

# 생태관광 정보 표준화를 위한 생태관광 스토리텔링 유형분류

이승주\* · 이현숙\*\* · 서종철\*\*\*

## A Classification of Ecotourism Storytelling Types for Standardization of Ecotourism Information

Lee, Seungju\* · Lee, Hyunsook\*\* · Seo, Jongcheol\*\*\*

**요약** : 생태관광 위주의 관광객이 빠르게 증가하면서 관광지에 대한 구체적인 정보에 대한 수요 역시 급증하고 있다. 탐방객을 대상으로 한 설문조사 결과 생태관광 자원 중에서는 역사나 문화보다는 자연생태 자원에 많은 관심을 가지고 있으며, 현재 부족하거나 보완되어야 할 내용으로는 지역에 대한 정보를 꼽고 있었다. 본 논문에서는 관광객들에게 정확하고 상세하고 표준화된 정보를 제공하기 위해 생태관광자원을 수요자 입장에서의 관광객의 활동 성격에 따른 분류와 생태자원에 의한 분류로 대분하였다. 그리고 다시 활동 성격에 따른 분류는 자연형, 교육형, 소통형, 모험형의 4 가지 유형으로 세분하였다. 또한 이에 맞는 웹 기반의 홈페이지를 개발한 후 태안과 울릉도의 사례를 제시하였다. 향후 시범 운영을 통해 드러난 문제점을 보완한다면, 생태관광 분야에 있어서 모바일 기반의 디지털 스토리텔링 기술 표준을 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

**주요어** : 생태관광, 스토리텔링, 생태관광 유형 분류, 생태관광 정보 표준

**Abstract** : As the tourists of ecotourism are increasing, the supply for detailed information on tourist attraction is also significantly increasing. As a result of survey given to tourists, it showed that they are more interested in natural ecological resources rather than history or culture among resources of ecotourism and pointed out that more information on the region needs to be supplemented. In order to provide accurate, detailed and standardized information to tourists, ecotourism resources were categorized as experience type from the position of consumer and ecological resource type. And the category of experience is again divided into 4 types - nature - nature, education, communication and adventure. Moreover, after developing the web-based homepage for it, the research proposed the cases of Tae-an area and Ulleungdo Island. If the problems from test operation are supplemented, it is expected to suggest the standard of mobile based digital storytelling technology in the field of ecotourism.

**Key Words** : ecotourism, storytelling, classification of ecotourism type, standardization of ecotourism information

### 1. 서론

생태관광은 자연관광의 형태가 대량화되고 환경에 대해 부정적인 영향을 유발하면서, 환경에 대한 부정적인 영향을 최소화하고 자연보전을 위해 출현한 용어이다(Higgins, 1996). 20세기 말에 들어 지속가능한 개발(Sustainable development)의 개념이 대두되면서 대중관광의 부정적 효과에 대한 반성과 더불어 관광 현상의 기본적인 가치 회복과 환경 보존 문제에 대한 관심이 크게 증가하였고(Singh and Singh, 2004), 이는 생태관광 시장의 급격한 성장으로 이어졌다(Weaver and Lawton, 2007). 세계관광기구에 의하면 생태관광은 90년대

이후 매년 20~34%의 성장률을 기록하며 관광 산업 중에서 가장 빠르게 성장한 분야 중 하나이고, 전체 산업보다 3배 이상 성장하고 있는 것으로 나타났다(UNWTO, 2011).

2000년 전후로 우리나라에서도 단순한 생태관광지로의 관광이 아닌, 지역주민의 참여와 환경보전의식을 갖춘 보다 진전된 생태관광이 나타나기 시작하였는데, 최근에는 자연 생태자원에 있어서도 보전과 보호 중심의 접근에서 자연자원의 현명한 이용을 기반으로 한 환경교육, 생태체험 등 프로그램이 포함된 생태관광 수요가 증가하고 있다. 보전 및 보호지역에 대한 인식에 있어서도 초기에는 개념 확립과 양적 증가에 대한 중요성 인식을

\* (주)비아이스트라 대표이사(CEO, bistra(Btl Ideal Strategy Consultants) Co. Ltd.)(mirou@paran.com)

\*\* (주)비아이스트라 작가(Writer, bistra Co. Ltd.)(lixuanshu@gmail.com)

\*\*\* 대구가톨릭대학교 지리교육과 부교수, 교신저자(Associate Professor, Department of Geography Education, Catholic University of Daegu)(jcseo@chol.com)

강조한 반면, 2000년대 이후에는 보호지역의 관리 효율성 추구 및 체계 정립을 통해 자연자원 이용의 중요성이 부각되고 있다(한국환경정책평가연구원, 2009).

관광에 대한 국민의 인식이 변화하고 생태관광에 대한 수요가 증가하면서 국내에서도 정부 차원의 지원 방안이 마련되기 시작하여, 문화체육관광부는 1999년부터 지방자치단체에 문화 및 생태·녹색관광자원개발사업을 지원하고 있으며, 환경부는 2008년에 생태관광활성화 대책을 수립하여 실시하고 있고, 2009년에는 대통령 직속 녹색성장위원회가 설치되면서 녹색성장 5개년 계획(2009~2013)이 수립되었는데, 생태관광 분야도 녹색성장 계획에 포함되었다(녹색성장위원회, 2009). 한편 지방자치단체들도 2009년에 ‘생태관광 시장군수 협의회’를 결성하여 생태관광과 관련된 지역간 경험과 노하우를 공유하고 상생발전을 도모하고 있다.

하지만 공공 분야에서의 투자하고 생태관광객이 증가하면서 생태관광을 표방하는 일반 관광 상품, 이른바 ‘무늬만 생태관광(greenwashing)’이 생겨나고 생태관광이 단순한 마케팅 수단으로 활용되는 사례도 증가하고 있어, 생태관광이 오히려 생태계 훼손에 면죄부를 주는 역할을 할 수 있다는 문제점도 제기된다(박석희, 2000). 이에 소비자들이 제대로 된 생태관광을 경험할 수 있도록 돕기 위해, 생태관광의 범위 설정과 질적 향상을 위한 노력의 필요성과 함께 생태관광 분야에 대한 각종 인증제의 필요성도 함께 제기되고 있다. 생태자원 탐방시에 표준화된 양질의 교육(또는 해설)과 신속하고 정확한 정보, 탐방·편의시설에 대한 이용 및 예약 서비스 등이 신뢰할 수 있는 생태관광 상품이 소비자들에게 제공되어야 한다.

국내 생태관광 분야의 정보화는 아직 관광자원에만 초점이 맞춰져 있어 자원, 상품, 서비스, 사업체, 관광객 등과 같은 여러 분야를 유기적으로 통합하여 운영하지 못하고 있는 실정이다. 각 지방자치단체의 관광정보화 정책 또한 관광관련 홈페이지를 운영하는 정도에 그치고 있다. 따라서 본 연구는 인터넷이나 모바일 공간상에서 생태관광자원에 대한 정보를 제공하는 표준화된 플랫폼을 만들기 위한 기초 단계로 생태관광자원과 관련된 스토리텔링의 유형을 분류하여 유비쿼터스 기

반의 생태자원 디지털 스토리텔링 기술 개발의 표준을 제시하는 것을 목적으로 한다.

## 2. 생태관광 스토리텔링 분류를 위한 설문조사

연구목적은 달성하기 위해 선행연구를 바탕으로 일반정보, 관광에 대한 기본 성향, 생태관광에 대한 인지 및 인식, 생태관광 스토리텔링에 대한 인식 수준 등의 항목으로 설문지를 구성하였다. 설문조사는 2011년 6월 11일부터 16일까지 소요산, 청계산, 서울대공원, 경북 울릉도, 영주, 강원 고성 등지에서 이루어졌다. 응답한 설문지의 수는 225부였다. 설문 결과는 수집된 자료의 통계처리를 위한 데이터 코딩(data coding) 과정을 거쳐 SPSS의 PASW Statistics 18.0 통계 프로그램을 이용하여 분석하였다. 조사대상자의 일반적인 특성을 알아보기 위하여 빈도분석(Frequency Analysis)과 범주형 자료에서 비모수기법인 경우 교차분석( $\chi^2(p)$ )을 실시하여 집단간의 차이를 살펴보았다.

