

2010. 12
정책연구 2010-01(기본)

# 해양관광 활성화를 위한 해양문화콘텐츠 활용방안 연구

2010. 12

이원갑 · 이종훈 · 홍장원 · 이윤정 · 현우용

#### ◆ 보고서 집필 내역

##### ● 연구책임자

- 이 원 갑 : 제1장, 제5장

##### ● 연구진

- 이 종 훈 : 제3장 일부, 제4장 4절 3)
- 홍 장 원 : 제2장 2절 1), 3절, 제4장 1절, 3절, 4절 2)
- 이 윤 정 : 제2장 1절, 2절 2), 제3장 3절 1)과 2) 일부, 제4장 2절, 4절 4)
- 현 우 용 : 제4장 4절 1)

##### ● 외부 집필진

- 이 윤 선(목포대학교 HK연구교수) : 제3장 일부

#### ◆ 산·학·연·정 연구자문위원

- 고 석 규(목포대학교 총장)
- 정 원 일(경주대학교 관광레저개발학과 교수)
- 김 현 중(국립해양박물관건립추진기획단 과장)

\* 연구자문위원은 산·학·연·정 순임

#### ◆ 연구감리자

- 김 성 귀(한국해양수산개발원 선임연구위원)

## 머 리 말

우리나라는 깨끗하고 수려한 풍광을 가진 바다에 3면이 둘러싸인 아름다운 해양국가이다. 푸르고 맑은 동해, 생명이 살아 숨 쉬는 갯벌이 넓게 펼쳐진 황해, 그리고 아름다운 많은 섬이 있는 수려한 풍광의 남해! 이 바다들은 각각 저마다의 특색으로 우리나라의 긴 역사와 함께 많은 이야기를 잉태하고 풀어 놓으며, 바다를 터전으로 살아 온 민중의 고락을 지켜보고, 숨결을 같이 한 삶의 터전이기도 하다.

1970~80년대부터 시작된 국가경제 성장으로 부족한 농지, 산업용지 및 도시용지 확보를 위해 바다를 간척·매립하면서 바다의 많은 부분이 육지로 변했고, 환경 및 경관도 큰 손상을 입었습니다. 그러나 2000년대 이후 우리나라가 선진국 대열을 넘보면서 바다 그대로의 가치가 재조명되었으며, 현대 사회에서는 국민의 휴식 및 해양레저 공간으로 각광을 받고 있다.

우리 국민의 소득과 여가시간이 증대되면서 많은 시간과 비용을 요하는 해양관광에 대한 선호도가 매우 빠른 속도로 높아지고 있다. 또한, 우리나라의 아름다운 해안이 외국인에게도 알려지기 시작해 이제는 국내외 관광객을 상대로 해양관광 개발을 활성화할 때이다. 이에 대응하여 중앙 정부 및 해안지역 지방자치단체는 해안선을 따라 ‘U’형 해양관광벨트를 해안에 구축하고 있으며, 마리나, 해양리조트 조성 등 야심찬 계획을 수립하고 있다. 이러한 해양관광벨트 조성 사업은 동서남해안권 및 내륙권 발전 특별법의 시행으로 추진이 더욱 용이해졌다.

그동안 해안지역의 지방자치단체는 지역발전의 수단으로 다양하고 야심찬 해양관광개발 구상 및 계획을 수립하였으나, 민간 자본 유치의 어려움으로 거의 실현되지 못했다. 그 주된 이유는 해안지역의 각 지방자치단체가 추진하는 해양관광개발계획이 인근지역의 계획과 대동소이하고, 독자

적인 특성 내지 개성을 찾아보기 어려우며, 여름철에만 관광객이 몰리는 계절적 집중현상 때문에 나머지 3계절은 수익을 창출하기 어려워 관광사업의 경제성 확보가 곤란하기 때문이었다.

이러한 문제를 해결하기 위해서 각 지역의 독자적인 해양문화를 발굴하고 이를 콘텐츠화하여 관광에 활용한다면, 지역별로 특색 있고 경쟁력 있는 해양관광지 개발이 가능할 것이다. 이는 기존의 해양관광자원에 의미를 부여하고, 이야깃거리를 만들어 관광객의 뇌리에 남도록 하는 것으로써, 이는 관광객에게 해양관광지에 대한 특별한 의미를 부여하게 될 것이며, 이제까지와 달리 계절에 관계없이 바다에 다가가게 할 것이다.

문화관광은 전통, 역사, 유적 등의 탐방이 많으며, 다양한 스토리를 간직하고 있다. 그리스의 파르테논 신전이나 아테네의 유적의 경우도 우리가 익히 아는 그리스 신화나 역사가 없다면 아무 의미 없는 돌무더기에 불과할 것이다. 아테네에는 소크라테스, 아리스토텔레스와 플라톤이 있고, 올림푸스산에는 제우스, 아폴로, 포세이돈이 있으며, 여러 여신들과의 사랑과 미움, 질투 등의 이야기는 우리 국민에게도 친숙하며, 그리스를 방문하게 되면 단순한 유적이 아닌 이야기의 대상으로서 친숙히 느껴질 것이다. 이것이 전 세계의 수많은 관광객이 무너지고 풍화된 유적에서 매력을 느끼는 이유이다.

이러한 관광 형태를 전형적인 문화관광이라 할 수 있으며, 관광객의 고소득화, 고학력화와 함께 단체관광에서 개별관광으로 변화하는 현대관광의 새로운 추세를 잘 반영하는 관광형태의 하나이다. 또한 세계관광기구가 정한 세계 10대 미래관광 형태의 하나로서 가장 유망한 관광 분야이기도 하다.

이 연구는 우리나라 3면을 둘러싼 해안에 산재한 해양문화자원과 관광자원을 찾아 콘텐츠를 개발하여 이를 해양관광 개발에 활용함으로써, 각 지역의 해안이 독자적인 문화와 스토리가 있는 관광지가 되어 계절에 관계

없이 모든 국민이 친숙한 느낌으로 다가갈 수 있는 관광지가 되도록 하기 위한 정책연구이다. 예술 및 육상관광 분야에서는 이러한 콘텐츠 작업이 상당히 진행되어 왔으나, 해양관광 전반에 걸친 문화콘텐츠개발 정책연구는 이 보고서가 처음이다. 이 연구결과가 우리나라 해양관광 활성화를 위한 정책추진의 기틀로 잘 활용되어 모든 해안지역이 각각 독창성 있는 해양관광지로서 매력과 경쟁력을 갖게 되기를 기대한다.

끝으로 이 보고서 작성을 위해 애쓴 집필진과 자문위원님들의 노고에 감사드린다.

2010년 12월

한국해양수산개발원  
원 장 김 학 소



## 차례

Executive Summary	i
-------------------	---

제1장 서론	1
--------	---

1. 연구의 배경 및 필요성	1
2. 연구의 목적	4
3. 연구의 범위와 방법	5
1) 연구의 내용 및 범위	5
2) 연구의 방법	6
3) 선행연구 검토	7

제2장 문화관광과 문화콘텐츠	12
-----------------	----

1. 문화관광의 이해	13
1) 문화관광의 등장	13
2) 문화관광의 개념	15
3) 문화관광 수요	19
2. 문화관광과 문화콘텐츠	20
1) 문화콘텐츠	20
2) 문화관광과 문화콘텐츠	23
3. 문화콘텐츠를 이용한 문화관광 사례	28
1) 사례검토 방향	28
2) 안동 전통문화콘텐츠 박물관	28
3) 남이섬과 대장금 테마파크	31
4) 전주 한옥마을	35
5) 오사카 유니버설 스튜디오	38

### 제3장 우리나라의 해양문화와 관광개발 ————— 41

1. 해양문화의 개념과 범주 .....	42
2. 유형별 해양문화자원 .....	45
1) 해양문화자원의 유형구분 .....	45
2) 해양사 해양문화자원 .....	47
3) 생활사 해양문화자원 .....	56
3. 해양문화의 관광자원화 및 콘텐츠 개발 .....	73
1) 해양관광축제 .....	73
2) 해양소재 박물관 .....	77
3) 해양문화콘텐츠 개발 현황 .....	84

### 제4장 해양문화콘텐츠의 활용방안 ————— 87

1. 해양관광 여건과 해양문화콘텐츠 개발 .....	88
1) 국내 해양관광 여건 .....	88
2) 해양문화콘텐츠 개발의 필요성 .....	93
2. 해양문화관광 설문조사 .....	94
1) 관련 공무원 대상 설문조사 .....	95
2) 관광객 설문조사 .....	105
3) 시사점 .....	115
3. 해양문화콘텐츠 개발과 해양관광 활성화 .....	117
1) 해양문화 원형의 발굴과 문화콘텐츠화 .....	117
2) 문화콘텐츠를 활용한 해양관광 활성화 유도 .....	123
3) 해양문화 관광스토리텔링의 도입 .....	134

### 제5장 결 론 ————— 137

1. 요약 및 결론 .....	137
------------------	-----



2. 정책 제언 .....	139
1) 조직 역할 분담방안 .....	140
2) 인력양성방안 .....	143
3) 채용조달방안 .....	145
4) 법·제도 개선방안 .....	147

참 고 문 헌 .....	152
---------------	-----

부 록 .....	155
-----------	-----

부 록 1. 해양문화관광 공무원 대상 설문지 .....	155
부 록 2. 해양문화관광 일반인 대상 설문지 .....	160

## 표 차례

표 1-1. 선행연구 분석 .....	10
표 2-1. 세계관광기구의 10대 미래 관광 행태 .....	14
표 2-2. 문화관광자원의 종류 .....	17
표 2-3. 문화관광 수요 추이 .....	19
표 2-4. 문화콘텐츠의 유사개념 .....	22
표 2-5. 문화관광과 문화콘텐츠의 관계 .....	23
표 2-6. 문화 원형 디지털화사업 개요 .....	25
표 2-7. CT 융합콘텐츠 사업 개요 .....	26
표 2-8. 국토해양부의 해양문화콘텐츠 관련 사업 .....	27
표 2-9. 박물관 건립 개요 .....	29
표 2-10. 남이섬 시설 개요 .....	32
표 2-11. 대장금 테마파크 개요 .....	33
표 2-12. 전주 한옥마을 현황 .....	36
표 2-13. 유니버설 스튜디오 시설개요 .....	38
표 3-1. 해양문화의 정의 및 범주 .....	45
표 3-2. 해양문화자원의 정의 및 범주 .....	47
표 3-3. 해양문화자원 : 선사시대 .....	48
표 3-4. 해양문화자원 : 해전 .....	48
표 3-5. 해양문화자원 : 해양도시 .....	51
표 3-6. 해양문화자원 : 해운 .....	53
표 3-7. 연도별 수중문화재 발굴 내력(2010년 10월 기준) .....	55
표 3-8. 해양문화자원 : 주민 .....	57
표 3-9. 해양문화자원 : 어업 .....	59
표 3-10. 해양문화자원 : 해양의례 .....	64
표 3-11. 우리나라의 풍어제(중요 무형문화재 제82호) .....	65

표 3-12. 해양문화자원 : 해양민요 .....	67
표 3-13. 해양문화자원 : 설화 .....	69
표 3-14. 해양문화자원 : 해양인물 .....	72
표 3-15. 우리나라의 해양인물 .....	72
표 3-16. 지방자치단체별 해양축제 분류 .....	74
표 3-17. 전통문화 관련 해양축제 세부 내용 .....	75
표 3-18. 통영한산대첩 축제 개요(49회) .....	76
표 3-19. 울산암각화박물관 시설 개요 .....	78
표 3-20. 안산시 어촌민속전시관 시설 개요 .....	80
표 3-21. 국립해양박물관 건립사업 개요 .....	82
표 3-22. 세계의 해양 관련 박물관 .....	83
표 4-1. 해양관광자원개발사업 현황 .....	91
표 4-2. 공무원 설문 표본의 지역 분포 .....	96
표 4-3. 공무원 대상 설문조사 내용 .....	96
표 4-4. 해양문화관광 개발사업에 대한 관심도 .....	101
표 4-5. 일반인 설문 응답자의 특성 .....	105
표 4-6. 일반인 대상 설문조사 내용 .....	106
표 4-7. 일반인의 해양문화자원 인지도 .....	107
표 4-8. 해양문화관광의 만족도 .....	111
표 4-9. 문화콘텐츠의 기획단계 .....	120
표 4-10. 해양문화콘텐츠 발굴 및 활용방안 .....	127
표 4-11. 해양관광지의 디지털 콘텐츠 활용방안 .....	132
표 5-1. 해양문화콘텐츠 육성을 위한 인력양성 지원방안 .....	144
표 5-2. 해양문화콘텐츠 관련사업 재원조달방안 .....	146
표 5-3. 해양문화콘텐츠 발굴/육성을 위한 법·제도적 개선방안 .....	149

## 그림 차례

그림 1-1. 과업수행 흐름도 .....	7
그림 2-1. 문화와 문화콘텐츠 연구내용 .....	12
그림 2-2. 문화와 문화콘텐츠 .....	22
그림 2-3. 한국콘텐츠진흥원 사업 .....	24
그림 2-4. 전통문화콘텐츠 박물관 전시 주제 · 주요시설 .....	30
그림 2-5. 남이섬 전경 .....	32
그림 2-6. 대장금 테마파크 전경 .....	34
그림 2-7. 전주 한옥마을 문화관광자원화 사업 내용 .....	37
그림 2-8. 오사카 유니버설 스튜디오 전경 .....	39
그림 3-1. 해양문화와 관광개발 분야의 연구체계 .....	41
그림 3-2. 명량해전도 이미지와 거북선 모형 .....	50
그림 3-3. 다양한 한선의 이미지 .....	54
그림 3-4. 다양한 해저유물 및 수장품 .....	54
그림 3-5. 전통어법(독살과 죽방렴) .....	63
그림 3-6. 반구대 암각화 모습 .....	77
그림 3-7. 울산암각화박물관 전경 및 내부 모습 .....	79
그림 3-8. 안산시 어촌민속전시관의 입지 .....	80
그림 3-9. 안산시 어촌민속전시관 전경 및 내부 모습 .....	80
그림 3-10. 국립해양문화재연구소와 내부 전시물 .....	81
그림 3-11. 우항리 공룡박물관 및 내외부 전경 .....	81
그림 3-12. 어촌민속전시관 그리고 다양한 전시물 .....	82
그림 3-13. 추진 중인 국립해양박물관 조감도 .....	82
그림 3-14. 해양을 소재로 한 다양한 영화의 포스터 .....	84
그림 3-15. 니모를 찾아서(애니메이션) 그리고 파생 상품 .....	85
그림 3-16. 다양한 해양 관련 문학작품과 만화 그리고 애니메이션 .....	86

그림 4-1. 해양문화콘텐츠 활용방안분야 연구의 체계 .....	87
그림 4-2. 국내 해양관광활동 실태 .....	88
그림 4-3. 국내 해양관광활동 시기 .....	89
그림 4-4. 국내 해양관광활동의 문제점 .....	90
그림 4-5. 국내 해양정책의 연계체제 .....	92
그림 4-6. 해양문화자원 보유 여부 .....	97
그림 4-7. 해양문화의 지역 기여도에 대한 인식 .....	98
그림 4-8. 해양문화자원 개발정책 추진 현황 .....	98
그림 4-9. 해양문화자원의 관광 활용도 .....	99
그림 4-10. 해양문화 관광지 활성화 정도 .....	100
그림 4-11. 해양문화관광 형태 .....	101
그림 4-12. 해양문화관광 활성화의 제약 요인 .....	102
그림 4-13. 시급히 추진해야 할 해양문화관광 정책 .....	103
그림 4-14. 효과적인 해양문화의 관광자원화 방법 .....	104
그림 4-15. 해양문화관광 개발 시 중요사항 .....	104
그림 4-16. 해양문화 인지도에 대한 공무원 의견 .....	108
그림 4-17. 해양문화자원 정보 획득 경로 .....	109
그림 4-18. 해양문화관광 경험률 .....	109
그림 4-19. 해양문화 관광지 방문동기 .....	110
그림 4-20. 해양문화관광 참여 의사 .....	111
그림 4-21. 해양문화 관광지에서 얻은 것 .....	112
그림 4-22. 해양문화 관광지의 불편사항 .....	113
그림 4-23. 해양문화 관광지 선택 시 고려사항 .....	114
그림 4-24. 선호하는 해양문화관광 형태 .....	114
그림 4-25. 해양문화관광 대중화를 위한 추진과제 .....	115
그림 4-26. 문화콘텐츠의 원소스 멀티유스(OSMU) 활용사례 .....	118
그림 4-27. 해양문화 원형의 발굴과 콘텐츠화 과정 .....	122
그림 4-28. 해양문화콘텐츠를 통한 관광활성화 방안 .....	125

그림 4-29. 인천의 항구문화를 소개하는 문화콘텐츠 .....	128
그림 4-30. 산림콘텐츠를 활용한 앱서비스 .....	130
그림 4-31. 디지털 콘텐츠를 통한 가상체험 관광 .....	130
그림 4-32. 디지털 콘텐츠를 통한 모바일 안내 시스템 .....	131
그림 4-33. 관광스토리텔링 개념도 .....	135
그림 5-1. 해양관광 활성화를 위한 조직 역할체계 정립 .....	141

## Executive Summary

### **A Study on the Plans to Apply Marine Cultural Contents for the Activation of the Marine Tourism**

#### ■ Basic Concept of Cultural Tourism and Contents

- Definition of cultural tourism
  - The European Association for Tourism and Leisure Education (ATLAS) defines cultural tourism from two aspects such as motive and resources. In motive, cultural tourism is about satisfying cultural desire of an individual. As for resources, cultural tourism uses heritage, historic sites, artistic or cultural expressions or special resources such as art and dramas.
  - In order to satisfy the motive behind cultural tourism, some learning and hands-on experiences should be included.
- Relation between Cultural tourism and Cultural Contents
  - Cultural contents are some things that are combined with culture. Examples include movies, dramas, animations, games, multi-media contents, digital contents and publications.
  - Cultural contents provide stories behind tourist attractions, tools for hands-on experiences (marine cultural tourism), or foundation to share each other's experiences after tours.

Cultural tourism	Cultural Contents	
Resources	movie, drama, novel, play, musical, animation and etc.	
Activity support	medium	animation, game, multi-media, digital, mobile, new media, virtual reality and etc.

## ■ Needs for the Development of Marine Cultural Contents

- Limitation of marine tourism and the role of marine culture
  - Korea has four distinct seasons. Due to these seasonal characteristics, marine tourism is mainly conducted during summer time. Each coastal city provides similar summer activities.
  - Such limitation of cultural tourism can be overcome by linking cultural tourism with cultural resources of local tradition. By doing so, coastal cities can differentiate themselves, secure competitiveness and provide various opportunities to experience marine culture.
- A survey on the development of marine cultural tourism (against public officials)
  - The result showed that public officials in marine or cultural tourism highly evaluated economic contribution of marine cultural resources. Out of the five-point scale, their interest in developing marine cultural tourism recorded 4.09 points, which is a very high level.
  - The survey showed that conditions for tourist attractions should be improved for more active marine cultural tourism. At the same time, marine tourist attractions should be developed with linkage to those nearby.
- A survey on the recognition of marine cultural tourism (against the general public)



- According to the survey, public awareness about the marine cultural resources remained at 2.04 out of the five-point scale. 40% of respondents whose motive was a “simple local tour” (58.9%) visited marine cultural attractions. However, 70% of respondents said that they were willing to visit marine cultural tourist attractions in the future.
- The survey showed that visitors to marine cultural tourist spots “attained valuable knowledge and information” (32.1%) and “were satisfied with various hands-on experiences” (30.8%).
- They chose a certain tourist spot because of “hands-on experiences” (28.4%). Their favorite type of marine culture tourism was “cultural hands-on experiences” (45%).
- All told, more efforts should be made to promote marine cultural resources. Cultural contents, such as virtual experience, mobile applications and games, need to be actively tapped during the development of marine cultural tourism in order to boost visitors’ knowledge, information and activities.

## ■ Marine Tourism Supported by Marine Culture

- For more active marine cultural tourism based on cultural contents
  - Exploration of marine culture and development of cultural contents: networks of marine cultural foundations, coastal municipalities, universities and research institutes should be in place to build a database of local marine culture.
  - Marine tourism supported by cultural contents: images, virtual reality, animations and games are based on marine culture and digital technology can

- assist tourists' activities.
- The story telling method used for marine cultural tourism: the story telling method boosts marine cultural tourism. If the method is well mixed with cultural contents to create various hand-on activities, visitors will be able to better understand marine culture.
- Systemic support for marine cultural contents
  - MLTM should take the lead in developing marine cultural contents since it is in charge of policies for marine culture and marine tourism. It should foster relevant human resources along with academia and training institutes. Marine cultural contents projects with great ripple effects can be financed by funds or an appropriated budget. The Framework Act on Marine Fishery Development needs to be amended for stable and continuous projects.

# 제1장 서론

## 1. 연구의 배경 및 필요성

오늘날 우리 일상생활의 많은 부분이 해양 그리고 해양과 연계된 다양한 활동을 토대로 영위되고 있다. 전통적으로 해양은 우리의 수산식품 공급원일 뿐 아니라 연안 해운의 장으로, 70년대 이후 경제 성장기에는 부족한 국토공간을 대체하는 산업, 농업 및 주거용지로서 중요한 역할을 담당했다. 세계적으로도 해안지역은 국가 간 교역에 필요한 화물의 대량운송을 위한 경로로서 중요한 역할을 수행했으며, 고대 문화의 발상지 대부분이 해양과 인접한 강 입구에서 대도시와 연계하여 발전되어 인류사회 발전에 지대한 역할을 수행했음은 주지의 사실이다.

과거의 해양이 주로 산업적 측면에서 중요한 이용공간이었다면 현대에는 일상 활동에 지친 현대인의 휴식공간으로서, 다양한 여가생활을 즐길 수 있는 해양레저공간으로서의 역할이 크게 부각되고 있음은 주지의 사실이다. 조사에 의하면 우리나라의 해양관광지는 여름 휴가철에 가장 선호하는 관광 후보지이며, 국민소득 및 여가시간이 늘어남에 따라 해양관광에 대한 수요가 급격히 증가하고 있으나 공급 측면에서 관광소비자의 기호를 충족시켜주지 못하는 실정이다.

우리나라 해양관광의 경우 물놀이 위주의 관광형태에 의존하기 때문에 여름철에만 관광객이 집중되는 계절적 편중현상이 해양관광 발전의 장애 요인이다. 또한 해양관광지 개발을 주도하는 해안의 지방자치단체들은 이웃 지역과의 차별성 없는 대동소이한 패턴의 관광지 개발방식 및 계획수립, 이에 따른 경쟁력 부재로 투자자의 관심을 유발하지 못하고 있다. 특히 동남아시아 등 값싸고 경쟁력 있는 해외 해양관광지는 우리나라 해안의 관

광산업에 가장 큰 경쟁자이며, 이에 따라 국내 해양관광객이 매년 증가하고는 있으나, 큰 변화없이 답보상태에 머물러 있는 실정이다.

해양관광의 문제는 해안 및 어촌의 지역사회 보전과도 관계가 있다. 우리나라의 연안 해역은 육상으로부터의 오염, 간척·매립에 따른 어장 축소, 남획 등으로 인한 어업자원의 고갈, 지역 주민의 고령화, 주요 산업 및 인구의 수도권 집중 등으로 지역사회 붕괴가 우려되는 실정이다. 이러한 해안지역의 보전 및 발전을 위해서는 지역경제 활성화가 급선무이며, 해양관광개발은 이러한 현안을 해결하기 위한 가장 유망한 대안이라 할 수 있다.

우리나라는 3면이 해양에 접해 있으며, 서남해는 세계적인 리아스식 해안으로 아름다운 섬과 살아 숨 쉬는 갯벌이 있고, 동해의 푸른 바다는 각기 아름다운 풍광과 깨끗한 자연환경을 갖고 있기 때문에 해양관광 잠재력은 매우 크다. 또한 우리나라는 전통적인 어업국가로서 바다는 역사적으로 해안 주민의 삶과 같이 이어져 왔기 때문에 수많은 민속과 전통, 설화 등 바다와 관련된 많은 유·무형 문화자원이 존재하고 있다. 따라서 이러한 해양문화자원을 해양관광 개발 및 산업에 활용한다면 각 지역별로 독창적이고 매력 있는 해양관광지 조성이 가능하며, 새로운 해양관광 수요를 유인할 수 있을 것이다.

현재 우리나라의 해양관광은 해수욕, 바다낚시 그리고 경관감상과 같은 단순 활동이 주를 이루고 있으며, 해양관광지의 경우도 동해, 황해 및 남해의 고유한 경관 및 자연 환경적 차이만 있을 뿐 관광지 개발 형태는 어느 지역이나 유사한 형태로서 독창성을 찾아보기 어렵다. 반면에 젊은 층을 비롯한 새로운 관광 수요자는 현대의 매우 빠른 통신·교통을 비롯하여 정보체계를 이용하여 집이나 사무실에서도 세계 각국의 다양한 해양관광 정보를 접할 수 있다. 또한 해외관광을 통한 새로운 문화체험의 기회도 많은 편이며, 자신들의 지식, 경험에 비추어 독창적이고 수준 높은 해양문화의 향유 및 체험 등을 요구하고 있다. 국내 해양관광의 경우도 이러한 시

대 변화에 부응하여 과거와는 달리 지역적으로도 차별화된 다양한 관광프로그램을 포함한 관광지 개발이 필요하며, 국가 및 지방자치단체의 해양관광 개발정책도 이러한 시대 변화를 수용하는 방향으로 수립·시행되어야 한다.

현대는 IT 시대이며, 사회에서 일어나는 거의 모든 활동이 디지털화되고 인터넷망을 통하여 정보가 전파되고, 이용되고 있으며, 특히 음악, 예술 및 공연 분야에서는 문화콘텐츠화를 통해 단시간 내에 국제적으로 한류열풍을 확산시키고 있다. 문화관광부는 문화관광자원을 활용한 관광산업 육성정책을 추진하고 있는데, 이는 관광행태의 변화와 함께 역사, 문화유적, 예술, 축제 등을 체험하려는 수요가 새롭게 등장함에 따라 문화를 관광자원으로 개발하기 위한 사업이다. 특히 문화산업 육성정책에 따라 문화와 미디어 기술정보가 융합된 다양한 문화콘텐츠가 등장하면서 영화, 드라마, 소설, 애니메이션, 게임 등을 관광상품으로 개발하는 정책을 추진하고 있다.

국토해양부는 해양문화의 보급과 이를 통한 해양의식 고취를 위하여 국립해양박물관, 해양교육사업, 해양문화 행사 등을 추진하고 있으나, 이를 관광자원화하는 단계에는 이르지 못했다. 그러나 바다를 무대로 하는 사극의 세트장이 있는 해안지역의 경우 계절에 관계없이 많은 관광객이 방문하여 지역경제에 큰 기여를 하고 있다. 따라서 다양한 전통과 민속, 설화 등을 문화콘텐츠화하여 인터넷 등을 통하여 전파시키거나, 해양을 무대로 하는 이벤트를 기획하여 관광객의 지성과 감성에 호소하는 형태의 관광사업을 추진하는 것이 효과적이다.

1980년대 미국에서 방영된 ‘I Love Boat’ 라는 TV 드라마는 크루즈 선상의 승무원 생활과 탑승객의 일화들을 소개하여 크루즈 산업 진흥에 결정적 역할을 하였다. 최근 우리나라에서는 장보고의 일생을 다룬 ‘해신’이라는 TV 드라마가 큰 인기를 얻은 후 장보고 활동무대인 완도의 1년 관광객수가 엄청나게 증가하여 연간 500만 명이 넘는 기록을 세웠다. 이처럼 해양

문화자원의 콘텐츠화는 해양관광의 첨병이라 할 수 있다. 즉 해양문화콘텐츠를 통해 과거의 무의미한 해안지역이 관광객에게 의미 있는 지역으로 바뀌게 되고 계절에 관계없이 해안지역을 방문하게 해 지역경제 활성화에 크게 기여할 것이다. 본 연구에서는 이러한 점에 착안하여 해양문화자원의 콘텐츠화 방안을 도출하여 해양관광 활성화에 기여하고자 한다.

## 2. 연구의 목적

본 과제의 목적은 해양이 지닌 다양하고 무한한 가치 가운데 특히 문화적 측면에서 인간이 해양에 어떻게 접근하고 활용하고 있는가를 살펴보고, 우리나라 해양문화자원의 개발 및 운용에 대한 조사 및 분석을 통하여 이를 해양문화관광 활성화를 위해 활용하도록 콘텐츠화하는 등 필요한 정책방안을 제시하여, 붕괴되어 가는 해안지역사회의 지속적인 경제발전과 지역사회를 보전하는 데 있다.

이를 위해서는 각 해안 지역에 풍부하게 분포되어 있는 지역 고유의 해양문화 자원을 조사하고 이를 콘텐츠화하여 해양관광에 활용하는 것이다. 해안지역에 산재하여 잠자고 있는 전통문화와 관광을 접목시킬 경우 각 해안별로 특색 있는 해양관광지 개발 및 해양관광프로그램이 가능하며, 기존의 해양관광 발전을 제약하는 관광객의 계절적 편중성과 지역별로 대동소이하여 특색 없는 해양관광의 문제점을 해결할 수 있다. 즉 해양문화는 획일화된 해안지역 사회에 고유한 개성을 부여하여 다양성과 차별성을 유도하는 중요한 기능을 수행하게 될 것이다.

특히 현대에는 문화가 과거와 달리 예술분야뿐만 아니라 사회 전반에 걸친 모든 분야에서 반드시 필요한 화두로 정착되고 있다는 점을 유의해야 한다. 예컨대 현대국가의 경쟁력은 경제력으로, 경제력은 그 국가의 중요한

산업에 크게 의존하고 있으며, 산업의 경쟁력은 과거의 기술 일변도에서 더 발전하여 첨단기술과 디자인을 결합한 감성적인 상품을 통해 부가가치가 증대됨은 이미 잘 알려진 사실이다.

해양관광개발의 경우도 그 해안지역에 고유한 역사적 의미라든지 문화적 요인 등 독창적인 것을 기반으로 발전할 수 있으며, 관광객이 원하는 독특한 문화체험을 내포하기 때문에 감성에 호소하는 현대적 트렌드를 충족시켜 줄 수 있다. 또한 지역의 고유문화를 관광 상품화하여 해양관광산업 발전의 기회로 활용하는 것은 대규모 투자 없이도 지역의 독창성 있는 해양관광을 가능케 하기 때문에 저비용으로 인접지역과 차별화된 관광산업 경쟁력을 가질 수 있다. 또한 지역문화에 정통한 주민들의 해양관광 사업 참여의 폭이 넓어지기 때문에 해안지역 주민소득 향상에도 직접적으로 기여하게 될 것이다.

### 3. 연구의 범위와 방법

#### 1) 연구의 내용 및 범위

본 연구는 5개 장으로 구성되었다. 제1장 서론에 이어 제2장에서는 관광트렌드 변화에 따른 문화관광의 등장과 더불어 문화콘텐츠를 정의한 후, 문화콘텐츠와 문화관광이 실제 어떻게 연계되는지 살펴보았다.

제3장에서는 해양문화자원의 정의를 내리고 전국에 분포해 있는 해양문화자원과 문화콘텐츠화를 조사하였다.

제4장에서는 실제 해양문화관광 정책을 추진하고 있는 공무원을 대상으로 관련 정책상의 한계점을 파악하고, 해양문화를 즐기는 일반인을 대상으로 해양문화관광의 만족도를 조사하였다. 이러한 분석결과를 토대로 해양문화콘텐츠 활용방안을 제시하였다.

마지막으로 제5장은 결론 및 정책 제언을 통하여 연구결과 활용방안을 제시하였으며, 이에 따라 본 보고서가 해안지역 관광 발전을 위하여 실질적으로 기여하게 될 것이다.

## 2) 연구의 방법

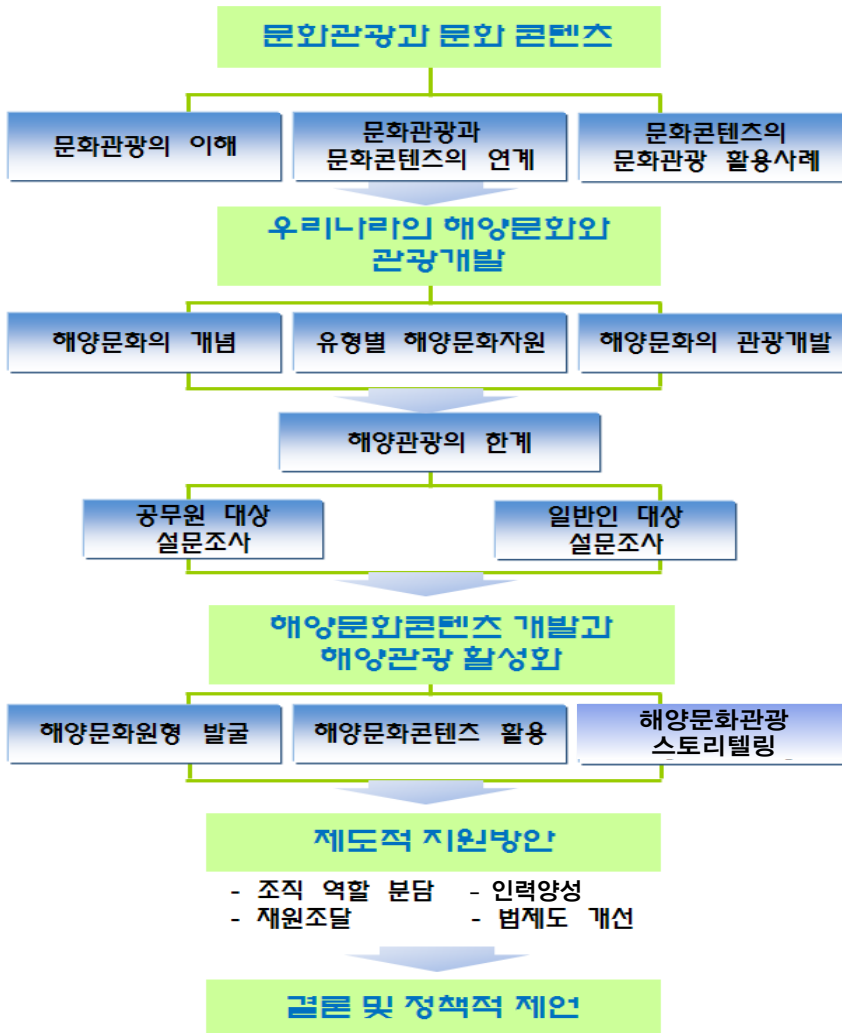
본 연구는 해양문화를 통해 해양관광을 활성화하는 방안을 제시하기 위한 연구이다. 이를 위하여 해양문화 및 문화콘텐츠에 대한 문헌조사와 설문조사, 관계 전문가 자문을 통해 해양관광 활성화에 필요한 해양문화콘텐츠 구축과 그 활용방안을 수립하도록 하였다.

또한 우리나라의 전국 해안에 분포한 민속, 생활, 역사 등 다양한 해양 관련 문화자원을 조사하고 이러한 해양문화자원이 어떻게 개발·운용되고 있는지 살펴보았다.

본론에서는 해양문화자원이 어떻게 복합적으로 조합을 이루어 프로그램화되어 있는지에 대한 사례연구를 실시하고, 해양문화관광 정책 추진상의 어려운 점과 해양문화관광 시 느낄 불편사항 등을 설문조사를 통해 파악하였다.

마지막으로 해양문화자원에 대한 실태분석을 바탕으로 해양문화의 콘텐츠화를 통한 해양관광 활용방안을 제시하였다.





| 그림 1-1 | 과업수행 흐름도

### 3) 선행연구 검토

기존 해양문화에 대한 연구는 지역을 중심으로 해양사와 도서문화, 역사적 인물에 대한 지역적인 접근이 활발하게 이루어졌으며, 이로 인하여 우리나라 전반의 해양문화에 대한 접근은 다소 미약하였다. 지역에서 이루

어지고 있는 해양문화 연구는 주로 도서문화 혹은 장보고가 대표적이다. 그리고 해양문화는 해양의식 차원에서 접근하기도 하는데, 해양수산부 시절인 2008년에 ‘해양의식 고취를 위한 마스터플랜 구성’ 연구가 실시되었다. 그러나 여기서도 우리나라 해양문화에 대한 심층적 검토가 이루어지지 않았다.

해양문화를 관광자원화한 연구로는 목포대학교 도서문화연구소가 한국학술진흥재단의 지원으로 실시한 ‘서남해 도서·연안지역 문화자원 개발과 지역활성화 연구’가 있다. 이 연구는 서남해안 지역문화를 콘텐츠화하기 위해 기초 작업으로 서남해 지역에 잠재되어 있는 문화를 발굴하고, 이후 도서문화콘텐츠를 데이터베이스로 구축하는 사업을 통해 ‘다도해문화정보통합시스템’을 구축하였다. 이후 지역 활성화 사업으로 ‘목포시 역사문화의 길 조성기본계획’을 수립하였으나 문화콘텐츠가 구체적으로 ‘역사문화의 길’ 조성에 어떻게 활용되었는지에 대해서는 구체적으로 제시하지 않았다.

이러한 해양문화·관광에 대한 기존 연구 성과는 해양문화자원의 일부만 다루는 비체계적 연구들이었으므로 해양문화자원에 대한 기본적인 정의와 분류 그리고 개발 현황에 대한 고찰이 필요할 것으로 사료된다. 아울러 해양문화자원을 해양관광 테마로 이용하기 위해 해양문화의 활용실태 및 제약요인에 대한 분석을 바탕으로 포괄적, 체계적 접근을 통해 정책 대안을 수립하는 연구가 요망된다.

한편 문화관광 및 문화콘텐츠에 대한 연구를 살펴보면 문화산업 정책을 관할하고 있는 문화체육관광부와 그 산하 연구기관인 한국문화관광연구원을 중심으로 정책연구가 실시되었다. 이러한 연구에서는 대개 영상, 음반, 애니메이션, 게임, 캐릭터 등의 문화콘텐츠를 관광자원화한 어린이 방송 영상센터, 온라인 게임 콘텐츠의 관광자원화, 전통 문화콘텐츠인 흥길동·창세신화 등을 소재로 한 미술관, 애니메이션인 로봇 태권 V를 테마로 한 기념관 등을 제시하였다. 이는 일반적인 문화의 관광자원화에는 좋은

사례가 될 수 있으나, 본 연구의 주제인 해양관광 활성화와는 크게 거리가 있었음이 사실이다.

지역연구로는 백제문화를 관광자원화한 정환영과 서울 북촌을 소재로 한 반정화·민현석(2009년)이 있다. 먼저 정환영(2004년)은 백제문화를 문화관광자원화하는 방안에 대한 연구를 진행하였다. 여기서는 연극·뮤지컬·디자인 등 문화예술 형태로 개발, 교육프로그램 및 수학여행·지역문화답사 등 관광프로그램 개발, 문화 원형을 DB화함으로써 문화콘텐츠개발을 유도한 후 인터넷이나 박물관을 이용하는 방안을 제시하였다. 이 연구 역시 문화콘텐츠를 어떻게 관광에 활용하여야 하는지에 대한 구체적인 방안은 제시하지 않고 있다.

반정화·민현석(2009년)은 서울시 근대문화유산을 스토리텔링을 통해 관광자원화하는 방안을 제시하였다. 사대문 안 근대문화자원을 조사하여 목표를 설정한 후, 지역별 특성에 따라 테마를 개발하고 도보 관광 및 투어버스, 근대문화 영상작업 및 버추얼 투어, 다큐멘터리 제작, 근대생활사 박물관 건립, 탐방 프로그램 제작, 제사의식 및 3·1운동 재연 등 활성화 방안을 제시하였다.

본 연구는 해안에 산재해 있는 해양문화를 관광자원화하되, 이제까지의 관람형 관광에서 문화적 욕구를 만족시키는 관광개발 방안을 제시하는 연구이다. 문화관광은 문화라는 자원을 직접 경험하고 체험하는 관광형태로서, 본 연구에서는 감성적 체험 기반을 제공하는 관광스토리텔링의 매체로서 문화콘텐츠를 활용하는 방안을 제시하고자 한다. 특히 최근에는 영화, 드라마 등 영상물 촬영지가 관광 매력물로 인식되고 있으므로 이를 통해 해양관광을 활성화하는 방안에 대한 검토도 실시하고자 한다.

| 표 1-1 | 선행연구 분석

구 분		연구목적	연구방법	주요 연구내용
해 양 문 화 관 련  선 행 연 구	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 과제명 : 장보고 관련 문화콘텐츠 자료 연구</li> <li>· 연구자(연도) : 안남일(2004)</li> <li>· 연구목적 : 장보고에 대한 문화콘텐츠 현황과 검토를 통해 One Source Multi-Use의 적절한 효과 방안 모색</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화콘텐츠 개발사례 분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화콘텐츠 검토</li> <li>· 장보고 관련 문화콘텐츠 검토</li> </ul>
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 과제명 : 제주 문화 상징물의 가치와 문화콘텐츠화 방안(돌 문화를 중심으로)</li> <li>· 연구자(연도) : 강연실(2008)</li> <li>· 연구목적 : 돌 문화를 중심으로 제주문화 정체성을 규명하고, 이를 문화산업 아이템으로 활용할 수 있도록 콘텐츠화 방안을 제시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문헌조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 제주 문화 상징물의 문화사적, 역사적 가치</li> <li>· 제주 문화 상징물의 문화콘텐츠화 방안</li> <li>· 제주문화콘텐츠 활용 방안</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 과제명 : 서남해 도서·연안지역 문화자원 개발과 지역활성화 방안</li> <li>· 연구자(연도) : 고석규(2005)</li> <li>· 연구목적 : (구)한국학술진흥재단의 지원과제로, 서남해안 지역문화를 콘텐츠화 하기위한 기초연구임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 실태조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 서남해 도서·연안지역 유형 및 무형 문화자원 소개</li> <li>· 도서·연안 지역문화자원 활용방안</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 과제명 : 해양의식 고취를 위한 마스터플랜 구성</li> <li>· 연구자(연도) : 한국해양대학교 Sea Grant 대학 사업단(2008)</li> <li>· 연구목적 : 우리나라가 세계 5대 해양강국으로 발돋움하는 데 필요한 국민의식을 고취하기 위한 마스터 플랜 수립</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문헌조사</li> <li>· 해외사례 조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 우리나라를 비롯한 동북아 3국의 해양의식 고찰</li> <li>· 세계의 해양정책 고찰</li> <li>· 우리나라 해양의식 고취 방안 제시</li> <li>· 해양의식 고취방안으로 해양문화콘텐츠 개발 제시</li> </ul>

| 표 1-1 | 선행연구 분석(계속)

구 분		선행연구와의 차별성		
		연구목적	연구방법	주요 연구내용
문화콘텐츠 관련 선행연구	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 과제명 : 한국 문화콘텐츠·관광 연계 프로그램 개발방안</li> <li>· 연구자(연도) : 문화관광부(2006)</li> <li>· 연구목적 : 대중문화콘텐츠와 관광 연계프로그램의 성공요인 도출 및 프로그램 제시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 소비자 설문조사</li> <li>· 전문가 인터뷰 실시</li> <li>· 국내외 사례조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 대중문화콘텐츠와 연계한 관광프로그램의 유형과 핵심 성공요인 분석</li> <li>· 소비자의 선호도 및 방문 의사 조사를 통한 상품 개발 및 개선 방향 수립</li> <li>· 구체적인 실행 모델 및 프로그램 제시</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 과제명 : 백제문화콘텐츠의 문화관광 자원화 방안</li> <li>· 연구자(연도) : 정환영(2004)</li> <li>· 연구목적 : 백제의 역사·문화를 고부가가치산업으로 육성하기 위한 백제문화콘텐츠의 문화관광 자원화 방향 제시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문헌조사</li> <li>· 국내외 사례조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화콘텐츠 연구동향 제시</li> <li>· 미국, 프랑스, 영국, 일본 등 해외 주요국 콘텐츠 산업 육성 사례조사</li> <li>· 문화예술, 교육·관광, 문화산업 등 분야별 백제문화 관광자원화 방안 제시</li> </ul>
	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 과제명 : 서울시 근대문화유산의 스토리텔링을 통한 관광활성화 방안</li> <li>· 연구자(연도) : 반정화·민현석 (2009)</li> <li>· 연구목적 : 서울의 역사문화 자원이 집적되어 있는 북촌을 문화관광자원화하기 위한 체험 및 학습 중심의 프로그램 개발을 목적으로 함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 실태조사</li> <li>· 방문객 인식조사</li> <li>· 국내외 선진사례 조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 일본·미국 등 해외사례와 국내 전주와 남산골 한옥마을, 아산 외암마을 사례를 통한 시사점 도출</li> <li>· 북촌지역 실태조사 및 방문객 인식조사를 통한 관광 현황 분석</li> <li>· 문화관광 프로그램 제시 및 관리운영을 위한 경관, 인프라, 홍보전략 제시</li> </ul>
차별성		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 본 연구는 우리나라의 해양문화자원을 해양관광 자원과 연계하여 실제 해안 지역의 관광 발전을 위한 해양 문화콘텐츠 개발 방안에 관한 연구임</li> <li>· 해양문화자원을 해양관광 활성화를 위해 활용할 수 있는 방안을 제시하고자 함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해양문화 실태조사</li> <li>· 사례검토</li> <li>· 설문조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해양문화자원 보유현황 조사</li> <li>· 해양문화자원의 콘텐츠 개발 현황 파악</li> <li>· 공무원 및 일반인 대상으로 한 해양문화관광 실태 및 만족도 조사</li> <li>· 구체적인 활용방안 제시</li> </ul>

## 제 2 장 문화관광과 문화콘텐츠

해안지역은 오랜 세월 바다를 이용하거나 때론 바다에 순응하면서 내륙지역과 다른 독특한 문화를 형성하여 왔다. 이러한 해양문화 역시 우리나라의 역사를, 우리 조상들의 삶의 지혜를, 혹은 우리민족의 고유한 생활양식과 사고방식을 조명할 수 있는 소중한 우리의 문화자원이다. 연안 지방자치단체들은 지역주민의 자긍심 및 지역애를 고취하기 위하여, 혹은 관광객 유치를 통한 지역경제 발전을 도모하고자 해양문화를 활용한 관광개발을 시도하고 있다.

