

# 제주시 행원리 풍력발전 테마파크 개발방안에 관한 연구

## A Study on the Development Program of Wind Force Generation Theme Park in Hang Won Village

이진희\*  
(Lee, Jin-Hee)

### 목 차

- I. 서론
- II. 테마파크의 이해
- III. 제주관광의 분석
- IV. 제주도 풍력발전을 활용한 테마파크 개발방향

## I. 서론

제주특별자치도는 국제자유도시 및 특별자치도 건설을 위한 청정에너지의 기반을 구축하고, 지역에너지 수급안정과 국내외 환경규제 강화 및 기후변화협약에 능동적으로 대처하며, 환경 오염물질 발생 최소화를 위한 풍력발전 개발·보급 등의 실용화에 선도적 역할 수행하고 있다.

제주지역은 지난 1997년 행원풍력발전 사업을 시작으로 신·재생에너지사업이 본격화 됐다. 행원풍력발전은 국비 등 모두 203억원을 투입해 지난 2003년까지 풍력발전기 15기·10MW급 설비를 갖췄다. 이를 통해 지난 2004년 이후 연간 14억원을 벌어들이며 지방 재정수익에 일조하고 있다. 2004년에는 한경면에 한국남부발전(주)이 풍력발전기 4기·6MW급을 설치했다. 2005년 3월에는 구좌읍 월정리에 1기·1.5MW 규모로 제주월정 신재생에너지연구기지, 2006년 2월에는 풍력발전기 2기·1.7MW규모로 신창풍력그린빌리지가 설치됐다(제민일

\* 제주대학교 경상대학 관광개발학과 교수

보 2006년 11월 23일 창공남 기자).

민간 풍력발전 시설로는 제주난산풍력발전(7기·14.7MW)이 오는 2007년 완공 예정으로 추진되고 있다. 한경면 두모리-판포리해안에 제주삼무풍력발전(10기·30MW), 한경면 신창·용당에 한경풍력 2단계(5기·15MW)가 각각 개발 중에 있다.

제주특별자치도에서는 지역특성에 알맞은 풍력발전 정책을 추진하여 타 지자체에 앞서 국내 최초로 풍력 상용화에 성공하였고, 차별화된 풍력발전정책을 추진하여 전국으로 확산하는 효과를 가져 왔으며, 풍력발전을 테마파크로 관광자원화하여 수입을 증대함과 동시에 교육·홍보효과를 창출하고, 풍력발전 활성화에 이바지하고자 한다.

사업내용으로는 풍력, 풍력발전, 풍력을 이용한 에너지절약시설, 행원리 풍력발전단지를 연계한 종합 연구기지 등을 활용하여 풍력발전과 관련된 테마파크를 조성하는 것이다.

○ 위치 : 제주시 구좌읍 행원, 월정, 김녕 일원

## II. 테마파크의 이해

### 2.1. 테마파크의 정의

테마파크(theme park)는 특정한 테마에 기초를 두고 각종 소재와 첨단 과학기술을 접목시켜 방문객들이 감동을 받거나 즐길 수 있는 레저공간으로 특정한 테마에 따른 환경과 놀이와 이벤트를 즐길 수 있는 공원의 형식이다. “방문객이 공원에 있는 동안은 골치 아픈 현실세계는 잊어버리고, 별세계에 와 있다”라는 이념을 실현시킨 곳이다<sup>1)</sup>.

테마파크는 역사, 문화, 민속, 자연, 예술 등에 첨단 과학기술이 접목되어 방문객들에게 즐길 수 있는 시설과 놀이 프로그램, 캐릭터, 분위기 등이 일체성을 갖도록 마련해 놓은 레저공간이다.

테마파크에 대한 개념은 미국과 유럽이 각각 상이하다. 유럽에서는 각종 놀이와 오락시설 등을 포함하는 대형 놀이공간으로 현대화된 유원지라는 개념으로 받아들이며, 미국에서

1) 이진희, 「제주 테마파크의 발전을 말한다」, 제주의 꿈 2006년 10월호, 제주국제자유도시개발센터, 2006.

는 특정한 주제로 전체 환경을 만들어서 쇼와 이벤트로 공간전체를 연출하여 관광객에게 꿈을 제공하는 레저시설로 보고 있다. 우리나라에서는 포괄적인 레저공간으로 해석하여 유럽식의 위락과 오락시설 중심의 테마파크가 주를 이루고 있다.

## 2.2. 테마파크의 발달과정

테마파크 산업의 역사는 고대 그리스·로마시대부터 전해지던 무역박람회(Trading Fairs)로 거슬러 올라간다. 무역박람회의 주목적은 상거래 촉진, 상품전시, 거래자 상호간의 만남 등이었지만 많은 사람을 모이게 하고, 박람회를 기념하는 각종 놀이와 대회, 노래부르기, 춤추기, 곡예공연 등이 펼쳐져 즐거운 장소라는 개념이다.

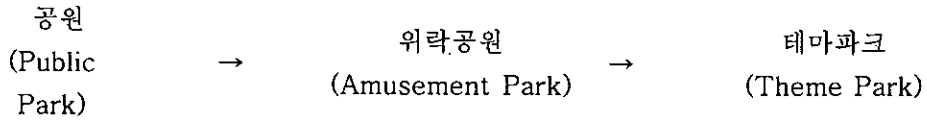
중세유럽 및 아시아에서는 박람회, 축제, 서커스 등과 더불어 제공된 오락프로그가 발전되었다.

근대 테마파크의 원형은 17세기에 성립된 놀이동산(pleasure garden)이다. 16세기 초에는 무역박람회에 탑승물이 등장하기 시작하였으며, 행사가 끝난 후에도 계속 이용할 수 있게 한 것이 테마파크의 생성동기이다. 17세기에는 놀이동산(Pleasure Garden)이 프랑스 전역에서 생겨나 유럽으로 확대되었다. 초기의 놀이동산은 볼링, 테니스, 원반던지기, 링 던지기, 사격 등 일련의 스포츠를 즐기는 장소였으며, 분수나 화단, 산책로, 식당시설 등을 갖추고 있었다. 놀이동산이 성황을 누리자 18세기에는 줄타기, 공중 그네 타기 등 서커스 곡예가 도입되었고, 풍선 타기, 낙하산 타기 같은 탑승물도 선보이게 되었다.

