

체험관광자원으로서의 동굴

유 영 준

경주대학교 관광경영학과

I. 서론

관광자들이 나타내는 행태상의 특징은 매우 다양하다. 관광객들은 쇼핑, 휴식, 호기심 충족, 스포츠, 친지 방문 등 자신들이 관광하고자 하는 목적에 따라 교통수단이나 숙박 장소의 선택과 비용, 목적지 내에서의 행동 등에 있어서 다양한 특성을 나타낸다. 현대에 들어서면서 관광행태가 가족 중심적이고 실제 체험을 중시하는 방향으로 나가고 있으며, 자신의 개별적인 호기심이나 지적 욕구를 충족시키는 방향으로 변화하는 일반적인 특성을 보이고 있다. 이런 특징은 관광목적지 선택에 있어서 과거와는 다른 특징을 초래하게 되는데, 이것이 문화상품에 대한 관심으로 표현된다(조현호·유영준, 1999).

우리나라에서도 최근 이런 추세에 부응하여 체험적 요소가 중시된 관광상품 개발이나, 기존 관광상품에 체험적 요소를 가미하려는 시도를 다양하게 엿볼 수 있다. 문화관광축제의 경우, 축제별로 주제와 부합되는 다양한 체험프로그램을 운영하여, 관광객들의 좋은 반응을 얻고 있으며, 음식, 태권도, 종교 등 우리나라의 문화를 상징할 수 있는 자원을 체험관광 상품화하여 많은 외래 관광객을 유인하고 있다(이광희·김영준, 1999).

특히 동굴의 경우에는 자연관광자원과 인문관광자원의 특성을 모두 갖춘 복합적 경관을 갖고 있기 때문에 '복합관광자원'으로 구분할 수 있다. 동굴의 특징은 예술성(지하 경관의 신비성), 종교성(원시종교의 유적성), 유용성(동굴 탐험장·핵폐기물 처리장), 학문성(지구과학·동굴학·관광학)으로 요약될 수 있다(유영준, 1997).

이런 복합적 기능을 가진 동굴은 지하에 분포하고 있기 때문에 특이하고, 여름에는 긴 팔 상의를 입고 들어가야 할 정도로 냉방이 잘 되며, 반대로 겨

올에는 밖의 기온보다 따뜻하여 계절의 영향을 덜 받아서 일반 관광자원보다 사람들에게 관심이 높고 견인력이 큰 자원이다.

따라서 본 연구에서는 동굴의 체험관광자원적 성격을 부각시켜 보다 많은 잠재관광자의 관심을 유도할 수 있는 마케팅 방안을 마련하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 다음과 같은 방법으로 연구를 진행한다. 우선 동굴의 관광자원으로서의 가치를 살펴본 뒤, 둘째로 체험관광을 개념적으로 정립하고, 이를 바탕으로 하여 동굴의 체험관광적 특성을 도출한다.

II. 동굴의 관광자원으로서의 가치

1. 동굴의 특성

우리나라 동굴 중 석회동굴과 용암동굴은 대체로 그 생성 연대가 각각 비슷하다. 즉 석회동굴인 강원도 삼척시의 초당굴, 환선굴, 관음굴, 연지굴 등과 영월군의 고씨굴과 동정굴, 정선군의 비룡굴과 화암굴, 충북 단양의 고수굴과 노동굴, 천동굴, 경상북도 문경의 관산굴 등은 대부분이 고생대 대석회암통에 속하는 지질층에 발달하고 있어 대체로 구조 지질의 생성 연대는 약 4~5억 년 전인 것으로 알려져 있다.

석회동굴의 대부분은 종유석과 석순 등의 지형경관이 풍부하며 그 동굴의 형성 연대는 대략 10만년 전후로 추정되고 있다. 비교적 동굴지형이 풍부하게 발달하고 있어 각종 미지형의 모식장, 전시장의 역할을 담당하고 있다.

