마을자원 스토리텔링 연구

- 제주지역을 중심으로 -

이 창 훈

제주대학교 대학원 국어국문학과 박사과정 수료(주저자)

진 관 훈

제주테크노파크 경영기획부장(공동저자)

현재의 관광자원 개발은 유명관광지와 문화재, 문화유산 등을 중심으로 이루어지고 있다. 이로 인해 이들 자원이 부족한 농·어촌 마을들은 관광객을 유치하는 데 어려움을 겪고 있다. 이를 극복하기 위해서는 마을이 지닌 자원을 면밀히 분석하고 이를 효과적으로 이용할 수 있는 스토리텔링의 개발이 필요하다. 이를 통해 마을이 지닌 기존 자원들도 효과적인 관광자원이 될 수 있다. 마을자원을 스토리텔링하기 위해서는 마을의 기후·지역·지리·환경, 마을주변 활용 가능 자원 등을 면밀히 분석하고, 이를 바탕으로 타 지역과 차별화된 변별력과 고유성을 확보하는 것이 우선이다. 이를 바탕으로 효과적인 스토리텔링이 이루어 져야 한다. 이 글에서는 제주지역의 동광마을을 대상으로 효과적인 스토리텔링 방안을 제안하였다.

마을자원 스토리텔링 연구

- 제주지역을 중심으로 -

1. 서 론
2. 본 론
3. 결 론

1. 서 론

일반적으로 체험관광이란 관광객이 목적지나 경유지 등에서 단순히 구경하는 것만을 말하는 것이 아니라 스스로 손과 몸을 움직여 무언가를 체험하는 프로그램이 제공되는 관광을 말하는 것으로 문화체험, 생활체험, 모험체험, 생태체험, 특이체험 등의 형태로 제공된다. 박석희에 의하면 체험관광은 "인간의 지적·심리적·사회적 욕구를 다양하게 충족시키며, 직접적인 관광체험을 통해 문화수준을 높이고 지식과 경험의 폭을 넓힘으로써 삶의 질적 향상을 도모하는 활동"[1]으로 정의된다. 또 "현지체험 단계에서 보다 활동적인 유형"[2], "독특한 체험을 추구하기 위해서 특정 관광대상에 대한 보다 직접적이고 강도 높은 관광경험"[3]으로 정의되기도 한다. 체험관광에 대하여 체험의 직관적 심리학적 측면에서 고동우의 「관광의 심리적 체험과 만족감의

1) 박석희, 「생태관광의 개념에 관한 고찰」, 『Tourism Research』, 2000.
2) 이광희 · 김영준, 「체험관광상품 활성화 방안」, 한국관광연구원, 1999.
3) 안영철, 「전통예절과 문화를 주제로 한 체험관광 프로그램 연구 -안동지역을 중심으로」, 『문화관광연구』, 2002.

관계」[4], 원흥희, 「한국 전통문화의 체험관광 상품화 방안에 관한 연구」[5], 이광희 · 김영준의 「체험관광상품 활성화 방안」[6] 등의 연구가 있으나 관광지 현장에서의 체험활동과 구체적인 지역자원을 바탕으로 한 프로그램 개발에 대한 연구는 매우 희소한 편이다.

체험관광 중 대표적 유형으로 손꼽히는 농촌관광은 관광객이 농촌을 직접 방문하여 현지 자원을 소비하는 것으로 직접보고, 느끼고, 만들어 볼 수 있도록 한다는 측면에서 체험적 요소를 포함한다. 농촌체험프로그램은 농촌에 잠재되어 있는 자연, 문화자원 등을 발굴하여 도시민들이 소비할 수 있도록 이를 상품화하여 부가가치를 높이는 활동을 말하는데, 현재 대부분의 농촌체험관광은 파종이나 수확을 돕는 농업체험과 민박 및 전통문화(놀이)활동을 겸한 농촌생활체험, 장승 만들기, 짚공예 등의 공예활동, 향토요리 만들기, 생태관찰, 스포츠 활동, 삼림욕 등의 건강 활동 등의 프로그램이 운영되고 있다.(<표1> 참조)

<표 1> 운용중인 체험프로그램 예시

분류	프로그램
농업체험	모내기, 보리밟기, 텃밭가꾸기, 감자(고구마)캐기, 고추따기, 옥수수 따기, 버섯 따기, 호박 수확, 과일 수확, 닭모이주기, 소 여물주기, 동물 먹이주기, 양계장 체험(계란줍기) 등
농촌생활체험	장작패기, 맷돌에 콩 갈기, 새끼 꼬기, 아궁이에 고구마 구워먹기, 허수아비 만들기, 숯 만들기, 징검다리 놓기, 소달구지(경운기) 타기, 눈사람 만들기, 떼목 만들기, 굴렁쇠 굴리기, 지게 만들기, 돌담 쌓기, 야외 영화상영 등
공 예	장승 만들기, 종이 그릇 만들기, 짚공예, 풍경화 그리기, 목공예, 한지

4) 고동우, 「관광의 심리적 체험과 만족감의 관계」, 고려대학교 박사학위 논문, 1998.

5) 원흥희, 「한국 전통문화의 체험관광 상품화 방안에 관한 연구」, 『Tourism Research』, 2003.

6) 이광희 · 김영준, 앞의 논문.

	만들기, 천연염색, 황토 염색, 도자기 만들기 등
요 리	고구마 맛탕 만들기, 한과 만들기, 묵 만들기, 두부 만들기, 고추장 담그기, 송편 빚기 등
생태학습	숲 관찰, 갯벌 생태체험, 숲속 새 관찰, 반딧불이 관찰, 수생식물 관찰, 동굴 탐험, 곤충 채집, 풀피리 만들기, 버들피리 불기, 낙조감상, 일출 감상, 밤길 걷기 등
레 포 츠	게이트 볼, 길거리 농구, 씨름, 피구, 야구, 서바이벌, 배드민턴, 승마, 활쏘기, 자전거 타기, 족구, 수영 등
건 강	삼림욕, 다이어트, 허브비누 체험, 족탕, 발 맛사지, 기공치료, 아로마 테라피, 항토길 걷기, 단전호흡 등

※ 출 처 : 강신겸, 「체험관광 확대를 통한 관광 콘텐츠 개발방안-농촌체험관광을 중심으로」, 한국관광학회, 2006, 69-70쪽 재구성.