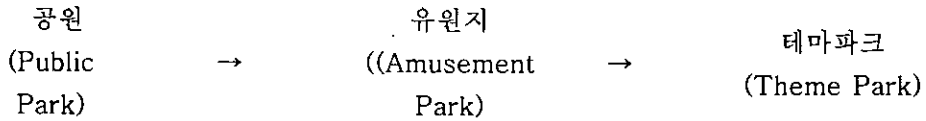
19세기에는 Amusement Park의 기원인 프랑스의 Versailles가 탑승시설과 매력물을 제공하면서 인기를 얻게 되었다. 즐겁게 뛰어 놀 수 있는 장소, 만남의 장소, 야유회 등을 즐기는 전원풍의 놀이장소로 시작되었다. 19세기 중반 이러한 놀이시설 개념이 미국으로 전파되었으며, 위락공원이 발전하여 테마파크로 본격화되었는데 디즈니랜드가 효시이다.

1955년 7월 17일 개장된 미국 로스앤젤레스의 디즈니랜드는 세계 최초의 주제공원으로, 하나의 테마로 관리·운영되고 있다. 올랜도에는 LA의 '디즈니랜드'보다 150배나 큰 규모로 세계 최대의 종합휴양위락시설인 월트 디즈니월드(Walt Disney World)가 1971년 개장되었고, 일본에서는 Oriental Land가 Disney Production과 계약을 체결하여 도쿄 디즈니랜드(Tokyo Disney Land)를 1983년에 개장하였으며, 유럽에서 가장 큰 주제공원인 유로 디즈니랜드가 1992년 개장되었다<sup>2)</sup>.

·구미지역



·일본 및 한국지역



2.3. 테마파크의 구성요소

① 탑승시설(Rides) : 탑승물은 속도감, 비행감을 느끼거나 주위의 전경을 관람키 위하여 이동, 회전, 선회하는 유기사설을 총칭한다.

② 관람시설(Attractions) : 시각적 효과를 관람하거나 스스로 참여하여 즐길 수 있는 시설의 총칭이다.

③ 공연시설(Entertainment) : 캐릭터, 캐스트 등이 출연하여 주제에 합당한 연주와 쇼를 통하여 생동감 넘치는 공원으로 만드는 행위 및 공간을 말한다.

④ 식음료시설(Food & Beverage) : 요리나 음료가 제공되고, 사람의 서비스가 부가되기 때문에 푸드 서비스산업이라고 한다.

⑤ 상품 및 게임시설(Merchandise & Game) : 공원의 상징이 되는 캐릭터를 이용하여 제작된 상품이며, 방문자들이 게임을 통하여 만족을 느끼게 하는 장소이다.

⑥ 고객편의시설(Guest Facilities) : 공원에 찾아온 손님에게 최대한의 편의와 안전을 위한 시설이다.

⑦ 휴식광장(Cushion Area)

⑧ 지원관리시설

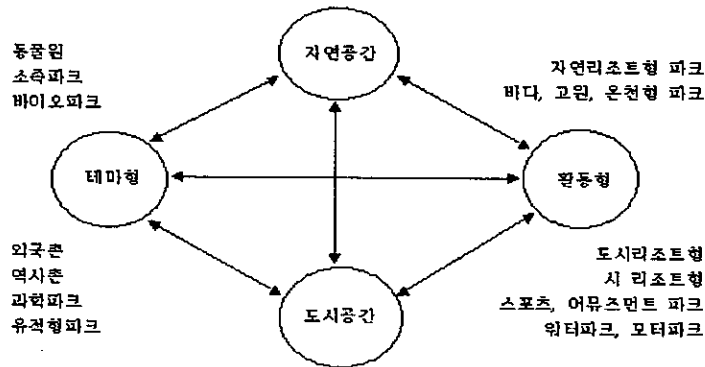
2) 이진희, 「장소마케팅」, 대왕사, 2006

## 2.4. 테마파크의 유형

### 2.4.1. 공간적 분류

- 자연공간 × 테마형(동물, 식물, 물고기, 정원)공원
- 자연환경 × 활동형(리조트, 바다, 고원, 온천)공원
- 도시공간 × 테마형(산업, 과학, 풍속, 구조물)공원
- 도시공간 × 활동형(스포츠, 어뮤즈먼트, 건강, 예술)공원

주제공원의 공간분류



### 2.4.2. 주제별 분류

테마설정	내용	사례
인간사회의 민속	가옥, 건축, 민속, 공예, 외국의 건축물과 풍속	폴리네시아 빌리지, 한국민속촌
역사적인 측면	신화, 전설, 고대유적, 역사적인 사건, 역사적인 인물	추사유배지, 이효석생가
지구상의 희귀한생물	동물, 새, 바다, 생물, 식물	주룽새공원, Sea World
세계적인 건축 및 구조물	기념물, 건물, 고성, 거대한 상, 타워, 마니어처	자유의 여신상, 세계의 창
지역산업	광산유적, 지역산업, 전통공예, 목장, 산업시설	석탄박물관, 이천도예촌
예술, 예능	음악, 미술, 조각, 영화, 문학	피카소박물관, 유니버설스튜디오
놀이와 스포츠	레저, 게임, 스포츠, 자동차, 놀이시설	캐래비안베이, 매직킹덤
환상적인 창조물	캐릭터, 동화, 만화, 서커스, 사이언스 픽션	매직킹덤, 서커스서커스호텔
과학과 하이테크	우주, 로봇, 통신, 교통, 컴퓨터	스페이스월드, 에콰센타

자료 : 국제산업 정보연구소, 테마리조트/파크기획, 1997, p. 23

첫째, 인간 사회의 민속을 주제로 한 것으로 가옥, 건축을 주제로 한 공원이다.

- 어떤 시대, 어떤 지역을 특징짓는 가옥, 건축물을 수집하고 복원하여 지역성과 시대성을 표현한다. 가옥과 민속, 공예, 예능을 종합 연출한 공원으로 환경, 건축, 분위기를 재현하여 민속적, 문화적 정보를 표현한다. 자료를 보존하여 단지전체를 공원화 하거나 지역의 독특한 건축양식을 전통적 문화유산으로서 보존하고, 활용한다. 사례로는 하와이 폴리네시아 빌리지, 올드 시드니타운, 한국민속촌 등으로 이벤트, 공연 등을 종합적으로 연출한다.

<Polynesian Cultural Center>



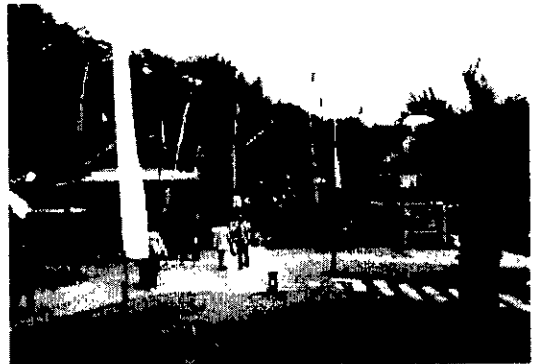
- 민가와 건축물을 테마로 한 공원 : 어떤 시대나 지역을 특정하여 민가와 건축 물을 수집하고 복원하고 구성하여 지역성 및 시대성의 가치를 표현한 것으로 일본의 明治村, 리틀월드 등이 있다.

