

체험요소(4Es) 이론을 적용한 농촌마을의 테마전시관 계획 연구*

이정원 · 김은자**

농촌진흥청 국립농업과학원(경기도 수원시 서둔동)

국문요약

농촌테마전시관은 농촌지역개발사업의 활성화로 새롭게 조성되고 있는 체험관광 시설 중 하나로 지역의 어메니티자원을 방문객들에게 집중적으로 소개할 수 있는 중요한 시설이다. 이는 어메니티자원에 기초한 지역활성화라는 지역개발 기조에 맞추어 마을을 발전시키는 데 핵심 시설이 될 수 있는 중요한 자원임에도 불구하고, 현재까지 조성되어 온 농촌마을의 전시관은 유사한 주제와 단순 나열 방식의 전시가 주를 이루고 있으며, 관리상태도 열악한 실정이다.

테마전시관을 통해 적극적으로 마을의 중심 어메니티자원을 알리고, 관련 체험 프로그램을 제공하여 방문객들의 만족도를 높이기 위해서는 방문객의 욕구를 충족시킬 수 있는 체험요소를 두루 갖춘 전시관의 체계적 계획이 필요하다. 이에, 본 연구에서는 Pind 과 Gilmore (1998)의 체험경제이론을 고찰하여 체험요소(4Es)로 제시된 교육적, 심미적, 현실도피적, 엔터테인먼트적 요소를 활용한 농촌체험전시관 계획 방향을 설정하고, 이를 철원군 이길리 마을에 계획중인 두루미 테마전시관에 적용함으로써, 방문객과 소통하며 어메니티자원을 부각시킬 수 있는 테마전시관 계획방안을 제시하였다. 이 연구 결과는 향후 농촌관광마을에

* 본 연구는 2012년도 농촌진흥청 국립농업과학원 농업과학기술 연구개발사업(과제번호 : PJ0086422012)의 지원에 의해 이루어진 것임

** 교신저자(김은자) 전화: 031-290-0264; email: kej@korea.kr
441-853) 경기도 수원시 권선구 서둔동 농촌진흥청 국립농업과학원

서 농촌체험전시관이 어메니티특성화와 마을활성화에 촉매제로서 역할을 할 수 있도록 기초자료로 활용될 수 있을 것이다.

주요어: 농촌어메니티자원, 농촌마을계획, 농촌체험, 주제관, 농촌관광

1. 연구 배경 및 목적

지역의 특화된 농촌어메니티자원을 발굴하고 이를 활용하여 농촌지역을 특성화하기 위해서 각 부처에서는 농촌전통테마마을사업(농촌진흥청, '02~'09, 마을당 2억원 지원), 녹색농촌체험마을사업(농식품부, '02~'17, 마을당 2억원 지원), 문화역사마을가꾸기사업(문광부, '04~'09, 마을당 30억원 지원), 농촌마을종합개발사업(농식품부, '04~'13, 권역당 40~70억원) 등 다양한 지역개발사업을 추진해왔다. 이들 사업을 통해 지원된 사업비는 마을 당 2억원부터 3~4개 리가 묶여진 권역당 70억원에 이르며 사업비의 투자는 체험프로그램개발, 지역역량 강화 등의 소프트웨어 분야와 농산물가공저장시설, 농촌체험시설, 마을 경관개선 등 하드웨어 분야로 나누어져 각 지역의 어메니티자원에 기반하여 농업기반마련 및 지역의 활성화를 꾀하기 위한 다양한 부문에 투자되어 왔다. 그 중에서도 지역의 주요 어메니티자원을 부각시키고 이를 중점적으로 발전 및 홍보하기 위한 어메니티자원 관련 시설로 많은 지역에서 도입하고 있는 것이 테마전시관이다. 농촌지역에 도입되는 테마전시관은 그 지역의 특화 자원 및 지역의 역사, 상징성을 나타낼 수 있는 자원을 중심으로 체험할 수 있는 공간마련과 전시물을 통한 정보제공 역할을 하며 방문객은 이곳에서 정보습득 및 교육, 즐거움의 효과를 얻게 되고 농촌에서는 마을을

홍보하고 때에 따라서 소득창출의 효과도 얻을 수 있는 시설이 된다.

그러나 농촌어메니티자원을 활용한 농촌마을계획이 전국적으로 확대되면서 유사한 자원과 프로그램 개발로 마을의 차별화와 특성화가 어려워지는 문제점이 발생하는 것과 마찬가지로 현재 농촌지역의 전시공간들도 마을의 특성화를 위해 적극적으로 방문객에게 정보를 전달하고 흥미로운 체험을 제공하는 공간이 되기보다는 다른 지역에서도 볼 수 있는 유사한 전시물들을 나열해 놓는 것에 그쳐 방문객에게 흥미요소를 제공하는 역할을 수행하지 못하는 경우가 많다.

본 연구에서는 농촌의 주요 도농교류시설인 테마전시관이 시대적 요구와 고객의 필요(Needs)에 부응하며 농촌어메니티 특성화에 기여할 수 있도록, 농촌테마전시관 계획 요소를 제시하고 이들 요소를 반영한 농촌 테마전시관 계획을 수립하고자 한다. 이러한 연구는 농촌관광을 추진함에 있어 주요한 전략인 농촌어메니티 특성화를 위해 활용 될 수 있는 농촌 테마전시관 계획에 있어서 바람직한 접근 방법을 제시할 수 있을 것이다.

2. 이론적 고찰

2.1. 테마전시관의 정의

김진영(2007)은 지역사회에서 설립, 운영하는 테마전시관의 정의로 박물관, 크고 작은 주제 전시관, 기념관, 문학관 및 미술관을 포함하는 광의의 의미를 가진다고 하였으며, 테마전시관이 작품이나 유물을 소장하고 전시하는 것이 아니라 그것을 관람하는 지역민들의 활동을 위한 것이며, 지역민들이 상호 공감대를 형성할 수 있는 곳으로, 방문객들에게 해당지역의 문화를 체계적으로 보여줄 수 있어야 한다고 하였다.

국제박물관협회에서는 사회변화에 따라 진화하는 박물관의 의미를 지속적으로 재정의하고 있으며, 2007년에는 '사회에서 서비스하는 영구적인 비영리 기관으로, 대중에게 개방되어 있으며, 유무형의 인류(그리고 환경) 유산을 보존, 연구, 소통, 전시하여 교육과 연구, 즐거움을 제공하는 것을 목적으로 하는' 시설로 박물관을 정의하였다. 우리나라 박물관 및 미술관 진흥법에서의 제2조 1항에서 문화·예술·학문의 발전과 일반 공중의 문화향유 증진에 이바지하기 위하여 역사·고고(考古)·인류·민속·예술·동물·식물·광물·과학·기술·산업 등에 관한 자료를 수집·관리·보존·조사·연구·전시·교육하는 시설이라고 박물관을 정의한다.

