

제주의 돌문화 가치와 지역중심 문화콘텐츠 활용에 관한 연구

-돌하르방과 동자석을 중심으로-

최지회¹⁾ · 김면²⁾

A Study on the Value of Stone Culture and Utilization of Local Cultural Contents in Jeju Island - Focusing on the Dolharubang and the Dongjaseok -

Choi, Ji-Hoi¹⁾ · Kim, Myoun²⁾

요 약 : 본 연구는 제주의 10대 문화상징물 중 하나인 ‘돌문화’를 바탕으로 돌하르방과 동자석을 선정하여 제주문화의 특수성을 밝히고 문화콘텐츠의 활용방안을 모색하였고, 돌하르방과 동자석 각각의 문화콘텐츠 활용방안을 교육용 에듀테인먼트, 디지털 콘텐츠화, 스토리텔링, 캐릭터개발, 관광자원 활용 등 측면에서 살펴보았다. 제주 돌하르방과 동자석의 문화콘텐츠화 방안은 공항 내 돌하르방 쉼터 조성, 스토리텔링을 통한 에듀테인먼트 자료로서 활용, 캐릭터 개발을 통한 고부가가치 콘텐츠 확립, 브랜드가치를 활용한 다양한 상품개발 등이며, 돌문화 콘텐츠를 지속, 확대해 나가야 할 것이다.

주요어 : 제주, 문화콘텐츠, 돌하르방, 동자석, 캐릭터개발

Abstract : This study was to identify the specific characteristics of Jeju culture and to find out how to utilize cultural contents by selecting Dolharubang and Dongjaseok which are one of the ten cultural symbols of Jeju. Jeju Dolharubang, and Dongjaseok were used in various aspects such as educational edutainment, digital contents creation, storytelling, character development, and utilization as tourism resources. Cultural contents modification of Jeju Dolharubang and Dongjaseok is used as edutainment data through the creation of a Dolharubang shelter in the airport and storytelling. It is established as high value content through character development and various contents are developed by utilizing brand value.

Key words : Jeju, cultural contents, Dolharubang, Dongjaseok, character development

-
- 1) 성균관대학교 브랜드디자인매니지먼트 박사수료(PhD candidate, Major in Brand Design Management of Sungkyunkwan University Graduate School), cjh220@hanmail.net
 - 2) 교신저자, 성균관대학교 예술학부 디자인학과 교수(Professor, Dept. of Design, School of arts, Sungkyunkwan University), starmyoun@naver.com

1. 서론

21세기는 문화가 삶을 영위하고 사회를 발전시키고 더 나아가서는 산업 일반을 좌우하는 패러다임으로 정착되고 있으며, 최고의 고부가가치산업으로 인정받게 되면서 지역문화가 차지하는 이상이 높아지고 있다. 특히 지역문화는 향토성과 독특한 개성을 갖고 있기 때문에 지역발전은 물론 우리문화 경쟁력을 높이는 자원으로서 가치가 있고, 단순한 문화적 삶을 위한 향유의 대상에 그치지 않고 지역통합과 지역 활성화의 원동력으로 작용하여 ‘문화를 통한 지역경쟁’의 핵심적 역할을 담당할 수 있다(유용재·최화열, 2013). 특히 지방자치단체는 지역의 문화경관이나 콘텐츠개발을 통해 많은 방문객을 유인함으로써 지역경제 활성화와 도시 이미지 향상에도 집중하고 있다. 제주특별자치도에서도 아름다운 자연과 전통문화, 민속을 바탕으로 다양한 축제나 문화행사가 개발·시도되고 있다(이혁진·최화열, 2015).

각 지방자치단체는 문화콘텐츠 관련 산업을 육성하는 과정에서 더욱 차별화된 정책과 추진전략 마련이 필요하다. 중앙과 차별화되지 않은 획일적인 콘텐츠나 수요시장을 고려하지 않은 콘텐츠개발은 실패사례로 전락할 우려가 있다. 특히 지역적 요소를 중심으로 개발한 문화콘텐츠의 경우에도 개발과정이나 마케팅, 유통과정에서 지역특색과 여건을 고려한 추진방법이 필요하다. 특히 제주의 문화는 섬이라는 독특한 지리환경 때문에 한반도의 다른 지역과 구별되는 독자적인 문화를 형성하고 있다. 특히 제주는 화산활동의 모습을 잘 간직한 자연경관뿐 아니라 다른 지역과 차별된 독특한 문화경관을 갖고 있다. 최근 들어 문화경관은 인간이 자연을 만나면서 형성되는 가시적·정신적인 의미체로서, 자연 속에서 인간이 생존해 온 자취를 가장 잘 보여주는 특징적인 존재로 인식되고 있다. 이는 제주도민이 오랜 세월 동안 지역의 자연과 상호작용하면서 만들어 낸 작품이며, 도시화·산업화 이후 현재까지도 그 역할이 지속되는 특징을 지니고 있다(강성기, 2011).

