Journal of Natural Sciences
Pai Chai University, Korea
Vol. 14, No. 1 : 151~163, 2004

지역특산물을 이용한 테마파크 설계

- 광천새우젓을 사례로 -

이시영
배재대학교 환경조경학과

Landscape Design for Theme Park Using Local Speciality

- A Case of GyangCheon's Pickled Shrimps -

Lee, Shi-Young
Dept. of Environmental Landscape Architecture, PaiChai University

The landscape design was presented to a design for the theme park in Hongseong. The site is located in Jangchuk-li Unha-meon Hongseong-gun, Chungcheongnam-do and an area of about 1,594,001㎡. This landscape design set the several main criteria as follows: an identity of GyanCheon's Picked Shrimps theme park, a cultural and tourist place for people, efficiency of landuse, and an environment friendly design.

This GyanCheon's Picked Shrimps theme park is a multiple place for enjoying, resting, learning and playing. An identity of this park was expressed by introducing the ocean scenery into the park area which was devided 5 sub-spaces: a Palace of the ocean king, an Entrance space for a Theme park, a Clock tower plaza, a Shrimp village, and a Distribution complex. Each space has the theme about "shrimp" and is carefully connected with each other in terms of spatial sequence. By introducing diverse gathering and symbolical spaces for many kinds of events, the site could function as a cultural and tourist place of the Hongsung-gun.

***Key words**: Landscape design, Theme park, Pickled shirmps' park, Local speciality*

Ⅰ. 서 론

현시대는 세계화와 지방화라는 큰 흐름 속에서 이 시대 최고의 사업으로 환경산업과 첨단산업 그리고 관광산업을 지목하고 있다. 이러한 미래 유망산업을 국가는 물론 지역사회 발전을 위한 전략산업으로 삼고 있으며, 지역 개발의 촉진효과와 지방자치의 기반강화 수단으로 전망하고 있다(Charles R., 2000). 20세기 후반에 들어와 한국은 급속한 경제성장과 함께 국민의 여가시간, 소득 및 교통수단이 증가 또는 발달되고 있고 반면에 스트레스는 누적되고 있다. 스트레스의 해소를 위하여 관광수요는 점차 증가되고, 다양화되고 있는 추세이나 이를 만족시켜 줄만한 관광지, 테마파크 등의 시설이 부족하고 기존의 어뮤즈먼트 파크(amusement park)의 천편일률성에 대한 불만족 등의 문제점을 안고 있다(조현숙, 1997).

최근 세계적으로 레저시설의 일환으로 등장하여 활성화되고 있는 테마파크(theme park)는 각종 주제로 다양한 입지에 건설되어 운영되고 있다. 이러한 추세에 발맞추어 지역특산물의 생산, 유통, 판매와 함께 관광시설을 접목시킨다면, 상호 시너지효과를 유발시키고 그 지역의 새로운 관광명소로 부각시킬 수 있을 것이다.

광천토굴새우젓 유통단지는 지역의 대표적 먹거리요소인 토굴새우젓 판매만으로도 관광 및 수익증대 차원에서 충분한 경쟁력을 갖추고 있으나 장기적인 측면에서 볼 때 여타 새우젓 판매상권과의 차별화를 통한 관광객 유치 및 조기 정착이 요구되고 있다. 이에 다양한 관광형태 추세를 반영한 독창적 외부환경계획을 통하여 유통단지활성화 및 지역경제의 상승효과를 꾀하고자 한다. 동시에 국내외 관광객에게 특화된 관광명소로 각인 될 수 있는 랜드마크적 유통단지를 조성할 수 있다. 이는 지역특산물을 주제로 한 새로운 유형의 테마파크로서 그 가능성을 타진하는데 본 연구의 목적이 있다.

Ⅱ. 대상지 현황

1. 계획의 범위

계획대상지는 충청남도 홍성군 은하면 장척리 157번지 일원에 위치하고 있으며, 사업규모로는 전체면적 33,000㎡의 부지위에 조경면적 23,227㎡와 테마공원 7,255㎡로

계획되었다. 또한 부지는 광천읍 옹암포(옛포구)에 근접하여 있으며 천수만 간척사업 이전에는 옹암포구가 인근 연해의 수산물 집산리로써 번성하였던 곳이다. 주변에 유명관광지가 많이 분포하고 있으며 서울 도심으로부터 3시간 내외의 거리이다.

