강릉시 어촌관광 체험 프로그램의 유형화

- Pine & Gilmore의 체험영역 모델 적용 -

이영진 · 송영민† · 이광표
(경희대학교 · † 안양대학교 · 강릉원주대학교)

A Typology of Experience Program of Fishing Village Tourism in Gangneung

An Application of Model of the Four Realms of an Experience by Pine & Gilmore

Young-Jin LEE · Young-Min SONG† · Kwang-Pyo LEE
(Kyunghee University · † Anyang University · Gangneung-Wonju National University)

Abstract

Nowadays, fishing village is in trouble because of the depletion of fishing resources and an aging population. Fishing village tourism can do important roles for improving these situation as alternative resources. This study monitored 6th fishing villages in Gangneung for discovering materials of fishing village experiences. The materials have classified based on model of the four realms of an experience by Pine & Gilmore which are composed of escapist, esthetic, entertainment, education. The results showed that Jumoonjin and Youngjin village had entertainment and escapist experience programs, Sodol village had escapist and esthetic experience programs, Geumjin village had entertainment and esthetic experience programs, Jumoon 5 ri village had entertainment, SaCheon village had escapist experience programs. The results of this study can give implications for efficient management of fishing village experience program, especially can provide fishing village experience programs tourist prefer among the four realms of an experience

Key words : Fishing Village Tourism, The realms of an experience, Escapist, Esthetic, Entertainment, Education

Ⅰ. 서 론

어촌과 바다는 생활공간이면서 관광자원이다. 관광분야에서 어촌관광은 어민이 주체인 어촌의 자연, 산업, 문화를 있는 그대로 이용하고 즐기는 활동이다. 특히, 도시와 다른 생활문화를 즐기기 위해 어촌을 찾는 도시민들은 매년 증가하고 있고(김준, 2006), 어촌은 해양관광의 소재로 최근 해양관광에 대한 관심 증가와 더불어 어민들의 대체 생계수단으로 유용한 자원이 될 수 있다. 이에 정부가 2000년부터 어촌체험마을을 지정하면서 어촌관광이 활성화되기 시작하였으며, 2004

† Corresponding author : 032-930-6017, songymin@anyang.ac.kr

년 '어촌관광진흥종합대책'을 수립하고 어촌관광 활성화 사업의 일환으로 어촌·어항법[1] 제18조(어촌관광을 위한 구역의 설정 등)에 근거(법률지식정보시스템, 2011: 어촌·어항법)하여 어촌기반 위주의 지원을 관광기반 중심으로 전환함과 동시에 어촌관광 중심의 어촌·어항개발 통합모델 개발을 지원하고 있다. 또한 2007년에는 국토해양부에서 어촌체험마을 혁신 경진대회[2]를 주최하여 운영면에서 모범적인 어촌체험마을을 선정하여 마을발전자금을 지급하였다(뉴시스, 2007. 3. 7). 최근에는 농어촌 체험관광의 글로벌화를 목적으로 전국 대표 농어촌 관광지 21곳을 선정해 외국인에게 집중 홍보 및 지원하는 'Rural-20 프로젝트' 사업이 농림수산식품부에 의해 진행되었다(뉴시스, 2010. 3. 18). 이처럼 최근 어촌관광은 어촌자원을 활용한 관광객들의 체험과 연관되어 정책들이 추진되고 있음을 알 수 있다.

어촌관광은 바다에 부존하는 어족자원과 그와 관련된 시설 등을 활용하기 때문에 어촌주민과 분리하여 생각할 수 없다. 이러한 이유로 어촌관광에서 어촌주민의 역할은 매우 중요하다. 이승우(2004)는 어촌관광의 문제점을 배타적 이용권에 의한 어촌 주민의 동의가 필요함을 역설하였는데, 어촌계가 공동으로 이용하고 있는 마을공동어장은 어촌계원의 동의가 없는 한 관광자원으로서 이용이 곤란함을 지적하였다. 이는 곧 어촌관광 프로그램이나 체험들이 어민과 함께 이루어져야하고 어촌의 자원을 그대로 활용해야 함을 의미한다. 하지만 어촌관광의 특성에 비해 실제 어촌관광활동은 '해돋이, 바다 갈라짐 등 경관감상/해변휴식' 활동에 참여하는 비율(66.0%)이 가장 높게 나타나고 있으며 '해수욕'이 43.3%를 차지하고 있는 것으로 조사된바 있다(김성귀·홍장원·박상우, 2001). 한국관광공사의 해양관광실태조사에서도 해양과 관련된 활동 중 바다 경관 관람이 가장 높게 나타났고 다음으로 유람선 승선, 바다낚시, 해수욕 등의 순으로 주로 국민 대다수가 바닷물과 직접적인 접촉이 없는 활동을 하는 것으로 조사되었다(한국관광공사, 2006). 즉, 어촌이나 해양관광의 형태가 해수욕을 제외하면 체험소재가 한정되어 있고 비체험형 관광이 주를 이루고 있어 여가활동에서 체험형 관광이 증가하고 있는 추세에 비추어 볼 때 앞으로 다양한 어촌관광 체험프로그램이 제시되어야 할 것이다.

어촌이나 해양관광 관련 연구들은 개발, 관리, 활성화방안 연구(박구원·이수옥, 2002; 서동채·신효중·이병오, 2009; 이경진·이창훈, 2010; 이재형, 2006; 장양례·윤유식·구본기, 2011), 사례 및 동향연구(김성귀·홍장원, 2004; Hall, 2001), 소비자 행동과 사회심리학적 접근 연구(민창기, 2001; 신동주·손재영, 2008; 이영진, 2010) 등의 측면에서 활발하게 제시되고 있다. 특히, 어촌 체험을 위해 관광자원화를 추진한 연구는 중부 씨그랜트 강릉대 사업단(2008)의 어촌관광 프로그램 개발, 지삼업·김용재·이재형(2005)의 해양스포츠 체험관광 활성화 연구, 최병길·박성수(2007)의 어촌 체험마을 개선방안 연구, 김준(2006)의 관광콘텐츠로서 어촌 문화자원 연구 등이 있다. 이들 연구들은 어촌 체험의 문제점을 제시하고 이를 활성화하거나 어촌 체험 발굴을 통한 시사점 도출 등의 측면에서 많은 기여를 해온 것이 사실이다. 하지만 관광객들이 어떠한 어촌체험을 원하는지에 대한 연구는 아직까지 부족한 실정이다. 즉, 어촌을 방문하는 관광객들에게 그들이 원하는 체험욕구를 충족시키기 위해 어떠한 체험 프로그램이 필요한지에 대한 구체적인 연구들이 앞으로 제시될 필요가 있다.

