

# 관광자원화를 위한 농촌전통 테마마을의 디자인연구

A Study on the Design Development of Rural and Traditional Village  
for Sightseeing Resources

주저자 : 유보현 (Yoo, Bohyeon)

경기대학교 공업디자인전공

본 연구는 2004학년도 경기대학교 학술연구비지원에 의하여 수행되었음

## 1. 서론

- 1.1. 연구목적
- 1.2. 연구의 대상, 범위 및 방법

## 2. 관광자원화에 대한 고찰

- 2.1. 관광자원화의 개념
- 2.2. 문화유산과 관광
- 2.3. 문화유산의 발굴과 관광 상품화

## 3. 테마의 개발계획 및 과정

- 3.1. 마을현황
- 3.2. 테마소재의 발굴
- 3.3. 테마의 설정

## 4. 디자인개발

## 5. 결론 및 향후 연구과제

### 참고문헌

### (要約)

금수강산이라 일컬어지는 빼어난 자연경관과 더불어 반만년이라는 유구한 역사와 전통을 지닌 대한민국은 그 자체만으로도 세계에 자랑할 수 있는 우리 한민족의 자산이라 할 수 있을 것이다. 우리나라는 오랜 역사의 과정을 통하여 찬란한 문화를 꽃피웠고 현재에도 그 숨결을 간직하고 있는 수많은 문화유산이 보존되고 있다. 이러한 유형의 문화유산뿐만 아니라 우리나라는 어느 곳의 풀뿌리, 돌무덤에도 그 유래와 의미를 되새길 수 있는 수많은 사연을 간직하고 있는, 한마디로 그 전체가 하나의 문화공간이라 해도 과언이 아닐 것이다. 우리는 이러한 문화유산을 보존하고 계승할 뿐만 아니라 한 걸음 더 나아가 잊혀지고 사라진 전통과 문화유산을 개발하는 데에도 관심과 노력을 기울여야 할 것이다.

현재 우리농촌은 우루과이라운드로 시작되는 농산물개방과 칠레와의 FTA 체결, 그리고 가축에 전염되는 각종 질병(조류독감, 돼지콜레라, 브루셀라 등)의 발생 등으로 인해 경쟁력의 상실 수준이 아니라 존폐의 기로에 서 있다고 해도 과언이 아닐 것이다. 현재 이러한 농촌경제를 살릴 수 있는 다양한 연구와 방법이 활발하게 논의되고 있으며 그 대안 중의 하나로 각 지방의 전통과 문화유산을 개발, 발전시켜 관광자원화 하는 연구가 활발히 진행되고 있다. 본 연구는 이러한 연구의 일환으로

농업과학연구원 내 농촌생활연구소에서 선정하여 진행한 총 4개의 마을 중 디자인개발을 의뢰한 홍성군의 거북이 마을을 대상으로 진행하였으며 디자인개발의 내용은 주민들과의 협의를 통하여 마을을 알리기 위한 홍보물, 안내판, 그리고 이지역의 대표적 관광 상품인 보리고추장의 패키지로 한정하여 진행하였다.

본 논문은 조상의 문화와 전통이 쉽 쉬고 있는 농촌마을들을 개발가능한 관광자원의 개념으로 파악, 연구 발전시켜 문화유산의 계승, 발전뿐만 아니라 농촌경제에 활력을 불어넣어 줄 수 있는 하나의 대안으로서의 방법론을 제시하고자 한다. 이러한 선행연구를 기반으로 유사의 여러 발전적 연구가 진행된다면 농촌경제의 활성화에 따른 국가의 균형발전에 이바지하리라 기대한다.

### (Abstract)

Korea which has not only beautiful scenery but long history in the world deserves to be a pride to all the Koreans. It has prospered flourishing culture through the long history and preserved a lot of cultural properties all around the nation. Traditional and cultural properties should be preserved and developed including those disappeared in the past.

The economical competitiveness in provincial area is descending compared with that of international market places. The alternatives to save and promote provincial economy should be proposed and developed. The researches and studies which are active to make the traditional, cultural properties into sightseeing resources will contribute to save the provincial economy.