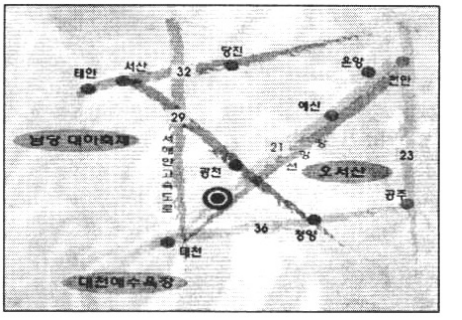

그림 1. 위치도

시설내용으로는 특화단지 면적 33,000㎡(약 20,000평)내에 새우젓 판매동 1개동, 특산품 판매동 1개동, 창고 및 사무동 1개동, 주유소 및 충전소 2개동, 예식장/식당/매점 1개동, 주차 시설(승용차 200대, 관광버스 20대), 휴게소 등이 들어설 예정이다.

2. 개발여건분석

본 대상지는 홍성에서 보령으로 진입하는 국도 21호의 우측편 직선도로변에 위치 양호한 접근성을 가지고 있다. 원거리에서 시각적으로 인지성이 강하고 천수만, 광천천, 광천읍 시가지가 가시권에 있다. 광역적 접근시간으로는 경기도 90-120분대, 대전 120분, 전라북도는 60-120분대에 위치하여 비교적 2시간 내의 접근거리를 가지고 있다. 현 교통현황은 조사결과 승용차가 9,209대, 버스 639대, 화물차가 4,215대가 통과하고 있다.

주변 연계관광지로서 보령시는 연간 관광객 수가 15,806,042명에 달하고 이에 따른 관광수입도 15억여 원에 달하고 있다. 서해안 최대규모 해수욕장인 대천해수욕장과 석탄박물관이 인근에 있다. 또한 지역축제로서 매년 대하축제가 남당에서 개최되고 있고 광천 새우젓 축제, 강경 맛깔젓 축제 등 계절별로 관광객을 흡인시킬 수 있는 다양한 이벤트들이 열리고 있다.

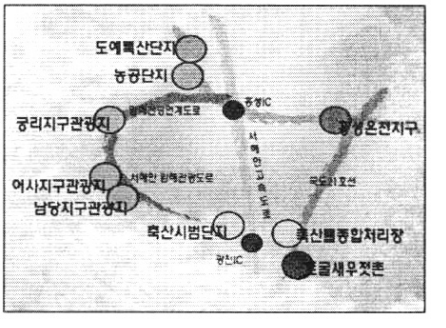

그림 2. 주변 관광지

따라서 이러한 주변여건은 본 대상지를 국도 21호선상의 랜드마크적 시설로서 광천읍의 새로운 명소로 개발하고, 주변관광지와 연계하고 기존의 관광객을 흡수할 수 있는 테마공원 조성으로 경쟁력을 확보하여 지역사회 활성화를 위한 성공적인 시범단지로 개발할 수 있을 것이다.

Ⅱ. 테마파크

1. 개 념

테마파크란 주제(Theme)가 있는 공원으로 특정의 주제를 선정하여 그 주제를 실현시키고자 각종 시설물, 건축물, 그리고 행사를 펼치는 곳이다. 이러한 시설을 이용하는 사람들은 여기서 신비함을 느끼고 일상생활과 다른 비일상의 경험을 맛보며, 자아성취의 기회를 제공받는다. 또한 테마파크는 상상의 세계를 보다 즐겁게 지낼 수 있도록 연출하여 유사체험을 할 수 있는 3차원의 세계이다. 어린아이부터 시작되는 놀이란 것은 공상의 세계이며, 모방과 유사의 체험 행위이고 공상에서 상상으로 그리고 창조로 발전되는 것이다. 이런 유사체험을 하는 곳이 바로 테마파크이다. 테마파크는 세계 각국에서 문을 열고 있으며, 이러한 배경 속에 국민들의 욕구를 반영하는 놀이공간으로서 제공되고 있다. 또한 특별하게 창출된 환경과 분위기 속에서 운영되는 즐기는 공원이다. 도시의 복잡한 생활 속에서 현실탈피라는 욕구와 참여를 통한 자기성취의 기회라는 레크리에이션 개념을 현실화시킨 것으로, 단일주제 또는 복수주제하에 여가, 오락, 문화 및 교육들의 요소들의 복합된 종합위락공원의 성격을 갖는다.