한편, 강원도 어촌은 어족자원의 감소와 기름값 상승 등의 어업경비 증가로 어업소득이 현저

1) 이 법은 어촌의 종합적이고 체계적인 정비 및 개발에 관한 사항과 어항(漁港)의 지정·개발 및 관리에 관한 사항을 규정함으로써 수산업의 경쟁력을 강화하고 어촌주민의 삶의 질을 향상시켜 살기 좋은 어촌 건설과 국가의 균형발전에 이바지함을 목적으로 제정(법률지식정보시스템, 2011: 어촌·어항법).

2) 어촌체험마을 혁신 경진대회는 2007년 해양수산부에서 주최하였으나 2008년 해양수산부가 국토해양부로 바뀌면서 농림수산식품부에서 주최하였다.

히 줄어들고 있고, 어업 이외의 소득을 올리기 위한 대체소득원의 개발이 절실히 요구되고 있다(중부 씨그랜트 강릉대 사업단, 2008). 국내 어촌체험마을 조성 현황은 남해안 위주의 개발이 주를 이루고 있고, 강원도에 조성된 어촌체험마을은 2008년 기준 7개소에 불과하여 전남(26개소), 경남(16개소)(문화체육관광부, 2008)에 비해 상대적으로 관심과 개발이 미흡한 실정이다. 하지만 강원도 어촌관광은 동해바다를 배경으로 농촌, 어촌, 산촌을 연계할 수 있는 매우 유리한 여건을 가지고 있다. 따라서 본 연구에서는 어민들의 대체소득원으로서 강원도 어촌관광 가능성을 확인하고 강원도 어촌의 체험관광 자원 유형화를 통해 향후 체계적인 어촌관광 체험 프로그램의 운영에 도움이 되고자 한다.

이상의 연구배경 하에 본 연구는 강릉시 어촌지역의 자원 현황을 모니터링하여 어촌관광 체험 프로그램을 발굴하고 유형화하는 것이 목적이다. 어촌관광 체험의 유형화는 Pine & Gilmore(1998)의 체험이론에 입각하여 이탈(Escapist), 심미적가치(Esthetic), 교육(Educational), 오락(Entertainment)의 4가지 관점에서 접근하였다. 본 연구는 차별화된 강릉시 어촌관광 체험 프로그램을 제안할 것이고, 이론적 근거를 통한 어촌 관광체험을 유형화하는데 기여할 것이다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 어촌관광의 개념과 방향

어촌관광은 어촌 외 지역민들이 연안과 도서지역의 어촌에 머물며 어민들의 어촌생활을 체험하고 해양문화를 이해하며 여가를 즐기는 것으로(김준, 2006), 어민이 주체인 어촌의 자연, 산업, 문화를 있는 그대로 이용하고 즐기는 활동이다. 주요 방문객은 교육 및 체험목적의 가족이나 학생들이 주 대상이다(김성귀 등, 2001). 국토해양부(2001)는 어촌 및 어항 주변 자연자원과 문화, 역사 등 사회문화자원에 최소한의 관광편의시설 등을 갖추어 현지어민이 운영주체가 되어 행하여지는 관광활동으로 규정하고 있다. 이상의 정의에서 살펴보듯이 어촌관광은 그 운영 주체가 어민이 되어야 하고 또한 최소한의 인프라 구축을 통해 기존 자원을 그대로 활용하여 진행하는 관광활동이라고 볼 수 있다.

어촌관광관련 연구에서 신동주・손재영(2008)은 동해안 어촌 체험 마을을 방문하는 방문객의 주요동기는 새로운 경험과 같은 동적인 방문동기를 가지고 있으므로 이러한 동기를 충족시킬 수 있는 시설이나 프로그램(가령 해양레포츠) 개발이 필요하다고 제안하였다. 또한 장양례 등(2011)의 연구에서는 어촌 관광에서 학습 교육형 프로그램이나 물리적인 요인도 중요하지만 주민들과의 친밀도, 교류, 주변 지역 문화유산과 자연 환경 등을 이용한 관광 자원 개발이 필요함을 제안하기도 하였다.

2. Pine & Gilmore의 체험 영역

본 연구에서 제시되고 있는 Pine & Gilmore (1998; 1999)의 체험 영역은 수평 축에 개인의 참여 정도를 능동적 참여, 수동적 참여로 양분하여 제시하고, 수직 축에 소비자(또는 고객)와 환경과의 관계 또는 연결정도에 따라 몰입(Immersion)과 몰두(Absorption[3]) 영역으로 구분하여 제시하고 있다. Pine & Gilmore(1998)는 몰입과 몰두를 구분하기 위해 그들의 논문에서 다음과 같이 예를 들고 있다. 가령 수업을 듣고, 스키 강습을 받는 것은 둘 다 적극적인 활동이라고 할 수 있지

3) Pine & Gilmore는 소비자가 환경과의 접촉 관계 측면에서 Immersion과 Absorption 개념을 제시하였는데 Immersion과 Absorption에 대한 우리말의 구분은 명확하지 않다. 일부 연구들(신동주, 2010; 박조원・송요셉, 2010; 이재석・송학준・이충기, 2011)에서는 Immersion과 Absorption을 각각 몰입과 흡수라고 번역하고, 그 개념에 대해서 설명하였지만 환경과의 관계 측면에서 본다면 두 개념을 몰입과 흡수라고 설명하는 것은 무리가 있어 보인다. 따라서 본 연구에서는 임의적으로 몰입(Immersion)과 몰두(Absorption)로 구분하여 사용하고자 한다.

만 외부에서 하는 스키 강습이 교실에서 수업을 듣는 것보다 환경과의 연결 정도가 강한 상태에서 수행되기 때문에 몰입(Immersion) 측면이 강하다고 설명하고 있다.

Pine & Gilmore는 수평, 수직축에 따라 4등분된 체험 영역을 1사분면 교육(Educational), 2사분면 오락(Entertainment), 3사분면 심미적가치(Esthetic), 4사분면은 이탈(Escapist) 영역으로 명명하고 있다. 교육은 환경적 수준은 낮지만 소비자들의 적극적인 참여를 유발하는 영역으로 이 특성을 가진 체험상품을 소비하는 사람들은 상품을 소비함으로서 무엇인가를 교육받기를 원한다(한숙영 · 엄서호, 2005). 오락 체험은 소비자의 소극적인 참여와 소비자가 몰입할 수 있는 환경적 수준이 낮은 영역에서 나타난다. 또한 심미적 가치는 소비자가 참여하는 환경적 수준은 높지만 소비자의 참여가 소극적인 특징이 있다. 또한 이탈은 환경적 조건이 높고 소비자들의 적극적인 참여를 유발하는 영역이라고 할 수 있다. 마지막으로 가장 풍부한 경험 영역은 4가지 체험영역들이 만나는 지점이라고 주장하고 이를 '이상적인 지점(sweet spot)'으로 명명하였다.

