

Edutainment를 결합한 스토리텔링의 하천개발 적용

박기범* 박소윤** 김성원***

Ki-Bum Park, So Yoon Park, Sung Won Kim

요 지

에듀테인먼트는 교육(education)과 오락(entertainment)의 합성어이다. 교육적인 내용을 놀이와 접목시킨 것을 말한다. 최근 하천개발은 치수적인 면에 개발과정을 넘어서 친수적인 면, 환경적인 면을 부각시켜 보다 질 높은 삶을 살아가는 방향으로 발전하고 있다. 치수사업에 있어서도 과거의 제방중심의 사업에서 보다 다양하고 진보된 대책의 개발과 적용이 이루어지고 있다. 이러한 치수적인 안정을 기반으로 친수적인 면이 부각되면서 보다 접근성이 용이하고, 친수적인 하천의 개발이 지속적으로 이루어지고 있다. 최근의 지역축제로 성공적인 하천 축제로 강원도 양양군 연어축제(남대천), 경상북도 봉화은어축제(내성천)등이 있다. 이러한 축제들은 주요내용이 물고기를 잡는 체험과 관계기관의 적극적인 참여와 관리로 전국의 관광객들이 찾는 축제로 발전하고 있다. 일반적으로 이러한 축제들은 대상어종에 대해 설명하고 있으며, 물고기를 잡는 체험으로 진행되고 하천에 대한 스토리를 접목시키지만, 하천변 개발로 이루어지는 것은 부족한 실정이다. 본 연구에서는 하천개발에 있어 다양한 소재를 접목시켜 친수적 하천개발에 교육적 요소를 결합하여 스토리텔링기법으로 하천을 개발하는 방안을 제안하였다.

핵심용어 : 스토리텔링, 하천개발, Edutainment

1. 서론

최근의 하천개발은 하천의 특성과 주변환경과의 구조적 결합의 단계를 넘어 문화적 결합의 수준을 향해 가고 있는 상황이다. 이러한 추세는 치수적인 대책이 진제된 상황에서 가능한 것으로 국내의 치수기술이 상당한 수준에 이르렀음을 대변하는 것과 같은 것이라 생각된다. 최근 추진되고 있는 “고향의 강”사업과 같이 스토리텔링이 하천개발사업에 있어 중요한 하나의 주제가 되고 있다. 최근의 하천개발사업에서 스토리텔링의 접목은 각 지역의 문화와 역사를 기반으로 스토리텔링을 통해 친수 기능을 구현하고, 체험형, 감성형 테마하천으로 역할을 수행할 수 있도록 개발하는 방향으로 추진하고 있다.¹⁾ 하천개발에 스토리텔링은 지역의 역사, 문화, 설화, 특산물 등 시간적으로 과거의 것에 집중되어 있는 추세이다. 아직까지 과거의 문화 등에 대해서도 만족할 만한 결과물이 나오지 않은 것도 사실이다. 그러나 스토리텔링이 지역의 문화를 습득하고 체험을 하는 방향뿐만 아니라 재미가 추가되어야 한다는 것이다. 현재의 하천은 자전거 도로, 산책로, 운동시설, 잔디광장 등의 형태로 친수적인 면을 부각하였다. 그러나 이러한 것은 그 자체가 가지고 있는 교육적, 체험적 기능은 충실했을지 모르나 재미

* 정회원 · 실용수자원연구소 책임연구원, 안동과학대학건설정보과 겸임교수, 공학박사 · E-mail : pkb5032@naver.com

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

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

를 주기에는 부족함이 있었다. 최근의 발전하고 있는 하천변 축제를 보면 강원도 양양군 연어축제(남대천), 경상북도 봉화은어축제(내성천)가 물고기 잡이라는 체험으로 전국에서 상당한 관광객들이 몰려 성황을 이루고 있다. 그러나 봉화은어축제의 경우 여름의 이벤트성 축제로 성공을 이루었으나, 축제기간 하천의 테마형성에는 만족스러운 결과를 나타내었다고 보기에는 어려운 점이 있다. 이러한 하천변 축제의 홈페이지 같은 경우 어류의 특성등 교육적 요소를 나타내었지만, 정작 하천에서는 1차원적인 안내판과 홍보로 인해 축제기간이 아닌 기간의 경우 방문객에게 재미를 주는 것에 있어 부족하다고 할 수 있다.