2. 테마파크의 일반유형

도시재개발사업의 일환으로 이루어진 것과 흥미로운 상상의 세계로 이루어진 것, 그리고 사람들이 많이 찾는 레저센터 및 동물원, 해양동물과학공원 중심의 테마파크 등으로 분류하여 보면 다음과 같다.

표 1. 테마파크의 유형

유 형	내 용
1) 도시재개발과 테마파크	역사적 유적지나 보존가치가 있는 전통양식의 건물들을 현대사회에서 요구하고 있는 새로운 스케일의 도로나 새로운 산업유형에 적합하도록 하여, 기존의 건축물을 포함한 시설물들을 레저시설로 변경하여 이용하고 있는 주제공원
2) 환상과 모험, 동화속의 테마파크	테마파크에서 흔히 사용되고 있는 만화 캐리커처와 같은 가벼운 흥미거리들을 주로 라이드시설물이나 레스토랑에 적용하고, 오래전부터 있었던 이러한 캐릭터 이미지와 형태들을 응용한 주제공원
3) 과학, 기술의 테마파크	과학이나 문화, 혹은 역사를 테마로 한 테마파크는 거의 박물관과 비슷한 성격의 역할을 담당

유 형	내 용
4) 역사, 문화의 테마파크	시대의 변화에 따라 예전에 누리던 영화의 빛을 잃고 황폐해 가는 옛 도시의 번영을 되찾고, 역사, 문화를 테마로 문화적 뿌리와 교감할 수 있는 기회를 제공
5) 스포츠 레저센터와 테마파크	건강에 대한 관심의 증가로 비경쟁적 스포츠가 레저활동으로서 각광받기 시작, 이와 같은 활동공간과 휴식공간으로서의 레져센터는 경쟁적 스포츠의 규율로 인한 부담감 없이 가족이나 개인이 즐길 수 있는 사교환경을 제공
6) 동물원과 테마파크	자연스런 동물의 모습을 감상할 수 있는 기회 제공
7) 해양동물 과학 공원과 테마파크	해양동물을 테마로 한 위락공간으로 많은 사람에게 기쁨과 위안 그리고 교육적 경험을 제공

3. 테마파크의 새로운 유형

인류의 역사 이래로 어떤 형태로든 이어져 내려온 자연 · 문화 · 역사 · 과학 등의 그 모든 인류의 지혜와 자취들은 이제 테마를 가진 공간에서 새로이 탄생할 수 있는 충분한 가능성을 확인하고 있다. 고정관념이라는 '네모지기'의 틀 안에 가두어 두었던 모든 종류의 생활 · 문화 · 교육 · 레저의 공간들은 이제 테마파크의 시각으로 재조명되어 이들 각각의 공간이 메시지를 담고 있는 공간으로의 대변신이 이루어져야 할 것이다. 이와 같은 시대의 흐름으로 테마파크의 개념을 도입한 다양한 업태가 새로이 생겨나고 있다.

우리나라의 경우도 현재 전국에 퍼져있는 관광자원과 레저시설에 좋은 테마를 도입하여 훌륭하게 결합시키면 가치 있는 테마파크시설로의 발전 가능성이 높을 것이다. 특히 지방자치 시대라는 우리의 현실에 있어서 테마파크는 지역경제의 활성화를 도모하는 지역개발이라는 측면에서, 그리고 국민의 생활문화발전에 일익을 담당하는 국민건강생활복지 측면에서도 매우 의미 있는 국민 레저공간으로 자리할 것이다.

본 계획안은 이러한 새로운 유형의 테마파크로써 지역산업을 하나의 특화된 관광상품으로 개발하여 문화적, 사회적측면에서 지역의 발전을 꾀하고 이와 더불어 경제적 시너지효과를 일으키는 역할을 수행할 수 있다.

