

붉은여우 캐릭터를 소재로 한 지역관광콘텐츠 개발 방안

Local Tourism Contents Development Plan Based on Red Fox Character

주 저 자 : 이승환 (Lee, Seung Hwan)

동양대학교

fani@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kids.2020.2.120>

접수일자 2020. 5. 29. / 심사완료일자 2020. 6. 15. / 게재확정일자 2020. 6. 24.

본 논문은 2019년 동양대학교 학술연구비의 지원으로 수행되었음

Abstract

For tourism differentiation, local based characters can be used. Currently, many local governments are developing local characters, but they are not being utilized properly due to lack of awareness of values, so systematic planning and operation management are necessary. Therefore, when discussing regional tourism contents, things such as the historical characteristics of the region, cultural characteristics, and practical effects such as regional development should be considered at the same time. In this study, the core project, management operation project, and infrastructure improvement project are divided into the storytelling stage of the Sobaeksan red fox which is an ecological resource at the regional level, the experience space stage using the ecological trail, the digital multimedia stage of the content story, and the contents tourism productization stage. Divided and suggested. Yeongju is a city of Korea's top 10 tourist attractions. To overcome the static limitations of 'Seonbi Story' tourism, the creation of a humanimal park with the theme of coexistence of humans and animals and tourism resources Through this, it is meaningful to present a successful content development and utilization plan of the tourism industry based on red fox characters in order to revitalize the connection with existing tourism resources.

Keyword

지역캐릭터(Local Character), 지역이미지(Local Image), 관광특구지역(Special Tourist Zone)

요약

관광의 차별화를 위해서는 지역에 기반을 둔 캐릭터를 활용할 수 있다. 현재 많은 지자체에서는 지역캐릭터를 개발하고 있지만 가치에 대한 인식 부족으로 활용이 제대로 되고 있지 않아 체계적인 계획과 운영 관리가 필요하다. 따라서 지역 관광콘텐츠를 논의할 경우 지역의 역사적 특성, 문화적 특성, 지역발전 등 실질적 효과 등에 대한 것들까지 동시에 고려되어야 한다. 본 연구에는 지역적인 차원에서 생태자원인 소백산 붉은 여우의 스토리텔링 단계, 생태탐방로를 활용한 체험공간 단계, 콘텐츠 스토리의 디지털 멀티미디어화 단계, 콘텐츠 관광상품화 단계로 나누어 핵심사업, 관리운영사업, 인프라개선사업으로 나누어 제안하였다. 영주는 한국관광10선의 도시로써 '선비이야기' 관광의 정적인 한계점을 극복하기 위해 인간(human)과 동물(animal)의 공존을 주제로 한 휴머니멀생태공원(humanimal park)의 조성 및 관광자원화를 통해 기존의 관광자원과 연계 활성화를 위해 붉은여우 캐릭터를 소재로 한 관광 산업의 성공적인 콘텐츠 개발 및 활용방안을 제시하는데 의의가 있다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 범위 및 방법

2. 지역문화 콘텐츠의 의미

- 2-1. 지역관광자원 개발 개념
- 2-2. 캐릭터를 활용한 해외 사례

3. 지역 현황 및 여건

- 3-1. 영주지역 관광 일반 현황
- 3-2. 대상지역 환경 분석

4. 붉은 여우 생태관광자원 사업추진 방안

- 4-1. 비전 및 목표
- 4-2. 추진 전략 및 방안

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

지역관광자원 개발은 1967년 관광지 지정제도를 시작으로 관광단지 제도 도입, 문화관광자원 및 생태녹색 관광자원 개발 사업이 관광진흥법을 토대로 추진되고 있다.¹⁾ 2000년대 들어 관광진흥개발기금을 통하여 다양한 사업이 기획 지원되고 있으나, 시대의 변화와 소비자의 관광트렌드에 따라 변화하는 관광환경에 대응하기 위한 개발 방향이 미흡한 실정이다. 본 연구에서는 지역의 관광자원 개발을 둘러싼 환경과 다가올 미래를 반영하고 콘텐츠를 구축하여 관광의 패러다임을 주도적으로 대응을 할 수 있도록 영주지역 관광재원 개발 정책의 방향을 제시 하는데 목적이 있다.

영주는 소수서원과 부석사 등 유물문화의 전통을 잘 간직하고 있으나 대도시로부터 접근성 문제, 관광상품의 차별성 부족, 연계 및 패키지 상품 구성의 어려움, 관광명소 전략의 미흡, 즐길거리 콘텐츠의 부족, 이벤트 및 판촉전략의 미흡 등으로 영주 방문객은 정체 현상을 보이고 있다. 영주시 순흥면에는 기존의 관광자원인 소수서원과 선비촌에 선비세상, 한국선비문화수련원, 순흥고분벽화문화벨트사업 등이 새롭게 조성됨에 따라 인간(human)과 동물(animal)의 공존을 주제로 한 휴머니멀생태공원(humanimal park)인 여우테마 관광마을을 조성된다면 순흥면 일대의 관광 인프라 조성이 극대화 될 것이다.

