이 크게 바뀌고 있다.¹⁾ 특히 최근에 꽃자왈 등 자연자원의 가치와 중요성이 부각되면서 테마파크와 휴양림, 생태탐방로가 새롭게 개설되고 있으며, ‘꽃자왈 탐방’은 제주 관광의 새로운 가능성으로 주목받기 시작했다.

기존 연구물²⁾에서도 자연 자원을 활용한 스토리텔링이 지역의 브랜드 가치를 높이고 OSMU를 통한 지역 역량의 강화 모델로 활용될 수 있음을 보여준 바 있다. 실제로 ‘환상숲꽃자왈공원’의 경우, 1만평이 채 안 되는 작은 숲이지만 매 정시마다 해설사가 이야기를 들려주면서 동행하는 방식을 통해 여타 꽃자왈 숲과 차별성을 두었다. 방문객은 2011년 약 5,000명에서 2012년 1만 명, 2013년 4만 명, 2014년 7만 명, 2015년 8만 명까지 급속히 늘었으며, 그 바탕에는 스토리텔링의 효과가 큰 몫을 했다. 인근에 있는 154만여㎡(약 47만평) 부지에 총 사업비 57억원이 투입되어 조성된 ‘제주꽃자왈도립공원’에 비해, 방문객 수나 인지도가 더 높다³⁾는 점에서 콘텐츠 개발의 중요성이 다시 한 번 입증된 셈이다.

한편, 꽃자왈에 관한 기존 탐방코스의 안내물이나 콘텐츠는 성인을 대상으로 지질·생태·식물의 방대한 자원과 특이성을 배경으로 전문적인 과학 정보 의 전달에 치중되어 있어서, 자녀를 동반한 가족단위 관광객의 관심을 끌기에는 한계가 있다는 문제점이 드러나고 있다. 더욱이 2015년부터 꽃자왈을 배경으로 한 애니

1) 2015년 문화체육관광부 주요관광지점 입장객 통계를 분석한 결과를 살펴보면 주요 테마공원인 테디베어 뮤지엄과 일출랜드 2014년 입장객 수는 2005년과 비교하여 -53.3%, -30.7%로 크게 감소한 반면, 비자림은 406.8%, 서귀포자연휴양림 211.9%, 절물자연휴양림 169% 증가한 것으로 나타났다. 이러한 증가는 2007년부터 조성되기 시작한 제주 올레길과 더불어 체험과 힐링을 목적으로 관광 패턴 변화의 영향을 받은 것으로 보인다.

2) 서현정(2011)의 ‘제주도 세계지질공원의 과학테마북 개발 연구’와 김명혜(2013)의 ‘제주도 세계지질공원 스토리텔링 콘텐츠 개발사례’의 과학테마북이 개발되었으며, 김경환(2011)의 ‘에듀테인먼트 활용을 위한 제주 세계자연유산 애니메이션 스토리텔링’에 바탕을 둔 ‘라바월드’ 시나리오가 개발되고 그 외에도 단편 애니메이션 및 홍보물 ‘아미의 꿈’ 그림책이 제작되었다.

3) ‘꽃자왈’ 검색 시 관련 검색어에 ‘꽃자왈 환상숲’이 가장 먼저 노출되며 검색결과 게시물 수도 ‘환상숲꽃자왈공원’은 약43,600개, ‘제주꽃자왈도립공원’은 약42,200개가 검색된다(2016년 5월 12일 기준 구글). 2016년 4월 기준 한 달간 방문 입장객 수에서 ‘환상숲꽃자왈공원’은 7,343명, ‘제주꽃자왈도립공원’의 7,076명으로 집계되었다.

메이션 제작⁴⁾이 활성화 되면서 캐릭터들이 살고 있는 배경지에 대한 관심에 힘입어 아동을 동반한 가족단위 관광객의 수요가 대폭 증가할 것으로 기대된다.

실제로 가족의 규모 축소화 및 경제적 여건이 좋아지면서 아이들을 위한 투자를 중시하는 개별 가족단위 관광객이 증가하고 있다. 심지어 아이에게 전원생활을 체험시키려는 부모들이 늘면서 1년에 한 달을 제주에서 보내는 ‘제주 한달살이족’이 증가하는 추세이다. 이를 보건대, 한정된 시간동안 여러 관광지를 둘러보는 단기 체류형 여행패턴으로부터 한 장소에서 오랜 시간동안 의미있는 활동과 여가를 즐기는 장기 체류형 여행객이 늘어가면서 아이들을 대상으로 하는 새로운 자연 체험관광 프로그램 개발도 절실하다.

거문오름, 에코랜드, 환상숲꽃자왈공원 등에서 학생 혹은 유아 단체 탐의 방문에 적합한 스토리텔링과 다양한 체험 프로그램이 진행되고 있지만, 대체로 학교 소풍이나 수학여행객을 대상으로 하는 단체에 초점이 맞추어져있다. 하지만 단체관광보다 개별관광을 선호⁵⁾하는 현 추세를 보면 개별 관광객들의 분화된 연령대와 각각의 요구를 반영한 차별성 있는 프로그램이 필요하다. 따라서 다양한 요구에 부응하는 프로그램 운영 및 탐방 시에 활용할 수 있는 콘텐츠 개발을 통해 목표 집단마다 특성화가 필요한 시점이다.

꽃자왈의 중요성을 널리 보급하고 가치를 높이려면 어려운 지식을 대중에게 쉽게 전달하고 꽃자왈에 대한 심리적 거리감을 좁히는 일이 우선적이다. 따라서 아동을 대상으로 하는 이야기 콘텐츠가 개발되고 학습과 엔터테인먼트의 요소까지 결합한 교육체험 프로그램을 설계하여 아이를 동반한 가족단위 여행객이 손쉽게 이용할 수 있는 서비스를 제공할 수 있어야 한다.

-
- 4) ㈜위뉴스에서는 2015년 홍콩 국제 라이선싱쇼에 참가해 제주 꽃자왈에서 살아가는 행복을 퍼뜨리는 캐릭터인 <해피바이러스 스토리>를 선보였고, 2016년 3월에 ‘초록별사람들’에서는 애니메이션 <꽃자왈냥이>를 제작하여 시사회를 선보여 제주문화예술재단 우수기획프로그램 지원 사업에 선정되면서 두번째편 제작에 탄력을 받은 상태이다. ㈜피엔아이시스템은 CRC사업을 통해 꽃자왈을 배경으로 한 ‘리틀스톤즈’ 애니메이션 콘텐츠를 개발 진행 중에 있으며 2016년 공중파 TV에 방영 될 예정이다.
- 5) 제주도 렌터카 등록현황을 보면 2005년 9천 대에서 2015년 29천 대로 3배 증가하였고, 전세버스는 1342대에서 2457대로 2배가량 증가하였다(2016년 호남지방통계청 기준). 동 기간 중 전세버스가 렌터카보다 증가율이 낮은 것은 단체관광보다 개별관광을 선호하는 제주도 관광 여행 패턴이 반영된 것으로 보인다.

1. 연구 목적

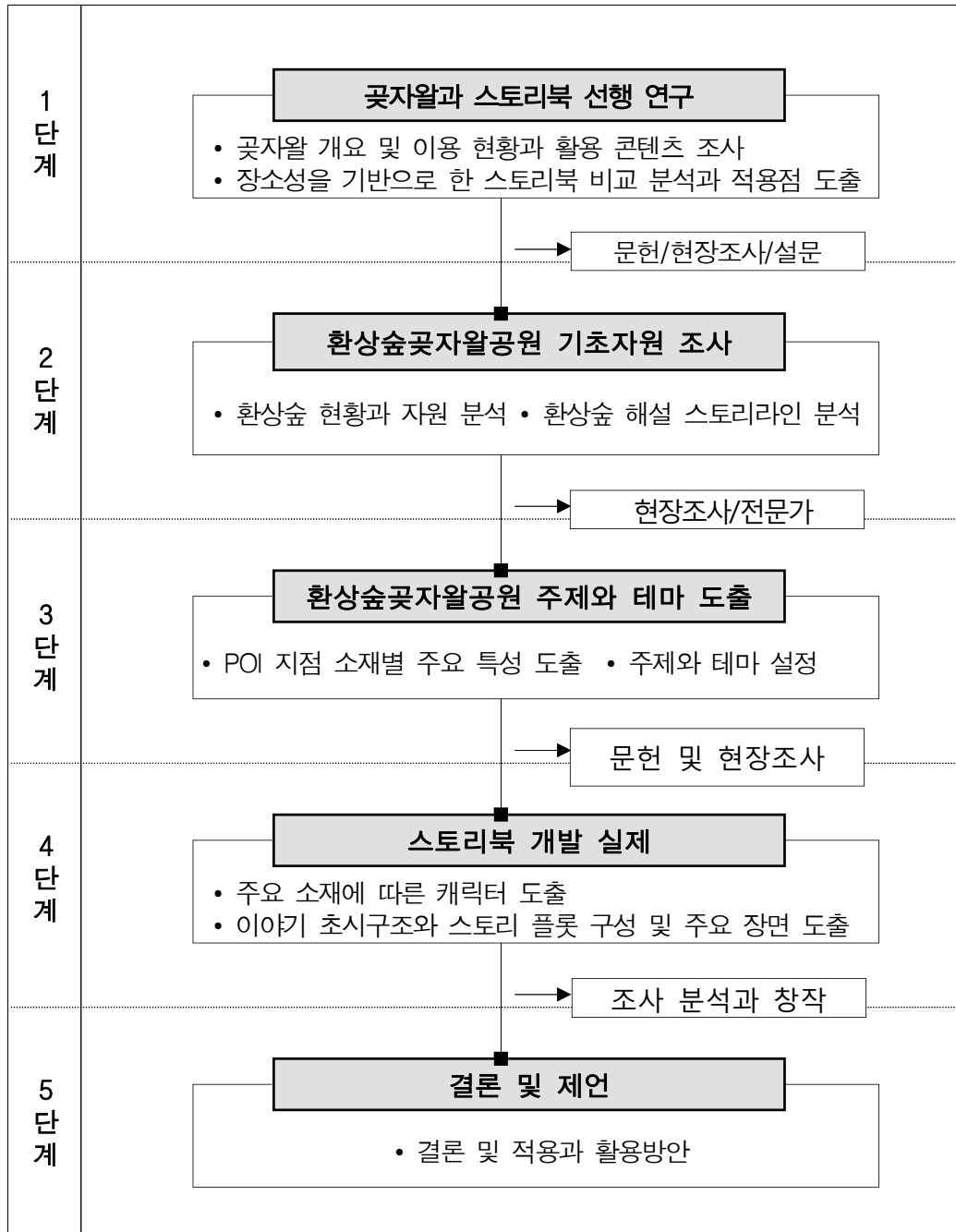
본 연구의 목적은 스토리텔링을 활용한 아동용 곳자왈 콘텐츠를 개발하여 곳자왈의 가치를 널리 알리고, 특히 아동을 동반한 가족 단위 개별 방문객에게 곳자왈을 입체적으로 안내할 수 있는 방법을 모색하는데 있다:

첫째, 곳자왈에 대한 충분하고 정확한 정보와 가치를 감성적 스토리 속에 담아 알기 쉽게 전달한다.

둘째, 스토리텔링 요소를 가미한 해설 내용을 담은 스토리북으로 곳자왈을 찾는 가족단위 방문객들이 곳자왈을 답사하고 체험하며 장소를 기반으로 한 이야기를 스스로 구성하는 데 목적을 둔다.

셋째, 스토리북을 활용한 자기안내식 해설 콘텐츠 개발을 통해 곳자왈 자원을 활용하는 실질적인 방향을 제시하고자 한다.

2. 연구방법



<그림 1> 스토리북 개발 연구의 전체 흐름

본 연구에서 다룬 스토리북 개발의 절차는 다음과 같다: 1장에서는 연구 배경

과 목적, 방법과 범위를 서술할 것이며, 2장은 선행연구 단계로 꽃자왈의 개념을 정의한 후 꽃자왈을 활용한 개발 현황과 사례를 살피고 대표적인 꽃자왈 콘텐츠를 분석하고 현황을 진단한다. 장소성을 기반으로 한 스토리북을 선정 후 아동에게 설문평가를 실시하여 스토리북 개발의 방향을 짚어본다. 3장에서는 환상숲 꽃자왈공원의 기초자원을 조사하고 현장답사 및 기존의 숲 해설 스토리라인 분석을 통해 꽃자왈의 문화, 자원 등의 주요 특성을 도출한다. 또한 환상숲꽃자왈공원의 POI별로 중심 주제를 결합하여 이야기의 테마를 도출하고자 한다. 4장에서는 환상숲 주요 소재에 따라 이미지 작업을 통해 캐릭터를 설정한 후 스토리플롯을 구성하고 주요 대사를 작성하여 스토리북 제작의 기틀을 마련한다. 5장에서는 스토리북 제작을 위한 연구결과를 정리하고, 꽃자왈 아동용 콘텐츠를 활용한 OSMU의 가능성과 꽃자왈 코스 활성화를 위한 활용 방안을 제시하고자 한다.

연구의 범위

: 꽃자왈은 한라산을 기준으로 제주도 전체 면적의 6%를 차지할 만큼 동서로 광범위하게 형성되어 있다. 그러나 이미 산책 코스가 개발되어 있고 아이들도 충분히 걸을 수 있는 단거리 소규모의 꽃자왈이 실제 활용 측면에서 유리하다. 이 판단에 기대어 꽃자왈 중 1km 미만의 산책로를 지니고 있으면서도 도너리 오름에서 흘러내린 점성이 강한 용암에 끝 지점에 위치해 요철 지형이 다채롭고 꽃자왈의 세부 특성들이 뚜렷한 지점을 비교적 많이 보유하고 있으며 스토리텔링적 요소가 풍부한 ‘환상숲꽃자왈공원’을 대상으로 아동용 꽃자왈 콘텐츠를 개발하고자 한다.

II. 꽃자왈과 관련된 선행 연구

1. 꽃자왈 이용 현황 분석

꽃자왈은 대체로 ‘나무와 넝쿨 따위가 마구 엉클어져 어수선하게 된 곳’⁶⁾ 혹은 ‘농업적, 임업적으로 이용할 수 없는 지역’⁷⁾으로 정의되어 그 진정한 가치가 평가절하되어왔다. 또한 농사 짓기에 척박한 환경과 진입의 어려운 사정 때문에 충분한 연구조사도 이루어지지 않고 있다. 최근에 ‘꽃자왈공유화재단’과 ‘꽃자왈사람들’, ‘자연환경국민신탁운동’에서 꽃자왈의 중요성을 인식하며 보호지역으로 국유화하자는 주장이 높아지고 있다.

오늘날 꽃자왈은 화산 분출시 점성이 높은 용암이 크고 작은 암괴로 쪼개지면서 분출되어 요철지형을 형성했기 때문에, 지하수 함양은 물론 보온·보습효과에 힘입어 북방한계 식물과 남방한계 식물이 공존하는 매우 독특한 숲을 지칭한다.⁸⁾

꽃자왈 분포 면적은 약 $109km^2$ 로 제주도 전체면적의 약 6%를 차지하고 있다. 꽃자왈 지대를 조천-함덕꽃자왈과 구좌-성산꽃자왈지대, 애월꽃자왈지대, 한경-안덕꽃자왈지대 등 4개 꽃자왈지대로 대분하거나, 꽃자왈의 용암류 분포에 따라 10개 꽃자왈용암류로 분류하기도 한다.(송시대, 2000 참조)

꽃자왈의 주요 특징으로는 화산활동에 의해 생성된 제주도의 ‘꽃자왈’ 용암지대가 일반적인 용암 지대에 비해 식물이 서식하기에 좋은 조건을 가지고 있다는 점이다.

함몰지인 경우에는 바람의 영향에서 벗어나 시원하면서도 빛의 광량은 적고, 대기 습도는 높아져 다양한 초본식물이 서식할 수 있는 환경을 만들어 낸다.

꽃자왈의 바위 층에는 습도가 높아 콩짜개덩굴과 이끼 등이 자라고 다양한 양

6) 제주도(1995), 제주어사전, 625쪽.

7) 농촌진흥청(1975), 제주도정밀토양도, 138쪽.

8) 사단법인 꽃자왈사람들(2013)의 정의를 따랐다.

치식물이 무리를 이루며 지면을 덮어 꽃자왈에서만 볼 수 있는 독특한 경관을 이룬다. 반대로 햇빛에 직접 노출되어 있거나 용기된 지역에서는 건조에 강한 식물이 서식하고 있어 위와는 다른 식생을 볼 수 있다.

꽃자왈은 이러한 종 다양성과 특수성을 가지지만, 골프장, 채석장, 도시주택 등이 들어서며 무분별하게 개발되고 있다. 이미 2000년대 이후 관광산업 발달과 개발위주 경제 정책으로 인해 대규모자본이 유입되면서 20.65.2km²(25%)의 꽃자왈 부지가 개발되었다. 그 중 2004년 이후에만 75% 면적인 15.4km²가 개발되는 현황을 보건대 꽃자왈의 훼손이 가속화되고 있음을 알 수 있다.⁹⁾

그러나 최근에 들어서 꽃자왈이 세계자연보전총회(WCC)의 제주형 의제¹⁰⁾로 채택될 만큼 그 가치와 중요성이 부각됨에 따라, 채석장과 도시주택 건설을 위한 토지 땅 개념보다는 가치 있는 지질 자원으로 보는 시선에서 개발의 방향이 모색되고 있다. 에코랜드(2009년 10월), 환상숲꽃자왈공원(2011년 4월), 교래자연휴양림(2011년 5월), 꽃자왈도립공원(2015년 7월) 같은 테마파크와 휴양림이 새롭게 문을 열었다. 산양 꽃자왈, 청수 꽃자왈, 선흘리 동백동산같은 마을 단위의 생태탐방로도 지속적으로 개발되고 있으며, 이제 ‘꽃자왈 탐방’은 제주 관광의 새로운 모델로 자리잡아 가고 있다.

9) 꽃자왈사람들 (2014), 「환상숲 꽃자왈 생태계서비스 보상제 정착방안」, 17쪽.

10) 2012년 세계자연보전총회에서 제주도가 발의한 5개 의제는 모두 채택되는 성과를 올렸다. 발의안건은 다음과 같다. △제주 하능 분화구 복원·보전 △제주도 유네스코 국제보호지역 통합관리 체계 구축 △세계환경수도(허브)의 평가 및 인증시스템 개발 △독특한 해양 생태 지킴이 제주해녀의 지속가능성 △제주도 용암숲 꽃자왈의 보전·활용을 위한 지원

지역별 꽃자왈 관광 이용 현황을 동부와 서부로 나누었을 때 다음과 같다.

