

석사학위논문

역사 · 문화 테마파크 조성계획
적용에 관한 연구

- 제주 무속신화를 중심으로 -



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

제주대학교 대학원

관광개발학과

김 관 오

2003년 12월

역사·문화 테마파크 조성계획

적용에 관한 연구

- 제주무속신화를 중심으로 -

지도교수 장 성 수

김 관 오

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함



김 관 오의 관광학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장_____

심 사 위 원_____

심 사 위 원_____

제 주 대 학 교 대 학 원

2003년 12월

A Study of the application on building
a historical and cultural theme park

- Focusing on the Jeju shaman myth -

Gwan-o Kim

(Supervised by professor sung-soo Jang)



A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement
for the degree of Master of Tourism Science

2003. 12

This thesis has been examined and approved.

Department of Tourism Development

GRADUATE SCHOOL

CHEJU NATIONAL UNIVERSITY

<목 차>

ABSTRACT	vii
I. 서 론	1
1. 연구의 배경 및 목적	1
1) 연구의 배경	1
2) 연구의 목적	4
2. 연구의 범위	4
1) 공간적 범위	4
2) 시간적 범위	5
3) 내용적 범위	5
3. 연구의 방법 및 과정	5
4. 선행연구의 검토	8
II. 테마파크의 이론적 고찰	12
1. 테마파크의 개념	12
1) 테마파크의 개념 및 특성	12
2) 테마파크의 유형 및 분류	14
2. 역사·문화 테마파크	16
1) 역사·문화관광과 테마파크	16
2) 역사·문화유적형 테마파크	18
3. 제주의 역사·문화와 무속신화	19
1) 무속신화의 이해	19
2) 제주무속신화(濟州巫俗神話)의 내용	22
4. 역사·문화 테마파크 사례연구	27
1) 국외 사례	28
2) 국내 사례	34
5. 역사·문화테마파크의 이론적 개념정립	39
III. 계획부지의 현황분석	42
1. 자연환경분석	43
1) 기후·기상분석	43
2) 지형·지세분석	43

3) 식생분석	46
4) 경관분석	47
5) 지질 및 토양분석	47
6) 수계·수문분석	47
2. 인문·사회환경분석	49
1) 인 구	49
2) 토지이용현황분석	49
3) 교통환경분석	50
4) 역사·문화자원환경분석	50
5) 관광환경분석	51
3. 개발가용지분석	52
4. 관련계획 및 법규 검토	54
1) 관련계획	54
2) 관련법규 검토	55
5. 종합분석	56
IV. 기본구상	59
1. 대상지 계획의 기본방향	59
2. 주제구상	59
1) 주제의 선정 및 구성	59
2) 주제의 전개 및 표현	61
3. 개발계획의 지표설정	62
1) 이용자 분석	62
2) 도입활동 및 프로그램	69
3) 도입시설의 기능·상관성 분석	77
4. 공간배치구상	79
1) 공간체험경로	79
2) 공간구상	79
V. 기본계획	84
1. 토지이용계획	84
1) 기본방향	84
2) 공간별 토지이용계획	84
2. 동선계획	87
1) 기본방향	87

2) 동선계획 구성	87
3. 시설별 배치 및 건축계획	90
1) 기본방향	90
2) 공간별 계획	90
4. 종합계획도 계획	98
5. 투자계획	99
1) 투자지표 설정	99
2) 투자계획	100
3) 예상수입추정	102
4) 투자타당성 분석	104
VI. 결 론	106
1. 연구의 요약 및 시사점	106
2. 연구의 한계 및 제언	107
참고문헌	108

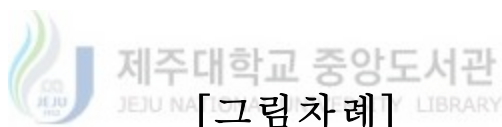


제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

<표차례>

<표 1-1> 테마파크에 관한 선행연구	11
<표 2-1> 테마파크의 유형 및 분류	15
<표 2-2> 주제공원의 이용행태	16
<표 2-3> 역사·문화를 주제로 하는 세계의 테마파크	19
<표 2-4> 신화의 정의	20
<표 2-5> 곳의 분류와 목적	24
<표 2-6> 곳의 제차와 내용	26
<표 3-1> 경사·표고 분석표	43
<표 3-2> 제주시의 인구현황	49
<표 3-3> 소유자별 토지이용현황	49
<표 3-4> 용도별 토지이용현황	49
<표 3-5> 제주시 문화재 현황	50
<표 3-6> 대상지 주변 문화재 현황	51
<표 3-7> 자연환경의 평가기준	53
<표 3-8> 인문환경의 평가기준	53
<표 3-9> 관련계획	54
<표3-10> 관련법규	55
<표3-11> 종합분석	56
<표 4-1> 주제선정	60
<표 4-2> 제주도 관광수요 분석 데이터	64
<표 4-3> 제주도 관광객수 수요추정	65
<표 4-4> 기존 관광지의 관광객수 현황	65
<표 4-5> 2002년도 제주도 주요 테마파크 월별 입장객수	66
<표 4-6> 설계용량에 의한 추정(Ⅰ)	67
<표 4-7> 설계용량에 의한 추정(Ⅱ)	67
<표 4-8> 계획 기준일 설정	68
<표 4-9> 이용자 특성 및 요구분석	69
<표4-10> 도입활동 및 시설검토	70
<표4-11> 기능별 도입활동 및 시설검토	71
<표4-12> 제주역사·문화 전시관람활동 공간프로그램 및 규모	72
<표4-13> 입체 영상 공간프로그램 및 규모	73
<표4-14> 호텔 공간프로그램 및 규모	74
<표4-15> 상업시설 공간프로그램 및 규모	74

<표4-16> 야외 활동 프로그램	75
<표4-17> 계절별 프로그램	76
<표4-18> 시간별 활동 프로그램	76
<표4-19> 공공편익 시설별 프로그램	77
<표4-20> 유형별 도입시설	78
<표4-21> Center Plaza 공간구상	80
<표4-22> 제주무속신화 공간구상	80
<표4-23> Dream Town 공간구상	80
<표4-24> 주제의 공간구상 대안의 평가	81
<표 5-1> 시설별 토지이용계획	85
<표 5-2> 공사비 산정	99
<표 5-3> 단계별·연차별 공사비 산정	101
<표 5-4> 테마파크내 추정 입장료	102
<표 5-5> 테마파크내 추정 입장수익 산정	102
<표 5-6> 임대료 수입산정	103
<표 5-7> 예상 총수익 산정	104



[그림 차례]

[도 1-1] 연구의 과정	7
[도 2-1] 테마파크의 정의	13
[도 2-2] Polynesia Cultural Center 의 주요공간배치도	29
[도 2-3] 미들킹덤 조감도	32
[도 2-4] 한국민속촌 배치도	36
[도 2-5] 목석원 배치도	38
[도 2-6] 안동 하회마을	39
[도 3-1] 대상지 위치도	42
[도 3-2] 경사분석도	44
[도 3-3] 표고분석도	45
[도 3-4] 식생분석도	46
[도 3-5] 수문분석도	48
[도 3-6] 대상지 주변 관광자원	52
[도 3-7] 개발가능적지분석도	53
[도 4-1] 테마의 기본틀	60

[도 4-2] 컨셉 선정	61
[도 4-3] 이용자수 추정 과정	63
[도 4-4] 유형별 도입시설의 기능별 상관성 검토	78
[도 4-5] 공간체험흐름도	79
[도 4-6] 주제의 공간구상 대안	81
[도 4-7] 공간배치 대안구상도 I	82
[도 4-8] 공간배치 대안구상도 II	82
[도 4-9] 공간배치 대안구상도 III	83
[도 5-1] 토지이용계획도	86
[도 5-2] 동선체계 개념도	88
[도 5-3] 동선체계 계획도	89
[도 5-4] 관람시설배치 개념도	91
[도 5-5] 관람시설배치도 I	91
[도 5-6] 관람시설배치도 II	92
[도 5-7] 제주무속신화관 및 산신제제단 건축물 예시	92
[도 5-8] 제주역사문화관 건축물 예시	93
[도 5-9] 유희시설배치 개념도	93
[도5-10] 유희시설배치도	94
[도5-11] 입체영상센터 건축물 예시	94
[도5-12] 상가 및 공공편익시설 개념도	95
[도5-13] 상가시설배치도	95
[도5-14] 관리 및 진입시설배치도	96
[도5-15] 매표소 및 안내센터 건축물 예시	96
[도5-16] 숙박시설 배치개념도	97
[도5-17] 숙박시설 배치도	97
[도5-18] 종합계획도	98

ABSTRACT

The historical and cultural theme park should be focused on building a place where people can experience the life and wisdom coming from ancestor by recreating a historical part as a special interest.

To achieve purpose, it is needed to prevent destruction of nature and culture resources and to induce the open museum formed model culture, the performed folk culture, the meeting place and the exhibition and experience place to express the authenticity of historical and cultural assets. The shaman myth resources of Jeju do is not developed, but it is well preserved the origin of myth and connoted the local culture and history.

From this study, there are chosen to place ; "Sansinje" (a religious service for the god of a mountain) alter and "Sancheondan" where has Gomsol habitat among the historical and cultural resources in Jeju do. It is intended to express shaman myth story which is important part of history and culture of Jeju do by using these shaman myth of Jeju do to build a man-made theme park.

By using main characters and scenes of Jeju's myth story, it is intended to explain the myth of Jeju, the world view which condenses all cultures of Jeju and provide the interest and familiarity to tourists or visitors who visit this theme park. Moreover it is intended to build a public theme park by holding festivals and events by the season or time and by building 3-D center, performance stage, myth character hall where shaman myth of Jeju do is used as a main theme. It is tried to build an experience-centered historical and cultural theme park in distinction from existing amusement theme parks in Jeju.

I. 서 론

1. 연구의 배경 및 목적

1) 연구의 배경

21세기의 대표적인 성장산업인 관광산업은 자연환경과 고유문화를 보전하면서 체험하는 대안적 관광형태의 중요성이 부각되면서, 테마관광·생태관광·문화관광·자연관광 등이 ‘문화’·‘관광’·‘환경’·‘정보’·‘테마’ 등으로 함축되어 주류를 이룰 것으로 예상되고 있다. 그 중에서도 그 지역만이 가지고 있는 자연환경과 역사·문화자원 등 고유의 특징을 테마화하여 경쟁력 있는 지역으로 만들어 나가는 것이 중요한 과제로 부각되고 있다.

또한 세계관광기구(WTO)에서도 *Tourism 2020 Vision*에서 2020년대의 세계 관광환경 변화를 다음과 같이 예측하고 있다¹⁾. 첫째로, 테마가 있는 관광상품은 연예(entertainment), 흥미(Excitement), Education(교육) 등 3E를 조합하는 형태를 보일 것이다. 둘째로, 관광객 유치와 다양한 경험 제공을 위한 선결 조건으로 많은 관광 목적지들이 이미지의 창출과 관리에 중점을 둘 것이다. 셋째로, 전자지도, 인터넷, E-Mail 등 컴퓨터와 전자통신 기술이 관광 목적지의 선택에 큰 영향을 미치고, 여행 수속과정이 단축되는 등 더욱 편리한 여행이 가능해질 것이다. 넷째로, 지속가능한 개발 개념이 확산되어 환경을 저해하는 대규모 개발이 지양될 것이다. 다섯째로, 안락함을 추구하는 동시에 모험을 즐기는 여행특성을 나타내면서 우주관광의 시대가 도래할 것으로 예측하고 있다.

이러한 관광환경 변화를 반영하여 향후의 테마파크 개발방향 중에 하나가 문화관광에 대한 수요 증가로 조상들의 전통적인 삶을 보여 주고 체험할 수 있는 역사·문화 유적형 테마파크가 지속적으로 늘어날 것으로 전망된다. 특히 각종 놀이공간과 조각공원, 전통문화공간을 함께 조성하여 문화와 관광이 조화를 이룬 테마파크 개발이 활성화될 것으로 예상된다. 우리나라

1) WTO, 『*Tourism 2020 Vision*』, 1999

라에서도 1995년부터 우리의 문화와 문화유산의 관광상품화에 적극적인 관심을 보이고 있으며, 지방자치단체에서도 지역경제 활성화를 위한 적극적인 방안으로서 지방의 독특한 문화를 관광자원화하기 위해 노력하고 있다. 그리고 현재 관광이 과거의 관광, 즉 대중관광, 패키지화된 관광에서 새로운 형태의 관광 - 문화관광, 유산관광, 테마파크, 모험관광, 생태관광 - 으로의 변화는 관광객들을 새로운 놀이 형식을 찾게 하고 있다. 일차적 관광의 형태인 지역의 자연과 민속문화, 역사적 유물을 방문하는 관광객의 지속적 유치를 위한 적절한 방법의 하나로 테마파크가 활용되고 있다.

세계적으로 테마파크(Theme Park)는 레저시설로서 각종 다양한 주제와 다양한 입지에서 건설되어 운영되고 있다. 사람들에게 즐거운 시간과 공간을 제공하는 새로운 여가시설로서, 지역경쟁력 확보의 중요한 수단으로 자리잡아 가고 있다. 또한 테마파크는 단순한 공원의 개념을 넘어서 체재성이 가미되어 미국, 일본을 비롯한 세계 각국에서 지역 활성화 및 관광자원의 확보 등의 목적으로 다각적으로 추진되고 있다²⁾. 일본은 오래 전부터 지방자치체가 정착되어 지역활성화 정책의 일환으로 다각적인 노력이 행해지고 있는데 이러한 지역활성화의 일환으로 지역문화를 살릴 대규모의 테마파크가 상당수 건설·운영되고 있다.

관광지로서 테마파크의 발전은 관광행위와 관광지들의 현대적 재정의의 여러 측면을 다음과 같이 보여주고 있다. 첫째로, 테마파크는 본질적인 포스트모던 공간으로서 개방적이고 의식적인 스타일의 혼합과 의도적인 실상과 가상의 혼합을 가지고 있다. 둘째, 북아메리카의 놀이공원이 기원이 되어 영국, 유럽대륙, 태평양 일대(일본, 한국, 오스트레일리아 등)로 퍼지고 증식함에 따라 문화관광의 세계화와 균질화를 반영한다. 셋째, ‘포스트 관광객’에게 강한 호소력을 갖고 있다. 넷째, 테마파크의 발전은 또한 창조된 장소라는 아이디어를 매우 효과적으로 그려낸다³⁾.

그렇지만, 관광지로서의 제주도는 소비자인 관광객에게 자연자원에 의존하는 관광지로 인식되고 있다. 보는 관광의 전형적인 패턴으로 관광객에게 흥미유발요인을 적게 하고 있으며, 제주도가 가지고 있는 독특한 문화를 관광자원화 하는 데는 그 고유성(authenticity)과 정체성

2) 김은중, 박승, 『일본에 있어서 전통 및 지역성을 주제로 한 테마파크에 관한 연구』, 대한건축학회논문집 10권8호. 1994, pp.29~30

3) 스티븐 윌리엄스, 『현대 관광의 이론과 실제』, 한울아카데미, pp.224~249

(identity)을 제대로 살려내지 못하고 있는 실정이다. 또한 재미있고, 즐길 수 있는 하드웨어 나 소프트웨어적인 프로그램 개발이 미흡하며, 현재까지 개발된 3개단지 14개지구 내에서의 프로그램도 소비자에 대한 포지셔닝이 명확하게 설정되어 있지 않음으로써 점차 차별화·개설화되는 관광객의 취향을 따라가지 못하고 있는 실정이다. 제주도에 테마파크 상황을 살펴보면, 미니월드, 소인국테마파크, 목석원, 제주민속촌 등 소규모 테마파크들이 건설이 되어 운영되고 있지만, 의미전달이나 그 소재 구성에 있어서는 상당히 취약하여 관광객들에게 제주만의 특별한 매력물로 인지되고 있지 못하고 있다. 이로 인해 입장객 감소와 경영악화라는 결과를 초래하고 있는 실정이다.

관광지개발에 따른 악영향을 최소화하고 자원가치를 최대한 증대시키기 위해서는 개발 대상지역에 물리적·인문적 특성에 대한 차이와 이용자의 요구에 관한 정보가 의사결정과정에서 반영되고, 이 정보가 충분히 고려되는 가운데서 적절한 개발이 이루어져야한다⁴⁾. 제주 관광개발은 경제적인 측면만을 부각하여 환경파괴, 지역사회 파괴의 주범으로 몰렸으나 앞으로의 관광개발은 주민이 적극 참여하고 제주의 역사·문화·철학·환경들이 반영되어야 하며, 제주도적인 개발이 이루어지기 위해서는 제주만의 특색 있는 관광단지를 계획하고 관광자원화 하는데 제주의 독자성과 정체성이 반영된 지속가능한 개발이 필요하다⁵⁾.

2002년 12월 제주발전연구원이 관광객 375명을 대상으로 한 조사결과에 의하면 제주문화의 독특성에 대해 묻는 질문에 독특하다는 의견이 93.8%로 제주의 문화는 타 지역보다 독특하다는 응답이 높게 나타났다. 제주문화를 활용한 관광상품의 개발 필요성을 묻는 질문에는 개발이 필요하다는 응답이 84.6%로 높게 나타났다. 그리고 제주 문화관광자원의 구매의도를 묻는 질문에도 구입하고싶다 46.9%, 적극적으로 구매하고 싶다 26.1%, 보통이다 22.7%, 구매의사가 없다 2.7%, 구매의사가 전혀 없다 1.6%의 순으로 나타나 제주문화를 관광자원화 한다면 구매하거나 이용하겠다는 응답이 높게 나타났다⁶⁾. 이러한 결과는 제주의 역사·문화가 관광객들에게 매력적인 유인력을 갖고 있다는 것을 보여주는 것이다.

4) 장성수, “관광지 개발잠재력 평가요인과 투자결정경로에 관한 구조분석”, 경기대 박사학위논문, 1998, P.3

5) 이진희, “제주관광개발의 방향설정에 관한 기초연구”, 산경논집 제14권, 제주대학교 관광산업연구소, 2000

6) 제주발전연구원, 「제주문화의 관광자원화 방안 연구」, 제주발전연구원, 2002, pp.35~40

제주도 역사성을 대표하는 제주무속신화는 그 자체로서 훌륭한 관광적 가치를 지니고 있으나 체계적 관리와 적극적인 홍보 부족 등으로 관광상품으로서 그 가치를 제대로 인정받고 있지 못하고 있다. 제주도의 전통문화는 무속신앙에 뿌리를 두고 있다. 단군신화가 조선의 건국 시조신화인 것처럼 탐라국건국 시조신화인 ‘삼성신화’는 마을 설촌의 당본풀이에 뿌리를 두고 발전한 것이며, 거기에는 탐라인의 무속적 세계관을 반영하고 있다⁷⁾.

2) 연구의 목적

제주가 세계적인 선진 관광지와 경쟁하기 위해서는 “제주문화의 정체성을 살릴 수 있는 역사·문화 유적형 테마파크 조성”과 제주의 독특한 문화관광상품 개발이 중요한 과제라고 할 수 있다. 또한 다른 경쟁관광지와 차별성을 확보하기 위해서는 제주의 역사·문화에 대한 과거 및 현재와 미래를 테마파크라는 장소를 통해 표현할 필요가 있다. 이에 본 연구는 제주의 무속신화를 테마로 하여 테마파크를 계획하며, 여기에는 단순히 과거의 추억이나 상상의 세계만을 구현하는 장소가 아니라, 제주의 역사·문화에 근간을 두고 다른 지역과 차별화된 교육적 체험과 전통문화에 대한 새로운 차원의 접촉을 시도하는 공간을 조성하는데 목적을 두고 있다.

2. 연구의 범위

1) 공간적 범위

본 연구의 대상지는 전술한 목적을 위하여 연계 관광, 역사자원 분포 및 거리·인문·사회·물리적 환경 등을 고려하여 산천단을 선정하였다. 이곳은 조선시대부터 한라산신제를 봉행하기 위한 묘단을 설립하여 산신제를 지내왔으며, 이로 인해 제주의 역사성이 있는 장소로

7) 제주도·(사)제주전통문화연구소, 『제주도큰곳자료』, 제주도·(사)제주전통문화연구소, 2001, p.15

서 인식되어 지고 있다.

산천단은 제주시에서 제 1 횡단도를 따라 8km정도에 위치하고 있고, 제주시 아라동과 오등동 일대로 제주시 도시계획구역 경계에 위치하고 있다. 대상지를 중심으로 동측으로는 제주대학교, 남동쪽으로 제주전문대가 위치하고 있다. 대상지의 주도로인 국도 11호선(5·16도로, 제2횡단도로)이 대상지 우측 남북방면으로 지나가며, 북측으로는 목석원이, 남측으로는 제주컨트리 클럽이 있다.

2) 시간적 범위

일단은 2011년을 목표연도로 정하고 1단계를 2004년~2008년으로 하여 테마파크내 기반조성과 기본 건축물 및 시설 조성하는 기간으로 한다. 2단계는 2009년~2011년까지로 유보지에 대한 계획을 통해 테마파크 조성을 마무리하는 기간으로 설정한다.



3) 내용적 범위

본 연구에서 내용적 범위는 우선 테마파크 계획을 위한 제주무속신화를 테마로 하여 제주에 분포하고 있는 제주무속신화의 개념과 특성을 이해하고, 역사·문화 주제공원에 대한 국내외 사례를 바탕으로 하여 제주역사·문화 테마파크 계획을 위한 활용가능성과 실행가능성 등을 감안한 계획요소 도출, 대상지역 환경조건의 분석을 통하여 활동프로그램의 작성 및 기본 계획 수립까지로 설정한다.

3. 연구의 방법 및 과정

본 연구는 문헌연구(literature study)와 벤치마킹을 위한 국내·외 사례 분석(case study)을 토대로 하여 다음과 같은 과정으로 이루어졌다. 먼저, 연구의 배경과 목적 설정이 이루어지고, 제2장에서는 이론적 측면에서 테마파크의 개념과 역사문화 테마파크, 그리고 테마로서

의 제주 무속신화, 역사·문화 테마파크에 대한 국내·외 사례를 살펴본다. 여기에서는 테마파크의 다양한 종류 중에서 역사·문화 테마파크를 고찰한다. 또한 제주무속신화에 대한 내용과 국내·외 역사·문화 테마파크 사례에 대해 검토하고, 역사·문화 테마파크에 대한 이론적 개념정립을 한다.

제3장 현황분석에서는 제주 역사·문화 테마파크 계획을 위한 계획부지의 현황분석이 이루어진다. 계획부지에 현황분석에 결과에 의해 종합분석과 개발가능지 분석이 이루어진다.

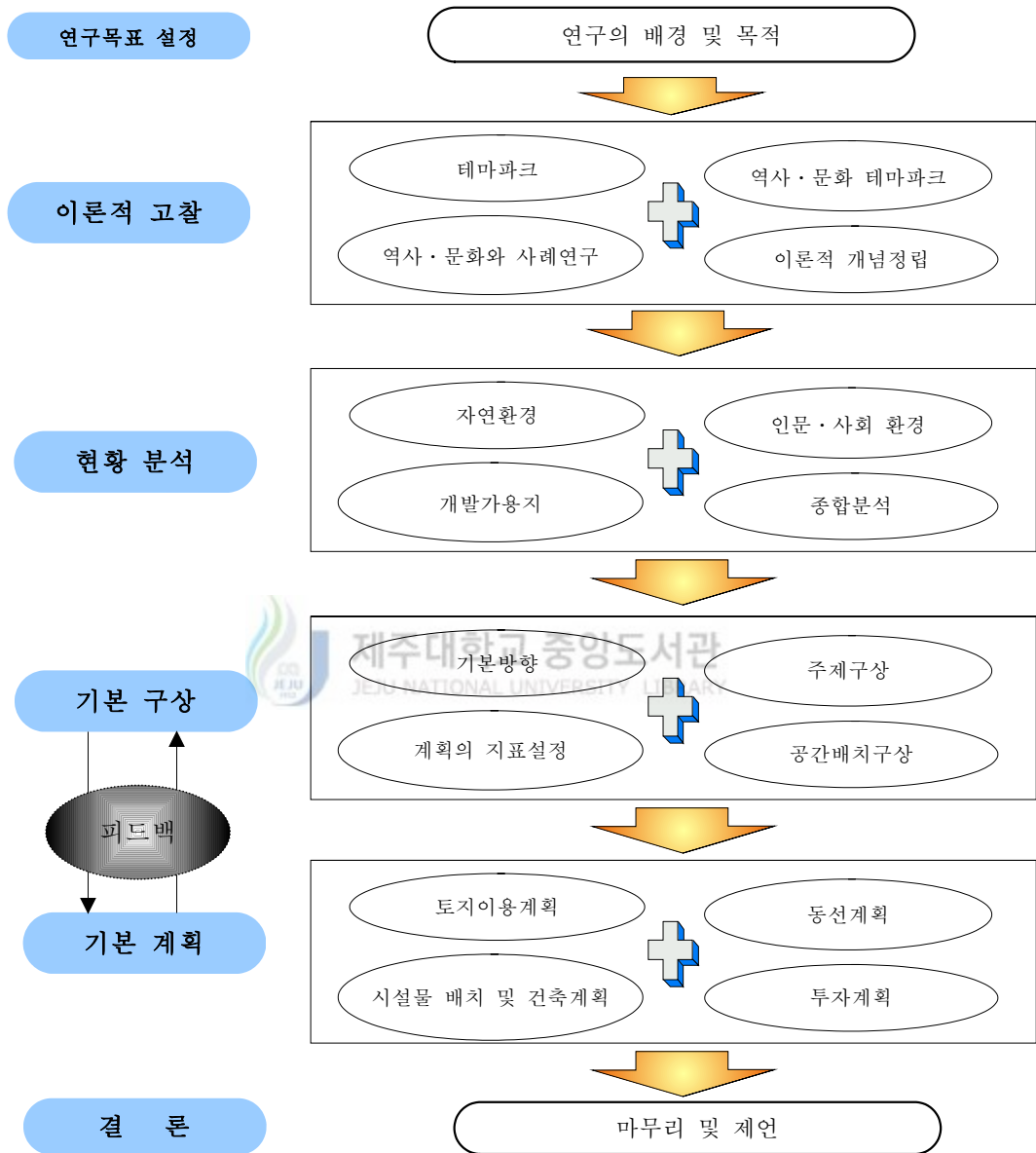
제4장 기본구상에서는 계획요소의 추출을 위하여 제주무속신화의 제반 특성들 가운데 제주 역사·문화테마파크의 계획에 적용가능한 요소들을 분석하여 계획에 반영한다.

제5장에서는 기본구상을 토대로 하여 기본계획안을 작성한다. 계획대상지에 대한 토지이용 계획, 동선계획, 시설물 배치 및 건축계획, 투자분석에 대한 구체적인 내용과 상세 설계안을 통하여 역사·문화 테마파크 조성계획에 적용시킨다. 특히, 4장 기본구상과 5장 기본계획은 계속적인 피드백과정을 통해 기본계획을 확정한다.

마지막으로 6장에서는 본 연구의 전체적인 내용 정리와 함께 연구한계에 대한 기술로써 마무리한다.



[도1-1] 연구의 과정



4. 선행연구의 검토

모틴호(moutinho)⁸⁾는 “개인의 주제공원 방문 결정은 공원의 특별한 선호도 · 편의성 · 활동성 · 시설물의 제공에 달려있고, 경제적인 요소와 이용가능한 여가시간 또한 잠재적인 방문결정 과정에 중요한 요소이다”라고 이야기하고 있다. 놀이공원에 대한 개인의 행동을 보는 출발점은 놀이공원 방문에 대한 동기와 개인의 선호도를 보는 것이라고 하고 있다. 이 연구의 결과에 따르면, 놀이공원을 선택하는 가장 중요한 기준은 놀이시설의 유무, 짧은 대기시간, 좋은 기후 · 환경이라 할 수 있으며, 선택기준은 전반적인 가격 · 운영시간 · 가족적인 분위기 · 접근성 등과 밀접하게 관련되어 있다는 것을 알 수 있다. 또한 놀이공원의 환경, 비환경과 관련된 가장 중요한 특성을 분석한 것과 동일했으며, 재미있는 놀이시설과 짧은 대기시간 · 좋은 날씨나 경치 · 접근성 · 가족적인 분위기 등을 제공할 수 있는 공원이 성공할 것이라고 제안하였다.

밀만(Milman)⁹⁾은 중앙 플로리다 말 위주 주제공원에 대해 가능성 있는 시장수요를 검증하는 수단으로, 관광객이 이 공원을 방문할 가능성을 예측하였다. 이 연구는 주제공원이 관광객 선호도를 명확히 이끌어 낼 수 있도록 시도했으며, 구체적으로 말의 특징 · 태도 · 인식을 나타내 주고 있다. 인공 매력물에 대한 인기는 자연적 주제공원을 능가하고 있다는 결과는 인공적 주제를 제공하는 세계적인 플로리다 디즈니의 매력물 인기도 때문인 것으로 예측되었다.

또한 밀만(Milman)¹⁰⁾은 주제공원을 개인에게 자유시간을 즐길 수 있는 기회를 주기 때문에 주로 가족 단위의 사람들을 대상으로 하는 여가활동의 하나로 간주하고 있다. 상품생명주기 개념도 매력물과 주제공원의 사업에 관련이 있다고 보고 있는데, 많은 주제공원들은 생성 · 성장 · 성숙 · 쇠퇴 · 회복과 같은 경험주기와 생명주기를 겪게 되며, 그 예로 코니 아일랜드(Coney Island)는 모든 생명주기를 거쳤고 다른 매력물들은 단계적으로 쇠퇴했는데, 그 원인을 방문객들의 인구 통계적 특성, 소비취향과 선호, 여행 성향의 증가, 다른 매력물과의 경쟁 때문이라고 했다. 이 연구에서는 주제공원 사업이 직면한 중요한 문제점 중 하나로 참가인

8) Moutinho, Luiz. AmuseMent Park Visitor Bahavior, Tourism Management(Oct), 1998, pp.291~300

9) Milman, Ady, Market Identification of a New Theme Park, An Example from Central Florida. Journal of Travel Research(Spring), 1988, pp. 7~10

10) Milman, Ady, Theme parks and Attraction, Travel and Tourism, 1993, pp.934~944

원을 예측하는 일이라고 했으며, 주제공원 방문 결정요인을 위치요인(관광객수, 접근시설, 지역시장, 관광객을 위한 시설물 등)과 디자인요인(쇼나 탈것의 종류, 건축설계와 경치, 내부적 매력물 등) 두 가지로 보고 있다.

맥클롱(McClung)¹¹⁾은 주제공원 선택에서 방문에 영향을 미치는 요인에 관한 조사를 위해 미국 대도시 주부 3,000명을 대상으로 주제공원 선택에 영향을 주는 요인을 연구했다. 이 연구는 주제공원 참여에서 관광객 선호도를 확인하기 위해 시도되었으며, 주제공원 방문객에게 영향을 미치는 요인은 7개의 요인 중에서 기후, 어린이 유무, 비용 순으로 나타났다. 나이, 어린이 유무, 수입을 포함한 일부 중요한 인구 통계적 특성이 관광객과 비관광객을 구별한다는 사실을 발견했으며, 주제공원 선택에서 동일화된 세분화요인 중 수입, 휴가·레저 결정이 어떻게 영향을 미치는가에 대해 주시해야 됨을 시사하고, 주제공원에서 제공된 서비스는 공원을 차별화할 만큼 특별한 것이어야 하며, 주요 현안은 방문가능성과 흥미를 증가시키는 것이라고 제안했다.

카우(Kau)¹²⁾는 인위적으로 만든 매력물의 개발은 중요한 안건이라 말하면서 주제공원의 이름이 역사에서 유래된 탕왕조(The Tang Dynasty village: 618-906AD)를 연구주제로 선택했다. 탕왕조 마을의 개념은 마을을 놀이와 휴양 주제공원으로 개발하는 것으로서 현대의 편리성과 싱가폴을 고대 중국의 문화와 역사를 결합시킨 것을 강조한다. 그 목적은 외국관광객과 지역 방문객들에게 여가와 오락, 유적과 식사시설을 갖춘 놀라운 즐거움을 주는 것이라 하였으며, 연구의 주요목적은 백인과 아시아인 관광객들간에 차이점이 있는가 하는 것을 찾아내는 것이다. 즉, 주제공원의 수용성, 입장료로 각 집단이 기꺼이 얼마를 지불할 것인가, 주제공원 내에 장치되어 있는 다양한 매력물과 활용성에 대한 평가 등이다. 만일 이러한 정보가 주제공원 경영에 이용된다면 보다 효과적인 판매전략을 계획할 수 있을 것이라는 시사점을 주고 있다.

샤론(Sharon)¹³⁾은 방문횟수 증가에 따라 서비스 요인(접근성, 운영시간, 식사, 이용 가능한

11) McClung, W. Gordon, Theme park selection, Factors Influencing Attendance, Tourism management(June) , 1991, pp.132~140

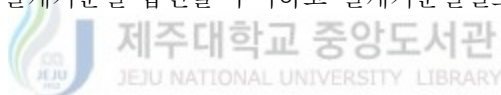
12) Kau, Ah Keng, Evaluating the Attractiveness of a New Theme Park, Tourism Management, 1993, pp.202~210

13) Sharon, V. Thach and Catherine, N. Axinn, Patron Assessments of Amusement Park Attributes, Journal of Travel Research(Win) , pp. 51~60

주차시설 등)의 속성에 대한 중요도가 감소했으며, 또한 체제시간이 증가함으로써 서비스요인의 중요도가 감소하는 것으로 나타났다. 그리고 주제공원의 속성을 확인하고 차별화 하는 과정에서 고객에게 영향을 주는 가격·접근성·편의성·환대 형태 등의 요인은 중요도가 감소하는 것으로 나타났다.

김두하¹⁴⁾는 주제공원을 대상으로 한 만족연구에서 주제공원 이용 전, 이용 후를 구분하여 조사하는 종단적 조사를 통해 만족에 미치는 영향을 재조명하였다. 주제공원 이용자의 물리적 시설과 이용공간에 대한 연구를 통해 주제공원이 비록 기대에 의해 만족이 결정되는 서비스 산업의 하나이기는 하나, 이용경험의 평가가 용이하기 때문에 성과에 의해 만족이 결정된다고 제안하고 있다.

