공모과제 12-03

강원도 '농촌문화 콘텐츠' 개발의 실태와 활성화 방안
- 강릉지역 '3개 농촌체험마을'을 중심으로 -

A Study on the Actual Condition and the Promotion of Rural Cultural Contents

| 이 경 화 |

강원발전연구원
RESEARCH INSTITUTE FOR GANGWON

국립중앙도서관 출판시도서목록(CIP)

강원도 '농촌문화 콘텐츠' 개발의 실태와 활성화 방안 = (A) study on the actual condition and the promotion of rural cultural contents : 강릉지역 '3개 농촌체험장'을 중심으로 / 이경화 〔지음〕. — 춘천 : 강원발전연구원, 2012
p. ; cm. — (공모과제 ; 12-03)

권말부록: 3개 마을의 콘텐츠 개발을 위한 스토리 원소스 분류
ISBN 978-89-5705-414-7 93520 : 비매품

농촌 체험〔農村體驗〕
농촌 관광〔農村觀光〕

522.1-KDC5
338.18-DDC21 CIP2012005944

목차

요약문

Ⅰ. 연구의 개요 ····· 1

1. 연구의 배경과 목적 ····· 1
2. 연구의 방법과 범위 ····· 2
   2.1. 연구의 방법 ····· 2
   2.2. 연구의 범위 ····· 4
3. 연구의 추진 방법 ····· 6

Ⅱ. 향토자원과 농촌문화 콘텐츠 ····· 9

1. 문화 콘텐츠의 개념과 농촌문화 콘텐츠 ····· 9
2. 향토자원과 문화 콘텐츠 ····· 12
3. 향토자원을 활용한 스토리텔링 방법 ····· 15
   3.1. 스토리텔링 구조 만들기 ····· 16
   3.2.'단오문화'의 스토리텔링 방법 ····· 21

Ⅲ. 강릉지역 3개 마을의 농촌문화 콘텐츠 활용 사례 ····· 23

1. 3개 마을의 사업 구분 ····· 23
2. 녹색농촌체험마을 : 학산 마을 ····· 26

3. 농산촌 테마관광 마을 :'대굴령 마을' ····· 39
4. 농촌 전통테마 마을 :'강릉 해살이 마을' ····· 45
5. 농촌문화 콘텐츠와 체험관광 프로그램 활용 ····· 49

Ⅳ. 농촌문화 콘텐츠의 개발과 활용 ····· 57

1. 농촌문화의 개발과 마을 리더의 역할 ····· 57
2. 농촌문화의 자원 개발과 활용 ····· 59
3. 농촌문화의 가치 공유와 소통 ····· 61
   3.1. 학산 마을의 스토리 어메니티와 '단오문화사업단'과의 협업 사업 ····· 62
   3.2. 대굴령 마을과 (사)강릉 바우길 ····· 66
   3.3. 해살이 마을의 축제 참여와 주민화합 ····· 67
4. 농촌문화의 통합지원 조직과 역할 ····· 69

Ⅴ. 요약 및 결론 ····· 75

참고 문헌 ····· 83

부록 : 3개 마을의 콘텐츠 개발을 위한 스토리 원소스 분류 ····· 85

ABSTRACT ····· 159

표목차

<표 Ⅰ-1> OECD(2006)가 제시한 새로운 농촌 사회·공간의 패러다임 ····· 3
<표 Ⅰ-2> 주제 분류 구성 ····· 4
<표 Ⅰ-3> 강릉시 마을 사무장 현황 ····· 6
<표 Ⅱ-1> 콘텐츠의 분류 및 종류 ····· 10
<표 Ⅱ-2> 향토자원의 일반적 유형 ····· 13
<표 Ⅱ-3> 사업화 대상으로서의 향토자원 분류 ····· 14
<표 Ⅱ-4> '단오문화'의 OSMU 스토리텔링 ····· 18
<표 Ⅱ-5> 축제의 스토리텔링 창출 과정 ····· 18
<표 Ⅲ-1> 강릉시『새농어촌 건설운동』사업에 따른 마을별 현황 ····· 24
<표 Ⅲ-2> 학산마을 어메니티 자원조사 현황 ····· 27
<표 Ⅲ-3> 학산마을 체험 프로그램 유형 ····· 28
<표 Ⅲ-4> 학산마을 체험 프로그램 전개 ····· 30
<표 Ⅲ-5> 학산마을 계절별 프로그램 분류와 유형 ····· 32
<표 Ⅲ-6> 비상 프로그램의 목록 ····· 36
<표 Ⅲ-7> 대상별 체험 프로그램 개발 ····· 37
<표 Ⅲ-8> (가칭) 학산 마을 '생생 문화재 활용' 사업 운영(안) ····· 38
<표 Ⅲ-9> 세부 추진 일정 ····· 39
<표 Ⅲ-10> 강릉지역 농산촌 체험관광 개요 ····· 40
<표 Ⅲ-11> 대굴령 마을 체험 프로그램 ····· 40
<표 Ⅲ-12> 대굴령 마을의 어메니티 자원 ····· 41
<표 Ⅲ-13> 해살이 마을 '개두릅' 축제 ····· 46
<표 Ⅲ-14> 해살이 마을 어메니티 자원 ····· 46
<표 Ⅲ-15> 해살이 마을 체험 프로그램 ····· 47

<표 Ⅲ-16> 해살이 마을 사업 SWOT 분석 ····· 47
<표 Ⅲ-17> 해살이 마을 사업 분야별 소득 현황(2011년 기준) ····· 48
<표 Ⅲ-18> 해살이 마을 체험 공간 조성 현황 ····· 48
<표 Ⅲ-19> 해살이 마을 연도별 방문객 및 소득 현황 ····· 48
<표 Ⅲ-20> 해살이 마을 단계별 사업 발전 계획 ····· 49
<표 Ⅲ-21> 3개 마을의 계절별 특성화 체험 프로그램 ····· 51
<표 Ⅲ-22> 3개 마을 체험 프로그램의 지역성 평가 ····· 52
<표 Ⅲ-23> 농산촌 체험관광 SWOT 분석 ····· 54
<표 Ⅳ-1> 마을(기업)과 사회적 기업·NPO 협업 사례 ····· 62
<표 Ⅳ-2> 학산 마을 '단오문화 상설 체험장' 사업 운영(안) ····· 65
<표 Ⅳ-3> '해살이 마을 향토 음식점' 매출액 현황 ····· 68

그림목차

<그림 Ⅱ-1> '농촌문화 콘텐츠'의 개념 ····· 11
<그림 Ⅱ-2> 향토자원의 활용 형태 ····· 15
<그림 Ⅱ-3> 전통+현대 문화의 원소스 멀티유스 ····· 16
<그림 Ⅱ-4> '단오문화'의 OSMU 스토리텔링 ····· 17
<그림 Ⅱ-5> 스토리텔링 소재 활용 ····· 21
<그림 Ⅲ-1> 학산 마을 테마 설정 방향 ····· 29
<그림 Ⅱ-5> 학산 마을 테마 설정 개념 ····· 29
<그림 Ⅲ-3> 자원 발굴과 활용 ····· 50
<그림 Ⅳ-1> 굴산사지 발굴 ····· 63
<그림 Ⅳ-2> 대굴령 마을 사업장 전경 ····· 66
<그림 Ⅳ-3> 대굴령 마을 게스트 하우스 ····· 67

요 약 문

이 연구의 근본적인 문제의식은 농촌의 문화자원을 콘텐츠로 만든다는 것이 어떤 의미이고, 어떤 방향으로 이루어져야 하는가에서 출발하였다. 여기에는 문화 콘텐츠의 개념을 보다 확대 해석해 다시 정의함으로서 그것이 농촌문화 발전에 기여할 수 있는 방안을 모색하였다. 이는 문화 콘텐츠의 궁극적인 기능이 단순히 경제적 효과에 있는 것이 아니라 사회·문화적 파급 효과에 있다는 것을 전제하기 위함이다.

농촌문화 콘텐츠는 농촌의 문화자원인 전통지식과 향토자원의 가치를 인식한 주체가 그것을 소재로 창작활동, 예술·놀이 활동을 통해 만들어낸 결과물이다. 문화 콘텐츠 개발이 도시의 문화산업 발전이 아닌, 농촌의 향토산업 발전에 기여할 수 있도록 한다는 점이다.

연구의 대상인 강릉지역의 '학산 마을', '대굴령 마을', '해살이 마을' 모두는 '단오문화'의 전통문화적 요소를 원소스로 한 '농촌체험 관광마을' 프로그램으로 사업을 운영하고 있다. 농촌에 산재해 있는 문화적 요소를 담은 상품에 메시지를 더하면 소비자는 상품과 함께 그 안의 의미와 정신을 소비하게 된다. 농산물이라는 상품에 의미가 부여되는 것이다. 가령 농산물에 담긴 의미의 전달은 브랜드, 포장재, 팜플렛 등을 통해 이루어질 수 있다. 그 이야기와 메시지를 동화, 애니메이션, 공연 등의 또 다른 형태의 창작물로도 만들 수 있다. 중요한 것은 스토리텔링을 통해 농촌문화 자원에 메시지를 담아내는 것이다. 농촌관광을 비롯한 현재의 관광 트랜드는 과거와는 달리 '감성', '체험', '교육', '목적형' 등과 같은 욕구의 해소와 함께 개인 중심적 활동으로 전환되고 있다. 이러한 요구는 지역문화에 기반을 둔 스토리텔링을 통하여 그 감성적 체험을 극대화 할 수 있을 것으로 본다.

3개 마을이 지향하고 있는 '단오 마을'의 이미지를 스토리텔링을 통해 엮어지는 것도 농촌관광에서 찾을 수 있는 상품 가치의 이해로 본다. 3개 마을의 문제 해결 방법에 있어, 이 마을을 다른 마을과 다르게 만든다면, 무엇을 만들 것인가? 이 마을에 새롭게 만들 수 있는 자산이 무엇인가? 이러한 시각은 기존의 마을 사업(역사문화마을사업, 새농어촌건설운동, 정보화마을사업)에서 얻어진 하드&소프트웨어에 대한 고민이 절실하

다는 것이다.

마을의 구체적인 연구는 흔히 알고 있는 '마을 자산'을 찾는 것이 아니라, 이 보다는 기존의 다양한 어메니티 자원을 엮어 '새로운 자산'을 만드는 일에 집중하는 것이 우선적으로 필요하다.

학산마을은 달리 표현하면 '단오(제) 마을'의 역사·문화적 성격을 폭넓게 갖고 있다. 마을을 대표하는 킬러 콘텐츠로서의 '단오문화'를 테마로 삼고 있는 상황에서 '집중'이 필요하다. 강릉단오제는 무형유산의 전승기반을 두고 있기 때문에 집중적으로 '단오문화마을' 혹은 '단오마을'로 학산 마을의 기층기반을 둔다고 해도 무리는 없을 것이다. 이 마을이 '단오마을'이라고 하는 대외적 이미지 홍보와 지속적인 발전을 위해서는 크든 작든 체험 프로그램을 운영할 수 있는 인적·물적 예산 확보가 절실하다. 그리고 사회적 기업인 『단오문화사업단』과의 인적 네트워크를 통해 체험 프로그램 운영의 내실화 또한 기대할 수 있다.

'대굴령 마을' 또한 '학산 마을'이 담고자 하는 '단오(제)' 관련 테마를 심도있게 다루고 있다. 학산 마을에서 처럼 어메니티 문화자원으로 활용하고 있는 소재들을 모아 마을 축제로 이끌어 가고 있다. 이는 강릉지역에서 '단오(제)'라고 하는 전통문화 요소들의 그 범위가 넓다고 하겠으며, 여러 마을과 연계되어 있기 때문이다. '해살이 마을' 또한 '해살이'의 의미가 '창포'의 다른 이름으로 해서 붙어진 것이라고 볼 때, 강릉지역의 마을 만들기 중심 테마는 '강릉단오제'와의 맥을 함께하고자 하는 의도로 보여진다. 해살이 마을은 농촌 어메니티 자원을 사업 초기부터 높은 활용도를 통해 농촌체험 관광마을로 급성장한 우수 마을로 평가받고 있다.