2. Edutainment와 스토리텔링의 결합

먼저 하천 공간을 활용하기위해 중요한 것은 하천이라는 공간에 스토리텔링 자원을 어떻게 적용을 시킬 것인가 하는 것이다. 하천의 경우 시설물 등을 설치하기 위해서는 하천법에 위반되는지 등을 검토하여야 되며, 홍수시 시설물로 인한 홍수피해의 위험이 없어야 하는 등 제약조건이 따르게 된다. 하지만 스토리텔링에서 제시되는 시설물 등은 기존의 하천에 일반적으로 설치된 산책로 운동시설 정도의 설치규모로 여기에 스토리텔링의 자원에 대한 디자인과 개념을 추가시키거나 대체하는 것이 현실적인 방안이다.

에듀테인먼트는 교육(education)과 오락(entertainment)의 합성어이다. 하천개발에 있어 최근의 스토리텔링의 개념은 교육적 차원의 문화, 역사를 주제로 하여 스토리텔링 계획을 하는 추세이다. 여기에 재미를 어떤 방법으로 추가할 것인가는 수자원기술자의 관점에서 접근하기에는 어려운 점이 많은 것이 사실이다. 에듀테인먼트가 궁극적으로 추구하는 이면적인 목적은 교육이지만, 표방하는 표면적인 목적은 오락이어야 한다. 에듀테인먼트는 매우 재미있고 흥미로 가득차야 한다. 자기주도형으로 즐겁고 재미있게 만들어 주는 것이 에듀테인먼트의 역할이다.²⁾



그림 1 복합적 문화하천 개발

또한, 하천의 친수적인 면을 접근시키기 위해서는 대상주체가 누구인가에 따라서 접근방법이 달라질 수도 있으며, 활용도와 평가가 상반될 수 있는 문제이다. 본 연구에서는 앞으로의 하천의 주인이 될 아동들(초등학생이하) 그리고 아동들과 같이 오는 부모들을 대상으로 접근할 수 있는 방안을 제시하고자 한다.

친수적인 하천을 구성하기위해 하천을 공원화에 비유하면 Nikitin(2010)가³⁾ 제안한 성공적인 공원을 만들기 위한 10가지 원칙을 참고할 수 있으며 내용은 다음과 같다.

1. 이미지와 정체성(Image and Identity)
2. 매력 그리고 목적지로의 공원(Attractions and Destinations)

3. 오락시설(Amenities)
4. 유연한 디자인(Flexible Design)
5. 계절별 전략(Seasonal strategy)
6. 접근성(Access)
7. 공원내부와 공원외곽(The Inner park & The outer park)
8. 놀라운 확장력(Reaching out like an Octopus)
9. 관리의 중심 역할(The central Role of Management)
10. 다양한 자원(Diverse Funding Sources)

위에서 언급한 10가지 원칙을 기반으로 하천의 스토리텔링과 접목시켜 공간을 창출하여야 한다. 일반적인 에듀테인먼트의 궁극적 목표는 교육이다. 그러나 하천에서 교육의 목적을 이루고자 어떤 스토리를 만들기에는 현실적으로 쉽지 않다. 따라서 교육목적의 비율을 낮추고 오락의 목적을 증가시켜 접근할 필요가 있다. 오후에 하천에 산책을 나와서 구구단 계단을 뛰면서 구구단을 보고, 산책로 트랙의 길이 변화를 주어 비율을 알 게하고 세종대왕의 스토리텔링을 구성한 후 한글 자모를 프린팅한 발판을 뛰면서 한글을 익히게 하는 이러한 놀이로 인해 자연스럽게 어린아이들에게 재미와 교육을 할 수 있는 접근이 필요하다.



