

정책과제 2011-00

대전시 효테마파크 조성 방안 연구

김 흥 태 책임연구위원



제 1 장

연구의 개요

.....
제1절 연구의 배경 및 목적

제2절 현황

제3절 주요사업
.....

차례

제1장 연구의 개요	1
제1절 효·문화의 중요성 대두	2
제2절 연구의 배경	4
제3절 연구의 목적	5
제4절 연구의 내용 및 범위	6
제2장 테마파크의 이해	7
제1절 테마파크의 개념	8
제2절 테마파크의 특성	11
제3절 테마파크의 구성요소	19
제4절 테마파크의 효과	21
제3장 대전의 효·문화 관광자원 현황과 여건검토	24
제1절 대전의 효·문화 관광자원 현황	25
제2절 주변 관광자원에 대한 관련계획 검토	39

제3절 효·문화 테마파크 개발여건 분석	45
제4장 사례분석 및 연구	58
제1절 세계 테마파크 현황	59
제2절 국내 테마파크 사례분석	65
제3절 효·문화 관련 정책 및 프로그램 실천 사례	74
제5장 효(孝)문화 테마파크 구상	81
제1절 기본구상	82
제2절 도입시설	84
제3절 전략방안	90
제6장 결론 및 제언	92
제1절 결론	93
제2절 제언	95
참고문헌	97

표 차례

[표 1-1] 테마파크의 정의	9
[표 3-1] 구별 지정문화재 현황	25
[표 3-2] 문화시설 현황	27
[표 3-3] 대전시 공연장 현황	28
[표 3-4] 대전시 영화관 현황	29
[표 3-5] 대전시 미술관 현황	29
[표 3-6] 대전시 박물관 현황	30
[표 3-7] 뿌리공원 확장에 따른 재원판단	33
[표 3-8] 보문산 토지소유별 현황	39
[표 3-9] 보문산도시자연공원 세부변경내용	40
[표 3-10] 보문산 순환임도 조성계획	44
[표 4-1] 세계 10대 테마파크 현황(연간 입장객 수 기준)	60

그림 차례

[그림 3-1] 대전 문화관광자원 분포도	26
[그림 3-2] 뿌리공원 현황사진	32
[그림 3-3] 개막식 프로그램	35
[그림 3-4] 주제행사 프로그램	36
[그림 3-5] 문중행사 프로그램	36
[그림 3-6] 문화전통행사 프로그램	37
[그림 3-7] 참여행사 프로그램	37
[그림 3-8] 대전아쿠아월드	46
[그림 3-9] 대전 오월드	47
[그림 3-10] 뿌리공원	48
[그림 3-11] 보문산 사정공원	49
[그림 3-12] 보문산 전망대	49
[그림 3-13] 무수천하마을	50
[그림 3-14] 유희당/여경암	51
[그림 3-15] 단재 신채호 생가	52
[그림 3-16] 대전 청소년수련마을	53
[그림 3-17] 공간적 범위	54
[그림 4-1] 예천 충·효 테마공원	67
[그림 4-2] 정조 효 테마공원	68
[그림 4-3] 춘향 테마파크	69

[그림 4-4] 진천 역사테마파크	70
[그림 4-5] 삼국유사 가온누리 테마공원	72
[그림 4-6] 신라밀레니엄파크	73
[그림 5-1] 효문화 테마파크 기본구상	83
[그림 5-2] 효문화 테마파크 도입시설	85

제1장 연구의 개요

제1절 효문화의 중요성 대두

제2절 연구의 배경

제3절 연구의 목적

제4절 연구의 내용 및 범위

제1장 연구의 개요

제1절 효·문화의 중요성 대두

- 지금은 핵가족 시대를 넘어 가족 해체 시대라고들 하며, 가족에 대한 개념이 희박해진 것은 물론이고, 부모 자식 간에도 유대감이 약해졌으며, 특히 젊은 세대에게 있어서 효는 강압적이고 권위적인 느낌으로 남아 효의 순수성을 기대하기 어려운 상황임
- 오늘날 우리 사회에서 효란 개념은 이미 낡고 별 볼일 없는 것으로 추락한 지 오래이며, 특히 젊은 세대에게 효란 그야말로 과거 유교 사회의 잔존수준으로 과거 문화를 동경하는 노인들의 한탄 섞인 한숨소리에 지나지 않은 것으로 인식되고 있음
- 그럼에도 불구하고 세계에서 효 문화가 가장 발달한 나리는 한국이며, 아직까지 우리사회에서 효는 한 사람의 인격을 가늠하는 잣대가 되고 있음
- 하지만, 젊은 세대에게 효는 일방적이고 강압적인 느낌으로 인식되어, 의무만 있고 권리는 없는 피해의식이 팽배하여, 젊은 세대 중에는 효라는 말만 들어도 고개를 내흔드는 사람이 많은 것은 당연한 결과로 인식되고 있음
- 따라서 효는 근본적으로 자식과 부모, 구세대와 신세대, 노년과 청년, 강자와 약자가 함께 어우러져 즐거움을 누리는 것이므로 어떤 틀 속에 가둬 놓아서 안 되며, 진정한 의미의 효는 정을 나누는 즐거움과 함께 어우러지는 즐거움으로 볼 수 있음

- 따라서 효는 좁게는 한 가정에서 부모와 자식 간에 나누는 정이지만, 사회적으로 확대되며 신세대와 구세대가 나누는 정이며, 강자와 약자의 즐거운 어우러짐으로 강자는 보살피는 것을 즐기고, 약자는 보살피는 사람의 정의 즐기며 어떻게 해서는 자신이 짐이 되지 않도록 노력하는 것이 효의 본질임(박영규, 2000)
- 아름다운 전통문화유산인 효를 국가차원에서 장려함으로써 효행을 통하여 고령사회가 처하는 문제를 해결할 뿐만 아니라 국가가 발전할 수 있는 원동력을 얻는 외에 세계문화의 발전에 이바지함을 목적으로 “효행 장려 및 지원에 관한 법률(법률 8610호, 2007)
- 대전광역시 2009년 “대전광역시 효행장려 및 지원에 관한 조례”를 제정하여 효행 및 경로사상을 장려하는 사업을 종합적으로 수행하도록 “효문화지원센터” 설치를 명시하고 있음
- 본 연구에서 사용하고 있는 주요 용어의 정의는 “효행 장려 및 지원에 관한 법률”에서의 정의를 준용하였음
 - “효“란 자녀가 부모 등을 성실하게 부양하고 이에 수반되는 봉사를 하는 것을 말함
 - “효행“이란 효를 실천하는 것을 말함
 - “경로“란 노인을 공경하는 것을 말함
 - “효문화“란 효 및 경로와 관련된 교육, 문학, 미술, 음악, 연극, 영화, 국악 등을 통하여 형성되는 효 및 경로에 대한 사회적 가치를 말함
- 이러한 효의 본질적 순수성을 회복한다면, 유달리 뿌리 깊은 한국의 효 사상은 미래 사회를 이끌어 낼 수 있는 무시할 수 없는 문화적 힘으로 성장할 수 있을 것임

제2절 연구의 배경

- 효의 중요성에도 불구하고 효와 관련된 체험 및 전문시설은 아직 부족한 것이 현실이며, 효를 보다 체계적으로 체험하고 홍보하고, 즐길 수 있는 프로그램 및 아이템을 통한 시설 도입이 필요하다고 판단됨
- 우리 민족의 자랑스런 전통가치인 효 사상을 현대적으로 계승, 선양하여 한국 정신문화의 산실로 자리 매김하고, 21세기 한국의 대표적인 정신문화로 개발 육성해 나감은 물론 명실상부한 효의 메카로 관광자원화 도모
- 그러나 현재까지 효를 주제로 한 공원 또는 체계적인 체험을 할 수 있는 장소가 없으며, 효 문화를 국내 또는 전 세계에 홍보할 수 있는 여건 등이 부족한 것이 사실임
- 또한 효에 대한 교육 및 체험의 주체는 모든 대상이 될 수 있으나 유아 또는 청소년 집단이 주요 타겟이라고 가정하면, 유아 또는 청소년 들이 좋아 하거나 선호하는 시설 가운데 하나인 테마파크 등의 시설 도입이 적당할 것으로 판단됨
- 현재 대전시 안영동의 뿌리공원 주변은 족보박물관, 성씨 조형물, 효문화 마을 등이 있으며, 보문산의 주요 시설인 오월드와 연계가 가능하고, 주변의 단재 신채호 생가 등과 연계한다면, 충효 사상에 대한 교육장으로서의 역할과 어뮤즈먼트 공원으로서의 조성이 가능할 것으로 판단됨
- 따라서 효 및 족보 등 전통과 효문화 자원을 보유하고 있는 대전의 뿌리공원을 중심으로 한 테마파크의 개발이 필요하며, 이를 보다 효율적이고 체계적으로 시설 도입을 구상하기 위한 연구가 필요하다고 판단됨

제3절 연구의 목적

- 효문화 뿌리축제 개최를 통해 전국 문중에서 성씨 조형물 설치 요구와 전통을 되살리려는 복고사조, 외국인 방문객 급증, 대한민국 유망축제 등록 등 미래의 각광 받는 관광 소재임이 증명됨
- 성씨 조형물, 한국족보박물관 등이 있으나 체험공간과 볼거리 부족과 스토리 부재로 스쳐가는 공원으로 인식되고 있음
- 세계 유일의 뿌리공원을 우리민족 전통사상인 테마공원 조성으로 브랜드화하여 국제적 관광 명소화를 통한 지역경제 활성화 및 충효의 고장 이미지와도 부합
- 孝와 문중을 소재로 한 스토리텔링으로 첨단산업과 전통의 결합을 통해 문화산업 콘텐츠 개발 가능성이 매우 큼(뿌리문화 콘텐츠)
- 효 테마공원 및 효 체험 공간으로 이미지 전환 필요성 제기에 따라 뿌리공원과 장수마을을 효 문화마을관리원으로 명칭 변경하였으며, 이에 따른 효와 전통 관련시설 건립이 필요함
 - 지역균형발전과 도시경쟁력 강화 기반 구축
 - 효테마파크 조성을 통한 대전관광 활성화 촉진
 - 전통문화 발전 계기 및 인성발달 도모
- 따라서 본 연구는 이러한 효문화 자원에 대한 테마파크 개발의 필요성을 다시한번 확인하고, 필요시설 및 관람객 유치를 위한 콘텐츠 개발 등을 제안하여 성공적인 테마파크로의 개발전략을 수립하기 위함임

제4절 연구의 내용 및 범위

- 21세기의 사회 조류로 도시의 테마파크화가 부상하고 있으며, 세계의 많은 도시들이 고품격의 문화와 쾌적한 도시환경이 조화를 이룬 독특한 테마로, 그 도시만이 가지고 있는 자연환경과 역사문화자원 등 고유의 특징을 테마화하여 경쟁력 있는 도시로 만들어가는 것이 중요함
- 특정주제로 계획되는 테마파크는 환상적인 즐거운 비일상적인 환경의 창조가 중요한 핵심요소이며, 일반적으로 테마파크의 구성요소는 테마표현 기법, 공간개념, 운송수단, 동선계획 등이 중요한 기본고려 사항임
- 뿌리공원 주변의 효 관련 문화자원은 국내 유일의 특수성으로 관광자원으로 손색이 없으나 경유형 관광지로 경제적 파급효과가 미약하므로, 체류형 관광지로 개발하기 위한 신규 프로그램 시설 및 도입과 관련한 연구로 한정함
- 따라서 본 연구는 최근 효 문화의 인식 변화와 대전시의 테마파크 조성 필요성이 제기됨에 따라 이러한 인식을 반영한 테마파크 조성계획을 수립하기 위함임
- 또한 효 테마파크 내에 필요한 프로그램 및 시설을 어떻게 도입하고 운영할 것인지에 대한 구체적인 계획 수립을 반영함
- 대전의 효 테마파크 건립으로 대전지역의 관광활성화 방안을 모색하고 체류형 관광객 증가와 방문객 만족도 제고를 위한 전략 방안 제시

제2장 테마파크의 이해

제1절 테마파크의 개념

제2절 테마파크의 특성

제3절 테마파크의 구성요소

제4절 테마파크의 효과

제2장 테마파크의 이해

제1절 테마파크의 개념

- 일반적으로 테마파크(Theme Park)라고 하면 놀이공원(Amusement Park)을 떠올리지만, 테마파크(Theme Park)란 일정한 주제로 전체 환경을 만들면서 쇼와 이벤트로 공간 전체를 연출하는 레저시설이라고 할 수 있음
- 테마파크에 관한 학자들의 정의를 살펴보면, 보겔(Vogel)¹⁾은 티켓이나 음식, 음료를 파는 사업이 아닌 즐거움 혹은 흥미를 유발하여 경험을 판매하는 사업이라고 정의하고 있으며, 레이언(Lyon)²⁾은 깨끗하고 높은 수준의 경관과 탑승시설물 뿐만 아니라 테마가 있는 구역들로 이루어진 건물들로 정의하고 있음
- 밀만(Milman)³⁾은 다른 공간과 시간의 분위기를 창출해 내고, 건축물과 경치, 훈련된 종사원, 탑승물, 식음료, 그리고 상품들이 선정된 주제에 맞게 조화됨으로써 지배적인 분위기를 집중시킨다고 정의하고 있음
- 이연택⁴⁾은 스틸, 환상, 그리고 깔끔함과 친밀한 분위기라는 테마에 바탕을 둔 하루 종일의 건전한 가족 여흥을 제공하는 곳으로 정의하였음
- ULI(Urban Land Institute)⁵⁾는 특별하게 창출된 환경과 분위기 속에서 운

1) 김은정, “테마파크 홍보에 관한 연구:외국의 선진 사례를 중심으로”, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2001, p.5.

2) 김성혁, <관광학 원론>, 형설출판사, 1994, p.309.

3) 정광현, “국내 도심형 테마파크에 관한 연구”, 경희대 경영대학원 석사학위논문, 2001, p.7.

4) 최지남, “테마파크의 이용 만족도에 관한 연구: 서울랜드와 롯데월드를 중심으로”, 단국대학교 석사학위논문, 2003, p.15.

영되어 가족 위주의 즐기는 공원으로서 그 속에서는 독특한 역사적 배경이 있는 것, 복원된 마을, 유서 깊은 철길, 전문 박물관, 심지어는 전문 쇼핑센터도 해당되며 가장 인기 있는 것은 주제가 있는 탐승시설공원으로 정의하고 있음

[표 1-1] 테마파크의 정의

학 자	정 의
Ady Milman	테마파크는 다른 공간과 시간의 분위기를 창출해내고 건축물과 경치, 훈련된 종사원, 탑승물, 식음료 그리고 상품들이 선정된 주제에 맞게 조화됨을 통하여 지배적인 한 분위기에 집중
J. Cameron	테마파크는 방문객 유치사업에 포함되는 몇몇 주요 시설중의 하나로서 일정지역에 만국박람회로부터 유원지, 지역 박람회장 그리고 박물관이나 동물원과 같은 문화적이거나 비영리시설까지 포함
Marriot	환상을 유발시키는 분위기를 만들기 위하여 여흥 및 상품과 풍속, 건축양식의 연장을 조절한 특별한 주제나 사적지를 지향한 가족 여흥의 장
Vogel	테마파크는 티켓이나 음료를 판매하는 사업이 아니라 즐거움과 적절한 경험을 판매하는 사업
George Torkildson	스릴, 환상 그리고 깔끔함과 친밀한 분위기라는 주제를 기초로 한 하루 종일의 건전한 가족여흥을 제공하는 것
ULI	테마파크란 특별하게 창출된 환경과 분위기 속에서 운영되는 가족위주의 즐기는 공원(amusement park)으로서, 그 속에는 독특한 역사적 배경이 있는 것, 복원된 마을, 유서 깊은 철길, 전문박물관, 심지어는 전문쇼핑센터도 해당되며, 가장 인기 있는 것은 주제가 있는 탑승시설공원(ride park)
미쓰비시 종합연구소	테마파크란 특정의 테마에 기초를 두고 통일적으로 비일상적인 세계가 전개되는 오락을 중심으로 한 레저파크
일본개발은행 연구소	명확한 테마의 설정으로 제반시설, 구경거리, 음식, 쇼핑 등을 포함한 폐쇄적인 엔터테인먼트공간을 구성하고 고객을 받아들여 놀이에서 휴식에까지 일괄하여 종합적으로 즐기도록 하는 새로운 형태의 위락시설
IAAPA	테마파크를 테마가 있는 매력물들 즉 식사, 복장, 오락물, 편의점과 혹은 탑승물들을 갖는 유원지라고 공식적으로 정의 내리지는 않았지만 LAAPA에 따르면 이 매력물들은 하나의 총체적인 아이디어 혹은 캐릭터(디즈니랜드의 미키마우스 등)아래 통합되었거나, 하나의 중심지역에서 다양한 테마로 구성
이항구	하나의 중심주제 또는 연속성을 갖는 몇 개의 주제하에 설계되며 매력요소의 도입, 전시, 놀이 등으로 구성되어 중심 주제를 실현하도록 계획된 공원으로 도시공원법 제 3조에 분류하는 공원유형에 맞추어 그 특성을 살펴 볼 때 대체로 유원시설업에 포함되는데, 유원시설업이란 유기사설이나 유기기구를 갖추어 관광객에게 이용하게 하는 업으로서 레크리에이션을 즐길 수 있게 하는 이른바 오락시설

학 자	정 의
정재선	테마파크는 기존 놀이 위락시설에 보다 나은 흥미를 위하여 일정한 주제를 가미한 것으로 현대인의 여가 및 관광욕구를 가장 충실하게 만족시키고 있는데, 주제공원은 어느 특정한 주제를 설정하고 그 주제에 따른 환경과 위락시설 및 이벤트를 설정하고 분위기를 연출하여, 전체를 일관성 있게 구성, 운영하는 레저파크의 한 형식으로 시간을 초월한 거대한 폐쇄된 공간 또는 공원
최정수	특정 테마하에 어트랙션, 식음 및 상품시설 등의 하드웨어와 축제, 쇼나 퍼레이드 등의 소프트웨어가 동일되게 운영되어 비일상적인 환경을 창출하여 이고객에게 감동 및 즐거움을 제공하는 장소로서 그리고 보다 나아가 지역진흥 및 활성화에 기여하는 곳
오정학	특별한 주제 아래 이벤트, 쇼와 같은 다양한 프로그램과 참여형 시설을 구비한 위락적인 성격의 상업적인 공간
지창구	테마파크란 특정한 테마를 설정하여 유희시설 유무와 관계없이 그 테마에 따른 환경과 놀이, 이벤트 등 모든 시설과 분위기를 만들어 전체를 구성 운영하는 레저의 형태
권오흡	테마파크란 주제가 있는 공원이란 뜻으로, 어떠한 테마를 설정하여 그 테마를 실현시키고자 각종 시설물, 건축물, 그리고 조형물 등을 전개하고 실현시킨 곳이 바로 테마파크
표성수 · 장혜숙	주제를 중심으로 실제화된 세계를 보여 주는 것을 주제공원이라 하고, 탈것을 중심으로 다양한 내용의 놀이시설을 갖추고 방문객을 맞는 놀이공원
한국관광공사	테마파크란 특별하게 창출된 환경과 분위기 속에서 운영되는 가족 위주의 즐기는 공원 (amusement parks) 등의 다양한 시설물로 구성
이봉석	테마파크란 일정한 주제로 전체 환경을 만들면서 쇼와 이벤트로 공간 전체를 연출하는 레저시설
김재민	주제공원은 관찰대상이 되는 특별한 주제를 가지며, 유원지로부터 발전한 공원의 한 형태로서 가족 여흥의 장소로 제공되며 박물관, 박람회, 기타 문화적 시설을 포함하고 우수성, 청결성, 친절과 안전을 경영철학으로 하며 매혹, 현실도피, 명성과 흥분의 환상적 분위기를 창출
김창수	환상을 유발시키는 분위기를 만들기 위하여 이벤트, 식음료 및 상품 등의 소재를 이용하여 방문객에게 흥미 · 흥분 · 만족을 유발시키는 주제가 있는 공원

