



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

설문대할망 설화를 활용한  
콘텐츠 개발 연구

이정임

제주대학교대학원

한국학협동과정

2024년 2월



# 설문대할망 설화를 활용한 콘텐츠 개발 연구

이 논문을 문학 석사학위 논문으로 제출함

이정임

제주대학교대학원

한국학협동과정

지도교수 전영준

이정임의 문학 석사학위 논문을 인준함

2023년 12월

심사위원장 강 문 종 ①

심사위원장 김 진 철 ①

심사위원장 전 영 준 ①



A Study on Contents-Development based on  
Seolmundae Story

Jeong Im, Lee

(supervised by Young-Joon Jeon, Professor of Dept. of  
Korean History)

This thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of  
Master of Literature

December, 2023

This thesis has been examined and approved

.....  
Thesis director, Young-Joon Jeon, Professor of Dept. of Korean History

.....  
.....  
.....  
(Name and signature)

.....  
Date

Department of Interdisciplinary Postgraduate Program  
in Koreanology Graduate School  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

# 목 차

<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구 필요성 및 연구목적 .....	1
2. 연구방법 및 연구범위 .....	3
3. 선행연구 검토 .....	5
<b>II. 설문대할망 설화지 장소성 분석</b> .....	12
1. 공간 및 장소성의 개념 .....	12
2. 장소성 형성 .....	13
3. 장소 자산의 분류 .....	18
<b>III. 설문대할망 설화지 공간 스토리텔링과 장소성 강화</b> .....	20
1. 공간 스토리텔링의 적용 .....	20
2. 설화지 장소 자산 유형 분석 .....	23
1) 천지 분리 및 지형 창조 유형 .....	24
2) 거신녀 유형 .....	27
3) 대의 및 다리 놓기 유형 .....	31
4) 죽음의 유형 .....	33
5) 기타 생활 흔적 유형 .....	36

3. 설문대할망 설화지 공간의 스토리 분석 .....	37
1) 영장메코지 .....	38
2) 성산 일출봉 .....	41
3) 우도 .....	44
4) 물장울 .....	50
5) 애월 솔바리, 공기들 그리고 문필봉 .....	53
6) 영실 .....	57
4. 채록본을 활용한 설화지 스토리 발굴 .....	63
1) 스토리 발굴 개발 모형 .....	63
2) 스토리 발굴 3단계 과정 .....	66
(1) 스토리 목록 작성 .....	66
(2) 대표 스토리 구성 .....	74
(3) 스토리 테마 추출 .....	75
3) 스토리텔링의 실제 구성 .....	77
<b>IV. 설문대할망 설화지 장소성 마케팅을 위한 콘텐츠 개발 ..</b>	<b>88</b>
1. 설문대할망 설화의 문화콘텐츠 활용 양상 .....	88
1) 설문대할망 문학 콘텐츠 .....	88
2) 설문대할망 페스티벌 .....	89
2. 설문대할망 설화지 걷기 앱 적용 방안 .....	94

1) 아이디어 구체화 단계 .....	94
(1) 참고모델 앱 분석 .....	94
(2) 설문대할망 설화지 견기 앱 주요기능 및 타깃 설정 .....	98
(3) 설문대할망 설화지 견기 앱 코스별 경로 .....	98
(4) 시나리오(코스별 스토리) 정리 .....	102
2) 앱 기능 리스트 작성 .....	103
3) 앱 구성도(flow chart)와 앱 와이어 프레임(wire-frame) .....	104
(1) 앱 화면 구성도(flow chart) .....	104
(2) 앱 와이어 프레임(wire-frame) .....	105
3. 설문대할망 설화지 코스별 캐릭터 개발 .....	107
1) 설문대 코스별 캐릭터 개발 필요성 .....	107
2) 코스별 설문대할망 이미지 제작 .....	109
<b>V. 결론</b> .....	119
<b>■ 영문초록</b> .....	122
<b>■ 참고문헌</b> .....	125
<b>■ 부록</b> .....	131

## <표 차례>

<표 1> 공간 스토리텔링의 구성요소 .....	21
<표 2> 설화지별 장소성 강화를 위한 공간 스토리텔링 구성요소 .....	23
<표 3> 현재까지 채록 유형별 합계 현황 .....	24
<표 4> 천지 분리 유형 채록 현황 .....	25
<표 5> 지형 창조 유형 채록 현황 .....	25
<표 6> 거신녀 유형 채록 현황 .....	28
<표 7> 대의 및 다리 놓기 유형 채록 현황 .....	32
<표 8> 죽음 유형 채록 현황 .....	33
<표 9> 기타 생활 흔적 유형 채록 현황 .....	36
<표 10> 장소 마케팅의 이미지 전략 유형 .....	61
<표 11> 스토리텔링 개념을 활용한 장소 마케팅 분석 틀 .....	64
<표 12> 스토리 체험의 유형 .....	65
<표 13> 스토리 공유의 유형 .....	65
<표 14> 장소 스토리의 유형 .....	66
<표 15> 설문대할망 설화지 스토리 목록 .....	66
<표 16> 설화지 장소별 대표 스토리 구성 .....	74
<표 17> 유형별 대표 스토리를 근거로 한 스토리 테마 추출 .....	75
<표 18> 제17회 설문대할망 페스티벌 일정표 .....	89
<표 19> <두루누비> 앱과 <올레패스> 앱 세부내용 .....	95
<표 20> <두루누비> 앱과 <올레패스> 앱 스토리텔링 특징 .....	97
<표 21> <설문대할망 설화지 걷기> 앱의 주요 기능 및 타깃 설정 ...	98



<표 22> 앱 적용을 위한 스토리텔링 고려 요소 .....	102
<표 23> 코스별 스토리 .....	102
<표 24> “지역 이미지의 추출 : 성남시민” 설문조사 .....	108
<표 25> 설문대할망 캐릭터 이미지 제작과정 .....	109
<표 26> 설문대할망 캐릭터 이미지 설명 .....	110

### <그림 차례>

<그림 1> 설문대할망 설화지 코스별 지도 .....	100
<그림 2> 설문대할망 설화지 코스별 전체지도 .....	101
<그림 3> 설문대할망 설화지 앱 화면 구성도(flow chart) .....	104
<그림 4> 설문대할망 설화지 앱 와이어프레임(wire-frame) .....	105
<그림 5> 설문대할망 이미지 제작의 실제 .....	111

### <사진 차례>

<사진 1> 2023 제17회 설문대할망 페스티벌 리플릿 고유문 .....	92
---	----

# I. 서론

## 1. 연구 필요성 및 연구목적

우리가 제주신화를 접근할 때 가장 최초의 인상은 ‘재미있다’, ‘흥미롭다’라는 반응과 ‘재미없다’, ‘말이 안된다’라는 양극단의 의견을 자주 접하게 된다. 반면에 그리스로마신화를 거론하면 ‘재미있다’, ‘흥미롭다’ 등의 긍정적 반응이 대체로 주류를 이룬다. 대부분 이런 현상은 고착 심상에서 비롯되고, 고착 심상이 형성되는 시기는 어린 시절 강한 자극을 받은 과거의 경험에서 비롯된다.

대부분 한국인이 성경 다음으로 많이 접해본 것이 그리스로마신화이다. 유아 교육으로부터 고등 교육에 이르기까지 그리스로마신화를 접해보지 못한 사람이 없을 정도로 널리 보급되어 있는 인쇄 문화의 혜택을 넘어 그리스로마신화는 영화, 게임, 카툰, 테마파크, 오락, TV, Online Game 심지어는 가상현실의 세계까지를 망라하기 때문이다.

연합뉴스가 최근 제주시와 서귀포시 지역 11개 초등학교(4학년에서 6학년) 550명을 대상으로 실시한 제주신화 관련 4개 항목 설문조사<sup>1)</sup>에서 이러한 그리스로마신화 편중화 현상이 실제로 확인되었다. 설문대할망, 칠성신, 삼승할망, 자청비, 사만이, 대별왕, 조왕할망, 백주또, 영등할망 등 제주신화에 등장하는 신(神)의 이름을 묻는 항목에서 과반이 넘는 350명(64.9%)이 제주신화 속 등장인물에 대해 전혀 모르고 있는 반면, 제우스, 헤라, 아테나, 아폴론, 아프로디테, 포세이돈, 디오니소스, 헤파이스토스, 헤르메스, 아레스 등 그리스로마신화에 등장한 10명의 신을 “모두 알고 있다”고 답한 초등학교생이 150명(28%)에 달하는 것으로 조사되었다. 반면 “굿을 본 적 있나요?”라는 설문에서는 458명(85.4%)이 굿을 “본 적 없다”고 답했고, “제주 입춘굿 축제, 영등신 축제를 본 적 있느냐?”는 질문에는 451명(84%)이 “본 적이 없다”고 답했다. 결국 초등학교생들조차 제주의 신들보다 그리스

1) <https://www.yna.co.kr/view/AKR20210402115800056>, (제주=연합뉴스) 변지철 기자, [다시! 제주문화](1-7) 「제우스·헤라 잘 알지만, 설문대할망·자청비는 몰라요」, 2021-04-04, 09:00. - 조사자 : 연합뉴스.

로마신화의 신들을 더 잘 알고 있고 제주신화보다는 그리스로마신화에 더 익숙해져 있다는 의미이다. 최근 들어 제주신화를 다룬 그림동화나 에세이, 제주신화와 전설, e-Book<sup>2)</sup> 등 비교적 접근이 쉽고 이해하기가 편한 제주신화가 보급되고 있지만 조사 결과에서 보듯 초등학생들의 제주신화에 대한 인지도는 매우 낮은 것으로 확인되었다.

관광객 성인 대상 설문조사에서도 결과는 비슷하다. 같은 날 연합뉴스 설문조사<sup>3)</sup> 결과 관광객 설문대상 중 14% 정도만 제주신화를 알고 있고, 이것 역시 영화 <신과 함께> 1, 2편의 주인공 강림차사 이야기에 집중된다. 설문대할망을 알고 있는 응답자는 겨우 7%인 반면, 그리스로마신화를 묻는 질문에는 87%의 응답자가 “잘 알고 있다”고 응답했다. 그리고 그리스로마신화에 대한 ‘재미있다’, ‘흥미롭다’ 등의 반응은 경험 요소와 스토리의 전달 매체 그리고 주변 환경의 요구 등 여러 요소가 작용한 결과로 나타난다.

따라서 본 논문에서는 설문대할망 설화지 장소에 대한 장소 자산을 분류하고 이를 장소 마케팅으로 연결하여 스토리텔링을 시도하였다. IV장에서는 이렇게 만들어진 설문대할망 스토리텔링을 효과적으로 활용하기 위한 콘텐츠로 <설문대할망 설화지(地) 걷기><sup>4)</sup> 앱을 제안하고자 한다.

그리고 콘텐츠의 선명성을 강조하기 위하여 개발된 캐릭터를 설문대할망 설화지 걷기 앱에 적용하여 앱의 특성을 한눈에 파악하면서도 스마트폰 앱과 사용자 사이에서 친화적인 상호작용이 이루어질 수 있도록 하였다. 이는 아이콘이나 로고 등의 역할처럼 캐릭터의 효과적인 활용으로 <설문대할망 설화지 걷기> 앱의 이미지를 선명하게 드러내어 사용자의 관심을 증폭시키는데 주안점을 두었다.

제주에는 오래전부터 일반신화로 알려진 열두 본풀이와 마을 공동체 단위의 (본향)당 신화 및 조상신 신앙들이 전승되고 이곳이 다수 제주인의 신앙처(處)로 자리 잡고 있다. 큰굿, 제주 칠머리당 영등굿이나 본향당과 당 신앙 관련 행사에 관심을 갖는 참가자들이 매년 증가하고 있는 추세이다. 이러한 경향은 제주의 인

2) 본 논문 부록 설문대할망 관련 문학 콘텐츠 목록, 131쪽.

3) <https://www.yna.co.kr/view/AKR20210402115800056>, (제주=연합뉴스) 변지철 기자, [다시! 제주문화](7) <제우스-헤라 잘 알지만, 설문대할망·차침비는 몰라요>, 2021-04-04, 09:00. - 조사자 : 연합뉴스.

4) 설문대할망 설화지 안내를 위한 걷기 앱으로 <두루누비>, <올레패스>와 앱과는 다르게 설문대할망 설화지에 특화된 앱으로 특정 주제를 소개하는 면에서 차별성을 가지고 있다.

문·자연환경 자산에 관한 관심이 더욱 높아지고 있다는 것을 알게 하는 척도가 된다.

## 2. 연구방법 및 연구범위

설문대할망 설화지의 장소성에 대한 가치를 확보하기 위하여 문헌 연구와 현장 답사, 그리고 관련 학회 및 행사 참가 등을 병행하였다. 그리고 II장에서는 설문대할망 설화지의 장소성 분석을 공간 및 장소성 개념, 설화지의 장소성 형성, 장소 자산을 분류하여 확인할 것이다. 또 III장에 제시한 설문대할망 설화지 장소성 확보 방안을 마련하기 위하여 채록 유형별 자료를 작성하고 설문대할망 설화지를 6곳으로 선정하고자 한다. 이러한 장소 선정은 설문대할망 설화의 유형별 채록에 근거하여 ①영장메코지 ②성산일출봉 ③우도 ④물장울 ⑤애월 지역 그리고 ⑥영실을 선정하였다. 그리고 설화지의 장소성 강화를 위하여 흥미성, 고유성, 매력성, 가시성, 체험성, 역사성 등의 요소를 반영하고 설화지에 대한 환경 자원, 무형 자원, 유형 자원, 공간 분석, 잠재 가치 추출을 통해 스토리 목록을 작성하여 스토리텔링을 위한 기본 자료로 활용하였다. 채록 유형에 따라 설문대할망 관련 설화 유형별로 ①천지 분리 ②지형 창조 ③거신녀 ④대의 및 다리 만들기 ⑤죽음 ⑥기타 생활 흔적 등 6개 항목으로 구분하였다. 그리고 선행연구에서 제시된 스토리텔링 개념을 활용하여 장소 마케팅 스토리 발굴의 단계별 구분<sup>5)</sup>, 즉 스토리 목록 작성, 대표 스토리 개발, 스토리 테마 추출 등 세 단계 작업을 통하여 설문대할망 설화지의 공간 스토리텔링의 기초로 활용하고자 한다.

장소 자산의 분류에서는 설화지에 적합한 요소 범주로 조정하였고, 스토리텔링 개념을 활용한 장소 마케팅인 스토리 발굴의 단계별 구분에서는 스토리 발굴의 틀, 즉 스토리 목록 작성, 대표 스토리 발굴, 스토리 테마 추출 구조에 한하여 인용하였다.

아울러 설문대할망 설화 관련 문헌 연구에서 참고한 자료<sup>6)</sup>는 설문대할망 설화

5) 최인호, 임은미, 「스토리텔링을 활용한 장소마케팅에 관한 탐색적 연구」, 『관광학연구』 제32권 제4호, 한국관광학회, 2008. 420-423쪽.

를 중심으로 제주설화를 이해하는 측면에서 많은 도움을 받은 것은 사실이지만, 그동안 많은 연구 결과가 축적되어 방대한 규모가 되었다는 것도 확인하였다.

이외에 콘텐츠 적용사례<sup>7)</sup> 선행연구를 참고하여 단순한 걷기 앱이 아닌 설문대할망 설화지에 특화된 앱을 구성하기 위하여 설화지 6곳에 대하여 두 차례 사전 답사를 거쳐 상세내용을 반영하였다.

또한 설문대할망 설화지와 소비자들을 연결하는 방법으로 <설문대할망 설화지 걷기> 앱 활용을 위하여 <두루누비><sup>8)</sup>와 제주 <올레패스><sup>9)</sup> 앱을 참고 모델로 선정하여 관련 자료데이터를 수집하고자 설문대할망 설화지 인근 제주올레길을 두 차례 방문하였다. <올레패스>의 기능은 일반적인 GPS 정보 제공의 기능 외에도 장소에 관련하여 많은 정보를 제공하고 있지만, 제주설화와 같은 특정 주제

6) 단행본으로 권태효, 『한국의 거인설화』, 역락, 2002; 허남춘, 『설문대할망과 제주신화』, 민속원, 2017; 허남춘, 『제주도 본풀이와 주변신화』, 보고사, 2011; 현용준, 『무속신화와 문헌신화』, 집문당, 1992; 현용준, 『제주도전설』, 제주문화예술재단, 2017; 장주근의 『한국의 신화』, 성문각, 1961; 문무병, 『설문대할망 손가락』(문무병의 제주신화이야기 1), 알렙, 2017; 김현선·신연우·허남춘 외, 『제주신화본풀이를 만나다』, 제주학연구센터, 2020; 오창명, 『일제강점기 제주지명문화사전』(제주학총서46), 제주학연구센터, 2020; 장한철(김지홍·옴김)의 『표해록』, 지식을 만드는 지식, 1996; 제주도, 『제주도전설지』, 제주도, 1985가 있다.

자료집으로는 한국문화원연합회, 『표선면 역사문화지』, 제주특별자치도지회, 1996; 『애월읍 역사문화지』, 제주특별자치도지회, 2009; 『조천읍 역사문화지』, 제주특별자치도지회, 2009; 『한림읍 역사문화지』, 제주특별자치도지회, 2009; 『남원읍 역사문화지』, 제주특별자치도지회, 2009; 『우도면 역사문화지』, 제주특별자치도지회, 2009; 김영돈·현용준·현길언, 『제주설화집성』1, 제주대학교 탐라문화연구소, 1985; 임석재, 『한국구전설화』(전라남도편, 제주도편), 평민사, 1992; 진성기, 『제주도무가본풀이사전』, 민속원, 2002; 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 도서출판 각, 2007; 제주문화원, 『역주 개정 증보탐라지』, 제주문화원, 2005; 제주대학교, 『백록어문』, 국어교육과, 1995; 서대석, 『한국신화의 연구』, 집문당, 2001; 이수자, 『제주무속을 통해서 본 큰굿 열두거리의 구조적 원형과 신화』, 집문당, 2004; 이영권, 『새로쓰는 제주사』, 휴머니스트, 2005 등이 있다.

아울러 관련 논문으로는 강문중, 「제주신화의 문화콘텐츠 활용 가능성」, 『영주어문』 제32집, 2016; 권태효, 「지형창조 거인설화의 성격과 본질」, 『탐라문화』 제46호, 2014; 김선자의 「중국소수민족 창세여신과 설문대 할망의 원형」, 『한국무속학』 제47집, 2023; 김현선·변남섭, 「제주도의 신화와 서사시 연구」, 『탐라문화』 제33호, 2008; 김현수, 「설문대할망과 오백장군에 나타난 설문대할망의 신화적 성격」, 『한국무속학』 제47집, 2023; 류진욱, 「표선리 당캐할망당의 설문대할망 신앙 고찰」, 『한국무속학』 제47집, 2023; 신호림, 「설문대할망 전설이 비극성 재고」, 『한국무속학』 제47집, 2023; 전윤경의 「제주 지역 브랜드화를 위한 설문대할망 콘텐츠 IP 전략연구」, 『제주도연구』 제60집, 2023; 제주문화콘텐츠 창의인재 양성사업단, 「2015 문화재 활용 개발계획서」, 제주대학교, 2015; 황금들, 「걷기 프로그램개발을 위한 걷기 길 스토리텔링 방안연구」, 『문화와 융합』 제43권 3호, 2021; 허남춘, 「제주신화속의 해양교류와 해양문화」, 『탐라문화』 제52호, 2016; 강충민, 「설문대 설화의 전승 양상과 활용현황 고찰」, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 2023; 강정식, 「제주도 당신본풀이의 전승과 변이 연구」, 한국학중앙연구원 한국학대학원 박사학위논문, 2002등을 참고하였다.

7) 김의숙·이창식, 『문학 콘텐츠와 스토리텔링』, 역락, 2008, 129-366쪽.

8) 한국관광공사, 「두루누비」, <https://www.durunubi.kr/>.

9) 주식회사 제주올레, 「올레패스」, <https://www.ollepass.org/>.

에는 한정된 정보만을 제공하고 있다. 이를 위해 설문대할망 설화에 관련한 인지도 제고와 설문대할망 설화를 확산시키는 연구와 더불어 설화의 배경으로 알려진 설화지 장소성에 가치를 부여함으로써 설화지를 포함한 제주 인문·자연환경 자원의 중요성을 알리고자 하는 방안으로 연구목적을 두고자 한다.

따라서 연구범위가 설문대할망 설화와 설화지로 한정되는 이유는 이러한 설화의 적용이라는 실험적인 시도가 효과를 얻는다면 이를 제주신화 내지는 제주설화 전체로 확장시킬 수 있는 가능성을 기대할 수 있는 범용성이 작용하기 때문이다.<sup>10)</sup>

### 3. 선행연구 검토

본 연구를 위한 선행연구 검토는 설화지의 공간과 장소성 관련 연구와 설문대할망 설화 관련 선행연구, 앱에 관련한 선행연구 등 세 가지로 구분하여 검토할 필요가 있다. 지금까지 설문대할망 설화 텍스트 관련 연구 결과물은 다양하게 생산되었지만 정작 설문대할망 설화지에 관련해서는 연구가 매우 드문 편이다. 따라서 텍스트 연구를 바로 설화지 장소성 분석 및 걷기 앱에 적용하여 소비자들에게 전달하고자 하는 의도는 자칫 본 연구의 방향성에 혼선이 올 수 있다는 점에 주목하였다.

그러므로 설문대할망 설화와 관련된 공간과 장소성 관련 연구는 장소성 및 장소 자산을 주요 대상으로 분석하여 유·무형의 가치를 창조하는데 집중한 연구를 분석하여 이론적 틀로 삼았다. 먼저, 장소 마케팅이란 개념을 도입하여 경쟁적으로 일어나고 있는 지역축제의 문제점을 검토한 연구이다. 그 결과 지역축제 대부분이 일회성 내지는 소모성 성격이 강하다는 점을 들고 있다. 이를 극복하기 위하여 효율적인 장소성 분석, 장소 자산의 개념 도입과 적용과정, 그리고 이를 통

10) 추가적인 효과도 기대할 수 있다. 설문대할망 설화는 다양한 설화지가 존재하고 있고 설문대할망 설화지 존재 여부를 알리는 일은 다양한 파생 효과를 일으켜 그에 관한 스토리를 공유하여 방문객을 증가시키면 <반지의 제왕> 3부작 영화촬영지 뉴질랜드의 호빗톤(Hobbiton)이나 해리포터의 주 무대인 옥스퍼드 크라이스트 처치 칼리지(Christ Church College in OXFORD), 뿐만 아니라 부산 역시 <국제시장>이라는 영화의 후광을 안고 관광객을 불러 모은 것처럼 지역경제 활성화를 기대할 수도 있다.

한 장소 마케팅의 적용을 주문하고 있다. 자원과 재정이 충분한 대도시는 제외하고 경쟁력이 없는 지방 소도시에 특정하여 맞춤형 장소 자산 개발과 장소 마케팅을 강조한 후 지방 소도시에 적용 가능한 장소 마케팅 전략 수립을 위한 이론적 근거를 제시하였다.<sup>11)</sup> 이러한 시도는 설문대할망 설화지의 장소성 형성 자산 분석과 스토리 개발을 통하여 설문대할망 설화지 분석에 도움을 주고 있다. 그러나 이 연구에서 제시하고 있는 자산분석의 요소별 항목이 지역성과 상당히 격리되어 있다는 점에서 장소 자산 항목을 환경 자원, 무형 자원, 유형 자원, 공간 분석, 그리고 잠재 가치 등 5개 요소로 재조정하여 적용할 필요가 있다.

다음으로 최근 급증추세를 보이는 ‘도시 관광’의 추세를 고려하여 장소 마케팅을 전략적으로 접근하는 연구이다. 특정 사회의 구성원들이 집단적 생활을 영위하는 과정에서 특별히 공간개념과 분리하여 생활의 기반이 되는 장소에 대해 가지는 일반적인 사회적 의식을 장소성이라 할 때 장소성의 형성요인을 적용하여 결국 장소 마케팅으로 활용 가능하다는 주장이다.<sup>12)</sup> 이러한 관점은 앞의 견해와 크게 다를 바 없는데, 특히 주목할 부분은 스토리텔링을 활용한 장소 마케팅 체계를 세웠다는 면에서 크게 돋보인다. 이 연구에서는 스토리텔링을 관념적 스토리텔링과 기능적 스토리텔링으로 구분하면서 전자는 장소가 가지고 있는 스토리와 이를 체험하고 그러한 체험들이 공유되면서 하나의 장소성을 형성해 나가는 공유가치(새로운 스토리) 추구 과정으로 본다. 또한 후자는 스토리 체험과정 중에 스토리 테마를 효과적으로 구성하여 관광객에게 어떻게 전달할 것인가라는 스토리텔러적인 관점으로 보는 것이다. 그래서 공동의 스토리를 만들어가는 과정속에서 장소의 스토리를 일정한 순서에 의해 구성함으로써 관광객에게 몰입과 카타르시스(catharsis)를 체험하게 하는 기능적 요소를 동시에 가지고 있는 장소 스토리텔링이라는 개념을 생성한다는 점이 특징적이다.

그러나 설문대할망 설화지에는 다양한 경우의 수가 존재한다. 이미 소비자들에게 잘 알려져 있는(장소성을 확보한 상태) 경우와 알려져 있더라도 이름만 기억하는 장소, 아예 인지하지 못하고 있는 장소, 이름은 알아도 그 위치를 알지 못하는 경우 등 장소 스토리텔링 적용과정에서 부딪치는 문제를 모두 포용해야 한

11) 백선희, 「장소성과 장소마케팅」, 한국학술정보, 2005, 67-76쪽.

12) 최인호·임은미, 앞의 논문, 2008, 419-420쪽.

다. 따라서 본 연구에서는 장소의 스토리를 일정한 순서에 의해 구성해가는 과정에서 스토리 발굴에 초점을 맞추어 스토리 목록 작성, 대표 스토리 구성하기, 스토리 테마 추출하기 등 3개의 구성을 적용하여 스토리를 개발하고 이를 앱에 적용하고자 한다.

또 김영순은 공간으로부터 장소를 어떻게 만들어 낼 것인가라는 문제를 두고 공간 스토리텔링을 이론적으로 검토하고 구체적으로 두 개 도시 사례를 분석하고 대안으로 공간의 사회적 재구성과 공간 스토리텔링을 제안하였다.<sup>13)</sup> 공간과 인간 사이에 이야기를 배치함으로써 인간은 자신을 둘러싸고 있는 세계와의 소통을 가능하게 할 수 있다. 그만큼 도시공간의 재구성 과정에서 소통의 통로로 스토리의 중요성을 강조하고 있다는 의미이다. 그러나 스토리 자체의 진정성과 사실성에 입각한 스토리 서술에는 언급이 없는데 구비설화의 경우 시간의 흐름에 따라 그 흔적이 층층이 쌓여 최초의 모습이 크게 변질되거나 왜곡되어 발현될 수 있다. 이미 지적인 것처럼 구비문학은 단순한 전달이 아니고 창작이 되기도 한다. 구술자가 들은 대로 구술하려 하여도 결과는 달라지며 실제로 들은 대로만 말하려는 의도도 거의 없다. 최초의 윤곽에 구술자 나름대로 침착하여 구술되는 특징을 보인다. 그런 연유로 구술자의 의식이나 개성에 따라 구술이 결정되거나 구비의 성격이 창작으로 변한다<sup>14)</sup>라는 의견이 제시되고 있다.

이런 내용을 반영하여 본 연구에서 인용한 설문대할망 설화 관련 유형별 채록 내용은 구술자의 진정성이나 상황의 반영보다는 출현 빈도를 고려하고 일반적인 경향성을 참고하기 위한 자료로만 활용할 것이다.

김진철·양진건은 최근 많은 지자체가 지역 내에 보유하고 있는 독특한 문화자원의 사회적·경제적 가치에 주목하고 있다. 지역의 경쟁력과 부가가치를 높이기 위한 콘텐츠 소재로 문화 자원에 대한 관심이 고조되는 경향을 반영하여 다크투어리즘(dark-tourism)의 영역 안에서 제주 유배인이 갖는 긍정적 가치를 도출하였다. 그리고 이것을 유배문화의 서사 구조에서 일상의 시기, 유배의 시기, 회복의 시기로 구분하여 이른바 제주 유배 시기가 유배인에게는 위기를 극복하고 긍정

13) 김영순, 「공간텍스트의 사회문화적 재구성과 공간 스토리텔링-검단과 춘천의 적용사례를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제19호, 인하대학교, 2010, 37-59쪽.

14) 장덕순, 「구전문학연구의 의의와 전망」, 『구비문학』1, 한국정신문화연구원 어문학연구실, 1971, 5쪽.



적으로 원래의 자리로 되돌아가는 회복의 시기 즉, 자기치유의 시기로 설정하여 적용하고 있다. 방법적인 면에서 스토리텔링은 구조적으로 유배문화에 대한 부정적 이미지의 전환, 유배인 스토리를 활용한 체계적인 접근, 긍정적인 변화를 활용한 성장담으로 활용, 내면의 변화를 통하여 위안을 얻는 치유단계로의 확장을 제시하고 있다는 특징을 보인다.<sup>15)</sup> 그러나 주제 및 접근 방법에 관해서는 공감하지만 유배인에 대한 평가가 극명하게 대비되는 시점으로 서술되어 자칫 위리안치될 정도의 엄중한 국가 대역죄인이 영웅시되어 유배인 자신 스스로를 미화하고 과장하는 결과적 가치 모순 및 역사 인식의 오류에 빠질 위험이 상존한다.

설문대할망 설화지의 경우 대부분이 자연환경과 인위적인 이야기의 구전이기 때문에 정치·사회적 인식과는 일정한 거리를 유지할 수 있지만 객관적인 태도의 견지가 매우 중요하다는 점을 받아들여야 한다.

다음으로 설문대할망 설화 관련 선행연구로는 양적, 질적인 면에서 상당한 규모로 축적되어 있다.

류진옥은 한때 제주도를 창조한 한라산 산신으로 숭배의 대상이 되었으나 지금은 소멸된 설문대할망 신앙이 어떻게 표선 당캐포구 해신당 당신으로 좌정하여 당캐할망당으로 본풀이에서 구술되고 있는지에 대하여 설명하고 있다.<sup>16)</sup> 그러나 채록본에서도 희미하게 근거를 발견할 수는 있으나 신성성(神聖性)을 상실하고 제차에서 배제된 거신녀 설문대할망에 대한 보편적인 논술이 아니어서 연구 결과에 대한 이견(異見)이 제기된다.

김현선·변남섭은 신화시대의 역사를 연구하면서 특히 제주신화를 구전신화와 본풀이로 분류하여 원시신화-고대신화1-고대신화2-중세신화3 등으로 구분하였다. 그리고 설문대를 당신본풀이, 일반신본풀이, 조상신본풀이보다 앞선 원시신화로 보았다.<sup>17)</sup> 그러나 이 연구는 신화시대의 구분을 설문대할망을 분기점으로 하여 여성주도의 사회구조에서 남성 중심의 사회구조로 변이된다는 해석을 전제로 가능한 수용이기에 사회적 합의가 이루어지지 않은 상황에서 이를 주장하는 것은 설득력이 떨어진다. 특히 설문대할망의 경우 시대별 누적 현상으로 인하여 원

15) 김진철·양진건, 「유배문화 스토리텔링연구」, 『인문콘텐츠』 제36호, 2015, 193-194쪽.

16) 류진옥, 「표선리 당캐 할망당의 설문대 할망 신앙고찰」, 『한국무속학』, 제45집, 2023.

17) 김현선·변남섭, 「제주도의 신화와 서사시 연구」, 『탐라문화』 제33호, 2008, 287-321쪽.

시, 고대, 중세적 해석이 가능한 부분들이 함유되어 있어서 하나의 시대 배경 속에 가두는 것은 무리이다. 농경사회를 전제로 한 밭 짓기, 목화가 재배된 후에나 가능한 옷 짓기, 빨래하기 그리고 토목에 대한 식견이 부재한 상태에서 다리 놓기 등은 설문대할망 설화의 시간을 가늠하는데 큰 혼란을 야기할 수 있기 때문이다.

김순자는 설문대할망의 명칭이 선문대할망, 설문대할망, 세명주할망, 선맹디할망, 췌맹디할망, 세맹주할망, 설명대할망, 설명지할망 등으로 다양하게 혼효되어 있어 명칭 통일이 필요하다는 입장에서 ‘선문대할망’으로 통일할 것을 주문하고 있다.<sup>18)</sup> 그 근거로 채록 설화에 선문대할망이 사용 빈도수가 가장 많고 어학적으로 앞선 명칭이라는 점을 부각시키고 있다. 그러나 지금까지 무리 없이 사용되어 온 설문대할망이라는 명칭을 굳이 바꿀 필요는 없다고 생각한다. 설문대할망의 명칭은 제주인들에게는 이미 익숙하고 친숙한 이름이기 때문에 따라서 본 연구에서는 설문대할망이라는 이름을 견지한다.

한편, 이례적으로 정진희는 설문대할망이 천지 분리와 지형 창조 의 신이라는 기존 입장을 확신할 수 없다는 주장을 편다. 그 이유로 제시하는 것은 장한철의 『표해록』에 등장하는 선마가 설문대할망과 동일인물이라고 하지만 그 근거가 미흡하고, 설문대할망이 산신굿의 제향 대상이었다는 장주근 채록의 무가 자료와 함께 1950년대 이전까지 설문대할망이 의례 대상이었다고 하는 이성준의 조사 자료 역시 확신할 수 없다는 것을 근거로 설문대할망이 제주 창조 여신이었던 학술적 입론(立論)이 정설로 자리 잡기에는 논리적 근거가 부족하다는 주장을 하고 있다.<sup>19)</sup>

이성준은 주로 설문대할망 설화의 특징을 논의하고 있다. 설문대할망의 명칭이 지역이나 제보자에 따라 조금씩 다르다는 점, 제주설화와 비교하여 특징이 다양하다는 점, 제주민의 의식(가난, 육지에 대한 동경, 공리성, 평면적 지구관)을 대변하는 입장을 견지한다는 점을 근거로 하여 여타 제주설화와 차별성을 지적하고 있다. 또한 1950년대 이전까지만 해도 제주인의 신앙대상이었다는 점을 지적하면서 특히 설문대할망의 이야기가 신화적 요소, 전설적 요소, 민담적 요소

18) 김순자, 「선문대할망과 그 별칭」, 『탐라문화연구소 세미나자료집』, 2010.

19) 정진희, 「설문대할망 창조 여신설 검토」, 『제주도연구』 제51집, 2019, 89-121쪽.

등 다양한 특징을 주제 분석의 항목으로 구분하여 요소별 전이 과정을 구체화하고 있다.<sup>20)</sup> 그러나 우리나라에서 한국인에 의하여 구비문학 자료가 채집된 1922년 이래 현재까지 채록된 설문대할망 설화 가운데 신앙의 대상이 되었다는 내용이 없다는 점과 채록자료집의 서명이 『조선속담』(1922, 김상익), 『조선동요집』(1924, 엄필진), 『조선민담집』(1930, 손진태), 『조선구전문요집』(1933, 김소운) 등으로 표현되고 있다는 점<sup>21)</sup>을 반영하면 이성준의 주장을 신뢰하기 어렵다.

마지막으로 현재 사용되고 있는 각종 앱에 관련한 검토이다. 주식회사 제주올레에서 운영하는 <올레패스> 앱을 필두로 한국관광공사에서 운영하는 코리아둘레길 <두루누비>, 경기도 <경기옛길> 앱과, 충북 진천군 보건소의 우리 동네한 바퀴 <뚜벅뚜벅(Do Walk, Do Walk)>, 우리나라 최대 갈대군락지인 순천만을 맨발로 걷는 <순천만 어싱길> 등<sup>22)</sup> 전국 지자체에서는 지역의 자연환경과 길을 소재로 한 다양한 앱을 제작하거나 길을 소재로 한 축제를 주최하면서 앱을 활용하고 있다. 그래서 단순한 걷기에 체험, 생태, 축제 등 길과 관광, 길과 건강, 길과 국가안보, 길과 문화콘텐츠 등 다양한 형태로 결합하고 있다. 이러한 현실에 편승하여 걷기 앱에 관련한 선행연구 역시 다양한 연구 결과를 생산하고 있다. 걷기 앱 스토리텔링 연구에서는 변지선, 황금들, 김선혜, 경기문화재단 등의 선행연구와, 한국관광공사의 「두루누비 APP 사용자 매뉴얼」과 경기도의 「경기옛길 매뉴얼」 등이 있다.

변지선은 인덕원 옛길을 주제로 하여 <경기옛길> 앱의 콘텐츠 제작과 스토리텔링 방안을 적용한 스마트폰 어플의 중요성을 강조하고 있다. 스마트폰 어플을 통하여 <경기옛길>을 설명해주는 스토리텔링을 찾아서 문자로 공급해주는 이른바 스토리텔링의 시각화 작업이다.<sup>23)</sup> 이것은 중요한 시사점을 제공해주고 있지만 인문 자원인 설화, 전설 등 특정 정보에 관한 안내기능은 다소 부족한 면이 있다. 문자로 안내하는 전설 및 이야기의 경우 문자를 보기 위하여 가던 길을 멈춰서야 하는 수고도 있지만 걷기 중에 문자를 확인하는 일은 안전문제와도 직결되

20) 이성준, 「설문대할망설화연구-특징과 변이과정을 중심으로」, 제주대 석사학위 논문, 1989, 69쪽.

21) 장덕순, 앞의 논문, 1971, 14쪽.

22) <http://www.jeonmae.co.kr>, <전국매일신문, 전국의 생생한 뉴스를 한눈에>.

23) 변지선, 「경기옛길 앱의 콘텐츠 제작과 스토리텔링방안 연구」, 『문화와 융합』 제43권 6호, 2021 781-782쪽.

기 때문이다.

황금들은 문화체육관광부의 ‘이야기가 있는 문화생태 탐방로 사업’의 걷기 프로그램 중심으로 스토리텔링 사례를 분석하고 개발자가 일방적으로 선택한 이야기를 여행자가 수동적으로 수용하는 형태의 스토리텔링이 진행되고 있음을 지적하고 여행자들이 자신만의 이야기를 생산할 수 있도록 하는 방안을 고안하였다. 길 위에 중첩된 이야기를 주제에 따라 분류하여 데이터베이스화하고 이를 서비스하는 방안을 제시하였다.<sup>24)</sup> 그러나 여행자들이 도보여행 중에 모바일 인터넷 디바이스를 가지고 이야기를 만들고 정보를 탐색할 정도로 시간이 넉넉하지 않다. 주변 감상, 걷기 행위와 이야기를 만드는 세 가지 행동을 동시에 수행하기에는 어려움이 있다.

<두루누비>와 <올레패스> 앱은 앞의 연구와 달리 스마트폰을 활용하여 편리성과 효율성을 동시에 충족시키는 앱으로 많은 비용을 투입하여 체계적인 시스템을 구성하였다. 노래와 음악이 도입되었고 오디오 기능도 탑재되었다. 지역별 특산품 소개와 지역 명소의 위치 정보도 제공된다. 하지만 GPS 기능과 모든 주변 정보를 제공하다 보니 특정 정보를 이용하는 것에는 한계가 있다. 따라서 앞에서 분류한 설화지 공간과 장소성, 설문대할망 설화 및 걷기 앱에서 노출된 자산분석 요소의 항목이 지역성과 이격되어 있다는 점과 스토리 발굴에서 3가지의 새로운 시각을 적용하기 위해 설화속에 나타나는 일반적인 경향성을 적극적으로 수용할 것이다. 아울러 설문대할망 설화의 명칭 문제와 현재 소비되고 있는 걷기 앱을 분석하여 설문대할망 설화지의 활용 방안을 구체화하는데 천착하고자 한다.

---

24) 황금들, 「걷기 프로그램 개발을 위한 ‘걷기길’ 스토리텔링 방안 연구」, 『문화와 융합』 제43권 3호, 2021, 867-868쪽.

## II. 설문대할망 설화지 장소성 분석

### 1. 공간 및 장소성의 개념

공간의 사전적 의미는 ‘아무것도 없는 빈 곳’, ‘물리적으로나 심리적으로 널리 퍼져 있는 범위’, ‘영역이나 세계를 이르는 말’, ‘물질이 존재하고 여러 가지 현상이 일어나는 장소’ 등으로 정의하고 있다.<sup>25)</sup> 김진철의 정의에 의하면 결국 공간은 특별한 의미를 갖지 않고 아직 정체성이 갖춰지지 않은 일정한 물리적 구역이라 할 수 있다.<sup>26)</sup>

공간을 유의미한 정체성이 형성되기 이전의 물리적 범위라고 한다면 장소의 개념은 ‘어떤 일이 이루어지거나 일어나는 곳’<sup>27)</sup>으로 유의미한 행위나 사건이 발생하는 구체적 구역이라 할 수 있다. 다시 말하면 특별한 의미를 갖지 않고 아직 정체성이 갖춰지지 않은 일정한 물리적 구역에 인간의 경험이 반영되어 새로운 정체성을 확보하게 되고 유의미한 공간으로 전환이 일어나는 곳을 장소라 할 수 있다.

공간이 장소로 전환이 일어나기 위하여 필요한 조건이 시간이라고 할 때, 오늘날 생활 필수 공간이 되어버린 사이버 공간은 새로운 여론을 주도적으로 형성하는 가장 중요한 장소가 되었다. 블로그, 유튜브, 카페, 페이스북, 인스타그램 등 다양한 매체들이 사이버 공간을 주도하고 있다. 폭넓은 공유와 동시성 및 신속성을 통하여 간접 체험 방식의 한계를 극복하고 유의미한 정체성을 확보하여 효과적인 장소 개념을 만들어 내고 있다. 이러한 장소 개념에 더하여 인간이 체험을 통해 애착을 느끼게 되고 한 장소에서 머무르면서 동시에 다른 장소와는 차별적인 특성을 보태면 ‘장소성’이라는 특정개념이 만들어진다.

장소성에 관한 정의는 다양하지만 핵심 가치는 유사하다. 백선훈은 장소성을 특정 장소가 인지된 특성으로 다른 장소와는 차별적인 특징을 일컫는 것으로 보

25) 국립국어연구원, 『표준국어대사전』, 상편, 두산동아, 1999, 503쪽.

26) 김진철, 「제주도 대정성지 공간 스토리텔링 전략」, 제주대 사회교육대학원 석사논문, 2011, 5쪽.

27) 국립국어연구원, 앞의 책, 중편, 1999, 5224쪽.

았다.<sup>28)</sup> 아울러 최막중·김미옥은 장소가 인간의 인식체계를 통하여 특정한 이미지와 가치를 지니고 인지된 공간을 의미하는 것으로 보고 이와 같이 공간을 장소로 만들고 특정 장소를 다른 장소와 구별되게 하는 총체적 특성을 장소성이라 하였다.<sup>29)</sup> 문제는 장소가 단기간에 형성되는 개인의 경험을 바탕으로 의미를 추구한다면 장소성은 오랜 기간을 거쳐 집단의 경험을 바탕으로 의미를 구성한다는 경험의 주체와 시간의 문제이다.

이러한 연구들을 정리하면 장소성이란 한 장소에서 지속적으로 이루어진 인간의 체험을 통해 생성된 고유의 특성이다. 장소성은 이러한 장소의 본질, 구체적으로는 장소가 지니는 의미이며 인간의 체험을 통하여 나타나는 물리적인 환경에 대한 의식(인식)이다. 특정 장소에 관한 인지된 특성을 말하는 동시에 다른 장소와는 차별적인 특성을 지칭하는 것이다. 장소의 특성에 대한 인지는 한 개인으로부터 집단, 도시, 또는 국가에 이르기까지 인지 주체에 따라 다양한 스펙트럼을 보일 수 있다. 모든 장소는 물리적 토대를 가지고 있으며 인간이 인지의 기능을 발휘하는 한 장소성을 내포하게 된다. 결국 장소성은 장소감이나 장소 정신이 개인 또는 집단의 차원에서 사회적 의식으로 용융되었을 때 생성된다고 본다. 집단적 생활을 영위하는 과정에서 특정 사회의 구성원들이 그 생활의 배경이 되는 장소에 대하여 가지는 사회적 의식인 것이다.<sup>30)</sup>

장소성의 형성 소재로는 자연환경이나 인공 환경의 특성, 사람들, 그리고 문화적 정체성 등을 들 수 있다. 따라서 장소성은 어떤 장소에 대한 의식적 애착이며 그 장소의 정체성(그 장소의 동일성과 다른 장소와의 차별성)으로 구성된다.