### 1) 관광에 대한 기본 성향 분석

생태관광에 대한 인식을 파악하기 위해 먼저 관광에 대한 기본적인 성향을 분석하였다(표 1). 생태관광을 함께 하는 사람이 누구지를 묻는 질문에 평균적으로 ‘가족’(36.9%), ‘친구’(23.1%), ‘혼자’(19.2%), ‘연인’(11.0%) 순으로 나타났다. 연령과 성별로 보면 10대 남자의 경우에 ‘가족’이 높게 나타났으며, 남자 20 대의 경우에는 ‘연인’이 높게 나타났다. 남자 30대와 40대의 경우에는 ‘가족’이 높게 나타났다. 여자 10대와 20대의 경우에는 ‘친구’가 높게 나타났으며, 여자 30대 이상의 경우에는 ‘가족’이 높게 나타났다. 이를 볼 때 20대를 전후로 한 젊은 층에서는 ‘친구’와 함께 하고, 나머지 모든 세대에서는 ‘가족’과 함께 한다는 답변이 가장 높았다. 기존의 단체관광에서와 같은 ‘사회모임’은 모든 항목 중에서 가장 낮은 빈도로 나타나 생태관광과는 다소 거리가 먼 것으로 나타났다.

여행갈 때 중요하게 생각하는 것을 살펴보면 ‘각 지역의 자연환경(풍광)’이라고 응답한 경우가 55.3%로 높게 나타났으며, ‘문화(교육 및 역사)’

표 1. 생태관광에 동행하는 대상 (단위: %)

항목	남자					여자					전체
	10대	20대	30대	40대	50 이상	10대	20대	30대	40대	50 이상	
가족	90.0-	14.3	32.3	37.9	36.8	33.3	21.2	53.6	38.1	45.2	36.9
친구	-	21.4	22.6	10.3	13.2	66.7	36.4	28.6	23.8	29.0	23.1
연인	10.0	42.9	16.1	3.4	-	-	27.3	-	-	-	11.0
사회모임	-	7.1	9.7	20.7	7.9	-	3.0	7.1	14.3	16.1	9.8
혼자	-	14.3	19.4%	27.6	42.1	-	12.1	10.7	23.8	9.7	19.2
전체	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

표 2. 생태관광에서 중요하게 여기는 대상 (단위: %)

항목	남자					여자					전체
	10대	20대	30대	40대	50 이상	10대	20대	30대	40대	50 이상	
지역	20.0	7.1	6.5	13.8	13.2	-	9.1	3.6	9.5	3.2	8.6
자연환경	40.0	25.0	54.8	58.6	57.9	16.7	66.7	71.4	61.9	58.1	55.3
음식	10.0	28.6	16.1	3.4	7.9	-	9.1	7.1	9.5	19.4	12.2
문화(교육 및 역사)	10.0	14.3	12.9	13.8	18.4	33.3	6.1	10.7	14.3	9.7	12.9
레저	20.0	17.9	6.5	10.3	-	50.0	9.1	7.1	4.8	3.2	8.6
기타	-	7.1	3.2	-	2.6	-	-	-	-	6.5	2.4
전체	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

(12.9%), ‘음식’(12.2%) 순으로 나타났다. 남자의 경우에 10대, 30대, 40대, 50대는 ‘각 지역의 자연 환경’이 높았으며, 20대는 ‘음식’이 높게 나타났다. 여자의 경우에는 10대가 ‘문화(교육 및 역사)와 레저’가 높게 나타났으며, 20대 이상은 ‘지역의 자연 환경(풍광)’이라고 응답하였다(표 2).

생태관광지 또는 여행지에 대한 정보 얻는 곳은 ‘인터넷 검색’이 72%로 가장 높게 나타났으며, ‘지역관광안내소’나 ‘여행잡지, 책’ 등이 각각 10%로

나타났다. 남녀 모두 10대와 20대에서는 ‘인터넷 검색’이라는 응답이 월등히 높게 나타났으며, 연령이 높은 40대는 ‘여행잡지나 책’, 그리고 50대는 ‘지역관광안내소’가 상대적으로 다른 연령층보다 높았다(표 3).

생태관광지를 여행해 본 경험을 살펴보면 1-2번이 35.3%로 가장 높았고, 없다 29.4%, 3-4번 14.4%, 5번 이상 13.3% 순으로 나타났다. 남자의 경우에 20대와 30대의 경우에 특히 생태관광지를

표 3. 여행지에 대한 정보를 얻는 곳 (단위: %)

항목	남자					여자					전체
	10대	20대	30대	40대	50 이상	10대	20대	30대	40대	50 이상	
인터넷 검색	88.9	81.5	77.4	75.0	52.8	100.0	81.8	82.1	66.7	51.6	72.0
여행잡지, 책	-	3.7	6.5	14.3	5.6%	-	6.1	10.7	19.0	22.6	10.0
어플리케이션	-	11.1	6.5	3.6	-	-	3.0	-	-	-	2.8
시청, 군청	-	3.7	6.5	-	5.6	-	3.0	7.1	9.5	3.2	4.4
지역 관광안내소	11.1	-	3.2	7.1	36.1	-	6.1	-	4.8	22.6	10.8
전체	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

표 4. 생태관광 경험 (단위: %)

항목	남자					여자					전체
	10대	20대	30대	40대	50 이상	10대	20대	30대	40대	50 이상	
주기적	10.0	-	3.2	10.3	21.1	-	3.0	7.1	4.8	6.5	7.5
5번 이상	10.0	7.1	12.9	31.0	15.8	33.3	-	3.6	9.5	22.6	13.3
3-4번	10.0	7.1	16.1	10.3	13.2	-	15.2	14.3	23.8	22.6	14.5
1-2번	50.0	42.9	29.0	37.9	28.9	-	30.3	42.9	42.9	35.5	35.3
없다	20.0	42.9	38.7	10.3	21.1	66.7	51.5	32.1	19.0	12.9	29.4
전체	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

여행해 본 경험이 낮게 나타났다. 여자의 경우에는 10대, 20대의 경우에 여행경험이 낮은 것을 알 수 있다. 전체적으로는 연령이 높을수록 생태관광에 대한 경험이 많은 것으로 나타났다(표 4).

생태관광지를 여행하는 과정에서 가장 흥미롭거나 재미있다고 느꼈던 점을 살펴보면, ‘자연경관’이 68.7%로 높게 나타났으며, ‘동식물’이 12.8%, ‘지역음식’ 10.1% 순으로 나타났다. ‘전설이나 민담 또는 인물’ 같은 역사적인 내용에 대한 응답은 매우 낮았다. 남자 40대와 50대의 경우에 다른 연령층보다 ‘자연경관’이 높게 나타났으며, 여자 20대, 30대, 40대의 경우에도 다른 연령층보다 ‘자연경관’이 높게 나타났다.

생태관광지역을 방문하는 이유를 살펴보면 ‘여행(휴식)’이 71.7%로 가장 높게 나타났으며, ‘단체관광(생태체험 프로그램)’(10.3%), ‘사람들의 추천’(7.7%) 순으로 나타났다. 남자의 경우에 40대와 50대는 단체관광이 다른 연령층보다 높게 나타났다. 남녀 모두 30대와 40대는 ‘자녀교육’이 다른 연령층보다 높게 나타났다.

가보고 싶은 생태관광지의 유형은 해안가(25.1%)와 섬(25.5%)이 비슷하게 나타났는데, 이는 생태관광지역을 방문하는 이유가 여행이었다는 점과 상관관계가 높은 것을 알 수 있다. 습지, 늪, 보호지역은 전체적으로는 21.9%를 차지했으나, 남녀 모두 40대에서는 높은 비중을 차지하였다(표 5).

생태관광지를 선택하는 기준은 ‘생태관광자원’이라고 응답한 경우가 33.7%로 가장 높았으며, 감성적(개인적 경험) 29.4%로 나타났다. 다음으로 ‘재미와 놀이’가 18.3%로 높게 나타났다. 남자의 경우에 10대는 ‘재미와 놀이’가 높게 나타났으며, 여자 10대와 20대의 경우에는 ‘감성적(개인적 경험)’이 높게 나타났다. 다른 항목에 비해서 항목간 차이가 크지 않아 생태관광지를 선택하는 기준이 매우 다양함을 알 수 있다(표 6).

생태관광지에서 얻고 싶거나 경험하기를 원하는 이야기와 체험 프로그램을 살펴보면 ‘그 지역 자연을 느낄 수 있는 트레킹(길) 프로그램’이 44.8%로 높게 나타났으며, ‘각 지역의 전설이나 에피소드 등 문화와 자연이야기’가 25.0%로 그 다음이었다.

