

지역 전통 이야기 문학의 문화적 의미와 경제적 가치

- 충북지역을 중심으로

오세정 외



지역 전통 이야기 문학의 문화적 의미와 경제적 가치
—충북지역을 중심으로

| 연구수행자 |

연구기관	연구책임자	참여연구진
충북대학교	오세정 교수	조택희 교수

이 보고서는 『경제·인문사회연구회 2013년도 인문정책연구사업』의 일환으로
수행된 연구과제 중 하나입니다.

이 보고서에 수록된 내용은 집필자의 개인적인 견해이며
경제·인문사회연구회의 공식적인 입장이 아님을 밝힙니다.

차 례

I. 서론	9
1. 연구 목적 및 필요성	9
① 연구 배경	9
② 연구의 필요성	10
③ 연구 목적	13
2. 연구 방법	16
① 선행 연구 현황	16
② 연구 방법론	18
II. 지역 전통 이야기의 의미와 가치	21
1. 전통 이야기의 의미와 새로운 가능성	21
① 설화의 의미와 종류	21
② 전통 이야기의 기능과 가치	27
2. 지역 전통 이야기와 문화산업	31
① 전통 이야기의 지역성	31
② 지역 전통 이야기 개발 현황과	34
3. 충북지역의 전통 이야기	40
① 충북의 전통 이야기 자료	40
② 자료 분석	41
③ 지역별 대표 이야기	48
4. 충북지역 전통 이야기 관련 문화산업	54
① 충북지역 문화산업 현황	54
② 충북지역 전통 이야기 활용 방향	63

Ⅲ. 충북 지역 전통 이야기의 경제적 가치	70
1. 가치추정 이론 및 선행연구	70
① 편익측정 방법론	70
② 대상별 적용가능성 검토	75
③ 조건부 가치추정법의 내용 및 의의	77
④ 추정 모형의 설정	80
2. 충북 전통 이야기에 대한 인지도 및 인식조사	84
① 설문 모형의 설정	84
② 설문분석 결과	90
3. 충북 전통 이야기의 가치추정	126
① 추정모형	126
② 지불의사 추정	129
4. 분석결과의 특징 및 정책적 시사점	138
① 분석결과의 특징	138
② 정책적 시사점	144
Ⅳ. 결론	150
□ 참고문헌	155
□ 부록	164

【 요약 】

지역 전통 이야기 문학의 문화적 의미와 경제적 가치 —충북지역을 중심으로

본 연구는 지역의 주요한 무형 문화자산인 전통 이야기를 대상으로 지역의 문화적 정체성을 제고하고 문화산업 활성화 및 다양한 정책 개발의 방향과 토대를 마련하고자 한다. 이를 위해 본 연구가 수행한 내용을 정리하면 다음과 같다.

- 충북 지역의 전통 이야기 문화자산을 조사·정리하고 충북 지역의 이야기가 갖는 특성과 의의를 밝혔다.
- 충북 지역의 문화산업 발전을 위해 기존 문화산업을 검토하고 충북지역 전통 이야기 활용 방향을 제시하였다.
- 충북 지역에서 발굴한 전통 이야기를 경제적 가치 측정 방법론을 통해 문화자산으로서의 가치를 추정하였다.
- 문화자산의 가치추정을 위해 다양한 환경과 변수를 고려하고 인문학적 연구 결과를 토대로 경제학의 엄정한 접근법을 적용하여 체계적이고 융복합적인 접근 방법을 구축하였다.
- 지역 전통 이야기 문화자산에 대한 경제적 가치 추정 모델을 개발함으로써 지역의 문화 자산 발굴 및 다양한 개발 정책의 방향과 근거를 제시하였다.

본 연구는 인문학(문학)과 사회과학(경제학)의 융복합적 연구로서, 지역문화와 지역경제를 동시에 고려한 정책개발 연구로서의 의의를 가진다.

☑ 핵심어: 전통 이야기, 지역성, 경제적 가치, 가치추정, 충북, 문화자산, 문화콘텐츠

I. 서론

1. 연구 목적 및 필요성

㉠ 연구 배경

○ 새로운 경제 환경

최근 경제 환경은 국제화·개방화와 더불어 지방화·분권화가 정착되고 있어 지역의 자생적 경쟁력이 강조되고 있다. 이에 따라 각 지역 자치 단체마다 지역의 자원과 특성을 활용한 경쟁력을 바탕으로 지역의 사회·문화·경제 발전을 도모하기 위해 다양한 정책을 연구·실시하고 있다.

소득증대로 삶의 질이 향상됨에 따라 문화수요에 대한 욕구가 증대되고 있으며, 이에 지역 경제발전을 위한 자원으로 종래부터 가치를 인정받아온 인적·물적 자본뿐만 아니라 문화 자원에 대한 중요성이 부각되고 있다. 국제화와 경제성장과 더불어 문화산업의 가치와 위상은 점점 커질 것으로 예상되며 이에 각 지자체에서는 문화 자원을 경제 성장의 동력으로 활용하려는 시도가 이루어지고 있다.

○ 문화·문화산업의 중요성 증대

경제적 이익 창출 및 경제 성장을 최우선적으로 고려했던 과거와 달리 오늘날 개인이나 사회는 삶의 문제에 보다 많은 관심을 갖게 되었다. 국가에서는 이른바 ‘국격(國格)’, ‘국가 브랜드’를 고민하고, 사회는 공동체의 위상과 정체성에 대한 질적인 고양을 도모하며, 교양·문화에 대해 적극적인 의미부여를 하고 있다. 이는 개인의 입장에서조차 마찬가지이다. 이에 따라 문화에 대해 보다 적극적인 해석과 의미 부여가 이루어지고 있으며, 이에 따라 문화상품이나 문화소비 등의 문제가 중요한 화두로 떠올랐다.

문화와 관련된 각종 행위는 개인의 여가 혹은 취미 생활의 차원을 넘어서 다양

한 부분과 결합하고 있다. 공장에서 제조한 상품을 소비하는 것과 마찬가지로 문화와 관련된 다양한 대상들을 상품으로서 소비하는 것이다. 이른바 ‘문화콘텐츠(cultural contents)’로 불리는 소비 대상이 되는 문화가 존재하는 것이다. 각종 축제나 공연, 영상물, 게임, 테마파크 등이 새로운 부가가치를 창출하고 있으며, 그 가능성 또한 높게 인정받고 있다. 특히 다양한 문화산업과 문화상품 개발에 있어서 문학적 요소, 스토리텔링의 기능 등이 주목받고 있다.

○ 학문 연구 새로운 경향

오늘날 학문 연구는 새로운 경향 속에 있다. 학문 연구에 있어서 새롭게 제기된 대(對)사회적 요구로 대중화·실용화를 들 수 있다. 공학이나 경영학과 같은 실용성이 강한 학문 분야뿐만 아니라 인문학이나 사회과학과 같은 순수 학문 분야에서도 마찬가지이다. 인문학 연구자들이 대중들과 직접 만나는 각종 인문·문화강좌가 다양한 형태로 활성화되고 있다. 이뿐 아니라 인간과 그 삶에 대해 연구하는 인문학이 다양한 학문 분야와 만나 새로운 형태로 인문학이 활용되기를 요청받고 있다.

과거에는 독자적인 학문 분과 수립이 요청되었다면, 오늘날은 분과 학문들이 상호 소통하고 융합하는 것이 중요한 이슈가 되었다. 인문학, 자연과학, 사회과학, 공학 등 서로 다른 분과 학문들이 새로운 연구 방법론과 결합을 도모하고 있다. 특히 인문학에서 다루는 대상 혹은 분석 결과를 바탕으로 사회과학적 방법론이 결합함으로써 새로운 가치를 창출하고 있다.

2 연구의 필요성

○ 지방화 시대의 문화산업 개발의 필요성

지방화 시대를 맞아 그리고 문화 수요의 증대에 부합하기 위해 지역의 문화자산을 새롭게 개발할 필요가 있다. 지방의 특성과 정체성을 잘 드러내는 문화자산을 새롭게 발굴·재조명·개발해야 한다. 이를 위해 스토리텔링, 문화콘텐츠 등과

연계된 새로운 문화산업과 그 경향을 지역 문화·지역 산업과 연계시켜야 한다. 지역의 고유성과 정체성을 잘 담고 있는 문화자산으로 지역의 전통 이야기(tradition stories)가 있다. 유형 유물은 그 수요나 개발 가능성이 한계가 있지만 무형의 이야기 문화자산은 그 개발 가능성이 무궁무진하다.

어느 지역이나 오랫동안 해당 지역에서 살아온 사람들이 전승해온 이야기가 존재한다. 지역의 전통 이야기, 다른 말로 ‘전설(傳說)’과 같은 이야기 문화자산에 대한 연구와 논의는 주로 문학 분야에서 이루어졌다. 최근 콘텐츠 연구 분야와 민속학 분야에서 논의가 활성화되고 있는 추세이다. 하지만 지역의 문화산업과 관련시켜 경제학적 관점에서 본격적으로 다룬 경우는 드물다.

○ 지역과 지역성, 문화와 문화산업에 대한 새로운 인식 필요

지역 전통 이야기를 통한 문화 전통 이해, 지역의 고유성·정체성을 탐색과 문화자산의 가치에 대한 인식 전환이 필요하다. 세계화의 가치가 상승하는 만큼 지역성에 대한 이해와 그 중요성에 대한 인식이 절대적으로 요구된다. 지역에 대한 문화와 전통을 이해하는 것은 그 지역과 지역민의 정체성과 문화적 삶의 방향에 대한 전망을 갖는데 있어서 중요한 토대가 된다.

오늘날의 문화 지형 속에서 가장 주목받고 있는 이야기 문화, 이야기 문화산업에 대한 대중들의 이해 확산과 가치 인식은 다른 다양한 분야와도 직접적으로 연결되어 있다. 이러한 문제의식은 교육·문화·산업 정책의 수립과 각종 정책 과제 개발, 연구 주제 개발 등으로 확산되어야 한다.

○ 충청지역의 이야기 문화산업 개발의 필요성

경기, 영남, 호남, 강원, 제주에 비해 충청지역은 지역 발전을 선도하거나 타지역과 차별되는 특화된 산업 부분이 상대적으로 취약한 편이다. 충청지역 중 충북지역은 산업, 특히 문화산업과 관련하여 현재까지 주목할 만한 성과를 산출하고 있지 못한 실정이다. 최근 ‘직지’를 중심으로 문화자산에 대한 관심도가 크게 증가했지만 그 범위와 역량을 확장시키고 있지 못한 실정이다.

충북지역은 영남, 호남, 강원, 제주 등에 비해 지역학 연구나 지역성·지역문화 연구의 성과가 많은 편이 아니다. 하지만 전통 문화와 역사적 유적·유물을 비롯한 각종 문화자산은 풍부하다. 따라서 지역 문화 개발, 지역 경제 발전, 지역학 연구 활성화를 위한 노력이 필요하다.

○ 문화산업 발전을 위한 이야기 문화자원 개발

문화자원의 개발은 21세기 새로운 산업이자 연구 분야로 이미 그 위상을 인정받고 있다. 특히 지역과 연계된 전통 이야기 문화자원에 대한 연구와 개발이 절실하다. 그동안 문화자원은 자연환경이나 역사 유적 등 유형의 물질문화에 주로 초점을 맞추어 연구·개발되어 왔다.

한국 전지역에 풍부하게 전하는 전통 이야기는 새로운 무형 문화자원으로 중요한 가치를 갖고 있다. 향후 이를 어떻게 연구·개발하느냐가 중요한 과제이다. 이야기 한 편이 지닌 가치는 어떻게 발굴하고 개발하느냐에 따라 경제적·사회적·문화적 부가가치를 무궁무진하게 창출할 수 있을 만큼 가능성이 크다. 그 중요성을 인식하고 정부, 지자체, 학계 등에서 이와 관련된 연구와 과제를 진행 중이다.

○ 이야기 문화자산의 가치 예측의 필요성

최근 성행 중인 각종 문화산업에서 이야기 문화자산의 중요성은 크게 부각되었다. 하지만 많은 연구에서 문화산업을 위해 이야기, 내지 스토리텔링이 중요하다고 강조하였지만 실제적인 가치에 대한 평가는 미흡했다. 또한 지역 공동체를 대표할 만한 다양한 향토문화 콘텐츠 개발이 시급하지만 정작 어떤 문화자산을 선택하고 개발할지에 대한 근거는 미흡한 실정이다. 연구자나 지자체에 따라 자의적인 선택과 잘못된 개발 사례도 종종 있다.

지역민과 오랜 기간 밀착되어 전해진 전통 이야기에 대한 지역민의 의식과 텍스트의 문화적 가치, 경제적 가치를 체계적으로 평가함으로써 개발 방향과 근거를 마련해야 한다. 문학·역사·철학의 전통적인 인문학적 관점을 토대로 경제학의 엄정한 방법론을 경합시켜 문화와 경제의 융복합 연구에 따른 새로운 방법론 제시가 필요한 것이다.

③ 연구 목적

○ 새로운 문화자산으로서의 전통 이야기 연구 · 개발

21세기형 새로운 문화자원으로 급부상한 이야기 문화, 그 중 지역의 전통 이야기 문화자산에 대한 새롭고 심층적인 연구가 이루어져야 한다. 이미 많은 사례를 통해 이야기가 갖는 문화적 · 산업적 가치와 의의가 알려졌다 사회적 인식도 향상되었다. 각종 문화산업과 관련해서 실제로 이야기를 활용한 문화콘텐츠 개발이 계속 시도되고 있다.

한국에서는 특정 지역을 배경으로 혹은 특정 지역에서 산출된 다양한 전통 이야기들이 전승되고 있다. 이에 대한 지역 문화자산으로서의 가치와 의의에 대해 규명하고, 문화산업과 관련시킬 연결 고리를 찾아야 할 것이다. 특히 지역과 지역성 제고, 문화산업적 가치 규명이 함께 이루어져야 할 것이다.

이에 본 연구에서는 1차적으로 충북지역을 대표하는 전통 이야기를 조사할 것이다. 단순히 충북지역을 대상으로 어떠한 이야기가 전승되는지를 조사하는 것이 목적이 아니라 경제적 가치를 측정하는 것을 최종 목적으로 한다. 이를 위해 문화자원으로서의 전통 이야기가 갖는 특징과 의의 등을 규명할 것이다.

○ 지역의 문화자산에 대한 연구

지역을 대표하는 이야기 문화자산을 선정하고 연구한다는 것은 이야기로 형상화된 해당 지역민의 삶과 문화에 대한 이해와 연구를 의미한다. 지역을 바탕으로 전승되어 온 이야기 문학은 지역의 특성과 그 지역의 거주민들의 공시적 · 통시적 삶의 흔적이 고스란히 녹아있다. 여기에는 사람들의 행위 방식뿐 아니라 사유 방식, 즉 세계관과 가치관까지 포함된다. 따라서 이야기를 단순히 문예 · 미학적 관점에서 분석하는 것이 아니라 사유체계 · 생활양식 · 자연 및 역사 환경에 대한 대응 양식 등을 살피는 작업이 될 것이다.

지역의 인문 문화 자산에 대한 구체적인 연구 방법론을 수립하기 위해 충북지역으로 범위를 제한해서 연구를 수행하고자 한다. 충북지역은 영남, 호남, 강원, 제주 등에 비해 지역학 연구나 지역성 · 지역문화 연구의 성과가 많지 않지만 전

통문화와 각종 문화자산이 비교적 잘 전승되고 있으며 그 내용도 매우 풍부하다. 또한 충북지역은 지리적 면적이 넓지 않아 자연 환경에서 큰 차이가 없어 단일한 지역권으로 설정하기 용이하다. 동시에 역사적으로는 고구려·백제·신라, 경기·경상·강원·전라 지역과 교통 및 교류하는 역동성이 내재되어 있다. 따라서 충북지역은 연구 대상으로 좋은 여건을 갖추고 있다.

현재까지 조사·보고된 각종 전통 이야기 자료집, 지역의 민속문화 및 구비전승 자료와 관련된 데이터베이스, 시·군의 공식 웹사이트 등을 검토하고 지역의 전통 이야기 자산의 특성과 의미를 분석할 것이다. 현재까지 진행된 충북 지역의 이야기 문화자산의 연구 및 활용 현황에 대한 검토도 함께 수행할 것이다. 충북 지역의 전통 이야기들이 갖는 문화적 특징과 함의를 바탕으로 산업적 가치를 조망하는 토대를 마련할 것이다.

○ 충북의 전통 이야기 문화자산에 대한 가치추정

충북 지역의 문화적 정체성과 지역성을 잘 대변하는 전통 이야기에 대한 인지도 및 의식조사를 실시할 것이다. 현재 각 지역마다 지역을 대표하는 전통 이야기들을 어느 정도 확보하고 개발을 추진 중이지만 학문적인 엄정성을 확보하지 못한 경우도 많으며, 사회·경제적 효과에 대한 본격적인 논의는 미미한 실정이다. 특히 충북의 경우 다른 지역에 비해 전통 이야기 문화에 대한 연구·개발이 활발하지 못한 편이다. 지역학으로서의 ‘충북학’의 수립과 성장을 위해서도 충북의 지역성과 지역문화에 대한 다양하고 본격적인 논의가 필요하다. 따라서 충북 지역의 문화적 정체성과 지역성을 잘 대변하는 전통 이야기가 어떤 것이 있으며 이에 대한 문화자산으로서의 가치와 개발 가능성을 탐색하고자 한다.

지역을 대표하는 이야기 문화자산에 대하여 경제적 가치를 추정함으로써 계량적으로 다양한 비교가 가능하도록 할 것이다. 많은 연구가 정성적인 분석에만 국한되고 있어 상호 비교분석이나 실행 가능한 정책으로 승화시키기에 한계가 있다. 추상적인 비 시장재의 가치를 추정하는데 문제점이 존재하나, 계측이 가능한 정량적인 자료로 추정된 문화자산의 가치는 많은 시사점을 줄 수 있을 것이다.

연구결과를 바탕으로 지역의 경제성장을 위한 경제정책 수립에 활용할 수 있는 정책적 대안을 모색할 것이다. 이는 문화관련 개발사업 등, 많은 연구 및 정책에

서 사업추진을 위한 객관적인 근거자료로 활용될 수 있다. 또한 교육 영역이나 문화 영역을 한 데 아우르는 각종 개발 정책 수립에도 좋은 근거 자료로 활용될 수 있을 것이다. 나아가 충북 지역뿐 아니라 다른 지역에도 동일하게 적용 가능하기 때문에 종합적인 지역 개발 정책에 활용될 수 있을 것이다.

2. 연구 방법

1 선행 연구 현황

○ 선행 연구 현황

- 지역 문화산업 관련 연구 및 개발 보고서

현재 문화산업을 주관하는 한국문화콘텐츠진흥원(KOCCA)에서는 각종 연구 및 개발 보고서를 간행하고 있다. 한국문화콘텐츠진흥원이 간행한 지역 문화산업 관련 보고서는 ‘지역문화산업연구센터(CRC) 지원사업’이나 ‘지역문화산업 클러스트 조성’ 등이 있는데, 주로 클러스트 구성, 인력개발 시스템, 제반 시설 확립 등 하드웨어 분야의 연구가 많다.

- 콘텐츠사업 관련 연구 현황 및 개발 현황

문화콘텐츠산업과 관련해서 한국콘텐츠진흥원에서는 주로 세부 사업 영역(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 공연산업)별 성과와 전망 등을 종합적으로 보여주는 것에 초점이 맞춰져 있다.

지역의 문화콘텐츠사업의 대표적 사례는 한국학중앙연구원에서 진행 중인 ‘한국향토문화전자대전’ 사업을 꼽을 수 있다. 지역의 향토문화 자료 발굴 분석하여 지방문화에 대한 총체적 정보를 제공하고 있다.

이처럼 지역문화 자산에 대한 디지털화 및 콘텐츠화는 중앙정부 차원과 지자체 차원에서 이루어지고 있는데, 주로 다양한 정보 제공이 중심 기능이다.

- 지역 문화자산 활용 관련 각종 학술연구

지역 문화자산 활용과 관련된 순수 학술연구는 비교적 최근에 양산되고 있는 추세이다. 지역의 자연환경이나 역사 및 문화 유적 등을 어떻게 개발할 것인가에 주로 초점이 맞추어져 있다. 지역의 특산물이나 자연환경 등을 활용한 문화콘텐츠 개발 등이 비교적 활발하게 논의되고 있으며, 문화자원 개발 필요성이 부각되고 있다.

지역의 이야기 문화를 문화콘텐츠화하는 방안에 대한 논의들도 많은 수는 없지만 꾸준히 발표되고 있다. 문학 영역에서는 서사론(narratology)적 방법론이

나 스토리텔링(storytelling) 방법론에 대한 논의가 대중을 이룬다. 디자인이나 영상화 방법론 등의 연구가 비교적 활성화되어 있다.

문화자산과 관련된 경제학적 접근은 크게 세 가지 방향으로 이루어지고 있는데, 문화자산에 대한 수요의 원인규명과, 문화자산의 경제적 가치추정, 그리고 문화자산 투자에 따른 경제적 파급효과 등의 연구가 이루어지고 있다.

○ 주요 선행 연구와의 차별성

- 지역문화 개발에 있어서 무형 문화자산 활용을 위한 토대 연구 및 구체적 접근
지역문화 개발에 있어서 역사적 유물이나 자연 환경 등 유형 문화 자산에 대한 접근은 비교적 성과를 내고 있다. 하지만 ‘이야기’와 같은 무형 문화자산에 대한 본격적인 논의는 거의 찾아볼 수 없다. 지역에서 산출된 이야기나 지역적 정체성을 담고 있는 이야기를 콘텐츠화하는 시도는 있었지만 그 이야기가 갖는 경제적 가치를 어떻게 측정할 것인가에 대한 논의는 새로운 시도이다.
- 지역의 이야기 문화자산 개발 및 가치추정에 관한 새로운 기준 제시
본 연구는 지역에 전승되는 전통 이야기 문화자원을 발굴·선정·조사하고, 이를 바탕으로 그 경제적 가치를 측정함으로써 향후 대상 적용 범위를 확장시킬 수 있다. 비록 특정 지역을 대상으로 하지만, 연구 방법론이나 결과 도출 과정은 다른 문학 텍스트나 문화자산에도 적용 가능하며, 동일한 방법으로 지역 범위를 확장할 수 있다. 지역별 연구 결과를 토대로 비교 연구가 가능하며, 이야기 문화가 아니라 다른 무형의 문화 자산의 비교 연구도 가능하다.
- 전통 이야기에 대한 사회·경제학적인 시각에서의 연구·분석
본 연구에서는 문학·문화적 의의 및 배경 하에 사회적 인식과 경제학적 방법론을 적용하여 종합적 관점에서 조명하고자 한다. 이야기 문화자산에 대한 연구나 개발은 주로 근현대 작가나 문학 작품으로 제한되었다. 이 경우에는 문학관, 작가의 생가 복원, 작가의 이름을 내건 문학제 등의 사업이 추진되었다. 작가가 특정 지역 출신이라 하더라도 그 지역과 직접적인 관련성이 떨어지는 경우도 있다. 오히려 지역의 문화와 정체성은 지역민들이 전승해온 전통 이야기 문학에 있음에도 불구하고 그에 대한 체계적인 연구·개발은 활성화되

지 못했다.

경제학적 방법론으로 문학 텍스트를 분석한 경우는 흔하지 않다. 경제학 분야에서는 시장에서 가격이 형성되지 않는 비시장재를 대상으로 한 연구로 환경 관련 자원이나 문화재 등과 관련되어 주로 행해졌다. 기존연구에서 잘 다루지 않았던 문학의 경제적 가치 및 결정 요인과 이를 바탕으로 한 발전방안에 대해서 고찰할 것이다.

- 거시적·미시적 정책 수립을 위한 구체적인 근거 및 도구적 유용성

각종 문화·산업·연구와 관련된 정책 수립을 위해서는 개발의 당위를 설명할 수 있는 근거가 필요하며, 세부 정책 수립을 위해서는 구체적 자료가 필요하다. 특히 지역을 배경으로 한 실질적이고 세밀한 정책 대안 마련을 위해서 본 연구 결과는 도구적으로 유용할 것이다. 전통 이야기 문화를 통해 지역의 문화 전통을 오늘날 사람들이 어떻게 인식하는지, 어떤 가치 평가를 내리고 있는지를 살펴보고, 이를 바탕으로 향후 문화사업 및 정책을 계획·추진할 수 있을 것이다.

② 연구 방법론

○ 지역 전통 이야기 문화자산에 대한 연구

- 지역 전통 이야기 문화자산의 문화적 의의와 가치 규명

근대화 이전에는 각 민족이나 마을 공동체마다 구술전승(口述傳承)되는 전통 이야기를 보유하고 있었다. 일반인들에게 있어서 이러한 이야기는 문예물로서, 사료로서, 전통 문화로서 중요하게 기능했다. 현재에는 구비전승은 약화되었지만 각종 시·군의 자료집이나 구비문학 채록 자료집에 기록되어 전해진다.

고래로부터 전승되던 신화나 전설, 민담도 존재하고, 특정 자연물이나 건축물의 유래와 함께 전해지는 각종 유래담도 지역에 산재해 있다. 이 같은 전통 이야기는 이야기의 전승집단의 삶과 사유를 고스란히 반영하며, 지역의 자연환경이나 역사적 경험을 함축하고 있는 소중한 문화자산이다. 이러한 지역 전통 이야기에 대한 연구는 문학·역사·철학·종교·문화·예술 등 다양한 학문 영역

에서의 접근이 필수적이며, 이를 통해 지역 전통 이야기 문화자산의 인문학적 가치를 규명할 수 있다. 특히 지역의 과거의 삶과 현재의 삶을 공식적·통시적 관점에서 접근함으로써 과거와 현재, 문화와 산업이 결합될 수 있을 것이다.

● 충북지역 12개 시·군별 전통 이야기 자료 조사·검토

청주·충주·제천의 3개 시, 괴산·단양·보은·영동·옥천·음성·증평·진천·청원의 9개 군의 지역별 전승 이야기 자료를 수집 및 조사할 것이다. 지역의 전통 이야기를 통해 충북이라는 지역의 자연환경, 지역민들의 역사와 문화, 욕망과 집단의 정체성들에 대한 심층 연구가 가능하다.

『한국구비문학대계』 등 기존의 대표적 설화 자료집에서, 오늘날 시·군에서 발간한 각종 자료집에 이르기까지 충북과 관련된 이야기 자료 조사, 종합적으로 살필 것이다. 일제시기부터 최근에 이르기까지 지역의 설화집들을 대상으로 지역성을 잘 담보하고 있는 이야기를 선정할 것이다.

지역별 어떤 이야기가 전승되는가를 조사할 뿐 아니라 현재 지역의 생활·경제·문화와 관련지어 분석해야 한다. 지역별 각종 문화행사 및 문화상품에 대한 조사 및 전통 이야기 활용 현황과 문제점, 시사점을 도출할 것이다.

○ ‘지역 전통 이야기’인식조사 및 경제적 가치추정

● 경제적 가치추정 이론 및 선행연구 고찰

경제적 가치추정과 관련된 이론적 고찰을 통해 비 시장재의 가치를 추정하는 논리적 근거를 이해함은 물론 실증분석 모델의 기초로 활용할 수 있다. 어떤 상품의 가치는 그 상품이 주는 편익에 의해 영향 받으므로 전통 이야기가 주는 편익을 추정하는 이론적 근거의 고찰이 필요하다. 따라서 경제적 가치추정과 관계된 이론을 바탕으로 현황 및 실증분석에서 사용하게 될 문항 및 변수를 선정할 것이다.

또한 경제적 가치추정에 대한 선행연구를 고찰함으로써 경제이론 및 사용변수를 검증하고 분석에 사용할 설문문항 및 계량모델에 적용할 것이다.

- 설문조사를 통한 전통 이야기의 인지도 및 인식조사

충북도민을 대상으로 하여 지역 전통 이야기에 대한 인지도 및 인식조사를 실시할 것이다. 이를 통하여 지역 전통 이야기에 대해 얼마나 알고 있으며 지역, 성별, 연령별, 학력별, 소득별 교차분석 등을 통하여 인지도에 영향을 미치는 요인을 규명할 것이다. 또한 전통 이야기를 알게 된 경로 및 타 지역의 전통 이야기에 대한 인지여부, 전통 이야기 문화자산에 대한 관심도 및 향후 발전방안과 참여여부 등 의식조사도 병행하여 향후 정책개발에 활용가능 하도록 할 것이다.

- 지역 전통 이야기의 경제적 가치추정

지역별 비교 및 정책적 논의 건인을 위해서는 정성적인 결과 이외에 시장가치로 표시된 정량적인 자료를 추정해야 할 필요가 있다. 단순한 인지도의 측정이나 문항별 빈도분석은 물론 함수관계를 이용하여 지역 전통 이야기의 경제적 가치추정과 결정요인을 살펴보기 위해 회귀모형을 통한 분석을 실시할 것이다.

추정방법과 사용변수도 다양하게 하여 각 모델이 갖는 한계점을 최소화한다. 추정결과를 바탕으로 전통 이야기의 가치결정 요인을 규명하고 지역주민에게 주는 편익을 정량화하여 추정할 것이다. 이는 지역 전통 이야기 발전을 위한 정책개발이나 사업의 시행에 논리적 근거를 마련해 줌은 물론 평가 및 개선에도 활용될 수 있다.

II. 지역 전통 이야기의 의미와 가치

1. 전통 이야기의 의미와 새로운 가능성

① 설화(說話)의 의미와 종류

한 공동체의 ‘전통’이라는 것은 단순히 구성되고 결정되지 않는다. 시간·공간·경험·가치관 등 다양한 요소들이 작동하여 직조되는 것이다. 전통 이야기라고 하면 공동체의 삶과 사유를 잘 대변하는 이야기로 특정 시·공간을 배경으로 창작·소비·유통되어 온 것이다. 한국의 전통 이야기라고 할 때, 우리의 이야기 문학 중 비교적 시간상 과거의 것, 흔히 고전서사문학(古典敍事文學)이라고 할 수 있다. 고전서사문학은 문자로 기록된 것과 말로 전승된 것, 예컨대 기록서사로는 소설이나 구비서사로는 설화가 있다. 기록 서사문학은 식자층에 의해 쓰여진 것이며 고유한 양식상 특징을 강하게 가진다. 또한 여기에는 작가나 작가층의 사상이나 세계관이 강하게 작용하고 있다. 따라서 전통 이라는 말을 폭넓게 사용할 경우 기록 서사문학의 경우에는 상당히 제한적으로 쓰일 수밖에 없다. 반면 구비서사인 설화는 문자 이전 시대, 문자가 보편화되기 이전 시대를 포함해서 현재까지도 생성·소통된다. 주 향유층은 식자층과 달리 공동체의 다수를 차지하는 일반인들이다. 이런 점을 고려할 때 설화를 일반적 의미에서 전통 이야기라고 할 수 있다.

○ 구비문학

‘구비문학(口碑文學; oral literature)’은 일반적으로 기록문학(記錄文學; written literature) 과의 대립항 속에서 규정된다. 문자로 쓰여진 문학이 기록문학임에 반해 구비문학은 문자가 아닌 말로 된 문학을 의미한다. 원래 문학(literature)의 어원은 쓰기와 관련된 것으로, 문자를 매개로 이루어지는 것이다. 라틴어 ‘literaure(쓰기)’, ‘알파벳 문자(litra)’가 오늘날 문학의 어원이라는 점이 이러한

사실을 입증해 준다.

서양뿐 아니라 동양에서도 문자(文) 중심의 문학관이 발달했다. 서양보다 훨씬 더 문자에 대한 가치를 높이 평가한 동양에서는 과거 성현들의 훌륭한 작품들을 되새기고 정전(正典)화 시켰다. 요컨대 동서양에서 문학의 개념은 문자로 기록된 것을 중요시 했으며, 입으로 전해진 구비문학은 문학의 본령에 자리 잡지 못했다.

입으로 전해지는 말로 된 문학에 대한 관심은 문학 분과보다는 민속학이나 인류학 분과에서 더 관심을 가졌다. 문자가 없는, 혹은 문자를 모르는 집단이 간직해 온 문학은 기록문학에 비해 상대적으로 저급한 것, 혹은 원시적인 것이라는 생각이 지배적이었던 것이 사실이다.

한국에서는 일제시대 몇몇 민속학자, 역사학자, 국어학자들이 산발적으로 채록 및 연구를 수행해 오다가 1970년대에 비로소 국문학 분과에서 구비문학 연구를 정착시키기 시작했다. 신화, 전설, 민담과 같은 말로 전해지는 이야기 문학, 민요, 무가와 같은 노래 문학, 판소리, 탈춤과 같은 극 문학 등을 통칭하는 개념으로 구비문학의 위상이 정립된 것이다. 구비문학을 지시하는 용어는 다양하다. 구비문학(口碑文學), 유동문학(流動文學), 적층문학(積層文學), 민속문학(民俗文學), 구술문학(口述文學) 등으로 불린다.

구비문학 중 이야기 장르에 해당하는 것을 ‘설화’라고 칭한다. 설화는 일정한 구조를 가지며 허구적 성격을 가진 이야기를 말한다. 전승자의 태도, 시간과 장소, 증거물, 주인공 및 그 행위, 전승 범위 등을 기준으로 살필 때 신화, 전설, 민담의 3분법이 가능하다(장덕순 외, 1971).

신화에 대한 전승자들의 태도는 진실되며, 신성성과 일상적이고 합리적인 것을 초월한다고 받아들인다. 신화에 나타나는 시간과 장소는 비일상적이며 태초의 시간이나 신성한 장소가 나타난다. 신화에서 증거물은 온세상, 국가나 민족과 같은 매우 포괄적인 것이 제시된다. 신화의 주인공은 신이나 신적 존재이며 그 행위는 보통의 인간들이 수행하기 어렵거나 할 수 없는 신이한 것이다. 신화는 민족적 범위로 전승된다.

전설을 받아들이는 전승자들은 신화와 달리 신성하게 수용하지는 않지만 실제로 일어났다고 믿는다. 전설은 구체적인 증거물을 가지며 구체적인 시간과 공간을 배경으로 전제한다. 전설의 주인공은 여러 종류의 인간들이 출현하지만 신화의 신적 인물이나 민담의 영웅이나 재치꾼들 보다는 왜소한 특징을 가진다. 전설

은 구체적 시공간과 증거물의 제약에 따라 지역적 범위 내에서 전승된다.

민담의 전승자들은 이야기를 신성하다거나 진실하다고 수용하지 않는다. 민담은 단지 흥미로운 것이며 오락적인 기능이 중요하다. 민담에서는“옛날 옛적, 어느 마을에서”로 시작하는 것이 일반적이며 뚜렷한 시간과 공간이 제시되지 않는다. 민담은 전설과 같이‘특정 증거물에 얽힌 사연’과 같이 이야기 구성에 의존할 증거물이 필요하지 않으며 이야기 자체로 완결된다. 민담 속 주인공들은 일상적이고 평범한 인간이지만 주어진 운명을 개척하고 과제를 완수하는 자들이 많다. 민담은 신화와 전설보다 넓은 전승 범위를 가지는데, 이야기에 따라서는 지역이나 민족, 국경의 제한을 뛰어넘는 보편성을 보여준다.

○ 신화, 전설, 민담

● 신화(神話)

신화는 공동체 내부의 종교의식과 관련되거나 민족적 삶과 터전을 배경으로 형성된 신성한 이야기이다. 신화 속 시간과 공간, 인물과 그 행위 등은 비일상적이고 초월적인 것임에도 불구하고 신화의 전승집단은 그것을 진실한 것으로 받아들인다. 역사적 전통을 자랑하는 국가나 민족은 대부분 고유한 신화를 가지고 있다. 신화는 문학, 역사, 철학, 문화·예술의 모태로 여겨진다.

<그리스·로마 신화>가 서양의 문학·예술의 토대가 되듯, 한국의 신화들도 다양한 문학·예술의 기원과 자양분이 된다. 또한 신화는 전승집단의 삶과 사유의 전범(典範)으로 작용하며, 세계관의 토대가 된다.

한국의 신화는 전승 형태에 따라 크게 기록화되어 전승되는 문헌신화와 무속제의 속에서 구술전승되는 무속신화로 양분할 수 있다. 한국에는 국가를 건국한 시조들에 관한 기록들이 다수 전한다. 고조선의 건국과 관련된 환웅과 단군의 이야기인 <단군신화>, 북부여의 건국신화인 <해모수신화>, 동부여의 건국신화 <금와신화>, 고구려의 <주몽신화>, 신라의 <혁거세신화>, <탈해신화>, <알지신화>, 가야의 <수로신화> 등이 있다. 이 밖에도 건국과 관련된 주인공들로, 백제의 건국과 관련된 비류와 온조, 후삼국 시대의 건국 주인공들, 조선의 건국 주인공들이 있으며, 그들의 이야기가 각종 문헌에 전해 내려온다. 유래담

무속신화는 무속제의에서 불리는 무가 중에 각 거리별로 모셔지는 신들의 내력

담(來歷談)인 서사무가(敍事巫歌)를 이른다. 이른바 ‘본풀이’라고 칭하는 이 신화는 무속의 세계 속에서 존재하는 신들이 다양한 만큼 그 수 역시 다양하다. 천체와 인간을 탄생시킨 신에서, 사령을 담당하는 신이 있는가 하면, 생산을 관장하는 신이 있고, 집과 가족을 수호하는 신이 있다. 각각의 신들의 이야기는 <창세가>, <바리공주>, <칠성풀이>, <성주풀이>, <세경본풀이> 등이 전해진다. 무속신화는 문헌신화보다 훨씬 더 많은 각 편들이 전한다. 또한 동일한 제하의 무속신화라 하더라도 구연자에 따라 혹은 구연 상황이나 지역에 따라 이본들의 편폭이 크다. 더구나 무속신앙은 통합적인 종교체계가 아니며, 지역 주민들과 밀접한 관련 속에서 토속성을 강하게 띠기 때문에 통일된 경전 같은 것을 확보하기 힘든 것이 사실이다. 따라서 전국적인 분포를 보여주는 신화가 있는가 하면, 특정지역에서만 국한되어 전승되는 신화도 있다.

• 전설(傳說)

전설은 특정한 증거물이나 구체적 배경을 갖는 이야기로 진실성 혹은 역사성이 주요한 특징으로 부각되는 이야기이다. 전설의 특징을 밝히면 다음과 같다.

전설은 전승자가 신성하다고까지는 생각하지 않으나 진실하다고 믿고, 실제로 있었다고 주장하는 이야기이다. 전설의 진실성은 끊임없이 의심을 받지만, 증거물이 있어서 사실로서의 근거를 뒷받침하기도 한다.

또 전설은 구체적인 시간과 장소를 갖는다. “조선 세조 때 태안에 원님이 부임해서 보니....”와 같이 시작되는 것이 전설의 전형적인 예이다. 구체적인 시간과 장소는 전설의 진실성을 뒷받침해 주는 구실을 한다.

전설은 특정의 개별적 증거물을 갖는다. 바위나 나무에 관한 전설은 바위나 나무 일반을 증거물로 삼을 수 없고, 어느 곳에 있는 특별한 모양의 바위나 나무만이 증거물이 될 수 있다. 전설의 증거물은 자연물인 경우도 있고, 인공물이거나 인물인 경우도 있다.

전설의 주인공은 한정해서 말할 수 없는 여러 종류의 인간으로, 그의 행위는 인간과 인간 또는 인간과 사물 사이에서 일어나는 예기치 않던 관계가 대부분이다. 따라서 전설의 주인공은 신화나 민담의 주인공보다 왜소하며 예기치 않던 관계를 성공적으로 극복하지 못하는 경향이 많다.

전설은 증거물의 성격상 대체로 지역적인 범위를 가진다. 증거물이 전국적으로 알려진 것이면 전국적인 전설일 수도 있으나, 대부분의 증거물은 어느 지역에서 만 알려진 것이다.

전설은 일정한 지역을 발판으로 하여 그 지역 주민들에게 지역적인 유대감을 갖도록 하고 애郷심을 고취하는 기능을 한다.

많은 논자들의 전설의 개념과 특징은 앞에서 언급한 내용과 대동소이하다. 일반적으로 ‘증거물’은 설화 삼분법에서 제시된 기준 중에서 전설 갈래의 특성을 가장 잘 보여주는 것으로 인정된다. 전설의 필수 요건은 바로 이 증거물에 대한 설명이 충족되어야 하는 것이다. 따라서 매우 다양하고 많은 편수의 이야기가 전설의 범주에 포함될 수 있다. 예컨대 한국 최대의 구비문학 자료집이라 할 수 있는 『한국구비문학대계』에서는 구전되는 설화자료는 총 15,107편이며 이 중에서 전설은 대략 5,720편이며, 이를 크게 대분류하면 인물 전설이 58.8%, 자연물 전설이 27.7%, 인공물 전설이 9.4%, 신앙풍속 전설 4.1%에 이른다(강진옥, 1998). 이런 분류에서 알 수 있듯이 방대한 전설을 유형화할 때에도 증거물의 종류가 ‘인물’, ‘자연물’, ‘인공물’, ‘신앙풍속’과 같이 증거물(이야기에서는 중심 제재)을 따르는 경우가 가장 일반적이다.

• 민담(民譚)

민담은 민간에 전승되는 이야기로 전설과 대칭적으로 특정한 장소·시간·인물이 명시되지 않으며, 사실성·진실성보다는 흥미성이 중심이 되는 이야기이다.

민담은 말 그대로 민간에서 전해진 이야기로, 신화나 전설에 비해 갈래 상 제약이 약하다. 따라서 민담의 종류는 헤아릴 수 없을 만큼 다양하며, 기존 민담 연구는 민담을 분류하려는 지난한 작업을 해 왔다. 전설과 마찬가지로 민담에 대한 분류 작업은 많은 수의 민담을 보다 체계화하고 유형화하려는 의도에서 출발했지만 그다지 실효를 거두지 못한 것이 사실이다. 민담 연구의 선구자라 할 수 있는 아르네-토슨(Aarne-Thomson)은 민담을 ‘동물담·본격담·소화 및 일화·형식담·미분류담’ 등으로 나누었다.

이러한 분류체계는 실제로 국내 연구자들에게도 많은 영향을 끼쳤는데, 초기 구비문학 개설서(장덕순 외, 1971)에서는 ‘동물담, 본격담, 소화’등으로 3분하고

각각에 동물유래담·본격동물담·동물우화, 현실담·공상담, 과장담·모방담·치우담·사기담·경쟁담 등의 하위 항목을 설정했다. 한국문화인류학회의 <민담분류표>에서는 민담을 동물담·완형담·과생담으로 3분하고 그 하위 항목으로 각각 동물유래담·대인담·우화·둔갑담, 신선담·일생담·영웅담, 괴기담·소화를 설정했다. 이 같은 분류 자체가 일관성이 없을뿐더러, 한 편의 이야기에 여러 자질들이 혼재할 경우 이 같은 기준으로 분류할 수 없는 경우도 비일비재하다.

민담의 세계는 대개 주인공의 불우하고 부정적 상황에서 시작되어 조력자의 도움이나 자신의 힘으로 궁극적인 행복을 얻게 된다. 민담은 민중들의 생활 속에서 갖가지 사유와 관념이 어떻게 형상화되는지를 잘 보여주며, 전설과는 달리 비극적 세계관 보다는 낙천적 세계관을 보여주며, 인간들의 다양한 삶의 현장에서 전승집단이 추구하는 가치와 욕망을 보여준다고 할 수 있다.

<표 1> 신화, 전설, 민담의 갈래상 특징

	전승자의 태도	시간, 장소	증거물	주인공 및 행위	전승 범위	가치·지향
신화	진실성 신성성 초월성	초월적·신성한 시공간	포괄적 세계, 국가	신·영웅 건국, 인류구원 거창한 과업	국가·민족	국가·민족적 정체성과 이념
전설	진실성 역사성 실제성	구체적인 시간, 공간	특정한 개별 증거물	다양한 현실의 인간과 행적	지역적 범위	지역적 특수성
민담	흥미성 허구성	뚜렷한 시공간 없음	없음 불필요	낙천적 인간 운명개척형	지역·민족 초월 세계적	보편성 세속적 가치

신화·전설·민담은 구전되던 설화로서 공통점도 가지지만 동시에 각 세부 갈래별 특성을 가진다. 각 이야기를 통해 드러나는 이야기 전승집단의 가치관 혹은 추구하는 가치를 살펴보면 다음과 같다. 신화는 종교적·정치적 이념과 가치를 추구하는 경향이 강하다. 집단의 중요 가치관, 삶의 모델, 자연·신·인간의 존재론 등이 이야기에 함축되어 있다. 전설은 한 마디로 민간의 삶의 총체라고 할 수 있다. 특히 일반백성들에게 있어서 전설은 지역 공동체의 삶의 흔적, 다시 말해 그들의 역사라고 할 수 있다. 전설은 전승집단의 규모가 신화나 민담에 비해 가

장 제한적인데 그러다보니 해당 지역의 특성과 고유성을 담게 된다. 민담은 신성과 대칭되는 세속을 잘 형상화하고 있는데, 이 이야기는 보통 사람들의 욕망과 꿈을 대변하고 있다. 이야기 자체가 신성성이나 역사성과는 거리가 멀며 이야기 자체를 통해 흥미를 추구하는 경향이 강하다.

② 전통 이야기의 기능과 가치

○ 이야기 속 다양한 상상력의 세계

이야기는 구체성을 가진다. 특히 구술(口述)되는 이야기는 (문자)기록이라는 보존 틀이 부재하기 때문에 기억하기 위한 매개가 필요하다. 그렇기 때문에 설화는 특정한 증거물에 의존하거나 대상을 물질화시키기 마련이다. 구비설화는 과거의 이야기이지만 현재 존재하는 대상에 기대어서 존재하며, 따라서 항상 현재화된다. 혹은 현재 존재하지 않는 것이 하더라도 존재했었다는 믿음 속에서 현재화된다. 이와 같이 기록문화와 달리 설화는 전승집단의 실생활과 밀착되어 있으며, 그들의 사유와 표현이 고스란히 녹아 있다.

이야기 속에는 전승집단의 다양한 의식세계가 존재하는데, 이는 허구적 상상력 뿐 아니라 역사적 상상력과 현실생활 속에서 요구되는 윤리·가치 규범에 대한 상상력까지 매우 폭넓게 나타난다. 신화는 창조와 기원과 같은 인간 존재의 한계 너머의 세계에 대한 본질적인 물음과 사유를 담고 있다. 전설과 민담에서는 현실세계와 교섭 속에서 민중들이 보여주는 세계에 대(對)한 반응으로, 역사적 상상력이나 허구적 상상력을 보여준다. 지역적 토대와 증거물을 가진 전설을 통해서 전승집단은 기록되지 않은 역사를 이야기를 통해 기억한다. 사실성·진실성이 약한 민담이라 하더라도 그 이야기 속에는 현실세계의 제약과 거기서 벗어나고자 하는 민중들의 현실인식과 욕망이 투영되어 있는 것이다.

○ 구전되던 옛이야기의 특성과 디지털 환경

구비문학의 특성은 논자들마다 약간의 용어상의 차이는 존재하지만 크게 볼 때는 공통적이다. 기존 논의를 간략하게 정리하면 다음과 같다(오세정, 2006).

- 말로 된 문학
- 구연(口演)된 문학
- 현장성(현재성)
- 공동작
- 단순·보편성
- 간결성
- 민중적·민족적

이상의 구비문학의 일반적 특성을 상호관련 있는 하위 항목으로 재분류할 수 있다. 첫째, 구비문학은 ‘구연성’을 가진다. 기록문학과 대비되는 점으로 표현매체가 글이 아니라 말이라는 가장 기본적 특성인데 이는 ‘현장성’과 ‘연행성’을 가진다. 두 번째 특성으로 ‘집단성’을 들 수 있다. 구비문학은 권위 있는 작가의 부재, 즉 개인의 창작이 아닌 집단적 창작물 내지 전승물이라는 점이 특징이다. 따라서 민중들(전승자)이 선택한 이야기가 자신의 공동체 속에서 생명력을 가지고 전승된다는 측면에서 ‘민중성’과 ‘대표성’의 성격을 가진다. 세 번째 특성으로 ‘원형성’을 들 수 있다. 여기서는 구비문학의 ‘근원성’과 ‘전통성’의 성격을 찾아 볼 수 있다.

구전되던 옛이야기의 구연성은 기록문자의 안정성이나 고정성보다는 유동성이 강조되는 디지털콘텐츠의 성격과 닮아 있다. 또한 구술연행의 성격, 현장에서 화자와 청자가 맺는 역동적 관계는 기록문학의 독서행위와 차별화를 선언하는 디지털매체의 연행성과도 유사하다. 집단성의 경우 이야기의 창작이 특정 개인에 의해서 이루어지기 보다는 적층성, 즉 집단창작이라는 점, 독점적 권위(authority)를 인정받은 저자(author)를 지워버리고 다수의 작가(writer)와 편집자(editor)를 배출한다는 점에서도 구전설화와 디지털콘텐츠의 스토리텔링은 흡사하다. 구전설화는 기록문학이나 정통문학에 비해서 단순한 형태와 보편적 구조를 가지며, 기록문학의 원천 모티프를 제공하거나 근원 설화가 된다는 점은 디지털콘텐츠가 복잡한 구조보다는 단순구조를 선호하며 자료차원의 요소를 변형·활용하는 것을 중요시한다는 점에서도 상호 관련을 맺는다.

구비문학은 근대적 문학이 탄생하기 이전에 말로 전승되던 문학으로 ‘과거의(고전)’, ‘원초적’ 내지 ‘후진적’ 문학이었다. 그러나 오히려 이 구비문학이 오늘날 새로운 매체를 통해 등장하는 새로운 문학·문화와 닮아 있다는 점은 연구자들에

게 많은 생각거리를 제공한다. 문화콘텐츠 사업에서도 이 같은 구비문학, 특히 설화의 활용 가치와 가능성은 독보적이라 할 수 있다. 그 동안 교육·문화 정책 사업으로 시행된 각종 문화콘텐츠 사업을 보면 구비문학, 특히 신화, 전설, 민담의 설화를 콘텐츠 개발의 원천자료 내지 대상 텍스트로 적극 활용되고 있다. 설화와 같은 구비문학이 문화콘텐츠 개발에 폭넓게 활용되는 원인은 문자적 사유체계 이전의 비분화·통합적·복합적 성격 때문이다.

○ 문화산업과의 연동, 인문학적 상상력의 확장

현대사회는 ‘문화’로 대변되는 시대라 해도 과언이 아니다. 문화는 이제 산업과 만나 다양한 문화산업의 봄이 일고 있다. 특히 ‘문화콘텐츠’는 21세기 경제, 사회, 문화 영역에 있어서 가장 중요한 화두임에 분명하다. 다양한 문화콘텐츠들이 산업, 교육, 방송, 일상생활 문화 등에서 중요한 기능을 하고 있으며, 문화적·교육적 가치뿐만 아니라 각종 부가가치를 창출하고 있다.

산업, 교육, 학술, 일상생활 문화 등의 영역에서 수요가 커진 문화콘텐츠의 핵심 소스이자 주된 동력으로 이야기의 가치는 더욱 높아졌다. 잘 만든 영화 한 편, 드라마 한 편이 막대한 경제적 가치를 창출하고 활발한 국제교류를 가능하게 했다. 이야기는 원소스 멀티 유즈(OSMU)의 중추가 되었으며, 그 중 특히 신화, 전설, 민담과 같은 전통 이야기가 더욱 주목받고 있다. 전통 이야기는 전승집단의 생활 문화, 가치관, 욕망, 세계관 등 그들의 삶과 사유를 잘 담지하고 있기 때문에 사람들의 감성과 욕망에 잘 부합한다. 또한 전통 이야기 속에 살아 전승된 상상력은 오늘날 우리에게 요구되는 인문학적 지식과 교양, 나아가 인문학적 사유 방식을 배우고, 그것을 확장하는 데 있어서도 유용하다.

영상매체의 강세 속에 인쇄 매체는 과거의 영광을 잃고 있는 형국에서, 세계적인 베스트셀러가 된 것은 톨킨의 <반지의 제왕>, 조앤 롤링의 <해리포터>와 같은 판타지 문학이었다. 판타지의 새로운 부활은 리얼리즘 문학의 퇴조 혹은 미메시스 문학론의 퇴조를 의미한다. 그런데 판타지들은 주로 신화와 전설, 민담에서 주 재료를 취한다. 판타지문학뿐 아니라, 애니메이션이나 만화에서도 신화나 전설, 민담의 상상력을 활용한 경우는 쉽게 찾을 수 있다. <하울의 움직이는 성>, <월령공주>, <이웃집 토토로> 등으로 유명한 미야자키 하야오의 애니메이션이 그

대표적 실례이다. 게임에서도 전통 이야기, 즉 옛이야기의 상상력을 기반으로 한 경우를 쉽게 찾아 볼 수 있다. 신화 속 신들의 전쟁을 게임명으로 차용하기도 하며, 온 라인 게임의 각종 기반 스토리는 21세기에 다시 쓰인 어느 고대적 신화나 전설이다.

○ 감성의 시대, 스토리텔링의 힘

<천일야화(The Arabian Nights)>의 예에서 알 수 있듯이 인간은 이야기를 듣고 싶어하는 욕망과 이야기를 하고 싶어 하는 욕망을 가지고 있다. 이는 단지 놀이의 차원에서 재미있는 이야기를 생산·소비하는 것이 아니며, 심미적인 감흥을 위한 이야기 감상 차원에서 그치는 것이 아니다. 인간은 자신의 외부세계와 자신의 내부세계, 그리고 세계와의 접촉에서 오는 다양한 현상과 본질에 대해서 이야기화해서 인식하며 기억한다. 즉 이야기를 통해서 모든 것은 의미를 갖게 되는 것이다. 따라서 이야기에 나타나는 의미를 보다 심층적으로 해석하고 다양한 문화적 의미를 확대 재생산할 필요가 제기된다.

영웅의 일대기나 신화·전설의 서사구조를 재현한 각종 콘텐츠들이 줄을 잇고 있다. 조셉 캠벨(J. Campbell)의 영웅의 모험 12가지 패턴은 이제 문화콘텐츠 관련 시나리오 작성법의 바이블이 되었다. 최근 한국에서 관심을 모으고 있는 에듀테인먼트 창작에 있어서 신화적 영웅담은 핵심적인 근간을 이루고 있다. 이야기 구조뿐 아니라 전통설화 속 캐릭터 역시 여전히 단골 재현물로 부활하고 있다. 아동 출판 분야에서도 전설과 민담의 재화(再話)를 통한 전래동화 출판이 중요한 지분을 차지하고 있다. 결국 최신의 문화콘텐츠들은 아주 오래된 이야기 문화와 상당부분 관계를 맺고 있는 셈이다. 오늘날 우리 사회는 과거와 새롭게 만남으로써 다양한 가치와 문화상품들을 생산하고 있다. 옛이야기는 단순히 과거에 만들어진 박제된 유물이 아니라 새로운 문화적 가치를 창출하는 원천인 것이다.

신화·전설·민담과 같은 옛이야기들에 대한 새로운 문화적 가치의 재발견에는 이들 옛이야기의 성격이 오늘날 현대사회에서 요구되는 새로운 문화상품, 새로운 스토리텔링과 직접적인 관련을 가지기 때문이다.

2. 지역 전통 이야기와 문화산업

① 전통 이야기의 지역성

○ 로컬리티와 지역 전통 이야기

지역에서 전하는 전통 설화는 문헌에 전하는 것도 있으며 구술전승(口述傳承)되는 것도 있다. 『한국구비문학대계』의 출간 이후 지역의 구비설화가 대대적으로 녹취·기록되었고, 각 지자체의 지역 설화의 채록이 현재까지 활발하게 진행되고 있다. 특히 기록문학과 대칭적인 구비문학은 전승집단과 밀착되어 있는 문학으로 전승단위의 지역의 특성을 잘 담보하고 있다.

지역적 특수성이란 지역적 차이, 즉 지역적 조건에 의해 형성된 독자성을 의미한다. 이 같은 지역적 특성이야말로 문화의 다양성과 상대성을 담보하는 근원이다. 구비문학의 경우 특정 지역의 설화나 봉산탈춤, 하회 별신굿 등의 명칭에서 보듯이 이미 지역성(locality)을 전제하고 있다. 지역이라는 용어는 지방이라는 용어와 관련해서 다소 논란이 있다. ‘지방’의 일상적 의미는 중앙에 대해 종속적이고 주변적인 공간을 가리키는데, 연구자들이 이 개념을 사용할 때에는 중앙과 지방 간에 존재하는 불평등한 권력관계를 전제한다. 이러한 함의를 피하고자 할 때는 보다 중립적인 ‘지역’이란 용어를 사용한다(고석규, 1998).

지역이라는 용어는 마치 독자적인 사회적 실체를 지시하는 것으로 이해되기 쉽지만 실제로 지역은 사회문화적 공간에 대한 분류상의 개념이며, 분류의 기준이나 맥락에 따라 매우 다양한 대상을 지시할 수 있다. 지역(local) 또는 지역성(locality)에 대해 일찍이 관심을 가진 인류학에서는 크게 두 가지 접근방법이 있다. 하나는 지역 또는 지역성을 ‘원초적 유대감(primordial attachment)’와 관련시켜 파악하는 방식(Clifford Geertz, 1973/ Mike Featherstone, 1995.)이고, 다른 하나는 이를 관계적 개념이나 구성적 개념으로 파악하는 방식이다(Akhil Guper & James Fergusson, 1992/ Arjun Appaduari, 1996).

최근 인류학적 연구는 특정 공간 속에 존재하는 고유하고 전통적인 문화의 발굴을 통해 변화하지 않는 지방문화의 재구성을 시도하는 것이 아니라, 지방이라

는 공간의 경계가 만들어지고, 협상되고, 강제되는 역사적 과정에 초점을 맞추기 때문에 후자의 방식이 선호되는 추세이다. 반면에 구비문학·민속예술의 입장에서 볼 때 문화·문학·예술과 전승집단의 성격을 파악하는 데는 전자의 방식이 보다 효과적이라 할 수 있다. 원초적 정서 내지 유대감은 사회적인 존재에게 ‘주어진’ 것에서 유래하는 것으로, 주로 1차적인 접촉과 혈연적 연관이지만, 이것들을 넘어 특정한 언어, 혹은 심지어 방언을 말하고, 특정한 사회적 관습을 따르며, 특정한 종교 공동체에 태어났다는 사실에서 유래한 것이다. 이러한 정서의 공유는 공동체의 유대 그 자체가 지니고 있는 무엇인가 설명할 수 없는 절대적 중요성을 가진다(Clifford Geertz, 1973). 따라서 이 같은 공유된 정서는 지역성을 이루는 근간이며 문학적으로 형상화된 텍스트 속에서 발현된다.

