

충남 내포문화권 관광활성화를 위한 문화관광콘텐츠 개발 방안

김경태 · 권영현 · 이충훈 · 한상욱 · 권미정

발 간 사

21세기를 맞아 국가 경제의 패러다임은 성장과 고용에서 서비스업 비중이 높아지는 경제의 소프트화 추세로 변화하고 있습니다. 특히 온라인화, 글로벌 개방 등으로 서비스 교역이 확대되고 있으며, 창의성, 지적 자산, 감성 등을 기반으로 한 창조 경제와 창조 산업이 대두하고 있습니다. 이미 많은 학자들이 ‘경험 경제, 드림 소사이어티, 하이 콘센트 시대’ 등으로 신경제를 예견한 바 있습니다.

세계 콘텐츠 시장 규모는 2009년 기준 1조 7,700억 달러로 자동차 시장(1조 2000억 달러), IT서비스 시장(8000억 달러)보다 큰 시장을 형성하고 있습니다. 물론 세계 콘텐츠 시장에서는 미국(32.4%), 일본(12.3%), 독일(6.7%), 중국(5.7%), 영국(5.5%)이 5대 강국을 차지하고 있습니다. 향후 세계 콘텐츠 시장은 연평균 5% 성장이 전망되며, 특히 차세대 분야인 스마트 영역에선 향후 3년간 400%의 고성장이 전망됩니다.

국내 콘텐츠 산업은 2009년 기준 매출 69조 원, 수출 26억 달러, 종사자 52만 명의 시장 규모를 형성하고 있습니다. 또한 연평균(’05~’09년) 성장률도 매출액 4.5%, 수출액 18.9%, 종사자 1.4%로 성장세를 지속하고 있습니다. 이중에서 20~30대 종사자가 전체의 약 80%를 차지하는 등 콘텐츠 산업은 전형적으로 청년층이 선호하고 있으며, 취업 예정자의 31.3%가 콘텐츠 산업을 유망 직종으로 인식(1위)하고 있다는 결과도 있습니다.

특히 콘텐츠 산업은 부가가치유발계수, 1인당 부가가치, 부가가치율에 있어서 타 산업보다 높습니다. 또한 2010년 기준, 국내 콘텐츠 상장사(81개사)의 매출액, 영업이익은 전체 상장사(561개사)보다 낮지만, 영업이익률은 19.9%로 전체 상장사보다 약 3배 높은 수준입니다. 이는 콘텐츠 산업이 곧 고부가가치 산업이라는 점을 분명히 보여주는 사례입니다.

충남에서도 문화콘텐츠산업에 대해서 관심을 가질 필요가 있습니다. 특히 현재 진행되고 있는 내포문화권 특정지역의 경우 해양·내륙형 복합관광지대 조성을 기본목표로 하고 있지만 추진되고 있는 사업은 기반 위주의 사업으로 문화관광콘텐츠의 소프트웨

어 사업 추진이 필요합니다. 또한 관광산업의 키워드는 ‘문화’이며, 관광산업이라는 것은 본질적으로 자국의 독특한 문화를 상품화하여 관광이라는 형식으로 판매하는 산업이라 할 수 있습니다.

충남 내륙 관광산업이 크게 성장하지 못하는 주요 원인 가운데 하나는 지역고유문화에 대한 정체성 확립의 실패이며, 지역의 다양한 자원 가치를 재발견한 이래 이러한 상황을 극복하고자 하는 많은 노력이 있었으나 지역이미지를 획기적으로 쇄신하는데 어려움을 겪고 있습니다.

이에 충남 내포문화권 특정지역 개발에 있어 하드웨어적 개발의 한계를 극복할 수 있도록 소프트웨어적 개발 필요성이 대두됩니다.

또한 문화콘텐츠 효과 극대화를 위한 OSMU(One Source Multi-Use) 개념을 도입한 역사문화자원의 문화콘텐츠 개발에 있어 자원 선정 시 고려사항과 적합한 문화콘텐츠 유형의 결정이 요구되며, 충남 내포문화권 자원을 활용한 문화콘텐츠 개발은 전체 브랜드 구축을 통한 일관된 주제가 없이 부분적, 단편적으로 개발되고 있어 문화콘텐츠 개발의 효과 극대화를 이루지 못하고 있습니다.

이에 만화, 애니메이션, 게임, 캐릭터 등 미래의 성장가능성을 인정받고 있는 대중문화콘텐츠와 역사문화자원을 연계한 관광프로그램에 대한 비전이 제시되고 구체적 방안이 모색되어 지역의 비즈니스모델을 개발하여야 할 것입니다.

물론 본 연구에서 제시하고 있는 방안들이 동시에 모두 적용되어 충청남도의 문화산업 발전에 커다란 변화를 일으킬 수는 없겠으나 향후 운영 계획을 수립하고 추진하는데 중요한 밑거름이 될 것으로 기대합니다.

모쪼록 본 연구가 충청남도 문화산업 운영 방향 설정을 위한 초석이 되기를 바라며 이를 위해 애써주신 한국문화관광연구원 김향자 선임연구위원과 우송정보대학교 장인식 교수, 박종진 교수, 충남역사문화연구원 오석민 박사, 우리 연구원의 김정태 책임연구원에게 감사의 뜻을 전합니다.

2011년 12월 31일
충남발전연구원장 박 진 도

연구요약

21세기 성장산업으로 문화콘텐츠 산업의 중요성을 강조하고 있으며, 이에 정부에서도 콘텐츠산업을 차세대 성장동력화 부문으로 설정하고 시장창출형 차세대 콘텐츠를 육성하고 이를 위한 글로벌 콘텐츠 여건 조성을 주요 전략으로 설정하고 있다.

충남도 내포문화권 특정지역을 해양·내륙형 복합관광지대로 조성을 기본목표로 하고 있지만 추진되고 있는 사업은 기반 위주로 사업으로 문화관광콘텐츠의 소프트웨어 사업 추진이 필요하다.

하지만, 충남 내포문화권 자원을 활용한 문화콘텐츠 개발은 전체 브랜드 구축을 통한 일관된 주제가 없이 부분적, 단편적으로 개발되고 있어 문화콘텐츠 개발의 효과 극대화를 이루지 못하고 있다.

이에, 본 연구에서는 충남 내포문화권 지역 여건을 고려한 내포문화권 문화관광콘텐츠의 개발 방안을 제시하고 문화관광콘텐츠 개발을 위한 요건과 적합한 자원 도출한 다음 지역에 적합한 문화콘텐츠 유형 및 개발 프로세스 검토를 통해 지역에 적합한 문화콘텐츠 마케팅 방안을 제시하고자 한다.

문화콘텐츠의 개념은 문화의 원형과 문화적 요소를 발굴하고 그 속에 담긴 의미와 가치를 드러내 매체에 결합하는 새로운 문화 창조의 과정으로 창의력, 상상력을 원천으로 ‘문화적 요소’가 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품을 의미하며, 문화콘텐츠의 창작 원천인 ‘문화적 요소’에는 생활양식, 전통문화, 예술, 이야기, 대중문화, 신화, 개인의 경험, 역사기록 등 다양한 요소들이 포함된다.

국내외 사례조사의 시사점으로는 역사자원 가치 부여에 따른 문화콘텐츠 개발과 새로운 지역이미지 창출을 위한 문화콘텐츠의 브랜드를 형성하고 있다는 것, 문화콘텐츠를 활용하여 관광객에게 어필할 수 있는 문화관광 상품으로 개발하고 있으며, 체계적 마케팅 활동을 통한 문화콘텐츠를 활용한 관광객 증대 방안 마련, 지속적 진흥 전략

방안 모색, 어플리케이션 등을 활용한 문화관광 콘텐츠 홍보활동 수행, 콘텐츠 제공자의 인지도를 바탕으로 한 스토리 개발 등을 들 수 있다.

내포문화권 문화콘텐츠 개발에 대한 설문조사를 통해 나타난 시사점은 다음과 같이 정리될 수 있다. 첫째, 문화콘텐츠에 개발에 대한 필요성에 인식이 높으며, 둘째, 내포 문화콘텐츠의 개발 방향은 해양과 농경 결합의 전통적인 생활문화를 바탕으로 한 문화콘텐츠의 개발, 셋째, 내포문화콘텐츠 개발 방향은 한국에서 느낄 수 있는 고유한 문화콘텐츠 상품과 내포만의 고유한 전통문화를 즐길 수 있는 문화콘텐츠 상품 개발이 필요한 것으로 나타났으며, 넷째, 자원별 문화콘텐츠 개발 선호도는 내포지역의 역사문화자원을 활용한 문화콘텐츠 개발을 선호하는 것으로 나타났고 다섯째, 내포문화 지역 관광개발 방향을 가족휴양 중심의 관광지 개발로 나타나 가족단위 관광객을 위한 문화콘텐츠 개발이 필요하다.

내포문화권 문화관광콘텐츠 분석에 있어서는 내포지역이 선진문물의 창구로 외국문물의 수입창구, 외부와의 교류의 역할을 하던 곳이고 해안과 내륙을 연결하는 상업이 발달되었고 자연 및 역사자원이 풍부한 지역으로 현재는 자연자원 위주의 관광활동이 이루어지는 곳으로서 자원의 특성은 역사문화 관광자원이 풍부하고 문화자원이 갖는 내륙권과 차별성을 가지며, 바다와 인접한 곳이라 개방적 문화적 특성을 가지며, 충절·충의의 인물을 많이 배출한 곳이다. 내포문화권 문화관광콘텐츠 개발을 위한 필요 요소 분석을 위해 역사문화자원 선택속성, 문화관광콘텐츠 개발 속성을 통해 필요 요소를 설정한 결과 역사성, 고유성, 교육성, 심미성, 공간성, 유용성, 오락성, 활용성, 경제성 등 9개 부문의 필요 요소를 도출하였다. 이를 활용하여 내포문화권 특정지역에서 제시하고 있는 5개 부문(정신문화창달부문, 종교전파관련, 충절·정신문화관련, 성곽 관련, 고유문화 관련) 자원에 적용하여 분석한 결과 전체적으로 역사성, 고유성, 교육성, 심미성, 공간성에 대한 요소는 가지고 있는 반면 유용성, 오락성, 활용성, 경제성에 대한 요소는 부족한 것으로 나타났으며, 특히 경제성에 대한 부분은 거의 전무한 상태로 자원의 특성을 고려한 관광기념품 등의 상품 개발이 요구되며, 또한 방문객들이 흥미를 유발할 수 있는 재미있는 스토리 개발을 통한 역사적 사건의 공간에 있는 기분을 느낄 수 있는 문화관광콘텐츠 개발이 필요한 것으로 나타났다. 또한 개발 가능한 문화

관광콘텐츠의 유형은 자원별 스토리텔링을 통한 재연과 복원 등 캐릭터 콘텐츠와 드라마나 영화의 촬영장 활용 등의 영상콘텐츠 및 체험프로그램의 개발이 주요 문화관광콘텐츠 유형이고 지역의 자원을 알릴 수 있는 홍보매체와 축제 등의 개발과 관광기념품 등의 캐릭터 상품 개발이 필요한 것으로 나타났다. 개발의 우선 순위를 위해 자원 중 문화관광콘텐츠로 개발이 가능한 핵심자원은 서산박첩지놀이전수관, 결성농요전수관, 기지시줄다리기시연장, 서산마애삼존불, 천주교 순례지, 한용운생가지, 김좌진생가지, 해미읍성, 홍주성, 내포보부상촌, 대흥동헌(의좋은형제) 등이 경쟁력이 있는 것으로 나타났다. 이를 통해 내포문화권 문화관광콘텐츠 개발 방안을 제시하였는데, 먼저 목표 설정을 내포문화권의 명소화와 내포문화권의 독창적 이미지 창조로 설정하고 이를 위한 추진 방향으로 지역 핵심스토리 발굴, 스마트사회 부합형 관광홍보 지원과 축제 개발, 시·군 통합형 연계상품 개발, 지역특성 반영된 기념품 개발, 관광명소화 전략 수립으로 설정하고 전략은 OSMU 전략으로 내포문화권 문화관광 콘텐츠 OSMU 전략의 개념적 모형 설정으로 정립하였다.

분야별 개발방안으로 먼저 홍보매체 개발로 동영상, 포스터, 슬라이드 개발 방안을 제시하였고, 대표축제 개발 방안으로 충절의 문화자원, 보부상과 서민문화 자원, 해양 성곽문화 자원을 활용한 축제 개발 방안을 제시하였다. 다음으로 지역연계 관광코스 및 상품개발 방안으로 충절의 문화자원, 보부상과 서민문화 자원, 해양 성곽문화 자원, 종교의 유입과 성지 자원을 활용한 개발 방안을 제시하였고, 관광기념품 개발을 위해 충절의 문화자원, 보부상과 서민문화 자원, 해양 성곽문화 자원을 활용한 개발 방안을, 관광명소화 사업을 위해 문화관광해설사 양성 및 교육프로그램 개발과 내포문화권 산해진미의 명품브랜드화 방안을 제시하였다. 이를 위한 사업추진방안을 단계별 사업추진 방안과 사업을 선정하였고 사업추진 주체에 대해서 제시하였으며, 마지막으로 마케팅 방안을 제시하였다.

본 연구가 내포문화권 특정지역 계획에 포함되어 있는 자원을 대상으로만 분석한 점, 전체 지역의 개발 여건을 고려하지 않은 점 등 많은 부분에서 연구의 한계가 있다. 그러나, 향후 충청남도가 내포문화권 특정지역 개발을 성공적으로 수행하는데 기초자료로서는 가치가 있다고 생각된다.

목 차

제1장 서 론	1
제1절 연구의 배경과 목적	1
1. 연구의 배경	1
2. 연구의 목적	3
제2절 연구의 범위 및 방법	4
1. 연구의 범위	4
2. 연구의 방법	5
제2장 문화관광 콘텐츠의 개념화	9
제1절 문화원형과 문화콘텐츠의 개념화	9
1. 문화원형의 개념 및 유형	9
2. 콘텐츠의 개념 및 유형	13
3. 문화콘텐츠의 개념 및 분류	15
제2절 문화관광 콘텐츠의 기능과 활용	18
1. 문화관광의 정의	18
2. 문화관광과 문화콘텐츠	22
3. 문화관광 콘텐츠의 활용유형	28
제3절 문화관광 콘텐츠와 관광지 스토리텔링	35
1. 스토리텔링의 개념 및 중요성	35
2. 관광지 스토리텔링의 개념 및 중요성	42
3. 관광지 스토리텔링의 유형 및 활용	45
4. 스토리텔링의 개발방법	49
제3장 국내·외 사례 및 설문조사	56
제1절 국내외 사례	56
1. 사례검토 방향	56
2. 국내사례	56
3. 국외사례	64
4. 시사점	73
제2절 내포문화콘텐츠 상품 설문조사	75

1. 지역주민 문화콘텐츠 의식조사	75
2. 지역주민 내포문화상품개발 수요조사	102
3. 조사결과의 종합	116
제4장 내포문화권 문화관광콘텐츠 분석	121
제1절 내포문화권 개념 및 활용	121
1. 내포문화권 개념 및 범주	121
2. 내포문화권 관광자원현황	124
3. 시사점	135
제2절 내포문화권 자원 유형화	136
1. 문화관광자원 유형 구분	136
2. 내포문화자원 유형화	137
3. 내포문화권 문화관광자원 특성 및 개발여건 분석	168
제3절 내포문화권 특정지역 대상 자원 현황	170
1. 계획 추진 현황	170
2. 2차 변경계획 사업	173
제4절 역사문화자원 문화관광콘텐츠 개발을 위한 필요 요소 분석	180
1. 역사문화자원 선택속성	180
2. 문화관광콘텐츠 개발 속성	184
3. 필요요소 설정	187
4. 자원별 문화관광콘텐츠 개발 시 필요 요소 분석	191
제5장 내포문화권 문화관광콘텐츠 개발 방안	198
제1절 기본구상	198
1. 기본방향	198
2. 개발전략	201
제2절 분야별 개발방안	202
1. 홍보매체 개발	202
2. 대표축제 개발방안	206
3. 지역연계 관광코스 및 상품개발	208
4. 관광기념품 개발	212
5. 관광명소화 사업	214
제3절 사업추진방안	217
1. 단계별 사업추진 계획	217

2. 사업추진 주체	219
3. 마케팅 계획	220
참고문헌	225
부록(설문지)	228

표 목 차

<표 2-1> 문화원형의 유형	11
<표 2-2> 한국문화콘텐츠진흥원의 문화원형 분류	11
<표 2-3> 한국문화원형 분류	12
<표 2-4> 문화콘텐츠 관련 법률 규정상 용어 정의	16
<표 2-5> 문화콘텐츠의 유사개념	17
<표 2-6> 문화관광의 정의	20
<표 2-7> 문화관광을 위한 자원의 종류	21
<표 2-8> 문화관광과 문화콘텐츠의 관계	22
<표 2-9> 문화관광 콘텐츠의 분류	23
<표 2-10> 문화관광 콘텐츠의 분류	23
<표 2-11> 문화관광 콘텐츠의 분류	29
<표 2-12> 콘텐츠 활용방법에 따른 관광프로그램 유형	31
<표 2-13> 스토리텔링의 개념	36
<표 2-14> 스토리텔링 개념을 활용한 장소마케팅	41
<표 2-15> 여행스토리의 유형	45
<표 2-16> 관광지 스토리텔링 스토리 발굴단계	49
<표 2-17> 관광지 스토리텔링 목표 설정단계	50
<표 2-18> 관광지 스토리텔링 테마 개발 단계	51
<표 2-19> 스토리텔링 매체계획 단계	54
<표 2-20> 관광지 스토리텔링 실행계획	55
<표 3-1> 효녀심청의 발자취(이동경로)	57
<표 3-2> 앙부아즈 야간 스펙터클 배경 및 구성	65
<표 3-3> 응답자 인구통계적 특성(1)	77
<표 3-4> 응답자 인구통계적 특성(2)	78
<표 3-5> 문화콘텐츠 경험유무	79
<표 3-6> 문화콘텐츠 경험 분야(중복응답)	79
<표 3-7> 개발되었으면 하는 문화콘텐츠(중복응답)	80
<표 3-8> 문화콘텐츠 개발필요성	80
<표 3-9> 문화콘텐츠산업 육성에 따른 기대효과(복수응답)	81
<표 3-10> 문화콘텐츠 산업육성의 문제점	81
<표 3-11> 내포문화 인지여부	82

<표 3-12> 내포문화콘텐츠상품개발 선호 1순위	83
<표 3-13> 내포문화콘텐츠상품개발 선호 2순위	84
<표 3-14> 내포문화콘텐츠상품개발 선호 3순위	85
<표 3-15> 내포문화콘텐츠상품개발 선호 종합 순위	86
<표 3-16> 내포문화 콘텐츠개발을 위해 필요정도	87
<표 3-17> 내포문화를 발전시키기 위해 중심이 될 지역 1순위	87
<표 3-18> 내포문화를 발전시키기 위해 중심이 될 지역 2순위	88
<표 3-19> 내포문화에 발전시키기 위해 중심이 될 지역 종합	88
<표 3-20> 내포문화 콘텐츠 상품개발에 대한 견해	89
<표 3-21> 지속적 상품개발 및 판매 필요성	90
<표 3-22> 상품개발 전략방안(복수응답)	90
<표 3-23> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(당진)	91
<표 3-24> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(보령)	92
<표 3-25> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(서산)	93
<표 3-26> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(서천)	94
<표 3-27> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(아산)	95
<표 3-28> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(예산)	96
<표 3-29> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(태안)	97
<표 3-30> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(홍성)	97
<표 3-31> 내포문화가치에 대한 홍보	98
<표 3-32> 내포문화의 전통적이고 합리적인 생활문화 보전	98
<표 3-33> 내포문화 체험 프로그램 및 활성화	99
<표 3-34> 내포문화 관련 자원 및 시설정비 사업	99
<표 3-35> 내포문화주변지역 관광시설 확대 보완 정비	100
<표 3-36> 2차조사 인구통계적 특성(1)	102
<표 3-37> 2차조사 인구통계적 특성(2)	103
<표 3-38> 문화콘텐츠 인식도 및 경험유무	104
<표 3-39> 개발 선호 문화콘텐츠 분야(중복응답)	105
<표 3-40> 문화콘텐츠 개발의 필요성	105
<표 3-41> 문화콘텐츠 사업 육성이유(중복응답)	106
<표 3-42> 문화콘텐츠 육성을 통해 얻는 기대효과	106
<표 3-43> 문화콘텐츠 비용 지불의사	107
<표 3-44> 콘텐츠 사업 육성의 문제점	107
<표 3-45> 내포문화 인지도부	108

<표 3-46> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도	109
<표 3-47> 불교문화 문화관광자원 선호도	110
<표 3-48> 천주교 문화 문화관광자원 선호도	110
<표 3-49> 인물자원 선호도	111
<표 3-50> 역사문화자원 선호도	111
<표 3-51> 해변자원 선호도	112
<표 3-52> 산악/산림자원 선호도	112
<표 3-53> 기타자원 선호도	113
<표 3-54> 내포지역 관광지 개발 방향	113
<표 3-55> 내포지역 관광여건 강점	114
<표 4-1> 자연공원현황	124
<표 4-2> 내포문화권 지정공원 현황	124
<표 4-3> 자연휴양림 조성현황	125
<표 4-4> 온천현황	125
<표 4-5> 내포문화권 온천현황	126
<표 4-6> 관광특구 지정현황(2010)	126
<표 4-7> 지정관광지 현황	127
<표 4-8> 내포문화권 유원시설	128
<표 4-9> 내포문화권 해수욕장	129
<표 4-10> 내포문화권 수목원·식물원	129
<표 4-11> 내포문화권 기타 관광지	130
<표 4-12> 시·군별 관광숙박시설 현황(2010)	132
<표 4-13> 시·군별 축제 및 행사현황(2010년 기준)	133
<표 4-14> 내포문화권 시장 현황	134
<표 4-15> 문화관광자원의 유형별 특성	136
<표 4-16> 문화유적자원의 문화재분류	137
<표 4-17> 내포문화권 지정종목별 문화재 현황	138
<표 4-18> 내포문화권 시대별 문화재 현황	139
<표 4-19> 관방유적 자원 현황	142
<표 4-20> 관방유적 개요	143
<표 4-21> 관방유적 개요	144
<표 4-22> 내포지역 민속 및 무형문화자원 현황	145
<표 4-23> 내포문화권 민족예술관광자원 현황	146
<표 4-24> 내포문화권 민족예술관광자원 현황	147

<표 4-25> 대흥 임존성	148
<표 4-26> 내포지역 동학운동 유적	150
<표 4-27> 내포지역의 학문·사상계보와 인물	153
<표 4-28> 역사적 인물현황	154
<표 4-29> 내포문화권 불교문화 유적	160
<표 4-30> 내포문화권 전통사찰 현황	161
<표 4-31> 불교유적	161
<표 4-32> 불교유적	162
<표 4-33> 불교유적	163
<표 4-34> 내포문화권 천주교 성지 현황	165
<표 4-35> 문화시설 현황	166
<표 4-36> 전시문화시설 현황	167
<표 4-37> 특정지역 지정현황(2007년 기준)	170
<표 4-38> 기 조성 특정지역 사업 현황	171
<표 4-39> 선정기준	173
<표 4-40> 평가기준	174
<표 4-41> 신규사업 검토 결과	175
<표 4-42> 주요사업 변경 내역	176
<표 4-43> 신규사업 목록	177
<표 4-44> 변경 특정지역 사업	178
<표 4-45> 관광목적지 선택속성에 대한 선행연구	181
<표 4-46> 역사문화자원 매력요인	183
<표 4-47> 역사문화자원 매력요인 재정리	184
<표 4-48> 문화콘텐츠 개념 상 속성	185
<표 4-49> 역사문화자원 매력요인	186
<표 4-50> 문화콘텐츠 요인 재정리	187
<표 4-51> 문화관광콘텐츠 개발을 위한 필요 요소	188
<표 4-52> 분석대상 자원	192
<표 4-53> 정신문화창달 부문 분석결과	193
<표 4-54> 문화유적정비부문(종교전파) 분석결과	194
<표 4-55> 문화유적정비부문(충절·정신문화) 분석결과	194
<표 4-56> 문화유적정비부문(성곽) 분석결과	195
<표 4-57> 문화유적정비부문(고유문화) 분석결과	196
<표 4-58> 역사문화자원별 분석	197

그림 목차

(그림 1-1) 연구의 방법	7
(그림 1-2) 연구의 프로세스	8
(그림 2-1) 문화콘텐츠 개념의 도식화	17
(그림 2-2) 스토리텔링의 개념도	38
(그림 2-3) 관광스토리텔링 창출과정	43
(그림 2-4) 신데렐라의 이야기 모양 사례	53
(그림 3-1) 심청의 캐릭터	58
(그림 3-2) 대장금테마파크 스토리텔링 과정	60
(그림 3-3) 겨울연가 스토리텔링 과정	62
(그림 3-4) 앙부아즈 경관	64
(그림 3-5) 앙부아즈 고성과 스펙터클 홍보 홈페이지	66
(그림 3-6) 잘츠부르크 시가	68
(그림 3-7) 윌리엄스 버그 관광상품 소개	71
(그림 4-1) 조선시대 내포문화권	123
(그림 4-2) 내포문화권 관광자원 분포도	131
(그림 4-3) 내포문화권 지정문화재 분포도	140
(그림 4-4) 내포지역 관방유적 분포도	141
(그림 4-5) 백제부흥운동 관련유적 및 지명분포	149
(그림 4-6) 삼성비엔씨에서 출판한 내포문화인물	151
(그림 4-7) 1910년대 보부상	155
(그림 4-8) 내포문화권 종교문화자원 분포도	165
(그림 4-9) 내포문화권 도로망 조성예정	172
(그림 4-10) 내포문화권 변경 특정지역 분포도	179
(그림 5-1) 내포문화권 문화관광콘텐츠 멀티유즈화 전략 구상도	202

제1장 서론

제1절 연구의 배경과 목적

1. 연구의 배경

1) 내포문화권 특정지역 개발 계획의 문화관광콘텐츠 부진

내포문화권 특정지역은 해양·내륙형 복합관광지대 조성을 기본목표로 하고 있지만 추진되고 있는 사업은 기반 위주의 사업으로 문화관광콘텐츠의 소프트웨어 사업 추진이 필요하다. 또한 관광산업의 키워드는 ‘문화’이며, 관광산업이라는 것은 본질적으로 자국의 독특한 문화를 상품화하여 관광이라는 형식으로 판매하는 산업이라 할 수 있다.

충남 내륙 관광산업이 크게 성장하지 못하는 주요 원인 가운데 하나는 지역고유문화에 대한 정체성 확립의 실패이며, 지역의 다양한 자원 가치를 재발견한 이래 이러한 상황을 극복하고자 하는 많은 노력이 있었으나 지역이미지를 획기적으로 쇄신하는데 어려움을 겪고 있다.

2) 문화콘텐츠 산업의 약진

세계 문화콘텐츠 산업 규모는 2005년 기준 1조 3,400억 달러 수준에서, 2009년에서 1조 7,770억 달러로 연평균 약 7.3%를 증가를 나타내고 있으며, 특히, 아시아-태평양 지역은 2005년 이후 연평균 약 11.6% 성장하여 전 세계에서 문화콘텐츠 산업 규모의 비중이 지속적으로 증가될 뿐만 아니라, 세계 문화콘텐츠산업 시장의 증가율을 뛰어넘는 성장세가 지속될 것으로 전망된다. ‘한류’라 불리는 아시아권을 중심으로 한 한국 대중문화의 폭발적 해외 진출 현상을 통해 일대 변혁기를 맞이하고 있는데, 단기간에 영화·드라마를 중심으로 많은 히트작과 한류스타 배출과 촬영 지역의 명소화를 통한 지역관광산업 활성화와 대중문화의 영향력과 파급효과가 날로 더해가는 현대 문화산업의 흐름과 맞물려 한국은 하루아침에 문화 강국의 반열에 서게 되었다.

3) 문화콘텐츠와 지역관광산업의 밀접한 관계

문화산업의 발전을 통해 관광산업은 상품의 경쟁력을 높이고, 관광산업이 흥행하여 지역 브랜드가 강화되면 문화산업의 콘텐츠가 더욱 주목받는 계기가 마련된다.

지역문화콘텐츠가 관광과 연계됨으로써 대중에 노출될 기회를 가지게 되며, 이것은 콘텐츠 자체의 인지도를 높일 수 있는 탁월한 마케팅 시스템이라 할 수 있다.

전통문화의 저평가라는 악조건에 놓여있던 관광산업은 대중문화의 융성을 통하여 엔터테인먼트 콘텐츠라는 새로운 무기를 지급받은 상황으로 ‘한류’로 도래된 호기를 지역에서 어떻게 활용하느냐에 따라 향후 지역 관광산업의 성패가 달렸다.

이에 문화체육관광부는 ‘한류’가 만들어진 이래 대중문화와 지역관광의 연계에 많은 노력을 기울여 왔으며, 시너지 효과의 창조라는 목표에 있어 일정수준의 성공을 거둔 것으로 판단된다.

4) 현 상황의 과제

충남 내포문화권 특정지역 개발에 있어 하드웨어적 개발의 한계를 극복할 수 있도록 소프트웨어적 개발 필요성이 대두된다.

문화콘텐츠 산업 개발은 다분히 시장원리에 의해 이루어지고 있어 문화자원의 문화콘텐츠 개발이 아닌 이미 알려진 문화자원의 문화콘텐츠 산업화가 되고 있어 지역 자원 활용에 한계를 가지고 있다.

또한 문화콘텐츠 효과 극대화를 위한 OSMU(One Source Multi-Use) 개념을 도입한 역사문화자원의 문화콘텐츠 개발에 있어 자원 선정 시 고려사항과 적합한 문화콘텐츠 유형의 결정이 요구되며, 충남 내포문화권 자원을 활용한 문화콘텐츠 개발은 전체 브랜드 구축을 통한 일관된 주제가 없이 부분적, 단편적으로 개발되고 있어 문화콘텐츠 개발의 효과 극대화를 이루지 못하고 있다.

만화, 애니메이션, 게임, 캐릭터 등 미래의 성장가능성을 인정받고 있는 대중문화콘텐츠와 역사문화자원을 연계한 관광프로그램에 대한 비전이 제시되고 구체적 방안이 모색되어 지역의 비즈니스모델을 개발하여야 한다.

2. 연구의 목적

1) 지역 여건을 고려한 내포문화권 문화관광콘텐츠의 개발 방안 제시

충남 내포지역의 경우 현재 사업으로 추진되고 있는 문화콘텐츠를 개발하기 위한 자원, 기술, 인력 등 모든 면이 부족한 실정으로 지역에 적합한 개발 방안 제시가 필요하다.

이에 본 연구에서는 내포문화권 관광활성화를 위한 지역 역사문화자원을 활용한 문화콘텐츠 개발로 지역에서 개발할 수 있는 문화콘텐츠 개발 방안을 제시한다.

2) 문화관광콘텐츠 개발을 위한 요건과 적합한 자원 도출

현재 개발되고 있는 문화콘텐츠들의 개발을 위한 요건과 이에 적합한 내포문화권 자원에 대한 조사를 시행하고 오랜 역사와 전통을 지닌 지역의 역사문화자원을 기반으로 한 문화콘텐츠 자원을 제시하며, 이를 다양한 분야에서 쉽게 활용할 수 있는 문화콘텐츠로 개발하기 위한 자원을 도출한다.

3) 지역에 적합한 문화콘텐츠 유형 및 개발 프로세스 검토

기존 개발되고 있는 문화콘텐츠의 유형에 대한 지역에서의 적용을 위한 필요 요건과 지역에서 개발가능한 문화콘텐츠 유형에 대한 조사와 지역의 역사문화를 기반으로 한 콘텐츠 개발은 만화나 영화, 음악 등과 같은 장르로서의 문화콘텐츠 개발의 관점이 아니라 지역에서 참여할 수 있는 문화콘텐츠 개발의 실제 업무 프로세스를 기준으로 한 체계의 확립과 모델 제시한다. 또한 문화콘텐츠 개발의 실제적인 사례를 중심으로 충남역사문화권형 문화콘텐츠를 OSMU(One Source Multi Use) 가능형 콘텐츠로 개발하는 프로세스에 대한 체계를 세운다.

4) 지역의 문화콘텐츠 마케팅방안 제시

문화콘텐츠와 지역 역사문화자원이 연계되어 시너지 효과를 창출할 수 있는 구체적인 실행 모델 및 프로그램을 개발하여 지역문화관광의 새로운 방향을 제시한다.

현재 지역에 적합한 문화콘텐츠 개발을 통한 경쟁력을 검토하고 해당 콘텐츠에 특화된 관광매력물 구상 및 지역의 참여 방안 제시하고 역사문화 콘텐츠 취약 지역에 대한 문화관광자원 확보 및 긍정적 지역 이미지 창출을 위한 문화콘텐츠 개발 방식을 제공한다.

제2절 연구의 범위 및 방법

1. 연구의 범위

1) 공간적 범위

공간적 범위는 ‘지역균형개발 및 지방중소기업 육성에 관한 법률(2002년1월26일)’에 제시된 역사문화유산의 보전·정비 또는 관광자원의 개발 등을 위하여 기반시설의 설치, 주변 지역과의 연계 개발 또는 정비가 필요한 지역을 개발 할 수 있는 특정지역 지정·개발 제도에 근거한 특정지역으로 지정된 충남의 대표적인 역사문화권인 ‘내포문화권’에 포함되어 있는 지역의 역사문화자원 분포 지역의 자원을 대상으로 한다.

행정구역으로 ‘내포문화권’은 보령시·아산시·서산시·홍성군·예산군·태안군·당진군·서천군의 역사문화자원을 중심으로 한 역사문화자원을 대상으로 한다.

2) 시간적 범위

기존 문헌자료는 과거부터 2010년까지 집계된 자료를 기준으로 하였으며, 연구를 위한 현장조사는 직접 조사를 실시하며, 관계전문가 조사 등은 2011년 7월~10월 중 수행한다.

3) 내용적 범위

- 이론적 고찰 : 문화콘텐츠의 개념과 특징, 분석틀 설정
- 실태 및 사례조사 : 충남 내포문화권 현황, 문화콘텐츠 현황, 국내·외 사례
- 평가지표 설정 및 평가 : 문화콘텐츠 개발을 위한 역사문화자원 평가
- 설문조사 : 지역주민 및 방문객 의견조사
- 지역 문화콘텐츠 개발을 위한 필요 요건 및 방안
- 문화콘텐츠 유형별 개발 방안
- 충남 내포문화권 문화콘텐츠 및 지역비즈니스 모델 제안

2. 연구의 방법

1) 기본적인 연구수행방법

본 연구의 기본적인 연구수행방법은 첫째, 외부전문가 참여를 통해 학제적 연구추진체계 활용으로 외부전문가 활용은 연구참여방식과 자문 등 협의참여방식으로 구분하여 운영한다. 두 번째, 외부전문가(연구실무단) 활용계획은 실용적이고 종합적인 연구수행을 위해 관련전문가의 적극 활용하고 추진방식은 연구내용을 구체화하기 위한 설문조사 및 분석, 전략과제 발굴, 원고의뢰 등을 추진하고 연구 진행 단계별 워크숍 개최하여 연구의 질을 제고한다.

2) 연구주제별 연구수행방법

먼저 문화콘텐츠의 개념과 특징은 일반적인 의미에서의 문화콘텐츠의 개념과 문화콘텐츠의 분류, 디지털문화콘텐츠의 유형, 그리고 OSMU(One Source Multi Use)의 개념을 정리한다. 이를 위하여 문화콘텐츠의 종류와 연계내용에 따른 유형별 분류작업을 실시하고 대중문화와 관광이 잘 연계된 성공사례의 핵심 성공요인을 파악하여 지역의 문화콘텐츠 관광 연계 모델 개발에 적용한다.

다음으로 현황 및 사례분석은 관련기관(충청남도, 문화체육관광부 등)에서 수행한 문화콘텐츠 실태조사 결과를 활용하고 지역 역사문화자원 관련 구체적 자료는 지자체와 연계하여 구득하며, 차세대 문화콘텐츠 분야에 있어 우수한 경쟁력을 보유하고 있을 뿐만 아니라 관광산업과의 연계도 활발하게 이루어지고 있는 국내·외사례를 중심으로 사례조사를 진행한다.

구분	주요내용 및 방법
국내·외 사례조사	· 분석내용 - 국내·외 문화콘텐츠 개발 사례 분석 · 추진방식 - 문헌조사 및 관련분야 전문가와 공동연구

또한 문화 소비자 집단의 시장 수요 분석과 문화콘텐츠 개발 조사를 위하여 먼저 문화

콘텐츠 개발 방안 수요조사는 지역 역사문화콘텐츠에 대한 방문객의 기대에 부합하고 실질적인 적용이 가능한 문화콘텐츠 개발 방안을 마련하기 위해 정량조사와 정성조사를 단계적으로 실시한다.

잠재 방문객인 대중문화 콘텐츠 소비자 집단에 대한 분석 필요성에 따라 자체 제작한 설문지를 이용한 정량적 조사 실시하고 다양한 문화콘텐츠에 대한 선호도 및 연계 시설·행사에 대한 방문의사, 그리고 방문 시 추구편익에 대한 조사를 진행하며, 문화콘텐츠 관련 시설 및 행사 방문객의 주요 추구편익에 대한 중요도와 만족도를 분석하여 상품개발 및 개선 방향 수립에 참조한다.

구분	문화콘텐츠 이용 방문객 설문조사 설계내용
조사목적	· 문화콘텐츠 개발에 따른 방문객의 필요 요건 파악
조사대상	· 문화콘텐츠 이용 경험이 있는 유경험자
조사규모	· 사전조사 이후 확정
조사방법	· 개별조사
주요조사내용	· 선호 하는 문화콘텐츠 유형 · 문화콘텐츠 개발 시 필요한 요건 및 기대사항
조사일정	· 2011. 11월

충남내포문화권 자원에 대한 문화콘텐츠 개발 유형에 대한 전문가 의견조사로 국내 문화콘텐츠산업의 세부 현황에 대한 파악과 관광 연계 프로그램 개발을 위한 아이디어를 도출하기 위해 각 분야의 전문가 조사를 위해 구체적이고 가치 있는 시사점을 도출하기 위해 전문가 그룹 자문회의와 국내 문화 및 관광산업 전문가를 대상으로 개별 심층 인터뷰(depth interview)를 실시한다.

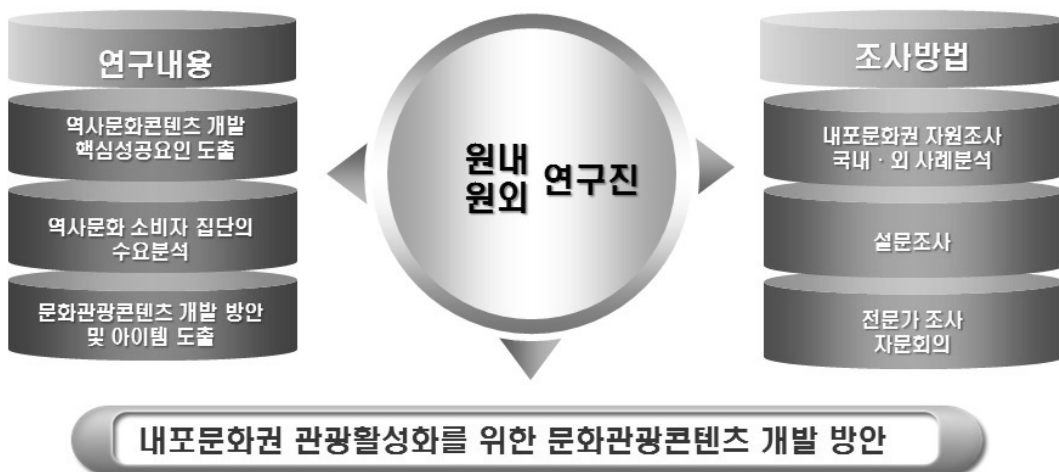
구분	문화콘텐츠 전문가 설문조사 설계내용
조사목적	· 지역 역사문화자원 활용 문화콘텐츠 개발 방안에 관한 아이디어 도출
조사대상	· 전문가 대상
표본추출	· 확보된 리스트의 전문가 전체 대상 응답의향 확인 후 조사 진행
조사방법	· 비구조화된 개방형 설문지를 통한 조사
주요조사내용	· 문화관광콘텐츠 개발 유형 · 문화관광콘텐츠 사업화를 위해 선결되어야 할 요건 · 충남 내포문화권 도입 가능한 문화관광콘텐츠 방안
조사일정	· 2011. 10월

문화콘텐츠 유형별 개발방법론 제시는 산업적 측면에서 OSMU 문화콘텐츠 개발 메커니즘을 분석하고, 기획적 측면에서 성공적인 문화콘텐츠 개발을 위한 창의적 발상 체계를 논의하며, 개발측면에서 문화콘텐츠 개발 프로세스를 도식화하며, 문화콘텐츠 산업의 성공요건 분석을 통한 지역이 가진 문화콘텐츠 개발 요건과 부족한 부분에 대한 대응 방안을 제시하고 또한 내용측면에서 스토리 기반의 OSMU 문화콘텐츠 개발 체계를 논의하고, 기술측면에서 정보기술 기반의 OSMU 콘텐츠 개발에 대하여 연구한다.

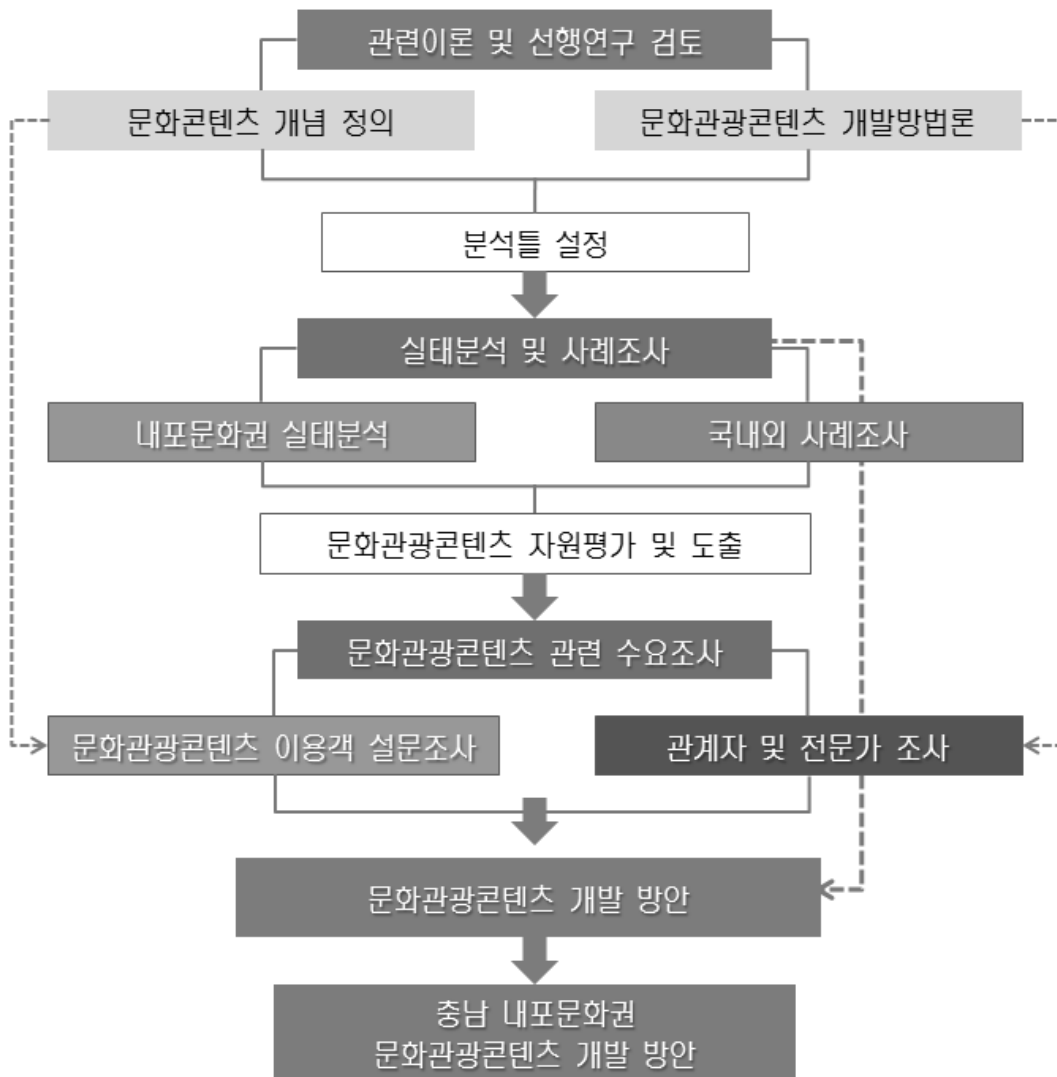
마지막으로 구체적 실행 모델 및 프로세스 제시를 위해 상술한 연구조사의 결과에 기초하여 문화콘텐츠를 이용한 충남 내포문화권 문화콘텐츠 개발의 구체적 실행 개발 모델을 제시하고 내포문화권 관광활성화를 위해 문화콘텐츠 개발에 필요한 내포문화권 자원 도출을 위한 지표와 평가를 통해 개발 자원을 제시하고 충남내포문화권 자원을 활용한 핵심 문화콘텐츠 개발 방안을 제안한다.

개발안은 전문가와 일반인의 설문조사를 통해 관광 연계에 적합한 문화콘텐츠의 선정, 시설 개발 및 운영시스템, 마케팅 기획 및 개발 기대효과와 예상 개발 협력군 등 프로그램의 실시상 필요한 실천적 요소들에 대한 구체적인 내용을 포함한다.

전체 진행 과정은 실현가능성을 확보하기 위해 지역민의 의견수렴, 관련 지자체 공무원 의견수렴, 관련 전문가 의견수렴 등의 종합적인 체계로 진행한다.



(그림 1-1) 연구의 방법



(그림 1-2) 연구의 프로세스

제2장 문화관광 콘텐츠의 개념화

제1절 문화원형과 문화콘텐츠의 개념화

1. 문화원형의 개념 및 유형

1) 문화원형의 개념

‘문화원형’이라는 용어는 문화산업이 주목을 받고부터 사용되기 시작하였으며, 1999년 “문화산업진흥기본법”이 제정되면서 동 법안에 문화원형이 등장하였으며, 동 법안의 제31조에 근거하여 설립된 한국문화콘텐츠진흥원이 우리문화원형 디지털 콘텐츠화 사업을 시행하면서 활발히 논의된다.

문화원형은 민족의 주체성을 구성하고 있는 집단적 무의식의 내용물이나 구체화된 보편적인 표상이나 결과물로서 ‘민족문화’를 의미한다(정영진, 2004).

‘민족문화’는 민족고유성과 글로벌 차원의 보편성을 동시에 함축하고 있는 요소가 존재하며, 문화원형에는 민족문화의 고유성을 담고 있는 공간, 시간, 문화주체, 사상, 예술, 생활, 과학기술의 부분이 모두 해당되고 있다.

또한 문화원형은 민족문화의 고유성을 표출할 수 있는 ‘한국문화원형’과 글로벌 차원의 선형적이고 역사적인 보편성을 담보하고 있는 ‘글로벌 문화원형’으로 분류할 수 있다(안지형, 2008).

인류는 공통된 집단적 무의식과 역사적 조건, 자연환경, 이주와 교류의 오랜 역사적 과정을 거쳐 오면서 무의식적인 글로벌 문화를 형성해 왔으며, 국가와 국가 간, 민족과 공동체 사이의 문화요소는 각기 다른 문화와 집단적 경험을 통한 고유성이 분명히 존재하지만 그와 함께 글로벌적 동질성과 보편성이 내재된 문화요소가 전제한다고 할 수 있음

따라서 전통문화 가운데 그 민족 또는 그 지역의 특징을 잘 담고 있어서 다른 지역, 다른 민족과 구별되며 아울러 여러 가지로 갈라진 현재형의 본래 모습에 해당하는 문화가 문화원형이다.

결국 문화원형을 민족이라는 범주 안에서 고찰해 보면 다른 민족과 차별을 통한 주체성

과 민족 구성원 사이의 공감대에 바탕을 두고 정체성이 담겨져 있으며, 다양한 지역적·시간적 분화가 가능한 정형성, 그리고 창의력과 상상력이 담겨져 있는 것으로 문화원형은 시대별·지역별 변화를 인식하게 하고, 미래의 민족문화가 나아갈 방향을 결정해 주는 구실을 한다. 또한 이러한 개념은 문화원형을 시간과 공간, 정신적·물질적인 부분에서 다각도로 구분해 볼 수 있으며, 오래된 것만이 아닌 미래의 것으로 전이되어 나타날 수 있다는 것을 보여주며, 문화원형이 지닌 개념적 가치는 문화의 기초적 근거로서의 원형성을 가진다고 할 수 있다.

2) 문화원형의 유형

문화체육관광부와 한국문화콘텐츠진흥원에서는 2002년부터 2006년까지 5개년에 걸쳐 우리 문화원형 디지털 콘텐츠화 사업을 추진했는데, 이는 우리나라의 역사, 전통, 풍물, 생활, 전승, 예술, 지리 등 다양한 분야의 문화원형을 디지털 콘텐츠화 하여 창작소재를 제공하기 위함이다.

<표 2-1> 문화원형의 유형

구 분		요 소	
장소별 문화원형	문화자원	신화, 전설, 민담, 인물, 언어, 축제·의식, 민속·풍속, 건축, 조각, 회화·서예, 서적·활자·기기, 공예·자기, 전통 및 테마마을, 유적지·사적지	
	자연자원	동·식물, 보호구역, 산악 및 평지자원, 수변 및 해양자원, 경승지	
	산업자원	산업현장, 유명상점, 시장, 쇼핑물, 공장	
관광자원 문화원형	문화	인물	인명, 출생지, 생가(터), 민가, 고가, 유배지, 기념비, 묘(묘비), 문학비, 노래비, 영정, 동상
		축제의식	지역축제, 세시풍속, 기혼제, 관혼상제, 굿, 부락제
		민속풍속	설화, 복식, 음식(특산물 포함), 전통주, 놀이, 연극, 민속극, 음악, 무용
		조각	부도, 탑, 불상, 종, 장승, 솟대
		회화·서예	불화, 탕화, 사찰벽화, 산수화, 풍속화, 서예, 탁본, 현판, 주련
		마을	전통민속마을, 전통문화마을, 도예촌, 예술촌, 전통농촌체험마을
		유적지 사적지	선사유적지, 고분, 능, 패총, 종교유적지, 봉수대, 궁궐터, 사묘, 제단, 도요지, 사고지, 유물해장해역, 사찰터, 사건터(유지), 관청, 서원, 향교, 성터, 전적지
		건축	누(정), 정원, 각, 열녀·효자(문), 서원, 향교, 서당, 사찰, 성곽,문, 고궁, 고가옥, 관아건축 및 공공건물, 동학당, 천도교당, 성당, 교회, 사당, 성황당, 칠성각
		서적·활자· 기기	원고본, 전사본, 사경, 교지, 소지, 가계일괄문서, 분재기, 호적단자, 목활자본, 금속활자, 인장류(도장류), 판각류, 과학기기,무구, 농기구
	공예·자기	직물공예, 금속공예, 목공예, 민속공예, 불구, 공예기술, 토기, 녹유자기, 청자, 백자, 분청사기, 장신구, 출토물	
	자연 및 생태 환경	동·식물	희귀보호식물, 희구보호동물, 식물자생지, 조류자생지, 어류서식지
		보호구역	천연보호구역, 생태계보전지역, 습지보호지역
		산악 및 평지자원	산, 봉, 고개(언덕), 약수터, 동굴 및 광물, 수림, 절벽, 화석지,오솔길, 동산, 산책로, 분화구, 오름
		수변 및 해양자원	강·천·섬, 폭포, 연못, 호수, 댐, 늪지, 갯벌
		경승지	전망대 및 조망시설, 일출, 낙조, 경관도로

자료: 최인호(2008) 및 관광지식정보시스템 홈페이지(www.tour.go.kr)참조 재구성

한편, 한국문화콘텐츠진흥원의 문화원형 디지털콘텐츠화 사업에서는 문화원형을 다음과 같이 분류한다.

<표 2-2> 한국문화콘텐츠진흥원의 문화원형 분류

구 분	소 재
이야기형 소재	신화, 전설, 민담, 역사, 문학 등
예술형 소재	회화, 서예, 복식, 문양, 음악, 춤 등
전략형 소재	전투, 놀이, 외교, 교역 등
기술형 소재	건축, 지도, 농사, 어로, 음식, 의학 등

자료: 한국문화콘텐츠진흥원 자료 참조 연구자 재구성

박정희(2004)는 한국문화원형은 민족문화의 고유성을 규명하기 위한 영역으로 공간, 시간, 문화, 주체, 사상, 예술, 생활, 과학기술 부분이 모두 해당되며 이를 크게 총괄적 문화, 외면적 문화, 내면적 문화로 분류하였다.

<표 2-3> 한국문화원형 분류

구 분	주요 내용	
총괄적 문화	민족	민족형성, 민족구성원, 민족문화
	강역	자연환경, 인문지리, 교통, 지명, 지도
	역사	선사시대, 초기국가시대, 삼국시대, 남북국시대, 고려시대, 조선시대, 근대, 현대
외면적 문화	자연	환경, 자연과학, 기술, 보건, 체육
	생활	산업, 의·식·주
	사회	정치, 대외관계, 법제, 경제, 사회관계, 민속, 교육
내면적 문화	사교	학술, 사상, 민간신앙, 불교, 도교, 도참사상, 샤머니즘(무속), 도, 기독교, 천도교, 대종교
	언어	문자, 기록, 홍보, 통신, 언론, 출판, 인쇄, 서적
	예술	문학, 그림, 음악, 춤, 연극, 영화, 만화, 조각

자료: 박정희(2004).

우리나라의 문화원형은 오랜 역사와 고유한 민족의 문화, 그리고 삶속에 담긴 우리의 역사적, 정신적 문화사를 보여주는 중요한 요소이기 때문에 한국문화원형의 기반은 다양한 관련 산업 분야에서 새로운 부가가치를 창출해 낼 수 있는 중요한 소재로서 그 가치가 충분하다고 할 수 있다.

우리나라가 가진 문화원형의 가치는 한국인으로서의 정체성을 확인하며 한국적 세계인으로서의 위상을 정립하는데 의의가 있으며, 문화원형을 기반으로 하여 문화콘텐츠 산업이 보다 활성화되기 위해서는 문화원형에 대한 체계적이고 구체적인 분류가 선행되어야 한다.

또한 다양하고 효용성이 높은 우수한 콘텐츠들과 함께 이를 연계시켜 나갈 수 있는 새로운 문화콘텐츠 산업화 모델이 제시되어 문화원형을 더 효율적으로 발굴하고 활용할 수 있도록 하는 체계가 확립되어야 할 것이다.

2. 콘텐츠의 개념 및 유형

1) 콘텐츠의 개념

콘텐츠(Content)란 '포함되는 것'이란 어휘 개념으로 contain이라는 어휘에서 유래한 것(Klein 1966)으로 보는 견해와 중부 프랑스 지방을 중심으로 라틴어의 contentum으로부터 유래한 것(Barnhart 1995)으로 보는 두 가지 견해가 있다.

우리나라에서는 1999년 E-비즈니스 열기가 고조된 이후 3C : Commerce, Community, Contents'를 통해 Content가 보편 명사화 된 것으로 보고 있으며 내용물 전반을 지칭하기 위해서 편의상 복수형인 콘텐츠(contents)로 사용하고 있다(심상민 2002).

또한 One Source Multi-Use개념에 따라 다중적인 활용을 강조하면서 복수형이 고착화된 것으로 보고 있다.

한국디지털콘텐츠학회(KDCPA)는 콘텐츠를 다양한 미디어를 통해서 가치와 효용을 제공하는 핵심의 지식과 정보로 이러한 콘텐츠의 구성요소는 부호, 문자, 음성, 음향, 이미지 등이며 혹은 이들의 결합물이나 연속물로 정의하고 있다.

콘텐츠(Contents)는 내용 또는 의미 있는 내용물 정도의 개념이었으나 매체의 발달에 따른 테크놀로지(Technology)의 상대개념으로서 미디어 기기 등에 담긴 중요 의미를 지닌 내용물이란 뜻으로 사용되고 있다. 콘텐츠란 문자, 소리, 화상, 영상 등 다양한 형태로 이루어진 정보의 내용물을 뜻하는 것으로서, 문화콘텐츠산업의 영역은 기획, 제작, 가공, 유통, 소비 등의 총체적인 산업을 의미한다(한국문화정책개발원, 1998). 또한 디지털 기술의 보편화와 더불어 미디어를 통해 표현된 내용물로서 저작권 등의 권리관계를 주장할 수 있는 지적재산이라는 의미를 지닌다.

콘텐츠는 게임, 애니메이션, 음반, 영상, 공연, 모바일 등 전 분야에 걸쳐 활용되고 있으며 담고 있는 내용에 따라 상품개발을 목적으로 하는 산업용이나 교육 및 지식정보제공 목적의 공공용으로 나뉜다.

국내 관련법(문화산업진흥기본법, 온라인디지털콘텐츠산업발전법, 방송법, 저작권법)은 콘텐츠를 “부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보”라는 형태상의 개념으로만 정의한다(정창권, 2009). 그러나 형태상의 정의는 ‘자료, 정보, 콘텐츠’와의 구별을 어렵게 만들고 사전적 의미를 포함하지 않는 한계가 있다.

일본의 콘텐츠의 창조, 보호 및 활용 촉진에 관한 법률 제2조에서는 “영화, 음악, 연극, 문학, 사진, 만화, 애니메이션, 컴퓨터 게임 다른 문자, 도형, 색채, 음성, 동작이나 그림이나 이들을 결합한 것 또는 이들에 관한 정보를 전자계산기를 통해 제공하는 프로그램으로, 인간의 창조 활동에 의해 창출되는 것 중 교양이나 오락의 영역에 속하는 것”을 콘텐츠로 정의한다.

2) 콘텐츠의 요건

콘텐츠의 사전적 개념은 논문, 서적, 문서 등의 내용 또는 내용의 목차로 정의되고 있으며, 콘텐츠의 일반적 개념은 부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등으로 표현된 모든 종류의 자료 또는 지식 및 이들의 집합물로서 미디어를 전제로 한 내용물을 의미한다.

따라서 콘텐츠 상품은 발행(출판, publishing)되어 일반에게 유포할 의도가 있어야 하며 위의 정의는 다음 여섯가지 조건을 만족해야 한다(KDCPA가 제시한 조건).

① 인간을 위해 조직화된 메시지 일 것 : 컴퓨터 운영을 위한 소프트웨어는 ICT 상품이며, 게임소프트웨어는 콘텐츠이다.

② 커뮤니케이션 매체와 결합되어야 할 것 : 대중연설은 소리콘텐츠이지만 기록되거나 저장되지 않으면 콘텐츠 상품이 될수 없다. 문자는 종이나 웹사이트에 담겨 있어야 콘텐츠 상품이며 그 자체로 상품이 될수 없다.

③ 조직적인 생산활동의 결과물이어야 할 것 : 가족사진이나 취미로 찍은 홈 비디오는 콘텐츠 상품이 아니다. 경제활동의 결과물로서 나온 산출물이 콘텐츠 상품이다.

④ 몇몇 사람에게 제한되지 않을 것 : 고객 주문에 의한 컨설팅 리포트, 각종 행정 서식 등은 콘텐츠 상품이 아니다. 일반 대중에게 공표되는 콘텐츠가 콘텐츠 상품이다.

⑤ 커뮤니케이션매체를 통해 유포되는 표준화된 메시지일 것 : 출판되지 않은 소설 원고, 출시되지 않은 악보, 예술가의 그림 한 점 등은 콘텐츠 상품이 아니다. 대중에게 공표되기 위해서는 표준화된 메시지이어야 한다.

⑥ 발행(출판, publishing) 되어 질 것 : 발행되지 않은 콘텐츠는 콘텐츠 상품이 아니다. 콘텐츠 상품에는 반드시 콘텐츠를 적절히 가공하고 마케팅 등의 수완을 발휘해 대중매체를 통해 대중에게 전달하는 역할을 하는 발행인(Publisher)이 필요하다. 비즈니스 프로세스를 거친 것이 콘텐츠 상품이다.

3. 문화콘텐츠의 개념 및 분류

인간의 삶의 정보통신의 발달로 많은 변화를 가져 왔으며 점차적으로 사회적인 패러다임이 기술중심에서 인간중심, 문화중심, 자연중심으로 전환됨에 따라 콘텐츠를 기반으로 하는 문화산업은 사회적 변화의 중심에 서게 되었다.

또한 문화산업의 발전과 함께 이성적인 효용의 비교에 의한 소비가 아닌 느끼고 체험하고, 좋아할 수 있는 감성적인 소비로 변화함에 따라 콘텐츠를 활용한 감성과 감동의 문화가 점차 비중이 높아지고 있다. 따라서 다양한 문화자본이 사회전반에 유치되어짐에 따라 사람들은 문화활동을 통하여 문화자본을 소유하게 되고, 이러한 일련의 과정을 통하여 생성되는 결과물들이 문화상품의 중요성이 강조되고 있다.

문화상품과 연계하여 관광콘텐츠는 관광과 관련된 정보를 제공하는 의미로 해석되고 있으며 문화콘텐츠에서 사용되는 콘텐츠의 의미는 단순한 정보나 내용물의 의미에서 벗어나 텍스트, 이미지, 동영상, 음악과일, 데이터베이스 등을 총칭한다.¹⁾

따라서 문화콘텐츠를 정의하면 창의력, 상상력을 원천으로 ‘문화적 요소’가 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품(Cultural Commodity)을 의미한다(한국문화콘텐츠진흥원, KOCCA). 또한 문화자원 혹은 문화적 요소를 발굴하여 이것을 매체와 결합시켜 상품화한 것으로 정의 할 수 있으며 문화콘텐츠를 만든다는 의미는 문화자원이 가지고 있는 예술성, 오락성, 대중성과 콘텐츠(영상, 문자, 공연 등의 매체를 결합)를 결합시켜 문화상품으로 탄생시키는 것으로 해석할 수 있다.

문화콘텐츠의 의미는 협의적 의미와 광의적 의미로 구분될 수 있다. 협의적 의미는 상업적 이윤을 창출할 수 있는 저작물 등을 지칭하는 다분히 목표지향적인 의미를 내포하고 있으며 고부가가치를 창출하는 문화산업의 육성을 위하여 힘써야 한다. 광의적 의미는 내용적 소재가 무엇이건 간에 산출물의 용도가 문화적인 것을 의미하며 우리의 역사와 삶을 지켜온 고유의 가치를 찾아내고 향유하기 위해 노력하여야 한다.

문화콘텐츠에 대한 정의는 각 국가마다 다르게 정의되고 있으며 이에 따라 콘텐츠를 구

1) 문화산업진흥기본법상의 콘텐츠 정의: 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보

성하는 범위 또한 다르게 정의된다. 미국은 오락산업 대한 높은 관심으로 주로 영화, 비디오, 애니메이션, 음반, 게임, 방송산업, 테마파크 등이 포함되며, 일본은 영화, 비디오 등 미국의 문화콘텐츠에 테마파크와 파친코산업을 포함하고 있다.

우리나라에서도 문화산업진흥기본법을 제정하여 문화산업 및 콘텐츠의 범위 및 범주를 정의하고 있으며, 특히 대중오락산업에 비중을 두고 있다.

법률상에서 문화콘텐츠의 개념을 정의한 것은 아래 표와 같다.

<표 2-4> 문화콘텐츠 관련 법률 규정상 용어 정의

구분	근거법	개념정의
콘텐츠	문화산업진흥기본법 제2조	부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보
디지털콘텐츠	문화산업진흥기본법 제2조	부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 효율성을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작 또는 처리 된 것
	온라인디지털콘텐츠산업 발전법 제2조	부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 있어서 효율성을 높일 수 있도록 전자적 형태로 제작 또는 처리 된 것
디지털 문화콘텐츠	문화산업진흥기본법 제2조	문화적 요소가 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 디지털 콘텐츠

문화콘텐츠는 전통문화, 예술, 대중문화, 신화, 이야기, 생활양식, 역사 등 다양한 문화적 요소를 원천으로 하여 생성되고 이러한 문화적 요소는 창의성과 기술을 바탕으로 고 부가가치를 창출하는 문화콘텐츠로 전환되어야 할 것이다.

여러 가지 과정을 통한 창의적이고 새로운 문화콘텐츠의 탄생은 문화적 요소에 활력을 불어넣는 하나의 원동력이 됨에 따라 역사적 이야기나 예술작품 등이 그것을 통해 영화, 드라마, 애니메이션, 게임, 캐릭터, 에듀테인먼트 등으로 다양하고 새롭게 그 가치를 재평가 받는 기회로 만들 수 있다.

문화콘텐츠는 문화산업, 문화상품, 디지털, 멀티미디어 등의 다양한 유사개념들이 있으며 이는 디지털과 멀티기술 등을 포함하고 있다.

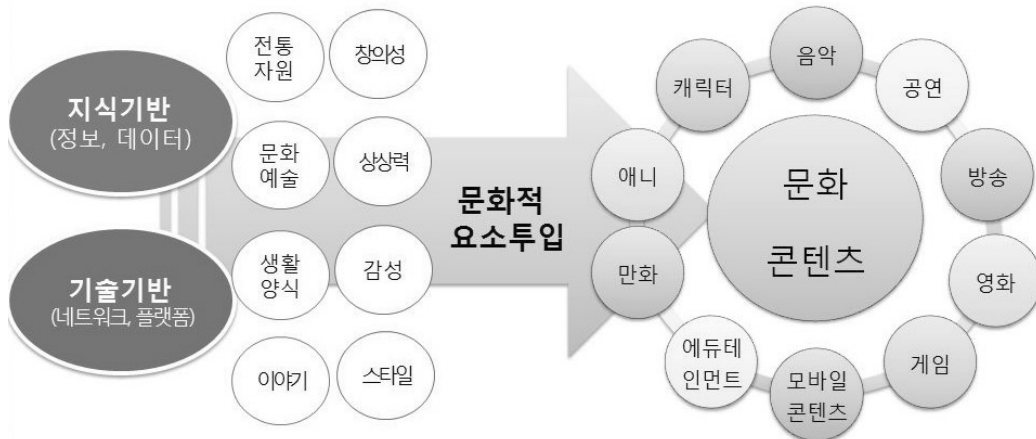
<표 2-5> 문화콘텐츠의 유사개념

구분	내 용
문화산업	문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업
문화상품	예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(문화적요소)이 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화
문화콘텐츠	문화적 요소가 체화된 콘텐츠
디지털콘텐츠	부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 효용성을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작 또는 처리 된 것
멀티미디어 콘텐츠	부호·문자·음성·음향 및 영상 등과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현 및 저장기능을 갖게 한 콘텐츠

디지털 시대에 문화는 특별한 의미를 지니게 될 것으로 전망되며 단순히 감상위주의 문화소비에서 벗어나 직접 참여하고 향유하는 적극적인 문화소비가 중시될 것이다.

이러한 변화 속에서 건전하고 생산적인 상품의 개발은 사람들에게 재미와 감동을 주는 상품이나 콘텐츠를 만드는 것이 부가가치를 창조할 것으로 예상되며 문화산업, 혹은 문화콘텐츠가 세기의 관심산업으로 떠오른 것도 부가가치를 창조한다는 사실에 기인한다.

이와 같이 문화와 미디어 기술이 융합된 문화콘텐츠의 개발은 다양한 문화적 요소를 함유하고 있는 문화자원의 발굴과 더불어 다양한 디지털매체를 개발하는 것이 매우 중요하다.



(그림 2-1) 문화콘텐츠 개념의 도식화

제2절 문화관광 콘텐츠의 기능과 활용

1. 문화관광의 정의

1) 문화관광의 등장

관광은 생존을 위한 노동행위가 아닌, 일상을 벗어나 삶을 누리고 즐기기 위한 행위로 시민의식의 성장과 부(富)의 축적이 이루어진 산업혁명 이후 본격화되었다.

이후 관광은 사회적 흐름에 맞춰 그 형태가 변모하였으며, 대량생산이 이루어지던 산업 초기에는 대량관광(mass tourism)이 주류를 이루었던 반면, 최근에는 핵가족화와 소득 증대로 개별관광 수요가 늘어가는 추세로 변모하였다.

또한 20세기 새로운 관광지가 다양하게 나타났고 관광이 사회 전 계층으로 확대됨에 따라 과거의 문화적인 성격에서 벗어나는 관광의 형태를 보인다. 이러한 문화관광이 주목을 받게 된 이유는 대중관광의 문제점과 한계가 드러나고 관광의 패러다임이 변화하면서 새로운 유형의 관광인 유·무형의 문화적 관광자원을 대상으로 하여 문화적 관광욕구 충족을 목적으로 하는 관광의 필요성이 제기되었다.

따라서 지속가능한 관광개발의 형태로서 문화관광이 생태관광과 더불어 대두 되었으며 주5일근무제가 정착되고 여가에 대한 관심이 증대됨에 따라 역사 문화를 체험하고자 하는 욕구가 증가되었고, 관람형 관광에서 체험형 관광으로 가치지향적인 여행문화를 창출하게 됨에 따라 중요성이 증대되었다.

또한 사회구성원의 고소득화 및 고학력화됨에 따라 관광을 통한 기분전환의 계기를 마련하는데 그치지 않고 호기심을 충족시킬수 있는 기회로 여겨 새로운 문화를 배우고 체험하고자 하는 욕구 증대에 따라 문화관광이 발전하게 되었다.

2) 문화관광의 개념

문화관광은 저자에 따라 다양한 정의가 가능하며 사전적 정의에 따르면 유물·유적·전통 공예·예술 등이 보존되거나 스며있는 지역 또는 사람의 풍요로운 과거에 초점을 두고 문화자원을 관광자원으로 활용하는 관광형태로 말할 수 있다.²⁾

2) 안중윤, 관광용어사전, 법문사, 1985, p. 82

유네스코에서는 독특한 풍경, 시각 및 공연예술, 지방색 혹은 지방특산물, 삶의 방식, 가치, 전통, 행사 및 기타 독창적인 방식의 문화간 교류과정을 포함한 문화환경을 경험하기 위한 여행으로 정의하고 있다.

1985년 세계관광기구(WTO-World Tourism Organization)에서는 문화관광을 문화적인 장소나 기념물을 찾아가는데 초점을 두고 있으며 이를 협의의 정의와 광의의 정의로 구분하고 있다. 협의의 정의는 공연예술을 비롯한 각종 예술 감상 관광, 축제 및 기타 문화행사 참가, 명소 및 기념물 방문, 자연, 민속, 예술, 언어 등의 학습여행, 순례여행 등에서 어떠한 형태이건 문화적 동기에 의한 관광객들의 이동을 문화관광으로 보고 있으며, 광의의 정의는 개인의 문화수준을 향상시키고 새로운 지식이나 경험, 만남을 증가시키는 등 인간의 다양한 욕구를 충족시킨다는 점에서 타국이나 타지역의 생활양식이나 전통적 행동양식에 접하고 체험하는 모든 것으로 해석하고 있다.

ATLAS(European Association for Tourism and Leisure Education)에서는 자신의 일상적인 거주지를 벗어나 역사 유적지, 예술적이고 문화적인 표현, 예술, 드라마와 같은 구체적인 문화 매력물로 사람들이 이동하는 것. 또는 자신의 문화적 욕구를 충족시키기 위해 새로운 정보나 경험을 얻을 의도로 일상적인 거주지 이외의 지역에 위치하고 있는 문화적 매력물로 사람들이 이동하는 것으로 정의다.

이러한 정의는 관광객의 동기에 초점을 맞춘 것으로 관광객의 문화적 욕구를 중요하게 다루고 있으며, 자원적 측면에서는 관광대상이 되는 문화상품에 집중한 것으로 문화관광에 대한 ATLAS의 정의는 관광자원의 특수성뿐만 아니라 관광 동기의 차별성이 문화관광을 여타 관광과 구분 짓는 특성으로 본 것이며(Alf H. Walle⁴), 역시 이러한 문화관광의 특성에 주목하고 있다. 한국관광공사에서는 문화관광이란 문화적 동기에 입각한 관광활동의 한 형태로서, 그 내용은 학습, 예술감상, 축제 및 문화이벤트, 유적방문, 자연, 민속, 예술의 연구 및 순례를 위한 여행 등을 포함하는 것으로 정의하였다.

이상의 내용과 같이 문화관광이란 관광객이 여가시간 중에 일상의 생활권을 떠나 다시 돌아올 예정으로 타국이나 타지역을 유형·무형의 문화적 관광자원을 대상으로 하여 문화적 관광욕구 충족을 목적으로 하는 관광활동으로 정의할 수 있다.³⁾

3) 서태양(2002), 문화관광론 대왕사 p.29.

또한 문화관광은 관광동기와 자원의 속성을 동시에 규정하는 독특한 특성을 가지고 있으며 문화자원에 대한 의존도가 큰 관광형태로 볼 수 있다.