체험관광에서 중요한 것은 지속가능성과 수익성 등을 고려하여 일회성에 그치지 않도록 특화된 프로그램을 개발, 효율적인 운용, 시장수요 파악과 이를 활용한 기획, 도농교류 네트워크구축 등 적극적인 프로그램 개발계획과 활용방안 모색이다. 하지만 대부분 농촌체험프로그램은 제공자의 입장에서 계획되고 있으며, 이용자의 관점에서 체험프로그램을 만들고 적극적으로 홍보하는 노력은 부족한 편이다.

농촌체험관광은 단순히 농촌을 상품화하는 것이 아니라 새로운 문화를 만들어가는 과정이어야 한다. 이를 위해서는 마을 중심의 독특한 아이덴티티를 찾아내고 이를 관광상품으로 개발하려는 인식의 전환이 필요하다. 이를 위해 마을의 자원을 특화시키고 홍보할 수 있는 적극적인 스토리텔링이 필요한 상황이다.

과거에는 대부분의 관광자원 스토리텔링은 김녕사굴, 박석고개, 수원 화성, 용두암, 수문해수욕장[7] 등 지역의 신화, 전설과

7) 수문해수욕장(장흥)의 경우 일제강점기 나환자들을 소록도로 이동 하기 위해 정기 여객선을 기다리다 더위에 지친 환자들이 현재의 수문해수욕장에서 수영을 했더니 한센병이 완치되어 해수욕장으로 개장했다는 전설을 활용하고 있음. -김미경, 「장흥군 문화관광 콘텐츠 개발

관련된 것이었으나, 최근에는 드라마·영화 등의 촬영지들이 새로운 관광자원으로 각광받고 있다. <겨울연가>의 남이섬, <올인>의 섭지코지, <쉬리>의 쉬리벤치 등이 있으며 문경, 완도, 제주 등이 이에 속한다. 또한 스토리텔링을 접목한 다양한 길 가꾸기를 통한 관광자원개발도 최근 일고 있는 현상 중 하나이다. 대구의 근대문화골목, 제주도의 유배로, 부산 40계단 문화관광 테마거리 등 주로 역사적인 보존가치와 내용을 담은 산책로 조성사업 등이 이에 속한다. 이처럼 유명 관광지들은 지역의 문화적 특색과 문화재, 신화·전설 등의 다양한 자원들을 스토리텔링하여 관광자원으로 활용하고 있다. 하지만 이런 자원들이 거의 없는 농촌의 경우는 상대적으로 소외될 수밖에 없다.

그 때문에 현재의 농촌관광은 자원의 스토리텔링보다 농어촌 체험관광에 많은 노력을 기울이고 있다. 그러나 대부분의 농촌관광이 체험관광형태로 운영되다보니 마을별로 차별화 되지 못하고 천편일률적인 프로그램으로 인해 신선한 재미도 없는 상황이다. 이런 문제점을 극복하기 위해서 현재의 농촌체험관광을 스토리텔링하여 이를 차별화 시킬 필요가 있다. 스토리텔링의 본질은 사람들에게 '꿈과 환상'을 심어주는 것이다. 사람들에게 '환상'을 심어주는 스토리텔링이 반드시 유형의 '이야기'로 존재하는 것은 아니다. 명품이 소비자들에게 주는 환상이나 TV광고를 보고 소비충동을 느끼게 만드는 것 역시 스토리텔링이다. 이를 관광산업과 접목시켜 자원화 하려 할 때는 스토리텔링의 다양한 마케팅방법을 적용시켜야 한다.

스토리텔링 마케팅은 "스토리텔링의 구조를 토대로 시장 환경을 분석함과 동시에 상품·유통·판촉 등을 기획, 실시하는 마케팅 방법론이다. 스토리텔링 마케팅은 소비자집단의 문화적 욕구를 중시하며 시간의 흐름, 무의식, 표현의 일관성을 중시한다. 이에 따라 소비문화의 변화에 대응하고, 상품과 기업을 시장에

을 위한 스토리텔링」, 『한국도서연구』, 한국도서(섬)학회, 4쪽, 2007.

서 지속시키고, 또한 새로운 시장을 창출하는 마케팅의 기법이자 사고방식"[8]이다. 이처럼 스토리텔링 마케팅은 단순히 이야기의 발굴이나 배경설화를 제품에 접목시키는 과정이 아니라 상품에 '환상성'을 심어주는 종합적인 틀을 제시하는 모든 활동을 말한다.

문화 자원의 스토리텔링은 단순히 이야기를 만드는 것이 아니라 소비자들에게 '환상'을 심어주기위해 소비자집단의 문화적 욕구와 무의식 등을 활용하여 표현의 일관성을 지니고 발굴하려는 자원을 분석, 상품화하는 기획 전반이어야 한다. 그러므로 마을 자원의 스토리텔링 대상은 반드시 유·무형의 문화재나 사적·유명관광자원만이 아니라 '환상'을 심어줄 수 있는 지리, 기후, 환경요소와 기타 특징적 요소 등 대상지역의 문화자원 전반을 소재로 활용할 수 있어야 한다. 이를 위해 대상마을이나 지역의 자원을 면밀히 조사하고 이를 바탕으로 '환상'을 심어줄 스토리텔링을 개발하여 이를 프로그램화 하거나 효과적으로 자원화 시킬 수 있는 방안을 모색해야 한다.

2. 본 론

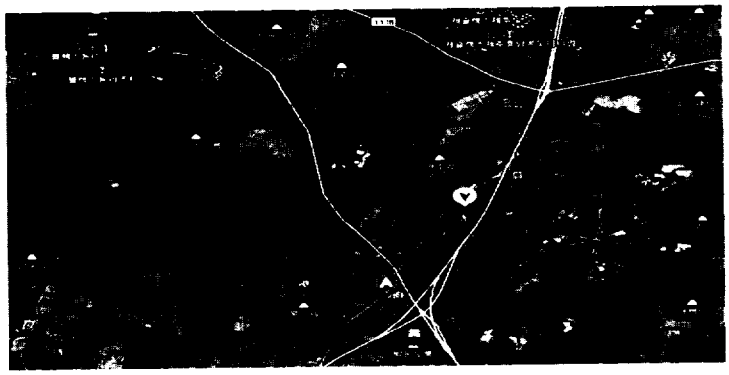
1) 동광1리 관광 자원

제주특별자치도 서귀포시 안덕면에 위치한 동광1리는 전형적인 제주도의 중산간 마을로 주변에 원수악, 북오름, 밝은 오름, 무악, 대병악, 당오름 등 다양한 오름이 산재해 있다. 또한 오름 주변에 곶자왈과 4·3 관련 유적, 동광 항로 레이더기지, KT무

8) 허문경, 「스토리텔링 마케팅」, 『CERI 엔터테인먼트 연구』 제7호, 한국엔터테인먼트 산업연구원, 263-64쪽. 2007.