이야기는 구체성을 가진다. 특히 구술되는 이야기는 기록에 따른 보존이 힘들기 때문에 기억하기 위한 매개가 필요하며, 특정한 증거물이나 대상을 물질화시키기 마련이다. 구비설화는 과거의 이야기이지만 현재 존재하는 대상에 기대어서 존재하며, 따라서 항상 현재화된다. 현재 존재하지 않는 것은 존재했었다는 믿음 속에서 현재화된다. 존재 대상물 때문에 발생한 이야기인지, 이야기가 존재 대상물을 화자 내지 전승집단의 내부 영역으로 끌어들인 것인지 판정하기 힘들다. 하지만 인간이 주변 환경에 의해서 사유방식이나 사유체계가 영향을 받는다는 것은 자명하며, 상상력의 원뿌리는 의식 이전에 그들의 삶의 터전과 환경임을 부인할 수 없다.

○ 로컬리티의 보고, 전설(傳說)

전통 이야기 중에서 전설은 특정한 증거물이나 구체적 배경을 갖는 이야기로 진실성 혹은 역사성이 주요한 특징으로 부각되는 이야기이다. 특히 한국의 전설은 특정한 공간 배경을 중시하는 특징이 있다. 따라서 지역의 특성, 즉 해당 지역의 인물, 역사적 유적이나 자연환경, 지역 문화 등이 이야기에 잘 용해되어 있다. 따라서 전설에 대한 연구는 지역의 문화를 연구하고 해당 지역의 특성을 이해하는 데 있어서 더 없이 중요한 자료가 된다.

전설 자료를 수록하고 있는 문헌으로는 『삼국사기』, 『삼국유사』가 대표적이며, 조선시대에는 『고려사』, 『세종실록지리지』, 『동국여지승람』 등 지역의 읍지에 전

설이 다수 전한다. 이 밖에도 개인문집에서도 지역의 전설을 소개하는 경우가 더러 있다. 20세기 들어 민속문화, 기층문화에 대한 중요성을 자각하면서 각종 설화집, 전설집이 간행되었다. 이후 지역 단위의 공동체가 지역성에 대한 정체성 수립과 더불어 마을지를 간행하면서 지역에서 전승되는 전설을 조사해서 기록했다.

20세기에 수집된 자료집 중 ‘전설’을 표제로 한 것 중 대표적인 것은 다음과 같다.

이흥기, 『조선전설집』, 조선출판사, 1944.

최상수, 『조선민간전설집』, 을유문화사, 1949.

최상수, 『한국민간전설집』, 통문관, 1958.

진성기, 『남국의 전설』, 일지사, 1970.

임현도, 『한국전설대관』, 정연사, 1973.

현용준, 『제주도의 전설』, 서문당, 1976.

일반적으로 설화를 조사·채록하여 문헌으로 펴낼 때는 전설만을 따로 묶어서 한다가보다 다른 구비문학자료와 함께 기록한다. 대표적인 자료는 다음과 같다.

『한국구비문학대계』, 한국학중앙연구원, 1980~1988.

『한국구전설화집』, 민속원, 2000~2012.

임석재, 『한국구전설화』, 평민사, 1987~1993.

조희웅, 『영남구전자료집』, 박이정, 2003.

최웅 외, 『강원설화총람』, 북스힐, 2006~2007.

이밖에 각 지자체 부속 연구기관이나 문화 사업 관련 부서에서 발간한 지역의 이야기 자료집은 대부분 해당 지역에 뿌리를 둔 전설을 수록하고 있다. 이 자료들은 흔히 도지(道誌), 시지(市誌), 군지(郡誌)에 실려 있는 경우가 대부분이다.

전설의 가장 중요한 특징은 ‘증거물’과 직접적 관련이 있듯이 ‘진실성’ 내지 ‘사실성’에 있다. 전설은 역사적 사실을 바탕으로 생성·소통되기 때문에 사실성·진실성을 보강하기 위해서 정사(正史)로서의 역사와 결합하기도 한다. 또 실제 역사적 사건이 구비전승되면서 정사에 기록된 내용과는 다소 다른 양상의 이야기

가 전래되기도 한다. 전설과 역사의 증거물의 상관관계를 다음과 같이 구분한다 (최래옥, 윤용식, 1996).

- (1) 역사가 있었고, 그 흔적이 남아 있으며 전설도 있다.
- (2) 역사가 있었으나, 그 흔적이 소멸되고, 전설만 남았다.
- (3) 역사가 있었고, 그 흔적이 남아 있는데도, 전설은 없다.
- (4) 역사가 없고, 그 흔적도 없는데, 전설만 있다.
- (5) 역사가 희미하고, 그 흔적도 희미한데, 전설은 무성하고 강력하다.

전설은 문자 생활을 하지 않는 민중들의 현실과 역사에 대한 반응물로, 넓은 의미에서 분명 역사이다. 그러나 좁은 의미의 역사와 달리 전설은 안정적인 보존 장치의 부재와 전승자들의 상상력이 개입되어 유동성을 띤다. 따라서 전승집단의 의식, 구체적으로 말하면 역사적 의식에 대한 접근은 단순한 ‘실증주의’의 시각과는 구별되어야 할 것이다.

② 지역 전통 이야기 개발 현황과 방향

○ 지역 전통 이야기의 개발 사례

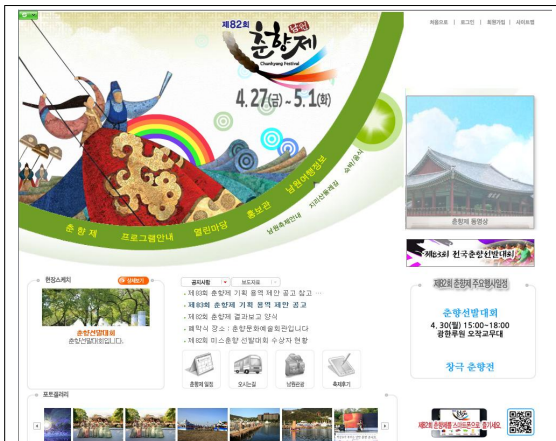
문화 및 문화산업의 강세, 지역과 지역성에 대한 가치 인식 등은 서로 맞물려 지역의 고유한 문화를 바탕으로 새로운 지역 문화산업이 추진되기 시작하였다. 특히 이야기의 문화상품으로서의 가치를 인식하게 되자 지역의 전통 이야기들을 원천으로 새로운 문화산업 개발에 대한 논의가 활성화되고 있다.

● 지역 전통 이야기 개발 성공 사례

지역의 이야기를 활용하여 지역 문화산업화에 성공한 대표적 사례는 남원의 ‘춘향제’를 꼽을 수 있다. 춘향제는 1931년 시작되어 현재까지 80여 년이 넘는 세월동안 지속되어 오면서 60만 명 이상이 방문한 전국적인 지명도를 가진 전통 축제이다. 지역 사회의 관련 집단이나 개인의 관심과 참여, 그리고 다양한 방식의

실천을 통해 성장할 수 있었다. 축제의 참여자들은 <춘향전>의 배경 공간인 광한루를 중심으로 춘향이 살았던 시대를 인공적으로 꾸며놓은 장소 속에서 춘향을 회상하고 상상해간다. 이런 과정에서 발생한 춘향 이미지의 소비가 인터넷 매체를 통해 경험담의 형식으로 공유됨으로써 재생산되는 모습을 보여주기도 하였다. 오늘날 춘향제에서 생산된 춘향 이미지는 추모와 재현이라는 문화적 기억을 바탕으로 한다. 춘향에 대한 긍정적 이미지는 결국 지역 사회의 긍정적 정체성의 확립과 지역 경제 활성화의 수단이라는 측면에서 이루어지고 있다(유목하, 2008).

<그림1> 춘향제 공식 홈페이지(2013)



춘향제에서는 <춘향그네체험/대회>, <방자마당놀이>, <방자마당놀이>, <춘향제속목장나들이> 등의 상설행사와, <유천유등조형물>, <사랑캐릭터상품전>, <남원특산물행사>, <춘향국악대전>, <춘향제전> 등 다양한 부대행사와 개별행사가 진행된다.

*자료:

<http://www.chunhyang.org/>

<춘향전>과 같이 이미 사람들에게 많이 알려진 이야기를 지역의 문화자산으로 선점할 경우 효과는 매우 크고 광범위하다. 그런데 소설이나 판소리에 비해 지역의 설화는 해당 지역민이 아닌 경우 인지도가 낮다. 따라서 잘 알려진 이야기를 특정 지역과 연계시키는 작업이 우선적으로 진행되기도 한다. 대표적인 사례로 전남 곡성을 들 수 있다. 곡성은 관음사 연기설화를 바탕으로 이야기의 주인공 '원홍장'이 바로 '심청'의 원형이라는 논리로 <심청전>과 연계된 축제를 지역 대표 문화상품으로 개발하였다. 심청을 지역 브랜드로 내세움에 따라 효라는 가치를 지역 정체성과 연관시켰다. 축제의 공연행사에서는 마당극, 판소리, 창극, 뮤지컬과 같은 공연에서 배우나 광대가 무대에 등장하거나 판을 벌여 말이나 노래, 몸짓 등을 사용하여 축제 관중들에게 <심청전>의 서사를 전달하고 있다. 전시행사

는 전시되는 오브제들을 매개로 축제 기획자 및 연출가들이 표현하고자 하는 메시지를 전달하여 방문객들과 의미를 공유하고 소통하고 있다(유목하, 2008).

소설이나 설화와 같은 문학 작품이나 그 작품의 인물들을 주요 원천으로 해서 각종 문화상품을 개발하기도 하지만, 지역의 실존 인물이나 그 일화를 바탕으로 이루어지는 경우도 많다.

전남 완도에서는 ‘장보고축제’가 18회째 지속적으로 개최되고 있으며 지역의 고유 축제로 자리를 잡았다. 장보고의 해상 활동 근거지가 완도라는 점에 착안하여 지역 문화산업으로 개발한 경우이다. 전남 영암에서는 ‘왕인축제’가 1997년부터 지금까지 개최되고 있다. 수시로 ‘대한민국 ○대 문화관광축제’로 선정되는 축제이며, 왕인의 행적과 관련해서 일본과 연계되는 국제적 문화행사로 발전 가능성이 있는 축제이다.

역사적 인물과 그 일화를 바탕으로 개발된 지역의 문화축제 중 대표적인 사례로 전북 익산에서 행해지는 ‘서동축제’를 예를 들 수 있다. 익산에서는 백제의 무왕인 서동 관련 설화를 활용해 지역을 대표하는 축제를 개발하였다. 『삼국사기』나 『삼국유사』에 따르면, 무왕은 마를 캐며 살다가 신라의 선화공주를 만나게 되고 이들이 왕과 왕비가 된 후 백제를 중흥하기 위해 애쓴 인물이다. 특히 선화공주는 익산의 대표적 유물인 미륵사지 창건에 직접 힘을 쓴 인물로 등장한다. 따라서 선화공주와 관련된 콘텐츠는 미륵사와 연결되어 다양한 문화콘텐츠를 개발할 수 있다.

● 지역 전통 이야기 활용 문화콘텐츠 개발 방안

대부분의 연구자들은 지역의 전통 이야기를 지역의 문화콘텐츠로 개발해야 한다는 데에 동의하며 그 개발의 필요성을 역설하고 있다. 지역 전통 이야기 활용에 관한 연구들은 주로 개발되지 않은 자료들을 어떻게 활용할 것인가의 문제를 다룬 것이 많다. 예컨대 이경엽은 <한석봉 설화>와 영암의 관계를 살피면서 지역의 관광자원으로서 활용할 필요가 있음을 논의하였다(이경엽, 2007). 한석봉 설화는 영암 출신의 스승 신회남과의 인연이 매개가 되어 전해진다. 이야기들은 주로 한석봉과 영암의 지역적 연고를 드러내는 내용이다.

강명혜는 태백 지역의 지역성에 주목하여 설화 활용하는 문화콘텐츠 개발 방안

을 주장했다(강명철, 2012). 태백의 경우 주요한 지역적 특색으로 국내 유일의 삼수(三水) 발원지로 알려져 있고, 이 지역이 자연생태적 환경이 잘 구비되어 있다. 따라서 이러한 점에 초점을 맞추어 생명을 배태, 분출시키는 시원(始原)의 공간, 신비의 공간으로 문화상품화의 목적을 삼을 수 있다. 태백은 용담, 황지못, 검룡소, 구문소 등 부가가치가 높은 스토리텔링을 만들 수 있는 기반을 가지고 있다. 이들을 연계하면서 이야기를 만들고 또한 이것을 원 소스로 해서 다양한 멀티유스 체계를 수행한다면 좋은 콘텐츠를 많이 제작할 수 있을 것이다. 특히 태백은 ‘석탄의 검은 물’을 ‘삼수의 맑고도 청정한 하얀 물’로 대체해야 하며 이 설화를 재구성해서 문화콘텐츠화 해야 할 필요가 있다고 하였다.

정명철은 영광 불갑산의 상사화 군락지에 설화를 활용하여 테마파크를 구성하는 공간스토리텔링에 대해 논의하였다(장명철 외, 2012). 영광 불갑산은 한국 최대의 상사화 군락지이며 이를 수 없는 사랑 이야기가 함께 전해지는 곳이다. 상사화는 한 뿌리에서 나왔으면서도 꽃과 잎이 서로 만나지 못하는 애절함을 가지고 있다. 이러한 점을 근간으로 하여 상사화 테마파크를 조성하는 방안을 제안하였다. 지역 설화를 활용한 공간스토리텔링은 결국 지역의 고유한 이야기 발굴, 이야기 체험, 이야기 공유의 과정을 거쳐 완성되며, 이야기와 체험 공간의 상호작용을 통해 방문자들에게 감동과 즐거움을 안겨줄 수 있다. 지역의 설화와 장소 자산을 결합한 공간스토리텔링은 지역민에게 사회적 연대감과 자부심을 형성하게 하고 지역 경제 활성화에도 많은 도움이 된다는 것이다.

임재해는 나그네설화에 나타난 나그네문화를 살펴 바람직한 관광문화를 모색하는데 새로운 시각을 제시하였다(임재해, 2009). 나그네 설화의 전형으로 김삿갓과 어사 박문수, 숙종대왕 등 상층사람의 설화와, 김선달과 정만서, 방학중 등 하층사람의 설화가 있다. 나그네 길에서는 상하의 신분차별 없이 모두 대등하게 만나서 새로운 삶의 길을 개척하되, 상층사람들은 예사 사람들의 실상을 알아차려 자기 직분을 제대로 수행하여 모범을 이루는가하면, 하층사람들은 삶의 일상에서 벗어나 독자적 삶의 역량을 마음껏 발휘하여 풍요를 누리는 성공을 한다. 나그네 문화에서는 관광지가 따로 없으므로 모든 곳이 관광지이다. 나그네는 관광의 주체이자 객체이다. 주인이 나그네이고 나그네가 주인이다. 주민들이 문화유산 해설사이자 관광 안내자 구실을 한다. 제주도 올레길, 지리산 둘레길은 나그네문화의 훌륭한 보기로서 도보여행의 새로운 경향을 보여주고 있다고 하겠다.

○ 이야기 문화자산 활용의 문제점

오늘날 각 지자체는 자신들만의 고유한 문화자산을 산업화하여 경제적 이익 창출, 지역의 홍보, 지역의 문화적 정체성 확립 등을 꾀하고 있다. 시나 군을 대표하는 캐릭터나 상징물을 개발하는 사례, 지역 축제나 문화 행사를 개발하는 사례 등을 쉽게 볼 수 있다. 대표적 사례로, ‘남원’은 판소리와 고소설의 여성 주인공인 ‘춘향’을 내세워 지역의 대표적 문화콘텐츠로 개발하였다. 해마다 성대한 규모로 열리는 ‘춘향제’를 통해 우리는 이야기 문화자산 활용의 좋은 사례이다. ‘춘향제’ 혹은 ‘춘향’ 콘텐츠의 성공은 다른 지자체의 유사한 문화 개발 사업을 추동시켰다. 곡성은 ‘심청’을 그 지역의 마스코트로 내세워 곡성읍 ‘심청마을’의 이미지를 강하게 심고자 했다. 그런데 지역의 문화자산을 개발하는 과정에서 예기치 못한 분쟁이 발생하기도 한다. 대표적인 사례가 ‘홍길동’과 ‘콩쥐’를 둘러싼 지자체간 법적 공방이다.

강릉과 장성에서는 <홍길동전>과 홍길동을, 완주와 김제에서는 <콩쥐·팥쥐전>과 콩쥐를 각각 자기 지역 문화임을 주장했다. 강릉은 <홍길동전>의 저자 허균이 태어난 곳이라는 점을, 장성에서는 실존 인물 홍길동의 지역이라는 점을 내세웠다. 완주와 김제는 1919년 발간된 소설을 바탕으로 배경 지역과 인물이 자기 지역임을 내세웠는데, 그 시절에는 완주와 김제가 같은 관할 지역이었다는 점이 밝혀졌다(김용범, 2007).

춘향, 심청, 홍길동과 같은 이야기와 주인공들은 널리 알려졌다 때문에 지자체에서 서로 선점하려고 했다. 하지만 춘향은 이야기 배경이 뚜렷이 ‘남원’으로 적시되지만, 홍길동의 사례에서 보듯이 그 지역의 소유물이라고 주장하기 어려운 경우도 많다. 콩쥐의 경우는 대표적인데, 자기 지역의 문화자산으로 소유권을 주장하기에는 그 근거가 충분히 타당성을 갖추었는지 의문이다. 이야기 속 배경을 실증적으로 입증하기도 어려울뿐더러, 어떤 이야기가 원전인지 확정하기 어렵기 때문이다. 실제 <콩쥐팥쥐전>은 1919년 발간된 소설 이전에 입으로 전해지던 구비설화를 모태로 만들어졌기 때문이다. 따라서 많은 지역에 콩쥐와 그 이야기가 존재할 수 있는 것이다.

소설이나 설화나 같은 문학 작품이나 그 작품의 인물들을 주요 원천으로 해서 각종 문화상품을 개발하기도 하지만, 지역의 실존 인물이나 그 일화를 바탕으로

이루어지는 경우도 많다. 역사적 실존 인물이나 그 인물의 일화를 원천으로 해서 개발되는 문화 축제는 ‘역사성’과 결합하여 축제의 위상을 높이고 정통성을 부여하게 된다. 또한 콘텐츠의 측면에서도 전통과 과거를 ‘재현’하거나 체험한다는 테마를 쉽게 끌어 오게 된다. 그런데 문제는 정통성을 부여하고 콘텐츠 생산의 중요 기재인 이 역사성이 오히려 상품 개발의 발목을 잡기도 한다.

영암의 왕인문화축제는 왕인의 행적을 바탕으로 축제 프로그램과 콘텐츠가 구성되었다. 그런데 그 행적 재구성의 근거가 역사적으로 인정받기 어렵다는 점이 문제이다. 왕인이 실제 영암 출신인지도 의심스러우며, 왕인의 행적에 대한 시기의 문제도 불분명하기 때문이다(박균섭, 2012). 이러한 문제는 서동과 관련해서도 마찬가지이다. 백제 무왕때 건립된 미륵사지석탑과 관련된 자료가 새롭게 발견되면서 기존의 역사적 통설들이 의심받게 되었다. 2009년 1월, 백제 미륵사지석탑을 해체해 조사하는 과정에서 사리 항아리와 사리 봉안 기록판 등 유물 500여점이 발굴되었다. 639년(무왕 40년)에 묻힌 이 기록이 1370년 만에 발견되었는데, 여기에 따르면 미륵사 창건을 주도한 인물이 선화공주가 아니라 새로운 인물이 등장한다. 이 사료의 발견으로 말미암아 무왕의 아내가 선화공주인지 아닌지, 무왕과 선화공주의 결혼이 사실인지 허구인지의 논란까지 불러오게 되었다. 이처럼 역사적 인물과 콘텐츠를 활용할 경우 항상 잠재된 위험 요소를 감안해야 할 것이다.

매력적인 인물이 등장하고 그들의 드라마틱한 삶이 펼쳐지는 이야기말로 사람들의 관심을 끌기에 충분하며 다양한 2차, 3차 관련 문화콘텐츠를 개발하기에 용이하다. 이야기를 활용할 때 사람들에게 널리 알려진 소설, 이야기 구성이 잘 짜여진 소설을 활용하는 것은 분명히 효과적이고 효율적인 측면이 있다. 또한 역사적 실존 인물과 그 일화를 활용하게 되면 정통성을 부여받게 되며 재현의 테마를 부각시킬 수 있는 장점이 있다. 하지만 실제 그 지역의 특성을 얼마나 잘 구현하는지가 중요하며, 역사적 콘텐츠를 다룰 때에는 역사성이 안고 있는 문제점 또한 인식해야 한다. 이 같은 사항들을 고려해 볼 때 해당 지역에 깊숙이 뿌리박고 있는 전설류의 이야기를 지역의 대표 문화 브랜드로 개발하는 것이, 비록 당장은 힘들다 하더라도 가장 효과적인 작업이 될 것이다.

3. 충북 지역의 전통 이야기

Ⅰ 충북의 전통 이야기 자료

○ 자료 출처

- 최상수, 『한국민간전설집』, 통문관, 1958.
- 『전설지』, 충청북도 문화공부담당사무실, 1982.
- 『한국구비문학대계』, 한국학중앙연구소, 1980~1988.
- 충청북도 충북학연구소, 『이야기 충북』, 고두미, 2004.
- 『한국구전설화집』, 민속원, 2000~2012.
- 조희웅, 『이야기 망태기: 현지채록 구비전승 자료집』, 글누림, 2011.
- 이주영, 『충북의 전설 읽기』, 역락, 2011.
- 충청북도 도·시·군 홈페이지, 지자체 문화관광 관련 공식 홈페이지
- 『충청북도지』, 충청북도지편찬위원회, 1992.
- 『청주시지』, 한국문화재보호협회 청주시지부, 1976.
- 『충주시지』, 충주시, 2001.
- 『제천시지』, 제천시지편찬위원회, 2004.
- 『괴산군지』, 괴산군지편찬위원회, 1990.
- 『단양군지』, 단양군지편찬위원회, 1977.
- 『보은군지』, 보은군지편찬위원회, 1994.
- 『영동군지』, 영동군지편찬위원회, 1968.
- 『옥천향지』, 관성동호회, 1989.
- 『제천시지』, 제천시지편찬위원회, 2004.
- 『증평군지』, 증평군지편찬위원회, 2005.
- 『진천군지』, 진천군지편찬위원회, 1994.
- 『청원군지』, 청원군지편찬위원회, 1990, 2006.

○ 조사 자료 정리

- 부록1. 참고

② 자료 분석

○ 충북 전설의 특성

충북에는 많은 전설들이 전해온다. 충북에서 발간된 대표적 자료집으로는 『충북의 전설』이 있다. 여기에는 503편의 지역 전설이 채록되어 있다. 한국의 대표 구비문학 자료집인 『한국구비문학대계』(전 85권)에는 충주·증원, 청주·청원, 단양, 영동의 4개 지역의 설화들이 실려 있다.¹⁾ 충주·증원 126편, 청주·청원 161편, 단양 175편, 영동 203편 총 665개의 설화가 실려 있고 이중 충북의 지역성을 잘 드러내는 전설은 대략 30여 편 정도이다. 충북 지역의 정체성과 문화를 잘 반영하는 전설은 주로 해당 지역에서 발간한 시·군지와 향토 자료집에 비교적 많은 수가 전한다.

충북지역의 전설 자료집의 대표격인 『충북의 전설』에 있는 자료들을 지역별·소재별로 정리하면 다음과 같다.

<표 2> 충북의 전설 지역별·소재별 분포

	청주	충주	제천	청원	보은	옥천	영동	진천	괴산	음성	증원	제천	단양	합계
지명	7	10		37	4	15	17	10	4	2	18	8	11	143
인물		3	1		4	5	12	3	10	15	5			58
산	2	1		10	2	4		5	4	3	12	2		45
고개	3		1	12	3	8	8		2	2	5	3	3	50
물	2	2	1	3	3	1	7	7	7	2	3	5	2	45
다리	1		1	1		1		1						5
바위	1			7	11	6	6	3	5	4	18	14	6	81
불교	1			1		1	2		4		4		2	15
사당묘총	2			4			2			4			1	13
산성		1		2			2					1	1	7
나무				1	2	3	1		1					8
누·대·정					6			2				2		10
민간신앙									1			1	2	4
기타		2	2		2	2		4	2	1	1	2	1	19
합계	19	19	6	78	37	46	57	35	40	33	66	38	29	503

* 자료: 이은경(2006)

- 1) 『한국구비문학대계』에서는 충청북도의 경우 많은 지역이 조사 대상에서 빠졌다. 하지만 현재 한국학진흥사업의 일환으로 『한국구비문학대계』 2차 증보사업이 진행 중이어서 나머지 지역의 자료들도 발굴 중에 있다.

충북의 3개의 시, 청주, 충주, 제천의 자료가 가장 적은 수를 차지하고 있다. 이는 도시에서는 아무래도 구비전승과 같이 민속 문화가 보존·유지되는 것이 용이하지 않기 때문이다. 『충북의 전설』에 실린 전설들이 어떤 소재를 다루고 있는가를 볼 때, 인물전설이 많이 전승됨을 알 수 있고, 산·고개·물·바위와 같은 지역의 자연물을 소재로 한 이야기가 다수를 차지함을 알 수 있다. 이는 한국의 전설에 나타나는 일반적인 경향이다.

충북지역의 경우 역사적으로 유명한 인물들과 사건들이 비교적 많은 편이다. 조선 건국의 실질적인 주인공이라 할 수 있는 정도전, 조선 유교의 꽃을 피웠다고 평가할 수 있는 송시열이 이 지역 출신이며, 조선의 마지막 왕후 민비의 피난처가 충북이었다. 또한 오랜 세월동안 삼국의 전쟁과 외세와의 전쟁으로 인한 각종 장수들의 흔적이 고스란히 남아 있는 지역이 또한 충북이다. 김유신의 태실이 있는 곳이며, 온달이 방비하던 산성이 있는 곳이며, 임진왜란 당시 신립이 배수의진을 쳤던 곳이 바로 충북이다. 충북지역 전설 중에는 고구려·백제·신라 3국이 치열한 국경 전쟁을 배경으로 한 것이 상당수 발견된다. 일반적으로 가장 가까운 과거사, 조선에 대한 기억과 이야기가 많은 것이 당연한데 충북지역에는 삼국시대, 고려시대 등 오래된 기억이 전설을 통해 보존되고 있다.

충북지역 전설 중 압도적인 양을 차지하는 자연물 관련 전설은, 지역민들이 자신의 삶의 터전에 있는 자연물을 증거물 삼아 그들의 삶의 흔적을 이야기로 새겨놓은 것이라 할 수 있다. 마을을 둘러싸고 있는 산, 산 속의 각종 형태의 계곡과 바위, 샘과 하천 등은 전설의 주재료이다. 그만큼 충북의 전설들은 지역과 밀착되어 있으며 증거물을 중심으로 새로운 2차·3차 이야기를 생산할 수 있는 기반이 조성되어 있다고 볼 수 있다. 요컨대 충북 전설은 역사성과 지역성을 가진 것들이 많다고 할 수 있겠다(충청북도지편찬위원회, 1992).

○ 충북의 역사·지리적 특성

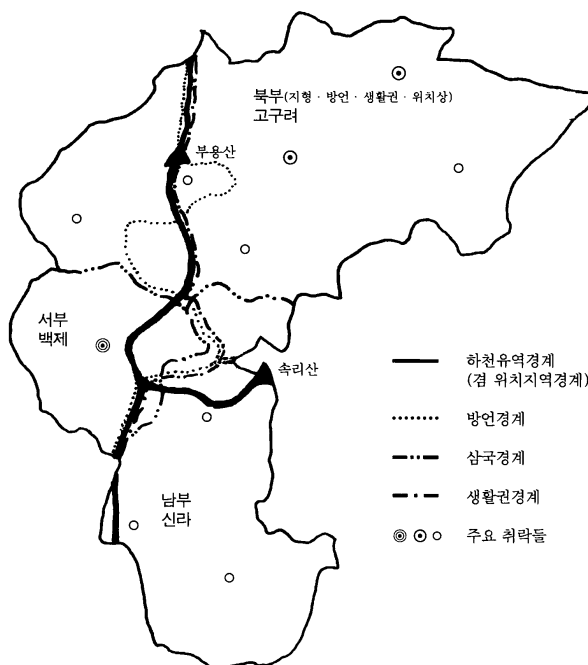
충북의 전통 이야기가 역사성과 지역성을 가진 것들이 많다는 것은 그만큼 지역민들이 오랜 기간동안 해당 지역에서 경험한 사건에 대한 기억을 오래 간직하고 있음을 의미한다. 특히 충북은 지역의 지리적 특성과 관련해서 역사적 사건을 겪게 되고, 문화권 역시 지리적 특성과 짝게 연관을 맺고 있다. 충북지역은 한반

도의 가장 중심에 자리잡고 있으며 2개 혹은 3개의 문화권역으로 나뉘어진다.

충북을 2개의 권역으로 나누는 입장은 강을 중심으로 ‘남한강 수계’와 ‘금강 수계’로 구획한다. 과거에는 육로와 물길에 따라 인적·물적 교류가 있었는데 남한강 수계에 해당하는 충북의 북부지역과 금강 수계에 해당하는 남부지역은 각각 다른 문화권을 형성하였다. 남한강 수계의 경우, 중앙탐으로 대변되는 국토의 중심이라는 관념이 이 지역성을 잘 드러내며, 고구려의 영토였다는 역사의식과 친 고구려적 성향이 강하게 드러난다. 반면 금강 수계의 경우 실제 역사와 직·간접적으로 매우 밀접한 관련을 맺고 있다. 무엇보다 ‘백제시대’라는 용어가 과거의 시대를 역사적으로 나타내는데 가장 빈번하게 쓰인다는 점에서 금강 수계가 백제의 주요 무대였다는 사실을 온전히 말해 주고 있다(충북학연구소, 2012).

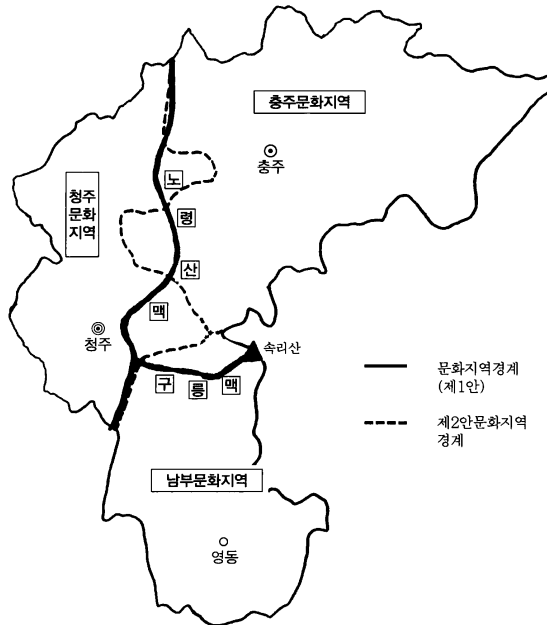
충북의 문화지역을 3개 권역으로 나누는 입장도 있다. 크게 충주 문화지역(북부, 한강 유역), 남부 문화지역(금강 본류 유역), 청주 문화지역(서부, 미호천 유역)으로 나눌 수 있다. 지리적 특성으로 충북의 중앙적 위치성과 북남 신장성이 타도에 비교해 볼 때 큰 특징이다. 지형에 있어서는 3지형지역, 즉 한강 유역 북부분지, 금강 본류 유역 남부 구릉-산간지, 그리고 미호천(금강 지류) 유역의 서부 저지 평야가 존재한다. 과거 정치지리상의 특성을 역사지리적으로 볼 때 충청 북도는 삼국시대 고구려·백제·신라 3국의 분점 및 쟁패 지역이었다. 또한 생활권 관계의 중심지 분포를 보면 고차 중심지 3개(청주, 충주, 영동)가 서부, 북부, 남부에 각기 자리잡고 있으면서 그 정도 차는 있지만 중심지 기능을 하고 있는 상황이다(임덕순, 2000).

<그림 2> 충북의 5요소 지역 경계들 (임덕순, 2000)



위에서 볼 수 있듯이 하천을 중심으로 나눌 수 있는 권역은 언어(방언), 생활권 등 문화적 요인과 과거 삼국시대의 국경과 상당부분 겹쳐짐을 알 수 있다. 이러한 지역의 경계 구분을 바탕으로 충북의 문화권역을 3분해서 설정할 수 있다.

<그림 3> 충북의 3 문화지역들(문화권) (임덕순, 2000)



현재 충청북도에서는 공식적으로 ‘중부권(청주, 청원, 진천, 증평, 괴산, 음성)’, ‘남부권(보은, 옥천, 영동)’, ‘북부권(충주, 제천, 단양)’으로 권역을 나누고 있다. 현행 행정적 편의를 도모하기 위해 3개 권역으로 구분했지만 이는 충북의 지리·역사·문화적 권역 구분과 상당히 일치하고 있음을 알 수 있다. 하지만 임덕순의 문화권 구분에서는 괴산군이 충주문화지역임에 반해 오늘날 지역 행정과 관련해서는 중부권에 포함되는 것은 차이점이다.

○ 지역성이 잘 드러나는 이야기

충북의 지리적 특성과 관련해서 가장 흔히 알려져 있으며 지역민이 자부심을

갖고 있는 것은 바로 한반도의 중심이라는 관념이다. 특히 충북의 북부 지역에 해당하는 곳은 남한강 수계인데 이 지역의 자료들은 타 지역에 비해 지역성 또는 향토성이 상대적으로 강하게 드러난다. 특히 충주지역의 상징물로 여겨지는 ‘중앙탑’과 관련된 설화들은 ‘두 중이 마주친 나라의 한복판’이라는 의미를 강하게 함축하고 있다(충북학연구소, 2012).

충북의 전설이 지역성과 역사성을 잘 담고 있다는 점은 산성 관련 이야기가 많다는 데에서 확인할 수 있다. 산성 관련 전설들은 『충북의 전설』보다는 다른 기록물들, 『한국구비문학대계』, 『이야기 충북』, 시·군지 등에 많이 실려 있다. 실제 해당지역에 존재하는 산성을 배경으로 거기에 얹힌 이야기들이 지역별로 대표성을 띠며 많이 전승되고 있음을 확인할 수 있다. 실제로 충북 지역의 특징으로는 산성이 많고, 널리 알려진 산성 또한 적지 않다. 대표적인 것만 정리하면 다음과 같다.

<표 3> 충북의 대표적인 산성

지역	산성
괴산	미륵산성
단양	온달산성, 적성산성
보은	삼년산성, 호점산성
옥천	관산성
영동	백마산성
음성	수정산성, 망이산성
제천	덕주산성, 망월산성
증평	이성산성
진천	대모산성, 양천산성
청원	남성골산성, 양성산성, 노고성
청주	상당산성, 부모산성
충주	장미산성, 대림산성, 충주산성

*자료: 이주영(2011)

산성이 있는 곳에는 반드시 그와 얽힌 이야기가 전해지고 있다. 가령 청주 소재 부모산의 부모산성에는 전쟁 중에 지역민들을 안전하게 피난시켜 준 부모와 같은 산과 산성의 이야기가 전해진다. 충주에는 장미산성과 보련산성과 관련해 축성(築城) 전설이 전해지는데, 오누이가 성 쌓기 내기를 한다는 내용이다. 충북 지역이 실제로 성이 많고, 이와 관련된 이야기가 많은 것은 그만큼 이 지역이 전쟁과 관련이 깊다는 것을 보여준다. 이창식은 충북 전설의 특징으로 이러한 점을 강조했다.

“충북은 역사적으로 중요 접경지가 되었다. 그것이 바로 오늘날의 고분과 성터가 많은 요인이다. 따라서 한강 수계 지역에는 고구려 문화 즉 북방문화가, 금강 수계 지역에는 백제 문화 즉 남방문화가 기층으로 자리하고 있다. 오늘날 전하는 충북의 문화유적이 대개 관방유적(성터, 봉화)과 고분이라는 특징도 이러한 역사적 사실과 결부한 결과다. 특히 전역에 걸쳐 성터가 산재해 있고, 이와 관련하여 축성(築城)설화의 전승이 활발하다. 대개 ‘오누이 힘겨루기’ 유형이 축성과 연계되면서 변이된 양상이다.”(이창식, 2003)

산성과 유사한 맥락에서 접근할 수 있는 또 다른 이야기군으로 장군 전설이나 전쟁을 배경으로 한 전설이 많다는 점도 특징이다. 이야기에 등장하는 장군은 대개 김유신, 강감찬, 남이, 임경업, 윤달, 신립, 김취려 등이며 그려지는 전투 양상은 치열한 각축 그대로다. 그런데 여기에서 흥미로운 점은 지역에 따라 이야기의 내용이나 세계관, 정서 표출 등이 구별된다는 점이다. 이창식의 연구에 따르면, 특히 이전 시기 고구려 영토였던 영춘, 단양, 제천, 청풍, 청주, 음성, 진천, 괴산 등지의 전승에서는 고구려의 센 기질이 여지없이 드러나고 있으며, 백제의 영토였던 청주, 문의, 회인 등지의 전승에서는 고구려에 의해 무너지는 백제와 고구려를 지탄하며 백제를 지향하는 지역민의 의식이 강하게 드러나고 있다고 한다(이창식, 2003).

충북의 전통 이야기에는 지역성과 역사성이 두드러지는 이야기뿐 아니라 한국의 설화문학에서 찾을 수 있는 보편적 성격이 강한 이야기들도 많이 전승된다. 효·충·열의 가치를 실현한 인물에 대한 이야기, 인과응보(因果應報)·권선징악(勸善懲惡) 등의 보편적 주제를 실현한 이야기들이 그것이다.

③ 지역별 대표 이야기

○ 선정 기준

많은 충북의 전통 이야기들 중에 어떤 것을 각 지역의 대표 이야기로 선정할 것인가는 여러 논의와 근거가 필요하다. 충북지역에 전승되는 전통 이야기의 수가 많으며, 지역별로 현재 보유하고 있는 이야기의 양이나 자료적 가치에서 차이가 나기도 한다. 또한 이야기 자료를 대상으로 어떤 것이 지역을 대표할만한 고유성이나 상징성이 있는지에 대해서도 일치된 의견을 도출하기가 쉽지 않다.

본 연구에서는 국문학·민속학·역사학과 같은 특정 연구 분야에서 추구하는 가치보다는 지역 문화산업 개발이라는 목표에 적합한 기준점을 제시하고자 한다. 먼저 기준점을 제시하고 그 요소를 충족하는 이야기를 선정할 것이다.

첫째, ‘지역성’이 가장 우선적으로 고려되어야 한다. 지역의 명칭, 지역의 특산물, 지역 출신 인물 혹은 해당 지역에서 활동한 인물, 지역의 문화유적 등과 직접적인 관련을 맺고 있거나 그러한 특성을 담고 있어야 한다.

다음으로 ‘전통성’이 고려되어야 한다. 이야기 자료의 출처가 권위가 있고, 오래 전에 형성되었거나 오랜 기간 전승되어 온 이야기이어야 한다. 전설과 같은 구비문학은 전승 매체와 환경에 의해 유동적이며 가변적인 성격이 강하다. 따라서 정확하게 그 이야기가 언제, 어디서, 누구에 의해 만들어졌는지 혹은 시작되었는지 재구하는 것은 거의 불가능하다. 하지만 일제시기부터 현재에 이르기까지 꾸준히 전통 이야기 자료 수집과 연구가 행해졌기 때문에 어느 정도 권위성과 전통성을 확인할 수 있다.

다음으로 ‘활용 가능성’이 고려되어야 한다. 학문적 접근도 중요하지만 지역의 문화산업과 실제로 연계되어야 한다는 점에서 이야기의 활용 가능성과 실용성 등이 중요한 조건이 된다. 지역의 이야기는 많이 있지만 현재에도 활발히 전승되고 있거나 해당 지역의 지자체 홈페이지에 게시되어 널리 알려진 이야기들이 활용 가능성이 크다. 이미 활성화된 지역의 축제의 콘텐츠로 쓰이고 있거나 상용되고 있는 상징물과 관련이 있다면 개발 측면에서 훨씬 용이할 것이다.

다음으로 ‘문학성’이 고려되어야 한다. 이야기가 문화상품으로 가치를 갖는 것은 이야기 자체가 가지고 있는 문학성 때문이다. 이야기 속 인물이 갖는 매력이나 응축성으로 인해 인물을 바탕으로 새로운 2차·3차 개발이 가능하다. 또한 이

이야기의 구조가 드라마틱하여 흥미를 제공하거나, 이야기가 주는 교훈이나 메시지가 사람들에게 각인되는 것이라면 문화콘텐츠 개발의 원천 소스로 아주 적합하다.

○ 시·군별 대표 자료 선정

선정 기준을 중심으로 지역 문화상품으로 개발하기 용이한 지역별 이야기를 선정하면 다음과 같다.

<표 4> 충북 지역별 대표 이야기

지역	제목	내용	비고
괴산군	✓선유구곡 ✓각연사 전설 ✓화양동 만동묘	자연물에 얹힌 사연 사찰 연기 송시열과 화양동 만동묘	선유동 각연사 화양동
단양군	✓죽령 다자구할미 ✓온달장군(산성) ✓도담삼봉	도둑떼 잡기, 산신제 온달장군 죽음 도담삼봉과 정도전	죽령산신제 온달 관련 문화상품
보은군	✓정이품송 ✓삼년산성(아미산 옴평다리) ✓세조의 피접	세조와 소나무 오뇌장수설화	천연기념물 산성
영동군	✓영동할미설화 ✓열부열녀 ✓말미산전설	효자 열녀(두 남자 섬기기)	산신제 말미산
옥천군	✓식장산 ✓용바위와 봉황대 전설	유기, 효, 화수분 지역 자연물, 인공물	식장산 용바위, 봉황대
음성군	✓자린고비 조륙 ✓지네와 남이장군	절약과 나눔 인신공희 습속 철폐 및 영웅 의 활약과 탄생	자린고 비조륙선생 유래비 굴바위
제천시	✓의림지(장자못) ✓박달과 금봉이	장자못 비극적 사랑이야기	박달제 관련 문화행
증평군	✓말세우물 전설 ✓율리 미륵 전설	비극을 알리는 우물 영험한 미륵	우물 미륵상

진천군	✓생거진천 ✓술바위, 밤티골, 장래천수살의 전설 ✓농다리전설	두 부모 섬기기(진천, 용인) 지역 자연물, 인공물 유래	지자체 슬로건 지역 자연환경 지역 유적
청원군	✓오창, 오공원이야기 ✓조정리(세종대왕) ✓구년성 전설 ✓감강찬 전설	지네, 두꺼비, 처녀 세종대왕 행차 지역산성 및 실존 장수	지역명칭 유래 조정리 약수 지역 산성
청주시	✓지네장터 ✓주성전설 ✓부모산전설	지네, 두꺼비, 처녀 주성 유래 지역 산과 산성 유래	지역명칭 유래 산, 산성
충주시	✓탄금대(우륵, 신립) 전설 ✓중앙탑 ✓보련, 장미산성	원귀, 신립/우륵 가야금 지역·지형적 특성 오누이장수설화	탄금대 관련 문화행사 지역 산성

지역마다 전통 이야기가 풍부하게 전하는 곳도 있고 그렇지 못한 경우도 있다. 일단 한 지역별 2~4편 정도 선정했다. 괴산군의 경우 많은 전설이 채록되었다. 이 중 지역의 명승지와 관련된 이야기가 많은데 화양동이나 선유동 등이 유명하다. 선유동 구곡의 절경과 관련된 이야기, 송시열과 관련된 각종 일화가 전하는 화양동 이야기 등이 지역을 대표하는 이야기로 손색이 없다. 지역의 사찰 중 ‘각연사’관련 전설 이 비교적 이야기 구성을 잘 갖추고 있으며 이 또한 지역의 명승지를 배경으로 한다는 점에서 선정할 만하다.

단양군의 경우 타지역에 비해 다양한 이야기 거리가 비교적 풍부하게 전승되고 있다. 신화적 성격을 띤 ‘죽령 다자구할미’는 이야기가 긴장감 있는 구성이 돋보이며 실제 해당 지역을 배경으로 펼쳐진다. 또한 현재 죽령산신제가 진행된다는 측면에서 활용 가능성이 높다. ‘온달장군’은 단양을 대표하는 이야기라 할 수 있다. 온달은 이미 지역민뿐 아니라 대부분의 한국인들이 알고 있는 유명인이며, 그의 이야기 또한 평강공주와의 드라마틱한 결연 구도가 상당히 매력적이다. 이미 온달 관련 각종 문화상품과 문화행사가 개최되고 있기 때문에 다양한 상품 개발이 용이하다. 이밖에도 충북의 명소로 꼽히는 도담삼봉 또한 지역의 대표적 이야기로 개발하기 용이하다. 정도전이라는 유명한 실존 인물과 빼어난 경치와 유적지

가 결합되어 시너지 효과를 낼 수 있다.

보은군의 경우 ‘정이품송’이라는 600년 된 천연기념물이 지역을 대표하는 브랜드이다. 정이품송에 얹힌 일화가 널리 알려져 있으며 보은군 일대의 문화관광지와 결합할 수 있어 다양한 콘텐츠 개발이 용이한 사례이다. 특히 세조의 피접과 관련된 이야기가 보은에 많이 전하고 있어 이를 활용하는 것도 좋은 방법이 될 것이다. 이밖에 보은군 소재 삼년산성에 얹힌 전설이 전해진다. 충북에는 특히 성(城)에 대한 이야기가 많은데 이를 적극적으로 활용하여 충북의 성 혹은 축성 문화콘텐츠를 기획할 수 있을 것이다.

영동군에도 지역을 대표할 만한 많은 전통 이야기 자료가 전해진다. ‘영동할미 설화’에서는 한국인의 대표적 가치관인 ‘효(孝)’사상이 잘 나타나 있으며, ‘열부열녀’설화에서는 두 남자를 섬기게 된 기이한 운명의 여성과 ‘열(烈)’사상에 대한 한국인들의 가치관을 살필 수 있다. 이밖에 지역 소재 산을 배경으로 전승되는 ‘말미산전설’은 한국에 널리 알려진 아기장수 설화 유형으로 비극적 영웅상이 잘 형상화되어 있다.

옥천군의 경우 지역의 자연경관이나 자연물이나 건축물을 대상으로 한 전통 이야기가 대표성을 띤다. 식장산 전설의 경우 노모를 돌보기 위해 아이를 매장하러 갔다가 화수분을 얻게 되는 이야기이다. 지역의 산을 배경으로 하면서 ‘효’라는 주제가 잘 형상화되었으며 ‘화수분’이라는 소재가 매력적인 이야기이다. 이 지역의 유명한 용바위나 봉황대에 얹힌 전설도 전해진다.

음성군의 전설 중에는 특히 인물 전설이 많다. 효자·효부, 열녀, 충신, 청백리 등이야기의 인적 자원이 풍부하다고 할 수 있다. 눈에 띄는 이야기로는 ‘자린고비 조륙’을 들 수 있다. 조륙은 지독한 절약정신으로 재산을 모았지만 세상 살기가 힘들어지자 사람들에게 재산을 나눠주는 훌륭한 인물이다. ‘근검절약’, ‘기부’나 ‘나눔’ 등의 가치를 잘 형상화하고 있는 이야기이다. 장호원을 남서쪽에는 백족산 굴바위라는 바위동굴이 있는데 여기에는 지네의 횡포로 인신공희가 이루어졌고 그것을 철폐한 뛰어난 원님의 이야기가 전해진다. 일반적으로 두꺼비 보은 설화가 이와 유사한데 이 이야기는 원님이 직접 사건을 해결한다는 점이 이색적이다. 또한 지네의 나쁜 정기를 타고 났지만 이후 이를 정화하고 훌륭한 장군이 된 남이 장군의 이야기가 결합되어 있다. 이 이야기는 다양한 모티프와 풍부한 서사성으로 말미암아 개발하기 좋은 이야기 자료이다.

제천시에는 ‘의림지(장자못)’과 ‘박달과 금봉이’ 이야기가 유명하다. 두 이야기의 주요 배경인 의림지나 박달재는 이미 지역을 대표하는 공간이자 관광지로 개발된 곳이다. ‘장자못’ 전설은 한국에 널리 퍼져있는 전설이지만 의림지처럼 제대로 공간적 증거물을 갖춘 경우는 흔치 않다. 주변 경치도 뛰어나 문화관광상품으로 개발할 잠재력과 가치가 높다. 박달재에 얹힌 사랑 이야기는 가요로 불려지면서 전국민에게 알려졌으며 이야기 속 두 인물을 캐릭터화하여 지자체에서 활용하고 있다.

증평군에는 ‘말세우물 전설’이 있다. 이 우물은 세조 때 도승의 도움으로 얻게 된 것인데 식수 고갈의 문제를 해결하였다. 뿐만 아니라 물이 넘치는 것으로 재앙이나 비극이 발생할 때 미리 예언하는 영험한 우물이다. 이러한 내용은 사람들로 하여금 흥미와 환상을 자극하는 데 용이하며 다양한 관련 상품을 개발하는 데 유리하다. 증평군의 울리에는 미륵상이 하나 있는데, 이 미륵 역시 아들을 낳게 해준다거나 병을 고친다거나 하는 영험함을 보여준다. 이 지역의 두 이야기는 ‘예언’, ‘기복’과 같은 흥미로운 주제를 부각시킨 문화상품 개발에 상당히 유용할 것이다.

진천군은 ‘생거진천’을 지역 슬로건으로 내세우고 있다. 죽어서는 용인, 살아서는 진천이라는 말이 어떻게 유래되었는지를 알려주는 전설이 전해지고 있다. 이 이야기는 진천이 얼마나 살기 좋은 지역인가를 강조하기에 다할 나위 없이 좋다. 또한 지역의 대표적 자연물이나 농다리와 같은 유적지에 얹힌 이야기들이 많아 지역 홍보에 많은 이점이 있다.

청원군은 곧 청주시와 행정 구역상 통합이 예정되어 있다. 이 지역에는 청주시에도 전해지는 ‘지네장터’(‘은혜값은 두꺼비’) 전설이 유명하다. 비교적 널리 알려진 이 이야기는 ‘효’와 ‘보은’과 같은 전통적인 가치관을 잘 드러내며, 괴수와의 결투라는 화제를 이용한 2차·3차 콘텐츠 개발 또한 용이하다. 청원군에는 세종대왕이 병을 치료했다는 초정리 약수와 관련된 이야기, 지역 대표 산성인 구년성 이야기 등이 전해진다.

청주시에는 비교적 초기에 기록된 ‘지네장터’설화가 유명하다. 청주의 대표적 공원으로 두꺼비 생태공원이 있는데 이 이야기와 결합하여 새로운 문화상품을 생산할 토대가 잘 구비되어 있다. 청주의 지명과 관련된 ‘주성전설’, 청주 소재 ‘부모산’ 혹은 ‘부모산성’ 이야기 등이 지역색을 잘 드러내는 이야기들이다.

충주시에는 역사와 결합된 다양한 전설, 일화 등이 전해진다. 삼국시대, 고려시대에 주요 전장이기도 했던 이 지역에는 ‘중앙탑’, ‘중원고구려비’, ‘탄금대’와 같은 유명한 역사·문화 유적지가 있다. 또한 남한강과 주변 산세의 조화로운 절경으로 인해 관광지로서도 유리한 점이 많다. 특히 탄금대는 임진왜란 당시 배수의진을 쳤던 당대 최고 명장 신립의 비극적 이야기가 전해지며, 가야금 연주의 악성(樂聖) 우륵의 이야기가 전해진다. 현재에도 다양한 문화행사가 탄금대에서 이루어지고 있다. 이밖에도 보련, 장미산성에 얽힌 오누이 장수설화가 있다.

4. 충북지역 전통 이야기 관련 문화산업

1 충북지역 문화산업 현황

○ 문화행사로서 지역 축제

문화산업의 중요성이 갈수록 부각됨에 따라 각 지역 자치 단체에서는 지역을 중심으로 한 문화산업 개발에 힘을 쏟았다. 지역에 대한 정체성 수립과 지역 홍보라는 측면, 지역의 경제 발전의 측면에서 지역 문화산업에 대한 개발은 절대적으로 필요하다. 지역 문화산업 중 대표적인 것이 지역 특산물을 중심으로 펼쳐지는 각종 문화행사와 문화상품, 지역의 관광자원을 홍보하기 위한 문화행사와 문화상품을 들 수 있다. 특히 지역 ‘축제’가 전국적으로 활성화되면서 충북지역에서도 연중 축제가 끊이지 않고 있다.

충북 지역에서 행해지는 축제로는 ‘충주 사과축제’, ‘청주 국제비엔날레’, ‘온달문화축제’, ‘보은 속리축전’, ‘우록문화제’, ‘박달가요제’, ‘제천 의병제’ 등 다수가 있다. ‘충주 사과축제’와 같이 특산물을 홍보하는 지역축제도 있고, 온달, 우록과 같은 실존 역사적 인물을 중심으로 행해지는 행사도 있다. 이 같은 문화행사 중에 지역의 전통 이야기와 관련된 경우가 있다.

먼저 충북지역에서 행해졌거나 현재 행해지고 있는 대표적 문화 행사를 개관하면 다음과 같다.

<표 5> 충북 지역 문화 행사

지역	지역 문화 행사
괴산군	괴산 고추축제(임격정 선발대회), 감물 감자축제, 둔울 올갱이와 반딧불이 체험축제, 신평 한지축제
단양군	온달문화축제, 한국민속예술축제, 삼봉문화축제, 금수산 감골 단풍축제, 어상천 수박축제, 단양 소백산 죽령 사과축제
보은군	속리축전, 보은 대추축제, 속리산 단풍가요제, 보은 동학제, 오장환문학제, 구병산골 메밀꽃축제
영동군	대한민국 와인축제, 영동 난계 국악축제, 영동 포도축제, 영동 곶감축제

옥천군	안터마을 반딧불이축제, 안내면 옥수수과 감자의 만남축제, 향수 옥천 농특산물축제, 지용제, 옥천 참웃순축제, 옥천 이원 묘목축제, 너와두리 감축제
음성군	설성문화제, 음성 청결고추축제, 음성 품바축제
제천시	박달가요제, 제천 의병제, 청풍호 벚꽃축제, 의림지 동계 민족대제전
증평군	증평 인삼골축제, 증평 들노래축제, 증평 대보름제
진천군	초평 봉어마을 봉어찜 축제, 생거진천 문화축제, 생거진천 농다리축제, 전국 남녀 궁도대회
청원군	청원 생명축제, 대청호축제, 세종대왕과 조정약수축제, 누에나라공화국 오디축제, 청남대 영춘제
청주시	청주 국제공예비엔날레, 청주읍성 큰잔치, 청주 직지축제, 청풍명월예술제
충주시	충주 사과축제, 우륵문화제, 충주 밤축제, 충주 세계무술축제, 충주 천등산 고구마축제, 충주 복숭아축제, 충주 호수축제, 양성 탄산온천 휴양축제, 수안보 온천제

○ 충북지역의 축제의 특징

● 축제 성격에 따른 종류

연간 지역 축제가 끊이지 않는 지역으로 충주를 들 수 있다. 충주에는 ‘충주 사과축제’, ‘우륵문화제’, ‘충주 밤축제’, ‘충주 세계무술축제’, ‘충주 천등산고구마축제’, ‘충주 복숭아축제’, ‘충주 호수축제’, ‘양성 탄산온천 휴양축제’, ‘수안보 온천제’ 등의 문화 축제가 있다. 충주의 축제는 사과, 밤, 고구마, 복숭아와 같은 지역 특산물을 특화시킨 경우, 충주호, 온천과 같은 자연을 배경으로 한 경우, 우륵과 같은 역사적 유명 인물의 이야기와 결합된 인문 축제의 경우와 같이 다양한 축제의 사례를 볼 수 있다. 충주에 축제가 많은 것은 빼어난 자연 경관, 탄금대와 같은 역사적인 유적지, 지역의 특산물 등 다양한 지역 자원이 존재하기에 가능하다. 반면 충청북도의 중심 도시인 청주는 타지역에 비해 지역 축제가 다양하게 개최되고 있지는 못하다. 다른 지역에 비해 비교적 경제적 여건이 탄탄하고, 도시의 중심 산업이 농업이 아니기 때문에 지역 관광산업에 대한 관심이 상대적으로 덜 할 수 있다. 또한 청주는 세계 최고의

금속활자 ‘직지’라는 우수한 문화자원이 있기 때문에 지역 농산물과 같은 특산물이나 자연경관·유적지에 대한 활용 폭이 떨어진다.

충북 지역의 문화 행사, 즉 지역 축제는 중심 테마 혹은 제재를 중심으로 크게 다음과 같이 나눌 수 있다.

① 지역 농산물, 특산물을 특화시킨 축제

: 괴산 고추축제, 감물감자축제, 보은 대추축제, 영동 포도축제, 초평 붕어마을 붕어찜축제, 충주 사과축제, 충주 복숭아축제, 음성 청결고추 축제, 너와두리 감축제, 단양 소백산 죽령 사과축제.....

② 지역의 자연물을 배경으로 행해지는 축제

: 구병산골 메밀꽃축제, 둔을 올갱이와 반딧불이 축제, 청풍호 벚꽃축제, 대청호 축제, 증평 대보름제, 청남대 영춘제, 충주 호수축제, 수안보 온천제, 안터마을 반딧불이축제, 속리산 단풍가요제, 옥천 이원 묘목축제.....

③ 지역의 유적지를 배경으로 행해지는 축제

: 의림지 동계 민족대제전, 제천 의병제, 생거진천 농다리축제, 청주읍성 큰잔치, 속리추전, 탄금대에서 행해지는 각종 문화 행사.....

④ 지역의 인문 배경(인물, 역사, 전설, 문화)으로 행해지는 축제

: 삼봉문화축제, 임궫정 선발대회, 우륵제, 오장환문학제, 지용제, 청주 직지축제, 청풍명월예술제, 신평 한지축제, 박달가요제, 청주 국제공예비엔날레.....

이상에서 충북지역에서는 인문, 자연, 역사, 특산물 등의 고른 항목에서 문화 행사가 개최되고 있는 것을 알 수 있다.

• 특산물 위주의 문화 행사와 프로그램

충북지역에는 여타 지역에 비해 지역 농산물이나 특산물을 특화시킨 지역 축제가 많은 편이다. 이는 충북지역에는 농업이 중심 산업인 지역이 그만큼 많다는 것을 의미한다. 이 지역에서는 지역의 농산물을 홍보하는 축제에 열을 올리고 있

지만 축제로서의 기능을 얼마나 수행하고 있는지는 다소 의문이다. 다음은 충주 사과축제의 행사 프로그램이다.