그리고 이들 동굴이 하천 하상의 가까운 곳에 위치하고 있는 동굴에서는 옛날 우리 조상들이 살아 왔었다는 흔적이 곳곳에서 발견되고 있다. 따라서 동굴들이 선사주거지나 종교 신앙의 성소로서, 그리고 피신처로 이용되어 왔다고 추정할 수 있다.

한편 용암굴은 우리나라에 약 100개소가 있다고 알려져 있는데, 그 중 제주도에만 70% 정도가 분포하고 있다. 제주도의 만장굴, 빌레못굴, 김녕사굴, 협재굴 등을 비롯하여, 북한지역의 개마고원, 황해도의 곡산지역, 강원도의 철원

등지의 용암지역에도 분포하고 있는 것으로 나타났다.

또한 제주도의 굴 입구는 외국과 달리 가스 폭발로 이루어진 것이 아니고 천장이 매몰되어서 굴 입구가 이루어진 것이 특징이다. 좁고 긴 것이 특색이어서 세계적으로 긴 용암굴이 발달하였지만, 실제 내부경관은 매우 단조롭기 때문에 볼 만한 것이 많지 않다. 그리고 제주도의 용암굴은 대부분이 서북쪽의 협재리 서남쪽과 동북쪽의 김녕 부근에 산재하고 있는 것이 특징이다.

이 밖에도 동굴의 넓이, 특히 동굴의 크기가 넓어짐에 따라 낙반현상이 많이 일어나고 있는 동굴이 많은 점과 깊은 수직굴이 많아서 진동굴성 생물이 많다는 점 등이 특징이다.

2. 관광자원으로서의 동굴

대부분의 학자들은 동굴을 자연관광자원 중 지형자원으로 구분하고 있으나, 이것은 동굴의 성격 중 가장 대표적인 지형적인 면만을 관찰하여 나타난 결과라고 할 수 있다.

동굴은 지형·지질작용과 관계가 깊은 자원이지만 지하의 신비적 경관이 관광자원으로 활용되고, 그 구조의 특성에 따라 산업적·군사적 또는 학술적 연구의 이용에 크게 기여하는 등 다기능적 복합성을 띠고 있기 때문에 동굴을 ‘복합관광자원’으로 구분한다.

동굴의 관광자원으로서의 가치는 단순한 지하경관의 ‘예술성’만이 아니고, 원시인들의 생활양식이나 종교의식과 관련된 ‘종교성’, 전쟁시의 피난처, 식량의 저장 창고, 양송이 재배지, 동굴 탐험의 스포츠로서의 ‘유용성’, ‘학문적 연구’ 이용 등 매우 방대한 복합성을 지니고 있다. 또한 최근 들어 원자력 발전소의 핵폐기물 처리장으로도 활용될 수 있는 점도 빼놓을 수 없다.

지형적으로 본다면 하더라도 해식동굴일 경우에는 해안기암과 해식애, 해안선과 파도, 수목과 결합하여 복합성을 형성하고, 석회동굴과 화산동굴의 경우에도 산악, 하천, 계곡, 수목뿐만 아니라 동굴 주위에서 바라보는 주변경관이나 취락경관, 향토경관 등도 동굴자원의 복합성 속에 포함된다.

따라서 동굴은 자연관광자원으로서의 특징과 인문관광자원으로서의 특징을 모두 갖춘 복합적 경관이기 때문에 <표 1>과 같이 복합관광자원으로서의 가치를 지니고 있다.

III. 체험관광의 개념과 유형

관광을 통하여 자기개발을 추구하고자 하는 인간의 욕구는 관광활동 중에 더욱 많은 것을 경험하고 느끼고자 하며, 더욱 강도 높은 활동을 요구하고 있다. 이로 인해 관광활동도 단지 둘러보는 관광형태보다는 관찰하고, 만져보며, 움직여보는 자세로 변화하고 있다.