이러한 박물관은 우리나라 개항기에 단순나열식 전시였던 것을 시작으로 진열전시, 연대기전시, 프로그래밍전시, 테마전시, 체험전시의 과정을 거쳐 테마와 체험을 겸한 전시형태로 발전해 왔으며(안예진, 2009), 이제는 '박물관', '전시관', 그리고 '체험관'이 기능적, 형태적으로 유사성을 나타내며 결국 모든 전시시설과 체험시설은 광의의 박물관(정서진, 2011)에 속한다고 볼 수 있다.

본 연구에서 다루는 테마전시관은, 박물관 및 전시관의 진화된 형태로서, 주제와 관련된 사물의 전시라는 주된 목적을 수행하기 위해 최근 박물관 및 전시관의 전시기법 중 하나인 체험요소를 활용한 전시관으로 정의하고 연구를 진행하고자 한다.

2.2. 테마전시관 관련 연구 동향

농촌지역의 전시관과 관련한 연구로는 이병훈(2011)이 농촌마을 내의 물리적 요소들을 전시물로 보고 이를 스토리텔링으로 엮어내는 내용으로 농촌자원을 전시물로 보는 관점에서 진행한 연구가 있으며 그 외에 농촌지역의 전시관에 관한 연구는 거의 이루어지지 않은 상황이다. 그러나 농촌

마을에 존재하는 테마전시관은 농촌어메니티자원을 중심으로 마을을 특화시키기 위한 매우 중요한 관문이 될 수 있으므로 농촌지역의 특이성을 반영한 농촌 테마전시관의 바람직한 계획 모델에 대한 연구가 필요하다.

전시는 단순한 전시물의 배치가 아니라 전시를 새롭게 바라보는 접근 방법과 이해하기 쉬운 해석으로 유연성과 즐거움, 자유로움을 추구하면서(이병훈, 2011) 전시물과 관람객, 공간이 소통하는 개념을 담아내는 곳이다. 현대의 전시공간은 다양한 도시민들의 욕구 만족을 추구하기 위해 개성화, 복잡화, 다양화, 감성화 되어가는 경향을 띠고 있다. 즉 단순히 전시품을 관람하는 장소로서 만이 아닌 다양한 경험과 즐거움을 제공하는 복합화 경향을 보이고(이장욱과 김억, 2008) 일방향적인 정보전달에 그치던 과거 전시방법에서 벗어나 관람객이 직접 참여하여 체험을 통해 감성적인 자극을 받는 양방향 전시기법으로 변화하고 있다.

이와 관련된 연구로 김용기(2011)는 체험형 전시공간에서 인터랙티브 매체가 공간 연출에 주는 영향과 정보전달의 효과를 확인하고 오감을 모두 자극할 수 있는 체험형 전시공간이 필요함을 제한하였으며 오영근(2012)은 감성디자인평가(GSD)와 공간이야기 시나리오를 통해 각 공간별 감성의 특성을 연구하고 공간을 형태, 색, 질감과 같이 눈으로 보고 판단하기 보다는, 몸으로 느끼고 경험하는 것이 필요함을 확인하였고 강민수(2012)는 디지털테크놀러지가 인간 감성에 미치는 영향을 분석하고 소프트웨어적 테크놀러지의 중요성을 강조하였다.

2.3. 체험요소(4Es) 이론 관련 연구 동향

체험(experience)은 1980년대 이후 연구되기 시작하여 2000년대에 이르러 마케팅의 다양한 분야에 있어서 매우 중요한 개념을 부상하게 되었으며(Volpato and Stocchetti, 2009), 1998년 Pine과 Gilmore가

제시한 체험경제이론은 마케팅에서 체험요소가 자리잡는데 기반을 제공하게 된다. 이후 체험경제이론에 등장한 4가지 체험요소이론은 관광지나 상업지역의 공간마케팅 분야에서 공간에 체험요소를 더해 방문객 만족도를 증진시킴으로써 부가적인 경제가치를 창출하기 위해 적용되고 있다.

이와 관련된 연구로 Hayes와 MacLeod(2007)는 문화관광코스 프로그램들이 체험경제이론에 따른 체험요소들을 갖추고 있음을 확인하고 관광객의 참여를 증진시키기 위한 개선방안을 제시하였으며, 한숙영과 엄서호(2005)는 한산모시축제에서 관광체험활동의 만족도와 체험요소와의 관련성을 살펴보고, 송학준 외(2011)는 보령머드축제의 사례에서 축제 방문 만족도와 충성도가 체험요소로부터 영향을 받음을 확인하였다. 또한 Oh et al.(2007)는 B&B 숙소의 경험에도 체험요소가 존재함을 확인하며 체험요소 이론의 적용범위를 넓혔다.

그 외에 Fiore et al.(2007)은 농촌지역개발에서 농촌관광, 숙박, 식당, 소상점 등 소규모 사업장에서 4가지 체험요소별로 적용할 수 있는 내용들을 제시하였으며, 장홍범(2010)은 체험요소(4Es)를 사용해 체험공간연출방법을 제안하였고, 김지현 외(2011)는 전시공연장의 공간요소들이 체험요소를 충분히 포괄하고 있는지 분석 매트릭스에 따라 체험요소 내용을 분석하였다. 또한 정석순과 이준엽(2011), 윤설민(2012)은 각각 트리아트 전시장과 테마파크에서 체험요소 개념을 적용한 계획 내용을 개발하였다.

체험요소 이론연구는 주로 관광분야와 문화전시공간에서 체험요소 도입을 통한 공간가치 증대를 목적으로 적용되고 있으며, 공간요소별로 체험요소를 추출하거나 체험요소를 부가할 수 있는 내용제시에 대해 다루고 있다.

3. 연구 범위 및 방법

3.1. 연구의 범위

본 연구의 내용적 범위는 다음과 같다. 먼저 공간에 체험요소를 더해 경쟁력을 높일 수 있는 이론으로 제시된 체험요소(4Es) 이론에 대해 고찰하고, 농촌 테마전시관 현황분석을 통해 체험요소(4Es)를 적용한 농촌 테마전시관 계획방향을 도출한 후, 연구대상지에 농촌 테마전시관 계획방향을 적용하여 체험의 기능을 부가한 테마전시관 계획을 수립한다.

공간적 범위는 2012년 지역농업특성화사업을 추진중인 철원군 동송읍 이길리 마을로 선정하였다. 이길리 마을은 민간인통제선 내에 위치하며, 지역농업특성화 사업으로 농촌어메니티(두루미) 특성화 마을로 개발되고 있고 사업내용 중 두루미 전시관 조성이 포함되어 있다. 본 연구에서는 조성예정인 테마전시관 주제가 지역을 대표하며 지역특화자원으로 부각 시키기에 충분하고, 테마전시관 계획에 대한 주민관심이 높아 전시관 계획내용에 대한 의견수렴이 원활할 것으로 예상되어, 이길리를 연구대상지로 선정하였다.