□ 식전행사(09:45~10:00)

이벤트

□ 개막행사(10:00~10:30)

내빈소개, 개막선언, 품평회 수상자 시상 등

□ 일정별 주요행사

① 1일차 2013. 11. 02(토) / 메인무대

10:30~10:50 스포츠댄스공연

10:50~11:10 클래식 통기타 연주

11:10~12:10 연예인 축하공연 (김륜희 등)

12:10~12:40 관람객 참여 이벤트

12:40~13:30 박터뜨리기 등

13:30~14:10 연예인 축하공연 버블쇼

14:10~16:10 군장병 이벤트

16:10~17:00 연예인 축하공연 및 관람객 참여 이벤트

17:00~ 가요제 및 추가열의 힐링 콘서트

11:00~17:00 품평회, 직거래장터, 특산품 전시, 사진 등 / 체육관내부

10:00~20:00 장터개장 / 행사장내

10:00~14:00 충주사과 웅변대회 / 체육관 내부

② 2일차 2013. 11. 03(일) / 메인무대

10:00~10:20 사물놀이 공연

10:20~10:40 음악 동호회 공연

10:40~11:10 관람객 참여 이벤트

11:10~11:30 댄스공연

11:30~11:40 "프렌드아시아"합창공연

11:40~12:00 클래식 통기타 공연

12:00~12:30 박터뜨리기

12:30~12:50 힙합공연

12:50~ 관람객 참여 이벤트

09:00~20:00 장터개장

*자료: 충주문화관광 홈페이지 www.cj100.net/tour/

“「충주하면 사과, 사과하면 충주」라는 캐치프레이즈로 충주사과의 홍보와 지역경제활성화를 목적으로 1997년부터 매년 10월에 열린다. 사과 관련 게임, 연예인 축하공연, 품바공연 등 이색적인 행사로 찾은 이들을 즐겁게 하고 사과식품전시회와 품평회 및 사과장터가 열려 값싸고 품질 좋은 사과를 구할 수 있다.”라는 행사 개요에서 알 수 있듯이 ‘충주 사과축제’는 충주산 사과의 홍보, 사과 판매 촉진을 목표로 한다. 사람들의 이목을 모으기 위해서 게임, 공연 등을 열고 있다. ‘사과’라는 특산물 홍보와 판매를 위해 축제를 개최했을 때 어떻게 하면 관광객이나 소비자의 발길을 끌 수 있을까가 가장 큰 고민일 것이다. 하지만 축제라고 하기에는 프로그램이 부실하고 부족해 보이는 것이 사실이다. 게다가 ‘사과’가 아니더라도 이 축제는 어떤 다른 대상을 홍보·판매해도 상관없다. 다시 말해 사과와 축제의 내용이 연결되고 있지 못하다. 전국적으로 지역 축제는 기하급수적으로 증가했지만 그 축제의 콘텐츠는 충분히 개발되지 못했다. 농산물이나 지역 특산물 홍보·판매 촉진을 위한 축제는 해당 특산물과 다른 문화 자원과의 연결 고리가 약해 획일화된 콘텐츠, 빈곤한 콘텐츠가 되기 쉽다. 이는 충북 지역만의 문제가 아니라 한국 지역 축제의 엄연한 현주소이다.

• 자연물·유적지, 인문 자원 관련 문화 행사

충북지역은 내륙으로 바다와 접하고 있지 않아 해양 자원은 부재하지만 산과 강이 수려한 지역이 많다. 또한 과거 ‘중원(中原)’이라는 명칭에서 알 수 있듯이 한반도의 중앙에 위치한 지정학적 요소로 인해 많은 유적과 역사적 사건을 품고 있다. 역사적으로 걸출한 인물들이 이 지역에서 많이 배출되어 인문 문화 자산이 많은 편이다. 지역의 축제에서도 이 같은 자원을 활용한 사례들은 많이 있다.

<그림 4> 청주읍성큰잔치 대회 포스터(2013)



충북지역에는 성곽 유적지가 특히 전지역에 산재해 있다. 이런 유적지를 바탕으로 많은 축제가 열리고 있다.

최근 읍성 복원과 함께 축제를 시작한 청주 읍성큰잔치.

(사진: 청주읍성큰잔치 홈페이지
www.cheongjufest.org)

충북지역은 특히 산과 바위, 나무, 호수, 강과 같은 자연물과 관련된 이야기들이 많으며, 산성과 같은 지역 축조물에 얽힌 이야기들 또한 많다. 자연 환경의 대표적 사례로는 속리산, 충주호를 들 수 있다. 특히 충주호의 경우, 호수와 인접한 각 지역에서 많은 문화 행사를 개최하고 있다.

유적지로는 충주의 탄금대, 단양의 온달산성, 보은의 삼년산성, 청주 읍성, 진천의 김유신 태실, 보은 속리산 법주사, 괴산의 각연사 등이 유명하다. 국보급 유물로는 법주사 쌍사자 석등·팔상전·석련지, 탑평리 칠층석탑, 청주 용두사지 철당간, 충주 청룡사지 보각국사탑, 단양의 신라 적성비, 충주의 고구려비, 초조본 대방광불화엄경 주본 권29, 태종11년이형원종공신록권부함, 안심사영산회괘불탱, 계유명전씨아미타불비상 등이 있다. 충주의 탄금대는 우륵과 관련된 유적지이면서 동시에 임진왜란 당시 패전의 쓰라린 역사를 안고 있다. 또한 탄금대를 배경으로 우륵문화제를 비롯하여 각종 문화 행사를 개최하고 있다. 단양은 온달산성을 배경으로 온달 문화축제, 도담삼봉과 연결시켜 삼봉문화축제 등을 열고 있다. 청주

는 최근 음성 복원 작업과 동시에 지역 축제도 함께 개최하고 있다.

충북은 조선시대 사람, 특히 ‘기호학과’의 본거지였고 많은 유학자들을 배출했다. 대표적인 충북 출신으로 역사적으로 이름을 널리 알린 이로는 조선 건국의 1등 공신 정도전, 조선의 성리학의 대부 송시열, 한말 독립 애국지사 신채호를 꼽을 수 있다. 충북 지역과 관련을 맺고 있는 역사적 인물로는 우륵, 온달, 김유신, 강감찬, 이황, 신립 등 다수이다. 특히 이러한 명사들은 역사적 기록 이외에도 그들과 관련된 많은 설화들이 지역에 전승되고 있다. 충북의 명사(名士), 충북의 이야기, 충북의 문화와 관련된 문화 행사는 다른 것과 비교할 때 그다지 활발하게 개발되지 못한 편이다. 한때 단양군에서는 ‘삼봉문화제’를 개최했는데, 이때 정도전과 관련된 문화 콘텐츠를 개발하였으나 2008년 이후 행해지고 있지 않다.

○ 전통 이야기 관련 문화 행사 및 문화 상품

특산물, 자연물, 유적지, 실존 인물 등 구체적인 증거 자료를 위주로 문화 행사나 문화상품이 개발되는 것이 일반적이다. 하지만 ‘디즈니랜드’와 같이 허구적 세계를 하나의 구체적 세계로 재현해서 문화상품으로 개발하여 큰 부가가치를 창출하기도 한다. 지역의 문화 자산 중에서 전설과 같은 지역의 고유성을 담고 있는 이야기를 바탕으로 문화상품으로 개발된 경우로 한국에서는 ‘춘향전’이 대표적이다. 그렇다면 충북지역에서 지역의 정체성을 잘 담고 있는 이야기 문화자산을 문화상품으로 개발한 사례로 어떤 것이 있는지 살펴보자.

가장 먼저 눈에 띄는 것이 바로 제천의 박달재 이야기이다. 이 이야기는 다음과 같다.

영남의 선비인 박달이 한양으로 과거 보러 가는 길에 이등령이라 일컬어지던 이 고개를 넘게 되었다. 그때 마을의 처녀를 보고 연모하게 되었으니, 두 사람은 영원한 사랑을 기약하게 되었다. 금봉은 고갯마루 서낭당에서 서울 쪽을 바라보며 도령의 과거 급제와 상봉을 애타게 기다렸지만, 서울로 간 박달은 과거에 낙방하여 금봉을 찾지 못하였다. 얼마 후 박달이 금봉을 찾아왔을 때 금봉은 이미 이 세상 사람이 아니었다. 슬픔을 이기지 못한 박달은 금봉의 환영을 좇아 결국 낭떠러지에서 떨어져 죽고 만다. 이후 사람들은 두 사람의 사랑을 기억하며 ‘박달재’라고 고개 이름을 부르게 되었다. (출처: 디지털제천문화대전<http://jecheon.grandculture.net/>)

박달재는 제천시 봉양읍과 백운면 사이에 있는 고개이다. 제천에서 충주로 가는 길목에 자리잡은 교통의 요지로 대외 항쟁사 등 역사에서도 자주 언급된다. 최근에는 주변 자연환경의 아름다움과 풍부한 이야기 거리로 말미암아 관광자원으로 주목받고 있다. 특히 이 박달재가 널리 알려지게 된 것은 설화의 내용이 노랫말로 재탄생하여 알려지고 불리면서부터이다. 1948년 반야월 작사, 김교성 작곡, 박재홍 노래로 <울고 넘는 박달재>가 오랜 시간 한국인들에게 사랑을 받았다. 이후 이 노래는 제천을 상징하는 노래가 되었고, 현재 제천시에서는 지역 대표 브랜드로 개발·추진하고 있다.

<그림 5> 박달이와 금봉이 캐릭터



박달이: 청풍명월 브랜드의 대표 캐릭터로써 이승에서 금봉이와의 사랑을 이루기 위해 천신님께 건강사과를 바쳐 건강을 되찾아주는 건강의 신신



금봉이: 박달신선의 사랑을 받고 이승으로 내려와 선녀가 되어 10경을 다스리며, 세상 사람들에게 건강한 사랑을 전해주는 사랑의 선녀

*자료: 제천시 홈페이지(www.okjc.net)

박달재 설화의 남녀 두 주인공인 박달과 금봉은 실존 인물이 아닌 이야기 속 인물임에도 불구하고 새로운 캐릭터로 그 형상을 구체화 되었다. 이는 한국의 문화산업에서 고질적인 병폐인 ‘역사성’ 내지 ‘실존성’에 대한 강박관념에서 탈피한 몇 안 되는 사례이다.²⁾ 이야기 속 인물에게 현대의 감각에 맞춘 캐릭터 개발뿐

2) 한국의 문화 산업은 항상 역사적으로 유명하거나 실존한 경우에 대한 지나칠 정도의 강박관념을 갖고 있다. 앞에서 언급했듯이 ‘콩쥐와 팥쥐 이야기’를 문화상품화하기 위해서 가장 몰두한 연구가 “콩쥐가 어느 지역의 누구의 실제 자식이었다.”라는 것이다. 엄연히 콩쥐의 이야기는 이야기인 것이다. 그것은 역사나, 허구냐의 문제보다 더 상위 차원의 문

아니라 ‘박달가요제’와 같은 새로운 문화상품이 만들어졌다.

지역에 기반을 둔 이야기를 활용한 문화상품의 또 다른 대표적 사례로 단양의 온달 설화가 있다. 온달은 실존인물이지만, 온달과 얽힌 이야기는 전설의 성격이 강하다. 단양지역은 과거 오랜 기간 동안 고구려의 영토였고 실제 국경분쟁이 빈번했던 곳이다. 온달의 패전과 죽음에 관련된 이야기가 단양의 온달산성과 결합하여 온달이라는 인물에 새로운 생명력을 불어넣은 것이다.

<그림 6> 온달과 평강 캐릭터



▶ 단양군캐릭터: 온달과 평강

“단양군의 상징으로 고구려의 기상을 물려받은 강하고 충직한 온달과 현대 여성으로서 역할을 제시하는 평강을 주인공으로 한 캐릭터이다.”

*자료: 단군양군청

<http://www.dy21.net/>

위 이미지는 온달과 평강을 캐릭터화한 경우이다. 지역을 대표하는 고유한 캐릭터를 역사와 허구의 결합체인 온달 설화를 바탕으로 제작한 것이다. 단양의 캐릭터 개발뿐 아니라 지역 문화축제로도 개발되었다. 온달문화축제는 1995년 처음 개최된 이후 매년 10월초에 ‘온달과 평강공주’를 주제로 3일간 행해지는 지역의 대표적인 문화축제로 자리 잡았다.

또 다른 사례로 진천을 들 수 있다. 진천의 경우 지역의 슬로건을 지역 전설에서 찾았다. ‘생거진천’이 바로 그것이다. 진천은 지역을 나타내는 거의 모든 공식 명칭에 이 ‘생거’라는 수식어를 붙여 하나의 합성어로 사용하고 있다. 생거진천은 흔히 ‘생거진천, 사후용인’이라는 대구어로 쓰이는데 그 정확한 유래는 규정하기 힘들지만 지역의 설화 중에 유래담이 전한다. 저승사자의 잘못으로 잘못 죽게 된 자가 다시 태어나는 바람에 진천과 용인 두 곳에 적을 두게 된다. 이때 살아서는

제인 ‘이야기’의 문제인 것이다.

진천, 죽고 나서 용인에 묻혔다고 해서 이 말이 생겨났다고 한다. 또 다른 이야기 유형으로는 개가한 여성이 두 아들을 두게 됨에 따라 진천과 용인 두 곳에 적을 두게 된 것이다. 이 역시 살아 있을 때에는 진천에 머물고 죽고 나서 용인에 묻혔다. 이 이야기는 살기 좋은 곳의 대명사가 바로 진천이라는 메시지로 연결되기 때문에 지역을 홍보하고 의미부여하기에 더 없이 좋은 사례가 된다.

② 충북지역 전통 이야기 활용 방향

○ 문화 수요 및 인식 진단

충북의 문화 수요와 인식에 대한 조사(충북개발연구원, 2008)가 있었다. 먼저 충청북도가 다른 시·도와 구분되는 독창적인 문화를 보유하고 있는가에 대해 지역주민을 대상으로 실시한 설문에서 긍정적(그렇다+매우 그렇다)인 응답이 12.96%보다 부정적(그렇지 않다+전혀 그렇지 않다)인 응답이 43.%로 훨씬 높게 나타났다.

<표 6> (충북지역의) 독창적인 문화 보유 여부

응답항목	빈도	%
전혀 그렇지 않다	76	4.63
그렇지 않다	635	38.65
보통이다	719	43.76
그렇다	202	12.29
매우 그렇다	11	0.67
합계	1643	100
무응답	26	-

*자료: 충북개발연구원(2008)

또한 문화생활 만족도에 대한 조사에서도 충북지역민들은 불만족이 크다는 것을 알 수 있다. 현재의 문화생활에 대한 만족도 분석 결과 만족한 경향(만족, 매우 만족)이 10.38%인 반면 불만족한 경향(불만족, 매우 불만족)이 34.6%로 나타났다.

<표 7> (충북지역의) 문화생활 만족도

응답항목	빈도	%
매우 불만족	46	2.78
불만족	527	31.82
보통	911	55.01
만족	166	10.02
매우 만족	6	0.36
합계	1656	100
무응답	13	-

*자료: 충북개발연구원(2008)

두 설문 조사 자료에 따르면 충북 지역민들의 지역 문화에 대한 자부심이나 문화생활에 대한 만족도가 부정적임을 알 수 있다. 그런데 여기에서 문제 삼을 점은 ‘독창적인 문화’보유 여부에 관한 것이다. 충북은 지역의 넓이에 비해 ‘바다’를 제외한 수려한 자연경관, 대외적으로 잘 알려진 역사적 유물, 지역 출신의 유명인사 등이 비교적 많은 편이다. 또한 비물질 문화 영역에 해당하는 것 중에는 선비 문화, 양반 문화와 같은 전통시대의 상층 문화의 유서가 깊은 곳이다. 그럼에도 불구하고 지역민들은 대부분 독창적인 문화 보유가 적다고 생각한다는 데에는 인식적 측면과 홍보 문제와 관련이 있는 것으로 보인다.

또한 지역 축제에서 보완될 점을 묻는 항목에서 내용이 알차야 함이 33.7%, 주민참여가 높아져야 함이 17.06%, 홍보가 많이 되어야 함이 16.25% 가장 높은 순위로 나타났다(충북개발연구원, 2008). 여기서 주목할 점은 콘텐츠의 측면, 즉 축제에서 보고 듣고, 배우고, 체험해야 할 내용이 부실하다는 불만이다. 이는 현재 우후죽순식으로 생겨난 지역 축제, 각종 문화 상품에 대한 내용의 빈곤함을 지적한 것이다.

지역의 문화축제, 지역을 상징하는 상징물이나 브랜드, 테마파크나 각종 문예콘텐츠 등 다양한 문화산업을 활성화하기 위해서는 무엇보다도 콘텐츠의 내실화가 필요하다. 그러기 위해서는 지역의 물적 자원, 즉 자연물이나 경관, 유적지가 아닌 새로운 원천 소스를 개발할 필요가 있다. 그 대표적 자료가 바로 지역에 기반을 둔 전통 이야기 문화자산이다. 이야기, 스토리텔링이 갖는 문화적 가치는 앞에서 이미 언급했다. 그리고 충북 지역에서도 그러한 전통 이야기 문화자산을 활용

한 사례도 있다. 하지만 이 이야기 문화자산의 가치와 활용도에 대해서는 그 중요도에 비해 현저히 떨어지거나 공허한 주장으로 끝나는 경우가 많다.

○ 충북지역 문화축제 및 이야기 문화자산 활용 현황

충북지역은 12개 시·군에서 많은 지역 문화축제가 개최되고 있다. 2013년 한 해에 개최된 지역 문화축제만 60개가 넘는다. 한 달에 평균 5개, 매주 1회 이상의 축제가 열린다고 볼 수 있다. 그렇다면 이 많은 축제 중에 전통 이야기와 관련된 문화 콘텐츠는 얼마나 있을까.

<표 8> 2013년도 개최된 충북지역 문화축제와 이야기 활용 사례

지역	축제명	일자	내용	전통 이야기 관련 문화 콘텐츠
괴산군	2013 괴산 고추축제	2013.9.5~9.8	괴산지역 고추 홍보	꼭정이쌀 떡메치기 임격정 주막거리
	제 4회 전국 임격정 선발대회	2013.7.19~8.15	만 19세 이상~60세미만 끼와 재능을 결비한 건강한 남성 선발 대회	임격정 선발대회
	제6회 둔울 올갱이&반딧불이 체험 축제	2013.08.02~04	둔울강변에서 청정자연에서의 휴양	없음
	제4회 감물감자축제	2013.06.15	감물 감자 홍보	없음
단양군	제 17회 온달 문화축제	2013.10.10~10.13	온달관련 유적과 설화, 전설을 바탕으로 개최하는 축제	뮤지컬: “온달! 영웅의 노래, 거울공주 평강 이야기” 연극: 연극 “달강달강” 전혼제: 온달장군전혼제 온달장군 선발대회 및 전투놀이, 궁극체험, 씨름판
	제54회 한국민속예술축제 & 제20회 전국청소년민속예술제	2013.10.03~06	사라져가는 우리의 전통 민속 예술을 발굴, 복원	없음
보은군	제2회 보은동학마당극제-생명살림 풍류마당	2013.4.26~4.27	보은군의 동학운동사를 재조명하는 축제	공연: 동학이야기 탈극굿
	보은 대추축제	2013.10.18~27	보은향토대추의 수확시기에 맞추어 개최되는 특산물 축제	없음
	보은 속리축전	2013.10.12	주민의 안녕과 풍요를 기원하며 내일의 보은을 꽃피우자 개최하는 축제	없음
	오장환문학제	2013.10.10~11	오장환 시인의 문학과 삶을 기리는 강	없음
	제18회 속리산 단풍가요제	2013.08.01~09.06	가요제	없음

II. 지역 전통 이야기의 의미와 가치

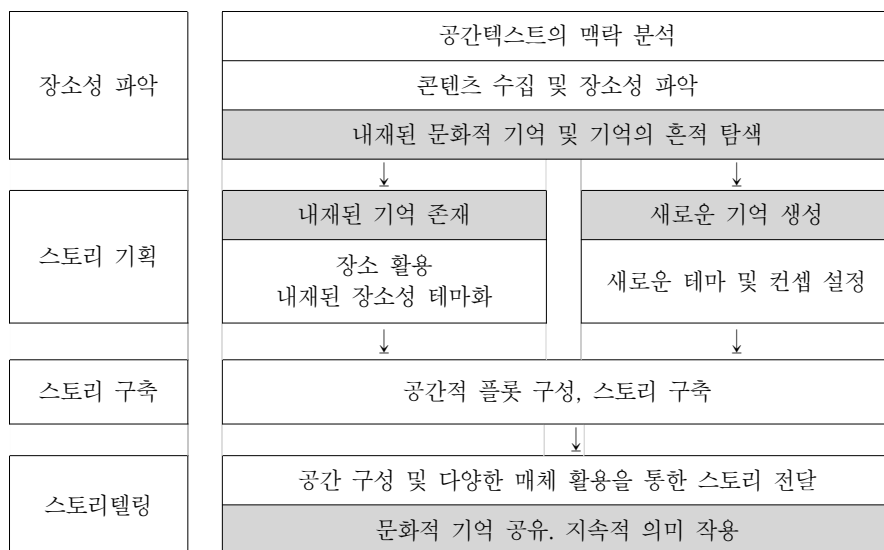
영동군	제10회 산골공연 예술잔치	2013.8.15~17	"다시 촌스러움으로" 함께하 는 한여름밤의 추억	없음
	2013 영동 곶감축제	2013.12.20~22	영동의 곶감 홍보	없음
	제4회 대한민국 와인축제	2013.10.03~07	영동 와인 홍보	없음
	제46회 영동 난계국악축제	2013.10.03~07	대중음악과 피포먼스까지 더 해진 국악축제	없음
	영동 포도축제	2013.08.30~09.01	포도 주산지 영동 홍보, 특산 물 포도 홍보	없음
옥천군	제26회 지용제	2013.05.10~05.12	문인 정지용 추모 축제	없음
	제5회 안터마을 반딧불이 축제	2013.06.01~07.31	반딧불이 체험을 테마로 개최 되는 주말축제	없음
	향수 옥천 농특산물축제	2013.07.18~21	옥천 농특산물 홍보	없음
	안내면 옥수수과 감자의 만남 축제	2013.07.20~21	안내면 옥수수, 감자 홍보	없음
	제6회 옥천 참웃순추제	2013.05.11~12	옥천 웃의 우수성 홍보	없음
	옥천군 어린이날 큰잔치	2013.05.05	어린이와 가족 위주 행사	없음
	제14회 옥천 이원 묘목축제	2013.03.27~31	묘목 생산유통단지의 묘목 홍보	없음
음성군	제14회 음성 품바축제	2013.05.23~05.26	품바를 통한 풍자·해학의 삶	없음
	제18회 설성문화제 음성청 결고추축제	2013.09.11~09.14	향토 문화 계승 발전, 음성 고추 홍보	없음
	제7회 반기문전국마라톤 대회	2013.04.28	지구촌불우어린이 돕기 기금 마련	없음
제천시	제17회 박달가요제	2013.09.07~09.07	울고넘는 박달제로 유명한 박 달제에서 개최되는 가요제	없음
	제천의병제	2013.06.01~06.02	제천 의병정신을 계승하는 축제	공연 : 제천의병 거리퍼레이드, 의병혼불 재화 및 봉송 체험 : 나도 제천의병
	2013 제천 한방바이오박람 회	2013.09.28~10.03	한방 박람회	없음
	제17회 청풍호 벚꽃축제	2013.04.19~21	벚꽃 축제	없음
	의림지 동계민속대제전	2013.01.17~20	제천의 상징 의림지에서 행 해지는 민속 축제	없음
증평군	증평 인삼골축제	2013.10.11~10.13	증평 특산물 인삼 홍보	없음
	증평 들노래축제	2013.06.15~16	전통 민속놀이 공연·체험	없음
	2013 증평 대보름제	2013.02.23	전통 민속놀이 공연·체험	없음

진천군	제34회 생거진천 문화축제	2013.10.04~10.06	화랑을 테마로 한 축제	없음
	제13회 생거진천 농다리축제	2013.05.31~06.02	조상의 슬기를 배워가고자 농다리를 테마로 한 축제	없음
	제5회 초평 봉어마을 봉어찜 축제	2013.10.19	봉어찜 홍보	없음
	제7회 생거진천 미래지기축제	2013.04.19	청소년 문화축제	없음
청원군	제7회 세종대왕과 조정약수 축제	2013.06.15~06.16	세종대왕 어가행차 재현	뮤지컬 : 세종대왕 어가행차 의식 재현
	청원 생명축제	2013.09.27~10.06	친환경 체험 및 공연	없음
	제4회 누에나라공화국 오디 축제	2013.06.01~16	오디 홍보	없음
	제16회 상수 허브랜드 허브 대축제	2013.05.02~31	허브 관련 상품 홍보	없음
	2013 오송 화장품·뷰티 세계박람회	2013.05.03~26	2013 오송 화장품·뷰티 세계박람회	없음
	제10회 청남대 영춘제	2013.04.20~05.19	청남대 개방 기념	없음
	청남대 겨울축제	2013.02.02~11	계절 축제	없음
	2013 청원 해맞이 축제	2013.01.01	대청호 해맞이축제	없음
청주시	2013 청주 국제공예비엔날레	2013.09.11~10.20	공예 관련 비엔날레	없음
	청주성 탈환 421주년 기념 청주읍성근잔치	2013.09.06.~07	읍성 복원 및 기념 행사	당시 전투상황을 극 형식으로 재현
충주시	제43회 우록문화제	2013.09.26~09.30	우록 추모와 향토문화예술의 계승발전 도모	없음
	제17회 충주 사과축제	2013.11.02~03	충주 사과 홍보	없음
	제9회 와유바유 페스티벌	2013.10.26~27	농촌체험, 공예체험, 사생대회 등 각종 문화행사	없음
	제13회 충주 밤축제	2013.09.28	소테면 밤 홍보	없음
	충주 세계무술축제	2013.09.06~10	세계무술 축제	없음
	제9회 산척 천등산고구마축제	2013.09.07	천등산 고구마 홍보	없음
	제14회 충주 복숭아축제	2013.08.24	복숭아 수확 및 홍보	없음
	제12회 충주 호수축제	2013.07.25~28	수상레포츠, 수상 축제	없음
	수안보 대학찰옥수수축제	2013.07.27	수안보 찰옥수수를 테마로 한 축제	없음
	제16회 양성 탄산온천휴양 축제	2013.05.31~06.02	탄산온천수 기원 관광 홍보	없음
	제6회 별조롱 대축제	2013.05.17~19	별 관련 문화체험행사	없음
	충주 어린이날 큰잔치	2013.05.04	어린이날 기념 행사	없음
	제29회 수안보 온천제	2013.04.19~21	수안보 온천 홍보	없음
	충주호 봄나들이한마당	2013.04.12~14	계절 축제	없음
	충주 목계별신제	2013.04.06~07	지역 문화 계승 및 홍보 별신제, 별신굿, 민속놀이, 국악 공연	민속굿(별신굿)

이상에서 볼 수 있듯이 단양의 온달 문화축제에서 온달과 평강공주의 이야기를 뮤지컬이나 연극으로 재창작한 경우 정도를 제외하고는 이렇다 할 선택이 없다. 제천은 박달재와 관련하여 가요제를 개최하는데 실제 이야기의 남녀 주인공의 애절한 사랑이야기가 활용되어 새로운 2차·3차 콘텐츠가 확대 재생산되고 있지 못한 실정이다. 청원지역에서는 개최하는 ‘세종대왕과 초정약수축제’에는 세종대왕이 약수를 통해 치병했다는 것을 모티프 삼아 뮤지컬을 재생산했다. 많지 않은 콘텐츠 중에서도 역사적 사건이나 과거의 모습을 재현하는 과정에서 약간씩 극적 허구화를 동원하는 수준에 그치고 있다.

대부분의 축제 프로그램을 보면 각종 ‘공연’을 통해 사람들의 이목을 끌려고 한다. 하지만 초청 가수 공연이나 연주 등이 주를 이루고 있다. 축제에 관광객들을 모으기 위해서는 다양한 볼거리가 있어야 하는 것은 당연하지만 단순히 이목 끌기용 ‘공연’으로는 내실 있는 문화상품으로 거듭나기 어렵다. 해당 지역의 다양한 이야기 문화자산을 활용하여 다양한 테마를 개발해야 할 것이다.

<그림 7> 문화적 기억을 통한 관광지 스토리텔링 체계 모형



*자료: 윤현오 외(2011)

위 그림은 공간성을 중심으로 스토리를 생성하는 방식에 대한 하나의 모형이다. 여기에서 중요한 점은 공간성과 스토리텔링의 결합이다. 충북의 전통 이야기는 해당 지역과 강력하게 결합되어 있으며, 이를 통해 이야기가 전통성·향토성·교유성을 가지며 동시에 생명력을 가진다. 특히 충북에 많이 전승되는 이야기가 특정한 증거물을 바탕으로 구성되고 전승되고 있다. 이 증거물들은 이야기의 원천 소스이자, 동시에 새롭게 만들어낼 수 있는 각종 문화콘텐츠의 출발점이 되기도 한다. 산, 하천, 돌과 같은 자연물이나 탑, 다리, 절, 불상과 같은 인공물은 특정한 공간을 점유하고 있다. 지역의 문화상품을 개발하기 위해서는 이러한 점에 초점을 맞춰 문화적 기억을 생성하고 공유하고 확산시키는 것이 중요하다.

Ⅲ. 충북 지역 전통 이야기의 문화적 가치

1. 가치추정 이론 및 선행 연구

① 편익측정 방법론

○ 편익측정 방법론의 분류

시장을 통한 거래가 이루어지지 않아 가격의 관찰이 불가능한 비시장재화에 대한 가치를 측정하는 방법은 몇 가지 기준에 따라 분류가 가능하다.

첫 번째 기준은 가치측정에 사용되는 정보가 직접적인 관찰에 의한 것인지 가상적 질문에 의한 것인지에 따라서 구분되어진다. 두 번째는 화폐적 가치측정이 직접적인가 간접적인가 하는 것이 기준이 된다. 직접 시장을 관찰하는 방법은 제약조건하의 효용극대화 행동을 관찰함으로써 이루어진다. 즉, 비시장재자원의 가격이 주어졌을 때, 소비자의 선택을 직접 관찰함으로써 화폐단위로 나타낸 가치가 측정된다. 간접적인 방법의 경우, 가치는 시장재와 비시장재 서비스 간의 어떤 관계를 토대로 측정된다. 이 경우 비시장재와 시장재간에는 대체적인 관계나 보완적인 관계를 갖는 것이 일반적이다.

<표 9> 비시장재화의 가치측정 방법 분류

구분	시장을 관찰하는 방법	가상시장을 이용하는 방법
직접적인 측정법	적용사례 거의 없음	조건부 가치측정법 다속성 효용평가법
간접적인 측정법	헤도닉 가격기법 여행비용접근법 회피행동분석법	진술선호기법

○ 헤도닉 가격기법

헤도닉 가격기법(Hedonic Price Method)은 개인이 구매할 상품을 선택하여 공공재 수준을 선택할 수 있는 경우에 적용되는 방법으로 비시장재에 대한 시장이 명시적으로 존재하지 않을 경우에 대체시장을 모색하여 이에 반영된 비시장재의 가치를 간접적으로 측정한다. 즉, 비시장재에 대한 수요정보는 시장재 가격과 소비수준에 의해 결정된다는 점에 착안하여, 비시장재와 긴밀한 관계에 있는 상품의 차별화를 통한 잠재가격을 추정하는 방법이다. 즉, 특정 재화에 대해 시장에서 직접 거래되지 않는 다른 요인이 가격결정에 참여한다는 가정 하에 소비자가 재화 구매 시 가격을 지불할 때 간주하였을 가능한 모든 속성으로 재화를 분해하여 각각의 속성에 대한 가치를 측정한다.

주로 임금이나 주택가격은 지역간 상이한 공공재의 특성을 반영하므로 이러한 가격차로부터 공공재에 대한 수요를 추정한다. 환경재의 가치측정에 적용할 때는 주택가격의 차이가 주택의 다양한 속성의 차이에 의해 발생한다는 가정 하에, 특히 대기오염과 같은 환경오염 수준이 주택가격에 미치는 영향을 분석함으로써 우회적으로 환경재의 화폐적 가치측정이 가능하다고 본다. 따라서 대부분의 연구들은 주택시장을 중심으로 수행되었으며, 주택가격과 환경적 쾌적함을 연결하는 올바른 모형의 구성, 이용가능 자료의 최적사용, 기본적인 경제이론과 일치하는 후생변화에 집중되었다.

<표 10> 헤도닉 기법이 적용된 사례

비시장재	관련연구
화력발전소 입지	Mendelsohn(1980)
도시 대기오염	Brookshire et al.(1982)
공항주변의 소음수준	O'byme(1985)
지진의 위험성	Brookshire(1985)
서울시 대기오염	임영식 · 전영섭(1996)
서울기 대기오염	Kwak et al.(1996)
쓰레기 매립장	김광임(1996)

○ 여행비용접근법

Hotelling이 미국 국립공원국에 제안한 이후 널리 사용되는 방법으로 비시장재의 가치를 이와 연관되어있는 시장에서의 소비행위와 연관 지어 간접적으로 측정한다. 예로 국립공원과 같은 환경재를 이용하는데 소요되는 여행비용을 이동거리, 여행시간, 입장료 등의 함수로 보고 측정한다. 여행자가 환경재를 얼마나 자주 이용할 것인지를 예측하여 추정한 후, 여행비용이 상승하는 경우의 이용 횟수를 추정하여 차감해줌으로써 편익을 측정한다. 이 방법은 휴양시설의 환경가치 측정에 많이 이용되고 있다.

이 방법의 문제점으로는 첫째, 여행목적이 여러 개라면 각 목적들 간에 시간 및 화폐의 기회비용이 적절하게 배분되어야 하는데, 그것이 매우 자의적일 수밖에 없다. 예로 충북의 속리산 공원뿐만 아니라 주변의 온천을 이용하기 위해 속리산을 방문하는 사람이 사용한 비용 중에서 속리산 방문 용도로만 쓰인 비용을 분리하는 것은 대단히 어려운 작업이다. 둘째, 공공재의 사용가치만 측정되고 비사용가치에 대한 편익은 배제된다. 셋째, 여행비용을 산정하는데 있어서 시간문제가 있다. 예를 들어 속리산을 방문하기 위해 출발하기 며칠 전에 자동차를 정비하였다면 정비에 들어간 비용을 여행비용에 포함시킬지의 여부를 결정해야 하는 문제가 있다. 넷째, 이 방법은 관심대상 환경재를 실제로 방문한 사람들에 대해서만 편익이 측정되므로 그렇지 않은 사람들은 배제하는 표본선택편의(sample selection bias)의 문제를 피하기가 어렵다.

<표 11> 여행비용접근법이 적용된 사례

비시장재	관련연구
타일랜드의 롬피니 공원 산림자원 국립공원	Dixon and Hufschmidt(1986) 과학기술처(1991) 윤여창·김성일(1992)

○ 회피행동분석법

회피행동분석법(avoiding behavior method)은 가계생산함수모형을 이용하는데, 비시장재와 시장재 수요간의 상호작용을 분석하여 비시장재 공급변화로부터의 편익을 추정하는 방법이다. 비시장재와 시장재의 결합으로 생산되는 상품이 있다면 이 상품의 수요를 이용하여 비시장재의 편익을 측정할 수 있다는 점에서 착안되었다. 예로 맑은 물을 소비하기 위해 어떤 가정이 정수기를 설치하고 있다고 하자. 정부가 수원지의 수질을 개선시켜 개선된 수돗물을 공급하기 시작하였다고 하면 맑은 물 생산자로서 가계를 간주하였을 때 필터 구입비용 절감 등 정수기 사용에 변화가 있을 것이다. 소비자 측면에서도 또한 효용증가 등의 변화가 생길 수 있다. 여기서 회피행동이라 함은 수돗물을 직접 마심으로써 생길 수 있는 피해를 줄이기 위해 정수기를 사용하는 것을 말하고 이와 관련된 비용이나 지출을 회피비용 또는 방어적 지출이라 한다.

그러나 이 방법은 이론적으로는 타당하지만 관측이 용이한 경우만 적용이 가능하다는 단점이 있다. 또한 이 방법은 비시장재의 가치 중에서 사용가치는 측정해 낼 수 있지만 비사용가치는 측정할 수 없다는 한계가 있다.

<표 12> 회피행동분석법이 적용된 사례

비시장재	관련연구
대기오염으로 인한 건강악화 질병	Gerking and Stanley(1986) Dickie and Gerking(1991)
지하수 오염	Abdalla et al.(1992)
수돗물 수질	김도형 · 김경환(1994)
대기오염으로 인한 건강악화	엄영숙(1998)

○ 조건부가치추정법

조건부가치추정법(CVM: Contingent Valuation Method)은 비시장재에 부여하고 있는 가치를 직접적으로 이끌어내는 방법이다. 비시장재에 대한 가치를 설문 조사 방식을 이용하여 가상적인 상황변화를 설정하고 이에 어느 정도의 지불의사

가 있는지로 편익을 추정한다. 고안된 설문지는 비시장재의 변화에 대한 가상적인 상황을 설정하고 여러 조건을 달아 사람들을 가상적인 상황에 결함시킨다. 이런 조건하에서 응답자들은 비시장재의 가상적인 변화에 대해 어느 정도 지불의사(WPT: willingness to pay)가 있는지를 대답하게 된다.

CVM은 논리적이고 합리적인 이론적 기반을 갖고 있으며 간접적 방법을 적용할 수 있는 대상은 물론, 그렇지 않은 대상에도 다양하게 사용할 수 있다는 장점이 있다. 그러나 이처럼 응용범위가 다양한 조건부가치추정법의 유효성에 대해서는 아직도 논쟁이 계속되고 있다. 분석과정에서 선호를 나타내려는 응답자의 의사와 능력에 크게 의존하고 있기 때문이다. 여행비용분석법, 헤도닉가격분석법 등과 같은 방법론이 간접적이기는 하지만 시장에서 객관적으로 표출된 시장가치에 근거하는 것과 달리 조건부가치추정법은 가상적 거래에 근거하고 있기 때문에 응답자의 정직성에 크게 의존하게 된다.

<표 13> 조건부가치추정법이 적용된 사례

비시장재	관련연구
삼림과 산성비의 건강효과 깨끗한 환경 물고기의 증가 산림자원의 휴양가치 한강수질개선 음료용기 재활용의 불편비용	Vander Linden and Oosterhuis(1988) Hoevenagel and Verbruggen(1989) Navrud(1989) 윤여창·김성일(1992) 이기호·곽승준(1996) 홍성훈(1996)

○ 다속성 효용평가법

다속성 효용평가법(MAUA: Multi-Attribute Utility Assessment)은 다속성 효용이론(MAUT: Multi-Attribute Utility Theory)을 이론적 근거로 하고 있다. MAUT는 통계학, 심리학, 경영학, 의사결정이론 등에서 발달된 여러 기법에 바탕하고 있는 것으로, 조건부가치추정법이 비시장재의 다차원적 성격과 인간 선호의 구조적 성격을 충분히 반영하기 어려운 점을 고려하여 고안된 방법론이다.

비시장재가 다차원적인 성격을 갖는 예를 살펴보면, 대기질의 경우 사망률, 질병률, 시정거리, 먼지피해 등에 영향을 준다. 따라서 대기질 개선 편익을 측정하고자 한다면 이 모든 속성들에 대해 가치를 측정하고자 하는 시도가 적절하다. 인간 선호의 구조적 특징은 사람들이 생각하는 비시장재의 가치는 원래 가지고 있다기보다는 설문과정에서 만들어져서 표현된다는 것이다.

다속성효용평가법은 기본적으로는 CVM의 방법론을 따르면서 응답자에게 요구되는 판단과 결정을 단순화하여 인식상의 부담을 경감시킨다는 점에서 유용한 방법이다. 그러나 설문조사원의 역할이 매우 중요하며 조사원의 숙련도에 따라 결과가 영향을 받을 수 있다는 단점이 있다.

<표 14> 다속성 효용평가법이 적용된 사례

비시장재	관련연구
산림생태계	Dale et al.(1996)
야생지역	McDaniels and Roessler(1996)
대기오염 영향	Kwak et al.(1997)

② 대상별 적용가능성 검토

조건부가치추정법과 다속성효용평가법은 몇 가지 가정을 통해 간접적인 편익추정을 하는 헤도닉가격기법, 여행비용접근법, 회피행동분석법과 같은 다른 추정기법과는 달리 수요함수를 직접 추정하지 않고 적절한 편익 추정치를 직접 구할 수 있는 장점을 가진다. 따라서 조건부 가치추정법과 다속성 효용평가법은 설문이 제대로 시행되고 결과를 잘 해석한다면 이론적으로나 실증적으로도 다른 추정기법에 비해 보다 나은 접근방법으로 볼 수 있다. 이러한 여러 분석방법들의 비시장재 가치측정에의 적용가능성을 다음의 표에 정리하였다.

조건부가치추정법과 다속성효용평가법은 모든 대상에 대해 적용이 가능하나 헤도닉 가격기법, 여행비용접근법, 회피행동분석법 등은 제한적으로 사용이 가능함을 표를 통해 알 수 있다.

<표 15> 편익분석 방법론의 적용가능성

비시장재	영향범주	편익추정방법				
		HPM	TCM	ABM	CVM	MAUA
대기질	사망률	△	△	○	○	○
	질병률	△	△	○	○	○
	시정거리	○	○	×	○	○
	농업생산감소	○	×	△	○	○
	먼지피해	×	×	○	○	○
	산림훼손	×	△	×	○	○
	재료피해	×	×	△	○	○
	기후변화	×	×	×	○	○
수질	음용수	△	×	○	○	○
	수산물	×	×	△	○	○
	생태계	×	×	×	○	○
	외형미	○	△	○	○	○
	낚시	△	○	×	○	○
	물놀이	△	○	×	○	○
자연환경	습지	×	○	×	○	○
	국립공원	×	○	×	○	○
	갯벌	×	○	×	○	○
	철새도래지	×	○	×	○	○
	천연기념물	×	○	×	○	○
	사막	×	○	×	○	○
	발전소	○	×	×	○	○
쓰레기처리	쓰레기매립	○	×	×	○	○
	쓰레기야적	○	×	×	○	○
	쓰레기소각	○	×	×	○	○
기타	토양오염	×	×	×	○	○
	소음	○	×	○	○	○
	해양오염	△	×	×	○	○
	병해충	△	×	×	○	○

- 주: 1) ○ : 사용가능 또는 기적용, △ : 적용가능하나 사례 없거나 제한적 가능
 × : 적용 불가능
- 2) HPM : 헤도닉 가격기법, TCM : 여행비용접근법
 ABM : 회피행동분석법, CVM : 조건부 가치추정법
 MAUA : 다속성효용평가법

헤도닉 가격기법은 비시장재의 질이 주택 또는 토지의 속성 중의 하나일 경우에만 적용이 가능하며, 여행비용접근법은 여가활동과 관련되어 사용된다. 회피행동분석방법은 비시장재의 질적 악화를 완화 또는 회피하려는 행동이 나타나고 이에 대한 관찰이 가능할 때만 적용할 수 있다.

‘전통 이야기’ 같은 문화유산이 가지고 있는 가치 속에는 문화유산을 지속가능한 상태로 보전하면서 직·간접으로 이용하여 얻는 사회적 편익인 사용가치와 문화유산을 사용하는 것 이외의 것에 대한 인식에서 비롯되는 비사용가치가 포함되어 있다. 여기서 비사용가치는 선택가치, 존재가치, 그리고 유산가치로 구분된다.

선택가치란 문화유산을 현재를 이용해 본 경험이 없지만 가까운 미래에 이용할 수 있다는 가능성 때문에 문화유산의 보존을 위해 방문객이 부여하는 가치를 말한다. 존재가치는 일부 사람들이 어떤 문화유산이 존재하고 있음에 대한 자긍심과 만족감을 느끼게 되며, 따라서 그 문화유산의 보존을 위해 주민이 기꺼이 지불하려고 하는 가치를 말한다. 유산가치는 현재 이용하지 않고 있으며 가까운 미래에도 이용할 가능성이 없으나 후손들이 즐길 수 있도록 문화유산의 보존을 위해 지불할 용의가 있는 가치를 말한다.

이러한 사용가치와 비사용가치를 모두 포함하고 있는 문화유산은 공공재적 성격이 강하여 일반재화와 달리 시장기구에 의해 그 가치를 제대로 추정할 수 없기 때문에 시장에서 거래되지 않는 비시장재화에 대해 실제로 시장이 존재하는 것처럼 가상적 시장을 설정하고 소비자들에게 지불용의금액을 직접 설문하여 그 가치를 구하는 조건부 시장가치추정법(contingent valuation method: CVM)을 주로 사용한다.

③ ‘조건부가치추정법’의 내용 및 의의

조건부가치추정법은 시장에서 평가되지 않는 자산이나 서비스에 화폐적 가치를 부여하는 방법이다. 이를 위해 가상적 시장을 설정하여 개인에게 시장에서 평가되지 않는 자산이나 서비스의 공공재적 가치의 보존에 어느 정도 지불할 의사(Willing To Pay ; WTP)를 가지고 있는가에 대한 조사결과를 이용하여 가치에 대한 추정을 실시하게 된다.

조건부가치추정법을 처음 제시한 사람은 Ciriacy-Wantrup(1952)이고 이 기법의 실제 이용은 Davis(1963)에 의하여 이루어졌다. 이 방법은 환경의 질 개선의 효과, 자연경관, 휴양지, 농경지, 산림 등에 대한 가치평가, 정책수행의 효과 등 광범위하게 사용되고 있다.

CVM기법 적용 시 유의하여 할 점에 대해서는 미국의 NOAA위원단의 보고서가 제시한 내용이 있다. 1989년 발생한 엑손 발데즈 유조선 좌초사건은 CVM의 발전에 큰 영향을 미친 사건이다. 오염의 책임을 져야하는 엑손사는 엄청난 액수의 피해보상금을 납부하여야 하였고, 이 보상금을 결정하는데 있어 CVM을 사용할 수 있는지, 그리고 CVM을 사용하여 오염사고의 직접 피해자가 아닌 미국인들의 존재가치의 손실까지도 포함하여 보상액을 결정하여야 하는지에 관해 열띤 논쟁이 벌어졌다.

이러한 상황에서 소송을 담당한 정부부서인 미국 국립해양대기관리국(National Oceanic and Atmospheric Administration, NOAA)은 엑손사에 청구할 보상액을 결정하는데 CVM을 사용할 수 있는지 여부를 판단하는 임무를 띤 위원단을 1992년에 설립하였다. 이 위원단은 에로우(K. Arrow)와 솔로우(R. Solow), 두 명의 노벨상 수상 경제학자와 그의 4명의 경제학자 등 총 6명의 저명한 경제학자로 구성되었다. 이들은 많은 전문가를 동원한 청문회를 개최하고, 그 결과 NOAA위원단보고서 (Arrow et al. 1993)를 제출하였다.

CVM에 관한 NOAA위원단보고서의 견해가 반드시 정확하다는 보장은 없으나, 이 보고서가 향후 CVM분석에 많은 영향을 미칠 것임을 확실하다고 보아야 한다. 이 보고서는 존재가치까지도 포함하여 분석하는 CVM이 환경사고의 피해보상액을 결정하는데 사용될 수 있다고 결론을 내림으로써 CVM 옹호론자에게 일단 승리를 안겨주었다. 그러나, 동시에 이 보고서는 CVM이 무분별하게 사용되고, 공공재에 관해 비현실적으로 높은 가치를 추정하는 것을 막기 위해 CVM 사용이 지켜야 할 가이드라인을 제시하였다.

첫째, CVM조사는 면접조사를 통해 이루어져야 하며, 면접조사가 불가능할 경우 전화조사가 사용되어야 한다.

둘째, CVM은 이미 발생한 환경사고에 대해 적용되기보다는 향후 발생할 가능성이 있는 환경사고의 피해액을 결정하는데 사용되어야 한다.

셋째, CVM은 질문방식으로 투표모형을 사용하여야 한다.

넷째, CVM 실행시 환경질 변화에 의해 발생할 예상효과를 정확히 설명하여야 한다.

다섯째, 조사자나 설문지는 응답자에게 자신이 어떤 금액의 지불의사를 적어낼 경우 이로 인해 다른 재화나 서비스에 대해 지출할 수 있는 소득이 그 만큼 줄어 든다는 사실을 분명히 인식시켜야 한다.

여섯째, CVM적용시 응답자에게 평가대상이 되는 공공재를 대체할 수 있는 다른 공공재가 있다는 사실을 주지시켜야 한다.

일곱째, 추가질문을 통해 응답자가 자신이 행한 선택에 대해 정확히 이해하고 있는지의 여부를 확인하여야 하고, 응답자가 왜 이러한 선택을 하였는지를 파악하여야 한다.

<표 16> NOAA Pannel Guideline

구 분	내 용
정책시나리오의 작성	- 추정하고자하는 가치를 과대평가한 극단적인 응답을 제거할 수 있도록 보수적으로 정책시나리오를 작성한다. - 응답자에게 제공되는 편익상승의 대가로 반드시 제시된 금액을 지불해야 한다는 정보를 충분히 제공한다.
질의방법	- 보수적이고 현실성이 있는 최대지불의사 유도형태를 선택한다. - 가치질문은 양분선택형으로 설정한다. - 대상재화의 지불에 따라 다른 대체재화의 소비가 감소되는 상쇄관계가 있음을 상기시킨다. - 조사는 응답자가 완전한 시나리오라고 간주할 정도로 환경피해사고로부터 충분한 시간이 지난 후에 조사를 해야 하며, 이 때 회복가능성을 확신하도록 한다.³⁾ - 같은 시간에 독립적인 다른 장소에서의 균일하게 조사한다.⁴⁾
설문지 디자인	- 추정 가치에 대한 사진 등의 효과를 충분히 활용한다. - 주요 질문에서 '예', '아니오' 외에 '무응답'을 선택할 수 있도록 한다. - '예'와 '아니오'의 응답은 반복적으로 검토를 한다. - 소득, 사전지식, 기호, 가치추정 대상과의 거리, 업무 이해, 제시된 정책시나리오에 대한 신뢰 등의 십자표작성으로 응답자의 다양성을 확보한다. - 설문내용은 쉽게 작성한다.

* 자료: 김정은(2007)

3) 기름유출사고 등 자연자원피해 외의 자연자원평가의 연구에는 유용하지 않을 수도 있다.

4) 소음측정, 기름유출사고 등 시간적인으로 상황이 변화하는 대상에 유용한 기법이다.

CVM에 의한 편익분석은 설문조사에 전적으로 의존하기 때문에 설문지가 어떻게 작성되었느냐에 따라 분석결과가 민감한 영향을 받는다. CVM이 사용하는 설문지는 크게 평가되는 문화자원에 대한 설명과 응답자가 처한 가상적 상황에 대한 설명, 응답자의 문화자원에 대한 지불의사를 묻는 질문, 응답자의 사회경제적 특징과 평가대상 문화자원에 관한 선호와 문화상품의 이용여부 등에 관한 내용을 포함할 수 있다.

지불의사액(willingness to pay)을 직접 묻는 방법은 그리 간단한 방법은 아니다. 직접적으로 지불용의 액수를 묻는 대신, 경매에서처럼 어떤 임의의 액수로부터 시작해서 응답자가 동의할 때까지 금액을 높여나가다가 응답자가 최종 동의하는 금액을 최대 지불용의액으로 추정하는 방법을 쓸 수도 있다. 또는 미리 설정된 금액을 한 번만 제시하고 응답자로 하여금 “예” 혹은 “아니오”로 대답하게 하는 방법도 있다. 어떤 방법을 채택하든, 설문자가 최초에 제시한 금액의 높고 낮음에 따라 응답자의 지불용의액이 현저하게 영향을 받을 우려가 있다는 점이 문제제시된다.

비시장재화의 경제적 가치를 추정하는 방법들은 조건부가치추정법을 제외하고 여행자 비용법(travel cost model : TCM)과 헤도닉 가격법(hedonic price method : HPM)등이 있다. 여행자 비용법은 여행목적이 한 곳이 아니거나 장기 체류자의 경우 특정 여행지의 여행비용을 분리하기 어렵다는 단점 외에도 비사용가치를 측정할 수 없다는 한계를 가지고 있다.

헤도닉 가격법은 설명변수들간의 심한 다중공선성(multi-collinearity)을 제거하기 위해 상당한 수준의 통계학적 숙련이 필요한데 역시 비사용가치를 측정할 수 없다는 등의 단점이 있다.

한편 다속성 효용이론에 이론적 근거를 두고 있는 다속성 효용평가법은 CVM이 환경재의 다차원적 성격과 인간의 구조적 성격을 충분히 반영하기 어렵다는 점을 고려하여 고안된 방법론임에도 불구하고, 아직까지 실제로 적용한 사례가 많지 않아 타당성을 객관적으로 인정하기 쉽지 않다는 단점이 있다.

4] 추정 모형의 설정

본 연구에서는 대표적인 CVM 모형의 하나인 Hannemann(1984)의 효용격차모

형을 사용하여 Hicks적 후생가치를 도출하기로 한다. 이 때 응답자는 충북 전통 이야기의 가치와 관련하여 두 가지 선택에 직면하게 되는데, 하나는 지역 전통 이야기에 대한 복원·전승 사업과 연구가 진행되지 않는 상황이고, 다른 하나는 전통 이야기에 대한 계승사업과 연구가 활발히 진행되는 상황이다. 그러나 후자의 경우에는 응답자가 일정한 금액을 지불하여야 한다.

여기에서 응답자의 선택과정을 설명하기 위하여 소비자의 효용함수의 변수로 충북 전통 이야기의 계승사업이나 연구의 상태(i), 소득(y_j), 응답자의 특성(z_j), 알려지지 않은 오차항(ϵ_{ij})을 도입하면, 개별효용함수는 다음 식 (1)과 같다.

$$u_{ij} = u_i(y_j, z_j, \epsilon_{ij}) \quad (1)$$

$i=0, 1$ (0 =현재의 상태, 1 =개선한 상태)

j =개별 응답자

y_j =개인소득

z_j =응답자 특성(성별, 나이, 학력, 거주지역 특성 등)

ϵ_{ij} =오차

q^0 와 q^1 를 각각 현재의 충북 전통 이야기에 대한 사업이나 연구가 진행되지 않는 상황과 진행된 상태라고 하면, 현 상태의 효용함수는 다음 식 (2)와 같다.

$$u_{0j} = u(y_j, z_j, q^0, \epsilon_{0j}) \quad (2)$$

반면 개선된 상태의 효용함수는 다음 식 (3)과 같다.

$$u_{1j} = u(y_j, z_j, q^1, \epsilon_{1j}) \quad (3)$$

‘충북 전통 이야기에 대한 계승·발전 사업이나 연구가 진행되기 위하여 t_j 의 금액을 지불할 의사가 있습니까?’라는 질문에 ‘예’라고 대답한다는 것은, t_j 를 지불하고 ‘충북 전통 이야기에 대한 발전사업과 연구가 진행되는 경우가, 지불하지 않고 관련 사업이나 연구가 진행되지 않는 경우보다 효용수준이 높거나 같다는

것을 의미하므로, 이때의 효용의 크기는 식 (4)으로 표현할 수 있다.

$$u_1(y_j - t_j, z_j, \epsilon_{1j}) \geq u_0(y_j, z_j, \epsilon_{0j}) \quad (4)$$

이를 확률함수로 표현하면, 다음 식 (5)과 같다.

$$\Pr(yes) = \Pr[u_1(y_j - t_j, z_j, \epsilon_{1j}) > u_0(y_j, z_j, \epsilon_{0j})] \quad (5)$$

오차항의 분포를 도출하기 위해 효용함수를 소득과 개별특성만으로 설명되는 간접효용함수와 오차항으로 분리하여 표현하면, 다음 식 (6)과 같다.

$$u_i(y_j, z_j, \epsilon_{ij}) = v_i(y_j, z_j) + \epsilon_{ij} \quad (6)$$

식 (6)을 ‘충북 전통 이야기에 대한 계승·발전 사업이나 연구가 진행된 전후의 효용’으로 표현하면 다음 식 (7), 식 (8)과 같다.

$$u_1(y_j - t_j, z_j, \epsilon_{1j}) = v_1(y_j - t_j, z_j) + \epsilon_{1j} \quad (7)$$

$$u_0(y_j, z_j, \epsilon_{0j}) = v_0(y_j, z_j) + \epsilon_{0j} \quad (8)$$

이를 확률함수로 표현하면, 다음 식 (9)과 같다.

$$\begin{aligned} \Pr(yes) &= \Pr[v_1(y_j - t_j, z_j) + \epsilon_{1j} > v_0(y_j, z_j) + \epsilon_{0j}] \\ &= \Pr(v_1 - v_0 > \epsilon_{0j} - \epsilon_{1j}) \end{aligned} \quad (9)$$

여기에서 만일 $\epsilon_{0j} - \epsilon_{1j} = \epsilon_j$ 라 하고, 식 (9)을 고쳐 쓰면, 다음 식 (10)과 같다.

$$\Pr(yes) = \Pr[\Delta v > \epsilon_j] \quad (10)$$

즉, 응답자가 제시된 금액을 지불할 확률은 $(\epsilon < v_1 - v_0)$ 의 누적확률이므로,

이를 누적확률 분포식으로 표현하면, 응답자가 충북 전통 이야기에 대한 사업이나 연구가 활발히 진행되는 상태를 선택할 확률은, 다음 식 (11)의 확률함수(probability function)로 나타낼 수 있다.

$$\begin{aligned}\pi_i &= \Pr(yes) = F_\epsilon[v_1(y_j - t_j, z_j) - v_0(y_j, z_j)] \quad (11) \\ &= 1 - F_\epsilon[-(v_1 - v_0)] \\ &= F_\epsilon[y_j, t_j, z_j; \beta]\end{aligned}$$

여기에서 $\Pr[\cdot]$ 은 확률함수를 나타내며, $F_\epsilon[\cdot]$ 은 ϵ 의 누적분포함수(cumulative distribution function)이며, β 는 y_j, t_j, z_j 에 대한 모수(parameter)들로 이루어진 벡터이다. 즉, 충북 전통 이야기에 대한 계승·발전 사업이나 연구가 활발히 진행되는 상태를 선택할 확률은, 제시금액, 소득수준, 응답자특성변수에 의하여 영향을 받는다.

식 (11)의 확률모형의 추정에는 프로빗모형(probit model)과 로짓모형(logit model)을 이용할 수 있다. 오차항이 프로빗모형에서는 표준정규분포(standard normal distribution)로 가정되고, 로짓모형에서는 표준로짓분포(standard logistic distribution)로 가정된다. 두 모형의 추정결과는 거의 유사하지만, 추정결과로부터 계산이 프로빗보다 로짓모형에서 비교적 용이하기 때문에 기존 선행연구들의 상당수가 로짓모형을 이용하고 있다. 로짓모형을 가정할 경우 식 (11)은 다음 식 (12)와 같이 정의할 수 있다.

$$\pi_i = \frac{\exp(\Delta v)}{1 + \exp(\Delta v)} \quad (12)$$

위의 식 (12)의 Δv 에 대한 함수유형으로는 일반적으로 선형함수(linear function)와 로그함수(log function)의 두 형태를 고려한다. 선형함수로 가정할 경우, 선형로짓모형(linear-logit model)이라고 하며, 로그함수로 가정할 경우 로그로짓모형(log-logit model)이라고 한다.