Pine & Gilmore의 4가지 체험영역 분류의 핵심은 개인의 참여 정도와 환경과의 관계 정도이며 이러한 기준에 따라 교육, 오락, 심미적가치, 이탈의 영역으로 분류하여 제시하고 있다는 것을 알 수 있다. 이러한 Pine & Gilmore의 체험 영역을 적용한 연구들이 활발하게 제시되고 있다(권영미 · 박종희 · 양주환, 2010; 송학준 · 최영준 · 이충기, 2011; 신동주, 2010; 이재석 등, 2011; 하동현, 2009; 한숙영 · 엄서호, 2005). 주요 연구들을 간략하게 살펴보면, 신동주(2010)는 Pine & Gilmore의 4가지 체험영역을 바탕으로 춘천 월드 레저경기대회에서 방문객의 체험요소가 만족과 행동의도에 미치는 영향 관계를 실증 분석하였다. 한숙영 · 엄서호(2005)는 한산모시축제를 대상으로 4가지 체험 영역이 참가자 만족에 미치는 영향 관계를 실증 분석하였다. 분석결과 특히 오락부분이 참가자의 만족에 큰 영향을 주는 것이라고 주장하였다. 이재석 등(2011)은 영화 아바타 체험 관광객의 행동패턴을 고찰하기 위해 4가지 체험요소와 만족도 간의 관계를 실증분석하기도 하였다.

3. Pine & Gilmore의 체험경제 관점에서 본 어촌관광 체험 영역

Pine & Gilmore의 이론을 통해 어촌관광 체험 영역을 보다 구체화시키기 위해 기존 선행연구에서 제시한 Pine & Gilmore의 체험 측정 문항을 분류하였다. 신동주(2010)는 각 체험영역에 대한

<표 1> Pine & Gilmore의 체험 측정 문항 분류

요인	문항	연구자
교육	배움, 지식향상, 자연의 소중함	이재석 등(2011)[a]
	모시에 대한 우수성, 자부심, 지식 획득	한숙영 · 엄서호(2005)[b]
	학습기회 제공, 지식 함양, 배움 기회, 교육적 요소 많음	신동주(2010)[c]
오락	재미, 흥미로움, 즐거움, 기분 좋음	이재석 등(2011)
	재미, 즐거움, 흥미로움	한숙영 · 엄서호(2005)
	타인을 보고 즐김, 공연 관람, 재미, 테마파크 온 느낌	신동주(2010)
심미적 가치	현장의생동감, 인물들의 실제성	이재석 등(2011)
	체험활동 몰입, 시간가는 줄 모름(시각적 측면이 강함)	한숙영 · 엄서호(2005)
	흥미롭고 매력적인 분위기, 대회장의 유쾌함	신동주(2010)
이탈	다른 세계의 몰입과 동경, 일상 탈출, 영화에 몰입	이재석 등(2011)
	일상생활과 다른 기분, 새로운 기분, 신기로움	한숙영 · 엄서호(2005)
	다른 세계(시간)에 온 느낌, 일상을 잊게 함, 다른 사람이 된 느낌	신동주(2010)

주: a- 영화 '아바타', b- 한산 모시 축제, c- 스포츠이벤트

조작적 정의를 통해 측정문항을 분류하였는데 교육 체험은 정신적(지식) 또는 육체적(건강) 능력을 향상시켜 주는 체험, 오락은 오감을 통해 쾌락적 감정과 유희적 기쁨을 지각하는 정도, 심미적가치 체험은 주로 시각을 통해 주변 환경에 몰입하는 정도, 이탈은 스포츠이벤트에 참여해서 몰입하는 정도로 구분하여 측정하였다. 이재석 등(2011)은 입체영화 관람을 통한 흥미진진함과 스펙터클한 영상 관람을 통해 오락 체험을 한다고 주장하였고 영화의 주요 메시지인 자연환경의 중요성과 생태 친화적 가치관의 전달을 교육 체험으로 분류하였다. 이탈 체험은 입체 안경을 쓰고 가상현실을 경험하고 영화 속 세계에 대한 열망 등으로 표출되고, 마지막으로 아름다운 영상 등에 도취되어 마치 실제 영화 속의 주인공이 살아 있는 것과 같은 체험은 심미적가치 체험으로 분류하였다. 국내 주요 연구들의 체험 측정 문항을 분류하면 <표 1>과 같다.

이상의 선행연구를 토대로 본 연구의 체험 분석 틀을 제안하면 <표 2>와 같다. 이 분석 틀을 이용하여 본 연구에서는 강원도 어촌마을의 어족자원이나 문화, 자연자원 등의 모니터링을 통해 어촌관광 체험 프로그램의 소재를 발굴하고 발굴된 체험 프로그램 유형화를 시도하였다. 기존의 선행연구들(김준, 2006; 지삼업 등, 2005; 최병길·박성수, 2007)은 어촌체험 자체를 체계적으로 유형화하지 못한 한계가 있는데, 본 연구에서는 강원도 어촌관광 체험 프로그램을 개인 참여 정도와 환경적 수준 또는 환경과의 연결 정도에 따라 체험 영역을 유형화할 수 있는 실증적인 틀을 마련하였다.

<표 2> 강릉 어촌관광 체험 영역 분석 틀

구분		고객 참여	
		수동적	능동적
환경과의 관계	몰두 (Absorption)	<오락 체험 영역- 2사분면> - 관광객과 주변 환경과의 연결이 약함 - 수동적 참여 - 관광지에서 이벤트나 체험 등에 영향 미치지 못함 - 체험(프로그램 및 참여자)을 통해 재미, 흥미로움, 즐거움 느낌 - 오감을 통한 쾌락	<교육 체험 영역- 1사분면> - 관광객과 주변 환경과의 연결이 약함 - 능동적 참여 - 관광지에서 이벤트나 체험 등을 함께 만들어가는 역할을 함 - 학습기회 제공, 지식함양, 자원의 소중함, 자부심 고취 등 - 정신적, 육체적 능력 향상
	몰입 (Immersion)	<심미적가치 체험 영역- 3사분면> - 관광객과 주변 환경과의 연결이 강함 - 수동적 참여 - 관광지에서 이벤트나 체험 등에 영향 미치지 못함 - 체험(프로그램 및 참여자) 대상의 생동감, 시각적 매력성과 분위기 등 - 주로 시각을 통한 몰입	<이탈 체험 영역- 4사분면> - 관광객과 주변 환경과의 연결이 강함 - 능동적 참여 - 관광지에서 이벤트나 체험 등을 함께 만들어가는 역할을 함 - 일상 탈출, 새롭고 신기한 경험, 다른 세계에 온 느낌, 어부가 된 느낌 등 - 직접 참여 정도가 가장 높음