이런 관광행태의 변화 가능성은 인간생활방식의 변화에서 찾을 수 있다. 인간의 생활방식은 <표 2>에서 보는 바와 같이 노동지향에서 쾌락추구적으로, 다시 일과 여가가 통합되는 방식으로 변화함에 따라 기존 소비적 관광행태가 자기개발 및 자아실현을 추구하는 형태로 전환되어 다양한 경험을 통해 학습과 기쁨을 얻으려 한다(Krippendorf, 1987).

현재 관광시장은 세분화되어 가는 관광자의 행태 변화에 대응하기 위해 다양한 관광상품이 개발될 전망이다, 특히 현지에서 직접적인 체험을 통해 관광활동의 이해를 넓히고, 만족을 증대시키려 한다. 또한 기존 대중관광의 폐해에 대한 반작용으로 자연환경과 고유문화 등을 보전하면서 체험하는 대안적 관광형태의 중요성이 제기되고 있다.

따라서 새로운 관광행태로 각광받고 있는 체험관광에 대해 살펴보도록 한다.

1. 체험관광의 개념

관광은 '인간의 지적·심리적·사회적인 욕구를 다양하게 충족시키며, 직접적인 관광체험을 통해 문화수준을 높이고 지식과 경험의 폭을 넓힘으로써 삶의 질적 향상을 도모하는 활동(박석희, 1994)'이므로 사실상 관광활동 자체가

하나의 체험이기 때문에 모든 관광을 체험관광이라고 볼 수 있다. 이런 의미에서 관광은 위락이나 여가 등의 개념보다는 그 기능상 자기계발적 측면이 피로회복적 측면보다 강하고 효과성에서도 생산적 측면이 소비적 측면보다 강하다고 할 수 있다.

‘체험(experience)’의 사전적 의미는 ‘실제로 보고 듣고 겪는 일, 또는 그 과정에서 얻는 지식이나 기능’을 총체적으로 가리키는 용어로서, 관광체험은 「동기→현지경험→결과」라는 일련의 과정을 통해 이루어진다. 그러므로 관광체험은 현장에서의 경험뿐만 아니라 관광행위의 사전, 사후의 활동까지 포함되며, 체험의 대상은 인간생활의 모든 환경요소가 포함되어 그 범위를 한정짓기 어렵다(이광희·김영준, 1999).

그러나 체험의 의미를 현지경험으로 국한해 보면 <표 3>에서 보는 바와 같이 일반적으로 관광자가 관광목적지에서 체험하고자 하는 요인은 일탈감, 지적 체험, 대인 교류감, 자연친화감, 모험감, 시기 이색체험, 창의적 체험 등으로 대별할 수 있다(Pearce, 1980 ; Lee et al., 1994 ; 성영신 등, 1996). 체험관광은 이런 체험요인을 충족시키는 활동이라고 할 수 있다.

체험관광은 관람형 관광에 비해 다음과 같은 차별성이 존재한다.

첫째, 체험관광은 이문화적 요소 혹은 기억에 남을만한 현상에 대한 강도 높은 체험활동이 이루어진다.

둘째, 체험관광은 지역사회나 자연환경과의 직접적인 접촉을 통해 이해의 폭을 넓힐 수 있는 활동이 이루어진다.

셋째, 체험관광은 보다 적극적이고 창조적인 참여활동을 통해 지적 욕구를 충족시킨다.

따라서 체험관광은 ‘독특한 체험을 추구하기 위해서 특정 관광대상에 대해 보다 강도를 높인 직접적인 관광’이라고 정의할 수 있다. 즉, 체험관광은 일상적인 활동의 범주가 아닌 이문화적 요소에 대한 접촉이며, 단순히 보고 이해하는 것과는 달리 관광목적지에서의 다양하고 직접적인 접촉을 통해 이해의 폭을 확장하는 활동을 의미한다.

2. 체험관광상품의 유형

관광상품은 관광자의 욕구를 유발하거나 충족시켜줄 관광대상을 바탕으로 하여 서비스를 제공하는 유무형의 복합적인 상품이라고 정의할 수 있다. 체험관광상품 역시 독특한 체험을 추구하는 동기를 충족시켜 주는 서비스를 제공하는 유무형의 복합적인 상품이라고 할 수 있다.