## 2. 장소성 형성

장소성의 형성<sup>31)</sup>은 단일한 요소로 구성되는 것은 아니다. 동시에 특정 대상의

---

28) 백선희, 앞의 책, 2005, 61쪽.

29) 백선희, 앞의 책, 2005, 60쪽, 재인용.

30) 최인호·임은미, 앞의 논문, 2008, 413쪽.

31) 장소성의 형성요인으로 김진철은 백선희, 양준영·김억, 이남휘 등이 제시한 장소성 형성 요인을 소개하고 있다. 김진철, 앞의 논문, 2011, 8-10쪽.

건물이나 상징물, 그리고 역사적 유적이나 유물 그리고 변별적인 자연환경 요소에 의하여 결정되기도 한다. 뉴욕이 자유의 여신상이나 맨해튼으로, 런던이 국회의사당의 빅벤으로, 프랑스가 에펠탑으로 장소성이 현대건축물이나 역사적 건축물에 의하여 확보되거나 이집트의 스�핑크스, 중국의 만리장성, 이탈리아의 콜로세움, 러시아의 크렘린궁전, 인도의 타지마할 등과 같이 역사적 유적과 유물 등이 장소성의 형성요소로 작용하고 있는 경우도 있다.

설문대할망 설화지의 경우 인위적인 조작이 아닌 자연환경 그 자체로 다른 환경과 비교하여 변별적 특성을 지닌 것도 아니다. 월등하게 수려한 경관미가 존재하는 것도 아니고 특별한 지형적 특성이 내재되어 있는 것도 아니다. 그저 제주도에서 흔히 목격할 수 있는 오름이나 산정 기암 내지는 바다로 뻗어 있는 ‘여’ 중에 하나이며 단순한 자연환경일 뿐이다. 그러나 이 평범한 자연환경에 설문대할망이 관련된 설화지라는 조건이 더해지면 상황은 달라질 수 있다.

조건이 생기면서 인간의 개입이 허락되고, 그 장소에 장소감(sence of place)을 부여하고, 인간과 자연과의 상호작용이 지속적으로 일어나게 되면 장소정신(spirit of place)을 부여하게 된다. 설문대할망 설화지에 부여된 장소감과 장소정신으로 형성된 총체(總體)가 ‘설문대할망 설화지 장소성(placeness of site of the Sulmundae Halmang story)’인 것이다. 이석환은 장소를 외적 장소와 내적 장소로 구분하되 인간과 소환경(구체적으로 땅의 분위기, 물리적 특성, 활동과 기능, 의미와 가치) 간 상호작용으로 외적인 장소가 형성되고 이 외적인 장소를 인간이 경험하게 되어 내적인 장소, 곧 장소 정체성과 장소 애착이 생기고 이것이 장소감(개인적 국면)<sup>32)</sup>과 장소 정신(집단적 국면에 대응)<sup>33)</sup>을 낳는다고 하고 이들이 상호작용을 통하여 장소성(placeness)이 형성된다<sup>34)</sup>고 하였을 때, 그 의미와 궤를 같이하고 있다. 그러나 구체적으로 설문대할망 설화지에 장소성(placeness)을 부여하는 문제는 그리 단순한 문제가 아니다. 우선적으로 제기되는 문제는 설문대할망 설화지가 공간인가, 아니면 장소인가 하는 문제이다. 단순히 특별한 의미를 갖지 않고 정체

32) 장소감(sence of place)이란 개인이 자신 스스로의 체험으로 획득하거나 또는 부여된 장소와 관련한 의미이고 비교적 짧은 시간에 발생한다. 김진철, 앞의 석사학위 논문, 2011, 7쪽.  
 33) 장소정신(spirit of place)이란 장소와 관련된 집단적 행위 내지는 경험에 따른 가치부여를 의미하고 상대적으로 장시간에 걸쳐서 형성된다. 김진철, 앞의 석사학위 논문, 2011, 7쪽.  
 34) 이석환, 「도시 가로외의 장소성 연구: 대학로의 사례를 중심으로」, 서울대학교원 협동과정 조경학 박사학위 논문, 2003.

성이 갖춰지지 않은 일정한 물리적 구역인가 아니면 어떤 일이 일어나는 공간으로 유의미한 행위나 사건이 발생하는 구체적 구역, 즉 장소인가 하는 문제이다. 제주설화에 익숙한 사람에게는 유의미한 장소가 될 수 있지만 그렇지 않은 육지 관광객 입장에서 보면 단순한 공간일 뿐이다. 결국 장소성(placeness)에 근거하여 제주설화가 낯 설은 이들의 장소성 확보를 연구 대상으로 선택한다.

다음으로 설문대할망 설화지에 장소감(sence of place, 개인적 국면)과 장소 정신(spirit of place, 집단적 국면에 대응)을 부여할 수 있는가 하는 문제이다. 이 문제에 관해서는 선행되어야 할 전제가 있다. 개인적 입장에서든 집단적 입장에서든 장소감(sence of place)과 장소 정신(spirit of place)을 가능하게 만들기 위해서는 경험의 축적이 반드시 필요하다. 즉 상당한 정도의 시간이 설문대할망 설화지에 투입되어 인간과 상호작용을 할 수 있는 여건을 조성해 주어야 한다는 의미이다. 일회성 여행을 와서 설문대할망 설화지를 답사했다고 해서 하루아침에 이 공간에 장소성이 부여된 특별한 공간이라고 선언할 수도 없고 더욱 애착이 생겨나는 것도 아니며 장소성이 확보되는 것이 아니기에 여건 조성은 매우 어려운 문제이다. 이의 해결방법은 스토리 개발을 통하여 우선 사람들에게 설문대할망 설화를 인지하게 하고 아울러 설화지 장소에 대한 지적 호기심과 흥미를 유발시켜야 한다. 이러한 작업은 모두 인위적 조작이라 볼 수 있지만 ‘인지 확대’(enlargement of acknowledge)라는 긍정의 효과를 기대할 수 있다.

또 한편으로 설문대할망 설화지에 장소감(sence of place, 개인적 국면)과 장소 정신(spirit of place, 집단적 국면에 대응)이 상호 반응을 할 때 부작용은 없는가 하는 문제이다. 장소감은 개인이 자신 스스로의 체험으로 획득하거나 부여된 장소와 관련한 의미이고 비교적 단시간에 생성될 수 있는 인식수준이어서 개인이 설문대할망 설화지에 대하여 장소감을 획득하기란 그리 어려운 일은 아니다. 그러나 장소에 대한 집단적 인식, 즉 장소 정신이란 결국 인위적인 작업을 거쳐 수용을 강제하는 방법 외에는 단기간에 해결할 수 있는 방법을 찾기란 매우 어려운 문제이다. 이의 해결 또한 스토리 개발에 의존할 수 밖에 없다. 스토리 개발을 통하여 우선 사람들에게 설문대할망 설화에 익숙하게 적응하도록 여건을 조성하고 아울러 설화지 장소에 대한 유인 효과를 만들어 내야 한다.

마지막으로 어디를 설문대할망 설화지로 특정할 수 있는가 하는 설화지 선정



의 문제와 특정 설문대할망 설화지에 장소성(place)을 부여할 수 있는 가능성 여부의 문제이다. 설화지 선정의 문제는 설문대 설화 채록본<sup>35)</sup>에 근거한다. 현재 채록본에 명시된 공간 및 장소로는 한라산, 오름, 산방산, 일출봉, 영장메코지, 애월 솔바리(솔밭이), 하물과 문필봉, 솔덕, 공깃돌, 용연, 홍리물, 물장울, 싯섬, 범섬, 우도, 영실기암, 송당리 솔덕바위, 모슬포 알뜨르, 한림 앞바다의 여, 관탈섬, 추자도, 완도, 죽두리석 등이다. 그러나 이 공간 및 장소들이 모두 유의미한 장소들은 아니다.

한라산은 어느 쪽에서 오르던 한라산이다. 동서남북 방향을 가를 필요가 없다. 오름은 어느 오름을 선택하든 지형적 특성들은 유사성을 가진다. 애월 솔바리, 공깃돌, 문필봉, 송당리 솔덕 바위는 마을 주민들로서도 생경한 공간이다. 영장메코지는 의도적으로 설명을 하지 않으면 스쳐 지나가는 바닷가에 불과하다. 홍리물은 서귀포 앞바다를 넓게 잡아 이르는 이름이어서 특정 장소를 지시하기가 어렵다. 관탈섬이나 추자도, 완도는 제주권 밖의 도서여서 접근하기가 어렵다. 죽두리석은 한천 다리를 지나가면서도 사람들이 알아보지 못하는 큰 바위 돌에 불과하다. 이렇듯 설문대할망 설화지로 지명할 수 있는 공간 및 장소들이 상당한 제한점을 지니고 있다. 다시 말하면 엄격한 의미에서 장소(place)의 의미를 일괄적으로 부여하기에는 일정한 어려움이 있다는 의미이다. 남은 곳은 예전부터 관광지로 장소성을 함유하고 있는 한라산, 산방산, 일출봉, 우도, 영실기암<sup>36)</sup> 정도이다. 이들은 모두 연중 관광객이 많이 찾는 곳이어서 사람들의 애착을 얻어 장소성을 확보한 곳이라고 가정할 수 있다. 하지만 이들 역시 장소성을 구체적으로 제시하기에는 부족한 틈이 보인다. 이들 장소를 찾는 여행객들이 그 장소에 대하여 형성된 사회적 의식 내지는 애착감이 형성되어야 하는데 그러기 위해서는 집단경험을 형성하는 주요소인 시간의 투입과 경험 주체들을 현장에 불러 모아 일정 체험을 반복적으로 거치게 만드는 이른바 장소 자산화 작업이 필요하고 동시에

35) 본 연구에서 참고자료로 인용하고 있는 설문대할망 설화 관련 채록본 전체 목록을 III장에 제시한다. 단 동일 구술자에 의하여 이루어진 채록이 인용, 재인용 등의 과정을 거치면서 원재의 내용과 상당한 변이를 보이는 채록내용이 있을 수 있어 설문대할망 설화 관련 스토리 테마의 빈도에 관한 경향성을 파악하는 자료로 사용하는데 국한하였다.

36) 영실기암은 오백장군석이라 알려져 있는 산 능선상의 기암 입석대를 지칭하는데 설문대할망 설화와 무관하다는 취지의 주장이 대두되어 논거의 정확성에 의문이 가나 본 연구에서는 설문대할망 설화의 일부로 간주하여 설명한다.

설화지의 변별적 특성을 이해하고 이를 활용해야 하는 절차가 쉽지만은 않기 때문이다.

Tuan, Yi-Fu는 장소성의 형성요소로 시간과 가시성<sup>37)</sup>을 들고 있는데 여기서 시간이란 단순한 시간의 흐름이 아니라 인간이 장기간에 걸쳐 반복적으로 경험하는 측면에서의 시간을 의미한다. 가시성 요소란 장소의 특성 요소가 각종 축제나 기념 건축물, 역사적 유적, 유물 등으로 가시화되고 이런 요소들을 사람들이 참여하고 체험함을 의미한다. 캠브리지대학이 있는 영국의 캠브리지(cambridge)와 MIT 공과대학이 소재한 미국의 캠브리지(cambridge)가 동일한 지명을 사용하고 역사성이 풍부하게 배어있는 영국의 요크(york)와 자유의 여신상, 증권가, 마천루로 상징되는 미국의 뉴욕(new york)이 동일 지명을 사용하고 있을지라도 장소성의 해석에 각기 다른 차이<sup>38)</sup>를 보이는 것도 바로 이 가시성 요소의 반영 결과라 할 수 있다.

설문대할망 설화지의 장소성은 인간의 마음과 태도 가치를 통하여 나타나는 현상과 공간으로 우리의 기억과 애정으로 구성된다. 반복적인 체험을 통하여 장소의 의미를 더 잘 이해하고 가치를 부여함으로써 형성되는 것으로 인간이 여러 해 반복적으로 경험한다는 측면을 고려하여 함께 하는 시간이 보장되어야 한다.

한 장소에 대한 장소 정체성과 장소 애착을 가지면서 진솔한 장소감과 장소 정신이 형성된 결과물이 바로 장소성이라고 할 때, 이를 설문대할망 설화지 장소성 형성에 반영하여야 한다. 단순하게 표현하면 지금까지 표층적으로만 이루어진 설문대할망 설화지의 의미를 되돌아보고 이들 장소에 대한 직·간접적인 요소들을 투입하여 유의미한 장소성으로 전환시켜야 한다는 의미이다.

---

37) Tuan, Yi-Fu, Space and Place: Humanistic Perspective, Progress in Geography, vol.6, 1974.

38) MIT 공과대학이 소재한 캠브리지는 찰스강을 사이에 두고 보스톤과 인접하여 위치한다. 흔히 들 보스톤의 MIT라고 부르지 캠브리지의 MIT라고 부르지 않는다. MIT는 처음 보스톤에서 개교 하였으나 학교가 확장되면서 캠브리지 시(市)로 이전하였기에 그리 부른다. 이것은 일단 장소성의 개념이 형성된 후에는 이를 바꾸는 일이 쉽지 않음을 반증하는 예이다.

### 3. 장소 자산의 분류

우리가 장소 자산이라고 말할 때 장소가 지니고 있는 장소의 매력과 개발 잠재력이 포함된 장소가 지닌 가치로 인해 거래가 형성되는 유무형의 자원들을 종합적으로 이르는 개념으로 이해할 수 있다. 즉 여행자들을 유인하여 지역발전 효과를 얻기 위한 장소가 갖추어야 할 요건을 장소 자산(place assets)으로 볼 수 있다.

김현호는 장소 자산이 장소의 특수성과 장소의 입지 비 대체성이라는 두 가지의 특성을 지니고 있다고 주장하는데 장소의 특수성은 다른 장소에는 존재하지 않는 장소 자산을 소유하고 있는 특성이며, 장소의 입지 비 대체성은 장소 자산의 특수성으로 인하여 입지의 이동성을 제약하는 성질을 의미한다.<sup>39)</sup> 장소 자산은 이러한 특성을 장소 마케팅의 입장에서 인용하는 면이 강하다. 물론 장소의 모든 요소가 장소 자산이 될 수 있지만 이는 사회적 수요와 분위기, 지역의 경쟁력과 잠재력 등을 포괄적으로 고려하여 결정할 수 있는 문제이다. 장소들은 자산 구축을 통하여 입지확보를 위한 장소 경쟁을 벌이게 되는데 이와 같은 장소 자산의 구축을 장소 형성(place making)이라 하고 그 결과로 인한 실천적인 사례가 곧 장소 마케팅(place marketing)이라 볼 수 있다.

앞에서 제시한 설문대할망 설화지가 장소 형성(place making)을 갖추고 장소 마케팅(place marketing)이 가능하기 위해서는 지금까지 논의해온 과정에서 무엇이 필요하고 무엇을 제거해야 하는가에 대한 기준이 마련되어야 한다. 다수의 사람들에게는 생경하여 어색함과 의문을 품을 수 밖에 없는 지형지물들을 선택하여 상징화하고 의미를 부여한다. 이를 사람들에게 단순하게 전달하는 형식에서 벗어나 사람들의 직접 체험을 통한 애착심 형성과 가시성을 부여하는 작업을 장기간 지속적으로 실천하면서 장소 형성(place making)을 위한 여건을 갖추고 장소 마케팅(place marketing)이 가능한 차원으로 사람들의 참여를 유도하여야 한다.

제주 전역에 산포되어 있는 장소 자산을 요소별로 구분하여 적용하면 그 장소에서 특정되는 요소 추출이 가능하다. 자연적인 요소가 대부분일지라도 인문·자

39) 김현호, 「정보기술 산업의 장소 특성적 입지에 관한 연구」, 서울대환경대학원 박사학위 논문, 2002, 35쪽.

연환경을 포함하여 역사성을 확보하고 유네스코 지정 세계자연유산 등의 세계적 위상을 고려한다면 설문대할망 설화지의 장소 형성(place making)이 가능하다고 본다.

장소 자산의 분류에 관해서는 백선희가 제시한 장소 요소에 따른 장소 자산의 분류표가 있는데 장소 자산의 분류를 물리적·환경적 요소, 인적·문화적 요소, 정서적·상징적 요소 및 상대적 요소를 반영하여 장소 자산을 형성한다.<sup>40)</sup> Kotler도 상품으로서의 장소 요소를 도시의 물리적 구조, 사회 간접자본, 도시 공공서비스, 매력성 등으로 제시하여 장소 자산을 분류하고 있다.<sup>41)</sup> 김현호는 문화 자산, 제도·정치 자산, 물리 자산 등 세 가지 자산 분류를 제시한다.<sup>42)</sup> 설문대할망 설화지를 적용하면 문화 자산에 포함시킬 수 있다. 물론 특정 장소 자산이 특정한 장소 마케팅에 완전히 배타적으로 사용되는 것이 아니라 때로는 여러 유형에 교차 사용되거나 공통적으로 사용될 수도 있다.

그러므로 설문대할망 설화지의 장소성을 파악하기 위해서는 우선 설화 장소의 요소에 따른 장소 자산(asset of place) 확보가 선행되어야 한다. 장소 자산이란 한 장소가 가지고 있는 장소의 구성요소 중 긍정적인 반응을 추출할 수 있는 요소, 혹은 특정 장소가 지닌 매력으로 기능을 하거나 내적 잠재 능력을 지니고 있어 이를 개발했을 때 거래가 이루어질 수 있는 유·무형 자원의 총합을 의미한다.

본 연구에서는 백선희, Kotler, 김현호 등이 제시한 장소 자산 분류를 설화 유형별 설화지에 대한 자연환경, 역사 환경, 인문·사회환경을 포함한 환경 분석과 유·무형의 자원 분석 및 공간 분석 그리고 잠재 가치 분석을 통한 공간 스토리로 대체한다. 영장메코지, 성산일출봉, 우도, 물장울, 애월 지역, 그리고 영실 등의 장소를 구체적으로 지목하여 각 장소에 대하여 개별적으로 장소 자산을 추출하였다. 이 과정에서 장소성을 강화하기 위한 공간 스토리텔링 구성요소들을 고려해야 한다. 설문대할망 설화지가 자연환경 내지는 인문 자연환경이 주를 이루고 있는 점을 참작하여 흥미성, 고유성, 매력성, 가시성, 체험성 및 역사성 등 6가지 구성요소를 제시하고 이를 기반으로 분석하고자 한다.<sup>43)</sup>

40) 백선희, 앞의 책, 2005, 76쪽.

41) 백선희, 위의 책, 2005, 74쪽 재인용.

42) 백선희, 위의 책, 2005, 75쪽 재인용.

43) 여기에 제시하는 공간 스토리텔링 구성요소들은 필자의 논리 전개를 위하여 구성한 것이다.

### Ⅲ. 설문대할망 설화지 공간 스토리텔링과 장소성 강화

#### 1. 공간 스토리텔링의 적용

공간 스토리텔링이란 특정 장소가 지닌 장소 자산을 활용하여 장소성을 강화함으로써 특정 장소의 이미지 제고와 더불어 브랜드 가치를 향상시키는 과정에서 스토리 개발을 통하여 인간과 장소를 연결해주는 작업이다. 김진철·양진건의 지적처럼 공간 스토리텔링은 “흥미로운 스토리로 장소 내지는 공간과의 긍정적인 소통을 통하여 특정 상품, 특정 장소 혹은 특정 인물 등의 가치를 높이는 작업”<sup>44)</sup>이라 할 수 있다. 그러므로 스토리는 사람들에게 전달되는 감성적인 가치를 달라지게 할 수 있고, 이는 사람들의 선택에 결정적인 동기로 작용할 수도 있다.

채록 유형을 근거로 하여 발굴된 장소 스토리를 바탕으로 하는 공간 스토리텔링의 절차는 우선 스토리 맥락을 분석하여 장소성을 도출하고, 핵심 테마를 설정한 후에 구체화를 위한 테마를 지정한다. 테마에 적합한 스토리를 개발하여 공간과 스토리를 연결하고 이를 현장에서 활용할 수 있도록 공간과 경관을 계획하여 콘텐츠를 개발하는 과정이다. 설문대할망 설화는 다양한 스토리텔링이 가능할 만큼 제재가 다양하고 신화, 전설, 민담의 요소가 공통으로 내재되어 있는 소재이다.<sup>45)</sup> 그러나 설문대할망 설화를 바탕으로 하는 설화지의 스토리 개발에는 다음 몇 가지 유의할 사항이 있다. 이는 구전 형식으로 전해져 오는 이야기의 특성상 구비문학의 한계인 동시에 잠재 가능성으로도 볼 수 있다. 채록 유형을 검토하여 보면 다음과 같은 특징이 발견된다.

첫째, 설문대할망 설화는 구술자의 나이, 성별, 학식 정도, 개인적 성향 및 주관성에 따라 다양한 변이를 보인다. 둘째, 설문대할망 설화는 매우 단순한 서사를 가지고 있다. 이야기와 이야기가 이어지지 않고 상호 독립적이다. 전체적인

44) 김진철·양진건, 「유배문화 스토리텔링연구」, 『인문콘텐츠』 제36호, 2015, 193쪽.

45) 이성준, 「설문대할망 설화 연구-특징과 변이과정을 중심으로」, 제주대 석사논문, 1989, 69쪽. 이성준은 설문대할망 설화를 신화, 전설, 민담의 성격을 고루 지닌 것으로 이해하고 신화란 신의 이야기로 신성성이 내재되어 있고 현재 제주에서는 큰굿 본풀이 제차에서 모셔지는 제의의 대상이며 동시에 설문대할망의 자취가 지형지물로 남아 있는 구체적인 장소와 지명이 남아 있어 전설적인 요소로 가늠할 수 있다. 그리고 거신녀, 대물, 대의, 배설 등으로 표상되는 흥미 위주의 이야기로 변이되어 왔다는 것에서 민담의 성격을 찾을 수 있다고 주장한다.

구성 및 유형별 채록 이야기 사이에 관련성이 약하다. 셋째, 설문대할망 설화는 구성(plot)이 생략되어 있다. 즉 이야기에 일관성이 부족하다. 행위에 대한 이유(why-question)가 설명되지 않는다. 넷째, 설문대할망 설화는 역사성을 특정하기가 어렵다. 즉 구술자의 구술시점에 따라 내용이 달라질 수 있다. 본풀이에서와 마찬가지로 역사성은 구술자에 따라 시대별 중층구조로 나타난다. 다섯째, 설문대할망 설화는 구술자의 거주 지역에 따라 내용의 차이가 보인다. 즉, 제주도 각 지역에 응용되어 자기 지역에 알맞은 이야기로 착지되어 있다는 증거이다. 다른 한편으로 설문대할망 설화가 신화 단계에서 전설로, 다시 민담으로 변해가는 과정이 전도(全島)에 걸쳐 반영되었음을 증거하고 있다. 여섯째, 채록된 설문대할망 설화를 근거로 스토리를 추출하는 과정에 과도한 상상력이 포함되기 쉽고 이는 채록 원제에 상당한 변화를 주기 때문에 전혀 새로운 창작이 만들어지기도 한다.

채록본 원제의 근본적인 한계가 분명한 가운데 이를 소재로 설화지의 공간 스토리를 개발하고 이를 공간 스토리텔링으로 활용하는 과정에서 매우 세심한 집중이 필요한 이유가 바로 여기에 있다. 그러나 한계점으로 지적한 내용들이 동시에 가능성을 발현시키는 기회로 작용할 수 있다는 점에서 긍정적인 일면도 포함하고 있다. 위와 같은 한계를 가지고 시작되는 공간 스토리텔링 작업은 당연히 창작자 개인의 능력에 따라 다양한 형태로 제시될 것이다. 그래서 창작자의 창작 의지, 상상력, 창조 마인드 등이 존중되어야 하는 이유이다.

앞에서 언급한 공간 스토리텔링 구성 요소를 요약하면 <표 1>과 같다. 이 구성요소들은 흥미로운 스토리를 생산하는 장소 내지는 공간과의 긍정적인 소통을 통하여 특정 상품, 특정 장소 혹은 특정 인물 등의 가치를 높이는 작업을 위하여 갖추어야 할 심리적·철학적 기반(base)과 스토리텔링 구성의 방향성을 의미한다.

<표 1> 공간 스토리텔링 구성 요소

제목	구성 요소	구성 요소의 의미
공간 스토리텔링 구성 요소	흥미성	특정 지역에 대하여 호기심을 유발하는 동시에 재미와 감동을 주는 요소
	고유성	그 지역만의 상대적 변별력을 지닌 특성, 즉 이곳에만 존재하고 다른 곳에서는 볼 수 없는 독자적인 특성
	매력성	특정 지역을 탐방하는 사람들의 마음을 끌어당기는 힘의 강약, 즉 현장 유인성

가시성	특정 지역이 상대 지역에 비하여 두드러지고 선명하게 노출되는 현상으로 성산 일출봉과 섭지코지 그리고 오름의 경우가 해당
체험성	특정 지역을 탐방하려는 목적과 탐방 효과(탐방 전의 기대효과와 탐방 후의 실제 효과)가 동일하거나 탐방 후의 효과가 더 크게 나타나 재탐방 의사를 가지게 되는 경우로 대표적인 사례가 제주올레 걷기
역사성	특정 지역의 생성 및 현황에 관한 생성, 성장, 발전, 그리고 쇠퇴 등의 시간 과정. 조천포구가 해당

<표 1>의 공간 스토리텔링 구성요소는 스토리텔링의 심리적·철학적 기반(base)과 스토리텔링 구성의 방향성을 강조하기 위하여 필요하다.

공간 스토리텔링 구성요소 중 흥미성이란 의미는 특정 지역에 대하여 호기심을 유발하는 동시에 재미와 감동을 주는 요소를 의미한다. 설문대할망 설화에는 흥미를 부여하는 화소들이 풍부함에도 불구하고 이야기 자체의 스토리에는 이 부분이 부족하다. 예를 들면 한라산을 베고 누우면 관탈섬에 발이 닿을 정도로 거구인 설문대할망이 이 좁은 물장을 산정호수에 빠져 죽었다는 이야기나 죽술에 빠져 죽었다는 이야기는 재미와 감동을 주는 것과는 거리가 멀다.

고유성이란 의미는 그 지역 고유의 상대적 변별력을 지닌 특성, 즉 이곳에만 존재하고 다른 곳에서는 볼 수 없는 독자적인 특성을 의미한다. 또 매력성이란 의미는 특정 지역을 탐방하는 사람들의 마음을 끌어당기는 힘의 강약, 즉 현장 유인성을 의미한다. 아울러 가시성 요소란 의미는 특정 지역이 상대 지역에 비하여 두드러지고 선명하게 노출되는 현상으로 성산 일출봉과 섭지코지의 예가 해당한다. 동일 지역에 위치하지만 장소성과 장소의 특성에 의하여 변별적으로 구분할 수 있다. 이와 함께 체험성이란 의미는 특정 지역을 탐방하려는 목적과 탐방 효과(탐방 전의 기대효과와 탐방 후의 실제 효과)가 동일하거나 탐방 후의 효과가 더 크게 나타나 재탐방 의사를 가지게 되는 경우로 대표적인 사례가 제주올레 걷기이다. 더하여 역사성이란 의미는 특정 지역에 관한 생성, 성장, 발전, 그리고 쇠퇴 등의 시간 과정을 의미한다.

다음의 <표 2>는 설문대할망 설화지의 장소성 강화를 위한 공간 스토리텔링 구성요소로 이를 반영하여 설문대할망 설화지별 장소 자산의 스토리텔링 요소를 추출한다.

<표 2> 설문대할망 설화지별 장소성 강화를 위한 공간 스토리텔링 구성요소

유형별 설화지	구체적 예시	장소성 강화 구성요소
영장메코지	다리 놓기와 옷 만들기, 조천포와 연복정, 표류이야기, 돌 문화	흥미성, 고유성, 역사성
성산일출봉	지형, 경관, 김통정과 산성 설문대할망 설화 (분화구와 빨래통, 등경돌과 바느질)	고유성, 매력성, 가시성, 역사성
우도	지형, 우도 분리, 경관, 등경대와 우도 등 대, 우도 개경과 마목장	흥미성, 고유성, 매력성, 가시성, 역사성
물장울	죽음처, 산정호수(습지), 성소 가치, 지형 및 식생대, 생태여행	흥미성, 고유성, 체험성,
애월 지역	놀이, 음식, 장원급제에 대한 갈망, 전통음 식 체험, 전통놀이 체험	흥미성, 매력성, 체험성, 역사성
영실	오백장군의 활동, 죽솔과 할망, 경관, 식생 대 체험, 영실기암과 돌 문화, 성소 가치, 모성애와 사모지정, 영실의 기원, 수행 굴	흥미성, 고유성, 매력성, 가시성, 체험성, 역사성

이상과 같은 설문대할망 설화지의 장소성 강화를 위한 공간 스토리텔링 구성 요소는 다음의 장소 자산 형성 기저에 심리적 요인으로 적용된다. 이들 구성요소는 특정 장소에 대하여 특정한 가치부여를 위해 기저에서 중요한 역할을 하는 요소일 뿐 아니라 설문대할망 해당 설화지별로 장소가 지닌 자산을 강조하는 동시에 장소성을 강화시키기 위한 바탕을 제공해준다.

## 2. 설화지 장소 자산 유형 분석

설문대할망 설화지 장소 자산 분석은 백선희가 제시한 분류를 참고하여 환경 분석(자연환경, 역사 환경 그리고 인문·사회 환경), 자원 분석(유·무형 문화자원을 포함), 공간 분석 및 잠재 가치를 분석하는 항목들로 구분한 분석틀(analysis frame)을 활용하였다.

앞의 분석 내용은 설문대할망 설화지의 장소성을 확보하고 장소성 형성을 가능케 하여 향후 장소 마케팅의 자료로 활용하기 위한 작업이다. 여기서 한 가지 분명한 것은 설문대할망 설화 채록에 관한 언급이다. 본 연구에서는 구술자와 무관하게 문헌에 등장하는 기존의 채록 내용을 단순하게 적출하여 제시하였는데



이것은 설문대할망 설화의 분포 지역, 설화 구술 내용, 설화지(장소), 설화 주제 및 소재 등 일반적인 경향을 파악하기 위함이다.

1950년대 교수, 연구자를 중심으로 시작된 제주설화 채록 열정은 1980~1990년대의 전성기를 지나 현재에 이르러서는 그 열기가 식어가고 있는 분위기다. 이러한 현상의 직접적인 이유로는 고연령층인 구술자의 사망 등으로 구술자가 급격하게 감소되었고, 본풀이를 주재하는 심방 역시 감소하는 시대 변화에 원인이 있다. 또한 진성기, 장주근, 현용준 및 다수 학자에 의하여 적극적인 채록 결과물이 이미 출간된 것에도 있다.

설문대할망 설화를 중심으로 현재까지 채록된 유형은 천지 분리, 지형 창조, 거신녀, 대의·옷 만들기, 죽음, 기타 생활 흔적(감투석, 공깃돌, 솔바리, 하물, 당신 좌정, 한모살) 등 6개로 분류한다.

다음 <표 3>은 현재까지 채록 유형별 합계 현황이다.

<표 3> 현재까지 채록 유형별 합계 현황

번호	핵심 유형	빈도(건)수	비고
1	천지 분리	3	천지 분리와 지형 창조를 통합
2	지형 창조	21	
3	거신녀	37	
4	다리 놓기/대의	15	
5	죽음	16	
6	기타 생활 흔적	7	감투석(4), 당개할망 좌정(1), 한모살(1) 솔바리, 공깃돌, 하물, 삼죽정뢰(1)
채록 유형별 합계		99	

#### 1) 천지 분리 및 지형 창조 유형

설문대할망 설화의 천지 분리 유형은 <표 4>와 같이 3건이 채록되었다. 다른 유형에 비하여 상대적으로 채록 건수가 많지 않다. 총 3건 중 행위 주체로 설문대할망을 지명한 것은 1건이고 2건은 행위 주체가 ‘큰사람’이거나 ‘도수문장’으로 표현된다. 설문대할망은 만들어 내는 주체에서 만들어지는 피조물로 묘사된다. 그러나 1건이라도 있는 경우와 전혀 없는 경우의 학문적 가치는 확연하게 차이를 보인다. 3건의 채록은 유효성을 유지할만한 근거로 활용할 수 있다고 판단하여 제시한다.

<표 4> 천지 분리 유형 채록 현황

번호	핵심 화소	출처	내용
1	천지 분리, 지형 창조	『한국구비문학대계』 9-2, 1981.	옛날에는 하늘과 땅이 맞붙어 있었는데 큰 사람이 천지를 분리하고, 제주도를 만들었다.
2	천지 분리	진성기, 『신화와 전설』, 제주민속연구소, 2005.	설문대할망은 하늘과 땅을 두 개로 찢개어 놓고 하늘머리는 자방위(子方位)로 가게하고 땅 머리는 축방위(丑方位)로 제각기 분리하게 되었다.
3	천지 분리	진성기『하늘과 땅이 열린 이야기』, 제주도민속총서1, 제주대학교박물관, 2018.	도수문장이 하늘과 땅을 갈라놓음. 칠월칠석 날 하늘과 땅의 정기가 합해지는 음과 양의 결합에 의하여 설문대할망이 태어났다.

다음으로 설문대할망 설화의 지형 창조유형은 <표 5>와 같이 모두 21건이 채록되었다. 이는 거신녀 유형과 비교하여 다소 숫자는 적으나 내용면에서는 제주 전역에 걸쳐 광역적으로 분포되어 있는 지형 창조의 내용을 담고 있다. 구체적인 장소로 언급되는 곳이 한라산과 오름, 영실 오백장군석, 물장울, 산방산, 백록담, 비양도, 송악산, 굿망상 오름, 다랑쉬 오름, 물영아리, 붉은 오름, 신산 오름, 우도, 두력산, 영장메코지 등으로 산, 오름, 계곡, 섬, 바다 등 자연환경이 제시되고 있다. 주목할 부분은 채록자에 따라 설문대할망 설화가 변이를 일으킨다는 점이다.

<표 5> 지형 창조 유형 채록 현황

번호	핵심 화소	출처	내용
1	지형 창조, 거신, 대의 및 다리 놓기, 죽음	진성기, 오백장군, 『제주신화와 무속』, 제주도민속총서1, 제주대학교박물관, 2018.	한라산 및 오름을 만들고 거신의 속옷을 만들어 주면 다리를 놓아주겠다고 약속한다. 오백 아들을 먹이려고 죽을 쑤다가 가마솥에 빠져 죽은 하르방을 그리워하며 아들들은 슬픔에 겨워 돌로 굳어 오백장군석이 되었다.
2	지형 창조, 거신, 대의 및 다리놓기, 죽음	진성기, 설문대할망과 설문대할으방, 『제주신화와무속』, 제주도민속총서1, 제주대학교박물관, 2018.	설문대할망은 천지를 분리하고 한라산 및 오름을 창조하고 송당리 솔바리에서 밥을 해먹었다. 오줌을 누어 우도를 분리시켰다. 한라산과 산방산을 디디고 빨래를 했다. 설문대는 하르방과 혼인하여 오백장군을 낳았다. 아들들을 먹이기 위하여 설문대하르방은 죽을 쑤다가 솥에 빠져 죽었고 아들들은 슬퍼

			하다가 영실 오백장군석이 되었다. 속옷을 만들어 주면 다리를 놓아주겠다고 약속을 했다. 자신의 큰 키를 늘 자랑하다가 결국 물 장울에 빠져 죽었다.
3	지형 창조, 한라산, 오름	장주근, 『한국의신화』, 1961.	치마폭에 흙을 담아 부은 것이 한라산이 되고, 흘러내린 흙들은 오름(작은산)이 되었다.
4	지형 창조, 한라산, 오름	현용준, 『제주도전설』, 1976.	삼으로 흙을 퍼서 부은 것이 한라산, 흘러 흩이 작은 산이 되었다.
5	지형 창조, 다랑쉬 오름	현용준, 『제주도전설』, 1976.	구좌 다랑쉬 오름은 주먹으로 봉우리를 탁 쳐서 움푹 파였다.
6	지형 창조, 오름	임동권, 『선문대할망』 설화고, 1964.	나막신에 묻은 흙이 떨어져 오름을 창조하였다.
7	지형 창조, 한라산, 오름, 삼	진성기, 『남국의 전설』, 1978.	흙을 삼으로 일곱 번 던진 것이 한라산, 나막신에 떨어진 흙이 오이 되었다.
8	지형 창조, 한라산, 오름	제주대 국문학과, 『국문학보』 14집, 1997.	삼으로 흙을 조금 던진 것이 오름, 많이 던진 것이 한라산이 되었다.
9	지형 창조, 한라산, 오름	제주대 국어교육과, 『백록어문』 20-21집, 2005.	한쪽 발은 한라산에, 다른 쪽은 일출봉 신산 오름에 놓고 흙을 부어 오름을 만들었는데 몸집이 큰 거인이라고 했다.
10	지형 창조, 한라산, 오름, 삼	제주대 국어교육과, 『백록어문』 22집, 2006.	삼으로 흙을 열 두번 걸어 치니 한라산, 나막신에 묻은 흙을 터니 오름이 되었다.
11	지형 창조, 한라산, 오름	제주대 국어교육과, 『백록어문』, 22집 2006.	한쪽 가달은 육지, 한쪽은 제주에 놓고 삼으로 흙을 퍼서 한라산과, 작은 오름을 만들었는데 영아리나 붉은 오름 같은 오름이 되었다.
12	지형 창조, 산방산 암산, 솟산	김영돈외, 『제주설화집성』, 1985.	설문대할망이 몸을 굽혀 빨래를 하다가 한라산이 높아 봉우리를 꺾어 던져 산방산이 됨. 한라산은 암산, 산방산은 솟산.
13	지형 창조, 산방산, 백록담	임동권, 『선문대할망 설화고』, 1964.	거구의 설문대할망이 한라산 한쪽 부리를 뽑아 던져 산방산이 되고, 뽑혀 웅덩이진 곳은 백록담이 됨.
14	지형 창조, 산방산, 암산, 솟산	임석재, 『한국구전설화』 9, 1989~1993.	할망이 몸을 굽혀 빨래를 하니 한라산이 높아 불편해서 봉우리를 꺾어 던지니 산방산이 됨. 꼭대기는 평평하게 됨. 한라산은 암산 산방산은 솟산.
15	지형 창조, 다랑쉬 오름	제주도, 『제주도전설지』, 1985.	구좌 다랑쉬 오름은 흙을 집어 놓고 보니 너무 많아서 주먹으로 봉우리를 탁 쳐서 움푹 파였다.
16	지형 창조, 배설, 우도	현용준, 『제주도전설』, 1996.	성산과 우도가 붙어 있었는데 할망이 식산봉과 성산일출봉을 딛고 싹 오줌 줄기가 세서 육지 한 조각이 잘려나가 우도(소섬)가 되었

			다. 조류가 세다.
17	지형 창조, 배설, 우도	제주도, 『제주도전설지』, 1985.	성산과 우도가 붙어 있었는데 할망이 식산봉과 성산일출봉을 딛고 싼 오줌 줄기가 너무 세서 육지 한 조각이 잘려나가 우도가 되었다. 지금도 조류가 세다.
18	지형 창조, 배설, 우도	임석재, 『한국구전설화』 9, 1989~1993.	성산 앞바다에 있는 우도(소섬)는 원래 제주에 붙어 있다. 설문대할망이 식산봉과 성산일출봉을 딛고 싼 오줌 줄기가 우도가 잘려나갔고 지금도 조류가 세계 흐른다고 한다.
19	지형 창조, 배설, 백록담	제주대 국문학과, 『국문학보』 21집, 2014.	할망이 비양도에 발을 걸치고 오줌을 누어 백록담에 물이 고인다. 그물이 스며들어 제주에 물이 풍부하다고 한다.
20	지형 창조, 배설, 곳망상 오름	장주근, 『한국의신화』, 1961.	수수범벅을 많이 먹고 똥을 싼 것이 산이 되었고 그 산 이름이 곳망상 오름이다.
21	지형 창조, 배설, 송악산, 산방산	제주특별자치도 제주연구원, 『제주문화원형:설화편(1)』, 2017	설문대할망은 체구가 크다. 설문대할망이 대변을 본 장소는 송악산이며 뒤처리하는 돌을 이용했는데 이것이 산방산이다.

산방산 지형 창조 역시 채록본과 비교하여 『제주설화집성』<sup>46)</sup>에서는 사냥꾼이 사냥을 하다가 활을 쏜 것이 옥황상제(하느님)의 엉덩이를 맞추어 화가 난 옥황상제(하느님)가 한라산 봉우리를 뽑아 던졌는데 이것이 산방산이 되었다는 내용에서 행위의 주체와 탄생 이유가 차이를 보인다. 구술자에 따라서 내용이 변하는 것은 구술자와 채록자 어느 한 편이 자신의 주관에 따라서 구술하고 채록을 스토리화 하는 과정에서 일어난 변이로 보인다.

## 2) 거신녀 유형

설문대할망 설화 중에서 가장 많이 채록된 유형이 거신녀 유형이다. <표 6>을 보면 모두 37건으로 천지 분리형과 비교하면 차이가 크다. 거신녀 유형 채록에서 언급된 장소는 한라산, 관탈섬, 지귀섬, 직기섬, 성산봉, 우도, 마라도, 추자도, 완도, 두력산, 산방산, 한모살, 섯섬, 범섬, 비양도, 고근산, 용연, 목포 등이다.

46) 김영돈, 현용준, 현길언, 『제주설화집성 1』, 제주대학교 탐라문화연구소, 1985, 55쪽.