이양주¹⁵⁾는 주제공원을 대상으로 사업성 측면에서 설계기준일을 선택하고자 하였다. 설계기준일을 선택하기 위하여 설정가능 한 설계기준일별로 수입과 비용을 동시에 추정하여 이윤 극대점과 손익분기점을 도출하였다. 이를 위하여 3개의 사례공원을 선정하고 각 공원의 365일 간의 일이용자 수에 설계기준일 옵션을 부여하고 설계기준일별로 총공헌이익과 고정비를 측정하였다.



위와 같은 선행연구를 정리해 보면 국외 연구에서 밀만(Milman, 1993)은 주제공원과 매력물, 주제공원의 시장확인, 여가활동으로서 주제공원의 역할에 대한 연구를 통해 주제공원 방문결정요인, 주제공원 속성별 선호도, 관광행동의 영향요인, 거주민들의 참가패턴을 조사하였다. 주제공원의 매력성 평가에 관한 연구로서 카우(Kau, 1993)는 다양한 매력물과 활동성에 대한 평가조사를 실시하였고, 모틴호(Moutinho, 1988)는 놀이공원에 대한 방문자 행동을 연구하였으며, 맥클롱(MaClung, 1991)은 주제공원 선택의 영향요인, 선호하는 매력물 평가·조사, 인지도, 참여패턴을 연구하였다. 그리고 샤론(Sharon, 1994)은 주제공원의 속성에 대한 연구를 수행하였다. 국내연구에서는 김두하가 주제공원을 대상으로 만족연구를 하였고, 이양주는 주제공원을 대상으로 사업성 측면에서 설계기준일 선택에 대한 연구를 선행연구로 검토하였다.

14) 김두하, "주제공원 이용자의 만족형성과정에 관한 연구: 에버랜드를 중심으로", 서울대학교 환경대학원 박사학위 논문, 1999, pp.

15) 이양주, "주제공원 계획에서 설계기준일 선택을 위한 모형개발", 서울대학교 박사학위논문, 1997, pp.83~84

<표1-1> 테마파크에 관한 선행연구

연구자	연구주제	연구방법	연구결과
밀만 (Milman, 1988)	주제공원과 매력물, 주제공원의 시장확인, 여가활동으로서 주제공원의 역할	주제공원, 방문결정요인, 주제공원 속성별 선호도, 관광행동의 영향요인, 거주민들의 참가패턴을 조사	인공 매력물에 대한 인기는 자연적 주제공원을 능가하고 있다
맥클롱 (McClung, 1991)	주제공원 선택에서 방문에 영향을 미치는 요인에 관한 연구	미국 대도시 주부 3,000명을 대상으로 주제공원선택에 영향을 주는 요인을 조사	주제공원 방문객에게 영향을 미치는 요인은 7개의 요인 중에서 기후, 어린이 유무, 비용 순으로 나타남.
카우 (Kau,1993)	주제공원의 이름이 역사에서 유래된 탕왕조	주제공원의 수용성, 입장료로 각 집단이 기꺼이 얼마를 지불할 것인가, 주제공원 내에 장치되어 있는 다양한 매력물과 활용성에 대한 평가	탕왕조 마을을 놀이와 휴양 주제공원으로 개발하는 것으로서 고대 중국의 문화와 역사를 결합시켜 다양한 매력물을 이용한 효과적인 판매전략을 수립.
샤론 (Sharon, 1994)	주제공원에 속성에 대한 연구	고객에게 영향을 주는 가격, 접근성, 편의성, 환대 형태 등의 요인 평가	방문횟수 증가에 따라 서비스요인의 속성에 대한 중요도가 감소했으며, 또한 체재시간이 증가함으로써 서비스요인의 중요도가 감소하는 것으로 나타남
이양주(1997)	주제공원 계획에서 설계기준일 선택을 위한 모형개발	3개의 사례공원을 선정하고 각 공원의 365일간의 일이용자 수에 설계기준일 옵션을 부여하고 설계기준일별로 총공헌이익과 고정비를 측정.	설계기준일을 선택하기 위하여 설정가능 한 설계기준일별로 수입과 비용을 동시에 추정하여 이윤극대점과 손익분기점을 도출.
김두하(1999)	주제공원 이용자의 만족형성과정에 관한 연구	이용자 만족에 미치는 영향을 알기위해 주제공원 이용전, 이용 후를 구분하여 조사	주제공원이 기대에 의해 만족이 결정되는 서비스산업이지만 이용경험의 평가가 용이하기 때문에 성과에 의해 만족이 결정됨.

주: 위 내용은 본 연구자에 의해 정리된 것임.

Ⅱ. 테마파크의 이론적 고찰

1. 테마파크의 개념

1) 테마파크의 개념 및 특성

(1) 테마파크의 개념

테마파크 산업의 역사는 고대 그리스·로마 시대부터 전해지던 트레이딩페어(Trading Fairs)로 거슬러 올라간다. 이 무역 박람회의 주목적은 상거래 촉진, 상품전시, 거래처 상호간의 만남들이었다. 더 많은 사람을 모이게 하고, 박람회 자체를 기념하는 각종놀이와 대회·노래 부르기·춤추기·곡예 공연 등이 펼쳐지는 기쁨을 위한 장소가 테마파크 개념의 시초였다.

테마파크는 위락공원(amusement park)에서 발전하기 시작하였고, 2차 대전 전까지 위락공원은 두 가지 유형으로 개발되었다. 제 1 형은 교육과 문화를 목표로 한 것으로 녹색의 정원과 아름다운 경관 그리고 황금광산을 거닐 수 있는 곳이었다¹⁶⁾. 두 번째 유형은 상업성을 목표로 한 것으로 타기(Riding)·피크닉·게임·카니발 등을 즐길 수 있는 곳이었다.

테마파크는 특정 주제를 가진 놀이시설의 위락공원으로서 역사·문화·민속·자연·예술 등에 첨단 과학기술이 접목되어 방문객들에게 즐길 수 있는 시설과 놀이 프로그램, 캐릭터 등이 일체성을 갖도록 마련해 놓은 레저공간이라는 것이 일반적인 표현이다.

16) 이양주, “주제공원 계획에서 설계기준일 선택을 위한 모형개발”, 서울대학교 박사학위논문, 1997, pp.23

[도2-1] 테마파크의 정의¹⁷⁾

Cameron	테마파크는 만국박람회로부터 Amusement Parks, 주나 지역박람회, 박물관이나 동물원과 같은 문화적이거나 다른 영리시설물에 이르는 관광산업내의 몇몇 중요한 시설중의 하나.
Milman	다른공간과 시간의 분위기를 창출해 내고, 건축물과 경치, 훈련된 종사원, 탑승물, 식음료, 그리고 상품들이 선정된 주제에 맞게 조화됨으로써 지배적인 분위기를 집중시킨것
Marriot	환상을 유발시키는 분위기를 만들기 위하여 여흥 및 상품과 풍속, 건축 양식의 연장을 조합한 특별한 주제나 사적지를 지향한 가족 여흥의 장
Vogel	단순히 티켓이나 음료를 판매하는 사업이 아니라 즐거움과 적절한 경험을 판매하는 사업
지창구	특정한 테마를 설정하여 유희시설 유무와 관계없이 그 테마에 따른 환경과 놀이, 이벤트 등 모든 시설과 분위기를 만들어 전체를 구성 운영하는 레저의 형태
권오흡	주제가 있는 공원이란 뜻으로 어떠한 테마를 설정하여 그 테마를 실현시키고자 각종 시설물, 건축물, 그리고 조형물 등을 전개하고 실현시킨 곳
이정화 · 김준기	테마공간의 소재로는 주로 다른 사람들과 공감대를 형성하는 과거의 어떤 체험이나 어린 시절의 추억 혹은 상상의 세계 등을 들 수 있으며, 이것을 재해석하여 시각화한 것

17) 테마파크의 정의를 위해서는 다음 논문들을 참고하였다.

이동열, “Theme Park에서의 상점 경영에 관한 연구”, 경희대학교 경영대학원 석사학위논문, 1989

Milman A, The Rope of Theme Park As a Laisure Activity for Local Communities, Journal of Tourism, Research, Winter, 1991

Mervyn Jones, J.S, Theme Park in Japan”, Progress in Tourism, Recreation and Hospitality Mangement, John Wiley & Sens: Univ of Survey, UK, 1994

M. Vogel. H, Out look for Theme Park, Proceedings of The U.S Travel Data Center’s 1984 Travel Outlook Forum, Washington, D.C, U.S Travel Data Center, 1984,1985

지창구, 「일본테마파크 성장 과정과 사례에서 본 국내 테마파크의 전략적 방향」, 월간 산업과 경영 대우 경제연구소, 1996

권오흡, 「국민 여가 선용을 위한 테마파크 개발에 관하여」, 관광협회, 1989

이정화 · 김준기, 「테마의 시대」, 세진사, 1996

(2) 테마파크의 특징

테마파크는 특정 주제에 의해 모든 조직, 프로그램, 공간, 시설이 구성된다. 그러므로 테마파크의 특징을 다음과 같이 열거할 수 있다.

첫째, 테마파크는 하나의 중심적 테마 또는 연속성을 가지는 몇 개 테마들을 연결하여 차별화된 개성(identity)을 보유한다. 둘째, 레저시설로서 즐거움(Entertainment)이 있다. 셋째, 설정된 테마에 기초하여 비밀상적인 환경으로 전개한다. 테마파크는 일상성을 완전히 차단한 비밀상적인 유희공간이다. 테마의 의해 연출된 비밀상적인 공간에서 관람객들은 그 공간에 맞는 비밀상적인 행동을 일으킨다. 넷째, 매력적인 유희시설, 이벤트를 활용한 상품 도매업과 음식업을 포함한 형태로 복합적인 성격을 보유하고 있다. 다섯째, 테마를 나타내기 위하여 의도적으로 연출한 환경 및 장치산업이다. 여섯째, 자본집약적 산업으로 대형화를 추구한다. 특정하고 일관된 테마구성을 위한 막대한 자본과 그에 따른 고도의 기술 및 전문화된 인력 등이 필요할 뿐만 아니라, 개발기간도 오래 걸리고, 자금 회전율도 장기화된다. 일곱째, 테마파크는 운영 관리에 많은 인원이 필요하므로 노동 집약적 산업이다.

주제공원은 다음과 같이 위락공원과는 다른 특징이 있다. 첫째, 위락공원의 타는 시설이 하나같이 닳은꼴이라면 주제공원의 타는 시설은 그 주변 환경이 하나의 무대장치와 같다. 둘째, 주요건축 개념인 모험·환상·기술이 전 지구에 배여 있다. 셋째, 건설과 운영비 규모가 위락공원에 비해 상당히 크다. 즉, 체제성과 1인당 수입이 많아지고, 보다 더 정교하고 전문화된 매점들과 편리한 교통시설이 들어선다. 넷째, 조경·접대·음식 등 다양한 전문분야를 필요로 한다. 다섯째, 주제공원은 위락 공원에 비해 관광객 비율이 높아져 손님으로 모시는 노력 즉 접대 수준이 높다. 여섯째, 주제공원은 광고방법·지출규모·마케팅시설 측면에서 위락공원과 다르다.

2) 테마파크의 유형 및 분류

테마파크는 파크의 공간성, 테마의 유사성, 전개되는 수법과 형태로 분류되고 있다. 테마파크에 도입된 주제의 유형에 따라 분류를 하면 다음과 같이 분류될 수 있다.

<표2-1> 테마파크의 유형 및 분류

테마	성격
인간 사회의 민속	· 민가와 건축물을 테마로 한 파크 · 민가와 민속, 공예, 예능을 종합적으로 연출한 파크 · 특정 지역을 보전하여 지역 전체를 파크화
역사	· 전설/문학/유적을 테마로 한 파크 · 역사를 테마로 한 파크
지구상의 생물	· 동물, 조류, 곤충관 등을 테마로 한 파크 · 어류, 바다의 생물을 테마로 한 파크 · 식물을 테마로 한 파크
구조물	· 거대한 건축물, 타워, 모뉴먼트를 테마로 한 파크 · 건축과 환경을 미니어처화 하여 테마랜드화한 파크
산업	· 폐광산을 테마로 한 파크 · 지역산업, 전통 공예 등을 테마로 한 파크
예술	· 영화를 테마로 한 파크 · 미술과 음악을 테마로 한 파크
놀이	· 스포츠를 테마로 한 파크 · 레저풀을 테마로 한 파크 (워터 파크) · 어뮤즈먼트 기종의 놀이 자체를 테마로 한 파크 · 하이테크 게임 머신을 테마로 한 파크 · 자동차 운전을 테마로 한 모터 파크
과학과 하이테크	· 우주개발을 소재로 한 파크 · 통신, 교통 에너지를 테마로 한 파크
자연자원 (바다, 산, 폭포, 공원, 온천 등)	· 자연 경관을 테마로 한 파크 · 온천 리조트를 테마로 한 파크
테마가 복합된Park	· 대규모 부지에서 다양한 테마를 복합시켜 전개한다. 전체적인 이미지 창조 및 종합적인 테마 창조가 필요하다.

주: 이 자료는 일본 종합 유니콤사의 [테마파크/테마 리조트의 기획 개발/실무자료집]의 일부를 자체 번역한 것을 부분 발췌한 것임

주제공원의 이용행태별로 분석하여 보면 유희적 행태, 경험적 행태, 전환적 행태, 실험적 행태로 나눌 수 있다. 주제공원의 주된 이용행태는 유희적 양식이며 그에 따라 부수적 여러 행태가 복합된 성격을 갖는다.

<표2-2> 주제공원의 이용행태

이용 행태	내 용
유희적	여흥으로서의 위락
전환적	일상생활로 부터의 탈출
경험적	의미있는 경험을 얻기 위한 추구
실험적	사적으로 새로운 생활 방식 추구
실존적	특정한 환경 또는 장소를 찾아 그 곳에서 정식적 결합의추구

2. 역사 · 문화 테마파크

1) 역사 · 문화관광과 테마파크

역사 · 문화관광상품은 역사문화관광자원을 주된 속성으로 하여 관광객의 관광욕구가 충족될 수 있도록 각종 시설, 서비스 등을 결합하여 판매하는 유형 · 무형의 서비스상품이라고 할 수 있다. 유럽의 관광, 레저자원으로서 그들의 전통적 건축과 지역문화는 거의 절대적 가치를 발휘하고 있다¹⁸⁾. 이탈리아 · 영국 · 프랑스와 같은 유럽의 관광선진국들은 역사문화유산을 최대한 이용해 왔고 이러한 문화유산을 이해하기 위한 많은 노력을 기울여 왔다. 특이할 만한 자연유산이 없는 상태에서 과거로부터 물려받은 훌륭한 역사문화유산을 관광자원화 하였다.

또한 세계시장이 개방화 · 국제화되고 각종 산업이 전문화되면서 역사적이며, 역사적인 것들이 관광상품으로 개발되고 있다. 문화유산을 관광한다는 것은 안정성과 지속성에 기초한 전통성에 중점을 두는 동시에 변화를 추구한다고 하는 양면성을 지니고 있다. 이러한 의미에서 문화유산을 관광한다는 것은 단순히 관광자원으로서의 불거리를 제공하는데 그치는 것이 아니라 과거를 통해 현재를 이해하고 미래를 조명할 수 있다는 것을 의미한다.

문화유산의 관광적 가치를 살펴보면 크게 경제적 관점, 사회 · 문화적 관점, 환경적 관점으로 나누어서 고찰할 수 있다¹⁹⁾. 첫 번째 경제적 관점은 문화유산을 관광자원화 함으로서 큰

18) 김은중, 박승, "일본에 있어서 전통 및 지역성을 주제로 한 테마파크에 관한 연구", 대한건축학회논문집10권 8호, 1994. 8, p.29

경제적 이익을 가져다주는데 내·외국인 관광객의 직접적인 소비, 이들의 여행경비, 관광지역에 미치는 다양한 승수효과 등이 그것이다. 관광객 수입의 경제적 영향은 관광의 직접효과, 간접효과, 유발효과를 감안할 때 국가의 경제에 중요한 의미를 지닌다. 이는 지역사회에서도 마찬가지여서, 지역경제 단위로 유입된 화폐는 소비의 연쇄작용을 통하여 생산·소득·고용·부가가치창출·세수(稅收)확대 등의 1차 및 2차 효과를 창출한다.

두 번째, 사회·문화적 관점은 문화유산이 그 당시의 여행자들은 문화유산과의 접촉을 통해 새로운 문화와 접촉을 하게 되며, 익숙하지 않은 환경에 접하여 사회적 상호작용과 사회적 관계들을 이끌어내함으로써 생활에 상당한 영향을 받게 된다. 문화유산은 그 문화유산을 보유하고 있는 지역주민들의 정체성 확보뿐만 아니라 더 나아가 국가적으로 자긍심에도 긍정적인 영향을 미치며 교육적 효과도 뛰어나다.

세 번째, 환경적 관점에서는, 최근에 경제·문화·지역사회·관광·도시개발들의 균형있는 발전과 지속적 성장을 가능하게 하는 ‘지속가능한 개발(sustainable development)’ 개념이 모든 분야에 기본적 지침으로서 받아들여지고 있다. 관광산업에 있어서 지속성(sustainability)의 개념은 상당히 중요하다. 기본적으로 관광산업의 경영자나 공급자 및 이에 영향을 미치는 사람들이 현재만큼, 또는 현재보다 더 나은 정도의 자원이나 자본을 후손에게 물려주거나 현 세대가 야기한 자원훼손에 대해 보상해야 한다는 원칙이다. 우리의 문화유산들이 내·외적인 이유로 인해 막대한 손실을 가져오는 게 현실이다. 관광은 환경에 좋지 않은 영향을 미친다는 것이 그 동안의 일반적인 생각이었으나 최근에는 관광이 오히려 환경보호에 이바지 할 수 있다는 점이 강조되고 있다. 통제되지 않은 무분별한 관광행동이 우리의 문화유산을 훼손하는 반면, 체계적인 관리와 통제는 문화유산의 수명을 연장시키고 이를 적극적으로 홍보하는데 큰 도움을 줄 수 있다.

전통성 또는 지역적 문화의 소재들이 박제나 보존의 대상으로만 존재했던 기존의 인식에서 현대적으로 재 등장시켜 재구성할 수 있는 방법 중에 하나가 역사·문화자원들을 활용한 테마파크이다. 단순히 역사문화유산을 시각적으로 감상하는 관광형태가 아닌 교육 자료나 방문객의 흥미를 이끌만한 매력물들을 테마파크 계획에 도입시킬 수 있다. 그 지역에 역사와 문화를 거대한 포장된 상품 테마파크를 통해 관광객들에게 경험하게 할 수 있다. 테마파크의 역

19) 한국관광공사, 「한국문화유산 관광상품화 방안」, 한국관광공사, 1996, pp.31~35

할은 지역에 자연조건을 이용하여 지역밀착성이 높은 테마파크의 형성으로 비교적 용이하게 지역개발이 가능하며, 레저산업으로도 유망하기 때문에 유흥지의 좋은 활용이 가능하다. 또한 지역 사회에의 공헌, 이익의 환원수단으로서 효과적이다. 이러한 테마파크의 역할을 통해서 제주지역의 관광산업을 활성화 할 수 있는 역사·문화관광자원을 활용한 테마파크를 고려해 볼 수 있다.

2) 역사·문화유적형 테마파크

테마파크의 주제로 세계의 민족·건축·우주·환상·역사·지역문화자원 등이 다양하게 채택되고 있다는 것을 위에서 살펴보았다. 이러한 테마파크의 주제 중에 역사·문화유적을 테마로 하는 경우는 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 특정 문화를 테마로 복원하는 경우와 다른 하나는 특정 지역에서 발견된 유적을 중심으로 테마파크를 조성하는 유적형 테마파크이다²⁰⁾. 세계의 역사·문화유적형 테마파크를 살펴보면 전통성 또는 지역적 문화를 단순히 전시하거나 보존하는 대상으로만 존재했던 소재들을 현대적이고 창의적으로 등장시켜 새롭게 재구성하고 있다. 즉, 관광객들에게 그 지역에 이국적인 정서를 맛 볼 수 있도록 기회를 제공하고 있다.

역사·문화유적형 테마파크는 민속, 역사, 예술, 문화관광의 활성화는 역사문화유산의 보존이 철저히 이루어지는 가운데 역사문화유산을 찾는 관광객이 역사적인 체험을 흥미롭게 할 수 있도록 분위기를 조성하는 것이 매우 중요하다. 특히 역사문화유산에 포함된 고유성이 변질되지 않도록 역사문화유산을 보존하되, 역사적인 소재에서 연결고리를 찾아 관광객이 쉽고 깊이 있게 역사적인 체험을 할 수 있도록 역사문화관광의 매력을 창출하는 것이 중요하다.²¹⁾ 미국, 영국, 중국, 하와이, 일본 등의 역사·문화를 주제로 하는 세계의 테마파크는 표<2-3>과 같다.

20) 이시영·심준영, "해남 유적지를 사례로 살펴본 문화·역사 유적지를 테마로 하는 주제공원의 특징", 경희대학교부설디자인연구원 논문집. 2000. 12.

21) 한국관광공사, 전게서, 1995. p.349

<표2-3> 역사·문화를 주제로 하는 세계의 테마파크

구 분	개 요	시 설 현 황
제임스 타운과 윌리엄스버그	영국의 속박에서 벗어난 북미대륙의 독립을 테마로 한 것.	제임스 타운의 16, 17C 영국식 건축물과 윌리엄스버그의 18C마을
송대 문화관	유명한 송나라 시대의 그림‘강변에서의 봄축제’에서 묘사하고 있는 건물과 공간적 특색을 그대로 재현	송나라시대의 건축양식과 조원양식을 따른 역사 마을
당대 문화관	AD 618년 중국 당나라 시대의 수도로서, 왕궁이 있는 제황이 도시인 장안을 그대로 재현	3개의 영화스튜디오와 테마파크로 구성
미들 킹덤	Ocean Park에 위치한 테마파크를 중국역사 5000년의 13개 왕조기간을 테마로 하고 있음	13개 왕조를 대표하는 건축물, 극장, 전시관, 기념품 상가, 레스토랑
폴로네시안 문화센터	젊은 폴리네시안 학생들에게 캠퍼스 가까운 곳에 일자리를 제공하고, 분산 되어 있는 열대섬들의 폴리네시안 문화를 보존전시하기 위해 설립	42에이커의 면적으로 2700석의 극장, Imax시네마, 레스토랑, 작은 점포들로 이루어진 7개의 빌리지로 구성
조르빅센터	약 1000년전에 조르빅이라고 알려졌던 영국 요크지역에 고대 바이킹의 유적이 발견되면서 이곳을 전시관과 함께 관광지의 성격을 함께 부여하여 개발한곳	지하 1500m'의 공간에 Jorvic 전시관과 지상층에 쇼핑몰
더 라스트 레이빈린스	지리적인 특색을 이용하여 관광 명소로 부각시키고자 이 지역의 문화재중 하나인 더 라스트 레이빈스 헤리티지를 관광센터로 개발함	전시공간, 어드벤처 놀이공간, 상가, 레스토랑, 호텔, 극장
닛코에도 빌리지	1600년도에서 1867년대까지 지속되었던 에도 시대의 민속과 문화를 테마로 한 참여형의 테마파크	극장, 전시관, 식품시설, 판매시설

주) 경희대학교부설디자인 논문집(2000.12), 해남 유적지를 사례로 살펴본 문화·역사 유적지를 테마로 하는 주제공원의 특징, Vol 3. 에서 발췌한 것임.

3. 제주의 역사·문화와 무속신화

1) 무속신화의 이해

신화(神話)는 거룩한 이야기라는 종교적 입장에서부터 유치한 이야기라는 극단적 입장에 이르기까지 매우 다양하다. 신화는 일반적으로 ‘신성시되는 이야기’로 정의되고 있다. 이런 신성시되는 이야기는 위대하거나 숭고한 행위로써 일상생활에 흔히 일어날 수 있는 것이 아니다. 그래서 신화속 주인공들 이야기는 알에서 낳았든지, 기아, 짐승의 보호, 표류, 불가능에

가까운 시련의 극복, 거대한 승리 등이 흔히 발견된다. 여러 연구자들이 신화를 <표1-4>처럼 정의를 내리고 있다.

<표2-4> 신화의 정의²²⁾

구 분	정 의
그레이브스 (Robert Graves)	제사 행사를 서술하는 짧은 글
브리에 (Jan de Vries)	의식행위를 창조적으로 반복되어온 태초의 행위
이반스트렌스키 (Ivan Strenski)	신화는 참된 이야기 또는 거짓이야기, 계시 또는 사기, 신들에 관한 것, 때로는 조상에 관한 것, 때로는 사람들에 관한 것.
라우리 혼코 (Lauri Honko)	신들의 이야기, 세계의 창조와 근본적 사건의 시작에 대한 종교적 설명, 세계와 자연가 문화의 부문들이 창조적으로 통합되고 질서를 부여받으며 아직도 그렇게 될 수 있는 신들의 본보기적 행위.

위의 정의들 속에서 신화는 태초의 사건이나 자연·사회 현상의 기원과 질서를 설명하고, 신과 인간의 관계를 나타낸다는 것을 알 수 있다. 또한 신화는 시초에 일어난 원초적인 사건의 신비적인 이야기이며, 신화적 인물은 인간적 존재가 아닌 신이거나 문화 영웅이므로 그들의 행위는 신비로 구성된다. 그 때문에 신화는 신(神)이나 반신(半神)이 시초에 행한 일의 이야기임을 알 수 있다. 또한 신화의 특징을 초자연성, 인격화성, 종교성, 설명성, 불합리성, 유동성, 민족적 발생성, 문화적 능력성, 공생성 등 여러 가지로 표현할 수 있다.

그렇다면 이러한 특징을 내포하고 있는 신화 중 무속신화(巫俗神話)가 갖는 의미를 생각해 보자. 무속의 세계는 우리 민족의 생활체험과 세계관이 응축되어 있는 중요한 전통문화의 하나이다. 특히 무의(巫義)에서 구연되는 무가는 영웅소설이나 판소리 등 여러 문학 양식이 발생하는데 중요한 역할을 해 왔고, 무속(巫俗)은 오랜 세월 동안 우리 민족에게 종교로서 역할을 수행해 왔다.

22) Robert Ranke-Graves, *Griechische Mythologie*, in: *Quellen und Deutung*, Reinbeck, 1979, s. 10

Jan de Vries, *Der Mythos*, in : *Deutschunterricht* 13, 1961, S.12

Ivan Strenski, *Four Theories of Myth in Twentieth Century History*, Iowa City: Universty od Iowa Press, 1987, p.1f.

무속적(巫俗的)인 사람들의 기도를 신(神)에게 전달하기 위하여 일종의 사제자(司祭者)인 무당이 신을 위하여 본풀이를 하는데 그 내용은 신들의 이야기이다. 이때 강림(降臨)하는 신(神)과 사제자인 무당과 기원하는 일반인은 모두가 합일(合一)이 되어 주술적인 힘을 획득하게 된다.

특히 제주 무속신화(巫俗神話)는 다른 지방보다 특수한 세계관이 그 내용 속에 잘 나타나 있으며, ‘본풀이’라는 형태를 갖도록 했다. 본풀이는 대부분 평범한 인간이 고난을 극복하고 주어진 과업을 해결한 후 신으로 좌정(坐定)하는 것을 이야기하고 있다. 서구의 신들이 처음부터 신의 존재로 인간과 분리된 존재였다면 무속(巫俗)의 신(神)들은 신이면서 인간의 모습을 지닌 양면적 존재이며, 신화가 도덕적인 가치나 사회적인 질서나 주술적인 신앙의 회고적인 전형을 제공하고 있는 점²³⁾에서 볼 때 본풀이는 그러한 가치체계를 형상화하고 있다고 볼 수 있다.

무속신화는 몇몇 학자들과 무속과 관련된 종사자들을 제외하고는 관심 밖의 신화(神話)가 되었고, 무속을 단순한 미신 정도로 치부하는 사람들에게는 굿이란 제의(祭儀)속에서 무당들이 부르는 노래를 무속신화라고 정의 내리는 것은 납득하기 어려운 과정이다. 그것은 사람들이 굿을 원시(原始) 종교적 차원에서 인식을 할 뿐 우리 전통문화의 하나로 수용하는 열린 사고를 갖지 못했기 때문이다. 하지만 과거에 무속신화가 사람들 삶의 큰 부분을 차지했던 것과 마찬가지로 현대에도 그 가치는 그대로 존재하고 있다.

무속제(巫俗祭)에서 구송되는 무가(巫歌)는 인간과 신을 위한 매개적인 노래이고 그 내용은 무속신화(巫俗神話)가 된다. 무가에는 신을 오도록 하는 청배, 신을 돌아가게 하는 환위 또는 퇴송, 인간에게 복을 비는 기복(祈福)과 재해를 막아달라는 방제의 무가, 또한 신을 즐겁게 하기 위해 찬양하는 찬신(讚神)과 송덕(頌德)의 무가(巫歌)도 있다²⁴⁾. 모두가 신과 인간의 관계를 연결 짓는 제의절차(祭儀節次)로 신(神)들에 대한 이야기를 하고 있다. 다시 말하면 신화는 신과 인간의 관계를 이야기한 것이다. 무속신화는 본풀이에서 나온 것이며, 본풀이는 무속신화의 주인공들이 어떻게 인간의 삶을 관장하게 되는 신으로 좌정하게 되었는가를 이야기하는 일련의 서사무가(敍事巫歌)이다. 현실 속에 있을 법한 고난을 극복한 후 신으로 좌정

23) 대림태양, 「신화학입문」, 세문사, 1996, p.51

24) 서대석, 「창세시조신화의 의미 변이」, ‘구비문학’ 4집, 한국정신문화연구원어문 연구실, 1980

받게 되고, 따라서 무속(巫俗)의 신(神)들은 인간의 삶 속에 내재해 있는 모순과 부조리를 누구보다도 더욱 잘 이해하고 있으며 그 해결방법도 잘 알고 있다. 인간의 삶과 죽음, 만남과 헤어짐, 고난과 행복, 갈등과 화합 등 인류의 보편적인 삶의 형태가 그대로 투영되어 있기 때문이다. 즉 고난을 극복한 인간이 신으로 좌정(坐定)되는 본풀이는 제주도 무속신화(巫俗神話)속에서 신들과 인간의 관계를 형상화(形象化)하고 있다.

신화를 종교적인 의미 관련에서부터 분리시켜 보면 그것은 어떤 독특한 상징체계에 의한 문학작품이나 예술작품으로 해석될 수가 있고, 신화를 구성하는 상징체계에는 곧 그 민족의 원형적인 문화양식이 용해되어 있다. 이렇게 볼 때, 오랜 옛날의 신화를 현대인들의 손으로 재구성하거나 신화중의 일부를 소재로 하여 새로운 예술품을 창작하는 작업은 그 자체가 문화창조적인 의미에서 매우 가치 있는 일이다.

요즘 크게 각광받고 있는 관광자원 개발이라는 차원에서 볼 때에는 매우 유익한 일이다. 신화 속에 그 민족이나 지역주민의 원형적인 문화양식이 담겨 있다 할 때, 전시대 문화양식의 결정체로서의 신화내용을 모태로 하여 현대사회라는 달라진 환경에 어울리는 새로운 창작품을 생산할 수 있는 일이고, 이렇게 해서 생산된 예술작품은 부가가치가 높은 문화관광 사업의 매우 중요한 자원으로 활용될 수 있다. 문화공동체 마다 제각기 고유한 신화가 있기 때문에 어느 집단의 가장 특색 있는 문화요소를 신화내용에서 찾는 것은 아주 자연스러운 일이기 때문이다.

2) 제주무속신화(濟州巫俗神話)의 내용

제주무속신화는 그 스토리 자체가 그렇게 잘 알려져 있지 않은 편이고, 더구나 거기에 담겨져 있는 문화사적인 의미를 현대인의 관점에서 해석해 보는 일은 아직 매우 일천한 단계에 있다. 그러나, 향토문화재의 보존과 그 현대적인 재해석 및 재구성의 필요성이 크게 강조되고 있는 요즘 제주무속신화에 대한 논의도 점차 활발해져 가고 있다.

신화는 항상 실재를 다루고 있기 때문에 그것은 ‘신성한 이야기’로서, ‘진정한 역사’로서 간주되고 있다고 한다²⁵⁾. 제주무속신화 가운데에도 제주인들의 역사가 용해되어 있고, 원형적인

사고 방식과 우주해석의 핵심요소가 들어 있다. 신화를 흔히 민족적인 집단무의식으로 표현하는데, 제주무속신화의 주종을 이루는 것은 무속 제의의 본풀이인 무속신화이다.

이 무속신화의 주요 내용인 무속신들의 출생에서부터 신으로 좌정 할 때까지의 내력담으로서 곧 살아있는 신화²⁵⁾이다. 신들의 좌정 경위설명, 신들의 직능풀이, 무속신앙민들의 단골 지점과 신에 대한 기복사설 등은 우주와 인생을 해석하는 기본관념을 엿볼 수 있다. 신화가 도덕적인 가치나 사회적인 질서나 주술적인 신앙의 회고적인 전형을 제공하고 있는 점²⁷⁾에서 볼 때 본풀이는 그러한 가치체계를 형상화 한 것이다. 무속신화도 다른 신화와 마찬가지로 삶의 가치관을 정립해주고 삶의 방향을 열어주는 역할을 하고 있다²⁸⁾.

제주무속신화는 그 대부분이 가정의 번영을 신에게 기원하는 종교행사인 굿판의 본풀이에서 나온 것이기 때문에 당연히 가족들의 삶과 죽음에 관련된 일들을 그 주된 내용으로 하고 있다. 제주의 무속신화는 흥미와 감동뿐만 아니라 우리 제주의 특수한 가치관과 세계관을 현대인들에게 전달 할 수 있는 충분한 내용을 갖고 있다. 제주 무속신화(巫俗神話)는 평범한 사람들의 삶이 형상화되어 있기 때문에 더 많은 감동을 전달할 수 있고, 보편적인 가치관을 즐길 수 있다. 이러한 제주무속신화의 현대적 가치는 다양한 다른 무속신화를 통해서 더욱 풍부한 삶의 구체적 이야기들을 경험하게 하고, 흥미와 감동뿐만 아니라 우리 제주도의 특수한 가치관과 보편적 세계관을 전달하고 있다.

