지역개발연구 제48권 제1호, 2016년 6월, pp.71-93

지역문화자원 활용을 통한 지역 활성화

- 전라남도 이순신문화자원을 중심으로 -

노 시 훈*

2000년대 들어 여가 시간의 증가로 지역민의 문화 향수 욕구가 점점 커지고 각 지방자치단체들이 문화·관광산업에서 새로운 동력을 찾을 필요를 느끼면서 지역문화자원의 개발이 활발해지기 시작하였다. 전라남도는 이렇게 활용 가능한 지역문화자원을 우리나라 지방자치단체 가운데 가장 많이 보유하고 있는 곳 가운데 하나이지만 실제 활용에 있어서는 그에 비해 훨씬 뒤처져있다. 이처럼 자원은 많으나 실제 활용이 더딘 경우에는 인지도가 높아 활용 후 효과가 높은 문화자원의 발굴과, 디지털 매체를 통한 활용과 해당 콘텐츠가 집중된 공간의 조성 등 자원의 가치를 최대화할 수 있는 활용 방법의 도입이 중요하다. 전남의 문화자원 가운데 이순신문화자원은 중요성과 인지도에 비해 제대로 개발이 되어 있지 않기 때문에 이 자원을 활용한 문화콘텐츠의 제작과 테마파크의 건설이 필요하다. 먼저, 전남의 이순신 문화자원 관련 자료(텍스트·이미지·영상)를 집대성한 전라남도 이순신 포털을 구축하여 이 자원에 대한 정보가 확산되도록 하여야 한다. 다음으로, 이순신과 전남의 관계를 잘 보여주는 영상(다큐멘터리, 애니메이션)과 서적(만화, 가이드북)을 제작하여 지역 이미지 제고에 활용하여야 한다. 마지막으로, 이순신 문화자원을 토대로 테마파크를 조성하고 야외극을 제작하여 거기에서 상설 공연함으로써 관광객을 유치하는 경제적 효과를 거두어야 한다. 사료 자원과 설화 자원으로 이루어진 전남의 이순신 스토리텔링 자원은 이러한 콘텐츠들의 개발뿐만 아니라 관광 스토리텔링에 활용할 수 있다.

주제어 : 전라남도, 지역문화자원, 이순신, 임진왜란, 문화콘텐츠, 테마파크

Ⅰ. 서 론

2000년대 들어 지역문화자원의 개발이 본격적으로 시작된 것은 여가 시간의 증가로 지역민의 문화 향수 욕구가 점점 커지고 각 지방자치단체들이 기존의 제조업을 중심으로 한 성장이 한계에 이르자 문화·관광산업에서 새로운 동력을 찾을 필요를 느꼈기 때문이다. 특히 지방자치단체들이 문화·관광산업에서 가능성을 느낀 것은 문화적 요소가 짧은 기간에 지역에 대한 관심을 증가시켜 이미지를 제고시키고 이것이 지역 활성화로 이어지게 하는 힘을 가지고 있기 때문이

* 전남대학교 문화전문대학원 부교수 Tel: 062-530-4083 E-mail: shnoh@jnu.ac.kr

다. 오늘날 문화를 통한 도시 재생의 성공 사례로서 가장 많이 언급되는 곳 가운데 하나인 스페인의 빌바오(Bilbao)가 구겐하임 미술관(Guggenheim Museum Bilbao, 1997년 개관) 유치를 중심으로 한 문화정책의 추진을 통해 단기간에 쇠락한 공업도시에서 문화예술도시로 거듭나 전 세계 여행자들이 찾고 싶어 하는 곳이 된 것이 그 예라고 할 수 있다.

전라남도는 위와 같이 활용할 수 있는 지역문화자원을 우리나라 지방자치단체 가운데 가장 많이 보유하고 있는 곳 가운데 하나이지만 실제 활용에 있어서는 그에 비해 훨씬 뒤처진 지역이라고 할 수 있다. 지역 문화자원의 규모의 차이를 잘 보여주는 국가균형발전위원회의 2004년 지역별 문화·관광자원 현황 통계에 따르면, 전남의 문화자원은 4,670개로 전체 29,120개의 16.0%로 1위, 자연 및 생태환경자원은 615개로 전체 4,554개의 13.5%로 1위, 관광장소 및 시설자원은 1,117개로 전체 12,278개 가운데 9.1%로 5위를 차지하였다.[1] 이는 전남이 가장 풍부한 문화자원과 자연자원을 가지고 있으나 활용은 그에 미치지 못함을 잘 보여준다.

이와 같이 활용 가능한 문화자원이 많이 있어도 실제 활용이 지지부진할 경우에는 활용 후 효과가 높을 것으로 판단되는 문화자원의 발굴과 자원의 가치를 최대화할 수 있는 활용 방법의 도입이 가장 우선시되어야 한다. 특히 전자와 관련해서는 한 지역에 그치지 않고 전국적 인지도를 가진 자원일 경우 높은 효과를 기대할 수 있고, 후자와 관련해서는 시간·장소의 제약이 없는 디지털 매체를 통한 활용과 해당 콘텐츠가 집중된 공간의 조성이 중요하다고 할 수 있다.

전남이 가진 위와 같은 자원으로 대표적인 것 가운데 하나가 '이순신문화자원'이라고 부를 수 있는 역사문화자원이다. 디지털 매체를 통한 활용으로는 이 자원의 문화콘텐츠화를, 콘텐츠가 집중된 공간의 조성으로는 테마파크 등의 건설을 들 수 있다. 전남의 이순신문화자원은 동일 자원 가운데 가장 중요하고 수적으로 매우 풍부함에도 불구하고 활용에 있어 다른 지역에 훨씬 못 미치는 실정이다. 이 지역문화자원의 활용을 통한 선양이 필요한 것은 무엇보다 임진왜란 해전을 승전으로 이끈 조선 수군과 민간인의 대다수가 이 지역 출신이었고, 또한 그로 인해 가장 많은 희생을 당한 것도 그 지역민임에도 이에 대한 평가가 제대로 이루어지지 않고 있기 때문이다. 또한 충무공의 탄생·성장·승전 등과 관련된 서로 다른 여러 지역에서 그를 기리는 축제[2]를 앞 다투어 개최하고 있는

1) 국가균형발전위원회, 『문화관광 자원을 활용한 자립형 지역개발 방안 초안』, 국가균형발전위원회, 2004, p.13.

2) 그 예로는 서울특별시 중구의 충무공이순신탄생기념축제, 충청남도 아산시의 아산성웅이순신축제, 전라남도 해남·진도군의 명

데서 볼 수 있는 바와 같이 이순신문화자원이 다른 문화자원과 비교하여 인지도와 선호도가 높아 경쟁력을 가지고 있는 것도 이 자원의 활용이 필요한 이유라고 할 수 있다.

따라서 본고에서는 먼저 이순신문화자원이 그동안 어떤 콘텐츠로 개발되어왔는가를 살펴보고 이를 토대로 앞으로 전남의 이순신문화자원을 어떤 방향에서 콘텐츠화하는 것이 바람직한가에 대해 고찰하고자 한다. 또한 이러한 콘텐츠화에 스토리텔링 자원을 어떻게 활용할 것인가에 대해서도 고찰할 것이다.

Ⅱ. 기존 이순신 콘텐츠의 종류

그동안 개발된 이순신 소재 콘텐츠로는 영화·애니메이션, TV드라마, 소설, 게임, 뮤지컬, TV 교양프로그램, 홈페이지, 만화 등이 있다. 단순히 일부 소재로 사용된 경우까지를 포함하면 그 수가 열거하기 힘들 정도로 많기 때문에 본고에서는 그 가운데 중요한 작품·상품을 중심으로 장르별로 콘텐츠를 살펴보고자 한다. 먼저 영화·애니메이션에서는 오래전부터 이순신이 중심인물로 다루어진 예들을 볼 수 있는데, 특히 최근작인 『명량』(2014)은 역대 한국 개봉 영화 최고 흥행기록을 갈아 치울 정도로 큰 성공을 거두었다.