Ⅲ. 계획의 구상

1. 계획목표 및 고려점

1.1 계획 목표

본 광천지역은 서해안의 특산물인 새우젓의 대표적인 산지로 전국적인 명성과 인지도를 갖고 있다. 젓갈류 및 조선김으로도 유명하고, 특히 토굴새우젓은 전국 생산량의 35%를 차지하고 있다. "광천 토굴새우젓 특화단지"는 재래시장의 기능을 보완하고 교통여건의 개선 및 변화추세에 발맞춘 새로운 시설의 도입을 통해 매우 활성화된 시장기능이 예상된다. 또한, 본 단지의 주요 물품인 새우젓의 이미지를 이용한 캐릭터 단지를 구성하므로써 판매단지로서 뿐만 아니라 매력적인 관광단지로 발돋움 할 수 있다.

그림 3. 개발 목표

따라서 이러한 잠재성과, 성장 가능성을 갖추고 있는 본 단지의 기존 판매경쟁력과 새우젓 캐릭터의 활용이 가능한 제품을 생산하는 기업과의 협력을 통한 단지특성화로, 본 단지의 조기 정착 및 활성화를 기하고자 한다.

1.2 개발 고려점

광천 토굴새우젓은 인근 연안 새우를 재료로 토굴을 이용한 숙성방법을 거쳐 생산되는 특산품이다. 그 명성과 인지도가 높아지면서 옹암포지역 국도 변을 따라 판매상 난립과 수입산 새우를 이용하거나 외지산 새우젓을 반입하여 위장 판매하는 행위로 인해 상품신뢰도의 저하가 우려되고 있다. 기존 협소한 구도로 변의 상가는 구매고객들의 주차불편 및 사고발생 위험이 있고 낙후된 판매시설은 위생상의 문제점 등으로 고객에게 다시 찾고 싶지 않은 인상을 주어 가까운 장래에 광천 토굴새우젓의 명성과 신뢰가 쇠락할 것으로 판단된다.

따라서 가업으로 이어지는 광천 토굴새우젓의 상품신뢰성과 명성을 보존하고 고객에게 쾌적한 구매환경을 제공하므로써 강력한 브랜드이미지를 확립하고 생산과 판매의 신장을 통한 지역경제 발전에 이바지 할 수 있을 것이다.

2. 기본계획

2.1. 기본방향

여타 관광지구와의 차별화된 테마공원을 조성하기 위해 "바다속 풍경 이야기, 용궁나라 새우마을"이라는 주제를 가지고 본 유통단지의 특성을 최대한 살리면서 전체적인 이미지를 부각시키고자 하였다. 또한 각각의 소공간들은 연속성 있는 공간계획과 이야기 거리를 만들 수 있고 전체 주제와 부합되는 아이템들을 개발하여 흥미와 놀이, 신선한 아이디어를 느낄 수 있도록 공간계획과 시설물을 설치하고자 한다.

이와 함께, 시설공간들은 가족단위로 즐길 수 있는 주말휴식공간을 조성하고, 지역문화행사 및 이벤트 개최를 활성화하기 위한 대규모 행사장과 다양한 프로그램을 수용할 수 있는 장소를 조성하고자 한다.

2.2. 도입활동 및 시설

주요 도입이미지인 광천토굴새우젓과 바다생물과 연관된 이미지를 토대로 도입활동 및 시설물을 선정하였다.

(1) 광천 토굴새우젓 이미지

- 새우 상징조형물
- 새우젓 마을 : 7가지 새우젓을 체험, 학습, 요리 등의 행위를 할 수 있는 장소로서 새우, 가리비, 거북이, 게, 소라 등을 캐릭터화 한 7가지 집을 디자인하여 새우젓 마을 곳곳에 설치, 방문객들이 사진촬영의 명소로 활용한다.
- 야시장 : 야간에 새우음식판매로 수익성을 제고한다.
- 새우광장/바다광장 : 축제장소로 이용하며, 새우잡기/시식, 토굴새우젓 담기, 깜짝경매, 세계 젓갈 맛보기, 새우닮은꼴 선발대회, 토굴새우젓으로 김치담기, 지역주민 한마당 등의 이벤트행사를 시행한다.