1-2. 연구 범위 및 방법

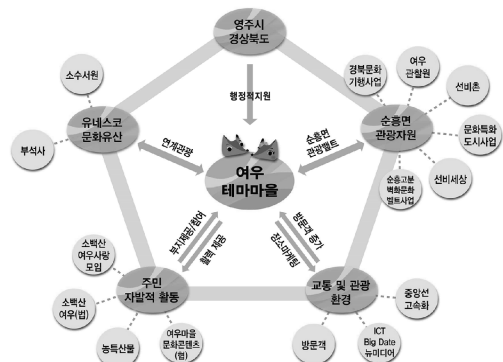
본 연구는 영주지역의 관광활성화를 위해 순흥면에 소재한 '소백산 붉은 여우' 중보원기술원인 여우생태관 칠원 주변을 대산지역으로 한다. 우리나라에는 토종동물 복원사업의 일환으로, 반달곰, 산양, 붉은여우 3종을 복원사업으로 진행하고 있다. 지리산 반달곰은 정착되었으며, 붉은여우는 2012년부터 러시아에서 토종여우의 DNA와 일치하는 개체를 들여와 복원하여 2019년말까지 85마리를 방사하여, 중보원기술원 시설 내에

55마리가 서식하고 있다. 따라서 지역주민들은 2016년 5월 ‘소백산여우영농조합법인’ 설립과 같은해 8월 ‘소백산여우를 사랑하는 사람들’을 결성하여 지역축제에 여우홍보부스와 지역농산물을 연계하여 ‘여우가 숨겨 놓고 먹는 사과’ 등 특산물을 판매하였으며, 자발적인 조직을 구성하여 여우를 중심으로 활발하게 활동하고 있다. 최근에는 마을 소재정비사업으로 여우를 테마로 한 순흥면 일대에 조형물을 설치하고 여우 서식지 안정화를 위해 지역민들의 봉사 활동 등을 하고 있다. 이에 본 연구에서는 관광콘텐츠 제안을 하드웨어에서 벗어나 어떻게 관광객들에게 다가갈 것인가에 대한 물음에서 시작하고자 한다.

첫째, 지역관광개발 특화 소재 발굴 및 연계를 통해 지역의 고유성과 차별성을 갖춘 특화소재를 발굴하여 정적인 관광지를 동적인 관광지로 개선하고, 지역 관광 산업과 연계하여 매력도를 높일 수 있는 사업을 제안한다.

둘째, 지역관광 자립 발전 토대 마련 지향, 지역주도 주민 관광조직체를 육성하고, 일자리 창출 등과 같이 지역 관광의 자립적 성장 동력을 구축하여 지속적인 운영 및 관리가 이루어질 수 있는 사업을 우선적으로 추진한다.

셋째, 기존 관광자원을 활용한 재활성화 중심 개발, 기존에 노후화 되었거나, 유휴관광자원으로 전락한 자원을 여겨하여 관광활성화를 도모한다.



[그림 1] 사업 배경 및 필요성

1) 김향자, 박소희, 지역 관광자원 개발 방향 연구1, 한국문화관광연구원, 서문, 2016. 1p

따라서 지역의 제반 현황 분석, 지역 특화 산업 창출, 체계적 관리 및 운영을 바탕으로 지자체가 지역여건 및 수요에 맞는 관광개발소재를 정책 추진 방향에 맞게 발굴하고, 기획한 관광개발사업을 지역에서 자율적으로 기획한 단위 사업을 종합적으로 묶어 공모를 통해 중앙부처사업에 공모하여 지자체 부담을 줄일 수 있을 것이다.

2. 지역 문화콘텐츠의 의미

2-1. 지역관광자원 개발 개념

지역 관광에서 문화적인 요소가 가지는 중요성이 날로 증대되고 있다. 이에 따라 과거의 문화적인 전통과 요소, 지역의 문화적 특성, 역사적 사실, 문화유산, 전설이나 설화, 관습이나 민속신앙, 전통축제, 민속놀이, 의식주와 관련된 고유한 특성 등의 요소들이 사회나 문화단위 또는 지역단위의 고유한 특성이나 정체성을 표현해주는 중요한 기제로 간주되고 있다. 이것은 때로 각각의 사회집단이나 계층의 문화적 특성을 부각시켜 차별화 기제로 사용되고, 다양한 매체들이 활용과정에 개입하게 되면서 점차 ‘문화적 콘텐츠’ 또는 ‘문화적 콘텐츠의 원형’이라고 통칭 되고 있다. 그리고 이것이 지역적 맥락을 토대로 한 경우에는 ‘지역 문화콘텐츠’라고 불리기도 한다.²⁾ 지역 특성이 특화된 공간을 대상으로 한 각 지방자치단체들의 지역 개발 및 활성화를 위한 노력은 1차 및 2차산업 육성과 활용 위주 방법론에서 3차산업을 중심으로 변화되고 있다. 최근에는 농촌 육복합 6차산업과 연계하여 지역적 특성에 따른 다양한 형식으로 발전해 나가고 있다. 이러한 현상은 소비자 측면의 관광수요가 변화됨에 따라 세밀한 계획과 콘텐츠가 요구되고 있다. 따라서 지방자치 단체들은 지역의 문화적, 역사적, 자연적 자원을 개발하고 이를 적극적으로 활용하여 지역 활성화를 모색하고자 하고 있다. 그동안 지역문화콘텐츠 개발은 하드웨어 중심의 공간형태 중심을 개발로 이루어졌다면 이제는 특정한 공간에서 콘텐츠를 제공하여 지역민이 주도적으로 공간을 활성화하고 관광객들이 향유할 수 있는 매력적인 공간으로 거듭 날 수 있도록 노력해야 한다. 따라서 지역 사회에서의 공간 콘텐츠 기반의 지역문화콘텐츠에 대한 발굴 및 활용은 매우 중요한 시대이다.