<메이지무라(明治村)>



자료 : <http://blog.naver.com/mk9341>

<리틀월드>



자료 : <http://www.fotoya.net>

- 민가와 민속, 공예, 예능을 종합적으로 연출한 공원 : 어떤 시대나 지역을 대상으로 하여 환경, 건축 등을 재현하여 민속적, 문화적 정보를 전시하고, 식·음료시설 등을 종합적으로 전개하고 특정한 외국의 장소에 관한 건축, 이벤트, 상품 등을 재현하는 경우로 한국의 민속촌, 일본의 하우스텐보스, 스페인촌, 하와이의 폴리네시아 빌리지 등이 있다.

<하우스텐보스>



<시마 스페인촌>



자료 : <http://blog.naver.com>

- 특정한 지역을 보전하여 지역 전체를 공원화 : 지역에 밀착한 건축 양식을 전통적 문화유산으로 보전하고 활용하는 경우로 실제의 생활자체가 존재하며, 통상 입장료는 없고 개별시설로서 수익을 확보하는 것으로 안동 하회마을과 낙안읍성 등이 있다.

<안동 하회마을>



자료 : <http://www.hahoe.or.kr/>

<낙안읍성>

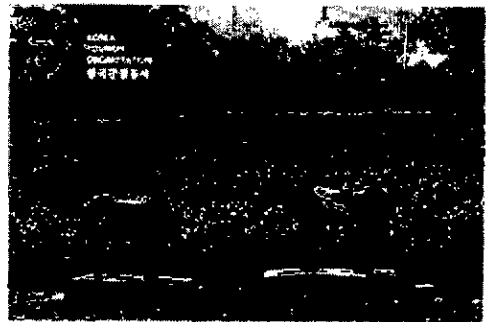


자료 : <http://www.nagan.or.kr/>

둘째, 역사를 주제로 한 것이다. 전설과 유적을 주제로 한 공원에는 고대의 전설과 문화유산 중에서 소재를 택하고, 역사를 주제로 한 공원에는 역사적 내용과 인물에 중점을 둔다.

- 전설/문학/유적을 테마로 한 공원 : 고대의 전설이나 문학작품, 문화유산 등에서 테마를 설정하고 스토리를 전개하는 것으로 평창(메밀꽃 필 무렵의 배경지)의 이효석 생가, 춘향전 공원, 홍길동 공원 등이 있다.

#### <이효석 문화마을>



자료 : <http://visitkorea.or.kr/>

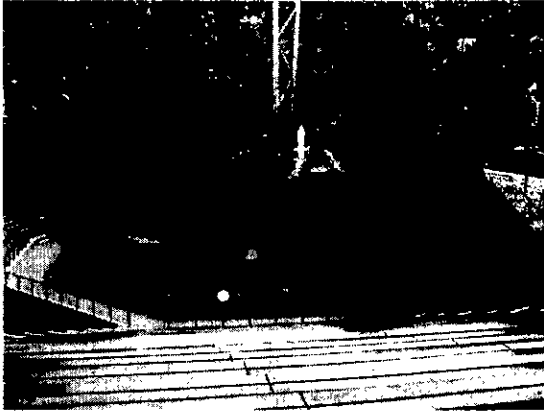
- 역사를 테마로 한 공원 : 역사적 사실과 인물에 중점을 두고 환경과 상황을 재현해 나가며 구성하는 것으로 지역에 밀착된 소재가 대부분이다. 청해진의 장보고 테마파크, 추사유배지 등이 있다.

셋째, 지구상의 진귀한 생물을 주제로 한 것이다.

- 동물, 조류, 곤충관 등을 테마로 한 공원 : 동물의 서식환경으로 재현하고 동물에 관련된 정보를 전시하며, 사파리 형식도 있다. 싱가포르 동물원, 주룽새공원, 아일랜드 부쉬가든 (busch garden), 플로리다의 Discovery World, Walt Disney World의 Animal Kingdom, 부쉬가든 등이 있다.



<주룽새 공원>



자료 : <http://awesome1016.tistory.com>

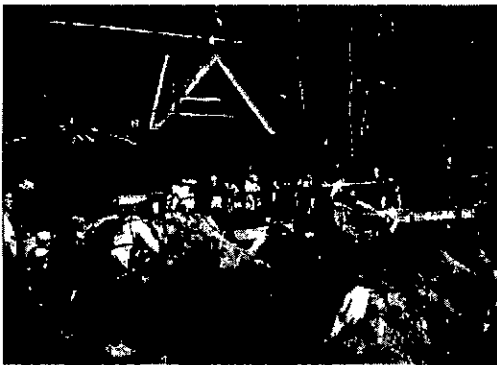
<Animal Kingdom>



자료 : <http://www.floridakorea.com>

- 어류, 바다의 생물을 테마로 한 공원 ; 어류, 펭귄, 물개, 돌고래 등 바다 생물을 전시하고, 정보, 컬렉션, 쇼 등으로 구성한다. 플로리다 Sea World, 홍콩의 Ocean Park, 일본의 해유관, 63빌딩 수족관 등이 있다.

<플로리다 Sea World>



<일본의 해유관>



자료 : [blog.naver.com](http://blog.naver.com)

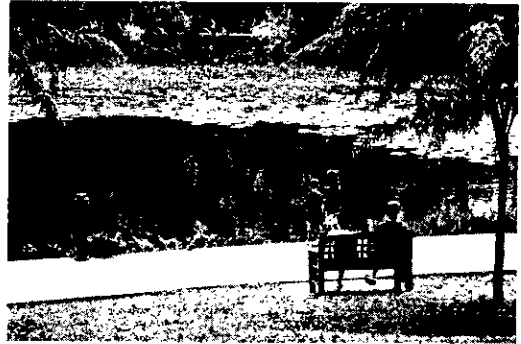
- 식물을 테마로 한 공원 : 특정 식물을 테마로 종류를 폭넓게 수집하여 식물의 매력을 보여준다. 산책공원형 및 특정 환경을 드라마틱하게 재현하여 보여 주는 공원형태가 있다. 여미지식물원, 싱가포르 식물원 등이 있다.