(2) 새우와 연관된 이미지

- 고래를 모티브로 한 진입공간 : 고래 입속을 통해 진입하는 입구공간으로서 물을 뿜어 올리는 고래이미지 연출을 위해 수직분수를 설치하고 광장은 바닥분수 등 흥미 있는 놀이수경시설로 구성한다.
- 용궁나라 : 바다속 풍경이 연출된 가족 체험공간으로서 야외 결혼식 촬영명소로 활용한다.

- 새우 조각놀이 동산 : 새우, 불가사리, 해삼, 미역 등을 대형으로 모형화하여 놀이 시설을 만듦으로써 아이들을 위한 조합놀이대를로 활용한다.
- 다양한 새우요리를 맛볼 수 있는 범선 카페
- 터치풀 및 어항설치

2.3. 토지이용계획

토지이용계획은 주요공간으로서 진입공간, 새우젓 판매장 및 창고공간, 문화공간, 주차공간, 주유 및 충전공간 등으로 구분하여 계획하였다.

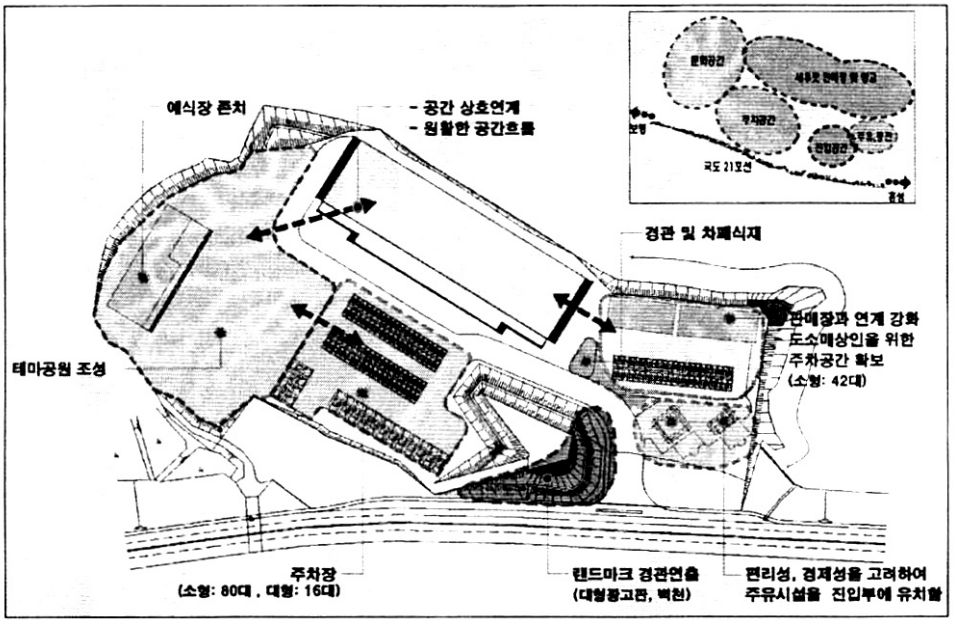

그림 4. 토지이용계획

Ⅳ. 세부공간설계

1. 주요공간 설계

단지내공간은 5개의 주요공간으로나 나누워진다. 각각의 공간은 바다풍경이라는 기본전제하에 각공간이 상호 유기적으로 연계되어 연속적인 체험공간이 이루어지도록 조성하였다.

1.1. 용궁예식장

풍부한 수경관을 이용하여 야외예식공간을 조성한다. 중앙 예식공간을 둘러싼 수공간과 배면으로 벽천을 설치하여 수중경관을 연출하고자 하였다. 수목, 열주 등을 이용하여 위요공간을 조성하고, 다양한 활동이 이루어질 수 있도록 각종 부대시설을 위치시키며 특히, 가변무대와 관광객들이 평시에는 쉴 수 있고 이벤트가 열릴 때는 관람석으로 이용할 수 있는 스탠드를 설치한다.