지역 관광자원 개발은 지역 자원을 대상으로 한 관

2) 이운선, 민속문화 기반의 문화콘텐츠 기획론, 민속원, 2006, pp19~20 정리

광개발로서, 관광개발(tourism development)이란 관광객의 욕구를 충족시키고 지역사회 삶의 질을 증진시키기 위해 관련 시설과 서비스를 공급 또는 강화시키는 과정 또는 상태라 할 수 있다.³⁾

2-1. 캐릭터를 활용한 해외 사례

캐릭터를 소재로 하여 지역 관광산업을 일으킨 사례로 일본의 경우 소도시형태의 지역 관광콘텐츠 개발이 활성화되어 있다. 캐릭터의 천국인 일본은 지역이나 단체 등을 대표하는 캐릭터를 ‘유티카랴’라고 칭한다. 지역 대표적인 캐릭터들이 해마다 모이는 축제를 열어 캐릭터 산업화와 경제 유발 효과를 노리고 있다. 대표적인 사례로 일본 구마모토현 캐릭터 ‘구마몬’은 구마모토 지역을 대표하는 캐릭터로 곰을 뜻하는 쿠마와 사람을 뜻하는 몬을 합쳐 마스코트 이름을 지었다. 영주지역과 비슷한 교통 환경 변화에 따라 2010년 규슈 신칸센 개통 이후 지역에 관광객을 유치하기 위한 캠페인 일환으로 만들어 2018년 매출 1조 5천억을 넘었으며, 공식마케팅 성과가 지역을 넘어 적극적인 활동으로 인지도가 높아지고 있다.



상업·서비스업 등의 3차산업 인구가 전체의 약 70%를 차지하여 소비도시



[그림 2] 구마모토 현 ‘구마몬’ 캐릭터

구마모토 현은 곰이 출몰하는 서식지로 곰을 캐릭터로 개발하여 지역 공무원 직위를 부여하여 시정 공무원의 역할 등을 수행하며 지역사회에서 지역민들과 밀접한 소통을 하며 축제장을 비롯하여 산출물물하게 출현하면서 지역의 스타로 자리를 잡았다. 쿠마몬의 성공요인은 캐릭터의 중립성, 형태 및 색채의 단순성, 자유로운 움직임, 툭툭 튀는 성격으로 국내는 물론 해외 관광객을 대상으로 패키지 여행상품과 호텔 예약 상품 등 관련 상품을 개발하고 매일 다양한 행사에 참여하

3) Pearce, 1989; Gatner, 1996, 김향자, 2009 재인용

고 있다. 또 다른 사례로는 일본 홋카이도에 살고 있는 곰, 코린은 도시에 살고 있으며 시가 아닌 구를 대표하는 캐릭터로 사과를 연상시키는 모습을 하고 있다. 재미있는 것은 현재 이 지역의 특산물인 사과를 캐릭터로 소환한 것이다. 캐릭터는 때로는 과거 또는 미래를 현재로 불러와 상상할 수 있는 확장성을 가지고 있다. 이런 캐릭터를 통해 지역에서는 다양한 문화적 실험을 하고 코린을 통해 사진들의 역사를 언제나 현재로 불러 모을 수 있는 역할을 하고 있다. 또 다른 사례로 아오모리현 고쇼가와라시의 캐릭터 고쇼린은 2012년에 출생했다. 고쇼린의 성격은 호기심 이 왕성해 “앗떼마레” 정신을 행동으로 옮기는 적극성을 가지고 있다. “앗떼마레”는 무엇이든지 “해버리고 마는 정신”을 의미한다. 이 캐릭터도 사과이다. 무엇이든지 호기심으로 노는 아이 이미지와 그에 얽힌 이야기를 만들어 내면서 지역의 다양한 행사와 특산물들의 이미지 정체성을 통합하는 데 큰 역할을 하고 있다.⁴⁾ 캐릭터는 사람들의 마음을 움직이고 일체화 시키는 데 이용되며, 지역의 여러 현안들을 해결하기도 하고 홍보하는데 큰 역할을 하게 된다. 그래서 지역의 관광과 문화적인 힘이 되어 지역 경제의 큰 역할을 하기도 한다.