<여미지식물원>



자료 : [blog.naver.com](http://blog.naver.com)

<싱가포르 식물원>



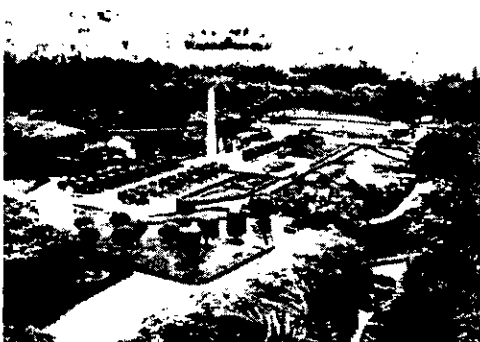
자료 : <http://hanatour.sg/>

넷째, 건축 구조물을 주제로 한 것이다. 거대한 건축물, 타워, 모뉴먼트 등을 주제로 한다. 구조물의 크기, 높이, 거대한 조형미가 관광객에 대한 흡입력이 된다. 특이한 외관과 내부공간으로부터의 전망 및 내부공간의 이용과 연출이 중요하다.

- 거대한 건축물, 타워, 모뉴먼트를 테마로 한 공원 : 구조물의 규모와 높이, 거대한 조형물의 매력이 화제와 흡인력의 원인이 된다. 외관의 인상과 내부 공간으로부터의 조망 및 내부 공간의 이용과 연출이 중요하다. 뉴욕의 자유의 여신상, 파리의 에펠탑, 서울의 타워, 도쿄의 타워, 엠파이어스태이트 빌딩 등이 있다.

- 건축과 환경을 축소하여 테마랜드화 한 공원 : 특정한 도시의 환경, 건축, 생활모습, 심볼릭한 건축물이나 구조물 등을 일정한 스케일로 축소하여 표현한다. 조형물의 정교함과 리얼리티가 요구된다. 심천 세계의 창, 대만의 소인국 등이 있다.

<심천 세계의 창>



자료 : [blog.naver.com](http://blog.naver.com)

<대만 소인국>



자료 : [blog.naver.com](http://blog.naver.com)

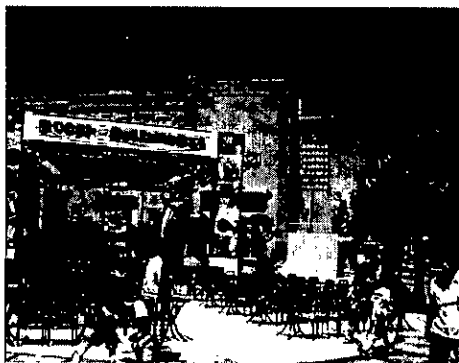
다섯째, 산업을 주제로 한 것이다.

- 폐 광산을 테마로 한 공원 : 폐 광산을 활용하여 광산 발굴의 작업 현장을 재현하고 체험시킨다. 광산의 생활, 소재 등을 전시한다. 일본에서는 폐 광산을 활용한 사례가 많다.
- 지역산업, 전통 공예 등을 테마로 한 공원 : 지역 특산의 농수산물 또는 산업제품 등을 선정하여 생산과 제조공정을 재현하고 체험하며 전시하는 공원으로 이천의 도자기촌, 담양 죽세공마을, 금산의 인삼 테마파크 등이 있다.

여섯째, 예술을 주제로 한 것이다. 영화를 주제로 한 공원은 영화세트를 이용하고, 영화의 한 장면을 어트랙션으로 재현한다. 미술과 음악을 주제로 한 공원에는 미술작품의 야외 갤러리정원, 음악 스튜디오, 음악 이벤트 등으로 구성된다.

- 영화를 테마로 한 공원 : 영화세트를 이용하는 경우로 명화의 한 장면을 어트랙션으로 재현한다. 영화정보의 전시, 로케 현장 및 어트랙션 등을 종합적으로 구성한다. 미국의 유니버설 스튜디오, MGM 스튜디오 등이 있다.

<유니버설 스튜디오>



<MGM 스튜디오>



자료 : blog.naver.com

- 미술과 음악을 테마로 한 공원 : 야외 갤러리 정원, 음악 스튜디오 또는 이벤트 등으로 구성된다. 프랑스 피카소 미술관, 스페인의 가우디 공원 등이 있다.

일곱째, 놀이를 주제로 한 것이다.

- 스포츠를 테마로 한 공원 : 골프, 테니스, 사이클과 같은 스포츠 활동과 건강을 아이টে็ม으로 한다. 일본의 쓰마고이 등이 있다.

- 물놀이를 테마로 한 공원(워터 파크) : 파도풀, 유수풀, 슬라이더풀 등 물놀이를 할 수 있는 다양한 장치를 갖춘 풀로서 구성되며 슬라이더, 파도풀의 대형화가 특징적이다. Walt Disney World의 타이푼라군, 블리자드 비치, 일본의 와일드 블루 요코하마, 미야자키 씨가 이어, 에버랜드의 캐리비안 베이 등이 있다.

<Disney World의 타이푼라군>



자료 : [blog.naver.com](http://blog.naver.com)

<에버랜드 캐리비안 베이>



자료 : <http://www.everland.com>

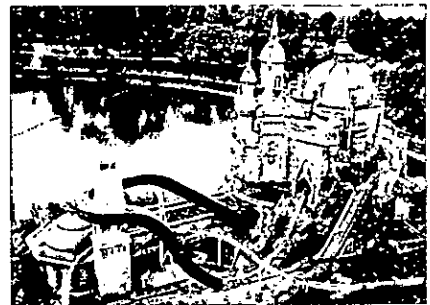
- 어뮤즈먼트 기종을 테마로 한 공원 : 코스터, 드롭, 다크 라이더 등 다양한ライド물을 체험하며 기종의 다양성이 매력의 포인트이다. 미국의 식스플렉스, 한국의 롯데월드, 서울랜드, 드림랜드 등이 있다.

<미국 식스플렉스>



자료 : [blog.naver.com](http://blog.naver.com)

<롯데월드>



자료 : [blog.naver.com](http://blog.naver.com)

- 게임 머신을 테마로 한 공원 : 최신의 영상기술과 컴퓨터 프로그램에 의한 하이테크 게임머신을 중심으로 하는 것으로 세가 조이 폴리스, 나무코 원더에그 등이 있다.