선기지국, 서커스 월드, 한라승마장 등 생태체험과 농촌체험, 여가활동, 학습 활동을 겸할 수 있는 다양한 관광자원도 함께 분포되어 있다. 그뿐 아니라 동광1리는 청정 태양에너지 마을로 마을 곳곳에 태양에너지를 활용한 집열판이 설치되어 있어 독특한 인상을 주고 있는 마을이다.

<그림 5> 동광1리 지도



※출 처 : 미디어 다음

(1) 원수악

원물오름으로 불리기도 한다. 멀리서 보면 두 오름이 길게 가로누운 형체를 띠고 있다. 북쪽 봉우리(정상)에는 바위들이 박혀 있고, 서쪽으로 말굽형 화구를 이루고 있으며, 일부 사면에 삼나무와 해송이 조림되어 있고, 그 외 지역은 풀밭을 이루고 있다. 남쪽 기슭에 '원물'이라고 부르는 샘이 있는데, 이 샘은 예전에는 식수로 이용되었으나 현재는 우마용으로 이용되고 있다. 원수악은 주변풍광이 매우 아름다운 오름으로 해발 고도가 낮아 누구나 쉽게 정상까지 오를 수 있으며, 수목이 우거지지 않아 정상에서 동광리 전체를 조망할 수 있다. 또한 원수악 아래쪽으로 상당히 넓은 곶자왈이 분포되어 있어 트레킹 코스로 개발이 용이하며, 원물을 포함하여 다양한 식물군이 분포되어 있어 생

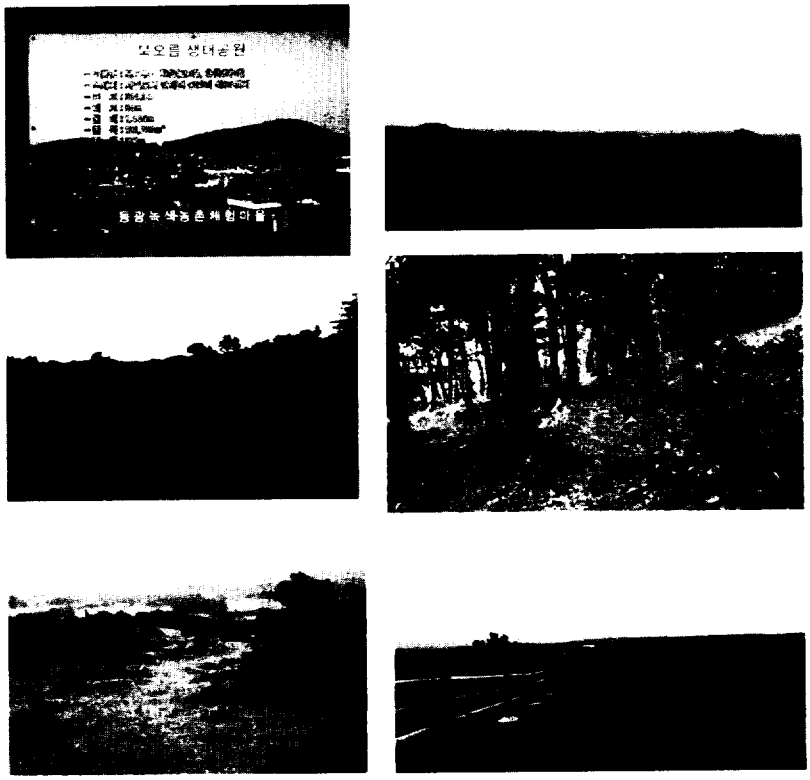
태관광 자원으로 활용이 용이한 편이다.

<그림 6> 원수악 풍광

(2) 북오름

북오름은 고악(鼓岳)이라고도 하는데 오름의 형상이 북을 닮은(또는 북쪽에 있다고 해서) 데서 유래하였다. 높이 304.6m, 둘레 1851m, 총면적 16만 8850㎡ 규모의 기생 화산으로 동서 방향으로 길게 놓여 있는 오름이다. 북쪽으로 입구가 벌어진 말굽형 분화구가 있으며, 분화구 바닥은 상당히 넓은 타원형을 이룬다. 비탈면 대부분이 억새밭으로 덮여 있으며 동남쪽 비탈면 일부에 삼나무 숲과 해송 숲이 있다. 현재 북오름은 북오름과 거린오름으로 나뉘어 있는데, 원래 하나의 오름인 것을 마을 사람들이 편의상 굼부리를 중심으로 남쪽은 거린오름, 북쪽은 북오름이라 부른 것이다. 굼부리를 사이에 두고 두 봉우리가 맞닿아 있는 것도 여느 오름에서는 잘 볼 수 없는 이색적인 모습이다.

<그림 7> 북오름과 거린오름 풍광



(3) 한라 승마장

동광 오거리에서 동광리로 들어가는 길목에 위치해 있는 승마장으로 현재 36두의 말을 보유하고 있으나 실제 영업에 활용하는 것은 10여 마리 정도다. 승마장 뒤쪽에 위치한 조근대비 오름을 승마코스로 활용하여 단순히 트랙을 빙빙 돌기만 하는 여타 관광객 대상의 승마장과는 차별화된 코스를 운영하고 있다. 체육시설 보험에 가입되어 있어 기본적인 안전은 확보되어 있다.

<그림 8> 한라승마장 전경

(4) 삼밭구석과 4·3 관련 유적

제주 4·3사건 관련유적은 북오름 동북쪽에 주로 분포되어 있다. 삼밭구석은 4·3당시 전소되어 없어진 마을로 현재는 집터만이 남아 있는 상태다. 그 외 큰넓궤, 작은넙궤 등의 동굴이 있다.

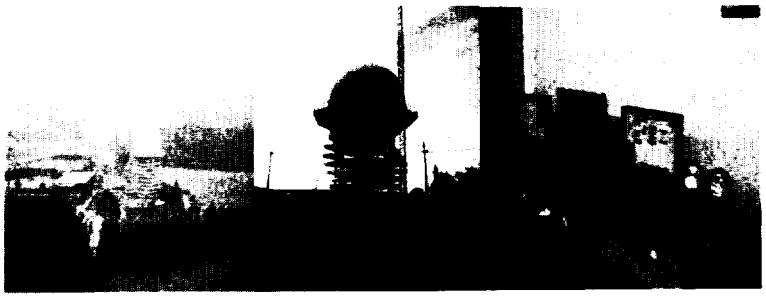
<그림 9> 동광리 4·3 관련 유적

(5) 동광 항로 레이더 기지

원수악 맞은편에 위치해 있는 비공개 시설로 한국 공항공사에 소속된 건물이다. 제주도 주변을 운항하는 항공기를 관측하고 이를 인천에 위치한 항공교통센터로 보내는 것이 주 업무다. 비공개 시설이지만 미리 예약 할 경우 학습목적의 참관은 허용하고 있다. 예약을 통한 교육목적의 참관프로그램으로 활용이 가

능하다.