<표 6> 거신녀 유형 채록 현황

번호	핵심 화소	출처	내용
1	거신, 관탈섬	제주도, 『제주도전설지』, 1985.	한라산을 만든 거대한 신이 선문대할망이다. 한라산을 베고 누우면 다리는 관탈섬에 걸쳐 졌다.
2	거신, 관탈섬	제주도, 『제주도전설지』, 1985.	키 큰 선문대할망이 한라산을 베고 누우면 다 리가 관탈섬에 걸쳐졌다고 함.
3	거신, 한라산, 관탈섬, 빨래	제주도, 『제주도전설지』, 1985.	관탈섬에 빨래를 놓아 밟고 팔은 한라산 꼭 대기를 잡고 서서 빨래했다고 함.
4	거신, 한라산, 지귀섬, 성산봉, 우도,빨래	제주도, 『제주도전설지』, 1985.	한라산을 깔고 앉고 한쪽 다리는 관탈섬에, 한쪽은 지귀섬에 딛고 성산봉을 빨래통으로 삼고 우도를 빨래판으로 삼아 빨래를 했다.
5	거신, 마라도, 직기섬, 추자도, 완도,빨래	제주도, 『제주도전설지』, 1985.	왼발은 성산일출봉 오른발은 마라도에 딛고 서서 직기섬에 놓고 빨래를 했다. 북쪽 바다 에서 빨래할 때 추자도와 완도에 발을 딛고 보길도에 옷을 놓고 빨래함.
6	거신, 등경돌	제주도, 『제주도전설지』, 1985.	할망이 길쌈을 하다가 등잔이 낮아 바위를 올려놓고 그 위에 등잔을 놓았다고 함. 이 돌을 등경돌이라 한다.
7	거신, 성산, 두력산 빨래	현용준, 『제주도전설』, 1996.	한라산과 청산(성산)을 밟고 앉아 두력산을 빨래판으로 삼아 빨래했다고 함.
8	거신, 관탈섬	현용준, 『제주도전설』, 1996.	키 큰 선문대할망이 한라산을 베고 누우면 다 리가 관탈섬에 걸쳐졌다고 함.
9	거신, 한라산, 일출봉	현용준, 『제주도전설』, 1996.	키가 커서 한라산과 일출봉 사이를 한 발자 국에 놓았다고 한다.(다녔다고 한다)
10	거신, 한라산, 산방산	현용준, 『제주도전설』, 1996.	한쪽발은 한라산을 딛고 한쪽발은 산방산을 딛고 섰다고 함.
11	거신, 마고 할망, 한라산, 한모살	현용준, 『제주도전설』, 1996.	마고 할망은 한쪽발은 한라산을 딛고 한쪽 발은 표선면 한모살을 딛고 섰다고 함.
12	거신,	현용준,	관탈섬에 빨래를 놓아 밟고 팔은 한라산 꼭

	한라산, 관탈섬, 빨래	『제주도전설』, 1996.	대기를 짚고 서서 빨래했다고 함.
13	거신, 한라산, 관탈섬, 지귀섬, 성산봉, 우도, 빨래	현용준, 『제주도전설』, 1996.	한라산을 깔고 앉고 한쪽 다리는 관탈섬에, 한쪽은 지귀섬에 딛고 성산봉을 빨래통으로 삼고 우도를 빨래판으로 삼아 빨래를 했다.
14	거신, 등경돌	현용준, 『제주도전설』, 1996.	할망이 길쌈을 하다가 등잔이 낮아 바위를 올려놓고 그 위에 등잔을 놓았다고 함. 이 돌을 등경돌이라 한다.
15	거신, 솔덕바위	현용준, 『제주도전설』, 1996.	괘지리에 솔덕바위는 할망이 솔을 얹혀 밥해 먹던 곳이다.
16	거신, 썩섬	장주근, 『한국의 신화』, 1961.	썩섬의 커다란 구멍은 할망이 발을 뺀다가 생긴 구멍이라고 함.
17	거신, 용담	장주근, 『한국의 신화』, 1961.	용담 깊은 물에 들어갔는데 물이 발등밖에 차지 않음.
18	거신,가파도, 일출봉,빨래	장주근, 『한국의 신화』, 1961.	한발은 제주도 서남쪽 가파도에, 한발은 성 산일출봉에 디디고 빨래함.
19	거신, 관탈섬,빨래	장주근, 『한국의 신화』, 1961.	한라산과 관탈섬에 발을 디디고 빨래함.
20	거신, 한라산, 우도, 빨래, 용담	장주근, 『한국의 신화』, 1961.	설명두할머니는 한쪽발은 한라산을 밟고 한 쪽발은 소섬을 밟고 빨래를 했다. 용담 깊은 물에 들어가도 물이 발등밖에 차 지 않았다.
21	거신, 솔바리	장주근, 『한국의 신화』, 1961.	송당리 동쪽 들판에 있는 바위는 솔을 걸고 밥을 짓던 곳이다.
22	거신, 한라산, 성산포	임동권, 『선문대할망 설화고』, 1964.	키가 커서 하늘에 치솟아 머리가 잘 보이지 않았다. 한라산을 베개 삼아 누우면 두 발은 성산포 앞까지 닿았다고 한다.
23	거신, 목포	임동권, 『선문대할망 설화고』, 1964.	선문대할망은 육지와 왕래시 목포 쪽을 향해 갔다고 하는데 바다 깊은 곳도 무릎 아래밖 에 차지 않았다고 한다.
24	거신, 법환리 (썩섬)	임동권, 『선문대할망 설화고』, 1964.	법환리 앞바다 섬에 난 커다란 구멍은 할망 이 발을 뺀다가 생긴 구멍이라고 한다.
25	거신, 솔덕	임동권, 『선문대할망 설화고』, 1964.	세화에서 목장으로 가는 도중에 있는 세 개 의 오름은 솔을 올려놓았던 곳이라고 한다.
26	거신, 한라산,	진성기, 『남국의전설』, 1978.	한라산을 베고 누으면 바닷물에 발이 닿았 다.

	관탈섬		한라산과 관탈섬을 양발로 디디고 섰다고 한다.
27	거신, 쇄섬	진성기, 『남국의 전설』, 1978.	쇄섬에 난 구멍은 할머니가 누울 때 잘못 발을 뺀어 생긴 것이라고 한다.
28	거신, 비양도	제주대국문학과, 『국문학보』 18집, 2011.	한라산을 베고 누우면 비양도까지 닿았다고 전한다.
29	거신, 대의	제주대 국어교육과, 『백록어문』 10집, 1994.	바다를 건너와도 발등에 물이 차지 않고 명주 50동으로 소중이를 만들어도 부족했다.
30	거신, 범섬	제주대 국어교육과, 『백록어문』 22집, 2006.	한라산을 베고 누워 물장구치다가 발가락으로 범섬에 구멍 두 개가 생겼다고 전해진다.
31	거신, 우도, 범섬, 성산봉	임석재, 『한국구전설화』 9, 1989~1993.	한라산에 걸터앉아 한발은 소섬에 한발은 범섬에 걸치고 성산봉을 빨래판 삼아 빨래를 했다.
32	거신, 관탈섬, 지귀섬, 일출봉, 소섬	성산읍, 『성산읍지』, 2005.	설문대할망이 한라산을 깔고 앉아 한쪽은 관탈섬에 한쪽은 지귀섬에 엮고 일출봉을 빨래바구니로, 소섬을 빨래 돌로 하여 빨래를 했다.
33	거신, 호근리 설문대 할망	제주연구원, 『제주문화원형-설화편』3 2019. 서귀포시 오름의 지명유래와 산림문화 자원분석, 국립산림과학원, 위탁연구과제보고서, 2021.	설문대할망은 아주 커서 머리는 한라산, 엉덩이는 고근산에 대고, 범섬 쌍둥굴에 발을 담그고 누웠다고 한다.
34	대근, 배설	『한국구비문학대계』 9-1, 1980.	할망이 오줌을 누는데 포수에게 내몰린 사슴들이 할머니의 음부 속으로 숨었다.
35	대근, 하르방남근, 할망 음부	『한국구비문학대계』 9-2, 1981.	하르방이 한라산에 올라가 남근으로 짐승을 몰자 짐승들이 할망의 음부로 들어갔다. 그것으로 일 년 내내 반찬을 해먹었다고 함.
36	대근, 하르방, 남근, 할망 음부	김영돈 외 『제주설화집성』, 1985.	하르방이 성기로 고기를 몰고 할망은 음부에 고기를 담았다고 한다.
37	대근, 음부, 장수	임석재, 『한국구전설화』 9, 1989~1993.	다리를 벌리고 있으면 고기들이 음부로 들어가고 육지에 나와 풀어놓으니 수백섬이 나왔고 그걸 먹고 삼천 삼백년을 살았다고 한다.

거신녀 유형이 가장 많이 채록되었다는 사실은 전도(全島)에 걸쳐 설문대할망의 외형상 특징이 ‘크다’, ‘거대하다’, ‘거구이다’, ‘대식가이다’, ‘큰 옷을 입는다’ 등으로 인식되고 있다는 것을 보여준다. 이러한 묘사를 통하여 설문대할망의 외형적 특성을 주로 표현하고 있다는 사실을 확인할 수 있다.

핵심 화소별로 나누어보면 다음 네 가지로 구분할 수 있다. 첫째, 한라산을 베고 누우면 다리가 관탈섬(성산포, 비양도, 섯섬, 바닷가)에 닿았다는 내용으로 10건이 채록되었다. 둘째, 한라산을 짚고 서서 성산봉(우도, 두력산, 소섬)을 빨래판 삼아 빨래를 했다는 내용으로 11건이 채록되었다. 셋째, 한쪽 발은 한라산을 딛고 한쪽 발은 산방산(관탈섬)을 딛고 섰다는 내용으로 총 6건이 채록되었다. 넷째, 하르방이 한라산에 올라가 남근으로 짐승을 몰자 짐승들이 할망의 음부로 들어갔다. 그것으로 일 년 내내 반찬을 해먹었다. 하르방이 성기로 고기를 몰고 할망은 음부에 고기를 담았다고 한다는 내용으로 총 4건이 채록되었다. 그 밖의 기타 내용으로 총 6건이 채록되었다.

특징적인 면은 설문대할망 설화 가운데 가장 많은 장소(설화지)가 소개되어 있다는 것이고 분포 지역도 제주도 전도에 걸쳐져 있다. 추자도, 보길도, 완도는 제주와 생활권이 분리된 곳이어서 예외로 하더라도 한라산, 오름을 제외하고 동으로는 성산일출봉, 우도, 한모살, 두력산, 세화리 솔덕 등이 언급되고, 서쪽으로는 비양도, 괘지 솔덕, 문필봉, 솔바리, 공깃돌 등이, 남쪽으로는 산방산, 송악산, 고근산, 범섬, 섯섬, 가파도, 마라도 그리고 북쪽으로는 관탈섬, 지귀섬, 추자도, 송당 솔덕 등이 채록에 등장하는 것으로 미루어보아 광포 설화의 특징을 보여준다.

### 3) 대의 밧 다리 놓기 유형

대의 밧 다리 놓기 유형은 <표 7>에서와 같이 모두 15건이 채록되었는데 명주 1동 부족의 실패담이 들어있는 부분이다. 다리 놓기와 옷 만들기 2개의 테마가 하나로 결합되어 나타난 이야기이다.



<표 7> 대의 및 다리 놓기 유형 채록 현황

번호	핵심 화소	출처	내용
1	대의, 1동 부족, 조천과 신촌 바다	현용준, 『제주도전설』, 1976.	속옷 한 벌을 만들어 주면 육지까지 다리를 놓아주겠다고 했지만 100통 중 99통밖에 없어서 옷을 만들지 못하자 다리도 중단되고 말았다. 조천과 신촌 앞바다 바위가 그 자취이다.
2	대의, 1동 부족	현용준, 『제주도전설』, 1976.	속옷 한 벌을 만드는데 명주 100통이 드는데 99통밖에 없어 옷을 완성하지 못했다.
3	대의, 1동 부족, 조천과 신촌 바다 바위	제주도, 『제주도전설』, 1985.	할망이 속옷 한 벌을 만들어 주면 육지까지 다리를 놓아주겠다고 했지만 1동이 모자라 만들지 못하자 다리도 중단되고 말았다. 조천과 신촌 앞바다 여(바위)라고 하는 바위가 있다.
4	대의, 1동 부족, 한림 앞바다	장주근, 『한국의 신화』, 1961.	육지까지 다리를 놓아주겠다고 하자 명주 99통 밖에 못돼서 옷을 못 만들어 주자 다리도 놓다가 말았다. 한림 앞바다에 긴 곳이 그곳이라 한다.
5	대의, 1동 부족, 흙 한줌 모슬포알뜨 르	장주근, 『한국의 신화』, 1961.	가랑이 한쪽 밖에 안되는 옷을 지어주자 육지까지 다리 놓기는 무산되고 할망이 흙 한줌으로 빚은 것이 모슬포 앞 긴 곳 알뜨르라고 한다.
6	대의, 1동 부족, 진도, 선통	김영돈외 『제주설화집성』, 1985.	제주에서 진도까지 다리를 놓아주겠다고 했는데 명주 선 통을 들고도 옷을 짓지 못했다고 한다.
7	대의, 1동 부족, 조천	임동권, 『선문대할망 설화고』, 1964.	옷 한 벌 지어주기로 했는데 1동이 모자라 가랑이가 짧은 옷이 되자 할망이 화가 나 다리를 놓다가 말았다. 그 자리는 조천에 남아 있다고 한다.
8	대의, 1동 부족, 조천 영장매코지	진성기, 『남국의 전설』, 1978.	육지까지 다리를 놓아주겠다고 하자 옷을 지어주기로 했는데 1동이 모자라 미완성되자 할망이 다리를 놓다가 말았다. 조천에 있는 영장매코지라 한다.
9	대의, 1동 부족	임석재, 『한국구전설화』 9, 1989~1993.	할망은 옷을 지어주면 육지까지 다리를 놓아주겠다고 하자 사람들은 옷감을 모았으나 짧은 속옷밖에 못 만들고 할망은 다리를 놓다가 말았다.
10	대의, 1동 부족, 설망도, 할망 크기	제주대 국문학과, 『국문학보』 11집 1992.	설망도할망이 속옷을 만들어 주면 다리 놓아준다고 하였으나 옷감이 부족하여 속옷도 못 만들자 다리도 놓다 말았다. 모든 명주로도 속옷 하나 못 만드니 할망 크기를 알 수 있다.

11	대의, 1동 부족, 목포, 제주	제주대 국문학과, 『국문학보』 20집 2013.	목포와 제주 사이에 다리를 놓아 주겠다고 하자 돈을 모아도 옷 한 벌 사줄 수가 없어서 다리도 못 놓았다.
12	대의, 7동, 우도, 성산	제주대 국문학과, 『국문학보』 14집 1997.	소섬과 성산 사이에 다리를 놓아주겠다고 하자 명주 7동을 들여도 옷을 짓지 못하자 다리도 중단되었다.
13	대의, 백동, 영장매코지	제주대 국어교육과 『백록어문』 22집, 2006.	목포까지 다리를 놓아주겠다고 하자 백동을 마련할 수 없어서 옷을 지어주지 못하자 다리도 실패하였다. 영장매코지에 흔적이 있다.
14	대의, 1동 부족, 한라산 99골, 등경돌	제주대 국어교육과 『백록어문』 11집 1995.	한라산 99골과 등경돌 이야기도 했다. 99동으로 치마를 해서 입고 흙을 담아 날라 한라산과 오름이 되었다. 모두 100에서 꼭 하나 부족한 사연들로 이루어져 있다.
15	대의, 1동 부족, 영장매코지	조천읍 역사문화지, 2011.	설문대할망과 영장매코지 : 속옷 한 벌을 만들어 주면 육지까지 다리를 놓아주겠다고 했지만 1동이 모자라 만들지 못하자 다리도 중단되고 말았다.

<표 7>에서와 같이 명주 1동 부족의 실패담은 전체 15건 중 14건이 여기에 속한다. 한라산 아흔아홉골 이야기와 함께 하나 부족의 이유가 빌미가 되어 다리를 짓는 일이 중단되고, 한라산에는 맹수가 살지 않는다<sup>47)</sup>는 채록 내용은 한라산의 봉우리도 99봉, 골도 99인데 100개면 왕도 나고 범도 낫을 텐데 그러지 못했다는 풍수이야기가 곁들여 있다. 허남춘은 성산일출봉도 99봉, 명주 1동이 부족하여 속옷을 만들지 못했다는 100에서 하나 부족한 사연들로 아쉬움이 배어있음을 지적하고 있다.<sup>48)</sup>

#### 4) 죽음의 유형

설문대할망 설화 가운데 가장 비장미가 느껴지는 유형으로 <표 8>과 같이 모두 16건이 채록되었다.

<표 8> 죽음 유형 채록 현황

번호	핵심 화소	출처	내용
1	죽음, 용담, 남군,	장주근, 『한국의 신화』, 1961.	용담 깊은 물도 발등밖에 차지 않고 남군 어느 물에도 무릎밖에 차지 않았다. 한라산 물

47) 제주대 국어교육과 『백록어문』 11집, 1995, 261쪽.

48) 허남춘, 앞의 책, 2017. 46쪽.

	물장오리		장오리에 들었다가 그만 빠져 죽고 말았다.
2	죽음, 죽술, 오백장군	장주근, 『한국의 신화』, 1961.	아들인 오백 형제를 먹이기 위해 죽을 끓이다가 잘못해서 빠져 죽고 말았다. 자식들은 산중에 들어가 돌이 되었으니 영실의 오백장군이다.
3	죽음, 용담, 홍리물, 물장오리	현용준, 『제주도전설』, 1996.	용담에도 들어가고 홍리물에도 들어가니 무릎밖에 닿지 않았고 밀이 터진 물장오리에 들어가 빠져 죽고 말았다.
4	죽음, 용연, 물장오리	임동권, 『선문대할망』 설화고, 1964.	용연에 들어갔으나 발등밖에 닿지 않자 밀이 터진 물장오리에 들어가 빠져 죽고 말았다.
5	죽음, 용담, 홍리물, 물장오리	진성기, 『남국의 전설』, 1978.	용연에 들어갔으나 발등밖에 닿지 않고 홍리물도 무릎밖에 닿지 않았다. 밀이 터진 물장오리에 들어가 빠져 죽고 말았다.
6	죽음, 아버지 죽음, 화석	진성기, 『남국의 전설』, 1978.	아들들이 도둑질을 하러 가고 아버지는 죽을 끓이다가 가마솥에 빠지고 말았다. 아들이 아버지의 죽음을 확인하고 울다가 화석이 되었다.
7	죽음 용연, 홍리물, 물장오리	제주대 국문학과, 『국문학보』14집, 1997.	용연에 들어갔으나 발등밖에 닿지 않고 홍리물도 무릎밖에 닿지 않았다. 밀이 터진 물장오리에 들어가 빠져 죽고 말았다.
8	죽음 용소, 홍리물, 물장오리	임석재, 『한국구전설화』 9, 1989~1993.	할망은 바닷물이 얼마나 깊은지 용소, 홍리물 등 이곳저곳 들어가 보다가 물장오리가 깊다고 해서 들어갔다 빠져 죽고 말았다.
9	죽음, 물장오리 목욕	제주대 국어교육과, 『백록어문』 10집, 1994.	한라산에 가 누웠다가 물장오리 물이 크다고 하니 목욕하러 들어갔다 빠져 죽었다.
10	죽음, 고양부	제주도, 『제주도전설지』, 1985.	고양부 삼을나가 태어난 시기에 설문대할망이 제주를 통치하러 왔으나 뜻대로 되지 않아 물에 빠져 죽고 말았다.
11	죽음, 바메기오름, 벵티물	제주대 국어교육과, 『백록어문』 10집, 1994.	치맛자락으로 흙을 싸서 바메기 오름을 만들었는데 바메기 오름 벵티 물을 디디다가 움박 들어가 버렸다.
12	죽음, 할망, 오백장군, 차귀도 바위	제주대 국어교육과 『백록어문』 16집, 2000.	설문대할망이 죽을 끓이다가 죽술에 빠져 죽자 아들들이 놀라 얼어붙어 오백장군 바위가 되었다. 막내는 차귀도 바위가 되었다.
13	죽음, 아버지, 화석, 산방산	제주대 국어교육과 『백록어문』 22집, 2006.	아들들을 식량 도둑질 나가고 아버지는 죽을 끓이다가 가마솥에 빠지고 말았다. 아버지임을 확인하고 울다 지쳐 화석이 되었다. 이를 안 할망이 한라산 꼭대기를 던지자 떨어져 나와 산방산이 되었다.
14	죽음, 한 어머니, 영실 바위, 차귀섬 바위	제주도, 『제주도전설지』, 1985.	한 어머니가 아들 오백을 위해 죽을 끓이다가 빠져 죽었다. 죽술에서 어머니 뼈를 발견하고 형들은 바위로 굳어져 영실 바위가 되고 막내는 차귀섬으로 달려가 바위가 되었다.

15	죽음, 제주백성 위하는 오백장군, 설문대 영실당덕	진성기, 『제주신앙적옛말』, 제주도민속총서3, 제주대학교박물관, 2018.	설문대할망이 아들 오백 형제 모두 장군으로 키워서 이 장군들이 제주 백성을 모두 먹여 살린다고 한다. 이 오백장군이 제주를 지키고 살다가 일만 팔천년 뒤 돌로 변하여 신령이 된다. 6.25 난리 때에도 피난민이 제주와서 살게 해 준 것이 설문대할망 영실당 덕이라고 한다.
16	죽음, 사백구십구장 군석, 안개나 구름이 낀 것은 설문대할망의 분노	진성기, 『제주신화와무속』, 제주도민속총서1, 제주대학교박물관, 2018.	오백장군 기암석은 사실 사백구십구장군이다. 설문대할망이 아들들을 위해서 죽을 쑤다가 빠져 죽었다. 뒤늦게 안 아들들은 화석이 되 고 막내는 차귀섬으로 가버린다. 영실기암 쪽에서 큰소리를 지르면 별안간 안 개, 구름이 덮혀 지척을 분간할 수 없는데 이 것은 죽은 설문대할망이 성을 낸 탓이라고 한다.

설문대할망의 죽음 유형에 관한 직접적인 이유는 현재까지 모두 세 가지가 제시되었다. 첫째는 ‘큰 키를 자랑하기 위하여’ 용연, 홍리물에 이어 물장울에 들어갔다가 익사한 내용이다. 여기에 키가 큰 설문대할망이 ‘제주도 안의 물이 얼마나 깊은 지를 시험해보기 위하여’ 용연, 홍리물에 이어 물장울에 들어갔다가 죽었다는 내용으로 총 9건이 채록되었다. 둘째는 죽술에 빠져 죽은 이야기이다. 아들 오백 형제를 둔 설문대할망이 아들들을 먹이려고 죽을 쑤다가 그만 죽술에 빠져 죽었고 이를 안 아들들이 슬퍼하다 돌이 되었다는 영실 오백장군 이야기이다. 죽술을 매개체로 하여 설문대할망과 오백장군을 모자 관계로 설정하고 설문대할망의 모성애를 끄집어내는 출처가 되며 총 5건이 채록되었다. 현승환<sup>49)</sup>은 현용준 자료집과 진성기 자료집을 면밀하게 검토하고 설문대할망이 오백장군을 낳았는지 여부와 설문대할망의 죽음처가 물장오리인지 죽술인지 여부를 놓고 논의를 제기하기도 하였다. 셋째는 고양부 삼을나가 태어난 시기에 설문대할망이 제주를 통치하러 왔으나 뜻대로 되지 않아 물에 빠져 죽고 말았다는 내용으로 1건이 채록되었으며 그 외 기타 내용으로 1건이 채록되었다.

설문대할망 죽음과 오백장군 이야기를 진성기는『제주신화와 무속』에서 확실하게 전하고 있다. 그러나 현승환은 설문대할망 설화가 오백장군과 무관하게 전승된 설화이며 오늘날 두 설화의 결합은 스토리텔링화한 문학의 변모 양상이라고

49) 현승환, 앞의 논문, 2012, 92쪽.

지적<sup>50)</sup>하고 있으며 정진희의 견해도 동일하다.<sup>51)</sup>

설문대할망의 죽음을 전통적인 모계사회가 종말을 고하고 남성 중심의 힘의 질서로 이동해가는 부계사회로의 재편 과정<sup>52)</sup>으로 해석하는 경우도 있다. 원시시대 신화가 고대 부족국가 신화로 바뀌면서 힘의 중심이 바뀌자 사회의 모든 가치와 질서 또한 새로운 힘에 맞추어 변화될 수밖에 없는 인간사의 현실성이 그대로 재현된 것으로 이해할 수 있다. 그러나 인류학적 관점에서 모계사회의 흔적은 전 세계적으로 발견되지 않아서 제주도 특유의 현상이라고 말하기에는 무리가 따른다.

### 5) 기타 생활 흔적 유형

설문대할망 설화와 관련한 생활 흔적은 놀이, 음식 만들기, 가사일, 혼례(족두리석), 애민정신(한모살) 등 다양하다. 생활 흔적 유형은 <표 9>와 같이 7건이 채록되었는데 7건 가운데 족두리석(감투석) 관련 4건, 한모살 1건, 그리고 애월 지역은 공깃돌, 바둑판, 솔바리, 삼죽정죄,<sup>53)</sup> 하물 등을 하나로 묶어서 1건으로 분류하였다.

<표 9> 기타 생활 흔적 유형 채록 현황

번호	핵심 화소	출처	내용
1	한내천, 감투	『한국구비문학대계』 9-2, 1981.	오라동 한내에 있는 설문대할망 감투가 경주 이원흥 족감석이라 쓰여 있다고 한다.
2	한내 위쪽, 감투	현용준, 『제주도전설』, 1996.	제주시 한내 위쪽에 큰 구멍이 파인 바위가 할머니가 쓰던 감투라고 한다.
3	족두리석, 바둑판	제주대 국문학과, 『국문학보』 19집, 2012.	오라 내창에 있는 큰 돌은 할머니의 족두리라고 하며 바둑판도 있었다고 한다.
4	고지렛도,	제주도, 『제주	오라 한내 고지렛도 라는 곳에 모자처럼 생긴 바위가 있

50) 현승환, 「설문대할망 설화제고-설문대할망과 오백장군 설화를 중심으로」, 『영주어문 제24집』, 2012, 93쪽.

51) 정진희, 「제주도 구비설화 설문대할망과 현대 스토리텔링」, 2016 설문대할망 페스티벌, 2016.

52) 전영준, 「耽羅神話에 보이는 女性性的의 역사문화적 의미」, 『동국사학』 61집, 2016, 514쪽.

53) 삼죽정죄는 설문대할망이 해산물을 삶았던 곳으로 솔바리의 한쪽이 짧아 문필봉 한쪽을 가져다 솔바리로 사용했다고 한다.

	감투	도전설지』, 1985.	는데 설문대할망의 감투라고 한다.
5	당개할망, 당신좌정, 오백장군, 우도차지, 표선리 한모살	표선리원로 『표선리 향토지』, 1996.	한라산에서 솟아난 당개할망은 바탕 한집과 사이에 아들 일곱을 두었다. 당개할망은 음부를 가릴 속옷 한동이 모 자라 다리도 놓지 않게 된다. 칠 형제 중 다섯 형제는 한라산 오백장군을 거느리고 아 들 하나는 죽을 쑤다가 빠져 죽어 소섬을 차지하는 신이 되고 설문대할망은 표선리 한모살을 쌓은 공이 있어 당개 할망이 된다.
6	표선해안, 속옷 지어줌, 백사장	장주근, 『한국의신화』, 1961.	표선 해안 백사장은 물이 깊어 가옥이 침수하는 등 고생 하였으나 명주로 속옷을 지어주자 한라산 나무를 베어서 바다를 메우고 백사장을 만들어 주었다. 지금도 모래를 해쳐보면 붉은 나무가 보인다고 한다.
7	기타 솔바리, 삼죽정뢰, 공깃돌 등	애월읍 『역사문화지』, 2013.	1. 표해록에 설문대할망을 지칭 2. 솔바리 흔적 3. 삼죽정뢰 - 설문대할망이 해산물을 삶았던 곳. 솔바리 한쪽이 짧아 문필봉 한쪽을 가져다 솔바리로 사용했다. 4. 하물 - 설문대할망이 쌀을 씻었던 곳. 5. 공깃돌 - 설문대할망이 가지고 놀았던 공깃돌 6. 도릿밭 - 설문대할망이 다리를 놓았던 뱀과 같은 모양 을 한 곳(배염줄). 7. 김시겸 구술본 설문대신화 본풀이

죽두리석과 관련된 채록이 많은 것을 보면 설문대할망 설화 생성 당시 혼례의 풍속이 분명 존재하고 있었음을 추정할 수 있다. 표선해수욕장으로 널리 알려진 한모살의 경우 제주민에 대한 설문대할망의 애민정신을 볼 수 있고 특히 애월 지역에서 채록한 내용은 제주인의 놀이문화, 음식문화, 가사 일에 관한 일면을 짐작할 수 있게 해준다.

### 3. 설문대할망 설화지 공간의 스토리 분석

공간 스토리를 분석하기 위해서는 우선적으로 대상 지역의 개별 장소 자산의 이해를 거쳐 스토리를 발굴한다. 이것을 바탕으로 맥락 분석을 통하여 대상 지역의 장소성을 추출하고 해당 지역에 관한 테마를 설정한 후 테마와 공간을 연결해야 한다. 즉 빈도수가 많은 채록 유형을 참고로 하여 설화지 코스별로 포함되

어 있는 설문대할망 설화지 공간 스토리텔링 대상 지역을 영장메코지, 성산일출봉(등경돌), 우도, 물장울, 애월 지역, 영실 등 6곳을 선정하여 이들에 관한 요소별 환경 분석, 자원 분석, 공간 분석을 하여 잠재 가치를 추출하고 이를 토대로 공간 스토리텔링 및 콘텐츠 개발을 시도하였다. 이들 분석 과정에서 장소성 강화를 위한 공간 스토리텔링 구성요소 등 심리적 요인이 반영되었다.

분석 영역으로 첫째, 환경 분석은 자연환경, 역사 환경 그리고 인문·사회 환경을 포함하여 장소의 자산별 요소를 대상으로 한다. 둘째, 자원 분석은 유·무형 문화자원을 포함한다. 셋째, 공간 분석은 그 지역의 면적, 공간구획, 도로, 하천, 강, 교량, 공원 및 놀이시설, 생태시설 등을 포함한다. 마지막으로 잠재 가치 분석은 특정 지역의 가치를 재미, 흥미, 감동 등이 있는 공간으로 재창조되어야 하는 필연성을 포함한다.

#### 1) 영장메코지

##### ① 환경 분석

###### 가. 자연환경

영장메코지는 제주시 조천읍 조천리 911-4번지 인근에 위치한 곳으로 바다 쪽으로 길게 이어진 현무암 암반이다. 물속에 잠겨 보이지 않는 바위를 여라고 부르는데 조천의 설문대할망 설화와 유사한 설화지는 모슬포 알뜨르와 한림의 여등 세 곳이 지칭되고 있다. 조천 영장메코지는 규모 면에서는 크지도 방대하지도 않아 썰물 때가 돼서야 앞이 흰하게 트여 바다가 드러나는 일상의 바다 풍경 그대로이다. 현재는 썰물 때 물질이 끝난 해녀들이 채취한 해산물을 옮기는 통로로 활용되고 있다. 일부 공간은 시멘트로 포장되어 설화지의 관리가 소홀한 일면을 알 수 있다.

###### 나. 역사 환경

영장메코지 인근에 조천포구와 연북정이 위치한다. 조선시대 관리들이나 유배를 떠나는 죄인들을 호송한 조천포구와 더불어 바다가 조용해지기를 기다리며 숙소로 활용했던 연북정의 역사적 의미를 설화지와 연계하여 활용하는 방안도 가능하다.

#### 다. 인문·사회 환경

영장메코지는 조천 지역의 설문대할망 설화지로 알려져 있다. 이 지역민에게 설문대할망 설화는 전설이 되고 흔히들 옛말이라고 부른다. 영장메코지는 다리 놓기의 화소에 옷 만들기 화소가 용융되어 조천 지역민들에게 사실적인 이야기로 전승되고 있다. 또 다른 특징적인 일면은 돌의 상징성이다. 제주 삼다(三多) 중 돌이 포함된 이유는 흑룡만리 발담, 산담, 환해장성, 잣성 등의 역사적 자연물이 상징하는 돌 문화자원이다. 제주민이 돌과 함께 태어나 살다가 죽어서 돌담 안으로 돌아가는 삶의 사이클을 고려하면 제주의 돌은 제주민이고 돌 문화는 제주민의 인생인 것이다.

#### ② 자원 분석

##### 가. 무형 문화자원

영장메코지는 조천 지역 사람들에게는 전설로 분류되어 전해 내려오고 있다. 이 지역민에게 신화, 고담, 옛말 등 세 유형으로 이야기를 구분하는데 본풀이에 전승되는 것을 신화, 전승민의 생활사, 꿈, 인생관 등이 반영되고 자연이나 역사적인 인물, 사건 등에 대하여 사실이라고 믿고 설명하는 전설(傳說)을 옛말, 민담 성격을 고담(古談)이라고 구분하여 부르고 있다.<sup>54)</sup> 다시 말하면 영장메코지는 조천 지역민들에게 사실적인 이야기로 전승되어 오고 있는 전설이라는 것이다.

영장메코지는 설문대할망 설화 화소 중 널리 알려진 속옷 만들기과 다리 놓기가 병합되어 나타난 설화지 장소이다. 설문대할망이 키가 너무 커서 옷을 제대로 입을 수가 없었다. 그래서 속옷을 한 벌만 만들어 주면 육지까지 다리를 놓아주겠다고 약속을 했지만, 속옷을 만드는데 명주 1백동이 드는데 백성들이 옷감을 다 모았지만 99동밖에 되지 않았다. 결국 속옷을 만들지 못하였고 설문대할망은 다리를 조금씩 만들어가다가 중단하였다. 이 흔적이 조천읍 조천리와 신촌리 등 바닷가에서 흔히 볼 수 있는 여, 즉 썰물 때에는 드러나지만 밀물 때이면 물속에 숨어 보이지 않는 바위 줄기이다.

옷 만들기-다리 놓기 화소는 전체적으로 서로 다른 개념으로 이해하지만 설문대할망과 백성들 간의 상호작용을 들여다보면 쉽게 연관성을 찾을 수 있다. 이

54) 제주문화원, 조천읍 역사문화지, 2009, 342쪽.



화소에는 1동 부족으로 인하여 목적하는 일이 실패로 돌아가는 '1동 부족 실패담'의 문화적 배경이 들어있다. 한라산 99골 이야기와 함께 실패담의 인식이 다리 만드는 일을 포기하는 행동 속에 자리 잡고 있다.

#### 나. 유형 문화자원

현재 영장메코지 입구에는 입간판이 세워져 있어 자세히 보면 설문대할망 관련 설화가 소개되어 있다. 그리고 완만한 언덕 위에는 정자가 세워져 있어 여기에 오르면 앞바다 전망이 잘 보인다. 산책로를 따라 걷다 보면 바닷가의 시원한 해풍도 즐길 수 있다. 설문대할망 설화가 제외되면 제주도 사방 해안가에서 흔히 볼 수 있는 풍경이다. 그러나 인근 조천포구, 연북정 등의 장소에 내포된 역사성을 반영하여 스토리텔링이 이루어진다면 해당 지역의 가치는 월등히 높아질 것이다. 더욱 영장메코지라는 장소 자산이 제주의 상징인 검은 돌(현무암)에 얽힌 설화이고 환해장성, 발담, 갯성 등 역사적 흔적의 상징으로 연결될 때 영장메코지는 제주 돌 문화자원의 한 축을 이루게 될 것이다. 이런 이유로 구좌-조천-함덕 지역의 돌담 축제와 연계한 스토리텔링 역시 흥미성을 높이는 기회로 활용할 수 있다.

### ③ 공간 분석

해안도로에 접해 있어 접근성이 우수하고 함덕 해수욕장, 서우봉 방향으로 거쳐 가는 길목에 위치한다. 주변엔 인가와 펜션이 드물게 서 있고 바다를 등지고 한라산이 조망된다. 주변으로는 오름도 곳곳에 서 있는 것이 목격된다.

동일 조천읍 행정구역 내에 조천포구가 있고 연북정이 복원되어 있다. 영장메코지는 당시 백성들의 육지에 대한 동경이 상징적으로 표현된 대상물이라고 보아 조천포구=다리 놓기라는 등식에서 외부지향성 내지는 외부 세계에 대한 동경이 인식의 공유부분으로 생겨날 수도 있다. 조천(朝天)이란 명칭과 연북정(戀北亭)이라는 이름은 동일한 범주의 개념을 함유하고 있다.

#### ④ 잠재 가치 분석

영장메코지는 장소 자체의 의미와 더불어 장소성을 강화하기 위하여 설문대할망 설화와 육지와 제주를 잇는 뱃길이 시작되는 과거 조천포 시절의 역사적 사실이 합류되어야 한다. 무형문화자원에서 이미 설명한 설문대할망 관련 설화와 더불어 조천포는 역사성이 풍부한 포구이다. 조천포구는 조선시대의 관리나 유배인, 제주도민이 내륙을 왕래하는 관문이었다. 조천 포구에서 육지로 가는 사람들이 순풍을 기다리는 곳이어서 이름을 조천이라고 했다<sup>55)</sup>한다. 따라서 하늘에 조회(朝會)한다는 뜻으로 조천에서 북쪽에 계신 임금에게 사모의 충정을 보낸다는 의미이다. 아침에 하늘에게 기상을 물어본다는 의미와는 거리가 있다. 연북정은 조천포구를 이용하는 사람들이 순풍을 기다리며 묵는 객사였고 그 의미는 제주의 관문인 이곳 조천에서 북쪽에 계신 임금에게 사모의 충정을 보낸다는 의미이니 결국 연북이나 조천은 동일한 의미를 지닌다고 볼 수 있다.

『탐라순력도』의 <조천조점>에는 연북정, 군기고 등 5동의 건물이 그려져 있었으나 현재는 연북정만이 복원되어 있다. 설화와 역사성이 결합될 수 있다면 지역의 장소성 가치 제고의 가능성을 높일 수 있다는 면에서 영장메코지와 조천포구 연북정을 묶어서 장소성을 강화하는 것도 고려할 수 있다.

이와 더불어 영장메코지라는 장소 자산이 제주의 상징인 검은 돌(현무암)에 얽힌 설화이고 돌담, 환해장성, 잣성 등의 역사성을 고려하여 구좌-조천-함덕 인근 지역의 돌담 축제와 연계할 필요성을 확인할 수 있다.

## 2) 성산일출봉

### ① 환경 분석

#### 가. 자연환경

제주특별자치도 서귀포시 성산읍 성산리에 있는 수상 화산체로 외형이 성(城)과 비슷하게 닮아 성산봉(城山峰)이라 하였고, 산정에서 일출을 바라보는 것이 영주 일경(一景)으로 불릴 만큼 경관이 뛰어나 예로부터 일출봉(日出峰)이라 하였다.

55) 이원진, 김찬흠 등 역, 『역주 탐라지』, 푸른 역사, 2002, 60쪽. “조천관은 탁라 동쪽 25리쯤 포구에 있으며 육지로 나가는 사람들이 순풍을 기다리는 곳이다. 이름을 조천이라 부른 것도 이 때문이다”.

제주도 생성 초기에 해당하는 신생대 제4기 초에 형성되어 본 층은 회색·황갈색·담회색 또는 암회색을 띠는 중립(中粒) 내지 조립질응회암(粗粒質凝灰岩)으로 되어있는 성산리층(城山里層)을 구성한다. 고결도(固結度)<sup>56)</sup>는 낮은 편이고 침식에 대한 저항력이 강하나 해식 활동에 의해 기암절벽을 이룬다.

성산일출봉은 해안에 있는 도두봉·송악산·용머리 등과 같이 수중에서 분출되어 형성된 분화구가 융기하여 지표면 위로 솟아올라 형성된 것이라 할 수 있다. 측면에 발달된 층리(層理)를 관찰한 결과 원지형을 알아볼 수 없을 정도로 해중(海中)에서 융기하면서 풍화 및 침식작용을 받았다는 사실을 알 수 있다.

#### 나. 역사 환경

산위의 성(城)이라는 의미로 성산(城山)이라 했는데 삼별초 군대를 이끌고 김통정 장군이 성산포에 상륙하여 주민들을 동원하여 산발치에 토성을 구축하였고 조선조에 들어와 왜구의 노략질을 대비하여 견고한 석성을 쌓아 산성을 구축하였다 한다. 이 산성의 모습이 『탐라순력도』 <성산관일城山觀日>에 사실적으로 묘사되어있고 『남환박물』, 『남사록』, 『백호집』 중 「남명소승」 등에도 기록되어 전해지고 있다.

애초 왜구들의 침입을 방어할 목적으로 축성되었으나 일제강점기에 성산리-고성리 간 연륙 공사를 하면서, <터진목>을 매립하는데 산성의 돌이 사용되어 산성의 흔적이 사라져 버렸다고 전한다.

#### 다. 인문·사회 환경

성산일출봉은 설문대할망 설화가 깃든 곳으로 대표적인 장소성을 지닌다. 2000년 문화재청으로부터 천연기념물로 지정되어 국가지정문화재 겸 2007년 성산 일출봉 응회구 면적 1.688km<sup>2</sup>가 세계자연유산으로 등재되었다.

일출봉은 제주도 본섬의 가장 동쪽에 위치한 관개로 예로부터 영주십경(瀛州十景)중의 하나로 여겨졌다. 일출봉은 산 전체가 정상으로 큰 분화구를 형성하고 분화구 주위에는 99개의 기암이 절경을 이룬다. 2.64km<sup>2</sup>의 분화구 안에는 넓은 초

56) 국립국어연구원, 『표준국어대사전』, 상, 두산동아, 1999, 405쪽. 고결도(高結度)란 물질이 영기어 굳어지는 정도를 의미한다.

지가 형성되어 예로부터 성산리 주민들이 연료 및 초가지붕을 엮는 띠의 채초지(採草地)로 이용해 왔다. 방목지로도 쓰여 매년 화입(火入)<sup>57)</sup>을 하였기 때문에 나무는 거의 없고 억새·띠 등의 식물들이 군락을 이루고 있다.

## ② 자원 분석

### 가. 무형 문화자원

성산일출봉은 설문대할망 설화가 깃든 곳으로 대표적인 장소로 일출봉 정상 분화구 자체와 등경돌이 설문대할망 설화와 깊이 관여되어 있고 우도와 일출봉 사이의 바다를 설문대할망이 갈랐다는 지형 창조에 관한 이야기가 전해지고 있다.

### 나. 유형 문화자원

성산일출봉은 1976년에 제주도기념물로 지정되어 보호되고 있다가 2000년 5.02 km<sup>2</sup>의 성산일출봉 천연보호구역이 천연기념물로 지정되었다. 한편 그 가치를 인정받아 2007년 성산일출봉 응회구의 1.688km<sup>2</sup>가 세계자연유산으로 등재되었다. 성산일출봉의 육상식물은 제주분홍풀과 같은 신종 식물을 포함하여 73과 179속 220종으로 조사되었다.

## ③ 공간 분석

일출봉의 소재지는 제주특별자치도 서귀포시 성산읍 성산리 1번지이며 높이가 182m의 성산 전체가 그대로 수직 암벽으로 형성되어 산 정상에 큰 분화구를 형성하고 분화구 주위에는 99개의 기암이 절경을 이룬다. 2.64km<sup>2</sup>의 분화구 안에는 넓은 초지가 형성되어 있다. 성산일출봉은 약 5천 년 전 해수면이 현재와 같아졌을 때 셋치형(Surtseyan) 수성화산활동(hydrovolcanism)에 의해 얽은 수심의 해저에서 형성된 화산이다. 일출봉은 높이 180m, 분화구 직경이 약 600m, 지층의 경사각은 최대 45°, 분화구 바닥은 해발고도 90m로서 전형적인 응회구의 지형을 지

57) 화입(火入)이란 불을 지름이라는 의미로 제주에서는 예전에 오름을 화전농업으로 사용하거나 진드기 등 병원체를 없애는 방법으로 오름에 불을 질렀는데 이를 화입이라 한다.(국립국어연구원, 앞의 사진, 6989쪽.)

니고 있다.

성산일출봉에는 자체로 설문대할망 설화가 세 건이 존재한다. 등경돌, 빨래통, 성산-우도 가름 등이다. 정상에 오르는 등산로 옆에 등경돌이 있는데 이것은 설문대할망이 바느질할 때 등불을 올려놓았던 돌이라 하여 등경돌 혹은 등경석이 라 하였다. 일출봉의 평원 분화구는 설문대할망이 우도를 빨래판 삼아 빨래를 할 때 빨래통으로 사용했다고 전해지는 곳이다.

#### ④ 잠재 가치 분석

제주의 대표적인 관광지로 광치기 해변으로부터 일출봉까지 올레길로 연결되어 있고 주변엔 장소성을 강화하는 제반 편의시설과 카페, 음식점들이 다양하게 분포되어 있다. 인근에 섬지코지와 아쿠아리움, 고급호텔 등이 있어 관광 편의가 제공되고 있다. 해안도로 및 일주도로, 5·16도로 등이 개통되어 제주시와 직접 연결된 교통의 요지이다. 다양한 장점과 수십 년 전부터 세상에 잘 알려져 있어 이미 장소성을 일정량 확보한 상태라 잠재 개발 가능성은 크지 않을 것이란 판단과는 달리 설문대할망 설화지와 연계하여 설문대 신화공원 조성, 성산포 우도 해저 터널 건설 등의 제안이 해양 올레 콘텐츠 활용 방안으로 이미 제주도(道) 행정 당국에 제안된 상태이다.<sup>58)</sup>

### 3) 우도(소섬, 쇠섬, 쉼섬, 牛島)

#### ① 환경 분석

##### 가. 자연환경

우도는 소섬, 쇠섬 혹은 쉼섬 등으로 불리는데 그 형상이 소가 누워 있는 것 같다(厥島形如臥牛)하여 부쳐진 이름이다. 백호 임제가 쓴 『남명소승』(1578)에 기록된 내용이다. 『남환박물』(1704)에서도 같은 내용을 전하고 있다. 지리적으로 제주도 가장 동쪽 끝에 위치한다. 제주도에서 가장 해가 일찍 뜨고 가장 빨리지는 장소이다. 해발고도가 가장 높은 곳은 소머리오름 응회구 정상부로 해발 132.5m 이고 둘레는 총 3,307m, 면적은 65만 3,979m이다. 동쪽으로 섬 속의 섬 비양도가

58) 제주특별자치도, 『제주해양문화 스토리텔링』, 「올레길 해양문화 스토리텔링 개발사업 최종보고서」, 2013, 355-356쪽.