이러한 시도는 관람위주의 대량관광에 식상함을 느낀 관광객들이 새로운 형태의 관광인 문화관광을 찾고 있기 때문이기도 하다. 문화관광은 감성을 자극하기 때문에 현 소비자층을 감동시킬 수 있다. 해양문화관광 역시 문화관광의 일반적인 특성이나 흐름과 동떨어질 수 없기 때문에 여기서는 해양문화를 관광자원으로 개발 활용하기 위한 방안을 논의하기에 앞서 문화관광에 대해서 살펴보고자 한다. 그리고 미디어·정보통신 기술과 문화가 접목된 문화콘텐츠와 문화관광의 관련성에 주목하여, 성공적으로 문화관광지를 개발할 수 있는 방안으로서 문화콘텐츠에 대해 살펴보고자 한다.

문화관광의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화관광의 등장배경</li> <li>• 문화관광의 개념</li> <li>• 문화관광의 수요</li> </ul>
문화관광과 문화콘텐츠의 관계	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화콘텐츠의 개념</li> <li>• 문화관광과 문화콘텐츠의 관계</li> <li>• 문화콘텐츠 개발사업</li> </ul>
문화콘텐츠를 이용한 문화관광지	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 안동 전통문화콘텐츠 박물관</li> <li>• 남이섬 대장금 테마파크</li> <li>• 전주 한옥마을</li> </ul>

| 그림 2-1 | 문화와 문화콘텐츠 연구내용

## 1. 문화관광의 이해

### 1) 문화관광의 등장

관광은 생존을 위한 노동 행위가 아닌, 일상을 벗어나 삶을 누리고 즐기 위한 행위로 시민의식의 성장과 부(富)의 축적이 이루어진 산업혁명 이후 본격화되었다. 이후 관광은 사회적 흐름에 맞춰 그 형태가 변모하여, 대량생산이 이루어지던 산업 초기에는 대량관광(mass tourism)이 주류를 이루었던 반면 최근에는 핵가족화와 소득증대로 개별관광 수요가 늘어가고 있다.

개별관광은 대중관광과 달리 개인의 취향과 기호에 의해 그 유형이 다양화되고 세분화되는 특성을 가지는데, 세계관광기구(UNWTO)는 2001년 발표에서 문화관광을 해양관광, 스포츠관광, 모험관광, 생태관광, 도시관광, 농촌관광, 크루즈, 테마파크, 국제회의 등과 함께 미래에 각광받게 될 관광형태로 분류하였다(<표 2-1> 참조).

문화관광이 이렇게 주목받게 된 이유는 관광경험의 축적으로 기존 대중관광이 가지는 한계를 인식하였기 때문으로, 인태정(2009년, p. 272)은 대중관광의 폐해 인식, 관광에 대한 새로운 수요의 등장과 공급의 필요성이 제기됨에 따라 지속가능한 관광개발 형태로서 문화관광이 생태관광과 더불어 대두되었다고 보았다. 즉 문화관광은 관람위주의 정형화된 대중관광에 식상함을 느낀 관광객들이 새롭고 참신한 형태의 관광을 찾으면서 태어나게 된 것이다. 문화관광의 또 다른 등장배경으로 사회 구성원의 고소득화 및 고학력화를 들 수 있다. 이들은 관광을 통해 기분전환의 계기를 마련하는 데 그치지 않고 지적 호기심을 충족시킬 수 있는 기회로 여겨 새로운 문화를 체험하고 배우고자 하는 욕구가 크다.

| 표 2-1 | 세계관광기구의 10대 미래 관광 행태

구분	주요 내용
해양관광	관광객의 편의를 위한 서비스 개선으로 객실이용료부터 항공료까지 모두 포함된 복합 리조트의 형태를 선호, 성장률은 다소 둔화될지라도 지속적으로 성장할 것으로 전망
스포츠 관광	<ul style="list-style-type: none"> <li>스포츠 관광은 올림픽, 월드컵과 같은 국제적 스포츠 이벤트의 인기와 더불어 건강에 관한 관심 증가로 많은 사람들이 다양한 종류의 스포츠 활동에 적극적으로 참여하면서 발달할 전망</li> <li>특히 스키를 비롯한 동계스포츠, 스쿠버다이빙, 골프 등이 가장 대중적이며 빠르게 성장할 것으로 예상</li> </ul>
모험관광	<ul style="list-style-type: none"> <li>모험관광은 관광객들이 활동에 적극적으로 참여한다는 점이 특징이며 암벽 등반, 행글라이딩, 다이빙 등을 비롯하여 조류관찰, 사이클링까지 다양하게 전개될 전망</li> <li>모험관광은 향후 모험과 새로운 것을 경험하고자 하는 관광객들에게 더욱 일반화될 것으로 예상</li> </ul>
생태관광	<ul style="list-style-type: none"> <li>1983년 등장한 개념으로 자연환경을 보전하고 지역주민의 삶을 지속하는 책임 있는 관광으로 정의</li> <li>생태관광은 환경에 대한 관심이 증가하면서 가장 빠르게 성장하는 분야로 세계시장에서 연간 최대 20%의 성장 기대</li> </ul>
문화관광	문화관광은 문화적 활동과 체험을 통하여 관광객들을 끌어들이고 관광 경험의 질을 향상시킬 것으로 예상되며, 문화관광의 소재는 건축물, 예술, 사적지, 박물관, 축제 등으로 다양하며 특히 UNESCO가 지정하는 세계문화유산이 대표적임
도시관광	도시관광은 고밀도, 단기간의 여행형태로 항공료의 인하와 대륙 간 네트워크의 확장으로 도시는 더욱 인기 있는 관광매력물로 성장할 것이며 유사한 역사 혹은 다양한 매력물 등으로 둘 이상의 도시를 결합한 형태의 도시 관광이 선호될 전망
농촌관광	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역의 문화가 가장 중요한 요소가 되며 전원생활을 맛보고 지역의 전통이나 라이프스타일, 활동 등에 참여하는 형태</li> <li>농촌관광은 향후 10년간 눈에 띄게 증가할 것으로 예상되며 오래된 농장을 개조한 형태에서부터 미개발 해안지역의 해안빌라까지 다양한 형태가 등장할 전망</li> </ul>
크루즈	일반적으로 크루즈는 대양크루즈(Sea Cruising)가 주를 이루나 소형 크루즈선의 등장으로 유형이 점차 확대
테마파크	현재는 디즈니랜드의 테마가 주를 이루고 있으나 향후 방문객의 시선을 끌어들이고 주의를 집중시키기 위한 다양한 테마가 놀이공원에 도입될 것으로 예상
국제회의	국제회의는 유치를 통한 경제적 효과로 인하여 많은 관광지에서 국제회의 산업을 발전시키고자 결과적으로 향후 10년간 매년 최소 약 10%의 성장이 예상

자료 : 문화체육관광부, 「제3차 관광진흥 5개년 계획」, 2010; UNWTO, *Tourism 2020 Vision*, 2001(원자료)



## 2) 문화관광의 개념

문화관광은 저자에 따라 다양한 정의가 가능하다. 사전적 정의에 따르면, 유물·유적·전통공예·예술 등이 보존되거나 스며 있는 지역 또는 사람의 풍요로운 과거에 초점을 두고 문화자원을 관광자원으로 활용하는 관광형태이다.<sup>1)</sup>

한편 1985년 발간된 WTO 보고서에서는 문화관광을 협의(狹義)와 광의(廣義)로 구분하여 정의하였다. 협의의 정의는 연구여행, 탐구여행, 예술문화여행, 축제여행 및 기타 문화행사 참여 등 문화적 동기에 의한 인간 이동이며, 광의의 개념은 개인의 문화수준 향상과 새로운 지식, 경험을 증가시키는 등 인간의 다양한 욕구를 충족시키는 것으로서 인간의 모든 행동을 포함한다.<sup>2)</sup>

ATLAS(European Association for Tourism and Leisure Education)<sup>3)</sup>는 관광동기와 관광자원이라는 두 가지 틀을 이용하여 문화를 정의함으로써, 문화관광에 대한 보다 심도 깊은 논의를 가능하게 하였다. 첫째 동기적 측면에서 바라본 문화관광은 ‘개인의 문화적 욕구를 충족시키기 위하여 새로운 정보와 경험 획득을 목적으로 한 거주지를 벗어나 문화자원으로의 개인이동’으로 정의된다. 이러한 정의는 관광객의 동기에 초점을 맞춘 것으로 관광객의 문화적 욕구를 중요하게 다루고 있다. 그리고 자원적 측면에서 정의된 문화관광은 “거주지 외부의 유산·유적·예술적이고 문화적인 표현, 미술과 드라마와 같은 특수한 문화자원으로의 개인의 모든 이동”을 의미한다. 이러한 정의는 관광대상이 되는 문화상품에 집중한 것이다.

1) 안중운, 「관광용어사전」, 법문사, 1985, p. 82.

2) 한국문화예술진흥원, 「문화관광에 관한 기호연구」, 1989, p. 13에서 재인용.

3) Greg Richards, 조명환 역, 「문화관광론」, 백산출판사, 2000, p. 39.

문화관광에 대한 ATLAS의 정의는 관광자원의 특수성뿐만 아니라 관광 동기의 차별성이 문화관광을 여타 관광과 구분 짓는 특성으로 본 것이며, Alf H. Walle<sup>4)</sup> 역시 이러한 문화관광의 특성에 주목하였다. 즉 그의 저서 Cultural Tourism에서 문화관광을 일반적으로 문화를 찾아보는 관광활동으로 정의하면서, 관광대상이 되는 문화에 대한 호기심과 과거의 성취에 대한 존경심에서 발생한다고 언급하였다. 관광자원과 관광동기를 동시에 규정하는 이러한 정의는 문화관광이 가지는 독특한 특성을 잘 드러내고 있어 본 연구에서는 ATLAS의 정의를 따르고자 한다.

한편 관광대상이 되는 자원과 관광동기는 문화관광의 특성을 파악하는데 효과적이다. 정의에서 보듯이 문화관광은 문화자원에 대한 의존도가 큰 관광형태인데, 관광대상이 되는 문화자원을 어떻게 분류하느냐에 따라 문화관광의 범위가 달라진다. 문화관광자원에 대한 분류 역시 연구자에 따라 다소 차이가 있는데, WTO(2001)는 문화자원을 건축물, 예술, 사적지, 박물관, 축제 등으로 간략하게 나열하였다. ECTARC(1989)는 WTO가 제시한 문화자원 외에 음악과 춤, 드라마, 언어와 문헌연구, 민속문화도 포함시켰다. 그리고 Munster, W(1994)는 문화자원을 매력물과 이벤트라는 두 가지 형태로 유형화하였으며, ECTARC의 문화자원 외에 루트(문화거리), 테마공원을 추가하였다. <표 2-2>는 문화관광자원에 대한 다양한 분류를 보여주고 있다.

이들이 나열한 문화관광자원을 통해 그 특성을 정리하자면, 문화관광 자원은 역사, 종교·예술, 민속문화·생활양상 등을 시설물·공간(거리, 공원) 혹은 축제 등의 형태로 형상화한 것으로 자연자원은 포함되지 않는다.

4) 안경모 역, 「문화관광론」, 백산출판사, 2000, p. 18.

| 표 2-2 | 문화관광자원의 종류

구 분	문화관광자원	
WTO(2001)	건축물, 예술, 사적지, 박물관, 축제 등으로 다양함	
ECTARC(1989)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 고고학적 유산과 유물</li> <li>· 건축물(옛터, 유명한 건물, 도시전체)</li> <li>· 예술, 조각, 공예품, 미술, 축제, 이벤트</li> <li>· 음악과 춤(고전, 민속, 현대)</li> <li>· 드라마(영화, 연극)</li> <li>· 언어와 문헌연구, 여행, 이벤트</li> <li>· 종교적 축제, 성지참배</li> <li>· 완전(민속적 또는 원시적)문화와 하위문화</li> </ul>	
Munsters(1994)	매력물	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기념물 : 종교적 건물, 공공 건물, 역사적 주택, 성과 궁전, 공원과 정원, 울타리, 고고학적 유적지, 산업적·고고학적 건축물</li> <li>· 박물관 : 민속박물관, 예술박물관</li> <li>· 루트 : 문화적·역사적 루트, 예술 루트</li> <li>· 테마공원 : 문화적·역사적 공원, 고고학적 공원, 건축 공원</li> </ul>
	이벤트	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화적·역사적 이벤트 : 종교적 축제, 비종교적 축제 (민속문화에 대한 생활양상을 표현), 민속축제(민속음악, 민속무용)</li> <li>· 예술이벤트 : 미술전람회, 예술축제(오페라, 발레, 무용, 영화, 연극, 문학 등)</li> </ul>

자료 : Greg Richards, 전제서의 내용을 저자가 재구성하여 도표화함

이어서 문화관광의 또 다른 특성인 관광동기에 대해 살펴보자. 문화관광은 ‘문화적 욕구 충족’을 위해 발생한 관광이라는 점에서 차별화되는데, 기존 연구에서는 이러한 문화적 동기를 ‘새로운 경험과 교육’(Crompton, 1979) 혹은 ‘학습에 대한 동기’(Van't Riet, 1995)라 보았다. 이러한 동기를 지닌 관광객은 우연히 문화유적지를 방문한 일반 방문객과는 차별화된 특성을 지닌다고 보았는데, 기존 연구에 의하면 교육, 사회경제적 지위, 직업,

여가시간, 연령 등이 문화관광 동기에 결정적인 영향을 미친다고 한다.<sup>5)</sup> 즉 교육 수준이 높을수록 문화 참여율이 증가하며, 사회적 지위가 낮은 계층보다는 전문가 집단 혹은 고위층의 문화시설 방문 비중이 높다. 그리고 직업적으로는 문화관련 직종 종사자들에게서 문화소비 성향이 강하게 나타나며, 고령자가 젊은 층에 비해 역사 및 문화에 대해 많은 관심을 가지는 것으로 인식된다. 그리고 여가시간의 증가는 관광기회를 넓힘으로써 문화관광 수요를 증대시킨다. 현재 우리나라는 고령화, 대졸자 증가, 문화산업 발달, 여가시간 확대 등 문화관광 활성화에 긍정적인 사회구조로 변모하고 있다. 이러한 사회적 변화는 문화관광객의 특성을 지니는 소비층을 확대시켜, 향후 문화관광 수요가 점차 늘어날 것으로 예상된다.

지금까지 논의한 문화관광의 특성을 종합 정리하자면, 문화관광이라는 것은 역사, 종교·예술, 민속문화 및 생활양상 등의 무형의 문화를 시설물(박물관 등), 공간(거리 혹은 공원), 축제 등으로 형상된 유형의 문화자원에서 이루어지는 관광활동이다. 이러한 유형의 문화자원에서 이루어지는 관광활동은 관광객의 문화적 욕구도 충족시켜 주어야 하기 때문에 단순 열람 방식으로 머물러서는 안 된다. 문화관광지의 주요 고객은 교육수준이 높고, 전문직 혹은 문화관련 직종에 종사하며, 젊은 층보다는 고령자 층과 고위층이 될 것이고, 이들의 만족도를 높이는 방향으로 문화관광을 개발하여야 한다. 이에 대해 백혜선(2007)의 연구에서는 문화관광객의 공통적인 특성으로 ‘학습, 체험, 경험’을 제시하며, 문화관광자원의 개발에 있어서 학습과 체험적 요소를 가미해야 한다는 의견을 피력하였다. 다시 말해 문화관광 개발은 문화자원에 체험·학습 요소를 가미하여 관광활동을 돕는 방식으로 이루어져야 한다는 것이다.

---

5) Greg Richard, 전게서, pp. 71~76.

### 3) 문화관광 수요

앞서 우리나라의 사회적 환경의 변화로 문화관광객적 특성을 지닌 소비층이 증대하고, 그로 인해 문화관광수요가 늘어날 것으로 예상하였다. 이러한 예상이 관광 현장에서 실제 나타나고 있는지는 문화관광 통계를 통해 확인할 수 있다. <표 2-3>은 우리나라의 대표적인 문화관광 형태인 예술행사, 지역축제, 역사유적지 관광수요의 추이를 나타내고 있다. 이를 살펴보면, 문학행사, 미술·음악행사, 연극·영화, 전통예술 공연 및 대중가요 콘서트 등의 예술행사의 관람 횟수는 2000년 3.30회에서 2008년 4.88회로 증가하였으며, 관람률 역시 54.7%에서 67.3%로 증가했다. 그리고 지역축제 역시 관람률이 2000년 이후 꾸준한 증가세를 보여 2008년 현재 전체 인구의 절반가량이 지역축제에 참여한 것으로 나타났다. 다만 역사 유적지 수요는 뚜렷한 추세가 드러나지 않는데, 이는 역사 유적은 오랫동안 지속된 관광 형태로 새로운 유인 동기가 없기 때문으로 풀이된다.

| 표 2-3 | 문화관광 수요 추이

구분		2000	2003	2006	2008
예술행사	연간 관람 횟수	3.30	4.47	4.66	4.88
	연간 관람률	54.7%	62.3%	65.8%	67.3%
역사 유적지	연간 방문 횟수(연간)	1.65	1.17	1.46	1.30
	연간 방문율	51.5%	49.1%	51.4%	51.5%
지역축제 연간 관람률		32.0%	40.4%	43.0%	48.7%

자료 : 한국문화관광연구원, 문화향수실태(2000~2008)

위에서 제시한 문화통계를 통해 2000년 이후 예술행사와 지역축제를 중심으로 문화관광 수요가 꾸준히 증가하고 있음을 확인할 수 있었다. 다만 역사유적지 방문객은 답보상태를 보이고 있었는데, 역사유적지 관광수요 자체가 일정 수준에서 정체되고 있는 것인지, 혹은 역사유적지가 문화

관광객의 체험·학습 욕구를 충족시켜주지 못하기 때문에 방문하지 않는 것인지 확인이 필요하다. 만일 후자일 경우 새로운 체험수단을 마련함으로써 유적지의 관광매력도를 증진시키려는 노력이 필요한 것으로 판단된다.

## 2. 문화관광과 문화콘텐츠

### 1) 문화콘텐츠

문화콘텐츠는 디지털시대와 문화산업의 시대적 요청에 의해 개발된 용어라고 할 수 있다. 디지털사회의 특징은 기술이든 콘텐츠든, 산업화를 전제로 하고 있다는 점이다. 지금을 문화산업시대, 혹은 지식기반사회라고 부르는 것도 비슷한 맥락이다. 잘라 말하면 문화자원이 산업이 된다는 점을 전제한 용어들이며, 이 중심에 서 있는 것은 디지털 기술이다.<sup>6)</sup>

콘텐츠는 사전적 의미로는 단순히 ‘내용’이나 ‘문서의 목차’라는 의미를 가지고 있으며, 역사 이래 존재해 온 개념임을 인식할 필요가 있다. 1990년대 초반까지는 문화콘텐츠라는 용어가 사용되지 않았기 때문에, 이 용어와 유사한 당시의 맥락적 용어를 제시한다면, ‘문화자원’이라는 용어를 들 수 있다. 이 당시에는 축제 등의 오프라인 콘텐츠들이 활성화되면서 문화를 활용한다는 전제들이 있었기 때문에 문화자원이라는 용어가 보편적으로 사용되고 있었던 것으로 보인다. 그러다가 1990년대 중반부터 유럽에서 ‘멀티미디어콘텐츠’라는 용어가 사용되기 시작하면서 국내에서도 ‘문화콘텐츠’라는 신조어가 탄생하게 된 것이다.

문화산업(Cultural Industry) 또는 문화콘텐츠산업(Cultural Contents Industry)으로 정의되는 장르의 범주는 각 국가마다 다르게 정의된다. 미국은 대중

---

6) 이운선, 「민속문화기반의 문화콘텐츠 기획론」, 민속원, 2006.

오락산업에 대한 관심이 높아 주로 영화, 비디오, 애니메이션, 음반, 게임, 방송산업에 테마파크를 포함시키고 있으며, 일본은 전술한 분야 외에 테마파크와 파친코 산업을 포함시키고 있다. 우리나라도 문화산업진흥기본법을 제정하여 문화산업을 정의하고 있는데, 특히 대중오락산업에 비중을 두고 있다는 점은 익히 알려져 있는 사실이다.

우리나라 역시 경제성장과 더불어 개인의 삶의 질이 향상되면서 문화에 대한 관심이 높아지고, 이에 따라 문화를 즐기고 체험하거나 이를 상품화하고 판매하는 것과 관련하여 문화콘텐츠, 콘텐츠화 또는 문화산업이라는 개념들이 폭넓게 활용되고 있다. 한편, 최근 들어서는 인터넷이나 통신을 통해 제공되는 각종 정보나 내용물을 콘텐츠로 표현하고 있다. 이와 연계하여 관광콘텐츠라고 하면 관광과 관련된 정보를 제공하는 의미로 해석되고 있다.

한편, 문화콘텐츠에서 사용되는 콘텐츠의 의미는 단순한 정보나 내용물의 의미에서 벗어나 텍스트, 이미지, 동영상, 음악파일, 데이터베이스 등을 총칭한다.<sup>7)</sup> 그리고 문화산업진흥기본법에 나타난 문화콘텐츠의 정의는 문화적 요소가 체화된 콘텐츠로 정의되어 있으며 이와 유사한 개념들을 살펴보면 <표 2-4>와 같다.

이와 같이 문화콘텐츠와 관련된 유사 개념으로는 문화산업, 문화상품, 디지털, 멀티미디어 등이 있다. 즉 문화콘텐츠라는 단어 속에는 문화산업, 문화상품, 디지털과 멀티미디어 기술 등을 포함하고 있다. 이렇듯 문화콘텐츠라는 용어와 개념은 이미 많은 논의들 속에서 분석되어 왔는데, 문화콘텐츠는 문화자원 혹은 문화적 요소를 발굴하여 이것을 매체와 결합시켜 상품화한 것으로 정의할 수 있다. 본고에서는 문화콘텐츠는 디지털 및 문화산업의 대상으로 설정될 수 있는 콘텐츠를 지칭한다고 말할 수 있다. 즉 문

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

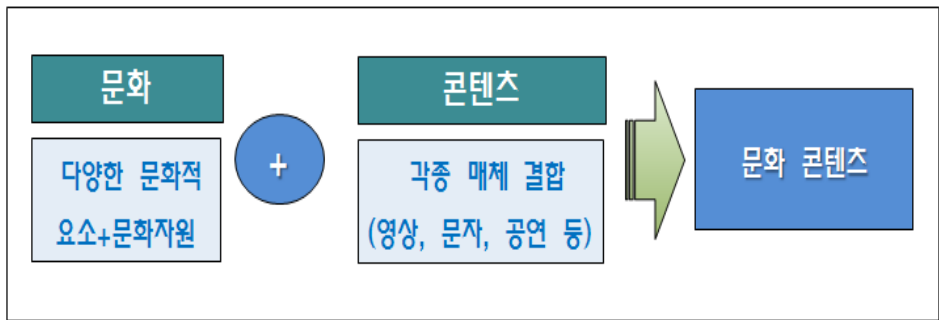
화콘텐츠를 만든다는 의미는 문화자원이 가지고 있는 예술성, 오락성, 대중성과 콘텐츠(영상, 문자, 공연 등의 매체의 결합)를 결합시켜 문화상품으로 탄생시키는 것으로 해석하는 것이 합리적이다.

| 표 2-4 | 문화콘텐츠의 유사개념

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

자료 : 법제처, 법률정보시스템

따라서 문화와 미디어 기술이 융합된 문화콘텐츠의 개발에 있어서는 다양한 문화적 요소를 함유하고 있는 문화자원의 발굴과 더불어 다양한 디지털매체를 개발하는 것이 매우 중요하다.



| 그림 2-2 | 문화와 문화콘텐츠



## 2) 문화관광과 문화콘텐츠

### (1) 문화관광과 문화콘텐츠의 관계

문화관광에서 문화콘텐츠는 다양한 역할을 수행하는데, 먼저 문화콘텐츠는 관광지를 찾도록 유인하는 문화관광자원이 되며, 문화관광을 위한 체험활동을 지원하는 도구로 사용되고, 관광 이후 체험 경험을 공유하고 확산시키는 장을 마련해 주기도 한다. <표 2-5>는 이러한 문화관광과 문화콘텐츠의 관계를 보여주고 있다.

표 2-5 | 문화관광과 문화콘텐츠의 관계

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

해양문화를 소재로 한 다양한 문화콘텐츠가 만들어질 경우 해양문화의 관광매력도는 높아지게 되며, 더 많은 관광객을 유인할 수 있다. 이러한 문화콘텐츠의 관광객 유인 효과는 이미 드라마 ‘장보고’의 세트장, 겨울연가 촬영지인 남이섬의 관광특수를 통해 확인되었다.

문화적 욕구에서 비롯된 문화관광은 문화체험을 통한 감흥을 주는 것이 중요한데, 문화콘텐츠는 신화 혹은 설화 등 현실에 존재할 수 없는 것을 시현(示顯)하거나, 과거의 역사를 현재화함으로써 관광객의 문화체험을 도울 수 있다. 또한 교육성은 강하나 재미나 오락성이 없어 관광매력이 없는 문화자원 혹은 사실을 효과적으로 전달하는 수단이 될 수 있다. 한편 문화콘텐츠는 또한 문화체험의 공간을 확장하거나, 연결하는 수단이 되기도 한다. 즉 가상공간에서 문화체험을 한다거나, 음성으로 저장된 해설을 듣는

것은 하나의 주제로 거리를 연결시켜 준다. 또한 지도 및 출판물로도 먼단 위 관광을 유도할 수 있다.

## (2) 문화콘텐츠 개발사업

한국콘텐츠진흥원은 문화와 산업, 방송과 통신, 콘텐츠 장르 간 융합을 통한 콘텐츠산업을 진흥하기 위해 설립된 기관으로 스토리 발굴, 첨단영상 기술 개발 등 콘텐츠 제작을 지원하고 전문인력 양성을 위한 사업을 추진하고 있다.



자료 : 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(<http://www.kocca.kr/business/index.html>)

| 그림 2-3 | 한국콘텐츠진흥원 사업

사업 중 해양문화관광과 관련된 사업으로는 문화 원형 디지털화, 가상 세계산업 육성지원, 가상현실 콘텐츠 지원, 뉴미디어 연계제작 지원, 모바

일 콘텐츠활성화 등이 있다. 이 중 문화 원형 디지털화 사업을 통해 해양문화를 발굴하여 이를 DB화함으로써 영화, 드라마, 소설, 애니메이션 등 해양문화를 소재로 한 문화콘텐츠 개발을 촉진할 수 있다.

<표 2-6>은 문화 원형 디지털화사업에 대해 자세히 설명하고 있다.

| 표 2-6 | 문화 원형 디지털화사업 개요

구 분		내용
사업목적		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 고유의 문화 원형을 발굴하고 콘텐츠화하여 문화정체성 확립에 기여하고 아울러 문화산업에 필요한 창작소재 제공의 기반 조성</li> <li>• 문화 원형 발굴을 지향하는 민족문화 원형 사업과 산업적 활용을 목적으로 하는 문화 원형 사업을 통합하여 추진 효율성을 제고</li> </ul>
사업	문화 원형 콘텐츠화 (14억 원)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지정 공모와 자유공모 과제로 진행 : 시대 구분 등의 제한 없이 수요조사를 통해 우선 개발 대상을 선정</li> <li>• 과제당 최대 3억 원 이내에서 총사업비의 75%까지(대기업은 50%) 지원(주관기관 및 참여기관은 총사업비 중 지원금을 제외한 사업자부담금(총사업비의 25% 이상)을 현물로 부담)</li> </ul>
	문화콘텐츠 닷컴 서비스운영 및 재편	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 콘텐츠 판매점에서 대국민 정보 제공 서비스로 개편하여 서비스 경량화</li> <li>• 검색 기능을 강화하고 개방형 서비스로 전환하여 스마트폰 등 연계 단위콘텐츠 재분류 및 검색 기능 강화</li> <li>• 개방형 API 개발(2011년부터 적용)</li> </ul>
	문화 원형 활용 장려 (5.4억원)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화 원형을 활용한 체험형 전시물 제작</li> <li>• 홀로그램·입체영상 등을 활용한 체험형 전시물 제작 공모</li> <li>• 뉴욕 패션문화 행사, 일본 음악 쇼케이스 등에 전시·활용</li> <li>• 문화 원형을 활용한 공연 콘텐츠 등 제작 지원</li> <li>• 문화 원형 보급과 전파를 위한 홀로그램·입체영상 등을 활용한 공연 콘텐츠 제작 지원</li> <li>• 교사 대상 문화 원형 콘텐츠 활용 연수 프로그램 운영</li> </ul>

자료 : 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr)

| 표 2-7 | CT 융합콘텐츠 사업 개요

사업명	사업 내용	지원 분야	지원 규모
뉴미디어 연계제작	콘텐츠의 제작 및 상품화에 필요한 사업비 지원	· 지정과제 전자출판 분야 (2010년도 과제) e-Book 콘텐츠 제작, 작가 사이트 또는 포털 등과 연계하는 등 개인작가 콘텐츠 활성화, 선 e-Book 제작 후 책으로 출간, e-Book 활성화를 위한 최적의 DRM 적용 방안 제시, e-Book, 국내 오픈마켓 및 전자책 단말기사와 연계 등 활성화 방안 제시	총 사업비의 50% 이내 12억 원 이하 지원
		· 자유과제 입체(입체 스마트폰, 입체 모니터, 입체 TV 등), U-러닝(디지털교과서, PMP, 태블릿PC 등) 등 다양한 분야에서 콘텐츠를 중심으로 기기와 연계된 창의적인 과제	총 사업비의 50% 이내 10억 원 이하 지원
모바일 콘텐츠 활성화	모바일콘텐츠 제작에 소요 사업비 지원	엔터테인먼트 분야를 포함한 다양한 모바일 환경에 최적화된 우수 콘텐츠 서비스	총 사업비의 50% 이내 1억 3천만 원 이하
가상현실 콘텐츠 지원	가상현실 콘텐츠의 상용화에 소요되는 사업비 지원	· 지정과제 디지털 태권(태권도 가상 겨루기) : 2010년도 과제 태권도장에서 수련생이 두 팔과 두 다리를 이용해 움직이면서 가상으로 아바타와 겨루기를 할 수 있는 콘텐츠	총 사업비의 75% 이내 12억 원 이하 지원(대기업은 50% 이내)
"	"	· 자유과제 신규 콘텐츠 시장 창출 가능성이 높은 가상현실 프로젝트(예), 기존의 무대 공연에 가상현실을 적용한 콘텐츠(배우 캐스팅 비용은 제외) 등, 테마파크용 가상현실콘텐츠 등, 가상현실을 활용한 스포츠 및 레저 콘텐츠 등	총 사업비의 50% 이내 10억 원 이하 지원
가상세계 산업육성 지원	가상세계 콘텐츠 제작 및 서비스 사업비 지원	교육, 관광 등 공공, 민간 정보와 결합하여 수익을 창출할 가상세계 콘텐츠 제작지원 글로벌 사업진출이 가능한 기존 혹은 신규 가상세계 콘텐츠 제작 및 재제작 지원	사업비의 50% 이내 10억 원 이하 지원

자료 : 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr)

이 사업은 2002년 처음 실시되었으며, 2009년까지 총 209개 문화 원형 개발이 이루어졌다. 이 중 해양문화 관련 사업은 9개이며, 사업 리스트는

한국의 배, 전통 한선(韓船)의 디지털복원, 전통고기잡이, 용궁, 바다문화의 원형인 당제, 독도 디지털 콘텐츠, 전통시대 수상교통 - 뱃길, 물류(物流)와 문류(文流)기반의 항구문화, 한반도 해양문화 원형 등이다.

CT(Culture Technology) 융합콘텐츠 사업에 해당하는 뉴미디어 연계제작, 모바일콘텐츠활성화, 가상현실 콘텐츠지원, 가상세계 산업육성 지원 사업은 효과적인 문화체험이 가능하게 하는 기술 개발을 지원한다.

한편 국토해양부는 해양문화에 국한하여 문화콘텐츠 육성 및 개발 사업을 추진하고 있다. 해양문학상은 해양을 소재로 한 소설, 희곡, 시, 동화 등의 해양문학 작품활동을 촉진하는 사업이다. 그리고 장보고 사업은 국가 융성을 주도했던 해양위인인 장보고를 통해 해양의 중요성에 대한 정신적 기반을 마련하기 위한 사업이며, 학술·문화·기념물·교육·홍보사업 등 5개 분야에서 20여 개의 사업을 추진하였다. 이 사업을 통해 장보고를 소재로 한 드라마, 다큐멘터리, 애니메이션 등 장보고·해양 관련 TV 방송 프로그램 등 각종 문화콘텐츠를 개발하였다.

| 표 2-8 | 국토해양부의 해양문화콘텐츠 관련사업

사업	사업 내용	사업연도	비고
해양 문학상	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 목적 : 바다를 소재로 한 문학작품 활동의 촉진 및해양문학 저변 확대</li> <li>• 공모부문 : 소설, 희곡, 시, 동화</li> </ul>	2007년 시작	해양문화 콘텐츠 개발
장보고 사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 목적 : 21세기 해양부국 실현을 위해 장보고의 진취적 해양개척 정신 고취</li> <li>• 내용 : 5개 분야(학술, 문화, 기념물, 교육, 홍보)에서 20여 개의 사업 추진</li> <li>• 사업 : 고대 동아시아 해상을 통한 문물교류에 대한 한/중/일 공동 연구, 장보고 및 해양 관련 TV방송 프로그램 제작, 일선학교에 장보고 관련 교육자료 배포, 장보고 NEWS지 발간, 기념사업회 리플릿 국내·외 배포</li> </ul>	2000~2010년	해양문화 원형 개발

자료 : 한국해양수산개발원, 「해양수산백서」, 2010, pp. 166~170 내용을 토대로 저자 작성

### 3. 문화콘텐츠를 이용한 문화관광 사례

#### 1) 사례검토 방향

문화와 문화관광의 일반적 개념과 현황에서 살펴본 것처럼 문화자원은 그 개념과 유형이 매우 다양하다. 그리고 문화자원이 가지고 있는 속성들이 상이하기 때문에 이를 문화콘텐츠와 연계하여 관광활성화로 발전시킨 사례 또한 그 유형이 매우 다양하다. 즉, 문화콘텐츠는 관광지의 이미지를 형성하여 방문동기를 유발하거나 문화관광의 소재나 도구로 활용되어 체험활동을 다양화할 수도 있다. 또한 문화자원과 문화콘텐츠의 연계를 통하여 관광프로그램을 만들 수도 있다. 이에 따라 본 사례검토에서는 문화콘텐츠의 기능이나 역할에 따른 문화관광이 활성화된 사례들을 검토하도록 한다.

#### 2) 안동 전통문화콘텐츠 박물관

##### (1) 박물관 건립 개요

경상북도 안동시에 위치한 전통문화콘텐츠박물관은 국내 최초로 유물 없이 각종 유형·무형문화재 4,000여종을 디지털콘텐츠로 제작하여 전시하고 있다. 2007년 개관한 전통문화콘텐츠박물관은 안동시 동부동 문화공원 내에 사업비 81억 원을 투입하여 안동지역의 전통문화를 영상콘텐츠로 제작하여 전시하고 있으며 4D 상영관, 각종 디지털 기기를 활용하여 방문객들이 다양한 문화를 체험할 수 있도록 조성되었다. 기존의 박물관들은 유형의 문화자료를 전시하는 형태로 운영되며 박물관 내 일부 공간에 3D 상영관이나 터치스크린을 설치하고 디지털콘텐츠를 체험하는 형태로 운영하고 있다. 한편, 전통문화콘텐츠 박물관은 유물 전체가 무형의 디지털 콘텐츠로만 제작·전시되어 박물관의 전시 개념을 변화시켰으며 이러한 특성

때문에 2009년 국내 제1호 디지털박물관으로 등록되었다.<sup>8)</sup> 2009년 연간 방문객 규모는 2만 8천 명 수준이며 박물관 내 시설 전체가 체험형 프로그램으로 운영되기 때문에 학생과 가족 단위 방문객의 비중이 높게 나타나고 있다.

| 표 2-9 | 박물관 건립 개요

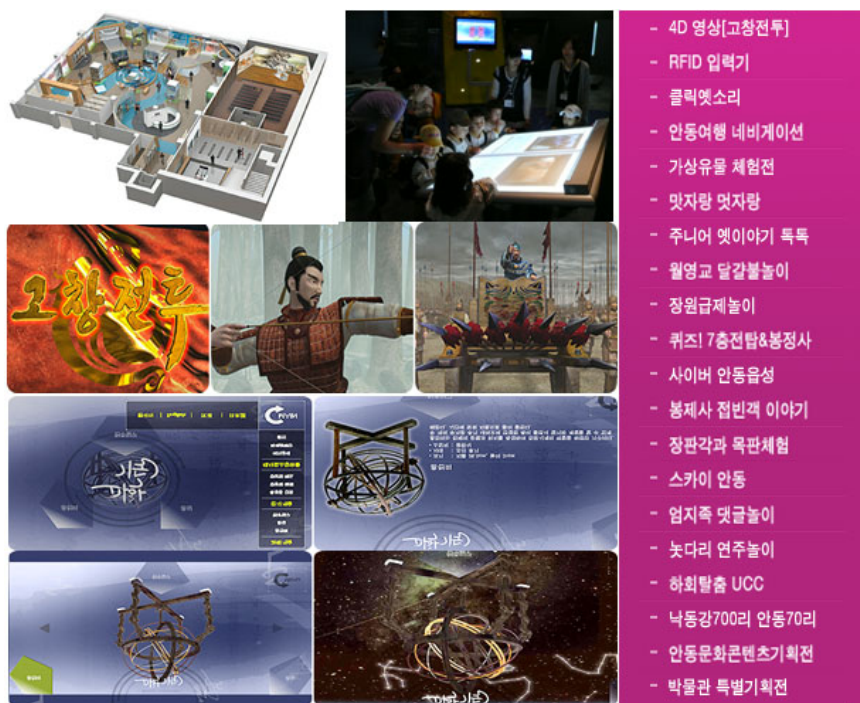
구 분	개요	전경
위치	안동시 동부동 문화공원 내	
건립기간	2005~2007년(개관일 : 2007. 9.)	
규모	부 지 : 5,957㎡, 시설 규모 : 1,698.3㎡(전시 면적 : 총 934.25㎡)	
주요시설	디지털 전시체험관, 입체영상관 등	
수용인원	최대 수용인원 180명(적정 수용인원 140명)	
운영주체	경상북도 안동시	

자료 : 전통문화콘텐츠박물관 홈페이지([www.tcc-museum.go.kr](http://www.tcc-museum.go.kr))

## (2) 박물관 내 주요 관람시설

전통문화콘텐츠박물관에서의 관람활동은 방문객들이 개인별 인식카드(RFID CARD)를 등록하면서 시작된다. 박물관 관람객들은 관람객의 성별, 이름, 언어권 등을 RFID카드에 인식시키고 각 개인마다 자신의 특성에 맞는 맞춤형 관람프로그램과 안내정보를 제공받게 된다. 박물관의 전시 콘텐츠는 4D 영상인 ‘고창전투’를 비롯하여 ‘클릭 옛소리’, ‘기상유물 체험전’, ‘사이버 안동읍성’ 등 안동의 전통문화와 관련된 테마를 애니메이션, 게임, 가상현실 등으로 구성하여 체험할 수 있도록 구성되어 있다.

8) ‘박물관 및 미술관 진흥법’에서는 유형적 유물만을 박물관자료로 판단하기 때문에 박물관 등록요건에 해당하지 못할 수 있었으나 관련 법령의 정비(무형적 증거물도 박물관의 자료로 인정)에 따라 전문박물관으로 등록됨.



자료 : 전통문화콘텐츠박물관 홈페이지([www.tcc-museum.go.kr](http://www.tcc-museum.go.kr))자료 인용 제작성

그림 2-4 | 전통문화콘텐츠 박물관 전시 주제·주요시설

관람객들은 박물관 내 전시테마별로 마련된 영상자료의 관람과 더불어 디지털 미디어 기기를 조작하면서 안동의 전통문화를 이해하고 또한 이곳에서 얻는 정보를 바탕으로 안동의 문화관광지를 직접 여행하는 일정을 작성할 수 있다. 그리고 관람객들은 스스로 UCC를 제작하거나 자신이 체험한 내용을 이메일로 전송받을 수 있으며 ‘엄지족 댕글놀이’ 코너에서 관람 후기를 자신의 휴대폰 문자메시지으로도 전송받을 수 있다.

### (3) 시사점

안동 전통문화콘텐츠박물관은 디지털 미디어 기술을 활용하여 박물관 전체를 새롭게 체험할 수 있도록 개발한 사례이다. 즉, 기존의 박물관들은



정형화된 전시물을 방문객이 관람하는 형태로 운영되거나 전시 공간의 일부에 디지털 매체를 활용하는 형태로 운영되었다. 한편, 전통문화콘텐츠 박물관은 이러한 전시 방식을 대신하여 영상, 애니메이션, 기타 디지털기술을 활용하여 문화콘텐츠를 제작하고 방문객들이 이를 직접 체험하도록 하였다. 그리고 박물관에서 얻은 각종 가상의 관광정보를 바탕으로 지역을 방문하도록 유도하고 있다.

### 3) 남이섬과 대장금 테마파크

#### (1) 남이섬

강원도 춘천시에 위치한 남이섬은 1960년대에 조성된 유원지로 수도권 거주민의 주말 휴양이나 대학생, 직장인들의 MT 장소로 주로 이용되었다. 이후 남이섬은 강변가요제, 드라마, 영화 촬영지로 이용되었으나 1990년대 말 금융 위기에 따른 재정문제와 더불어 유원지 시설에 대한 재투자가 이루어지지 않고 방문객이 감소하면서 불황을 맞이하였다. 그러나 2000년 재창업을 통한 경영쇄신으로 남이섬을 새롭게 정비하고 2002년 KBS 드라마 ‘겨울연가’가 성공하면서 다시 발전하게 되었다. 남이섬은 2000년 재창업을 통한 전체적인 시설정비와 더불어 ‘겨울연가’의 촬영지로 소개되면서 새롭게 꾸며진 남이섬을 방문하고자 관광객들이 증가하였다. 또한 ‘겨울연가’가 대만, 일본, 중국 등에 전파되면서 한류관광의 붐에 편승하여 국제적 관광목적지로 성장하였다.