<세가 조이 폴리스>



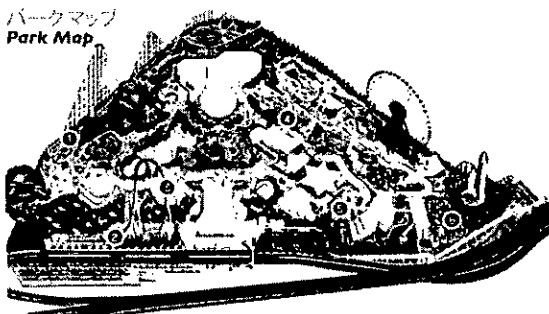
자료 : blog.naver.com

- 자동차 운전을 테마로 한 모터 파크 ; 서킷트 코스를 제공하고 드라이브를 할 수 있게 하는 것을 기본으로 미니서킷트에서 본격적인 서킷트가 있으며, 포장여부와 차종에 따라서 다양한 형태가 있다. 포장된 온로드 서킷트와 비포장의 오프로드 서킷트가 있으며, 일반 자동차, 포물러카, 4WD, 모터 사이클 등의 차종에 따른 코스가 있다. 미국의 말리브 서킷트, 데이토나비치, 일본의 스즈카 서킷트랜드, 디마테크, 한국의 에버랜드 스피드웨이 등이 있다.

여덟째, 과학과 하이테크를 주제로 한 것이다.

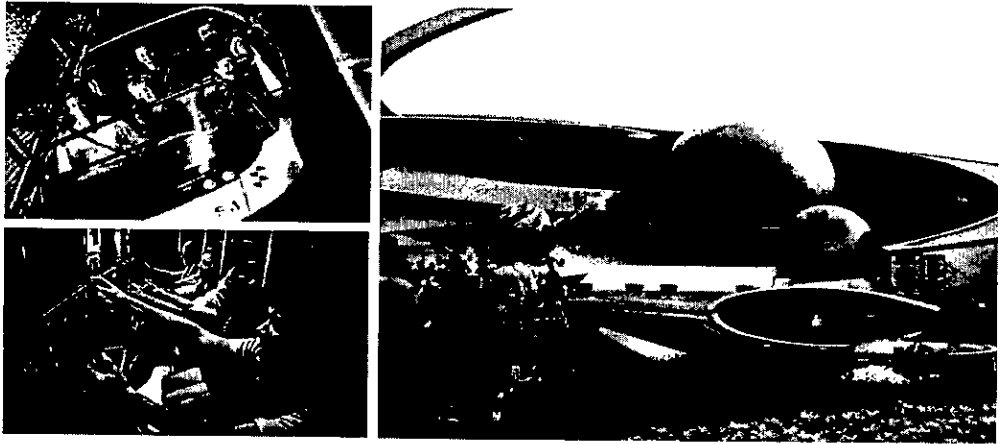
- 우주개발을 소재로 한 공원 : 우주개발에 대한 정보, 지식, 물건의 전시가 중심이 된다. 별 및 우주의 로망, 우주체험비행의 시뮬레이션, 우주비행사 훈련 시뮬레이션 등 우주 과학과 체험의 장으로 구성된다. 공원에는 통신, 교통, 에너지, 바이오 테크놀로지 등 현재 과학기술의 발달사를 볼 수 있다. 일본의 스페이스 월드, 미국의 케네디 스페이스 센터 등이 있다.

<일본 스페이스 월드>



자료 : <http://www.spaceworld.co.jp/>

<디즈니 월드 Ecoat center>



자료 : <http://disneyworld.disney.go.com/wdw/parks/parkOverview?id=ParkOverviewPark>

- 통신, 교통 에너지를 테마로 한 공원 : 통신, 교통, 에너지, 하이테크놀로지 등 현재의 과학 기술의 발달 역사를 주제로 한다. 정보 전시가 중심이며 학습적으로 흐르기 쉬운 테마를 드라마틱하게 연출하는 것이 중요하다.

### Ⅲ. 제주관광의 분석

관광사업은 현대사회를 규정짓고 있는 국제화, 정보화, 개성화라는 성격을 지닌 선진국형 경제발전의 지표가 되는 산업이다. 관광개발은 지역사회경제발전의 효과적인 활용수단이 되고 있는데 제주도와 같이 토지이용 및 생산재의 육성이 열악한 지역에서는 정책대안이 될 수 있다. 현대의 관광산업은 관광객과 관광목적지의 주민간에 경제적, 사회적, 문화적인 접촉이다. 관광객에게 매력을 주는 것은 관광목적지의 독특한 환경, 문화, 사회, 역사 등을 경험할 기회를 갖도록 하는 일이며, 다양한 볼거리와 즐길거리를 개발하여 관광객을 유인하는 것이다. 다양한 볼거리와 즐길거리 등을 유치하기 위하여 관광개발사업을 수행한다<sup>3)</sup>.

제주지역의 관광산업은 천혜의 관광자원과 유리한 국내적 여건으로 인하여 그 동안 꾸준 히 성장하고 있으며, 관광산업이 제주지역 경제성장을 이끌어온 주력산업으로서 중앙 정부

3) 이진희, 제주관광개발의 방향설정에 관한 기초연구, 「산경논집」 제14권, 제주대학교 관광산업연구소, 2000

주도의 본격적인 관광개발은 1960년대 이후에 이루어졌다. 제주지역의 관광개발은 건설부의 「특정지역 제주도종합개발계획」(1985.3)과 제주도의 「제주도종합개발계획」(1986.12) 등에 의한 지역개발, 산업개발, 사회개발 등과 함께 종합적 성격의 개발로 추진된 것이 특징이다. 또한 2002년 1월 26일 제주도를 국제적인 관광·휴양도시, 첨단지식산업도시 등의 복합적인 기능을 갖춘 국제자유도시로 육성·발전시키기 위하여 제주도개발특별법을 개명한 「제주국제자유도시특별법」이 공포되었다.

1960년 대 초중반에는 외화 획득을 위한 개발이 시작되었고, 1970년대 초에는 「제주도관광종합개발계획」을 수립하여 관광기반시설을 강화하였고, 1980년대 들어와서는 관광객의 증가로 인하여 제주경제에 있어 주력산업으로 자리잡게 되었다. 1990년대 들어와 성장률이 현저하게 둔화되는 추세를 보이기 시작했으며, 해외여행 자율화, 재미있고 즐길 수 있는 Hardware나 Software프로그램의 개발이 미흡하고, 전형적인 보는 관광 위주의 관광지인데도 환경훼손 등으로 인하여 보는 관광의 정체성(identity)이 약화되는 등의 이유로 인해 제주관광의 경쟁력이 떨어지고 있다.

제주도는 세계적인 관광/휴양 여건을 지닌 청정해역으로 독특한 해안경관과 크고 작은 많은 도시를 비롯한 해양개발 잠재력이 풍부하고, 주요 사회간접자본의 정비가 완벽할 뿐만 아니라 중국과 일본 관광객의 방문 빈도가 높아 해양 관련 산업의 발전 전망이 매우 밝은 지역이다.