<표 1> 서부지역 꽃자왈 관광지

이름	UI	운영방식	위치	요금
환상숲		숲 해설 교육농장	한경면 저지리	유료
유리의성		마법의 숲 갤러리 관람	한경면 저지리	유료
세계자동차 박물관		꽃자왈 힐링로드	안덕면 상창리	유료
꽃자왈 도립공원		탐방로 전망대	대정읍 무릉리	유료
14-1 올레길		탐방로	한경면 저지리	무료
청수꽃자왈 생태탐방숲길		탐방로	한경면 청수리	무료
화순꽃자왈 생태탐방숲길		탐방로	안덕면 화순리	무료
산양꽃자왈 생태탐방숲길		탐방로	한경면 산양리	무료
서광동리 생태탐방숲길		탐방로	안덕면 서광동리	무료
납읍 금산공원		탐방로	애월읍 납읍리	무료

<표 2> 동부지역 꽃자왈 관광지

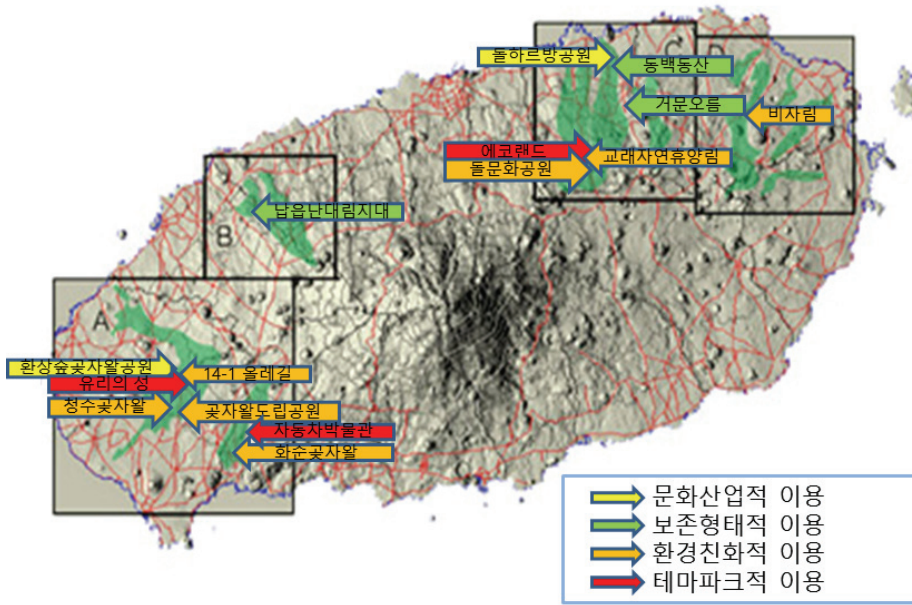
이름	UI	운영방식	위치	요금
상효원		식물원내 꽃자왈 관람	서귀포시 상효동	유료
에코랜드		숲 해설 기차 탐방	조천읍 대흘리	유료
교래 자연휴양림		생태관찰로 오름 산책로	조천읍 교래리	유료
제주 돌문화공원		탐방로	조천읍 교래리	유료
돌하르방 공원		꽃자왈 관람	조천읍 북촌리	유료
선흘리꽃자왈 (동백동산)		탐방로	조천읍 선흘리	무료

그 중에 현재 공원으로 운영되는 시설은 모두 6곳이다.

<표 3> 꽃자왈 지대에 포함된 공원

명 칭	소 재 지	면 적(천 m^2)	비 고
제주꽃자왈도립공원	대정읍일대	2,072	
납읍난대림지대(금산공원)	애월읍 납읍리 1457-1	34	
제주돌문화공원	조천읍 교래리 산 119번지	42.6	일부
동백동산	조천읍 선흘리 산 12	1,400	
제주교래자연휴양림	조천읍 교래리 산 95	2,300	
비자림	구좌읍 평대리 산 15	441	

그밖에 사유지 내에서 꽃자왈 공원의 형태를 띠는 곳으로 환상숲꽃자왈공원과 북촌돌하르방공원이 있다.



<그림 2> 대표적인 꽃자왈 생태관광지 이용형태

다음에서는 꽃자왈을 활용하여 생태관광을 주목적으로 하는 장소들의 현황별 특성을 조사하였다. 이때 ‘유리의성’과 ‘자동차박물관’ 등 관광지의 부수적인 코스로 꽃자왈이 활용되는 경우들은 제외했다. 일단 보존형 이용, 환경친화적 이용, 테마파크적 이용, 문화산업적 이용으로 구분해보았다.

(1) 보존형 이용

· 거문오름

목적 : 세계자연유산의 중요성 홍보

특성 : 2007년 UNESCO 세계자연유산 등재. 1일 400명 예약제를 통한 거문오름 해설 운영. 말굽형 분석구. 지질학적 가치가 뛰어나.

기능 : 거문오름 용암동굴계 홍보. 국제 트레킹대회 개최. 꽃자왈의 습골과 풍혈 및 식생에 대한 이해를 높임.

· 동백동산

목적 : 습지보호지역. 꽃자왈 산책탐방로.

특성 : 람사르 습지 등록. 동백동산 습지보호지역. 세계적으로 1종 1속 식물인 '제주고사리삼'의 유일한 서식처. 빌레용암의 영향으로 연못과 동굴이 주변에 분포.

기능 : 지하수 함유량이 높은 꽃자왈의 특성을 알림. 난대성 상록수림과 독특한 꽃자왈의 미기후를 통해 겨울에도 푸른 숲의 모습을 보여줌.

(2) 환경친화적 이용

· 교래자연휴양림

목적 : 제주형 꽃자왈 자연휴양림

특성 : 방대한 면적 안에 숲속의 초가, 야외공연장 등이 갖춰진 휴양지구와 야영장 및 야외무대 등 꽃자왈 생태체험지구, 3.5km 오름 산책로를 통해 큰지그리오름 산행 가능

기능 : 청소년들의 자연학습장 및 가족 휴양시설. 꽃자왈 자유훈양 공간.

· 마을 꽃자왈 생태탐방로 (화순, 저지, 청수 꽃자왈)

목적 : 마을생태탐방로, 마을 목장

특성 : (화순) 나무 난간의 설치로 산책길이 명확함. 낙엽수림으로 다

른 꽃자왈의 식생과 뚜렷하게 비교됨. (저지) 개가시나무 최대
군락지를 이룸. (청수)목장지대로 지금까지도 이용되고 있음.
반딧불이의 최대 서식처로 알려져 관광객들 사이에서 야간 방
문지로 각광 받고 있음.

기능 : 마을 주민 및 관광객들의 생태 탐방로 및 마을 공동목장

(3) 테마파크적 이용

· 에코랜드

목적 : 꽃자왈 기차 체험 테마파크

특성 : 30만평의 대규모 숲 휴양지, 증기기관차를 활용, 인공호수를 통
한 이국적인 풍경 연출

기능 : 꽃자왈의 대중화, 관광지로서의 꽃자왈의 가능성을 보여줌. 소풍
장소와 연인들의 데이트 코스로 각광 받음. 기차 내부에서의 방
송을 통해 꽃자왈 소개.

(4) 문화산업적 이용

· 환상숲꽃자왈공원

- 목적 : 꽃자왈의 가치 홍보 및 아이들 학습 공간 제공

- 특성 : 농촌교육농장으로 문을 열어 학생들을 대상으로 한 학년별,
계절별 프로그램이 다양하게 운영되고 있음. 비교적 짧은
산책로를 보유하고 있지만, 한경-안덕 꽃자왈 끝 지점에 위
치하여 요철지형이 뚜렷하여 꽃자왈의 특징을 한눈에 볼 수
있음.

- 기능 : 해설사가 동행하며 스토리라인에 따라 꽃자왈을 안내. 주입
형 정보제공이 아니라 질문과 발문, 게임과 같은 다양한 체
험형 설명을 통해 자기구성형 지식과 정보를 제공하고자
함.



<그림 3> 환상숲곶자왓공원 체험 및 교육 프로그램 활동

2012년 세계자연보존총회(WCC)를 기점으로 서귀포시의제21협의회, (사)생태교육연구소, (사)곶자왓사람들 등 환경부와 산림청과 연계된 전문기관에서 숲 해설가, 자연문화해설사 교육이 양적, 질적으로 확대되면서 전문해설사가 배출되어 위에서 언급한 제주도내 각종 관광지와 휴양림에서 근무하고 있다. 해설사 인력 외에도 에코랜드의 기차 방송과 마을 산책로 안내판 설치 등 전시를 통한 안내도 다양하게 이루어지고 있으며, 관람객이 일정 인원 이상이 되면 요청에 의해 해설이 이루어지기도 한다. 하지만 해설을 듣기위해 예약을 하고 시간을 조정하고 비용을 지불하는 등, 추가적인 노력이 뒤따르며 수용 인원 또한 제한될 수밖에 없는 실정이다.

2. 곶자왓 콘텐츠 분석

곶자왓에 관한 논문으로는 송시대(2000)의 「제주도 암괴상 아아용암류의 분포 및 암질에 관한 연구」에서 지질학적 특성과 빗물의 투수성을 다룬 것을 시작으로 김승언(2011)의 「제주 교래 곶자왓과 그 인근 지역의 딱정벌레류 분포에 관한 연구」, 고평열(2013)의 「제주 자생버섯의 종다양성 연구」등 그 안에 서식하는 곤충, 버섯, 새에 관한 연구와 송지호(2014)의 「제주도 교래곶자왓 낙엽활엽수림 식생구조 특성 연구」, 강홍구(2013)의 「제주도 서부 한경-안덕 곶자왓 지대의 식생구조와 동태」처럼 특이한 식생구조와 식물의 종 다양성을 규명하는 연구가 있다. 크게 보아 지질/식생/자원의 측면에서 연구가 이루어지고 있다.

지금까지의 연구들은 꽃자왈의 자연과학적 요소에만 치중되어, 활용 방안 및 인문학적 접근이 부족하다. 최근에 발표된 양지혜(2015)의 「게임 스토리텔링을 활용한 꽃자왈 세계관 설계 연구」에서는 게임 스토리텔링을 활용하여 조천-함덕꽃자왈 지대 꽃자왈의 특징을 반영하여 독특한 세계관을 설계한 연구가 이루어졌는데 꽃자왈의 콘텐츠적 가치를 인정한 거의 유일한 사례이다.

간행물 도서를 보아도 제주대학교 중앙도서관 내 ‘꽃자왈’이라는 키워드를 검색하면 총 62건의 자료 중 꽃자왈을 실제로 다루는 자료는 19권, 간행물의 일부분으로 다룬 자료(4쪽 이상)는 29건, 꽃자왈이 일부 언급이 되지만 배경으로만 쓰인 자료는 3건, 꽃자왈이란 단어는 언급이 되지만 그 연계성이 뚜렷하지 않은 자료가 10건 등, 총 62건 중 꽃자왈과 관련된 유의미한 자료는 48건에 불과했다.

<표 4> 제주대 중앙도서관 꽃자왈 관련 비중별 자료 건수(기준일:2016.5.12)

꽃자왈 관련 비중	주요하게 다룸 (50% 이상)	부분 수록 (4쪽 이상)	일부 연관 (배경)	단어 언급
도서관 자료 건수 (총 62건)	19	29	3	11

꽃자왈을 다룬 48건의 자료를 내용과 발행처별로 분류하였을 때, 내용면으로는 대다수가 지질에서부터 식생과 같은 과학적 접근의 자료들이었고, 발행처 또한 대학 연구 결과물 혹은 환경자원연구소나 한라생태연구소와 같은 정부기관에서 발행된 간행물과 책이 대다수였다. 표에서 다루지는 않았지만 출판물과 자료의 간행 목적을 살펴보면 48건 중 29건이 연구조사 결과물이었고 9건이 소개 및 홍보용으로 분류되었다.

<표 5> 제주대학교 도서관 내 꽃자왈 자료 내용별/발행처 분류(기준일:2016.5.12)

내용별 분류	과학적 접근 (31)					인문학적 접근 (17)						
	생태 전반	곤충	식생	동물	지질	체험 교육	관광	언론	아동	과거	개발 보존	세계관
건수(48)	10	5	9	1	6	2	6	1	2	2	3	1
발행처별 분류	대학	제주도 산하 연구소	시청	교육 위원회	의회	민속 박물관	한라 식물 사육회	여민회	잡지	출판사	기타	
건수(48)	13	12	5	3	2	1	4	2	2	2	2	

꽃자왈을 소재로 이야기 구조가 진행되는 대표적인 책으로 아동용 도서 『별이의 마지막 숲』과 『좌충우돌 제주올레. 3: 신비의 숲 꽃자왈에서 생긴 일』이 있지만 두 작품 모두 배경으로서의 공간 제공에 지나지 않았다.

학술 및 도서 자료 외에도 웹툰에서부터 시집, 만화, 영화, 애니메이션으로의 꽃자왈 콘텐츠들도 다양하다. 꽃자왈을 배경으로 다룬 주요 문화콘텐츠들을 살펴 보았는데, 크게 꽃자왈과 관련된 정보 전달을 목적으로 하는 내용중심의 콘텐츠와 이미지를 차용하기 위한 배경중심의 콘텐츠로 나뉜다.



1 제23화
꽃자왈 환상숲
올레웁튼 / 제주날라리 배낭자(2014)

2 제주 날라리 배낭자 (2015)
만화책 / 제주날라리 배낭자 (2015)

3 작충우돌 제주올레 3
학습만화 / 호진이와 시로미의 작충우돌 제주올레 3

4 제주 꽃자왈 (2015)
시집 / 제주 꽃자왈 (2015)

5 제주, 꽃자왈 (2015)
도서 / 제주, 꽃자왈 (2015)

6 꽃자왈 아이들과 머털도사 (2008)
도서/꽃자왈 아이들과 머털도사(2008)

7 지슬 (2013)
영화 / 지슬 (2013)

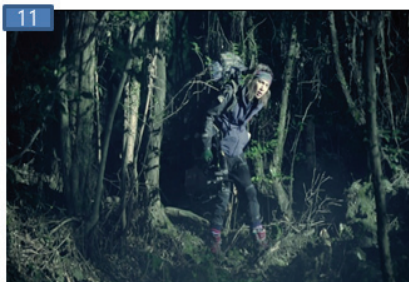
8 별이의 마지막 숲 (2011)
그림책 / 별이의 마지막 숲(2011)

<그림 4> 내용 중심의 꽃자왈 콘텐츠

가수 ‘악동뮤지션’과 ‘전우성’, ‘F(x)’ 뮤직비디오나 ‘이니스프리 포레스트 포맨 : 이민호 편’ 화장품 광고, ‘방탄소년단’ 앨범의 자켓 등, 꽃자왈이 영상미를 필요로 하는 용도로 쓰인 경우도 있다.



9 애니메이션 / 해피바이러스 (2015년) 애니메이션 / 리틀스톤즈 (2016년 TV방영 예정)



11 단편영화 / CAMP (2015 오리콘차트 DVD1위)



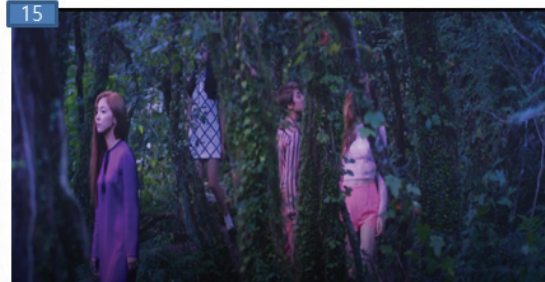
12 TV CF / 이니스프리 꽃자왈편 : 숲으로 와 (2012)



13 뮤비 / 악동뮤지션(2014)



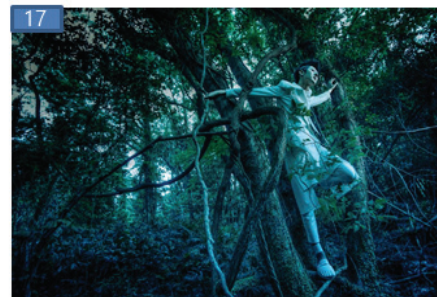
14 뮤직비디오 / 전우성 (2014)



15 뮤직비디오 / F(x) 4walls (2015)



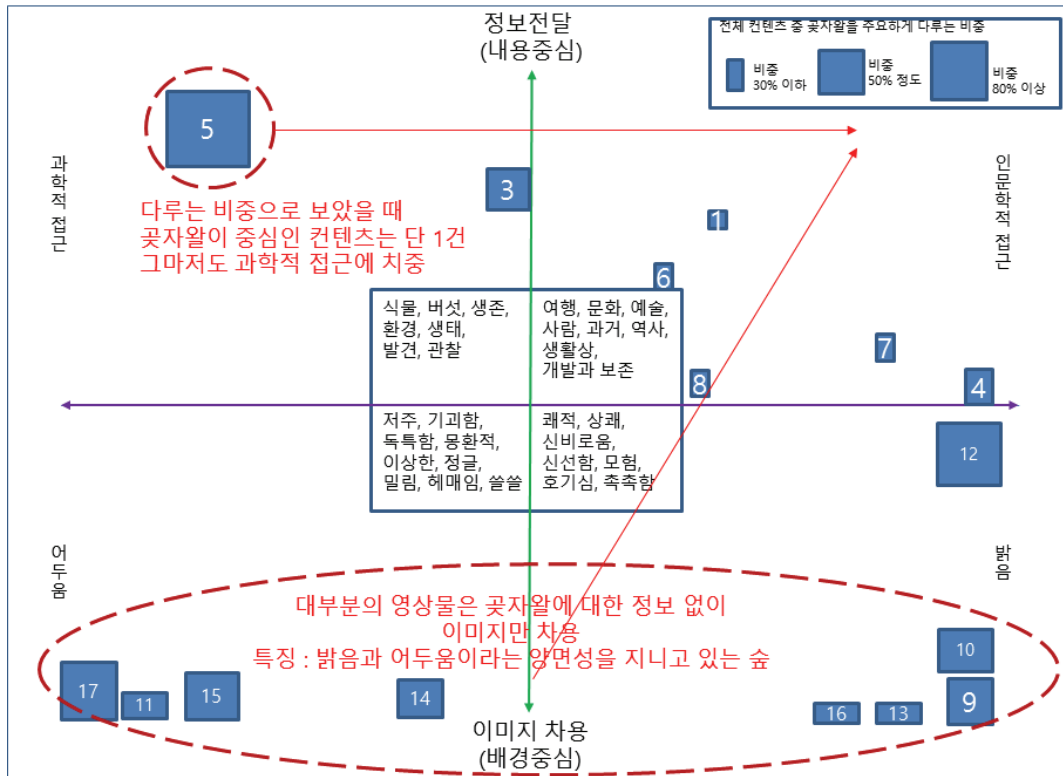
16 뮤직비디오 / 장근석 팀에이치 [Take me] (2014)



17 화보촬영 / 반트바르트 Look book(2012)

<그림 5> 이미지 중심의 꽃자왈 콘텐츠

위에서 조사한 17가지 꽃자왈 콘텐츠의 비중을 고려하여 포지셔닝하면 다음과 같다.



<그림 6> 꽃자왈 주요콘텐츠의 포지셔닝

뮤직비디오, 화보 등은 영상과 이미지가 중심이므로 꽃자왈에 대한 정보보다는 꽃자왈 숲의 기괴함, 독특함, 축축함 등을 차용하고 있다. 여기서 꽃자왈 숲이 밝음과 어두움이라는 대조되는 상반된 이미지를 동시에 담고 있다는 특징을 볼 수 있다.

내용중심의 콘텐츠는 학술자료나 보고서는 제외했기에 상대적으로 인문학적 접근이 숫자상으로 많이 다루어진 것 같지만, 시집의 소재나 배경지로서 꽃자왈에 대한 간단한 소개만 언급하는 등 다루는 비중이 매우 낮았다.

결과적으로 꽃자왈 콘텐츠를 개발할 때 정보가 없는 이미지의 사용을 극복하고, 과학적 정보의 나열보다는 일상생활과 연결되는 인문학적 요소와 결합된 콘텐츠의 개발이 절실하다.

3. 꽃자왈의 스토리북 활용 가치

스토리북이란 일종의 동화책이다. 동화란 아동을 대상으로 하는 이야기로서 현실적인 실체보다는 가상적 공상적·환상적 비현실성을 중심으로 하는 이야기인 동시에 비현실적 환상에서부터 벗어나 현실적 사실성까지 포함하는 이야기(이현지, 2009: 13)이다.

앞에서 언급했듯이 꽃자왈 및 제주도내 자연자원을 활용한 생태관광이 활성화되고 있다. 이종수(2009)는 관광객의 장소 이동과 시간의 흐름에 따라 관광객의 감동을 극대화 시키는 관광코스 전략이 필요하며, 이런 전략은 드라마 장면이 이어지듯 체험공간의 연출로 관광객의 자연스런 이동을 유도하고 시간에 따라 효과적인 공간 배치를 통해 감동을 줄 수 있다고 강조한 바 있다.

과거에는 생태관광이 탐방로 산책에 그쳤지만, 현재는 해설사의 인력 배치와 방송과 전시를 통한 이야기가 있는 안내가 이루어지고 있다. 하지만 해설사의 안내만으로는 부족하며, 탐방 대상과 연령대가 다양해지면서 아동을 고려한 해설이 부족한 경우도 많다.¹¹⁾ 따라서 해설사의 스토리텔링을 보조하는 도구로서의 자기안내 해설 방법이 필요하다.