3.2. 연구의 방법

첫째, 문헌조사를 통해 체험요소(4Es) 이론을 고찰하고, 두 번째로, 현재 운영중인 농촌 테마전시관의 체험요소 현황을 분석하여 농촌 테마전시관 계획 방향을 도출한다.

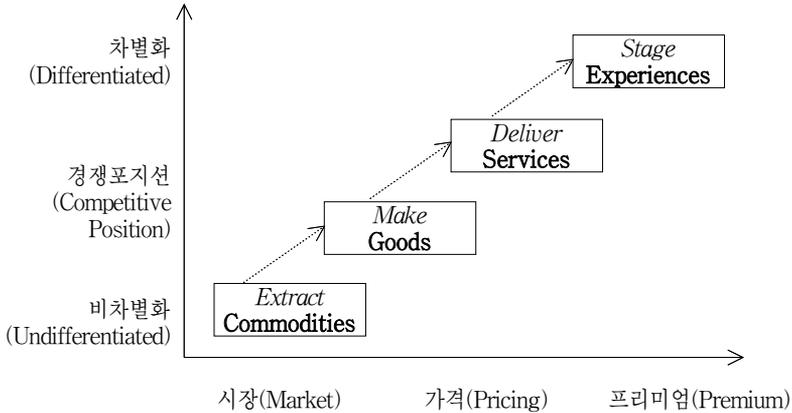
테마전시관 현황 분석을 위해서는 농촌어메니티정보시스템(<http://rural.rda.go.kr>)의 DB검색과 농촌 테마전시관의 현장 사례조사를 시행하였

다. 농촌어메니티자원 DB는 2003년부터 전국을 대상으로 조사하여 매년 업데이트되고 있으나 아직 모든 지역의 조사 및 DB화가 완료되지 못한 한계가 있다. 그러나 농촌지역의 어메니티자원을 전체적으로 파악할 수 있는 유일한 데이터이며 전시관의 주제 유형분류에 활용하기에 적합하다고 판단되어 해당 데이터를 활용하였다. 농촌어메니티정보시스템에서(2012년 7월 기준) 전국 농촌마을의 전시장, 전시관, 박물관을 검색하고 각 자원에 대해 정보시스템 내용 및 박물관 홈페이지 등 온라인 조사를 통해 전시내용을 조사하고 이를 주제별로 분류하였다. 또한 사례분석으로 농촌지역 테마전시관 중 운영주체를 주민, 개인, 지자체로 구분하여 선정하였으며 전시주제는 지역의 특화된 어메니티자원을 활용한 사례 중에서 선정하여 양산시 선리 마을박물관, 김포시 태리 곤충전시관, 경주시 명주전시관의 사례를 분석하였다.

4. 체험요소(4Es)를 적용한 농촌 테마전시관 계획 방향

4.1. 체험요소(4Es) 이론

1998년 하버드 비즈니스 저널의 '경험 경제로의 초대' 라는 기사에서, Pine과 Gilmore는 상품의 경쟁력을 높이기 위해서는 상품에 고객이 기억할 수 있을만한 가치를 부여해야 한다고 주장했다. 이들은 경제발전단계를 4단계로 나누어 최초 원재료(commodities)단계에서, 상품(goods)으로 만들고, 이를 운반하여 서비스(service)하는 단계로 발전하다가 마지막에는 체험(experience)단계에 이르러 차별화와 가격 프리미엄을 얻게 된다고 하며 체험의 중요성을 강조했다(Figure 1).

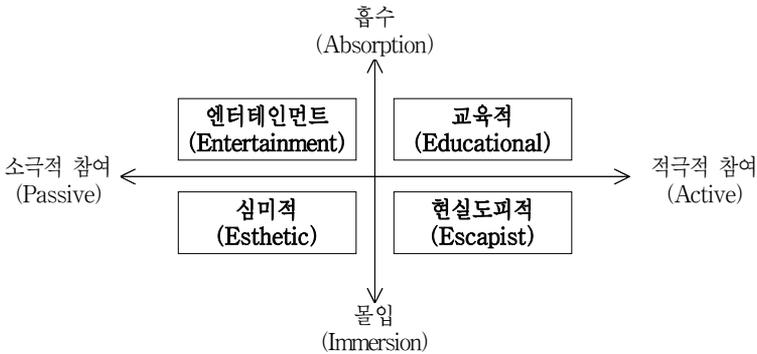


〈Figure 1〉 경제가치의 진화 과정(Pine and Gilmore, 1998)

또한 체험을 참여의 정도에 따라 적극적인 참여와 소극적인 참여, 환경과의 연관성에 따라 흡수와 몰입으로 구분하여 엔터테인먼트와 교육적, 심미적, 현실도피적 체험요소의 4가지 영역으로 나누고 가장 풍부한 체험은 네 영역의 모든 측면을 포괄한 체험이라고 하였다(Figure 2).

엔터테인먼트 요소는 소비자의 소극적인 참여와 소비자가 몰입할 수 있는 환경적 설비의 수준이 낮은 영역에서 나타나는 체험 특성으로, 이 영역에 속한 소비자들이 오락을 즐기고 있는 것은, 소비자들이 물리적인 참여를 하고 있는 것이 아니라 그 체험에 반응하고 있는 것이라고 하였다(Pine & Gilmore, 1999). 따라서 엔터테인먼트체험이란 즐거운 기분 전환의 상태를 자극, 촉진하거나, 만들어내는 모든 것. 보편적으로 흥미 있고 호소력 있는 것을 말한다(홍인영, 2011). 교육적 체험 요소는 소비자들이 새로운 것을 배우기 위해 적극적으로 몰입하는 영역으로서 스스로 무엇인가 새로운 것을 배웠다는 인상을 받는 경우에 해당되며 관광에 있어서 매우 중요한 역할을 하게 된다(Hosany and Witham, 2009). 심

미적 체험은 사람들이 어떤 장소에서 심미성을 갖춘 요소를 체험하고 감상하는 것을 말하며, 수동적 체험영역에 속한다. 물리적 환경이 제공하는 다양한 시각적, 청각적, 미학적 요소들이 다양한 종류의 감성에 영향을 미쳐(박종원, 2001) 소비자가 자신은 환경에 영향을 미치지 않으며 그 환경속에 존재하고 싶은 느낌을 주는 경우이다. 마지막으로 현실도피적 체험은 ‘이탈’의 의미를 가지기도 하는데 현실에서 벗어난 새롭고 신기한 체험을 말하며 엔터테인먼트 및 교육 체험보다 더욱 많은 몰입을 요구하고 또한, 공연을 보거나 다른 사람들의 연극을 지켜보는 소극적인 역할에 안주하지 않고, 각자가 실제 공연에 영향을 미칠 수 있는 연기가 되는 것이다.