농촌관광 프로그램의 일면을 보여주는 것이 마을 축제일 것이다. 강릉지역의 마을 대부분은 계절별로 2~3개의 축제를 지니고 있다. 그 축제가 농촌의 소득기반을 확대하여 실질적인 농가 소득을 창출하는 것이 목적이라고 할 때, 마을 축제 본래의 가치는 높다고 하겠다. 하지만 지속적인 마을 축제로 거듭나기 위해서는 콘텐츠의 원소스도 중요하지만, 거듭되는 시행착오의 문제점을 발견하는 것이 더 나은 발전을 위해서는 필요하다. 대굴령 마을의 경우 '대굴령 마을 단오 이야기 축제'는 그 기저에 '장소 자산(place assets)'을 활용한 마을 축제로 볼 수 있다. 향후 이 축제는 재생의 문화적 자산 가치가 높기 때문에 다시 시작해도 의미가 있다.

3개 마을별로 전통문화 체험 프로그램 내용들을 분석해 볼 때, 마을 사업의 주체들이라 할 수 있는 지역 주민들이나 담당 공무원들에게 있어서 전통문화는 지역성이 크게 고려되었다는 점이다. 단순히 전통문화를 옛날의 생활문화나 유무형의 문화재 등으로 인식하는 경향 보다는 마을이 담고 있는 역사적 바탕 위에서 문화현상을 찾아내고 있다는 것이다. 여기서 '지역성'은 두 가지 범주의 의미를 담고 있다. ①지역의 전통문화와 맥을 같이 하는 지역성, ②지역의 전통문화와는 크게 상관없이 지역에 맞게 다른 전통문화를 재구성하거나 새롭게 개발한 것으로서 지역성이 있다.

농촌문화를 이해하고 그 가치를 표현하는 수단이 농촌문화 콘텐츠로 정의한다면, 이 콘텐츠 개발을 위해서는 지역민 스스로가 삶의 터전으로 살고 있는 마을문화에 대해 자신감과 자긍심을 가지고 지역적인 공감대와 지역민의 동질성이 확보되어야 할 것이다. 그리고 지역문화의 올바른 이해와 인식이 바탕이 되지 않으면 특정 집단의 이해관계에 의해 일회적으로 끝나게 된다. 그래서 농촌문화 콘텐츠 개발은 농촌 지역사회 공동체의 자발적이고 주체적인 동기에 의해 개발이 이루어져야 하기 때문이다.

오늘날 문화 콘텐츠는 단순한 상품과 서비스의 의미를 넘어 하나의 문화 현상이다. 이는 콘텐츠가 공장에서 생산된 물건을 일방향적으로 소비하는 방식이 아니다. 매체를 통해 소비자도 새로운 콘텐츠를 만들고 향유하는 방식으로 이루어지고 있기 때문이다.

농촌문화 콘텐츠도 농촌을 매체로 다양한 문화 활동들이 이루어지도록 한다면, 그 안에서 농촌문화를 경험한 사람들이 자발적이고 능동적으로 콘텐츠를 만들어 낼 것이다. 이러한 자발성이 콘텐츠의 창의성과 예술성으로 연결되어 양질의 농촌문화 콘텐츠가 만들어질 수 있다.

강릉지역 3개 마을을 대상으로 농촌문화 콘텐츠의 활용 방법을 살펴보았다. 3개 마을이 제대로 된 체험관광 마을이 되기 위해서는 학산 마을·대굴령 마을·해살이 마을에만 있는 고유한 문화자원을 발굴해야 한다. 그리고 마을 네트워크가 필요하다. 그것은 단오문화의 이미지를 담고 있는 전통문화 콘텐츠, 즉 마을 민속에서 대안을 찾는 것이 지속가능한 발전으로 이어지는데 있어 큰 의미를 담고 있다. 강릉시는 마을 발전 방향으로 저탄소 녹색성장 마을, 농수산물 공동 브랜드화 등 자립형 소득 중심 마을을 선호하고 있으며, 비전을 좀 더 구체화하기 위한 노력이 필요하다.

Ⅰ. 연구의 개요

1. 연구의 배경과 목적

‘농촌체험마을’ 사업은 농촌문화의 향유를 보다 적극적인 방식으로 서비스하고자 만들어가고 있는 지속가능한 진행형이다. 이에는 마을의 자원인 농산물, 축제, 관광, 체험, 교육 등을 활용하여 재화와 서비스의 형태로 새롭게 만들어 가는 것이며, 우리 시대의 사회 구성원들과 농촌의 향토자원을 함께 향유하고 있는 것이다.

도시적 관점에서 ‘농촌’에 대한 그동안의 인식은 고향과 농경지의 이미지로 그려져 왔다. 그러나 최근 들어, 축제, 관광, 교육 등 여가의 장(場)으로 변용(變容)의 패러다임[1]을 겪고 있다. 농촌은 농촌문화, 유물유적, 생태환경, 전통문화 등을 만날 수 있는 ‘문화 보고지’의 의미를 지니게 되었다.

사회·문화적 변화 속에서 지역 활성화와 농촌 발전을 위해 농촌문화를 어떻게 개발할 것인가가 농업·농촌 정책의 주요한 과제로 떠오르고 있다. 오늘날 농업·농촌 정책이 농업기술, 농가소득, 농촌문화의 유기적 관계 속에서 이루어지고, 농촌문화 콘텐츠 개발도 이러한 정책의 연장선상에서 연구되어야 한다.

농촌발전을 위해 농촌문화 콘텐츠 개발은 어떤 의미이며, 어떻게 이루어져야 하는가? 농촌진흥청은 농촌의 문화자원을 향토산업을 위한 ‘향토자원’으로 인식하고, 이를 발굴

1) 향후 농촌의 의미는 <삶터·일터·쉼터>로써 기능을 할 수 있어야 하며, 이를 통해 농촌의 발전은 3가지 측면에서 접근되는데, ① 사회적 발전 ② 경제적 발전 ③ 문화적 발전이다.
박진도, “한국 농촌 사회의 장기 비전과 발전 전략”, 「농촌사회」 20(1), 2010. 참조.

·조사하고 연구개발해 농촌발전에 기여할 수 있는 방안을 모색하고 있다.

그동안은 '향토자원'의 발굴·조사가 이루어졌다면, 최근에는 그러한 자원을 활용해 어떤 재화와 서비스를 만들 것인가에 집중하고 있다. 이점이 농촌문화 콘텐츠 개발로 변용(變容)되어, 그동안 발굴·조사한 농촌의 '전통지식'[2]과 '향토자원'을 어떻게 콘텐츠로 만들어 농가소득과 지역 활성화에 기여토록 할 것인가에 맞추어져 있음에 연구의 필요성을 제시한다.

지금까지는 농촌지역의 고유한 자원에 대한 체계적인 조사와 분석 보다는 서둘러 농촌자원의 활용 측면만을 강조한 연구가 거의 대부분이었다. 이를 극복하기 위해 현장성과 견주어 봄으로써, 농촌의 문화 콘텐츠 개발을 위해서는 무엇보다도 먼저, '농촌자원의 가치'를 어떻게 발굴하고, 확장시켜, 그 지역만의 특수하면서도 보편적인 가치로 전환(콘텐츠화)시켜 낼 것인가가 필요하다.

2. 연구의 방법과 범위

2.1. 연구의 방법

우리나라의 농업·농촌 정책 페러다임이 부문 성격이 강한 농업정책에서 '농업의 다원적 가치', 즉 농촌이라는 '공간'이 가지고 있는 사회적·경제적·문화적 가치를 개발하는 농촌 정책으로 이동하고 있음을 주목한다.

'농촌'이라는 담론이 농업과 농촌을 분리하는 것이 아니라, 농촌 사회와 공간을 함께 고려해 농촌 정책 사업과 지역발전 전략을 수립한다는 것이다.[3]

2) 전통지식(Tradition Knowledge)은 특정한 사람 또는 지역 사회를 배경으로 전승되어오면서 생성된 전통기술이나 창조물에 내재하는 지식 체계임. 광의의 전통지식 개념에는 전통의약, 전통식품, 농업 및 환경 등에 관한 지식뿐만 아니라, 전통미술·전통음악 등 전통예술에 관한 지식 및 민간 전승물을 포함(특허청).

3) 이해진, "농촌정책 패러다임의 변화와 농촌지역 개발사업-'농촌마을 종합개발산업'을 사례로", 「농촌사회」 19(1), 2009, pp.7~47.

〈표 Ⅰ-1〉 OECD(2006)가 제시한 새로운 농촌 사회·공간의 패러다임[4)]

구 분	과거 접근 방식	새로운 접근 방식
주요 목표	평준화, 농가 소득, 농가 경쟁력	▪ 농촌지역의 경쟁력, 지방 자산의 물가 안정, 미활용 자원의 개발
핵심 대상	농 업	▪ 농촌경제의 다양한 부문 (농촌관광, 가공업, 정보통신)
핵심 수단	보조금	▪ 투 자
핵심 주체	중앙정부, 농민	▪ 다차원적 부활 : 초국가, 국가, 지역, 지방) ▪ 다양한 로컬 이해 당사자(공공, 민간, NGO)

농촌문화 콘텐츠에 대한 연구는 지역 마케팅과 경제 활성화를 위한 농촌 축제와 관광 차원에서 주로 이루어져 왔다.

예를 들어 '전통문화', '농촌체험', '문화예술' 소재를 활용해 지역을 마케팅 할 수 있는 다양한 프로그램을 축제 문화 콘텐츠로 제안한 연구[5)]가 있으며, 농촌 체험·관광이 농산물 구매와 직거래에 어떤 영향을 미치는가를 설문 조사한 연구[6)]는 농촌을 알리고 농산물을 판매하기 위해 농촌문화를 어떻게 콘텐츠화 할 것인가에 초점을 맞추고 있다. 이러한 연구들은 문화 콘텐츠가 지역과 농산물을 마케팅하는 효과를 주목할 뿐, 그것이 어떻게 문화적인 방식으로 이루어지고 있는가는 설명하지 못하고 있다.

문화(콘텐츠) 산업의 성장과 함께 지역문화 콘텐츠에 대한 연구도 이루어지고 있다. 하지만 문화산업 기반의 지역문화 콘텐츠는 지역의 문화 산업자들을 위한 것이기 때문에 농촌문화 콘텐츠가 농촌 발전과 연결되기 위해서는 문화산업이 아닌 향토산업의 발전을 위한 것이어야 하고, 궁극적으로 농촌의 사회·경제·문화적 발전에 기여할 수 있어야 한다.

---

4) 이해진, 위 글 참조.

5) 차동욱, "농촌지역 문화 콘텐츠 개발을 통한 지역 마케팅에 관한 연구-김제 지평선 축제 프로그램을 중심으로", 「농촌사회」 16(1). 2006.

6) 정구조·진현정·설봉식, "농촌체험관광이 농특산물 구매 및 직거래에 미치는 영향", 「농촌경제」 32(4), 2009, pp. 35~56. 하드웨어적 요소는 농촌체험에 대한 만족도를 높이는 데는 기여하지만, 이것이 곧바로 지역 농산물 구매나 구매 의도로는 이어지지 않는 것으로 나타났음.

2.2. 연구의 범위

1980년대부터 시작된 주제별 '농촌관광' 연구의 변화를 정리해 보면 다음과 같다.

○ 농촌관광에 대한 연구는 1983년 관광농업공원 도입으로 처음 시작됨
○ 1990년대 관광농업 개발, 조성계획, 발전방안에 대한 연구가 주를 이룸
○ 2000년대 전반은 그린투어리즘과 농촌관광 연구가 함께 이뤄지면서 이에 대한 개념 정립, 마을 만들기, 활성화 방안 등의 연구가 주를 이룸
○ 2000년대 후반은 농촌관광의 본격적인 시대로 개발 계획을 넘어 운영관리 연구, 인식 연구가 활발히 이루어짐
○ 또한, 개발계획 및 운영 이외에도 정책 연구, 평가 연구가 진행되어 농촌관광 마을 및 사업에 대한 평가가 꾸준히 이뤄지고 있음.
○ 특히, 2000년대 후반에 이뤄진 인식 연구는 기존 공급자 위주의 개발 계획에서 벗어나 수요자의 만족도, 선호도, 방문도 등을 고려한 농촌관광의 모습을 나타내고 있음.