제주에서는 제주문화의 시원성을 찾기 위한 연구를 다방면에서 진행하고 있다. 이것은 신화로부터 역사시대의 문화콘텐츠를 구현하는 작업 그리고 고유문화를 활용한 문화콘텐츠산업의 확장에도 힘을 기울이는 동시에, 제주 문화가 지닌 독창성을 기반으로 역사문화자원을 확보해 새로운 문화콘텐츠 창출로 이어지도록 하는 다양한 시도라 할 수 있다(전영준, 2015).

제주도는 많은 문화유산과 아름다운 자연경관을 활용한 다양한 문화콘텐츠(Culture Contents)를 보유하고 있어 이곳을 찾는 많은 관광객을 갖고 있는 곳이다. 문화콘텐츠는 ‘영화, 문화, 예술과 같은 창작 또는 제작물뿐만 아니라 창작물을 사용하여 재생산된 모든 가공물 및 창작물의 수집과 가공 등을 통해서 상품화된 결과물을 포함하는 포괄적인 개념’을 말하며, 제주영상·문화산업진흥원(구 제주문화콘텐츠진흥원)은 제주도의 문화콘텐츠 활성화를 위해 해녀, 말, 굿 등 제주의 문화 원형 50개 종류를 선정하고, 이를 콘텐츠화해 2022년까지 콘텐츠 관련기업 200개와 콘텐츠 전문가 3000명 육성을 목표로 사업을 추진하고 있다.

본 연구에서는 제주의 돌문화자원인 돌하르방과 동자석을 중심으로 살펴봄으로써 제주문화의 정신사적·문화사적인 본질적 의미를 찾고, 이러한 문화자원을 바탕으로 이를 문화콘텐츠화 하여 제주도를 알리고 관광산업을 발전시킬 수 있는 방안을 살펴보고자 한다.

2. 이론적 배경

1) 돌하르방

(1) 돌하르방 기원 및 명칭

돌하르방으로 상징되는 제주의 돌문화는 척박한 자연과 고투를 통해 삶의 지혜를 획득해온 제주사람의 삶의 역사가 그대로 나타나 있다. 그 본질은 삶의 치열성과 진지함, 성취된 생활양식의 절박성에 있으며, 돌같이 순박하면서도 견고한 것이라 할 수 있다.

제주 돌문화 역사는 제주인의 절박했던 생존의 역사라고 하는 데서 더 큰 문화적 의미가 담겨있다.

돌하르방이 만들어진 연대는 확실치 않지만 문헌상으로는 영조 30년(1754)에 김몽규 목사가 성문 밖에 웅중석을 세웠다는 기록이 처음이다. 현용준(2002)은 기석의 구조를 토대로 조선조 영조 30년으로 추측하고 있다. 현무암으로 만들어진 이 석상은 돌하르방이라는 공식적인 명칭으로 불리기 이전까지 우석목, 무석목, 벽수머리, 돌염감, 웅중석, 수문장, 장군석, 동자석 등으로 불려지고 있었다. 우석목은 가장 많이 통용되던 재래 명칭으로 현용준(2002)은 이것이 고유 명칭이라고 한다. 이를 한자어 우석(偶石)과 목(木)의 합성으로 보고 석재(石製)인 우상(偶像)에 목(木)이 붙은 이유라고 하였다. 즉 이 석상의 본래적 구조나 기능이 정주목이거나 이와 유사한 것이라고 하면서 후에 석상으로 만들게 되고 이를 우석이라 불렀지만 본래의 정주목적 의미를 표현하려는 언중심리 때문에 목(木)을 우석(偶石)에 붙였을 것이라고 하였다. 무석목은 대정·정의 고을에서 불린 이름이며 벽수머리는 정의 고을에서만 쓰이던 이름으로 무석목 다음으로 많이 쓰이던 이름이었다. 벽수는 영호남 지방에서 장승을 이르던 말로 벽수머리라는 명칭은 돌하르방 유래를 시사해 준다. 즉 북방 기원설, 남방 기원설, 제주 자생설 등 돌하르방 유래에 관해 의견이 분분하지만 한반도 본토 장승이 유입되어 변모된 것으로 볼 수 있는 단서를 벽수머리라는 명칭이 제공해 준다.