[그림 3] 홋카이도 코린 캐릭터

3. 지역 현황 및 여건

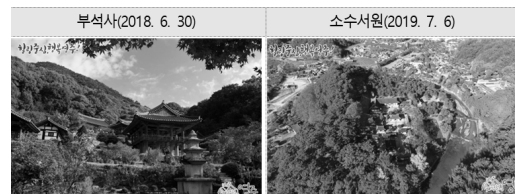
3-1. 영주시 지역 관광 일반 현황

영주시는 동경 128°25′~128°44′, 북위 37°03′~36°41′로, 경북도 최북단에 위치하고 있으며, 동으로는 봉화군, 서로는 충청북도 단양군, 남으로는 안동시

4) 이섭, 캐릭터는 어떻게 성장하고, 지역 사회 안으로 들어올 수 있는가, 월간공공정책, 한국자치학회, 2019, p110~111 정리

와 예천군, 북으로는 강원도 영월군과 인접하고 있다. 영주시 행정구역 중 단산면의 면적이 92.22km²로 가장 넓으며, 영주시 전체면적의 13.8%를 차지한다. 그 뒤를 이어 부석면 91.7km², 풍기읍 75.93km² 순으로 넓은 것으로 나타난다. 지역관광문화콘텐츠 자원으로는 소백산 외에도 소수서원, 부석사, 선비촌, 무성마을 등 전통과 선비정신이 넘치는 관광지들이 곳곳에 자리하고 있으며, 유네스코 세계문화유산으로 지정된 부석사는 연중 많은 관광객들이 찾고 있으며 지난해 유네스코유산에 등재된 소수서원 등 문화관광 공간자원이 풍부한 지역이다.

또한 선비촌은 한국 유교문화 발상지 경북 영주 순흥 소수서원에 바로 인접한 곳에 조성된 곳으로 옛 선비정신을 계승하고 선현들의 학문 탐구의 장과 전통 생활공간을 재현해 우리 고유의 사상과 생활상의 체험 교육장으로 활용하고자 설립되었다. 선비의 생활상을 이해할 수 있는 오감 체험형 전시와 전통문화 체험의 기회 등 각종 기획 프로그램이 다양하게 준비되어 있으며, 선비촌에 방문해 옛 선비들의 당시 생활상을 통해 잊혀 가는 수준 높은 선비 문화와 숨결을 느껴 볼 수 있다.



[그림 4] 영주시 유네스코등재 문화재

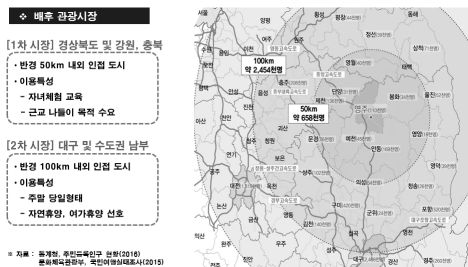
영주시의 문화재는 국가지정 문화재 41개, 도지정 문화재 42개, 문화재 자료 46개로 총 134개의 문화재를 보유하고 있으며, 2018년12월에 부석사, 2019년8월에는 소수서원이 유네스코 세계문화유산으로 등재되어 있다. [표 1]

[표 1] 영주시 지정별 문화재

총계	국가지정문화재 (41)						도지정문화재 (47)				문화재 자료
	국보	보물	사적	명승	천연 기념물	중요 무형 문화재	유형 문화재	기념물	민속 문화재	무형 문화재	
134	7	23	4	1	3	3	32	6	8	1	46

3-2. 대상지역 환경 분석

영주의 관광시장은 2017년 2,546,250명, 2018년 2,553,078명, 2019년은 10월 기준으로 2,118,598명으로 관광객 수는 정체되어 있으며, 부석사 관광지 조성 및 한국테마파크가 완성되는 2020년 이후에는 관광객이 늘어날 것으로 전망된다. 관광자원이 늘어남에 따라 관광객 수용태세에 대한 전반적인 현황분석과 함께 통합관리 시스템과 이를 관리운영 할 수 있는 전문 인력 양성이 필요한 시점이다.



[그림 5] 주변 지역 관광 환경 분석

영주 지역 관광 배후시장은 1차 경상북도 및 강원, 충북 반경 50km 내외 인접도시로 자녀 체험교육과 근교 나들이 목적으로 조사 되었으며, 2차 시장으로는 대구 및 수도권 남부 지역으로 반경 100km 내외 인접 도시로 주말 당일 행태와 자연휴양, 여가 휴양을 선호 하는 것으로 조사 되었다. [그림 5]⁵⁾

영주는 풍부한 자연환경과 역사자원을 보유하고 있으나, 체험기반의 관광 및 숙박시설이 미흡한 실정이다. 타 관광지에 비하여 행사나 단체 관광객이 숙박 할 수 있는 중대형 숙박시설이 없는 것도 영주 관광의 문제점이다. 또한 남한의 중심부에 위치하여 대도시와의 접근성이 떨어져 물리적인 거리감으로 관광객들이 가벼운 마음으로 찾기 어려운 위치에 있어 차별화된 관광 개발이 요구되고 있다. [표 2]에서 보는 바와 같이 역사인문, 자연생태, 레저체험 등의 자원이 있으나 대부분 정적인 요소로 장년층 이상의 관광객들이 찾는 자원으로 30~40대 가족단위나 젊은층들이 원하는 관광 자원이 미흡한 편이다.