2. 충북 전통 이야기에 대한 인지도 및 인식조사

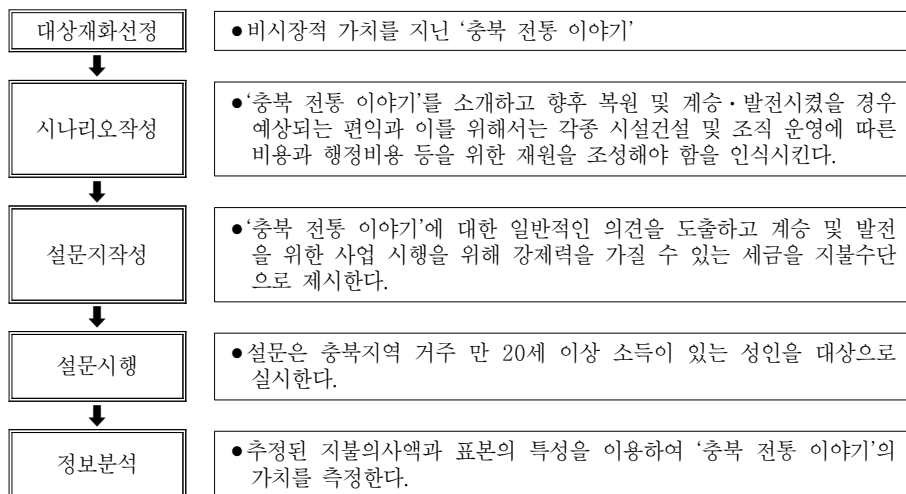
① 설문 모형의 설정

○ 연구방법 및 절차

CVM을 수행하기 위한 첫 번째이며 가장 중요한 단계가 설문지를 통한 가상시장의 구축과 그로부터 응답자의 응답동기를 자연스럽게 유발하는 것이다. 가상시장의 주요 구성요소는 재화의 공급수준, 시장유형, 지불수단과 지불의사 유도방법이다. 이러한 구성요소가 충분히 반영되고 피설문자가 설문대상인 ‘충북 전통 이야기’에 대해 충분히 인지할 수 시나리오를 작성하여 설문지를 작성한다. 또한 응답자로부터 대상재화에 대해 충분히 인지하였는지, 납득할 만한 지불수단(기부금, 세금, 기금조성 등)이 사용되었는지, 그리고 제시된 가격과 단계별 수가 적절한지를 고려하여 설문지를 작성한다.

작성된 설문지는 실제로 제시된 가격을 지불할 능력이 있는 20세 이상의 성인 중에서 소득이 있는 주민을 상대로 실시하며, 설문결과를 갖고 각 질문에 대한 답변이 함축하고 있는 의미를 통해 충북 지역민의 ‘충북 전통 이야기’에 대한 의식과 회귀분석 모형의 추정을 통하여 ‘충북 전통 이야기’의 가치를 추정한다.

<그림 8> 연구 절차



○ 설문지 유형 - 이중 양분선택형 설문

Cooper & Hanemann(1995)에 따르면 양분선택형 모형 대신 이중양분선택형 모형을 사용하게 되면 편의는 증가하지만 효율성은 크게 개선되어 편의와 비효율성의 함으로 구성되는 평균자승오차(mean square error)의 관점에서 이중양분선택형 모형이 우수함을 지적하였다.

그러나 이중양분선택형모형이 우수할 경우 삼중경계(triple-bounded) 모형과 같은 다중경계모형이 더 우수하지 않는가하는 논의가 있어왔다. 이에 Langford et al(1996)은 삼중경계모형을 적용하여 이중양분선택형 모형에 비해 삼중경계모형은 추가적인 질문을 응답자의 WTP에 대해 보다 많은 정보를 제공하여 WTP의 범위를 좁히므로 다중경계 모형이 이중양분선택형 모형에 비해 보다 효율적인 결과를 가져다주는 것으로 분석되었다.

그러나 Cooper & Hanemann(1995)의 몬테칼로 시뮬레이션 결과에 따르면 이중양분선택형 모형과 비교할 때 세 번째 질문을 추가하여 발생하는 효율성의 개선은 상대적으로 크지 않은 것으로 나타났다. 추가적인 질문을 통해 얻을 수 있는 대부분의 통계적 혜택은 양분선택형 모형 대신에 이중양분선택형 모형을 사용할 때 충분히 얻어지게 되며 삼중경계모형을 사용할 경우 내적 일관성을 해치는 반응효과⁵⁾가 발생할 가능성은 커지는데 비해 통계적 효율성은 조금만 개선되는 것으로 나타났다(Hanemann & Kanninen 1999).

Cooper et al(2002)는 양분선택모형보다 효율성을 개선하여 이중양분선택형모형 수준의 효율성을 누리면서도 이중양분선택형모형의 반응효과를 크게 줄여 양분선택 모형 수준의 일치성을 확보할 수 있는 일점오 양분선택형(One-and-One-Half bound) 질문 모형을 제안하였다. 실제 적용을 통해 양분선택형 질문에서 일점오 양분선택형 질문으로 전환한 경우 양분선택형 질문에서 이중양분선택형 질문으로 전환했을 경우와 비교했을 때 효율성의 차이가 없었으며 일점오 양분선택형 방법이 이중양분선택형방법에서의 응답편의를 줄일 수 있는 것으로 분석되었다.

비교적 최근에 제안된 새로운 지불의사 유도방법이라 그리 널리 사용되고 있지

5) 이중양분선택형 질문방법에서 첫 번째 질문에 대해 지불하겠다고 응답한 후 보다 높은 금액에 대해 묻게 되는 두 번째 질문에서 처음 질문에서 제시한 금액보다 낮은 금액을 지불하겠다고 하는 경우로 이러한 응답모순은 연구자가 주로 처음가격에만 초점을 맞추기 때문이라고 설명하고 있다(DeShazo 2002).

는 않지만 편의를 줄이면서도 효율성을 제고할 수 있다는 측면에서 매우 유용한 모형이다(유승훈 2007).

일점오양분선택형 질문방법이 이중양분선택형 방법과의 가장 큰 특성의 차이는 사전에 유도하고자 하는 정책의 비용에 대해 최대금액과 최소금액의 범위를 미리 제시한다는 점이다. 일점오양분선택 질문의 방법론은 평가하고자하는 비시장재의 가격범위인 최소 금액(WTP^-)과 최대금액(WTP^+)만을 알고 있을 뿐 재화의 정확한 가격이 불확실하다는 가정에서 시작한다. 따라서 일점오양분선택형 질문 방법이 효율적으로 수행되기 위해서는 제시될 최대금액과 최소금액의 선정이 적절하게 이루어져야 한다. 이를 보다 명확히 하기 위한 방안으로 본 조사에 앞서 사전조사가 필수적이다. 그러나 본 연구는 연구기간 및 조사대상이 충북전역에 걸쳐있어 시간적·경제적·물리적 제약으로 충분한 사전조사를 하기에 한계가 있었다. 또한 설문대상이 인구 70만의 도시부터 인구 3만명의 농촌까지 다양하게 이루어져 있어 이에 따르는 지불의사의 편차가 매우 클 것이 우려되었다. 따라서 일점오양분선택형이 효율성과 편의 면에서 유용한 점이 있어 최근에 관심을 받고 있으나 본 연구에서는 설문대상자로부터 좀 더 많은 정보를 얻기 위해 이중양분선택형 설문지를 사용하여 분석하려고 한다.

이중양분선택모형이 단일양분선택모형에 비해서 효용차이함수나 지출차이함수의 분산을 줄여주어 WTP 분포의 효율성을 높일 수 있다(Heneman, Loomis, and Kanninen, 1991). 그러나 시작점 편의 등의 전략적 행동으로 인하여 단일양분선택모형이 갖는 유인 일치성이 악화될 수 있다. 또한 여러 실증연구에서 이중양분선택모형으로부터 추정된 WTP 평균이 일관성 있게 단일양분선택형 모형으로부터 추정된 WTP 평균보다 적은 것으로 관찰되고 있다.

식(5), 식(9), 식(10)과 같이 표시된 효용차이함수나 지출함수는 최대우도추정법을 사용하여 추정이 가능하다. 우선 단일양분선택모형은 주어진 조건부 시나리오와 제시금액에 대해 응답자들은 ‘예/아니오’ 중의 하나로 대답한다. 응답자의 이러한 응답패턴에 대한 로그우도함수는 다음과 같이 쓸 수 있다.

$$\ln L = \sum_{j=1}^N [I \cdot \ln(1 - F(A_j; \theta)) + (1 - I) \cdot \ln(F(A_j; \theta))] \quad (13)$$

여기서 I는 응답자들이 양분형 조건부가치 문항에 대해 ‘예’라고 응답했을 경우

1의 값을 가지고, ‘아니오’라고 응답을 했다면 0의 값을 갖게 되는 지시함수이다. 그리고 $F(\cdot)$ 는 확률효용모형이나 확률지불의사함수모형의 오차항과 관련된 누적확률밀도함수를 나타낸다.

다른 한편으로 이중양분형 조건부가치 질문에 대해서 응답자들의 응답패턴은 ‘예/예’, ‘예/아니오’, ‘아니오/예’, ‘아니오/아니오’ 중의 하나이다. 가장 일반적인 형태의 지불함수 추정방법은 첫 번째와 두 번째 지불의사, WTP_{1j} , WTP_{2j} 가 평균이 μ_1 과 μ_2 를 취하고 분산이 σ_1^2 과 σ_2^2 이고 상관계수가 $\rho(=\sigma_{12}/\sqrt{\sigma_1^2+\sigma_2^2}, \sigma_{12}$ 는 공분산)인 이변량 정규분포를 취한다고 가정하는 이변량프로빗 모형이며, 상용하는 로그우도함수는 다음과 같이 표기할 수 있다(Cameron and Quiggin, 1994).

$$\begin{aligned} \ln L = & \sum_{j=1}^N [(I_{1j}I_{2j})\ln\Phi_{\epsilon_1\epsilon_2}(-\frac{A_{1j}-\mu_1}{\sigma_1}, -\frac{A_{2j}-\mu_2}{\sigma_2}, \rho) \\ & + I_{1j}(1-I_{2j})\ln\Phi_{\epsilon_1\epsilon_2}(-\frac{A_{1j}-\mu_1}{\sigma_1}, \frac{A_{2j}-\mu_2}{\sigma_2}, \rho) \\ & + (1-I_{1j})I_{2j}\ln\Phi_{\epsilon_1\epsilon_2}(\frac{A_{1j}-\mu_1}{\sigma_1}, -\frac{A_{2j}-\mu_2}{\sigma_2}, \rho) \\ & + (1-I_{1j})(1-I_{2j})\ln\Phi_{\epsilon_1\epsilon_2}(\frac{A_{1j}-\mu_1}{\sigma_1}, \frac{A_{2j}-\mu_2}{\sigma_2}, \rho)] \end{aligned} \quad (14)$$

여기서 지시함수 I_1 은 첫 번째 양분형 질문에 대해 ‘예’라고 응답하면 1을, 그렇지 않으면 0을 취한다. 마찬가지로 I_2 는 두 번째 양분형 질문에 대해 ‘예’라고 응답하면 1을, 그렇지 않으면 0을 취한다. 그리고 $\Phi_{\epsilon_1\epsilon_2}(\cdot)$ 는 표준화된 이변량정규누적분포함수를 나타낸다.

이변량 프로빗모형은 가장 일반적인 형태이기 때문에 여러 형태의 이중양분선택 모형을 포괄하고 있어서 통계적 검증이 가능하다. 이변량 프로빗 모형보다 단순화된 모형은 두 양분형 질문에 대한 응답 사이에 상관계수가 없다($\rho=0$)고 독립적 프로빗 모형(independent probit model)을 상정할 수 있다. 이보다 더 단순한 모형은 Henemann(1991)이 처음으로 표기했던 구간자료(interval data model)으로서 두 양분형 CV 질문응답의 평균이 같고($\mu_1=\mu_2=\mu$), 두 오차항에 대한 상관계수도 0($\rho=0$)이라고 보는 것이다. 두 CV응답이 하나의 평균 μ 를 측

정하는데 사용되기 때문에 효율성 개선이 가장 큰 모형이다. 구간자료 모형의 로그우도함수는 다음과 같이 나타낼 수 있다.

$$\ln L = \sum_{j=1}^N [I_{1j}I_{2j}\ln(1-\Phi(A_{2j}-\mu)) + I_{1j}(1-I_{2j})\ln(\Phi(A_{2j}-\mu)-\Phi(A_{1j}-\mu)) + (1-I_{1j})I_{2j}\ln(\Phi(A_{1j}-\mu)-\Phi(A_{2j}-\mu)) + (1-I_{1j})(1-I_{2j})\ln\Phi(A_{ij}-\mu)] \quad (15)$$

WTP의 평균과 중앙값은 표본으로부터 추정된 점 추정치이다. 이 점 추정치의 정확도를 나타내는 지표로 신뢰구간을 설정한다. 델타방법과 같은 분석적 접근법이 쓰이기도 하지만, Krinsky-Robb 기법과 같은 수리적 접근법도 쓰인다.

○ 설문내용 및 표본

설문지의 구성은 크게 세 부분으로 이루어졌다. 세 부분은 ‘충북의 전통 이야기에 대한 인지도 및 의식’, ‘충북의 전통 이야기 계승 발전을 위한 지불의사액’, ‘응답자의 개인적 특성’에 대한 부분으로 구성하였다. 충북의 전통 이야기에 대한 인지도 조사를 위해서는 우선 충북의 대표적 전통 이야기를 선정하는 것이 필요했다.

이를 위해 문헌 조사 및 주민의 의견을 청취하여 후보이야기를 선정하였는데 모든 전통 이야기를 대상으로 하는 것은 시간적·경제적 제약과 효율적인 설문을 위해서도 바람직하지 않다. 따라서 응답대상자가 성실히 응답을 해 줄 정도의 대표적인 지역 전통 이야기를 선정하려고 노력하였으며 희소한 이야기 보다는 어느 정도 널리 알려진 이야기를 중심으로 선정하였다. 그러나 기초자치단체별로 상대적으로 잘 알려진 지역 전통 이야기가 많은 지역과 적은 지역이 존재하였다.

본 연구가 충북 내의 각 지역별 전통 이야기에 대한 비교연구에 있지 않기 때문에 지역별 형평성을 고려할 필요는 없으나 특정지역에 편중될 경우 응답자의 거주지에 따른 편이가 발생할 가능성이 있어 각 지역에서 두 편 이상 선정되는 것을 배제하였다. 그러나 모든 기초자치단체별로 대표 전통 이야기를 선정하여 설문하기에는 그 수가 너무 많아 효율적인 설문을 기대하기 어려웠다. 따라서 응답자가 성실히 설문에 응할 수 있으리라 생각되는 정도의 대표적 전통 이야기를

선정하여 설문하였다. 설문내용은 전통 이야기의 인지정도, 알게된 경로, 타 지역의 전통 이야기 등의 내용으로 구성되었다.

충북 전통 이야기의 계승발전을 위해 지불의사액을 묻는 질문은 충북 전통 이야기의 가치추정의 기초자료로 활용하기 위해 실시되었다. 본 연구를 위한 설문방식이 중앙분선택형을 따르므로 설문을 제시금액의 종류에 따라 총 7가지로 구분하여 작성하였다. 제시금액은 유사연구 및 주민들의 의견을 청취하여 결정하였다. 처음 제시된 금액은 지불의사 여부에 따라 설문이 끝나게 되는 것이 아니라 ‘아니오’의 경우 절반, ‘예’의 경우 두 배의 금액을 다시 제시하여 지불의사 여부를 물었다.

응답자 개인의 사항에 대한 질문은 지불의사 및 전통 이야기에 대한 인지도와 개인적 특성과의 통계적 연관성을 살펴보기 위해 진행되었으며 성별, 학력별, 거주지, 소득, 결혼여부 등의 항목과 문화생활에 관계된 질문을 포함하였다. 그 외에 정책적 시사점을 살펴보기 위해 문화콘텐츠와 관계된 질문도 포함하였다.

본 연구의 모집단은 충북에 거주하는 만 20세 이상의 성인으로 포본추출을 통해 설문조사를 실시하였다. 표본추출은 충북의 주민등록상 인구비중을 고려하여 지역별 설문조사 인원을 배분하였으며 연령구조도 고려하여 구성하였다. 설문은 앞서 살펴보았던 NOAA의 CVM 추정시 주의하여야 할 권고사항을 준수하기 위해 대면설문을 하였다.

<표 17> 지역·연령별 설문지 표본할당

(단위 : 명)

	20대	30대	40대	50대	60대	70대이상	합 계
청 주 시	40	40	40	40	20	20	200
충 주 시	12	12	12	12	6	6	60
제 천 시	9	9	9	9	4	4	44
청 원 군	9	9	9	9	4	4	44
보 은 군	3	3	3	3	2	2	16
옥 천 군	4	4	4	4	2	2	20
영 동 군	4	4	4	4	2	2	20
증 평 군	3	3	3	3	2	2	16
진 천 군	4	4	4	4	2	2	20
괴 산 군	3	3	3	3	2	2	16
음 성 군	6	6	6	6	2	2	28
단 양 군	3	3	3	3	2	2	16
합 계	90	100	100	90	60	60	500

주: 1. 충청북도청의 2013년7월말 주민등록 인구 및 세대 현황을 기초자료로 활용

2. 통계청의 2010년 인구, 주택 총조사 결과(연령 비율)

3. 지역별, 연령별 설문조사 명수 배분은 비율에 따른 수치를 정수로 조정

설문의 표본할당은 충북의 대표성을 감안하여 500부를 기준으로 작성하였다. 충북 특정지역의 전통 이야기 및 이와 관계된 의식을 묻는 것이 아닌, 충북 전체의 전통 이야기 및 의식을 조사하는 것이라 충북도민 전체를 설문대상으로 하였다. 500부를 기준으로 인구비례로 각 시·군별로 다시 분할하였으나 인구비례만을 따를 경우 인구가 적은 군은 표본수가 극히 작은 경우가 발생하였다. 따라서 연령별 구분이 불가능한 것은 물론 해당지역의 대표성에도 문제가 있었다. 본 연구의 목적이 충북의 지역별 비교연구는 아니나 특정지역에 극히 소수의 인원만 대상으로 설문이 이루어질 경우 편의발생 가능성도 있어 재조정하여 군 단위의 설문부수를 늘리는 방향으로 수정하였다.

설문방법은 해당지역에 직접 방문하거나 대중교통시설의 정류장 등에서 해당지역 거주자 등을 상대로 직접 대면설문을 행하였다. 처음에 목표로 세워진 표본할당을 기준으로 설문조사를 행하되, 연구의 정확성 및 향후 연구의 확대와 지역별 비교 등을 위해 여러 제약이 허락하는 한, 좀 더 많은 설문을 받으려고 노력하였다. 그 결과 총 598부의 설문이 이루어졌다. 지역별 진행된 설문부수는 다음의 표와 같다.

<표 18> 지역별 설문 부수

(단위 : 명)

청주시	충주시	제천시	청원군	보은군	옥천군	영동군
249	70	55	53	35	22	26
중평균	진천군	괴산군	음성군	단양군	합계	
18	22	16	35	16	598	

② 설문분석 결과

○ 응답자의 인구통계학적 특성

응답자의 성별을 보면 남성이 50.5% 여성이 49.5%로 양분되어 적절하게 설문조사가 이루어졌음을 알 수 있다. 연령대별로는 20대가 25.1%로 가장 많은 비중 차지하였으며 50대가 그 뒤를 이었다. 3-40대는 유사한 비중을 나타내었다. 당초 표본할당에서는 3-40대가 가장 많은 표본 수로 설계되었으나 상대적으로 20대와 50대가 많이 조사된 것은 설문조사 시간이 근무 시간대인 낮 시간에 주로

이루어져 가장 활발하게 사회생활을 하고 있는 3-40대에 비해 20대와 50대가 설문조사에 응하기가 상대적으로 용이한 것과 연관이 있는 것으로 보인다.

학력은 고졸이 53.7%로 응답자 중 가장 많은 비중을 보였으며 대졸이 38%로 다음으로 많은 비중을 나타냈다. 이는 전반적인 우리나라의 전체인구 학력 비중 보다는 높게 나타났으나⁶⁾ 이는 조사대상자가 청주시가 가장 많았던 것에 기인하며 전반적인 학력별 구성비가 전국과 유사하게 나타나 대표성에 큰 문제는 없는 것으로 보인다.

<표 19> 응답자의 인구통계학적 특성

성별	남성	302	50.5%
	여성	296	49.5%
연령대	20대	150	25.1%
	30대	106	17.7%
	40대	113	18.9%
	50대	125	20.9%
	60대	52	8.7%
	70대	52	8.7%
학력	초졸	2	0.3%
	중졸	36	6.0%
	고졸	321	53.7%
	대졸	227	38.0%
	대학원졸	12	2.0%
결혼여부	미혼	219	36.6%
	기혼	379	63.4%
가구 월소득	100만원 미만	57	9.5%
	100~199만원	116	19.4%
	200~299만원	148	24.7%
	300~399만원	138	23.1%
	400~499만원	82	13.7%
	500만원 이상	57	9.5%

결혼유무에 대한 질문에서는 미혼이 36.6%, 기혼이 63.4%로 기혼자가 더 많은 비중을 나타내었다. 이는 조사대상을 소득이 있는 성인 남녀로 하다 보니 경제활동을 하는 인구가 미혼자 보다는 기혼자가 더 많기 때문으로 보인다. 응답대상자의 가구 월소득을 보면 200만원대가 24.7%로 가장 많은 비중을 나타내었으며 300만원대도 23.1%로 유사한 비중을 나타내었다.

6) 2010년 인구총조사 자료에 따르면 전체 인구 중에서 고등학교 졸업자는 약 42.9%, 전문대를 포함한 대학교 졸업자는 33.3%인 것으로 조사되었다.

○ 충북 전통 이야기의 인지도

설문에 사용될 충북의 대표적 전통 이야기로 다섯 가지 이야기를 선정하였다. 청주시의 ‘두꺼비의 보은 이야기’, 충주시의 ‘신립장군 이야기’, 제천시의 ‘박달과 금봉이 이야기’, 진천군의 ‘생거진천 이야기’, 단양군의 ‘온달장군 이야기’를 충북 도민에게 어느 정도 알고 있는지 설문하였다.

설문결과 이야기의 내용과 이야기가 충북지역의 전통 이야기임을 잘 알고 있는 것으로는 단양군의 온달장군 이야기가 56.5%로 가장 높게 조사되었다. 그 외에 ‘신립장군’, ‘생거진천’이야기의 순이었으며 청주시의 ‘두꺼비의 보은 이야기’가 잘 알고 있다는 비중이 가장 낮게 나타났다. 그러나 들어본 경험이 전혀 없다는 비중은 진천군의 ‘생거진천 이야기’가 49.5%로 가장 높게 나타났다. 이야기에 대해 잘 알고 있다고 답한 비중이 가장 높은 ‘온달장군 이야기’가 들어본 경험이 없다는 비중도 가장 낮게 조사되어 충북지역 전통 이야기 중에서 가장 잘 알려진 것으로 조사되었다.

<표 20> 충북 전통 이야기의 인지 여부

구분	해당 지역과 내용을 잘 알		내용은 알지만 지역 모름		들어본 경험 있으나 구체적 모름		들어본 경험 없음		합계	
	빈도	비율 (%)	빈도	비율 (%)	빈도	비율 (%)	빈도	비율 (%)	빈도	비율 (%)
(청주시) 두꺼비 보은 이야기	135	22.6	172	28.8	94	15.7	197	32.9	598	100.0
(제천시) 박달과 금봉이 이야기	149	24.9	63	10.5	96	16.1	290	48.5	598	100.0
(충주시) 신립장군 이야기	162	27.1	71	11.9	86	14.4	279	46.7	598	100.0
(진천군) 생거진천 이야기	161	26.9	50	8.4	91	15.2	296	49.5	598	100.0
(단양군) 온달장군 이야기	338	56.5	172	28.8	30	5.0	58	9.7	598	100.0

그러나 충북 전통 이야기에 대한 내용 및 지역 전통문화임을 아는지의 여부에 대한 각 항목별 설문결과는 해당 항목의 인지도에 대한 상호비교는 가능해도 종합적인 비교는 한계가 있다. 즉, 청주시의 ‘두꺼비의 보은 이야기’는 내용을 잘 알고 있다는 비중은 가장 작게 나타나지만, 들어본 경험이 없다는 응답 비중도 제천, 충주, 진천 등에 비해 작게 나타난다. 이런 경우 청주시의 전통 이야기가 제천, 충주, 진천군의 전통 이야기에 비해 인지도가 더 높은지 낮은지를 결정하기가 애매해진다. 따라서 이런 문제를 해결하기 위해 각 전통 이야기의 인지도를 백점 척도로 하여 추정하였다. 즉, 해당지역의 전통 이야기에 대한 내용과 충북의 이야기임을 잘 알고 있다는 것을 100점으로 하고, 전혀 들어본 적이 없다는 응답을 0점으로 하여, 각 항목별 응답비율을 가중치로 하여 인지도를 다시 측정하였다.

그 결과 단양군의 ‘온달장군 이야기’가 77.4점으로 조사대상 전통 이야기 중에서는 가장 높게 나타났으며 다른 이야기에 비해 크게 앞서는 것으로 분석되었다. 다음으로는 청주시의 ‘두꺼비의 보은 이야기’로 47.0점을 기록하였다. 청주시의 경우는 매우 잘 알고 있다는 비중은 낮았으나 어느 정도 들어보거나 대략적인 내용을 알고 있는 경우가 많아 전반적인 점수는 두 번째로 높게 분석되었다. 가장 낮은 인지도를 보인 것은 제천시의 ‘박달과 금봉이 이야기’로 37.3점을 나타냈다. 그러나 진천군의 ‘생거진천 이야기’(37.6점)와 충주시의 ‘신립장군 이야기’(39.8점)의 인지도도 크게 다르지 않아 나머지 전통 이야기는 유사한 정도의 인지도를 나타내고 있는 것으로 분석되었다.

<표 21> 충북 전통 이야기의 100점 척도 인지도

(청주시) 두꺼비 보은	(제천시) 박달과 금봉이	(충주시) 신립장군	(진천군) 생거진천	(단양군) 온달장군
47.0	37.3	39.8	37.6	77.4

주: 매우 잘 알고 있는 경우가 100, 전혀 모르는 경우를 0점으로 하여 추정

이상은 각 전통 이야기에 대한 응답자 전체에 대한 인지도 결과이나 지역의 전통 이야기가 갖고 있는 특징을 찾아내어 정책활용도를 높이기 위해서는 각 전통

이야기별로 응답자의 고유의 특성과 연관된 특징을 살펴볼 필요가 있다. 따라서 다음에는 각 전통 이야기별 개인적 특성과 관계된 인지도를 살펴본다.

① 청주시 ‘두꺼비의 보은’이야기의 인지도

청주시의 ‘두꺼비의 보은’이야기에 대한 인지도를 성별로 보면 매우 잘 안다고 답한 비율이 남성은 20.9% 여성은 24.3%, 반면 전혀 모른다고 답한 비율은 남성이 37.1% 여성이 28.7%로 여성의 인지도가 조금 더 높은 것으로 분석되었다. 이를 종합적으로 살펴본 100점 척도에서도 남성은 44.7점, 여성은 49.2점으로 분석되어 남성보다는 여성의 인지도가 더 높은 것으로 나타났다.

연령대별로 살펴보면 매우 잘 알고 있다는 응답자의 비중은 50대(35.2%)와 60대(34.6%)에서 높게 나타났으며, 전혀 모른다는 비중도 60대(48.1%)와 70대(46.2%)에서 높게 나타나 노년층에서는 잘 알고 있는 응답자와 모르는 응답자로 크게 양분되는 현상을 보여준다. 점수화하여 살펴본 연령별 인지도는 40대(53.9점)와 50대(53.6점)에서 높게 나타나 중년층에서 인지도가 상대적으로 높은 것으로 분석되었다.

학력별로 살펴보면 매우 잘 알고 있다고 응답한 비율은 대학원졸업 이상에서 33.3%로 가장 높게 나타났으나 전혀 모른다는 응답도 같은 비율로 나타났다. 점수화하여 살펴본 인지도에서는 고졸이 48.7점으로 가장 높게 나타났고 대학원졸이 47.2점, 대졸이 46.5점으로 학력간 편차가 존재하기는 하나 크지 않은 것으로 분석되었다. 또한 초등졸과 대학원졸은 표본 수가 크지 않아 이를 이해하는데 주의할 기울여야 할 것으로 보인다.

결혼 유무에 대한 인지도의 차이는 매우 잘 알고 있다는 응답자가 기혼의 경우 27.4% 미혼 14.2%로 나타났으며 전혀 모르는 경우는 각각 33% 정도로 나타나 기혼자의 경우가 충북 전통 이야기에 대한 인지도가 더 큰 것으로 분석되었다. 이는 점수화한 인지도의 경우에도 기혼자가 48.9점, 미혼자의 43.6점 보다 더 높게 조사되었다.

<표 22> ‘두꺼비의 보은 이야기’의 인지도

구분		해당 지역과 내용을 잘 알		내용은 알지만 지역 모름		들어본 경험 있으나 구체적 모름		들어본 경험 없음		100점 척도 인지도
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	점수
전체응답		135	22.6	172	28.8	94	15.7	197	32.9	47.0
성별	남성	63	20.9	89	29.5	38	12.6	112	37.1	44.7
	여성	72	24.3	83	28.0	56	18.9	85	28.7	49.2
연령대	20대	23	15.3	54	36.0	21	14.0	52	34.7	43.9
	30대	14	13.2	34	32.1	24	22.6	34	32.1	42.1
	40대	24	21.2	47	41.6	17	15.0	25	22.1	53.9
	50대	44	35.2	25	20.0	19	15.2	37	29.6	53.6
	60대	18	34.6	5	9.6	4	7.7	25	48.1	43.6
	70대	12	23.1	7	13.5	9	17.3	24	46.2	37.9
학력	초졸					1	50.0	1	50.0	16.7
	중졸	5	13.9	8	22.2	7	19.4	16	44.4	35.1
	고졸	81	25.2	91	28.3	45	14.0	104	32.4	48.7
	대졸	45	19.8	72	31.7	38	16.7	72	31.7	46.5
	대학원졸	4	33.3	1	8.3	3	25.0	4	33.3	47.2
결혼여부	미혼	31	14.2	77	35.2	39	17.8	72	32.9	43.6
	기혼	104	27.4	95	25.1	55	14.5	125	33.0	48.9
가구 월소득	100만원 미만	15	26.3	16	28.1	8	14.0	18	31.6	49.7
	100~199만원	14	12.1	32	27.6	23	19.8	47	40.5	37.1
	200~299만원	31	20.9	45	30.4	20	13.5	52	35.1	45.6
	300~399만원	34	24.6	36	26.1	18	13.0	50	36.2	46.3
	400~499만원	20	24.4	22	26.8	17	20.7	23	28.0	49.1
	500만원 이상	21	36.8	21	36.8	8	14.0	7	12.3	66.0

주: 100점 척도 인지도는 매우 잘 알고 있는 경우를 100점, 전혀 모르는 경우를 0점으로 하여 추정

가구 월 소득으로 살펴본 ‘두꺼비의 보은’이야기의 인지도는 매우 잘 알고 있다고 응답한 비율이 500만원 이상이 36.8%로 가장 높게 나타났다. 그러나 그 다음으로 높은 비중의 소득구간은 가장 낮은 100만원 미만대에서 26.3%로 높게 나타난 것이 특이할 만하다. 전혀 모른다는 비중은 100만원대에서 40.5%로 가장 높게 나타났다. 이러한 현상은 점수화한 인지도에서도 같게 나타났는데 500만원 이상의 고소득자에서 인지도가 66점으로 가장 높게 나타났으며 다음으로는 49.7점으로 100만원 미만대가 높게 나타났다. 그러나 100만원 미만대를 제외하고는 소

특구간간 인지도와는 밀접한 관련성을 보이며 소득구간이 높아질수록 인지도도 높아지는 추세를 나타냈다. 저소득 구간대에서 높은 인지도를 나타낸 현상은 저소득 구간의 연령대와 연관이 있을 것으로 추측된다. 즉, 20대의 사회 경험이 많지 않은 집단에서 상대적으로 소득이 적을 수 있는데, 이 연령의 인지도가 다른 연령대에 비해 양호하게 나타나는데 그 연관성이 있을 것으로 보인다.

<표 23> ‘두꺼비의 보은 이야기’의 지역별 인지도

청주시	충주시	제천시	청원군	보은군	옥천군
58.6	36.7	38.8	43.3	35.3	39.7
영동군	증평군	진천군	괴산군	음성군	단양군
20.7	53.7	36.4	45.9	35.2	45.9

‘두꺼비의 보은’이야기의 지역별 인지도를 살펴보면 청주시가 58.6점으로 가장 높게 조사되어 해당지역에서의 인지도가 타 지역보다 높은 결과를 보여주었다. 그 외에 증평(53.7점)과 청원(43.3점) 등 청주의 인접지역에서도 상대적으로 높은 인지도를 보여주고 있고, 보은·옥천·영동의 남부 3군이나 충주, 제천 등이 낮게 나타나 해당지역과의 지리적 인접성이 인지도와 연관이 있는 것으로 보이나 인접지역인 진천, 음성보다 단양군에서의 인지도가 더 높게 나타났다.

② 제천시 ‘박달과 금붕이’이야기의 인지도

제천시의 ‘박달과 금붕이’이야기의 성별 인지도를 살펴보면 ‘잘 알고 있다’고 답한 비율은 여성이 25.3% 남성이 24.5%로 여성이 근소하게 앞섰으며 ‘전혀 모른다’고 답한 비율도 여성은 47.3% 남성 49.7%로 전반적으로 여성의 인지도가 약간 높은 것으로 분석되었다. 이는 100점 척도 점수에서도 나타나 여성 37.8점, 남성 36.7점의 인지도를 보여주었다.

연령대별로 살펴보면 지역 전통 이야기에 대한 내용을 ‘잘 알고 있다’고 답한 비율이 60대에서 38.5%로 나타나 가장 높은 비율을 보여주었으며 50대와 60대에서도 각각 36.8%, 36.5%로 높게 나타났다. 전반적으로 장·노년층에서의 인지도가 높은 것으로 조사되었다. 이는 전혀 모른다고 응답한 비율에서도 나타나는데 연령대가 높아질수록 모른다고 응답한 비율이 낮아지고 젊어질수록 모른다고 응답한 비율이 높은 것으로 분석되었다. 특히 20대에서는 ‘들어본 적이 없다’고

응답한 비율이 68.7%로 매우 높게 나타났으며 30대에서도 56.6%에 달하였다. 잘 알고 있다고 응답한 비율은 20대 8%, 30대 17%에 불과해 제천시의 ‘박달과 금붕이 이야기’의 경우 젊은 층에서는 거의 알고 있지 못하는 것으로 조사되었다.

학력별 인지도에서는 표본 수의 한계가 있기는 하지만 대학원졸에서 ‘잘 알고 있다’고 응답한 비율이 33.3%로 가장 높게 조사되었으며 중졸과 고졸은 큰 차이 없이 다음 순서를 이었다. 반대로 ‘전혀 알지 못한다’고 응답한 비율은 대졸이 51.5%로 가장 높게 나타나 인지도가 가장 낮은 계층으로 조사되었다. 이는 점수화한 인지도에서 나타나 대학원졸이 44.4점으로 가장 높은데 반해 대졸은 34.2점으로 낮게 분석되었다.

<표 24> ‘박달과 금붕이 이야기’의 인지도

구분		해당 지역과 내용을 잘 압		내용은 알지만 지역 모름		들어본 경험 있으나 구체적 모름		들어본 경험 없음		100점 척도 인지도
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	점수
전체응답		149	24.9	63	10.5	96	16.1	290	48.5	37.3
성별	남성	74	24.5	33	10.9	45	14.9	150	49.7	36.7
	여성	75	25.3	30	10.1	51	17.2	140	47.3	37.8
연령대	20대	12	8	10	6.7	25	16.7	103	68.7	18.0
	30대	18	17	13	12.3	15	14.2	60	56.6	29.9
	40대	34	30.1	19	16.8	16	14.2	44	38.9	46.0
	50대	46	36.8	12	9.6	18	14.4	49	39.2	48.0
	60대	20	38.5	3	5.8	12	23.1	17	32.7	50.1
	70대	19	36.5	6	11.5	10	19.2	17	32.7	50.6
학력	초졸					1	50	1	50	16.7
	중졸	10	27.8	4	11.1	5	13.9	17	47.2	39.8
	고졸	87	27.1	30	9.3	55	17.1	149	46.4	39.0
	대졸	48	21.1	27	11.9	35	15.4	117	51.5	34.2
	대학원졸	4	33.3	2	16.7			6	50	44.4
결혼여부	미혼	27	12.3	20	9.1	33	15.1	139	63.5	23.4
	기혼	122	32.2	43	11.3	63	16.6	151	39.8	45.3
가구 월소득	100만원 미만	17	29.8	5	8.8	9	15.8	26	45.6	40.9
	100~199만원	23	19.8	12	10.3	19	16.4	62	53.4	32.1
	200~299만원	33	22.3	20	13.5	19	12.8	76	51.4	35.6
	300~399만원	38	27.5	13	9.4	25	18.1	62	44.9	39.8
	400~499만원	18	22	7	8.5	17	20.7	40	48.8	34.6
	500만원 이상	20	35.1	6	10.5	7	12.3	24	42.1	46.2

주: 100점 척도 인지도는 매우 잘 알고 있는 경우를 100점, 전혀 모르는 경우를 0점으로 하여 추정

결혼여부에 따른 인지도를 살펴보면 잘 알고 있는 경우가 기혼이 32.2%, 미혼이 12.3%로 기혼자가 더 높게 나타났으며, 반대로 전혀 모르고 있는 경우는 미

혼자가 63.5%, 기혼자가 45.3% 보다 더 많은 것으로 조사되었다. 점수로 측정된 인지도 에서도 기혼자(45.3점)가 미혼자(23.4점) 보다 높게 나타났는데 이는 청주의 경우와 비교하여 결과는 동일하나 결혼여부에 따른 인지도의 차이는 더 크게 나타난 것이다.

소득별 인지도를 살펴보면 500만원 이상 고소득자에게서 ‘잘 알고 있다’는 응답 비율이 35.1%로 가장 높게 나타났으며 다음으로 100만원 미만의 소득구간에서 29.8%로 나타났다. 가장 비율이 작은 계층은 100만원대 소득구간으로 ‘알고 있지 못하다’는 응답비율도 53.4%로 가장 높게 조사되었다. 점수화된 인지도를 살펴보면 500만원 이상에서 46.2점으로 가장 높게 나타났으며 100만원 미만은 40.9점으로 다음을 이었다. 이는 청주시의 경우와 같은 현상으로 고소득층에서 가장 높은 인지도를 보이고 다음으로 가장 낮은 소득층에서 높은 인지도를 보이고 있다.

<표 25> ‘박달과 금봉이 이야기’의 지역별 인지도

청주시	충주시	제천시	청원군	보은군	옥천군
36.6	23.5	66.7	25.8	39.2	28.2
영동군	충평군	진천군	괴산군	음성군	단양군
22.2	29.6	51.5	50.0	43.8	41.7

‘박달과 금봉이 이야기’의 인지도를 지역별로 살펴보면 제천시의 경우가 66.7점으로 타 지역에 비해 매우 높게 측정되었다. 이는 청주의 경우에서도 나타난 것으로 특정 지역의 전통 이야기가 해당 지역에서 인지도가 높게 나타난 것으로 당연한 결과로 보인다. 그러나 지역적으로 인접한 단양(41.7점)은 비교적 높게 조사되었으나 충주(23.5점)는 낮게 조사되었다. 오히려 괴산(50.0점)과 진천(51.5점)에서 높은 인지도를 나타내고 있어 인접지역과의 연관성은 크게 없어 보인다. 그 외 지역에서는 전반적으로 낮은 인지도를 보여주었다.

③ 충주시 ‘신립장군 이야기’의 인지도

충주의 전통 이야기인 ‘신립장군’ 이야기에 대한 인지도를 성별로 살펴보면 잘 알고 있다고 응답한 사람이 남성 중에서는 31.5%, 여성에서는 22.6%로 나타났다. 모르겠다고 응답한 비율은 여성이 50%로 43.4%의 남성보다 높게 나타나 전

반적으로 여성보다는 남성에서 높은 인지도를 나타내었다. 점수로 추정된 인지도에서도 남성은 43.8점, 여성은 35.6점으로 남성이 더 높게 나타났는데 이는 앞서 살펴본 청주시와 제천시의 경우에 여성이 남성보다 높게 나타난 것과는 다른 결과이다.

연령대별로 살펴보면 내용과 지역 전통 이야기임을 잘 알고 있다고 응답한 비율이 50대에서 39.2%로 가장 높게 조사되었으며 다음으로 40대의 38.1%로 주로 중·장년층에서 높은 인지도를 나타내었다. 반면 들어본 경험이 없다는 응답은 20대에서 63.3%, 30대에서 56.6%로 조사되어 젊은 층에서는 모르고 있는 경우가 많았다. 100점 척도의 점수화된 인지도에서는 40대가 52.0점으로 가장 높게 분석되었으며 50대가 51.2점으로 두 번째로 높은 인지도를 나타냈다. 반면 20대는 24.8점, 30대는 27.1점의 낮은 인지도를 보여주었다.

<표 26> ‘신립장군 이야기’의 인지도

구분		해당 지역과 내용을 잘 알		내용은 알지만 지역 모름		들어본 경험 있으나 구체적 모름		들어본 경험 없음		100점 척도 인지도
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	점수
전체응답		162	27.1	71	11.9	86	14.4	279	46.7	
성별	남성	95	31.5	36	11.9	40	13.2	131	43.4	43.8
	여성	67	22.6	35	11.8	46	15.5	148	50	35.6
연령대	20대	20	13.3	17	11.3	18	12	95	63.3	24.8
	30대	15	14.2	10	9.4	21	19.8	60	56.6	27.1
	40대	43	38.1	14	12.4	19	16.8	37	32.7	52.0
	50대	49	39.2	16	12.8	13	10.4	47	37.6	51.2
	60대	19	36.5	7	13.5	6	11.5	20	38.5	49.3
	70대	16	30.8	7	13.5	9	17.3	20	38.5	45.6
학력	초졸					1	50	1	50	16.7
	중졸	12	33.3	4	11.1	6	16.7	14	38.9	46.3
	고졸	71	22.1	33	10.3	50	15.6	167	52	34.2
	대졸	74	32.6	32	14.1	28	12.3	93	41	46.1
	대학원졸	5	41.7	2	16.7	1	8.3	4	33.3	55.6
결혼 여부	미혼	33	15.1	25	11.4	29	13.2	132	60.3	27.1
	기혼	129	34	46	12.1	57	15	147	38.8	47.1
가구 월소득	100만원 미만	12	21.1	7	12.3	9	15.8	29	50.9	34.6
	100~199만원	17	14.7	14	12.1	24	20.7	61	52.6	29.7
	200~299만원	39	26.4	20	13.5	18	12.2	71	48	39.5
	300~399만원	45	32.6	16	11.6	14	10.1	63	45.7	43.7
	400~499만원	27	32.9	11	13.4	12	14.6	32	39	46.7
	500만원 이상	22	38.6	3	5.3	9	15.8	23	40.4	47.4

주: 100점 척도 인지도는 매우 잘 알고 있는 경우를 100점, 전혀 모르는 경우를 0점으로 하여 추정

학력별로 살펴보면 잘 알고 있다고 응답한 비율이 대학원 졸에서 41.7%로 가장 높게 나타났다. 이는 앞의 청주, 제천의 경우와 마찬가지로 고등교육을 받은 사람이 지역 전통 이야기에 대해 잘 알고 있다는 조사결과이다. 다음으로는 중졸(33.3%)와 대졸(32.6%)이 비슷한 비중을 보였다. 반면 들어본 경험이 없는 응답자는 고졸 응답자의 52%가 응답하여 가장 높은 비율을 보였으며 대학원 졸이 33.3%의 응답비율을 보였다. 이를 점수로 추정하여 비교하면 대학원 졸업자의 ‘신립장군’이야기에 대한 인지도가 55.6점으로 가장 높게 분석되었으며 중졸과 대졸은 각각 46.3점과 46.1점으로 비슷한 인지도를 나타내었다.

결혼여부와 관계된 인지도에서는 기혼자가 잘 알고 있다는 응답은 34.0%, 들어본 적이 없다는 응답은 38.8%로써 미혼자의 15.1%, 60.3%에 비해 각각 더 높은 인지도를 나타내고 있다. 점수로 측정된 인지도도 기혼자의 경우 47.1점으로 미혼자의 27.1점보다 높아 더 높게 분석되었다. 이러한 결과는 청주나 제천의 경우와 같은 결과를 보여준다.

가구 월 소득에 따른 ‘신립장군’이야기의 인지도를 보면 ‘잘 알고 있다’는 응답 비율이 가장 높게 나타난 소득계층은 500만원 이상의 고소득층에서 38.6%로 가장 높게 나타났다. 그 외에도 400만원대에서 32.9%, 300만원대에서 32.6%로 주로 상대적으로 소득이 높은 계층에서 인지도가 높은 것으로 조사되었다. 반면 인지도가 낮은 소득계층으로는 ‘들어본 적이 없다’는 비율이 100만원대에서 52.6%로 가장 높게 나타났고 100만원 미만의 소득계층에서도 50.9%로 높은 비율을 보여 저소득계층에서 모르는 경우가 더 높게 조사되었다. 점수로 환산된 인지도에서도 대학원 졸에서 47.4점으로 가장 높게 나타났으며 이후 낮은 소득 구간대 별로 점차 낮은 인지도를 보이다가 100만원대 보다는 100만원 미만에서 더 높은 인지도를 나타내었다. 앞서 청주나 제천의 경우 보다는 고소득계층으로 갈수록 더 높은 인지도를 보이는 경향이 있다.

<표 27> ‘신립장군 이야기’의 지역별 인지도

청주시	충주시	제천시	청원군	보은군	옥천군
39.5	46.5	35.2	32.1	33.3	34.6
영동군	증평군	진천군	괴산군	음성군	단양군
23.8	46.2	50.0	52.1	47.6	41.7

‘신립장군 이야기’의 지역별 인지도를 살펴보면 괴산군과 진천군이 각각 52.1점과 50.0점으로 높게 나타났다. 특이할 점은 일반적으로 특정 지역에 전해 내려오

는 전통 이야기는 해당 지역에서 인지도가 가장 높게 나타나는데 충주의 ‘신림장군 이야기’의 경우는 해당지역인 충주에서 점수로 환산된 인지도는 46.5점으로 네 번째로 높게 나타났다. 즉, 타 지역에서 인지도가 더 높게 나타난 경우도 있다는 것이 특이할 만하다. 그 외에 보은·옥천·영동의 남부 3군은 전반적으로 낮은 인지도를 보였는데 이는 앞서 청주와 제천의 경우도 유사하게 나타난 현상이다.

④ 진천군 ‘생거진천’이야기의 인지도

진천군의 전통 이야기에 대한 인지도를 성별로 살펴보면 매우 잘 알고 있는 경우가 여성은 26.0%, 남성은 27.8%로 남성이 조금 높은 것으로 조사되었다. 전혀 모르고 있는 경우는 남성이 49.0%, 여성이 50.0%로 이것 역시 남성이 근소하게 인지도가 높은 것으로 조사되었다. 점수로 환산된 인지도는 남성이 38.4점으로 36.7점의 여성보다 높게 분석되었다.

<표 28> ‘생거진천 이야기’의 인지도

구분		해당 지역과 내용을 잘 알		내용은 알지만 있으나 구체적 모름		들어본 경험 없음		100점 척도 인지도	
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)
전체응답		161	26.9	50	8.4	91	15.2	296	49.5
성별	남성	84	27.8	26	8.6	44	14.6	148	49.0
	여성	77	26	24	8.1	47	15.9	148	50.0
연령대	20대	10	6.7	11	7.3	21	14	108	72.0
	30대	16	15.1	6	5.7	24	22.6	60	56.6
	40대	45	39.8	10	8.8	14	12.4	44	38.9
	50대	46	36.8	9	7.2	24	19.2	46	36.8
	60대	20	38.5	7	13.5	3	5.8	22	42.3
	70대	24	46.2	7	13.5	5	9.6	16	30.8
학력	초졸					1	50	1	50.0
	중졸	13	36.1	5	13.9	2	5.6	16	44.4
	고졸	88	27.4	27	8.4	43	13.4	163	50.8
	대졸	56	24.7	17	7.5	42	18.5	112	49.3
	대학원졸	4	33.3	1	8.3	3	25	4	33.3
결혼 여부	미혼	21	9.6	17	7.8	40	18.3	141	64.4
	기혼	140	36.9	33	8.7	51	13.5	155	40.9
가구 월소득	100만원 미만	18	31.6	4	7	6	10.5	29	50.9
	100~199만원	24	20.7	10	8.6	15	12.9	67	57.8
	200~299만원	43	29.1	16	10.8	22	14.9	67	45.3
	300~399만원	40	29	13	9.4	17	12.3	68	49.3
	400~499만원	18	22	4	4.9	21	25.6	39	47.6
	500만원 이상	18	31.6	3	5.3	10	17.5	26	45.6

주: 100점 척도 인지도는 매우 잘 알고 있는 경우를 100점, 전혀 모르는 경우를 0점으로 하여 추정

‘생거진천’이야기의 연령대별 인지도는 70대에서 잘 알고 있다고 응답한 비율이 46.2%로 가장 높았다. 다음으로 40대가 39.8%로 조사되었으며 5-60대도 비교적 높게 나타나 40대 이후에서 인지도가 높은 것으로 조사되었다. 반면 2-30대는 크게 떨어져 낮은 인지도를 보였다. 들어본 적이 없다는 답변도 20대와 30대는 각각 72%와 56.6%로 조사되어 40대 이후와 비교하여 크게 높은 것으로 분석되었다. 점수화된 인지도에서도 70대가 58.4점으로 가장 높게 조사되었으며 40대 이후는 모두 40점대 후반의 점수를 보이는 반면 20대는 16.2점, 30대는 26.4점을 나타내어 세대 간 격차가 큰 것으로 분석되었다.

학력별 인지도에 있어서는 중졸이 ‘잘 알고 있다’고 응답한 비율이 36.1%로 높게 나타나 대학원 졸이 가장 높게 나타난 다른 지역과 차이를 보이고 있다. 그러나 대학원 졸의 경우도 33.3%로 상대적으로 높은 비중을 나타내고 있다. ‘이야기를 전혀 모르고 있다’는 응답은 고졸에서 50.8%로 가장 높은 비중을 나타냈으며 대졸도 49.3%로 높게 조사되었다. 점수로 환산된 인지도는 대학원 졸업자와 중졸에서 각각 47.2점의 같은 점수로 가장 높은 인지도를 나타내었다. 대학원 졸에서 높은 인지도가 나타난 것은 타 지역과 동일한 현상이나 중졸에서 높은 인지도가 나타난 것은 진천지역 주민의 인지도에서 나타난 특이사항이라 할 수 있다.

결혼여부에 따른 인지도에서는 기혼자의 36.9%가 매우 잘 알고 있었고, 미혼자는 9.6%만이 잘 알고 있었다. 반면 미혼자는 64.4%가 ‘생거진천’이야기에 대해 들어본 적이 없다고 응답했으며 기혼자는 40.9%가 응답해 기혼자가 더 많이 알고 있는 것으로 조사되었다. 점수화된 인지도에서도 기혼자는 47.2점을 기록한데 비해 미혼자는 20.9점에 그쳐 기혼자가 더 높은 인지도를 나타내었다. 이러한 점은 타 지역에서와 마찬가지로 결혼여부에 따른 인지도의 편차가 타 지역에 비해 크게 나타나는 것도 진천 지역의 특징 중의 하나이다.

가구 월 소득에 따른 인지도를 살펴보면 가장 높은 소득계층인 500만원 이상과 가장 낮은 소득계층인 100만원 미만에서 응답자의 31.6%가 지역 전통 이야기를 잘 알고 있다고 응답하여 가장 높은 비율을 나타내었다. 이러한 현상은 타 지역과 유사한 결과이다. 일반적으로 생각할 때 고학력과 나이가 많을수록 반대의 경우보다 학습과 경험으로 전통 이야기에 대한 인지도가 높을 것으로 예상할 수 있고, 이 계층은 저학력과 젊은 계층에 비해 소득수준이 높을 것으로 예상되어 고소득일수록 인지도가 높을 것으로 예상할 수 있다. 그러나 실제 조사결과 많은

지역에서 최저 소득계층에서 높은 인지도를 보이고 있어 특이할만한 사항이다. 이에 대한 원인으로 고학력자 중에서 직업을 갖고 사회생활을 시작한지 얼마 되지 않는 젊은 계층 중에 소득은 적으나 학습을 통해 인지도가 높을 수 있는 가능성을 생각해 볼 수 있다. 그러나 정확한 것은 객관적 자료를 바탕으로 실시된 통계분석을 통해 알 수 있을 것이다. 현 연구에서는 표본수의 부족과 연구범위 및 일정 등의 제약으로 인해 분석에 한계가 있으나 향후 연구해 볼만한 현상이다. 그러나 100만원 미만 소득계층의 경우, 지역 전통 이야기를 ‘전혀 알지 못한다’고 응답한 경우도 50.9%에 달해 양극화 현상을 나타내고 있다. 이런 결과로 전체 응답을 종합하여 점수로 환산한 인지도의 경우 200만원대가 41.3점으로 가장 높게 나타났으며 근소하게 작은 점수인 41.0점으로 500만원 이상 소득계층이 다음의 높은 인지도를 갖고 있는 것으로 분석되었다. 100만원 미만의 소득계층은 39.8점으로 그 다음으로 인지도가 높게 나타났다.

응답자의 거주지에 따른 인지도를 보면 진천군의 경우가 75.7점으로 가장 높게 나타났다. 측정된 이 인지도의 점수는 전통 이야기 해당지역이라는 점을 감안하더라도 매우 높게 나타난 인지도다. 다음으로 음성(54.3점)과 괴산(52.1점)에서 높게 나타났는데 이 두 지역은 진천군과 접경을 이루고 있는 인접지역이다. 진천의 경우 북부권에서 낮은 인지도를 보였는데 충주(16.9점), 제천(26.0점), 단양(18.8점)이 그 예이다. 반면 남부 3군은 타 이야기에 비해 상대적으로 ‘생거진천’ 이야기에서 양호한 인지도를 보여주고 있다.

<표 29> ‘생거진천 이야기’의 지역별 인지도

청주시	충주시	제천시	청원군	보은군	옥천군
40.0	16.9	26.0	36.4	45.1	48.7
영동군	중평균	진천군	괴산군	음성군	단양군
39.7	22.2	75.7	52.1	54.3	18.8

⑤ 단양군 ‘온달장군’이야기의 인지도

단양군의 ‘온달장군’이야기는 남성 중에서 57.6%가 잘 알고 있다고 응답하였으며, 여성은 55.4%가 잘 알고 있다고 응답하여 남성이 조금 더 잘 알고 있는 것으로 조사되었다. 전혀 알고 있지 못하는 경우는 남성이 9.9%, 여성이 9.5%의

비율을 보여 성별에 따라 큰 차이는 없는 것으로 분석되었다. 점수화된 인지도의 경우도 남성은 77.9점, 여성은 76.8점으로 남성이 조금 높게 나타났으나 큰 차이는 없는 것으로 조사되었다.

연령대별로 살펴보면 ‘잘 알고 있다’는 응답자의 비중이 40대 이상에서는 모두 60%를 넘는 높은 인지도를 나타냈다. 그 중에 60대에서 67.3%로 가장 높은 비중을 보였으며 50대도 67.2%로 거의 같은 비중으로 높은 인지도를 보였다. ‘전혀 모른다’는 응답자 비중은 60대에서 19.2%로 가장 높게 나타났으나 타 지역과 비교하면 매우 낮은 수준이다. 특히 타 지역의 경우 2-30대에서 지역 전통 이야기를 전혀 모른다는 비중이 매우 높게 나타났으나, 단양군의 경우에는 20대의 12.7%, 30대의 6.6%만이 모른다고 답해 대조를 이루었다. 100점 척도로 나타낸 인지도에서도 전 연령에서 높은 인지도를 나타냈는데 그 중에서 50대와 40대가 각각 82.4점과 82.3점으로 가장 높은 인지도를 보였다. 다음으로는 다른 지역에서는 낮은 인지도를 보이는 연령대인 30대에서 77.6점으로 6-70대 보다는 높은 인지도를 나타낸 것도 단양지역의 전통 이야기에 대한 인지도의 특징이라고 할 수 있다.

결혼 여부에 따른 인지도는 기혼의 경우에 ‘매우 잘 알고 있다’고 응답한 비율이 64.1%로 43.4%의 미혼자보다 높은 인지도를 보였으며, ‘들어본 경험이 없다’는 비중도 미혼의 11.9% 보다 적은 8.4%를 나타냈다. 이러한 기혼자가 미혼자에 비해 높은 인지도를 보이는 것은 점수로 환산된 경우에도 기혼자 80.7점, 미혼자 71.7점으로 동일하게 나타났다. 지역에 따라 차이는 있지만 대체적으로 기혼자가 미혼자에 비해 더 높은 인지도를 나타내는 것으로 보인다.

<표 30> ‘온달장군 이야기’의 인지도

구분		해당 지역과 내용을 잘 알		내용은 알지만 지역 모름		들어본 경험 있으나 구체적 모름		들어본 경험 없음		100점 척도 인지도
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	점수
전체응답		338	56.5	172	28.8	30	5.0	58	9.7	77.4
성별	남성	174	57.6	86	28.5	12	4	30	9.9	77.9
	여성	164	55.4	86	29.1	18	6.1	28	9.5	76.8
연령대	20대	63	42	62	41.3	6	4	19	12.7	70.8
	30대	55	51.9	38	35.8	6	5.7	7	6.6	77.6
	40대	69	61.1	34	30.1	4	3.5	6	5.3	82.3
	50대	84	67.2	25	20	7	5.6	9	7.2	82.4
	60대	35	67.3	5	9.6	2	3.8	10	19.2	75.0
	70대	32	61.5	8	15.4	5	9.6	7	13.5	75.0

학력	초졸			2	100					66.6
	중졸	18	50	7	19.4	4	11.1	7	19.4	66.6
	고졸	182	56.7	85	26.5	15	4.7	39	12.1	75.9
	대졸	128	56.4	76	33.5	11	4.8	12	5.3	80.3
	대학원졸	10	83.3	2	16.7					94.4
결혼 여부	미혼	95	43.4	88	40.2	10	4.6	26	11.9	71.7
	기혼	243	64.1	84	22.2	20	5.3	32	8.4	80.7
가구 월소득	100만원 미만	24	42.1	20	35.1	5	8.8	8	14	68.4
	100~199만원	66	56.9	33	28.4	4	3.4	13	11.2	76.9
	200~299만원	84	56.8	40	27	8	5.4	16	10.8	76.6
	300~399만원	84	60.9	35	25.4	7	5.1	12	8.7	79.5
	400~499만원	49	59.8	20	24.4	5	6.1	8	9.8	78.1
	500만원 이상	31	54.4	24	42.1	1	1.8	1	1.8	83.0

주: 100점 척도 인지도는 매우 잘 알고 있는 경우를 100점, 전혀 모르는 경우를 0점으로 하여 추정

가구 월소득에 따른 인지도의 차이를 살펴보면 지역 전통 이야기의 내용과 지역성을 잘 알고 있다는 응답비율이 300만원대에서 60.9%로 가장 높게 나타났다. 400만원대도 59.8%로 다음으로 높게 나타났는데, 타 지역의 경우 최고 소득계층인 500만원 이상에서 가장 높은 비중을 나타낸 것과는 상이한 결과이다. 또한 타 지역의 경우 최고 소득계층 뿐만 아니라 최저 소득계층인 100만원 미만에서도 높은 비중이 ‘매우 잘 알고 있다’라고 응답했는데 단양군의 경우에는 42.1%로 가장 낮은 비중을 보이는 것과 타 지역과 구별되는 특징이라고 할 수 있다. 전반적으로 타 지역에 비해 모두 높은 인지도를 보이고 있는 가운데 ‘전혀 모른다’라고 답한 비율은 100만 미만에서 제일 높게 나타났으며 이후 400만원대가 300만원 대보다 높은 비율을 보인 것을 제외하고는 고소득계층으로 갈수록 모르는 사람이 없는 것으로 조사되었다. 점수로 측정된 인지도를 보면 500만원대 이상에서 83.0점으로 가장 높게 나타났으며 300만원대가 79.5점으로 다음으로 큰 인지도를 나타내었다. 가장 낮은 인지도는 68.4점을 나타낸 100만원 미만으로써 약간의 차이가 있으나 전반적으로 고소득 계층일수록 더 높은 인지도를 나타내는 것으로 보인다.