〈표 Ⅰ-2〉 주제 분류 구성

구 분	구성 항목
이론 연구	관광농원, 그린투어리즘, 농촌관광, 민속학, 생태관광, 슬로관광, 어메니티 국제화, 지속가능, 경관, 체험 등
정책 연구	관광농업, 경관농업, 그린투어리즘, 농촌관광, 어메니티, 환경보호 등
사례 연구	국내/국외, 개념 및 이론, 정책, 인식, 계발계획 및 조성, 운영, 평가 등
인식 연구	만족도, 방문도, 선호도, 참여도, 갈등, 형태, 가치, 주민인식 등
개발 계획 연구	개발(발전) 계획, 실태분석, 자원·조성 활용, 경제 활성화 등
운영 연구	관리운영, 마케팅, 수요, 수익성, 숙박, 주민교육, 프로그램 등
평가 연구	관리, 기능, 농촌성, 성과, 어메니티, 환경, 이미지 등

이 과제는 위 표에 제시된, 운영 연구와 평가 연구를 혼합한 형태의 연구로 진행될 것이다. 특히, 농촌체험마을의 경영 및 운영, 소득 및 수익성, 상품, 수요추정, 숙박시설,

마을주민 교육, 마을 축제, 체험 프로그램 등에 대한 것이다.

우리 사회에서 농촌, 농산물, 농민에 대한 가치는 어떻게 변화하고 있는가? 향후, 10년 후에 농촌은 우리에게 어떤 가치로 존재하게 될 것인가? 농촌의 가치 향상을 위해 문화 콘텐츠는 어떤 기여를 할 수 있는가? 이러한 물음들에 대한 답을 찾는 것이 연구의 목적이며 방법론이다.

이 연구에서는 농촌 발전을 위해 농촌의 문화를 콘텐츠로 만든다는 것이 어떤 의미이고, 어떤 방향으로 이루어져야 하는가를 살펴볼 것이다. 여기에는 문화 콘텐츠의 개념을 보다 확대 해석해 다시 정의함으로서 그것이 농촌 문화 발전에 기여할 수 있는 방안을 모색하는 것이다. 이는 문화 콘텐츠의 궁극적인 기능이 단순히 경제적 효과에 있는 것이 아니라 사회·문화적 효과에 있다는 것을 전제하기 위함이다.

농촌문화 콘텐츠는 농촌의 문화 자원인 전통지식과 향토자원의 가치를 인식한 주체(내지인 & 외지인)가 그것을 소재로 창작활동, 예술·놀이 활동을 통해 만들어낸 결과물이다.[7)]

문화 콘텐츠 개발이 도시의 문화산업 발전이 아닌, 농촌의 향토산업 발전에 기여할 수 있도록 한다는 점에서 기존의 연구와는 다른 차원에서 접근하고자 한다.

○ 공간적 범위

강릉지역 3개 마을을 중심으로 그동안(최근 3년) '농촌체험 마을' 사업을 통해 구축된 하드웨어(체험형 시설)와 이에 따른 체험 프로그램 운영 시스템, 연간 사업 실적 및 향후 계획 등이 연구의 내용이며 범위이다.

○ 시간적 범위

최근 3년간의 面(마을) 단위 사업성과 및 사업 진행(추진) 상황을 면밀히 조사·연구하며, 이를 극복한 사례 및 지속 가능한 사업으로 연계될 수 있는 아이템을 제안한다.

---

7) '농산물'이 농민들의 '창작 활동'의 결과물이라면, '수공예품'은 농민들의 '예술 활동' 결과물임. 한 예로 누비공예, 짚풀공예, 왕골공예, 염색 등은 짚과 왕골을 사용한 농민들의 '예술 활동'의 결과물임. 그리고 강릉단오제, 삼동굿 축제, 탈춤 축제, 농산물 축제 등은 농민들의 '오락 활동'이자 '여가 활동'의 결과물이라고 할 수 있음.

○ 사업적 범위

현재 '농촌문화 콘텐츠'의 변화는 중앙부처 또는 지자체의 지원사업(공모)을 통해 다양한 변화를 가져왔다. 하지만 3~5년차에 걸쳐 지원된 사업비가 종료되면, 그 이상 자립 활성화로 진화되지 못하고 있다. 이러한 상황적 한계와 이를 극복하기 위해, 이미 개발된 프로그램을 적용할 수 있는 인적자원 활용방안 등을 지속가능한 사업으로 제안한다.

3. 연구의 추진 방법

연구 과제 목표는 ① 차별화된 농촌체험 프로그램의 개발 상황 조사, ② 농촌 체험마을의 역량 및 경쟁력 강화 실태 분석, ③ 지역사회 기반 경제 활성화 및 고품질 체험 프로그램 서비스 제안이다.

이에 따른 문제 인식 및 현안 사항을 진단해 보면, ① 각종 '농촌개발' 관련 사업들을 통한 '시설 기반' 중심의 여건 마련으로 체험 프로그램 및 운영관련 소프트웨어(software) 기반이 부족하다는 것이다. ② 마을별 급속적인 노령화, 프로그램 운영인력 부족, 체험 프로그램의 품질저하 및 존폐위기, 마을 운영 실무진 지원(기간) 만료에 따른 위기 봉착 등이다.

〈표 Ⅰ-3〉 강릉시 마을 사무장 현황

2011	2012	2013	2014	비 고
10명	6명	4명	1명	• 임기 : 5년 • 지원 : 월 120만원

* 녹색농촌체험마을, 전통테마마을 사무장 기준

③ 농촌체험 프로그램의 문제이다. 이는 형식적이며 획일화된 프로그램으로 운영으로 마을별 특화 체험 프로그램이 미흡하며, 단순・일회성 프로그램 중심으로 수확 체험(옥수수 따기, 감자 캐기 등), 숙박업 중심으로 비수기(봄・가을・겨울)와 성수기(여름)의 차이가 매우 크다. 따라서 ④ '농촌개발' 사업에 의해 조성된 마을별 시설물에 적합한

프로그램 필요하며, ⑤ 마을별(지역적) 특성, 환경(문화・자연・생태) 특성, 농업기반 등을 고려한 마을별 차별화된 프로그램 필요하다. 끝으로 ⑥ 농촌체험 마을별 연계 체험 프로그램이 전무하다는 것이다.

따라서 3개 마을에 소재해 있는 마을별 '체험 학습장' 실태 및 프로그램 운영 상황을 현장 조사 및 이장(里長), 영농법인 대표 등의 면접을 통해 자료를 구축한다. 마을별 사업 진행 등과 관련된 의사결정 구조, 예산(수익 구조), 활동인력 등을 통계 수치를 통해 조사 연구한다.「강릉시 마을 만들기 지원센터」의 역할과 기능, 지자체(강릉시 농업기술센터, 강릉시 농어촌 공사 등)의 정책 사업 등을 고려한 마을별 네트워크 실태, 마을별 농산물을 테마로 한 축제 등을 조사 연구한다.

향후, 문제 해결 및 대안으로는 '지역문화 마케팅' 사례 발표에서 담론화된 "영의정 100명 보다, 기생 한 명이 낫다"는 것이다. 이는, 지역 자산평가의 가중치와 관련하여 생각해 볼 이야기다.

마을 자원 조사 방법으로는 ① 이 마을이 다른 마을하고 다른 것이 무엇인가? 과연 이 마을이 다른 마을과 차별화된 자산을 가지고 있는냐? 즉, 새로운 시각으로 보는 것이다. ② 이 마을을 다른 마을과 다르게 만든다면, 무엇을 만들 것인가? 이 마을에 새롭게 만들 수 있는 자산이 무엇인가? 이는 마을에 대한 구체적인 연구를 통해 흔히 알고 있는 '마을 자산'을 찾는 것이 아니라, 이 보다는 '새로운 자산'을 만드는 일에 집중하고자 한다.

따라서 강릉지역 3개의 마을별 자원 조사를 통해 특화된 어메니티 자원을 조사 분석한다. 마을별 특성을 고려한 체험 프로그램 개발 및 운영인력 지원 방안 모색으로 계절별 마을 축제, 마을과 마을을 연계한 체험 프로그램 등, 마을기업, 사회적 기업과 연계한 농촌체험 프로그램 인력 지원 등의 방안을 사례를 통해 제시해 본다.

농촌문화 콘텐츠를 개발한다는 것은 어떤 상품이나 서비스를 개발한다기보다는 문화주체가 문화자원을 가지고 문화 활동을 할 수 있는 기회와 장을 마련해 주는 방식으로 이루어지는 것이 바람직하다고 본다.

문화 활동을 하는 문화주체는 농촌 내지인일 수도 있고, 외지인일 수도 있다. 중요한 것은 그들이 농촌을 놀이터 삼아 다양한 문화 활동을 할 수 있게 만드는 것이다. 이 과정에서 만들어지는 것이 곧 농촌의 문화콘텐츠가 되는 것이다.

Ⅱ. 향토자원과 농촌문화 콘텐츠

1. 문화 콘텐츠의 개념과 농촌문화 콘텐츠

2005년 UNESCO가 발표한「문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약」에 따르면, '문화 콘텐츠'는 "문화적 정체성에서 비롯되거나 거기에 표현되어 있는 상징적 의미(symbolic meaning), 예술적 감각(artistic dimension), 그리고 문화적 가치(cultural values)이다."[8] 유네스코가 정의한 콘텐츠의 무형성, 즉 콘텐츠에 표현되어 있는 의미, 아름다움, 가치 등은 콘텐츠가 담고 있는 메시지라 할 수 있다.

이처럼 콘텐츠의 의미와 가치를 담은 메시지의 표현물로 매체를 통해 전달된다는 점에서 목적, 내용, 매체, 성격, 형식, 장르, 매체의 디지털화 여부, 네트워크 여부에 따라 다양한 성격의 콘텐츠로 만들어진다. 이러한 기준에 따라 윤유석은 다음과 같이 콘텐츠의 종류를 분류하였다.[9]

8) "cultural content refers to the symbolic meaning, artistic dimension and cultural values that originate from or express cultural identities."

9) 윤유석, "농촌 활성화를 위한 문화콘텐츠 개발 방안",『인문콘텐츠』제21호, 인문콘텐츠학회, 2011. p.113.

〈표 Ⅱ- 1〉 콘텐츠의 분류 및 종류

분류 기준	콘텐츠의 종류
목 적	관광・전시 콘텐츠・축제・공연 콘텐드 등
내 용	역사・문학・예술・민속(전통)・농촌 콘텐츠 등
매 체	방송・인터넷・모바일・신문 콘텐츠 등
성 격	정보・엔터테인먼트・교육・에듀테인먼트 콘텐츠 등
형 식	문자・음원・영상・2D/3D・멀티미디어 콘텐츠 등
장 르	영화・게임・애니메이션・광고 콘텐츠 등
디지털화 여부	디지털・아날로그 콘텐츠
네트워크 여부	온라인・오프라인 콘텐츠

위의 표에서 보듯이, 콘텐츠의 내용적 측면에서 '농촌 콘텐츠'라고 하는 분류가 가능하다. 그리고 '농촌'이라고 하는 공간은 광의성을 담고 있기에 구체적인 범위가 필요하다. 이에 '농촌'+'문화'를 접목하게 되면, 앞서 정의한 콘텐츠 본연의 개념에도 다가갈 수 있다.

한편으로 '농촌문화'는 콘텐츠 개발에 있어 상대적인 나름의 특이성(가치・의미)을 지녀야 한다. 그러기 위해서는 위 <표 Ⅱ-1>에 제시된 '관광 콘텐츠'를 '농촌관광 콘텐츠'로 구체화 할 수 있으며, '축제 콘텐츠'나 '민속 콘텐츠' 등도 농촌문화가 바탕이 된 축제 콘텐츠로 개발될 수 있다. 그리고 이러한 농촌 관련 개별 콘텐츠를 개발하는데 있어 원-소스(One-Source)를 제공할 수 있는 근본적인 연구는 민속(전통) 콘텐츠에서 찾아야 할 것이다.