자료 : 테마파크의 이해, 김창수, 대왕사

- 이상에서 나타난 테마파크의 정의를 살펴보면, 테마파크란 일정한 주제를 통해 방문객에게 꿈과 환상을 제공할 수 있는 시설과 프로그램을 통한 놀이시설 및 다양한 이벤트를 제공하고 연출을 통한 공연 등을 즐길 수 있는 공원이라 할 수 있음

제2절 테마파크의 특성

1. 테마파크의 본질적 특성

1) 테마성

- 테마파크는 하나의 중심적 테마 또는 연속성을 가지는 몇 개 테마들이 연합으로 구성되는 것이므로 테마성은 테마파크에 있어서 생명이라 할 수 있으며, 테마파크는 역사, 지리, 환경, 사회, 민족, 옛 시절의 향수, 과학하이테크 등 방문객들을 일상의 반복과 지루함에서 벗어나 새로운 세계로 이끌고 즐겁게 해 줄 수 있는 주제들이 일반적이라 할 수 있음
- 재미있게 구성된 테마파크를 통해 어려운 많은 지식들을 쉽고 재미있게 배울 수 있고 이해할 수도 있다. 테마가 명확해야 방문객이 테마파크에 쉽게 몰입할 수 있고 매료될 수 있고, 테마성에 대한 사례로는 ‘디즈니랜드’를 꼽을 수 있는데, ‘월트 디즈니랜드’는 월트 디즈니 만화에 대한 향수에 기초를 두고 방문객들에게 세상에 대한 상상력을 펼치게 함으로써 모든 연령의 사람들이 마음속에 잠재해 있는 스타성이나 변신소망을 실현시켜 즐겁게 하고 있음

2) 비일상성

- 테마파크는 하나의 독립된 완전한 공상세계로서 일상성을 완전히 차단한 비일상적인 유희공간이므로, 관람객들은 테마에 의해 연출된 비일상적인 공간에서 관람객이기보다는 참여하는 참가자로서 그 공간에 맞는 비일상적인 행동을 일으킴
- 이러한 비일상성은 특히 현대인에게 있어서 레크리에이션의 기능을 주기도 하며, 일반적으로 유희시설, 이벤트 쇼 중심의 ‘참여형’ 테마파크의 경우는 끊임없이 새로운 시설, 새로운 이벤트 쇼의 도입이 이루어지고 있음
- 한편, 거리풍경관광 중심의 ‘관람형’ 테마파크에 있어서도 획기적인 비일상적 분위기를 창출하기 위해 노력하고 있고, 테마파크가 대단한 각광을 받

고 있기는 하지만 비일상화를 창출하기 위하여 무한의 설비투자를 계속하는 한계가 있어 프로그램 투자에 역점을 두어야 할 것임

- ‘동경 디즈니랜드(TDL)’의 경우, 입구에 옛날 서부개척시대의 거리를 재현함으로써 서부영화에 빠졌던 사람들에게 하나의 아메리칸 향수를 불러일으키고 있음

3) 통일성

- 테마파크는 방문객에게 통일감을 주어야 한다. 건축양식, 조경, 위락시설에서부터 종사원의 복장, 서비스에 이르기까지 테마에 걸맞는 통일된 이미지를 만들어야 하며, 테마파크의 설계는 조경가, 건축가, 역사학자, 식물학자, 시각디자이너, 컴퓨터 전문가, 경영학자 등 관련 전문가들의 종합팀에 의한 계획·설계가 바람직하다고 할 수 있음
- 성공적인 테마파크가 되기 위해서는 단순히 양질의 물리적 설계뿐만 아니라, 성공적으로 운영할 수 있는 치밀한 마케팅 전략, 높은 수준의 운영 및 시설관리, 고객관리 등의 모든 요소가 균형과 조화를 이루어 새로운 독립된 세계를 창출해야 함

4) 배타성

- 테마파크는 비일상적인 놀이공간으로 현실과의 차단이 얼마나 효과적으로 이루어지고 있느냐가 성공의 관건으로, 예를 들어 ‘디즈니 월드’의 경우, 각각의 테마부분이 다른 곳에서는 보이지 않으며, 거울이 설치되어 있지 않는 것 등이 이채로움
- 이는 관람객들의 환상이 깨어지지 않도록 바깥의 일상적인 세계와 단절시키기 위한 배려라 할 수 있으며, 이러한 배타성을 유지하려면 넓은 공간, 독창적 시설, 충분한 인력 등이 필요하다. 그리고 기획프로그램, 디자인, 음악 등의 서비스가 어우러져 통일된 전체 이미지를 구현해 내야 함

5) 독창성

- 테마파크는 현대적 감각이나 현대인의 욕구에 부응해야 하지만 지역적 특성이나 독창성이 표현되어야 하며, 결국 그 지역의 전통이나 자연적 조건에 맞는 테마의 선정이 필요하며 이러한 지역의 특성에 근거한 독창성이 장기적 안목에서의 경쟁력을 가지게 됨

6) 종합성

- 테마파크는 놀이에서 휴식까지 일괄적으로 즐기는 종합적 레저파크로, 테마파크를 만드는데 있어 여러 분야에서의 종합력이 필요하다는 것은 중요한 요체임
- 종합성을 완벽하게 소화해 내기 위해서는 디자인과 연출 등을 중심으로 테마파크 건설에 필요한 노하우를 모두 갖추어야 하고, 시설을 근간으로 하는 하드웨어 부분과 테마를 살리는 여러 가지 소프트웨어의 개발이 주제와 연관성을 가지고 종합적으로 결합되어야만 진정한 테마파크라고 할 수 있음⁶⁾

2. 테마파크의 사업적 특성

1) 입지조건이 크게 좌우

- 테마파크 사업은 초기의 입지선정이 개장 후의 사업수익에 큰 영향을 미치므로, 다른 사업시설과 마찬가지로 시장의 규모 및 환경이 비교적 양호한 곳에 위치하는 것이 바람직하므로, 주위에 배후 도시가 있으면서 접근성이 좋은 입지는 고객을 확고히 확보할 수 있는 대도시권이 가장 좋으며, 집객력이 우수한 유명 관광지 주변도 좋음
- 또한 용지의 취득비용, 파크의 교통여건, 장래의 주변환경 변화 및 인프라

6) 김창수, <테마파크의 이해>, 2007, 대왕사, 16-20.

(infra) 확충 정도에 따라 파크 사업주체의 비용부담은 크게 달라질 수 있음

2) 막대한 투자비

- 테마파크는 드넓은 대지와 막대한 자본이 요구되는 자본 집약적 산업이며, 더욱이 개장 후에도 고객들을 지속적으로 끌어들이기 위해 추가적인 시설 도입이 필수적임
- 특정하고 일관된 테마구성을 위한 막대한 자본과 그에 따른 고도의 기술 및 전문화된 인력 등이 필요할 뿐만 아니라, 개발 기간도 상당히 오래 걸리며, 자금회전율도 타 산업에 비해 상대적으로 장기화되는 단점이 있음
- 특히 설비의 교체, 필연적으로 발생하는 추가비용의 증가 등은 개장 후 수지를 악화시킬 수 있는 요소들로 이같이 테마파크 사업은 막대한 자금이 소요되기 때문에 중소기업 또는 공공기관이 참여하기는 상당히 어려운 실정이며, 자금동원력이 뛰어난 대기업이 아니면 운영하기 어려운 사업이며, 일반적으로 테마파크의 초기투자액은 예비비를 포함해 연간 매출액이 2배(2.5배가 최대)가 적정함
- 참고로 일본에서 실시된 [테마파크의 중시도·만족도 조사]에 따르면, 고객들이 테마파크를 선택할 때 ‘즐거움(서비스내용)’에 59%, ‘비용(이용료)’에 24%, ‘왕복시간(입지)’에 17%의 비중을 두는 것으로 조사되었다. ‘즐거움’ 중에서는 놀이기구(37%)를 가장 중시하고 다음으로 파크내 환경(23%), 식음(18%), 이벤트(15%), 상품판매(7%) 등으로 나타나 고객들에게 즐거움을 줄 수 있는 탑승물에 대한 지속적인 투자가 필요함

3) 진부화가 빠른 소프트

- 테마파크 영업에 있어서는 하드웨어부문이 크지만 소프트웨어부문도 적지 않고 소프트의 진부화가 예상외로 빠르기 때문에 감가상각을 빨리 해야 하며, 도시형 테마파크에서는 투입된 관람물의 라이프 사이클이 보통은 6개월, 짧은 것은 3개월 정도로 대단히 짧아지고 있고, 새로운 시설을 계속

투입하려면 소프트웨어와 하드웨어의 연구개발에 막대한 자금이 투자되어야 함

4) 높은 인건비 비중

- 테마파크는 운영, 관리에 많은 인원이 필요하므로 인건비를 낮추는 것이 바람직하며, 이를 위해 정규직원과 시간제 근무자의 적절한 활용과 아웃소싱을 이용한 용역으로 고정인건비를 낮추어야 함
- 따라서 테마파크 개장 후에는 매출액에서 차지하는 인건비의 비중을 25% 이하로 낮추는 것이 바람직하나 연중 영업하지 않는 파크의 경우에는 인력을 탄력적으로 운영할 필요가 있지만 파트타임의 교육훈련비도 적지 않음

5) 입장객의 체류시간과 객단가는 비례

- 테마파크의 객단가는 파크내의 체류시간에 비례하므로 따라서 고객들이 파크 내에 오래 머무르게 하는 것이 중요한데, 고객을 끌어들일 수 있는 시설의 배치와 종류는 신중히 선정해야 함
- 국내 주요 테마파크의 평균 객단가는 2002년에 18,871원인데, 파크 규모가 큰 에버랜드의 객단가는 체류시간이 길기 때문에 롯데월드에 비해 높게 나타나고 있음
- 테마파크에서의 식음 및 상품판매 시설은 객단가를 높이는데 중요하므로 이익 운영은 직영으로 하는 것이 좋으나 상품관리가 허술한 경우가 많으며, 테마파크에서의 이익의 원천이 식음·상품판매라는 것을 감안하면, 보다 철저한 이익관리가 필요함

6) 입장객수의 예측이 어렵다.

- 테마파크 사업의 수지계획에서 입장객수를 예측하는 것이 가장 어려우며, 입장객수를 예측할 때, 기본적으로는 유사 사례와 비교, 관광지로서의 평

가, 교통편의 등을 종합적으로 판단, 결정해야 함

- 개장 후 입장객수와 객단가가 예측치를 크게 밑돌 경우에는 테마파크의 경영에 큰 타격을 부며, 예상되는 가장 보수적인 숫자로 수지계획을 세우고 이를 바탕으로 자금계획을 수립하지 않으면 안됨

3. 환경적 특성⁷⁾

- 테마파크를 둘러싼 환경이 급격히 변화하고 있고, 이에 따라 새로운 환경에 대한 적응과 적극적인 관리는 테마파크 경영자의 커다란 과제가 되고 있음을 의미함

1) 테마의 다양성

- 테마파크의 테마가 다양화되고 있으며, 관광인식의 변화에 따라 테마파크는 단순히 즐기는 오락 중심의 장소에서 교육 및 문화적인 면을 추구하는 공간으로 변화하고 있음
- 지금까지의 평범한 테마파크 시설들을 가지고는 새로운 관광객을 유인하는데 한계를 가지게 되며, 다시 말하면 관광객의 흥미를 유발시키며 더불어 교육적 효과가 큰 프로그램을 개발, 연구하여야 관광객을 유치할 수 있음

2) 시설의 첨단화

- 테마파크의 시설들이 첨단화되고 있고, 오늘날 신기술의 발달은 테마파크 기획자에게 다양한 기회를 제공해 줌으로써 차세대의 테마파크를 이끌어 주는 지표로 삼으며, 특히 컴퓨터는 테마파크의 개발에 가장 큰 역할을 하

7) 안영애, 테마파크와 관련된 스폰서십에 관한 연구, 중앙대학교 석사학위논문, 2003, pp.15~19.

고, 오늘날 새로운 하이테크 테마파크의 선두로써 인간과 컴퓨터 간의 새로운 패러다임을 이끌어 내는 미래관광에서의 사용이 두드러질 것임

3) 규모의 대형화

- 테마파크의 규모는 대형화되고 있으며, 디즈니랜드는 테마파크의 역사 속에서 여러 가지 의미로 평가받고 있는데 그 한 가지는 연간 천만 명 이상을 모을 수 있는 유일한 테마파크이기 때문임
- 이에 일본의 테마파크 규모도 계속적으로 대형화 시키고 있는데 세계 50대 파크 중에 8개 파크가 일본에 있으며, 특히 도쿄 디즈니랜드의 연간 입장객 수는 1,700만 명 이상을 기록함으로써 단위 파크별 입장객 수로써는 세계 최대 규모로 나타나고 있음
- 테마파크의 규모는 해당국가의 경제규모 또는 국민생활의 여가활동 수준과 밀접한 관계가 있음을 알 수 있으며, 경제 규모가 커질수록 테마파크산업의 규모도 점차 대형화되고 있음

4) 경영기법의 고도화

- 테마파크의 경영기법이 고도화 되고 있으며, 테마파크 대형화의 최대요인은 대형 테마파크의 건설과 운영을 가능하게 하는 산업기술의 발전으로, 이용자 측면에서 보면 대형시설에 의해 다양한 레저 수요를 충족시킬 수 있어 좋은 일이나, 오히려 문제는 테마파크를 개발하는 기업의 입장임
- 최근 미국의 테마파크 산업의 해외진출이 두드러지게 나타나고 있으며, 그 대표적인 경우가 월트디즈니 프로덕션의 일본 도쿄 디즈니랜드와 프랑스 파리 근교의 유로 디즈니의 진출이다. 미국은 테마파크의 경영기술을 해외로 수출하여 막대한 외화를 벌어들이고 있음
- 우리나라의 기존 테마파크 기업들도 국내의 신규 테마파크 기업이나 동남

아를 중심으로 하는 개발도상국가를 상대로 경영기술 제공에 따른 로열티 수입을 창출하여 국제 무역수지의 개선을 도모할 필요가 있음

5) 사업의 다각화

- 테마파크에서 사업의 다각화를 시도하고 있으며, 국내의 테마파크들은 종전의 단순한 테마파크의 형태를 탈피하여 스포츠, 레저, 오락, 취미, 현장 학습 등 다양한 레저형태의 복합형 관광시설의 운영을 시도하고 있음

6) 체제화의 확대

- 라스베가스에 있는 MGM 그랜드 호텔 테마파크는 객실 수가 5,005실로 세계에서 가장 많은 객실을 보유한 호텔테마파크이며, 도박과 환락의 도시인 네바다주의 라스베가스가 종전의 카지노나 향락적이던 이미지를 가족관광과 건전한 여가활동 중심의 체제목적형 관광지로 변신하는데 성공을 거둠
- 이처럼 체제형 테마파크의 설립은 가족레저에 부합되는 복합적 오락기능의 레저시설을 갖추고 있어서 가까운 거리에서 편안하게 고급스럽게 그리고 일정한 시간 내에 가족과 함께 즐길 수 있도록 하는 현대인의 여가 현상을 부합시키고 있음

7) 가족중심화

- 인구 구조변화에 따른 가족단위 중심의 테마파크가 부상하고 있고, 경제발전, 의학발전 등으로 사회는 점차 고령화시대로 진입하고 있으며, 노인인구의 사회활동 참여가 날로 높아지고 있음
- 이에 따라 테마파크도 시설을 재정비 또는 보완하여 나가고 있으며, 10대와 20대의 젊은 층에 폭발적인 인기를 끌고 있는 탑승시설보다는 노년층이나 가족 전체가 즐길 수 있는 놀이시설의 도입을 고려하여야 할 것이며,

그 결과 단순히 놀고, 즐기는 것보다는 교육적 성격이 가미된 역사·문화 및
첨단 과학 기술을 응용한 새로운 놀이시설이 각광받게 될 것임

제3절 테마파크의 구성요소

- 일반적인 테마파크의 기본구성요소로는 다음과 같은 8가지 요소로 나타내어질 수 있음

1) 탑승시설

- 탑승물은 속도감, 비행감을 느끼거나 주위의 전경을 관람하기 위하여 이동, 회전, 선회하는 놀이시설을 총칭하는 것으로 성인과 어린이용으로 구분되며, 주로 재미와 모험 그리고 환상적 특성이 있음

2) 관람시설

- 영상을 이용한 시각적 효과로써 관람하거나 스스로 참여하고 즐길 수 있는 시설의 총칭임

3) 공연시설

- 개성 있는 공연자들이 출연하여 주제에 합당한 연주와 쇼를 통하여 생동감 넘치는 공연으로 구성하는 행위적 공간임

4) 식음료시설

- 유형시설로써 단순히 식음료를 제공하는 것이 아니고 인적 서비스가 부가되는 상업시설임

5) 특정상품판매소와 게임시설

- 테마파크의 상징이 되는 캐릭터를 이용하여 제작된 상품의 판매장소와 방문객들의 보다 나은 만족추구를 위하여 다양한 게임을 즐길 수 있는 시설임

6) 고객편의시설

- 공원을 방문한 방문객의 편의와 안전도모를 위한 시설로써 공중전화, 화장실, 안내소 등임

7) 휴식시설

- 각종 놀이시설에 보완적 시설로써 방문객들이 휴식할 수 있는 시설이나 공간임

8) 지원관리시설

- 공원방문객의 각종 활동이나 시설이용상 편의를 도모하기 위한 지원관리 시설임

제4절 테마파크의 효과

1. 지역개발효과

- 테마파크 사업은 대규모 장치사업이기 때문에 테마파크 개발단계부터 도로·통신·교통·숙박시설 등 건설경지 투자, 주변상권발달, 개장후 서비스 인력의 고용창출 등 지역개발의 파급효과가 높음
- 테마파크 사업은 지역경제 활성화를 목적으로 지역의 문화·특산물·인물·자연현상·지역산업을 활용한 테마파크 개발을 통하여 지역발전을 도모하고 있으며, 최근 우리나라도 지방정부를 중심으로 단일주체의 테마파크로 거창의 사과 테마파크, 통영의 윤이상 테마파크, 원주의 한지 테마파크, 국책사업으로 추진 중인 무주의 세계태권도공원, 제주의 신화공원 등은 지역개발 사업추진의 중심적 위치를 확보하고 있음
- 외국의 사례에서도 일본의 니코 에도 빌리지는 인근의 온천장과 입장객을 공유하는 작은 규모의 테마파크로서 지역밀착도가 높으며, 명작 『빨간 머리 앤』을 재현하는 캐나다인 월드 역시 탄광지를 활용한 독특한 아이디어로 긍정적인 호응을 받고 있음
- 이러한 테마에 적합한 호텔 등 여러 부대시설이 서서히 정비되어 탄광도시로서의 어두운 이미지에서 벗어났으며, 테마파크는 이와 같은 환경적 제약이 적고 어느 정도의 부지만 확보하여 적당한 테마를 선정하면 지역개발이 비교적 용이하게 이루어질 수 있음