자기안내 해설기술이란 문자 그대로 방문객이 스스로 해설을 위한 매체들을 이용하여 탐방하게하는 기술이다(조계중, 2005: 142). 예를 들어, 국립공원이나 민속촌 같은 장소에서 해설가가 없어도 탐방객 스스로 해설안내판, 음성기기 등 시·청각적인 해설도구와 안내해설 책자나 유인물 등 인쇄물을 이용하는 방법이다. 아름다운 자연경관, 특별한 생태계의 요소, 역사와 문화자원과 전설이나 특징이 있는 해설 목적물에 대하여 탐방객 스스로 읽거나 들으면서 내용을 이해할 수 있도록 다양한 해설매체를 이용하는 방법을 떠올리면 된다(황정목, 2010: 19 참조).

11) 2016년 문화관광부가 지정한 관광기간 14일(5.1~5.14) 방문객을 분석한 결과 환상숲꽃자왈공원의 경우 해설을 동반하는 방문객 수가 5117명으로 하루 평균 365명의 관람객 수를 보였는데 그 중 어린이/청소년은 142명으로 36%라는 높은 비율을 보였다. 동행팀별로 따졌을 때 총 1036개 팀 중 15인 이상 단체 팀은 40개 팀에 불과했다. 학교 단체의 경우는 해설사가 학급별로 배치되지만 개별 관광객의 경우는 정해진 시간대에 다른 관광객 팀과 함께 모여서 안내를 받을 수밖에 없는 상황이다.

그런데 자기 안내 해설기술 중 전시해설은 내용이 잘못되거나 수정해야 할 경우 내용을 바꾸어야 하는 번거로움이 있다. 오디오 기기 등을 사용하였을 경우에도 유행이 지나면 해설 프로그램을 수행할 수 있는 활동이 제한되기 때문에 최신식 장비들을 다시 설치해야 하거나 다른 내용으로 바꾸어야 하는 애로점도 가지고 있다.

하지만 스토리북이라는 인쇄 매체는 담겨져 있지 않은 다른 내용에 관한 상상력을 더할 수 있고, 이를 보기 위한 다른 전자기기나 도구가 필요하지 않고 휴대하여 보기에 용이하다. 무엇보다도 출판물이라는 결과물을 통하여 방문 이후에도 다시 읽어 볼 수 있고 그림책의 개념으로 소장 가치도 높으며 판매를 통해 무형의 자원으로 유형의 수익을 창출하는 장점을 가진다. 나아가 캐릭터 상품화, 애니메이션 제작 등 파생상품으로 활용될 수도 있다.

꽃자왈에 스토리텔링을 입힌다는 것은 꽃자왈의 상징적인 의미를 해석하고 문화적인 상상력을 더하여 새로운 가치를 만들어 내는 과정이다. 스토리북은 꽃자왈을 방문하는 방문객에게 이전 해설의 형태로 진행되는 스토리텔링을 강화시키는 보조수단으로 사용하여, 과학적인 접근에서 설명을 보다 쉽게 이해 시켜야 한다. 특히, 환경에 대한 인식이 정립되지 않는 아동에게는 꽃자왈에서의 이야기와 경험이 동화처럼 읽혀질 자연을 바라보는 환경관을 정립시켜 자연을 위한 행위까지 습득하는데 있어 단순 학습보다 훨씬 중요한 요소로 작용할 것으로 보인다.

물론 ‘꽃자왈’이라는 독특한 숲에 관한 기본적인 특징과 지식전달이라는 학습요소를 가미할 필요는 있다. 그러나 꽃자왈 관광코스를 위한 아동용 스토리북의 개발에서 정보전달이나 교육적인 의도가 너무 경직되게 되술되어서는 안 된다. 오히려 콘텐츠를 활용하는 동안에는 아동들이 구체적인 교육목표를 반드시 지각할 필요는 없다(강심호, 2005: 30~31 참조).

꽃자왈이라는 장소와 스토리북을 연결하는 방법으로서 장소성을 기반으로 개발된 스토리북의 실제적인 선행 연구로 다음을 들 수 있다.

서현정(2011)은 「제주도 세계지질공원의 과학테마북 개발 연구 : 서귀포층·천지연폭포 지역을 중심으로」를 통해 과학스토리텔링을 적용한 테마북의 개발 및 활용 가능성을 가늠하였고, 세계지질공원의 국내외 사례와 제주도지질공원의 과학스토리텔링 활용의 가치를 정리하였다. 또한 목표 대상을 설정하고 지질명소를

분석하는 전략적 상황분석을 바탕으로 추출된 소재의 테마와 플롯을 설정하고 효과적인 전달을 위한 시각적 표현을 시도하는 가운데 테마북의 개발모델을 제시했다.

김명혜(2013)는 세계지질공원인 산방산과 용머리해안 지역의 테마북 개발 방안을 다루었다. 여기서는 테마북 개발의 성과가 제주 지역 콘텐츠 개발을 비롯하여 다양한 문화산업 발전의 밑거름이 될 것이며, 제주의 브랜드 가치 향상 및 관광산업과의 연계성 확보라는 기대효과를 언급했다.

두 연구와는 달리 이재향(2014)은 지식전달이나 장소 안내를 위한 수단을 넘어 음악예술의 저변 확대를 위한 음악스토리텔링의 방법으로 시도한 스토리북의 개발을 다루었다. 이를 위한 사례로서 디즈니 애니메이션 ‘판타지아’의 내러티브를 분석하고 이를 바탕으로 스토리북의 개발을 시도했다.

장소를 기반으로 하지는 않았지만 ‘꽃자왈’이라는 독특한 숲을 전달하기 위해서는 ‘학습’의 요소 또한 빠질 수 없다. 학습 스토리텔링의 차원에서 참고할만한 연구로는 조은주(2010)의 「아동도서의 스토리텔링에 관한 연구」를 들 수 있다. 아동 도서의 논픽션 분야에서 스토리텔링을 활용한 기획물들의 사례를 통해 효과적인 지식 전달방법으로서 스토리텔링의 장점과 가치를 재조명했다. 10년간 베스트셀러 목록을 바탕으로 아동자기계발서, 학습만화, 에듀테인먼트 도서를 구분하여 사례를 분석한 후 효과적인 지식 내용 전달을 위한 스토리텔링 적용 과정을 제시한 위의 연구에서는 전문가와 스토리작가, 구성작가, 그림 작가 등의 협업을 통한 공동작업 일반화도 강조했다.

4. 장소성을 지닌 스토리북 개발 사례 분석

지식의 습득 및 학습단계에 따른 효과적인 전달 방법으로 스토리텔링이 활용되는 만큼 연령과 내용별로 서로 다른 형식을 통한 접근이 필요하다. 이에 따라 유사한 형태의 스토리북을 살펴보고 비교 분석하여 적용점을 찾고자 했다. 개발하려는 유사한 형태의 스토리북의 선정은 제주도내 출간물로 한정했다. 특별히

꽃자왈을 콘텐츠화한 아동용 도서 두 권은 필수로 넣었으며, 나머지 스토리북은 제주도내의 주요 자연환경을 다루면서 널리 활용되고 실제로 교육 효과를 거둔 여섯 권으로 압축하였고, 같은 시리즈물은 하나로 간주하였다. 그 결과 선정된 다섯 종의 스토리북은 다음과 같다.

○ 『리틀스톤즈와 함께 떠나는 제주가 태어나기까지』



<그림 7> ‘제주가 태어나기까지’ 내부 구성 이미지

제주특별자치도 세계유산 한라산연구원에서 제주도 지질공원 가치를 쉽게 전달하기 위해 제작한 교육용 그림책이다. 동화작가의 그림을 배경으로 캐릭터들이 대화를 나누며 이야기를 풀어나가는 방식으로 구성되었다. 돌하르방 모습의 하르반 선생님, 화산송이 송송이, 현무암 꼬망이라는 제주의 특징을 살린 세 캐릭터들이 제주어를 구사하며 설명의 흥을 돋우는 방식으로 진행된다. 제주도의 형성과정이 탄생부터 최근까지 시간 순으로 나열되었고 그 밖에도 송악산, 용머리해안, 성산 일출봉 등 자연명소의 특징들과 만들어진 과정을 그림으로 표현하였다. 영어해설을 덧붙였다는 점이 돋보인다.

○ 『아미의 꿈』¹²⁾ 스토리북

그림동화 형식 아코디언 북 『아미의 꿈』은 용천동굴을 배경으로 개발된 독창적인 스토리 콘텐츠이다. 제주도 용천동굴은 UNESCO에서 관리하는 비공개 지역이기 때문에 일반 대중이 그 동굴의 아름다움과 가치를 공유하기에는 한계가 있다. 이를 극복하고자 용천동굴을 간접적으로 체험하고 세계자연유산 보존에

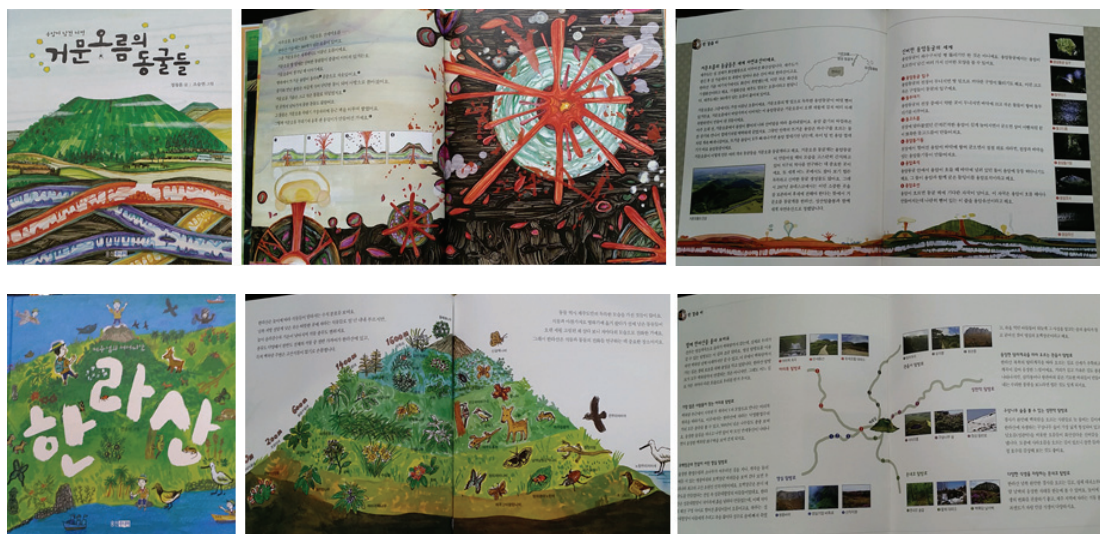
12) 8분짜리 애니메이션은 제주 세계자연유산 홈페이지 <http://jejuwnh.jeju.go.kr>에서 볼 수 있다.

대한 공감대 형성을 위해 동화 형태의 콘텐츠로 용천동굴의 가치를 전달하고자 한 책이다. 스토리의 소재는 동굴 바닥에 있던 작고 불품없던 현무암 돌조각 ‘아미’와 ‘무이’가 천장에서 떨어지는 석회물방울을 맞으면서 수 천년을 인내한 끝에 동굴진주가 된다는 내용이다. 동굴생성물인 석회 장식물이 만들어지는 과정을 대사와 그림 속에 담아냈으며 어린 연령대의 독자(특히 초등학생)를 대상으로 과학 지식을 동화적인 호기심과 조화시켜서 읽기 쉽게 제작되었다는 가치를 가진다. 제작 형식은 아코디언처럼 양쪽으로 접힌 종이를 펼칠 수 있는 형태이고, 뒷면에 프로젝트와 캐릭터 소개, 세계자연유산 소개 글 등을 추가했다.



<그림 8> ‘과학테마북’과 ‘아미의 꿈’ 아코디언 북

○ 빛나는 유네스코 우리 유산 시리즈 : 『거문오름의 동굴들』과 『한라산』



<그림 9> ‘빛나는 유네스코 우리 유산’ 시리즈 표지 및 내부 구성

세계가 함께 보호하고 전수해야 할 ‘빛나는 유네스코 우리 유산’이라는 주제로 총 15권으로 발행된 시리즈 중 10권, 11권 편에 속한다. 이 시리즈는 각 권마다 종묘, 석굴암 등 우리나라의 유네스코 세계문화유산과 세계기록유산, 세계자연유산, 세계무형문화유산을 풀어내고 있다. 『거문오름의 동굴들』 편에서는 거문오름과 동굴들의 생성과정을 다양한 의성어와 의태어, 색색의 그림을 통해 설명하는 방식으로 구성되었다. 『한라산』 편에서는 진우가 삼촌과 함께 한라산을 오르내리는 과정에서 느끼고 알게 된 것들을 나열하면서 한라산의 식물, 동물 이야기를 풀어나간다. 두 권 다 후반부의 네 쪽에서 한라산 탐방로 소개 및 각 동굴의 특징 등 자세한 부분을 따로 담았다.

○ 『별이의 마지막 숲』

제주도의 천연원시림인 꽃자왈을 배경으로 천연기념물 제 347호인 제주마의 이야기를 담은 만화로, 제주로 오게 된 유노가 제주마 ‘별이’를 만나 쌓아가는 우정 이야기를 바탕으로 전염병의 원인을 찾아서 자연을 되살리는 방법을 실천하는 내용을 담고 있다. 동화를 연상시키는 몽환적인 그림체가 특징이며 인간은 자연과 공존해야 한다는 책의 교훈을 (사)꽃자왈사람들의 꽃자왈선언문에 수록하였다. 꽃자왈은 만화의 배경으로 쓰였지만 인간과 자연의 공존을 얘기하는 내용을 담아 꽃자왈을 더 깊이 생각하게 하는 아동용 도서이다.



<그림 10> ‘별이의 마지막 숲’ 책 이미지와 꽃자왈 선언문

○ 『호진이와 시로미의 좌충우돌 제주올레 3』 (신비의 숲 꽃자왈에서 생긴 일) 어른들이 ‘걷기 여행’에 대해 가지는 기대감에 비해 아이들이 올레길 걷기에

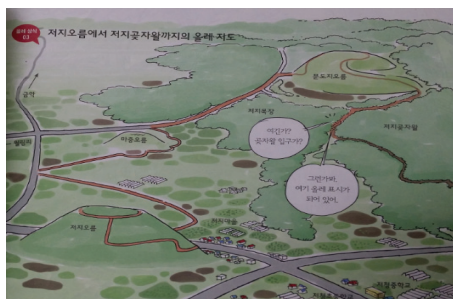
대해 가지는 동기는 불분명하다. ‘좌충우돌 제주올레’는 시사만평가 김경수가 제주 올레에 대한 관심을 높이고자 제작한 어린이용 올레여행서이다. 총 3권으로 되어있는 이 책의 1권은 <감상, 큰생이와 친구가 되다>인데, 도시에서 살던 호진이가 제주의 이모할머니 댁에서 일주일간 생활하며 올레1코스와 제주의 문화를 살펴본다. <탐라 신령과 ‘시간의 숲’>이라는 제목의 2권은 과거속에서 제주올레 6코스를 걸으며 제주의 역사를 배워나가는 내용이다. 3권에서는 제주 친구 시로미와 함께 꽃자왈 생태수업에 참여하고 제주의 아마존으로 불리는 14-1코스에서의 다양한 경험을 그리고 있다. 실제의 배경과 제주의 문화, 식생을 다루면서도 과거로 시간 여행을 하여 나무 정령들을 만나는 등 작가의 창의성이 결합되어 아이들의 흥미를 충분히 자극한다. 각 올레 코스의 지도와 지점별 배경을 명확하게 다루고, 삽화에서부터 사투리, 자연에 대한 정보 등 다양한 지식을 중간 중간에 삽입하여 교육적 효과를 높였다.



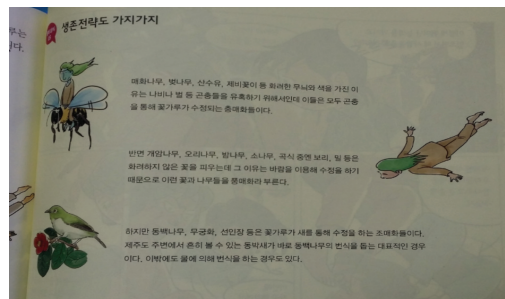
나무의 의인화 부분



선생님을 통한 설명



올레14-1코스 전체 지도



추가 해설수록 부분

<그림 11> ‘호진이와 시로미의 좌충우돌 제주올레 3’ 내부 구성

각각의 스토리북을 비교 분석하기 위한 평가 항목으로 다음을 고려하였다.

아동용 콘텐츠 제작에서 중요한 것은 아동의 특성을 이해하고 눈높이를 맞추는 과정이다. 따라서 ‘흥미성’이라는 항목을 추가했고, 연령대에 맞는 콘텐츠인가를 확인하기 위해 ‘이해용이성’을 기준으로 아이들이 평가할 수 있도록 설계했다.

스토리북을 평가할 때 지식 습득이나 학습을 위한 교육적 수단의 측면뿐만 아니라 상상력과 사고를 자극할 수 있는 문학 작품이라는 각도에서 위의 책을 살펴 보아야 한다(조은주, 2010: 133 참조). 이에 따라 ‘문학적성’과 ‘시각성’의 측면을 추가했다.

스토리북을 개발하려는 이유는 무엇보다도 꽃자왈이라는 숲을 아동들에게 쉽게 알리는 것이다. 따라서 학습 측면의 ‘유용성’과 꽃자왈이라는 장소 자체에 대한 관심을 평가하기 위해 ‘장소에 대한 매력성’에도 초점을 맞추었다.

▪ 평가항목 세부내용

- 문학적성 : 글의 구성이나 문체, 인물의 묘사, 줄거리 등이 마음에 드는가?
- 시각성 : 그림이 아름다운가? 책의 구성이나 모양 색 등이 마음에 드는가?
- 유용성 : 나에게 도움이 되는 내용인가? 학습적인가? 배울 점이 있는가?
- 흥미성 : 내용이 재미있는가? 이야기 진행이 계속 보고 싶게 만드는가?
- 이해용이성 : 내용을 쉽게 이해할 수 있는가? 어려운 내용은 없는가?
- 장소에 대한 매력성 : 배경으로 나온 장소에 가보고 싶은가? 매력 있는 장소로 느껴지는가?

스토리 북 제작 후 결과물을 접할 대상인 초등학생을 대상으로 장소성을 지닌 다섯 가지 콘텐츠를 읽힌 후, 항목별로 평가해 본 결과 다음과 같다.

- 평가일시 및 대상 : 2015. 08. 01. 보성초 6학년 학생 6명
2015. 11. 08. 저청초 5학년 학생 4명
2016. 05. 22. 삼성초 4학년 학생 6명
- 평가방법 : 다섯 권의 책을 읽은 후 평가항목의 내용을 숙지시킨 후 항목별로 10점 척도로 점수를 적음. 책의 장단점을 자유롭게 이야기

할 수 있도록 토론 방식으로 진행함.

▪ 평가결과

<표 6> 아동의 관점에서 본 스토리북 항목별 평가 점수

구분	제주가 태어나기까지	아미의 꿈	빛나는 유네스코 우리 유산 시리즈	별이의 마지막 숲	좌충우돌 제주올레
문학적성	7.9	8.5	6.3	9.2	8.2
시각성	7.8	8.8	7.2	9.5	7.4
유용성	8.7	7.6	7.9	7.4	8.6
흥미성	7.5	8.0	6.7	8.0	9.0
이해 용이성	8.0	9.2	8.0	9.2	9.6
장소에 대한 매력성	8.1	8.3	7.1	9.3	8.5
아이들 한줄평	제주도 사투리가 양증맞았다. 한라산이 나중에 생긴 지 몰랐다.	그림이 예쁘다. 짧아서 좋다. 접었다 펴는 형태가 흥미로웠다.	애들에게는 재미있을지도 모르겠지만 나에게는 심심했다.	신비로운 그림체다. 글씨가 작은 부분들은 자세하게 일게 되지 않는다.	만화 형태라서 술술 읽혔다. 내가 아는 동네의 이야기라서 재미있었다.