1.2 테마공원 진입부 전경

고래입모양의 상징게이트를 이용하여 진입분위기를 조성하고 중앙광장, 바닥분수 등을 이용 다양한 활동공간을 조성하도록 유도한다. 수목군식을 통한 공간 구분 및 휴게공간을 만들어 가족동반 이용객들에게 여유 있는 활동을 유발함과 동시에 소공간 등에서 가족 및 소그룹의 친목활동을 도모한다. 이와 함께 다채로운 칼러포장으로 단조로움을 극복하고자 하였다.

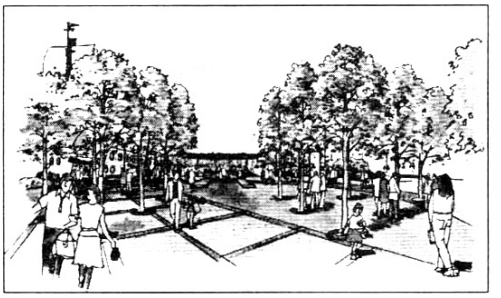

그림 5. 용궁예식장 전경

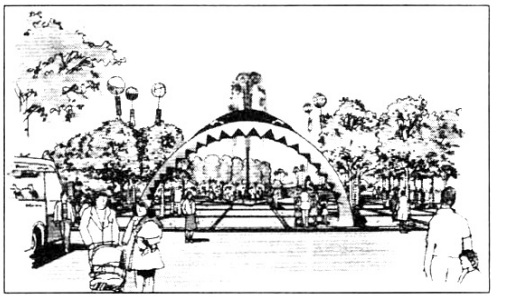

그림 6. 테마공원 진입부 전경

1.3. 시계탑광장

판매장과 테마공원의 전이공간으로서 해시계광장을 조성하고 새우조각 놀이동산 및 조형화된 놀이시설을 설치한다. 이를 통하여 아이들의 동심 및 상상력을 자극하고 기존의 정형화된 조합놀이시설에서 탈피하여 보다 다양한 활동과 흥미감을 유발하도록 하였다. 그리고 각각의 시설물들이 조각적, 미적 감성을 유발하도록 조성하였다.

1.4. 새우젓마을 진입부

새우젓의 체험, 학습, 요리 등의 행위를 할 수 있는 차별화된 단위공간을 조성한다. 새우, 가리비, 거북이, 게, 소라의 이미지를 차용한 캐릭터 하우스를 설치하여 야외 사

진촬영의 명소로 활용한다. 이러한 공간들은 일련의 연속적 체험공간조성을 목표로 하고 이국적 이미지를 표출하기 위하여 인조 야자수 식재 및 화훼류를 밀식하였다.

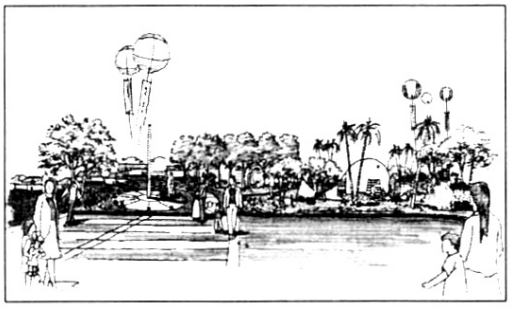

그림 7. 시계탑 광장 전경

그림 8. 새우젓마을 진입부 전경

1.5. 새우젓 유통단지 진입부

급사면을 이용한 벽천을 설치하여 시각적 초점을 이루게 하였다. 또한 벽천 상부에 돛대를 형상화한 상징물로 유통단지의 랜드마크 경관을 연출한다. 차량이 들어가는 입구를 수목터널경관으로 만들어 진입감을 고취시키고 경사부를 이용 암석가든을 조성한다.