남이섬은 드라마 ‘겨울연가’가 방영된 이후 방문객 규모가 2003년 85만 명에서 2004년 140만 명으로 크게 증가하였으며 일본을 포함한 동남아시아 지역의 외국인 관광객의 방문 비중도 높은 편이다. 이러한 한류의 영향으로 현재까지도 연평균 방문객 150만 명 수준을 유지하고 있다.

| 표 2-10 | 남이섬 시설 개요

개요	시설 내용
위치	· 강원도 춘천시 남산면 방하리
사업주체	· 주식회사 남이섬(1966년 개장)
전시시설	· 전시관 : 안데르센홀, 레종갤러리, 오니세프 홀 등 · 박물관 : 남이섬 생태역사 박물관, 노래박물관
주요시설	· 예술공간 : 공예체험공방, 공예관, 작가의 집, 예술인의 집 · 숙박시설 : 호텔, 콘도형 별장, 오두막 별장 · 편의시설 : 열차, 모노레일 자전거, 트라이커 등

자료 : 문화관광부, 「한국 문화콘텐츠 · 관광연계 프로그램 개발방안」, 2006 인용 재작성

남이섬은 ‘겨울연가’를 통하여 단순한 유원지라는 이미지에서 탈피하여 다양한 문화를 체험할 수 있는 공간으로 변화하였다. 그리고 2006년 ‘나미나라’라는 새로운 개발 방향을 설정하면서 단순히 ‘겨울연가’의 관광코스라는 이미지에서 벗어나 자연, 생태, 문화, 예술, 관광이 복합된 문화공간으로 발전을 모색하고 있다. 이에 따라 현재 남이섬에서는 동화의 나라, 노래의 섬이라는 콘셉트를 바탕으로 섬 전체에서 다양한 문화행사를 개최하고 있다.



자료 : 한국관광공사 여행정보([http://korean.visitkorea.or.kr/kor/ti/sub\\_main.jsp](http://korean.visitkorea.or.kr/kor/ti/sub_main.jsp)) 사진자료

| 그림 2-5 | 남이섬 전경

## (2) 대장금 테마파크

대장금 테마파크는 조선시대 궁중생활과 음식문화를 소재로 한 드라마 ‘대장금’의 성공에 따라 드라마에서 소개되었던 한국의 전통문화를 홍보하고 한류관광의 활성화에 활용하고자 조성된 국내 최초의 드라마 테마파크이다. 즉 드라마 ‘대장금’을 제작하기 위하여 사용되었던 오픈 세트장을 보수하고 드라마의 배경으로 활용되었던 대전, 대비전, 수라간 등을 새롭게 조성하여 테마파크로 만들었다. 그리고 테마파크의 시설들을 단순히 관람하는 것에서 벗어나 조선시대 궁중음식을 만드는 모습과 조선시대 역사 이야기, 드라마에 나왔던 명장면 영상, NG영상 등을 방문객에게 보여주면서 다양한 전통문화를 현장에서 체험할 수 있도록 하였다. 이와 더불어 테마파크 내에서는 가마타기, 전통의상 입어보기, 투호놀이, 한지공예 체험 등 다양한 이벤트와 체험코너도 함께 마련되어 있다.

표 2-11 | 대장금 테마파크 개요

개요	시설 내용
위치	· 경기도 양주시 만송동(MBC 양주문화동산)
사업주체	· MBC 문화방송 사업국(2003년 개장, 총 투자액 150억 원)
시설현황	· 모형건축물 공원, 이벤트 광장, 입체영상관, 기타 전시시설 · 주요 시설 : 대전, 대비전, 수라간, 옥사, 객사 등 23개 시설로 구성

자료 : 문화관광부, 「한국 문화콘텐츠·관광연계 프로그램 개발방안」, 2006 인용 재작성

현재 대장금 테마파크는 드라마 촬영공간에 대한 방문과 더불어 조선시대 전통문화를 직접 체험하고자 내국인을 비롯하여 일본과 대만 관광객들이 주로 방문하고 있다. 대장금 테마파크는 조선시대 전통문화를 소재로 하여 드라마를 제작하고 드라마의 성공을 바탕으로 드라마 속에서 나타났던 각종 전통문화를 소재로 한 테마파크를 조성하여 문화관광지로 발전시킨 사례로 평가받고 있다.



자료 : 한국관광공사 여행정보

([http://korean.visitkorea.or.kr/kor/ti/sub\\_main.jsp](http://korean.visitkorea.or.kr/kor/ti/sub_main.jsp)) 사진자료

| 그림 2-6 | 대장금 테마파크 전경

### (3) 시사점

남이섬과 대장금 테마파크를 통한 시사점을 정리하면 다음과 같다. 우선 남이섬은 문화콘텐츠가 관광객 유인 효과를 가져와 기존의 관광지를 새롭게 발전시킨 사례이다. 즉 ‘겨울연가’라는 콘텐츠를 통하여 대중은 드라마 속의 각종 이미지를 추억하기 위하여 드라마 촬영지를 방문하게 되고 드라마 촬영지인 남이섬에서는 이러한 콘셉트를 가지고 관광지를 더욱 발전시켰다. 또한 드라마를 통하여 문화관광지가 성장하게 된 이후에는 ‘나미나라’라는 개발 콘셉트를 설정하고 새로운 문화공간으로 발전하게 되었다.

대장금 테마파크는 남이섬과는 달리 ‘대장금’이라는 드라마의 성공과 연계하여 드라마의 소재가 되었던 조선시대 전통문화를 체험할 수 있는 테마파크를 조성한 사례이다. 또한, 이러한 문화콘텐츠를 토대로 하여 대장금과 관련된 각종 캐릭터 상품, 음식점, 관광기념품, 관광홍보물의 제작에까지 파급 효과를 미치게 하였다. 이와 같이 하나의 문화콘텐츠는 관광지를 새롭게 발전시키는 기회를 제공하거나 문화콘텐츠 자체를 가지고서 하나의 문화관광지가 새롭게 탄생하게 되는 계기로 작용할 수도 있다.


## 4) 전주 한옥마을

### (1) 전주 한옥마을 개요

우리나라 전통문화를 복원하고 생활문화를 체험하고자 하는 관광수요가 증가하면서 한옥문화를 체험하고 문화관광지로 발전시키려는 사업들이 지역에 따라 이루어지게 되었다. 즉 전통 건축물이라는 하드웨어의 보존과 더불어 그 속에서 생활양식을 체험하고자 하는 취지에 따라 한옥을 문화관광자원으로 활용하는 사례가 등장하게 되었다. 현재 한옥마을은 서울과 전주, 전라남도(강진, 고흥, 담양, 고흥 등)를 중심으로 보존·정비되고 있으며 정부에서도 한옥건축물을 복원·정비하고자 하는 정책과 더불어 하나의 문화콘텐츠로 가꾸려는 사업을 추진하고 있다.

이들 한옥마을 중에서 전주시 교동과 풍남동 일대의 한옥촌은 전주시의 한옥마을 보전·정비사업을 거쳐 오늘날 전주시의 주요 문화관광지로 발전하였다. 전주시 한옥마을은 1910년대에 형성된 우리나라의 전통적 한옥촌으로 문화재 보존의 개념에 근거하여 전통한옥의 원형 보전에 노력하였다. 한편, 한옥마을을 체계적으로 정비하여 전주시의 대표적인 전통문화 중심 거점으로 발전시키고자 하는 사업을 추진하면서 이를 문화관광의 대상으로 활용하는 방안을 함께 검토하게 되었다. 즉, 관광·서비스산업의 육성을 통해 구도심지역의 경제를 활성화시키자는 취지에 따라 한옥마을 정비사업이 추진되었다.

| 표 2-12 | 전주 한옥마을 현황

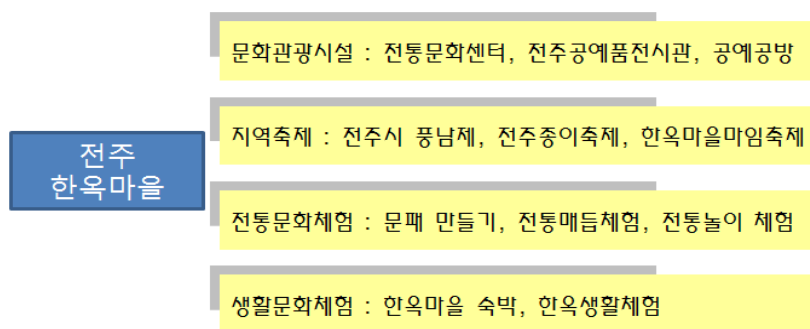
구 분	개요	전경
위치	전주시 완산구 풍남동, 교동 일대	
면적	296,330m <sup>2</sup>	
인구현황	995세대, 2,202명	
건물현황	한옥 543동, 비한옥 165동	

자료 : 전주시청 홈페이지(<http://tour.jeonju.go.kr>)

## (2) 문화관광자원화 사업

한옥마을의 관광자원화 사업은 기존 한옥마을의 정비와 더불어 한옥마을에 문화관광시설을 마련하고 한옥과 연계된 문화체험 프로그램을 개발하는 데 초점이 맞추어져 추진되었다. 이에 따라 공간정비 사업으로는 문화센터, 공예품전시관, 공방 등이 조성되었다. 또한 골목길 정비, 전통음식 특화거리 등 가로시설에 대한 정비도 함께 이루어졌다. 소프트웨어의 정비 측면에서는 한옥생활과 더불어 전통문화를 체험하는 다양한 체험프로그램이 마련되었으며 문화관광 해설사를 통하여 한옥마을을 답사하는 프로그램도 함께 개발되었다.

또한 한옥마을을 기반으로 하는 다양한 축제가 개최되면서 한옥마을을 복합적으로 활용하게 되었고 한옥을 체험할 수 있는 체험관과 민박집이 등장하면서 지역주민과의 교류 활성화도 이루어지게 되었다. 이와 같이 전주시 한옥마을을 복원하고자 하는 하드웨어·소프트웨어 사업이 추진되고 관광시설들이 조성되면서 한옥마을은 기존의 전통적 구도심 이미지를 벗고 활기 있는 생활문화체험공간으로 변화되었으며 방문객도 크게 증가하게 되었다.



| 그림 2-7 | 전주 한옥마을 문화관광자원화 사업 내용

전주시 한옥마을은 한옥이라는 전통 생활문화를 토대로 지역의 문화관광명소로 발전함에 따라 문화체육관광부가 지정하는 ‘으뜸명소’의 후보지역으로 선정되었다.<sup>9)</sup> 문화체육관광부에서는 관광자원의 성격에 따라 자연생태형, 역사문화형, 문화콘텐츠형 ‘으뜸명소’를 선정할 예정으로 이 중 문화콘텐츠형 관광명소는 콘텐츠를 활용한 공간연출과 프로그램의 운영을 통하여 방문객들에게 새로운 관광활동을 제공하는 지역이다.<sup>10)</sup> 즉 전주시 한옥마을은 문화콘텐츠형 지역관광 명소로 선정되면 관광콘텐츠의 개발과 더불어 홍보, 마케팅 등의 지원 등을 받게 된다.

### (3) 시사점

전주시 한옥마을은 지역의 전통문화시설을 단순히 보존하는 데서 벗어나 이를 적극적으로 정비하여 문화관광의 대상으로 가꾸었다는 데 의의가 있다. 즉 전통생활문화 공간인 한옥을 정비하여 한옥문화를 체험하는 것과 더불어 이와 연계된 다양한 관광콘텐츠를 개발하고 각종 축제를 개최하면서 방문객에게 다양한 만족도를 부여한 것이 특징이다. 그리고 이를 통하여 지역의 구도심을 활성화시켜 전통문화도시의 이미지를 강화하는 데 활

9) 한겨레신문 보도자료 2011. 1. 11.

10) 문화체육관광부, 「지역관광 으뜸명소 사업추진계획(안)」, 2010. 10.

용한 것 또한 시사하는 바가 크다. 즉 전통문화공간의 문화관광 자원화는 단순히 기존 시설을 정비하여 관광객의 관광활동 수단으로 활용하는 것에서 벗어나 이와 연계된 다양한 관광프로그램을 발굴하고 지역주민과 함께 교류할 수 있는 기회를 제공할 때 성공적으로 발전할 수 있을 것으로 판단된다. 또한 이러한 문화관광 공간의 조성으로 다양한 콘텐츠의 발굴을 통하여 지역의 관광명소로 발전되게 된다.

## 5) 오사카 유니버설 스튜디오

### (1) 시설개요

일본 오사카에 위치한 ‘유니버설 스튜디오 재팬’은 미국 유니버설사가 조성한 영상 테마공원으로 유니버설사가 제작한 영화와 각종 영상 콘텐츠, 미디어 기술을 활용하여 놀이시설이 운영된다. 오사카에 조성된 ‘유니버설 스튜디오 재팬’은 2001년에 개장하였으며 2006년 누적 입장자수가 5,000만 명을 돌파한 아시아 최초의 영상 테마파크이다. 유니버설 스튜디오에서는 영화를 소재로 한 놀이시설 탑승 이외에도 미국 영화를 일본의 문화특성에 맞게 각색한 공연과 퍼레이드에 방문객이 함께 참여할 수 있도록 체험프로그램이 마련되어 있다.

표 2-13 | 유니버설 스튜디오 시설개요

구 분	시설개요
위치	일본 오사카시 고노하나구(개장일 : 2001년 3월)
시설면적	전체 54ha(테마파크 면적 39ha)
총사업비	1,700억 엔(2009년 7월 현재 약 2조 2,000억 원 투입)
주요시설	• 테마파크 내 9개 지구에 20개 놀이시설이 마련됨 • 주요시설 : 뉴옥(스파이더맨, 터미네이터2/3D), 할리우드(슈렉 4D), 샌프란시스코(백투더퓨처라이드, 백드래프트), 주라기공원 등

자료 : 문화관광부, 「한국 문화콘텐츠·관광연계 프로그램 개발방안」, 2006 및 위키백과 자료 인용 재작성



## (2) 시설 특성

유니버설 스튜디오는 상업적으로 흥행한 영화를 소재로 테마파크의 최신 기술을 접목시켜 놀이기구와 야외세트장, 공연이 결합되어 방문객들에게 다양한 흥미요소를 부여하고 있다. 유니버설 스튜디오를 방문하는 방문객들은 영상이라는 매체를 통하여 미국을 포함한 세계 여러 나라의 문화를 간접적으로 체험할 수 있으며 놀이시설을 이용하면서 재미를 얻을 수 있다. 또한 유니버설 스튜디오는 단순히 놀이기구 탑승을 위한 테마파크에서 벗어나 매년 특정한 주제에 따라 테마파크의 디자인과 공연, 퍼레이드, 기념품 등이 공통된 스토리를 가지고 운영되기 때문에 방문객들은 항상 새로운 경험을 얻을 수 있는 것이 특징적이다.

따라서 유니버설 스튜디오를 방문하는 방문객들은 세계적으로 흥행을 기록한 영화를 극장이 아닌 테마공원이라는 오픈된 공간에서 직접 체험할 수 있다. 또한 영화사인 유니버설사는 자체 제작한 영화를 사전에 홍보·마케팅하는 공간으로 유니버설 스튜디오를 활용하고 있으며 영화 속 캐릭터 상품을 전시·판매하면서 문화콘텐츠산업의 발전을 도모하고 있다.



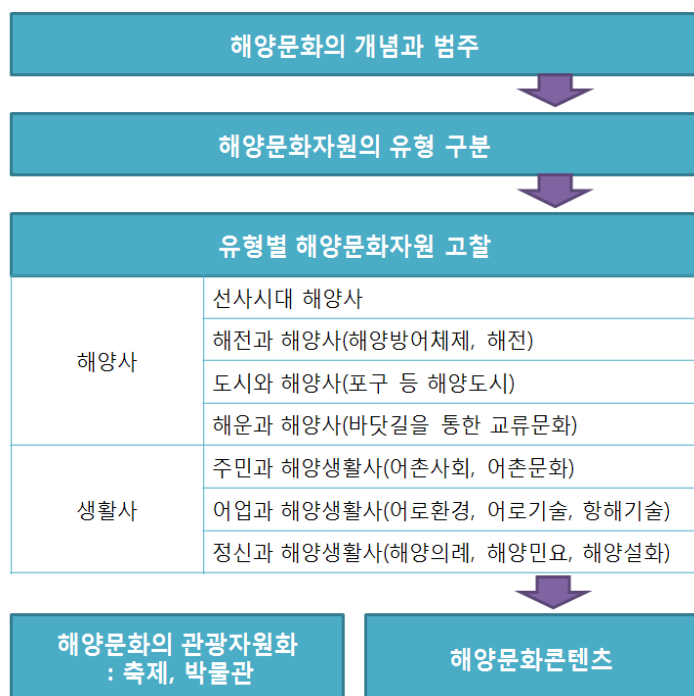
| 그림 2-8 | 오사카 유니버설 스튜디오 전경

### (3) 시사점

유니버설 스튜디오는 드라마를 소재로 한 대장금 테마파크나 남이섬의 문화체험 프로그램과 달리 영화라는 콘텐츠 자체를 활용하여 일반 대중들에게 새로운 문화체험 요소를 제공하고 있다. 또한 이를 바탕으로 지역의 관광산업 활성화와 문화콘텐츠산업 발전의 기회로 활용한 사례이다. 한편, 유니버설 스튜디오와 같이 영상매체를 활용한 테마공원이 성공하기 위해서는 우수한 콘텐츠의 제작과 독특한 캐릭터의 발굴이 필요하다. 그리고 이러한 문화콘텐츠를 표현하기 위한 디지털 미디어 기술이 함께 개발되어야 한다. 따라서 국내 문화콘텐츠를 활용한 영상 테마파크나 관광지의 조성은 단순한 시설의 조성이나 역사/문화의 재현에서 벗어나 방문객이 흥미를 얻을 수 있는 문화체험 요소를 발굴하고 각종 이벤트를 통하여 새로운 감동을 부여할 수 있도록 연출하는 과정이 수반되어야 한다.

## 제 3 장 우리나라의 해양문화와 관광개발

우리나라는 삼면이 바다로 둘러싸인 반도국가로 해안지역을 중심으로 독특하고 다양한 해양문화를 형성하여 왔으며, 한·중·일 동북아 문화권의 중심지로서 해상을 통한 오랜 교류역사를 가지고 있다. 이러한 자연 환경적·역사적 여건은 우리나라의 해양문화를 풍성하게 하였는데, 여기서는 우리나라가 보유하고 있는 해양문화자원을 살펴보고자 한다. 이 장에서 이루어진 해양문화에 대한 고찰은 실질적이고 가치 있는 해양문화콘텐츠 개발의 초석이 될 것이다.



| 그림 3-1 | 해양문화와 관광개발 분야의 연구체계

## 1. 해양문화의 개념과 범주

해양문화란 해양을 기반으로 하는 문화를 말한다. 해양은 지구 표면적의 71%를 차지하고 있는 태평양, 대서양, 인도양, 북극해, 남극해 등의 큰 바다 즉, 대양을 중심으로 하는 바다이다. 그러나 해양문화라는 용어는 대양적 의미보다는 해안을 끼고 있는 해안, 연해, 근해 등을 기반으로 하는 문화를 총칭하는 개념으로 이해되어 왔으며, ‘섬’도 해양문화의 중심이라 할 수 있을 정도로 중요한 위치를 점하고 있다. 이는 문화라고 이르는 것 자체가 해안이나 섬사람들의 생활사와 밀접한 관련을 갖고 있기 때문이며, 해양문화는 주민의 생활 근거지인 해안 및 연근해를 그 대상으로 생성되고 발전되어 왔기 때문이다. 원양어업이나 해운물류 분야를 문화적 측면에서 다루기 어려운 점이 이를 말해준다. 따라서 사람들의 생활사적 편린을 좇아야만 해양문화의 범주를 충족한다 할 것이다.

‘해양문화’라는 개념은 학계의 논증이나 합의를 거쳐 규정된 것은 아니며, 국어사전이나 백과사전에도 상세한 설명이 나와 있지 않다. 다만 ‘도서·해양문화’, ‘바다문화’, ‘섬(島嶼)문화’, ‘해안문화’ 등으로 변별해 사용하는 것을 통해 이를 엮을 수 있으며, 이들 모두 ‘해양문화’라는 범주 안에서 논의 할 수 있다. 문화라는 일반명사 앞에 ‘해양’이라는 접두어를 붙여서 사용하긴 하지만, 이의 대칭적인 개념인 ‘육지문화’라는 개념은 거의 사용되지 않으며, 큰 의미를 부여하지도 않는다. 이를 보면 ‘해양문화’라는 뜻은 상당히 특수한 의미에서 인식되거나 활용되고 있음을 알 수 있다.

그러나 해양문화를, 해양이라는 소재를 근거로 하는 개념으로만 이해해서는 안 된다. 사실상 해양문화는 소재뿐만 아니라 주제의 범주에서 논의되어야 할 광의의 개념으로 이해하는 것이 타당하다. 왜냐하면 해양이라는 범주가 단순히 바다나 해안, 도서 등의 공간을 지칭하는 용어로 제한되는 것이 아니기 때문이다. 해양문화콘텐츠의 범주에서 다루겠지만 시공의

범주를 망라한 개념으로 ‘해양’은 이해되어야 한다.

해양문화를 논하기 위해서는 우선 도서(島嶼)문화와 해안문화와의 상관성을 살펴볼 필요가 있다. 사전적 의미로 ‘도서’는 ‘크고 작은 섬들’이라는 뜻이고, ‘해안’은 바닷가 또는 바닷가 지역을 총칭하는 개념이며, ‘해양’은 ‘큰 바다’라는 뜻이다. ‘도서’는 섬이라는 공간적 제약을 지닌 용어로 쓰이고 있으며, ‘해안’은 바다와 인접한 지역이라는 공간적 제약 속에 쓰이고 있다. 이에 반해 ‘해양’은 바다의 의미를 지니는 모든 개념들을 포함하는 더욱 큰 범주로 사용되고 있다. 다만, 이들 용어가 각각의 의미를 지니고 사용되긴 하지만, 사실 명료하게 구분되어 쓰이는 것은 아니다. 즉, 상호 중첩된 의미로 사용되는 경우가 많으며, 여기서 해양, 해안, 도서가 공히 육지와 대비되는 구조로 기능하고 있다는 점이다. 그러나 육지와 상호 중층적인 구조로 기능하고 있다는 점 또한 유의해야 할 필요가 있다. 확연한 이분법으로 나눌 수 있는 것이 아니라는 뜻이다. 따라서 도서와 해양문화는 기존의 해양 배타적 논리를 고쳐 잡는 방향에 논의의 초점을 둘 필요가 있다고 본다. 도서와 해안 그리고 넓게는 강변까지도 포함하는 넓은 의미의 개념으로 해양문화를 규정하고 그간에 우리 역사를 지배해 온 내륙문화와 변별적 성격을 설정하는 데 그 초점을 두어야 한다(이윤선, 「민속문화 기반의 문화콘텐츠 기획론」).

여기서 주목할 것은 해양문화의 폭과 깊이에 관한 것이다. 해양문화에 대한 범주 설정을 말하는 것인데 대개 해역 등의 공간 범주 설정과 신화, 생활 등의 주제적 설정으로 나누어지게 된다. 그렇지만 이 또한 사용자와 사용처에 따라 천차만별의 구분법을 가지고 있는 까닭에 규정 자체가 불가능하게 여겨지기도 한다. 이같이 물질문화에서부터 정신문화에 이르기까지 범주의 폭이 넓고도 깊은 것은 아직 ‘해양문화’라는 개념이 보편적으로 정의되거나 일반인들에게 회자되지 않았음을 증명해 주는 것이기도 하다. 바꾸어 말하면 ‘해양문화’는 비로소 이제야 개념정의 및 범주설정을 시도하

고 있다고 말할 수 있는 것이다.

먼저 문화를 세 가지 관점에서 바라본 스타벤하겐(Stavenhagen, 1998) (이호영 외, 「디지털시대의 문화수용 방식에 관한 연구」, pp. 28~29)의 정의를 해양문화에 적용하여 해양문화의 정의를 내려 볼 수 있다. 스타벤하겐은 첫째, 문화를 일종의 자산(resource)으로 보는 관점, 둘째, 창조성(creativity)으로 문화를 이해하는 관점, 셋째, 인류학에서와 같이 문화를 생활양식으로 정의하는 관점으로 보았다. 이를 해양문화에 적용해보면, 해양을 자산(resource)의 한 문화로 보는 관점, 해양자체를 창조적 관점으로 이해하는 관점, 도서연해지역 어민들의 생활사적으로 보는 관점으로 대응시킬 수 있다.

중국의 취진량(「중국의 해양문화와 사회」(2008년)의 저자)에 의하면 해양문화를 해양과 인간의 관계적 산물이라고 한다. “해양문화란 한마디로 해양과 유관한 문화이고 해양으로부터 탄생한 문화이다. 즉, 인류가 해양 자체에 대한 인식과 이용 및 해양으로 말미암아 창조해낸 정신적, 행위적, 사회적, 물질적 문명생활의 함의이다. 해양문화의 본질은 인류와 해양의 상호관계 및 그 산물이다.”(曲金良 편저, 김태만 외 역, 「바다가 어떻게 문화가 되는가」, p. 50). 해양과 관련된 유무형의 모든 유산과 자원을 해양문화의 범주에 포함시킬 수 있다는 것이다. 따라서 해양이라는 공간 속에서 사람들의 삶과 관련되어 축적된 유무형의 총화, 이것이 곧 ‘해양문화’다.

한편 해양문화 조사사업인 「한국의 해양문화」(해양수산부 간)에서는 해양문화를 도서해양관련의 생활문화자원과 영역설정을 중심으로 전개하고 있다. 이 보고서에서는 한국 전 해역의 연안 및 도서지역의 해양문화를 해양사와 해양생활사로 크게 나누고, 고고·역사, 민속·생활, 사회·경제 등의 분야를 언급하고 있다. 즉 주제적 측면에서의 해양문화는 고고문화, 역사문화, 민속문화, 생활문화, 사회문화, 경제문화 등으로 설정되고 있으며 공간적 측면에서는 주로 섬과 해안을 포함해 행정구역별로 나누고 있음을 알 수 있다.

이를 해양문화의 범주와 해양문화의 정의로 나누어 보면 아래와 같다.

| 표 3-1 | 해양문화의 정의 및 범주

구 분	내 용
해양문화의 정의	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 스타벤하겐 : 해양을 자산으로 한 문화, 해양을 창조성의 원천으로 한 문화, 어업인의 생활사</li> <li>· 취진량 : 해양이라는 공간 속에서 사람들의 삶과 관련되어 축적된 유무형의 총화</li> </ul>
해양문화의 범주	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 잔존 생활양식 : 민속 혹은 전통문화</li> <li>· 역사 및 고고학</li> <li>· 사회 및 경제 문화</li> </ul>

## 2. 유형별 해양문화자원

### 1) 해양문화자원의 유형 구분

해양문화자원은 눈에 보이고 손에 잡히는 유형의 것뿐만 아니라 무형의 모든 자원을 포괄하는 까닭에 그 범주를 단정하기 어렵다. 이는 보는 사람들의 취향, 목적 및 수단에 따라 그 내용과 범주를 달리하기 때문이다. 대개는 어촌 사람들의 생활에서 소용되는 물질적 측면을 의미하는 물질문화와 관념, 신앙, 철학들을 포괄하는 정신문화로 나누어볼 수 있다. 전자는 포구·등대·독살(원담)·선박, 어구, 불턱(제주)·해녀(제주) 도구를 비롯한 고대의 나무배들을 들 수 있다. 포구는 자연의 지형을 이용하여 만든 규모가 작은 항구를 말한다. 자연을 교묘하게 이용하였다는 것은 배가 포구로 드나드는 데 어려움이 따르더라도 포구 앞에는 반드시 바람막이 역할을 하는 바위섬을 이용한다거나 자연의 지형지물을 이용하는 것을 말한다. 정신문화는 곧 관념의 문제로 해양문화와 관련시킬 때 제의나 언어로 나타난

다. 우리나라 대표적인 섬의 하나인 제주도를 예로 들면, 영등굿 등의 제의로 나타나는 해신·요왕(용왕)·연신·영감·선왕이 바다와 관련이 있으며, 금기어와 속담에서도 바다와 관련된 관념을 읽을 수 있다. 용왕은 ‘요왕’이라고도 하는 바다의 신이다. 이 용왕은 영등굿·해녀굿·연신·그물코스 등에서 우선하여 청하여 모셔진다. 굿의 제차로 말하면 요왕맞이다. 요왕맞이는 집안 연유를 말하고, 어업의 풍어를 기원한다든가 언제 어떻게 익사한 영혼의 길을 치워 닦아 영혼을 저승에 잘 보내고자 하여 굿을 한다든가 하는 사연을 말함으로써 용왕을 즐겁게 하는 의례이다. 이렇듯, 해양문화자원은 물질문화와 정신문화 혹은 유형문화와 무형문화로 대별해서 설명할 수 있다. 하지만 이 또한 완벽한 구분법이라고 보기는 어렵다. 유형이면서 무형인, 혹은 무형이면서 유형인 문화자원들이 다수 존재하기 때문이다.

본 연구에서는 「한국의 해양문화」 총편에서 분류한 대로 해양사 문화자원과 생활사 문화자원으로 나누고, 그 내용들을 인용한다. 사람의 노력에 의해 변형되지 않은 자연 상태를 문화의 범주에 넣을 것에 대하여는 이론(異論)의 여지가 있기 때문에 인문자원만을 언급한다. 필자가 연구보조원으로 참여하여 채록하고 집필, 혹은 보조집필한 부분에 대해서는 각각의 인용을 생략한다. 본 보고서에서 인용한 자료 이외의 정보는 「한국의 해양문화」(해양수산부)를 준용하여 정보를 수정, 가공했으며 당시의 필자의 작업에 견해를 보탠 것이기 때문에, 자기표절에 들지 않는다는 뜻이다.

해양사 문화자원은 자연사 문화자원과 해양사, 선사시대 문화자원과 해양사, 해운과 해양사, 대외교류와 해양사, 해전과 해양사, 도시와 해양사 등으로 나눈다. 생활문화자원은 크게 주민과 해양생활사 문화자원(어촌 사회와 문화자원, 어민과 문화자원), 어업과 해양생활사 문화자원(어로환경조건과 문화자원, 어로기술과 문화자원, 항해기술과 문화자원), 정신과 해양생활사 문화자원(해양의례와 문화자원, 해양민요와 문화자원, 해양설화와 문화자원) 등으로 분류한다.



| 표 3-2 | 해양문화자원의 정의 및 범주

구분	해양문화 유형
해양사	선사시대 해양사
	해전과 해양사(해양방어체제, 해전)
	도시와 해양사(포구 등 해양도시)
	해운과 해양사(바닷길을 통한 교류문화)
생활사	주민과 해양생활사(어촌사회, 어촌문화)
	어업과 해양생활사(어로환경, 어로기술, 항해기술)
	정신과 해양생활사(해양의례, 해양민요, 해양설화)

## 2) 해양사 해양문화자원

해양사 문화자원은 선사시대와 역사시대의 모든 유형문화자원이 해당되며, 대상지역은 해역의 섬과 바다 그리고 강 유역을 포괄한다. 문화자원이란 해안방어진을 구축하기 위해 설치된 성곽(城郭)과 봉수(烽燧), 바닷길의 길목에서 발생한 해전(海戰), 해양의 거점지인 읍성(邑城), 내륙과 바다를 연결하는 강 유역의 포구(浦口)와 촌락, 항구도시의 발달사 등 해양사와 관련된 모든 문화요소를 포함한다.

### (1) 선사시대 해양사

선사시대의 문화자원은 자연환경의 변화를 경외하고, 모든 것을 의지하던 시기의 선사시대 사람들이 해양이라는 독특한 환경에 적응하면서 생성한 다양한 생활양식을 포함한다. 선사시대의 문화적 산물은 환경과 그에 따른 분포양상이 매우 중요하다. 구석기 문화의 분포와 해수면 변동과의 관계, 패총의 분포를 통해서 본 선사시대 사람들의 생계자원 획득과정, 지

석묘를 중심으로 한 거석문화의 특징, 선사시대의 주거지와 고분 등이 해양문화자원의 범주에 포함될 수 있다(「한국의 해양문화 총편」, pp. 27~28).

인류 역사에서 선사시대 해양문화로는 내륙에서 강으로 그리고 바다로 이동하면서 남긴 패총, 해안의 공룡화석과 발자국 등이 있다.

| 표 3-3 | 해양문화자원 : 선사시대

주제	해양문화자원
선사시대	패총, 공룡화석 및 발자국

## (2) 해전과 해양사

해양방어체제와 해전에 관한 문화자원은 해안지역을 방어하기 위해 설치된 성곽과 봉수가 대부분이며, 우리나라의 도서 및 해안지역에 많이 분포하고 있다. 성곽축조의 목적은 바다를 방어하는 데 있다. 바다가 중요한 교통로로 활용되었던 고려시대 이전에 해안지역뿐만 아니라 도서지역에 많이 축조되었다. 고려 말기와 조선 초기에 이른바 공도정책(空島政策)과 해금정책(海禁政策)이 추진되면서 해안 방어능력은 크게 떨어졌다. 섬과 바다는 중앙정부의 해양정책에 따라 변천되어 왔다. 해양의 주도권을 둘러싼 치열한 쟁패전이 벌어졌는가 하면, 방어를 위한 성곽과 적의 침공을 빨리 알리기 위한 봉수가 설치되었다(「한국의 해양문화 총편」, pp. 29~30).

| 표 3-4 | 해양문화자원 : 해전

주제	해양문화자원
해전	명량대첩, 거북선

한편, 거북선이 문헌상에 보이기 시작한 것은 조선 초기의 「태종실록」이다. 1413년(태종 13)에 “왕이 임진강 나루를 지나다가 거북선과 왜선

으로 꾸민 배가 해전 연습을 하는 모양을 보았다.”라는 구절이 있다. 또 1415년(태종 15년)에는 좌대언(左代言) 탁신이 “거북선의 전법이 많은 적에 충돌하더라도 적이 해칠 수 없으니 결승의 양책이라 할 수 있으며, 거둬 정교하게 만들게 하여 전승의 도구로 갖추어야 한다.”는 상소를 하고 있다.

거북선의 유형에 속하는 배가 따로 구상된 예도 있다. 이미 이순신이 용맹을 떨치고 있던 1592년 이덕홍은 왕세자에게 올린 상소문에서 귀갑거의 전법과 귀갑선의 이로움을 아뢰고 있다. 그는 귀갑선의 체제를 “등에 창검을 붙이고 뱃머리에는 쇠뇌를 매복하고 허리에는 판옥을 지어 사수를 그 속에 두고……”라고 하고 또 “듣건데 호남의 장수들이 이것을 써서 적선을 크게 무찌르고 있다.”라고 언급한 뒤 이듬해 왕에게 올린 상소문에서 귀갑선의 구상도를 첨부하여 그것의 제작을 건의하고 있다.

1592년에는 장차 왜적의 침입을 염려하여 따로 전선 크기만 한 배를 만들었는데, 배 위를 둥그렇게 판자로 덮고 그 위에 창칼을 꽂았다. 적군들이 배에 기어오르거나 뛰어 내리면 그 창칼에 찔려 죽게 된다. 배의 이물에는 용머리를 달고 그 용의 입을 열어 대포알을 쏘았다. 고물에는 거북 꼬리를 달고 대포구멍을 냈다. 배의 포판 위 좌우 방패에도 각각 6개의 대포 구멍을 냈다. 거북배에는 돌격장이 타고 함대의 선봉이 되어 나아간다. 적선이 에워싸고 덮치려 하면 일시에 대포를 놓아 가는 곳마다 적선을 깨고 부수어 임진왜란의 크고 작은 해전에서 크게 공을 세웠다. 모습이 옆드린 거북과 같으므로 ‘거북배’라 하였다.

임진왜란이 끝난 지 197년 뒤인 1795년에 편찬한 「이충무공전서(李忠武公全書)」가 있다. 여기에는 당시에 만들어진 것으로 보이는 통제영거북배(統制營龜船)와 전라좌수영 거북배의 45도 투시도, 거북배의 치수 구조 및 성능에 대한 설명이 자세하게 기록되어 있다.

명나라 호옥의 ‘해방의’라는 책에 이르기까지 “조선의 거북배는 돛을 세우고 돛하기를 임의로 하고 역풍이 불거나 바닷물이 태조 때도 마음대로

행선한다.”고 하였다. 그러나 그 치수와 만듦새에 대하여 모두 자세하게 말한 것은 없다.



자료 : 해군사관학교 박물관 홈페이지(<http://museum.navy.ac.kr>)

| 그림 3-2 | 명랑해전도 이미지와 거북선 모형

### (3) 도시와 해양사

해양도시 문화자원은 포구와 읍성이 있으며, 해안과 해양을 이어주는 포구를 중심으로 주요한 거점들이 형성되었고, 이 거점들이 취락지의 면모를 갖추면서 이른바 해양도시가 형성되기 시작하였다. 강 유역의 문화자원은 내륙과 바다가 만나는 강 하구를 중심으로 형성된 문화자원이며, 강가의 포구와 촌락을 중심으로 형성되었다. 왜냐하면 두 지역은 넓은 농경지를 보유하고 있는 농촌인 동시에 어업자원이 풍부한 기수지역의 어촌이기 때문이다. 따라서 주민들은 농사를 지으면서 강에서 고기잡이를 하거나, 갯벌에서 해산물을 채취하는 반농 반어민으로 생활하였다. 강물과 바닷물이 만나는 강 유역의 문화양상은 내륙성과 해양성을 공유하고 있다(『한국의 해양문화』, pp. 33~34).

| 표 3-5 | 해양문화자원 : 해양도시

주제	해양문화자원
해양도시	항구, 포구, 등대

예를 들어 서남해역에서 최초의 도시라는 용어를 사용할 수 있는 시기는 고대사회에 들어와야 할 것이다. 이 때 최초의 도시는 군현치소(郡縣治所)가 있었던 곳으로 규정할 수 있을 것이다. 백제시대의 연안 및 섬에 설치된 군현의 치소는 장산도의 거지산현, 압해도의 아차산군, 임자도의 갈초현, 진도의 진도군·매구리현·도산현 등이 있었다. 백제의 군현치소는 일시적으로 지명을 바꾸거나 영속관계가 변하였지만, 고려시대까지 그 명맥을 존속하면서 섬 및 해안의 문화중심지로 역할을 하였다.

서남해안에 읍성이 세워지게 된 것은 고려후기이다. 고려후기에 만들어진 전국의 읍성은 총 29개소였고, 이 가운데 전라도에 설치된 읍성이 설치된 지역은 전주와 장흥뿐이었다. 조선 건국 직후의 연해 읍성 축조는 도성 축조로 인해 다시 미루어졌다가, 태종대에 이르러 남원의 교룡산성, 담양의 금산성, 정읍의 입암산성, 고산의 이흘읍산성, 도강의 수인산성, 나주의 금성산성 등이 축성되었다. 읍성의 축조는 조선초기 동안 연해 읍성에서 내지 읍성으로, 다시 연해지역의 진보(鎭堡)의 축조로 진행되었다.

연해 읍성을 수축하자는 제의가 문헌에 처음 나오는 것은 1415년(태종 15)이다. 왜구의 침입을 해안선에서 막아서 백성을 보호하려는 적극적인 방어책에서 기인한 것이었다. 다시 하삼도의 읍성 축조가 본격적으로 논의된 것은 세종때이다. 세종은 내륙에 있던 전라수영을 바닷가로 이동하도록 하였고, 점차 장흥·옥구·영광·낙안·보성 등지에 축성하였다. 이후 성종대까지 읍성의 이설, 개축 등의 문제는 간간이 거론되는 정도였다.

임진왜란을 거친 후 읍성은 크게 변화하였다. 당시 비변사에서는 왜적이 수전(水戰)에 강하지만 육지에 오르면 불리하다는 점에 주목하여 육지방

어에 주력하였기 때문이다. 호남과 영남지역의 읍성이 증축되거나 보수되었다. 그러나 이 시기의 읍성은 사람을 수용하는 것에만 주력하여 평지에 높이 2~3장, 참호를 구비하는 정도였다. 조선중기까지 읍성은 산성보다 선호되는 경향이었지만, 후기로 가면서 구분이 없어졌다. 그러나 읍성에 대한 기본적인 인식은 크게 달라지지 않았다. 또 사회의 발전과 함께 읍의 기능이 크게 확대되었다. 그리고 새로운 도회처가 포구와 장시에 형성되었다. 장시의 중심지는 점차 도시로 성장하였다.

조선시기 포구의 기능은 방어시설이자, 조운(漕運)을 위한 창구였으며, 중간 기착지로 주목되었다. 조선 세종때 중앙 관료들은 포(浦)와 진(鎭)을 모두 방어거점으로 인식하고 방어체제를 구축하였다. 즉 “포(浦)는 밖의 번리(藩籬)이요, 진(鎭)은 다음의 번리(藩籬)”라 하여 포구를 방어거점지의 의미로 인식하였다. 또 조선중기에 포구는 조운을 위한 초창의 기능이 강조된다. 전라도의 경우 2개의 초창이 설치되었는데, 하나는 나주의 영산창이었고, 다른 하나는 함열의 덕성창이었다. 이 두 개의 초창은 전라도 각 고을의 조세(租稅)를 거둬들이는 창구 기능을 담당하였다. 마지막으로 포구는 중간기착지로 중개역할을 하였다. 서남해안에서 한양으로 올라갈 때 중간 기착지는 해남과 강진이었다. 강진과 해남은 제주와 각 처의 도회지를 연결해 주는 물종의 경과지였다. 이처럼 포구는 유통의 거점 역할을 수행하면서 성장하였고, 가장 대표적인 포구가 도시로 발달하였다.

#### (4) 해운과 해양사

바닷길을 통한 교류문화 연구는 각 해역의 해운과 관련된 문화요소를 포함한다. 해운이란 바다를 통로로 선박을 이용하여 인간과 재화를 장소적으로 이전하는 현상을 말한다. 고대부터 현대까지 주요 항로·조운(漕運)·등대 등을 매개로 한 해양사가 이에 해당한다. 대외교류의 측면에서 한반

도 서해와 남해는 중국의 동부 및 남부, 그리고 일본열도가 만나는 일종의 삼각점으로, 동아시아 전체를 연결하는 해양교통의 중요한 교차점이다. 이런 까닭에 선사시대 이래로 해양과 관련한 유적과 유물이 출토되고, 주변 국가와 교류한 흔적들이 발견되고 있다 (도서문화연구원, 「한국의 해양문화 총편」, pp. 35~37).

| 표 3-6 | 해양문화자원 : 해운

주제	해양문화자원
해운	한선, 뱃길(항로), 보물선(해저유물선)과 해저유물, 표류기 또는 항해기(표해록 등)

### ① 한선

우리나라는 삼면이 바다로 둘러싸인 반도의 나라이다. 우리나라의 서남 해안은 리아스식 침강해안으로서 해안의 드나들이 복잡하며 편평하고 길고 넓은 갯벌로 이루어져 있으며 크고 작은 섬이 많이 있다. 특히 남해에는 섬이 많아서 다도해라고도 한다. 하루에 두 번 즉 6시간 10분에 한번씩 드나드는 밀물(滿潮)과 썰물(干潮)의 변화가 있고 간조와 만조 때의 조수의 높이의 차이는 인천지역에서 최고 8미터 이상을 기록하고 있다. 편평하고 넓은 긴 갯벌이 펼쳐져 있어서 만조 때 해안이나 부두로 들어온 배는 그대로 갯벌 바닥에 편하게 앉을 수 있으며 옆으로 넘어지는 일은 없다. 그러나 서양식 ‘V’형 배는 갯벌에 앉으면 곧 옆으로 넘어진다. 1811년에 통신사 김이교 일행이 타고 갔던 조선통신사선을 보고 일본의 한 화원이 그린 구조도가 있다. 이 그림을 한선양면도라고 제목을 달았다. 일본 쪽에서는 삼한시대 이래 한반도의 남을 “한[가라=加羅]”의 나라라고 불렀다. “한[가라=加羅]” 나라의 배는 “한선[가라노후네]”라고 하였다. 북은 “고구려[고마=고구리]=웅”이라고 하였다. 후대에 들어와서 “한”을 “당”으로 문자를 바꾸어서 썼는데 부르는 음이나 뜻은 그대로 한[加羅의 奈良]을 뜻하고 있다(이원식, 「한국의 배」, 2003).