하지만 최근 들어서는 신흥여행지로서의 매력도가 다소 떨어지고 있고 외국인을 대상으로 하는 고부가가치 관광상품의 경쟁력의 약화로 전반적인 관광 산업 전망이 흔들리고 있는 실정이다.

특히 겨울철(11월~4월) 기상악화로 제주전체의 관광유입인력이 급격히 떨어지는 현실을 감안하여 사계절 관광기반시설로 제주관광 산업의 시너지 효과를 유발할 수 있는 시설 등이 필요하다.

### 3.1. 제주관광의 정체성 변화

1970년대의 제주관광은 육지인에게는 선망의 대상이 되었고, 국내에서 유일하게 비행기를 이용했다는 점에서 큰 의미가 부여된 곳이었다.

1980년대 이후부터 국가적으로 경제적으로 여유를 갖기 시작하면서 제주관광은 본격적으로 이루어졌다. 50대를 형성한 세대들은 국내경제 성장의 주체들이면서 관광에 대한 가

치가 형성되지 않은 세대들로 노후에 자식들이 보상적 관점에서 관광을 시켜준 효도관광지였다. 국내의 신혼여행지는 1960년대 온양온천에서 속리산, 경주로 바뀌었다가 1980년대 들어서면서 제주도가 국내 최고의 신혼관광지라는 이름을 얻게 되었고, 제주관광은 국내 관광지와 비교할 때 경쟁력이 있는 관광지이었다.

1990년대 초부터 신혼여행지가 해외 관광지로 바뀌면서 제주도를 찾는 신혼관광객이 계속 감소되었고, 제주관광은 경쟁력이 약화된 관광지로 변모하였다.

제주도의 수학여행객들은 1986년 전체 관광객의 4%인 6만명에서 1997년에는 12%인 51만명 수준에 이르고 있고, 우리나라에서 수학여행 관광지로는 자연관광지인 설악산과 역사 관광지인 경주를 대표적으로 꼽을 수 있었으나 역사나 교육의 관광자원이 부족한 점이 수학여행지로서의 성장의 한계를 갖고 있다. 단체 여행사가 기획하는 상품을 구입하여 방문하는 단체관광객의 수는 점차 줄어들면서 다양한 목적(휴가, 회의 참석, 경기 참여 등)으로 방문하는 개인관광객, 레저관광객(골프, 등산 등)등이 증가하면서 점차 휴양목적지로 변모한 모습을 보여주고 있다.

### 3.2. 제주의 테마파크

2006년에 500만 명이 넘는 관광객들이 제주도를 방문하였다. 관광객들은 제주도의 빼어난 자연환경을 감상하기도 하고, 테마파크를 돌아보며 즐거움을 느끼기도 한다. 테마파크의 수와 종류는 해마다 늘어나는 추세이다. 예전에는 입장료만 받아도 관광객들이 저절로 찾아왔지만 근래에 들어서는 테마파크간에 경쟁이 치열해지고 있으며, 유사한 시설들이 난립함으로써 기존에 있던 테마파크들도 점차 그 특색을 잃어가고 있는 실정이다.<sup>4)</sup>

테마파크이란 특정한 주제(Theme)를 설정한 후 주제의 개념에 부합되는 환경, 시설, 이벤트 등을 만들어 방문객에게 제공하는 것으로 “방문객이 공원에 있는 동안은 골치 아픈 현실세계는 잊어버리고, 별세계에 와 있다”라는 이념을 완벽하게 실현하여야 성공할 수 있다.

제주도내 테마파크의 현황을 살펴보면 식물이 중심이 된 테마파크는 한림공원, 제주관광식물원, 분재예술원 등이 있으며, 전시물이 중심이 된 테마파크는 제주조각공원, 신영영화박물관, 소인국테마파크 등이 있으며, 바다가 중심이 된 테마파크는 퍼시픽 랜드가 있으며, 민속이 중심이 된 테마파크는 제주민속박물관 등이 있다. 연간 방문객이 100만 명 이상인

4) 이진희, 「제주 테마파크의 발전을 말한다」, 제주의 꿈 2006년 10월호, 제주국제자유도시개발센터, 2006.



테마파크는 한림공원, 제주관광식물원 정도이고, 50만 명이상인 테마파크도 소인국테마파크 밖에 없는 실정이다.



한림공원



소인국테마파크



퍼시픽 랜드



제주민속박물관

제주도 테마파크의 문제점으로는 주제가 빈약하고, 규모가 소규모이며, 유사 테마파크가 난립하고 있으며, 관광이벤트가 빈약하며, 지속적인 시설이나 프로그램의 투입이나 교체가 이루어지지 않고 있으며, 홍보와 마케팅도 부족한 실정이다.

## IV. 제주도 풍력발전을 활용한 테마파크 개발방향

성공적인 테마파크가 되기 위해서는 첫째, 테마가 매력적이어야 하고, 둘째, 끊임없이 상품개발에 투자해야 하며, 셋째, Guest Relation이라고 불리는 방문객에 대한 질 높은 서비스가 있어야 하며, 넷째, 즐거움을 줄 수 있는 이벤트가 있어야 한다.

테마파크는 테마지역에 따라 다른 상품(시설, 식음료, 이벤트 등)이 개발 되어 연중 새로운 즐거움을 제공해야 한다. 시설과 프로그램개발을 중단하면 그 순간부터 관광객은 지속적으로 감소하여 쇠퇴에 이르게 된다.

이와 같은 측면에서 제주도 풍력발전을 활용한 테마파크의 개발방향은 아래와 같다.

### 4.1. 환경을 고려한 지속가능한 개발

제주의 아름다운 자연을 보호하고 제주만의 특색 있는 테마파크를 건설하여 관광자원화하기 위하여 어떠한 일을 하여야 할 것인가? 해결책으로 미래의 제주개발은 제주의 독자성과 정체성이 반영된 지속가능한 개발(environmentally sound and sustainable development)이 되어야 한다<sup>5)</sup>.

개발의 명제로서 제주의 환경과 문화가 반영되어야 하며, 자원의 이용을 통한 개발은 현재세대와 미래세대의 형평성을 확보하는 관점에서 이루어져야 한다. 친 환경적인 관광사업은 현대사회를 규정짓고 있는 국제화, 정보화, 개성화라는 성격을 지닌 선진국형 경제발전의 지표가 되는 산업이다. 이와 같은 관광개발 기법은 지역사회 경제발전의 효과적인 활용수단이 되고 있는데 토지이용 및 생산재의 육성이 열악한 지역에서는 정책대안이 될 수 있다. 그 동안의 관광개발은 경제적인 측면만을 부각하여 환경파괴, 지역사회 파괴의 주범으로 몰렸으나 앞으로의 관광개발은 주민이 적극 참여하고 제주의 역사, 문화, 철학, 환경 등이 반영되어 제주도적인 개발이 되어야 한다.