[표 2] 영주시 관광자원 현황

구분	자원 현황
역사 인문	희방사, 비로사, 초암사, 성혈사 등 전통사찰 및 영주순흥벽화고분 등 유적자원 보유
	이산서원, 오계서원 등 서원과 두암고택, 덕산고택 등 고택 밀집
	유교자원 중심의 다양한 역사인문 자원 보유
자연 생태	소백산국립공원 기반의 우수한 산림자원 보유 희방계곡, 죽계구곡, 금선계곡 등
	국립산림치유원 다스림
	죽계구곡, 희방폭포 및 계곡 등 다양한 자연자원과 왜가리 서식지 등 생태 자원 보유
레저 체험	소백산단산포도마을 등 총 9개 농촌체험마을 운영 중
	청소년 및 학생 단체 중심의 아영장
	체험기반 관광 소비자 증가에 따른 체험 관광 상품 확보 필요

4. 붉은 여우 생태관광자원 사업추진 방안

4-1. 비전 및 목표

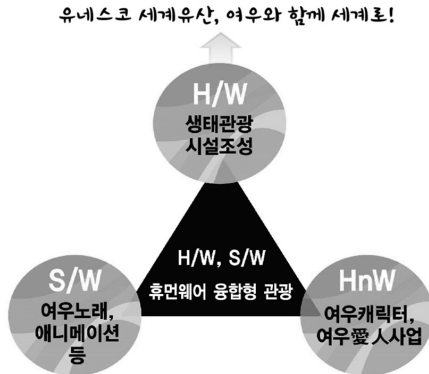
영주시 순흥면에 위치한 국립공원관리공단 종복원기술훈 여우생태관찰원은 2012년부터 멸종위기 야생동물 1급인 토종 붉은 여우를 복원하여 2019년말까지 85마리를 방사하였으며, 종복원기술원 시설 내에 55마리가 서식하고 있다.

국내 유일의 멸종여우생태자원을 보유한 특성을 활용하기 위한 관광과 지역 발전을 연계하는 사업에 지역민의 적극적인 수요와 요구에 따라 관광산업 역량강화와 함께 통합적으로 체계적인 관리 운영과 지역 관광자원간 연계를 통해 순흥면 일대의 관광 인프라 조성을 극대화 할 수 있다. 2.5km이내에 소수서원, 선비촌, 한국문화테마파크 선비세상이 위치해 있으며, 17km에 부석사, 세계공과학관, 인삼박물관 등 정적(靜的)관광자원에 여우를 비롯하여 지리산 반달곰, 산양 등 토종복원 동물과 교감관광자원의 체험관광으로 관광객들의 흥미와 관심거리를 제공한다. 따라서 그동안에 정적인 관광의 형태인 대한민국 테마여행 10선 '선비이야기'와 연계하여 체험형태의 액티비티한 소백산 붉은 여우테마관광마을을 조성한다.

구체적인 목표 설정으로는 휴먼웨어 융합형 관광형태로 하드웨어로는 생태관광시설 조성하고 소프트웨어로는 캐릭터 개발과 웹툰, 노래 등을 개발하고 휴먼웨어로는 여우생태마을의 지역주민역량강화와 '여우애인(愛

5) 문화체육관광부, 국민여행실태조사, 2015.

人)사업'으로 생태복원의 공익적 목적과 지역경제 활성화에 이바지 할 수 있는 방향으로 제안을 한다.



[그림 6] 목표 설정의 배경

유불생(儒佛生) 3각 연계관광 활성화 토종 붉은여우는 생태관광자원으로 활용할 수 있을 뿐만 아니라, 농특산물 및 6차산업 브랜드, 테마여행과 축제 등 지역의 대표적인 콘텐츠 자원으로 발전시킬 수 있다.

첫째, 휴머니얼 가치실현, 여우 콘텐츠 세계화 및 지속가능성을 원칙으로 주민의 자발적이고 주도적인 사업으로 지역 관광산업에 이바지한다.

둘째, 여우 복원에 대한 주민 인식 전환과 지속 발전을 위한 체계를 확립한다.

셋째, 지자체와 지역주민의 민관 협업을 통한 지속

적인 홍보, 운영, 관리로 장기적인 로드맵을 수립한다.

[표 3] 목표별 의의

목표	의의
교감형 여우생태 관광지 조성	• 동물원 개념을 탈피한 동물복지에 기반한 휴머니얼파크 조성
세계적 여우 캐릭터 개발	• 『쿠마몬』과 『팽수』에 버금가는 여우 캐릭터 개발을 목표로 함 • 아기상어에 버금가는 여우노래 개발을 목표로 함
여우애인문화확산	• 『여우와 인간의 사랑』이라는 생명 공동체 문화 조성
지역경제 활력	• 관광산업을 통한 지역 농특산물 판매촉진 및 일자리 창출

4-2. 추진 전략 및 방안

지역 관광개발은 하드웨어 중심의 사업으로 대부분 이 지역의 역사적 유물과 박물관 및 체험관 형태의 자원으로 관광활성화를 도모하기 위한 정책으로 진행되어 왔다. 최근에 관광트랜드는 가족단위와 개인 중심의 여행객들이 콘텐츠를 찾아가는 경험이 움직이는 시대로 상품이 아닌 고객의 경험을 디자인하는 시대로 변화되고 있다. 따라서 본 연구에서는 추진 전략 및 사업 수립의 조건으로는 환경적 가치 존중, 사회적 가치 지향, 주민 자발적 존중, 지역 경제 활성화를 기반으로 한 4대 요건을 중심으로 방향 설정을 하였다. [표 4]



[그림 7] 비전 및 목표

첫째 여우 생태계를 보존하는 차원과 토종 동물 복원의 공익적 가치를 존중하는 요건과 둘째 주민이 참여하는 사회적 기업형태로 운영하여 공동체 형성과 사회적 약자 지역민들의 일자리 창출과 소득 증대를 추구한다. 셋째로는 지역민의 자발적 참여를 최대한 존중하여 관광사업의 수준에 부합한 역량 교육이 되어야 한다. 넷째로는 관광산업을 통한 지역경제 활성화를 요건으로 사업계획을 수립한다.