제주도 무속신화(巫俗神話)는 흔히 1만 8천이나 되는 신을 이야기하고 있으며, 천지창조와 관련된 개벽신화(開闢神話), 제주도의 탄생신화(誕生神話), 건국신화(建國神話), 무속신화(巫俗神話) 등으로 구분할 수 있다. 개벽신화는 천지왕(天地王)본풀이에서 이야기되어지는데 천지개벽의 이야기부터 해와 달, 별들의 탄생, 중국 및 한국의 국토형성, 그리고 지리·역사의 내력 등에 내용이 담겨져 있다. 탄생신화는 제주도의 탄생을 이야기하고 있으며, 개국신화는 고·양·부 3성인이 땅에서 솟아나 나라를 열어 백성을 통치했다는 내용을 가지고 있다. 이러한 신화 속에 신들은 하늘에서 내려오기도 하고, 땅에서 용출하기도 하며, 바다 건너 먼 나라에서 오기도 했다는 것을 알 수 있다.

25) 신웅철, “M.엘리아데의 신화 연구”, 숭실대 논문집 16집, 1998

26) 현용준, 「무속신화와 문헌신화」, 집문당, 1992, p.311

27) 대립태양, 「신화학입문」, 새문사, 1996, p.51

28) 오정미, “무속신화의 문학적 재창조 방안 연구”, 건국대학교 석사학위논문, 2001, p. 13

본풀이의 내용은 신에 따라 각각 달라서, 이러한 본풀이에는 일반신(一般神)본풀이, 당신(堂神)본풀이, 조상신(祖上神)본풀이가 있다. 일반신(一般神)본풀이는 일상생활에 전반적인 신들을 이야기하는 것이고, 당신(堂神)본풀이는 각 마을의 당(堂)마다 있는 신들을 이야기하는 것으로 신의 계보나 신명, 신의 직능 정도가 나열되고 있다. 마지막으로 조상신 본풀이는 집안의 조상신들에 대한 이야기를 하는 것이다. 이러한 본풀이들은 무의(巫儀)의 순서에 따라 각기 다른데, 무의는 비념과 굿으로 나누어진다. 비념은 기원을 하는 것을 말하며, 굿은 비념보다 규모나 시간면에서 크다. 즉, 굿은 노래와 춤과 연극으로 이루어져 있다. 노래는 문학과 음악이니, 굿은 문학·음악·무용·연극 등 종합예술체인 것이다²⁹⁾. 제주도 신화를 이해하고 이것을 제주 무속신화테마파크 계획에 적용하기 위해서는 굿의 형식과 그 내용을 이해하는 것이 중요하다.

(1) 제주도 굿

제주도 굿은 그 굿을 하는 기회나 규모 등에 의해 여러 가지로 분류할 수 있다³⁰⁾. 먼저 굿의 기회에 따라 일반굿과 당굿으로 분류할 수 있고, 규모에 의해서는 큰굿과 작은 굿으로 분류할 수 있다. 각 분류된 굿의 목적과 내용은 다음표의 내용과 같다.

<표2-5> 굿의 분류와 목적³¹⁾

구 분		목 적
기 회	일반굿	일반가정에서 생사, 질병, 생업 등을 차지하는 일반신을 청신(淸神)하여 기원하는 굿
	당굿	각 마을을 관장, 수호하는 당신에게 신당에서 행하는 굿
규 모	큰굿	모든 무구(巫具)를 사용하여 굿의 모든 의례절차를 연속적으로 하는 종합의례. 심방이 최소 5인 이상이 동원되며, 대개 3일 이상의 기간이 소요됨
	작은 굿	어떤 신격 하나에 대하여 행하는 단독의례.

29) 현용준, 「제주도무속과 그 주변」, 집문당, 2002, p299

30) 현용준, 전게서, p.14

31) 현용준, “제주도 무속자료 사전”, 1980에서 부분 발췌하여 재정리한 내용

제주도 무속신화(巫俗神話)의 정체성은 본풀이를 통하여 이루어진다. 본풀이는 굿이라는 의례행위 속에서 이야기되어 지고, 무의(巫儀)의 순서에 따라 각기 다르고, 무의는 비념과 굿으로 나누어진다고 앞서 서술하였다. 굿에 대한 이해는 제주무속신화를 이해하기 위해서는 반드시 선행되어야 하기에 굿의 목적과 종류, 굿에서 쓰여지는 무장과 무구들에 대해서 서술하고자 한다. 이러한 굿에 사용되는 공물(供物), 무구(巫具)가 있는데, 공물은 신에게 올리는 음식류와 폐백류(幣帛類)를 말하며, 굿의 규모에 따라 필요한 것이 다르다. 음식류에는 메(白飯), 떡류, 육류(肉類), 미류(米類), 채류(菜類), 과류(果類) 등이 사용되어지고, 폐백류에는 신이 건너오는 다리(橋)라는 무명이나 광목을 이용한다. 그리고 신상(神像)으로 사용하는 기류(旗類)가 있는데 신상 또는 신의 장신구 등을 상징하는 것으로 백지, 창호지, 색지(色紙) 등이 이용되어 지고 있다. 무구(巫具)에는 무점구와 무악기 두 가지로 나눌 수 있는데, 무점구(巫占具)에는 순수 무점에만 쓰이는 “신칼³²⁾”과 “산판³³⁾”이 있고, 반주악기로는 “바랑³⁴⁾”과 징·북·설채·장구가 있다.

(2) 굿의 절차와 내용



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

다음으로 굿의 절차와 그 내용을 살펴보면, 굿이든 비념이든, 그것은 신(神)과 인간을 매개시켜 인간의 소원을 들어준다. 굿의 주제는 굿의 목적과 그 대상이 되는 신의 성격에 따라 달라질 수 있다. 가령 대상신(對象神)이 선신(善神)이면 경건하게 모셔들여 간절한 말씨로써 축원하여 그 기구사항(祈求事項)을 들어주도록 하고, 악귀(惡鬼)일 것 같으면 협박하여 쫓아버림으로써 재화(災禍)를 없앤다³⁵⁾. 제주도의 굿은 ‘청신(淸神), 공연(供宴)·기원(祈願), 송신(送

32) 길이 25cm 내외의, 낫쇠로 만든 칼로 자루에 창호지를 길게 꿰어 묶은 끈이 달려 있다. 이 끈을 <신칼치마>라 한다.

33) 산판은 세가지로 이루어 진다. 하나는 직경 5~6cm의 엽전모양으로 낫쇠로 만든 것인데, 그 앞면에 <천지문(天地門)>또는<천지일월(天地日月)> 등 소박한 문자 조각이 되어 있는 것이며, 이를 <천문>이라 한다. 다른 하나는 직경 4cm 내외, 깊이 1cm 내외의 낫쇠 제품의 술잔 같은 것이다. 이를 <상잔>이라 한다. 이 천문과 상잔 두 개씩을 직경 11cm 내외의 잔대 위에 놓는데, 이 잔대를 <산대>라 하고, 그 전체를 가리켜 <산판>이라 한다. 산판을 이용하여 점을 치는데, 산대를 잡아 천문과 상잔을 내던져 그것들의 엮어지고 자빠짐을 보아 판단하며, 그 해독법은 복잡하다. 해독법은 대체로 자빠진 것이 길(吉)이고, 엮어진 것은 흉(凶)이다.

34) 주로 불교색채를 띤 재차에서 기원한 악기로 점구(占具)로도 쓰인다.

35) 현용준, “제주도 무속자료 사진”, 1980, p.15

神)’의 과정이 기본 형식이다. 이 기본 형식은 큰굿이든, 작은굿이든, 비념이든, 모든 의례에 일관되게 적용된다.

굿의 제차(祭次)를 알기 위해서는 큰굿의 제차와 내용을 살펴보면, ‘청신(請神), 공연(供宴)·기원(祈願), 송신(送神)’의 과정의 기본 형식에 따라 제차의 순서는 초감제, 초신맞이, 초상계, 추물공연, 석살림, 보세감상, 불도맞이, 일월맞이, 초공본풀이, 이공본풀이, 이공맞이, 삼공본풀이, 젓상계, 시왕맞이, 세경본풀이, 제오상계, 삼공맞이(전상놀이), 양궁숙임, 세경놀이, 문전 본풀이, 본향드리, 각도 비념, 영계 돌려세움, 군웅만판, 물놀이, 도진, 가수리에 순서로 이루어진다. 그 각각의 내용은 <표2-6>과 같다.

<표2-6> 굿의 제차와 내용

순서	굿의 절차	내 용
1	초감제	“언제, 어디서, 누가, 무엇 때문에 굿을 하여 신들을 청합니다”하고, 신궁(神宮)의 문을 열고, 오시는 길의사(邪)를 쫓고, 모든 신을 청하는 청신(請神)의 의식
2	초신맞이	청신의 의식으로 초감제에서 1만 8천이란 모든 신을 청해 들였지만, 혹시 떨어진 신이 있을까 하여 반복 시행하는 것.
3	초상계	다시 초신맞이를 해도 혹시 도착하지 못한 신이 있을까 하여 청신을 반복하는 것.
4	추물공연	신을 청하여 좌정시켰으니, 차려 놓은 제물을 잡수시도록 권하고 기구(祈求)사항을 간절히 기원하는 의식
5	석살림	음식을 대접한 후에, 신을 즐겁게 하고 기원하는 의식
6	보세감상	신에게 폐백과 증물(贈物)을 바치고 기원하는 제차로서 심방과 제주(祭主)의 대화와 연극적 행동이 벌어짐.
7	불도맞이	산육신(產育神)<삼승할망>과 그 하위신인 칠원성군(七元星君)을 맞아들여 기자(祈子)하는 제차
8	일월맞이	일월신을 맞아들여 기원하는 의식으로, 여기서는 일월신이 오는 길을 치워 닦아서 맞아들이는 “질침”이라는 행사가 이루어짐
9	초공본풀이	무조신(巫祖神)<초공>의 신화를 노래하고 기원하는 제차
10	초공맞이	무조신 초공이 오는 길을 치워 닦아 맞아들이고, 소지 올리는 제차.
11	이공본풀이	서천꽃밭의 주화(呪花) 관장신<이공>의 신화를 노래하고 기원하는 제차. 서천꽃밭이란 인간 생명의 환생 또는 멸망을 주는 주화를 가꾸는 곳이다.
12	이공맞이	이공신이 오는 길을 닦아 맞아들여 소지를 올리는 제차이다.
13	삼공본풀이	<전상>을 차지한 삼공신의 신화를 노래하고 기원하는 제차.
14	젓상계	이때까지도 혹시 도착하지 못한 신이 있을까 하여 제차 청신하는 제차. 제차 형식은 초상계와 같다.
15	시왕맞이	시왕과 차사를 맞아들여 기원하며 사령(死靈)을 위무하여 저승 가는 길을 치워 닦아 보내는 제차.

16	세경본풀이	농신인 세경의 신화를 노래하고 기원하는 제차.
17	제오상계	제차 참석하지 못한 신이 있을까 하여 청신하는 제차.
18	삼공맞이 (전상놀이)	<전상>신을 맞아들이고, 그 신으로 하여금 집안의 사(邪)를 쫓아내는 제차
19	양궁숙임	제석궁(帝釋宮)과 십왕(十王) 곧 시왕 이상의 신들에게 돌아갈 채비를 하도록 하는 제차.
20	세경놀이	밭을 갈아 좁씨를 뿌리고 대풍작이 된 조를 거둬들이는 과정을 연극으로 실연하여 풍년이 들기를 도모하는 의례.
21	문전본풀이	문신(門神)의 신화를 노래하고 기원하는 제차
22	본향드리	마을 수호신인 본향신을 대접하여 보내는 제차
23	각도비님	부엌의 신<조왕>, 고방(庫房)의 곡물수호신<칠성>, 집안의 출입로의 신인<주목지신>, 집터를 지키는 <오방토신> 등 울타리 안의 여러 부분을 차지한 신들에게 각각 기원하는 제차.
24	영개돌려세움	조상의 사령(死靈)을 돌려보내는 제차.
25	군웅만판	일가(一家) 내지 일족(一族)수호신을 돌려보내는 제차
26	몰놀이	모든 신이 타고 갈 말을 몰아들이는 제차.
27	도진	소위 1만 8천의 신 모두를 돌려보내는 송신(送神)의 제차
28	가수리	하위 잡귀를 대접하여 보내는 제차.

주: 현용준(1980)의 제주도 무속자료 사진의 내용을 발췌하여 재정리 한 것임.

위의 굿의 제차에서 ‘청신(請神)의 절차는 <표2-6>의 1~3 과정이고, 신을 위해 공연(供宴)·기원(祈願)하는 오신(娛神)의 절차는 4~25과정이며,, 송신(送神)’의 절차는 26~28과정이다. 이러한 굿의 절차에는 기본 형식에 따라 <본풀이>, <맞이>, <놀이> 등 언어, 무용, 극위주의 개별의례가 각각 복합되어 나타나고 있다는 것을 알 수 있고, 신과 인간이 심방의 의례적 행위를 통하여 교섭하는 주술종교적 의례임과 동시에 가, 무, 악, 극이 미분화된 종합예술 형태로서, 제주의 종교, 사회, 예술 등 제반문화를 알 수 있게 하는 중요한 역사·문화자원이 다.

4. 역사·문화 테마파크 사례연구

대개 테마파크는 어뮤즈먼트파크(Amusement Park)의 한 종류로 뚜렷한 주제가 설정·운영되는 공원으로 일반 오락 공원과 달리 탑승물 등 유기사설이 일반적인 유기사설이 아니라 주제에 적합하게 변환된 것으로 볼 수 있다. 도시계획시설로 볼 때 도시공간시설의 일종으

로 주로 시민의 휴양과 복지를 위한 시설로서 ‘유원지’라 할 수 있다. 여기에서 국내외 역사·문화 유적형 테마파크 각각의 세분된 성격과 주제를 알아보고 공간연출에서 보여지는 시사점을 찾아본 후에 제주 역사·문화 테마파크에서의 적용방안에 대하여 알아본다.

1) 국외 사례

문화·역사를 소재로 한 테마파크 사례로 본 논문에서는 전통 중국의 역사를 테마로 한 미들킹덤(홍콩), 하와이에 폴리네시아의 전통을 재현하여 강조한 폴리네시아 문화센터(하와이), 더 라스트 레이비린스(영국)를 살펴보고자 한다. 국외사례 테마파크들의 개발 현황과 제주도 역사·문화유적형 테마파크 개발에 관한 시사점을 찾을 수가 있을 것이다.

(1) 폴리네시아 문화센터(Polynesian Cultural Centre, 하와이)³⁶⁾

폴리네시아 문화센터는 아름다운 야외조경공간 사이사이로 작은 빌리지들이 연결되어 구성되어 있다. 각각의 폴리네시아 빌리지는 독특한 자연환경과 몇몇 특징점-하와이, 사모아, 피지, 아테아로아, 뉴질랜드, 통가, 타히티, 마르키사스 등의 전통을 보여준다.

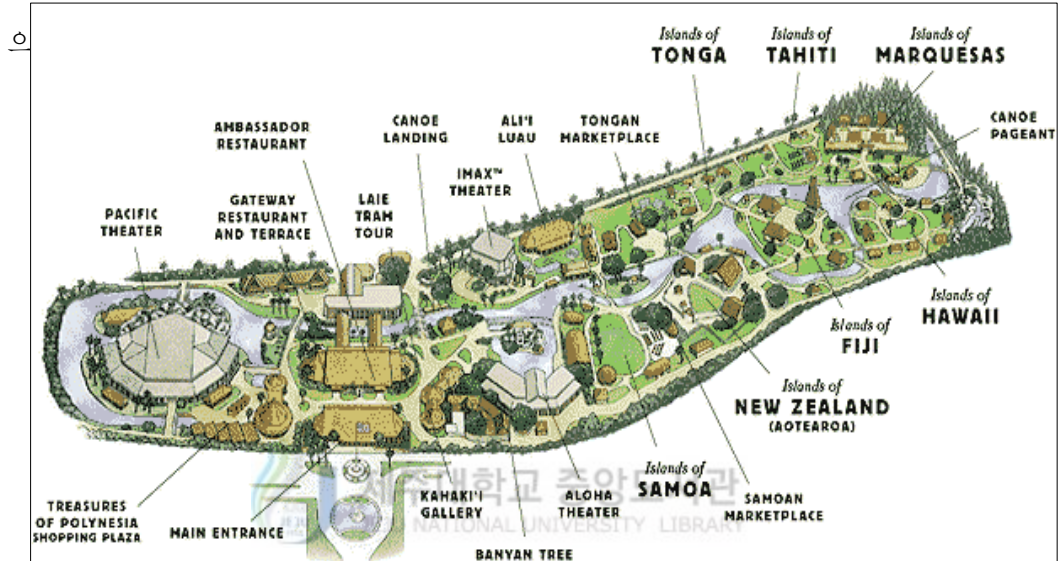
(가) 설립배경 및 발전과정

폴리네시아 문화센터는 몰몬사찰과 브리튼영(Brighton Young) 대학의 하와이 캠퍼스가 있는 오하우섬의 레이에 위치해 있다. 이 문화센터는 다음과 같은 두 가지 이유로 설립되었다. 하나는, 젊은 폴리네시아 학생들에게 캠퍼스 가까운 곳에 일 자리를 만들어 주기 위한 것이며, 다른 하나는, 태평양의 동편과 남동편의 15백만제곱마일을 따라 분산되어 모여 있는 열대섬들의 폴리네시아 문화를 보존·전시하기 위한 것이다. 이 폴리네시아 문화센터는 1963년에 개관하였는데, 전통 폴리네시아인의 정신과 문화를 보여주는 전통 예술과 공예, 반쯤은 잊혀진 노래나 무용들을 보여주고 있다.

36) 인터넷사이트 www.polynesia.com의 내용을 번역하여 재 정리한 것임.

(나) 시설 및 프로그램

폴리네시안 문화센터는 약 42에이커의 면적으로 2,700석의 극장, 아이맥스(Imax) 시네마, 레스토랑, 작은 점포들로 이루어진 7개의 빌리지로 구성되어 있고, 폴리네시안 문화 센터 내부는 일자형의 구조에 입구는 식, 음료를 즐길 수 있으며 좌, 우로 다양한 폴리네시안 문화센터의 볼거리를 즐길 수 있다. 폴리네시안 문화 센터에는 많은 주요 시설물들이 위치하고 있



자료: www.polynesia.com

폴리네시아 문화센터는 개발계획은 독특한 하와이섬들의 매력물들과 흥미, 교육의 특별한 장소로 계획되었다. 그 특징을 살펴보면, 첫 번째는 거주자와 관광객을 위한 자전거 거리와 다양한 나무와 식물을 폴리네이션 문화센터의 일부인 카메하메하(Kamehameha) 고속도로 앞에 심어 환경중심 계획을 하였다. 두 번째, 폴리네이션 문화센터의 가장 특징적인 것은 학생을 직원으로 채용하는 인적관리이다. 폴리네이션 문화센터의 사업목표이기도 한 대학교 학생들이 대학을 다니는 동안 방문객과 함께 섬의 문화유산을 유지하고 공유하기 위해 설립되었던 만큼 많은 학생들을 직원으로 채용하고 그들이 고향으로 돌아갔을 때 폴리네시안의 문화에 대해서 전파를 할 수 있도록 돕고 있다. 세 번째, 지역사회에 대한 서비스이다. 11,000명 이상의

학생들이 수년이상 폴리네시아 문화센터에서 일하는 동안 폴리네시아와 다른 전 세계의 나라로부터 그들의 교육적인 꿈에 대한 재정적인 도움을 받는다. 센터는 비영리재단이며 모든 이익을 폴리네시아 학생의 직업교육과 교육에 투자된다. 폴리네시아와 전 세계의 나라로부터 온 600명의 학생들은 주어진 시간에 센터에서 일하고 있다. 직원이었던 학생들이 공부를 마치면 많은 학생들은 자신의 섬으로 돌아가 필요한 서비스와 기술을 제공한다. 폴리네시아 문화센터는 비영리 기관으로 폴리네시아의 인근 지역의 학생들을 위한 스칼라십을 제공하면서 폴리네시아의 전통 유산을 보호하는데 기여하고 있다.

(2) 미들킹덤(Middle Kingdom), 오션파크(Ocean Park), 홍콩³⁷⁾

(가) 테 마

1990년 1월에 완공된 미들킹덤(Middle Kingdom)은 에버딘(Aberdeen) 항구가 내려다 보이는 홍콩의 오션파크(Ocean Park)에 위치한 테마파크이다. BC2900년에서 AD1911년까지 중국 역사 5000년의 13개 왕조기간을 테마로 하고 있는 미들킹덤은 마치 중국역사의 타임터널을 지나는 듯한 분위기로 연출되어있다. 미들킹덤은 홍콩달러로 약 7천만 달러 정도가 소요되었다. 레이와 오랑제 두 건축가가 중국의 전통양식을 재현하는데 공헌하였으며, 각 시대의 다양한 디테일은 광둥학자들의 도움이 컸다. 좋은 전망을 만들기 위한 시각적 공간구성의 배려는 중국적인 공간개념으로 전체 평면배치계획에 많이 반영되어 있다.

(나) 시설현황

해변가의 출입구는 후산에 있는 명나라 시대의 나무로 만든 아치양식을 복제한 것이다. 이 출입구 앞의 동물 조각상들은 장식적일 뿐 아니라, 길조를 상징하기도 한다. 관람객들은 특정 왕조의 양식으로 구성된 각각의 공간들을 지나게 되는데, 킨(Qin)왕조의 건물은 기둥과 보, 진흙벽, 초가지붕 등으로 만들어진 것으로 초기의 문화개발 모습을 보여주고 있다. 건물 바닥은 지면보다 높게 돋아 있는데, 이는 그 시대의 왕궁양식에서 빌어온 것이다. 특히 융성하였던 한

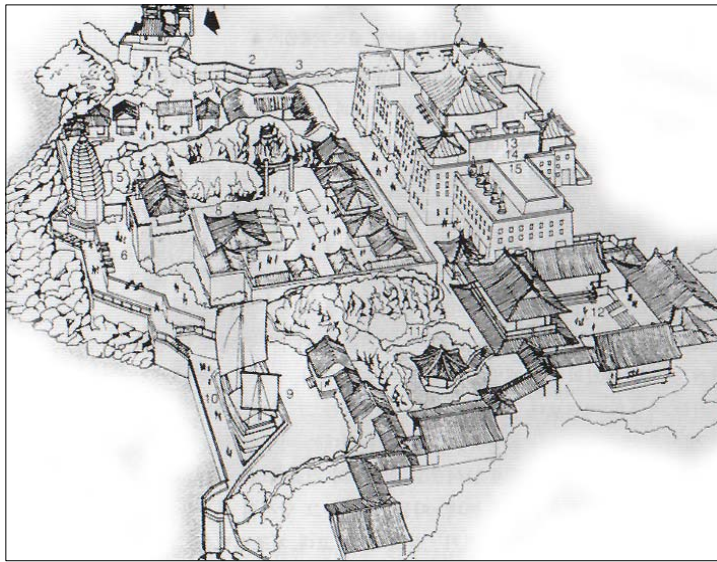
37) 이정화 · 김준기, 「테마의 시대」, 세진사, 1996, pp.303~307의 내용을 재정리 한것임.

나라 시대는 마당을 둘러싸고 있는 9채의 주택으로 대신하여 보여주고 있다. 이 건물에서는 그 당시 장인들의 일하는 모습을 보여주는데, 이들은 실제 그 당시의 복장을 하고서 종이 · 유리 · 도자기 · 술 · 철기 · 실크 등의 고대 제조방법을 그대로 보여주고 있다.

테마파크 중앙에는 단청으로 장식된 화려한 건물들이 수나라와 당나라 시대의 무역과 예술 생활을 보여주고 있다. 미들킹덤(Middle Kingdom) 한편의 상점에서는 향로나 악기를 팔 뿐 아니라, 숙련된 장인들이 붓글씨나 석조각, 목판화 등을 보여주며, 마당 한가운데 위치해 있는 정자는 녹차를 즐기는 것이 보편화되기 시작하였던 당나라 시대의 생활상을 그대로 나타내고 있다.

바다를 조망하는 정자건축술뿐만 아니라 농법 · 공예 · 과학 · 문화 · 화약 · 컴퍼스 등의 발전은 송과 유안 시대의 진보적인 발전이라 할 수 있다. 이 곳에는 특이한 그림이 있는데, 그 그림의 내용은 쿠블라이 칸의 정원에 도착한 마르코폴로의 모습을 묘사하고 있다. 명나라 시대의 분위기는 장해라는 그 당시 해군장성의 배를 그대로 복제하여 바다가 내려다보이는 장소에 설치하여 항구의 느낌을 상징적으로 처리하고 있다. AD1911년까지 약 400년간 지속되었던 청나라 시대는 베이징의 여름별장을 그대로 재현하여 보이고 있다. 화려한 조각으로 장식된 황제가 쓰던 공부방이나 사랑방, 침실은 정자와 조경으로 잘 꾸며진 정원으로 둘러싸여 있다. 이와 같은 건축양식으로 구성된 500석의 중국 야외극장은 베이징의 엠프레스 극장을 모델로 한 것이다. 라이브쇼 공연을 위해 만들어진 이 극장은 붉은색 벽, 황색의 지붕타일로 구성되어 있으며, 한쪽에는 지붕이 있는 무대마당이 있고, 다른 한쪽에는 지붕이 있는 객석이 있는데, 이 지붕구조를 지지하는 기둥이 아주 화려하게 장식되었다. 이밖에도 티베트양식의 커다란 건물은 다양한 중국문화의 면모를 보여주는 전시홀과 기념품상점, 레스토랑 등으로 구성되어 있다. 이 테마파크는 극장에서 500명, 레스토랑에서 500명, 전시공간에 500명 정도로 전체 약 1500명 정도를 수용할 수 있다.

[도2-3] 미들킹덤 조감도



(3) 더 라스트 레이비린스(The Last Labyrinth, Cornwall, 영국)³⁸⁾

(가) 테마

영국, Cornwall의 lands End 지역은 대서양에 접해 있는 영국의 가장 남서부지점으로 바위가 많은 반도에 위치해 있다. 이러한 지리적 특색을 이용하여 관광명소로 부각시키고자 이 지역의 문화재 중의 하나인 더 라스트 레이비린스 헤리티지 (The last Labyrinth Heritage)를 관광센터로 계획하기로 하였다. 이 프로젝트는 랜드레저그룹(Land Leisure Group)에 의해 개발되었는데, 사계절 내내 이용할 수 있는 다양한 프로그램들과 콘월(Cornwall)지역의 역사와 전설을 바탕으로 한 시청각 시설들을 계획하였다.

(나) 시설 특징

건축물은 여기 콘월(Cornwall)지역의 전통에 근거한 것으로 조적조의 벽에 흰 색으로 칠해진 외장벽면과 간단한 채색, 그리고 슬레이트 지붕으로 구성하였다. 건축기간을 단축시키기

38) 이정화 · 김준기, 「테마의 시대」, 세진사, 1996, pp.314~318의 내용을 재정리 한 것임.

위해 인테리어 마감과 건물의 외장 마감까지 주로 합판을 사용하는 시공방법을 선택하였고, 뿐만 아니라 건축공사가 진행되는 동안 거의 동시에 음향트랙이나 영화의 기본방향, 무대의 특수효과, 컴퓨터의 하드웨어와 소프트웨어 등이 준비되었다. 개관한 첫 여름에 약 50만의 관람객이 방문하였고, 이 건물에서는 하루에 5,000명, 1시간에 600명 정도를 수용할 수 있는데, 전시공간의 경우 항시 150명을 수용할 수 있으며, 대기공간에는 약 300명 정도가 대기 할 수 있다. 1시간에 3개의 공연이 있는 쇼 공간에서는 한번에 450명까지 수용할 수 있다.

헤리티지빌딩(Heritage Building)은 시청각에 의한 특별체험의 공간으로 이루어져 있는데, 이 쇼프로 공연장말고도 특이할 만한 사항은 쇼프로 공연장으로 들어가기 전의 대기공간과 전시공간이다. 지하에 있는 대기공간은 쇼프로 공연장에 들어가기 전에 사람들이 모여서 대기하는 장소로서, 암벽해안의 분위기를 내기 위해 모래바닥과 돌로 마감된 벽으로 연출되어 있다. 헤리티지빌딩(Heritage Building)의 메인쇼 공간은 흡음재료로 마감된 직사각형의 스튜디오로서, 천장에는 격자의 준비시설과 커트워크가 있다. 이 전체공간은 바닷가의 기암절벽 사이의 품 패인 바위모습을 닮았다. 이와 같이 특별한 세트연출을 위해 삼면이 바위와 암초로 뒤덮여 있고, 이 밖에도 그림과 소품들이 공연에 쓰여진다. 삼면 중에서 세 번째 면은 스크린으로 되어 있는데, 그 앞쪽으로는 커다란 범선에 뱃머리와 돛대 등으로 구성되어 있다. 높은 곳에 위치해 있는 4개의 스크린은 3개의 프로젝터가 한 세트로 되어 4개의 랙에서 영상을 투사하며, 대형 스크린은 3+2의 오버랩 순서로 구성된 15개의 프로젝터가 후면 투사방식으로 영상을 투사한다. 이밖에도 뒷면의 휘장막과 거즈스크린, 그리고 다양한 효과를 만들고 있는 사이클로라마 (Cyclorama) 등도 준비되어있다. 영상이 투사되는 프로젝션 투사구는 눈에 거슬리지 않도록 바위세트 내에 만들어져 있으며, 공간에서 사방으로 퍼져 있는 15개의 스피커 역시 눈에 거슬리지 않도록 바위 안에 장착되어 있다. 관객들은 공간의 중앙, 비어있는 곳에 서거나 바위에 걸터앉을 수도 있다. 이야기가 펼쳐질 때마다 쇼 세트들이 움직이며 관람객에게 극적 감동을 체험하게 해주는데, 이와 같은 공연의 전체 줄거리는 주변의 바위벽 세트와 천장의 높은 머리 위의 공간을 이용하여 약 18분간 진행된다.

끝으로 주변의 바다·재난·난파선 등의 이야기로 꾸며진다. 멀티채널 음향에서 폭풍우 소리가 울릴 때, 영상이 스크린에 투사되고, 천둥 번개가 절벽 꼭대기를 내리치는, 뱃사람들이 당황하며 길을 잃고 헤매는 모습이 보인다. 폭풍우는 더욱 거세지고 천둥·번개는 스트로보

라이트에 의해 연출된다, 부딪힌 배는 바위에 다시 부딪고 기울어지면서 뱃머리가 ‘깡’하고 부딪히면서 돛대가 무너진다. 잠시 후 폭풍우는 가라앉고 난파선은 구조선에 의해 구조된다. 이야기의 무대는 일기예보판과 폭풍우효과와 함께 1979년 패스트넷레이스(Fastnet Race)로 옮겨간다. 사방을 비추는 서치라이트가 관객쪽으로 내려앉는 헬리콥터를 비추고 헬리콥터는 관객 위를 배회하며 나른다. 이야기의 무대는 다시 바다로 되돌아온다. 아더왕 이야기에 나오는 머린(Merlin)이라는 예언자의 얼굴이 나타나 콘웰(Cornwall) 지역의 전설을 들려주고, 건물의 불빛이 빛나는 칼의 이미지로 변한다. 오른쪽에는 죽어 있는 아더왕의 모습이 보이고, 왼쪽에는 그의 장례식 모습이 보인다. 더 라스트 레이비린스(The Last Labyrinth)는 주변 세트와 시청각 테크닉을 이용하여 역사의 한 장면을 생생한 현장감 속에서 재현하여 관객들에게 드라마틱한 체험을 제공하고 있다.

2) 국내 사례



(1) 한국 민속촌³⁹⁾

한국민속촌은 민속자료와 문화유산을 수집·보존·연구·전시·교육·교류하는 야외 박물관이며, 외국관광객들에게 한국의 전통문화를 소개하고 있는 관광지이다. 연간 약 180만명 정도의 국내·외 관광객들이 이곳을 찾고 있으며, 한 민족의 생활양식을 체험할 수 있다.

(가) 설립배경 및 발전과정

1973년 8월 5일 경기도 용인군(시) 기흥읍 보라리 107번지 일대 약 20만평(660,600m²)의 부지 위에 30여 가구의 민속촌을 건립하기 시작하여 1974년 10월 3일에 제 1차 사업을 준공하여 일반에게 개관하였다. 그 후 1976년 11월부터 한국민속촌은 부지와 시설물 확장 및 보완 공사를 연차적으로 시행하여 현재 약 22만평(726,962m²)의 부지 위에 282동의 각종 건축물과 부대 시설물을 갖춘 약 330여명의 임직원이 종사하는 세계적인 수준의 야외박물관으로서 널리 알려진 관광명소로서 성장·발전하여 오고 있다.

39) 인터넷사이트(<http://www.koreanfolk.co.kr>)에 내용을 재 정리한 것임.

(나) 시설내용 및 프로그램

한국민속촌은 22만평의 부지 위에 마을 뒷산이 병풍처럼 두르는 산기슭 아래로 자리 잡고 있고, 마을 가운데로 작은 시내가 흐르고, 그 주변에 농경지가 펼쳐지는 전형적인 배산임수(配山臨水)의 입지에 마을의 입구는 서쪽에 자리잡고 있다. 마을은 한민족의 민속자료와 민족문화유산을 수집·재현·복원·전시·공연·보존·전수하는 민속경관구역과 한민족문화의 정체성을 조사·연구하여 민족문화유산과 민속자료를 전시·교육·교류하는 박물관구역, 가족들이 함께 다양한 놀이시설을 즐길 수 있는 가족공원, 전통음식을 맛볼 수 있고, 공예기념품을 살 수 있는 장터와 편의시설구역, 주차장으로 구성되어 있다.