위의 결과를 통해 아동이라는 소비자(독자)의 입장에서 스토리북을 평가할 수 있었고, 각 항목별 평가 점수 비교를 통해 스토리북의 개발을 위한 적용점을 도출하였다.

<표 7> 스토리북 평가를 통한 적용점 도출

	평가 점수로 본 특징	제작 시 적용점
제주가 태어나기 까지	- 정보전달 면에서는 효과적인 방법임. 제주도의 생성 과정을 설명하고 캐릭터를 간략하게 덧붙이는 형식임. - 일방적으로 전달하는 정보량이 많을수록 흥미성은 떨어짐.	: 일방적인 설명형 정보전달은 자칫 흥미를 잃게 만들 수 있음. : 이야기 속에서 주인공과 독자가 함께 문제를 풀어나가고 문답 시간의 간격이 주어졌을 때 소통하고 같이 해결해 나가는 느낌을 줄 수 있음.

<p>아미의 꿈</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 항목의 모든 문항에서 대체로 높은 평가가 이루어짐. - 유용성 부분에서 평가가 낮음. 페이지가 적어 많은 정보를 다루지 못한 아쉬움을 보임. 	<p>: 주인공이 여정을 통해 시련을 겪고 이를 극복하여 성장을 이루는 전형적인 스토리텔링 방식은 이야기의 접근을 보다 용이하게 하고, 몰입도를 높임.</p> <p>: 이야기 중심으로만 갔을 때 학습의 양은 적을 수 있음. 이야기의 배경이 되는 정보들은 페이지를 따로 할애하여 다뤄주면 더욱 유용함.</p>
<p>빛나는 유네스코 우리 유산 시리즈</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 있는 현상을 나열하는 방식은 문학성이 낮다는 인식을 유발할 수 있음. - 평이한 이야기 구조는 고학년 아이들에게는 지루할 수 있음. 	<p>: 순차적인 이야기 방식과 이야기 진행시 여정의 굴곡이 없을 때는 몰입의 어려움을 보임.</p> <p>: 아무리 쉬운 내용으로 접근을 해도 이야기 속에서 등장하는 단어들이 어려우면 전체적으로 이해용이성을 떨어뜨리고 장소에 대한 매력성에도 영향을 미침.</p>
<p>별이의 마지막 숲</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 세부적이고 몽환적인 그림체는 장소의 대한 매력성과 이야기에 대한 호감도를 높이는데 기여함. - 이야기를 위주로만 풀어갔을 때 유용성은 떨어지는 것으로 평가함. 	<p>: 이야기의 장소가 되는 배경은 그림이 오히려 현실성을 띄고 세부적으로 묘사 되었을 때 보다 흥미로움. 배경의 그림체가 아름다워야 장소에 대한 매력성도 높일 수 있음. 반대로 캐릭터가 너무 현실적일 때는 상상력을 방해하기도 함.</p> <p>: 큰 이야기가 중심이 되었을 때 많은 양의 정보전달은 어려울 수 있음.</p>
<p>좌충우돌 제주올레</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 만화라는 형식과 대화방법, 간결한 스케치는 이해용이성과 흥미도를 높임. - 잘 알려진 대표성을 띄는 장소보다 내가 직접 걷는 길에 대한 흥미가 더 높음. 	<p>: 만화는 아이들의 이해도를 높이는데 효과적임.</p> <p>: 장소성을 기반으로 한 스토리북 제작시에는 실제 공간과 같으면서도 현실에서는 이루어질 것 같지 않은 환상성이 가미가 될 때 장소의 매력성을 높임.</p>

평가 결과, 주인공이 여정을 통해 시련을 겪고 이를 극복하여 성장하는 스토리텔링 방식이 몰입도를 높였다. 이때 이야기 중심으로 진행될 때 학습량은 적겠지만 일방적인 설명식 정보전달은 흥미성을 떨어뜨릴 수 있기 때문에 부록 형태로 이야기 뒤에 페이지를 따로 할애하는 것이 효과적이다. 또한 아무리 쉬운 내용이라도 이야기 속의 어휘가 어려우면 전체적으로 이해용이성을 떨어뜨리고 장소에 대한 매력성에도 영향을 미친다.

장소의 배경이 되는 그림은 아름다운 그림체와 세부적인 묘사로 현실성을 떨 때 보다 장소에 대한 매력성을 높일 수 있다. 이와 달리 캐릭터가 너무 현실적일 경우 상상력을 방해한다. 실제 공간과 같으면서도 현실에서 이루어질 것 같지 않은 환상성이 가미되어야 한다는 결론을 도출하였다.

Ⅲ. 환상숲곶자왓공원 주요 특성 도출과 이야기 분석

1. 환상숲곶자왓공원 기초자원 및 현황 조사

환상숲은 민간이 운영하는 곶자왓 관광지이며 행정구역상으로는 한경면 저지리에 속해 있다. 저지리마을회관에서 남쪽으로 약 1km 지점에 위치하며, ‘오설록’에서 ‘유리의 성’을 거쳐 ‘생각하는 정원’으로 가는 길에 있다. 환상숲곶자왓공원은 소재지에서 5km 떨어진 금악 도너리오름에서 분출된 용암 위에 형성된 곶자왓로 한경-안덕 곶자왓 지대에 속한다. 전체 모습은 우산을 넓게 펼친 모양으로 환상숲 곶자왓 인근에 용암동굴, 튜물러스, 용암상승과 거대 절리가 있다. 매 정시마다 해설사가 동행하는 숲 해설이 제공되며, 학년별, 계절별 다양한 교육농장 프로그램도 운영하고 있다.

<표 8> 환상숲곶자왓공원 개요

구 분	내 용		
상호명	환상숲곶자왓공원		
등록번호	616-24-32093		
등록번호	616-24-32093	종목	자연공원 운영업
소재지	제주특별자치도 제주시 한경면 녹차분재로 594-1		
개관일	2011년 4월 30일	대표자	이형철
규모	탐방부지 : 23,697㎡	산책로 : 850m	
탐방현황 (방문객수)	2011년-5,000명 / 2012년-10,000명 / 2013년-20,000명 / 2014년-40,000명 / 2015년-70,000명		
홈페이지	http://jejupark.co.kr/		
연락처	064) 772-2488 Fax. 064) 773-1004		
입장료	성인 5,000원 / 청소년 4,000원 / 도민 3,000원		
운영시간	09:00 - 18:00 (동절기17:00) , 일요일 오전 휴무		
해설시간	9:00 10:00 11:00 13:00 14:00 15:00 16:00 17:00		

환상숲곶자왓공원이 농촌교육농장을 거쳐 현재의 형태로 본격적으로 개장한 것은 2011년 4월이다. 변천사는 다음과 같다.

<표 9> 환상숲곶자왓공원의 변천사

	환상숲곶자왓공원 변천사	비고
1970년대 이전	<ul style="list-style-type: none"> - 1970년대 이전 목재나 연료의 공급처 - 농경과 목축대상지 - 초가집 띠, 땔감, 마소의 꼴, 농사용 도구나 집안 일상용품을 만드는 재료 수집 장소 - 먹거리용 산나물이나 약용식물 등 채취 장소 - 4.3사건 당시 피신처로 이용 	
1970~1989	<ul style="list-style-type: none"> - 농경작목 변화로 목축업 축소 - 이형철 대표 곶자왓 땅 매입 	1984
1990~2009	<ul style="list-style-type: none"> - 양봉업 대상지 - 너경색으로 쓰러진 후 재활 치료 장소 	
2010~현재	<ul style="list-style-type: none"> - 농촌진흥청 지정 농촌교육농장 - 2011년 4월 30일 환상숲곶자왓공원 개원 - WCC세계자연보존총회 곶자왓 홍보사진 촬영지 및 체험장으로 운영 - 전국교육농장 프로그램 경진대회 최우수상을 수상 - 관광객 대상 숲 해설 프로그램 정규 운영 (1일 5회) - 농촌진흥청 농촌교육농장 품질인증을 획득 - 해설 프로그램 (1일 8회) 운영 확장 - 2014년에 제주도 교육청 지정 전통문화 인성교육 센터로 지정 - 현재 유치원, 초등학교 창의인성교육, 중·고등학생을 대상으로 하는 수학여행 프로그램과 진로직업 프로그램 등으로 확대 발전 	2010 2011 2012 2013 2013 2014 2014

환상숲곶자왓공원의 보유자원¹³⁾으로는 주요 식물로 환경부 멸종위기야생식물인 개가시나무를 비롯하여 녹나무, 감탕나무 등이며 총 79과 202종이 서식하고 있고, 장수풍뎅이, 넓적사슴벌레, 꽃무지, 먼지벌레, 거저리, 비단벌레, 알락하늘소, 반딧불이 등의 곤충이 살고 있다. 야생동물로 천연기념물인 팔색조를 비롯하

13) 곶자왓사람들(2014), 「환상숲 곶자왓 생태계서비스 보상제 정착방안」, 22~23쪽의 내용을 정리

여 직박구리, 휘파람새, 멧새 등의 조류, 쇠살모사, 관박쥐, 노루, 오소리 등도 볼 수 있다.

환상숲곶자왓공원의 가치는 크게 자원적 측면, 환경적 측면, 휴양적 측면, 사회적 측면, 경제적 측면, 생태적 측면에서 나누어 볼 수 있다. 아래에서는 곶자왓사람들(2014)에서 분석한 환상숲곶자왓공원의 가치를 요약하였다.

<표 10> 환상숲곶자왓공원의 가치

분류	환상숲곶자왓공원의 가치
자원적 측면	<ul style="list-style-type: none"> - 북방계와 남방계 공존으로 다양한 유전자원 포함 (생물다양성) - 관속식물 202종 자생 (곶자왓 종수 26.9%) - 개가시나무(환경부 멸종위기종), 숫돌담고사리(보존자원식물), 빌레나무(법정 희귀식물) 등 서식 - 희귀식물과 착생식물, 바위 위를 자라는 나무, 다양한 형태 현무암 등 조경과 원예용 등으로 활용가치가 높은 장식용 자원이 다양하게 분포
환경적 측면	<ul style="list-style-type: none"> - 대기질 정화와 산소공급 등 기후조절 능력이 뛰어나며 각종 정화기능과 토양유실방지 등 조절서비스 기능이 매우 강한 대상지 - 산림청 연구결과로 볼 때 환상숲은 면적이 15,967㎡로 연간 약 30톤에 이르는 이산화탄소 흡수와 산소배출 기능을 할 것으로 추정. - 수분 증산작용과 투수성 지질구조에 따른 수분저장 등으로 기후 조절이나 수분 조절 기능이 활발 - 물 저장을 통해 하천이나 바다로 흘러가는 것을 지연시켜 물 피해 방지 및 깨끗한 물을 공급 - 공극이 많은 암석 지질구조로 물을 하부에 저장하는 기능이 뛰어난 지역으로 낙엽층과 부엽층, 암반층이 다양하게 형성돼 빗물이나 오염물질을 걸러내는 여과기능이 다른 지역보다 큼.
휴양적 측면	<ul style="list-style-type: none"> - 탐방객들에게 심리적 안정감과 숲과 인간과의 관계에 대한 가치공유 및 자아의식 증가 등 심미적 효과가 큼. - 숲길 걷기와 피톤치드 등 정유물질에 따른 치유효과 등 건강증진 효과가 높음.
사회적 측면	<ul style="list-style-type: none"> - 환상숲 곶자왓을 찾는 이용객들은 대부분 가족이나 친구 등 단체 방문이 많은데 숲길 탐방은 소통과 이해, 결속 유지 등 사회적 가치를 높임.

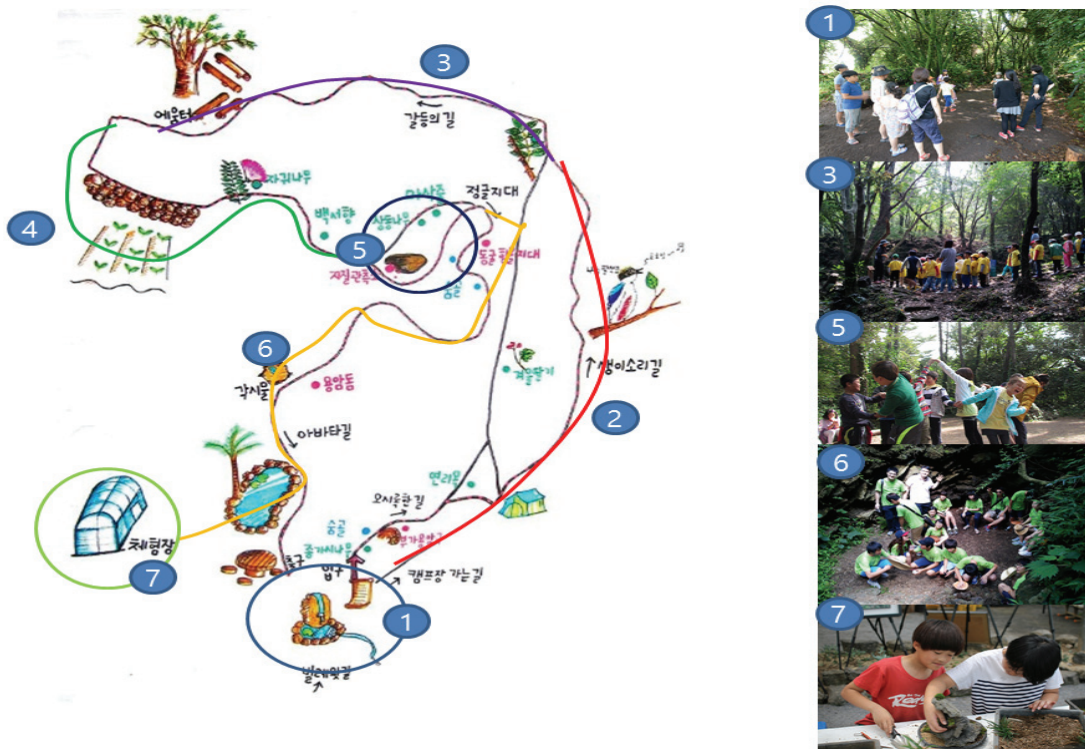
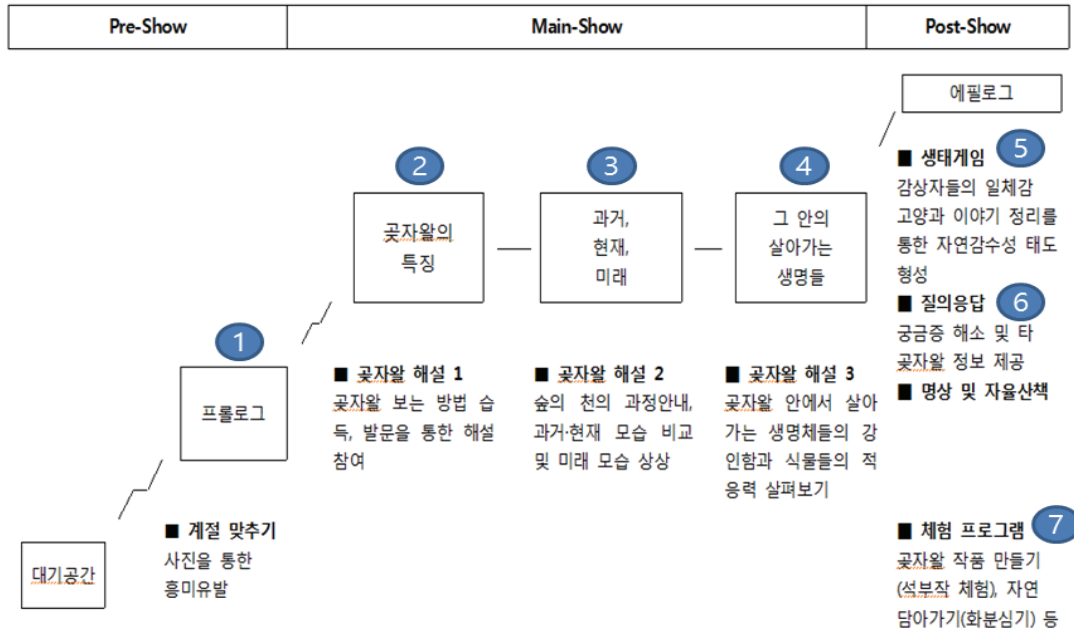
경제적 측면	- 1년 평균 1.8회 등산시 4만4000원을 소비함. 이를 환상숲에 적용할 경우 연간 1만 명이 4억4000만원에 이르는 산림휴양의 기능을 함.
생태적 측면	- 현재 난대림숲을 이루고 있으며 대기 중 산소 발생이나 대기 중 물순환과 같은 생태계 유지에 기여 - 높은 습도와 기온 영향으로 다양한 균류와 미생물이 존재해 유기물 분해가 활발히 이뤄지는 곳으로 영양소 순환 등 생태계 순화 기능이 높음. - 동식물 서식환경을 풍부하게 해 생물다양성을 높이고 있어 꽃자왈이 세계적인 생태계 보고로 가치를 인정받음. - 환상숲은 인근에 농경지와 주택지가 형성돼 있어 노루를 비롯한 동물들에게는 피난처와 같은 중요한 서식환경을 제공하는 중요한 기능을 수행

문화자원으로는 과거 담수제공기능을 해오던 ‘보난물’로 불리는 음용수가 있으나 현재는 이용하지 않고 있다. 하지만 꽃자왈 내 습지는 심미적 기능과 동식물 서식지 제공, 생태교육 자원 등으로 활용가치가 높은 생태계의 기능을 수행한다.

그 밖에 숯가마터로 추정되는 공간 등 과거 꽃자왈 안에 있던 생활유적지 등은 문화적 가치와 교육적 가치가 연계된 활용 요소이다. 다만 과거에는 포제단 등의 종교활동이 꽃자왈 안에서 이뤄졌으나, 현재는 크게 줄어들어 신앙적 가치는 거의 없는 편이다.

이야기의 요소로서 환상숲꽃자왈공원에는 각시가 물에 빠져 죽었다고 각시물이라고 불리는 곳이 남아있다. 각시물은 예전에 저지리 명이동 일부의 지명이기도 했다. 옛날에 이 마을에 사랑하는 남녀가 있었는데, 남자가 전쟁으로 인해 죽자 남자를 기다리던 여자가 다른 남자와의 결혼을 앞두고 이 연못에서 목숨을 끊었다는 이야기이다. 지금은 물이 거의 남아있지 않지만 비가 많이 내릴 때에는 이곳에만 약간의 물이 고인다.

2. 환상숲 공간 구성과 스토리 라인



<그림 12> 환상숲 공간 구성과 프로그램 진행 내용 및 각 위치별 사진

환상숲곶자왓공원의 코스 동선에 따른 해설의 핵심 내용은 다음과 같다.

① 프롤로그 : 사진을 보고 곶자왓의 계절을 맞추는 과정을 통해 일반적인 숲과는 다른 형태와 식생을 자연스럽게 이해하고, 숲에 들어가기 전에 곶자왓에 대한 흥미를 유발시킨다. 또한 곶자왓의 형성 원리를 평이한 낱말로 풀어서 설명해준다. 북방한계선 식물과 남방한계선 식물이 공존하는 이유와 바닥이 돌로 되어 있는 까닭을 간단하게 밝혀준다.

② 곶자왓의 특징 : 제주어 예문을 통해 곶자왓의 어원을 알아보고 과거의 숲의 모습은 가시덤불로 덮여있던 버려졌던 공간이었음을 가늠하게 한다.

“돌은 낭 의지하고, 낭은 돌 의지행 산다.” 돌 위에서 자라난 나무들은 태풍에 쓰러지지 않기 위해, 돌 틈에 단단히 뿌리를 박고 뿌리의 옆면을 평평하게 넓혀나간다. 이것은 앙코르와트 사원의 나무뿌리를 연상케 한다.