<표 2-6> 문화관광의 정의

구분	개념적 정의
WTO(2001)	개인의 문화적 수준의 향상시키고 새로운 지식과 경험, 만남을 높이기 위해 인간의 다양한 욕구를 충족시키는 인간의 모든 활동
MacCannell(1976)	문화관광이란 예술과 문화유적, 민속 등에 대한 관광객의 소비활동을 포함한 총체적인 문화적 감상 및 표현활동
Mc-intosh & Golender(1986)	여행자들이 관광지 주민의 삶 또는 사상에 대한 방식 또는 다른 나라의 유산과 역사를 배울 때 관계된 여행의 총체
Irish Tourist Board (1998)	문화관광은 관광객들이 유럽의 문화자원에 대한 개인의 이해를 증진시키기 위해 전적으로 또는 부분적으로 행한 여행
Foo(1998)	관광의 일부분으로서 목적지에서의 문화활동에 참가하는 것
Woos (1984)	문화정체성의 독특성에 초점을 맞추지 않고, 일반적 상황에 대한 관광객의 경험을 형성하는것으로서의 문화역을 설명하고 관광객들을 겨냥한 독특성을 지닌 문화정체성으로 살아가는 사람들에 초점을 맞춘 것
ATLAS (1991)	개인의 문화적 욕구를 충족시키기 위해 새로운 정보와 경험획득을 목적으로 한 거주지를 벗어난 문화자원으로의 개인 이동
Craik (1995)	다른 문화와 장소로, 그 곳의 문화와 역사적 맥락을 알려주는 사람, 생활양식, 문화유산, 예술을 배우기 위한 여행
Silberberg (1995)	공동체·지역·집단의 역사·예술·과학·생활양식/유산에 대한 관심으로 동기화되어 외부에서 사람들이 방문하는 것
Richards (1996)	문화적욕구를 충족시키기 위한 경험과 정보를 얻기 위해 일상의 거주지로부터 문화적 자원이 있는 곳으로 이동하는 행위
한국관광공사 (1998)	문화적 동기를 가지고 전통과 현대의 다양한 문화를 적극적으로 체험하는 SIT의 일종으로 기존의 관람형 관광이 아니라 접촉과교류를 통해 문화를 체험하는 여행

자료 : 주종대(2007), 서울시정개발연구원(2007)

문화관광은 문화자원에 대한 의존도가 높으며 관광대상이 되는 문화자원의 분류에 따라 문화관광의 범위가 달라지며 또한 국가마다 상이하나 대체로 역사유적지, 자연, 역사, 생활박물관, 민속축제 등 각종 이벤트를 포함하고 있다. 문화관광자원에 대한 분류 역시 연구자에 따라 다소 차이가 있는데, WTO(2001)는 문화자원을 건축물, 예술, 사적지, 박물관, 축제 등으로 간략하게 나열하였다. ECTARC(1989)는 WTO가 제시한 문화자원 외에

음악과 춤, 드라마, 언어와 문헌연구, 민속문화도 포함시켰으며, Munster, W(1994)는 문화자원을 매력물과 이벤트라는 두 가지 형태로 유형화하였으며, ECTARC의 문화자원 외에 루트(문화거리), 테마공원을 추가하였다.

이처럼 문화관광자원을 통해 그 특성을 정리하자면, 문화관광자원은 역사, 종교·예술, 민속문화·생활양상 등을 시설물·공간(거리, 공원) 혹은 축제 등의 형태로 형상화 한 것으로 자연자원은 포함되지 않았다.

<표 2-7> 문화관광을 위한 자원의 종류

구분	문화관광자원	
WTO(2001)	건축물, 예술, 사적지, 박물관, 축제 등으로 다양함	
ECTARC(1989)	·고고학적 유산과 유물 ·건축물(옛터, 유명한 건물, 도시전체) ·예술, 조각, 공예품, 미술, 축제, 이벤트 ·음악과 춤(고전, 민속, 현대) ·드라마(영화, 연극) ·언어와 문헌연구, 여행, 이벤트 ·종교적 축제, 성지참배 ·완전(민속적 또는 원시적)문화와 하위문화	
Munsters(1994)	매력물	·기념물 : 종교적 건물, 공공 건물, 역사적 주택, 성과 궁전, 공원과 정원, 율타리, 고고학적 유적지, 산업적·고고학적 건축물 ·박물관 : 민속박물관, 예술박물관 ·루트 : 문화적·역사적 루트, 예술 루트 ·테마공원 : 문화적·역사적 공원, 고고학적 공원, 건축공원
	이벤트	·문화적·역사적 이벤트 : 종교적 축제, 비종교적 축제(민속문화에 대한 생활양상을 표현), 민속축제(민속음악, 민속무용) ·예술이벤트 : 미술전람회, 예술축제(오페라, 발레, 무용, 영화, 연극, 문학 등)

최근 문화관광과 관련된 소비자의 수요는 끊임없이 변화하고 있고, 관광욕구가 다양화되고 있음에 따라 이를 충족시켜 줄 수 있는 관광공급이나 관광서비스 개발이 필요한 실정이다. 따라서 문화관광은 유형의 문화자원의 단순 열람 방식으로 머물러서는 안되며 문화관광객의 공통적인 특성인 ‘학습, 체험, 경험’을 반영한 관광자원을 개발하여 관광활동을 돕는 방식으로 이루어져야 할 것이다.

2. 문화관광과 문화콘텐츠

1) 문화관광과 문화콘텐츠의 관계

문화관광에서 문화콘텐츠는 관광지를 찾도록 유인하는 문화관광자원이 되며, 관광지를 체험할 수 있도록 하는 도구로 사용되며, 관광 이후 체험경험을 공유하고 확산시키는 장을 마련해 주기도 한다.

<표 2-8> 문화관광과 문화콘텐츠의 관계

문화관광	문화콘텐츠	
문화관광자원	영화, 드라마, 소설, 연극, 뮤지컬, 애니메이션 등	
문화관광체험활동지원	체험수단	애니메이션, 게임, 멀티미디어, 디지털, 모바일, 뉴미디어, 가상현실 등

문화적 욕구에서 비롯된 관광은 문화체험을 통한 감동 및 감흥을 제공하는 것이 중요하며, 과거의 사실을 역사로 현재화함으로써 관광객의 문화체험 욕구를 충족시킬 수 있다.

따라서 다양한 문화를 소재로 한 문화콘텐츠 개발은 지역의 관광매력도를 상승시키며 더 많은 관광객 유치를 위한 유인책이 될 수 있다.

이러한 의미에서 문화콘텐츠는 문화체험의 공간을 확장하거나 시대를 연결하는 수단이 되기도 하며 관광객을 유인하는 효과를 가진다.

2) 문화관광 콘텐츠의 개념

백승국(2006)은 사람들이 지적·정서적으로 향유하는 모든 종류의 무형자산을 포괄적으로 지목하는 것을 콘텐츠로 정의하였다.

손대현(2005)은 엔터테인먼트의 본질을 새로움(창의성, 신기성)과 콘텐츠로 보고 콘텐츠는 재미, 기쁨, 스토리텔링, 체험, 이미지를 그 요소로 보았으며, 과거를 콘텐츠의 빈곤시대라 한다면 지금은 창의적 콘텐츠의 빈곤시대로 현대 소비경쟁시대의 최대관건을 압축적으로 표현하여 콘텐츠웨어(contents ware)시대라 본다.

그러므로 현대는 콘텐츠가 얼마나 재미있고, 어떠한 차이가 있느냐에 따라 업적의 차이를 보이는 시대(야마네 타카시, 2005)라 할 수 있다.

<표 2-9> 문화관광 콘텐츠의 분류

구분		세부내용	
하드웨어	기반시설	도로, 철도, 공항, 항만, 주차장, 전기, 통신, 상·하수도시설 등	
	교통수단	선박, 항공기, 버스, 리무진, 택시	
	관광객이용시설	리조트, 호텔, 콘도미니엄, 컨벤션센터, 쇼핑센터, 카지노, 레스토랑, 관광안내센터, 박물관, 테마파크, 엔터테인먼트 시설 등	
소프트웨어	상품	여행상품	패키지 여행상품, 관광코스, 답사 프로그램
		기념품	토산품, 민속공예품, 지역특산물
		이벤트	축제, 이벤트 기획
	운영	관광지운영	예약 서비스제공, 환대 서비스
		마케팅	상품기획, 홍보, 판촉, 민관공동 마케팅
		지역이미지제고	친절함, 청결함, 쾌적함
		인식제고	주민의 공감대 형성 및 참여, 종사원 교육
	정보	정보제공	가이드북, 안내지도, ARS정보제공, 인터넷정보제공
		안내해설	안내 및 해설서비스, 통역
	제도	세제금융	관광진흥개발기금
규제제도		관광진흥법, 문화재관리법, 건축법, 도시계획법 등	

자료: 강신겸(2006).

문화관광 콘텐츠란 관광기업이 관광객의 욕구를 유발시키고 충족시켜줄 수 있는 문화관광대상을 바탕으로 각종 서비스를 제공하는 유·무형의 경험(한중배, 2008)을 말하는 것으로 관광산업에서의 하드웨어와 문화콘텐츠의 분류를 정리하면 다음과 같다.

<표 2-10>문화관광 콘텐츠의 분류

성공요소		내 용
기획 단계	창의적인 콘텐츠	독창적인 스타일 + 보편적인 정서, 풍부한 2차 콘텐츠 포함
	특화된 오리지널 상품	관광지만의 오리지널 캐릭터 상품 개발 높은 품질로 수집가, 마니아를 자극
	마케팅 채널 확보	국내 및 해외홍보 채널 확보 기획 및 개발단계부터 홍보 강화
실행 단계	효율적인 운영시스템	고객 만족도를 높이기 위한 서비스 강화
	배후 관광자원	숙박 가능한 연계 프로그램
	민·관 공조	개발 및 관리, 유지·보수가 가능한 민·관 협조 진입로 및 주변 환경 등의 콘셉트를 유지하기 위한 민·관 협조

자료: 이정표(2008).

3) 문화콘텐츠의 특징 및 구성

(1) 문화콘텐츠의 특징

디지털 시대에 문화는 특별한 의미를 지니게 될 것으로 전망되며 단순히 감상위주의 문화소비에서 벗어나 직접 참여하고 향유하는 적극적인 문화소비가 중시될 것이다. 또한 문화산업, 오락산업 등이 대중문화의 핵을 이루며 산업으로서의 입지를 차지할 것이며, 이성적인 효용의 비교에 의한 소비가 아닌 느끼고 체험하고, 좋아할 수 있는 감성적인 소비로 변화함에 따라 콘텐츠를 활용한 감성과 감동의 문화가 점차 비중이 높아질 것이다.

또한 디지털 기술 발달에 따라 사이버 공간에서의 가상현실을 다루는 디지털 시대의 문화산업이 발달 될 것으로 전망된다. 이러한 변화 속에서 건전하고 생산적인 상품의 개발은 사람들에게 재미와 감동을 주는 상품이나 콘텐츠를 만드는 것이 부가가치를 창조할 것으로 예상된다.

문화산업, 혹은 문화콘텐츠 산업이 세기의 관심산업으로 떠오른 것도 부가가치를 창조한다는 사실에 기인한다. 이 부가가치를 창출하는 과정에 중요한 고리가 있는데 그 고리는 일반적 윈도우 효과라고 불리는 문화산업의 다층구조이자 가치의 흐름도이다.

하나의 상품이 어느 한 영역의 상품으로서만 수명을 다하는 것이 아니라 관련된 문화, 혹은 콘텐츠 산업의 여러 영역에서 가치의 재창출을 가능하게 하는 구조가 산업의 핵심고리역할을 수행 할 것이다.

(2) 문화관광 콘텐츠의 구성

백승국(2005)은 콘텐츠를 향유하는 사용자의 감각을 즐거움으로 확장시키고 정서적인 만족감에 도달하게 하는 엔터테인먼트 가치를 창출하는 거시콘텐츠(macro contents)와 거시콘텐츠인 엔터테인먼트 콘텐츠를 구성하는 하위(lower) 콘텐츠 중에서 정보를 역동적으로 전달하는 정보콘텐츠와 교육적 성격이 강한 교육문화콘텐츠 등을 미시콘텐츠로 규정한다.

백승국(2005)의 개념을 차용하여 관광에 접목할 경우 관광의 내용을 의미하는 관광매력을 원천 소스인 거시관광 콘텐츠로, 이에 내재된 문화적 가치와 경제적 부가가치를 창출할 수 있는 원소스멀티유즈(One Source Multi-Use, OSMU) 방식을 통해 생산된 다양한

관광 상품을 미시관광콘텐츠로 규정할 수 있다(강경민, 2005).

거시·미시 콘텐츠의 사례로 겨울연가는 처음에는 거시콘텐츠인 드라마를 향유하지만 DVD, VOD를 통해 반복 향유하거나 OST나 소설, 만화 등을 통하여 변형된 향유를 지속함으로써 콘텐츠에 대한 충성도 높은 향유자가 된다(이정표, 2008). 이 과정에서 향유자들은 해당 콘텐츠에 내재되어 성격화된 미시콘텐츠들을 취향과 향유 패턴에 따라 선별적인 향유를 수행하게 되며, 이러한 미시콘텐츠의 선별적 향유를 통하여 거시콘텐츠에 대한 충성도는 더욱 높아지게 된다. 상품화 가능성이 높은 미시콘텐츠들이 거시콘텐츠의 스토리텔링 문맥 속에서 새로운 성격화 과정을 거치게 됨으로 거시콘텐츠의 구조 안에서 의미있는 미시콘텐츠가 되기 위해서는 스토리텔링 전략에 기초해야 한다(박기수, 2007).

(3) 문화관광 콘텐츠의 특성

□ 사회전반에 걸쳐 커다란 영향을 미침

문화콘텐츠는 일반적인 제품과는 달리 지역사회의 정서, 가치 등이 종합적으로 함축되어 있기 때문에 그것을 소비하는 사회구성원의 정체성과 생활양식에 커다란 영향을 미치게 된다(김종의 외 3인, 2004).

□ 사용자 수가 증대함에 따라 가치가 증대함

문화는 특정시점의 생활양식을 반영하기 때문에 유행을 창출하며, 다수의 사람들은 유행에 뒤처지지 않으려 한다(권혁정, 2009). 따라서 문화콘텐츠는 더 많은 사람들이 이용하고 싶어 하며, 이른바 문화콘텐츠는 산업적으로 빈익빈 부익부현상이 뚜렷하게 나타나는 제품이다.

□ One Source Multi Use로 활용되어 수익모델이 다원화 될 수 있음

하나의 콘텐츠가 제작되면 이와 관련된 다양한 파생상품들이 만들어질 수 있기 때문에 수익모델이 다원화 될 수 있다(최봉현 외, 2005). 문화콘텐츠와 일반제품 모두 신제품 생산단계에서는 많은 노력과 연구가 필요하지만 일단 생산이 된 이후의 재생산비용은 매우 큰 차이를 보인다. 예를 들면 지역의 차별화된 스토리를 발굴하여 영화를 제작하는 경우 비용은 많이 들지만 그것을 다른 필름으로 복사하거나 비디오, DVD 등으로 재생산할 경

우의 비용은 매우 저렴하다. 따라서 문화콘텐츠는 소비가 증가할수록 이후 재생산 비용이 저렴하므로 생산자의 이익이 극대화될 수 있다.

□ 단순한 소비재가 아닌 경험재(experience goods)임

제품의 유형을 구분할 때 공연, 음반, 영화, 음식, 게임, 책 등의 문화콘텐츠들은 모두 경험재라 할 수 있다(김경록, 2008).

경험재란 소비자가 직접 그것을 사용해 보기 전에는 그 특성을 이해할 수 없으므로 소비자들은 직접 혹은 타인의 간접경험이 브랜드 선택에 영향을 미친다. 따라서 문화콘텐츠를 제작하는 제작자들은 간접 경험을 전달하기 위해 소비자들의 의견이나 평가, 전문가들의 평가와 각종 문화관련 프로그램을 적극 이용해야 한다.

□ 다른 제품에 비해 수명주기가 짧음

예술로서의 문화콘텐츠는 반영구적으로 존속할 수 있으나 산업적 측면에서의 문화콘텐츠는 다른 제품들에 비해 제품수명주기가 상대적으로 짧다. 예를 들어, 영화의 경우 특별한 경우가 아니면 반복해서 상영되지 않기 때문에 상기간이 지나면 제품으로서의 경제적 가치를 거의 상실하게 된다.

□ 체험을 중요시함

문화콘텐츠는 일반제품이나 서비스와는 달리 소비자의 체험을 중요시한다. 즉 문화콘텐츠는 단순히 필요하기 때문에 또는 특정 서비스를 받기 위해서 구매하는 제품이 아니라 소비자가 긍정적 체험을 통해 추억을 만들고 콘텐츠와 더불어 일체감을 느끼기 위해서 구매한다(권혁정, 2009). 따라서 문화콘텐츠 제작자는 소비자의 긍정적 체험을 극대화시킬 수 있는 마케팅 전략을 수립해야 한다.

(4) 문화관광 콘텐츠의 필요성

디지털기술은 발달은 그 동안 각자의 영역을 고수해 오던 방송, 통신, 컴퓨터 등의 융합 현상을 가속화시켜 매체의 종류와 수가 이전과 비교할 수 없을 정도로 다양해 졌으며, 동시에 창의력 있는 콘텐츠의 수요는 날이 갈수록 증대하고 있다(정창권, 2009). 즉, 다매체 다채널 시대의 도래로 각종 콘텐츠의 수요가 폭발적으로 늘어가고 있어 향후 문화콘텐츠

산업은 양질의 콘텐츠를 얼마나 안정적으로 공급할 수 있느냐에 따라 성패를 좌우한다 할 수 있다. 또한 현대사회는 재화나 서비스를 구매하는 것보다 그 안에 담긴 이야기를 구매하는 시대로 현대인의 소비 행태를 보면 주제를 뚜렷이 갖춘 브랜드나 직접 체험하는 상품을 선호하는 패턴을 보이고 있다. 이러한 소비형태의 변화에 따라 새롭게 주목받고 있는 것이 이야기로 이야기는 아직 틀이 정해지지 않은 근본적인 소스로서 콘텐츠의 소재이자 뼈대라 할 수 있으며, 이야기가 없으면 어떤 콘텐츠도 만들 수 없고, 설령 만들었다 해도 오래가지 못하며 이야기설이 부실하면 대중들에게 외면당하게 된다.

따라서 관광 상품도 이러한 변화의 흐름에 따라 삶에 활력을 주고 재미를 배가시켜줄 수 있는 차별화된 상품의 개발이 필요하며, 관광객들에게 어떤 스토리를 가지고 홍보할 수 있는가에 따라 상품의 성패가 달려있다고 할 수 있다.

최근 문화산업은 지역의 새로운 성장 동력으로서 그 중요성이 더욱 부각되고 있으며, 문화산업과 관광산업은 지역의 새로운 가치창출산업으로 성장하게 된다(이경은, 2009).

우리나라에서도 문화산업이 지역의 발전에 큰 역할을 할 것이라는 인식 하에 지역경제에 활기를 불어넣기 위한 새로운 문화콘텐츠 개발에 총력을 기울여 지역에 산재해 있는 유·무형의 문화자원을 문화콘텐츠로 개발하여 관광에 활용하는 등 지역 활성화의 도구로 이용하고 있다. 관광지개발에서 콘텐츠의 원천 소스로서 지역의 이야기는 대체적으로 신화, 전설, 민담 등의 형태로 전해오던 것이, 오늘날에는 문화 상품화되어 영화, 음악, 스포츠 등 대중문화를 콘텐츠로 하는 엔터테인먼트로 개발되어 사람들에게는 즐거움을 선사하고, 기업에게는 수익을 그리고 국가에는 경제성장과 국가 이미지 향상에 기여하고 있다(한국관광공사, 2005). 대중문화 콘텐츠들은 쉽게 접할 수 있고, 수요에 큰 제한이 없기 때문에 일상의 한 부분으로 자리 잡고 있으며, 인간의 감성적인 측면에 호소하는 것들이 많은 것이 특징으로 문화관광 콘텐츠도 관광지에 잘 맞고 관광객들이 가슴 속 깊이 빠져드는 풍경을 만들어내야만 하는데, 관광지의 스토리는 별개인 듯 보이는 개별적인 스토리들이 하나의 감성으로 엮인 모자이크와 같아서 관광객들의 체험이 이루어지는 점점들이 모여 하나의 스토리가 만들어지게 된다.

일반적으로 관광객들은 널리 알려진 이야기를 쉽게 받아들이고, 그 안에서 개인적인 연관성과 의미를 끌어내고 싶어 하기 때문에, 관광지가 성공적으로 이미지를 구축하기 위해서는 관광지가 가지고 있는 스토리 속에 관광객들이 몰입할 수 있게 해야 하며, 관광객 스

스로가 스토리텔러가 될 수 있는 분위기를 제공해야한다. 즉, 관광지의 이야기를 콘텐츠화할 수 있는 프로그램을 개발하여 관광객들에게 그 이야기들을 소개함으로써 지역민들이 대상 문화유산에 가치를 부여하고 감상하는 것과 같은 태도를 관광객들도 갖도록 유도함으로써 관광지의 자원, 지역 주민, 관광객이 어우러져 만들어내는 공동의 가치체험이 바로 관광 상품의 콘텐츠로서 스토리텔링을 의미한다.

새롭게 개발된 문화관광 콘텐츠로서 스토리텔링은 관광객과 관광자원을 연결시켜주는 역할을 하는 동시에 관광지의 관리와 보존을 위해 유용한 도구이기도 하며, 지역의 정체성 확립과 문화의식을 고취시키고, 관광객들로 하여금 관광지에 대한 존중감과 바람직한 행동을 이끌어 내는데 기여한다(한국관광공사, 2005).

체계적인 문화콘텐츠의 개발은 관광객들이 산과 해변의 멋진 풍경을 체험하는 것보다 개인에게 관광에 대한 의미를 찾을 수 있는 체험을 선사할 수 있으며, 지역의 문화유산을 널리 알릴 수 있는 견인차 역할을 할 수 있다. 따라서 매력 있는 관광지는 단지 훌륭한 자연자원과 경관뿐만 아니라 지역의 자원이 내포하고 있는 의미를 느낄 수 있도록 하는데 있다고 할 때, 관광객의 감성을 자극할 수 있는 스토리텔링의 개발은 필연적이라 할 수 있다.

3. 문화관광 콘텐츠의 활용유형

1) 문화관광 콘텐츠의 활용요소 및 프로그램유형

이영하·하재구(2007)는 디지털 콘텐츠는 총체적인 매체를 활용하여 그 가치를 재창출시키는 것이며, 쌍방향으로 시·공간의 제약 없이 제공된다고 하였다. 또한 KAIST(2005)는 멀티형, 축적형, 쌍방향형, 실시간 정보형, 수집·갱신형, 최준식(2007)은 실시간형, 커뮤니티형, 동영상형, Text형으로 구분한다. 김민옥(2006)은 전통문화 콘텐츠의 특성을 문화의 본질적 가치를 담보하는 원형성·문화적 의미와 가치가 실질적으로 문화를 공유하고 향유할 수 있는 형태로서의 가능성인 문화원형의 잠재성, 콘텐츠로서의 전통문화의 원형성과 잠재성이 확보되고 이를 바탕으로 문화산업에서 활용되고 소통될 수 있는 가능성을 의미하는 활용성으로 구분한다. 박석희(1999)는 전통문화 콘텐츠는 소구력이 크고 믿을만하며, 단순하고 현저한 이미지를 가지고 있어야 한다고 하였고, 이제은(2007)은 예술성, 축

제성, 고유성, 신비성으로, 이순자(2003)는 전통굿 콘텐츠를 제의성, 축제성, 연극성, 참여성, 전문성, 신명성으로 구분한다.

콘텐츠 활용방법에 따른 관광프로그램의 유형은 여러 가지 유형이 복합적으로 운영되는 경우도 많으며, 일반 관광시설 및 행사와는 콘텐츠의 활용 방법과 기획방향 등에서 차별되며, 다양한 형태의 시설물 및 행사가 계속해서 추가되고 있다(문화관광부, 2006).

<표 2-11> 문화관광 콘텐츠의 분류

구 분		활용요소	
문화 콘텐츠	제작배경	원천소스를 근간으로 한 탄탄한 스토리, 대중적인 스토리텔링, 제작기획	
	다양한 활용	다양한 미디어, 캐릭터 활용, 관광산업	
	부가가치	저작권, 국가적 이미지 제고, 한류 열풍	
	원형성	문화의 본질적 가치를 담보	
	잠재성	문화적 의미와 가치가 실질적으로 문화를 공유하고 향유할 수 있는 형태로서의 가능성	
	활용성	원형성과 잠재성이 확보되고 이를 바탕으로 문화산업에서 활용되고, 소통될 수 있는 가능성	
도서관광 콘텐츠	정태형	장소제공형	해수욕장, 낚시터, 동굴, 어장
		기반시설이용형	식당, 민박, 여관, 낚시, 유람선 등
		관람형	낚시배, 유람선 등을 이용하여 자연경관과 연안 및 도서 관람
	동태형	체험형	잠수용구를 이용한 각종 해산물 채취와 갯벌체험, 풍어제와각종이벤트, 특산물과먹거리행사, 문화체험 행사 등
		스포츠형	수상스키, 스킨스쿠버, 스노클링 등의 스포츠, 해변산악 등산과 트래킹 등
		테라피형	해수온천, 갯벌의 머드팩, 백사장 맨발 마사지 등
전통굿 콘텐츠	예술성	연극성	가변성과 즉흥적 대응, 변화에 대한 대응
	축제성	놀이성, 제의성, 참여성, 일상탈출, 흥분, 스킬	
	고유성	전통사상, 종교, 역사, 문화체험	
	신비성	초월적 능력, 강렬한 황홀경, 주술적 행위, 집단적 엑스터시 등의 신기체험	

자료: 이정표(2008), 전계논문, p. 39.

2) 문화관광 콘텐츠 활용유형

문화관광 콘텐츠를 활용한 형태는 문화콘텐츠가 직접 하나의 관광매력물의 형태로 사용하는 경우와 기존 관광지의 홍보에 대중문화 콘텐츠를 간접적으로 활용하는 마케팅방법으로 분류할 수 있다.

(1) 대중문화 콘텐츠 관련 관광매력물

□ 박물관과 기념시설

대중문화관련 콘텐츠를 소개하는 박물관 및 기념관 형태의 관광매력물로서 특정 대중문화 콘텐츠의 역사와 이에 관련된 희귀자료 등을 전시하는 것을 말한다. 테마는 주로 고전으로 평가받아 생명력이 긴 대중문화 콘텐츠이며, 작가, 배우, 가수 자체가 테마가 되는 경우와 작품이 테마가 되는 경우도 있으며, 유명 대중스타의 생가 등도 이에 해당된다.

□ 축제와 이벤트

대중문화 콘텐츠를 주제로 하여 관광 상품화된 대형이벤트가 있으며, 자발적인 전통축제에 비하여 상업적인 특징이 있다. 이벤트는 공연이나 대회, 커스텀 플레이(custom play) 등 문화 분야의 특징에 따라 내용이 달라지며 축제와 이벤트는 해당분야의 동호인들이 교류하는 자리를 제공하며, 지방자치단체가 지역적 문화정체성을 부여하기 위한 수단으로 활용된다.

□ 박람회

특정 대중문화분야의 신상품과 흐름을 소개하고 판매하는 대규모 견본시장으로 3~5일간 진행되며, 연 1회 개최가 일반적이며 사업체들 대상의 ‘비즈니스 데이’와 일반 방문객 대상 행사로 구분된다. 관심분야의 트렌드에 민감한 마니아층의 지지와 관심도가 높으며, 분야별로 대표적인 박람회는 1~2개 정도가 존재한다. 박람회의 경우 한정 상품 혹은 구매 특전의 제공이 방문목적인 경우가 많다.

□ 영상 제작시설

영상물 제작세트를 일반에게 공개하여 관광매력물로 활용하는 형식으로 영상제작과 관광행동이 동시에 이루어지며, 세트는 1회용 단일 영상물 제작세트와 다목적 대규모 촬영세트로 분류된다. 이 시설은 작품 인기의 지속정도에 따라 관광지로서의 생명력이 다르며 최근 우리나라의 지방자치단체에서 관광객 유치목적으로 빈번하게 활용되고 있다.

□ 테마파크

대중문화 콘텐츠를 테마로 한 놀이공원으로 정해진 테마를 가지고 있다는 점에서 기존의

놀이공원과 구별된다. 테마파크의 내부 장식 및 각종 매력물에 특정 대중문화 콘텐츠를 도입하고 자체 개발 캐릭터보다는 기존의 상품성을 인정받은 캐릭터를 주로 활용하는 경우가 많으며, 단일 캐릭터가 아닌 대형 영화제작사의 캐릭터 전체를 활용하는 것이 일반적이다.

<표 2-12> 콘텐츠 활용방법에 따른 관광프로그램 유형

구분	내용
박물관과 기념시설	대중문화 콘텐츠를 소개하고 체험하는 박물관과 기념시설
축제와 이벤트	대중문화 콘텐츠를 주제로 하여 관광 상품화된 대형 이벤트
박람회	특정 문화콘텐츠 분야의 신상품 및 트렌드를 소개하고 판매
영상제작 시설	영상물 제작세트를 일반에게 공개하여 제작현장과 세트 및 관련 전시물들을 관람물로 이용하는 관광시설
테마파크	문화콘텐츠를 테마로 한 놀이공원
테마타운	동일업종 또는 관련업종의 생산기능 및 전시 기능의 집적을 통한 관광프로그램

자료: 문화관광부(2006).

(2) 대중문화 콘텐츠 관련 관광마케팅

□ 관광지 간접홍보

관광지 간접홍보는 사전 기획된 세트장 등의 인위적 관광매력물과 구분되며, 대중문화 콘텐츠의 위치적 배경이 되는 장소의 이미지 제고 및 홍보효과가 있으며, 이는 자신이 보고, 읽은 장소 혹은 국가에 직접 가보고자 하는 욕구에 따른 수요창출에 따른 것이다. 작품속의 강조된 이미지에 따라 지역이미지를 일거에 쇄신하여 해당콘텐츠와 직접 연관된 매력물이 없어도 방문객 유치효과가 있으며, 인기작품에 등장하여 갑자기 유명해진 관광지가 다수 존재한다.

□ 관광지 직접홍보

관광지 직접홍보는 대중스타 혹은 캐릭터가 등장하는 관광 영상홍보물 등이 있어서 해당지역에 대한 관심 유발효과가 크다. 이는 인물이나 캐릭터가 가지는 긍정적 이미지를 지역 이미지에 투영하는 것을 대중스타의 경우 홍보대상 지역출신의 인물을 주로 캐스팅하며 홍보대사로 위촉하기도 한다.

□ 패키지 관광 상품

특정 대중문화콘텐츠를 테마로 일정을 잡은 기획관광상품으로 관광일정에 촬영지 방문, 공연, 팬 미팅 등을 포함하며 대상은 해당 작품이나 출연배우의 마니아층으로 한다. 국내의 경우 개별 관광업체 수준에서 기획 시도되며 일반적으로 가격이 높고 많은 인원을 수용하기가 어렵고, 빈번하게 저작권 관련문제가 발생하기도 한다.

(3) 관광스토리텔링의 전달매체

□ 안내책자

안내책자는 관광객들에게 정보를 제공하는 가장 쉽고도 저렴한 방법으로 간단한 안내책자로 방문객들에게 관광대상을 찾아가는 길이나 어떤 관광물이 있는지, 또는 해당 관광지나 관광활동이 지닌 의의를 설명해 줄 수 있다. 안내책자의 내용은 해설 계획의 주제를 담고 있어야 하며, 그 목표달성을 지원하고 있어야 함. 안내책자와 지도는 함께 배포되는 경우가 많으며, 안내책자에 셀프가이드 방문객들을 위한 상세한 해설을 포함시킬 수도 있다.

□ 지도

안내책자와 지도를 함께 혹은 따로 사용할 수 있으며, 지도의 뒷면을 이용하여 주요 관광지에 대한 간단한 설명적인 해설을 담을 수 있다. 또한 관광객들이 가장 많이 찾는 명소나 탐방로, 인근 지역의 관광지도 함께 표기할 수 있으며, 보호구역 등의 관광객들의 방문에 적합하지 않은 장소가 있다면 지도에 표기하지 않아도 된다. 관광안내지도는 상업시설, 교육시설, 전시 공간, 시장 등 대중이 많이 모이는 곳에서 길을 찾아주는 역할을 하며, 이러한 지도는 벽이나 쇼 케이스 등에 설치되어 있는 상태로 볼 수 있으며, 팸플릿, 포켓사이즈 인쇄물, 대형사이즈 인쇄물 등과 같은 재료를 통해서도 제공할 수 있다.

□ 탐방로

도보 탐방로는 주 상업지구나 도시, 촌락 단위에서 사용할 수 있는 가장 적합한 해설 도구 가운데 하나로 탐방로는 주제를 직접적으로 보여주기 때문에 방문객들에게 지역을 직접 탐험해보고 싶은 의욕을 불어넣어 준다. 탐방로의 주제로는 보통 역사적 건물들이 포함되어곤 하나, 그 건물의 역사, 산업 및 연관된 사회적 문제들도 해설되어야 한다.

□ 문화유산해설사

문화유산해설사를 따라 도보 또는 교통수단을 이용하여 장소 및 지역을 여행하는 것을 의미하는데, 지역민들의 삶을 그대로 체험하거나 공연을 관람하고 전설이나 사실에 관한 이야기를 청취하는 등의 활동이 포함된다. 셀프가이드(self-guide) 탐방자라도 지역의 문화유산해설사가 관광객 각각의 특성과 기대수준에 맞추어 탐방로에 대해 해설해 준다면 탐방로에 생명을 불어넣는 효과가 있을 것이며, 해설사를 동반한 탐방여행은 가장 효과적 이면서 관광객과의 사이에 친밀감을 형성할 수 있다는 장점이 있다.

□ 표지판

표지판은 해설 정보와 지도, 사진과 그래픽을 함께 담을 수 있는 2차원적인 표지로서 상대적으로 디자인과 설치가 쉽다는 점에서 소규모 지역사회에서 실용성이 높게 나타난다. 표지판은 문구와 그림, 최근의 사진과 역사적 사진, 그래픽과 여백 사이의 균형이 중요하며, 사진을 이용하면 장황한 문구를 최소한으로 줄일 수 있다. 디자인의 경우 일관성을 유지해야 하며, 쉽게 인식할 수 있는 표지시스템을 개발하고 관광지의 역사적 사실을 지시하도록 제작해야 한다. 잘 디자인된 표지시스템은 해설의 메시지를 잘 전달함과 동시에 긍정적인 지역이미지를 창출하는 효과가 있다.

□ 축제

축제는 사람의 오감을 자극한다는 점, 중요한 문화적 사건을 기념한다는 점에서 관광객들이 지역사회를 배울 수 있는 훌륭한 기회로 작용한다. 의례와 의식, 음식, 종교, 의복, 춤, 음악과 같은 살아있는 문화유산들이 축제 안에 담겨 있으며, 관광객들은 의례에 담겨 있는 신화나 종교적 의미, 그리고 축제기간에 보이는 지역주민들의 특별한 행동양식 배후의 원인을 배우고 싶어 하기 때문에 축제의 경우 해설이 중요한 역할을 한다.

□ 공연/재현 프로그램

지역의 음악과 무용을 공연하고 관광객들을 위해 해설해 줄 수 있는 프로그램으로 전통 음식과 음료, 잔칫상과 전통 식기들로 꾸며진 대규모의 공식만찬과 같은 활동과 의식을 통해 관광객들에게 지역의 삶을 엿보는 기회를 제공할 수 있다. 이러한 공연들은 문화적 전통 보전 사업에 활용될 수 있으며, 관광은 예술에 대한 수요와 경제적 자원을 생산하기 때

문에 전통 예술의 활성화에 기여하기도 한다. 계획의 개발에 있어 지역의 어떠한 예술적 전통이나 일상생활을 공연 또는 재현 프로그램에 넣는 것이 적합할 것인지 신중히 고민해야 한다.

□ 시청각 해설

소리와 영상을 이용한 해설은 이야기를 소개하는데 있어 가장 인상적인 방법으로 방문객들은 글을 읽는 것보다 시청각 프로그램을 통해 제시되는 정보에 더 몰입하게 된다. 관광지의 소개나 해설의 대부분을 슬라이드 영상필름을 이용해 제공할 수 있으며, 더 많은 관광객을 유인하기 위하여 복사본을 만들어 관광객이나 교육센터에 배포하는 방법도 활용할 수 있다.

□ 멀티미디어 쇼

멀티미디어 쇼 해설방식은 무용과 음악, 연극 공연과 특수효과를 결합하여 특정시간과 장소에 와 있다는 느낌을 갖게 하기 위한 감각적 체험을 제공하는 것으로 이러한 쇼는 대사나 노래를 통해 지식을 전달하기도 하지만 주요 기능은 방문객들의 정서와 감각에 호소한다는 것이다. 독특한 춤과 의상, 음악과 연극적 요소들이 이러한 유형의 공연으로 결합하여 관광객들에게 지역사회의 공연예술을 접할 기회를 줄 수 있으나, 이러한 유형의 생활 문화유산은 무대에 오를 경우 그 배경적 맥락과 분리되고 때로는 고유성도 훼손되기 마련이므로 해설이 어렵다는 점을 고려해야 한다.

□ 조명과 음향효과를 이용한 전시

이것은 옥외에 설치하여 야간에 활용할 수 있는 소리와 빛의 쇼를 통합한 전시방법으로 경관이 좋은 널찍한 장소에서 청중들은 스포트라이트가 비추는 건축물이나 그 외장들을 관람하게 된다. 이 방식은 최소한의 설명이 필요하며, 음악을 활용하는 방법이 적절함. 직접적인 설명이 없어도 새로운 시각으로 도시나 관광지의 특징을 관찰할 수 있는 좋은 기회를 제공하게 된다.

□ 인터넷

웹사이트를 통한 온라인 스토리텔링은 넓게 보면 디지털 스토리텔링의 범주에 포함되는 것으로 디지털 스토리텔링은 스토리를 다양한 매체 즉, 디지털 영상, 텍스트, 음성, 사운

드, 음악, 비디오, 애니메이션을 통해 서로 공유하는 과정을 말한다. 디지털 스토리텔링은 공급자에 의한 콘텐츠의 전달뿐만 아니라 이용자가 직접 참여하는 인터랙티브(Interactive)성도 내포하고 있는 것으로, 결국 디지털 스토리텔링은 스토리를 멀티미디어 작업으로 전환함으로써 사람의 감성을 자극하여 관심을 유발하고 정서적인 경험을 제공하는 역할을 한다. 웹사이트 상의 서술 전략은 텍스트와 오디오를 통해 이루어지며, 효율적인 브랜드 아이덴티티 구축의 핵심적인 요소라 할 수 있다.

제3절 문화관광 콘텐츠와 관광지 스토리텔링

1. 스토리텔링의 개념 및 중요성

1) 스토리텔링의 개념

최근 들어 소비패턴의 감성화에 대한 논의가 확대되면서 감성자극의 핵심요소로서 스토리텔링에 대한 관심도 증가하고 있다. 스토리텔링은 어떠한 주제와 관련된 내용을 역사적·사회문화적 배경을 바탕으로 각 장르의 특성에 알맞은 형태로 상상력을 가미한 이야기를 만들어 전달하는 것을 의미한다. 일찍이 ‘드림 소사이어티’로 유명한 롤프 옌센(Rolf Jensen)은 도시의 미래에 관하여 논하면서 문화적 전통이나 신화 그리고 유명 인물 등의 소재를 ‘이야기’로 변형시키고 활용할 줄 아는 도시를 ‘스토리텔링 도시(Storytelling city)’라고 칭한다. 스토리텔링 개념을 도입한 광고, 온라인 게임을 비롯한 문화콘텐츠의 스토리텔링 활용 등이 대표적인 사례이며, 관광분야에서도 스토리텔링의 개념을 도입하려는 노력이 적극적으로 전개되고 있다.

스토리텔링(Storytelling)은 단어 그 자체에서도 알 수 있듯이 스토리(Story)와 텔링(Telling)의 합성어로 미국영어교사위원회(National Council of Teachers of English)는 스토리텔링은 “음성(Voice)과 행위(Gesture)를 통해 사람들에게 이야기를 전달하는 것”이라고 정의하고 있다. 대부분의 스토리텔러(Storyteller)들은 이 개념을 이야기를 말하는 사람과 이야기를 듣고 상상력을 발휘하는 사람들 간의 상호작용이라고 말하는데, 즉 스토리텔링은 전체적인 의미를 만들어 가는 것으로 이야기 속에 들어 있는 여러 가지 요소들을

조합하여 좀 더 의미 있게 학습자에게 다가설 수 있도록 하는 것에 집중하고 있다. 따라서 스토리텔링은 이야기 형식을 통해 의미를 보다 효과적으로 구성할 수 있도록 돕고, 의사소통을 원활히 하게 할 수 있게 하며, 이를 통하여 학습자에게 감성적인 경험을 갖게 한다.

유정애(2001)는 스토리텔링의 사전적 의미는 이야기를 들려주는 활동을 말하는 것으로 흔히 ‘구연’이라는 용어로 많이 쓰여 왔으며, 스토리텔링은 이야기를 전달하는 역할에 초점을 두어 듣는 사람들 앞에서 감정을 살려 생동감 있게 이야기를 들려주는 것을 의미하는 것이라고 정의한다. 이인화(2003)는 스토리텔링은 사건에 대한 진술이 지배적인 담화양식이라고 정의하면서, 스토리텔링은 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변화는 과정의 제가지 의미를 모두 포괄하는 개념이며, 형식적으로 스토리텔링은 사건과 인물과 배경이라는 구성요소를 가지고 시작과 중간과 끝이라는 사건의 시간적 연쇄로 기술되는 특징이 있으며, 화자와 주인공 같은 인물의 형상을 통해 사건을 겪은 사람의 경험을 전달한다는 점에서 단순한 정보와 구별된다고 한다.

김민주(2003)는 스토리텔링을 스토리(Story)와 텔링(Telling)의 합성어로 ‘상대방에게 알리고자 하는 바를 재미있고 생생한 이야기로 설득력 있게 전달하는 것’으로 정의하였으며, 김진(2007)은 스토리텔링의 ‘스토리’는 청자에게 전달하고자 하는 내용이며, ‘텔링’은 그 내용을 전달하는 방법이라고 정의한다. 최혜실(2006)은 스토리텔링은 스토리(Story), 텔(Tell), 링(ing)의 세요소로 구성된 단어로 이야기를 말하다와 현재 진행형의 의미를 담고 있는 것이라고 정의하면서, 스토리텔링에서의 ‘텔(Tell)’은 단순히 말한다는 의미 외에 시각은 물론 심지어 촉각이나 후각 같은 다른 감각까지 포함하며, ‘링(ing)’은 상황의 공유, 그에 따른 상호작용성의 의미를 내포한다고 한다.

<표 2-13> 스토리텔링의 개념

Story	이야기되어진 것	무엇을(내용을)	시간성 공간성 인간성
Tell	말뿐만 아니라 시각, 촉각과 같은 다른 감각까지 포함	어떻게(표현양식)	
ing	상황의 공유 상호작용성		

자료: 전현주(2007).

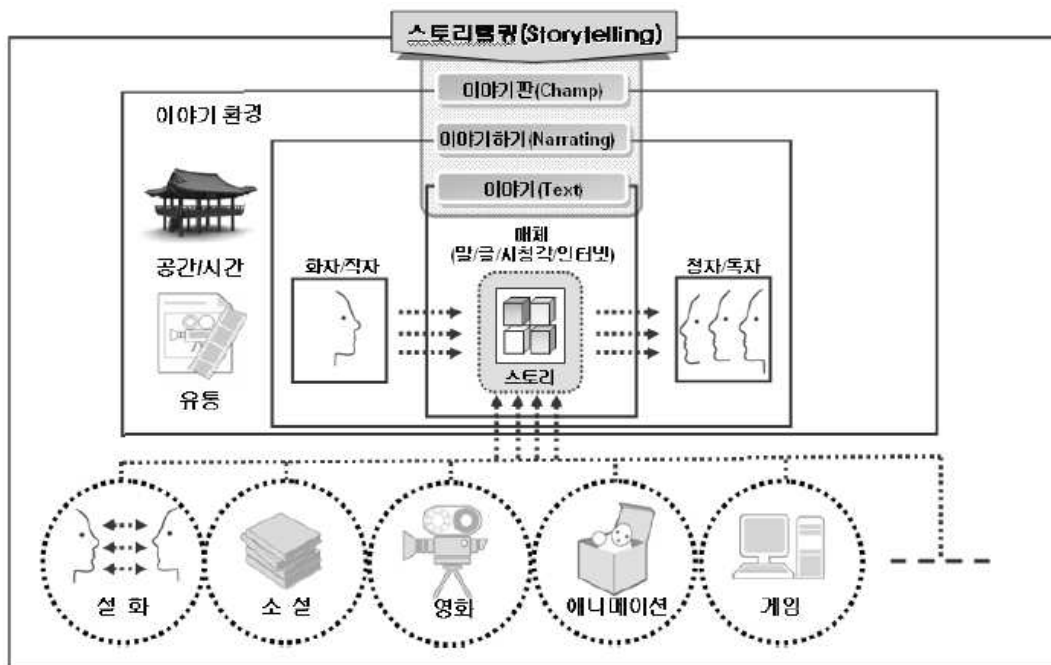
본래 스토리텔링은 문학 용어로 ‘이야기를 들려주는 것’ 또는 ‘구전을 말하는 것’으로 사건과 사물에 대한 물리적 속성이나 사실보도가 아닌 사물이나 인물의 개인적 의미로서의 이야기를 지어서 말하는 것에서 비롯된다(송정란, 2006). 문학의 스토리텔링은 인물, 사건, 배경을 기본 요건으로 하여 일정한 시간이나 공간적 배경에 따라 사건을 전개하는 서사형식을 갖춘 표현기업이라 할 수 있으며, 내용면에서 스토리텔링의 이야기는 단순히 이야기하는 것만을 의미하는 것이 아니라 이야기에 사실 도는 픽션 등과 같은 자신의 주관적인 경험을 결합하여 전달한다는 점에서 논증, 설명, 묘사와 같은 이야기 양식과는 구별된다. 즉, 이야기가 전달되고 수신되는 과정에서 객관적인 사실이 아닌 사건을 겪은 자의 주관적인 경험이 전달되고, 이를 자신의 경험과 인지를 바탕으로 이해하고 받아들여 기억을 강화하기 때문에 스토리텔링은 이야기를 좀 더 쉽게 이해하고, 오랫동안 기억에 남을 수 있게 도와주며, 스토리텔링을 이용하면 사람들은 서로의 감성적인 경험에 자극을 받게 되고 이를 통해 서로 공감대를 형성하고 어떤 행동을 유발하거나 변화시키는데 영향을 미치게 된다(신지원, 2009).

김광욱(2008)은 스토리텔링의 요소로서 ‘이야기’, ‘이야기하기’, 이야기판(場)’의 중요성을 강조한다. ‘이야기’는 스토리와 매체가 결합하였을 때 실현되며, 매체는 말과 글 또는 시청각 자료일 수도 있으며, 각 매체의 특성에 맞게 구현되었을 때 이야기로 존재할 수 있다고 한다. ‘이야기하기’는 주제들의 행위를 통한 상호작용을 말하며, 화자가 청자 없이 이야기를 하거나 청자가 화자 없이 이야기를 할 수 없기 때문에 화자 및 청자가 서로 상호작용을 한다는 것을 전제로 한다. ‘이야기판’은 ‘이야기하기’가 진행될 수 있는 환경으로 이야기는 화자와 청자의 상호작용이기 때문에 서로 모여 이야기가 진행될 수 있는 환경을 필요로 하며, 부가적으로 물리적 공간 외에도 화자와 청자는 시간적으로 동시에 같은 공간에 위치해야 하며, 화자와 청자가 같은 공간에 있다 하더라도 시간이 일치하지 않으면 이야기는 성립될 수 없고, 완벽한 이야기판의 기능은 물리적인 공간과 시간뿐만 아니라 화자와 청자 사이에 서로의 이야기를 주고받을 수 있는 상대적 자율성을 요구한다.

관광분야에 있어 스토리텔링의 개념을 이해하고 이를 실제에 적용하려 시도한 대표적인 연구자인 하시모토(橋本, 1998)는 관광행동을 사회 공학적으로 접목하고 아리스토텔레스의 ‘시학’ 이론과 프라이타크(Freytag)의 ‘감동곡선 이론(Catharsis Curve Theory)’에 착안하여 이동과 시간의 흐름에 따라 관광자의 감동을 극대화시키는 관광코스를 짜는 전략

이 필요하다고 주장한다. 드라마의 장면이 이어지듯 체험공간의 연출하여 관광객의 자연스러운 이동을 유도하고 시간의 조절과 효과적 공간배치를 통해 감동을 이끌어낼 수 있다.

따라서 스토리텔링의 흥미롭고 재미있는 이야기는 사람을 빠져들게 하고, 감동적이고 공감되는 이야기는 사람들과의 정서적인 유대관계를 돈독히 맺어주는 역할을 하는 것으로 써 이러한 이야기를 통해 상대방의 감성을 자극하여 마음을 움직이는 것이 스토리텔링이라 정의할 수 있다.



(그림 2-2) 스토리텔링의 개념도

2) 스토리텔링의 중요성

스토리텔링의 제재는 이야기로 우리의 신체가 자양분을 필요로 하듯이 우리의 정신은 이야기를 필요로 하며, 이야기는 사람들이 세상을 이해하고 다른 사람과 세상을 공유하는데 도움을 주며, 이러한 이야기는 다양한 가치를 가진다.

□ 체험요소의 극대화

오늘날 소비자들은 체험, 특히 추억이나 기억에 남을 만한 자신만의 고유한 경험과 감성을 중요시하여 하루가 다르게 쏟아지는 대량의 정보는 자칫하면 식상하고 고리타분한 정보로 전락할 위험이 크다. 이러한 관점에서 스토리텔링은 개인의 경험과 감정 등이 포함된 이야기를 전달하는 체험적 행위로서 소비자들의 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 효과적인 방법으로 인식된다.

스토리텔링이 가진 장점은 이야기의 전달과정에서 간접적으로 이야기를 전달하지만 단순한 이야기의 전달이 아닌 보다 효과적인 방법을 통해서 내면에 숨어 있는 진실한 이야기를 들려준다는 것이다. 이러한 과정을 통하여 소비자들은 공급자가 전달하고자 하는 의미를 더 쉽고 빠르게 이해할 수 있으며, 직접적인 체험의 효과를 통해서 더 깊은 감동을 느낄 수 있게 된다. 잘 짜인 스토리텔링 기법은 이야기를 하는 사람과 듣는 사람의 감정적 표출을 통해 재미는 물론 상호 공감대를 형성해 주기 때문에 고객체험 확대와 감동을 이끌어 내는데 유용하게 활용된다. 뿐만 아니라 이러한 스토리 전달 과정에서 사건을 이해시키기 위한 집중적인 유도는 효과적인 정보의 전달을 가능하게 하며 교육적 효과도 함께 제공해 줄 수 있다.

□ 교육적 가치 증대

이야기는 상상력을 자극하고 비판적 능력을 키워주어 성격 성장을 돕는 교육적 기능을 담당하므로 사람들은 함께 이야기 하면서 같이 웃고 즐거워하거나 슬피하면서 사회적, 감성적 경험을 공유하게 된다.

□ 사회·문화적 가치 증대

이야기는 사람들에게 다른 사회의 문화나 생활 등에 대한 많은 정보를 제공하고 이야기를 통해 시대를 초월한 세상을 만나고 지식을 얻고 이해를 넓히며 새로운 생각과 경험에 접근하게 된다. 즉, 우리가 경험하거나 읽는 것은 우리에게 강한 영향을 주며, 우리는 그 경험을 공유하기를 원한다. 이야기는 화자의 관점, 느낌, 감정 등을 구체화하도록 도와주며, 화자는 청자를 위해 이야기의 세계와 등장인물 등을 상상하도록 도와줌으로써 다른 사람과의 연대를 만들어 줌으로써 화자와 청자가 더욱 가깝다는 느낌이 들도록 한다.

전통적으로 이야기는 신화, 전설, 민담 등이 영역을 삼분하고 있었으나, 현대에 들어서는 특정한 사람이나 물건 등에 대한 우상화가 이루어져 전통 신화를 대신하게 된다. 이야기는 확장성이 강해 다양한 매체를 통해 전달될 수 있는데, 세상의 다양한 이야기들은 문자, 음성, 그림, 행동 등이 혼합되어 존재하며, 소설, 동화, 만화, 판소리, 서사민요, 서사무가, 라디오, 텔레비전, 영화, 인터넷, 캐릭터 등 다채로운 경로를 통해 교환된다.

□ 장소마케팅의 수단

장소를 둘러싼 스토리텔링은 장소가 가지고 있는 스토리와 이를 체험하고 그러한 체험들이 공유되면서 하나의 장소성을 형성해나가는 공유가치(새로운 스토리) 추구의 과정인 관념적 스토리텔링과 스토리 체험의 과정 중에 스토리 테마를 어떻게 하면 효과적으로 구성하여 관광객에게 전달할 것인가라는 스토리텔러적인 관점에 방점을 둔 기능적 스토리텔링으로 양분할 수 있다. 이처럼 공동의 스토리를 만들어가는 과정 속에서 장소의 스토리를 일정한 순서에 의해 구성함으로써 관광객들로 하여금 몰입과 카타르시스를 체험하게 하는 기능적 요소도 동시에 가지고 있는 것이 장소 스토리텔링이며, 이와 같은 점에 유의하여 스토리텔링 개념을 활용한 장소마케팅의 체계를 개념화하면 스토리 발굴, 스토리 체험, 스토리 공유 등 세 부분의 상호작용과정이다.

□ 효과적인 행동변화 수단

공급자 측면에서 스토리텔링 적용의 핵심은 전달하고자 하는 메시지를 잘 전달하기 위한 것으로 핵심 메시지를 전달하기 위해 스토리텔링 기법에서는 주요 이야기와 시나리오를 통하여 문제를 구성하고 해결해 나가는 방식을 취한다. 스토리텔링을 통해서 사람들은 여러 가지 상황 등을 상상할 수 있으며, 다양한 상황에서도 쉽게 탐구할 수 있으므로 스토리텔링은 이야기를 통하여 생각이나 상품 등이 가지고 있는 의미를 쉽게 설명하고 각인시킬 수 있다. 소비자가 경험이나 체험 등을 통해 형성된 지각은 상품 및 관광지에 대한 이미지를 형성하게 되며, 공급자가 전달하고자 하는 방향으로 행동변화를 가져오게 된다.

○ 스토리텔링을 통해 효과적인 이야기나 메시지를 전달하기 위해서는 사람과 도구, 정보가 어떻게 통합되어야 하는지, 그리고 무엇이 중요한지를 도출할 수 있는 수단에 대한 연구가 필요하다. 스토리텔링은 소비자 개개인의 마음속에 들어가 그들의 사고방식을 바꾸어 그들이 경험하고 있는 공간을 재창조하는 역할을 하며, 공간의 재창조는 소비자로 하여

금 행동을 변화시키도록 하여 소비자 마음의 점유율을 높이는 수단으로 활용되기도 한다. 이러한 관점에서 스토리텔링은 광고, 상품, 브랜드, 디자인 등에서 지역에 대한 효과적인 마케팅 기법으로 활용되고 있다.

<표 2-14> 스토리텔링 개념을 활용한 장소마케팅

구 분	단 계		
	장소자산 발굴	장소성 형성	장소 마케팅
장소마케팅	장소매력	체험	관계자산
	Story	tell	ing
스토리텔링	이야기성	현장성	상호작용성
	스토리 발굴	스토리 체험	스토리 공유
스토리텔링 개념을 활용한 장소마케팅	스토리 목록 작성 대표 스토리 발굴 스토리 테마 추출	체험환경 정보환경	커뮤니티
	공동스토리(공동가치) 창출		

자료: 최인호·임은미(2008).

3) 문화관광 콘텐츠와 스토리텔링의 관계

□ 문화콘텐츠 관련 스토리텔링의 의의

스토리텔링은 인간의 문화적 요소 중 가장 오래된 인간과의 커뮤니케이션 도구이며, 이러한 소통의 과정 속에서 문화콘텐츠는 하나의 완전한 문화상품으로 자리 잡을 수 있다(경북테크노파크 전략산업기획단, 2009).

스토리텔링은 하나의 완성된 문화콘텐츠를 만들어내고, 생명과 가치를 부여하는 작업임과 동시에, 완성된 문화콘텐츠로부터 다양한 콘텐츠를 형성할 수 있도록 그 토대를 마련해주는 문화콘텐츠의 기본 요소이다. 문화콘텐츠 산업 속에서 수요자와 공급자의 커뮤니케이션을 도와준다. 공급자는 수요자가 원하는 콘텐츠를 구상하고 만들며, 이 때 스토리텔링은 공급자의 다양하고 기발한 아이디어를 콘텐츠로 재구성할 수 있도록 도와주고, 수요자의 욕구를 만족시킬 수 있도록 한다.

□ 문화콘텐츠관련 스토리텔링의 특징

첫째, 감성과 지식의 발현으로 이야기는 인간의 의식과 무의식을 연결해주는 고리이며,

우리는 이야기를 통해 세계를 인식하게 된다. 둘째, 스토리텔링은 명확하고 설득력 있게 말하는 기술이다. 셋째, 이야기가 다양한 매체를 통해 표현된다는 점이다. 넷째, 스토리텔링의 특징은 위의 내용에서 살펴본 다양한 매체들과의 인터랙션을 주도한다는 특징이 있다(이희원, 2007).

2. 관광지 스토리텔링의 개념 및 중요성

1) 관광지 스토리텔링의 개념

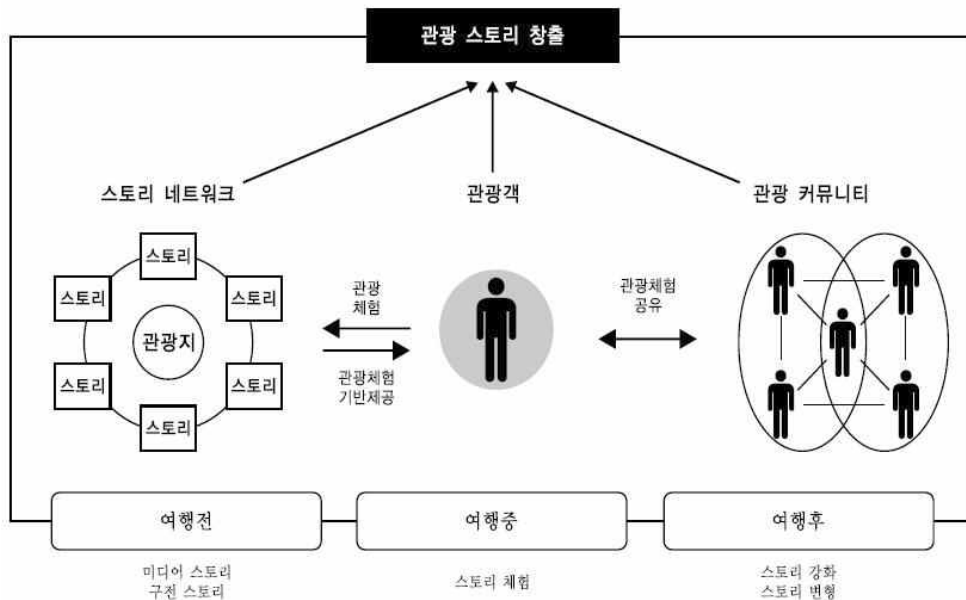
관광지 스토리텔링은 일반적인 해설의 개념보다는 지역과 관련된 스토리를 발굴하여 관광지와 관광객이 공동으로 만들어가는 의미체계로서 화자(話者)와 청자(聽者)의 ‘상호작용성’에 관광객과 관광지가 함께 만들어가는 체계라 할 수 있다.

상호작용성에 기초한 관광지 스토리텔링에 대한 개념은 다음과 같이 정의할 수 있다(반정화·민현석, 2009). Wallin(1965)은 관광지 스토리텔링은 내용, 매체, 기법 등으로 구성된 방문지역에 대한 이해수준과 관광객의 욕구수준을 결합하여 관광만족의 효과를 높여주는 정보, 안내, 학습, 유희, 선전, 영감과 관련된 서비스의 조합으로 정의한다.

Tilden(1997)은 관광지 스토리텔링은 관광자원 이용의 효율성을 증대시킴과 동시에 체험적 관광을 통해 양질의 관광활동을 경험하도록 하는 관광자원의 보조수단으로서 적절한 매체와 학습방법을 사용하여 자원에 내재된 의미와 관련성을 나타내어 주는 교육적 활동으로 정의한다. 한국관광공사(2005)에서는 관광지스토리텔링은 관광자원을 중심으로 관광지와 관광객이 정보와 체험을 공유하면서 하나의 공동스토리를 만들어가는 과정으로 관광객의 체험과 추억의 관리를 통해 관광객, 관광지, 지역주민이 공동의 감성체계를 만들어가는 것으로 정의한다. 최인호·임은미(2008)는 관광지 스토리텔링은 공동의 스토리를 만들어가는 과정 속에서 장소의 스토리를 일정한 순서에 의해 구성하여 관광객들로 하여금 몰입과 카타르시스를 경험하게 하는 기능적 요소도 동시에 가지고 있는 것으로 장소 스토리텔링과 맥을 같이하며, 스토리 발굴, 스토리체험, 스토리 공유의 과정을 거치게 된다고 한다.

이에 따라 관광지 스토리텔링은 스토리 발굴, 체험, 공유의 전 과정을 통해 상호작용을 하면서 공유가치(새로운 스토리)를 만들어가는 과정이라고 말 할 수 있으며, 좁은 의미의

관광 스토리텔링은 스토리 체험의 과정 중에 스토리테마를 어떻게 하면 효과적으로 구성하여 관광객에게 전달할 것인가라는 스토리텔러적인 관점에 무게를 둬



자료 : 한국관광공사(2005), 관광스토리텔링 그 빛을 발한다3 , p. 323.
(그림 2-3) 관광스토리텔링 창출과정

2) 관광지 스토리텔링의 중요성

□ 관광객 유치증진을 통한 지역경제 활성화

○ 관광지 스토리텔링은 관광객 유치를 위해 관광지와 관광지에 얹힌 이야기를 유기적으로 결합시켜 관광지가 관광객에게 의미 있는 장소로 남을 수 있도록 함으로써 관광객 자신의 추억 형성뿐만 아니라 타인에 대한 구전 효과를 가져오게 하며, 더 많은 관광객들을 유치하여 결과적으로 지역의 관련 산업들에 대한 파급효과를 가져오게 됨

- 예를 들어 인기드라마 ‘대장금’은 국내뿐 아니라 해외에서도 한국의 음식이 담고 있는 스토리를 통해 공감과 감동을 불러일으켜 많은 관광객을 유치했는데, 대장금의 성공요인은 단순히 한국 음식문화의 전달이 아닌 음식 속에 숨어 있는 사람들의 이야기를 바탕으로 하고 있었기 때문에 더 큰 감동을 가져왔다고 할 수 있으며, 이렇듯 성공적인 스토리텔링

은 해당 지역을 특화시키는데 큰 역할을 한다.

□ 스토리 발굴을 통한 지역정체성 확립

스토리 발굴은 장소의 매력적 이야기를 찾아내는 것을 의미하며, 스토리를 체험한다는 것은 관광객이 직접 현장에 참여함으로써 장소감을 느끼는 과정으로 이렇게 형성된 장소감을 서로 공유함으로써 새로운 장소성을 승화하게 된다(최인호·임은미, 2008).

따라서 이야기의 본질은 기본적으로 재미있어야 하며, 사실에 기초한 이야기건 상상으로 꾸며진 이야기건 간에 이야기가 환상이나 동질감, 재미를 준다면 관광객들을 몰입시킬 수 있기 때문에 관광지 및 관광기업은 스토리텔링에 관심을 기울이게 될 것이다. 관광지 스토리텔링은 관광자원이나 관광지와 관련된 이야기의 소재를 발굴하거나 의미를 찾아 관광지의 정체성을 부여하는 작업(전명숙, 2007)이며, 관광객과 관광지의 상호작용을 통해 공유가치를 만들어가는 과정이다(최인호·임은미, 2008). 미래의 가장 가치 있는 산업으로 각광받고 있는 스토리텔링에 있어서 가장 중요한 것은 스토리의 발굴이며, 관련 스토리의 사실 여부에 관계없이 그 지역의 고유성을 얼마나 잘 반영할 수 있는가에 중점을 두어야 한다. 따라서 지역의 정서를 다양성과 고유성을 지닌 지역문화에서 찾아내고 지역문화가 가지고 있는 특성에 이미지를 입혀 정체성과 고유문화로 관광지를 차별화시킬 수 있다.

□ 스토리텔링 사업화를 통한 지역이미지 개선

관광산업에서 스토리텔링의 활용은 지역 정체성 확립과 타 지역과의 차별성 확대를 위한 수단으로서 의미를 가지며, 관광자원 및 문화유적지뿐만 아니라 지역의 테마관광, 축제 등에서 다양하게 개발되어 활용되고 있으며, 관광지 스토리텔링은 관광객들에게 흥미를 유발시켜 관광지에 몰입할 수 있도록 한다. 이러한 측면에서 스토리텔링은 흥미 또는 매력을 유발할 수 있는 요소가 될 수 있으며, 관광지 이미지 형성과 관광객의 의사결정에 영향을 미치고 관광지에 대한 이미지의 변화는 지역 전체에 대한 이미지로 연결되며, 한번 각인된 이미지는 쉽게 바뀌지 않기 때문에 어떤 관광지로 자리매김할 것인가는 매우 중요한 사안이 된다.

3. 관광지 스토리텔링의 유형 및 활용

1) 스토리텔링의 유형

스토리텔링의 유형을 간단히 분류하면 문화콘텐츠로서 엔터테인먼트 스토리텔링과 인포메이션 스토리텔링, 비즈니스 스토리텔링, 일상생활 스토리텔링 등 크게 세 가지로 분류할 수 있다(정창권, 2009).

□ 엔터테인먼트 스토리텔링

서사성이 강한 것으로 소설과 동화, 만화, 드라마, 영화, 애니메이션, 게임, 뮤지컬 등 가장 큰 비중을 차지하고 있다.

□ 인포메이션 스토리텔링

주어진 정보를 바탕으로 이를 가공, 배치, 편집, 디자인 하는 것으로 전시, 축제, 여행, 테마파크, 에듀테인먼트, 데이터베이스, 인터넷콘텐츠 가상현실 등을 들 수 있다. 스토리텔링 유형 가운데 관광산업과 관련이 있다고 판단되는 인포메이션 스토리텔링을 중심으로 스토리텔링 방법에 살펴보면 다음과 같다.

전시란 다양한 정보를 통해 관람자에게 어떤 메시지를 전달하려는 것으로, 특히 전시는 시각이나 청각, 후각, 촉각, 미각 등 오감을 자극함으로써 그 효과가 더욱 강렬하고 오래 간다는 장점을 갖고 있다. 여행도 사람들의 여가시간이 점차 증가하면서 가능성이 큰 분야로 떠오르고 있는데, 아무리 아름다운 명소라 해도 한번 쓰윽 훑고 지나가면 금방 잊히기 마련이므로, 기억에 남을 만한, 곧 이야기가 있는 여행이 필요한 시점이다.

<표 2-15> 여행스토리의 유형

구 분	세부 내용
문화스토리	신화, 전설, 민담, 인물, 언어, 축제, 건축, 조각, 회화, 서예, 서적·활자·기기, 공예·자기, 전통 및 테마마을, 유적지·사적지 등
자연스토리	동식물, 보호구역, 산악 및 평지, 해양 등
산업스토리	산업현장, 유명상점, 시장, 쇼핑몰, 공장 등
장소·시설 스토리	관광지구, 공원, 잔디, 전시·관람시설, 스포츠·체육시설, 쇼핑시설, 교통시설, 유원지·휴양지·수련시설, 부대시설 등

자료: 최인호·임은미(2008).

테마파크란 일상을 탈피하여 특별한 체험을 할 수 있는 공원을 의미하며, 테마파크는

미국이나 일본에서는 매우 발달해 있고, 우리나라에서도 점점 관심이 높아지고 있는 추세이다. 축제는 원래 ‘축하하여 제사를 지냄’ 또는 ‘경축하여 벌이는 큰 잔치나 행사’를 의미하나, 현대 사회에서의 축제는 그 지역의 문화적 특성을 나타낼 뿐만 아니라 지역주민들에게 애향심을 갖게 하며, 나아가 지역경제의 활성화에도 크게 기여하고 있다.

에듀테인먼트(Edutainment)는 에듀케이션(교육: Education)과 엔터테인먼트(오락: Entertainment)의 합성어로 놀면서 공부한다는 새로운 방식의 교육 콘텐츠로 에듀테인먼트에서는 재미와 지식이 얼마나 잘 조화를 이룰 수 있느냐가 관건이 된다.

□ 비즈니스 스토리텔링

각종 기업에서 활용하는 스토리텔링으로 광고나 브랜드, 상품, 디자인, 기업경영 등을 예로 들 수 있으며, 요즘 기업들도 이야기를 해주는 것, 곧 스토리텔링으로 소비자들에게 다가가고 있다.

□ 일상생활 스토리텔링

위와 같은 각종 매체나 분야에서 뿐 아니라 우리들의 일상생활 곳곳에서 활용되고 있는데, 예로 이야기가 있는 음식이나 의복, 건축, 농수산물, 제조업(공산품), 서비스업 등에서 활용하고 있으나, 이들은 아직까지 거의 주목받지 못하고 있는 실정이다.

2) 스토리텔링의 활용유형

□ 스토리의 강조(Emphasis)

특정 장소나 공간, 상품이 가지고 있는 설화나 전설 등 기존에 있던 이야기 가운데 관광객이 매력을 느낄만한 이야기를 강조하거나 부각시키는 방법이다. 있는 그대로의 역사적 사실이나 자연자원의 상태, 농·특산물의 효능 등을 관광객들에게 홍보할 경우 효과적인 방법으로 스토리의 진정성(Authenticity)과 장소성(Sense of place)을 통해 차별화가 가능하다.

□ 스토리의 각색(Adaptation)

기존에 있던 이야기에서 모티브를 얻어 약간의 새로운 이야기를 추가하는 유형으로 원래의 이야기에 충실하되 관광자원과 관광객의 특성, 관광활동에 따라 원래의 이야기를 축소 또는 확대하여 각색하는 방법이다.

○ 기존의 스토리가 다른 지역과 차별성이 부족하거나 특정 공간 또는 장소와 연계되지 못한다거나 그 실체가 불분명할 경우, 약간의 가공 또는 유사한 장소와 연계하는 등의 각색을 거쳐 관광 상품화하게 된다. 문학작품을 영화 또는 연극으로 활용할 경우에도 문학작품과 영화 사이에 각색이라는 대본 작업이 있으며, 각색이란 매체, 시공간 및 관객의 변화에 따라서 새로운 구조의 기능 그리고 형태를 창조할 수 있도록 원래의 스토리를 변형하거나 적절하게 맞추는 작업을 말한다. 각색에는 일반적으로 빌려오기(Borrowing), 끼워넣기(Intersection), 변형하기(Transformation)라는 세 가지 각색으로 구분되는데, 첫째, ‘빌려오기’는 잘 알려진 성공적인 텍스트의 소재, 사상, 형식을 채택하는 경우로, 원작에 대한 정확한 충실도보다는 원작의 사연 및 주제 등의 특성을 얼마나 풍부하게 재창조했는지가 중요하다. 둘째, ‘끼워넣기’는 원작의 독특한 형식과 내용을 부분별로 살려내는 각색이며, 셋째, ‘변형하기’는 스토리를 소재로서만 이용하고 새롭게 변형한 경우를 말한다.

□ 스토리의 창조(Creation)

과거에는 없었지만 전혀 새로운 이야기를 만들어 관광 상품화하는 방법을 의미하며 어떤 지역이 영화 및 드라마에 등장한 이후 관광지로서 각광받는 경우가 여기에 해당된다. 겨울연가라는 드라마 방영이후 그 촬영지가 관광지로 부각된 춘천과 남이섬 등이 좋은 예이며, 영화 ‘로마의 휴일’에서 오드리헵번이 진실의 입에 손을 넣어 보고 트레비 분수에 동전을 던지는 것 등의 장면은 이제는 로마를 방문하는 사람이라면 누구나 따라하게 되는 행위가 되었고, 영화를 찍었던 촬영지는 영화로 인해 상징적인 의미를 갖게 되면서 이야기를 지닌 명소로 탈바꿈하게 된다.