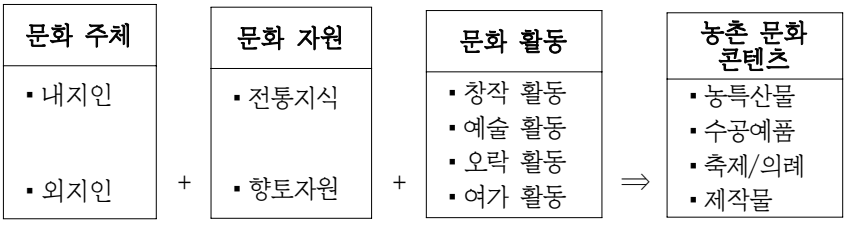
한 예로 농림부가 2002년부터 시행하고 있는 '녹색농촌체험마을' 사업의 목적을 보면, "친환경 농업, 자연경관 등을 활용한 농촌체험관광 활성화를 통해 농업부가가치를 증진시키고 농가의 소득향상에 기여하며, 도시민의 다양한 수요에 맞는 휴양・체험 공간으로 녹색농촌체험마을을 조성하여 농촌체험관광 및 도농 교류 거점으로 활용"하는 것이다.

주목되는 점은 농촌문화 콘텐츠인 민속(전통)문화들이 농촌지역의 주요한 어메니티(amenity)로 작용되어야 한다는 것이다. 분명한 것은 농촌(농업)에는 도시나 다른 산업에서 찾아볼 수 없는 고유한 가치가 있는 것으로 인식되었으며, 그런 생각들이 각종 농업과 농촌 활성화 기획 사업에 투영된 것이다. 농촌(농업)이 갖는 '어메니티(amenity)'를

'농촌자원', '향토자원', '지역유산' 등으로 한정해 볼 때, 민속문화의 조사·연구가 바탕이 되어 농촌문화 콘텐츠 개발로 융합되어야 할 것이다.

이상의 내용을 정리하면, '농촌문화 콘텐츠'는 농촌의 문화자원인 전통지식과 향토자원의 가치를 인식한 누군가가 그것을 소재로 창작 활동, 예술 활동, 놀이 활동을 통해서 만들어 낸 결과물이다. 그 주체는 농촌 내부의 농민과 농촌 공동체가 될 수 있고, 외부의 공공기관이나 민간 기관, 혹은 개인이나 단체가 될 수 있다. 중요한 것은 그 문화 주체는 농촌문화 자원의 가치와 의미를 인식하고 체화한 후 그것을 다른 사회 구성원들과 공유하려고 한다는 것이다.

예를 들어, 농민과 농촌 공동체 등 내지인이 주체가 되어 전통지식과 향토자원을 가지고 만들어낼 수 있는 가장 핵심적인 창작물에는 '농작물'이 있다. 농민들은 농사를 짓기 위해 자신들의 모든 지식과 경험을 사용하고, 절기와 계절에 맞춰 무엇을 해야 할지 기획하고 실행해 농작물을 만들어 내기 때문이다. 농산물이 농민들의 창작 활동의 결과물이라면, 수공예품은 농민들의 예술 활동의 결과물이다. 누비공예, 짚풀공예, 왕골공예, 염색 등은 짚과 왕골을 사용한 농민들의 예술 활동의 결과물이기 때문이다. 한편 강릉단오제, 동해안별신굿 축제, 탈춤 축제, 농산물 축제 등은 농민들의 오락 활동이자 여가 활동의 결과물이라 할 수 있다.[10]



〈그림 Ⅱ-1〉 '농촌문화 콘텐츠' 의 개념

'문화'가 인간 삶의 모든 총체라면, '문화 콘텐츠'는 창의력과 상상력으로 새롭게 만들어진 문화상품이다. 위에서 예를 들었듯이, 가령 농촌의 민속놀이, 마을의례, 노거수, 마

10) 윤유석, "농촌 발전을 위한 농촌 문화 콘텐츠 개발 의미와 방향", 『농촌 콘텐츠와 농촌지역 활성화』, 인문콘텐츠학회 콜로키움(2011. 4), p. 7. 참조.

을구전, 농산물, 향토음식 등은 농촌의 문화이다. 이것을 소재로 한 노거수 음악회, 세시풍속 축제, 마을 이야기책, 마을 농기구 전시회, 농산물 광고, 향토음식 체험교실 등, 또 하나의 재화와 서비스로 만들어진 것이 '농촌문화 콘텐츠'이다. 단순히 농촌에 있는 농기구, 농산물, 농촌 환경, 농촌의 유물, 유적, 농촌의 역사 등은 농촌의 문화지만 그 자체가 콘텐츠는 아니다. 그것을 자원화하여 만들어 낸 상품이나 서비스가 콘텐츠다. 콘텐츠는 존재하는 문화 그 자체가 아니라 누군가에 의해 만들어진 것이기 때문이다. 이 점이 연구 과제에서 논의하고자 하는 주요한 사항이며, 3개 마을에서 수년간 펼쳐온 농촌 관광·체험(전통) 마을 등의 마을 만들기 사업과 연계된 체험(관광) 프로그램들이다.

2. 향토자원과 문화 콘텐츠

농촌의 향토자원을 콘텐츠와 접목시켜 볼 때, "농촌문화 콘텐츠는 농촌의 문화 자원에 무형의 정신적 의미를 부여해 재화나 서비스를 만듦으로써 농촌의 문화적 발전에 기여할 수 있다. 문화 콘텐츠는 메시지를 담고 있기 때문에 이를 통해 농촌의 정신적 가치와 의미를 이야기함으로써 농촌의 문화적인 발전을 꾀할 수 있기 때문이다.[11]

그렇다면 농촌 발전을 위해 농촌문화 콘텐츠 개발은 어떤 의미이며, 어떻게 이루어져야 하는가? 농촌진흥청은 농촌의 문화자원을 '향토산업'을 위한 '향토자원'으로 보고, 이를 발굴·조사하고 연구·개발해 농촌 발전에 기여할 수 있는 방안을 모색해 오고 있다.

그동안 향토자원의 발굴·조사가 이루어졌다면, 최근에는 그러한 자원을 활용해 어떤 재화와 서비스를 만들 것인가에 집중하고 있다. 그중 문화 콘텐츠 개발은 그동안 발굴·조사한 농촌의 전통지식과 향토자원을 어떻게 콘텐츠로 만들어 농가 소득과 지역 활성화에 기여토록 할 것인가에 맞추어져 있다.[12]

향토자원은 "타 지역과 차별화되는 향토적 전통성과 고유성을 가진 자원으로 시·군·구 지역 내 경제적 부가가치를 창출하거나 잠재력이 있는 모든 자원"으로 정의할 수 있다.[13]

11) 윤유석, "농촌 발전을 위한 농촌 문화 콘텐츠 개발 의미와 방향", 『농촌 콘텐츠와 농촌지역 활성화』, 인문콘텐츠학회 콜로키움(2011. 4), p. 5.

12) 윤유석, 위의 논문 참조.

향토자원의 중요 개념 요소는 지역성, 고유성, 경제성으로 압축해 본다. 이에 대해 부언하면, 향토자원은 강한 '지역성'을 가지므로 지역적 한계를 설정하는 것이 필요하다. 대도시를 제외한 농산어촌 지역의 기초 지방 자치단체를 향토자원의 최대 존재 범위가 된다. 그리고 '고유성'은 지역 차별화 측면에서 중요한 우위 요소가 될 수 있다. 이는 고유성이 역사적으로 축적된 전통성에 의해 발현될 때 복제가 어려운 지역적 차별화를 가져올 수 있으므로 전통성과 더불어 고유성을 핵심 요소로 본다. 그리고 향토자원으로 '경제성'은 자원을 바탕으로 인간의 노력이 가해져 자산으로 발전한다고 할 때, 자산은 경제적 측면에서의 가치를 중시하고 있는 개념이므로 향토자원은 지역적으로 경제적 파급효과를 창출한 것에 한정하고자 한다.

향토자원은 다양하게 존재하고 새롭게 발굴·개발될 수 있으므로 자원의 형태, 내용, 활용 목적, 개발 주체, 사업화 패턴 등에 따라 다각적인 유형화가 가능하다.

자원 형태에 따른 분류, 자원 내용에 따른 분류, 개발 주체에 따른 분류, 사업화 패턴에 따른 분류 등이 있다. 자원 자체만을 대상으로 분류할 경우 일반적으로 자원의 형태에 따라서는 유형자원과 무형자원으로, 내용에 따라서는 산업자원, 역사·문화자원, 생태·자연자원으로 나눌 수 있다.

〈표 II- 2〉 향토자원의 일반적 유형

구 분	내 용
자원의 형태에 따른 분류	• 유형자원 : 눈으로 볼 수 있는 유적, 유물, 동식물, 토산품 등이 있음
	• 무형자원 : 물리적 실체가 없는 기술, 지식, 전설, 음악 등이 있음
자원의 내용에 따른 분류	• 산업자원 : 산업의 소재가 되거나 상품에 투입되는 등 상품으로서의 가치를 지니는 자원으로 향토음식, 공예품 등이 있음
	• 역사/문화자원 : 역사 및 문화의 소산이 되는 자원으로 유적, 유물, 전통예술 등이 있음
	• 생태/자연자원 : 생태·자연적 가치를 지닌 자원으로 빼어난 경관을 가진 하천, 산악, 바다 등의 장소와 희귀 동식물 등이 있음

자료 : 농촌진흥청 농촌자원개발연구소, "지역 어메니티를 활용한 향토산업 사례 분석"(2006)

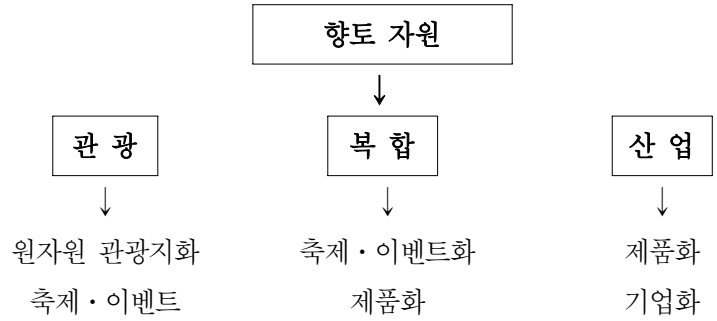
13) 농촌진흥청, 『향토자원에 숨어있는 富를 찾아라』, 2010. p. 8. 참조.
'향토자원'에 대해서는 정형화된 개념 정의가 없기 때문에 연구나 행정 목적에 따라 조작적인 정의를 사용하고 있음. ① 향토적 특성이 배태되어 있고 부가가치를 창출할 수 있는 지역 고유의 유·무형의 자산. ② 일정한 지역 사회 내의 내재된 유·무형의 특성 있는 지역자원 내지 전통자원. ③ 향토자원은 지역성과 차별성이 있는 유·무형의 특산제품·기술·문화 등 지역 부존 자원.

농촌진흥청 국립농업과학원(농촌환경자원과)에서는 선행 연구들을 토대로 사업화 대상으로서의 향토자원을 특산물・특산품, 민속・풍속, 인물, 유물・유적, 자연・생태환경 등 5개로 분류하고 있다.