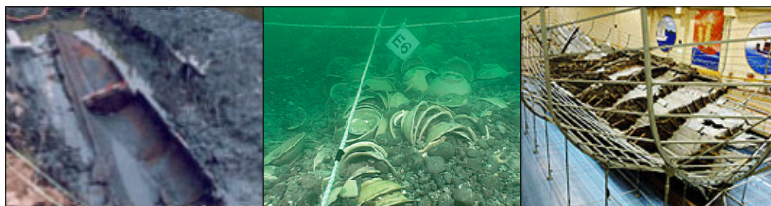
자료 : 문화재청 홈페이지(<http://museum.navy.ac.kr>)  
국립해양문화재연구소 홈페이지(<http://www.seamuse.go.kr/seamuse.htm>)

| 그림 3-3 | 다양한 한선의 이미지

## ② 해저유물과 보물

수중문화유산이란 바다나 강·호수·늪지 등 물에 잠겨 있는 인류의 문화유산을 말한다. 수중문화유산에는 지진으로 물에 잠겨버린 인류의 정착지나 교역·어로활동·해전 등 해상활동에서 침몰된 선박과 그 선적물 등이 있다. 현재 전 세계적으로 3백만 척의 난파선이 존재하는 것으로 추정되며, 지진으로 잠긴 지중해 알렉산드리아 등대(14세기), 자메이카 포트 로열 고대 도시(17세기) 등 수많은 인류 정착지도 물속에 잠겨 있다.

수중문화유산은 육상의 문화유산보다 보존이 잘 되어 한 시대의 문화 현상 단면을 뚜렷하게 보여준다는 점에서 더욱 가치 있다. 우리나라의 경우, 수중문화재와 수중고고학에 대한 관심은 1976년 신안해저문화재 발굴 조사를 계기로 시작되었다. 신안 해저 발굴 이후, 10여건에 이르는 수중문화재 발굴조사는 우리 해양역사와 문화를 복원하는 중요한 자료가 되고 있다.



자료 : 국립해양문화재연구소 홈페이지(<http://www.seamuse.go.kr/seamuse.htm>)

| 그림 3-4 | 다양한 해저유물 및 수장품



| 표 3-7 | 연도별 수중문화재 발굴 내역(2010년 10월 기준)

연 번	발굴 연도	발굴유적	발굴기관	발굴문화재 성격
1	1976 ~ 1984	신안 방축리	문화재청, 해군합동	14세기 중국 무역선 1척, 동전 28톤, 도자기 등 2만 2,000여 점
2	1980, 1983, 1996	제주 신창리	문화재청, 제주대학교박물관	12~13세기 금제장신구류, 중국 도자기 등 인양
3	1981 ~ 1987	태안반도	문화재청, 해군합동	고려청자 40여 점, 조선백자 등 14~17세기 유물 인양
4	1983 ~ 1984	완도 어두리	문화재청	고려시대 선박 1척, 도자기 3만여 점, 선원생활용품 등
5	1991 ~ 1992	진도 벽파리	국립해양유물전시관	고려시대 중국 또는 일본 통나무배 1척 출토
6	1995 ~ 1996	무안 도리포	국립해양유물전시관, 해군합동	14세기 고려상감청자 638점
7	1995	목포 달리도	국립해양유물전시관	고려시대 선박 1척
8	2002 ~ 2003	군산 비안도	국립해양유물전시관, 해군합동(4차), 단독(5차)	12~13세기 고려청자 등 2,939점 인양
9	2003 ~ 2004	군산 십이동파도	국립해양유물전시관	고려시대 선박 1척, 고려청자 등 8,122점
10	2004 ~ 2005	보령 원산도	국립해양유물전시관	13세기 초 청자향로 편 등
11	2005	신안 안좌도	국립해양유물전시관	고려시대 선박 1척, 고려상감청자 등 4점
12	2006 ~ 2009	군산시 야미도	국립해양유물전시관	12세기 고려청자 4,547점
13	2006	안산시 대부도	국립해양유물전시관	고려시대 선체 편 일괄수습
14	2007 ~ 2008	태안 대섬 태안	국립해양유물전시관	고려 선박 1척, 고려청자 등 24,887점
15	2008 ~ 2010	태안 마도 1호	국립해양문화재연구소 (※'09. 4. 6. 명칭 변경)	13세기 고려선박 1척, 고려청자 등 1,435점, 2010. 5~10월 발굴 진행 중
16	2009 ~ 2010	태안 마도 2호	국립해양문화재연구소	13세기 고려선박 1척, 고려청자 등 69점 2010. 5~11월 발굴 완료
17	2010	태안 해역	국립해양문화재연구소	고려청자 등 9점, 2010. 5~11월 발굴 진행 중

### 3) 생활사 해양문화자원

생활사는 민속 문화자원 등으로 집약하여 거론할 수 있다. 섬과 해안의 민속풍경을 체현하는 주체는 사람과 해양과 관련되어 있는 민속생활이다. 이는 또 해양 인문경관의 주요내용을 이루고 있다. 어떠한 한 곳의 해양풍경을 이야기하려면 당연히 그곳의 사람들과 민속풍습을 언급하지 않을 수 없다. 특히 풍부한 특색을 갖고 있는 민속풍습일 경우 더욱 그러하다. 그 주된 것 중의 하나는 일상생활 속 풍경이고 또 다른 하나는 명절 풍습이다. 민속풍경은 해양문화가 최대한 집약된 것으로, 외지의 관광객들을 끌어들이고 해양관광문화를 발전시키는 가장 중요한 자원이다(曲金良 편저, 김태만 외 역, 「바다가 어떻게 문화가 되는가」, pp. 228~229).

해양 생활사 자료들을 포함한 문화자원은 주민들의 경험, 의식 또는 구술로, 버려진 채 혹은 숨겨진 채 존재하는 다양한 유형적·무형적 자료들을 포괄한다. 해양문화의 주제에 대한 접근은 어민들의 사회조직과 생애 이야기 등이 거론될 수 있으며, 유형문화자원은 어로환경, 배무이와 항해술, 의식주, 해양유통 등으로 분류된다. 무형문화자원은 정신과 해양생활사 문화자원으로 주제화되는 해양의례, 해양민요, 해양설화로 분류된다. 해안은 생태환경이 다양할 뿐만 아니라 어업형태도 다양하여 매우 다양한 생활문화를 가지고 있다. 따라서 도서와 연안 어촌의 주민들의 삶 그 자체도 소중한 문화의 자원이다.

#### (1) 주민과 해양생활사

어촌 사회조직과 관습자원 등을 우선 거론할 필요가 있다. 어촌의 존립기반으로서 공동어장은 단순히 생산의 공간만이 아니라 생활의 공간이다. 이러한 공간의 차이가 다양한 문화자원을 만들어내는 기반이 되었다는 점을 주목할 필요가 있다.

| 표 3-8 | 해양문화자원 : 주민

주제	해양문화자원
주민	어촌마을, 전통 수산물 시장(파시 포함), 어촌사회사, 음식(수산물 가공방법 등)

음식문화를 이야기하자면, 생선의 살·알·창자 등을 소금에 짜게 절여 맛들인 식품을 총칭하여 젓갈이라고 한다. 한국은 3면이 바다에 접하고 있어 각종 어패류가 많았으므로 일찍부터 젓갈이 다양하게 개발되었다. 젓갈은 밥상을 위한 밑반찬이며, 새우젓·조개젓·소라젓·곤쟁이젓·뱅뱅이젓·꿀뚜기젓·대합젓·멸치젓·연어알젓·명란젓·어리굴젓·조기젓·창란젓·방게젓 등 종류가 많다. 이들은 각각 제철에 사서 항아리에 담고 재료가 완전히 톳일 만큼 소금을 켜켜이 치고 꼭 봉해서 익히는데, 새우젓·멸치젓·조기젓(속칭 황세기젓 포함) 등은 김장 담글 때 주로 쓰이고, 나머지는 양념에 무쳐 밥반찬으로 쓰인다.

이 밖에도 육류와 생선·어패류를 섞어서 간장·소금·생강 등을 얹어 담근 어육장(魚肉醬), 생선을 저며 소금·국수부스러기·파·술과 함께 담근 주맥어법(酒麥魚法), 참가자미에 메조밥·옛기름·고춧가루·소금을 섞어 담근 밥식해(또는 가자미식해) 등 특수한 젓갈이 많았는데, 밥식해는 지금도 성행되는 젓갈의 하나이며, 어패류와 밥이 삭는 동안에 생긴 독특한 발효미가 별미이다. 어리굴젓·방게젓은 태안반도(泰安半島) 근해인 황해안이 생굴의 명산지인데, 그 중에서도 충남 서산의 어리굴젓은 특히 유명하다.

바닷물을 염전으로 끌어들여 바람과 햇빛으로 수분만 증발시켜 만든 소금은 크게 천일염과 정제염(精製鹽)으로 분류된다. 천일염은 바닷물을 염전으로 끌어와 바람과 햇빛으로 수분과 함께 유해 성분을 증발시켜 만든 가공되지 않은 소금으로 굵고 반투명한 육각형의 결정이다. 이에 비하여

정제염은 바닷물을 전기분해하여 이온수지막으로 불순물과 중금속 등을 제거하고 얻어낸 염화나트륨(NaCl)의 결정체이다. 우리나라에서는 수심이 깊지 않고 조수 간만의 차가 큰 서해안이나 남해안에서 많이 생산되고 있으며, 인도양, 지중해 연안, 미국, 오스트레일리아 등지에서도 생산된다. 전라남도 신안군은 국내 천일염 생산량의 65%, 염전 면적의 절반 이상을 차지하며 품질도 세계적으로 뛰어나다. 또 백령도 부근에서 생산되는 유황성분이 함유된 소금도 상품(上品)으로 친다.

## (2) 어업과 해양생활사

스토리텔링과 관련하여 주목할 만한 자원으로는 어업 생활에 관한 이야기 자원을 들 수 있다. 뱃사람들의 생애 이야기 중심에는 바다와 배와 고기잡이가 놓여 있다. 바다와 배와 고기잡이를 어떻게 인식하고 또 기술적으로 적응하고 개척하는가에 따라 뱃사람들의 생애 이야기는 다양하게 전개되어 간다. 배라고 하는 지극히 제한된 공간과 바다라고 하는 열린 세계가 대칭적으로 만나면서 고기잡이에 대한 뱃사람들의 지혜와 의지에 따라 새로운 세계로 진출해 나가기도 하고 좌절하기도 한다. 배가 인위적 공간이라면 바다는 자연의 공간이자 어업을 가능하게 하는 생태적 공간이고 고기는 이들을 연결하는 매개물이다. 인간과 환경, 뱃사람과 바다가 만나면서 펼쳐지는 어부들의 세계는 도전과 적응의 다양한 양상을 보여준다. 동일한 구조 속에서도 마을에 따라, 선주의 성향에 따라 각기 다양한 선상 생활이 이루어지고, 또 이를 경험한 사람들의 구술에 그 평가가 서술된다. 창조적 노력에 의해 성공하는 어민들이 있고, 가난한 여건 속에서도 서로 평등한 관계망을 구성하며 함께 삶을 꾸려가는 공동체의 기본 원리를 담고 있는 마을들이 있다.

해양이라는 환경을 인지하고 이해하는 방식도 문화자원의 항목 중에

포함된다. 어민들은 자연 환경에 대한 적응을 통해 다양한 삶의 방식을 개발하고 그 적절성을 유지해 왔다. 바닷물의 변화를 ‘물때’라는 개념으로 체계화시켜 이해하고 그것에 맞춰 어로 방법과 시기를 조절하는 것이 좋은 예다. 기후 변화에 대한 예지와 바람, 파도 등에 대한 분별을 통해 작업 여부의 판단 기준을 마련하기도 한다. 이런 점에서 생태환경에 대한 인지체계는 자연에 대한 문화적 적응 체계라고 할 수 있다.

| 표 3-9 | 해양문화자원 : 어업

주제	소재별
어업	소금(천일염과 화렘), 어류양식, 배무이(배짓기) 어민들의 생애담, 어로활동(조기잡이 등), 어구어법(독살, 우살 또는 어부림, 낚시, 내수면 어업 포함)

### ① 어로기술

예를 들어 우리나라의 포경 역사는 울진 반구대 암각화에서 볼 수 있듯이 아주 오래전부터 행해졌을 것으로 생각된다. 하지만 국제 포경위원회에 가입한 1980년부터는 포획 쿼터 범위 내에서 제한된 조업을 해 오다가 1986년부터는 상업적 포경은 전면 중단된 상태이다.

어구어법은 어류를 잡는 도구와 방법을 말하는데, 맨손어법을 비롯하여 각종 어구를 사용하는 것까지 매우 다양한 방법이 있다.

맨손어법은 수산 동·식물을 직접 손으로 또는 간단한 도구로 잡거나, 훈련된 동물(개, 수달, 가마우지 등)을 조종하여 잡는 것을 말한다. 사용하는 도구는 대체로 그 크기가 작으며 오히려 잡은 어획물을 운반하는 데 필요한 주머니나 양동이 등이 사용하는 도구보다 더 중요한 역할을 하는 경우가 있다. 주로 연안에서 맨손 또는 간단한 도구를 사용하여 굴을 비롯한 조개류와 갯지렁이, 갯가재 등을 채집한다. 경우에 따라서는 사람이 직접 물속에서 직접 대상물을 확인한 후 칼, 갈고리 등 간단한 도구를 이용하거

나 맨손으로 잡는다.

잠수를 하는 경우에는 각종 잠수장비를 착용하고 배로부터 공기를 공급받으면서 조업하는 잠수기어업과 공기의 공급을 받지 않고 단순히 잠수복만 착용하여 조업하는 나잠어업이 있다. 이 중 잠수기 어업의 공기 공급 방법은 이전에는 수동펌프를 사용하였으나 현재에는 에어컴프레서(air-compressor)를 주로 사용하고 있다.

한편 어구를 사용하는 방법으로는 매우 다양한 방법이 전해 오고 있는데, 수산생물이 많이 회유하여 오는 장소에 깔때기와 같이 일단 들어간 대상생물이 되돌아 나오지 못하도록 한 장치를 가진 어구나 은신처 역할을 할 수 있는 어구를 부설하여 대상생물이 스스로 함정에 빠지도록 하여 잡는 방법이 있다. 대상 생물이 함정에 빠지도록 하는 방법은 어구의 구조 및 규모에 있어서 매우 다양한데, 숨을 곳을 만들어 주어 잡는 은신함정류, 해조류를 따라 연안측으로 들어온 생물을 가두어 잡는 장벽함정류, 깔때기 장치를 가진 바구니함정류, 비탈그물이 장치된 낙망류 등이 있다.

일정한 장소에 숨어서 살기를 좋아하는 습성을 가진 생물을 대상으로 자연상태의 서식처와 유사하게 만든 어구를 부설하였다가 그 속에 들어간 대상 생물을 잡는 방법으로 문어 단지와 주꾸미 소호가 있으며, 대상생물이 잘 다니는 어도에 울타리를 부설하여 그 속에 갇힌 어류를 잡는 개막이(또는 개매기)그물 등이 있으며, 이 외에도 매우 다양한 어구와 어법이 존재하고 있다.

## ② 전통 어업시설 : 독살과 죽방렴

독살은 고기잡이를 위해 축조한 돌무더기를 말한다. 돌을 쌓아 만든 제방형 돌벽(stone walls)이 대표적인 것이다. 잘 알려진 대로 현대적 어업이 발달하기 이전에는 대를 엮어서 만든 죽방렴(竹防簾)과 더불어 중요한 고기잡이 방식 중의 하나였다. 그러나 현재 남아있는 어구어법 중 맨손어법을

제외하고는 가장 원시적 방법이기 때문에, 일정 시점에 이르러서는 거의 유실되거나 소멸되었으나, 리아스식 해안이 펼쳐져 있는 전남·북, 충청, 경기, 혹은 경남 등 오지 해안에는 그 유형이 남아 있다.

축조방식은 크게 제방형 돌 축조물과 피라미드형 돌 축조물로 나눌 수 있다. 흔히 돌살이나 독살로 알려져 있는 돌 축조물은 제방형 축조물에 해당한다. 이에 반해 피라미드형 축조물은 소개되어 있지 않은 편이다. 이것은 특히 장어잡이에 국한되어 있고, 제방형에 비해 극히 소수의 형태만 보고되어 있기 때문이다.

독살은 전통적으로 어살이라고 불려왔는데, 이것은 매우 포괄적으로 사용되던 말이다. 조선시대에는 돌, 나무, 흙으로 쌓은 살을 모두 어살이라고 불렀다. 어살로서는 방렴(防簾), 건방렴(乾防簾), 살(箭/전), 석방렴(石防簾), 토방렴(土防簾)을 꼽을 수 있다. 여기서의 석방렴(石防簾)이란 독살의 다른 이름 중의 하나이다. 석방렴이라는 용어가 문헌상으로 처음 나타나는 것은 1908년에 간행된 한국수산지다. 그 이전에는 어살의 범주에 넣어서 지칭하는 경우가 대부분이었다. 조선왕조실록에서도 어전, 어량이라는 용어는 사용되었지만, 독살이라는 용어는 사용되지 않았다. 역사적으로는 대개 어량, 어살, 석제, 석전, 독살 등으로 불려왔다고 할 수 있다.

독살은 비교적 영구적인 구조물에 속하는데, 반면에 개펄이나 진흙, 짚, 판자, 대나무 등으로 축조하는 방식은 비영구적이라고 할 수 있다. 쓰이는 재료에 따라서도 여러 가지 이름으로 불린다. 대체로, 돌을 쌓아서 만든 것은 독살, 개펄을 쌓아서 만든 것은 토전발(土防簾)<sup>11)</sup>, 대를 쪼개서 만든 것은 죽방렴 혹은 어살이라고 부른다.

서해에서는 흔히 돌살 혹은 독살이라고 부른다. 제주도에서는 원, 갯담 등으로 부른다. 전라도에서도 다양한 이름으로 불리고 있는데, 대개 독장,

11) 2002. 8. 22., 주요제보자: 신만우(85세, 남, 농어업)외 4인, 고흥군 대서면 안남리.

독살, 독발, 쭈기땀, 독담, 돌무지, 독다물 등이다.<sup>12)</sup> 예를 들어 전남 진도군 조도에서는 독장 혹은 독담이라고 부른다. 제주도에서는 독살 자체를 원 또는 개라고 부르고, 축조된 돌담을 원담 또는 갯담 혹은 돌그물이라고 부르기도 한다.<sup>13)</sup> 이처럼, 독살은 지역에 따라 부르는 이름이 다를 뿐 아니라 학자들간에도 사용하는 이름이 다르다. 정연학의 논문에서는 ‘돌살(石箭)’이라는 용어를 사용했다. 그는 본문에서 “돌살이 서해 지역에 많이 설치되어 있고, 그곳의 주민들이 돌살이라고 부르므로 이 글에서 돌살이라고 한다”라고 밝히고 있다.<sup>14)</sup> 주강현은 독살(石箭)이라는 용어를 사용한다. 그는 “충청지역 독살에 한정하여 서술하고 있는 본 연구에서는 혼동이 없도록 돌살, 석전 등을 망라하여 독살로 통일하여 부르기로 한다<sup>15)</sup>”고 밝히고 있다. 충청지역에 한정해 부르는 용어라는 점을 명시하고 있는 셈이다. 그러나 이후 ‘돌살’이라는 용어를 보편적으로 사용하게 되는데, 이 분야 연구로 탁월한 업적이라고 할 수 있는 “돌살” 단행본이 그것이다.

죽방렴이 많이 남아 있는 남해의 지족해협은 조수간만의 차가 크기도 하려니와 물목이 좁아 물살이 빠르다. 물이 빠졌을 때 발안에 들어가 고기를 건져내기 쉽게 수심 또한 얕다. 하지만 지족해협이라고 해서 어느 자리나 죽방렴 어업이 가능한 것은 아니며 지역적으로 물목이 좋은 장소에만 설치되어 있다. 죽방렴 멸치는 좁은 해협을 거스르면서 일반 멸치와 다르

12) 이 용어들은, 2002년 여름 나승만 교수와 필자가 약 3개월에 걸쳐 전북에서 전남 전역의 서남해안 답사를 하면서 현지주민들로부터 들은 것이다. 이전에도 물론 정연학, 주강현 등에 의해 다양한 용어들이 소개된 바 있다.

13) 원이라는 말이 한자어 垣에서 왔다고 말한다. 그래서 돌담이라고 부른다는 것이다. (고광민·제주대학교박물관, [어구], 도서출판 각, 2002. p. 114.)

14) 정연학, 『돌살(石箭)考』, 인하대학교 교육대학원 일반사회교육전공 석사학위논문, 인하대학교, 1994.

15) 주강현, 「충남 서해안의 독살(석전) 분포와 특징」, 『고고와 민속』 창간호, 1998. 한남대학교 박물관, 45쪽. 이 글은 다시 아래의 책에 실려 있다. 주강현, 「서해안의 독살문화와 민중생활사」, 『해양과 문화 창간호』, 해양문화재단·한겨레신문사, 1999. p. 45, 이외에 돌살관련 기념비적 저작이 발행되었다. 주강현, 『돌살, 신이 내린 황금그물』, 2006, 들녘(코기토), 2006.



게 성장하는 것으로 알려져 있으며, 어업인들이 하루에 한번 어획하여 바로 삶아 건조하기 때문에 그만큼 신선하다. 특히 대나무 등 표면이 매끄러워 발안에 들어간 고기들이 유영을 하다 부딪쳐도 비늘이 벗겨지지 않는다. 그래서 그물로 잡는 고기와는 비교할 수 없을 정도로 싱싱하다고 한다.

죽방렴을 설치하여 고기를 잡은 연대가 언제인지는 정확하지 않지만 기록에 의하면 고려시대에 이미 주요한 어업으로 등장하였던 방렴(防簾)과 비슷한 어랑어업(魚梁漁業)과 관련된 기록은 왕조실록이나 지리서에 상당히 많이 기록되어 있다. 세종실록지리지에는 각 지방에 산재한 어랑의 소재지와 생산물이 기록되어 있다. 신증동국여지승람에는 세종실록지리지에 기재되어 있지 않은 지방의 어랑이 기재되어 있고, 경상도 속이지리지에는 어랑이 있는 것으로 되어 있는 군현의 수가 40곳 이상이나 된다고 기록하고 있다. 이 기록들에 따르면 “어랑은 방사형으로 펼친 양쪽 날개를 조수가 흐르는 방향으로 펼치도록 설치해 놓고 만조시에 몰려왔던 수산물이 간조시에 양쪽날개에 차단되어 중앙의 함정으로 들어가게 되면 이를 포획하는 것이다”라고 되어 있으며, 남해안 특히 경상도 연안에 설치되었던 어랑은 방렴이라고 하고 있다. 현재 방렴은 남해군 지족해협과 삼천포 늪도 해협에서만 그 명맥을 유지하고 있는데, 지족해협에 산재해 있는 23개소를 포함하여 남해군 전체에 26개소가 있고, 사천 늪도와 초량도 주변에 21개가 있다.



자료 : 태안군청 홈페이지(<http://www.taean.go.kr>)

남해군 문화관광 홈페이지(<http://tour.namhae.go.kr/main>)

| 그림 3-5 | 전통어법(독살과 죽방렴)

### (3) 정신과 해양생활사

#### ① 해양의례

해양의례와 연희 및 각종 연행과 관련된 자원은 해양을 기반으로 하는 관념체계에서 종교, 철학의 문제까지 언급될 수 있는 중요한 부분이라고 생각한다. 해역에는 공동체의 안녕(安寧)과 풍어(豐漁)를 비는 마을 신앙이 폭넓게 전승되고 있다. 당제(堂祭)는 육지와 해안·도서에서 각각 그 양상을 달리 한다. 용왕신에 대한 관념이 중시되고 용왕신에 대한 갯제가 병행되는 이중제의(二重祭儀)는 내륙과 다른 면모다. 그리고 도서 지역의 당제는 남자 제관들에 의해 치러지는 엄숙한 의례와 여자와 무당을 포함한 마을 사람들이 함께 참여하는 축제적 의례로 이루어져 있다. 전자를 상당제, 후자를 하당제[갯제]라 부르는데, 이러한 이원적 당제의 구조는 도서지역 당제의 특징으로 설명된다.

어로신앙은 바다를 생업 터전으로 삼아온 어민들의 종교적·문화적 적응 장치이다. 어업은 계절과 조류의 주기, 어류의 서식과 이동 그리고 기후에 의해 항시 지배받기 때문에 자연조건의 변화에 의해 좌우되는 생계양식이다. 배에 ‘뱃서낭’을 모시고 ‘뱃고사’를 지내는 것은 위와 같은 환경 속에서 어민들이 자연 및 초자연적 존재와 원만한 관계를 유지하고자 하는 가운데 설정된 주술·종교적 장치이다.





| 표 3-10 | 해양문화자원 : 해양의례

주제	소재별
해양의례	굿(당제, 풍어제, 용왕제, 잠수굿, 거리제, 혼진짐굿, 씻김굿, 동해안별신굿 등), 전통의례(다시래기, 밤다래 등), 전통축제

어민의 풍어와 어로 안전을 기원하는 풍어제(주로 음력 정월 초하루에서 보름 사이에 이루어짐)는 중요무형문화재 제82호로 지정되었는데, 이는

네 지역의 풍어제로 이루어져 있다.

| 표 3-11 | 우리나라의 풍어제(중요무형문화재 제82호)

번호	이 름	개 요	행사 모습
-1호	동해안별신굿 (東海岸別神굿)	부산광역시 동래구에서 강원도 고성군에 이르는 동해안 어민들의 풍어와 안전을 비는 마을굿	
-2호	서해안 배연신굿 및 대동굿 (西海岸 배연신굿 및 大同굿)	서해안 지방에서 별이는 굿 (해주, 웅진, 연평 지방에 전승되어 온 뱃굿)	
-3호	위도띠뱃놀이 (鰐島띠뱃놀이)	전라북도 부안군 위도면 대리 마을의 풍어제	
-4호	남해안별신굿 (南海岸別神굿)	남해안 지역에서 별이는 굿 (주로 거제, 통영, 한산, 사량 등)	

아울러 해양 관련 굿은 지역별로 매우 다양하고 많은데 마을을 중심으로 한 공동체 의례로서 당제로 통칭되는 마을제사가 대표적이다. 이들은 지역에 따라 상이한 이름으로 즉 용왕제, 잠수굿, 거리제, 혼진짐굿, 씻김굿 등으로 불리고 있는데, 최덕원이 조사했던 신안군 흑산도 수리 용왕제는 다도해 지역에서 볼 수 있는 마을의 친화와 결속을 다지는 제의로서 제주(祭主)는 용왕인 허수아비와 자문자답(自問自答)하는 덕담 형태로 제사를 올

리며 초복과 풍어, 소원 성취를 비는데 그 문답의 사설이 익살스럽고 풍자적이어서 놀이의 성격을 띤다. 풍랑을 가라앉히는 용왕은 풍어와 뱃길 무사를 주관하는 신으로 사해 수부의 용궁신인 용왕 대신을 가리킨다. 예를 들어 흑산도 내 여러 마을의 당에는 용신을 모시고 있으며, 용신을 모시는 14개 당의 소재는 다음과 같다.

- 진리당~흑산도의 본당으로 소저 아기씨, 상궁 부인, 제석님, 산중 처사님, 도령님, 당할머니, 용왕을 모시고 있다.
- 수리당~당할머니, 할아버지, 용왕을 모시고 있다.
- 읍동당~압탑, 솟탑, 산신, 쥐신, 용왕을 모시고 있다.
- 천촌리당~당할머니, 할아버지, 산신, 용왕을 모시고 있다.
- 소사리당~당할머니, 할아버지, 산신, 쥐신, 용왕을 모시고 있다.
- 사리당~산신, 성조신, 당산 할아버지, 상국부인, 소저, 총각, 미륵장군, 강남 대별장, 수부 용왕을 모시고 있다.
- 심리당~당할머니, 할아버지, 용왕을 모시고 있다.
- 영산도당~당할머니, 할아버지, 소저 아가씨, 별방도련, 산신, 김첨지 영감인 용왕을 모시고 있다.
- 홍도 석촌리당~총각, 당할머니, 할아버지, 용왕을 모시고 있다.
- 홍도 죽항리당~산신, 당할머니, 할아버지, 쥐신, 용왕을 모시고 있다.
- 태도 하태, 중태, 상태당~당할머니, 할아버지, 딸, 용왕을 모시고 있다.
- 가거도 대리당~당할아버지, 세 동자, 산신, 명씨할멈, 산신, 동자, 십이 잡신, 용왕을 모시고 있다.
- 가거도 향리당~당할머니, 할아버지, 아들, 용왕을 모시고 있다.
- 가거도 대풍리당~자물통, 당할머니, 할아버지, 서낭영감인 용신을 모시고 있다.

## ② 해양민요

해역의 민속놀이와 연회는 주민들의 생활 속에서 전승되고 있는 까닭에 주민들의 삶과 정서를 그대로 반영하고 있다. 풍어를 비는 제의에서 이루어지는 허수아비 퇴송놀이, 띠뱃놀이, 죽마굿놀이가 그렇고, 명절과 놀이 공간에서 청춘 남녀가 어울려 노는 산다이, 강강술래도 해역의 특징적인 전승이다. 그리고 장례를 치르는 공간에서 펼쳐지는 밤달애와 다시래기, 공동체의 안녕을 위한 풍물굿과 도깨비굿 등은 주민들의 의미 있는 민속 전승으로 작용해 왔다.

| 표 3-12 | 해양문화자원 : 해양민요

주제	소재별
해양민요	뱃노래, 고기잡이요

김순제가 분류해 놓은 뱃노래의 갈래를 보면, 배를 닦을 때, 그물을 배 위에 실을 때, 닳을 올릴 때, 노를 저을 때, 그물을 당길 때, 그물에서 고기를 풀 때, 그물에서 고기를 털 때, 풍어놀이를 할 때, 해녀의 노래, 낚시로 칼치잡이를 할 때, 풍파를 만났을 때, 뱃놀이를 할 때, 풍어를 빌 때, 목도를 뿔 때, 산동주 타령, 시선뱃노래 등으로 나타난다.<sup>16)</sup>

이 분류는 김순제가 1972년부터 1978년까지 전국의 해안을 돌며 수집한 노래들을 정리한 것이기 때문에 현장성을 충실히 반영한 분류로 보이지만 체계성이 다소 떨어진다는 점이 있다. 한편 이러한 김순제의 선구적 작업을 이어 받아 임동권과 박경수의 분류가 뒤따른다. 임동권의 분류는 [漁業民謠集]을 통해 노젓는 노래, 어부노래, 뱃노래, 해녀요 등으로 간단하게 분류했기 때문에 갈래가 선명하게 드러나지 못하는 단점을 가지고 있다.

16) 김순제, “우리나라 뱃노래의 갈래별 분포”, [畿甸文化研究](제16집), 인천교육대학 기전문화연구소, 1987, 39쪽.

박경수는 [民謠論集](제2호)를 통하여 어부 어업요와 해녀 어업요로 나누고, 전자를 배 올리는 노래, 배 닦는 노래, 그물 신는 노래, 배 띄우는 노래, 닻 감는 노래, 노젓는 노래, 그물 내리는 노래, 고기잡이 노래, 고기낚시 노래, 고기 푸는 노래, 고기 터는 노래, 시선뱃노래로 하위분류하였으며, 후자를 해녀노래로 다시 하위분류하였다. 이것은 초창기 김순제가 분류해놓은 항목과 많이 닮아 있다. 이런 분류들을 참고로 하여 김영돈이 분류항목에 해설을 곁들인 것은 참고할 만하다.<sup>17)</sup>

- 배 올리는 노래: 풍파에 대비하기 위하여 배를 육지로 올리면서 부른다.
- 배 닦는 노래: 뱃고사를 거행하기 전 또는 출항하기 전에 배를 깨끗이 닦으면서 부른다.
- 그물 신는 노래: 출항하기 전 배 위에 그물을 실으면서 부른다.
- 배 띄우는 노래: 육지에 올려놓았던 배를 출어하려고 끌어내려 바다에 띄울 때 부른다.
- 닻 감는 노래: 정박했던 배를 출항하려고 닻을 감아 올리면서 부른다.
- 노 젓는 노래: 배를 타고 나아갈 때 여럿이 노를 저으면서 부른다.
- 그물 내리는 노래: 어장에 도착했을 때, 그물을 배에서 내려 물속에 풀어 넣으면서 부른다.
- 고기잡이 노래: 고기를 잡을 때, 그물을 당기면서 부른다. <멸치 후리는 노래> 등 그물로 고기잡이 하는 노래는 모두 여기에 포함된다.
- 고기 낚시 노래: 낚시로 고기잡이 할 때에 부른다, <칼치잡이 노래> 등.

17) 김영돈, 「제주의 민요」, 민속원, 1999.

- 고기 푸는 노래: 그물에 잡힌 고기를 배에 옮겨 실으면서 부르는 데, 흔히 <술비소리>라고도 한다.
- 고기 터는 노래: 고기를 배 위에 퍼 실은 다음 그물에 걸려서 남아 있는 고기를 털면서 부른다.
- 시선뱃노래: 시선배라는 고기 운반선으로 잡은 고기를 운반하며 부른다. 강화도에서 마포까지 한강을 오르내리던 시선배가 널리 알려졌는데, 이 배를 타고 <한강시선뱃노래>를 불렀다.
- 배치기 노래: 풍어놀이를 하거나 만선 귀향할 때 부른다. 의식요적, 유희요적 성격을 함께 지닌다.

### ③ 해양설화

해양을 기반으로 삼는 문화콘텐츠의 핵심은 신화, 전설, 민담을 포함하는 해양 설화자원이라고 말할 수 있다. 드라마 해신 장보고가 영상콘텐츠로서 크게 성공할 수 있었던 이유도 사실상 관련 설화가 작가의 창조적 아이디어에 의해 창출된 스토리텔링이라고 할 수 있기 때문이다. 예를 들어 우리 민속에는 도깨비 이야기가 매우 많이 전승되고 있다.

| 표 3-13 | 해양문화자원 : 설화

주제	소재별
설화	신화, 전설, 민담, 고전소설

도깨비와 씨름을 했단지 등의 육지의 도깨비설화에서 확인되는 내용도 있지만 도서지역은 어업문화와 관련한 것이 많은 부분을 차지한다. 배, 그물 등과 관련하여 전승되는 도깨비설화가 그것이다. 회항(回航)하는 배들 사이에 헛배가 끼어 들어 사고를 일으킨다든지, 그물에 잡힌 물고기를 모두 가져가 버린단지 하는 것은 이러한 도깨비 설화의 대체적인 내용이다.

날씨를 예측하는 데 있어 도서지역의 특수성이 드러나는 설화가 다수 전승되고 있다. 즉 바다가 우는 것을 듣고 기상의 변화를 예측하거나, 구름의 색깔이나 흘러가는 방향, 구렁이나 쥐 등 동물의 활동 상태에 따라 기상의 변화를 예측하는 것 등이 그것이다. 과학적인 예보에 의한 기상예측의 혜택을 받을 수 없는 도서지역 사람들에게 있어, 이는 생존을 위한 체험적 수준의 자구책이었다 할 것이다. 이런 설화들을 통해 우리는 도서지역 사람들이 육지에 사는 사람들보다도 기상의 변화를 훨씬 더 중요하게 생각했음을 알 수 있다. 이는 어렵(漁獵)이라고 하는 것이 기상의 변화에 따라 결정되는 일이기 때문일 것이다.

아기장수 또는 장수관련 설화가 다수 전승되고 있다. 아기장수 설화는 육지에서도 다수 전승되고 있지만 도서지역에서는 거의 부모에 의해 아기장수가 살해되고 있다는 것이 내용상의 특징이다. 또한 일본 사람들에게 아기장수가 살해되고 장군혈(將軍穴)이 메워졌다는 내용도 보인다. 이는 해상을 통한 일본 사람들과의 접촉이 부정적으로 인식되었음을 말해 준다. 또한 섬의 모양과 관련하여 아기장수 설화가 이야기되고 있는 것도 특징이다. 투구섬, 기섬 등이 그러한 예인데 섬에 아기장수가 사용하게 될 투구나 기가 있었다고 하며, 그래서 그러한 이름으로 불리게 되었다고 한다.

섬의 형성 및 소멸에 관련된 설화가 다수 전승되고 있다. 섬의 형성에 대해서는 대체로 섬이 떠내려 왔다고 보는 것이 일반적이다. 현재의 섬이 어디선가 떠내려 오다가 사람들에게 발견되었기 때문에 현재의 자리에 섬이 멈춰버렸다는 것이다. 섬의 소멸과 관련해서는 홍수가 저서 섬이 잠겨버렸다는 것으로 이야기하고 있다.

큰 섬에는 입도조(入島祖)와 관련한 설화가 전승되고 있다. 배를 타고 어딘가에 가다가 풍랑을 만나거나 물에 떠밀려 입도하게 되었다고 보는 것이 일반적이다. 완도군 보길도의 경우 마씨가 처음 입도하였다는 설, 윤씨(윤선도)가 처음 입도하였다는 설이 팽팽한 긴장관계를 이룬 채 전승되고



있는 경우도 있다. 그러나 금당도처럼 세 성씨(이씨, 서씨, 강씨)가 함께 입도한 경우, 서로 먼저 입도하였다고 말은 하지만 그렇게 팽팽한 긴장관계를 이루지 않는 경우도 있다.

고기 잡는 것과 관련된 신앙전설, 어럽과 관련된 기이한 체험 등이 다수 전승되고 있다. 죽은 처녀를 강간하고 고기를 많이 잡았다든지, 고래에 배가 끌려갔다든지, 일본 사람들이 죽어 노어란 물고기가 되었다든지 등이 그것이다. 특히 아기장수 설화에서도 확인되듯 일본과의 적대관계가 다른 형태의 이야기를 통해서도 여전히 유지되고 있음이 확인된다.

#### ④ 해양인물

이외 인물 즉, 캐릭터와 관련된 다양한 이야기들을 주목할 필요가 있다. 대개 역사적 인물과 설화적 인물로 나눌 수 있다. 전국 해역에는 역사 속에서 주목할 만한 해양활동을 전개하였던 해양민·해양세력·해양영웅들이 많았다. 서남해안의 예를 들면 고대 서남해 해양세력의 상징적 인물로 일본에 논어와 천자문을 전달한 것으로 전해오는 왕인(王仁), 9세기 동아시아 해상무역을 주도한 장보고(張保臯), 후삼국기 서남해 해양세력인 능창(能昌)과 오다린(吳多隣), 후삼국기 순천지역의 해양세력인 박영규(朴英規)와 김충(金攄), 왕건과 견훤의 나주 공방전, 고려말 최씨정권과 삼별초, 임란을 극복한 해전영웅들이 그들이다. 동해안에는 울릉도를 최초로 복속시킨 이사부가 있고, 남해안에는 당제의 신격으로 모셔지는 최영 장군이 있다. 서해에는 임경업 장군과 제나라 왕이었던 전횡이 있다. 이외에도 최치원, 서북, 마라난타 등도 해양문화와 관련해서 언급할 수 있는 캐릭터라고 할 수 있다. 이상의 해양문화자원은 해양문화콘텐츠와도 직간접적으로 연결된다는 점에서 일종의 문화 원형이라고 할 수 있다.

| 표 3-14 | 해양문화자원 : 해양인물

주제	해양문화자원
해양 인물	장보고, 이순신, 이사부, 마라난타, 임경업, 최영, 전횡, 능창, 최치원, 삼별초(배중손, 김통정), 서복과 동도, 정약전과 자산어보, 김한경(울릉도발견자), 견훤(후백제), 왕건, 왕인, 윤선도, 이규원, 김이수, 정약전, 윤두서, 정약용, 이강희, 박삼만, 김만덕, 박위, 안용복, 이억기, 홍순철, 나세, 심덕부, 이종무, 최무선 등

해양관련 인물들은 역사인물과 설화인물로 크게 대별할 수 있다. 대개 해양탐험, 해양개척, 해양문화, 해양수호, 해양설화 등으로 나눌 수 있을 것이다. 이를 간단하게 목록만 제시해 보면 아래와 같다.

| 표 3-15 | 우리나라의 해양인물

구 분	인 물	비 고
해양 탐험	김한경 장한철 최 부 하 멜	울릉도 발견자(성종실록) 표해록, 제주출신 표해록, 탐진출신 한국표류 네덜란드 상인
해양 개척	견 훤 능 창 왕 건 장보고 왕 인	후백제 영웅, 서남해 방수군 수달장군 왕건의 라이벌 고려태조 해상왕, 청해진 건설 일본에 고대문화 전파

| 표 3-15 | 우리나라의 해양인물(계속)

구 분	인 물	비 고
해양 문화 (도서 생활)	윤선도 이강희 이사부 김이수 박삼만 정약전 김만덕 윤두서 정약용	보길도 은둔 시인, 바다간척 한국의 선박에 대한 연구 실학자 울릉도 신라에 귀속 섬 주민 민권운동가, 정조에게 격쟁 비금도 천일염전 개척자 물고기 백과사전 집필, 유배인 조선시대 여성, 제주도 조선시대 화가 조선후기 실학자
해양 수호 (전쟁 등)	김통정 배중손 안용복 원 균 이순신 이종무 최무선 홍순칠	삼별초의 마지막 장군 삼별초(三別抄) 지도자 울릉도 독도 일본어선 침범금지(숙종) 임란시 수군통제사, 칠천량해전 전사 임진왜란의 영웅 왜구격파, 대마도 정벌(세종) 왜구정벌 화약제조 독도지킴이, 독도에 韓國領을 새김
해양 설화	심 청	자신을 인당수에 희생함으로써 아버지가 눈을 뜨게 함

### 3. 해양문화의 관광자원화 및 콘텐츠 개발

여기서는 해양문화를 관광자원화하는 대표적인 관광사업인 축제와 박물관에 대해서 살펴보고자 한다.

#### 1) 해양관광축제

지역에서는 축제를 해양문화의 관광자원화 수단으로 많이 애용되고 있는데, 이는 축제가 관광객 운집효과가 커 지역 문화를 홍보하고 체험 프로그램을 운영하는 데 효과적일 뿐만 아니라, 저렴한 비용으로도 사업을 추

진할 수 있기 때문이다. 2009년 현재 총 133개의 해양관광축제를 실시하고 있는데, 이 중 지역 특산물인 수산물을 소재로 한 축제가 43%로 가장 많다. 한편 문화축제로는 전통민속과 문화예술 축제가 있으나, 문화예술 축제는 해변이나 어항 등 해안공간을 이용한 음악·연극 등 순수예술제로, 엄격히 해양문화축제로 분류되진 않는다.

| 표 3-16 | 지방자치단체별 해양축제 분류

지역	전통민속	문화예술	관광축제	자연환경	특산물	합 계
부 산	3	5	4	5	7	24
인 천	1	-	3	-	2	6
울 산	-	2	2	4	1	9
경 기	-	-	2	1	-	3
강 원	1	-	3	4	7	15
충 남	4	2	1	3	15	25
전 북	-		-	1	3	4
전 남	4	1	5	3	4	17
경 북	1		1	-	4	6
경 남	1	1	4	-	11	17
제 주	-	1	-	3	3	7
합 계	15	12	25	24	57	133

자료 : 문화체육관광부 내부자료

해양문화와 가장 관련이 있는 유형은 전통민속축제로, <표 3-17>에서 보듯이 풍어제 등의 제례, 이순신 해전, 장보고 등 역사적 인물, 달집 태우기 등의 전통행사를 주제로 축제를 진행하고 있다.


| 표 3-17 | 전통문화 관련 해양축제 세부 내용

시도	시·군·구	축제명	개최 기간	축제 주요 내용	시작연도
부산	영도구	절영해양문화 축제	7월 중순 (3일간)	어선체험, 선박용품 거리, 조선 산업 역사관 전시, 선상페스티벌, 창작배 만들기 등	1993년 (17회)
	영도구	풍어제	3.28~3.31 (4일간)	서낭굿, 성황당맞이굿, 조상굿공연, 용왕매김굿, 선상이벤트 등	1964년 (46회)
	해운대구	해운대달맞이 온천축제	2.8 (1일간)	길놀이, 민속정연대회, 월령기원제, 달집태우기, 강강술래공연, 오륙 귀벌, 진성여왕피접행렬 재현, 소망기원문쓰기 등	1983년 (27회)
인천	동구	화도진축제	5.17~5.18	전통문화 행사, 민속놀이 체험	1990년 (19회)
강원	강릉시	주문진아들바위 달맞이축제	2.7~8 (2일)	퀴볼놀이, 달집태우기 등	1998년 (11회)
충남	아산시	아산성웅 이순신축제	4.28~5.3	무과전시의 재연, 이순신관련 주제관, 이순신출정식, 이순신관련 방문객 참여체험프로그램, 야간 주제공연, e-sports 등	1961년
	홍성군	홍성내포사랑 큰축제	9월 중	홍주성 탈환 의병전 재현, 홍주 성 쌓기체험 등	2004년
	태안군	태안어살문화 축제	-	어살문화체험 및 다양한 치어관찰, 조개 및 고기잡이 대회 등	2008년 (2회)
	태안군	제9회 자연축제	-	소금고사, 길놀이, 갯벌공연, 먹을 거리 판매, 자연 재현	2001년
전남	완도군	완도장보고 축제	5.1~3 (3일간)	청해수군임무교대식, 일출공원멀티미디어쇼, 완도민속공연, 전통노젓기체험, 청해진완도수산물대전, 장보고의상체험	1996년 (13회)
	여수시	여수거북선 대축제	5.2~5 (4일간)	통제영길놀이, 개막행사, 전시·참여, 체험·부대행사 등	1967년 (43회)
전남	영광군	법성포 단오제, 굴비축제	5.28~31 (4일간)	수륙대제, 산신제, 당산제, 용왕제, 연등행렬, 선유놀이, 길놀이, 단오민속놀이, 굴비시식회, 창포머리감기, 쑥떡매치기 및 시식회 등	-
	전라남도	명량대첩축제	10.8~11 (4일간)	해전재현, 씻김굿, 만가행렬, 해양퍼레이드, 악무호남 민초입성식, 대교위 풍등 날리기, 명량 1박 2일 테마 홈스테이, 연안 도보순례 등	2008 (2회)
경북	포항시	호미곶한민족 해맞이축전	12.31~1.1 (2일)	전야행사, 자정행사, 일출행사, 연날리기 등	1999년 (10회)
경남	거제시	옥포대첩기념제전	6.16	제례봉행, 기념식, 민속행사, 문화예술행사	1962 (46회)

경상남도 통영시에서 개최되는 통영한산대첩 축제는 대표적인 해양문화축제로, 임진왜란 당시 한산도에서 벌여졌던 해전을 소재로 하고 있다. 통영한산대첩 축제는 이순신장군의 호국정신을 기리고 한산대첩을 기념하고자 매년 개최되고 있으며 2010년 제49회를 맞이하게 되었다.