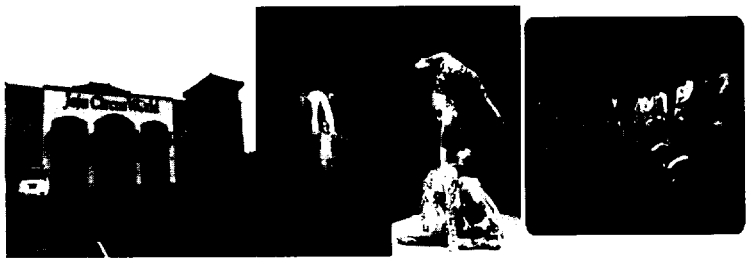
<그림 10> 동광 항로 레이더 기지 자료사진



(6) 서커스 월드

서커스 월드는 동광리 내에 위치한 관광시설로 중국인들이 펼치는 서커스와 오토바이 묘기를 하루 세 차례 공연하고 있는 관광명소이다. 동광리 안에 위치하고 있어 접근이 용이하고, 평소 접하기 어려운 서커스공연을 볼 수 있다는 점에서 마을 관광과 연계해 활용이 가능하다.

<그림 11> 서커스 월드 관련 자료사진



(7) 기타 활용 가능 자원

마을 인근에는 하천이 범람 하면 이용하던 배 모양으로 생긴 2m 정도의 천연 돌다리가 있으며, 청정 태양에너지 활용 주택,

제주석을 쌓아 만든 버스정류장, 동광분교, 마을문고, 한우와 젖소 사육장 등이 있어 전형적인 농촌 체험 프로그램으로 활용이 가능하다. 또한 주변에 오설록, 소인국 테마파크, 자동차 박물관 등 유명 관광시절이 산재해 있으며, 2014년 개관 예정인 신화역사공원도 가깝게 위치해 있어 향후 발전 가능성이 높은 편이다. 기후적으로 안개가 자주 끼는 곳으로 여름철에는 한 달 동안 안개가 계속되는 특징이 있다.

<그림 12> 동광1리 관광활용 가능 자원

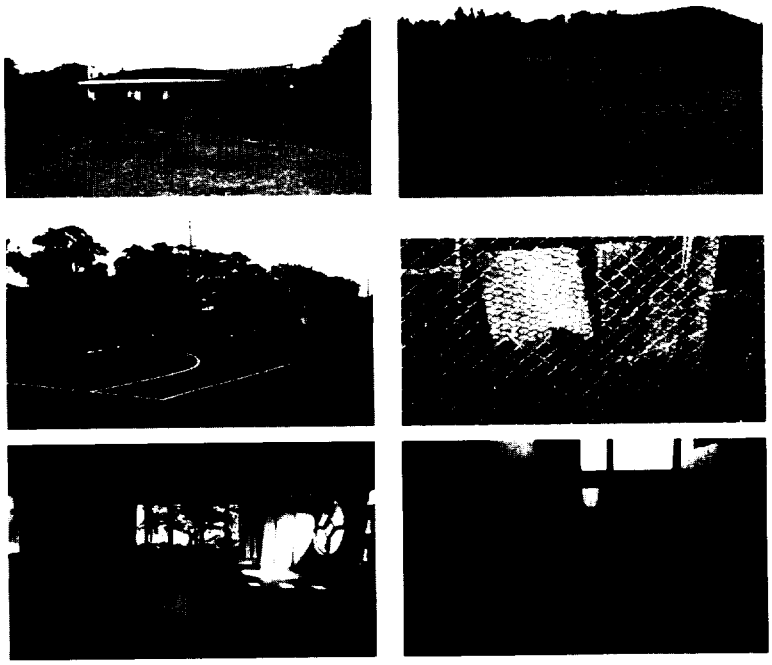
2) 동광1리 체험관광 현황 및 문제점

(1) 체험관광 현황

동광1리는 현재 폐교를 활용한 마을 체험 방문자 센터를 중심

으로 생태체험 프로그램을 운영하고 있으며, 여름 캠프 등을 개최하여 마을 홍보에 노력하고 있다. 여름캠프는 초등학교 3학년 이상 어린이를 대상으로 2박3일간 운용되며 식비와 숙박비, 보험료를 포함하며 4만원을 받고 있다. 프로그램으로는 공동체 중심의 느낌교육, 초등학교들의 교과과정 연계성, 현장중심의 호기심 자극과 질의유도를 통한 상상력 체험 등의 교육프로그램을 운영하고 있다. 그 외에 태양광을 활용한 흑돼지 요리, 농사체험, 4·3유적지 올레 역사문화 탐방, 명랑운동회, 오름 탐사, 카트 체험 등의 프로그램을 개발 운영 중이다.

<그림 13> 동광1리 방문자 센터



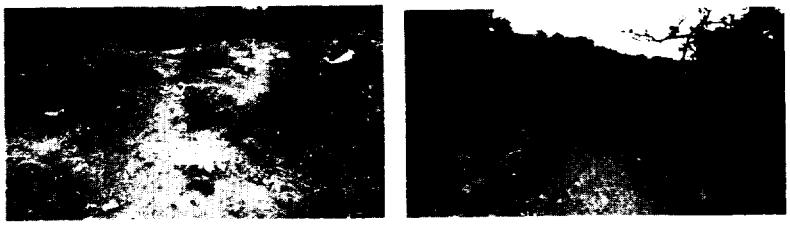
<표 2> 2011 동광녹색농촌체험마을 체험프로그램

체험프로그램명	체험프로그램 주요내용	체험 기간	체험 비용
식사체험 (저탄소 녹색체험)	흑돼지요리 (태양광발전시스템 견학 및 태양광을 활용한 조리체험 등)	연중	5,000원
흙피리 오카리아 연주 및 만들기체험	도예체험과 같이 흙을 빚음 소리나는 악기를 직접 만들어 연주	〃	〃
가축기르기 체험	토끼, 토종닭, 오리, 염소, 한우	〃	〃
농사체험	감자, 옥수수, 고구마 등	〃	〃
4·3 유적지 올래길 역사문화 탐방	잃어버린 마을, 헛묘, 큰넓궤, 돌다리, 할망당, 밝은물 탐방	〃	〃
명랑 운동회	천연잔디구장 활용한 운동회	〃	〃
오름 탐사	북오름생태공원 둘레길 걷기 및 살림욕 하면서 생태 관찰	〃	〃
카트체험 또는 서바이벌게임	카트체험 / 서버이벌	〃	〃
녹색농촌체험마을 Camp (2박3일)	공동체 중심의 느낌 중심 초등학교들의 교과과정의 연계성 현장중심의 호기심 자극과 질의유도를 통한 상상력 체험 등	여름방학 기간	40,000원

(2) 문제점

마을 주요자원 중 하나인 원수악은 관리가 안 되어 산책로 대부분이 심하게 훼손된 상태다. 또한 산책로 주변에 가시나무들이 대량 번식하여 트래킹에 방해될 뿐 아니라 눈을 다치거나 긁힐 수 있는 위험이 있으므로 적극적인 대책이 필요한 상황이다.