표 5. 가보고 싶은 생태관광지 유형 (단위: %)

항목	남자					여자					전체
	10대	20대	30대	40대	50 이상	10대	20대	30대	40대	50 이상	
철새도래지	11.1	3.6	23.3	3.6	10.5	-	9.7	11.1	15.0	23.3	12.1
습지, 늪 보호지역	11.1	17.9	10.0	28.6	31.6	-	12.9	37.0	35.0	13.3	21.9
해안가	33.3	28.6	23.3	14.3	26.3	16.7	32.3	22.2	25.0	26.7	25.1
섬	44.4	32.1	26.7	32.1	18.4	66.7	25.8	11.1	20.0	23.3	25.5
자연동굴	-	17.9	16.7	21.4	13.2	16.7	19.4	18.5	5.0	13.3	15.4
전체	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

표 6. 생태관광지를 선택하는 기준 (단위: %)

항목	남자					여자					전체
	10대	20대	30대	40대	50 이상	10대	20대	30대	40대	50 이상	
생태관광 자원	10.0	21.4	25.8	41.4	47.4	16.7	25.0	25.9	45.0	48.4	33.7
교육적 효과와 치유	-	10.7	29.0	24.1	15.8	-	15.6	18.5	10.0	12.9	16.3
재미와 놀이	70.0	28.6	22.6	10.3	5.3	33.3	12.5	14.8	15.0	19.4	18.3
감성적(개인적) 경험	20.0	35.7	16.1	24.1	31.6	50.0	43.8	37.0	30.0	16.1	29.4
기타	-	3.6%	6.5%	-	-	-	3.1	3.7	-	3.2	2.4
	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

여자의 20대와 40대, 30대의 경우에는 남자보다 ‘그 지역 자연을 느낄 수 있는 트래킹(길) 프로그램’이라고 응답한 경우가 상대적으로 높았다(그림 1).

생태관광을 할 때 만족을 느낀 부분을 보면 ‘현장 자연 및 문화 체험시 감동’이 63.2%로 높게 나타났으며, ‘지역주민과의 나눔과 소통’(12.4%) 순으로 높게 나타났다. 남자 40대와 50대는 ‘지역주민과의 나눔과 소통’이 다른 연령층보다 높았으며, 여자 30대와 40대는 ‘현장 자연 및 문화 체험시 감동’이 다른 연령층보다 높았다(그림 2). 이에 비해 생태관광지에서 느낀 불편한 점을 보면 ‘정보부족’이 가장 높은 37.7%로 나타났으며, ‘편의시설’(25.4%), ‘교통’(22.5%) 그 다음으로 나타났다. 남자와 여자 10대는 ‘정보부족’이 60%로 다른 연

령층보다 높았으며, 남자 50대 이상은 ‘편의시설’이 다른 연령층보다 높게 나타났다(그림 3).

생태관광 어플리케이션 사용시 아쉬운 점을 보면 ‘관광지 정보’(45.2%)가 가장 높았으며, ‘작동의 불편함’(28.5%) 순으로 나타났다. 여자의 경우에는 대체적으로 남자보다 ‘관광지 정보’가 아쉽다고 응답한 경우가 높게 나타났다(그림 4). 새로운 생태관광 어플리케이션에 필요한 정보가 무엇이라고 생각하느냐에 대한 응답은 ‘지역의 교육적 정보’라고 응답한 경우가 35.4%로 가장 높았으며, ‘교통정보’(22.0%), ‘숙박, 맛집 정보’(19.5%) 순으

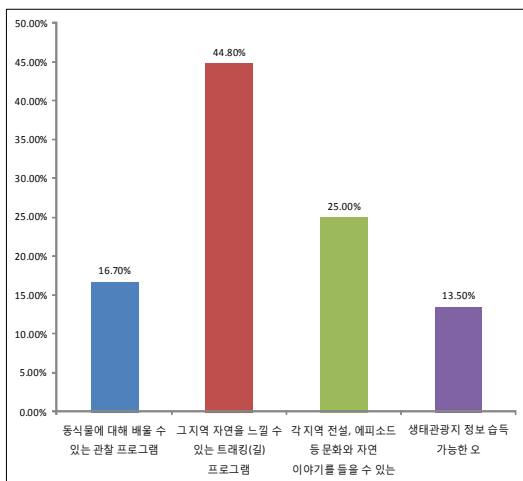


그림 1. 생태관광지에서 원하는 스토리텔링 유형

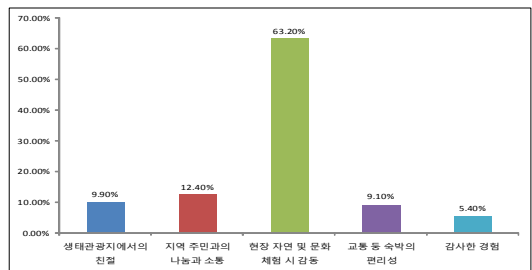


그림 2. 생태관광을 할 때 만족을 느낀 부분

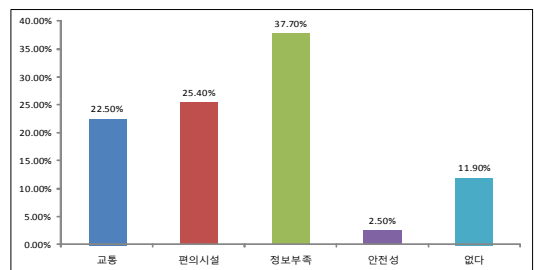


그림 3. 생태관광을 할 때 불편을 느낀 부분

생태관광 정보 표준화를 위한 생태관광 스토리텔링 유형분류

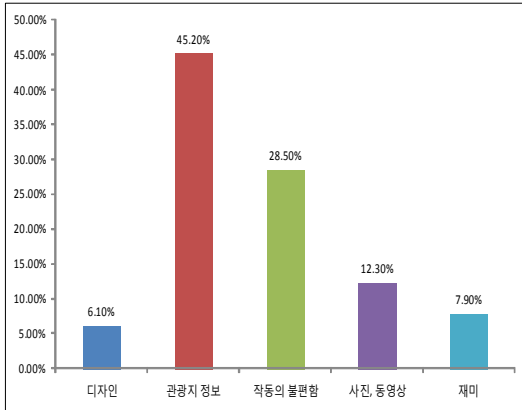


그림 4. 생태관광 어플리케이션 사용시 아쉬운 점

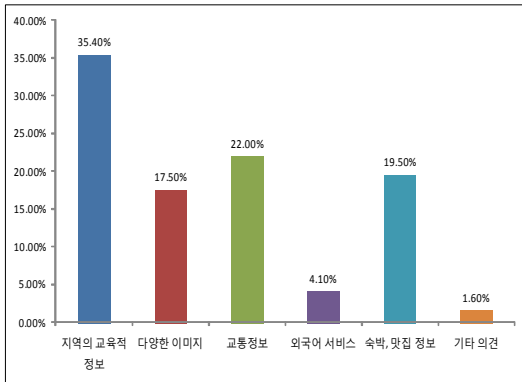


그림 5. 생태관광 어플리케이션 개발시 필요한 정보

로 나타났다. 남자 40대와 50대, 여자 40대의 경우에는 ‘지역의 교육적정보’라고 응답한 경우가 다른 연령층보다 높게 나타났다(그림 5).

2) 설문조사 결과에서의 시사점

생태관광에 대한 기본적인 인식을 파악하기 위한 설문에서 생태관광은 기존의 단순관람을 위주로 하는 대규모 관광이 아닌 가족이나 친구를 위주로 이루어지는 것으로 나타났다. 생태관광에서 가장 중요하게 생각하는 대상은 각 지역의 자연환경을 듣고 있어, 생태관광의 3가지 주요 자원 가운데 아직까지는 주로 자연생태 자원에 관심이 높은 상태이고, 문화나 역사 분야에 대한 관심은 미약한 것으로 나타났다. 생태관광에 대한 정보는 연령이나 성별을 구분하지 않고 모두 인터넷에서 정보를 취득한다고 답해 정확하고 풍부한 정보를

제공하기 위해서는 인터넷 홈페이지나 모바일 어플리케이션의 개발이 필요함을 알 수 있다.

생태관광을 해 본 경험은 대체로 연령대와 비례하여 40대 이상에서 높게 나타났다. 가보고 싶은 생태관광지의 유형으로는 해안가나 섬과 같이 경치가 좋고 휴양을 겸할 수 있는 곳이 선호되었으며, 대상지역을 선정할 때도 생태관광자원이 풍부한 곳이 주된 원인이었다. 생태관광지에서 얻기 원하는 스토리텔링의 유형도 트래킹처럼 그 지역의 자연을 느낄 수 있는 프로그램을 선호하는 것으로 나타나 대부분의 응답자들이 역사나 문화자원보다는 자연생태자원에 더 많은 관심을 가지고 있는 것으로 판단된다.