경쟁력 있는 다양한 관광상품의 활성화라는 측면과 전적으로 체험활동만으로 이루어진 관광상품이 현실적으로 유통될 수 없는 여건이기 때문에 체험관광상품의 범주를 전적으로 체험을 목적으로 한 관광뿐만 아니라 체험적 프로그램이 일부 포함된 관광도 체험관광상품에 포함시킬 수 있다. 즉, 태권도관광상품이면 전적으로 태권도와 관련된 관광활동만을 하는 것이 아니라 다양한 관람활동, 쇼핑활동 혹은 타 체험활동 등이 포함된 상품도 체험관광상품으로 간주할 수 있다(이광희·김영준, 1999).

체험관광상품은 SIT의 경우처럼 그 소재가 매우 다양하여 그 영역을 한정하거나 유형을 구분하기 어렵지만 기존 국내외에서 제시된 SIT의 분류와 관광체험의 유형을 근거로 하여 살펴보면 <표 4>와 같다.

「문화체험」이란 다른 지역의 문화 및 예술에 대한 지적 호기심을 충족하기 위한 창조적 형태의 활동을 추구하는 체험이다. 주요 유형은 문화관광의 유형 중 체험성이 가미될 수 있는 제작실습체험, 전통문화교육체험, 종교문화체험 등으로 분류된다.

「생활체험」이란 관광목적지에서 일정 기간의 체류를 통해 현지인과 교류하며, 현지생활을 있는 그대로 체험하는 활동이다. 생활체험은 문화체험이 비교적 제한된 관심분야에 대한 체험이 이루어지는 반면에, 직접적이고 광범위한 지역문화에 대한 체험을 추구한다는 특성을 지닌다. 이런 생활체험의 유형은 크게 전통생활체험과 농어촌생활체험으로 구분할 수 있다.

「생태체험」이란 자연동화감 내지는 자연친화감을 가지고 자연환경을 훼손시키지 않으면서 즐기는 관광행태이며, 대부분 관찰활동이나 보호활동을 통하여 이루어지는 체험을 말한다.

「모험체험」이란 경쟁심이나 모험심 등의 심리적 욕구 등에 의한 활동으로, 일반적으로 활발한 신체활동을 필요로 하며, 때로는 위험을 수반하는 체험을 말한다. 모험체험은 레포츠체험과 특이지역탐방 등으로 구분할 수 있다.

「특이체험」은 거주지역에서는 경험할 수 없는 방문지역에서만 특이한 문화체험을 의미한다. 우리나라에서는 건강미용체험과 안보체험 등이 대표적이다.

IV. 동굴체험에 대한 관광마케팅전략

앞에서 살펴본 바와 같이 동굴은 복합관광자원이며 모험체험의 장소로 학계에 알려져 있다. 그러나 일반 관광자들에게 동굴은 어떻게 소구되어 있을까? 대부분의 관광자들에게 동굴은 석회동굴을 연상하게 하는 단지 관람형 관광자원으로 인식되어 있다. 그것은 동굴관광의 마케팅 전략이 잘못된 때문이라고 판단된다.

동굴의 역할을 정리해 보면 다음과 같다. 첫째, 자연학습장을 들 수 있는데, 석회동굴, 화산동굴, 및 해식동굴 모두 자연적으로 형성된 것이기에 학생들이 실내에서 배운 내용을 살필 수 있는 현장학습장의 역할을 한다. 둘째, 박물관을 들 수 있는데, 전술한 바와 같은 특수지형을 모아놓은 박물관뿐만 아니라 언양의 자수정동굴과 같이 이전에는 자수정광산이었던 곳을 인공적으로 개발하여 자수정을 전시해 놓은 자수정박물관, 석탄을 채굴하던 탄광을 석탄박물관으로 개조한 정선의 화암굴 등이 그 사례이다. 셋째, 역사체험장의 역할을 들 수 있는데, 이것은 가장 중요하지만 대부분의 동굴에서 무시되어 오고 있다. 대부분의 동굴은 동굴 나름대로의 전설을 보유하고 있지만, 그것을 활용하고 있지 못하다. 울진 성류굴의 경우 왕이 피난을 한 하천이라는 왕피천과 왕이 머물렀다는 聖溜라는 전설을 활용하지 못하고 있다는 점, 영월 고씨굴의 경우 임진왜란 당시 고씨들의 피난 장소였다는 점, 단양 고수굴의 경우에도 석기시대의 유물이 발견되었다는 점, 단양 온달굴의 경우 온달장군이 수련을 했던 점 등을 간과하고 있다.