<그림 14> 원수악 훼손상태



또한 북오름 주변 산책로는 현재 (사)제주올레가 운영 중인 '올레'코스들과 비교해 봐도 손색이 없을 정도로 훌륭한 자원으로 최근 마을에서 조성한 산책로가 확보되어 있다. 그러나 북오름 전체를 도는 순환코스는 관리 부실로 잡초가 무성해있어 산책로의 기능을 상실한 상태다. 또한 고무트랙과 로프로 엉성하게 만든 정상길은 경사가 심해 오르기 힘든 상태다. 또 거린오름과 주변 곶자왈 지역은 대부분 사유재산으로 산책로 조성에 어려움이 따르고 있다. 이 때문에 거린오름으로 향하는 길은 철조망으로 막혀 있어 소통이 원활치 않은 상황이다.

<그림 15> 급경사로 인해 오르기 힘든 북오름 정상가는 길

<그림 16> 관리 소홀로 지워진 안내 표지판

<그림 17> 잡초로 뒤덮인 북오름 산책로

주요 관광자원의 하나인 한라승마장은 오름 승마코스 등 차별화된 승마코스를 보유하고 있음에도 낙후된 시설과 청결미비 등의 문제로 당장 상품화하기 힘든 여건이다. 이를 상품화하기 위해서는 주변 정비가 필요한 상황이다.

<그림 18> 한라승마장의 노후한 시설

방문자 센터 역시 여름 캠프를 운영하고 있으나 실비용이 7-8만원임에도 1인 4만원을 받고 있어 외부의 지원 없이는 적자가 불가피한 상황이다. 또한 마을 주변의 관광자원을 캠프프로그램에서 효과적으로 활용하지 못하고 있고, <표 2>와 같은 개별프

로그램으로 상시 운용하고 있다고 하나 마을 홍보나 소득증대에 크게 기여하지 못하고 있는 상황이다. 체험 프로그램 역시 흙피리 만들기, 농사체험, 가축 기르기, 명랑운동회, 오름 탐사 등 다른 지역의 농촌체험 프로그램과 차별화되지 못하고 있으며, 프로그램 운영 및 관리주체가 불분명해 원활한 프로그램 운용도 힘든 상황이다.

3) 마을 자원의 스토리텔링

(1) 개요

마을자원을 스토리텔링하기 위해서는 대상 마을만을 특징할 수 있는 변별력과 특화된 주제를 바탕으로 이를 활용한 프로그램들이 개발되어야 한다. 즉 마을의 아이덴티티를 대변할 수 있는 테마를 설정하고 이를 중심으로 효과적인 프로그램을 개발해야하는 것이다. 동광리의 경우 지리적으로는 제주지역의 중산간 마을과 비슷하게 오름과 곶자왈을 포함하고 있으며, 4.3 관련 유적들이 분포되어 있다. 기후적으로는 7-8월 여름 내내 안개가 자주 끼는 특징을 가진다. 이를 기본으로 제주 중산간 마을과 차별되는 동광리만의 아이덴티티를 확보할 필요가 있다.

이렇게 확보된 마을의 아이덴티티를 농촌체험프로그램과 연계시키는 것이 가장 중요하다. 그러므로 현재 마을의 체험프로그램을 운용하고 있는 방문자센터의 여름캠프를 적극적으로 활용하여 수익성을 높일 필요가 있다. 이를 위해 첫째, 저가형태의 체험프로그램을 10만원, 20만원, 30만원 등의 가격대별로 다양하게 제시하여 사용자들이 선택할 수 있는 폭을 넓혀야 한다. 둘째, 현재의 초등생 및 청소년 대상 프로그램과 짧은 일정의 여름 캠프를 다양한 연령, 다양한 형태, 다양한 가격대의 프로그램으로 차별화해야 한다. 셋째, 마을 주변 자원을 활용하여 학교, 학원, 종교단체 등의 영어캠프, 동계훈련캠프, 종교단체 연수캠

프, 학원여름캠프 등을 유치하는 활동에 주력하는 것도 한 방법이 될 수 있다. 이 경우 여름에만 치우친 캠프운영에서 벗어나 사계절 특화된 프로그램의 운용이 가능하다.

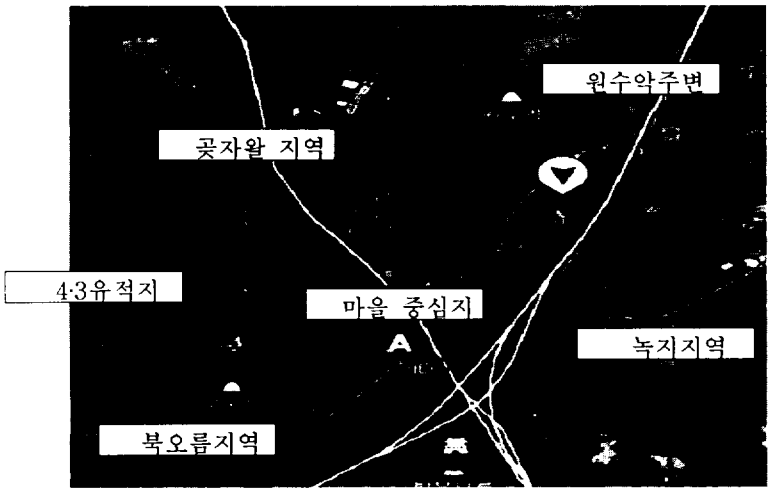
동광리의 활용 가능한 관광자원과 체험활동 프로그램 등은 다른 농어촌 지역과의 별반 차이가 없다. 지역적인 특색역시 제주지역의 중산간 마을과 흡사하다. 다만 기후적으로 7-8월 내내 안개가 자주 끼며 가시거리가 2m도 안 되는 날이 많은 특징이 있다. 이를 잘 활용한다면 동광리만의 독특한 아이덴티티를 확보할 수 있을 것으로 판단된다. 동광리의 기후적 특징을 활용하여 마을의 테마를 '동광리 안개마을'로 설정한다. 이는 안개가 주는 환상과 꿈, 몽환적인 느낌이 동광리의 아이덴티티와 마을의 특징을 관광객들에게 효과적으로 전달하는데 적합할 것으로 판단되었기 때문이다. '안개마을'은 이문열의 소설 「익명의 섬」을 1983년 영화로 만들 때 사용한 제목으로 대중적으로 널리 알려져 있을 뿐 아니라 다양한 문학작품 속에 제목으로 등장했다. 그로인해 지명에 대한 호기심과 흥미를 자연스럽게 유발할 수 있는 장점이 있을뿐 아니라 이를 활용한 프로그램 개발도 용이할 수 있다. 예를 들어 안개 속 보물찾기, 안개 농구, 안개 축구, 안개 체험, 안개 탐험 등이 이러한 프로그램에 속할 수 있다. 안개가 끼어 앞이 잘 보이지 않는 '불편함을 재미로 승화'시킨 다양한 프로그램을 개발하여 색다른 재미를 주는 데 주력하자는 것이다.