2. 이미지 향상효과

- 테마파크 사업은 대기업측에서 보면 국민의 여가공간의 제공을 통하여 개인의 삶의 질을 향상에 기여하는 것은 기업의 사회적책임과 기업이익의 지역사회에 대한 환원수단으로 유용하게 활용함으로써 기업의 이미지 향상과 매출 증진에 기여할 수 있음

- 또한 지방정부의 테마파크 사업은 지역주민의 참여와 관광객 유치를 통하여 지역의 브랜드 이미지를 향상시킴으로 지역의 관광발전과 지역홍보에 크게 기여할 수 있으며, 다양한 테마로 교육적 효과까지 높일 수 있는 테마파크는 이와 같은 지역사회의 공헌으로 지역사회 이미지 향상이 가능함
- 지방정부의 테마파크 사업은 내 고장 마케팅 차원과 명소 마케팅자원의 지역 이미지 향상을 위한 유력한 수단으로 활용하여 지역발전에 기여하고 있음

3. 지역주민의 고용창출효과

- 테마파크 사업은 1차산업, 2차산업, 3차산업이 결합된 복합문화산업이기 때문에 테마파크 건설사업부터 건설인력 고용창출과 개장후 사업경영은 2교대로 근무하는 경영특성, 이벤트 프로그램과 인적서비스 가치가 높아 많은 고용창출을 일으키는 서비스사업임
- 테마파크 사업의 고용효과를 추정해보면 문화오락 서비스 분야 사업의 고용계수가 10억원 생산당 10.9명으로 전산업 평균 7.8명보다 높고, 고용유발계수도 15.8명으로 전산업 평균 12.4명보다 높은 것으로 나타나고 있어 고용창출 효과는 높다고 할 수 있음

4. 지역경제 파급효과

- 테마파크 사업의 수익구조는 테마파크 내의 입장료·식음료·기념품판매가 기업의 로고·광고 등 스폰서 수익 및 숙박·레저·유통·부동산 등 부대사업 수입으로 구분되며 이러한 기업의 수익은 지자체의 세수 증가를 가져옴으로서 지역의 발전과 인프라 건설에 투자하는 간접효과를 가져올 수 있음
- 테마파크 방문객의 소비파급효과는 입장료·식음료·숙박·기념품 구입 등은 여러 가지 관광 및 레크리에이션 시설을 이용한 소비행동에 따라 지출되

는 것으로 이는 테마파크의 직접적인 수입이 되고 특정기업의 스폰서와 부대사업을 통하여 간접적인 수입을 창출하고 있음

- 이러한 수입은 사용되는 원재료의 구입과 세금 및 이윤 등의 부가가치로 전환되고 거래처 및 종업원들에게 지불되거나 이익으로 예금되며, 세금으로 납부되고 경제효과의 파급은 이 단계에서 한번 회전되는데, 이러한 회전은 제1차적인 파급과정과 동일한 효과를 발생시킬 수 있음
- 이와 같이 당초 입장객의 소비는 지역 내의 각 산업과 경제를 순차적으로 순환하고 승수효과로 나타나 지역 전체의 소득증대 및 고용자수의 증가로 이어져, 결국에는 세수증대와 지역경제의 활성화에 기여하는 선순환구조를 가져올 수 있음

제3장 대전의 효·문화 관광자 원 현황과 여건검토

제1절 대전의 효·문화 관광자원 현황

제2절 주변 관광자원에 대한 관련계획 검토

제3절 효 테마파크 개발 여건 검토

제3장 대전의 효·문화 관광자원 원

현황과 여건검토

제1절 대전의 효·문화 관광자원 현황

1. 문화관광자원 현황

1) 역사문화자원(지정문화재)

- 정부가 보존, 보호하기 위해 지정 관리하는 국가지정문화재는 전국에 총 10,871종이 있는데, 이 중 대전시에서 보유하고 있는 지정문화재는 보물 6종, 사적 1종 등 7종의 국가지정문화재와 104개의 시지정문화재, 52개의 문화재자료 및 등록문화재를 합하여 총 180개의 문화재를 보유(전국 문화재 총수의 약 1.7%)함

[표 3-1] 구별 지정문화재 현황

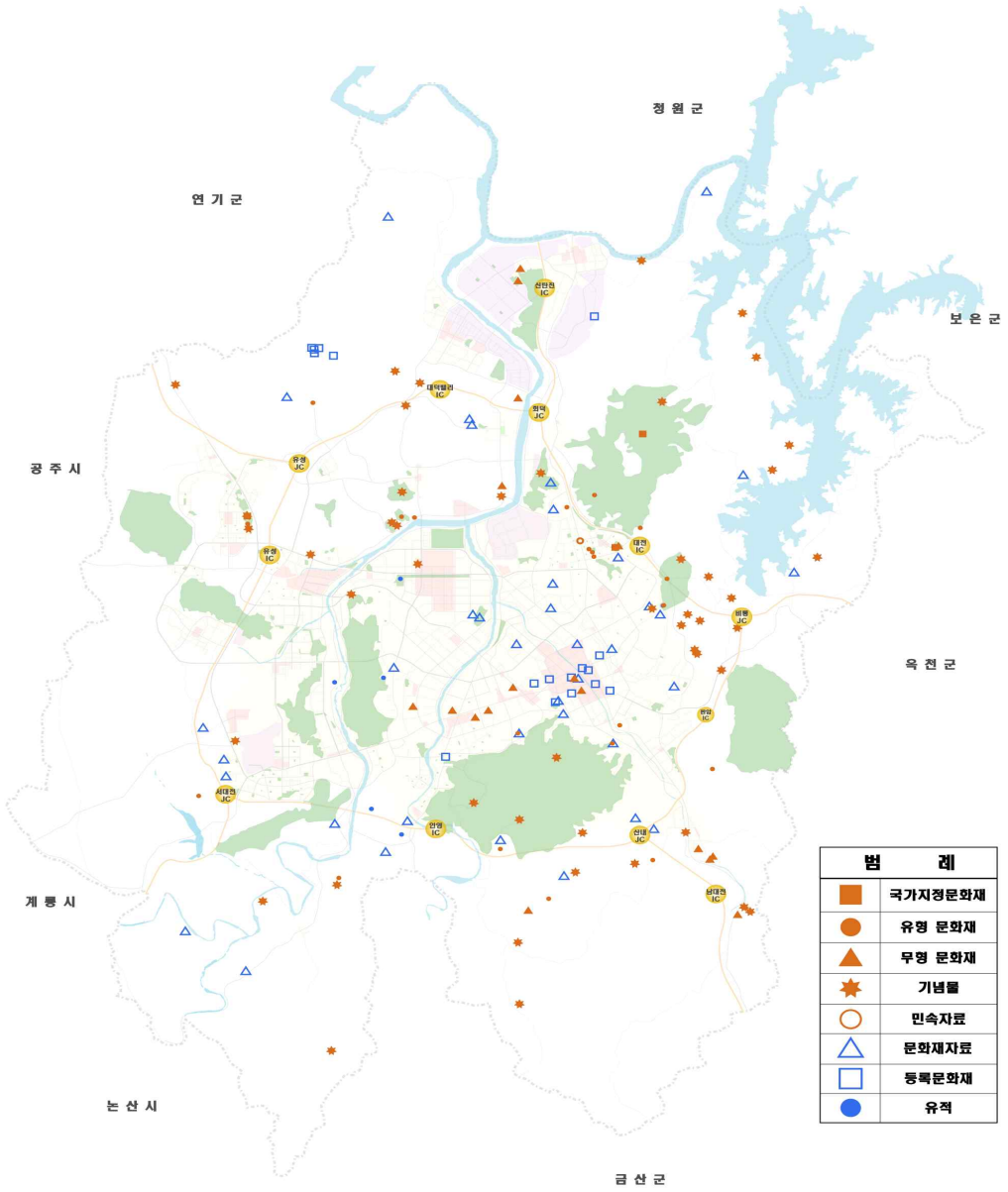
(단위 : 개소)

구분	총계	지정 문화재								등록 문화재
		소계	국가지정	시 지정					문화재 자료	
				계	유형	무형	기념물	민속자료		
계	180	163	7	104	44	17	41	2	52	17
동 구	43	38	2	24	6	4	14	-	12	5
중 구	40	34	-	21	6	8	7	-	13	6
서 구	12	12	-	5	1	-	4	-	7	-
유성구	40	35	2	26	13	2	11	-	7	5
대덕구	45	44	3	28	18	3	5	2	13	1

자료 : 대전광역시 관광문화재과 내부자료, 2010

- 유적에는 평촌동고인돌, 우병사지팡이돌, 내동리고인돌, 효자거창신씨정려, 영모재, 돈과사, 덕수이씨정려, 정림동 단묘, 우암사적공원 등이 있음

[그림 3-1] 대전 문화관광자원 분포도



범례	
■	국가지정문화재
●	유형 문화재
▲	무형 문화재
★	기념물
○	민속자료
△	문화재자료
□	등록문화재
●	유적

2) 문화시설자원

- 대전의 문화시설 총수는 75개로 가장 많은 시설수를 갖고 있는 것은 공연장으로 총 38개소이며, 박물관(20개), 영화관(12개) 등의 순임

[표 3-2] 문화시설 현황

구 분	총 수	공연장	영화관	박물관	미술관
문화시설	75	38	12	20	5

- 대전광역시의 공연시설 중 공연장은 총 38개소로, 행정권역별로는 동구에 5개소, 중구에 8개소, 서구에 9개소, 유성구에 7개소, 대덕구에 9개소가 분포됨
- 종합영화상영관은 동구 3개소, 중구 2개소, 서구 5개소, 유성구 2개소, 대덕구는 없는 것으로 나타남
- 영화관의 상영관 수는 동구 12개, 중구 14개, 서구 32개, 유성구 5개로 나타나고 있으며, 대형 멀티플렉스 영화관은 상대적으로 서구 지역에 많이 분포되어 있음
- 박물관은 동구에 4개소, 중구에 3개소, 서구에 2개소, 유성구에 8개소, 대덕구에 3개소 등 총 20개로 상대적으로 유성구 지역에 많이 분포됨
- 대전광역시는 1998년 4월에 서구 만년동 둔산 근린공원 조성지구 내에 5개 전시실을 가진 ‘시립미술관’ 과 2007년에 개관한 이용노 미술관은 시민의 미술 작품 향유와 창작활동에 많은 도움을 주고 있음

[표 3-3] 대전시 공연장 현황

구 분	공연장명	주된용도	시 설 현 황		비 고
			객석수	수용인원	
동 구	우송예술회관	다목적	1,216	1,400	민 간
	용운도서관	공연장	140	140	공 공
	가오도서관	공연장	124	124	공 공
	동구청소년 수련관	공연장	140	140	공 공
	꽃님이공연장	공연장	100	100	민 간
중 구	카톨릭문화회관	다목적	329	400	민 간
	중구문화원	다목적	150	150	공 공
	세이 아트홀	공 연	252	252	민 간
	연정국악문화회관	대강당	863	950	공 공
		소강당	255	300	
	대전평생학습관	공연장	600	650	공 공
	한밭도서관	공연장	428	450	공 공
	메리워드콘서트홀	공연장	431	431	민 간
	드림아트홀	소공연장			민 간
서 구	대전문화예술의전당	아트홀	1,522	1,550	공 공
		앙상블홀	655	655	
	배재대21C관	스포렉스홀	1,522	2,322	민 간
		콘서트홀	468	468	
	평송청소년수련원	대강당	1,022	1,200	공 공
		소강당	388	500	
	대전시청	대강당	672	700	공 공
	목원대 콘서트홀	공연장	504	600	민 간
갤러리아 타임월드	공연장	168	650	민 간	
대전시립미술관	강 당			공 공	
유성구	정심화국제문화회관	정심화홀	1,829	2,000	공 공
		백마홀	450	500	
	침례신학대	콘서트홀	300	350	민 간
	문화센터	다목적	848	900	공 공
	엑스포아트홀	공연장	1,105	1,200	공 공
	과학기술원	대강당	1,001	1,200	공 공
대학로21C소극장	소공연장	100	100	민 간	
대덕구	대덕구청소년수련관	강 당	506	550	공 공
	대덕문예회관	콘서트홀	260	300	공 공
	안산도서관	공연장	130	170	공 공
	신탄진도서관	공연장	100	120	공 공
	신탄진문화의집	공연장	188	200	공 공
	송촌문화의집	공연장	50	50	공 공
	대덕종합사회복지관	공연장	120	130	민 간

[표 3-4] 대전시 영화관 현황

구 분	시 설 명	상영관	객석수	비 고
동 구	신도극장	1관	625	-
	대전아트시네마	1관	199	-
	MCV 아카데미극장	10관	1,805	2004. 3. 개관
중 구	CGV 대전9	9관	2,313	2001. 8. 개관
	갤러리아동백시네마	5관	642	-
서 구	프리머스 시네마	10관	2,024	2004. 5. 개관
	시너스	8관	1,524	2004. 1. 개관
	롯데시네마대전8	8관	1,445	2000. 5. 개관
	스타식스타임월드	5관	873	2002. 12. 개관
	대전국제문화센터	1관	196	2004. 10. 개관
유성구	시네위	5관	968	2004. 3. 개관
	엑스포자동차극장	-	150대	1999. 11. 개관

자료 : 대전광역시 문화체육관광국 내부자료, 2009

[표 3-5] 대전시 미술관 현황

시 설 명	위 치	구 분	면 적()	주요전시물
대전시립미술관	서구 만년동	시립	4,162 (전시실 5, 수장고 2)	기획전시, 교육, 문화행사
이응노미술관	서구 만년동	시립	1,653㎡ (지하 1, 지상 2)	기획 및 상설전시, 기획프로그램 운영
남철미술관	서구 괴정동	민간	516㎡ (전시실 3, 수장고 2)	조각작품 2백여점, 그림 1백여점, 공예품 100여점
아주미술관	유성구 화암동	민간	4,500㎡ (전시실 1, 수장고 1)	근·현대회화, 도자기, 조소작품 2만여점
여진미술관	유성구 탑립동	민간	264㎡ (전시실 2, 수장고 1)	무형문화재 보유자 작품, 지정문화재 복제품

자료 : 대전광역시 문화체육관광국 내부자료, 2009

[표 3-6] 대전시 박물관 현황

구 분	시 설 명	규 모		개관일	비 고
		면적()	소장자료		
동 구	한밭교육박물관	1,937	22,807	'92.07.10	공립
	대전보건대박물관	656	2,426	'92.05.14	대학
	대전대학교박물관	1,795	5,867	'02.12.26	대학
	옛터민속박물관	522	40,000	'01.03.25	사립
중 구	대전광역시향토사료관	991	2,200	'91.12.20	공립
	충남전기통신박물관	613	609	'96.03.08	사립
	동산도기박물관	324	1,280	'97.03.15	사립
서 구	배재대박물관	396	1,693	'88.	대학
	천연기념물센터전시관	3,882	270	'07.04.12	국립
유성구	화폐박물관	2,028	111,366	'88.06.22	사립
	충남대학교박물관	4,066	1,841	'68.04.24	대학
	충남대학교자연사박물관	350	472	'04.09.13	대학
	한국지질자원연구원지질박물관	4,403	3,392	'02.10.15	사립
	국립중앙과학관	49,586	200,000	'90.10.08	국립
	대전선사박물관	2,023	3,500	'07.03.29	사립
	국립문화재연구소전시관	3,577	413	'07.12.11	국립
한의학박물관	6,516	200	'04.10.02	국립	
대덕구	한남대박물관	1,553	7,000	'83.01.01	대학
	한남대자연사박물관	1,018	1,841	'02.03.12	대학
	대청댐물문화관	1,482	144	'97.03.15	공립

자료 : 대전광역시 문화체육관광국 내부자료, 2009

2. 효 관광자원 현황

- 대전지역의 효와 관련된 관광자원은 뿌리공원을 중심으로 형성되어 있음
- 뿌리공원은 족보박물관 및 성씨 조형물 등으로 구성되어 있어 전국 유일의 효 문화를 홍보하고 알리는 기능을 수행할 수 있는 대표 효문화 관광자원임
- 또한 뿌리공원에서는 효 문화 뿌리축제가 개최되고 있어 전국의 효와 관련된 대표적인 문화행사로서 전국의 관심을 모을 수 있는 축제로 주목받고 있음
 - 효 문화 뿌리축제 개최를 통해 전국 문중에서 성씨 조형물 설치 요구와 전통을 되살리려는 복고사조, 외국인 방문객 급증, 대한민국 유망축제 등록 등 미래의 각광 받는 관광 소재임이 증명되었음
- 뿌리공원은 성씨조형물, 한국족보박물관 등이 있으나, 체험공간과 볼거리 부족 등 스토리부재로 스쳐가는 공원으로 인식되고 있음
- 효()와 문중을 소재로 한 스토리텔링으로 첨단산업과 전통의 결합을 통해 문화산업 콘텐츠 개발 가능성이 매우 큼
- 효 테마파크 및 효 체험공간으로의 이미지 전환 필요성 제기에 따라 뿌리공원과 장수마을을 효 문화마을관리원으로 명칭을 변경하였으며, 이에 따른 전통 관련시설 건립이 필요함
- 세계 유일의 뿌리공원을 보유하고 있는 뿌리공원을 우리민족 전통사상인 효 테마파크로 조성하여 브랜드화 하여 국제적 관광명소화가 가능하며, 지역경제 활성화와 충효의 고장 이미지 정립이 가능할 것으로 예상됨

1) 뿌리공원

- 개요

- 개 장: 1997.11.1
- 위 치: 대전광역시 중구 뿌리공원길 51
- 면 적: 110,000 (시설 31, 녹지 79)
- 주요시설: 성씨조형물 136기, 어린이 교통안전 교육장, 국궁장, 한국족보박물관(1,733㎡/지하1, 지상2/ 2010.4.17개관)
- 이 용 객: 연간 100만 여명/ 1일 평균 약 3천명
- 관리인원: 13명



[그림 3-2] 뿌리공원 현황사진

- 뿌리공원 확장 사업 개요

- 위 치: 중구 안영동, 사정동, 침산동 일원
- 면 적: 110,000㎡ → 400,000㎡로 확장

- 주요내용

효 전통시설: 전통체험시설/ 효 연수시설, 효 박물관 건립

성씨조형물: 400여 문중 수용 가능 면적 확보 및 정비

기반시설: 도로, 조경(전통 숲, 체험 농장, 쉼터, 벤취 등)

편익시설: 특산품 판매점, 한옥체험숙박시설, 유스호스텔 등

- 사업비: 300억원

- 사업기간: 2011년부터 2015년까지(5개년 단계별 시행)

[표 3-7] 뿌리공원 확장에 따른 재원판단

(단위 : 백만원)

사업비	재원 구분	총사업비	연차별 투자계획				비 고
			2011	2012	2013	2014	
총 공사비	소 계	30,000	500	15,000	7,000	7,500	
	국 비	15,000	250	7,500	3,500	3,750	
	지방비	15,000	250	7,500	3,500	3,750	

