

# 소규모 테마파크 진입공간에서의 이동형 인터랙티브 미디어 콘텐츠 개발

## Development of Mobility Interactive Media Contents at Small Theme Park Entrance

권 평 이

안동대학교 한국문화산업전문대학원 창조산업연구소

Kwon pyeong yi

Andong National Univ, Research Center for Creative Industry

### 요약

테마파크가 다양해지면서 지역특성과 자원을 활용한 지역특화형과 같은 소규모 테마파크가 주목받고 있다. 이에 따라 소규모 테마파크는 그만의 차별성을 확보하고, 생존전략이 필요해졌다. 본 연구의 목적은 테마파크에서의 진입공간에서의 콘텐츠 제공을 위해 이동형 미디어 콘텐츠를 개발하는 데 있다. 안동지역의 ‘원이엄마 테마파크’를 대상으로 소규모 테마파크 진입 공간에서부터 방문객들이 테마의 확장을 경험하고, 몰입하며 흥미를 느낄 수 있는 하나의 방법으로써 이동형 인터랙티브 미디어 콘텐츠 개발에 대해 논의하였다.

### I. 서론

성공한 사례로써 손꼽히는 미국 로스앤젤레스의 디즈니랜드를 시작으로 테마파크는 현대적 개념의 종합 위락 시설이라는 고부가가치 산업으로써 세계적으로 발전되며 확장되어 왔다. 테마파크란 ‘Theme(주제)가 있는 공원으로 특정의 주제를 설정하여 그 주제를 실현시키고자 각종 시설물, 건축물, 조형물 및 행사를 펼치는 곳’이다[1]. 기존 테마파크의 주제가 대부분 오락기능에 초점이 맞춰져 있었다면, 최근 들어서는 문화나 교육 등 그 주제가 점차 다양해지고 있다. 그에 따라 테마파크의 규모 또한 거대화 추세가 여전히 지속되고 있는 한편, 주제나 장소에 따라서 소규모의 테마파크도 등장하고 있다.

이 글에서는 지역의 특성과 자원을 활용한 소규모의 지역 특화형 테마파크로서 안동시 정하동 일대의 ‘원이엄마 테마파크’를 연구의 대상으로 한다. 그리고 소규모 테마파크로서 필연적으로 갖게 되는 진입공간 상의 문제점을 극복하기 위해 이동형 인터랙티브 미디어 콘텐츠의 개발 사례를 논의해 보았다.

### II. 테마파크 진입공간의 인터랙티브 콘텐츠

테마파크의 진입공간은 단순히 물리적인 구획에 의해 구별된 출입구의 공간으로 볼 수도 있지만, 테마파크 자체를 방문하려는 의지를 가지고 접근하는 방문객들에게 있어서는 그 장소가 자신의 시야에 드러날 때부터 이미 마음속에는 하나의 진입공간이 형성되기 때문에, 시각의 확보에 따라 공간의 범위도 확장되거나 축소될 수 있다.

이때, 테마파크 진입공간은 테마파크의 본질적인 특징 중, ‘배타성’과 관련된 비일상적인 공간으로써 테마파크가

일상과 구분되도록 하며 외부 또는 내부공간으로 통과하는 전이공간의 역할을 하고 있다[1]. 기존의 테마파크들은 이러한 진입공간의 영역이 넓어서 방문객들로 하여금 몰입감과 집중도를 높이는 데 효과가 있었다면, 소규모 테마파크의 경우는 그렇지 못한 경우가 대부분이다.

‘원이엄마 테마파크’의 경우 경북 안동시 정하동의 고성 이씨 문중의 정자인 귀래정 부근에 조성될 예정이다. 부지는 2천 118㎡ 정도이며 ‘동양의 디즈니랜드’를 표방하며 개장한 롯데월드의 1/274배, 대구 이월드의 1/192배의 규모로 작은 편에 속한다. 원이엄마 테마파크는 7차선 도로가 가깝게 위치해 있으나, 조감도 상으로는 외부와의 단절 없이 개방된 공간으로 만들어져 진입공간상의 배타성은 고려하지 않은 모습을 하고 있다.

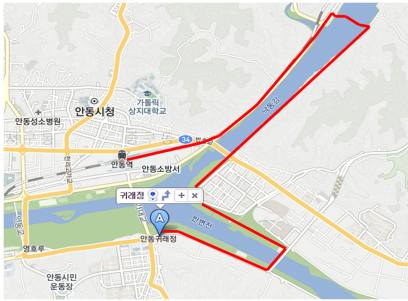


▶▶ 그림 1. 테마파크 조감도

테마파크가 비일상적인 놀이공간으로써 현실과의 차단이 얼마나 효과적으로 이루어지고 있는지가 성공의 관건으로 여겨지는 것에 비하면 원이엄마 테마파크는 지역의 작은 공원으로만 사용될 가능성이 커 보인다[1]. 따라서 이러한 원이엄마 테마파크의 단점들을 극복하기 위해 진입공간을 감정적, 시각적으로 확장할 수 있는 한 가지 방법으로써 이동형 인터랙티브 미디어 콘텐츠의 활용을 제안하고자 한다.

여기서 사용된 ‘이동형 인터랙티브 미디어 콘텐츠’ 용

어는 원이엄마 테마파크의 입지 상, 활용될 수 있는 ‘인터랙티브 영상이 더해진 이동수단’을 말한다.