곶자왓은 흙이 없는 땅으로 ‘지들 것’(땀감) 하는 공간으로 쓰였었다. 곶자왓에 숲 가마터가 있는 이유와 나이테를 보고 나무의 나이를 가늠할 수 없다는 점을 설명하고 과거에는 지속적으로 나무의 벌목이 이루어졌다는 것을 설명한다.

③ 숲의 천이과정 : 가시덤불이 소나무 때문에 사라졌듯이 소나무 또한 덩굴 때문에 흙으로 돌아간다. 15년 후 환상숲에 왔을 때, 소나무 길은 사라져 있을 것이다.

나무들이 죽어가는 치열한 생태공간 안에서도 새로운 생명은 자라난다. 소나무가 사라진 자리에 음수림이 채워지고, 음수림이 물러난 자리에 다시 가시덤불이 돌아나는 숲의 천이과정을 직접 확인할 수 있다. 양지가 음지가 되고 음지가 양지가 되는 생태계의 순환과정을 설명한다. 버려진 돌땅에 숲이 이루어지는 과정을 정리한다.

취덩굴과 등나무 덩굴은 감겨 올라가는 방향이 서로 반대이다. 따라서 취과 등나무가 같은 지점에서 자라면 엇갈리거나 부딪힘이 생기게 마련이다. 갈등(葛藤) 때문에 희생이 되는 나무가 있지만, 그 희생 덕분에 부엽토가 생겨 곶자왓 숲이 유지된다.

④ 적응한 생명들 : 깊은 곶자왓 숲 속에서 자라는 소나무들은 가지를 오그리면서 자란다. 햇빛을 받기 위해 서로 공간을 나눠 쓰기도 한다. 흙도 없고 햇빛

도 없는 환경에서 악착같이 자란 나무의 형세를 볼 수 있다. 기공에 의해 털이 덮인 듯 보이는 줄기, 새의 발 모양 잎, 하트 형태의 잎으로 변화된 송악덩굴을 보며 환경에 따라 식물이 어떻게 변하는 지 알 수 있다. 어린 꾸지뽕나무와 나이 든 꾸지뽕나무의 가지 방향과 모양을 비교해본다. 각각의 식물들의 모습에서 나무들이 어떠한 마음으로 모습을 변화시키는지 이야기해본다.

⑤ 에필로그 : 손을 모두 잡고 원형의 숲을 만든 후 그 곳에 사는 식물이 되어 본다. 사람 역할의 인솔자가 식물들의 자리를 옮겨놓는다. 이 나무들이 행복해지려면 처음의 자리를 찾아야 한다. 처음 옆에 있던 사람들의 손을 잡은 후 엉켜있는 실타래를 풀어 원래의 자리에 돌아가는데, 이 과정에서 생태계는 한번 파괴되면 되돌리기 어렵다는 교훈을 몸소 익힌다.

소나무가 덩굴 때문에 죽어가는 것을 안타깝게 여겨 일부 덩굴을 잘랐다. 그러나 그 덩굴은 아직도 살아있다. 그리고 덩굴을 자른 부분의 콩짜개덩굴들은 죽기 시작했다. 인간이 자연을 위하여 해줄 수 있는 것은 아무것도 없음을 기억한다. 지질관측소에 들어가서 풍혈을 느끼고 곳자왈 속 지질 단면의 모습을 볼 수 있다.

위의 해설 내용을 스토리라인으로 정리하면 다음의 표와 같다.

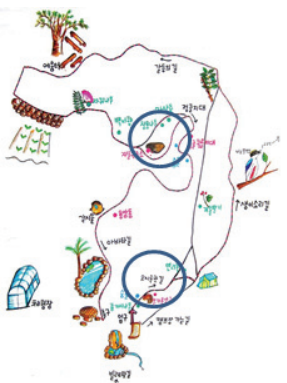




<표 11> 환상숲 해설 스토리라인

①	②	③	④	⑤
프롤로그 마법 같은 계절	곳자왈의 특징 마법 같은 현상	숲의 천이과정 시간여행	적응한 생명들 변신하는 식물	에필로그 자연에 대하는 우리의 태도
초록 겨울 숲 봄의 낙엽 겨울의 딸기 15도의 바람 버려진 땅	점프하는 덩굴 근육질 뿌리 동안 나무 웃을 반만 베푸는 숲	소나무 숲 은빛 나무 숲 가지덤불 숲 숲의 순환 갈등의 길 숲의 미래는	움직이는 소나무 털 달린 덩굴 변신하는 꾸지뽕나무 화내는 초피나무 의리 있는 백서향	강인한 생명력 생태연결고리 ⑥ 자율산책 ⑦ 추가 체험
어느 계절의 사진일까? 계절 맞추기 게임	왜 이런 현상들이 생겨났을까? 발문을 통한 해설참여	어떻게 변할까? 상세정보 습득	왜 이렇게 다르게 생겼을까? 비교 체험을 통한 지식 습득	우리가 해 줄 수 있는 일은? 생태게임을 통한 교훈

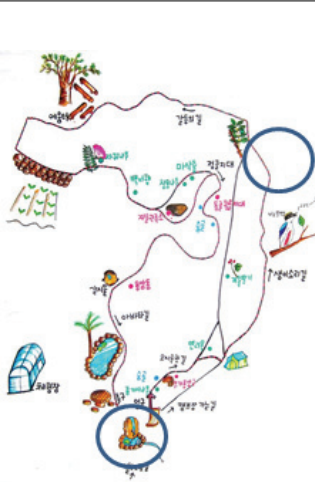




3. POI 지점과 소재에 따른 주요 특성

앞에서 언급한 내용들을 중심 내용별로 묶으면 6가지의 커다란 줄기를 찾을 수 있다. 다음에서는 주제에 따라 스토리와 내용, 주요 사진들을 정리했다.





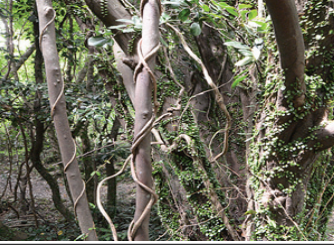
<표 12> 주제 1 - 독특한 지질

주제1	돌 위에 형성된 숲 (독특한 지질)		
의도	곶자왈의 형성 원리를 평이한 어휘로 설명해준다. 북방한계선 식물과 남방한계선 식물이 공존하는 이유와 바닥이 돌로 되어있는 까닭을 간단하게 밝혀준다.		
주요 소재	<ul style="list-style-type: none"> - 부가용암구, 암괴석, 함몰지와 돌출지, 지질관측소, 용암돔 - 콩짜개덩굴 (지하수 함유량이 높아 습도가 유지됨) 		
스토리	오름에서 분출된 용암이 중산간의 완만한 경사를 따라 느린 속도로 흐르다가 평지에 이르면 더 이상 나아가지 못하고 암석 덩어리의 용암대를 형성한다. 차가운 용암대지 위에 흙과 씨앗이 날리고, 한줌 흙에 뿌리를 내려 생명이 죽고 자라기를 수천년 반복하다 태고의 정원 곶자왈이 만들어지다.		
내용	<ol style="list-style-type: none"> 1) 곶자왈의 정의와 분포지점 2) 도너리오름에서 분출된 점성이 강한 용암 (형성의 원리 이해) 3) 용암지질이 만든 기괴한 모양들(곶자왈의 분포지점과 부가용암구) 		
지점 및 주요 사진		 <p>습골</p>	 <p>부가용암구</p>
	 <p>용암돔</p>	 <p>지질 단면</p>	



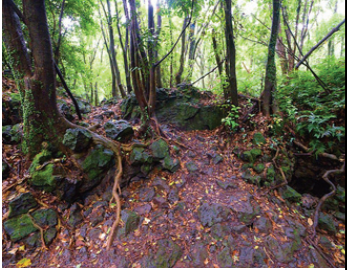


<표 13> 주제 2 - 독특한 기후와 계절

주제2	마법 같은 계절 (독특한 기후와 계절)		
의도	숲을 머리만으로 판단하는 그 이상의 느낌을 갖도록 이끈다. 지점별 숲골에 따른 다양한 온도 차이를 직접 느껴볼 수 있게 한다.		
주요 소재	<ul style="list-style-type: none"> - 상록수 종가시나무, 더부살이고사리, 가는쇠고사리 - 겨울딸기 (효녀 딸기) 		
스토리	사람들은 상식적으로 겨울에는 앙상한 가지들, 가을에는 낙엽을 떠올린다. 하지만 주위 생태를 자세히 보니 그렇지 않다는 것을 깨닫는다.		
내용	<ol style="list-style-type: none"> 1) 상록성 식물이 우세하게 점령 <ul style="list-style-type: none"> - 종가시나무 주종의 숲 입구 - 독특한 계절 : 봄에 떨어지는 낙엽, 겨울에도 푸른 숲 2) 꽃자왈 안에서의 주의사항 숙지 3) 지점별 미세기후 발생 (한여름에는 온도차 10도 이상 차이) 4) 숲골과 지질관측소의 온도 측정 		
지점 및 주요 사진		 <p>12월 푸른 겨울 숲</p>	 <p>4월 봄의 낙엽</p>
	 <p>상록수와 낙엽수 공존</p>	 <p>1월 겨울 딸기</p>	






<표 14> 주제 3 - 독특한 현상

주제 3	허공에 매달린 덩굴 (독특한 현상)		
의도	제주어 보기를 통해 꽃자왈의 어원을 알아보고, 과거의 숲의 모습이 가시덤불로 덮여있던 버려졌던 공간이었음을 가늠하게 한다. 가시덤불이 있었을 당시에 뺏겼던 덩굴들이 울창해진 나무의 그늘로 사라지자 덩굴들만 남게 되었다. 칩덩굴과 등나무 덩굴에서 유래된 갈등(葛藤)의 어원을 알아보고 그 갈등의 결과로 꽃자왈 숲이 유지됨을 이해한다.		
주요 소재	<ul style="list-style-type: none"> - 복분자, 탕자 등의 관목 식물 - 칩덩굴과 등나무 		
스토리	할머니는 “꽃드레 강으네 낭 해오라, 겐디 자왈드레는 가지 말라”고 당부했다. 농사를 짓지 못해 버려졌던 땅에서 80년대 이후로는 더 이상 땀감을 बे지 않게 되자 저절로 아름다운 숲이 만들어졌다.		
내용	<ol style="list-style-type: none"> 1) 꽃과 자왈의 어원 3) 과거 꽃자왈의 용도와 평가 4) 꽃자왈이 지금까지 알려지지 않았던 이유 5) 천연원시림으로 평가되는 이유 		
지점 및 주요 사진		 <p style="text-align: center;">가시덤불 구역</p>	 <p style="text-align: center;">허공의 덩굴</p>
	 <p style="text-align: center;">덩굴들이 있는 풍경</p>	 <p style="text-align: center;">갈등(칩덩굴과 등나무)</p>	

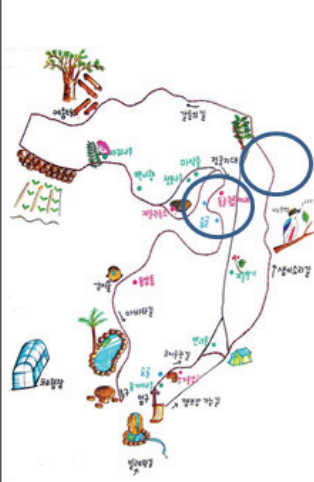




<표 15> 주제 4 - 식물의 적응

주제4	억척스러운 생명력 (식물의 적응)		
의도	곶자왈에 사는 나무들의 형태적 특징을 보여준다.		
주요 소재	<ul style="list-style-type: none"> - 푸조나무 (근육질의 뿌리) - 예덕나무, 소나무 (태풍에 쓰러진 나무) - 예덕나무, 종가시나무 (연리지, 연리목) 		
스토리	<p>“돌은 낭 의지하고, 낭은 돌 의지행 산다.” 돌 위에서 자라난 나무들은 강한 태풍에 쓰러지지 않기 위해서도 뿌리의 옆면을 평평하게 넓혀 나간다. 앙코르와트 사원의 나무뿌리를 연상케 한다. 척박한 환경에 적응하고자 공간을 나눠 쓰기도 한다.</p>		
내용	<ol style="list-style-type: none"> 1) 한 덩어리의 용암 <ul style="list-style-type: none"> - 암괴상을 비집고 들어가 돌을 쪼개는 뿌리의 강인함 2) 판근과 기근 <ul style="list-style-type: none"> - 돌 땅 위에서 적응하기 위한 식물들의 노력 - 공기 중의 습도가 높아 털처럼 뻗은 뿌리가 돋는 나무들 3) 연리지 현상 : 높은 나무 밀도에 따른 나무들의 생존방식 		
지점 및 주요 사진		 <p>푸조나무의 판상근</p>	 <p>돌을 뚫고 자라는 나무</p>
	 <p>송악덩굴의 기근</p>	 <p>연리지 현상</p>	








<표 16> 주제 5 - 고통의 숲

주제5	고통이 있는 숲 (맹아림과 숲가마터)		
의도	나무의 나이를 가늠해보며 맹아림의 특징을 설명한다.		
주요 소재	<ul style="list-style-type: none"> - 가지가 40개 가까이 뻗어 있는 조록나무 (맹아림) - 때죽나무 (맹아림과 이름의 어원) - 개가시나무 (멸종 위기의 이유) - 숲가마터, 진지터, 궤, 굴, 4.3사건 		
스토리	<p>꽃자왈은 흙이 없는 땅으로 ‘지들 것’(땀감) 하는 공간으로 쓰였다. 나이테를 보고 나무의 나이를 가늠할 수 없다는 점을 다루며, 과거에는 지속적으로 벌목이 이루어졌음을 이해한다. 숲을 굽던 가마터와 일본군이 만든 진지터, 4.3의 아픔이 깃든 궤와 굴이 남아 있는 장소이기도 하다.</p>		
내용	<ol style="list-style-type: none"> 1) 사투리를 통해 과거 꽃자왈의 이용 형태 2) 나이테 살펴보기 3) 맹아림의 특성 4) 숲가마터의 형태 5) 꽃자왈과 관련된 아픔의 역사 		
지점 및 주요 사진		 <p>돌과 하나 된 나무</p>	 <p>조록나무의 맹아현상</p>
	 <p>숲가마터</p>	 <p>때죽나무 맹아현상</p>	

<표 17> 주제 6 - 상생의 숲

주제6	상생의 숲 (다양한 식생)		
의도	독특하고도 다양한 식생이 공존함을 보여준다.		
주요 소재	- 111종의 고사리 (북방한계선식물과 남방한계선 식물) - 소나무 길과 생이소리 길의 비교		
스토리	이 작은 땅에 한반도에 서식하는 식물의 33%가 살아가고 있다. 북방계 한대식물과 남방계 열대식물이 공존하는 곳자왓은 여전히 수많은 희귀식물이 발견되는 생명의 보고이다.		
내용	1) 나태주 시인의 풀꽃 시 2) 소나무길과 생이소리 길의 바닥 비교 3) 한 지점에서 고사리 종류들 세어보기 4) 오른쪽과 왼쪽 풍경 비교 (높지대와 정글지대)		
지점 및 주요 사진		 <p>상록수림 옆 낙엽수림</p>	 <p>지대에 따른 식생 변화</p>
		 <p>소나무 숲길 모습</p>	 <p>고사리 군락지</p>

<표 18> 꽃자왈에 서식하는 동식물

꽃자왈에 서식하는 동식물			
독 특 성			
	변형/송악 기근	왜곡가지 방향 전환 소나무	방어/가시 방향 전환 꾸지뽕나무
심 미 성			
	보라/작살나무 열매	청색/좁은잎맥문동(약성)	빨강/천남성 열매(독성)
희 귀 성			
	희귀/개가시나무	밤일엽	겨울딸기
흥 미 성			
	노루	삼광조(긴꼬리딱새)	팔색조
흥 미 성			
	노루	반딧불이(최대서식처)	알락하늘소

4. 환상숲 주요 특성에 따른 중심테마

환상숲은 다른 곳자왈과 견주어 볼 때 도너리오름에서 분출된 용암대의 끝지점에 위치하여 요철이 뚜렷하고 길에서 쉽게 접근할 수 있고 산책코스도 비교적 짧다. 곳자왈의 축소판처럼 짧은 거리 안에서 요철에 따라 다양한 숲의 모습을 한 눈에 관찰할 수 있다는 장점으로 만 3세 이상의 아동이라면 동반 가능하며 가족단위의 관광객과 유치원, 초등학교 단체 아이들의 체험형 방문에 적합한 모델로 자리잡고 있다.

무엇보다도 환상숲은 관광지가 되기 이전에는 2010년도 농촌진흥청 지정 ‘농촌교육농장’으로 문을 열어 학교교육과정과 연계된 다회차 프로그램 지속적 운영을 통해 아이들 학습 공간으로서 시작했으며, 현재는 체험형 코스 개발의 개발을 통해 대상, 목적, 운영방식을 더욱 업그레이드하고 있다.

해설과 안내, 프로그램을 진행하는 해설사의 경우에도 가족 구성원을 중심으로 운영하는 덕분에 각각의 참여인력이 환상숲 공간에 대한 명확한 추억과 강한 애착심을 가지고 있다. 따라서 프로그램 운영 주체가 수시로 바뀌는 다른 시설보다 장기 프로그램의 운영에 유리하게 작용할 수 있다. 같은 이유로 체험형 코스 개발과 이를 활용한 스토리북 개발이 이루어졌을 때 현장에 적용 할 수 있는 가능성도 더 높을 것으로 기대된다.

앞서 환상숲곳자왈공원의 POI 지점별 소재와 내용을 통해 잠재력 있는 자원과 주제를 크게 여섯 가지로 제시했다.

- 독특한 지질 : 습골, 각시물, 지질관측소, 부가용암구, 보난물 등
- 독특한 기후와 계절 : 사계절 푸른 숲, 봄의 낙엽, 겨울에 산딸기
- 독특한 현상 : 근육질의 나무뿌리(판근), 맹아림, 혼자 올라간 덩굴
- 식물의 적응(생명력) : 소나무, 송악, 구찌뽕나무, 연리지현상, 콩짜개덩굴 등
- 고통의 숲 : 솟가마터, 벌목이 이루어졌던 숲, 4.3사건의 현장 등
- 상생의 숲 : 숲의 천이과정, 갈등의 길, 북방한계식물과 남방한계식물 공존



<그림 13> 애니메이션 ‘원령공주’의 이미지

우거진 숲은 누구에게나 신비롭고 환상적인 이미지를 제공하고 특별한 생물이나 요정이 사는 것 같은 분위기를 제공한다. 밝음과 어두움이라는 양면적인 이미지를 모두 가진 꽃자왈은 ‘신비스러움, 기이함, 판타지, 동화, 요정, 마술사, 마녀’ 등을 단어를 연상시키며 마법이라는 낱말로 집약될 수 있다.

또한 환상숲에 사는 식물들은 척박한 환경에 적응하기 위하여 여러 가지 형태로 모습을 변화시켰다. 숲에 적응한 기이한 나무들의 모습이 마치 마법에 걸려서 변화된 듯하다. 특히 과거 꽃자왈은 가시덤불 때문에 밖에서 들어갈 수 없는 공간이었다는 점은 ‘잠자는 숲속의 공주’의 숲과 맥락을 같이하고, 이에 비추어 ‘마법에 걸린 숲’의 테마를 생각해 볼 수 있다.

꽃자왈은 그곳만의 독특한 기후와 식생을 지니고 있으며 다른 곳에서는 볼 수 없는 풍경은 마치 별세계에 온 듯한 착각을 불러일으켜 세상과 단절된 새로운 공간의 분위기를 자아내게 한다. 숲에 들어가기 전에 ‘마법의 주문’을 외우는 형태로 스토리북을 구성하면 효과가 극대화 될 것으로 기대된다.



<그림 14> 영화 ‘말레피센트’와 ‘미녀와 야수’의 가시덤불 이미지

곶자왈은 신비로움과 두려움의 이미지를 동시에 지니고 있다. 어수선한 덩굴들이 얽혀있는 모습은 그 풍경 자체만으로도 밀림, 정글 숲을 생각나게 한다. 밀림, 정글과 같은 미지의 세계는 우리의 탐험 욕구를 자극한다.