〈Figure 2〉 체험의 4요소(4Es) 영역(Pine and Gilmore, 1998)

4.2. 농촌 테마전시관 현황 분석

4.2.1. 테마전시관 주제 분류

농촌지역의 어메니타자원에 대한 정보를 제공하고 있는 농촌어메니티 정보시스템(<http://rural.rda.go.kr>) 홈페이지를 통해 전국 농촌마을

에 위치한 농촌지역의 테마전시관 조성현황을 살펴보았다. 농촌어메니티 정보시스템에서(2012년 7월 기준) 전국 농촌마을의 전시관, 전시장, 박물관을 검색하여 총 175개의 농촌어메니티자원 목록이 작성되었으며, 이들을 전시주제별로 분류해 보았다. 175개 중 한가지 특화된 주제를 중심으로 특색있는 전시관을 운영하고 있는 곳은 포도, 나주배, 인삼 등 지역농특산물을 주제로 한 경우 15개(8.57%)와 기타 특화 주제를 설정한 경우가 45개(25.71%)이며 기타 특화 주제로는 영화, 애니메이션, 부채, 족보, 교과서, 책, 소리, 스키 등으로 거의 중복되는 사례가 없이 독특한 자원을 중심으로 운영되고 있었다. 그 외에 역사유물(17.71%), 미술공예(13.71%), 생활문화(12.57%), 자연환경(8.57%), 농업문화(6.86%), 자연사(6.29%) 내용의 테마전시관이 농촌지역에 존재하고 있는 것으로 나타났는데, 이들은 해당 지역의 특화된 자원이라기보다는 주제 범주에 속하는 유사한 전시물들이 전시되어 독창성이 부족하다.

〈Table 1〉 농촌지역의 테마전시관 주제분류

주제		빈도(%)	
일반 주제	역사유물	31	17.71
	미술공예	24	13.71
	생활문화	22	12.57
	자연환경	15	8.57
	농업문화	12	6.86
	자연사	11	6.29
	소계	115	65.71
특화 주제	농특산물	15	8.57
	기타 특화 주제	45	25.71
	소계	60	34.28
계		175	100

4.2.2. 농촌 테마전시관 조성 사례 분석

현재 운영중인 농촌 테마전시관들이 체험요소(4Es) 들을 충분히 갖추고 있는지에 대한 문제점과 시사점을 도출하기 위해 테마전시관의 실제 사례를 살펴보고 전시 주제, 운영주체, 규모 등 기본사항 및 체험요소(4Es) 현황을 분석해 보았다.

4.2.2.1. 선리 마을박물관

양산시 배내골이 상수원보호지역으로 지정됨에 따라 밀양댐 지원사업 비로 공동체의 이야기를 담고자 지어진 선리 마을박물관은 주민들의 옛 사진, 마을지도 놀이판, 서랍에 담긴 꿈 등 마을의 역사와 주민의 이야기를 다양한 형태로 담고 있다. 폐교를 리모델링하여 330m² 규모로 조성되었으며 당초 농특산물 홍보 전시관으로 계획되었으나, 주민과의 협의과정을 거쳐 마을박물관으로 조성되어 마을에서 공동으로 운영하고 있다.

이곳은 마을만의 이야기를 주제로 삼아 전국 어디에서도 볼 수 없는 차별화된 스토리를 제공하며, 지역의 역사와 공동체 의식을 보여주는 교육적 체험요소를 지니고 있으나, 제공되는 정보의 양이 적고 마을의 한정된 이야기를 보여주고 있어, 방문객이 공감할 수 있는 새로운 정보탐색의 즐거움을 충분히 제공하지 못하고 있다. 또한 기존 폐교를 리모델링하여 농촌다운 분위기를 충분히 유지하고, 마을투어라는 가상의 상황을 인형을 이용해 게임형식으로 즐길 수 있는 전시물을 기획하여 가상의 현실을 체험하는 현실도피적 요소를 갖추고 있다.

4.2.2.2. 김포 곤충전시관

김포시 태리에 위치한 곤충전시관은 약 120m² 규모로 비닐하우스를 전시관으로 활용하고 있으며 개인이 운영하고 있는 전시관이다. 전시 내용은 사슴벌레, 장수풍뎅이 등 살아있는 곤충과 곤충표본, 그리고 사진

이며 주 전시관 외에 단체학습실, 영상교육실이 있고, 외부공간에도 습지 등 곤충교육을 위한 시설들이 갖추어져 있어 단체방문객들이 유료로 이용할 수 있다.

전시관의 주제는 어린이들에게 호기심을 줄 수 있으나 전국 어디에서나 볼 수 있는 넓은 범주의 곤충을 소개하여 지역과의 연계성이 약하고, 나열식의 전시형태로 지루함을 느낄 수 있으나 실외 시설들과 체험프로그램을 함께 운영하며 이러한 점을 보완하였다. 또한 비닐하우스를 활용하여 외관 및 내부공간의 쾌적성 및 심미성이 저하되지만 농촌 이미지에 맞는 소재의 활용으로 지역성을 강조했다.

4.2.2.3. 경주 전통명주전시관

경주시에서 운영하고 있으며 연면적 400m² 지상 2층 규모로 조성된 무료 전시관이다. 한옥 형태의 건축물로, 명주전시관, 작업관, 염색관으로 이루어져 있으며 누에부터 명주실 추출, 염색까지 명주생산의 전 과정을 실물크기의 모형과 실제 기구, 디오라마 등을 활용하여 보여주고, 명주를 직접 짜보는 체험과, 전문기술을 지닌 주민이 직접 명주짜는 모습을 재현하는 프로그램을 운영한다.

이곳은 차별화된 전시 주제의 선정 및 다양한 스토리로 정보를 전달하는 측면에서 교육적 체험요소가 강하며, 디오라마와 관람객의 직접 참여를 통해 엔터테인먼트 요소를 갖추고 있다. 그리고 운영주체가 지자체인 만큼 관리상태도 양호하며 한옥구조의 건축물은 농촌환경과 조화를 이루어 심미성, 현실도피적 체험요소도 강하고 명주실 짜기 체험 등 가상 상황 연출 기법도 적절히 활용되고 있다. 그러나 주제가 마을, 그리고 주민과 직접 연계되지 못한다는 점에서 아쉬움이 있고, 도시에서 쉽게 볼 수 있는 전시기법과 농촌에서는 드물게 대규모 전시관이라는 측면에서 농촌 테마전시관의 모델로서 한계가 있다.