(2) 돌하르방의 기능 및 형태

돌하르방의 기능적 역할은 수호신적, 주술 종교적, 위치 표식적 기능으로 육지의 장승과 흡사하나 돌하르방이 서있는 위치를 볼 때 수문장 장승의 기능이 가장 강했던 것으로 보인다. 돌하르방은 돌로 만들어진 할아버지라는 뜻으로써 옛날에 성문 밖에 세워져서 성의 수호신 구실을 해 온 석조물이다. 돌하르방은 일반 백성에 의해 제작이 된 서민의 삶, 사상, 신앙을 내포한 민속 예술품이 아니라, 관을 보호하기 위해 관의

위주로서 제작된 수문장의 역할을 강하게 지니고 있는 조형물이라는 것이다(김영익·김민철, 2005). 또한 옛 탐라인의 불굴의 기상을 보여주고 있는 석상이기도 하다. 현재 돌하르방은 경복궁에 전시된 2기와 도내에 있는 45기, 총 47기가 제주특별자치도 민속자료 제2호로 지정되어 있다.

돌하르방의 형태는 조금씩 다르지만, 한결 같이 부리부리한 큰 눈매에 자루병 같은 코를 하고, 입술을 단정히 다문 얼굴에 감투를 썼고, 두 손은 배에 나란히 모여 위엄 있게 보인다. 제주시와 성읍리 것은 밑에 기석이 받쳐져 있다. 크기는 제주시의 것이 가장 커서 평균신장 181.6cm, 성읍리 것이 141.4cm, 대정읍의 것이 136.2cm이며, 제주시에 있는 것이 더욱 위용 있고 예술성이 짙게 조각되었다. 돌하르방이란 명칭은 ‘돌할아버지’의 제주도 방언으로 1971년 제주도 문화재 위원회에서 채택한 이래 널리 쓰이게 되었다.

돌하르방은 제주 문화의 상징으로서는 물론, 중요한 관광기념적 상품으로서 그리고 각종 기업체 또는 관공서의 입구를 장식하는 상징물로서, 그리고 주술적 의미를 지닌 수호자로서 널리 활용이 되고 있다. 제주목인 경우 동·서·남문에 각 8기씩 24기, 정의현과 대정현은 동·서·남문에 각 4기씩 세웠다. <사진 1> 제주목 돌하르방, <사진 2> 정의현 돌하르방, <사진 3> 대정현 돌하르방의 일부 사진이다. 정의현(현재 성읍리)과 대정현(현재 보성리, 안성리)의 성을 지켰던 돌하르방은 제주목 돌하르방처럼 검은 현무암에 벉겨지 쓰고 두 손을 배 위에 올려놓은 모습을 조각되어 있다. 제주목 돌하르방에 비해 작고, 대체로 이등신으로 조각되어 있어 소박함과 해학미가 느껴진다.

2) 동자석

(1) 동자석의 기원

조형물은 선대의 미의식과 그 문화를 배재시킨 시대적인 사상, 정치, 경제, 사회, 종교, 예술의 이면을 엿볼 수 있는 주요 자원이다. 동자석은 돌하르방과 더



<사진 1> 제주목 돌하르방



<사진 2> 정의현 돌하르방



<사진 3> 대정현 돌하르방

출처: <http://www.jeju.go.kr>

불어 독특한 생김새 및 분위기로 인하여 제주를 대표하는 또 다른 조형물로 인지되며, 근래에 와서 중요한 민속문화자원의 하나로 가치가 인정되어 사람들의 관심이 점점 높아지고 있다.

제주에서는 현무암을 활용하여 제주도를 수호하고 제주인의 어려운 삶을 보살피기 위한 염원의 대상으로 돌하르방 석상과 동자석 등을 만들었다. 동자석은 제주의 무덤가에 한 쌍으로 세워지는 약 30-100cm 크기의 사람 형태를 지닌 조형물이다. 동자석은 일반적으로 현무암과 석회암으로 되어 있으며, 조상의 시종을 드는 역할을 하는 것으로 알려져 있다.