어딘가를 탐험할 때 우리는 그 안에 숨겨져 있는 보물을 기대한다. 여기서 말하는 보물은 금, 은, 보화 같은 물질적 재화가 아니라 자연과 생명을 의도한다.

또한 여러 가지 어려움 속에서도 우리의 곶자왈을 지켜나가는 과정을 보물을 지키기 위한 탐험으로 구성하여 효과적인 프로그램으로 운영할 수 있다.

테마 1. 마법에 걸린 숲

- 마법에 걸린 숲 : 독특한 기후, 독특한 현상, 과거와 현재, 미래가 공존, 환경에 따라 생김새를 달리하는 식물들(저주), 독특한 지질
- 가시덤불 (폐쇄구조-잠자는 숲속의 공주), 밝음과 어둠이 공존
- 신비롭다. 환상적이다. 기괴하다. 희귀하다. 어두칙칙하다.

테마 2. 탐험과 모험

- 신비로움과 두려움의 이미지, 어수선한 덩굴, 밀림과 정글, 곶자왈의 귀중한 자원들 (보물), 굴곡진 지형 (시련과 역경), 난관 극복, 지도, 미지의 숲, 호기심
- 흥미진진하다. 궁금하다. 힘들다. 극복하다. 뿌듯하다.

테마1 + 테마2 = 이상한 나라의 앨리스

<그림 15> 환상숲곶자왈공원 테마 도출

이러한 이미지들을 종합해 보았을 때 ‘마법에 걸린 숲’과 ‘탐험과 모험’이라는 커다란 테마가 설정된다. 탐험과 모험이 동반되면서 마법에 걸린 괴이한 현상들이 발생하는 이야기구조는 우리에게 친숙한 ‘이상한 나라의 앨리스’를 연상시킨다. 따라서 곶자왈의 이야기를 풀어나가는데 ‘이상한 나라의 앨리스’와 같이 현실 세계와 상상의 세계가 공존하는 두 세계의 액자식 구성이 본보기가 되었다.

IV. 꽃자왈 아동용 스토리북 개발 설계

1. 스토리북 개발의 방향

2장. 꽃자왈과 스토리북 선행연구

- 과학적 정보의 나열보다는 인문학적 요소와 결합을 지향하는 콘텐츠 개발의 필요성
- 숲해설이라는 기존 스토리텔링을 보조해 주는 도구로서 스토리북의 유용성 언급

- 스토리북 제작시 몰입도를 위해 주인공의 여정을 통한 시련과 극복 성장의 스토리를 도입
- 흥미를 반감시키지 않기 위해 설명식 정보전달은 부록에 따로 할애할 필요가 있음.
- 장소의 매력성을 높이기 위해서 배경 그림체는 세부적인 묘사와 현실성을 띄는 것이 유리함.
- 캐릭터는 비현실성을 가미해서 환상성을 더함.

3장. 환상숲꽃자왈공원 주제와 테마 도출

- POI 지점별 주요 소재와 내용 추출
- ‘독특한 지질, 독특한 기후와 계절, 독특한 현상, 식물의 생명력, 고통의 숲, 상생의 숲’이라는 6가지 주제 도출

- ‘마법에 걸린 숲’과 ‘탐험과 모험’이라는 두 가지 테마 도출
- ‘이상한 나라의 엘리스’에 바탕을 둔 이야기 구조의 조직



앞장에서 스토리북 개발을 위한 결과를 정리하면 위와 같다. 이를 바탕으로 스토리북을 개발하려 하는데, 우선 환상숲곳자왈공원이 지니고 있는 자원들의 주요 포인트를 바탕으로 이미지화를 통해 소재에 따른 캐릭터를 설정한다. 이후 각 캐릭터의 특징에 적합한 역할을 부여하고 그 안에 전달하고자 하는 잠재적 내포의미를 부여한다. 이후 이야기의 초시구조를 만들고 여정에 따라 스토리 플롯을 구상하여 구체적인 이야기를 전개한다.

2. 소재에 따른 캐릭터

스토리텔링 콘텐츠는 아동의 상상력에 즐거움과 흥미를 더하여 학습참여도와 학습 흥미를 높여주며 동기를 부여하고 창의력과 사고를 자극 시켜준다. 하지만 이야기가 다큐멘터리 형식으로 제시되면 상상의 폭이 좁혀지면서 흥미가 반감되기도 한다. 따라서 캐릭터 설정에서부터 실제 식물들과 장소를 배경으로 하지만, 실제의 모습 그대로를 다루기보다는 의인화를 통해 환상성과 상상력을 맘껏 발휘할 수 있는 요소들을 삽입하는 것이 효과적이다.

다음의 과정은 식물을 캐릭터화 하는 작업으로 이미지를 차용한 특징을 도출하여 적합한 낱말을 설정하고 이를 바탕으로 캐릭터를 구상하였다.











<표 19> 행위 주인공의 이미지 작업

<p>이미지 작업</p>			
<p>특징 도출 (캐릭터 주요 포인트)</p>	<p>환상숲꽃자왈공원 안 가장 커다란 나무 : 소나무-뽕족한 잎, 가는 선, 격자무늬의 외피, 늘 푸른 잎, 나무 형세, 햇빛을 좋아함.</p>	<p>뽕족머리, 까칠한 성격, 여성성, 격자무늬의 옷, 진 초록색 머리, 춤을 추는 팔 모양, 밝은 성격, 감싸주는 모양새.</p>	<p>이름 : 자왈이 특징 : 소녀, 11살, 자유자재로 변하는 몸, 삐딱했던 성격이 모험을 통해 인격적으로 성숙해짐.</p>

환상숲 내에 있는 주요 자원들 중 이야기를 끌어갈 각 식물별로의 주요 포인트와 특징을 기록하면 다음과 같다.

<표 20> 주요 소재에 따른 캐릭터 (동식물 자원의 시각화)

<p>꽃자왈 특징요 소</p>	<p>캐릭터 배경이 되는 자원 사진과 주요 포인트</p>	<p>이미지화</p>
<p>다양한 식생 공존 (독특한 기후)</p>	 <p>한들고사리(북방계식물) : 여성성, 한들한들 여린 손 더부살이고사리(남방계식물) : 남성성, 갑옷 모양 잎</p>	

<p>관상근 (생명력)</p>	 <p>푸조나무 : 동그란 열매, 넓은 잎사귀, 근육질의 뿌리, 단단한 뿌리에 비해서 여린 잎과 가지</p>	
<p>맹아림 (생명력)</p>	 <p>조록나무 : 다부진 가지, 맹아림, 단단함, 남성성, 두터운 잎, 반질반질 두터운 잎, 사철 푸른 나무</p>	
<p>대표 식물</p>	 <p>중가시나무 : 환상숲꽃자왈공원의 대표 식물, 빗살무늬 잎맥, 도토리, 할아버지, 숲 입구 지킴이</p>	
<p>상생의 숲</p>	 <p>침덩굴과 등나무 : 마구 얽혀있음. 허공에 매달려 있음. 반대 방향으로 감겨 올라감.</p>	
<p>주요 동식물</p>	 <p>비바리뱀 : 노랑고 주황색 비늘, 매끈한 몸, 교활함, 독 친남성 : 독성, 빨간 열매, 사약의 주원료, 옥수수 모양</p>	 <p>유혹하는 뱀</p>

스토리텔링의 종류에 따라 캐릭터의 설정 요소들도 고려되어야 한다. 아동들은 감정이입이 쉬워 영웅서사나 탐험, 모험적 스토리에 몰입하기를 좋아한다(백봄풀, 2009 : 90). 따라서 서사 구조는 주인공 성장형과 모험적 구조를 사용하고 플롯은 모험, 구출, 탈출의 틀을 설정해 보았다.




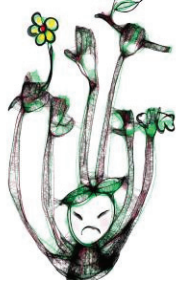




<표 21> 스토리텔링의 종류에 따른 캐릭터 설정 (배주영, 2005: 39)

스토리텔링의 종류	전체 서사에의 관객 흡입력	캐릭터 설정 포인트
사건 해결형 스토리텔링	각 회차의 흡입력이 크다. 전체 서사에 대한 흡입력은 약한 편이다.	첫머리에 인물의 성격과 특성이 전부 제시되어야 함. 성격과 능력이 간략하게 제시되는 것이 중요함. 단수 주인공.
주인공 성장형 스토리텔링	전체 서사에 대한 흡입력이 강하다.	인물의 배경과 욕망 설정이 중요함. 첫머리에 나오는 것은 주인공의 배경사. 단수 주인공. 캐릭터 집중형 스토리텔링.
여행과 세상 구원형 스토리텔링	사건 해결형 보다는 흡입력이 강하나, 성장형 보다는 약하다.	인물의 능력과 서사 내에서의 기능이 중요. 복수 주인공. 다양한 인물군 필요.

다큐멘터리형 콘텐츠와 달리 흥미적 요소가 강한 창작형 콘텐츠의 경우에는 스토리에 교육 내용을 자연스럽게 첨가하여 이해하기 쉽게 제공해야 하는데, 교육 비중은 전체 콘텐츠의 20%~25% 정도가 적당하다. 스토리에 흥미를 유발시키기 위한 장치로는 주인공의 성장, 모험, 사랑, 예측하기 힘든 비밀, 반전, 배신 등이 있다(백봄풀, 2009: 88~89 참조).

성장과 모험은 서사구조를 통해 드러나는데, 이것은 플롯에 한정되는 것이 아니라 주요 캐릭터별 등장인물의 역할에 따라서 모험의 요소들을 전개시킬 수 있다. 캐릭터에 적합한 특징을 바탕으로 그들을 통해 전달하고자 하는 잠재적 내포 의미를 정리하면 다음과 같다.

<표 22> 캐릭터의 설정별 특징과 잠재적 의미

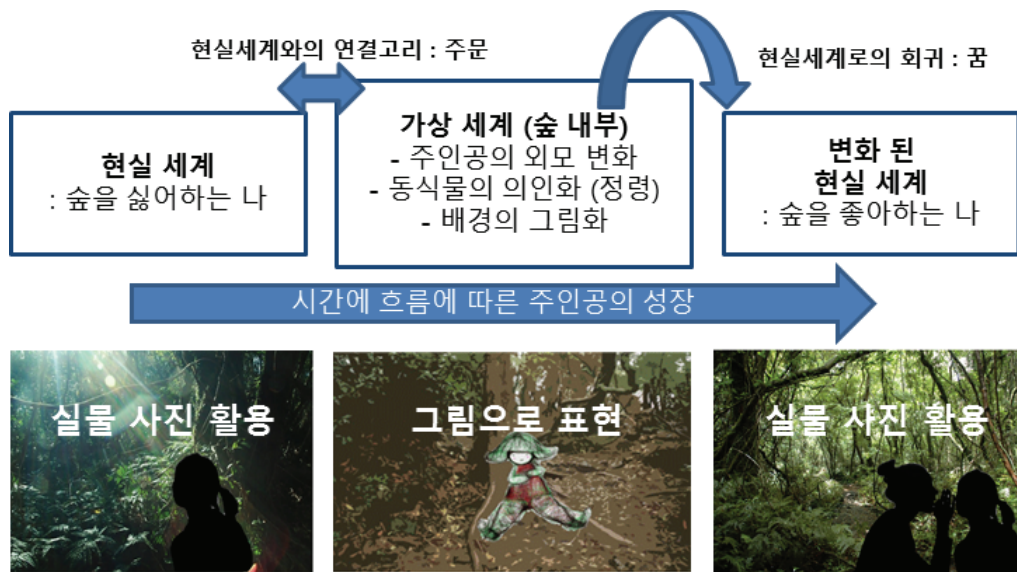
캐릭터				
실제 (이름)	11살 소녀 (자왈이)	침과 등나무 덩굴 (빙빙과 뱅뱅)	푸조나무 (판판)	조록나무 (팻팻)
특징	도시에 살던 11살 소녀. 주문을 통해 나무의 능력을 흡수한 후 현실세계의 눈으로 바라볼 수 있음.	24시간 허공에 매달려서 사는 기억을 잃은 기인 할아버지 빙빙, 늘 반대로 행동하는 철부지 청소년 뱅뱅	서지 못하고 자꾸 쓰러지는 나무. 환경에 적응하여 근육질의 뿌리(판상근)를 키우는 나무.	팔이 38개 달린 괴물 나무. 사람(저벽저벽)에게 습격당했던 나무.
잠재적 내포 의미	숲을 이해하기 시작한 사람. 숲 방문자	목표를 잃은 사람. 세대갈등. 갈등의 필요성	의지가 약하고 환경을 탓하는 사람. 생명력	피해자가 가해자가 되는 악순환. 생명력
캐릭터				
실제 (이름)	자왈이의 엄마	종가시나무 (샤아아)	한들고사리(추추) 더부살이고사리(따따)	비바리뱀(스스)
특징	도시에서 생활하다 고향으로 딸과 함께 돌아옴.	숲의 입구를 지키는 어른인 정령. 자왈이의 여정을 이끄는 존재	원수지간의 아들 딸. 함께 있으면 한명이 아프게 되는 운명	사람을 증오하여 자왈이를 달콤한 말로 속여 죽이려는 존재
잠재적 내포 의미	과거에는 꿈을 믿었지만 지금은 현실만 생각하는 어른	나무에 대한 배려 없이 숲을 산책하는 사람들이 안타까운 사람. (해설사)	서로 다른 환경 속 의견조정 가능성. 결혼이라는 과정 안 갈등. 상생의 숲	쉽게 일을 해결하고자 꿈을 부르는 사람. 겉과 속이 다른 사람

3. 세계관과 스토리 플롯

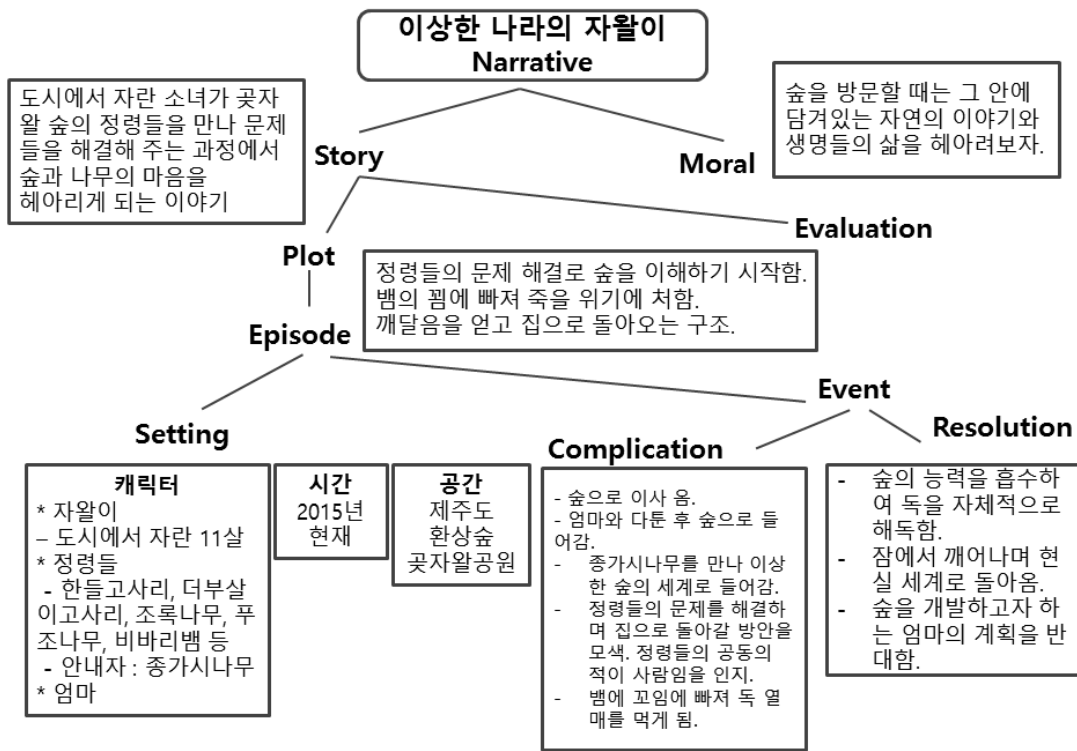
‘이상한 나라의 앨리스’에서 앨리스의 모험은 흰 토끼로 하여금 단조로움을 벗어나 새로운 세계를 만나보도록 자극하는 데에서 시작한다. 주인공이 살던 세계와는 전혀 다르게 제멋대로 돌아가는 이상한 나라에 도착하여 자유롭게 행동하는 가운데 자신의 숨겨진 모습을 발견한다. 낯선 자신을 마주하게 되며 이로 인해 자신이 누구인가에 관한 고민과 원래의 자신으로 돌아갈 수 없을 거라는 두려움을 느낀다. 모험에 여정에서 여러 등장인물을 만나고 그에 따라 각각의 작은 에피소드들이 진행되다가 결말 부분에서 꿈으로 마무리되는 허무한 서사구조를 택하였다.

하지만 앨리스의 모험이 꿈과 환상세계에 머물러 있는 것은 아니다. 결론적으로 현실세계에 살면서 침입하여 지루한 일상에 새로운 빛을 제공한다는 점을 강조하여 이야기의 완성도를 높이고자 했다.

이와 같이 꽃자왈 스토리도 숲 내부와 외부의 경계를 통해 현실세계의 숲과 마법같은 숲이라는 공간 분할이 필요하다. 기존의 이미지를 차용했을 때, 꽃자왈을 산책하는 과정이 마법에 걸려 숨겨져 있던 것을 되찾아가는 과정으로 풀어볼 수 있다.



<그림 16> 이야기 속 공간 분할과 표현 방식 설정



<그림 17> 반 다이크(2000: 233)에 토대한 환상숲꽃자왈공원 이야기 초시구조

지금까지 구상한 캐릭터 및 공간의 설정, 이야기의 구조를 초시구조로 간략하게 요약하면 위와 같다. 처음의 현실 세계에서 주인공은 숲으로 이사를 왔다는 문제를 안고 있다. 하지만 가상 세계 안에서 여러 정령들을 만나고 작은 문제들을 해결해 주는 과정을 통해 숲 안에 다양한 생명들의 삶을 생각해 보는 계기가 되었고, 뱀에 꼬임에 빠져 독 열매를 먹게 되어 죽음의 위협에 처하는 커다란 시련을 극복한 후 성숙한 모습으로 현실 세계로 되돌아온다. 현실세계에 다시 온 주인공은 숲으로 이사를 왔다는 부정적인 인식을 바꾸어서, 숲을 개발하려는 엄마의 계획을 반대하고 오히려 설득해내는 역할까지 수행한다.

이러한 일련의 여정을 모험의 단계로 풀어나가면 다음과 같다.