● 추진일정

- 2011. 상반기: 대전시와 업무 협의 및 협약추진

- 2011. 하반기: 공원조성계획 용역 추진

- 2011. 하반기: 중기지방재정계획수립, 투·융자 심사

- 2012. 1 ~ 2012.12: 실시설계용역, 예산확보

- 2012년~2015년: 토지보상 및 지장물 보상/ 사업추진

2) 효 문화마을

• 개요

- 개 장: 1998. 4. 1
 - 위 치: 대전광역시 중구 뿌리공원길 85
 - 면 적: 60,184 (옥내시설 6,787, 옥외시설 53,397)
 - 주요시설: 목욕탕, 이·미용실, 강당, 사무실, 식당, 게이트볼장 등
 - 이 용 객: 연간 20만명 / 1일 평균 약 5백명
 - 관리인원: 16명
- 효행장려지원법에 따른 효문화진흥원 대전 유치로 퇴색하고 있는 효의 정체성 확립과 전통계승 및 충절의 고장 대전 이미지 제고를 위해 효 문화진흥원(효 대학원 포함), 대전국악전용극장 유치를 검토하였으나 무산됨

3) 효 문화뿌리축제

• 개요

- 기 간: 2011.10월 중순 예정(2~3일간)
 - 장 소: 뿌리공원 일원
 - 주 관: 대전광역시(뿌리공원문중협의회)
 - 내 용: 문중·문화·전통·참여·체험·전시행사 등
- ※ 궁도장 활용 국화축제 병행하여 장기간 관광객 유치 가능성 검토

- 추진성과

- 축제기간 동안 2개년에 걸쳐 20여만 명 축제장 방문
- 축제 개최 후 공원관람객 수 증가/ 연간 100만 명 상회
- 축제 개최 후 뿌리공원 성씨 조형물 설치요구 문중 급증
- 2011년 대한민국 유망축제로 등록/ 문화체육관광부 지정

- 축제 주요 프로그램

- 개막식: 개천의 북소리(개막을 하늘과 땅에 알림, 전통 타악기 및 북 등을 이용한 종합예술 공연내용 북의 웅장한 여운으로 탄생), 문중퍼레이드, 성씨 축원제



[그림 3-3] 개막식 프로그램

- 주제행사: 민족의 뿌리를 찾아서 전시 체험관 / 100대 민족 문화 상징전, 효문화 뿌리를 찾아서 “효문화 전시관” / 효를 상징하는 상징물 등, 효행 마당극, 주제 영상쇼



[그림 3-4] 주제행사 프로그램

- 문중행사: 문중체험관 운영 / 40개 문중 선정 (문중별 특색있는 프로그램 운영), 문중 전통 & 특색요리 전시 / 문중별 토속, 향토음식 (포토존 활용)



[그림 3-5] 문중행사 프로그램

- 문화전통행사: 전국 뿌리백일장 (초등학교) / 글짓기, 효문화 페스티벌, 동별 효문화 페스티벌, 예의 뿌리를 찾아서(관혼상제), 한복 패션쇼, 한시경연대회, 전국 어린이 사생대회 (유치원) / 그림 그리기, 만성산 정

자 가야금 연주 (1인) / 옛 선비들의 풍류 재현



[그림 3-6] 문화전통행사 프로그램

- 참여행사: 뿌리사랑 가족사랑 소원 등 소망지 달기 / 청사초롱 750개 설치, 사이버 뿌리 찾기 / 인터넷 뿌리 찾기 전문 사이트 활용, 우리가족 가훈 써주기 / 국선작가 대필



[그림 3-7] 참여행사 프로그램

- 축제 개최 문제점

- 세계 유일의 뿌리공원을 관광자원화 하기 위해서는 시설의 광역화와 함께 효 문화 뿌리축제를 통해 공원 브랜드 향상에 투자해야 하나 재정적 부담이 큼
- 축제 개최기간이 짧고 축제의 고유성을 강조할 수 있는 프로그램이 미흡함
- 축제와 연계될 수 있는 프로그램 개발이 필요하며, 지역간 및 광역화를 통한 연계관광상품 개발이 필요함
- 전국 유일의 아이템에 따른 타켓시장의 확대가 필요하며, 교육적 기능을 확대한 프로그램 개발과 숙박시설 도입을 통한 체류형 관광객 집객력 강화 검토 필요
- 축제 기간 이외에도 지속적으로 방문을 유도할 수 있는 상설형 이벤트 프로그램의 개발 필요

제2절 주변 관광자원에 대한 관련계획 검토

1. 보문산 도시자연공원 현황

1) 현황 및 분석

- 위치: 대전광역시 중구 대사, 문화, 사정, 무수동 일원
- 면적: 15,574,646 (약 4,720,000평)
- 대전의 남쪽에 위치하고 중구와 동우에 걸쳐 있음
- 대상지의 동서로 유등천과 대전천이 흐르고 있음
- 대전시에서 가장 큰 도시자연공원으로서 그 역할과 중요성이 매우 높음

2) 토지소유별 현황

- 보문산의 국유지면적은 약 21.0%, 공유지는 7.7%, 사유지는 71.3%로 사유지의 면적이 전체면적의 70% 이상임
- 무수동 민속보존마을, 구완동과 탐골에 취락지가 발달함

[표 3-8] 보문산 토지소유별 현황

구분	전체면적	국유지	공유지	사유지	비 고
면적()	15,574,646	3,263,955	1,193,607	11,117,084	일부조성
비율(%)	100.0	21.0	7.7	71.3	사유지 면적이 많음

3) 공원시설 지구별 현황 및 분석

- 보문산은 집단시설지구, 단독시설, 녹지로 구분되어짐
- 전체면적에서 녹지는 80.2%, 집단시설지구는 18.2%, 단독시설지구는 1.6% 순이며, 집단시설지구의 면적축소가 필요함

4) 보문산도시자연공원 구역 변경

- 중구 대사동 외 8개동 일원에 걸쳐 입지한 공원으로 기존 도시자연공원을 근린공원 4개소, 문화공원 1개소, 역사공원 1개소, 도시자연공원구역 1개소로 변경됨
- 개발방향: 남부권의 중심공원으로 복합레저공간으로의 조성

[표 3-9] 보문산도시자연공원 세부변경내용

구분		면적()	위치	주요시설계획
도시자연공원구역		10,548,470	-	-
생활권 공원	사정근린	1,288,000	중구 사정동 산 2	축구장, 식물원, 번지점프장, 인라인스케이트, 수변시설, 보훈공원, 민자시설 등
	대사근린	757,000	중구 대사동 190-11	전망대시설보완, 그린랜드 자연생태 복원, 야외음악당정비, 매점현대화, 진입로정비 등
	효동근린	407,900	중구 효동 산 101	야외조각전시장, 도서관, 축구장, 수변광장, 온실, 광장, 주차장 등
	행평근린	1,881,800	중구 무수동 산 1	플라워랜드, 동물원, 생활체육시설, 퍼블릭골프장, 놀이시설 등
	소계	4,334,700		
주제형 공원	문화문화	188,500	중구 문화동 산 4-1	주제별 초화원, 문화관, 순환조깅로, 자생초화원, 편의시설, 주차장 등
	보문역사	32,000	중구 석교동 산 19	전통정자, 전통역사마당, 교양편의시설 등

5) 과제 및 문제점

- 대사지구 내 케이블 카, 푸푸랜드, 그린랜드 지역의 정비와 생태적 복원 검토 필요성 대두
- 다른 도심자원 보다는 도심지 내에 위치하여 많은 시민들이 즐겨 찾는 곳이나 너무 많은 이용으로 인한 훼손이 심각한 상태이므로, 부분 휴식제 및 산재된 등산로의 정비가 필요한 실정임
- 기존 등산로 주변에 산재된 음식점 및 매점에 대하여 시설도입여부 재검토 등에 대한 필요성 대두됨

2. 보문산지역 주변 관련 계획 검토

1) 대전시 공원녹지기본계획

- 대전시 공원녹지기본계획 중 단계별로 추진하는 각종 사업 중에서 우선적인 사업을 선정하여 대전시 공원녹지기본계획을 시행하도록 함

(1) 보문산지구 테마공원 조성 계획

- 개요
 - 동물원, 플라워랜드, 아쿠아월드와 연계한 관광자원화 방안
 - 뿌리공원, 족보박물관 등의 특성화
 - 역사공원, 행평공원, 대사공원 등을 연계한 공원체계 구축
- 기본방향
 - 뿌리공원, 동물원, 관음지구 체육시설지구, 사정공원, 대사공원 전망대 등을 연계한 대전의 대표적 테마공원을 조서함

- 우리나라 유일의 성씨공원인 뿌리공원 및 동물원, 플라워랜드 등과 연계한 테마를 부여함
- 주변 개발계획(대사공원 전망대, 동물원, 뿌리공원, 무수지역 전통체험마을)과 연계하여 관광자원의 네트워크를 구축함

- 주요도입시설

- 대전동물원: 4계절 이벤트의 활성화 및 동물이벤트의 강화, 사파리, 물개공연장, 사계절 썰매장 및 워터파크 등 시설자원의 지속적 개선
- 대전플라워랜드: “흥이 넘치고 정이 샘솟는 Flotpia Theme Park“ 조성, 이벤트광장, 계절정원, 화훼원, 비어가든 등 도입
- 행평공원근린지구: 생활체육시설 등 다양한 운동공간으로 조성
- 대전아쿠아월드: 국내최대규모의 아쿠아센터, 생태체험전시장 등 조성
- 기존 공원시설인 사정공원, 대사공원 등 기존시설(전망대, 그린랜드 등)의 적극적 활용과 재정비
- 보문산 순환도로 개설 및 치유의 숲 조성
- 대사공원 전망대, 동물원, 뿌리공원, 무수지역 전통체험마을 조성과의 연계한 이용네트워크의 구축 및 셔틀버스, 트램카, 케이블카, 곤도라 등 다양한 연결수단을 도입함

- 기대효과

- 기존의 보문산 공원이용 프로그램에 대한 고정관념을 탈피하고 새롭고 보다 다채로운 이용시설의 직접화로 이용수요의 증진을 도모함
- 주변시설과 공원이용에 대한 관광네트워크를 구축하고 중부지역의 관광명소로 자리매김하여 지역경제 활성화에 기여함

(2) 효 문화 뿌리공원 확대조성

• 개요

- 성씨를 상징하는 조각품 설치 및 “효” 를 주제로 한 테마공원 조성
- 충효사상 및 주인정신을 함양시키는 교육공원 조성
- 다양한 가족단위 시설 및 이벤트 행사가 마련되는 가족공원 조성
- 천혜의 자연경관을 배경으로 한 도심속의 자연공원 조성 계획

• 기본방향

- 우리민족의 우수성과 역사를 “성씨별 조형물” 로 상징화하여 자신의 뿌리를 찾는 계기를 마련하고 “효” 문화 전통계승 발전을 도모함
- 대한민국 고유의 특성을 살린 특화된 명품공원으로 확대 조성하여 국가적 이미지 향상과 더불어 국제적 관광명소화 추진함

• 주요도입시설

- 민속사료 족보 박물관 건립
- 성씨별 조형물 추가 설치
- 효 전통 테마마을 조성
- 주차장 및 편익시설 조성

• 기대효과

- 공원 부지 협소에 따른 조형물 설치 희망문중 민원을 해소함
- 유등천 생태하천 조성에 따른 주차장 대체부지를 확보함
- 국제적 규모에 맞는 공원시설 확충으로 관광명소화 도모함

2) 보문산 도시자연공원구역 특성화사업

(1) 필요성

- 보문산도시자연공원의 집단시설지구가 각기 시설입지가 가능한 가용지 위주로 5부 능선 하단에 산재 입지하고 있어 보문산 공원이용객의 이용시 도심을 관통하여 이용에 많은 제약이 발생
- 이에 기존의 고로망과 예전의 임도를 활용하여 차량이용이 가능한 동선을 6부능선에 조성하여, 시민의 쾌적하고 편리한 이용을 도모하고 주변의 경관자원과 자연자원의 훼손을 최소화 한 계획을 수립함
- 또한 주요 지점별 경관 포인트 및 야경감상지점을 설치하여 다양한 경관을 편리하게 이용토록 하여 다양한 여가활동 욕구를 충족시키고자 함

(2) 보문산 일주도로

- 복합레저공간조성을 통한 대전 남부권 중심공원으로 조성함
- 대사공원 재정비(야외음악당, 전망대, 아쿠아월드)로 보문산 도시공원구역을 특성화 함
- 문화문화공원 활성화(지역 정체성 강조) 함
- 뿌리공원, 행평근린공원(동물원, 플라워랜드) 연계함
- 이러한 것 들을 효율적으로 연계하기 위한 보문산 순환임도 조성

[표 3-10] 보문산 순환임도 조성계획

노선	연장(m)	노선실태	비고
대사동전망대-송학사-청년광장-사정공원 -동물원-언고개	7,000	기존도로	

제3절 효·문화 테마파크 개발여건 분석

1. 주변 환경 여건 분석

1) 보문산권 관광 여건



- 보문산 일원에 중부권 최대의 동물원과 플라워랜드 개장 및 국내 최대 규모의 아쿠아월드 건설 등 자연이 살아 숨 쉬는 새로운 패턴의 테마공원 조성 되었음
- 보문산권에는 대전동물원, 대전플라워랜드, 사정공원, 아쿠아월드, 뿌리공원 등 자연과 어우러진 매우 좋은 관광인프라를 보유하고 있음
- 70 80년대 대전 시민들이 즐겨 찾던 대전의 명산 보문산이 노후시설 방치 및 개발 미흡으로 이미지가 훼손되었으며, 94년도 보문산 공원 주변이 도시관리계획 변경에 의거 최고 고도지구로 지정되는 등 개발 제한으로 주변 환경 부실 초래됨
 - 보문 그린랜드 영업점 폐쇄(' 03년), 케이블카 운행중단(' 05년)

2) 대전 아쿠아월드

- 대전 아쿠아월드는 대전의 명산인 보문산 내에 오는 11월에 개장 예정인 세계 최초 국내 최대 규모의 동굴형 수족관임
- 이 수족관은 전체규모 가로 약 32m, 세로 10m, 높이 4.58m의 대형 단일 수조가 들어서고 수조 한쪽 하단으로 약 16m 터널이 구성됨
- 대전 아쿠아월드에는 600여종 4만 여 마리의 어종 자원이 전시됨. 자연사 박물관 개념의 연출 기법으로 한국의 물고기부터 아프리카, 아마존까지 동굴을 따라가며 세계 물고기를 탐험할 수 있음
- 아마존강 분홍돌고래는 세계 5대 보호어종으로 베네수엘라 정부측에 따르면 아쿠아리움으로는 세계 최초로 대전아쿠아월드가 공급받게 된다고 함.

주요 서식지는 남아메리카의 아마존 강과 오리노코강 유역이며, 강 돌고래 과 중에서 가장 큰 돌고래로 1.8m~2.5m 크기에 몸무게 90~150kg으로 육식성임

- 오월드의 알다브라 거북이에 이어 또 하나의 명품 볼거리가 제공되어 국내는 물론 아시아에서는 볼 수 없는 희귀종으로 주변 국가의 마니아들까지 찾게 될 것이며, 대전의 도시브랜드 또한 업그레이드되는 계기가 될 것임

대전아쿠아월드	보투
	

[그림 3-8] 대전아쿠아월드

3) 대전오-월드

- 동물(주)+꽃(플라워)=즐거움(조이)라는 공식을 충족시켜주는 중부권 최대의 종합테마공원임
- 2002년 5월 5일 개장한 대전동물원과 2009년 5월 1일 개장한 플라워랜드를 통합하였으며, 총 682,830 (동물원 583,057㎡, 플라워랜드 99,773㎡) 부지로 확장되어 중부이남의 최대 규모임
- 체험시설인 2종류의 사파리와 13종의 최첨단 놀이시설, 조각공원, 삼림욕장, 플라워랜드 등 다양한 시설을 갖추고 연중 이벤트 행사로 모든 연령층의 관람객에게 문화, 오락, 교육, 휴식을 제공하고 있음
- 알다브라 거북이, 호랑이사자들과 더불어 새롭고 즐거운 볼거리를 제공
- 세계 최대 최장수 육지형 거북이, 대전 상륙
 - 무병(우): 83세, 85kg, 길이 112cm, 폭 120cm
 - 장수(♂): 95세, 120kg, 길이 120cm, 폭 132cm

- 아프리카 세이셸공화국 알다브라 산호섬 출신이며, 평균수명 250살(기네스북 등재)로 건강과 끈기의 동물
- 가장 살기 좋고 건강한 최장수 도시, 대전의 상징
- 민간외교로 프랑스·영국·중국에 이어, 대전동물원 오-월드에 입성
- 2010 대전·충청방문의 해 대전관광을 대표
- 대전시민과 대한민국 국민의 건강과 행복도 기원

대전 오월드	알다브라 거북이
	

[그림 3-9] 대전 오월드

4) 뿌리공원

- 개요
- 위치: 중구 침산동 산 34번지 일원
- 주요시설: 성씨별 조형물 136개, 산남탑, 국궁장, 어린이 교통안전교육장 등
- 부대시설: 주차장 4개소 588면
- 뿌리공원은 자연과 접하면서 심신을 수련하고 성씨별 조각품을 통한 자신의 뿌리를 되찾는 계기 마련 및 충효정신과 주인정신 함양의 산 교육장으로 천혜의 자연경관을 배경으로한 도심속의 자연공원임
- 전국 유일의 성씨 유래가 담긴 주제공원으로 족보박물관, 봄철의 뿌리축제와 함께 알려진 전국 명소로 효를 바탕으로 자신의 뿌리를 알게 하는 살아

있는 체험교육장임

- 효() 테마공원으로서 충효사상 및 주인정신을 함양할 수 있는 교육공원, 가족단위의 다양한 이벤트가 있는 가족공원으로 이용객들이 찾는 곳으로 보문산지역의 공원들과 연계하여 관광네트워크를 형성함
- 뿌리공원 내에 국내 유일의 한국족보박물관이 준공되어 지상 3층 건물면적 1천733 규모로 기획전시실과 상설전시실, 수장고 등을 갖추고 있음
- 뿌리공원일대인 안영교에서 침산교 구간은 사람이 많이 사는 도심이지만, 오염원이 적고 수질이 비교적 양호하여, 천연기념물 330호인 수달가족도 서식하여 야생동식물보호구역이기도 함



[그림 3-10] 뿌리공원

5) 보문산 사정공원

- 레포츠 공원으로서 축구장, 로라스케이트장, 배구장, 배드민턴장, 체력단련 시설 등 각종 운동시설, 식물원, 잔디광장, 인공호수, 약수터, 순국기념탑 및 애국지사충 등이 조성되어 청소년에게는 교육도장으로 활용되는 등 시민 모두가 항상 즐겨 찾는 공원임
- 특히 봄, 여름, 가을에는 가족·직장 단위로 이곳에서 친목과 친선을 도모하는 장소로 애용하고 있음. 또한 넓다란 주차장이 마련되어 있으며, 이곳까지 시내버스가 운행되고 있음