동자석의 동은 아이(Child), 종(Slave)이라는 이중의 뜻을 갖고 있고, 본래의 동자의 뜻은 남자종을 의미한다고 하였다(김유정, 2003). 동자석은 동자석, 동자상, 지신, 무석, 자석 등으로 불렸으나, 오늘날 일반

적으로 동자석으로 통용되고 있다. 또한 동자석은 귀족적, 권위적 문화의 소산이 아니라 서민적인 석상이며, 남녀 구분이 없이 세워졌던 것으로 이해가 되고 있다(강창언, 1990). 일반적으로 가장 오래된 동자석으로 여겨지는 것은 제주시 화북동 거로마을의 분묘에서 발견된 것으로서 15C 경에 구성된 것으로 보여지고 있다(김유정, 2003). 15~17세기를 발흥기로 삼아, 18~19세기에 융성하게 되며, 이후 점차 쇠퇴기로 접어들어 20세기에 접어들어 그 전통은 단절이 되게 된다. 제주 동자석은 다른 지방에서는 찾아볼 수 없는 섬 지방 특유의 생활상과 조상숭배 사상, 생활신앙 등 전통문화가 고스란히 녹아있는 대표적인 돌문화 유산이다.

(2) 동자석의 기능 및 형태

동자석은 망자를 위로하고, 사후 세계에서의 생활을 배려하는 후손들의 마음이라고 볼 수가 있다. 한 예를 보자면, 동자석은 죽은 자의 시종을 들기 위해 살았을 때 좋아했던 술, 떡 같은 음식물이나 꽃, 창과 같은 상징물 등을 들고 있는 것과 해탈의 경지에 이른 것처럼 웃으며 서 있는 것, 언제나 술잔에 술을 따르는 모습인 것, 무릎꿇고 앉아 공부하는 것 등 너무나 다양하다. 다산을 기원하고 번창을 상징하는 아기의 모습을 띠고 있는 것이 있는가 하면, 문신을 뜻하는 흙, 장수를 표현하는 창 따위를 조각해 후세의 덕을 기원하기도 한다.



<사진 4> 남성과 여성 동자석



<사진 5> 수호신 동자석

동자석을 역사적, 학술적으로 분류 된 것은 없으나 여러 가지의 다양한 형태의 동자석을 보면 크게 ‘남성과 여성’, ‘수호신 동자’, ‘시중꾼 동자’, ‘기타 동자석’으로 분류할 수 있다. 동자석은 크게 얼굴부분과 몸통부분으로 구분이 된다. 동자석의 크기는 키가 아주 작은 것은 25cm에서 큰 것은 75cm까지의 다양한 크기로 되어있다. <사진 4> 남성과 여성 동자석, <사진 5> 수호신 동자석, <사진 6> 시중꾼 동자석의 일부이다.

강창언(1990)은 동자석은 과감하게 중요한 포인트를 확대시켜 나가고 있으며, 나머지 또한 과감하게 생략시켜 버리는 방법을 응용하여 전체를 완성시켜 나가는 조형물이라고 하면서 전체적으로 허술하면서도, 미술학적으로 잘 조화가 되어 있는 점에서 소외될 수 없는 서민적 작품에 틀림이 없으며 나름대로 완성적이라고 하였다. 그는 제주의 동자석은 남녀구분 없이 다양한 무덤에서 발견이 되기 때문에 양반, 천민의 구분이 없이 남녀구분 없이 후손의 의지에 따라 설치할 수 있는 이러한 자유로움 덕에 서민의 개성이 물씬 풍겨나는 틀에 박히지 않은 예술적 가치를 지닌 동자석이 탄생할 수 있었다고 하였다.

동자석은 어린아이를 조각하여 세운 장식물로 조상의 음덕이 자손을 통하여 전달될 수 있도록 기원하는 의미라고 그 제작 목적을 설명 하였다. 제주도 동자석은 형태 및 목적 면에서 육지의 동자석과 유사함을 가지고 있으나, 지물의 소지 여부를 보았을 때 문·무인석의 특징을 그대로 포함하고 있는 것을 볼 수 있



<사진 6> 시중꾼 동자석

출처: 세종돌박물관 자료, 김성은(2002) 부분인용

다. 제주 동자석의 경우는 지물 및 형태를 중심으로 비율을 계산하여 보면, 유교적 측면에서의 의미를 지닌 문·무인석 역할을 하는 것이 주종을 이루고 있다. 하지만 불교 및 민간신앙의 영향을 받은 신앙의 매체로서 역할도 간간히 발견이 되었다(김영익 · 김민철, 2005).