<표 23> 영웅의 여정 12단계(보글러, 1989)에 비춘 모험의 여정

단계	모험의 과정	소녀 주인공 캐릭터의 모험 여정 플롯
1	보통 세상 (주인공소개)	숲지기의 손녀. 도시에서 자라 온 11살 소녀엄마와 함께 숲으로 이사를 옴.
2	모험에의 소명	꽃자왈이 무엇인지 알고, 그 안에서 살아가는 식물과 동물들의 삶을 이해하는 것. 꽃자왈을 소중히 여기고 지키려는 마음을 갖는 것. (과괴할 위기에 처한 꽃자왈 살리기)
3	소명에 대한 거부	아스팔트와 타일이 깔려 있던 대도시에서 자라서 숲과 농촌의 환경이 오히려 으스스하고 지저분하게 느껴지는 소녀
4	조연자와의 만남	꽃자왈을 지키는 종가시나무 정령을 만나 숲 안으로 들어감. - 숲에 대한 질문과 꽃자왈 숲으로의 안내 (계절 맞추기, 숲에 오는 이유 묻기)
5	관문 통과	소녀가 주문을 통해 다양한 나무의 성질들을 흡수하며 각각 처해진 어려운 상황들을 헤쳐 나감. - 다양한 식물들의 문제 해결해주기 (나무의 마음 헤아리기)
6	협력자, 시험, 적	가. 협력자 : 종가시나무(숲의 정령, 할아버지) - 자왈이에게 능력 전달 (주문 외우기를 통해 정령들의 현실 세계 상황을 볼 수 있음.) 나. 시험: 각 지점별 문제 해결 (숲을 나무의 입장에서 바라보기) 1. 칩덩굴(노인)와 등나무 덩굴(청소년기 학생) 2. 푸조나무(약한 나무) 3. 한들고사리(신부), 더부살이고사리(신랑) 4. 조록나무(괴물) 다. 적 : 1. 조록나무(괴물) 2. 뱀 (유혹자), 천남성(독열매) 3. 인간 (숲을 헤치는 자)

7	심연에의 접근	조록나무의 습격을 통해 정령들의 공동 적이 '사람'이라는 점을 알게 됨. 자신이 인간인 것을 들키지 않기 위해 동굴로 숨어 들어감.
8	시련	집으로 돌아가는 방법을 알려주겠다는 뱀의 달콤한 유혹에 속아 친남성을 먹음. 온몸에 독이 퍼짐.
9	보상	'자왈이'는 괴로움 속에서 숲 자체가 되고자 주문을 외우기 시작함. 숲으로 흡수되자 독으로 받던 고통이 사라짐.
10	귀환의 길	숲이 되자 인간의 존재를 온몸으로 느낌. 톱소리, 포크레인 공사 소리, 숲에 놀러 온 탐방객들의 쓰레기 등 숲의 위협요소들을 다 받아들이며 눈물을 흘림.
11	부활	숲 속에서 잠들어 있던 소녀를 엄마가 깨움. 엄마와의 재회.
12	묘약과의 귀환	숲을 사랑하고자 하는 소녀의 다짐. 엄마를 설득하며 숲을 지키는 방법을 실천함. 숲을 파괴하고 집을 지으려는 계획을 무산시킴.

4. 구성에 따른 구체적인 이야기

<표 24> 챕터별 주요 상황과 대사

장	등장인물과 주요 상황 (꽃자왈의 중심주제)	주요대사
숲으로	#1. 샤아아와의 만남 -엄마, 자왈이, 샤아아 숲에 들어 온 자왈이 숲의 정령을 만나 계절 맞추기를 통한 주인공으로의 자질 시험 (독특한 계절과 기후)	“으아아! 새 신발에 잔뜩 흙이 묻잖아! 이곳에서 살겠다고?” “이 숲의 운명이 너에게 달려있으니 내 너를 도울 수밖에. 내 이름을 기억해라. 나는 이곳 꽃자왈을 지키는 ‘샤아아’란다.”
첫 번째 임무	#2. 칩덩굴의 기억 찾기 -자왈이, 빙빙 숲과 주인공 모습의 변화 기억을 잃은 노인과의 만남 매달려 있는 이유 찾기 주문을 통해 현실 모습 보기 (독특한 지질 / 생명력)	“내가 왜 여기 계속 매달려 살았는지 혹시 네가 알아봐 줄 수 있겠니?” “할아버지는 가시덤불을 타고 올라갔던 덩굴이었어요.”
두 번째 임무	#3. 칩/등나무 덩굴 갈등 해결하기 - 자왈이, 빙빙, 뽕뽕 노인과 청소년의 싸움 갈등의 뜻 이해하기 죽어야만 되살아나는 땅의 비밀 (고통의 숲 / 상생의 숲)	“할아버지는 칩덩굴이고, 오빠는 등나무 덩굴이었어요. 둘은 반대 방향으로 올라가기에 싸울 수밖에 없어요.”
세 번째 임무	#4. 넘어지는 푸조나무 근육 만들기 - 자왈이, 탄탄 잘 쓰러지는 꼬마와의 만남 지탱하지 못하는 뿌리 관상근을 만들 수 있도록 도움 (독특한 현상 / 식물의 생명력)	“바닥이 돌이기에 너를 지탱해 줄 흙이 없구나. 다리를 쭉쭉 뻗어봐. 운동을 하고 힘을 키우며 근육을 만드는 거야.”

네번째 임무	<p>#5. 신혼집 찾아주기</p> <p>- 자왈이, 추추, 따따</p> <p>원수 집안의 딸, 아들 결혼 아프기 시작하는 신혼부부 서로 다른 환경에서 자란 몸 (독특한 기후 / 상생의 숲)</p>	<p>“두 분은 각각 북방계식물, 남방계식 물이세요. 제가 돌 틈 사이에서 바람 이 나오는 곳을 오는 길에 보았어요. 15도 바람이 유지되면 두 분 모두 버 터낼 수 있을 거예요.”</p>
다섯 번째 임무	<p>#6. 광폭한 조록나무 진정시키기</p> <p>- 자왈이, 팻팻, 저벅저벅</p> <p>숲에 팔이 38개인 괴물 등장 나이를 가늠하지 못하는 이유 풀기 조록나무의 아픔 감싸주기 (독특한 현상, 고통의 숲)</p>	<p>“저벅저벅이 들고 온 무기에 당하였군 요. 오랜 세월동안 잘리고 또 잘려도 다시 일어섰군요. 제가 그 아픈 팔을 안아 드려도 될까요?”</p>
유혹과 시련	<p>#7. 뱀의 꼬임과 천남성의 독</p> <p>- 자왈이, 스프룩</p> <p>숲의 적이 사람임을 알아챈. 숲의 정령들을 피해 동굴로 피신 비바리뱀의 유혹 천남성 열매를 먹고 독이 퍼짐. (고통의 숲 / 상생의 숲)</p>	<p>“나를 봐. 네가 생각하는 뱀의 모습 에 가깝지? 이 약을 먹었더니 이렇게 되었어. 너도 한 입 먹어보면 예전 세 계로 돌아갈 수 있을걸?”</p>
시련 극복	<p>#8. 숲의 마음으로 품어주기</p> <p>- 자왈이</p> <p>샤아아 주문의 반복 숲의 능력을 흡수하는 자왈이 (생명력 / 고통의 숲)</p>	<p>“숲은 뱀이나 천남성처럼 많은 무서운 것들까지 끌어안고 있어. 내가 숲이 되어 아픔과 독, 원망과 슬픔까지 모 두 끌어 안을 거야. 샤아아, 샤아아”</p>
집으로	<p>#9. 집으로</p> <p>- 자왈이, 엄마</p> <p>꿈에서 깨고 엄마와 재회. 숲을 개발하려는 엄마의 계획 반대 (상생의 숲)</p>	<p>“엄마, 그냥 이대로 두면 안 될까? 숲 에는 진짜 정령들이 산다고. 내가 저 벅저벅이 되긴 싫어!”</p>

등장인물의 변화에 따라 크게 9장으로 분류하여 순서를 두고 각각의 상황별 주요대사를 위와 같이 정리하였다.

그림과 동반하여 이야기를 풀어나가면 다음과 같다.

1. 숲으로 (샤이아와의 만남)

“으아아! 새 신발에 잔뜩 흙이 묻잖아! 엄마, 여기가 엄마가 늘 그리워한 다던 그 숲이 맞아? 환상적인 곳에서 컸다며? 어두컴컴하고 으스스하고, 꼭 귀신이 나올 것 같은 이곳? 이곳에서 살겠다고?”

그 때 제가 소리를 안지를 수가 없었죠. 친구들을 남겨놓고 억지로 이사를 왔어요. 이사하는 곳이 엄마의 어린 시절 추억이 담겨있다는 아름다운 숲이라 해서 그 점 하나를 위안으로 삼았는데 말이에요. 웬걸요. 주변에 집도 하나 없는 음침하고 끈적끈적한 숲인 거예요. 엄마에게 꼭 속은 기분이었어요. 위험해 보이는 이 숲에서 길을 잃거나 뱀에게라도 물리면 엄마는 다시 저를 도시로 데려다 줄까요? 뻑 소리를 지르고는 집을 뛰쳐나와서 숲으로 들어왔어요.

“왜 숲을 찾아왔느냐?”

누가 장난을 치나 싶었지만 그러기에는 어른 목소리였어요. 제가 아무 대답을 하지 않자 나무 뒤에서 파란색 빛을 내는 할아버지가 나타났어요.

“왜 숲을 찾아왔느냐?”

사람의 모습이긴 한데, 요정 같기도 하고, 마법사 같기도 하고, 참 이상한 모습의 할아버지는 다시 한 번 물었어요.

“좋은 공기 마시려고요! 초록 풍경도 보고요!”

저는 눈물을 훔치고 아무 말이나 둘러댔어요.

“그럼 나에 대해 얼마나 잘 아나 알아보자. 무슨 계절의 모습으로 보이느냐?”



못 믿겠지만 별안간 제 주변 풍경이 변했어요. 따뜻한 햇살이 비추고 초록색 잎들이 푸릇푸릇했지요.

“봄이요! 아니, 여름인가?”

“겨울이다. 모든 나뭇잎이 눈이 내린다고 떨어지지 않는단다. 이곳은 겨울에도 푸르른 숲이야.”

말이 끝나기가 무섭게 풍경이 또 달라졌어요.

“이번에는 맞출 수 있어요. 낙엽이 떨어지는 가을! 가을이죠?”

“겨울에 잎이 있었다면 가을에 낙엽이 떨어지지 않았겠지? 바닥만 보지 말고 위를 보렴. 새순이 보이지 않니? 봄의 모습이란다. 대답을 들어보니 그저 넌 널 위해서만 이 숲에 왔고, 우리가 사는 모습에 대해 자세히 볼 눈이 갖춰져 있지 않구나. 눈에는 숲을 담고 있지만 마음에는 숲을 담지 못하다니 안타깝도다. 하지만 이 숲의 운명이 너에게 달려있으니 내 너를 도울 수밖에. 내 이름을 기억해라. 나는 이곳 꽃자왈을 지키는 ‘샤아아’란다. 어려울 때는 그 이름을 불러라.”

- 이야기 전문은 부록에 수록

V. 결 론

본 연구에서 시도한 ‘이상한 나라의 자왈이’라는 스토리북은 크게 스토리북 자체로의 활용과 이야기의 확장 부분으로 나누어 활용될 수 있다.

개발된 스토리북을 페이퍼미디어로 제작하면 곳자왈 탐방시 어린 아동을 동반한 가족의 경우 부모가 아이들에게 이야기를 들려주며 산책하는 Self guide(자기안내 해설기술)이 가능해진다. 이야기 구조는 판타지 세계를 배경으로 하지만 실제 장소를 반영했기 때문에 이를 바탕으로 상상하면서 숲을 산책할 수 있는 자율 탐방이 가능해진다. 또한 곳자왈을 방문하기 전에 장소의 대한 사전 이해를 높이는 데 유용하며, 곳자왈 방문 후 사후활동으로서 곳자왈의 특징을 이야기 속에서 다시 찾아보는 활동 등을 교육프로그램으로서 활용할 수 있다.

스토리북 자체를 소장용 그림책처럼 판매 상품으로 제작할 수 있다면 단순 기념품에서 벗어나 곳자왈을 추억하고 기억할 수 있는 소장품도 될 것이다. 곳자왈이라는 자연환경과 그 속의 이야기라는 무형의 상품이 유형의 상품으로 전환될 수 있는 것이다.

개발된 이야기도 다양하게 활용될 수 있다. ‘이상한 나라의 자왈이’ 이야기는 다양한 용도로 확대하여 응용할 수 있으며, 개발된 핵심 스토리에 환상숲곳자왈 공원의 자원들을 대입하여 후속하는 이야기들을 구성할 수 있다고 본다. 실제 탐방 장소 곳곳에서 각 캐릭터의 성격과 행동, 에피소드, 공간 등이 새로운 스토리로 활용될 수 있다.

또한 이야기 자체만으로도 다양한 장르간의 OSMU 계열화가 가능하다. 개발된 세계관과 초시구조는 곳자왈이라는 원천재료를 토대로 새로운 이야기의 원형을 지니고 있어 ‘이상한 나라의 앨리스’처럼 영화, 게임, 만화, 소설 등 다매체적으로 변용할 수 있다.

이야기를 통해 공간 비즈니스의 확대도 가능하다. 여러 가지 간단한 패널들로 사진을 찍을 수 있는 포토 존을 구성하는 장소 조성에서부터, 입장 전 주의사항을 마법의 주문을 외우는 형식으로 전달하거나, 환상숲곳자왈공원의 탐방 코스를

모두 들고 나오면 캐릭터가 들어간 명예 회원증을 발급해주는 이벤트 등을 통해 실제 장소를 방문하고 탐방했을 때의 성취감을 느끼게 하는 전략을 활용할 수 있다.

또한 ‘마법’과 ‘탐험’이라 각각의 테마가 불러일으키는 이미지와 그에 관련된 소품들이 있는데, 간단한 소품들만으로도 방문객에게는 큰 즐거움을 선사할 수 있다. 특히 숲 곳곳에 작은 모형 캐릭터들을 자연물의 형태로 배치시켜 프로그램 운영에 활용할 수 있게 한다. 예를 들어 매표를 하는 캐릭터, 나가는 길에서 배웅하는 캐릭터 등을 들 수 있다. 이러한 공간요소들은 환상숲꽃자왈공원만의 축제와 이벤트 기획에도 잘 적용될 것으로 기대한다. 이 밖에 스토리의 중심 캐릭터와 서브 캐릭터를 디자인 상품으로 제작하여 새로운 수익 창출도 도모할 수 있다.

이 연구는 기존의 꽃자왈 스토리텔링을 과학적 요소와 인문학적인 요소에 결합시켜 꽃자왈 고유의 특징과 이야기를 아이들의 눈높이에 맞게 쉽고 효과적으로 전달하려는 해설 보조수단으로 스토리북이라는 콘텐츠를 개발하고 그 전략을 제시하고자 하였다.

우선 선행연구를 통해 꽃자왈의 이용현황을 알아보고 기존의 꽃자왈 콘텐츠들을 포지셔닝 하는 형태로 콘텐츠 개발의 방향을 점검하였다. 또한 구체적으로 장소성을 기반으로 둔 스토리북 사례 다섯 가지를 선정하여 아이들의 평가를 거쳐 스토리북 개발시 적용점을 도출하였다.

다음 단계에서 이 논문의 대상인 ‘환상숲꽃자왈공원’의 기초자원을 조사하고 기존의 해설에서 이루어지는 스토리라인을 분석하여 코스 내 각각의 POI 지점의 소재와 이야기 요소를 추출하였다. 그 결과 여섯가지의 대표 주제를 도출할 수 있었고, 이를 바탕으로 ‘마법같은 숲’과 ‘탐험과 모험’이라는 테마를 설정하여 ‘이상한 나라의 앨리스’ 이야기 구조를 차용한 세계관을 구성하였다. 또한 스토리북 개발 실제 과정에서 각각의 자원 요소들이 지니고 있는 주요 포인트들을 통해 캐릭터를 이미지화 하고 역할과 의미를 부여한 후 모험에 여정에 따라 스토리 플롯을 구상하였다.

연구의 성과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, ‘이상한 나라의 자왈이’라는 스토리 구조를 통해 꽃자왈 자체에 대한 정

확한 정보와 가치를 감성적 스토리의 형태로 알기 쉽게 전달하도록 하였다. 여기서 주목할 것은 ‘이상한 나라의 자왈이’라는 내용이 곳자왈에 살고 있는 실제 자원과 특징들을 바탕으로 창작된 결과물이라는 점에서 현장학습과의 연계도 가능하다는 점이다.

둘째, 스토리텔링 요소를 가미한 해설 내용의 스토리북화를 설계하여 가족단위 방문객들이 스스로 곳자왈을 답사하고 체험할 수 있는 장소 기반의 이야기 구조를 완성하였다.

셋째, 스토리북을 활용한 자기안내식 해설 콘텐츠 개발 연구를 통해 곳자왈이라는 원형 자원 활용의 실제적 방안 중 한 방향을 제시할 수 있었다.

이번 연구는 과학적 요소에 집중되어 있던 곳자왈 콘텐츠에 인문학적인 요소를 매끄럽게 융합시켜 하나의 스토리를 구성하고, 곳자왈이 담고 있는 고유의 특징과 이야기를 아이들의 눈높이에서 쉽고 효과적으로 전달하는데 목적을 두었다. 이는 아이를 동반한 가족단위의 교육체험 관광의 욕구를 충족시켜 해설 운영이 주를 이루는 자연 자원 관광지 분야에서의 서비스 질을 한 차원 향상시킬 것으로 보인다.

이 연구의 결과물이 제주의 독특하고도 보존 가치가 높은 곳자왈 숲에 대한 아이들의 관심을 유도하고, 어른들에게는 숲에서 아이와 함께 상상해보는 경험을 통해 유년시절의 감동을 되살아나게 하는 좋은 콘텐츠로 활용되길 바란다. 향후 곳자왈 외에도 제주의 무궁무진한 자연 자원을 소재로 한 다양한 아동용 콘텐츠 개발 연구가 지속적으로 이루어지고 확장되길 기대해본다.

참 고 문 헌

《단행본》

- 강심호 (2005), 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』, 살림출판사.
- 곶자왓사람들·제주대학교(2012), 『곶자왓 보전 및 현명한 이용대책 마련 연구』, 제주녹색환경지원센터.
- 김경수 (2011), 『호진이와 시로미의 좌충우돌 제주올레 3 : 신비의 숲 곶자왓에서 생긴 일』, 시사IN북.
- 김은하·김중석 (2012), 빛나는 유네스코 우리 유산 시리즈 『11. 용암이 남긴 비밀 거문오름의 동굴들』, 웅진주니어.
- 농촌진흥청 (1975), 『제주도정밀토양도』.
- 문용포 (2008), 『곶자왓 아이들과 머털도사』, 소나무.
- 반다이크 (2000), 『텍스트학』, 정시호 역, 아르케.
- 배낭자 (2015), 『제주날라리 배낭자』, 거북이북스.
- 배주영 (2005), 『디지털 애니메이션 스토리텔링』, 살림출판사.
- 보글러 (1989), The writer's journey, 함춘성 역 (2001), 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 무우수.
- 송시태·김철수·김대신 (2010), 『곶자왓 이야기』, 제주특별자치도 환경자원연구원.
- 송시태·김효철·김대신 (2015), 『제주, 곶자왓』, 숲니름.
- 이청리 (2015), 『제주 곶자왓 (이청리 제36시집)』, 이룸신서.
- 정창훈·조승연 (2013), 빛나는 유네스코 우리 유산 시리즈 『10. 제주섬의 어머니산 한라산』, 웅진주니어.
- 제민일보특별취재반 (2004), 『제주의허파 곶자왓』, 도서출판 아트21.
- 제주특별자치도 (2015), 「리틀스톤즈와 함께 떠나는 지질여행 제주가 태어나기까지」, P&I system.
- 조계중 (2005), 『자연환경해설 개론』, 수문출판사.
- 조미라·오은실·이장희 (2011), 『별이의 마지막 숲』, 한울출판사.