개발의 목표로는 지역의 특성을 활용하고, 적정한 환경경관의 수준을 유지하고, 주민이나 관광객의 욕구를 충족시키고, 자원을 보호할 수 있는 수용력의 범위 내에서 개발하며, 지역주민의 생활의 질적 향상을 도모하여야 한다.

관광개발의 추진방향은 아래와 같다.

5) 이진희, 제주관광개발의 방향설정에 관한 기초연구, 「산경논집」 제14권, 제주대학교 관광산업연구소, 2000

첫째, 제주의 지역특성을 고려하고 문화와 역사를 반영한다. 지역의 기후나 풍토 등의 특성을 발굴하여 이를 양양시킬 수 있는 기능을 확립하고, 건설될 건축물이나 각종 시설물은 제주의 정서가 반영된 설계기법을 도입하여 독특하고, 특색이 있게 개발한다.

둘째, 자원을 보호할 수 있는 수용력의 범위내에서 개발한다. 생태계에 있어서 수용력의 개념은 어떤 동식물이 속한 생태계 또는 서식처가 회복 불가능한 상태로 훼손되지 않는 가운데 그 동식물이 생존할 수 있는 최대개체군의 밀도이다. 레크리에이션 수용력이란 한 지역이 레크리에이션의 질을 유지하면서 지속적으로 지탱할 수 있는 레크리에이션 이용수준이다. 테마파크를 건설할 때에는 과도한 개발로 인한 생태계의 훼손을 방지하기 위하여 생태적 수용능력을 검토하여 사회적 수요가 생태적 수용능력을 초과할 때에는 생태적 수용능력을 기준으로 시설물의 계획을 수립하는 것이다. 수용력을 검토하는 과정으로는 이용목적에 따라 이용계층을 분류한 후 수용능력 기준을 설정하고 이에 부합하는 방문자의 수를 산정하는 것이다.

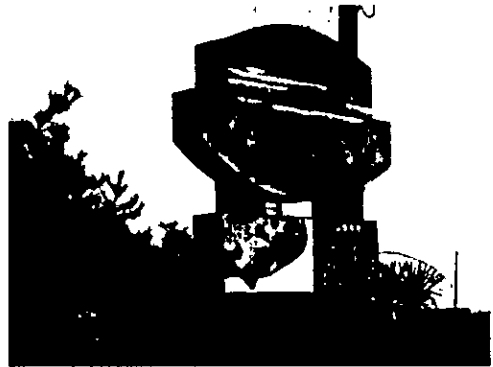
셋째, 지역주민이 참여한 개발을 한다. 개발이 지역사회에 미치는 영향을 크게 경제적 영향, 사회문화적 영향, 환경적 영향의 세 가지로 구분하여 설명할 수 있는데 관광영향에 대한 관심은 긍정적 측면이 강조되어 경제적 영향에 초점을 맞추어 왔으며, 이는 관광개발의 논리가 되어왔다. 즉, 관광의 개발 및 촉진은 새로운 고용, 조세수입, 부가세금, 외래인과의 교류, 그리고 지역 기반시설을 확충시키는 근원으로서 다른 산업에 승수효과를 가져온다는 것이다. 관광이란 관광객과 지역사회 또는 지역주민 사이의 접촉으로 이루어지는 사회현상이라는 관점에서 볼 때 관광객은 관광활동을 통하여 만족을 얻고, 지역주민은 관광활동의 공간을 제공함으로써 지역사회에 경제적·사회적 편익을 얻는 사회교환과정(social exchange process)으로 설명될 수 있다. 관광영향에 대한 부정적 인식은 개발로 인한 편익에 비해 지역사회의 비용이 더 크다는 인식에 기초한 것이다. 관광목적지는 관광대상이기 이전에 고유한 지역공동체를 이루고 있다는 점에서 지역사회 및 그 주민의 가치는 중요한 의미를 가진다. 지역주민을 제외한 관광은 성립될 수 없으며, 주민의 가치를 외면한 환대성의 요구는 공연한 구호가 될 뿐이다. 그러므로 한 지역의 개발은 그 지역주민의 참여와 노력을 통하여 자발적으로 생활향상과 지역발전을 이룩할 수 있는 제반사업을 계획·실시하는 주민운동을 의미하므로 지역사회개발의 기획단계에서부터 시행단계에 이르기까지 주민이 자발적으로 참여해야 한다는 것이다. 개발계획안은 소비자인 관광객의 요구조건을 최대한 반영하며 지역주민, 지방정부, 개발전문가 및 의회의원 등의 정치인, 투자가 등이 상호 협의하여 최종안을 선택한다<sup>6)</sup>.

#### 4.2. 주변관광자원과 연계코스로 개발

관광개발의 접근방법에 있어서 관광시설을 집중개발(concentrating tourism development) 하는 것은 에너지효율증진, 이벤트개최를 통한 이미지홍보의 극대화, 짧은 시간에 많은 관광을 할 수 있는 시간과 비용절감 등의 효과가 있다. 지역의 편익에 의해 관광수요시장을 자극하고, 이는 관광공급대상지역의 발전으로 이어진다. 그러므로 풍력발전 테마파크는 김녕해수욕장, 만장굴관광지, 김녕미로공원, 비자림, 하노리 철새도래지, 묘산봉관광지 등의 주변관광자원과 연계코스로 개발하는 것이 바람직하다<sup>7)</sup>.



김녕 해수욕장



김녕 해수욕장



행원리 풍력발전단지



만장굴

6) 이진희, 북제주군의 지속가능한 지역개발에 관한 연구, 사회발전연구 제16권, 제주대학교 사회발전연구소, 2000

7) 이진희외 2인, 김녕 미로공원의 활성화 방안에 관한 연구, 법과정책 제13권 1호, 제주대학교 사회과학연구소, 2007



김녕 미로공원



하도리 철새도래지

행원의 풍력발전기가 명물이 되고, 풍력관련 체험관광시설이 집단화되며, 풍력발전시설을 홍보할 수 있는 종합 홍보관이 건립되며, 지역의 농산물을 활용한 먹거리를 개발하고, 계절별 이벤트를 개발한다면 많은 관광객들이 몰려 올 것이다.

만장굴관광지는 세계문화유산으로 넓은 만장굴 부지에 천체 망원경을 설치하고, 별을 볼 수 있도록 하고, 야간 먹거리 장터를 열 수 있는 공간으로도 활용할 수 있다.

김녕 해수욕장은 각종 해양레저를 체험하고, 라이브 카페를 건설하여 여름에는 야외공연을 주로하고, 겨울에는 카페 내에서 공연할 수 있는 방안을 검토할 수 있다.