〈표 1〉 이순신 소재 영화·애니메이션

제목	연도	감독	비고
성웅 이순신	1971	이규웅	
난중일기	1978	장일호	
난중일기	1997	변강문	애니메이션
천군	2005	민준기	SF, 액션, 시대극
명량	2014	김한민	관객수 : 17,242,562명 (2014년 9월 8일, 영화진흥위원회)
명량: 회오리 바다를 향하여	2015	김한민	다큐멘터리

량대첩축제, 여수시의 여수거북선축제 등을 들 수 있다.

임진왜란 전체를 다룬 것까지 포함하면 TV드라마로는 매우 많은 예를 들 수 있으나 이순신 중심의 드라마로만 한정하면 다음 <표 2>의 두 편을 들 수 있다. 특히 2004년-2005년 KBS에서 제작·방영한 『불멸의 이순신』은 김탁환의 소설 『불멸』(1998)과 김훈의 소설 『칼의 노래』(2001)를 원작으로 한 것이어서 이순신 소재 콘텐츠들이 서로 영향을 주고받아왔음을 알 수 있다.

〈표 2〉 이순신 소재 TV드라마

제목	연도	방송사	비고
이순신	1977	KBS	충무공탄신특집극
불멸의 이순신	2004-2005	KBS	원작: 소설 『불멸』(1998), 『칼의 노래』(2001)

이순신 소재 소설 역시 시대를 거슬러 올라가면 많은 예를 찾을 수 있지만 대중적 성공을 거둔 작품으로 한정할 경우 위에서 언급한 『불멸』(1998)과 『칼의 노래』(2001) 두 편을 들 수 있다. 이 두 편은 역사 왜곡과 이순신 폄하라는 논란의 대상이 되기도 하였다.

〈표 3〉 이순신 소재 소설

제목	연도	저자	비고
불멸	1998	김탁환	KBS TV드라마 『불멸의 이순신』(2004-2005)으로 각색
칼의 노래	2001	김훈	KBS TV드라마 『불멸의 이순신』(2004-2005)으로 각색

대작 게임 가운데 이순신을 소재로 한 예는 국산 게임보다 오히려 외국 게임에서 쉽게 발견할 수 있으나 <표 4>에서 볼 수 있는 바와 같이 이 외국 게임들은 이순신을 일부 소재로만 사용하는 한계를 보이고 있다. 그러나 어쨌든 이순신이 외국 대작 게임에 자주 등장하는 것은 그에 대한 인지도가 해외에서도 높다는 것을 알게 해준다.

〈표 4〉 이순신 소재 게임

제목	연도	개발사	비고
에이지 오브 엠파이어 2: 컨커러스 (Age of Empires II: The Conquerors)	2001	앙상블 스튜디오 (미국)	실시간 전략 게임(RTS). 거북선이 한국의 고유 유닛으로 등장
엠파이어즈: 근대 사회의 여명 (Empires: Dawn of the Modern World)	2003	스테인레스 스틸 스튜디오 (미국)	실시간 전략 게임. 이순신과 거북선이 등장인물과 유닛으로 등장
대항해시대 온라인	2005	코에이테크모 (일본)	대규모 다중 사용자 온라인 롤플레잉 게임(MMORPG). 이순신이 조선의 유력인물로 등장
시드 마이어의 문명 V (Sid Meier's Civilization V)	2005	파이락시스 게임즈 (미국)	턴제 전략 게임(TBS). 거북선이 한국의 고유 유닛으로 등장. 확장팩[『신과 왕(*Gods and Kings*)』 (2012)]에서 이순신이 세계의 '위대한 제독' 가운데 한 명으로 등장

충무공을 소재로 한 공연작품으로 오페라·연극 등이 있으나 화제가 된 작품으로는 2008년 경상남도가 제작 지원한 이윤택 극본·연출의 창작뮤지컬 『이순신』을 들 수 있다. 특히 이 작품은 지방자치단체와 민간이 공동으로 추진한 문화산업 프로젝트를 통해 만들어졌다는 점에서 주목할 만하다.

이순신은 TV 교양프로그램에서도 매우 잦은 소재였는데, 이 프로그램들 가운데서는 특히 다큐멘터리 형식으로 제작된 것들이 많았다. 최근에 만들어진 프로그램 가운데 중요한 것들만 열거해보자면 <표 5>와 같다.

홈페이지로는 2008년 경상남도가 개발한 사이버 임진왜란 홈페이지 '임진왜란 불패신화 충무공 이순신'[3]이 있는데, 이 홈페이지는 뮤지컬 『이순신』과 마찬가지로 지방자치단체가 이순신 콘텐츠 개발에 참여한 사례 가운데 하나이다. 그러나 이 홈페이지는 지역과 이순신의 특징적인 관계를 보여주고 관련 자원을 체

3) http://www.yi-sunsin.com/

〈표 5〉 이순신 소재 TV 교양프로그램

제목	연도	프로그램명	비고
난중일기 인간 이순신의 기록 (3부작)	2008	한국사 전(傳) (KBS)	다큐멘터리 형식
최강 수군의 비밀 : 이순신의 사람들	2008	역사추적 (KBS)	
1592 침묵의 거북선	2009	SBS 스페셜 (SBS)	다큐멘터리 형식
잃어버린 쌍룡검을 찾아서 : 아델리아 홀 레코드의 진실	2010	그것이 알고 싶다 (SBS)	다큐멘터리 형식

계적·지속적으로 수집·보존하는 데 있어 미흡함을 보이고 있다.

이순신이 등장하는 만화는 많으나 화제가 된 작품은 미국 시카고 출신의 만화가 온리 콤판(Onrie Kompan)이 이순신을 소재로 만든 그래픽 노블『이순신: 전사 그리고 수호자(*Yi Sun-Sin: Warrior and Defender*)』(2009-) 외에 거의 찾을 수 없다. 2015년에『이순신: 전사 그리고 수호자』(박민근 역, 서울문화사)로 우리나라에서 번역·출판된 콤판의 만화는 이순신의 생애와 활약이 얼마든지 세계적 콘텐츠의 대상이 될 수 있음을 보여주는 예이다.

이순신문화자원을 활용하여 조성하였거나 조성 중에 있는 테마파크로 고흥군의 발포역사테마파크(2009년-2011년), 목포시의 고하도이충무공테마파크(2010년-2017년), 고흥군의 절이도역사테마파크(2014년-2018년) 등 전남의 사례들이 있다. 그러나 이곳들은 유적지를 소개하고 역사적 자료를 전시하는 기념공원으로서의 성격이 강하여 놀이 기능이 중심이 되는 테마파크로 보기 어렵다.

지역문화자원의 문화콘텐츠화는 지역의 이미지를 제고하면서 경제적 효과를 높여 지역 활성화에 기여하도록 하여야 하는데, 기존 이순신 콘텐츠는 향후 전남의 이순신문화자원을 어떤 방향에서 콘텐츠화하는 것이 바람직한가를 판단하는 데 유용한 기준을 제공한다. 이러한 콘텐츠의 개발에는 국가, 지방자치단체, 민간 기업 등이 참여할 수 있는데, 본고에서는 영리가 목적이 아닌 개발 주체 가운데 지방자치단체를 예로 들어서 콘텐츠화의 방향에 대해 논의하고자 한다.

기존 이순신 콘텐츠를 살펴보면 영화『명량』, TV드라마『불멸의 이순신』과 그 원작 소설들 외에 대중적으로 큰 성공을 거둔 콘텐츠는 없다고 할 수 있다.

그러나 영화, TV드라마, 소설은 지방자치단체에서 직접 제작·창작을 주도하기 어려우므로 촬영지와 창작 공간의 제공 등의 협조, 투자 등 간접적 방법을 통해 이순신에 대해 지역이 갖는 의미를 홍보하는 것이 적절하다. 게임은 기존의 것들과 중복이 우려되고 차별화가 어려우므로 적절한 콘텐츠로 보기 어렵다.