통영 한산대첩축제는 한산대첩과 연계된 다양한 역사문화체험 행사를 개최하여 통영시를 홍보하는 데 크게 기여하고 있으며 2010년에는 문화체육관광부의 우수 축제로 지정받기 위하여 다양한 노력을 기울이고 있다.

표 3-18 | 통영한산대첩 축제 개요(49회)

구 분	개요	전경
2010년 주제	<劍 - 장군의 검> : 이순신장군의 장검을 통하여 역사교육 콘텐츠로 활용하고자 함	
행사기간	2010. 8. 11. ~ 2010. 8. 15.	
장 소	통영시 문화마당, 이순신공원	
주요행사	개막식, 삼도수군통제사 행렬, 한산대첩재현, 축하음악회 등	

자료 : 통영한산대첩 축제 홈페이지([www.hsdf.or.kr](http://www.hsdf.or.kr))

통영한산대첩 축제는 한산대첩을 축제로 재현하여 통영시를 우리나라의 역사문화를 체험할 수 있는 역사체험공간으로 발전시키고 있다는 데 의의가 있다. 즉 통영의 역사문화와 해양공간을 활용한 축제를 개최하여 방문객들에게 다양한 관광활동 요소를 제공하고 있으며 이를 토대로 지역주민의 자긍심을 제고하고 있다는 것이 본 축제의 성과로 평가받고 있다. 또한 이순신과 관련된 유사한 축제들이 전국적으로 개최되고 있는 데 반하여 통영한산대첩 축제만이 축제의 대표성을 인정받아 유망축제로 지정받고 있는 것 또한 특징적이다.

그리고 축제의 성공적인 개최를 위하여 새로운 체험프로그램을 개발하

고 준비위원회 구성, 관리메뉴얼 작성, 자원봉사자의 활용 등은 문화축제의 지속적 발전을 위한 성공 요소로 판단된다.

## 2) 해양소재 박물관

### (1) 울산암각화박물관

울산암각화박물관은 국보 제285호로 등록되어 있는 ‘반구대 암각화’라는 역사자원을 소재로 하여 박물관이라는 관광시설을 조성한 사례이다. 반구대 암각화는 수직의 거대한 바위면에 선사시대의 고래사냥 모습을 새긴 암각화로 세계문화유산 잠정목록에 등재되어 세계적으로도 가치를 인정받고 있다. 암각화에는 향유고래·흰수염고래 등 다양한 고래들이 특징 있게 그려져 있으며, 새끼 뱀 고래나 어린 새끼와 함께 유영하는 모습과 함께 배나 작살 혹은 그물을 이용한 고래사냥 기술 등이 새겨져 있다.



| 그림 3-6 | 반구대 암각화 모습

또한 이곳은 암각화 주변으로 거북이 모양으로 형성된 산세와 굽이치듯 흐르는 물줄기가 어우러져 마치 선사시대로 돌아간 듯한 독특한 경관을 빚어내고 있다. 그 동안은 이러한 역사학적인 의미와 관광 매력도에도 불구하고 유명 관광지로 거듭나는 데는 한계가 있었다. 암각화는 시내로부터의 이동거리가 멀고 관광편의시설 및 연계 관광자원이 부족할 뿐만 아니라, 도보로 접근하여 가까이서 암각화를 관찰할 수 없어 망원경으로 관찰하여야 하는 불편함이 있었던 것이다.

반구대암각화 전시관은 이러한 문제점을 해결하여 역사유물의 가치를 알림과 동시에 지역 관광을 활성화하기 위하여 건설되었으며, 현재는 1일 평균 400여 명이 방문하는 대표적인 관광명소가 되었다.

표 3-19 | 울산암각화박물관 시설 개요

구 분	내 용
위 치	울산시 울주군 두동면 천전리 333-1 일원
건립연도	2008년 5월 30일
면 적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 부지면적 : 8,960㎡</li> <li>• 건축연면적 : 2,025</li> </ul>
시 설	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1층 : 전시공간, 어린이 공간</li> <li>• 2층 : 체험공간</li> </ul>
전시내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시물 총 311점</li> <li>• 반구대암각화와 천전리각석의 실물모형 전시</li> <li>• 암각화의 문양에 대한 입체적인 영상 해설</li> <li>• 선사시대 생활상 재현, 탁본 등 가족체험시설</li> <li>• 야외 유명 암각화 모형 전시</li> </ul>





| 그림 3-7 | 울산암각화박물관 전경 및 내부 모습

## (2) 어업 · 어촌생활자원 : 안산시 어촌민속전시관

어촌민속전시관은 어업 및 어촌문화를 관광자원으로 활용한 대표적인 해양문화콘텐츠로, 어선어업 · 양식어업 등 어업의 발전과정과 어촌지역의 민속 및 전통문화를 전시하고 있어 농촌이나 산촌과는 다른 어촌의 독특한 생활모습과 그들이 형성한 고유한 문화를 체험할 수 있다.

옛 해양수산부가 어촌관광사업의 일환으로 추진한 이 시설의 목적은 첫째, 어촌사회의 문화적 지위향상 및 어업 외 소득의 증대를 도모하고, 둘째, 어업발전 과정을 전시함으로써 바다 개척에 대한 인식을 제고하며, 셋째, 어촌 고유민속과 전통문화를 발굴 · 보존 · 전시함으로써 어촌문화를 계승 · 발전시키는 데 있다. 현재 전국적으로 8개소<sup>18)</sup>가 운영 중에 있는데, 안산시에 소재한 어촌민속전시관은 방문객이 많이 찾는 전시관 중 하나이다.

안산시 어촌민속전시관이 입지한 탄도항은 누에등대섬, 횃집, 바다낚시, 전곡항 등이 밀집해 있어 가족단위 나들이객들이 즐겨 찾는 곳이다. 전시관은 지역관광의 거점으로서 역할을 할 뿐만 아니라, 이곳이 어업인들의 삶의 터전임을 알려주고 있다. 여기서 방문객들은 해양환경 및 생태, 그리

18) 어촌민속전시관 조성지역 : 완도군, 거제시, 삼척시, 안산시, 영덕군, 제주시, 울산시, 부산시.

고 자연에 적응하거나 자연을 이용하며 살아가는 어업인들의 모습을 수족관·터치스크린·인형 모형 등 다양한 전시물을 통해 경험하게 된다.



| 그림 3-8 | 안산시 어촌민속전시관의 입지

| 표 3-20 | 안산시 어촌민속전시관 시설 개요

구 분	내 용
위 치	경기도 안산시 단원구 선감동 탄도항
면 적	777평 규모(지하, 지상 2층)
시 설	· 제1전시실 : 안산시의 역사와 생태환경 · 제2전시실 : 어업문화, 수족관, 3D 입체영상실 · 제3전시실 : 안산어촌민속, 터치풀
전시내용	· 해산물, 조석간만의 차 등 서해안의 해양환경 설명 · 둔배미놀이, 갯벌 작업 모습, 동주염전 작업 모습 등 · 입체영화 : 대부도 바다환경과 환경보호



| 그림 3-9 | 안산시 어촌민속전시관 전경 및 내부 모습

### (3) 기타

한편 조성된 지 오래되지 않아서 역사적·건축적 의미가 다소 미약하기는 하지만 국립해양문화재연구소(옛 목포 국립해양유물전시관), 어촌민속문화전시관, 등대박물관 등 다양한 해양 관련 문화자원을 보유하고 있어서 관광자원화가 용이한 중요한 해양문화콘텐츠 가운데 하나이다.



국립해양문화재연구소  
(옛 목포국립해양유물전시관)



신안선 내 일본유물



자산어보, 1814년,  
정약전

| 그림 3-10 | 국립해양문화재연구소와 내부 전시물

인류 역사에서 내륙에서 강으로 그리고 바다로 이동하면서 남긴 패총, 해안의 공룡화석과 발자국 또한 지정(指定) 유무를 떠나서 훌륭한 역사적, 교육적 문화자원이라고 할 수 있는데, 경남 고성과 전남 해남에 공룡박물관이 있고 2003년에는 사립으로 순천 별양면 대곡리에 방원공룡박물관이 개관, 운영하고 있다.



전시각



내부전경



외부 전시물

| 그림 3-11 | 우항리 공룡박물관 및 내외부 전경

우리나라 어촌의 민속과 생활상을 담은 어촌민속전시관은 안산, 영덕, 완도 그리고 거제에 있다. 각 지역마다 전시내용에 다소 차이를 보이고 있으며 지역의 전통문화와 민속, 어업의 변천사, 바닷가 생태계 그리고 수산양식업의 실태, 조선업의 발달사 등을 주제로 한 전시관을 가지고 있다.



전통어업 재현 미니어치  
: 거제어촌민속전시관

어시장 재현 미니어치  
: 영덕어촌민속전시관

전통어구  
: 완도어촌민속전시관

| 그림 3-12 | 어촌민속전시관 그리고 다양한 전시물

국내 최대 해양소재 박물관인 ‘국립해양박물관’ 건립사업이 현재 진행 중에 있다. 2012년에 완료되면 우리나라 해양 관련 다양한 콘텐츠가 망라된 최대 규모의 박물관이 될 것이다.

| 표 3-21 | 국립해양박물관 건립사업 개요

사업 내용	사업연도	비고
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 목적 : 해양의식 함양 및 해양문화의 확산을 위한 인프라 확충</li> <li>• 콘셉트 : ‘나의 바다, 우리의 미래’</li> <li>• 위치 : 부산시 동삼동 혁신도시</li> </ul>	2007~2012년 (6년간)	해양 문화시설 확충



| 그림 3-13 | 추진 중인 국립해양박물관 조감도

해양문화콘텐츠와 관련하여 결론적으로 주목할 곳은 역시 해양박물관이다. 자원으로서의 해양콘텐츠뿐 아니라, 활용으로서의 콘텐츠 또한 무궁무진한 곳이기 때문이다. 국내외 해양 관련 박물관 사례는 <표 3-22>에서 소개하는 바와 같다.

| 표 3-22 | 세계의 해양 관련 박물관

지 역	박물관 명
영국	국립해양박물관 National Maritime Museum 메리 로즈박물관 Mary Rose Museum
네덜란드	프린스 헨드릭 해양 박물관 Maritime Museum Prins Hendrik
스웨덴	바사박물관 Vasa Museum
독일	국립해양박물관 Deutsches Schiffahrtsmuseum, 빌헬름스하펜 독일해군박물관, 슈트랄준트 독일 바다박물관
뉴질랜드	국립해양박물관 National Maritime Museum
모나코	해양박물관 National Maritime Museum
프랑스 파리	샤이오궁전 내 해양박물관 Musee de la Marine
스페인 발렌시아	레이나 소피예술궁전 내 해양박물관 Reina sofia
이탈리아 나폴리	해양박물관 National Maritime Museum
핀란드	국립해양박물관 National Maritime Museum of Finland
노르웨이 오슬로	바이킹선 박물관 Vikingship Museum
덴마크 로스킬데	바이킹선 박물관 Vikingship Museum in Roskilde
폴란드	국립해양박물관 National Maritime Museum
일본	동경 선박박물관, 오사카해양박물관
중국	마카오해양박물관
홍콩	해양박물관 Hong Kong National Maritime Museum
한국	국립해양박물관(건립 중), 부산 해양자연사박물관 부산 사이버 해양박물관, 해남 땅끝해양자연사박물관 국립등대박물관, 수산과학관 등



### 3) 해양문화콘텐츠 개발 현황

해양문화부분에 대한 콘텐츠 개발 사례는 아직 조사는 되어 있지 않다. 해양문화의 영역을 정하는 것도 논란거리이지만, 해양문화 자체에 대한 관심이 적었다는 뜻이기도 하다.

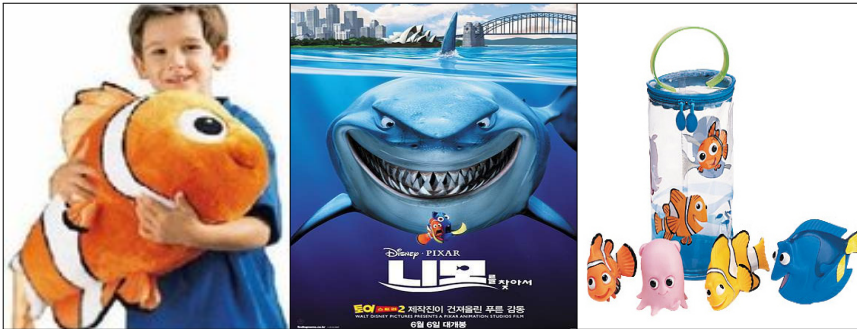
영화 중에서 해양을 소재로 삼거나 주제로 삼은 경우는 해양문화콘텐츠라는 맥락에서 다뤄볼 수 있다. 사실상, 영화, 드라마 등의 영상콘텐츠 속에서 해양을 선별하여 분류한다는 것 자체가 도식적이긴 하지만, 예를 들어 소설 「노인과 바다」나, 영화 「캐리비안의 해적」, 「해운대」 등은 명백하게 해양문화콘텐츠로 분류할 수 있다는 점을 주목해야 한다.



| 그림 3-14 | 해양을 소재로 한 다양한 영화의 포스터

해양 영화와 다큐멘터리 부문에 있어서도 그 내용적 범주를 어디까지 어떻게 정하느냐가 중요하다. 즉 바다 동식물을 다룬 다큐멘터리 영상(예 : 내셔널지오그래픽, BBC, MBC 등)에서 ‘The day after tomorrow(20C폭스)’ 같은 통속적 재난영화 그리고 ‘인어공주(월트디즈니)’ 같은 애니메이션까지 한없이 다양해진다. 특히 해양을 다룬 대표적 애니메이션 ‘니모를 찾아서’에는 다양한 해양 동물(청새치, 상어, 거북 등)이 등장하는데 영화가 흥행

함에 따라서 이들은 열쇠고리, 동전지갑, 마스크트 등으로 제작됨으로써 영화 이후에도 상업적 성공에 이르렀다.



자료 : 인터파크 쇼핑몰 홈페이지(<http://www.interpark.com/product>)  
 디즈니랜드사 공식 사이트(<http://www.disney.co.uk/DisneyMovies/nemo>)  
**| 그림 3-15 |** 니모를 찾아서(애니메이션) 그리고 파생 상품

해양문화콘텐츠 중에서 소설이나 동화 등에서 가장 많이 접근한 것이 ‘장보고’라고 하는 데는 큰 이견이 없는데 이는 그만큼 다양한 버전의 스토리텔링이 이루어졌음을 뜻한다. 소설의 경우 알라딘이라는 인터넷서점에서 어린이 관련 45종, 경제경영관련 16종, 대학교재 및 전문서적 관련 15종, 역사관련 14종 그리고 사회과학 관련 13종으로 총 174건이 검색된다.

이순신장군의 삶을 그린 소설인 「칼의 노래(김훈)」는 물론 「영국 해군 지배력의 역사」(폴 케네디) 같은 전문서적까지 매우 다양한 장르의 소설, 시집, 역사기록물, 기행문 그리고 「장보고, 해양제국의 비밀」(중앙일보 시사미디어) 같은 역사서적 등 엄청나게 다양하다고 할 수 있다.

장보고 소설의 경우 정점은 최인호의 「해신」이라 할 수 있으며, 최인호의 장보고관은 그 동안 역사학과 연구성과를 충분히 수렴한 것으로 보인다. 최인호의 「해신」은 그동안 전개되었던 장보고 서사의 완결판이라 해도 과언이 아니다. 그 밖에 아동문학으로 대표적인 것이 이원수의 「이원수 선생님이 들려주는 해상왕 장보고」<sup>19)</sup> 등을 들 수 있다.

해양을 소재로 한 만화는 그다지 많지 않다. 대개 출판콘텐츠 중 만화로 성공한 사례들이 거론되긴 하지만, 도거나 해양을 직접적인 소재로 한 경우는 희소하다고 볼 수 있다. 그 중에서 전남문화산업진흥원에서 주관하여 출판한 「현산아라리」와 「황금짚순이」를 거론할 수 있다. 「황금짚순이」는 두 주인공 짚둥어와 흑두루미를 등장시켜 연안습지 생물들의 삶과 이들의 사랑 이야기를 다룬 이색 소재의 만화다. 2010년 네이버 웹툰에 연재되기 시작해 100만 이상의 조회 수를 기록할 정도로 네티즌의 큰 인기를 끌었다.



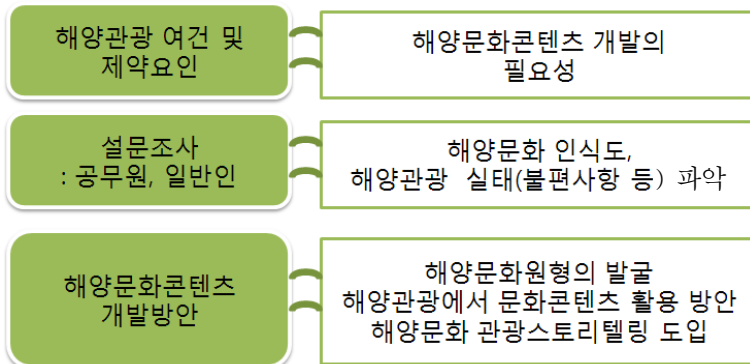
자료 : 경향신문 홈페이지([http://news.khan.co.kr/kh\\_news](http://news.khan.co.kr/kh_news))  
 네이버 (<http://book.naver.com/bookdb>)  
 알라딘 홈페이지(<http://www.aladin.co.kr/shop>)  
 전남문화산업진흥원 홈페이지(<http://www.jcia.or.kr/bbs>)

| 그림 3-16 | 다양한 해양 관련 문학작품과 만화 그리고 애니메이션



## 제 4 장 해양문화콘텐츠의 활용방안

이 장에서는 해양문화콘텐츠를 활용하여 해양관광을 활성화할 수 있는 구체적인 방안을 제시하고자 한다. 먼저 해양문화콘텐츠 개발의 필요성을 제시하고자 우리나라의 해양관광 현황 및 한계점을 검토하였다. 이어서 해양문화에 대한 인식과 해양관광의 실태를 파악하기 위하여 해양문화 및 해양관광 정책 및 사업을 추진하는 공무원과 이를 즐기는 일반인을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 이러한 연구내용을 토대로 마지막으로 해양관광을 활성화하기 위한 해양문화콘텐츠 활용방안을 마련하였다. 해양문화콘텐츠 활용방안은 해양문화콘텐츠의 발굴 및 보급을 통한 해양관광 홍보 측면과 해양문화관광지에서의 문화콘텐츠 활용 측면에서 구체적으로 살펴보았고, 문화콘텐츠를 활용한 관광스토리텔링의 도입을 제시하였다.



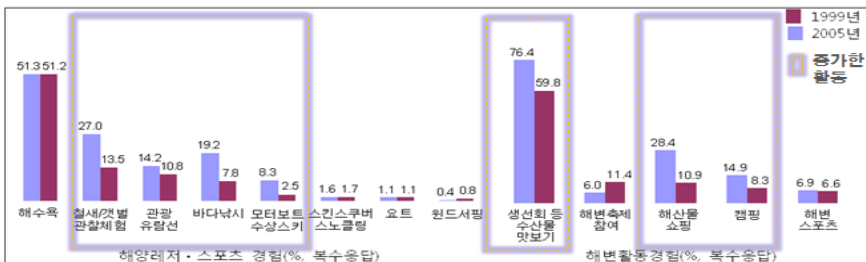
| 그림 4-1 | 해양문화콘텐츠 활용방안분야 연구의 체계

## 1. 해양관광 여건과 해양문화콘텐츠 개발

### 1) 국내 해양관광 여건

#### (1) 해양관광활동 여건

우리나라 해양문화와 관광개발에서 살펴본 것처럼, 국내에는 각 연안 지역에 따라 다양한 종류의 해양문화자원이 존재하고 있다. 한편 이러한 해양문화자원의 발굴은 해양문화콘텐츠로 활용되거나 해양관광활동과 연계되어 발전되지는 못했다. 우리나라에는 해양문화자원을 포함하여 350여 개의 해수욕장, 세계적으로 유명한 갯벌, 해상국립공원 등 자연자원과 4,000여개 이상의 어촌과 2,000여개의 어항 등 다양한 관광자원을 보유하고 있다. 한편, 이들 자원을 토대로 한 관광활동 실태를 살펴보면 다음 그림과 같이 자연자원을 활용한 관광활동이 대부분을 차지하고 있다.

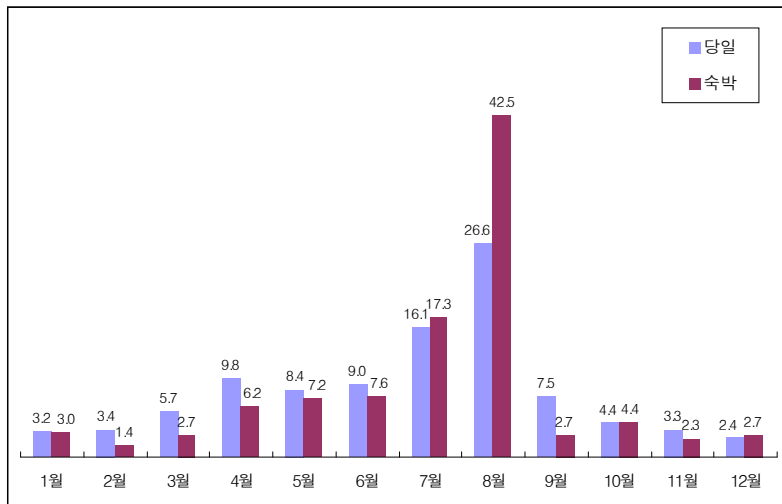


자료 : 국토해양부, 「해양관광진흥 기본계획 수립 및 제도개선방안에 관한 연구」, 2008.

| 그림 4-2 | 국내 해양관광활동 실태

즉, 국내 해양관광활동은 해수욕 활동과 수산물 맛보기 등 단편적 관광활동의 비중이 상대적으로 높게 나타나고 있으며 지역의 문화자원을 활용한 해변축제나 해양문화행사 등 해양문화를 소재로 한 관광활동의 참여 비중은 상대적으로 낮게 나타나고 있다. 또한 해양관광의 활동시기에 있어서도 7~9월에 대부분의 관광활동이 이루어지고 있으며 숙박여행은 여름 휴

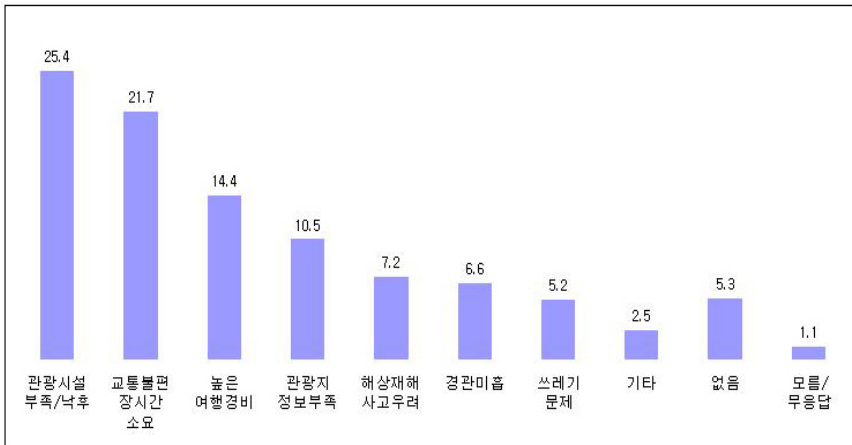
가철에 크게 집중되고 있다. 해양관광활동의 계절적 편중현상은 관광객 혼잡에 따른 만족도 저하, 각종 관광시설과 편의시설의 일시적 부족, 과도한 이용비용 등의 문제로 연계되어 해양관광 활성화의 장애요인으로 작용하고 있다.



자료 : 해양수산부, 「해양관광 기반시설 조성 연구용역」, 2006.

| 그림 4-3 | 국내 해양관광활동 시기

국내 해양관광활동의 장애요인과 관련하여 해양관광활동의 문제점을 분석한 자료를 살펴보면, 다음과 같이 관광시설 부족과 낙후, 교통 불편, 높은 여행비용 등이 문제점으로 지적되었다. 이는 해양관광 활동시기와 연계하여 여름철 휴가기간에 해양관광활동이 집중되고 있으며 대부분의 관광활동이 자연자원을 중심으로 운영되기 때문인 것으로 판단된다. 즉, 자연자원 중심의 해양관광개발은 물리적 시설의 마련이 수반되기 때문에 관광 기반시설 조성과 연계되지 못할 경우, 관광활동이 활발하게 전개되기 어렵다. 또한 자연자원 중심의 관광개발은 해양관광의 계절성에 영향을 받게 되므로 해양관광활동의 다변화를 위해서는 자연자원의 활용과 더불어 해양문화자원이나 연안 배후도시와 연계한 관광프로그램의 발굴이 필요하다.



자료 : 상계서

〈그림 4-4〉 국내 해양관광활동의 문제점

자연자원 중심의 해양관광활동은 해수욕이나 수산물구매/시식 등의 단편적 관광활동 전개로 인한 만족도 저하, 계절성, 관광시설 부족의 문제로 연계된다. 따라서 이러한 문제점을 해소하기 위해서는 기반시설 정비와 더불어 각 지역의 문화자원과 연계한 관광프로그램을 보다 다양화해야 할 것으로 판단된다. 또한 해양관광정책을 담당하는 중앙정부 및 지방자치단체에서도 시설중심의 관광개발 사업에서 벗어나 지역의 해양문화자원을 발굴하고 이를 관광활동과 연계시키는 문화관광상품의 개발이 필요하다.

## (2) 해양관광정책 여건

해양관광자원의 개발과 보급, 기반시설 조성사업 등 해양관광 진흥과 관련된 사항은 국토해양부에서 담당하고 있다. 국토해양부에서는 해양수산발전기본법에 근거를 두고 해양관광 활성화와 해양문화의 보급을 위한 각종 사업을 추진하고 있다. 그리고 국토해양부가 추진하고 있는 해양관광관련 사업 중 해양관광자원의 발굴이나 기반시설 확충과 관련된 사항은 「해양관광자원개발사업」을 통하여 추진된다. 본 사업은 국가균형발전법과 해

양수산물전법에 근거를 두며 기초 자치단체에서 해양관광자원개발과 관련된 사업규모와 타당성 등을 조사하여 사업비를 신청할 경우 사업의 지원 여부를 결정하게 된다. 한편, 이상의 사업들은 대부분 기반시설 조성에 치우쳐 있으며 해양문화자원의 발굴이나 문화콘텐츠의 육성 등 소프트웨어 부문에 대해서는 지원이 미비한 실정이다.

| 표 4-1 | 해양관광자원개발사업 현황

구분	추진현황
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사업규모 : 지방자치단체 해양관광자원개발사업 지원</li> <li>• 지원조건 : 국고보조(보조율 50%)</li> <li>• 지원대상 : 시·도(시·군·구)</li> <li>• 사업시행주체 : 지방자치단체(기초, 광역)</li> </ul>
추진현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2005년 : 해양낚시공원 조성 등 4개 사업 3,070백만 원 지원</li> <li>• 2006년 : 해양복합레저공간 조성 등 9개 사업 7,900백만 원 지원</li> <li>• 2007년 : 해양낚시공원 조성 등 6개 사업 4,650백만 원 지원</li> <li>• 2008년 대상사업 지원 : 14개 사업 4,175백만 원</li> </ul>

자료 : 한국해양수산개발원, 「해양수산백서」, 2010.

해양관광자원개발사업과 더불어 국토해양부가 추진하고 있는 해양문화 관련 정책들은 해양문화행사, 국립해양박물관 건립사업, 장보고사업, 바다의 날 행사, 청소년 해양교육사업 등이 있다. 이들 사업들은 해양문화의 보급을 위하여 추진되고 있지만 대부분 문화행사 위주의 사업으로 진행되고 있으며 해양문화자원의 발굴과 보급이나 해양문화콘텐츠의 육성 부문에 대해서는 별도의 지원이 이루어지지 않고 있다. 그리고 해양문화 보급사업 자체도 해양관광 활성화와 직접적으로 연계되어 추진되지는 못하고 있는 실정이다.

한편, 국토해양부 이외에도 문화체육관광부, 농림수산식품부를 중심으로 해양관광과 관련된 정책 사업들이 추진되고 있다. 관광산업 진흥의 전반적 업무를 담당하고 있는 문화체육관광부에서는 관광지 지정이나 관광

편의시설 조성, 관광프로그램 발굴, 문화자원발굴, 문화산업 육성 등의 정책 속에서 해양과 연계된 관광사업을 추진하고 있다. 농림수산식품부에서는 어촌관광 활성화 측면에서 어촌문화의 발굴이나 어촌체험과 관련된 정책 사업을 추진하고 있다. 기타 지식경제부에서는 해양관광산업의 육성과 관련된 사항을 담당하고 있으며 기획재정부에서는 서비스산업 육성측면에서 해양관광관련 정책 사업을 담당하고 있다.



자료 : 국토해양부, 「해양관광진흥 기본계획 수립 및 제도개선방안에 관한 연구」, 2008.

| 그림 4-5 | 국내 해양정책의 연계체계

이와 같이 해양관광 활성화와 관련된 정책은 다수의 부처가 상호 연계되어 추진하고 있으므로 해양문화자원의 발굴이나 해양문화콘텐츠의 육성은 국토해양부를 중심으로 각 부처의 기능과 연계하여 추진해야 한다. 따라서 국토해양부는 해양공간의 이용, 관광자원과 관광상품의 개발, 관광프로그램의 육성, 관련 서비스산업 지원 등의 각 부문별로 관련 부처의 역할에 따라 해양관광 사업들을 상호 연계하여 추진하는 체제를 마련해야 한다. 또한 해양문화자원의 발굴과 육성, 해양문화콘텐츠의 개발을 위해서는 국토해양부의 해양관광자원개발사업과 해양문화사업의 범위를 확대하여 해양문화콘텐츠 부문이 포함되도록 관련 규정과 지원내용 등을 수정해야 한다.

## 2) 해양문화콘텐츠 개발의 필요성

### (1) 국내 해양관광활동의 제약요인

해양관광은 목적 면에서 일상생활을 벗어나 변화를 추구하고, 공간적으로는 해역과 연안에 접한 단위 지역사회에서 일어나며, 행태적으로는 직·간접적으로 해양공간에 의존하거나 연관된 활동으로 정의된다. 국토해양부와 더불어 각 지방자치단체에서는 국내연안의 관광자원을 활용하여 해양관광객을 유치하기 위한 노력을 하고 있다. 그러나 앞서 해양관광활동 실태에서 살펴본 것처럼, 우리나라는 사계절이 뚜렷한 계절적 특성으로 인하여 물놀이 위주의 활동은 하계에 집중되어 있고, 봄, 가을로는 경관 감상과 드라이브가 이루어져 11월에서 4월에 이르는 약 5~6개월은 대부분 해양관광지역에 있어서 휴지기를 맞는다. 이러한 계절 민감형 관광패턴을 극복하고 해양관광 및 해안지역 경제를 활성화하기 위해서는 현재와 같은 해수욕장 중심의 해양관광 패턴을 계절적 영향이 적은 지역사회 전통 및 문화분야로 확대해야 한다. 실제 공룡박물관이나 어촌민속전시관 그리고 해양유물전시관 등은 주로 지역 내 유치원생이나 초등학교생의 견학과 소풍이 봄, 가을철에 집중되어 있어서 계절적 한계를 다소 덜고 있다. 이와 더불어 우리나라 해양관광의 또 다른 문제점은 해역별로 이루어지는 활동이 대동소이(大同小異)하다는 것으로, 동해·황해 및 남해 각 해역별 자연 환경적 차이를 제외하면 어느 지역이나 관광형태가 유사하며, 이러한 해양관광의 지역 간 유사성은 인접 시·군에서 더욱 강하게 나타나고 있다. 각 지방자치단체는 대규모 해양레저단지 개발을 경쟁적으로 추진함으로써 이러한 문제점을 극복하고자 하나, 이마저도 사업성의 문제로 민자 유치가 어려워 추진이 미미한 실정이다. 또한 모든 지역마다 이러한 시설을 유치한다는 것은 시장논리로도 불가능한 일이다. 그러나 이러한 지역간 유사성은 해양관광이 자연자원에만 의존하기 때문이므로, 대규모 개발사업 추진이 아니

라 지역단위의 해양역사 혹은 마을단위의 민화·설화 등의 발굴을 통한 차별화 전략이 보다 효과적일 것이다.

## (2) 해양문화콘텐츠의 개발 필요성

우리나라는 3면이 해양과 접하고 있어 예로부터 바다와 관련된 많은 유·무형 자원을 보유하고 있음에도 불구하고 이를 발굴·육성하고자 하는 노력이 부족하였으며, 이로 인하여 바다를 중심으로 한 활용성은 해수욕, 바다낚시 그리고 경관감상과 같은 단순 활동이 주를 이루었다. 그러나 핵가족화와 소득 증가 그리고 여가시간의 확충 등 관광 여건이 변화하고 있으며, 이에 인하여 어촌문화 및 어촌생태 체험·학습 등 해안지역에서 다양한 관광활동을 찾고자 하는 수요가 크게 증가하고 있다. 이러한 흐름에 발맞추어 해양관광 분야의 발전을 도모하기 위해서는 다양하고 독창성 있는 지역문화의 이용이 필요하다. 해안지역의 전통적 문화자원을 관광과 연계하여 지역 간 차별화와 경쟁력을 확보하는 것은 우리 국민에게 다양한 해양 관련 문화를 접하고 체험할 수 있는 기회를 제공하여 여가활동에 대한 만족도 향상을 불러일으키고, 궁극적으로는 해양관광산업의 활성화와 지역경제의 부흥에도 긍정적인 영향을 가져오게 될 것이다.

## 2. 해양문화관광 설문조사

해안지역에서의 문화관광은 아직 본격화되지 못하였으며, 해양문화콘텐츠 자체도 아직 생소하여 본 설문은 해양문화콘텐츠의 활용방안의 기초 자료로 이용하기 위하여 해양문화관광 정책 혹은 관련 방문객 만족도의 개선사항에 집중하고자 하였다. 이에 본 설문조사는 해양관광을 활성화하기 위한 해양문화의 관광자원화와 문화콘텐츠 활용에 대한 시사점을 얻는 것



을 목적으로 하였다. 설문 대상은 공무원과 일반인으로 나누어 실시하였으며, 공무원 대상 설문의 경우 지역의 해양문화관광에 대한 인식과 해양문화관광 정책 추진에 있어서 나타나는 애로사항을 조사하였다. 그리고 일반인 대상 설문조사를 통하여 향후 해양문화콘텐츠 활용방안의 기초자료를 확보하기 위하여 해양문화 관광지에 대한 우리나라 국민들의 인식과 해양문화관광의 만족도 및 선호형태 등을 파악하였다.

## 1) 관련 공무원 대상 설문조사

### (1) 공무원 설문의 개요

공무원 대상 설문은 지역에서 해양관광 정책을 수립 및 집행하는 지방자치단체 담당을 대상으로 하였으며, 그 목적은 지역의 해양문화에 대한 인식과 이를 활용한 해양문화관광 정책의 추진과정에서 겪는 어려움을 파악하려는 것이다. 대상자는 11개 연안 시·도와 74개 연안 시·군·구의 해양수산물 혹은 문화관광과를 중심으로 해양관광 혹은 문화관광 업무를 실시하는 공무원을 대상으로 하였다. 설문조사는 구조화된 설문지를 이용한 이메일 조사로 실시하였는데, 총 127명이 설문에 응하였다.

<표 4-2>는 응답자의 지역분포를 보여주고 있다. 설문 응답자는 전남 지역 공무원의 비중이 가장 27.6%로 높게 나타났는데, 이는 지역 내 연안 시·군·구가 가장 많을 뿐더러 도서가 많아 해양문화가 발달해 있기 때문으로 풀이된다.

표 4-2 | 공무원 설문 표본의 지역 분포

시·도 (시·군·구 수)	사례 수	비중
전 체	127	100.0
부 산 (10)	11	8.7
인 천 (7)	7	5.5
울 산 (4)	7	5.5
경 기 (5)	10	7.9
강 원 (6)	11	8.7
충 남 (7)	11	8.7
전 북 (3)	3	2.4
전 남 (16)	35	27.6
경 북 (5)	14	11.0
경 남 (9)	15	11.8
제 주 (2)	3	2.4

## (2) 공무원 설문의 결과

설문 내용은 크게 3개 부분으로 나뉘는데, 해양문화 부분에서는 해양 문화에 대한 인식 및 활용정책에 대해 조사하였고, 해양문화관광은 관광자 원화 형태, 정책 수립 및 집행상의 문제점에 대해 조사하였다.

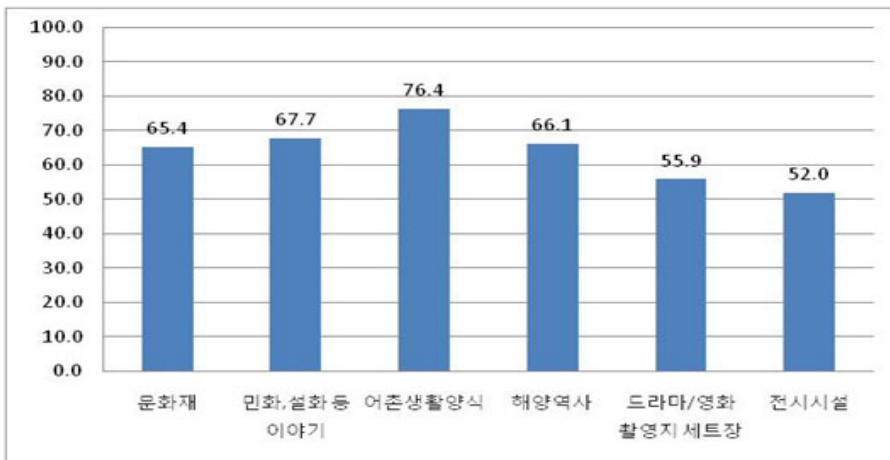
표 4-3 | 공무원 대상 설문조사 내용

파 트	질문사항
해양문화	보유자원의 종류, 문화자원에 대한 인식, 문화자원 관련 정책
해양문화관광	해양문화관광 활성화 정도, 해양문화관광 형태, 해양 문화관광 활성화의 한계
해양문화관광 정책	선결과제, 희망 개발사업, 체험프로그램

### ① 해양문화에 대한 인식

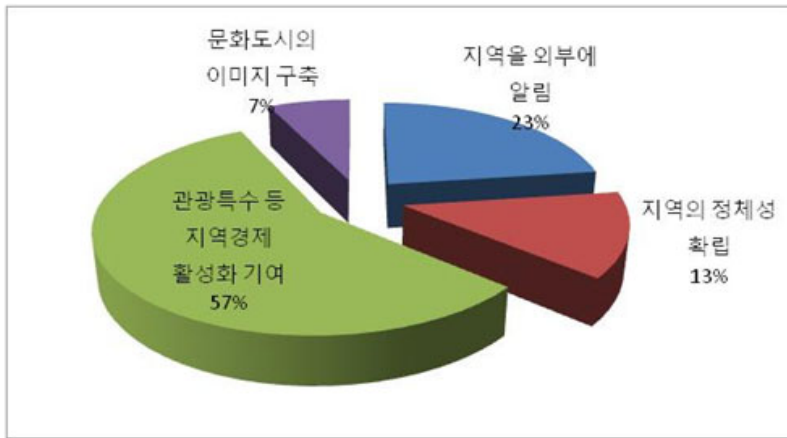
본격적인 설문에 앞서 사전 질문으로 해양문화를 보유하고 있는지를

문화재, 민화 및 설화, 어촌생활양식, 해양역사, 드라마·영화 촬영지 세트장, 전시시설 등으로 자원을 세분화하여 조사하였다. 그 결과 모든 해양문화자원에 대해 과반수가 ‘보유’하고 있다고 응답하였다. 특히 어촌생활양식 문화의 보유 비중이 76.4%로 가장 높게 나타났는데, 이는 우리나라는 어촌이 발달하여 풍어제 등 독특한 문화적 요소가 많기 때문으로 풀이된다.



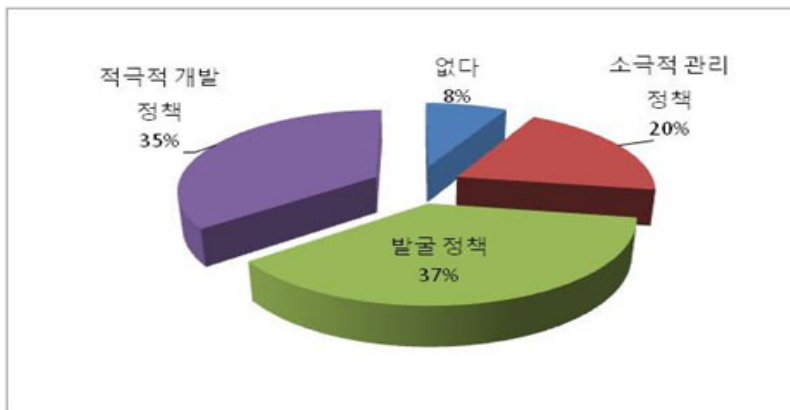
| 그림 4-6 | 해양문화자원 보유 여부

그리고 지역에서 보유하고 있는 해양문화자원 업무를 담당하는 공무원들의 인식을 조사하였다. 그 결과를 도식화한 <그림 4-7>에서 보듯이 지역 공무원들은 해양문화자원의 경제적 기여도를 가장 높게 평가하고 있었다. 즉 57%의 공무원이 해양문화는 관광 특수 등을 통한 지역경제 활성화에 기여한다고 응답하였으며, 이어서 지역 홍보에 기여한다는 응답이 23%, 지역 정체성 확립에 기여한다는 응답이 13%, 문화도시 이미지 구축에 기여한다는 응답이 7% 순으로 높게 나타났다. 이러한 인식은 현재 추진 중이거나 향후 추진하게 될 지역의 해양문화 정책에 영향을 미칠 것으로 판단된다.



| 그림 4-7 | 해양문화의 지역 기여도에 대한 인식

이어서 해양문화를 관리·이용하기 위해 지역에서 추진하고 있는 정책에 대한 조사를 실시하였다. 그 결과, 현재 지역에서 추진하는 해양문화 관련 정책으로는 발굴정책이 전체의 37%로 가장 높게 나타났다. 그리고 관광 혹은 청소년 교육 등을 위한 개발정책이 35%, 홍보를 비롯한 소극적인 관리정책이 20% 순으로 높게 나타났다. 한편 해양문화관련 정책이 없다는 응답은 8%로 매우 미미했다.