### (Keywords)

sightseeing resources, tradition, theme

## 1. 서론

### 1.1. 연구목적

반만년의 유구한 역사와 더불어 우리가 계승, 발전시켜온 유형, 무형의 문화유산은 그 자체만으로 세계에 자랑할 수 있는 우리 한민족의 자산이라 할 수 있을 것이다. 우리나라는 오랜 역사의 과정을 통하여 찬란한 예술과 문화를 꽃피웠고 현재에도 그 숨결을 간직하고 있는 수많은 유, 무형의 문화유산이 전국 각지에 보존되고 있다. 또한 우리나라는 예로부터 삼천리금수강산이라 불리워질 정도로 아름다운 자연경관을 뽐내며 많은 사연을 간직하고 있다. 이처럼 우리나라는 유형의 문화유산뿐만 아니라 어느 곳의 풀뿌리, 돌무덤 하나에도 그 유래와 의미를 되새길 수 있는 수많은 사연을 간직하고 있는, 한마디로 전체가 그 유래와 의미를 지니고 있는 문화공간이라 해도 과언이 아닐 것이다. 이러한 풍부한 문화유산과 다양한 지방문화를 지니고 있음에도 불구하고 과거 외세의 침입으로 인한 잦은 전쟁, 20세기에 들어와 일제의 국권침탈과 6.25동란 등의 격변기와 1960, 70년대 급격한 산업주의와 군사정권을 거치는 과정에서 적지 않은 소중한 전통문화유산은 파괴되고 획일화 되었으며 이제 많은 문화유산들은 우리의 뇌리에 잊혀져 오늘날에는 그 흔적조차 찾기 힘든 것 또한 우리의 현실이다. 우리는 이러한 문화유산을 보존하고 계승할 뿐만 아니라 한 걸음 더 나아가 잊혀지고 사라진 전통과 문화유산을 개발하는 데에도 관심과 노력을 기울여야 할 것이다.

본 논문에서는 조상의 문화와 전통이 쉽 쉬고 있는 농촌마을들을 개발가능한 관광자원의 개념으로 파악, 연구 발전시켜 전통문화유산의 계승, 발전뿐만 아니라 농촌경제에 기여할 수 있는 대안으로서의 가능성을 제시하고자 하였다. 이러한 선행연구를 기반으로 유사의 여러 발전적 연구가 진행된다면 농촌경제의 활성화에 따른 국가의 균형발전에도 이바지하리라 기대한다.

### 1.2. 연구의 대상, 범위 및 방법

우루과이라운드로 시작되는 농산물개방과 칠레와의 FTA 체결, 그리고 가축에 전염되는 각종 질병(조류독감, 돼지플레라, 브루셀라 등)의 발생 등으로 인해 우리농촌은 경쟁력의 상실 수준이 아니라 존폐의 기로에 서 있다고 해도 과언이 아닐 것이다. 현재 이러한 농촌경제를 활성화 시킬 수 있는 대안에 대한 다양한 연구와 방법이 활발하게 논의되어 지고 있으며 그 중의 하나로 각 지방의 문화유산을 관광자원으로 개발, 발전시켜 상품화 하는 연구가 활발히 진행되고 있다. 그 대안 중의 하나로 전통문화를 간직하고 있는 대상지를 선정하여 그 지방의 유, 무형의 문화유산에 대한 수집과 분석을 거쳐 총체적인 시나리오 및 테마를 구성한다. 이를 통해 각각의 문화유산은 관광객들에게 단편적으로 나열되어 보여 지는

것이 아니라 테마를 통하여 각인되어 짐으로써 문화유산에 대한 체험과 이해의 폭을 넓힐 뿐만 아니라 타 지방의 문화체험과 차별화를 꾀함으로써 그 지방고유의 이미지 구축과 관광자원으로서의 경쟁력제고에 크게 기여하리라 기대된다.

연구의 대상지로는 충청남도 홍성군 구항면 내현리(일명 거북마을)로서 총 37가구가 주로 담배, 고추, 그리고 보리 등을 재배하고 있으며 마을전체를 둘러싸고 있는 보개산을 중심으로 다양한 자연적, 문화적, 역사적 소재가 산재해 있는 전형적인 농촌마을이다. 이 마을에 산재되어 있는 다양한 문화유산을 소재로 테마를 구성하고 이를 바탕으로 한 디자인개발을 통하여 관광 자원화 하는 방안을 찾고자 한다. 이를 위한 연구방법으로 첫째, 관광자원화의 이론적 고찰을 통하여 대상지의 관광자원화 가능성을 모색하고 둘째, 문화유산과 관광의 접목을 통한 문화관광자원의 상품화를 위한 방안을 알아본다. 셋째, 이러한 논의를 바탕으로 대상지의 문화적 소재에 대한 발굴과 테마의 구성하고 이를 위한 디자인개발을 대안으로 제시한다.