Ⅲ. 연구방법 및 설계

1. 연구방법 및 조사 내용

본 연구는 강릉시 어촌마을의 어촌관광 체험 프로그램을 중심으로 분석하였다. 연구를 위해 정성적 연구방법인 현장연구 조사방법을 수행하였다. 조사는 모니터링 관찰조사를 실시하였고, 현장 연구를 위해 사전에 마을 어촌계의 양해를

구해 완전관찰자로서 관찰(홍성열, 2004)[4]을 실시하였다. 조사는 관광학 전공자인 박사 2명과 석사과정생 1명이 동시에 실시하였다. 정성적 연구에서는 현장연구의 특성상 일반화를 위한 외적 타당성은 확보하기 어려운 한계가 있지만 내적 타당도 확보를 위해 관광 및 어촌 전문가 3명에게 예비조사를 실시하여 내적 일관성을 확보하는 과정을 거쳤다.

어촌관광 체험 프로그램 분석을 위해 주로 사진자료를 이용한 분석을 실시하였다. 현장연구에서는 신뢰성외에 진실성이나 실제성과 같은 단어가 쓰이는데, 실제 자료의 진실성을 확보하기 위해 모니터링 자료 분석과정에서 사진 자료에 대한 연구자 간 검토와 협의과정을 진행하였다(양한나 · 정진욱 · 김연수, 2008). 연구 결과 분석에 대한 기술은 세 명의 연구자가 여러 차례의 공동논의를 거쳐 진행하였고, 동일한 현상에 대해 연구자간 상호 다른 시각이 발생할 수 있으므로 특이한 활동이나 현상에 대해서는 현장방문을 재 실시하여 연구자간 이견을 좁히는 과정을 거쳤다.

강릉시 어촌마을 체험 프로그램 조사를 위해 마을 일반현황, 마을 내 관광자원(인문, 문화 및 자연자원 등), 어촌 체험 프로그램 현황, 마을 내 어촌 시설 등을 모니터링 하였다. 특히, 기존에 실시되고 있는 체험 프로그램과 향후 체험 프로그램화가 가능한 자원들을 중점적으로 모니터링 하였다.

2. 어촌관광 모니터링 대상 마을

어촌관광 체험 프로그램 모니터링을 위한 조사대상 어촌마을은 강릉시수산업협동조합 소속 13개 마을, 동해시수산업협동조합 소속 2개 마을(권역별로는 북부권 소돌, 주문5리, 주문진, 영진, 사천, 사근진, 강문, 안목, 남항진 마을 9곳, 남부권 안인, 정동1리, 정동, 심곡, 금진, 도직 마을 6곳)을 조사하였고, 이중 어촌계원 50명 이상인 마을 6곳(소돌, 주문5리, 주문진, 영진, 사천, 금진 마을)을 본 연구의 분석 대상으로 선정하였다. 분석 대상 어촌마을에서 운영 중인(2008년 기준) 체험의 종류로는 배낚시가 주를 이루고 있었고 소돌바위체험, 오징어잡기, 양미리잡기, 게잡이 등이 있다.

Ⅳ. 강릉시 어촌마을 체험 프로그램 분석

1. 소돌 마을

소돌 마을은 후릿그물 당기기 체험에 적합한 해변을 가지고 있었고, 자연 풍화작용에 의해 형성된 기암괴석이 많았다. 이를 이용하여 일상에서 경험해보지 못한 어부들의 생활을 직접 현장에서 체험할 수 있는 후릿그물 당기기는 관광객들에게 높은 몰입도와 적극적인 참여를 유도할 수 있는 이탈 체험을 경험할 수 있다. 또한 마을 전체적으로 분포하고 있는 기암괴석은 자연의 신비함을 느끼게 할 수 있어 심미적가치 체험이 가능할 것이다. 특히 후리그물 당기기는 교육적인 측면에서도 학교에서 배운 내용을 확인할 수 있는 좋은 체험 프로그램이 될 수 있다([그림 1], <표 3> 참조).

후릿그물당기기	기암괴석

[그림 1] 소돌 마을 체험 프로그램 소재

4) 완전 참가자: 연구자가 원래의 상황을 전혀 방해하지 않고 자연스러운 상태 그대로 관찰하는 방법, 관찰자로서 참가자: 신분을 감추지 않고, 자연스럽게 참가하여 함께 활동하면서 관찰하고 기록하는 방법, 참가자로서 관찰자: 연구자의 신분을 밝히고, 연구 참여자들의 활동공간에 들어가 심층적으로 관찰하는 방법, 완전관찰자: 신분이 공개된 상태에서 연구 참여자들의 활동에는 전혀 참가하지 않고 관찰만 하는 방법(홍성열, 2004).

<표 3> 소돌 마을 체험 프로그램 분석 결과

체험대상	체험대상 설명	분석 기준	분석 결과	체험 특징	핵심 영역	부가적인 체험 영역
후릿그물 당기기	경사가 완만한 모래해변이나 갯벌 등의 바닷가에서 반원형으로 그물을 드리우고 모래해변 양쪽에서 그물을 당겨 고기를 잡는 방법	참여 정도	능동적	일상에서 경험하지 못한 신기한 체험이기 때문에 적극적 참여가 가능함	이탈	교육: 학교에서 배운 내용을 직접 학습할 수 있는 계기가 될 수 있음
		환경과의 관계	높음	어부들의 생활을 직접 체험할 수 있는 환경 조성으로 몰입도가 높음		
기암괴석	자연풍화작용에 의해 소돌 마을 주변에 형성된 기암바위들	참여 정도	수동적	관람위주의 다소 수동적 체험이 가능함	심미적가치	교육: 기암괴석을 이용하여 지역민에 의한 해설 프로그램이 운영된다면 교육적인 측면에서 훌륭한 체험 프로그램이 될 수 있음
		환경과의 관계	높음	주변에 다양한 기암바위들이 많아 자연의 신비함에 몰입할 수 있음		

2. 주문5리 마을

주문5리 마을은 특이한 모양을 하고 있는 사불암 바위가 있다. 기존 4개에서 현재는 유일하게 바위 하나만 남아 있다. 특이한 형태가 관광객들에게 흥미로움을 유발할 수 있는 오락 체험이 가능하다. 이 바위는 전설이 있어 상상력이 풍부한 어린이들이 바위에 얽힌 전설을 자신의 이야기로 만들어 체험할 수 있는 교육적인 프로그램 개발이 가능할 것이다([그림 2], <표 4> 참조).