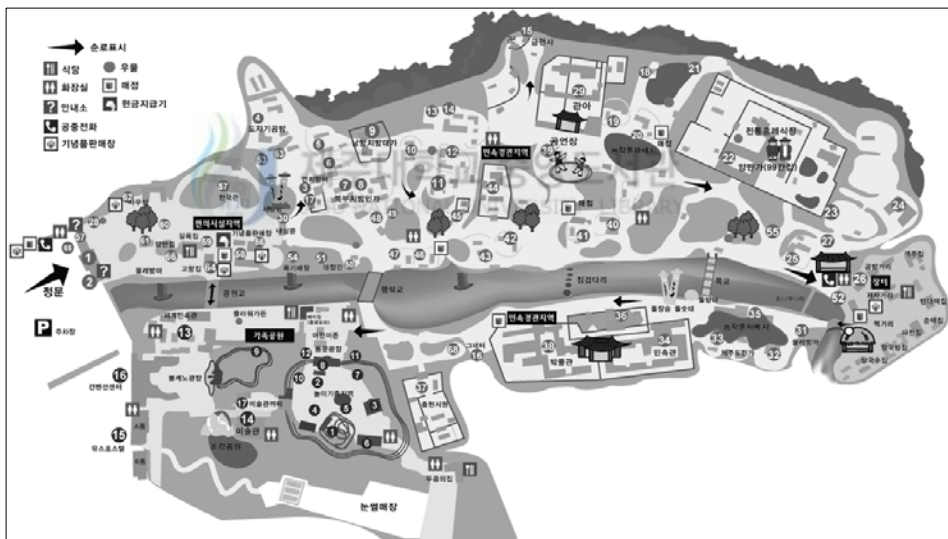
민속경관지역은 한반도를 중심으로 한민족의 생활양식을 총체적으로 볼 수 있게 조선시대 후기 각 지방의 특색 있는 가옥 168동을 이전·복원하여 각 지방에서 수집한 3만여 점의 가재도구를 품격에 맞게 적재적소에 배치하여 세시에 따라서 의식주생활과 생업기술·신앙의례·민속놀이 등을 쉽게 보고 듣고 즐길 수 있게 복원·재현·전시하고 있다. 남부·중부·북부·제주·울릉도민가와 지역별, 계층별·생업별 전통가옥과 관아, 사찰, 서원, 서당, 서낭당, 디딜방앗간, 물레방앗간, 통방아, 비각, 비림, 홍살문, 홍예교, 평석교, 목교, 외나무 다리, 공방, 논, 밭, 공연장 등을 이전·복원·전시하고 있다. 공방과 장터 공방거리에서 공장인 20여 명이 도자기, 키, 동고리, 모찌비, 조리, 바구니, 광주리, 소쿠리, 주걱, 떡살, 함지, 나막신, 짚신, 한지, 유기, 탈, 자수, 매듭, 악기, 부채, 혁필, 낙화, 농기구, 가구 등을 만드는 방법과 절차 및 재료를 보여준다. 장터 먹거리에서는 장국밥, 된장찌개, 비빔밥, 순대국밥, 추어탕, 칼국수, 냉면, 도토리묵, 해물파전, 순대, 빈대떡, 인절미, 동동주 등의 토속적인 음식을 판매하고 있고, 상가에서는 각 지방의 토산품과 기념품을 판매하고 있다.

민속경관지역의 공연장에서는 하루 2회 농악을 공연하고, 남부지방대가(9호)에서는 전통혼례를 봄·가을에 하루 2회 전통혼례를 재현하고, 크고 작은 명절에는 마을 곳곳과 각 전시가옥에서 다양한 세시풍속과 신앙의례, 민속놀이 등을 재현·공연한다. 편의시설구역에는 한국관, 양반장, 길목집, 찻집, 토산품판매점, 기념품판매점, 도자기전시판매점, 사진관, 유모차·휠체어대여소, 물품보관소, 임시파출소, 우편취급소, 공중전화박스, 은행카드 자동입출금기(ATM) 등이 있다. 박물관구역에는 1994년 10월 1일 기존의 민속경관구역에서 재현·복원·전시하기 어려웠던 다양한 민속자료를 보다 적극적으로 수집·조사·연구를 하여 한 민족의

문화유산을 교육적으로 활용하고 길이 보존하기 위해서 1996년 12월 16일 개관한 민속관(민속박물관)과 고미술(古美術) 자료를 중심으로 박물관이 자리 잡고 있다.

민속관의 전시물은 조선시대 후기의 어느 한 해 동안 4대에 걸친 가족구성원들이 겪은 연중생활의 모습을 세시풍속과 관혼상제, 민간신앙, 연희오락, 생업기술 자료를 중심으로 우리 민족의 전통적인 생활문화 전반을 쉽게 이해하고 교육할 수 있도록 구성되어 있다. 민속관의 실내공간은 약 320평이며, 7개의 전시실에 봄·여름·가을·겨울의 계절별 세시풍속과 기차(祈子)에서 부터 저승에 이르기까지 통과례가 순차적으로 재현·전시되어 있고, 의식주생활과 민간신앙, 연희오락, 생업기술, 구비전승 자료를 재미있게 보고 듣고 느낄 수 있도록 전시되어 있다.

[도2-4] 한국민속촌 배치도



자료 : <http://www.koreanfolk.co.kr>

(2) 목석원40)

(가) 설립배경 및 발전과정

목석원은 제주시내에서 남쪽 4킬로미터 지점 5.16도로 변에 위치한 사설관광지로 지방기념

40) 인터넷사이트(<http://www.moksokwon.com>)의 내용을 재 정리한 것임.

물 제25호로 지정되어 있다. 제주도의 애절한 영실의 '오백나한(五百羅漢)' 전설을 테마로 하여 자연석과 고사목 뿌리들을 전시해 놓았는데, 1971년 8월 제주시 이도리 시내 변두리 쪽에 250평의 대지를 임대하여 100여평의 가설건물을 세우고 탐라목물원을 개원하여, 1972년 4월 조록형상목 20점이 제주도 기념물 25호로 지정 받았다. 1976년 4월에는 부지를 매입 제주시 아라 1동 1795-1 번지로 이설하고 탐라목석원으로 개칭하였다. 개원이후 매년 5월 15일을 설문대할망과 오백아들들의 위령제일로 정하였고, 탐라목석원 갤러리를 개관하여 제주에 관한 사진 기획전을 열고 있다..

(나) 시설 및 프로그램

지방문화재 3-25호로 지정된 20점의 천연 형상목(形象木)을 포함하여 1,000여점의 예술적인 형상을 하고 있는 목물(木物)과 사람의 머리 형태를 한 500여점의 수석(水石)들이 울창한 송림(松林)속에 전시되고 있다. 이러한 것들은 갑돌이의 일생을 드라마로 엮어 돌 얼굴들을 적절히 배치하였다. 이곳의 목물(木物)은 한라산의 난대림 지대에 자생하는 조록나무 뿌리로, 수백년동안 지하에 묻혀서 썩었으나 뿌리의 중심 부분이 남아 마치 조각품처럼 잘 다듬어져 있다. 조록나무는 비중이 높고 재질이 치밀할 뿐만 아니라 단단하여 머리빗 등의 재료로 사용되었는데 지상부가 고사한 후에도 다른 나무들과는 달리 그 일부가 오랫동안 남아있다. 기념물로 지정된 목물(木物) 가운데는 달팽이부부' 처럼 형상을 구체화한 것들과 '창조혁명'처럼 추상적인 의미를 부여하여 전시한 것들도 있다. 이중에서도 '갑돌이의 일생'은 비록 가상적이긴 하지만 특히 신훈부부들의 관심을 집중시키는 대상이다. 갑돌이와 석순이로 이름지어진 한쌍의 돌이 젊어서부터 중년, 그리고 말년에 이르기까지의 교훈적인 이야기를 재미있게 엮어서 담아놓은 것이다. 현재의 목석원은 더 이상 확장이 어려워 현 상태 그대로 유지하면서 30여 년 동안 수집 보관하고 있는 제주자연석과 돌민속품, 민구류 12,000점을 무상기증하고 북제주군에서는 조천읍 교래리 100만평에 목석원 기획(안)을 최대한 반영, 기념비적인 제주종합문화공원을 조성하고, 목석원에서는 돌문화공원의 디자인과 설치 감독권을 갖고 주제공원을 조성하고 있다.

[도2-5] 목석원 배치도



자료 : <http://www.moksokwon.com>

(3) 안동하회마을⁴¹⁾



(가) 설립배경 및 발전과정

경북 안동시 풍천면에 위치한 하회마을은 아름다운 낙동강변의 기암절벽과 송림, 모래사장을 배경으로 사대부집에서부터 하층계급의 가람집에 이르기까지 300~500년된 건물 290동(기와집 113, 초가 84, 기타 93)의 고가를 보존하고 있다. ‘하회별신굿놀이’와 ‘하회탈’로 유명한 하회마을은 임진왜란때 영의정을 지낸 명재상 유성룡일가가 크게 번창하며 살았던 곳으로 전형적인 동성부락이다. 마을 안에는 웅장한 고가와집과 솟을대문, 정감 어린 초가집들이 즐비한 전통마을로 115세대 290여명이 살고 있으며, 1980년에 경상북도 민속자료로 지정되었다가 1984년에 중요민속자료로 지정되었다. 하회(河回)라는 지명은 낙동강물이 동쪽으로 흐르다가 S자형을 이루면서 마을을 감싸 도는 데서 유래했다. 동으로는 태백산의 지맥인 화산이 있고 그 줄기의 끝이 마을까지 뻗어서 아주 낮은 구릉을 이루고 있다.

41) 인터넷사이트(<http://www.hahoe.or.kr>)의 내용을 재정리 한 것임.

(나) 시설 및 프로그램

집들은 구릉을 중심으로 낮은 곳을 향하여 배치되어 있기 때문에 집의 좌향이 일정하지 않고 동서남북 각각으로 집들이 얹혀져 있는 것이 특징이다. 마을 중심부에는 류씨들의 집인 큰기와집이 자리잡고 있으며 원형이 잘 보존된 초가집들이 그 주위를 둘러싸고 있다. 마을 앞쪽에 유유히 흐르는 낙동강과 부용대, 끝없이 펼쳐진 백사장, 울창한 노송숲이 절경을 이룬다. 또, 하회마을에서는 당시 지배계층에 대한 풍자와 해학이 넘쳐흐르는 '하회별신굿탈놀이'가 상설공연으로 행해지고 있다. 주요 전통 건축물로는 하회마을의 대표적 건물의 하나로 풍산 류씨 대종택인 양진당이 사랑채. 정면 5칸, 측면 2칸으로 높은 축대 위에 세워져 있다. 그 외 서애 류성룡 학덕과 업적을 흠모하는 후학들이 지은 충효당 등이 있으며, 기타로는 병산서원, 북촌택, 원지정사, 겸암정사, 옥연정, 주일재, 하동고택 등 중요 민속자료와 건물이 있다. 또 하회탈 박물관에서는 한국탈 19종 200여 점과 외국탈 150여 점이 전시되고 있다

[도2-6] 안동 하회마을



자료: <http://www.hahoe.or.kr>

5. 역사·문화테마파크의 이론적 개념정립

역사성이란 사전적 의미로 단순히 “역사적인 성질”을 뜻하지만 일반적으로 과거로서의 역

사 및 지식으로서의 역사라는 두 면이 내포되어 있다⁴²⁾. 역사성의 개념은 인간이 합리적이고 이성적인 사고로 역사에 대해 인식하는 역사의식과 관련이 있다.

역사·문화테마파크를 역사성에서 본다면 우선 테마파크내에 이루어지는 건축이나 시설물은 각 시대의 다른 지역에 있어서 인간 삶의 발자취를 보여주고, 과거의 시대에 삶을 영위한 인간의 현재까지 문화를 보여준다고 할 수 있다. 즉, 테마파크는 그 대지와 건축적 장소가 같은 물리적·인문적·자연환경적 특성들을 반영하고, 추상적이고 균질한 공간이기보다는 의식적으로 인식되고 창출되어서 특정한 위치와 의미를 지니는 구체적인 공간으로 표현할 수 있다. 또한 종합위락시설로서 레저활동을 일어나게 하는 공간이기도 하다.

역사·문화 테마파크에서 테마의 역사성의 의미를 부각시키기 위해서는 장소성과 시간성이라는 두 가지 점을 고려해야 한다. 우선, 역사·문화 테마파크라는 한 장소를 발전시키기 위해서는 그 장소의 독특한 역사를 드러내는 것과 현재의 어떤 특정 계획 대지가 특별한 장소임을 인식시키기 위한 건조환경을 만들기 위해서 장소성이 있어야 한다. 두 번째로 시간의 흐름에 따라 역사의 주체에 대한 삶과 역사를 연속적으로 담아낼 수 있는 시간성을 고려해야 한다. 즉, 인간의 삶과 역사를 가시적으로 보여주는 훌륭한 기억장치로서 시간성에 대한 개념이 중요하게 대두되어지며, 과거에서 현재로의 시간적 이동을 함축하여야 한다.

장소성 표현의 관건은 장소가 가지는 특성을 어떻게 표현하느냐의 문제일 것이다. 장소성 표현에 있어 계획대상지의 컨셉을 드러내기 위한 계획가의 표현유형⁴³⁾의 개념을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 순응화의 개념은 자연 지형과 테마파크 대상지내에 위치하는 물리적 환경 인자들을 장소를 둘러싼 환경과의 순응적 관점에서 표현하는 방식으로 지형과의 조화와 활용, 대상지 경관의 시각적 연속성의 부여 등 다분히 외부 물리적 인자의 영향을 받으며, 둘째, 추상화의 개념은 장소적 물리적, 인문적 해석을 통해 주변과의 시지각적, 직접적 대응이 아닌 은유화하여 장소의 역사와 사건들을 표현하고, 셋째로, 구조화의 개념은 대상지 내 장소의 해석을 통해 주변의 환경적 특징과 성격적 맥락을 해석하여 장소적 이미지를 부각시킨다는 것이다.

42) 차하순, 「역사의 본질과 인식」, 학연사, 1988, p.8

43) 남정훈·이호진, “현대 건축에 있어서 장소성 표현의 유형화에 관한 연구”, 「대한 건축학회 학술발표논문집」 제20권, 2000.

시간성의 표현은 지역의 전통 건축 양식, 문화적 특성의 참조와 복원 그리고 현대적 재해석을 통해 과거와 현재의 관계성을 회복하는 것이다. 각 시대의 재료와 기술이 가지는 차이는 재료가 가진 재료 자체의 물성을 탐구하여 과거의 양식을 현대적으로 재현하는데서 오는 이질감을 극복하는 것이다⁴⁴⁾.

즉, 역사·문화 테마파크는 역사와 문화, 민속 등과 관련된 특정주제를 의식적으로 인식하게 장소성과 시간성이 표현된 구체적인 공간이며, 방문객들에게 즐길 수 있는 시설과 놀이 프로그램, 캐릭터 등이 하나의 주제에 맞도록 마련해 놓은 종합 위락공간이라고 표현할 수 있다.

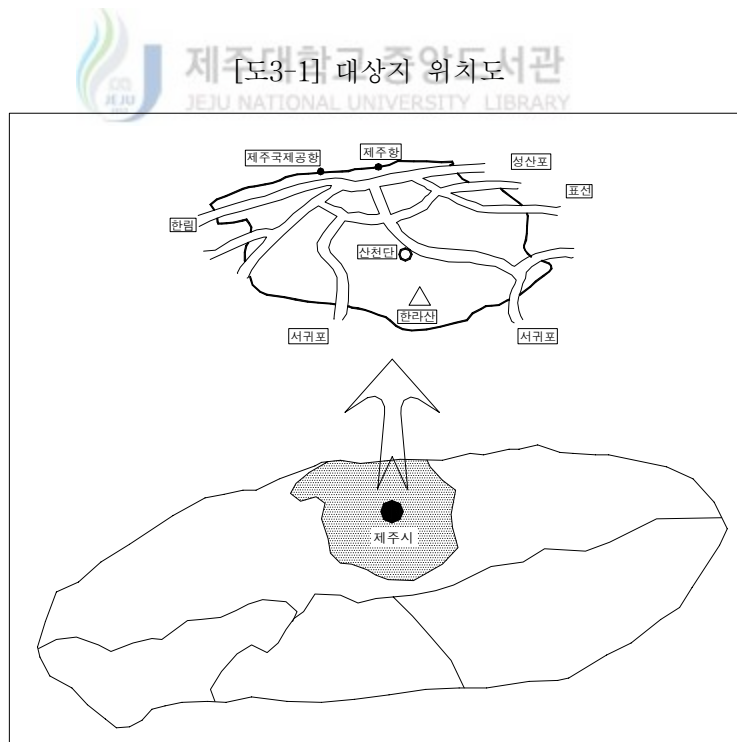


44) 고미정, "역사적 장소의 특성을 고려한 서울사 박물관 계획에 관한 연구", 홍익대학교 석사학위논문, 1999.6

Ⅲ. 계획부지의 현황분석

제주시에서 제1횡단도로를 따라 8km쯤 가면 제단을 만들고 한라산 산신제를 올렸던 장소인 산천단 주변지역을 계획대상지로 정하였다. 이곳에는 본래 왼쪽에 한라산토지신을 위한 제단과 오른쪽에 한라산신을 위한 제단이 놓여 있었는데, 최근에 그 가운데 새로이 제단을 만들어 놓아 한라산신제단으로 삼고, 그 왼쪽에 따로 한라산토지신단으로 삼고 있다.

산천단에는 천연기념물 제160호로 지정된 우리 나라에서 자라는 곰솔 중 가장 오래되고(수령 5백~6백년) 큰 나무로 알려진 곰솔들이 있다. 또한 이곳에는 소림천(小林泉)이라는 샘물이 있고, 소림사(小林寺)라는 옛 절이 있었다고 전해지기도 한다. 산천단 하천주변에는 동굴 몇 곳이 있는데 이중에는 현재 당(堂)으로 이용되고 있는 곳과 분묘, 주거지 등이 있다.



1. 자연환경분석

1) 기후·기상분석

대상지역의 연평균기온은 15.8℃로 온화하며, 연평균 강수량은 1,281.0mm를 나타내고 있으며, 연 강수량의 대부분이 우기인 6월~9월에 56.1%인 718.8mm가 집중되어 있다. 상대습도는 7월에 80.9%로 최고치를, 1월에 67.4%로 최저치를 나타내며, 동기간 중 전년 평균습도는 71.9%로 나타났다. 전년평균 일조시간은 1,919.9hr이며, 월평균 일조시간 중 5월이 216.8hr로 가장 길었으며, 1월에 70.8hr로 가장 짧은 것으로 조사되었으며, 천기일수는 맑음 58일, 흐림 145일, 강우 122일로 나타났으며, 서리 8일, 안개 13일등으로 조사되었다. 주 풍향은 남서계열이 가장 우세하며, 년평균 풍속은 3.6m/sec이다.

2) 지형·지세분석

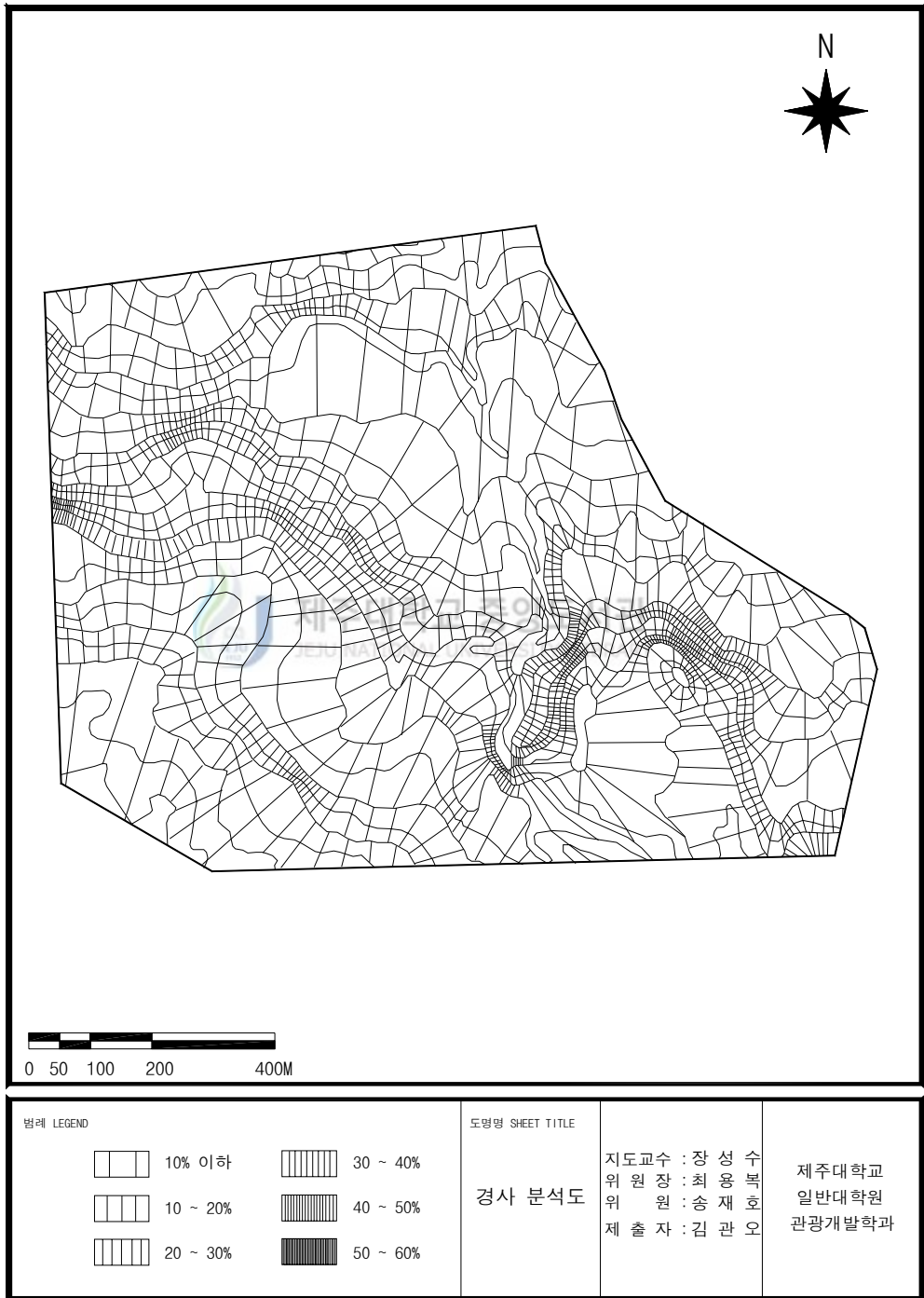


해발 310~430m사이의 구릉지로서 부지 동쪽 소산봉과 부지 서쪽 능선사이의 계곡형 부지로 형성되어 전반적으로 남고 북저의 구릉을 형성하며, 동측부 및 계곡부에 급경사를 이룬다.

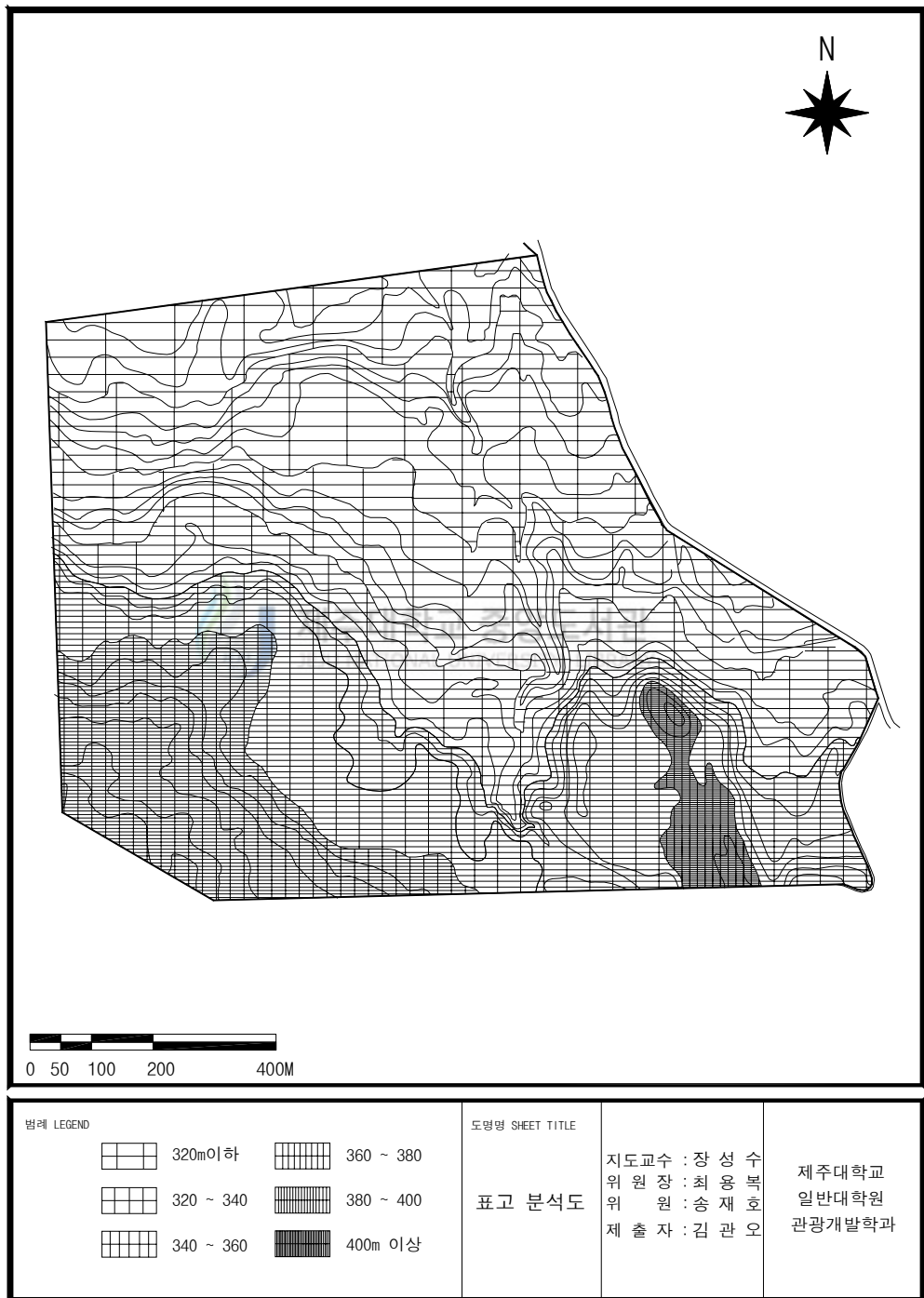
<표3-1> 경사·표고 분석표

구 분	경사분석		구 분	표고분석	
	면적(m ²)	구성비(%)		면적(m ²)	구성비(%)
합 계	1,070,000	100.0	합계	1,070,000	100.0
10% 미만	484,000	45.2	320m 미만	89,000	8.3
10%~20%	324,000	30.3	320m~340m	174,000	16.3
20%~30%	201,000	18.8	340m~360m	182,000	17.0
30%~40%	28,000	2.6	360m~380m	164,000	15.3
40%~50%	8,000	0.8	380m~400m	260,000	24.3
50%이상	25,000	2.3	400m이상	201,000	18.8

[도3-2] 경사분석도

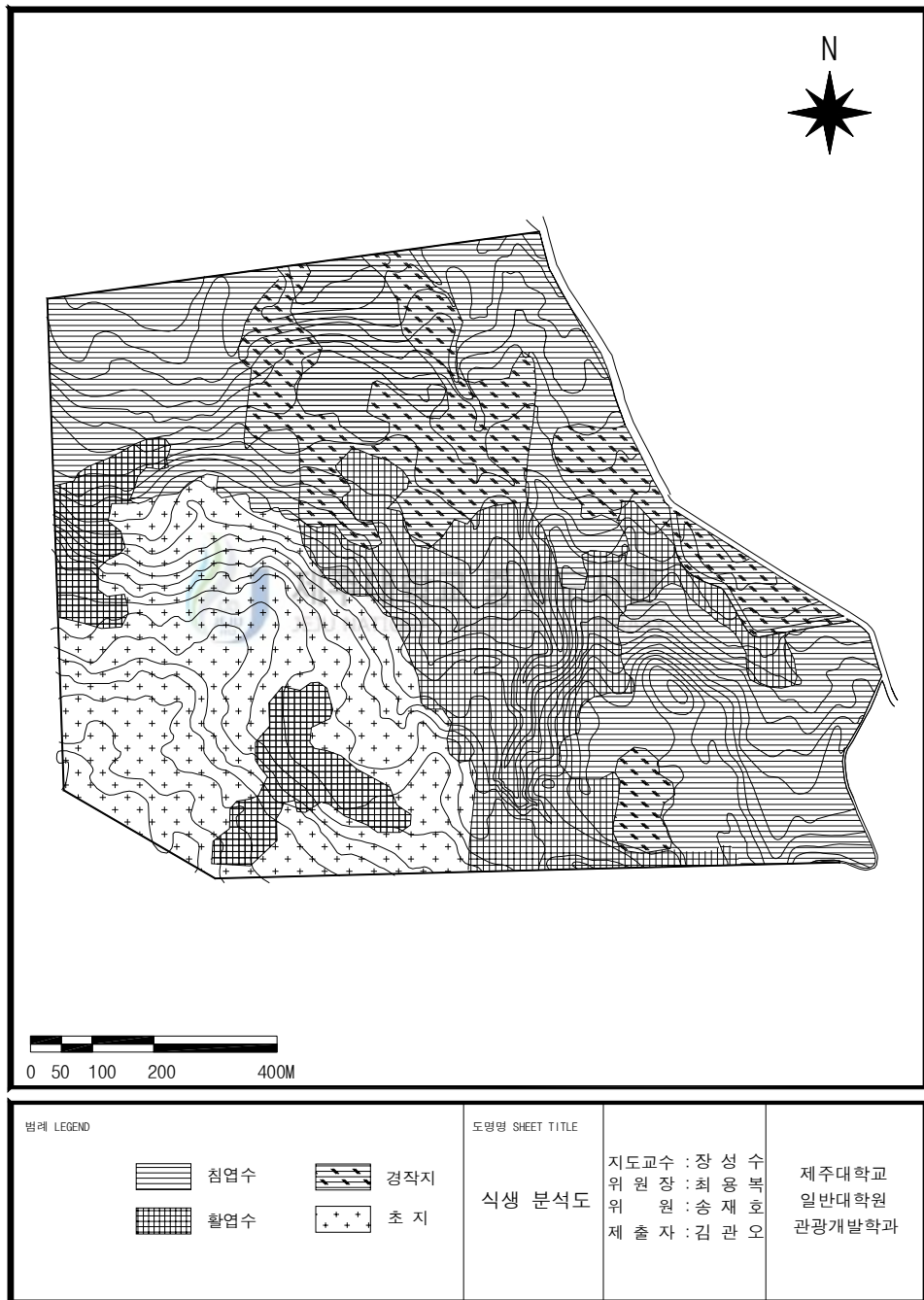


[도3-3] 표고분석도



3) 식생분석

[도3-4] 식생분석도



대상지역의 식생은 크게 초지, 침엽수림, 활엽수림으로 구분할 수 있다. 침엽수림은 삼나무와 해송 또는 편백인공림이며 활엽수림은 상수리인공림과 자연림인데, 인공림은 구성수종이 단순하고 자연림은 주로 팽나무·자귀나무·예덕나무·매죽나무·산딸나무 등 낙엽활엽수 수종으로 구성되어 있다.

4) 경관분석

대상지역은 표고 330m의 중산간지역에 속하는 미개발지이다. 자연적 경관요소인 울창한 수림과 평탄한 초지, 경작지 및 취락지가 적절히 조화를 이루며 자연스런 제주 중산간지역의 전형적인 풍경을 형성한다.

산천단 주변에 보호되고 있는 곶솔은 천연기념물로서 경관자원으로 주요한 역할을 담당하며 대상지 내에서 외부로 전망되는 원경은 매우 양호하며 북쪽으로 탁트인 경관은 제주시가지와 푸른 바다가 전망되며, 남쪽으로는 표고 574.3m의 삼의양오름이 위치하며 멀리 한라산 전경이 조망된다. 경작지와 도로변 주변의 삼나무 방풍림(수고 10~15m)과 자연적요소(수림, 지형)에 의해 차폐공간을 가지며 외부에서 대상지로의 시각적 조망은 매우 불량한 상태이다.

5) 지질 및 토양분석

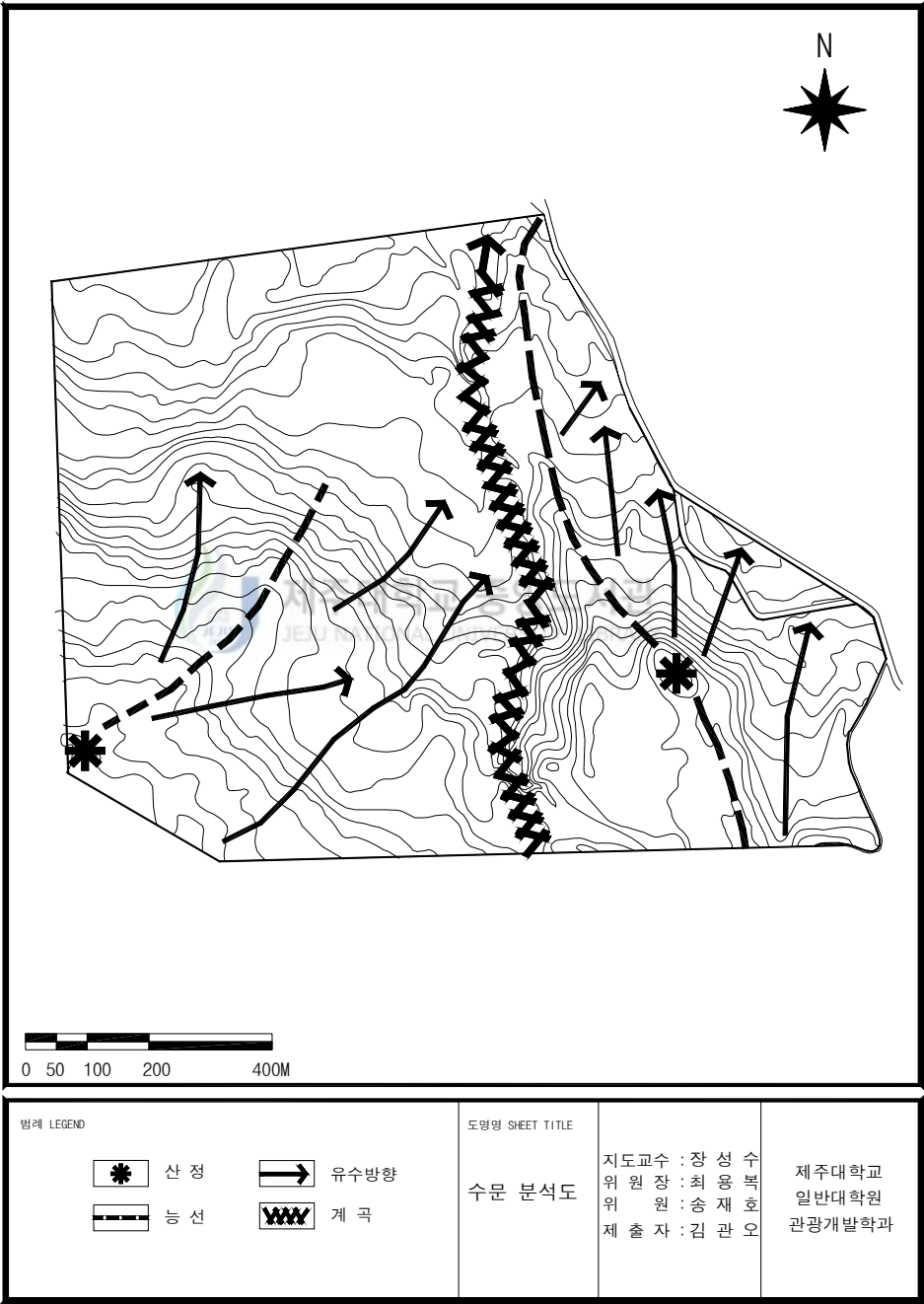
제주도는 현무암질 용암류의 반복분출에 의해 형성된 순상의 섬으로 대상지의 동측도로변의 경우 A.P.B 비현정질 현무암 지대이며 서측 지역은 장석현무암 지대로 구성되어 있다. 토양은 자갈섞인 미사질 양토와 바위섞인 미사질 양토가 대부분을 형성하고 있다.