## 2. 관광자원화에 대한 고찰

### 2.1. 관광자원화의 개념

관광자원이란 '인간의 관광동기를 충족시켜 줄 수 있는 생태계 내의 유형, 무형의 제 자원으로서 보호, 보전하지 않으면 가치를 상실하거나 감소할 성질을 내포하고 있는 자원'이다.<sup>1)</sup> 여기서 '인간의 관광동기를 충족시킬 수 있는 것'은 관광자원의 목적이요, '유형무형의 자원'은 관광자원의 대상범위이며, '보호, 보전하지 않으면 가치를 상실하거나 감소할 성질을 내포하고 있는 자원'은 관광자원의 특성을 강조한 것이다.<sup>2)</sup>

관광자원이 형성되기 위해서는 관광자원으로서의 가치를 인정받아야 하는데 이는 관광자원으로서 관광객의 관광동기를 충족시켜 주는 것을 의미한다. 관광자원은 생태계 내 자연의 소요에 의해서 형성되는 자원도 있으며, 인간의 노력과 자본과 기술이 투하되어 만들어 지는 유, 무형의 자원도 있다. 또한 그 가치도 시대와 지역, 공간 및 기술의 변화에 따라 달라지며 인종적, 종교적, 역사적, 문화적 요소 등에 따라서 상이하게 나타난다. 관광자원이 가치를 발휘하기 위해서는 그 가치를 인지하는 관광객이 존재하며, 그 관광객이 관광자원을 방문하여 느끼는 심상적(心像的)가치도 존재하여야만 한다. 또한 관광자원은 보호, 보전하지 않으면 가치를 상실하거나 감소할 성질을 지니고 있다. 이러한 관광자원의 요소를 종합해 볼 때 (그림 1) 과 같은 다이어그램<sup>3)</sup>으로 정리할 수 있다.

1) 이장춘, 관광지리학, 대왕사, p.88, 2003

2) 이근, 신관광지리론, 학문사, p.34, 1996

3) 이장춘, 관광지리학, 대왕사, p.90, 2003

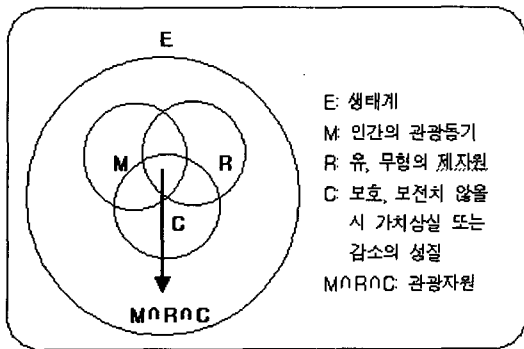


그림 1. 관광자원의 개념구조도 4)

## 2.2. 문화유산과 관광

90년대 지방자치제의 도입으로 지방정부 및 자치단체들은 재정자립과 지역의 경제발전을 위한 전략수립의 일환으로 지역문화와 관광을 연계시키는 다양한 방안을 모색하기 시작하였다. 특히 오늘날 문화의 경제적 가치에 대한 인식이 점차 증대됨에 따라 관광은 역사문화를 중심으로 한 문화적 소비행위로서 중요한 역할을 하게 되었다. 이와 같이 관광이 21세기의 떠오르는 고부가가치 산업으로 각광받으면서 관광선진국들도 자국의 관광홍보에 총력을 기울이며 관광개발 및 관광객유치에 총력을 기울이고 있다. 이러한 관점에서 문화유산의 관광적 접근은 자연발생적인 개념이라기보다는 인위적이고 전략적이라 할 수 있다. 그러나 우리나라의 경우 풍부한 문화유산과 다양한 지방문화가 산재해 있음에도 불구하고 이러한 문화자원이 관광개발에 적용된 성공적인 사례를 찾기 힘들 뿐만 아니라 어떤 지역은 문화재의 원형과 내지 문화 본질이 왜곡되어 저급한 수준을 보여주는 형태로 나타나기도 했다. 이는 유형, 무형의 문화재를 보존 내지 관리만 했지 이를 경제, 사회, 문화적 차원에서 어떻게 활용할 것인가에 대한 진지한 논의가 부족했기 때문이다. 특히 이러한 현상은 산업주의와 군사정권을 거치면서 중앙집권적 확립성으로 인한 지방문화의 다양성의 상실에 원인이 있지만, 문화를 관광개발에 반영하는데도 부진했던 것은 역사문화자원의 상업화에 대한 인식이 부정적이었기 때문이라고도 볼 수 있다.<sup>5)</sup>