〈Figure 3〉 농촌 테마전시관 사례지

4.2.3. 소결

농촌지역의 테마전시관 현황을 살펴 본 결과, 주제선정에서 자원특성이 나타나지 않는 경우가 많아, 어메니티자원을 특화시키기 위한 방안으로 효율적인 활용이 이루어지지 않고 있다. 농촌지역의 어메니티자원에 마을의 이야기를 접목시킨 전시주제 선정 등 주제의 범위를 좁히고 지역 밀착형 주제선정이 바람직하나, 이 경우 방문객이 충분히 공감하고 관심을 가질 수 있는 정보제공이 수반되어야 교육적 체험요소를 갖출 수 있을 것이다. 또한 운영방식이 개인, 마을, 지자체로 구분됨에 따라 사업비 및 지원금의 규모가 다르고, 영세한 개인 및 공동사업비가 부족한 마을에서는 수준 높은 디자인을 이루는데 어려움이 있지만, 농촌다운 디자인을 유지하기 위해 자연소재를 활용하고 전시물이 훼손되지 않도록 관심을 기울여 심미적 체험요소를 보유하도록 한다. 전시물 구성에 있어서는 방대한 정보의 단순 나열식이 아닌 어린이들도 쉽게 이해할 수 있도록 보다 재미있고 접근하기 쉬운 방식의 정보제공을 통해 엔터테인먼트 요소를 갖추고 한정된 건물 내부 공간과 사업비의 부족한 마을 내 자원을 활용한 외부 프로그램과 공간활용을 통해 보완 할 수 있을 것이다. 또한 농촌이라는 도시에서 벗어난 공간으로의 여행 자체가 방문객에게 현실도피의 의미를 주므로, 농촌환경 자원을 적극 활용하고, 전시방식에

서 가상의 체험요소를 도입하여 현실도피적 요소의 보완이 필요하다.

〈Table 2〉 농촌 테마전시관 사례분석 결과

구분	양산 마을박물관	김포 곤충전시관	경주 명주전시관	
위치	양산시 원동면 선리	김포시 고촌읍 태리	경주시 양북면 두산리	
주제	마을 이야기	곤충	명주	
운영 주체	마을	개인	지자체	
규모	330m ²	120m ²	400m ²	
전시내용 및 형태	마을이야기와 역사를 마을 옛사진 전시, 마을지도 놀이판, 서랍에 담긴 꿈 등 스토리텔링 형식으로 전시	살아있는 곤충, 곤충표본, 곤충 사진의 나열식 전시	명주역사와 생산 전과정을 실물크기 모형과 실제 기구, 디오라마로 전시	
체험 요소	교육적 체험	마을의 이야기를 담아 차별화된 스토리전시, 제공되는 정보의 양이 적고 방문객이 공감할 수 있는 정보 부족	곤충이라는 주제로 선정으로 차별성을 두었으나 넓은 범주의 곤충을 소개하여 지역과의 연계성이 약하고, 정보의 집약 및 재가공이 부족	차별화된 전시 주제 선정, 다양한 스토리로 정보를 전달하여 교육적 체험요소가 강함
	엔터테인먼트	지도와 놀이판을 이용해 재미 요소 도입	곤충이라는 소재로 호기심을 유발하나 나열식 전시로 흥미 저하, 실외 시설과 체험프로그램으로 보완됨	디오라마와 관람객의 직접 참여를 통해 엔터테인먼트 요소도 갖추
	심미적 체험	목재소재의 활용과 내부공간의 간결하고 세련된 디자인으로 심미성 확보	비닐하우스 건물이 심미성 저하, 농촌생활에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 사용하여 농촌의 분위기 연출하였으나, 디자인 보완이 필요	관리상태 양호하며 한옥구조의 건축물은 농촌환경과 조화를 이루어 심미적 체험요소가 우수함
	현실도피적 체험	폐교를 목재로 리모델링하여 농촌다운 분위기 유지, 마을투어라는 가상의 게임으로 현실도피적 요소 갖춤	전시관 내외부에 농촌환경 및 농업요소 도입, 가상의 상황 연출등 직접 체험요소 부족	명주실 짜기 체험 등 가상 상황 연출 기법 활용

4.3. 체험요소(4Es) 이론을 적용한 농촌 테마전시관 계획 방향

4.3.1. 교육적 체험

교육의 효과는 전시관이 과거부터 전통적으로 가지고 있었던 역할이며, 테마전시관의 기본기능이라고 할 수 있다. 농촌 테마전시관의 경우 방문객이 이미 충분히 알고 있는 기본정보만을 제공할 경우, 방문객의 호기심을 자극할 수 없고, 몰입이 저하될 수 있으므로, 다른 지역과는 차별화된 자원의 선정이 기초가 되어야 하며, 그 지역이 가진 고유한 자원인 경우 지역과 연계된 부가적 설명이 가능하며 그 효과가 극대화 될 수 있을 것이다. 또한 마을에서 운영하는 시설이 대부분인 만큼, 규모와 조성비용의 한계를 감안하여, 교과서적으로 자원에 대한 많은 기본적인 정보들을 나열하는 것이 아니라, 습득하기에 빠르고 집약적인 정보를 제공하되 기억에 남을 수 있도록 스토리텔링 등의 기법을 통한 정보의 재가공, 또는 희귀정보의 제공이 필요하다.

4.3.2. 엔터테인먼트

테마전시관이 일방적인 정보전달이 아닌 관람객과 교류하는 체험공간이 되기 위해서는 우선 관람객들에게 즐거움을 줄 수 있어야 하며, 특히 초·중학생 방문객이 많은 농촌마을의 경우 이들의 눈높이에서 전시물이 흥미롭고, 관심을 유도할 수 있는 재미요소가 있어야 한다. 농촌어메니티자원을 활용한 테마전시관의 경우, 자원 자체가 일상적으로 접하기 쉬운 범주에 있는 경우가 많으므로, 일반적인 정보전달 보다는, 기존에 알고 있었던 정보를 해학적으로 재구성하는 전략이 필요하며, 나열식 전시 형식 보다 관람객이 흥미를 가지고 참여할 수 있도록 체험요소를 도입하여야 한다.

4.3.3. 심미적 체험

사람마다 미의 기준이 다르고, 또한 특정 공간에서 기대하는 환경의 심미성도 다르므로, 어떠한 기준의 심미성을 제공해야 한다고 정의하기는 어렵다. 그러나 농촌관광의 경우 방문객들은 주로 도시의 답답함에서 벗어나 한적하고 풍요로운 농촌다움을 즐기기를 기대하므로, 농촌 테마 전시관 계획의 심미적 기준은 거대한 시설이나 도시적 이미지의 디자인보다는 자연을 빚낸 디자인과 소재를 활용하는 것을 기본으로 하되, 불편하고 낙후된 이미지를 주지 않도록 정돈되고 세련된 환경의 연출이 필요하다. 또한 마을에서 운영하는 전시관의 경우 활용빈도가 높지 않아 자칫 관리에 소홀해질 수 있으므로 주민들이 관심을 가지고 지속적으로 관리할 수 있는 시스템을 운영하도록 한다.

4.3.4. 현실도피적 체험

농촌에 방문한 여행자체가 소비자에게는 현실도피가 될 수 있으므로 테마관 내외부에서도 농촌다운 환경을 연출하기 위한 디자인요소가 필요하며, 전시물의 표현방식에 있어서 의외성을 부여하여 현실에서는 경험할 수 없는 ‘가상의 상황’을 체험요소로 계획하도록 한다.