6) 수계 · 수문분석

제주도 중산간 지역은 지질특성상 우수가 곧바로 지하로 투수되어 연중 일정한 수계를 형성하지 않는다. 대상지 주변에는 수계가 형성되었다 할지라도 우기가 아닌 때에는 대부분

물이 흐르지 않는 건천이 있다. 남고북저의 지형으로 유수는 북동방향으로 흐르고 있다.

[도3-5] 수문분석도



2. 인문·사회환경분석

1) 인 구

제주시의 총인구수는 2002. 12월말 현재 290,664명, 인구밀도는 1,138명/km²이다.

<표3-2> 제주시의 인구현황

구 분	총인구(명)	인구밀도(명/km ²)	인구증가율 (전년대비)
전 국	48,517,871	487	-
제주도	552,310	299	0.8
제주시	290,664	1,138	2.0

자료 : 제주도통계연보, 2003. 12월 말 현재 자료 임.

2) 토지이용현황분석

계획대상지는 전체면적의 82.95%가 임야로 구성되어 있고, 사유지가 92.2%, 국유지가 7.8%를 차지하고 있다.

<표3-3> 소유자별 토지이용현황

구 분	면 적(m ²)	구성비(%)
사유지	977,189	91.33
국유지	92,811	8.67
계	1,070,000	100.00

<표3-4> 용도별 토지이용현황

구 분	면 적(m ²)	구 성 비(%)
임 야	906,038	84.68
전	37,992	3.55
과수원	5,031	0.47
종교용지	5,476	0.51
도 로	26,346	2.46
묘 지	1,980	0.18
하 천	67,923	6.35
목 장	16,712	1.56
잡종지	69	0.01
대 지	2,433	0.23
계	1,070,000	100.00

3) 교통환경분석

제주도가 제주시를 중심으로 교통망이 형성되어 있어 제주시는 도로 교통의 집산지 역할 담당하고 있다. 대상지 남·북측으로는 제주시와 서귀포시를 연결하는 5·16도로와 제 2횡단 도로가 각각 개설되어있고, 동·서측으로는 도 전역을 연결하는 일주도로와 중산간 도로가 각각 2차선 폭원으로 개설되어있다. 제주도와 육지간을 왕래하는 여객 및 화물수송은 제주시를 중심으로 경유된다.

계획대상지는 제주국제공항과 제주항에서 11km, 시외버스터미널 7km 거리에 위치해 있다. 계획대상지에 인접한 목석원을 이용하는 방문객들은 관광버스·택시·노선버스를 이용하여 접근하고 있어 대상지도 이와 같은 교통수단을 이용한 접근이 이루어질 것으로 예상된다.

4) 역사·문화자원환경분석



제주시의 2003년 현재 문화재 분포현황을 살펴보면 보물 및 사적 7건, 천연기념물 5건, 무형문화재 및 민속자료 5건이 국가지정문화재가 분포되어 있으며, 도 지방문화재로는 유형문화재 10건, 기념물 18건, 무형문화재 및 민속자료가 9건이 있어 제주시에 총 54건의 문화재가 분포되어 있다.

<표3-5> 제주시 문화재 현황

(단위 : 건)

계	국가지정문화재				도지방문화재			
	소계	보물및사적	천연기념물	무형문화재 및 민속자료	소계	유형문화재	기념물	무형문화재 및 민속자료
54	17	7	5	5	37	10	18	9

자료 : 제주도 통계연보, 2002

대상지에는 문화재는 없지만 주변지에는 천연기념물 제160호인 곶솔 8주가 있으며, 이는 산천단 지구와 함께 문화재 보호구역으로 지정되어 있고, 도지정 기념물로 목석원을 비롯하여 다음<표3-7>와 같은 문화재가 분포하고 있다.

<표3-6> 대상지 주변 문화재 현황

종 별	문 화 재	소 재 지	비 고
천연기념물	제주시곰솔	제주시 아라 1동 375-1의 16	국가지정
기념물	목 석 원 무 환 자 나 무 문경공고조기묘	제주시 아라 1동 1795-1 제주시 아라 1동 산1 제주시 아라 2동 2464	도지정
민속자료	돌 하 르 방 돌 하 르 방 남방아(농기구) 무 신 도	제주시 아라 1동 1795-1 제주시 아라 1동 1-1 제주시 아라 1동 1-1 제주시 아라 1동 1-1	도지정

자료 : 제주도 통계연보, 2002

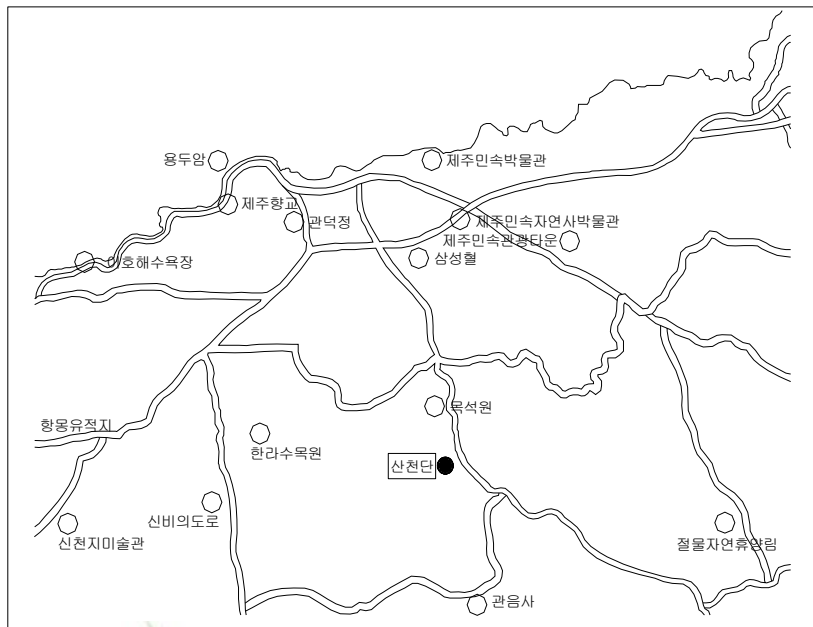
5) 관광환경분석

제주도는 다른 지역에 비해 아직도 청정한 공기와 아름다운 경관, 오염되지 않은 산과 바다를 보유하고 있고, 섬의 독특한 문화와 역사는 관광자원으로서의 높은 가치를 지니고 있는 것으로 평가되고 있다.

제주시는 제주도의 관문도시이지만 매력적인 관광도시 이미지가 강하게 구축되지 않아 관광객 유치에 미흡하다. 현재 제주시 관광은 자연자원 의존형으로 계절과 기상의 영향을 크게 받는 특성을 극복하지 못하고 있고, 다양한 지역문화, 도시의 야경과 야간매력물의 부재 및 이벤트 상품 등의 관광자원화가 매우 취약한 실정이다. 그리고 제주도내 21개 유료관광지 중 제주시 소재 관광지는 제주도 민속자연사박물관, 삼성혈, 목석원 등 3개소인데 연간 방문객 유치 실적은 도내 전체 대비 25%를 차지하고 있다.

또한, 계획대상지의 주변 관광자원으로는 [도3-5]에서 처럼 목석원, 삼성혈, 민속자연사 박물관, 관음사, 한라산 등이 있는데, 특히 목석원과 산굼부리 사이 연계 관광루트를 형성하여 제주의 역사와 문화에 대한 이해를 관광객들에게 제공하고 있지만, 단순 관람 형식에 그치고 특별한 상품들을 제공하고 있지 못하고 있다.

[도3-6] 대상지 주변 관광자원



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

3. 개발가용지분석

본 논문에서는 개발가용지를 분석하고, 평가하기 위해 대상지의 개발가용지를 100m 간격의 그리드(Grid)를 만들고 여기서 만들어진 각각의 셀(cell)에 대해 평가를 하여 전체 가용지 분석도를 작성한다. 평가하는 방법으로는 다음의 방법을 채택하여 분류의 근거로 삼았다.

$$\text{개발가용지}(Y) = \text{자연환경 가치평가} + \text{인문환경 가치평가}$$

자연환경 인자는 자연환경 구성요소 중 대상지를 공원으로 개발하는데 직·간접적으로 영향을 미치는 인자로 표고, 경사도, 식생, 수문 등의 요소를 포함한다. 한편 인문환경 인자는 인문환경에 관련된 재 요소 중 대상지 내외부의 토지이용, 접근성, 규제지역이 포함된다. 각각의 환경인자에 대해서는 테마파크로서의 개발시에 미치는 영향의 정도에 따라 각기 다른 가중치를 부여하여 대상지의 가용지를 분석하고 평가하기 위한 기준으로 다음과 같이 설정하였다.

<표3-7> 자연환경의 평가기준

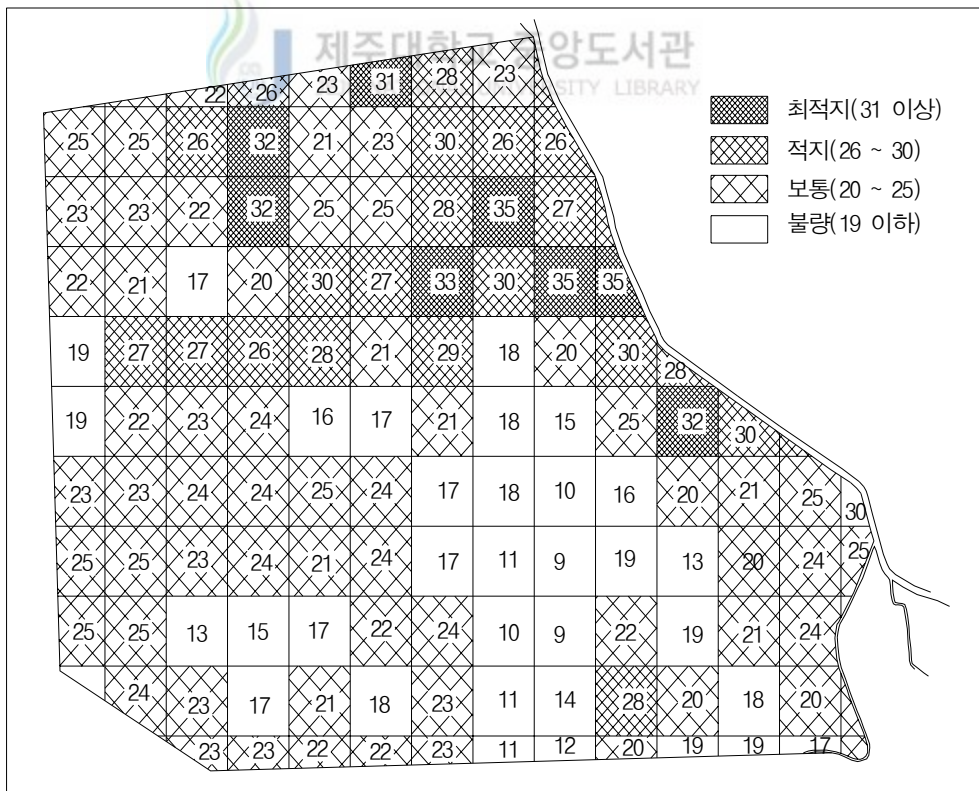
점수 인자	평가기준					
	6	5	4	3	2	1
표고	320m이하	320~340m	340~360m	360~380m	380~400m	400m이상
경사도	10%이하	10~20%	20~30%	30~40%	40~50%	50~60%
식생	경작지	초지	-	침엽수, 활엽수	-	곰솔

<표3-8> 인문환경의 평가기준

점수 인자	평가기준					
	6	5	4	3	2	1
접근성	양호	-	보통	-	-	불량
토지이용	전답			취락지		산림
규제지역	상대보존	-		-		절대보전

주) 대상지는 GIS등급이 정해져 있지 않고 도시계획상 절·상대보전지역으로만 지정됨

[도3-7] 개발가능지분석도



4. 관련계획 및 법규 검토

1) 관련계획

<표3-9> 관련계획

관련계획	목 표	내 용
제4차 국토 종합계획	제주문화의 세계화를 통한 동북아 관광 중심축으로 부상	· 다양한 문화·관광자원을 유기적으로 연계 개발하고, 루트화·벨트화하여 시너지효과를 높일 수 있는 문화·관광권을 설정하고, 7대 문화관광권을 바탕으로 지역특성별 다양한 문화·관광권의 개발 · 문화·관광기반을 확충하기 위한 5대 전략 제시 (지역특성에 따른 다양한 문화·관광권 개발, 지역발전과 관광을 연계한 생태자원활용지대 구축, 국제적 관광지역의 전략적 개발, 지역문화·역사·환경 중심의 문화관광 기반 조성, 지방자치단체간 공동의 친환경적인 문화·관광지대 개발)
제주도 국제자유도시 종합계획	 관광산업 주도전략 (즐거운 섬)	· 통합된 마케팅 및 홍보, 신규시설의 개발, 내국인을 위한 면세 쇼핑 추진 및 유람선과 컨벤션 시설의 확대 필요. · 2천년 역사를 가지고 있는 문화의 보전과 재조명을 통해 경쟁력 있는 지역문화 및 문화인프라 구축. · 청정한 자연환경, 특이한 섬문화 등 관광잠재력을 극대화시켜 세계적 관광 휴양지로 개발하기 위해 메가리조트단지 조성. · 제주역사의 발원지인 삼성혈을 중심으로 민속자연사박물관, 관광민속관 등 인근 문화시설을 연계한 제주문화 벨트 조성. · 탐라국 유적지인 삼양지역과 탐라시대부터 조선시대까지의 유적이 산재한 화북지역을 하나로 연계시킨 탐라시대 역사문화권 개발.
제주도 관광진흥 계획	국 내 관광체계를 선진화시키기 위하여 관광진흥정책 수립	· 컨벤션, 메가이벤트몰, 쇼핑몰 등 국제비즈니스 및 관광휴양 지원시설 개발 · 삼성혈-오현단-칠성로-목관아지-동문시장-산지천-제주외항-사라봉 등을 잇는 도심관광루트 조성 · 해안도로의 친수관광벨트화 · 야간 관광지구 조성
2016년 제주 도시기본계획	국제관광 전원도시	· 문화, 예술, 관광의 교류 활성화

자료:1) 제주도 관광진흥계획
2) 2021 제주 도시기본계획

2) 관련법규 검토

<표3-10> 관련법규

관련법규	내 용
관광진흥법	• 관광지의 정의(법 제 2조) : “관광지”라 함은 자연적 또는 문화적 관광자원을 갖추고 그 관광객을 위한 기본적인 편의시설을 설치하는 지역으로서 이법에 의하여 지정된 곳 • 관광사업의 종류(법 제50조) : 유원시설업은 유기사설 또는 유기기구를 갖추어 이를 관광객에게 이용하게 하는 업(다른 영업을 경영하면서 관광객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 유기사설 또는 유기기구를 설치하여 이를 이용하게 하는 경우를 포함한다.) • 조성계획의 수립(법 제52조) : 관광지를 관할하는 도지사는 조성계획을 작성하여 문화관광부장관의 승인을 얻어야 한다. 문화관광부 장관은 조성계획을 승인하고자 하는 때에는 관계행정기관의 장과 협의하여야 한다. • 다른 법률과의 관계(법 제55조) : 도시계획법의 의한 유원지 세부시설의 결정, 수도법에 의한 일반 수도사업의 인가 및 전용 상수도설치의 인가, 하수도법에 의한 공공하수도 공사시행 등의 허가, 도로법에 의한 도로공사시행의 허가 및 도로 점용의 허가, 산림법에 의한 보전임지의 전용허가의 별채 등의 허가·신고, 초지법에 의한 초지전용의 허가, 매장 및 묘지 등에 관한 법률에 의한 무연분묘 개장허가, 폐기물관리법에 의한 폐기물처리시설의 설치승인 또는 신고 • 관광지등의 시설지구 안에 설치할 수 있는 시설(시행규칙 제24조 관련) - 공공편의시설지구 : 주차장, 주차장관리소, 관리소, 도로, 매표소 등 - 숙박시설지구 : 여관, 방갈로, 산장, 기타 숙박과 체재에 적합한 시설 - 상가시설지구 : 상가, 음식점, 기념품점, 휴식소(매점) 등 - 휴양·문화시설지구 : 박물관, 전시관, 문화원, 야외공연장, 잔디광장, 조경휴게소, 자연학습장, 피크닉장, 조류사, 암석원, 식물원 등 - 기타시설지구 : 위의 지구안에 포함되지 아니하는 시설
국제자유도시특별법	• 절대보전지역 (법 제27조) : 절대보전지역안에서는 그 지역 지정의 목적에 위배되는 건축물의 건축, 공작물 그밖의 시설의 설치, 토지의 형질변경, 토지의 분할, 공유수면의 매립, 수목의 벌채, 토석의 채취, 도로의 신설 등 이와 유사한 행위를 할 수 없다. 다만, 다음 각 호의 1에 해당하는 행위로서 도지사의 허가를 받은 경우에는 그러하지 아니하다. - 국가 또는 지방자치단체가 시행하는 등산로, 산책로, 임도, 도로, 공중화장실, 정자, 기상관측시설과 자연공원법에 의한 공원시설 - 산림법에 의한 영림계획으로 시행하는 사업으로서 갯벌이나 토지형질변경을 수반하지 아니하는 산림사업 - 학술적 조사·연구를 목적으로 하는 행위 - 절대보전지역 지정전에 건축된 기존 종교시설의 경내에서의 건축물의 증·개축행위 - 그밖에 자연자원의 원형을 훼손하거나 변형시키지 아니하는 범위안에서의 도조례로 정하는 행위

국제자유도시 특별법	· 상대보전지역, 허용행위 (법 제28조) : 상대보전지역안에서는 그 지역 지정목적에 위배되는 건축물의 건축, 공작물 그 밖의 시설의 설치 및 토지의 형질변경 등 이와 유사한 행위를 할 수 없다. 다만, 다음 각 호의 1에 해당하는 행위로서 도지사의 허가를 받은 경우에는 그러하지 아니하다. - 제27조제3항 각 호의 1에 해당하는 행위 - 박물관및미술관진흥법 제2조의 규정에 의한 박물관과 미술관의 건축 - 농업·임업·축산업·수산업을 영위하거나 숙박, 판매 등 소득에 연관되는 2층 이하의 건축물(부대건축물 및 부설 주차장시설을 포함한다)의 건축 - 국토이용관리법 제6조의 규정에 의한 준도시지역 또는 지적법 제5조의 규정에 의한 지목이 대지인 토지에서의 2층 이하의 건축물의 건축 - 도로, 하천유량 및 지하수 관측시설, 배수로의 설치 또는 이와 유사한 농업·임업·축산업·수산업에 부수되는 공작물 또는 시설의 설치 - 수목의 벌채 또는 토석의 채취 - 이동이 용이하지 아니한 물건의 설치 또는 퇴적 - 그밖에 도조례로 정하는 종류와 규모의 건축물의 건축, 공작물·시설물의 설치 또는 토지의 형질변경
---------------	--

5. 종합분석



앞에서 분석된 자연·인문사회·개발가능지 분석과 관련계획과 법규검토한 내용을 종합적으로 분석해 보면 다음<표3-11> 과 같다.

<표3-11> 종합분석

구 분		문제점	잠재력	해결방안
입지 여건		-	· 산굼부리, 목석원과 연계하여 관광자원으로 선호도가 높은 지역. · 행정구역상 제주시에 속해 도시계획구역으로 개발이 용이함.	
자연 환경	기후 기상	· 6~9월에 집중된 강우현상. · 쾌청일수 희소 · 해양성 기후 및 지형적인 영향으로 기온의 변화가 큼.	· 건강욕구증대에 따른 레포츠활동 유도 · 하계활동이 용이하며, 청정 자연여건을 갖춘.	· 계절별로 이용할 수 있는 시설을 도입하여 기후 제한요소 극복 · 시설물 배치시 호우에 대비한 대책마련

자연환경	지형 지세	- 남사면이 많아 개발가능지의 제약요인으로 작용 - 부지 동쪽과 서쪽 능선사이의 계곡형 부지	계획부지의 형태가 구릉이 형성되어 위요공간을 형성.	- 북사면 적극 개발 - 분산된 가용부지에 공간별로 성격이 다른 기능수용. - 기존 지형·지세 보존대책 수립
	수문	- 대상지내에는 건천이 형성되어 있어 수경요소가 빈약 - 물을 이용한 다양한 행태수용에 부적합	-	- 수경요소에 대응하는 대체시설 도입방안 강구. - 인위적인 수경요소 도입
	식생	대상지는 인공식재된 해송, 삼나무군락, 역새 및 잡목들로 구성됨	천연기념물인 곰솔이 경관요소로 작용하고 있음	- 점진적으로 수종을 대체시켜 계절적 변화감 유도 - 주요지점에 경관수를 식재하여 휴게시설의 성격을 강조
	경관	경작지와 도로변 주변의 삼나무 방풍림으로 인한 외부에서 대상지로의 시각적 조망 불량	대상지역 내에서 외부로 전망되는 원경은 양호하며, 북쪽경관은 제주시가지와 바다가 조망됨.	주요 조망지점에 다양한 경관을 체험할 수 있는 시설강구.
인문·사회환경	토지이용	- 대상지내의 임야가 차지하는 비중이 커서 개발 가용지가 제한됨 - 묘지가 부지내에 산재하여 개발의 저해 요인이 됨.	관광개발을 통한 인구증가 유도	- 공간특성에 따라 합리적인 기능배분 및 시설배치를 함 - 개발가능지 부근의 묘지 이장유도
	교통	- 서울, 부산 등 주요 대도시로부터 접근이 어려움. - 대상지내에 소도로가 형성되어 있지 않음	- 주민들의 높은 관심과 협조 - 체험관광의 육성을 통한 지역경제 활성화	- 부지 안에 생기는 대로는 최대한 부지 바깥으로 형성함. - 테마파크의 내부도로는 각 공간에서 독특한 경험을 할 수 있게 형성함.
	역사·문화	제주무속신화에 대한 뚜렷한 유적이 없음.	- 산신제 제단을 비롯한 장소적 특성이 뚜렷함. - 주변 역사·문화자원인 삼성혈, 관음사, 목석원 등이 있음.	- 제주의 정체성과 역사·문화 자원을 수집, 정리하여 자원으로 활용함. - 기존 산천단 유적을 정비·확충하여 이용활동을 제고시킴.
	관광	- 관광형태의 주류가 경관 감상형으로 통과형 위주의 관광으로 이루어짐. - 산신제 제단 및 곰솔만으로는 흥미를 유발시키는 관광자원으로 미흡.	역사·문화자원이 산재하며, 지역의 역사성을 갖추고 있음.	관광객성향변화에 따른 장기 체류를 유도하도록 체험프로그램 도입과 기반시설 확충으로 체류형 관광유도

이상과 같이 자연·인문·사회환경 요인별로 종합분석한 결과에 의해 계획시 특히 고려해야 할 점은 자연환경부문에서 대상지의 많은 사면과 남북으로 건천이 형성되어 있어, 계획시

개발가능지의 제약요인으로 분석이 되었다.

인문·사회환경 부문에서는 기존의 산신제 제단과 곶솔만으로는 흥미를 유발시키는 관광자원으로 미흡하고, 제주무속신화에 대한 뚜렷한 유적이 없으므로 장소성을 살릴 수 있는 계획이 필요할 것으로 분석이 되었다.

그렇지만, 앞에 제약요인에도 불구하고 천연기념물인 곶솔과 다양한 지형을 활용과 기존 관광지인 삼성혈·관음사·목석원 등이 연계되어 있어 개발이 이루어지면 연계방문객들을 유인할 수 있는 잠재력도 내재하는 것으로 분석이 되었다.



IV. 기본구상

1. 대상지 계획의 기본방향

제주역사·문화테마파크 조성계획에 기본방향은 우선 제주도의 역사, 문화를 재현하여 역사교육의 장을 마련하여야 할 것이다. 제주도에 무속신화와 관련된 제주의 고유한 민속, 민예품들을 집성하여 관광자원화 하여야 하고, 적재적소의 자연스러운 시설배치로 기존 자연환경과의 균형과 조화를 통해 특화된 장소성을 확보하여야 한다. 또한 사계절 관광자원으로서의 역할을 도모하여 비수기의 관광여건 및 지역경제 활성화에 기여하여야 할 것이다.

2. 주제구상

이성과 감정, 변하지 않음과 유행, 향수와 유흥, 이들을 모두 포함하는 테마는 하나의 컨셉에서 성립된다. 컨셉에서 특정한 테마가 생기게 되고 이를 통해서 새로운 하나의 세계를 창조한다⁴⁵⁾. 본 논문에서 주제 구상의 과정은 먼저 주제의 선정, 주제의 전개 및 표현의 2단계로 나누어 진행시켜 나간다. 계획에 가장 핵심이 되는 것은 제주 무속신화 속에 내재된 각각의 스토리와 그 흐름을 표현하는 것이다. 그리고, 제주에 단편적인 역사적 사실이나 인물에 중점을 두는 것은 아니므로 제주의 역사와 문화를 대상지 환경과 상황에 맞게 구성하고 역사적 사실과 가설의 조화를 기하여야 한다.

1) 주제의 선정 및 구성

주제의 선정은 대상지역의 특수배경, 계획목적 및 계획가의 의도에 의해 결정된다. 본 연구에서 적용되는 주제는 제주무속신화(巫俗神話)를 소재로 하여 선정하였으며, 그 내용은 다음

45) 박석희 편역, 『디즈니와 놀이문화의 혁명』, 일신사, 1994, p.9

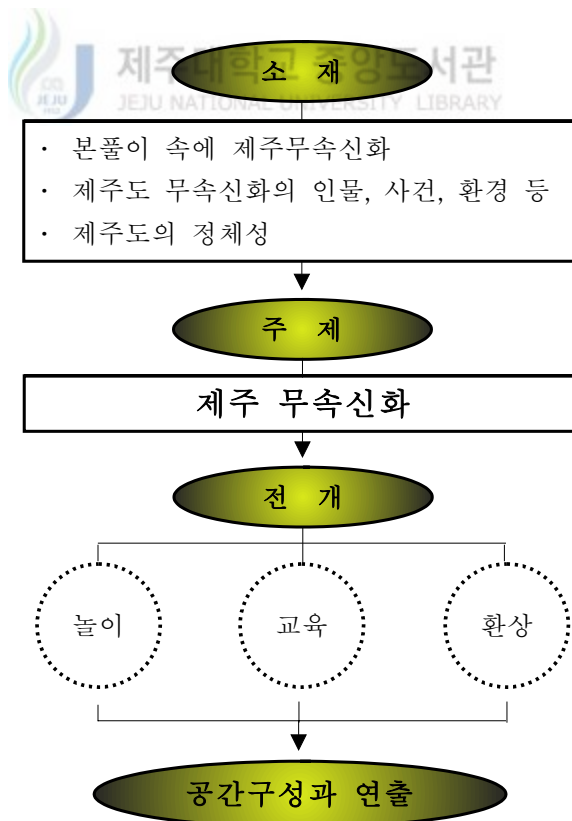
의 <표4-1>와 같다.

<표4-1> 주제선정

주 제	내 용	소주제 공간
제주무속신화	제주의 역사·문화와 무속신화의 소개 중심으로 주제화 한다.	제주 무속신화 박물관, 야외주제전시장, 민속놀이, 신화캐릭터관 등
	모든 연령층에 꿈과 흥미를 줄 제주무속신화에 다양한 이야기들을 모험과 환상의 세계로 표현	입체영상센터, 인형·연극 공연장

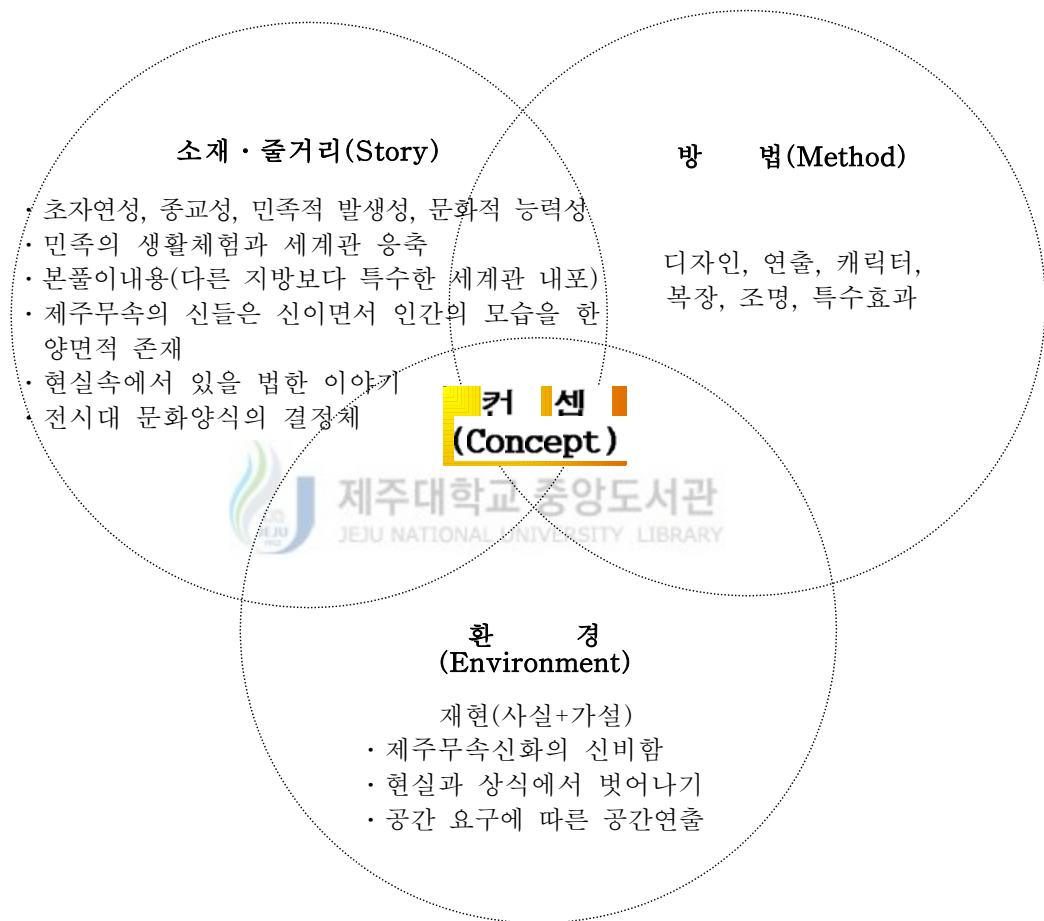
앞에 언급한 제주의 무속신화를 주제로 선정하고 제주에 상징적이며 그 원형을 찾아볼 수 있는 소재를 선택하여 테마파크의 성격을 더욱 부각시킨다. 기본적인 제주무속신화의 이해, 제주무속신화와 접하기 그리고 대상지 자연과 장소성을 살릴 수 있는 내용으로 구성된 테마의 기본틀은 <도4-2>와 같다.

[도4-1] 테마의 기본틀



위 테마의 기본틀을 바탕으로 역사·문화 테마파크계획을 위한 컨셉을 도출하는 과정은 <도4-2>와 처럼 소재·줄거리(story)와 방법(method), 그리고 환경(environment)이라는 세 개의 구성요소로 역사·테마파크에 접목시킬 수 있는 제주 무속신화를 컨셉으로 선정한다.

[도4-2] 컨셉 선정



2) 주제의 전개 및 표현

본 논문에서 주제의 전개 및 표현은 각 주제별 소주제의 공간구현에 충실함으로써 소주제별 의미가 하나로 엮어진 공간적인 맥락을 갖게 하고 그 공간적 맥락이 일관된 줄거리로 전달

될 수 있다는 가정에 근거를 두고 교육적인 면과 위락적인 면을 적절하게 조화시킨다. 이와 같은 취지에서 각 주제를 그 개념적인 관계성을 고려하여 시공간적인 전개개념을 주제공간 구성의 기본적인 배치개념으로 도입시킨다.

(1) 주제의 시간적인 전개

과거-현재-미래의 통시적인 흐름 중에서 현재보다는 과거와 미래의 더욱 비중이 주어질 것이고 환상이라는 현실세계에서의 도피 또는 망각으로 전개될 것이다.

(2) 주제의 공간적인 전개

공간규모의 위계에 관련하여 주제의 공간구현은 추상적인 개념의 원주제를 몇 개의 소주제로 구분하고 소주제의 내용구성요소를 더욱 세분화하여 이것을 구체적인 시설 또는 공간배경으로 나타낸다. 본 논문에서 각각의 주제지역은 그 지역을 대표적으로 상징하며 이용객에게 흥미를 부여하는 1개의 주제중심시설과 그 주변에 주제 부수시설로서 타는시설, 관람시설 및 기타 어트랙션(attraction)으로 구성하며 일관성을 주기 위해 경관 배경, 수경요소 도입, 규모 감각 통일, 공간구조의 연속성과 동선체계의 통일성을 유지한다. 이러한 각 주제의 전개내용은 도입활동계획에서 구체적으로 발전시켜 나간다. 그 개념은 다음과 같다.

우선, 시작을 알리는 진입광장이나 게이트(gate)에 제주무속신화의 첫 만남을 위해 이미지 형성을 한다. 그 다음으로 일상생활과 접해있는 모습과 제주의 정체성을 나타내 통과객이나 이용객들에게 흥미를 유발할 수 있도록 한다. 그 방법으로는 제주무속신화속의 캐릭터를 형상화 한다든지 그 스토리들을 특수효과를 이용하여 구성·재현한다. 마지막으로 제주도의 무속신화를 매체/예술로서 감상할 수 있는 공간을 형성한다. 입체영상센터나 연극·인형극공연장, 특별이벤트광장, 야외무대 등을 배치한다.