사정공원 관리사무소	축구장
	

[그림 3-11] 보문산 사정공원

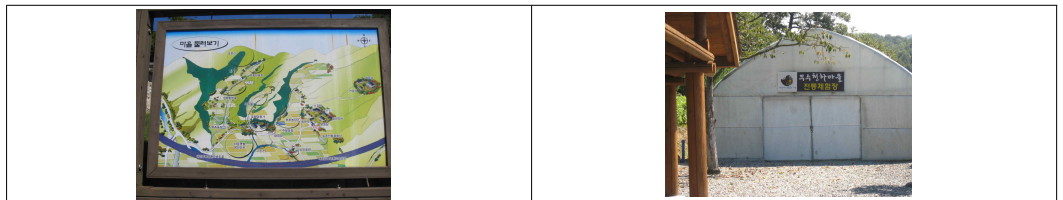
6) 보문산 전망대

- 보문산의 중봉에 자리한 보문대는 1965년에 건립되어 대전의 대표 전망대의 역할을 수행하여 왔으나, 현재에는 시설의 노후화, 위치적 관계 등으로 그 기능을 효과적으로 수행하지 못하고 있는 실정임
- 보문대의 경우 대전시가 한눈에 들어오는 전망대로써 많은 시민들이 즐겨 찾는 휴식처이며, 특히 야간에 내려다보이는 대전의 야경을 즐기려는 젊은 이들의 발길이 끊이지 않음
- 세계적인 관광도시들은 지역을 대표하는 전망대, 랜드마크가 있으며, 전망 기능 뿐만 아니라 다양한 부대시설을 운영하고 있음
- 시설이 낙후되어 전망대 시설 보완이 있어야 하며, 전망대 주위에 외식업체가 생긴다면 맑은 공기와 경치를 즐기며 식사를 할 수 있는 여건이 되어 사람들의 발길을 끌 수 있음



7) 무수동 전통체험마을

- 무수천하마을은 2006년 농촌전통테마마을로 지정되었으며, 대도시 근교에서 는 드물게 역사와 전통문화 그리고 농촌다움을 함께 보전하고 있는 마을 임
- 무수(愁)라는 이름에서 알 수 있듯이 대대로 근심걱정 없이 살아온 마을 로서 부모사랑의 마음을 간직한 안동 권씨 유희당 종가, 여경암, 거업제 등 역사적 문화재가 잘 보존되어 있음
- 무공해 부추와 유기농 자운영쌀을 비롯한 여러 친환경 농산물을 재배하고 있어 계절별 농사체험이 가능하며, 다양한 전통음식과 체험/학습프로그램 이 마련되어 있으나 예전에 비해 활성화가 잘 안되고 있음
- 보문산 일대 무수동과 구완동 지역으로 생태마을, 생태체험시설, 전통문화 체험 및 도예체험 등 다양한 체험이 가능한 전통마을을 조성할 계획임



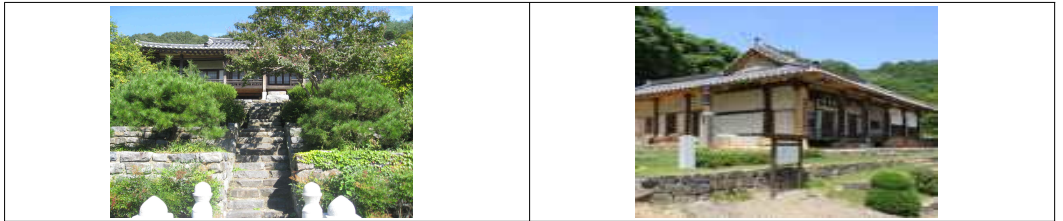
[그림 3-13] 무수천하마을

8) 유희당/여경암

- 유희당은 대전시 유형문화재 제6호로 조선 영조때 호조판서를 지낸 유희당 권이진(有懷堂 權以鎭 1668~1734)선생이 건물 뒤 산에 있는 부모의 묘에 제사를 지내면서 독서와 교육을 하기 위해 1714년(숙종 40)에 지은 것임. 삼근정사(三近精舍) 묘, 시냇물, 척쪽숲이 가깝다 하여 이름 지은 것으로 이 고장에서는 유일한 시묘소(侍墓所)임. 기공재는 유희당, 삼근정사 등을 관리하기 위한 재실건물로 묘사(墓祀)를 지낼 때나 종회(宗會) 등에 사용됨
- 여경암은 대전시 유형문화재 제18호로 유희당(有懷堂) 권이진(權以鎭,

1668~1734) 선생이 1715년(숙종 41)에 후손(孫)과 후학(後學)들의 교육 장소로 세운 건물임. 여경암이라는 이름은 송(宋)나라 사마온공(司馬溫恭)이 교육을 위하여 세운 “여경사(餘慶寺)”라는 강당 이름에서 따온 것으로 현재는 불당(佛堂)으로 사용하고 있음. 여경암 뒤에는 산신당(山神堂)이 있는데, 내부에 산신탕화(山神탱畵)가 모셔져 있음. 불교(佛敎) 사원과 유교(儒敎) 교육기관, 그리고 도교(道敎)적인 산신당이 한 울타리 안에 있어 매우 특이함

- 현재 보존이 잘 되어 있으며 단체 관람시 역사자원에 대한 해설이 가능함



[그림 3-14] 유희당/여경암

9) 단재 신채호 생가

- 독립운동가 단재 신채호의 생가 터로 단재 신채호 선생이 태어나 8세까지 유년시절을 보냈던 곳으로 1992년 복원됨. 선생은 언론인 역사가, 독립운동가로 활동하다 1928년 뤼순감옥에서 57세 되던 해에 옥사하였으며, 주요 저서로는 조선상고사가 대표적임. 단재 신채호 생가는 1991년 7월 10일에 대전시 기념물 제26호로 지정되었음
- 주변 조경 및 경관이 수려하며 시설물은 2동 정도이며, 체류 가능한 시간은 30분에서 1시간 정도임



[그림 3-15] 단재 신채호 생가

10) 대전 청소년수련마을

- 개요
- 위치: 중구 침산동 산 21번지
- 부지: 98,725 (연면적 3,746㎡) / 지하 1, 지상 3
- 주요시설: 숙소, 식당, 강의실, 휴게실, 야영장, 강당 등
- 수련시설: 서바이벌게임장, 스카이점프장, 세줄타기장, 래프팅장
- 수용인원: 400명(숙박 300, 야영 100), 직원 13명
- 대전 청소년수련마을은 설봉 정길준 선생께서 임야 4만5천평을 대전광역시에 기부하시어 대전광역시에서 조성한 시립자연권 청소년 수련원으로 서 시내에서 가까운 위치에 있으며 푸른숲과 맑은물이 어우러진 아름다운 자연에 다양한 수련시설을 갖추고 있음
- 펜션기능을 갖춘 숙박시설 등 생활관, 강당 증축 보강공사(2011. 7 ~ 2012. 6)를 계획하고 있음
- 인기 있는 프로그램으로는 래프팅, 서바이벌, 스카이점프 등이 있으며, 앞으로 계획 중인 시설로는 자전거 운영, 생태관찰로, 짚라인 등이 있음



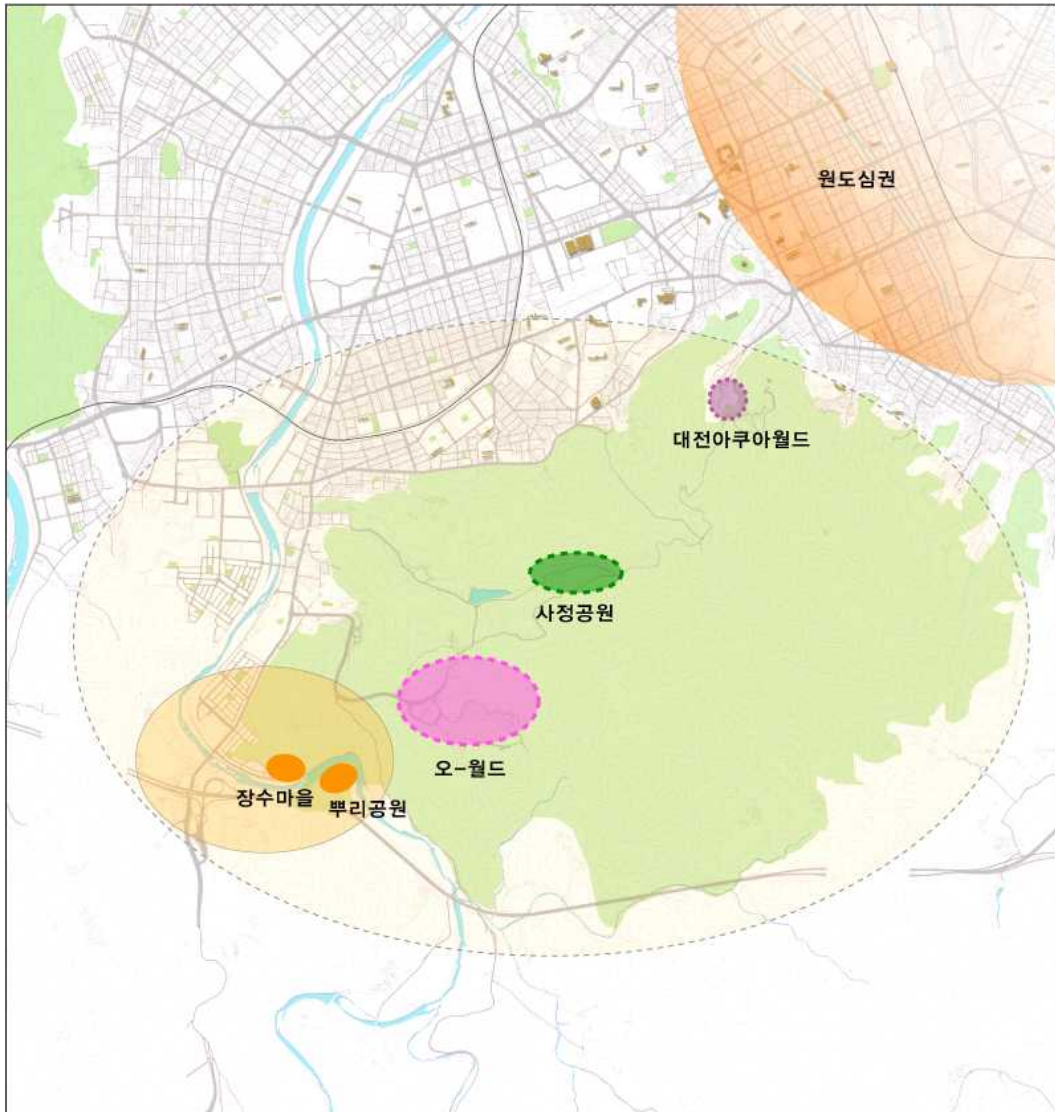
[그림 3-16] 대전 청소년수련마을

2. 개발 공간 분석

- 뿌리공원 주변은 효문화 테마파크의 개발 및 시설 도입을 위한 공간 배치가 유리하다고 할 수 있으며, 효문화와 관련된 시설 이외에도 오월드 및 보문산권과 연계가 가능한 공간으로 테마파크 전략화가 가능함
- 특히 문중 성씨 조형물 추가설치, 조경 등 기반시설 설치, 효 및 전통 관련 시설 유치 및 건립 등 대전 국악원, 효 문화 진흥원, 효 대학원 유치 및 건립 등을 모색하며, 그에 따른 뿌리공원 구역을 110,000 → 400,000㎡로 확대 계획하고 있음
- 또한 대전시 중심과 도심에 위치하여 다양한 기능을 수행할 수 있고, 방문객 비중이 높은 보문산 공간을 활용한 자원 연계개발방안이 필요할 것으로 판단됨
- 이미 3개의 작은 테마파크로 구성된 오월드가 주변에 위치하고 있어, 효문화테마파크의 개발은 어뮤즈먼트의 기능 이외에도 교육 및 전시 등의 다양한 기능을 수행할 수 있어 대전의 테마파크의 가치 상승과 연계가 가능함
- 특히 개발지역 주변 효 관련 시설 및 전통과 관련된 시설의 밀집으로 인해 랜드마크 형성 및 관심의 집중이 가능하다고 할 수 있음
- 무수천하마을도 효와 관련된 역사와 유적이 있는 유희당과 주변 신채호 생

가 등이 있어 효·문화 테마와 연계된 프로그램 개발이 필요하며, 체험 등이 활동이 가능함

- 또한 안영 IC와 인접하여, 접근성이 요이하고, 주변 유스호스텔 건립 계획 등이 있어 숙박시설에 대한 문제를 해결할 수 있을 것으로 판단됨



3. 공간 시설배치 구상

1) 공간개발 및 동선체계

- 개발지역의 공간을 최대한 반영하여 최소한의 개발을 통해 지역의 지형과 지세를 유지하면서 호 문화에 맞는 이미지를 제고시킬 수 있도록 공간개발 방향을 설정하여야 함
- 성씨 조형물, 족보박물관 등 주변의 자원을 보다 활용하고 자원의 가치를 제고시킬 수 있는 방향으로 모색
- 하천 또는 저수지 및 진입도로 등을 중심으로 기존의 문화자원 분포지역은 정적이고, 전통적·전원적인 경관을 유지하도록 해야 할 것임
- 테마파크 내 존(zone)을 구성하여 존별 전시, 체험, 이벤트 등 다양한 활동 및 체험을 할 수 있는 공간으로 구분하여 조성하여야 함
- 또한 테마파크 외부에서 내부로 접근하는 교통체계와 내부 시설 간의 동선 체계는 유기적으로 연계되어야 하며, 이를 위한 간이 교통시설이 필요할 것으로 판단됨
- 특히 도입시설 가까이에 고속도로 IC가 있어 진입시설이 비교적 좋으나, 테마파크 입구는 대중교통(버스) 등의 주정차로 인해 혼잡할 수 있으므로, 이에 대한 개선이 요구됨
- 한편 내부의 동선체계는 진입로, 지구내 간선도로, 시설접근로, 보행로, 산책로 등으로 위계를 설정하고 전체적인 개발 규모와 방문객 수 등을 고려하여 적정 폭원을 설정할 필요가 있음
- 산책로, 등산로 등은 지형에 따라 조성하되 가급적 기존의 통행로를 활용하고, 주차장은 중심시설지구 입구에 배치하는 것이 적절할 것 임
- 테마파크 내 시설지로의 진입도로는 자연지형 및 식생의 훼손을 최소화할 수 있도록 지세에 순응하는 선형으로 계획되어야 할것으로 판단됨

2) 토지이용

- 시설부지의 토지이용 방향은 부지의 특성, 기능적 상관관계, 잠재력 및 장래 변화에 대한 탄력성 등을 고려하여 유치시설에 부합되는 적정규모의 용도지역 면적을 배분하며, 테마파크의 특성상 문화·휴양시설 용도에 많은 면적을 할애해야 할 것으로 판단됨
- 시설별 토지이용은 각 공간별로 독자성을 유지하면서도 단지 전체적으로는 시설 상호간네 연계성을 부여하고 부지의 특성과 시설 유형별 이용성향, 공간수요 등을 고려하여 토지이용의 극대화를 도모해야 할 것으로 판단됨
- 새로운 시설의 배치는 기존의 자연생태적인 특성과 호문화 및 관련 인물 등의 역사적인 사실을 전달 할 수 있는 경관성을 우선한 분산적 토지이용을 유도해야 함
- 도입시설에서 파생되는 오염원의 배출 및 환경파괴를 방지할 수 있는 철저한 사후정비체계를 도입하는 것도 중요할 것으로 판단됨

3) 시설배치

- 호 문화 테마파크의 시설배치는 시설물의 수요를 정확히 추정하여 적정규모로 설치하되, 입지특성 및 기능의 상관성 등을 고려하여 독립성이 유지되면서 상호 연계가 가능하도록 하여 시설 이용의 효율성을 증대시켜야 할 것으로 사료됨
- 또한 전통문화와 자연자원의 보전에 역점을 두고 개발에 의한 지형 훼손을 최소화하는 방향으로 시설물을 배치하여야 함
- 숙박시설의 경우 환경파괴를 최소화하고, 자연환경을 훼손하지 않고 산책길 및 도보길 등으로 조성하여 자연을 즐길 수 있는 공간으로 배치를 시도

하여야 함

- 지역의 특산품과 문중의 특산품을 판매하는 전시장은 입구와 메인 장소는 피하여 설치토록 함

4) 조경 및 기반시설

- 조경계획은 자연 풍치와 자연스럽게 조화되는 경관을 이루도록 수립하며, 향토식물을 적극적으로 이용하여 지역 생태계를 유지하는 것이 관건임
- 공간별 성격과 기능성을 높일 수 있는 경관요소를 구성하며, 계절감과 시각성, 기능성 등을 충분히 고려하여 조정계획을 수립해야 할 것 임
- 기반시설을 위한 부지조성은 인공적인 구조물의 설치를 억제할 필요성이 있고, 도로의 포장재와 공간의 특성, 시설물의 이용형태, 도로 기능, 경제성, 내구성, 시공의 용이성, 유지관리 등을 고려하여 선정하여야 함
- 우·오수 처리는 환경오염을 방지하고 우수 다량 유입에 의한 재해를 방지하기 위해 분리 처리하고, 배수구역도 인접 능선과 국지적 지형 등을 고려하여 설정할 필요가 있음
- 전력·통신의 배선방식은 장기적으로 주간선 경로의 지하공동구를 이용한 지중 매설을 원칙으로 하고, 별도의 변전설비 및 안전 관리시설을 갖추도록 계획할 필요성이 있음
- 또한 야간 이용자의 편의와 안전을 위하여 야간시설조명을 설치하되, 도로 및 주차장, 광장, 건물, 조경 조명으로 구분하여 시설할 필요가 있음

제4장 사례분석 및 연구

제1절 세계 테마파크 현황

제2절 국내 테마파크 사례분석

제3절 호문화 관련 정책 및 프로그램 실천 사례

제4장 사례분석 및 연구

제1절 세계 테마파크 현황

1. 세계 테마파크의 현황

- 현재 세계의 테마파크 시장은 미국과 일본의 주류를 이루며 지속적으로 성장하고 있고, 특히 디즈니랜드의 영향력은 미국뿐만 아니라 전 세계 테마파크 시장에서 가장 강력한 힘을 발휘하고 있음
- 디즈니랜드를 비롯한 선진국들의 테마파크에서 공통적으로 발견할 수 있는 특징이 테마의 일관된 연출이며, 하나의 전체적인 테마가 정해지면 여러 개의 보조테마를 이용하여 전체를 구며 주고, 고객들에게 비일상적인 경험을 제공하기도 하고 하나의 테마로 끝까지 연관되게 연출하기도 함
- 디즈니랜드가 전자의 경우이고, 유니버셜 스튜디오, 씨월드, 하우스텐보스 등이 후자의 경우로 이는 단순히 대표적인 성격을 나타내는 것이지 어느 한 종류의 테마파크가 한 가지의 특징만 가지고 있다는 것은 아님
- 이처럼 테마의 일관된 연출이 테마파크의 성공적인 운영을 위한 핵심적인 요소라 할 수 있음

[표 4-1] 세계 10대 테마파크 현황(연간 입장객 수 기준)