김녕미로공원은 야간 조명 시설과 함께 램프를 이용한 미로찾기를 생각해 볼 수 있다. 입장객이 램프를 하나씩 들고 미로를 찾게 한다면 상당한 매력이 있을 것이다. 어린이들과 학생들에게는 공포체험이 될 수도 있을 것이고, 연인들에게는 은밀한 데이트 코스로 각광받을 수 있을 것이다<sup>8)</sup>.

비자림에 있는 생활관과 야영장은 주로 청소년들이 이용하는데 제주 신·재생에너지 테마파크 이용자의 연계활용방안을 마련할 수 있을 것이다.

하도리 철새도래지는 자연자원을 해치지 않는 범위에서 주변 자원과 연계하여 탐사프로그램을 개발한다. 하도리 창흥동은 염수와 담수가 만나는 염습지로 겨울철에만 천연기념물인 저어새를 비롯해 오리류 20여종, 도요새류 30여종 등 1백30여종이 찾아드는 제주 최대의 겨울철새 월동지로 이를 활용한 철새탐조 프로그램 등을 개발할 수 있을 것이다.

8) 이진희외 2인, 김녕 미로공원의 활성화 방안에 관한 연구, 법과정책 제13권 1호, 제주대학교 사회과학연구소, 2007

### 4.3. 실내시설과 실외시설을 병행한 개발

제주도는 흐린 날이나 비오는 날이 많고, 바람이 부는 날이 많으며, 겨울철은 관광 유인력이 크게 떨어지므로 테마파크를 개발할 경우에는 실내시설과 실외시설을 병행하여 개발하는 것이 필요하다. 제주도의 기온은 온화한 편이지만 강수일수가 연간 100일 이상이고, 바람이 많이 불며, 여름 휴가철과 태풍이 부는 시기가 겹치며, 여름철 습도가 높아 고온다습하며, 맑은 날은 연간 55일-70일에 불과하기 때문이다.

### 4.4. HARDWARE 시설과 SOFTWARE 시설을 동시에 고려한 개발

현재 제주도의 테마파크는 보는 것 위주의 이벤트가 대부분이다. 제주도의 관광이 전체적으로 보는 관광 위주이기 때문에 동적인 이벤트를 실시하여 관광객의 참여를 유도해야 한다. 또한 현재 관광추세가 보는 관광보다는 참여하는 관광 즉, 동적인 관광으로 가는 추세이기 때문에 이벤트를 통하여 관광객의 욕구를 충족시킬 수 있어야 할 것이다.

제주도의 풍력발전을 활용한 테마파크의 개발방향은 풍력발전의 전시 및 체험을 주제로 구성하여 수용 가능한 기능들을 추출하고, 각 기능별 시설을 검토하여야 한다. 각각의 활동이 상호 상충됨이 없도록 해야 한다.

·풍력 관련시설 : 제주의 풍력에 대한 관광을 할 수 있는 기능을 제공한다.

·상업시설 : 개발주체나 주민의 소득증대사업으로 관광객들에게 향토의 특산물을 구입할 수 있게 하고, 식사, 휴식 등의 활동을 할 수 있도록 한다.

·휴식과 야외활동시설 : 관광객에게 야외활동, 풍경감상, 휴식의 기회를 제공한다.

·관리시설 : 풍력발전시설내의 서비스 기능을 제공하고, 이용자 관리를 총괄하며 시설물에 대한 유지, 보수기능을 담당한다

#### 4.4.1. 풍력발전시설 활동프로그램

관람·휴식·체험활동이 주로 이루어지며, 풍력발전에 대한 내용을 전시, 시청각 매체를 통하여 이해시킨다

· 전시 및 체험시설 : 풍력발전 체험시설은 풍력발전의 전반적인 내용을 교육하는 전시관, 교육 및 실습, 풍력을 이용한 관광체험위주의 시설로 구성한다.

◦ 풍력 체험시설 : 주변의 풍력발전단지를 활용하고, 바람개비, 모형풍력발전시설 등의 실외체험시설을 산책로에 시설하여 풍력의 역사와 풍력에너지를 직접 체험하면서 느낄 수 있는 체험의 장소로 제공한다.

#### 4.4.2. 상업활동 프로그램

상업활동 프로그램은 주민이나 사업자의 소득증대사업으로 구성하여 관람시설과 유희시설 등과 연계성이 있도록 활동프로그램을 설정한다.

<표 4-1> 상업활동 공간프로그램 및 규모

활동구분	활동공간	내 용
쇼핑	제주전통공예숍	제주지역을 관광하는 사람들이나 이용객들에게 쇼핑활동을 제공
	제주 농수산물 센터	
	제주 토산품점	
식음	향토음식점	테마파크 이용객에게 제주의 전통음식이나 일식, 중식 등을 판매
	전문음식점	
	패스트푸드점	홍보관 이용객에게 간단한 식사와 음료를 판매
	카 페	
휴식	휴게소	

#### 4.4.3. 야외 활동 프로그램

야외활동 프로그램은 이벤트 및 축제를 개최하고, 시설별 이용프로그램과 연계하여 해양수족관을 이용하는 다양한 계층의 관광객들에게 체험활동을 할 수 있도록 한다.

<표 4-2> 야외활동 프로그램

주 제	내 용	방 법	공간/시설
이벤트 및 축제	계절별·시간별 이벤트 및 축제	이용객들이 자연스럽게 참여할 수 있도록 동선계획	야외무대, 광장, 해설판
놀이	각 이용계층을 위한 놀이시설 이용	각종 놀이시설을 다른 공간과 연계하여 배치.	놀이마당, 어린이놀이터
레저	각종 에너지를 활용한 스포츠활동 및 탐험	해안지형을 이용한 레저활동 유도	에너지 관련시설

## 참 고 문 헌

- 국제산업 정보연구소, 테마리조트/파크기획, 1997
- 이진희, 북제주군의 지속가능한 지역개발에 관한 연구, 사회발전연구 제16권, 제주대학교 사회발전연구소, 2000
- 이진희, 『장소마케팅』, 대왕사, 2006
- 이진희, 제주관광개발의 방향설정에 관한 기초연구, 「산경논집」 제14권, 제주대학교 관광산업연구소, 2000
- 이진희, 『제주 테마파크의 발전을 말한다』, 제주의 꿈 2006년 10월호, 제주국제자유도시 개발센터, 2006
- 이진희·김영남·이유라, 김녕 미로공원의 활성화 방안에 관한 연구, 「법과정책」 제13권 1호, 제주대학교 사회과학연구소, 2007