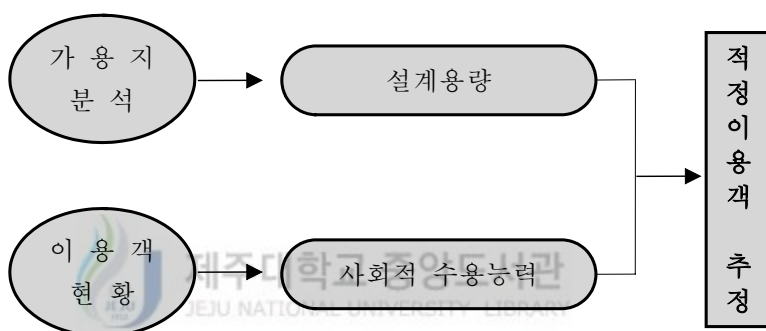
3. 개발계획의 지표설정

1) 이용자 분석

(1) 이용자수 추정

이용자 추정은 첫째, 대상지역의 물리적, 생태적 여건이 얼마만큼의 이용객을 수용할 수 있는지, 둘째, 사회적·지역적 여건을 고려할 때, 얼마나 많은 이용객들의 대상지역을 이용하는지를 고려하여 추정한다. 사회적·지역적 여건을 고려한 이용자 추정은 기존 관광행태를 바탕으로 추정하는 경우와 개발된 유사사례의 경우를 검토하여 예상할 수 있다. 이런 두 가지 방법을 통하여 계산된 이용자수를 이용하여 어느 쪽이 더 타당한가를 검토하여 적절한 이용자수를 추정한다.

[도4-3] 이용자수 추정 과정



(2) 사회적 수용능력

(가) 관광객 수요추정 방법

제주도 관광객수요는 구조모형분석법인 다중회귀모형을 적용하여 산출하고 제주도 국제자유도시계획상의 관광수요를 비교 검토하여 활용한다. 단순회귀모형에서는 선형추세에 의한 방법을 적용하여 제주도 관광객 수요를 산출한다. 다중회귀모형에서는 시계열상의 제주도 관광객수를 종속변수로 하고 전국인구, 제주도 항공여객수, 국민 1인당 GDP를 독립변수로 적용하여 제주도 관광객수요를 추정한다. 독립변수 중 국민 1인당 GDP(국내 총생산)는 실질가격으로 분석에 적용한다.

(나) 제주도 관광객수요추정모형

① 다중 회귀분석에 의한 제주도 관광객수요추정

제주도 관광객수요추정을 위하여 전국 인구, 항공수송 여객수, 전국1인당GDP를 1980년에서 2001년 간에 데이터를 사용하여 회귀식을 산출하여 수요를 추정하였다. 제주관광객수요를 추정하는데 가장 크게 영향을 미치는 것은 항공여객수이며 다음으로 전국인구, 전국 1인당 GDP(t=8.312)순으로 나타났다.

$$\text{회귀식 : } Y = -6824.85 + 0.141X_1 + 0.164X_2 + 0.176X_3, \quad (R^2=0.996)$$

($X_1 \rightarrow t=5.819$, $X_2 \rightarrow t=8.312$, $X_3 \rightarrow t=7.662$) : 95% 유의수준

(Y: 제주관광객수, X_1 : 제주항공여객수, X_2 : 전국1인당GDP, X_3 : 전국인구)

<표4-2> 제주도 관광수요 분석 데이터

(단위: 천명, 달러)

년 도	제주관광객수	전국 인구	제주도 항공수송여객수	전국1인당GDP(실질)
1980	699	38,124	434	4,959
1981	724	38,723	468	4,644
1982	860	39,326	568	4,559
1983	1,025	39,910	724	4,697
1984	1,217	40,406	852	4,832
1985	1,323	40,806	971	4,719
1986	1,492	41,184	1,187	5,123
1987	1,758	41,622	1,467	6,026
1988	2,000	42,031	1,704	7,417
1989	2,643	42,449	4,847	8,482
1990	2,992	42,869	5,807	8,675
1991	3,205	43,296	6,346	9,064
1992	3,422	43,748	6,939	8,881
1993	3,464	44,195	7,107	9,022
1994	3,693	44,642	7,698	9,661
1995	3,997	45,093	8,521	10,853
1996	4,144	45,545	9,019	10,989
1997	4,363	45,953	9,630	9,675
1998	3,291	46,286	7,399	6,096
1999	3,667	46,616	8,087	7,892
2000	4,111	47,008	9,012	9,003
2001	4,198	47,342	9,258	8,073

자료: 1) 제주통계연보, 2002,
2) 통계청(www.nso.go.kr)

② 제주도 관광객 수요추정 결과

제주도관광객 수요는 선형추세와 다중회귀분석의 평균치를 관광객수요로 추정한다. 2010년의 제주도 관광객 수요는 추정관광객 수요 평균치인 637만 3천명으로 추정하였다.

<표4-3> 제주도 관광객수 수요추정

(단위: 천명)

구 분	선형추세				다 중 회귀분석	추정관광객 수요 평균
	제주관광객수	전국인구	제주항공여객수	전국1인당 GDP		
2004	5,222	48,894	11,937	10,812	5,237	5,230
2005	5,412	49,327	12,457	11,063	5,428	5,420
2006	5,603	49,760	12,978	11,314	5,618	5,611
2007	5,793	50,193	13,498	11,565	5,809	5,801
2008	5,984	50,625	14,019	11,816	6,000	5,992
2009	6,174	51,058	14,539	12,067	6,190	6,182
2010	6,365	51,498	15,060	12,318	6,381	6,373
2011	6,555	51,923	15,580	12,569	6,572	6,564

③ 기존관광지의 관광객수 현황

계획대상지와 인접해 있으면서 기존 관광지와 유사한 기능을 포함하고 있는 민속자연사박물관과 목석원, 삼성혈에 대한 관광객수를 검토하였다. 이들 관광지들은 평균적으로 관광객수가 감소하는 것으로 나타났다. 이런 유사관광지들은 전시, 관람기능을 주된 행태로 하는 관광지들이다.

<표4-4> 기존 관광지의 관광객수 현황

(단위:천명, %)

구 분	제주도		민속자연사박물관		목석원		삼성혈	
	관광객	증감율	관광객	증감율	관광객	증감율	관광객	증감율
1993년	3,464	▲1	1,125	▽5	747	▽2	628	▽20
1994년	3,693	▲7	1,133	▲1	831	▲11	563	▽10
1995년	3,997	▲8	1,237	▲9	971	▲17	563	0
1996년	4,144	▲4	1,238	▲1	1,084	▲12	548	▽2.6
1997년	4,363	▲5	1,203	▽3	1,023	▽9	460	▽16
1998년	3,291	▽25	644	▽46	532	▽48	229	▽50
1999년	3,666	▲11	878	▲36	534	▲0.4	255	▲11
2000년	4,110	▲12	948	▲8	526	▽1.5	265	▲4
2001년	4,197	▲2	871	▽8	447	▽15	241	▽9
평균		▲2.7		▽0.8		▽2.4		▽10

자료: 1) 제주통계연보 1998, 2002, 1993년 증가율은 전년 대비수치

2002년도 제주도 주요 테마파크 월별 입장객수를 살펴보면 3월,4월,8월에 입장객수가 많이 나타나므로써, 이는 성수기와 비수기에 따라 입장객수의 증·감소에 차이가 뚜렷하게 나타나

고 있음을 알 수 있다.

<표4-5> 2002년도 제주도 주요 테마파크 월별 입장객수

(단위: 명)

구분	민속자연사박물관	삼성혈	목석원	미니월드	제주민속촌	소인국테마파크
1월	66,507	16,883	34,211	31,314	34,345	-
2월	100,393	11,290	22,154	21,664	22,050	-
3월	186,279	18,202	36,041	34,879	30,466	-
4월	128,917	25,987	51,433	40,711	44,031	35,866
5월	116,789	25,655	40,746	32,852	37,837	51,572
6월	35,766	8,773	18,630	13,988	22,408	26,555
7월	49,579	17,069	26,631	26,863	36,356	65,404
8월	85,559	26,293	47,843	45,691	37,837	51,572
9월	58,135	17,479	25,017	15,957	23,476	26,636
10월	68,464	21,948	36,549	22,326	60,394	78,667
11월	63,695	16,536	30,748	15,703	25,856	43,784
12월	50,948	12,191	23,134	11,131	20,979	34,617
계	1,011,031	218,306	393,137	313,079	396,035	414,673

자료: 제주도청 관광진흥과

(3) 설계용량(Design Capacity)에 의한 관광객 수요추정

(가) 수요추정 기준설정

- 관광자원별 원단위 면적 및 시설 이용율 : 산악형 관광지, 원단위 면적=34m²/인, 시설 이용율 = 70%
- 계절형별 최대일률 : 4계절형, 최대일률 = 1/50
- 체제시간과 회전율 : 박물관 관람 및 위락시설 이용, 사진촬영, 물품구매 등을 고려 체제시간을 6시간으로 산정, 회전율 = 1/1.4
- 서비스율은 관광지의 일반적인 기준인 70%로 산정
- 관광지 적정개발규모 : 산악형으로 약 50%적용

(나) 공간 성격별 계산

대상지를 이용유형에 따라 나누면 전시관이나 광장 같은 공간, 공원 같은 공간, 자연에서 휴식하는 유원지 같은 공간으로 나눌 수 있다. 대상지 면적은 1,070,000㎡이다. 그러므로 각 공간의 면적을 각기 170,000㎡, 300,000㎡, 600,000㎡로 추정하여 계산하면 다음과 같은 결과를 얻을 수 있다. 공간 성격별로 계산된 최대동시수용인은 7,600명으로 추정되었다.

<표4-6> 설계용량에 의한 추정(Ⅰ)⁴⁶⁾

(단위: 명,㎡)

구 분	공간 성격	계산식	합계
최대동시 수용 인원(a)	건물 전시공간	$170,000/50=3,400$	7,600
	주체공간	$300,000/100=3,000$	
	자연·위락공간	$600,000/500=1,200$	
총 관광객수(b)	$7,600/(1/1.4 \times 0.7 \times 1/50)$		775,510

(다) 자연보전지구 기준으로 계산

자연보전지구 기준으로 계산된 최대동시수용인원은 17,833명으로 추정되었다.

<표4-7> 설계용량에 의한 추정(Ⅱ)⁴⁷⁾

구 분	계산식	합계
최대동시 수용인원(a)	$1,070,000/600$	17,833명
총 관광객수(b)	$17,833/(1/1.4 \times 0.7 \times 1/50)$	1,783,000

(4) 적정 이용자수: 약77.5만 명(775,510명)

대상지와 도입시설규모가 유사한 관광지 또는 주변에 위치한 기존 관광지의 관광객 현황과 대상지의 부지 규모에 의한 설계용량을 감안하여 적정 이용자수로 선정하였고, 본 논문에서는 설계용량을 기준으로 하여 적정 이용자수를 선정하였다.

46) (a) 산출근거: 시설면적/1인당소요면적(㎡/인),

(b) 산출근거: 동시수용객/(회전율×이용율×최대일율)

47) (a) 전체면적/1인당연간이용면적(㎡/인)

(b) 동시수용객/(회전율×이용율×최대일율)

(5) 계획 기준일 이용자수

<표4-8> 계획 기준일 설정⁴⁸⁾

설정방법	계획기준 이용자(인)	비 고
연중 최다월의 평균일(a)	3,660	
최다일 15번째 이용자까지의 평균(b)	8,763	관람형 시설의 설계에 적용
최다일로부터 15번째 이용자수(c)	6,436	디즈니월드예 적용
최다일 서비스율(d)	9,825	
연이용자수× (0.007~0.008) (e)	5,816	이양주 박사 논문
최다일 평균주 적용(f)	7,253	외국의 ERA 사용
평 균	6,958	

(6) 최대시 이용자수 : 12,716명

설계용량에 의한 수요 추정을 통해 연간 이용자수를 정하였으므로, 그 계산 과정에서 나왔던 최대 동시 수용인원을 최대시 이용자수로 간주한다.

$$\therefore (7,600\text{명} + 17,833)/ 2 = 12,716$$

(7) 이용계층 및 형태 분석

(가) 이용계층

48) (a) 산출근거: 연이용객수×14.16%(수도권인근 5개의 T/P 평균적용)/30일

(b) 산출근거: 연이용객수×1.13%(수도권인근 5개의 T/P 평균적용)

(c) 산출근거: 연이용객수×0.83%(수도권인근 5개의 T/P 평균적용)

(d) 산출근거: 연이용객수×최다일률(1.81%수도권인근 5개의 T/P 평균적용)× 서비스율(60~80%)

(e) 이양주, “주제공원계획에서 설계기준일 선택을 위한 모형개발”, 서울대학교 환경대학원 박사 학위논문, , 1998, p.84

(f) 산출근거: 연이용객수×최고월율(13%)/4.3주×설계일률(27.5%)×체재율(75%)× 시설수용계수(1.5)

본 테마파크의 이용자 구성에 따라서 개인 및 가족관광객, 수학여행이나 제주의 역사·문화에 관심을 갖는 단체, 시민과 제주도민, 경유 관광객, 외국인 관광객으로 구분할 수 있다.

이용형태별로 테마파크를 목적지로 하는 단일 목적형과 인근 관광지를 목적으로 하며 본 대상지를 경유하는 연계 이용형으로 구분할 수 있다. 이용자의 구성, 이용시기, 이용목적에 의하여 세분화하여 계획한다.

<표4-9> 이용자 특성 및 요구분석

이용형태	이용자 유형	이용목적	예상 행태 및 요구
개인/ 소그룹	개인이용자 커플 가족	· 여행 · 색다른 체험 · 데이트 · 나들이 · 레저활동	· 제주신화에 대한 체험·관람 활동 · 가족이 함께 즐길 수 있는 프로그램 (관람, 참여, 편의시설) · 휴양을 취할 수 있는 공간
단체	유아 초·중·고등학생 대학생 중장년층	· 소풍 · 수학여행 · 졸업여행 · M.T · 친목모임 · 레저활동	· 오락적 욕구 · 교육효과 · 제주무속신화에 대한 체험 · 단체 모임활동 · 동아리 모임, 행사참여, 피크닉, 운동
기타	인근관광객 경유관광객 외국인관광객	· 여행 · 색다른체험 · 경유	· 교육적 효과 · 볼거리 제공 · 색다른 체험 · 제주의 역사, 문화, 자연을 느낄 수 있는 공간

(나) 이용형태 예측

본 테마파크의 이용은 연계이용객과 단일목적의 이용객으로 구분할 수 있다. 연계이용객은 주로 반일 이용일 것으로 예상되며, 여러 가지 주제지역 가운데 특정지역을 이용할 것으로 예상된다. 단일 목적의 이용객들은 개장시간 동안 본 테마파크를 이용할 것으로 예상된다.

2) 도입활동 및 프로그램

설계용량(Design Capacity)을 감안하여 도입활동 및 시설을 선정하고 계획하며, 전체 활동

공간을 다차원적으로 분류하여 테마파크내의 공간을 창출하며 시설이 유발하는 영향의 정도에 따라 도입 여부를 결정한다.

(1) 도입 활동 및 시설의 선정기준

본 테마파크에서는 테마파크의 목적과 기능에 적합한 활동 및 시설만을 선정하여 도입하기로 한다. 시설은 인공시설물과 소극적인 인공적 조작을 통한 시설로 구분할 수 있고, 이용상의 편리·수용력·시각적 이미지 등을 고려하여 기능별로 다음과 같이 구분할 수 있다. 시설의 선정기준은 다음과 같이 세 가지로 설정할 수 있다.

첫째, 테마파크로서의 기능성이다. 제주역사·문화테마파크로서의 기능성 충족과 이미지 부각을 위한 시설을 한다. 둘째, 환경 여건과의 적합성이다. 대상지 생태 자원, 물리적 수용력과 조건과 부합시킨다. 셋째, 테마파크의 공공성과 대중성이다. 테마파크의 방문객들의 이용성을 고려한다.



(2) 도입 활동 및 시설의 선정

(가) 다각적 측면에서의 도입시설 검토

대상지를 방문하게 될 표적시장은 제주도를 방문하는 일반관광객층과 제주의 역사·문화를 연구하는 전문가층, 여가활동을 위한 제주 지역민들로 구분할 수 있다. 각 층이 요구하는 활동을 검토하여 반영하도록 한다.

<표4-10> 도입활동 및 시설검토

구 분	도 입 활 동	도입 가능시설
주 제	전시, 관람, 여가활동, 이벤트활동, 업무활동, 숙박	인형극 거리, 축제광장, 관리동, 학예연구실, 숙소, 종합안내소
대상지 여건	조망, 휴식	산책로, 휴게소, 호텔, 콘도
표적시장	역사문화체험학습, 이벤트참여, 구매, 식음, 오락, 관람	입체 영상관, 상가, 음식점, 극장, 전시관, 체험관, 유흥장, 토산품점

(나) 기능별 도입시설 검토

본 테마파크의 주 시설은 제주의 문화와 역사를 주제로 구성하여 수용 가능한 기능들을 추출하고, 각 기능별 시설을 검토한다. 그리고 테마파크 내에서 각각의 활동이 상호 마찰 없이 유기적으로 이루어지기 위해 기능적, 입지적으로 상관성이 있는지 살펴보고 그 결과를 계획에 반영한다.

도입시설의 기능은 구체적으로 다음과 같다.

- 실내·외 전시 및 탐방시설: 제주 무속신화에 대한 실내·외 전시시설 및 제주에 대한 역사·문화를 탐방할 수 있는 기능을 제공한다.
- 오락 및 레저시설: 이용객들에게 휴양과 레저활동을 할 수 있도록 제공하며, 활동의 범위 및 강도를 규제하면서 자연 상태와 보존에 힘쓴다.
- 연구시설: 테마파크의 이용 프로그램의 개발과 관련된 분야에 대한 전문적 지식 및 정보를 제공한다.
- 휴식시설: 테마파크 내의 각 활동 과정을 연결하는 기능을 지니며 이용객에 대하여 풍경 감상과 휴식의 기회를 준다.
- 관리 및 유지시설: 테마파크내의 서비스 기능을 제공하므로써 이용자 관리를 총괄하며 시설물에 대한 보수, 유지를 한다.

<표4-11> 기능별 도입활동 및 시설검토

도입활동			도입시설
전시 및 탐방	실내	전시,관람 강의/토론/준비	제주무속신화박물관 입체 영상센터
	실외	체험	이벤트 및 만남의 광장 제주의 역사·문화 탐방로(trail)
오락 및 레저활동	안내·관리, 풍경탐승, 운동 전망, 휴식, 매식행위		방문객 센터, 산책로 레저시설, 전망대, 음식점
편 의	쇼핑 숙박		상가시설 숙박시설
관 리	주차 관리		주차장, 관리사무소 서비스도로

(3) 시설별 프로그램

활동 프로그램은 주제별 활동프로그램(전시관, 입체영상센터, 야외활동), 숙박·쇼핑활동 프로그램, 오락 및 여가활동(전망, 휴양 등), 체험활동(굿 공연 관람 등 이벤트참여활동) 프로그램 등으로 구분하여 계획한다. 각 단위 활동프로그램은 이용시간, 이용규모에 따라서 적절히 조정하여 운영한다. 실내활동프로그램은 이용객이 테마파크에 입장하여 이용하기 전에 전시물 및 시청각 자료를 이용하여 테마파크에 대하여 사전교육 및 안내를 할 수 있도록 한다. 또한 입체영상센터나 공연장, 캐릭터관 등을 활용하여 활동이 이루어지도록 한다. 오락 및 여가활동은 테마파크내에 레저시설이나 풍경탐승, 놀이시설, 레저시설을 통해 이용이 이루어질 수 있도록 한다. 체험활동은 이벤트 및 축제참여, 제주의 역사·문화 탐방로 이용활동 등이 일어난다.

(가) 주제별 활동프로그램

① 제주역사·문화 전시관

관람·휴식활동이 주로 이루어지며, 제주 무속신화에 대한 내용을 각종 전시, 모형, 전자장치, 시청각 매체를 통하여 이해시킨다

<표4-12> 제주역사·문화 전시관람활동 공간프로그램 및 규모

활동구분	활동공간	필요면적(m ²)	내 용
관람	제주역사관	2,900	제주의 역사를 시대별, 사건별, 공간별로 전시되어 있는 것을 관람
	제주문화관	2,500	제주의 독특한 문화예술품, 수공예품, 민속자료 등을 관람
	제주무속신화관	2,600	제주의 무속신화에 대한 다양한 내용과 전시품들을 관람
	특별이벤트전시관	2,200	제주역사·문화를 소재로 한 특별전시관람
부대시설	수장고	10,200	역사·문화자료를 수집·보관
	연구실	1,000	역사·문화자료 연구활동
	기계실	300	박물관 전용기계실

식음	패스트푸드점	1,530	박물관을 찾는 이용객들이 휴식을 취하거나 간단하게 식사를 할 수 있는 곳
	커피숍	509	
	레스토랑	509	
휴식	휴식공간	482	관람중이나 관람후에 휴식을 취함
편익	기념품판매점	918	뮤지엄의 기념품을 살 수 있는 판매점
계		15,551	
건축면적		17,883	계+계×0.15

주: 관람공간 최대수용인원 = (연간이용자수×이용율×회전율)÷(연간이용일수×경제적이용율)
 $= (775,510 \times 0.6 \times 1/6) \div (365 \times 0.6) = 354\text{명}$
 소요면적 = 수용인원 × 단위면적(3㎡/인) = 1,062
 1일 최대 이용객 규모 : 2,124
 이용계층 : 어린이 50%, 어른 50%
 개장시간 : AM 9:30~PM 5:00

② 입체 영상센터

신화를 소재로 한 영화나 애니메이션 감상, 게임 등에 관한 활동이 주로 이루어진다.

<표4-13> 입체 영상 공간프로그램 및 규모

활동구분	활동공간	필요면적(㎡)	내 용
관람 · 참여	IMAX관	1,500	제주무속신화에 스토리를 소재로 한 영화나 애니메이션 등을 상영·감상
	3D가상게임관	700	입체영상 게임등을 이용하여 테마파크 이용객들에게 즐길거리 제공
	신화캐릭터관	1,500	제주의 무속신화속 인물들을 소재로 하여 캐릭터화 하여 방문객들에게 흥미유발
식음	커피숍	3,700	관람 전·후에 약속 공간이나 만남의 장소로 간단하게 식사나 차를 마시는 곳
	패스트푸드점	374	
편익	음반 및 비디오 판매점	212	관련 비디오 및 세계의 신화관련 영화나 애니메이션 비디오 및 음반 판매
	기념품 판매점	200	
	캐릭터 판매점	100	
계		4,586	
건축면적		5,270	계+계×0.15(서비스면적)

주: 관람공간 최대수용인원 : IMAX관 : 500명, 신화캐릭터관 : 400명
 1일 이용객규모 : 3,000명
 개장시간 : IMAX 관 : AM 11:00~PM 8:00
 신화캐릭터관 : AM 9:30~PM 5:00
 3D가상게임관 : AM 10:00~PM 6:00
 회전율 : IMAX 관 : 1/3 (하루 3번 상영), 3D가상게임관 : 1/5

(나) 숙박·쇼핑활동 프로그램

① 호 텔

테마파크 이용객들을 위한 숙박시설로서 유희시설과 연계한 활동이 이루어지도록 한다.

<표4-14> 호텔 공간프로그램 및 규모

활동구분	활동공간	필요면적(m ²)	내 용
숙박	객실	6,680	제주지역을 관광하는 사람들이나 테마파크 이용을 위한 이용객들이 숙박함.
식음	레스토랑	590	호텔 이용자들을 위한 식당
	커피숍	374	호텔 이용객들뿐만 아니라 테마파크 이용자들도 사용함.
	Bar	600	호텔이용자들이 이용
운동	휘트니스센터	750	투숙객들이 항상 이용할 수 있는 운동시설
	실내골프장	600	
편의	연회장	1,000	호텔이용자들이 연회를 할 수 있는 시설
	컨벤션룸	1,200	세미나 등을 열 수 있는 시설
	관광안내소	200	제주 관광을 비롯하여 테마파크 관광안내
관람	전망대	800	전망의 역할과 함께 휴식이나 담소를 위한 장소
주차	주차장	6,720	
계		19,514	
건축면적		22,440	계+계×0.15(서비스면적)

주: 1일 최대이용객수 = 300

소요객실수 = (1일 최대이용객수) ÷ 1.8명/실 (객실당 평균수용인원)

= 300 ÷ 1.8명/실 = 167개소

객실 소요면적 = (소요객실 수) × 40m²/실(실당단위규모) = 167 × 40m²/실=6,680 m²

② 상업시설

관람시설과 유희시설 등과 연계성이 있도록 활동프로그램을 설정한다.

<표4-15> 상업시설 공간프로그램 및 규모

활동구분	활동공간	필요면적(m ²)	내 용
쇼핑	제주전통공예숍	1,058	제주지역을 관광하는 사람들이나 테마파크 이용을 위한 이용객들이 쇼핑활동을 함..
	잡 화 점	1,200	
	팬시/캐릭터점	1,100	
	계	3,358	

식음	향토음식점	1,200	제주에 전통음식을 이용한 판매
	패스트푸드점	1,000	제주무속신화 이미지와 관련하여 이용객들을 위한 패스트푸드점
	커피숍	1,100	파크내 상업시설 이용객들이 이용함.
	카 페	1,300	
휴식	휴게소	2,600	
계		10,558	
건축면적		12,141	계+계×0.15(서비스면적)

주: 1일 최대이용객수 = 5,800명

수용력(인) = 1일 최대이용객수 × 시설이용율(0.8) × 경제적 이용율(0.45)
= 5,800 × 0.8 × 0.45 = 2,088(인)

시설규모 = 수용력(인) × 5㎡/실(단위규모) = 2,088(인) × 5㎡/(인) = 10,440 ㎡

(다) 계절별 활동 프로그램

야외활동 프로그램은 이벤트 및 축제를 개최하여 시설별 이용프로그램과 연계하여 테마파크를 이용하는 다양한 계층의 방문객들에게 체험활동을 할 수 있도록 한다. 계절별 프로그램으로는 봄에는 플라워페스티벌, 인형극 및 연극축제와 여름은 도깨비 축제 및 마블링 페스티벌 개최를 계획한다. 가을에는 단풍축제, 토신제, 시민극대제의 이벤트를 계획하고, 겨울에는 산신제 및 입춘굿 축제를 개최한다.

<표4-16> 야외활동 프로그램

주 제	내 용	방 법	공간/시설
이벤트 및 축제	계절별, 시간별 이벤트 및 축제	이용객들이 자연스럽게 참여할 수 있도록 동선계획	야외 무대, 광장 해설관
놀이	각 이용계층을 위한 놀이시설 이용	각종 놀이시설을 다른 공간과 연계하여 배치.	각종 라이드 시설 실외용 오락시설
레저	각종 스포츠활동 및 트래킹	산악형 지형을 이용하여 레저활동 유도	산악스포츠시설 산책로, 곤도라
이해체험	제주무속신화에 대한 야외 전시장 탐방	스토리 전개 방식으로 연출	야외전시장 탐방로

<표4-17> 계절별 프로그램

시 기		행사프로그램	장 소
봄	3월	· 플라워 페스티벌 · 인형극 및 연극 축제	중앙광장 실내외 공연무대
	4월		
	5월		
여름	6월	도깨비 축제 여름 캠프 마불림제 축제	광장, 야외무대 피크닉장
	7월		
	8월		
가을	9월	단풍축제 토신제 시만곡대제	각종 야외광장 공연장 제단
	10월		
	11월		
겨울	12월	산신제 입춘굿 축제	각종 야외광장 공연장 제 단
	1월		
	2월		

(라)시간별 활동 프로그램

대상지 기존 주변관광지들은 경유형 형태로 되어 있어 체재시간이 짧다. 본 테마파크 계획에서는 단일 목적형 이용객을 주요 대상으로 하여 시간별 활동프로그램을 계획을 하였다.

<표4-18> 시간별 활동 프로그램

이용시간	활 동	내 용	소요 공간
~09:30 입장	주차, 입장, 휴식	· 매표 및 파크내 입장 · 테마파크 프로그램 및 시설 이용안내	· 주차장, 매표소 · 방문객 센터
~10:10(40')	제주무속신화박물관 관람	· 주제별 순환 관람	· 각 전시실
~10:30(20')	휴식		· 휴게실/ 스낵코너
~12:00(90')	입체 영상 센타 관람 인형극과 연극공연관람	· 제주신화를 주제로 한 애니 메이션, 인형극, 연극 상영	· 영상센터 · 공연무대
~13:00(1:00')	식사/ 피크닉	· 점심식사 · 피크닉	· 식당 · 피크닉장
~14:30(1:30')	이해체험	· 제주무속신화를 소재로 한 조형물, 상징물을 전시해 놓은 야외 탐방로를 따라 이해체험.	· 야외 전시장
~15:00(30')	휴식		· 휴게실/ 스낵코너

~16:30(1:30')	이벤트 및 축제참여	· 테마파크내에이루어지는 이벤트 및 축제참여.	· 야외무대 및 공연장
~17:00(30')	휴식/쇼핑	· 휴식 및 기념품 구매	· 휴게실/스낵코너 · 기념품코너
~17:20(20')	출발 또는 호텔, 콘도	· 저녁식사, 호텔, 콘도	· 식당/ 호텔, 콘도

(4) 공공편의시설별 프로그램

테마파크내 관리 및 방문객들을 위한 광장 및 주차장, 서비스시설 등 편의시설 위주로 프로그램을 계획하였다.

<표4-19> 공공편의 시설별 프로그램⁴⁹⁾

구 분		면 적(m ²)		비고
광장(a)	진입광장	6,700	20,500	
	중앙광장	13,800		
주차장(b)	자가용	34,000	51,800	
	관광버스	17,800		
서비스시설 (c)	화장실	700	2,625	
	관리실	240		
	은행	250		
	휴게실	480		
	개찰구	56		
	매표소	106		
	안내소	180		
	방송실	45		
	만남의 장소	68		
	물품보관소	500		
계		74,945	74,945	

3) 도입시설의 기능·상관성 분석

49) (a) 산출근거: 면적= 계획기준일수 × 이용율 × 회전율 × 단위규모

(b) 산출근거: 면적(평)= 최대시이용자수 × 이용율× 1/대당이용자 × 대당주차면적

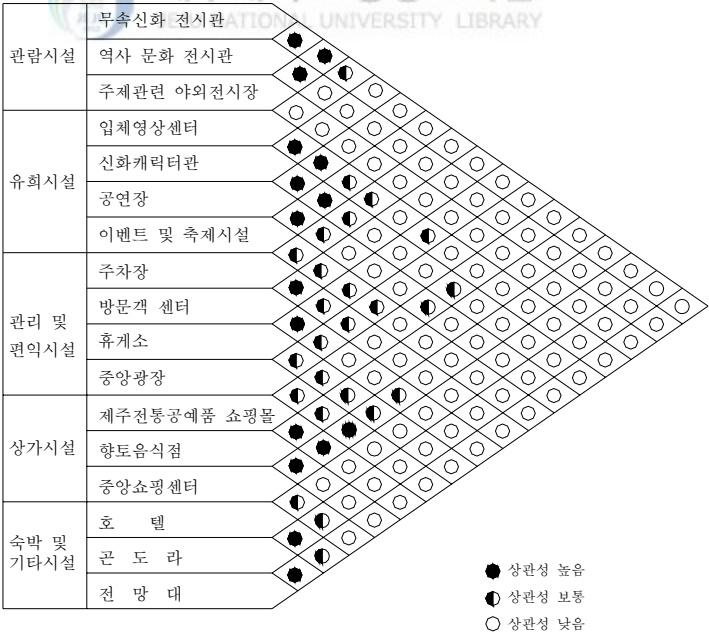
(c) 산출근거: 면적(평)= 계획기준일이용자수 × 이용율 × 회전율 × 단위규모

대상지 내에서 각각의 활동이 상호 마찰 없이 유기적으로 발생하기 위해서는 사전에 이에 대한 검토가 필요하다. 즉, 각각의 활동이 기능적으로 입지적으로 상관성이 있는지 살펴보고 그 결과를 계획에 반영함으로써 원활한 활동의 흐름을 기대할 수 있다. 이용대상자의 이용형태와 기능상의 유사성 및 기능의 장소적 특성을 고려하여, 대상지에 도입할 시설들을 분류 집적화 하면 다음의 <표4-20>처럼 유형화할 수 있다.

<표4-20> 유형별 도입시설

유형별	도입시설
관람시설	제주역사·문화관, 제주무속신화관
유희시설	입체영상센터, 신화캐릭터관, 공연장, 이벤트 및 축제시설
관리및편의시설	주차장, 관리실,은행, 휴게실, 개찰구, 매표소, 안내소등
상가시설	제주전통공예쇼핑몰, 잡화점, 팬시/캐릭터점,향토음식점등
숙박시설 및 기타시설	호텔, 곤도라, 전망대

[도4-4] 유형별 도입시설의 기능별 상관성 검토



상관성 검토를 통해 도입되는 시설에 대한 검토의 결과는 시설간의 그룹화(Grouping)를 하

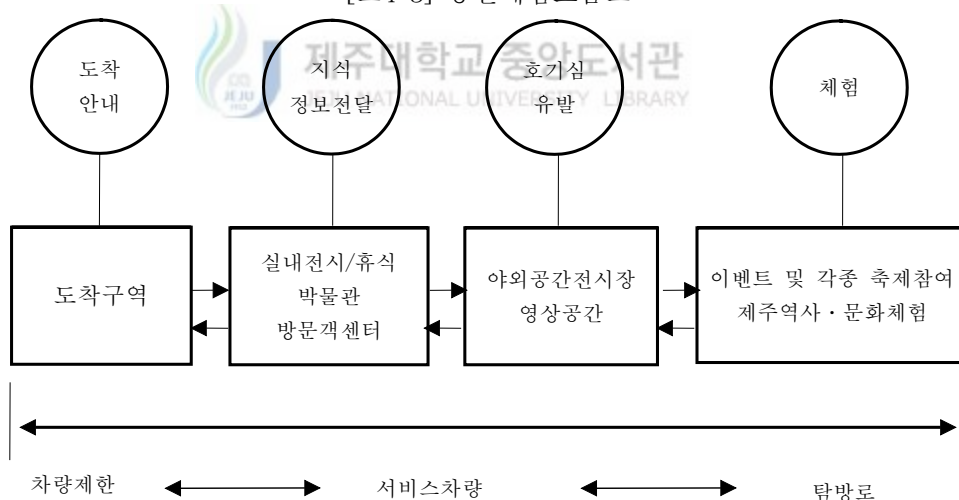
는데 있어 기초 자료를 제공하게 된다. 또한 시설이 그룹화 됨으로서 기대할 수 있는 효과로는 이용객의 편리성을 증대시킨다는 점과 이용객의 활동을 유도, 고양시킬 수 있다는 점을 들 수 있으며 기능과 입지의 관련성을 고려하여 시설이 배치됨으로서 시설의 이용율을 극대화시키는 동시에 활동간의 상충을 최소화시킬 수 있다⁵⁰⁾.