3) 문화콘텐츠 이해

(1) 문화콘텐츠의 개념

문화콘텐츠의 개념을 관련법, 문화산업진흥기본법 제2조 1항에 의하면, 문화산업이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말한다. 영화, 방송, 출판, 음악, 게임 등과 같은 콘텐츠산업부터 문화재와 관련된 산

업 등 매우 포괄적인 의미로 이용하고 있다. 그리고 문화산업진흥기본법 제2조 3항에서 콘텐츠를 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다고 규정함으로써 문화산업에서 콘텐츠를 구분하고 있고, 동법 제2조 4항에서 문화적 요소가 체화된 콘텐츠를 ‘문화콘텐츠’라고 정의하고 있다.

문화콘텐츠는 문화원형 또는 문화요소를 발굴하고 그 속에 담긴 의미와 가치(원형성, 잠재성, 활용성)를 찾아 매체와 결합하는 새로운 문화의 창조과정이다. 한국행정연구원(2007)에 따르면, 문화콘텐츠는 문화유산, 생활양식, 창의적 아이디어, 가치관 등 문화적 요소들이 창의력과 상상력을 원천으로 경제적 가치를 창출하는 문화 상품이라고 하였으며, 그 범위로는 영화, 드라마 및 다큐멘터리 형태의 TV프로그램, 만화, 애니메이션, 캐릭터, 문화원형을 이용한 콘텐츠, 대중음악, 연극 및 오페라 종류의 공연, 게임, 박물관 및 축제 형태의 공간콘텐츠 등으로 광범위하게 분류하고 있다. 즉 문화콘텐츠는 문화의 원형과 그 요소들에 담긴 의미와 가치를 창의력과 상상력을 원천으로 인간 중심적이고, 심미적이며, 대중을 담아내고 전통과 현대를 잘 아우를 수 있는 콘텐츠라 하겠다(김지수·김종무, 2018).

일반적으로 콘텐츠는 내용이나 목차를 말하므로, 문화콘텐츠, 디지털콘텐츠, 인문콘텐츠라는 용어에서

의 콘텐츠는 단순한 내용물을 말하는 것은 아니다. 대체로 콘텐츠는 테크놀로지를 전제하거나 테크놀로지와 결합된 내용물로 정의된다(최연구, 2006). 콘텐츠가 미디어나 기술을 전제로 하는 내용물로 인식이 되고 있기는 하지만 아날로그 콘텐츠도 가능하고 문화적인 소재를 기획하고 포장하여 상품화한 것도 콘텐츠가 될 수 있다.

따라서 문화콘텐츠는 창의력과 상상력을 원천으로 문화적 요소가 구체화되어 경제적 가치를 창출하는 상품 정도로 정의할 수 있다. 문화콘텐츠는 문화유산, 생활양식, 창의적 아이디어, 가치관 등 문화적 요소들을 콘텐츠로 재구성하고 유통시켜서 고부가가치를 갖는 상품으로 전환시키면서 문화상품으로서 지위를 획득한다.

(2) 문화콘텐츠 산업의 개념

문화산업과 문화콘텐츠산업은 별다른 구분 없이 혼용하여 사용되고 있다. 처음에는 기존 오프라인 중심의 문화산업과 구분하여 문화콘텐츠산업이라고 표현하기도 하였으나, 현재는 문화콘텐츠산업을 포함하여 보다 광의의 의미로 문화산업이 사용되고 있다. 디지털 문화콘텐츠산업은 창작적인 문화적 요소가 체화(體化)된 디지털콘텐츠를 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 산업이라고 말할 수 있다. 여기에는 문화콘텐츠의 제작, 가공, 유통, 소비과정에 관한 산업과

<표 1> 문화산업진흥기본법의 콘텐츠 관련 개념 규정

| 개념 | 규정 |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 콘텐츠 | 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다. |
| 문화콘텐츠 | 문화적 요소가 체화된 콘텐츠를 말한다. |
| 디지털콘텐츠 | 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효율을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처리한 것을 말한다. |
| 디지털문화콘텐츠 | 문화적 요소가 체화된 디지털콘텐츠를 말한다. |
| 문화콘텐츠산업 | 문화콘텐츠의 개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 산업을 말한다. |

이러한 과정을 지원하는 연관 산업을 모두 의미한다(이동철, 2006).