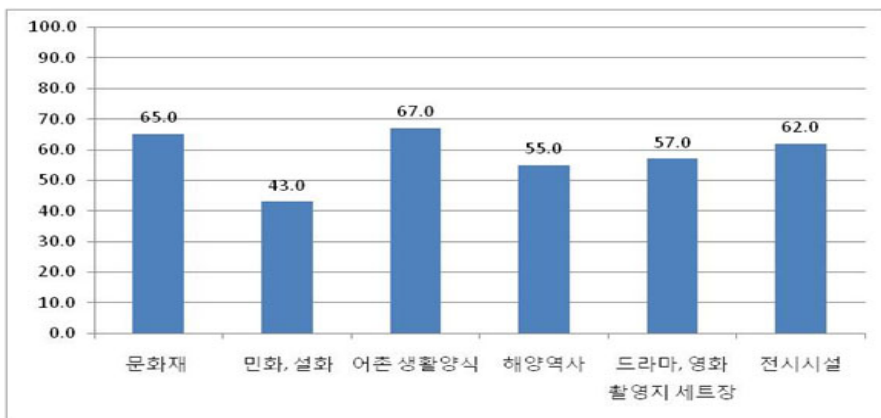
| 그림 4-8 | 해양문화자원 개발정책 추진 현황

해양문화자원에 대한 설문조사 결과 지역에서는 해양문화의 경제적 기여도 측면을 높게 평가하고 있으며, 실제 정책 추진에 있어서도 해양문화 발굴 및 적극적인 개발 정책의 비중이 소극적인 관리정책보다 높음을 알 수 있었다. 현재 발굴정책의 비중이 가장 높게 나타나, 향후 해양문화를 개발·활용하는 정책이 더 늘어날 것으로 판단된다.

## ② 해양문화관광 추진 실태

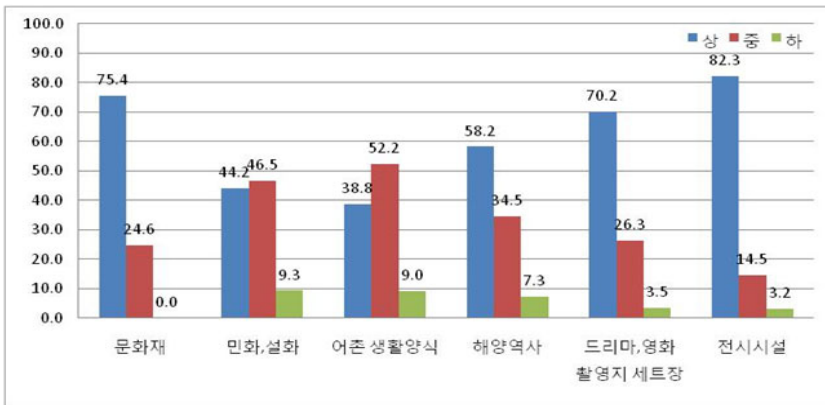
다음은 해양문화를 소재로 지역에서 실시하고 있는 해양문화관광의 추진실태를 조사한 결과이다. 먼저 개발 해양문화 자원별로 관광 활용 여부를 조사하였다.

그 결과, 지역에 보유하고 있는 풍어제 등 어촌지역의 독특한 생활양식을 관광자원화한 비중이 67.0%로 가장 많다. 문화재 보유지역의 65.0%, 그리고 어촌민속관 등 전시시설 보유지역의 62.0%가 이를 관광자원화하고 있다고 응답하였다. 반면, 민화·설화 등의 관광활용도는 43.0%로 가장 낮게 나타났으며, 해양역사(55.0%)와 촬영지 세트장(57.0%)의 관광 활용 비중도 다소 낮았다.



| 그림 4-9 | 해양문화자원의 관광 활용도

한편 해양문화 관광지의 활성도를 조사한 결과, 어촌 생활양식, 민화·설화, 해양역사 등 ‘해양’이 지니고 있는 특성을 보다 잘 드러내는 문화자원의 경우 관광 활용도가 낮은 것으로 나타났다. 반면 전시시설과 문화재 그리고 드라마·영화 촬영지 세트장의 경우 매우 활성화된 것으로 조사되었다. 이 중 문화재 및 세트장 등은 해양을 소재로 다루고 있기는 하지만 ‘해양’보다는 ‘문화’라는 성향이 보다 부각되는 자원이다.

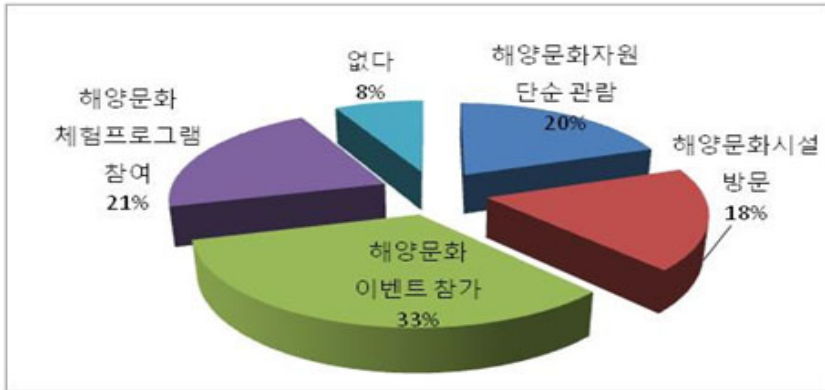


〈그림 4-10〉 해양문화 관광지 활성화 정도

또한 문화재, 전시시설, 드라마·영화 촬영지 세트장 등 관광이 활성화된 자원들은 이미 관광자원으로 인식되어 왔거나 새롭게 부각되고 있는 것들이다. 물론 해양문화관광 역시 일반적인 관광 트렌드를 벗어날 수 없지만, 해양문화관광만의 독특한 매력을 전달하지 못하는 것은 아닌지 되짚어봐야 할 것이다.

<그림 4-11>은 지역에서 이루어지고 있는 해양문화관광 형태를 보여주고 있다. 지역에서 해양문화관광을 즐기는 가장 일반적인 형태는 축제를 비롯한 이벤트인 것으로 조사되었다. 지역에서 실시하고 있는 해양문화관광 형태를 조사한 결과 해양문화 이벤트라는 응답자가 전체의 33%로 가장 많았다. 이어서 해양문화 체험프로그램(21%), 해양문화자원 단순 관람

(20%), 해양문화시설 방문(18%) 순으로 빈번히 이루어지는 것으로 조사되었으나, 그 차는 크지 않다.



| 그림 4-11 | 해양문화관광 형태

### ③ 해양문화관광 정책

다음은 해양문화관광 정책에 대한 질문이다. <표 4-4>을 살펴보면, 지역에서는 해양문화관광 개발사업에 대한 관심이 매우 높다는 것을 알 수 있다.

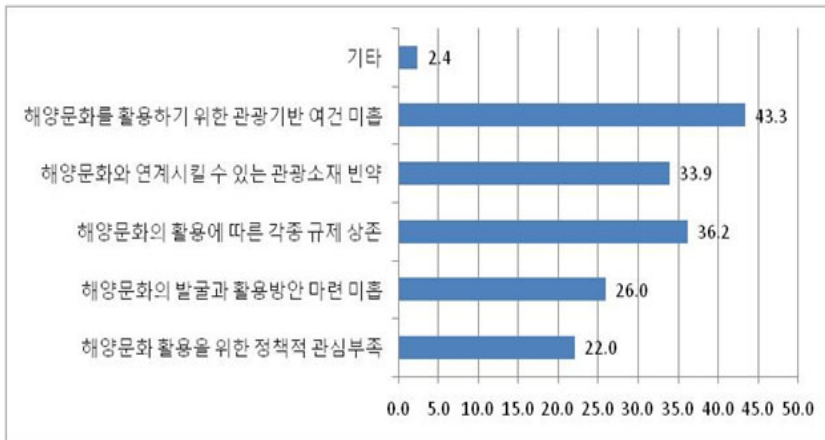
| 표 4-4 | 해양문화관광 개발사업에 대한 관심도

비 중(%)					5점척도 평균
전혀 관심 없다	관심 없다	그저 그렇다	관심 있다	매우 관심 있다	
3.1	3.1	17.3	34.6	41.7	4.09

구체적으로 살펴보면, ‘매우 관심 있다’는 응답이 41.7%, ‘관심 있다’는 응답이 34.6%로, 해양문화관광 개발사업을 희망하는 의견이 전체의 76.3%로 상당히 높게 나타났다. 반면, 부정적인 의견은 6.2%에 불과하였다.

한편 해양문화를 통한 해양관광 활성화에 있어 발생하는 제약 요인을 조사한 결과, 43.3%의 응답자가 ‘해양문화를 활용하기 위한 관광기반 여건

의 미흡'을 선택하였다. 그리고 해양문화와 관련된 규제(36.2%)와 해양문화와 연계 개발할 관광소재의 빈약(33.9%)도 비중이 높게 나타났다.



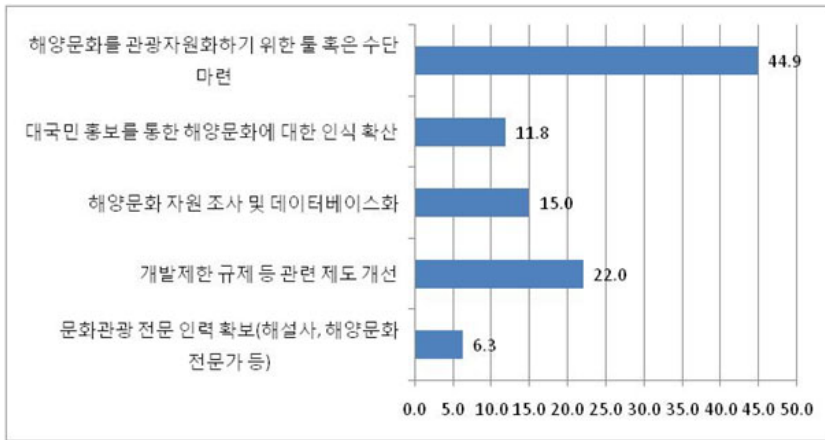
| 그림 4-12 | 해양문화관광 활성화의 제약 요인

제약요인으로 지적된 연안지역 혹은 문화재에 적용되는 각종 규제의 경우 개선이 어려우므로, 해양문화를 관광자원화하기 위해서는 관광기반 여건을 마련하거나 시너지 효과를 얻기 위해 다른 해양관광과 연계 개발을 추진할 필요가 있는 것으로 판단된다.

<그림 4-13>은 해양문화관광 활성화를 위해 시급성을 요하는 정책을 조사한 결과이다. 이를 살펴보면, 응답자의 44.9%가 ‘해양문화를 관광자원화 하기 위한 톨 혹은 수단’이 마련되어야 한다고 지적하였으며, 그 외 제도개선(22.0%), 자원조사(15.0%), 홍보(11.8%), 전문인력 확보(6.3%) 등에 대한 의견은 상대적으로 많지 않게 나타났다.

이러한 설문조사 결과는 해양문화를 관광 자원화하는 데 적합한 수단이나 톨의 개발에 대한 지역 공무원들의 바람이 크다는 것을 나타내는 것이며, 따라서 해양문화의 특수성을 살린 효과적인 관광개발 모델이 필요한 것으로 판단된다.



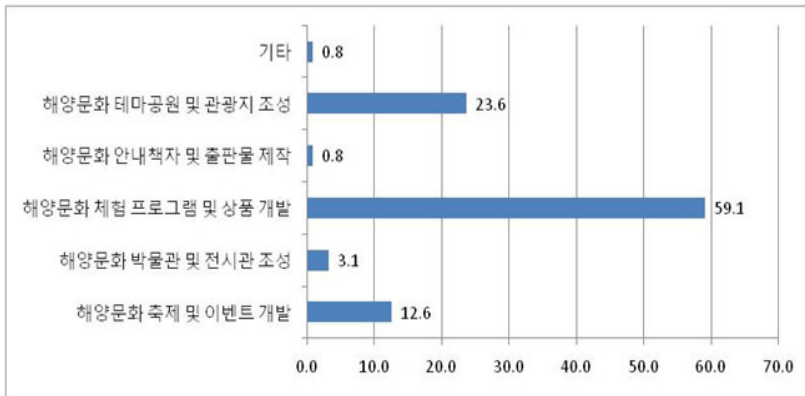


| 그림 4-13 | 시급히 추진해야 할 해양문화관광 정책

해양문화를 관광자원화함에 있어 가장 효과적인 방식을 조사한 결과, 절대 다수에 해당하는 59.1%가 해양문화 체험 프로그램 및 상품을 개발하는 것이라 응답하였다. 이는 실제 이루어지고 있는 해양문화관광 형태와는 다소 차이가 있는데, 지금은 축제 등의 문화축제가 해양문화를 즐기는 가장 흔한 관광형태이다. 문화관광이 새로운 문화를 경험하고 배우기 원하는 관광 트렌드의 발달로 형성된 관광유형이라는 점을 고려해 볼 때, 공무원의 응답에서 나타난 바와 같이 해양문화를 관광자원화하는 수단으로 체험 프로그램 개발이 시급히 이루어져야 할 것으로 판단된다.

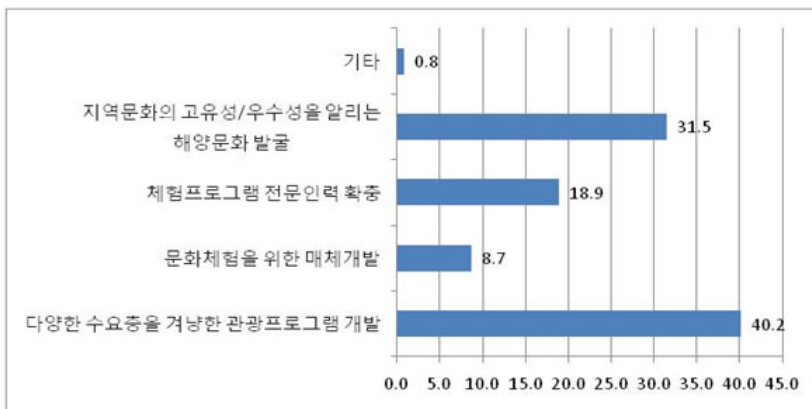
그리고 해양문화관광의 해양문화 테마공원 및 관광지 개발이 23.6%로 높게 나타났는데, 이는 해양문화관광의 제약 요인(<그림 4-12> 참고)으로 관광기반 여건의 미흡을 꼽은 것과 일맥상통하는 결과라 하겠다.

그 외 응답으로 해양문화 축제 및 이벤트 개발이 12.6%로 나타났으며, 소수의견으로 해양문화 박물관 및 전시관 조성(3.1%)과 안내책자 및 출판물 제작(0.8%)이 있었다.



| 그림 4-14 | 효과적인 해양문화의 관광자원화 방법

설문을 마치며 마지막으로 해양문화관광 개발 시 중요하게 생각하는 바를 조사하였다(<그림 4-15> 참고). 그 결과 지역의 해양문화관광을 담당하고 있는 공무원들은 해양문화관광 개발 시 지역문화의 우수성을 알릴 수 있는 해양문화자원과 문화관광의 특성에 맞게 체험 프로그램을 중요하게 생각하고 있음을 확인할 수 있었다. 즉 응답자의 40.2%는 다양한 수요층을 겨냥한 관광프로그램의 개발이 가장 중요하다고 응답하였고, 31.5%는 지역문화의 고유성 혹은 우수성을 알릴 수 있는 해양문화를 발굴하는 것이 중요하다는 의견을 표현하였다.



| 그림 4-15 | 해양문화관광 개발 시 중요사항

## 2) 관광객 설문조사

해양문화관광객 설문조사는 일반인들을 대상으로 해양문화에 대한 인식 정도, 해양문화관광의 만족도 및 개선사항 등을 조사하는 데 목적이 있으며, 그 결과는 효과적인 해양문화콘텐츠 활용방안 수립을 위한 기초자료로 사용할 것이다.

### (1) 일반인 설문의 개요

만족도 조사는 전국에 거주하는 20대 이상 남녀 500인을 대상으로 실시하였다. <표 4-5>는 설문 응답자의 인구통계학적인 특성을 보여주고 있다. 특정 집단의 성향이 과도하게 반영되어 설문결과가 왜곡되지 않도록 성비(性比), 연령, 소득규모, 거주지 등이 고르게 분포되도록 설문 표본을 설정하였다.

| 표 4-5 | 일반인 설문 응답자의 특성

구 분		사례 수	비중
전 체		500	100.0%
성별	남자	249	49.8%
	여자	251	50.2%
연령별	20대	96	19.2%
	30대	107	21.4%
	40대	116	23.2%
	50대	86	17.2%
	60세 이상	95	19.0%
지역규모	대도시(광역시)	239	47.8%
	중소도시	188	37.6%
	읍면지역	73	14.6%
교육수준별	중졸이하(중학생)	77	15.4%
	고졸(고등학생)	155	31.0%
	대졸(대학생)	224	44.8%
	대학원졸(대학원생)	28	5.6%
	기타/무응답	16	3.2%

| 표 4-5 | 일반인 설문 응답자의 특성(계속)

구 분		사례 수	비중
월평균가구 소득별	1백만원 이하	69	13.8%
	1백만원~2백만원 이하	69	13.8%
	2백만원~3백만원 이하	102	20.4%
	3백만원~4백만원 이하	99	19.8%
	4백만원~5백만원 이하	10	2.0%
	5백만원~6백만원 이하	56	11.2%
	601만원 이상	34	6.8%
	무응답	61	12.2%

## (2) 일반인 설문의 결과

설문내용은 해양문화관광의 경험 및 만족도에 대한 질문과 함께 해양 문화에 대한 인지도에 대한 질문으로 구성하였다.

| 표 4-6 | 일반인 대상 설문조사 내용

구 분	질문사항
해양문화	해양문화 인지도
해양문화관광 경험 여부	해양문화관광 경험률
	해양문화관광 참여 동기
해양문화관광 만족도	해양문화관광 만족도
	해양문화관광 불편사항
	해양문화관광 개선사항
	선호하는 해양문화관광 형태

### ① 해양문화에 대한 인식

본격적인 조사에 앞서 일반인들의 해양문화에 대한 인식도를 확인하기 위한 질문을 실시하였다. 5점 척도 질문에서는 3점이 넘으면 해양문화자원

을 알고 있으며, 5점과 가까워질수록 인지도가 높다는 것을 의미한다. 반대로 1점에 가까울수록 해양문화자원을 거의 알지 못한다는 뜻이다.

그 결과, <표 4-7>에 나와 있듯이 해양문화자원의 인지도는 평균 2.04 점을 얻어 우리나라 국민들은 아직 해양문화자원에 대해 잘 알지 못하는 것으로 나타났다. 특히 어촌 생활양식을 비롯하여 해양역사, 문화재에서 낮게 나타났다. 현재 농림수산물식품부에서 어촌체험마을사업 등 어촌관광 사업을 활발히 실시하고 있음에도 어촌 생활양식에 대한 인지도가 낮게 나타난 것은, 갯벌체험 등 연안지역의 생태 및 자연을 체험하는 프로그램 위주로 진행되어 문화체험은 약하기 때문이다.

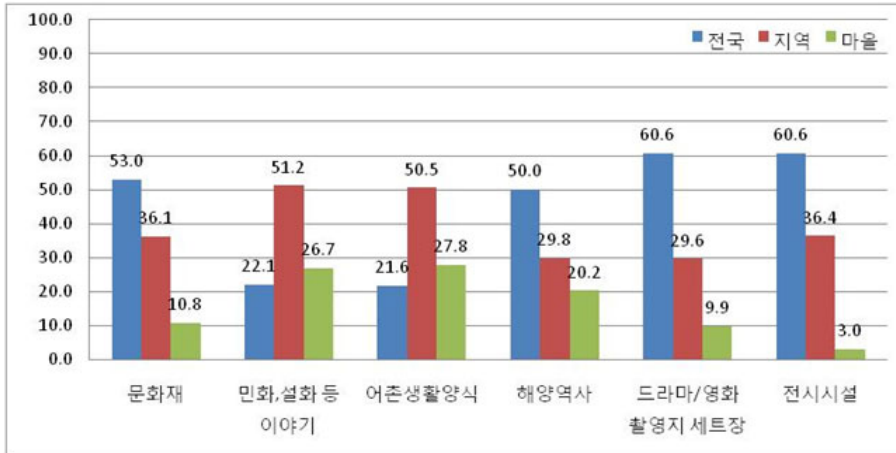
드라마 및 영화 촬영지 세트장과 어촌민속관 등 전시시설의 경우 상대적으로 인지도가 높게 나타났으나, 그 역시 3점을 넘지는 못하였다. 최근 드라마 및 영화 촬영지에 대한 관광수요가 늘어나고 있음에도 불구하고 인지도가 낮게 나타나 문화콘텐츠를 해양관광 자원으로 활용하는 노력이 필요한 것으로 판단된다.

| 표 4-7 | 일반인의 해양문화자원 인지도

구 분	응답자 비중(%)					5점 척도 평균
	1점	2점	3점	4점	5점	
문화재	47.6	21.9	23.9	5.2	1.4	1.91
어촌 생활양식	53.1	20.2	17.6	6.0	3.0	1.86
해양역사	48.4	25.4	19.2	6.3	0.8	1.86
드라마, 영화 촬영지 세트장	39.8	19.3	24.7	13.1	3.0	2.20
전시시설	33.9	16.7	30.7	14.9	3.8	2.38
평균	44.6	20.7	23.2	9.1	2.4	2.04

이러한 결과는 공무원이 인식하고 있는 것과 다소 차이가 있었는데, 공무원의 과반수는 문화재, 해양역사, 드라마·영화 촬영지 세트장, 전시시

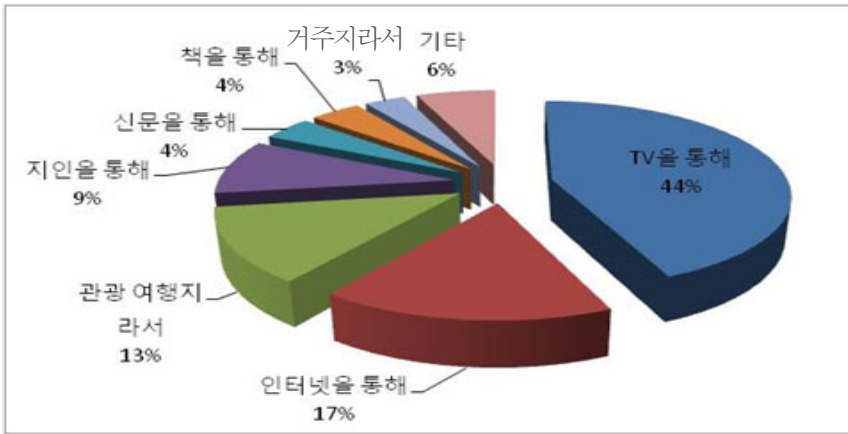
설 등의 해양문화자원이 전국적인 인지도를 확보하고 있다고 여기고 있었다(<그림 4-16> 참고). 그러나 앞서 표에서 보듯이 실제로는 해양문화자원을 인지시키기 위한 노력이 더 필요하다.



| 그림 4-16 | 해양문화 인지도에 대한 공무원 의견

한편 해양문화자원의 정보를 취득한 경로를 조사한 결과 TV를 통해 정보를 얻었다는 응답이 44%로 절대 다수를 차지하였다. 그리고 17%는 인터넷에서 정보를 얻고, 13%는 여행지에서 자연스럽게 알게 된 것으로 나타났다. 그 외 정보취득처로는 지인(9%), 신문(4%)이나 책(4%) 등이 있었다.

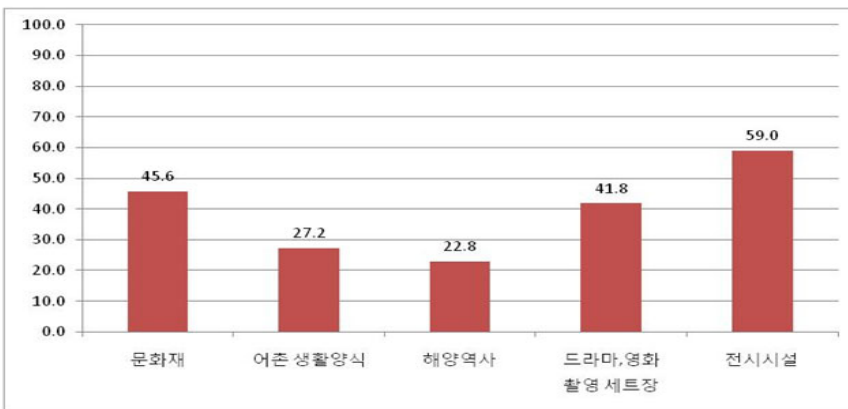
이렇듯 해양문화자원에 대한 정보 취득에 있어서 TV라는 대중매체의 의존도가 높은 것은 해양문화자원을 알 수 있는 정보처가 많지 않기 때문으로 풀이된다.



| 그림 4-17 | 해양문화자원 정보 획득 경로

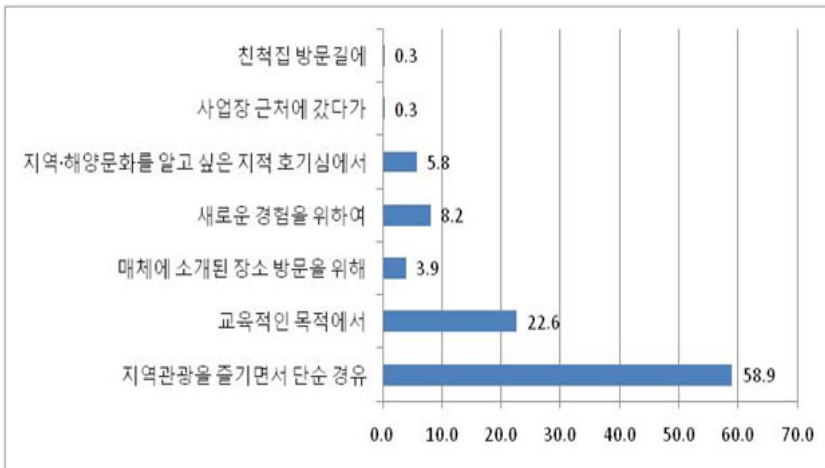
## ② 해양문화관광 경험 여부

우리나라 국민들의 해양문화관광지 방문 경험률은 약 40% 수준으로 조사되었는데, 특히 전시시설의 경험률이 59.0%로 높게 나타났다. 그리고 문화재(45.6%)와 드라마·영화 촬영 세트장(41.8%)의 경험률이 상대적으로 높았으며, 반면 어촌 생활양식(27.2%)과 해양역사(22.8%)의 경험률은 낮은 것으로 조사되었다.



| 그림 4-18 | 해양문화관광 경험률

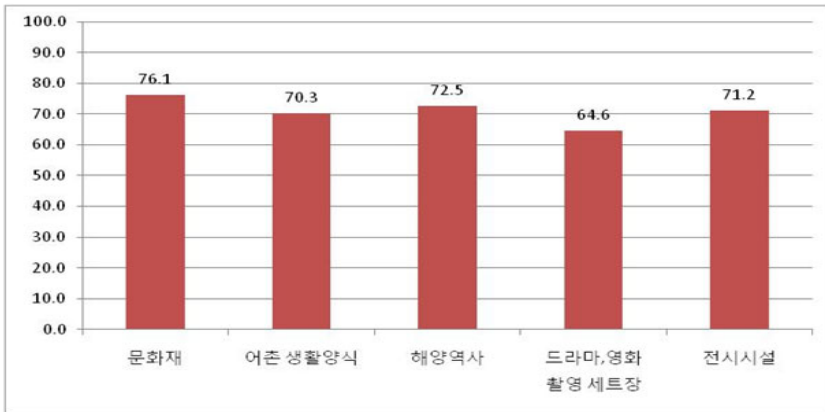
해양문화 관광지 방문 동기(<그림 4-19> 참고)는 58.9%가 해양문화관광을 목적으로 한 것이 아니라, 지역 관광을 즐기면서 단순 방문하였다고 응답하였다. 그 외 응답으로는 ‘교육적인 목적에서’ 방문하였다는 의견이 22.6%로 높게 나타났으며, 소수의견으로 새로운 경험(8.2%), 지적 호기심(5.8%)이 있었다. 이러한 조사결과로 미루어 볼 때 해양문화는 아직 관광소재로서의 매력을 전달하지 못하는 것으로 판단된다.



| 그림 4-19 | 해양문화 관광지 방문동기

한편 해양문화관광을 경험한 적이 없는 응답자를 대상으로 향후 해양문화 관광지를 방문할 의향이 있는지 조사한 결과, 약 70%가 방문 의향이 있다고 응답하여 해양문화관광에 대한 참여의사가 높다는 것을 확인할 수 있었다. 자원별로 살펴보면, 문화재가 76.1%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 해양역사 72.5%, 전시시설 71.2%, 어촌 생활양식 70.3%, 드라마·영화 촬영 세트장 64.6%로 나타났다.





| 그림 4-20 | 해양문화관광 참여 의사

### ③ 해양문화관광 만족도

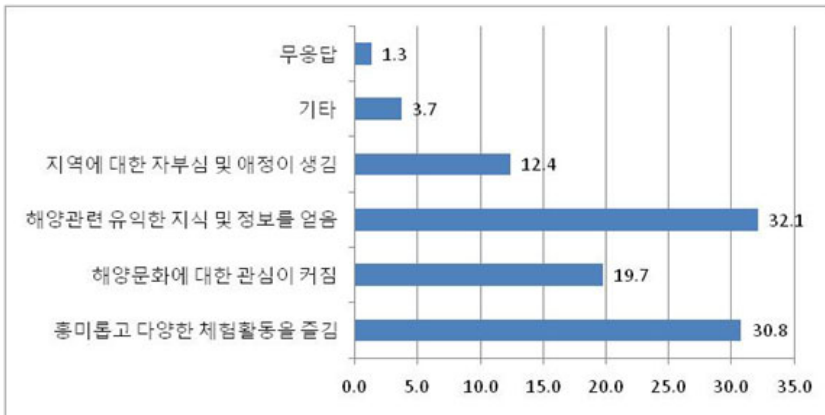
다음은 우리나라 국민들이 해양문화관광을 즐기며 느낀 만족도는 어느 정도이며, 대중화를 위한 추진사항은 무엇인지에 대한 조사 결과이다.

<표 4-8>은 해양문화관광의 만족도를 5점 척도로 조사한 결과를 보여주고 있다. 이를 살펴보면, 만족도가 모든 자원에서 3점을 초과하고 있어 해양문화관광 경험이 대체로 만족스러웠음을 확인할 수 있었다. 그러나 5점 기준으로 볼 때 만족도의 개선 여지가 여전히 존재하고 있음을 알 수 있다.

| 표 4-8 | 해양문화관광의 만족도

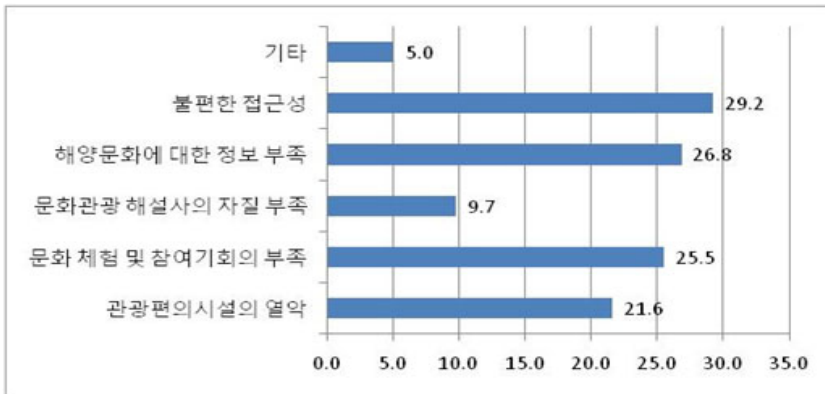
구 분	응답자 비중(%)					5점 척도 평균
	1점	2점	3점	4점	5점	
문화재	1.3	6.6	65.8	14.0	12.3	3.29
어촌 생활양식	0.7	15.4	57.4	15.4	11.0	3.21
해양역사	1.8	14.9	58.8	18.4	6.1	3.12
드라마, 영화 촬영 세트장	1.9	17.7	47.4	19.1	13.9	3.25
전시시설	1.0	9.2	44.4	29.5	15.9	3.50

해양문화 관광지 방문을 통해 얻은 유익에 대한 질문에는 해양과 관련된 유익한 지식 혹은 정보를 얻었다는 의견과 흥미롭고 다양한 체험활동을 즐겼다는 의견이 각각 32.1%와 30.8%로 높게 나타났다(<그림 4-21> 참고). 이러한 결과로 볼 때 해양문화 관광지에서 느끼는 만족도는 교육적 효과와 체험적 요소에 기인하는 것으로 판단된다. 그 외 해양문화관광의 유익으로 해양문화에 대한 관심이 커졌다는 의견이 19.7%, 지역에 대한 자부심 및 애정이 생겼다는 의견이 12.4%로 나타났다.



| 그림 4-21 | 해양문화 관광지에서 얻은 것

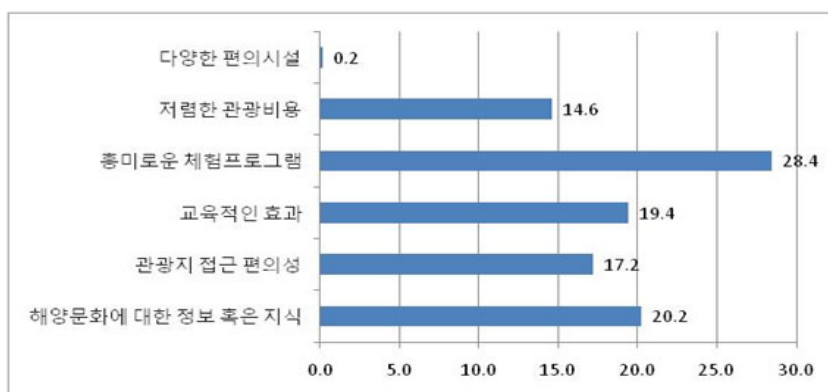
다음은 해양문화 관광지에서 느낀 불편사항을 조사한 결과이다. 해양문화관광객들은 관광지로의 접근성(29.2%)을 가장 불편하게 여기고 있었으며, 이어서 해양문화에 대한 정보 부족이 26.8%, 문화를 직접 체험하고 참여할 수 있는 기회의 부족이 25.5%, 열악한 관광편의시설이 21.6% 순으로 나타났다. 반면 관광 해설사에 대한 불만은 9.7%로 많지 않았다.



〈그림 4-22〉 해양문화 관광지의 불편사항(중복응답)

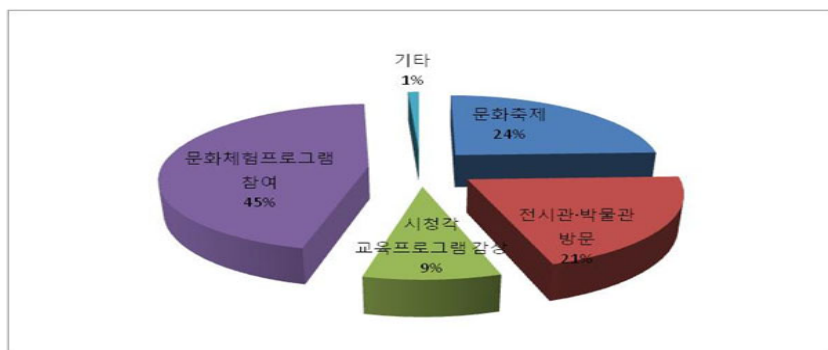
이러한 결과가 나온 이유는 해안지역에 위치한 해양문화 관광지는 문화재 보호법 등 관련 규제로 말미암아 관광개발이 어렵고, 지역의 주요 관광지와 동떨어져 있어 접근성이 좋지 않기 때문으로 판단된다. 이러한 문제를 해결하기 위해서 인접 관광지와 연계성을 높이거나, 이동의 편의성 개선 혹은 이동 중에 즐길 수 있는 요소 마련 등의 노력이 필요하다. 또한 해양문화에 대한 홍보와 관광지의 안내서비스 개선이 필요하며, 관광형태도 ‘문화’가 가진 특성을 살릴 수 있는 체험형 관광으로의 적극적인 변화가 필요한 것으로 보인다.

<그림 4-23>과 <그림 4-24>는 해양문화 관광지에 대한 관광객 선호를 조사한 결과이다. 먼저 해양문화 관광지 선택 시 중요하게 여기는 고려사항을 조사한 결과 ‘흥미로운 체험프로그램’이 28.4%로 가장 높게 나타났다. 이와 함께 ‘해양문화에 대한 정보 혹은 지식’(20.2%), ‘교육적인 효과’(19.4%), ‘관광지로의 접근 편의성’(17.2%) 순으로 중요하게 고려하는 것으로 조사되었다. 한편 관광비용에 대해서는 상대적으로 덜 중요하게 여겼으며, 편의시설에 대한 고려는 거의 하지 않는 것으로 나타났다. 이러한 결과로 볼 때 관광객은 흥미를 줄 수 있는 체험프로그램을 갖춘 해양문화 관광지를 가장 선호하는 것으로 판단된다.



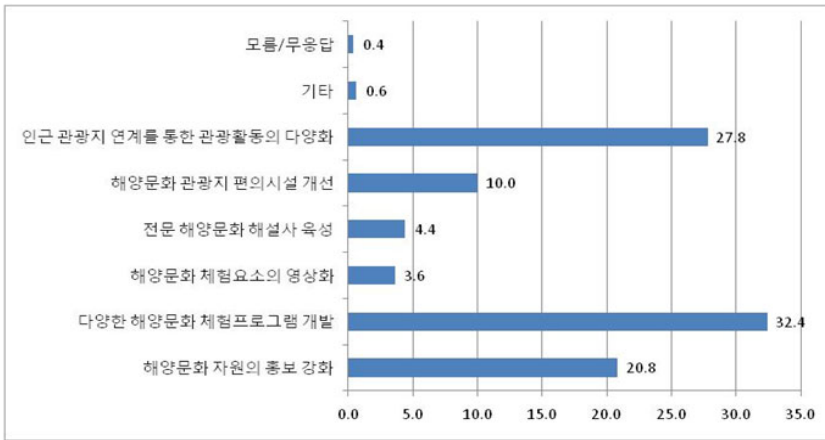
[그림 4-23] 해양문화 관광지 선택 시 고려사항

그리고 해양문화관광을 즐기기 위한 형태로는 ‘문화체험 프로그램 참여’(45%)를 가장 선호하는 것으로 조사되었으며, 이어서 문화축제 참여가 24%, 전시관 및 박물관 방문이 21%로 높게 나타났다.



[그림 4-24] 선호하는 해양문화관광 형태

마지막으로 해양문화관광 대중화를 위해 추진해야 할 과제에 대해 조사하였는데, 다양한 체험프로그램 개발(32.4%)과 인근 관광지와의 연계(27.8%) 그리고 홍보강화(20.8%)가 필요하다는 의견이 높게 나왔다.



| 그림 4-25 | 해양문화관광 대중화를 위한 추진과제

### 3) 시사점

해양을 소재로 한 문화콘텐츠는 앞서 설명하였듯이 해양문화관광의 자원이 되기도 하고, 혹은 효과적인 체험활동을 돕는 수단이 되기도 한다. 먼저 해양관광 자원으로서 해양문화콘텐츠에 대한 설문조사 결과를 살펴보자. 본 설문조사에서는 해양문화를 소재로 한 연극, 드라마, 영화 등의 영상콘텐츠의 촬영장소, 세트장을 해양역사, 문화재, 해안지역의 생활양식, 전시시설 등과 함께 하나의 해양문화 관광지로 분류하였다. 설문조사 결과, 드라마·영화 등의 세트장은 타 해양문화자원에 비해 보유지역은 많지 않았으나, 전시시설·문화재 등과 함께 관광활성화 정도는 높은 것으로 조사되었다. 일반인을 대상으로 한 설문조사에 의하면, 드라마·영화 등의 세트장은 전시시설·문화재와 함께 방문률이 높은 문화자원으로 일반인들은 약 40%가 방문하였다. 그러나 만족도의 경우 5점 척도에서 3.25점을 받았으며, 향후 참여 의사에 대한 조사에서는 응답률이 낮아 드라마·영화 세트장을 늘리는 것 이상으로 기존 관광지에서의 만족도를 증진시키려는 노력이 필요한 것으로 판단된다. 이를 위해서는 해양을 소재로 한 스토리를

지니고 있는 문화 원형을 발굴하고 이를 문화콘텐츠 제작자들이 자유롭게 이용할 수 있는 여건을 조성하여야 할 것이다.

한편 가상현실, 모바일 등의 문화콘텐츠는 체험을 기반으로 하는 해양 문화관광의 진행을 보조하는 수단이 된다. 즉, 문화콘텐츠는 체험기반의 해양문화관광을 실현함으로써, 해양문화관광을 일반 관광형태와 차별화하고 고품질화하여 관광 만족도를 높이는 역할을 할 것이다. 해양문화 관광을 실시한 이들을 대상으로 만족도를 조사한 결과, 해양문화관광의 만족도는 5점 척도에서 3.12~3.50점을 기록하여 개선의 여지가 많은 것으로 조사되었다. 해양관광지 방문 경험자들은 관광활동을 통해 해양에 대한 유익한 정보를 얻고, 흥미롭고 다양한 체험을 즐긴 것으로 조사되었다. 반면 관광지까지의 접근성을 가장 불편하다고 여기고 있었으며, 이어서 해양문화에 대한 정보 부족, 문화체험 참여 기회의 부족, 관광편의시설의 열악 순으로 불편의견이 많았다. 즉 해양문화 관광지 방문객들은 도심 혹은 주요 관광지와의 이격으로 접근상의 불편함을 많이 느끼는 것으로 조사되었다. 그리고 문화관광의 특징인 정보 획득이나 체험에 의한 유익을 높게 평가하고 있었으나, 여전히 해양문화에 대한 정보와 문화체험 참여 기회가 부족한 것으로 조사되었다.

한편 해양문화 관광의 만족도 개선을 위한 참고자료로 관광지 선택 시 고려사항과 선호하는 관광형태를 조사한 결과, 문화체험에 대한 중요성이 더욱 부각되었다. 즉 일반인들은 해양문화 관광지를 선택할 때 흥미로운 체험프로그램을 가장 중요하게 고려하였으며, 해양문화에 대한 정보·지식 그리고 교육적인 효과를 상대적으로 중요하게 평가하고 있었다. 그리고 선호하는 관광형태 역시 전시관·박물관 등의 시설이나 문화축제 형태보다는 문화체험 프로그램을 선호하였다. 이러한 해양문화 체험프로그램 개발의 필요성은 공무원들도 동일하게 여기고 있었으며, 해양문화를 관광자원화하기 위한 수단 마련이 시급하다고 여기고 있었다.

이러한 설문조사 결과를 통해 해양문화관광 개발에 있어서 체험과 정보·지식 전달을 더욱 강화해야 하며, 이를 위해 가상체험, 모바일, 게임 등으로 구성된 문화콘텐츠를 더욱 적극적으로 활용해야 한다는 시사점을 얻을 수 있었다.

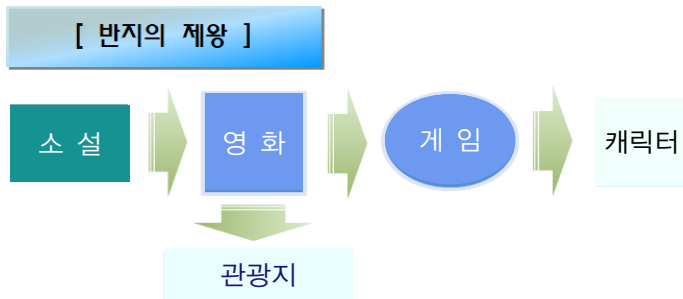
### 3. 해양문화콘텐츠 개발과 해양관광 활성화

#### 1) 해양문화 원형의 발굴과 문화콘텐츠화

##### (1) 해양문화 원형의 발굴

###### ① 해양문화 원형의 필요성

문화에 대한 가치가 높게 평가받으면서 지역의 고유문화를 발굴하고 이를 문화산업과 연계하여 발전시키기 위한 사업들이 추진되고 있다. 지역의 고유문화를 발굴하고 이를 문화콘텐츠로 육성하려는 배경 요인으로는 하나의 성공적인 문화콘텐츠가 다양한 분야에 파급 효과를 가져오는 ‘One Source Multi Use : OSMU’라는 특징이 있으며 최종적으로는 지역의 관광산업에 발전에 긍정적 영향을 미치기 때문이다. 즉, 지역 고유의 문화 원형을 토대로 하여 이것이 소설이나 영화, 음악 등으로 만들어지고 다시 재창조되면서 관광산업, 방송/통신업, 제조업 등 타 산업의 동반산업을 촉진하고 부가가치를 창출하기 때문이다.