오늘날의 관광산업은 고부가가치를 창출하는 산업으로 각광받고 있으며 그 성장속도도 매우 빠르다. 세계여행관광협의회(World Travel and Tourism Council)의 조사보고서에 의하면 지난 1995년 아태지역은 8천 50만불의 수입이 있었으며 매년 8%의 성장세를 기록하여 2005년에는 2조불에 달할 것으로 예측하고 있다. 이처럼 급속

한 성장세를 보이고 있는 관광이 문화 및 자연유산과 어떠한 관계와 영향이 있는지의 총체적이고 개괄적인 물음이 일각에서 제시되고 있다. 문화의 다양성과 전통성을 잘 보존하면서 여행을 통한 삶의 즐거움을 제공하는 것이 문화관광의 목적이다. 문화자원의 보호와 관광의 진흥이라는 두 가지 목표가 동시에 도달할 수 있는 방법론과 정책개발이 요구되고 있다.<sup>6)</sup>

우리의 문화유산을 관광자원화하기 위한 방안 중의 하나는 관광 상품화하는 것이다. 문화유산은 관광에 있어 빠질 수 없는 중요한 요소로서 사적, 고고유적지, 역사현장, 민속촌, 박물관, 유적기념관 등은 일반 국민들이 우리 역사에 대한 새로운 인식과 최소한의 지식을 습득할 수 있는 좋은 장소이며 외국인에게는 우리의 문화적 정통성을 이해하는 필수 장소라는 데에 큰 의의가 없다. 한마디로 문화재는 우리의 삶과 정서가 함축적으로 반영되어 있는 유산이며 이를 통해 미래에 대한 조망을 하게 해주는 통로이기도 하다.<sup>7)</sup> 이러한 관광 상품화의 방안으로 지역별, 주제별 등 성격별로 다양한 관광테마의 개발이 요구되는 실정이다.

## 2.3. 문화유산의 발굴과 관광 상품화

21세기의 관광의 추세는 관광객들의 지적욕구충족을 위한 문화관광을 선호하기 때문에 단순한 볼거리와 놀거리 위주의 관광에서 벗어나 자아완성에 필요한 지적욕구를 충족시켜 줄 수 있는 다양한 관광 상품의 개발이 요구된다. 이에 따른 관광 상품을 개발하기 위해서 건축유물과 같은 유형의 문화유적에 대한 개발과 보존뿐만 아니라 전통, 예술, 역사적 사건, 삶의 방식, 문화와 민속 등 무형으로 존재하는 다양한 관광자원 발굴하여 상품화하는 것이 필요하다.

한 지역의 문화유산이 관광자원으로 자리매김을 하기 위해서는 관광객들이 즐길 수 있는 다양한 볼거리, 놀거리 등을 제공할 수 있어야 한다. 그러나 목재와 토기로 만들어진 것이 대부분인 우리나라의 문화유적은 외국의 그것과 비교해 볼 때, 석재로 이루어져 비교적 보존상태가 우수한 유럽의 건축물과 조각품이나 또는 이집트의 피라미드, 중국의 만리장성등과 같은 대규모의 매력적인 관광 상품을 가지고 있지 못하기 때문에 이러한 지역과 경쟁하고 차별화하기 힘들다. 따라서 그 지역만의 독특한 무형의 관광 상품을 개발하는 것이 경쟁력 향상에 필요한 것이다.