[표 4] 추진 전략 및 사업수립 4대 요건

전제요건	주요 내용
환경적 가치존중	- 여우복원사업의 근본 취지를 존중 - 여우 생태계를 보존하는 차원의 사업 추진
사회적 가치지향	- 주민이 참여하는 사회적 기업형태로 운영 - 공동체 형성, 사회적 약자의 일자리창출 주민 소득 증대
주민자발성 존중	- 지역 주민의 자발적 참여를 최대한 존중 - 관광사업의 수준에 부합한 CS 교육 실시
지역경제 활성화	관광산업을 통한 지역경제 활성화

영주시의 관광자원을 살펴보면 유물문화와 자연의 생태를 간직하고 있는 지역으로써 지리적 역사적 자원은 풍부하나 관광 자원 중 중요한 체험 관광 콘텐츠 부족과 숙박시설 부족에 대한 문제점을 갖고 있다. 또한 한국역사와 자연을 외국인들에게 알릴 수 있는 좋은 콘텐츠를 보여주고 있음에도 불구하고 해외 관광객 유치에 위한 인프라가 부족한 상황이다. 지역을 기반한 관광 콘텐츠를 발굴하여 지속 가능한 관광자원으로 개발하기 위해서는 어려움이 많다. 많은 지자체에서 관광자원을 개발하기 위해 수많은 캐릭터와 체험관 박물관 등을 구축하였지만 성공한 사례는 극히 드문 것이 현실이다. 가장 큰 문제점으로는 지역주민들의 공감대 형성과 역량강화 교육을 통한 관광객들에 대한 서비스 마인드 제고와 관광상품개발, 지역특산물과 연계한 6차 산업 등이 함께 개발되어야 한다.

[표 5] 소백산여우 생태관광 SWOT 분석

강점	- 국립산림치유원(다스림) - 유네스코 등재 소수서원, 부석사 - 국립종복원기술원 (여우) 위치 - 소백산, 선비촌, 무성마을, 풍기온천 관광자원 - 북선철도 등 교통여건 개선 - 여우테마사업단 민관협의체 구성 완료
----	---

약점	- 부석사 관광객 유도 미흡 - 선비이야기 관광객 외면 - 체험 관광 콘텐츠 부족 - 관광 숙박시설 부족 - 해외 관광객 유치 미흡
기회 요인	- 관광객들의 다양한 체험형 관광 가능 - 여우 캐릭터로 인한 영주시 홍보 활용 - 정적인 선비도시 영주의 이미지 다각화 - 선비세상 개장에 따른 관광객 수요 확대 - 지역 일자리창출과 경제 활성화 기대
위협 요인	- 농촌인구 감소로 인한 공동화현상 심화 - 여우로 인한 농작물 피해 주민들과의 갈등

4-3. 세부 사업 계획

관광산업을 활성화하기 위해서는 수많은 요소들이 조화롭게 구축되었을 때 그 효과가 발휘 될 수 있다. 본 연구에서는 추진전략을 크게 3가지로 구분하여 핵심사업, 관리운영사업, 인프라개선사업으로 나누었다.

4-3.1. 핵심사업

핵심사업으로는 ①여우 k-컬처 창조사업으로는 복원 동물생태원 조성으로 환경부에서 지정한 토종 동물(반달곰, 산양, 여우)을 생태탐방로에 관광객들이 관람할 수 있도록 방사하고, 산책코스를 연령별로 갈 수 있는 코스로 개발하여 노년층, 장년층, 청년층, 유아층 총4단계로 다양한 코스로 조성한다.

②방사 동물들을 높은 곳에서 관람할 수 있는 전망대를 조성하고 코스 중간에 모험과 창의적인 놀이시설을 조성하여 국내에서는 볼 수 없는 새로운 경험을 할 수 있는 공간으로 조성한다. ③여우미로공원 조성은 어린이 절 숨바꼭질에 대한 향수를 자극하고 즐거운 경험을 할 수 있는 랜드마크 역할을 하며 여우, 곰, 산양 외 다양한 동물을 형상화한 조경수를 조성한다. [그림 8]