주 : 반지의 제왕 촬영에 따른 경제효과(2006)

관광객 연평균 5.6% 증가, 영상산업 146% 성장, 고용창출 약 2만 명

자료 : 연합뉴스, 2008. 12. 22.

| 그림 4-26 | 문화콘텐츠의 원소스 멀티유스(OSMU) 활용사례

이에 따라 문화 원형을 발굴하여 스토리를 부여하고 이를 문화콘텐츠로 육성하기 위한 정책들이 문화체육관광부와 더불어 한국콘텐츠진흥원을 중심으로 추진되고 있다. 최근 중국과 일본, 동남아시아를 중심으로 확산되고 있는 ‘한류문화’는 성공적인 문화콘텐츠의 속성을 대표하는 사례이다. 즉, 지역의 전통 문화 원형을 발굴하여 이를 활용한 드라마나 영화가 제작되고 이것이 중국, 일본 등 해외에 전파되면서 ‘한류문화’가 형성되었다. 그리고 드라마 촬영지로 나왔던 지역을 여행하는 관광상품이 등장하거나 영화에 출연했던 배우와 함께 하는 여행상품, 음식, 드라마세트장 방문 등으로 이어지는 파급효과가 우리나라의 국가 이미지제고와 관광산업 발전에 기여하고 있다. 해양관광의 활성화에 있어서도 지역 고유의 문화 원형을 발굴하고 이를 소재로 한 다양한 문화콘텐츠의 마련은 해양관광의 활성화에 긍정적 효과를 얻게 할 수 있다.

## ② 해양문화 원형 발굴 여건

해양문화콘텐츠를 육성하고 이를 해양관광과 연계하여 발전시키기 위해서 우선적으로 추진해야 하는 것은 문화콘텐츠의 소재가 되는 지역 고유의 문화자원과 문화 원형을 발굴하는 것이다. 우리나라는 국토의 3면이 바



다이며 동/서/남해안별로 각기 다른 지역특성을 가지고 있지만 문화자원을 해양관광에 활용하거나 문화콘텐츠로 육성하기 위한 문화 원형의 발굴은 적극적으로 이루어지지 못하고 있다. 이는 국내에 해양문화자원 자체가 부족한 것이 아니라 이들 해양문화자원을 발굴하고 이를 관광과 연계시키려는 노력이 부족한 데 원인이 있다.

해양문화자원에 대한 사례조사와 문화콘텐츠로의 활용을 위한 지역공무원 설문조사 결과에서 보듯이 국내 연안에는 각 지역별로 다양한 문화자원이 있으며 각 지역은 해양문화자원의 발굴/개발을 위한 정책에 높은 관심이 있는 것으로 조사되었다. 한편, 일반인들은 이에 대한 인지도가 상대적으로 낮게 나타나고 있다. 이러한 결과가 나타난 배경으로는 각 지역별로 문화재, 해양역사, 전시시설 등 문화자원 자체는 다양하게 존재하지만 이를 해양문화콘텐츠와 연계하여 발전시키려는 시도가 부족했기 때문이다. 그리고 문화자원의 콘텐츠화를 통하여 관광객들에게 관광 동기를 부여하는 시도도 미흡했던 데 원인이 있는 것으로 판단된다.

국내에서 상영되고 있는 영화나 드라마, 소설, 애니메이션 등 디지털 콘텐츠의 사례에서 보듯이 해양을 소재로 한 문화콘텐츠는 상대적으로 부족한 편이다. 이는 국내 연안에 산재해 있는 해양문화 원형을 발굴하여 스토리를 부여하고 문화콘텐츠로 육성하지 못했기 때문이다. 여기서 해양문화 원형의 발굴과 이의 콘텐츠화는 단순히 지역의 해양문화자원을 찾고 이를 데이터베이스로 기록하는 것을 의미하는 것이 아니라 문화콘텐츠의 소재가 될 수 있도록 디지털화하는 것을 의미한다. 하지만 국내 해양문화자원은 1차적으로 해양문화자원에 대한 전국적인 실태조사와 체계적인 분류, 데이터베이스화 자체가 부족한 것이 현실이며 나아가 이를 디지털콘텐츠로 제작하여 문화콘텐츠의 창작소재로 활용하도록 제작한 사례가 극히 부족한 실정이다.

### ③ 해양문화 원형 발굴을 위한 기획·제작 방향

문화콘텐츠가 문화자원의 발굴과 기획을 통하여 상품화되는 과정을 단계별로 살펴보면, 5단계로 구분된다.

표 4-9 | 문화콘텐츠의 기획단계

구분	내용	수행작업	<대장금> 적용 사례
1단계	문화 원형 미디어 리서치	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 콘텐츠의 원천소스연구</li> <li>· 원천소스 관련 자료분석</li> <li>· 미디어에 나타난 문화 원형분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 의녀 장금에 대한 조선왕조실록의 기록 검토</li> <li>· 당대 시대적 배경분석</li> <li>· 동시대를 다룬 타 콘텐츠 분석</li> </ul>
2단계	문화콘텐츠 컨셉트 설계	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화적 트렌드분석</li> <li>· 수용자라이프스타일분석</li> <li>· 관련 장르의 관습분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 웰빙, 여성의 자아성취, 스타일 중시의 문화적 트렌드</li> <li>· 사극의 트렌디화 여성주의 장르 관습</li> <li>· 타방송사의 콘텐츠제작 동향</li> </ul>
3단계	문화콘텐츠 제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 컨셉트에 맞는 콘텐츠 제작</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 건강, 웰빙, 여성주의에 입각한 스토리 전개 드라마 &lt;대장금&gt; 제작</li> </ul>
4단계	문화콘텐츠 산업화전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화콘텐츠 수용자</li> <li>· 거시/미시콘텐츠 상업화영역 및 창구화전략</li> <li>· 문화콘텐츠지역화와 세계화전략</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 타깃 수용자 확정(캐릭터, 의복, 음식)과 창구(음반, 케이블, 위성, 인터넷)개발</li> <li>· 국내/해외시장 개척</li> </ul>
5단계	콘텐츠 커뮤니케이션 전략수립	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 콘텐츠 브랜딩</li> <li>· 콘텐츠의 문화적 코드와 가치 체계 설정</li> <li>· 콘텐츠향후집단의 라이프스타일/가치조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 스타마케팅(광고, 홍보)</li> <li>· 드라마&lt;대장금&gt;, 대장금 캐릭터, 의복, 음식, 음반, 관광에서의 웰빙 등</li> </ul>

자료 : 임종수, “OSMU 미디어 환경에서의 지식콘텐츠 제작모델에 관한 연구”, 『한국방송학보』, 2006 인용 재작성

첫 번째 단계는 문화 원형연구의 단계로 문화자원을 분석한다. 그리고 두 번째는 문화콘텐츠 컨셉트 설계로 문화 트렌드와 수요시장에 대하여 분석한다. 세 번째는 문화콘텐츠 제작단계로 컨셉트에 맞게 콘텐츠를 제작한다. 네 번째는 문화콘텐츠산업화 전략으로 문화콘텐츠의 상업화 과정을 추진하게 된다. 마지막 단계는 콘텐츠 커뮤니케이션 전략수립 단계로 콘텐츠의 브랜딩화를 실시한다. 이를 드라마 <대장금>과 연계하여 살펴보면 1단

계에서는 각종 역사 기록을 조사하고 타 콘텐츠의 사례를 분석한다. 그리고 2단계에서는 현재 문화적 트렌드와의 비교를 통하여 제작 방향을 설정하도록 한다. 그리고 3번째 단계에서는 제작 방향에 따라 드라마 <대장금>을 제작한다. 4단계에서는 이를 산업화하여 음반, 캐릭터, 음식 등의 형태로 판매하고 마지막 단계에서는 이를 관광상품으로 발전시키게 된다. 해양문화콘텐츠의 제작에 있어서도 이러한 절차에 따라 다양한 문화 원형의 발굴이 추진되도록 한다.

## (2) 해양문화 원형의 발굴방안

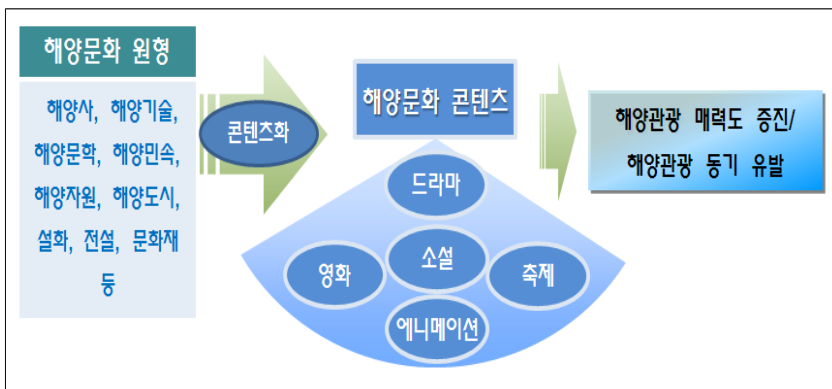
### ① 문화 원형 발굴사업 추진 여건

국내 문화 원형에 대한 디지털 콘텐츠화 사업은 문화체육관광부 주관으로 진행되고 있다. 본 사업은 문화 원형을 테마별로 디지털 콘텐츠화하여 문화콘텐츠산업에 필요한 창작 소재로 제공함으로써, 문화콘텐츠산업의 경쟁력 향상을 도모하기 위하여 추진되고 있다. 2002년 1차 사업이 시작된 이래 다음과 같이 3가지 분야로 구분되며 단순한 데이터베이스구축은 해당되지 않는다. 본 사업을 통하여 구축된 원천자료는 문화콘텐츠 유통센터를 통하여 보급되고 에듀테인먼트, 영화, 게임, 애니메이션 등에 응용 가능한 콘텐츠 소재로 공급된다.

- 문화콘텐츠 시나리오소재 개발 분야 : 설화, 역사, 신화 전설 등의 문화 원형을 비교분석하여 디지털 콘텐츠로 구성
- 문화콘텐츠 시각 및 청각소재 개발 분야 : 미술, 음악, 건축, 무용 등의 디지털 콘텐츠 구성
- 전통문화/민속자료 소재 콘텐츠 개발 분야 : 의식주, 관혼상제, 세시풍속, 민속축제 등의 디지털 콘텐츠 구성

## ② 해양문화 원형 발굴사업 추진방안

해양문화부문에 있어서도 설화, 역사, 음악, 미술, 세시풍속, 민속 축제 등의 원천자료를 다양하게 구축하여 문화콘텐츠의 소재로 활용하도록 하는 것이 필요하다. 이러한 해양문화 원형의 발굴과 디지털 콘텐츠화는 해양을 소재로 한 영화, 드라마, 축제를 만드는 요소로 작용하게 될 것이다. 그리고 이 과정에서 해양문화와 관련된 지역이나 자원이 일반대중에게 소개되어 관광동기를 유발하고 지역을 방문하는 계기로 작용하여 해양관광 활성화로 이어지는 구조가 형성될 수 있다.



| 그림 4-27 | 해양문화 원형의 발굴과 콘텐츠화 과정

해양문화 원형의 발굴과 문화콘텐츠화를 위한 추진방안은 현재 추진 중인 문화 원형 디지털 콘텐츠화사업에 해양문화부문을 확대하여 다양한 디지털 콘텐츠를 구축하도록 한다. 디지털 콘텐츠 구축사업에서 해양문화 부문을 확대하기 위해서는 해양문화부문의 콘텐츠화가 빈약하다는 정책적 공감대의 형성과 더불어 해양문화의 중요성을 알리기 위한 홍보가 수반되어야 한다.

이를 위해서 해양문화정책을 담당하는 국토해양부와 해양문화재단이 지역에 산재해 있는 해양문화의 발굴과 홍보사업을 추진하도록 한다. 또한

각 지역별 씨그랜트 사업단을 통하여 지역의 해양문화연구를 확대 지원하고 해양문화관련 대학이나 연구소를 상호 네트워크화하여 지방에서 발굴한 해양문화를 데이터베이스화하도록 한다. 해양문화의 보급을 위해서 국토해양부에서 추진하고 있는 사업에는 해양문학상과 장보고사업이 있다. 이들 사업은 바다를 소재로 한 문학작품을 발굴하는 데 초점이 맞추어져 있으므로 본 사업을 확대하여 해양문화콘텐츠의 제작을 위한 문화 원형의 발굴사업이나 디지털매체의 제작사업도 지원할 수 있도록 사업의 범위를 넓히도록 한다.

## 2) 문화콘텐츠를 활용한 해양관광 활성화 유도

### (1) 해양문화콘텐츠 활용의 기본 방향

#### ① 해양문화콘텐츠의 필요성

우리나라 해양관광은 여름철 해수욕장을 중심으로 한 하계 집중현상이 강하게 나타나는 것이 특징적이다. 이는 해양관광의 계절적 특성에 기인한 것이지만 보다 근본적으로는 해양관광활동의 소재가 다양하지 못한 데 원인이 있다. 따라서 해양문화자원을 활용할 경우 이러한 한계성을 개선하는데 긍정적인 효과가 있을 수 있다. 하지만 국내 해양문화자원이나 해양관광지, 해양관련 체험프로그램, 축제들은 문화콘텐츠를 적극적으로 활용하지 못하고 있으며 단순히 자연자원을 활용하여 관광프로그램을 운영한다.

해양문화와 관련된 축제현황에서 살펴본 것처럼 2009년 현재 전국적으로 총 133개의 해양관광축제가 개최되고 있지만 축제의 주제를 분류해보면 지역특산물인 수산물을 활용한 축제가 43%를 차지하고 있다. 그리고 해양문화축제로 전통 민속과 문화예술축제가 있지만 단순히 해양공간만을 활용하고 있을 뿐 해양문화자원을 적극적으로 활용하지 못하고 있다. 또한

해양을 체험하기 위한 체험공간이나 체험프로그램들도 단순히 해양생물에 대한 교육체험이나 단순 채집프로그램 정도이며 활동 공간 또한 부족한 것이 현실이다. 자연자원을 활용한 관광활동의 전개는 지역적 차별성을 부각시키기 어렵기 때문에 유사 관광프로그램의 등장에 따라 경쟁력을 상실하게 되고 관광객의 흥미를 유발하기 어렵게 된다.

앞선 설문조사에서 살펴본 것처럼, 해양문화관광을 경험했던 일반국민들은 해양문화에 대한 인식 자체의 부족과 더불어 문화체험 기회가 부족하다는 의견을 높게 제기하였다. 그리고 해양문화 관광지 선택 시 다양한 체험프로그램을 가장 중요한 선택속성으로 여기고 있으며 해양문화관광의 대중화를 위해서는 다양한 해양문화 체험프로그램의 개발이 필요하다고 응답하였다. 이에 따라 해양문화콘텐츠나 디지털기술을 접목한 해양문화상품의 개발을 통하여 해양문화에 대한 홍보와 더불어 해양관광활동을 다양화하고 해양관광을 활성화하는 방안을 마련해야 한다.

## ② 해양문화콘텐츠의 활용방안

해양관광에 문화콘텐츠를 활용하는 방안으로는 첫째, 해양과 관련된 문화 원형의 발굴을 토대로 영상, 가상현실, 애니메이션, 게임 등을 제작함으로써 해양문화를 간접적으로 체험하게 하고 이를 바탕으로 해양문화에 대한 흥미를 유발하는 방안이 있다. 해양문화에 대한 흥미유발은 관광활동의 동기를 제공하여 관광지를 방문하는 계기로 연계될 수 있다.

둘째, 디지털기술을 활용하여 해양관광자원에 대한 다양한 가상체험이나 정보제공, 스마트폰 앱을 통한 관광안내 시스템을 구축하여 해양관광지에서 직접 활용하게 하는 방안이 있다. 디지털기술의 활용으로 해양관광지 방문객의 편의를 제고하고 다양한 관광정보를 ‘여행 전→여행 중→여행 후’까지도 제공할 수 있는 여건을 마련하게 된다.



| 그림 4-28 | 해양문화콘텐츠를 통한 관광활성화 방안

## (2) 해양문화콘텐츠의 보급 · 활용방안

### ① 해양문화콘텐츠의 보급방향

문화콘텐츠가 지니는 OSMU의 속성에서 제시한 것처럼 우수한 문화콘텐츠의 발굴은 관광활성화에 직·간접적으로 영향을 미치게 된다. 국내에서는 대장금, 겨울연가 등이 성공적인 문화콘텐츠의 사례로 평가받으면서 전통문화에 대한 호기심을 부각시키고 국내 관광활성화로 연계되었다. 한편, 해양을 소재로 한 영화나 드라마, 애니메이션, 게임 등은 아직까지 크게 활성화되지 못했으며 드라마 ‘해신’과 ‘불멸의 이순신’ 등이 지역의 관광산업이 긍정적인 영향을 미치고 있는 사례로 평가받고 있다.

드라마 ‘해신’은 장보고라는 역사인물을 소재로 하여 이에 다양한 흥미 요소를 부여하고 디지털미디어 기술을 접목시켜 드라마로 제작하게 되면서 하나의 해양문화콘텐츠가 되었다. 그리고 이것이 대중적 흥행을 얻게 되면서 해양역사문화에 대한 관심을 증대시키게 되었다. 또한 장보고 박물관, 드라마 장보고세트장이 조성되면서 지역 관광활성화에 크게 기여하였다. 이후 장보고 유적지를 방문하는 관광프로그램과 축제가 개최되고 이에 스토리텔링기법을 활용하면서 해양문화콘텐츠가 해양관광 활성화에 기여하

게 되었으며 해양문화관광지로 발전하였다.

따라서 해양관광 활성화를 위해서는 다양한 해양문화콘텐츠를 개발하여 해양문화를 소개하고 해양문화에 대한 간접적 체험기회를 확대하여 해양문화에 대한 관심을 증대시키는 것이 요구된다. 한편, 모든 해양문화콘텐츠가 해양관광 활성화에 활용되기에는 문화자원의 속성상 한계가 있다. 따라서 대중성을 기반으로 하여 관광잠재력이 높은 해양문화자원이나 문화콘텐츠의 발굴에서 시작되어야 한다.

## ② 해양문화콘텐츠의 발굴과 활용

국내 해양문화의 범주에서 살펴본 것처럼 우리나라에는 해양역사, 어촌문화, 해양설화, 민요, 인물 등 다양한 해양문화가 있다. 한편 해양문화와 관련된 일반인의 인식에 있어서는 해양역사와 어촌생활양식에 대한 인지도가 매우 낮게 형성되어 있으나 관광자원화될 경우 이에 대한 참여의사는 상대적으로 높게 나타났다. 따라서 해양문화콘텐츠의 발굴에 있어서는 일반인이 흥미를 가지고 있는 해양역사부문과 어촌생활양식 부문을 우선으로 콘텐츠화하도록 한다. 해양문화콘텐츠 제작에 있어서는 대중적 수요가 높은 영화나 애니메이션, 가상현실, 게임 등을 1차적으로 개발하도록 한다. 다음은 해양역사와 어촌생활양식을 대상으로 해양문화콘텐츠의 발굴 및 활용방안을 제시한 것이다.

해양문화콘텐츠의 발굴과 활용을 위해서는 문화 원형발굴에서 제시한 것처럼 문화자원에 대한 디지털화가 사전에 이루어져야 한다. 그리고 문화콘텐츠가 해양관광과 연계되기 위해서는 대중이 이해하기 쉽고 즐길 수 있는 문화자원을 주제로 선정하고 문화체험에 초점을 맞추도록 한다. 또한 지역별로 고유한 환경이나 문화유산/역사와 연계되는 콘텐츠를 활용하고 주변 관광지와와의 연계를 통하여 관광객의 만족도 제고와 더불어 해양관광 활성화에 기여할 수 있도록 한다.



| 표 4-10 | 해양문화콘텐츠 발굴 및 활용방안

구 분	콘텐츠화	적용 아이템(예)	해양관광 효과
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해양역사 (선사시대, 해전, 포경사, 해운)</li> <li>· 어촌생활양식 (어촌문화, 어로 환경, 해양설화)</li> </ul>	영화/ 애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 임진왜란, 바닷길</li> <li>· 해양환경 다큐멘터리 (고래, 물범, 갯벌)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 통영, 여수 등 역사문화 지역 방문 동기 제공</li> <li>· 생태관광활동 참여</li> </ul>
	가상현실	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 거북선3D 재현</li> <li>· 해양기후변화/쓰나미</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해양역사/어촌문화에 대한 간접/체험, 교육</li> <li>· 연안지역 방문</li> </ul>
	게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 어업활동</li> <li>· 해양생태체험활동</li> </ul>	해양/어촌문화에 대한 호기심 유발
	캐릭터	이순신, 장보고*, 등대, 용왕/용궁, 연안지역 로고	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해양역사 홍보, 연안지역 홍보</li> <li>· 어촌지역/바다목장 홍보</li> </ul>

주 : 2001년 장보고 캐릭터인 ‘리를 보고짱’이 개발되었으나 폭넓게 활용되지는 못함

다음은 한국콘텐츠진흥원의 문화 원형 창작소재개발사업을 통하여 만들어진 ‘物流와 文流기반의 항구문화’라는 콘텐츠이다. 항구문화콘텐츠는 개항시대 인천 항구문화를 주제로 하여 개항기 인천의 전통적 모습과 항구문화를 제시하고 있으며 핵심콘텐츠로 항구 주요 공간의 3D영상, 사진 등을 제작하여 영화, 게임, 교육콘텐츠로 활용하도록 하였다. 또한 응용/파생 콘텐츠로 인천항의 역사적 사실, 인물, 소품을 이야기로 구성하여 다큐멘터리로 활용하도록 하였다. 이와 같이 ‘항구’라는 테마를 가지고서 해양문화 콘텐츠를 제작하게 되면 일반인들은 새로운 해양문화를 체험하고 인천을 중심으로 한 개항기 역사문화에 대한 지식을 얻게 된다. 또한 이러한 문화 콘텐츠를 토대로 하여 실제 인천을 방문하는 동기를 유발하게 된다.



자료 : 문화콘텐츠닷컴 유통센터(<http://incheon-harbor.culturecontent.com/>)

| 그림 4-29 | 인천의 항구문화를 소개하는 문화콘텐츠

따라서 해양문화콘텐츠가 관광활동과 연계되기 위해서는 대중성이 높은 해양문화콘텐츠를 제작·활용할 수 있도록 해야 한다. 이를 위해서는 우수한 해양문화콘텐츠가 개발될 수 있도록 기반을 마련하는 것이 가장 먼저 추진되어야 한다. 따라서 중앙정부나 지방자치단체는 우수 해양문화콘텐츠 발굴사업에 대한 지원방안을 강구하도록 한다.

### ③ 정책적 지원방안의 마련

해양문화의 보급과 해양관광 활성화를 담당하는 국토해양부의 정책사업에는 해양문화콘텐츠를 육성하기 위한 별도의 정책이나 지원사업이 마련되어 있지 않다. 국토해양부의 해양문화 육성사업은 해양문화작품의 발굴이나 문학행사 등 홍보사업에 초점이 맞추어져 있으며 해양문화자원의 발굴과 민간에서 제작하는 해양관련 다큐멘터리나 홍보영상 제작사업에 예산의 일부를 보조하는 수준이다. 따라서 홍보중심의 해양문화사업에서 벗어나 ‘해양역사’, ‘해양환경’ 부문에 대한 문화콘텐츠의 제작을 지원하는 사업을 새롭게 마련하도록 한다. 그리고 드라마, 영화 등의 해양문화콘텐츠가 해양관광 상품이나 축제, 관광테마공원 등으로 활용되는 단계에서는 해양문화콘텐츠가 지역의 관광개발 사업에 활용될 수 있도록 홍보사업과 기

반시설 지원사업을 병행하도록 한다. 이를 통하여 민간의 콘텐츠 개발업자나 관광업자들은 관광프로그램의 기획과 마케팅을 담당하고 공공에서는 해양문화콘텐츠를 공공에 홍보하고 해양문화를 접할 수 있는 박물관이나 전시공간 등의 인프라를 구축하는 역할을 담당하도록 한다.

### (3) 해양문화관광지에 대한 디지털콘텐츠 활용

#### ① 디지털 콘텐츠의 이용 여건

문화콘텐츠를 활용한 해양관광 활성화 방안은 디지털 콘텐츠를 해양관광프로그램에 접목시켜 해양문화관광지에 대한 다양한 정보를 제공하거나 가상세계에서 체험하도록 하는 것이다. 최근 들어 정보전달 매체가 다양해지고 디지털 기술이 발달함에 따라 양방향으로 관광정보를 전달받거나 가상관광 프로그램을 통하여 사전에 관광경험을 얻을 수 있게 되었다.

따라서 해양문화관광에서도 디지털 콘텐츠 기술을 개발하여 해양문화 자원에 대한 각종 정보를 제공받고 해양문화 체험프로그램에도 이를 활용할 수 있도록 해야 한다.

다음 그림은 산림청이 개발한 스마트폰 애플리케이션이다. 산림청은 최근 스마트폰의 대중화와 연계하여 각 지역의 산림자원과 함께 주변지역의 관광정보를 제공하는 산림콘텐츠를 마련하였다. 산림청의 산림콘텐츠를 활용한 앱서비스는 위치 정보를 이용해 현재 위치를 파악한 뒤 가장 가까운 곳에 있는 100대 명산, 자연휴양림, 수목원 등의 정보를 알려주며 정보검색 기능을 통하여 주변 관광지나 지역 축제, 맛집, 숙박시설 정보도 안내해주는 기능을 가지고 있다. 해양관광프로그램이나 해양문화자원에 있어서도 이러한 디지털콘텐츠를 활용하여 일반인에게 제공하게 되면 해당 해양문화자원이나 해양문화관광지를 방문한 이용자는 해양문화콘텐츠에 접속하여 다양한 해양문화관광정보를 얻고 관광활동에 참여할 수 있다.



자료 : 산림청 홈페이지(www.forest.go.kr), 2011년 공식 오픈 예정

| 그림 4-30 | 산림콘텐츠를 활용한 앱서비스

이와 더불어 해양관광활동 이전에 가상체험이 가능하도록 디지털정보 시스템을 구축하는 것도 필요하다. 다음 그림은 보성군에서 개발한 3차원 가상체험 관광프로그램이다.



자료 : 보성군청 3차원 가상체험 홈페이지(cybertour.boseong.go.kr)

| 그림 4-31 | 디지털 콘텐츠를 통한 가상체험 관광

보성군은 지역 내 관광자원을 디지털 콘텐츠화하여 사전에 가상으로 체험할 수 있는 관광정보 시스템을 구축하고 방문객들이 이를 이용할 수 있도록 하였다. 해양관광에 있어서도 이러한 가상관광체험 공간을 마련할 경우, 문화를 체험하고자 하는 이용자는 사전에 해당 지역의 해양문화자원에 대한 이해의 폭을 넓히게 하여 실제 관광활동에서 만족도를 제고할 수 있을 것으로 기대된다.

그리고 해양문화자원이나 해양관광지의 방문과 연동하여 모바일 기기를 활용한 안내시스템을 도입할 경우 해양관광객의 만족도 제고에 크게 기여할 것으로 판단된다. 다음 그림은 북촌 모바일 안내시스템으로 우리의 전통 한옥문화를 체험하고자 하는 관광객들에게 각 문화자원에 대한 정보를 제공하기 위하여 구축되었다. 본 시스템은 북촌의 한옥에 대하여 파노라마 VR, 사진갤러리, 3D 동영상 등 멀티미디어를 활용하여 설명하는 시스템으로 방문객들은 모바일 기기를 통하여 현장에서 전통한옥문화의 특성에 대한 안내와 더불어 다양한 관광정보를 습득할 수 있다.

북촌모바일안내시스템

HOME > 북촌체험 > 북촌모바일안내시스템 > 소개 및 코스안내

소개

코스안내



북촌 모바일 안내시스템은 한옥 정보를 관람객에게 편리하게 전달할 수 있는 시스템으로 Zigbee, GPS 기술을 탑재한 PDA를 통해 한옥 음성정보를 자동으로 서비스하고, 파노라마 VR, 사진갤러리, 3D 동영상 등 멀티미디어를 활용하여 설명함으로써 한옥의 다양한 모습 및 아름다움을 즐길 수 있도록 개발된 시스템입니다. 북촌의 한옥들의 상당수가 비개방인 점을 감안하면, 구축된 멀티미디어 자료 등은 실제 문 앞에서라도, 한옥 외부 뿐만 아니라 내부에 대한 정보도 손쉽게 얻을 수 있는 도구가 될 것입니다.

북촌 모바일 안내시스템

메뉴얼 다운로드

- 서비스 방식 : GPS, Zigbee 기술을 이용한 자동안내방식
- 서비스 범위 : 멀티미디어 자료가 구축된 한옥 42곳
- 제공되는 자료 : 텍스트, 사진, 파노라마, 3D, 동영상, 음성
- 지원언어 : 국문, 영문, 중문, 일문
- 특징
  - 고품질의 멀티미디어 자료 서비스 가능
  - 4.8인치 화면으로, 남녀노소 누구나 시각자료를 보기에 용이
  - 사용자가 자체 코스 설정가능 및 현재위치에서 목적지까지 길표시

자료 : 북촌마을 홈페이지([http://bukchon.seoul.go.kr/lend/lend\\_01.jsp](http://bukchon.seoul.go.kr/lend/lend_01.jsp))

| 그림 4-32 | 디지털 콘텐츠를 통한 모바일 안내 시스템

따라서 국토해양부에서 추진하고 있는 해안누리길사업이나 생태체험 사업, 해수욕장 정비사업에도 이러한 디지털 콘텐츠 기술을 개발하여 활용하도록 한다. PDA나 RFID기기를 활용한 안내정보 시스템을 해양문화기행이나 답사여행에 활용할 경우 해양문화에 대한 이해의 폭을 넓혀 지역 관광활성화에 긍정적인 효과를 기대할 수 있다.

## ② 해양관광분야의 디지털 콘텐츠 도입방안

해양관광지에 디지털 콘텐츠 기술을 활용하는 방안은 사전 관광정보의 제공이나 관광지에서의 정보 활용방법에 따라서 다음 표와 같이 인터넷을 통한 가상체험공간 마련, 모바일 앱 콘텐츠 발굴, RFID/PAD 관광안내서비스체제 마련으로 구분할 수 있다.

| 표 4-11 | 해양관광지의 디지털 콘텐츠 활용방안

구 분	디지털 콘텐츠 활용 사례	비고
인터넷	· 가상체험관광(사이버 관광) → 해양관광지에 대한 가상체험과 관광정보 제공	해수욕장, 도서관광, 생태관광지에서 활용
모바일 앱	· 관광지 안내 서비스정보, 증강현실정보 → 해양관광자원 소개, 주변 관광지 정보 제공	"
RFID/PDA 기기 안내 시스템	· 관광지 현지정보 제공 → 체험정보 안내, 관광코스 소개(현지 정보)	※RFID : Radio Frequency Identification

현재, 해양관광자원에 대한 안내는 인터넷을 기반으로 제공되고 있지만 가상체험이나 문화콘텐츠와의 연계는 이루어지지 못했다. 따라서 기존의 관광정보 제공 체제를 업그레이드하여 보다 다양한 해양관광정보가 마련될 수 있도록 한다. 이를 통하여 해수욕장이나 도서지역, 생태관광지를 방문하고자 하는 관광객들은 가상체험공간에서 관광관련 정보와 더불어 각 콘텐츠 내용을 사전에 체험하도록 한다. 최근 들어 스마트폰의 보급이

크게 확산되면서 다양한 앱서비스가 제공되고 있으며 관광 분야에 있어서도 관광정보와 더불어 증강현실정보를 통하여 다양한 관광자원을 소개하고 체험할 수 있도록 하고 있다. 따라서 해양관광 분야에서도 관광정보에 대한 앱서비스를 제공할 수 있도록 한다. 그리고 RFID나 PDA기기를 통하여 해안지역을 방문하는 관광객들이 각 지역의 자연/인문자원에 대한 정보를 선택적으로 제공받을 수 있는 시스템을 마련하도록 한다. RFID나 PDA를 통한 관광안내정보시스템은 각 관광객 취향에 맞는 정보를 선택적으로 제공받게 한다. 현재 국토해양부에서 추진하고 있는 해안누리길이나 해양생태탐방로에 이를 활용할 경우 방문객들은 각 지역의 생생한 정보를 별도의 해설사 없이 제공받을 수 있다.

### ③ 정책적 지원방안의 마련

디지털 콘텐츠를 해양관광 활성화에 접목하기 위해서는 각종 디지털콘텐츠에 활용될 관광정보에 대한 데이터베이스의 구축이 사전에 이루어져야 한다. 따라서 초기 단계에서는 정부차원에서 시범서비스의 형태로 해양문화자원에 대한 디지털콘텐츠를 구축하고 이를 일반인에게 보급하여 해양자원에 대한 관광정보를 다양하게 얻을 수 있도록 한다. 이후 시범 서비스를 통하여 각 지역을 대표하는 해양문화가 디지털 콘텐츠로 구축된 이후에는 민간 연구소, 관광콘텐츠 제작 기업 등에서 새로운 소재의 해양문화콘텐츠를 구축하여 일반인에게 제공하도록 하고 정부는 이러한 해양문화콘텐츠 발굴 및 보급 사업을 지원하는 체제를 마련하도록 한다.

현재, 해양관광지와 관련된 각종 정보들은 지방자치단체 홈페이지나 관광 관련 전문 인터넷사이트를 통하여 제공되고 있다. 한편, 해양관광을 담당하는 국토해양부는 해수욕장이나 갯벌생태관광에 대한 정보를 제공하는 것이 전부이며 디지털 콘텐츠가 폭넓게 활용되지는 못하고 있다. 따라서 해양관광의 활성화를 위하여 추진되고 있는 국토해양부 ‘해양관광자원

개발사업'의 지원범위를 확대하여 기존의 단순한 시설 개발사업에 대한 지원에서 벗어나 모바일 앱이나 관광정보서비스 시스템 구축도 해양관광자원개발사업의 범위에 포함시켜 다양한 디지털 콘텐츠가 구축되도록 한다. 그리고 민간 기업이나 일반인의 참여를 유도하기 위하여 해양관광정보 분야의 '모바일 앱경진대회'나 '디지털 콘텐츠 구축 대회' 등을 개최하여 다양한 정보가 만들어질 수 있도록 해야 한다.

### 3) 해양문화 관광스토리텔링의 도입

#### (1) 관광스토리텔링의 도입 필요성

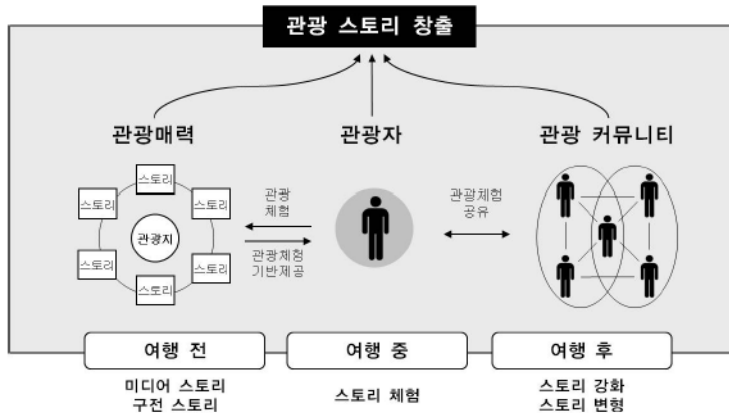
최근 들어 관광스토리텔링이 관광자원, 관광지에 대한 연출이 관광만족도를 제고시키는 수단으로 폭넓게 활용되면서 이의 보급에 대한 관심이 높아지고 있다. 일반적으로 관광스토리텔링은 문화자원에 대한 해설이나 설명으로만 이해되고 있지만 관광스토리텔링은 다음의 그림과 같이 스토리 발굴, 스토리 체험, 스토리의 공유의 과정을 통해서 하나의 체험이 만들어지는 과정으로 사전 경험, 관광지에 대한 회상의 모든 과정을 포함한다. 그리고 관광스토리텔링을 위해서는 관광전 각종 미디어를 통하여 관광지에 대한 흥미를 갖게 하는 것이 매우 중요하다. 따라서 해양관광에 있어서도 관광스토리텔링을 활용하여 문화관광지와 관광프로그램을 연출하고 관광객들로 하여금 해양문화를 새롭게 경험하도록 하는 것이 필요하다.

스토리텔링의 전개과정은 스토리 발굴, 스토리텔링 목표설정(관광객 체험확대, 홍보, 자원보호 등), 테마개발, 스토리텔링 전달의 순으로 이루어진다.<sup>20)</sup> 따라서 해양문화자원이나 프로그램을 대상으로 하는 스토리의 발굴에서는 각 지역의 고유 해양문화를 발굴하고 상징성을 내포하면서 관광객

20) 한국관광공사, 「관광스토리텔링 그 빛을 발한다3」, 2008, pp. 162~165.



에게 흥미를 불러올 수 있는 소재를 찾는 것이 가장 먼저 이루어져야 한다. 그리고 목표 설정에서는 관광객들로 하여금 해양문화를 이해하게 하고 지역의 해양문화를 홍보, 보호하도록 해야 한다.



자료 : 한국관광공사, 「스토리텔링을 활용한 경주관광 활성화방안」, 2010

| 그림 4-33 | 관광스토리텔링 개념도

테마개발의 단계에서는 지역의 해양역사, 해양문화재, 전설, 민화 등 해양문화의 스토리텔링 소재 중에서 관광객의 흥미를 유발할 수 있는 핵심 주제를 선정하도록 한다. 마지막 스토리텔링의 전달에서는 해양문화를 소개하는 관광가이드나 표지판, 축제 육성, 체험 프로그램 마련, 해설, 멀티 미디어쇼, 인터넷 등의 매개체를 결정하여 해양문화를 관광객들에게 가장 효과적으로 소개하도록 한다.

## (2) 해양문화에 대한 관광스토리텔링 도입방안

해양문화를 소재로 한 관광스토리텔링의 도입은 단순히 해양문화에 대한 해설을 통하여 지역문화에 대한 이해의 폭을 넓히고 관광객의 만족도를 제고하는 것에서 벗어나 관광객으로 하여금 해양문화에 대한 추억과 회상의 기회를 부여하고 나아가 새로운 해양문화프로그램에 참여하게 하는

관광동기를 부여하게 된다.

해양문화에 대한 관광스토리텔링을 위해서는 해양문화 원형의 발굴과 문화콘텐츠화에서 제시한 것처럼 해양문화자원이나 문화소재에 대한 발굴이 먼저 이루어져야 한다. 따라서 이를 위해서는 정부차원의 해양문화자원의 데이터베이스화와 디지털화가 필요하다. 이후 이를 스토리텔링화하여 관광객에게 전달하거나 지역축제, 관광프로그램으로 연출하는 과정은 해당 지방자치단체를 중심으로 전문가들의 컨설팅을 통하여 추진하도록 한다.

해양문화의 발굴과 보급 사업은 국토해양부 해양정책과를 중심으로 추진되고 있으며 해양문화사업의 범위는 해양스포츠제전, 청소년 해양교육, 해양문화행사, 장보고사업 등이 포함되며 해양문화자원의 발굴이나 관광스토리텔링을 위한 소재 발굴이나 스토리텔러의 육성을 지원하기 위한 사업은 아직까지 포함되어 있지 않다. 따라서 1차적으로는 해양문화사업의 범위를 확대하여 해양문화의 다양한 테마와 스토리 발굴을 사업의 범위에 포함시키도록 한다. 그리고 국토해양부 해양문화행사 속에 ‘해양문화 스토리텔링 공모전’을 포함시켜 해양문화 분야에서 다양한 소재가 발굴될 수 있도록 기반을 마련한다.

## 제5장 결 론

### 1. 요약 및 결론

우리나라는 3면이 바다이며, 서남해 리아스식 해안의 수많은 만과 해안선의 길이만큼 다양한 해양문화자원을 보유하고 있다. 그럼에도 불구하고 전통적이고, 고유한 해양문화자원이 제대로 보전·계승, 활용되지 못한 채 갯벌에 묻혀 등한시되고 있음을 알 수 있었다. 갯벌의 생명체가 포획에 의해 어민들의 중요한 경제적 가치가 되듯이 해양문화자원도 우리의 노력에 따라서는 독자적 생존력을 갖고 스스로 작용할 수 있으며, 특히 지역적 차별화 부족과 계절적 한계성으로 대표되는 우리나라 해양관광의 문제점을 해결하는 중요한 열쇠(Key)가 될 수 있다.

우리나라 해양관광 발전에 있어서 고려해야 할 또 한 가지는 사회변화에 따른 관광수요와 활동 패턴의 변화에 지속적으로 대응해 나가야 한다는 것이다. 우리나라의 해양관광 수요는 소득과 여가시간의 증대에 따라 지속적으로 증가할 것으로 예상되며, 과거와는 달리 해양에서의 레저·스포츠 활동이 증가될 것으로 보여 잠재적 수요자의 대부분은 젊은 층으로 예상된다. 이들은 해외여행 경험이 없더라도 인터넷 등 정보·통신 수단을 통하여 세계 각국의 정보를 소상히 파악할 수 있기 때문에 해양관광에 대해 요구하는 수준도 매우 높으며, 요즘 추세에 따라 단체관광보다는 소수 인원이 참여하는 독특한 형태의 개성 있는 관광을 원하고 있다.

우리나라의 해양관광 발전을 위해서는 기본적으로 이상의 두 가지 조건을 만족시켜야 한다. 결론적으로 다른 나라와 구별되고 지역적으로도 구별되는 아름답고 깨끗한 해안경관과 해안지역의 전통적인 생활, 어로 및 역사자원 등 해양문화자원을 콘텐츠화하여 해양관광의 중심테마로 활용해

야 한다. 제2장에서는 문화관광과 문화콘텐츠를 다루었으며, 제3장에서는 해양문화자원의 종류와 이를 관광자원화한 사례를 조사하였다. 제4장에서는 해양문화콘텐츠 활용방안을, 제5장에서는 결론 및 정책제언을 제시하였다. 본 연구에서는 다양한 관광 분야 콘텐츠에 대한 분석과 사례를 조사하여 해양관광의 활성화 방안을 검토하였다.

제2장에서는 문화관광과 문화콘텐츠로서 문화관광에 대한 이해를 위해 문화관광의 개념과 국내 문화관광 현황을 다루었고, 현대사회에서 문화관광이 IT 산업과 연계하여 문화콘텐츠로서 발전하는 과정과 국내외에서 문화콘텐츠를 이용하여 문화관광을 발전시킨 사례를 검토하였다.

제3장에서는 해양에 초점을 맞추어 문화관광과 문화콘텐츠를 조사·연구하였다. 이 장에서는 먼저 문화관광과 문화콘텐츠의 내용을 해양에 적용하여, 해양문화자원과 해양문화콘텐츠의 개념을 도출하였으며, 해양문화자원의 종류와 해양문화콘텐츠 개발사례를 조사하였다.

제4장에서는 해양문화콘텐츠 활용방안에 관한 내용을 다루었다. 이 장에서는 해양관광을 담당하는 지방자치단체 공무원과 일반인을 대상으로 실시한 설문조사를 통해 얻어진 결과를 토대로 해양문화관광 활성화를 위한 해양문화콘텐츠화 개발방안을 제시하였다.

이렇게 개발된 해양문화콘텐츠는 해양관광 프로그램을 제작에 활용하고, 동시에 현재 각 해안지역에서 거행되는 해양축제를 콘텐츠와 연계하도록 한다. 우리나라 해양관광이 답보상태인 것은 편중 현상이 심한 계절적 요인이 크지만 겨울 바다를 찾는 사람이 증가 추세에 있다는 점을 감안하면 근본적 원인은 해양관광활동의 소재가 다양하지 못하기 때문이라 할 수 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 다음과 같은 정책을 추진하여야 한다.

- 해양관광을 위한 디지털 콘텐츠 제작을 적극 장려하여 해양관광에 활용하도록 우수 콘텐츠를 시상하거나 개발단계에서 재정지원방안 강구 등 인센티브를 부여한다.

- 초기단계에서는 정부 주도로 시범서비스의 형태로 디지털 해양문화 관광 콘텐츠를 구축하고, 이와 더불어 일반 시민에게 다양한 해양문화 관광정보를 제공한다.
- 해양관광 동기 부여에 효과적인 해양문화관광스토리텔링이 해안지역에서 독창성 및 고유성을 갖고 제작·활용되도록 정책 및 재정적 지원방안을 강구한다.

이와는 별도로 지역의 고유한 해양문화에 대한 적극적 홍보가 필요하다. 우리나라는 세계 5대 해양강국을 목표로 발전하는 해양산업 선진국임에도 불구하고, 설문조사에서 보듯이 국민들의 해양에 대한 인식과 해양문화를 접촉할 수 있는 기회는 다양하지 못한 실정이다. 이는 우리나라 해안지역의 민속자료, 역사, 전통적 어촌생활양식 등이 관광자원으로 활용되지 못했다는 측면과 함께 해양문화 관광에 대한 정보의 부족이 주요 원인이라 할 수 있다.