4)이창춘, 관광자원학, 대왕사, p90, 2003

5)www.reportworld.co.kr/report/data/view.html?no=109786,p.1

6)www.reportworld.co.kr/report/data/view.html?no=92917,p.33

7)전개서, p.34

### 3. 테마의 개발계획 및 과정

#### 3.1. 마을현황

충청남도 홍성군에 위치한 대상지 마을명의 유래는 마을의 형세가 거북의 목처럼 생겼다가하여 “구항”이라 하며 거북모양의 바위가 머리를 안쪽으로 향하고 있어 “내현”이라 불리웠다. 이 마을은 아홉 가지 보물을 덮고 있다는 보개산의 아늑함을 배경으로 500년 된 느티나무와 담양 전씨 3은(아은, 뇌은, 경은)을 모신 사당(구산사) 그리고 전통가옥이 전통의 향기를 간직하고 있다. 또한 ‘동창이 밝았느냐-권농가’의 저자인 남구만선생이 사신 곳이며 담양 전씨 집안의 전통음식과 보리고추장이 일품이어서 예로부터 음식솜씨와 꽃과 나무, 바위들로 흥미를 더하고 있는 아름다운 경치로 소문이 나있는 곳이다. 주변의 관광자원으로는 용봉산, 오서산, 대천해수욕장과 일몰로 유명한 안면도 등과 같은 자연관광자원이 산재해 있고 지식묘, 김좌진 장군과 한용운 선생의 생가지 그리고 광천새우정과 같은 역사, 문화자원이 있다. 총 가구 수가 37가구에 불과한 이 마을은 서해안고속도로를 이용하여 홍성톨게이트에서 10분 이내에 위치하고 있어 접근성이 용이하고 영농형태는 담배와 고추, 보리 등의 농작물을 재배하고 있으며 최근에는 2차례의 구제역이 발생하여 대부분의 가축이 도살되었다. 이와 같은 내용을 중심으로 SWOT 기법을 이용, 마을 현황을 분석하였다. (표1)

강점 (Strength)	약점 (Weakness)
S1. 훼손되지 않은 자연경관	W1. 마을주민의 이원화
S2. 수도권, 주요도시에서의 접근성 양호(고속도로)	W2. 인구의 지속적 감소와 노령화
S3. 자연자원의 풍부, 다양성	W3. 기존 자원의 효율적 활용 미흡
S4. 역사, 인문자원의 풍부성 (구산사, 남구만선생, 거북)	W4. 경영 주체의 경영마인드 부족
S5. 마을개발에 대한 관심/ 주민참여도가 높음	W5. 관광객을 수용할 수 있는 기반시설 및 프로그램 부족
S6. 주변 연계 관광지의 다양성	W6. 마을의 공간적분리 (2개 공간)
S7. 주민의 경제적여건 양호	
S8. 전통음식의 전수(현재)	
기회(Opportunity)	위협(Threat)
O1. 농촌 관광에 대한 관심 증가	T1. 관광객의 증가로 인한 성급한 개발
O2. 건강에 대한 관심증대	T2. 성급한 개발로 인한 환경파괴현상
O3. 주5일 근무제 확산으로 인한 여가시간 증대	T3. 유사시설의 성장둔화
O4. 환경보전의 중요성부각	T4. 지방의 재정부족
O5. 체험관광에 대한 관심증대	T5. 지방의 인재부족
	T6. 각 분야 최고만이 생존가능

표 1. 마을현황을 통한 SWOT 분석

#### 3.2. 테마소재의 발굴

테마의 소재는 거북이마을의 고유한 소재를 우선적으로 선택하여 고유한 이미지를 창출하고 이를 위하여 자연적, 문화적, 역사적 소재로 분류하였다. 첫째, 자연적 소재의 특성으로는 마을이름의 전래 에서 알 수 있듯이 마을전체가 보개산(보개산의 특정부위가 거북이 형상을 하고 있음)으로 둘러싸여 포근한 느낌을 주고 있다. 여기에다양한 나무, 풀 들이 서식하고 있으며 마을에서 경작하는 담배는 전원적 농촌마을의 정취를 한껏 느끼게 하고 있다. 또한 대나무 숲과 소나무 숲은 자연을 찾아온 관광객들의 욕구를 충족시키기에 충분하다. 둘째, 인문, 민속적 소재를 포함한 문화적 소재로는 조선시대 시인이자 영의정까지 지낸 남구만 선생이 출생하고 노후를 요양한 곳이며 사당이 있어 마을이 예전부터 선비중심의 문화가 꽃피웠으며 보리고추장과 토종 보양식을 비롯하여 전통음식 문화가 현재까지 계승되고 있다. 셋째, 역사적소재인 느티나무와 사당 그리고 오방제 등을 통하여 이 마을의 전반적인 역사를 알 수 있으며 이 역사는 오늘날 까지 전해지고 있다. 이와 같이 분류된 소재의 세부내용을 (표2)와 같이 분류하였다.