3) 스토리텔링의 상품화 유형

□ 관광명소(Attractions)의 개발

관광명소란 관광객의 욕구를 충족시킬 수 있도록 유무형의 관광서비스가 제공되는 매력적인 공간이나 시설을 말하며, 관광명소의 개발은 관광객을 위한 관광편의시설, 관광매력물(Attraction) 등 하드웨어 개발을 의미하며, 이러한 공간 및 시설 개발 시 스토리를 모티브로 하여 개발하거나 새로운 스토리를 부여할 수 있다.

□ 관광체험활동(Activity)의 제공

○ 관광객들이 관광체험활동에 참여하는 동안 스토리를 체험할 수 있도록 하는 방법으로, 스토리의 체험이란 참여자 스스로 자신의 움직임을 통해 행사의 취지를 느끼고 진행자의 의도를 따라가는 체험프로그램으로 시간대별 진행계획을 의미한다. 이러한 관광체험활동과 관광체험은 하나의 경험이자 학습으로서 관광객들에게 다가가게 되며, 지역특성을 최대한 활용한 차별화된 스토리와 프로그램은 지역에 대한 이해를 향상시켜 수익성과 지속가능성을 높이게 된다.

□ 관광 상품 및 기념품(Souvenir)의 개발

관광 상품은 관광객이 구매하는 기념품 및 농·특산물 등을 총칭하며, 지역에서 생산되는 작목과 생산되는 농산물을 검토한 후 여기에 지역만의 기후와 토질, 성분, 영농방법, 역사 등 이야기를 덧붙여 기능성과 차별성을 부여한다. 이미 개발된 특산물이 있다면 민박과 체험프로그램을 통해 이야기를 덧붙이고 입소문을 통해 명품화(名品化)를 추진하며, 지역에서만 생산되는 재료를 이용한 음식에도 다른 지역과 차별화를 위하여 스토리를 부여한다.

□ 관광코스(Course)의 개발

일반적으로 관광코스는 관광객이 관광목적으로 거주지를 출발하여 관광지를 방문한 후 다시 거주지로 돌아올 때까지의 경로를 말하는데, 좁게는 관광지내에서 관광객들이 경험하는 일련의 통행경로를 의미한다. 관광목적지 내에서는 관광객들이 선택할 수 있도록 특정 테마를 중심으로 의미체계를 재구성하는 작업이다.

□ 축제·이벤트(Event)의 개발

축제와 이벤트를 통한 스토리텔링이란 이야기나 창작소재를 지역축제나 이벤트에 적합한 형태로 가공하는 작업을 말하며, 축제나 이벤트의 주제를 정한 후 관련 소재를 발굴하고 관광객으로 하여금 체험하게 함으로써 주제와 관련된 스토리를 즐기는 과정을 연출한다.

4. 스토리텔링의 개발방법

1) 스토리 발굴

관광지 스토리텔링의 첫 단계로서 관광지와 관련된 지역의 이야기거리들을 발굴하는 것으로 해당지역과 관련된 이야기로서 구전을 통해 전해 내려오는 전설, 인물, 지역문화, 생활과 관련된 이야기들이 대상이 되며, 관광지와 관련된 스토리발굴은 관광지 및 지역의 이해에 많은 인적·비 인적 정보를 제공한다. 관광지 스토리텔링의 스토리 발굴을 위해서는 다음과 같은 작업들이 요구된다.

<표 2-16> 관광지 스토리텔링 스토리 발굴단계

관광지 스토리 발굴		내용
자원목록 작성	<ul style="list-style-type: none"> - 지역 내 관광자원을 목록화하여 관광지 잠재력을 파악 - 방문객들이 관심을 가질만한 것들을 목록화 	<ul style="list-style-type: none"> - 해당지역의 고유한 요리법, 지역의 토지 소유 체계, 종교적 관습이나 축제, 역사적 건축물 등의 특수한 사항들
대표자원 찾기	<ul style="list-style-type: none"> - 어떠한 것들을 전달할 것인지에 대한 결정 - 지역의 일상적 생활과 관련된 자원들의 가치 부여 	<ul style="list-style-type: none"> - 수려한 경관 및 지형 - 해당 관광지에서만 볼 수 있는 고유성 - 다른 곳에서는 볼 수 없는 상징성 및 역사성 등의 발굴
자원목록 서식작성	<ul style="list-style-type: none"> - 표준화된 서식을 작성하여 중요 사항들을 기록하고, 부가적 정보를 표준화함 	<ul style="list-style-type: none"> - 자원 색인번호 및 자원명칭 - 자원의 지리적 위치 및 상세설명 - 접근성(자동차, 버스, 도보, 계절특성) 등 - 해설에 반영될 자원의 중요성 - 사진이나 그림
관광객 특성파악	<ul style="list-style-type: none"> - 관광객의 특성 및 시장의 트렌드 파악 - 관광객 눈높이에 맞는 서비스 제공 	<ul style="list-style-type: none"> - 방문객 특성: 거주지, 방문목적, 시간소비계획, 교통편, 체제시간, 경유지, 인구통계학적 요소 - 관광객 유형에 따라 유·무형의 해설 방식이 결정됨(성별, 연령, 직업 등)

자료: 최인호·임은미(2008).

우선 해당 지역에 분포되어 있는 관광자원 목록에서 해당 지역을 대표할 수 있는 관광자원을 찾아서 리스트를 작성해야 하며, 관광자원의 목록화 작업은 관광자원이 가지고 있는 잠재력 파악에 매우 중요하게 활용된다. 이와 함께 잠재방문객들의 특성을 분석해 관광객 및 관광시장의 트렌드를 동시에 파악해야 하는데 이러한 시장분석은 이야기 중 어떤 부분들이 관광객들의 관심을 더 많이 끌 수 있는지를 분석하는데 활용할 수 있으며, 고객

에 대한 분석은 발굴한 스토리를 어떤 방식으로 전달할 것인가에 대한 방향을 제시해 준다. 나열된 스토리 목록 중 장소가 추구하는 목표에 부합하는 스토리를 찾아내기 위해서는 가시성이 뛰어난 경관이나 지형, 해당 장소에서만 가능한 활동, 다른 장소와 다른 상징성 등이 토대가 될 수 있으며, 대표가 될 만한 스토리는 기존의 장소가 가지고 있는 스토리를 활용하는 것이 일반적이며, 대중문화 콘텐츠를 통해 장소가 알려진 경우에는 이를 적극적으로 활용할 수 있으며, 특별히 내세울만한 스토리가 없는 경우에는 스토리를 창조할 수 있다.

2) 목표 설정

주요 목표의 설정은 스토리텔링 전략을 통해서 무엇을 달성할 것인가에 대한 지향점을 나타내며 궁극적으로 달성하고자 하는 목표로서 관광지 스토리텔링의 궁극적인 목표 설정은 크게 두 가지를 위한 것이다. 먼저 관광객의 체험확대를 통해서 관광지를 보다 잘 이해하고 긍정적인 체험을 하며, 일상으로 복귀할 수 있는 근간을 마련하는 것이며, 다음으로 는 지역에 대한 긍정적인 이미지 형성을 위한 홍보 효과의 확대, 발굴한 자원에 대한 관광객들의 자발적인 보호와 관광객들에게 안전한 관광을 제공하는 것이다.

스토리텔링의 주요 목표는 스토리텔링의 적용과 활용에 대한 방향성을 제시해 주기 때문에 주의 깊게 설정해야 한다.

<표 2-17> 관광지 스토리텔링 목표 설정단계

목표 설정	내 용
관광객 체험 확대	<ul style="list-style-type: none"> - 관광객 스스로 관광지에 대한 이해를 할 수 있도록 함 - 장소에 대한 의미와 추억, 긍정적인 체험을 하고 일상으로 복귀
홍보확대	<ul style="list-style-type: none"> - 관광객, 언론관계자, 정부 관계자 등에 대한 지역의 긍정적 이미지 형성
자원보호	<ul style="list-style-type: none"> - 관광지 훼손을 방지하고 보호하기 위해 관광객들의 자발적 보호활동 유도
관광객 보호	<ul style="list-style-type: none"> - 관광객들의 이동 경로에 해설매체를 설치함으로써 관광객들에게 안전한 길라잡이 역할

자료 :최인호·임은미(2008).

3) 주요 테마의 개발

주요 테마의 개발은 해설이나 스토리텔링 기법을 활용하기 위한 핵심 아이디어로서 주요 테마에 따라 하위 작업들의 방향이 결정되며, 주요 테마는 지역이미지에 큰 영향을 미치게 되기 때문에 매우 신중하게 결정해야 한다. 즉, 주요 테마는 해당 관광지의 모든 자원들을 검토해 잠재력이 가장 크고, 관광객들의 트렌드를 반영하는 것을 선정해야 하며, 한번 결정된 테마는 쉽게 바뀌기 어렵기 때문에 사전에 신중한 검토가 필요하다.

따라서 테마는 지역사회의 역사문화유산, 관광, 주민들의 삶과 상호 연관되어야 하며, 테마 결정 후 각 관광지의 해설은 메인테마와 일관성을 지녀야 한다. 테마를 선정할 때 무엇보다 중요한 것은 관광객들의 주요 관심사항을 중심으로 테마를 선정해야 하며, 지역주민, 중앙정부, 관광기업들 등 이해당사자들 간의 의견을 모두 반영될 수 있도록 해야 한다.

관광지 스토리텔링의 관광객뿐만 아니라 지역주민들의 참여와 정부기관, 관광기업들의 협조가 없이는 불가능한 것이므로 다음과 같은 점들에 유의하여 개발하여야 한다.

<표 2-18> 관광지 스토리텔링 테마 개발 단계

관광지 스토리텔링 테마개발		내 용
테마의 선정	- 해설의 중심 아이디어	- 테마는 관광객들의 감성을 자극해야 하며, 관광객들의 욕구를 반영해야 함
테마의 중요성	- 해설대상에 대한 관광객의 관심 유도 - 관광지에 대한 이미지 형성에 영향 - 자원목록의 검토를 통해 테마 자료 결정	- 테마는 관광지가 가진 본질을 포함해야 함 - 지역사회의 역사문화유산, 관광, 주민들의 삶과 상호 연관되어야 함 - 테마 결정 후 각 관광지의 해설은 메인테마와 일관성을 지녀야 함
테마의 유형	- 연대순	- 전성기, 식민시대, 세계대전, 해방 후 혼란기, 한국전쟁 등
	- 세부주제	- 오늘날의 산업, 토착적인 건축양식, 시장, 교육, 전통미술과 공예 등
	- 지역사회의 삶과 역사	- 상업지구, 주거지구, 구도심, 자원보호 구역 등
테마 개발 서식	- 테마개발서식을 작성하여 주제개발과정을 표준화 하고 중요주제를 재확인	- 자원색인번호: 관광지명 - 해설테마 및 자원의 중요성 - 관광지의 목표 및 해설 프로그램의 목표 - 해설의 개념 및 해설방식
테마선정의 주제	- 관광객들의 주요 관심 요소를 중심으로 테마선정	- 테마는 지역주민, 중앙정부, 관광기업 등 이해 당사자들 간의 모든 의견을 반영하여 결정해야함

자료: 반정화·민현석(2009).

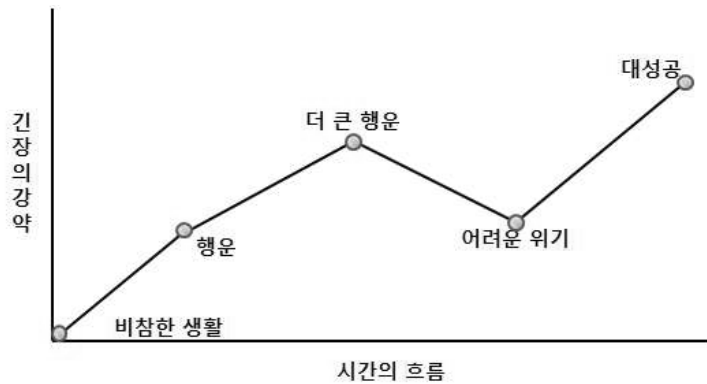
첫째, 스토리텔링의 소비자가 누구인지 표적을 분명히 설정하여야 한다. 둘째, 사람들이 원하는 것, 즉 시대에 부합하는 트렌드를 파악하여 적절히 반영해 주어야 한다. 셋째, 어떤 매체를 통해 테마를 표현할 것인지 미리 결정함으로써 이야기의 효과를 최대한 발휘할 수 있도록 해야 한다. 넷째, 기획 단계부터 멀티유즈를 계획하여 이야기를 어떻게 활용할 것인지에 대한 계획을 수립하여야 한다. 마지막으로 이야기 창작과정에서 중요한 것은 실현가능성을 고려해야 한다는 것임. 왜냐하면 아무리 좋은 아이디어가 있어도 실현가능성이 없다면 멀티유즈화 할 수 있는 콘텐츠 개발로 이루어지기가 곤란하기 때문이다.

4) 이야기 모양 만들기

이야기 모양이란 이야기의 모양을 도표로 나타낸 후 그곳에다 각각의 사건들을 표시하는 것을 말한다. 이야기 모양을 만드는 방법은 직선은 재미있는 사건이 일어나지 않는다는 뜻을, 위로 올라가는 선은 이야기가 흥미진진하거나 좋은 일이 생기고 있다는 뜻을, 아래로 내려가는 선은 뭔가 나쁜 일이 생기고 있다는 뜻을 나타낸다. 예를 들어 유명한 ‘신데렐라 이야기’를 가지고 하나의 이야기 모양을 만들면 다음과 같다.

처음에 신데렐라는 왕자의 무도회에 갈 수 없는 처지에 놓여 있는데 그래프 상에서 보면 ‘비참한 생활’이라고 쓰여 있는 지점임. 하지만 요정인 대모를 만나게 되면서 상황은 순식간에 달라지는데 대모의 도움을 받아 무도회에 갈 수 있는 기회가 생긴 것으로 이제 그래프는 ‘행운’이라고 쓰여 있는 지점까지 가파르게 올라간다.

신데렐라는 우연히 무도회에서 왕자의 마음을 사로잡게 되고, 그래프는 ‘더 큰 행운’이라고 쓰여 있는 지점까지 계속 올라간다. 하지만 신데렐라는 이후 누더기를 걸친 상태로 돌아가고, 왕자도 그녀를 찾을 수 없는 상황에 처하게 되며, 이때 그래프는 ‘어려운 상황’이라고 쓰인 지점까지 급격히 떨어짐. 결국 왕자는 신데렐라를 찾아 서로 결혼을 하고, 신데렐라는 원래 목표했던 것보다 훨씬 더 큰 목표를 성취하고 행복한 결말을 맺게 되고, 그래프는 ‘대성공’이라고 쓰여 있는 지점까지 급상승하게 된다.



자료: 정창권(2009).

(그림 2-4) 신데렐라의 이야기 모양 사례

이처럼 이야기를 만들기 전에 먼저 이야기 모양을 작성해보면 이야기의 형식이 흐트러지지 않고 체계적으로 전개되는 물론 이야기의 내용을 훨씬 더 다양하고 깊이 있게 쓸 수 있게 된다.

5) 캐릭터 설정하기

이야기란 어떤 시간과 공간적 배경을 토대로 다양한 등장인물(캐릭터)이 여러 가지 사건(스토리)을 해결해 나가는 과정이라 할 수 있다.

우선 캐릭터란 여러 가지 함축적인 개성을 지닌 창조물로 사람들의 관심을 끌기 위해 만든 것으로 캐릭터는 꼭 사람만이 아닌 사물, 동물을 가지고도 만들 수 있다. 예를 들어 ‘청소기’를 가지고 지나치게 깔끔한 또는 남김없이 먹어치우는 성질이 급한 캐릭터를 만들 수도 있음. 디즈니 애니메이션 <미녀와 야수>에서도 찻잔 꼬마와 빗자루 아줌마를 캐릭터로 설정해서 독특한 재미를 주고 있다.

캐릭터의 종류는 크게 상품화 캐릭터, 기업과 기관의 홍보용 캐릭터, 작품속의 캐릭터 등 세 가지로 나눌 수 있다(정창권, 2009). 이야기에서 캐릭터의 활용은 매우 중요한데 그 이유는 캐릭터는 작가의 대리자요, 또한 관객들은 캐릭터를 통해 이야기와 교감하기 때문이다. 특히 사람들은 이야기를 할 때 캐릭터와 자신을 동일시하기도 하고, 혹은 비판하거나 배척하기도 하면서, 작품과 하나가 되어 흥미와 감동을 느끼게 하기 때문이다.

6) 매체 선정

스토리텔링은 감성과 지식, 명확하고 설득력 있게 말하는 기술, 이야기 등을 다양한 매체를 통해 표현할 수 있는 것으로서 다양한 매체들과의 상호작용을 주도할 수 있다.

<표 2-19> 스토리텔링 매체계획 단계

매 체	내 용
관광가이드	<ul style="list-style-type: none"> - 관광가이드와 함께 도보로 장소 및 지역을 여행 - 문화유산해설사 등의 동반은 매우 효과적이면서 관광객과의 친밀감 형성
안내책자	<ul style="list-style-type: none"> - 정보제공 시 가장 쉽고 저렴하게 상세한 해설을 포함시킬 수 있으나, 안내 책자의 내용은 해설계획의 주제를 담고 있어야 함 - 관광지, 호텔, 레스토랑, 관광업체, 관광안내소 등에 비치 및 배포 - 안내책자의 디자인, 문구 등을 고려해야 함
지도	<ul style="list-style-type: none"> - 안내책자와 함께 혹은 따로 제공가능, 주변 명소 및 인근지역 관광지 표기 - 표현형식: 평면도, 개략도, 조망도, 상상도 등으로 작성할 수 있음
탐방로	<ul style="list-style-type: none"> - 도로 탐방로는 주 상업지구나 도시, 촌락 단위에서 사용할 수 있는 해설도구로 역사적 건축물의 역사, 산업, 사회적 문제들도 해설되어야 함 - 탐방로는 시작점, 종길이 등이 명확히 표기되어야 하며, 각각의 탐방로에 따라 종착점들을 정하고 구체적인 목표들을 개발하여야 함 - 셀프가이드 탐방로, 표지판 설치 탐방로, 음성 탐방로 등을 활용
표지판	<ul style="list-style-type: none"> - 해설정보와 지도, 사진과 그래픽을 담을 수 있는 이차원적인 표지로 해설의 메시지 전달과 동시에 긍정적인 지역이미지 창출효과 제공 - 상대적으로 설치가 저렴하고 디자인, 삽화와 문구 등을 막지 말아야 함
진열장	<ul style="list-style-type: none"> - 이차원적인 사진이나 문구 전시, 삼차원적인 물품과 공예품 전시 - 관리를 위한 주의가 요구되며, 보행로나 비상구 등을 막지 말아야 함
축제	<ul style="list-style-type: none"> - 중요한 문화적 사건들을 기념을 목적으로 하며, 지역의 의례와 의식, 음식, 종교, 의복, 춤, 음악과 같은 문화유산을 함께 보여줌
공연/재현 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> - 지역의 음악과 무용 공연 등을 통해 지역의 삶을 엿보는 기회제공 - 재현 프로그램은 일상생활을 방해하지 않도록 조치가 취해져야 함
시청각 해설	<ul style="list-style-type: none"> - 소리와 영상을 이용하여 관광객들에게 시청각 프로그램을 제공 - 다른 매체들에 비해 고비용이 소요되는 단점이 있으나 몰입기회 제공
멀티미디어쇼	<ul style="list-style-type: none"> - 연극공연이나 특수효과 등을 통해 테마를 전달하나 고비용으로 개발곤란 - 대단위의 관광객이나 단체여행객들을 위한 유치
조명/음향 효과/전시	<ul style="list-style-type: none"> - 경관이 좋은 곳에 청중들을 위한 스포트라이트를 비추거나 음악 등을 활용
인터넷	<ul style="list-style-type: none"> - 온라인을 통한 디지털 스토리텔링으로 스토리를 멀티미디어 작업으로 전환하여 사람의 감성을 자극하고 관심을 유발하고 정서적인 경험을 제공함 - 디지털영상, 텍스트, 음성, 사운드, 비디오, 애니메이션 등을 통해 공유

자료: 반정화·민현석(2009).

따라서 매체를 선정할 때 한 가지 매체만을 선정하기 보다는 두 가지 이상의 매체를 선정해야 하며, 관광지 스토리텔링은 관광객의 여행 전, 여행 중, 여행 후의 모든 과정과 연

관되어야 한다(반정화·민형식, 2009). 여행 전에는 미디어 스토리와 구전스토리가 관광객들에게 경험이전의 여행정보가 되며, 여행 중에는 관광안내소와 문화관광해설사 등에 의해 스토리가 제공되는 관광지에서의 상호작용 속에서 스토리를 체험하게 된다. 여행 후에는 관광기념품과 사진 등에 의해 추억의 회상을 하게 되며, 이러한 관광의 경험은 다시 여행 이후의 관광지 선택에 영향을 주게 된다. 관광지 스토리텔링의 매체는 문화관광해설사 등과 같은 전문가와 함께 도보나 차량을 이용해서 관련 이야기나 해설을 듣는 방법이 있는데 이는 스토리텔링의 범위에 따라 달라질 수 있다. 안내책자, 지도, 탐방로, 관광가이드, 표지판, 진열장 등을 활용하는 간접적인 방법은 관광객들에게 간접적으로 관광지에 대한 이해 및 스토리에 대한 이해를 전달하는데 효과적이다. 또한 축제나 공연 및 재현프로그램 등은 매우 다양한 스토리텔링의 매체를 복합적으로 적용할 수 있어 효과가 뛰어나지만 많은 준비과정과 비용을 요구하는 단점이 있다.

7) 관광지 스토리텔링 실행계획

관광지 스토리텔링 실행계획은 관광목적지 관리의 중요한 요소로서 관광관리 종합계획을 포함해야 한다. 따라서 관광지스토리텔링 계획단계에서는 매체선정단계에서 다 보여주지 못하는 구체적인 설명이나 내용들을 선정하여 보다 재미있게 화자와 청자의 교감이 오가는 공감을 느낄 수 있도록 해야 한다. 또한 목표에 맞게 진행할 프로그램 등의 일정과 관련 사항들을 일목요연하게 정리하여 진행상황 등을 한눈에 알아볼 수 있도록 설정해야 하며, 진행 중인 프로그램이나 매체 등을 지속적으로 모니터링하고 설문조사 등을 거쳐 목표 달성에 어느 정도 기여하고 있는가를 점검하고 피드백을 통한 개선이 지속적으로 이루어져야 한다(반정화·민형식, 2009).

<표 2-20> 관광지 스토리텔링 실행계획

구 분	내 용
실행계획 수립 검토 요소	<ul style="list-style-type: none"> - 해당 자원과 주제가 관광객들에게 연출/소개되어야 하는 이유와 소개를 통한 달성 목표의 제시 - 지역사회를 찾는 방문객들의 유형이나 주제의 연관성을 선정하기 위해 구체적으로 해설할 자원과 주제, 하위주제를 선정함 - 해설프로그램과 서비스가 수행될 방법과 시간, 장소 등의 선정 - 계획수행을 위한 인력과 시간, 자원 및 예산의 비용 - 목표달성 여부를 확인하기 위한 평가방법

자료: 반정화·민형식(2009).

제3장 국내·외 사례 및 설문조사

제1절 국내외 사례

1. 사례검토 방향

문화자원은 그 개념과 유형이 매우 다양하고 속성들이 상이하기 때문에 문화콘텐츠를 연계하여 관광활성화로 발전시킨 사례 또한 유형이 매우 다양하다. 문화관광콘텐츠는 관광지의 이미지를 형성하여 방문동기를 유발하거나 문화관광의 소재나 도구로 활용되어 체험활동을 다양화 할 수 있다. 또한 문화자원과 관광콘텐츠의 연계를 통하여 관광프로그램을 개발할 수 있으며, 관광객 유인을 위한 매개체 역할을 하기도 한다. 이에 따라 본 사례검토에서는 문화콘텐츠의 기능이나 역할에 따라 문화관광이 활성화된 사례를 검토하도록 한다.

2. 국내사례

1) 곡성 ‘심청이야기마을’

(1) 지역현황

곡성군은 전라남도 동북부에 위치하며 섬진강 유역과 소백산맥과 노령산맥이 지나가는 산지에 쌓여 있어 자연속의 청정한 지역을 대표 표상으로 하고 있다.

전라남도 곡성군 일원: 역사학적으로 심청이 태어난 곳이 1,700년전 전 백제땅 곡나(현재 전라남도 곡성군)로 보고 있으며, 심청전 판본에도 남군 땅(남쪽에 위치한 땅), 또한 남섬 주부(섬진강이 있는 남쪽 고을)로 나타나 있다.

이러한 곡성군은 심청이야기의 모델이 되는 원홍장의 출생지로서 그 역사적인 의의를 지닌 고장이다.

(2) 콘텐츠 개발 및 운영 현황

곡성군에 전해져 내려오는 관음사사적기의 원홍장설화가 구전으로 내려오다 심청전이 되었다는 일본학자의 논문에 따라 효녀심청의 연고지로 지역을 홍보한 것이 콘텐츠 개발의 시초이다. 원홍장 설화는 곡성군 오산면에 위치한 고찰 관음사에 전해 내려오는 관음사사적기에 실린 것으로 앞을 보지 못하는 아버지를 위해 중국으로 팔려간 효녀 홍장이 불상을 보내와 절(관음사)을 지었고, 아버지는 눈을 떠 아흔다섯 살까지 살았다는 내용이다.

<표 3-1> 효녀심청의 발자취(이동경로)

시기	주요 발자취
286년	• 곡성군 출생(백제 고이왕 말년)
286년~291년	• 아버지 등에 업히어 젓동냥으로 성장
292년~301년	• 장남인 부친을 극진히 봉양, 고을사람들의 칭송이 자자했으며 멀리 중국에까지 효심이 알려짐
301년	<ul style="list-style-type: none"> • 중국 회계국(지금의 절강성 보타구 일원)의 국제상인인 심국공의 아내로 팔려감 • 관음사적기에는 서진 혜제의 황후가 되기 위해 중국 사진에 의해 초빙된 것으로 기록되어 있으나 이는 실제 상황은 아님 • 실은 중국 제후국의 왕이었던 심국공의 부하가 심청의 부친을 안심시키기 위해 허위로 황후로 모셔간다는 이야기로 설정한 것으로 보임
312년	<ul style="list-style-type: none"> • 중국 회계국 심국공의 아내인 성비가 되어 고국에 관음성상을 보내옴 • 옥과의 성덕처녀에 의해 지금의 성덕산 기슭에 이 불상이 안치되고 관음사가 창건됨

자료: <http://www.simcheong.com>

□ 심청 캐릭터를 활용한 효과

심청전의 원류인 ‘원홍장’의 이야기를 애니메이션으로 제작하여 지역의 홍보활동을 전개하기 위한 목적으로 심청캐릭터를 개발하여 지역이미지 개선 및 각종 홍보수단으로 활용되고 있다. 심청캐릭터는 효심을 선양하고 희미해져가는 효자상을 선양함과 동시에 각종 홍보수단을 활용하여 지역이미지 개선 및 지역경제활성화에 기여할 수 있는 캐릭터로 개발되었다. 관음사 연기설화 및 그 시대 의복상, 미녀상을 반영, 맑은 눈망울과 단아한 복식으로 캐릭터 부각하였으며 서민적이며 가난하였으나 선한 마음을 잃지 않고 효행하였던 만고효녀 심청을 표현한다.



(그림 3-1) 심청의 캐릭터

□ 심청이야기를 소재로 한 축제 개최 및 연계상품 개발

심청을 주제로 심청의 효를 새롭게 조명하고 현대적인 효의 위상과 의미를 재정립하여 그 중요성을 인식하게 할 수 있도록 축제를 개최했다.

2011년 기준으로 11회까지 개최되었으며 효와 함께 열어가는 행복한 세상을 주제로 하여 진행되었다. 심청효문화대축제는 지역문화이미지 창출과 관광객 방문에 따른 지역경제 활성화를 촉진하였으며 또한 현대적인 효의 위상과 의미를 재정립하여 그 중요성을 인식하게 하였다.

□ 심청을 테마로 한 마을 및 공원 조성

곡성군 쇄쟁이 마을(현 오곡면 송정마을) 옛터에 심청과 효를 테마로 하는 심청 이야기 마을을 조성 2008년 조성하였으며 심청 이야기마을은 18채의 한옥 건물 중 11채가 숙박동으로 운영되고 있다. 심청전의 원류로 추정되는 원홍장 설화를 테마로 조성된 심청공원은 효의 상징인 심청을 기리기 위해 세워진 공원으로 관음사 사적기를 윤색한 고대 소설의 백미인 심청전의 배역인물 장승 23기와 심청효행기념비, 그리고 관음사 연기설화에 나오는 환불두화, 희만리향화등 삼백화가 조성되어 있다. 환불두화나 흰진달래, 희만리향화는 불교에 쓰이는 용어로 철쭉과 진달래꽃의 의미를 지닌다.

(3) 시사점

□ 역사자료를 활용한 스토리텔링 콘텐츠 개발

- 관음사사적기, 심청전 경관본과 유물유적 등을 바탕으로 스토리를 발굴하여 만화, 축

제 등의 다양한 콘텐츠를 개발해야한다. 소설 및 설화를 바탕으로 끊임없는 스토리의 재생산을 통한 다양한 콘텐츠 개발 필요하다.

□ 축제 및 상품개발(캐릭터, 애니메이션)

콘텐츠와 지역관광명소의 연계 개발로 관광객 수요창출 방안 모색하고 캐릭터, 애니메이션 제작으로 홍보활동 강화 및 관련상품 개발방향을 제시한다.

□ 장소마케팅을 통한 지역 홍보

원홍장 설화를 바탕으로 국내에 알려진 심청이 이야기를 역사적 장소로 묘사하여 스토리를 전개함에 따라 지역 홍보 및 장소마케팅에 활용하고 다양한 스토리를 개발하여 드라마나 영화 등의 제작을 위한 콘텐츠 발굴이 필요하며 이를 활용할 수 있는 지자체의 노력이 절실히 요구된다.

2) 드라마 대장금

(1) 콘텐츠

대장금은 조선왕조실록에 기록되어 있는 실존인물 서장금을 소재로 하여 궁궐 최고의 궁중요리사에서 대장금의 칭호를 받기까지 한 여인에 대한 애환과 성공을 담은 드라마로 스토리는 사극에서 볼 수 없었던 여성의 직업과 여성의 삶에 대해 재조명하고 있다.

장금(長今)이라는 이름은 조선왕조실록 가운데 중종실록에 열번가량 등장하며, 장금이라는 의녀가 있었고, 왕의 신임을 받았다는 정도로 기록되어 있다. 그러나 장금의 본명이나 출신 등의 자세한 기록이 전해져 있지 않으며 드라마에 등장하는 장금이라는 인물에 관한 내용은 대부분 작가의 상상력으로 만들어진 이야기이다.

(2) 콘텐츠 개발 및 운영 현황

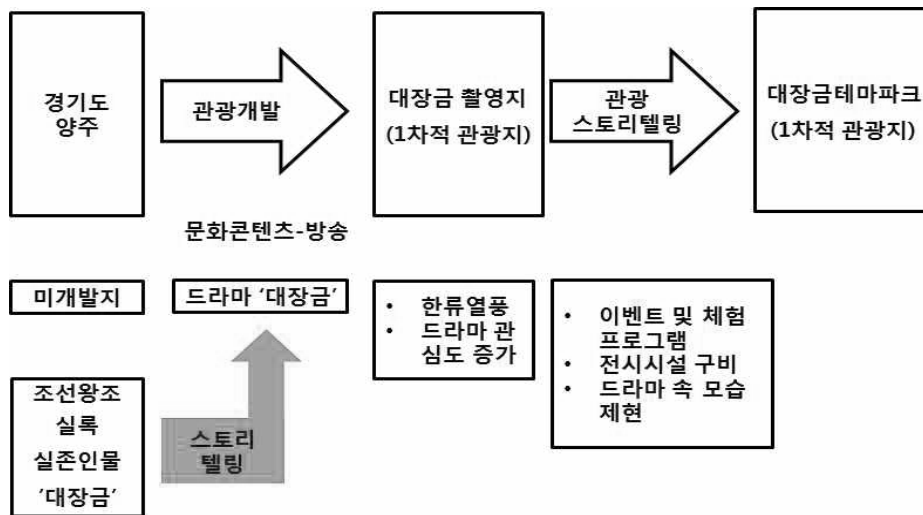
□ 문화콘텐츠를 활용한 한류문화 전개

드라마 ‘대장금’을 비롯한 다양한 문화콘텐츠가 한류의 힘을 얻어 대만, 일본 등으로 수출됨으로서 한국의 다양한 문화가 세계로 진출하게 되는 교두보 역할을 한다. 또한 대장금

과 관련된 각종 캐릭터 상품, 음식점, 관광기념품, 관광홍보물의 제작에까지 파급 효과를 미친다. 문화콘텐츠는 관광지를 새롭게 발전시키는 기회를 제공하거나 문화콘텐츠 자체를 가지고서 하나의 문화관광지가 새롭게 탄생하게 되는 계기로 작용된다.

□ 역사적 인물 대장금의 스토리텔링화

조선 중종시대 인물인 대장금의 일대기에 스토리를 가미한 드라마가 제작되면서 대만, 일본 등 해외 및 국내에 대단한 인기를 몰고 오면서 드라마와 유지를 연결할 수 있는 다양한 콘텐츠개발의 필요성 제기되었다. 실존 인물 대장금의 스토리텔링을 통해 한국최초의 드라마 테마파크인 대장금 테마파크, OST음반, 궁중음식콘텐츠, 역사교육콘텐츠 등 다양하게 리소스화 된다(경남발전연구원, 2008). 대장금테마파크의 스토리텔링과정은 다음과 같다.



자료 : 경남발전연구원(2008), 경남지역 관광스토리텔링 활성화 방안, 재인용
(그림 3-2) 대장금테마파크 스토리텔링 과정

(3) 시사점

□ 촬영지를 활용한 관광객 증대 방안 모색

대장금테마파크 등 드라마 촬영지를 인근 관광자원과 연계한 다양한 관광 상품 및 체험 프로그램의 개발, 관련 이벤트 및 축제의 개발을 통하여 국내를 비롯한 해외 관광객 증대

방안의 모색이 필요하다. 대장금테마파크의 경우 시설노후 및 관광객의 감소로 폐장이 결정됨에 따라 이와 비슷한 촬영지 등에 효율적 활용을 위한 방안이 제시되어야 한다.

□ 지속적인 콘텐츠 개발 통한 발전 방안 제시 필요

대장금이라는 인물 콘텐츠를 일회성이 아닌 지속·유지하는 문화콘텐츠가 되기 위해서는 정신적 가치를 발굴하여 다양한 역사적 인물을 활용한 재미와 관심을 불러일으킬 수 있는 스토리의 개발이 필요하다. 역사적 사실 및 인물 고증을 통한 관련 축제나 이벤트, 연계 프로그램을 다각도로 개발하여 지속적인 콘텐츠가 생산될 수 있도록 하여야 한다.

□ 우리나라 문화콘텐츠의 세계화

국내의 다양한 문화관광콘텐츠에 대한 스토리 발굴로 대중화와 더불어 세계화 시킬 수 있는 방안이 강구되어야 한다. 개발을 통하여 국내의 문화관광 콘텐츠가 세계화될 수 있도록 정부와 지자체의 노력이 절실히 요구된다.

3) 춘천 남이섬

(1) 지역현황

남이섬은 강원도 춘천시 남산면 방하리에 위치하고 있으며 1944년 청평댐을 만들 때 북한강 강물이 차서 생긴 내륙의 섬이다.

남이섬의 개발은 1966년 경춘관광주식회사에서 잔디밭과 오솔길을 만들어 위락시설을 갖춘 종합휴양지로 조성하였으며 1980년대 강변가요제 개최 등 문화공간의 장소로 부각되었다. 특히 2001년 드라마 겨울연가의 촬영지로 알려지면서 아시아권 관광객이 급증하였으며 드라마 촬영지의 인식에서 벗어나 독자적인 관광지로 개발하기 위하여 종합예술축제 등의 지속적인 개최를 통해 콘텐츠와 문화휴양의 중심지로 개발되고 있다.

드라마 겨울연가의 ‘남이섬’은 자연자원에 드라마적 스토리를 가미한 스토리텔링의 대표적인 성공사례로 꼽히고 있다.

(2) 콘텐츠 개발 및 운영 현황

남이섬은 겨울연가의 성공에 힘입어 많은 관광객이 방문함에 따라 다양한 콘텐츠를 개

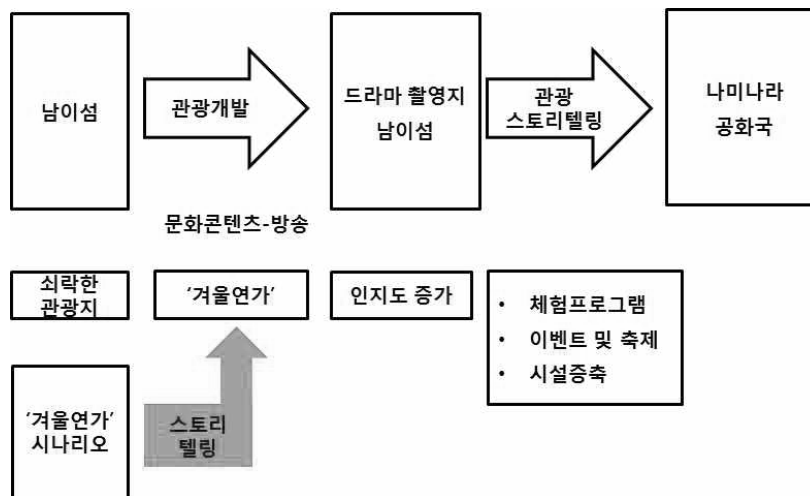
발하여 제공하였다. 특히 아름다운 상상과 동화의 나라라는 슬로건으로 나미나라 공화국이라고 명칭을 변경하여 다양한 스토리 개발을 하고 있다. 특히 남이섬 체험프로그램, 자연 자원 등의 개발을 통하여 추억의 공간으로 콘텐츠를 제시한다.

□ 타겟층 확보를 통한 마케팅

남이섬은 연인이나 가족단위 여행객을 타겟으로 하여 운치원, 하늘자전거, 유니세프 나눔열차 등 다양한 체험프로그램 및 시설을 마련하였다. 또한 국제행사의 유치를 통한 축제 마케팅 및 가족단위 관광객 유치를 위한 'YMCA 녹색가게'와 환경운동연합의 '환경학교' 등 체험 프로그램을 마련을 통하여 남이섬의 가치를 끊임없이 향상시킨다. 외국관광객의 지속적인 유치를 위해 일본인 관광 및 여행의 중심세대인 40대 여성을 주타겟으로 설정하여 연계코스로 개발하였다.

□ 자연자원 남이섬의 스토리텔링화

콘텐츠가 없이 단순한 자연환경을 판매하는데 한계를 느껴 문화, 예술, 자연, 생태가 만날 수 있는 공간을 창조하였다. 남이섬 숲길은 겨울연가 이전에는 단순한 숲길이었으나 겨울연가 이후 배용준이 걸었던 숲길이 뒀에 따라 공간적인 스토리를 구현하였다.



자료 : 경남발전연구원(2008), 경남지역 관광스토리텔링 활성화 방안. 재인용

(그림 3-3) 겨울연가 스토리텔링 과정

(3) 시사점

□ 다양한 문화관광콘텐츠의 스토리 개발을 통한 관광객 증대

콘텐츠별로 관광객의 관심을 유도할 수 있는 다양한 스토리 개발로 관광객 증대 방안 모색이 필요하다. 역사적 사건이나 드라마, 영화의 촬영지 등을 활용한 스토리를 개발하여 이를 활용한 이벤트나 관련 체험프로그램을 제공하여야 한다. 또한 스토리텔링 상품 확대를 통한 문화관광상품 개발로 다양한 관광객의 욕구를 충족시킬 수 있어야 한다.

□ 적극적 문화마케팅

단순한 드라마의 이미지를 통한 마케팅에 안주하지 않고 개성이 넘치고 고유의 문화를 발견할 수 있도록 문화예술적인 아이콘을 첨가하여 다양한 문화예술콘텐츠를 기획·제공함으로써 문화예술관광지로 변모 한다. 이에 따라 단순한 촬영지가 아닌 문화콘텐츠가 생산되는 지역으로의 이미지가 창출될 수 있다.

□ 지자체의 적극적인 홍보

지역인지도 제고와 수익창출을 위하여 지자체의 체계적이고 적극적인 지원에 따라 해외 현지설명회, 팸투어, 국내관광전 참가 등을 통해 다양한 정책들이 활발히 시행되었다.

이러한 전면적인 행정지원시스템과 행정서비스는 지역의 홍보와 더불어 지역의 랜드마크로 부상할 수 있는 기회를 제공한다.

3. 국외사례

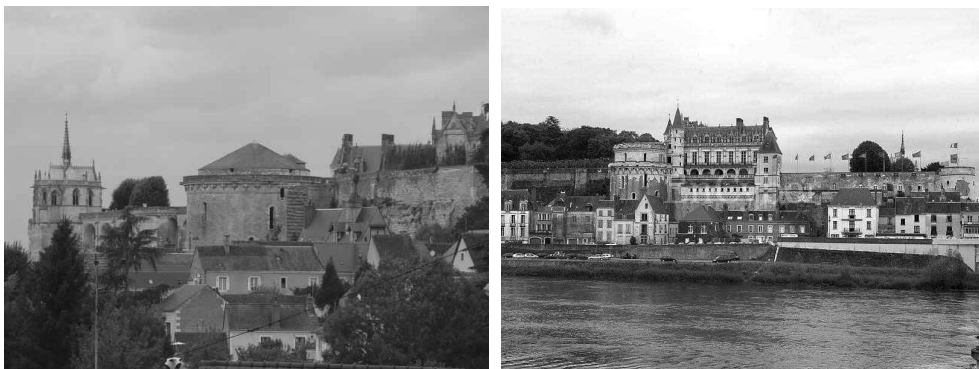
1) 루와르 강변 앙부아즈성(Chateau royal de Amboise)

(1) 지역현황

루와르강은 프랑스에서 가장 긴 강으로 1,020km이며, 전국토의 1/5에 해당하는 117,000km²의 넓은 면적을 보유하고 있으며 강변을 따라 고성과 마을이 발달하였다.

앙부아즈는 루와르강 양편에 자리 잡고 있으며 15세기 말 샤를 8세가 건립한 르네상스 양식의 성채가 유명한 지역이다. 양말, 라디오, 사진기 부품 제조 등의 경공업이 이루어지며 2006년 기준 12,817명의 인구가 살고 있다.

샤를 8세가 이탈리아로부터 르네상스 예술을 도입함으로써 앙부아즈는 프랑스의 르네상스 예술의 중심지이며, 레오나르도 다빈치 등이 거주했던 지역이다. 앙부아즈성은 앙부아즈의 음모라는 사건으로 유명하며 이를 토대로 많은 스토리를 생산하고 있으며 역사 및 건축물을 소재로 한 스토리를 발굴하고 있다. 앙부아즈의 음모란 560년 종교 전쟁 동안 부르봉가의 위그노 교도들이 어린 프랑수아 2세의 이름하에 실질적으로 프랑스를 지배하던 기즈가를 대항하여 음모를 꾸몄으나 이는 기즈 백작에게 발각되어 수많은 교수형이 약 한 달간 지속되었으며, 종료될 때까지 약 1200명의 신교도들이 마을 벽에 목매달아 죽은 이야기이다.



(그림 3-4) 앙부아즈 경관

(2) 콘텐츠 개발 및 운영 현황

양부아즈 지역주민들은 프랑스 역사상 중요했던 인물이 거주했던 지역의 문화자원을 활용하여 지역경제 활성화를 모색하였다. 그 결과 지역주민들은 프랑소와 1세와 관련된 역사적 사건을 배경으로 스토리텔링을 제작하고 이를 토대로 스펙터클 공연을 구상하였다.

총 6막으로 구성되어 있는 이 스펙터클은 프랑소와 1세의 전기를 통해 프랑스의 르네상스가 루아르 강변에서 출발하여 프랑스 전국으로 확산되었다는 내용을 담고 있다.

□ 양부아즈 역사문화콘텐츠를 배경으로 한 스토리텔링 제작

프랑소와 1세가 관계있는 역사적 사건을 배경으로 스토리텔링을 만들었으며 이를 바탕으로 공연을 구성한다. 총 6개의 막으로 구성되어 있는 공연으로 프랑소와 1세의 전기를 통해 프랑스의 르네상스가 루아르 강변에서 출발하여 프랑스 전국에 확산된 내용을 담고 있다. 정확한 고증과 재현을 위하여 역사학자들이 참여하고 있으며, 스펙터클은 2개의 부분으로 첫째는 그 당시 국민들의 삶, 둘째는 프랑소와1세와 궁정에 관한 것이다.

시대적 사건과 문화예술을 강조하기 위해 르네상스 시대의 춤, 의상, 공연예술 및 서커스 등을 가미하였고, 시대과학을 대표할 수 있는 대포, 분수놀이, 불꽃놀이를 공연진행중에 적절히 포함된다.

<표 3-2> 양부아즈 야간 스펙터클 배경 및 구성

구분		내용
배경	시대	르네상스시대
	장소	루아르 강변 암벽위에 형성된 양부아즈 고성과 마을
	인물	프랑소와 1세, 레오나르도 다빈치
구성	사건	이태리와의 전쟁
	문화예술	르네상스시대의 춤과 의복, 서커스
	과학기술	르네상스시대의 상징인 분수놀이, 불꽃놀이, 대포

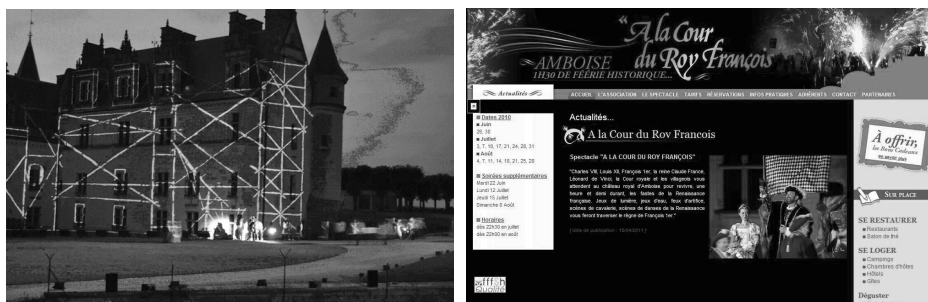
자료: 한국문화관광연구원 해외출장보고서(2010)

□ 관광증대를 위한 지역홍보 방안 마련

양부아즈는 강변역사의 문화를 세계에 알릴 수 있는 방법을 전략적으로 마련하여 세계

각국을 겨냥한 프로그램을 홍보하고 있다. 또한 지속적으로 역사적 배경 및 내용을 보완하기 위한 노력을 하고 있으며 지역의 역사, 예술, 관광 등의 프로그램을 마련하고 마을내의 캠핑촌, 민박, 농가민박, 호텔, 레스토랑 등을 온오프라인을 통하여 소개하고 있다.

양부아즈성의 야간스펙터클은 지역적 특성과 특산물을 소개하기 위해 마을 장과 제를 통해 농산물, 또는 이 지역의 유명 과자점인 비고의 류리프, 뮤스까딘스, 앙보와진느, 오랑제뜨 등의 전통 케이크 제조과정을 보여주고 있다. 또한 루아르 강변의 지역특산물 뚜렌트포도주를 극중에 관객이 직접 시음하게 하는 참여프로그램도 기획하고 있다. 이를 통하여 1년에 30만 유로 수익금. 2009년에는 1만 8천명이 이 공연을 보기 위해 방문했으며 연간 100만명 정도가 이 지역을 방문하고 있다.(양부아즈 전체 인구 1만 2천명).



(그림 3-5) 양부아즈 고성과 스펙터클 홍보 홈페이지

□ 주민참여

이 스펙터클을 제작하기 위해 마을 주민들을 중심으로 양부아즈르네상스공연협회(ARA : Association Animation Renaissance Amboise)가 결성되었고(1976년 결성), 매년 열리는 행사에는 순수한 민간 자원봉사차원에서 시작하여 매년 400여명의 주민이 참여하고 있다.

양부아즈 고성 스펙터클은 수익을 남기기 위한 공연이 아닌 주민이 모여 협회를 구성하고 이 지역의 역사와 문화를 알리기 위한 자원 봉사 성격의 활동을 하고 있다. 스펙터클은 루아르강변 내 2곳의 성에서 운영되고 있으나 일이 많고, 많은 재원이 필요하여 운영하기가 쉽지 않았으며 스펙터클의 원활한 진행을 위하여 주민들의 자발적 참여 그리고 자원봉사가 필수적이었다.

□ 역사문화유산의 지속적인 발전을 위한 연구원 설립

발 드 루아르 지방은 2005년 ‘강과 역사문화유산 국제 연구원(Institut International Fleuveset Patrimoine)’을 설립 운영하였다. 연구원은 기본전문과정과 평생교육을 통해 강변 역사문화유산 전문가 양성, 개발도상국에 지원 할 수 있는 기술 및 연구 프로젝트 수행, 학술연구수행, 연구물에 대한 가치부여와 경제적 이익 창출 등을 설립목적으로 하고 있다. 산학협력 네트워크를 구축하고 지방자치단체에 기술지원과 전문과 협회 자문활동 등을 함으로써 지역 역사문화유산의 지속적 활성화를 도모한다.

(3) 시사점

□ 삶의 공간 자체로서 역사문화 가치 부여

루아르 강변은 긴 역사를 함축하고 있는 공간이며 많은 건축문화재들의 분포하고 있는 공간으로 사람과 자연에 의해 끊임없이 변화하는 공간이다. 역사문화공간을 배경으로 지속적인 새로운 가치를 창출하고 있다. 특히 과거와 현재를 포용하는 다양한 문화공간에서 시민과 방문객이 이해 및 해석을 통한 학습을 유도하며 역사문화유산에 있어 새로운 형태의 해석을 이끌어 내고 있다.

□ 스토리텔링으로 지역이미지 창출

역사와 장소를 배경으로 스토리를 발굴하여 스펙터클을 만들어내었고, 역사문화유산 활용을 통한 이미지 창출이라는 적극적인 시도를 하였다. 또한 관광객을 지속적으로 유치하기 위해 문화재 일색의 관광코스에서 벗어나 역사, 문화, 자연을 포함한 독특한 코스를 개발하여서 누구나 공감할수 있는 가치 추구에 주력하였다.

□ 미래 인적자원 양성을 통한 역사문화유산 보존

연구원과 지역 내 대학들이 연계하여 인적자원을 양성하고 있으며 교육프로그램을 마련하여 인문사회과학분야와 기술분야를 동시에 습득하게 함으로써 균형을 갖추고 있다.

건축, 공예, 예술, 지역문화콘텐츠 개발, 스토리텔링, 관광개발의 많은 교육이 추가됨으로써 역사문화유산 전문가를 양성하고 있다.

2) 오스트리아 잘츠부르크(Salzburg, Austria)

(1) 지역현황

잘츠부르크시는 오스트리아의 서부에 위치하고 있으며 있는 잘츠부르크 주의 주도이며, 독일 뮌헨에서 150km, 빈에서부터 300km 거리에 있다.

잘츠부르크는 비엔나, 그라츠, 린츠에 이어 4번째로 큰 도시로 소금성(Salt Castle)이라 불릴 만큼 소금광산이 유명한 곳이다. 잘츠부르크는 유럽의 많은 도시들 중에서도 아름다운 도시로 손꼽히며, 음악은 물론 사원 및 이탈리아풍의 이국적인 광장 등 다양한 역사/자연 관광자원을 가지고 있다.

잘츠부르크는 비엔나 다음으로 인기 있는 관광지로 이곳을 찾는 관광객의 49%는 모차르트 생가나 사운드 오브 뮤직 관광지를 주로 방문하며, 특히 영화를 많이 본 관광객일수록 재방문 욕구가 높고 방문 시 가장 많이 이용한 정보가 사운드 오브 뮤직 영화인 것으로 나타났다.



(그림 3-6) 잘츠부르크 시가

(2) 콘텐츠 개발 및 운영 현황

□ 중요인물 선정을 통한 스토리 발굴

잘츠부르크는 모차르트를 중요인물로 선정하여 문화콘텐츠 및 스토리 등을 발굴하여 관광과 접목한 문화원형콘텐츠로 발전시켰다.

모차르트는 잘츠부르크로 출생으로 모차르트가 말년을 보낸 비엔나와의 차별성을 두기 위한 스토리를 찾아내고 이를 바탕으로 15개의 모차르트 연계 관광지를 발굴하였다.

시가의 모차르트 광장을 중심으로 모차르트 동상이 있고, 길을 걸어가면 모차르트 레스토랑, 모차르트 카페, 모차르트 호텔, 아마데우스 맥주 제조공장 등이 있다.

모차르트 관련 쇼핑상품은 CD, 관련서적, 티셔츠류, 포스터, 모차르트 가족 초상화 등의 상품개발을 통하여 관광객들에게 판매하고 다양한 체험을 제공하고 있다.

□ 다양한 관광패키지 및 상품개발

소도시인 잘츠부르크는 방문객들에게 다양한 체험을 관광객들에게 제공함으로써 단순 역사관광지에서 유럽의 문화관광 중심지가 되었으며 기존의 관광체험도 강화하고 있다.

특히 영화 사운드오브뮤직과 모차르트를 중심으로 관광체험을 할 수 있는 관광패키지가 개발되고 있으며 다양한 정보를 제공하고 판매하고 있다. 사운드 오브 뮤직 투어(4시간 소요, 6만원): 영화 촬영지 방문 투어, 사운드 오브 뮤직 투어 및 소금 광산 투어(약 8시간 소요, 10만원): 영화촬영지 방문과 소금 광산을 투어를 결합한 저렴한 관광지 연계 상품, 잘츠부르크 카드 패키지(2일-4일간 사운드 오브 뮤직, 스키, 시티투어 패키지) 등이 있다.

관광객 편의제공 및 다양한 체험 유도를 위한 잘츠부르크 카드를 판매하고 있으며, 1일용, 6일 및 12일용으로 나누어져 있다. 약 800여개의 상가가 있으며 오스트리아 전통의상, 골동품, 보석류, 서적, 장신구, 수공예품, 음악 관련 상품 등을 판매하고 있으나 스토리에 근거한 관광기념품은 매우 적거나 아직까지 개발되지 않았다.

(3) 시사점

□ 정적인 역사관광지에서 동적인 문화관광지로 탈바꿈

오스트리아는 전통적으로 스키관광 및 역사관광을 중심으로 한 관광지였으나 기후변화에 따른 스키 관광의 쇠락 및 관광트렌드 변화에 따라 야외활동 및 스토리텔링을 바탕으로 한 관광상품 개발 전략을 구사한다. 모차르트 박물관의 경우 전시 위주에서 스토리에 바탕을 둔 모차르트의 삶과 음악이야기를 바탕으로 새로운 문화체험상품을 제공하였으며, 음악축제 개최를 통해 관광객이 몰입할 수 있는 드라마를 도입하고, 모차르트의 미발표 오페라 공연, 연극, 외국연주자들의 거리공연 등 다양한 문화행사를 마련하였다.

그러나 상설극장이 없어 뮤지컬이나 오페라 등을 특정기간에만 관람할수 있다는 단점이 있다. 또한 새로운 관광상품의 성공적 개발을 위하여 지역정부와 시에서는 웹사이트를 통한 정보제공을 하고 있다.

□ 기존 관광지의 장점 극대화

잘츠부르크는 역사관광지에서 문화관광지로의 전환을 하였으나 기존의 관광을 포기 하는 것이 아닌 정확한 관광객의 요구를 파악하고 수용하여 그에 걸맞는 브랜딩 전략을 구사한다. 잠재관광객들에게 정확하고 풍부한 정보 제공은 물론 다양한 패키지 관광상품을 개발하여 관광객의 니즈를 충족시킬 수 있는 상품정보를 제공하고 있다. 또한 기존 유명관광지 홍보에만 국한되는 것이 아니라 역사와 관련된 스토리를 개발하여 관광객들이 당일 관광이 아닌 숙박관광으로 전환시키는 주요한 요인이 되었다.

3) 미국 버지니아 윌리엄스버그(Williamsburg)

(1) 지역현황

미국 버지니아주 남동쪽에 위치한 윌리엄스 버그는 워싱턴 DC에서 약240km 거리에 있으며, 2010년 기준 총인구는 14,068명이다. 윌리엄스 버그는 1698년부터 1780년까지 82년간 버지니아의 수도이자 미국 정치 및 경제 혁명의 중심지이며 미국의 민속촌이라 불리울 정도로 교육적인 가치가 있는 관광지이다. 2009년 기준 총 관광소비액은 4억3천6백만 불이며, 관광산업에 직접적으로 고용된 종업원 수는 5,377명으로 총인구의 40%이다.

윌리엄스버그는 역사유적지 이외에 많은 관광지들이 있으며, 주요 역사관광지로는 인디언과 왕래를 시작한 제임스타운, 독립전쟁이 치열하게 일어났던 요크타운, 영국의 가장 큰 식민지가 형성된 콜로이널 윌리엄스버그 등이 있다.

(2) 콘텐츠 개발 및 운영 현황

□ 고유한 역사(Authentic History) 재건을 통한 스토리텔링 프로그램 개발

윌리엄스버그는 1780년 전까지 남부의 중요한 정치, 경제, 문화중심지 역할을 했으며, 윌리엄스버그 역사민속촌은 도시 윌리엄스버그의 영국 식민지 시절 모습을 담고 있는 18세기 마을을 복원한 것으로 유명하다.

역사민속촌 내에 복원된 건물, 정원, 조경양식과 생활양식, 역사민속촌 내의 사람들의 의복양식 등을 통해 총체적으로 영국 식민지 시절의 이야기를 전달한다. 영국 식민지 시절 윌리엄스버그의 역사적 사건과 일상적인 생활방식, 문화와 전통을 전달하기 위해 직원들 모두 그 시대의 의복을 착용하고, 역사구역 내에 위치한 건물에 사는 것처럼 꾸미는 등 역사민속촌 전부를 무대화한다. 또한 당시 주민들의 삶을 90분짜리 이벤트 형식으로 요일 및 시간대별로 내용을 달리하여 보여주고 있다.

윌리엄스버그 역사민속촌은 각각의 건물과 정원, 체험 프로그램에 대한 내러티브 소재가 정형화될 수 있지만, 이를 극복하고 그들의 스토리텔링 전통을 계승하기 위하여 매년 스토리텔링 축제를 개최함으로써 역사적인 이야기 자료를 구축하고, 이를 체험프로그램, 재현극 등의 다양한 콘텐츠로 개발하고 있다.



자료 : 윌리엄스버그홈페이지

(그림 3-7) 윌리엄스 버그 관광상품 소개

□ 역사적 고증을 바탕으로 한 체험극 개발

다양한 스토리 개발을 위해 미국역사 및 전통문화 관련 컨퍼런스, 포럼, 워크숍 등을 유치 및 개최함은 물론, 고증을 바탕으로 한 새로운 문화 콘텐츠 개발 등의 지속적인 노력을 기울이고 있다. 독립운동모의, 의회장면, 전쟁장면은 원래의 장소에서 재현되고, 공예공방, 책 인쇄제본업자들을 포함한 상가의 풍경과 가정집, 정원의 모습도 재현하고 있다.

□ 수익창출로 지역경제 활성화에 이바지

윌리엄스버그의 개발효과는 1920년 낙후된 지역에 역사성을 반영한 18세기 모습을 재현함으로써 관광업이 주된 산업으로 성장하여 낙후된 도시의 지역경제 활성화에 기여하고 있다. 특히, 상품 각각에 스토리와 스타일을 담아내기 위하여 노력하고 있고 각 상점을 브랜드화 하여 단순 기념품이 아닌 생활용품 중심으로 판매하고 있다.

(3) 시사점

□ 지역과 어우러진 역사유적 관광지 개발

윌리엄스버그 유적지는 순수한 역사 유적지 개건계획으로 18세기 시대의 생활문화를 있는 그대로 재현하는데 초점을 맞춰 역사 고증을 바탕으로 60년간 재건이 진행되었다. 이 과정에서 기념비적인 건물을 웅대하게 세우는 방식을 거부하고 일반대중의 일상적 삶이 살아 숨 쉬는 지역문화를 되살리고자 노력하였다. 공적사업임에도 불구하고 관을 배제한 채 민간이 자율적으로 사업을 진행함에 따라 사업의 창의성이 돋보이게 되었다.

다양한 관광객에게 어필하기 위한 스토리와 재현극을 만들어 살아 있는 역사를 전파함은 물론, 시민과의 대화, 전문가 초청 강연, 컨퍼런스 및 포럼을 개최 또는 유치하여 새로운 스토리를 개발한다.

□ 역사유적지에서 종합관광지로 개발

주변지역과 연계한 유적지 개발, 놀이동산유치, 골프·온천 리조트 개발 등 관광객 수 증가보다는 관광객 체류기간 연장을 위한 전략수립으로 종합관광지로 개발하였다.

또한 관광수입을 극대화 하고 자체 운영이 가능하도록 다양한 등급의 호텔 및 쇼핑상점의 브랜드화를 통하여 이 지역만이 갖는 고유한 상품을 개발하였다.

4. 시사점

1) 표적시장이 원하는 스토리텔링 개발

시대흐름과 관광트렌드, 사회적 공감대 형성을 토대로 스토리의 선택과 집중을 통하여 자원을 선별하여 스토리텔링 자원으로 선정하여야 한다. 지역간, 관광지간 복합스토리 연출가능 자원, 타 지역에 없는 상징적 자원(차별화 가능 자원)을 선정한다.

지역문화와 특징적 자원을 소재로 하여 관광시장이 선호하는 스토리텔링 및 이미지 개발 → 관광상품화 및 홍보→ 적정상품브랜드를 선택하여 브랜드아이덴티티 구축 → 시대를 앞서가는 킬리콘텐츠로 방문을 유도한다.

가장 보편적으로 쓰이는 역사적 인물의 재조명을 통하여 발굴대상을 다양화하고, 사실(fact)과 허구(fiction)가 복합된 팩션(faction)의 스토리를 개발한다.

2) 문화콘텐츠의 효율적 활용

관광과 연계되어 성공한 문화콘텐츠들은 대중적 인지도가 높고 대상 연령층이 다양한 공통점을 지니고 있다. 또한 역사자원을 배경으로 한 문화콘텐츠의 경우 새로운 가치창출이 가능하도록 직접 체험하고 느낄 수 있는 문화관광자원으로 개발이 필요하다.

컨셉에 맞고 연속성 있는 이벤트 및 프로그램의 추가와 지속적인 업데이트를 통한 재방문을 유도한다.

3) 특화된 캐릭터 상품

일반방문객보다 콘텐츠 상품의 질에 민감한 마니아층의 수요를 충분히 이끌어 내기 위한 제품의 높은 완성도가 필요하다. 해당시설 방문의 특전으로 구입할 수 있는 한정 상품의 판매 등을 통한 방문동기를 부여하고 단순한 액세서리 종류의 기념품에서 벗어나 시설의 특성에 맞고 관람에 병용될 수 있는 다양하고 신선한 특색 있는 품목 개발이 필요하다.

4) 다양한 마케팅 채널의 확보

주기적으로 추가되는 이벤트 중심의 홍보가 필요하며 계절 및 시기에 따른 마케팅 기법

을 통한 직접적인 광고마케팅이 필요하다. 새로운 콘텐츠의 지속적인 발굴을 통한 관광지의 통합마케팅은 콘텐츠의 경쟁력 강화와 방문객의 유도효과를 효율적으로 이용한다. 방송 혹은 지역관광상품과의 연계를 통해 다양한 방식의 PPL 마케팅 기법 도입이 필요하다.

5) 우수한 배후관광자원

기존 문화관광자원이 확보된 지역을 연계하여 기존 방문객의 유입과 지역관광매력물 추가의 상승효과가 기대된다. 기존 관광자원에 대한 방문객의 관심사를 반영한 컨셉의 시설 개발로 주변 지역 관광자원과의 시너지 효과 창출한다. 문화콘텐츠와 결합된 투어로드코스 및 패키지 상품, 숙박 교통 등 각종정보를 제공하여야 한다.

6) 안정된 민관공조시스템 구축

문화관광자원은 지역주민의 생활공간인 동시에 관광자원임에 따라 문화관광콘텐츠화의 성공은 주민의 합의와 적극적 참여가 없이는 불가능하다. 효과적인 시설 확충 및 마케팅 채널 확보를 위해 민관협력 체계가 안정적으로 구축되어 파트너십을 유지해야 한다.

7) 지역내생적 개발모델 구축

지역사업의 성공을 위해서는 사업계획 및 추진에서 지자체의 직접적인 개입 보다는 간접적으로 사업을 추진하여 토착기업 및 대기업 현지지사의 참여할 수 있는 모델을 구축하여야 한다. 이는 낮은 정부의존성 및 내생적 운영환경조성→ 자율적 의사결정 및 창의성제고 → 경쟁력 있는 문화관광자원 생산(재생산) → 관광활성화라는 선순환구조가 구축되어 사업에 활력을 얻고 지속성을 확보할 수 있다.

제2절 내포문화콘텐츠 상품 설문조사

1. 지역주민 문화콘텐츠 의식조사

1) 조사의 개요

(1) 조사방법 및 대상

설문방법은 서면을 이용한 자기기입식 설문지조사방식으로 진행되었으며, 고연령자의 경우 면접자 기입식 방법을 병행하여 실시하였다. 전체 표본에서 100여부는 우편을 통해 설문지를 회수하였다. 설문조사는 2단계로 진행하였으며, 1차조사에서는 기초의식조사, 2차 조사에서는 구체적인 내포문화콘텐츠개발 등의 방법으로 실시하였다.

1차에서는 내포문화 8개 지역에 유효표본 최소 60부 이상을 각각 할당하였으며, 설문조사과정에서는 지역주민을 대상으로 편의표본추출방식으로 실시하였다. 2차에서는 내포지역에 거주하는 지역주민을 대상으로 구체적인 내포문화콘텐츠 상품개발과 활성화 방안에 대해 구체적으로 설문하였다. 설문조사요원은 내포문화에 대한 이해와 교육 및 설문의 목적에 대해 충분한 사전 교육을 받은 전문조사원을 통해 실시하였다.

(2) 조사목적

문화콘텐츠 개발과 내포문화의 상품화를 위해 지역주민의 문화콘텐츠에 대한 의식 및 내포문화의 가치에 대한 인식을 확인하기 위함이다. 1차조사에서는 문화콘텐츠에 대한 기초적인 인식 및 의식과 내포문화의 관광상품화를 위한 전략방안을 마련하는 데에 지역주민의 의견을 반영하기 위함이다. 2차조사에서는 내포의 문화콘텐츠 개발과 내포문화의 상품화를 위한 수요조사와 선호도를 조사하기 위함이며, 내포지역의 대표 문화콘텐츠 발굴과 이를 통한 인기 관광상품개발을 위한 기초자료로 활용키 위함이다.

(3) 조사시기

설문조사의 대상은 내포지역에 거주하고 있는 지역주민을 대상으로 한정하였으며, 1차 조사는 10월 8일부터 11일까지 4일간 8개 내포문화지역에서 실시하였다. 2차 조사는 10월 12일부터 16일까지 1단계와 동일한 방식으로 실시하였음

(4) 설문지 구성

설문지는 1차조사 설문지와 2차조사 설문지 2개로 구성하여 설문하였다. 1차 조사 설문지는 문화콘텐츠에 대한 전반적인 인식, 내포문화콘텐츠 인식조사와 내포문화콘텐츠 상품 개발에 대한 인식 및 인구통계적 특성에 대해 조사하였다. 2차 조사는 내포문화콘텐츠 개발에 대해 보다 구체적인 사항을 구성하여 조사하였으며, 사용된 척도는 명목적도와 5점리커트 척도를 사용하였다.

(5) 조사결과

1차 설문조사결과 전체 710부가 회수되었고, 그 가운데 무성의한 응답 및 진실성이 떨어지는 설문응답 21부를 제외한 689부가 유효 표본으로 분석에 이용되었다. 1차 조사에서 지역별로 홍성과 보령지역의 응답이 높은 반면, 태안의 응답 표본이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

2) 표본의 인구통계적 특성

표본의 인구통계적 특성에 대해 분석한 결과 남자와 여자 비율은 각각 55.3%와 44.7%로 나타났으며, 연령은 20대인 20-29세 집단이 27.1%로 가장 높게 나타났고, 40대, 30대, 50대, 19세 이하, 60세 이상 집단 순으로 조사되었다. 결혼여부는 미혼(43.1%)에 비해 기혼집단이 56.9%로 높게 나타났고, 학력은 대졸과 고졸이 47.2%와 38.9%로 각각 가장 높게 나타났고, 직업은 거의 유사한 비중으로 고르게 분포되었으나, 학생이 17.7%로 가장 높은 비중을 보인 반면, 농수산업 집단이 5.8%로 가장 낮은 응답을 나타냈다. 가계월수입은 200-300만원 미만 집단이 35.4%로 가장 높았고, 그 다음으로는 300-400만원 미만이 23.4%, 100-200만원 미만이 19.6%, 400만원 이상이 13.4%, 100만원 미만이 8.3% 순으로 조사되었다. 응답자의 거주지를 조사한 결과 할당표본추출에 기인하였으므로, 지역별 많은 편차는 나타나지 않았으나, 태안지역의 거주자 비중이 9.0%로 가장 낮았고, 홍성과 보령이 각각 15.1%와 14.7%로 가장 높게 나타났다.

조사대상의 인구통계적 특성을 종합하면, 여자보다는 남자가 높은 응답을 보였고, 20대, 30대 및 40대의 연령대와 결혼한 대졸 집단의 응답 비중이 높았으며, 200-300만원 가계 월수입 집단의 학생 직업군이 가장 높은 유효 표본으로 선정되었다.

<표 3-3> 응답자 인구통계적 특성(1)

구 분	응답자(명)	비율(%)	<p>성별 (%)</p> <p>남자 55.3</p> <p>여자 44.7</p>
남자	381	55.3	
여자	308	44.7	
계	689	100	
구 분	응답자(명)	비율(%)	<p>19세 이하 8.1</p> <p>20-29세 27.1</p> <p>30-39세 23.5</p> <p>40-49세 25.0</p> <p>50-59세 13.1</p> <p>60세 이상 3.2</p>
19세 이하	56	8.1	
20-29세	187	27.1	
30-39세	162	23.5	
40-49세	172	25.0	
50-59세	90	13.1	
60세 이상	22	3.2	
계	689	100.0	
구 분	응답자(명)	비율(%)	<p>결혼여부 (%)</p> <p>미혼 43.1</p> <p>기혼 56.9</p>
미혼	297	43.1	
기혼	392	56.9	
합계	689	100	

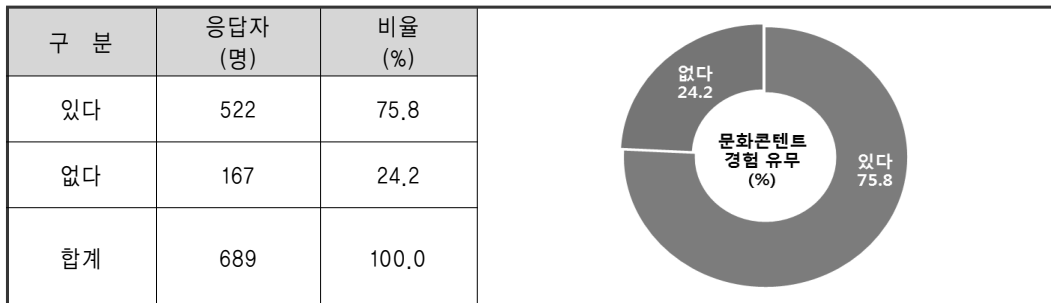
<표 3-4> 응답자 인구통계적 특성(2)

구 분	응답자(명)	비율(%)	<p>학력 (%)</p>
중졸	60	8.7	
고졸	268	38.9	
대졸	325	47.2	
대학원 이상	36	5.2	
합계	689	100	
구 분	응답자(명)	비율(%)	
농수산업	40	5.8	
사무직	105	15.2	
자영업	89	12.9	
전문직	109	15.8	
서비스직	73	10.6	
생산기술직	48	7.0	
주부	56	8.1	
학생	122	17.7	
기타	47	6.8	
합 계	689	100.0	
구 분	응답자(명)	비율(%)	
100만원 미만	57	8.3	
100-200만원 미만	135	19.6	
200-300만원 미만	244	35.4	
300-400만원 미만	161	23.4	
400만원 이상	92	13.4	
합계	689	100	
구 분	응답자(명)	비율(%)	
당진	97	14.1	
보령	101	14.7	
서산	95	13.8	
서천	78	11.3	
아산	75	10.9	
예산	77	11.2	
태안	62	9.0	
홍성	104	15.1	
합계	689	100.0	

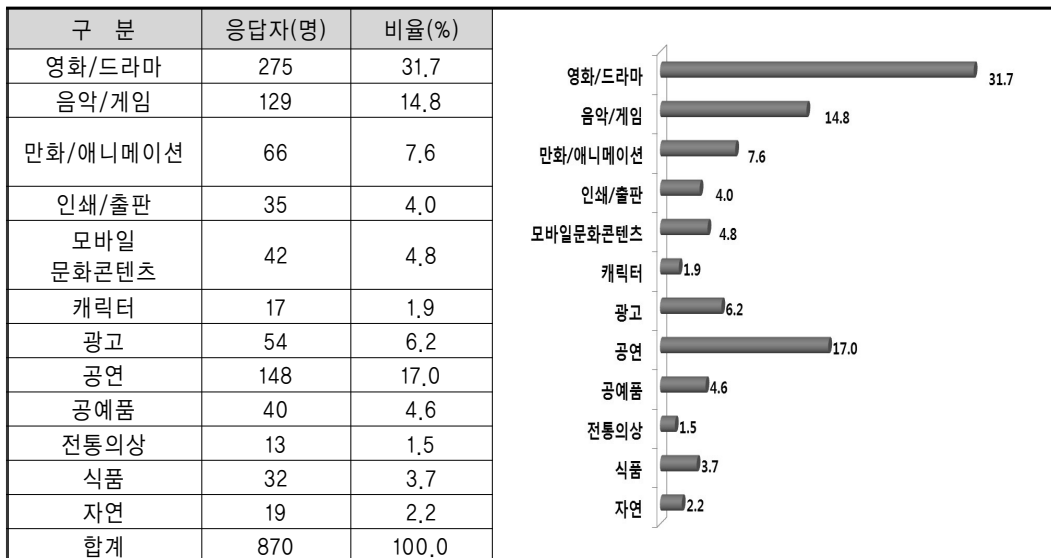
3) 문화콘텐츠 주민의식조사 결과

내포문화권 거주자를 중심으로 문화콘텐츠에 대한 전반적인 의식을 조사하기 위해 주민 의식조사를 실시하였다. 문화콘텐츠 경험유무에 대해 조사한 결과 문화콘텐츠를 경험하였다고 응답한 응답자가 75.8%로 그렇지 않은 집단에 비해 높게 나타났다. 또한 문화콘텐츠 경험 분야를 조사하기 위해 중복응답을 통해 조사한 결과 영화/드라마 분야가 31.7%로 가장 높았고, 공연이 17.0%로 높게 나타났다.