▶▶ 그림 2. 테마파크 진입공간

그림 2에서 진입공간의 입지를 통해 보면, 안동역) 부근으로 안동국제탈춤페스티벌이 매해 열리고 있는 탈춤 공연장을 중심으로 낙동강변을 타고 기차길이 연결되어 있다. 기차길의 오른쪽 진행방향에는 낙동강을 가로지르는 ‘월영교’라는 다리가 있다. 이 다리 역시 원이엄마의 이야기를 콘텐츠로 삼았다. 다리는 미투리 형상으로 만들어져서 2003년에 개통되었고, 국내에서는 가장 긴 목책 인도교이다.

이러한 입지환경으로 보았을 때, 원이엄마 테마파크와 월영교, 그리고 탈춤공연장에 이르는 약 7.2km의 세 지점을 연결하여 원이엄마 테마파크의 진입공간을 확장할 수 있겠다. 이 구간에서는 ‘레일바이크’를 개조해 전방의 화면으로 인터랙티브 영상 콘텐츠를 관람할 수 있도록 한 이동수단의 활용을 제안한다. 인터랙티브 영상 콘텐츠의 개발에 관한 시나리오는 다음의 2절에서 간략히 소개하고자 한다.

### III. 결과 및 결론

#### 1. 인터랙티브 미디어 콘텐츠 개발 결과: 450년 전으로의 시간 여행

표 3. 인터랙션 영상 시나리오 예시

450년 전으로의 시간여행									
이야기 구성 단계	기	장면번호	1		이야기 구성 단계	기	장면번호	2	
			장면 이미지						
인터랙션 시나리오									
장면 설정	이응태와 참여자의 만남 1			혼례날 1 - 교배지례&합근지례					
장면/사운드/기타	배경	캄캄한 밤 어느 무덤가 앞			배경	조선시대 사대부집 혼례풍경			
	사운드	무덤의 문이 열리는 소리(끼이익)/부엉이 소리/인물 등장(둥둥둥)			사운드	사람들의 복적임(잔치 분위기)/읽는 노인의 소리			

1) 안동역은 2018년 중앙선 복선화 완공으로 인해 사라질 예정이다.

	도구 손전등(배터리 -20초)	도구 돋보기(5번 사용)
텍스트 (장면 설명)	“드디어 만났구려!... 그대가 날 도와줄 분 이시오?” (인터랙션 모션 인식 및 얼굴인식-캐릭터로 등장) “부디...내 이야기를 잘 들어서, 내 사랑하는 이를...날 좀 도와 주시오!.....” (응태의 얼굴에 참여자 얼굴 오버랩)	“교배” (신랑 신부가 마주보고 절을 한다) “합근” (응태와 원이엄마가 표주박을 든 채 마주보다 얼굴이 빨개진다. 이내 서로 알 듯 말 듯한 미소를 짓는다)
인터랙션 모션 인식	고개의 끄덕임 ‘네’ 또는 ‘예’라는 긍정의 음성 및 몸동작 (동그라미) 또는 터치	혼례 잔치상 및 풍경을 돋보기로 자세히 들여다 봄

인터랙티브 영상은 에듀테인먼트 요소가 반영되었으며, 원이엄마 테마파크로 이동하며 영상을 관람하는 방문객들에게 흥미롭게 원이엄마의 편지와 시대적 상황에 대한 배경지식을 결코 무겁지 않게 전달한다. 방문객들은 영상을 단순히 관람하는 것이 아니라, 영상 속에서 주변을 살펴보고, 정보를 얻으며 그들의 동작 또한 인식되어 영상에 반영됨을 알게 된다. 이러한 과정에서 인터랙티브 미디어는 수용자와 콘텐츠를 연결해 주는 매개체로서 작용하며 영상과 영상을 뛰어넘어 그 속에 존재하는 가상세계의 인물들과 서로 소통하게 된다.

7.2km 구간의 이동시간은 약 50분 정도로, 인터랙티브 영상 관람 시간은 약 30분 내외이며, 나머지 20분의 시간은 주변경치를 감상하거나, 인터랙티브 영상의 마지막 장면에서 요구되는 ‘사랑하는 사람에게 편지쓰기’ 등과 같은 미션(Mission)을 수행하는 시간들로 구성된다.

#### 2. 결론

하나의 독립된 테마를 가진 세계로서 즐길거리와 먹거리를 갖춘, 이와 더불어 문화콘텐츠가 어우러져 있는 테마파크는 계속해서 다양한 형태로 발전해가고 있어 이제는 우리 주변에서도 흔히 찾아볼 수 있게 되었다.

이 글에서는 테마파크의 유형 가운데 지역 특화형으로 소규모 테마파크에 속하는 ‘원이엄마 테마파크’에서의 진입공간을 이동형 수단을 통해 물리적으로 확장하는 시도를 해 보았다.

또 그 수단에 인터랙티브 미디어 콘텐츠를 개발하여 단순히 이동만을 위한 것이 아닌, 방문객과의 소통을 통해 정보가 오가며 테마파크에 대한 몰입과 집중도가 높아질 수 있는 매체로써 진입공간 상의 심리적인 확장까지 이를 수 있는 콘텐츠 개발에 대해 논의하였다.

#### ■ 참고 문헌 ■

[1] 윤세한, “테마파크 산업”, 삼성경제연구소, 연구보고서, pp. 1-23, 2011.  
 [2] 정충모, “인터랙티브 미디어의 미래 융합과 혁신에 관한 연구”, 한양대학교 대학원 박사학위 논문, 2012.

2) 笏記 : 혼례나 제례의식의 절차를 적은 글