그 외 콘텐츠 가운데 이순신 콘텐츠로 개발하기 적절한 것으로 홈페이지, 다큐멘터리, 애니메이션, 만화, 가이드북, 테마파크, 야외극 등이 있다. 홈페이지는 경상남도에서 유사한 콘텐츠를 제작한 바 있으나 지역성이 떨어지고 콘텐츠 구축이 체계적·지속적이지 못하므로 이를 보완하고 차별화하여 관련 자료(텍스트·이미지·영상)를 집대성한 '전라남도 이순신 포털'로 개발할 필요가 있다. 이순신 관련 영상(다큐멘터리, 애니메이션)과 서적(만화, 가이드북)은 기존에 발표된 것들이 많이 있으나 전남과의 관계라는 관점에서 제작된 것이 없으므로 충분히 개발할만한 가치가 있다. 특히 이 콘텐츠들의 개발 시에는 보다 많은 사람들이 폭넓게 이용할 수 있도록 대중성에 초점을 맞추는 것이 필요하다. 또한 이 영상과 서적 제작은 지방자치단체가 참여하는 것이기 때문에 수익성보다는 지역 이미지 제고에 초점이 맞추어져야 한다.

지금까지 언급한 콘텐츠들이 디지털 매체 등을 이용하여 전남의 이순신문화자원에 대한 정보의 확산과 그를 통한 지역 이미지 제고를 꾀하는 것이라면 콘텐츠가 집중된 공간의 조성은 직접적으로 경제적 효과를 거두기 위한 것이다. 이를 위해 이순신과 임진왜란 해전 관련 콘텐츠를 한 데 모으기에 가장 적합한 순천왜성 일대에 동아시아전쟁역사공원을 조성하고, 그 안에 이순신문화자원을 토대로 한 테마파크를 만들어 관광객을 유치할 필요가 있다. 테마파크는 국가를 대표할 정도로 규모 있게 조성하여 실제 관광객 유치와 이순신문화자원 선양에 도움이 되도록 하여야 한다. 또한 이순신·임진왜란 소재의 야외극을 제작하여 테마파크에서 상설 공연함으로써 이 공간의 킬러 콘텐츠로 개발할 필요가 있다. 아래에서는 지금까지 언급한 포털, 영상과 서적, 테마파크와 야외극을 어떤 방식으로 개발하여야 하는가에 대해 고찰하고자 한다.

Ⅲ. 포털 구축

서론에서도 언급한 바와 같이 임진왜란 동안 조선 수군의 계속된 승전과 그에 대한 지원은 거의 대부분 전라도 수군과 주민에 의해 이루어졌으며,[4] 전라도

밖에서의 승전도 이 지역에서 출정한 전라도 수군에 의해 이루어졌다. 따라서 이러한 사실이 조명되어 널리 알려지도록 하기 위해서는 전남의 이순신문화자원을 집대성하여 쉽게 참조할 수 있도록 하여야 하는데, '전라남도 이순신 포털'의 구축이 필요한 것은 바로 이와 같은 이유에서이다. 또한 이 포털의 구축은 문화유산을 디지털화하여 훼손 없이 반영구적으로 보존한다는 점에서도 의미가 있다. 뒤에서 논의할 테마파크가 오프라인에서 관련 콘텐츠를 집적하는 실제 공간이라면 포털은 온라인에서 이와 같은 일을 하는 가상공간이라 할 수 있다.

앞서 살펴본 경상남도의 사이버 임진왜란 홈페이지 '임진왜란 불패신화 충무공 이순신'의 경우 인물은 임진왜란 전반 관련 인물, 설화·유적은 주로 경상남도 관련 설화·유적을 다루고, 사료는 수록하지 않아 임진왜란 당시 전라도 수군·주민의 역할에 대해서는 알기 어렵다. 따라서 전라남도 이순신 포털을 구축하여도 위 홈페이지와 중복될 우려가 없으며, 오히려 이 홈페이지의 부족한 부분을 보완해준다고 할 수 있다.

위와 같은 점을 고려하여 전라남도 이순신 포털은 디지털아카이브, 웹 전시, 전자문화지도, 영상관으로 구성할 필요가 있다. 디지털아카이브는 전남의 이순신문화자원을 디지털 형태로 수집·저장·보존·관리하는 온라인 아카이브이다. 웹 전시는 이순신-전남과 관련된 주제에 따라 정기적으로 이루어지는 온라인 가상 전시를 말한다. 전자문화지도[5]는 전남 내 이순신문화자원의 위치·경계·상호관련성을 기호화해 문화적 맥락을 보여주는 디지털 지도이다. 영상관은 이순신문화자원을 소재로 제작한 다큐멘터리와 애니메이션만을 따로 모은 영상 아카이브이다. 아래에서는 유사한 구성을 보여주는, 광주광역시·광주정보문화산업진흥원이 구축한 홈페이지 '무등산웹생태박물관'[6]의 사례를 들면서 포털의 구성과 내용에 대해 논의하고자 한다.

디지털아카이브는 사료관, 인물관, 유적관, 설화관으로 구성하여 아래와 같은 내용과 관련된 자료(텍스트·이미지·영상)를 실을 필요가 있다.[7] 이 자료들의 저

4) 조원래, 『임진왜란사 연구의 새로운 관점』, 아세아문화사, 2005, pp.240-243, 276-277.

5) 문화지도는 "한 지역의 공간적 폭과 시간적 깊이에 따라 형성된 사회·문화적 사상을 기호로 그 분포양상을 체계적으로 표현한 것"이며, "인간이 일정한 지리적 공간에서 삶을 영위하면서 주어진 공간을 사회·문화적 공간으로 변형·생성시키는 가운데 관련된 문화의 경계·이동, 발전의 축, 적층된 양상 등을 지도에다 선이나 점, 기호 등으로 소묘하여 자료를 분류·해석·분석하는 데 활용하는 도구"이다. (박성용, "문화지도: 자료활용방법과 조사내용", 『비교문화연구』, 7(1), 2001, p.3.) 전자문화지도는 "인간의 총체적 생활양식으로서의 문화를 디지털 정보매체에다가 유의미하게 기호화한 것"을 말하는데(이형대, "디지털 정보시대의 문화지도 그리기: 매체 특성 및 활용 방안과 관련하여", 『민족문화연구』, 38, 2003, p.2.), 문화지도의 일종이지만 디지털 기술을 활용하여 이용자의 오감을 자극하고 시간 개념을 반영한다는 점에서 문서로 된 문화지도와 다르다.

6) http://www.mudeung.org/

장과 게시는 전남의 이순신문화자원이 지금까지 집적되어 일반에게 제공된 된 적이 없었기 때문에 매우 의미 있는 일이라고 할 수 있다.

1. 사료관
(이순신의 전쟁기록 - 사료로 보는 호남지방의 임진왜란 해전사)
1.1 해상에서 떨친 구국전쟁의 실제
1.2 전쟁의 고통과 상처
1.3 정유재란 - 호남에서 끝난 7년 전쟁

2. 인물관
(호남수군의 활동상 - 임란해전을 승리로 이끈 호남사람들)
2.1 호남수군의 전승 주역들 - 전라좌·우수군의 지휘부 인물
2.2 해상군의 간성 - 역전의 군관들
2.3 해상의병, 전라도수군의 전설
2.4 정유재란의 영웅들 - 재침군의 보복 전쟁에 맞서다
2.5 이충무공을 도운 지방민들

3. 유적관
3.1 임진왜란 전 유적
3.2 임진왜란 중 유적
3.3 임진왜란 후 유적

4. 설화관
4.1 구술자료(신화, 전설, 민담, 민요)
4.2 행위자료(신앙, 놀이, 의례)

무등산웹생태박물관은 지형, 동물, 식물, 물(水), 농업, 민속, 종교, 미술, 문학, 건축, 저항운동, 소리풍경의 12개 테마로 무등산 관련 문화자원을 분류[8]하고 있으나 전라남도 이순신 포털은 단일 주제를 형성하므로 자원의 주제별 분류보다 종류별 분류가 더 적당하다. 또한 생태박물관 홈페이지에서는 검색기능을 제공하여 자료 찾기를 쉽게 하고 있는데 이순신 포털에서도 이 기능을 도입할 필요가 있다.