생태관광을 할 때 느꼈던 불만은 정보 부족이라는 답변이 제일 많았고, 생태관광 관련 어플리케이션에 대해 아쉽거나 개발이 필요하다고 하는 것도 관광지에 대한 정보라는 답변이 많았기 때문에 정보를 취득하거나 관광 도중에도 해당 지역의 정보를 자세히 얻을 수 있는 정보제공 사이트나 어플리케이션을 필요로 한다고 판단된다.

3. 디지털 스토리텔링 구현을 위한 생태관광자원의 유형 분류

1) 생태관광의 정의와 유형 분류

생태관광에 대한 정의는 무척 다양하다. 1965년에 Hetzer에 의해 기존관광에 대한 대안으로 생태적 관광(ecological tourism)이 제시되고, 1983년 Ceballos-Lascurain에 의해 생태관광(ecotourism)이란 용어가 만들어진 이후(Wallace, 1996), 각종 국제기구와 세계 각국은 물론 수많은 연구자들에 의해 다양한 정의가 제시되었다.

이들 중 국제기구와 각국의 정의를 몇 가지 살펴보면 다음과 같다. 먼저 세계자연보전연맹(IUCN)은 1996년에 “자연(과거와 현재의 문화자원 포함)을 즐기고 감상하기 위해 비교적 훼손되지 않은 자연지역으로의 환경적으로 책임있는 여행이나 방문으로서, 보전을 증진하고, 이용에 따른 부정적 영향을 유발하지 않으며, 지역주민에게 사회경제적 편익을 제공하는 관광”으로 정의한다. 세계생태관광학회는 “환경을 보전하고 지역주민의 복지

를 증진시키는 자연지역으로의 책임있는 여행”으로 정의하였다. 호주는 1994년에 “자연환경 교육과 해설을 포함하고 생태적으로 지속가능하게 관리되는 자연관광”으로 정의하였고, 호주생태관광협회는 1992년에 “환경과 문화의 이해와 감상, 보전을 촉진하며 자연지역 경험을 강조하는 생태적으로 지속가능한 관광”으로 정의하였다. 또한 중국은 1999년을 ‘생태관광의 해’로 지정하면서 “환경의 문화와 자연사 이해를 목적으로 하는 관광으로서, 자연을 훼손하지 않고, 지역주민이 자연자원의 보전을 통해 경제적 편익을 얻을 수 있도록 하는 관광”으로 정의한다. 관광 관련 국제기구 및 세계 여러 나라의 생태관광에 대한 정의를 요약해보면, 생태관광을 대상자원을 대상으로 하는 것과 관광 속에 포함되어 있는 활동으로 구분하고 있다(문화관광정책연구원, 2002).

생태관광은 접근하는 시각에 따라 지역주민(공급자) 입장에서 접근하는 개발접근시각(development perspective)과 관광객(수요자) 입장에서 접근하는 환경접근시각(Environmental perspective)으로 구분하여 정의할 수 있다. “문화유산과 경관, 야생동식물을 감상하고 연구하며 즐기기 위하여 비교적 훼손되지 않은 자연지역으로 떠나는 여행”으로 정의한 Ceballos-Lascurain(1987)의 정의처럼, 초기의 정의와 연구자들의 정의는 대체로 수요자 입장에서 생태관광을 정의한 경우가 많았다. 즉 관광객과 자연환경을 중심으로 관광객이 환경교육을 통해 자연감상의 경험을 높여 생태관광만이 제공해 줄 수 있는 관광경험을 체험하게 하고, 보전에 대한 중요성을 인식하게 되어 자연환경이 보전되

도록 하자는 시각을 담고 있다(환경부, 2000).

한편 생태관광 개념을 보다 구체화하고 관광객의 다양한 동기와 경험을 충족시켜 줄 수 있으며, 자원보존가치, 관리주체와 지역사회 참여 잠재력의 차이에 따라 다른 관리전략을 제시하고, 궁극적으로 생태관광자원을 맡고 있는 행정당국이 관리정책을 수립하는데 도움을 주기 위해서 생태관광자원의 유형을 구분하는 것이 필요하다. 생태관광의 유형은 분류하는 기준에 따라 다양한데, 대상지의 생태적 특성, 생태관광지의 보호지역 지정 여부, 지역사회와의 관련성, 관광개발정도, 관리주체, 활동성격, 지역주민 참여, 관광의존도 등에 따라 구분될 수 있다(환경부, 2000). 이 가운데 대상지의 생태적 특성은 육상·습지·해양생태계로 구분되는데, 육상생태계에는 산, 평지, 생태자원, 역사문화자원이 해당되며, 습지생태계에는 늪, 강, 호수, 해양생태계에는 갯벌, 해안, 섬, 해저 등이 포함된다. 관광객의 활동 성격에 따라서는 단순한 자연경관을 관람하는 형태의 관광인 단순생태관광, 자연을 비교적 가까이에서 보고 경험하는 학습기회를 갖게 하는 생태학습관광, 단순한 생태관람과 수동적인 생태학습 외에 직접적으로 만져 보고 경험하는 생태체험관광, 그리고 일상생활과는 매우 다른 환경이나 문화 속에서 관광객들의 능력을 시험하는 생태모험관광으로 구분하였다(표 7).

## 2) 생태관광과 스토리텔링

스토리텔링의 사전적 의미는 ‘이야기를 들려주는 활동, 이야기가 담화로 변화하는 과정’이다. 원

표 7. 생태관광 활동 유형

구분	육지	수변
생태관람활동	• 자연탐방, 야생동식물 관찰	• 자연탐방, 야생동식물 관찰
생태학습활동	• 생태학습 • 생태관광자원 조사, 발굴	• 생태학습 • 생태관광자원 조사, 발굴
생태체험활동	• 자연체험/사진촬영 • 사냥 • 자연(문화)체험을 위한 이벤트 개최 • 소풍/캠핑/등산/하이킹 • 동굴탐사	• 자연체험/사진촬영 • 보트타기/낚시 • 자연(문화)체험을 위한 이벤트 개최 • 갯벌, 늪 탐사
생태모험활동	• 트래킹 • 클라이밍	• 트래킹 • 스쿠버다이빙/수영/수상스키

래 스토리텔링은 문학용어로서 ‘이야기를 들려주는 것’ 혹은 ‘구전으로 말하는 것’으로 사건과 사물에 대한 물리적 속성이나 사실에 대한 보도가 아닌 사물이나 인물이 주는 개인적 의미로서 이야기를 지어서 말하는 것이다. 사람과 사물의 본질을 전달하는 과정에서 스토리가 개입되면 이를 엮어 전달하는 창조적인 활동이 수반되는 것이다(김동기, 2010).

관광 스토리텔링은 관광지, 관광자원(자연, 역사, 문화), 관광시설, 관광프로그램 등에 스토리를 부여하고 관광객으로 하여금 흥미를 불러일으키게 하는 것으로 인식되어 왔으나, 명확히 말하자면 관광지와 관광객이 정보와 체험을 공유하면서 하나의 공동스토리를 만들어가는 과정이라고 할 수 있다(임혜영, 2010). 과거의 관광 개념이 ‘둘러보기’ 등을 통한 1차원적인 것이었다면, 현재의 관광은 ‘감성’과 그 감성의 욕구를 만족시켜 줄 ‘체험’이라는 2차원적인 것이라 할 수 있으며, 이러한 감성적 체험은 스토리텔링을 통하여 극대화 될 수 있다(이주현, 2008). 즉 잘 구성된 스토리텔링은 생태관광지를 찾는 관광객들에게 관광지에 대한 신뢰도와 매력도를 높여 관광객을 유치하거나 다시 찾게 하는 기능을 할 수 있다.

설문조사 결과에서 언급된 것처럼, 생태관광을 추구하는 관광객들은 대부분의 정보를 인터넷이나 모바일 어플리케이션 등에서 얻고 있으며, 관광행태 또한 감성, 체험, 교육 목적형 등과 같은 욕구의 해소, 개인 중심적 활동으로 바뀌어 가고 있다. 따라서 이러한 관광객의 행태 변화에 맞춰 기존의 스토리텔링도 디지털화할 필요가 대두되고 있다. 디지털스토리텔링이란 스토리를 다양한 매체 즉, 디지털 영상, 텍스트, 음성, 사운드, 비디오, 애니메이션을 통해 서로 공유하는 과정을 의미하는데(최혜실, 2003), 컴퓨터나 모바일 기기를 통해 구현된다. 디지털 스토리텔링에서는 생태관광지에서의 스토리 체험 과정 중에서 얻어진 테마 스토리를 어떻게 효과적으로 구성하여 관광객에게 전달할 것인가라는 기술적인 문제가 나타난다.