문화산업의 재화인 콘텐츠상품의 작품화(창작·기획), 상품화(제작·표현), 서비스(유통·마케팅)등의 각 단계마다 부가가치를 더해주는 역할을 수행한다는 점이다. 그러므로 문화콘텐츠 분야가 새로운 산업 분야로 주목받을 수 있는 배경에는 다양한 분야의 산업과 융합 및 신규 시장 창출, 그리고 시공을 초월한 활용성이 작용하기 때문이다(문화체육관광부, 2014).

제주지역의 문화콘텐츠 산업은 제주의 문화원형(원천)에 기술적 요소를 결합하여 상품화(관광상품화·문화상품화)한 것으로 정의할 수 있다. 현재의 문화콘텐츠는 IT기술 발전과 사회변화에 따라 이의 산업화를 위해서 제작과 유통에 IT기술을 접목한 디지털콘텐츠기술을 적극 활용하고 있다.

3. 제주 돌하르방과 동자석의 문화콘텐츠 활용

문화콘텐츠 제작과정에 포함되는 문화적 요소는 생활양식, 전통문화, 예술, 이야기, 대중문화, 신화, 개인의 경험, 역사기록 등 다양한 요소들이 포함되어 있다(김영순·구문모·조성면·이미정·오장근, 2011). 과거 제주 사회의 선조들이 우리와는 다른 사상과 관점, 생활양식 속에서 살았기 때문에 문화유산이 가지고 있는 본래의 가치를 오늘날의 가치로 재해석하기 위해서는 새로운 문화가치를 창출하여 다양한 부가가치를 창조해내는 활용 과정을 거쳐야 한다. 이것은 단순히 과거의 문화유산을 보존하는 것만으로는 부족하며, 현재의 우리와 후손들이 함께 그 문화유산의 가치를 공감할 수 있는 활용방안의 개발도 절실한 형편이다(김시범, 2012).

기존의 정보기술인 IT와 통신산업 간의 컨버전스를 구축하는 ICT를 통해 새롭고 다양한 형태의 문화콘텐츠를 교환할 수 있다는 점을 활용할 필요가 있다.

스마트폰 및 스마트기기를 활용한 정보의 제공, 획득, 생산 등은 ICT 기술을 통해 이루어지고 있다. 이러한 기술의 활용을 통해 문화콘텐츠를 산업적으로 활용할 수 있을 것이다.

제주 문화콘텐츠로서 제주 돌하르방과 동자석의 활용방안은 다음과 같다. 첫째, 제주 돌하르방과 동자석 축제를 활용한 쇼핑몰 구축, 둘째, 기존 제주도 관광 인프라와 소프트웨어의 조화, 셋째, 제주 돌문화 관련 문화마을 만들기 및 지역 특산품 연계사업. 넷째, 캐릭터의 브랜드화 작업, 다섯째, 제주 돌하르방과 동자석 관련 문화관광상품 제작과 판매 네트워크 마련 등이 문화콘텐츠로서 활용방안이 될 수 있을 것이다.

1) 제주 돌하르방 캐릭터

제주 돌하르방의 스토리텔링은 교육용 에듀테인먼트, 영화 및 애니메이션, 게임 등 캐릭터 개발에 활용될 수 있을 것이다. 이뿐만 아니라 여행서적, 사진, 엽서, 관광안내소의 홍보물 등 다양한 방법을 통해서 관광객들에게 전달될 수 있다. 캐릭터는 문화콘텐츠에서 산업화와 연계될 수 있는 요소로 개성 있고 매력적인 캐릭터를 개발하는 것이 중요할 것이다. 또한 체험행사를 통해서 문화콘텐츠 자원으로 활용될 수 있을 것이다. 다음 <그림 1> 꼬마하르방 제돌이 캐릭터, <그림 2> 꼬마하르방 제돌이 캐릭터상품은 2016년 개발된 돌하르방 캐릭터이다.