위치하고 이곳에 대한민국 영해를 나타내는 영해기점 표시가 있다. 이곳을 기점으로 통상기선<sup>59)</sup>에서 12해리(22km)까지가 우리의 바다 영토가 된다. 우도는 성산 일출봉과 함께 마그마가 해수와 만나 폭발이 되면서 형성된 수성화산체이다.

설문대할망이 분리해 놓은 우도-성산 사이의 바닷길을 우도 수로(水路)라 하는데 최대수심은 20m~26m, 평균수심은 15m정도이다. 우도 바다는 연중 난류가 흐르기 때문에 겨울철 어로작업이 가능하다. 수온은 여름철에는 26°C(8월 기준), 겨울철에는 14°C(1월 기준) 정도이다.

암석 해안을 따라 여(꽃정여가 대표적인 여)가 발달하여 주로 이곳에 서식하는 정착성 전복, 소라, 미역, 감태, 도박, 우뭇가사리 등의 해산물을 채취한다. 우도 민을 제주에서 가장 부유하고 부자 동네로 만들어 준 것이 해녀들의 해산물 채취이고 이들 해산물을 키우는 바닷밭 밭이 바로 ‘여’이다. 이 ‘여’가 바로 우도 연안 자원의 보고이다.

해식애(해식과 풍화작용에 의하여 해안에 형성된 절벽), 해식 동굴, 파식대가 암석 해안을 이루고 있다. 모두 해안 침식 작용으로 형성된 지형이다. 이외에도 해안 퇴적 지형으로 사빈, 사구 등이 일부 지역에서 발달되어 있다.

우도의 경관 대상으로 자연환경이 만든 우도 8경이 안내된다. 특히 주간명월, 야향어범, 천진관산, 지두청사, 전포망도, 후해석벽, 동안경굴, 서빈백사 등의 명칭은 정리되지 않은 채 사람들의 입에 오르내리는 것을 우도 출신 김순두가 명칭을 만들고 정리하여 우도 8경의 구체적 명칭이 생겨난 것이다.

연평균기온은 13°C~18°C까지 편차를 보이거나 보통 평균값으로 15°C-16°C를 잡는다. 연평균 강수량은 1463mm 정도, 연평균 풍속은 5.5m/s로 고산, 가파도, 마라도를 제외하고 가장 강한 편이다. 생물분포로는 식물은 449종(고유종, 귀화식물, 식재식물 포함), 곤충은 224종, 조류 63종, 포유류는 10종 정도가 관찰되었다.<sup>60)</sup> 곤충류로는 나비, 잠자리, 무당벌레, 메뚜기류가 대부분이고 양서류로는 개구리가 전부였다. 조류로는 가마우지, 갈매기, 도요새가 많다.

59) 통상기선이란 최저 저위선, 즉 바닷물이 가장 많이 빠져나갔을 때 노출되는 해안선으로부터 통상적으로 12해리를 영해로 잡는다.

60) 생물분포참고자료는 『우도면 역사문화지』를 참고하였음. 제주도문화원연합회, 『우도면역사문화지』, 2017, 68쪽.

#### 나. 역사 환경

우도의 개경(開耕)허가가 난 것은 1843년(헌종 9)이다. 도내 인구증가, 해산물 채취, 기아 해결 등의 이유로 우도에서 사람들이 살도록 이주를 허가한 것이다. 하지만 이미 1697년(숙종 23)부터 1842년(헌종 8)까지 우도에는 마목장이 운영되고 있어 사람들이 우도를 왕래하고 있었다. 사람이 정착하기 위해서는 집 짓고 살 수 있는 택지 조건, 생계를 유지할 수 있는 농사짓는 경작지와 식수 및 농업 용수로 활용할 수 있는 물 공급 그리고 본섬과 통행할 수 있는 포구가 필요하지만 마목장이 운영되고 있다는 사실로 미루어보아 이미 사람들이 거주할 수 있는 환경이 마련되었다고 볼 수 있다. 물론 마목장이 개장되기 이전에도 사람이 살아갈 수 있는 조건은 충분하다고 보는데 굳이 왜구의 노략질에 늘 생명의 위협을 받아야 하는 우도까지 가서 살 필요가 없었기 때문에 개경 시간이 늦어진 것으로 이해할 수 있다.

1702년 제작된 이형상 목사의 『탐라순력도』 <우도점마>는 이러한 상황을 이해하는데 결정적인 도움을 준다. 마목장과 함께 전포(前浦)라는 포구 이름이 등장한다. 전포란 <앞개>의 한자차용 표기인데 현재는 우도 서광리 하우목동의 <우목개>를 가리킨다.

#### 다. 인문·사회 환경

우도에는 특별하게 기억해야 하는 인물이 바로 김석린이다. 그는 우도 개경허가(1842) 2년 후 우도에 정착한 우도의 개척자이자 우도 최초의 진사 출신 지식인이다. 김석린은 제주 시내 동광양에서 1806년 태어나 1828년 생원시에 합격하였고 본관은 김해 김씨를 쓰다가 1846년 이후 경주 김씨로 본관을 바꾸었다. 자는 공서, 아버지는 김재온으로 연방록(蓮榜錄)<sup>61)</sup>에 나오는 기록이다. 그는 우도에 정착하면서 이른바 우도민을 위한 민폐 제거에 앞장섰다. 당시 이원조 목사가 우도 이주민에게 부과한 세금이 과중하여 이를 감면시키고자 앞장섰다. 또한 우도 주민들이 겪고 있는 물 부족을 해결하기 위하여 거주지 근처에 진사통으로 알려진 물통을 축조하였다. 비가 올 때 물을 받아 놓았다가 식수로 사용한 것이다.

61) 연방록(蓮榜錄)은 조선시대 소과에 해당하는 생원과 진사과의 향시, 회시에 합격한 제주도 출신자의 이름을 기록한 인명록이다.

우도인들의 신앙처(信仰處)는 영등당이다. 그들의 수호신으로 당연 영등신을 모신다. 지금도 마을마다 <돈짓당>이 있지만 이 당 모두가 모시는 신은 바로 영등신인 것도 우연은 아니다. 우도에 영등신의 내력을 담은 영등신화가 있기 때문이다. 영등신화의 내용을 소개하면 다음과 같다.

“저 먼 바다 큰 왕들을 거점으로 오는 배, 가는 배의 안녕을 챙겨주던 <황영등>은 원래 신도 아니고 사람도 아닌 어중간한 <착한 이>였다. 어느 해인가 황영등은 한수리(한림) 어부들을 외눈백이들로부터 구해주고 그들의 보복으로 갈기갈기 찢겨 바다에 내던져졌다. 그의 찢긴 사지가 물결 따라 제주 섬에 올라왔다. 제주 사람들은 착한 이인 영등의 희생정신을 높이 기려 그를 신으로 모시었다. 그러자 영등신은 해마다 음력 2월 초하룻날이 되면 봄바람을 안고 그가 구해준 어부들의 고향인 한수리로 들어와 보름 동안 섬을 한 바퀴 빙 돌면서 봄을 넣어놓은 다음 우도에서 떠나갔다. 제주 사람들은 영등신이 오는 순서에 따라서 <영등굿>을 열어 그를 환대하였다. 보름날이 되면 우도에서는 그를 진송하는 환송제가 벌어진다. 모든 배는 도항하지 않고 사람들도 우도 밖으로 나가지 않고 한마음이 되어 영등신을 환송하였다. 착한 이 영등이 우도를 떠날 때 바다 밑에다 소라, 전복, 미역, 우뭇가사리, 감태 등 온갖 바다 생물의 씨를 뿌려준다. 사람 저마다 기량에 맞게 알맞도록 수확하여 풍요롭게 살도록 배려한 것이다. 그런 연유로 제주에서 영등은 자신의 몸을 희생하여 남을 살리는 착한 이의 표상이 되는 봄의 바다신이 된 것이다.”<sup>62)</sup>

설문대할망 설화에는 영등신 같은 이타정신(利他精神)이 보이지 않는다. 설문대할망 설화에 등장하는 우도는 지형 창조의 대상이자 목적물이다. 어느 날 설문대할망은 오줌을 누어 성산과 우도 사이를 갈라놓는다. 오줌발이 얼마나 세었던지 깊게 파인 성산과 우도 사이의 바다는 깊고 깊어 조류가 세계 흐른다. 이렇게 갈라놓은 사이에 생긴 바다에서 그녀는 해산물과 고기를 잡는다. 물론 어구는 자신의 하문을 사용한다. 얼마나 그녀의 하문이 드넓었던지 거기서 잡은 것으로 일년을 먹었다 한다. 지금은 이곳에 돌고래 떼의 유영을 볼 수 있어 새로운 볼거리를 제공하고 있다.

1900년대에 들어서 우도에 중요한 사건이 생긴다. 1906년 성산일출봉의 등경돌

62) 제주특별자치도, 『제주 해양문화 스토리텔링』, 2013, 34-35쪽.



이 우도의 등대가 되어서 돌아온 것이다. 옛날에 제주도에서는 큰 포구마다 탑을 쌓거나 돌을 놓아 그 위에 등불이나 횃불을 밝혀 등경대를 만들어 이용하였다. 우도 등대의 공식명칭은 제주지방 해운항만청 우도항로표식관리소(우도 등대)이다. 초창기에는 무인 등대였고 아세찌링 가스 등을 사용하였다가 지금은 현대식 등대로 새로 신설되었다.

우도의 인문 자원으로는 바다와 관련한 원담이 있다. 원담은 썰물 때에 드러나고 밀물 때에 잠기는 기수대나 조간대에 돌담을 쌓고 고기를 가두는 돌 그물을 의미한다. 모양은 원형, 일자형 등으로 형태가 균일하지 않다.

방사탑은 바다의 사나운 기운을 약하게 만들기도 하고, 액운에 죽은 젊은 원혼을 위로하기도 하고, 액을 막아달라는 소망을 담아 주로 바다에다 <담>, 즉 방사탑을 쌓았다. 우도 방사탑의 특징은 물밑의 여를 방사탑의 밑돌로 삼았다는 것이다. '여' 위에 방사탑의 <담다니><sup>63)</sup>를 하다 보니 배들이 암초에 부딪힐 일이 없어 사고가 예방되는 이점이 있다.

## ② 자원 분석

### 가. 무형 문화자원

우도에는 섬이라는 공간의 한계 때문에 무형의 문화자원이 많지는 않다. 특징적인 것은 신앙의 형태로 우도인들의 신앙처인 영등당을 들 수 있다. 수호신으로 영등신을 모시는데 우도를 포함하여 전도적(全島的)인 행사로 영등제가 진행된다. 반면에 설문대할망 관련 설화는 정작 우도민에게 크게 공감할 주는 요소는 아닌 듯하다. 우도민 자체도 설문대할망 설화에 대해서 무관심하기 때문이다.

### 나. 유형 문화자원

우도의 유형 문화자원은 주로 우도 생성과 관련하여 해식 지형, 여, 오름 등이 있고, 우도 개정에 관련한 특정 유적(진사통) 그리고 해산물, 해녀이야기, 원담, 방사탑, 우도 땅콩, 우도 땅콩 막걸리 정도이다.

63) 담다니란 탑을 '여' 위에 쌓는 일을 의미한다.

### ③ 공간 분석

우도는 전체면적이 65만 3,979m로 20만평이 조금 안 되는 크기이다. 이 작은 섬이 바다를 함께 엮어 많은 이야기를 만들어 내고 있다. 화산지형이 빚어낸 경관도 있고 오름 가운데에서 농사를 지어 생계를 이어가는 사람들의 힘든 생활사도 있고, 자연이 빚어낸 '여'에서 부를 일구어내는 해녀들의 이야기, 조선 조정에서 마목장을 만들고 말을 키워 낸 역사, 최초의 우도 입도조 김석린에 얽힌 이야기, 환송제를 정성스레 받아주고는 우도 앞바다에 바닷 씨를 뿌려주고 가는 영등신과 돈짓당 이야기 등 작은 공간에 어느 하나 빠지지 않고 이야기의 성(castle of story)을 만들어 놓은 공간이 바로 우도이다. 이들은 모두 한결같이 우도의 장소정신(place-spirit of Udo island)을 표현하고 있다.

### ④ 잠재 가치

우도에 관련된 모든 정보와 지식이 공개되어 있는 현 시점에서 우도의 잠재 가치를 찾는 일은 실로 어려운 일이다. 그러나 제주 본도에 침입한 왜구가 역사상에 존재했고, 이의 증거를 바탕으로 <우도 왜구 노략사> 내지는 <왜구 침탈사> 연구를 제안한다. 이웃한 나라 간에 분쟁은 필연적인 것이고 반복적으로 발생하는 특성 때문에 이를 규명해보는 일은 유의미한 결과를 가져올 것이란 판단에서이다. 또 세종대에는 닳나무 재배를 권장했던 사실에 근거한 우도의 닳나무 재배 시행 조치는 『신증동국여지승람』에도 기록되어 있는바,<sup>64)</sup> 이를 현재 시점에 복원하여 닳나무를 식재하는 등의 역사문화 자원을 정립할 필요성도 있다. 동시에 우도에 개장한 <마목장>의 전모에 관하여 자세히 밝히는 일은 우도 역사상 정립에 한 몫을 할 것이다.

제주특별자치도에서는 우도의 잠재 가치를 발굴하여 소득 증대를 시도하는 작업의 일환으로 위탁 연구한 2013년 「올레길 해양문화 스토리텔링 개발사업 보고서」 최종 제출본 보고서에서는 우도의 개발에 관한 기본방안과 더불어 우도-성산포 간 해저 터널 건설에 관한 내용을 제안하고 있다.<sup>65)</sup> 우도-성산포 간 해저 터

64) “牛島，人馬喧則有風雨。其西南有竇。可容小舡。稍進則可藏樓舡十艘。水牛恒居。其上。大石如屋。若有日光浮耀。星芒燦然。氣甚寒涼。毛髮竦然。俗傳。有神龍。七，八月間。漁舟不可往。往則有大風雷雨。拔木損禾。其上。多楮木有羊場” 『신증동국여지승람』, <만기요람, 균정편 4, 해방, 西海之南>.

널을 건설하면 전천후 우도 관광 시대가 열리고 해저시설을 아쿠아리움으로 만들면 생태관광의 전범이 될 것이란 전제로 사업을 제안하였다. 건설비용과 함께 경제적 손익분기점을 예측할 수 없는 일이기 때문에 실효성은 미지수이다. 오히려 마을 살리기 일환으로 적은 비용을 지원하여 지역에 적합한 사업을 발굴하는 것이 타당하다고 본다. 원담 활용 체험, 마목장 체험, 생존서바이벌 체험, 여에서의 해산물 채취 체험, 우도 생활 체험, 닥나무 식재 및 활용 등의 단일한 사업이 정착된 후 큰 사업으로 확장하는 게 타당하다고 본다.

#### 4) 물장울

##### ① 환경 분석

##### 가. 자연환경

물장오리 오름이라고도 불리며 제주특별자치도 제주시 봉개동 산78-38번지 등에 소재한 화구호를 가진 분석구(噴石丘)이다. 산정표고 938m의 물장오리 오름은 비고 120m, 둘레 3,094m, 기저직경 1,073m의 단성화산(單成火山: 1회의 분화 활동으로 만들어진 소형 화산)으로서, 스트롬볼리식 분화에 의해 형성된 분석구 또는 스크리아 콘(scoria cone)이다. 타원형에 가까운 원추형 화산체이나 북동쪽 사면에서 용암류가 돌출하고 있어 다소 복잡한 모습을 보인다. 2010년 10월 28일에 문화재청으로부터 천연기념물로 지정된 국가지정 문화재이다. 물장오리 오름은 한라산 순상화산체의 동쪽 산록 표고 800m 지점에 위치하는데, 이 일대는 태역장을 오름, 쌀손장을 오름, 개월이 오름, 성진이 오름 등 다수의 오름이 분포하고 있다. 이 지역은 제주도 낙엽활엽수림의 전형적인 식생 구조를 보이는 곳으로 개서어나무, 산딸나무, 고로쇠나무가 우점하고 있다. 습지 식생으로 송이 고랭이 군락이 대부분 지역에서 우점하고 골 풀, 여뀌, 큰 고랭이 등이 부분적으로 군락을 형성한다.

멸종 위기 야생식물 II급인 산작약 뿐만 아니라 특산식물인 개족도리, 새끼노루귀 등과 금새우란, 보춘화, 옥잠난초 등의 다양한 난과 식물을 포함하여 180여종의 관속식물이 서식하는 것으로 조사되었다. 조류는 멸종위기야생동물 I급인 매, II급인 팔색조·솔개·조롱이·삼광조가 서식하고 있다. 양서류로는 제주도롱뇽,

65) 제주특별자치도, 「올레길 해양문화 스토리텔링 개발사업 보고서」, 2013, 359-362쪽.

무당개구리, 참개구리, 청개구리, 북방산개구리가 서식하고 있다. 파충류는 쇠살모사, 유혈목이, 대륙유혈목이, 도마뱀, 줄장지뱀, 누룩뱀 등이 서식하고 있다.

어류는 미꾸리 1종이 대단위로 서식하고 있다. 곤충류로는 멸종위기야생동물 II급인 왕은점표범나비와 물장군 등 2종과 제주집게벌레, 제주땅콩물방개, 탐라병대벌레 등 고유종 8종을 포함하여 모두 180종이 서식하고 있다.

#### 나. 역사 환경

물장울 오름 또는 물장오리 오름은 한라산 백록담, 아흔아홉골, 영실 오름과 함께 예로부터 제주에서 4대 성소(聖所)로 여기어 신성시하는 곳이다.<sup>66)</sup> 산정 화구호로 인하여 일찍부터 주목을 받은 오름으로 고문서와 고지도에도 자주 이름이 등장하고 있다. 물장울과 물장오리의 ‘장오리’는 둘러서 있는 오름이라고 하며, ‘울’ 또는 ‘오리’는 비탈을 뜻한다. 『신증동국여지승람』·『남사록』·『탐라지』·『남천록』에는 장울악(長兀岳), 『탐라순력도첩』·『탐라지도』에는 수장울(水長兀), 『제주삼읍도총지도』에는 수장울악(水長兀岳), 『제주삼읍전도』·『제주지도』에는 수장울(水嶂兀)로 표기하고 있다. 물장오리 오름에는 화구호로부터 물을 취수했던 시설과 일제강점기에 만들어진 진지동굴이 남아 있다. 오름 동사면의 등산로는 탐방객의 답압으로 인하여 심하게 훼손되었으나 2008년에 녹화마대공법으로 복구공사가 이루어졌다. 물장오리 오름은 한라산국립공원내에 위치하고 있으며, 현재는 일반인의 출입을 통제하고 있다.

#### 다. 인문·사회 환경

죽음과 관련한 설문대할망 설화가 전해오는 장소로 물장울의 밑이 터진 지도 모르고 물에 들어갔다가 빠져 죽었다는 이야기가 전해오고 있다. 설문대할망의 죽음은 크게 세 가지 유형으로 나뉜다. 1유형은 ‘호기심의 발동’이 주원인이다. 물장울의 깊이가 얼마나 되는지를 확인하러 물장울에 들어갔다가 죽음에 이르는 경우이고, 2유형은 자식들에게 먹일 죽을 쑤다가 죽솔에 빠져 죽은 이야기이다. 3유형은 제주도를 통치하러 왔다가 이미 자리를 잡고 있는 고부양 삼을라의 압

66) 한라산 백록담, 아흔아홉골, 영실오름, 물장울은 예로부터 제주에서 4대 성소(聖所)로 여기어 신성시하는 곳이다. 문화재청 <http://www.cha.go.kr/> 한라산, 영실계곡.

력에 의해 죽음을 선택한 경우 등이다.

단순한 설문대할망 관련 설화 외에도 제주 4대 성지로 거론이 될 만큼 신비로운 분위기를 자아내는 산정호수가 있다. 스킨리아 퇴적층으로 형성된 물장울에 산정호수가 존재한다는 사실은 지질학적으로 연구의 대상이 되고 있다. 오름을 오르내리는 길에 낙엽활엽수가 잘 발달되어 있어 식생대 연구에도 유리한 곳이다.

## ② 자원 분석

### 가. 무형 문화자원

물장울은 설문대할망 설화 가운데 가장 중요한 화소인 죽음과 관련한 설화지라는 의미에서 다른 자원에 비하여 설화지가 상징하는 의미가 클 수밖에 없다. 그러나 채록본에서 언급되는 설문대할망의 죽음의 이유는 뚜렷하게 제시되지 않고 단순히 ‘물장울에 들어갔다 빠져 죽고 말았다’라는 구술이 전부이다. 죽음의 합리적 이유가 제시되지 않은 것은 신의 죽음을 인정하지 않으려는 세력과 신의 죽음에 이어 신의 퇴출을 희망하는 세력 간의 경쟁에서 후자의 영향이 더 지배적이었고, 그래서 설문대의 죽음을 크게 미화하지 않으려는 의도가 발현된 것으로 볼 수 있다. 그런 연유로 물장울에서의 죽음을 단순하고 간단하게 처리하고 있다는 생각이다.

### 나. 유형 문화자원

주로 지질·지형 관련 자원 분석으로 물장오리 오름 산정에는 직경 260m~290m, 깊이 2m~58m의 원형 분화구가 발달하였고 특히 스킨리아 퇴적층의 높은 투수성에도 불구하고 분화구에 물이 고여 최대 직경 140m, 수면적 1.06ha의 타원형 산정호수(산정 습지)가 출현한다. 물장오리 오름의 산정 화구호는 2008년 랍사르 협약 습지로 등재되었고, 2009년에는 화산체를 중심으로 610,471㎡의 면적이 환경부 습지보호 지역으로 지정되었다. 이러한 사실은 지질 연구와 더불어 물장울에 대한 장소성을 부여하기 위한 충분한 명분이 될 수 있다.

### ③ 공간 분석

제주특별자치도 제주시 봉개동 한라산 동쪽 산록에 소재한다. 화구호를 가진 분석구로 물장오리 오름 산정에는 축구장 3개 넓이의 원형 분화구가 발달되어 있으며, 화산 송이석 퇴적층 구조임에도 불구하고 분화구에 물이 고여 산정호수 크기로는 매우 규모가 있는 타원형 습지가 출현한다. 물장오리 오름의 산정호수는 랍사르 협약 습지 및 환경부 습지보호 지역으로 지정되었다.

습지는 한라산 정상 동북쪽의 해발 900m 지점에 위치하며, 한라산국립공원 안에 포함되어 있다. 건기에는 습지의 대부분이 드러나고 우기에는 습지의 대부분이 물에 잠기는 곳으로 수심의 변화가 심하다. 강우에 의해서만 공급되는 독립된 수원을 유지하고 있으면서도 수량은 풍부한 편이다.

### ④ 잠재 가치

물장오리 오름은 제주특별자치도 제주시 봉개동 산78-38번지 등에 소재한 화구호를 지닌 분석구로 국가지정 문화재로 지정 관리되어오고 있다. 가장 특징적인 면은 화구호의 구성이 스코리아층으로 구성되어 있음에도 불구하고 산정호수가 존재하고 있고 랍사르 습지로 등재되었다는 사실이다. 이는 지질학적으로 해석되지 않는 특별한 사례여서 추가적인 연구가 필요한 부분이다.

산정으로 오를 때 경사도가 완만하고 식생대가 잘 보존되어 있어 교육목적에 적합한 오름 체험이 가능하다. 한때 방문객에 의하여 오름 산정이 크게 훼손되어 현재 휴식년제(休息年制)를 시행 중이어서 일반인의 출입을 통제하고 있다. 이러한 지형 특성을 반영하여 교육 및 체험을 목적으로 하는 제주 지형·오름 박물관이나 습지 박물관 건립 등을 검토해 볼 수 있다.

## 5) 애월 솔바리, 공기돌 그리고 문필봉

### ① 환경 분석

#### 가. 자연환경

애월은 행정구역상 제주시에 속하며 면적은 202.15km로 제주도 전체면적 중 10.9%를 차지하고 있다. 24개 법정리에 67개의 자연마을이 분포하고 있고 애조로, 일주도로, 평화로 등 교통망이 발달되어 있어 제주시를 비롯한 타 지역으로

의 접근이 아주 용이하다.

일반적으로 제주도 지형의 생성과정은 4단계에 걸친 화산활동을 통하여 이루어졌다.<sup>67)</sup> 제1기 분출기는 해수면 아래에 놓여 있던 제주도의 기저부가 형성된 시기로 약 120만 년 전부터 70만 년 전 까지를 확정한다. 제2기 분출기는 60만 년~30만 년 사이에 용암대지(lava plateau)가 형성된 시기이다. 제2기 분출기까지 한라산과 중산간 지대 오름을 제외하고 제주도 전체가 형성되었다. 제3기 분출기는 30만 년 전부터 10만 년 전까지를 말하는데 한라산 순상화산체가 완성된 시기이다. 한라산 중심부에서 분출이 일어나 한라산 모양으로 표고가 올라 영실, 붉은 오름 등이 생성된 시기이다. 제4기 분출기는 10만 년 전부터 2만 5천 년 전 까지를 말하는데 이때 중산간 지대 오름이 생겨나기 시작하였다. 지질 연구 결과 애월 지역은 신생대 제4기 플라이스토세에 본격적으로 시작된 화산활동을 통하여 생성되었다. 새별오름, 천아오름, 붉은오름 등이 대표 오름이다. 대표 역사 유적지 내지 유물로는 애월 진성, 애월 연대, 환해장성(너븐여에 위치, 고장성 혹은 장성이라고 부른다), 괄지 패총, 금성리 유적 등이 있다.

설문대할망 설화와 관련된 문필봉과 솔밭이는 제주시 애월읍 괄지리 1442, 1430번지 일대에 분포되어 있다. 일주도로를 벗어나 발담 사이로 올라가다 보면 진주 흑석 비석에 문필봉이라는 글자를 만나게 된다. 문필봉은 높이 15척 정도, 계단 층계 아래로부터 계산하여도 20척을 넘지 않는 작은 언덕 위에 붓 모양을 한 입석 서너 개가 직립되어 있다. 길을 되짚어 가다 보면 주변은 밭농사로 활용하는 전답들이 이어져 있고 작은 소로를 돌아 올라가다 보면 소나무와 잡초 사이에 놓인 돌 세 개가 보인다. 이것이 솔밭이다. 설문대할망이 밥을 지어 먹을 때 솔을 올려놓은 곳이다. 지형 전체가 해변에서 그리 멀지 않아 완만한 경사지이다.

#### 나. 역사 환경

문필봉은 옛 선비들이 과거 보러 갈 때 장원급제를 기원하는 장소로도 이용되었다. 근년까지도 문필봉에서 수험생들이 합격을 염원하고 있다. 문필봉 앞에는 자연석으로 제단을 마련하였다. 솔밭이는 설문대할망이 밥을 지어 먹을 때 솔을

67) 제주도문화원 연합회, 『애월읍 역사문화지』, 선진인쇄사, 2014, 19-20쪽.

올려놓은 곳으로 알려져 있다. 밥 짓는다는 것을 소개한 것은 결국 제주인의 음식문화 내지는 조리법 등을 희미하게나마 추론할 수 있는 귀한 자료임에 틀림없다. 애월 공깃돌은 설문대할망이 가지고 놀았다는 설화가 전해지는데 놀이 문화가 소개되고 있는 점이 매우 특별하다.

#### 다. 인문·사회 환경

설문대할망 설화 관련 외에도 문필봉은 또 다른 이야기가 구전된다. 지금으로부터 150여 년 전에 한 스님이 곽지 마을에 시주받으러 왔는데 시주문제로 스님이 화가 나서 동네 사람들과 언쟁이 벌어졌다. 스님이 마음이 상하여 심술을 부려 말하길 곽지 마을 자방에 있는 문필봉을 허물고 오방에 있는 답단을 허물어 못을 파면 곽지 마을이 앞으로 문인과 무인이 많이 배출된다고 말을 하고는 스님이 사라졌다. 그 후 마을 사람들이 그 말을 믿고 공론 끝에 자방 문필봉을 허물고 오방답을 허물어 못을 만드니 이후로 곽지 마을에는 문인과 무인이 배출되지 못했다고 한다. 이것은 전설 속의 이야기일 뿐이고 문필봉이 있어서 예로부터 곽지리는 문인촌이라 불리어 왔다. 솔바리(솔밭이) 역시 애월 지역에 전해오는 설문대할망 설화 관련 장소이다.

또 다른 애월 지역의 설문대할망 관련 설화에는 공깃돌에 관한 이야기가 있다. 설문대할망이 공기놀이를 했다는 돌이 있는데 현재는 애월초등학교 화단, 구 애월읍 사무소, 포구, 민가 등에 산재해 있다.

### ② 자원 분석

#### 가. 무형 문화 자원

애월 지역에는 유난히 설문대할망 설화와 관련된 장소가 많다. 특히 장한철의 고향인 애월읍 한담 인근 마을에는 설문대할망 관련 설화가 많이 구전되고 있다. 설문대할망이 밥을 지어 먹었다는 솔밭이, 쌀을 씻었던 하물, 과거급제를 꿈꾸어 온 문필봉(일명 외솔밭이라고도 한다), 소로기통 앞에 있는 해산물을 삶던 솔밭이 자리, 설문대할망이 가지고 놀았다는 공깃돌, 하귀1리의 도릿밭(설문대할망이 다리를 놓았다. 그 모습이 뱀과 같아 배염줄이라고도 한다) 등이 설문대할망 설화를 담고 있다. 이외에도 장한철의 『표해록』 「초닷새일기」에 나오는 ‘백록선자’,



‘선마선과님’, ‘선마고’ 표현도 설문대할망 설화와 관련을 짓는 경우도 있지만 ‘백록선자’, ‘선마선과님’, ‘선마고’의 표현이 설문대할망이라고 단언할 수 있는 근거가 없어 동향 출신(장한철은 애월 한담 출신임)인 장한철이 위기를 맞아 구원의 기도 대상으로 ‘선마선과님’, ‘선마고’를 사용하였는데 후에 이를 설문대할망과 관련지은 것으로 생각한다.

애월 지역에서 대표적으로 널리 알려진 설문대할망 설화 가운데 문필봉은 제주 지역사회의 염원이 깃든 식자층에 대한 부러움, 양반사회에 대한 동경, 관료사회에 대한 경외심, 중앙정부에 대한 공경과 충정 등을 간접적으로 추정할 수 있는 문화자원이다. 즉 글을 읽어 과거시험에 급제하여 관리로 진출하고자 하는 염원이 매우 강한 곳이라 할 수 있다. 그 현장이 바로 문필봉이고 문필(文筆)의 의미가 문장가(文章家)라는 의미이므로 설득력이 있는 주장이다.

설문대할망 설화 가운데 솔바리(솔밭이)와 공깃돌은 각각 음식 문화와 놀이 문화를 희미하게나마 제시하고 있다는 점에서 매우 소중한 구술 자료임에 틀림없다.

#### 나. 유형 문화 자원

애월 지역의 설문대할망 관련 무형 문화 자원은 주로 설화가 대부분이다. 다른 지역의 설화지와 애월 지역의 설화지는 자연환경 對 인문환경으로 극명하게 대치되는 양상을 보인다. 다른 지역에 비하여 애월 지역의 인문환경인 설문대할망 관련 설화는 주로 생활상의 단면을 노출시키는 생활 흔적들이 많다. 밥 짓는 일, 요리하는 일, 놀이문화 등 일상의 생활 주제가 중요한 테마이다.

문필봉 봉우리가 모양이 꼭 붓과 같이 생겼다 하여 문필봉이라고 부른다. 문필봉은 일명 외솔밭이라고도 한다. 전설에 의하면 설문대할망이 외솔밭이와 솔바리(솔밭이) 둘을 이용하여 큰 솔을 걸어 밥을 지어 먹었다고 전해지고 있다. 솔밭이와 공깃돌의 이야기는 일상생활에서 우리가 자주 반복하는 일상의 생활 흔적이다.

### ③ 공간 분석

문필봉은 제주시 애월읍 광지리 1442번지 일대에 있는 작은 동산이다. 전체가

바위로 형성되어 있으나 오랜 기간 바람과 비로 인해 든든한 바위도 점차 무너지기 시작하여 중간 일부와 봉우리가 떨어져 방치되어 있었다. 그러던 것이 2003년 6월 9일 마을 임시총회에서 복원하기로 결의하여 6월 28일 기공하여 10월 10일 복원됐다. 솔덕 바위는 제주시 애월읍 광지리 1430번지 일대의 경사진 임야에 흩어져 있는 세 개의 바윗돌을 지칭하는데 설문대할망이 밥을 지을 때 솔을 올려놓은 바위라고 한다. 설문대할망 공깃돌은 제주시 애월읍 애월리 1736번지 애월초등학교 정원 화단, 구 애월읍사무소, 한담 포구 앞 그리고 민가 등에 산재되어 있는 1.3m 정도 크기의 덩 돌 형태의 현무암이다.

#### ④ 잠재 가치 분석

문필봉이 제주민이 갖는 지식층에 대한 동경이며, 양반사회와 관료사회에 대한 경외심 그리고 중앙정부에 대한 충성과 복종을 간접적으로 추정할 수 있는 문화자원이라면 과거의 굴종을 현재의 성공담이 될 수 있도록 견인역할을 한 것도 역시 문필봉의 역할이다.

솔덕 바위와 솔밭이를 통해서도 제주인의 식생활에 관하여 일말의 실마리를 발견할 수 있고 공깃돌로부터는 제주인의 놀이문화에 관한 한 단면을 추정할 수 있다.

### 6) 영실

#### ① 환경 분석

##### 가. 자연환경

영실기암 일대의 지질은 하위로부터 신생대 제4기에 분출한 용암류(熔岩流)인 한라산조면암(Qhta), 법정동 조면현무암(Qbtb) 순으로 발달하고 있는데, 영실기암과 오백나한이라고 불리는 돌기둥들은 한라산조면암으로 이루어져 있고 그 주위를 법정동 조면현무암이 둘러싸고 있는 모습으로 분포한다. 특히 영실기암과 오백장군을 이루고 있는 한라산조면암을 영실조면암이라고도 부른다. 영실조면암은 영실 휴게소에서 한라산 정상으로 가는 등산로 입구에서 500m지점의 오른쪽 계곡에 분포하는데, 약 250m의 절벽을 이루며, 남북이 약 1.5km, 동서가 약 1km인 타원형의 형태이다. 동쪽은 높은 절벽을 이루며, 남서쪽은 낮은 지형으로 열려져

있다.

식물분포를 보면 영실의 소나무는 속칭 황송으로 불리지만 제주 해안 전역에 퍼져 있는 곰솔과 달리 전형적인 소나무(적송)이다. 영실 소나무 숲은 우리나라 숲의 대표성을 갖는 <100대 아름다운 숲길>로 선정되어 있다. 송림의 독특한 아름다움을 그대로 간직하고 있는 것으로 알려져 있다. 영실 계곡의 하류에는 낙엽활엽수림이 발달해 있고 곰솔이 간혹 발견되며, 하층에는 제주 조릿대 군락이 넓게 분포한 가운데 팽팡나무, 주목, 산수국, 사람주나무, 등수국 등이 나타난다. 위쪽으로는 산딸나무, 보리수나무, 구상나무, 마가목, 병꽃나무, 노린재나무, 털진달래, 섬매발톱나무, 고채목, 쥐똥나무, 호장근, 바늘엉겅퀴, 백리향, 시로미, 민백미꽃, 세바람꽃, 흰그늘용담, 별노랑이, 오이풀, 곰취 등의 식생을 보인다.

산 아래에서부터 해발고도가 높아짐에 따라 펼쳐지는 온대, 한대, 아고산대의 수직적 식생 분포도 특징적이다. 특히 식생은 초원지대, 수림지대, 관목초림지대가 매우 뚜렷하게 나타난다.

#### 나. 역사 환경

영실 오름은 한라산 백록담, 물장울, 아흔아홉골과 함께 예로부터 제주에서는 4대 성소로 여기어 신성시하는 곳이다. 미륵존불암이라 하는 바위는 영실의 옥좌로서 그 모습이 엄숙한 형상을 나타내고 있다. 이 삼존불암을 중심으로 좌측에는 장삼으로 예장한 1,250부처 속칭 병풍바위가 가지런히 거대하게 서 있고 우측에는 500이 넘는 나한불상들이 우뚝우뚝 솟아 있다. 마치 석가여래가 불제자에게 설법하던 영산과 흡사하여 이곳을 영실동이라 불렀다 한다.

영실기암 일대는 임제(林悌)의 『남명소승』에는 ‘오백장군동, 오백장군골, 영곡, 영실, 천백동, 천백골’이라 되어 있고, 『남사록』에는 ‘천불봉, 천불오름, 행도동, 행도골, 영곡, 영실’, 『탐라지』와 『제주삼읍도총지도』에는 ‘영실’, 『남사일록』에는 ‘영곡·오백장군동·천불동’, 『제주삼읍전도』에는 ‘오백장군’, 『제주도지』에는 ‘천불암(천불바위), 영실’ 등으로 표기하고 있다.

#### 다. 인문·사회 환경

영실은 문화재청으로부터 명승으로 지정되어 관리, 보전되고 있다. 명칭의 유

래를 보면 영실 지역의 동북쪽으로 다양한 형태의 기암괴석들이 즐비하게 늘어 서서 하늘을 받치고 있는 듯이 보이는데, 기암괴석들이 하늘로 솟아 있는 모습이 석가여래가 설법하던 영산(靈山)과 흡사하다 하여 이곳을 영실(靈室)이라 불렀다. 또한 1,200여개 석주가 빙 둘러쳐져 있는 형상이 마치 병풍을 쳐 놓은 것 같다 하여 병풍바위라 했다. 이 바위들이 설법을 경청하는 불제자의 모습을 닮았다 하여 오백나한이라고 불렀으며, 또한 힘센 장군들과 같다 하여 오백장군이라고 불렀다고 한다.

## ② 자원분석

### 가. 무형 문화자원

예로부터 제주인 4대 성소로 신성시된 영실은 설문대할망 설화속의 오백장군 석이 있는 곳이다. 비록 오백장군 설화와 설문대 설화의 천착이 채록 과정에서 과오로 인한 합체라는 이견도 있지만 본 논문에서는 논의를 전개하지는 않는다. 미륵존불암이라 하는 바위는 영실의 옥좌로서 그 모습이 엄숙한 형상을 나타내고 있다. 이 삼존불암을 중심으로 좌측에는 병풍바위가 서 있고 우측에는 나한불상들이 있다. 영실동이란 이름은 석가여래가 불제자에게 설법하던 영산과 흡사하여 붙여진 이름이다. 영실 계곡 중간에는 수행 굴(수행 동굴)이라는 동굴이 있다.

영실 앞에 불래악(불래악, 불래 오름) 중턱에 존자암 터가 있다. 존자암이란 존자가 묵었던 암자라는 뜻이다. 존자라 함은 석가모니세존이 직접 지명한 제자로 석가를 대신하여 불교를 전파할 수 있는 능력을 갖춘 제자를 높여 부르는 이름이다. 존자암이 고부양 삼성의 시작과 함께 만들어져 존속해 왔다고 하니 역사가 유구함을 알 수 있다.<sup>68)</sup>

### 나. 유형 문화자원

영실을 포함하고 있는 한라산은 1966년 10월 12일 천연기념물인 한라산 천연보호구역으로 지정 보호되고 있고, 1970년 3월 24일 국립공원으로 지정되었다. 2002년 12월에는 'UNESCO 생물권 보전지역'으로 지정되었으며, 2007년 6월 27일 유네스코 세계자연유산 '제주 화산섬과 용암동굴'로 등재되어 지금까지 자격을

68) 법정, 『존자암』, 문지사, 2002, 2-3쪽.

유지해오면서 세계적으로 존재가치를 인정받게 되었다.

### ③ 공간 분석

영실은 제주 서귀포시 하원동 산1-4번지, 도순동 산1-1번지 일원에 소재하고 있다. 영실은 한라산 백록담 서남쪽 해발 1,600여m 위치 아래로 형성된 약 250여m의 수직 암벽을 구성하는 기암이 병풍처럼 둘러싸고 있는 곳이다. 영실은 한라산을 대표하는 경승지로서 영주 10경 중 제9경에 해당하며, 춘화, 녹음, 단풍, 설경 등 사계절 내내 아름다운 모습과 웅장한 수림이 어울려 빼어난 경치를 보여주는 명승이다. 영실기암은 직경 1m~2m 내외의 주상절리와 함께 화산체의 침식과 붕괴에 의해 만들어진 지형이 잘 발달되어 있다. 특히, 주상절리가 잘 발달되어 있는 절벽은 병풍바위라고 하며, 풍화·침식작용으로 남아 있는 돌 기둥군(群)을 오백장군 또는 오백나한이라 부른다.

### ④ 잠재가치분석

영실은 설문대할망 설화, 불교 관련 도장, 존자암, 기도처, 수행공간, 그리고 뛰어난 경관미, 사계절 풍광을 감상할 수 있는 복합 인문·자연경관의 전시관이자 지형, 지질, 기후, 온도, 식생대, 식물 수직 분포대, 기후대, 산정 습지, 동물분포 등 생물계의 생존을 담보한 박물관이다. 존자암 터와 같은 오랜 불교 유적지와 불자들의 수행공간인 수행 굴이 있고 영실의 지명이 불교와 관련성이 큰 것으로 보아 향후 불교 명소로 활용할 가능성이 있다.

이상과 같이 설문대할망 설화지의 환경 분석, 자원 분석, 공간 분석 및 잠재가치를 검토하여 보고 <표 15>와 같이 설문대할망 스토리 목록을 정리하였다. 분석 과정에서 소재목으로 설정한 환경 분석(자연환경, 역사 환경, 인문·사회 환경), 자원 분석(무형 문화자원, 유형 문화자원), 공간 분석 및 잠재 가치 분석 등의 항목들은 스토리 발굴을 위한 대상 장소에 관한 분석의 범위를 의미한다. 이들 분석항목에 대한 설명은 이미 설문대할망 설화지 분석란에서 설명하였다.

다음으로 설문대할망을 소재로 한 스토리텔링에 있어 중요한 요소인 공간 및 장소에 관련한 자산분석을 통하여 설문대할망 설화지 장소 자산 분석을 모형화

하여 설명하겠다. 설문대할망 설화지는 공간 자체가 자연환경이어서 특별한 인위적 조작은 크게 작동하지 않아도 된다. 다만 공간에 장소성을 부여하기 위한 일련의 작업 속에 인위적 노력을 보탬 필요가 있다.

이무용은 장소 마케팅이 장소성과 결합되면서 장소 자체가 상품으로 인식하게 되었다고 지적하고 장소성을 살리고 장소성에 기반한 장소 마케팅을 강조하면서 이미지 전략의 하나로 새로운 이미지를 창출하기 위한 가능성을 <표 10> ‘장소 마케팅의 이미지 전략 유형’과 같이 제시하였다.<sup>69)</sup> 물론 이러한 주장은 장소가 원천적으로 지닌 장소 자산의 확보를 담보하고 있다. 장소성의 이미지 창출은 장소 마케팅과 관련한 작업 순서 중 가장 선행되어야 할 부분이다. 현대인들이 대상을 파악할 때 가장 우선시하는 것이 대상이 지닌 이미지에 대한 접근이다. 이미지는 인간의 육감 가운데 시각과 감각을 동반하는 반응 체계를 동원하기 때문이다.

모습(外觀, appearance)은 이미지 작업의 필연적 요구를 수반한다. 바로 캐릭터의 필요성을 말하는 것으로 장소나 인물 등 대상을 캐릭터화(化)하여 의도하는 결과를 얻고자 활용하는 것도 마케팅 관련 전략으로 추천할 만한 일이다.

<표 10> 장소마케팅의 이미지 전략 유형

유형	이미지 강화형	이미지 변화형	이미지 창출형
정의	기존에 있던 이미지를 보다 강화하는 전략	새로운 이미지를 만들어 내는 전략	
		부정적 이미지를 긍정적으로 전환하는 전략	부재하던 이미지를 새롭게 창출하는 전략
기존 이미지	긍정적	부정적	부재
고객 반응 유도	반응강화	반응변화	반응형성
방법	기존 이미지에 역행하지 않는 범위에서 기존 문화 인프라와 상품에 대한 재정비 및 판촉에 초점	적극적이고 공격적인 포털 마케팅 전략 수립 이미지 마케팅 타겟 선정 및 광범위한 시장조사를 통한 목표 시장 선점 및 그에 따른 상품 개발	
설문대할망 설화지 이미지 방안順序	선택을 고려하지 않음(낙인효과)	차선택으로 선택	최우선적으로 선택

69) 이무용, 「장소마케팅 전략에 관한 문화정치론적 연구-서울 홍대지역 클럽 문화를 사례로」, 서울대 대학원 지리학과 박사학위논문, 2003, 40쪽.