여기에 테마파크 스토리텔링을 적극적으로 활용하여 탈것, 먹을 것, 즐길 것을 적절히 결합한다면 효과적인 프로그램이 가능할 것이다. 현재 동광리 녹색체험 프로그램에서 활용하고 있는 탈것으로 경운기, 우마차, 마차, 승마, 자전거 등이 있으며, 먹을 것으로 향토음식과 체험음식, 채취를 통한 산나물요리 등이 있고, 즐길 것으로 자연체험, 생태체험, 생태탐방로 걷기, 핸드폰 카메라를 활용한 UCC 대회, 그림자놀이, 댄스경연대회 등 다양

한 오락과 참여 프로그램이 있다. 이를 '안개마을'의 테마와 유기적으로 결합시킨다면 타 지역과 변별력을 지닌 동광리만의 독특한 관광자원으로 활용이 가능하다.

독자적인 생태탐방로 개척과 관리도 필요한 상황이다. 길 사업의 대표적 성공사례는 제주도 올레길과 지리산 둘레길, 북한산 둘레길이다. '올레코스에 대한 관리는 올레사무국에서 하고 있고, 지리산 '둘레길'은 전문적인 조직체계하에 관련 전문가, 환경운동가 등 다양한 분야의 사람들이 참여하여 기본계획과 실시계획을 수립 체계화된 사업을 진행 중이다. 최근의 길 사업은 '제주올레', '지리산 둘레길', '북한산 둘레길', '변산 마실길', '시흥그린웨이', '우이령 산책로'와 같이 특정된 길의 이름이 브랜드화 하고 있다. 길의 명칭이 길의 정체성과 연관되고 있는 것이다. 이를 참고하여 이미 관광상품화된 '제주올레'와 공동으로 이름을 사용하거나 독립된 코스로 상품화 하는 방법을 고려해 볼 필요가 있다.

<그림 19> 안개마을 생태탐방로 조성안



동광1리의 경우 이미 주차장이 확보되어 있는 원수악을 기점

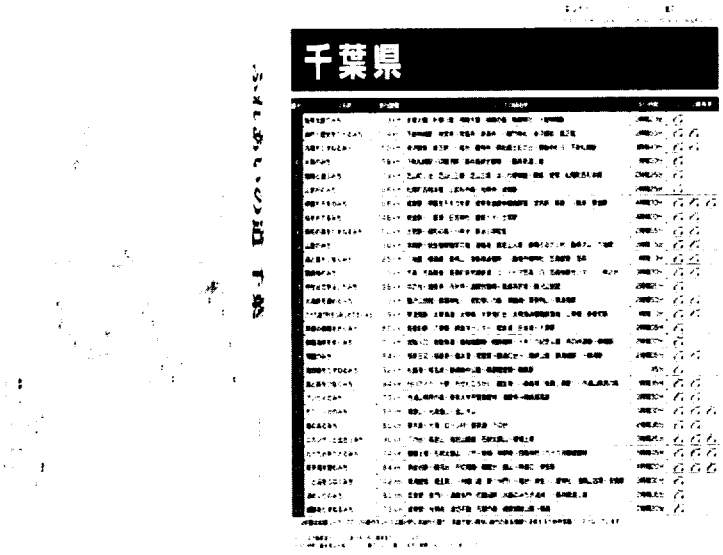
으로 곶자왈지역과 4·3유적지, 북오름과 거린오름, 마을 중심지, 녹지지역을 아우르는 <그림 15>의 생태탐방로를 계획 중에 있다.

하지만 <그림 15>의 탐방로는 현재 제주올레가 운영중인 트레킹 코스를 단순히 답습하는 차원에 머물러 있다. 방문자센터 중심의 캠프를 유치하고 운용하는데 있어서 제주올레와 같은 단순 탐방로의 개척보다는 탐방로 중간에 학습과 체험이 가능한 공간을 함께 조성하는 것이 바람직하다. 그러기 위해서는 연령대 별로 탐방로의 길이를 적절히 배분한 코스설계가 필요하며, 학습체험 공간을 탐방로주변에 설치하고 이를 교육활동과 체험활동에 활용하도록 해야 한다. 또한 생태탐방로 조성시 필수적인 길 안내 지도를 배포하고 길에 대한 다양한 정보를 함께 제공할 필요가 있다. 제주올레의 간새와 올레 표식처럼 생태탐방로만의 고유의 표식을 만들 수 있다면 훨씬 좋은 효과를 기대할 수 있을 것이다. 현재 북오름 산책로에 사용 중인 붉은색 리본은 눈에 잘 띄지 않을 뿐더러 동광1리 안개마을의 정체성을 표현하는 데 부족한 부분이 많다.