<표 3-5> 문화콘텐츠 경험유무



<표 3-6> 문화콘텐츠 경험 분야(중복응답)

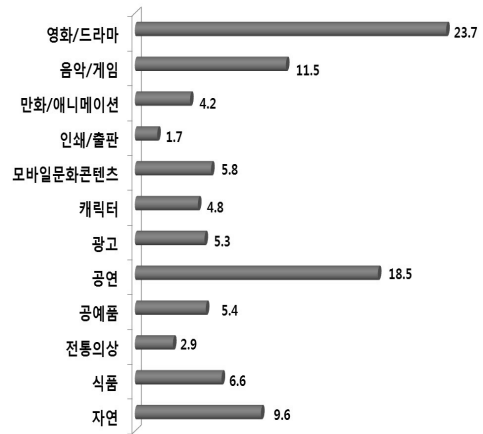


또한 앞으로 개발되었으면 하는 문화콘텐츠 분야에 대해 조사한 결과 영화/드라마가 36.0%로 가장 높았고, 그 다음이 공연이 18.1%로 나타났다.

이러한 결과는 문화콘텐츠 경험유무 분석결과와 선호 분야가 동일하게 나타나 문화콘텐츠 경험 유무가 문화콘텐츠 개발분야에 영향을 미치는 것으로 유추할 수 있다.

<표 3-7> 개발되었으면 하는 문화콘텐츠(중복응답)

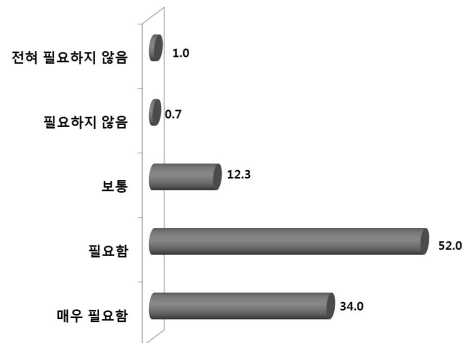
구 분	응답자 (명)	비율(%)
영화/드라마	248	23.7
음악/게임	116	11.5
만화/애니메이션	44	4.2
인쇄/출판	19	1.7
모바일문화콘텐츠	60	5.8
캐릭터	50	4.8
광고	55	5.3
공연	193	18.5
공예품	56	5.4
전통의상	30	2.9
식품	69	6.6
자연	100	9.6
합계	1040	100.0



문화콘텐츠 개발에 대한 필요성에 대한 인식조사 결과, 필요하다는 의견이 높게 나타났다.

<표 3-8> 문화콘텐츠 개발필요성

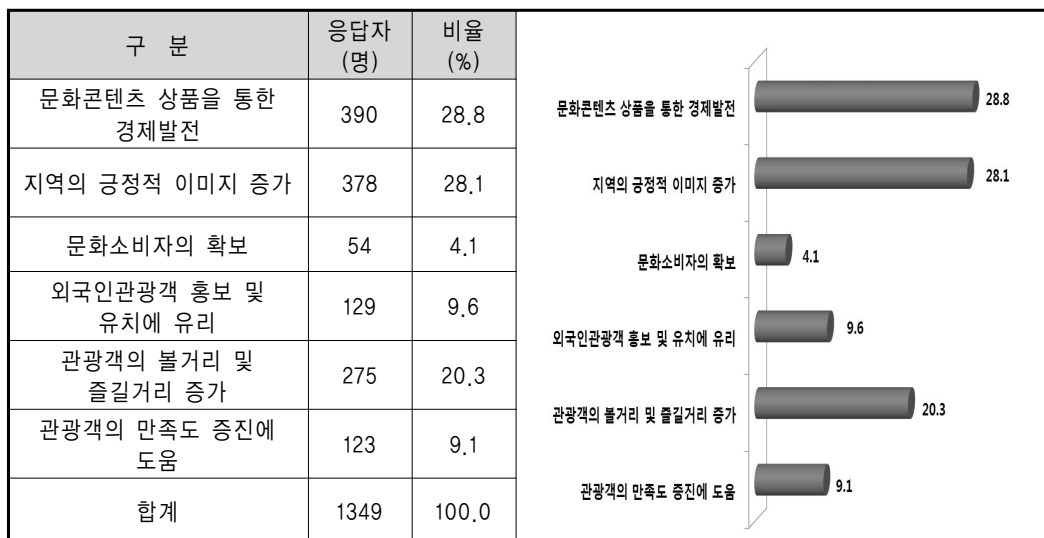
구 분	응답자 (명)	비율 (%)
전혀 필요하지 않음	7	1.0
필요하지 않음	5	0.7
보통	85	12.3
필요함	358	52.0
매우 필요함	234	34.0
합계	689	100.0



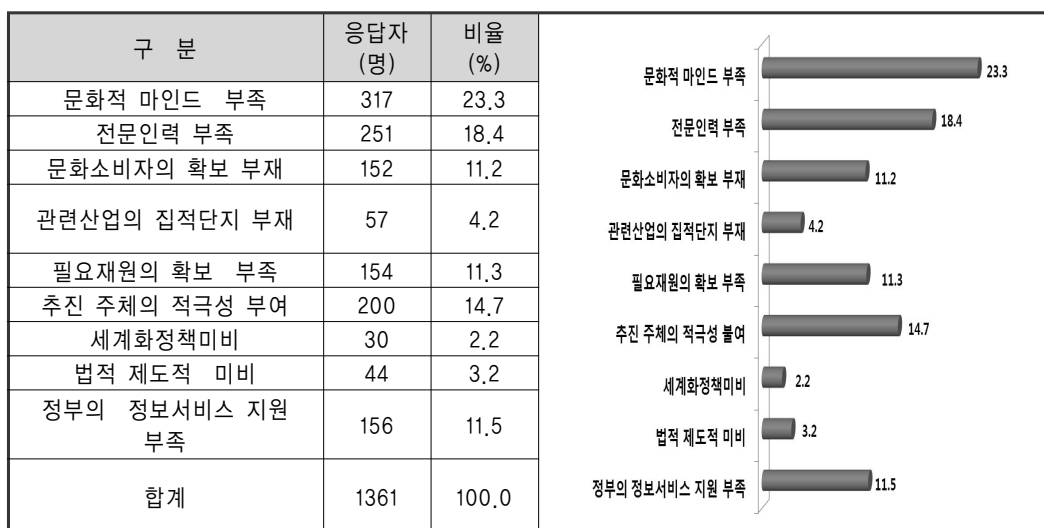
문화콘텐츠 산업 육성을 통해 얻을 수 있는 것은 문화콘텐츠를 통한 경제발전, 지역의 이미지 증가, 관광객의 볼거리 및 즐길거리 증가 순으로 높게 나타났다.

문화콘텐츠 산업육성에서 어떠한 문제점이 있는지를 조사한 결과 문화적 마인드 부족과 전문인력 부족 문제가 가장 큰 것으로 분석되었다.

<표 3-9> 문화콘텐츠산업 육성에 따른 기대효과(복수응답)



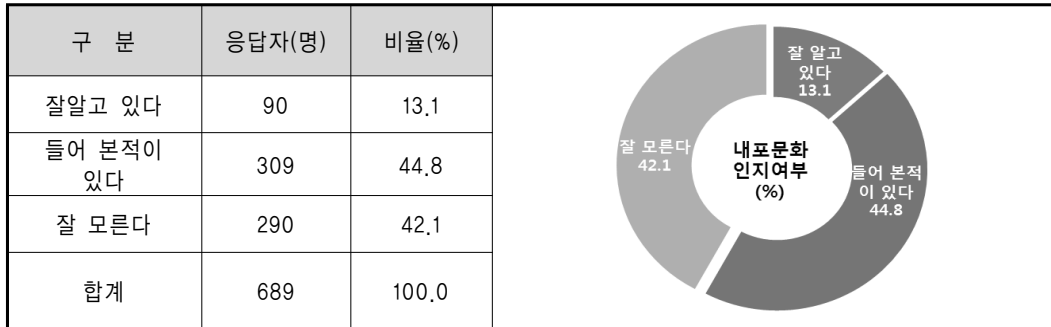
<표 3-10> 문화콘텐츠 산업육성의 문제점



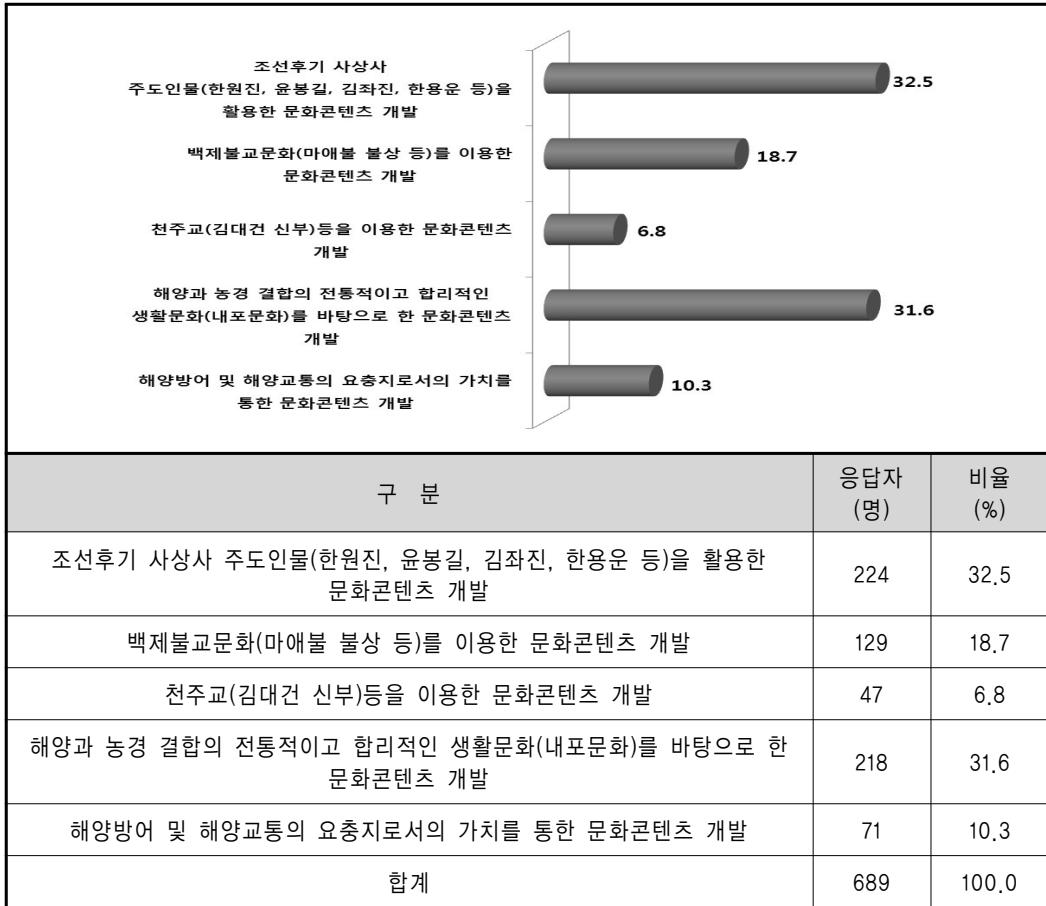
4) 내포문화콘텐츠 인식조사 결과

○ 내포문화 인식에 대해 알아보기 위해 내포문화에 대한 인식도를 조사한 결과 잘 알고 있다는 응답은 13.1%, 들어본 적이 있다는 응답은 44.8%로 나타났으며, 잘 모른다는 응답은 42.1%로 나타났음

<표 3-11> 내 포문화 인지여부



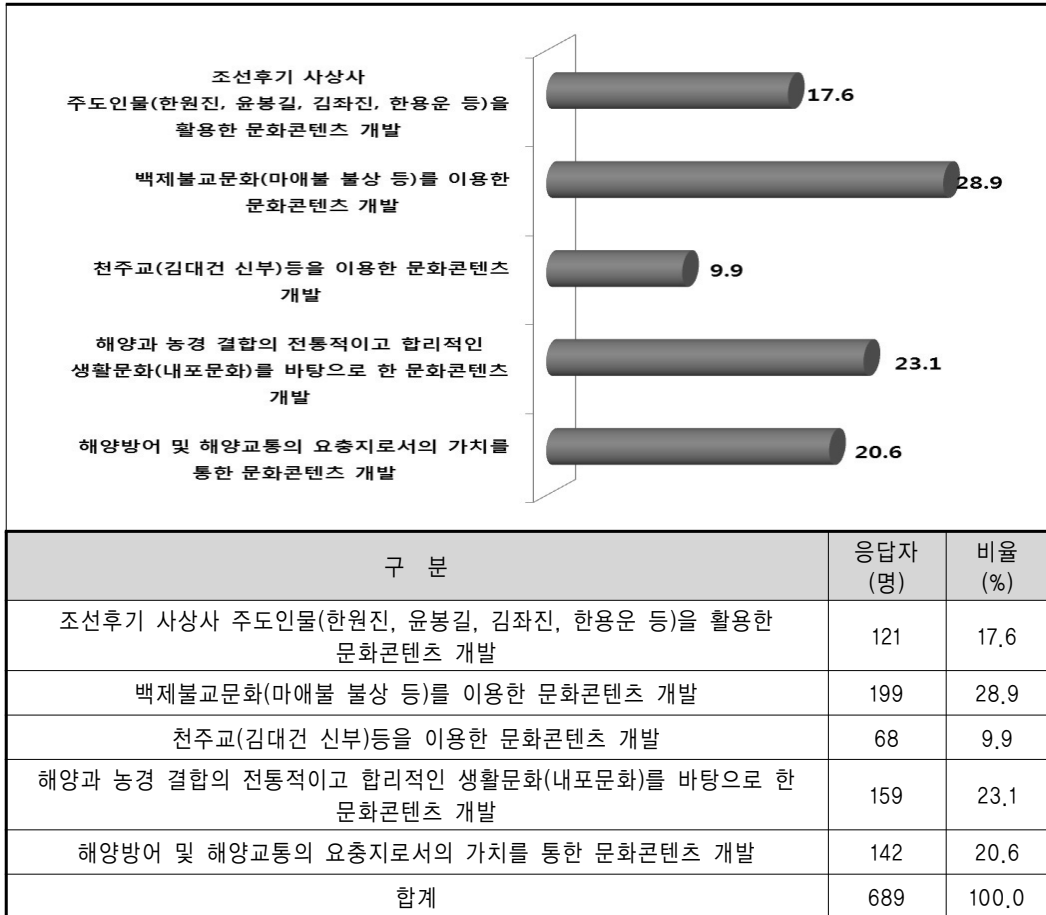
<표 3-12> 내포문화콘텐츠상품개발 선호 1순위



내포문화 상품개발을 위해 선호도 및 내포문화와 가장 어울리는 주제에 대해 조사한 결과 1순위에 가장 많은 응답을 보인 항목은 ‘조선후기 사상사 주도인물(한원진, 윤봉길, 김좌진, 한용운 등)을 활용한 문화콘텐츠 개발’ 과 ‘해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발’ 로 나타났다.

2순위에서는 ‘백제불교문화(마애불 불상 등)를 이용한 문화콘텐츠 개발’ 이 가장 높은 선호도를 보였으며, 그 다음으로는 ‘해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발’ 로 나타났다.

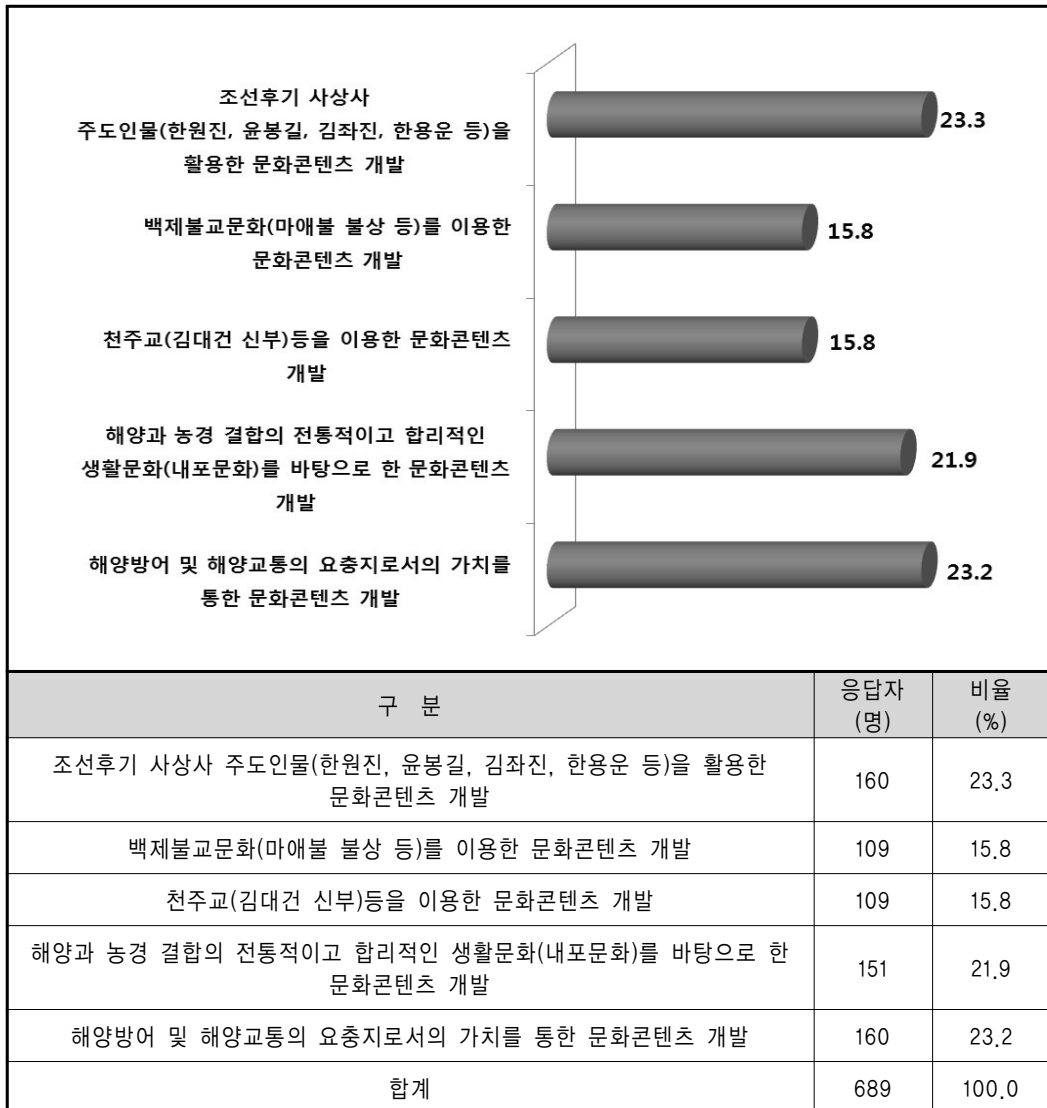
<표 3-13> 내포문화콘텐츠상품개발 선호 2순위



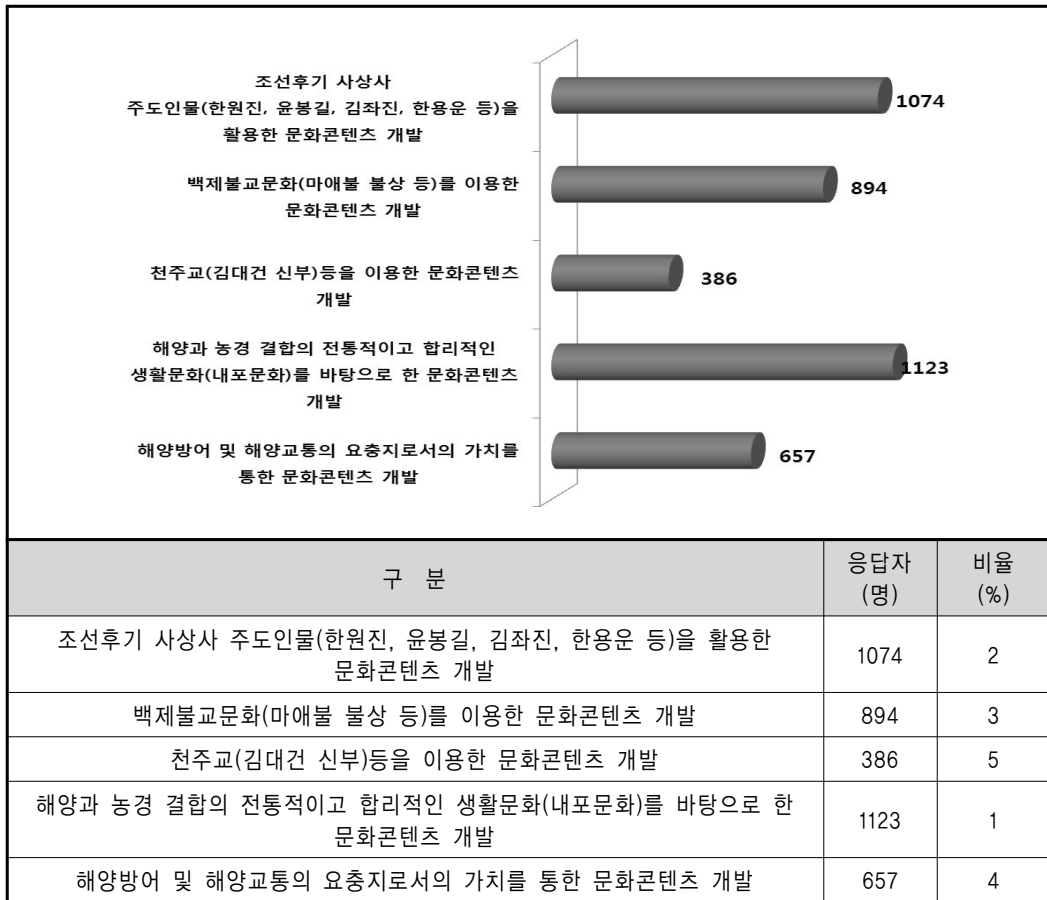
3순위에서는 거의 모든 콘텐츠상품개발 항목이 거의 유사한 선호도를 보였으며, ‘조선후기 사상사 주도인물(한원진, 윤봉길, 김좌진, 한용운 등)을 활용한 문화콘텐츠 개발’, ‘해양방어 및 해양교통의 요충지로서의 가치를 통한 문화콘텐츠 개발’ 항목이 가장 높은 것으로 나타났다.

선호도 순위에 따른 가중치 점수를 부여한 종합점수를 산출한 결과 ‘해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발’ 이 가장 높게 나타났고, ‘조선후기 사상사 주도인물(한원진, 윤봉길, 김좌진, 한용운 등)을 활용한 문화콘텐츠 개발’ 이 그 다음으로 높게 나타났다.

<표 3-14> 내포문화콘텐츠상품개발 선호 3순위



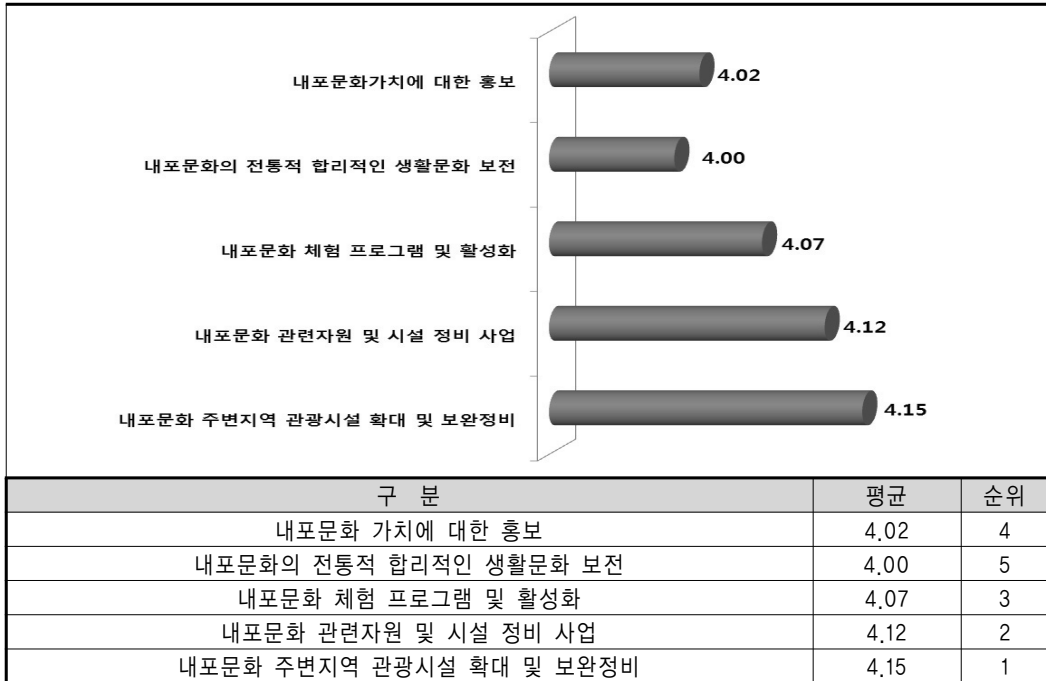
<표 3-15> 내포문화콘텐츠상품개발 선호 종합 순위



내포문화를 바탕으로 한 문화콘텐츠를 개발하기 위해 내포문화권에 필요한 사항에 대해 내포문화가치에 대한 홍보, 내포문화의 전통적 합리적인 생활문화 보전, 내포문화 체험 프로그램 및 활성화, 내포문화 관련자원 및 시설 정비 사업, 내포문화 주변지역 관광시설 확대 및 보완정비 등을 조사한 결과 모두 평균 4.0 이상으로 나타나 필요성이 높은 것으로 나타났다.

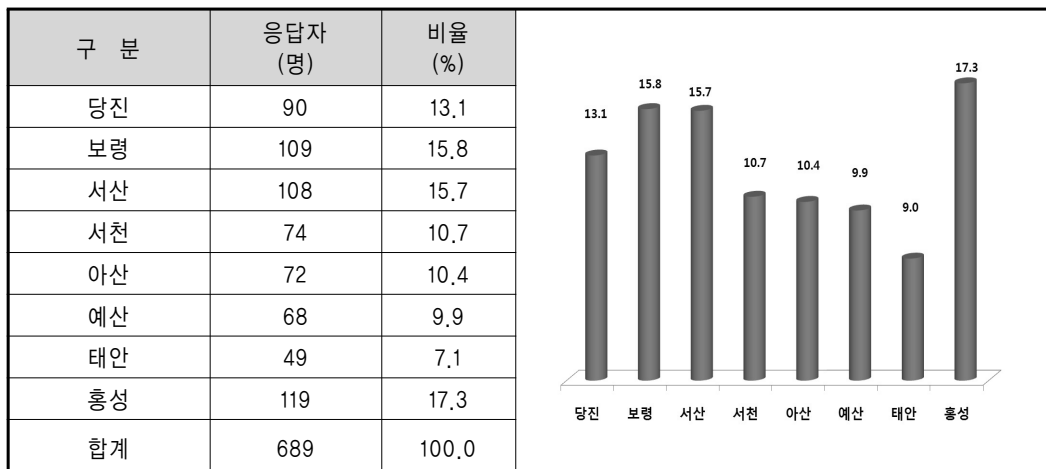
조사항목 가운데 내포문화 주변지역 관광시설 확대 및 보완정비의 필요성이 가장 높게 나타났다. 그러나 전반적인 모든 측정 항목에 대한 필요성이 높게 나타나 모든 조사항목에 대한 추가적인 조치나 보완 등이 필요할 것으로 판단된다.

<표 3-16> 내포문화 콘텐츠개발을 위해 필요정도



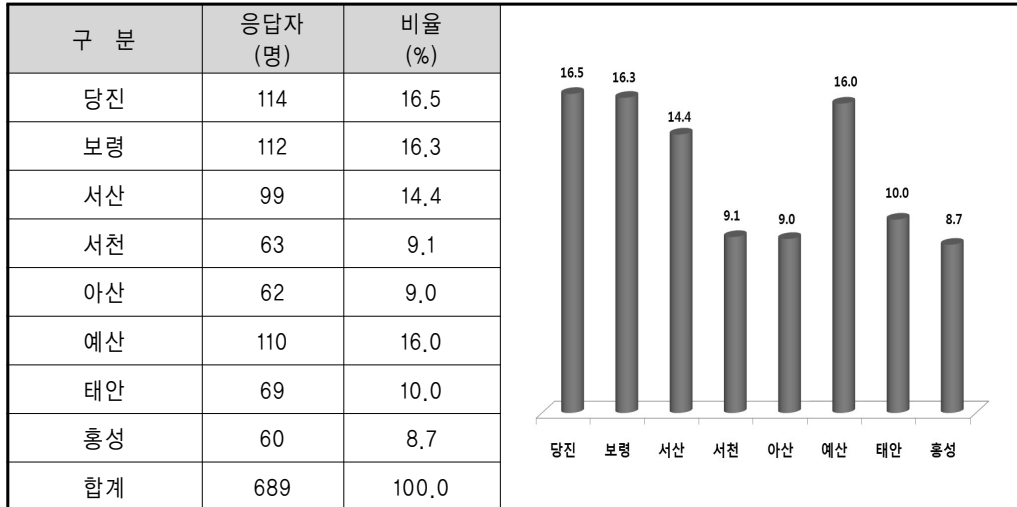
내포문화를 발전시키기 위해 중심이 되어야 할 지역을 선정하기 위해 조사한 결과 1순위 지역으로는 홍성, 보령, 서산 지역순으로 조사되었다.

<표 3-17> 내포문화를 발전시키기 위해 중심이 될 지역 1순위



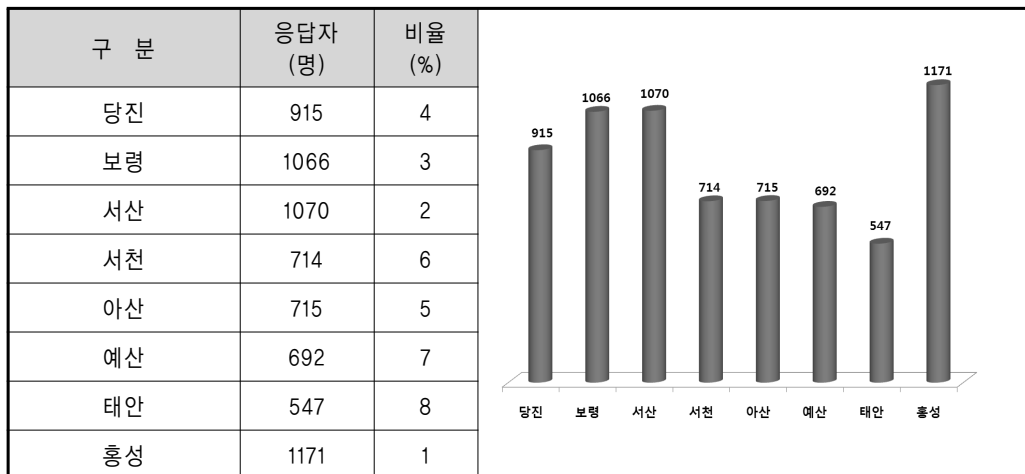
2순위 지역으로는 당진, 보령, 예산 순으로 조사되었다.

<표 3-18> 내포문화를 발전시키기 위해 중심이 될 지역 2순위



○ 내포문화 발전을 위한 중심지역의 선호도 조사결과를 가중치를 부여하여 종합점수를 산출한 결과 홍성이 가장 높게 나타났고, 서산, 보령, 당진 순으로 분석되었다.

<표 3-19> 내포문화에 발전시키기 위해 중심이 될 지역 종합

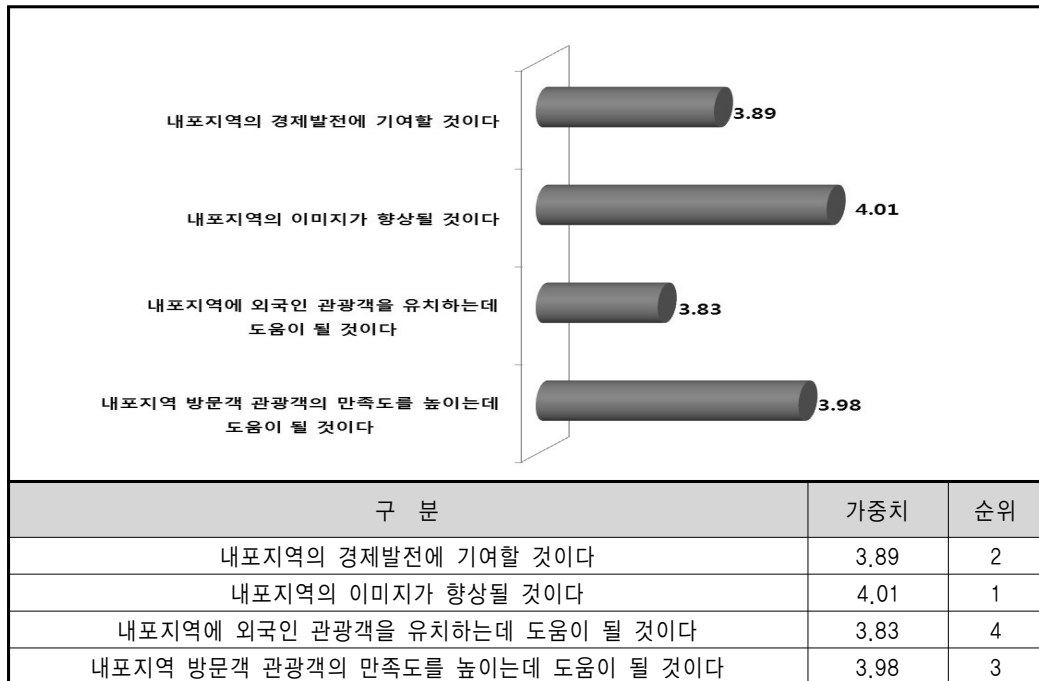


5) 내포문화콘텐츠 상품개발에 대한 인식 및 선호조사 결과

내포문화지역의 문화콘텐츠 상품개발에 대해 알아보기 위해 ‘내포지역의 경제발전에 기여할 것이다’, ‘내포지역의 이미지가 향상될 것이다’, ‘내포지역에 외국인 관광객을 유치하는데 도움이 될 것이다’, ‘내포지역 방문객 관광객의 만족도를 높이는데 도움이 될 것이다’, ‘관광객 증가를 위해 내포지역의 문화콘텐츠 상품개발의 지속적 개발과 판매가 필요하다’ 등의 항목으로 구분하여 조사하였다.

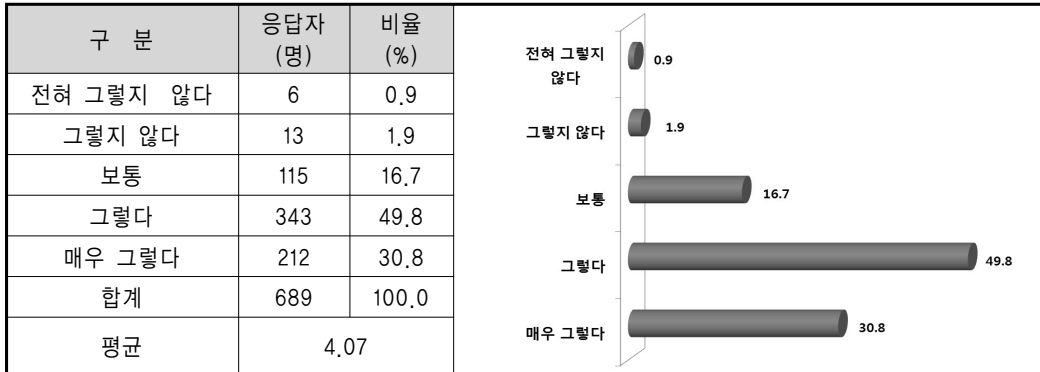
내포지역의 이미지가 향상될 것이다라는 의견이 가장 높게 나타나 내포문화 콘텐츠개발은 내포지역의 이미지를 개선하고 홍보하는데 도움이 될 것으로 예측할 수 있다.

<표 3-20> 내포문화 콘텐츠 상품개발에 대한 견해



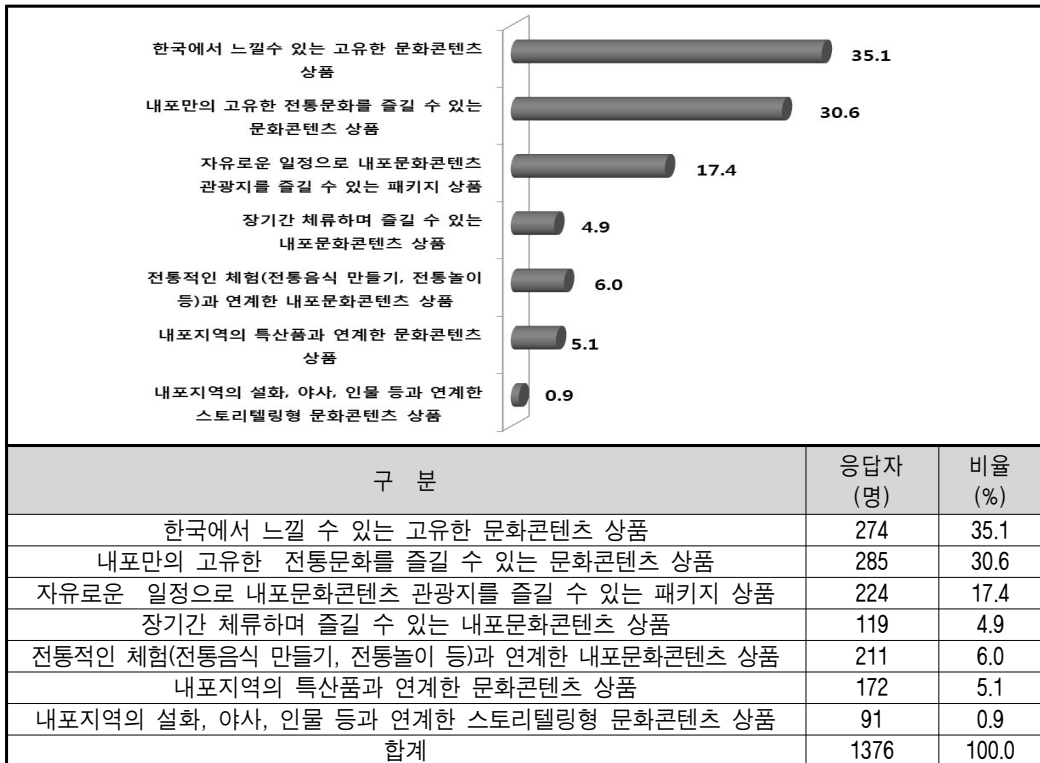
지속적인 문화콘텐츠 상품개발이 필요한지에 대한 의견을 묻는 설문조사결과 관광객 증가를 위해 내포지역의 문화콘텐츠 상품개발의 지속적 개발과 판매가 필요하다는 의견이 80% 넘게 나타났으며, 평균값은 4.07점으로 나타났다.

<표 3-21> 지속적 상품개발 및 판매 필요성



관광객을 위한 내포의 문화콘텐츠 상품개발을 위한 전략방안에 대한 선호도를 조사한 결과 ‘한국에서 느낄 수 있는 고유한 문화콘텐츠 상품’, ‘내포만의 고유한 전통문화를 즐길 수 있는 문화콘텐츠 상품’ 이 가장 높은 선호도를 나타냈다.

<표 3-22> 상품개발 전략방안(복수응답)



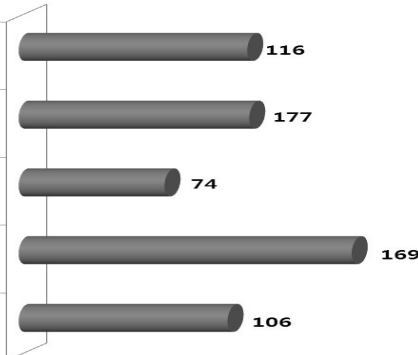
6) 지역별 특성 비교

□ 지역별 내포문화콘텐츠 상품개발 테마 선호도

당진지역의 내포문화콘텐츠 상품개발 선호도를 조사한 결과 해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발 선호도가 가장 높은 것으로 조사되었으며, 이러한 결과는 지역전체 조사 결과와 동일하다고 할 수 있다.

반면, 백제불교문화(마애불 부상 등)를 이용한 문화콘텐츠 개발 선호도가 두 번째로 높게 나타났다.

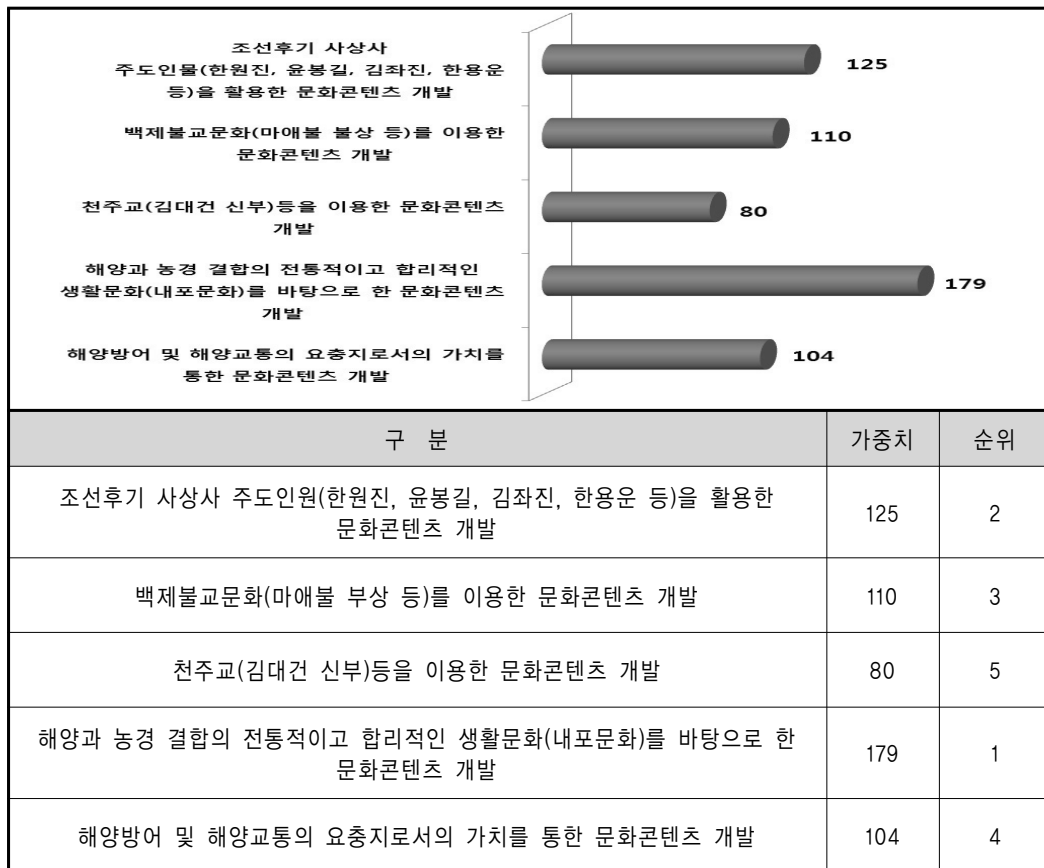
<표 3-23> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(당진)

<p>조선후기 사상사 주도인물(한원진, 윤봉길, 김좌진, 한용운 등)을 활용한 문화콘텐츠 개발</p> <p>백제불교문화(마애불 불상 등)를 이용한 문화콘텐츠 개발</p> <p>천주교(김대건 신부)등을 이용한 문화콘텐츠 개발</p> <p>해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발</p> <p>해양방어 및 해양교통의 요충지로서의 가치를 통한 문화콘텐츠 개발</p>		
구 분	가중치	순위
조선후기 사상사 주도인물(한원진, 윤봉길, 김좌진, 한용운 등)을 활용한 문화콘텐츠 개발	116	3
백제불교문화(마애불 부상 등)를 이용한 문화콘텐츠 개발	117	2
천주교(김대건 신부)등을 이용한 문화콘텐츠 개발	74	5
해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발	169	1
해양방어 및 해양교통의 요충지로서의 가치를 통한 문화콘텐츠 개발	106	4

보령지역의 내포문화콘텐츠 상품개발 선호도를 조사한 결과에서도 해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발 선호도가 가장 높은 것으로 조사되었으며, 이러한 결과는 지역전체 조사 결과와 동일하다고 할 수 있다.

반면, 조선후기 사상사 주도인원(한원진, 윤봉길, 김좌진, 한용운 등)을 활용한 문화콘텐츠 개발 선호도가 두 번째로 높게 나타났다.

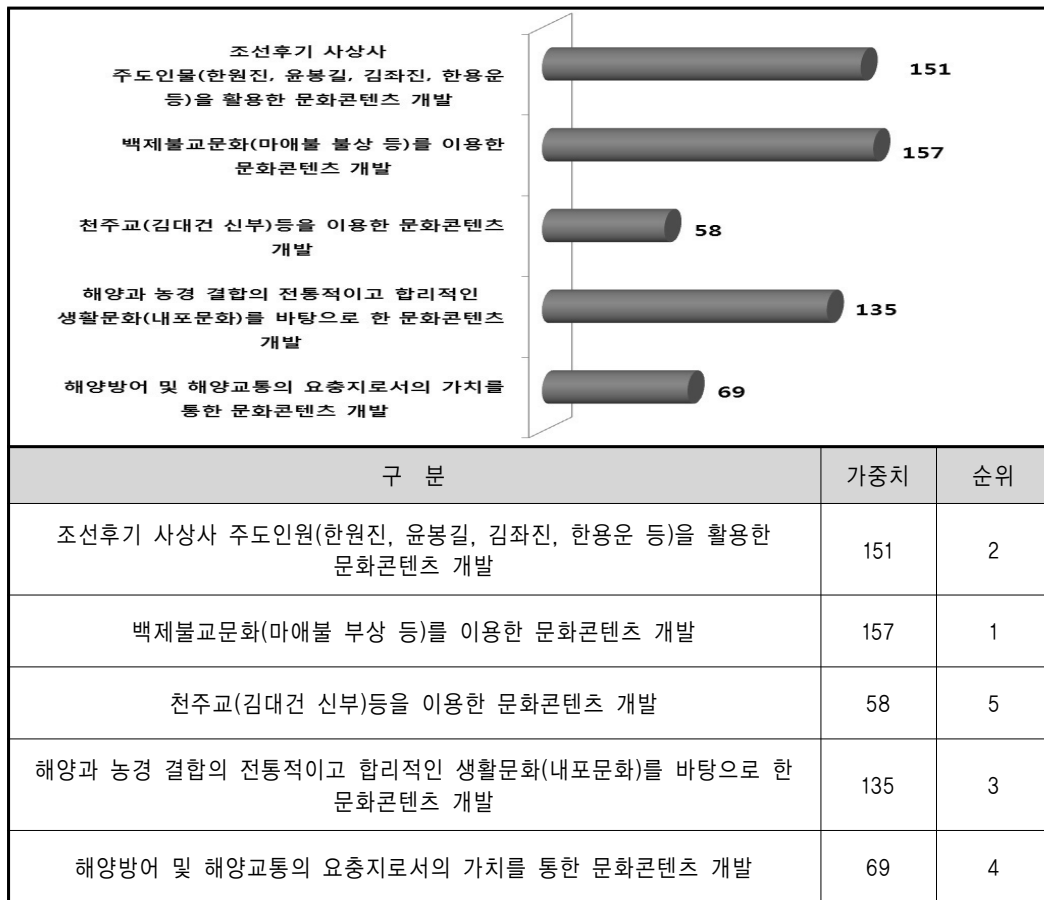
<표 3-24> 내 포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(보령)



서산지역의 내포문화콘텐츠 상품개발 선호도를 조사한 결과에서는 백제불교문화(마애불 부상 등)를 이용한 문화콘텐츠 개발 선호도가 가장 높은 것으로 조사되어 지역전체 조사 결과와 상이하게 나타났다.

또한 조선후기 사상사 주도인원(한원진, 윤봉길, 김좌진, 한용운 등)을 활용한 문화콘텐츠 개발 선호도가 두 번째로 높게 나타났다.

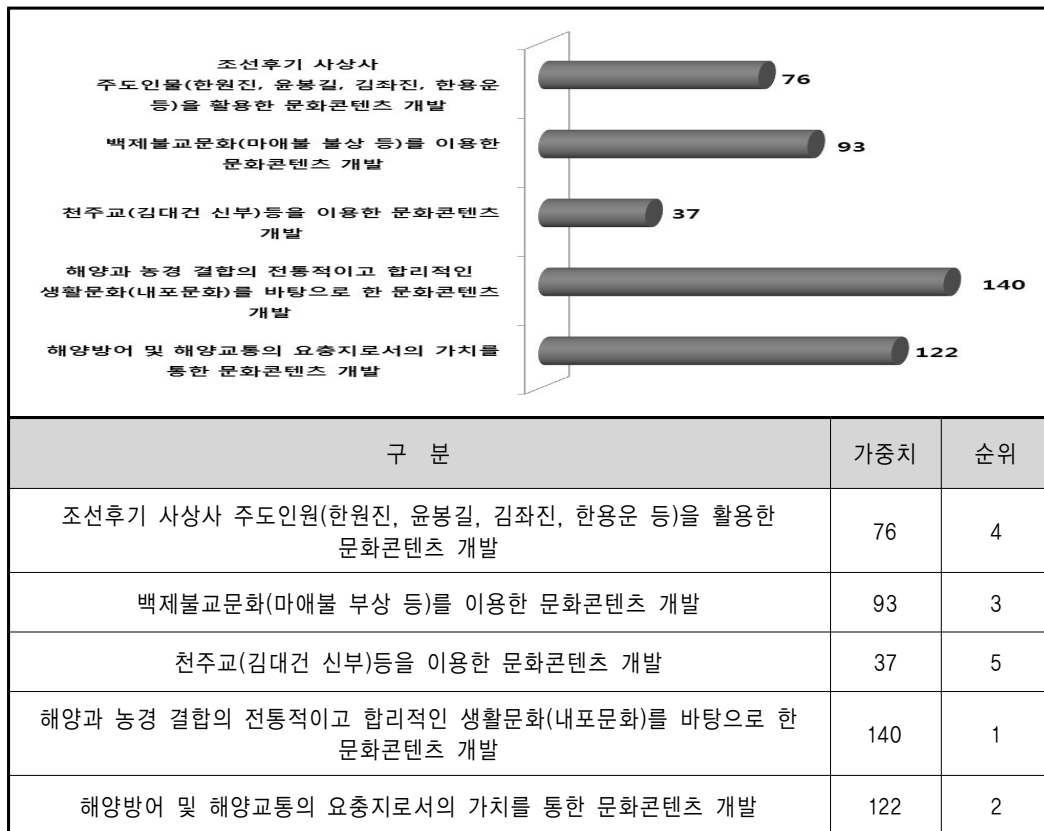
<표 3-25> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(서산)



서천지역의 내포문화콘텐츠 상품개발 선호도를 조사한 결과에서도 해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발 선호도가 가장 높은 것으로 조사되었으며, 이러한 결과는 지역전체 조사 결과와 동일하다고 할 수 있다.

반면, 해양방어 및 해양교통의 요충지로서의 가치를 통한 문화콘텐츠 개발 선호도가 두 번째로 높게 나타났다.

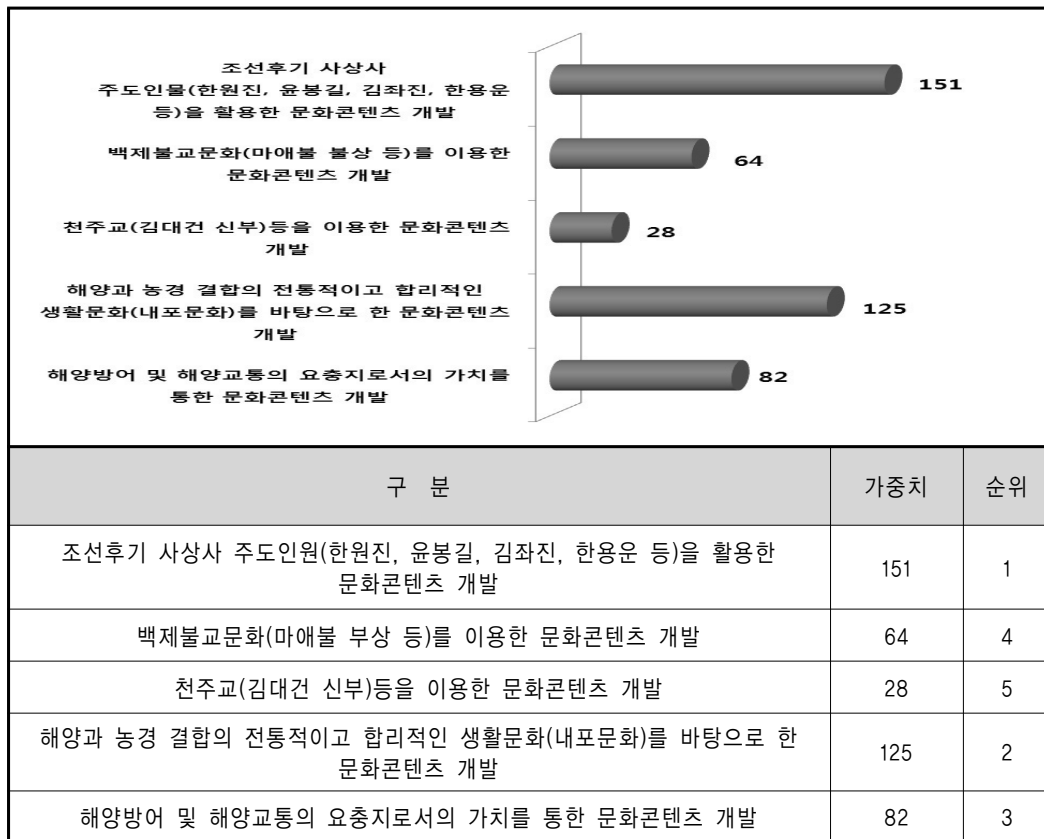
<표 3-26> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(서천)



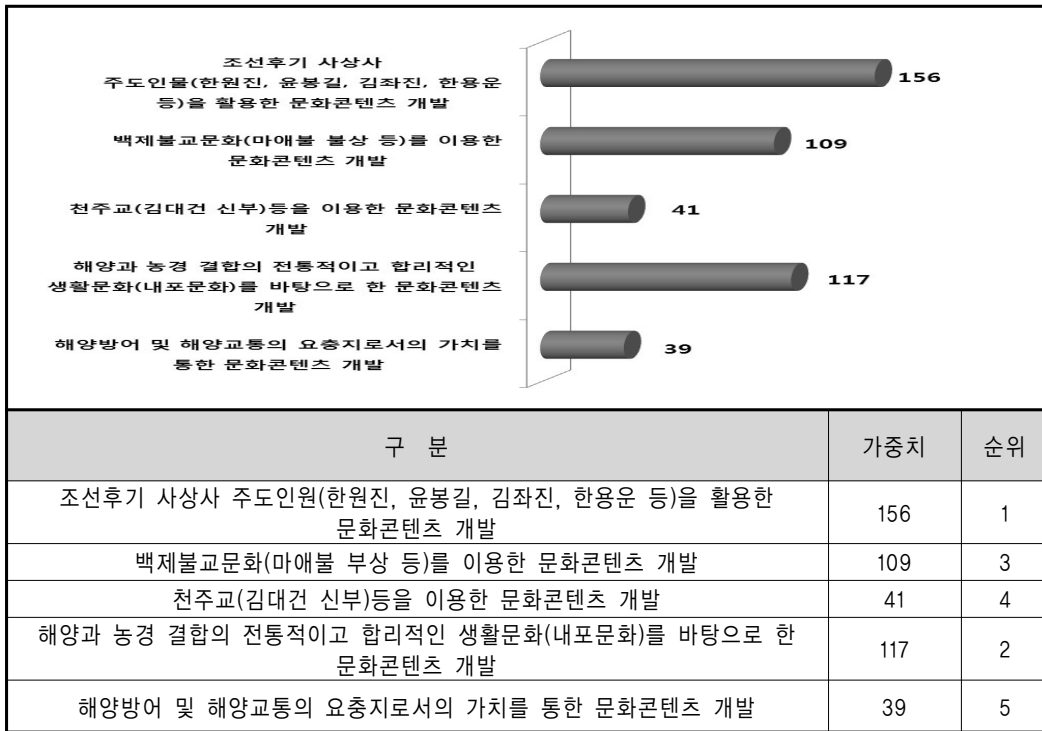
아산과 예산지역은 내포문화콘텐츠 상품개발 선호도를 조사한 결과 동일한 선호도를 나타냈으며, 조선후기 사상사 주도인원(한원진, 윤봉길, 김좌진, 한용운 등)을 활용한 문화콘텐츠 개발 선호도가 가장 높은 것으로 조사되어 지역전체 조사결과와 상이하게 나타났다.

또한 두 번째로 높은 선호도를 보인 테마도 해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발로 동일하게 나타났다.

<표 3-27> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(아산)



<표 3-28> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(예산)

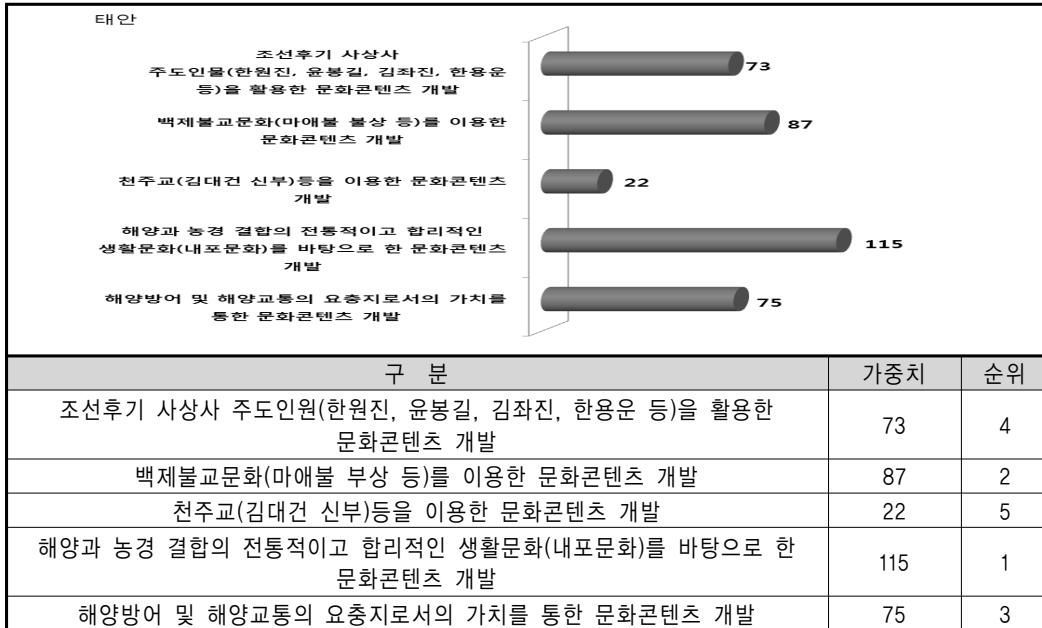


태안지역의 내포문화콘텐츠 상품개발 선호도를 조사한 결과 해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발 선호도가 가장 높은 것으로 조사되었으며, 이러한 결과는 지역전체 조사 결과와 동일하다고 할 수 있다.

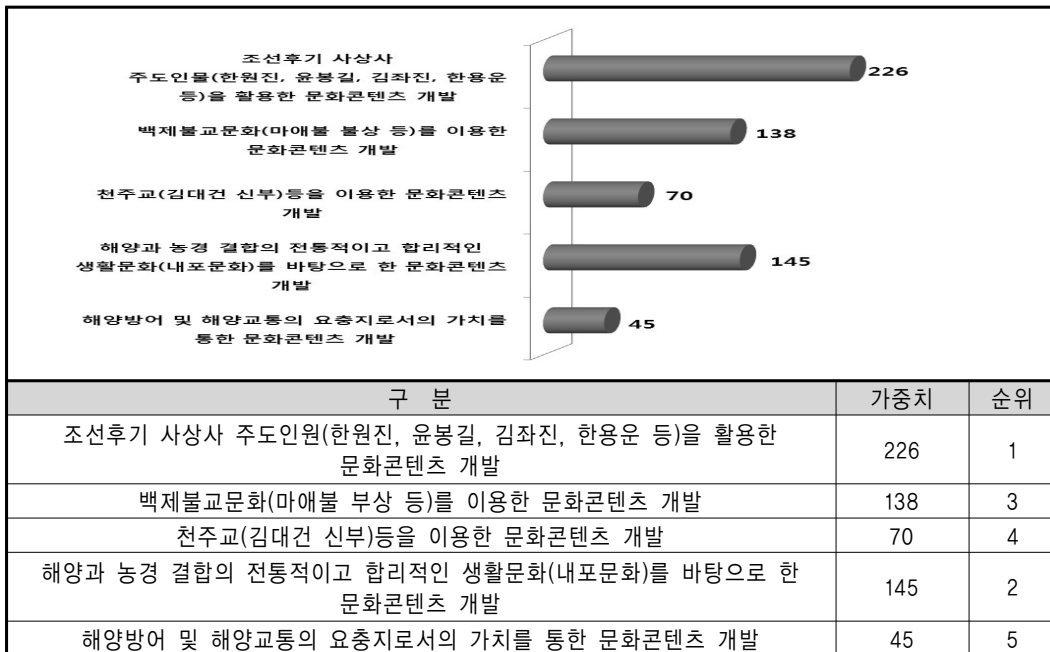
홍성지역의 내포문화콘텐츠 상품개발 선호도를 조사한 결과 조선후기 사상사 주도인원(한원진, 윤봉길, 김좌진, 한용운 등)을 활용한 문화콘텐츠 개발 선호도가 가장 높은 것으로 조사되었으며, 이러한 결과는 지역전체 조사 결과와 상이한 것으로 나타났다.

반면, 해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발 선호도가 두 번째로 높게 나타났다.

<표 3-29> 내 포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(태안)



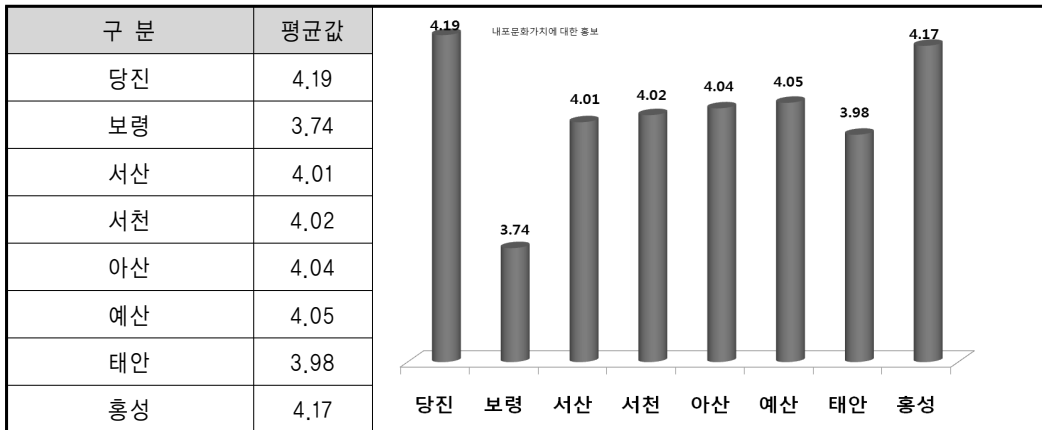
<표 3-30> 내 포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도(홍성)



□ 지역별 내포문화콘텐츠 관광상품 개발 인식 차이비교

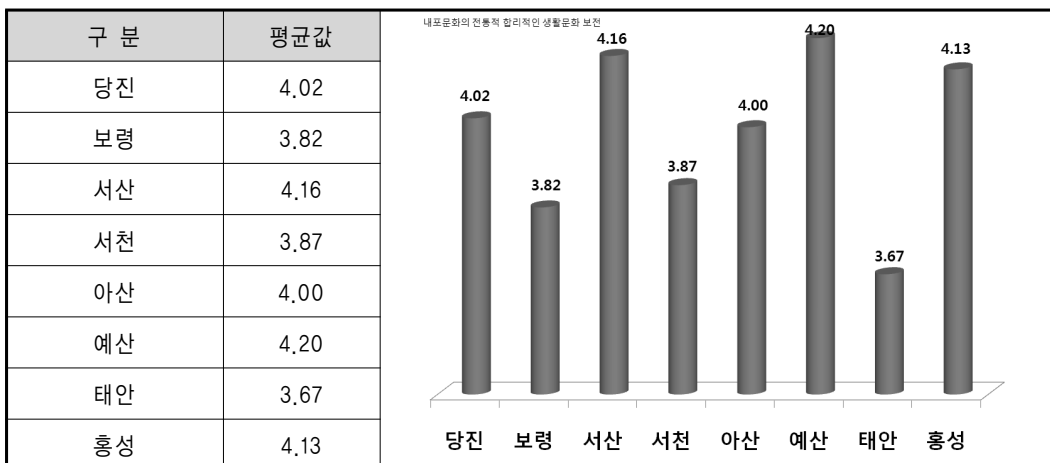
지역별 내포문화 가치에 대해 조사한 결과 다른 지역에 비해 당진과 홍성 지역의 주민이 내포지역의 가치에 대해 높게 인식하고 있는 것으로 조사되었다.

<표 3-31> 내포문화가치에 대한 홍보



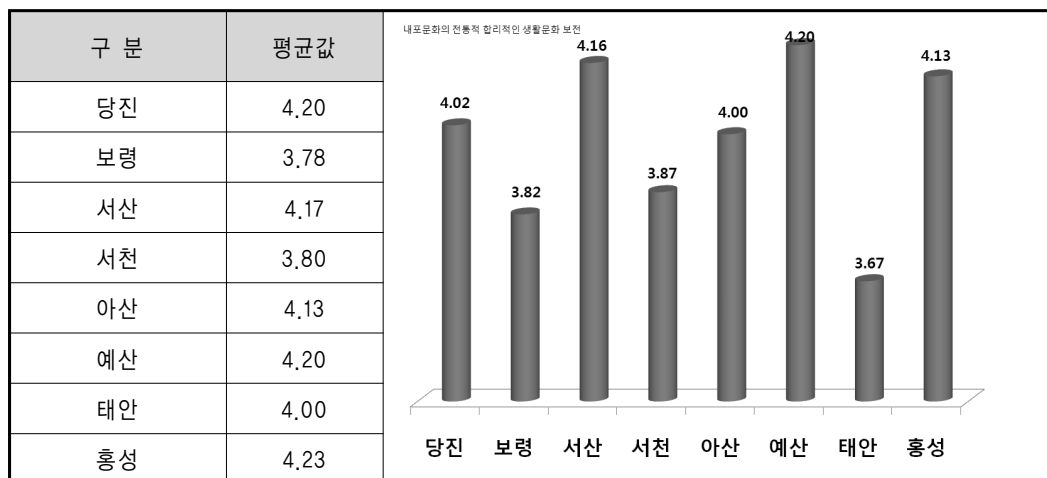
○ 지역별 내포문화의 전통적 전통적이고 합리적인 생활문화 보전 필요성에 대해 조사한 결과 예산지역이 가장 높은 반면, 태안지역이 가장 낮은 것으로 조사됨

<표 3-32> 내포문화의 전통적이고 합리적인 생활문화 보전



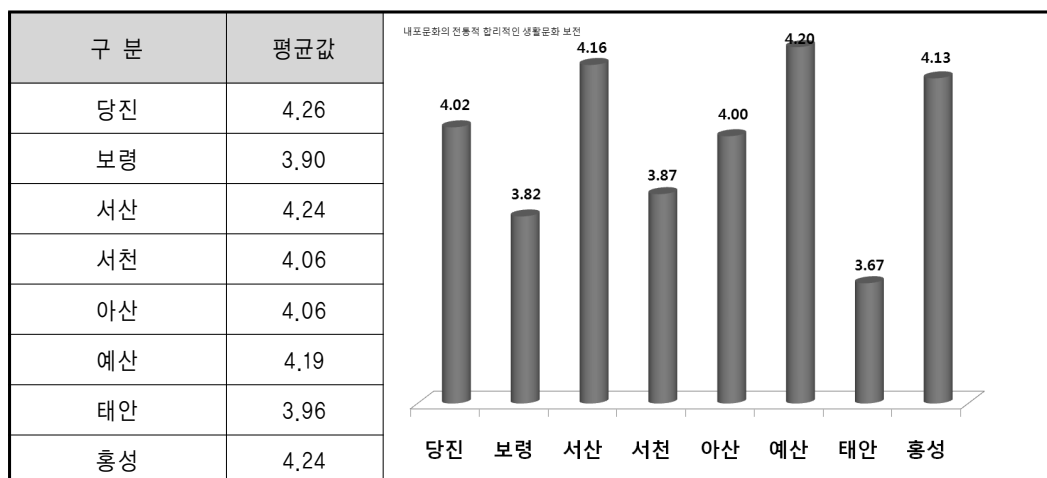
지역별 내포문화의 체험 프로그램 및 활성화 필요성에 대해 조사한 결과 예산지역이 가장 높은 반면, 보령과 서천지역이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

<표 3-33> 내포문화 체험 프로그램 및 활성화



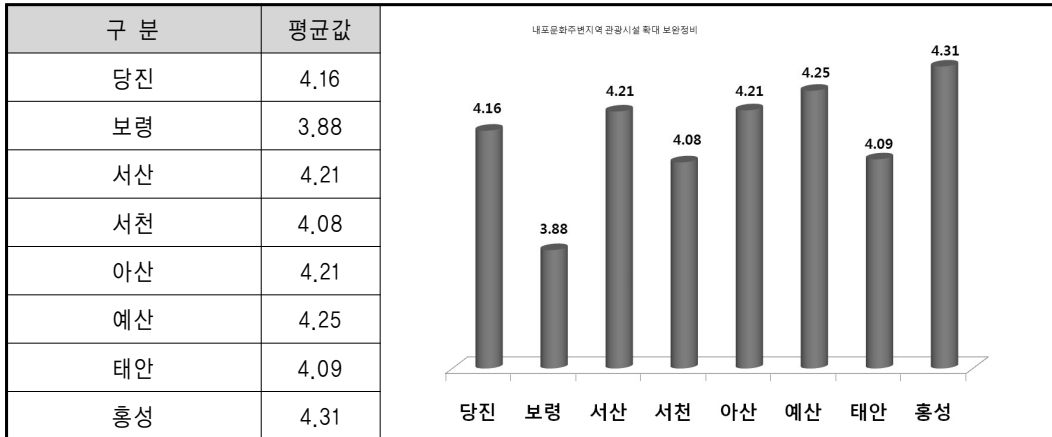
지역별 내포문화관련 자원 및 시설 정비 사업 필요성에 대해 조사한 결과 당진과 서산지역이 가장 높은 반면, 보령과 태안지역이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

<표 3-34> 내포문화관련 자원 및 시설 정비 사업



지역별 내포문화주변지역 관광시설 확대 보완정비 필요성에 대해 조사한 결과 홍성지역이 가장 높은 반면, 보령지역이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

<표 3-35> 내포문화주변지역 관광시설 확대 보완정비



7) 조사결과 시사점

□ 문화콘텐츠 인식 강화

문화콘텐츠에 대한 경험과 개발필요성에 대한 인식은 높으며, 주로 경험한 분야인 영화/드라마, 공연, 음악/게임 등의 분야에 대한 개발 선호도가 높게 나타났다.