〈표 Ⅱ-3〉 사업화 대상으로서의 향토자원 분류

대 분류	중 분류	향토 자원
특산물 특산품	특산물	전통적으로 유명한 산지에서 나는 농산물
	전통식품・특산품	간고등어, 굴비, 김치, 고추장, 된장 등
	전통주・민속음료	홍주, 소곡주, 문배주, 법주, 식혜, 수정과 등
민속・풍속	전통 제전	동제, 마을굿, 농악, 놀이, 당제
	향토 축제	축제, 문화제
	의식(의례)	관혼상제, 세시풍속
	판소리・영화・연극	판소리, 영화, 연극
	설화(신화・전설・민담)	설화, 마을 유래, 구전 지식
인 물	장인・명장	장인, 명장 등 기능보유자
	인물(문화예술・충신)	문화예술 인사, 독립운동가
	거처・생가・묘소	추사고택, 이효석 생가 등
유 물 유 적	마 을	민속마을, 도예촌 등
	유적・사적	선사 유적지, 고분, 능 등
	건 축	누(정), 정언, 각, 열녀문, 서원, 정자, 성곽 등
	조 각	부도, 탑, 불상, 종, 장승・솟대
	회화・서예	불화・탱화, 산수화, 서예, 현판, 문헌 등
	서적・활자・기기	원고본・전사본, 사경 등
	공예・자기	직물공예, 금속공예, 목공예 등
	전시 관람 시설	박물관, 미술관 등
자연・생태 환경	동・식물	희귀, 보호 동・식물, 식물 자생지, 노거수 등
	보호 구역	천연보호구역, 습지, 군락지 등
	산악・평지 자원	산, 봉, 고개, 계곡, 댐 등
	수변・해양자원	강, 섬, 폭포, 연못, 해수욕장 등
	경승지	대(臺), 전망대, 5경・8경, 낙조, 해돋이 등
	공 원	국립・도립・군립공원 등

향토자원의 개발·활용 형태를 살펴보면, 관광객을 유치하는 전략, 제품을 통한 기업의 발전을 도모하는 전략, 이 2가지를 동시에 고려하는 전략의 3가지로 구분할 수 있다.



〈그림 Ⅱ-2〉 향토자원의 활용 형태[14)]

3. 향토자원을 활용한 스토리텔링 방법

문화를 담고 있는 콘텐츠는 스토리텔링에 의해 내용이 구성되고 표현된다. 이때 이야기는 콘텐츠를 통해 다른 사람과 소통하고자 하는 메시지라 할 수 있다. 스토리텔링은 콘텐츠에 이야기를 담는 하나의 방법론이자 커뮤니케이션 기술이다. 인간이 스토리를 통해 효과적인 커뮤니케이션을 할 수 있기 때문이다.

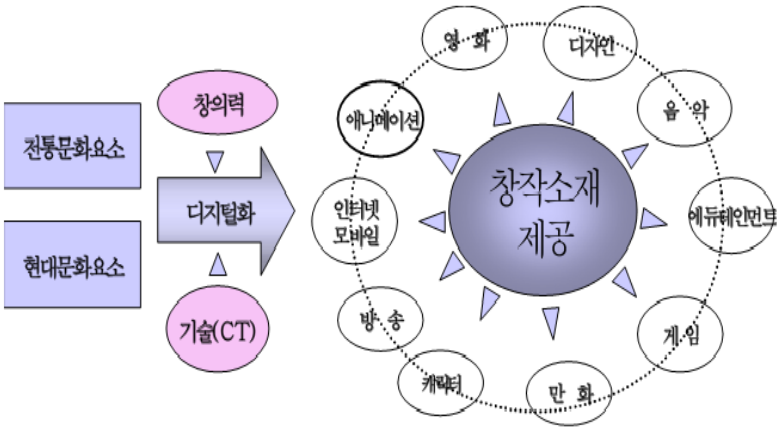
농촌문화 개발에 있어 스토리텔링은 농촌의 관광지 매력도 향상과 마을 브랜드 인지도 향상을 위한 장소·브랜드 스토리텔링의 차원에서 이루어지고 있다.

이 연구의 대상 마을인 '학산 마을', '대굴령 마을', '해살이 마을' 모두는 '단오문화'의 전통문화적 요소를 원소스로 한 '농촌체험 관광마을' 프로그램으로 사업을 운영하고 있다.

농촌에 산재해 있는 문화적 요소를 담은 상품에 메시지를 더하면 소비자는 상품과 함께 그 안의 의미와 정신을 소비하게 된다. 농산물이라는 상품에 의미가 부여되는 것이다. 가령 농산물에 담긴 의미의 전달은 브랜드, 포장재, 팜플렛 등을 통해 이루어질 수 있다. 그 이야기와 메시지를 동화, 애니메이션, 공연 등의 또 다른 형태의 창작물로

14) 한국지방행정연구원, "지역 발전을 위한 향토자원의 개발 및 활용 방안", 2004. 참조

도 만들 수 있다. 중요한 것은 스토리텔링을 통해 농촌문화 자원에 메시지를 담아내는 것이다.



〈그림 Ⅱ-3〉 전통+현대 문화의 원소스 멀티유스(OSMU : One Source Multi-Use)

현재의 관광 트랜드는 과거와는 달리 '감성', '체험', '교육', '목적형' 등과 같은 욕구의 해소와 함께 개인 중심적 활동으로 전환되고 있다. 이러한 요구는 지역의 문화에 기반을 둔 스토리텔링을 통하여 그 감성적 체험을 극대화 할 수 있을 것으로 본다.

3개 마을이 지향하고 있는 '단오 마을'의 이미지를 스토리텔링을 통해 엮어지는 것도 농촌관광에서 찾을 수 있는 상품 가치의 이해로 본다.

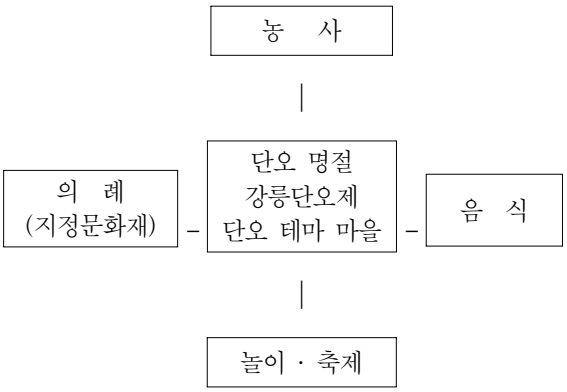
3.1. 스토리텔링 구조 만들기

3.1.1. 스토리텔링 : '단오'를 원소스로 한 '단오문화' 마을 만들기(예시)

우리의 전통 명절에는 설·단오·추석이 있다. 해마다 같은 시기에 주기적으로 반복되고 있는 명절은 농경 문화적 요인[15]을 중심으로 행해지고 있다. 강릉단오제는 '단오'

15) '농경문화적 요인'의 명절 중, <대보름>은 보름달을 보며 한 해의 소원을 빌면 그 소원이 이루어진다고 하여, 농부들은 풍년이 들기를 빔. <단오>는 초여름의 계절이며 모내기를 끝내고 풍년을 기원하는 제사를 지냄. <추석>은 곡식이 익어가는 시기로 수확이 멀지 않아 가장 풍성한 명절임. 햇곡식(과일)으로 음식을 만들어 조상께 성묘를 지냄. 『세시풍속』, 한국문화재보호재단, 2000.

명절을 전후로 한 전통 축제이다. 축제의 문화적 형식 안에는 의례(지정문화재), 농사, 음식, 놀이 및 행사 등이 포함되어 전승되어 왔다. 이는 '단오' 명절이라는 테마와 함께 다양한 문화에 영향을 주고, 지역의 고유한 전통성(역사성)과 함께 상호작용하고 있음 보여주는 것이다. 공동체의 삶에 영향을 미치는 '단오문화'의 OSMU 스토리텔링의 틀은 다음과 같이 구성할 수 있다.[16]



〈그림 Ⅱ-4〉 '단오문화'의 OSMU 스토리텔링

위의 그림을 토대로, 스토리텔링이라는 상위 범주 아래 하위에 위치하는 여러 이야기 방식들을 정리해 본다. 이는 '단오문화'의 OSMU 스토리텔링의 전체적인 틀이자 범위이다.

16) 최혜실 외 지음, 「문화산업과 스토리텔링」, 다할미디어, 2007. p.318~324.

〈표 Ⅱ-4〉 '단오문화'의 OSMU 스토리텔링

명절 (축제명)	전통의례 (지정문화재)	농사 기원	단오 음식	놀이(연희)	단오 풍속
단 오 (端午) & 강 릉 단오제	신주빚기 산신제 성황제 국사성황행차 구산서낭제 학산서낭제 봉안제 영신제 영신행차 조전제 단오굿 관노가면극 송신제	풍 년 기원의 제사를 지 냄	수리취 절편 제호탕(醍醐湯) 각서(角黍) 옥추단(玉樞丹) 앵두편 창포주 앵두화채 준치만두	관노가면극 강릉농악 학산오독떼기 하평답교놀이 * 해살이 마을 (관노가면극)	창포물에 머리감기 익모초·쑥 천중부적 쑥호랑이 단오부채 대추나무 시집보내기
해 당 마 을	학산 마을 대굴령 마을		학산 마을 해살이 마을		학산 마을 대굴령 마을 해살이 마을

축제는 마을의 역사·문화 자원을 중심으로 현장에서 참여자가 정보와 체험을 공유하면서 하나의 공동 스토리를 만들어가는 과정이다.

〈표 Ⅱ-5〉 축제의 스토리텔링 창출 과정[17]

축제의 매력	소 통	참여자	소 통	축제 커뮤니티
스토리 스토리 ↖ ↗ **축 제** ↙ ↘ 스토리 스토리 …… * 축제, 스토리의 덩어리	축 제 체 험 ← → 축 제 체 험	 축제장 참 여 사람들	축 제 체 험 ← → 축 제 공 유	개인 → 개인 ← ↓↑ 개인 ↓↑ 개인 ← 개인 →
<참여 前> 미디어 스토리 구전 스토리	<참여 中> 스토리 체험			<참여 後> 스토리 강화 스토리 변형

17) 최인호, "관광 스토리텔링이란", 『문화유산과 관광이 만나는 2007 관광 스토리텔링』, 2007. 참조.

위의 축제 스토리텔링 창출 과정은 참여자(개인)가 중심이 되어 축제(관광)의 '내용을 이해하는 것'이다. 단오문화의 스토리에 대한 전체적인 틀은 내용의 이해도 중요하다. 하지만, 스토리텔링은 OSMU의 구조를 갖고 있다. '단오'라는 하나의 콘텐츠를 '단오' 명절로서의 전통 축제, 즉 의례(지정문화재), 농사, 음식, 놀이 및 행사 등의 다양한 생활양식으로 옮겨 부가가치를 극대화시키는 방식으로 만든다.

3개 마을이 농촌체험 프로그램 개발에 있어 '단오문화'의 스토리텔링 OSMU 구조가 유지[18]되기 위해서는 다음과 같은 내용의 설정이 필요하다.

첫째, '단오문화'의 마을 축제화 또는 체험관광 프로그램 적용에 따른 정확한 목표 설정이 필요하다. 축제와 체험관광이 목표로 하는 것이 무엇인지, 행위의 주체는 누구인지를 생각해야 한다. 그래야 다른 콘텐츠로의 확장이 용이하다.

둘째, 3개 마을이 지니고 있는 '단오문화'의 차별화된 축제와 체험관광 콘텐츠가 필요하다. 타 지역 프로그램과는 다른 변별성을 갖고 있어야 한다. 축제와 체험관광의 '차이'와 '다름'을 이해할 때만이 계속적인 관심과 참여를 불러일으킬 수 있다.

셋째, '단오문화'는 민속문화를 바탕으로 한 세시 풍속의 가치와 유네스코 세계무형유산 축제인 강릉단오제로서의 가치를 함께 지니고 있다. 전승과 보존·보호의 중요성과 함께 사회·문화적 변화와 요구에 수용될 수 있는 아이디어와 트랜드가 존재해야 한다.

가령 강릉단오제의 '신주빚기' 행사 때, 개인(가정)이 참여해서 직접 신주를 담가서 마시기, 창포물로 머리감기 체험 등은 축제 참여의 오락성뿐만 아니라 '건강'에도 좋기 때문에 다양한 분위기를 조성할 수 있다.

넷째, '단오문화'를 사업의 중심 테마(컨셉)로 할 때, 실질적으로 체험할 수 있고, 상품화가 가능한 콘텐츠가 필요하다. 직접적인 체험이 아니라 눈으로 감상하는 정도의 경험은 대중들의 문화적 코드를 수용하지 못한다. 그러므로 본인이 참여하고 실질적으로 접할 수 있는 내용이 다양하게 존재해야 한다.