웹 전시의 주제는 디지털아카이브의 사료관, 인물관, 유적관, 설화관에 수록된

7) 사료관과 인물관의 내용은 조원래의 관련 사료·인물 분류에 따른 것이다.
8) http://www.mudeung.org/sub.html?pid=59

문화자원을 토대로 선정한다. 가능한 전시 주제로는 임진왜란 중 '전라도 연해민의 해전 준비'(사료관), '후방 지원 활동'(인물관), '임진왜란 후 유적'(유적관), '강강술래'(설화관) 등을 들 수 있다. 전시는 선정된 주제를 심화시키는 내용을 담고 있는 디지털 텍스트·이미지·영상 중심으로 구성하여 분기별로 개최한다. 무등산웹생태박물관은 '무등산의 가을 소리풍경'(2014년)과 '무등산 주요 식생 군락 현황'(2015년)을 주제로 웹 전시를 개최하였다.[9)]

전자문화지도의 주제 역시 디지털아카이브의 각 메뉴에 수록된 문화자원을 토대로 선정한다. 가능한 전자문화지도 주제로는 임진왜란 당시 전라남도에서 벌어진 각 해전들(어란포 해전, 벽파진 해전, 명량 해전, 절이도 해전, 왜교성 전투)을 들 수 있다. 전자문화지도는 일반 지도에 시간 개념을 도입한 지도이므로 시간의 흐름에 따라 각 해전들에서 전황이 변화하는 과정을 보여주어야 한다. 경상남도의 '임진왜란 불패신화 충무공 이순신'의 메뉴 가운데 '해전체험관'의 'cyber해전체험관'[10)]이 전자문화지도와 가까운 형식을 취하고 있다. 무등산웹생태박물관은 '광주광역시 초등학교 교가에 나타난 무등산'(2014년)과 '무등산의 야생화'(2015년)를 주제로 한 전자문화지도를 제작하였다.[11)]

영상관에는 오프라인 분야 콘텐츠로 제작한 이순신문화자원 소재 영상을 제작 시기별로 아카이빙한다. 영상은 다큐멘터리와 애니메이션으로 구분하여 VOD 형식으로 제공한다. 무등산웹생태박물관은 '한 줄기 금부용 거꾸로 하늘에 솟아: 서석유록(瑞石遊錄)에 담긴 무등산'(2014년)과 '서석산에 맑은 안개 일고: 누정에서 바라본 무등산'(2014년)이라는 제목으로 무등산의 풍경을 노래한 한시와 가사를 내용으로 한 다큐멘터리 2편을 제작하여 수록하고 있다.[12)]

짜임새 있는 포털이 되기 위해서는 반드시 사업이 장기적인 계획에 따라 충분한 시간을 가지고 체계적으로 이루어져야 한다. 기존의 유사 포털 구축 사업들을 살펴보면 한 해 사업으로 단발성으로 이루어지거나 여러 해 동안 이루어지더라도 짧은 기간 동안에 순차적 계획 없이 진행되어 효율적·체계적이지 못한 경우가 많았기 때문에 '전라남도 이순신 포털'의 구축에 있어서는 이러한 점들을 개선해야 한다.

9) http://www.mudeung.org/sub.html?pid=62

10) http://www.yi-sunsin.com/02battle/cyber/start.html

11) http://www.mudeung.org/sub.html?pid=65

12) http://www.mudeung.org/sub.html?pid=43

Ⅳ. 영상 제작 및 서적 출판

이순신문화자원을 활용한 영상 제작은 출판 매체보다 영상 매체에 익숙한 젊은 세대를 겨냥한 것인데, 다큐멘터리 제작과 애니메이션 제작으로 나누어 시도할 수 있다. 다큐멘터리의 주제는 디지털아카이브에 수록된 문화자원을 토대로 선정하여 콘텐츠들이 서로를 참조할 수 있게 한다. 가능한 다큐멘터리 주제로는 '순천왜성전투'(사료관), '거북선을 만든 사람들'(인물관), '선소'(유적관), '전남의 이순신 설화'(설화관) 등을 들 수 있다. 제작 완료한 다큐멘터리는 전라남도 이순신 포털 디지털아카이브의 관련 부분과 영상관에 수록하여 누구나 쉽게 이용할 수 있게 한다. 전남의 이순신문화자원을 소재로 만든 다큐멘터리로 전남대학교 여수엑스포지원특성화사업단이 제작한 여수대표문화상징 다큐멘터리『조선 수군의 혼이 깃든 거북선 건조지 여천선소유적』(2009)이 있다.

관련 애니메이션으로 <표 1>에서 예로 들었던『난중일기』(1997) 등 민간 기업이 만든 애니메이션이 있으나 지방자치단체가 만드는 작품은 지역의 장소성을 강조하여 그것과 차별화할 필요가 있다. 애니메이션의 주제 역시 이순신 포털 디지털아카이브에 수록된 문화자원을 토대로 선정한다. 특히 전남에서의 이순신의 행적 전체를 내용으로 한 애니메이션을 제작하여 그의 활동상과 전남의 관계를 부각시킬 필요가 있다. 제작 완료한 애니메이션은 다큐멘터리와 마찬가지로 포털 디지털아카이브의 관련 부분과 영상관에 수록한다.

만화와 가이드북 등 관련 서적의 출판은 디지털 매체를 이용하는 데 어려움이 있는 이들이 전남의 이순신문화자원에 접근하는 것을 용이하게 해준다. 만화의 주제도 디지털아카이브의 문화자원을 토대로 선정할 수 있다. 애니메이션과 마찬가지로 특히 전남에서의 이순신의 행적 전체를 내용으로 한 만화를 출판하여 그가 지역에서 이룬 두드러진 업적을 보여줄 수 있다. 또한 만화를 서적으로 출판함과 동시에 웹툰으로 제작하여 포털에 발표함으로써 만화 보급을 보다 원활하게 할 필요가 있다. 전남대학교 이순신해양문화연구소가 만든『(24장면으로 보는) 충무공 이순신과 거북선 그리고 여수』(2010)는 만화가 아닌 그림책이지만 이미지 중심의 스토리텔링이 이순신문화자원의 활용에 유용함을 보여주는 예이다. 우리말 외에도 영어·중국어·일본어로 제작된 이 그림책은 특히 여수에서의 이순신의 활약을 이미지 중심으로 소개하고 있어 만화 제작에서 지역성을 어떻게 반영해야 하는지를 보여준다.

가이드북은 전라남도 이순신 포털에 수록된 자료(텍스트·이미지), (문화)지도

와 참고문헌 목록 등을 수록한 종합 안내서를 말한다. 특히 디지털아카이브의 사료관, 인물관, 유적관, 설화관에 수록된 자료를 백과사전식으로 분류하여 제공함으로써 전남의 이순신문화자원을 총체적 관점에서 파악하도록 할 필요가 있다. 완성된 서적은 PDF 파일로 제작하여 포털에서 이용하게 함으로써 가이드북 보급을 보다 원활하게 할 수 있다.

Ⅴ. 테마파크 조성 및 야외극 공연

앞에서 순천왜성 일대에 동아시아전쟁역사공원을 조성하는 것이 필요하다고 하였는데, 순천왜성 일대여야 하는 것은 이곳이 7년 전쟁을 마무리하는 최후의 결전이 이루어진 전남의 상징적인 장소이기 때문이며,[13] 동아시아전쟁역사공원이어야 하는 것은 동아시아 삼국이 모두 전쟁에 휘말린 임진왜란 당시 민중이 겪은 고통과 전쟁의 참상을 적나라하게 보여주어 평화의 중요성을 일깨워줄 장소가 필요하기 때문이다. 특히 전라도 민중이 겪고 치른 고통과 희생이 막대한 것이었기 때문에[14] 공원은 비극적인 역사와 잔혹한 참상이 일어났던 곳을 여행하는 다크 투어리즘(Dark Tourism)의 장소로서 나치 독일이 유태인을 학살하기 위하여 만들었던 아우슈비츠(Auschwitz) 강제수용소,[15] 1937년 중국의 난징에서 일본군에 의해 자행된 대학살 사건을 기념하고자 세워진 난징대학살기념관[16]과 같은 곳이 되어야 한다.