문화콘텐츠의 산업 육성을 통해 얻을 수 있는 것은 경제발전과 지역의 이미지 증가로 나타나 문화콘텐츠 산업의 육성은 지역차원에서 경제적 또는 사회문화적 관점에서 전략개발을 수립할 필요가 제기되었다.

□ 문화콘텐츠 저변 확대

한편, 문화콘텐츠 산업 육성의 문제점 및 걸림돌로 지적된 큰 문제는 문화적 마인드의 부재로 나타나 문화 저변의 확대와 문화의 중요성을 인식시킬 수 있는 홍보활동 및 프로그램이 필요할 것으로 사료된다.

또한 전문인력의 부족과 추진주체의 적극성 부족 등의 문제점도 높은 것으로 나타나 이러한 문제를 해결하기 위해 노력이 필요하다고 할 수 있다.

□ 내포문화콘텐츠 개발 방향

내포문화에 대해서는 조사대상의 과반수 이상이 인지하고 있었으며, 해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발이 가장 선호되는 것으로 나타났으며, 조선후기 사상사 주도 인물에 대한 문화콘텐츠 개발도 선호도가 높게 분석되었다.

내포문화콘텐츠를 보다 체계적으로 개발하기 위해서는 내포문화권 지역의 관광시설 확대와 보완 및 정비 등이 가장 필요할 것으로 조사되었다.

내포문화를 계승하고 발전시키기 위해 중심이 되어야 할 지역은 홍성이 다른 지역에 비해 가장 높게 나타났으며, 서산 당진 순으로 높게 조사되었다.

□ 내포문화콘텐츠 가치 및 상품개발

내포문화콘텐츠 내포문화 지역의 이미지 향상과 관광객의 만족도를 높이는데 기여할 것이라는 의견이 가장 높은 것으로 나타났으며, 활성화 차원에서 문화콘텐츠 상품 개발을 지속적으로 할 필요성이 있는 것으로 나타났다.

또한 내포지역에서의 문화콘텐츠 상품 개발의 전략적 방향은 한국에서 느낄 수 있는 고유한 문화콘텐츠 상품과 내포만의 고유한 전통문화를 즐길 수 있는 문화콘텐츠 상품 개발이 필요한 것으로 나타났다.

□ 지역별 차별화 내포문화콘텐츠 상품개발 필요

지역별 내포문화콘텐츠 상품개발 선호도를 조사한 결과 당진, 보령, 서천 및 태안 지역은 해양과 농경이 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발의 선호도가 높게 나타나 이러한 테마를 통한 문화콘텐츠 개발 전략 수립이 필요할 것으로 사료된다.

아산, 예산 및 홍성 지역은 조선후기 사상사 주도인물을 활용한 문화콘텐츠 개발 선호도가 높은 것으로 나타나 지역별 대표 인물을 통해 문화콘텐츠 상품 개발이 필요하다.

서산 지역은 백제불교문화를 이용한 문화콘텐츠 개발 선호도가 가장 높게 나타나 서산 지역의 불교문화 자원을 기반으로 한 문화콘텐츠 개발 방안 전략 수립이 필요할 것으로 사료된다.

2. 지역주민 내포문화상품개발 수요조사

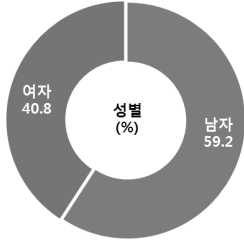
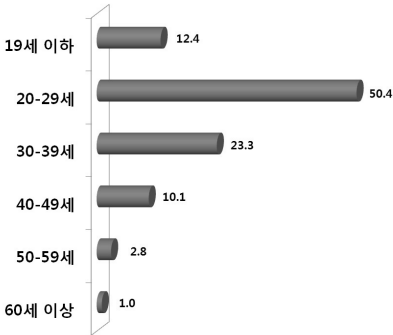
1) 인구통계적 특성

총 유효 표본은 395명으로 나타났으며, 이 가운데 남자가 59.2%로 여자(40.8%)에 비해 높게 나타났다.

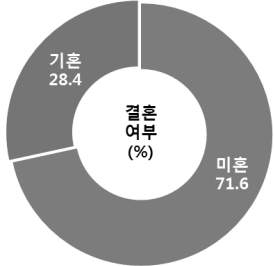
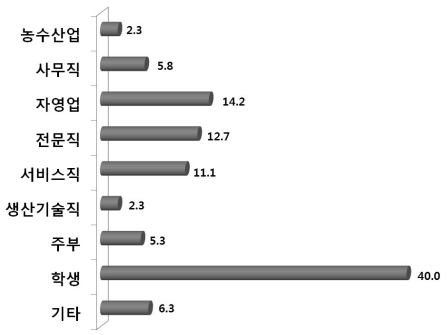
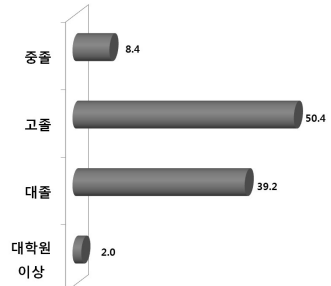
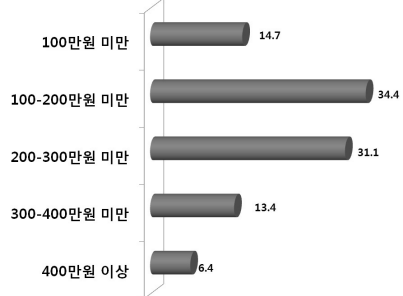
연령별 조사결과 20대인 20-29세 집단이 전체의 과반수 정도인 50.4%로 가장 높게 나타났으며, 결혼여부를 묻는 질문에서는 미혼이 71.6%로 기혼(28.4%)에 비해 높게 나타났다.

직업은 학생이라고 응답한 집단이 가장 높았고, 학력은 고졸이 50.4%로 가장 높았으며, 가계월소득은 100-200만원 미만 집단과 200-300만원 미만 집단이 가장 높은 34.4%와 31.1%로 분석되었다.

<표 3-36> 2차조사 인구통계적 특성(1)

구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
남자	234	59.2	
여자	161	40.8	
합계	395	100.0	
구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
19세 이하	49	12.4	
20-29세	199	50.4	
30-39세	92	23.3	
40-49세	40	10.1	
50-59세	11	2.8	
60세 이상	4	1.0	
합계	395	100.0	

<표 3-37> 2차조사 인구통계적 특성(2)

구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
미혼	283	71.6	
기혼	112	28.4	
합계	395	100.0	
구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
농수산업	9	2.3	
사무직	23	5.8	
자영업	56	14.2	
전문직	50	12.7	
서비스직	44	11.1	
생산기술직	9	2.3	
주부	21	5.3	
학생	158	40.0	
기타	25	6.3	
합계	395	100.0	
구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
중졸	33	8.4	
고졸	199	50.4	
대졸	155	39.2	
대학원 이상	8	2.0	
합계	395	100.0	
구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
100만원 미만	58	14.7	
100-200만원 미만	136	34.4	
200-300만원 미만	123	31.1	
300-400만원 미만	53	13.4	
400만원 이상	25	6.4	
합계	395	100.0	

2) 문화콘텐츠 인식도 조사결과

문화콘텐츠에 대한 인식도와 경험유무를 조사한 결과 문화콘텐츠에 대해 ‘들어본 적이 있다’ 는 응답이 30.9%로 가장 높게 나타났고, ‘들어본 것 같기도 하다’ 와 ‘조금 안다’ 란 응답은 각각 22.8%와 21.3%로 나타났다.

문화콘텐츠에 대한 경험은 ‘있다’ 라는 응답이 69.4%로, 1차 조사결과 보다 다소 낮은 경험율을 보였다.

<표 3-38> 문화콘텐츠 인식도 및 경험유무

구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
전혀모른다	53	13.4	
들어본 것 같기도 하다	90	22.8	
들어본적 있다	122	30.9	
조금 안다	84	21.3	
잘 안다	46	11.6	
합계	395	100.0	
구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
있다	274	69.4	
없다	121	30.6	
합계	395	100.0	

선호하는 문화콘텐츠 분야는 영화/드라마와 공연 등이 높게 나타나 1차 조사결과와 유사한 것으로 분석되었으며, 문화콘텐츠에 개발이 필요하다는 의견이 필요 없다는 의견에 비해 높은 것으로 나타났다.

<표 3-39> 개발 선호 문화콘텐츠 분야(중복응답)

구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
영화/드라마	205	18.3	영화/드라마 18.3
음악/게임	126	11.2	음악/게임 11.2
만화/애니메이션	68	6.1	만화/애니메이션 6.1
인쇄/출판	49	4.3	인쇄/출판 4.3
모바일문화콘텐츠	96	8.6	모바일문화콘텐츠 8.6
캐릭터	49	4.3	캐릭터 4.3
광고	76	6.7	광고 6.7
공연	150	13.3	공연 13.3
공예품	26	2.3	공예품 2.3
전통의상	71	6.3	전통의상 6.3
식품	109	9.7	식품 9.7
자연	85	7.5	자연 7.5
기타	16	1.4	기타 1.4
합계	1126	100.0	

<표 3-40> 문화콘텐츠 개발의 필요성

구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
전혀 필요하지 않음	10	2.5	전혀 필요하지 않음 2.5
필요하지 않음	32	8.1	필요하지 않음 8.1
보통	112	28.4	보통 28.4
필요함	160	40.5	필요함 40.5
매우 필요함	81	20.5	매우 필요함 20.5
합계	395	100.0	

문화콘텐츠 사업육성을 해야하는 이유로는 ‘인문 예술 및 지역문화 활성화를 위해서’와 ‘축제 개최 등을 통한 관광객 유치를 위해서’가 가장 높은 육성 이유로 나타났다.

문화콘텐츠 산업 육성으로 지역차원에서 얻을 수 있는 기대효과에 대해 조사한 결과 ‘지역의 긍정적 이미지 증가’, ‘문화콘텐츠 상품을 통한 경제발전’에 대해 높은 인식을 갖고 있는 것으로 나타났다.

<표 3-41> 문화콘텐츠 사업 육성이유(중복응답)

구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
문화콘텐츠 활용한 게임 및 애니메이션(만화영화)등의 개발을 위해서	99	12.7	문화콘텐츠 활용한 게임 및 애니메이션(만화영화)등의 개발을 위해서 12.7
영화 및 드라마 소재 개발을 위해서	136	17.5	영화 및 드라마 소재 개발을 위해서 17.5
축제 개최 등을 통한 관광객 유치에 위해서	207	26.7	축제 개최 등을 통한 관광객 유치를 위해서 26.7
인문 예술 및 지역문화 활성화를 위해서	217	27.9	인문 예술 및 지역문화 활성화를 위해서 27.9
교과서에 인용 등 후세교육을 위해서	54	6.9	교과서에 인용 등 후세교육을 위해서 6.9
전통문화 전승을 통한 민족 정체성 확립을 위해서	64	8.3	전통문화 전승을 통한 민족 정체성 확립을 위해서 8.3
합계	777	100.0	

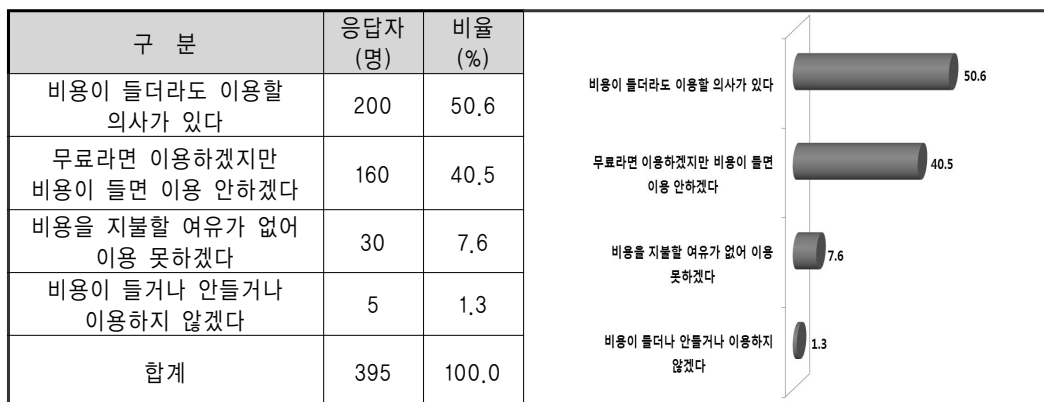
<표 3-42> 문화콘텐츠 육성을 통해 얻는 기대효과

구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
문화콘텐츠 상품을 통한 경제발전	166	21.2	문화콘텐츠 상품을 통한 경제발전 21.2
지역의 긍정적 이미지 증가	184	23.5	지역의 긍정적 이미지 증가 23.5
문화소비자의 확보	133	16.9	문화소비자의 확보 16.9
외국인 관광객 홍보 및 유치에 유리	86	10.9	외국인 관광객 홍보 및 유치에 유리 10.9
관광객의 볼거리 및 즐길거리 증가	123	15.7	관광객의 볼거리 및 즐길거리 증가 15.7
관광객의 만족도 증진에 도움	92	11.8	관광객의 만족도 증진에 도움 11.8
합계	784	100.0	

문화콘텐츠 산업이 더욱 활성화되고 즐거기가 쉬워진다면, 문화콘텐츠를 즐기기 위해 지불의사를 갖고 있는지 알아보기 위해 조사한 결과 ‘비용이 들더라도 이용할 의사가 있다’는 응답이 50.6%로 가장 높게 나타난 반면, ‘무료라면 이용하겠지만 비용이 들면 이용하지 않겠다’는 응답도 40.5%로 비교적 높게 나타났다.

또한 비용을 지불할 여유가 없어 이용 못하겠다고와 ‘비용이 들거나 안들거나 이용하지 않겠다’란 응답이 8.9%로 나타나 문화콘텐츠에 대한 비용 지불의사는 응답자의 50% 수준으로 해석할 수 있다.

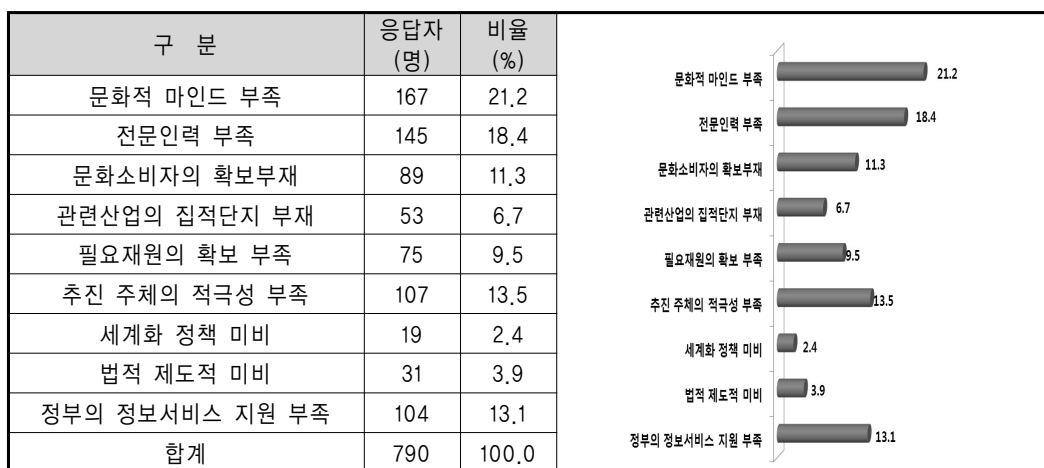
<표 3-43> 문화콘텐츠 비용 지불의사



문화콘텐츠 사업 육성에서의 문제점은 문화적 마인드 부족과 전문인력 부족이 가장 큰 이유로 나타났으며, 그 다음으로는 추진주체의 적극성 부족과 정부의 지원서비스 부족 등의 순으로 응답되었다.

반면, 세계화 정책 미비 및 법적 제도적 미비 등의 항목은 비교적 낮은 문제점으로 인식하고 있는 것으로 분석되었다.

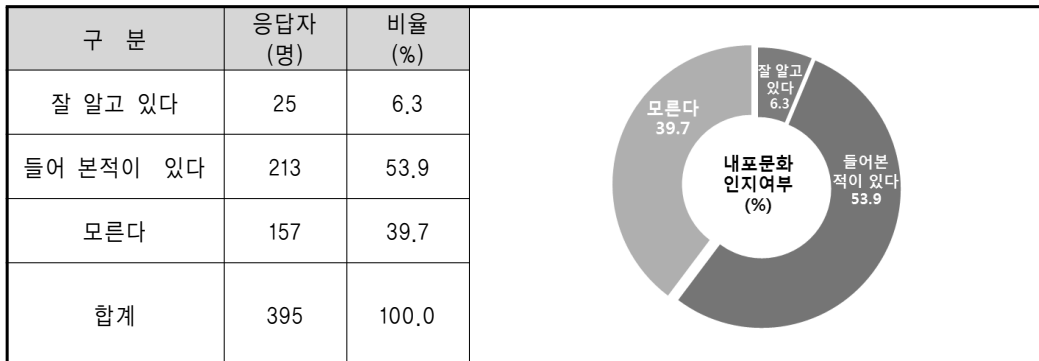
<표 3-44> 콘텐츠 사업 육성의 문제점



3) 내포문화콘텐츠 상품 개발 인식조사 결과

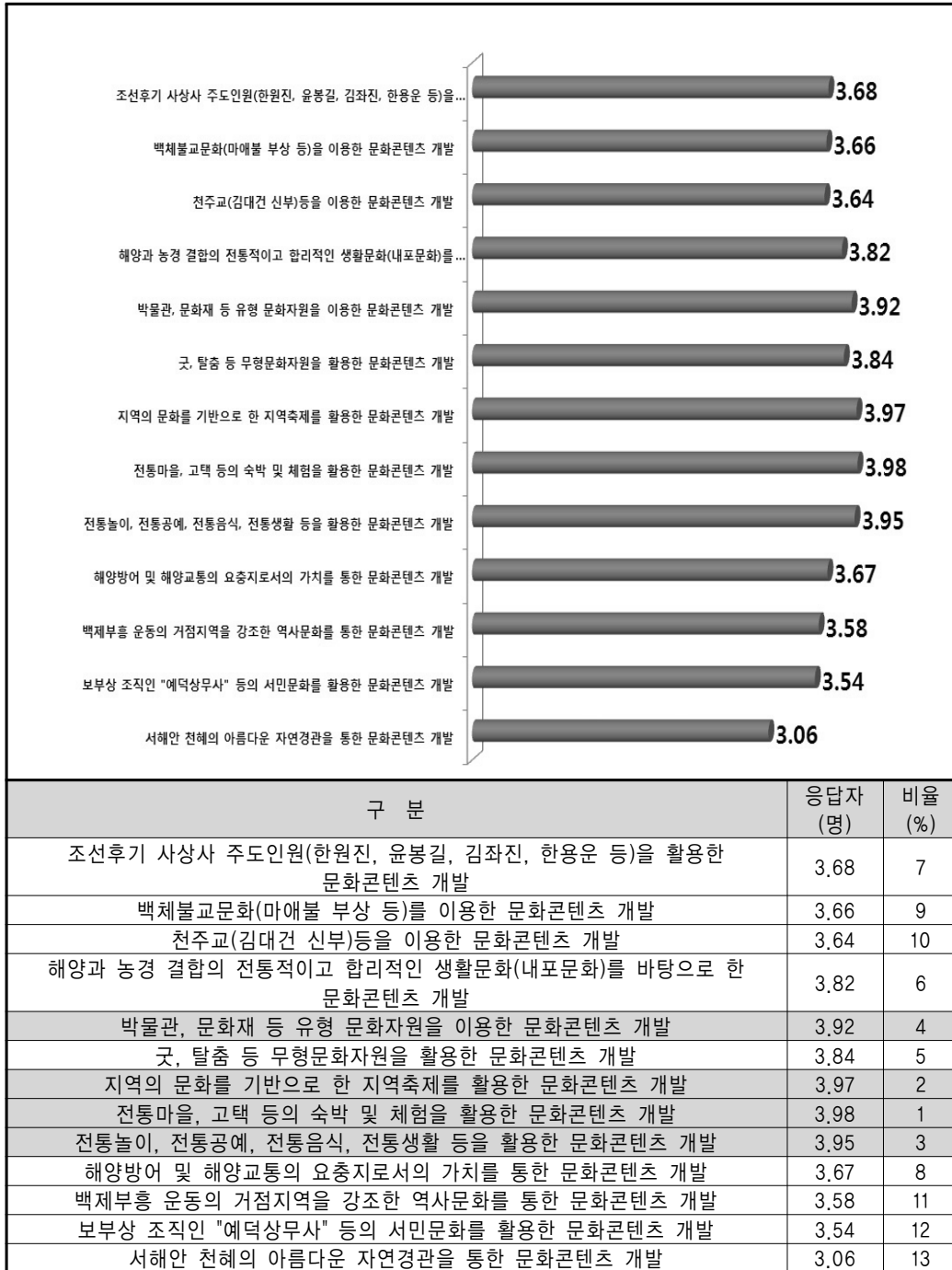
내포문화에 대한 인지도에 대해 1차 조사에 이어 2차조사 표본 집단에게도 조사한 결과 들어본 적이 있거나 알고 있다는 응답은 60% 이상으로 나타났다.

<표 3-45> 내포문화 인지도여부



내포문화콘텐츠 상품 개발을 위한 테마에 대한 선호도를 조사한 결과 모든 항목에서 3.0 이상의 선호도를 보였으나, 그 가운데 ‘전통마을, 고택 등의 숙박 및 체험을 활용한 문화콘텐츠 개발’, ‘지역의 문화를 기반으로 한 지역축제를 활용한 문화콘텐츠 개발’, ‘전통놀이, 전통공예, 전통음식, 전통생활 등을 활용한 문화콘텐츠 개발’, ‘박물관, 문화재 등 유형 문화자원을 이용한 문화콘텐츠 개발’ 등의 항목이 평균 3.9 이상의 높은 선호도를 나타냈다. 반면, 서해안 천혜의 아름다운 자연경관을 통한 문화콘텐츠 개발 항목은 조사 테마 가운데 가장 낮은 선호도를 보인 것으로 분석되었다.

<표 3-46> 내포문화콘텐츠상품 개발 테마 선호도



4) 내포문화권 대표 문화콘텐츠 자원 인식조사 결과

2차 조사에서는 내포문화권의 대표적인 문화관광자원을 토대로 문화콘텐츠 상품으로 개발하기에 적당하거나 선호하는 자원에 대해 중복응답을 통해 조사하였다.

불교문화 자원 가운데 대표적인 문화관광자원의 선호도를 조사한 결과 수덕사 대웅전이 27.9%로 가장 높았으며, 그 다음으로는 서산 마애 삼존불상이 22.6%를 차지하여 높게 나타났다.

<표 3-47> 불교문화 문화관광자원 선호도

구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
서산 마애 삼존불상	174	22.6	서산 마애 삼존불상 22.6
수덕사 대웅전	215	27.9	수덕사 대웅전 27.9
보원사지	106	13.7	보원사지 13.7
개심사	91	11.8	개심사 11.8
태안 마애 삼존불상	114	14.8	태안마애 삼존불상 14.8
일락사	71	9.2	일락사 9.2
합계	771	100.0	

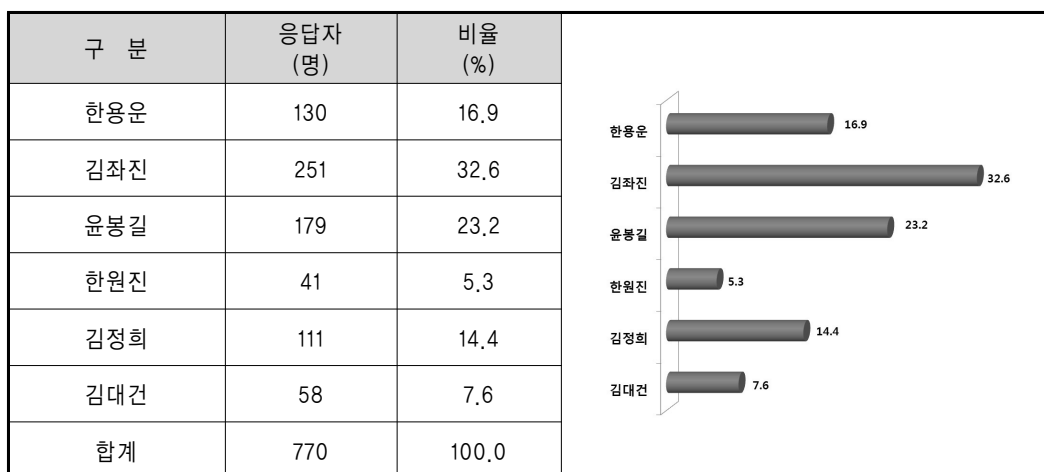
내포문화권은 천주교의 성지 뿐 만이 아니라 천주교 인물 등과 연관되어 천주교와 관련된 많은 문화자원을 보유하고 있는 지역으로 솔피성지, 합덕성당, 해미읍성, 갈매못 등에 대해 선호도를 조사한 결과 해미읍성의 선호도가 25.8%로 가장 높았으나, 모든 천주교 문화자원의 선호도가 거의 유사한 선호도로 조사되었다.

<표 3-48> 천주교 문화 문화관광자원 선호도

구 분	응답자 (명)	비율 (%)	
솔피성지	185	24.3	솔피성지 24.3
합덕성당	189	24.8	합덕성당 24.8
해미읍성	197	25.8	해미읍성 25.8
갈매못	191	25.1	갈매못 25.1
합계	764	100.0	

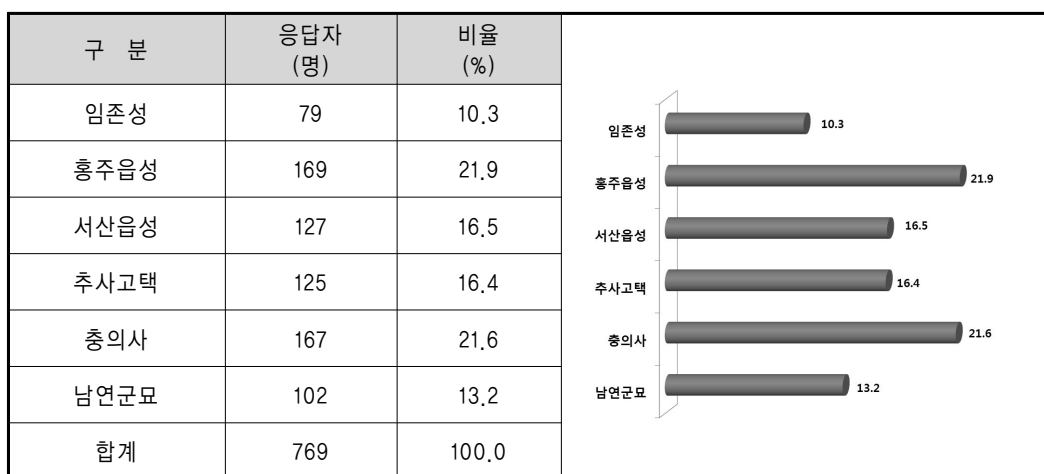
인물자원에 대한 선호도 조사결과 김좌진 장군에 대한 선호도가 32.6%로 가장 높았으며, 윤봉길(23.2%), 한용운(16.9%), 김정희(14.4%), 김대건(7.6%), 한원진(5.3%) 순으로 선호되었다.

<표 3-49> 인물자원 선호도



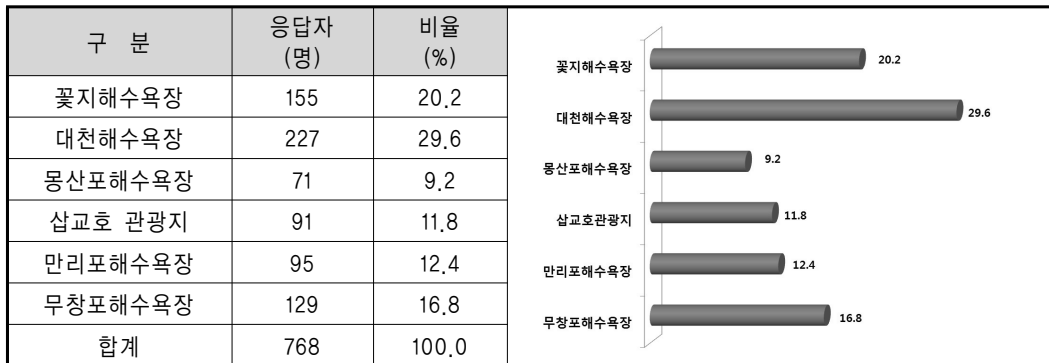
역사문화자원에 대한 선호도를 조사한 결과 홍주읍성과 충의사가 20%가 넘는 선호도를 보였고, 서산읍성과 추사고택도 각각 16.5%와 16.4%의 선호도를 나타냈다.

<표 3-50> 역사문화자원 선호도



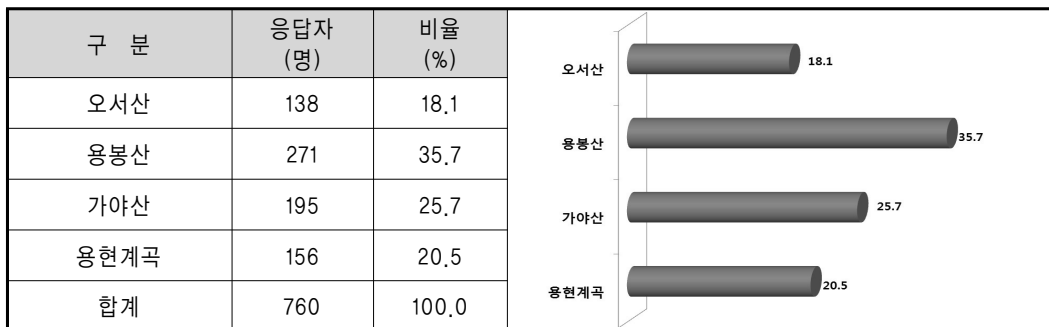
해변자원에 대한 선호도에서는 대천해수욕장이 가장 높은 선호도를 나타냈다.

<표 3-51> 해변자원 선호도



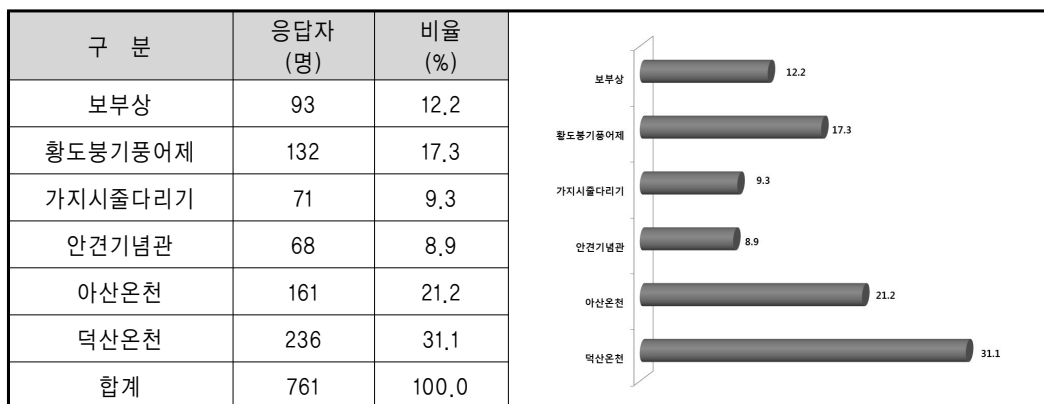
산악 및 산림자원 선호도 조사결과에서는 용봉산이 35.7%로 가장 높게 나타났고, 가야산(25.7%), 용현계곡(20.5%), 오서산(18.1%) 순으로 분석되었다.

<표 3-52> 산악/산림자원 선호도



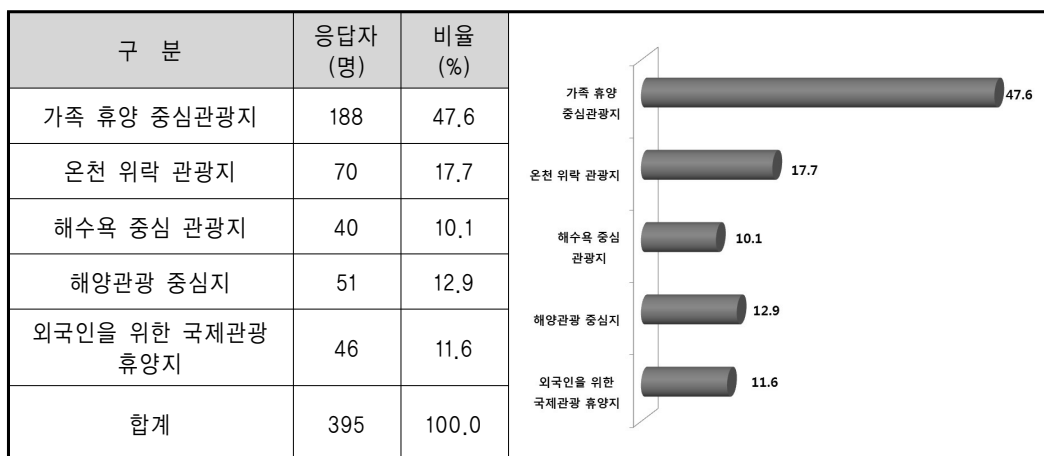
기타자원으로는 온천자원인 덕산온천과 아산온천의 선호도가 가장 높게 나타났고, 황도붕기풍어제 및 보부상에 대한 선호도도 17.3%와 12.2%로 각각 조사되었다.

<표 3-53> 기타자원 선호도



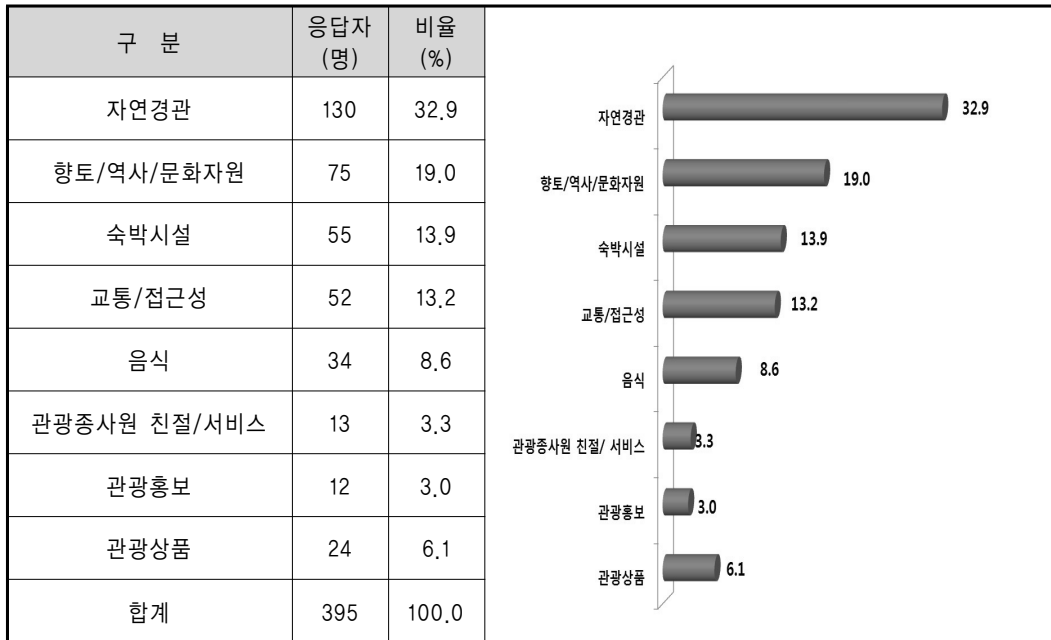
앞으로 내포지역의 관광지 개발방향을 묻는 설문에서는 가족 휴양 중심관광지로 개발되어야 한다는 의견이 47.6%로 가장 높게 나타났다.

<표 3-54> 내포지역 관광지 개발 방향



마지막으로 내포지역의 관광여건 가운데 갖고 있는 가장 큰 강점에 대해 조사한 결과 자연경관이 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 향토/역사/문화자원, 숙박시설, 교통/접근성 등의 순으로 조사되었다.

<표 3-55> 내포지역 관광여건 강점



5) 조사결과 시사점

□ 문화콘텐츠 육성 필요성 및 효과

문화콘텐츠 사업을 육성해야 하는 이유로는 인문 예술 및 지역문화 활성화와 축제 개최 등을 통한 관광객 유치에 용이하기 때문인 것으로 나타나 지역의 문화발전과 관광객 유입 극대화를 위해서 문화콘텐츠 사업이 필요한 것으로 나타났다.

또한 문화콘텐츠를 통해 지역의 긍정적 이미지 향상과, 상품 판매에 따른 경제 적 효과가 클 것으로 예상하고 있는 것으로 나타났다.

그러나 이러한 문화콘텐츠 산업을 육성하는데 부족한 것은 문화적 마인드와 전문인력의 부족 등인 것으로 나타났다.

□ 지불의사

문화콘텐츠에 대한 지불의사를 조사한 결과 조사대상의 과반수 정도만이 비용 지불의사가 있는 것으로 나타났으며, 무료인 경우 이용하겠다는 의견은 40% 수준으로 조사되었다.

□ 내포문화 선호 콘텐츠

전통마을, 고택 등의 숙박 및 체험을 활용한 문화콘텐츠와 지역문화를 기반으로 한 지역축제 활용 문화콘텐츠 개발 선호도가 가장 높은 것으로 나타났다.

□ 자원별 선호도 조사

불교문화 자원 가운데 수덕사 대웅전과 서산 마애삼존불상에 대한 선호도가 가장 높은 것으로 조사되었다. 천주교문화 자원 가운데 해미읍성에 대한 선호도가 가장 높았으며, 거의 모든 자원에 대한 선호도가 유사한 것으로 조사되었다.

인물자원 선호도는 김좌진 장군 선호도가 가장 높았으며 역사문화자원 선호도는 홍주읍성의 선호도가 가장 높았으며, 해변자원의 선호도는 대천해수욕장의 선호도가 가장 높게 나타났다. 산악산림자원 선호도에서는 용봉산의 선호도가 가장 높았고, 그 밖의 기타 자원에서는 덕산온천과 아산온천의 선호도가 높은 것으로 나타나 온천자원을 활용한 문화콘텐츠 개발이 필요할 것으로 사료되며, 축제자원 가운데 황도봉기풍어제에 대한 선호도도 비교적 높은 것으로 나타났다.

□ 내포문화지역 관광개발 방향

내포문화지역의 관광지 개발은 가족·휴약 중심의 관광지로 개발되어야 한다는 의견이 가장 높은 것으로 나타났다. 또한 자연경관이 관광경쟁력이 높은 것으로 나타났으며, 향토/역사/문화자원의 경쟁력도 비교적 높은 것으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

3. 조사결과의 종합

1) 분석결과 종합

□ 문화콘텐츠 인식 강화

문화콘텐츠에 대한 경험과 개발필요성에 대한 인식은 수준은 높으며, 영화/드라마, 공연, 음악/게임 등의 분야에 대한 개발이 필요할 것으로 사료된다. 문화콘텐츠 산업 육성은 경제발전과 지역의 긍정적 이미지 향상을 기대할 수 있으며, 지역차원에서 경제적 또는 사회문화적 관점에서 전략개발을 수립할 필요성이 제기되었다.

□ 내포문화콘텐츠 개발 방향

문화콘텐츠 산업 육성을 위해 문화적 마인드를 확대하기 위해 문화의 중요성을 인식시킬 수 있는 홍보활동 및 프로그램이 필요할 것으로 사료된다. 또한 전문인력 부족과 추진주체의 적극성 부족 등의 문제점도 높은 것으로 나타나 이러한 문제를 해결하기 위해 노력이 필요하다고 할 수 있다.

내포문화콘텐츠 개발 방향은 해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발이 가장 선호되는 것으로 나타났으며, 조선후기 사상사 주도 인물에 대한 문화콘텐츠 개발도 선호도 높게 분석되었다. 내포문화콘텐츠를 보다 체계적으로 개발하기 위해서는 내포문화권 지역의 관광시설 확대와 보완 및 정비 등이 가장 필요할 것으로 조사되었다. 내포문화를 계승하고 발전시키기 위해 중심이 되어야 할 지역은 홍성이 다른 지역에 비해 가장 높게 나타났으며, 서산 당진 순으로 높게 조사되었다.

□ 내포문화콘텐츠 가치 및 상품개발

내포문화콘텐츠 내포문화 지역의 이미지 향상과 관광객의 만족도를 높이는데 기여할 것

이라는 의견이 가장 높은 것으로 나타났으며, 활성화 차원에서 문화콘텐츠 상품 개발을 지속적으로 할 필요성이 있는 것으로 나타났다. 또한 내포지역에서의 문화콘텐츠 상품 개발의 전략적 방향은 한국에서 느낄 수 있는 고유한 문화콘텐츠 상품과 내포만의 고유한 전통문화를 즐길 수 있는 문화콘텐츠 상품 개발이 필요한 것으로 나타났다.

□ 문화콘텐츠 육성 필요성 및 효과

문화콘텐츠 사업을 육성해야 하는 이유로는 인문 예술 및 지역문화 활성화와 축제 개최 등을 통한 관광객 유치에 용이하기 때문인 것으로 나타나 지역의 문화발전과 관광객 유입 극대화를 위해서 문화콘텐츠 사업이 필요하다. 또한 문화콘텐츠를 통해 지역의 긍정적 이미지 향상과, 상품 판매에 따른 경제적 효과가 클 것으로 예상하고 있는 것으로 나타났으며, 이러한 문화콘텐츠 산업을 육성하는데 문화적 마인드와 전문인력의 부족 문제 해결이 가장 필요한 것으로 나타났다.

□ 지불의사

문화콘텐츠에 대한 지불의사를 조사한 결과 조사대상의 과반수 정도만이 비용 지불의사가 있는 것으로 나타났으며, 무료인 경우 이용하겠다는 의견은 40% 수준으로 조사되었다.

□ 내포문화 선호 콘텐츠

전통마을, 고택 등의 숙박 및 체험을 활용한 문화콘텐츠와 지역문화를 기반으로 한 지역축제 활용 문화콘텐츠 개발 선호도가 가장 높은 것으로 나타났다.

□ 자원별 선호도 조사

불교문화 자원 가운데 수덕사 대웅전과 서산 마애삼존불상, 천주교문화 자원 가운데 해미읍성에 대한 선호도가 가장 높았으며, 거의 모든 자원에 대한 선호도가 유사한 것으로 조사되었고, 인물자원 선호도는 김좌진 장군 선호도가 가장 높았다.

역사문화자원 선호도는 홍주읍성의 선호도가 가장 높았으며, 해변자원의 선호도는 대천 해수욕장의 선호도가 가장 높게 나타났고, 산악산림자원 선호도에서는 용봉산의 선호도가 가장 높았고, 그 밖의 기타 자원에서는 덕산온천과 아산온천의 선호도가 높은 것으로 나타나 온천자원을 활용한 문화콘텐츠 개발이 필요할 것으로 사료되며, 축제자원 가운데 황도 봉기풍어제에 대한 선호도도 비교적 높은 것으로 나타났다.

□ 내포문화지역 관광개발 방향

내포문화지역의 관광지 개발은 가족·휴약 중심의 관광지로 개발되어야 한다는 의견이 가장 높은 것으로 나타났다. 또한 자연경관이 관광경쟁력이 높은 것으로 나타났으며, 향토/역사/문화자원의 경쟁력도 비교적 높은 것으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

2) 문화콘텐츠 사업화 방안 및 전략

□ 문화콘텐츠 저변확대 프로그램 개발

문화콘텐츠 산업의 육성과 사업의 활성화를 위해서는 문화콘텐츠 저변을 확대할 수 있는 접하기 쉬운 콘텐츠의 육성과 개발이 우선되어야 할 것으로 사료된다. 특히 무료 또는 적은 비용으로 즐길 수 있는 콘텐츠를 개발하여 문화콘텐츠의 소비 확산과 저변 확대에 만이아 충 확보가 필요하다.

이러한 프로그램 개발은 앞으로 추가적인 문화콘텐츠 소비자를 양산하여 활성화에 도움이 될 것으로 기대된다.

□ 내포의 문화를 반영한 콘텐츠상품화방안

내포문화는 내륙에 포구가 있는 독특한 해양과 농경문화를 의미하는 것으로, 해양과 농경을 결합한 전통적이고 합리적인 형태의 생활문화를 바탕으로 한 내포문화 콘텐츠 프로그램 개발이 필요하다.

특히 내포문화가 갖는 독특한 생활양식, 관습, 특산물 등을 체험 할 수 있는 문화콘텐츠 프로그램을 개발하여 다른 문화콘텐츠 프로그램과 차별화 실시가 필요하다.

□ 문화콘텐츠 활성화를 위한 관광시설 정비 및 보완

문화콘텐츠상품의 개발을 통한 이용은 내포 지역주민 보다는 외부 관광객을 대상으로 하기 때문에 관광산업 시설 이용이 불가피함에 따라 관광시설의 정비 및 보완이 중요하다.

내포문화권의 관광시설 정비를 보완하고 신규 도입시설을 확대하여 문화콘텐츠 프로그램이 개발된 이후 이용에 불편함이 없도록 구축해야된다.

□ 내포문화 거점지구 개발

내포문화를 대표하고 계승하여 발전시키기 위한 지역으로 홍성지역에 대한 선호도가 가장 높았으며, 다소 차이가 있었으나 서산 당진 순으로 나타났다.

내포문화는 넓은 지역에 분포되어있으며, 각 지역마다 갖는 특성 또한 다소 상이할 수 있으므로 내포문화의 거점지구를 조성하여 내포문화를 홍보하고 대표할 수 있는 지역을 선정한 이후 각 지역에서 지역의 문화적 특성을 반영한 단위문화콘텐츠를 즐길 수 있는 프로그램을 개발하는 방식으로 내포문화콘텐츠 육성 사업 전개하여야 한다.

□ 지역의 특성을 반영한 문화콘텐츠 개발

내포문화권은 비교적 넓은 지역에 분포되어 있으며 자원 또한 다양하게 분포되고 있어 지역별 테마를 선정하고 그에 따른 문화콘텐츠를 개발하여 지역별 다양한 체험형 문화콘텐츠 프로그램을 제공해야된다. 특히 전통마을, 고택 등의 숙박 및 체험을 활용한 문화콘텐츠와 지역문화를 기반으로 한 지역별 지역축제 등의 문화콘텐츠 개발이 필요하다.

□ 가족·휴양형 관광지로 개발

문화콘텐츠 사업의 육성은 인바운드관광객 유입을 극대화하기 위한 전략으로 관광객 유입과 상관관계가 높으며, 문화콘텐츠 상품과 관광상품은 서로 시너지 효과를 극대화시킬 수 있는 매우 좋은 아이템이라 할 수 있다. 따라서 가족이 즐길 수 있는 문화콘텐츠 상품을 개발하고 가족이 휴양하며 즐길 수 있는 관광지로 개발한다면 문화콘텐츠 참여자와 관광객을 모두 사로잡을 수 있는 통합마케팅 방안이 될 수 있다.

3) 지역별 콘텐츠상품화 전략

□ 당진지역 내포문화콘텐츠 개발 방안

당진지역은 해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발 선호도가 높은 지역으로 바닷가를 활용한 신 내포문화 생활 체험 프로그램을 개발하여 관광객에게 제공할 수 있는 콘텐츠 프로그램 개발이 필요하다.

특히 내포문화에 대한 가치 인식이 가장 높은 지역으로 내포문화 홍보관 등을 건립하여 내포문화의 대중화와 홍보기능을 담당할 수 있는 창구로 활용해야된다.

□ 태안·보령지역 내포문화콘텐츠 개발 방안

태안과 보령지역은 해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발 선호도가 높으나 전반적으로 다른 지역에 비해 내포문화콘텐츠 개발에 대한 인식 및 필요성에 대해 낮은 것으로 나타나 내포문화의 가치 인식 제고 프로그램을 제공할 필요성이 있다.

또한 태안과 보령 지역의 해수욕장과 지역축제를 통한 관광객 유입을 내포문화권과 연계하여 부가가치를 창출할 수 있는 연계관광 프로그램을 구상하고 태안과 보령지역의 부가가치를 창출할 수 있는 실질적 방안 마련이 요구된다. 특히 관광관련시설에 대한 정비 필요성이 높게 나타나는 만큼 체계적인 정비를 통해 내포문화권 관광객의 시설 만족도를 제고할 수 있는 방안 마련과 시설보완이 필요하다.

□ 서산지역 내포문화콘텐츠 개발 방안

서산지역은 다른 지역과 달리 가치 있는 불교문화 자원을 보유하고 있는 지역인 만큼 백제불교문화(마애불 부상 등)를 이용한 문화콘텐츠 개발 선호도가 높은 지역으로 외국인을 대상으로 한 불교문화의 가치를 홍보하고 불교와 관련된 문화콘텐츠 프로그램 개발이 필요하다.

□ 서천지역 내포문화콘텐츠 개발 방안

서천지역은 해양과 농경 결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발 선호도와 해양방어 및 해양교통의 요충지로서의 가치를 통한 문화콘텐츠 개발 선호도가 높은 지역으로 해양교통과 연계된 콘텐츠 프로그램 개발 프로그램 도입이 필요하다.

□ 아산·예산·홍성지역 내포문화콘텐츠 개발 방안

아산, 예산 및 홍성지역은 조선후기 사상사 주도인원(한원진, 윤봉길, 김좌진, 한용운 등)을 활용한 문화콘텐츠 개발 선호도가 높은 지역으로 지역별 대표 인물 자원을 발굴하고 지역별 대표 인물에 따른 스토리텔링형 문화콘텐츠 상품 개발이 필요하다.

특히 지역을 대표하는 인물이며, 부가가치를 창출할 수 있는 스토리를 구성하여 가치제고방안을 마련이 필요하다.

제4장 내포문화권 문화관광콘텐츠 분석

제1절 내포문화권 개념 및 활용

1. 내포문화권 개념 및 범주

1) 내포문화의 개념

내포(內浦)란 어원적으로 ‘안개’라는 뜻으로 바다에서 내륙으로 깊숙이 들어온 만(灣)에 들어선 포구를 뜻하며 내포문화권 지역인 충남 서북부 지역은 바로 이와 같은 안개가 다수 발달한 곳이다. 內浦의 사전적 의미는 ‘바다나 호수가 육지로 후미진 부분’을 뜻하며, 순수한 우리말로 ‘안-개’라고 한다. 이와 같은 일반명사가 충청도[호서]의 서북부지역을 지칭하는 용어로도 널리 사용되었다. 내포지역은 아산만으로 들어가는 삼교천, 무한천, 곡교천에 여러 포구가 발달 하였으며 간척 및 방조제가 축조되기 전까지 수로⁴⁾의 밀물을 이용하여 내륙 깊은 지점까지 바닷배가 항해할 수 있는 지형적 특징을 갖춘 곳이다. 지형적 특징에 따라 내륙 깊숙한 곳에 포구가 발달하였던 충청남도 서북부는 교통의 요충지 역할을 하게 되며, 외부에서 접근이 용이하여 역사 이래 선진 문물의 수입 창구 역할을 수행하였다. 고대시대에는 중국의 불교문화 수입 창구였으며, 조선 말기에는 천주교가 전래되는 등 역사적으로 중요한 거점이 되었으며 삼교천의 경우, 조선 말 오페르트가 서양 기선을 이끌고 예산군 고덕면 구만포까지 항해하기도 하였다. 1970년경까지도, 이 지역은 서울·인천 등과 직접 연결되어 있어, 내륙과의 연계보다는 바다를 통한 외부와의 연결이 빈번하였으며, 반면 험준한 산악⁵⁾은 20세기까지 사회적 교류를 방해하는 장애요인으로 작용하였다.

4) 육상교통이 발달되지 않았던 시기에, 수로는 바닷배[海船]와 강배[江船]로 내륙 깊숙한 지점까지 물자를 운반하는 길로 이용되었다. 수로에 인접하여 쓰였던 포구로는 한강의 마포, 금강의 강경, 영산강의 영산포 등을 꼽을 수 있다.

5) 실제로 내포는 금북정맥에 의하여 공주권과 구분되는 생활권으로 인식되었으며, 내포 주민 이동은 인천 등지로 이주하는 경향이 강하였다. 지리적으로 볼 때, 공주 주변은 금강(하류)문화권, 청주 주변은 금강(상류)문화권, 홍주 주변은 내포문화권, 충주 주변은 (남)한강문화권으로 볼 수 있다.

2) 내포문화권의 범위

내포권은 지리적인 의미에서의 내포권과 역사·문화적 공간 설정의 내포문화권으로 구분할 수 있으며, 내포의 지리적 개념은 행정구역으로서의 법제적 단위가 아니었기 때문에 시기와 사람에 따라 분류의 차이가 있고 시간이 지날수록 그 범위가 확대되어간 경향이 있다. 내포가 처음으로 기록에 등장한 시기는 고려말까지 거슬러 올라가지만 지명으로 쓰여 오면서도 행정구역으로 구획된 적은 한 차례도 없었다. 도 단위의 행정구역과 대략 일치하는 경계와 규모를 갖고 있는 것에 비해 내포는 고려시대 이래로 어떤 행정구역과도 일치하지 않는 경계와 규모를 갖고 있었기 때문에 우리나라의 일반적인 행정구역과 비교해볼 때 매우 특이한 지역이라고 볼 수 있다.⁶⁾

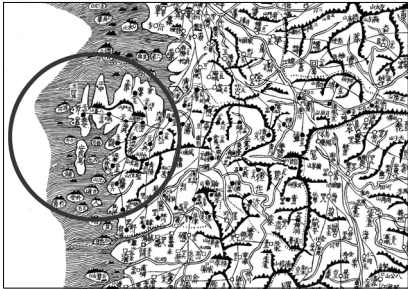
조선시대 내포라는 용어가 지칭하던 지역범위는 ① 내포 중의 내포라고 할 수 있는 삼교천 유역, ② 이중환의 《택리지》에서 언급한 가야산 주위의 10여 고을, ③ 조선시대 이 지역 행정의 중심지였던 홍주목과 관련한 홍주진관 소관의 20여 고을 등으로 정리될 수 있다. 내포문화권의 구체적 지리적 범위로서는 가야산 일원의 10개 고을로 태안, 서산, 당진, 홍주, 예산, 덕산, 결성, 해미, 신창, 면천 지역을 가리킨다.

이상의 내용을 현재의 행정구역에서 본다면, 내포는 홍성·예산·당진·태안군, 서산·보령·아산시, 그리고 서천군과 청양군 일부가 그에 속한다고 볼 수 있다. 이를 다시 정리하면 오늘날에 있어서 내포지역의 범위는 홍성, 예산, 당진, 서산, 태안, 보령, 서천 등이 포함되는 것으로 나타났으며 충청남도는 서산, 홍성, 예산, 당진, 태안, 보령, 서천 전역과 청양, 아산 일부인 4,153.63km²를 내포문화권역으로 설정하였다.

내포권이라는 지리적 범위에 내포문화권이라는 역사·문화적 범주를 더하게 되면 그 범위는 더욱 넓어지며, 2004년 충남도는 서산, 홍성, 예산, 당진, 태안, 보령, 서천 전역과 청양, 아산 일부인 4153.63km²를 내포문화권역으로 설정하였다.

6) 내포지역의 구성과 아이덴티티에 관한 연구, p13

3) 내포문화권의 특성



내포지역은 서해라는 큰 바다를 끼고 있으며, 북쪽으로는 경기의 바닷가와 아산만사이에 있어 이러한 내포의 지리적 위치는 전근대시대에 내포지방에서 다른 지방으로 진출하는 육로를 크게 제한하여 왔으며 육로의 불편함과는 달리 복잡한 해안선과 많은 포구를 갖고 있었으므로 수로가 더 긴요하게 이용되었다. 내포지방 (그림 4-1) 조선시대 내포문화권 내에서는 가야산을 제외하면 높은 산이 별로 없었으므로, 수로와 육로를 통한 교통이 활발하였다.

이에 따라 내포문화권은 우리 역사에서 대외적으로 바닷길이 개방되어 있을 때에는 내포지방이 바다를 통한 외국문물 수용의 창구 역할을 해 왔다. 특히 백제가 공주로 도읍을 옮긴 5세기 말 이후, 내포지방은 중국문화의 초입지로서 새로운 문물을 도입한 선진적인 문화지역이었으며 현존하는 태안 백화산 태을암에 있는 마애삼존불, 서산 운산의 용현계곡에 있는 서산마애삼존불, 예산 화전리의 사면석불입상 등은 이 지역이 중국 선진문물이 수입되는 경로였음을 대변해 주고 있다. 내포지방은 명나라의 수도가 南京이었던 명초에는 양국의 사신이 직접 출입하는 지역이기도 하였다.⁷⁾

대외적으로 바닷길이 폐쇄되어 있을 때에는 내포지방에 외국세력의 잦은 침투가 있었으며, 여말선초의 왜구침입, 조선후기의 이양선 출몰 등을 들 수 있다. 내포권은 바다를 이용하여 생선과 소금을 생산하였고 서울과 충청도의 내륙을 드나들며 팔아 일찍부터 상업의 발달을 초래한다. 이러한 열린 해로와 개방적인 내포지방의 분위기는 서학이 잠입하는 통로로 이용되었으며 다양한 문물의 접경지라고 할 수 있다.

7) 이는 김추윤의 연구에 의한 것으로 처음에는 양자강의 남쪽인 남경에서 가장 근거리인 태안반도의 안흥항이 이용되다가, 후에는 홍성 결성의 안흥정, 당진군 고대면의 당진포 등이 이용되었다고 한다. 김추윤에 의해 제시된 당시의 내륙 교통로는 다음과 같다.(김추윤, 『삼교천의 역사문화』, 당진문화원, 1995, 109~110쪽)

- ① 안흥-태안-서산-해미-덕산-한티고개-봉소원(유숙)-삼교-신례원-신창
- ② 결성-덕산-수덕고개-봉소원-삼교-신례원-신창
- ③-1 당진포-채운교-당진-면천-현화교(삼교천)-녹야리석교(무한천)-신례원-신창
- ③-2 당진포-채운교-당진-면천-돈곶포(삼교천)-신창

2. 내포문화권 관광자원현황

1) 자연공원 및 휴양림

전국에는 총 76개소의 지정공원이 있으며 충청남도에는 국립공원 2개소와 도립공원 3개소 시군립공원이 1개소 등 총 6개소의 공원이 지정되어 있으며 총 472km²의 규모이다.

내포문화권에는 충남의 33%를 차지하는 2개소가 지정되어 있으며 총 347km²가 조성되어 있다.

<표 4-1> 자연공원현황

지 역	소계 (개소)	국립공원 (개소)	도립공원 (개소)	시·군립공원 (개소)	면적(km ²)
전 국	78	20	31	27	7,869
충청남도	6	2	3	1	482
내포문화권	2	1	1	-	348

자료 : 문화체육관광부, 2009 관광동향에 관한 연차보고서, 2010

내포문화권에는 태안군과 보령시에 위치한 태안해안국립공원(326.6km²)과 서산시와 예산군에 위치한 덕산도립공원 (21.0km²)이 있다.

<표 4-2> 내포문화권 지정공원 현황

구분	명칭	위치	지정일	면적(km ²)	비고
국립	태안해안	보령시, 태안군	1978.10.20	326.6	해상 289.6
도립	덕산	서산시, 예산군	1973. 3. 6	21.0	

자료 : 문화체육관광부, 2009 관광동향에 관한 연차보고서, 2010

자연휴양림은 전국적으로 총 133개소가 산재해 있으며 국유림 39개소, 공유림 77개소, 사유림 17개소로 구성하여 야외휴양수요를 산림에서 적극적으로 흡수하고 있다.

충남에서는 총 14개소가 조성되어 운영 중이며 내포문화권 지역에는 8개소로 유형별로는 국유림 3개소, 공유림 5개소로 되어있고 전체면적은 2,343ha이다.

<표 4-3> 자연휴양림 조성현황

휴양림명	개장연도	면적(ha)	소재지	비고
성주산자연휴양림	1993	500	보령시 성주면 성주리	공유림
오서산자연휴양림	2001	164	보령시 청라면 장현리	국유림
영인산자연휴양림	1996	123	아산시 영인면 아산리	공유림
용현자연휴양림	2005	999	서산시 운산면 용현리	국유림
희리산자연휴양림	1998	143	서천군 중천면 산천리	국유림
용봉산자연휴양림	1993	191	홍성군 홍북면 상하리	공유림
봉수산자연휴양림	2004	88	예산군 대흥면 동서리	공유림
안면도자연휴양림	1992	135	태안군 안면읍 승언3리	공유림

자료: 문화관광부, 관광동향에 관한 연차보고서, 2010

2) 온천

2008년 12월말 기준 전국의 온천은 417개소가 지정되거나 개발계획이 수립되어 있으며, 연간 53,927천명이 방문하고 있다. 이 중 충청남도에는 30개소가 지정되어 연간 9,359천명이 이용하고 있으며, 내포문화권 특정지역이 속한 8개 시·군에는 16개의 온천이 소재하며 연간 9,109명이 이용하고 있다.

<표 4-4> 온천현황

시·도	계	보호지구지정		개발계획면적 (천㎡)	이용시설 (개소)	연간이용자 (천 명)
		온천원보호지구 면적(천㎡)	온천공보호구역 면적(천㎡)			
전 국	417	195,266	2,791	51,774	503	53,927
충 남	30	10,924	71	4,485	104	9,359
내포문화권	16	7,258	41	3,184	87	9,109

자료 : 행정안전부, 2009 온천세부현황, 2009년 7월 기준

시·군별로는 아산시 8곳, 태안군 3곳, 예산군 2곳, 보령시, 서천군, 홍성군이 각각 1곳으로, 그 중 아산시 도고, 향산, 충무, 온양, 아산, 홍성군 홍성, 예산군 덕산, 수덕, 태안군 장산의 9곳이 지구지정 되었다.

<표 4-5> 내포문화권 온천현황

온천명	소재지	지구지정			연간이용자 (천명)
		일자	온천원보호지구 면적(천㎡)	온천공보호구역 면적(천㎡)	
두룡	보령시 웅천 두룡	-	-	-	
도고	아산시 도고 기곡	81.09.22	694	-	1,183
향산	아산시 도고 향산	97.05.10	23	-	
관대	아산시 둔포 관대	-	-	-	
총무	아산시 모종동	97.02.14	-	4	
수향	아산시 신동	-	-	-	
실옥	아산시 실옥동	-	-	-	
온양	아산시 온양1동	81.09.22	532	-	2,865
아산	아산시 음봉 신수	89.11.14	1,210	-	1,423
마대	서천군 판교 마대	-	-	-	
홍성	홍성군 홍성 옥암	93.11.25	772	-	230
덕산	예산군 덕산 신평	91.09.22	3,091	-	3,408
수덕	예산군 덕산 둔	92.04.15	936	-	
샘골	태안군 태안 장	-	-	-	
장산	태안군 태안 장산	03.05.29	-	37	
남면 신온	태안군 남 신온	-	-	-	

자료 : 행정안전부, 2009 온천세부현황, 2009

3) 지정 관광지 및 관광특구

내포문화권은 자연공원, 관광지, 골프장, 온천, 관광농원, 자연휴양림 등의 다양한 관광자원을 보유하고 있으며 이들 중 외국인관광객 유치를 위하여 관광특구 및 관광단지로 지정하고 있다. 충청남도 내 지정된 관광단지는 없으며, 관광특구는 2개소로 내포문화권내에는 보령시 보령해수욕장 1개소(2.52km²), 아산시 온천 1개소(0.84km²)가 지정되었다.

<표 4-6> 관광특구 지정현황(2010)

특구명칭	지 역	면 적(km ²)	지정일자
계	2개지역	6.23	-
보령해수욕장관광특구	보령시 신흥동 대천해수욕장지역, 남포면 월전리 죽도지역, 관당리 물창포 해수욕장 및 석대도 지역	2.52	'97. 1. 18
아산시 온천관광특구	아산시 온천1동, 권곡동, 모종동, 덕산동, 방축동 지역, 도고면 도고온천지역, 음봉면 아산온천지역	3.71	'97. 1. 18

자료 : 충청남도 도정백서, 2011

전국의 지정 관광지 수는 2009년 현재 230개소이고 충청남도의 지정 관광지 수는 25개소이며, 이 중에 내포문화권 특정지역에는 15개소가 위치하고 있다.

내포문화권 내 지역별 관광지 현황은 보령시와 당진군에 3개소, 아산시, 서천군, 예산군에 각각 2개소, 서산시와 홍성군, 태안군에 각각 1개소가 지정되어 있다. 특히 보령시는 당진군과 3개소로 내포문화권 지역 중 가장 많이 지정되었으며 원산도가 지정관광지 예정 지역으로 지정되었다.

<표 4-7> 지정관광지 현황

관 광 지 명	위 치	면적(k㎡)	지정일	주요자원
충청남도	30개 지구	15,389		
내포문화권 지정관광지	15개소	9,565		
대천해수욕장	보령시 신항동	2,150	'69. 1. 21	해수욕장, 대천어항, 남포방조제
무창포해수욕장	보령시 웅천면	0,310	'86. 8. 20	해수욕장, 낙도, 성주산
죽도관광지	보령시 남포면	0,073	'90. 4. 19	수림, 낚시터, 해안경관
신정호	아산시 방축동	0,271	'71. 5. 20	
아산온천	아산시 음봉면	0,844	'91. 3. 15	
간월도관광지	서산시 부석면	0,150	'00. 5. 4	가야산, 태안해안국립공원
금강하구둑 관광지	서천군 마서면	0,178	'93. 9. 22	금강호, 방조제, 무량사
춘장대해수욕장	서천군 서 면	0,299	'97. 4. 21	동백나무숲, 백사장, 해안경관
남당지구 관광지	홍성군 서부면	0,166	'05. 4. 19	안면도, 천수만, 대천해수욕장
예당저수지 관광지	예산군 응봉면	0,143	'86. 6. 28	자연송림, 저수지, 자연경관
덕산온천관광지	예산군 덕산면	0,724	'87. 6. 3	온천, 수덕사, 충의사
안면도 관광지	태안군 안면읍	3,815	'91. 2. 22	태안해안국립공원, 꽃지해수욕장
삽교호 관광지	당진군 신평면	0,170	'83.10.10	방조제, 호수, 함상공원
난지도 관광지	당진군 석문면	0,140	'00. 9. 7	태안해안국립공원
왜목마을 관광지	당진군 석문면	0,132	'02. 2. 26	삽교호관광지, 대호방조제

자료 : 문화체육관광부, 2009년 관광동향에 관한 연차보고서, 2010

충청남도, 충남관광 기본자료, 2011

4) 관광시설 및 인프라

내포문화권 시·군별 허가된 유원시설은 총 12개소로, 유원시설업 유형별로는 종합 유원 시설 3개소, 일반 유원시설 9개소가 있다. 내포문화권내 지역별 유원시설 현황은 보령시 대천해수욕장내에 대천필랜드 등 2개소, 아산시 아산스파비스 등 2개소, 서천군 금강하구둑 관광지내에 리버사이드파크 등 4개소, 예산군 덕산온천관광지 내에 스파캐슬 등 3개소, 당진군 삽교호 관광지내에 삽교호 놀이동산 등 2개소가 있다.

<표 4-8> 내포문화권 유원시설

구분	명칭	위치	내용	비고
보령시 (2)	대천필랜드	신흥동 1438-1	바이킹 등 놀이기구	종합
	레그랜드편비치호텔앤위터파크	신흥동 1945	대형미끄럼틀, 실내스파	종합
아산시 (2)	(주)금호리조트 아산스파비스	음봉면 신수리 288	유기시설 2종, 유기기구10종	종합
	(주)파라다이스 도고지점	도고면 기곡리 180-1	유기시설 1종, 유기기구1종	일반
서천군 (4)	리버사이드파크	마서면 도삼리 73-1	놀이시설 8종	일반
	금강랜드	마서면 도삼리 73-1	공중 자전거, 다람쥐통	일반
	드림월드 수영장	마서면 도삼리 71-10	바디슬라이더	일반
	금강웰빙타운	마서면 도삼리 71-1	바디슬라이더	일반
예산군 (3)	스파캐슬(1)	덕사면 사동리 361	유수풀, 바디슬라이더	일반
	스파캐슬(2)	덕사면 사동리 364	트랜트리버, 튜브슬라이더	일반
	덕산테마랜드	덕산면 사동리 347	바이킹, 범퍼카 등	일반
당진군 (1)	삽교호 놀이동산	신평면 운정리 208-1	놀이시설 14종	일반

자료 : 충청남도, 충남관광 기본자료, 2010.1

5) 해수욕장

○ 내포문화권 내 해수욕장은 총 49개소이며, 유형별로는 일반 12개소, 간이 36개소, 시범 1개소임

시·군별 해수욕장은 태안군에는 만리포, 꽃지 등 32개소가 있고, 보령시에 대천, 무창포

등 15개소가 있으며, 서천군에는 춘장대 1개소, 당진군에는 난지도 1개소가 위치하고 있다.

<표 4-9> 내포문화권 해수욕장

구분	일반	간이	시범
총49개소	12개소	36개소	1개소
보령시(15)	대천, 무창포, 원산도, 호도, 용두	오봉산, 저두, 사창, 밤섬, 거멀너머, 진너머, 당너머, 명장, 명덕, 당산	-
서천군(1)	-	-	춘장대
태안군(32)	만리포, 꽃지, 삼봉, 몽산포, 연포, 학암포	백사장, 기지포, 안면, 두여, 밧개, 방포, 샛별, 장삼포, 바람아래, 장돌, 마검포, 청포대, 달산포, 곰섬, 갈음이, 천리포, 의항, 구름포, 방죽골, 어은돌, 파도리, 통개, 구례포, 신두리, 사목, 꾸지나무골	-
당진군(1)	난지도	-	-

자료 : 충청남도, 충남관광 기본자료, 2011.1

6) 수목원 및 식물원

수목원 및 식물원은 충청남도에 전체 14개소가 있고, 내포문화권에는 총 5개소로 아산시 세계꽃식물원, 피나클랜드 2개소, 홍성군의 그림이 있는 정원 1개소, 태안군의 천리포수목원과 오키드식물원 2개소가 있다.

<표 4-10> 내포문화권 수목원 · 식물원

구분	명칭	위치	면적(ha)	개장년도	비고
아산시	세계꽃식물원	도고면 봉농리	1.7	2004	
	피나클랜드	영인면 월선리	8.3	2006	
홍성군	그림이 있는 정원	광천읍 매현리	7.7	2005	
태안군	천리포 수목원	소원면 의항리 875	18.7	1979	
	오키드 식물원	남면 진산리 19-2	3.0	2005	

자료 : 충청남도, 충남관광 기본자료, 2010.1

7) 기타관광지

내포문화권 내 기타 관광지로는 홍성군에 백야 김좌진장군과 만해 한용운선생 생가지, 조류탐사 과학관, 속동전망대 4개소, 보령시에 개화예술공원, 냉풍욕장 2개소, 서천군에는 신성리 갈대밭 1개소가 있다.

<표 4-11> 내포문화권 기타 관광지

구분	명칭	위치	내용
보령시	개화예술공원	성주면 개화리	미술관, 음악당, 허브농원, 찜질방, 조각공원
	냉풍욕장	청라면 의평리	냉풍터널, 양송이 재배지
아산시	외암민속마을	송악면 외암리	옛모습그대로의 전통마을
	현충사	염치읍 백암리	충무공 이순신
	온양민속박물관	권곡동	유물 20,000여점 보유
	맹씨행단	배방면 중리	가장 오래된 민가
	봉곡사	송악면 유곡리	조선시대 불교건축
	공세리성당	인주면 공세리	천주교 성지
	광덕산	송악면 강당리, 미곡리	등산로, 계곡
서천군	신성리 갈대밭	한산면 신성리	갈대밭
홍성군	백야 김좌진장군 생가지	갈산면 행산리	기념관, 생가, 공원, 사당 등
	만해 한용운선생 생가지	결성면 성곡리	체험관, 생가, 시비공원 등
	조류탐사 과학관	서부면 궁리	천수만전시실, 하늘자전거, 조류탐조대 등
	속동전망대	서부면 상황리	갯벌체험

자료 : 충청남도, 충남관광 기본자료, 2010.1

8) 관광숙박시설

관광숙박시설은 관광호텔이 17개소, 가족호텔 1개소, 콘도미니엄 13개소가 있으며, 증가하는 관광숙박수요에 대처하기 위하여 관광호텔과 콘도미니엄, 가족호텔 등이 건설 중에 있다. 내포문화권에는 총 11개의 호텔이 있으며 예산과 보령에 각각 3개소, 태안군 2개소, 서산시와 당진군에 각각 1개소가 위치하며 서천군에는 호텔이 위치하지 않는 것으로 나타났다.