다섯째, 축제와 체험관광 프로그램의 기획은 인간이 놀이하기 위해 태어난 호모 루덴스(Home Ludens, Man the player)임을 체험하도록 다양한 가치를 창출하는 창조적 작업이다. 따라서 마을 사업의 한 꼭지인 축제와 체험관광의 기획은 이를 구성하는 콘텐츠에서 즐거움, 기쁨, 일탈, 자유, 낭만, 휴식, 여유로움 등의 다양한 가치가 창출되도

18) 최혜실 외 지음, 『문화산업과 스토리텔링』, 다할미디어, 2007. p.338. 참조.

록 유도해야 한다.[19]

상품의 미학화가 이루어지고 있고, 놀이성으로 가득 찬 우리 삶의 공간에서 우리의 모든 일상은 이야기로 가득 차[20] 있으며, 인간은 이야기하는 존재로서 이야기의 본질은 재미에 있고, 이야기가 환상이나 동질감, 재미를 주면 몰입한다. 이는 '축제'가 스토리텔링 연구에 관심을 가져야 하는 이유이다.

스토리텔링의 개념은 다양한 분야의 이야기 운용 방식을 분석하고 새로운 미학을 도출할 수 있는 방법적인 틀로서 유용하다.[21] 따라서 축제와 체험관광과 연관된 다양한 생활양식의 수용적인 태도가 단오문화 스토리텔링의 특징이 될 수 있다.

단오문화는 전통문화적 요소가 매우 강조된 문화 원형으로 당대인들에 의하여 연속·변화되며 계승되어 왔다. 그것은 농경문화적인 사상[22]이 역사 문화적인 사상과 지역문화적 사상, 사회 문화적 사상으로 발전된다.[23]

축제의 바탕에는 기원 제의를 통하여 마을의 자연재해를 방지하고 생업이 번창하기를 기원하며, 또한 지역주민 전체의 안녕과 번영을 기원하는 것이다.[24] 단순히 마을에서 축제를 운영하고 체험관광으로서 기능에서 끝나는 것이 아니라, 문화를 소비하고 즐기는 가운데 단오문화의 가치와 의미를 함께 체험해야 한다.

---

19) 김영순·최민성 외 지음, 『축제와 문화콘텐츠』, 다할미디어, 2006. p.78.

20) 최혜실, 『디지털 시대의 영상문화』, 소명출판, 2003. p.75.

21) 최혜실, 위의 책, p.75.

22) 본래 '단오'는 보리를 수확하고 모를 심는 시기의 명절로서, 농경사회의 기풍계절제(祈豊季節祭)의 성격을 지닌 강릉의 전통축제와 시기적으로 일치함. 「강릉단오제 유네스코 세계인류구전 및 무형유산 걸작 신청 백서」, 강릉시·강릉문화원, 2006. p.88.

23) 강릉단오제의 역사적 배경·전개, 사회적·상징적·문화적 기능에 관한 내용은 「강릉단오제 유네스코 세계인류구전 및 무형유산 걸작 신청 백서」, 강릉시·강릉문화원, 2006. p.7~14.

24) 강릉단오제는 다음과 같은 5가지 스타일을 갖고 있는 전통축제임.
① 제의형 신앙 축제 : 대관령 중심의 공동체 신앙을 바탕으로 한 사회통합의 지역축제
② 생업형 생산 축제 : 농업과 어업의 풍요를 비는 생산축제인 동시에 활발한 물자교류를 위한 행로의 안전을 기원하는 축제
③ 연행형 예술 축제 : 가면극과 농악 등 민속 예술 기량을 발휘하는 연행 축제
④ 놀이형 신명 축제 : 씨름과 그네 등 각종 놀이와 게임을 통해 주민들이 신명풀이를 하는 오락 축제
⑤ 명절형 절기 축제 : 단오풍속에 따른 절기음식과 놀이를 즐기는 정기적인 명절 축제 『강릉단오제 유네스코 세계인류구전 및 무형유산 걸작 신청 백서』, 강릉시·강릉문화원, 2006.

3.2. '단오문화' 의 스토리텔링 방법

'단오문화'의 스토리텔링 방법에 있어서 구상의 첫째 내용은 '축제 참여자에게 전하려 하는 이야기(메세지)가 무엇인가?'를 제시해야 한다.

가. 스토리 구상 : 축제 참여자에게 전하려는 것이 무엇인가?

- 마을 축제의 주제는?
- 참여자에게 무엇을 추억하게 만들 것인가?
- 참여자가 체험할 수 있는 것은?

나. 스토리 발굴

- 어떻게 스토리를 발굴할 것인가?
- 어떤 형식으로 만들 것인가?
  * 텍스트(글), 만화, 애니메이션, 동영상(UCC)

구 전	생활사
<신화・전설・민담> ↓ 지역 연장자 역사 인물 후손 매스 미디어	<풍습・생활습관・생활도구> ↓ 향토 사학자 고문서・공모
↓ ↓	
스 토 리	

〈그림 Ⅱ-5〉 스토리텔링 소재 활용

다. 스토리 전달 방법 및 전략

- 비인적 매체 활용
  * 인터넷, 안내소, 지도, 표지, 홍보물 등
- 인적 매체 양성 및 활용
  * 스토리텔러 양성 : 해설사, 커뮤니티, 구전, 지역주민 등

- 축제 체험 전략
  * 축제(현장)의 관람(몰입)을 통해 노스탤지어(향수)를 느끼게 함
  * 축제의 통과의례에 대한 이해와 함께 커뮤니타스와 카타르시스를 불러 일으킴 (예) 그림
  * 기타 전략 : 서포터(신문, 잡지, 방송, 랜드마크, 이벤트 등)

이상의 내용을 정리해 보면 다음과 같다.

단오의 문화원형 연구 ↘ (예) 우리 마을의 '단오문화' 이란 무엇인가?

단오의 스토리텔링 ↘ (예) 우리 마을과 연관된 '단오문화' 이야기

공감각적 장치 접근 | **콘텐츠 스토리텔링의 멀티미디어화** ↘ '단오문화' & '마을 축제' 만들기 등

체험 · 감성 | **단오의 감각화 구축** → 우리 마을에 오면 언제나 '단오문화'를 체험함

(예) 단오신주 담그기 체험, 수리취떡 만들기 체험, 그네, 씨름 등

Ⅲ. 강릉지역 3개 마을의 농촌문화 콘텐츠 활용 사례

- '학산 · 대굴령 · 해살이' 마을 -

1. 3개 마을의 사업 구분

3개 마을은 자생적인 변화와 발전을 위하여 각종 공모 사업에 참여하고자 사업 계획 수립 등 중장기 로드맵을 구축해 왔다. 이에는 어메니티의 개념을 기반으로 마을자원을 발굴하고, 지역을 개발하려는 시도가 활발히 이루어지고 있다.

그러나 마을 계획이 실천되는 과정에서 계획의 본질과 다른 방향으로 사업이 시행되거나 애초 수립된 계획이 현실과 괴리가 있어 계획의 현장 적용이 어려운 상황까지 초래되기도 하였다.

따라서 기존 농촌마을 어메니티 계획의 실행상에서 나타나는 문제와 이에 대한 원인을 분석하여, 이후 새로운 계획의 수립시 예상되는 문제를 최소화하고, 실행단계를 고려한 현실적인 계획 수립을 위한 마을 계획에 대한 모니터링의 필요성이 제기되고 있다.

연구 대상 마을은 최근 10년 이내에 정부지원 사업의 대상 마을로 한정한다. 그리고 지원 기간이 2012년 현재 완료된 마을이며, 그 사업 계획이 어메니티의 특징인 지역의 '지속성', '자원성', '자발성', '교류 협력성' 등을 목적으로 하고 있는 3개 마을을 대상으로 한다.

〈표 Ⅲ-1〉 강릉시『새농어촌 건설운동』사업에 따른 마을별 현황

구 분	체험마을
녹색농촌체험마을 (9개 마을)	• 왕산골 마을(왕산리) • 한울타리 마을(북동리) • 대기리 마을(대기리) • 부연동 마을(삼산3리) • 복사꽃 마을(장덕2리) • 마암터 마을(신왕리) • 쌍 천 마을(산계리) • 학마을(학산리) • 솔내음 마을(방동하리)
정보화 마을 (6개 마을)	• 녹색농촌체험마을 중복 : 5개 마을 (복사꽃 • 해살이 • 학마을 • 대기리 • 한울타리) • 모래내 한과 마을(사천면)
농촌전통테마 마을 (2개 마을)	• 해살이 마을(사천면) • 장천 마을(삼산2리)
농촌마을 종합개발 사업 (6개 마을)	• 연곡권역 • 사천권역 • 정감이 마을 • 옥계면 • 대굴령 마을 • 왕산권역

위 사업의 테마별 목적 및 내용을 정리해 보면,

①『녹색농촌 체험마을』사업은 농촌의 마을을 기본 단위로 사업을 추진하며, 농촌관광 활성화를 통한 농외소득을 증대시키기 위해 녹색농촌 체험마을 조성, 농업인과 농촌마을의 사업 추진을 돕기 위한 다양한 소프트웨어 개발 및 정보시스템을 구축, 농촌관광을 추진하는 마을에 대해 '마을경관조성', '생활편의시설' 등 기반시설 지원을 통해 도시민 유치를 위한 마을 조성이다.

②『정보화 시범 마을』사업은 농어촌 지역의 정보격차(Digital Divide) 해소를 통해 정보 소외계층의 정보 생활화를 통해 정보접근 기회를 확대, 농어민의 정보화를 통한 지역경제 활성화 도모, 농수산물 전자상거래 및 유통정보 이용에 따른 경쟁력 강화 등이다.

③『농촌전통테마마을』사업은 전통지식 보존을 위한 관심증대, 고유한 전통문화, 자연환경, 농산물 생산 등 국가의 공익적 기능 수행을 통해 새로운 공간으로의 인식과 수요변화, 농촌의 공익적 가치에 대한 농업인의 인식과 관리 능력 부족, 사라져 가는 농촌 고유의 테마 발굴과 체험 • 학습 등이 필요하다. 그리고 고유한 농촌의 전통문화를 테마

로 발술·보존하여 체험·학습, 농가 숙박, 농산물 직거래 등 농촌생활의 활력화 및 도농교류에 기여할 수 있는 매력과 이미지가 있는 농촌마을 조성하는 것이다. 그리고 마을을 중심으로 인근 지역의 다양한 자연·문화자산·농업 및 농촌체험 활동자원을 연계, 자연경관과 전통문화 등 농촌의 특색을 살린 자연친화적 마을을 조성, 유흥·위락 위주의 관광과는 구분되는 차별화된 여가 서비스 제공, 주민합의에 따른 마을 협정과 사업계획, 지자체 차원의 행정지원 계획, 전문가 자문 연계 사업이다.

④『농촌마을 종합개발 사업』은 생활권·영농권이 같은 소권역(3~5개 마을)을 대상으로 하는 종합개발 사업, 권역별로 기초생활 환경개선, 자연환경보존, 도농교류확대, 소득증대 등 종합적 고려를 통해 소권역 단위의 종합계획 수립·추진이다. 특히 살고 싶고, 찾고 싶은 농촌 모델 발굴을 통해 바람직한 농촌 정주 공간을 조성, 농촌에 희망과 활력을 불어 넣고, 농촌마을의 경관 개선, 생활환경 정비, 소득기반 확충 등이다. 이는 지역 주민의 삶의 질을 제고, 활력 있는 농촌사회를 유지하는 사업이다.

이상의 사업 목적 및 내용을 볼 때, '농촌체험관광' 사업'에서 전통문화는 주요하게 언급되고 있다. 특히 사업 진행과정에서 지역 주민들이나 관련 주체들에 의해 활용되는 사례들이 많다. 그런 점에서 이들 사업들은 오늘날 전통문화가 사회적으로 어떻게 인식되고 또 유통되고 있는지를 살필 수 있는 좋은 자료가 된다. 그리고 사업의 주체들이 전통문화를 활용하는 목적이 무엇인지를 살필 경우 그들의 전통문화에 대한 태도 내지는 관점을 분석할 수 있으며, 반대로 프로그램의 도시 참가자들의 반응을 살필 경우 도시민들의 전통문화에 대한 입장이나 생각들을 분석할 수 있다. 이러한 분석들은 전통문화가 갖는 사회적 기능의 단면을 살피는 것이라고 할 수 있다.[25]

이 장에서 살펴볼 3개 마을(학산·대굴령·해살이)은 강릉지역의 전통문화는 물론 마을마다의 기층문화를 농촌체험 관광사업의 프로그램으로 활용되고 있다.