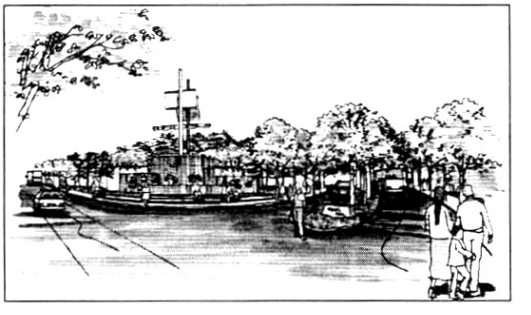

그림 9. 새우젓유통단지 진입부 전경

2. 부문별 계획

2.1. 시설물 디자인

모든 시설물은 공간의 성격에 부합되는 형태와 크기를 가져야 하며 재료의 선택도 동일한 맥락에서 이루어져야 함을 기본으로 새우젓테마파크의 상징성을 부여하기 위하여 주제와 관련이 있는 여러 가지 요소들을 디자인 모티브로 하는 시설물 계획을 한다. 관광객의 행태적 특성과 시설물간의 연계성을 고려하여 부지특성을 이용한 시설물 계획으로 독특한 체험의 장을 제공할 수 있고, 일반인을 위주로 한 시설물과 인간척도에 맞도록 적정한 크기로 계획한다.

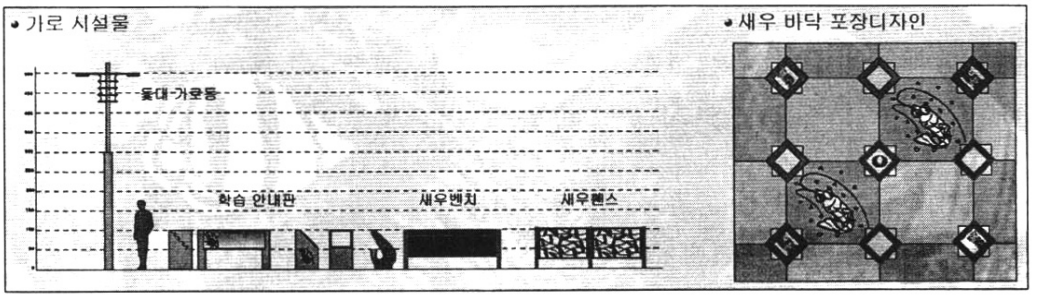

그림 10. 시설물 계획

2.2. 식재 계획

지역특성에 맞는 수종을 주로 선정한 식재계획과 계절의 변화를 줄 수 있도록 수종 및 화훼류를 선정한다. 각 공간별 기능과 공간특성에 따라 배식기본 방향을 설정하고 동계시즌 방문객들에게도 볼거리 제공을 위해 겨울에 화려한 색의 열매가 남아 있는 수종을 선정한다.

Ⅳ. 결 론

현대인의 여가생활에 대한 욕구는 관광의 행태를 계속 변모시키고 있으며, 점차적으로 확대 시행되고 있는 주 5일제 근무와 고속도로 건설 및 국도개량사업에 의한 교통망의 구축으로 가족단위 승용차를 이용한 관광의 추세는 지속적으로 증가하고 있다.

또한, 관광의 형태는 종래의 보고, 느끼는 체감형의 단순 개념에서 직접 참여하고 체험하며, 즐기면서 배우는 적극적인 개념으로 변화하고 있다. 그럼에도 불구하고 지금까지 국내에서 조성되어온 주제공원을 살펴보면 시설지향적, 놀이지향적, 휴게지향적인 경향을 나타내고 있다. 이는 무엇보다도 주제공원이 영리성을 추구하며 주로 레크리에이션 및 위락을 목적으로 계획되었기 때문이다. 주제공원이 다루어야 하는 독창성과 차별성이 간과되고, 주제표현의 모호함 속에서 이용자들에게 선택이 없는 일방적인 휴양문화가 이루어지고 있다.

오늘날과 같이 다양한 관광수요를 수용하고자 기존 놀이시설 위주의 공간을 탈피하여 동백테마파크, 약초테마파크, 공룡테마파크 등 다방면에서 특화된 주제를 이용, 테마파크를 조성하고자 하는 노력이 활성화되고 있다.

본 단지에 새우관련 테마파크를 조성하므로써 잠재적 구매고객인 통과 관광객을 단지로 흡인하여 단지의 인지도 제고와 판매율 신장을 통한 수익성 제고를 꾀하며, 지역적 명소로서 주변관광지와 연계하여 지역관광산업의 한 축을 담당하고 지역민들에게 문화적, 사회적공간으로 자리매김할 수 있을 것이다.