<표 31> ‘온달장군 이야기’의 지역별 인지도

청주시	충주시	제천시	청원군	보은군	옥천군
80.2	75.1	75.7	79.9	70.6	80.8
영동군	증평군	진천군	괴산군	음성군	단양군
65.1	62.9	78.7	73.0	73.3	85.5

‘온달장군’이야기의 인지도를 지역별로 살펴보면 단양군에서 85.5점으로 가장 높게 나타났다. 이는 ‘온달장군’이야기가 단양지역 이야기임을 감안하더라도 전 설문대상의 충북 전통 이야기 중에서 지역별로 가장 높은 인지도를 나타낸 것이다. 단양지역을 제외하더라도 옥천(80.8점), 청주(80.2점)도 80점이 넘는 높은 인지도를 나타냈으며 청원(79.9점), 진천(78.7점) 등 거의 전 지역에서 높은 인지도를 나타내었다. 타 이야기의 경우 비교적 낮은 인지도를 보여주었던 남부 3군 및 청주시의 경우도 높은 인지도를 나타낸 것도 ‘온달장군’이야기가 갖는 특징이라고 할 수 있다.

○ 전통 이야기를 알게 된 경로

응답대상자에게 전통 이야기를 알게 된 경로를 물어보았다. 이는 향후 전통 이야기를 계승·발전시키기 위한 정책수립에 많은 도움을 줄 수 있을 것이다. 응답자 가운데 가장 많은 수가 응답한 것은 학교 및 교양강좌 등을 통한 ‘학습 및 교육’부분으로 38%가 응답하였다. 이는 지역 전통 이야기의 계승에 학교 등의 수업 시간에 이루어지는 공교육과 평생교육의 차원에서 이루어지는 교양강좌 등이 큰 역할을 하고 있음을 의미한다.

두 번째로 많이 알게 된 경로는 ‘부모님 및 친지로부터 전해들은 경우’로 21.6%의 비중을 나타내고 있다. 이는 전통 이야기의 성격이 예로부터 글로 전해진 경우도 있지만 많은 경우, 구전되는 특징과도 무관하지 않은 것으로 보인다. 또한 전통 이야기의 계승에 있어서 부모나 혈연관계를 바탕으로 한 인간관계가 중요한 역할을 하고 있음을 알 수 있다.

세 번째로는 TV, 신문 등의 대중매체를 통하여 알게 된 경우가 16.1%에 달하였다. ‘학습 및 교육’이나 ‘부모 등으로부터의 구전’보다는 낮지만 대중매체도 전통 이야기를 계승하는데 중요한 역할을 할 수 있음을 보여주는 현상이다. 더욱이 최근에는 TV, 신문 등의 형태가 아닌 인터넷이나 모바일 등을 통한 통신수단이 급속히 발달하고 있어 전통 이야기 계승에 있어서 이들의 역할은 더욱 확대될 것으로 보인다.

<표 32> 전통 이야기를 알게 된 경로

구분	빈도	비율(%)
부모님 및 친지로부터 들어서 알고 있다.	129	21.6
대중매체(TV, 신문 등)	96	16.1
지자체 홍보(도청, 시·군청 등)	41	6.9
주변사람들로부터(친구, 동료 등)	59	9.9
학습 및 교육(학교, 교양강좌 등)	227	38.0
기타	59	9.9
무응답	3	0.5

다음으로 부모나 혈연관계만큼은 아니지만 친구나 동료를 통하여 알게 된 경우도 9.9%로 나타나 구전문학의 성격이 있는 전통 이야기의 계승에 있어 인간관계가 중요한 역할을 하고 있음을 알 수 있다.

가장 낮은 응답률을 보인 인지경로는 도청이나 시·군청의 홍보를 통해 알게 된 경우다. 이는 최근 지방자치체의 정착에 맞추어 각 지자체에서 지역의 정체성 확립 및 지역발전을 위한 정책의 일환으로 지역 전통문화의 중요성을 강조하고 지역문화 발전을 위한 여러 노력을 기울이고 있으나 아직 미흡함을 알려주고 있다. 역으로 향후 지자체에서 전통 이야기에 대한 계승 및 발전에 올바른 정책을 시행한다면 큰 역할을 할 수 있는 여지가 있음을 의미한다.

설문결과로부터 정책적인 시사성을 높이기 위해서는 전 응답대상자에 대한 전통 이야기의 인지경로를 분석하는 것뿐만 아니라 각 경로별로 응답자의 특성을 알아볼 필요가 있다. 따라서 응답한 각 경로별로 어떤 인구통계학적 특징을 갖고 있는지 다음에서 살펴본다.

① 성별 전통 이야기 인지 경로

충북 전통 이야기를 알게 된 경로를 성별로 보면 남성이나 여성 모두 학습 및 교육을 통해 알게 된 경우가 가장 많았다. 전반적인 비율의 추세는 응답자 전체와 차이가 없다. 남녀에 따라 차이가 나는 것을 살펴보면 ‘부모·친지’나 ‘친구·동료’등 인간관계에 의존하여 알게 되는 경우는 여성이 조금 높은 반면, 대중매체를 통해 알게 되는 경우는 남성이 더 높은 것으로 분석되었다. 그 외 지자체의 홍보나 학습 및 교육을 통해 알게되는 경우는 여성이 남성보다 많았다.

<표 33> 충북 전통 이야기의 인지경로

구분		부모친지		대중매체		지자체		동료친구		학습교육	
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)
전체응답		129	21.6	96	16.1	41	6.9	59	9.9	227	38
성별	남성	61	20.2	52	17.2	16	5.3	27	8.9	114	37.7
	여성	68	23	44	14.9	25	8.4	32	10.8	113	38.2
연령대	20대	13	8.7	20	13.3	5	3.3	4	2.7	85	56.7
	30대	13	12.3	17	16	8	7.5	12	11.3	43	40.6
	40대	28	24.8	19	16.8	10	8.8	16	14.2	44	38.9
	50대	26	20.8	23	18.4	11	8.8	15	12	45	36.0
	60대	20	38.5	13	25.0	5	9.6	6	11.5	4	7.7
	70대	29	55.8	4	7.7	2	3.8	6	11.5	6	11.5
학력	초졸	1	50								
	중졸	13	36.1	6	16.7	1	2.8	6	16.7	5	13.9
	고졸	78	24.3	55	17.1	26	8.1	32	10	108	33.6
	대졸	36	15.9	32	14.1	14	6.2	20	8.8	109	48
	대학원졸	1	8.3	3	25			1	8.3	5	41.7
결혼 여부	미혼	20	9.1	31	14.2	12	5.5	12	5.5	108	49.3
	기혼	109	28.8	65	17.2	29	7.7	47	12.4	119	31.4
가구 월소득	100만원 미만	15	26.3	7	12.3	7	12.3	6	10.5	12	21.1
	100~199만원	29	25	16	13.8	9	7.8	12	10.3	41	35.3
	200~299만원	37	25	25	16.9	6	4.1	12	8.1	54	36.5
	300~399만원	22	15.9	31	22.5	12	8.7	12	8.7	53	38.4
	400~499만원	14	17.1	11	13.4	6	7.3	9	11	37	45.1
	500만원 이상	12	21.1	6	10.5	1	1.8	8	14	30	52.6

주: 기타 및 무응답의 경우는 지면관계상 생략하였음.

② 연령별 전통 이야기 인지 경로

전통 이야기를 알게 된 경로를 연령별로 살펴보면 가장 젊은 20대에서는 학교 및 교육기관 등을 통한 학습과 교육의 경우가 56.7%로 월등히 높은 결과를 보여 주고 있다. 즉 20대는 과반수를 넘는 비중이 공교육이나 사교육을 통하여 지역 전통 이야기를 알게 된다는 것이다. 다음으로 젊은 세대는 대중매체를 통해 전통 이야기를 접하는 것으로 나타났고 부모 등을 통해 알게 되는 경우는 8.7%에 불과한 것으로 조사되었다.

이렇게 학습 및 교육을 통하여 알게 되는 비중이 가장 큰 현상은 50대까지 동일하게 나타난다. 다만 20대에서 월등히 높았던 비중은 점차 낮아지고 대신 부모

및 친지로부터 알게 되었다는 비중은 높아지는 현상을 보이고 있다. 60대 부터는 양자가 역전되어 부모 및 친지로부터 알게 된 경우가 가장 큰 비중을 보였으며, 60대에서는 대중매체나 동료 및 친지로부터 알게 된 경우가 학습 및 교육보다 더 크게 나타났다. 또한 60대는 전 연령 중에서 지자체의 홍보에 의해 알게 된 비중이 상대적으로 가장 큰 것으로 나타났다.

③ 학력별 전통 이야기 인지 경로

학력별로 나타나는 특징은 연령대와 비슷하게 부모 및 친지로부터 알게 된 경우는 고학력으로 갈수록 낮아지고 학습 및 교육의 경우는 반대로 낮아지는 추세를 보이고 있다. 부모 및 친지로부터 알게 된 경우의 비중은 중졸에서 36.1%인 것에 비해 대학원 졸에서는 8.3%에 불과했다. 이러한 특징은 동일하게 인간관계에 바탕을 둔 동료 및 친지를 통해 알게 된 경우도 전체 비중은 낮으나 추세는 같게 나타나 중졸에서 16.7%로 가장 높고, 대학원 졸에서 8.3%로 가장 낮게 조사되었다. 학습 및 교육은 중졸에서 13.9%로 가장 낮고 대졸에서 48.0%로 가장 높았다. 대중매체는 중·고·대졸이 큰 차이는 없으나 대학원 졸에서 높게 조사되었다.

④ 결혼여부별 전통 이야기 인지 경로

결혼여부에 따라 전통 이야기를 알게 되는 경로가 차이가 있는가를 살펴보면 우선 부모 및 친지로부터 알게 되었다는 비중은 기혼자가 월등히 높게 나타났다. 그러나 이는 앞에서 살펴본 연령대의 경우와 약간의 중복되는 특징의 결과로 볼 수 있다. 즉, 젊은 계층에서 미혼자가 많을 것으로 예상할 수 있기 때문이다. 반대로 기혼자와 미혼자의 경우 모두 학습 및 교육을 인지경로로 가장 많이 응답하였는데 미혼자가 기혼자에 비해 높게 나타났는데 이는 앞의 학력별 특징과 연관된다고 볼 수 있다. 즉, 노년층 기혼자에 비해 젊은 미혼 층의 학력수준이 높을 것으로 예상할 수 있고 이것에 대한 특징으로 미혼자의 학습 및 교육에 의한 인지경로가 높게 나타났다고 추측할 수 있다.

⑤ 소득별 전통 이야기 인지 경로

가구 소득별로 전통 이야기를 알게 된 경로를 보면 우선 부모 및 친지를 통해 알게 된 경우는 최저소득계층인 100만원 미만에서 26.3% 가장 큰 비중을 보이고 있다. 이후 소득이 증가함에 따라 부모 및 친지 경로 비중은 점차 감소하는데 특이할 사항은 300만원대보다 500만원대가 더 크게 나타난다는 점이다. 이는 위에서 살펴본 학력 및 연령대와 연관이 있는 것으로 보인다. 즉, 100만원 미만은 저학력이 저소득일 가능성이 크므로 비중이 높게 나타난 반면, 최고 소득계층은 연령이 높을수록 소득이 높아질 가능성이 크므로 비중이 높게 나타난 것으로 볼 수 있을 것이다.

대중매체의 경우는 전 소득계층에서 비교적 균등하게 분포되어있는 가운데 300만원대에서 가장 높은 22.5%의 비중을 나타냈고, 지자체는 전반적으로 낮은 비중을 보이면서 100만원 미만의 저소득에서 가장 높고 최고소득계층에서 가장 낮게 조사되었다. 동료 및 친구의 경우는 다른 경로와 마찬가지로 추세는 부모 및 친지의 경우와 유사하게 최저소득계층에서 가장 높게 나타나고 다음으로 최고 소득계층에서 높게 나타나는 현상을 보이고 있다.

학습 및 교육의 경우는 500만원 이상의 고소득계층에서는 52.6%로 가장 높은 비중을 보이고 있으며 이후 소득이 낮아짐에 따라 그 비중이 점차 낮아져 100만원 미만의 저소득계층에서는 21.1%의 응답자가 학습 및 교육을 통해 지역 전통 이야기를 알게 되었다고 응답했다.

⑥ 기타 전통 이야기 인지 경로

설문문항에 제시된 예문 이외의 전통 이야기를 알게 된 경로로는 가장 많은 응답자가 관련 유적지 및 기관 등을 방문해서 알게 되었다고 답했다. 이는 향후 지역 전통 이야기의 확산을 위해서 지역 관광지 및 명승지 등에 지역 전통 이야기를 알리는 안내판 및 안내책자의 준비 등 노력이 필요함을 암시해준다. 그 외에 관련 행사의 참여, 인터넷 검색, 문화단체 등을 통해 알게 되었다고 응답한 경우가 있었으며, 직업상 알게 되었다고 답한 경우도 있었다. 무응답의 경우도 다른 문항에 비교해 많았는데 이는 알고는 있으나 본인이 어떻게 인지하게 되었는지를 모르는 경우로 보인다. 전통 이야기의 경우 생활 속에서 인지하게 되는 경우가 많기 때문일 것으로 추측된다.

○ 타 지역 전통 이야기의 인지도

지역의 전통 이야기는 문학으로서의 가치뿐만 아니라 이를 활용하여 문화산업화 할 경우 지역의 주요 핵심산업으로 자리매김할 수 있다. 이러한 가능성 및 정책적 시사성을 높이기 위해 타 지역 전통 이야기 중에서 산업화한 사례를 찾아 이것의 인지여부를 설문하였다. 이는 타 지역 전통 이야기와 비교분석하는 것이 목적이 아니기 때문에 타 지역별 특징이나 형평성을 고려하기 보다는 일반적으로 잘 알려진 전통 이야기를 바탕으로 산업화한 경우를 선정하였다. 선정된 타 지역 전통 이야기는 ‘전북 남원시의 춘향전’, ‘전남 곡성군의 심청이’, ‘전남 장성군의 홍길동’, ‘전북 완주군의 콩쥐팥쥐’, ‘강원 삼척시의 수로부인’ 이야기 등이다.

<표 34> 타 지역 전통 이야기의 산업화 인지도

구분	빈도	비율(%)
전북 남원시 춘향전	437	73.1
전남 곡성군 심청이 이야기	240	40.1
전남 장성군 홍길동전	222	37.1
전북 완주군 콩쥐팥쥐	185	30.9
강원 삼척시 수로부인 이야기	100	16.7
무응답	15	2.5

산업화한 타 지역의 전통 이야기 중에서는 남원의 ‘춘향전’이 73.1%의 응답자가 알고 있다고 답해 가장 널리 알려진 이야기로 조사되었다. 다음으로는 곡성의 ‘심청이’가 40.1%가 알고 있다고 답했으며, 조사대상 전통 이야기 중에는 삼척의 ‘수로부인’이야기가 16.7%가 알고 있다고 답해 가장 낮은 수준을 보였다. 전통 이야기 자체가 아닌 산업화에 대한 질문으로 충북 전통 이야기의 설문내용과 같게 조사되지 않아 직접적인 비교는 어려우나 간접적으로 인지도를 비교한다면 충북의 경우 두 번째 등급인 ‘내용을 잘 알고 있는 경우’ 이상을 지역 전통 이야기를 인지하고 있다고 할 경우, 단양과 청주의 전통 이야기는 타 지역 보다 충북 지역에서 인지도가 더 높은 것으로 보인다. 그 외의 이야기는 전국의 경우와 비슷한 정도의 인지도를 보인다.

‘춘향전’의 산업화에 대해 여성이 남성보다 더 잘 알고 있었으며, 연령대별로는 40대에서 가장 많이 알고 있었으며 젊은 계층인 20대의 인지도가 가장 낮은 것

으로 조사되었다. 학력별로 보면 조사 수가 많지 않기는 하나 초졸과 대학원 졸업은 응답자 전원이 알고 있다고 답했으며 중졸이 가장 작게 나타났다. 미혼자 보다는 기혼자가 조금 더 잘 알고 있는 것으로 조사되었으며 고소득계층에서 인지도가 가장 높았으며 100만원대에서 가장 낮게 분석되었다. 그러나 전반적으로 ‘춘향전’은 우리나라의 대표적 전통 이야기인 관계로 조사대상자가 잘 알고 있는 것으로 분석되었다.

산업화된‘심청이’이야기는 여성의 41.9%가 알고 있다고 답해 남성 38.4% 보다 높게 나타났으며, 연령별로는 50대가 가장 잘 알고 60대가 다음으로 조사되었다. 학력별로는 대학원 졸업에서 가장 높은 인지도가 조사되었으며, 기혼자가 미혼자에 비해 조금 더 알고 있다고 분석되었다. 소득계층으로는 고소득층에서의 인지도가 가장 높게 나타났으며 이는 춘향전과 동일한 결과이다.

<표 35> 개인 특성별 타 지역 전통 이야기 인지도

구분		전북 남원시 춘향전		전남 곡성군 심청이		전남 장성군 홍길동전		전북 완주군 콩쥐팍쥐		강원 삼척시 수로부인	
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)
전체응답		437	73.1	240	40.1	222	37.1	185	30.9	100	16.7
성별	남성	210	69.5	116	38.4	108	35.8	85	28.1	52	17.2
	여성	227	76.7	124	41.9	114	38.5	100	33.8	48	16.2
연령대	20대	90	60.0	61	40.7	62	41.3	56	37.3	27	18.0
	30대	85	80.2	40	37.7	41	38.7	28	26.4	16	15.1
	40대	94	83.2	41	36.3	39	34.5	30	26.5	19	16.8
	50대	98	78.4	61	48.8	56	44.8	45	36.0	21	16.8
	60대	34	65.4	22	42.3	16	30.8	19	36.5	11	21.2
	70대	36	69.2	15	28.8	8	15.4	7	13.5	6	11.5
학력	초졸	2	100.0	1	50.0						
	중졸	23	63.9	15	41.7	10	27.8	10	27.8	7	19.4
	고졸	222	69.2	130	40.5	115	35.8	113	35.2	62	19.3
	대졸	178	78.4	88	38.8	90	39.6	57	25.1	29	12.8
	대학원졸	12	100.0	6	50.0	7	58.3	5	41.7	2	16.7
결혼 여부	미혼	141	64.4	86	39.3	87	39.7	74	33.8	38	17.4
	기혼	296	78.1	154	40.6	135	35.6	111	29.3	62	16.4
가구 월소득	100만원 미만	41	71.9	22	38.6	20	35.1	17	29.8	10	17.5
	100~199만원	78	67.2	46	39.7	41	35.3	43	37.1	12	10.3
	200~299만원	106	71.6	55	37.2	52	35.1	43	29.1	24	16.2
	300~399만원	108	78.3	52	37.7	58	42.0	34	24.6	22	15.9
	400~499만원	58	70.7	35	42.7	29	35.4	28	34.1	15	18.3
	500만원 이상	46	80.7	30	52.6	22	38.6	20	35.1	17	29.8

주: 조사자 598명의 응답으로 각 문항의 빈도 및 비율은 598명(100%)에 대한 수치임

‘홍길동전’의 경우 성별로는 ‘춘향, 심청전’의 경우와 마찬가지로 여성의 인지도가 남성보다 약간 높게 나타났으며, 50대에서 높은 인지도를 보인 것도 유사하다. 다만 결혼여부에 있어서는 미혼자가 기혼자에 비해서 더 잘 알고 있는 것으로 분석되었는데 이는 앞의 사례와 상반되는 결과이다. 소득계층에 대해서도 300만원대에서 가장 높은 인지도가 조사되었는데 고소득계층에서 높게 나온 앞의 사례와 상이한 결과이다.

전북 완주의 ‘콩쥐팥쥐’의 경우, 성별로는 타 산업화된 전통 이야기의 경우와 마찬가지로 여성이 남성에 비해 높은 인지도를 갖고 있는 것으로 조사되었다. 연령대는 5-60대에서 가장 높은 인지도를 나타냈는데 이것도 앞의 사례와 크게 다르지 않은 결과이다. 학력별에서는 대학원 졸에서 가장 높은 인지도를 갖고 있는 것으로 조사되었으며 결혼여부에서는 ‘춘향전’과 ‘심청전’과는 상이하나 ‘홍길동전’과는 동일하게 미혼자가 더 많이 알고 있다고 분석되었다. 소득계층에서는 300만원대의 소득구간에서 인지도가 가장 높았다.

삼척시의 ‘수로부인’이야기의 산업화는 조사대상 중에서 가장 인지도가 낮게 조사되었다. 성별로는 앞에서 살펴본 타 지역 전통 이야기가 모두 여성에서 인지도가 높았는데 삼척시의 경우는 조금이나마 남성의 인지도가 더 높은 것으로 조사되었다. 연령대에서는 60대의 인지도가 가장 높았으며, 결혼여부에서는 ‘콩쥐팥쥐’와 함께 미혼자가 더 많이 알고 있는 것으로 나타났다. 소득별에서는 전반적인 현상과 비슷하게 고소득계층인 500만원 이상에서 가장 높은 인지도를 갖고 있다고 조사되었다.

○ 전통 이야기를 이용한 ‘문화콘텐츠’ 산업에 대한 인식

① ‘문화콘텐츠’소재로써의 전통 이야기 선호도

본 연구의 목적이 충북 전통 이야기에 대한 정리와 지역주민의 인식, 그리고 이를 통한 전통 이야기의 가치를 추정하는 것에 있으나 정책적인 것과 연관된 실용성 측면에서는 이를 활용한 ‘문화콘텐츠’산업의 육성과 관련이 있다고 할 수 있다. 따라서 충북의 전통 이야기를 소재로 하여 ‘문화콘텐츠’상품을 개발한다고 했을 때 적합하다고 생각되는 이야기에 대해 설문을 하였다.

<표 36> ‘문화콘텐츠’상품화를 위한 지역 전통 이야기 선호도

구분	빈도	비율(%)
효녀·열녀·충신 등의 인물 이야기들 (예 : 제천시의 산삼을 캐 어미를 살린 효녀 이야기)	108	18.1
충북의 자연경관과 관련된 이야기들 (예 : 단양군의 단양팔경에 관한 이야기)	187	31.3
충북의 문화유산(건축물 등)과 관련된 이야기들 (예 : 청주시의 상당산성 이야기)	191	31.9
충북의 특산품과 관련된 이야기 (예 : 제천시의 한방약초, 황기에 관한 이야기)	124	20.7
충북 역사적 사건이나 지역 전통에 대한 이야기 (예 : 보은군의 동학농민혁명 축제)	78	13.0
기타	7	1.2

전통 이야기 하나하나를 대상으로 설문을 하기에는 그 종류가 너무 많아 유형별로 나누어 유형에 대한 선호도를 조사하였다. 지역 전통 이야기에 대한 유형은 인물, 자연경관, 건축물 등 문화유산, 특산품, 사건이나 전통 등의 5가지로 나누었다. 설문결과 가장 많은 응답자가 상품화로 적합한 전통 이야기로 선택한 것은 청주시의 상당산성 같은 문화유산과 관련된 이야기가 31.9% 비중으로 조사되었다. 다음으로는 근소한 차이인 31.3%의 비중으로 단양군의 단양팔경과 같은 자연경관과 관계된 이야기를 꼽았다. 지역 특산품과 관계된 이야기가 세 번째로 선호도가 높았으며, 효자·충신·열녀 등의 인물 이야기, 지역의 역사적 사건이나 전통에 관계된 이야기 순으로 조사되었다.

<표 37> 개인 특성별 문화콘텐츠 소재 유형 선호도

구분		효녀, 열녀, 충신 등의 인물 이야기		자연경관과 관련된 이야기		문화유산(건축물 등)과 관련된 이야기		특산품과 관련된 이야기		지역 사건이나 전통에 대한 이야기	
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)
전체응답		108	18.1	187	31.3	191	31.9	124	20.7	78	13.0
성별	남성	52	17.2	92	30.5	104	34.4	58	19.2	39	12.9
	여성	56	18.9	95	32.1	87	29.4	66	22.3	39	13.2
연령대	20대	21	14.0	43	28.7	56	37.3	22	14.7	21	14.0
	30대	18	17.0	39	36.8	35	33.0	15	14.2	13	12.3
	40대	22	19.5	34	30.1	36	31.9	30	26.5	15	13.3
	50대	23	18.4	35	28.0	45	36.0	33	26.4	21	16.8
	60대	11	21.2	15	28.8	11	21.2	16	30.8	4	7.7
	70대	13	25.0	21	40.4	8	15.4	8	15.4	4	7.7

학력	초졸			1	50.0			1	50.0		
	중졸	4	11.1	15	41.7	9	25.0	7	19.4	3	8.3
	고졸	63	19.6	98	30.5	91	28.3	77	24.0	41	12.8
	대졸	39	17.2	70	30.8	83	36.6	39	17.2	30	13.2
	대학원졸	2	16.7	3	25.0	8	66.7			4	33.3
결혼 여부	미혼	35	16.0	68	31.1	80	36.5	31	14.2	30	13.7
	기혼	73	19.3	119	31.4	111	29.3	93	24.5	48	12.7
가구 월소득	100만원 미만	10	17.5	16	28.1	15	26.3	17	29.8	6	10.5
	100~199만원	21	18.1	45	38.8	29	25.0	25	21.6	12	10.3
	200~299만원	27	18.2	43	29.1	45	30.4	36	24.3	16	10.8
	300~399만원	28	20.3	41	29.7	53	38.4	20	14.5	26	18.8
	400~499만원	13	15.9	24	29.3	29	35.4	17	20.7	12	14.6
	500만원 이상	9	15.8	18	31.6	20	35.1	9	15.8	6	10.5

주: 기타의 경우는 지면관계상 생략하였음.

효녀, 열녀, 충신 등 인물과 관계된 전통 이야기를 주제로 상품화 했으면 좋겠다고 응답한 경우는 개인적 특성에 크게 좌우되지 않는 특징을 보여주고 있다. 즉 각 구분별로 특정계층에 크게 치우침 없이 고른 선호도를 보여주고 있다. 성별에 따라서는 여성의 선호가 조금 높았으며, 연령대는 70대, 학력은 고졸, 결혼여부에서는 기혼자, 소득은 300만원대의 소득계층에서 선호도가 높은 것으로 조사되었다.

충북의 자연경관과 관계된 전통 이야기가 상품화로 적합하다는 의견은 성별로는 여성이 높았으며 연령별로는 70대(40.4%)와 30대(36.8%)의 선호도가 높은 것으로 나타났다. 학력별로는 중졸, 소득별로는 100만원대의 계층에서 가장 선호하는 것으로 분석되었다.

충북의 문화유산과 관계된 전통 이야기에 대해 선호도를 갖고 있는 계층은 다른 유형과는 다르게 여성보다는 남성이 더 선호하는 것으로 나타났으며 연령별로는 젊은 20대에서 가장 좋아하는 유형으로 조사되었다. 학력별에서는 대학원 졸에서 66.7%로 가장 높게 나타났는데 다른 유형에 비해 학력별 편차가 가장 크게 분석되었다. 결혼여부와 관계되어서는 미혼자가 36.5%로써 기혼자의 29.3% 보다 선호도가 큰 것으로 분석되었다. 가구 소득별로 보면 300만원대의 소득계층에서 가장 선호하는 유형으로 조사되었다.

충북 특산품과 관계된 전통 이야기를 개인적 특성과 연관지어 살펴보면 성별에서는 여성, 연령대에서는 60대, 학력에서는 고졸에서 선호도가 큰 것으로 분석되었으며 미혼자 보다는 기혼자가 더 선호하는 것으로 나타났다. 월소득별로 보면

가장 낮은 100만원 미만의 소득계층에서 가장 선호하는 지역 전통 이야기 유형으로 분석되었다.

동학농민 이야기 등 지역의 사건이나 전통문화에 대한 이야기가 문화상품으로 적합하다고 응답한 계층은 여성, 50대, 대학원졸, 미혼에게서 가장 많은 비율을 나타낸 것으로 조사되었으며 300만원대의 소득계층에서 선호하는 사람이 많은 것으로 분석되었다. 이 소득계층을 제외한 나머지 소득구간에서는 큰 차이가 없이 고루 선호도를 나타내는 것으로 조사되었다.

위에서 살펴본 개인적 특성은 종류에 따라 유의적인 편차를 보이는 경우도 있으나 전반적으로 특성에 따라 큰 차이는 나타나지 않는 것으로 보인다. 그러나 거주지별로 살펴보면 전통 이야기 유형에 따른 선호도의 차이가 크게 나타남을 보여준다. 이는 아무래도 해당 지역이 보유하고 있는 전통 이야기 및 문화자원의 유형에 따라 선호하는 문화상품화를 위한 유형도 영향을 받기 때문으로 보인다. 따라서 이를 살펴보기 위해 다음의 표에 거주지별로 문화콘텐츠 상품화를 위한 유형의 선호도를 정리하였다.

청주시의 경우, 문화유산과 관련된 이야기를 상품화로 적합하다고 선택한 비중이 40.3%로 월등히 높았다. 이는 청주시가 보유한 상당산성이나 직지 등의 문화유산이 반영된 결과로 보인다. 다음으로는 자연경관과 관련된 이야기를 꼽았다.

충주시의 경우는 다른 지역에 비해 상품화로 선호하는 유형의 편중이 덜 했는데 자연경관과 관련된 이야기가 33.8%, 문화유산과 관계된 이야기가 31.0%로 조사되었다.

청원군은 문화유산과 관련된 이야기가 47.2%로 월등히 높았고 다음으로 자연경관을 선택했다. 이는 청주시의 경우와 동일한데 두 지역이 서로 인접하여 있고 예로부터 동일한 역사·사회적 환경에 접한 결과로 보인다.

제천시와 괴산군의 경우는 자연경관과 관계된 전통 이야기가 상품화로 적합하다고 응답한 비율이 40.0%로 크게 높게 나타났는데, 이는 이 지역의 대표적 전통 이야기인 ‘박달과 금봉’도 박달재라는 자연경관과 연관되어 있고 월악산 등 좋은 자연경관을 보유하고 있는 것과 연관이 있는 것으로 보인다.

<표 38> 거주지별 문화콘텐츠 소개 유형 선호도

구분		효녀, 열녀, 충신 등의 인물 이야기		자연경관과 관련된 이야기		문화유산(건축물 등)과 관련된 이야기		특산품과 관련된 이야기		지역 사건이나 전통에 대한 이야기	
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)
전체응답		108	18.1	187	31.3	191	31.9	124	20.7	78	13.0
거주지	청주시	46	18.5	74	29.8	100	40.3	41	16.5	26	10.5
	충주시	11	15.5	24	33.8	22	31.0	19	26.8	8	11.3
	청원군	10	18.9	12	22.6	25	47.2	5	9.4	10	18.9
	제천시	9	16.4	22	40.0	7	12.7	16	29.1	11	20.0
	음성군	4	11.4	9	25.7	6	17.1	13	37.1	3	8.6
	진천군	5	22.7	3	13.6	4	18.2	9	40.9	4	18.2
	옥천군	5	19.2	8	30.8	9	34.6	4	15.4	4	15.4
	영동군	7	33.3	8	38.1	3	14.3	3	14.3	1	4.8
	괴산군	3	18.8	2	12.5	6	37.5	6	37.5	2	12.5
	보은군	4	23.5	7	41.2	2	11.8	2	11.8	2	11.8
	증평군	1	5.6	9	50.0	6	33.3	2	11.1	6	33.3
	단양군	3	18.8	9	56.3	1	6.3	4	25.0	1	6.3

주: 기타의 경우는 지면관계상 생략하였음.

음성의 경우는 충북 특산품과 관계된 이야기를 37.1%로 가장 선호하는 것으로 조사되었는데 고추, 수박, 복숭아 등 지역특산품이 많은 것과 무관하지 않은 것으로 추측된다. 다음으로는 자연경관을 들었다.

진천 주민은 문화상품으로 적합한 전통 이야기는 충북의 특산품과 관련된 것이 40.9%로 높게 나타났는데 ‘생거진천’이야기처럼 살아서 살기 좋은 고장이란 이미지와 함께 ‘쌀’이라는 특화된 지역 생산품이 있기 때문으로 보인다.

옥천군은 두 개의 유형에 많은 지역 주민이 응답하였는데 문화유산(34.6%)과 자연경관(30.8%)이 그것이다. 금강유역의 자연풍광 등이 반영된 것으로 추측된다.

영동군은 자연경관과 관계된 것이 38.1%, 인물과 관계된 것이 33.3%로 선호도가 높게 나타났다. 난계 박연선생의 고장이기도 한 특징이 반영된 것으로 보인다.

괴산군도 두 개의 유형에 대한 선호도가 높았는데 문화유산(37.5%)과 지역특산품(37.1%) 우암 송시열 선생의 유적이나 고추 등의 특산품이 있다.

보은군은 자연경관과 관계된 이야기의 선호도가 41.2%로 월등히 높게 조사되었는데 이는 우리나라 대표적인 명산 중의 하나인 속리산이 보은군에 속해 있는

것에 기인하는 것으로 보인다.

중평군은 자연경관과 관계된 이야기의 비중이 가장 높았는데 군이 개칭한지 얼마 되지 않고 예전에 속해 있던 괴산군의 화양동 등의 국립공원의 화려한 자연경관과 연관된 것으로 보인다.

단양군은 자연경관이 문화상품의 소재로써 바람직하다고 응답한 비중이 56.3%로 전 거주지와 이야기 유형 중에서 가장 높게 조사되었는데 이는 예로부터 유명한 관광명소 중의 하나인 단양팔경 때문인 것으로 보인다.

② ‘문화콘텐츠’개발유형 선호도

위에서의 선호도 조사가 지역 전통 이야기를 소재로 하여 문화콘텐츠를 개발할 때 어떤 이야기가 소재로써 적당한가를 조사한 것이라면, 다음은 어떤 유형으로 개발이 이루어지면 좋겠는지를 설문하였다. 개발유형은 현재 충북 및 타 지역에서 이루어지고 있는 문화상품을 참고하여 제시하였다.

<표 39> ‘문화콘텐츠’개발유형 선호도

구분	빈도	비율(%)
충북의 전통 이야기를 바탕으로 하는 지역축제 개발	173	28.9
충북의 전통 이야기를 바탕으로 하는 지역상징물(브랜드) 개발과 활용	113	18.9
충북의 전통 이야기를 바탕으로 하는 지역특산물, 기념품 등의 상품 개발 및 판매	131	21.9
충북의 전통 이야기를 바탕으로 하는 영화, 연극, 음악 등의 문화상품 개발 및 행사개최	137	22.9
충북의 전통 이야기를 바탕으로 하는 전시회, 박람회, 학술대회 등의 행사개최	80	13.4
기타 방식으로	8	1.3

전반적으로 제시된 5개의 개발유형에 대한 선호도가 큰 편차를 보이지는 않았다. 가장 선호하는 유형은 전통 이야기를 바탕으로 하는 ‘지역축제의 개발’로 전체 응답자의 28.9%가 답했다. 다음으로 ‘영화, 연극, 음악 등의 문화상품 개발 및

행사'가 22.9%가 바람직한 개발유형으로 선택했다. 뒤를 이어 약간 적은 비중인 21.9%가 '지역특산물, 기념품 등의 상품개발 및 판매'를 선택했다. 가장 작은 비율은 '전시회, 박람회, 학술대회 등의 행사개최'로 나타났으며 13.4%의 응답자가 답했다.

<표 40> 개인 특성별 문화콘텐츠 개발 유형 선호도

구분		지역축제 개발		지역상징물(브랜드) 개발과 활용		지역특산물, 기념품 등의 상품 개발 및 판매		영화, 연극, 음악 등의 문화상품 개발 및 행사개최		전시회, 박람회, 학술대회 등의 행사개최	
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)
전체응답		173	28.9	113	18.9	131	21.9	137	22.9	80	13.4
성별	남성	98	32.5	56	18.5	54	17.9	64	21.2	42	13.9
	여성	75	25.3	57	19.3	77	26.0	73	24.7	38	12.8
연령대	20대	53	35.3	18	12.0	13	8.7	46	30.7	27	18.0
	30대	29	27.4	26	24.5	17	16.0	30	28.3	8	7.5
	40대	31	27.4	24	21.2	29	25.7	28	24.8	11	9.7
	50대	27	21.6	31	24.8	37	29.6	26	20.8	15	12.0
	60대	15	28.8	7	13.5	19	36.5	4	7.7	10	19.2
	70대	18	34.6	7	13.5	16	30.8	3	5.8	9	17.3
학력	초졸					2	100.0				
	중졸	10	27.8	4	11.1	17	47.2	2	5.6	4	11.1
	고졸	101	31.5	55	17.1	71	22.1	73	22.7	46	14.3
	대졸	60	26.4	48	21.1	39	17.2	59	26.0	30	13.2
	대학원졸	2	16.7	6	50.0	2	16.7	3	25.0		
결혼 여부	미혼	73	33.3	39	17.8	25	11.4	61	27.9	32	14.6
	기혼	100	26.4	74	19.5	106	28.0	76	20.1	48	12.7
가구 월소득	100만원 미만	21	36.8	7	12.3	17	29.8	9	15.8	7	12.3
	100~199만원	38	32.8	21	18.1	27	23.3	23	19.8	16	13.8
	200~299만원	46	31.1	24	16.2	32	21.6	28	18.9	20	13.5
	300~399만원	35	25.4	33	23.9	24	17.4	38	27.5	21	15.2
	400~499만원	24	29.3	11	13.4	15	18.3	27	32.9	12	14.6
	500만원 이상	9	15.8	17	29.8	16	28.1	12	21.1	4	7.0

주: 기타의 경우는 지면관계상 생략하였음.

남성의 경우에는 '지역축제 개발'과 같은 방향으로 상품화가 이루어지면 좋겠다고 응답한 비율이 32.5%로 가장 많았던 것에 비해, 여성의 경우는 '지역특산물, 기념품 등의 상품개발 및 판매'를 선호한 비율이 26.0%로 가장 많았다.

연령대별로 보면 가장 젊은 층인 20대에서는 '지역축제 형태'의 개발에 대한 선호가 35.3%로 가장 높았으며 30대에서는 '영화, 연극, 음악 등의 개발', 40대는

‘지역축제 개발’ 50대는 ‘지역상징물 개발’이 가장 선호하는 형태로 나타났는데 모두 30%대를 초과하지 않는, 비교적 특정형태 선호의 편중이 크지 않게 나타났다. 60대에서는 ‘지역특산품, 기념품 개발’을 선호하는 것으로 나타나 연령별로 선호하는 형태가 각각 상이하게 조사되었다.

학력별로 선호하는 개발형태는 중졸은 ‘지역특산품 및 기념품’, 고졸과 대졸은 ‘지역축제’, 대학원 졸은 ‘지역상징물 개발’이 가장 바람직하다고 생각하고 있는 것으로 분석되었다.

미혼자는 ‘지역축제’형태의 문화상품화를 가장 원했으며 기혼자는 ‘지역특산품, 기념품 등의 상품개발’을 선호했다.

소득별로 살펴보면 월 소득 300만원 미만 구간에서는 모두 ‘지역축제’형태의 문화콘텐츠 개발을 가장 선호하는 것으로 조사되었다. 고소득층으로 가면서 300-400만원 대의 소득계층은 ‘영화, 연극, 음악 등의 문화상품 개발’을 원하는 것으로 나타났으며 최고 소득계층인 500만원 이상에서는 ‘지역상징물의 개발과 활용’형태를 선호하는 것으로 분석되었다.

<표 41> 거주지별 문화콘텐츠 개발 유형 선호도

구분		지역축제 개발		지역상징물(브랜드) 개발과 활용		지역특산물, 기념품 등의 상품 개발 및 판매		영화, 연극, 음악 등의 문화상품 개발 및 행사개최		전시회, 박람회, 학술대회 등의 행사개최	
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)
전체응답		173	28.9	113	18.9	131	21.9	137	22.9	80	13.4
거주지	청주시	70	28.2	54	21.8	46	18.5	59	23.8	28	11.3
	충주시	15	21.1	9	12.7	24	33.8	20	28.2	7	9.9
	청원군	20	37.7	6	11.3	9	17.0	11	20.8	12	22.6
	제천시	16	29.1	13	23.6	11	20.0	8	14.5	13	23.6
	음성군	6	17.1	4	11.4	11	31.4	5	14.3	9	25.7
	진천군	3	13.6	6	27.3	10	45.5	3	13.6	1	4.5
	옥천군	9	34.6	4	15.4	4	15.4	10	38.5	1	3.8
	영동군	8	38.1	1	4.8	6	28.6	5	23.8	2	9.5
	괴산군	6	37.5	2	12.5	7	43.8	3	18.8	2	12.5
	보은군	10	58.8	3	17.6			3	17.6	3	17.6
	증평군	4	22.2	7	38.9	3	16.7	4	22.2	2	11.1
	단양군	6	37.5	4	25.0			6	37.5		

주: 기타의 경우는 지면관계상 생략하였음.

거주지별로 선호하는 문화콘텐츠 개발 방향을 보면 청주와 청원은 ‘지역축제’ 형태를 가장 선호하였다. 다른 문항에서도 청주와 청원은 유사한 형태를 보이는 경우가 많았는데 여기에서도 같은 형태를 보였다. 그 외에 제천시도 ‘지역축제’ 형태의 개발을 선호했는데 이는 아마도 현재 진행되고 있는 제천의 ‘한방축제’와도 무관하지 않은 것으로 보인다.

충주의 경우는 ‘지역특산물 기념품 등의 상품개발 및 판매’를 통한 개발형태를 선호했는데 충주의 경우 ‘사과’같은 확실한 특산물이 있기 때문인 것으로 보인다. 음성군과 진천군도 동일한 형태의 문화콘텐츠 개발을 선호하는 것으로 조사되었다.

남부 3군은 보은, 옥천, 영동의 경우 동일하게 ‘지역축제’의 개발형태가 가장 선호되는 것으로 분석되었는데 특히 보은의 경우는 58.8%의 응답자가 이를 택해 가장 편중이 심한 것으로 조사되었다. 현재 보은에서는 속리산을 배경으로 한 ‘속리축전’과 지역특산물을 이용한 ‘대추축제’가 열리고 있다.

그 외에 괴산은 ‘지역특산물 기념품 등의 상품개발 및 판매’가 가장 선호하는 형태로 조사되었으며 증평은 ‘지역상징물 개발과 활용’으로 나타났다. 표본 수가 적기는 하나 단양군의 경우는 ‘지역축제’와 ‘영화, 연극, 음악 등의 문화상품 개발’이 동일한 비율로 가장 많이 선호하는 것으로 분석되었다.

○ 충북 도민의 문화소비 형태

본 연구에서 살펴보고자 하는 지역 전통 이야기에 대한 인식과 가치추정과 직접적인 연관은 없으나 향후 전통 이야기를 활용한 ‘문화콘텐츠’사업화 및 정책적 활용을 위해 문학과 관련된 소비형태를 살펴보았다.

<표 42> 문학과관련 문화소비 지출

구분	한달 지출		일년 지출	
	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)
1만원 미만	159	26.6%	86	14.4%
1~5만원 미만	288	48.2%	113	18.9%
5~10만원 미만	111	18.6%	110	18.4%
10~15만원 미만	21	3.5%	50	8.4%
15~20만원 미만	7	1.2%	28	4.7%
20~25만원 미만	7	1.2%	50	8.4%
25~30만원 미만	4	.7%	55	9.2%
30만원 이상	1	.2%	106	17.7%

소비지출액을 살펴보았는데 일단 한 달 평균 문학과 관련되어 도서, 연극, 영화, 기념관 관람, 축제참가 등 문화소비로 한 달에 얼마를 지출하는 지를 설문하였다. 그러나 사전 조사에서 개인에 따른 편차가 너무 클 것으로 예상되었고 이를 모두 설문 예시에 포함하는 것이 한계가 있었다. 따라서 한 달 지출액과 일년 지출액을 함께 질문하였다. 이 경우 충북 도민의 문학과관련 소비형태를 좀 더 자세히 알 수 있다는 장점이 있는 반면 두 질문의 답변 사이에 일관성이 결여된다는 단점도 있다.

설문결과를 보면 우선 한 달 동안의 지출에서 가장 많은 비중인 48.2%의 도민이 1-5만원 사이의 비용을 지출한다고 응답했다. 다음으로는 1만원도 안되는 비용을 지출한다는 비중이 26.6%를 차지하여 문학과관련 상품에 지출하는 비용이 극히 적은 것으로 분석되었다. 즉 약 76%의 충북도민은 한 달에 문학과관련으로 5만원 미만의 비용을 지출하고 있는 것으로 분석되었다.

이러한 문화소비의 영세성은 년 단위로 측정했을 때는 더욱 크게 나타나는데 일 년에 문학과 관련된 문화생활에 5-10만원을 지출한다는 비중은 18.4%, 1-5만원을 지출한다는 비중은 가장 높은 18.9%를 나타내었다. 심지어 일 년에 만원도 지출하지 않는다는 비중도 14.4%에 달하였다. 즉, 충북도민은 단순히 도서만이 아닌 문학과 관련된 모든 문화상품에 일 년에 10만원도 지출하지 않는다는 비중이 절반이 넘는 51.7%에 달하였다. 반면 30만원 이상을 지출한다는 비중도 17.7%에 달해 양극화 현상이 존재하는 것으로 나타났다. 즉, 과반수가 넘는 많은 충북도민이 일년에 문학과 관계된 문화생활에 10만원도 지출하지 않지만 일부는 매년 30만원 이상의 비용을 지출하고 있는 것으로 분석되었다. 충북의 경우 지역의 특성상 도시만이 아닌 농촌형태의 지역이 많은 부분을 차지하고 있기 때문에 문화생활을 접하기가 용이하지 않는 것과 연관된 것으로 생각된다.

<표 43> 개인 특성별 월 문학관련 문화비 지출

구분		1만원 미만		1~5만원 미만		5~10만원 미만		10~15만원 미만		15~20만원 미만		20~25만원 미만		25~30만원 미만		30만원 이상	
		빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율
전체응답		159	26.6	288	48.2	111	18.6	21	3.5	7	1.2	7	1.2	4	0.7	1	0.2
성별	남성	91	30.1	141	46.7	49	16.2	8	2.6	5	1.7	4	1.3	3	1.0	1	0.3
	여성	68	23.0	147	49.7	62	20.9	13	4.4	2	0.7	3	1.0	1	0.3		
연령대	20대	26	17.3	79	52.7	32	21.3	7	4.7	1	0.7	2	1.3	2	1.3	1	0.7
	30대	10	9.4	56	52.8	29	27.4	7	6.6	3	2.8	1	0.9				
	40대	13	11.5	65	57.5	27	23.9	4	3.5	1	0.9	2	1.8	1	0.9		
	50대	45	36.0	54	43.2	18	14.4	3	2.4	2	1.6	2	1.6	1	0.8		
	60대	27	51.9	20	38.5	5	9.6										
	70대	38	73.1	14	26.9												
학력	초졸	2	100.0														
	중졸	22	61.1	12	33.3	2	5.6										
	고졸	106	33.0	151	47.0	49	15.3	8	2.5	3	0.9	2	0.6	1	0.3	1	0.3
	대졸	29	12.8	118	52.0	57	25.1	11	4.8	4	1.8	5	2.2	3	1.3		
	대학원졸			7	58.3	3	25.0	2	16.7								
결혼	미혼	36	16.4	114	52.1	49	22.4	12	5.5	4	1.8	2	0.9	1	0.5	1	0.5
	기혼	123	32.5	174	45.9	62	16.4	9	2.4	3	0.8	5	1.3	3	0.8		
가구월소득	100만원 미만	33	57.9	17	29.8	5	8.8			1	1.8			1	1.8		
	100~199만원	38	32.8	52	44.8	21	18.1	4	3.4			1	0.9				
	200~299만원	46	31.1	71	48.0	21	14.2	5	3.4	2	1.4	2	1.4	1	0.7		
	300~399만원	28	20.3	80	58.0	24	17.4	5	3.6			1	0.7				
	400~499만원	9	11.0	46	56.1	19	23.2	3	3.7	2	2.4	2	2.4	1	1.2		
	500만원 이상	5	8.8	22	38.6	21	36.8	4	7.0	2	3.5	1	1.8	1	1.8	1	1.8

월별 문화비 지출을 개인특성별로 보면 남성과 여성 모두 1~5만원대의 지출 비중이 가장 큰 것으로 조사되었으며, 1만원 미만이 그 다음으로 비중이 높았고 5~10만원대 순이었다. 그러나 전체적인 추세는 성별로 동일하나 1만원 미만은 남성이 높고, 그 외는 여성이 높게 조사되어 전반적으로 여성이 남성보다 문화비 지출이 좀 더 많은 것으로 나타났다.

연령대별로 살펴보면 20대에서 50대 까지는 모두 1-5만원의 지출비중이 가장 높게 나타났으며 노년층에서는 1만원대 미만의 비중이 월등히 높게 나타났다. 뚜렷한 추세를 보이지는 않으나 3-40대에서 1만원 미만의 지출비중이 가장 낮게 조사되었고 전반적으로 안정적인 지출비중을 보이고 있어 문학과 관련된 문화콘텐츠 수요의 주요 대상임을 짐작케 해준다.

학력별로는 뚜렷한 편차를 보이는데 초 중졸의 저학력 계층은 1만원 미만의 지출비중이 월등히 높아 문화수요에 대한 지출이 거의 없는 것으로 조사되었다. 고졸 이상에서는 모두 1-5만원대의 지출비중이 가장 높게 나타났는데 고학력으로 갈수록 비중이 더욱 높게 나타났다. 또한 더 높은 지출 구간인 5-10만원, 10-15만원 대의 지출비중도 학력이 높아질수록 커지는 현상을 보여, 고학력자가 문학관련 문화콘텐츠에 대한 지출이 많은 것으로 분석되었다.

결혼여부에 대해서는 문화콘텐츠에 대해 한 달에 1만원도 안되는 적은 비용만을 지출한다는 비중이 미혼 16.4%에 비해 기혼의 경우가 32.5%로 높게 조사되어 미혼이 수요가 큼을 나타냈다. 이는 결혼을 하면 자녀육아 및 교육문제 등으로 문학과 관계된 상품을 접할 여유가 줄어들기 때문으로 보인다.

문화콘텐츠에 대한 소비 편차가 크고 이에 따라 제시된 소득구간가 넓어 소비행태를 살펴보는 것에 한계가 있어 연 지출현황에 대해 추가질문을 하였다. 연별 문화소비지출은 월별에 비해 소득구간대별로 고루 분포되어있어 월별의 동일 구간에서도 편차가 큼을 말해준다.

성별로 큰 차이는 없어 보이나 남성은 여성에 비해 연 1만원 미만의 극소지출 비중과 25만원 이상의 상대적인 고지출 구간에서 보다 높은 비중을 보여주었다.

연령대별로 살펴보면 월별보다 명확한 추세를 살펴볼 수 있는데 20대에서 3-40대로 올라갈수록 전반적으로 더 많은 금액을 문화상품 소비에 쓰고 있는 것으로 보인다. 그러나 이는 50대에 들어 급격히 감소되어 노년층으로 갈수록 문화생활을 하지 않는 것으로 분석되었다.

학력별도 전반적으로는 고학력이 될수록 저학력에 비해 문학과 관련된 문화상품에 대한 소비지출이 증가하는 현상을 보여준다. 중졸이하의 일년이 1만원 미만 지출이 가장 많으며, 고졸은 1-5만원 지출, 대졸과 대학원 졸은 30만원 이상의 지출구간이 가장 많으며 대졸보다 대학원 졸이 더 큰 비중을 보이고 있어 학력과 문화비지출 간에는 큰 연관성이 있음을 유추할 수 있다.

결혼여부와 관계되어서는 1만원 미만의 지출비중은 기혼자가 더 크고 20만원 이상의 지출에서는 미혼자가 더 큰 비중을 갖는 것으로 나타나 월별의 경우와 마찬가지로 기혼자에 비해 미혼자가 문화콘텐츠에 대한 수요가 큰 것으로 조사되었다.

<표 44> 개인 특성별 연 문학관련 문화비 지출

구분		1만원 미만		1~5만원 미만		5~10만원 미만		10~15만원 미만		15~20만원 미만		20~25만원 미만		25~30만원 미만		30만원 이상	
		빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율
전체응답		86	14.4	113	18.9	110	18.4	50	8.4	28	4.7	50	8.4	55	9.2	106	17.7
성별	남성	46	15.2	57	18.9	55	18.2	27	8.9	12	4.0	20	6.6	29	9.6	56	18.5
	여성	40	13.5	56	18.9	55	18.6	23	7.8	16	5.4	30	10.1	26	8.8	50	16.9
연령대	20대	10	6.7	22	14.7	34	22.7	9	6.0	6	4.0	18	12.0	17	11.3	34	22.7
	30대	6	5.7	6	5.7	14	13.2	10	9.4	9	8.5	13	12.3	16	15.1	32	30.2
	40대	4	3.5	22	19.5	19	16.8	17	15.0	3	2.7	9	8.0	14	12.4	25	22.1
	50대	20	16.0	34	27.2	25	20.0	11	8.8	9	7.2	5	4.0	7	5.6	14	11.2
	60대	18	34.6	17	32.7	10	19.2	2	3.8	1	1.9	2	3.8	1	1.9	1	1.9
	70대	28	53.8	12	23.1	8	15.4	1	1.9			3	5.8				
학력	초졸	2	100.0														
	중졸	16	44.4	12	33.3	5	13.9			1	2.8	1	2.8	1	2.8		
	고졸	57	17.8	73	22.7	66	20.6	28	8.7	14	4.4	27	8.4	21	6.5	35	10.9
	대졸	11	4.8	27	11.9	39	17.2	21	9.3	12	5.3	20	8.8	30	13.2	67	29.5
	대학원졸			1	8.3			1	8.3	1	8.3	2	16.7	3	25.0	4	33.3
결혼	미혼	16	7.3	27	12.3	40	18.3	19	8.7	11	5.0	23	10.5	26	11.9	57	26.0
	기혼	70	18.5	86	22.7	70	18.5	31	8.2	17	4.5	27	7.1	29	7.7	49	12.9
가구월소득	100만원 미만	25	43.9	17	29.8	6	10.5	3	5.3			2	3.5			4	7.0
	100~199만원	24	20.7	24	20.7	24	20.7	5	4.3	9	7.8	7	6.0	5	4.3	18	15.5
	200~299만원	22	14.9	34	23.0	30	20.3	11	7.4	4	2.7	11	7.4	11	7.4	25	16.9
	300~399만원	10	7.2	24	17.4	27	19.6	19	13.8	9	6.5	14	10.1	19	13.8	16	11.6
	400~499만원	4	4.9	10	12.2	12	14.6	9	11.0	3	3.7	11	13.4	12	14.6	21	25.6
	500만원 이상	1	1.8	4	7.0	11	19.3	3	5.3	3	5.3	5	8.8	8	14.0	22	38.6

소득계층별로 살펴본 문화비 지출도 연령이나 학력의 경우와 함께 구간별로 차이를 보이는 요소이다. 저소득계층에서는 문학과 관련된 문화상품에 대해 지출하는 비용도 크게 적은 것으로 분석되었고, 소득이 증가함에 따라 문화지출비도 증가하여 400만원 이상의 소득구간에서는 30만원 이상의 지출비중이 가장 큰 것으로 분석되었다.

3. 충북 전통 이야기의 가치추정

1] 추정모형

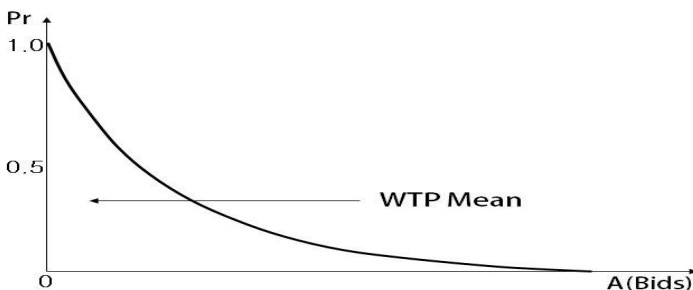
○ 선형로짓모형

충북의 전통 이야기에 대한 지불의사금액은 확률변수로 나타나게 되기 때문에 후생적도로서 지불의사는 단일 값이 존재하지 않아 여러 가지 대표 값을 고려할 수 있다. 또한 추정모형을 무엇을 사용하는가에 따라서도 다양한 값이 나올 수 있다. 이는 각 변수 및 모델에 따라 장단점이 있어 특정값 만을 옳다고 할 수 없다. 따라서 본 연구에서는 다양한 추정 값을 살펴보기 위해 Hanemann(1989)이 제시한 평균값(WTP_{mean}), 중앙값(WTP_{median}), 절단면평균값($WTP_{truncated}$)을 사용하였다.