그림 2 구구단 놀이

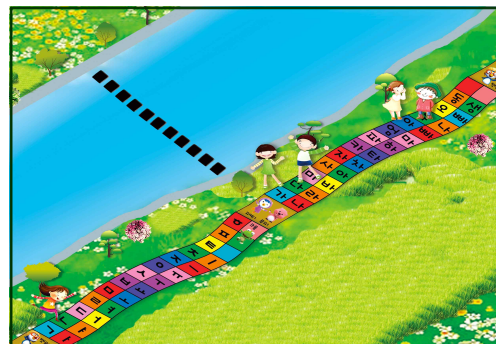


그림 3 한글놀이

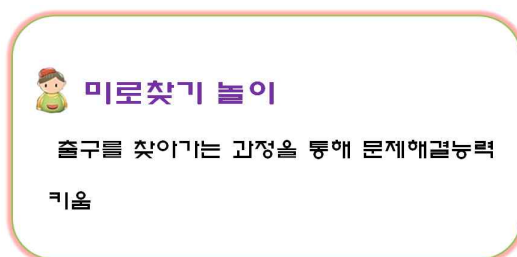


그림 4 미로찾기 놀이

이러한 단순한 설치물은 기존의 하천에 설치되는 시설물과 공간을 차지하는 면에 있어 차이점은 없으나 어린이들이 단순한 놀이로서 활용할 수 있는 가치가 있다. 어린이들의 접근성을 강화함으로써 동반하는 부모의 접근성을 높일 수 있는 안이 될 수 있다. 여기에 기존의 산책로와 운동시설등의 조합이 이루어지면 온 가족이 즐길 수 있는 하천공간의 창출이 가능하게 된다. 하천이 좀더 화려한 색깔을 가

지고 다양한 조형물이 필요하며, 건조하고 투박한 느낌을 벗어나 할 필요가 있다.

최근에 인기를 끌고 있는 하천축제로서 물고기잡기 체험으로 관심을 받는 평창송어축제, 봉화은어 축제, 화천 산천어축제, 강원도 남대천의 연어축제 등이 있다. 남대천의 연어축제의 경우 연어의 생태 습성을 하천공간에 투영시켜 하천에서 태어나서 바다로 나갔다가 다시 하천으로 회귀하는 과정을 하천공간에 놀이와 시설물로 형상화하여 공간을 조성함으로써 교육과 놀이를 접목시킬 수 있다. 따라서 축제기간에 연어를 잡는 행사기간 이외에도 하천을 찾아 즐길 수 있도록 할 수 있을 것이다.



그림 5. 봉화 내성천 은어 축제



그림 6. 양양 남대천 연어축제

3. 결론

하천에 있어 스토리텔링의 작업은 수자원기술자와 콘텐츠를 개발하는 사람사이의 차이를 최소화하여 실현가능성을 높이고 재미와 접근성을 높여 많은 사람이 이용할 수 있도록 하여야 한다. 본 연구에서는 교육과 재미라는 콘텐츠를 접목하여 도심하천 및 관광지의 하천에 있어 가족단위의 하천접근성을 높이기 위해 적용할 수 있는 방안에 대해 접근하였다. 스토리텔링의 자원은 무궁무진하여 이것을 하천에 접목시키는 것은 생각의 확장이 필요하다. 따라서 기존의 스토리텔링이 지역의 문화, 역사, 인물, 설화 등에 중점을 두었다면 좀 더 다양한 소재로 시간과 공간의 확장을 하여 접근할 필요가 있다고 생각한다. 많은 비용을 들여 기술자의 관점으로 안전하고 아름다운 하천을 만들어도 소비자(시민)들의 이용이 저조하다면 투자 대비 효율이 낮을 수 밖에 없다. 따라서 이러한 다양한 접근과 시도가 하천기술자들이 더욱 안전하고 아름다운 하천을 개발하는 데 노력하고 있다는 것을 알리고 접근성과 보다 만족스러운 하천공간을 서비스하여 제공하는데 도움이 될 것이라 판단된다.

참 고 문 헌

1. 문용주(2012), 하천정비사업과 스토리텔링, 한국수자원학회지, 92-95.
2. 이상민(2008), 에듀테인먼트와 스토리텔링, 그리고 만화, 만화콘텐츠와 스토리텔링, 6, 북코리아.
3. Cynthia Nikitin(2010), Principle and practice of Good park and placemaking in terms of citizen Participation, 경기정원박람회 국제심포지움 학술발표논문집, 45-54