이러한 배경에서 본 설계안은 첫째, 단지의 특성화, 차별화를 통한 조기 정착 및 활성화를 이루고자 하였으며, 둘째로 독창적인 테마파크 조성에 의한 전국적 명소화를 만들어, 셋째로 광천 토굴새우젓 특화단지 협력 기업의 시너지 효과를 창출하고 넷째로 토지이용 효율성 증대로 인한 수익성 제고를 꾀하고자 하였다.

본 설계안이 광천 시민뿐 아니라 이곳을 찾는 이용자들에게 새로운 관광요소로의 흥미를 느끼며 문화와 여가를 즐길 수 있는 공간이 되기를 바라고, 주제공원에 대한 인식전환의 계기가 되었으면 한다.

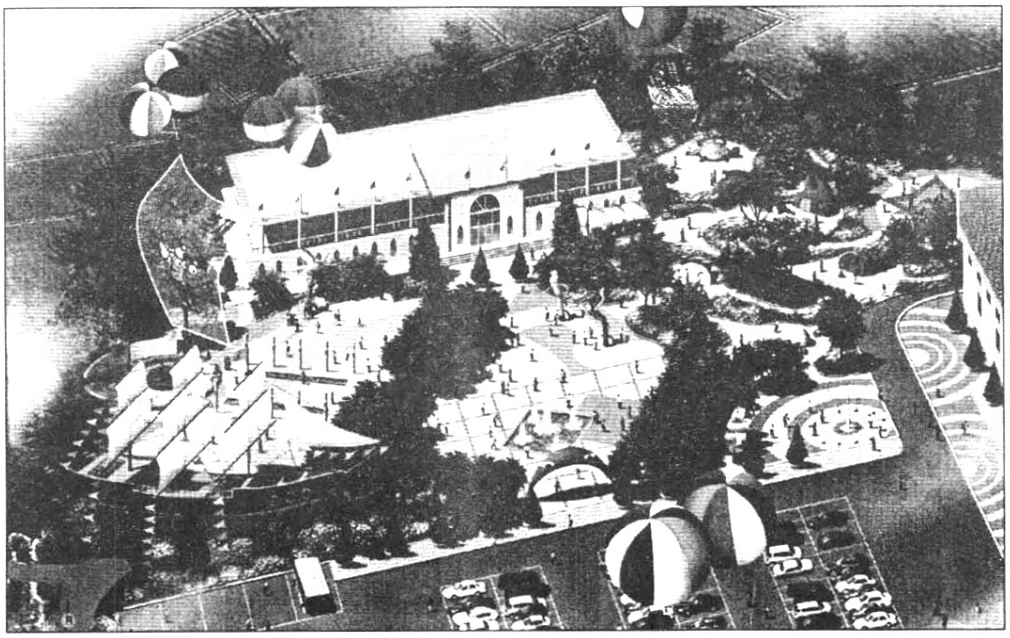

그림 11. 조감도

V. 참고문헌

1. 김영빈(1994) 조경 · 관광 · 리조트 개발의 실제론, 서울:도서출판 동아기술.
2. 윤지환 외(1999) 한국 전통예술공연의 관광상품성에 관한 연구, 관광학연구 23(1): 155-169
3. 이미혜(1999) 관광개발론, 서울:대왕사
4. 이정화 · 김준기(1994) 테마의 시대, 서울:세진사
5. 조현숙(1997) 테마파크의 발전과정과 국내 테마파크의 개발방향, 관광정보연구 203-219
6. 차락근(1995) 테마파크 개발 사업전략에 관한 연구, 명지대학교 박사논문
7. 한국관광공사(1995) 지방화 시대의 관광개발 기법, 서울:한국관광공사
8. Alan Phillips(1993) The Best in Leisure and Public Architecture, Switzerland:Rotovision Sa.
9. Anthony & P. Wylson(1994) Theme Parks, Leisure Centres, Zoos & Aquaria, New York: LongmanScientific & Technical.
10. Anthony Wylson(1980) Design for Leisure Entertainment, London:Butterworth & Co. Ltd.
11. Charles R. Goeldner(2000) Tourism, New York:Wiley & Sons, Inc.