여기서 기존의 관광자원 스토리텔링의 유형이 어떻게 분류되어 소개되어져 왔는지 살펴 볼 필요가 있다. 먼저 국립공원관리공단은 생태관광 카테고리별 테마별 체험 유형 안에 스토리

텔링을 분류하였다. ‘녹차향기 나는 달맞이 농촌체험’처럼 지역 주민들의 생활 문화를 체험하는 ‘농어촌 생태체험’, ‘월악산 단양팔경 신선나들이’처럼 자연경관과 함께 지역의 전통문화를 체험하고 문화재에 대한 학습을 하는 ‘문화생태체험’, ‘백제길 따라 경험하는 자연생태체험’의 예처럼 어린이와 청소년을 대상으로 자연과 환경의 중요성을 체험을 통해 일깨우고자 하는 ‘아동, 청소년 체험학습’, 그리고 국립공원의 산과 계곡, 자연관찰로를 탐방하며 체험하는 ‘자연생태체험’ 등이 그 사례에 해당된다.

문화체육관광부는 스토리텔링 공모전을 통해 선정된 작품을 토대로 역사와 문화적 전설, 인물을 기준으로 ‘즐길거리’, ‘볼거리’, ‘먹을거리’의 세 가지 형식으로 분류하였다. ‘즐길거리’에는 정몽주의 생애를 주제로 구성된 포은 문화재처럼 문화 축제와 행사에 관한 이야기이며, ‘볼거리’는 포석정, 침성대 등과 같은 문화유산에 관한 이야기를 모아 놓은 것이다. ‘먹을거리’는 ‘한식당의 대표음식 125가지’처럼 한국 음식문화와 관련된 이야기를 담 아놓았다.

초등학생 대상 학습 프로그램인 PEEP Your DMZ(Primary Eco Experience Program)에서는 DMZ를 교육적인 프로그램과 자연생태를 다루는 ‘생명이 숨쉬는 DMZ’, DMZ의 역사와 문화를 다루고 있는 ‘역사가 숨쉬는 DMZ’, 그리고 연천 나룻배 마을 등과 같이 선사시대부터 지금까지의 역사와 민통선 근접 농어촌을 체험할 수 있는 ‘평화가 숨쉬는 DMZ’로 분류하였다.

한국문화관광연구원은 관광 정보를 기준으로 생태관광자원을 문화, 자연 및 생태환경, 관광장소 및 시설 등으로 분류하였다. 문화 분류에서는 강감찬, 가락 문화재 등 인물과 민속 풍속, 축제, 의식, 마을 유적지 사적지 건축 등의 관광정보를 제공하고 있다. 자연 및 생태환경 분류에서는 희귀 보호동식물과 천연보호구역, 산악, 평지 자원, 수변·해양자원, 경승지 정보를 제공한다. 그리고 관광장소 및 시설 분류에서는 관광지구, 공원, 전시·관람시설, 스포츠·체육시설, 쇼핑시설, 교통시설 등을 다루며 박물관, 관광특구 등을 그 예로 소개하였다.

환경부(2009)는 관광자원을 소개할 때 해안자



원, 화석/동굴, 내륙습지, 연안습지, 철새도래지, 섬, DMZ, 산과 강 등으로 분류한 후 각각의 생태관광 스토리텔링을 접할 수 있도록 하였다. 이 외에도 4대강 중심의 코리아 에코투어 10선이라는 스토리를 개발하여, 한강, 북한강, 단양팔경, 금강, 금강발원지, 영산하구, 지리산과 섬진강, 낙동강, 주남/우포습지, 낙동강 하구를 소개한 바가 있다.

생태관광객의 특성에 맞는 생태관광자원 디지털 스토리텔링 기술 개발의 필요성이 대두되고 있는 가운데, 생태관광 스토리텔링의 기준이 되어야 할 것은, 첫째 자연을 기반으로 하고 보전을 지지하며 환경 인식을 높이고 지속가능하게 운영되는 생태관광지를 폭넓게 소개해야 한다는 점에 있으며, 둘째 생태자원에 대한 재해석과 지금까지 발굴되지 않은 새로운 스토리텔링을 통한 생태관광 유형을 확립하고자 한다는 것에 있다.

기존의 관광스토리텔링의 분류를 보면 몇 가지 특징을 알 수 있었다. 첫째, 각 관광지의 가치에 대한 새로운 인식이 가능한 분류가 아닌 기존에 만들어진 관광 자원을 테마별로 유형화 되어 인위적인 나열에 그치고 있다는 것, 둘째, 관광자원의 테마가 프로그램, 축제, 문화 등 즐기는 문화, 역사 주제 측면에 편향되어 있음을 알 수 있다는 것이다.

## 2) 디지털 스토리텔링 구현을 위한 생태관광자원의 유형 분류

지속가능한 생태관광자원 스토리텔링 제공을 통해 취지에 맞는 생태관광을 유도하고, 지역별 우수자원 표준화 해설(스토리텔링)서비스 제공을 통한 교육적 가치 확대, 환경교육의 디지털 활용 방향과 유용한 정보 개발, 생태학적 우수한 자원의 공감대 형성에 기여하기 위해, 먼저 기본 정보가 될 생태관광자원의 기초자료를 조사하였다. 생태관광자원의 기초조사를 통해 얻어진 각 소재들은 다양한 방법과 형식의 디지털 스토리텔링으로 가공될 것이다. 생태관광자원 디지털 스토리텔링 기술개발의 범위로는 첫째 환경부에서 분류해 놓은 생태자원의 유형과 생태관광지 자원의 소재를 따랐고, 둘째 생태관광지에 대한 관광객의 체험적 정보 취득 욕구라는 범주 안에서 스토리텔링의 범

위로 삼았다. 생태관광 스토리텔링이 생태관광객의 특성에 맞도록 구현되기 위해서는 먼저 자연을 기반으로 환경보전을 지향하며 환경 인식을 높이고 지속가능하게 운영되는 생태관광지를 폭넓게 소개해야 하며, 생태자원에 대한 재해석과 지금까지 발굴되지 않은 새로운 스토리가 포함되어야 한다.

본 연구에서는 먼저 생태관광을 직접 체험하면서 감성적인 소통을 하는 수요자 입장에서 생태관광자원을 분류하였다. 그리고 각각의 소재들을 환경부(2000)에서 제시된 탐방객의 활동 유형에 따른 관람활동, 학습활동, 체험활동, 모험활동으로 재분류한 후, 수요자인 관광객이 쉽게 접근할 수 있도록 각각의 타이틀을 ‘자연형’, ‘교육형’, ‘소통형’, ‘모험형’으로 부여하였다.

‘자연형’이란 그 지역의 생태자원인 동식물과 자연경관을 있는 그대로 느끼고 관찰하는 것이고, ‘교육형’이란 생태자원과 연관된 생태역사나 생태변화 등에 관한 교육이 포함되며, ‘소통형’은 환경부의 체험형과 일치하는 말이지만 생태마을과 문화, 인물 등에 관한 체험을 통해 얻을 수 있는 탐방객과 대상의 감성적인 소통을 강조하기 위해 사용된 용어이며, ‘모험형’은 트래킹이나 생태 체험과 같은 모험적 효과를 얻을 수 있는 것을 말한다.

생태자원소재 유형별 분류는 생태자원을 소개하는데 있어서의 핵심을 그 지역 생태자원의 가치에 모든 중심이 되게 하였다는 것이다. 생태 자원과 연관된 그 지역 역사, 생태자원을 가장 잘 보존하고 지속가능하게 하는 마을과 문화, 인물 그 지역 생태자원을 가장 잘 느낄 수 있는 길, 가장 보존해야 하고 복원해야 하는 동식물, 그 지역만의 자연경관 등을 통해 생태관광지의 가치를 새롭게 알게 한다는 것이다.