사불암바위

[그림 2] 주문5리 마을 체험 프로그램 소재

<표 4> 주문5리 마을 체험 프로그램 분석 결과

체험대상	체험대상 설명	분석 기준	분석 결과	체험 특징	핵심 영역	부가적인 체험 영역
사불암 바위	기존 4개에서 현재 유일하게 남아 있는 특이한 모양의 바위임. 마을의 전설을 담고 있음	참여 정도	수동적	오락적인 측면에서 관람을 통한 흥미 유발이 가능함	오락	교육: 사불암과 관련된 전설을 이용하여 관광객들로 하여금 자기만의 전설을 만드는 체험 프로그램을 만든다면 교육적인 측면에서 유용할 것으로 판단됨
		환경과의 관계	낮음	하나의 대상을 체험하기 때문에 몰입도는 낮음		

3. 주문진 마을

주문진은 기존 자원을 그대로 활용하여 체험 프로그램을 개발할 수 있다. 특히 해수 순환로의 경우 썰물 때 해수 순환로 위를 걷는 오락 차원의 체험이 가능하고 이를 이용하여 모세의 기적 이벤트

해수순환로	주문진 성황당

[그림 3] 주문진 마을 체험 프로그램 소재

를 진행한다면 신기한 느낌과 같은 이탈 체험이 가능하다. 주문진 성황당은 선조 시대의 삶을 적극적으로 체험할 수 있는 이탈 체험을 경험할 수 있고 그들의 삶을 성황당을 통해 그대로 경험할 수 있어 주변 환경과의 관계도 높다고 할 수 있다. 또한 성황제를 통해 선조에 대한 존경심과 고마움 등을 배울 수 있는 교육 체험도 가능하다([그림 3], <표 5> 참조).

<표 5> 주문진 마을 체험 프로그램 분석 결과

체험대상	체험대상 설명	분석 기준	분석 결과	체험 특징	핵심 영역	부가적인 체험 영역
해수 순환로	주문진에는 전국 유일의 해수 순환로가 있어 좋은 관광자원이 될 것으로 기대됨	참여 정도	수동적	바다 위를 걷는 수동적 체험이 가능함	오락	이탈: 모세의 기적 체험 이벤트를 진행하여 썰물 때 순환로 위를 걷는 색다르고 신기한 경험이 가능하고 모세의 기적을 체험할 수 있음
		환경과의 관계	낮음	썰물 때만 체험할 수 있어 체험 환경이 지속적이지 못함		
주문진 성황당	성황당은 선조시대의 생활상을 체험하고 관광객 스스로 자신의 이야기를 만들어 갈 수 있는 소재가 됨	참여 정도	능동적	그 시대의 삶에 스스로 빠져볼 수 있는 계기가 됨	이탈	교육: 성황당에서 지내는 성황제는 선조시대의 생활상을 체험하고 관광객 스스로 자신의 이야기를 만들어 갈 수 있음
		환경과의 관계	높음	성황당은 선조들의 삶과 그 시대의 문화를 체험할 수 있어 몰입도가 높음		

4. 영진 마을

영진 마을은 오징어를 이용한 피데기 체험과 연곡 해수욕장의 인공 수영장을 이용한 체험 프로그램이 가능하다. 피데기 체험은 관광객들이 직접 어로 체험을 할 수 있어 환경과의 관계가 높고 능동적으로 참여하는 이탈 체험을 할 수 있다. 어린이들에게는 수업시간에 배운 내용을 직접 현장에서 체험할 수 있는 교육적인 체험과 새로운 놀이거리를 경험하는 오락적인 체험도 가능하다. 인공 수영장은 바다와 직접 연계되지는 않아 환경과의 관계는 낮지만 오락차원에서 즐겁게 놀 수 있는 시설로 평가된다([그림 4], <표 6> 참조).

피데기 체험	인공 수영장

[그림 4] 영진 마을 체험 프로그램 소재

<표 6> 영진 마을 체험 프로그램 분석 결과

체험대상	체험대상 설명	분석 기준	분석 결과	체험 특징	핵심 영역	부가적인 체험 영역
피데기 체험	오징어 손질부터 말리기까지 전 과정을 손수 체험해 볼 수 있어 방문객의 발길이 많은 지역임	참여 정도	능동적	갓 잡은 오징어를 직접 손질하고 그 순간만은 어부가 되어 체험을 스스로 만들어 갈 수 있음	이탈	교육 및 오락: 관광객들에게 색다른 오락거리를 제공할 수 있고 교과서의 내용을 실제 체험해볼 수 있는 계기가 됨
		환경과의 관계	높음	어촌 마을에서 오징어와 피데기 장구들이 있는 현장에서의 체험으로 몰입도가 높음		
연곡해수욕장 인공수영장	영진항 연곡해수욕장에는 여름에 인공적으로 만든 해변수영장을 운영하고 있음	참여 정도	수동적	인공 수영장에서 다양한 놀이기구를 이용하여 오감을 통한 즐거움을 느낄 수 있음	오락	-
		환경과의 관계	낮음	인공 수영장은 모래사장과 직접적으로 연결되지 않아 환경적 수준 낮음		

5. 사천 마을

사천 마을은 어로체험을 직접 할 수 있는 프로그램이 많다. 게잡이 체험은 항구에서 자신이 직접 낚시를 이용하여 주변에 기어 다니는 게들을 낚을 수 있어 높은 몰입을 경험할 수 있는 주변 환경이 갖춰졌다고 할 수 있다. 실제 어부가 된 느낌으로 이탈 체험이 가능하다. 양미리 따기 체험도 어부의 생활을 직접 경험할 수 있어 능동적으로 체험에 참여할 수 있고 갓 잡은 양미리를 그물에서 직접 딸 수 있도록 환경이 조성되어 이탈을 경험할 수 있는 몰입도가 높은 체험이라고 할 수 있다([그림 5], <표 7> 참조).