25) 김재호, "그린 투어리즘에서 전통문화 체험 프로그램과 민속의 활용",『韓國民俗學』46, 2007. p. 9.

2. 녹색농촌체험마을 : 학산 마을

학산 마을은 여느 마을과 비교해 보았을 때, 문화적 어메니티 자원이 풍부한 지역이다. '지역문화 마케팅' 사례 발표에서 "영의정 100명 보다, 기생 한 명이 낫다"는 이야기가 있다. 어찌 보면 흘려들을 수도 있는 이야기지만, 지역(마을)의 문화콘텐츠 개발 전략에 있어서 가장 중요한 부분이다. 이것은 지역 자산평가의 가중치와 관련하여 아주 중요한 언급을 한 것이고, 우리가 살고 있는 지역(마을)의 각종 사업 추진에 있어서 새겨들어야 할 이야기다.

학산 마을의 문화적 어메니티 자원은 현실 상황을 고려했을 때, '영의정 100명'에 비유된다. 앞서 마을 자원 조사 방법에서 제시했듯이, 이 마을이 다른 마을하고 다른 것이 무엇인가? 과연 이 마을이 다른 마을과 차별화된 자산을 가지고 있는냐? 했을 때, 실로 드러낼 수 있는 자원은 고루 갖추고 있는 마을이다.

그런데 학산 마을에는 '기생 한 명'에 비유될 수 있는 그 뭔가를 우선적으로 제시해 본다면, '역사·문화적으로는 풍요속의 빈곤한 상황'이다. 이점을 단적으로 제시될 수 있는 것이 2006년도 문화관광부 지원으로「학산마을 문화역사마을 가꾸기[26]」사업의 일부 성과물인「학산문화역사마을센터[27]」가 현재까지 마을 내부적인 문제로 인해 활용을 못하고, 4년을 넘게 방치한 상태를 예로 들 수 있다. 여기서 문제는 현재의 상황을 당시 사업 계획과는 다른 새로운 시각으로 접근되어야 할 것이다.

물론 지역의 문화나 역사 자산에 대해 애정을 갖는다는 것은 바람직한 일이다. 하지만, 지역 마케팅을 전개하기 위한 프로그램을 창출하고 이를 바탕으로 산업화(마을기업)나 상품화(체험 관광)를 도모하기 위해서는 지역 자산에 대한 냉정한 평가가 있어야 할 뿐 아니라, 평가 방법 또한 달라야 한다.

---

26) 총사업비 : 12억원(인허가 등 : 1억5천만원, 환경조성공사 : 6억6천여만원, 프로그램운영 사업 1억8천여만원, 녹색농촌만들기 2억원).『학산마을 문화역사마을 가꾸기』(연구용역 보고서), 문화역사마을가꾸기 강릉추진위원회(강릉문화원), 2007.10. 참조.

27) 학산2리 마을회관 증축 및 개보수로 264,600,000원을 투입함. 조성계획에 의하면, 2층 건물로 건축면적이 217.94㎡임.『학산마을 문화역사마을 가꾸기』(연구용역 보고서), 문화역사마을가꾸기 강릉추진위원회(강릉문화원), 2007.10. 참조.

앞으로의 학산 마을의 문제 해결 방법에 있어, 이 마을을 다른 마을과 다르게 만든다면, 무엇을 만들 것인가? 이 마을에 새롭게 만들 수 있는 자산이 무엇인가? 이러한 시각은 기존의 마을 사업(역사문화마을사업, 새농어촌건설운동, 정보화마을사업)에서 얻어진 하드 & 소프트웨어에 대한 고민이 절실하다는 것이다.[28]

학산 마을에 대한 구체적인 연구를 통해 흔히 알고 있는 '마을 자산'을 찾는 것이 아니라, 이 보다는 기존의 다양한 어메니티 자원을 엮어 '새로운 자산'을 만드는 일에 집중하는 것이 우선적으로 필요하다.

〈표 Ⅲ-2〉 학산마을 어메니티 자원조사 현황[29]

구 분	자원 분야	종 류
자연적 자 원	환경 자원	• 맑은 공기/물, 소음없는 환경
	자연 자원	• 비옥한 토양 • 보호수(은행나무) • 소나무 산책로 3㎞
문화적 자 원	역사자원	• 굴산사지 부도/당간지주 • 법왕사, 석불좌상, 왕현사 성지 • 서낭당 • 조철현 가옥, 정의윤 가옥 등
	경관자원	• 마을 평야, 마을 숲
사회적 자 원	시설 자원	• 공동생활시설(오독떼기전수관, 문화역사마을센터) • 공공편익시설, 기반시설, 정보화시설, 농업시설 등
	경제 활동 자원	• 도농교류활동(역사문화마을센터), 특용작물(포도, 감)
	공동체 활동 자원	• 학산오독떼기, 쌀농업인연구회, 과수연구회 등

28) 마을 가꾸기 사업의 투자는 '기반시설' 투자, '프로그램' 투자, 마을 인재 육성 및 마을 홍보 투자 등을 중심으로 이루어 질 것이다. 초기 단계에서는 마을의 기반시설 확충을 중심으로 사업비가 투자되며, 1년간에 걸친 프로그램 운영이 실시된다. 1년간에 걸친 프로그램의 평가를 통해 시설의 보완과 프로그램의 개선 및 보완 등이 요구될 것이다. 마을 홍보를 위한 홈페이지 구축과 브랜드 개발 등의 홍보 마케팅은 마을의 이미지를 널리 알리고 차별성 있는 역사문화마을로서 인식시키는 계기가 될 것으로 사료된다. 마을을 찾는 탐방객의 증대 및 주기적인 탐방객의 확보에도 큰 비중을 두어야 할 것으로 판단된다. 또한 이러한 프로그램을 운영하고 감독할 인적자원의 관리 및 교육은 매우 중요하며, 이에 대한 적극적 투자를 통해 본 사업의 성공 가능성이 좌우될 것으로 예상된다. 『학산마을 문화역사마을 가꾸기』(연구용역 보고서), 문화역사마을가꾸기 강릉추진위원회(강릉문화원), 2007.10. p.226.

29) 2010 지역 농업 특성화 기술연구 과제 보고서,『어메니티 자원활용 강릉시 권역별 농산어촌관광 프로그램 개발』, 강릉시농업기술센터. 참조.

〈표 Ⅲ-3〉 학산마을 체험 프로그램 유형

구 분	체험 프로그램
농촌 체험	• 오독떼기 체험(모내기, 김매기, 벼베기, 벼타작) • 밤줍기, 과수, 산나물 채취(체험) 등
생태 체험	• 야생화 탐사 체험
전통 문화	• 유적지 해설, 짚신 만들기, 달구지 체험, 염색 체험, 돗자리 매기 등
전통 놀이	• 연, 썰매 만들기 등
먹을 거리	• 못밥(모내기 밥상), 매실체험, 꽃차, 올챙이 막국수, 묵밥, 감자 부치기 등

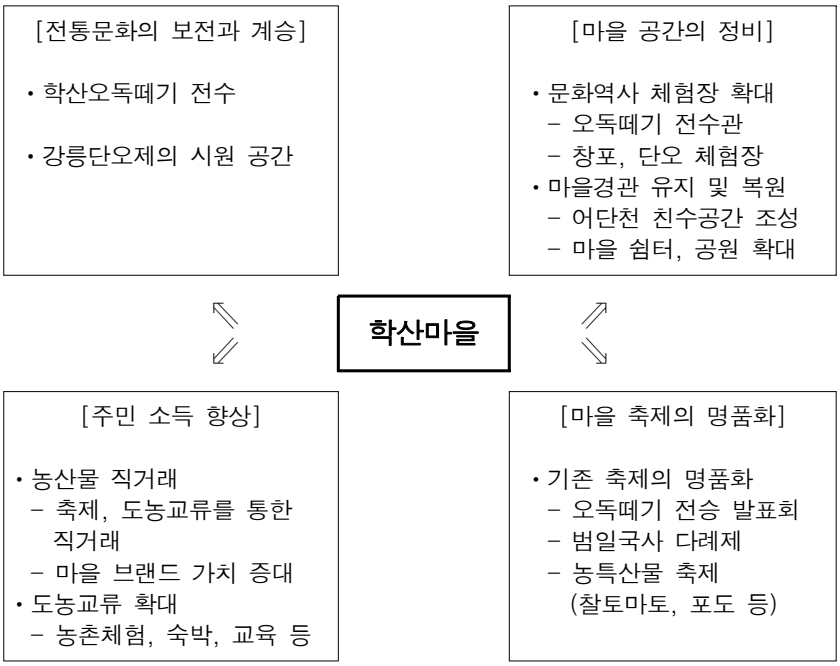
자료 : 2010 지역 농업 특성화 기술연구 과제 보고서, 『어메니티 자원활용 강릉시 권역별 농산어촌관광 프로그램 개발』, 강릉시농업기술센터.

위 자료는 2002년부터 2009년까지 조성되어온 강릉시 관내 15개 농산어촌체험관광마을의 운영을 활성화하고자 하는데 목적을 두고 있다. 그리고 일반관광과 농산어촌관광 연계를 통한 시너지 효과를 가져오며, 체류형 농산촌관광을 통한 강릉시 전체 관광산업으로 인한 경제적 파급효과를 기대하는 것이다.

농촌마을의 축제지원, 농산어촌 체험관광 마을간 네트워크 구축, 농촌 어메니티 자원을 활용한 강릉시 농산어촌 관광마을 권역설정 및 권역별 프로그램 개발 등에 지원을 확대하고자 연구된 보고서 중, 학산마을 관련 자료이다.

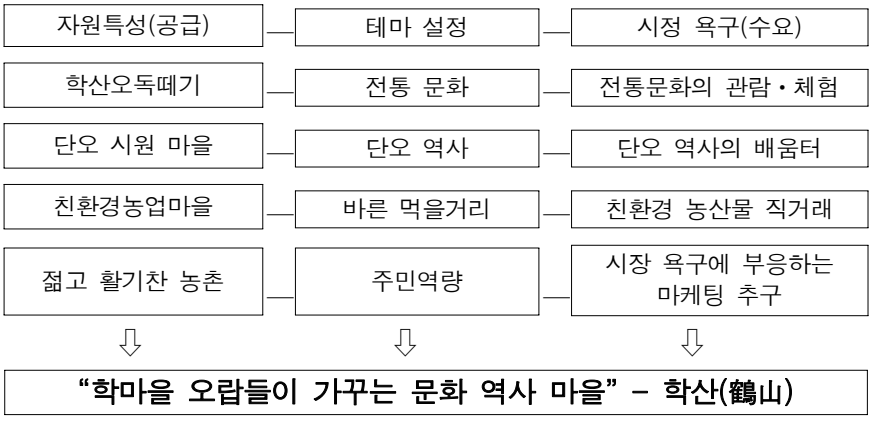
이 보다 앞서, 학산 마을은 『학산마을 문화역사마을 가꾸기(2007)』 보고서에서 마을 테마 방향을 설정하여 세부적인 내용으로 체험 프로그램을 전개하였다.

먼저, 학산 테마마을은 '학산 마을이 갖고 있는 마을의 역사와 자연경관, 농사, 전설, 먹을거리 등의 자원'을 바탕으로 마을 테마의 기본 개념을 도출하였다.



〈그림 Ⅲ-1〉 학산 마을 테마 설정 방향

그리고 학산 마을이 갖고 있는 다양한 자원과 소비자들이 갖고 있는 시장욕구를 바탕으로 전통문화와 청정자연이 쉼 쉬는 마을의 테마를 설정하였다.