이에 비해 동아시아전쟁역사공원 안에 조성하는 '이순신테마파크'는 이순신과 임진왜란을 소재로 하지만 보다 밝은 분위기에서 놀이를 통해 이를 체험할 수 있도록 할 필요가 있다. 놀이시설의 소재는 '해전'을 중심으로 구성함으로써 놀이를 즐기면서 이순신의 뛰어난 해전술과 임진왜란 당시 우리 수군의 우수성을 알 수 있도록 해야 한다. 영국 햄프셔(Hampshire) 주 포츠머스(Portsmouth)에 만들어진 포츠머스역사조선소(Portsmouth Historic Dockyard)[17]가 이러한 테마

13) 순천왜성과 순천왜성전투가 갖는 의미에 대해서는 *Cf*., 조원래, "정유재란과 순천왜성론 재검토", 『문화사학』, 27, 2007, pp.849-850.

14) 특히 전라도 침략 전쟁이었다고 할 수 있는 정유재란 동안 일본군은 호남 지방을 유린하면서 일반인들을 상대로 약탈·방화·살육 등 극도로 잔악한 행위들을 저질렀다. 그 잔악상을 잘 보여주는 것이 조선인을 닥치는 대로 죽인 다음 코나 귀를 베어 도요토미 히데요시에게 보낸 것인데, 이때 희생된 이들의 대부분이 호남 사람들이었을 것으로 추정된다. (*Ibid*., pp.830-831.)

15) http://www.auschwitz.org/

16) http://www.nj1937.org/

파크 조성의 벤치마킹 대상이 될 수 있다. 1495년에 건립된 포츠머스왕립조선소에서 해양박물관과 테마파크가 결합된 공간으로 변모한 이곳은 튜더(Tudor) 시대 무장 상선인 메리 로즈(Mary Rose), 트라팔가(Trafalgar) 해전 당시 넬슨(Horatio Nelson) 제독의 기함인 빅토리(HMS Victory), 19세기 전함인 워리어(HMS Warrior 1860)와 같은 역사적 선박과 영국 해군의 역사, 넬슨·트라팔가 해전 관련 유물을 전시하고 있는 왕립해군박물관(National Museum of Royal Navy)을 통해 해양박물관의 역할을 하고 있을 뿐만 아니라 액션 스테이션(Action Stations)에서 다양한 가상체험시설을 통해 방문객이 재미를 만끽하면서 영국 해군의 활동을 체험하게 하는 테마파크의 기능을 하고 있다.[18)]

테마파크의 조성과 함께 이순신·임진왜란 소재의 야외극을 제작하여 테마파크에서 상설 공연되도록 함으로써 전남의 이순신 콘텐츠를 대표하는 킬러 콘텐츠로 육성할 필요가 있다. 극은 영상, 음악, 무용 등이 어우러진 종합극으로 제작한다. 야외극은 넓은 공간을 활용하기 때문에 많은 관객이 동시에 공연을 관람할 수 있고 실경을 활용하기 때문에 사실감과 함께 웅장한 느낌을 주어 최근 세계적으로 대형 야외극이 많이 제작되고 있다. 중국의 장예모(张艺谋) 감독이 왕조가(王潮歌), 번악(樊躍)과 함께 공동 연출한 대형 실경공연 시리즈인 『인상계열(印象系列)』[19)]이 그 대표적 예이다.

프랑스의 태마파크인 퓌뒤푸(Puy du Fou)[20)]와 여기서 상연되는 야외극 『시네세니(Cinéscénie)』가 테마파크 조성 및 야외극 공연의 모델이 될 수 있다. 퓌뒤푸는 프랑스 페이드루아르(Pays de la Loire) 지방, 방데(Vendeé) 도의 레 제페스(Les Epesses)에 있는 역사테마파크인데, 2011년 한 해 동안 이곳을 방문한 관광객은 약 150만 명에 이르렀다. 이 지역에서 발생한 방데전쟁(Guerre de Vendée: 프랑스혁명기인 1793년-1796년 프랑스 서부 지역에서 왕당파 반혁명군과 공화파 혁명군 사이에 벌어진 전쟁)을 소재로 한 『시네세니』는 이 전쟁에 참전하였다 전사한 농부 자크 모필리에(Jacques Maupillier)라는 실존 인물의 방데 토박이 집안 내력을 중심으로 중세부터 제1차 세계대전에 이르는 이 지방의 역사를 추적하는 내용으로 구성되어 있다.[21)] 『시네세니』 외에도 퓌뒤푸에서 이

17) http://www.historicdockyard.co.uk/

18) 노시훈, "해양문화유산의 보존과 활용: 프랑스 대서양 연안 지방의 해양박물관을 중심으로", 『불어불문학연구』, 84, 2010, p.903.

19) 안창현, "중국 대형실경공연(實景公演): 임프레션 시리즈(印象系列)의 문화산업적 가치연구", 『인문콘텐츠』, 19, 2010, pp.87-112.

20) http://www.puydufou.com/

21) 송희영, "지역의 역사문화자원을 활용한 문화콘텐츠기획 연구: 프랑스의 '퓌뒤푸' 사례를 중심으로", 『예술경영연구』, 24, pp.73-96.

루어지는 공연으로 『바이킹(*Les Vikings*)』(1977), 『유령새들의 무도회(*Le Bal des Oiseaux Fantômes*)』(2003), 『리슐리외의 삼총사(*Mousquetaire de Richelieu*)』(2006), 『창의 비밀(*Le Secret de la Lance*)』(2010), 『승리의 신호(*Le Signe du Triomphe*)』(2011) 등이 있다.

퓌뒤푸가 위치한 지역은 프랑스대혁명 당시 반혁명 폭동이 일어난 곳으로 오랫동안 냉대를 받아온 소외 지역인데 특별한 문화자원이 없는 평범한 농촌마을이 큰 논란거리가 될 수도 있는 민감한 소재로 테마파크를 개발하여 성공한 것은 큰 의미가 있다고 할 수 있다. 또한 퓌뒤푸는 사회적 갈등의 해소와 공동체의 통합에 기여하고 있다는 점에서 사회적 가치를, 이러한 갈등 해소와 통합을 단순한 기념제나 추모제가 아닌 예술 형식을 빌려 이루고 있다는 점에서 문화적 가치를, 그 성공이 지역경제 활성화와 지역민의 생활향상에 큰 도움이 되고 있다는 점(2012년 현재 퓌뒤푸의 매출액은 46,356,000유로, 한화로 약 619억 원이었음)에서 경제적 가치를, 지역문화 교육에 큰 기여를 하고 있다는 점에서 교육적 가치를 실현하고 있다고 할 수 있다.[22)]

전남이 보유하고 있는 이순신문화자원은 퓌뒤푸와 『시네세니』의 원천 자원처럼 부끄러운 것이 아니라 오히려 자랑스러운 역사를 담고 있으며, 망각 속에 있었던 것이 아니라 계속해서 환기되어 와서 인지도가 매우 높은 문화자원이기 때문에 퓌뒤푸와 『시네세니』의 그것보다 활용에 있어 훨씬 더 좋은 여건을 가지고 있다. 또한 이러한 점에서 퓌뒤푸가 보여준 네 가지 가치를 얼마든지 실현할 수 있기 때문에 그 성공 여부는 그것을 어떻게 적합한 방향으로 활용하느냐에 달려있다고 할 수 있다.

Ⅵ. 스토리텔링 자원의 활용

전남을 배경으로 한 이순신 스토리텔링 자원은 크게 사료 자원과 설화 자원으로 나눌 수 있다. 사료 자원은 문헌에 기록된 이순신·임진왜란 관련 사건, 인물, 장소(유적)에 대한 스토리텔링 자원이며, 설화 자원은 구전되고 픽션인 경우가 많다는 점에서 그와 차이가 있는 스토리텔링 자원이다. 사료 자원과 설화 자원 모두는 앞서 살펴본 콘텐츠(포털, 다큐멘터리, 애니메이션, 만화, 가이드북,

22) 노시훈 외, 『전남에서 문화다양성의 길을 묻다』, 전남문화예술재단, 2014, pp.19-21.