게잡이 체험	양미리 따기 체험

[그림 5] 사천 마을 체험 프로그램 소재

<표 7> 사천 마을 체험 프로그램 분석 결과

체험대상	체험대상 설명	분석 기준	분석 결과	체험 특징	핵심 영역	부가적인 체험 영역
게잡이 체험	폐그물에 게가 좋아하는 생선을 넣고 항구에서 게를 잡는 체험	참여 정도	능동적	바다 속에 살아있는 생물을 직접 체험할 수 있고 자신의 낚시를 이용하여 능동적으로 참여가 가능함	이탈	교육 및 오락: 폐그물을 활용한다는 교육적인 의미와 도시어린이들이 경험해보지 못했던 색다른 오락 체험 제공
		환경과의 관계	높음	게들의 서식지인 선착장에서 체험할 수 있어 체험 환경에 의해 몰입도가 높음		
양미리 따기 체험	항구에 펼쳐진 양미리 그물에 걸린 양미리를 따는 체험	참여 정도	능동적	체험 순간만은 어부가 되어 가족들만의 추억을 만들 수 있음	이탈	교육 및 오락: 어민들의 생활상을 학습하는 계기가 될 수 있고 가족끼리

		환경과의 관계	높음	어선에서 갓 거둔 그물에서 살아있는 양미리를 직접 딸 수 있고 어부들의 안내에 따라 새로운 경험에 빠져들 수 있음		다양한 의미를 부여하거나 놀이 차원에서 즐길 수 있음

6. 금진 마을

금진 마을은 주로 자연자원과 인공자원을 이용한 체험이 가능하다. 기마봉 등산로는 등산로를 따라 자연경관을 감상할 수 있고 일출과 해변 절경 등은 관광객들로 하여금 몰입할 수 있는 환경을 만들어 주어 심미적가치 체험을 하기에 적합하다. 수로부인 공원은 조용한 분위기에서 산책할 수 있지만 역사적인 이야기를 좀 더 부각시켜 역사적인 사건을 경험할 수 있도록 몰입도를 높일 필요가 있다. 향후, 수로부인 관련 이벤트를 개최하여 역사 교육장으로 활용하는 교육 체험이 가능할 것이다([그림 6], <표 8> 참조).

기마봉 등산로	수로부인 공원

[그림 6] 금진 마을 체험 프로그램 소재

<표 8> 금진 마을 체험 프로그램 분석 결과

체험대상	체험대상 설명	분석 기준	분석 결과	체험 특징	핵심 영역	부가적인 체험 영역
기마봉 등산로	동해의 일출을 감상하기에 안성맞춤인 기마봉은 등산코스가 잘 개발되어 있어, 방문객이 산책하기에 적절한 곳임	참여 정도	수동적	등산로를 따라 아름다운 전경을 감상할 수 있는 체험	심미적 가치	-
		환경과의 관계	높음	등산로와 일출, 해변 절경 등에 심취할 수 있음		
수로부인 공원	수로부인이라는 역사적 이야기를 주제로 한 공원	참여 정도	수동적	산책 등 조용한 분위기를 느낄 수 있음	오락	교육: 수로부인 관련 이벤트 등을 통해 역사 교육장으로 활용이 가능함
		환경과의 관계	낮음	공원 시설은 잘되어 있지만 역사적인 인물인 수로부인에 대한 분위기를 느끼기에는 한계가 있음		

7. 강릉시 어촌관광 체험 프로그램 유형화

가. 강릉시 어촌관광 체험 프로그램의 유형화

모니터링 분석 결과를 토대로 강릉시 어촌 체험 프로그램을 Pine & Gilmore의 체험 영역 모델을 이용하여 분류하면 <표 9>와 같다. 본 연구에서는 각 마을별로 가장 적합하다고 판단되는 체험 1~2개를 분석하여 분류하였다.

각 마을의 체험 프로그램을 체험 유형별로 분류하면 대부분의 마을에서 운영 중이거나 운영 가능성이 있는 몇 몇 체험들이 부가적으로 경험이 가능한 [교육 체험] 영역에 속하는 것으로 분석되었다. 즉, 기존 체험 소재에 이벤트 등의 추가적인 기획을 통해 교육 체험을 경험할 수 있을 것으로 판단된다. [오락 체험]은 주문5리의 사불

암 바위, 주문진의 해수 순환로, 영진 마을의 인공 수영장, 금진 마을의 수로부인 공원에서 느낄 수 있는 체험으로 분석되었고 영진 마을의 피데기 체험과 사천 마을의 게잡이, 양미리 따기 체험을 통해서도 부가적으로 오락 체험을 경험할 수 있을 것으로 기대된다. 이러한 오락 체험에서는 관광객들이 다소 수동적으로 참여하고 몰입도는 다소 떨어지지만 오감을 통해 즐거움과 흥미로움을 제공할 수 있을 것이다.

[심미적가치 체험]은 소돌 마을의 기암괴석 체험과 금진 마을의 기마봉 등산로 체험을 통해 경험할 수 있는 것으로 기대되는데 주로 시각적 매력성에 중점을 두어 관광객들을 몰입 시킬 수 있는 프로그램으로 분석되었다. [이탈 체험]은 소돌의 후릿그물 당기기, 주문진의 성황당, 영진 마을의 피데기 체험, 사천 마을의 게잡이, 양미리 따기 체험을 통해 경험할 수 있는 것으로 분석되었다. 이탈 체험 영역의 프로그램은 관광객들이 가장 집중하고 몰입할 수 있고 스스로 적극적으로 즐길 수 있는 체험이기 때문에 새롭고 신기하며 다른 지역에 온 듯한 느낌을 가장 많이 받을 수 있다.

<표 9> 강릉 어촌관광 체험 프로그램 유형화

	수동적	능동적
몰두	<오락 체험 영역- 2사분면>	<교육 체험 영역- 1사분면>
	① 주문5리: 사불암 바위 ② 주문진: 해수 순환로 ③ 영진: 연곡해수욕장 인공 수영장 ④ 영진: 피데기 체험* ⑤ 사천: 게잡이 체험*, 양미리 따기 체험* ⑥ 금진: 수로부인 공원	① 소돌: 후릿그물당기기*, 기암괴석* ② 주문5리: 사불암 바위* ③ 주문진: 주문진 성황당* ④ 영진: 피데기 체험* ⑤ 사천: 게잡이 체험*, 양미리 따기 체험* ⑥ 금진: 수로부인 공원*
몰입	<심미적가치 체험 영역- 3사분면>	<이탈 체험 영역- 4사분면>
	① 소돌: 기암괴석 체험 ② 금진: 기마봉 등산로	① 소돌: 후릿그물 당기기 ② 주문진: 주문진 성황당, 해수 순환로* ③ 영진: 피데기 체험 ④ 사천: 게잡이 체험, 양미리 따기 체험

주) *: 해당 체험 영역에서 부가적인 체험 영역에 속하는 프로그램

나. 강릉시 어촌마을별 체험분류 및 제안

강릉시 어촌관광 체험 프로그램의 유형화를 통해 어촌마을별 체험을 분류하면 <표 10>과 같다. 소돌 마을은 이탈 체험과 심미적가치 체험 위주의 체험 프로그램을 개발할 필요가 있다. 이중 이탈 체험을 경험할 수 있는 후릿그물 당기기는 새롭고 신기한 경험을 할 수 있고 어린이들에게는 교육적으로도 유익한 체험이 될 수 있다. 또한 신기한 바위들을 보면서 자연의 신비로움을 배울 수 있다. 이러한 체험 영역은 관광객과 주변 환경과의 관계가 중요하기 때문에 어부와 함께 후릿그물을 당길 수 있도록 프로그램을 구성하고 기암괴석에 대한 이름 짓기 이벤트 등을 진행한다면 조금 더 알찬 체험 프로그램이 될 수 있을 것이다.