평균값(WTP_{mean})은 무작위로 제시되는 금액 t_j 을 0에서 무한대까지로 하여 추정되는 확률 누적면적이며 다음의 식(16)과 같다. 여기에서 β 는 충북 전통 이야기에 대하여 응답자에게 지불하도록 제시하는 금액(t_j)의 계수 추정치이며, α 는 추정계수와 t_j 의 다른 변수들의 평균을 대입하여 얻은 값이다.

$$WTP_{mean} = \int_0^{\infty} F_{\epsilon}(\Delta v) dt_j = -\frac{1}{\beta} \ln[1 + \exp(\alpha z_j)] \quad (16)$$

<그림 9> 로짓모형의 WTP Mean

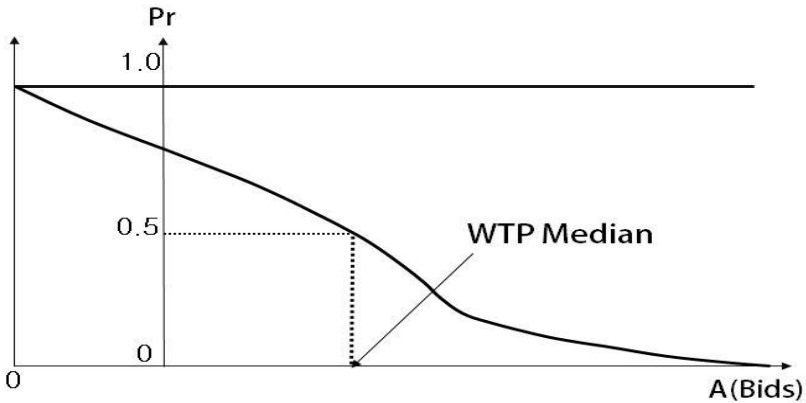


* 자료 : 송용(2012)

다음으로 중앙값(WTP_{median})은 무작위로 제시되는 t_j 에 대하여 음의 제시금액 면적을 포함하여 평균한 의미로 식(17)과 같다.

$$WTP_{median} = \int_0^{\infty} F_{\epsilon}(\Delta(v))dt_j - \int_{-\infty}^0 (1 - F_{\epsilon})\Delta(v)dt_j = -\frac{\alpha}{\beta}z_j \quad (17)$$

<그림 10> 로짓모형의 WTP Median

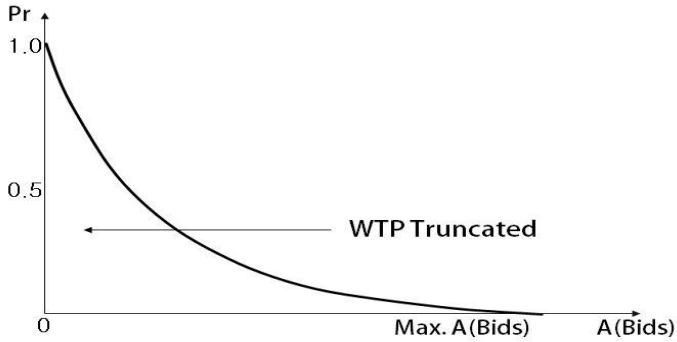


* 자료 : 송용(2012)

절단된 평균값($WTP_{truncated}$)은 무작위로 제시되는 금액 t_j 를 극소값 0에서부터 극대값($Max.t_j$)에서 절단시키고, 그 이상의 면적을 제외하여 측정하는 방법으로 식(18)과 같다.

$$WTP_{truncated} = \int_0^{Max.BID} F_{\epsilon}(\Delta v)dt_j = -\frac{1}{\beta} \ln \left[\frac{1 + \exp(\alpha z_j)}{1 + \exp(\alpha z_j + \beta Max.t_j)} \right] \quad (18)$$

<그림 11> 로짓모형의 WTP Truncated



* 자료 : 송용(2012)

○ 로그로짓모형

로짓모형은 함수형태를 선형함수 또는 로그함수로 가정할 수 있다. 따라서 앞서 선형로짓모형을 이용한 추정 이외에 로그함수를 가정한 로그로짓모형을 살펴 보도록 하겠다. 로그로짓모형을 이용한 지불의사의 대표 값으로 평균값 (WTP_{mean}), 중앙값(WTP_{median})은 다음의 식(19), 식(20)과 같이 표현될 수 있다.

$$WTP_{mean} = y_i - y_i \cdot \exp\left(-\frac{\alpha}{\beta} z_j\right) \frac{\frac{\pi}{\beta}}{\sin\left(\frac{\pi}{\beta}\right)} \quad (19)$$

$$WTP_{median} = y_i - y_i \cdot \exp\left(-\frac{\alpha}{\beta} z_j\right) \quad (20)$$

② 지불의사 추정

본 연구에서 사용하고자 하는 양분선택형 설문에서 생성되는 예-아니오 형태의 가변수가 종속변수인 경우 사용되는 모델로는 대표적으로 로짓모형과 프로빗모형이 있다. 그러나 가치추정과 관련된 유사연구에서 추정결과와 해석상의 용이성 등으로 인해 로짓모형을 주로 사용한다. 따라서 본 연구에서도 로짓모형을 사용하여 충북 전통 이야기의 가치추정을 실시하는데 보다 다양한 모형을 통해 추정하여 객관성을 높이기 위해 노력하였다.

이중양분선택형 설문을 통한 충북 전통 이야기의 지불의사를 변수가 모두 포함되어 있는 선형로짓모형과 변수가 포함되어 있지 않은 선형로짓모형, 그리고 변수가 포함된 로그로짓모형, 변수가 포함되지 않은 로그로짓모형으로 분석을 실행하였다.

○ 기초통계량

우선 지불의사추정에 사용된 변수는 개별 응답자의 지불의사금액, 성별, 연령, 학력, 결혼, 소득 등이다. 총 598명의 응답자에 대한 기초통계량은 다음과 같다.

<표 45> 사용변수의 기초통계량

구분	평균	표준편차	최소값	최대값	표본수
지불의사금액(원) (BID)	5959.866	3083.168	1000	10000	598
상향제시금액(원) (BIDHIGH)	11919.73	6166.336	2000	20000	598
하향제시금액(원) (BIDLOW)	2979.933	1541.584	500	5000	598
성별* (SEX)	1.494	0.500	1	2	598
연령** (AGE)	2.964	1.588	1	6	598
학력*** (EDU)	3.352	0.640	1	5	598
결혼**** (MAR)	1.635	0.485	1	2	598
소득***** (INC)	3.406	1.432	1	6	598

주: * : 남자 1, 여자 2를 의미함. ** : 20대 1, 30대 2, 40대 3, 50대 4, 60대 5, 70대 6을 의미함.

*** : 초졸 1, 중졸 2, 고졸 3, 대졸 4, 대학원졸 5를 의미함. **** : 미혼 1, 기혼 2를 의미함.

***** : 100만원 미만 1, 100~199만원 2, 200~299만원 3, 300~399만원 4, 400~499만원 5, 500만원 이상 6을 의미함.

또한 지불의사가 있는 응답자의 제시된 금액에 대한 응답분포를 살펴보면 다음과 같다. 표에서 보듯 제시금액은 1000원에서 10000원까지의 지불의사범위를 500원-1000원-2000원, 1500원-3000원-6000원, 2500원-5000원-10000원, 3500원-7000원-14000원, 4000원-8000원-16000원, 4500원-9000원-18000원, 5000원-10000원-20000원까지 총 7개 범주로 나누어 질문을 시도하였다.

이를 구체적으로 살펴보면 제시금액 변경 시 지불의사에 대한 질문에 1000원의 경우 제시 금액이 올라도 지불하겠다고 33명, 제시 금액이 올라가면 지불하겠다고 19명, 지불의사가 없는 응답자 중 제시금액을 내리면 지불하겠다고는 응답자가 5명, 제시금액을 내려도 지불하지 않겠다고는 응답자는 0명으로 나타났다. 3000원의 경우 제시 금액이 올라도 지불하겠다고 11명, 제시 금액이 올라가면 지불하겠다고 24명, 지불의사가 없는 응답자 중 제시금액을 내리면 지불하겠다고는 응답자가 11명, 제시금액을 내려도 지불하지 않겠다고는 응답자는 2명으로 나타났다. 5000원의 경우 제시 금액이 올라도 지불하겠다고 4명, 제시 금액이 올라가면 지불하겠다고 13명, 지불의사가 없는 응답자 중 제시금액을 내리면 지불하겠다고는 응답자가 11명, 제시금액을 내려도 지불하지 않겠다고는 응답자는 4명으로 나타났다. 7000원의 경우 제시 금액이 올라도 지불하겠다고 3명, 제시 금액이 올라가면 지불하겠다고 15명, 지불의사가 없는 응답자 중 제시금액을 내리면 지불하겠다고는 응답자가 17명, 제시금액을 내려도 지불하지 않겠다고는 응답자는 6명으로 나타났다. 8000원의 경우 제시 금액이 올라도 지불하겠다고 5명, 제시 금액이 올라가면 지불하겠다고 10명, 지불의사가 없는 응답자 중 제시금액을 내리면 지불하겠다고는 응답자가 14명, 제시금액을 내려도 지불하지 않겠다고는 응답자는 4명으로 나타났다. 9000원의 경우 제시 금액이 올라도 지불하겠다고 4명, 제시 금액이 올라가면 지불하겠다고 17명, 지불의사가 없는 응답자 중 제시금액을 내리면 지불하겠다고는 응답자가 9명, 제시금액을 내려도 지불하지 않겠다고는 응답자는 10명으로 나타났다. 10000원의 경우 제시 금액이 올라도 지불하겠다고 1명, 제시 금액이 올라가면 지불하겠다고 12명, 지불의사가 없는 응답자 중 제시금액을 내리면 지불하겠다고는 응답자가 20명, 제시금액을 내려도 지불하지 않겠다고는 응답자는 5명으로 나타났다.

<표 46> 지불의사가 있는 응답자의 제시금액에 대한 응답분포

제시금액(원)	YY	YN	NY	NN	합계
1000	33	19	5	0	57
3000	11	24	11	2	48
5000	4	13	11	4	32
7000	3	15	17	6	41
8000	5	10	14	4	33
9000	4	17	9	10	40
10000	1	12	20	5	38

다음으로 편익추정을 위한 파라미터를 구하기 위해 설정된 간접효용의 차이 (dv)를 개념적 함수로 나타내면 다음과 같다.

$$dv = f(BID, SEX, AGE, EDU, MAR, INC)$$

추정된 결과의 평가를 위한 신뢰성 검정으로서 이론적 검정은 파라미터의 부호가 이론적으로 예상된 부호와 일치하였는가를 보았으며 통계적 검정은 개별 독립 변수에 대해서는 t -검정을 하고 전체에 대해서는 우도(log-likelihood function) 검정을 하였다. 총 응답자수는 598명이었으며 지불의사가 있는 응답자 289명을 대상으로 분석을 실시하였다.

○ 선형로짓모형

선형로짓모형에 의한 분석결과를 살펴보면 다음과 같다. 제시된 금액에 대한 지불의사 여부와 관련하여 다양한 변수를 고려할 수 있지만 잘못된 변수가 선정될 경우 오히려 정확한 추정치를 구하는데 제약요인이 될 수 있다. 따라서 우선 공변량을 제외하고 직접적으로 연관된 제시된 지불의사금액만을 설명변수로 구성된 축소모형을 살펴보면 상수항과 제시금액은 통계적 유의성을 가지는 것으로 나타나 제시금액이 많고 적음이 지불의사의 주요요인으로 나타났다. 추정결과는 전체 응답자의 지불의사금액 중 평균으로 측정된 지불의사금액이 7,036원으로 가장 높게 추정되었으며, 절단평균값은 6,544원으로 추정되었고, 중앙값은 5,303원으로 가장 낮은 추정치를 보였다.

<표 47> 선형로짓모형 추정결과

구분	축소형			완전형		
	Coefficient	Standard Error	p-value	Coefficient	Standard Error	p-value
Constant	21.2808	1.1487	0.000	22.093	1.429	0.000
BID	-2.4814	0.1348	0.000	-2.617	0.007	0.000
SEX				0.125	0.350	0.721
AGE				-0.232	0.160	0.149
EDU				-0.531	0.310	0.088
MAR				0.865	0.486	0.076
INC				0.345	0.143	0.017
WTP_mean	7,036			6,723		
WTP_median	5,303			5,221		
WTP_truncated	6,544			6,482		
Log likelihood	-640.059			-630.189		
Number of Observations	289			289		

축소형 모델은 직접적으로 제시금액과 지불의사 간의 관계를 살펴보기 때문에 타 변수로 인한 오류를 예방할 수 있다는 장점이 있으나 지불의사에 영향을 미치는 타 변수와의 관계를 알 수 없다는 단점이 있다. 따라서 다음으로 지불의사에 영향을 미칠 것으로 판단되는 변수를 추가한 완전모형을 살펴보았다. 추정결과는 상수항과 제시금액이외에 학력수준과 결혼여부, 소득수준이 유의성을 갖는 것으로 분석되었다. 즉, 학력수준과 결혼여부, 그리고 소득수준은 제시된 금액에 대해 지불의사 여부를 결정하는데 중요한 요인임을 의미한다. 부호를 통해 분석해보면 제시금액은 낮을수록 지불의사가 높아짐을 나타내며, 기혼일수록 지불의사가 높음을 말해준다. 이는 미혼자에 비해 기혼자가가 연령이 더 높을 가능성이 커서 전통 이야기를 접할 기회가 많거나 자녀교육 등으로 관련서적 등을 접할 기회가 많을 가능성이 있을 것으로 추측할 수 있다. 유의적으로 분석된 변수 중에서 소득도 고소득자 일수록 지불의사액이 많은 것으로 분석되었는데, 어느 정도 생활

에 여유가 있어야 본인의 직접적인 생활과 연관되지 않은 전통 이야기 발전을 위한 비용을 부담할 의사가 있음을 의미하는 것으로 이해할 수 있다. 이상의 추정 결과는 처음 모델을 구성하면서 예상할 수 있었던 결과이다. 그러나 예상과 다른 특이사항은 학력수준에 따른 결과인데 학력수준이 높을수록 교육 및 학습 등을 통하여 지역 전통 이야기에 대한 인지가 높고 그에 따라 비용부담의사가 클 것이라고 예상하였다. 그러나 추정결과를 보면 유의성이 있게 분석되었음에도 불구하고 오히려 학력수준이 낮을수록 지불의사가 큼을 말해준다. 여러 가지 해석이 가능하나 앞의 인지도 조사결과를 통해 추측해 볼 수 있는 것은 고학력일수록 세금이나 기금 등의 형태로 수취하는 것에 대해 함당치 않다고 하는 비판의식이 강한 것이 영향을 주었을 수 있다. 그 외에 검증할 수는 없으나 사회현상에서 가끔 목격되는 고학력자가 오히려 타인을 배려하거나 공익에 인색한 면을 보이는 것과도 연관이 있을 가능성이 있다. 이상의 결과를 바탕으로 추정된 완전형 모형의 지불의사액을 살펴보면 평균값의 지불의사금액은 6,723원, 중앙값은 5,221원, 절단평균값은 6,482원으로 추정되었다.

축소모형과 완전모형의 지불의사금액을 비교해 보면 평균값의 경우가 가장 크고 절단평균값과 중앙값의 순으로 추정된 것은 동일하다. 또한 축소모형의 경우가 완전형의 경우에 비해 더 큰 지불의사를 갖는 것으로 추정되었다. 그 크기를 보면 평균값은 축소모형이 7,036원으로 완전모형에 비해 313원이 많은 것으로 추정되었으며 중앙값의 경우에는 축소모형이 완전모형에 비해 82원 많은 것으로 추정되었고, 절단평균값은 62원 많은 것으로 추정되었다.

○ 로그로짓모형

로짓모형을 사용하여 분석하는 경우에도 함수형태를 선형함수로 가정하는지 로그함수로 가정하는지에 따라 선형로짓모형과 로그로짓모형으로 구분할 수 있다. 본 연구에서는 양 모델을 모두 사용하여 분석하였는데 로그로짓모형의 분석결과를 살펴보면 다음과 같다. 우선 공변량을 제외하고 제시된 지불의사금액으로 구성된 축소모형을 살펴보면 선형로짓모형과 마찬가지로 상수항과 제시금액은 통계적 유의성을 가지는 것으로 나타났다. 또한 전체 응답자의 지불의사금액 중 평균 지불의사금액은 8,510원, 중앙값은 5,666원으로 추정되어 평균값의 경우가 더 크

게 추정되었는데 이는 선형로짓모형의 경우와 동일하다. 양 모델간의 크기를 비교해 보면 평균값과 중앙값 모두 로그로짓모형이 더 크게 추정되었다.

다음으로 지불의사에 영향을 미칠 것으로 판단되는 변수를 추가한 완전모형을 살펴보면 상수항과 제시금액이외에 연령수준, 학력수준, 결혼여부, 소득수준이 유의성을 갖는 것으로 분석되었다. 선형로짓과 비교해보면 선형로짓모형에서 유의적으로 추정된 변수는 로그로짓모형에서도 유의성을 갖는 것으로 분석되었으며 연령의 경우는 선형로짓모형에서는 유의적이지 않은 결과를 보였으나 로그로짓모형에서는 유의성이 있는 것으로 분석되었다. 그 외에 유의성의 크기 측면에서도 선형로짓의 경우에 비해 로그로짓모형의 경우가 보다 유의적인 결과를 보여주었다.

<표 48> 로그로짓모형 추정결과

구분	축소형			완전형		
	Coefficient	Standard Error	p-value	Coefficient	Standard Error	p-value
Constant	18.1245	1.1523	0.000	18.9723	1.4192	0.000
BID	-2.0972	0.1355	0.000	-2.2279	0.1415	0.000
SEX				0.2355	0.2270	0.300
AGE				-0.2838	0.1062	0.008
EDU				-0.5359	0.1881	0.005
MAR				0.8086	0.3278	0.014
INC				0.3587	0.0946	0.000
WTP_mean	8,510			8,009		
WTP_median	5,666			5,606		
Log likelihood	-381.615			-368.617		
Number of Observations	289			289		

부호를 통해 분석해보면 선형로짓모형의 경우와 비교하여 동일한 부호를 보여주었다. 즉, 연령수준이 낮을수록 학력수준이 낮을수록 기혼일수록 소득이 많을수록 제시금액에 긍정적으로 응답하는 것으로 나타났다. 선형로짓의 경우와 추정된 부호가 동일함으로 그 의미는 위에서 언급한 것과 동일하고 다만 새롭게 유의적인 결과를 보여준 연령의 경우는 예상한 부호와 다른 결과를 나타냈다. 모형을 설정할 때 예상한 것은 분석대상이 구전되어오는 전통 이야기이기 때문에 젊은

계층 보다는 나이가 들수록 전통 이야기에 대한 인지도가 높고 계층에 대한 사명감 등도 높아 더 높은 지불의사를 나타낼 것으로 예상했다. 그러나 분석결과와는 연령이 낮을수록 지불의사가 높은 것으로 분석되었는데 이는 학력과 거주지 등과 연관이 있을 것으로 추측된다. 즉, 대학교 및 대학원 등의 고등교육을 받은 비율이 고령층 보다는 젊은층에서 많을 것이고 고등교육을 받은 계층에서 전통 이야기에 대한 인지 및 발전의 필요성 등에 대한 의식이 높을 것으로 예상할 수 있다. 또 하나는 농촌 보다는 도시의 인구구조가 젊은계층과 고학력자의 비중이 높아 이러한 주변환경에 영향을 받아 도시에 사는 고학력 젊은계층의 지불의사가 높게 반영된 결과의 가능성도 있다.

지불의사액을 살펴보면 평균값의 지불의사금액은 8,009원, 중앙값은 5,606원으로 추정되었다. 축소모형과 완전모형의 지급의사금액을 비교해 보면 평균값이 가장 크게 나타났는데 이는 선형로짓모형과 동일한 결과이다. 또한 축소모형의 경우가 완전형의 경우보다 높게 추정되었는데 이것도 선형로짓모형과 같다. 평균값의 경우 축소모형이 8,510원으로 완전모형에 비해 501원이 많은 것으로 추정되었으며 중앙값의 경우에는 축소모형이 완전모형에 비해 60원 많은 것으로 추정되었다.

○ ‘충북 전통 이야기’의 가치

위에서는 소득이 있는 성인 충북도민을 대상으로 충북 전통 이야기의 계승·발전을 위해 얼마의 비용을 지불할 의사가 있는지를 분석하였다. 이는 충북 도민이 지역 전통 이야기에 대해 느끼고 있는 편익을 간접적으로 표현한 것으로 이해할 수 있으며 충북 도민이 느끼는 전통 이야기에 대한 가치로 볼 수 있다. 그러나 위에서 살펴본 것은 개인에게 있어서 느끼는 가치를 분석한 것으로 행정구역 단위인 충북을 중심으로 가치를 추정할 필요성이 있다. 즉, 충북의 전통 이야기를 지역주민에게 설문하였고 각종 정책이 행정구역 단위별로 행해진다는 것을 고려하여 충북도 차원에서 지역 전통 이야기에 대한 가치를 추정해 보았다. 이를 위해서는 설문분석이 소득이 있는 가구를 대상으로 이루어졌으므로 충북 전체의 가구 수를 기준으로 산정하였다. 모든 가구가 비용을 지불할 의사를 갖고 있는 것이 아니기 때문에 설문에서 나타난 비용지불 의사비율을 적용하였다.

또한 위에서 분석한 지불의사는 월 단위를 기준으로 작성된 것인데 정책적 시사성을 갖기 위해서는 정책의 시행과 관련된 많은 계획과 시행이 연단위로 이루어지는 것을 감안하여 연간단위로 추정하였다.

지불의사액 추정에 사용된 모델과 방법이 여러 개가 사용되었기 때문에 가치추정을 위해서는 이의 선택이 필요하다. 모델은 선형로짓과 로그로짓 각각에 대해 가치추정을 하였고 방법에 있어서는 과대 추정되는 것을 예방하기 위해 보다 적게 추정된 중앙값을 기준으로 하여 가치를 추정하였다.

충북의 전통 이야기의 복원 및 보존을 위한 지불의사액을 선형로짓모형과 로그로짓모형을 구분하여 가구당 지불의사의 중앙값과 매년 지불의사액을 정리하면 다음과 같다. 완전형 모형에서 선형로짓의 경우 평균 매월 5,221원의 지불의사를 보이고 있으며 로그로짓의 경우 지불의사금액은 5,606원의 지불의사를 나타내고 있는 것으로 추정되었는데, 이는 충북의 전통 이야기 복원 및 보존을 위해 선형로짓의 추정치를 적용하면 매년 평균 62,653원을 지불할 의사가 있는 것으로 설명할 수 있다. 이를 충북 전체 세대수⁷⁾(632,806세대)에 전체 응답자 중 지불의사가 있는 응답자의 비율(49.1%)을 곱해 환산해보면 약 195억원의 비용을 지불할 의사가 있는 것으로 나타났다. 또한 로그로짓의 추정치를 적용하면 한 사람당, 매년 평균 67,272원의 비용을 부담할 의사가 있으며 이를 충북 전체의 경우로 확장하여 적용해본 결과 약 209억원을 지역 전통 이야기의 계승과 발전을 위해 지불할 의사가 있는 것으로 나타났다.

<표 49> ‘충북 전통 이야기’의 가치

구분		WTP_median	충북세대수 (세대)	편익(원)
Linear-logit	Month	5,221	632,806	19,466,461,702
	Year	62,653		
Log-logit	Month	5,606		20,901,931,489
	Year	67,272		

7) 충청북도, 2012년기준 주민등록인구통계보고서

이상에서 충북 도민이 충북의 전통 이야기의 발전을 위해 지불할 의사가 있는 금액을 화폐단위로 추정해 보았다. 전통 이야기의 계승·발전을 위해 기꺼이 지불할 의사가 있다고 밝힌 금액은 여러 가지로 해석 및 적용이 가능하다. 이는 단순히 비용 부담의 의미뿐만 아니라 충북 도민이 ‘지역 전통 이야기’로 인해 느끼는 편익과 가치로 이해할 수 있다. 즉, 합리적인 경제활동을 하는 사람이라면 ‘지역 전통 이야기’를 위해 기꺼이 지불할 의사가 있는 금액은 그로 인해 얻을 수 있는 편익(benefit)이 근거가 될 것이 때문이다. 얻는 것이 아무것도 없는데도 불구하고 비용을 부담하는 경우는 일반적인 경우로 볼 수 없을 것이다. 이것은 또한 충북 도민이 지역 전통 이야기에 대해 시장가치로 환산하여 그 만큼의 가치를 부여하고 있다고도 해석할 수 있다. ‘지역 전통 이야기’는 시장에서 거래가 되는 상품이 아니기 때문에 화폐단위로 그 가치를 평가하기 어려우나, 분석에서 응답자 개인은 주관적으로 느끼는 ‘지역 전통 이야기’의 가치에 준하여 부담할 비용을 표출하였기 때문이다.

이렇게 추정된 ‘지역 전통 이야기’의 가치는 이와 관련된 정책의 계획과 실행에 활용될 수 있다. 지역문화와 나아가 지역경제 발전을 위한 정책의 추진에 있어서 필수적인 요소 중의 하나가 정책의 필요성과 추진에 필요한 논리적 근거이다. 논리적 근거는 정책 시행에 실질적인 비용이 수반되는 경우가 대부분이어서 비용-편익 분석상의 수익성이 중요한 요소이다. 그러나 비시장재의 경우는 시장가치로 측정이 되지 않기 때문에 사업평가에 애로점이 많은 것이 사실이다. 이때 본 연구에서 행해진 가치추정이 좋은 근거자료로 활용될 수 있을 것이다. 예를 들어 충북에서 전통 이야기의 계승·발전을 위한 어떤 행사 및 기관 건설을 꾀한다면 그 사업으로 인해 충북도민이 얻을 수 있는 편익은 연간 200억원에 달한다고 볼 수 있다. 따라서 사업비가 연간 200억원 미만이라고 한다면 비용-편익 분석에 근거한 경제적인 분석에서도 충분히 그 타당성을 인정받을 수 있으며, 설령 그 이상의 비용이라고 하더라도 내구성을 갖는 사업이라면 연간으로 따져 200억원의 편익이 발생하므로 장기적으로 수익성을 확보할 수 있을 것이다.

4. 분석결과의 특징 및 정책적 시사점

① 분석결과의 특징

○ 전통 이야기 인지의 양극화

이야기에 따라 차이는 있으나 응답비율이 전반적으로 인지도가 가장 높은 ‘전통 이야기의 내용과 지역을 잘 아는 것’과 가장 낮은 ‘전혀 들어 본 적이 없음’으로 크게 양분되는 양상을 보인다. 상대적으로 ‘내용은 알지만 지역은 모름’이나 ‘들어본 경험은 있으나 구체적으로 알지 못함’의 비중은 낮게 나왔다. 즉, 충북 전통 이야기는 아는 주민은 구체적으로 잘 알고 있으며 그렇지 않은 사람은 거의 알지 못한다는 것을 나타낸다. 이는 구전문학의 특징을 가지고 있는 지역 전통 이야기가 세대 간 연결 되지 못하고 단절 현상이 있음을 시사하고 있다. 설문분석 결과에서 연령별 인지도의 차이가 뚜렷이 나타나는 점도 이를 뒷받침하고 있다.

교육 및 학습을 통해서든 구전을 통해서든 지역 전통 이야기를 접한 주민은 내용과 지역성을 잘 알고 있는 것에 비해 그럴 기회가 없는 주민은 거의 알지 못한다는 것은 지역주민에게 전통문화의 계승·발전을 위해서는 ‘전통 이야기를 접할 기회의 제공’이 중요하다는 것을 시사해준다.

○ 요인별 연관성의 차이

인지도에 영향을 주는 요인은 여러 가지가 있을 수 있다. 이를 고려하기 위해 응답자의 특성별로 다양한 교차분석을 실시하였는데 그 결과는 요인별로 인지도와의 관계가 다양하게 나타났다. 이는 어떤 하나의 요인이 인지도에 영향을 주는 것이 아니라 다양한 요소가 인지도에 영향을 주며, 영향의 방향 및 크기도 각각 임을 말해 준다. 이는 정책개발 시에도 한 가지 요소가 아닌 다양한 요소를 고려해야 함을 의미한다.

① 성별 인지도 편차

고려된 요인 중에서 성별에 따른 인지도의 편차는 가장 낮은 것으로 나타났다. 즉, 남성, 여성의 성별 차이가 지역 전통 이야기를 얼마나 잘 알고 있는가 하는

것에 대해 큰 편차가 없음을 의미한다. 좀 더 세부적으로 들어가면 지역이나 연령별로 성별에 따른 인지도의 편차가 조금 존재하는 것으로 보이나 전반적으로 타 요인에 비해 크지 않은 것으로 보인다. 이는 일반적으로 문학과 관계되어서는 남성보다는 여성이 보다 많이 접할 기회가 있고 관심도 많아 잘 알고 있을 것이라는 사회적인 편견과는 조금 괴리가 있는 결과이다.

② 연령, 학력, 결혼여부별 인지도

이야기에 따라 상이하나 전반적으로 보았을 때 연령, 학력, 결혼여부는 인지도와 연관이 있는 것으로 보인다. 연령의 경우는 연령이 많을수록 높은 인지도를 보인다. 장년층이 노년층 보다 높은 인지도를 보이는 경우도 있으나 2-30대에 비해서는 확실히 연령이 많은 세대가 높은 인지도를 보인다. 특히 지역 전통 이야기를 전혀 들어본 적이 없다는 비율은 20대에서 월등히 높게 조사되어 젊은 층에서의 인지도가 매우 낮게 나타났다. 이는 향후 경제 및 사회생활의 중심으로서의 역할을 할 세대라는 점에서 우려할 만하다. 따라서 전통 이야기의 계승·발전을 위해서는 젊은 세대에 대한 전승과 교육이 필요하다.

학력과 인지도의 관계도 전반적으로 유의미한 상관관계가 있는 것으로 분석되었는데 학력이 높을수록 인지도가 높은 경향이 있다. 이는 설문분석 결과에서 전통 이야기를 알게 되는 경로로 ‘교육 및 학습’이 가장 높게 조사된 것과도 연관이 있는 것으로 고학력일수록 직·간접적으로 접할 기회가 많아 인지도가 높은 것으로 이해할 수 있다. 또한 과거 전통적으로 구전에 의존하던 전통 이야기의 계승이 현재는 교육이나 학습을 통해 이루어지고 있음을 알 수 있다.

결혼여부도 인지도를 결정하는데 중요한 요인인 것으로 분석되었는데 미혼자보다는 기혼자의 경우 인지도가 더 높은 것으로 분석되었다. 이는 기혼자가 미혼자보다 연령이 더 높은 것과 관련지어 생각할 수 있으나 자녀교육도 영향을 미칠 수 있을 것이다. 즉, 기혼자의 경우 자녀교육 측면에서 전래동화 및 관련서적을 접할 기회가 많고 관심 또한 클 것이므로 인지도가 높게 나타날 가능성이 있다.

③ 소득별 인지도

소득도 인지도에 영향을 주는 한 요인으로 볼 수 있는데 전반적으로 저소득계층보다는 고소득 계층의 인지도가 높은 것으로 보인다. 그러나 특이할 만한 사

항은 적지 않은 이야기에서 가장 높은 인지도는 최고소득이나 차상위 소득계층에서 나타났는데 다음으로 높은 인지도는 가장 낮은 소득계층에서 높게 나타났다. 이에 대한 가능성으로 대학이상의 고학력 계층이 직장생활을 시작한지 얼마 되지 않는 사회초년생일 경우, 저소득층이긴 하나 인지도가 높게 나타날 수 있다. 그 외는 전반적으로 고소득계층에서 인지도가 높게 나타나 경제력의 안정이 전통 이야기 및 관련 문화 활동의 향유에 긍정적인 영향을 주고 있음을 유추해 볼 수 있다.

④ 지역별 인지도

지역적 요인도 인지도에 다양하고 크게 영향을 미치고 있음을 알 수 있는데 우선 동일이야기에 대해서도 지역별 편차가 크게 나타났다. 어떤 지역 전통 이야기가 충북의 전역에 고루 알고 있는 것이 아니라 잘 알고 있는 지역과 그렇지 않은 지역 간에 인지도의 편차가 크다는 것은 충북의 면적이 크지 않고, 인터넷 및 대중매체 등이 발달된 현실을 감안할 때 지역성이 크게 작용함을 의미한다.

지역별로 보면 당연한 결과이겠지만 지역적 연고가 있는 전통 이야기가 해당 지역에서 높은 인지도를 보였다. 즉, 본인이 거주하고 있는 지역의 전통 이야기가 자라오면서 또는 생활하면서 자연스럽게 구전으로 전해 듣거나 학습할 기회가 많아 인지도가 높게 나타날 것으로 예상할 수 있다. 그러나 지리적인 지역의 인접성은 그리 크지 않은 것으로 보인다. 이야기에 따라 차이는 있으나 어떤 지역의 이야기가 인접해있는 주변 지역에서 인지도가 높게 나타나는 뚜렷한 현상은 보기 어려웠다.

오히려 지역적 인접성 보다는 지역 자체에 따른 인지도 편차가 존재하는 것으로 보인다. 즉, 다른 지역에 비해 인지도가 높게 나타나는 지역과 낮게 나타나는 지역이 존재하는 것으로 보인다. 예로 괴산, 단양 등은 전반적으로 높게 나타나고 보은, 옥천, 영동 등 남부 3군은 비교적 인지도가 낮게 나타나는 경향을 보이고 있다. 이는 본인 지역적인 요소도 분명 전통 이야기의 인지도에 영향을 미치는 한 요소이지만 전통 이야기에 대한 관심도 중요한 요소로 볼 수 있다. 즉, 전통 이야기에 대해 관심이 있는 주민은 전반적으로 모든 전통 이야기에 대해 인지도가 높게 나타난 반면, 반대의 경우는 인지도가 낮게 나타날 것으로 예상할 수 있다.

지역적 요인이 인지도에 미치는 영향과 관련하여 특이할 만한 사항 중의 하나는 인지도가 낮게 나타난 지역은 특히 젊은 계층의 인지도가 낮다는 점이다. 제

천과 진천 등은 타 지역에 비해 전통 이야기의 인지도가 낮게 나타난 지역인데 이 지역의 20대 인지도는 가장 낮은 문항인‘들어본 적이 없다’는 응답률이 70%로 매우 높게 나타나고 있다. 즉 젊은 계층의 낮은 인지도가 전체 지역 인지도를 크게 떨어뜨리고 있다. 이는 앞에서도 언급하였지만 향후 지역 전통문화의 계승과 발전이라는 측면에서도 젊은 계층을 대상으로 지역 전통 이야기를 알리는 노력이 필요할 것으로 보인다.

○ 지역특징과 관련 있는 문화콘텐츠 선호

다른 요인과 마찬가지로 이야기 마다 상이하고 정도의 차이가 존재하지만 전반적으로 본인 거주지의 지역특성과 관련된 형태의 전통 이야기를 선호하는 경향이 보인다. 즉, 관광지가 발달한 곳에서는 관광자원을 활용한 문화콘텐츠 개발을, 대표적인 지역 특산품이 있는 곳에서는 이를 활용한 문화상품 개발을 원하고 있는 것으로 나타났다. 이는 지역의 비교우위가 있는 산업에 대해 투자를 하여 특화한다는 면에서 당연한 결과로 보인다. 또한 지역 전통 이야기가 지역의 특징 및 장점과 결합되어 조화를 이룰 때 하나의 산업으로써 경쟁력을 갖출 수 있음을 시사해준다. 따라서 지역 전통 이야기는 특성 상, 새롭게 만들어 낼 수 없음을 감안하면 각 지자체에서 경제발전을 위한 전략산업의 선정 및 육성에 지역 전통 이야기를 고려한 정책이 필요하다고 할 수 있다.

○ 문화콘텐츠 개발유형 선호의 다양성

전통 이야기를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발 시에 어떤 유형을 선호하는가 하는 질문에서는 특정 유형에 대한 선호 편차가 크지 않게 나타났다. 이는 주민의 문화수요 형태가 다양화되어있음을 의미한다. 따라서 주민의 문화수요에 대학 욕구 충족을 위해서는 특정분야에 대한 투자 보다는 다양한 형태의 종합적 문화콘텐츠 개발이 필요함을 시사한다. 그러나 열악한 지방재정의 현실을 감안하면 모든 문화적 욕구를 충족하는 정책을 추진하는 것은 한계가 있다. 그러나 충북이라는 지역의 범위가 그리 넓지 않은 지역으로 한정되어 있어, 각 기초자치단체에서 모든 것을 추진하기는 어렵다고 하더라도 충북 전체의 관점에서는 균형 있고 다양한 문화콘텐츠 산업을 육성할 수 있을 것이다. 즉, 기초자치단체별로 가장 비교

우위가 있다고 생각되는 분야에 선택과 집중을 통한 추진을 도모하지만 서로 간 협의를 통하여 충북 전체 측면에서 주민의 문화수요 욕구를 충족시킬 수 있는 종합적이고 체계적인 접근이 이루어진다면 효과를 극대화 할 수 있을 것이다.

선호도별 큰 편차는 없으나 그래도 가장 많은 응답자가 선호한 형태가 지역축제이다. 지방자치체가 정착이 되면서 충북에서도 많은 지역축제가 개최되고 있으나 전통 이야기를 소재로 한 지역축제는 드문 것이 현실이다. 따라서 앞으로 타 지역이나 다른 나라의 경우의 벤치마킹 등을 통하여 지역 전통 이야기를 소재로 한 지역축제 개발에 힘을 필요가 있다.

○ 문화소비의 영세성

문학 자체뿐만 아니라 문학을 소재로 한 다양한 문화소비 행태에 대해 조사하였다. 그러나 결과는 문화소비 행위를 거의 하고 있지 않다고 보아야 할 정도로 영세성을 면치 못하였다. 설문대상이 문화생활을 자주 접할 수 없는 농촌 지역까지 포함하는 충북 전역임을 감안하더라도 매우 열악한 지역 문화소비 행태의 현실을 보여주고 있다. 이는 지역 전통 이야기를 소재로 한, 문화콘텐츠 산업의 육성으로 지역경제 활성화를 꾀하고자 하는 목적에는 부정적 요인으로 작용할 수 있다. 즉, 지역주민에게 아직 문화콘텐츠 산업에 대한 인식이 부족하여 시장이 채 형성되지 못하고 있음을 시사하는 것으로 해석할 수 있다. 이는 수익성을 추구하는 기업의 경제행위에 큰 장애요인으로 작용할 수 있다.

그러나 역으로 충북이 문화소비에 대해 영세성을 보인다는 것은 앞으로 성장 잠재력이 그만큼 크다는 것을 의미하기도 한다. 문화소비 욕구는 소득과 큰 연관성이 있으며 지역경제의 규모가 커지고 소득이 향상됨에 따라 충북 도민의 문화수요에 대한 욕구 또한 증대될 것이다. 따라서 문화산업에 대해 불모지 같은 충북은 앞으로 그 성장성이 큰 것으로 이해할 수 있다.

○ 회귀분석결과의 특징

설문분석결과에 대한 빈도분석 및 교차분석은 나타난 통계 각 변수 및 변수 간의 기술통계(descriptive statistics)를 바탕으로 한 분석이다. 이는 확보한 자료를 이해하기 쉽게 수치로 요약하여 정보를 알려주고 있지만 변수 간의 인과관계를

볼 수 없다는 단점이 있다. 이를 살펴보기 위해 회귀분석(regression analysis)을 실시하였다. 분석결과에 대한 특징을 살펴보면 다음과 같다.

① 유의적인 통계분석 결과

통계분석을 위해 설정된 모형의 적절함과 변수 간의 인과관계 여부는 통계적 검정을 통해 이루어진다. 회귀분석 결과는 분석 모델과 사용 변수에 따라 조금 차이는 있으나 전반적으로 고려된 대부분의 변수에서 유의적인 결과를 보여주고 있다. 이는 지역 전통 이야기의 가치추정을 위해 설정된 모델이 적절함을 말해준다. 또한 지역 전통 이야기의 계승·발전을 위한 비용을 지불할 의사에 영향을 주는 요인이라고 생각되어 고려된 변수가 적절하게 이루어졌음을 의미한다. 즉, 비용지불액을 결정하는 요인으로는 제시금액, 교육정도, 결혼여부, 소득, 연령 등이 주요요인임을 알 수 있다. 특히 연령과 교육정도를 제외하고는 계수 값의 부호도 예상대로 분석되었다. 이를 해석해 보면 제시되는 금액이 높을수록 비용부담을 하겠다는 의사는 떨어지며, 미혼자 보다는 기혼자가 비용부담 의사가 더 높고, 소득이 높아질수록 비용부담 의사가 더 커짐을 의미한다.

② 연령, 교육 변수 추정부호의 의외성

회귀분석 모델을 설정하고 분석할 때는 가설을 설정하고 이를 검정하게 된다. 이 때 부호 및 통계량을 이용한 검정으로 부합여부를 판정하게 되는데, 통계적 유의성은 있다고 검정되었으나 부호가 예상한 것과 반대로 나온 변수가 있다. 연령과 교육정도가 정(+)의 부호를 예상하였으나 부(-)의 부호로 분석되었다. 즉, 일반적으로 생각하였을 때 구전의 특성을 갖고 있는 전통 이야기의 성격으로 인해 고 연령층에서 인지도가 더 높고 이에 따라 전통문화 발전을 위해 지불하겠다는 금액 또한 클 것으로 예상하였다. 학력 또한 고 학력에서 학습이나 교육으로 인지도가 더 높고 전통문화에 대한 의식고취로 지불의사도 높게 나타나리라고 예상하였다. 그러나 분석결과는 예상과는 달리 유의성은 있으나 부호는 반대로 나타났다.

이는 나이가 많을수록 고학력일수록 비용부담의사 없음을 의미한다. 모델을 설정하여 회귀분석을 실시하지는 않았으나 앞의 설문분석에서 연령과 학력은 인지도와 상호 연관성이 있음을 시사하는 결과를 얻었다. 그럼에도 불구하고 비용부

담의사에 대한 회귀분석에서 이러한 결과를 얻었다는 것은 인지도와 비용부담의 사와는 별개로 인식하는 경향이 있음을 유추할 수 있다. 즉, 많이 알고 있다고 해서 전통 이야기의 발전을 위해 비용도 많이 부담할 의사가 있음을 의미하는 것은 아니라는 것이다.

그 외에 객관적인 근거는 없으나 유추해 볼 수 있는 가능성은 고연령은 과거 경험 및 고정관념 등으로 인한 세금부과에 대한 부정적 견해, 고학력은 비판의식 등으로 인한 세금형태의 정책의 적절성에 대한 부정적 견해 등을 생각해 볼 수 있다.

② 정책적 시사점

○ 학습 및 교육의 중요성

① 가치관 교육의 중요성

충북 도민을 대상으로 한 설문분석과 회귀분석을 통해 일반적 견해로 상호 모순 되는 결과를 얻었다. 연령과 교육정도에 따라 인지도는 정의 관계를 보이는데 전통 이야기 발전을 위한 비용의 지불의사는 부의 관계를 보이는 것으로 분석되었다. 즉, 고연령과 고학력일수록 지역 전통 이야기에 대해 아는 것은 많으나 이의 발전을 위해 비용을 부담할 의사는 없는 것을 의미한다. 이는 알고 있기는 하지만 지식적인 차원에서 전통 이야기의 내용 및 특징 등을 알고 있을 뿐 전통 이야기가 갖고 있는 의의 및 가치에 대해서는 인식하고 있지 못할 가능성을 유추해 볼 수 있다. 어떠한 일을 추진하던지 그 일에 대한 가치관이 밑바탕이 되는 것과 그렇지 못한 것과는 성과에 큰 차이가 날 수밖에 없다. 따라서 지역 전통 이야기를 계승하고 발전시키기 위해서는 지역주민이 지역 전통 이야기에 대한 올바른 가치관 정립과 이를 위한 교육이 필요하다.

② 전통 이야기의 교육 및 학습

지역 전통 이야기를 알게 된 경로로 가장 많은 응답자가 '교육 및 학습'을 꼽았다. 과거에는 전통 이야기의 특성상, 사람들의 입에서 입으로 전해지는 것이 일반

적이었으나 지금은 정규 학교교육과 평생교육 또는 교양교육 차원에서 학습을 통해 습득하게 되는 경우가 많음을 말해준다. 이는 인간관계가 예전보다 느슨해진 사회적 관점에서 그 원인을 찾을 수도 있겠으나 현실적으로 성장기에 가장 많은 시간을 교육현장에서 보낼 수밖에 없는 불가피성을 반영한 것으로 볼 수도 있다. 따라서 앞으로 정규 교육과정에서 전통 이야기의 교육에 대한 것을 체계적으로 다룰 필요가 있다. 이는 인지도 조사에서 젊은 세대의 인지도가 월등히 낮게 나온 것에서도 그 필요성을 인식할 수 있다. 정규 교육과정에서 지역 전통 이야기를 학습하는 것이 한계가 있다면 특별활동 시간이나 대학교 교양과목, 그리고 시민강좌 등을 통해서 지역주민에 대한 교육을 실시하는 것도 고려해 볼 수 있다.

○ 기성세대의 중요성

최근에 와서 습득방법이 다양화되긴 했지만 예전에는 전통 이야기는 구전(口傳)을 통해 전수되었고 따라서 인간관계가 매우 중요하였다. 예전에 비해 약화되기는 하였지만 설문조사에서도 '부모·친지'로부터 알게 되었다는 것이 두 번째로 높은 인지경로로 조사되었으며 '친구·동료'도 적지 않게 나타났다. 그러나 이러한 현상은 지역 전통 이야기의 계승·발전에 있어서 기성세대 역할의 중요성과 책임감을 함께 부여한다. 즉, 예전에 비해 교육환경이 많이 바뀌어 가정교육 보다는 학교교육이 중시되고 있다고 하더라도 전반적으로 낮은 전통 이야기에 대한 인지도는 예전에 비해 기성세대의 역할이 미약해졌음을 시사한다. 특히 젊은 세대의 인지도가 크게 낮은 점은 기성세대의 역할의 미비함과 동시에 향후 전통 이야기에 대한 교육의 역할에 대한 중요성을 함께 나타내고 있다. 전통 이야기에 대한 기성세대의 교육은 대부분 인간관계를 바탕으로 이루어지는 경우가 많아 지식의 차원이 아닌 감성적인 측면의 교육이 이루어질 수 있다는 점과 보통 어릴 때 가정교육의 형태로 이루어지는 경우가 많아 전통 이야기에 대한 가치관의 형성에 영향을 미칠 수 있다는 점에서 그 중요성이 더욱 크다고 할 수 있다.

○ 대중매체 활용

조사결과로는 '학습 및 교육'과 '부모·친지'보다 낮은 인식경로로 나타났지만 적지 않은 비중을 보인 것이 '대중매체'이다. 이는 앞으로 그 역할 및 중요성이 더욱

커질 것으로 전망되어 이를 활용한 전통 이야기의 계승과 발전이 필요하다. 대중 매체도 과거에는 신문이나 잡지, 방송 등이 주된 경로였다. 그러나 최근에는 인터넷이 발달하고 모바일을 이용한 SNS 등이 의사소통의 주된 통로로 자리잡았다. 또한 이러한 현상은 더욱 가속화될 것으로 예상되어 변화하는 환경에 적응하여 지역 전통 이야기를 확산시키기 위해서는 이들을 활용한 교육과 홍보가 필요하다. 더욱이 젊은 세대의 인지도가 크게 낮는데 이 세대와 가장 쉽게 소통할 수 있는 매체가 인터넷 및 모바일을 바탕으로 한 통신이다. 따라서 다양한 형태의 프로그램을 개발하여 언제 어디서나 쉽게 지역 전통 이야기를 접하고 학습할 수 있는 환경조성이 필요하다. 관공서의 인터넷 홈페이지는 물론, 스마트 폰에서의 애플리케이션이나 e-book, 전자만화, 게임 등을 지역 전통 이야기를 소재로 하여 개발하여 교육 및 학습효과를 극대화 할 필요가 있다. 이는 충북 지역주민만을 대상으로 하는 것이 아니라 타 지역은 물론 전 세계인을 대상으로 이루어질 수 있다는 점에서 더욱 중요하다고 할 수 있다.

○ 지역 전통 이야기의 ‘문화콘텐츠’ 산업화

① 지역특징을 고려한 문화콘텐츠 개발

지역 전통 이야기의 문화콘텐츠 산업화를 위해 주민에게 어떤 소재의 전통 이야기가 좋은지를 설문하였다. 그 결과는 대체적으로 현재 그 지역의 장점을 반영하고 있었는데 이는 비교우위가 있는 산업에 대해 특화를 한다는 측면에서 당연하고 바람직한 현상으로 이해 할 수 있다. 즉, 자연경관이 우수한 곳에서는 이를 활용한 문화상품, 지역특산품이 유명한 곳에서는 이를 활용한 문화콘텐츠 개발이 필요하다. 다른 지역에서 하니까 나도 한다는 식의 백화점식 개발은 비용낭비와 함께 성공을 보장할 수 없다. 문제는 이러한 지역의 특징을 어떻게 지역 전통 이야기와 함께 연결시키는가 하는 것이다.

지역 전통 이야기는 그 특징 상, 현재에서 새롭게 만들어 내거나 각색을 할 수는 없다. 따라서 주어진 지역 전통 이야기를 바탕으로 문화콘텐츠 산업까지를 염두에 둔 지역산업의 육성이나 특산물 재배 등 보다 넓은 거시적 관점에서의 산업 정책이 필요하다. 지금까지는 각 지자체에서 전략산업을 선정하고 이의 육성을 위한 정책수립에 주로 제조업 중심의 전략이 택해졌다. 그러나 지역 전통 이야기도 중요한 문화산업의 소재가 될 수 있음을 인식하고 이를 활용할 수 있는 산업

정책으로 인식의 전환이 필요하다. 즉, 지역 전통 이야기를 비롯한 문학이 학문으로서 범주를 벗어나 경제 및 산업으로서의 인식전환이 필요하다.

② 다양한 문화콘텐츠 유형 개발

소재가 아닌 개발을 하였을 때 어떤 유형의 문화콘텐츠를 원하는가에 대한 질문에서는 다른 문항에 비해 응답의 편차가 덜 하였다. 즉, 특정 답변으로 편차가 적고 상대적으로 고른 답변이 나왔는데 이는 문화콘텐츠의 수요에 대한 욕구가 그만큼 다양하다는 것을 의미한다. 사회가 점차 다양화되어가고 있고 각 지역마다, 개인적 특성마다 선호하는 문화상품이 다르기 때문에 나타난 결과로 보인다. 따라서 이러한 지역주민의 문화수요 욕구에 부응하기 위해서는 특정분야에 편중된 상품개발 보다는 다양한 분야에 걸쳐 종합적이고 체계적인 상품개발이 필요하다. 그러나 아직 충북의 문화상품 시장형성이 협소하고 개발에 많은 비용이 소요된다는 점을 감안하면 다양한 욕구에 모두 부합하는 문화콘텐츠 개발은 한계가 있을 것으로 보인다.

즉, 열악한 지방재정을 생각하면 백화점식 상품개발 보다는 선택과 집중을 통한 문화콘텐츠 개발이 필요하다. 이를 위한 한 가지 대안으로 기초지자체별로 각자 문화산업 정책을 추진하는 것이 아니라 충청북도가 주관이 되던 문화관련 단체가 주관이 되어 서로 협의에 의한 종합적인 문화콘텐츠 산업화가 필요하다. 문화수요는 지역의 인접성이 중요하기는 하나 충북이 큰 면적도 아니며 권역별로 나누어 정책 추진도 가능할 것이다. 축제, 영화, 예술제 등 다양한 문화콘텐츠를 모든 지자체에서 충족하는게 어렵다면 충북 또는 인접한 시군과 함께 공유하고 나누는 것도 한가지 대안이 될 수 있다.

다양한 문화콘텐츠 유형 중에서 지역축제 형태를 선호하는 비중이 가장 높게 나타났다. 그러나 충북의 경우 지역 전통 이야기를 소재로 한 지역축제는 거의 보기 힘든 실정이다. 따라서 앞으로 이를 바탕으로 한 지역축제의 개발도 고려해 볼 수 있다.

○ 다양한 방법을 통한 자원마련

지역이야기의 계승·발전을 위한 자원 마련을 위해 비용부담을 할 의사 여부에 대한 질문에 과반수 이상이 부담할 의사가 없다고 답했다. 그리고 그 이유로 답

한 내용을 보면 세금이나 기금형태의 재원마련에 대해 부정적 견해를 가지고 있는 경우가 많았다. 즉, 세금은 특정분야가 아닌 경제개발이나 사회복지 등에 사용되어야 하고 지역 전통 이야기의 발전을 위해 추가적으로 비용을 징수한다는 것에 대해 반감이 적지 않은 것으로 보인다. 지역 전통 이야기와 관계된 시설건설 및 조직운영 등에 소요되는 비용도 경제개발이나 사회복지의 일환으로 볼 수 있을 것이나 일반적인 사회적 인식은 그렇지 않은 보인다.

따라서 향후 지역 전통 이야기 발전을 위해 소요되는 재원마련을 위해서는 조세저항을 최소화하고 효율적인 징수를 위해서는 보다 다양한 형태의 재원마련이 필요한 것으로 보인다. 예로 도내 대표기업 또는 문화예술에 관심이 있는 도민을 상대로 기부금 형태로 마련하는 것도 하나의 방법일 수 있다. 또한 실제로 문화수요로 인해 혜택을 받는 수익자부담의 원칙에 의거하여 각종 문화행사의 참가자에게 기금의 형태로 부과하는 방안도 고려해 볼 수 있을 것이다.

○ 가치추정 결과의 활용

지자체를 비롯한 공공기관에서 어떤 정책을 추진하는데 있어서 가장 필수적인 것이 재원의 마련이고 대부분의 재원이 세금 등의 공공재원인 경우가 많아 이의 사용에는 의회의 승인 등 필요한 절차가 동반되는 경우가 대부분이다. 이를 위해서는 정책을 실시함에 따른 편익과 이를 위한 투자에 대한 비용을 서로 비교한 비용-편익 분석(cost-benefit analysis) 등을 논리적 근거로 제시하는 경우가 많다. 그러나 이 경우에 시장에서 거래가 되는 재화가 아닌 비시장재는 가격이 책정이 되어있지 않아 분석이 어려운 경우가 많다. 특히 문학 및 문화 등과 같은 정책의 추진에 있어서는 추상적인 논거에 의해 필요성이 주장되는 경우가 많다. 이럴 때 본 연구의 결과는 지역 전통 이야기라는 문화상품을 구체적인 시장가치로 제시함에 따라 이를 문화정책 추진에 필요한 하나의 논리적 근거로 활용할 수 있다.

즉, 본 연구에서 추정한 바로는 충북 도민에게 있어서 지역 전통 이야기로 얻는 편익은 대략 연간 200억원으로 예상되었다. 이를 직접적으로 적용하면 간단히 연간 200억원 미만의 비용이 드는 사업은 이로 인해 얻는 편익이 더 큼으로 사업의 타당성이 있다고 이해할 수 있다. 또한 설령 투자금액이 200억원보다 많이

소요된다고 하더라도 투자로 인해 건설 또는 조직된 것이 내구성이 있는 것이라면, 투자는 일시적인 것이고 그것으로 인한 편익은 장기간에 걸쳐 생성되는 것이므로 지역민을 위해서 충분히 타당성이 있다고 볼 수 있다.

또한 신규 정책이나 사업의 추진을 위한 것뿐만 아니라 추진 중에 있거나 기 추진된 사업의 평가와 이를 통한 사업의 개선 등에도 활용될 수 있으며 타 문화 상품과의 비교, 타 지역과의 비교, 시간에 따른 변화 등 추가적인 연구가 진행된다고 하면 그 활용방안은 더욱 커질 것이다.

IV. 결론

본 연구는 지역의 문화산업 개발 및 지역 경제 발전을 위한 새로운 대안으로 지역 전통 이야기를 활용할 것을 제안하고 지역의 전통 이야기 문화자산에 대한 경제적 가치를 추정하였다.

지역에는 해당 지역성을 담보하고 있는 다양한 전승 이야기가 있다. 이른바 ‘전설(傳説)’은 지역을 배경으로 해서 지역민들이 대를 이어 전해온 무형의 문화자산이다. 이 전통 이야기는 지역의 인물, 자연환경, 인공물, 지역에서 기억하거나 기념할 만한 사건 등을 다루고 있다. 따라서 전통 이야기는 해당 지역이라는 공간성, 대를 이은 전승에 따른 시간성, 지역민의 주체성, 지역민들의 삶과 밀착되어 있는 지역성을 갖춘 지역의 훌륭한 문화자산이다. 이러한 문화자산을 활용한다면 산업화에 따른 경제발전의 측면뿐 아니라 지역성을 고양하는 데 있어서도 아주 효과적이다.

최근 교육, 학문, 사회, 산업 전반에서 문화산업에 대한 관심이 매우 높다. 문화, 문화콘텐츠, 문화산업 등에 대한 기존의 논의에서 이미 이야기의 중요성과 활용 방안에 대한 것들이 지속적으로 양산되었다. 모두들 입을 모아 이야기, 스토리텔링의 중요성을 역설하고 개발의 당위성을 강조한다. 지역 문화산업과 관련해서도 지역의 전통 이야기 문화를 산업화하려는 움직임이 일고 있다. 특히 지역 자치가 활성화되면서 지역 축제, 지역을 대표하는 상징물이나 브랜드를 개발함에 있어 지역 전통 이야기가 활용되기도 했다. 하지만 무형의 문화자산을 어떤 근거로 산업화할 것인가, 어떤 방향으로 어떤 점을 유의해서 정책을 수립할 것인가 하는 근원적인 문제는 여전히 해결해야 할 문제로 남아 있다.

본 연구는 지역에서 전승되는 전통 이야기가 문화자산으로서 어떤 의미와 가치가 있는지를 살피고, 그 경제적 가치를 추정하였다. 연구의 규모로 인해 시험적으로 충청북도를 대상으로 했다. 충북지역은 영남, 호남, 강원, 제주 등에 비해 지역학 연구나 지역성·지역문화 연구의 성과가 많지 않지만 전통문화와 각종 문화자산이 비교적 잘 전승되고 있으며 그 내용도 풍부하다. 또한 충북지역은 지리적 면적이 넓지 않아 자연 환경에서 큰 차이가 없어 단일한 지역권으로 설정하기 용이하다. 동시에 역사적으로는 고구려·백제·신라, 경기·경상·강원·전라 지역

과 교통 및 교류하는 역동성도 함께 내재되어 있다. 따라서 연구 대상으로 좋은 여건을 갖추고 있다고 할 수 있다.

본 연구는 현재까지 조사·보고된 각종 전통 이야기 자료집, 지역의 민속문화 및 구비전승 자료와 관련된 각종 데이터베이스, 시·군의 공식 웹사이트 등을 대상으로 충북의 전통 이야기들을 조사·분석하고, 문화산업 개발에 활용할 수 있는 대표적 이야기를 선정하였다. 이를 바탕으로 설문조사와 회귀분석 등의 경제학적 방법론을 활용하여 전통 이야기에 대한 의식과 결정요인, 그리고 경제적 가치 추정 등, 다각적이고 종합적인 관점에서 살펴보았다.