<그림 20> 눈에 잘 띄지 않는 북오름의 표식

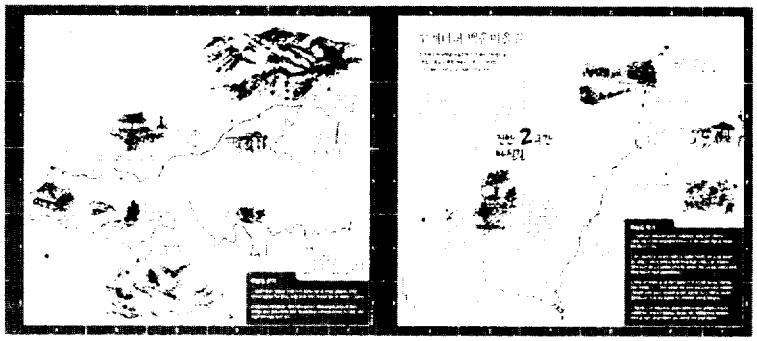
참고로 일본 치바현의 경우 치바현 29개 전 코스를 1/400,000, 1/25,000 등의 길지도로 <그림 17>과 같이 작성하여 탐방객에게 제공하고 있다. 지도에는 코스별 위치, 코스 이름, 걷는 거리, 경유지, 걷는 시간, 걷기난이도 등의 정보를 함께 제공하여 탐방객의 편의를 위해 노력하고 있다. 또한 1/25,000 지도에는 탐방노선, 탐방자원에 대한 간략정보, 주요 경지지간 거리 및 소요시간, 안내판 위치, 버스정류장, 주차장, 화장실, 탐방객 휴게소, 체크포인트 지점 등 각 코스별 구체적 정보가 제공되고 있음도 함께 확인할 수 있다.(<그림 18>) 진안 마실길 지도 역시 탐방로 주변의 정보들을 함께 제공하여 이용자의 편의를 위해 노력하고 있다.

<그림 21> 치바현 길지도



※ 출 처 : 김보국 외, 「전라북도 마실길 조성을 위한 노선선정 방안 및 선정노선의 특성분석」, 전북발전연구원, 2010. 114쪽.

<그림 22> 진안 마실길 지도



※ 출 처 : 전준헌 외, 「산촌체험관광 발전방안」, 국립산림과학원, 2008.

탐방로의 개척에는 많은 인력과 장비가 동원된다. 하지만 현재의 마을인력으로 이를 개척하는 것은 매우 어렵다. 이를 극복하기 위해 제주 올레의 탐방로 개척 방식을 참고할 필요가 있다. 제주올레는 13코스 '특전사숲길'처럼 탐방로 개척을 위해 군부대와 민간전문가, 자원봉사자 등의 협조를 얻어 빠르고 효과적으로 탐방로를 개척했다. 마을 자체 힘으로 탐방로 개척이 어려운 동광리의 경우 군부대, 자원봉사자, 전문단체의 도움을 적극적으로 요청할 필요가 있다.

탐방로의 개척뿐 아니라 이를 홍보하기 위해서 이미 관광객들에게 널리 알려진 (사)제주올레의 홈페이지를 통한 홍보와 함께 현재 운영 중인 마을 홈페이지를 적극적으로 활용해야 한다. 이를 위해 국내외 농어촌 포탈을 이용해 지속적으로 이를 홍보하고, 제주자치도와 제주도 관광국에 협조를 얻어 프로그램을 홍보할 수 있는 방안을 마련할 필요가 있다. 현재도 제주특별자치도 관광정보사이트(http://www.jejutour.go.kr)가 운영되고 있으나 관광지정보를 단순 제공하거나 숙박지·음식 등을 단순 소개하는데 그치고 있어 실제적 정보를 제공하지 못하고 있다. 이를 활성화하여 관광객들에게 실재적 정보를 제공할 수 있도록 해야 한다.

<표 3> 국내외 농어촌포털사이트

구분	국내	독일	이탈리아
사이트명	- 숲에 ON (www.foreston.go.kr) - 농어촌종합정보포탈 (www.nongchon.or.kr) - 농촌전통테마마을 (www.go2vil.org) - 해양수산부 (www.seantour.com) - 정보화마을 (www.invil.org) - 농촌체험관광 (www.farmstay.com)	- 바우어른호프우어 라우프도이칠란트 (www.bauernhofur laub -deutschlad.de) - 란트투어리스무스 (www landturismus.de) - 바우어른호프우어라우프 (www.bauernhofurlaub . com)	- 어그리투리즈모.com (www.agriturismo.com) - 어그리투리즈모.it (www.agriturismo.it) - 투리즈모베르데 (www.turismoverde.it)

3. 결 론

현재의 관광자원 개발은 대부분 문화재와 문화유산을 중심으로 이루어지고 있다. 이로 인해 문화재나 문화유산 등의 자원이 부족한 농촌 마을의 경우 상대적으로 관광객을 유치하는 데 어려움을 겪을 수밖에 없는 상황이다. 하지만 마을자원 개발이 반드시 문화재나 문화유산, 천연자원 중심일 필요는 없으며, 정체성이 모호한 축제를 기획해 축제 남발이라는 역효과를 만드는 것도 바람직한 방향은 아니다. 마을이 지닌 자원을 면밀히 분석하고 이를 효과적으로 스토리텔링 할 수 있다면 기존의 자원들도 충분히 효과적인 관광자원이 될 수 있다.

마을자원을 스토리텔링하기 위해서는 우선 마을의 기후, 지역, 지리, 환경, 마을주변 활용 가능 자원 등을 면밀히 분석하고, 이를 바탕으로 타 지역과 차별화된 변별력과 고유성을 확보하는 것이 우선이다. 또한 관광프로그램을 설계할 때 테마파크의 스토리텔링 방식을 참고하여 체험과 재미를 주는데 주력해야 한다. 테마파크는 학습적인 내용과 재미를 아우르기 위해 볼거리,

체험거리, 탈거리, 즐길거리, 먹을거리 등을 효과적으로 배치하고 이를 적극적으로 활용한다. 또한 해당 테마파크만의 독자적인 정체성을 활용하여 강한 인상을 남기는 데 주력한다.

현재 우리 농어촌은 마을 자체 인력만으로 프로그램을 기획하고 이를 체계화하는 데 한계가 있다. 전문가들의 협력과 교류가 적절히 이루어질 수 있도록 행정적 지원이 적극적으로 필요하다. 이를 위해 지자체는 활용 가능한 인력풀을 활성화시키고 이를 농어촌의 자원개발에 적극 활용할 필요가 있다.

최근 불고 있는 생태탐방로의 개척 역시 현재의 마을별 무분별한 개발보다 전문가들의 조언을 통한 개발이 필요하다. 이를 통해 (사)제주올레와 마을올레를 유기적으로 결합시킨 관광 상품을 개발할 수도 있을 것이다. 실제 제주도를 비롯해 전국의 농어촌 마을들에서 개별적으로 탐방로를 개척중이며 향후 전국적으로 많은 수의 생태탐방로가 조성될 것으로 전망되고 있다. 이들 모두 각기 독자적 탐방로 명칭을 사용할 경우 무분별한 난립으로 인해 독자성 자체가 무의미 해 질 것으로 예상 된다. 이와 같은 문제점을 미리 예상하고 '제주올레'와 '마을탐방로'를 통합하거나 이원화시킬 필요가 있다. 체계적 관리와 지원을 통해 마을탐방로를 제2의 제주올레와 같은 관광상품으로 성장시킬 수 있을 것이다.