설문대할망 설화지는 대부분 수요자에게 양극단으로 선택이 갈리는 공간들이다. 일찍부터 고객들에게 장소성의 가치를 인정받고 부분적으로나마 공간 스토리텔링을 체험한 곳으로 성산일출봉, 우도, 한라산, 오름, 용연 그리고 영실 계곡 등이 여기에 해당된다. 그러나 영장메코지, 홍리물, 물장울, 솔덕, 솔바리, 문필봉, 설문대 공깃돌, 감투석(족두리석), 한모살, 삼죽정퇴, 모슬포 알뜨르 및 한림의 여 등의 지명은 다소 생소하게 느껴진다. 이곳들은 모두 가기 싫어서가 아니라 몰라서 못 보는 경우가 대부분이다. 다시 말하면 공간 체험이 없으므로 장소성을 인지하지 못하는 것이고, 장소성의 인지 부족은 결국 스토리텔링이 부재하다는 의미이다. 제주도는 보지만 제주는 보지 못하는 반쪽의 제주 경험이 될 수밖에 없다. 따라서 장소성의 인지를 위하여 이미지 전략을 장소 마케팅에 활용하는 것은 매우 권장할 만한 일이다.

설문대할망 설화지가 장소성을 확보한 것이라 하더라도 모건과 프리차드(Mogan & Prichard)가 제시한 목적지 브랜드 유행곡선<sup>70)</sup>에 적용될 수 있는 가능성을 고려하여 설문대할망 설화지 장소성에 대한 피로도를 극복하는 방안을 마련해야 한다.

이미지 전략 유형을 선택하는 면에서 이미지 창출형을 최우선 순위로 선택한 이유는 기존 장소성에 관한 소비자들의 이해 부족 때문이다. 대부분 수박 겉 핥기 식으로 장소를 대하다 보니 표층적인 일면만 보일 뿐 심층에 내재되어 있는 본질은 볼 수 없기 때문이다. 이때 효과적인 이미지 형성은 결국 이미지 창출형을 선택하여 부재한 이미지를 새롭게 창출하는 전략으로 새로운 반응을 형성해야 한다. 기존의 이미지가 한정적이어서 새로운 이미지를 형성하기가 매우 용이한 편이다.

다음으로 차선책은 이미지 변화형인데 이는 기존에 소비자들이 가지고 있는 선행적인 부정이미지를 긍정 이미지로 변화시키는 시험이다. 하지만 인간의 속성을 고려하면 어려운 선택이라고 볼 수 있다. 한번 기억된 인상을 바꾸거나 지워

70) 스토리 공유과정에서 흔히 나타나는 현상으로 한 장소가 최근의 유행으로 받아들여져 유명세를 타고 관광지로 크게 부각되지만 일정 시간이 지나면 싫증이 나는 장소로 변이되는 과정을 거치게 되는 일련의 프로세스를 의미한다. 특정 관광지, 도시, 인공물, 테마파크, 심지어는 음식점, 오락실, 게임방, 스포츠 등 다양한 부문에서 적용될 수 있다. 최인호·임은미, 2008, 422-423 쪽.

버리고 새로운 인상으로 대체한다는 것은 쉬운 일이 아니다. 하지만 낙인효과가 강할지라도 공격적으로 소비자에게 접근한다면 부정의 이미지를 긍정의 이미지로 변화시키는 일이 가능하다.

마지막으로 선택을 피하고 싶은 경우가 이미지 강화형 전략인데 이것은 기존 이미지를 유지하는 선에서 강화된 이미지 조건을 덧씌운다는 면에서 선택대상이 될 수 있다. 그러나 기존의 이미지가 부정적이라면 오히려 강화의 노력은 부작용을 초래할 수 있다.

이미지 관리를 위한 효과적인 수단 중에 하나가 캐릭터의 활용 문제이다. 우선 캐릭터 제작과정에 설문대할망에 관련한 충분한 이해가 선행되어야 하고, 아울러 설문대할망의 성격 파악, 설문대할망의 정체성 확보, 설문대할망 설화의 변이과정, 설문대할망 신앙의 변천 과정에 대한 선행학습이 동반되어야 함은 물론이다.

#### 4. 채록본을 활용한 설화지 스토리 발굴

##### 1) 스토리개발 발굴 모형

설문대할망 관련 스토리 발굴은 최인호·임은미가 제시한 개발모형을 중심으로 논의를 시작한다. 이 개발모형은 스토리텔링 개념을 활용한 장소 마케팅의 일환으로 스토리를 만들어가는 과정에서 장소의 스토리를 일정한 순서에 의하여 구성하는 것으로 시작한다. 여기서는 스토리 발굴, 스토리 체험, 스토리 공유 등 세 부분의 상호작용 과정을 염두에 두고 개발모형을 설명한다. 다만 스토리 발굴에 초점을 맞추어 단계별로 상세하게 접근하고 스토리 체험과 스토리 공유 부분은 개념 설명을 하는 정도로 그친다.

다음 <표 11>는 스토리텔링 개념을 활용한 장소 마케팅 단계별 과정을 보여주는 것으로 스토리텔링 개념을 활용한 장소 마케팅 방법으로 매우 유용한 모형이다. 설문대할망 설화지에는 기존 이야기가 분명히 존재한다. 그러나 비록 단편적인 서사들이 대부분이어서 이야기를 연결하는 것이 쉽지 않지만 분명 설문대할망 설화는 설문대할망의 흔적과 설문대할망 설화 연구의 단초를 제공해주고 있는 면에서 이바지하는 바가 크다.



<표 11> 스토리텔링 개념을 활용한 장소 마케팅 분석틀<sup>71)</sup>

구분	단계		
장소 마케팅	장소 자산 발굴	장소성 형성	장소 마케팅
	장소 매력	체험	관계자산
스토리텔링	Story	tell	ing
	이야기성	현장성	상호작용성
스토리텔링 개념을 활용한 장소 마케팅	스토리 발굴	스토리 체험	스토리 공유
	스토리 목록 작성	체험 환경 정보 환경	커뮤니티
	대표 스토리 발굴		
	스토리 테마 추출		
	공동 스토리(공동가치) 창출		

첫째, 스토리 발굴은 기존의 장소 마케팅 개념에서 말하는 장소 자산 발굴 과정으로 장소의 스토리를 찾아가는 과정이다. 장소의 스토리는 어떻게 존재하며 어떻게 찾을 것인가 하는 방법론이 주 관심사이다. 둘째, 스토리 체험 과정으로 스토리 발굴을 통하여 정해진 테마를 일관성 있게 구체적인 실체를 통해 관광객에게 제공하여야 하는 절차이다. 다음 <표 12>와 같이 스토리 체험은 크게 관광객의 체험 환경 조성 과 정보 환경 조성 등으로 구성된다. 이 과정을 통해 관광객은 주체적으로 스토리를 체험함으로써 장소감을 갖게 되고 이러한 체험들이 모여 사회적 의식으로 구성될 때 장소성이 생겨나게 된다. 체험 환경에는 축제 등을 통해 관광객들이 직접적으로 참여할 수 있는 환경을 조성하는 것과, 관광객들이 장소를 방문하기 전에 인식하고 있던 스토리를 확인할 수 있는 구체적 실체를 제공하는 것이다.

구체적 실체는 랜드마크 역할을 하는 건축물, 구조물, 공간 등의 상징 공간을 구축하는 것(hard branding)이 중요하다고 하였다. 또한 정보 환경은 주로 관광객들이 얻는 안내정보와 관련된 것으로서 관광 활동 전체 과정을 통해 지속적으로 장소 관련 스토리를 제공함으로써 관광객에게 장소에 대한 일관적인 이미지를 갖게 한다고 지적한다.<sup>72)</sup>

71) 최인호·임은미, 앞의 논문, 2008, 420-423쪽.

72) 이정훈, 「장소의 상징적 이미지와 문화적 활동의 영역적 체계에 입각한 문화관광 개발의 개념적 모형 정립」, 한국지역지리학회, 11집, 2005, 405-425쪽.

<표 12> 스토리 체험의 유형

체험요소	주요내용	사례
체험 환경	직접 체험:관광객들의 직접 참여 체험 프로그램 등에 동참	축제, 이벤트
	실체 제공:상징 공간 구축, 플롯에 의한 공간 구성	랜드마크, 여행 루트
정보 환경	관광 안내정보 채널의 표준화와 다 양화를 통한 스토리의 간접 체험	안내소, 지도, 홍보물, 표지, 전 자정보, 안내 전화, 안내원 등

셋째, 스토리의 공유 과정으로 장소를 실체가 있는 물리적인 공간으로서가 아니라 끝없이 변해가는 특성을 지닌 사회적 구성물로 인식하였다. 사회 구성원들의 상호교환을 통하여 의미가 변해간다는 전제를 포함하고 있다. <표 13>과 같이 스토리 공유는 장소가 만들어낸 스토리(host-created contents)와 방문객이 만들어낸 스토리(guest-created contents) 상호간의 활발한 공유를 통하여 공동의 스토리를 만들어가는 과정이다. 대표적인 스토리 공유 방식은 온라인상에서 이루어지며 SNS, 카페, 앙케이트 조사, 리포터를 활용한 정보 공유 방식 등 다양한 커뮤니티를 조직하여 활성화하는 방식을 선호하고 있다.

<표 13> 스토리 공유의 유형

유형	주요내용	사례
마케팅조직-방문객	커뮤니티 운영, 체험단 운영, 앙케이트 실시	cafe.visitkorea.or.kr/ (한국관광공사), 오타루 매니아(일본 오타루시)
지역주민-방문객	장소 홍보성 커뮤니티, 자발성 일상 커뮤니티	녹색농촌체험마을 웹사이트 지역생활기록 웹사이트
방문객-방문객	체험 중심의 정보 공유 커뮤니티	주요 포털사이트 여행카페 붙업 코리아(축제 정보 공유)

여기에서는 스토리 발굴에 연구의 초점을 맞추어 스토리 목록작성, 대표 스토리 발굴, 스토리 테마 추출에 한하여 심도있는 분석을 하고, 스토리 체험, 스토리 공유 등은 개념 설명으로 한정하여 정리할 것이다.

## 2) 스토리 발굴 3단계 과정

### (1) 스토리 목록 작성

1단계는 장소가 보유하고 있는 ‘스토리 목록 작성’이다. 스토리 유형에는 <표 14>에 제시한 것처럼 문화 스토리, 자연 스토리, 산업 스토리, 장소 시설 스토리 등으로 구분할 수 있다. 상징성이 가장 강한 것은 문화 스토리로 전통적인 서사학의 입장에서 보면 신화, 전설, 민담 등이 여기에 속한다.

<표 14> 장소 스토리의 유형

구분	주요내용
문화 스토리	신화, 전설, 민담, 인물, 축제 의식, 민속, 풍속, 건축, 조각, 회화.서예, 서적.활자.기기, 공예.자기, 전통 및 테마 마을, 유적지.사적지
자연 스토리	동.식물, 보호구역, 산악 및 평지 자원, 수변 및 해양자원, 경승지
산업 스토리	산업현장, 유명상점 시장, 쇼핑몰, 공장
장소.시설 스토리	관광지구, 공원, 전시.관람시설, 스포츠. 체육시설, 숙박시설, 식음시설, 쇼핑시설, 교통시설, 유원.휴양.수련시설, 부대시설, 관광안내소, 안내표지, 안내전화, 화장실, 휴게소, 공중전화

설문대할망 설화의 경우 문화 스토리 외에 자연 스토리 역시 큰 비중을 차지한다. 설문대할망 설화지가 자연환경이기 때문이다. 자연 스토리는 동·식물분포, 식생대, 자연보호 구역, 산림 및 평지 자원, 수변 자원 및 해양자원, 경승지 등을 포함한다. 해당 장소의 스토리 목록을 작성하고 난 후에 대표 스토리를 찾는 일로 이행(移行)된다. 설문대할망 설화지의 스토리 목록은 아래 <표 15>에서 제시한다.

<표 15> 설문대할망 설화지 스토리 목록

#### 가. 영장메코지

설화지	자원	스토리개발	장소특성
영장메코지	환경자원 (자연환경, 역사환경, 인문·사회 환경)	-여 : 바다로 향한 바위 줄기 -조천 지역 사람들은 영장메코지에 관한 옛말(전설)의 사실성을 믿고 있다. <sup>73)</sup> -조천읍의 자연 전설은 풍토적 조건, 주민의 꿈, 생활사, 인생관 등이 반영된다. <sup>74)</sup> -영장메코지와 조천 지역의 가치성을 함께 제고	여 바위줄기

		하기 위하여 영장메코지의 함유와 조천포의 역사성을 결합할 필요가 있다.	
	무형자원	-설문대할망 설화지 영장메코지는 속옷 만들기와 다리 놓기 두 화소가 병합되어 나타난 장소이다. -실패담이다. 그것도 백성, 할망 공동의 실패담이다. 1% 부족 때문이다. -왜 실패해야 하고 무엇 때문에 실패하는가의 답은 부족, 결핍, 결여, 패배, 실망, 좌절 등의 부의 심리가 작용한 결과이다.	1% 실패담, 다리 놓기, 옷 만들기
	유형자원	-영장메코지 입구의 입간판 안내문을 보면 이곳이 설문대할망 설화지임을 알 수 있다. -인근 지역과 통합하여 지역의 가치를 높인다.(영장메코지+조천포구+연복정)	지역 통합의 장점
	공간분석	-서우봉 가는 길목에 위치 접근성이 뛰어나다. -주변 일대에 미개발지역이 많고 발농사를 많이 하는 장소이다. -바람이 심한 날은 모래바람이 휘날린다.	접근성 우수, 모래바람
	잠재가치	-영장메코지는 장소성을 강화하기 위하여 설문대할망 설화와 조천포의 역사가 합류되어야 한다. -조천포구는 화북포구와 함께 조선시대 관리나 유배인들이 내륙을 왕래하는 관문이다. -조천(朝天)의 의미는 아침에 하늘에게 기상을 물어본다는 의미는 아니다. 오히려 "아침에 임금의 안부를 묻는다" 라는 의미이다. -이형상의 『탐라순력도』 <조천조점>이 그림으로 남아 있다.	설문대할망 설화와 조천포 역사의 합류, 조천의 의미

#### 나. 성산일출봉

설화지	자원	스토리개발	장소특성
성산일출봉	환경자원 (자연환경, 역사환경, 인문·사회 환경)	-외형이 성을 닮아 성산봉이라 불렀다. -자연경관과 일출 장면이 뛰어나 영주 10경 중 제1경으로 불렀다. -수중에서 화산 폭발에 의하여 분출되어 형성된 분화구가 융기하여 만들어진 화산체이다.	화산체
	무형자원	-설문대할망이 등경돌에 불을 밝히고 바느질을 하였다고 전해 온다. -설문대할망이 성산일출봉과 우도 사이를 갈라 놓아 바다가 생겼다고 전해 온다. -설문대할망이 성산일출봉의 분화구를 빨래통 삼아 빨래를 하였다고 전해온다.	설문대할망 설화지
	유형자원	-성산일출봉이 천연기념물로 지정되어 국가지정 문화재가 되고 특히 유네스코 지정 세계자연유산으로 등재되었다. -고려 원종 12년(1271) 김통정이 삼별초군을 인	세계자연 유산등재, 산성구축

73) 한국문화원연합회 제주특별자치도지회, 『조천읍 역사문화지』, 2009, 342쪽.

74) 위의 책, 2009, 349쪽.

		<p>솔하여 성산포에 도착, 주민들을 동원하여 토성을 쌓았다고 전해 온다.</p> <p>-김통정이 토성으로 쌓은 산성은 조선시대에 왜구의 침입에 대비하여 견고한 석성으로 대체되었다가 일제강점기에 연륙(連陸)공사 때 터진목을 매립하는데 사용되었다고 전해온다.</p>	
	공간분석	<p>-경관미가 수려하여 올레길 가운데 인기가 많은 장소이다.</p> <p>-주변에 카페, 음식점, 호텔, 마켓 등 편의시설이 집중되어 있어서 인기가 높다.</p> <p>-연말, 연초에는 일출 장면을 구경나온 관광객과 주민들이 북새통을 이루는 곳이다.</p>	인기장소
	잠재가치	<p>-설문대할망 설화가 많이 포함되어 있어 인문자원으로의 가치가 높다. 따라서 신화공원 조성 등이 해양 올레 콘텐츠 활용 방안으로 제시되고 있다.</p> <p>-광치기 해안은 승마를 하는 사람들에게는 연말, 연초 기승코스로 인기가 높아 승마테마공원 등을 고려할 수 있다.</p>	설문대할망, 신화공원, 조성활용

다. 우도

설화지	자원	스토리개발	장소특성
우도	환경자원 (자연환경, 역사환경, 인문·사회 환경)	<p>-우도는 수성 화산체 섬이다</p> <p>-영해기점표시석이 설치되어 있다.</p> <p>-해양자산으로 대표적인 '여'가 있다</p> <p>-제주 타 지역보다 부유한 지역이 우도이다. 여에서 채취한 해산물이 재산 형성에 크게 기여한다.</p> <p>-암석해안이 대부분이고 일부 퇴적 지형도 있다.</p> <p>-우도 경관으로 우도 8경이 있다.</p> <p>-연평균기온 평균 값은 15도°C~16°C이다.</p> <p>-고산, 가파도, 마라도 다음으로 바람이 센 곳이다.</p> <p>-식물 449종, 곤충 224종, 조류 63종, 포유류 10종 정도가 관찰되었다.</p> <p>-우도 개경허가(1843) 이전 우도 마목장이 있었다.</p> <p>-우도 개경시 김석린이 입도조로 입도하였고 우도 주민을 위하여 세금투쟁, 용수확보 등의 노력을 기울였다.</p> <p>-우도 마목장과 포구 이름이 『탐라순력도』 &lt;우</p>	수성화산체, 여, 영등신, 우도 마목장, 왜구 침탈사, 설문대할망, 우도 등대, 답다니

	<p>도점마&gt;에 나타나 있다.</p> <p>-우도민의 신앙대상은 영등신이다. 음력 2월 보름날 우도민들은 합심하여 영등신 환송제를 올린다.</p> <p>-설문대할망 관련 설화는 우도민에게는 그리 큰 감동을 주진 못하는 듯하다. 하지만 우도-성산을 갈라놓은 설문대할망에 반(叛)하여 우도-성산을 해저로 이으려는 제안이 있다.</p> <p>-우도 등대는 1906년 건설되는데 일출봉의 등경돌이 등대가 되어 들어온다. 하지만 예전 우도민은 포구에 탑을 쌓아 그 위에 등불이나 햇불을 두어 등대 역할을 하게 했다. 도대불이라 하는 것으로 1915년 조천 북촌리 도대불이 최초의 것이다.</p> <p>-원담과 방사탑이 있다. 우도의 방사탑은 '답다니'라는 특징을 지닌다.</p>	
무형자원	<p>-영등당이 있고 영등신을 모신다.</p> <p>-설문대할망 설화가 있으나 우도민들에게는 그리 큰 감동을 주진 못한다.</p>	영등신, 설문대할망
유형자원	<p>-해식 지형, 여, 오름 등 화산체의 특징이 나타나고 있다.</p> <p>-우도 개경과 김석린의 이야기가 있다.</p> <p>-해산물, 해녀이야기, 원담, 방사탑, 진사통, 우도 땅콩, 우도 땅콩 막걸리 등이다.</p>	해녀이야기, 우도 개경, 방사탑
공간분석	<p>-이야기 성(castle of story)을 만드는 우도의 장소 정신은 바로 장소성이고 우도의 자연, 우도의 사람, 우도의 바람, 우도의 바다, 우도의 역사에서 비롯되었다.</p> <p>-작은 섬 우도에서 생산해 내는 이야기는 작지만 진솔하고, 단순하지만 감동적이다.</p>	우도의 장소성, 우도의 인문자원
잠재가치	<p>-우도의 잠재 가치는 숨은 역사의 발굴. &lt;우도 마목장 연구&gt;, &lt;우도 왜구침입 역사&gt;, 세종대 &lt;닥나무 식재&gt; 등 역사적 소재에서 찾을 수 있다.</p> <p>-우도의 잠재 가치는 장대한 사업의 구상이 아닌 친환경적이고 자연을 우선하는 정신이 선행되어야 한다. 원담 체험, 마목장 체험, 생존서바이벌 체험, 여 체험, 우도 생활 체험, 전통 한지 제조 체험 등을 제안한다.</p>	마목장연구, 왜구침략사, 닥나무 식재, 체험활동

라. 물장울

설화지	자원	스토리개발	장소 특성
물장울	환경 자원 (자연환경, 역사환경, 인문·사회 환경)	-단성화산으로 스킨아콘의 형태이다. -제주 낙엽활엽수림 식생 구조를 지닌다. -국가지정 문화재(천연기념물 지정)이다 -멸종 위기 야생식물·동물들이 서식지이다. -스코리아 퇴적층인 산정에 물이 고여 큰 산정 호수를 이루고 있는 특별한 장소이다. -설문대의 죽음이 너무나 조용히 처리된다.	단성화산, 낙엽활엽수림, 국가지정 문화재
	무형 자원	-제주 4대 성소로 신성시하는 장소이다. -예전 명칭은 차이는 있으나 물이 깊은 곳을 암시하는 수장울(水長兀)이라 하였다. -죽음과 관련한 설문대할망 설화가 전해온다.	수장울, 설문대할망 설화, 죽음
	유형 자원	-산정에 원형 분화구가 발달되었다. -산정호수의 직경은 140m 정도, 깊이는 2~58m 정도, 수면적 1.06ha 타원형이다. -산정호수는 람사르 협약 습지 및 환경부 습지 보호 구역으로 등재되었다.	람사르 협약 습지, 습지보호 구역
	공간 분석	-화구호가 있는 분석구 오름이다. -산정호수의 습지는 람사르 협약 습지 및 환경부 습지보호구역으로 등재, 관리되고 있다. 습지 관련 가치가 뛰어난 곳이다. -산정 습지는 건기, 우기 간 수심의 변화가 심하다. -낙엽활엽수림 식생 구조 및 멸종 위기 야생식물·동물들이 서식지로도 유명하다.	산정호수, 산정습지 동일개념임
	잠재 가치	-교육 및 체험을 목적으로 하는 제주 지형, 오름 박물관 및 습지 생태 박물관 설립을 검토한다.	체험교육, 지형/생태 박물관건립

마. 애월 지역<sup>75)</sup>

설화지	자원	스토리개발	장소특성
애월 지역	환경자원 (자연환경, 역사환경, 인문·사회 환경)	-애월은 제주 서부지역의 중심지로 제주도 전체 면적의 10%를 차지한다. 1990년대 이래로 오늘날까지 이주민들이 가장 많이 선호하고 정착한 지역 중 하나이다. -대체로 토지가 비옥하고 기온의 변화가 심하지 않아 주거 조건, 농사 조건 등이 우수하다.	생활적합지, 역사유적지, 교통중심지, 장원급제, 음식문화, 놀이문화

75) 애월 관련 지형, 지질, 인구, 마을 수 등의 관련 자료는 『애월읍 역사문화지』를 참고하였다.

		<p>-신생대 제4기 플라이스토세에 시작된 화산활동을 통하여 생성되었다.</p> <p>-50개의 오름이 분포되어 있고 그 중 천아오름, 붉은오름 등이 대표 오름이다.</p> <p>-대표적인 하천으로는 광령천(무수천), 고성천, 금성천 등 18개 하천이 있으며 대부분 직류 하천이고 건천의 특징을 갖는다.</p> <p>-습지는 모두 21개가 분포되어 있다.</p> <p>-고장성 혹은 장성이라 부르는 환해장성 유적지가 남아 있다.</p> <p>-금성리 유적지, 곽지 패총 등 역사 유적지가 있다.</p> <p>-구석기시대 유적지라고 한때 알려진 빌레못 동굴이 어음2리 산 중턱에 있다.</p> <p>-평화로, 애조로, 일주도로 등 교통 여건이 좋아 제주시 접근이 용이하고 이동 방법이 편리해졌다.</p> <p>-문필봉은 선비들이 과거 보러 갈 때 장원급제를 기원하는 장소로 이용되었다.</p> <p>-솔바리(솔밭이)를 통하여 제주인의 음식문화를 추정할 수 있다.</p> <p>-설문대할망 공깃돌로 알려진 돌들을 통하여 제주인의 놀이문화를 알 수 있다.</p>	
	무형자원	<p>-애월에는 특별히 설문대할망 설화가 타지역에 비해 가장 많이 구전되고 있다.</p> <p>-애월 지역에 구전되고 있는 설문대할망 설화는 문필봉, 솔바리, 하물, 솔바리 자리, 공깃돌, 도릿밭 등이다.</p> <p>-애월 지역(인문환경)의 설문대할망 설화와 조천, 성산지역(자연환경)의 설문대할망 설화 사이에는 환경 자원의 목적물에서 차이를 발견할 수 있다.</p> <p>-문필봉에는 설문대할망 설화와는 별개의 전설이 전해져 오고 있다.</p> <p>-관련성을 확신할 수 없지만 『표해록』에 등장하는 '선마선파', '선마고'가 '설문대할망을 지칭한다'는 주장이 있다.</p>	설문대할망 설화, 환경자원
	유형자원	<p>-재배하는 농작물로는 수박, 브로콜리, 양배추, 오이 등을 영리 목적으로 재배한다. 설문대할망이 밥을 지었다는 설화를 근거로 음식문화의 일면을 연구해야 한다.</p> <p>-설문대할망 공깃돌은 제주인의 놀이문화를 추정할 수 있는 근거이다. '렛츠런파크 제주'의 위</p>	음식문화, 놀이문화 도박성



		치는 애월읍 유수암리에 위치한다.	
	공간분석	<p>-애월 지역은 이주민이 가장 많이 분포된 곳이다.</p> <p>-애월 지역은 24개 법정리, 26개 행정리, 66개 자연마을 구성되어 제주시 도심지 및 서귀포중심지를 제외하곤 읍·면·동 가운데 자연부락이 가장 많이 형성되어 있다.</p> <p>-애조로, 일주도로, 평화로 등 도로여건이 개선되어 서부 교통의 중심지 역할을 한다.</p>	교통조건, 자연부락
	잠재가치	<p>-고대 유적지(금성리, 광지리)와 역사유적지(환해장성), 그리고 인문 자원(설문대할망 설화 및 다양한 전설 등)이 풍부하다. 예로부터 길지로 인정받아 삶의 정착지로 제주인에게 인기가 높았다.</p> <p>-토양 조건, 용수조건, 기후조건, 생활조건 등이 모두 갖추어진 곳이다.</p> <p>-설문대할망 체험 교실, 설문대할망 놀이 공원, 설문대할망 요리 교실 등 지역이 갖추고 있는 잠재력을 활용할 수 있는 현대적인 콘텐츠 개발이 필요하다.</p> <p>-지역의 역사성을 부각시켜 지역 가치를 제고할 수 있는 전시관, 체험관 등을 운영하되 하드웨어보다 소프트웨어 개발을 선행한다.</p> <p>-문필봉이 상징하는 지식에 대한 갈망, 출세 지향적 사고, 열린 공간으로의 외향성 등의 적용 방안을 모색한다.</p>	생활적합도, 콘텐츠개발, 지역가치, 출세욕구

바. 영실

설화지	자원	스토리개발	장소특성
영실	환경자원 (자연환경, 역사환경, 인문·사회 환경)	<p>-영실의 지질구조는 한라산 조면암과 조면현무암으로 이루어져 있다.</p> <p>-영실 소나무 숲은 '한국의 100대 아름다운 숲길'로 선정되었다.</p> <p>-영실의 식생대는 초원지대, 수림지대, 관목초림지대 등으로 구분이 된다.</p> <p>-영실은 운대, 한대, 아고산대 등 수직적 식생 분포가 나타난다.</p> <p>-영실이란 지명은 석가세존이 설법하던 영산과 흡사하여 붙여진 이름이다.</p> <p>-이건이 있음에도 불구하고 영실기암을 오백장군석으로 명명하여 부르고 있다.</p> <p>-영실 중턱에는 수행 굴이라는 불자들의 수행</p>	영실의 지질 및 생태

	공간이 있다.	
무형자원	-설문대할망 설화 속에 영실 오백장군의 이야기가 들어있다. -영실은 제주인들에게는 한라산, 물장울, 아흔아홉골과 더불어 4대 성소로 신성시하는 장소이다. -영실이라는 명칭은 불교의 영향이다.	설문대할망과 오백장군 설화지, 불교색채
유형자원	-한라산 천연보호구역, 국립공원 등으로 지정된 한라산 범위 안에 영실이 위치한다. -유네스코 생물권 보전지역, 세계자연유산으로 등재되어 세계적으로 인정받고 있다. -영실 앞의 불래악(佛來岳)오름 중턱에 존자암이 있었는데 그 기원이 삼성 고부양의 도래 시기와 같이 한다.	국립공원, 생물권 보전지역, 세계자연유산
공간분석	-한라산을 대표하며 영주 10경에 속한다. 1100 도로에서 8km 정도 떨어진 곳에 위치, 접근성이 다소 떨어진다. -오백장군석은 풍화, 침식 작용의 결과이다.	대표경관
잠재가치	-영실은 불교의 영향이 강한 곳으로 존자암터가 있다. -설문대할망 설화 속에 영실 오백장군의 이야기가 들어있다. -영실은 복합 인문·자연경관 전시장이다. -영실은 식생대, 식물수직분포대, 동물분포 등 생물계의 생존을 담보한 박물관이다.	불교, 생태박물관, 경관전시장 조성

앞에서와 같이 설문대할망 설화지 코스별로 포함되어 있는 설화지 공간 스토리텔링 대상 지역 6곳(영장메코지, 성산일출봉, 우도, 물장울, 애월 지역, 영실)에 관한 요소별 환경 분석, 자원 분석, 공간 분석 등의 작업을 통하여 잠재 가치를 추출하고 이들 장소가 지닌 장소 자산을 기초로 하여 공간 스토리텔링 및 스토리 개발을 진행하였다. 그리고 이들을 종합하여 2단계의 대표 스토리를 구성할 것이다. 그 과정에 포함되는 중요한 맥락으로 환경 분석은 자연환경, 역사 환경 그리고 인문·사회 환경을 포함하였다. 자원 분석은 유·무형 문화자원을 포함하고 공간 분석은 그 지역의 면적, 공간구획, 도로, 하천, 강, 교량, 공원 및 놀이시설, 생태시설 등을 포함하였다. 마지막으로 잠재 가치 분석은 특정 지역의 가치를 재미, 흥미, 감동 등이 있는 공간으로 재창조하려는 의도의 반영이다.

(2) 대표 스토리 구성

2단계는 대표 스토리 구성 단계로 나열된 스토리 목록 중에 장소가 추구하는 목표에 부합하는 스토리를 골라내어 활용 방법을 모색하는 것이다. 가시성이 뛰어난 자연환경이나 지형. 그리고 해당 장소에서만 할 수 있는 활동, 다른 장소에서는 보기 어려운 상징성 등이 포함된다. 설문대할망의 경우 설화 내용이 전해지고 있어 설문대할망 설화를 원형으로 하여 대표 스토리를 작성한다. 다만 설문대할망 설화지의 환경 특성을 반영하고 이를 인접지와 연계시켜 역사성, 잠재 가치의 활용 등으로 스토리텔링의 외연 확장은 고려해야 할 요소이다. 아래 <표 16>은 설화지 장소별 대표 스토리를 구성한 표이다.

<표 16> 설화지 장소별 대표 스토리 구성

설화장소유형	대표 스토리 구성	스토리 테마추출
영장메코지	① 다리 놓기와 옷 만들기 화소 활용 ② 조천포 및 연복정 연계 역사 화소 활용 ③ 영장메코지, 제주 올레담, 잣성, 산담, 발담(흑룡만리 돌담축제)과 관련한 역사성 및 돌문화에 대한 현대적 시각 화소 활용	1등 부족, 역사성, 돌 문화
성산 일출봉	① 빨래통 화소 활용 ② 등경돌 불 밝히는 화소 활용(바느질) ③ 우도와 성산일출봉 사이의 바다 화소 활용	검소, 빛, 창조
우도	① 빨래판 화소 활용 ② 오줌으로 우도를 분리한 지형 창조 화소 활용 ③ 우도의 등대와 성산일출봉의 등경돌을 합한 화소 활용(도대불과 등대) ④ 우도 개경과 김석린 관련 화소 활용 ⑤ 우도 마목장 관련 화소 활용 ⑥ 왜구 노략질 화소 활용 ⑦ 세종대 닥나무 식재 화소 활용	검소, 창조, 빛, 역사
물장울	① 죽음의 유형(재미) 1화소 활용 ② 죽음의 유형(호기심) 2화소 활용 ③ 죽음의 유형(삼을라와의 갈등) 3화소 활용	죽음
애월 지역 <sup>76)</sup>	① 문필봉 과거급제 화소 활용 ② 솔바리 및 하물 등 음식 관련 화소 활용 ③ 공깃돌, 바둑판 등 놀이 관련 화소 활용 ④ 애월 할망 연계 화소 활용	출세, 음식, 놀이, 혼례, 애민정신

	⑤ 죽두리석을 근거로 한 혼례 관련 화소 활용 ⑥ 한모살과 관련한 애민정신 화소 활용	
영실	① 설문대할망과 오백장군의 출산 화소 활용 ② 죽술을 매개로 모자관계(모성애) 화소 활용 ③ 죽술에 빠져 죽은 죽음의 상징성 화소 활용(모성애) ④ 할망의 죽음과 오백장군 죽음사이의 관련성 화소 활용(사모곡) ⑤ 오백장군이 사냥한 장소 화소 활용 ⑥ 오백장군의 활동(도독질) 화소 활용 ⑦ 설문대할망의 활동(죽 쑈기) 화소 활용	모자관계, 모성애, 사모지정, 죽음

### (3) 스토리 테마 추출

마지막으로 3단계는 스토리 테마를 발굴하는 과정이다. 장소를 가장 적절하게 표현하는 기호체계로써 관광객들의 감성을 자극하여 장소를 이해하거나, 기억하게 만드는 역할을 하는 테마의 발굴 과정이 필요하다. 테마가 정해져야만 스토리를 체험할 수 있는 다양한 방안이 마련될 수 있다. 다음 <표 17>은 유형별 대표 스토리를 근거로 한 스토리 테마 추출 내용을 제시한다.

<표 17> 유형별 대표 스토리를 근거로 한 스토리 테마 추출

채록 유형별 설화지 (장소)	스토리 발굴		
	스토리 목록 작성	유형별 대표 스토리 발굴	스토리 테마 추출
영장메 코지	<표15> 참조	① 다리 놓기와 옷 만들기 화소 활용	1등 부족 실패담
		② <조천포 및 연복정> 연계 역사 화소 활용 ; 표류기 / 외국문물소개	표류기, 통행로
		③ 영장메코지 제주 돌과 관련한 역사성, 돌 문화에 대한 현대적 시각 화소 활용	돌문화
① 빨래통 화소 활용		검소, 일상	
② 등경돌 불 밝히는 화소 활용		빛	
③ 우도와 성산일출봉 사이의 바다 화소 활용		부(富)를 캐어내는 바다	
우도		① 빨래판 화소 활용	검소, 일상
	② 오줌으로 우도를 분리한 지형 창조 화소 활용	창조의 방식	
	③ 우도의 등대와 성산일출봉의 등경돌 화소 활용	빛	

76) <표 16> 애월 지역 ⑤, ⑥은 위치가 애월과는 무관하다. 다만 채록 유형 분류과정에서 편의상 구분임을 밝힌다.

물장울	④ 우도 개경과 김석린 관련 화소 활용	개척사
	⑤ 우도 마목장 관련 화소 활용	역사
	⑥ 왜구 노략질 화소 활용	역사
	⑦ 닥나무 식재 화소 활용	역사
	① 죽음의 유형(큰 키 자랑하다 죽음) 1화소 활용	호기심
	② 죽음의 유형(죽솔에 빠져 죽음) 2화소 활용	모성애
	③ 죽음의 유형(고부양 삼을라와의 갈등으로 죽음) 3화소 활용	패배
애월 지역	① 문필봉 과거급제 화소 활용	출세욕
	② 솔바리, 하물 등 음식 관련 화소 활용	음식
	③ 공깃돌, 바둑판 등 놀이 관련 화소 활용	놀이
	④ 애월 할망을 연계한 화소 활용	존경
	⑤ 죽두리석을 근거로 한 혼례 관련 화소 활용	혼례의식과 혼례기원
	⑥ 한모살과 관련한 애민정신 화소 활용	애민정신
영실	① 설문대할망과 오백장군의 출산 화소 활용	모자관계
	② 죽솔을 매개로 모자관계(모성애) 화소 활용	모성애
	③ 죽솔에 빠져 죽은 죽음의 상징성 화소 활용(모성애)	모성애
	④ 할망의 죽음과 오백장군 죽음 관련성 화소 활용(사모곡)/무생물격에 생명을 불어넣어 부활한 돌 문화 오백장군석	사모지정 부활한 돌문화
	⑤ 오백장군 사냥 장소 화소 활용	윗세오름
	⑥ 오백장군 활동 화소 활용	사냥 및 도둑질
	⑦ 설문대할망 활동 화소 활용	죽 쑤기

이상은 스토리 목록 작성으로부터 대표 스토리를 거쳐 스토리 테마를 추출하고 그 내용을 제시한 것이다. 이것을 바탕으로 이제 앱에 활용되는 실제 스토리텔링의 자료가 만들어진다.

지금까지의 논의를 바탕으로 설문대할망 설화지 6곳에 대한 스토리텔링의 실제 구성을 다음과 같이 제시한다. 설화지에 적용하는 스토리텔링은 해당 설화지별로 15분~35분 정도의 분량으로 구성하되 구성의 기준은 <표 17> 유형별 대표 스토리를 근거로 한 스토리 테마를 바탕으로 한 것이다. 설화지별로 3개 유형부터 7개 유형(영실)으로 나누어 스토리텔링을 제시하였다. 스토리텔링의 실제 구성의 예로 제시한 이야기 원안은 영장메코지 3개 유형에 한하여 스토리텔링을 구성하고 성산 일출봉에서 영실까지 5개의 유형은 목록만 제시한다.

### 3) 스토리텔링의 실제 구성

#### (1) 영장메코지

##### ■ 1유형 : 다리 놓기와 옷 만들기 화소 활용

▶ 영장메코지에 내포되어 있는 설문대할망의 자취는 지금까지 전해 오는 설문대할망 설화 속에 스며있습니다. 오랜 옛날 거구의 설문대할망이 살고 계셨지요. 하루는 조천골 바닷가 마을에 사는 백성들이 설문대할망을 찾아왔어요. 백성들은 하루 하루 바닷가에 나가 미역도 따고 소라도 따고 전복도 주워다가 윗마을에 가서 곡식과 바꾸어 생계를 이어 나갔어요. 그런데 어느 날인가부터 윗마을 사람들이 해산물을 사지 않았어요. 자기들도 미역, 소라, 전복을 바다에서 건져 올릴 수 있게 되었다 했어요. 이제는 바닷가 마을 사람들이 해산물을 많이 잡아도 팔 곳이 없어 생계가 곤란하다는 것이었지요.

“그래, 무슨 할 말이 있어 찾아들 왔는가?” 설문대할망이 묻자,

“우리가 하루 종일 바다에 나가 미역도 따고 소라도 따고 전복도 주워서 윗마을에 가서 곡식과 바꾸어 생계를 이어 나갔는데 이제 그마저도 길이 막혀서 생계가 막막하오.”

“어찌된 영문인고?” “지난 폭우에 산사태가 나서 물길 따라 바닷가까지 길이 흰하게 났어요. 윗마을 사람들이 사태 난 길을 내려와 바다에 나가 미역, 소라, 전복을 건져 올리게 되었답니다.”

“그럼 내가 어찌하면 도움이 되겠소?”

“우리가 잡은 해산물을 육지에 나가 팔면 목숨 부지라도 할 것이라 생각했어요. 하니 육지까지 다리를 하나 만들어 달라는 부탁이요.

“다리 놓는 일이 어디 말같이 쉬운 일이겠나. 내 한번 생각해보겠네.”

“할마님, 우리들 목숨 애처롭게 생각하시고 다리 하나 지어 주시오.”

매달려 사정하는 품새가 곱게 물러설 것 같지 않다. 당장 생계가 문제라니 어른들이야 어떻게 풀 뜯고 미역 죽 쑤고 살아볼 텐데 말 못하는 아이들이 마음에 걸리니 할망이 곰곰이 생각하다 말을 잇는다.

“좋아요. 한번 해보리다.”

“할마님. 감사합니다. 보답으로 저희들이 옷을 한 벌 지어 올리겠습니다.”

“아니, 그럴 것까지는 없네.”

“아닙니다. 꼭 지어 올리겠습니다.”

바닷가 마을 사람들이 옷 만든다 소란을 피우며 이집 저집 무명천, 명주 천을 거

두는데 우물집 강생이네는 1동, 묵은 밧 고등에는 2동, 방아넛 개똥이네는 3동, 글 가르치는 글방네는 5동, 앞집 뒷집 2동, 이리저리 3동 애써 모우니 50동이구나.

하루는 설문대할망이 한라산을 베고 잠이 들었기에 품과 길이를 재려고 마을 사람들이 발걸음으로 키를 어렵한다. 쉼 앞 다리에서 돈내코 허리까지 재는 데에만 반나절이 지난다. 또 허리에서 목까지 재려면 한나절 산을 올라야 한다. 할마님의 옷을 완성하려면 겨우 모운 50동 가지고는 옷감이 터무니없이 부족하다. 50동 가지고선 어렵도 없다 하여 이 마을 저 마을 다니며 품도 팔고, 전복, 소라, 미역하고도 바꾸었다. 숨 넘어 갈때까지 모아 보았으나 99동에 그치고 말았다.

한편 설문대할망은 다리 놓을 곳을 찾아다니다가 조천골 인근에 영장메를 찾아낸다. 나지막한 언덕에 물길이가 그리 깊지 않고 썰물, 밀물 드나드는 속도가 완만하니 다리 놓기가 아주 편해 보인다. 물속에서 커다란 돌을 건져내어 토대로 삼고 한층 올리고 두드리고 또 한층 올려 쌓고 두드리고 이것을 여러 번 반복하니 9자 높이로 제법 보기 좋은 다리가 만들어진다.

“옳거니, 이렇게 쌓아 가면 되겠구나.”

기쁜 마음에 사람들에게 보여주려고 바닷가 마을을 찾았더니 아뻘사 분위기가 이상도 하다. 오고 가는 사람들은 지치고, 힘에 겨운 표정이 역력하다. 지나가는 아낙을 잡고 물어보는데 아낙의 대답에는 도대체가 생기란 전혀 없다.

“무슨 일이 있기에 그리도 힘이 들어 한단 말이요?”

“할마님 옷 지어드릴 옷감을 구하려 다니다 보니 이렇듯 지쳐 있소”

설문대할망은 한순간 가슴에 바윗돌을 올려놓는 듯한 통증을 느낀다.

“이러다가 사람들 다 잡겠네. 다리보다 중한 게 사람 목숨인데 내가 어찌 다리 놓아 준다고 하여 저 고생을 시키는가. 다리 놓는 일을 그만하자.”

설문대할망의 설득에 바닷가 마을 사람들은 동의하고 옷 짓는 일을 멈추게 되었다.<sup>77)</sup>

이 이야기는 지금 제주시 조천읍 조천리 영장메코지에 전해오는 설문대할망의 이야기를 약간의 각색을 가미한 이야기입니다. 예전 할마님이 다리를 놓다 중단한 흔적이 바로 이곳 조천리 영장메코지입니다. 영장메코지란 바다를 향하여 길게 뻗어 있는 여 형태의 현무암 지형입니다. 다리 놓기의 화소는 예전 제주인들이 열린 세계 즉, 육지를 향한 동경이 얼마나 절실했는지를 보여주는 곳이지요. (스토리텔링 5분)

77) 채록본에서는 옷 만드는 일과 다리 놓기의 중단 사이에는 연속성이 없으나 스토리텔링을 고려하여 논자 자신이 설정한 상황임.