자연적 소재 (자연, 공간)	과거의 흥미로운 소재	- 전원적 풍경 염소방목, 소, 돼지 사육
	현재의 흥미로운 소재	- 전원적 풍경 담배밭, 고추밭, 계단식논, 거북형상의 보개산, 7바위, 500년 이상 된 느티나무, 정향나무, 모과나무, 대나무 숲, 소나무숲, 밤나무, 은행나무, 단풍나무, 밤나무, 배나무, 사과나무 등 - 마을의 물리적 특성 관통도로 (마을의 공간적 분리) -> 마을 전체가 태극무늬 형상임
문화적 소재 (인문, 민속)	과거의 흥미로운 소재	- 인문적 특성 남구만 선생의 생가 터 -민속적 특성 오방제
	현재의 흥미로운 소재	- 생활문화 시조 문인회(홍성), 마을의 사회적 이원화(전씨와 그 외 서씨, 방씨) - 민속적 특성 오방제, 서낭제, 풍물놀이, 7바위전설, 명당(기), 장승 -전통문화 구산사, 전씨 고가, 전원적 가옥, 전통음식, 술, 토착종교 (3가구를 제외한 대부분이 불교)
역사적 소재	과거의 흥미로운 소재	-역사적 특성 전귀생, 전조생 선생이 이상계를 피해 은신 하던 곳

표 2. 테마소재의 분류

구, 농업과학기술원, p.276, 2002

9) 전개서, p.288

8) 농촌생활연구소, 농촌전통테마마을의 녹색관광자원 이용연

### 3.3. 테마의 설정

테마설정 기반을 마련하기 위하여 거북이마을의 현황과 SWOT분석을 실시하여 이를 통해 키워드를 도출하고 이에 따른 주테마와 비전(vision)을 설정하였다.

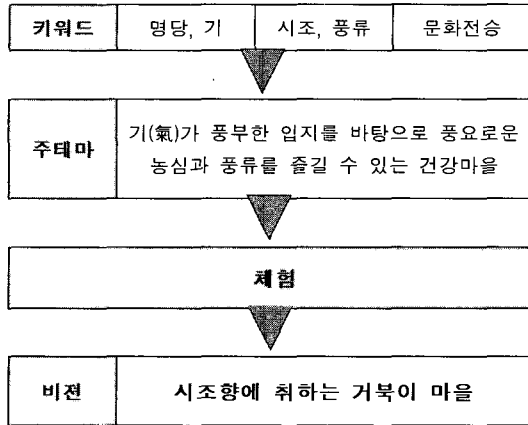


그림 2. 키워드 설정 및 테마를 통한 비전의 도출과정

거북이 이미지와 시조 향의 이미지를 극대화시킴과 동시에 전체적인 마을의 고유이미지 창출을 위해 설정된 주테마는 가능한 체험활동 (표 3)을 고려하여 설정한 4개의 부 테마로 세분화하였다. (표 4)

구분	활동내용
역사, 문화체험	-구산사를 통한 선비문화 체험 및 전씨 문종 유물, 족보 관람 -남구만선생에 대해 알아보고, 시조 향에 취할 수 있는 문화체험 -남구만선생의 생가 터를 탐방 -전통음식 문화를 배워보고, 시연 할 수 있는 체험활동
천수체험	-연못 주변에서 낚시하기 -연못에 앉아 명상 활동
제작체험	-대나무 낚시대 만들기 -보리고추장 담기 -직접 눈썰매를 만들어 보고 눈썰매타기
자연체험	-소나무 숲과 대나무 숲 산책활동 -구절암 탐방 -자연 속에서 기 체조를 할 수 있는 체험활동 -7바위 찾아가기
전원체험	-정자에 앉아 거북형상을 바라볼 수 있는 체험 활동 -간단한 농사 체험활동

표 3. 가능한 체험활동<sup>10)</sup>

10) 농촌생활연구소, 농촌전통테마마을의 녹색관광자원 이용연구, 농업과학기술원, p.289, 2002

부 테마는 주테마를 구체적으로 설명할 수 있으며 거북이 마을에서 체험할 수 있는 소재를 중심으로 설정하였으며 각각의 세부테마와도 연관성이 있다. <부 테마1>은 마을 전체의 이미지를 고려하였고 <부 테마2>는 마을 전체이미지에 부합하며, 체험공간으로서의 기능을 발휘하게끔 설정하였다. <부 테마3>은 마을의 이름에서 소재를 부각시켰으며 <부 테마4>는 마을의 전통유지 및 마을주민의 적극적 참여를 유도하였다.<sup>11)</sup>