[그림 8] 여우미로공원

④여우미디어파사드 제작으로는 순흥면 일대를 여우를

테마로 한 관광장소 마케팅을 위해 여우미디어파사드 및 홀로그램을 조성한다. 여우는 객체생활을 하며 야행성으로 주로 야간에 활동한다. 이러한 여우의 습성을 고려하여 야간에도 볼 수 있도록 미디어파사드와 홀로그램을 설치하고 여우를 출몰시키는 형태의 미디어아트를 이용하여 일반적으로 설치하는 대형 조형물을 지양한다. ⑤여우카페 조성은 전 세계 여우를 소재로 한 스토리북과 각종 인테리어 소품 및 여우에 대한 각종 영상을 카페에 상영하여 테마가 있는 여우카페를 자연친화적 인테리어 소재로 디자인하여 핫플레이스로 조성한다. ⑥특산물 브랜드 및 포장 제작은 여우를 테마로 한 전체적인 정체성과 마을의 소득증대를 위한 여우 사과, 여우 복숭아 지역농산물의 차별화된 브랜드로 지역 농가 소득에 이바지한다. ⑦여우 관광상품은 캐릭터를 OSMU가 가능한 형태로 리디자인이 필요하다. 기존에 만들어진 여우는 캐릭터 [그림 9]에서 보는 바와 같이 영주시에서 10여년전에 제작하여 다양한 상품개발은 물론 다양한 콘텐츠로 개발되지 못하였다.



[그림 9] 소백산 붉은여우 '나랑, 너랑'

⑧영상콘텐츠는 최근 유튜브를 통해 다양한 정보 습득과 홍보에 활용되고 있다. 따라서 호기심이 많은 여우를 다양한 각도에서 관찰한 영상을 연출하여 방송하고 크리에이터가 여우 콘텐츠를 발굴하고 제작하여 각종 SNS미디어를 통해 소백산 붉은 여우테마마을을 홍보하는 역할을 한다. ⑨여우스토리 발굴 및 체험 프로그램 개발을 통해 여우에 대한 전 세계 스토리를 조사 발굴하여 책과 애니메이션, 앱툰 제작과 일러스트 작가들의 다양한 표현기법을 통한 원화 작업을 하고 여우 생태관찰원과 생태탐방로 방문 후 다양한 체험을 경험할 수 있는 프로그램을 개발한다.

⑩토종 동물(여우, 곰, 산양)에 대한 대국민 홍보와 여우테마 관광지로서의 정체성 확립을 위해 로고타입개발과 매뉴얼 제작을 통해 통일된 이미지 확립한다. ⑪여우 페스티벌은 소백산 붉은 여우의 종복원 및 생태

계 보존에 대한 국민적 관심 제고와 동시에 관광자원으로서 참가자들에게 일상성에서 벗어난 새로운 체험과 흥미를 제공할 수 있도록 Activity, Event, Facility 측면에서 서비스를 제공할 수 있도록 계획한다. ⑫여우볼금팍파티 금요일과 주말에 야간에 관광객들과 지역주민이 함께 어우러진 소규모 파티를 운영한다. ⑬소백산 붉은 여우의 인지도 및 홍보를 위해 다양한 대상층에게 확산될 수 있도록 '아기 상어'와 같은 동요풍의 음원 개발이 필요하다. 소백산 붉은 여우의 종복원 및 생태계 보존에 대한 대국민적 관심 제고와 동시에 생태관광마을로써 이미지 제고를 위해 누구나 따라 부르고 춤출 수 있는 쉽고 경쾌하고 코믹하게 제작한다. ⑭여우는 한국의 전통적 이야기 소재로서 다양한 스토리텔링이 가능하다. 따라서 많은 사람들에게 여우에 대해 관심을 갖기 위해서는 누구나 접근할 수 있는 이벤트가 필요하고, 여우를 주제로 한 스토리텔링 대회는 홍보에 유용한 수단이 될 수 있다. ⑮Coworking 공간은 창업을 준비하는 도시청년과 농촌지역 청년의 커뮤니티 공간으로 미래를 준비하는 공간으로 조성한다. 마지막으로 ⑯관광지에 중요한 요소인 먹거리를 개발함으로써 여우테마마을을 지역 경제 활성화에 기여할 수 있다.

4-3.2. 관리운영사업

관리운영사업으로는 지역민과 전문가 네트워크 주도형으로 운영한다. 테마관광마을의 지속적이고 발전적 운영을 위해 지역주민 및 추진 주체의 운용능력 향상이 중요하다. 지역 생태자산을 이용한 사업에 대한 공감 형성과 적극적 참여 유도가 필요하다. 지역브랜드를 구축해 가는 주체자로서의 의식을 함양시켜 사업을 주민 중심으로 옮기도록 함과 동시에 지역발전의 주체자로서 이바지 할 수 있는 역할이 중요하다.

4-3.3. 인프라개선사업

인프라개선사업으로는 유불생(儒佛生)연계관광사업, 지역민과 전문가 네트워크 주도형 운영으로 나누어 추진한다. 여우길 조성 사인물 및 조형물은 붉은 여우의 생태특성을 고려한 차별화된 탐방로 구축을 통해 토종 여우 종복원 및 환경보존에 대한 공감의 체험공간을 구축하고, 기존 소백산 자락길 등과 연계해 통해 관광상품의 다양화로 방문객들의 만족도 업그레이드가 필요하다. 소백산 붉은 여우 종복원 조성단지의 연장선으로 순흥면 태장리 일원에 여우길 조성 및 탐방 안내용 사인 및 조형물을 제작함으로써 여우 생태특성 이해 및 종 복원사업에 대한 공감대 형성과 붉은 여우 테마마을의 정체성 확립을 한다.