주문5리 마을은 사불암 바위를 이용하여 오락적이고 교육적인 체험 프로그램을 개발할 필요가 있다. 특이한 모양인 사불암은 오락적인 측면에서 관광객들에게 흥미를 유발할 수 있기 때문에 마을의 전설을 담고 있는 사불암을 이용하여 새로운 전설을 만들어보는 체험을 한다면 교육적인 측면에서도 효과적일 것이다.

주문진 마을의 주요 체험은 오락 체험과 이탈 체험이다. 해수 순환로를 이용하여 바다 위를 걷는 오락 이벤트를 진행할 수 있고 또한 모세의 기적을 응용하여 모세가 일으킨 기적을 경험하는

<표 10> 강릉시 어촌마을별 체험분류

마을구분	적절한 체험
소돌	우선: 이탈체험(후릿그물 당기기 체험), 심미적가치 체험(기암괴석 체험) 차선: 교육체험(후릿그물 당기기 체험, 기암괴석 체험)
주문5리	우선: 오락체험(사불암 바위 체험) 차선: 교육체험(사불암 바위 체험)
주문진	우선: 오락체험(해수 순환로 체험), 이탈체험(주문진 성황당 체험) 차선: 교육체험(주문진 성황당 체험), 이탈체험(해수 순환로 체험)
영진	우선: 이탈(피데기 체험), 오락(인공 수영장 체험) 차선: 오락 및 교육(피데기 체험)
사천	우선: 이탈체험(게잡이 체험, 양미리 따기 체험) 차선: 교육 및 오락(게잡이 체험, 양미리 따기 체험)
금진	우선: 심미적가치 체험(기마봉 등산로 체험), 오락(수로부인 공원 체험) 차선: 교육체험(수로부인 공원 체험)

이탈 체험도 가능할 것이다. 또한 성황당을 관람하면서 그 시대의 삶으로 돌아가 보는 이탈 체험과 교육 체험도 가능할 것이다.

영진마을은 이탈 체험과 오락 체험을 우선적으로 운영하여야 할 것이다. 특히 피데기 체험은 어부의 삶을 그대로 느낄 수 있고 아이들에게는 오락적인 측면과 교육적인 욕구를 모두 충족시킬 수 있을 것이다. 사천마을도 어민들의 삶을 경험해보는 이탈 체험을 위주로 운영하고 게잡이, 양미리 따기 체험을 통해 부수적으로 교육적이고 오락적인 체험을 운영한다면 관광객들로부터 좋은 반응을 얻을 것으로 판단된다. 마지막으로 금진마을은 기마봉 등산로의 아름다운 전경을 경험하면서 심미적가치 체험을 할 수 있도록 등산로 뷰포인트에 대한 세심한 배려가 필요하다. 또한 수로부인 공원을 거닐면서 즐거움과 휴식을 만끽할 수 있는 오락적인 체험과 수로부인에 대한 교육의 장소로도 활용 가능할 것이다.

Ⅴ. 결 론

Pine & Gilmore(1998)는 각 기업이 제공하는 경험이 곧 그 기업의 사업 성공을 결정하기 때문에 “기업이 제공할 특별한 체험이 무엇인가” 라는 질문을 기업 스스로에게 지속적으로 던질 것을 제안하고 있다. 강릉의 어촌마을들도 모든 체험을 다 운영하기에는 상황이나 시간, 인력상 한계가 있다. 따라서 각 어촌마을이 가진 어족자원이나 문화, 자연자원을 최대한 활용해서 각 마을마다 어떠한 체험 프로그램을 제공하는 것이 합당한지에 대한 논의가 필요하다. 즉 선택과 집중의 논리를 적용해야한다.

이러한 관점에서 본 연구는 Pine & Gilmore (1998)가 제안한 4가지 체험 영역을 이용하여 강릉시 어촌마을을 모니터링 하여 6개 마을에서 운영하고 있거나 가능성이 있는 체험을 분석하여 유형화하였다. 모니터링을 위해 현장조사방법인 관찰조사를 실시하였고, 조사된 자료를 이용한 이미지 분석을 통해 각 마을에서 제공 가능한 체험을 교육, 오락, 심미적가치, 이탈의 4가지 영역으로 유형화하였다. Pine & Gilmore가 제안한 4가지 영역을 동시에 갖춘 ‘이상적인 지점(sweet spot)’ 체험 영역은 관찰되지 않았지만 대부분의 마을에서 2가지 이상의 체험을 경험할 수 있는 것으로 분석되었다.

분석 결과를 통해 각 마을별 체험 영역을 제안하였다. 소돌 마을의 체험 프로그램에서는 이탈과 심미적가치 체험을 제안하였고 부가적으로 교육 체험을 제안하였다. 주문5리는 오락 체험을 우선적으로 제안하였고 부가적으로 교육 체험을

제안하였다. 주문진 마을은 해수 순환로 체험을 통해 오감 체험을 할 수 있는 오락 체험과 이탈 체험, 주문진 성황당에서의 이탈 체험과 교육 체험을 제안하였다. 영진 마을은 이탈 체험과 오락 체험을 우선적으로 부각할 필요가 있고 교육 체험도 부가적으로 고려할 필요가 있다. 사천 마을은 이탈 체험을 주요 체험 영역으로 부각시킬 필요가 있고 부가적으로 교육과 오락 체험을 고려하여야 한다. 마지막으로 금진 마을은 기마봉 등산로에서 심미적가치를 체험할 수 있는 환경을 조성할 필요가 있음을 제안하였다.