## 4. 생태관광자원 유형분류의 적용 사례

### 1) 사례 대상 지역의 생태관광자원

실질적인 생태관광지의 자원과 소재를 파악하기 위해 현장조사를 실시하였다. 조사 대상은 환경부 선정 생태관광지 50선 중에서 생태자원 유형을 고려하여 10곳을 선정하였는데, DMZ 유형에서는 강원도 철원, 화천, 고성, 산과 강 유형에서는 전

표 8. 생태관광자원 유형 분류의 적용 결과

대상지역	유형	적용사례
철원	교육형	〈생태역사〉〈생태변화〉 생룡: 열지 않는 호수, 한탄강 일대 생태: 현무암시대 변천
	모험형	〈트레킹길〉 쇠들레 평화누리길 〈생태체험〉 DMZ국제평화마라톤
	소통형	〈생태마을〉 양지리 두루미 마을 〈문화&인물〉 양지리 두루미 마을의 두루미협회, 백종학
	자연형	〈동식물〉 제두루미, 가창오리, 독수리 〈자연경관〉 한탄강, 고석정/삼부연폭포/직탕폭포/도피안사/매일대폭포/토교저수지/순담계곡/제2명굴
화천	교육형	〈생태역사〉 파로호 역사 (이승만 대통령 관련 등) 〈생태변화〉 파로호와 평화의 댐 등
	모험형	〈트레킹길〉 비수구미: 트레킹/ 화천산소길 (자전거길) 〈생태체험〉 산천어 축제 (1월 중/화천군 및 5개 읍면), 토마토 축제 (8월 중/사내면 사창리 일원)
	소통형	〈생태마을〉 동촌리 산속마을 (파로호 인근 각종 생태 체험) 원천리 하늘빛 호수마을 〈문화&인물〉 비수구미 야생화 할아버지
	자연형	〈동식물〉 수달: 한국수달연구센터/ 황쏘가리 (천연기념물 제 190호) 〈자연경관〉 파로호와 비수구미 계곡
고성	교육형	〈생태역사〉〈생태변화〉 향로봉 생태계, 석호 생태계: 화진포호, 송지호 등 인근 석호
	모험형	〈트레킹길〉 해탈의 길: 건봉사 뒷산이며, 고성군에서 등 공대 올라가는 길 〈생태체험〉 연어의 꿈 잔치: 3월 중, 고성군 북한 연어맛이 광장/ 고성명태축제: 10월 중, 고성군 거진항
	소통형	〈생태마을〉 장신리 소동령마을/ 명파리마을: 어종 풍부한 민통선 마을, 아름다운 자연경관 〈문화&인물〉 이승만, 김일성 등 역사 속 인물
	자연형	〈동식물〉 연어 〈자연경관〉 화진팔경
구례	교육형	〈생태역사〉 지리산 노고단 〈생태변화〉 섬진강
	모험형	〈트레킹길〉 지리산 둘레길: 1구간~4구간/ 섬진강 뚝방길: 생태·경관보전지역(수달 탐방 프로그램) 〈생태체험〉 섬진강변벚꽃축제: 4월 중/문척면 죽마리
	소통형	〈생태마을〉 다부락 마을: 섬진강 인근 산간 오지 마을, 팜스테이 등 각종 체험/ 심원마을: 반야방과 노고단, 만복대가 삼면을 감싼 심원 계곡 상류, 송어 양식장 〈문화&인물〉 우두성(구례문화원장, 구례산수유축제 추진위원장)
	자연형	〈동식물〉 수달: 섬진강어류생태관 내 사육/ 반달가슴곰: 생태체험학습장, 멸종위기종복원센터 야생화: 노고단 원추리 꽃 〈자연경관〉 노고단, 섬진강
영주	교육형	〈생태역사〉 〈생태변화〉 죽계구곡, 소백산, 소수서원
	모험형	〈트레킹길〉 소백산 자락길 〈생태체험〉 무섬외나무다리 축제: 10월 중, 무수면 수도리 전통 마을/ 영주선비문화축제: 5월중, 선비촌 일원과 서천 둔치/ 부석사 화엄축제: 10월 중, 부석사
	소통형	〈생태마을〉 달밭골 산촌 마을 /무섬 마을(수도리 전통마을) 〈문화&인물〉 역사 인물 이 항 등
	자연형	〈동식물〉 붉은 여우 〈자연경관〉 죽계구곡
평창	교육형	〈생태역사〉 〈생태변화〉 오대산 한강의 시원지 우통수
	모험형	〈트레킹길〉 오대산 천년의 숲/ 알려지지 않은 신비한 길 우통수 길 / 칠족령 트레킹 〈생태체험〉 어름치 마을 생태체험 / 동강 생태체험여행 축제: 5월중/어름치 마을 / 곤드레축제: 6월 중/평창을 대하리 산채 으뜸마을
	소통형	〈생태마을〉 어름치 마을, 문화마을 〈문화&인물〉 백룡동굴을 발견한 정무룡씨 / 동강지킴이 우문제씨
	자연형	〈동식물〉 어름치/열목어(금강연)/사향노루/동강할미꽃(백룡동굴 근처) 〈자연경관〉 칠족령에서 내려다 본 동강
울진	교육형	〈생태역사〉 〈생태변화〉 금강 소나무 숲, 보부상 역사
	모험형	〈트레킹길〉 울진 금강 소나무 숲길, 울진 보부상 길 〈생태체험〉 울진 금강송이축제, 10월중, 왕피천 엑스포공원
	소통형	〈생태마을〉 왕피천 굴구지 마을 〈문화&인물〉 숲 해설가를 맡고 있는 소광2리, 두천1리 주민(운영위원장: 장수봉), 십이령 바지계곡 놀이발굴한 이규형 씨
	자연형	〈동식물〉 금강송이, 연어 〈자연경관〉 왕피천 생태경관보전지역

표 8. 생태관광자원 유형 분류의 적용 결과(계속)

대상지역	유형	적용사례
태안	교육형	〈생태역사〉〈생태변화〉 신두리 사구와 두웅습지
	모험형	〈트래킹길〉 태안 솔향기 길 〈생태체험〉 벗가리 마을 염전체험, 만대 어촌 체험(마을의 독살 체험)
	소통형	〈생태마을〉 만대 어촌 체험마을, 벗가리 마을 〈문화&인물〉 별주부(긴강기원용왕제, 풍물놀이어울마당)
	자연형	〈동식물〉 사구식물군락(띠군락, 갯그렁군락, 순비기나무군락, 갯메꽃군락, 산조풀군락, 모래지치군락, 좁보리사초군락), 회귀식물(초종용, 갯방풍, 갯씀바귀), 금개구리, 표범장지뱀 〈자연경관〉 태안 해안국립공원, 안면도 자연휴양림
남해	교육형	〈생태역사〉〈생태변화〉 가천 다랭이 마을의 지형 역사 등
	모험형	〈트래킹길〉 남해 바래길 〈생태체험〉 갯벌 체험(빨갯벌, 혼합갯벌, 모래갯벌), 나비 생태공원 체험
	소통형	〈생태마을〉 가천 다랭이 마을 〈문화&인물〉 이순신
	자연형	〈동식물〉 남해 동대만 갈피 군락 〈자연경관〉 남해, 해안가, 만
울릉도	교육형	〈생태역사〉〈생태변화〉 울릉도 개척민의 역사
	모험형	〈트래킹길〉 울릉도행남코스/ 내수전일출전망대/울릉도 대풍감코스/ 성인봉 원시림 〈생태체험〉 태하성하신당제: 5월 중, 서면 태하 성하신당/ 회당문화제(독도위문공연), 울릉도 오징어축제(8월중), 산나물축제(매년 4월, 나리분지)
	소통형	〈생태마을〉 사동간령, 태하학포(소황토구미), 복면죽암 마을 〈문화&인물〉 독도 첫 주민 고 최종덕/ 딸과 아들(최초 독도 출생자) 김성도 이장/ 김신열 할머니, 울릉도 개척민 4세대 흥현하 할아버지, 이말랍 할머니
	자연형	〈동식물〉 울릉도 자생식물 (섬기린초, 섬노루귀, 왕해국, 섬바다, 섬백리향, 울릉국화 등) / 명이(산마늘), 울릉도에서만 서식하는 세계적 희귀특산식물인 섬시호 〈자연경관〉 울릉도 성인봉, 나리분지, 해안도로 등

라남도 구례와 경상북도 영주, 동굴 유형에서는 강원도 평창과 경상북도 울진, 바다 유형에서는 충청남도 태안과 경상남도 남해, 그리고 섬 유형에서는 울릉도와 독도가 포함되었다.

이상의 10개 지역에 대한 1차 조사에서는 생태역사, 생태변화, 생태마을, 문화와 인물, 트래킹길, 생태 체험, 동식물, 자연경관 등과 관련된 이야기를 취재하였다. 또한 객관적인 자료를 확보하기 위해 각 지자체의 홈페이지에 게재된 내용을 참고하였고, 생태관광 업무 담당자와 해설사의 인터뷰 내용을 녹취하여 스토리텔링으로 가공할 수 있는 소재를 발굴하였다(표 8).

## 2) 생태관광자원 스토리텔링의 소재 발굴 사례

1차로 조사된 10개 지역 중에서 충청남도 태안과 경상북도 울릉도 지역을 대상으로, 생태관광자원 스토리텔링으로 가공할 수 있는 소재를 예시하여 보았다.