[그림 10] 복원동물 생태원 조성 구상도

또한 인프라 구성에 중요한 요소로는 테마마을 조성 후 관광객들에게 홍보하는 문제가 중요하다. 대중매체의 광고 효과도 중요하지만 저비용으로 효과를 극대화하기 위해서는 SNS, 유튜브 채널을 효과적으로 활용할 필요가 있다.

다규형식의 리얼리티와 1인 매체의 B급 감성을 서로 믹스하여 생태환경 복원의 공감대 형성은 물론 관광자산으로의 매력을 알릴 수 있도록 계획한다. 또한 커뮤니티센터를 설립하여 특산물 판매와 휴게편의시설을 설치하여 관광객과 지역민들과의 소통의 창구 역할을 할 수 있도록 한다. 인프라개선사업은 여우 종복원 및 생태환경 보존에 대한 대국민 공감대 형성과 여우 테마마을의 인지도 및 생태관광의 지속가능 생태계 조성 및 확산에 중요한 요소이다.

6. 결론 및 제언

영주는 역사의 도시로 문화재와 자연관광자원이 풍부한 지역으로 소백산, 부석사, 소수서원, 선비촌, 무섬마을을 비롯하여 올해 연말에 개장 될 한국문화테마파크 등 가치 있는 자원이 대부분 정적인 관광자원이다. 주 5일 근무제가 도입한 이후 관광과 여행의 패러다임은 변화를 가져오고 있다.

또한 코로나19 이후 여행 또한 자유여행객과 가족

단위의 소규모 및 개인 여행으로 변화되고 있는 실정이다. 따라서 본 연구에서는 전국에서 유일한 백산 붉은 여우 종복원 기술원이 위치한 영주시 순흥면 태평리 일대를 휴머니얼파크로 개발하여 관광객 중심의 동적인 관광콘텐츠 전략을 수립하여 세부핵심 사업들을 발굴 제안하였다.

추진 전략으로는 ‘여우 k-컬처 창조사업’, ‘교감형 여우 생태관광 사업’, ‘유불생(儒佛生)연계관광사업’, 지역민과 전문가 네트워크 주도형 운영’으로 나누어 세부 사업들을 제안하였다. 대부분 관광사업이 하드웨어와 소프트웨어 사업으로 제안되어 관리운영이 제대로 안되어 홀물로 남는 경우가 많기 때문에 관리운영 사업으로 지역민과 전문가 네트워크 주도형으로 운영하여 지역민의 역량강화 차원에서 관리 운영사업을 계획하였다. 인프라 개선 방안으로는 지역민과 전문가 네트워크를 통해 지속적인 홍보와 지역 특산물과 연계한 상품 개발 및 커뮤니티 센터를 설립하여 지속적인 콘텐츠 개발 관리를 함으로써 단발성이 아닌 장기적인 관리로 지역관광산업에 핵심으로 자리 잡기 위해서 민관의 협조 관리 운영이 중요 할 것이다.

제안에 대한 내용을 정리하면 [표 6]과 같다. 본 연구는 영주지역 생태 관광콘텐츠 개발의 발전적인 방안 제시로서 제안된 내용에 대한 검증의 한계가 있지만 향후 후속 연구를 통해 지역민과 관광객들의 설문을 통해 연구를 진행하고자 한다.

[표 6] 소백산 여우 사업 추천전략과 세부사업

구분	추진전략	단위 사업명
핵심 사업	여우 K-컬처 창조사업	• 복원동물생태원조성 • 여우미로공원조성 • 여우노래제작 • 여우인형극 대회 • 영상콘텐츠 제작 • 여우캐릭터 디자인 제작
	교감형 여우 생태관광사업	• 여우테마관광 비제작 • 여우미디어파사드 제작 • 여우관광상품 제작
	儒佛生 연계관광사업	• 여우스토리 발굴 및 체험 프로그램개발
	지역민과 전문가 네트워크 주도형 운영	• 여우페스티벌 • 여우불금파티 (매주시행) • 여우카페조성 • 특산물브랜드 및 포장 제작 • COWORKING 공간 조성 • 여우 먹거리 개발
관리 운영 사업	지역민과 전문가 네트워크 주도형 운영	• 주민역량강화교육 • 체험장 관리 인건비 • 운영관리비
인프라 개선 사업	儒佛生 연계관광사업	• 여우길조성 • 사인물 및 조형물
	지역민과 전문가 네트워크 주도형 운영	• 홍보프로모션 • 커뮤니티센터설립(관광, 특산물, 휴게편의 시설)

참고문헌

1. 송민정 외, 지역캐릭터를 통한 한국관광특구 지역 홍보에 관한 연구: 한국과 일본지역캐릭터 비교 분석 중심으로, 커뮤니케이션디자인학회, 2017
2. 차태호, 노미선, 지역 이미지 제고(提高)를 위한 캐릭터 디자인 연구, 한국정보디자인학회, 2012
3. 이섭, 캐릭터는 어떻게 성장하고, 지역 사회 안으로 들어올 수 있는가, 월간공공정책, 한국자치학회, 2019
4. 김향자, 박소희, 지역 관광자원 개발 방향 연구1, 한국문화관광연구원, 서문, 2016
5. 이윤선, 민속문화 기반의 문화콘텐츠 기획론, 민속원, 2006