〈Table 3〉 체험요소(4Es) 이론에 따른 농촌 테마전시관 계획 방향

체험요소(4Es)		농촌 테마전시관 계획 방향
교육적 체험	정보습득을 통한 즐거운 체험	타지역과 차별화된 전시관의 테마 선정(지역 자원에 기초), 정보의 집약 및 재가공, 희귀 정보 제공
엔터테인먼트	감각을 통해 체험을 흡수하는 소극적 체험	관람객(어린이)에게 즐거움을 줄 수 있는 전시물 계획, 일반적인 정보를 해학적으로 재구성
심미적 체험	아름다운 물리적 환경을 감상하고 체험	농촌/자연 소재를 활용하여 디자인 하되 정돈되고 세련된 환경 연출, 전시물이 훼손되지 않도록 관리
현실도피적 체험	엔터테인먼트 체험보다 몰입하여 적극적으로 참여	전시관 내외부의 농촌다운 환경 연출, 전시물을 ‘가상의 상황’으로 체험하도록 계획

5. 체험요소(4Es) 이론을 적용한 농촌 테마전시관 계획

5.1. 대상지 현황 분석

강원도 철원군 동송읍 이길리는 68가구(농가 48, 비농가 20), 171명(남 93, 여 78)의 주민으로 이루어진 마을로 서울에서 약 110km 떨어져 있으며 민간인통제구역 내에 위치해 있다. 어메니티자원은 자연자원으로는 한탄강과 청정지역으로 보존된 자연환경을 보유하며 두루미 등 철새의 주요 서식지이다. 특히 철새도래시기에는 두루미를 비롯한 철새가 인근 지역에서 먹이를 먹고 활동을 하다 밤이 되면 이길리에서 잠을 잔다고 하여 '두루미가 잠자는 마을'로 불리기도 한다. 문화자원으로는 끊어진 북한행 철길, 특산물(청정고추, 오대쌀, 파프리카) 등이 있으며 사회자원으로는 선전마을의 격자형 구조, 경로당, 공동식당, 방공호, 체험프로그램(병영체험, 두루미쿠키 만들기, 썩개떡 만들기 / 두루미길 걷기) 등을 보유하고 있다. 지리적으로는 민간인출입통제선 내에 위치한 북한 접경지역으로 안보관광지의 이미지가 강하며 인근 마을에는 대규모 두루미컨벤션 센터가 건립중이므로 이와 차별화된 계획이 필요하다.

주민들은 테마전시 계획에 대해 두루미 마을로 알려져 있으면서도 마을에 두루미에 관한 홍보관이 없어 두루미에 대한 정보를 알리는 전시물을 설치하기를 원했으며, 사업비의 제한으로 기존 마을회관을 리모델링하여 이용하고 좁은 공간을 효율적으로 분할하여 사용할 수 있는 계획 수립을 요구했다.

5.2. 계획 방향 설정

현재 마을의 현황을 종합분석한 결과 이길리마을은 두루미 자원을 강

조하고 두루미 관찰이 불가한 계절 방문객을 위해 두루미 체험공간을 조성하며, 선전마을 구조와 마을 내외부 자원을 연계한 체험코스 개발, 인근 두루미 관광지와 차별화하여 마을(주민)밀착형 체험마을을 조성하는 계획이 필요하다. 따라서 두루미 관련 상시 체험·교육이 가능한 두루미 마을의 상징적 공간 마련을 위해 본 체험관을 조성하고자 하며 친근한 두루미 이미지 형성을 위해 주민이 경험한 두루미 이야기를 주민 스스로 이야기 하는 컨셉과 두루미 생활상을 스토리로 엮어 눈으로, 몸으로 보고 체험하도록 계획하고자 한다.

Strength	Weakness
두루미 서식지 중에서도 두루미가 잠자는 마을이라는 특이성 보유. 한탄강 등 다양한 자연어메니티자원 풍부, 민통선 내에 위치한 안보관광지(선전마을)	두루미 관찰 시기가 제한적이고 안보문제로 주변 자연자원의 활용 한계
Opportunity	Threat
철원군의 두루미 서식지 이미지가 강하고 경기 북부 도시와 근접	인근 양지리에 두루미컨벤션센터가 조성중이며 전국 철새도래지에 철새관광지가 다수 존재

➔

두루미 자원을 강조하고 두루미 관찰이 불가한 계절 방문객을 위해 두루미 체험공간 조성, 선전마을 구조와 마을 내외부 자원을 연계한 체험코스 개발, 인근 두루미 관광지와 차별화하여 마을(주민)밀착형 체험마을 조성

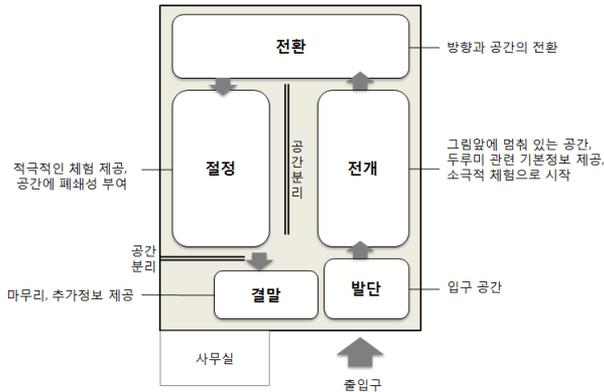
〈Table 4〉 농촌 이길리마을 SWOT 분석 결과

5.3. 기본구상

오영근(2012)은 공간디자인의 전개에 회곡에 전통적으로 쓰이는 아리스토텔레스의 발단, 전개, 전환, 절정, 결말의 다섯가지 단계를 적용하면서 발단은 공간이야기의 시작으로 방문객들이 호기심을 갖는 공간이며, 움직임이 빠르고, 전개는 방문객들이 그림앞에서 잠시 멈춰 있는 단계로움직임이 느려지며, 전환은 다음공간으로 방향을 돌리며 잠시 멈춰졌다 다시 이동하며

빨라지는 공간, 절정은 폐쇄된 공간과 마주치며 놀라게 되는 동시에 몸의 움직임을 통해 공간과의 관계를 조정하고 강한인상을 받게 되는 단계, 결말은 공간 밖으로 나오면서 이미지를 만들어 내는 단계로 정의하였다.

위의 이론에 따라 본 연구의 테마전시관에서는 발단-입구공간, 전개-그림 및 기본정보 전시공간, 전환-방향과 공간전환을 위한 공간, 절정-적극적 체험제공 공간, 결말-마무리공간의 공간전개로 전시관계화를 위한 기본구상을 수립하였다.



〈Figure 4〉 두루미 테마전시관 기본구상

5.4. 기본계획

선행연구를 통해 도출한 농촌 테마전시관 체험요소를 이길리마을에 적용하여 테마전시관 계획을 수립하였다.