순위	명 칭	입장객 (천명)	면 적 (천평)	개 장	특 징 및 주 요 시 설
1	동경 디즈니랜드	17,459	250	1983	• "꿈과 마법의 왕국"이 Concept • 6개의 Subtheme로 구성 • 어트랙션 39기종, 식음(37), 상품(55)
2	Magic Kingdom	15,200	120	1971	• LA디즈니의 축소판, 7개의 Subtheme으로 구성 • 어트랙션 36기종, 식음(11), 상품(64)
3	LA 디즈니랜드	13,450	225	1955	• 세계 최초의 가족지향 테마파크 • 어트랙션 50기종, 식음(34), 상품
4	파리 디즈니랜드	12,500	165	1992	• 5개의 Subtheme를 가진 가족지향형의 테마파크 • 어트랙션 29기종, 식음(29), 상품
5	Epcot Center	10,100	282	1982	• Future Worle와 World Showcase로 구성 • 식음(30), 상품
6	MGM Studios	8,700	130	1989	• 영화, 만화, TV 프로그램 제작 과정을 재현 • 식음시설 11개소, 상품시설 18개소
7	에버랜드	8,640	330	1976	• 5개의 Subtheme를 가진 가족지향형 테마파크 • 어트랙션 45기종, 식음(27), 상품(29)
8	디즈니 애니멀킹덤	8,600	-	1998	• 동물을 주제로 한 파크 • 어트랙션(21), 식음(16), 상품(10)
9	Universal Studios	8,100	550	1990	• 영화제작이나 TV 프로그램 제작 과정을 재현 • 어트랙션 10여개, 식음시설, 상품점 6개소
10	Blackpool Pleasure Beach	6,900	51	1986	• 해안가에 조성된 위락시설 집단조성지 무료 입 장에 시설로 징수 형태의 파크 • 어트랙션 80여 기종, 식음, 상품

자료 : Travel Weekly, *Amusement Business Magazine*(1999년) 기준

2. 세계의 역사문화형 테마파크

- 세계의 역사문화형 테마파크는 대체적으로 과거생활을 재현하거나 특정 시대 상황을 연출하며 관광객을 유치하는 민속촌 형태를 띠고 있음
- 여기에서는 그 중 하와이의 폴리네시아 문화센터, 일본의 닛코에도무라, 홍콩의 미들킹덤, 타이완의 추쓰원화춘, 미국의 제임스타운과 윌리안스버그 등을 살펴보고자 함

1) 폴리네시아 문화센터

- 미국 하와이주 오푸호섬의 레이에 위치한 폴리네시아 문화센터는 1963년 말 일성도 예수그리스도교회(몰몬교)에 의해 설립되었으며, 17만 의 면적에 전통 폴리네시아의 정신과 문화를 나타내는 전통예술과 공예, 반쯤은 잊혀진 노래나 무용 등을 보여주고 있음
- 아름다운 야외 조경공간 사이로 작은 마을들이 연결되어 있으며 독특한 자연환경과 하와이, 사모아 피지, 아테아로아, 뉴질랜드, 통가, 타히티, 마르키사스 등 폴리네시아 섬들의 모습을 재현하여 민속을 주제로 관광명소중 세계에서 가장 성공한 것으로 평가받는 인공적 마을임
- 부대시설로는 2,700석의 극장, 아이맥스영화관, 레스토랑 등으로 이루어진 7개 마을로 구성되어 있으며, 연간 1백만명이 입장하는 하와이 최고의 명소로 자리잡고 있음

2) 닛코에도무라

- 일본의 후지와라마치에 조성된 닛코에도무라는 1600~1867년대까지 지속되었던 에도시대의 민속과 문화를 재현한 참여형 테마파크로 부지면적 495,000㎡에 개발면적이 165,000㎡임
- 에도 시대의 생활상을 나타내는 수로와 아치형다리, 방화망루, 정원의 등 불등의 아이템이 에도시대의 분위기를 그대로 전달하고 있으며, 1986년 개장이래 연간 170만명 이상이 입장하고 있음
- 이곳에는 박물관은 없으나 에도시대의 사무라이, 닌자, 오이란(기녀) 등을 통해 관습 문화·사회를 재현하고 있는데, 에도시대는 300여년간 평화가 지속되어 이기간에 일본인의 정신적 기반이 구축되었음
- 에도사회는 사무라이, 농민, 공민, 상민의 4계층이 있었고, 공연장에서는 에도시대의 가장 유명한 이벤트 및 인물들을 재현하고 있으며, 주요 시설로는 일본전통문화극장, 쇼극장, 닌자공중활극거리, 일본전통예능극장, 대

닌자극장, 어전극장 등의 극장, 예절연수다도교실, 로케마을, 지옥절(獄寺), 닌자꼭두각시거리, 니안상투극장, 화려한 오이란행차 등의 체험관, 에도시대 관리들의 저택 및 여관, 궁 등으로 당시 무가(武家) 사회의 생활을 체험할 수 있도록 최신기술로 특수 연출되어 있음

- 활궁장, 옥형배, 음식점 17개, 상품판매소 24개, 대형종합매점, 대형음식점 (촌내 400명, 촌외700명 수용)이 오락관을 구성하고 있고, 대중공간에 화물임시보관소 2개소, 휴게실 2개소, 공중전화 4개소, 사진관, 세면대 8개소, 베이비카 10대, 기저귀교환소 3개소, 차량의자 8대 등이 배치되어 있음

3) 미들킹덤

- 1990년에 개장한 홍콩의 미들킹덤은 아버딘(Aberdeen) 항구가 내려다보이는 오션파크(OceanPark)에 위치한 테마파크이며, BC 2900년에서 AD 1911년까지 중국역사 5000년의 13개 왕조기간을 테마로 하여 마치 역사의 타임터널을 지나는 듯한 분위기로 연출되어 있음
- 관람객들은 특정 왕조의 양식으로 구성된 각각의 공간을 지나게 되는데, 킨(Qin) 왕조의 건물은 기둥과 보, 진흙벽, 초가지붕 등으로 만들어져 초기의 문화 개발 모습을 보여주고 있음
- 한나라 시대는 마당을 둘러싸고 있는 9채의 주택을 대신 보여주며, 여기에서 장인들이 일하는 모습을 그 당시의 복장과 고대의 제조방법으로 재현하고 있고, 출입구에 명나라 시대의 나무로 만든 아치 양식을 복제하였으며, 중앙부에는 단청으로 장식된 화려한 건물들이 수나라와 당나라 시대의 무역과 예술생활을 보여 주고 있음
- 상점에서는 향로나 악기를 팔고, 숙련된 장인들이 붓글씨나 석조각, 목판화 등을 보여주며, 마당 가운데 위치한 정자는 녹차를 즐기는 것이 보편화되기 시작하였던 당나라 시대의 생활상을 담고 있음

4) 추쓰원화촌

- 타이완의 추쓰원화촌은 627만 의 부지에 원주민 유산에 대한 보존 및 교육과 국민들의 휴식공간으로 활용하기 위하여 1986년에 개장하였음
- 문화촌에는 타이완 원주민촌, 멋진 숲과 아름다운 유럽식 정원을 도입하여 인기를 끌어 관광청으로부터 ‘타이완 최고 주제공원’ 으로 선정되었고, 품질과 안정성을 강조하기 위하여 ISO9002 인증을 받기도 하였으며, 원주민촌 공원은 고고학자들의 현장연구와 설계에 의해 재건된 전통가옥과 건축물로 구성된 9개의 원주민촌으로 구성되어 있음
- 전통가옥은 특이한 생활환경을 반영한 건축재료로 건축되었고, 해당지역 원주민을 고용하여 원주민의 전통조각, 도자기, 직조, 편물, 가무 등을 보여주고 있으며, 이외에도 관산루, 오포노후신석, 인디안무속구역, 록음악극장, 나루완원주민극장, 문화미술관 및 전시관 등을 갖추고 있음
- 유럽식 정원구역은 풍성한 꽃과 식물을 만끽할 수 있으며, 볼거리로는 레스토랑인 릿쯔궁, 로마분수, 바로크종탑, 유럽식 기하정원, 장미가든 등을 들 수 있고, 오락의 섬은 모험과 순수한 재미를 찾는 사람들의 천국으로 구성되어 있으며, 알라딘의 집, 금광터널수로모험, 미래의 세계, 마야모험, UFO회전낙하, 문화광장 등이 볼거리 임

5) 제임스타운과 윌리엄스버그

- 미국 버지니아주의 제임스타운과 윌리엄스버그는 영국의 속박에서 벗어난 북미대륙의 독립을 테마로 한 것으로 당시의 사회상을 그대로 보여주고 있으며, 제임스타운(1699년까지 都)은 미국인들이 1607년 영국을 떠나 북미에 최초로 도착한 곳임

- 당시의 요새지 제임스 포트 (JamesPort)와 북미해안에 최초로 정박했던 3척의 배는 남아있는 역사자료에 의거하여 복원되었음
- 주거지역과 다른 지역을 구분하는 통나무로 만든 울타리나 요새 내의 단순한 초가지붕은 그시절의 것을 그대로 복제한 것이며, 자코뱅(Jacobean)식의 옷과 무장을 한 사람들이 이곳 거주자들의 생활을 설명해 줌
- 요새 밖에는 토착 원주민의 생활을 보여 주는 인디언 초가지집이 그대로 복원되어 있으며, 당시 인디언 복장을 한 사람들이 전통과 문화를 설명해 줌
- 윌리엄스버그는 1784년 당시 시대를 그대로 재현하는 ‘살아있는 박물관’으로 88채의 집과 가게, 술집, 공공건물 등을 포함한 173에이커 규모, 50여개의 주요 건물과 90에이커 이상의 정원 녹지가 18세기 양식으로 재형성되어 있고, 당시의 복장을 한 예술가들이 18세기의 도구로 그 당시에 생산된 물건들과 거의 비슷한 것들을 수공작업으로 생산하여 판매하고 있음
- 이곳을 찾는 관광객이 마차로 윌리엄스버그에 도착하면 유적지 주변을 순환하는 동력운송수단을 이용할 수 있으며, 이곳은 전통 영국 문화의 특성을 잘 보여주고 있어 영국에서 많은 관광객들이 찾아오며, 유적지나 여러가지 시설들이 영국의 시골마을보다도 전통관례를 잘 지키고 있음

제2절 국내 테마파크 사례분석

1. 국내 테마파크 현황

- 우리나라에서는 테마파크가 관광(단지, 도시공원, 유원지 중에 종합적인 유흥시설을 갖춘 곳으로 인식되면서 여러 가지 명칭으로 불리고 있음
- 놀이동산, 위락공원 등의 명칭과 함께 디즈니랜드 등의 고유 명칭에서 따온 ○○ 랜드로 사용되는 경우가 가장 많으며, 영어로는 Theme Park, Pleasure Garden, Amusement Park 등의 일반적인 명칭과 특정 주제와 연관된 Marine Park, Water Park 등으로 사용되고 있음
- 국내 테마파크의 역사는 1973년 어린이 대공원이 개장된 이래 1974년 민속과 전통문화를 주제로 한국민속촌이 개장되었고, 1976년에 용인자연농원(에버랜드)이 과수단지, 식물원, 동물원, 사파리, 타는 놀이시설 등을 도입하면서 테마파크의 모습을 갖추기 시작하였음
- 1980년대에 들어서면서 기업과 정부에서 관심을 보이며 1980년대 후반부터 여러 곳의 테마파크가 개장되었으며, 수도권에서는 드림랜드, 서울랜드, 롯데월드 등이 개장되었고, 지방에서는 속초의 프라자랜드, 경주보문단지의 경주월드, 영천의 금호랜드 등이 개장되었음
- 이후 본격적인 테마파크의 전형적인 유형의 에버랜드의 캐리비안베이, EXPO과학공원, 우방타워랜드, 통도환타지아 등이 개장하여 대표적인 테마파크로 자리잡고 있음
- 대구에 위치한 우방타워랜드는 1995년 3월 개장한 폭포, 분수, 조명, 꽃으로 장식된 유럽식 도시공원으로 다양한 놀이시설과 전시·예술공간, 식당가 등이 마련되어 있음

2. 효·문화 관련 테마파크 사례분석

1) 예천 충·효 테마공원

- 사업개요

- 명칭: 예천 충·효 테마공원(경상북도 예천군 감천면 포리 679번지 일원)
- 목적: 효자·충신에 대한 상징적 공간 조성, 숙박, 휴양, 문화, 휴식 등을 위한 다양한 시설 도입으로 다양한 계층이 다양한 문화체험을 하도록 함

- 사업규모

- 사업부지: 21만
- 건축면적: 충효관(1,073㎡), 유스호스텔(1,289㎡), 다목적운동장(6,120㎡), 전통놀이광장(2,110㎡), 체력단련시설(1,187㎡)

- 도입시설

- 공공편익시설: 도로, 주차장, 휴게 공간
- 상가시설: 휴게소, 민속장터, 매점
- 운동·오락시설: 다목적 운동장, 체력 단련장, 전통놀이광장
- 휴양·문화시설: 충효관, 유스호스텔(45실), 야외무대, 전망대, 조각공원, 자연관찰원, 수락대, 물레방아 및 연못
- 조경시설: 원형보존 녹지, 완충녹지

- 추진 및 운영주체

- 추진주체: 경상북도 예천군청
- 운영주체: 경상북도 예천군청



[그림 4-1] 예천 충·효 테마공원

2) 정조 효 테마공원

- 사업개요

- 명칭: 정조 ‘효’ 테마공원 및 전통 ‘효’ 문화마을 특구 (화성시 용·건능 일원)
- 목적: 정조대왕의 효심을 기리고, 개혁과 애민사상을 계승발전 시키는 다양한 역사문화 공간형성, 충효예의 역사문화벨트 조성으로 청소년 일반인 외국인을 위한 문화체험 및 관광 상품화

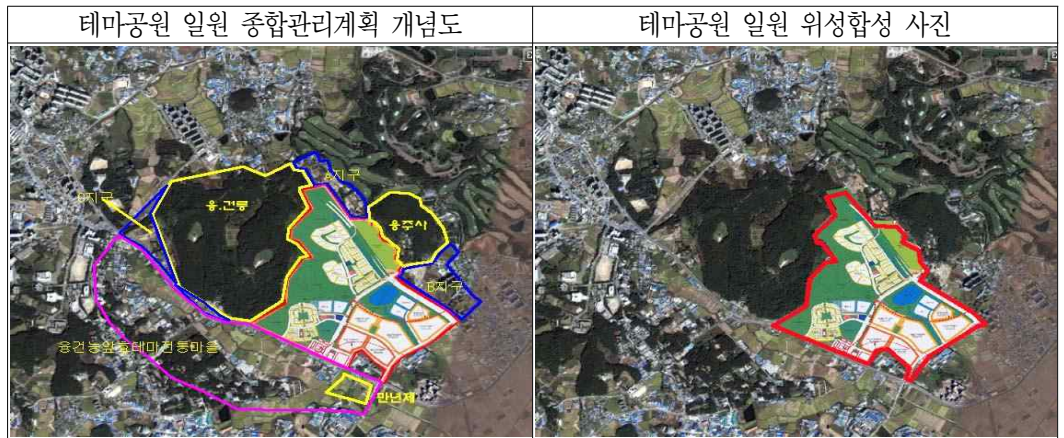
- 사업규모

- 사업부지: 118만8천m²
- 건축면적: 조성계획 중

- 도입시설

- 초장왕릉터 복원: 초장왕릉, 정자각, 재실등 역사문화 유적의 완전한 복원으로 ‘효’ 교육 및 관광명소 로 가치부여
- 효행원: 정조기념관, 효행체험교육원 등을 설치

- 효행비석거리: 전국의 효자비 모형과 상징적 조형물 등을 설치
- 효심소나무 숲 조성: 정조대왕은 지역이름을 山이라 정하고 능원일대를 소나무 숲으로 조성
- 세계 ‘효’ 문화 특별공원 조성: 세계 ‘효’ 관련 지구촌설화 및 각 종교의 ‘효’ 문화관련 교의를 형상화하여 공원조성
- 추진 및 운영주체
 - 추진주체: 경기도 화성시
 - 운영주체: 경기도 화성시



[그림 4-2] 정조 효 테마공원

3) 춘향 테마파크

- 사업개요
 - 명칭: 춘향테마파크(남원시 어현동 일원)
 - 목적: 춘향전을 테마로 한 테마파크

- 사업규모
 - 사업부지: 6만6천m²
- 도입시설
 - 5가지의 마당으로 구성: 만남, 맹약, 사랑·이별, 시련, 축제의 장
 - 전시시설: 각 마당별로 춘향전의 내용을 미니어처로 구성하여 전시
 - 조경시설: 춘향전(사랑)과 관련된 내용을 주제로 조경시설을 구성
- 추진 및 운영주체
 - 추진주체: 전라북도 남원시, 문화관광부
 - 운영주체: 전라북도 남원시



[그림 4-3] 춘향 테마파크

4) 진천 역사 테마공원

- 사업개요
 - 명칭: 역사테마공원(진천군 진천읍 장관리)
 - 목적: 주민의 체력 증진 및 휴식 공간을 제공

- 사업규모
 - 사업부지: 7만1천
 - 건축면적: 진천 중 박물관(10,383㎡), 진천군립생거관화미술관(812㎡)
- 도입시설
 - 운동시설: 배구장, 농구장, 족구장, 그라운드골프장, 테니스장, 축구장, 물놀이장
 - 공연시설: 야외공연장
 - 전시시설: 진천 중 박물관, 진천군립생거관화미술관
 - 기타시설: 화장실, 관리사무실, 변전실, 주차장
- 추진 및 운영주체
 - 추진주체: 충청북도 진천군
 - 운영주체: 충청북도 진천군



[그림 4-4] 진천 역사테마파크

5) 삼국유사 가온누리 테마공원

- 사업개요
 - 명칭: 삼국유사 가온누리
 - 목적: 삼국유사를 테마로 하는 문화, 관광 인프라 구축
- 사업규모
 - 사업부지: 142만6천
 - 건축면적: 조성계획 중
- 도입시설
 - 열쭉누리: 시대별 신화체험 테마공원, 이야기 학교
 - 으뜸누리: 이벤트와 휴양중심의 멀티컴플렉스 공간인 삼국유사 정보 바다, 삼국유사 놀이마당, 삼국유사 역사촌, 수변 공연장, 숲속 자연 체험장
 - 아름누리: 콘텐츠센터, 국제교류관, 시인마을, 전통 장인촌
 - 기타시설: 삼국유사 정원, 광장, 타임캡슐, 미니어처, 일연의 삶, 주차장
- 추진 및 운영주체
 - 추진주체: 경상북도 군위군청, 경상북도 도청
 - 운영주체: 경상북도 군위군청

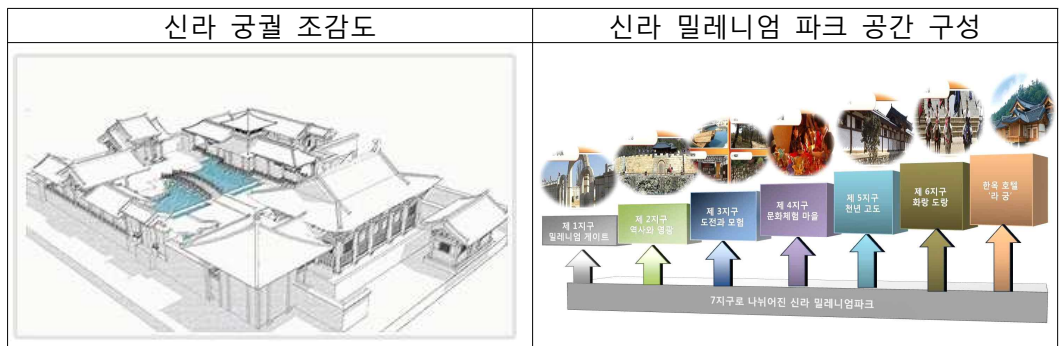


[그림 4-5] 삼국유사 가온누리 테마공원

6) 신라 밀레니엄 파크

- 사업개요
 - 명칭: 신라 밀레니엄 파크
 - 목적: 신라시대 역사, 문화를 체험할 수 있는 에듀테인먼트 놀이동산
- 사업규모
 - 사업부지: 17만8천
 - 건축면적: 라궁(1,652㎡), 메인공연장(990㎡),
- 도입시설
 - 숙박시설: 라궁(국내최초 한옥호텔), 청소년 수련원
 - 전시시설: 선덕여왕 세트장, 천년고도(신라시대 귀족마을 재현)
 - 체험시설: 칠보공방, 유리공방, 염색공방, 금속공방, 압화공방, 토기·옹기 공방, 인형공방, 전통미술 공방, 비누공방, 목 공방, 원효 철학관, 드라마 선덕여왕 의상 체험, 사금채취장,

