

하천개발에 적용되는 스토리텔링 자원에 관한 연구

박기범* 이효진** 권오중*** 김성원****

Ki-Bum Park, Hyo Jin Lee, Oh Jong Kwon, Sungwon Kim

요 지

최근 들어 하천개발에 있어 치수적인 개발중심에서 친수적, 환경적인 중심으로 개발이 본격적으로 진행되고 있다. 친수적이고 환경적인 하천의 개발에 있어 도입되는 하천개발은 하천의 치수, 이수, 생태기능과 지역의 문화, 역사를 연계한 다기능 하천개발사업으로 진행되고 있다. 이러한 하천개발이 주로 이루어지는 공간은 둔치공간으로 다양한 스토리텔링의 개발을 통하여 보다 적극적으로 사람이 이용할 수 있는 방향으로 유도되고 있다. 최근의 스토리텔링의 주요 소재는 지역의 문화, 역사, 전통, 설화 등으로 시간적으로 과거의 시간에 초점을 맞추고 있다. 그러나 좀 더 다양한 스토리텔링의 개발 방향으로 동화, 에듀테인먼트, 테마파크, 놀이터 등의 개념을 접목시켜 놀이 공간으로서의 제공이 필요하다. 이러한 스토리텔링을 전개하기 위해서는 소재와 시간이 현대적으로 또는 미래지향적으로 확대할 필요가 있다. 하천구간을 동화의 주요장면을 체험하는 공간으로 구성하여 스토리를 따라서 산책하며 체험을 통해 한 권의 동화의 주인공이 된 듯한 체험을 가지게 하는 방법, 다양한 하천에 설치 가능한 놀이시설을 배치하여 교육과 접목시켜 어린아이들에게 놀이를 통해 지식을 얻게 하는 방법, 캐릭터를 중심으로 전개하는 방법 등 다양한 시공간을 초월하는 구성이 가능할 것으로 본다. 따라서, 본 연구에서는 다양한 하천개발의 스토리텔링의 자원을 개발하기 위해 놀이터개념, 에듀테인먼트 개념, 테마파크 개념, 동화개념 등을 부분적 혹은 전체적으로 접목시킬 수 있는 방안을 연구하였다.

핵심용어 : 스토리텔링, 하천개발, 테마파크, 놀이터, 에듀테인먼트

1. 서론

하천은 사람에게 있어 생명의 젓줄이자 휴식의 공간이다. 최근들어 하천에 대한 개념이 홍수에 대한 안정성이 높아지고 수질 등 환경적인 면이 1990년대 이후 자연형 하천개발에 따른 하천공간의 쾌적성이 증가함에 따라 개발방향에 있어 한계점에 기술자의 관점에서 하천개발이 한계에 다다른 듯한 느낌을 주었다. 그러나 시민들의 정서와 경제발전에 따라 하천은 더 이상 홍수의 방어와 용수의 공급 그리고 수질정화만이 대상이 아니다. 앞서 청계천개발사업, 4대강 살리기 사업, 고향의 강 사업 등에 따른 하천의 접근성을 높이는 사업이 연속적으로 꾸준히 추진 중이다. 여기에 최근 하천개발에 있어 하나의 개념이 추가되었으며 그것은 스토리텔링이다. 하천공간의 개발에 스토리텔링이라는 개념적인 접근

* 정희원 · 실용수자원연구소 책임연구원, 안동과학대학 건설정보과 겸임교수 · E-mail : pkb5032@naver.com

** 실용수자원연구소 연구원 · E-mail : hyo8003@yahoo.co.kr

*** 실용수자원연구소 연구원 · E-mail : creamguy@naver.com

**** 정희원 · 동양대학교 철도토목학과 부교수 · E-mail : swkim1968@dyu.ac.kr

방식이 진행되고 있다. 하지만 하천개발에 있어 스토리텔링의 접근방식은 현재 다음과 같은 방식으로 진행되고 있는 추세이다.

표 1. 하천정비사업의 스토리텔링 진행과정

구 분	주 요 내 용
소재조사	하천 또는 주변지역의 설화, 인물 축제 등의 역사, 문화 관련 자료조사
이야기 발굴	조사된 유적, 축제현황, 문화제 등을
컨셉트 방향설정	대상하천의 역사, 문화를 고려한 스토리를 부여하고 콘텐츠 도출
컨셉트 제안	하천별 역사, 문화를 고려한 공간 조성을 위한 기본방향 수립
설계반영	시설물, 구조물 등에 스토리 컨셉트를 적용한 디자인 반영

출처 : 하천정비사업과 스토리텔링(문용주,2012) 한국수자원학회지 Vol.45No.1, pp.94.

2. 하천개발의 스토리텔링 자원의 개발

하천개발에 있어 최근의 스토리텔링의 적용에 있어 시간적인 공간적 관점이 과거에 머물러 있는 것이 대부분이다. 하지만 스토리텔링의 소재를 개발하고 적용시키는데 있어 고정관념을 탈피하면 다양한 콘텐츠를 적용할 수 있다. TV 프로그램이나 동화, 놀이터 개념 등 다양한 소재를 적용할 수 있다.