주테마		거북이의 느긋함이 깃든 마을이다	
테마		이야깃거리	주요소재
부 테 마	1	명당: 기가성한 마을이다 -기수련과 기체조를 할 수 있다. -7바위 찾아 산길걷기 -포근함을 느낄 수 있다 -트레킹을 할 수 있다	자연, 건강, 보양, 무병장수
	2	전원시조: 등창이 밝았느냐 -옛 시조를 감상 -조선시대 선비의 생활 체험 -조선시대 여인의 문화 체험 -남구만선생 생가 터 찾아가기	시조, 여유, 풍류, 등창, 약천초당, 남구만선생 생가 터
	3	거북이: 거북이가 이겼다 -느리더라도 꾸준히 가는 거북이가 이긴다 -토끼와 거북이 -거북이 형상 찾아보기 -거북이의 종류 -거북이 꿈을 꾸어보기 -정자에 앉아 시골 정취를 느낄 수 있다	거북이, 꿈, 거북이종류, 거북이형상, 토끼와 거북이, 정자
	4	전통 맛: 보리고추장 맛을 이어 간다 전원적인 풍경과 함께 전통음식을 느낄 수 있다 -보리고추장 담그기 -보리고추장은 이래서 좋다 -용봉탕 비법 이어가기	보전, 전통, 맛, 건강, 용봉탕, 풍경

표 4. 부 테마 및 세부테마의 설정<sup>12)</sup>

거북이 마을의 다양한 소재들은 테마를 가진 이야기라는 포장 속에서 하나의 통일된 이미지로 보여 지며 이야기들은 부 테마들을 연결시켜 체험을 통하여 관광객들이 주테마를 이해하는데 도움을 준다.

11) 전개서. p.290


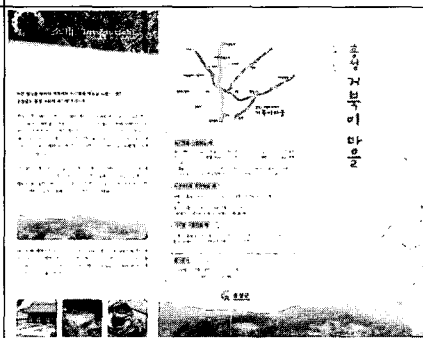
12) 전개서. p.290

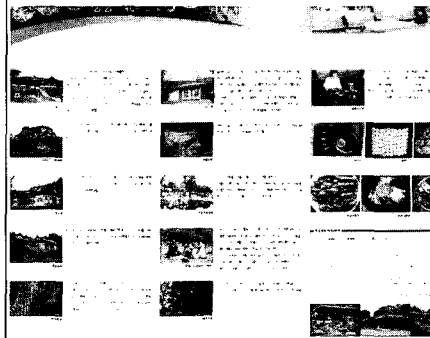
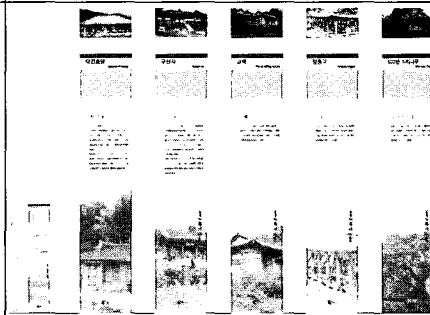

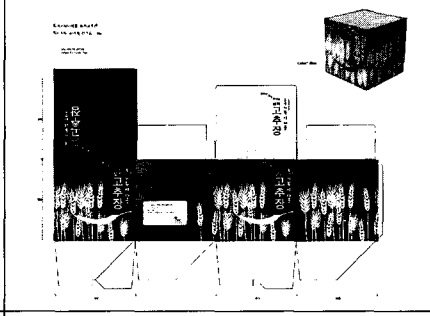
#### 4. 디자인 개발

디자인개발은 거북이마을의 고유이미지를 부각시켜 테마관광 상품을 타 지역의 관광 상품과 차별화하여 경쟁력을 강화시킬 수 있는 컨셉(concept)으로 전개되어야 한다는 방향으로 의견이 수렴되었다. 개발 내용의 범위는 크게 그래픽디자인과 제품디자인, 그리고 환경디자인의 영역으로 구분하여 각 영역에서 시범적으로 관광객들에게 시급히 제공되어야하는 중요한 디자인결과물을 마을주민의 의견을 수렴하여 선정하였다.