- 공연시설: 메인공연장, 화랑공연장, 소공연장, 장보고 공연장, 야외공연장, 잔디광장
- 기타시설: 밀레니엄 게이트, 서수형토기, 조각분수, 처용폭포, 에밀레타워, 4대도시, 담목원, 토우공원, 설화공원·놀이터, 비말지, 송림길, 석빙고, 족욕장, 서낭당, 부자바위, 가람폭포·물레방아, 편의시설
- 추진 및 운영주체
 - 추진주체: (주) 실라밀레니엄
 - 운영주체: (주) 실라밀레니엄



[그림 4-6] 신라밀레니엄파크

제3절 효·문화 관련 정책 및 프로그램 실천 사례

1. 노인교육 및 여가 프로그램

1) 교양교육 프로그램

- 노인의 일반교양과 기초 지식을 증진시키기 위하여 한글교실, 외국어 강좌, 수지침 강좌, 발마사지 강좌, 사진교양강의, 시청각 교육 등 다양한 프로그램이 제공

2) 건강증진 프로그램

- 건강법 교육을 통하여 노년기의 체력 증진과 건강관리를 도모하기 위하여 단전호흡, 생활 요가, 체조, 스포츠 댄스, 에어로빅, 전통 리듬체조, 국선도, 한국무용, 태권 등 비교적 움직임이 격하지 않은 운동 프로그램이 제공

3) 취미·여가 프로그램

- 즐겁고 건전한 노후를 위하여 관심 있는 분야의 취미활동을 배우는 기회를 제공
- 노래교실, 민요교실, 악기, 꽃꽂이, 서양화 교실, 서예교실, 바둑과 장기 교실, 합창반, 생활도자기, 한지공예 등의 프로그램이 포함

4) 정보화 교육 프로그램

- 정보화 시대에 맞추어 컴퓨터 배움의 기회를 제공하고 세대간 공감대 형성 도모를 목적으로 함
- 인터넷 교실과 컴퓨터 교실 포함

2. 노인 사회참여 프로그램

1) 노인 자원봉사 활동 프로그램

- 노인 자원봉사 영역을 개발하고 이에 적합한 전문지식 및 건강을 지닌 잠재적 노인자원봉사자를 발굴하여 자원봉사활동을 유도하여 우리 사회의 노인 자원봉사 활동의 활성화 및 노인 삶의 보람을 찾는 것을 목적으로 함
- 현재 지역별로 어린이 놀이터 청소와 안전관리, 동네 공원청소 및 관리 등 자원봉사활동을 실시하고 새로운 봉사활동 영역을 개발하고 있음

2) 고령자 취업 알선 및 창업 지원 프로그램

- 유희 노동력을 활용하여 인력난을 해소하고 고령자의 적성과 능력에 맞는 일감을 발굴하여 노인의 실질적인 소득을 보장함과 정신·정서적 안정감을 부여하여 건강한 노후생활 도움을 주는 것을 목적으로 함
- 지역에 따라 부분적으로 고령자 취업 알선과 상담, 그리고 창업을 위한 정보제공과 지원 등의 프로그램이 실시되고 있음

3. 재가복지 서비스

1) 식생활 보호 및 지원

- 지역 복지관을 중심으로 경제적 어려움을 겪고 있는 결식노인을 발굴하여 식사를 제공 및 배달하고 질병 예방과 건강 증진을 위한 프로그램이 실시되고 있음

2) 건강관리 및 지원

- 노화과정에서 발생하는 건강 장애 요건을 완화하고 질병예방과 질병의 조기발견을 위해 건강 상담을 통한 건강을 유지 및 증진시키는 계기를 마련하여 행복하고 건강한 노후를 유지하는 것을 목적으로 함

- 간호사 가정방문서비스, 무료 물리치료서비스 제공, 무료진료서비스(한방, 내과, 치과, 안과). 건강교육 등을 실시하고 있음

3) 재가 보호대상 직접 지원

- 지역 내의 기본적 보호기능이 취약한 노인을 보호하기 위하여 가정봉사원 파견과 독거노인 보호서비스 망을 구축하여 서비스를 제공

4) 생활 편의 지원 서비스

- 노인의 일상생활 서비스 지원을 통한 청결·정결 유지로 건강증진 및 정서적 만족감 증진을 목적으로 함
- 이·미용 서비스, 도배 서비스, 입욕 서비스, 차량지원 서비스 등을 제공

5) 주거환경 개선 서비스

- 경제적 어려움으로 주거환경을 개선하지 못하는 노인들의 집안환경 개선을 통해 청결유지 및 정서적인 만족감과 더불어 대상자의 건강증진을 도모하는 것을 목적으로 함

6) 소외감 예방

- 사회와 가정으로부터 소외된 노인들에게 지역사회로부터 정서적 위로와 안정을 전달하는 것을 목적
- 지역복지관이 주관하여 경로잔치, 송년잔치, 생일잔치, 명절 행사 등을 마련

4. 학교에서의 효 교육

- 효는 우리 학교교육과정에 도덕과가 설정된 이래 주요 지도덕목으로 가르침
- 특히, 도덕과목에서는 교과수업을 통해 효도의 의미와 실천에 대한 반성 그리고 구체적인 실천방안 등을 체계적으로 지도

- 교과서에서 제시되고 있는 효는 1차적 교육에서 이루어지고 있는 효 교육으로 볼 수 있음

1) 자신의 뿌리인 조상 알기

- 오늘날 우리 학생들은 대부분이 핵가족 안에서 성장하고 있어 자신의 부모나 조부모 이상의 조상에 대해서는 알지 못하는 경우가 대부분
- 따라서, 학생들이 자신의 뿌리인 조상에 대해 알고, 부모와 조상을 섬기는 마음을 기를 수 있도록 뿌리 찾기 교육을 실시

2) 효행 기록하기

- 학생들이 지속적으로 효도 실천을 할 수 있도록 다양한 형태의 효행기록장을 만들어 꾸준히 기록해 나가도록 함

3) 예절실 운영을 통한 효 교육

- 학교 혹은 지역사회에 부모와 노인공경 예절을 학습할 수 있는 예절실을 갖추고 학생들이 교사의 지도하에 이러한 예절을 익힐 수 있도록 함
- 필요한 경우에는 부모도 동참하여 학생들의 예절지도를 돕도록 하고 있음

4) 효학생 표창하기

- 이는 오래 전부터 학교에서 실시하던 행사이지만 주로 가정환경이 어려운 학생들을 대상으로 전교적으로 표창하는 경우가 많아서 대부분의 일반 학생들에게는 교육효과가 많지 않음
- 앞으로는 보통학생들의 경우에도 다양한 기회에 효도하는 행동을 한 학생들을 적극 발굴하여 표창을 하도록 하고, 담임교사의 상을 만들어 시상하는 것도 좋을 것임

5) 재미있는 효도 숙제

- 학생들이 부모에게 효도하는 것을 배우기 위해서는 실천해보는 것이 필수적인데, 학교에서는 실천해볼 수가 없으므로 효 교육은 가정과의 연계가

필수적 임

- 특히, 학생들이 재미있는 활동을 하면서 은연중에 부모님의 고마움을 깨닫고 그것을 효도를 몸에 익히도록 하는 것이 필요
- 따라서, 어떤 교사들은 학생들에게 이러한 활동을 해보도록 숙제로 제시하고 그 감상문이나 활동결과를 보고하도록 하는 방법을 활용
- 재미있는 숙제의 예: 부모님 발을 씻겨드리고 감상문 써보기, 방학 중 조상의 묘에 성묘하기, 하루 동안 엄마(아빠)가 되어보기(부모와 아이들의 역할 바꾸기)

5. 지역 사회에서의 세대통합 프로그램

- ‘1, 3세대 통합 프로그램’은 유희 노인층의 사회참여와 세대간의 교류를 촉진하여 세대간의 단절로 인해 야기되는 문제를 예방하고 세대통합 및 노인의 사회통합을 추구하는 프로그램 임
- 일반적으로 세대통합 프로그램은 활동중심, 봉사중심, 교육중심으로 나누어지며, 활동 주체에 따라서 그 유형이 구분될 수 있음
- 이 중 사회복지공동모금회의 지원으로 한국노인 복지관협회에서 주관하는 1, 3세대 통합을 위한 한 세대 만들기 프로그램은 노인이 주체가 되어 유, 소년층의 교육을 담당하는 강사교육 프로그램과 1, 2, 3 세대의 공동 활동과 세대간의 이해를 도모하는 활동중심 특화프로그램으로 구성

1) 온 가족이 함께하는 가을 운동회

- 목적
- 세대간에 함께 할 수 있는 기회가 적은 요즘 온 가족이 함께하는 가을 운동회를 통해 자연스럽게 여러 세대가 어우러질 수 있는 계기를 마련하여 서로간의 이해를 증진

- 진행과정

- 홍보 전단지를 만들어 복지관 이용 노인, 인근지역의 경로당, 공원 등을 순회하며 충분한 홍보
- 가족참여자는 사전접수를 실시

- 프로그램 효과

- 1, 2, 3세대가 함께하는 시간을 통해 세대간의 친밀감을 향상시키고 세대간 긍정적 인식 변화를 가져오는 계기
- 세대가 함께하는 전통놀이 체험을 통해 전통문화를 이해하고 공감대를 증진
- 또한, 세대가 함께하는 공동 활동의 기회를 마련함으로써 지역사회 내에 세대간 교류인식을 정립
- 3세대 아동들이 열성적으로 응원과 경기에 참여함으로써 아동들의 밝고 명랑한 모습이 노인들에게 긍정적인 인상을 심어줄 수 있었고 1세대 또한 건강하고 활동적인 모습을 보여줌으로써 새로운 노인상을 보여주는 기회
- 전통놀이 체험을 통해 노인들에게는 어린 시절의 향수를 떠올리는 시간

2) 1, 3세대가 함께하는 세대통합 봉사활동

- 목적

- 1세대와 3세대가 함께 수화와 핸드벨을 배우고 익힌 수, 소외되고 외로운 사람들이 있는 사회복지시설에 함께 찾아가서 위문공연 하는 세대통합 봉사활동을 정기적으로 실시함으로써 세대통합과 사회통합을 이룸

- 진행과정

- 3월부터 주 2회씩 수화와 핸드벨 교육을 실시
- 1세대 대상 선정은 복지관 1, 3세대 노인 강사 중 프로그램에 참여를 희

망하는 분으로 선정

- 3세대는 복지관 공부방 학생을 대상
- 교육 후 봉사활동을 5회 정도 계획하여 실시
- 프로그램 효과
 - 가르치는 역할만 하던 1세대가 3세대와 함께 배우는 학습활동을 통해 서로에 대한 이해와 친밀도가 높아짐
 - 지속적으로 함께하는 봉사활동을 통하여 세대간의 유대감의 형성과 봉사를 통한 나눔의 기쁨을 공유

3) 전통놀이 익히기

- 목적
 - 점차 잊혀져 가는 우리의 할아버지, 아버지들이 어렸을 적 즐겨하던 전통놀이를 지도함으로써 자연에서 소재를 찾아 놀잇감을 만들어보고 현대사회처럼 문명이 발달하지 못했을 시절의 놀이들을 재현해 봄으로써 우리의 옛것에 대한 이해와 조상들의 문화와 전통을 이어나감
- 진행과정
 - 유치원생과 초, 중, 고등학생을 대상으로 제기 만들어 차기, 소리통 만들어 불기, 대나무 피리 만들어 불기, 바람개비 만들기, 풀잎 배 만들어 띄우기 등 다양한 놀이를 익힘
- 프로그램 효과
 - 잊혀져가는 우리 전통문화에 대한 이해를 돕고 혼자서 하는 놀이가 아닌 단체 놀이를 통해서 협동심과 단결심을 기르게 됨

제5장 효(孝)문화 테마파크 구 상

제1절 기본구상

제2절 도입시설

제3절 전략방안

D A E J E O N D E V E L O P M E N T I N S T I T U T E

제5장 효(孝)문화 테마파크 구상

제1절 기본구상

- 효·문화 테마파크는 전통사상인 효 사상을 바탕으로 한국의 대표적 전통 문화, 민속문화를 통해 효문화의 우수성을 강조하여 효문화 교육의 장과, 효문화를 대중화하는 교육장의 의미와 효를 통해 체험과 즐거움을 즐길 수 있는 공원으로의 조성을 조성하기 위함임
- 효·문화 테마파크는 효와 전통 및 민속 문화와 관련된 사실을 재조명하고, 이를 자연, 문화, 여가공간 및 친수공간과 접목시켜 고유의 테마내용을 특별한 관심거리로 만드는 것이 핵심적인 사항임
- 따라서 효와 관련된 시대별 변천사와, 효 관련 인물 등 조상의 삶의 체험할 수 있고, 삶을 이해할 수 있는 공간 제공에 초점을 두는 것이 바람직 할 것으로 사료됨
- 이러한 기본적 개념에 입각하여, 뿌리공원 주변의 자연자원의 훼손을 방지하고 문화자원의 고유성을 회복하고 발전할 수 있는 효 문화 역사관, 효·민속촌(마을), 유스호스텔, 전통민박촌, 유교문화 체험시설, 전통문화 체험 시설, 문중회관, 고대천문관, 외국성씨 박물관, 한국문예 전시장 및 전통 레포츠 체험시설 등의 도입이 필요함
- 도입시설 및 프로그램 개발을 통해 전통의 체험 교육장으로 발전하고, 효 문화에 대한 체계적인 교육을 통해 최종적으로 효 문화의 대중화를 이끌어 나갈 수 있어야 함



[그림 5-1] 효문화 테마파크 기본구상

제2절 도입시설

1. 도입배경

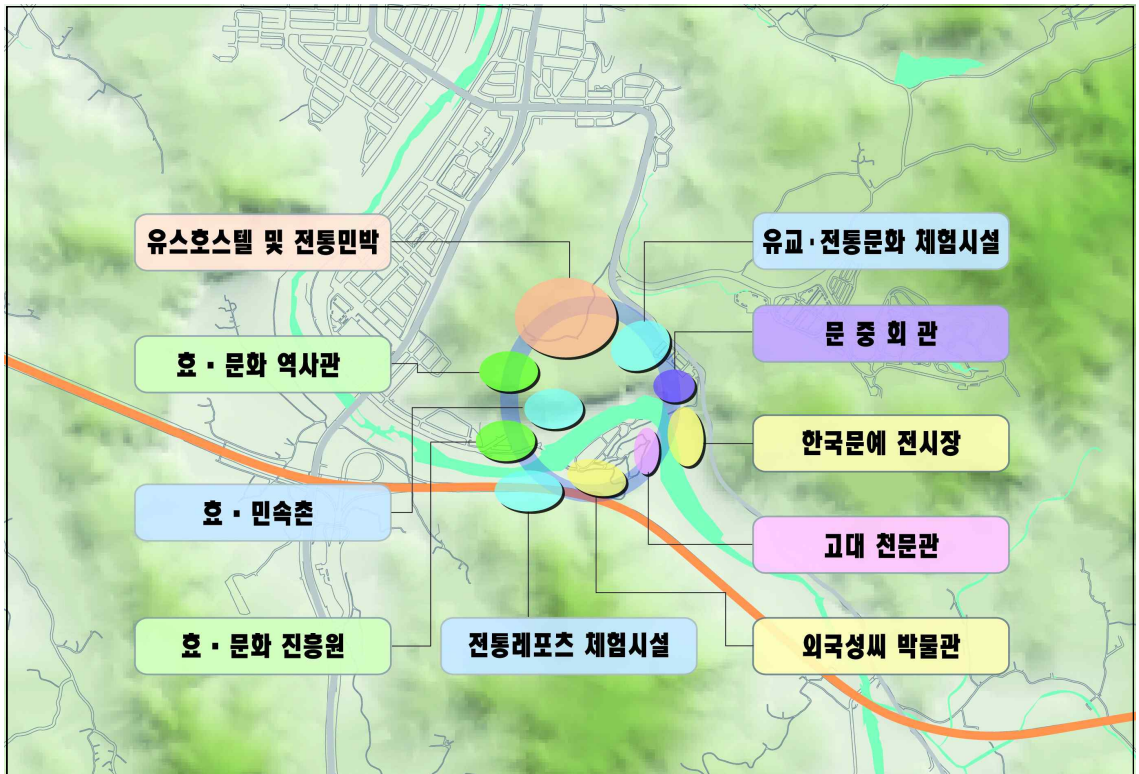
- 테마파크의 도입활동은 개발목표와 계획 대상지의 특성, 표적시장을 감안하여 설정하며, 도입시설은 설정된 도입활동에 관광객과 지역주민의 관광 수요를 감안하여 설정해야 함
- 특히 효 문화에 대한 교육과 전통문화에 대한 체험 등을 통해 청소년 및 노인을 비롯한 관광객이 흥미를 가질 수 있는 시설 및 프로그램 도입이 필요함
- 또한 이렇게 체험할 수 있는 문화를 바탕으로 숙박시설을 비롯한 편의시설이 갖춰져야 할 것으로 판단됨
- 효 문화와 역사 및 인물을 보다 체계적으로 학습하고 교육할 수 있는 교육 프로그램 개발 및 마련되어야 함
- 지역 또는 죽보박물관의 특성에 맞게 지역의 특상품 및 토산품과 문중의 대표적 특상품 및 전통주 등을 상품화하고 관광객의 기호에 맞게 고급화·다양화하여 판매할 수 있는 도입시설을 통해 지역주민과 관광객 간의 소통의 장을 마련할 필요성이 있음
- 지역을 대표하고 랜드마크 할 수 있는 대표 프로그램과 이를 효과적으로 홍보할 수 있는 대표축제 및 이벤트 프로그램 개발이 필요함

2. 도입구상

- 효 문화 테마파크의 주요 타겟이라 할 수 있는 청소년 및 노인을 포함한 가족단위 관광객을 대상으로 즐기며, 교육과 가족 간의 유대를 강화할 수 있고 가족 간의 회복 및 치유 관점에서의 프로그램으로 개발
- 가족들이 체류하며 즐기는 데에 부족함이 없도록 기반시설 및 숙박시설 등

의 편의시설 등의 도입 필요

- 숙박시설: 전통고택을 통해 기와집 등의 아이템을 활용한 전통숙박시설을 도입 또는 청소년과 가족단위 관광객이 부담없이 즐길 수 있는 유스호스텔 등의 숙박시설
- 편의·휴양시설: 전통과 민속문화를 느낄 수 있는 정원 및 정자 등을 도입하고 전망대와 산책로(민속과 전통에 입각한) 등을 조성하여 체류하며 즐길 수 있는 편의·휴양시설 도입
- 체험시설: 전국문중회관, 전통문화연수원, 시대별전시관, 전통문화공연장, 호행사료관, 효문화관 등의 다양한 체험관련 시설 도입