《논문》

- 강홍구 (2013), 「제주도 서부 한경-안덕 꽃자왈지대의 식생구조와 동태」, 석사학위논문, 국민대학교.
- 고평열 (2013), 「제주 자생버섯의 종다양성 연구」, 박사학위논문, 제주대학교.
- 김명혜 (2013), 「제주도 세계지질공원 스토리텔링 콘텐츠 개발사례- 산방산 · 용머리해안 과학 테마북을 중심으로」, 석사학위논문, 제주대학교.
- 김승언 (2011), 「제주 교래 꽃자왈과 그 인근 지역의 딱정벌레류 분포에 관한 연구」, 석사학위논문, 제주대학교.
- 백봄풀 (2009), 「아동용 에듀테인먼트 애니메이션의 효율적 스토리텔링 전략수립에 관한 연구」, 석사학위논문, 경성대학교.
- 서현정 (2011), 「제주도 세계지질공원의 과학 테마북 개발연구 - 서귀포층 천지연폭포 지역을 중심으로」, 석사학위논문, 제주대학교.
- 송시태 (2000), 「제주도 암괴상 아아요암류의 분포 및 암질에 관한 연구」, 박사학위논문, 부산대학교.
- 송지호 (2014), 「제주도 교래꽃자왈 낙엽활엽수림 식생구조 특성 연구」, 석사학위논문, 서울시립대학교.
- 양지혜 (2015), 「게임 스토리텔링을 활용한 꽃자왈 세계관 설계 연구」, 석사학위논문, 제주대학교.
- 이종수 (2009), 「지방정부 장소자산 Storytelling 적용방안과 사례 연구」, 한국행정학회 하계학술대회 발표 논문집, Vol. 2009 No.6.
- 이재향 (2014), 「디즈니 애니메이션 판타지아를 응용한 음악스토리텔링 스토리북 개발」, 석사학위논문, 제주대학교.
- 이현지 (2009), 「학습자중심의 스토리북 선정 기준제시와 활용방안 연구」, 석사학위논문, 부산외국어대학교.
- 조은주 (2010), 「아동도서의 스토리텔링에 관한 연구 - 논픽션기획물을 중심으로-」, 석사학위논문, 동국대학교.
- 최나리 (2000), 「생태관광동기 및 태도와 자원해설이 관광객 만족에 미치는 영향」, 석사학위논문, 동아대학교.

- 한혜원·남승희 (2009), 「트랜스미디어 콘텐츠의 스토리텔링 구조 연구」,
인문콘텐츠 제15호, 인문콘텐츠학회.
- 황영현 (1996), 「산림휴양객을 대상으로 한 ‘스스로 알아보는 환경해설’의
효과에 관한 연구」, 석사학위논문, 서울대학교.
- 황정목 (2010), 「순천만의 자연생태 보존을 위한 자연생태해설 프로그램의
개발」, 석사학위논문, 순천대학교.

《보고서》

- 곶자왈사람들 (2014), 「환상숲 곶자왈 생태계서비스 보상제 정착방안」.
- 지역아카데미 (2010), 「환상숲 농촌교육농장건설링 최종보고서」, 농촌진흥청.
- 한국문화관광연구원 (2016), 「2015 주요관광지점입장객통계」, 문화체육관광부.

《웹사이트》

- 배낭자 웹툰 (http://webtoon.olleh.com/web/times_list.kt?webtoonseq=35)
- 북촌돌하르방공원 홈페이지 (<http://www.dolharbangpark.com>)
- 에코랜드홈페이지 (<http://www.ecolandjeju.co.kr>)
- 제주도세계지질공원 홈페이지 (<http://geopark.jeju.go.kr>)
- 제주특별자치도 공식 관광정보사이트 (<http://www.jejutour.go.kr>)
- 환상숲 홈페이지(<http://jejupark.co.kr>)

부 록

1. 숲으로 (샤이아와의 만남)

“으아아! 새 신발에 잔뜩 흙이 묻잖아! 엄마, 여기가 엄마가 늘 그리워한다던 그 숲이 맞아? 환상적인 곳에서 컸다며? 어두컴컴하고 으스스하고, 꼭 귀신이 나올 것 같은 이곳? 이곳에서 살겠다고?”

그 때 제가 소리를 안지를 수가 없었죠. 친구들을 남겨놓고 억지로 이사를 왔어요. 이사하는 곳이 엄마의 어린 시절 추억이 담겨있다는 아름다운 숲이라 해서 그 점 하나를 위안으로 삼았는데 말이에요. 웬걸요. 주변에 집도 하나 없는 음침하고 끈적끈적한 숲인 거예요. 엄마에게 꼭 속은 기분이었어요. 위험해 보이는 이 숲에서 길을 잃거나 뱀에게라도 물리면 엄마는 다시 저를 도시로 데려다 줄까요? 뻥 소리를 지르고는 집을 뛰쳐나와서 숲으로 들어왔어요.

“왜 숲을 찾아왔느냐?”

누가 장난을 치나 싶었지만 그러기에는 어른 목소리였어요. 제가 아무 대답을 하지 않자 나무 뒤에서 파란색 빛을 내는 할아버지가 나타났어요.

“왜 숲을 찾아왔느냐?”

사람의 모습이긴 한데, 요정 같기도 하고, 마법사 같기도 하고, 참 이상한 모습의 할아버지는 다시 한 번 물었어요.

“좋은 공기 마시려고요! 초록 풍경도 보고요!”

저는 눈물을 훔치고 아무 말이나 둘러댔어요.

“그럼 나에 대해 얼마나 잘 아나 알아보자. 무슨 계절의 모습으로 보이느냐?”



못 믿겠지만 별안간 제 주변 풍경이 변했어요. 따뜻한 햇살이 비추고 초록색 잎들이 푸릇푸릇했지요.

“봄이요! 아니, 여름인가?”

“겨울이다. 모든 나뭇잎이 눈이 내린다고 떨어지지는 않는단다. 이곳은 겨울에도 푸른 숲이야.”

말이 끝나기가 무섭게 풍경이 또 달라졌어요.

“이번에는 맞출 수 있어요. 낙엽이 떨어지는 가을! 가을이죠?”

“겨울에 잎이 있었다면 가을에 낙엽이 떨어지지 않았겠지? 바닥만 보지 말고 위를 보렴. 새순이 보이지 않니? 봄의 모습이란다. 대답을 들어보니 그저 넌 널 위해서만 이 숲에 왔고, 우리가 사는 모습에 대해 자세히 볼 눈이 갖춰져 있지 않구나. 눈에는 숲을 담고 있지만 마음에는 숲을 담지 못하다니 안타깝도다. 하지만 이 숲의 운명이 너에게 달려있으니 내 너를 도울 수밖에. 내 이름을 기억해라. 나는 이곳 꽃자왈을 지키는 ‘샤아아’란다. 어려울 때는 그 이름을 불러라.”

#2. 첫 번째 임무 (촛덩굴의 기억 찾기)

그 때였어요. 할아버지의 커다랗고 묵직한 목소리에 갑자기 바닥이 흔들리고 갈라지기 시작했어요. 들쭉날쭉해진 바닥 돌 틈 사이로 흙이 빠지자 제 발이 빠질만한 구멍들이 생기기 시작했어요. 저는 그 틈으로 빠지지 않기 위해 옆의 큰 돌로 발을 디뎠어요. 그제야 발견했어요. 또렷하던 숲의 선들이 몽그러지기 시작하더니 그림처럼 변하는 거였죠. 저 또한 한 장의 나폴 거리는 종이 장처럼 얇아졌고 초록색 단발머리가 되어 있는 거예요.

“너는 못 보던 아이구나? 너는 누구니?”

멀리서 누군가 저에게 말을 걸어왔어요. 조금 전 마법사 모습의 할아버지는 온데간데없이 사라지고 저 멀리 행색이 초라한 어떤 할아버지가 철봉에 매달려 땀을 뻘뻘 흘리는 모습이 보였지요.

“자왈이에요.” 가까이 다가가며 대답했어요.

“아이고, 네가 꽃자왈이구나? 이름은 많이 들었어. 늘 신세를 지고 있네.”

“꽃자왈이 아니라 자왈어요.”

“그러니까 예전에는 자왈이었던 말이지? 걱정 마! 하긴 예전에는 이곳이 고티 혹은 고지라고도 불렀었고, 자왈이라고만 하기도 했지. 나도 네가 누군지 짐은 알고 있어. 근데 방금 네 이름이 뭐라고 했지?”

“할아버지! 자왈이라고요! 아무튼 왜 힘들게 그곳에 매달려 있어요?”

“글쎄, 나는 빙빙(취덩굴)이라고 하는데, 아니 뱅뱅이었나? 매달린 지 너무 오래 되어 기억이 안 나는구나? 손을 놓으면 안 될 것만 같은 느낌도 들고 말이야. 내가 너무 나이를 먹었나봐. 내가 왜 여기 계속 매달려 살았는지 혹시 네가 알아봐 줄 수 있겠니?”



“저는 제가 이곳에 왜 왔는지도 모르겠고, 어떻게 해야 집에 돌아갈 수 있는지도 모르는데요?”

“너는 꽃자왈이라며. 바로 이곳 숲이기도 하잖아. 우리들의 문제들을 다 들어주고 함께 살 수 있도록 도와주는 역할이라고 들었어. 아무것도 모른다고? 아니야! 너는 이곳의 모든 일을 알 수 있다고.”

“아니에요. 저는 오늘 샤아아라는 이상한 할아버지를, 엇? 샤아아?... 샤아아?”

제가 이상한 점을 발견해서 말을 멈추었어요. ‘샤아아’라는 말을 할 때마다 숲이 번쩍하는 느낌이었던데요. 그러면서 주변풍경이, 뭐라고 할까요? 낯작한 그림이 아니라 제가 아는 원래의 숲의 모습으로 살짝 보이는 거였어요.

“샤아아 샤아아 샤아아 샤아아”

주문처럼 증얼거리며 빙빙 할아버지의 문제에 집중하자 점점 제가 빙빙 할아버지로 변하는 것이었어요. 발밑에서 가시덤불들이 돋아나서 쑥쑥 자라기 시작했어요. 어쩐 일인지 햇빛을 봐야만 할 것 같은 느낌이 들었죠. 그들에서는 숨을 쉴 수가 없었던데요. 보이는 나무를 잡고 올라갔어요. 닥치는 대로 타고 올라가야

했어요. 심지어 가시덤불까지도 올라갔지요. 가시는 살을 파고 들며 아팠지만 계속해서 위로 올라갔어요. 다행이도 저 아래에서 작은 나무들도 함께 자라기 시작했어요. 나무가 쭉쭉 자라 제가 손을 뻗을 수 있을 만큼의 위치까지 가지가 올라왔고 저는 나무를 향해 손을 뻗었어요. 더 위로 올라가야 할 것만 같았어요. 간신히 나무에 올라탈 때쯤이 되자 나무는 이미 가시덤불보다 훨씬 키가 커져 있었어요. 무성해진 나무 그늘 아래에서 가시덤불은 햇빛을 못 받아서인지 천천히 사라지기 시작했어요. 그랬더니 덩그러니 저는 허공에 나무에 매달린 꼴로 남아있지 뭐예요.

“샤아아 샤아 혁, 혁”

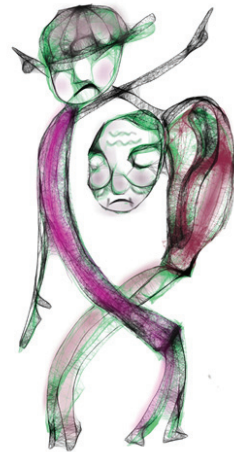
올라가는 일까지 하며 계속해서 중얼거리려고 하니 이제는 숨이 턱까지 차올랐어요. 주문을 멈추자 저는 철봉에 매달려 있는 할아버지 앞에 처음의 모습대로 서 있었어요.

“할아버지, 저 알았어요! 할아버지는 덩굴이었어요. 힘든 환경에서도 악착같이 매달려서 햇빛을 보기 위해 타고 올라가는 덩굴 말이에요. 그 철봉은 나무인 것 같아요. 가시덤불들이 잔뜩 있던 곳에서 할아버지는 자라셨군요.”

“그래 맞아! 이곳은 뽕족이(가시덤불)들이 잔뜩 있었어. 그 어깨를 타고 올라왔는데 그들이 사라지자 나는 이렇게 허공에 덩그러니 남게 되었지. 내가 이렇게 매달려 있는 이유는 햇빛을 보기 위해서였어. 조금만 더 힘을 내서 옆으로 감아 올라가야겠다. 고마워. 내가 해야 할 일을 찾았어.”

- 이후부터는 지면 관계상 주요대사와 상황을 간략하게 수록하고자 한다.

3. 두번째 임무 (취과 등나무 덩굴의 갈등 해결하기)



빙빙 : “이제 기억이 났다. 네가 뱅뱅이고 내가 빙빙이지. 너 버르장머리 없게 어른이 하는 일에 왜 자꾸 참견이야?”

뱅뱅 : “할아버지! 분명 제가 저쪽으로 가겠다고 방금 양보 했었잖아요. 근데 왜 다시 이쪽으로 오세요? 참 말이 안 통하네.”

자왈이 : “빙빙 할아버지는 취덩굴이고 뱅뱅 오빠는 등나무 덩굴이었어요! 취덩굴은 시계 반대방향으로 감아 올라가고, 등나무 덩굴은 시계방향으로 감아 올라가는 덩굴의 본 성질 때문에 두 분은 늘 부딪히는 거였어요. 우리가 쓰는 갈등(취 갈 葛, 등나무 등 藤)이라는 단어가 두 분의 상황에서 만들어진 말이라요. 이겼다고 좋아하고 졌다고 슬퍼하지 마세요. 다른 덩굴 때문에 죽게 되도 또다시 새 순이 나서 그 위로 또 올라가거든요. 그리고 갈등이 나쁜 것만은 아니에요. 갈등 덕분에 누군가 희생이 되어야만 아무도 살 수 없는 이 돌 땅 위에 조금이라도 흙이 생겨서 다 같이 살 수 있는 거잖아요. 이곳은 죽어야만 살 수 있는 땅이었어요.”

4. 세번째 임무 (넘어지는 푸조나무의 근육 만들기)

관관 : “누나. 내 흙 속에 단단히 발을 담고 있으면 된다고 배웠는데, 이곳은 내 발이 깊숙이 들어가지 않아. 그래서 또 넘어졌지 뭐야. 나 좀 도와줘 태풍

이 불어오는 시기가 점점 다가오고 있어. 한번만 더 쓰러지면 난 이대로 죽을 거야.”

자왈이 : “지금은 내가 붙잡아주지만 나중에는 어떻게 할 거니? 너 스스로의 힘을 키울 수밖에 없어. 최대한 첩퍼덕 앉아봐. 다리를 쪽쪽 뺨어봐. 운동을 하고 힘을 키우며 불끈불끈 근육(판상근)을 만드는 거야.”



5. 네번째 임무 (더부살이 고사리와 한들고사리 신희집 찾아주기)



추추 : “저희는 사실 원수 집안의 딸, 아들이에요. 부모님들은 끝까지 이 결혼을 반대하셨죠. 우리는 서로 무척이나 사랑한다고 함께 살 수 있는 방법이 있을 거라고 큰소리 쳤지만 이 사람은 무슨 일인지 제 집에서는 시들시들 기운이 없어지네요.”

자왈이 : “선생님, 두 분은 각각 북방계식물, 남방계식물이세요. 체질 자체가 달

라 함께 있기 힘들어요. 하지만 그래도 함께 할 수 있는 공간은 어딘가에 꼭 있을 거예요. 제가 돌 틈 사이에서 바람이 나오는 곳을 오는 길에 봤었거든요. 완전히 두 분에게 적합한 환경은 아니지만 15도 정도의 바람이 불면 두 선생님 모두 버틸 수 있을 거예요.”

6. 다섯번째 임무 (광폭한 조록나무 진정시키기)

팻팻 : “왜 자꾸 다른 사람들을 폭행 하냐고? 나도 착실하게 살아왔어. 아무이유 없이 이렇게 되었다고. 이 징그러운 모습을 좀 봐! 왜 나를 빼고 모두 행복하게 사냐고. 나는 열심히 살아온 죄밖에 없다고!”

자왈이 : “저런, 저벽저벽(사람)이 들고 온 무기에 당하셨군요. 하지만 선생님은 처음부터 이러진 않았네요. 아픔을 딛고 일어나 그 아픔 속에서도 살기 위해 노력했네요. 알고 보니 생각보다 더 오랜 세월을 살아오셨네요. 저는 잘린 팔만 보고는 오빠인 줄 알았어요. 오히려 빙빙 할아버지보다 위였네요? 제가 그 아픈 팔을 한번 안아 드려도 될까요?”

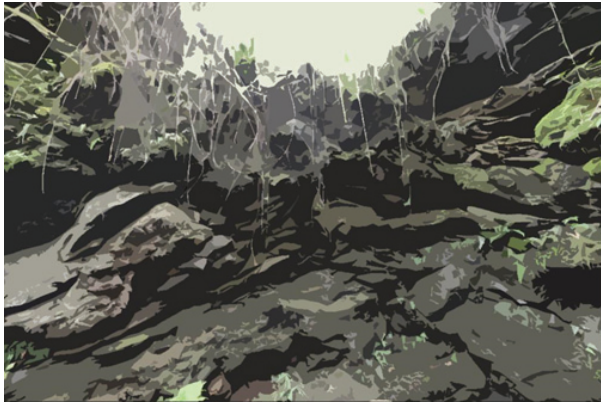


7. 유혹과 시련 (뱀의 꼬임과 천남성 독)

자왈이 : “저벽저벽이 바로 사람이었어!”

속속 : “이곳에 숨어 있어! 식물 정령들이 네가 그 저벽저벽과 같은 종족이라는 걸 알면 분명 너를 죽일 거야. 그리고 너 참 어리석구나? 정령들의 이야기를 하나하나 해결해주면 집으로 돌아갈 수 있을 거라고 생각했다고? 720명도 넘는 정령들이 있는데? 어느 세월에? 내 몸을 봐. 다른 정령들은

네가 볼 때 마치 사람의 형태를 하고 있고 사람은 흉측한 괴물의 모습을 하잖아. 하지만 네가 돌아가야 할 세계는 반대라고 진짜 사람의 형태는 너이고 우리는 너희들이 말하는 그냥 동물, 식물 그런 모습이어야 하잖아. 이제 내 모습을 봐! 나는 네가 생각하는 뱀의 모습에 가깝지? 이 약을 먹었더니 이렇게 되었어. 너도 한 입 먹어보면 예전 세계로 돌아갈 수 있을걸?”



자왈이 : “음, 온 몸에 독이 퍼지고 있어!”

속속 : “이런 어리석은 사람 같으니라고. 너희들이 나에게 얼마나 해코지를 하는데 내 말을 믿니? 이제 나는 저벽저벽을 무찌른 영웅이다!”

8. 시련극복 (숲의 마음으로 모든 것을 품어주기)

주요 내용 :

온 몸이 타들어가는 느낌이었어요. 계속해서 토해내도 머리는 어지럽고 몸에는 힘이 들어가지 않았어요. 문득 나뭇잎과 나뭇가지들이 바람에 부딪히는 소리가 들렸어요. ‘샤아아--’

‘맞아. 뱀도 천남성의 독도 모두 숲이 끌어안고 있어. 숲은 많은 무서운 것들까지 끌어안고 있으면서도 자연의 것이라면 아무런 탈이 나지 않지. 내가 숲이 되어서 아픔과 독, 원망과 슬픔까지 모두 끌어안을 거야. 계속해서 숲을 생각하며 있는 힘을 다해 중얼거렸어요. ‘샤아아, 샤아아, 샤아아, 샤아아’

9. 집으로



주요 내용 :

“자왈아- . 한참을 찾았어! 엄마가 얼마나 걱정했는지 아니? 미안하단다. 숲에서 얼마나 무서웠니? 엄마는 어렸을 적에 이곳에서 숲의 정령이 산다고 상상하며 놀았는데 네가 싫어 할거 란 걸 생각 못했구나. 조금만 참아. 이제 몇 달만 참으면 공사가 시작 될 거니까 어지러운 숲을 정리해서 이곳에 커다란 집도 짓고 예쁜 연못도 만들고 잔디밭도 만들어서 살게 해 줄게!”

“엄마. 그냥 이대로 두면 안 될까? 숲에는 진짜 정령들이 산다고. 내가 저벽저벽이 되긴 싫어!”

“무슨 소리 하는 거니? 너 꿈을 꾸 모양이구나?”

“엄마, 나 이제부터 매일 숲에 올 거야. 근데 왜 숲에 오려고 하게?”

“글쎄다. 좋은 공기 마시고 멋진 풍경도 보기 위해서?”

“땡! 나무가 이곳에서 어떻게 살아가는 그 마음을 보기 위해서지롱!”

그 때 시원한 바람이 숲을 훑고 지나갔어요. ‘샤아아아- 샤아아 - ’