테마파크, 야외극)의 개발에 활용할 수 있을 뿐만 아니라 이순신·임진왜란 관련 답사 및 여행 시의 설명 자료, 유적 안내 자료 등의 관광 스토리텔링에 활용할 수 있다. 특히 관광 스토리텔링은 관광의 흥미를 높여줄 뿐만 아니라 이순신의 활약과 임진왜란의 전개에 대한 이해, 민족 자긍심의 고취 및 후세 역사 교육에 큰 도움을 줄 수 있다. 따라서 각 자원은 이야기에 등장하는 사건, 인물, 장소(유적)별로 분류하여 그것들을 소개·설명할 때 바로 이용할 수 있게 하여야 한다. 아래에서는 순천왜성전투와 관련된 설화 자원을 예로 들어 어떻게 스토리텔링 자원을 관광에 활용할 수 있는가를 예시하고자 한다.

순천왜성과 순천왜성전투를 주 내용으로 한 설화 자원으로 <표 6>의 두 편이 있는데, 이 자원과 관련된 사건, 인물, 장소(유적)를 표시하면 아래와 같다.

〈표 6〉 순천왜성전투 관련 설화 자원

번호	제목	전승지역	사건	인물	장소(유적)
1	왜성 전투 전설 ①	순천시 해룡면 신성리	순천왜성전투	이순신	순천왜성, 장도
2	왜성 전투 전설 ②	순천시 해룡면 신성리	순천왜성전투	이순신	순천왜성, 장도

수집한 이순신 스토리텔링 자원을 모두 위와 같이 정리하여 사건, 인물, 장소(유적)별로 분류해두면 해당 사건, 인물, 장소(유적)의 소개·설명 자료로 쓸 수 있다. 또한 아래와 같이 스토리텔링 자원을 단락으로 구분하여 주제를 추출하면 보다 체계적인 활용이 가능하다.

왜성 전투 전설 ①[23]

- 전승지역 : 순천시 해룡면 신성리
- 구술기억자료 :

1) 저기를 왜성이라고 한 것은 뭐냐면 왜놈들이 저기서 진을 치고 있었거든요. 거가 진을 치고 있기 때문에 왜성이라고 그렇게 부르고, 인자 성이 저렇게만 되갖고 있지 않해 요리도 성이 한 벌 있고 요 바깥으로도 또 한 벌 있고 그래갖고 문이, 옛날에 노인들 말을 듣자면, 문이 열 두문이라고 그래요. 왜성까지 가는 과정이 열 두문, 그리되어 갖고 있고,

23) 순천대학교박물관·여수시, 『전라좌수영의 역사와 문화』, 순천대학교박물관·여수시, 1993, pp.157-159.

인자 질로 몰랑에 저기가 저기 시방 몰랑에 탑 맹이로 해갖고 거가 그때 거기가 탑 맹이로 해갖고 삼층으로 되어갖고 있거든요. 3층으로 되어갖고 딱 있었는디, 그 위에가 왜적 장수가 살았든갑습니다. 장수가 거기서 딱 망원경 같은 것을 보고 그것을 인자 파수병들이 높은데서 보고. 나머지 장병들은 그 거가 연병장맹이로 또 있어요. 또 저 너머에도 또 지와집을 짓고 살던 장소가 다 있고요. 그렇게 되야갖고 있는디, 인자 그분들이 거기가 있고,

2) 우리 한성이란 것은 저기 성산 들오자면 거가 있거든요. 거기서 인자 딱 한 번씩 거기서 인자 거 이순신 장군이 장병을 데리고 저그 당두쪽으로 간갑드만요. 율촌쪽으로, 잉, 저기 왜성에서 보면은 다 볼 수가 있어요. 요쪽, 저쪽, 저기서 딱 보고 있으면 인자 왜놈들이 거기서 저리 내려다 볼 적에 보면 인자 활을, 옷을 인자 파란 옷이면 파란 옷, 한번 이순신 장군이 그렇게 병력은 적지만은 사람을, 저놈들이 일본군들이 우리 조선 군대가 얼마나 많은가 보자 이것을 알기 위해서, 저기 당두라고 거 강변이 있거든요. 거 쪽에 가서 여기 왜성을 보고 막 활을 한바탕씩 막 쏴고, 또 그 사람들이 딱 물러나갖고 딴 옷으로 갈아입고 잉 퍼런옷도 있고, 빨간 옷도 있고, 인자 거기서 멀리서 보기에 잘 뵈이게 인자 군인들 옷을 잘 뵈이게끔 그리 옷을 번갈아 감시로 입고 하루에 한 번씩 싸우고 그랬다해요. 그래갖고 인자 그때 당시로 보면 그분들이 "하하 우리가 요래갖고 있어서는 안 되겠다"허고 있는디,

3) 저기 가서 인자 또 그 사람들이 겨울에 바람이, 옛날에는 저리 터져갖고 간척지가 요렇게 막혔거든요, 터져갖고 저기 저기가 세승이라 헌 디가 있어요. 광양땅 세승이 꼬랭이라고 저 광양서 물이 요리 내려 온 디가 있거든요. 그때는 세승이라 하고, 지금은 시방 저가 세풍이라고 허거든요. 세풍 쪽에서 거 강물 따라 바람 따라 그렇게 땟 배를 만들어갖고 것다가 짚단 속에다가 대를 막 토막토막허니, 우리나라 대, 대나무를 것다가 묶어갖고 불을 대갖고, 허세비를 또 많이 만들고, 퍼런 옷 파랑 옷 이런 것을 입혀갖고 흘러서 저리 물 따라 내려 올 적에 바람이 쩌기서 겨울에 막 요리 내려 볼 적에 물 따라 저놈이 내려 옴시로 중간에 대매두에서 그냥 뻥뻥 뻥뻥 허니 그리 소리가 나고 터지고 그랬거든요. 아따, 근께 "하하 이거 이거, 조선사람들 한테도 이런 무기가 있구나." 그래 갖고 인자 그때 당시 그 사람들이 그냥 요그 위에서 남해 노량 쪽으로 저리 후퇴를 했다고 해요.

4) 노량으로 저리 물러가다가, 자간 거기서 막 뻥뻥 그렇게 터지고 달코 하니까 노량으로 물러가다가 요 밑에 장도 있는디, 저그 가다가 배를 인자 일본 왜적 배를 타고 간 사람들은 괜찮고, 나머지기 쫄자들 그런 사람들은 인자 머 그런 사람들은 인자 타고 갈 것이 없어서, 그때는 몇 백명이고 그런 사람들의 밥을 해주기 때문에 가마솥이라고 큰 솔이 있었던 모양이여. [조사자: 예] 그 솥을 끄어서 내려갖고 물에다가 띄워놓고 타고 가다가 저 노루섬 궁댕이라고 저그 가다가 도섬이라고 여그 장도가 있거든요. 장도 섬 뒤에 거 짚은 자리가 있거든요. 거그 가면 물발도 시고, 파도가 치고 막 그런디, 가다가 그 사람들이 깔아 앉아서 죽었다는 그런 전설마냥으로 옛날 영감들이 그러구요.

5) 인자 그래갖고 그 때 여그 말하자면 이순신장군이 남해 여 노량으로 몰려 가다가 거기서 한참 싸우고 달코 인자 왜놈들허고 쫓아다니면서 싸우다가 그래 인자 이순신 장군이 왜놈들 화살에 맞아 갖고 거기서 인자 전사를 했다고 그래요.

위 자원에서 단락 1)은 '순천왜성 이름의 유래'와 '순천왜성의 구조', 단락 2)는 '역의암전술', 단락 3)은 '야죽불전술', 단락 4)는 '장도 앞바다에서 가마솥을 타고 도망가던 일본군의 죽음', 단락 5)는 '노량해전에서 이순신의 전사'를 다루고 있다. '순천왜성 이름의 유래'와 '순천왜성의 구조', '노량해전에서 이순신의 전사'는 사료에 실린 내용과 비교하여 그 차이가 무엇이고 왜 그런 차이가 발생하는지를 언급하면서 스토리텔링에 활용할 수 있으며, '역의암전술'[24], '야죽불전술'[25], '장도 앞바다에서 가마솥을 타고 도망가던 일본군의 죽음'은 흥미를 돋우는 데 이용할 수 있다.