## ■ 2유형 <조천포 및 연북정 연계 역사 화소 활용>

▶ 예전에는 제주-육지 간의 통행은 바닷길이 전부였지요. 제주는 섬이라는 지정학적 위치 때문에 육지와 통행은 주로 포구를 통하여 배를 타고 통행하는 방법뿐이었어요. 그리하여 제주에는 이름이 잘 알려진 포구들이 있었어요. 세종실록에는 애월포와 조천관(포)이 언급되어 있고, 『신증동국여지승람』(1530)에는 제주, 정의, 대정으로 삼현을 구분하여 19개 포구가 소개되어 있지요. 『탐라지』(1653)에는 건입포, 화북포, 조천포 등 37개 포구가 있고 『증보탐라지』(1902)에도 건입포, 화북포, 조천포 등 39개소가 소개되어 있지요. 특히 조천포를 부언하여 1679년(숙종 5) 제주어사로 부임한 이증의 답사기를 살펴보면 조천포는 여타 포구와 비교하여 “섬을 둥그렇게 돌아가며 포구마다 모두 난석이 포구에 높이 솟아 있어 배를 붙일 수 없으나 이 포구는 뱃길이 평안하고 순탄했어요. 또 난석은 포구를 둥그렇게 에워싸 배를 감추기가 아주 좋다”라고 평하였지요.

제주도는 화산도이기 때문에 포구의 발달이 매우 저조한 편이에요. 따라서 포구의 존재는 가장 중요한 자산이면서 제주의 길을 열어주는 시작점이지요. 영장메코지는 이러한 제주의 한정된 통행 방법에 편의성을 부여하는 가장 훌륭한 대안이 될 수도 있지요. 다리(영장메코지)와 뱃길(조천포)은 그런 의미에서 외부와 제주를 연결을 해주는 중요한 길이 됩니다. 다만 다리(영장메코지)는 제주 설화 속 가상의 길이고 뱃길(조천포)은 제주삼현도(영조 26, 1750), 제주삼읍도총지도(영조 46, 1770), 제주지도(광무3년, 1899), 제주도행정구획도(1920)에 포구의 이름이 적시되어 있는 사실적인 길이란 차이가 있지요. 조천포는 조천관리(제주삼현도 명칭)라는 마을 이름을 딴 포구의 이름인데 지금의 조천리 개낭개와 그 주변을 이르는 말입니다.

조천포에는 연북정(戀北亭)이라 하는 정자가 위치하고 있는데 원래 이름은 쌍벽정이라는 객사였으나 1599년 제주목사 성윤문이 건물을 보수하여 연북정으로 이름을 바꾸었어요. 조천포를 이용하는 관리들이나 일반 백성들이 북쪽의 임금에 향한 충성과 흠모의 예를 올리기 위한 역사적 장소였지요. 변화무쌍한 바다 상황을 예측하기 어려운 이유로 객사로도 사용되었지만 지방 관리들이 뱃길을 오고 가면서 임금에 대한 충성심을 표현할 수 있는 유일한 장소인 셈입니다. 결국 조천(朝天)의 의미와 연북(戀北)의 의미는 동일 선상에서 같은 의미로 이해할 수 있어요. 조천이란 의미 역시 아침에 임금에게 문안을 드린다는 의미가 포함되어 있으니까요. 임금 앞에 조회(朝會)를 올린다는 의미의 조회도 같은 맥락입니다.

조천포에 관련한 표류기를 소개할게요. 조선 후기에 뱃길이 그다지 순탄치 못하여



열 척 중에 한 척은 침몰하거나 표류하는 경우가 다반사였다고 하니 열악한 사정을 능히 알고도 남음이 있어요. 양우종의 『표류기』를 보면 조선시대 절충부<sup>78)</sup> 절충장군 양우종(1863~1917)이라는 사람이 1893년 12월 17일 조천포를 출발하여 한양으로 가던 중 풍랑을 만나 오키나와 지역까지 표류하다가 우여곡절 끝에 1894년 3월 10일 돌아올 때까지의 표류 과정을 기록한 표류일지예요. 한양에 특별히 긴한 일이 있어 두 척의 배에 우마 수십 필을 싣고 우마 상인 열두 명, 선주인 한만경, 김병오와 함께 계사년 12월 17일 해시에 조천포를 출발하였지요. 해남을 거쳐 한양 길로 갈 생각으로 배를 타고 출발하였는데 12월 18일 측시 경에 화탈도를 지나면서 동풍이 불고 비가 내리기 시작했고 날이 희미하게 밝아오는 시간에 추자도를 지나 진도 근처에 이르자 폭풍이 일고 파도가 배를 덮쳤어요. 엮친 데 덮친 격으로 배는 육지로부터 점점 멀어져 망망대해 한가운데로 내동댕이쳐지고 사람들은 뉘 나간 표정으로 마치 죽은 송장 보듯 불안에 떨고 있었어요. 목숨이 경각에 달려 있음을 직감한 것이지요. 12월 19일에는 풍랑이 더욱 거세지면서 돛이 날아가 버리고 노를 찾을 길도 없었어요. 배에 가득 실은 소와 말도 흥분을 가라앉히지 못하고 날뛰고 있으니 생지옥이나 다름없었어요. 이제는 목숨을 하늘에 맡길 수밖에요. 며칠이 지나자 바다는 다시 잠잠해졌어요. 폭풍우와의 싸움이 지나가자 이제 갈증과 배고픔과의 싸움이 시작되었지요. 출발할 때 식량과 물을 이 삼 일 분만 챙겼으니 상한 식량까지 모아서 먹었지만, 몸을 가눌 수 없을 만큼 허기가 저 숨만 붙어 있지 죽은 것이나 진배없었어요. 바닷물을 끓여서 이슬 내린 것을 받아 마시고 소와 말을 잡아 굶주림을 이겨나가다 정월 초하루(나중에 섬에 도착하여 알았지만) 낮선 섬에 도착하였어요. 사지에서 살아 돌아온 것이지요. 필담을 나눠 보니 유구국(오키나와) 조도(鳥島)였어요. 이곳 사람들이 약과 술을 내어주어 먹고 마시니 몸이 조금씩 회복되기 시작했어요. 하지만 다른 배에 타고 있던 12명이 걱정이 되었어요. 음식을 먹어도 맛을 모르고 피곤하여 잠을 청해도 잠을 이루지 못하고 눈물만 흐릅니다.

정월 초 나흘 오시 반가운 소식이 날아오네요. 유구 사람이 와서 배 한 척이 가까이 온다하여 급히 달려가 보니 우리 일행이 탄 배였어요. 이들을 여관으로 부축하여 물과 약, 따뜻한 음식을 주니 원기를 회복하고 이제야 살았다는 느낌이 드나 봅니다.

정월 초 닷새 한문중이 해독(海毒)으로 식음을 전폐하기에 관리에게 부탁하여 약을 써 보았지만 삼일 뒤에 사망하고 말지요. 슬픈 마음을 애써 누르고 장례를 모시고 정월 초아흐레 180리 길을 이동하여 덕지도로 옮겼어요. 그리고 13일이 지난 정월

78) 절충부란 고려 시대 부병(府兵)에 관한 업무를 관장하였던 곳으로 지방에서 선발한 농민군을 해당 지역 내에서 농한기에 군사훈련을 하고 지역별로 방어 군대로 편제한 것이다.

스무 이틀 유구국으로 갔어요. 덕지도에서 유구국까지는 750리 길입니다. 역관이 와서 우리들에게 어느 나라에 살며 이곳에 어떻게 오게 되었냐고 물어서 우리는 조선 인이며 태풍에 밀려 여기까지 오게 되었다고 필담을 통하여 대답하였어요. 역관이 군인에게 일러 관아 앞의 청사로 안내합니다. 먹을 음식이 풀 뿐이라 항의했더니 저녁밥은 생선, 고기, 술이 나와 진수성찬이었어요. 지금까지 먹어 본 적이 없는 처음 맛보는 것이었지요. 이곳 관리들은 사람들 오고 가는데 예의가 반듯하고 정중하여 우리 일행들에게 전혀 부담을 주지 않았어요. 유구에서 6일을 머물고는 3일간 배를 타고 일본의 녹아도(가고시마)에 도착했어요. 이곳은 사람들이 근검절약하고 음식이 거칠어 우리 일행을 맞이함에 경솔함이 보였어요.

이월 초닷새 녹아도를 출발하여 3일 만에 장기도(나가사키)에 도착하니 산에는 잔설이 있고 들에는 푸른 숲이 보였어요. 열이들이 지난 2월 열아흐레 장기도를 출발한지 3일 만에 조선 땅 부산에 도착하니 구사일생으로 다시 조선 땅을 보게 된 기쁨에 들떠서 죽어도 여한이 없다고 환호합니다. 사지에서 살아 돌아온 자의 기쁨과 승리의 환호성이었어요.

제주인들에게 바다란 생명의 원천인 동시에 이상향입니다. 바다를 매개로 하여 해산물을 채취하고 고기를 잡아 생계를 이어가니 생명의 원천인 것이고, 죽어서 극락정토에 왕생하는 섬 이어도(현재는 이어도라 부른다)가 있으니 이상향인 것이요. 동시에 바다는 문화의 교류를 여는 통로였어요. 바다를 통하여 육지와와의 교류, 상거래, 문화전달, 행정업무처리, 유배자 이송 등의 온갖 일이 행하여져 바다라는 길은 매우 중요한 역사의 구성요소가 된 셈이지요. 당시의 여건상 인접 국가와의 해상무역이나 문화교류 등을 주장하기에는 무리가 따르지만 섬이라는 특성상 바닷길이 아니면 고립의 섬이 될 수밖에 없는 처지니 선택의 여유가 없는 것입니다.

바다로부터 먹을 것을 얻는다는 일은 바람과 파도와의 처절한 싸움이 수반되고 있다는 말이지요. 바람 때문에 목숨을 잃고 배를 잃었지요. 바람 때문에 원치 않는 곳으로 표류되는 경우가 많이 생기다 보니 돌아오지 못하는 경우도 다반사이지만 돌아오는 경우에는 이것이 문화교류의 한 현상으로 기록되기도 해요. 대표적인 표류경험을 기록한 문건으로는 최부의 『표해록』(1487)을 시작으로 이방익의 『표해가』(1797), 정운경의 『탐라문건록』(1731) 등인데 그중 『탐라문건록』은 1687년 안남국에 표류한 조천관 사람 고상영의 표류기에서부터 1730년 관노 만적의 가라도 표류기까지 모두 14인의 표류기록이 수록되어 있어요.

표류의 대상 경유 지역도 다양해요. 첫째는 안남(베트남) 표류기인데 1687년 고상

영이 안남에 표류하였다가 5년 만에 귀환한 사건과, 1689년 김대황의 안남 표류기가 대표적인 사례입니다. 둘째는 류큐국(유주국) 표류입니다. 김비의 등이 진상품 굴을 싣고 육지로 가다가 14일 동안 표류 끝에 류큐국(유구국, 오키나와) 운이도에 도착한 후 일본 상선 편으로 일본을 경유하여 귀환합니다. 귀환 후 왕명에 의하여 『유구풍토기』(성종 9, 1478)를 지어 올렸어요. 1771년 장한철 역시 류큐에 표류한 경험을 근거로 『표해록』(영조 41)을 지어 바칩니다. 셋째는 대만표류입니다. 박지원의 『남유록』(정조 21, 1797)에 제주 사람 이방익의 표류에 관한 기록이 전해지고 있지요. 박지원이 정조의 명을 받아 이방익의 표류기를 대필하여 준 것입니다. 넷째는 중국 본토로의 표류기입니다. 1470년(성종 1)의 김배회의 표류를 비롯하여 1487년 최부의 표류기록이 대표적인 사례이지요. 다섯째 일본으로의 표류입니다. 내섬시<sup>79)</sup> 노비인 장희이의 표류기록인 『일본풍토기』가 전해지고 있고 또 다른 하나는 1815년 대정 현감 이종덕이 임기를 마치고 본토로 돌아가다 표류하여 일본 비전도에 표착하였다가 이듬해 5월에 송환된 표류 사건입니다. 여섯째 알려지지 않은 미지의 곳으로 표착하였다가 귀환한 내용으로 정확성이 검증되지 않았어요.

표류의 형태와 표착지 등이 상이하지만 대체로 제주인들은 표류 당시 표착지에서 출신지를 속이고 단지 조선 내륙인으로 신분을 감추었지요. 제주 계록에 의하면 다른 나라에 표류하였을 때 제주인이라 칭함을 꺼렸다는 기록이 남아 있어요. 그 이유는 광해군 때 유구왕자가 표류하다 제주에 도착하자 관리들이 사육에 눈이 멀어 유구왕자를 살해하고 재물을 약탈하였다는 사실이 알려졌기 때문이에요. (다른 기록에서는 인조 말년에 제주도에 표착한 유구왕자가 제주의 관리에게 살해당했다고도 전해집니다.) 그 외에도 1244년 2월 계유일 제주부사 노효정과 판관 이옥이 표착한 일본 상선으로부터 비단, 은, 주옥 등 재물을 약탈하였다고 탄핵하고 이를 보고하였다는 사실이 전해지고 있고, 광해군 2년(1610) 7월 산지포에 표착한 상선에 타고 있던 중국, 유구, 안남 국적의 사람들을 몰살시키고 재화를 약탈한 사건이 있었고 광해군 3년 유구국 왕자가 제주에 표착하자 제주목사 이기빈과 판관 문희현이 공모하여 황견사 150석, 명주다시마 1,100여 개를 탈취한 사건이 일어나 이를 이유로 유배형을 받은 사실이 기록되어 있어요.

유구왕자 피살 이유에 이어 제주인이 신분을 감춘 또 하나의 이유는 제주도민들에 대한 출륙금지령이 큰 영향을 미칩니다. 15세기에 이르러 중앙 집권화가 이루어져

79) 내섬시는 조선시대 각 궁과 전에 대한 공상과 2품 이상 관리들에게 주는 술 및 왜인과 야인에 대한 음식물공급, 직조 등에 관한 일을 담당하는 관서를 의미한다.(한국민족문화대백과, 네이버 지식백과 참고)

왕권이 안정을 찾게 되자 제주에 대한 중앙의 정치, 경제, 국방 등 전반에 걸쳐 간섭이 심해졌어요. 중앙정부의 지나친 간섭은 결과적으로 지나친 조세 문제, 진상품 문제, 그리고 파견 관리들이나 제주 토호에 의한 수탈이 가중되는 등의 내부 요인으로 작용하였고 반면에 빈번한 왜구침략 및 노략질에 대한 정부의 무관심 등 외부 요인이 제주인의 섬 탈출을 방관 내지는 조장한 감이 적지 않았지요. 많은 제주인이 제주를 등지고 육지 혹은 중국 해랑도 등지로 이주를 하였어요. 제주를 떠난 이들을 일컬어 두모악(頭毛岳), 두독야지(頭秃也只), 포작인(鮑作人)으로 부릅니다.

결과적으로 제주민의 숫자가 감소하자 중앙조정에서는 제주의 전략상 위치 고려, 특산물의 진상, 군역의 축소 등에 심각한 영향을 미친다고 판단하고 1629년(인조 7)에 출륙금지령을 내려 제주인의 이도(移島)를 금지하기에 이릅니다. 이러한 조치는 향후 200년을 지속(순조 23, 1823년 해제)하여 제주를 고립된 섬으로 만드는 결과를 가져왔지요.

지금까지 조천포를 중심으로 한 육지와와 배길과 왕래를 알아보고 이어 양우종의 표류기를 소개하고 아울러 제주인의 표류 역사를 살펴보았습니다. 그리고 육지와의 교류, 통행을 출륙금지령과 연관하여 이야기하였습니다. 이 모두가 우리의 역사이고 조상들의 삶의 단면들이었지요. 오늘을 사는 우리 모두에게 반드시 필요한 지식은 아닐지라도 과거의 삶을 돌아켜보고 오늘의 삶을 사색할 때 그만큼 우리의 삶이 풍요로워질 수도 있다는 기대감을 갖고 말씀드렸습니다. (스토리텔링 17분)

### ■ 3유형 영장메코지 제주 돌과 관련한 역사성, 돌 문화에 대한 현대성 화소 활용

▶ 영장메코지는 바다로 향한 바위 줄기, 즉 ‘여’라고 하는 지형·지질의 특징을 설화 영역에서 활용한 돌이야기이지요. 예전에 제주를 표현하는 삼다(三多)라는 표현이 있는데 제주에 세 가지 많은 것, 즉 돌, 여자, 바람을 말하는 것이지요. 돌이 지천에 깔려 있고 바람이 세다는 것은 이미 잘 알려져 있어요. 제주의 돌이야기를 이제 시작합니다.

제주의 돌은 육지와 달리 화산석인 다공질의 현무암입니다. 육지 돌은 화강암이어서 연한 회색빛을 띠고 있으나 제주 돌은 검은색이지요. 검거나 말거나 제주인들은 평생 돌과 깊은 인연을 맺고 살고 있었어요. 죽어서도 돌을 떠날 수가 없지요. 제주 돌은 여러 가지 용도로 사용합니다. 그래서 제 이야기도 용도에 따라 구분한 돌 문화를 따라갑니다.

우선 먼저 제주의 돌 문화는 위치와 관련이 많습니다. 제주는 마을이 입지별로 해

안지대, 중산간 마을, 산간 마을로 구분됩니다. 일주도로 연변부에 발달한 해안마을, 해발 100m에서 200m 사이에 구릉평야에 발달한 농촌형 마을로 농업과 축산을 주업으로 하는 중산간 마을, 그리고 300m 이상의 고지대에 위치한 산간형 마을인데요 해안마을과 중산간 마을이 90% 정도를 차지하고 있지요. 지금 산간 마을이 서쪽이나 남쪽에 대단위로 개발되어 있는데 중국 자본에 의한 중국인을 위한 중국인 집단마을입니다. 집집마다 올레길이 만들어져 있어 올레 담이 있고요, 마을마다 효자비, 열녀비, 공덕(적)비 등이 세워져 있는 경우가 많아요. 정의, 대정 현성에는 하르방이 세워져 있고 해안마을 곳곳에는 방사탑이 마을의 안녕을 지켜주는 등 돌 기록물을 쉽게 발견할 수 있어요. 사람 사는 지역이나 오름의 남사면에는 무덤이 있고 무덤을 에워싸고 있는 돌을 산담이라 부르지요. 담은 원래 방목과 화입(오름이나 농경지에 잡초를 태우는 연례행사) 때문이었으나 조선시대 장묘문화가 정착되면서 산담은 가문의 권위와 부의 정도를 과시하는 기준으로 이용되기도 하였어요. 물론 무덤 앞에는 동자석이 망자를 위로하고 있어요.(동자석은 제주에 있어야 하는데 지금 경기도 광주시 남종면의 김정옥 소유로 <박물관 얼굴>에 잔뜩 수집되어 뒷마당에 쌓여 있어요.) 동자석은 망자가 살아있을 때의 소망을 나타내는 상징물이라는 점에서 기념비적 성격을 갖고 있어요.

사람들이 농사를 짓고 있는 밭에는 예외 없이 돌담이 쌓여 있지요. 밭담이라고 해요. 밭담의 기원은 고려 고종 17년 제주 판관으로 5년간 재임한 김구라는 분이 밭의 경계문제로 이웃과 다투는 경우가 많이 생겨나니 이를 해결하고 부수적으로 바람도 막아 줄 방법으로 생각해낸 것이 바로 밭담이지요. 판관 김구 공의 공적은 <돌 문화의 은인 판관 김구 선생 공덕비>에서 확인할 수 있어요.

다음으로 중요한 자산이 잣성이라는 것인데 상잣성, 중잣성, 하잣성으로 구분되어 있어요. 제주도가 고려 말로부터 조선시대에 이르기까지 몽고마장과 10소장이라는 국영 마목장이 있었지요. 잣성의 잣은 성(城)을 가리키는데요 제주어 사전에 “닐따랏게 돌들로 쌓아 올린 기다란 돌담”으로 정의하고 있고 1970년대부터 제주 지형도에 공식적으로 등장하게 됩니다. 조선시대 목마장의 상, 중, 하 경계부에 쌓은 돌담 종류에는 하잣성, 중잣성, 상잣성이 있었는데 이는 해발고도의 차이에 따라서 용도별로 마을 주민들이 잣성을 축조하였어요 하잣성은 해발 150m~250m내에 위치하여 국마장의 하한선을 말하고, 중잣성은 해발 350m~400m에 설치되었으니 하잣과 상잣의 중간이 되고요, 상잣성은 해발 450m~600m 위치 방목지와 한라산 밀림지대 경계선이 되며 동시에 국마장의 상한선이 되기도 합니다. 설치 목적은 주로 우마의 관리

감독이 주 목적이었어요.

하жат성은 우마가 농경지로 들어가 입히는 피해를 방지하고 산간으로 우마를 몰아 넣어 국마장을 축조하였고 상жат성은 말들이 한라산 밀림지대로 들어가 얼어 죽거나 잃어버리는 문제를 예방하기 위하여 만들었어요. 중жат성은 농목교체형(목축+농사) 토지이용과 윤환방목을 위한 목적이지요.

жат성(1430년)은 발담(1234년)보다는 축성 시기가 많이 늦어요. 이유는 발담은 농경지 경계용, 방풍용, 외담 형태로 존재하였지만 жат성은 목장 경계용으로 이용되었기 때문에 국영 목장이 운영되면서 설치된 경계선이기 때문이죠. жат성은 겹담 형식으로 일정 높이의 등고선을 따라 성처럼 축조하여 연속성이 강하고, 중산간 지대를 환상(環狀, belt)으로 지대를 3분류하여 축성되었기 때문에 축성과정에서 애환이 무척 많았다고 해요. жат성을 쌓기 위해 동원된 사람들에게 음식을 주지 않아 인분을 받아먹거나 풀을 뽑아 배고픔을 달랬다고 해요. 오줌 받아 마시고 갈증을 해결할 정도이니 품 삶인들 제대로 주었겠어요.

제주에 고려 말 원지배기로부터 현재까지 말과는 떼어 놓을 수 없는 인연을 이어왔어요. 원나라(몽고가 후에 원으로 국명을 변경함)에서는 1276년(충렬왕 2)부터 제주를 그들의 영토에 편입시키고 직할 마목장으로 지정하여 말을 사육하기 시작하였어요. 그러다 보니 혈통이 섞이고 새로운 성이 태어나기도 하였어요. 제주도에 몽고풍의 전통이 남아 있는 것도 오랫동안 원의 지배를 받은 영향이지요.

조선시대에 들어와서는 1430년(세종 12)부터 나라에서 운영하는 국마장이 생겨 1910년 일제강점기 직전까지 운영되었어요. 그리고 잠시 운영이 중지되었다가 1933년부터는 마을 공동목장으로 운영되며 현재에 이르렀지요.

제주 한라산을 돌아 환상형으로 설치된 국영 마목장 이름을 10소장이라 하는데 간단한 위치를 소개하면 다음과 같아요. 목장관리책임은 제주목, 대정현, 정의현 등 관아에서 관리하였는데요. 우선 제주목에서 관리한 목장은 1소장에서 6소장까지이고 제주도 지도를 보면 송당리에서 선흘리, 회천동, 오라동, 외도동을 지나 금악리까지이고, 대정현에서 관리한 목장은 7소장에서 8소장까지인데 서광리에서 중문동, 영남동 인근대를 관리했어요. 정의현에서 관리한 목장은 9소장에서 10소장까지인데 서호동에서 성읍리 영주산 일대까지이지요. 정조 4년~12년을 기준으로 보면 이들 지역에서 가장 면적 규모가 큰 마목장은 남원의 9소장인데 둘레가 70리 길이었다고 해요. 사육 필수로는 한림의 6소장과 애월의 5소장으로 1,314필과 1,094필을 각각 사육했다고 해요. 물론 목자들도 6소장이 96명, 5소장이 78명 상주하였으니 1인당 13~14

필 정도를 관리하였나 봐요. 각 소장마다 마감이 2명씩 있어 총괄책임을 지고 반직감 2인이 실무관리를 했나 봅니다.

정조 4년부터 12년 연간에 목자 590명이 7,523두의 말을 사육했다고 하니 규모가 엄청 큰 것으로 추정할 수 있어요. 이외에도 가시리 일대에 녹산장, 녹산장을 맞대고 침장, 우도에 우도장, 천미천 일대에 천미장 그리고 대정-고산일대에 모동장이 별도로 설치되어 운영되었어요.

한 가지 특이한 일은 산마장이라 하여 별도로 운영하는 목장이 있었어요. 1659년(효종 10)부터 1910년까지 운영되었지요. 효종은 제주도에 10소장과는 별개로 산마장을 설치(효종 10, 1659년)하여 운영하였어요. 김대길을 초대 제주 산마감목관으로 임명(1664년)한 이래 경주 김씨 가문에서 산마감목관을 추천하면 조정에서 임명하는 관례를 만들었지요. 헌마공신 김만일이 김대길의 자손입니다. 김만일은 남원 의귀 사람으로 조정에 500마리의 말을 헌마(獻馬)하여 헌마공신, 종2품가선대부, 오위도총부 부총관(70세) 등의 벼슬을 하사받기도 했어요.

특징적인 면은 민관이 산마장을 공동 운영하였는데 이는 전국에서 제주에만 존재하는 마목장이었어요. 숙종 연간에 산마장은 침장, 상장, 녹산장으로 구분하였고 녹산장 내에 갑마장을 배치하여 품질이 우수한 상등마를 집중 관리했어요. 운영방법은 암말 100필, 수말 15필을 하나의 패(牌 : 群)로 편성, 매 패마다 목자 10명을 배치하여 관리하였어요. 산마장에서 조정에 바친 공납의 형태는 봉진마와 식년마로 나뉘어 공납되었고 봉진마는 주로 왕실의 어승마로 이용되었는데 2년에 1회 2필씩, 그리고 식년마는 3년에 1회 200필을 공납하였으니 국가의 기동력을 유지할 수 있었던 것이 바로 제주에 마목장이 있었기 때문에 가능했어요.

후에 마을 공동 목장으로 운영되면서 술한 갈등을 겪었고 웃지 못할 에피소드가 많이 포함되어 있어요. 특정 가문에서 목장용지를 마을의 동의없이 팔아치워 사육을 채우기도 하고 학교 문턱이라도 넘나들은 사람은 마을 공동재산을 자기명의로 등기를 하고 착복하는 일도 있었다고 해요.

예전같이 규모 큰 마목장은 더 이상 볼 수 없지만 제주가 말 생산의 최적지이고 이를 역사가 증명하고 있어요. 이제는 마을 공동목장으로 운영되어 명맥을 유지하고 있으나 예전의 영광은 더 이상 오지 않을 것이란 생각이 드네요.

그 외에 제주의 둘 문화와 뗄 수 없는 상징이 바로 돌하르방입니다. 지금은 음식점, 도서관, 관광지 입구, 마을 어귀 등에 세워져 있고, 조각기술을 보유한 석공들이 상업용으로 만들어 보급하고 있지만 과거에 전통적으로 읍성을 수호하는 상징으로

사용되었던 돌하르방 유물은 제주목(현 제주시) 21기, 대정골(현 대정읍) 12기, 정의골(현 성읍민속마을) 12기 그리고 기타 지역에서 2기 등 모두 47기가 전해옵니다.

돌하르방의 기원에 관해서는 남방 기원설, 몽고 기원설, 제주 자생설 등이 있는데 돌하르방의 명칭이 1971년까지만 해도 우성목, 우석목, 벽수머리, 장군석 등으로 쓰여져 온 것을 감안하면 쉽게 기원을 결정할 일도 아니지요. 특이한 것은 영조 30년(1754년) 방어사 김몽규가 제주도에 부임하면서 웅중석을 만들어 세웠다는 기록이 탐라지에 기록된 것으로 보아 육지의 벽수를 모방하여 18세기에 처음 세워졌다는 기원 관련 이야기는 신빙성이 높아 보여요. 1971년 8월 20일 제주도 문화재전문위원회에서 돌하르방이라는 명칭을 도입한 이후 전국적으로 명칭이 통일되었어요.

제주는 돌이 많고 바람이 많은 고을입니다. 제주인의 삶 자체는 돌에서 태어나 돌과 함께 살다가 돌로 돌아갑니다. 올레 담으로부터 발담, 잣성, 산담을 살펴보고 비석들과 방사탑과 돌하르방을 살펴보았습니다. 돌은 돌이로되 문화를 지닌 돌 문화입니다. (스토리텔링 13분)



## IV. 설문대할망 설화지 장소성 마케팅을 위한 콘텐츠 개발

### 1. 설문대할망 설화의 문화콘텐츠 활용양상

#### 1) 설문대할망 문학 콘텐츠

설문대할망 설화를 콘텐츠화하여 활용한 사례는 다양하다. 시, 에세이, 동화, 소설 등 문학을 비롯하여 전시, 연극, 영화, 공연, 음악, 그림, 춤, 체험 등의 형식을 이용하여 다양하게 활용되고 있다. 설문대할망 고유명사를 인용하여 직간접적으로 사용하는 단체도 있는데 설문대여성문화센터, 공연단체 설문대, 돌문화공원내의 설문대할망공원 등이 있다. 이처럼 설문대할망 설화를 활용한 다양한 콘텐츠와 더불어 설문대라는 고유명사를 단체명으로 이용할 정도로 설문대할망은 제주인들에게 가장 널리 알려진 설화의 주인공이다.

설문대할망을 활용한 다양한 콘텐츠 중 문학 콘텐츠와 제주돌문화공원의 <설문대할망 페스티벌>을 정리하여 최근 설문대할망 설화를 활용한 콘텐츠 흐름을 파악하고자 한다. 우선 설문대를 활용한 문학 콘텐츠의 장르(genre)는 시, 수필, 동화, 그림책, 창작소설, e-Book 등으로 다양하며 이를 정리하여 부록에 제시하였다.<sup>80)</sup>

부록에 제시한 문학 콘텐츠 세부내용을 살펴보면 다음과 같다. 시와 전래동화, 그림책, 한국문화(신화/전설), 역사문화 교양서, e-Book 등으로 다양하게 출간되었으며, 구체적으로 시, 수필(에세이)이 4편, 동화(그림책 포함) 6편, 창작 신화/전설, 스토리텔링, 신화 담론집 등이 8편, 천지 창조, 제주 창조, 지형 형성 등에 관련한 창작류 e-Book 15편 등으로 조사되었다. 특이한 점은 시, 수필(에세이)과 동화는 설문대할망 설화 원형을 바탕으로 작가의 상상력이 가미된 창작품이었으며, 창작 신화/전설, 소설, 스토리텔링, 신화 담론집 등 7편은 신화 원형 분석을 통한 현대적 해석을 제시하는 경향이 뚜렷하게 보인다. 장영주의 설문대할망 e-Book은 사진과 글을 포함하여 새로운 시도를 하고 있으며, 설문대할망을 현대적으로 재

80) 부록 : 설문대할망 관련 문학 콘텐츠 목록 참조, 131쪽.

해석하여 새로운 창작물을 만들어 내고 있다.

## 2) 설문대할망 페스티벌

2004년 5월 15일 제주돌박물관(현재의 돌문화공원)이 주관한 설문대할망제를 시작으로 2023년 5월 12일부터 5월 14일까지 진행된 설문대할망 페스티벌은 내용면에서 풍부해졌고 질적인 면에서도 많은 진전을 보인 것도 사실이다. 내용면에서는 축제와 공연, 음악, 제의, 체험 마당, 마당극, 학술 토론, 설문대할망제 등 여러 가지 행사를 진행하였다. 다양한 내용으로 연령층을 고려한 프로그램으로 구성하였고 질적 향상을 위하여 노력한 흔적이 뚜렷하였다. 그러나 다양한 행사를 기획하고 진행 시킨 행사 주체가 설문대할망의 정체성을 제대로 이해하지 못하고 진행한 행사라는 증표가 여러 곳에서 발견된다. 행사 첫날 밤하늘의 행사 주요 내용은 실제 설문대할망과 무관한 내용으로 구성이 되고 있다. 축감놀이, 그림자 연극, 투호놀이, 돌탑 쌓기, 별자리 천문관측, 오카리나, 기타 공연 등은 설문대할망과는 이미지가 먼 생경한 내용들이다. 같은 날 학술세미나는 설문대할망 신화 방향성 정립 내지는 설문대할망의 신화학적 위상 등의 내용으로 진행이 되었는데 설문대할망을 아예 신화의 범주에 고정시켜 놓고 있다. 전통문화 체험 마당에서는 돌하르방 만들기 체험과 장터의 죽을 설문대할망의 모성애로 승화시키는 내용을 체험행사로 하고 있어(오백장군 이야기가 설문대할망 설화 속으로 완전히 용융된다), 설문대할망 설화의 성격 규명이 필요하다. 제대로 정립되지 않은 부정형(不定形)의 형(形)을 미래 확정형(未來確定形)으로 고정하고 그것을 참가자에게 주입시키는 형태의 페스티벌이라면 위험한 시도이다.

<표 18>는 <제17회 설문대할망 페스티벌>의 일자별 주요 행사내용과 장소를 고지한 리플렛(leaflet)이다.<sup>81)</sup>

<표 18> 제주돌문화공원 <제17회 설문대할망 페스티벌>일정표

일자	행사명	장소	주요내용
2023. 5. 12.~14	굿놀이, 기메. 굿떡 만들기 체험	영실 중앙 무대 및 설문대할망 제단	굿에 쓰이는 음식문화를 설문대할망 페스티벌을 통해

81) <https://www.jeju.go.kr/jejustonepark/> <제17회 설문대할망 페스티벌> 참조.

10:00-16:00			알림 학술세미나
2023. 5. 12. 13:00-18:30	<학술대회> 「설문대, 세계의 여신들에게 길을 묻다」	오백장군갤러리 공연장	-설문대할망 신화방향성 정립 -설문대할망의 신화학적 위상 등 종합토론
2023. 5. 12.~14 10:00-16:00	느영나영 체험 마당 및 수놓음 장터 운영	설문대할망 제단	설문대할망의 모성애를 죽으로 승화, 신명나는 체험마당 및 장터운영
2023. 5. 12.~14 10:00-16:00	전통문화체험마당	설문대할망 제단	설문대할망 옷 만들기 체험 돌하르방 만들기 체험 천둥놀이체험 등
2023. 5. 12. 19:00-22:00	'설문대할망의 빛, 마땅한 어둠에 깃들다' 밤하늘 행사	-신화의 정원 -설문대할망 전시관 옥상 -오백장군갤러리	촉감놀이/그림자연극/투호놀이 /돌탑 쌓기 /별자리천문관측/오카리나, 기타 공연 등
2023. 5. 13. 16:00-17:30	설문대할망을 부른다. 첫 이야기 "초망(招亡)"	하늘연못 야외무대	진도씻김굿을 모티브로 한 슬픔과 신명의 한판 놀음.
2023. 5. 13. 19:00-20:00	태권무 한빛 '오백장군이야기'	설문대할망 제단	태권도를 기반으로 한 공연예술
2023. 5. 14 14:00-15:00	'설문대 아리랑 2023-키가 아주 큰 할망. 바람타고 훨훨'	설문대할망 제단	춤, 민요, 마당극과 현대음악이 함께하는 총체 예술극
2023. 5. 14 10:00-16:00	<제주 땅 어진 바람> 설문대와 함께하는 시와 시낭송, 그리고 노래	전설의 통로 숲길, 설문대할망 제단	시화전, 시낭송 노래공연
2023. 5. 14 10:00-10:30	한수진 바이올린 특별공연	설문대할망 제단	바이올린리스트 특별공연
2023. 5. 14 11:00-12:00	설문대할망 페스티벌 축하공연	설문대할망 제단	한국의 전통악기를 월드뮤직 스타일로 연주
2023. 5. 14. 10:00-12:00	설문대할망제	설문대할망제단	도민의 염원 기원

제주돌문화공원 측에서는 설문대할망 전시관 기획 의도를 “시대를 뛰어넘어 탐라의 신화·역사·민속을 담아낼 큰 그릇”<sup>82)</sup>으로 “제주의 정체성과, 향토성, 예술성을 살려서 탐라시대의 신화, 역사와 민속 문화를 담아” 교육의 공간으로 조성했다고 밝히고 있다. 2007년부터 시작된 1회 설문대할망 페스티벌은 현재까지 17회 설문대할망 페스티벌을 이어오고 5월을 <설문대의 달>로 정하였다. 그러나 설문대할망제 10주년 기념 특집 <2016 설문대할망 페스티벌>과 비교하여 행사 규모 및 국제적 교류 측면에서 보면 행사가 대폭 축소된 것을 알 수 있다. 물론 10

82) <https://www.jeju.go.kr/> HOME/ 기획의도/설문대할망전시관 기획의도.

주년 기념 특집행사라는 상징성이 있어 대대적인 행사로 확대된 점을 인정하더라도 외형적 규모나 질적 내용면에서도 다른 해의 행사와 비교가 된다. 2016년에는 제1회 설문대 굿 페스티벌(제주칠머리당영등굿보존회 주관), 제1회 제주국제즉흥춤축제(국제공연예술프로젝트IPAP), 제2회 설문대 국제명상 음악제, 제주 전통차 및 제주 전통음식 체험행사, 쉼근 죽 맛보기, 그리고 무용단 BI-CHUM의 설문대할망 평화극 공연, 극단 The Moon의 설문대할망 평화극 공연, 김기인춤문화재단의 설문대할망 「스스로-되기」공연 그리고 지신밟기, 토신제, 학술발표, 신화지답사 등의 프로그램을 진행하였다.

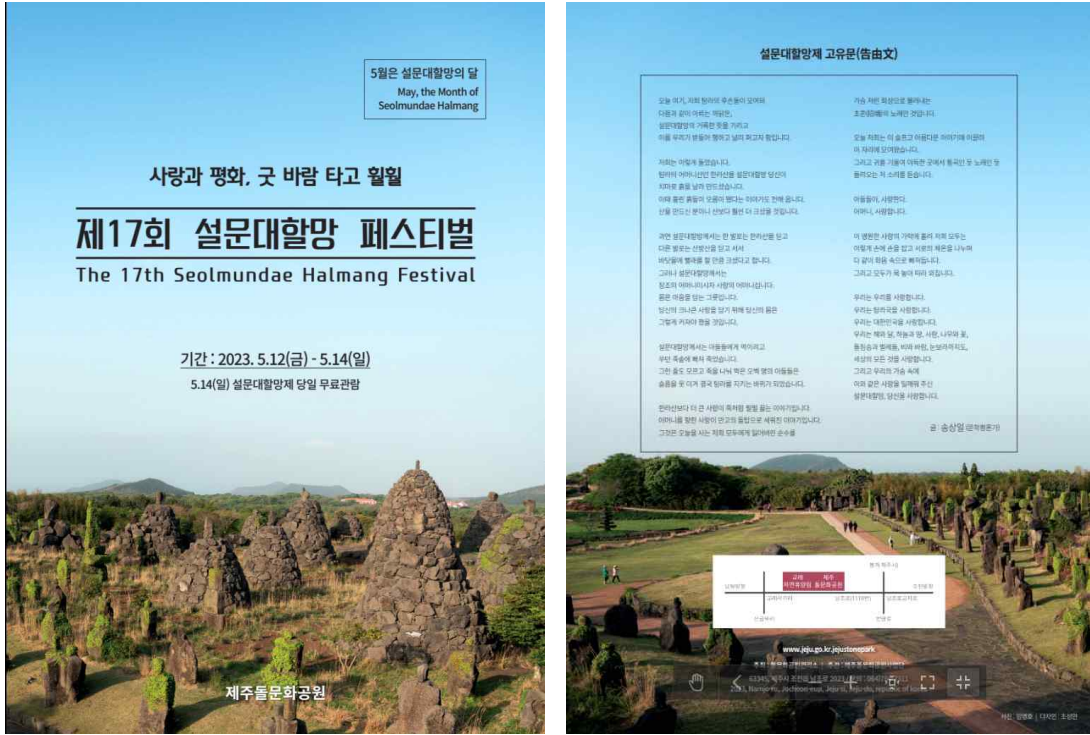
예산문제가 행사의 규모를 결정하게 되어 있어 선부른 판단은 피하는 게 옳은 일이다. 그러나 설문대페스티벌에서 지향하는 방향은 설문대할망의 정체성 확보를 우선하여야 한다. 좌혜경은 “제주섬의 창조신이면서 대모신으로 설문대할망 신화”<sup>83)</sup> 라고 설문대할망의 정체성을 정의하고 고혜경은 제주의 평등주의를 구현한 여신, 인류 초창기에 존재했던 여신전통을 이은 제주여신<sup>84)</sup>으로 확신한다.

또한 오백장군이 설문대할망의 아들들로 확정되어 존재감을 과시하는 장소가 돌문화공원이다. 오백장군과 설문대할망이 모자관계로 설정된 이야기가 보편적인 것이 아니라는 주장이 있음에도 불구하고 오늘날의 스토리텔링이 예외 없이 오백장군과 설문대할망을 모자관계로 설정한 이야기를 만들어 낸다. 이러한 의도는 결국 설문대할망을 여신으로 형상화하려는 경향의 다름 아니다. 우리가 현재 이해하고 있는 여성 거인설화는 여신 창조 신화의 후대형임은 모두가 주지하는 사실이다. 그런데 설문대할망제 고유문에는 그러한 인과관계가 전도되어 있다. 설문대할망이 창조행위를 하는 거인이기에 창조신으로 볼 수 있는 것이지 한라산을 만든 창조신이어서 거인일 것이라는 가정은 전후가 바뀐 주장이다. 돌문화공원측이 설문대할망 페스티벌을 지속적으로 개최하려면 위의 지적처럼 우선하여 설문대할망의 정체성을 정립하는 일이 중요하다.

83) 좌혜경, 「이야기유산의 새로운 전파공간으로써 자리매김 필요」, 『2016 설문대할망 페스티벌』, 2016, 129쪽.

84) 고혜경, 『태초에 할망이 있었다』, 한겨레 출판사, 2011, 6쪽.

<사진 1> 2023년 제17회 설문대할망 페스티벌 리플릿 고유문(85)



최근 설문대 설화를 활용한 문화콘텐츠 흐름을 파악하고자 문학 콘텐츠와 제주돌문화공원 <제17회 설문대할망 페스티벌>을 정리하여 살펴보았다. 문학 콘텐츠 부분에서 설문대할망 설화 원형을 바탕으로 한 창작 작품과 신화 담론집이 꾸준히 출간되고 춤, 노래, 공연, 놀이 등의 형태로 소개하고 카툰, 게임, 영화, SNS 등을 통하여 설문대할망 설화 확산 노력을 지속적으로 하지만 제주신화·설화에 대한 인지도가 매우 낮다는 현실적인 문제점이 노출된다(연합뉴스 설문조사). 그래서 접근이 용이한 통로를 찾아야 한다. 특히 청(소)년에게는 문자로 된 콘텐츠보다는 이미지를 시각화하여 육감(六感)을 통한 감상과 이해를 위한 다양한 콘텐츠 개발이 필요하다.

행사 종료 후 돌문화공원 사업단은 616명을 대상으로 설문대할망 페스티벌에 관한 설문조사를 실시하였다. 공연 내용이 자연과 잘 어우러져 설문대할망 신화라는 테마에 맞게 기획·연출되었다는 긍정 답변을 얻었다. 반면에 행사 횟수와 행사 홍보 등이 많이 부족하여 참가자들이 적었다는 부정 답변이 문제점으로 거

85) <https://www.jju.go.kr/jejustonepark> 제주돌문화공원/HOME/전시행사/설문대페스티벌/운영계획 2023 제17회 설문대할망 페스티벌 리플릿 고유문.

론되었다.<sup>86)</sup> 이전 행사에서 ‘국제’라는 글자가 들어가는 행사가 모두 단발성 보여주기 행사로 끝났고, 정작 행사의 주빈인 제주도민의 참여 부족 등은 개선되어야 할 문제점으로 지적할 수 있다.