<표 4-12> 시·군별 관광숙박시설 현황(2010)

(단위 : 개소, 실)

구 분	계		관광호텔		가족호텔		휴양콘도미니엄	
	호텔수	객실수	호텔수	객실수	호텔수	객실수	호텔수	객실수
계	31	4,427	17	1,253	1	100	13	3,074
내포문화권	11	1,988	5	248	-	-	6	1,760
보령시	3	594	1	55			2	539
서산시	1	115					1	115
홍성군	1	47	1	47				
예산군	3	847	2	110			1	737
태안군	2	349					2	369
당진군	1	36	1	36				

9) 축제 및 문화행사

2010년 기준 축제 및 문화행사가 내포문화권 내 시·군에서 총 45개가 개최됨. 이 중에 당진군 10개, 보령시 8개, 서산시 7개, 홍성군과 태안군이 각각 5개, 아산시와 예산군이 각각 3개가 개최되었다. 축제 종류별로는 농·수산물특산물 관련 축제가 23개로 대부분을 차지하고 있다. 이 중에 주꾸미, 조개, 대하 등의 해산물을 특화시킨 음식축제가 17개, 감자, 마늘, 사과, 쌀 등의 농산물 축제가 6개로 계절별 지역의 풍부한 특산물과 연관된 축제가 대부분이다. 그 외에도 지역인물과 관련된 축제로는 아산시 아산성웅이순신축제, 홍성군 김좌진장군 전승기념축제, 예산군 윤봉길 문화축제, 서산시 안전문화제 등이 있고, 지역의 독특한 문화와 관련된 축제로 아산시 짚풀문화제, 서천군 한산모시문화제, 태안군 자염축제, 어살문화축제 등이 있다. 문화체육관광부 주관 2010년 문화관광축제 전국 44개 중에, 내포문화권에 속하는 보령머드축제는 대표축제로, 한산모시문화제는 유망축제로 2곳이 선정되었다.

<표 4-13> 시·군별 축제 및 행사현황(2010년 기준)

시군별	축제명	개최시기	개최기간	축제종류	최초개최년도
보령시 (8)	무창포 주꾸미축제	3~4월	1개월	관광특산	2001
	보령머드축제	7.17~25	9일	관광특산	1998
	대천 해변 통기타음악축제	10월	-	관광특산	2005
	무창포 신비의 바닷길 축제	10월	3일	관광특산	1999
	무창포 해변예술제	10월	-	관광특산	1992
	무창포 대하전여축제	9~10월	1개월	관광특산	2001
	성주산단풍축제	10월	-	관광특산	2001
	천북굴축제	12월	9일	관광특산	2001
아산시 (3)	성웅이순신축제	4.28~5.2	5일	기타	1961
	외암민속마을 집품문화제	10.8~10	3일	전통민속	2000
	온양온천 문화예술제	10.8~10	3일	문화예술	2007
서산시 (7)	간월도 바다음악축제	10월	-	관광특산	2005
	삼길포 우럭축제	6.11~13	3일	관광특산	2005
	서산6쪽마늘축제	10.2~3	3일	관광특산	2005
	서산6년근인삼축제	10.9~10	2일	관광특산	2004
	천수만철새기행전	10.22~11.30	40일	관광특산	2002
	서산해미읍성문화축제	6.11~13	3일	관광특산	2000
	팔봉산 감자축제	6월	2일	관광특산	2002
	동백꽃 주꾸미축제	3월	-	관광특산	2000
서천군 (4)	자연산 광어도미축제	5월	7일	관광특산	2004
	홍원항 전어축제	9월	-	관광특산	2000
	한산모시문화제	6.11~14	4일	관광특산	1989
	홍성내포축제	9.11~9.13	3일	문화예술	2004
홍성군 (5)	남당항대하축제	9월 중	-	관광특산	1996
	남당항새조개축제	1.23~2.5	14일	관광특산	2003
	광천토굴새우젓재래맛김축제	10월중	3일	관광특산	1996
	김좌진장군전승기념축제	10월중	-	문화예술	2003
	예산 황토사과축제	11월	-	관광특산	1983
예산군 (3)	윤봉길문화축제	4.28~29	2일	기타	1974
	예산옛이야기 축제	9.10~12	3일	관광특산	2008
	육쪽마늘축제	6.18~20	3일	관광특산	2005
태안군 (5)	몽산포 주꾸미축제	4.3~18	16일	관광특산	2009
	신진도 꽃게축제	10월중	3주	관광특산	2008
	백사장 대하축제	10월중	3주	관광특산	1999
	여sal문화축제	7월중	3일	전통민속	2008
	황토감자축제	6.19~20	2일	관광특산	2010
당진군 (10)	삼교호 조개구이축제	10월중	3일	관광특산	2005
	상록문화제	10월중	3일	향토축제	1978
	기지사줄다리기 민속축제	4.7~10	4일	전통민속	450여년전
	한진바지락축제	4~5월중	-	관광특산	2005
	장고항 실치축제	4월중	-	기타	2000
	당진쌀사랑음식축제	10.7~10	4일간	관광특산	1994
	면천진달래축제	4월중	-	전통민속	2001
	순성매화벚꽃축제	4.10~11	2일	관광특산	2005
	왜목마을 해돋이축제	12.31~1.1	2일	기타	2000

자료 : 문화체육관광부 내부자료, 2010년 지역축제(충남), 2010

10) 특산물 및 재래시장

상설시장인 재래시장은 충청남도에는 총 42개소가 있고, 그 중 내포문화권 내에는 24개소가 있다. 내포문화권 상설 재래시장의 시·군별 분포를 보면, 보령시 6개소, 아산시 4개소, 서산시와 태안군, 당진군 각각 3개소, 서천군과 홍성군이 각각 2개소, 예산군이 1개소가 있다. 전통 5일장은 충청남도에 56개소, 내포문화권에 27개소가 정기적으로 열리고 있으며, 대부분 지역의 대표 재래시장 주변에 위치하고 있다.

내포문화권 정기 전통 5일장의 시·군별 분포는 예산군 7개소, 서천군 5개소, 당진군 4개소, 홍성군 3개소, 보령시, 아산시, 서산시, 태안군 2개소가 있다.

전통 5일장이 활발하게 열리는 예산군의 경우에는 행정 중심지에 상설 재래시장이 1개소이지만, 이를 보완할 수 있도록 각 지역에 전통 5일장이 발달한 것을 알 수 있다.

<표 4-14> 내포문화권 시장 현황

구분	재래시장(상설)		전통 5일장(정기)	
	개소	시장명	개소	시장명
내포문화권	24		27	
보령시	6	중앙시장, 한내시장, 동부시장, 현대시장, 웅천시장, 오천시장	2	대천장(3,8), 웅천장(2,7)
아산시	4	온양상설시장, 온양전통시장, 온궁로상점가, 둔포전통시장	2	권곡시장(온양역)(4,9), 온양전통시장(4,9)
서산시	3	대산종합시장, 동부시장, 해미종합시장	2	서산시장(2,7), 해미시장(5,10)
서천군	2	서천특화시장, 장항시장	5	한산장(1,6), 서천장(2,7), 장항장(3,8), 비인장(4,9), 판교장(5,10)
홍성군	2	광천젓갈특화시장, 홍성상설시장	3	홍성정기시장(1,6), 갈산정기시장(3,8), 광천정기시장(4,9)
예산군	1	예산상설시장	7	삼교장(2,7), 신양장(2,7), 고덕장(3,8), 광시장(3,8), 역전장(3,8), 덕산장(4,9), 예산장(5,10),
태안군	3	안면재래시장, 태안상설시장, 태안서부상가	2	태안시장(3,8), 안면시장(5,10)
당진군	3	당진시장, 합덕시장, 신평시장	4	합덕시장(1,6), 신평시장(2,7), 당진시장(5,10),

자료 : 시장경영진 후원(<http://www.sijang.or.kr>), 오일장찾기, 2011.6
충청남도, 충남관광 기본자료, 2011

3. 시사점

- 1) 선진문물의 창구 : 외국 문물의 수입 창구, 외부와의 교류
- 2) 해안과 내륙을 연결 : 상업발달, 보부상
- 3) 다양한 관광자원 : 자연 및 역사자원 풍부
- 4) 자연자원 위주의 관광활용 : 하절기 위주의 관광활동 및 자원 활용

1) 선진문물의 창구

내포문화권은 일찍부터 포구가 발달된 지역으로 외국 선진문물의 창구로서 종교, 문화 등 다양한 문물을 유입하는 창구의 역할을 수행한 지역이다. 이에 선진문물을 먼저 접하고 의식이 깨어있는 지역으로 나라가 어려울 시 국난극복을 위해 앞장서는 지역성을 가지고 있다.

2) 해안과 내륙을 연결

내포지역은 조수간만의 차를 이용하여 해안에서 내륙까지 진입할 수 있는 지역으로 편리한 해운 교통을 이용하여 상업 활동이 발달한 지역이다. 이에 문화의 전파에 있어서도 해안에서 내륙으로 전달되어 발전하는 형태를 나타내고 있다.

3) 다양한 관광자원

다양한 문화의 수용과 상업의 발달로 역사적 자원이 풍부하며, 해안을 접하고 있어 포구 등의 다양한 해안자원과 특색있는 자연자원을 보유하고 있다. 특히 접근로의 개선을 통해 많은 관광객들이 증가하고 있으며, 숨겨져 있는 자원을 찾아 개발하려는 노력이 진행 중이다.

4) 자연자원 위주의 관광활용

다양한 자원을 보유하고 있는 것에 비해 해수욕장을 중심으로 한 자연자원 위주의 관광적 활용이 주가 되고 있다. 지역의 정체성과 의식을 되살릴 수 있는 우수한 역사자원이 풍부한데 비해 아직까지 개발이 되고 있지 않다.

제2절 내포문화권 자원 유형화

1. 문화관광자원 유형 구분

모든 문화가 관광의 대상이 되는 것은 아니며 이들이 학습, 성찰, 체험의 측면에서 관광상품화가 될 때 문화관광의 대상이 된다. 문화관광자원은 인식정도나 대상여부에 따라 전통유적자원이나 문화유적자원으로 사용되기도 하나 개념적 측면에서 문화적 관광자원의 분류를 할 수 있으며 자원의 매력성이나 가치적인 무형적 개념을 도입하여 제시한다.

따라서 문화관광자원은 인간의 생활양식에 따라 만들어진 역사적 가치와 예술적·학문적 가치를 갖는 관광매력을 갖는 관광자원으로 정의 할 수 있다.

문화관광자원의 유형은 문화관광 정의에 따라 관광매력을 지닌 예술적, 학술적 가치를 지닌 것을 총칭하는 문화관광자원의 유형으로 함께 구분될 수 있다. 문화관광자원은 문화적 가치가 있는 유무형의 문화자원을 대상으로 하며 관광객을 유인할 수 있는 관광자원을 의미하고, 분류기준에 따라 문화유적관광자원, 민속예술관광자원, 역사교육관광자원, 전통생활체험관광자원, 종교·성지순례, 문화시설관광자원으로 분류하고 있다.⁸⁾

<표 4-15> 문화관광자원의 유형별 특성

구분	문화관광자원	사 례
문화유적관광	유·무형의 문화적 유적을 관광하면서 한민족의 우수성과 민족적 자긍심 회복	왕릉, 궁궐, 매장문화재, 민속자료
민족예술관광	타민족과 다른 민족예술적 성격을 특화	하회별신굿탈놀이, 무당춤, 종묘재례악, 전통축제
역사교육관광	특정분야에 대한 배움의 욕구 충족	유교·불교문화연구, 풍수지리 연구
전통생활체험관광	타민족과 다른 전통적인 삶을 재현	하회마을, 낙안읍성 등 전통민속마을 관광
종교·성지순례	종교발생지, 순교지 및 종교적 의의가 깊은 곳 순례	마니산, 동학발생지, 기독교박해현장
현대문화시설관광	과거 문화와 현대적인 문화시설을 관광함으로써 문화의 발전과정 이해	박물관, 극장, 각종 전시관, 공연장 문화의 거리, 조각공원 등

자료 : 주종대(2007), 문화관광론, p.51

8) 주종대(2007) 문화관광론, 대왕사, pp50~51

2. 내포문화자원 유형화

1) 문화유적관광자원

문화유적 관광자원은 일반적으로 유형문화재 자원을 말하며 여기에는 국보, 보물, 사적, 사적 및 명승, 중요민속자료, 건축물 등이 포함되는 개념이다. 특히 이러한 것은 문화유산으로 분류가 되며 공동으로 보존하고 이를 후손에게 전수해야할 매우 중요한 가치를 가짐

<표 4-16> 문화유적자원의 문화재 분류

구 분		개 념
지정문화재	국가지정문화재	국보·보물·사적·명승·천연기념물·중요무형문화재·중요민속자료·보호물·보호구역 규정에 따라 지정한 문화재
	시도지정문화재	국가지정문화재로 지정되지 아니한 문화재 중 보존가치가 있다고 인정되는 것을 시도지정문화재로 지정한 문화재
	문화재자료	시도지정문화재로 지정되지 아니한 문화재 중 향토문화보존상 필요하다고 인정하는 것을 문화재 자료로 지정한 문화재
등록문화재		지정문화재가 아닌 문화재 중에서 보존과 활용을 위한 조치가 특별히 필요한 문화재

자료 : 주종대(2007), 문화관광론, p.51

내포문화권 특정지역이 속한 8개 시·군내의 지정문화재는 총 385점으로 충청남도의 41.8%를 차지하며, 문화재 등급별로는 국가지정문화재가 85점, 시도지정문화재는 163점, 문화재자료가 137점이 있다. 내포문화권 지역의 국가지정문화재는 예산군의 덕산면, 봉산면, 삽교읍, 고덕면과 서산시 해미면, 운산면의 가야산을 둘러싼 주변부의 읍면에 집중 분포하고 있으며, 지정종목별로는 국보가 수덕사 대웅전, 서산마애삼존불상 등 5점, 보물은 안국사지 석탑, 성주사지오층석탑 등 34점이 있으며, 사적 및 명승이 17점, 천연기념물이 8점, 중요민속자료가 17점, 중요무형문화재가 5점 분포한다. 내포문화권 도지정문화재는 총 163점으로, 유형문화재 56점, 기념물 73점, 민속자료 12점과 무형문화재 22점이 있으며, 예산군, 서산시, 홍성군 순으로 많은 문화재가 분포하고 있다.

<표 4-17> 내포문화권 지정종목별 문화재 현황

(단위 : 점, %)

구분	합계	국가지정문화재							시도지정문화재					문화재 자료
		소계	국보	보물	사적 및 명승	천연 기념물	중요 민속 자료	중요 무형 문화재	소계	유형 문화재	기념물	민속 자료	무형 문화재	
충남	921	222	27	97	51	15	25	7	390	168	162	20	40	309
내포문화 권	385	85	5	34	16	8	17	5	163	56	73	12	22	137
	(41.8) (35.6)	(38.3) (32.0)	(18.5) (14.8)	(35.1) (30.9)	(31.4) (25.5)	(53.3) (53.3)	(68.0) (44.0)	(71.4) (71.4)	(41.8) (37.2)	(33.3) (31.0)	(45.1) (40.7)	(60.0) (40.0)	(55.0) (47.5)	(44.3) (36.2)
보령시	43	9	1	3	3	1	1	-	17	9	6	1	1	17
아산시	57	14	1	4	3	-	6	-	18	4	7	4	3	25
서산시	57	14	1	8	3	-	2	-	25	11	9	3	2	18
서천군	35	8	-	2	2	1	1	2	13	1	7	-	5	14
홍성군	51	9	-	4	2	-	3	-	24	5	10	3	6	18
예산군	84	17	1	9	2	1	3	1	36	18	16	-	2	31
태안군	26	6	1	-	1	4	-	-	14	5	6	1	2	6
당진군	32	8	-	4	-	1	1	2	16	3	12	-	1	8

주 : ()은 충남대비 내포문화권 문화재 비율임

자료 : 충청남도, 충남통계연보, 2010

내포문화권 특정지역의 문화재를 시대별로 보면, 조선시대 234점, 고려시대 53점, 일제강점기 30점 등이 있으며, 충청남도에서 차지하는 비율은 일제강점기 55.6%, 통일신라 51.9%, 고려시대 48.6% 순으로 높은 편이다. 삼국시대 이전 문화재는 3점으로 보령시와 서산시에만 분포하고 있으며, 삼국시대 유적은 20점으로 예산군과 서산시, 서천군에 집중 분포하고 있다. 통일신라시대 유적은 14점으로 보령시에 9점, 서산시 3점 등이 있으며, 고려시대 유적은 53점으로 예산군, 서산시, 당진군 등의 순으로 다수 분포하고 있다.

조선시대 유적은 234점으로 예산군에 74점으로 김정희 종가유물 및 수덕사관련 불교유물 등이 다수 포함하고 있으며, 아산시가 54점으로 이순신장군 일가유품이 다수 포함, 당진군은 34점으로 남이홍장군 일가유품이 다수 포함되어 집중하고 있다.

<표 4-18> 내포문화권 시대별 문화재 현황

시대	시군	충남	내포문화권							
			계	보령시	서산시	서천군	홍성군	예산군	태안군	당진군
합계		756	293 (38.8)	37	43	21	16	111	17	48
선사시대		8	3 (37.5)	1	2	—	—	—	—	—
삼국시대		99	19 (19.2)	1	2	7	1	6	1	1
통일신라시대		27	13 (48.1)	9	3	—	1	—	—	—
고려시대		108	49 (45.4)	4	9	8	2	14	3	9
조선시대		443	173 (39.1)	19	21	5	10	73	11	34
대한제국		8	3 (37.5)	—	—	—	1	1	—	1
일제강점기		54	29 (53.7)	1	5	1	1	16	2	3
미상		9	4 (44.4)	2	1	—	—	1	—	—

주 : ()은 충남대비 차지비율임

자료 : 문화재청(www.cha.go.kr), 우리지역문화재, 2010.5

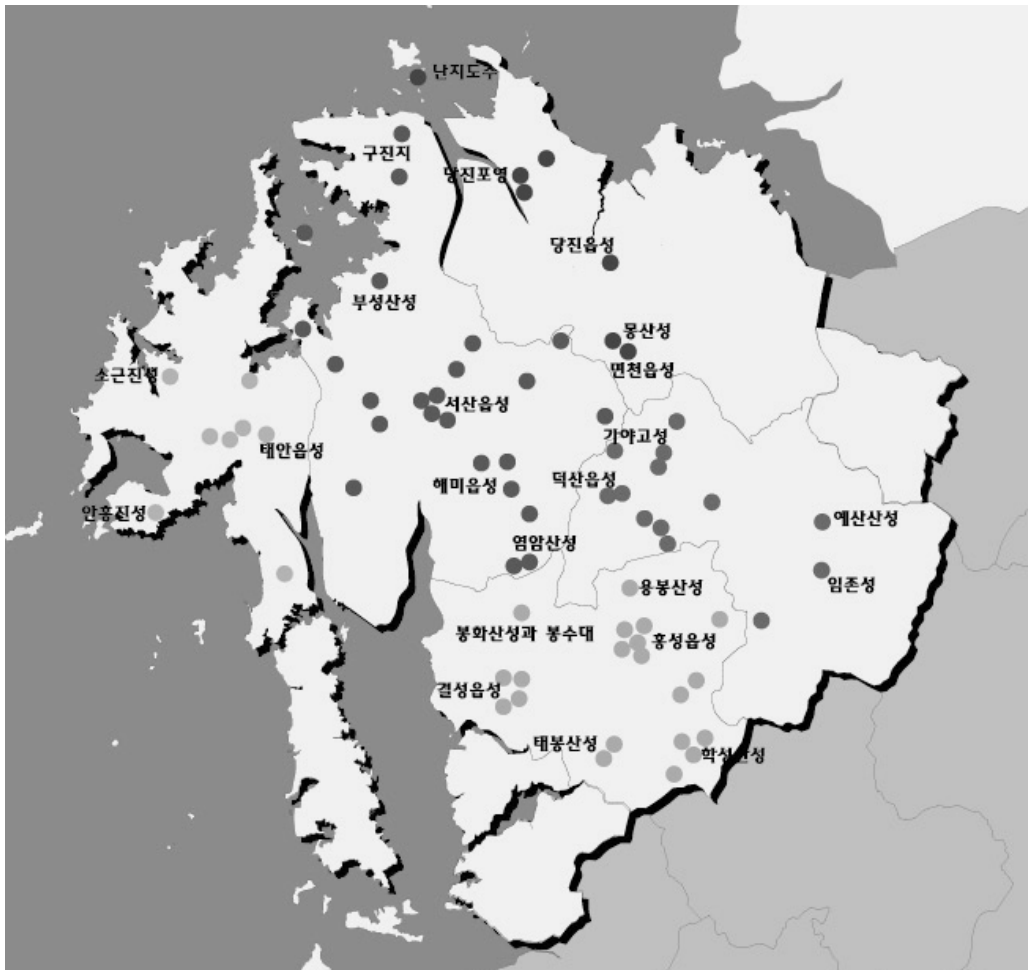
그러나 문화유적관광자원은 매장문화재로서 역사교육관광 및 종교·성지순례관광과 중복되는 자원들이 대부분으로 중복 자원의 경우 관광자원의 정체성 부재 및 혼동을 가져올 수 있음에 따라 이 부분에 대한 연구자 임의의 분류를 하고자 한다.

내포문화권의 문화유적관광자원은 읍성 및 성곽을 중심으로 역사적·교육적 가치를 지닌 문화관광자원의 유형으로 구분하고 내포문화권의 읍성이 지닌 공간성은 군사적 공간으로부터 점차 정치·행정적 중심지로 변화하였으며 일제 강점기 이후 자본축적의 중심, 경제와 교육의 거점, 촌락공간의 중심 등으로 변모하였다. 세종실록지리지, 신증동국여지승람에 의하면 조선시대 내포지역에는 홍주, 결성, 덕산, 대흥, 서산, 해미, 태안, 당진, 면천 등 총 9개의 읍성이 있었다. 읍성 규모에 있어서는 행정중심지 역할을 담당했던 홍주읍성이 가장 컸고, 시기에 따른 편차가 있지만 서산읍성, 결성읍성, 면천읍성이 다음을 잇고 있다.

이들 관방유적 가운데 백제부흥운동의 거점이었던 임존성, 조선시대 지방행정 및 군사적 요충지이자 천주교 및 동학운동의 역사자원인 해미읍성과 홍주읍성 등은 역사문화자원으로서의 가치가 매우 높은 유적이다.



(그림 4-3) 내포문화권 지정문화재 분포도

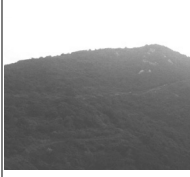




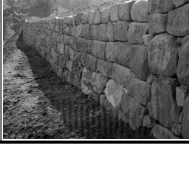


(그림 4-4) 내포지역 관방유적 분포도




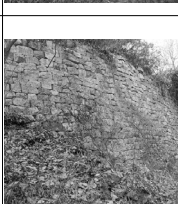
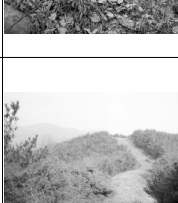
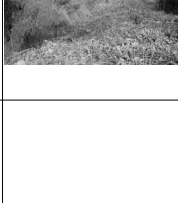
<표 4-19> 관방유적 자원 현황

구분	시군별	관방유적 자원명과 해당지역
관방유적	서산시	해미읍성(해미면 읍내리), 서산읍성(부춘동), 대산읍내 구진지(대산을 대산리), 평신진지(대산을 화곡리 반곡), 둔당리 토성산성(인지면 둔당리), 화수리 산성(인지면 화수리·성리), 도비산 봉수지(부석면 취평리), 고파도리 고파도성(팔봉면 고파도리), 진장리 산성(고성산성, 팔봉면 진장리), 호리성(팔봉면 호리), 산성리 부성산성(지곡면 산성리), 상흥리 산성(음암면 상흥리 상노치), 울목리 산성(음암면 울목리·성현면 명천리), 동암산성(운산면 가좌리·갈산리), 전라산성(운산면 안호리 전라산), 원평리 대성(운산면 원평리), 반양리 산성(해미면 반양리 성재산), 웅소성리 산성(해미면 웅소성리), 신송리산성(고북면 신송리, 봉화산), 봉화산 봉수(고북면 신송리 봉화산), 연암산성(고북면 장요리·초록리, 해미면 대곡리), 읍내동 북주산성(부춘동·동문동), 부춘산 봉수(부춘동), 예천동 공림산성(석남동)
	예산군	임존성(사적 90호, 대흥면 봉수산 산정), 예산산성(예산읍 산성리), 성리토성(삽교천의 지류인 성리천 서안), 상성리 토성(삽교읍 상성리), 반행이 토성(삽교읍 수촌리), 안다락미와 받다락미 토성(삽교읍 이리의 두부락), 사동리 산성(덕산면 사돌리의 서쪽인 대성산 산정에 있는 석성), 덕산읍성과 돛 토성(덕산면 읍내리), 가야고성(봉산면 봉림리), 수암산성(덕산면 신평리와 삽교읍 신리의 접경인 수암산 중턱), 대흥읍성(대흥면 상중리·동서리), 금후산토성(고덕면 대천리), 소천태산성(봉산면 시동리 소천태산성), 대천태산성(봉산면 시동리 대천태산정)
	홍성군	홍주읍성(홍성읍), 결성읍성(결성면), 전 해풍현성(홍성읍), 월산산성(홍성읍), 내법리산성(홍성읍), 구룡리산성(홍성읍), 매성봉산성(광천읍), 태봉산성(광천읍), 봉화산성과 봉수대(갈산면), 신금성지(결성면), 결성산성(결성면), 청룡산 봉수대(결성면), 송암리산성(금마면), 석성산성(장곡면), 학성산성(장곡면), 태봉산성(장곡면), 소구니산성(장곡면), 만경산성(홍동면), 효학리산성(홍동면), 용봉산성(홍북면)
	당진군	면천읍성(도지정기념물 91호, 면천면 성상리), 당진읍성(당진군청 뒷산), 몽산성(면천면), 나무고개 산성, 송악산성, 야후산성, 태성, 고대 성산성, 속사리 산성, 당진포 진성, 성동산성(토미산성), 소소리산성(퇴미산성), 신평현성(운정리 산성), 자모산성, 국사봉산성, 곰개토성, 작문재토성, 당진포영(고대면 당진포리 1구 만길동), 난지도수(소난지도), 안국산 봉수지, 고산 봉수지, 창택산 봉수지, 회태산 봉화
	태안군	안흥진성(안흥진 설치, 근흥면 정죽리), 소근포진성(소근진 설치, 소원면 소근리), 태안읍성(태안읍 남문리), 백화산성(태안초교 뒷산, 백화산 정상부), 토성산성(근흥면 수룡리 토성산), 두야리산성(근흥면 두야리), 양잠리산성(남면 양잠리), 한의산성(태안읍 장산리)

<표 4-20> 관방유적 개요

명칭	내용	전경
대흥 임존성	옛 대흥현의 남서쪽에 있는 높이 483.9m의 봉수산 정상과 거기서 동쪽으로 900m 정도 떨어져 있는 해발 423.2m의 봉우리를 따라 북쪽 성벽이 축조되고, 남향한 경사면과 계곡의 상단부를 에워싼 일종의 테뎃형 산성으로 일명 봉수산성이라고도 한다. 주류성과 함께 백제부흥운동군의 거점지로서 잘 알려져 있으며 흑치상지와 지수신 등을 중심으로 전열을 재정비하여 백제의 부흥을 꾀하였던 것이다.	
해미읍성	· 서산시 해미면 오학리 · 고려 시대의 정해현과 여미현을 합하여 몽유역의 터에 새로이 치소를 마련하여 1407년에 성립된 고을임 성은 해발 130m의 구릉을 포함한 평지에 마련되고, 성벽은 조선 초기의 전형적인 축조 방법을 보여주는 하대 상소의 성석 사용과 쌓기돌을 많이 끼운 수법을 볼 수 있다. 성벽의 높이는 4.9m이고, 안쪽은 흙으로 내탁되었다. 성의 둘레에 탕자나무를 돌려 심었으므로 탕자성이라는 별칭이 있었다고 한다	
홍주성	· 홍성군 홍성읍 오관리 길이 약 1,772m의 성벽 가운데 약 800m의 석축된 성벽이 남아 있고, 동문(朝陽門)·서문(景義門)·북문(望華門)이 있었고, 남문은 가장 높은 곳에 있었다. 1451년(문종1)에 새로 수축되었고 여러번의 중수를 거쳐 1870년(고종7)에 조양문·경의문·망화문과 관아 건물을 지었다. 이 성은 1895년 동학 농민 전쟁 때 많은 동학교도가 처형되기도 하였고, 1905년의 을사조약의 늑결에 반대하여 의병을 일으킨 곳으로 유명하다.	
보령 오천성	오천항은 백제때부터 중국과 교역하던 회이포로 알려졌고, 조선 태조5년 수군첨절제사 세종13년 도안무처치사, 세조12년 수군절도사로 여러번 고쳐서해를 방어해왔다. 중종4년 수군절도사 이장생 부임후 축성하였고, 사방에 문을 두었으며, 성내에 영보정, 망해루를 두고, 바다와 도서까지 살피고 통신망을 구축하였다. 지금은 시가지와 학교 저유소등으로 성곽일부(약 400m)가 훼손 되었고, 흥예문과 장교청, 진흥청, 공해관 3동의 관아건물이 보존되고, 성곽 약 300m 보수.정비 중에 있다.	
면천읍성	면천면사무소, 보건지소, 노인정, 면천초등학교 등을 둘러싸고 있으며 당진에서는 가장 뚜렷이 남아 있는 조선초기의 성이다. 지금은 서편 성벽 일부만 성돌이 남아 있고 나머지 부분은 마치 토성인 것처럼 보이나 사실은 전부 석성 이었던 것을 순원저수지를 막을 때 성돌을 많이 빼어다 썼다한다. 성돌에 기미년이라 새겨져 있는 것을 볼수가 있다. 조선실록에 이 성을 세종 21년에 쌓았다는 기록이 있는데 이 해가 기미년으로 성돌에 새긴 기미년이란 것은 이성을 쌓은 연대를 새긴것임을 알 수 있다.	
태안 소근진성	태안군 소원면 소근리 산2외 13필 태안군 소원면 소근리의 해안가에 자리한 둘레 656m, 높이 3.3m의 石城으로서 조선조 중종 9년(1514)년에 축성되었다. 이곳에 축성하게된 동기는 외침을 막기 위해서 였는데 특히 고려말기로부터 더욱 심하게 나타난 왜구 때문인 것으로 나타나고 있다.	

<표 4-21> 관방유적 개요

명칭	내용	전경
홍성 신금성	홍성군 결성면 금곡리 228-1와 15필 신금성지는 통일신라시대 후기에 축조된 토성으로 추측되며, 평지에 가까운 부분에 축조된 신금성은 성벽 높이는 2~3m 로 잘 남아 있다. 그동안 충남대학교 박물관에서 3차에 걸쳐 성벽 및 성 내부에 대한 발굴조사를 실시한 결과 많은 출토유물이 발굴되었으며, 신금성은 축조당시 지역집단을 통치하기 위하여 만들어진 지방치소의 성격을 지니고 있는 것으로 보여지며, 지방 읍성의 형태를 보여주는 중요한 유적으로 평가된다.	
보령성곽	보령시 주포면 보령리 265-1와 34필 보령성곽은 그 남문이 「보령관아문」이라는 명칭으로 지방유형문화재 제40호로 지정되어 있다. 읍성의 축조와 관계된 기록으로는 『정대동헌기』에 의하면 고려말 왜구 때문에 그 침입을 받을 두려움이 있어 태조 경진년에 봉당에 성을 쌓아 방어의 장소로 삼았다는 것이나, 태조때에는 경진이라는 간지가 없고 정종2년이며 태종 즉위년인 것으로 보아 1400년에 봉당성을 쌓은 것임을 알 수 있다	
백화산성	태안군 태안읍 남문리 고려 충렬왕 13년에 축성된 석성으로서 그 크기는 둘레 619m 높이 3.3m이나 현재 태음암의 동쪽 약 100여m 지점에 성벽의 일부를 제외하고는 대부분 폐성된 상태로 성내에는 2개의 우물이 있었으며 또한 봉수대가 설치되어 있어 동쪽으로는 서산의 북주산 남쪽으로는 부석면의 도비산과 연락을 취했다. 지세가 사면이 절벽으로 되어 있어 사람이 발붙이기 어려운 곳에 축성하여 외적의 접근이 어려운 요새지로서 소성현때 태안읍성으로 사용되기도 하였으며 태안군내 성곽중 제일먼저 축성된 성이기도 하다	
신창학성	아산시 신창면 읍내 산 65 학성산성은 신창면 읍내리 뒷산인 표고 183m의 학성산 정상부에 축조된 석성이다. 성은 남북으로 달리는 산맥의 북쪽 맨 끝에 축조되어 있는데, 평면 형태를 보면 서쪽은 거의 정상부 가까운 곳을 성벽이 통과하고 있으나 동쪽은 성벽이 거의 중북에 가까운 부분까지 내려와서 태외식 산성이지만 포곡식에 가까운 형태를 띠고 있다. 성벽은 거의 무너져서 마치 토성과 같지만 읍내리쪽을 향한 남동쪽은 성벽이 잘 남아 있다. 이 곳에서 볼때 성벽은 가공한 돌로 외면을 정연히 맞추어서 쌓아 올리고 있는데, 제일 잘 남아 있는 부분은 성벽의 바깥쪽 높이는 6m내외이고 성폭은 약 2m 정도다.	
홍성 장곡산성	홍성군 장곡면 산성리 산28-2와 3필 옛 백제 부흥의 거점지역으로 주목되는 임존성 (예산 대흥)과는 12.6km, 혜성(면천)과는 37km, 두륜웅성 (청양 정산)과는 23km, 공주와는 34.5km, 부여와는 27km, 아산만 어구와는 44km거리에 위치한 곳으로 장곡산성과 학성산성, 태봉산성, 소구니산성이 마치 띠를 이루듯 집중되어 자리를 잡고 있다. 산성리 주변은 지세가 험하고 계곡이 좁아 군사상 요충지로서 손색이 없다. 산성 내에서 방대한 건물지의 주초석과 명문와편, 토기류가 발굴된 점을 종합해 볼 때 장곡산성은 백제 사시량현의 주성으로 인식되며, 이 성이 위치한 지리적 조건으로 보아 백제 부흥군의 웅거지인 주류성으로 추정되고 있다	
당진 포진성	당진군 고대면 당진포리 산 64-3와 15필지 포진성은 수군 만호가 지휘하는 병선의 유박처로 군량과 군기를 보관하였으며 유사시에는 선군의 집결지로서의 역할을 수행하였고, 특히 당진포진성은 웅성의 형태가 나타나 있고 상부에 덮개석을 시설한 것은 처음으로 확인되는 등 중요한 진성이다. 정교하게 축성되지 않았으며, 성석마저 방조제 축조시 거의 유실되어 토루상으로 나타나 있다. 서벽의 남쪽부분 약 65m가 도로개설로 인하여 파괴된 상태다. 성체는 내탁하여 외축하였고 성벽의 높이는 2m정도이다.	

2) 민족예술관광자원


민족예술관광은 타 지역과 차별화되는 예술적 성격을 특화시키는 자원으로 안동의 하회 별신굿탈놀이, 무당춤, 전통축제 등이 이에 해당된다. 내포문화권의 민족예술관광자원은 지역별로 다양한 특성들을 반영하고 있으며 특화된 놀이로서 예술적·교육적 가치를 지니고 있다. 내포지역의 무형문화자원 분포특성을 보면, 국가에서 지정받은 것은 많지 않으나 지역 차원에서 보호·육성되어야 할 문화재는 비교적 많이 분포되어 있다.

특히 향토민속자원은 국가로부터 인정받은 자료가 시도평균치를 훨씬 상회할 뿐만 아니라 충남 보유분의 2/3가 내포지역에 보존되어 있다. 내포문화권은 농촌 및 어촌사회를 기반으로 이루어지고 있으며, 전통춤과 음악 등 다양한 문화예술자원이 분포하고 있다.







<표 4-22> 내포지역 민속 및 무형문화자원 현황

시군별	민속신앙	전통놀이	민속악	민속무용	민속공예
서산시	간월도 굴부르기제, 야당리 홍수매기, 창리 영신제	-	벗가리개 놀이	박침지놀이, 승무	-
홍성군	수룡동마을 당제, 독배마을 당제, 원동 서낭제	용대기놀이	결성농요	-	지승제조, 옹기장
예산군	갈신리 장승제, 꺾곡리 산신제, 천방산 하록산신제	덕산보부상놀이	-	-	소목장
당진군	안섬풍어 당굿놀이, 용신당제, 칠월칠석풍년제	기지시 줄다리기	-	-	-
태안군	황도봉기풍어제, 파도리 산신제, 황도리 당제	벗가리대 놀이(머슴의 날), 조개부르기제 놀이	-	-	태안 설위설경
보령시	등바루놀이, 등불써기 놀이, 전횡장군제, 효자도당제, 고대도 당제	-	-	-	남포벼루 제작

<표 4-23> 내 포문화권 민족예술관광자원 현황

구분	사 례	
전통놀이	서산용대기 놀이	<ul style="list-style-type: none"> · 서산의 용대기 놀이는 19세기 초에 시작되어 실제로 장동과 덕지천동에서 1950년대까지 놀이가 이어져 왔음 · 서산용대기놀이는 장동과 덕지천동의 두레(논매는 단체)패가 논을 매려 다니면서 길에서 마주칠 경우 기를 뺏는 싸움임
	서산 박첨지놀이	<ul style="list-style-type: none"> · 중요 무형문화재 제3호로 지정된 우리나라 전래 민속인형극으로 현재까지 전래되고 있는 유일한 양식 · 고려시대부터 민간에서 즐겨 놀던 놀이로 인형극 등장인물에 따라 흥동지로 불리며 박첨지의 일대기를 해학적으로 그리며 욕심 많은 양반을 비판하는 민속극
전통놀이	기지사 줄다리기	<ul style="list-style-type: none"> · 현지에서는 기지시를 틀무시, 틀모시, 틀못이라고 부르는데 틀못에서 기지라 기록하게 되었을 것으로 믿고 있음 · 전설에 의하면 기지는 풍수적으로 보아 옥녀직금형이라 해서 옥녀가 베짜는 형국이어서 베를 마전하는 사능으로 줄다리기가 생겼다고 전하기도 하며, 기지시리의 지형이 지네형이어서 지네 모양의 큰 줄을 만들어 줄다리기를 했다는 설도 있음
	태안 벚가랫대 놀이	<ul style="list-style-type: none"> · 한 해의 풍년을 기원하고 일꾼들을 격려하는 행사로 일명 머슴의 날로 불리는 이 놀이는 마을 중앙에 음력 정월 열나흘날부터 긴 장대를 세워 벚이삭, 수수이삭 등을 매달아놓고 마을 주민들이 나와 농악을 벌인 뒤 샘굿-지신밟기-모닥불 피우기 등을 거쳐 마을 중앙에 벚가랫대를 세우는 마을 전래의 민속행사임 · 이곳 주민들은 「農者天下之大本(농자천하지대본)」이라는 농기를 높이 들고 마을을 둘러싼 후망산 아래 새막골샘(우물)에 가서 샘굿을 벌이고 풍악을 치며 집집마다 돌면서 지신밟기를 한 다음 마당에 모닥불을 피워 모든 잡신을 몰아 낸 후, 마을 중앙에 벚가랫대를 세움
	한산 저산팔음길쌈놀이	<ul style="list-style-type: none"> · 한산저산팔음길쌈놀이는 신라 유리왕(재위 24~57)이 두 왕녀로 하여금 부내의 여자들을 나누어 길쌈을 하게 하고, 추석날에 결과를 심사하여 진 편에서 이긴 편에게 술과 음식을 대접하는 놀이임 · 길쌈놀이는 모시를 베어다 모시베끼기, 모시삼기, 모시꾸리감기, 모시날기, 모시매기, 모시짜기 등으로 이어지는 일련의 과정을 노래와 행위로 표현
전통의례	황도봉기 풍어제	<ul style="list-style-type: none"> · 옛날 황도리 어선들이 항로를 잃고 표류할 때 지금의 황도 당산에서 밝은 불빛이 귀로를 밝혀 모두 무사히 귀향할 수 있었음 · 황도 어민은 이로부터 자신들을 보살펴준 신성한 곳이라 하여 이곳에 당집을 짓고 제사를 모시게 되었다고 하는데서 유래가 됨 · 봉기 풍어제는 매년(음력)정월 초이튿부터 초사흘에 전 주민이 참여하여 1년간의 풍어와 마을과 어선의 평안과 무사를 기원하는 마을의 최대 의식임
전통춤	승무	<ul style="list-style-type: none"> · 전통무용의 우수성을 알리고 계승 발전시키기 위하여 각종 공연 및 전수활동을 하고 있음 ·故심화영류 승무는 일반 승무와는 달리 꾸밈없고 간결함 · 남색치마와 미색저고리만 예복으로 허용됨
민속공예	태안 설위설경	<ul style="list-style-type: none"> · 설경 또는 설위설경은 "경을 이야기한다"는 뜻을 지니나 넓은 뜻으로는 법사의 곳 장소를 종이로 꾸며 장식한 장엄구를 가리킴 · 창호지에다 신령, 보살의 모습과 부처, 꽃무늬 등을 그려서 만들며 이것은 굿당의 단순한 장식이 아니라 귀신을 잡아가두는 도구임
		 

<표 4-24> 내 포문화권 민족예술관광자원 현황

구분		사 례
전통음악	결성농요	<p>· 결성지역은 농사와 농요가 크게 발달하여 왔으며 특히 이조시대 판소리의 명승지로 유명하여 영조때의 최고 명장 최선달과 한말의 김창룡등의 후예들이 대를 이어옴</p> <p>· 역사성이 짙고 향토성이 특이하여 예술적 가치를 인정고 있으며 용신제, 모내기, 건쟁이, 독매기, 아시매기, 설참, 만물등으로 구성됨</p> 
전통축제	한산모시 문화제	<p>한산모시의 역사성과 우수성을 직접 체험할수 있는 축제로 1,500여년을 이어온 서천군의 한산모시 전통문화를 이해하는 천연섬유 학습의 전통과 현대를 아우르는 아름답고 세련된 모시옷과 모시 공예품을 감상하고 느낄수 있음</p> 
	홍성내포 축제	<p>옛장터 체험, 홍주목사 태평기원제 재현, 장터나들이, 홍성순교성지순례등 내포의 특징적인 관광자원을 활용한 체험 및 교육 프로그램 마련</p> 
	해미읍성축제	<p>생활성과 이야기성을 주제로 전통무용, 보부상난전놀이, 각설이 공연, 마당극 등 다양한 공연 프로그램을 준비해 축제를 관람객 중심의 축제 전통문화를 체험할 수 있는 전통주막과 전통찻집, 전통의상체험, 전통혼례체험, 전통공예체험, 떡메치기체험, 손두부만들기체험, 엽전체험, 궁도체험, 향토음식체험 등이 상설프로그램</p> 
	예산옛이야기 축제	<p>예산지역의 전해내려오는 의좋은 형제 이야기를 바탕으로 옛이야기를 소재로한 축제 개최, 교육·관광·체험이 어우러진 이야기 문화체험 계기 마련</p> 
	어살문화 축제	<p>태안별주부마을에서 개최 우리나라의 전통 살문화를 지키고 계승시키기 위하여 개최되고 있으며 독살, 죽살 등을 이용한 물고기 잡기 등의 체험, 조개잡이 대회, 전통 어살 및 각종 어구제작 전시 등의 프로그램 마련</p> 

자료 : 문화체육관광부 내부자료, 2010년 지역축제(충남), 2010

3) 역사교육관광자원

역사교육관광은 특정분야에 대한 배움의 욕구를 충족시켜주는 자원으로서 교육문화자원과 유사한 개념으로 사용되고 있다. 사례에는 유교문화, 불교문화 연구, 풍수지리 연구 등에 대한 자원이 포함된다. 내포문화권은 다양한 역사문화적 요소가 혼재되어 있는 곳으로 역사문화자원 또한 광범위하게 분포되어 교육문화자원으로서의 큰 역할을 수행할 것이다.


(1) 역사적 사건

내포문화권은 외국의 선진문화가 유입되는 관문으로 국가가 위기에 처했을 때 민중들이 자발적으로 일어나 국난을 극복하기 위해 노력하는 뚜렷한 특징을 지닌다.

□ 백제부흥운동(660~663년)

예산의 임존성은 백제부흥운동의 가장 중요한 전략적 거점으로서 나당연합군에 의해 사비도성이 함락된 직후, 복신(福信) 도침(道琛), 흑치상지(黑齒常之)에 의해 백제부흥운동의 깃발이 세워진 곳으로 임존성은 흑치상지가 봉기하여 임존성에 의거하자 10일 만에 3만여명이 모여들었다고 기록되어 있으며 복신 등이 이에 합류하여 백제부흥군과 백제 유민들이 나당연합군과 맞서 3년 동안 치열한 전쟁을 치렀던 역사적 중요지이다.

<표 4-25> 대흥 임존성

명칭	내용	전경
대흥 임존성	옛 대흥현의 남서쪽에 있는 높이 483.9m의 봉수산 정상과 거기서 동쪽으로 900m 정도 떨어져 있는 해발 423.2m 북쪽 성벽이 축조되고, 남향한 경사면과 계곡의 상단부를 에워싼 일종의 테뫼형 산성으로 일명 봉수산성이라고도 함 주류성과 함께 백제부흥운동군의 거점지로서 잘 알려져 있으며 흑치상지와 지수신 등을 중심으로 전열을 재정비하여 백제의 부흥을 꾀하였던 곳임	

백제부흥 일본원군 관련유적: 임존성(예산 대흥면), 주류성(홍성 장곡면), 몽산성(당진 면천면), 승전목(당진 면천면), 막무덤(당진 고대면 대촌리), 백촌강전투지(당진 석문면 장고항리), 차돌배기와 용무치(당진 석문면 삼봉리), 배울(당진 송악면 정곡리) 등이 있다.



자료: 이도학, 백제장군 흑치상지 평전, 주류성, 150면.
(그림 4-5) 백제부흥운동 관련유적 및 지명 분포

□ 동학농민운동

동학은 심화되고 있던 봉건 체제의 모순과 열강의 침략 위기 속에서 1860년 최제우(崔濟愚)에 의해 창시되었으며, 제2대 교주 최시형(崔時亨)의 노력으로 농민 대중 속에 광범위하게 침투하여 그들을 의식화하고 조직화하여 지방 분산적이고, 일시적인 농민 대중의 저항을 결집시켜 전국적인 운동으로 성숙시켜 나갔다. 1864년 3월, 도통을 이어받은 2세 교주 최시형(崔時亨; 1827-1898)은 관에 쫓겨 강원도 산악지역에 은거하게 되며, 최시형은 감시를 피해 소백산맥을 넘나드는 잠행 포덕(潛行布德)으로 충청도 지역에는 일찌감치 동학이 유입됐으며 최시형은 충북 지역을 교두보로 경기 충남 전라 지역으로 교세를 확장해 나갔다. 이 과정에서 충청 지방은 동학이 유입되고 확장되어가는 통로역할을 수행하였으며 동학 지도부가 공주집회 삼례집회(1892), 광화문복합상소 보은취회(1893)와 같은 사회운동을 전개해 나가면서 명실상부한 동학혁명의 중심지가 되었다.

내포지역은 1894년 춘암 박인호 장군의 지휘아래 내포지역 동학 북접군은 토벌군인 관군과 정예 일본군과 맞서 싸웠던 것으로 기록되고 있다. 내포지역 3만여 농민군이 승전했

던 관작리 전적지, 동학에 참여했다고 무차별살육을 피해 은둔하여 형성된 주교리 ‘은골’과 집단 정착마을인 탄중리, 농민군 지휘본부였던 삼교 성리 ‘예포대도소’ 등이 있으나 역사적 자취와 유적이 그동안 찾는 이 없이 방치되어 왔다. 전봉준 장군의 고부관아 점령으로 불씨가 되었다면 같은해 내포지역은 태안관아점령과 박희인 장군이 이끄는 농민군은 ‘대흥관아’를 점령했으며 이로서 내포지역은 전면전으로 확대되었다.

태안군의 동학농민운동은 1890년경 최형순이 초기 전교하였으나 일찍 사망해 영향력은 없었으며 태안지역 동학의 실질적인 포교와 조직화는 박희인에 의해 전적으로 이루어졌는데 그 시점은 1893~4년 무렵으로 추정된다. 지역적으로 원북면, 이원면 등 태안 서북부 지역에서 포교활동이 왕성했고 조직화도 이룬 반면 근흥면, 남면, 안면도 등 남쪽 지역에서는 상당수 동학교인이 존재한 것으로 확인되고 있음에도 불구하고 어떤 과정을 거쳐 포교되었는지는 불분명하다. 기포 당시 태안의 동학농민군은 박희인을 대접주로 하는 예포에 속해 가로림만을 중심으로 태안, 서산, 대산, 해미 일대의 동학농민군이 하나의 커다란 포를 형성하고 있었다. 내포문화권의 동학농민운동은 전라도 중심의 동학인식에서 벗어나 전국적인 운동이었다는 새로운 시각을 주기 위하여 승전지인 관작리 전적지에서 추모위령제 등을 봉행하고 있다.

예산군에서는 내포지역 동학농민군의 승전지인 예산읍 관작리 일대에 예산동학농민혁명 기념공원(역사공원)을 조성하여 동학농민혁명 참여자의 애국 애족정신을 기리고 이를 계승 발전시켜 민족정기를 선양하고 있다.

<표 4-26> 내포지역 동학운동 유적

세부유형	유적자원명	동학운동 초기 지역분포
동학유적	서산시 운산면 용현리, 보현동 마을, 용현리 보원사지, 운산면 와우리, 승전목·성동산성·송악산	

□ 일제독립운동

내포지역은 19세기말·20세기초 일제가 한반도를 강점해 올 때, 불굴의 투지로 이에 맞서 저항하였으며 김좌진 장군, 만해안용운, 윤봉길 의사 등을 배출하였다.

홍성군 갈산면 행산리에서 태어난 김좌진 장군은 1907년 고향에서 가산을 정리하여 호명학교를 세워 신학문을 교육하였으며, 기호흥학회를 조직하여 애국계몽운동에 앞장섰으며 1920년 10월 청산리 80리계곡에서 유인되어 들어온 일본군을 맞아 이범석 등과 함께 접전하여 3일간 10여차례 전투에서 일본군 3,300명을 섬멸하였으며 독립전쟁사상 최대의 승리로 꼽힌다. 홍성군 결성면 성곡리에서 태어난 만해 안용운은 1919년 3·1독립운동을 이끈 33인의 한 사람으로 독립선언서의 공약3장을 작성하였다. 1926년 님의 침묵을 출간하여 저항문학에 앞장섰고, 민족혼을 일깨우려고 노력하였다.

항일투사 윤봉길은 예산군 덕산면 시량리 도중도(島中島) 출신으로 3·1운동이 일어나자 이에 자극 받아 식민지노예교육을 배격하면서 학교를 자퇴한 후 농민계몽, 농촌부흥운동, 독서회운동 등으로 농촌부흥에 전력하였다. 내포문화권의 일제독립운동은 충의 인물을 중심으로 이루어 졌으며 애국정신을 바탕으로 한 충절의 고장임을 나타낸다.



(그림 4-6) 삼성비엔씨에서 출판한 내포문화인물

(2) 내포문화권 유교

○ 내포지역에서는 고려말에 성리학 수용에 앞장섰고, 다른 지역에 비해 조선시대 성리학적 분위기가 상대적으로 경직되지 않았으며, 조선후기에는 실학자들을 많이 배출하였음

□ 고려시대 성리학

고려말에 내포의 지식인들은 성리학 수용에 앞장 섰으며 그 중에서 성리학을 처음으로 연구 보급한 백이정(白頤正)의 묘소는 보령군 웅천면 평리 양각산(羊角山)에 있으며 그곳에 그를 모신新安사(新安祠)와 그의 신도비(神道碑)가 있다. 원래 성리학을 수용하는데 정치적으로 앞장선 사람은 안향(安珦)이지만, 원나라에 10년간 있으면서 성리학을 본격적으로 연구하고 돌아와 이를 가장 먼저 연구보급한 사람은 백이정이다. 그리고 백이정의 뒤를 이어 성리학 보급에 크게 기여한 것은 이곡(李穀, 1298-1351)·이색(李穡, 1328-1396) 부자를 비롯한 한산이씨(韓山李氏)가문이다. 선조 사육신의 한사람이었던 이개(李垧, 1417-1456)는 이색의 증손자요, 기묘명현록에 올라있는 이자(李耜, 1466-1524)도 이색의 후손이다.

□ 조선시대 기호학파

내포지역의 학문적 사상은 기호학과 계통으로 율곡(송익필)→ 사계 김장생→ 우암 송시열→ 수암 권상하→ 강문팔학사로 이어지는 학맥을 유지하여 왔으며, 인간과 사물의 본성에 대한 논쟁인 인물성동이론이 중점적으로 이루어졌으며 인물성동이론은 권상하 문인인 남당 한원진과 외암 이간 사이에서 촉발되었던 대논쟁이었으며 한국사상사에서 내포를 배경으로 활발하게 전개된 논쟁은 조선후기 인물성동이론(人物性同異論)이다.

조선후기 사림의 주축을 이루었던 우암 송시열의 뒤를 이은 수암 권상하의 문하에서 ‘강문팔학사’ 가운데 외암 이간과 남당 한원진 사이에서 촉발된 논쟁은 전국적으로 확산되었는데, 인물성동론을 주창했던 이간을 따르는 세력은 주로 서울에 거주하였던 까닭에 낙론이라 하였고, 한원진의 인물성이론은 주로 호서의 사람들이 따랐던 까닭에 호론으로 불리웠다. 내포의 경우, 홍주의병은 남당학파를 자처하는 일부 유림들이 주도하였으며, 추사 김정희 선생은 낙론 계열을 잇는 대학자로서, 북학에서 더 나아가 고증학의 전통을 꽃피운 금석학의 대가였으며 아직도 예산에는 영조의 부마였던 추사의 증조부 월성위(月城尉)가

영조로부터 하사받은 고택 및 관련 유적들이 남아있다. 김좌진 장군의 선대는 서울에 거주하던 낙론 계열의 주축이었던 안동 김씨 일문으로, 이미 홍주의병을 주도했던 김복한 선생을 배출했다. 또 다른 내포의 학맥은 성호 이익을 필두로 삼는 기호 남인 계열의 학자군들로서 성리학을 비판하는 자세를 보였으며 대표적 남인계열의 학자들로는 이가환, 이병휴, 이철환, 이용휴 등이 있고, 이들과 직접 교류했던 인물로는 이중환, 정약용 등으로 이들 가운데 일부는 천주교 사상을 받아들여서, 내포교회의 선구자가 되기도 했다.

<표 4-27> 내포지역의 학문·사상계보와 인물

기호학파 율곡 이어	
▼	
사계 김장생	
▼	
우암 송시열	
▼	
수암 권상하	
▼	
江門八學士	
남당 한원진	외암 이간
호론 춘추대의론	낙론 역외춘추론
위정척사파 이항로(1792 ~ 1868), 기정진(1798 ~ 1879)	북학파 홍대용(1731 ~ 1783), 연암 박지원(1737 ~ 1805) 추사 김정희(1786 ~ 1856)
최익현(1833 ~ 1906), 유인석(1842 ~ 1915)	박규수(1807 ~ 1877), 오경석(1831 ~ 1879)
김복한, 이설, 임한주	김옥균, 박영호

(3) 내포지역의 대표인물

내포문화권 내 주요 역사적 인물은 고려시대 왜구를 격파한 최영 장군 1인 외 다수가 조선시대 인물로, 조선 초기(14-15세기)에는 문화창달에 힘쓴 맹사성, 성삼문 선생 2인과, 조선 중기(16-17세기)에는 성리학자 이지함, 왜군 물리친 이순신 장군 등 3인이 있었음. 조선후기(18-20세기)에는 실학자 김정희, 한국 최초 신부이자 순교자 김대건 신부, 독립운동가 이상재 선생과 한용운 선생, 김좌진 장군, 윤봉길 의사 등 8인의 가장 많은 인물들이 활동하였다.

<표 4-28> 역사적 인물현황

구분	성명	생존기간	주요업적	관련 기념관, 소장품, 생가
보령시	이지함	1517-1578	성리학자, 경제가, 행정가	청라 화암서원에 사액됨
아산시	이순신	1548-1598	임진왜란 일본군 물리친 명장	현충사, 이충무공 묘소
	맹사성	1360-1438	조선전기 문화창달에 크게 기여	맹사성 고택
서천군	이상재	1850-1927	독립운동, 종교가, 정치가	생가 (시도기념물 84호)
홍성군	최 영	1316-1388	고려말 명장, 왜구격파	최영장군 사당 등
	성삼문	1418-1456	집현전 학자	유허지, 유허비, 사당 등
	한용운	1879-1944	3.1 독립선언 민족대표	체험관, 생가, 사당, 공원
	김좌진	1889-1930	청산리 전투	기념관, 생가, 사당, 공원
예산군	윤봉길	1908-1932	농촌계몽운동, 상하이 의거	기념관, 유품 30종 등
	김정희	1786-1856	실학자, 금석학, 추사체 등	기념관, 백송, 묘 등
	이남규	1855-1907	구한말의 의사(義士)	기념관
당진군	남이흥	1540-1627	이괄의 난 평정, 무사	충장사, 일가 유품, 묘 등
	심 훈	1901-1936	농촌계몽운동, 상록수 집필	필경사, 상록수
	김대건	1821-1846	한국 최초의 신부·순교자	기념관, 생가지 등

주 : 관광연계 가능 인물 위주임

자료 : 충청남도, 충남관광 기본자료, 2011

4) 전통생활체험관광자원

타 지역과 다른 전통적인 삶을 재현하는 관광으로 일반적으로 전통민속마을 체험 및 관람 관광이 이에 포함된다.

(1) 보부상

바다를 끼고 있는 내포지역은 바다를 이용하여 생선과 소금을 만들었고, 이를 서울과 충청도의 내륙으로 드나들며 팔아 일찍부터 상업의 발달을 초래하였다. 내포의 포구로는 하천의 수량이 많고 근원이 긴 아산 공세호와 덕산의 유궁포는 말할 것도 없고, 홍주의 광천과 서산의 성연도 비록 시냇물 항구이지만, 조수가 통하는 까닭에 발달한 포구였다.

내포에는 목화재배가 적절치 않아 내포의 생선과 소금을 유구의 목화와 바꾸어 가므로, 공주에서는 오직 유구만이 내포의 생선과 소금의 이권을 장악하고 있었다고 한다.

내포지역에는 전통 상인의 대표적인 존재로 등짐장수[負商]와 방물장수[裸商]가 있었는데, 이들은 조선후기 상업의 발달에 따라 점차 전국적인 조직을 결성하였다.



(그림 4-7) 1910년대 보부상

1899년 정부에서는 상행위에 관한 업무를 관장하는 상무사를 설립하여 보부상단(裸負

商團)의 업무도 관할하기도 하였다. 그러나, 현대적 상업이 발전함에 따라 전국적인 조직망을 갖추었던 상무사 조직은 점차 해체되었고, 현재 전국적으로 충청남도에서만 명맥을 유지하고 있다. 부여·정산·홍산·임천·한산·비인·남포·서천 등 소위 저산팔읍(苧産八邑)에서 생산되는 모시를 배경으로 하는 충청우도저산팔구상무좌우사(忠淸右道苧産八區商務左右社)가 있으며, 내포의 경우에는 덕산·예산·당진·면천을 무대로 하여 활동하는 예덕상무좌우사(禮德商務左右社)가 있었다. 저산팔구상무사에서는 최근까지도 한산모시로 명성을 높인 특산품을 거래하는 반면에, 예덕상무사에서는 주로 서해안의 해산물을 거래하였다.

최근 해산물 유통방식이 급격하게 변화하면서 예덕상무사는 쇠퇴하게 되었으나 내포지방의 도로교통이 불편했던 관계로, 현대화의 추세 속에서도 전통적인 상업조직이 완전히 붕괴되지는 않았다. 예덕상무사는 덕산을 배경으로 보부상들이 유숙하면서 거래하였던 객주(客主)가 덕산관광단지 인근이며 덕산의 대표적인 객주는 ‘봉정이주막’ [삼교읍 송산리 봉정리 마을], 목바리주막[덕산면 시량리 목바리 마을], ‘나박소주막’ [덕산면 내라리 나박소 마을] 등이 있었다.

(2) 내포지역의 해양문화

중앙과 지방을 연결하는 서해 연안해로로 고려 이래 1천년간 서울(혹은 개성)과 지방을 연결하는 중요한 해로의 기능을 담당하였다. 이에 따라 내포문화권은 해양문화적 성격과 내륙문화적 영향이 융합된 종합적인 특징을 가지고 있으며 이에 따른 독특한 문화양식을 지니고 있다.

내포의 서해안으로는 일찍부터 삼남의 조운로가 형성되어 있었으며 고려시대부터 충청도 이남의 세곡을 경도로 운송하기 위해서는 반드시 보령 앞바다 - 태안의 안흥량 - 당진의 난지도 서쪽을 경유해야만 했다. 안흥량에는 암초가 많고, 좁은 수로로 조류가 빠르며, 간만의 차가 커서 선박의 운항이 어려움에 따라 중앙정부에서는 이러한 문제를 해결하기 위하여 수차에 걸친 운하개착을 시도하였다. 고려시대에는 인종 12년과 공양왕 3년에 천수만과 가로림만 사이의 운하[漕渠] 개착을 시도하였으나 수포로 돌아갔고, 조선시대에는 태종조부터 다시 태안조거의 굴착공사가 시도되었으나 실패하였으며, 중종조에는 의항운하가 굴착되어 일시적이거나 사용되었다.

인조조에는 보다 굴착하기 용이한 안면곶을 끊어 안면도를 섬으로 만들면서 일명 백사수도(白砂水道)라는 운하의 완성을 보았으며 그 결과 안면도의 내해인 적돌강의 배가 직접 서해로 통하게 되어 안면도를 도는 200여리의 뱃길을 단축할 수 있었다. 그러나 경강과 삼남을 연결하는데 최대의 장애처였던 안홍량 문제는 해결하지 못한 채, 이 부근의 조운로를 지키기 위하여 숙종 원년(1675)에 안홍량에 방어영을 설치하였으며 그리하여 서해의 조운로는 서천 연도 동쪽 - 보령 원산도와 고대 삼시도 사이 - 서산 안홍진·가의도 사이 - 당진 난지도 - 부천 영흥도로 이어지는 길이었다.

신경준의 《도로고》해로조에는 서울과 호남지역으로 연결되는 이 부근의 해로를 다음과 같이 기록하고 있다. 대난지도 - 소난지도 - 황금도 - 만대도 - 독진포 - 소근진 - 갈두도 - 안홍량 - 마도 - 죽도 - 경도 - 안면도 - 항개초외도 - 원산도 - 눌도 - 효자문도 - 희도 - 죽도 - 마량진

육로는 내포지방이 서해안으로 돌출되어 있기 때문에 조선시대 역로의 중요간선로에서 제외되어 있었으나 이는 《택리지》에서도 지적하고 있는 것처럼 내포지방이 임진왜란과 병자호란에서도 거의 피해를 입지 않은 이유이기도 하다. 한편, 조선시대 서울에서 보령의 충청수영에 이르는 주요 도로망은 소사(직산, 평택 동10리) - 평택 - 탁천 - 요로원(아산) - 어래현 - 곡교천 - 신창 - 신례원(예산) - 인후원(홍주) - 광천 - 충청수영(보령) - 보령 - 남포 - 비인의 길이었으며, 여기에 탁천에서 요로원과 아산으로 갈리는 길, 요로원에서 어래현과 온양으로 갈리는 길, 신례원에서 인후원과 예산, 서천 - 덕산 - 해미 - 서산 - 태안, 대흥 - 청양으로 갈리는 길, 인후원에서 광천과 홍주 - 결성으로 갈리는 길, 서천에서 덕산과 면천 - 당진으로 갈리는 길이 있었다.

내포의 이와 같은 지리적 환경은 내포만의 독특한 역사와 문화를 지니도록 하였으며 우선 우리 역사에서 대외적으로 바닷길이 개방되어 있을 때에는 내포지방이 바다를 통한 외국문물 수용의 창구 역할을 해 왔다. 태안 연해지역에서의 고려선박, 혹은 청자의 인양은 이러한 역사성에서 비롯되며, 해양문화재는 내포의 중요한 자원이며 지속적인 조사가 필요하다.

5) 종교 · 성지순례관광자원

종교관광의 기원은 순례에서 찾아볼 수 있는데 순례는 시대의 흐름에 맞게 그 목적지, 참여의 방법 등이 지속적으로 변화해왔다. 종교관광은 문화관광의 세분화된 한 형태로 볼 수 있는데, 실제로 여러 학자들이 관광의 분류를 통해 종교관광을 문화관광에 포함한다.

종교관광자로 정의되는 순례자와 휴가자로 정의되는 관광자는 여행의 동기를 구성함에 있어서 양극성에 위치하는 형태를 보이고 있음을 알 수 있다. 내포문화권은 고려시대 이후 평민을 중심으로 한 민간신앙과 불교신앙이 발달하였으며 조선 후기 선진문물 유입이 빠른 지역 특성상 천주교가 유입되자 적극적으로 수용하였다.

(1) 내포지역 불교문화

내포문화권은 백제의 불교가 유입되는 관문이었고 백제부흥운동의 거점으로서 뚜렷한 특징을 지닌다. 백제불교는 불교전파의 초기로서 초기 백제불교 중흥의 중요한 역할을 담당하였으며 보령성주사의 전신인 오합사를 비롯하여 예산의 수덕사, 서산의 보원사 절터 등이 처음 절이 건립된 예로 보고되고 있다.

내포지역의 불교사원 건립과 함께 가야산 주변의 백제석불 3례는 매우 주목되는 사항으로 태안반도에서 공주, 부여 도성으로 연결되는 교통로 내지 대중국 교역로로서 지리적 특성이 주목되어 왔으며 문화적 독자성을 가지고 있는 것으로 나타난다. 백제시대의 불교문화 유산으로는 예산 사면석불, 태안마애삼존불, 서산마애삼존불 등이 있다.

내포의 불교는 백제시대 남북중국으로부터 전파된 것으로 보이며 내포권은 공주나 부여에서도 발견되지 않은 거대한 규모의 석불과 마애불이 있어 백제불교의 중심지였던 것으로 나타난다. 내포불교의 유산들은 한국 불교사의 큰 부분을 차지하며, 보존상태가 양호한 유적들이 잔존하는 곳으로 그 대표적인 유적들을 소개하면 다음과 같다.

백제시대 내포의 역사유산은 마애불부터 시작되며, 태안 백화산정에 서있는 마애삼존불(보물 제432호)은 보기 힘든 ‘2불 1보살’이라는 삼존(三尊) 구도를 하고 있는데, 한국 마애불의 시원(始原)으로 평가받고 있다. 이후 마애불은 점차 내륙지역에서도 발견되는데, 그 가운데 가야산의 북쪽 용현계곡에 위치한 서산 마애삼존불(국보 제84호)은 ‘백제의 미

소' 라고 명명될 정도의 걸작으로 꼽히며, 이 외에도 수당불(隋唐佛)의 영향을 보여주는 예산 봉산면 화전리의 사면석불, 예산 삼교읍 용화산의 마애불 등이 있다.


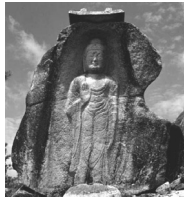



마애불의 발생은 백제가 한강 유역을 잃고 금강 유역으로 천도한 후, 제해권을 회복하는 6세기경의 활발한 해상활동을 통한 국제문화적 성격을 보여주는 증거들로서, 중국 남북조시대의 영향을 받아 불교 이상국가를 건설하려던 시기로 추정되며 내포지역은 한국 마애불 역사의 발생지이다.

또한 가야산 일원에는 백제시대 이래의 수많은 명찰들과 관련유적들이 산재하고 있는데, 그 가운데 덕숭산(德崇山)의 수덕사(修德寺)는 지역의 대표적인 사찰이며 수덕사는 근대 한국 불교 중흥의 본산이었던 까닭에, 근현대의 사상·문학·예술가들과 관련한 유적들(김일엽, 나혜석, 이응로, 한성준 등)이 대거 분포하고 있다. 이상의 불교유적들은 백제시대 이래 선진문물의 수입 창구로서의 내포지방의 특성을 보여주는 대표적인 증거이다.

충청남도에 위치한 전통사찰은 총 81개소이며, 내포문화권에는 35개소가 분포하고 있다. 내포문화권 시군별 분포를 보면 서산시에 9개소가 있고, 홍성군 7개소, 예산군 6개소, 보령시 5개소, 태안군과 당진군은 3개소, 서천군은 2개소가 있다.

현재에는 템플스테이 프로그램이 운영되고 있는데, 불교 산사의 전통문화와 불교의 진수를 일반인들이 체험할 수 있게 하는 문화체험 행사의 일종으로서 참선, 사찰음식체험 등 다양한 프로그램 등이 마련되어 있다. 내포문화권의 전통사찰 중 사찰체험 프로그램을 운영하는 템플스테이로 지정된 사찰로는 서산시에 부석사, 서광사 2개소와 예산군에 수덕사 1개소가 있다.

<표 4-29> 내 포문화권 불교문화 유적

명칭	내용	전경
서산 마애삼존불	백제의 미소로 널리 알려진 이 서산마애불은 태안마애삼존불과 함께 마애석굴형식의 대표적인 예로 손꼽힘 본존불의 목직하면서 당당한 체구에 둥근 맛이 감도는 윤곽선이나 보살상의 세련된 조형감각 그리고 공통적으로 나타나는 쾌활한 인상 등에서 제작 시기는 6세기말이나 7세기초로 알수 있음 ‘백제의 미소로 유명함 “	
홍성신경리 마애석불	바위면을 감실형으로 움푹 파내고 돌을새김으로 조각한 고려시대의 마애불 전체적으로 머리 부분은 입체감이 있으나 아래로 내려갈수록 양감이 약해져 균형이 잡히지 않았음 얼굴은 인상이 풍만하고 원만할 뿐 아니라 신체의 비례도 좋은 편이나 간략하면서 도식화된 옷주름, 미숙한 조각수법 등에서 고려초기 마애불의 특징을 잘 나타내고 있음	
태안마애 삼존불	백화산의 돌출한 바위에 돌을새김으로 새겨져 백제의 대표적인 불상으로 널리 알려져 있음 중국의 불상들과 닮았기 때문에 중국과의 해상교류흔적 내지 영향이 보이는 최초의 예로서 주목됨 6세기 후반 백제불 양식을 잘 보여주는 걸작품으로 중앙의 보살입상과 좌우로 불상이 서 있는 특이한 삼존형식을 보여주고 있는데 이 형식은 현재까지 발견된 세계 유일한 예임	
마애불 (부동산)	이 불상은 절 입구의 바위면에 돌을새김으로 새긴 높이 230cm의 마애불입상임 소발의 머리는 큼직하며 육계는 팽이처럼 솟아 있고 얼굴은 타원형으로 양감있게 표현되었으며 눈과 입은 얼굴에 비해서 가늘지만 흐뭇한 미소가 번져 있어 8세기 신라불의 이상적인 얼굴 특징이 많이 남아 있는 편임	
마애불 (부동산)	구절암 마애보개 석불연화좌상의 성불연대는 정확히 알 수 없으나 고려시대 이전의 석불로 추정됨 자연 암석에 크게 음각한 이 좌불은 지각변동으로 인하여 약간 기울어진 상태며, 미간 백호가 뚜렷이 음각되어 있고, 연화좌대에 봉안되어 있으며, 손과 발이 명확히 조각되어 있는 것이 특징임	


<표 4-30> 내포문화권 전통사찰 현황

시군별	개소	사찰명
충남	81	
내포문화권	40	
보령시	5	선림사, 중대암, 윤창암, 백운사, 금강암
아산시	5	봉곡사, 인취사, 세심사, 오봉암, 용담사
서산시	9	개심사, 부석사*, 서광사*, 천장사, 망일사, 문수사, 일락사, 송덕암, 죽사
서천군	2	봉서사, 영수암
홍성군	7	석연사, 고산사, 산혜암, 용봉사, 정암사, 내원사, 구절암
예산군	6	수덕사*, 향천사, 보덕사, 대련사, 화암사, 법륜사
태안군	3	흥주사, 태국사, 태을암
당진군	3	영탑사, 영랑사, 보덕사




주 : * 표시는 템플스테이 운영 사찰임

자료 : 충청남도, 충남관광 기본자료, 2010.1





<표 4-31> 불교유적

명칭	내용	전경
수덕사 대웅전	예산군 덕산면 사천리 4-1 수덕사는 백제 법왕 원년(599) 지명법사에 의하여 창건되고, 대웅전은 그 이듬해에 건립되었다고 전하나 확실한 연혁은 알 수 없다. 다만 지금의 대웅전은 1936년에서 1940년에 걸친 중수시 대들보에서 나온 목서에 의하면 고려 충렬왕 34년 건립되었음이 밝혀져 고려시대의 연대가 확실한 건축물임을 알 수 있다. 현존하는 고려시대 건물 중 특이하게 백제적 곡선을 보이는 목조건축이라 할 수 있다.	
개심사 대웅전	서산시 운산면 신창리 11-5 백제 의자왕 14년(654) 해감국사가 창건했다고 전하며, 현재의 대웅전은 조선 성종 15년(1484)에 중창되었다. 건물은 맞배지붕의 다포계 형식을 갖추고 있으나, 내부는 가구가 그대로 보이게 연등천장을 하고 있어 주심포계 형식의 특징도 보인다. 공포는 내3출목으로 짜여졌는데 특히 외부로 뻗은 쇠서는 밑으로 많이 처져 있어 다포계의 초기적 수법을 보이고, 또 종보 및 마루도리를 받치는 대공도 모두 주심포 집에서 볼 수 있는 파련대공을 하고 있음이 특징이다.	
홍성고산 사 대웅전	홍성군 결성면 무량리 492 고산사는 신라말 도선국사가 창건하였다고 전하나, 가람의 위치와 앞에 있는 석탑 등으로 보아 고려시대의 사찰로 추측된다. 대웅전은 조선 초기의 건물로서 정면 3칸 측면 3칸으로 된 팔작지붕의 주심포 집이다. 평면이 거의 정사각형이며 주심포계 형식인면서 다포계의 경우와 같이 창방 위에 평방을 두어 그 위에서 공포를 짜고 있음이 특징이며, 소로 중에는 굽받침을 갖고 있는 것도 있어 이색적이다. 내부에는 중앙부에 우물천장을 짠 것도 다포계형식에서 흔히 볼 수 있는 것이다.	