[그림 5-2] 효문화 테마파크 도입시설

- 문화전시시설: 한국 고유의 전통과 민속 및 문학과, 역사 등의 다양한 문화를 간접적으로 언제든지 접할 수 있는 전시시설 도입
- 기반시설: 주차장 확대 및 조경시설, 도로 정비 등의 기반시설의 확충이 추가적으로 요구됨

3. 도입시설

1) 효 문화 역사관

- 효·문화 역사관은 효·문화 테마파크의 메인 프로그램으로 테마파크 개발배경, 효 문화의 역사와 대표 인물, 우리나라 효와 연관된 설화 등 다양한 효 관련 테마의 소재를 통해 학습과 교육을 통해 제공함
- 효·문화 역사관은 모든 방문객이 머물며 즐길 수 있는 공간으로 조성하고, 전시와 체험 및 학습을 가능토록 함

2) 효·민속마을(촌)

- “효”와 서민 삶의 모습을 보여줄 수 있는 “민속”을 테마로 한 마을을 조성하고, 이를 언제든지 관람할 수 있는 전시프로그램으로 구성하여 가장 많이 찾고 즐길 수 있는 핵심 프로그램으로 개발

3) 유스호스텔 및 전통민박

- 유아 또는 청소년이 효 문화의 교육 대상으로 이들에게 보다 구체적이고, 체계적인 효 문화 종합교육을 위해 숙박형 체험시설을 갖추고 가족과 함께 숙박하며 체험하는 교육형 프로그램을 통해 운영
- 저렴한 숙박을 통해 체류형 관광을 제공할 수 있는 유스호스텔 건립 또는 가족들과 전통적인 숙박공간을 통해 서민의 문화와 효를 체험할 수 있는 숙박시설을 건립하여 가족간위 체류형 관광객 집중

4) 신규 교통수단개발

- 테마파크의 활성화를 위해서는 테마파크 내 시설도 중요하지만, 주변 관광 자원의 연계 활용방안 또한 매우 중요하다고 할 수 있음
- 따라서 테마파크 내 시설 관람에 도움을 줄 수 있고, 주변의 관광지와 연계 하여 관람이 용이할 수 있는 간이 교통수단을 도입할 경우 시너지 효과가 발생할 것으로 판단됨

5) 유교문화 체험시설

- 효 사상과 문화는 전통적 유교사상에서 파생되었다고 할 수 있으며, 이러한 효 사상을 체계적으로 이해하기 위해서는 유교사상에 대한 기본적인 이해가 필요하므로 이를 뒷받침 할 수 있는 유교문화 체험시설 도입

6) 전통문화 체험시설

- 유교문화와 함께 효사상을 이해하는데 필요한 전통문화 체험시설을 도입 하고 이에 맞는 체험 프로그램을 개발하여 유교문화 체험 프로그램과 연계 운영

7) 문중회관

- 효 사상을 교육하고 홍보하기 위해서는 집안과 문중의 뿌리를 알아야 가능하므로, 현재 뿌리공원에 있는 성씨조형물 이외에 가문의 역사와 문화를 이해할 수 있는 문중회관 건립을 통해 보다 체계적인 문중에 대한 이해를 통해 효의 이해 내실화를 목적으로 문중에게 분양
- 문중회의를 위한 회의시설 설치를 통해 문중 구성원들이 찾게 만들어 효를 실천하는 장소로의 랜드마크 조성

8) 고대 천문관 설치

- 첨성대와 유사한 전통적 방법과 현대적 기술을 접목한 천문관을 설치하여 숙박하는 관광객에게 야간의 볼거리를 제공

- 특히 별자리 등 효 이외의 교육효과를 나타낼 수 있어 부모 및 학생들의 관심이 높을 것으로 사료됨

9) 한국문예 전시장

- 한국의 시(조)와 문학 등에 나타난 효 관련 문예 등을 소개하고 내용을 구체적으로 교육할 수 있는 체험 및 전시공간을 마련함

10) 외국성씨() 박물관

- 미국, 영국, 중국, 일본 등 각국의 대표 성씨를 선정하여 국내의 족보박물관과 유사하게 외국성씨 박물관 조성으로 외국인의 관심을 유도함
- 효의 대한 사상을 세계화하고, 가치를 높이기 위해서는 국내 이외의 외국인의 관심을 유도할 수 있어야 하므로 외국인들을 위한 성씨 박물관을 조성하고 외국 존(zone)을 형성하여 테마파크의 이목집중과 세계화를 실현함

11) 문중 전통주 시음 및 판매장

- 테마파크마다 기념품 및 특산품 개발은 매우 중요한 수입항목으로 효 테마파크의 특성에 맞는 문중 전통주의 역사와 특성을 발굴하여 그에 따른 전통주를 판매하고 홍보하는 상설 판매장을 설치함
- 그 밖에도 효 테마파크를 홍보하고 나타낼 수 있는 캐릭터 등을 개발하여 기념품으로 제작하여 판매함

12) 전통레포츠 체험시설

- 전통적이고, 민속적인 고유 여가 및 스포츠 체험을 위한 국궁, 택견, 씨름 등의 전통적 놀이 및 무예를 교육하는 강좌 체험시설을 도입하여 육체를 통해 즐길 수 있는 프로그램 도입
- 국내 무예 관련 운동은 충효 사상이 깃들여 있어 여러 다차원적 교육이 가능할 것으로 판단됨

13) 상설이벤트 프로그램

- 효 문화를 보다 다채롭고 이색적으로 즐길 수 있도록 상설 이벤트를 실시하여 재방문 비율을 높이는 방안을 모색할 필요성이 제기됨
- 현재 연중 1회 개최되는 효문화 뿌리축제 이외에도 매일 다양하게 개최될 수 있는 퍼레이드 및 다양한 주제의 공연 등 다양한 이벤트 개최를 통해 관광객의 만족도 제고를 위함임

제3절 전략방안

1. 매력요소 발굴 및 확대

- 성공적인 테마파크가 되기 위해서는 매력적 요소 및 차별화된 테마를 통해 고유적 가치를 발현할 수 있어야하며, 이는 지역의 특수성 및 고유성과 지역의 특화된 이미지 및 자원 등을 활용하여 매력요소를 발굴하거나 기존의 매력요소의 가치를 확대하는 것이라 할 수 있음
- 특히 기존 관광객 이외에 신규 관광수요를 예측하여 새롭게 창출할 수 있는 매력있는 자원을 발굴할 필요가 있으며, 설화, 민담 및 전설 등을 스토리텔링화 한다든지 지역의 대표 이벤트 및 축제로 개발할 필요성이 제기 됨
- 효 문화 테마파크의 주요 타겟은 청소년이라 할 수 있으므로 청소년을 대상으로 한 킬러 콘텐츠를 개발할 필요성이 제기되며, 청소년에게 지각될 자연자원, 역사·문화자원, 전통·민속 생활문화, 생산기술 등을 대상으로 보존가치가 있는 요소 발굴이 필요함

2. 사업추진 체제의 활성화

- 테마파크가 조성되면 지역관광의 활성화와 효 문화진흥원의 보존 및 지역 발전의 원동력이 될 수도 있지만 지역 전체의 계획성 없는 개발로 문화의 파괴와 자연환경 훼손 등 무질서한 상황이 야기될 수 있음
- 이를 방지학 위해 적절한 사업추진 주체를 결성하고, 행정기관, 문중, 향교 등과 협조체계를 구축하는 것이 필수적이며, 주민주도형, 관주도형, 제3섹터형 등의 방식을 검토할 수 있음
 - 주민주도형: 추진조직 결성이 용이하고, 주민이 직접 참여 및 수입의 지역 환원도 쉬운 반면, 아이디어의 부족 문제, 재원 및 담보 능력의 부족, 부업 형태의 경영참여 및 관리·운영 재원의 영세성 등이 문제라 할 수 있음

- 관주도형: 인·허가 절차가 신속하고, 관계 부서간 협조가 용이하며, 장기적이고 종합적인 관리 및 운영이 가능하나, 예산운용의 한계와 관료주의 고착 및 순발력 부족, 사업 추진에 대한 책임감 미약 등 관광객에 대한 서비스 마인드 부재가 문제라 할 수 있음
- 제3섹터형: 주민소득 부가가치 증대, 공익성과 수익성 보장, 주민에게 운영이익 배분 등의 장점이 있으나, 공공과 민간의 단점을 표출할 수 있고, 고액 투자가의 발언권 강화로 종속관계가 형성될 수 있는 문제가 발생될 수 있음

3. 연계관광상품 확대

- 테마파크를 통해 숙박시설 등과 연계할 필요성이 제기되며, 대전 전지역의 관광자원 및 인근지역인 옥천, 영동, 청원, 금산, 무주 등의 자원과 연계관광상품 개발이 요구됨
- 그 밖에도, 대전 내 대표적 관광자원인 유성지역 및 공주지역과 연계한 관광상품을 통해 효문화와 백제역사 문화권의 연계가 필요할 것으로 판단됨
- 또한 뿌리공원 주변에 다양하게 분포되어 오월드, 아쿠아월드 등의 테마파크와 사정공원, 보문산 도시공원지구 등 다양한 시설 등과 연계할 수 있는 티켓 등의 공동판매 및 패키지상품 개발 등이 필요할 것으로 판단됨

4. 테마파크 이미지 창출

- 최근의 관광은 이미지의 확인이라 할 수 있을 정도로 관광객들이 관광목적지의 방문에 앞서 방송, 신문, 인터넷 등의 각종 정보망을 통해 기본적인 정보를 알고 찾아오기 때문에 관광객들의 기대감을 만족시켜주지 못할 경우 지속적인 관광객 유치에 어렵다고 할 수 있음
- 따라서 효 문화테마파크의 경우 “효” 라는 고유적 이미지와 대전지역 내 뿌

리공원이라는 고유 이미지를 더욱 특화 또는 차별화하여 뿌리공원내의 효
문화 테마파크 고유 이미지를 강화하여 활성화 할 필요성이 제기됨

제6장 결론 및 제언

제1절 결론

제2절 제언

제6장 결론 및 제언

제1절 결론

- 도시관광에서 테마파크는 매우 중요한 아이템으로 발전하고 있으며, 세계적인도시의 경우 경쟁력 확보의 중요한 수단으로 활용되고, 테마를 통한 도시의 고유 이미지를 형성해 나가고 있음
- 도시만이 가지고 있는 자연환경과 역사 문화자원 등 고유의 도시 특성을 테마화하여 경쟁력 있는 도시로 만들어 나가는 것이 중요한 과제로 대두되고 있는 것을 반증하고 있으며, 테마파크는 21세기의 사람들에게 즐거운 시간과 공간을 제공하는 새로운 여가시설로서, 관광산업이 급속도로 성장하면서 도시의 쾌적성을 창조하는 새로운 도시개발 수단으로도 부각되고 있음
- 최근 관광의 트렌드는 크게 두 가지의 관점에서 접근할 수 있는데, 체험과 소비를 중시하는 관광프로그램이 주목받고 있으며, 자연경관 및 유형의 관광자원에서 벗어나 무형의 관광자원을 선호하고, 교육과 문화의 이해 등에 높은 관심을 갖기 시작하였다고 할 수 있음
- 특히 세계의 테마파크 및 국내의 테마파크 현황과 사례를 분석한 결과 전통, 문화, 역사 등의 소재를 주제로 한 테마파크는 오랫동안 관심을 통해 방문객의 인기가 높은 것으로 나타났으며, 지역문화의 보존 및 지역의 이미지 향상 등의 부가적인 효과를 통해 테마파크 이외의 간접적 관광객의 유입도 높은 것으로 분석되었음
- 이러한 특성에 따른 요소들을 비춰볼 때, 테마파크는 최근의 관광객의 수요를 충족시킬 수 있는 대표적인 관광도입시설이자 프로그램이 될 수 있음

는 관광자원이라 판단됨

- 그러나 테마파크란 일정한 주제 즉, 테마를 통해 공원로서의 기능을 갖춰야 하므로 제약이 될 수 있으나 이러한 점이 다른 일반적인 공원과 차별화 될 수 있는 강점으로 나타날 수 있음
- 따라서 현재 전국 유일의 뿌리공원은 우리나라 전통의 효 문화르 계승하기 위한 공원으로 족보박물관 이외에도 효문화 진흥원 등 효와 관련된 다양한 기능을 갖춘 시설이 도입되어 있음
- 본 연구는 이러한 도입된 기능을 보다 특성화하고, 기능과 시설을 보완하여 추가적인 프로그램을 개발한다면, 차별화된 테마의 효문화 테마파크 조성이 가능하며, 대전 지역의 경쟁력을 갖춘 관광자원으로 발전할 수 있음을 제시하였음
- 특히 테마파크내 도입시설로는 효와 관련되고, 한국의 전통 및 민속 문화와 연관된 효 문화 역사관, 효 · 민속촌(마을)과 이를 활용한 전통민박 및 가족단위 관광객을 위한 유스호스텔 등의 시설 도입이 필요함
- 그 밖에도 주변지역의 관광자원과 연계하여 둘러보기 용이토록 신규 교통수단 개발이 필요할 것으로 판단되며, 그 밖에 유교 및 전통문화 체험시설과 문중회관 등을 건립하여 문중에게 분양함으로써, 문중회의 유치와 지속적인 방문객 유치에 도움이 될 것으로 판단됨
- 그 밖에도 고대 천문관 설치하여 청소년의 호기심을 채워줄 수 있는 시설을 도입하고, 한국문예 관련 전시장, 외국성씨 (國姓氏) 박물관, 문중 전통주 시음 및 판매장, 전통레포츠 체험시설 등의 도입이 필요함
- 한편, 테마파크를 빠른 시간 내에 홍보하고 알리며, 긍정적인 이미지를 홍보하기 위해서는 지역과 어울리는 축제 및 이벤트의 개최가 매우 효과적이라고 할 수 있는데 현재 뿌리공원 주변은 효 · 문화 뿌리축제를 개최하고 있어 이를 보다 효과적으로 개최하고 활용한다면 이벤트를 통한 테마파크의 홍보를 극대화 할 수 있을 것으로 판단됨

제2절 제언

- 테마파크는 도시관광에서 매우 중요한 관광자원으로 인식되고 있으며, 최소한의 환경자원 훼손과, 무형의 문화와 테마를 통해 관광상품화가 가능한 최근 주목 받는 관광의 형태임
- 본 연구에서는 대전지역의 특성과 뿌리공원 내 특수성을 감안하고, 전국에 유사한 테마파크가 없어, 대전시만의 차별화가 가능한 호 문화 테마파크를 소재로 한 테마파크 조성 계획에 대해 연구하였음
- 테마파크는 아무리 소재의 독창성, 테마성, 비일상성, 통일성 및 배타성 등의 특성을 통해 테마파크를 조성한다해서 모두 성공적인 공원으로 개발되거나 발전하는 것은 어려움
- 따라서 대전과 한국을 대표할 수 있는 전세계 유일의 호 문화테마파크가 되기 위해서는 몇 가지 정책적 제언이 필요할 것으로 판단되어 다음과 같이 제시하였음
- 첫째, 테마의 통일성으로, 테마파크 조성시 매우 중요한 요소이고 모든 테마파크 기획자들이 잘 알고 있으면서도 실수하는 부분이라고 할 수 있는데, 그러한 이유에는 시설에 대한 지나친 욕심인 것으로, 테마와 연관된 주제에 대해서 시설을 도입하거나 프로그램을 계획하여야 함에도 불구하고 관련이 없거나 관련성이 낮은 시설과 프로그램을 도입하여 전체적인 테마파크의 테마 통일성을 약화시키는 문제를 야기시킴
 - 따라서 호 문화와 관련된 테마를 선정하고 그에 관련된 아이টে을 선별적으로 테마 개발에 이용
- 둘째, 테마파크 개발 방식의 추진체계의 변화가 필요할 것으로 판단됨, 특히 대부분의 테마파크의 경우 민간기업에서 추진하는 테마파크는 성공하는데 반해 공공기관에서 추진하는 테마파크는 적자에 경영실적이 매우 저조하고 방문객도 낮게 나타나고 있어 이러한 문제를 이변에 조성될 호 문화테마파크에도 개발방식 및 추진방식에 적용해야 할 필요성이 제기됨

- 따라서 이번에 조성될 효 문화 테마파크의 경우 투자주체 또는 운영 주체를 제3섹터 방식과 민간 부분의 운영과 관리를 보완하는 방식으로 추진할 필요성이 제기됨
- 특히 효 문화 진흥원 및 주변 지역의 주민의 협조가 본 테마파크의 성패를 결정짓는 중요한 요인이 될 수 있으므로 지역주민의 참여와 운영 및 관리를 유도할 수 있는 방향으로의 모색이 필요할 것으로 판단됨
- 셋째, 교육성 있는 프로그램이 구성되어야 함, 효와 관련된 문화, 역사 및 인물 등은 교육의 중요한 자료이며, 본래 본 테마파크의 중요 기능 가운데 하나는 교육적 기능을 내포하고 있어 교육적 기능을 담당할 프로그램을 필수적으로 구성해야 본 테마파크의 조성 목적이 이루어지는 것이라 판단됨
- 넷째, 숙박형 관광 시설과 체험 프로그램의 도입이 필요함, 숙박형 관광은 관광객의 소비활동 진작으로 지역경제의 파급효과를 극대화하여 관광의 순기능을 확대하고, 체험 프로그램은 이를 뒷받침 한다고 할 수 있으며, 관광객 입장에서는 해당지역의 관광에 대한 추억과 관광경험을 더욱 확대할 수 있어 중요하다고 할 수 있음
- 다섯째, 테마파크는 자연과 환경의 훼손을 최소화할 수 있는 관광개발이라 할 수 있으며, 지속가능한 관광 관점에서 시설이 도입되고 프로그램이 개발되어야 함
- 마지막으로, 테마파크도 서비스산업이며, 관광산업에 포함되는 고객만족이 중시되는 산업으로, 고객만족 보다 진보한 고객 감동을 통한 긍정적인 재방문 의도와 추천의도 등의 행동의도가 높게 나타날 수 있도록 서비스를 강화할 필요성이 제기되며, 운영 측면에서 지속적인 관리방안 등이 필요함

참고문헌

- 김은정, “테마파크 홍보에 관한 연구:외국의 선진 사례를 중심으로”, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2001, p.5.
- 김성혁, <관광학 원론>, 형설출판사, 1994, p.309.
- 김창수, <테마파크의 이해>, 2007, 대왕사, 16-20.
- 박영규(2000), “효 문화에 대한 새로운 인식”, 특별한 한국인, 웅진닷컴.
- 서인원, 대구의 역사문화형 테마파크 개발방향, 대구경북개발연구원, 2001.
- 정광현, “국내 도심형 테마파크에 관한 연구”, 경희대 경영대학원 석사학위논문, 2001, p.7.
- 안영애, 테마파크와 관련된 스폰서십에 관한 연구, 중앙대학교 석사학위논문, 2003, pp.15~19.
- 최지남, “테마파크의 이용 만족도에 관한 연구: 서울랜드와 롯데월드를 중심으로”, 단국대학교 석사학위논문, 2003, p.15.