본 논문에서는 위에서 제기한 설문대할망과 관련된 물적 증거를 드러내는 장소(설화지)로 안내하기 위하여 현재적 감각을 살린 설화지 걷기 앱을 개발하고 이를 현장에서 구동하여 인문학적 가치와 편의성을 제공하고자 한다. 먼저 설문대할망 설화지로 선정한 장소는 한라산 영실, 물장울 오름, 성산일출봉과 우도, 영장메코지, 애월 지역 일대 등 모두 6곳이다. 장소의 선정은 설문대할망 설화 채록본을 유형별로 구분하여 가장 출현 빈도가 높은 곳을 추출하여 제시하였다.

설문대할망 관련 장소(설화지) 선정과 아울러 파편화되어 흩어져 있는 설문대할망 설화 화소를 한곳에 모아 흥미와 상상력을 근간으로 한 사실성과 허구의 조화, 이른바 팩션(faction, fact+fiction) 작업을 통하여 설문대할망 설화 스토리텔링을 구성(구성)하고 이를 설화지 걷기 앱에 탑재하여 구연(口演)한다. 앱의 구동(驅動)은 곧 설화지의 스토리텔링 구연작업(口演作業)이다.

부연하면 논문에서 제시한 앱에는 해당 설화지 별로 15분~35분 정도 분량으로 위에 제시한 구성을 바탕으로 구술한 스토리텔링이 포함되어 있다.<sup>87)</sup> 이 스토리텔링 부분은 <두루누비>나 제주 <올레패스> 앱과 비교하여 크게 변별성을 강조한 부분으로 매우 비중이 큰 부분이다. 따라서 스토리텔링의 내용 외에도 오디오로 제공하는 시간 길이, 오디오로 제공하는 장소별 구동 방법, 아나운서 성별, 아나운서 음색, 자막 길이, 자막 글자 크기, 자막 글자체, 삽입 음악 유형, 음악 구동 시간, 노래 포함 여부, 노래 선정, 음량조절, 화면 구성, 캐릭터를 이용한 이미지 활용, 리플레이 방법, 반복 청취 기능설정 등 상세내용에 관하여 세심한 준비가 필요함은 물론이다.

설문대할망 설화지 앱 코스별로 포함되어 있는 설화지 공간 스토리텔링 대상 지역 6곳(영장메코지, 성산일출봉, 우도, 물장울, 애월 지역, 영실)에 관한 요소별 환경 분석, 자원 분석, 공간 분석 등의 작업을 통하여 잠재 가치를 추출하고 이

86) 제주의 소리(<http://www.jejusori.net>), 제주 설문대할망 페스티벌 보고회, “설문대 가치 알리는 축제로” 한형진 기자 (cooldead@naver.com) 2023.06.30. 11:08.

87) 본논문 3) 스토리텔링의 실제구성 (1) 영장메코지를 스토리텔링 하였다. 76-87쪽.

를 기초로 공간 스토리텔링을 구성하여 <설문대할망 설화지 걷기> 앱에 적용한다.

## 2. 설문대할망 설화지 걷기 앱 적용 방안

앱 제작이란 앱의 기획과 앱 개발 과정을 포함하여 출시 단계까지 전부를 아우르는 개념이다. 전반적인 앱 제작 단계는 기획을 시작으로 디자인을 개발하여 테스트 후 출시 및 배포 단계로 이루어진다. 앱 개발을 위한 기술적 검토 부분은 서버사용 여부, 서버아키텍처 설계, 앱 아키텍처 설계, 지원 플랫폼 결정 등이다. 본 논문에서는 앱 활용 방안을 제시하기 위하여 <두루누비>와 <올레패스> 앱을 참고하여 <설문대할망 설화지 걷기> 앱 아이디어 구체화와 계획수립 단계를 제시한다.

앱 기획 단계는 정해진 순서와 체크리스트를 따라 진행하여 효율적으로 앱 제작을 할 수 있는 준비 단계이다. 앱 기획 단계는 다음과 같이 설계하였다. ▶아이디어 구체화 단계 → ▶기능 리스트 작성 →▶화면 플로우차트 작성 →▶와이어 프레임 작성→▶앱 디자인 작성 단계 등으로 구성하였다.

### 1) 아이디어 구체화 단계

#### (1) 참고 모델 앱 분석

명확한 사용자 타겟과 목적에 맞는 아이디어를 정리하기 위해서 <두루누비>와 <올레패스> 앱을 참고 모델로 하여 설문대할망 설화지 걷기 앱을 5개 코스로 구성하였다.

걷기 인구의 전국적인 확산과 더불어 건강에 대한 관심이 고조되면서 지역의 인문·자연환경을 적극 활용하고자 하는 시도는 지자체의 이미지 제고와 경쟁력을 높이는 역할을 하기 때문에 이러한 현상은 앞으로 더욱더 늘어날 것으로 예상된다. 설문대 설화지 앱 참고 모델로 <두루누비>와 <올레패스> 앱을 선정하고 세부 내용과 특징을 파악하고자 한다.

한국관광공사가 운영 중인 <두루누비>는 코리아 둘레길로 부산 오륙도 해맞

이 공원에서 시작하는 <해파랑길>(50개 코스, 750km), <남파랑길>(90개 코스, 1470km), <서해랑길>(109개 코스, 1800km)과 안보교육을 겸한 <DMZ 평화의 길>을 운영하고 있다. <두루누비>는 우리나라 해안 및 DMZ를 동서남북의 큰 축으로 연결하는 장장 약 4,500km에 이르는 걷기 여행코스의 안내자 역할을 하고 있다.

주식회사 제주올레에서 운영하는 <올레패스> 앱은 장거리 도보 여행길(27개 코스, 437km)을 안내하는 앱이다. 올레 코스는 제주의 뛰어난 자연환경을 감상할 수 있는 코스로 구성되어 있다.

「제주올레의 효과분석 및 발전과제」<sup>88)</sup>에서는 제주올레길이 관광객 유치 효과 등 제주 관광 발전에 기여, 청정 환경 보존 및 지속 가능한 개발에 기여, 육체적, 정신적 건강증진 효과, 제주 이미지 제고 및 자긍심 고취 효과, 마을 단위 지역 경제 활성화 효과, 국제사회에서의 네트워크 확대에 기여 등 6가지 항목을 제주도민 및 내외국인 관광객을 대상으로 조사한 결과 제주도민 평균 66.93%, 내·외국인 관광객 평균 64.70%로 높은 긍정적인 평가를 받은 바 있다.

다음 <표 19>은 <두루누비>와 <올레패스> 앱의 세부 내용을 비교한 표이다.

<표 19> <두루누비>와 <올레패스> 앱 세부내용

앱명칭	메인화면구성	주요 세부내용	특징
두루누비	① 홈 ② 위치 ③ 스탬프 ④ 마이페이지 ⑤ 더보기	① 길 찾기 기능:5가지 방법으로 다양화함.(검색/길코스선택/근처코스/지도/추천 여행에서 찾기) ② 간단 코스소개:코스별 음성지원은 짧은 코스 소개로 이뤄짐.(전체 코스) ③ 동영상 코스소개:지역 코스별 소개와 지역문화재, 지역 풍경, 지역 먹거리 소개 등을 음악과 함께 제공.(해파랑길, 남파랑길 등)	-다양한 길찾기 경로가 장점. -동영상으로 코스 소개, 지역 문화재, 지역 풍경, 지역소개, 먹거리 소개 등 사진과 함께 제공.
	스토리텔링 재생시간	-간단 코스소개: 전체코스. <오디오재생시간: 1:00~1:15초> -동영상 코스소개:해파랑길, 남파랑길 등.	

88) 신동일·최영근, 「제주올레의 효과분석 및 발전과제」, 제주연구원 현안연구, 2017.



		<오디오재생시간: 3:44~21:20초>	
올레패스	①홈 ②커뮤니티 ③코스 ④올레페이 ⑤마이올레	<p>① 길 찾기 기능:전체 코스에서만 가능 (1가지 방법).</p> <p>②오디오 가이드는 두가지 종류로 제공 -특정코스: 바닷가 위주 코스로 오디오 가이드 제공, 경유지별 코스를 에세이 형식으로 참가자 인터뷰를 곁들여 노래, 음악과 함께 진행. -특정 코스외: 꽃자왈, 숲길 등 코스는 특정 코스보다 다소 짧게 구성됨. 음악없이 코스소개, 지역소개 및 경유지별 경로 안내 등으로 구성.</p> <p>③코스소개 상세 설명란에는 코스와 안내 올레지기, 시작점찾기/종점찾기 주변관광지, 숙박, 식당을 소개.</p>	<p>-3-B 코스 금덕이여 전설 소개.</p> <p>-4코스에서는 호종단 전설 소개.</p> <p>-2코스, 18코스에서는 환해장성 간단히 언급.</p> <p>-12코스 수월봉 전설</p> <p>-10코스 산방산 유래</p> <p>-19코스 제주항일운동(만세동산)과 방사탑, 4.3사건(순이삼촌) 소개.</p>
	스토리텔링 재생시간	<p>-특정 코스소개: 바닷가 위주 코스: 1, 1-1, 2, 3-B, 4, 5, 7, 8, 9, 10코스. &lt;오디오재생시간:22:00~32:00초&gt;</p> <p>-특정 코스 외: 꽃자왈, 숲길 등 코스: 11, 12, 13, 14-1, 15-A, 18, 19, 21코스. &lt;오디오재생시간:10:00~19:00초&gt;</p>	<p>-21코스 각시당 간단히 언급(영등할망제)</p> <p>-게임키트를 구매하여 아웃도어 미션형 게임도 새롭게 선보임.</p>

위의 <표 19>와 같이 <두루누리>와 <올레패스> 앱의 세부내용을 비교한 결과 <두루누리>의 주요 기능 중 스토리텔링은 음성지원과 동영상으로 소개가 되고 있으나 지역 풍경, 지역소개, 지역 먹거리 소개가 주를 이루며 지역 문화재를 소개한 스토리텔링은 짧게 구성되어 있다.

<올레패스> 앱은 조사된 특정 코스(바닷가 위주)를 후원비 지원으로 제작한 노래, 음악과 함께 에세이 형식으로 진행된다. 참가자 인터뷰를 곁들여 “놀멍 쉬멍 걸으멍”의 취지처럼 다소 느리게 진행이 된다. 중간과 마지막 부분에 노래로 길게 마무리하여 감성적인 여운을 남기기도 한다. 걷기축제, 해안지역 바다 쓰레기 줍기 캠페인, 게임 키트를 구매하여 아웃도어 미션형 게임도 새롭게 선보이는 등 고객과 소통하며 다양성을 꾀하는 모습도 볼 수 있다.

<표 20>은 참고 모델로 삼은 <두루누리>와 <올레패스> 앱의 스토리텔링 특징을 비교한 표이다. 지역의 문화재 소개나 인문 자원을 활용한 제주설화는 짧게 지나가 버려서 구성력 있는 스토리를 기대했다면 다소 실망스러울 수 있다.

<두루누비>와 <올레패스> 앱 기능은 일반적인 GPS 정보 제공기능 외에도 장소에 관련하여 많은 정보를 제공하고 있지만 제주설화와 같은 특정 소재에 관련된 내용은 미비하여 소비자 입장에서 볼 때 다양한 편성과 경비를 들여 만든 앱이 지역 신화 및 설화와 같은 특정 분야에 관해서는 한정된 정보만을 제공받는 느낌을 받을 수 있다.

<표 20> <두루누비>와 <올레패스> 앱 스토리텔링 특징

앱명칭	음성지원 시간(초)	형식	음성지원내용	지역문화재 및 지역 인문자원 스토리텔링
두루누비	1:00~1:13	음성지원 (음악)	코스소개, 지역명소, 지역소개	없음
	3:44~21:20	동영상지원 (음악)	코스소개, 지역문화재, 지역명소, 지역소개, 교통편, 먹거리 소개	있음 -지역문화재:1~2분
올레패스	10:00~19:00	특정코스외 음성지원	코스 소개, 지역명소, 경유지별 코스소개	있음 -지역문화재:1분내
	22:00~32:00	특정코스 음성지원 (음악,노래)	코스소개, 지역 풍경, 경유지별 코스 소개, 지역 문화재 및 제주설화 소개	있음 -지역인문자원 (제주설화):1~2분

참고 모델인 <두루누비>, <올레패스> 앱을 분석한 결과 공통으로 지역의 문화재 소개나 인문 자원을 활용한 스토리텔링 시간이 매우 짧다는 단점이 나타난다. <올레패스> 앱에서 제공하는 제주 설화(호종단, 각시당 등)는 1~2분내의 짧은 스토리로 구성된다.

이를 보완하여 <미소로> 앱에서는 코스별 스토리텔링을 약 15~35분 내외로 제작하여 오디오(Audio)와 함께 자막을 제공한다. 코스별 길 찾기를 단순하게 구성하고 제주설화 스토리텔링 오디오 기능과 자막을 첨가하여 이를 실행하고 이용하는 방법을 설명한다. 관광객이 어느 코스를 검색하던 각각의 코스에 적합한 설화지 스토리 음성지원 및 자막지원이 생성된다. SNS나 공유하기 등으로 관광객의 커뮤니티가 형성되면 자연스럽게 관광객의 증가 및 재방문 효과도 기대해 볼 수 있다. 사용자의 입장에서 설문대의 발자취를 따라가면서 들을 수 있는 스토리텔링으로 재미있고 흥미진진한 길이 될 것으로 기대한다.

(2) 설문대할망 설화지 걷기 앱의 주요 기능 및 타깃 설정

제주관광공사 보고서<sup>89)</sup>에 의하면 제주도 방문객 중 30대가 전체 방문객수의 평균 22%(남,여 포함), 40대가 전체 방문객 수의 평균 20%(남,여 포함)로 10대부터 70대에 이르기까지 가장 높은 방문 횟수를 보였다. 타깃 고객층인 30대~40대는 애월 해안이나 조천 함덕 해안, 용담 등 경치 좋은 해안가를 선호하는 것으로 분석되었다. 설문대할망 설화지가 일부 바닷가를 거쳐 접근한다는 점을 감안하면 타깃 고객층을 공략하기에도 좋은 조건이다. 또한 스마트폰 사용이 능숙한 연령대여서 앱을 이용해서 설화지를 찾아가는 것 역시 무리가 없어 보인다. <표 21>은 <설문대할망 설화지 걷기> 앱의 주요 기능 및 타깃 설정을 정리한 것이다.

<표 21> <설문대할망 설화지 걷기> 앱의 주요 기능 및 타깃 설정  
(Android 기반)

앱명칭 (가칭)	앱모델	코스	타깃층	형식	앱주요 기능	재생 시간	비고
미소로 <sup>90)</sup> (mythology + road)	두루누비, 올레패스	설문대 설화지 -1코스 조천 -2코스 성산 -3코스 서홍 -4코스 애월 -5코스 영실 일대	30대 ~ 40대	음성 지원 (음악)	코스소개 경유지별 코스소개 지역소개	1-2분	두루누비,올 레패스 앱을 참고하여 시 간 설정 원하는 지점 에서 터치시 음성 및자막 지원
				음성 및 자막 지원 (음악)	코스별 설문대 설화지 스토리텔 링	15-35분	

(3) 설문대 설화지 걷기 앱 코스별 경로

코로나 19 팬데믹(pandemic)으로 인한 사회적 거리두기는 집에서 하는 홈 트레이닝을 선호하거나, 걷기, 달리기, 자전거 타기, 등산 등 혼자서도 즐길 수 있는 야외 활동 증가로 이어졌다.<sup>91)</sup> 올해 전북 전주시 의회에서 ‘맨발 걷기 활성화 및

89) 제주관광공사, 「제주특별자치도 관광실태 빅데이터 분석보고서」, (2023. 6.), 제주관광공사.

90) <미소로>(mythology + road)은 신화+길을 합성하여 만든 이름으로 설문대할망 설화지에 특화된 앱으로 본 논문에서는 가칭 “미소로”라 칭한다.

91) 권순용, 「유행성질환과 운동참여인식」, (사) 한국여성체육학회 온라인 추계학술대회, 2020.

지원에 관한 조례안'이 전국 최초로 통과된 데 이어 전남 목포시의회에서도 관련 조례가 통과된 만큼 걷기 열풍은 지속된다고 본다.<sup>92)</sup> 설문대 설화지 걷기 앱 <미소로> 앱 역시 신화지가 일부 바닷가에 근접해 있는 점과 안전성을 감안하여 인근 지역문화제(환해장성, 방사탑, 조천포, 연북정, 이렛당, 여드렛당, 할망당 등)를 경유지로 하여 선정하였다. 또한 걷기 여행 실태조사에 따르면 한 번 방문할 때마다 평균 2.82시간<sup>93)</sup> 걸는 것으로 조사되어 이를 참조하여 2~3시간으로 거리 및 소요 시간을 정하였다.

설문대 1코스(북쪽) 조천읍 일대(영장메코지)

설문대 2코스(동쪽) 성산읍 일대(성산일출봉 등경돌 및 우도)

설문대 3코스(남쪽) 봉개동 혹은 서흥동 일대(물장울 혹은 홍리물)

설문대 4코스(서쪽) 애월읍 일대(솔바리, 문필봉)

설문대 5코스(중앙) 하원동 일대(영실기암 및 윗세오름, 작은윗세오름 전망대)

동서남북과 중앙으로 고르게 코스를 선정하되 코스별로 설문대 관련 설화지를 1개소 이상 메인으로 지정하였다. 1코스는 영장메코지, 2코스 성산일출봉 등경돌 및 우도, 3코스 물장울 혹은 홍리물, 4코스 솔바리, 문필봉, 5코스 영실기암 및 윗세오름, 작은윗세오름 전망대 등으로 선정하였다.

-코스 : 제주 전 지역을 고르게 분포되도록 5개 코스선정(동,서,남,북 및 중앙)

-경로 : 설화지를 중심으로 하되 지역문화제 및 역사 유적지를 일부 포함

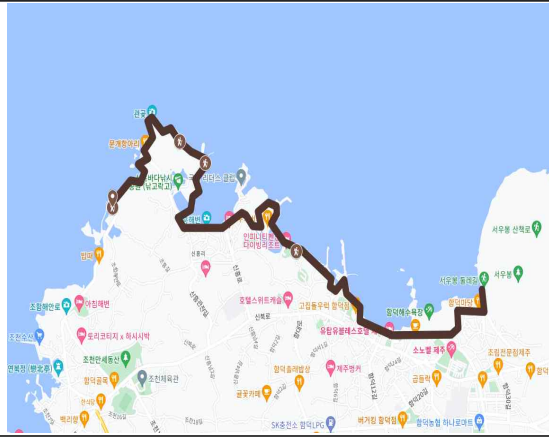
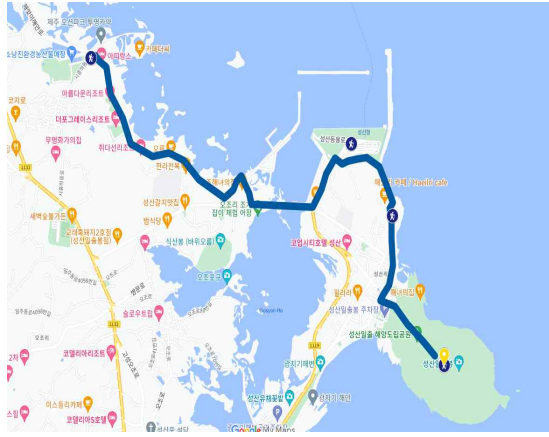
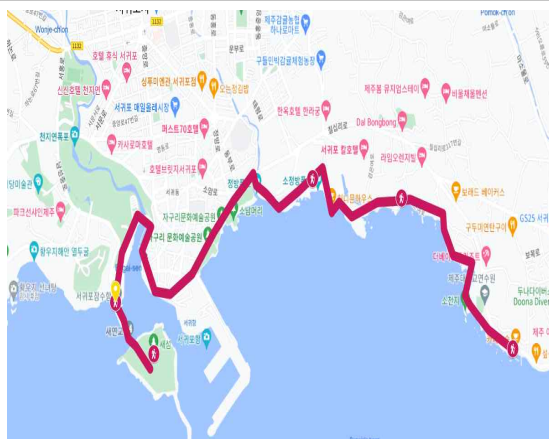
-거리 및 소요시간 : 5.0km~7.1km. 5개 코스 총 연장거리 28.8km, 소요시간 2시간에서 3시간 내로 설정함.

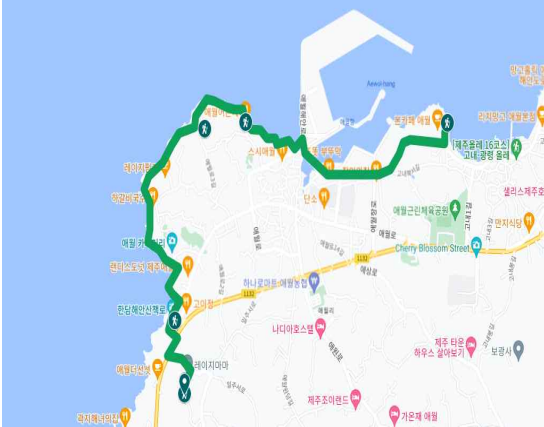
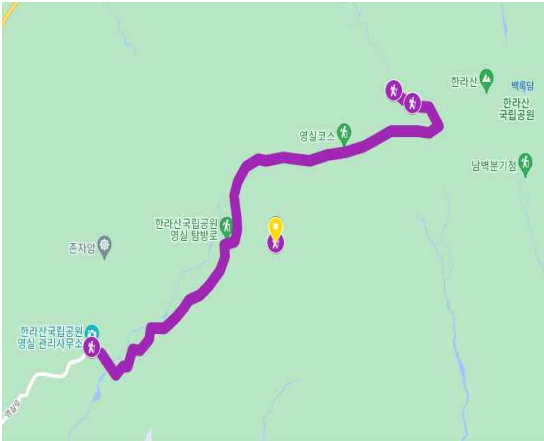
<그림 1>은 설문대할망 설화지 1-5코스별 이동 경로, 거리 및 소요시간 그리고 지도를 표시한 것이다.

92) <전주시의회 맨발걷기 활성화 관련조례안통과>, 투데이안, 엄범희기자. 2023.2. 16 10:22 검색.  
<https://www.todayan.com/news/articleView.html?idxno=485558>.

93) 한국관광공사, <2021 걷기여행 실태조사> 보도자료.

<그림 1> 설문대할망 설화지 코스별 지도

코스	이동경로-지점별 GPS(코스)	거리(km) 소요시간	지도
설문대 1코스 <조천 일대>	①서우봉 입구 (조천읍 함덕리 산1) ②함덕환해장성 (조천읍 함덕리 3283-3) ③영장메코지 (조천읍 조천리 911-4) ④조천항 (조천읍 조천리 2714-5) ⑤연북정 (조천읍 조천리 2690)	5.7km 약 2시간	
설문대 2코스 <성산 일대>	①시흥해녀의집 (성산읍 시흥리 12-64) ②우도잠수함 (성산읍성산리 347-9) ③성산마을제단 (성산읍 성산리 307-1) ④성산일출봉 등경돌 (성산읍 성산리 78) ⑤광치기해안 (성산읍 고성리 224-33)	5.2Km 약 2시간	
설문대 3코스 <서흥 일대>	①구두미포구 (보목동 1377-3) ②토평환해장성 (토평동 433-4) ③소정방폭포 (동흥동 232-4) ④홍리물<해양도립공원 앞바다>(서흥동 707-5) ⑤새섬공원(서귀동)	5.8km 약 2시간	

<p>설문대 4코스 &lt;애월 일대&gt;</p>	<p>① 고내환해장성 (애월읍 고내리1233) ② 애월어촌계 (애월읍 애월리 1877-1) ③ 애월환해장성 (애월읍 애월리 1957-1) ④ 한담해안산책로 (애월읍 곽지리 1359-1) ⑤ 솔바리 및 문필봉 (애월읍 곽지리 1442 일대)</p>	<p>5.0Km 약 2시간</p>	
<p>설문대 5코스 &lt;한라 산일대 &gt;</p>	<p>① 영실대표소 (하원동 산1-1) ② 영실기암(오백장군바 위), 람스르습지, 노루섬 물터, (중문동) ③ 작은윗세오름(애월읍 광령리183-6) ④ 윗세오름대피소 (애월읍광령리 산183-6) ⑤ 한라산 남벽</p>	<p>7.1Km 약 2시간 50분</p>	

<그림 2> 설문대할망 설화지 전체코스



설문대코스별지도

<https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1ZSUwap6y6fs3RzTACCvJaTmBZPGQI9o&usp=sharing>

(4) 시나리오(코스별 스토리) 정리

설문대할망 설화지에 앱을 적용하기 위해서는 <표 22>와 같이 스토리텔링 고려 요소를 반영하여야 한다. 우선 설문대 관련 장소성에 채록본을 반영한 토대 위에 창작 스토리를 구성하여 지역민의 공감대를 형성할 수 있어야 한다.

<표 22> 앱 적용을 위한 스토리텔링 고려 요소<sup>94)</sup>

항목	고려 요소	코스별 주요내용
스토리 텔링	-채록유형을 반영한 창작 스토리 -설문대관련 장소성 반영 -지역민의 공감대 형성 -흥미성, 고유성, 매력성, 가시성, 체험성, 역사성 반영	-설문대1코스:설문대 옷 만들어 주기에 관한 스토리 (영장메코지) -설문대2코스:설문대의 창세와 지형창조에 관한 스토리(성산일출봉과 우도) -설문대3코스:설문대의 죽음에 관한 스토리(물장울, 홍리물) -설문대4코스: 기타 설문대에 관한 스토리(애월 지역) -설문대5코스: 오백장군과 설문대에 관한 스토리 (영실 일대)

-스토리텔링 고려 요소를 반영하여 코스별 스토리를 <표 23>과 같이 구성한다.

<표 23> 코스별 스토리

코스명	코스별 스토리
설문대 1코스	- 영장메코지 스토리텔링 ① 영장메코지 : 다리 놓기와 옷 만들기 이야기 ② 조천포 및 연복정 : 역사적 사실에 근거한 육지와와 통행로 및 표류이야기 ③ 돌 이야기 : 하르방, 방사탑, 발담, 산담, 잣성 등 제주 돌 문화에 관련한 이야기 * 경유지 : 조천포구, 연복정
설문대 2코스 <성산일출봉과, 우도 중 택일 가능>	- 성산일출봉 및 우도 스토리텔링 ① 분화구 : 우도를 빨래판으로 성산을 빨래통으로 삼은 이야기 ② 등경돌 : 등경돌에 불 밝히고 바느질한 이야기 제주의 등경대(도대불) 유래 및 등대로 돌아온 등경대 ③ 오줌을 누어 성산과 우도를 갈라놓은 이야기

94) 이선화, 「스토리텔링과 지자체 캐릭터 디자인의 상호연관성에 관한 연구」, 석사학위 논문, 2011, 60쪽의 <표 34>를 참조하여 재구성하였다.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 경유지 : 일출봉 등경돌과 분화구, 광치기 해변</li> <li>- 우도 스토리텔링</li> <li>① 우도섬 : 우도를 빨래판 삼아 빨래를 한 이야기</li> <li>② 오줌을 누어 성산과 우도를 갈라놓은 이야기</li> <li>③ 우도개경 및 김석린과 관련한 역사 이야기</li> <li>④ 산마장 우도장 (마목장)이야기</li> <li>⑤ 닥나무 식재 이야기</li> <li>⑥ 왜구 노략질 이야기</li> <li>* 경유지 : 우도 마목장, 진사터, 우도 등대</li> </ul>
설문대 3코스	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 물장을 혹은 홍리물 스토리텔링</li> <li>① 큰 키를 자랑하다 물장울에 빠져 죽은 이야기</li> <li>② 삼을라와의 경쟁에서 패배하여 물장울에 빠져 죽은 이야기</li> <li>③ 큰 키를 자랑삼아 홍리물에 발을 담근 이야기</li> <li>④ 한라산을 베고 누워 장난삼아 발가락으로 동굴을 만든 이야기</li> <li>* 경유지 : 람사르 습지</li> <li>* 물장을 오름은 한라산국립공원 내에 위치하고 있으며, 현재는 일반인의 출입을 통제하고 있어서 서귀포 해양도립공원 앞바다 홍리물로 코스를 대체</li> <li>* 경유지 : 토평 환해장성, 소정방폭포</li> </ul>
설문대 4코스	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문필봉, 솔바리 공깃돌, 하물 등 스토리텔링</li> <li>① 과거 길에 오를 때 문필봉에서 장원급제를 기원하는 선비들</li> <li>② 솔밭이 및 하물 등을 이용한 음식 관련 이야기</li> <li>③ 공깃돌, 바둑판 등 놀이 관련 이야기</li> <li>* 경유지 : 고내 환해장성, 애월 환해장성, 한담</li> </ul>
설문대 5코스	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 영실 스토리텔링</li> <li>① 설문대할망과 오백장군의 이야기</li> <li>② 죽을 썬다 죽 솔에 빠져 죽은 이야기</li> <li>③ 오백장군과 도둑질, 오백장군과 사냥이야기</li> <li>④ 설문대할망의 죽음을 슬퍼하다 돌로 굳어버린 오백장군 이야기</li> <li>⑤ 존자암 및 수행굴을 주제로 한 불교 명소 이야기</li> <li>* 경유지 : 존자암, 영실기암, 윗세오름, 죽은윗세오름</li> </ul>

스토리가 구성되면 다음 단계는 스토리에 알맞은 캐릭터를 개발하여 스토리와 캐릭터의 일관성을 유지하면서 앱에 적용하여야 한다. 응용형 캐릭터도 추가로 제작하여 앱 구성에 매력을 더하여 설문대할망 스토리를 시대 트렌드에 맞게 콘텐츠 앱으로 활용하여 다양성을 확보한다.

## 2) 앱 기능 리스트 작성

구현하고자 하는 서비스 기능별 정리로 <미소로> 앱 기능별 리스트는 다음과 같다.



- 앱설치 : PLAY스토어를 실행 또는 QR코드를 인식하여 설치
- 회원가입 : 앱 계정이나 카카오 또는 네이버 계정으로 가입.
- 로그인 : 가입한 계정으로 로그인
- 코스 탐색 및 따라가기 : 코스별로 선택 후 따라가기 및 전체지도에서 따라가기

코스선택 찾기⇨ 설화 스토리 음성지원 및 자막지원 공통

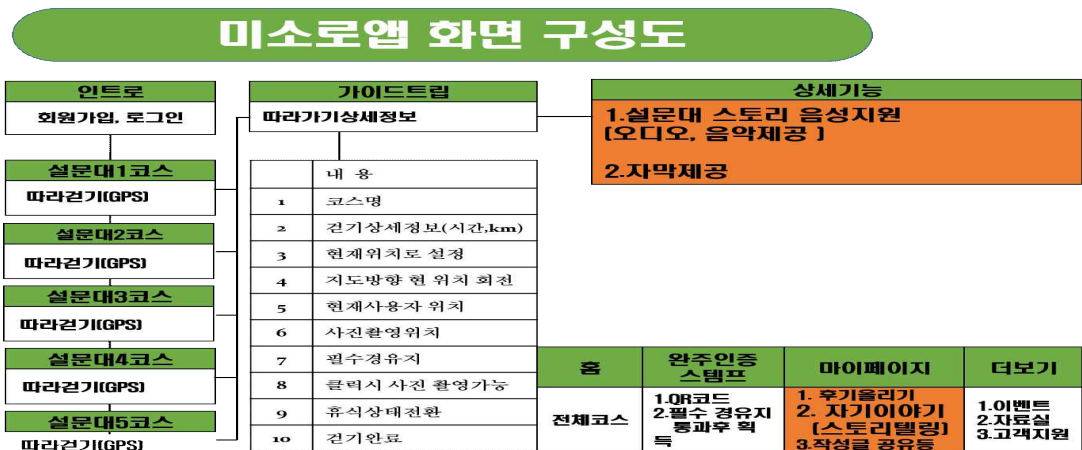
- 스탬프 및 완보인증서 : 코스 시작점 또는 중점 방문 인증 QR을 인식 후 스탬프 획득, 앱 사이트 마이 페이지에서 완보 인증서 신청 후 획득
- 마이 페이지 : 따라가기 기록 확인, 후기 올리기(자기이야기 구성하기, 스토리텔링), 작성 글 공유(SNS 등)
- 더보기 : 이벤트, 코스별 동영상 자료실, 고객지원

3) 앱 구성도(flow chart)와 앱 와이어 프레임(wire-frame)

(1) 앱 화면 구성도(flow chart)

아래에 <그림 3>에 제시한 것은 설문대할망 설화지 걷기 앱인 <미소로> 앱의 구체적 아이디어를 정리해서 기능별 리스트를 바탕으로 한 화면 구성도(flow chart)이다. 인트로, 가이드 트립, 상세기능, 홈, 마이 페이지, 완주 인증 스탬프, 더 보기 등의 항목이 포함되어 있다. 해당 화면을 클릭하여 접속한다.

<그림 3> 설문대할망 설화지 걷기 앱 화면 구성도(flow chart)



(2) 앱 와이어 프레임(wire-frame)<sup>95)</sup>

와이어 프레임 작성은 앱에 표시될 내용과 기능을 설명하는데 앱의 화면 하나하나를 그리는 작업이라 할 수 있다. 이용자가 사용 시 흐름에 불편함이 없는지 알기 위해서 화면 단위로 작성한다. 앱 화면 단위의 세부 구성도라고 생각하면 된다. 설문대할망 설화 스토리텔링 음성지원 및 자막지원으로 구성해서 앱의 특징을 분명하게 특정하며, 서비스에 대한 구상을 구체화하여 결과물을 예상하기 위함이다. 다음 <그림 4>는 설문대할망 설화지 앱 와이어 프레임(wire-frame)이다. 이후 앱 디자인 작성을 위한 단계로 진행된다.

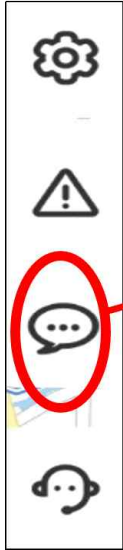
<그림 4> 설문대할망 설화지 앱 와이어 프레임(wire-frame)



95) 네이버(사전) 국어사전 : 컴퓨터 지원 설계 따위와 같은 컴퓨터 그래픽 프로그램에서, 선들을 연결하여 삼차원 객체의 형상을 입체감 있게 출력하는 방법. 구조가 간단하여 물체를 표시하는데 시간이 적게 걸리는 장점이 있으나 물체의 면에 대한 처리 작업이 없기 때문에 물체의 실감을 느낄 수 없다는 단점이 있다.

(<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/30b72abd7bcb4258b99ae5c3338060aa>).

## 설문대 스토리텔링 자막지원



스토리텔링  
자막지원

설문대항행은 이미온적으로 제주도 여행장소의 신격(神格)을 근간으로 하고 있다. 제주와 환경의 담겨를 만들고, 한려산과 360도 오름을 만들고 신화(神話)에 제주를 빚어 낸 (대)이 이가 창조신(神)이다. 다양한 화소의 매력적인 유산(遺産) 안에 제주를 대표하는 이미(이미)가 되었다. 설문대항행 신화는 현대에 우리들에게 신화적 상상력과 전망성을 제시해주고 있다.

비록 신상과 현상이 때때로 변이(變異)를 통해 현상(現象)이 되고 때때로 현대의 여행장소(場所)으로부터 제주가 근(近)이었던 현상(現象)으로 위상이 크게 추락( 추락)하였다. 온상적인 즉(即)행(행)에서 창조(創造)의 속살을 드러내고 있다. 오늘날 제주도 곳곳에 온자를 남겨 둔 현상(現象)의 신화는 중요성과 비중에도 불구하고 잊혀져가는 비극적(悲劇적) 실재(實재)로 그려지고 있다. 제주를 대표하는 이미(이미)가 되었다고는 하나 권(權)이 되고 있다(이)고, 특히 (이)러한 상황(상황)에 의하여 신화(神話) 본연의 모습( 모습)을 잃어버린( 잃어버린) 것(것)이 맞(맞)는다.

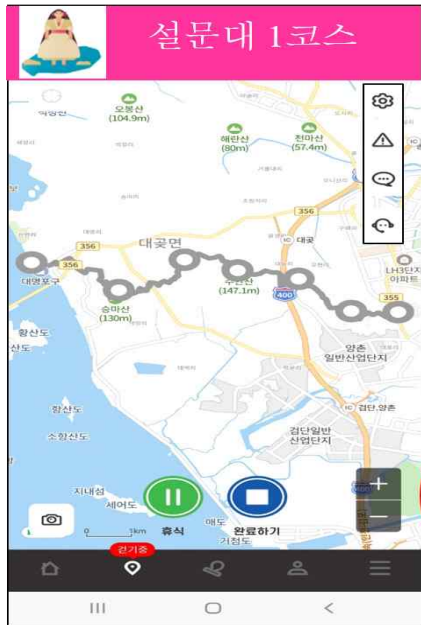
다행(幸)인 게(게)다. 옛(옛)도, 옛(옛)날(날)이(이)다. 그리고 신(神)을(을) 배우(배우)고(고) 있는( 있는) 기념(記)물(物)과 현상(現象) 속에서 현대(現代)되고(고) 있는( 있는) 관광(觀光) 속(속)의(의) 대(대)중(中)매(매)체(體)를(를) 보(보)여(여)주(주)고(고) 있는( 있는) 상황(상황)적인(적인) 문화(文化)적(적) 접근(접근)으로(로) 이용(利用)되고(고) 있는( 있는) 상황(상황)이다.

설문대항행 신화(神話) 키워드(키워드)로(로) 제주(濟州)의(의) 제(제)거(거)가(가) 되(되)면(면) 우선(우선)적으로(로) 때(때)때(때)로(로) 신(神)화(化)의(의) 신(神)상(상)을(을) 부(부)조(조)인(인) 설문대항행 신화(神話)를(를) 뒤(뒤)로(로) 연결(연결)하고, 행(행)을(을) 끝(끝)내(내)서(서) 비(비)극(극)적(적)인(인)도(도) 부(부)활(활)의(의) 날(날)개(개) 맞(맞)을(을) 힘(힘)도(도) 전(전)문(문)적(적)으로(로) 연구(연구)하고(고) 접근(접근)을(을) 구축(구축)하는(는) 장(장)크(크)한(한)가(가) 배(배)려(려)되어야(야) 한다.

설문대

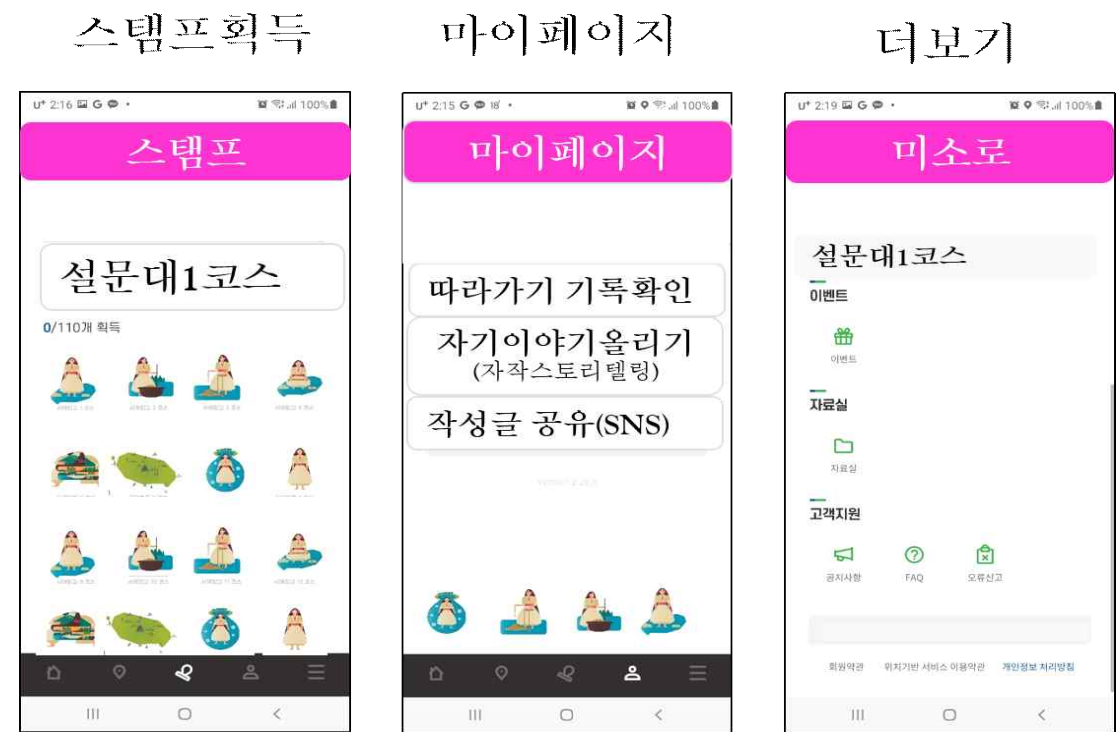
설문대1코스 스토리텔링 음성지원

## 설문대 스토리텔링 음성지원



약 6~10분  
신화 스토리텔링  
음성지원





### 3. 설문대할망 설화지 코스별 캐릭터 개발

#### 1) 설문대 코스별 캐릭터 개발 필요성

제주도의 “Jeju”<sup>96)</sup> 심벌마크(제2조 제1호 관련)는 제주 현무암의 질감을 이용하여 강인한 제주 이미지와 전통을 지키고 발전시키는 제주인의 문화를 상징한다. 메인 캐릭터(제2조 제3호 관련)인 “돌이와 소리”<sup>97)</sup>도 돌하르방이 연상되는 “돌이”와 해녀를 연상시키는 “소리”의 얼굴을 영문 ‘JEJU’로 표현하여 제주도의 특성을 부각시켰다. 이처럼 캐릭터<sup>98)</sup>는 단순화되고 체계화되어 이미지를 각인시켜주는

96) 제주특별자치도/제주소개/심벌마크(제2조제1호관련).

<https://www.jeju.go.kr/jeju/symbol/drapery/mark.htm>.

97) 제주특별자치도/제주소개/캐릭터(제2조제3호관련).

<https://www.jeju.go.kr/jeju/symbol/character/main.htm>.

98) 한국콘텐츠진흥원, 「2001 캐릭터산업계 동향조사」, 서울: 한국문화콘텐츠진흥원, 2002, 33쪽 캐릭터의 정의 : 캐릭터는 특정한 관념이나 심상을 전달할 목적으로 의인화나 우화적인 방법을 통해 시각적으로 형상화되고 고유의 성격 또는 개성이 부여된 가상의 사회적 행위 주체이다.

중요한 역할을 한다. 또한 지방자치단체의 슬로건이나 캐릭터는 지역 상징성을 대표하고 지역의 발전 방향성을 제시하여 지역민에게 자긍심을 고취시키는 중요한 요소로 작용하고 있다.

기업에서도 브랜드 가치를 높이는 차원에서 캐릭터를 활용하는 사례가 늘고 있다. 대표적으로 “카카오프렌즈”와 “라인 프렌즈”를 들 수 있다. 카카오프렌즈는 독특한 캐릭터 특성으로 인하여 상품의 재구매율을 높이는 것으로 조사되었다. 여기에 더하여 캐릭터 자체가 상품화되거나 재해석되어 새로운 시장을 창출하는 등 다각적인 캐릭터 산업발전이 이루어지고 있다.<sup>99)</sup> 이처럼 슬로건, 캐릭터 및 로고 등은 지역의 상징성을 대표하는 중요한 매개체 역할을 한다.

이선화는 성남시민을 대상으로 설문 조사한 결과 지역 이미지 중 지역의 특징과 긍정적인 이미지를 부여할 수 있는 캐릭터 소재로는 지역 설화가 가장 높게 조사되었다고 밝힌 바 있다.<sup>100)</sup> 설화의 스토리텔링에 대한 보편적 가치 인식이 매우 높다는 말이다.

지역 이미지의 추출 설문 조사 결과 <표 24>와 같이 지역 설화가 동식물, 역사 인물, 지역 인프라, 자연환경, 특산물에 비해 2배 내지는 16배 많이 시민들의 공감을 얻은 것으로 조사되었다.