4. 공간배치구상

1) 공간체험경로

테마파크 이용객들을 위한 공간체험경로는 도착·안내·테마파크 이용을 위한 지식, 정보 전달, 호기심유발, 이벤트 및 각종 축제 참여 순으로 흐름도를 <표4-5>처럼 표현할 수 있다.

[도4-5] 공간체험흐름도



2) 공간구상

(1) 공간연출 구상

50) 부천시, 「부천중앙공원조성기본계획」, 부천시, 1989

전체 공간에 걸쳐 기승전결 스토리 진행방식을 이용하여 공간연출을 한다. 제주무속신화의 스토리 과정과 주제를 살펴보면 큰 흐름을 찾아낼 수 있다. 각 무속신화들 속에 출현된 중심인물들의 운명되어진 또는 의도된 만남 그리고 사랑, 이를 휘망하려는 이들, 시련을 통해 거듭나기 등이 주요 내용들이다. 이러한 내용들을 재구성하여 전체 분위기를 하나로 통일시키고, 이야기 순으로 전개, 특정 신화 재현, 제주무속신화의 등장인물을 조형화 시키는 방법으로 공간을 연출시킨다. 특히 제주무속신화 속 인물을 직접 체험하거나 제주의 전통음악이나 민속놀이 체험, 전통축제 및 이벤트를 이용하여 공간연출을 한다.

<표4-21> Center Plaza 공간구상

이미지	Jeju Culture Space
활용자원	제주의 독특한 역사·문화자원
관련활동	전시/만남/휴게 및 편익
도입시설	테마파크의 미니어처/토우전시/광장/휴게시설/만남의 장소/이벤트장/상업시설

<표4-22> 제주무속신화 공간구상

이미지	Mythe Space
활용자원	등고의 변화, 기존 산신제 제단과 곰솔자원
관련활동	전시/관람/체험
도입시설	전시관/모형set장/대기장소/전망대/특별이벤트광장

<표4-23> Dream Town 공간구상

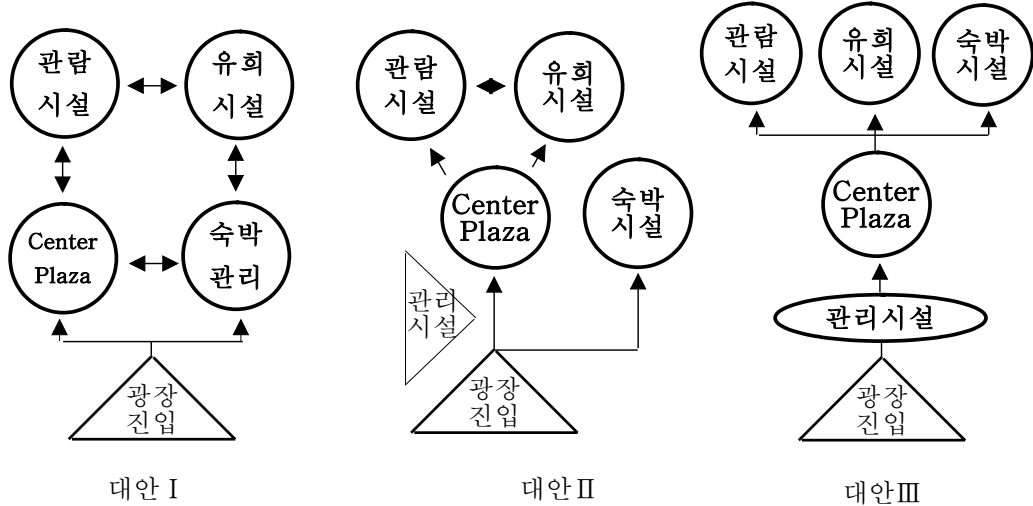
이미지	Dream Space
활용자원	.
관련활동	체험/오락/관람
도입시설	공연센터/전망시설/가상현실체험관

(2) 공간배치 구상

각 주제의 시간적, 공간적 전개와 표현을 공간 배치로 적용시키기 위하여 각 주제지구의 상호관련성, 연계성 및 경험과정 등을 고려하여 공간구성의 대안을 설정·평가하였고, 현황 분석 및 공간배치 계획요소를 고려한다. 우선 개발가능지 적지분석의 결과를 토대로 토지이용과

동선방안을 모색하기 위해 대안을 설정한 후 장단점을 상호 비교, 검토과정을 거쳐 선정되는 구상안을 기본계획안으로 발전시킨다.

[도4-6] 주제의 공간구상 대안



위 공간 구상 대안을 분석하여 보면 대안 I 은 상호 관련성이 낮고, 주제의 분리, 구체화 가능성이 낮다. 대안 II 은 상호 관련성이 높고, 주제의 연속감, 구체화 가능성이 높지만 접근성은 보통이다. 대안 III 는 상호 관련성이 보통이며, 주제의 연계성이 떨어지고, 접근성도 불량하다. 적지선정에 있어서도 표고가 높은 지형과 경사가 급한 곳에 선정이 되었다. 이상으로 종합하여 보면 대안 II 를 기준으로 하되 다양한 지형을 활용하여 더욱 다양한 체험이 가능하도록 하고, 자연의 훼손을 최소화하도록 한다. 공간 구상 대안이 평가 단계를 거쳐 대안 평가 II 가 공간 배치 구상안으로 설정한다.

<표4-24> 주제의 공간구상 대안의 평가

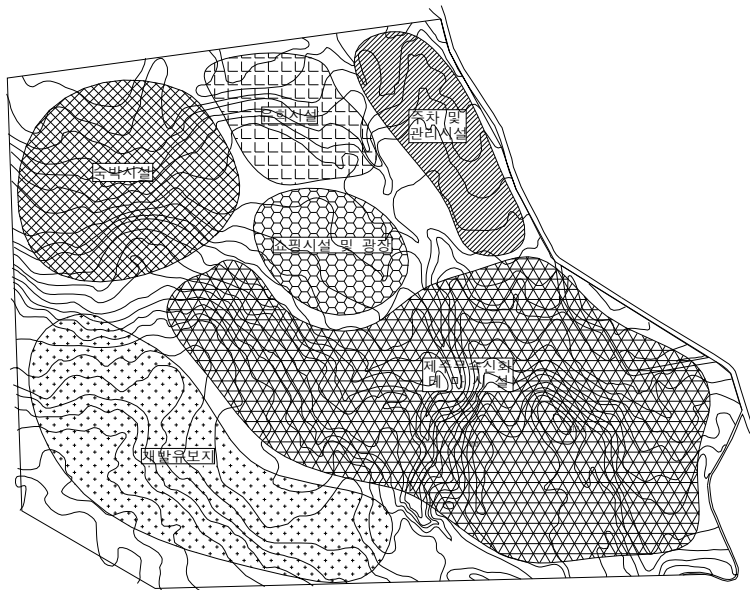
구 분	대안 I	대안 II	대안 III
상호 관련성	낮 다	높 다	보통
연계성	주제의 분할	주제의 연속감	주제의 분할
접근성	양 호	보 통	불량
구체화 가능성	불명확	명 확	불명확
적지 선정	평 지	다양한 지형	불량지

[도4-7] 공간배치 대안구상도 I

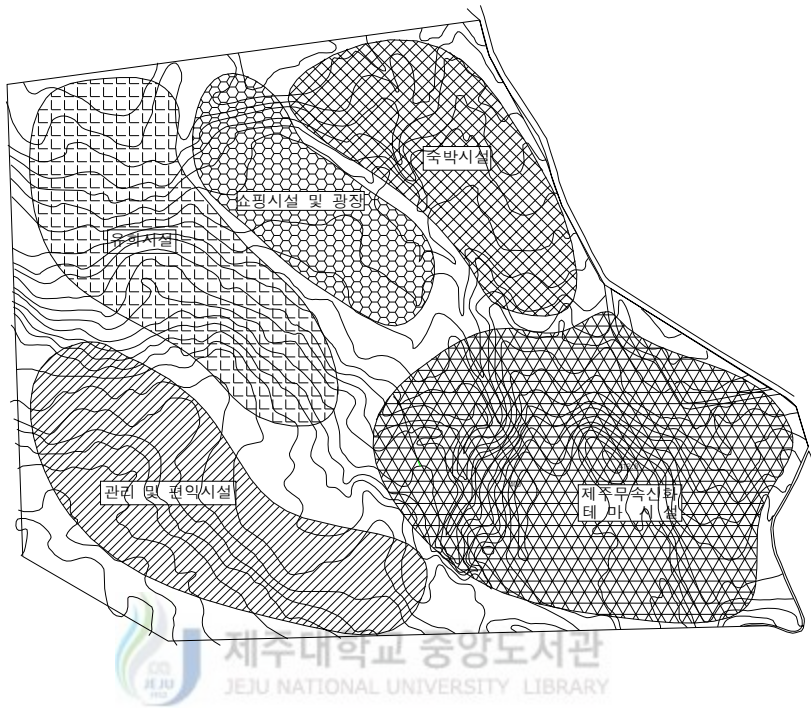


제주대학교 중앙도서관

[도4-8] 공간배치 대안구상도 II



[도4-9] 공간배치 대안구상도 Ⅲ



V. 기본계획

1. 토지이용계획

1) 기본방향

대상지의 생태적 수용력과 대상지 특성(지형, 경관)부각 등을 고려하여 모든 지역을 개발하는 것이 아니라 개발 가용지 분석에 따른 최적지, 적지, 보통지, 보존지를 설정하여 공간을 구성하여 토지이용계획을 수립한다. 전시관이나 가상현실체험센터처럼 대규모의 건물시설이 들어가는 지역은 자연훼손을 최대한 억제할 수 있는 지형이 낮고 경사가 완만한 지역에 배치하여 자연조건에 고정되는 시설과 기능위주의 시설로 구분하여 계획한다. 그리고 대상지의 역사·문화 자원 보존을 고려한 토지이용계획을 수립할 뿐만 아니라, 관광활동의 기능성, 편리성, 쾌적성, 접근성 등을 최대한 고려한 토지이용계획을 수립한다.

2) 공간별 토지이용계획

주제상의 흐름을 고려하여 진입공간, 제주무속신화이해공간, 제주역사문화이해공간, 무속신화체험공간, 휴식 및 위락공간, 관리공간으로 구성하여 다음과 같이 공간에 배치한다.

첫 번째로 진입공간은 진입광장을 시점으로 하여 조경시설인 분수, 캐스케이드, 매표소, 안내센터를 배치하고, 중심축 중심에는 방문객들을 위한 상업시설, 이벤트장, 휴게시설, 만남의 장소, 광장으로 구성한다. 두 번째, 유희공간은 중앙광장을 중심으로 오른쪽에 위치하고, 무속신화의 이야기를 소재로한 가상현실 체험관, 공연센터, 야외무대, 제주전통공예품전문 쇼핑몰, 이벤트장, 전문기념품숍, 캐릭터관, 광장으로 구성한다. 세 번째, 테마파크의 주제공간인 역사·문화이해공간은 부지의 중심축에서 왼쪽에 위치하여 전시시설인 제주무속신화관, 제주역사문화관과 체험공간으로는 제주의 시대별, 장소별 미니어처를 전시한 공간과 기존 산신제 제

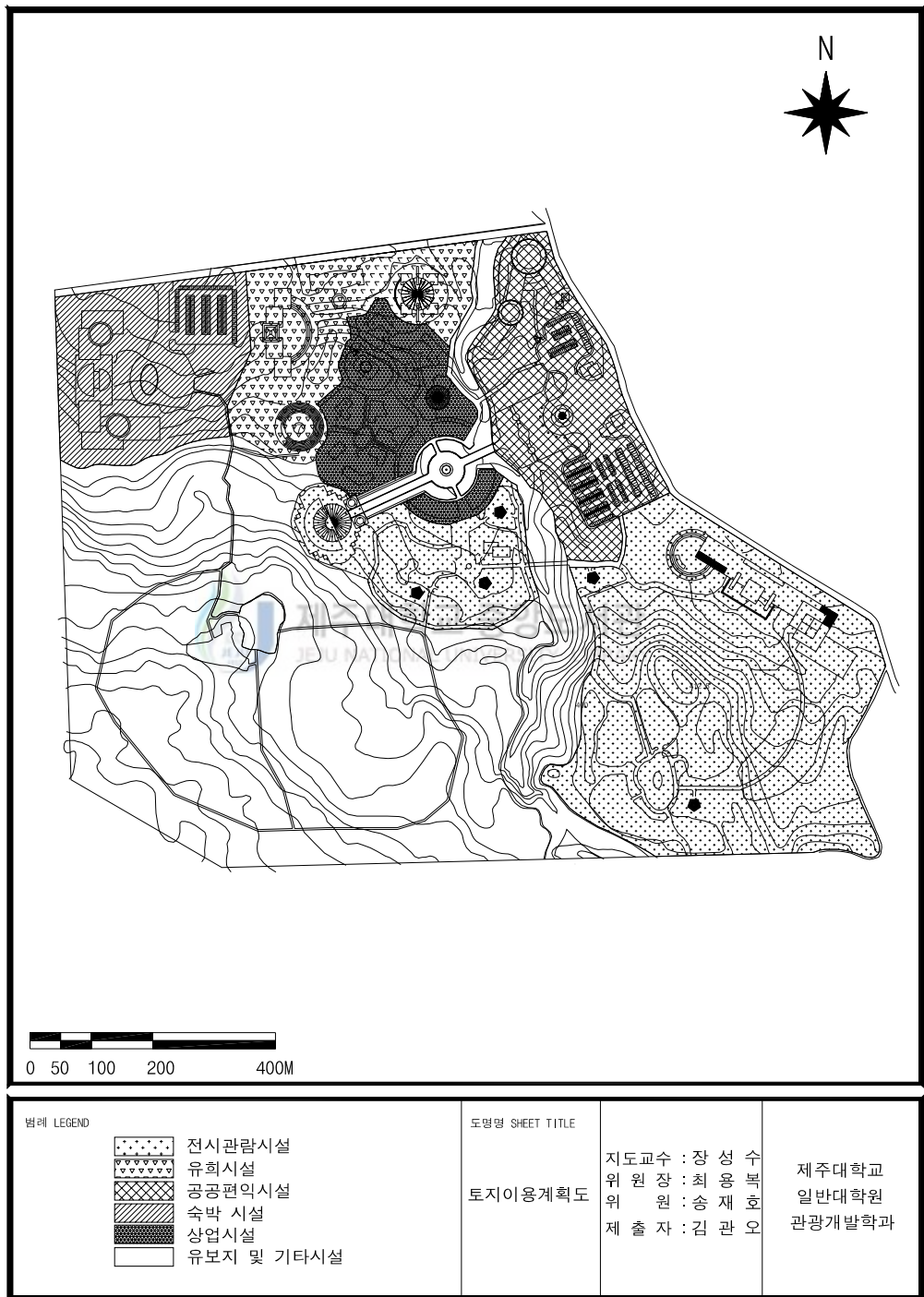
단과 고품질 자원을 활용한 공간, 그리고 무속신화속의 내용들을 소재로 한 공간으로 구성한다.

공간은 그 성격에 따라 전이공간, 주제공간, 행사·전시공간, 휴식·숙박공간, 주차공간으로 구분할 수 있다. 전이공간은 진입광장과 주제공간과의 연계를 위한 중앙광장이 있고, 주제공간에는 무속신화관과 역사·문화관, 위락·편의시설 공간에는 가상현실체험관, 공연관, 이벤트장, 야외무대, 쇼핑몰 등이 있다.

<표5-1> 시설별 토지이용계획

구 분	세부시설	면적(㎡)	구성비(%)
유흥시설	입체영상센터, 연극 및 인형극 공연장, 야외무대 신화캐릭터관, 이벤트장, 기념품 판매점	5,270	0.5
전시관람시설	제주역사·문화관, 제주무속신화관	17,833	1.7
공공편의시설	관리동, 주차장, 진입광장, 매표소, 휴게소, 안내센터 등	74,925	7
숙박·상가시설	호텔, 제주전통공예쇼핑몰, 팬시캐릭터점, 향토음식점, 휴게소 등	34,581	3.2
기타시설지구	녹지, 숲속야외전시공간, 도로	937,391	87.6
계		1,070,000	100

[도5-1] 토지이용계획도



2. 동선계획

1) 기본 방향

동선계획은 대상지의 시설물과 활동 및 이용을 연결하는 계획으로 도로의 흐름과 규모체계를 형성한다. 동선 형태는 접근성·하차장·주차장·서비스의 문제를 고려하고 일괄적으로 통제가 가능하도록 계획한다. 각 지구별 연계성을 고려하여 동선계획을 하고, 주변관광자원의 접근성 향상을 위해 자연친화적으로 개발한다.

테마파크내 동선은 주진입, 보행동선, 위락시설물간 보행동선, 자연산책로, 서비스도로, 긴급비상도로 등으로 목적별 교통수단별로 체계화한다. 보행동선은 각 주제 구역의 소광장으로 방사형으로 접속되고 각 주제구역의 소 광장은 루프형으로 순환되어 주보행동선을 형성한다. 주제구역내의 위락경험 보행동선은 소광장을 중심으로 방사형, 순환형 또는 축(軸)형을 지형 조건과 의도되는 프로그램에 따라 적용한다.

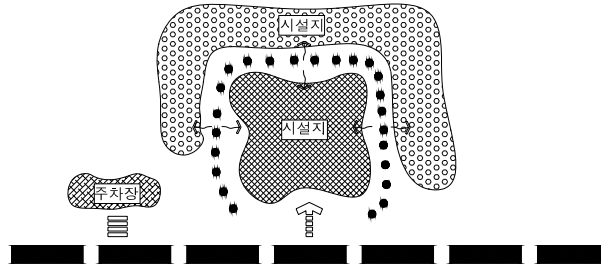
외곽도로는 전체적으로 수림에 의해 공원내부로부터 차폐된다. 각 주요동선의 수용능력은 피크시의 시간당 이용객을 예상하여 결정되었으며, 도로의 개념보다는 공간과 공간이 자연스런 마당의 연결로 이루어지도록 한다. 서비스 주접근 도로는 중앙 주차장으로부터 공원에 있는 서비스도로로 통한다.

2) 동선계획 구성

동선 체계는 각 지구마다 순환형으로(Ring Road)으로 하며, 순환도로상에서 각 시설지구로 연결한다. 시설지구마다 주차장은 진입부문에 배치하여 차량의 단지내부 진입을 원칙적으로 통제하며, 보행자 위주의 동선체계를 구성한다.

대상지 내에서 모든 시설은 보행위주로 하며, 차량에 의한 접근은 허용되지 않고 서비스차량만이 가능하다. 그리고 각 동선의 결절점에는 주요시설물이 들어가면서 진출입에 있어 동선이 분리될 수 있도록 한다. 보행로의 경우 순차적 행로를 통하여 공간의 구분, 의미파악, 연속

적 공간체험의 극대화를 기대한다. 서비스 동선은 특별한 경우를 제외하고는 내부로 들이지 않는다.



(1) 진입동선

대상지로의 진입은 기존의 도로로 접근하는 동선을 그대로 활용한다. 단 기존의 진입부분의 도로를 확폭 한다.



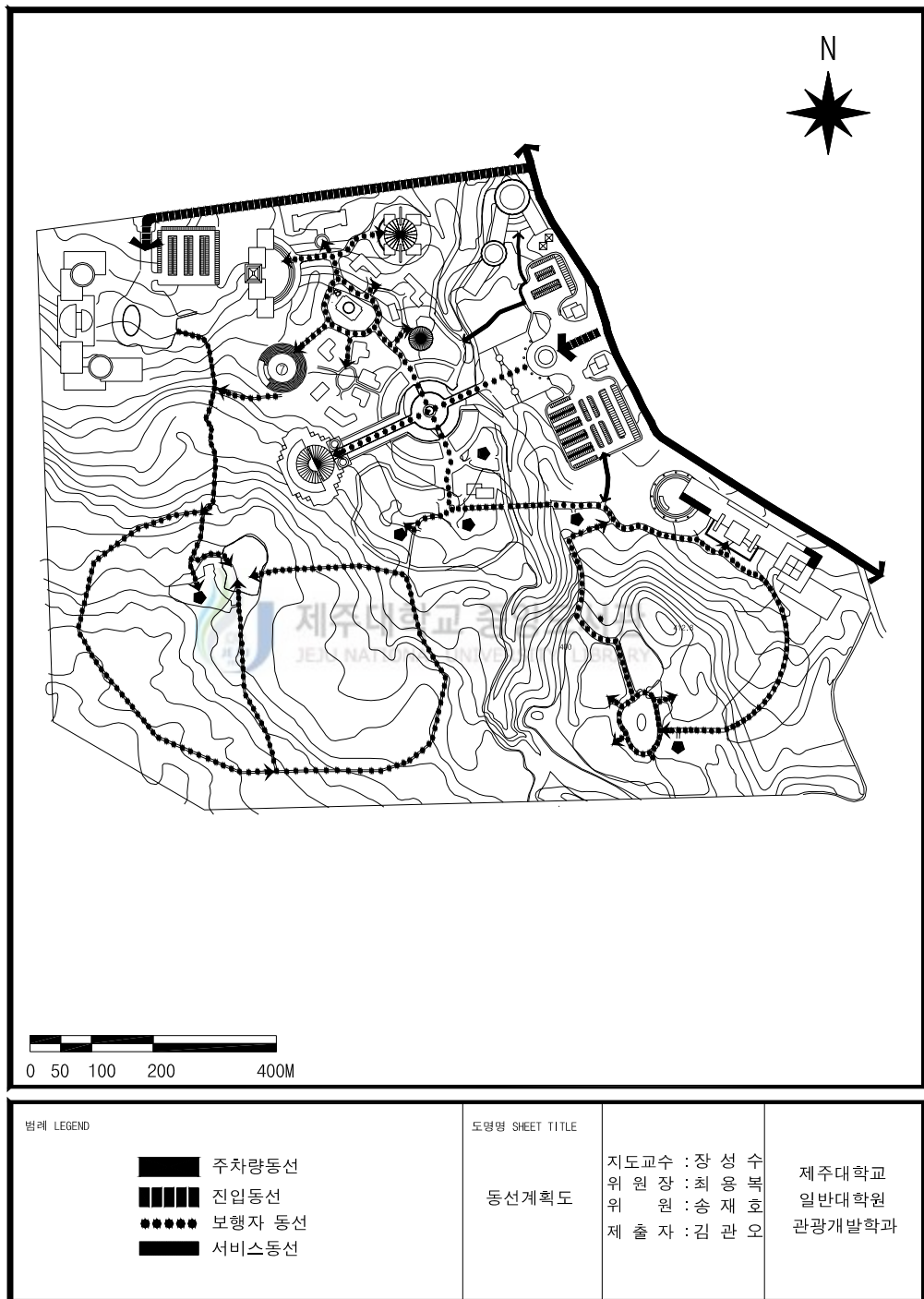
(2) 차량 동선

차량 동선은 진입구 주차장까지만 가능하다. 동선의 연결은 폭원이 넓은 동선에서 좁은 동선으로 점차적인 확장을 원칙으로 하며 급작스런 폭원의 변화로 통행의 체증을 막는다. 외부 도로에서 차량이 진입될 때 안정성을 고려하여 곡선을 이루는 구간은 피하며, 진입부분의 시계를 확보하기 위하여 개방된 공간 분위기를 조성한다. 비상차량 및 서비스 차량의 상용출입을 허용한다. 주차장은 보행동선과의 교차를 최소화하여 보행자의 안전을 도모한다.

(3) 보행자 전용 동선

보행자동선은 목적지향적 동선과 유보동선으로 구분하여 설치한다. 목적지향 동선은 직선 도로로 계획하고, 유보동선은 곡선으로 계획하고 좌우에 수림대를 조성한다. 보행동선은 순환형으로 들어가는 보행동선과 나오는 보행동선을 따로 두어 경험의 혼란을 막는다.

[도5-3] 동선체계 계획도



3. 시설별 배치 및 건축계획

1) 기본방향

주제공간을 단위로 중심주제시설을 중심으로 주제 부수시설들을 주위에 배치한다. 주제 공간의 연결은 전이감(轉移感)과 뚜렷한 분리감을 주면서 연계성을 주도록 배치한다. 각 주제 공간의 진입공간에 소광장을 배치하고 소광장을 중심으로 주제 시설물을 배치한다. 중심주제 시설의 주변에 기타 놀이 시설물을 그들의 속성 및 관람객의 흐름과의 관계에 따라 배치한다.

정보전달을 위한 안내판 시설, 야경연출과 분위기를 바꿔주는 조명시설, 그늘을 제공하고 미적인 기능도 하는 막구조물, 공간의 상징성을 줄 수 있는 랜드마크(landmark), 폴(pole), 행사연출을 위한 배너(banner), 공간의 전이·진입을 나타내는 게이트를 각기 알맞은 곳에 배치한다. 건축계획에 있어서는 전체 디자인에 통일성을 주면서 지구별 특색을 살린다. 주변 경관과 건축물의 외형이 조화를 이룰 수 있도록 지역 향토성에 맞는 재료를 선정하고, 시공성, 유지관리의 용이성, 경제성 등을 고려한 건축물을 계획한다.

2) 공간별 계획

(1) 역사·문화 관람시설 배치 및 건축계획

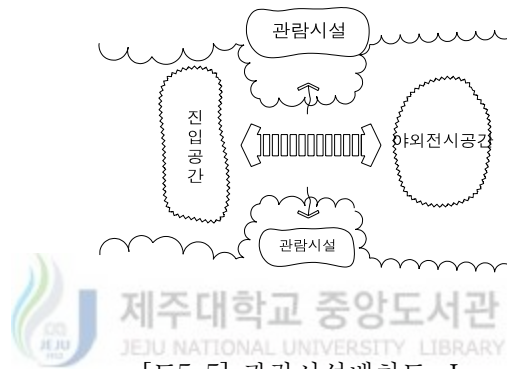
대상지의 역사·문화 자원이 있는 지역을 녹지로 보존하고 경관 및 자연 보존지역은 훼손을 최소화하여 관람시설을 배치한다. 역사·문화시설 배치도 I 에서처럼 전시대의 역사·문화를 살펴볼 수 있는 제주 역사·문화관을 중심으로 하여 시대별 야외 유물 전시장과 역사적 사건별 스토리를 전개해 놓은 미니어처 전시공간을 계획한다. 또한 역사적 스토리를 이벤트 및 공연을 통하여 방문객에게 흥미를 전달할 수 있도록 공간을 배치한다. 안내센터를 따로 두어 전시내용, 이벤트 및 공연에 대한 정보를 습득할 수 있도록 한다.

두 번째로, 배치도 II에서는 제주무속신화관을 중심으로 무속신화에 대한 이해와 특별전시를 할 수 있도록 계획하고 기존 산신제 제단 및 고풍보호지를 재구성하여 계획부지가 가지고

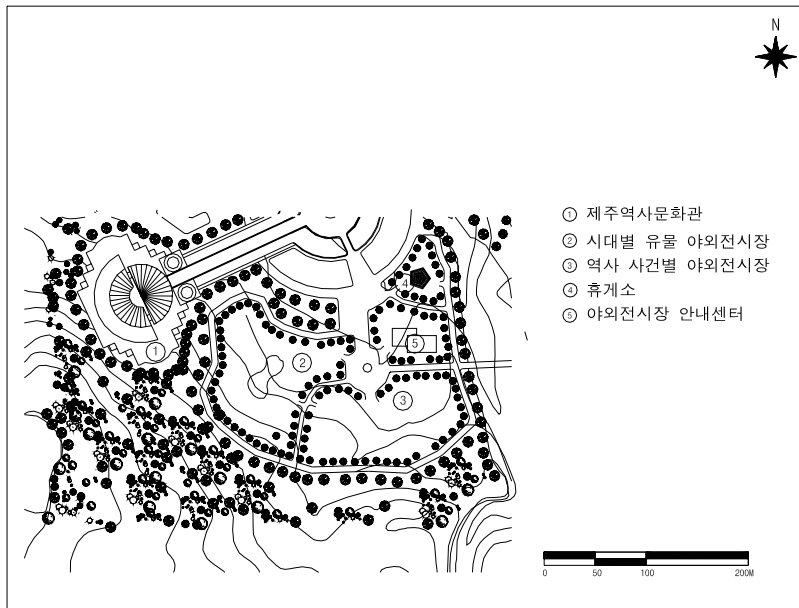
있는 상징적 시설을 배치한다. 제주무속신화에 관련된 유물이나 신화에 대한 상징적인 공간을 배치한다. 특히, 무속신화관과 야외전시공간 사이에 꽃밭을 형성하는데, 이 꽃밭은 무속신화에서 인간의 생로병사를 나타내는 서천꽃밭을 상징적으로 배치한다.

그리고 야외 전시장에는 무속신화에 등장하는 인물이나 배경, 제주에 있는 당이라든지 계절별·인물별·사건별 스토리를 전시할 수 있는 공간을 배치한다. 야외전시장 중심에는 수변공간을 조성하여 그 중심에 제주도와 그 주변섬들을 축소화하여 배치한다.

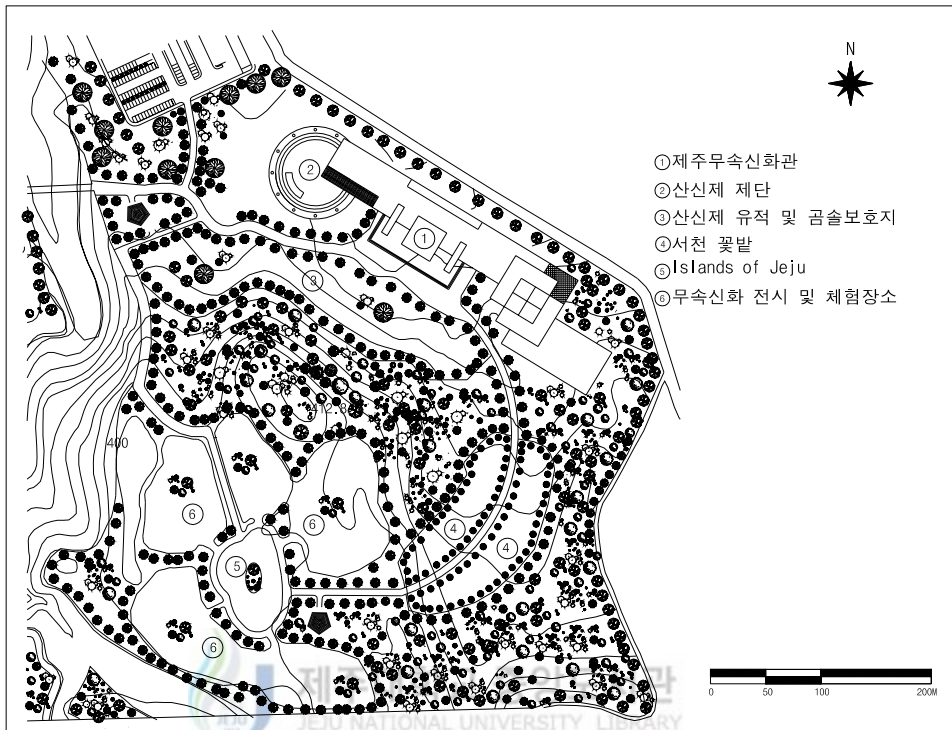
[도5-4] 관람시설배치 개념도



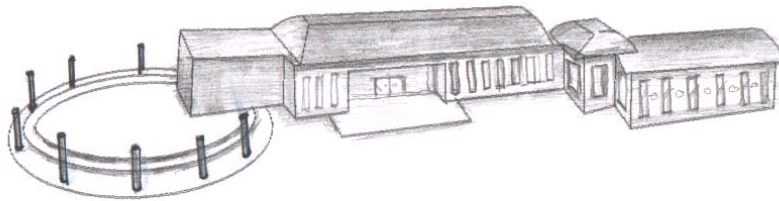
[도5-5] 관람시설배치도 I



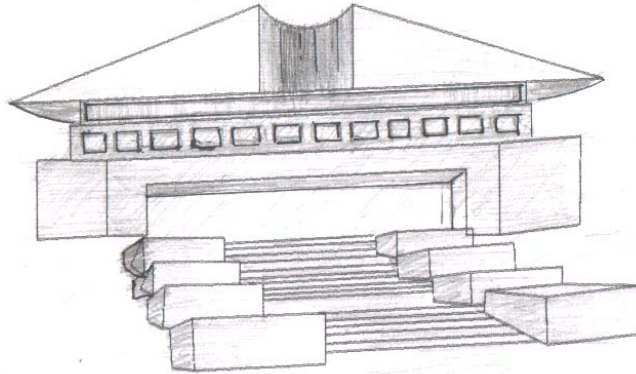
[도5-6] 관람시설배치도 II



[도5-7] 제주무속신화관 및 산신제제단 건축물 예시



[도5-8] 제주역사문화관 건축물 예시

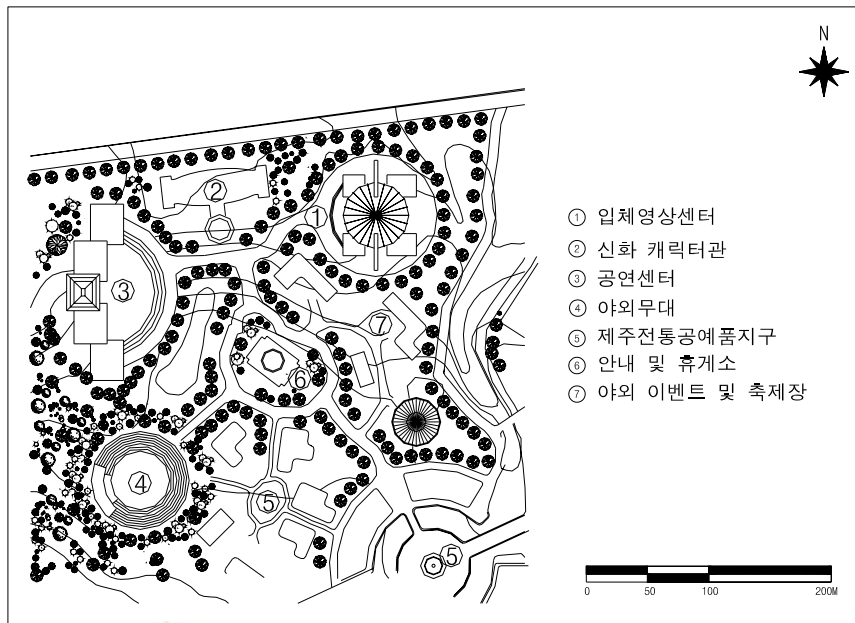


(2) 유희시설 배치 및 건축계획

유희시설인 입체영상센터, 인형·연극극장 등 오락시설은 한 지역에 밀집시켜 이용의 효율성을 극대화할 수 있도록 계획을 한다. 휴양문화시설은 숙박시설 배후에 조성하여 숙박이용객의 이동이 원활 하도록 하고 휴식공간으로 활용할 수 있도록 시설을 배치한다.