<표 4-32> 불교유적(계속)

명칭	내용	전경
문수사 극락보전	<p>서산시 운산면 태봉리 산40</p> <p>이 사찰의 창건연대는 미상이나 1973년 극락보전내에 있는 금동여래좌상의 복장에서 고려 충목왕 2년(1346)에 만든 발원문이 발견되어 그 이전에 창건된 것으로 추정된다. 극락보전은 여래상을 비롯하여 주불인 삼세불상, 나한상 등을 안치하고 있는데 이 건물은 정면 3칸 측면 2칸의 단층 맞배지붕으로 평주에 평방과 창방을 짜 돌리고 그 위에 공포를 나열하여 매우 수려하고 웅장한 맛을 풍겨 준다.</p>	
영랑사 대웅전	<p>당진군 고대면 진관리 259</p> <p>신라 진흥왕 25년(564)에 아도화상이 창건했다는 설과 백제 의자왕 8년(648)에 당나라 아도화상이 창건했다는 설이 있으나 신빙성은 없다. 고려 선종 8년(1091) 대각국사 의천이 중수하면서 사찰의 면모가 갖추어졌다. 조선 숙종 4년(1678) 호암선사를 비롯하여 일제 시대에도 대웅전을 중수하였다. 대웅전 내에는 조선 영조 35년(1759)에 제작된 범종이 있는데, 높이는 76cm, 구경 52cm로 "건륭 24년 기묘춘 당진영랑사금종"이라는 명문이 음각되어 있다.</p>	
보덕사 극락전	<p>예산군 덕산면 상가리 277</p> <p>덕산면 상가리 서원산 남쪽기슭에 위치해 있는 보덕사는 극락전을 중심으로 좌측에 2층으로 된 서별당, 정면에는 주지실 우측으로 동별당이 있고 동별당 우측에 연못이 있다. 극락전은 전면 3칸, 측면 2칸의 굴도리, 이익공의 5량집으로 맞배지붕 겹처마로 되어 있다. 극락전 앞에 충남도 문화재 자료 제183호로 지정된 석등이 있고 극락전 옆에는 관음전이 있다.</p>	

<표 4-33> 불교유적(계속)

명칭	내용	전경
부석사	<p>서산시 부석면 취평리 131</p> <p>건년대는 신라 문무왕 17년(677)에 의상대사가 창건하였고 무학대사가 중수하였다고 전한다. 1995년도에 부석사의 극락전이 노후되어 해체 복원 공사시 극락전의 대들보속에서 발견된 기록문으로 보아 문무왕때 창건 일제말에 중수된 건물임을 알 수 있다. 극락전은 정면 3칸, 측면 3칸의 겹처마 맞배지붕의 주심포 목조건물로 고려시대의 건축양식이 엿보이는 건축이다. 현존하는 건물은 극락전, 안양루, 그리고 같은 건물로 연결된 심검당, 무량수각이 남아있다</p>	
일락사 대웅전	<p>서산시 해미읍 황락리 3</p> <p>신라 문무왕 3년(663) 5월에 의현선사가 창건했다고 전하며 조선 성종 18년(1487)에 중수하였고 중종 25년(1530)과 인조 27년(1649)에 보수했다. 또한 사찰경내에서 신라시대의 것으로 추정되는 불대좌와 초석이 발견되었으며 고려시대 석탑양식을 잘 보여주는 3층석탑 1기가 현존하고 있다.</p>	
대연사 원통보전	<p>예산군 광시면 동산리 11</p> <p>면 3칸, 측면 2칸의 맞배지붕 건물로 덩벙초석을 사용하였다. 양측면에 각 1개 중앙칸에 2개의 공포를 배치한 다포식 집이며 양옆에 풍판을 달아 눈이나 비가 맞지 않게 하였다. 1975년 해체수리할 때 발견된 상량문에는 인조 25년(1648)에 3차에 걸쳐 고쳐 지은 기록이 있으며, 이 건물은 도광 29년(1849) 보월선사가 중수한 사실도 적고 있다. 고쳐 지을 때 법당 뒤쪽에서 극락보전 이라는 현판이 나왔다</p>	
향천사 천불전	<p>이 불전은 자연석기단 위에 세워진 정면 4칸 측면 3칸의 맞배지붕 겹처마 건물이다. 건물의 정면으로는 모두 분합문을 달았는데 가운데 2칸은 세살문이고, 양쪽 협칸은 교살로 된 이분합문이다. 초석은 잘 다듬지 않은 자연석으로 그 위에 놓인 기둥은 약간의 배흘림을 띠고 있다. 건물 안에는 3단의 토단을 놓아 1,515기의 불상을 봉안하였는데, 거의가 석고상이다. 건물은 전체적으로 소박한 느낌을 주며 공포의 세부수법 및 가구의 짜임새로 보아 조선 중기 이후의 건물로 추정할 수 있다</p>	

(2) 천주교 성지

내포지역은 한국 천주교회사 초기 한국인 성직자를 키워낸 신앙의 못자리로 김대건, 최양업 신부 등이 모두 태어난 곳이다.

1861년에 이미 상부내포(上部內浦)와 하부내포의 두 본당이 설립되는 등 활동이 활발하였고, 그 결과 병인박해에는 187명이라는 대규모의 순교자를 낳았으며, 1890년에는 양촌(陽村, 예산군 고덕면 상궁리)에 설립되었던 본당은, 1899년 합덕으로 옮겨졌는데, 이는 한국의 총 165개 본당 가운데 10번째에 설립된 곳으로 합덕 본당은 국내에서 가장 많은 수도자와 사제를 배출한 곳이다. 때문에, 내포에는 수많은 천주교 성지가 산재해 있으며 그 사례는 다음과 같다.

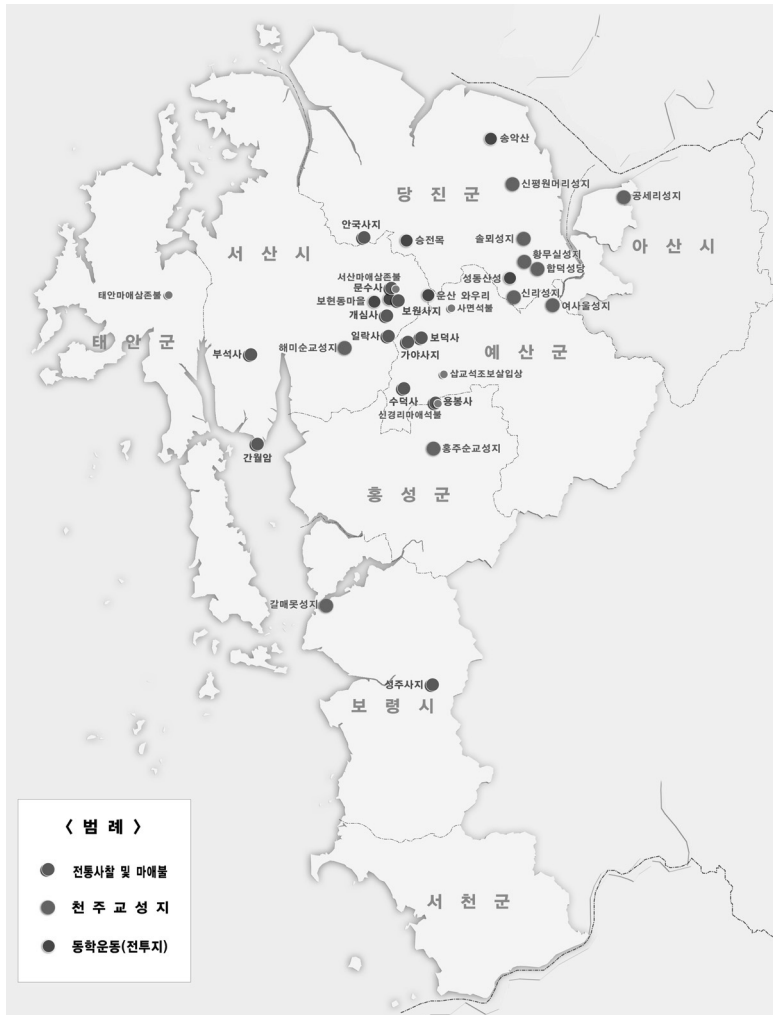
한국 최초의 영세자였던 이승훈이 예산으로 유배되면서 여사울[如斯洞, 예산군 신암면 두곡리]에 세운 두 번째 공소, 김대건 신부가 출생한 당진군 우강면 송산리 솔피 성지, 1866년 병인박해 때 다블뤼 안 주교, 오매트르 신부, 위앵 민 신부, 황석두 루가, 장주기 회장 등 5명과 500여 명의 신도들이 순교한 광천만의 갈매못 성지, 성 다블뤼(Daveluy, 安敦伊)주교의 교우촌이며 체포되었던 충청남도 당진군 합덕읍 신리 공소, 내포교회에서 ‘신앙의 뒤편(墓)자리’로 통하는 해미읍성과 여섯골

내포문화권 천주교 성지는 총 10개소로, 시군별로는 당진군 솔피성지, 신리성지 등 4개소, 보령시 갈매못성지 1개소, 아산시 공세리성지 1개소, 서산시 해미성지 1개소, 홍성군 홍주성지 1개소, 예산군 배나드리성지 1개소가 분포한다. 내포지역은 한국 최초의 사제인 김대건 신부의 고향인 당진 솔피, 순교성지인 해미, 갈매못, 홍주읍성, 황새바위, 다락골, 우리나라 최초의 순교자인 윤지충, 권상연의 고향인 진산 등 타 지역에 비해 상대적으로 확고한 정통성과 자원을 갖추고 있다. 이와 관련하여 천주교 신자들의 성지 순례 시 반드시 거쳐가는 등 지역 내부는 물론 외부의 방문 또한 꾸준히 이어지고 있다.

<표 4-34> 내포문화권 천주교 성지 현황

시군별	개소	천주교 성지명
내포문화권	10	-
보령시	1	갈매곶 성지
아산시	1	공세리성지
서산시	1	해미순교성지(해미읍성)
홍성군	1	홍주성지(홍주성)
예산군	2	배나드리성지, 여사울 성지
당진군	5	신리성지, 솔피성지, 황무실성지, 신평원머리성지

자료 : 천주교 대전교구(www.dj catholic.or.kr), 교구성지, 2010. 5



(그림 4-8) 내포문화권 종교문화자원 분포도

6) 현대문화시설 관광자원

현대문화시설은 과거문화와 현대적인 문화시설을 관광함으로써 문화의 발전과정을 이해할 수 있도록 하는 문화관광자원이다. 현대문화시설은 박물관, 극장, 각종전시관, 공연장, 문화의 거리, 조각공원 등이 포함된다.

내포문화권에는 공연시설, 전시시설, 지역문화시설, 기타시설 등 다양하게 분포하는 것으로 나타났으나 지역별로 편차가 있는 것으로 나타났다. 공공 공연장의 경우 문예회관을 비롯한 공연장이 있으며 전수회관도 총 6개로 전통문화의 전수를 위한 움직임이 지속적으로 이루어지고 있다.

<표 4-35> 문화시설 현황

구분	공연시설				전시시설		지역문화시설			기타시설		
	공공 공연 장	민간 공연 장	영화상영 관		미술 관	화 랑	시군 민회 관	복지 회관	청소 년회 관	문화 원	국악 원	전수 회관
총합	26	4	16	49	6	2	11	34	6	17	7	13
내포문 화권계	9	3	8	9	2	-	5	20	2	8	5	6
보령시	2		1	3	1			4		1		1
아산시	2	1			1			1		1		
서산시	1		1	6			1	2		1		
서천군			1				1			1	4	2
홍성군	1	2	3				1	1		1	1	1
예산군	1							1		1		
태안군	1						1	1	1	1		
당진군	2		2				1	10	1	1		2

내포문화권에 예술공원과 박물관, 홍보관, 과학관 등 다양한 체험, 관람시설 등 총 12개의 전시체험시설이 있다.

특히, 보령시의 석탄박물관이나 서천군의 조류생태체험의 경우 지역의 특성을 반영한 전시시설로 교육적 효과를 지니고 있다.

<표 4-36> 전시문화시설 현황

구분	명칭	위치	내용
보령시	개화예술공원	성주면 개화리	미술관, 음악당, 허브농원, 찜질방, 조각공원
	보령시 석탄박물관	성주면 개화리	탄광갱도입구, 채탄작업 장비, 위령탑
아산시	외암민속관	송악면 외암리	조사의 가옥형태 및 생활상 전시
서천군	신성리 갈대밭	한산면 신성리	갈대밭
	조류생태전시관	마서면 도삼리	금강하구둑 철새탐조 및 생태체험
홍성군	조류탐사 과학관	서부면 궁리	천수만전시실, 하늘자전거, 조류탐조대 등
	홍성군 결성농요농사박물관	결성면 읍내리	결성농요 내용 및 전래과정
예산군	충의사(예산윤봉길의사기념관)	덕산면 시량리	윤봉길의사 유품 전시, 일대기 영상 관람
태안군	고남패총박물관	고남면 고남리	패총의 역사(신석기 시대), 선사시대 유물
당진군	합덕수리민속박물관	합덕읍 합덕리	합덕제 기념, 수리농경문화 전시
	삼교호함상공원	신평면 윤정리	함정전시시설
	해양테마과학관	신평면 윤정리	해양체험수족관
	당진전력문화홍보관	석문면 교로리	에너지관련 체험

자료 : 충청남도, 충남관광 기본자료, 2011

3. 내포문화권 문화관광자원 특성 및 개발여건 분석

- 1) 풍부한 역사자원, 특색있는 자원, 개발적 문화, 인물자원
- 2) 문화콘텐츠 개발 할 수 있는 특색있고 가치있는 자원 다양

1) 내포문화권 문화관광자원의 특성

(1) 역사문화 관광자원 풍부

내포문화권 문화관광자원은 백제에서 조선시대, 일제시대에 이르기까지 역사적 사건을 배경으로 한 문화 및 관광자원을 보유하고 있다. 특히, 백제시대의 불교가 내포문화권을 중심으로 유입됨에 따라 사찰 및 석불 등 그와 관련된 유적이 다수 분포하며, 기존 백제가 갖는 이미지가 백제문화권과 차별된 특성을 갖고 있다. 공주와 부여는 귀족형태의 불교형태를 띄고 있으나 내포문화권의 불교는 귀족적인 측면보다는 루트를 중심으로 한 수행의 길로서의 역사문화자원을 갖고 있다. 그러나 이러한 유적이 지역별로 산재되어 있으며 시대를 연계한 관광자원 개발이 부족한 실정이며 따라서 문화콘텐츠 개발 시 시대별 공통점을 갖는 자원별로 연계하여 개발하여야 할 것이다.

(2) 문화자원이 갖는 내륙권과 차별성

내포지역은 크게 보면 충청문화권 안에 속하여 충청도의 다른 지역과 유사한 특성들을 지니면서도, 여러 객관적 조건들로 인하여 다른 지역들과는 구별되는 문화적, 사회적 특성을 지니고 있다. 따라서 내포지역은 문화적, 사회적 측면에서 보편성과 특수성을 같이 드러내줄 수 있는 매우 적절한 지역이다. 내포지역의 문화관광자원이 갖는 특성은 귀족의 문화가 아닌 민초문화의 특징을 반영한다고 할 수 있으며 내포의 역사문화적인 사건과 유적을 있게 한 동학농민운동, 천주교 유입 등을 조선시대 양반층의 문화가 아닌 중인, 상민, 천민들에게서 먼저 이루어짐에 따라 내륙권과는 내륙권의보수성과는 차이를 나타낸다. 이에 따라 신분제도의 하위층이 갖는 저항문화와 문물의 유입이 빠른 개방문화를 동시에 보유하고 있으며 이를 바탕으로 한 문화자원을 보유하고 있다.

(3) 바다 인접에 따른 개방적 문화

삼교천, 아산만, 천수만에 이르는 지역으로 수로가 잘 발달하였고, 곳곳에 발달한 포구를 이용한 해로를 사용함에 따라 상업의 발달을 가져왔으며 이에 따라 보부상촌이 발달하였다. 특히 해안 및 수로의 발달로 인한 선진 문물 및 문화의 유입이 빨랐으며 이에 따른 불교문화나 천주교 순례 성지 등의 종교문화를 보유하고 있다. 내포문화권은 천주교 유입에 따른 천주교 박해지 및 순례지로서의 역할을 가지며 이에 따른 많은 인물들을 배출하였다. 또한 바다를 인접해 됨에 따라 상업이 발달되었으며 보부상 관련 문헌이나 역사적 가치가 높은 지역다.

(4) 충절·충의의 인물 배출

내포문화권은 조선시대 사육신 중의 한명인 성삼문과 한용운, 윤봉길 등의 일제시대의 구국활동의 주축이 되는 인물들을 배출하였다. 또한 추사김정희, 고암 이응노 선생 등 문화예술계 인물 및 오선과 한음의 한음 선생, 의종은 형제로 유명한 이성만 형제 등 다양한 분야의 인물을 배출하였다.

2) 내포문화권 콘텐츠 개발 여건

내포문화권은 백제문화권과 유교문화권에 비하여 대중에게 인지가 덜 되어 있으며, 일반인들에게 잘 알려진 자원도 내포문화권의 내용인지를 알지 못하고 개발 등의 하드웨어적인 부문도 부족한 실정이다. 그러나 내포문화권은 인물, 역사, 종교 등 다양한 자원을 가지고 있으며 내포 고유의 역사성, 지역성, 고유성을 반영하고 있다.

또한 내포문화권은 기존에 인지도를 갖지 못한 문화자원이 발굴되고 활용될 수 있는 여건을 가지고 있으며 개발과 동시에 다양하게 활용될 수 있는 지리적 여건도 보유하고 있다. 따라서 ‘내포’라는 단어를 오늘날 되살린 것처럼 내포문화의 큰 그릇 속에 담겨있는 수많은 문화상을 새롭게 조명하고 발굴하여 풍부한 콘텐츠를 만들어내는 일에 더 많은 관심과 지원이 필요하다.

제3절 내포문화권 특정지역 대상 자원 현황

1. 계획 추진 현황

1) 특정지역 지정 현황

내포문화권 특정지역은 2004년에 승인되었으며, 2007년 12월에 서천군을 포함하는 1차 변경을 거쳐 2시 5군에 955.09km²이 지정되어 있다.

<표 4-37> 특정지역 지정현황(2007년 기준)

구분	지정면적(km ²)	행정구역	비 고
합 계	955.09	8읍37면	
보령시	66.54	3면	오천면, 주포면, 천북면
서산시	287.82	6면	고북면, 부석면, 운산면, 음암면, 인지면, 해미면
서천군	37.40	1읍6면	장항읍, 기산면, 마서면, 비인면, 서면, 한산면, 화양면
홍성군	179.01	2읍8면	홍성읍, 광천읍, 갈산면, 결성면, 구항면, 금마면, 서부면, 은하면, 홍동면, 홍북면
예산군	150.10	1읍7면	삼교읍, 고덕면, 광시면, 대흥면, 덕산면, 봉산면, 신암면, 응봉면
태안군	138.68	1읍3면	태안읍, 근흥면, 소원면, 원북면
당진군	95.54	3읍4면	당진읍, 합덕읍, 송악읍, 면천면, 순성면, 우강면, 정미면

2) 개발사업 추진 현황

(1) 지정 계획 현황

개발사업은 2004년 승인되어, 2007년 12월 서천군을 포함하는 1차 변경을 거쳐, 2010년 8월 간월호 관광도로 개발계획 변경안 승인 완료(국토해양부 고시 제2010-545호)를 기준으로 총 60개 사업에 1조 47,478백만원이 소요된다. 국비 410,372백만원(39.2%) 지방비 553,561백만원(52.8%) 민자 83,545백만원(8.0%) 이다.

부문별로는 정신문화창달부문 5개 사업, 문화유적정비부문 36개 사업, 관광휴양시설확충부문 9개 사업, 기반시설확충부문 10개 사업이다. 정신문화창달부문 20,820백만원(2.0%), 문화유적정비부문 371,277백만원(35.4%), 관광휴양시설확충부문 108,327백만원(10.3%), 기반시설확충부문 547,054백만원(52.2%)이다.

가장 많은 사업비가 투입되는 부문은 기반시설확충부문으로 52.2%로 국비 271,019백만원(49.5%), 지방비 276,035백만원(50.5%)이다.

<표 4-38> 기 조성 특정지역 사업 현황

구 분	건수	사업내용
정신문화창달부문	5개	서산 박첨지놀이 전수관, 한성준 민속무용 전수관, 결성농요 전수관, 기지시 줄다리기 시연장, 종합 전수교육관
문화유적정비부문	36개	가야산 사적지 주변정비, 서산 마애삼존불 주변 정비, 보원사지 정비, 남연군묘 정비, 해미읍성 복원, 천주교 순례지 정비, 내포 보부상촌 조성, 임존성 복원정비, 대흥동헌 및 이성만형제 효제비각 정비, 태안읍성 복원 정비, 대련사 정비, 홍주성 복원 정비, 개심사 주변정비, 솔미성지 주변 성역화, 오천성 정비, 만해 한용운 생가지 정비, 백야 김좌진 생가지 정비, 봉산 사면석불 정비, 안국사지 발굴 정비, 갈매못성지 정비, 안흥성 정비, 소근진성 정비, 면천읍성 정비, 함덕재 정비, 보령읍성 복원 정비, 노은서원 복원 정비, 백화산성 정비, 명종대왕태실 주변정비, 추사고택 및 화암사 정비, 화석전시 및 고인돌공원 조성, 장암진성 정비, 웅진명소 주변정비, 한산읍성 복원정비, 결성읍성 주변정비, 임득의장군 묘역정비, 김복한선생 유적지 정비
관광휴양시설확충부문	9개	간월도 관광지 조성, 신두사구 생태공원 조성, 봉수산 자연휴양림 조성, 황도 관광지 조성, 창리 관광지 조성, 금강하구둑 관광지 조성, 장항 도선장 워터프론트 조성, 송림 관광기반시설 확충, 웅암포구 관광안내센터 조성
기반시설확충부문	10개	가야산 순환도로, 내포권 연계도로, 간월호 관광도로, 대련사 진입도로, 개심사 진입도로, 명종대왕태실 진입도로, 갈매못성지 진입도로, 종합전수교육관 진입도로, 장항 관광열차 건설, 봉수산 자연휴양림 진입도로
합 계	60개	

2. 2차 변경계획 사업

1) 사업선정 기준

첫째, 문화관광형 특정지역의 성격을 고려하고, 지정 내포문화권 특정지역의 개발사업에 부합하는 것을 기본 전제조건으로 제시한다.

<표 4-39> 선정기준

구분	선정기준
정신문화 창달사업	<ul style="list-style-type: none"> 민속·무형문화자원에 대한 발굴·계승·창달·정비·복원을 위해 필요한 사업 내포문화에 대한 역사적인 조사·기록·보존 작업이 필요한 사업 민속·무형문화재의 전승·전수교육에 물리적 환경 조성이 필요한 사업 공개 시연 활성화를 위해 정신문화 계승 및 지역발전에 요구되는 사업
문화유적 정비사업	<ul style="list-style-type: none"> 문화유적의 체계적인 발굴·정비·복원으로 실체조명이 필요한 사업 역사적 가치가 높고, 지표조사·발굴·고증 등의 체계적인 정비가 필요한 사업 내포의 특징을 나타내는 종교적·문화적 자원의 정비사업
관광휴양 시설확충 사업	<ul style="list-style-type: none"> 자연경관 및 역사문화자원을 연계한 휴식공간 제공 및 소득증대 기여사업 역사자원과 연계 개발시 지역경제 파급효과가 기대되는 사업 다양한 자연경관 자원을 활용하여 정비 개발시 지역주민의 소득증대 및 발전이 기대되는 사업
기반시설 확충사업	<ul style="list-style-type: none"> 지역의 교통량을 처리하는 지역교통체계 구축 지역 간 접근성 개선을 위한 간선 교통체계 정비 지역 및 역사·문화·관광 간 연계를 위한 교통체계 정비 역사·문화·관광자원 간 연계 및 통합성 유지를 위한 교통망 구축

2) 사업선정 평가 기준 및 절차

(1) 평가기준의 성격적 측면

선정기준의 대표성 확보 : 특정지역 사업을 포괄적으로 측정할 수 있는 대표성을 지닌 지표, 선정기준의 객관성 확보 : 특정지역 사업을 공정하게 평가할 수 있는 객관성이 담보된 지표, 선정기준의 신뢰성 확보 : 특정지역 사업을 공정하게 검증할 수 있는 신뢰성이 확보된 지표

(2) 평가기준의 지향적 측면

상위계획과의 연계성 : 상위계획과의 정합성을 고려한 지표, 역사문화가치의 증대 : 지

역을 대표하는 역사문화자원 등 지역 정체성 및 자긍심을 높일 수 있는 역사·문화적 가치를 지향하는 지표, 실현가능성 : 추상적인 것이 아닌 현실적이고 실행력 높은 사업을 지향, 지역의 사업추진 의지 : 성공적 사업추진을 위한 자발적인 지역참여 유도, 역사·문화·관광자원 개발과 지역발전 연계 : 지속적인 지역발전이 예상되거나 기여할 수 있는 지표

<표 4-40> 평가기준

구분	주요내용	비고
계획정합성	· 상위계획과 정합성 · 관련 타 계획과 정합성 · 특정지역 개발구상과 정합성	
계획 적합성 및 독창성	· 지역고유 문화·자연자원 활용의 적합성 · 사업입지, 규모, 기간 등 개발사업 적합성 · 사업의 창의성	
추진의지	· 광역기초 지자체의 추진의지 · 지역 의견 및 호응도 · 관계기관(부처)과 협조·협의 가능성	
개발가능성	· 국고조달 및 민자유치 가능성 · 법적 개발가능성 (규제지역 여부) · 환경적 개발가능성	
효과성	· 지역개발 효과성 · 특정지역 사업 연계효과	

추가 사업대상사업의 선정은 아래와 같은 과정에 의거하여 추진된다. 1. 기초조사 및 기존사업 검토, 2. 시·군별 사업 제안, 3. 1차 예비사업 선정 및 검토, 4. 시·군별 예비사업 대상지 현장조사, 5. 전문가 자문, 6. 계획수립관련 회의, 7. 충청남도 관련실과 및 시·군 관계관 회의

사업 제안을 위하여 연구진에서는 기초조사와 기존사업을 검토하여 관계관 회의시 선배 포하여, 의견수렴을 거친다. 사업선정의 절차와 기준, 지표에 대해서는 관계관 회의시 배 포하여 참고자료로 활용한다. 1. 시군의 사업제안 후 예비사업 풀을 작성하고, 사업별 현장조사를 실시, 2. 전체 계획과의 정합성 유지를 위하여 사업선정을 위한 전문가 의견 수렴, 3. 선정된 사업에 대하여 사업실현성 제고를 위한 도 관련실과 및 시군의 관계관 협의, 4. 중간보고회를 거쳐 신규 사업선정에 대한 추가 고려 및 확정

3) 신규사업 검토 결과

<표 4-41> 신규사업 검토 결과

구분	사업명	시군	선정	비고
정신문화	명창 고수관기념관 조성 사업	서산	○	
문화유적 정비부문	남이흥장군 묘역 및 유품정비사업	당진	○	
	소난지도 의병총 주변 정비사업	당진	○	
	당진포진성 정비·복원사업	당진	○	
	남산성 휴식공간 조성사업	서천	○	
	안건기념관 리모델링 사업	서산		사업성격 불일치
	성주사지 정비 사업	보령	○	
	남포읍성 정비 사업	보령	○	
	간월암 주변 정비 사업	서산		개별사업 추진
	퇴위산성 개발 사업	예산		사업성격 불일치
	윤봉길의사 역사공원	예산		개별사업 추진
	공세곶창지 정비	아산	○	
관광시설 확충사업부문	국립해양생태과학관 건립사업	서천	○	
	와초 수상레저 스포츠단지 조성사업	서천		개별사업 추진
기반시설 확충사업부문	홍성-신도청 소재지간 연결도로 개설	홍성		개별사업 추진
	홍성 북부 우회도로 개설사업	홍성		개별사업 추진
	서해안임해관광연계도로 개설	홍성		개축지구사업으로 중복지원 불가
	당진 버그네 순례길 조성사업	당진	○	
	천주교 순례길 조성사업	서산	○	
	의좋은 형제교 가설사업	예산		사업성격불일치
	중고제명창종합전수교육관-송림생태관광지	서천	○	
	부석사 진입도로 개선사업	서산		개별사업 추진
	태안마애삼존불 우회도로	태안	○	
	충청수영성-광천IC연결도로	보령		사업성격 불일치
	덕산우회도로(지방도609호)확포장 사업	예산		개별사업 추진
	신평교 교량개설 사업	예산		사업성격불일치

4) 변경 계획 사업내역

(1) 주요 사업 변경 내역

총사업수는 60개 사업에서 57개사업으로 3개사업이 감소하였다. 부문별로는 정신문화창달부문 1개 증가, 문화유적정비부문 2개 증가, 관광휴양시설 확충부문 2개 감소, 기반시설 확충부문 4개 감소하였다.

<표 4-42> 주요사업 변경 내역

구분	당초	변경	증감	비고
총사업수	60	57	△3	
정신문화창달부문	5	6	1	
문화유적정비부문	36	38	2	종교전파관련 8개, 총절정신문화관련 10개, 성곽관련 16개, 고유문화관련 4개
관광휴양시설확충부문	9	7	△2	
기반시설 확충부문	10	6	△4	

당초사업 대비 제외된 사업은 총 5개 사업으로 가야산사적지 주변정비, 화석전시관 및 고인돌공원조성사업, 창리관광지, 금강하구둑관광지, 갈매못성지진입도로 등이다.

당초대비 부문이전 사업은 1개 사업으로 황도관광지(관광휴양시설확충부문)→황도봉기뿔어제 사당정비 및 전수교육관 건립(정신문화창달부문)이다.

당초대비 기반시설부문 통합사업은 총 5개 사업으로 개심사진입도로, 명종대왕태실진입도로, 서천군 종합전수 교육관 진입도로, 대련사 진입도로, 봉수산 휴양림 진입도로이다.

신규통합사업(기존사업+기존사업, 기존사업+신규사업, 신규사업+신규사업)을 통합한 사업은 7개 사업으로 중고제명창종합전수교육관 및 기념관 조성사업(서산,서천) / 기존 + 신규, 천주교 순례지 정비(보령,아산,서산,예산,당진) / 기존 + 신규, 명종대왕태실 및 진

입도로 정비(서산) / 기존 + 기존, 대련사 및 진입도로 정비(예산) / 기존 + 기존, 봉수산 자연휴양림 및 진입도로 조성(예산) / 기존 + 기존, 국립해양미래관 건립 및 연계도로 조성(서천) / 신규, 천주교 순례길 조성(서산, 당진) / 신규 등 이다.

새롭게 추가된 신규사업은 총 11개 사업이다.

<표 4-43> 신규사업 목록

구분	계	세부 신규사업	비고
총사업수	11		
정신문화창달부문	1	명창고수관기념관	기존 유사성격사업에 통합
문화유적정비부문	7	성주사지정비사업	신규
		아산 공세곶창지 정비	기존 유사성격사업에 통합
		남이흥장군 묘역 및 유품정비	신규
		소난지도 의병총 주변정비	신규
		남포읍성 정비	신규
		남산성 복원정비	신규
		당진포진성 정비사업	신규
관광휴양시설확충부문	1	국립해양미래관건립, 해양미래관 연계도로	신규 통합
관광휴양시설확충부문	2	태안 마애삼존불 우회도로	신규
		서산 천주교 순례길 조성	신규 통합
		당진 버그네순례길 조성	

사업의 통합조정은 사업실현 가능성이 없는 당초사업 중 제외사업을 뺀 나머지 사업 중, 다음과 같은 기준에 의거하여 사업을 조정한다.

- 사업의 성격이 유사한 사업 : 중고제 관련사업, 천주교 순례지 정비사업
- 기반시설확충사업 중 국비 확보가 어려운 사업 : 각종 진입도로사업

<표 4-44> 변경 특정지역 사업

구 분		건수	사업내용
정신문화창달부문		6개	서산 박첨지놀이 전수관, 한성준 민속무용 전수관, 결성농요 전수관, 황도 봉기 풍어제 사당 정비 및 전수교육관 건립, 기지시 줄다리기 시연장, 종중고제명창 종합전수교육관 및 기념관 조성사업
문화유적정비부문	종교전파관련	8개	성주사지 정비사업, 서산마애삼존불 정비,보원사지 정비, 개심사 및 진입도로 정비, 가야사지 발굴조사 및 정비, 봉산 사면석불 정비, 안국사지 발굴 정비, 천주교 순례지 정비
	총절-정신문화관련	10개	명종대왕태실 및 진입도로 정비, 만해 한용운 생가지 정비, 백야 김좌진 생가지 성역화사업, 성삼문선생 유허지 정비, 임득의 장군 묘역 정비, 김복한선생 유적지 정비, 대련사 및 진입도로 정비, 추사고택 및 화암사 정비, 남이흥장군 묘역 및 유품정비사업, 소난지도 의병총 주변 정비사업
	성곽관련	16개	충청수영성 정비, 보령읍성 정비, 남포읍성 정비사업, 해미읍성 복원, 장암진성 정비, 한산읍성 복원 정비, 남산성 복원 정비사업, 홍주성 복원정비, 결성읍성 주변정비, 임존성 복원 정비, 태안읍성 복원 정비, 안흥성 정비 및 운하관련 조사연구, 소근진성 정비, 백화산성 정비, 면천읍성 정비, 당진포진성정비
	고유문화관련	4개	웅진명소(웅당진사) 주변정비, 내포 보부상촌 조성, 대흥동헌 및 이성만 형제 효제비각 정비, 합덕제(연호방죽) 정비
관광휴양시설확충부문		7개	간월도 관광지 조성, 장항 도선장 워터프론트 조성, 송림백사장 관광기반시설 확충, 국립해양미래관 건립 및 연계도로 조성, 광천토굴새우 홍보관, 봉수산 자연휴양림 및 진입도로 조성, 신두사구 생태공원 조성
기반시설확충부문		6개	가야산 순환도로, 내포권 연계도로, 간월호 관광도로, 장항 관광열차 건설, 태안마애삼존불 우회도로, 천주교 순례길 조성사업
합 계		57개	



(그림 4-10) 내포문화권 변경 지역 분포도

제4절 역사문화자원 문화관광콘텐츠 개발을 위한 필요 요소 분석

- ☐ 내포문화권의 관광활성화를 위한 역사문화자원 문화관광콘텐츠 개발에 있어 필요한 요소에 대한 분석이 이루어져야 함
- ☐ 이를 위해 관광측면에서의 역사문화자원 선택 속성과 문화관광콘텐츠로 개발하기 위한 속성을 모두 고려해야 경쟁력 있는 자원을 도출할 수 있음

1. 역사문화자원 선택속성

관광객의 욕구 충족 및 만족도를 높이기 위해서는 역사문화자원과 관련된 속성이 매우 중요하다. 이와 더불어 문화관광은 관광객과 지역주민간의 관계를 증진시키는 대안관광으로 인식됨에 따라 방문동기 및 선택속성에 대한 관심이 높아지고 있다(Getz, 1997).

또한 역사문화자원이 지닌 여러 가지 선택속성이 방문객에게 방문 동기를 부여하여 만족에 있어 중요한 역할을 하고 있음을 인지해야 한다고 언급하고 있다(조운식, 2005).

방문객의 동기는 만족에 영향을 미치고(Mohr 외, 1993) 선택속성에 대한 각각의 평가 역시 만족에 영향을 미치므로 선택속성을 잘 기획하고 관리할 필요가 있다(주현식, 2000).

1) 관광목적지 선택속성

속성이란 용어는 Lancaster가 소비자는 상품자체로 구매하는 것이 아니라 여러 가지 속성의 집합(bundle)을 사는 것이라고 주장한데서 유래하였으며, 대상이 가지고 있는 특성을 지칭하는 것이라 할 수 있다(김수진, 2004; 재인용).

선택속성이란 관광객이 보고, 느끼고, 경험하는 것으로서 관광과 관련된 물리, 사회적 특징이며(소국섭, 2005), 관광자가 대상을 선택할 때 중요시 여기는 중요도와 선택하여 이용하고 난 이후에 지각되는 만족도를 일컬어진다(김수진, 2004).

이를 근거로 선택속성에 관한 선행연구들을 살펴보면 관광목적지 선택속성을 자연적 요소, 사회적 요소, 역사적 요소, 오락 및 쇼핑시설, 부대시설 및 숙박시설과 음식의 5개 주

요특성으로 구분하였으며, 17개의 하위특성에 대한 관광전문가들의 상대적 중요성을 평가하였다. 이 연구결과 자연경관, 부대시설, 음식 및 숙박시설 등이 관광객에게 매력을 주는 속성으로 도출 되었다(Var & Turgut & Beck & Loftusl, 1997).

또한 관광속성을 욕구만족차원, 사회적차원, 여행능력차원으로 구분하여 관광지 속성에 대한 선호도를 연구하였으며(Crompton, 1979), 주제공원 선택에 있어 13개의 매력요소 중 가장 영향을 많이 미치는 것이 교육성, 신기성, 자연성 순이라고 나타냈다(McClung, 1991). 관광매력속성을 토대로 지역주민의 친절성, 해변, 비용, 식음료시설, 숙박시설, 캠핑시설, 해변상업지구, 자연경관으로 구분하여 나타냈다(Neuman & Reichel, 1980).

이러한 선행연구들을 통해 제 학자들의 견해들을 종합하여 정리하면 다음 <표 4-45>과 같다.

<표 4-45> 관광목적지 선택속성에 대한 선행연구

연구자	연구대상	선택속성
Carlson(1976)	관광목적지 선택의 매력속성	방문의 용이함, 편안한 접근성 여부, 현지의 거래가격, 관광활동 간의 매력성
Var, Turgut, Beck, Loftusl(1977)	관광목적지 선택속성	자연적 요소, 사회적 요소, 역사적 요소, 오락 및 쇼핑시설, 부대시설 및 숙박시설과 음식의 5개 차원과 17개 하위특성
Ritchie & Zins(1978)	특정관광지 매력속성	경치, 지역주민의 태도, 적당한 숙박시설, 휴식과 긴장해소, 문화에 대한 흥미, 음식, 수상스포츠, 쇼핑시설, 유흥, 골프와 테니스
Crompton(1979)	관광목적지 선호도	욕구만족차원, 사회적 차원, 여행능력차원
Neuman & Reichel(1980)	관광매력성	지역주민의 친절성, 해변, 비용, 식음료시설, 숙박시설, 캠핑시설, 해변상업지구, 자연경관
신도길(1990)	관광지 속성	자연경관, 기후, 위치, 지역문화특성, 역사유적, 수상스포츠, 육외활동의 기호, 숙박시설, 오락시설, 쇼핑시설, 휴식휴양시설, 지역주민의 친절, 교통편의 비용
McClung(1991)	주제공원 선택속성	숙박, 기후, 어린이 유무, 혼잡도, 주제공원의 선호, 주제공원의 비선호, 비용, 전시회 매력물, 자연 서식지의 동물, 일반적인 볼거리와 오락, 동물쇼, 탑승물
박정민(1995)	여행상품의 속성분류	관광지, 숙박, 교통, 관광활동, 식사, 쇼핑, 선택관광, 여행사
김항자(1997)	휴가목적지 선택결정	위락시설, 볼거리, 특색있는 먹거리, 쇼핑거리, 수욕 가능, 수려한 자연경관
Joseph, S, Chen & Dogan Gursoc(2001)	목적지 선택속성에 대한 충성도 측정	가격, 안정성, 기후, 계절, 거리, 쇼핑, 청결함, 역사, 경치, 오락, 문화, 친절함, 숙박, 언어, 매력성, 음식, 교통

자료 : 선행연구를 바탕으로 연구자 재작성

이러한 관광지 선택속성은 유·무형의 모든 요소들을 관광대상지 내에서 관광자가 보고, 느끼고, 경험하는 것이며, 일반적인 대상지 선택의 결정인자라 할 수 있다. 그러나 그 인자는 연구대상이나 혹은 속성에 대한 관광객의 태도와 관광을 유발하는 포괄적인 매력요인에 따라 다르게 나타난다. 즉, 선택속성은 자원에 대한 매력요소로 자원의 가치를 높여주는 중요 인자이다.

2) 역사문화자원 선택속성

이근(1998)은 관광자원에 대한 인식태도에 의해 직관적 태도를 예술성과 종교성, 지적태도를 유용성과 학문성으로 나누어 가치인식에 대한 평가를 시도하였으며, 문화적 관광자원의 가치는 예술성과 학문성에 대한 가치로 집약된다고 하였다.

유수현과 진병렬(2002)은 경복궁의 관광자원적 가치에 대한 연구를 통하여 문화관광자원의 활성화 방법을 역사적 가치와 현대적 가치, 교육적 상징성과 전통문화로서의 상징성, 보존성과 예술성 및 공간성을 대상으로 각 가치별 측정항목을 제시하였고, 자원의 가치 중 예술성과 역사성에 대한 가치가 높게 나타난다고 하였다.

덕수궁의 문화관광자원 특성을 평가하기 위한 이원옥과 서용은(2003)은 문화관광자원의 특성에 관한 연구들을 토대로 하여 문화자원의 예술성과 공간성, 역사성, 상징성 이외에 관광활동성이라는 요소가 추가되어 평가되어야 한다고 하였다.

동해안 반촌 지역의 역사문화자원을 문화관광자원으로 활용하는 방안에 관한 이창언(2007)의 연구에서는 역사와 문화의 특성을 통해 역사적·문화적·교육적 가치가 높은 전통문화를 지역의 특색 있는 자원으로 활용하고자 진정성, 실현가능성, 지속성을 중심으로 요인을 도출하였다.

이상에서 여러 학자들이 제시한 역사문화자원에 대한 요소들 중 중첩되는 부분을 제외하고 총 27가지의 요소로 정리된다.

문화관광자원과 관련된 선행연구 중 역사문화자원과 관련된 매력요인만을 종합하여 정리해 보면 다음 <표 4-46>와 같다.

<표 4-46> 역사문화자원 매력요인

연구자	요 인	종합(27개)
Harris(1972)	역사성, 예술성, 박물관	역사성, 예술성, 문화성, 교육성, 접근성, 쾌적성, 향토성, 현대성, 흥미성, 친절성, 안전성, 다양성, 편리성, 신기성, 전통성, 체험성, 종교성, 유용성, 상징성, 공간성, 진정성, 지속성, 장소성, 학문성, 정신건강성 관광활동성 실현가능성
Carlson(1976)	역사성, 문화성, 교육성	
Glenn(1976)	접근성	
Haathi(1986)	접근성, 문화체험	
Yau & Chan(1990)	쾌적성, 현대성, 향토성	
서태양(1991)	정신건강성, 향토성, 문화성	
김원인(1994)	교육성, 접근성	
신찬혁(1995)	접근성, 교육성, 쾌적성	
이태희(1997)	흥미성, 친절성, 안전성, 다양성, 편리성	
이장주(1997)	신기성, 향토성, 전통성, 체험성, 교육성	
이 근(1998)	예술성, 종교성, 유용성, 학문성	
유수현 & 진병렬(2002)	예술성, 공간성, 역사성, 상징성	
Poria(2003)	문화성, 장소성, 역사성	
이원옥 & 서용은(2003)	예술성, 공간성, 역사성, 상징성, 관광활동성	
이창언(2007)	진정성, 실현가능성, 지속성	

자료 : 안윤지(2003)의 연구를 바탕으로 연구자 재작성

이를 통해 선행연구에 제시된 모든 요인들을 종합하여 각 성향별 공통된 항목들을 하나의 요인으로 묶어 일반화된 역사문화자원의 요인을 찾고자 한다. 이러한 요소들은 단일 관광지가 모두 보유하기 어려우므로 각각의 역사문화자원이 관광자들에게 보다 더 호의적이고 특성있는 매력성들을 부각시켜 나아가도록 역사문화자원의 대표적인 매력요소로 도출해야 할 것이다. 따라서 문화재보호법 제2조에 의거한 문화재 지정 기준인 역사성, 예술성, 학술성, 경관성과 세계유네스코 문화유산 등록 기준인 예술적, 미적, 희귀성, 독특성, 상징성, 역사성을 토대로 27가지 요소를 재정리 하였다.

역사성(지속성, 자긍심), 진정성(고유성, 독특성, 문화성, 상징성, 신기성, 전통성, 향토성, 희귀성), 학문성(교육성, 학술성), 심미성(예술성, 경관성), 공간성(접근성, 편리성, 장소성), 유용성(실현가능성, 관광활동성, 재현 및 복원) 등 6가지 항목으로 분류한다.

<표 4-47> 역사문화자원 매력요인 재정리

요 인	요 소
역사성	지속성, 자긍심
진정성	고유성, 독특성, 문화성, 상징성, 신기성, 전통성, 향토성, 희귀성
학문성	교육성, 학술성
심미성	예술성, 경관성
공간성	접근성, 편리성, 장소성
유용성	실현가능성, 관광활동성, 재현 및 복원

자료 : 연구자 재작성

2. 문화관광콘텐츠 개발 속성

1) 문화콘텐츠 개념상의 속성

(1) 문화콘텐츠 정의상 속성

‘문화산업진흥기본법’과 ‘문화예술진흥법’에 근거한 문화콘텐츠 산업의 정의는 ‘원천적인 생산요소로서 예술성, 창의성, 오락성, 여가성, 대중성이 체화된 부호, 문화, 음성, 음향 및 영상 등의 자료 또는 정보를 대상으로 한 기획, 개발, 제작, 생산, 유통, 소비 등과 이에 관련된 서비스를 통해 경제적 부가가치를 창출하는 산업’이다.

여기에서 나타난 문화콘텐츠의 속성은 예술성, 창의성, 오락성, 여가성, 대중성, 경제성을 갖추고 있어야 한다.

(2) 문화콘텐츠 산업의 분류 상 속성

정보기술 혁신에 의한 매체의 발전과 확장으로 문화적 요소가 급격히 상품으로 이입되면서 행태도 다양하고, ‘문화’라는 용어 자체가 지역별 국가별로 상이하게 인식되기 때문에 문화콘텐츠 산업의 성격과 범위는 상이하다. 영국은 ‘창조산업(Creative Industries)’, 캐나다는 ‘예술산업(Art Industries)’, 프랑스는 ‘문화산업’, 미국과 호주는 ‘저작권산업’을 중심으로 분류한다. 여기에서 나타난 문화콘텐츠의 속성은 창조성, 예술성, 문화성, 경제성을 갖추고 있어야 한다.

<표 4-48> 문화콘텐츠 개념 상 속성

구분	내용	공통속성
정의	예술성, 창의성, 오락성, 여가성, 대중성, 경제성	예술성, 창조성, 오락성, 문화성, 경제성
분류	창조성, 예술성, 문화성, 경제성	

자료 : 선행연구를 바탕으로 연구자 제작성

2) 선행연구 검토

일찍부터 문화콘텐츠의 중요성을 인식한 유럽의 학자들은 문화를 다양한 콘텐츠를 생성시키는 거대한 텍스트로 간주하고 문화기호의 의미작용 체계에 대한 분석을 시도하고 있다. 이러한 분석을 통해 다양한 문화콘텐츠 개발과 문화교육프로그램을 제시하는데 집중하고 있다. 이해준(2002)은 지역문화 콘텐츠·소프트웨어 개발과 문화관광 연구에서 독창성, 자원화 가능한 지역문화 형상화, 경쟁력 확보, 지역민의 자긍심 제고를 속성으로 제시하였다. 유영준(2005)은 경주 문화관광 에듀테인먼트 콘텐츠를 통한 장소마케팅 전략 개발에서 문화콘텐츠 속성으로 교육적 가치, 지역 인지도 제고, 관광정보 편의제공을 제시하였다. 김제중(2005)도 한국 김치문화의 디지털 콘텐츠 개발에 관한 연구에서 문화콘텐츠는 문화의 원형보전을 통한 전통성, 다양성, 우수성, 예술성을 가져야 한다고 주장한다.

이정진(2006)은 축제이벤트 콘텐츠 개발에서 축제 콘텐츠 개발에 있어서 지역문화 중심의 콘텐츠 개발의 정체성과 체험프로그램을 강조하였다.

조창희(2007)은 지역문화콘텐츠와 지역산업 개발 연구에서 경제적 가치의 중요성을 가장 중요한 요소로 제시하면서 다른 산업과의 연계성, 문화성, 예술성, 역사성, 독창성을 요소로 제시하였다. 임성택(2007)은 관광콘텐츠 개발을 위한 도시 브랜드화 연구에서 시각적·메시지적 측면, 환경적·랜드마크적 측면, 광고적·홍보적 측면을 관광콘텐츠의 중요 요소로 제시하였다. 이익수(2008)는 인삼을 활용한 문화관광콘텐츠 개발전략 연구에서 콘텐츠 개발의 요소로 가치성, 정체성, 다목적성, 스토리기반, 실현가능성, 지역경제성을 중요한 문화콘텐츠 개발 요소로 제시한다.

문화체육관광부(2006)는 한국문화콘텐츠 관광연계 프로그램 개발 방안에서 문화콘텐츠의 개발 요소를 기존 문화자원검토에 따른 개발방안을 채택하고 창의성(매력성, 독창성, 보편성), 적합성(지역 정체성, 공간 적합성), 프로그램개발 가능성(지속적 프로그램 개발, 체험프로그램 제공)을 제시하였다.

<표 4-49> 역사문화자원 매력요인

연구자	요 인	종합(21개)
이해준(2002)	독창성, 정체성, 경쟁력 확보, 지역민의 자긍심	정체성, 경쟁력, 자긍심 교육성, 정보성 전통성, 우수성 체험성
유영준(2005)	교육적 가치, 지역 인지도 제고, 관광정보 편의제공	
김제중(2005)	전통성, 다양성, 우수성, 예술성	
이정진(2006)	정체성, 체험프로그램	
조창희(2007)	경제적 가치, 연계성, 문화성, 예술성, 역사성, 독창성	연계성, 경제성, 문화성, 예술성 홍보성, 상징성
임성택(2007)	시각적·메시지적 측면, 환경적·랜드마크적 측면, 광고적·홍보적 측면	
이익수(2008)	가치성, 정체성, 다목적성, 스토리기반, 실현가능성, 지역경제성	가치성, 흥미성, 다목적성 실현가능성, 스토리기반 창의성, 적합성
문화체육관광부 (2006)	창의성(매력성, 독창성, 보편성), 적합성(지역 정체성, 공간 적합성), 프로그램개발 가능성(지속적 프로그램 개발, 체험프로그램 제공)	

자료 : 선행연구를 바탕으로 연구자 재작성

이를 통해 선행연구에 제시된 모든 요인들을 종합하여 각 성향별 공통된 항목들을 하나의 요인으로 묶어 일반화된 문화콘텐츠의 요인을 찾고자 한다. 이러한 요소들은 단일 관광지가 모두 보유하기 어려우므로 각각의 문화콘텐츠가 관광자들에게 보다 더 호의적이고 특성있는 매력성들을 부각시켜 나아가도록 역사문화콘텐츠의 대표적인 매력요소로 도출해야 할 것이다. 역사성(전통성, 자긍심, 우수성), 진정성(상징성, 정체성, 홍보성, 창의성), 교육성(학문성, 정보성), 심미성(문화성, 예술성), 오락성(체험성, 흥미성, 스토리기반), 활용성(연계성, 다목적성), 유용성(실현가능성, 적합성), 경제성(가치성, 경제성, 경쟁력) 등 8가지 항목으로 분류한다.

<표 4-50> 문화콘텐츠 요인 재정리

요 인	요 소
역사성	자긍심, 전통성
진정성	상징성, 정체성, 우수성, 홍보성, 창의성
교육성	학문성, 정보성
심미성	문화성, 예술성
오락성	체험성, 흥미성, 스토리기반
활용성	연계성, 다목적성
유용성	실현가능성, 적합성
경제성	가치성, 경제성, 경쟁력

자료 : 선행연구를 바탕으로 연구자 재작성

3. 필요 요소 설정

1) 기본전제

내포문화권의 관광활성화를 위한 문화관광콘텐츠 개발에 있어 지역의 역사문화자원 필요 요소 평가를 위해서는 역사문화자원을 선택하는 매력요인과 문화콘텐츠 개발 요인을 동시에 고려해야만 한다.

이는 경쟁력있고 유용한 문화관광콘텐츠의 개발에 있어 원소스인 자원이 가진 잠재력이 가장 중요한 요소이기 때문이다. 이를 위하여 역사문화자원 선택 속성을 선행연구를 통해 도출하였고 문화관광콘텐츠 개발 요인은 문화콘텐츠 개념과 정의에 포함되어 있는 요인과 선행연구에서 제시하는 요인을 동시에 고려한다. 각 부문에서 도출된 요인을 모두 포함하는 필요 요소를 설정한다.

2) 필요 요소 설정

도출된 필요 요소는 역사문화자원 선택 요인 6개, 문화콘텐츠 개발 요인은 문화콘텐츠 법적 정의에 의한 5개 요인과 선행연구에서 제시하고 있는 8개 요인을 기준으로 설정한다. 이중 공통되는 것을 제외하고 역사성(지속성, 자긍심, 전통성, 우수성), 진정성(고유성, 독특성, 상징성, 신기성, 향토성, 희귀성, 창의성), 교육성(학문성, 학술성, 정보성), 심미성(문화성, 예술성, 경관성), 공간성(접근성, 편리성, 장소성), 유용성(실현가능성, 관광활동성, 재현 및 복원, 적합성), 오락성(체험성, 흥미성, 스토리기반), 활용성(연계성, 다목적성, 홍보성), 경제성(가치성, 경제성, 경쟁력)의 9개 요인을 필요 요소로 설정했다.

<표 4-51>문화관광콘텐츠 개발을 위한 필요 요소

요 인	요 소
역사성	지속성, 자긍심, 전통성, 우수성
고유성	진정성, 독특성, 상징성, 신기성, 향토성, 희귀성, 창의성
교육성	학문성, 학술성, 정보성
심미성	문화성, 예술성, 경관성
공간성	접근성, 편리성, 장소성
유용성	실현가능성, 관광활동성, 재현 및 복원, 적합성
오락성	체험성, 흥미성, 스토리기반
활용성	연계성, 다목적성, 홍보성
경제성	가치성, 경제성, 경쟁력

3) 변수의 조작적 정의

(1) 역사성

역사적 선택속성을 통한 역사문화관광은 역사적 의의라는 견지에서 행하여지는 선택과정에 의한 결과물으로써 다수의 인과 연쇄 가운데서 역사적으로 의의가 있는 것들을 합리적 설명과 해석의 원형 속에서 찾아내는 것이다(Carr, 1961). 관광객들이 역사문화자원에 민족의 우수성과 민족적 자긍심을 동반하여 과거와 현재 그리고 미래에 대해 지속적으로 오래도록 유지하고자 하는 것을 역사성이라 할 수 있다.

(2) 진정성

유구한 역사에 기초하여 과거·현재·미래를 이어주는 유형의 연결체로서 인위적, 시대적 고유성을 가지며, 국가적인 고유한 상징물을 심적으로 음미 할 수 있는 것을 뜻한다.

Cohen(1988)은 진정성의 개념을 진화의 과정을 통해 기술하여 문화적인 생산이나 불확실한 시간의 흐름 속에 있는 일반적인 고유성이라고 하였다. 즉, 역사유적 및 자연유산 등 전통적인 형태와 시대적 불거리를 겸비한 역사문화자원에 그 민족 고유의 예술적 성격과 지역의 특성 및 지역사회의 독특한 성격을 반영하여 나타낸 것이다. 또한 지역적으로 사실적이고 실제적인 특성을 말하는 것으로, 역사물들이 담고 있는 실제적인 모습과 의미를 찾음으로써 문화사적 가치를 찾을 수 있는 데 있다.

(3) 교육성

여행은 인간의 지식을 확장시켜 주는 수단으로 오랫동안 사용되어졌으며, 역사, 사회, 문화, 인류학, 언어 등은 특정한 목적지에서 얻는 학문적인 이점을 가지고 있는 것이다(Hachette, 1994). 특히, 역사문화관광은 그 지역의 역사적 고고학적 가치를 가지고서 역사문화관광에 참여하는 관광객의 학문적 수준의 향상과 여가시간의 증대와 같은 사회의 변화에 따른 교육적 기회의 확산과 더불어 역사와 문화에 대한 지식을 넓히는 계기가 된다. 따라서 역사문화자원은 관광객들의 지적호기심을 충족시켜주며 문화유산과 인공유산이 가지는 의미를 이해시키기 위한 해설과 과거를 재구성하는 것과 같은 교육적 특성을 가지고 있는 것이다.

(4) 심미성

문화유산과 인공유산의 개념을 포함한 역사문화자원은 그 대상 자체의 예술성과 각각의 유적·유물에 따른 아름다움이 내재되어 표출되는 것으로서, 미학적 관점에서 아름다움을 느끼고 논리적으로 표현할 수 있는 특성을 가지고 있다. 여기서 심미성이란 좀 더 포괄적인 의미로서 대상의 예술성과 주변과의 조화로움에 대해 심리적으로 느끼는 모든 총체적이고 복합적인 개념이다.

(5) 공간성

관광객이 문화관광을 할 때 가장 중요시 하는 요인은 타 관광지가 가지지 못한 볼거리 및 진기한 경험을 그 장소에 와서 제공받고자 하는데 있다. 이 때 그 자원이 어떻게 배치되어 있고 접근하기에 용이한가에 따라 그 대상을 연상하거나 차별화 하게 된다. 다른 장소와 구분될 수 있는 특이성과 다른 장소와의 동질성을 가지기도 하는 장소성 즉, 그 공간에서 이루어지는 제한된 의미의 장소를 공간성이라 할 수 있다.

(6) 유용성

유용성이란 사실적이고 실제적인 가치와 그 대상의 가능성 및 효용성이고, 역사문화관광 활동의 핵심적 요소는 무엇보다 역사물들이 담고 있는 실제적인 모습과 의미를 찾기 위한 재현 및 복원적 측면에서 문화사적 가치를 찾을 수 있는 것이다. 역사문화 경험에 대한 고유한 역사성도 중요하지만 그보다 관광객이 역사문화관광자원을 직접 방문하면서 그 지역의 특징적인 사회의 성격과 모습을 경험하는데 그 중요성이 있다.

(7) 오락성

오락성이란 관광트랜드의 변화에 따라 현대 관광객들이 가장 선호하는 관광은 관광활동을 통해 감동을 얻는 것으로 이를 위하여 다양한 체험프로그램의 경험, 흥미로는 프로그램, 감동을 주는 스토리에서 가치를 찾고 있다. 기존의 역사문화관광지의 정적인 부분을 동적인 관광활동을 통해 새로운 관광목적지로 부상하는 중요한 요소이다.

(8) 활용성

문화콘텐츠의 경우 무형의 아이디어를 기반으로 하는 것으로 연관 산업과의 연계성을 통한 새로운 상품 개발이 활발히 이루어져야한다. 또한 여러 가지 다목적성의 성격을 띠 수 있는 콘텐츠를 개발해 원소스 멀티유즈의 효과성을 극대화하는 문화콘텐츠의 개발이 중요하다.

(9) 경제성

문화콘텐츠의 개발에 있어 단순히 자원과 공간 자체의 활용을 통한 경제적 가치가 아니라 활용성을 이용한 부가가치의 창출이 가능하다. 또한 지역 역사문화자원의 활용한 문화 콘텐츠의 개발은 근본적으로 지역민의 경제적 효과를 가져오는 개발이 이루어져야 한다.

4. 자원별 문화관광콘텐츠 개발 시 필요 요소 분석

1) 분석 대상

분석 대상은 본 연구가 내포문화권 특정지역의 문화관광활성화를 위한 연구로 대상은 특정지역 사업 중 문화관광사업으로 추진 할 수 있는 사업을 대상으로 한다. 이에 내포문화권 특정지역으로 지정되어 최초 진행되었던 사업과 변경 계획에서 추가된 사업 중 문화관광사업으로 추진이 가능한 자원을 분석대상으로 선정 한다.

따라서 당초계획에 있는 60개 사업 중 기반시설 확충사업 10개와 내포문화권 문화관광 콘텐츠 개발이 불필요한 사업 9개를 제외한 41개 사업과 변경 계획에서 제시하고 있는 57개 사업 중 기반시설 확충부문 6개 사업과 문화관광콘텐츠 개발이 불필요한 사업 10개를 제외한 41개를 합쳐서 42개를 선정한다.

<표 4-52> 분석대상 자원

구 분		건수	사업내용
정신문화창달부문		6개	서산 박첨지놀이 전수관, 한성준 민속무용 전수관, 결성농요 전수관, 황도 봉기 풍어제 사당 정비 및 전수교육관 건립, 기지시 줄다리기 시연장, 중고 제명창 종합전수교육관 및 기념관 조성사업
문화 유적 정비 부문	종교전파관련	7개	성주사지 정비사업, 서산마애삼존불 정비,보원사지 정비, 가야사지 발굴조사 및 정비, 봉산 사면석불 정비, 안국사지 발굴 정비, 천주교 순례지 정비
	충절·정신문화 관련	9개	만해 한용운 생가지 정비, 백야 김좌진 생가지 성역화사업, 성삼문선생 유허지 정비, 임득의 장군 묘역 정비, 김복한선생 유적지 정비, 추사고택 및 화암사 정비, 남이흥장군 묘역 및 유품정비사업, 소난지도 의병총 주변 정비사업
	성곽관련	16개	충청수영성 정비, 보령읍성 정비, 남포읍성 정비사업, 해미읍성 복원, 장암진성 정비, 한산읍성 복원 정비, 남산성 복원 정비사업, 홍주성 복원정비, 결성읍성 주변정비, 임존성 복원 정비, 태안읍성 복원 정비, 안흥성 정비 및 운하관련 조사연구, 소근진성 정비, 백화산성 정비, 면천읍성 정비, 당진포진성정비
	고유문화관련	5개	웅진명소(웅당진사) 주변정비, 내포 보부상촌 조성, 대흥동헌 및 이성만형제 효제비각 정비, 합덕제(연호방죽) 정비, 화석전시 및 고인돌공원
합 계		42개	

2) 역사문화자원별 분석

(1) 분석방법

역사문화자원별 분석방법은 대상 자원을 분석 요소에 대한 의견으로 관광관련 대학교수 1인, 역사관련 전문가 1인, 지역역사문화자원 전문가 2인, 참여연구진 2인의 의견 수렴 후 과반수 이상의 의견을 받을 항목만을 추출했다. 객관성을 담보하기 위해 참여연구진을 제외한 관련 전문가를 교체하여 2회에 걸쳐서 진행하였다.

(2) 부문별 분석 결과

□ 정신문화창달 부문

관광활성화를 위한 6개 자원에 대한 문화관광콘텐츠 필요 요소에 대한 분석 결과 경제성을 제외한 다른 요소들에 대해 대체적으로 요소를 갖추고 있는 것으로 나타났다.

기지사줄다리기 시연장이 7개 요소로 가장 많았으며, 서산박첨지놀이전수관은 6개 요소, 한성준민속무용전수관 5개 요소, 결성농요전수관 6개 요소, 황도봉기풍어제 5개 요소, 중고제명창교육관 5개 요소로 나타났다.

요소 중에서 역사성, 고유성, 심미성에 대해서는 대부분의 자원들이 가지고 있으나, 자원별로 오락성, 교육성, 경제성은 많이 부족한 것으로 나타났다.

따라서 문화관광콘텐츠 개발 시 역사성, 고유성, 심미성을 부각시킬 수 있는 홍보콘텐츠의 개발과 교육성, 오락성, 경제성을 보완할 수 있는 체험프로그램 개발과 관광상품 개발 등의 콘텐츠 개발이 요구된다.

<표 4-53> 정신문화창달 부문 분석결과

구 분	요 소	문화관광콘텐츠 유형
강 점	역사성, 고유성, 심미성	• 홍보 및 안내콘텐츠
보 완	교육성, 오락성, 경제성	• 체험프로그램, 관광상품

□ 문화유적정비부문-종교전파

문화유적정비부문 중 종교전파와 관련한 7개 자원의 경우 역사성, 심미성, 공간성을 제외한 나머지 요소는 부족한 것으로 분석되었다. 자원 중 천주교 순례지에 대해 7개 요소로 가장 많았으며, 성주사지 4개 요소, 서산마애삼존불 6개 요소, 보원사지 3개 요소, 가야사지 3개 요소, 봉산 사면석불 2개 요소, 안국사지 3개 요소로 나타났다.

특히 종교전파 관련 자원의 경우 다른 지역의 자원과 차별화 될 수 있는 문화관광콘텐츠의 개발이 요구되며, 불교자원의 경우 자원 간 연계를 통한 콘텐츠의 개발이 요구된다.

<표 4-54> 문화유적정비부문(종교전파) 분석결과

구 분	요 소	문화관광콘텐츠 유형
강 점	역사성, 심미성, 공간성	• 홍보콘텐츠
보 완	고유성, 교육성, 유용성, 오락성, 활용성, 경제성	• 연계관광상품

□ 문화유적정비부문-충절·정신문화

문화유적정비부문 중 충절·정신문화와 관련된 8개 자원의 분석 결과 역사성, 고유성, 교육성, 공간성에 대한 요소는 가지고 있으나, 심미성, 유용성, 오락성, 활용성, 경제성에 대한 요소는 많이 부족한 것으로 나타났다.

자원 중에서는 김좌진생가지가 7개 요소로 문화관광콘텐츠 개발 요소를 가장 많이 가지고 있었으며, 한용운 생가지 6개 요소, 성삼문선생유허지 4개 요소, 임득의 장군 묘역 3개 요소, 김복한선생유적지 3개 요소, 추사고택 및 화암사 5개 요소, 남이홍장군 3개 요소, 소난지도 의병총 3개 요소로 나타났다.

충절·정신문화와 관련된 자원의 경우 특화된 스토리를 바탕으로 공간성을 활용한 역사 교육 관련 문화관광콘텐츠의 개발로 오락성이 있는 체험프로그램의 개발과 인물 자원의 특성을 알 수 있는 캐릭터 상품 및 주제 공간 구성과 같은 문화관광콘텐츠의 개발이 필요하다. 즉, 인물과 관련된 사건을 재현 및 복원하고 이를 체험할 수 있는 문화관광콘텐츠와 전시 및 교육콘텐츠의 개발이 요구된다.

<표 4-55> 문화유적정비부문(충절·정신문화) 분석결과

구 분	요 소	문화관광콘텐츠 유형
강 점	역사성, 고유성, 교육성, 공간성	• 역사교육 및 체험프로그램
보 완	심미성, 유용성, 오락성, 활용성, 경제성	• 인물 캐릭터, 관광기념품

□ 문화유적정비부문-성곽

문화유적정비부문 중 성곽과 관련된 16개 자원의 분석 결과 해안경관자원과 건축물에

의한 심미성과 공간성, 넓은 면적을 활용한 활용성에 대한 요소는 강한 반면 차별화되는 고유성, 교육성, 유용성, 오락성, 경제성은 부족한 것으로 나타났다.

자원 중에서는 홍주성이 7개 요소로 가장 많았으며, 충청수영성 5개 요소, 보령읍성 4개 요소, 남포읍성 3개 요소, 해미읍성 6개 요소, 장암진성 2개 요소, 한산읍성 2개 요소, 남산성 2개 요소, 결성읍성 1개 요소, 임존성 5개 요소, 태안읍성 3개 요소, 안흥성 5개 요소, 소근진성 5개 요소, 백화산성 3개 요소, 면천읍성 2개 요소, 당진포진성 1개 요소로 나타났다. 성곽 자원의 경우 과거 방어와 행정을 담당하는 곳으로 홍주성, 충청수영성, 해미읍성의 경우 중심 시설로서 다양한 역사적 사건·사고가 발생한 곳으로 이를 활용한 문화관광콘텐츠의 개발이 필요하다. 또한 넓은 공간과 건축물을 활용한 드라마 촬영장으로 활용하는 콘텐츠 개발과 지역민이 쉽게 접근할 수 있는 곳은 전시공간으로 개발도 가능하다.

성곽 마다 스토리텔링을 통한 차별화된 고유성과 교육성을 가질 수 있는 공연이나 재연 문화관광콘텐츠의 개발과 체험프로그램 운영이 요구된다.

<표 4-56> 문화유적정비부문(성곽) 분석결과

구 분	요 소	문화관광콘텐츠 유형
강 점	심미성, 공간성, 활용성	• 드라마 촬영장, 전시콘텐츠
보 완	고유성, 교육성, 유용성, 오락성, 경제성	• 공연콘텐츠, 체험프로그램

□ 문화유적정비부문-고유문화

문화유적정비 부문 중 고유문화와 관련된 5개 자원의 분석 결과 역사성, 고유성, 오락성에 대한 요소는 많은 반면 심미성, 공간성, 활용성, 경제성에 대한 요소는 적은 것으로 나타났다. 자원 중에서는 내포보부상촌이 7개 요소로 가장 문화관광콘텐츠로 개발할 수 있는 요소가 많았으며, 웅진명소가 2개 요소, 대흥동헌 6개 요소, 합덕제 5개 요소, 고인돌공원이 4개 요소로 나타난다. 고유문화의 경우 지역의 고유성을 잘 나타낼 수 있는 자원으로 이를 활용한 지역을 알릴 수 있는 축제의 개발과 스토리텔링을 통한 체험프로그램 개발이 요구된다. 또한 고유문화 자원의 문화관광활성화를 위해서는 재현 및 복원 관련 콘텐츠를 통한 상품화와 자원의 소재와 맞는 주변 환경의 조성 등이 필요하다.

<표 4-57> 문화유적정비부문(고유문화) 분석결과

구 분	요 소	문화관광콘텐츠 유형
강 점	역사성, 고유성, 오락성	• 축제 개발
보 완	심미성, 공간성, 활용성, 경제성	• 재현 및 복원, 관광기념품 개발

3) 결과 요약

(1) 전체적인 분석

내포문화권 특정지역 자원의 문화관광콘텐츠 개발을 위한 분석 결과 전체적으로 역사성, 고유성, 교육성, 심미성, 공간성에 대한 요소는 가지고 있는 반면 유용성, 오락성, 활용성, 경제성에 대한 요소는 부족한 것으로 나타났다. 특히 경제성에 대한 부분은 거의 전무한 상태로 자원의 특성을 고려한 관광기념품 등의 상품 개발이 요구된다. 또한 방문객들이 흥미를 유발할 수 있는 재미있는 스토리 개발을 통한 역사적 사건의 공간에 있는 기분을 느낄 수 있는 문화관광콘텐츠 개발이 필요하다.

(2) 문화관광콘텐츠 유형

개발 가능한 문화관광콘텐츠의 유형은 자원별 스토리텔링을 통한 재현과 복원 등 캐릭터 콘텐츠와 드라마나 영화의 촬영장 활용 등의 영상콘텐츠 및 체험프로그램의 개발이 주요 문화관광콘텐츠 유형이다. 또한 지역의 자원을 알릴 수 있는 홍보매체와 축제 등의 개발과 관광기념품 등의 캐릭터 상품 개발이 필요하다.