2) 제주 동자석 캐릭터

제주 동자석의 캐릭터는 작고 귀여운 동자석 모양에 맞춰 현대 트렌드와 접목시킨 귀여운 꼬마 동자석, 사람들 소원을 담아 쌓아올리는 돌탑을 모티브로 하여 동자석 캐릭터로 만들었다. 캐릭터의 머리위에 장식은 동자석이 갖고 있는 망자에 대한 기원을 의미하는 본질을 담아내고 있다. 또한 동자석 본연의 이미지를 현대적 감각에 맞게 재구성하여 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 쾌활하고 순수한 이미지의. 어린 꼬마



<그림 1> 꼬마하르방 제돌이 캐릭터

출처: www.jedori.co.kr

같은 친근감을 부각시켰다. <그림 3>은 꼬마동자석 캐릭터이다.

실제 동자석의 형태를 최대한 그대로 재현하는 데 중점을 둔 마음씨 넉넉한 동자석 머리와 몸통의 비율, 정방향의 형태, 지물을 들고 있는 모습 등을 사실에 가깝게 접근하면서 동자석의 형태적 의미에 중점을 둔 동자석 캐릭터이다. <그림 4>은 정방향 동자석 캐릭터이다. 친근한 캐릭터를 활용하여 제주특산품이나 관광명소 홍보 영상, 애니메이션 등에 적극적으로 사



<그림 2> 꼬마하르방 제돌이 캐릭터상품

용하여 제주도의 고유브랜드로서 자리매김해야 할 것이다.

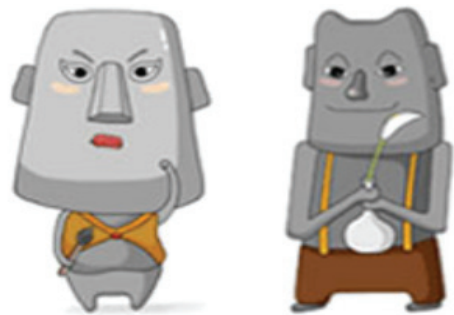
3) 관광디지털콘텐츠 사업

관광디지털콘텐츠 사업은 관광소비자를 위한 항공, 숙박, F&B, 여행정보를 중심으로 모바일, 웹, 영상 등의 기술을 활용하여 디지털콘텐츠로 제작되어 유통되는 사업이다. 제주관광산업의 활성화는 문화콘텐츠산업과의 접목을 통해야만 가능할 것이다. 이를 위해서



<그림 3> 꼬마동자석 캐릭터

출처: <https://www.jejusi.go.kr>



<그림 4> 정방향 동자석 캐릭터

는 제주 돌문화를 주축으로 하는 제주 돌문화공원에서 가장 시급하게 진행해야 할 것은 지역성과 현대성을 확보하는 일이다. 제주 돌하르방과 동자석 이미지를 바탕으로 한 자구책을 인프라와 소프트웨어의 스토리텔링 창조산업으로 확장해야 할 것이다.

4. 결 론

본 연구는 문화콘텐츠가 범람하고 있다고 할 수 있는 현대의 지식사회에서, 우리나라의 대표적인 관광의 중심지이자 독특한 지역문화가 뿌리내리고 있는 제주특별자치도를 사례로 제주의 문화자원 중 가장 많이 알려진 돌하루방과 돌하르방만큼 많이 알려지지는 않았지만 귀엽고 친근한 이미지를 가지고 있는 동자석을 대상으로 하여 어떤 방향으로 문화콘텐츠로서 활용해야 할 지에 관하여 연구를 진행하였다.

본 연구에서는 제주 돌문화의 상징물 중에서 돌하르방과 동자석을 선정하여 각각의 문화상징물의 의미와 가치를 살펴보았다. 이를 바탕으로 문화콘텐츠로의 활용방안을 모색하고 상품화하는 방안을 제시하였다. 돌하르방과 동자석은 제주를 대표하는 브랜드로서 가치가 있다. 이들은 제주 돌문화의 원형으로서 상징성을 가질 뿐 아니라 향후 문화콘텐츠로 활용함으로써 지역사회 발전에도 이바지할 것이다. 제주 돌문화가 인간과 자연의 조화와 공존을 이룰 때 지속, 존속될 수 있을 것이며, 생태적 사고를 바탕으로 할 때 문화콘텐츠로서 개발과 이용이 가능할 것이다. 문화전통이 현대적 삶에 스며들고 현대문명과 상생하고 소통할 수 있을 때 문화콘텐츠 산업은 시너지를 발휘할 수 있을 것이다.