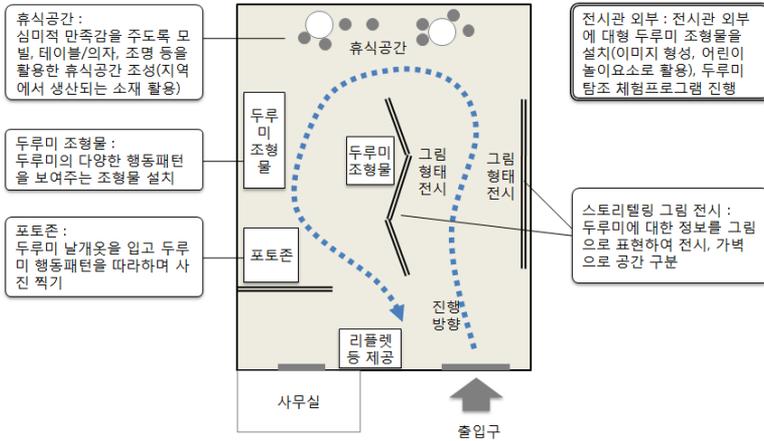
먼저 교육적 체험 요소를 위해서는 지역의 강점을 살려 두루미를 테마로 설정하고, 다른 지역과 차별화하기 위해 이길리 마을에서 자고 가는 두루미 이야기 등 지역밀착형 정보를 제공하고, 두루미에 관한 일반적인 기

초정보 보다는 두루미, 백로, 황새 구분하는 법을 그림으로 표현하는 등 방문객의 호기심을 자극하는 정보들을 선택하여 제공한다. 즐거운 기분전환의 상태를 만들어내는 엔터테인먼트/재미 요소를 위해서는 딱딱하고 정보중심의 전시물이 아닌 다양하고 재미있는 전시물, 그림, 조형물 등의 형식을 사용하고 마을 사람들이 직접 경험한 두루미 이야기를 스토리텔링 기법을 적용하여 전달함으로써 정보만이 아닌 농촌의 여유와 인심을 동시에 느끼며 즐거움을 얻을 수 있도록 한다. 심미적 체험을 위해서는 전시관 내외부를 정보전달만을 위한 공간이 아닌 세련되고 아름다운 카페와 같은 미적 공간으로 연출하여 보완하되 목재 및 지역특산물을 컨셉으로 하여 디자인하도록 한다. 마지막으로 현실도피적체험 요소로는 테마전시관 외부를 벽화, 자연·농업소재를 활용하여 농촌에 어울리는 건축물로 리모델링하고 내부 전시물로는 두루미 행동패턴을 나타낸 조형물을 실물크기로 제작하고 방문객이 두루미 옷을 입고 직접 몸으로 행동패턴을 따라하는 포토존을 구성하여 주제에 몰입하는 요소로 도입한다. 또한 전시관의 공간의 제약에서 벗어나기 위해 전시관 외부에 대형 두루미 조형물을 설치하여 두루미 마을 이미지 형성 및 어린이 놀이요소로 제공 효과를 얻고자 하며 고논/산림/하천 공간에서 두루미 탐조 체험프로그램 진행한다.

〈Table 5〉 두루미 테마전시관 계획 내용

농촌 테마전시관 계획 방향		두루미 테마전시관 계획
교육적 체험	타지역과 차별화된 전시관의 테마 선정(지역 자원에 기초), 정보의 집약 및 재가공하여 선택적 정보 제공	두루미라는 천연기념물을 소재로 하여 두루미의 서식지 마을임을 강조하는 테마관 조성, 두루미에 관한 정보로는 기본적인 일반정보 보다는 특이한 정보, 호기심을 끄는 정보 등으로 구성
엔터테인먼트	관람객(어린이)에게 즐거움을 줄 수 있는 전시물 계획, 일반적인 정보를 해학적으로 재구성	문자형식의 정보전달 보다는 그림, 조형물 등을 활용하고 주민들이 직접 두루미 이야기를 전달하는 등 스토리텔링 기법으로 전시물 구성

심미적 체험	농촌다운 디자인과 깔끔한 환경 연출	전시관 내외부를 정보전달만을 위한 공간이 아닌 세련되고 아름다운 카페와 같은 미적 공간으로 연출, 목재 및 지역특산물을 컨셉으로 디자인
현실도파적 체험	전시관 내외부의 농촌다운 환경 연출, 전시관 외부 공간자원을 적극 활용, 전시물을 가상의 상황으로 체험하도록 계획	지역의 자연소재를 활용하여 전시관 내외부 디자인, 사람들이 직접 몸으로 체험하며 몰입할 수 있는 요소 도입(두루미 날개옷 입고 사진 찍기), 전시관 외부에 두루미 조형물을 설치하고 논/산림/하천 공간에서 두루미 탐조 체험프로그램 진행



<Figure 5> 두루미 테마전시관 기본계획도

6. 결론 및 고찰

농촌지역의 테마전시관은 마을의 특성화를 위해 지역의 어메니타자원을 종합적이고 집약적으로 보여줄 수 있는 중요한 자원이 될 수 있다. 그러나 지금까지 마을단위에서 조성한 전시관은 농경유물 및 전통 생활 용품을 전시하는 단편적인 형태로 조성되는 경우가 많았다. 물론 비용과

인력의 문제로 인해 부딪히는 어려움은 있지만, 작은 규모라도 마을의 특색있는 자원을 방문객이 재미있게 배우고 즐길 수 있는 테마전시관의 도입은 매우 의미있는 일이다.

본 연구에서는 현재까지 관심의 영역에 들지 못했던 농촌지역의 테마전시관에 대해 그 현황을 살펴보고, 공간의 부가가치 증대를 위해 체험요소(4Es) 이론을 적용하여 테마전시관 계획을 수립하였다. 체험요소를 농촌 테마전시관 계획을 위해 적용해 본 결과 타지역과 차별화된 전시관의 테마 선정(지역 자원에 기초), 정보의 집약 및 재가공하여 선택적 정보 제공, 관람객(어린이)에게 즐거움을 줄 수 있는 전시물 계획, 일반적인 정보를 해학적으로 재구성, 농촌다운 디자인과 깔끔한 환경 연출, 전시관 내외부의 농촌다운 환경 연출, 전시관 외부 공간자원을 적극 활용, 전시물을 가상의 상황으로 체험하는 내용들이 필요함을 알 수 있었다.

현장적용 연구는 강원도 철원군의 민통선 내에 위치한 이길리마을을 대상으로 수행되었으며 두루미서식지인 이 마을에 두루미테마전시관을 조성하고자, 마을의 현황을 종합적으로 분석하고 주민수요를 반영하여 엔터테인먼트, 교육적 체험, 심미적 체험, 현실도피적 체험요소를 고려한 전시아이템 및 공간계획을 수립하였다.