왜성 전투 전설 ②[26]

- 전승지역 : 순천시 해룡면 신성리
- 구술기억자료 :

1) 왜성대라는 것이 원래 저것이 섬이었었거든요. 근디 인자 저지 저 저기에다 저 문기라고 헌 곳에다가 다리를 놨어요. 인제 저 짝에서도 다 매립을 해서 그렇지 여가 바다여요. 그래갖고 저기가 요 앞이 시방 신성리 산 12번지가 인자 마지막 방어선이죠. 그리고 그 앞에 요그 있잖아요. 요요 소나무 있는데서 저저 먼데 과수원 나무 많이 심어 논 고기까지 빵 둘러서 섬틀이 있어요. 그것이 2차고요 학교 앞에 가면 쭉 장산등이라고 있어요. 거기서 성, 왜놈들이 지키는 소위 문이, 성문이 다 있었거든요. 근데 1, 2, 3차 방어선이거든요.

2) 그런데 이나 여기에서 가장 줄어든 것은 요 시방 건너 조선성이라고 있어요. 조선성요. 우리 그때 인자 명나라하고 합동 작전했다고 그래요. 그런데 거기에서 실제 가보면 거 성윤곽은 있어요. 그런데 하룻밤에 노적봉같이 하룻밤에 아주 막 성을 근사하게 쌓는데, 그것이 즉 말하자면 민가에서 가져오는 거 농짝 같은 것을 괴어 올렸다고 그래요. 그리고 요놈들이 뻔히 바라다 뵈이거든요. 바라다 보인디, 거기서 인자 군복을 말이죠. 한 바꾸 돌면서 색깔을 바꿔갖고 계속 도는 거예요. 거 성을 그러면 요짝에서 바라볼 때 빨간 옷, 파란 옷, 빨란, 머 색색으로 나오니까 수천 명같이 보였거든요. 그래서 이놈들이 상당히 당황했던가 바요 왜놈들이.

3) 그래서 최종적으로 이, 공격을 인자, 여그 육지에서 공격을 하고, 이순신 장군이 바로요 저그 송도라는 섬 있는디 와서, 지금이니 얕아졌제 그 전에는 상당히 깊은 바다거든요, [조사자: 예] 저그 와서 이순신 장군이 대기허고 있고, 여그서 인자 육지에서는 조선

24) "많은 군사들이 있음을 보여주기 위해 적은 군사들로 하여금 여러 색의 옷을 번갈아 입고 활동하도록 한" 전술을 뜻한다. (표인주, "임진왜란의 구술기억과 구술집단의 역사의식: 전남 남해안 지역을 중심으로", 『호남문화연구』, 58, 2015, p.19.)

25) "폭약이 터지는 것처럼 위장하여 적을 교란시키기 위한 것으로 대나무에 불을 지펴 적진에 침투시키는" 전술을 의미한다. (*Ibid.*, p.20.)

26) 순천대학교박물관·여수시, *Op. cit.*, 1993, pp.159-161.

군대허고 인자 명나라 군대허고 합군이 여그는 공격헐라고 그러고 있는디, 왜놈이 이 명나라 장수한테 상당히 뇌물을 많이 줬다고 해요. "어떻게 허든지 우리에게 달아날 구멍을 달라, 달아날 수 있는 길을 좀 터달라고. 그래서 이순신 장군한테 상당히 압력을 가했던 모양이죠. 이순신 장군이 절대 그걸 불허하고 있다가, 하도 못 이겨서 저 남해 노량 있는 디로 좀 물러줬거든요.
4) 그래 이놈들이 도망을 갔어요. 그래갖고, 거기서 막 공격을 허고 그러니께 도망을 갔는데, 그때 당시만 허드라도 이 뭐 여가 배 같은 것이 그렇게 준비돼 있지 안했거든요. 그래서 이놈들이 막 다급해서 막 지그들 밥, 밥 지어먹는 그 가마솥 그런 것을 타고 달리다가 이 빠져죽었다는 설이 있거든요. 이 노루섬 궁뎅이라고 장도 여그가면요 깊은 쏘 같은 데가 있어요. [조사자: 먼궁뎅이요?] 노루섬 궁뎅이라고, 장도 요 끄트머리요 깊은 쏘 같은 데가 있어요. 거기서 빠져서 많이 전멸을 했다고 그래요. 거기가 상당히 씨게 소용돌이를 치거든요. [조사자: 예] 그런디 지금은 많이 미서졌습니다마는 그때는 명주 꾸리가 세 개가 들어간다고 그랬으니까 상당히 깊은 디였었던 모양이죠. [조사자: 예] 그런 것이 있어갖고 여기서 전멸허다 싶이 해서 그 사람들이 물러갔어요, 물러가고.
5) 인자 이 공격 때 우리가 듣는 얘기로는 광양가면 초남 위에 봉화산이라고 있고, 거기도 조선성이 하나있어요. 그런데 거기서 즉 말하자면 이 배를 말이죠. 이 배에 다 전부 허수아비 속에 왕대를 넣어가지고, 요 돛단배라는 것이 딱 키만 딱 고정시켜 놓으면, 고대로 가기 마련이거든요. 인자 거기서 보통 이 겨울로는 북풍이 많이 불지마는 겨울 아닌 데로는 이 높새바람이라고, 요새 같으면 동남풍이죠. 동남풍이 거기서 딱 요리 오는 길이거든요. [조사자: 예] 방향이, 거기에다 그리 딱 심지에 불을 댕겨 가지고 이만치 와서 인자 그 놈이 불이 붙게 되면 막 왕대 그놈이 허수아비 속에 있는 왕대가 막 튀잖아요. 튀면, 이놈들이 있는 대로 다 쐈다는 거여. 총을, [조사자: 거기다 쐈어요?] 응. 완전히 허수아비에다, 허수아비만 실어서, 딱 실고서 배를 몇 척씩 띄워갖고 여기를 내려 보내면, 여기 와서 그놈 심지에 불붙은 놈이 딱허니 시간조정을 해갖고 불이 나니까 대가 튈 것 아닙니까? 그러면 이놈들이 있는 대로 총을 다 쐈다는 거여. 그런 전술로 해서 이놈들이 기진맥진이 됐어. 그래갖고 인자 저기서 쉽게 그냥 여기를 점령을 해분거지요. 여기를 쌓을 때에는 기가 막히게 완고허니 쌓던 가봐요. 그런 것이 많이 전해져 오고 있어요.

위 자원에서 단락 1)은 '순천왜성의 구조', 단락 2)는 '역의암전술', 단락 3)은 '이순신이 노량으로 물러난 이유', 단락 4)는 '장도 앞바다에서 가마솥을 타고 도망가던 일본군의 죽음', 단락 5)는 '야죽불전술'을 다루고 있어 단락 3)을 제외하고 모두 앞의 전설과 내용이 비슷함을 알 수 있다. 앞의 전설과 마찬가지로 '순천왜성의 구조', '이순신이 노량으로 물러난 이유'는 사료와 비교하면서, '역의암전술', '장도 앞바다에서 가마솥을 타고 도망가던 일본군의 죽음', '야죽불전술'은 흥미를 돋우면서 관광 스토리텔링에 활용할 수 있다. 특히 두 자원에 공통적으로 나타나는 '순천왜성의 구조'에 대해서는 관련 유적·유물에 대한 사료와 설명·연구 자료를 비교에 활용할 수 있다.