(1) 충청남도 태안의 모험형과 교육형 소재 모험형의 트래킹 길 〈바다와 숲, 도둑게를 만날 수 있는 길, 솔향기 길〉

태안에는 신두 사구와 두웅습지도 중요한 생태 자원이지만, 솔향기길이라는 트래킹 코스가 있다. 바다와 산이 만나 걷는 산책길은 말처럼 쉬운 길은 아니다. 오르막과 내리막이 많이 있기도 하고, 꾸지나무굴 해수욕장에서부터 10.2km의 산길이라 천천히 쉬면서 걸으면 4시간 정도 걸린다. 그곳에 가면 소나무 숲 향기에 취하고, 흰히 내려다보이는 바다에 취하고, 산 속에서 만나는 도둑게를 흔하게 볼 수 있다.

〈마음과 마음이 모여 생긴 길, 솔향기 길〉

만대항부터 가마봉 전망대가 하이лай트인 태안의 솔향기 길에 또 다른 의미와 가치가 있다. 이곳은 2007년 기름유출사고로 기름으로 덮였으나 당시 120여 만의 자원봉사자들이 몰려와 기름에 뒤덮인 바위와 자갈 모래를 닦아 다시 깨끗한 태

안 바다를 만들기 위해 애썼던 적이 있다. 당시 기름을 닦기 위해서는 앙뎡이(가파른 곳) 언덕길을 오르내려야 했는데, 자원봉사자와 지역 주민들의 이동이 편리하도록 길 위에 줄을 매주고 밭 디딜 자리를 파주어야 했다. 앙뎡이는 <중떨어진 앙뎡이(이곳을 지나던 스님이 안좋은 뜻의 지명을 만들어 주고 마을 사람들에게 푸대접을 받고 쫓겨나 이곳을 지나다 떨어져 죽었다는 전설)>란 지명이 붙을 정도로 험한 길이었다.

교육형의 생태역사와 생태변화 <신두리 해안사구>

신두리 해안사구는 조선시대에 신철리, 신곶리, 두응리라고 불렸다. 신두리 해안사구는 사구의 원형이 잘 보존되어 천연기념물 제431호로 지정되어 있으며 모래의 저장고 역할을 하면서 해안지역을 보호하고 있다. 그리고 해안사구에는 희귀동식물의 서식처로 체험학습이 가능한 생태공원이 조성되고 있으며 갯그렁군락, 순비기나무군락 등 다양한 사구 식물 군락이 해안사구에서 서식하고 있다.

<두응습지>

두응습지는 신두리 해안사구의 배후습지이며, 모래언덕의 지하수 저장고로 물이 마르지 않는다는 특징이 있다. 두응습지는 옛날 옛날에 두 마리의 용이 살았다는 전설에서 이름이 유래 되었으며 현재는 람사르 습지로 지정되어 보호하기 위한 다양한 활동과 노력이 이뤄지고 있다. 두응습지에는 금개구리, 붉은배새매 등의 천연기념물이 서식하고 있다.

(2) 사례 2: 경상북도 울릉도 모험형과 교육형 소재 모험형의 트래킹 길 <내수전 숲길에서 만나는 생태의 가치>

원시림의 매력에 흠뻑 느낄 수 있는 내수전 숲길은 해발 500미터 산허리에 난 해안 절벽 길, 걸어서 섬 일주를 왕래하던 시절에 도동에서 북면 천부마을로 가는 길로, 20년 전까지도 선창에 살던 사람들이 저동으로 생필품을 사러 넘나들었다. 이끼로 덮인 외딴 길에서 비늘 고사리같은 다양한 양치식물을 만나며 울릉도 자연의 생태 역사를 만난다. 내수전 숲길을 가다 보면 정매화골이 나온

다. 그곳은 정매화라는 사람이 살던 외딴집이 있던 곳으로 지금은 작은 쉼터로 남아있다. 이곳에 이효영씨 부부가 슬하에 삼 남매와 함께 정착하여 1981년까지 19년 동안 거주하면서 노상에 폭설 또는 폭우 속에 허기를 만나 조난을 당한 300여명의 인명을 구조한 따뜻한 미담이 있는 곳이다. 내수전이라는 산책길도 개척민이었던 김내수라는 사람의 이름을 따서 만든 길이다.

내수전 숲길에서 석포 가는 길에 만나는 마을, 울릉도 개척민 4세대들이 살아오신 곳, 울릉도에는 개척민의 후손으로 이곳에 시집온 이후 지금까지 한 집에서 살고 계신 할머니, 이곳에서 태어나 어업과 농사를 지으며 사신 할아버지들이 있다.

교육형의 생태역사와 생태변화 <내수전 숲길에서 석포 가는 길, 개척민 이야기>

내수전 산책길을 지나 선창, 섬목으로 가는 길 위에 석포 마을에서 이전 울릉도의 모습과 삶의 이야기를 들을 수 있다. 지금은 천연기념물로 지정된 깎새가 많이 날아다니던 시절, 먹을 게 없던 당시에는 깎새를 잡아먹었다고 한다. 지천에 자라는 명이나물을 구운 깎새와 함께 싸서 먹었다는 이야기 등 울릉도 개척 당시 생태환경에 대한 살아 있는 이야기를 엿볼 수 있다. 석포마을을 지나 해안가 도로로 걸어 나오면 탁 트인 바다를 옆에 두고 다양한 바위들의 전설을 들으며 걸을 수도 있다

<명이나물의 이름 유래>

산나물인 명이(산마늘)는 아주 이른 봄에 눈 속에서 자란다. 옛날 울릉도 개척 당시 식량이 부족하여 굶주림에 시달리는 사람이 많았는데 마을 사람들은 눈이 녹기 시작하면 산에 올라가 눈을 헤치고 이 나물을 캐어다 삶아 먹었는데, 주민들이 이 나물 덕분에 '생명을 이었다'고 해서 '명'이라고 불렀다.

### 3) 홈페이지 웹 콘텐츠 개발을 통한 디지털 스토리텔링의 구현 사례

홈페이지 웹 콘텐츠 개발을 통한 디지털 스토리텔링의 시범 제작은 생태관광 지인네트워크를 구



그림 6. 홈페이지 웹 콘텐츠 스토리 맵의 예

축하는데 가장 큰 목적을 두었다. 생태자원별 정보제공과 편리한 정보 검색, 생태관광지 방문객들에게 편의를 제공하고, 생태관광 수요자 입장에서 다양한 정보를 제공하는데 있어 효과적인 활용 방안이 될 웹 콘텐츠 개발은 테마별 구성을 통해 직접 참여형 생태관광 이미지 확립하고자 하였고, 또한 생태관광 자원 웹 콘텐츠 확보를 위한 DB 구축, 생태자원의 보전 및 지속 가능한 관리 및 활성화에 유용한 서비스가 될 것이다.

먼저 생태관광 스토리텔링의 기초자료조사를 실시한 현장 취재 대상 생태관광지를 활용하였고, 생태관광 스토리텔링의 유형분류를 기준으로 카테고리 고리를 나누어 보았다(그림 6).

홈페이지 메인 화면에서 사용자들이 가장 먼저 선택해야 할 것은 어떤 유형의 생태관광 자원을 택할 것인지이다. 따라서 생태관광자원 유형 분류에서 제시된 4가지 유형인 교육형, 모험형, 자연형, 소통형 자원을 각각 ‘시간의 여행자’, ‘모험의 여행자’, ‘자연의 여행자’, ‘마음의 여행자’이라는 가제를 정하여 아이콘을 구성하였다. 각각의 카테고리 고리가 의미하는 유형은 시간의 여행자의 경우, 생태자원과 연관된 생태역사와 생태변화의 정보를 담고 있다. 자연의 여행자의 경우, 생태자원과 연관된 동식물, 자연경관의 정보를 담고 있고, 마음의 여행자의 경우, 생태자원과 연관된 생태마을과 문화, 인물의 정보를 담고 있으며, 모험의 여행자 경우, 트래킹 길과 생태체험의 정보를 담고 있다.

이후에 전개될 홈페이지 화면 구성을 스토리맵을 통해 살펴보면, 시간의 여행자라는 카테고리를 선택하였을 때, 생태역사와 생태변화라는 두 개의 세부 메뉴를 선택할 수 있게 하였다. 선택 시 산과 강, 동굴, 바다, 섬, 철새, DMZ, 습지라는 생태자원 유형별로 나누어지는데 이를 선택하면 그에 해당하는 지역을 알려준다. 다시 그 지역을 선택하면 지역에 대한 상세 정보와 생태자원 정보, 그리고 그 자원에 대한 스토리텔링을 볼 수 있으며, 찾아가는 길 등과 같은 부가적인 정보도 제공할 수 있도록 구성해 놓았다.