이상의 연구결과는 체험요소 이론에 따라 농촌 테마전시관을 계획하는 과정과 농촌 테마전시관 계획 방법을 제시한 것으로써, 향후 농촌관광마을들에 어메니티특성화를 위한 전시관 활용 사례로서 유용한 기초자료가 될 것으로 판단된다. 그러나 전시관은 마을에서 주체적으로 관리하고 사용할 때 비로소 그 역할을 충분히 발휘할 수 있으므로, 계획 이후의 주민스스로의 관리 운영에 대해서도 지속적인 논의가 필요하다. 또한, 본 연구는 연구대상지와 전시관 주제 및 공간이 한정되어 있어 제한된 주제와 체험요소 본 연구는 실현 기법을 내에서 연구가 진행되었다는 한계가 있으므로 향후 농촌지역 전시관 현황에 대한 체계적인 분석과 어메니티

자원 분류별 체험전시관 계획 및 관리 방안에 대한 연구가 보완된다면 농촌체험전시관이 어메니티특성화와 마을활성화에 촉매제로서 그 활용성이 증대될 것으로 사료된다.

■ 참고 문헌 ■

- 강민수. (2012). 디지털 감성 디자인 프로세스를 적용한 전시 공간의 디자인 연구, *대한건축학회지* 28(1), 21-27
- 김용기. (2011). 체험형 전시공간의 실내환경 연출에 관한 연구 : 인터랙티브 매체를 중심으로. 한양대학교 석사학위논문
- 김지현, 마정혜, 이정교. (2011) 퍼포밍아트센터의 카페라운지 디자인에 관한 연구 : 체험요소(4Es)를 중심으로, *한국공간디자인학회논문집* 6(3), 59-69
- 김진영. (2007). 테마전시관이 지역사회의 관광수요 증대에 미치는 인식도 분석. 중앙대학교 산업경영대학원 석사학위논문
- 박종원. (2001). 여성전문병원의 서비스 품질과 고객만족에 관한 연구
- 송학준, 최영준, 이충기. (2011). 4Es 이론에 따른 축제 방문객의 충성도 연구 :보령 머드축제를 중심으로, *대한관광경영학회 관광연구*, 25(6), 179-198
- 안예진. (2009). 테마박물관 소장품전시의 스토리텔링 적용에 관한 연구 : 아프리카 박물관을 중심으로. 홍익대학교 미술대학원 석사학위논문
- 오영근. (2012). 감성공간디자인의 실증적 연구-II, *한국실내디자인학회논문집* 21(1), 103-110
- 윤설민. (2012). 테마파크에서의 고객 체험이 신규 콘텐츠 개발에 대한 지속적인 지지의사에 미치는 영향: Pine과 Gilmore의 체험(4Es)요인을 중심으로, *서비스경영학회지* 13(1), 57-82
- 이병훈. (2011). 농촌관광마을의 스토리텔링 구현을 통한 장소성 확보, *계명대학교 박사학위논문*
- 이장욱, 김억. (2008). 감성 디자인을 적용한 체험 전시공간에 관한 연구, *대한건축학회 학술발표대회논문집*, 28(1)
- 장홍범. (2010). 체험요소(4Es)에 의한 체험공간연출방법에 관한 연구 : Pine과 Gilmore의 체험경제이론(Experience Economy)을 중심으로, *국민대학교 석사학위논문*
- 정서진. (2011). 살아있는 전시물, 교감하는 공간-‘생태체험관’ 설계 사례를 중심으로. *한국문화공간건축학회논문집*, 35, 82-90
- 정석순, 이준엽. (2011). 전시의 체험요소(4Es), 방문가치, 행동의도에 관한 연구-트릭아트 전시장에 방문한 학부모를 대상으로-, *관광연구저널* 25(2), 175-193

- 한숙영, 엄서호. (2005). Pine과 Gilmore의 체험영역 모델에 관한 검증, 관광학연구, 29(2), 131-148
- 홍인영. (2011). Robot theme park의 體驗要素와 訪問意思에 관한 研究 : Pine & Gilmore의 체험영역을 중심으로, 한양대학교 석사학위논문
- Fiore, A. M., Linda Niehm, Haemoon Oh, Miyoung Jeoung, Cheryl Hausafus. (2007). Experience Economy Strategies: Adding Value to Small Rural Businesses, Journal of Extension 45(2), 1-13
- Oh, H., A. M. Fiore, M. Jeoung. (2007). Measuring Experience Economy Concepts: Tourism Applications. Journal of travel research 46(2), 119-132
- Pine, B. J. II, Gilmore, J. H. (1998.) Welcome to the experience economy. Harvard Review, July-August. 97-105
- Pine, B. J. II, Gilmore, J. H. (1999). The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage. Boston, MA: Harvard Business School Press
- Hayes, Deborah, Nicola MacLeod. (2007). Packaging places: Designing heritage trails using an experience economy perspective to maximize visitor engagement. Journal of vacation marketing 13(1), 45-58
- Hosany, S., Witham, M. (2009). Dimensions of cruisers' experiences, satisfaction and intention to recommend. Working paper series, SoMWP-0905, School of management, Royal Holloway University of London
- Volpato, Giuseppe, Andrea Stocchetti. (2009). Old and new approaches to marketing- The quest of their epistemological roots. The proceedings of 10th International Conference Marketing Trends
- 농촌어메니티정보시스템 www.rural.rda.go.kr

Planning of Exhibit Halls in Rural Tourism Villages Applying Experience Factor(4Es) Theory

Jeung Won Lee · Eun Ja Kim

National Academy of Agricultural Science, Rural Development Administration, Suwon, Kyeonggi 441-853, Republic of Korea

Abstract

Building of exhibit halls in rural area has been a new trend with increasing investments in rural development. Exhibit hall can be an effective way to specialize rural village with amenity resources which is now in a flood of agritourism. However, most of exhibit halls being operated by rural villages have similar display on similar themes and are poorly managed.

To aggressively promote rural amenity resources in villages and make visitors satisfy through their experiences, this research reviewed experience economy theory of Pine and Gilmore(1998) and derived planning guidelines of rural theme exhibit hall applying experiential factors(Educational, Esthetic, Escapist, and Entertainment experiences). Finally, we applied these planning guidelines to a site, Igil village which is located in Cheorwon County, Gangwon-do, with a theme of a red-crowned crane for verification.

key words : Rural Amenity Resources, Rural Planning, Agritainment, Theme hall, Agritourism



Jeung Won Lee is a researcher of Department of Spatial Planning in the National Academy of Agricultural Science, Rural Development Administration, South Korea. Her research interests on rural landscape and rural planning and design.

Address: Department of Spatial planning, National Academy of Agricultural Science, Rural Development Administration, Suwon, Kyeonggi 441-853, South Korea
e-mail) imgarden@paran.com, phone) 82-31-290-0266



Eun Ja Kim is a researcher of Department of Spatial Planning in the National Academy of Agricultural Science, Rural Development Administration, South Korea. Her research interests on rural amenity values and amenity planning.

Address: Department of Spatial planning, National Academy of Agricultural Science, Rural Development Administration, Suwon, Kyeonggi 441-853, South Korea
e-mail) kej@korea.kr, phone) 82-31-290-0264