해양문화 홍보 확산 정책은 다음과 같이 추진한다.

- 해양역사문화자원, 민속자원 등을 발굴하고 이를 다양한 해양문화콘텐츠로 만들어 모바일 앱, 인터넷 등을 통해 무상 보급한다.
- 해안지역에서 개최되는 해양문화 행사 및 해양축제가 체계적으로 홍보되고, 추진될 수 있도록 기술적, 재정적 지원방안을 강구한다.
- 지역 해양문화 행사를 평가하여 우수한 행사에 대해 포상을 실시한다.

## 2. 정책 제언

해양문화콘텐츠 개발을 지속적으로 추진하기 위해서는 전담조직, 인력 및 재원 지원이 이루어져야 한다. 현재 해양문화콘텐츠 개발을 담당할 수 있는 전문기관으로는 한국콘텐츠진흥원이 있으며, 국토해양부 관련기관 중

에는 이 업무를 수행하고 있는 기관은 없다. 그러나 연구기관인 한국해양수산개발원과 해양문화재단은 해양문화콘텐츠 개발에 관한 기획은 가능하며, 재정지원이 있을 경우, 인력 충원을 통해 직접 해양문화콘텐츠를 개발하는 것이 가능하다.

해양문화콘텐츠 개발에서 가장 중요한 것은 전담 조직과 함께 전문 인력을 확보하는 것이다. 이를 위해서는 국민 의식의 근저에 해양에 대한 주관이 정립되어 있어야 하며, 이는 교육을 통하여 이루어진다. 다시 말하여 교육은 국민 해양의식 제고의 기본적인 틀이며, 해양 발전에 있어서 가장 안전한 담보라 할 수 있다. 현재 전국적으로 문화콘텐츠 개발 관련학과가 크게 증가하고 있으나, 해양문화를 콘텐츠화한 사례는 많지 않다. 또한 해양문화콘텐츠 개발 사업의 지속적이고 안정적인 추진을 위해서는 재원확보가 필수적이며, 국가예산의 공정하고 효율적인 집행을 위하여 민간, 중앙정부, 지방정부가 추진할 사업을 구분하여 진행해야 한다.

다음은 해양문화콘텐츠 개발사업을 추진하기 위해 필요한 조직 역할 분담방안, 인력양성방안, 재원조달방안, 법령 정비방안 등의 제도적 지원방안이다.

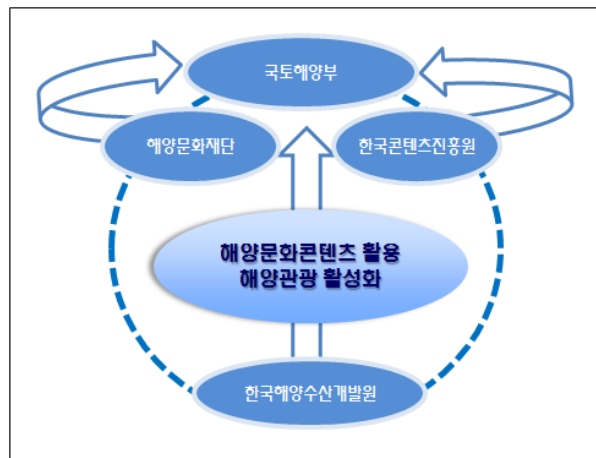
### 1) 조직 역할 분담방안

해양문화콘텐츠를 활용한 해양관광 활성화를 달성하기 위해서는 이를 주도적으로 담당할 수 있는 전담 조직이 필요하며, 이 조직을 중심으로 관계 조직이 유기적으로 연계되어 움직여야 한다. 국가의 해양관광을 정책적으로 담당하는 부처로는 국토해양부가 선두에서 지휘해야 하며, 문화·관광콘텐츠 개발을 담당하는 문화체육관광부 산하 한국콘텐츠진흥원과 해양교육, 해양홍보, 해양수산인력양성을 위한 장학사업, 해양문화 학술사업 등을 담당하는 해양문화재단이 유기적으로 협조하는 체제가 필요하다. 또한

정부출연연구기관인 한국해양수산개발원은 해양관광정책과 연관된 수많은 연구 및 과제 수행의 축적된 경험을 살려 지속적인 정책연구지원을 해야 할 것이다.

구체적으로 살펴보자면, 선두지휘 부처로서 국토해양부의 임무는 해양 관광 활성화를 위해 해양문화공간을 조성하고 관광정책이 잘 이루어지도록 관련법·제도를 정비하는 데 있다.

유관조직으로서 해양문화재단은 재단사업으로 ‘해양영토대장정’, ‘「해양과 문화」 발간’, ‘해양사진대전’, ‘독도 및 해양시설 탐방’, ‘해양교육사업’ 및 ‘해양 장학사업’ 등을 통한 해양관광·문화 관련 사업들을 계속 추진해 왔으며 문화재단 내에 해양문화연구소를 두어 ‘해양문화 콜로키움’ 운영과 학술지 발간 등을 통해 선진해양문화발전에 일조해 왔다. 또한 문화체육관광부 및 산하조직인 한국콘텐츠진흥원에서는 도시와 농어촌 간의 문화지역격차 해소를 위해 문화콘텐츠 진흥사업의 일환으로 농어촌지역 대상의 ‘찾아가는 문화사업’, ‘한류를 통한 글로벌 경쟁력 강화’, 차세대 콘텐츠 육성을 위한 ‘스마트 콘텐츠 선점 전략 마련’, ‘자연유산과 전통문화 자원의 명품 관광자원화’ 등을 추진해 왔다.



| 그림 5-1 | 해양관광 활성화를 위한 조직 역할체계 정립

국가전략산업으로서 관광산업에 대한 문화콘텐츠의 활용은 미국, 일본 등 선진국에서 관광객 유치에 위해 직·간접적으로 지원을 해 왔고 글로벌 기업들 역시 이윤을 극대화하기 위해 콘텐츠 사업에 지속적인 투자를 해 오고 있다. 이러한 국제적인 상황에 발맞추어 해양관광 활성화를 위한 해양문화콘텐츠의 활용은 앞서 제시한 기존 해양관광의 문제점으로 대두되었던 계절성을 극복하는 데 매우 적절하다고 여겨지며 이를 위해서는 정부 부처 간의 연계협력을 통한 해양문화자원 관련 기반시설 조성과 꾸준한 정비 필요하다. 이와 더불어 한국해양수산개발원은 국책연구기관으로서 국토해양부와 유관 부처에 대한 정책적 연구지원을 계속 해야 할 것이다. 해양관광지역의 각 지방자치단체와의 꾸준한 협의를 통한 애로사항의 개선, 그리고 관광객의 구미에 맞는 지역해양문화 관련 새로운 소재의 발굴과, 관련법 및 제도에 대한 정비 역시 지속적으로 검토되어야 할 사항이다.

해양문화콘텐츠 개발을 위한 조직 및 협력방안의 핵심사항을 정리하면 다음과 같다.

- 해양문화 원형 발굴 및 이를 콘텐츠화하는 사업으로서 국토해양부가 주관하는 사업은 국토해양부를 중심으로 한국해양수산개발원과 해양문화재단이 협력하여 추진한다.
- 콘텐츠산업진흥법에 의해 정보통신기금으로 지원되는 문화콘텐츠 사업은 문화관광체육부 및 한국콘텐츠진흥원과 협력하여 추진한다.
- 해양문화콘텐츠 개발 구상 및 활용에 있어서는 지방자치단체, 해양문화 관련 대학 및 기관 등과 해양문화콘텐츠 개발 협력 네트워크를 구성하여 추진한다.



## 2) 인력양성방안

현대사회는 단순히 한 분야보다는 여러 분야를 엮어서 새로운 창조적인 산출물을 만들어내는 능력을 요구하고 있으며, 세계 각국은 국가 경쟁력 제고 방안의 하나로써 고유한 문화 또는 새로운 대중적 아이템 발굴과 개발을 통하여 상업화를 지향하는 콘텐츠 사업화에 매진하고 있다.

한편 경쟁력 있는 콘텐츠는 상상력과 창의력 그리고 디자인을 핵심 키워드로 하고 있는데, 이러한 시대적 변화에 요구되는 학문이 바로 문화콘텐츠 관련 전공이라 할 수 있다. 최근 들어 국내에서도 전국적으로 비슷한 이름을 가진 다양한 학과가 크게 증가하고 있다. 즉 문화콘텐츠과, 디지털콘텐츠과, 교육문화콘텐츠과, 미디어콘텐츠과, 인터넷콘텐츠과, 게임콘텐츠과, 영상콘텐츠과를 비롯하여 시각미디어디자인과, 게임애니메이션과, 미디어문예창작과, 디지털만화과, 디지털광고디자인과, 캐릭터광고디자인과, 문화예술마케팅과, 멀티미디어정보과 등 매우 다양하게 표현되고 있으며, 많은 학과에서 스토리창작과 문화콘텐츠 이론과 응용 등을 기초과목으로 설정하여 교육하고 있다.

하지만 앞서 살펴 본 바와 같이 아직까지 국내에서는 해양에 관한 다양한 자원이 성공적인 문화콘텐츠로 개발된 사례가 그다지 많지 않다. 이순신 장군과 장보고 장군 등 역사적 인물을 조명한 드라마나 영화가 전부다.

따라서 앞서 열거한 학과의 학생들이 해양 분야에 대한 관심을 갖도록 유도하여 해양문화콘텐츠를 진흥시키는 것이 필요하다. 즉 앞서 언급한 문화콘텐츠 관련 여러 학과의 학부와 대학원 내 커리큘럼에 해양문화를 중점적으로 다루는 과목을 개설할 필요가 있으며, 이들 학생들이 해양 관련 문화의 모든 분야에 걸쳐 대중문화 트렌드를 잘 파악할 수 있도록 해야 한다. 관련 학과 학생들이 해양 관련 자원을 잘 기획하고 가공하여 포장할 수 있도록 장려하고 인센티브를 제공함으로써 사람들이 해양문화콘텐츠에 흥미

를 가지고 즐겁게 소통할 수 있도록 해야 한다.

장려방안으로는 국토해양부, 문화체육관광부, 교육과학기술부와 지식경제부 등 유관 중앙부처와 바다를 가진 지방자치단체, 해양문화재단 그리고 주요 방송사들이 연계하여 관련 학과 학생을 대상으로 해양 관련 방송 영상물 제작, 게임 및 애니메이션 제작 그리고 해양문화콘텐츠의 기획, 창작과 비즈니스 등 여러 분야에서 전국 규모와 지역 규모의 작품 공모전을 개최하도록 한다. 예를 들어 ○○장관배, ○○지사배 또는 ○○방송국 사장배를 걸고 장보고 장군 애니메이션 제작대회, 이순신 캐릭터 제작대회 같은 다양한 경진대회를 지속적으로 열도록 한다.

대회 결과에 대해서는 상금, 장학금 또는 국내외 연수 등 일회성 포상 성격의 지원뿐 아니라 공무원 특채와 방송사 취업 등 미래산업인 문화콘텐츠산업의 청년 리더 양성이 이루어질 수 있도록 파격적인 조건을 제시할 필요가 있다. 이를 통하여 첨단 예술과 과학이 접목된 융복합 해양문화콘텐츠를 픽사와 월트디즈니픽처스가 공동 제작한 ‘니모를 찾아서’와 같은 국제 수준의 비즈니스로 발전시켜 나아갈 창조적 인재 양성에 힘쓰도록 한다.

표 5-1 | 해양문화콘텐츠 육성을 위한 인력양성 지원방안

과 제	주관기관	협조기관	지원방안
관련 학과 내 해양문화 수업의 정규 커리큘럼화	교육과학기술부	국토해양부 등 관련 중앙부처	교육
인문, 사회적 해양자원 발굴과 해양 관련 교육	한국해양수산개발원	국토해양부 등 관련 중앙부처, 해양문화재단 등	자원 발굴, 교육 및 홍보
해양문화콘텐츠 작품 공모전 개최	국토해양부	교육과학기술부 등 관련 중앙부처, 해당 시도, 시군, 방송사, 신문사	상금, 장학금, 국내외 연수, 인력 채용 등
해양문화콘텐츠 개발 및 사업화	사업 제작업체 (영상, 캐릭터 등)	민간 투자회사, 관련 중앙정부, 지방자치단체 등	제작비 지원, 로드쇼 등 홍보

해양문화콘텐츠 전문 인력양성을 위해 필요한 시책을 정리하면 다음과 같다.

- 문화콘텐츠 관련 학부와 대학원 과정에 해양문화 과목을 개설한다.
- 한국해양수산개발원에서 운영중인 해양아카데미를 허브로 하여 현재 건립 중인 국립해양박물관 및 각 지역별로 교육기관, 관련단체 등을 네트워크화하여 커리큘럼 공동개발, 교환 등 협력체계를 구축한다.
- 학생들이 우수 해양문화콘텐츠를 개발하도록 장려하기 위하여 우수 제안에 대한 제작비 지원, 우수 콘텐츠 포상 등을 실시한다.
- 해양문화 교육을 강력히 추진하기 위하여 필요한 재정을 정부에서 지원한다.

### 3) 자원조달방안

해양문화콘텐츠 개발사업의 추진 주체는 국가, 지방정부, 민간업체가 될 수 있다. 해양문화 원형 개발사업 등 국가적으로 파급효과가 큰 사업은 국가에서 추진하며, 이를 지역의 해양문화관광자원으로 개발하는 사업은 해당 지방정부에서 추진하며, 영화, 드라마, 게임, 애니메이션 등 상업성이 큰 것은 민간에서 추진하는 것이 바람직하다. 여기서는 국가와 지방정부에 의한 해양문화콘텐츠 개발사업의 자원마련에 대해 살펴보려고 한다.

‘콘텐츠산업 진흥법’에 의하면 국가에서 추진하는 해양문화콘텐츠 관련 사업은 정보통신진흥기금으로 지원하도록 하고 있다. 현재 콘텐츠산업은 문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)에서 관련 계획을 수립·추진하고 있기 때문에 해양문화를 담당하고 있는 국토해양부에서 활용하기 어렵다는 한계가 있다. 그러나 해양문화는 국토해양부를 중심으로 해양문화재단 등의 민간단체에서 사업을 추진하고 있으므로, 해양문화를 활용한 문화콘

텐츠 역시 관련 기관에서 사업 추진을 위해 정보통신진흥기금을 사용할 수 있도록 ‘해양수산발전기본법’의 개정이 필요하다.

또한 국토해양부에서 현재 진행하고 있는 장보고사업을 국민의 해양의식 함양에 필요한 해양문화 발굴 및 콘텐츠 개발을 위한 사업으로 확대하여 사업비를 마련하는 방법이 있을 수 있으나 이 방법은 별도 예산을 마련해야 한다는 부담감이 있으므로, 대신 국토해양부에서 자체적으로 해양문화콘텐츠 사업기금을 마련하는 방안을 찾는 것이 보다 현실적이다.

가장 손쉽게 사업을 추진할 수 있는 방법은 한국콘텐츠진흥원에서 추진하는 사업(제2장 2. 참조)을 이용하는 것이다. 진흥원은 해양문화 원형 개발이나 해양문화 관광지에 필요한 각종 디지털, 모바일, 뉴미디어 콘텐츠 개발 업체를 지원하고 있다. 원활한 진행을 위해서는 국토해양부의 해양콘텐츠 개발 담당부서와 한국콘텐츠진흥원이 업무 협조를 통해 진행하는 것이 바람직하다.

개발된 해양문화콘텐츠를 지역에서 해양문화관광자원 혹은 해양문화 체험프로그램 개발에 활용하는 사업은 광역지역발전특별회계를 적극 활용하도록 한다. 현재 국토해양부에서 추진하고 있는 지방자치단체를 지원하는 ‘해양관광자원개발사업’을 이용할 수 있다.

표 5-2 | 해양문화콘텐츠 관련사업 재원조달방안

구분			조달방안	추진 방법
중앙정부	국토 해양부 추진	자체 예산	장보고 사업 확대	해양문화콘텐츠 개발사업계획 마련
		기금 마련	정보통신진흥기금 활용	근거 법령 마련 필요 (‘해양수산발전기본법’ 개정)
	한국콘텐츠진흥원 사업 활용		콘텐츠진흥원에서 관련 사업 추진 중	국토해양부와 한국콘텐츠진흥원 업무 협조 필요
지방정부			광특사업 추진	‘해양관광자원개발사업’ 활용

국가 및 지방자치단체가 추진하는 사업비 마련방안을 요약하면 다음과

같다.

- 콘텐츠산업진흥법에 의해 정보통신기금으로 지원되는 문화콘텐츠 사업의 일환으로 추진(이 경우는 주무부처인 문화체육관광부와 협의 또는 관련법 개정 필요)
- 국토해양부에서 추진하는 장보고사업을 해양문화 발굴 및 콘텐츠 개발사업으로 확대하여 예산 증액
- 개발된 해양문화콘텐츠를 지역에서 활용하기 위하여 광역지역특별 회계를 이용하는 방안으로 현재 국토해양부가 지방자치단체를 지원하는 해양관광개발사업의 일환으로 추진

#### 4) 법·제도 개선방안

해양문화콘텐츠를 체계적으로 개발하고 관련 정책 사업을 장기적으로 추진하기 위해서는 이를 제도적으로 뒷받침하고 업무의 안정성을 보장해 줄 수 있는 법적 장치가 필요하다. 이와 관련하여 문화콘텐츠의 개발과 보급, 문화콘텐츠의 육성정책은 문화산업진흥 기본법과 콘텐츠산업 진흥법에 근거를 두고 문화체육관광부에서 정책 사업들을 추진하고 있다. 한편 해양 문화자원을 바탕으로 한 해양문화콘텐츠의 발굴, 해양문화사업과의 유기적 연계, 정책집행의 효율성을 높이기 위해서는 해양문화정책을 담당하는 국토해양부의 소관 법령과 제도의 정비를 통하여 해양문화콘텐츠가 보다 적극적으로 육성될 수 있는 기반을 마련하는 것이 합리적이다.

제도 개선방안에는 새로운 법의 제정과 기존법의 개정을 통하여 근거 조항을 마련하는 방안이 있다. 전자의 경우 기존의 유사한 사례로 문화관광체육부의 문화산업진흥기본법이 있기에 중복의 문제가 있으며, 신법 제정 시 반드시 거쳐야 하는 부처 간 협의도 정책의 조속한 집행을 곤란하게 할 수 있다. 또한 해양 분야만 단독으로 하기에는 법적 규제 대상이 수요에 미

치지 못한다고 판단된다. 국토해양부에서 추진하고 있는 해양문화의 보급과 더불어 해양관광의 진흥과 관련된 사항은 해양수산발전기본법에 근거를 두고 추진되고 있다. 따라서 국토해양부가 관장하는 해양수산발전기본법에 근거 조항을 마련하는 것이 빠른 시일 내에 관련정책을 집행하는 데는 효과적이다.

해양수산발전기본법은 우리나라 해양수산 전반에 걸친 발전을 위한 정부의 지원시책을 선언하는 법으로서 이 법에 해양문화콘텐츠 개발 촉진을 위한 선언적 규정을 마련하는 것만으로도 국토해양부로 하여금 해양문화콘텐츠 개발사업을 추진하도록 하는 근거규정이 마련된다.

법령의 정비와 더불어 국토해양부에서 추진하고 있는 해양문화와 해양관광분야 정책 사업에 대한 제도적 정비를 통하여 해양문화콘텐츠의 발굴과 육성이 실질적으로 이루어질 수 있도록 해야 한다. 국토해양부에서 추진하고 있는 해양문화사업에는 해양교육사업과 해양문화행사 개최, 장보고사업이 있다. 한편, 이들 사업의 범위에는 해양문화콘텐츠의 발굴이나 보급과 관련된 내용이 미흡하다. 따라서 이들 사업의 영역을 확대하여 해양문화콘텐츠의 개발과 육성에 재정적 지원이 가능하도록 해야 한다.

이와 더불어 해양관광 활성화를 위해서 추진되고 있는 해양관광자원개발사업의 지원 범위도 확대하도록 한다. 국토해양부의 해양관광자원개발사업은 바다낚시공원, 마리나, 휴식공간 정비 등 물리적 시설의 조성에 집중되고 있으므로 사업범위를 확대하여 해양관광정보제공을 위한 디지털콘텐츠의 개발이나 가상체험정보 사이트 구축 등 소프트웨어 발굴 및 육성 부문까지 사업영역을 확대하여 해양문화콘텐츠의 발굴과 관광활성화가 상호 연계되어 추진되도록 한다.

| 표 5-3 | 해양문화콘텐츠 발굴/육성을 위한 법·제도적 개선방안

구 분	추진방안
법령정비	• 해양수산물발전기본법 정비 : 해양문화콘텐츠의 개발, 중장기 정책 수립, 재정적 지원, 기금마련방안(정보통신정책기금 등의 활용) 조항 포함
해양문화사업 지원범위 확대	• 해양문화사업과 장보고사업의 범위 확대 : 문화행사, 홍보지원사업과 더불어 문화콘텐츠 발굴과 보급사업까지 재정적 지원 범위에 포함
해양관광지원 사업범위 확대	• 해양관광자원개발 사업범위 확대 : 해양관광 기반시설정비사업과 더불어 디지털콘텐츠 개발, 앱 서비스 개발, 가상현실 정보구축 사업 지원

다음은 해양문화콘텐츠 개발을 안정적으로 추진하기 위한 해양수산물발전기본법 개정(안)이다. 먼저 해양수산물발전기본법 제6조제2항제4호를 다음과 같이 개정한다.

제6조 (해양수산물발전기본계획) ①정부는 이 법의 목적을 효율적으로 달성하기 위하여 해양 및 해양자원의 합리적인 관리·보전, 개발·이용 및 해양산업의 육성에 관한 중장기 정책목표 및 방향을 설정하고, 대통령령이 정하는 바에 따라 10년마다 해양수산물발전기본계획을 세우며, 이를 시행하여야 한다.

②기본계획은 다음 각호의 사항을 포함한다.

1. 해양개발 등에 관한 정부의 기본구상 및 추진목표
2. 해양의 관리 및 보전 등에 관한 사항
3. 해양자원의 합리적인 개발 및 이용 등에 관한 사항
4. 해양산업의 육성에 관한 사항
5. 해양수산의 발전기반 및 환경보전의 추진에 관한 사항
6. 그 밖에 해양개발 등의 종합적·계획적 추진에 관한 사항

현 행	개정안
4. 해양산업의 육성에 관한 사항	4. 해양산업 및 해양관광 육성에 관한 사항

그리고 해양수산발전기본법 제28조에 제5항을 신설한다.

제28조 (해양관광의 진흥) ①정부는 국민의 건강·휴양 및 정서생활의 향상을 위하여 해양에서의 관광활동 및 레저·스포츠(이하 이 조에서 "해양관광"이라 한다)의 진흥을 위하여 필요한 시책을 마련하고, 이를 시행하여야 한다.

②국토해양부장관은 해양관광의 진흥을 위하여 바닷속 경관이 뛰어나고 생태계가 보전되어 있는 해역을 대통령령이 정하는 바에 따라 해중경관지구로 지정할 수 있다. 이 경우 해중경관지구로 지정하고자 하는 해역이 자연공원법 제2조제1호의 규정에 의한 자연공원에 해당하는 때에는 환경부장관과 미리 협의하여야 한다. <개정 2008.2.29>

③농림수산식품부장관은 국민의 건전한 정서함양, 도시·어촌간의 교류확대 및 어촌의 소득증대를 위하여 어촌을 특성있는 관광지로 개발하는 어촌특화관광을 위한 시책을 마련하고, 이를 시행하여야 한다.

④국가는 제3항의 규정에 의한 어촌특화관광의 개발을 위하여 필요한 경우 문화시설 등을 설치·운영하거나 지역문화행사를 개최하는 등에 필요한 지원을 할 수 있다.

⑤ 정부는 해양관광의 진흥을 위하여 해양문화자원을 콘텐츠화하고, 이의 활용을 장려하기 위한 행정 및 예산 지원 등의 시책을 추진한다.

국토해양부 해양정책과 해양문화관광팀의 임무에 해양문화콘텐츠 개발 진흥업무 추진에 관한 사항을 추가한다.

- 해양문화자원을 해양관광 발전에 이용하기 위한 해양문화자원 발굴 및 콘텐츠화
- 해양문화콘텐츠 개발 사업에 대한 행정적, 재정적 지원

한편 해양수산발전기본법의 ‘해양문화의 창달(제34조)’ 조항의 개정을 통해서도 해양문화콘텐츠 개발의 법적근거를 마련할 수 있다. 즉 제 34조에 해양문화콘텐츠 개발 조항을 삽입하여 정부로 하여금 이를 지원하고, 조장하도록 규정하는 근거규정을 마련해야 한다. 해양수산발전기본법 규정으로 삽입될 내용은 다음과 같다.

- 해양문화콘텐츠 개발을 위한 정부의 의지 및 책무 표명
- 해양문화콘텐츠의 체계적 개발을 위한 중장기 정책 수립 및 시행
- 안정적 재원 조달을 위한 재정적 지원 및 기금 마련(정보통신진흥



### 기금의 사용) 등

이상의 정책 제언이 국가 정책으로 채택된다면 해양문화콘텐츠의 개발 촉진으로 해양관광이 활성화되어 지역경제의 활력소가 됨은 물론 관련 일자리 창출에도 크게 기여할 것으로 예상된다.

## 참 고 문 헌

### <국내 문헌>

고광민 · 제주대학교박물관, 「어구」, 도서출판 각, 2002.

고석규, “지역문화콘텐츠 개발사례 - 전남지역을 중심으로”, 「인문콘텐츠」, 제 8호.

\_\_\_\_\_, 「해양영웅을 소재로 한 테마파크 개발사례연구」, 목포대학교, 2008.

\_\_\_\_\_, “충남 서해안의 독살(석전) 분포와 특징”, 「고고와 민속」, 창간호, 한남대학교 박물관, 1998.

曲金良 편저, 김태만 외 역, 「바다가 어떻게 문화가 되는가」, 산지니, 1999.

국토해양부, 「해양관광진흥 기본계획 수립 및 제도개선방안에 관한 연구」, 2008.

김성귀, 「해양관광론」, 현학사, 2007.

김순제, “우리나라 뱃노래의 갈래별 분포”, 「畿甸文化研究」, 제16집, 인천교육 대학 기전문화연구소, 1987.

김영돈, “어업과 민속 : 어업과 민요”, 「농업과 민속 어업과 민속」, 1994.

문화관광부, 「한국 문화콘텐츠 · 관광연계 프로그램 개발방안」, 2006.

문화체육관광부, 「제3차 관광진흥 5개년 계획」, 2010.

\_\_\_\_\_, 「문화산업통계」, 2009.

\_\_\_\_\_, 「한국 문화콘텐츠 · 관광 연계 프로그램개발방안」, 2006.

반정화 · 민현석, 「서울시 근대문화유산의 스토리텔링을 통한 관광활성화 방안」, 서울시정개발연구원, 2009.

백선희, 「북촌지역에 적합한 문화 · 관광프로그램」, 서울시정개발원, 2007.

손대현, 「한국문화의 매력과 관광이해」, 백산출판사, 2008.

안경모 역, 「문화관광론」, 백산출판사, 2008.

- 안중윤, 「관광용어사전」, 법문사, 1985.
- 이원식, 「한국의 배」, 2003.
- 이호영 외, 「디지털시대의 문화수용 방식에 관한 연구」, 정보통신정책연구원, 2005.
- 인태정, “한국 문화관광 연구의 현황과 사회학적 시론”, 「경제와사회」, 2009년 여름호, 통권 제82호.
- 임종수, “OSMU 미디어 환경에서의 지식콘텐츠 제작모델에 관한 연구”, 「한국방송학보」, 2006.
- 정연학, 「돌살(石箭)考」, 인하대학교 교육대학원 일반사회교육전공 석사학위논문, 인하대학교, 1994.
- 정환영, 「백제문화콘텐츠의 문화관광 자원화 방안」, 백제문화 제33편, 공주대학교 백제문화연구소, 2004.
- 주강현, “해안의 독살문화와 민중생활사” 「해양과 문화」창간호, 해양문화재단·한겨레신문사, 1999.
- 한국관광공사, 「관광스토리텔링 당신이 처음 만나는 대한민국」, 2006.
- \_\_\_\_\_, 「Tourism Storytelling 그 빛을 발한다 3」, 2008.
- \_\_\_\_\_, 「관광스토리텔링 그 빛을 발한다 3」, 2008.
- \_\_\_\_\_, 「스토리텔링을 활용한 경주관광 활성화방안」, 2010
- 한국문화예술진흥원, 「문화관광에 대한 기호연구」, 2008.
- 한국해양대학교 Sea Grant 대학사업단, 「해양한국발전프로그램(KSGP)연구개발사업, 해양의식 고취를 위한 마스터플랜 구성」, 해양수산부, 2008.
- 한국해양대학교, 「해양의식 고취를 위한 마스터플랜 구성」, 영남씨그랜트사업단, 2008.
- 한국해양수산개발원, 「해양수산백서」, 2010.
- 해양수산부, 「한국의 해양문화」, 총괄 편.

\_\_\_\_\_, 「해양관광 기반시설 조성 연구용역」, 2006.

Greg Richards 저 · 조명환 역, 「문화관광론」, 백산출판사, 2000.

#### <국외 문헌>

ECTARC, *Contribution to the Drafting of a Charter for Cultural Tourism*,  
European Centre for Traditional and Regional Cultures, Llangollen, Wales.

Crompton, J., “Motivations for Pleasure Vacation”, *Annals of Tourism Research*,  
6, 1979.

UNWTO, *Tourism 2020 Vision*, 2001.

W. Munsters, *Cultuutoerism*, Garant, Louvain-Apeldom, 1994.

#### <온라인 자료>

국토해양부 갯벌정보시스템([www.tidalflat.go.kr/](http://www.tidalflat.go.kr/))

문화콘텐츠닷컴 유통센터(<http://incheon-harbor.culturecontent.com>)

법제처 국가입법지원센터 홈페이지([www.klaw.go.kr](http://www.klaw.go.kr)).

보성군청 3차원 가상체험 홈페이지([cybertour.boseong.go.kr](http://cybertour.boseong.go.kr)).

북촌마을 홈페이지([http://bukchon.seoul.go.kr/lend/lend\\_01.jsp](http://bukchon.seoul.go.kr/lend/lend_01.jsp))

산림청 홈페이지([www.forest.go.kr](http://www.forest.go.kr)).

연합뉴스 홈페이지([www.yonhapnews.co.kr](http://www.yonhapnews.co.kr)).

전주시청 홈페이지([tour.jeonju.go.k](http://tour.jeonju.go.k)).

전통문화콘텐츠박물관 홈페이지([www.tcc-museum.go.kr](http://www.tcc-museum.go.kr))

통영한산대첩축제 홈페이지([www.hsdf.or.kr](http://www.hsdf.or.kr))

한국관광공사 여행정보([http://korean.visitkorea.or.kr/kor/ti/sub\\_main.jsp](http://korean.visitkorea.or.kr/kor/ti/sub_main.jsp)) 사진자료

## 부 록 1. 해양문화관광 공무원 대상 설문지

안녕하십니까?

본 연구원은 해양분야를 연구하는 국책연구기관으로 해양문화 및 해양관광 관련 연구를 진행하고 있습니다. 본 설문조사는 지역의 해양문화 및 해양관광 관련 지역 공무원 여러분의 의견을 청취하고자 실시하는 것입니다.

설문조사 결과는 연구 이외의 다른 어떤 용도로 이용되지 않으며 개인에 관한 사항은 절대 외부에 누출하지 않을 것입니다. 바쁘시더라도 어촌지역 발전에 동참한다는 마음을 가지시고 잠시 시간을 내시어 설문조사에 협조해 주시기를 부탁드립니다.

2010년 10월

한국해양수산개발원

☎ : 02-2105-4970

※ 다른 의견이 있을 경우, 기타 난에 직접 기입해 주십시오.

조사일시 : 2010년      월      일

지역 :                      시·도                      시·군·구

직책 :



3. 귀 지역에서 해양문화와 관련하여 어떤 종류의 정책을 실시하고 있습니까? 있다면, 구체적인 정책사업을 기입해 주십시오.

구분	별도의 정책 없음	소극적 관리 정책	발굴 정책	적극적 개발 정책
정책 여부	①	②	③	④
정책 사업				

정책 사례 : 해양문화자원 홍보사업, 청소년 교육사업, 관광개발사업 등

## II. 해양문화관광

4. 귀 지역에서는 해양문화를 이용한 관광이 이루어지고 있습니까? 만일 관광이 이루어지고 있다면, 관광이 얼마나 활성화되고 있습니까?

※ 전국 각지에서 방문 → ‘상’에 체크

인근 지역 주민이 방문 → ‘중’에 체크

마을주민 방문 → ‘하’에 체크

종 류	관광실시 여부		활성화 정도		
	실시 ○	미실시 X	상	중	하
문화재(국보, 보물, 지방문화재 등)					
민화, 설화 등 이야기					
어촌 생활양식(어구·어법, 풍어제 등)					
해양 역사(해전, 해상무역, 뱃길, 포경 등)					
드라마·영화 촬영지 세트장 등					
전시시설(해양박물관, 어촌민속관, 수족관 등)					

5. 귀 지역에서 이루어지고 있는 해양문화관광은 어떤 형태로 이루어지고 있습니까?

- ① 해양문화자원 단순 관람
- ② 박물관 등 해양문화 관련 시설 방문
- ③ 축제 등 해양문화를 소재로 한 이벤트 참가
- ④ 해양문화를 직접 체험할 수 있는 프로그램 참여
- ⑤ 기타( )
- ⑥ 없다

6. 귀 지역은 해양문화를 이용한 관광개발사업에 얼마나 관심이 있습니까?

전혀 관심없다	←	그저 그렇다	→	매우 관심 있다
①	②	③	④	⑤

7. 해양문화를 활용하여 해양관광을 활성화하는 데 있어 발생하는 제약 요인은 무엇이라 생각하십니까? 모두 선택해 주십시오.

- ① 해양문화 활용을 위한 정책적 관심 부족
- ② 해양문화의 발굴과 활용방안 마련 미흡
- ③ 해양문화의 활용에 따른 각종 규제(문화재보호구역, 자연공원법 등) 상존
- ④ 해양문화와 연계시킬 수 있는 관광소재 빈약
- ⑤ 해양문화를 활용하기 위한 관광기반 여건 미흡
- ⑥ 기타( )



8. 해양문화관광 활성화를 위해 가장 시급히 추진되어야 할 정책은 무엇이라 생각하십니까?

- ① 문화관광 전문 인력 확보(해설사, 해양문화 전문가 등)
- ② 개발제한 규제 등 관련 제도 개선
- ③ 해양문화 자원 조사 및 데이터베이스화
- ④ 대국민 홍보를 통한 해양문화에 대한 인식 확산
- ⑤ 해양문화를 관광자원화하기 위한 톨 혹은 수단 마련
- ⑥ 기타( )

9. 해양문화를 소재로 한 해양관광 개발의 가장 효과적인 방법은 무엇이라 생각하십니까?

- ① 해양문화를 소재로 축제 및 이벤트 개발
- ② 해양문화를 소재로 한 박물관 및 전시관 조성
- ③ 해양문화를 답사하는 체험프로그램 및 관광상품 개발
- ④ 해양문화에 관한 정보를 제공하는 안내책자 및 출판물 제작
- ⑤ 해양문화를 소재로 한 테마공원 및 관광지 조성
- ⑥ 기타( )

10. 해양문화를 체험하는 관광 개발에 있어서 중요한 점은 무엇이라 생각하십니까?

- ① 다양한 수요층을 겨냥한 관광프로그램 개발
- ② 문화체험을 위한 수단 및 매체(영상, 출판물 등) 개발
- ③ 체험프로그램의 진행과 운영을 위한 전문인력 확충
- ④ 지역문화의 고유성 및 우수성을 알릴 수 있는 해양문화 발굴
- ⑤ 기타( )

## 부 록 2. 해양문화관광 일반인 대상 설문지

안녕하십니까?

한국해양수산개발원에서는 국내 해양관광 활성화를 위하여 해양문화자원 활용을 위한 연구를 수행하고 있습니다. 본 설문조사는 해양문화에 대한 인식과 해양문화관광실태와 관련하여 국민 여러분의 의견을 청취하고자 실시하는 것입니다.

설문조사 결과는 연구수행의 참고자료 이외의 다른 어떤 용도로 이용되지 않으며 개인에 관한 사항은 절대 외부에 누출하지 않을 것입니다. 바쁘시더라도 해양관광의 발전을 위한 정책마련에 동참한다는 마음을 가지시고 잠시 시간을 내시어 설문조사에 협조해 주시기를 부탁드립니다.

- 연구기관 : 한국해양수산개발원 해양연구본부
- 조사기관 :

※ 다른 의견이 있을 경우, 기타 난에 직접 기입해 주십시오.

설문  
기입  
요령

숫자에 표시할 경우 해당 답항에 굵게, 밑줄을 그어서 표기해 주십시오.

SQ1. 거주지역

- ① 서울    ② 부산    ③ 대구    ④ 인천    ⑤ 광주  
 ⑥ 대전    ⑦ 울산    ⑧ 경기    ⑨ 강원    ⑩ 충북  
 ⑪ 충남    ⑫ 전북    ⑬ 전남    ⑭ 경북    ⑮ 경남  
 ⑯ 제주

SQ2. 지역규모    ① 대도시(광역시)    ② 중소도시    ③ 읍면지역

SQ3. 성별                :        ① 남자                ② 여자

SQ4. 실례지만, 귀하의 연세는 올해 만으로 몇 세입니까?  
 만(\_\_\_\_\_)세 (☞ 만 20세 미만 면접 중단)

**Part 1. 해양문화 인식**

11. 귀하는 해양문화자원에 대해 얼마나 알고 계십니까?

종 류	인지도				
	저	← 보통	→	고	
문화재(국보, 보물, 지방문화재 등)	①	②	③	④	⑤
어촌 생활양식(어구·어법, 풍어제 등)	①	②	③	④	⑤
해양역사(해전, 해상무역, 뱃길, 포경 등)	①	②	③	④	⑤
드라마·영화 촬영지 세트장 등	①	②	③	④	⑤
전시공간(해양박물관, 어촌민속관, 수족관 등)	①	②	③	④	⑤

12. 해양문화자원을 알게 된 경로를 말씀해 주십시오.

(\_\_\_\_\_)

## Part 2. 해양문화관광 실태

13. 귀하는 해양문화 관광지를 방문한 적이 있습니까?

종 류	방문 여부	
	있다	없다
문화재(국보, 보물, 지방문화재 등)	①	②
어촌 생활양식(어구·어법, 풍어제 등)	①	②
해양역사(해전, 해상무역, 뱃길, 포경 등)	①	②
드라마·영화 촬영지 세트장 등	①	②
전시공간(해양박물관, 어촌민속관, 수족관 등)	①	②

**※ ‘없다’ 응답자는 14번 문항으로 이동하시고 ‘있다’ 응답자는 15번 문항으로 이동하십시오**

14. 해양문화 관광지를 방문한 적이 없는 응답자만 답해주십시오. 향후 해양문화 관광지를 방문할 의향이 있습니까?

종 류	방문 의향	
	있다	없다
문화재(국보, 보물, 지방문화재 등)	①	②
어촌 생활양식(어구·어법, 풍어제 등)	①	②
해양역사(해전, 해상무역, 뱃길, 포경 등)	①	②
드라마·영화 촬영지 세트장 등	①	②
전시공간(해양박물관, 어촌민속관, 수족관 등)	①	②

**※ 9번 문항으로 이동하십시오.**

15. 해양문화 관광지를 방문한 적이 있는 응답자만 답해주십시오. 귀하가 해양문화 관광지에 방문한 목적은 무엇입니까?

- ① 지역관광을 즐기면서 단순 경유
- ② 교육적인 목적에서
- ③ 영화·소설·드라마 등의 매체에 소개된 장소 방문을 위해
- ④ 새로운 경험을 위하여
- ⑤ 지역·해양문화를 알고 싶은 지적 호기심에서
- ⑥ 기타( )

16. 귀하가 해양문화관광지에서 느낀 만족도는 어느 정도입니까?

종 류	매우 불만족	←	보통	→	매우 만족
문화재(국보, 보물, 지방문화재 등)	①	②	③	④	⑤
민화, 설화 등 이야기	①	②	③	④	⑤
어촌 생활양식(어구·어법, 풍어제 등)	①	②	③	④	⑤
해양 역사(해전, 해상무역, 뱃길, 포경 등)	①	②	③	④	⑤
드라마·영화 촬영지 세트장 등	①	②	③	④	⑤
전시시설(해양박물관, 어촌민속관, 수족관 등)	①	②	③	④	⑤

17. 귀하가 해양문화관광지에서 느낀 불편사항은 무엇입니까? 해당항목을 모두 체크해 주십시오.

- ① 관광편의시설의 열악
- ② 문화 체험 혹은 참여 기회의 부족
- ③ 문화관광 해설사의 설명 미흡
- ④ 해양문화에 대한 정보 부족
- ⑤ 불편한 접근성
- ⑥ 기타( )

18. 해양문화 관광지 방문을 통해 얻은 것은 무엇이라 생각하십니까?

- ① 흥미롭고 다양한 체험활동을 즐김
- ② 해양문화에 대한 관심이 커짐
- ③ 해양관련 유익한 지식 혹은 정보를 얻음
- ④ 지역에 대한 자부심 혹은 애정이 생김
- ⑤ 기타( )

19. 해양문화 관광지 방문에 있어서 주요한 고려사항은 무엇이라 생각하십니까?

- ① 해양문화에 대한 정보 혹은 지식
- ② 관광지 접근 편의성
- ③ 교육적인 효과
- ④ 흥미로운 체험프로그램
- ⑤ 저렴한 관광비용
- ⑥ 기타( )

20. 해양문화관광의 대중화를 위해 다음 중 어떠한 사항을 가장 중점적으로 추진해야 한다고 생각하십니까? 한 가지만 선택해 주십시오.

- ① 해양문화 자원의 홍보 강화
- ② 다양한 해양문화 체험프로그램 개발
- ③ 해양문화 체험요소의 영상화
- ④ 전문 해양문화 해설사 육성
- ⑤ 해양문화 관광지 편의시설 개선
- ⑥ 인근 관광지 연계를 통한 관광활동의 다양화
- ⑦ 기타( )

21. 해양문화체험을 위해 가장 선호하는 관광형태는 무엇입니까?

- ① 문화축제 참가
- ② 전시관·박물관 방문
- ③ 시청각 교육프로그램 감상
- ④ 문화체험프로그램 참여
- ⑤ 기타( )

22. 마지막으로 우리나라 해양문화관광의 발전을 위하여 필요한 사항이나 개선점 등 좋은 의견을 가지고 계시면 말씀하여 주십시오.  
(\_\_\_\_\_)

**<일반사항>**

SQ 5. 귀하의 직업은 무엇입니까?

- ① 경영/관리/전문/자유직    ② 사무관련직/기술직    ③ 자영업  
④ 서비스/판매/영업직    ⑤ 농/임/수산업    ⑥ 생산/단순 노무직  
⑦ 주부    ⑧ 학생    ⑨ 기타(\_\_\_\_\_)

SQ 6. 귀하의 학력은 어떻게 되십니까?

- ① 중졸이하(중학생)    ② 고졸(고등학생)    ③ 대졸(대학생)  
④ 대학원졸(대학원생)    ⑤ 기타/무응답

SQ 7. 귀댁의 한달 평균 총 수입은 어느 정도입니까?

\_\_\_\_\_만 원

- ① 1백만 원 이하    ② 1백만 원~2백만 원 이하  
③ 2백만 원~3백만원 이하    ④ 3백만 원~4백만 원 이하  
⑤ 5백만 원~6백만원 이하    ⑥ 601만 원 이상

**설문에 응해 주셔서 대단히 감사합니다.**





해양관광 활성화를 위한 해양문화콘텐츠 활용방안 연구

---

2010年 12月 29日 印刷

2010年 12月 31日 發行

編輯兼 發行人	金	學	韶
發行處	韓國海洋水產開發院		
	서울특별시 마포구 상암동 1652		
전 화	2105-2700	FAX : 2105-2800	
등 록	1984년 8월 6일	제16-80호	

---

組版・印刷/ 한성애드컴 2266-6559      정가 15,000원

판매 및 보급 : 정부간행물판매센터 Tel : 394 - 0337