이와 같이 동굴은 여러 역할을 갖고 있지만, 그에 적합한 관광마케팅 전략이 미흡하다. 동굴을 관광객들에게 체험관광명소로서 소구하기 위해서는 다음과 같은 마케팅 전략을 수립할 필요성이 제기된다.

첫째, 동굴의 입구나 관리사무소에 근무하는 직원들의 복장을 동굴의 전설에 맞춰야 한다는 점이다. 이것은 해당 동굴의 전설과 관련된 복장을 착용함으로써 찾아오는 관광객들에게 신선한 충격을 줄 수 있기 때문이다. 삼척 환선굴의 경우 신선과 선녀와 관련된 전설이 있는데, 현재 이 곳에 근무하는 직원들의 복장은 남자직원의 경우에는 서울의 모범택시 운전수와 같은 복장, 여자직원의 경우에는 백화점의 안내도우미와 같은 복장을 착용하고 있다. 또한 울진 성류굴의 경우에 왕의 피난처였다는 점을 각인시키기 위해서 관리사무소 직원들에게 신하의 수문장이나 신하의 복장을 착용하게 하고 관광객들을 왕과 같이 대우한다면 이런 대우를 방문한 관광객들에게는 매우 신선한 충격을 줄 수 있다.

둘째, 전설과 관련하여 동굴 내부에서 간단하게 체험할 수 있는 기회를 제공해야 한다. 단양 은달굴의 경우 은달 장군의 수련장이었다는 점을 강조하여 인터넷이나 전화와 팩스로 예약한 관광객에 한해서 은달 장군이 수련했던 것과 같은 프로그램을 개발하여 체험할 기회를 제공한다면, 시간을 정하여 직원 중의 몇 명이 무예를 수련하는 장면을 재현한다면 동굴을 역사체험장으로 활용할 수 있게 된다.

셋째, 석탄광산이나 자수정광산이었던 폐광을 활용하는 경우에는 박물관 시설을 좀 더 보완하여 당시에 사용되었던 채굴도구들과 관련 자료를 볼 수 있는 시설을 동굴 내부가 아니더라도 입구 가까이에 설치해야 한다. 동굴 내부에 설치할 경우 동굴의 습도 변화로 인해 관련 자료에 습기가 끼거나 관련 도구의 경우 녹이 든 모습을 종종 보게 되어, 관람자들의 눈길을 외면하게 된다.

넷째, 자연학습장 역할을 좀 더 보완해야 한다. 지금까지는 입장료를 제공하고 들어가서 눈으로만 보는 관람형 관광지였지만, 공사 도중 또는 공사 이전에 떨어진 종유석, 석순, 석주의 결정체들을 현미경으로 관찰할 수 있도록 한다면 실질적인 자연학습장으로서의 역할이 가능할 것으로 기대된다. 현재 동

해 천곡동굴의 경우 관리사무소 2층에 전시장을 마련하였지만, 제대로 홍보가 되지 않아 관람자들이 이용하지 않는 경우도 있고, 오래된 영화를 상영하고 업데이트되지 않은 자료를 전시하다 보니 관람자들의 흥미를 유발하지 못하고 있다. 이 점은 가족관광지로서의 역할을 간과하는 것이어서 시급한 보완이 필요하다.