이러한 과정을 통하여 설정된 테마를 기반으로 진행된 디자인의 개발 내용은 그래픽디자인에서 거북이 마을의 이미지구축을 위한 ①심벌(symbol)의 개발과 ②관광객들에게 테마마을의 홍보를 위한 브로쉬디자인, 환경디자인에서는 ③테마를 통한 현장체험 시 장소의 정보를 제공해 줄 수 있는 안내판(street furniture), 그리고 제품디자인에서는 전통특산물 (보리고추장) 판매의 증대를 위한 ④포장디자인 등으로 구성하였다. 본 디자인연구 개발결과 및 성과에 따라 추후 디자인의 내용과 범위도 확대되리라 기대된다.

#### ■ 개발의 내용 및 결과

① 심벌	그림	
	개요	선비들의 시조 향이 깃들어 있는 풍류마을이라는 이미지를 강조하였다. 이를 위하여 마을을 상징하는 거북이와 풍류를 즐기고 있는 선비를 등장시켜 부드러운 이미지로 중첩시켜 여유로운 느낌의 거북이 마을 이미지를 각인시키고자 하였다
② 홍보 브로쉬 - 전면	그림	
	개요	3단 양면으로 구성된 홍보브로쉬 전면에는 심벌과 함께 마을전경의 사진을 담아 거북이마을에 대한 강한 이미지를 부각시켰으며 전반적인 마을소개 및 교통을 수록하였다.

홍보 브로쉬 - 후면	그림	
	개요	후면에는 부 테마별 체험탐방 코스를 단(column)으로 나누어 수록하여 각 테마의 내용과 그 탐방코스를 자연스럽게 숙지하도록 구성하였다.
③ 안내판	그림	
	개요	우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 장승의 이미지를 좁고 긴 직사각형의 형태를 이용하여 단순화 시켰으며 특히 안내판 전면 전체에 전달하고자 하는 텍스트와 함께 이미지를 전사하여 강조하였다.
④ 포장	그림 1	
	그림 2	
개요	마을이 자랑하는 특산물 중 보리고추장의 판매수익의 향상을 위하여 포장디자인을 개발하였다. 친환경적 소재의 사용과 표준화되고 규격화된 디자인을 통하여 보리고추장의 판매수익증대를 꾀하였다.	

## 5. 결론 및 향후 연구과제

본 연구에서는 우리나라의 전통문화를 관광자원으로 파악, 이를 관광 상품화함으로써 관광객유치를 통해 지역경제를 활성화 할 뿐만 아니라 전통문화를 계승, 발전시킬 수 있는 가능성을 가진 대안을 제시해 보았다.

이를 위해 연구대상지로 충청남도 홍성 거북이 마을을 선정하였으며 그 지역의 문화유산에 대한 수집과 분석을 통하여 마을의 아이덴티티(identity)를 구축하기 위한 테마를 설정하였다. 이를 통하여 관광객들은 단순히 보여주는 관광 상품이 아니라 테마를 바탕으로 한 전통문화를 체험함으로써 보다 차별화되고 수준 높은 관광서비스를 제공받을 수 있다. 이 과정에서 테마를 바탕으로 한 전통문화를 관광객들에게 효과적으로 전달하기 위하여 테마를 기반으로 한 디자인을 개발, 적용하여 차별화된 아이덴티티를 구축하고자 하였다.

디자인개발 내용으로는 마을의 의견을 수렴하여 결정된 심벌과 홍보브로쉬, 안내판 및 포장디자인의 개발로 한정하였으나 향후 보다 깊이 있고 다양한 디자인개발이 요구되어 진다. 또한 개발의 결과를 평가하기 위하여 개발 전과 후, 테마를 바탕으로 한 문화관광체험에 대한 관광객들의 만족도 설문조사와 지속적인 추적조사가 요구되어진다. 관광 상품화를 위한 이러한 연구와 개발의 사례를 통하여 우리나라 각 지역의 전통문화를 연구 발전시켜 특성화시킨다면 관광자원으로의 가치와 효용에 대한 시너지효과는 매우 클 것으로 기대된다.

## 참고문헌

- 이장춘, 최신관광자원학, 대왕사, 2003
- 이근, 신관광자원론, 학문사, 1996
- 김상훈/박선희, 관광자원론, 경희호텔경영전문대학출판부, 1996
- 정강환, 문화관광자원의 상품화를 위한 사례분석과 방안
- 김성진, 고가/중택/전통마을의 보전적 관광자원화방안

## 참고사이트

- 경기관광공사 : <http://www.kto.or.kr/>
- 문화관광부 : <http://www.mct.go.kr/>
- <http://journal.naver.com>
- <http://www.reportworld.co.kr>