이것은 생태관광의 수요자가 자신이 원하는 장소와 이야기 정보를 찾기 위한 과정이며, 다양한 생태관광 스토리텔링의 소재를 선택하여 자신에게 맞는 맞춤형 생태관광을 할 수 있게 하는 기회를

제공한다. 제공자 입장에서는 다양한 스토리텔링의 소재를 세분화 된 생태자원정보를 나누어 소개할 수 있는 틀로 활용할 수 있다는 장점이 있다. 하지만 방대한 내용을 콘텐츠를 모두 담아내는 홈페이지가 아닌 시제품에 불과하므로, 다양한 과정을 거쳐 콘텐츠의 구성과 내용, 그리고 전달 방식 등에 대한 보완이 이루어지고, 향후 모바일 어플리케이션과 연동되는 프로그램으로 발전된다면 국가적인 표준 마련에 도움이 될 것으로 생각된다.

## 5. 요약 및 결론

본 연구는 인터넷이나 모바일 공간상에서 생태관광자원에 대한 정보를 제공하는 표준화된 플랫폼을 만들기 위한 기초 단계로 생태관광자원과 관련된 스토리텔링의 유형을 분류하여 유비쿼터스 기반의 생태자원 디지털 스토리텔링 기술 개발의 표준을 제시하는 것을 목적으로 한다. 문헌조사를 통해 전국의 생태관광지에 대한 기초자료를 획득한 후 분석하고, 10곳을 대상으로 방문조사를 실시하였으며, 생태관광 탐방객을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

설문조사 결과 생태관광을 선택하는 관광객들은 대부분 대규모 관광이 아닌 가족이나 친구와 동행하는 것으로 나타났고, 문화나 역사적인 콘텐츠보다는 각 지역의 자연환경에 관심을 가지고 있었으며, 생태관광에 대한 정보는 연령이나 성별을 구분하지 않고 모두 인터넷에서 정보를 취득한다고 답해 정확하고 풍부한 정보를 제공하기 위해서는 인터넷 홈페이지나 모바일 어플리케이션의 개발이 필요함을 알 수 있다.

가보고 싶은 생태관광지의 유형으로는 해안가나 섬과 같이 경치가 좋고 휴양을 겸할 수 있는 곳이 선호되었으며, 대상지역을 선정할 때도 생태관광 자원이 풍부한 곳이 주된 원인이었다. 생태관광지에서 얻기 원하는 스토리텔링의 유형도 트래킹처럼 그 지역의 자연을 느낄 수 있는 프로그램을 선호하는 것으로 나타나 대부분의 응답자들이 역사나 문화자원보다는 자연생태자원에 더 많은 관심을 가지고 있는 것으로 판단된다.

생태관광을 할 때 느꼈던 불만은 정보 부족이라는 답변이 제일 많았고, 생태관광 관련 어플리케이션

이선에 대해 아쉽거나 개발이 필요하다고 하는 것도 관광지에 대한 정보라는 답변이 많았기 때문에 정보를 취득하거나 관광 도중에도 해당 지역의 정보를 자세히 얻을 수 있는 정보제공 사이트나 어플리케이션이 필요로 한다고 판단된다.

관광객들에게 정확하고 상세하고 표준화된 정보를 제공하기 위해 기존에 시도되었던 여러 자료들을 검토한 후 생태관광자원을 생태자원의 소재에 따라 우선 분류한 후 관광객이 그 정보를 쉽게 찾을 수 있도록 환경부의 분류 방식과 일치하도록 관광객의 활동 성격에 따라 자연형, 교육형, 소통형, 모험형의 4가지로 재분류하였다. 생태자원의 소재는 생태 자원과 연관된 그 지역만의 생태역사, 생태변화, 그 지역 생태자원을 잘 느낄 수 있는 트래킹길과 생태체험, 생태자원을 가장 잘 보존하고 지속가능하게 하는 생태마을과 문화, 인물, 가장 보존해야 하고 복원해야 하는 동식물과 자연경관으로 분류하였다.

생태관광 스토리텔링의 유형분류를 기준으로 홈페이지의 콘텐츠 구축 사례를 제시하여 보았다. 홈페이지에서는 제시된 4가지 유형인 교육형, 모험형, 자연형, 소통형 자원을 각각 '시간의 여행자', '모험의 여행자', '자연의 여행자', '마음의 여행자'이라는 가제를 정하여 아이콘을 구성하였으며, 이후에는 스토리맵에 제시된 단계를 따라 사용자들이 스토리 유형을 선택할 수 있도록 메뉴를 구성하였다. 이것은 생태관광의 수요자가 자신이 원하는 장소를 찾기 위한 과정이며, 다양한 생태관광 스토리텔링의 소재를 선택하여 자신에게 맞는 맞춤형 생태관광을 할 수 있게 하는 기회를 제공한다. 제공자 입장에서는 다양한 스토리텔링의 소재를 유형별로 체험별로 나누어 소개할 수 있는 틀로 활용할 수 있다는 장점이 있다. 하지만 방대한 내용을 콘텐츠를 모두 담아내는 홈페이지가 아닌 시제품에 불과하므로, 다양한 과정을 거쳐 콘텐츠의 구성과 내용, 그리고 전달 방식 등에 대한 보완이 이루어지고, 향후 모바일 어플리케이션과 연동되는 프로그램으로 발전된다면 국가적인 표준 마련에 도움이 될 것으로 생각된다.

## 사사

본 논문은 한국환경정책·평가연구원에서 수행

한 환경부·한국환경산업기술원 2011년 차세대에 코이노베이션기술개발사업[생태관광자원이용·관리기술개발]의 세부1과제인 '유비쿼터스 기반의 생태자원 디지털 스토리텔링 기술 개발' 연구 내용을 바탕으로 작성된 것임.

## 문헌

- 김동기, 2010, 스토리텔링을 통한 장소성 인식과 관광경험구성요인과의 관계에 관한 연구, 세종대학교 박사학위논문.
- 문화관광정책연구원, 2002, 생태관광 진흥방안 연구.
- 이주현, 2008, FIT 여행자를 위한 상호관계성 여행가이드에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문.
- 임혜영, 2010, 지방자치단체의 관광스토리텔링에 관한 연구- 전북지역을 중심으로, 전주대학교 석사학위논문.
- 최혜실, 2003, 디지털 스토리텔링, 정보과학회지, 21(2), 12-15.
- 한국관광공사, 2006, 관광스토리텔링, 그 빛을 밝히다.
- 환경부, 2000, 자원유형별 생태관광 추진전략 수립 연구.
- 환경부, 2009, 한국형 10대 생태관광 모델사업 선정지표 개발 및 해외사례 분석.
- Higgins, B. R., 1996, The global structure of the nature tourism industry: ecotourists, tour operators and local business, *Journal of Travel Research*, 35(2), 11-18.
- Ceballos-Lascurain, 1996, *Tourism, Ecotourism and protected areas*, Gland Switzerland : IUCN.
- Littlefair, C., and Buckley, R., 2008, Interpretation Reduces Ecological Impacts of Visitors to World Heritage Site, *Journal of the human environment*, 37(5), 338-341.
- Singh, S. and Singh, T. V., 2004, *Volunteer tourism: new pilgrimages to the Himalayas*, Wallingford, UK, CAB International.
- UNWTO, 2011, *Tourism Towards 2030: Global Overview*.
- Wallace, G. N. and Pierce, S. N., 1996, An

생태관광 정보 표준화를 위한 생태관광 스토리텔링 유형분류

- evaluation of ecotourism in Amazons, Brazil, *Annals of Tourism Research*, 23(4), 843-873.
- Weaver, D. B. and Lawton, L. J., 2007, Progress in tourism management twenty years on: the state of contemporary ecotourism research, *Tourism Management*, 29, 1168-1179.
- 국립공원관리공단: [http://ecotour.knps.or.kr/main/main\\_2011.aspx](http://ecotour.knps.or.kr/main/main_2011.aspx)
- 문화체육관광부: <http://www.mcst.go.kr/web/culture/InfoCourt/storyTell/storyTellList.jsp>
- PEEP Your DMZ(Primary Eco Experience Program): <http://peace.ggtour.or.kr/peep-your-dmz>
- 한국문화관광연구원: <http://www.tour.go.kr/main.asp>
- 환경부: <http://www.eco-tour.kr/home/main.asp>
- (접수: 2011.12.3, 수정: 2012.1.7, 채택: 2012.2.7)