(3) 개발가능 핵심자원

자원 중 문화관광콘텐츠로 개발이 가능함 핵심자원은 서산박첨지놀이전수관, 결성농요전수관, 기지시줄다리기시연장, 서산마애삼존불, 천주교 순례지, 한용운생가지, 김좌진생가지, 해미읍성, 홍주성, 내포보부상촌, 대홍동헌(의좋은형제) 등이 경쟁력이 있는 것으로 나타났다.

<표 4-58> 역사문화자원별 분석

구 분	건수	자원	역사성	고유성	교육성	심미성	공간성	유용성	오락성	활용성	경제성	소계
정신문화창달 부문	6개	서산박첨지놀이전수관	○	○			○	○	○	○		6
		한성준민속무용전수관	○		○	○	○			○		5
		결성농요전수관	○	○	○	○		○		○		6
		황도봉기뚱어제	○	○		○		○	○			5
		기지사줄다리기시연장	○	○		○	○	○	○	○		7
		중고제명창교육관	○	○	○	○	○					5
문화 유적 정비 부문	종교 전파 관련	7개	성주사지	○		○		○		○		4
		서산마애삼존불	○	○	○	○	○				○	6
		보원사지	○			○	○					3
		가야사지	○			○	○					3
		봉산 사면석불	○			○						2
		안국사지	○			○	○					3
		천주교 순례지	○	○	○		○	○		○	○	7
	총괄· 정신 문화 관련	8개	한용운 생가지	○	○	○		○	○	○		6
		김좌진 생가지	○	○	○		○	○	○	○		7
		성삼문선생유허지	○	○	○		○					4
		임득의장군묘역	○		○		○					3
		김복한선생유적지	○		○		○					3
		추사고택및화암사	○	○	○	○	○					5
		남이흥장군	○		○		○					3
		소난지도 의병총	○	○					○			3
	성곽 관련	16개	충청수영성	○	○	○	○			○		5
		보령읍성	○			○	○	○				4
		남포읍성	○			○	○					3
		해미읍성	○	○		○	○			○	○	6
		장암진성	○		○							2
		한산읍성	○							○		2
		남산성	○						○			2
		홍주성	○	○	○	○	○	○		○		7
		결성읍성	○									1
		임존성	○	○	○				○	○		5
		태안읍성	○				○			○		3
		안흥성	○			○	○		○	○		5
		소근진성	○		○	○	○		○			5
		백화산성	○			○				○		3
		면천읍성	○					○				2
		당진포진성	○									1
	고유 문화 관련	5개	웅진명소(웅당진사)	○	○							2
		내포보부상촌	○	○	○		○	○	○	○		7
		대흥동헌	○			○	○	○	○	○		6
		합덕제	○	○	○			○	○			5
		고인돌공원	○	○	○				○			4
합 계	42개		42	21	22	22	27	14	15	17	4	

제5장 내포문화권 문화관광콘텐츠 개발 방안

제1절 기본구상

1. 기본방향

1) 목표설정

(1) 내포문화권 명소화

내포문화권 지역의 문화관광 콘텐츠의 발굴과 사업화 방안 강구의 목표는 관광활성화 차원에서 ‘내포문화권의 명소화’에 둘 필요가 있다. 내포문화권은 그 문화관광자원의 풍부성에도 불구하고 그동안 주목을 받지 못하고 있다는 점에서 향후 주변지역과 연계하여 지역정체성을 확보하고 문화관광콘텐츠를 지속적으로 발굴하여야 한다.

내포문화권 특정지역 역시 역사와 전통을 기반으로 모든 사람들이 공유할 수 있는 문화적 코드를 지향하며, 지역이 주도적인 입장에서 내포지역의 문화자산을 명소화시키는 방향으로 추진되어야 한다. 이를 통하여 내포문화권 지역을 주변지역과 연계한 문화관광의 허브로 육성함으로써 내포 문화의 명소계화에도 기여할 수 있다.

(2) 내포문화권의 독창적 이미지 창조

내포문화권 지역의 문화관광콘텐츠의 발굴과 사업화방안 강구의 두 번째 목표는 ‘내포문화권의 독창적 이미지 창조’에 둘 필요가 있다. 내포문화권은 향후 내포문화권 특정지역 관광개발이 원활히 추진될 경우 해양문화, 농경문화, 전통문화, 역사유적을 보유하고 있는 한국의 대표적인 문화관광의 메카가 될 수 있다. 내포문화권 문화관광 콘텐츠를 개발할 경우 내포문화권 지역 간 상호 연계·보완적 관광을 도모하여 상생적 파급효과를 극대화하고, 지역 내 부존 관광콘텐츠웨어를 적극 개발하여야 한다. 문화자산의 유형에 있어서 해양자산으로 기 확보하고 있는 문화관광자원의 정비·활용에 초점을 두고, 내포문화권 지구는 중장기적으로 문화산업의 육성에 역점을 두어야한다.

2) 추진방향

□ 지역 핵심스토리 발굴

스토리텔링 기법을 통해 무엇을 전달하고자 하는 가를 명확히 해야 하며, 스토리텔링 전략을 통해서 무엇을 달성할 것인가에 대한 지향점을 나타내며 궁극적으로 달성하고자 하는 목표라 할 수 있다. 관광객의 체험을 통해 관광지를 보다 잘 이해하고 긍정적인 체험을 하며 일상으로 복귀할 수 있는 근간을 마련하고, 지역에 대한 긍정적인 이미지 형성을 위한 홍보 효과의 확대, 발굴한 자원에 대한 관광객의 자발적인 보호와 관광객들에게 안전한 관광을 제공하는 것이다. 주요 테마의 개발은 해설이나 스토리텔링 기법을 활용하기 위한 중심아이디어로서 매우 중요한 역할을 하며, 주요 테마에 따라서 하위의 모든 작업들의 방향이 결정될 뿐만 아니라 지역의 이미지에 많은 영향을 미치므로 중요한 결정 사안이 된다. 테마는 관광객의 감성을 자극하여 장소를 이해하거나 기억하게 만드는 역할을 하기 때문에 관광객들이 스토리를 체험할 수 있는 다양한 방법이 도출 되어야 한다. 주요 테마는 해당 관광지의 모든 자원들을 검토해 잠재력이 크고, 관광객의 트렌드를 반영하여 선정해야 하며, 사전에 신중한 검토를 거쳐 스토리텔링을 선정해야 한다. 테마는 지역사회의 역사문화유산, 관광, 주민들의 삶과 상호 연관되어야 하며, 테마 결정 후 관광지의 해설은 메인테마와 일관성을 지녀야 한다.

□ 스마트사회 부합형 관광홍보 지원과 축제 개발

내포문화권 문화관광 콘텐츠의 발굴 및 개발 방안 시 가장 먼저 고려해야 할 것은 사업 성과가 구체적으로 관광객들에게 제공되어야 한다는 점이며, 이에 따라 관련 동영상 및 포스터, 관광코스, 축제 및 이벤트, 기념품 등을 포함한 새만금 문화관광 홍보 방안을 마련할 필요가 있다. 나아가 스마트 여행시대에 부응하여 관광객들이 실시간으로 정보를 획득하게 하고 관광편의를 제고시키기 위하여 스마트폰용 어플리케이션(Application)을 적극 활용하는 방안을 모색해야 한다. 내포문화권 문화관광 콘텐츠 발굴 및 사업화 추진 시 기존 지역별로 추진되고 있는 축제 및 이벤트 외에 신규로 유망한 축제 및 이벤트 개발을 모색할 필요가 있으며, 또한 내포문화권 전역을 대상으로 한 축제 및 이벤트도 개발할 필요가 있다.

□ 시·군 통합형 연계상품 개발

내포문화권 문화관광 콘텐츠 발굴 및 개발을 위한 추진방향은 기존의 8개 시·군별 개별적인 상품개발 및 마케팅 활동보다는 8개 지역 간 협력적 관광 사업을 지원할 수 있는 상품개발에 초점을 둘 필요가 있다. 이에 따라 기존의 지역별 개별적인 관광 진흥 활동을 존중하되 상호 협력적 활동의 비중을 확대하는 방향으로 추진될 필요가 있으며, 이를 위해 관광코스, 동영상, 홍보포스터 등의 신규 개발이 필요하다.

□ 지역특성 반영된 기념품 개발

내포문화권 지역은 다양한 특산물 및 기념품의 소재를 보유하고 있으나 그 동안 산업화가 되지 못하였다는 점에서 지역의 산업은 물론 문화콘텐츠에 기반을 둔 관광기념품 개발을 모색할 필요가 있다. 또한 관광객들의 수요가 다양화 되어 단순한 경관관람을 넘어서 향토음식시식, 특산물 및 기념품 구입 등 관광활동 영역이 넓어지고 있다는 점에서 내포문화권 지역을 방문한 관광객들에게 기억에 남을 수 있는 특산물 및 기념품을 개발함으로써 내포문화권의 고유성과 이미지를 제고할 필요가 있다. 그동안의 해수욕장이나 해산물 등에 국한되어 있었던 지역의 관광이미지를 내포문화권의 문화관광 콘텐츠와 결합하여 내포문화권의 새로운 핵심 관광 브랜드로 구축해야 한다.

□ 관광명소화 전략

내포문화권 문화관광콘텐츠 발굴 및 개발을 위한 추진방향은 관광트랜드의 변화에 따라 기존의 경관 관람의 형태에서 지역의 역사와 문화 등을 보고 느끼고 이해하는 관광으로 전환이 필요하다. 이를 위하여 내포문화권 역사문화자원을 설명해 주는 문화관광해설사의 적극적 육성과 체험프로그램의 개발이 필요하다. 또한 문화관광자원의 스토리텔링과 관련한 관광기념품 및 지역특산물 등을 전시, 판매할 수 있는 복합 기능 시설을 마련하여 관광명소화 하고 내포문화권의 다양한 역사적 사건과 종교 자원을 네트워크화 하여 관광명소화를 추진한다.

2. 개발전략

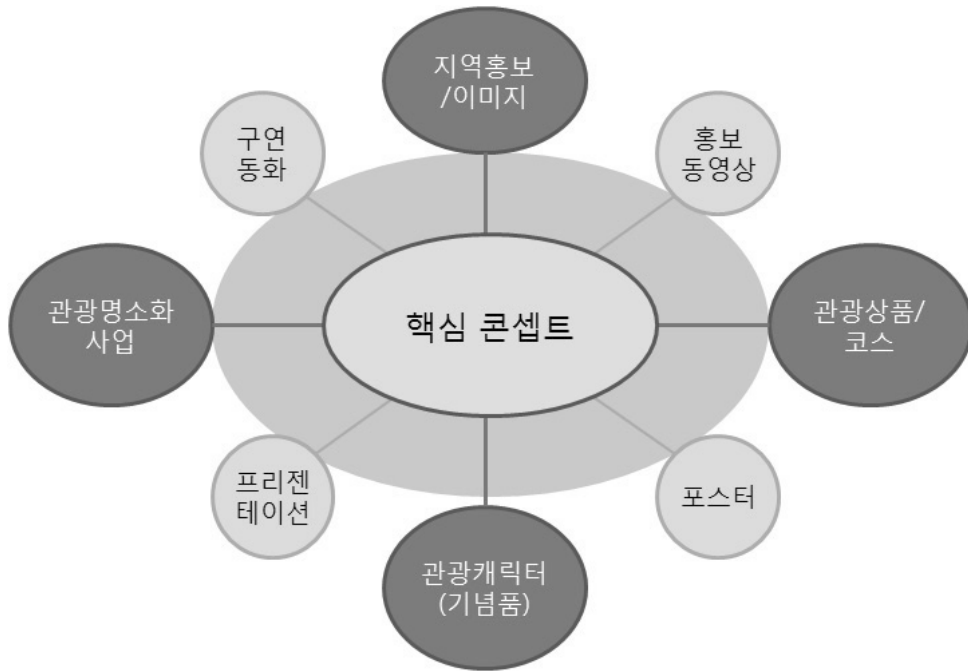
□ OSMU 전략의 중요성

내포문화권 지역에 여러 다양한 문화콘텐츠가 산재하고 있으나 그동안 이를 통합화하거나 새로운 문화콘셉트를 창조하는데 소홀하였다는 점에서 이를 체계적으로 육성하고 가치를 증대시키려는 노력이 필요하다. 이와 관련 내포문화권 문화관광콘텐츠 개발의 전략으로 스토리별 다목적 활용전략인 OSMU(One Source Multi Use) 전략을 활용하고자 한다.

OSMU 전략은 하나의 원작이 다양한 분야나 장르에서 활용되면서 고부가가치를 만들어내는 비즈니스 방식을 말하며, 과거 하나의 콘텐츠로 다양한 산업을 위한 응용상품의 개발에 초점을 두어졌다면 최근에는 하나의 기술로 다양한 응용서비스로 개념이 확장되고 있다. 대표적인 사례로 드라마 ‘대장금’은 음반, 광고, 테마파크, 뮤지컬 분야에도 확장되고 나아가 출판(소설, 동화, 만화), 캐릭터(떡, 쌀, 한복 등), 영상(애니메이션, 게임), 해외수출로 다양하게 활용되었다. 또 다른 예로 김수정 원작의 만화 <아기공룡둘리>는 1983년부터 10년 동안 만화잡지에 연재된 인기 만화 <아기공룡둘리>는 TV 및 극장 애니메이션을 비롯하여 뮤지컬·게임·교육용비디오로도 제작되었고, 광고에도 등장하였으며, 캐릭터상품 개발을 통하여 완구류·음료·과자류·의류·유아용품·기타 생활용품 등의 제품에 활용된다.

□ 내포문화권 문화관광 콘텐츠 OSMU 전략의 개념적 모형

내포문화권 문화관광 콘텐츠의 핵심콘셉트는 ‘충절의 문화’, ‘보부상과 서민문화’, ‘해양 성곽문화’, ‘종교의 유입 및 성지’로 집약할 수 있으며, 각각의 핵심 콘셉트(One Source)별 멀티 유즈(Multi Use) 방안은 단기 및 공공적 차원에서 4대 홍보 전략을 구연동화(스토리텔링), 홍보동영상 제작, 포스터 개발, 프레젠테이션 제작이 우선적으로 추진되어야 한다. 그리고 장단기 및 민관 협력적 차원의 멀티유즈 방안으로는 관광축제 및 이벤트 개발, 관광 상품 및 코스 개발, 관광캐릭터(관광기념품) 개발, 지자체 관광인프라(안내 및 스토리텔링) 개선에 두고자 한다. 이를 종합적으로 개념화하면 다음과 같이 도식화할 수 있으며 이에 기초하여 4대 핵심 스토리별 멀티 유즈 전략을 추가적으로 논의하고자 한다.



(그림 5-1) 내포문화권 문화관광콘텐츠 멀티유즈화 전략 구상도

제2절 분야별 개발방안

1. 홍보매체 개발

1) 홍보매체의 개발과정

내포문화권의 역사문화자원의 스토리텔링은 연구진의 기본적 구상과 전문 여행작가 및 동화작가의 감수과정을 걸쳐 구연동화 형태로 각색하여 개발하며, 남녀노소가 흥미를 갖도록 허구적 요소를 가미한다. 핵심 스토리의 확정 후 이를 바탕으로 동영상을 제작하는데 있어서 전문 홍보동영상 업체를 선정 후 연구진과의 상호 긴밀한 협의과정을 거친다.

매체광고용 동영상은 사진자료와 영상자료를 활용한 모션그래픽 기법에 발굴된 스토리

를 기반으로 한 나레이션 더빙과 배경음악을 삽입한 컴퓨터 CG를 활용하여 5분 분량으로 제작하며, 성과물 형태는 HD급 최종 마스터링 동영상파일, 상영 및 고급용 고화질 DVD, 홈페이지에 게재가능한 동영상 파일을 개발한다.

포스터는 사진자료를 활용한 핵심스토리의 관광이미지를 강화할 수 있도록 포스터로 작성하며 성과물은 포스터 이미지용 일러스트레이트 파일 CD(AI 형식)를 개발한다. 슬라이드는 핵심 스토리의 프레젠테이션 자료로 활용하기 위하여 50장 내외로 제작하며, 형식은 MS-Office 2010 기준 슬라이드 디자인 파일CD를 개발한다.

핵심스토리를 활용한 동영상, 포스터, 슬라이드는 내포문화권 지역의 관광이미지 제고를 위하여 인터넷 홈페이지에 게시될 수 있으며, 또한 내포문화권 지역을 방문하는 관광객들에게 시청각 매체를 활용하여 직접 전달하도록 한다. 특히 공공기관이나 관광사업체 등에서 동영상을 상영할 수 있도록 하며, 학생 및 단체관광객을 위한 내포문화권 안내 자료로 활용 가능하다. 내포문화권 문화관광콘텐츠 발굴 및 홍보매체 개발을 계기로 향후 지자체 차원에서 입체적인 관광홍보 전략과 대책을 강구하는데 기여하도록 한다.

2) 홍보 매체별 개발 방안

(1) 동영상

① 개발배경

내포문화권 지역은 다양한 문화의 유입과 성장을 통해 관광자원으로서의 잠재적 가치를 충분히 지니고 있는 지역으로 내포문화권 지역의 역사를 재조명하고 미래의 발전상을 제시하고 내포신도시 개발사업의 효과성을 제고하기 위해서는 내포문화권 지역을 방문하는 관광객 및 잠재관광객에게 내포문화권 문화관광 콘텐츠에 대한 이해를 제고하기 위한 방안이 필요하게 된다.

② 개발목표

□ 내포문화권에 대한 이해 제고

8개 시·군을 연결하는 문화권과 내포신도시를 포함하여 내포문화권지역의 역사와 미래상을 포괄한 동영상을 제작·배급함으로써 내포문화권에 대한 이해를 제고한다.

□ 내포문화권에 대한 긍정적 이미지 창출을 통한 관광객 유치증대

홍보 동영상 제작을 통해 내포문화권에 대한 바른 이해와 함께 긍정적 이미지를 부각시킴으로써 내포문화권에 대한 새로운 이미지 창출하고 이를 통해 관광객의 수요를 창출함으로써 지역경제 활성화 도모한다.

□ 지역주민 및 국민의 자긍심 함양

충절의 고장으로 많은 애국 지사의 고향이고 다양한 문물을 최초로 받아 들인 내포문화권 지역에 대해 지역의 역사와 미래상을 담은 동영상의 제작·배급을 통하여 내포문화권 지역에 대한 이해를 제고함으로써 지역주민뿐만 아니라 국민들의 자긍심 함양을 유도한다.

③ 개발방향

□ 내포문화권 지역의 역사와 미래를 포괄할 수 있는 동영상 제작

내포문화권에 대한 이해와 이미지 제고를 위하여 내포문화권 역사와 내포문화권 생성 배경, 2020년 이후 새만금의 미래상을 포함한 동영상을 제작함으로써 내포문화권에 대한 올바른 이해를 유도하고 내포문화권 지역의 역사와 인물, 종교적 갈등, 그리고 내포신도시 세계명품도시로의 미래상 등을 반영함으로써 내포문화권에 대한 이해를 제고할 수 있도록 제작한다.

□ 공공기관 및 민간 등에서 활용가능한 동영상 제작

공공기관(문화체육관광부, 한국관광공사, 충청남도, 해당 시·군)에서 활용 가능 할 뿐만 아니라 민간단체 및 기관, 휴게소, 관광버스, 버스터미널, 시내버스 승강장 등에 설치된 모니터를 활용하여 홍보할 수 있는 동영상을 제작한다.

□ 유치원 및 초·중학교에서 활용 가능하도록 제작

홍보 동영상의 내용을 유치원 원생 및 초·중등학교 학생들이 쉽게 이해할 수 있도록 제작함으로써 내포문화권 지역의 발전 과정과 의의에 대해 쉽게 이해할 수 있고, 동영상을 시청함으로써 꼭 가보고 싶은 내포문화권의 이미지를 형성할 수 있도록 제작한다.

(2) 포스터

① 개발배경

내포문화권 지역을 국내·외 관광객 및 잠재관광객들에 포스터를 활용하여 홍보함으로써 내포문화권 지역으로의 방문을 유도하고 이를 통한 지역경제 활성화를 도모한다.

② 개발목표

포스터를 활용한 국내·외 홍보

③ 개발방향

기존에 개발된 홍보포스터를 참고하여 우수한 문화를 보유하고 있는 내포문화권 지역의 이미지 또는 수려한 경관을 함축하여 표현함으로써 꼭 방문하고 싶은 이미지를 심어줄 수 있도록 한다. 다양한 문화가 유입되고 전파되었던 내포문화권 지역의 역사와 미래를 담아 내포문화권에 대한 이해를 제고할 수 있는 포스터를 제작한다.

(3) 슬라이드

① 개발배경

지역을 방문하는 관광객들을 대상으로 내포문화권 지역의 역사와 문화, 내포신도시 사업이 완료된 후의 모습을 프레젠테이션을 통해 설명함으로써 내포문화권에 대한 이해를 제고하고 재방문 및 구전 마케팅을 통하여 내포문화권 지역의 관광활성화를 도모하기 위함이다.

② 개발목표

프레젠테이션을 통하여 내포문화권 지역에 대한 이해제고와 새로운 이미지 창출

③ 개발방향

내포문화권 지역의 역사와 문화 그리고 내포문화권 지역의 미래에 대한 프레젠테이션을 통하여 역사와 문화를 간직하고 미래 동북아시아 환황해권의 중심지 역할을 담당할 내포문화권 지역에 대한 이해를 제고하고 새로운 이미지를 창출할 수 있도록 제작한다.

2. 대표축제 개발방안

1) 충절의 문화자원

(1) 축제명

- 자원의 특징을 나타낼 수 있는 축제명

(2) 개발배경

- 축제 개최를 통한 다양한 직·간접적 파급효과를 얻고자 하는 배경
- 내포문화권이 보유하고 있는 충절의 인물자원을 활용한 지역이미지 제고

(3) 개발목표

- 축제를 통한 지역 관광산업의 활성화를 도모하는 목표 수립
- 축제 개최를 통한 관광명소화를 도모하는 목표 수립
- 지역민의 정주여건을 강화하는 목표 수립

(4) 개발방향

충절의 문화자원, 특히 인물 자원의 스토리텔링을 통한 특성을 잘 나타낼 수 있는 프로그램을 구성하고 지역의 상징적 브랜드로서 지역마케팅 및 경제적 기여의 장이 될 수 있고, 참여와 체험을 통한 세계인들의 공유의 장이 될 수 있는 고효율 문화관광의 장으로서의 축제를 육성한다.

2) 보부상과 서민문화 자원

(1) 축제명

- 내포문화권 특색을 나타낼 수 있는 축제명 부여

(2) 개발배경

내포문화권 지역의 특색있는 보부상을 주제로 한 축제 개발을 통해 관광객들에게 다양한 볼거리, 즐길거리, 체험거리 제공

(3) 개발목표

- 축제를 통한 지역 관광산업의 활성화를 도모하는 목표 수립
- 축제 개최를 통한 관광명소화를 도모하는 목표 수립
- 지역민의 정주여건을 강화하는 목표 수립

(4) 개발방향

사라져가는 지역의 독특한 서민문화를 축제를 통해 되살릴 수 있도록 자원의 스토리텔링을 통해 극적으로 구성하고 지역민의 희노애락을 느낄 수 있는 다양한 공연과 체험프로그램을 개발하며, 문화의 복원과 전승의 개념으로 경연 위주의 프로그램을 구성한다.

3) 해양 성곽문화 자원

(1) 축제명

- 내포지역 해양 방어와 행정을 담당했던 부분을 고려한 축제명

(2) 개발배경

성곽문화가 가지고 있는 공간성에 부족한 콘텐츠를 축제를 통해 채울 수 있도록 개최하고 성곽 지역의 경제 활성화를 위한 관광매력물로 성장시킨다.

(3) 개발목표

- 내포문화권 지역의 중요한 역사문화자원인 성곽문화에 대한 홍보
- 내포문화권 지역이 역사의 중심지역이라는 지역민의 자긍심 제고
- 성곽자원의 부족한 콘텐츠 자원을 축제를 통해 제공

(4) 개발방향

성곽별 특색있는 사건을 중심으로 한 스토리텔링 개발을 통한 프로그램을 개발하고 특히 중심지구의 역할을 수행한 성곽의 경우 다양한 역사적 사건과 인물을 중심으로 한 축제를 개발하며, 시대적 특성을 나타낼 수 있는 주제 지향형 축제 공간 조성 및 체험프로그램 개발 및 시대적 상황을 나타내는 마당놀이 형태의 공연프로그램을 개발한다.

3. 지역연계 관광코스 및 상품개발

1) 충절의 문화자원

(1) 명칭

- 내포문화권 지역의 대표적인 문화자원인 인물을 주제로 한 명칭

(2) 개발배경

현대인의 생활방식의 변화로 건강과 환경 문제에 관심이 높은 사람들이 증가하고 있으며 개인의 육체적, 정신적 건강의 조화를 통해 행복한 삶을 추구하는 로하스(LOHAS: Lifestyles of Health and Sustainability)적인 삶을 추구하는 현대인의 요구를 제공한다.

내포문화권 지역의 충절과 관련된 다양한 인물 자원을 활용한 내포문화권 지역을 연계한 교육 관광코스 개발을 통한 지역이미지를 제고한다.

(3) 개발목표

- 내포문화권 지역의 정신을 느낄 수 있는 연계관광코스 개발
- 연계관광코스의 개발을 통한 학생들을 위한 관광상품 제공

(4) 개발방향

내포문화권 지역에 산재되어 있는 인물 자원의 유적지를 연계한 교육관광코스 상품을 개발하고 시대별 역사인물 자원의 사건을 스토리텔링 작업을 통해 극적인 시대적 사건을 직접 체험할 수 있는 콘텐츠 구성으로 관광객 만족도를 높일 수 있는 연계 상품을 개발한다. 연계관광코스는 당일코스 및 1박2일 코스로 분류하여 개발함으로써 스쳐 지나가는 관광지를 체류관광지로서 이미지 제고와 내포문화권의 정신을 느낄 수 있도록 하여 관광객 유치의 증대로 지역경제 활성화에 기여할 수 있도록 개발한다. 시대별, 인물별 다양한 연계관광코스 개발을 통해 다양한 관광객의 요구를 수용할 수 있는 상품을 개발한다.

2) 보부상과 서민문화 자원

(1) 명칭

내포문화권 지역 서민문화를 잘 나타낼 수 있는 고유명칭을 활용한 명칭을 사용한다.

(2) 개발배경

과거 내포문화권 지역 서민들의 생활을 연계한 관광상품 개발로 관광객들에게 새로운 관광상품을 제공한다. 내포문화권 지역별로 산재되어 있는 자원을 네트워크화 하여 관광상품 매력성을 증대한다.

(3) 개발목표

- 내포문화권 지역민의 정서를 느낄 수 있는 상품 개발을 위한 목표 설정
- 산재되어 있는 지역의 자원이 연계될 수 있는 개발 수립을 통해 관광객들에게 지역을 느낄 수 있도록 개발목표 설정

(4) 개발방향

보부상과 관련하여 과거 보부상들의 주요 루트를 연계하여 연계관광콘텐츠로 개발한다. 그리고 주요 거점지역에서는 보부상과 관련된 체험을 할 수 있는 공간을 마련하여 관광객들에게 체험프로그램으로 제공한다.

보부상과 관련된 스토리텔링을 개발하여 상황극 형태의 공연콘텐츠 개발로 관광객들에게 볼거리를 제공한다.

서민들의 애환을 주제로 한 스토리텔링 개발을 통해 서민들의 고단한 삶에 대한 정서의 공유와 과거를 돌아볼 수 있는 공연 상품을 개발한다.

내포문화권 지역의 다양한 음식자원을 관광프로그램에 연계하여 식도락 연계 관광프로그램으로 개발한다.

3) 해양 성곽문화 자원

(1) 명칭

내포문화권 지역 성곽문화의 특징을 나타낼 수 있는 명칭을 부여한다.

(2) 개발배경

내포문화권 지역에 산재되어 있는 성곽자원을 연계하여 관광상품으로 개발하고 지역경제 활성화에 기여할 수 있는 상품으로 개발한다.

단일 자원으로는 관광매력성이 떨어지는 것을 성곽 네트워크 구축을 통해 새로운 형태의 관광상품으로 제공하여 활성화한다.

(3) 개발목표

다양한 성곽문화를 느낄 수 있는 연계관광코스를 개발한다. 다양한 성곽들을 연계한 도보관광코스를 개발하여, 도보를 통하여 내포문화권 지역의 다양한 관방문화를 보고 느낄 수 있는 코스개발을 목표로 한다.

지역의 어메니티(Amenity)를 활용한 연계관광코스를 개발한다. 내포문화권 지역이 어촌 지역임을 감안하여 어촌이 갖고 있는 수·해양문화, 생태관광 및 어촌의 역사적 배경과 생산, 유통 및 생활문화유산을 활용한 체험형 도보 관광 상품을 개발함으로써 관광객들의 만족도를 제고한다.

(4) 개발방향

내포문화권 지역의 성곽들을 연계한 주요 도보 루트를 개발하여 연계관광콘텐츠로 개발한다. 주요 거점지역에서는 관방유적과 관련된 체험을 할 수 있는 공간을 마련하여 관광객들에게 체험프로그램으로 제공한다.

해상 방어나 인물과 관련된 스토리텔링을 개발하여 상황극 형태의 공연콘텐츠 개발로 관광객들에게 볼거리를 제공한다. 전장의 애환을 주제로 한 스토리텔링 개발을 통해 전선의 고단한 삶을 애국충절로 극복한 정서의 공유와 과거를 돌아볼 수 있는 공연 상품을 개발하고 내포문화권 지역의 다양한 음식자원을 관광프로그램에 연계하여 식도락 연계 관광 프로그램으로 개발한다.

4) 종교의 유입과 성지 자원

(1) 명칭

종교가 내포문화권으로 유입되고 전파되고 순교되는 과정을 나타내는 명칭을 설정한다.

(2) 개발배경

내포문화권 지역으로 유입된 종교의 루터를 활용하여 성지 순례의 문화관광콘텐츠의 개발을 통한 상품을 개발한다. 또한 사람들은 기존의 등산이나 트레킹을 비롯한 대표적인 슬로우 투어리즘인 도보관광을 통하여 육체적·정신적인 풍요 즉 마음의 여유를 느낄 수 있는 관광을 요구하고 있다. 도보관광지는 전국적으로 60개 지역 100여개의 코스가 개발되어 있으며, 대표적인 도보관광지는 제주 올레길, 지리산 둘레길 등이 있고, 서산시에는 아라메길이 있다.

(3) 개발목표

다양한 종교문화를 느낄 수 있는 연계관광코스를 개발하고 다양한 종교(불교, 기독교, 천주교 등)성지를 연계한 도보관광코스를 개발하여, 도보를 통하여 내포문화권 지역의 다양한 종교문화를 보고 느낄 수 있는 코스개발을 목표로 한다.

지역의 어메니티(Amenity)를 활용한 연계관광코스를 개발하고 내포 지역이 어촌지역임을 감안하여 어촌이 갖고 있는 수·해양문화, 생태관광 및 어촌의 역사적 배경과 생산, 유통 및 생활문화유산을 활용한 체험형 도보 관광 상품을 개발함으로써 관광객들의 만족도를 제고한다.

(4) 개발방향

천주교의 내포문화권 지역 유입 경로를 따라 성지순례 형태의 고난의 길 종교콘텐츠를 개발한다. 내포문화권 지역의 경우 선불교의 메카로서 최인호 작가의 ‘길 없는 길’에 나와 있는 수행의 길을 주제로 한 답사 상품을 개발한다.

소설 속에 스토리를 배경으로 흥미 있는 스토리텔링을 통한 문화관광콘텐츠를 개발하고 지역의 음식 등 생활문화유산을 활용한 종교체험형 관광상품을 개발한다.

4. 관광기념품 개발

1) 충절의 문화자원

(1) 명칭

충절의 의미를 부여한 명칭을 사용한다.

(2) 개발배경

관광객들의 수요가 다양화하여 단순한 경관 관람을 넘어서 향토음식 시식, 특산물 및 기념품 구입 등 관광활동 영역이 넓어지고 있다. 내포문화권 지역 또한 이러한 관광객의 수요에 부응하여 내포문화권 지역을 방문한 관광객들에게 기억에 남을 수 있는 특산물 및 기념품을 개발함으로써 내포문화권의 정신적 고유성과 이미지를 제고하고자 한다.

(3) 개발목표

내포문화권 지역의 애국 충절을 상징화하고 내포문화권 전역을 홍보할 수 있는 관광특산물 및 기념품을 개발하는 것을 목표로 한다.

(4) 개발방향

내포문화권 충절 관광기념품은 내포문화권 지역에서 생산되는 산물을 이용하여 지역의 개성이 담겨있고, 구입 후 여행기간 중 휴대가 간편하고 적절한 가격을 유지할 수 있는 기념품을 개발한다. 또한 아름답고 부드러운 색상을 개발하며 기념, 장식, 실용성 등을 동시에 고려한 기념품을 개발한다.

개발한 기념품에 내포문화권 인물의 특성과 소장품을 인쇄(각인)하여 내포문화권 지역을 방문한 기념이 되도록 한다. 내포문화권 지역 인물들의 특색있는 사건들을 스토리텔링하여 주요 사건이나 상품을 기념품화한다.

2) 보부상과 서민문화 자원

(1) 명칭

내포문화권 지역의 보부상과 서민문화를 대표하는 명칭을 사용한다.

(2) 개발배경

내포문화권 지역을 방문하는 관광객의 수요에 부응하여 내포문화권 지역을 방문한 관광객들에게 기억에 남을 수 있는 보부상과 내포문화의 서민문화를 주제로 한 특산품 및 기념품을 개발함으로써 내포문화권의 특색있는 이미지를 제고하고자 한다.

(3) 개발목표

내포문화권 지역의 보부상 자원을 상징화하고 내포문화권 전역을 홍보할 수 있는 관광 특산품 및 기념품을 개발하는 것을 목표로 한다.

(4) 개발방향

내포문화권 보부상 관련 관광기념품은 내포문화권 지역에서 생산되는 산물을 이용하여 보부상의 특성이 담겨있고, 구입 후 여행기간 중 휴대가 간편하고 적절한 가격을 유지할 수 있는 기념품을 개발한다. 또한 아름답고 부드러운 색상을 개발하며 기념, 장식, 실용성 등을 동시에 고려한 기념품을 개발한다. 개발한 기념품에 내포문화권 보부상의 특성과 소장품을 인쇄(각인)하여 내포문화권 지역을 방문한 기념이 되도록 한다.

내포문화권 지역 보부상들의 재미있는 사건들을 스토리텔링하여 주요 사건이나 상품을 관광기념품화 한다.

3) 해양 성곽문화 자원

(1) 명칭

내포문화권 지역의 성곽문화의 특징을 나타내는 명칭을 사용한다.

(2) 개발배경

지역특산품이 관광기념품으로서의 구매력이 있는 일반인 관광객들뿐만 아니라 다양한 연령층의 관광객들에게 유인력과 상품성을 갖기 위한 방안을 마련한다. 특색 있는 성곽문화 자원을 방문한 관광객들에게 기억에 남을 수 있는 지역특산품 및 기념품을 개발함으로써 지역의 고유성과 이미지를 제고하고자 한다.

(3) 개발목표

내포문화권 지역의 성곽문화 자원을 상징화하고 내포문화권 전역을 홍보할 수 있는 관광특산품 및 기념품을 개발하는 것을 목표로 한다.

(4) 개발방향

관광기념품은 내포문화지역에서 생산되는 산물을 이용하여 성곽문화의 개성이 담겨있고, 지역특색의 맛을 가미한 특산품을 개발한다. 한지를 이용한 아름답고 부드러운 색상을 개발하며 기념, 장식, 실용성 등을 동시에 고려한 기념품을 개발한다. 개발한 기념품에 성곽문화 자원 전경 및 이미지를 인쇄(각인)하여 내포문화권 지역을 방문한 기념이 되도록 한다. 신규 스토리텔링을 통한 성곽의 수호신을 형상화한 목걸이, 귀걸이 등 기념품을 개발한다.

5. 관광명소화 사업

1) 문화관광해설사 양성 및 교육프로그램 개발

(1) 개발배경

현대인의 관광트렌트는 과거의 주마간산(走馬看山)식 관광에서 지역의 역사와 문화, 환경 등을 보고 느끼고 이해하는 관광으로 변화함에 따라 내포문화권 지역도 문화관광해설사 양성함으로써 현대인의 관광트렌드에 부합할 수 있는 관광여건의 조성의 필요성이 대두된다. 문화관광 해설사의 주된 활동은 관광자원 및 해당지역에 대한 해설로서 해설이란 현재 상태에서 의미의 풀이를 말하는데 내방객에게 해설한다는 것은 첫째, 교육적인 활동이며, 둘째, 새롭게 이해시키고 통찰력을 갖게 하여 열광과 흥미를 불러일으키는 활동, 셋째, 문화재나 자연을 보전시키는 기술을 말한다.

관광(觀光)에서 관(觀)의 의미는 스쳐지나가면서 보는 것이 아니라, 자세하게 그 의미까지 파악하는 것으로, 지역의 문화와 역사, 환경 등에 대해 이해하는 것을 말하는 것으로 문화관광해설사를 통해 내포문화지역의 역사와 문화, 자원 등에 이해와 이미지 제고를 통하여, 지역에 관심을 불러일으킴으로써 관광객의 재방문 및 신규방문을 창출할 수 있다.

(2) 개발목적

내포문화권 문화관광해설사는 내포문화권 지역의 전반적인 역사와 문화에 대한 전문지식 교육과 현장 실습을 통해 내포문화권 지역을 찾는 일반시민과 외지관광객, 유·초등학생 등이 해설을 요청할 경우 해설을 함으로써 내포문화권에 대한 이해와 이미지를 제고한다.

문화관광해설사를 통해 내포문화권 지역 문화와 역사 및 생태환경의 중요성 등을 방문객들에게 인식시킴으로써 역사와 문화, 자연과 사람이 함께 어우러져 국제적인 명소로 발전해가는 내포문화권의 이미지를 제고함으로써 국제적인 관광명소로 발전할 수 있는 기틀을 마련한다.

(3) 추진방향

기존 8개 시·군에서 운영하고 있는 문화관광해설사를 8개 시·군이 연계한 내포문화권 문화관광해설사제도를 도입하여 전문지식을 갖춘 내포문화권 문화관광해설사를 양성한다. 전문지식을 함양한 문화관광해설사를 양성하기 위하여 내포문화권 지역의 문화 및 역사, 생태환경 등에 대한 교육프로그램을 개발한다. 교육프로그램 개발 시에는 위에서 제시한 내용 외에 문화관광해설사로서의 갖추어야 할 자세와 서비스 및 해설기법 등에 대한 교육프로그램을 개발하여 관광객에게 최상의 서비스를 제공할 수 있도록 한다.

2) 내포문화권 산해진미의 명품브랜드화

(1) 개발배경

내포문화권 지역의 대표 5미(味)를 선정하여 이를 활용한 내포문화권 산해진미 브랜드화의 필요성이 대두된다. 관광객들에게 내포문화권의 5미(味)와 더불어 내포문화권 지역

의 간척지 쌀의 명품브랜드화를 통해 명품 쌀과 내포문화권 산해진미를 통합한 마케팅 전략의 필요성이 제기된다.

(2) 개발목적

내포문화권 산해진미 명품인증식당을 선정하여 내포문화권 지역을 방문하는 관광객들이 안심하고 식사할 수 있도록 브랜드 이미지를 구축한다.

내포문화권 지역의 5미(味)를 포함한 내포문화권지역의 대표 쌀인 간척지 쌀을 전시, 판매하면서 내포문화권 지역의 쌀의 우수성을 홍보하고 명품 쌀로 이미지 메이킹한다.

(3) 추진방향

내포문화권 지역의 음식을 스토리텔링하여 내포문화권 5미(味)의 선정을 통한 특색 있는 의미를 부여한다. 내포문화권의 산해진미 대표음식에 대한 인증제도를 도입하여 체계적인 심사를 통하여 대표음식점에 대한 인증서를 수여하여 음식의 질과 서비스 수준을 관리함으로써 관광객 만족을 통한 지역주민 소득증가와 지역경제 활성화에 기여할 수 있도록 한다. 산해진미 5미(味)음식점으로 선정된 식당 종사원들을 대상으로 고객응대서비스와 철저한 위생교육을 통해 음식의 맛과 품질, 서비스를 지속적으로 관리·감독하여 음식의 맛과 품질, 서비스 수준을 유지하도록 한다.

또한 내포문화권 지역의 미질이 우수한 상위 5%의 쌀을 엄선하여 전량 계약 재배하는 등 엄격한 품질관리를 통해 내포명품쌀 인증제를 도입한다. 내포문화권 지역의 산해진미를 대표할 수 있는 5미(味)와 쌀 박물관을 건립하여 5미(味)에 대한 스토리를 발굴하고 다양한 활용방안 등을 모색한다.

음식 및 맛 여행, 여행작가협회, 여행과 관련한 인터넷 파워블로그와 연계하여 내포문화권 지역의 산해진미 5미와 명품쌀을 홍보하고 팸투어 등을 활용한 지속적인 홍보방안의 모색한다.

제3절 사업추진 방안

1. 단계별 사업추진 계획

1) 사업추진 단계구분

본 계획의 사업추진은 3단계로 구분하여 진행하며, 사업기간인 2012년~2030년 중 1단계는 2012~2015년, 2단계는 2016~2020년, 3단계는 2021~2030년으로 설정한다.

1단계는 자립기로서 내포문화권 지역의 관광기반시설이 마련되고 관광객을 유치할 수 있는 다양한 관광시설이 조성됨으로써 지역 인지도를 제고하며, 차별화된 관광지역으로서 입지를 구축하는 단계이다. 2단계는 도약기로서 본 계획의 사업내용들이 실시 및 완료되고 특히 내포문화권 특정지역 계획의 70%가 완료되는 시점으로 국내·외 대규모 관광객을 수용할 수 있는 환경이 조성되는 단계이다. 3단계는 발전기로서 내포문화권 특정지역 사업이 완료되는 기간으로서 내포문화권 주변 지역의 관광이 지속가능한 발전을 이루고 국제적 관광지역으로 이미지를 확보하는 단계로 이를 위해 지속적인 관리와 보완작업이 필요한 단계이다.

2) 단계별 사업추진 전략

(1) 1단계 기반조성기(2012~2015년)

한시적으로 시행하는 중앙정부 부처별 정책사업과 연계된 사업을 실시하여 재원을 확보할 수 있도록 하고, 특히 관광객 유치로 지역경제 활성화를 유도할 수 있는 사업을 우선적으로 추진한다. 사업내용 중 핵심사업을 선정하여 내포문화권 주변지역의 관광환경을 제고할 수 있도록 조기에 착수하여 과업기간 내에 완료할 수 있도록 한다.

발굴된 스토리를 전문작가에게 의뢰하여 동화(만화) 및 애니메이션으로 제작 배포하고, 홍보포스터 및 슬라이드, 캐릭터 개발, 문화관광해설사 아카데미 운영, 상설공연·전시장 건립 및 명품 브랜드화, 종교 관광 네트워크화, 관광안내판 정비 등을 통하여 내포문화권을

홍보하고 증가하는 관광객의 만족도 제고를 위해 내포문화권 대표 축제 타당성 조사 등을 실시한다.

(2) 2단계 도약기(2016~2020년)

1단계 자립기에 추진·완료한 사업의 운영 및 관리를 통해 내포문화권 지역의 관광활성화를 유도하고 미 추진된 사업을 추진하고 완료하며, 일부사업은 보완을 통해 실효성 있는 사업이 될 수 있도록 한다. 1단계 기간에 개발된 사업을 활용하여 적극적인 홍보를 실시함으로써 관광진흥사업의 성과를 나타낼 수 있도록 하며, 국내 차원의 내포문화권 대표 축제를 개최하여 축제를 통해 내포문화권 지역의 관광 발전을 유도할 수 있도록 한다. 또한 내포문화권 오미 체험·전시·판매장 건립 등을 통하여 다양한 관광자원을 확충함으로써 내포문화권을 국제적인 관광명소화 추진한다.

(3) 3단계 발전기(2021~2030년)

1·2단계에서 개발 완료된 사업이 실효성을 발휘할 수 있도록 합리적으로 운영하고 내포문화권 지역 관광활성화가 유지될 수 있도록 추진하며, 본 계획의 목표가 달성될 수 있도록 지속적으로 보완·개선한다. 또한 새롭게 개발하여 개최되는 축제를 세계적인 축제로 발전시키기 위하여 프로그램의 다양화를 통하여 외국인 관광객의 만족도를 제고함으로써 내포문화권 지역의 축제가 세계적인 축제로 정착할 수 있도록 중앙정부와 지방자치단체, 민간부문간 협력을 유도한다.

3) 단계별 추진사업 선정

(1) 우선추진사업 선정

사업의 성격과 위치 및 특징에 따라 사업의 우선순위를 선정하여 사업의 우선순위에 반영한다. 개발기간이 짧은 사업은 1단계에 착수하여 개발을 완료하여 본 사업의 성과를 나타낼 수 있도록 하며, 중앙정부의 지원과 예산이 많이 소요되는 사업의 경우 2단계에서 추진할 수 있도록 한다.

연계사업의 경우 연속성을 고려하여 1단계에서 사업의 타당성조사와 기본계획을 수립하여 추진하여, 2단계에서 사업의 운영방식에 대한 노하우의 축적 등을 통하여 3단계에서 국제적인 관광명소화를 추진한다.

(2) 단계별 사업추진 계획

1단계는 적은 비용으로 단기간에 사업을 추진할 수 있는 사업으로 2015년까지 완료하되, 본 사업의 실효성을 위하여 완성사업과 지속사업으로 구분하며, 2단계는 많은 예산이 소요되고 사업의 타당성분석 등이 필요한 사업으로 1단계에 사업과 연계하여 추진한다.

2. 사업추진 주체

1) 기본방향

내포문화권 문화관광콘텐츠 관련 사업은 관광개발 및 관광진흥사업의 실현성과 공공성 및 동 사업의 효율성을 제고하기 위하여 공공재원을 지속적으로 확보한다. 특히 문화체육관광부, 한국농어촌공사를 중심으로 다양한 중앙정부 기관의 정책사업과 연계하여 관광마케팅 사업비를 확보한다.

또한 공공부문만의 추진을 통한 사업비의 조달에는 제약이 따르므로 충청남도 및 내포문화권 8개 시·군을 중심으로 공기업 및 민간과의 공동개발을 추진한다. 사업의 다수가 운영방식 등에 있어서 중앙정부와 지방정부(충청남도 및 해당 시·군)의 공동협력 개발이 요구되는 사업이므로 추진방식에 있어서 공동협력 개발을 유도한다. 각 사업은 사업의 진행 정도에 따라 중앙정부에서 충청남도 및 해당 시·군에 이양하여 자치단체의 특성을 고려한 사업으로 정착될 수 있도록 추진한다.

2) 사업별 추진주체 구분

사업별 추진주체는 사용내용에 따라 중앙정부(문화체육관광부, 한국농어촌공사), 충청남도, 해당 시·군으로 분류하고 이를 홍보매체, 캐릭터 및 관광기념품, 관광코스개발, 관광명소화사업, 신규축제 개발로 분류하여 추진주체를 선정한다.

각 사업 중 중앙정부가 주체가 되어 추진하는 사업은 사업예산이 많이 소요되고 장기간에 걸쳐 추진되는 사업과 단기간에 실현가능한 사업일지라도 과급효과 등을 고려하여 선정한다. 충청남도가 사업주체가 되는 사업은 즉시 사업추진이 가능한 사업과 충분한 준비기간이 필요한 사업으로 중앙정부와 협력이 필요한 사업을 선정한다.

특히 충청남도가 사업주체가 되는 사업 중 즉시 추진이 가능한 사업으로는 핵심스토리 활용 홍보동영상 개발, 핵심스토리 활용 포스터, 슬라이드, 스마트폰 어플리케이션 및 QR 코드 개발 등을 선정한다.

내포문화권 지역 해당 시·군이 사업주체가 되어 추진할 사업으로는 비교적 단기간에 사업추진이 가능하고 적은 예산으로도 추진이 가능하며, 지역의 특성을 살릴 수 있는 사업을 중심으로 선정한다.

3. 마케팅 계획

1) 홍보방안

(1) 국내차원

□ 온라인 홍보방안

무료 동영상 공유 사이트인 유튜브(Youtube)를 활용한 마케팅 전략을 수립한다. 정보통신과 트렌드 변화에 따라 내포문화권과 연계하여 새롭게 발굴된 내포문화권 문화관광 콘텐츠를 이용한 어플리케이션 제작한다.

또한 개인 여행관련 블로그 및 카페 등을 활용한 홍보전략을 수립한다. 특히 20~40대에 급속하게 확산되고 있는 IT(인터넷, 페이스북, 트위터, 스마트폰 어플리케이션 등)를 활용한 홍보를 통해 효율성을 제고한다.

□ 오프라인 홍보방안

기본적으로 관광 안내물 또는 책자, 구전 등을 통한 홍보를 수행한다. 또한 대중 매체 및 매거진을 활용한 홍보(라디오, 방송, 외국채널 및 디스커버리호 등을 이용한 특별호 제

작)를 수행하고 내포문화권 문화관광 콘텐츠를 활용한 사진대회 및 스토리텔링 대회 개최 등을 통한 오프라인 홍보방안을 마련한다.

□ 관광 조직을 통한 홍보방안

내포문화권 문화관광 콘텐츠 홍보를 위해 충청남도 및 해당 시·군의 관광조직 시스템을 활용하여 관광객을 유치하고, 유관기관인 관광협회, 관광 안내소, 여행사 등 관광 조직의 연계와 관광객의 상품 수용력을 높여 지역경제의 발전을 도모해야 한다. 국내 여행사를 통한 여행판매 시스템 구축, 여행사별 네트워크를 통해 상품 판매를 유도하고 수익창출 지원, 주요 관광조직인 각 지역의 관광협회의 역할 유도 등이 있다.

또한 내포문화권 문화관광 콘텐츠와 상품별 마케팅 포지셔닝을 통한 관광객 유치와 내포문화권 문화관광 콘텐츠와 새만금 지역 간 연계관광 상품 개발을 통해 여행사 및 FIT 홍보를 수행하고 내포문화권 문화관광 콘텐츠를 이용한 관광 상품이나 기념품을 관광협회나 관광안내소, 여행사 등을 통해 판매하여 수익 증진 및 홍보효과를 기대할 수 있다.

□ 내포문화권의 이미지 개발을 통한 홍보

내포문화권 문화관광 콘텐츠를 관광객들에게 인지시키고 그 가치를 알려 관광객을 유치하는 것은 매우 필요한 중요한 일이다. 먼저 서비스 매뉴얼 개발을 통해 고객만족을 높임으로써 내포문화권에 대한 이미지를 제고함으로써 구전마케팅효과를 증진시키고 지역주민에 대한 환대서비스 교육과 캠페인을 실시함으로써 내포문화권의 환대 이미지를 구축한다.

다른 지역에서 볼 수 없는 이야기꺼리, 볼거리, 놀 거리에 대한 홍보 및 철저한 서비스 매뉴얼 개발을 통해 내포문화권 여행에 대한 긍정적 이미지를 창출할 필요가 있다.

□ 맞춤형 여행프로그램 개발

대중교통 수단을 이용한 기획 상품 만들기(적은 금액으로 손쉽게 떠날 수 있는 여행 상품 개발)와 초등학교·중학교의 수학여행단 유치 및 전문화된 문화관광 콘텐츠 마케터 양성 : 관광과 문화를 상호 이해하고 이를 실제 활용할 수 있는 마케터 양성 등의 여행프로그램을 개발한다.

(2) 국외차원

□ 내포문화권 지역의 모바일 앱 제작과 QR-cord 제작

스마트폰 사용자의 증가로 내포문화권 지역의 애플리케이션 제작 후 관광정보 제공 및 해외홍보에 활용하고 QR-cord 제작 후 국·내외의 관광홍보물(광고·홍보물, 브로슈어, 포스터 등)에 QR-cord를 부착하여 모바일 홍보 활용한다.

내포문화권 지역, 내포문화권 주변의 자연경관과 내포신도시의 문화콘텐츠 등을 연계하여 해외 홍보 및 마케팅 전략적으로 추진하고 모바일 앱과 인터넷 홈페이지를 영어, 일어, 중국어, 아랍어 등 4개 국어 홈페이지로 제작하여 관광정책변화와 관광정보를 실시간 업데이트로 지속적인 관리한다.

내포문화권 지역의 문화축제 및 이벤트 기간 동안 모바일 앱을 적극적으로 활용하여 여행객의 적극적인 참여를 유도하고 스마트폰을 통해 실시간 지리정보 및 교통상황, 문화관광 명소, 맛집, 숙박, 문화체험 등 내포문화권 지역 여행정보를 제공한다.

□ 한류스타를 활용한 동영상과 3D 애니메이션 제작

내포문화권 지역의 관광명소를 해외에서 인기 있는 드라마 스타나 아이돌 그룹 등 한류 스타가 직접 관광하면서 문화를 체험하는 홍보동영상을 영어, 일어, 중국어, 아랍어 등 4개국 언어로 제작하여 해외 관광홍보에 활용한다.

내포문화권 지역과 관련된 흥미로운 역사나 전설 및 설화 등의 스토리를 한류스타가 직접 방문하여 설명하는 스토리텔링 동영상을 제작하여 해외 관광홍보에 활용한다.

내포문화권 지역의 관광명소나 역사, 전설, 설화 등 흥미로운 스토리를 최첨단 기법을 도입하여 3D 애니메이션 동영상으로 제작하여 영어, 일어, 중국어, 아랍어 등 최소 4개 국어로 제작하여 해외 관광홍보에 활용한다. 특히 3D 애니메이션 동영상을 한류스타의 목소리로 녹음하여 내포문화권을 편안하고 친근하게 느낄 수 있는 동영상을 제작하여 관광홍보에 활용한다.

내포문화권 지역의 축제나 이벤트 시에 ‘한류스타의 밤’이나 ‘한류스타 Day’ 등 해외관광객들이 흥미를 유발할 수 있는 이벤트를 마련하여 외국인 관광객을 유인하는 마케팅 전략에 적극적으로 활용한다.

□ 유력 TV 방송사 내포문화권 다큐 제작 및 홍보물 제작

내셔널 지오그래픽, 디스커버리 채널, 아리랑 TV를 비롯한 중국 및 동남아국가의 유력 TV 방송사를 초청하여 내포문화권 지역을 대상으로 한 다큐제작 및 특집방송 제작을 유도하고 내포문화권을 홍보할 수 있는 문화콘텐츠 및 관광자원, 관광개발과정 등을 중심으로 영어, 일어, 중국어 등으로 동영상 홍보물(브로슈어)을 제작하며, 국제관광박람회 등 국제행사에 참가하여 내포문화권 지역의 관광자원 및 문화콘텐츠 동영상을 중심으로 해외에 홍보한다.

2) 활용방안

(1) 동화(만화)책 및 창작극, 3D 애니메이션 개발

□ 동화(만화)책 출판 및 구연동화대회 개최

새롭게 발굴한 내포문화권 스토리를 유치원생 및 초등학생이 읽기 쉽게 동화 및 만화책으로 출판하여 보급함으로써 내포문화권에 대한 이해를 높임과 동시에 ‘내포문화권 대표 축제’ 프로그램에 내포문화권 핵심스토리 동화구연대회를 개최함으로써 발굴된 스토리의 보급에 노력함과 동시에 내포문화권으로의 여행을 유도한다.

□ 창작공연(연극, 뮤지컬 등)의 상설화

발굴된 스토리를 활용하여 전문작가를 대상으로 한 공모전 등을 통하여 연극이나 뮤지컬로 개발하여 내포문화권 상설공연·전시장에서 공연함으로써 내포문화권에 대한 이해를 제고한다.

□ 3D 애니메이션 개발(한국어 및 외국어)

발굴된 스토리를 3D 애니메이션으로 개발하여 내포문화권 지역 각 시·군 방문객을 대상으로 상영하고, 전국의 유치원 및 초등학교 및 외국의 관광관련 기관에 배포함으로써 내포문화권에 대한 이해와 관심을 갖게 함으로써 내포문화권 지역으로의 여행을 유도한다.

□ 캐릭터 및 기념품 개발

내포문화권의 핵심스토리 발굴을 바탕으로 캐릭터를 개발함으로써 내포문화권의 이미지를 제고할 수 있도록 한다.

(2) 기타방안

□ 팸 투어를 통한 관광객 유치

충청남도 차원에서 유치원 및 초·중학교 교사를 대상으로 팸 투어를 실시하고 개발된 동영상 및 3D 애니메이션을 배포하여 학생들에게 홍보할 수 있도록 한다. 이를 통해 유치원의 현장학습 및 초·중학교 학생들의 수학여행지로 선택할 수 있도록 어린아이들을 대상으로 한 각종 프로그램을 개발하여 내포문화권에 대한 이해와 만족도 제고를 통해 가족단위의 재방문을 유도한다.

□ 발굴된 내포문화권 브랜드 활용방안 모색

‘내포문화권 산해진미’의 경우 타 지역에서도 맛볼 수 있는 음식이 포함되어 있어 브랜드화가 곤란할 경우 각 시·군이 연계하여 맛 집 선정 작업을 실시하고 「내포문화권 산해진미 맛집 인증제도」를 도입함으로써 브랜드화를 추구해야 하며, 인증된 맛 집의 경우 서비스의 표준화, 메뉴얼화 등을 통해 내포문화권의 이미지 제고를 위해 노력해야 한다. 또한 각 시·군 및 충청남도는 선정된 맛 집 및 숙박업소 등에 대한 지속적인 점검을 통하여 서비스품질의 향상방안을 모색해야 한다.

□ 모형 및 미니어처 등을 활용한 내포문화권 이미지 제고

내포문화권의 주요 유적(홍주성 등)을 모형으로 제작하여 내포문화 홍보·전시관 등에 전시함으로써 모형을 보고 내포문화권의 역사와 미래에 대한 이해를 제고하며, 내포문화권의 새로운 관광자원으로 발전할 수 있도록 모색해야 한다.

□ 발굴된 스토리 활용을 위한 공간 개발

발굴된 스토리를 활용한 창작경연대회 및 전문가 공모 등을 완성된 작품을 연극 및 뮤지컬 등으로 개발하여 공연하기 위한 상설 공연·전시장을 개발함으로써 4계절 상설공연·전시 가능하게 하여 내포문화권 관광의 계절성을 극복할 수 있도록 한다.

참고문헌

- 강경민(2005), 관광콘텐츠 매력성 분석 , 한양대학교 대학원논문.
- 강신겸(2006), 미래를 여는 문화·관광의 새 지평 관광산업: 이제는 문화콘텐츠 경쟁력이다 , 경기개발연구원.
- 경기개발연구원(2004), 경기지역 문화유산을 활용한 테마관광활성화 기초연구 .
- 경남발전연구원(2008), 경남지역 관광스토리텔링 활성화 방안 .
- 경북테크노파크 전략산업기획단(2009), 스토리텔링을 통한 문화관광산업 활성화 방안 .
- 권혁정(2009) 문화콘텐츠호감도, 국가이미지, 관광이미지, 브랜드태도와 로열티에 관한 영향관계연구: 일본관광객을 대상으로 , 경기대학교 대학원 박사학위논문.
- 김경록(2008), 문화콘텐츠산업에서의 캐릭터 유형 분석: 캐릭터의 효율적 개발을 위한 유형분석 , 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 김광욱(2008), “스토리텔링의 개념” , 겨레어문학 , 제41집, 겨레어문학회.
- 김민옥(2006), 무형문화의 복원과 재현을 통한 문화콘텐츠 개발방안 연구: 조선시대의 민의상달제도 신문고를 중심으로 , 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문.
- 김민주(2003), 성공하는 기업에는 스토리가 있다: 스토리텔링 마케팅 성공전략 22가지 , 청림출판.
- 김의준(2004), 문화콘텐츠산업의 경제적 파급효과 , 한국문화콘텐츠진흥원.
- 김종의·김숙웅·한동여·이희정(2004), 마케팅이론의 응용 및 특수마케팅 , 형설출판사.
- 김태영(2008), 경남지역 관광스토리텔링 활성화 방안 , 경남발전연구원.
- 문화관광부(2006), 한국 문화콘텐츠·관광 연계 프로그램 개발방안 .문화관광부 .

- 한국문화관광정책연구원(2006), 문화정책백서 .
- 문화체육관광부(2010), 2009 관광동향에 관한 연차보고서 .
- 문화체육관광부·한국관광공사(2010), 탐방로사업의 고용창출 방안에 관한 연구 .
- 박기수(2007), “문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근법” , 한국언어문화 , 제32집.
- 박석희(1999), 나도 관광자원 해설가가 될 수 있다 , 백산출판사.
- 반정화·민현석(2009), 서울시 근대문화유산의 스토리텔링을 통한 관광활성화 방안 , 서울시정개발연구원.
- 신지원(2009), 스토리텔링을 기반으로 한 IMC전략 사례 연구 , 홍익대학교 석사학위논문.
- 안지형(2008), 문화원형 디지털콘텐츠화 사업을 중심으로 본 무용콘텐츠 활성화 방안 연구 , 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 이정표(2008), 스토리텔링을 활용한 관광콘텐츠 지역개발효과에 관한 연구 , 경기대학교 대학원 석사학위논문.
- 이제은(2007), 전통굿콘텐츠 관광매력요인 연구 , 경기대학교 대학원 박사학위논문.
- 이희원(2007), Storytelling 요소가 문화관광축제의 기획과 축제효과에 미치는 영향 , 안양대학교 대학원 관광경영학과 박사학위논문.
- 전명숙(2007), “스토리텔링을 활용한 관광콘텐츠 사례연구” , 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집 , 5(1).
- 전현주(2007), “Storytelling의 표현기법을 적용한 '대학로 문화공간 ' 활성화 방안
- 디자인에 관한 연구 , 홍익대학교 건축도시대학원 석사학위논문.
- 정청래(2009), “방송통신 융합시대 방송발전과 PP·콘텐츠 진흥방안” , 방송과 콘텐츠, 통권 제6호, 한국방송채널사용사업협회

- 최인호(2008), “대중문화 콘텐츠를 활용한 관광지 스토리텔링”, 한국콘텐츠학회 논문집 , 8(12).
- 최준식(2007), 고등학교 학생들의 정보검색 능력에 따른 e-learning 콘텐츠 유형 선호도 연구 , 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 최혜실(2005), 스토리텔링의 이해와 실제 , 문학아카데미.
- 최혜실(2006), 문화콘텐츠 스토리텔링을 만나다 , 삼성경제연구소.
- 한국관광공사(2006), 서해안 관광벨트 개발계획 .
- 한국관광공사(2010), 스토리텔링을 활용한 경주관광 활성화 방안 .
- 한국농어촌공사(2009), 새만금 스토리 텔링(Story telling) .
- 한국문화콘텐츠진흥원(2009), 국내 문화콘텐츠산업의 구조변화와 대응전략 .

■ 부록(설문지)

ID □-□□□□

설문지

안녕하십니까? 본 설문조사는 충남지역의 문화 및 문화콘텐츠에 대한 의식과 선호도를 알아보기 위한 설문지입니다. 본 조사는 충남의 문화발전과 신규 문화콘텐츠 개발을 위한 연구자료로 활용하기 위한 설문조사이며, 귀하의 솔직한 의견은 충남의 문화발전에 큰 도움이 될 것입니다. 바쁘시겠지만 진지한 답변을 부탁드립니다. 다시한번 시간을 내어 주셔서 감사드리고, 가정에 행복이 가득하길 기원합니다.

2011년 9월



충남발전연구원

책임연구원: 김 경 태

연락처: 041)840-1253

문화콘텐츠란(culture content) 창의력, 상상력을 원천으로 ‘문화적 요소’가 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품을 의미한다. 문화콘텐츠의 창작 원천인 ‘문화적 요소’에는 생활양식, 전통문화, 예술, 이야기, 대중문화, 신화, 개인의 경험, 역사기록 등 다양한 요소들이 포함되어 있다. 이러한 ‘문화적 요소’는 창의성과 기술을 바탕으로 고부가가치를 창출하는 문화콘텐츠로 전환될 수 있다.

문화콘텐츠는 역사, 전통문화, 캐릭터, 한류, 캐릭터, 지역문화(축제) 등과 연계되어 개발되고 있으며, 이러한 문화콘텐츠는 문화의 고유성을 지키는데 도움을 준다고 할 수 있다.

※ 해당되는 항목에 V 또는 O 으로 표시해 주십시오.

I. 문화콘텐츠에 대한 인식

1. 문화콘텐츠를 접해보신 경험이 있습니까? ① 있다(1-1로 이동) ② 없다(2로 이동)

1-1. 문화콘텐츠 경험이 있다면 어떤 분야와 연계된 콘텐츠를 접해보셨습니까?

- | | | | | |
|------------|---------|------------|---------|-------|
| ① 영화/드라마 | ② 음악/게임 | ③ 만화/애니메이션 | ④ 인쇄/출판 | |
| ⑤ 모바일문화콘텐츠 | ⑥ 캐릭터 | ⑦ 광고 | ⑧ 공연 | ⑨ 공예품 |
| ⑩ 전통의상 | ⑪ 식품 | ⑫ 자연 | ⑬ 기타() | |

2. 선호하거나 개발되었으면 하는 문화콘텐츠 분야는 무엇입니까?

- | | | | | |
|------------|---------|------------|---------|-------|
| ① 영화/드라마 | ② 음악/게임 | ③ 만화/애니메이션 | ④ 인쇄/출판 | |
| ⑤ 모바일문화콘텐츠 | ⑥ 캐릭터 | ⑦ 광고 | ⑧ 공연 | ⑨ 공예품 |
| ⑩ 전통의상 | ⑪ 식품 | ⑫ 자연 | ⑬ 기타() | |

3. 문화콘텐츠 개발의 필요성에 대해 어떻게 생각하십니까?

- ① 전혀 필요하지 않음 ② 필요하지 않음 ③ 보통 ④ 필요함 ⑤ 매우 필요함

4. 문화콘텐츠의 산업 육성을 통해 얻을 수 있는 가장 중요한 것은 무엇이라 생각하십니까?(2개 선택)

- | | |
|----------------------|----------------------|
| ① 문화콘텐츠 상품을 통한 경제발전 | ② 지역의 긍정적 이미지 증가 |
| ③ 문화소비자의 확보 부재 | ④ 외국인관광객 홍보 및 유치에 유리 |
| ⑤ 관광객의 볼거리 및 즐길거리 증가 | ⑥ 관광객의 만족도 증진에 도움 |

5. 문화콘텐츠의 산업 육성의 문제점은 무엇이라고 생각하십니까?(2개 선택)

- | | | |
|-----------------|---------------|-------------------|
| ① 문화적 마인드 부족 | ② 전문인력 부족 | ③ 문화소비자의 확보 부재 |
| ④ 관련산업의 집적단지 부재 | ⑤ 필요재원의 확보 부족 | ⑥ 추진 주체의 적극성 불여 |
| ⑦ 세계화 정책 미비 | ⑧ 법적 제도적 미비 | ⑨ 정부의 정보서비스 지원 부족 |

II. 내포문화콘텐츠 인식 조사

1. 내포문화에 대해 알고 계십니까?

- ① 잘 알고 있다 ② 들어 본적이 있다 ③ 잘 모른다

2. 다음은 내포문화를 배경으로 콘텐츠상품 개발에 대한 귀하의 의견을 묻는 질문입니다. 가장 선호하시거나 어울리는 것에 대해 우선순위를 번호로 기입해 주십시오.

1순위 ()	2순위 ()	3순위 ()
① 조선후기 사상사 주도인물(한원진, 윤봉길, 김좌진, 한용운 등)을 활용한 문화콘텐츠 개발		
② 백제불교문화(마애불 불상 등)를 이용한 문화콘텐츠 개발		
③ 천주교(김대건 신부) 등을 이용한 문화콘텐츠 개발		
④ 해양과 농경결합의 전통적이고 합리적인 생활문화(내포문화)를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발		
⑤ 해양방어 및 해양교통의 요충지로서의 가치를 통한 문화콘텐츠 개발		

3. 내포문화를 바탕으로 문화콘텐츠를 개발하기 위해 내포문화권에 추가적으로 필요한 것은 무엇입니까?

설 문 문 항	전혀 필요 하지 않음	필요 하지 않음	보통	필요 함	매우 필요 함
내포문화 가치에 대한 홍보	①	②	③	④	⑤
내포문화의 전통적·합리적인 생활문화 보전	①	②	③	④	⑤
내포문화 체험 프로그램 및 활성화	①	②	③	④	⑤
내포문화 관련 자원 및 시설 정비 사업	①	②	③	④	⑤
내포문화 주변지역 관광시설 확대 및 보완정비	①	②	③	④	⑤

4. 내포문화를 발전시키기 위해 중심이 되어야 할 지역은 어디라고 생각하십니까? 번호로 기입해 주십시오.

1순위 ()	2순위 ()	3순위 ()
① 당진	② 보령	③ 서산
④ 서천	⑤ 아산	⑥ 예산
⑦ 태안	⑧ 홍성	

Ⅲ. 내포문화콘텐츠 상품 개발에 대한 인식 및 선호

1. 내포문화지역에 문화콘텐츠 상품 개발에 대해 귀하는 어떻게 생각하십니까?

설 문 문 항	전혀 필요하 지 않음	필요하 지 않음	보통	필요함	매우 필요함
내포지역의 경제발전에 기여할 것이다	①	②	③	④	⑤
내포지역의 이미지가 향상될 것이다	①	②	③	④	⑤
내포지역에 외국인 관광객을 유치하는데 도움이 될 것이다	①	②	③	④	⑤
내포지역 방문객 관광객의 만족도를 높이는데 도움이 될 것이다	①	②	③	④	⑤
관광객 증가를 위해 내포지역의 문화콘텐츠 상품 개발의 지속적 개발과 판매가 필요하다	①	②	③	④	⑤

2. 관광객을 위한 내포의 문화콘텐츠 상품 개발을 위한 전략 방안에 대해 중요하다고 생각하시는 것을 선택해 주십시오.(2개 선택) () ()

- ① 한국에서 느낄 수 있는 고유한 문화콘텐츠 상품
- ② 내포만의 고유한 전통문화를 즐길 수 있는 문화콘텐츠 상품
- ③ 자유로운 일정으로 내포문화콘텐츠 관광지를 즐길 수 있는 패키지 상품
- ④ 장기간 체류하며 즐길 수 있는 내포문화콘텐츠 상품
- ⑤ 전통적인 체험(전통음식 만들기, 전통놀이 등)과 연계한 내포문화콘텐츠 상품
- ⑥ 내포지역의 특산품과 연계한 문화콘텐츠 상품
- ⑦ 내포지역의 설화, 야사, 인물 등과 연계한 스토리텔링형 문화 콘텐츠 상품
- ⑧ 기타()

Ⅳ. 인구통계적 특성

성별	연령	결혼여부	직업	학력	가계 월소득	거주지
① 남자	① 19세 이하	① 미혼	① 농수산업	① 중졸	① 100만원 미만	① 당진
② 여자	② 20-29세	② 기혼	② 사무직	② 고졸	② 100-200만원	② 보령
	③ 30-39세		③ 자영업	③ 대졸	미만	③ 서산
	④ 40-49세		④ 전문직	④ 대학원 이상	③ 200-300만원	④ 서천
	⑤ 50-59세		⑤ 서비스직		미만	⑤ 아산
	⑥ 60세 이상		⑥ 생산기술직		④ 300-400만원	⑥ 예산
			⑦ 주부		미만	⑦ 태안
			⑧ 학생		⑤ 400만원 이상	⑧ 홍성
			⑨ 기타()			

장시간 진실한 설문 응답에 진심으로 감사드립니다.

■ 집 필 자 ■

연구책임 · 충남발전연구원 문화디자인연구부 김경태 책임연구원

공동연구 · 충남발전연구원 문화디자인연구부 권영현 선임연구위원

충남발전연구원 문화디자인연구부 이충훈 선임연구위원

충남발전연구원 지역도시연구부 한상욱 연구위원

충남발전연구원 문화디자인연구부 권미정 초빙연구원

전략연구 2011-18 · 충남 내포문화권 관광활성화를 위한 문화관광콘텐츠 개발 방안

글쓴이 · 김경태 외 / 발행자 · 박진도 / 발행처 · 충남발전연구원

인쇄 · 2011년 12월 31일 / 발행 · 2011년 12월 31일

주소 · 충남 공주시 금홍동 101 (314-140)

전화 · 041-840-1253(직통) 041-840-1114(대표) / 팩스 · 041-840-1129

ISBN · 978-89-6124-188-5 03350

<http://www.cdi.re.kr>

©2011. 충남발전연구원

- 이 책에 실린 내용은 출처를 명기하면 자유로이 인용할 수 있습니다.
무단전재하거나 복사, 유통시키면 법에 저촉됩니다.
- 이 연구는 본 연구원의 공식 견해와 반드시 일치하는 것은 아닙니다.