<표 24> “지역 이미지의 추출 : 성남시민” 설문조사

설문	문항	연령대						계 (백분율)
		10대	20대	30대	40대	50대	60대	
지역의 특징적 공식 소재 의 독과 인 의 부 여 는 의 캐 릭 터	① 역사적인물,유적	3	2	1	4	5	4	19(19%)
	② 상징 동·식물	3	6	2	0	3	2	16(16%)
	③ 지역 설화	2	9	8	6	7	0	32(32%)
	④ 인프라	0	0	5	3	1	0	9(9%)
	⑤ 자연환경	0	0	0	1	0	1	2(2%)
	⑥ 특산물	1	0	1	0	0	0	2(2%)
	⑦ 지역이미지	1	3	3	6	4	3	20(20%)

본 논문에서는 <미소로> 앱에 적용할 캐릭터 이미지 7종<sup>101)</sup>을 <표 25>와 같은 제작과정을 통해 개발하였다. 제작과정은 기초단계, 개발단계, 완성단계, 확정

99) 양동아, 「캐릭터특성, 소비가치가 브랜드 태도 및 재구매 의도에 미치는 영향-카카오프렌즈를 중심으로」, 2020.

100) 이선화, 앞의 논문, 2011, 75쪽.

101) 공동개발자 이정임·한인수,(일러스트디자인 손호용), 제주신화관련 캐릭터 45여점 개발 보유.

단계 및 출시 단계로 나눌 수 있는데 구체적인 내용은 아래 표와 같다.

<표 25> 캐릭터 이미지 제작과정

단계	구분	상세내용
기초단계	기초자료조사 /시장조사	- 설문대 관련 채록본, 그림동화, 신화, 설화, 인문학 등 참고 - 기 개발된 설문대 그림, 조각상, 기념품점, 돌문화공원 등 시장조사 후 캐릭터 개발 기초 형성
	캐릭터 기획단계	- 수집된 자료를 바탕으로 개발 방향 설정 - 설정된 방향 세분화 작업 및 작업 단계별 일정 수립
개발단계	디자인 기본 시안 설정	- 캐릭터 디자인 시안 스케치(이름, 성별, 나이, 개성, 의상, 인상 등 설정) - 캐릭터 제작방법, 비용, 디자이너 선정 등 단계적 개발
완성단계	디자인 시안 결정	- 캐릭터 디자인 시안 스케치 과정을 여러 번 토의를 거쳐 최종 시안 결정 - 기본형 캐릭터에 상황에 맞는 응용 캐릭터를 추가 개발하여 다양성 확보
확정단계	디자인 최종작업	- 기본형 캐릭터와 응용형 캐릭터를 합하여 캐릭터 매뉴얼 제작.
출시단계	상품화/홍보	- SNS 메신저, 유튜브, 잡지, 도서 등을 이용하여 홍보, 다양한 부가상품 개발하여야 하나 상품화단계까지는 이르지 못함.

## 2) 코스별 설문대할망 이미지 제작

이미지 제고를 위한 캐릭터는 금융, 게임, 교육, 커머스 등 다양한 분야의 모바일 서비스에 사용되고 있다. 사용자 하여 스마트폰 앱 서비스를 더욱 재미있고, 편안하게 이용할 수 있도록 하기 위해 캐릭터를 제작한다.

설문대할망 캐릭터 디자인 개발은 설문대할망 설화 속에 등장하는 주인공의 선명성을 돋보이게 하는 동시에 해당 설화의 특수성을 강조하기 위해서이다. 특징적으로 주인공의 성격을 규정하는데 가장 효과적인 방법이 바로 캐릭터라는 시각화 이미지이다. 현대를 살아가는 우리는 수많은 데이터 속에서 정보를 선택할 때 시각화가 잘되고 한눈에 쪽 들어오는 디자인을 꼭 집어 선택적 의사결정을 내린다.

매력적인 스마트폰 앱을 구성하기 위해서는 앱 디자인이 중요하다. 색의 적절한 배치나 글꼴, 앱 아이콘이나 로고 등과 함께 캐릭터의 활용은 사용자의 관심을 끄는 중요한 요소가 될 수 있다. 스마트폰 앱과 사용자 사이에서 친화적인 상

호작용을 위해서는 해당 앱의 특성을 한눈에 파악할 수 있는 캐릭터 디자인이 필요하다.

<표 26> 설문대할망 캐릭터 이미지 설명과 같이 설문대는 할망의 이미지에서 벗어나 좀 더 젊고 역동적이며 생산적이고 강인한 이미지를 갖춘 캐릭터로 만들어졌다. 창조신의 이미지는 그만큼 특별한 힘과 능력을 갖추는 것이 중요한 키포인트가 되기 때문이다. <미소로> 앱 구현 시 생동감을 줄 수 있으며 아울러 관광의 섬 제주의 이미지를 상품화하여 소득 창출을 일으킬 수 있는 좋은 계기가 될 것으로 판단한다.

캐릭터의 연령대는 주 고객층을 고려하여 30~40대로 설정하였으며 창조신의 이미지를 강조함과 동시에 척박한 자연환경을 이겨낸 강인한 여성상으로 디자인하였다. 설문대의 머리카락은 흑갈색으로 표현되었는데 이것은 많은 강우량이 유기물이 풍부한 곳자왈을 적시고 땅속 깊이 흘러서 내려가는 역동성을 나타내고 끝없이 땅속으로 이어지는 제주의 청정한 삼다수와 바다를 상징하였다. 설문대 머리에 꽂은 핀은 영실 자락 윗세오름에 피어있는 철쭉꽃을 상징하여 여신의 화사함을 더했다. 갈옷<sup>102)</sup>은 노동복으로 입었던 점을 감안하였다. 단별인 노동복·외출복·실내복 등 다용도로 이용된 옷을 빨고 입기를 반복하여 누렇게 색이 바랜 점을 형상화하였다. 특히 설문대를 다시 부활한 한라산 지형 창조신의 신으로 형상화하고 구상나무와 비자나무, 녹나무 등 제주의 자연물을 배치하였고 제주 말, 흑돼지, 돌고래 등을 배치하여 제주의 상징성을 한층 부각시키고자 하였다.

<표 26> 설문대할망 캐릭터 이미지 설명

캐릭터연령대	얼굴	머리카락	의복	장식품	형식
30-40대	강인한 여성상	흑갈색	제주 갈옷	철쭉꽃 머리핀	일러스트레이션

102) 김동섭, 「제주갈옷의 특징과 지역성」, 한국향토사연구전국협의회, 『향토연구회』, 제15집, 2003, 218쪽, 김동섭은 1601년 김상헌(金尙憲)이 “섬사람 가운데 가난하여 옷이 없는 자는 흔히 명석과 도롱이를 쓰며 추위를 막고 있다”(김상헌 (1976). 박용후 역. 『南槎錄』 耽羅文獻集. 제주도교육위원회. 50쪽.) 1702년 이형상(李衡祥)이 “마(麻)와 면(棉)은 나지 않아서 의식(衣食)이 모두 부족하다.”(이형상 (1993). 김봉욱 역. 李衡祥編著『南宦博物 (II)』. 제주도. 311쪽) 자료를 근거로 그 이후에 갈옷을 입은 것으로 보았다.

이상의 설명을 종합하여 설문대할망 이미지를 제작한 결과물이 <그림 5>에 제시된 설문대할망 이미지의 제작이다.

<그림 5> 설문대할망 이미지 제작의 실제

분류	캐릭터
천지 분리	
	설문대할망 기본형 캐릭터
	<p>-팬톤칩 컬러:PANTONE P 57-6C 철쭉과 속내의 컬러, PANTONE P 9-9C 걸치마 컬러,PANTONE P 11-11C 저고리와 치마 컬러, PANTONE P 51-16C 머리색 컬러.</p> <p>-캐릭터 비율: 사실적인 6등신 캐릭터.</p> <p>-캐릭터 컨셉: 제주설화를 바탕으로 둔 “설문대할망” 캐릭터. 거인형 여신 설문대할망의 기본형 캐릭터이다.</p>



지형상조



성산일출봉과 우도를 분리시키는 설문대할망

-팬톤칩 컬러:PANTONE P 57-6C 철쭉과 속내의 컬러, PANTONE P 9-9C  
겉치마 컬러,PANTONE P 11-11C 저고리와 치마 컬러,PANTONE P 51-16C 머리색  
컬러.

-캐릭터 비율: 사실적인 6등신 캐릭터.

-캐릭터 컨셉: 제주설화를 바탕으로 둔 "설문대할망" 캐릭터. 거인형 여신으로 성  
산일출봉과 우도를 분리시키고 바다를 만드는 설문대할망을 표현하고 있다.

지형창조



한라산과 오름을 만드는 설문대할망

- 팬톤칩 컬러:PANTONE P 57-6C 철쭉과 속내의 컬러, PANTONE P 9-9C 걸치마 컬러,PANTONE P 11-11C 저고리와 치마 컬러, PANTONE P 51-16C 머리색 컬러.
- 캐릭터 비율: 사실적인 6등신 캐릭터.
- 캐릭터 컨셉: 제주설화를 바탕으로 둔 "설문대할망" 캐릭터. 거인형 여신인 설문대할망이 한라산과 오름을 만들고 있다.

거신



성산일출봉을 빨래통으로, 우도를 빨래판 삼아 빨래하는 설문대할망

-팬톤칩 컬러:PANTONE P 57-6C 철쭉과 속내의 컬러, PANTONE P 9-9C  
겉치마 컬러,PANTONE P 11-11C 저고리와 치마 컬러, PANTONE P 51-16C 머리색  
컬러.

-캐릭터 비율: 사실적인 6등신 캐릭터.

-캐릭터 컨셉: 제주설화를 바탕으로 한 “설문대할망” 캐릭터. 거인형 여신으로 성  
산일출봉을 빨래통으로, 우도를 빨래판 삼아 빨래하는 설문대할망을 표현하였다.

죽음



밑이 터진 물장울에 빠져 죽는 설문대할망

-팬톤칩 컬러:PANTONE P 57-6C 철쭉과 속내의 컬러, PANTONE P 9-9C  
겉치마 컬러,PANTONE P 11-11C 저고리와 치마 컬러, PANTONE P 51-16C 머리색  
컬러.

-캐릭터 비율: 사실적인 6등신 캐릭터.

-캐릭터 컨셉: 제주설화를 바탕으로 둔 “설문대할망” 캐릭터. 거인형 여신 캐릭터  
로 밑이 터진 물장울에 빠져 죽는 설문대할망을 표현하고 있다.

죽음



오백장군을 위해 죽을 끓이는 설문대할망

-팬톤칩 컬러:PANTONE P 57-6C 철쭉과 속내의 컬러, PANTONE P 9-9C  
겉치마 컬러,PANTONE P 11-11C 저고리와 치마 컬러,PANTONE P 51-16C 머리색  
컬러.

-캐릭터 비율: 사실적인 6등신 캐릭터.

-캐릭터 컨셉: 제주설화를 바탕으로 둔 "설문대할망" 캐릭터. 거인형 여신 설문대  
할망이 오백장군을 위해 죽을 끓이고 있다.

기타



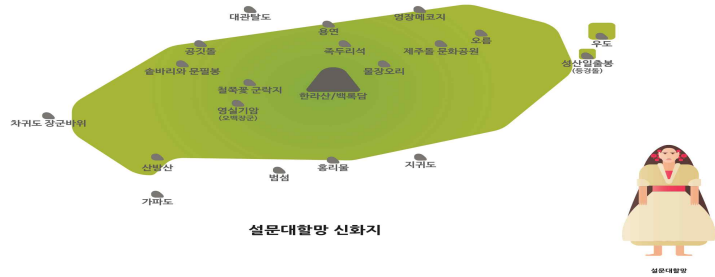
한라산이 된 설문대할망

-팬톤칩 컬러:PANTONE P 57-6C 철쭉 컬러,PANTONE P 9-9C  
치마 컬러,PANTONE P 11-11C 저고리와 치마 컬러,PANTONE P 51-16C  
머리색 컬러.

-캐릭터 비율: 사실적인 6등신 캐릭터.

-캐릭터 컨셉: 제주설화를 바탕으로 한 "설문대할망" 캐릭터. 거인형 여신으로 한라산으로 표현한 설문대할망 캐릭터이다.

설화지도



번호	신화유적지	주소	번호	신화유적지	주소
1	한라산	제주시 오등동	11	영장메코지	제주시 조천읍 조천리 911-4
2	영실기암 (오백나함)	서귀포 학원동	12	차귀도	제주시 한경면 고산리 125
3	성산일출봉내 (등경돌)	서귀포시 성산을 성산리 78	13	법성	서귀포시 법환동
4	산방산	서귀포시 안덕면 사계리	14	지귀도	서귀포시 남원읍 위미리
5	우도	제주시 우도면	15	제주돌문화공원	제주시 조천읍 고래리 119
6	물장오리	제주시 봉개동 산 78-2	16	설문대할망 솔바리와 문필봉	제주시 애월읍 객지리 1442, 1430 인근
7	대관탈도	제주시 추자면 목리 산 144	17	설문대할망 죽두리석	제주시 도남동 774 (KBS제주방송국 옆 한천)
8	용연	제주시 용담일동 2581-4 (용연구름다리 인근)	18	설문대할망 공깃돌	애월읍 애월리 1736 (애월초등학교내)
9	홍리울	서귀포시 서용동 (서귀포 해양도립공원 앞바다)	19	가파도	서귀포시 대정읍 가파리
10	한라산	제주시 해양동(아리목) 서귀포시 화원동(영실)	20	오름	제주 전역 (360여개 오름)



설문대할망 설화지도

현재 전해오는 설문대할망 설화지는 제주 각 지역에 산재되어 있다. 채록된 근거에 의하면 번호1, 4, 10, 20은 지형 창조 관련 신화지이다. 한라산 및 제주 지역에 있는 오름을 만들었다. 번호2, 10, 12은 설문대할망과 오백장군의 이야기로 설문대할망이 죽 술에 빠져 죽자 오백아들이 통곡을 하다 바위로 화신하고 막내아들 역시 슬픔에 겨워 차귀도에 이르러 돌이 된다. 번호3 일출봉 등경돌은 설문대할망이 바느질할 때 사용한 등경대이다. 번호5 우도와 일출봉 사이를 설문대할망이 오줌을 누어 분리시켰다. 오줌발이 너무 세어 깊은 바다를 이루고 해류가 거센 곳이라 한다. 번호6, 8, 9는 설문대의 거구에 관련된 이야기로 호기심에 용연에 발을 담그니 발등을 적시고 서귀포 홍리물에 담갔더니 겨우 무릎에 이르고 마침내 물장올에 담그니 밀이 터진 터라 빠져 죽은 곳이다. 번호7, 13, 14는 설문대할망 설화 중에서 가장 많이 채록된 거신녀 관련 설화지이다. 한라산을 베고 누우니 다리가 관탈섬에 걸쳐진다. 번호11은 영장메코지에 관련된 다리 놓기 이야기이다. 사람들이 옷을 지어 줄 터이니 육지까지 다리를 놓아 달라는 청을 하자 다리 놓는 일을 시작하였으나 옷감 1동이 부족하여 다리 놓는 일을 그만 두게 되는 사연이 있는 곳이다. 번호15 돌문화공원은 설문대할망 제단이 있고 매년 설문대할망 페스티벌을 개최하는 장소이다. 번호16, 18은 설문대할망이 불을 짚어 밥을 지어 먹던 솔바리와 문필봉이 있고, 설문대할망이 가지고 놀았던 공깃돌이 여러 곳에 산재해 있는 곳이다. 번호17 죽두리석은 설문대할망이 혼인할 때 썼던 죽두리형상의 바위가 있는 곳이다. 족감석이 라는 별칭이 있다.

## V. 결론

제주신화와 설문대할망 설화에 관한 텍스트 연구는 다양한 학술지, 논문, 단행본, 정기간행물, 보고서 등의 형태로 연구 결과나 창작물 등을 대량으로 생산해냈지만 결과적으로 학생, 일반인들의 인지 정도는 제자리에 머무르고 있고 특히 제주신화와 설문대할망 설화지의 장소성에 관한 논의는 거의 이루어지지 않은 상태이다. 필자의 논지와 관련할 때 돌문화공원은 최고의 시설과 풍부한 예산 지원 등으로 큰 기대를 모으고 있지만 결과적으로 설문대할망의 정체성을 확고하게 정립하지 못한 채 행사 기획만 이루어지다 보니 설문대할망이 제주의 최고신이 되는 이상화 작업의 그림자를 밝게 된다. 여기 행사에 참가하는 음악가, 문인, 화가, 공연가, 작가, 심지어 학자들 역시 제자리를 찾지 못하고 있다는 생각이다. 본 논문에서는 이러한 점에 착안하여 설문대할망의 정체성 확보와 아울러 특히 설문대할망 설화지의 스토리텔링과 이를 앱을 통하여 확산시키려는 목적을 가지고 논의를 시작하였다. 물론 캐릭터 개발을 포함한 추가적인 작업도 수반하게 되었다.

논지의 전개에는 우선 설문대할망 설화지라는 단순한 공간에다 장소성을 부여하기 위한 구성요소를 적용하고, 환경 자원, 무형 자원, 유형 자원, 공간 분석, 잠재 가치 등의 영역을 대상으로 장소 자산을 분석하였다. 다음으로 선정된 설화지의 스토리 발굴을 시도하였다. 스토리 목록작성, 대표 스토리 개발, 스토리 테마추출 등 세 가지 과정을 분석의 틀을 제시하였다. 기존의 설문대할망 설화에 관한 채록 유형을 항목별, 주제별로 분류하여 표로 작성한 후 설화지를 특정하였고 설문대할망 설화의 분포 지역과 설화 내용의 특징을 확인하였다.

이러한 시도는 결과적으로 소비자들에게 설문대할망 설화지에 애착을 견지하게 유인하고 돌문화공원을 주체로 하여 다양한 가시성을 제공함으로써 학생, 일반인들의 설문대할망 설화에 관련 인지 정도를 획기적으로 높이려는 목적으로 설정하였다.

스토리텔링을 적용한 설문대할망 설화지에 대한 장소성 부여 작업은 설문대할



망 설화지를 포함하고 외연을 더욱더 확장하여 다양한 제주의 설화, 특히 제주의 당신앙(堂神仰), 즉 당신의 좌정담을 담고 있는 본향당 및 일렛당, 여드렛당, 해신당 등에도 함께 적용할 수 있는 의미 있는 작업으로의 확대가 가능하다. 이러한 확신이 현실로 정착될 때 제주 역사 유적지(제주성지, 대정성지, 정의성지, 삼성혈, 환해장성, 방사탑, 봉수대, 돈대, 비석, 포구, 일제 동굴 진지 등), 유물(하르방, 생활 도구, 무속, 민요, 설화 등 유·무형 인문자산) 등 제주 원형문화 영역 전체로 확장하는 일은 한층 더 수월하게 될 것이다.

한 지역사회가 특정 모멘텀(momentum)을 통하여 갑자기 인기가 상승되는 일은 매우 특이한 현상이지만 특별히 영화, 노래, 오페라, 국제기구에 의한 세계자연유산 인증 등의 계기를 통하여 특정 장소가 급부상하는 경우도 드물게나마 목격된다. 일찍이 장소 마케팅 성공 사례들로 <반지의 제왕>의 촬영지인 뉴질랜드의 호비튼(Hobbiton), 해리포터의 주무대인 옥스퍼드 크라이스트 처치 칼리지(Christ Church College in OXFORD) 뿐만 아니라, 부산 국제시장은 <국제시장>이라는 영화의 후광을 받아 <꽃분이네>라는 상점이 있는 부산은 한때 관광객의 발길이 길게 이어진 곳이다. 여기서 제주의 장소 마케팅 성공 가능성을 늘 확신한다. 설문대할망 설화지에 대한 스토리텔링이 성공적으로 정착된다면 제주의 특징적인 지역성(장소성)에 대한 장소 마케팅 역시 큰 효과를 발휘할 수 있다고 본다.

다음으로 제시하고자 한 것은 설문대할망 설화지에 대한 스토리텔링 작업을 직접 활용할 수 있는 콘텐츠 개발의 방법으로 앱을 활용하여 설문대할망 설화지를 직간접으로 체험하고자 하는 소비자들에게 제공하고자 하였다. 가치 <미소로>(mythology + road)인 설문대할망 설화지 걷기 앱은 <올래페이스> 앱이나 <두루누비>, 경기도 <경기옛길> 앱과 일정한 차별성을 두고 제작한 것으로 설문대할망 설화지 다섯 곳에 적용되며, 제주도 지역 이미지 제고 및 이미지 강화를 위한 설문대할망 캐릭터를 제작하여 앱에 활용하였다.

이상과 같이 「설문대할망 설화를 활용한 콘텐츠 개발 연구」를 주제로 한 논의를 마무리하면서 미처 연구의 영역을 확장할 수 없는 한계를 인정하지 않을 수 없다. 지금까지 논의의 과정을 통하여 제주의 자원이 합리적으로 보전 관리되고 동시에 설문대할망 설화지의 지고한 가치를 인식하는 계기가 되기를 염원하여 연구를 진행하였다. 향후 장소성의 연구는 제주설화, 제주신화 나아가서는 제주

가 담고 있는 역사 유적지 및 유물. 특히 근·현대 역사 유적지까지를 포함하는 광범위한 연구의 시작을 알리는 계기가 되었으면 하는 바람이다.

장소 마케팅을 위하여 스토리텔링 작업을 수행하게 될 때 연구자들이 경험하게 되는 제주 인문·자연자원 보존의 필요성은 아무리 강조하여도 결코 지나치지 않을 만큼 중요한 요소이다. 보존의 양 만큼 비례하여 가치상승을 기대할 수 있고 제주 문화자원의 콘텐츠화를 위하여서도 좋은 사례가 될 수 있다. 동시에 제주 문화자원의 콘텐츠화는 제주 인문·자연환경을 조직적으로 관리하고 통제할 수 있는 근거자료로 축적되어 활용될 수 있다. 그래서 이들의 연구는 후속연구에 기대는 수밖에 없으며 향후 후속 연구주제를 다음과 같이 제안하고자 한다.

첫째, 설문대할망 설화지에 관한 장소 마케팅을 위한 스토리텔링 작업을 제주 신화, 제주설화, 제주 민요, 노동요 등 무형자산에 이르기까지 확장하여야 한다.

둘째, 제주신화와 설화 대부분이 구전되어 온 구비문학의 성격을 지니고 있어 향후 제주신화와 설화를 대상으로 장소 마케팅을 위한 스토리텔링 작업이 이루어진다면 창작과정에 개입되는 작가의 창조력, 상상력을 과감하게 인정해 주어야 할 필요성이 있고 이에 대한 가이드 라인이 제시되어야 한다.

셋째, 채록본 연구과정에서 설문대할망에 연관된 설화 대부분이 조각조각 파편화되어 구전되고 있는 가장 큰 이유 중에 하나가 기록문화 능력의 부재에 있었음을 짐작할 수 있다. 향후 연구자료 등으로 활용되기 위해서라도 서지학적인 방법을 도입하여 조직적으로 채록결과를 기록하고 이를 관리, 보존해야 한다.

넷째, 설문대할망 설화지에 관한 장소 마케팅을 위한 스토리텔링 작업을 확대 적용하여 제주의 설화뿐만 아니라, 특히 제주의 신화, 즉 당신의 좌정담을 담고 있는 본향당 및 일렛당, 여드렛당, 해신당 등과 함께 제주 역사 유적지(제주성지, 대정성지, 정의성지, 삼성혈, 환해장성, 방사탑, 봉수대, 돈대, 비석, 포구, 일제동굴 진지 등), 유물(하르방, 생활 도구, 무속, 민요, 설화 등 유·무형인문자산) 등 제주 원형문화 영역 전체에 적용할 수 있도록 하는 방안의 연구가 필요하다.

## ■ Abstract

### A Study on Contents-Development based on Seolmundae Story

Up to now, there are great deal of text studies on Myth and Story in JEJU. And much research and many creations are showed in forms of research paper, books, periodical publication and reports, but students' awareness level come to a standstill as well as common people do the same. Especially Placeness at the site of Sulmundae Story was not almost discussed totally up to now, So this thesis, by analyzing on the present condition, is shown how to make a space into the placeness. The placeness includes specification and special characteristic from the space

In the process of discussing, firstly activities attempt to make a meaningful place in a simple spaces of the site of Sulmundae Story. To concrete that the Power endowed by place-asset make turn the place-marketing, three steps, named story-find, story-experience and story-sharing as frame of analysis will be used to make a common story. This frame of analysis will be applied together to story-statement collection told by people in JeJu. This Story-statement collection and tables of the place-marketing join together to make a common story. This effort above eventually will be planed to rise up highly the recognition degree of the site of Sulmundae Story of students and common people by endowment attractives to the place and visualization to the site. How to overcome the tiredness degree to the place of the site of Sulmundae Story will be ready to cope with the unexpected, as a Destination Branding-Curve table shown by Mogan and Prichard.

Works of place-endowment will be possibly enlarged to the Myth as well as Bonhwangdang, Illedang, Yeodraedang and Haesindaing applied together in JeJu as meaningful activities. Enlargement capacities developing to the historical sites(Jejuseongji, Daejeongseongji, Samsungheol, Hwanhaejangseong, Bangsa tower, Bongsudae, Dondae, memorial Stone, Inlet, Grotto Position made by Japan etc.), Relics(Dolharbang, living instruments, Shamanism, Ancient Folk Song, Folk Tales and Asset and Resource) and

Area of culture originalities are very easy to understand. It is a very specific to rise up suddenly the popularities through the unusual momentum, but it is possible through the pictures, games, opera, songs, identified natural landscape by international organization(UNESCO). Hobbiton in New Zealand taken pictures Lord of the Rings, Christ Church College in Oxford in England as main stage Harry Potter and Gukjesijang in Busan thanks to Picture named of "Gukjesijang", especially shop "Ggokbunine" as place of the real world is very attractive placeness to many people. Here are possibilities of confirmation to the place-marketing in Jeju. If the place-marketing becomes established soundly, it is unnecessary to make advertisement under the subway in Seoul City.

Next, I'll show the app(application, Mythoro) which was developed, which is very specific by comparing to Ole App, Durunubi in Kyunggi province, Do Walk, Do walk and Sunchunman Eosingil. The Mythoro app. by helping Character development, applied to the 5 sites of Sulmundae Story and used by Sulmundae Character to reinforce Sulmundae Image.

In spite of my study, it should continue to set a right the inappropriate viewpoint and it is the more the better. It comes from limitation of the enlargement in area on 「Studies about contents development based on the Sulmundae story」. Thus it is necessary to further studies after all as follows.

Firstly, the Storytelling should be enlarged to the subjects of the myths, stories, folk songs and work songs as an intangible properties in Jeju.

Secondly, the Storytelling Writers should be approved widely to the creative, imaginative and willings of writers in expression.

Thirdly, the Collections of the myths, stories as an intangible properties in Jeju should be managed systematically and highly organized as the name of the bibliography.

Fourthly, the Storytelling of the placeness and place-marketing at the site of Sulmundae Story should be enlarged to the sites Bonhwangdang, Illedang, Yeodraedang and Haesindaing as well as the Myths where applied together in Jeju as meaningful activities. When trying to enlargement of storytelling for place-marketing, it is necessary for us to study how to make a storytelling to the original culture in Jeju, including both historical

sites and relics. Enlargement capacities of an intangible properties in Jeju will be related to the historical sites (Jejuseongji, Daejeongseongji, Jeongoiseongji, Samsungheol, Hwanhaejangseong, Bangsa tower, Bongsudae, Donda, memorial Stone, Inlet, Grotto Position made by Japan etc.) and Relics (Dolharbang, living instruments, Shamanism, Ancient Folk Song, Folk Tales and Asset and Resource) as the estate.

The human and nature properties should be respected all the times and all of the people in Korea. The answers to why-not will show directly and immediately to the people in Jeju.

Key words : the Sulmundae Story, the site of Sulmundae Story, placeness and place marketing, enlargement, story statement collection, storytelling, characters, the application, named Mythoro. (Placeness means to endow special characteristic meanings to place)

## ■ 참고문헌

### <연구자료>

- 국립국어연구원, 『표준국어대사전』, 상권, 중권, 하권, 두산동아, 1999.
- 김순이, 『제주신화』, 여름언덕, 2016.
- 김영돈·현용준·현길언, 『제주설화집성 1』, 제주대학교 탐라문화연구소, 1985.
- 임석재 편, 『한국구전설화』, 전라남도편, 제주도편, 평민사, 1992.
- 이성준, 『설문대할마님, 어떻게데가?』, 도서출판 각, 2012.
- 이정임, 한인수, 『제주신화1』, 신화인, 2019.
- 제주특별자치도, 『제주해양문화 스토리텔링』, 「올레길 해양문화 스토리텔링 개발사업 최종보고서」, 2013.
- 제주문화원, 『역주 개정 증보탐라지』, 제주문화원, 2005.
- 제주관광공사, 『제주특별자치도 관광실태 빅데이터 분석보고서』, 제주관광공사, 2023. 6.
- 제주관광공사, 『코로나19 Before vs After 제주관광트렌드분석』, 제주관광공사, 2020.12.
- 제주대 국어교육과 『백록어문』 11집, 1995.
- 진성기, 『남국의 전설(개정판)』, 일지사, 1968.
- \_\_\_\_\_, 『남국의 전설(증보판)』, 학문사, 1978.
- \_\_\_\_\_, 『제주도무가본풀이사전』, 민속원, 2002.
- 한국관광공사 『두루누비, 두루누비 앱사용자 매뉴얼』, 안드로이드용, 한국관광공사, 2022.
- 한국관광공사, <2021 걷기여행 실태조사> 보도자료, 2021.
- 한국관광공사, 『설문대 할망 페스티벌, 관광스토리텔링 그 빛을 발한다 3』, 한국관광공사, 2008.
- 한국문화원연합회 제주특별자치도지회, 『표선면 역사문화지』, 한국문화원연합회 제주특별자치도지회, 2009.

\_\_\_\_\_, 『조천읍역사문화지』, 한국문화원연합회 제주특별자치도지회, 2009.  
 \_\_\_\_\_, 『애월읍역사문화지』, 한국문화원연합회 제주특별자치도지회, 2009.  
 \_\_\_\_\_, 『한림읍역사문화지』, 한국문화원연합회 제주특별자치도지회, 2009.  
 \_\_\_\_\_, 『남원읍역사문화지』, 한국문화원연합회 제주특별자치도지회, 2009.  
 \_\_\_\_\_, 『우도면역사문화지』, 한국문화원연합회 제주특별자치도지회, 2009.  
 한국콘텐츠진흥원, 「2001 캐릭터산업계 동향조사」, 서울: 한국문화콘텐츠진흥원,  
 2002.

<단행본>

강정식, 『제주굿 이해의 길잡이』, 민속원, 2015.  
 개스틴 레고부루와 대런 맥콜((Gaston Legorburu & Darren McColl), 박재현 옮김,  
 『스토리스케이핑(story scaping)』, 이상미디어, 2015.  
 고재환·고명철, 『제주인의 혼불』, 제주문화원류찾기10, 각, 2006.  
 고혜경, 『태초에 할망이 있었다』, 한겨레 출판사, 2011.  
 김경홍, 『내 아이디어가 앱이 되는 법』, 길벗, 2012.  
 김의숙·이창식, 『문학콘텐츠와 스토리텔링』, 역락, 2008.  
 김현선·신연우·허남춘 외 8인 공저, 『제주신화본풀이를 만나다』, 제주학연구센  
 터, 도서출판 각, 2020.  
 김현자, 『천자의 우주와 신화, 고대중국의 태양신화』, 민음사, 2013.  
 문무병, 『설문대할망 손가락, 문무병의 제주신화이야기 1』, 알렙, 2017.  
 백선혜, 『장소성과 장소마케팅』, 한국학술정보, 2005.  
 법정, 『존자암』, 문지사, 2002.  
 송성대, 『문화의 원류와 그 이해』, 각, 1999.  
 여연·문무병, 『신화와 함께하는 제주당올레』, 알렙, 2017.  
 오창명, 『일제강점기 제주지명문화사전』, 제주학연구센터 제주학총서46, 2020.  
 이원진, 김찬흡 등 역, 『역주 탐라지』, 푸른 역사, 2002.  
 장영주 글, 김선미 그림, 『탐라창조여신 설문대할망』, 글사랑, 2009.  
 장성철, 『설문대할망 허상, 농간, 설화조작과 일제잔재』, 도서출판 태한, 2018.

- 장주근, 『한국의 신화』, 성문각, 1961.
- 장한철, 김지홍, 옴김, 『표해록』, 지식을 만드는 지식, 1996.
- 전경수, 『탐라·제주의 문화인류학』, 민속원, 2010.
- 제주특별자치도, 『곶돌락한 제주길 이야기』, 제주특별자치도, 2014.
- 진성기, 『제주무신궁』, 탐라인, 1992.
- 최부, 서인범·주성지, 옴김, 『표해록』, 한길사, 2004.
- 최시한, 『스토리텔링 어떻게 할 것인가』, 문학과 지성사, 2015.
- 최운식, 『한국설화연구』, 집문당, 1991.
- KBS 제주방송총국, 『제주큰굿』, 제주큰굿보고서, KBS 제주방송총국, 2011.
- 허남춘, 『설문대할망과 제주신화』, 민속원, 2017.
- 현용준, 『무속신화와 문헌신화』, 집문당, 1992.
- 현용준, 『제주도무속자료사전』, 각, 2007.
- Tuan, Yi-Fu, 『Space and Place: Humanistic Perspective, Progress in Geography』, vol.6, 1974.

#### <연구 논문>

- 강문중, 「제주신화의 문화컨텐츠 활용가능성」, 『영주어문』 제32집, 2016.
- 권태효, 「지형창조거인설화의 성격과 본질」, 『탐라문화』 46호, 2014.
- 김동섭, 「제주갈옷의 특징과 지역성」, 한국향토사연구전국협의회, 『향토연구회』 제15집, 2003.
- 김선자, 「중국소수민족 창세여신과 설문대 할망의 원형」, 『한국무속학』 제 47집, 2023.
- 김순자, 「선문대할망과 그 별칭」, 『탐라문화연구소세미나 자료집』, 2010.
- 김영순, 「공간텍스트의 사회문화적 재구성과 공간 스토리텔링 -검단과 춘천의 적용 사례를 중심으로」, 인하대학교 『인문콘텐츠』 제19호, 2010.
- 김진철·양진건, 「유배문화 스토리텔링연구」, 2015.



- 김현선·변남섭, 「제주도의 신화와 서사시 연구」, 『탐라문화』 제33호, 2008.
- 김현수, 「설문대할망과 오백장군에 나타난 설문대 할망의 신화적 성격」, 『한국무속학』 제47집, 2023.
- 김효수, 「지방자치단체 캐릭터와 지역이미지의 일치성에 관한 내용분석 연구」, 2009.
- 류진옥, 「표선리당개 할망당의 설문대 할망 신앙고찰」, 『한국무속학』 제47집, 2023.
- 변지선, 「경기옛길 앱의 콘텐츠 제작과 스토리텔링방안 연구」, 『문화와 융합』 제43권 6호, 2021.
- 신동일·최영근, 「제주올레의 효과분석 및 발전과제」, <제주연구원 현안연구 2017-03>, 2017.
- 신호림, 「설문대할망 전설이 비극성 재고」, 『한국무속학』 제47집, 2023.
- 양동아, 「캐릭터특성, 소비가치가 브랜드 태도 및 재구매 의도에 미치는 영향-카카오프렌즈를 중심으로」, 2020.
- 이정훈, 「장소의 상징적 이미지와 문화적 활동의 영역적 체계에 입각한 문화관광 개발의 개념적 모형정립」, 『한국지역지리학회』 11집, 2005.
- 이창식, 「설문대할망 설화의 신화적 상상력과 문화콘텐츠」, 2012.
- 장덕순, 「구전문학연구의 의의와 전망」, 『구비문학』1, 한국정신문화연구원 어문학연구실, 1971.
- 전영준, 「耽羅神話에 보이는 女性性的의 역사문화적 의미」, 『동국사학』 61집 2016.
- 전윤경, 「제주 지역브랜드화를 위한 설문대할망 콘텐츠 IP 전략연구」, 『제주도연구』 제60집, 2023.
- 제주대학교 제주문화콘텐츠 창의인재 양성사업단, 「2015 문화재활용 개발계획서」, 2015.
- 제주불교신문, 「제주도의 불교 수용과 역사적 전개① - 전영준 교수, 제주불교는 습합되며 개인의 신앙형태로서 지속」, 2018.01.17 14:38.
- 정진희, 「설문대할망 창조 여신설 검토」, 『제주도연구』 제51집, 2019.
- 정진희, 「제주도 구비설화 설문대할망과 현대 스토리텔링」, 2016 설문대할망

- 페스티벌, 2016.
- 조정환·최문정·이미영·이효, 「모바일 걷기 앱 콘텐츠 구조와 개발과제」, 『한국체육측정평가학회지』 제19권 4호, 2017.
- 좌혜경, 「이야기유산의 새로운 전파공간으로써 자리매김 필요」, 『2016 설문대 할망 페스티벌』, 2016.
- 최인호·임은미, 「스토리텔링을 활용한 장소마케팅에 관한 탐색적 연구」, 『관광학연구』 제32권 제4호, 2008.
- 최재웅·김동엽·이상영, 「농촌마을 당산숲의 문화콘텐츠화를 위한 방법론 고찰」, 농촌진흥청 국립농원과학원, 2014.
- 황금들, 「걷기 프로그램개발을 위한 걷기 길 스토리텔링 방안연구」, 『문화와 융합』 제43권 3호, 2021.
- 허남춘, 「제주신화속의 해양교류와 해양문화」, 『탐라문화』 제52호, 제주대학교 탐라문화연구소, 2016.
- 현승환, 「설문대할망 설화재고 - 설문대할망과 오백장군 설화를 중심으로」, 『영주어문』 제24집, 2012.

#### <학위논문>

- 강정식, 「제주도 당신본풀이의 전승과 변이 연구」, 한국학중앙연구원 한국학대학원 박사학위 논문, 2002.
- 강충민, 「설문대 설화의 전승양상과 활용현황 고찰」, 제주대학교 대학원 국어국문학과, 석사학위 논문, 2023.
- 김진철, 「제주도 대정성지 공간 스토리텔링 전략」, 제주대 사회교육대학원 석사학위 논문, 2011.
- 김현호, 「정보기술 산업의 장소 특성적 입지에 관한 연구」, 서울대환경대학원 박사학위 논문, 2002.
- 이선화, 「스토리텔링과 지자체 캐릭터디자인의 상호연관성에 관한 연구」, 이화여자대학교 석사학위 논문, 2011.

이무용, 「장소마케팅전략에 관한 문화정치론적 연구-서울 홍대지역 클럽 문화를 사례로」, 서울대학원 지리학과 박사학위 논문, 2003.

이석환, 「도시 가로외 장소성 연구: 대학로의 사례를 중심으로」, 서울대대학원 협동과정 조경학 박사학위 논문. 2003.

이성준, 「설문대할망설화연구-특징과 변이과정을 중심으로」, 제주대석사학위 논문, 1989.

#### <인터넷 자료>

<http://www.cha.go.kr/>.

<https://www.yna.co.kr/view/AKR20210402115800056>.

<https://www.data.ai/kr/go/state-of-mobile-2023/>.

<https://www.todayan.com/news/articleView.html?idxno=485558>.

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/30b72abd7bcb4258b99ae5c3338060aa>.

<http://www.jeonmae.co.kr>.

<https://www.durunubi.kr/>.

<https://www.jeju.go.kr/jeju/symbol/drapery/mark.htm>.

<https://www.jeju.go.kr/jeju/symbol/character/main.htm>.

<https://www.jeju.go.kr/jejustonepark/>.

<https://www.jeju.go.kr/jejustonepark>.

<https://www.jeju.go.kr/HOME/>.

<https://www.jejuolle.org/trai>.

<http://www.jejusori.net>.

<https://www.todayan.com/news/articleView.html?idxno=485558>.

<https://www.yna.co.kr/view/AKR20210402115800056>.

<https://www.ollepass.org/>.

■ 부록 : 설문대할망 관련 문학 콘텐츠 목록<sup>103)</sup>

작품명	작가	주요화소 및 내용	출판사	출간년도	비고
설문대할망	문충성	창작	문학과지성	1993. 11.01	시.에세이
설문대할망의 오르기즘	현용식	창작	들꽃시선	2010. 06.30	시.에세이
인간계의 이정표 창조여신설문대	김정파	문화콘텐츠를 활용한 창작 스토리텔링	디딤돌	2011. 10. 01	한국에세이
설문대할망마쓰 일어납서	장영주	설화동화 창작가미	책과나무	2022. 11.05	한국에세이
설문대할망	장영주	설문대설화 창작성가미	책과나무	2017. 07.25	설화동화
시와노래가 있는 옛 이야기 그림책 30권 세트 중 설문대할망편	김장생	천지분리 지형창조 창작동화	한솔교육	1999. 04.13	그림동화
설문대할망 -탐라창조여신-	장영주	설문대설화 재구성	글사랑	2009. 5. 20	전래동화
설문대할망 -송재찬 선생님이 들려주는 우리 설화-	송재찬	설문대설화 재구성	봄봄	2007. 12. 15	전래동화 (그림책)
설문대할망	임어진	설문대설화 창작동화	해와나무	2013. 01.30	그림동화
설문대할망	김정희	설문대설화 창작동화	을파소	2013. 11. 25	그림동화
설문대할망과 제주신화	허남춘	신화원형분석	민속원	2017. 04. 23	한국문화
섬이 된 할망	한진오	설문대 증거물 현대적 해석	한그루	2023. 02. 20	한국신화와 전설
설문대할망님 어떻게든 어떻게든	이성준	제주말로 쓴 창작 본풀이	각	2012. 10. 15	한국문화
태초에 할망이 있었다. -우리의 창세여신 설문대할망이야기-	고혜경	설문대 설화 창조적인 재창작	한겨레출판	2011. 03. 30	신화/신화학
설문대할망 -제주도 최초 설화 동화연구	장영주	설문대설화 스토리텔링	책과나무	2017. 07. 25	역사와 문화교양서
설문대할망 손가락 문무병의 제주신화 이야기1	문무병	무속본풀이 신화 담론집	알렙	2017. 10.31	한국신화
조곤조곤 제주신화	여연	설문대설화 스토리텔링	지노	2018. 10.22	한국신화와 전설
제주신화 일만팔천신들의이야기	한인수, 이정임	제주신화.설화 창조적인 재창작	신화인	2019. 10.30	한국신화와 전설
설문대할망	장영주	제주창조 지형형성	도서출판 영주	2018. 11.15	e-Book

103) 강충민, 「설문대 설화의 전승양상과 활용현황고찰」, 2023.2. 61쪽.  
강충민의 <설문대 설화>의 문학콘텐츠 목록 [표5]을 재인용하여 새롭게 추가된 부분과 내용을 일부 수정하여 작성하였다.

설문대할망 길따라	장영주외	지형형성 흔적정리	도서출판 영주	2019. 07.15	e-Book
제주전래동화 설문대할망	장영주	지형형성 전래동화	도서출판 영주	2021. 09.30	e-Book
설문대할망은 누구인가?	장영주	천지창조 지형형성	도서출판 영주	2022. 05.12	e-Book
설문대할망은 언제왔을까?	장영주	유래담	도서출판 영주	2022. 05.12	e-Book
설문대할망은 무엇을 했을까?	장영주	행위담	도서출판 영주	2022. 05.17	e-Book
설문대할망은 왜 왔을까?	장영주	의미부여	도서출판 영주	2022. 05.23	e-Book
설문대할망은 어떻게 했을까?	장영주	의미부여	도서출판 영주	2022. 05.21	e-Book
설문대할망 유튜브 주인공 되다	장영주	현대적 재해석 새로운 시도	도서출판 영주	2022. 05.26	e-Book
설문대할망 언론사 주인공 되다	장영주	현대적 재해석 새로운 시도	도서출판 영주	2022. 05.31	e-Book
설문대할망 논문 주인공 되다	장영주	현대적 재해석 새로운 시도	도서출판 영주	2022. 06.01	e-Book
디카 설문대할망	장영주	새로운시도	도서출판 영주	2022. 08.08	e-Book
설문대할망이여 깨어나라	장영주	새로운시도 사진첩	도서출판 영주	2022. 11.06	e-Book
설문대할망 선녀탕	장영주	현대적 재해석, 창작	도서출판 영주	2021. 04.25	e-Book
설문대할망은 어디서 왔을까?	장영주	새로운 시도 사진, 글	도서출판 영주	2022. 05.17	e-Book