어느 지역이나 유사하겠지만 특히 강릉시 관광의 단점은 성수기에만 집중되는 현상이 뚜렷하다. 이러한 단점은 여름 성수기 외에도 즐길 수 있는 다양한 체험 프로그램을 통해 어느 정도 보완이 가능하다. 어족자원의 감소와 기름 값 상승 등의 어업경비 증가로 어업소득이 현저히 줄어들고 있는 상황에서 본 연구에서 제시한 어촌관광 체험 프로그램에 대한 체계적인 분류와 가능성 제시는 어촌 마을의 성격에 맞는 브랜드화가 가능하고 어민들의 대체소득원으로서 어촌 체험 활성화에 기여할 것이다. 또한 강릉시 관내 어촌마을의 새롭고 차별화된 체험 진행은 어촌관광 저변을 확대하고, 도시민들로 하여금 강릉시 관내 어촌관광에 대한 관심을 유발할 수 있을 것이다.

본 연구는 이론적으로 제안된 Pine & Gilmore (1998)의 체험 영역을 현장연구를 통해 어촌관광 프로그램에 접목하여 현실적이고 구체적인 시사점을 제시했다는데 의의가 있다. 즉, 각 마을별로 어떠한 체험 프로그램이 적절한지를 판단할 수 있는 근거를 제시하였다. 하지만 Pine & Gilmore (1998)의 체험 유형을 적용하여 체험 프로그램을 분석한 결과 이들이 제안한 대로 각 사분면에 속하는 체험 프로그램을 분류하기는 한계가 있었고 대부분 1~2개의 체험영역에 동시에 속하는 것으로 분석되었다. 향후 Pine & Gilmore(1998)의 체험 영역 분류에 대한 심도 있고 비판적인 연구가 지속되어야 할 것으로 판단된다. 또한 본 연구가 정성적인 연구방법으로 진행되어 일반화의 한계는 여전히 존재하지만 향후, 정량적 연구를 통해 어촌관광 체험 프로그램의 유형화 검증이 지속적으로 이루어지길 기대한다.

참고 문헌

국토해양부(2001). 해양관광활성화 방안.

권영미・박종희・양주환(2010). 체험품질이 고객만족에 미치는 영향, 문화산업연구 10(3), 51~72.

김성귀・홍장원(2004). 어촌 소득 증대 방안에 관한 연구: 어업외 소득을 중심으로, 수산경영론집 35(2), 31~51.

김성귀・홍장원・박상우(2001). 어촌관광 유형별 개발방안 연구, 한국해양수산개발원.

김준(2006). 관광 콘텐츠로서 어촌의 문화자원 연구, 도서문화 28, 347~378.

뉴시스(2007. 3. 7). 남해군 '제1회 어촌체험마을 혁신경진대회' 최우수상.

_____(2010. 3. 18). 영덕군, 대진리 어촌체험마을 'Rural-20프로젝트' 최종 선정.

문화체육관광부(2008). 2007 관광동향에 관한 연차 보고서.

민창기(2001). 해양관광지 방문객의 관광동기 분석: 거제지역을 중심으로, 관광학연구 24(3), 249~265.

박구원・이수옥(2002). 해안어촌관광의 개발방향에 관한 연구, 관광학연구 26(3), 167~190.

박조원・송요셉(2010). 대학생의 온라인 게임 이용 동기가 체험 만족에 미치는 영향, 한국언론학보 54(5), 131-154.

법률지식정보시스템(2011). Retrieved from http://likms.assembly.go.kr/law.

서동채・신효중・이병오(2009). 농어촌관광 비즈니스의 활성화 방안 연구, 농촌관광연구 16(2), 89~106.

송학준・최영준・이충기(2011). 4Es 이론에 따른 축제 방문객의 충성도 연구, 관광연구 25(6), 179~198.

신동주(2010). 이벤트에서의 체험요소가 체험즐거움, 체험만족 및 행동의도에 미치는 영향, 관광학연구 34(9), 251~270.

신동주・손재영(2008). 어촌관광 방문동기에 관한

연구, 관광학연구 32(3), 255~273.
양한나・정진욱・김연수(2008). 장애인의 수중운동 경험에 관한 현상학적 연구: Giorgi의 기술적 현상학 방법의 적용, 한국특수체육학회지 16(2), 225~250.
이경진・이창훈(2010). 농산어촌 어메니티자원을 활용한 대표경관 선정 및 등급평가에 관한 연구, 농촌관광연구 17(4), 63~83.
이승우(2004). 지속 가능한 어촌관광의 도입과제, 해양수산동향 1160, 1~15.
이영진(2010). 해양 레저관광활동 참여과정에서 쾌락성(hedonic)과 유용성(utilitarian)의 조절효과, 관광학연구 34(4), 35~59.
이재석・송학준・이충기(2011). Pine과 Gilmore의 체험경제이론에 따른 입체영화 체험, 체험가치 및 만족도에 관한 연구: 영화 '아바타'를 중심으로, 관광・레저연구 23(5), 281~298.
이재형(2006). 소규모 어촌・어항 개발을 통한 해양레저스포츠관광 활성화 방안, 한국여가레크리에이션학회지 30(2), 151~167.
장양례・윤유식・구본기(2011). 어촌관광객의 선호속성, 어촌체험관광 만족도 및 체험관광 상품개발 지지도, 추천의도에 관한 실증적 연구, 관광연구 25(6), 341~363.
중부 씨그랜트 강릉대 사업단(2008). 강릉시 어촌관광 활성화를 위한 관광프로그램 개발과 전략.
지삼업・김용재・이재형(2005). 어촌어항을 활용한 해양스포츠 체험관광 활성화 방안, 수산해양교육연구 17(1), 86~105.
최병길・박성수(2007). 어촌체험관광마을 개선방안에 관한 연구 -고창 하전 어촌체험마을을 중심으로-, 관광정보연구 25, 27~52.
하동현(2009). 대구・경북 외래 관광객의 체험이 체험의 즐거움, 체험만족 및 애호도에 미치는 영향, 관광연구 24(5), 359~380.
한국관광공사(2006). 해양관광실태조사(2005년 상반기).
한숙영・엄서호(2005). Pine과 Gilmore의 체험영역 모델에 관한 검증, 관광학연구 29(2), 131~148.
홍성열(2004). 사회과학도를 위한 연구방법론, 서울: 시그마프레스.
Hall, C. M.(2001). Trends in ocean and costal tourism: the end of the last frontier?, *Ocean & Coastal Management,* 44(9-10), 604~618.
Pine, B. J. Ⅱ. & Gilmore, J. H.(1998). Welcome to the experience economy, *Harvard Business Review,* 76(4), 97~105.
_____(1999). *The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage,* Boston: HBS Press.

• 논문접수일 : 2011년 10월 10일
• 심사완료일 : 1차 - 2011년 10월 31일
• 게재확정일 : 2011년 11월 29일