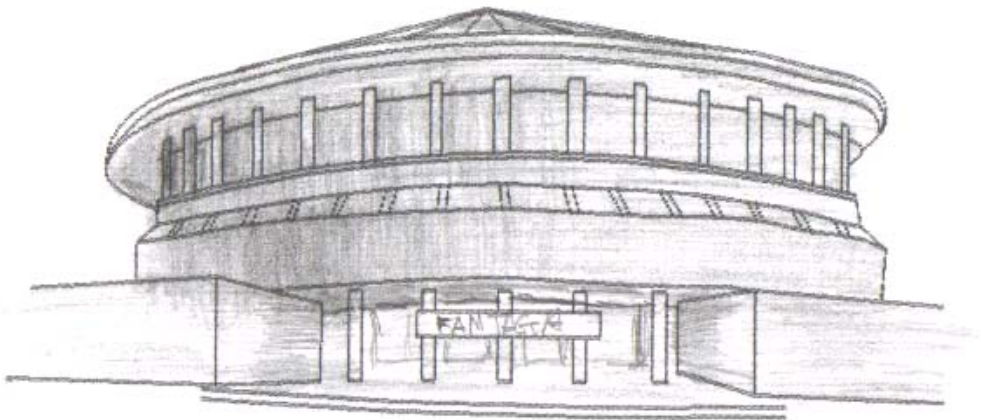
[도5-9] 유희시설배치 개념도

[도5-10] 유희시설배치도



제주대학교 중앙도서관

[도5-11] 입체영상센터 건축물 예시



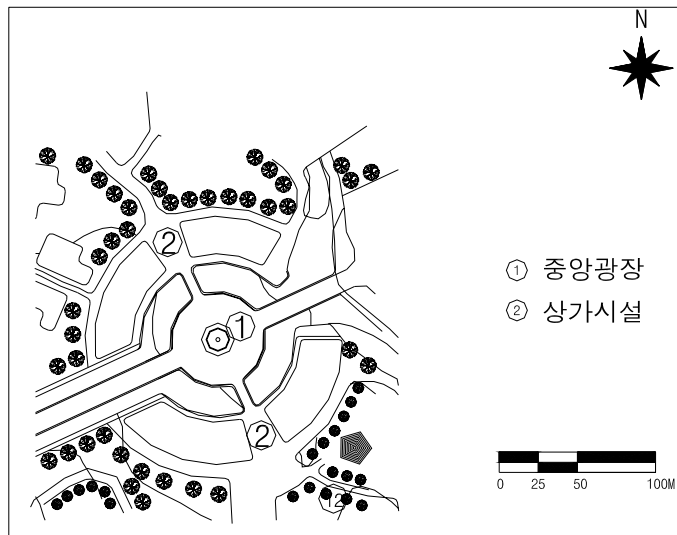
(3) 상가 및 공공편익시설 배치계획

핵심상가 및 공공편익시설은 부지중앙부에 동서축으로 배치하여 각 시설별로부터의 접근성을 극대화한다. 주민참여상가는 단지 진입부에 배치하고 특화된 식음료시설은 각 시설지별로 분산배치한다. 중앙광장을 중심으로 상가시설을 배치하여 테마파크를 방문하는 방문객들이 접근이 용이하도록 한다. 그리고 중앙광장과 상가시설 사이에 수변시설을 조성하여 경관요소로써 작용하도록 한다. 공공편익시설은 테마파크 진입부분에 배치하여 관리 및 방문객 편의가 용이하도록 효율적으로 배치한다.

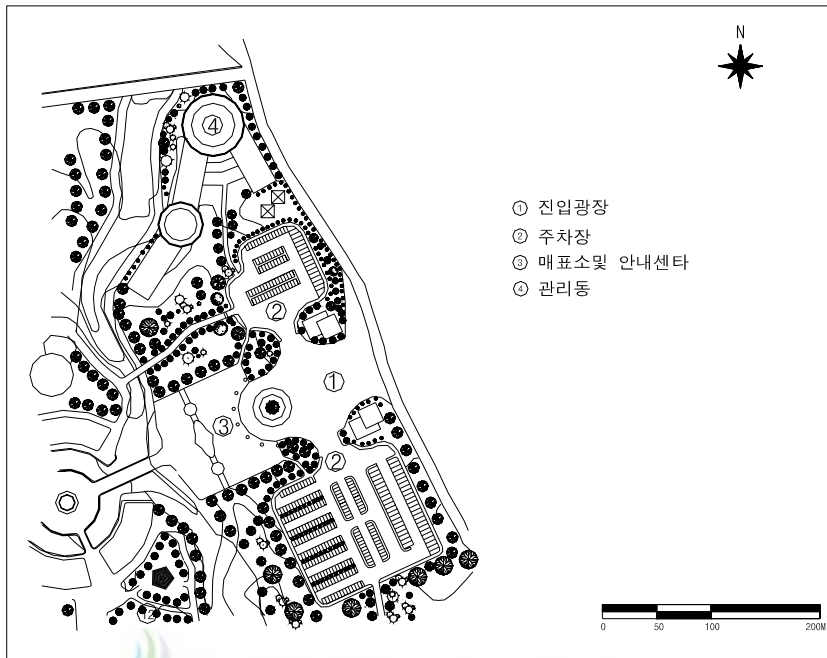
[도5-12] 상가 및 공공편익시설 개념도



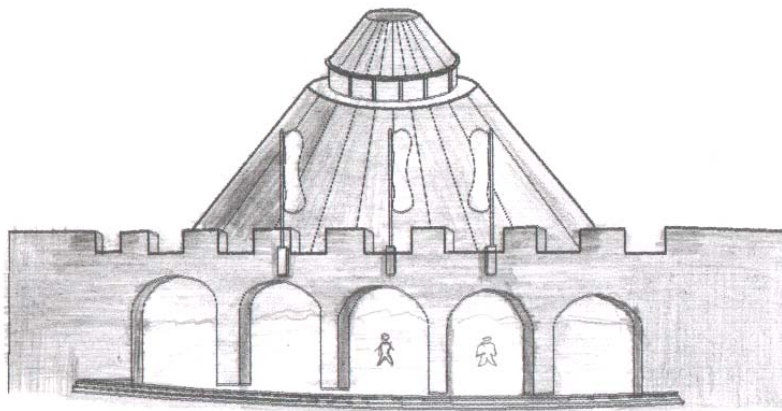
[도5-13] 상가시설배치도



[도5-14] 관리 및 진입시설배치도



[도5-15] 매표소 및 안내센터 건축물 예시



(4) 숙박시설 배치계획

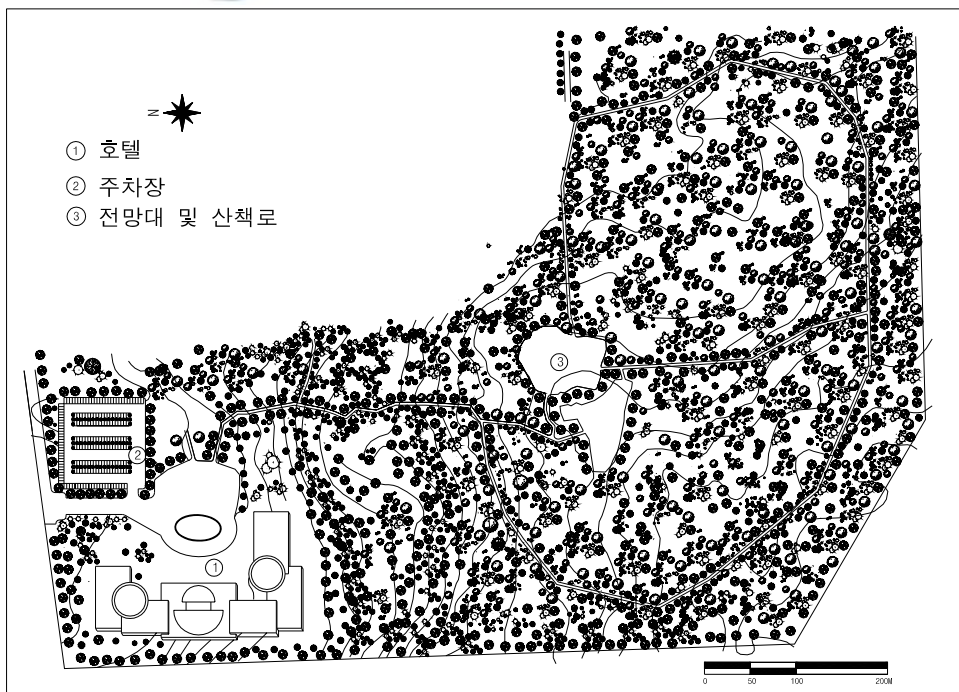
공간 특성상 쾌적성, 편리성, 조망권, 프라이버시등에 중점을 두어 계획된 토지이용계획상의 숙박부지내에 효율적으로 배치한다. 숙박시설은 부지 서쪽의 유흥시설과 연계성이 있도록 배치한다. 특히 부지 남쪽에 산책로를 숙박객이 이용할 수 있도록 계획한다.

[도5-16] 숙박시설 배치개념도



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

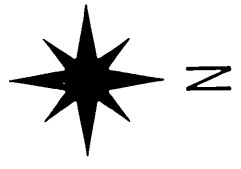
[도5-17] 숙박시설 배치도



종합 계획도



- ① 진입광장
- ② 주차장
- ③ 매점 및 안내센터
- ④ 관리동
- ⑤ 중앙광장
- ⑥ 상가시설
- ⑦ 제주역사문화관
- ⑧ 시대별 유물 야외전시장
- ⑨ 역사적 사건별 야외전시장
- ⑩ 휴게소
- ⑪ 야외전시장 안내센터
- ⑫ 제주무속신화관
- ⑬ 산신제 제단
- ⑭ 산신제 유적 및 금슬보호지
- ⑮ 꽃밭
- ⑯ Islands of Jeju
- ⑰ 신화내용별 전시관람 및 체험장소
- ⑱ 일채영상센터
- ⑲ 신화 캐릭터관
- ⑳ 공연센터
- ㉑ 야외무대
- ㉒ 제주전통공예품지구
- ㉓ 안내 및 휴게소
- ㉔ 야외 이벤트 및 축제장
- ㉕ 호텔
- ㉖ 주차장
- ㉗ 전망대 및 산책로



5. 투자계획

1) 투자지표 설정

본 계획에서 지표가 되는 사업비는 크게 부지의 매입비와 테마파크를 조성하기 위한 공사비로 나누어진다. 부지매입은 대부분이 국유지보다 사유지가 많아 부지 매입비용이 많이 발생한다. 공사비는 토목, 건축, 조경, 전기·통신의 공종별로 구분하여 개략공사비를 작성한다. 이 중 토목, 건축, 조경, 전기·통신부문은 기본 설계의 결과에 따른 개략공사비를 반영하고, 건축 공사비는 건축계획에 따른 시설별 연면적에 일반적인 단가를 적용하여 산정 한다.

(1) 부지 매입비용

부지매입에 따른 실구매 가격을 평당 평균 공시지가(15,000원/㎡)의 2배 정도로 어림셈하는 것으로 하여 매입비용을 계산하면 321억원의 비용이 발생한다. (부지매입비용 = 부지면적(1,070,000㎡) × 30,000원/㎡ = 32,100,000,000원)

(2) 공사비

공사비용은 토목공사, 건축공사, 조경공사, 전기통신공사, 기타비용으로 나누어 단계별로 산정한다.

<표5-2> 공사비 산정

구 분	시설규모 (㎡)	규모	단위	단가 (천원)	공사비(천원)		
					계	1단계	2단계
합계					68,667,000	47,792,900	20,874,100
■ 토목공사					974,500	771,150	203,350
토공사		1	식		450,000	360,000	90,000
포장공사		1	식		234,500	164,150	70,350
하수도공사		1	식		150,000	135,000	15,000
상수도공사		1	식		140,000	112,000	28,000

■ 건축공사					53,852,500	37,696,750	16,155,750
전시관	17,883	1	동	1,200	21,459,600	15,021,720	6,437,880
입체영상센터	5,270	1	동	1,400	7,378,000	5,164,600	2,213,400
공연센터	4,700	1	동	1,400	6,580,000	4,606,000	1,974,000
신화캐릭터관	1,500	1	동	1,300	1,950,000	1,365,000	585,000
제주공예품 쇼핑몰	1,058	1	동	1,000	1,058,000	740,600	317,400
쇼핑센터	12,141	1	동	900	10,926,900	7,648,830	3,278,070
야외무대	2,700	1	동	1,000	2,700,000	1,890,000	810,000
관리 안내센터	2,625	1	동	600	1,575,000	1,102,500	472,500
휴게소	450	6	동	500	225,000	157,500	67,500
■ 조경공사					5,440,000	3,410,000	2,030,000
식재공사		1	식		1,020,000	800,000	220,000
시설물공사		1	식		2,110,000	400,000	1,710,000
제경비					2,310,000	2,210,000	100,000
■ 전기·통신공사					6,350,000	4,480,000	1,870,000
전기공사		1	식		1,500,000	1,100,000	400,000
통신공사		1	식		1,500,000	1,100,000	400,000
제경비					1,350,000	730,000	620,000
기자재비					2,000,000	1,550,000	450,000
■ 기타(설계용역)					2,050,000	1,435,000	615,000

2) 투자계획

본 계획은 관광개발사업으로 대부분의 사업이 공영개발 방식으로 시행되는 것으로 가정한다. 도입시설 중 쇼핑시설이나 향토음식점 등은 민간에서 운영해야 하는 시설로 추후 사업자를 모집하여 임대형식으로 민간에게 운영하도록 하고, 호텔부지는 매각하는 것으로 가정한다. 나머지의 시설은 사업주체가 되는 곳에서 개발한다. 투자계획은 단계별 투자계획과 연차별 투자계획으로 나누어 계획한다.

첫째, 단계별 투자계획에서 대상부지 30만평 중 1단계의 목표 년도는 2008년까지이며, 1단계는 투자 우선순위에 따라 연차별 투자계획을 수립하고 2단계 사업은 1단계 부지의 건립에 따른 개장 이후 2단계 투자계획을 수립한다. 두 번째, 연차별 투자계획은 대상부지의 본격적인

투자는 부지매입이 완료되고, 실시설계가 완료된 후 공사가 시작되므로 설계 및 준비기간을 고려하여 2004년 말에 시작되어 2008년에 1단계 사업이 완료되는 것으로 계획하였다.

2004년에 공사준비와 토목공사 및 주요한 건축물에 대한 공사를 시작으로 하여 2005년까지 토목공사를 완료하고, 전기·통신공사를 2006년에 마무리하여, 2008년까지 1단계의 조경공사 및 건축공사를 마무리하는 것으로 계획하여 대상부지의 운영은 2008년에 1단계부지 개장을 목표로 한다. 사업의 속성상 투자비의 확보여부가 가장 큰 변수로 예상되므로 적기에 투자가 이루어지도록 하여야 한다.

<표5-3> 단계별·연차별 공사비 산정

구 분	계 (백만원)	1단계(천원)						2단계(천원)			
		소계	2004	2005	2006	2007	2008	소계	2009	2010	2011
합 계	68,667	47,792,900	7,277,966	8,414,268	8,717,206	11,184,234	12,199,227	20,874,100	8,718,300	8,099,445	4,056,355
▣ 토목공사	975	771,150	188,800	376,010	206,340	-	-	203,350	81,000	77,145	45,205
토공사	450	360,000	144,000	216,000		-	-	90,000	81,000	9,000	-
포장공사	235	164,150	-	65,660	98,490	-	-	70,350	-	49,245	21,105
하수도공사	150	135,000	-	60,750	74,250	-	-	15,000	-	10,500	4,500
상수도공사	140	112,000	44,800	33,600	33,600	-	-	28,000	-	8,400	19,600
▣ 건축공사	53,853	37,696,750	5,797,666	7,894,758	7,715,866	8,431,234	7,857,227	16,155,750	6,462,300	6,462,300	3,231,150
전시관	21,460	15,021,720	4,506,516	3,755,430	2,253,258	2,253,258	2,253,258	6,437,880	2,575,152	2,575,152	1,287,576
입체영상센터	7,378	5,164,600	1,291,150	1,032,920	1,291,150	774,690	774,690	2,213,400	885,360	885,360	442,680
공연센터	6,580	4,606,000	-	921,200	1,105,440	1,658,160	921,200	1,974,000	789,600	789,600	394,800
신화캐릭터관	1,950	1,365,000	-	273,000	327,600	491,400	273,000	585,000	234,000	234,000	117,000
제주공예품 쇼핑몰	1,058	740,600	-	-	259,210	259,210	222,180	317,400	126,960	126,960	63,480
쇼핑센터	10,927	7,648,830	-	1,912,208	1,912,208	1,529,766	2,294,649	3,278,070	1,311,228	1,311,228	655,614
야외무대	2,700	1,890,000	-	-	567,000	567,000	756,000	810,000	324,000	324,000	162,000
관리 안내센터	1,575	1,102,500	-	-	-	771,750	330,750	472,500	189,000	189,000	94,500
휴게소	225	157,500	-	-	-	126,000	31,500	67,500	27,000	27,000	13,500
▣ 조경공사	5,440	3,410,000	-	-	-	741,000	2,669,000	2,030,000	812,000	812,000	406,000
식재공사	1,020	800,000	-	-	-	480,000	320,000	220,000	88,000	88,000	44,000
시설물공사	2,110	400,000	-	-	-	40,000	360,000	1,710,000	684,000	684,000	342,000
제경비	2,310	2,210,000	-	-	-	221,000	1,989,000	100,000	40,000	40,000	20,000
▣ 전기·통신공사	6,350	4,480,000	-	-	795,000	2,012,000	1,673,000	1,870,000	748,000	748,000	374,000
전기공사	1,500	1,100,000	-	-	330,000	440,000	330,000	400,000	160,000	160,000	80,000
통신공사	1,500	1,100,000	-	-	-	660,000	440,000	400,000	160,000	160,000	80,000
제경비	1,350	730,000	-	-	-	292,000	438,000	620,000	248,000	248,000	124,000
기자재비	2,000	1,550,000	-	-	465,000	620,000	465,000	450,000	180,000	180,000	90,000
▣ 기타(설계용역)	2,050	1,435,000	1,291,500	143,500	-	-	-	615,000	615,000	-	-

3) 예상수입추정

대상지의 개발에 따른 투자효과를 분석하기 위하여 운영에 따른 직접적인 수익만을 대상으로 한다. 운영개시 3차 년도를 기준으로 연 증가율을 적용한다.

(1) 입장료

입장료는 일반입장권과 자유입장권으로 구분하여 일반입장권은 테마파크입장 및 입체영상센터 및 공연장, 신화캐릭터관을 제외한 모든 전시관을 입장 가능하도록 한다. 그리고 자유입장권은 모든 전시관을 입장 가능하도록 한다. 입장수익 산정기준은 일반입장권과 자유입장권의 비율을 7:3으로 산정하고, 일반입장권 구입 이용객중 입체영상센터 및 공연장, 신화캐릭터관을 이용할 이용객의 비율은 30%로 추정한다. 추정입장료 수익은 123억 2천3백만원이다.

<표5-4> 테마파크내 추정 입장료

구 분	입 장 료(원)
일반입장권	6,000
자유입장권	25,000
입체영상센터	15,000
신화캐릭터관	5,000

<표5-5> 테마파크내 추정 입장수익 산정

구 분	산정방법	수익(백만원)
일반입장권	$775,000 \times 0.7 \times 6,000$	3,255
자유입장권	$775,000 \times 0.3 \times 25,000$	5,813
입체영상센터입장권	$775,000 \times 0.7 \times 0.3 \times 15,000$	2,441
신화캐릭터관입장권	$775,000 \times 0.7 \times 0.3 \times 5,000$	814
소 계		12,323

주) 연간 이용객은 775,000인을 적용

(2) 임대수익

임대시설은 대상부지의 상가시설에 위치하고 있는 향토음식점과 휴게소 시설로 총 14,556㎡의 면적이며, 임대 첫해의 임대수익은 88억 2,200만원이다.

<표5-6> 임대료 수입산정

구 분	건축면적(평)	임대단가	임대수익(백만원)
합 계	4,411		8,822
전시관 식음시설	771	200만원/평	1,542
입체영상센터식음시설	1,232	200만원/평	2,464
쇼핑센터시설	2,408	200만원/평	4,816

(3) 상품판매비

상품판매비는 연이용객의 50%가 구입하는 것으로 산정하며, 상품구입비에 관한 객단가는 한국민속촌의 객단가가 약 7천원으로 산정되고 있어 본 계획에서는 이 보다 높은 10,000원의 상품구입 객단가가 예상된다. 상품판매비는 개장년도에 38억 7,500만원의 매출이 예상되며, 매년 상품의 개발과 비용의 상승에 따라 5%의 증가율을 적용한다.(상품판매비: 775,000(인)×0.5×10,000원 = 3,875,000,000원)

(4) 토지매각비

호텔부지를 매각하는 것으로 가정하고 그 매각비용은 44억 8,800만원이다. (호텔부지 매각비: 22,440㎡×200,000원 = 4,488,000,000원)

(5) 예상 총수익

예상 총수익은 입장료, 임대수익, 상품판매비, 토지 매각비를 합한 결과 약 22,257백만원이

산정 되었다. 입장료는 3차년도부터 5% 증가율을 적용하고 임대수익과 상품판매비는 매년 5% 증가율을 적용한다.

<표5-7> 예상 총수익 산정

구 분	목표년도 수익(백만원)	비 고
입장료	12,323	3차년도부터 5% 증가율적용
임대수익	8,822	매년 5% 증가율 적용
상품판매비	3,875	매년 5% 증가율 적용
토지매각비	4,488	
소계	29,508	

4) 투자타당성 분석

관광지 개발사업의 성공적인 수행을 위해서는 개발에 소요되는 자금과 운용에 대한 계획을 수립하고 사업의 목표를 달성하는데 투자계획이 적정한지에 대한 타당성을 분석하는 것이 무엇보다 중요하다. 투자타당성의 분석은 사업시행자의 입장에서 수익과 비용을 대응하여 재무수익율을 측정하는 과정으로 자금수지에 영향을 미치는 직접적인 비용과 수익의 흐름을 측정하고 비용과 수익의 현가가 동일하게 되는 할인율인 재무적 내부수익률에 의해서 판단한다.

(1) 분석방법 및 기준

편익과 비용을 대응하여 투자사업의 경제적인 타당성을 평가하는 과정으로 순현재가법(NPV), 경제적 내부수익율(IRR)의 분석방법을 이용하고, 기간은 사업투자개시 후 20년간 분석하는 것으로 하였다. 할인율은 8%를 적용하여 2004년을 평가기준년도로 분석하였다

(2) 비용의 산정

공사비는 투자계획에서 산정한 공사비를 적용하였다. 공사는 2004년말에 착공하여 2008년

까지 5년간으로 계획한다. 인건비는 기본급 × 18개월로 상여금과 퇴직금까지 계산하다. 일반 관리비는 총매출액의 15%(제세공과금 포함)로 산정하고, 상품재료비는 상품판매비의 70%로 산정 한다.

<표5-8> 인건비 산정

구분	산정방법	인건비(천원)
A급	3인 × 3,200천원 × 18개월	172,800
B급	10인 × 2,400천원 × 18개월	432,000
C급	30인 × 1,800천원 × 18개월	972,000
계		1,576,800

(3) 분석의 결과

관광개발사업이 개발초기에 막대한 자본투자가 문제점으로 대두되는데, 투자계획부분에서 테마파크 계획에 따른 토지 매입시 부지매입비가 총투자비에 차지하는 비율이 매우 높고, 도로, 상하수도, 전기통신시설, 환경정화시설 등 기반시설에 대한 많은 투자비가 소요되는 것으로 될 것으로 나타났다.

투자타당성을 분석한 결과 할인율을 연 8%로 적용하였을 때 경제적 내부수익율(IRR)은 13.05%, 순현재가치(NPV)은 412억 8,691만원으로 나타났으며, 투자비용의 회수기간은 11년으로 분석되었다. 이에 분석기간 동안에 투자자본의 회수 기간이 비교적 긴 것으로 나타나 테마파크 사업이 수익성이 높게 나타나는 전형적인 장기투자사업이라는 것을 알 수 있었다.

본 연구에서는 테마파크를 계획하여 사업을 이행하고, 그에 대한 홍보 등을 감안한다 해도 조기 수익 실현이 가능한 사업으로 나타났다.

VI. 결 론

1. 연구의 요약 및 시사점

역사·문화형 테마파크는 소재로 삼고 있는 역사·문화적인 부분을 잘 포장하여 조상의 지혜와 삶을 체험할 수 있는 공간의 제공에 초점을 두어야 한다. 이를 위해서는 자연과 문화자원의 훼손을 방지하고, 역사문화유산의 고유성을 발현하기 위하여 전통테마촌과 야외박물관 형식의 모형문화, 무대화된 민속문화, 모임장소, 전시 및 체험공간 등의 도입이 필요하다.

이에 본 연구는 기존의 산신제 제단과 곶솔단지가 있는 산천단이라는 장소를 선정하여 테마에 대한 과거 및 현재와 미래를 재구성한 테마파크를 계획하고자 하였다. 이를 위해 우선 제주의 역사·문화와 그것을 잘 내포하고 있는 무속신화에 대한 고찰을 하였다. 그리고 국내외 사례를 통해 벤치마킹 된 요소들을 테마파크 조성계획에 적용하고자 하였다. 다음으로는 역사·문화테마파크의 대한 개념정립과 대상지 계획을 위한 자연환경분석, 인문·사회환경분석, 개발가능지분석을 이용한 종합분석이 이루어졌다. 이러한 현황분석을 토대로 테마파크 계획을 위한 주제 선정 및 제주무속신화를 활용하여 외부공간에서 어떻게 풀어내느냐 하는데 중점을 둔 공간구상이 이루어졌다. 마지막으로 기본계획 편에서는 효율적인 토지이용계획, 연계성을 고려한 동선계획, 입지특성 및 기능 등을 고려한 시설물 배치 및 건축계획, 투자계획을 수립하였다.

이러한 연구과정들을 통해 제주에 건설된 단순한 어뮤즈먼트 테마파크와 차별화를 시도하기 위해 제주무속신화에 대한 기본적인 이해, 즉 곳의 본풀이에 나타나는 주요 등장인물과 장면, 소재들을 활용하여 제주의 전시대 문화와 응축된 세계관을 전달하고 친숙함과 흥미를 부여하고자 하였다. 뿐만 아니라, 제주의 무속신화를 테마로 한 입체 영상센터, 인형극이나 연극 공연을 위한 공연장, 신화속에 나타나는 인물들을 캐릭터화한 신화 캐릭터관, 계절·시간별 이벤트 및 축제를 개최하여 대중적인 테마파크를 계획하고자 하였다. 또한 관광개발사업이 개발초기에 막대한 자본투자가 문제점으로 대두되는데, 투자계획부분에서 테마파크 계획에 따른 토지 매입시 부지매입비가 총투자비에 차지하는 비율이 매우 높고, 도로, 상하수도, 전기통신시설, 환경정화시설 등 기반시설에 대한 많은 투자비가 소요되는 것으로 될 것으로 나타났

다. 이에 테마파크를 조성하기 위해서는 예비 타당성 평가를 통해 효율적인 재원조달 방법에 대한 강구가 필요 할 것이다.

본 연구에서는 조성계획의 일반적 체계·절차·기법을 역사 테마파크를 주제로 하여 구체적으로 제주무속신화를 적용해 보았다는 점에서 큰 의의를 가진다고 볼 수 있다. 또한 개발가능지 분석을 토대로 한 세 가지 대안을 제시하고 그 중에서 최적에 대안을 제안했다는 점에서도 의의를 두고자 한다.

2. 연구의 한계 및 제언

연구의 한계로는 첫 번째, 연구대상지 설정과 목표년도를 임의적으로 지정함으로 인해 뚜렷한 장소성과 시간적 범위가 좀더 정확하지 못했다. 두 번째로는 도입시설을 중심으로 한 기본계획수준의 연구였다. 세 번째로는 투자 및 관리 운영계획의 피이드백을 통한 도입시설의 조정이 다소 미흡하였고, 특히, 할인율의 적용 등에 한계가 있었다.

이러한 연구의 한계로 인한 향후 연구를 위한 제언을 한다면, 부지계획 수준의 연구로 그침으로 인해 무속신화의 전시·재현·해설 등을 위주로 한 심층연구가 보완될 필요가 있다. 그리고, 기존 테마파크와의 차별적 인지도 제고를 위한 홍보전략의 연구가 필요하다고 본다. 끝으로 역사·문화 관광자원 조성의 기초연구로서 본격적 사업계획 수립에 기여했으면 좋겠다는 바람을 표명한다.

<참고문헌>

1. 국내문헌

- 고미정, “역사적 장소의 특성을 고려한 서울사 박물관 계획에 관한 연구”, 홍익대학교 석사학위논문, 1999
- 김두하, “주제공원 이용자의 만족형성과정에 관한 연구: 에버랜드를 중심으로”, 서울대학교 환경대학원 박사학위 논문, 1999
- 김은중, 박승, “일본에 있어서 전통 및 지역성을 주제로 한 테마파크에 관한 연구”, 대한 건축학회논문집 10권8호. 1994, pp.29~30
- 남정훈 · 이호진, “현대 건축에 있어서 장소성 표현의 유형화에 관한 연구”, 대한 건축학회 학술발표논문 제20권, 2000.
- 대림태양, 「신화학입문」, 세문사, 1996, p.51
- 박석희 편역, 「디즈니와 놀이문화의 혁명」, 일신사, 1994, p.9
- 부천시, 「부천중앙공원조성기본계획」, 부천시, 1989
- 서대석, 「창세기조신화의 의미 변이」, 구비문학 4집, 한국정신문화연구원어문 연구실, 1980
- 스티븐 윌리엄스, 「현대 관광의 이론과 실제」, 한울아카데미, pp.224~249
- 신응철, “M. 엘리아데의 신화 연구”, 숭실대논문집 16집, 1998
- 오정미, “무속신화의 문학적 재창조 방안 연구”, 건국대학교 석사학위논문, 2001, p. 13
- 이시영 · 심준영, “해남 유적지를 사례로 살펴본 문화·역사 유적지를 테마로 하는 주제공원의 특징”, 경희대학교부설디자인연구원 논문집. 2000. 12.
- 이양주, “주제공원 계획에서 설계기준일 선택을 위한 모형개발”, 서울대학교 박사학위논문, 1997, pp.83~84
- 이진희, “제주관광개발의 방향설정에 관한 기초연구”, 「산경논집 제14권」, 제주대학교 관

광산업연구소, 2000

장성수, “관광지 개발잠재력 평가요인과 투자결정경로에 관한 구조분석”, 경기대학교 박사 학위논문, 1998, P.33

제주발전연구원, 「제주문화의 관광자원화 방안 연구」, 제주발전연구원, 2002, pp.35~40

제주도·(사)제주전통문화연구소, 「제주도큰굿자료」, 제주도·(사)제주전통문화연구소, 2001, p.154

차하순, 「역사의 본질과 인식」, 학연사, 1988, p.838

클로드 레비 스트로스, 「신화와 의미」, 임옥희 옮김, 이끌리오, p. 22

한국관광공사, 「한국문화유산 관광상품화 방안」, 한국관광공사, 1996, pp.31~35

현용준, 「제주도 무속과 그 주변」, 집문당, 2002, p.14

현용준, 「제주도 무속자료 사전」, 1980, p.15

현용준, 「무속신화와 문헌신화」, 집문당, 1992, p.311



2. 국외문헌

Jan de Vries, *Der Mythos*, in : *Deutschunterricht* 13, 1961, S.12

Hollenjos, Steve., Olson, David., Fortney, Ronal, *Use of Importance-Performance Analysis to Evaluate State Park Cabins: The Case of the West Virginia State Park System. Journal of Park Recreation Administration*, 10(1-Spring), pp.1~10

Ivan Strenski, *Four Theories of Myth in Twentieth Century History*, Iowa City: Universty od Iowa Press, 1987, p.1f.

Kau, Ah Keng, *Evaluating the Attractiveness of a New Theme Park, Tourism Management*, 1993, pp.202~2108

Milman, Ady, *Market Identification of a New Theme Park, An Example from Central*

- Florida. Journal of Travel Research*(Spring), 1988, pp. 7~10
- Milman, Ady, *Theme parks and Attraction, Travel and Tourism*, 1993, pp.934~944
- McClung, W. Gordon, *Theme park selection, Factors Influencing Attendance, Tourism management*(June) , 1991, pp.132~140
- Moutinho, Luiz. *Amusement Park Visitor Behavior, Tourism Management*(Oct), 1998, pp.291~300
- Sharon, V. Thach and Catherine, N, Axinn, *Patron Assessments of Amusement Park Attributes, Journal of Travel Research*(Win) , pp. 51~60
- WTO, *Tourism 2020 Vision*, WTO, 1999
- Robert Ranke-Graves, *Griechische Mythologie, in: Quellen und Deutung*, Reinbeck, 1979, s. 10

3. 기 타



- 인터넷사이트 www.polynesia.com
- 인터넷사이트 <http://www.koreanfolk.co.kr>
- 인터넷사이트 <http://www.moksokwon.com>
- 인터넷사이트 <http://www.hahoe.or.kr>