또한 마을관광객을 유치하기 위해서는 관광객들이 쉽게 관련 정보를 찾을 수 있도록 사용자 중심의 홈페이지를 수립하는 것이 필요하다고 본다. 현재의 제주특별자치도 관광정보사이트(http://www.jejutour.go.kr)가 그 역할을 수행하고 있지만 관광지 정보를 단순 제공하거나 숙박지·음식 등을 단순 소개하는 데 그치고 있어 실재적 정보를 제공하고 있다고 보기 어렵다. 관광객들이 대표사이트를 통해 교통, 숙박, 식당, 관광지 등의 가격정보는 물론 예약과 취소 등을 실시간으로 할 수 있도록 시스템을 구축해야한다. 이를 통해 원스톱 관광예약이 가능하도록 홈페이

지 개편이 필요할 것으로 보인다.

현재의 제주특별자치도 관광정보사이트(http://www.jejutour.go.kr)가 제 역할을 하기 위해서는 네이버, 다음, 야후 등 유명검색엔진에 '제주관광', '제주도 여행' '제주올레', '한라산' 등 제주도를 대표하는 관광지와 검색어 입력 시 화면 최상단에 제주특별자치도 관광정보 사이트가 노출되도록 해야 한다. 현재는 관련 검색어 입력 시 여행사, 여행상품 등이 최상단에 나타나 실질적인 도움을 주지 못하고 있는 형편이다. 제주특별자치도의 관광정보 사이트를 제주관광의 대표사이트로 만들어 제주도 마을관광이나 테마관광, 관련 이색관광 상품을 관광객들에게 제공하고 상품화하는데 실질적인 도움이 될 수 있도록 해야 한다.

■ 참고문헌

강신겸, 「체험관광 확대를 통한 관광 콘텐츠 개발방안 -농촌체험관광을 중심으로」, 한국관광학회, 2006

고동우, 「관광의 심리적 체험과 만족감의 관계」, 고려대학교 박사학위논문, 1998.

김기완·김남조, 「체험관광 구성요인 분석」, 대한관광경영학회, 2007.

김보국 외, 「전라북도 마실길 조성을 위한 노선선정 방안 및 선정노선의 특성분석」, 전북발전연구원, 2010.

김미경, 「장흥군 문화관광 콘텐츠 개발을 위한 스토리텔링」, 『한국도서연구』, 한국도서(섬)학회, 2007.

김의숙 외, 『문학콘텐츠와 스토리텔링』, 역락, 2008.

김훈철, 『브랜드스토리텔링의 기술』, 멘토르, 2008.

니나 안, 『세상에 환상을 입혀라』, 매일경제신문사, 2009.

박석희, 「생태관광의 개념에 관한 고찰」, 『Tourism Research』, 2000.

백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 다홀미디어, 2004.

안영철, 「전통예절과 문화를 주제로 한 체험관광 프로그램 연구 · 안동지역을 중심으로」, 『문화관광연구』, 2002.

원흥희, 「한국 전통문화의 체험관광 상품화 방안에 관한 연구」, 『Tourism Research』, 2003.

이광희 · 김영준, 「체험관광상품 활성화 방안」, 한국관광연구원, 1999.

이기호, 『테마파크 공연이야기』, 이야기꽃, 2009.

이인배 외, 「충청남도 농촌체험관광 실태와 활성화 방안 연구 -체험프로그램 과제의 도출을 중심으로」, 충남발전연구원, 2005.

전준헌 외, 「산촌체험관광 발전방안」, 국립산림과학원, 2008.

정창권, 『문화콘텐츠 스토리텔링』, 북코리아, 2008.
최혜실, 『테마파크의 스토리텔링』, 글누림, 2008.
_____, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어. 2008.
허문경, 「스토리텔링 마케팅」, 『CERI 엔터테인먼트 연구』 제7호, 한국엔터테인먼트산업연구원, 2007.

〈ABSTRACT〉

A Study on Village Resource Storytelling

- Focusing on Jeju Area -

Lee, Chang-hoon / Jin, Gwan-hun

Most tourism resources are developed focusing on cultural assets or relics at the moment. Consequently, agricultural villages with lack of cultural assets or relics suffer difficulties in attracting tourists. However, the village resource development doesn't have to be focused on cultural assets, relics and natural resources. It is also not a desirable direction to plan festivals without special characteristics. If analyzing village resources in details and telling a story based on them, existing resources can make effective tourism resources.

To develop a story with village resources, it is needed to analyze climate, geography, environments, and available resources in the neighborhood and then secure differentiated uniqueness and distinctions of the village. It is also important to consider learning effects and interest when designing a tourism program. In this case, story-telling method in theme parks can be utilized. Theme parks distribute things to see, things to experience, things to ride, things to enjoy and things to eat effectively and actively utilize them to provide knowledge and joy together. Additionally, they try to leave strong impression by utilizing unique identity of the theme park. The agricultural and fishing villages in Korea have limitations to plan and systemize such programs with existing human resources.

Active administrative supports are needed so that cooperation and exchanges with experts can take in place. For this, local governments should activate available human resource pool and make most of it in resource development.

To invite tourists, it is necessary to establish a user-friendly internet page so that they can easily search for the information that they want. Although there is Jeju Tourism Information site (http://www.jejutour.go.kr), it is limited to provide simple introduction of accommodation and restaurants. Thus it is difficult to say that it provides tourists with practical information. It is needed to have a system where tourist can find price information of transportation, accommodation, restaurant and tourists' attractions, and make reservation and cancellation in real time. It is needed to modify homepage so that one-stop reservation can be made on the site.

To make the current Jeju Tourism Information site (http://www.jejutour.go.kr) play its roles well, it is a good idea to expose this site on the top of the search result on famous search engines such as Naver, Daum and Yahoo with the keyword of 'Jeju' 'Trip to Jeju', 'Jeju Ole' and 'Mt. Halla'. At the moment, travel agencies and tourism products are listed on the top of the list, which does not give practical help to users. It is needed to make Jeju Tourism Information site as a representative site for Jeju tour, provide village tour, theme tour and related exotic tour products so that it can give practical help to the users.

Key words : Storytelling, Village resource development, Agritourism, Village tour, National trail.

논문투고일 : 2012년 6월 15일 / 논문수정일 : 2012년 7월 16일 / 게재확정일 : 2012년 7월 20일