먼저 충북지역의 전통 이야기의 성격을 정리하면 다음과 같다. 한국의 대표적 인 설화 자료집과 충북의 시·군지에 많은 수의 이야기가 전한다. 이 이야기들은 효·충·열의 가치를 추구하거나 인과응보·권선징악 등의 보편적 주제를 실현하는 등 한국 설화의 보편성을 잘 보여준다. 동시에 이 이야기들은 충북의 자연, 지리, 역사, 민속 등을 잘 재현하고 있다. 충북에서 발생한 역사적 사건과 충북 출신이나 지역에서 활동한 역사적 인물과 관련된 이야기 충북의 역사를 기억하고 있다. 충북에는 특히 자연물과 관련된 전설이 많은 편인데, 이는 지역민들이 자신의 삶의 터전에 있는 자연물을 증거물 삼아 그들의 삶의 흔적을 이야기로 새겨놓은 것이라 할 수 있다. 여기에 성곽, 다리, 우물, 불상(佛像) 등 다양한 인공물에 얽힌 사연도 쉽게 찾아 볼 수 있다. 그만큼 충북의 전설들은 지역과 밀착되어 있으며 그 증거물을 중심으로 새로운 2차·3차 이야기를 생산할 수 있는 기반을 갖추고 있다. 요컨대 충북 전설은 보편성과 더불어 지역의 역사성과 정체성을 잘 나타내고 있다.

다음으로 충북에서 행해지고 있는 문화산업, 특히 이 지역에서 가장 활성화되었다고 할 수 있는 지역 축제를 중심으로 문화산업의 현황과 문제점을 살펴보았다. 충북에는 많은 지역문화축제가 개최되고 있는데, 2013년 한 해에만 그 수가 60여 개에 이른다. 이렇게 많은 문화행사에도 불구하고 해당 축제의 콘텐츠는 부실하고 획일화되어 있다는 문제점이 노출된다. 충북의 12개 시·군별 다양한 인문 문화자산이 풍부하게 존재함에도 불구하고 실제로 축제에 활용되거나 문화상품화된 경우는 극히 소수에 불과하다. 단양의 온달문화축제나 제천의 박달재 관련 문화상품처럼 지역의 전통 이야기를 활용하여 기존 문화축제의 콘텐츠를 풍부하게 하고, 제 2·3차 문화상품 개발로 이어져야 할 것이다. 그러기 위해서는 지

역의 풍부한 유형 문화자산인 전통 이야기가 무엇이 있으며, 그 가치에 대한 제대로 된 인식이 절실하다.

지역 전통 이야기에 대한 충북도민의 인지도와 의식, 그리고 이것을 결정하는 요인을 알아보기 위해 충북도민을 대상으로 설문조사를 하였다. 조사할 지역 전통 이야기는 사전 문헌조사 등을 통하여 일반적으로 잘 알려진 이야기를 선정하였다. 인지도는 각 이야기별로 개인적 특성과 관계되어 교차분석을 실시하였는데 전반적으로 잘 알고 있는 것과 전혀 모르는 경우로 크게 양분되는 추세를 보여줬다. 그 외에 성별로는 인지도와 큰 차이가 없었으며, 연령과 학력은 인지도와 정(+)의 관계를 나타냈다. 반면 소득에 따른 인지도는 추세는 고소득의 인지도가 높은 것처럼 보이나 최하소득계층의 인지도가 차 순위 등으로 높게 측정되는 경우가 많았다. 또한 지역별로도 인지도의 큰 편차를 보였는데 일반적으로 전통 이야기의 연고지역에서 높은 인지도를 나타내었으나 인접지역과는 확실한 인과관계를 찾기 어려웠다. 지역 전통 이야기를 알게 되는 경로는 ‘학습 및 교육’이 가장 높은 것으로 나타나 전통적인 구전의 방법에서 많이 변화된 모습을 보였다.

회귀분석을 통한 지역 전통 이야기의 가치추정 결과는 대부분의 변수에서 유의적인 결과가 나와 모델설정은 적절한 것으로 보인다. 조건부가치추정 방법으로 간접효용함수를 통해 가치추정을 하였는데 연령, 학력, 소득, 결혼여부 등이 주요 변수로 작용하는 것이 확인되었다. 전통 이야기의 계승·발전을 위해 비용을 부담할 의사는 제시금액이 작을수록, 기혼자의 경우, 고소득의 경우가 반대의 경우에 비해 큰 것으로 분석되었다. 이는 모델 설정 시의 가설에 부합하는 결과이나 연령과 학력은 유의성은 있으나 부호는 반대의 결과가 나왔다. 즉, 고령과 고학력이 될수록 그렇지 않은 경우에 비해 비용부담의사가 적은 것으로 분석되었다.

시장가치로 환산된 충북 전통 이야기의 가치는 모델과 사용변수에 따라 상이하나 크게 1인당 1년에 5000원대 ~ 8000원대의 가치를 갖는 것으로 분석되었다. 이것을 충북전체에 적용하면 연간 약 200억원의 가치에 해당하는 만족감을 지역 전통 이야기를 통해 지역주민이 느끼고 있는 것으로 분석되었다. 이러한 연구결과는 향후 지역 전통 이야기와 관련된 정책의 수립 및 추진에 근거자료는 물론 정책 평가 및 보완에도 활용될 수 있을 것이다.

본 연구는 인문학적 연구대상을 경제학적 방법론을 통해 연구하여 다각적인 분석과 정책 활용도를 높였다는 면에서 의의가 있다. 다만 연구 규모의 제약상 한

계점 또한 존재한다. 조건부가치추정법(CVM)의 효율적인 추정을 위해서는 충분한 표본조사가 이루어져야 하나 주어진 시간과 예산 범위 내에서 수행하다 보니 그러지 못했다. 그리고 충북 전체의 측면에서는 어느 정도 대표성을 가질 수 있도록 표본추출이 이루어졌으나 각 지역별로 볼 때 충분하지 못한 경우도 있다. 즉, 인구규모가 작은 몇몇 군은 표본수가 적어 이를 바탕으로 그 지역의 특성을 말하는 것이 통계적 유의성이 떨어질 뿐만 아니라 해석에 유념을 해야 한다. 그럼에도 불구하고 새로운 방법론을 통한 연구의 시도는 향후 다른 연구대상에도 적용될 수 있을 것이며 파생 연구를 건인할 수 있을 것이다.

본 연구는 다음과 같은 후속 연구가 이어져야 할 것이다. 첫째 연구 대상의 범위를 넓혀 연구를 수행할 수 있다. 충북이 아니라 전국을 대상으로 각 지역의 전통 이야기 자산에 대한 연구로 확장하는 것이다. 지역별 전통 이야기 자산에 대한 현황 조사와 문화적 가치 분석 그리고 지역민들의 전통 이야기 자산에 대한 인식 조사 및 경제적 가치 추정을 하는 것이다. 이를 통해 전국의 전통 이야기 문화자산에 대한 지형도를 작성할 수 있으며, 각 지역별 특성 조사 및 비교 연구가 가능해질 것이다. 둘째 범위를 더 세분화하고 대상을 구체화할 수 있다. 충북 내에서도 특정 시·군별로 보다 많은 표본을 추출하여 각종 조사를 수행하는 것이다. 지역 주민 일반, 지자체나 산업 관계자, 지역 전통 이야기 전문가, 문화콘텐츠 개발 관련자 등 표본의 대상을 세분화하여 보다 구체적인 정책과 개발방안을 조사하는 것이다. 이를 통해 특정 시·군별 맞춤형 문화산업 개발안을 마련할 수 있을 것이다.

【 Abstract 】

**Cultural Meaning and Economic Value of Local Traditional Stories
—focusing on Chungbuk area**

This research aims at providing the direction to the development of cultural industry and its related policy, for the traditional stories as an important intangible cultural asset.

Our results are summarized as follows.

We have investigated the characteristics and values of traditional stories in Chungbuk area by performing the analyses of the pre-existing references and by a newly designed survey.

- We have searched the current cultural industry related to traditional stories and tried to get the various ways of better application to the industry.
- We have estimated the economic values of the traditional stories in Chungbuk area.
- We established the systematic and interdisciplinary methodology by merging the ways used in the fields of "literature" and "economics".
- We have suggested the directions and grounds for the development of local cultural asset and its related policies by applying the economical values estimation.

This research has two important meanings: "Inter-disciplinary studies between literature and economics" and "the simultaneous consideration of local culture and local economics".

- ☑ key word: tradition stories, locality, economic value, value estimation, Chungbuk, cultural asset, cultural contents

□ 참고문헌

【 국외 논저 】

- A. I. Krinsky and A. Robb, "Approximating the Statistical Properties of Elasticities", *Review of Economics and Statistics*, Vol.66, 1986.
- Akhil Guper & James Fergusson, "Beyond 'Culture': Space, Identity, and the Politics of Difference", *Cultural Anthropology* 7, 1992.
- Alan Dundes, *The Study of Folklore*, Prentice-Hall Inc., 1965.
- Arjun Appaduari, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, 1996.
- Clifford Geertz, *The Interpretation of Cultures*, Basic Books, 1973.
- D. Brookshire, T. Thayer, W. Schulze, and R. C. D'Arge, "Valuing Public Goods: A Comparison of Survey and Hedonic Approaches", *American Economic Review*, 72(1), 1982.
- E. C. M. Ruijgrok, "The three economic values of cultural heritage: a case study in the Netherlands", *Journal of Cultural Heritage*, Vol.7, 2006.
- Frank J. Cesario, "Value of Time in Research Benefits Studies", *Land of Agriculture Economics*, Vol.55, No 1, 1975.
- Gardner Jr. Brown and Robert Mendelsohn, "The Hedonic Travel Cost Method", *Review of Economic and Statistics*, Vol.66, 1984.
- I. H Langford, I. J. Bateman & H. D. Langford, "A Multilevel Modelling Approach to Triple-Bounded Dichotomous Choice Contingent Valuation", *Environmental and Resource Economics*, 7, 1996.
- J. C Cooper, & W. M. Hanemann, Referendum Contingent valuation: How Many Bounds Are Enough?", *USDA Economic Research Service, Food and Consumer Economics Division*, Working Paper, 1995.
- J. C Cooper, W. M. Hanemann and G. Signorello, "One-and-One-Half-bound Dichotomous Choice Contingent Valuation", *The Review of Economics and Statistics*, 84(4), 2002.
- J. Loomis, "Comparative Reliability of The Dichotomous Choice and Open-Ended

- Contingent Valuation Techniques", *Journal of Environmental Economics and Management*, 18(1), 1990.
- J. Mackenzie, "A comparison of contingent preference models.", *American Journal of Agricultural Economics*, Vol. 75, 1993.
- J. R. DeShazo, "Designing Transactions without Framing Effects in Iterative Question Formats", *Journal of Environmental Economics and Management*, 43, 2002.
- John C. Bergstorm, & H. Ken Cordell, "An Analysis of the demand for and value outdoor recreation in the United State", *Journal of Leisure Research*, Vol.23(1), 1991.
- K. Arrow, R. Solow, P. R. Portney, E. E. Leamer, R. Radner and H. Schuman, *Report of the NOAA Panel on Contingent Valuation*, NOAA, Silver-spring, 1993.
- M. Kealy, J. Dovidio, and M. Rockel, "Accuracy in Valuation is a Matter of Degree", *Land Economics*, 64(2), 1988.
- Mike Featherstone, *Understanding Culture: Globalization, Postmodernism, and Identity*, Sage, 1995.
- P. Riganti & K. G. Willis, "Component and temporal value reliability in cultural goods: the case of Roman Imperial remains near Naples", in Stale Navrud and Richard C. Ready (eds.) *Valuing Cultural Heritage: applying environmental valuation techniques to historic buildings, monuments and artifacts*, Edward Elgar, Cheltenham, 2002.
- R. C. Bishop and T. A. Heberlein, "Measuring Values of Extra market Goods: Are Measures Biased?", *American Journal of Agricultural Economics*, Vol. 61, 1979.
- R. C. Mitchell and R. T. Carson, *Using Surveys to Public Goods: The Contingent Valuation Method*, Washington, D. C., Resources for the Future, 1989.
- R. Davis, "Recreation Planning as an Economic Problem", *Natural Resource Journal*, vol.3, 1963.
- R. Musgrave, *The Theory of Public Finance*, McGraw-Hill, 1959.
- Rolf Jensen, *Dream Society*, McGraw-hill. 2001.
- S. D. Salazar & J. M. Marques., Valuing cultural heritage: the social benefits of restoring and old Arab tower. *Journal of Cultural Heritage*, 6, 2005.
- S. V. Ciriacy-Wantrup, "Capital Returns from Soil-Conservation Practices", *Journal of Farm Economics*, vol. 29, 1947.

- T. A. Cameron, "A New Paradigm for Valuing Non-Market Goods Using Ref-data: Maximum Likelihood Estimation by Censored Logistics Regression," *Journal of Environmental Economics and Management*, Vol.15, No.3, 1988.
- T. A. Cameron, and M. D. James, "Efficient Estimation Method for Contingent Valuation Survey," *Review of Economics and Statistics*, Vol.69, No.2, 1987.
- T. C. Haab & K. E. McConnell, *Valuing Environmental and Natural Resources*, MA, Edward Elgar, 2003.
- W. M. Hanemann and B. J. Kanninen, "The statistical analysis of discrete-response CV data", in I. J. Bateman and K. E. Willis, ed., *Valuing Environmental Preference: Theory and Practice of the Contingent Valuation Method in the US, EU, and Developing Countries*, Oxford: Oxford University Press, 1999.
- W. M. Hanemann, "Welfare Evaluation in Contingent Valuation Experiments with Discrete Responses", *American Journal of Agricultural Economics*, 71(4), 1984.
- W. Michael, Hanemann, "Welfare Evaluation in Contingent Valuation Experiment with Discrete Response," *American Journal of Agricultural Economics*, Vol. 66, 1984.
- W. Santagata, "Contingent Valuation of a Cultural Public Goods and Policy Design: The Case of Napoli Musei Aperti", *Journal of Cultural Economics*, Vol.24, 2000.

【 국내 논저 】

- 강명혜, 「지역 설화의 의미, 특성 및 스토리텔링화-태백지역을 중심으로」, 『퇴계학논총』 20, 퇴계학부산연구원, 2012.
- 강범모 · 윤재민 · 장효현, 「한국학 문헌의 전산화를 위한 TEI 표준안 응용과 확장 방안 연구」, 『한국어전산학』2, 한국어전산학회, 1998.
- 강진옥, 「전설의 역사적 연구」, 『한국구비문학사 연구』, 한국구비문학학회 편, 박이정, 1998.
- 강현구, 「문화콘텐츠 개발을 위한 문학창작론」, 『한국문예비평연구』20, 한국현대문예비평학회, 2006.
- 강현구, 『문화콘텐츠의 서사전략과 인문학적 상상력』, 글누림, 2008.
- 고석규, 「지방사연구의 새로운 모색」, 역사문화학회, 『지방사와 지방문화』1, 1998.

- 고숙희, 「지방자치단체 문화행사의 경제적 효과-단양온달축제의 분석」, 『한국행정학보』 33권 2호, 1999.
- 공기서, 「안양천의 속성별 비시장적 가치추정」, 충북대학교 대학원 박사학위 논문, 2006.
- 곽승준·전영섭, 『환경의 경제적 가치』, 학현사, 1995.
- 권오상, 환경경제학, 박영사, 1999.
- 권은영, 「문화상품화된 축제와 이야기의 활용」, 『국어국문학』50, 국어국문학회, 2011.
- 그래엄 터너, 『문화연구 입문』, 김연중 옮김, 한나래, 1995.
- 김광임·한두봉, 「비시장자원의 가치평가에 대한 고찰」, 『농촌경제』, 제14권 4호, 1996.
- 김근용, 「문화유적의 관광자원화 방안에 관한 연구」, 전남대 행정대학원, 1999.
- 김기덕·신광철, 「문화·콘텐츠·인문학」, 인문콘텐츠학회, 『문화콘텐츠 입문』, 북코리아, 2006.
- 김만석, 『전통문화원형의 문화콘텐츠화 전략』, 북코리아, 2010.
- 김민철, 「지역 문화콘텐츠 산업의 사례 조사 및 분석」, 『문화산업연구』, 6권 1호, 한국문화산업학회, 2006.
- 김성수, 『글로벌문화콘텐츠 전략』, 한국외국어대학교출판부, 2012.
- 김숙희, 「완도장보고축제의 문화원형 활용 연구」, 전남대 석사논문, 2008.
- 김열규 외, 『우리 민속문학의 이해』, 한국학술정보, 2001.
- 김영순, 오세경, 「지역문화교육을 위한 지명유래 전설의 스토리텔링 사례 연구」, 『문화예술교육연구』, 5권 1호, 2010.
- 김용범, 「고소설 주인공의 지역 연고성 분쟁 사례를 통한 지역문화 콘텐츠 개발 연구-홍길동전과 콩쥐팥쥐전을 중심으로」, 『한민족문화연구』22, 한민족문화학회, 2007.
- 김일중, 『환경정책 비용/편익 분석 지침서 개발에 관한 연구』, 환경부, 2003.
- 김재범, 『문화산업의 이해』, 서울경제경영, 2005.
- 김정미·송봉화, 『전통에 말을 걸다』, 직지, 2010.
- 김정은, 「수달 서식지 보호의 비시장가치 추정-청주·청원지역을 중심으로」, 충북대학교 석사학위논문, 2007. 2.
- 김종균, 「이야기문화의 현재적 양상과 문화콘텐츠 활용 방안」, 『겨레어문학』42, 겨레어문학회, 2009.
- 김천영, 「국가문화와 지방문화의 관계 탐색」, 『한국지방자치학회보』16, 한국지방자치학회, 2004.
- 김천영, 「문화 콘텐츠 기획을 위한 인문학의 활용방안 연구」, 인문사회연구회, 2002.
- 김천영, 「문화연구의 관리적 접근방법 탐색」, 『한국지방자치학회보』14, 한국지방자치학회, 2002.

- 김태곤 외, 『한국구비문학개론』, 민속원, 1996.
- 김태균, 「이산선택형 가상가치평가에서의 가설적가치와 실제가치」, 『경제학연구』, 제46권, 제4호, 1999.
- 김학용·김성섭, 「CVM을 이용한 수원 화성의 이용가치 평가」, 『관광학연구』, 제27권 제3호, 2003.
- 김학용·박호표, 「문화관광자원의 가치추정방법에 관한 연구」, 「관광연구저널」, 제20권 제1호, 2006.
- 김현, 『지역문화 콘텐츠 제작의 실제』, 북코리아, 20090.
- 김혜숙, 임경순, 오종환, 「인문학과 디지털 문화」, 『인문주간 학술제: 열림과 소통의 인문학』, 이화여자대학교 한국문화연구원, 2006.
- 김환희, 『옛이야기의 발견』, 우리교육, 2007.
- 나혜영, 「문화콘텐츠산업의 공간분포와 입지요인 분석」, 『한국지역경제연구』21, 한국지역경제학회, 2012.
- 류용재, 「지역 문화콘텐츠산업의 문제와 전망: 지자체 문화콘텐츠산업의 클러스트 모형을 중심으로」, 『우리춤 연구』17, 2012.
- 문화관광부, 『2001년도 주요업무계획』, 2001.
- 문화체육관광부, 『콘텐츠 사업백서(2010)』, 문화체육관광부, 2010.
- 박균섭, 「왕인 관련 사료와 전승 검토」, 『한국교육사학』 34권 2호, 한국교육사학회, 2012.
- 박석희, 「삼림의 관광위락가치 추정에 관한 연구」, 서울대학교 박사학위논문, 1985.
- 박창규, 「가상적 가치추정법(CVM)을 이용한 관광위락자원의 편익가치 분석」, 『한국경제지리학회지』, 제9권 제2호, 2006.
- 박태상, 『문화콘텐츠와 이야기담론』, 한국문화사, 2012.
- 송 용, 「사회심리적 변수를 고려한 문화유산 자원의 비시장가치 추정」, 동명대학교 박사학위논문, 2012.
- 신길수, 「충북 문화산업의 실증적 분석」, 청주대학교 대학원, 2007.
- 신승식, 「환경재의 가치추정방법 및 CVM과 Hedonic의 통신산업 외부성 추정적용에 관한 3논문」, 고려대학교 박사학위논문, 1998.
- 신철오, 「경제학적 가치평가에 대한 이론적 고찰」, 『월간해양수산』258호, 2006. 3.
- 심민지, 이병준, 「지역문화 교육콘텐츠 개발에 있어서의 스토리텔링 과정 분석」, 『문화예술교육연구』, 7권 2호, 한국문화교육학회, 2012.
- 엄영숙·남궁문, 「자연관광지점 개별 방문결정모형과 레크레이션 편익가치추정」, 『환경경제학회 정기학술대회 논문집』, 1999.
- 엄승일, 이희연, 「시, 군, 구의 문화산업이 지역경제에 미치는 영향」, 『한국경제지리학회지

- 『14권 3호, 2011.
- 오세정, 「이야기와 문화콘텐츠」, 『시학과 언어학』11, 시학과언어학회, 2006.
- 오세정, 『설화와 상상력』, 제이앤씨, 2008.
- 원용찬, 「지역경제에서 문화산업과 컴퓨터 게임」, 『산업경제연구소 논문집』31, 전북대학교 산업경제연구소, 2000.
- 유목화, 「서사문학을 활용한 곡성심청축제 연구」, 전남대 석사논문, 2008.
- 유승훈, 「1.5 경제모형을 이용한 도시소음 저감의 편익추정」, 『2007 경제학 공동학술대회 -한국환경경제학회 정기학술대회 논문집』, 2007.
- 유승훈, 곽승준, 이주석, 「컨조인트 분석을 이용한 서울시 대기오염영향의 환경비용추정」, 『지역연구』 19권 3호, 2003.
- 윤여창·김성일, 「산림자원의 휴양가치 산출을 위한 경제적 평가방법론 비교연구」, 『환경경제연구』1, 1992.
- 윤태석, 김웅진, 「지역 문화산업의 육성에 관한 연구」, 『문화산업연구』, 4권 1호, 한국문화산업학회, 2004.
- 윤현호·이훈·송영민, 「관광지 스토리텔링 형성과정에 대한 고찰」, 『관광연구』26(1), 대한관광경영학회, 2011.
- 이경엽, 「설화를 통해 본 한식붕과 영암의 관계」, 『남도민속연구』 15, 남도민속학회, 2007.
- 이규훈, 「<장자못전설> 문화콘텐츠 개발을 통한 민속의 현대적 계승」, 『한국콘텐츠학회논문지』 10, 한국콘텐츠학회, 2010.
- 이상민, 『대중매체 스토리텔링 분석』, 북코리아, 2009.
- 이상영, 「제주 전통돌담의 가치평가 및 보전 방안」, 『농촌계획』, 제12권 제2호, 2006.
- 이용관, 『문화산업에서 콘텐츠사업으로의 정책변동과 미래전망』, 한국문화관광연구원, 2012.
- 이은경, 「충북 민속콘텐츠의 전망과 과제-충북의 설화를 통한 문화콘텐츠 활용방안」, 『충북학』8, 충북개발연구원, 2006.
- 이은수, 「가상적 가치평가모형을 이용한 목적지 관광활동의 지불의사 추정」, 『관광학연구』 29권 3호, 한국관광학회, 2005.
- 이주영, 『충북의 전설 읽기』, 역락, 2011.
- 이흥기, 『조선전설집』, 조선출판사, 1944.
- 이희승 외, 「창덕궁의 사용가치 추정: 조건부시장 가치평가법의 적용」, 『관광·레저연구』, 제 18권 제2호, 2006.
- 인문콘텐츠학회, 『문화콘텐츠 입문』, 북코리아, 2006.

- 임기현, 「지역문학 활성화를 위한 시론」, 『우리어문연구』41, 2011.
- 임덕순, 「충북지역의 지리적 특성과 문화권」, 『충북학』2, 충북학발전연구소, 2000.
- 임석재, 『한국구전설화』 1~12, 평민사, 1989~1993.
- 임재해, 「나그네설화의 민속학적 인식과 관광문화학의 새 지평」, 『실천민속학연구』 14, 실천민속학회, 2009.
- 임재해, 「문화자산으로서 민속문화 유산의 경제적 가치 재인식」, 『비교민속학』27, 비교민속학회, 2004.
- 임재해, 「민속문화의 지역적 특성을 묻는다」, 실천민속학회 편, 『민속문화의 지역적 특성을 묻는다』, 집문당, 2000.
- 임현도, 『한국전설대관』, 정연사, 1973.
- 장덕순 외, 『구비문학개설』, 일조각, 1971.
- 전경수, 「문화컨텐츠로서의 서불과 남해 발전」, 『남해군학술심포지엄 자료집 서불과 남해』, 남해군, 2006. 10. 20.
- 정명철, 김미희, 이은미, 「지역 설화를 활용한 공간스토리텔링 연구」, 『남도민속연구』 25, 남도민속학회, 2012.
- 정연정 · 조택희, 『직지의 가치추정 및 활용방안』, 충북개발연구원, 2004.
- 정연정 · 공기서, 『청주 상당산성의 가치추정』, 충북개발연구원, 2007.
- 정민 · 조성문 · 이인호 · 최형욱, 『한·중 전통문화 관련 디지털 인문 콘텐츠 실태 비교 및 수준 향상 방안 연구』, 한국교육개발원, 2002.
- 정삼철, 「충북지역 향토문화산업 육성방안」, 『한국동서경제연구』, 18권 2호, 한국동서경제학회, 2007.
- 정현일, 『지역문화산업정책의 변천과 발전방향』, 한국문화관광연구원, 2011.
- 조광익 · 손대현, 「여행비용모형(TCM)을 이용한 관광자원의 수요분석」, 『관광학연구』, 제22권 제3호, 1999.
- 조인희, 정경희, 「21세기 한국 문화콘텐츠산업의 발전방향에 관한 연구」, 『한국엔터테인먼트인먼트산업학회지논문지』, 3권 3호, 한국엔터테인먼트인먼트산업학회, 2009.
- 조창희, 「지역문화콘텐츠와 지역산업 개발」, 『인문콘텐츠』8, 인문콘텐츠학회, 2006.
- 조태남, 『스토리텔링과 문화마케팅』, 경남대학교출판부, 2012.
- 조희웅, 『영남구전자료집』, 박이정, 2003.
- 존 스토리, 『문화연구와 문화이론』, 박모 역, 현실문화연구, 1995.
- 주수현 · 전재균, 「DB-DC CVM을 이용한 지역문화자원 가치 추정: 부산국제영화제를 대상으로」, 『관광·레저연구』, 제18권 제4호, 2006.
- 진성기, 『남국의 전설』, 일지사, 1970.

- 최규환·여호근, 「양분선택형 실험적 가상가치평가법(CVM-X)을 적용한 가야고분유적의 경제적 가치평가: 대가야와 금관가야의 비교연구를 중심으로」, 『관광·레저연구』, 제19권 제1호, 2007.
- 최상수, 『조선민간전설집』, 을유문화사, 1949.
- 최상수, 『한국민간전설집』, 통문관, 1958.
- 최예정 외, 『문화콘텐츠의 지역기반 연구』, 글누림, 2010.
- 최웅 외, 『강원설화총람』, 북스힐, 2006~2007.
- 최혜실, 『문화 콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006
- 충북학연구소, 『충북 민속문화의 길잡이』, 충북발전연구원 충북학연구소, 2012.
- 충북향토문화연구소, 『충북향토문화연구』, 충북향토문화연구소, 2003.
- 충북개발연구원, 『충청북도 문화발전 중장기 계획』, 충청북도, 2008.
- 충청북도 관광진흥과, 『짧은 만남 긴 여운-전설따라 2,500리』, 충청북도 관광진흥과, 2008.
- 충청북도 충북학연구소, 『충북의 국보와 보물을 찾아서』, 충청북도 2008.
- 충청북도교육청, 『이야기가 있는 우리고장의 땅이름』, 충청북도교육청, 2009.
- 한국구비문학회 편, 『한국 구비문학사 연구』, 박이정, 1998.
- 한국문화사회연구원, 『한국문화예술연감』, 한국문화사회연구원, 2013.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화원형 창작소재 개발 중.장기 로드맵 수립』, 2005.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화원형콘텐츠총람』, 2002~2012.
- 한국정신문화연구원, 『아시아 문화유산 전문가 포럼-아시아 문화유산의 현황과 디지털화 방향』, 2004.
- 한국콘텐츠진흥원, 『2011년도 지역문화산업 클러스트 실태조사』, 2011. 12.
- 한국콘텐츠진흥원, 『2012년 콘텐츠산업 하반기 전망』, 2012. 7.
- 한국콘텐츠진흥원, 『지역문화산업연구센터(CRC) 지원사업 성과조사 및 분석』, 2010. 7.
- 한국학중앙연구원 편, 『한국구비문학대계』1~85, 조은문화사, 2002.
- 한국학중앙연구원, 『한국향토문화전자대전』, 2006.
- 한상우, 『경상남도 역사문화자원의 활용 제고방안』, 경남발전연구원, 2012.
- 한상현, 「문화유산자원 경관의 질적 변화가 레크리에이션 수요와 경제적 가치에 미치는 영향: 가설적 여행비용모형(Hypothetical TCM)의 적용」, 『관광학연구』, 제30권 제3호, 2006.
- 한상현, 「이중양분선택형 조건부 가치추정법을 이용한 문화유산 관광자원의 가치평가」, 『관광학연구』, 제31권 제1호, 2007.
- 한숙영, 「유산관광 체험영역에 관한 탐색: 실용적·헤도닉 가치의 관점에서」, 『관광학연구』,

제30권 제3호, 2006.

함재봉, 김규덕, 「문화콘텐츠산업에 대한 주민의식조사와 개발방향 모색」, 『한국지방자치연구』, 11권 1호, 한국지방자치연구회, 2009.

허중욱, 「CVM을 이용한 비시장 관광자원의 가치추정: 개방형 질문의 정보편의를 중심으로」, 『관광연구저널』, 제19권 제3호, 2005.

현용준, 『제주도의 전설』, 서문당, 1976.

□ 부록

○ 부록 1 : 충북지역 전통 이야기 자료

지역	제목	특징	출처
괴산	괴주(槐州)명칭의 유래와 부자(父子)의 분사(憤死)	지명, 인물, 전쟁	전설지/ 괴산군지
	구무정(九舞亭) 바위	자연물(바위), 인물(이여송)	전설지/ 괴산군지
	각연사 전설	종교, 유적지(사찰), 동물(까마귀), 명당, 사찰 건립	전설지/ 충북의 전설 읽기/ 괴산군지
	성지(城池)와 동헌객사	유적지, 지명	전설지/ 괴산군지
	울고 왔다 울고 간 원님	마을(연풍) 인정 관련 유래담	전설지/ 괴산군지
	죄인들이 귀양살이 하던 유도(柳島)	자연물, 지형	전설지/ 괴산군지
	도덕 암자	유적지(암자), 자연물(바위), 종교(까치의 명당 인도)	전설지/ 괴산군지
	탄금대굴	자연물(굴)	전설지
	군대산(軍岱山)	자연물(산, 샘), 풍속(치병, 祈子)	전설지/ 괴산군지
	산막부락	지명, 인물	전설지
	대우(大雨)가 맺어준 인연	인물, 종교, 예언	전설지/ 괴산군지
	용이 등친한 용소	자연물(못), 동물(용), 풍속(기우제)	전설지/ 괴산군지
	덕(德)반석과 미륵바위	자연물(바위), 종교, 인물(원효)	전설지/ 괴산군지
	송평리 송덕비	인물, 유적(비)	전설지/ 괴산군지
	수달피(水獺皮)굴	자연물(바위), 동물	전설지/ 괴산군지
	갈마실(葛馬室)	자연물(못), 명당	전설지/ 괴산군지
	선유구곡	자연물(골짜기, 바위)	전설지
	이인재상과 이인비부(婢夫)	인물, 지명, 예언과 지혜	전설지/ 괴산군지
	백로담(白鷺潭)	자연물(백로, 못), 지형	전설지/ 괴산군지
	객수목(客壽木)	인물(세조), 자연물(나무), 유적지(사찰)	전설지
	눈물 흘리는 신도비(新道碑)	인물(송시열), 유적(비)	전설지/ 괴산군지
	도명산	자연물(산), 유적지(산성), 오누이장수설화	전설지
	낙영산	자연물(산), 인물(당고조)	전설지/ 이야기 충북/ 괴산군지
	화양동 만동묘에 얹힌 일화	인물(송시열), 유적지(사당), 말의 유래	전설지/ 이야기 망태기/ 한국구전설화집/ 괴산군지
	송정승과 허정승에 얹힌 화양동 일화	인물(송시열, 허목)	전설지/ 괴산군지
	썰하고 떠나는 부연(浮蓮)	지명, 자연물(못, 꽃), 국운 예언	전설지/ 괴산군지
	똥판다리의 유래	유적지(다리), 전쟁 배경	전설지

괴산	장자봉	자연물(산), 유적지(터)	전설지/ 괴산군지
	옥녀직금(織錦)	자연물(바위), 지명, 지형	전설지/ 괴산군지
	석조 여래좌상	종교, 유물(불상), 유적지(사찰)	전설지/ 괴산군지
	윤선장사(壯士)와 백마	인물, 자연물(산), 동물, 아기장수설화	전설지
	보광사와 김참관 묘	유적지(사찰, 묘), 명당	전설지/ 괴산군지
	소암리	지명, 자연물(샘, 바위)	전설지
	아성리 열녀각	인물, 유적(열녀각)	전설지
	지장리의 정호(鄭濤)	인물(청백리)	전설지/ 괴산군지
	말발굽	자연물(바위), 인물(장수)	전설지
	잠수암	자연물(바위), 예언	전설지
	옥녀봉과 효녀의 죽음	인물, 자연물(바위, 못)	전설지/ 괴산군지
	호장자(胡長者) 샘	자연물(바위, 샘), 신선	전설지
	호협한 임정업	인물(장수)	이야기 망태기
	우암이 명명한 절승들	인물(송시열), 유적지(사찰)	이야기 망태기
	군자산 금수	인물, 자연물	이야기 망태기
	괴평 장씨 유래	인물(시조)	이야기 망태기
	백마산 말무덤	자연물(산), 유적지(묘터), 동물(말)	한국구전설화집/ 괴산군지
	송우암과 유사부	인물(송시열), 왕자 교육	한국구전설화집
	홍명희 일화	인물(홍명희)	이야기 충북
	무덤 세 개 만든 정인지	인물(정인지, 단종)	괴산군지
	조명산신을 벌 준 이야기	인물(태종), 자연물(산), 산신	괴산군지
	봉변을 당한 홍성 대원군	인물(대원군, 송시열)	괴산군지
	취당굴도 뺏지 못하는 화양동	인물(송시열)	괴산군지
	송시열이 예언한 칠성담	인물(송시열), 예언	괴산군지
	개구리도 울지 않는 화양동	인물(송시열), 동물(개구리)	괴산군지
	만성보에 엮는 개령 이씨	인물(송시열), 이씨 집안	괴산군지
	우암이 지어 준 아시리	인물(송시열), 지명	괴산군지
	천생연분	인물, 인연	괴산군지
	아들의 피로 행실을 고친 여자	인물(효자), 가족이야기	괴산군지
	시어머니 버릇 고친 며느리	인물, 가족이야기	괴산군지
	아성리의 열녀각	인물(열녀), 유적(열녀각)	괴산군지
	죽은 남편의 혈육을 찾은 부인	인물(조강지처), 가족이야기	괴산군지
	친딸보다 나은 양아들	인물(효자), 가족이야기	괴산군지
	하수오	자연물(샘), 지명	괴산군지
	거짓말로 재봉틀을 찾은 이야기	인물	괴산군지
	못자리를 알아본 석공	인물, 예지력, 명당	괴산군지
	효자의 실언	인물(효자), 인정	괴산군지
	범 죽이고 지내는 동고사	동물(호랑이), 풍속	괴산군지
	허정이 말타고 온 고마리	인물(허정), 지명	괴산군지
	유근이 꿈꾸고 묘 쓴 몽촌	인물(유근), 지명, 효자	괴산군지
	일곱 선녀가 쫓겨온 칠성	지명, 유래, 선녀, 신화적 성격	괴산군지

괴산	우물 파면 안 되는 백운	지명, 지형, 유래	괴산군지
	내가 산다는 사오랑이	지명, 유래	괴산군지
	두고 못 찾은 갈은동문	인물, 자연환경	괴산군지
	두천 이름 때문에 생긴 칠성댐	지명, 예건, 현재의 해석	괴산군지
	공자가 물 마시고 간 내공당 전설	지명, 자연물, 인물(공자)	괴산군지
	소암리	지명, 자연물	괴산군지
	감물국이 있었던 감물	지명, 유래	괴산군지
	개벽할 때 배 넘어 온 주월(舟越)	지형, 지명	괴산군지
	호걸이 많은 걸만(傑滿)이	지명, 유래, 병자호란	괴산군지
	태조가 배극렴을 세 번 찾은 삼방리	인물(태조, 배극렴), 지명	괴산군지
	바위 깨고 변성 못하는 마을	지명, 자연물(바위), 유래, 마을의 성쇠	괴산군지
	옛날부터 곰보가 없는 마을	지명, 유적(비석), 풍속(치병)	괴산군지
	종들이 망친 부자마을	마을 유래, 상호협동	괴산군지
	삼풍이 있는 연풍	지명, 유래	괴산군지
	장수가 죽자 말도 죽은 가창골	인물(아기장수), 동물(용마), 아기장수설화	괴산군지
	행주형의 송정 마을 유래	지명, 지형, 유래	괴산군지
	임진왜란 때 생긴 지명	지명, 마을 유래, 임진왜란	괴산군지
	저울로 달아도 되는 마을	마을 유래, 가난한 마을	괴산군지
	먹거리하던 덕사리	지명, 어린아이의 장례모습	괴산군지
	조리 때문에 생긴 이름	지명, 마을 유래	괴산군지
	매기 잡아 먹고 터지는 제방	지명, 유적지(제방), 금기위반과 제앙	괴산군지
	산세를 잘못 보고 반란한 이인좌	인물(이인좌), 지형	괴산군지
	백마산의 풍수설	자연물(산), 풍수, 풍속	괴산군지
	지관이 홍망을 좌우한 명당	인물(지관), 명당	괴산군지
	비보로 황도를 쌓은 붉은덕이	지형, 풍수	괴산군지
	숲을 헐어 장사가 없는 상백양	자연물(산, 못), 마을 유래, 지맥 끊기	괴산군지
	호랑이가 옮겨 놓은 못자리	유적지(묘터), 동물(호랑이), 명당	괴산군지
	장군기가 네 개인 못자리	유적지(묘터), 명당	괴산군지
	좋은 일 하고 차지한 명당	명당, 선행	괴산군지
	영험한 이담리 산신	지명, 자연물(산), 산신, 풍속	괴산군지
	봉황새가 터 잡아 준 봉학사	유적지(사찰), 동물(봉황), 종교	괴산군지
	산삼이 많은 군자산	자연물(산), 산삼, 금기	괴산군지
	기우제 지내면 비오는 군자산	자연물(산), 풍속(기우제)	괴산군지
	암산 박달산과 숫산 성불산	자연물(산), 산삼, 마을 유래	괴산군지
	다섯 개 말무덤이 있는 오마산	자연물(산), 지명, 유적지(말무덤)	괴산군지
	청풍김씨가 잡은 종산(鐘山)	인물(집안), 지명	괴산군지
	박달산의 유래	자연물(산), 지명, 지형	괴산군지
	더 가지 말라는 정지고개	자연물(고개), 지명, 유래	괴산군지
	과거에 급제하는 덕고개	자연물(고개), 지명	괴산군지

괴산	왜병이 술티를 피해 간 오랑캐고개	자연물(고개), 자연물(나무), 입진왜란	괴산군지
	상어를 못 가게 한 그네고개	자연물(고개), 지명, 유래, 풍속	괴산군지
	노루가 울면 불나던 명고개	자연물(고개), 지명, 동물(노루)	괴산군지
	석령(石鈴)이야기	지명, 급사	괴산군지
	중국 사신이 왔다 간 방구바위	자연물(바위), 지명, 인물(사신)	괴산군지
	재물을 마을로 가져오는 거북바위	자연물(바위), 지명, 지형	괴산군지
	두 마을이 싸움하는 갯바위	자연물(바위), 유래, 마을간 갈등	괴산군지
	마을에서 보이면 불길한 갯바위	자연물(바위), 지명, 부녀자 음행	괴산군지
	선녀들이 빨래하던 설우산 빨래바위	자연물(바위, 샘), 선녀	괴산군지
	풍수로 세운 남근석	지형, 자연물(바위), 음양조화	괴산군지
	견훤이 탄생한 의상대	지명, 인물(견훤)	괴산군지
	임경업이 벼를 말리던 마당바위	인물(임경업), 자연물(바위), 장수설화	괴산군지
	옷샘의 전설	자연물(못), 온천수, 치병	괴산군지
	용이 살던 수옥 폭포	자연물(폭포), 동물(용), 풍속	괴산군지
	술맛 나는 칠보산 샘	자연물(산, 샘), 유래	괴산군지
	화기를 누르는 청안의 청당	자연물(산), 지세, 유적지(못)	괴산군지
	화기를 누르는 백봉못	자연물(산), 지세, 유적지(못)	괴산군지
	물달리기 하던 샘물	자연물(샘), 유래, 마을간 다툼	괴산군지
단양	보물레가 있는 계소(櫃所)	자연물(못), 보물, 급기	괴산군지
	묘 쓰고 약효 잃은 물탕	자연물(못), 유래, 치병	괴산군지
	남매가 결혼한 이야기	인물(시조), 유래	한국구비문학대계
	단양 제일의 명당지 품달	지명, 유래	한국구비문학대계
	증 광시해 연못이 된 장자터	인물(우탁), 유래	한국구비문학대계
	영동 우탁 선생의 출생과 호의 내력	인물, 유래	한국구비문학대계
	죽령 다자구 할머니 전설	지명	한국구비문학대계
	단양의 화기를 누른 두악산	자연물(산)	한국구비문학대계
	상선암에서 공부한 명현들	지명	한국구비문학대계
	어린 장수가 죽자 용마도 죽은 용수골	지명	한국구비문학대계
	이어송의 혈을 찌른 도락산	자연물(산)	한국구비문학대계
	매포의 유래	지명, 유래	한국구비문학대계
	술이 나왔던 원통암 우물	유적지	한국구비문학대계
	자린고비와 장회(長淮)	인물(조류), 자린고비, 말의 유래	전설지/ 단양군지
	용소	자연물(못), 인물, 동물(용마), 아기 장수설화	전설지/ 단양군지
	소금무지산	자연물(산), 지형, 기자풍속	전설지
	성골	유적지(터), 명당, 인물(이인, 공양왕)	전설지/ 단양군지
	용바위	자연물(바위), 인물(이어송), 지맥 끊기	전설지/ 단양군지

단양	조(曹)산더미	유적지(돌더미, 성황당), 인물(집안)	전설지/ 단양군지
	매화나지	지명, 명당, 인물(이지환)	전설지/ 단양군지
	작살고개	자연물(산, 고개), 인물(이어송), 지맥 끊기	전설지
	영천리(令泉里) 사당(祀堂)	유적지(사당), 귀신, 풍속	전설지/ 단양군지
	도담삼봉과 세금	자연물(바위), 인물(정도전)	전설지/ 단양군지
	석문(石門)	자연물(바위), 마고할미	전설지/ 이야기 총북/ 단양군지
	오망골	자연물(골짜기), 유적지(묘), 가문 성쇠	전설지/ 단양군지
	범바위와 구남골	자연물(바위), 지명, 호환	전설지/ 단양군지
	구만동	인물(효자), 지명	전설지/ 단양군지
	옷물바위	자연물(바위, 강), 치병	전설지/ 단양군지
	국망봉(國望峰)	자연물(산), 인물(경순왕)	전설지/ 단양군지
	업구령이와 옥심	동물(뱀), 민간신앙(업)	전설지/ 단양군지
	죽령 산신당(山神堂)과 다자구 할미	인물, 유적지(산신당), 풍속(산신제), 노래 유래	전설지/ 단양군지
	계구교(戒懼橋)	유적지(다리), 풍속	전설지
	용담과 용담포	자연물(못, 폭포), 동물(용)	전설지/ 단양군지
	민패동	지명, 인물(민비), 유적지(터)	전설지
	금계사(金鷄寺)	유적지(사찰터), 종교, 동물(매)	전설지
	맹호바위	자연물(바위), 인물(효자), 동물(호랑이), 풍속(산신제)	전설지/ 단양군지
	단양 장씨	인물, 자연물(산), 기자풍속 남매혼 설화	전설지/ 단양군지
	원통암(圓通庵)	유적지(사찰), 자연물(샘)	전설지/ 이야기 망태기 단양군지
	절골과 파계승	유적지(사찰터), 종교	전설지/ 단양군지
	삼화동(三花洞)의 선암(仙岩)	자연물(바위), 지명, 종교, 풍속	전설지
	효자문 거리	지명, 인물(효자), 유적지(정문)	전설지/ 단양군지
	덕 거리	지명, 인물(효자)	전설지/ 단양군지
	석교리(石橋里) 서낭	유적지(서낭당), 귀신	전설지/ 단양군지
	온달과 입석(立石)-1	인물(온달), 마고할미, 자연물(바위), 지명	전설지/ 이야기 총북/ 단양군지
	온달과 입석(立石)-2	인물(온달), 자연물(바위), 누이동생의 죽음	전설지/ 단양군지
	온달과 휴석(休石)	인물(온달), 자연물(바위), 유적지(산성)	전설지
	용숫물-1	자연물(바위), 동물(용)	전설지/ 단양군지
	용숫물-2	자연물(바위, 못), 인물, 아기장수설화	전설지/ 단양군지
	비마루 묘	지명, 유적지(묘터), 인물(효자 3형제)	전설지/ 단양군지

단양	의마총(義馬塚)	유적지(묘터), 동물(말)	전설지/ 단양군지
	노은(露銀)치	자연물(고개, 산)	전설지
	성골의 뱀굴	자연물(굴), 동물(뱀)	전설지
	품달촌(品達村)	지명, 인물(우탁)	전설지
	각기(角基)	자연물(바위), 종교	전설지
	머느실	자연물(샘), 인물(이황)	전설지
	아기장사와 용마(단양장썰 시조)	인물(시조), 아기장수설화	이야기 망태기
	정삼봉과 우역동	인물(정도전), 지명	이야기 망태기
	저울에 잉어 구한 효자	인물(효자)	이야기 망태기
	죽령의 유래	지명, 유래	이야기 망태기
	하진 투구봉과 말굽바위	자연물(산, 바위), 지명	이야기 망태기
	금수산의 유래	자연물, 인물(이황), 유래	이야기 충북
	온달산성 전설	인물(온달), 유적지(산성)	충북의 전설 읽기
보은	장수바위와 덕천	자연물(바위), 지명, 영웅과 용마	단양군지
	대원군과 화장암의 유래	인물(대원군), 유적지(사찰), 종교, 산신	단양군지
	아이산의 움푹다리	유적(다리), 오누이장수설화	한국민간전설집
	삼년산성	유적지(산성), 오누이장수설화	전설지/ 이야기 충북/ 보은군지
	북바위	자연물(바위)	전설지/ 보은군지
	진표 올사	인물(진표), 종교	전설지
	진표와 속리(俗離)	인물, 종교	전설지
	은구암(恩救岩)	인물(세조), 자연물(바위), 종교, 사찰	전설지
	거북바위	자연물(바위), 유적(탑), 당태종이 속리산 수맥끊기	전설지
	은폭동(隱瀑洞)	자연물(폭포), 지명	전설지
	목욕소(沐浴沼)	인물(세조), 자연물(못)	전설지
	입석대와 경업대	자연물(바위), 인물(영웅)	전설지/ 보은군지
	학소대(鶴巢臺)	자연물, 지명	전설지
	비로봉	인물, 자연물(산)	전설지/ 보은군지
	타래암(墮來岩)	자연물(바위)	전설지
	오십동 석굴	자연물(굴)	전설지
	신전석(神仙石)	자연물(바위)	전설지
	산호대(珊瑚臺)	자연물, 지명	전설지
	배석대(拜石臺)	자연물(산, 바위)	전설지/ 보은군지
	정이품송	자연물(나무), 인물(세조)	전설지/ 보은군지
	진(陣)터와 가마골	인물(세조, 공주), 지명	전설지/ 보은군지
	말티 고개	인물(세조), 지명	전설지/ 보은군지
	결방바위	인물, 자연물(바위)	전설지/ 보은군지
	회남이재	지명, 풍속	전설지
	문장대(운장대)	자연물(산), 인물(세조)	전설지/ 보은군지

보은	진사래 보의 유래	유적(보), 인물, 유래	전설지/ 보은군지
	쌀바위	종교, 자연물(바위)	전설지
	치마바위	자연물(바위), 인물(청백리)	전설지
	찬샘	자연물(샘)	전설지/ 보은군지
	금적산의 금송아지와 금비둘기	자연물(산), 동물	전설지/ 보은군지
	효자연못	자연물(못), 인물	전설지/ 보은군지
	이팔(李适)바위	자연물(바위), 인물	전설지/ 보은군지
	마전사 은행나무	자연물(나무), 유적지(사찰)	전설지/ 보은군지
	벼락바위	자연물(바위), 유적지(사찰)	전설지/ 보은군지
	용굴	자연물(굴), 인물	전설지/ 보은군지
	피반령재와 수리치재	자연물, 지명, 인물	전설지/ 보은군지
	회인 현감	유래, 지명	전설지/ 보은군지
	장수굴	인물, 자연물(굴)	전설지/ 보은군지
	최영장군과 말채나무	인물(최영), 자연물(나무), 유적지(산성)	전설지/ 보은군지
	절터거리	지명, 종교	전설지/ 보은군지
	검단산 금돼지	자연물(산), 동물, 인물(최치원)	전설지/ 이야기 충북
	병풍바위	자연물(바위)	전설지/ 보은군지
	불당사와 섬바위	자연물(바위), 종교, 유적지(사찰)	전설지
	수정봉	자연물(산), 인물(이여송), 지맥 끊기	이야기 망태기
	배혈자리	지명, 지형	한국구전설화집
	법주사 연기설화	유적지(사찰), 종교, 유래	충북의 전설 읽기
	보은(報恩)의 유래	지명 유래	보은군지
	서로 견제한다는 삼산	자연물(산), 풍수	보은군지
	수정봉과 거북바위	자연물(산, 바위), 지명	보은군지
	칠송정	자연물(나무), 유적지(정자)	보은군지
	속곳바위	자연물(바위), 인물(장현광)	보은군지
	국사봉 돌무더기	자연물(산), 인물(장수), 유적지(산성)	보은군지
	홍정승의 집터였던 탑사리들	지명, 유적지(집터), 인물(홍윤성)	보은군지
	회인(懷仁)팔경	지명, 자연경치	보은군지
	마을의 수호신 장군석과 동자석	자연물(바위), 유래	보은군지
	공민왕에 얽힌 이야기들	인물(공민왕)	보은군지
	세조의 피집과 전설	인물(세조), 자연물(바위, 나무, 샘)	보은군지
	신선대(神仙臺)	자연물(바위)	보은군지
	추래암(隆來岩)	자연물(바위)	보은군지
	은구석(恩求石)	자연물(돌)	보은군지
	보리골	자연물(나무, 돌), 지명	보은군지
	복산[鐘山]	자연물(산)	보은군지
	수옛산	자연물(산)	보은군지
	피아골	자연물(산삼), 인물(효자)	보은군지

	애장골	지명, 유래	보은군지
	허수아비에게 옥먹은 우암선생	인물(송시열)	한국구비문학대계
	영동의 별명 계산의 우래	지명, 유래	한국구비문학대계
	천마산 할미성의 전설	유적지(산성), 인물, 자연물	한국구비문학대계 전설지/ 영동군지
	말미산의 전설	자연물(산)	한국구비문학대계/ 영동군지
	죽전리 석교의 전설	유적지(다리)	한국구비문학대계
	황금면과 한들의 유래	지명, 유래	한국구비문학대계
	까치의 한(恨)	동물, 집안 비극 사연	전설지/ 영동군지
	장(場)바우	자연물(바위), 도깨비	전설지/ 영동군지
	만경대(萬景臺) 사당(祠堂) 골	지명, 유적지(절터, 대), 종교	전설지/ 영동군지
	낙화대	자연물(바위), 인물, 기생의 절개	전설지/ 영동군지
	김성계(金姓溪)	자연물(하천), 물귀신이 된 총각, 풍속	전설지/ 영동군지
	용두봉	자연물(산), 동물(용)	전설지/ 영동군지
	백마산성	유적지(산성, 샘터)	전설지/ 영동군지
영동	영동할미	인물(효자), 풍속(제사)	전설지/ 이야기 충북/ 영동군지
	백 옥세를 삼긴 효자	인물(효자, 열부)	전설지/ 영동군지
	배성오(裴星五)의 효	인물(효자)	전설지/ 영동군지
	달걀 귀신	학교, 귀신(1945년 이후)	전설지/ 영동군지
	어서실	유적지(산성, 어좌실), 명칭 유래	전설지/ 영동군지
	구달용(九達用)의 효	인물(효자)	전설지/ 영동군지
	박인(朴忍)의 효	인물(효자)	전설지
	남생이 바위	자연물(바위), 풍속	전설지/ 영동군지
	자웅석	자연물(바위)	전설지/ 영동군지
	고앗골	자연물(골짜기), 인물, 지명	전설지/ 영동군지
	짜바위	자연물(바위), 기자(祈子) 풍속	전설지/ 영동군지
	장수(將帥) 고개	자연물(고개), 인물	전설지/ 영동군지
	무선(舞仙) 봉	자연물(산), 유적지(암자), 종교	전설지/ 영동군지
	열불열(烈不烈)의 열녀	인물(열녀)	전설지/ 이야기 충북/ 영동군지
	호총(虎塚)	인물(효자), 동물, 유적지(묘지)	전설지
	난곡리(蘭谷里)	인물(청주한씨 시조), 지명	전설지/ 영동군지
	패고정(敗古亭)	유적지(정자, 사당, 순절비), 인물	전설지/ 이야기 충북/ 영동군지
	추곡(楸谷)의 유래	지명	전설지
	반고개	자연물(고개)	전설지/ 영동군지
	李建爽의 순국과 천씨부인	인물(충신)	전설지
	천인대(千人臺)	유적지(성터)	전설지/ 영동군지
	피야평(皮野坪)	자연물(들), 지명	전설지/ 영동군지

영동	신랑바위와 쪽도리 바위	자연물(바위)	전설지
	선화티(仙化峙)	자연물(고개), 지명	전설지/ 영동군지
	어촌(漁村)	지명, 자연물(개울)	전설지/ 영동군지
	이반동(李盤洞)	지명, 인물	전설지/ 영동군지
	미륵굴	지명, 자연물(바위)	전설지/ 영동군지
	삼도봉	자연물(산), 지명, 풍속	전설지/ 영동군지
	물한리(勿閑里) 옥소폭포	자연물(폭포), 풍속(기우제)	전설지/ 영동군지
	설보름	지명, 인물	전설지/ 영동군지
	활굴	지명, 자연물, 풍속(놀이)	전설지/ 영동군지
	복소공(伏巢空)	지명, 종교, 풍수	전설지/ 영동군지
	접치는 기목(樛木)	자연물(나무), 예언	전설지/ 영동군지
	말바탕[천마산]	지명, 자연물, 유적지(무술연마장)	전설지/ 영동군지
	원(院)터	지명, 풍속, 유적지(터)	전설지/ 영동군지
	두꺼비바위	자연물(바위)	전설지
	원당(元塘) 약수터	자연물(샘), 인물(이여송)	전설지
	애구시소(沼)	자연물(못), 지명	전설지
	용머리	자연물(지형), 인물(이여송)	전설지/ 영동군지
	베짜는 굴	자연물(굴)	전설지/ 영동군지
	홀계굴 용소	자연물(못), 풍속(기우제)	전설지/ 영동군지
	증소(沼)	자연물(못), 종교	전설지/ 영동군지
	홀아비굴	자연물, 지명, 인물, 유적지(성)	전설지/ 영동군지
	처녀 대보	자연물(소), 동물(이무기)	전설지/ 영동군지
	용소봉	자연물(산), 풍속(기우제), 동물(용)	전설지/ 영동군지
	도두막재	자연물(고개), 지명	전설지/ 영동군지
	박쥐굴	지명, 자연물(굴), 동물(박쥐)	전설지/ 영동군지
	강선대(降仙臺)	자연물(바위), 선녀, 용	전설지/ 영동군지
	한풍루(寒風樓)	유적(누각), 지명	전설지/ 영동군지
	비봉산(飛鳳山)	자연물(산), 명당	전설지/ 영동군지
	소코샘	자연물(샘), 인물(의자왕, 성충)	전설지/ 이야기 충북/ 영동군지
	영국사(寧國寺)와 공민왕	인물(공민왕), 유적지(사찰), 지명	전설지/ 영동군지
	말무덤	유적지(묘), 인물	전설지/ 영동군지
	양산가(陽山歌)	노래 유래, 인물, 전쟁	전설지/ 영동군지
	효자 박연(朴堧)	인물, 유적지, 동물(호랑이)	전설지/ 영동군지
	옥계폭포	자연물(폭포, 나무)	전설지/ 영동군지
	약목리(藥沐理)	지명, 종교(불상), 자연물(바위, 샘)	전설지/ 영동군지
	문턱바위	자연물(바위)	전설지/ 영동군지
	핏굴	유적지(전장터), 지명, 인물(백제왕)	전설지/ 영동군지
	초강(草江) 열녀	인물, 사건(동학)	전설지/ 영동군지
	용당리	지명, 자연물(강, 절벽), 동물(이무기, 용)	전설지

영동	김자수(金自粹)의 충효	인물	전설지/ 영동군지
	천마산 뱀출 이야기	자연물(산)	이야기 망태기
	천마산	자연물(산), 지명	이야기 망태기
	도마령	자연물(산, 고개)	한국구전설화집
	기생바위	자연물(바위), 인물(기생), 논개와 유사	한국구전설화집
	당곡리 12장군신당	종교, 유적지(신당), 유래	영동군지
	금성사(金城寺)의 유래	종교, 유적지(사찰), 사찰연기설화	영동군지
	바리때산 명당터	자연물(산), 명당, 풍수	영동군지
	견(鰲)씨의 유래	성씨 유래	영동군지
	떠내려온 산	자연물(산)	영동군지
	이여송(李如松)이 자른 혈	인물(이여송), 지맥 끊기	영동군지
	호탄(虎灘)의 유래	지명, 자연물, 인물(효자), 동물(호랑이)	영동군지
	도깨비웅덩이 전설	자연물, 도깨비	영동군지
	호점산(虎占山)의 실기	자연물(산), 인물(효자)	영동군지
	노천리 효목	자연물(나무), 유래	영동군지
	양산(陽山)과 나제(羅濟)의 싸움	전쟁, 인물(김흠)	영동군지
	쇠내의 삼표석(三表石)	자연물(하천, 돌)	영동군지
	회도석(回權石) 이야기	자연물(바위)	영동군지
	성황당과 돌고개	자연물(고개), 유적지(성황당), 유래	영동군지
	용바위	자연물(바위, 산)	영동군지
	유서 깊은 솔숲	자연물(숲, 나무), 지명	영동군지
	인간으로 환생한 돌지네	자연물(지네), 장수 탄생담	영동군지
옥천	식장산(1)	자연물(산), 인물(효자), 화수분	한국민간전설집/ 옥천군지
	매화리	지명, 자연물(나무)	전설지
	가재골	지명	전설지
	옥곤리(玉崑里) 은행나무	자연물(나무)	전설지
	절골	자연물(바위), 유적지(절터), 종교	전설지
	장내(長內)	인물(구두쇠), 지명	전설지
	삼형제골	인물, 지명	전설지/ 이야기 총북/ 옥천군지
	길막개	자연물(고개), 풍속	전설지
	새터	지명, 유적(탑)	전설지
	청진(淸陣)마을	지명, 사건(청일전쟁)	전설지
	자라바위	자연물(바위)	전설지/ 옥천군지
	용바위	자연물(바위)	전설지/ 옥천군지
	철봉산	자연물(산), 인물(이여송), 조선명산 맥 끊기	전설지/ 옥천군지
	말티고개	지명, 자연물(나무)	전설지/ 옥천군지
	두껍바위	자연물(바위), 남녀의 비극적 사랑	전설지/ 옥천군지