Ⅶ. 결 론

지금까지의 논의를 요약하면 다음과 같다. 2000년대 들어 여가 시간의 증가로 지역민의 문화 향수 욕구가 점점 커지고 각 지방자치단체들이 문화·관광산업에서 새로운 동력을 찾을 필요를 느끼면서 지역문화자원의 개발이 활발해지기 시작하였다. 전라남도는 이렇게 활용 가능한 지역문화자원을 우리나라 지방자치단체 가운데 가장 많이 보유하고 있는 곳 가운데 하나이지만 실제 활용에 있어서는 그에 비해 훨씬 뒤처져있다. 이처럼 자원은 많으나 실제 활용이 더딘 경우에는 인지도가 높아 활용 후 효과가 높은 문화자원의 발굴과, 디지털 매체를 통한 활용과 해당 콘텐츠가 집중된 공간의 조성 등 자원의 가치를 최대화할 수 있는 활용 방법의 도입이 중요하다. 전남의 문화자원 가운데 이순신문화자원은 중요성과 인지도에 비해 제대로 개발이 되어 있지 않기 때문에 이 자원을 활용한 문화콘텐츠의 제작과 테마파크의 건설이 필요하다. 먼저, 전남의 이순신문화자원 관련 자료(텍스트·이미지·영상)를 집대성한 전라남도 이순신 포털을 구축하여 이 자원에 대한 정보가 확산되도록 하여야 한다. 다음으로, 이순신과 전남의 관계를 잘 보여주는 영상(다큐멘터리, 애니메이션)과 서적(만화, 가이드북)을 제작하여 지역 이미지 제고에 활용하여야 한다. 마지막으로, 이순신문화자원을 토대로 테마파크를 조성하고 야외극을 제작하여 거기에서 상설 공연함으로써 관광객을 유치하는 경제적 효과를 거두어야 한다. 사료 자원과 설화 자원으로 이루어진 전남의 이순신 스토리텔링 자원은 이러한 콘텐츠들의 개발뿐만 아니라 관광 스토리텔링에 활용할 수 있다.

지역문화자원의 문화콘텐츠로의 활용은 단기간에 지역을 명소화하고 이를 통해 지역을 활성화한다는 점에서 매우 효과적인 활용 방법이라고 할 수 있다. 그런데 그것이 지속적으로 효과를 거두면서 부정적 결과를 수반하지 않도록 하기 위해서는 그 실행에 있어 몇 가지 점에 주의하여야 한다. 첫째, 최근 그 사례들을 많이 볼 수 있는 예산 낭비와 콘텐츠·시설의 방치가 일어나지 않도록 문화콘텐츠 개발이 일회성 사업에 그치지 않고 장기적 계획을 토대로 계속적으로 추진·관리되어야 한다. 둘째, 어떤 문화콘텐츠가 원천 콘텐츠의 역할을 할 것인가, 무엇이 경쟁력이 있을 것인가에 대한 연구를 토대로 개발과 투자의 순서를 정하고 그 가운데 가장 파급력이 있을 것으로 예상되는 콘텐츠를 킬러 콘텐츠로 집중 육성하여야 한다. 셋째, 콘텐츠의 경쟁력을 높이기 위해 그것들을 연계하여 시너지 효과를 내는 방안을 마련하여야 한다. 예를 들어, 도내 이순신 관련 행사

를 특정 기간에 집중시키고 그 홍보를 최대화하여 이순신콘텐츠의 중심지로서의 전남의 이미지를 각인시킬 수 있다. 넷째, 전쟁역사공원과 이순신테마파크를 중심으로 한 다크 투어리즘이 "비극의 상품화, 관광의 진정성 등과 관련한 다양한 윤리적 문제를 야기"하지 않고 "전쟁이나 재해와 같은 인류의 아픈 족적을 더듬어 죽은 자에 대한 추모와 함께 지역의 슬픔을 공유하려는 대안적 관광 패러다임"[27]이 되도록 하기 위해서는 공원과 테마파크의 운영에 있어 지나친 상업주의를 경계하고 지역 정체성의 회복 및 이미지 제고, 지역 활성화와 같은 본래의 목적에 충실해야 한다.

참 고 문 헌

국가균형발전위원회, 『문화관광 자원을 활용한 자립형 지역개발 방안 초안』, 국가균형발전위원회, 2004.

김효정, 『문화를 통한 지역개발 사례 연구』, 한국문화관광연구원, 2007.

노시훈, "웹 생태박물관을 활용한 문화유산의 기록과 보존: 무등산을 중심으로", 『기록학연구』, 27, 2011, pp.209-238.

_____, "해양문화유산의 보존과 활용: 프랑스 대서양 연안 지방의 해양박물관을 중심으로", 『불어불문학연구』, 84, 2010, pp.881-908.

노시훈·변동명·송은일, 『(24장면으로 보는) 충무공 이순신과 거북선 그리고 여수』, 심미안, 2010.

노시훈 외, 『전남에서 문화다양성 길을 묻다』, 전남문화예술재단, 2014.

박성용, "문화지도: 자료활용방법과 조사내용", 『비교문화연구』, 7(1), 2001, pp.3-28.

송희영, "지역의 역사문화자원을 활용한 문화콘텐츠기획 연구: 프랑스의 '퓌뒤푸' 사례를 중심으로", 『예술경영연구』, 24, pp.73-96.

순천대학교박물관·여수시, 『전라좌수영의 역사와 문화』, 순천대학교박물관·여수시, 1993.

안창현, "중국 대형실경공연(實景公演): 임프레션 시리즈(印象系列)의 문화산업적 가치연구", 『인문콘텐츠』, 19, 2010, pp.87-112.

이형대, "디지털 정보시대의 문화지도 그리기: 매체 특성 및 활용 방안과 관련하여", 『민족문화연구』, 38, 2003, pp.1-17.

전남대학교 여수엑스포지원특성화사업단, 『조선 수군의 혼이 깃든 거북선 건조지 여천선소 유적』, 여수대표문화상징 다큐멘터리, 전남대학교 여수엑스포지원특성화사업단, 2009.

27) 한지은, "전장에서 관광지로: 동아시아의 기억 산업", 『문화역사지리』, 27(2), 2015, p.57.

전영옥, 『문화자원 개발과 지역활성화 전략』, 삼성경제연구소, 2004.
조원래, "정유재란과 순천왜성론 재검토", 『문화사학』, 27, 2007, pp.827-852.
_____, 『임진왜란사 연구의 새로운 관점』, 아세아문화사, 2005.
표인주, "임진왜란의 구술기억과 구술집단의 역사의식: 전남 남해안 지역을 중심으로", 『호남문화연구』, 58, 2015, pp.1-39.
한지은, "전장에서 관광지로: 동아시아의 기억 산업", 『문화역사지리』, 27(2), 2015, pp.55-78.

http://www.auschwitz.org/
http://www.historicdockyard.co.uk/
http://www.mudeung.org/
http://www.nj1937.org/
http://www.puydufou.com/
http://www.yi-sunsin.com/

<Abstract>

Region Activation through the Utilization of the Regional Cultural Resources

- The Case of Chollanamdo Yi Sun-sin Cultural Resources -

Shihun Noh

Ph.D, Graduate School of Culture, Chonnam National University, Korea

The development of the regional cultural resources was accelerated in the 2000s as the desire of local people to enjoy cultures had been gradually grown by the increase in leisure time and the local governments found new growth engines in culture and tourism industries. Chollanamdo is one of the provinces which has the most regional cultural resources, but its utilization of those resources is much less. In this case, it is important to find the cultural resources having a high impact owing to their fame and to use the methods which maximize their value, like utilization through digital media and creation of the space concentrated on the related contents. Given that the Yi Sun-sin cultural resources of Chollanamdo are less developed than their importance and their fame, it is necessary to produce cultural contents utilizing them: 1) Chollanamdo Yi Sun-sin Portal which compiles all the related materials of the province (texts, images and videos) and diffuse more information about those resources; 2) Videos (documentary, animation) and books (comics, guidebook) which can demonstrate well the relation between Yi Sun-sin and Chollanamdo and contribute to improve regional images; 3) Yi Sun-sin Theme Park and its outdoor plays which will attract tourists and generate economic effects. The Yi Sun-sin storytelling resources of Chollanamdo in the historical materials and tales can be used not only in the development of these contents but also in the tourism storytelling.

Key Words : Chollanamdo, Regional Cultural Resources, Yi Sun-sin, Japanese Invasion of Korea in 1592, Cultural Contents, Theme Park

논문접수일 : 2016.05.11
심사완료일 : 2016.05.27
게재확정일 : 2016.06.10