VI. 결 론

2002년이면 삼척에서 세계 동굴 엑스포를 개최하는 우리나라의 경우에 아직까지 동굴체험에 관한 연구가 제대로 이루어지고 있지 못하다는 점은 관련 기관뿐만 아니라 관련 연구자로서도 반성해야 할 일이다.

최근의 관광행태가 보는 것만으로 만족하는 것이 아니라 직접 참여해서 느껴보는 것을 필요로 한다는 점에서 현재의 관광행태를 ‘체험관광’이라고 정의하고 있다. 동굴은 복합관광자원으로서 인식되고 있으며, 학계와 여행업계에서는 모험체험을 할 수 있는 장소로 인식되고 있지만, 동굴을 관리하는 관리사무소나 지방자치단체에서는 이런 관광자의 요구를 수용할 수 있는 자세가 준비되어 있지 않다.

따라서 본 연구에서는 동굴의 체험관광자원적 성격을 부각시켜 보다 많은 잠재관광자의 관심을 유도할 수 있는 마케팅 방안을 마련하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 우선 동굴의 관광자원으로서의 가치를 살펴본 뒤, 둘째로 체험관광을 개념적으로 정립하고, 이를 바탕으로 하여 동굴의 체험관광적 특성을 도출하였으며 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 체험관광은 ‘독특한 체험을 추구하기 위해서 특정 관광대상에 대해 보다 강도를 높인 직접적인 관광’이라고 정의할 수 있다. 즉, 체험관광은 일상적인 활동의 범주가 아닌 이문화적 요소에 대한 접촉이며, 단순히 보고 이해하는 것과는 달리 관광목적지에서의 다양하고 직접적인 접촉을 통해 이해의 폭을 확장하는 활동을 의미한다.

둘째, 동굴은 체험관광의 유형 중 「모험체험」의 ‘특이지역탐방체험’에 해당

하는데, 이것은 사람의 손이 닿지 않는 오지나 특이한 자연환경을 보유한 지역 등을 탐방하는 체험활동으로서 정글탐험이나 극지탐험, 동굴탐험 등이 해당된다.

셋째, 동굴을 체험관광장소로서 잠재관광자에게 소구하기 위해서는 다음과 같은 마케팅 방안을 마련해야 한다.

우선, 동굴의 입구나 관리사무소에 근무하는 직원들의 복장을 동굴의 전설에 맞춰야 한다는 점이다. 이것은 해당 동굴의 전설과 관련된 복장을 착용함으로써 찾아오는 관광객들에게 신선한 충격을 줄 수 있기 때문이다.

그리고 전설과 관련하여 동굴 내부에서 간단하게 체험할 수 있는 기회를 제공해야 한다. 단양 온달굴의 경우 온달 장군의 수련장이었다는 점을 강조하여 인터넷이나 전화와 팩스로 예약한 관광객에 한해서 온달 장군이 수련했던 것과 같은 프로그램을 개발하여 체험할 기회를 제공할 수 있다.

아울러, 폐광을 활용하는 경우에는 박물관 시설을 좀 더 보완하여 당시에 사용되었던 채굴도구들과 관련 자료를 볼 수 있는 시설을 동굴 내부가 아니더라도 입구 가까이 설치해야 한다.

마지막으로, 자연학습장으로서의 역할을 좀 더 보완해야 한다. 지금까지는 입장료를 제공하고 들어가서 눈으로만 보는 관람형 관광지였지만, 공사 도중 또는 공사 이전에 떨어진 종유석, 석순, 석주의 결정체들을 현미경으로 관찰할 수 있도록 한다면 실질적인 자연학습장으로서의 역할이 가능할 것이다.

이와 같이 다양한 체험이 가능하도록 함으로써 세계인들이 주목할 우리나라의 동굴관광을 체계화하는 것이 필요하다. 이것은 개략적으로 몇 가지 사항을 제시한 것이기에 동굴 관리사무소 측과 협의하여 보다 체계적인 연구를 시행함으로써 더 많은 동굴 관광객을 유입할 수 있을 것으로 기대된다.