옥천	현동(賢洞)	지명, 인물	전설지
	말무덤	인물, 유적지	전설지
	효자정(孝子亭)	인물(효자), 유적지(정자, 우물)	전설지
	못안이[池內]	지명, 자연물(못)	전설지/ 옥천군지
	배바위[舟岩]	자연물(바위), 지명	전설지/ 옥천군지
	용촌 농바위와 중봉(重峰) 선생 유상지석(遊賞之石)	자연물(바위), 유적(비석, 샘터), 인물	전설지
	장수(將帥) 우물	인물, 유적지(우물)	전설지
	덕산사와 육(陸)진사	인물, 유적지(사찰)	전설지/ 옥천군지
	김씨 열녀비	인물, 유적(비)	전설지/ 옥천군지
	오덕(五德) 마을과 뱃절	지명	전설지
	탑산골	지명, 동물, 유적지(절터)	전설지
	삼송정(杉松亭)	지명, 인물(의형제)	전설지/ 옥천군지
	창(蒼)말	지명, 유적지(창고터)	전설지
	관곡(官谷) 조리터	지명	전설지
	성(城)날(성날땡)	지명, 유적지(성터, 전장터, 묘)	전설지
	장군묘	유적지(묘, 전장터), 인물	전설지/ 옥천군지
	독산(獨山)	자연물(산), 유적지(범주사)	전설지/ 옥천군지
	말채나무와 혈맥이	자연물(나무), 지명, 풍속	전설지
	문바위와 장수 발자국	자연물(바위), 천상 공주와 영웅	전설지/ 옥천군지
	교령리 동아줄 놀이	지명, 풍속(민속놀이)	전설지
	효자고개	자연물(고개), 기념비, 인물(정재수)	전설지/ 이야기 총북/ 옥천군지
	영신사와 만우탑	종교, 유적지(사찰터, 탑)	전설지
	우암 송시열 일화	인물(송시열)	전설지/ 이야기 총북/ 옥천군지
	월이산과 일향산	인물, 자연물(산, 바위)	전설지/ 이야기 총북/ 옥천군지
	도적봉	자연물(산)	전설지/ 옥천군지
	밤티고개	자연물(고개), 지명, 풍속	전설지
	마암계당(馬巖溪堂)	인물, 유적지(집터), 지명	전설지/ 옥천군지
	청포목	풍속	전설지
	번갯불에 실레기	인물(현부), 유적지(비석)	전설지/ 옥천군지
	혈고개	자연물(고개), 인물(이여송), 수맥 끊기	전설지
	숯고개(炭峴)	자연물(고개), 인물(성춘, 의자왕)	전설지/ 옥천군지
	식장산(2)	자연물(산), 종교, 유적지(사찰)	전설지
	신각(新覺)들	인물, 자연물(들), 지명, 명당터	전설지
	도적 열갱이와 지경소(地境所)	자연물(동굴), 인물(도적)	전설지/ 옥천군지
	효자목	자연물(나무), 풍속	전설지
	옥너봉	자연물(산), 지명, 명당	전설지/ 옥천군지
	사기점(砂器店)	지명, 유적지(사기산지)	전설지

옥천	효자 손대창(孫大昌)	인물, 유적지(정문)	전설지/ 옥천군지
	사기장골	지명, 유적지(사기산지), 가족 갈등과 이합	전설지
	월명암	자연물, 유적지, 인물	전설지
	청석교의 모기	인물(강감찬), 유적(다리)	전설지/ 옥천군지
	용호소(龍湖沼)	자연물(못), 풍속	전설지/ 옥천군지
	죽향리 돌사자	유적지, 지형	한국구전설화집
	죽향리 청석교	유적지(다리), 인물(장수)	한국구전설화집
	조현과 영귀대사	인물, 임진왜란	한국구전설화집
	금구리의 금거북이	지명, 유래	한국구전설화집
	정지용(鄭芝潑)	인물	이야기 총북
	마을의 수호신 돌사람과 돌짐승	유물(돌사람, 돌짐승), 마을풍속(동제)	옥천군지
	삼거리 인절미와 개급별 청포묵	지역 음식, 특산물	옥천군지
	산주막의 사연	인물, 선비와 주도 사이 아들	옥천군지
	철로에 걸넨 양반들	사건, 철로 반대 운동	옥천군지
	학이 날았다는 명당	풍수, 지형, 동물(백학)	옥천군지
	물맛 좋은 샘을 찾은 효자	인물(효자), 동물(호랑이), 유적지(우물)	옥천군지
	불길 속에서 아버지를 구하려다 죽은 지약지	인물(효자), 유적지(정려)	옥천군지
	이어송의 말을 못었다는 말무덤	인물(이어송), 말무덤, 동물(말)	옥천군지
	능쇠야! 부르면 지금도 물방울이 뿌글뿌글	자연물(못), 하인의 주인 살해, 권선 징악	옥천군지
	사지석탑(寺址石塔)	유적(석탑)	옥천군지
	남매의 아름다운 정이 깃든 산성	유적지(산성), 인물(장수남매), 오누 이장수설화(희극)	옥천군지
	향기(香基)마을의 줄다리기	마을 풍속	옥천군지
	마니산성에 서린 이야기	유적지(산성), 인물(공민왕), 지명	옥천군지
	명당에 묘를 쓰고자	인물(이지함), 명당, 지명	옥천군지
	김옥균부인 유씨의 수기	인물(김옥균, 유씨)	옥천군지
음성	공기바위	자연물(산, 바위), 인물(장수)	전설지/ 음성군지
	까치섬	지명, 지형, 풍속(잘못된 전상)	전설지/ 이야기 총북/ 음성군지
	흔행이 고개	지명, 자연물(고개)	전설지/ 음성군지
	가섭산(迦葉山)	종교, 인물, 자연물(산)	전설지/ 음성군지
	감로정(甘露井)	자연물(샘), 유적지(사찰), 종교	전설지
	이신과 충효문	인물, 유적(충효문), 자연물(못)	전설지/ 음성군지
	명의(名醫) 엄두경	인물(명의)	전설지/ 음성군지
	음성 초대 현감 옹몽진(邕夢辰)	인물(청백리), 유적(공덕비, 향교)	전설지/ 음성군지
	민발(閔發) 묘	인물, 유적지(묘)	전설지/ 음성군지
	바람 부처[風佛]	종교, 유물(불상)	전설지/ 음성군지
	애업은 바위	자연물(바위, 호수), 장자못전설	전설지/ 음성군지

음성	민정현(閔鼎顯)의 천근지효	인물(효자)	전설지/ 음성군지
	각시 무덤	인물, 유적(묘), 명당	전설지/ 음성군지
	생바위(笙篁岩)	자연물(바위), 종교, 깨달음	전설지/ 음성군지
	말무덤	유적(마총), 인물, 동물(말)	전설지/ 이야기 총북/ 음성군지
	박주현(朴周憲)과 도깨비	인물, 도깨비의 예지	전설지/ 음성군지
	반광진(潘光進)의 신필(神筆)	인물(명필)	전설지/ 음성군지
	남취오(南聚五)의 묘	인물, 유적지(묘), 예언	전설지/ 음성군지
	채신보(蔡申保)와 호환	인물, 유적지(묘), 명당	전설지/ 음성군지
	정한철(鄭漢徹)과 대호(大虎)	인물(효자), 동물(호랑이)	전설지/ 음성군지
	민동량(閔東亮)과 대호(大虎)	인물(효자), 동물(호랑이), 유적(정려)	전설지/ 음성군지
	남극년(南極年)과 대호(大虎)	인물(효자), 동물(호랑이), 동물보은	전설지/ 음성군지
	보천장(百川場)의 유래	인물, 유적지(묘, 장터), 유래	전설지/ 음성군지
	자라바우	자연물(바위)	전설지/ 음성군지
	청주 고씨와 운명(殞命)	인물, 풍속	전설지/ 음성군지
	정석오(鄭錫五)의 혼	인물, 유적(묘)	전설지/ 음성군지
	통골 마을의 모기	인물(강감찬), 자연물(계곡)	전설지/ 음성군지
	유상재(柳尙宰) 역사전(力士專)	인물(장수)	전설지/ 음성군지
	함홍차사 박순(朴淳) 일화	인물(충신, 열녀), 유적(충신문, 열녀문)	전설지/ 이야기 총북/ 음성군지
	유일샘	자연물(샘), 치병	전설지/ 음성군지
	백운산	자연물(산), 종교, 유적지(사찰)	전설지/ 음성군지
	이양골(鯉揚谷)	지명, 인물(효자)	전설지/ 음성군지
	서운산 서기(瑞氣)	자연물(산), 백운산과 유사한 이야기	전설지/ 음성군지
	여기소(麗妓沼)	자연물(못, 바위), 인물(기생)	전설지/ 음성군지
	장수봉	자연물(산), 지명	전설지/ 음성군지
	양촌 권근(權近) 이야기	인물	전설지/ 음성군지
	태종과 권제(權題)의 이야기	인물(권근의 2남)	전설지/ 음성군지
	세조와 권람(權擘)의 이야기	인물(권근의 손자)	전설지/ 음성군지
	김세필(金世弼)의 일화	인물, 지명	전설지/ 음성군지
	김선경의 처 성주이씨	인물(자모, 열녀)	전설지/ 음성군지
	김성간(金成簡)의 과거(科擧) 행각	인물	전설지/ 음성군지
	이완(李浣) 일화	인물(장군, 장수)	전설지/ 이야기 총북/ 음성군지
	음성 자린고비 조록 이야기	인물(자린고비)	이야기 총북
	개무덤의 유래	동물(개), 충견, 인물(권람)	이야기 총북
	조복(趙服), 조반(趙畔) 형제의 우목전(牛牧戰)	인물	음성군지
	불우손님 할아버지	질병(천연두)	음성군지
	하석환의 백절불굴의 민족혼	인물, 동물(호랑이)	음성군지

	말만도 못한 계집	인물(임경업, 김자점)	음성군지
	세상에서 가장 슬픈 결혼	인물(남이)	음성군지
	무녀 신령군과 명성황후가 피신하던 곳	인물(무당, 민비), 피신처	음성군지
제천	의림지(義林池)	자연물(못), 장자못 전설	전설지/ 제천시지
	어씨 오장사(五壯士)	인물, 자연물(못)	전설지
	장수탑	종교, 유적(탑)	전설지/ 제천시지
	학다리	유적(다리), 풍속	전설지/ 제천시지
	강강당(姜講堂)	인물, 유적	전설지/ 제천시지
	어우고개	자연물(고개), 지명	전설지/ 제천시지
	신랑바위 각씨바위	자연물(바위)	전설지/ 제천시지
	무림사(霧林寺)와 무암사(霧岩寺)	유적지(사찰), 자연물(바위), 지형, 기후	전설지/ 충북의 전설 읽 기/ 제천시지
	옥녀봉-1	자연물(바위, 못), 풍속(기우)	전설지/ 제천시지
	옥녀봉-2	자연물(바위), 선녀와 총각(승천)	전설지/ 제천시지
	옥녀봉-3	자연물(바위), 선녀	전설지/ 제천시지
	옥녀봉-4	자연물(바위), 인물, 왜병에게 죽은 소녀	전설지/ 제천시지
	동막리(東幕里) 텃골	인물(집안), 지명, 동물(여우)	전설지/ 제천시지
	높은 다리	유적지(다리), 예언	전설지/ 제천시지
	거북바위	자연물(바위), 마을 성쇠	전설지/ 제천시지
	돈님이	자연물(구덩이, 샘), 부자 허세	전설지/ 제천시지
	팽개바위	자연물(바위), 인물(신립)	전설지/ 이야기 충북/ 제천시지
	너부내 아들바위	자연물(산, 바위), 기자풍속	전설지/ 제천시지
	별소(龍沼)	자연물(못), 동물(자라)	전설지/ 제천시지
	용초(龍礁)	자연물(바위, 폭포), 동물(용)	전설지/ 제천시지
	월악산신	유적지(신사터), 원나라전쟁	전설지/ 제천시지
	두무동(杜舞洞)	지명, 인물, 명당	전설지/ 제천시지
	머느리소	자연물(못), 고부갈등, 풍속	전설지/ 제천시지
	아들바위	자연물(바위), 기자풍속	전설지/ 제천시지
	공전사(公田寺)	유적지(사찰, 탑, 불상), 종교	전설지/ 제천시지
	탁사정(濯斯亭)	유적(정자), 자연물(계곡)	전설지/ 제천시지
	그란장	인물(김취려), 자연물(고개), 지명, 유적지(장터), 거란유민	전설지/ 제천시지
	유선암(遊仙岩)과 거북바위	자연물(바위), 기자풍속	전설지/ 제천시지
	왕바위	자연물(바위)	전설지/ 제천시지
	도덕암(道德岩)	자연물(바위, 고개)	전설지/ 제천시지
	장금대(長琴岱)와 명암(鳴岩)	자연물(터, 바위), 인물(우륵)	전설지/ 제천시지
	배령(拜領)	인물(경순왕), 유적지(궁터), 종교	전설지/ 제천시지
	매바위	자연물(바위)	전설지/ 제천시지
	입석	인물(마고할미), 자연물(바위), 신화	전설지/ 제천시지

제천		적 이야기	
	웃마루	지명, 자연물(나무, 샘)	전설지/ 제천시지
	절골-1	유적지(사찰), 자연물(바위), 부인의 자결	전설지/ 제천시지
	절골-2	유적지(사찰), 여인의 자결	전설지/ 제천시지
	효자 박전(朴漣)	인물(효자), 유적(정문)	전설지/ 제천시지
	관란정(觀瀾亭)	유적지(정자), 인물	전설지
	왕박(王朴) 시루	자연물(산), 지명	전설지/ 제천시지
	패현(敗峴)	자연물(고개), 임진왜란	전설지/ 제천시지
	주천자묘와 용담폭포	자연물(산, 폭포), 유적지(묘), 인물(중국 황제)	전설지/ 이야기 총북/ 제천시지
	아미산(峨眉山) 약수굴	자연물(산, 굴, 폭포)	전설지/ 제천시지
	도둑바위	자연물(바위, 굴), 산신할머니	전설지/ 제천시지
	피난터	자연물(고개, 바위), 지형, 지명, 임진왜란	전설지/ 제천시지
	지곡(池谷)	지형, 인물(이여송)	전설지/ 제천시지
	선심굴	자연물(굴짜기), 인물(효녀)	전설지/ 이야기 총북/ 제천시지
	아들바위 딸바위	자연물(바위), 오누이 비극적 사랑	전설지/ 제천시지
	부용출수(芙蓉出水)	지명, 자연물(강), 미인 유래	전설지/ 제천시지
	지네굴	자연물(바위), 인물, 동물(지네)	전설지/ 제천시지
	뱀바위	자연물(바위), 동물(이무기)	전설지/ 이야기 총북/ 제천시지
	메루성(城)	유적지(성), 삼국력전지	전설지/ 제천시지
	서창리(西倉里) 명산	자연물(산), 유적지(서낭당), 풍속	전설지/ 제천시지
	독바위	자연물(바위), 인물(이여송), 지맥 끊기	전설지/ 제천시지
	구룡소	자연물(못), 신선, 풍속(기우제)	전설지/ 제천시지
	금(수)산	자연물(산), 인물(박혁거세)	이야기 망태기
	와룡산 고산사	유적지(사찰), 인물(경순왕, 마의태자)	이야기 총북
	제비랑성의 유래	유적지(산성), 화랑	제천시지
	용바위 이야기	자연물(바위), 기자풍속, 기우제	제천시지
	미륵대이	자연물(바위), 유적(불상), 종교	제천시지
	사두혈	자연물(산, 바위), 지형, 풍속, 마을 간 성쇠	제천시지
	부산리의 동신	종교, 마을신 유래, 산신제, 금기	제천시지
	유씨 문중과 호랑이	명당, 집안, 동물(호랑이)	제천시지
	정방사에 얽힌 설화	유적지(사찰), 인물(의상), 사찰명 유래	제천시지
	계란리 당나무	자연물(나무), 종교, 동티	제천시지
	이장(移葬)에 정성을 다해야 한다	풍속(이장, 영혼 달래기)	제천시지
	산삼을 캔 꿈	자연물(산삼)	제천시지

제천	송계리와 가동청정	지명, 임진왜란, 일제시대 마을 탄압	제천시지
	신립장군과 탄금대 배수진	인물(신립), 유적지, 정쟁터, 원귀, 임진왜란	제천시지
	궁궐터	인물(민비), 유적지(궐터)	제천시지
	박달재	자연물(고개), 남녀의 비극적 사랑, 유래	제천시지
	아홉 마리 학이 날아간 곳	지명, 종교, 동물(학), 사찰건립	제천시지
	바둑판 바위	자연물(바위), 신선	제천시지
	경순왕의 유적지	인물(경순왕)	제천시지
	제천의 유래	지명 유래, 유적지(의림지, 전장터)	제천시지
	서울고개와 성황당	지명 유래, 죽은 부인이 성황신 되기	제천시지
	독송봉	자연물(산), 풍수, 암매장	제천시지
	넋고개	인물(효자), 자연물(고개), 지명	제천시지
	용마 무덤	인물(아기장수), 용마, 유적지(말무덤)	제천시지
	거북바위	자연물(바위), 부자 몰락	제천시지
	장락동 절골	지명, 유적지(사찰), 유래	제천시지
	제천의 기줄다리기	민속 놀이 유래	제천시지
증평	이씨 오장사	인물(장수), 동물(이무기)	제천시지
	가장산(歌唱山)	자연물(산), 인물	제천시지
	독심정(獨尋頂)	지명, 인물(수양대군, 단종, 원호, 사육신)	제천시지
	말세(末世)우물	유적(우물), 예언(임진왜란, 한국전쟁)	전설지(괴산)/ 이야기 충북/ 증평군지
	영험한 능력을 발휘하는 읍리의 미륵	종교, 유적(불상)	전설지(괴산)/ 증평군지
	밤터골	지명, 유적지(마을터)	전설지(괴산)
	웅달샘	자연물(샘)	전설지(괴산)
	동헌	지명, 인물	전설지(괴산)
	명마가 잠들어 있는 무덤	유적지(말무덤), 주인을 따라 죽음, 전쟁	증평군지
	신선이 쌓은 탑	유적(탑), 도적 퇴치	증평군지
	아들을 점지하는 탑바위	자연물(바위), 기자풍속	증평군지
	정갈한 사람을 구별하는 샘	자연물(샘)	증평군지
	얕은뱅이도 고쳤다는 샘	자연물(샘), 치명	증평군지
	염병을 치유하는 석불	유적(불상), 치명, 종교	증평군지
	부자의 욕심으로 허리가 잘린 미륵	종교, 유적(불상), 인물	증평군지
	암수살을 찾아 온 수수살	풍속, 수살매이 고사	전설지(괴산)/ 증평군지
	세 가지 보물이 있는 삼보산	자연물(산, 샘, 금광석, 옥)	증평군지
	노래를 하고 춤을 추었던 가무지(歌舞址)	지명, 유래, 유적지(터)	증평군지
	세 사람의 진사를 배출한 작달이	지명, 인물	증평군지

증평	쇠말뚝이 박혀 있었던 철마봉	자연물(산), 유래	증평군지
	충주의 자린고비가 파리를 쫓아 왔던 장내	지명, 인물(자린고비), 유래	증평군지
	쇠철판을 마루로 깔았던 쇠마루	지명, 유래	증평군지
	청안현감이 쉬어가던 원형	지명, 유래, 인물	증평군지
	선비를 많이 배출한 안자산과 증자천	자연물(산, 강), 유래	증평군지
	도안현이 청당현으로 편입된 사연	지역 역사, 유래, 승려와 현감부인의 불륜	증평군지
	오라비의 한이 서린 남매바위	자연물(바위), 누이의 오빠 살해	한국구전설화
	국난 때마다 오는 명암(鳴岩)	자연물(바위), 예견	증평군지
	마을에서 보이면 우환이 닥치는 백암(白岩)	자연물(바위), 유래	증평군지
	술이 나오던 술바위	자연물(바위), 과욕 경계	전설지(괴산)/ 증평군지
	장수가 세워 놓은 선바위	자연물(바위), 인물(장수)	증평군지
	장수들이 뛰어 놀던 방구뽕이	자연물(바위), 장수, 도깨비	증평군지
	청백리 김치	인물(김시민, 김치), 못자리, 명당	증평군지
	국난 때마다 우는 느티나무	자연물(나무), 신목, 예견	증평군지
	명당을 품고 있는 대봉산	자연물(산), 명당, 풍수	증평군지
진천	생거진천 사후용인	말의 유래, 지명	전설지/ 진천군지
	태평산	자연물(산)	전설지/ 진천군지
	벌터	인물(세종), 자연물(샘), 지명	전설지
	장수터와 연보정	인물(김유신), 유적지(출생지, 우물)	전설지/ 진천군지
	제비 명당	자연물, 지명, 명당	전설지/ 진천군지
	굴을 파면 번개친다는 부흥산	자연물(산, 굴), 동물(뱀), 인물(이여송)	전설지/ 진천군지
	살구 우물	자연물(나무), 유적(우물)	전설지/ 진천군지
	독바위 전설	자연물(바위)	전설지/ 진천군지
	소강정 마을	지명, 자연물, 처녀귀신	전설지/ 진천군지
	몽촌과 채경언(蔡慶彦) 정문	인물, 지명, 유적(정문)	전설지/ 진천군지
	덕문이 방죽	인물(임궏정), 유적지(방죽)	전설지/ 진천군지
	방굴 큰 애기	인물, 노래	전설지/ 진천군지
	몽촌 방죽	지명, 유적지(방죽), 용왕	전설지/ 진천군지
	마두(馬頭)부락	지명, 인물(장수)	전설지/ 진천군지
	최양정(崔錫鼎)과 지산서원	인물, 유적지(서원), 지명	전설지
	가리섬(加利島)과 배님이 고개	자연물, 지형, 신화적 성격	전설지/ 진천군지
	용정(龍亭)의 유래	유적지, 지명	전설지/ 진천군지
	구정승 벼루	자연물(산), 인물	전설지/ 진천군지
	피서대	자연물(바위, 못), 종교	전설지/ 진천군지
	제비산(지밋산)	자연물(산)	전설지/ 진천군지
	구곡리(九谷里)	지명, 지형	전설지/ 진천군지
	농다리	유적(다리), 인물(임연)	전설지/ 진천군지

진천	함샘	자연물(샘), 인물, 기자(祈子) 풍속	전설지/ 진천군지
	양천산과 성	자연물(산), 유적지(성), 지명	전설지/ 진천군지
	牛潭(소두머리)	자연물(못)	전설지/ 진천군지
	용두산의 유래	자연물(산), 지형	전설지/ 진천군지
	돌고개	자연물(고개)	전설지/ 진천군지
	품목골 샘	유적지(우물)	전설지/ 진천군지
	이티	자연물(고개), 종교(천주교)	전설지/ 진천군지
	뱀재의 사연	지명, 화해와 배려	전설지
	장수굴	자연물(굴)	전설지
	궁동(宮洞)	지명, 인물(원나라 왕후 기씨)	전설지/ 진천군지
	백원서원	유적지(서원, 비석)	전설지/ 진천군지
	효자 덕온	인물, 자연물(바위)	전설지/ 진천군지
	회안반석	자연물(바위)	전설지/ 진천군지
	거북바위[龜岩]	자연물(바위)	전설지/ 진천군지
	금천(金泉)	지명, 자연물(샘)	전설지/ 진천군지
	병무관(兵武館)	인물(김유신), 지명	전설지/ 진천군지
	화랑벌	인물(김유신), 자연물(들)	전설지/ 진천군지
	송덕불상	종교, 유적(불상), 유래	진천군지
	미역수 절과 빈대	인물(김서현), 종교, 지명, 동물(빈대)	진천군지
	구당계	유적지(사당), 인물(김유신)	진천군지
	엽전꾸러미 귀신이야기	귀신담, 부자되기	진천군지
	궁골의 어느 전설	인물(기황후), 동물(학, 거북이)	진천군지
	어느 지관의 이야기	인물(지관), 동물(용)	진천군지
	최씨 형제 이야기	외족이 동생과 형, 호랑이	진천군지
청원	노비가 만들었다는 용비석	유적(비석), 동물(용)	진천군지
	송우암의 출생 이야기	인물(송시열)	한국구비문학대계
	외갓집에서 괘시 받은 송우암	인물(송시열)	한국구비문학대계
	담이 컸던 임경업	인물(임경업)	한국구비문학대계
	송우암 장가든 이야기	인물(송시열)	한국구비문학대계
	송우암이 한시로 장가든 이야기	인물(송시열)	한국구비문학대계
	일견대사가 잡아준 명당	인물, 자연물(터)	한국구비문학대계
	원주굴의 유래	자연물(굴), 유래	한국구비문학대계/ 청원군지
	상달고개	자연물, 지명, 종교	전설지
	뚝배이(三千里)	지명, 인물	전설지/청원군지
	배나무정이(梨木亭)	유적지(정자)	전설지/청원군지
	갯대산 봉화독	유적지(봉화대), 인물	전설지/ 이야기 충북/ 청원군지
	무성골	지명	전설지/ 청원군지
	능굴산	자연물(산), 풍속	전설지/ 청원군지
	쌀안(米院)	지명, 종교	전설지/ 이야기충북/

청원			청원군지
	좌구산	자연물(산), 인물	전설지/ 청원군지
	용고개	자연물(고개)	전설지/ 청원군지
	구녀성	유적지(성), 오누이장수설화	전설지/ 청원군지
	북바위	자연물(바위)	전설지/ 청원군지
	가덕(加德)	지명	전설지/ 청원군지
	인차리	지명	전설지/ 청원군지
	바랑골[靑龍里]	지명, 종교	전설지/ 청원군지
	피반령재	자연물, 인물	전설지/ 청원군지
	대용굴	자연물(굴)	전설지/ 청원군지
	병풍바위	자연물(바위)	전설지/ 청원군지
	국사봉	자연물(산)	전설지/ 청원군지
	시루봉	자연물(산)	전설지/ 청원군지
	비전거리	지명, 인물	전설지
	동막골(月午里)	지명	전설지
	대버리(方西里)	지명, 인물	전설지
	팔봉산	자연물(산), 인물	전설지/ 청원군지
	절터골	지명, 종교	전설지/ 청원군지
	동화사의 석불	종교, 유물(불상)	전설지/ 이야기 총복/ 청원군지
	용대골	지명, 인물	전설지/ 청원군지
	문산[文義]	지명	전설지/ 청원군지
	양승산(養僧山)	자연물(산, 바위), 종교	전설지/ 청원군지
	구룡리 용굴	자연물(굴)	전설지/ 청원군지
	연산(燕山)	자연물(산), 지명	전설지/ 청원군지
	무너미 고개	지명, 자연물	전설지/ 청원군지
	초막골 고개	지명, 자연물	전설지/ 청원군지
	불개미산	자연물(산), 풍속	전설지/ 청원군지
	다람절 풍혈(風穴)	종교, 유적지(사찰)	전설지/ 청원군지
	오가리(五佳里)	지명	전설지/ 청원군지
	두모산 큰말	자연물(산), 인물	전설지/ 청원군지
	말 무덤	자연물(산)	전설지/ 청원군지
	장자말(長者村)	지명	전설지/ 청원군지
	부용(芙蓉)	자연물(강)	전설지/ 청원군지
	대국터	지명	전설지/ 청원군지
	황성골	지명	전설지/ 청원군지
	구절골(九寺谷)	지명, 종교	전설지/ 청원군지
	노고성(소머리 애기바위)	유적지(성), 축성설화(고부)	전설지/ 청원군지
	통미산	자연물(산)	전설지/ 청원군지
	오룡개	지명	전설지/청원군지
	모유정(부모산)	유적지(우물), 인물, 자연물(산)	전설지

청원	통미산(티피산)	자연물(산), 지명	전설지
	새터마을	지명, 자연물(강)	전설지
	까치내	자연물(하천), 인물	전설지
	백두재	자연물(고개), 지명	전설지
	왕암	자연물(바위)	전설지
	독정이	지명, 자연물, 동물(학)	전설지
	달음뱅이(月谷里)	지명, 유적(탑)	전설지/청원군지
	하루개(弓峴)	지명	전설지/ 청원군지
	절골	지명, 인물	전설지
	장자늪	자연물(늪), 장자못전설	전설지/ 청원군지
	저산(猪山)	자연물(산), 동물	전설지/ 청원군지
	병마동	자연물(산)	전설지/ 청원군지
	부엉골(上鳳里)	지명, 자연물(산)	전설지/ 청원군지
	범말(虎溪)	지명, 호랑이	전설지/ 청원군지
	궁말(宮坪)	지명	전설지/ 청원군지
	오산(烏山)	지명, 인물	전설지
	몽단잇재	지명, 자연물	전설지/ 청원군지
	접지고개	지명, 자연물	전설지/ 청원군지
	말무덤(義馬塚)	유적, 인물, 동물	전설지/ 청원군지
	강감찬	인물(강감찬)	전설지/ 청원군지
	상동림의 무문곡(無蚊谷)	인물(강감찬), 지명	전설지
	무정골의 개구리	인물(강감찬), 동물	전설지
	광촌(光村)의 번개절	인물(강감찬), 지명	전설지
	자명골 고개	인물(강감찬), 지명	전설지
	하누재(天水川)	지명, 자연물, 인물	전설지/ 청원군지
	소로(小魯) 땡나무	자연물(나무), 지명	전설지/ 청원군지
	분송골	지명	전설지/ 청원군지
	돛대산	자연물(산), 풍속	전설지/ 청원군지
	오공원[橋倉, 倉말]	지명, 풍속, 동물보은설화	전설지/ 이야기 충북/ 청원군지
	은옹정이(銀杏亭)	지명, 인물, 유적(비석)	전설지/ 청원군지
	팔결다리	유적(다리)	전설지/ 청원군지
	자포곡	지명, 풍수	전설지/ 청원군지
	까치말	지명, 인물, 동물보은설화	전설지
	은샘(恩井)	유적(우물)	전설지
	한터(大垵)	지명, 자연물(못)	전설지/ 청원군지
	군량골	지명	전설지/ 청원군지
	말무덤	인물, 유적(비석), 동물	전설지/ 청원군지
	울무덤(鳴墓)	유적(무덤, 성)	전설지/ 청원군지
	옥녀봉(삼선말)	자연물(산, 바위), 지명	전설지/ 청원군지
	꼭기 할미 바위(仙岩)	자연물(바위, 샘)	전설지/ 청원군지

청원	돌꼬치(石花里)	지명	전설지/ 청원군지
	납시바위	자연물(바위, 산)	전설지/ 청원군지
	돌책이(石寨)	자연물(산), 유적(석채), 풍수	전설지/ 청원군지
	덕수다리	유적지(다리), 인물(자란고비)	한국구전설화집
	소가 아기 낳던 바위	자연물(바위), 풍속	한국구전설화집
	노현의 지명 명소 유래	지명, 지형, 유래	한국구전설화집
	저산과 은적산 이야기	자연물(산), 동물보은설화	이야기 총북
	현암사 쌀구멍	유적지(사찰), 종교	이야기 총북
	노고산성 전설	유적지(산성), 인물(고부)	이야기 총북
	효촌의 유래	지명, 인물(효자)	이야기 총북/ 총북의 전설 읽기
	상봉고개	지명, 인물	청원군지
	이티재	지명, 무덤	청원군지
	오미(五美)의 고장	지명, 유래	청원군지
	오미(五味)의 고장	지명, 유래	청원군지
	송시열(宋時烈) 이야기	인물(송시열)	청원군지
	경연(慶延)의 효	인물(효자)	청원군지
	조강(趙綱)의 충과 효	인물(효자, 충신)	청원군지
	고억(高億)의 효	인물(효자)	청원군지
	조천상(曹天祥)의 효	인물(효자)	청원군지
	변경복(卞景福)의 효	인물(효자)	청원군지
	장수바위 [將帥岩]	자연물(바위)	청원군지
	거북바위	자연물(바위)	청원군지
	벼슬바위	자연물(바위)	청원군지
	선바위	자연물(바위)	청원군지
청주	계산리 5층석탑	유적(석탑), 유래	청원군지
	뱀내[蛇川]	지명, 동물(뱀, 까치), 동물보은설화	청원군지
	지네장터	유적지(장터, 당집), 동물보은설화	한국민간전설집
	창주 도청의 은행나무	자연물(나무), 인물, 홍수	한국민간전설집
	지네장터 설화	유적지(장터), 동물보은설화	한국구비문학대계
	청주 한씨 시조 묘 찾은 이야기	인물(시조)	한국구비문학대계
	청주 한씨 시조 장가든 이야기	인물(시조)	한국구비문학대계
	주성	지명	전설지
	황성곡(皇城谷)	지명, 유적지	전설지
	호무곡(虎舞谷)	자연물, 지명	전설지/ 청주시지
	가자골(駕在谷)	자연물, 지명	전설지
	명암 약수장	자연물(샘)	전설지/ 한국구전설화집/ 청주시지
	증암산	자연물(산)	전설지
	애기바위	자연물(바위)	전설지/ 청주시지
	표충사	유적지	전설지
	해월묘	인물(열녀), 유적지	전설지/ 청주시지

청주	용박골	자연물, 지명	전설지/ 청주시지
	당고개[堂峙]	자연물, 지명	전설지/ 청주시지
	구중 고개	자연물, 지명	전설지/ 청주시지
	남석교	유적지(다리)	전설지/ 이야기 총북/ 청주시지
	천석골	지명	전설지/ 청주시지
	과상피	자연물(산)	전설지
	밤고개	자연물, 지명	전설지 /이야기 총북/ 청주시지
	짐대마루[福臺村]	유적지, 유래	전설지/ 청주시지
	용화사(龍華寺)	유적지(사찰), 종교	전설지/ 청주시지
	쇠내 개울(金川)	자연물(하천)	전설지/ 청주시지
	청주가 뜬 이유	자연물(강), 유래	한국구전설화집
	무심천의 석계천	자연물(하천), 유래	한국구전설화집
	최수 살린 압각수	자연현상, 기적	한국구전설화집/ 청주시지
	중의 아들	종교, 유적지(사찰)	한국구전설화집
	우암산 이야기	자연물(산), 인물(이지함), 명당	이야기 총북/ 청주시지
	삼봉재에 얹힌 이야기	자연물(고개), 예언, 금기	이야기 총북
	상당산성 전설	유적지(산성), 인물	충북의 전설 읽기
	것대산 봉화대	유적지(봉화대), 자연물(산)	청주시지
	주성(舟城)과 용두사지 철당간	지명, 지형, 유적지(당간), 유래	청주시지
	부모산(父母山)	자연물(산), 인물, 유래	청주시지
충주	대머리와 용개들	지명, 인물, 동물(용)	청주시지
	장자늪	자연물(못), 장자못전설	청주시지
	까치내에서 목숨 살린 이원조(李源祚)	인물, 동물(호랑이), 지명	청주시지
	탄금대	인물(우륵), 유적지	한국민간전설집
	어씨의 시조	시조담	한국민간전설집
	남산성 전설	유적지(산성)	한국구비문학대계
	풍수로 복수한 중	종교, 민속	한국구비문학대계
	삼방리의 유래	지명, 유래, 인물(태조)	한국구비문학대계
	노은면 동면의 유래	지명, 유래	한국구비문학대계
	예순테 고개 이야기	자연물(고개)	한국구비문학대계
	예성(藥城)	지명, 유래	전설지/ 충주시지
	달래강(達川)	자연물(하천), 다리	전설지
	자린고비	인물	전설지/ 충주시지
	한도척(韓道尺)	인물	전설지/ 충주시지
	만색장(挽索場)	줄다리기 풍속	전설지
	주전들(酒田坪)	자연물(들)	전설지/ 충주시지
	온수골(溫水谷)	자연물(샘, 골짜기)	전설지
	유주막(柳酒幕)	유적지(주막), 인물	전설지/ 충주시지

충주	의심바위[大蟒岩]	자연물(바위), 인물(임경업)	전설지/ 충주시지
	용산(龍山)	자연물(산), 탑	전설지
	김생(金生)	인물, 자연물(하천)	전설지/ 충주시지
	용두동 못	자연물(못)	전설지
	용단(龍灘)	자연물(늪, 골짜기)	전설지/ 충주시지
	유상곡수(流觴曲水)	풍속(말의 유래)	전설지/ 충주시지
	광부처 거리	종교, 유적지	전설지/ 충주시지
	남산성(마고성)	유적지(산성)	전설지/ 충주시지
	어림(御林)	지명, 인물(백제왕)	전설지/ 충주시지
	계명산(鷄鳴山)	자연물(산)	전설지
	약막(藥幕)	지명, 폭포	전설지/ 충주시지
	웃절터	유적지(절터), 종교	전설지
	은항아리	유물(항아리)	전설지
	염바다들(鹽海坪)	자연물(들)	전설지/ 이야기 충북/ 충주시지
	치마베루 나루	자연물(못), 나루터	전설지/ 충주시지
	신립장군과 처녀	인물(신립), 원귀	전설지
	신립의 화상(畫像)	인물, 자연물(바위)	전설지
	열두대와 신립	자연물(바위), 인물	전설지/ 한국구전설화집/ 충주시지
	옥관자(玉貫子)	인물	전설지
	투구봉[兜具峰]	자연물(산), 인물(이여승), 혈맥 끊기	전설지
	원터[員岱, 院跡]	자연물(고개), 유적지(객당터), 지명	전설지/ 충주시지
	창골[槍谷]	지명, 전쟁(원나라)	전설지
	암소바위	자연물(바위), 지형	전설지/ 충주시지
	재오개(才五介)	자연물(고개), 지명, 아기장수설화	전설지
	쌍효각(雙孝閣)	인물(효자 형제), 유적(정문)	전설지/ 충주시지
	선 병거지	유적(탄광 갭), 사건	전설지
	냉천동(冷泉洞)	지명, 자연물(샘)	전설지
	문바위	자연물(바위), 지명, 종교(사찰, 불상, 파계승)	전설지/충주시지
	원한봉 바위	자연물(산, 바위), 임진왜란, 금맥 찾기, 소녀희생	전설지
	왕다라기[王踏]	지명, 인물(인조의 휴양지)	전설지
	용마골	지명, 자연물(하천, 계곡) 동물(용 마), 인물, 아기장수설화	전설지
	팽랭이 번던	자연물(산, 고개), 명당	전설지/ 충주시지
	수안보[溫泉里]	자연물(온천), 치병, 지명	전설지
	마의태자와 덕주공주	인물, 종교, 유적(사찰, 불상)	전설지/ 이야기 충북
	유씨야화(柳氏夜話) 서혼초서(書魂招書)	인물(유씨집안), 액막이	전설지/ 충주시지
	갈바위	자연물(바위)	전설지/ 충주시지

충주	꿇들바위	자연물(바위), 풍속(기차, 기우제)	전설지/ 충주시지
	포모대(泡母臺)	인물(선녀, 당현종의 비), 자연물(바위)	전설지
	검억바위	자연물(바위), 마을 화해	전설지/ 충주시지
	행상바위	자연물(바위), 남자의 죽음과 유언	전설지
	검은 들[黑坪]	지명, 자연물(들, 거미)	전설지
	어래산(御來山)	자연물(산), 인물(이성계, 배극렴)	전설지
	김자점(金自點)	인물, 유적지(별장, 방죽)	전설지/ 충주시지
	꼬꼬바위	자연물(바위), 동물(봉황, 닭), 장자의 몰락	전설지/ 충주시지
	망청개	지명, 청일전쟁(청군 패배)	전설지
	용가래미	지명, 지형, 자연물(나무, 샘), 동물(용)	전설지
	빈대 절터	유적지(사찰터), 종교	전설지
	죽두리 바위	자연물(바위), 비극적 사랑	전설지/ 충주시지
	팔송(八松)	지명, 자연물(나무), 인물(효자)	전설지
	형제바위	자연물(바위), 천상에서 쫓겨난 형제, 산신	전설지/ 충주시지
	오현(惡峴)	자연물(고개), 인물(열녀)	전설지
	문바위	자연물(바위), 지명, 인물(효자)	전설지/ 충주시지
	다랑고개	자연물(고개, 바위), 암맥 끊기, 부자 몰락	전설지
	노적바위	자연물(바위), 기차 풍속	전설지/ 충주시지
	수리산(修理山)	자연물(산), 인물, 풍속(기우제)	전설지
	생여바위	자연물(바위), 풍속	전설지
	보련(寶蓮) 산성	인물(장수남매) 자연물(산성), 오누이장수설화	전설지/ 이야기 충북/ 충주시지
	진령군(眞靈君)	인물(민비와 무당), 종교(무속)	전설지
	이음성(李陰城) 집	인물(민비), 유적지(궐터)	전설지
	불당	종교, 유적지(사찰), 임진왜란	전설지
	산제당(山祭堂)	종교, 유적지(산신각터)	전설지
	미륵당	종교, 유적(불상)	전설지
	대립미륵(對立彌勒)	종교, 유적(불상), 지형	전설지
	대덕바위	자연물(바위), 지형, 동물(용, 지네)	전설지/ 충주시지
	학바위	자연물(바위), 동물(학)	전설지/ 충주시지
	오갑산	자연물(산, 고개), 인물(효부), 병자호란	전설지/ 충주시지
	요곡(拗谷)	자연물(고개, 동굴), 선녀, 병자호란	전설지/ 충주시지
	옥너봉	자연물(산), 인물(이여송), 혈맥 끊기	전설지/ 충주시지
	인력당(人力堂)	인물, 명당, 유적(묘), 지명	전설지/ 충주시지
	장미(薔薇) 산성	유적지(산성) 인물(장수), 오누이장수설화	전설지/ 이야기 충북

충주	장자늪	자연물(못), 종교, 장자못설화	전설지/ 충주시지
	김생건탑설(중앙탑)	유적(탑), 인물	전설지
	중앙탑설	유적(탑), 국가의 중앙에 위치	전설지
	왕기제압탑설(중앙탑)	유적(탑), 신라때 왕기를 제압 목적	전설지/ 이야기 중복
	목계(牧溪) 솔밭	자연물(나무), 지명	전설지
	고리장굴(高麗葬谷)	자연물(계곡), 풍속	전설지
	걸피기[기복돌]	지명, 자연물(바위)	전설지
	갈마혈(渴馬穴)	지명, 지형, 인물(신립), 동물(말)	전설지
	청명주(淸明酒)	인물(지관), 명당, 특산물(술)	전설지
	김생제(金生堤)	인물, 유적(제방), 종교	전설지/ 충주시지
	학여울	자연물(하천), 인물(김생)	전설지
	태고산(太古山)	자연물(산, 샘), 유적지(사찰, 제단), 기자풍속	전설지
	삼고목(三枯木)	자연물(나무), 인물(기인)	전설지/ 충주시지
	두무소(杜舞沼)	자연물(못), 지명, 인물(이여송), 동 물(이무기), 명당	전설지/ 충주시지
	허기낙골	자연물(계곡, 바위), 지명	전설지
	법경(法鏡)대사	인물, 종교	전설지
	법경대사 자등탑비(法鏡塔碑)	인물, 종교, 유적지(사찰, 탑비)	전설지
	용소	자연물(바위, 못), 종교, 동물(용)	전설지
	부산(婦山) [옥녀봉]	자연물(산), 명당, 인물(법경대사, 이지함), 처녀의 죽음	전설지/ 충주시지
	대길 삼지(三地)	인물(이지함), 자연물(하천), 명당, 지명	전설지
	정생원골	자연물(산, 계곡), 지명, 인물	전설지
	벼락바위	자연물(바위), 장자 정지	전설지
	용천산(龍泉山)	자연물(산, 샘), 동물(용)	전설지
	수바위[壽岩]	자연물(바위), 지명, 인물, 기자풍속	전설지/ 충주시지
	허적(許積)과 도깨비	인물, 자연물(산)	전설지/ 충주시지
	성황제	유적지(성황당), 인물(善女), 종교, 관음 현신	전설지
	왕박산(王泊山)	자연물(산), 인물(혁거세), 신화적 요소, 지명	전설지/ 충주시지
	계척못안(桂尺池內)	지명, 자연물, 지형, 명당	전설지
	삼자(三字) 삼등산(三等山)	인물(지관), 자연물(산) 명당	전설지
	손순효(孫舜孝)	인물	전설지
	구노坪(九老坪)	지명, 지형, 임진왜란	전설지/ 충주시지
	확바위(三等)	자연물(산, 바위), 기자풍속	전설지/ 충주시지
	삼탄(三灘)	지명, 자연물(하천), 지형	전설지
	낙천사(樂泉寺)	유적지(사찰), 자연물(샘), 치병	전설지
	개미거리[狗碑巨里]	지명, 동물(개), 동물보은설화	전설지/ 충주시지
	밤말(栗里)	지명, 자연물(나무), 동물(지네)	전설지

충주	백운암	자연물(산, 바위), 인물(민비), 종교(무당, 사찰건립)	전설지
	진령군(眞靈君)과 이유인(李裕寅)	인물(민비에게 등용)	전설지
	시루봉	자연물(산), 인물(효자)	전설지
	장병산(長屏山)	자연물(산), 유적지(사찰)	전설지
	홍실고개	자연물(고개), 인물(효부)	한국구전설화집
	계족산의 유래	자연물(산), 동물(지네)	이야기 충북
	마즈막재에 얹힌 이야기	자연물(고개), 지명, 유래	충주시지
	용산(龍山)	자연물(산, 샘)	충주시지
	문화동 송장골	지명, 시체 버리는 곳	충주시지
	사천(四川)개	자연물(하천), 지명	충주시지
	천기를 못 본 임장군	인물(임경업, 김자점)	충주시지
	별미	자연물(산)	충주시지
	달래강	자연물(강), 근천상간 옥망	충주시지
	무학당과 무예놀이	유적지(무예강당터), 유래	충주시지
	마당참나무가 준 벌	자연물(나무), 동티	충주시지
	충강공 이상급의 도량	인물, 아내 수용	충주시지
	술이 나오는 주정동	자연물(샘), 지명	충주시지
	만장이 날려 통점산에 잡은 명당	자연물(산, 터), 명당	충주시지
	용여울	자연물(여울), 인물(김생), 용왕	충주시지
	연화부수형(蓮花浮水型) 황참의 묘	인물(이지함, 황참), 묘, 터, 명당	충주시지
	평사낙안형(平沙落雁型) 김씨 묘	인물, 명당, 과욕으로 망친 명당	충주시지
	양정승과 신타봉	인물, 자연물(산)	충주시지
	풍류바위와 옥녀	자연물(바위), 천상 왕자와 옥녀	충주시지
	제 절에 방화한 주지의 말로	인물, 종교	충주시지
	부처탱이의 영험한 부처	종교, 뱃사공 수호	충주시지

○ 부록 2. ‘충북 전통 이야기’ 가치추정을 위한 설문지

**‘충북 전통 이야기’의 가치추정을
위한 설문조사**

- 우리고장 충북에 예부터 전해 내려오는 전통 이야기는 우리 선조들의 역사와 문화와 혼을 담고 있는 귀중한 문화자원입니다. 이는 단순히 옛날 이야기로써가 아니라 지역 주민에게 미치는 정신적 심리적 영향과 하나의 지역 문화산업으로서 지역경제에 이바지 할 수 있는 잠재력을 갖고 있습니다.
 - 본 조사의 목적은 이러한 충북의 전통 이야기에 대한 현황 및 인식조사와 가치를 **경제학적으로 분석하여 향후 지역 문화 및 경제발전**을 도모할 정책개발에 활용하기 위한 것입니다.
 - 설문조사를 통해 **충북의 전통 이야기에 대한 지역주민의 인식을 파악하고, 지역 전통 이야기의 보존 및 발전을 위해 개인이 지불할 수 있는 금액을 파악하게 됩니다.** 이 결과는 전통 이야기의 가치추정에 이용되며, 그 외에 **지역문화 및 경제발전을 위한 정책 선호도와 문학에 대한 수요도** 조사됩니다.
 - 작성해 주신 설문내용은 귀중한 자료로서 지역문화와 경제발전을 위한 정책개발에 큰 밑거름이 될 것으로 믿습니다. 여러 일로 바쁘실 줄 아오나 잠깐만 시간을 내서 설문에 응해주신다면 연구에 많은 도움이 되겠습니다.
- 감사합니다.
- 본 설문지의 **응답내용은 통계적 분석을 통해 연구결과로만 사용하게 되며** 응답자의 신상에 대해서는 통계법에 의해 보호 받습니다.
 - 설문작성과 관련하여 궁금하신 점이나 의견이 있으신 분은 다음의 연락처로 연락주시면 성심껏 답변해 드리겠습니다.

충북대학교 국어국문과 교수 오세정(Tel:043-261-20917)

충북대학교 사회교육과 교수 조택희(Tel:043-261-27047)

‘충북의 전통 이야기’ 대해 알고 제십니까?

- 지역의 ‘전통 이야기’는 특정 지역을 중심으로 오랜 기간 전해져 온 설화, 즉 신화나 전설, 민담을 의미합니다. 소설과 같이 저자에 의해 창작된 것이 아니라 누가 최초로 지었는지 알 수 없으나 그 지역 구성원들에 의해 전해져 내려왔으며, 집단의 정체성과 문화를 담고 있습니다.
- 충북의 전통 이야기로는 충주의 탄금대에 얹힌 우륵이나 신립에 관한 이야기, 단양의 온달 산성에 얹힌 이야기, 제천의 박달재에 얹힌 이야기 등이 있습니다. 충북 지역의 유명 자연물이나 산성과 같은 인공물들에 얹힌 이야기, 지역의 효자나 열녀의 이야기 등이 우리 지역의 전통 이야기입니다.

- 남원은 판소리이자 소설인 <춘향전>을 활용하여 지역의 대표 문화브랜드로 ‘춘향’을 내세우고 있으며, 해마다 축향 축제를 개최하고 있습니다.
- 전남 곡성에서는 소설과 설화를 바탕으로 자기 마을을 ‘심청의 마을’로 홍보하고 있으며 마을을 대표하는 각종 상징물로 ‘심청’을 활용하고 있습니다.
- 전남 장성에서는 <홍길동전>의 주인공과 유사한 행적을 보인 인물이 장성 출신임을 내세워 장성에 ‘홍길동 테마파크’를 조성하였습니다.
- 충북 진천의 경우, ‘생거진천’이라는 슬로건을 사용하고 있는데, 이 말의 유래를 지역의 전통 이야기에서 찾고 있습니다.



- 지역을 대표할 만한 상징물을 선정하거나, 테마파크 조성, 지역 축제 유치를 하기 위해서 새롭게 주목 받고 있는 것이 바로 그 지역의 정체성과 문화를 담고 있는 ‘전통 이야기’입니다.

I. ‘충북 전통 이야기’에 대해 묻는 질문

1. 다음은 대표적인 충북의 전통 이야기 중의 하나입니다. 각 이야기에 대해 알고있는 정도를 답해주세요.?

1-1 청주 두꺼비의 보은 이야기(예시)

- ①내용 및 지역 전통 이야기임을 잘 알고 있음.
- ②내용은 알고 있으나 지역 전통 이야기임은 몰랐음.
- ③들어본 경험있으나 구체적으로 잘 모름.
- ④들어본 경험이 없음.

1-2 제천 박달과 금봉이 이야기(예시)

- ①내용 및 지역 전통 이야기임을 잘 알고 있음.
- ②내용은 알고 있으나 지역 전통 이야기임은 몰랐음.
- ③들어본 경험있으나 구체적으로 잘 모름.
- ④들어본 경험이 없음.

1-3 충주 신립장군 이야기(예시)

- ①내용 및 지역 전통 이야기임을 잘 알고 있음.
- ②내용은 알고 있으나 지역 전통 이야기임은 몰랐음.
- ③들어본 경험있으나 구체적으로 잘 모름.
- ④들어본 경험이 없음.

1-4 진천 생거진천 이야기(예시)

- ①내용 및 지역 전통 이야기임을 잘 알고 있음.
- ②내용은 알고 있으나 지역 전통 이야기임은 몰랐음.
- ③들어본 경험있으나 구체적으로 잘 모름.
- ④들어본 경험이 없음.

1-5 단양 온달장군 이야기(예시)

- ①내용 및 지역 전통 이야기임을 잘 알고 있음.
- ②내용은 알고 있으나 지역 전통 이야기임은 몰랐음.
- ③들어본 경험있으나 구체적으로 잘 모름.
- ④들어본 경험이 없음.

2. ‘충북 전통 이야기’ 대해 알게 된 경로는?

- ① 부모님 및 친지로부터 들어 알고 있다 ② 대중매체(TV, 신문 등)
 ③ 지자체 홍보(도청, 시·군청 등) ④ 주변사람으로부터(친구, 동료)
 ⑤ 학습 및 교육 (학교, 교양강좌 등) ⑥ 기타()

3. ‘충북 전통 이야기’ 중 문화상품으로 개발하였으면 하는 것은?

- ① 효녀, 열녀, 충신과 같은 인물 이야기 ② 충북의 자연경관과 관련된 이야기
 ③ 충북의 문화유산(건축물) 관련 이야기 ④ 충북의 특산물과 관련된 이야기
 ⑤ 지역민의 고유한 문화·전통 이야기 ⑥ 기타()

‘충북 전통 이야기’의 복원 및 보전과 발전을 위해서는
 다음과 같은 편익과 비용이 발생하게 됩니다.



◀ 편 익 ▶

‘충북 전통 이야기’를 보전, 복원하고 발전시킴으로써, 우리고장 고유의 문화유산에 대한 자긍심과 정체성 확립 등을 통한 동일감 및 애郷심으로 성장잠재력 강화는 물론 지역 고유의 문화산업 발전을 통한 지역경제성장을 도모 할 수 있음.



◀ 비 용 ▶

‘충북 전통 이야기’를 보전하고 발전시키기 위해서는 각종 시설 및 기구 설치 이외에 행정비용 등 대규모 자금이 소요됩니다. 또한 이는 공공의 성격을 갖고 있으므로 여기에 필요한 재원은 세금이나 기금 등의 형태를 통해 조성하고자 합니다.

4. 만약 ‘충북 전통 이야기’를 역사적으로 보전 및 복원과 생태적으로 유지관리하기 위한 예산을 마련하기 위해 세금이 생긴다면 귀하는 일정금액을 매달 세금으로 내실 의향이 있습니까?

- ① 예(➡5번 문항에 답하세요) ② 아니오 (➡7번 문항에 답하세요)

5. ‘충북 전통 이야기’를 보전 및 복원과 발전을 위한 예산을 세금(또는 기금)으로 충당하려고 합니다. 징수하는 세금은 가구당 매달 최소한 8,000원에서 최대한 10,000원 정도가 될 것으로 추정하고 있습니다. 귀하께서는 만약 책정된 세금이 매달 8,000원이면 내실 수 있습니까?

- ① 예 (➡4-1번 문항에 답하세요) ② 아니오 (➡5번 문항에 답하세요)

5-1. (4번 문항의 ① 예를 선택한 분만 답하세요)

귀하는 만약 책정된 세금이 매달 10,000원이면 내실 수 있습니까?

- ① 예 (➡5번 문항에 답하세요) ② 아니오 (➡5번 문항에 답하세요)

6. 귀하께서 일정금액을 납부하고자 하는 이유는?

- ① ‘충북 전통 이야기’를 통한 지역의 정체성 확립과 자긍심 고취를 위해
- ② 지역 문화유산을 바탕으로 한 문화산업 진흥으로 지역경제 발전을 위해
- ③ 지역 문화유산을 후손들에게 물려주어야 한다는 당위성 때문에
- ④ 지역 주민으로서 지역발전을 위해 참여해야 한다는 공동체 의식 때문에

7. (3번 문항의 ② 아니오를 선택한 분만 답하세요)

귀하께서 ‘충북 전통 이야기’의 역사적 복원 및 보존과 발전에 소요되는 예산 마련을 위한 세금(기금)을 내실 의향이 없는 이유는 무엇입니까?

- ① 현재상태에 만족한다. ② 관심이 없다.
- ③ 세금이 아닌 자발적 기부금이나 성금의 형태로 예산을 마련해야 한다.
- ④ 세금이 더 중요한 다른 곳에 쓰여야 한다.
- ⑤ 기타 (_____)

8. ‘충북 전통 이야기’를 바탕으로 지역 고유의 ‘문화콘텐츠’ 산업으로 발전을 꾀한다면, 어떤 방향이 바람직하다고 생각하십니까?

- ① 전통 이야기를 바탕으로 한 지역 축제의 개발
- ② 전통 이야기를 바탕으로 한 지역 상징물 개발 및 활용
- ③ 전통 이야기를 바탕으로 지역특산물, 기념품과 같은 상품개발
- ④ 전통 이야기를 바탕으로 연극, 영화, 음악 등과 같은 문화상품 개발
- ⑤ 전통 이야기와 관련된 전시회, 박람회, 학술대회 등 행사개최
- ⑥ 기타(_____)

I. 개인적 특성에 관한 설문

1. 귀하의 성별은 무엇입니까? ① 남 자 ② 여 자
2. 귀하의 나이는? ① 20대 ②30대 ③40대 ④50대 ⑤60대 ⑥70대 이상
3. 귀하의 최종 학력은? ①초졸 ②중졸 ③고졸 ④대졸 ⑤대학원졸
4. 귀하의 결혼유무는? ① 미 혼 ②기 혼
5. 귀하의 가구 월 소득은 얼마입니까?
- ① 100만원 미만 ② 100~199만원 ③ 200~299만원
④ 300~399만원 ⑤ 400~499만원 ⑥ 500만원 이상
6. 귀하의 거주지는 어디입니까?
- ①청주시 ②충주시 ③청원군 ④제천시 ⑤음성군 ⑥진천군 ⑦옥천군
⑧영동군 ⑨괴산군 ⑩보은군 ⑪증평군 ⑫단양군
7. 귀하는 문화와 관련된 상품(도서, 연극, 영화, 기념관, 축제 등)에 지출하는 금액이 평균적으로 한 달에 얼마나 됩니까?
- ① 1만원 미만 ② 1~5만원 ③ 5~10만원 ④ 10~15만원
⑤ 15~20만원 ⑥ 20~25만원 ⑦ 25~30만원 ⑧ 30만원 이상

수고하셨습니다. 귀중한 시간 내주셔서 감사합니다.