유행하는 TV프로그램으로 인물, 보물찾기, 슬래잡기, 퀴즈풀기 등 다양한 컨셉으로 한정된 공간을 활용하여 스토리텔링을 구성할 수 있다. 인기 만화 주인공의 스토리 적용도 가능

그림 1. TV 프로그램의 이용



지역의 축제를 기반으로 축제기간동안 축제의 장과 평상시 은어등 지역문화의 대표성을 표현하여 스토리텔링을 구성할 수 있다.

그림 2. 지역축제의 이용

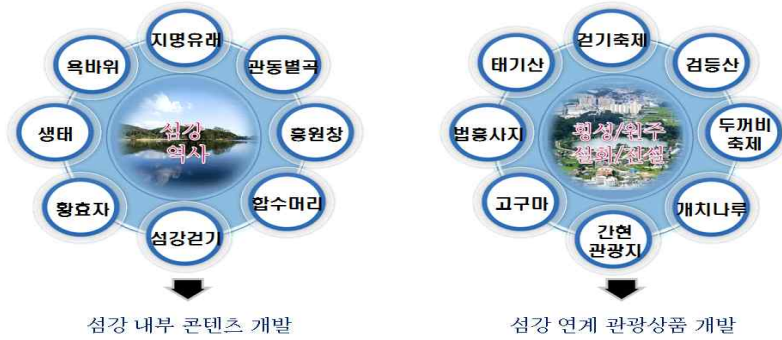


그림 3. 하천계획에서의 문화·관광 요소(섬강 사례)

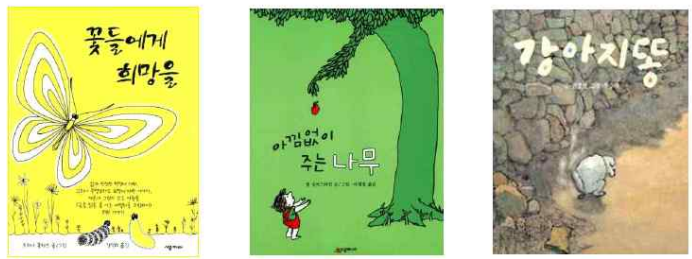


그림 4. 감동을 주는 동화

낙동강 유역의 경우 지역내 지역문화를 기반으로 특성화 시켜 가능한 스토리개발을 조사 연구한 바 있으며, 주요 내용은 과거 역사의 중요 사건과 문화재 중심으로 스토리 자원개발을 조사하였다.

표 1 낙동강 일원 주요 거점별 연계 가능 스토리

지역	주요자원	연계가능 스토리
문경 초점	문경 초점(낙동강 발원지) 소원 성취탑 조령약수, 문경세계 조령천	책바위 이야기, 꾸구리 바위전설, 서재성황 신과 최명길, 돌아앉은 주흘산, 찻사발 등
영주 소백산	죽계구곡, 죽계천, 초암산	금성대군 위리안치지, 경자바위, 청다리 전설,
청량산	김생굴, 총명수, 풍혈굴, 밀성대, 오마도	공민왕이 지나간 오마도, 명필 김생과 청량 봉너
안동 하회마을	낙동강 12경(부용대, 하회마을, 병산서원 등)	허도령 전설, 퇴계이황과 기생 두향이의 사 랑이야기, 류성룡과 징비록
상주보	낙동강 10경, 상주자전거 축제, 국립낙동강 생물자원관	호랑이와 꽃감, 상주 할매 이야기, 정기룡장 군과 용마(경천대)
낙단보	관수루, 낙동나루터	관수루, 낙동나루터
구미보	해평들, 흑두루미	거북과 용
칠곡보	낙동강 7경(호국의 다리, 호국 공원)	가산바위전설, 낙동강전투
강정고령보	낙동강 6경(달성습지)	우륵과 가야금, 대가야와 순장



새만금 사업의 경우 새만금 사업지 주변의 자원들을 활용하여 스토리 자원을 개발하고자 하는 노력이 있었으며, 새만금 방조제, 최치원, 봉래산, 군산시 등 주변지역을 활용하였다.

그림 5. 새만금 사업의 스토리텔링

참 고 문 헌

1. 문용주(2012), 하천 정비사업과 스토리텔링, 한국수자원학회지, 92-95.
2. 이상민(2008), 에듀테인먼트와 스토리텔링, 그리고 만화, 만화콘텐츠와 스토리텔링, 6, 북코리아.
3. 국토해양부(2010), 고향의 강 정비사업 추진지침.
4. 대구경북연구원(2011). 경상북도 하천 발원지 관련 스토리 발굴과 관광자원화 방안.
5. 장미영, 정훈, 손영화, 김미정, 김선경, 김은혜(2009), 새만금 스토리텔링. 글누림
6. 김영주, 이상민(2009), 전래동화와 스토리텔링, 한국문화사
7. 최혜실(2008), 테마파크의 스토리텔링, 글누림.
8. 이상민, 김우정, 박창석, 조희운, 장연이, 박성식, 노준석, 양승규(2008), 만화콘텐츠와 스토리텔링, 북코리아