제주 지역의 정체성 확립과 특수성 부각을 위한 오래된 미래자원 중 하나가 제주 돌하르방과 동자석 일 것이다. 제주도는 이러한 문화자원을 바탕으로 2006년 제주돌 문화공원을 조성하였다. 제주 돌하르방과 동자석을 제주도 사람의 고유문화로만 강조할

것이 아니라 인류보편적 가치 시각에서 주목해 다각적인 활용의 스토리텔링 콘텐츠를 찾아야 할 것이다.

본 연구의 제안점은 다음과 같다. 첫째, 제주 돌하르방과 동자석의 스토리텔링 및 마케팅의 정립, 둘째 제주도 돌문화 유산과 설문대할망신화와 융합하여 문화관광사업 및 축제 문화콘텐츠 개발 추진, 셋째, 제주 돌문화공원의 장소예술성과 공연화 등 지속가능성 있는 사업 발굴 및 스토리텔링 시놉시스 전시관 상영방안 제시, 넷째, 제주 돌하르방과 동자석 브랜드 관련 상품 등록 방안 및 상품 발굴 등이 밀접하게 연계되어야 한다. 이를 위해서는 이 방법의 전문가 의견과 제주테크노파크와 같이 산학연관 합동연계사업이 동시 다발로 수행되어야 할 것이다.

■ 참고문헌

- 강성기, 2011, “문화경관으로서 제주 발담의 의미 탐색”, 한국사진지리학회지, 21(3), 223-233.
- 강창언, 1990, “제주도의 동자석 연구- 분포와 형태를 중심으로-”, 탐라문화, 10(0), 143-192.
- 김성은, 2002, “제주도 돌 문화와 조형디자인에 관한 연구-동자석을 중심으로-”, 제주대학교 산업대학원 석사학위논문.
- 김시범, 2012, “지역문화유산을 활용한 문화콘텐츠사업화 방향에 대한 담론”, 인문콘텐츠, 27, 27-52.
- 김영순 · 구문모 · 조성면 · 이미정 · 오장근, 2011, 문화산업과 문화콘텐츠, 북코리아.
- 김영익 · 김민철, 2005, “돌하르방과의 비교를 통한 동자석의 가치제고와 동자석의 지물연구를 통한 설치의 동기분석”, 탐라문화, 27(0), 1-26.
- 김유정, 2003, 아름다운 제주 석상 동자석, 파피루스.
- 김지수 · 김종무, 2018, “제주도 문화콘텐츠 브랜드 개성이 관광 만족도, 추천의도 및 재방문의도에 미치는 영향”, 커뮤니케이션디자인학연구, 63, 162-171.
- 문화체육관광부, 2014, 스포츠산업 실태조사: 콘텐츠

- 산업 통계조사.
- 유용재 · 최화열, 2013, “지역축제 활성화 방안에 관한 연구 -컬러풀 대구 페스티벌을 중심으로-”, 한국사진지리학회지, 23(4), 239-252.
- 이동철, 2006, “지방 문화콘텐츠 산업 육성 방안- 제주지역 디지털콘텐츠산업을 중심으로-” 탐라문화, 28(0), 209-236.
- 이창훈, 2009, “문화콘텐츠산업과 접목을 통한 관광 산업 활성화 방안 -제주지역을 중심으로-”, 만화애니메이션연구, 3(15), 267-281.
- 이혁진 · 최화열, 2015, “제주 최남단 방어축제의 관광특성과 활성화에 관한 연구”, 한국사진지리학회지, 25(3), 121-131.
- 전영준, 2015, “제주의 역사문화자원과 문화콘텐츠 기획 방향.” 탐라문화, 49(0), 163-190.
- 최연구, 2006, 문화콘텐츠란 무엇인가, 살림.
- 한국행정연구원, 2007, 아시아문화개발원 설립운영에 관한 연구 보고서.
- 현용준, 2002, 제주석상 우석목(돌하르방) 소고, 제주도 무속과 그 주변, 집문당.
- 꼬마하르방 제돌이, www.jedori.co.kr
- 제주영상 · 문화산업진흥원, <http://jejuvc.or.kr/jejuvc>
- 제주특별자치도 홈페이지, <http://www.jeju.go.kr>
- 제주시 홈페이지, <http://www.jejusi.go.kr/>
- 투고일 2018. 08. 03
- 수정일 2018. 09. 10
- 확정일 2018. 09. 13

K C I