〈그림 Ⅱ-5〉 학산 마을 테마 설정 개념

학산 마을의 체험 프로그램을 전개하는데 있어 다음과 같은 컨셉을 통해 전개할 것임을 제시하였다.

〈표 Ⅲ-4〉 학산마을 체험 프로그램 전개

구 분	체험 프로그램 내용
대표 체험	○ 학산 문화역사 마을을 대표하는 체험 • 학산오독떼기 체험 & 공연 – 농요 배우기 : 모찌기, 모내기, 김매기, 벼베기, 타작소리 등 – 농경문화 체험 : 오독떼기와 계절별 농경문화 접목 * 모심기(5월), 김매기(7월), 벼베기 및 벼타작(9월) 체험 등 • 강릉단오제 역사 탐방 – 굴산지 탐방 : 굴산사지 발굴 현장, 당간지주, 부도탑, 석불좌상 – 범일국사 유적 : 석천(우물), 학바위 – 단오체험 : 창포머리감기, 단오선(부채), 수리취떡, 창포염색 등
보조 체험	○ 학산마을에 머무는 즐거움을 더해주는 체험 • 친환경 농사 체험 • 백두대간과 어단천 자연생태 체험 • 전통 먹을거리 : 수리취떡, 앵두화채, 제호탕 등 • 전통 공예체험 : 솟대 만들기, 짚공예 등 • 테라로사 coffee academy
주변 체험	○ 학산마을과 강릉의 관광자원을 연계한 체험 관광 • 주변 관광지 : 정동진, 경포대, 오죽헌, 선교장, 대관령박물관 • 지역 축제 : 강릉단오제, 경포대벚꽃축제

위 표의 내용을 보면, 대표 체험 프로그램은 학산 마을의 고유성과 지역성의 특징을 표현할 수 있으며, 전통문화를 바탕으로 한 역사문화 체험을 상징하는 '오독떼기[30] 체

30) '오독떼기'는 강릉지역에서의 논김을 멜 때 부르는 농업 노동요의 하나로 강원도 무형문화재 제5호로 지정(1998). 학산마을을 대표하는 전통문화이며, 체험 프로그램으로 개발하여 학산마을 만의 고유성과 차별성을 확보한다. 최근『한국민요학회』의 학술 대회에서 "강릉학산농요의 존재 양상과 전승 실태" 연구에서 "학산농요는 전승과 보존의 대상이면서 동시에 볼거리, 들을거리라는 일종의 공연물이지만, 논에서 모를 심거나 김을 매면서 소리를 한 후 마을에서 준비한 못밥을 먹는 것 외에는 별도의 프로그램이 없어 관람자는 지켜보는 것 이외에 함께 호흡할 수 있는 여지가 거의 없다."며 "대중들에게 보다 다가서고 지속적으로 전승 발전시키기 위해서는 단순히 농요를 보여주고 들려주는 공급의 차원에 머물지 말고 관객이 온몸으로 경험할 수 있는 체험 요소를 개발해야 한다,"고 주장했다. 이어 "민요의 이벤트화, 전통유지·흥미 유발의 원리에 따라 <관람>, <참여>, <교육>의 세 분야로 형편에 따라 다양하게 창출할 수 있으나, 학산농요는 주로 <관람>에 치중되어

험'과 '강릉단오제 역사문화 탐방'을 선정하였다. 다음은 보존 체험 프로그램으로는 청정하고 다양한 자연환경을 가진 학산 마을의 특징을 살려 도시민들의 주 관심사인 웰빙과 건강생활에 주안점을 두어 마을에서 재배하는 친환경 먹을거리를 활용하고 청정한 강원도(강릉)의 농촌생활 모습을 엿볼 수 있는 계절별 체험을 선정하였다. 끝으로 주변 체험은 청정자연과 다양한 문화자원이 어우러진 강릉지역의 관광자원을 테마별, 권역별로 묶어서 학산 마을을 중심으로 연계된 주변 관광 코스를 개발해야 한다고 했다.

학산 마을은 달리 표현하면 '단오(제) 마을'의 역사·문화적 성격을 폭넓게 갖고 있다. 마을을 대표하는 킬러 콘텐츠로서의 '단오문화'를 테마로 삼고 있는 상황에서 '집중'이 필요하다. 강릉단오제는 무형유산의 전승기반을 두고 있기 때문에 집중적으로 '단오문화 마을' 혹은 '단오 마을'로 이 마을의 기층기반을 둔다고 해도 무리는 없을 것이다.

'단오마을'의 이미지를 부각시키는데 있어 체험 프로그램의 보완을 요구한다면, 놀이성이 짙은 그네(터)와 씨름(장) 관련 시설이 있어야 할 것이다. 그리고 매년 축제기간 펼쳐지는 단오장 내 '단오민속 체험'이 학산역사마을센터에 4계절 프로그램으로 상설 유료 체험(단오부채, 관노탈, 솟대, 수리취떡, 신주 담그기, 창포머리감기, 창포물 염색 등) 교육장으로 운영된다면 기존의 하드웨어 활용에 있어 도움이 될 것이다. 문제는 상설 운영인력 문제이다. 이점은 (사)강릉단오제위원회 (예비)사회적 기업인 「단오문화사업단」과의 협업(연계)을 통해 일자리 창출 인력을 지원받아 마을 리더를 뒷받침할 수 있도록 진행하는 방법도 있다.

그리고 학산 마을을 방문한 체험 참가자는 단오민속 체험과 함께 단오문화 유적 탐방 프로그램과 병행하면 명실상부한 '단오 마을'의 정체성을 주민 모두가 공감할 수 있는 여건을 마련하는 것이다.

다음의 내용은 『학산마을 문화역사 마을 가꾸기』(연구용역 보고서, 2007. 10)에 학산 마을이 '농산어촌 체험관광'에 따른 체험 프로그램을 제시하였다.

있다."며, "논에서 이루어지는 농요 시연은 그 자체만으로 충분히 볼거리가 될 수 있지만 더불어 관람자가 직접 참여할 수 있다면 재미적 요소는 더욱 커질 것"이라고 강조했다. 「학산오독떼기 관광체험 아이템 시급」, 강원도민일보, 2012. 9. 17. 참조

〈표 Ⅲ-5〉 학산마을 계절별 프로그램 분류와 유형

○ 기본 프로그램

[봄]

구 분	프로그램	소요 시간	장 소	날씨 조건	준비물
오독떼기 체험	오독떼기 공연	1시간	전수관・체험논	무관	-
	소리 배우기	30분	〃	무관	-
	농경문화 체험	30분	〃	맑음	간편한 복장
단오 역사 탐방	굴산사지 탐방	1시간	굴산사지 일원	무관	-
	범일국사 유적	1시간	〃	무관	-
	단오 체험	2시간	오독떼기 전수관	맑음	간편한 복장
농사 체험	손모내기	2시간	농사 체험장	맑음	모, 줄, 물
	오리 방사	1시간	농사 체험장	맑음	오리, 장갑
	봄나물 뜯기	2시간	들판	맑음	칼, 바구니
	들밥 해먹기	1시간	농사 체험장	맑음	향미, 솥
	씨앗 파종 모종 옮기기	2시간	농사 체험장	맑음	포트, 씨앗, 모종
	경운기 타고 마을 둘러보기	30분	학산마을	맑음	간편한 복장
생태 체험	어단천 수변 탐방	1시간	어단천	맑음	간편한 복장
	마을숲 둘러보기	30분	마을 숲	맑음	카메라, 필기도구
	야생화 사진찍기	1시간	어단천	맑음	카메라, 필기도구
전통 먹을거리	토마토 찐빵	1시간	마을회관	무관	그릇, 찜기
	쑥개떡	1시간	마을회관	무관	그릇, 찜기
	화전 만들기	30분	마을회관	무관	진달래, 프라이팬
	맷돌 순두부	1시간	마을회관	무관	맷돌, 콩, 간수
	감자칼국수/옹심이	1시간	마을회관	무관	감자가루, 밀가루
	월동초 김치	1시간	마을회관	무관	향미, 떡매, 떡판
공예 체험	창포 비누만들기	1시간	마을회관	무관	창포액, 비누 베이스 중탕기
	나무곤충 만들기	1시간	마을회관	무관	나무재료, 글루건
	나무배 만들기	1시간	마을회관	무관	나무, 나뭇잎

[여름]

구 분	프로그램	소요 시간	장 소	날씨 조건	준비물
오독떼기 체험	오독떼기 공연	1시간	전수관・체험논	무관	-
	소리 배우기	30분	〃	무관	-
	농경문화 체험	30분	〃	맑음	간편한 복장
단오역사 탐방	굴산사지 탐방	1시간	굴산사지 일원	무관	-
	범일국사 유적	1시간	〃	무관	-
	단오 체험	2시간	오독떼기 전수관	맑음	간편한 복장
농사 체험	김매기	2시간	농사 체험장	맑음	모자, 봉사확인증
	감자캐기 옥수수 따기	1시간	농사 체험장	맑음	장갑, 바구니
	봄나물 뜯기	2시간	들판	맑음	칼, 바구니
	논바닥 미꾸라지 잡기	1시간	농사 체험장	맑음	향미, 솥
	창포 수확	2시간	창포 연목	맑음	낫, 장갑, 모자
	경운기 타고 마을 둘러보기	30분	학산마을	맑음	간편한 복장
생태체험	어단천 수변탐방	1시간	어단천	맑음	간편한 복장
	마을숲 둘러보기	30분	마을 숲	맑음	간편한 복장 카메라, 필기도구
	어단천 물놀이	2시간	어단천	맑음	수영복, 썬크림
전통 먹을거리	토마토 찐빵	1시간	마을회관	무관	그릇, 찜기
	꽤자두 화채, 쨈	1시간	마을회관	무관	주방기구
	감자 부침개	30분	마을회관	무관	감자, 프라이팬
	맷돌 순두부	1시간	마을회관	무관	맷돌, 콩, 간수
	감자 칼국수 옹심이	1시간	마을회관	무관	감자가루, 밀가루
	앵두화채	1시간	마을회관	무관	앵두, 얼음
공예체험	창포비누 만들기	1시간	오독떼기 전수관	무관	창포액, 비누 베이스 중탕기
	단오부채 만들기	1시간	오독떼기 전수관	무관	한지, 댓살, 물감
	나무곤충 만들기	1시간	오독떼기 전수관	무관	나무재료, 글루건
	나무배 만들기	1시간	오독떼기 전수관	무관	나무, 나뭇잎

[가을]

구 분	프로그램	소요 시간	장 소	날씨 조건	준비물
오독떼기 체험	오독떼기 공연	1시간	전수관 • 체험논	무관	-
	소리배우기	30분	〃	무관	-
	농경문화 체험	30분	〃	맑음	간편한 복장
단오와 역사탐방	굴산사지 탐방	1시간	굴산사지 일원	무관	-
	범일국사 유적	1시간	〃	무관	-
	단오체험	2시간	오독떼기 전수관	맑음	간편한 복장
농사 체험	벼베기,타작하기	2시간	농사체험장	맑음	모자, 봉사 확인증
	고구마캐기	1시간	농사체험장	맑음	장갑, 바구니, 호미
	밤따기	1시간	들판	맑음	바구니, 장갑
	콩수확, 타작하기	1시간	농사체험장	맑음	장갑, 도리깨
	창포 수확	2시간	농사체험장	맑음	낫, 장갑, 모자
	경운기 타고 마을 둘러보기	30분	학산마을	맑음	간편한 복장
생태 체험	어단천 수변탐방	1시간	어단천	맑음	간편한 복장
	마을숲 둘러보기	1시간	마을 숲	맑음	간편한 복장 카메라, 필기도구
	단풍잎 줍기	30분	마을뒷산	맑음	신문지
전통 먹을거리	토마토 찐빵	1시간	마을회관	무관	그릇, 찜기
	포도쨈, 국수	1시간	마을회관	무관	주방기구
	메밀전 부치기	30분	마을회관	무관	메밀가루, 프라이팬
	맷돌 순두부	1시간	마을회관	무관	맷돌, 콩, 간수
	감자칼국수/옹심이	1시간	마을회관	무관	감자가루, 밀가루
공예 체험	창포 비누 만들기	1시간	오독떼기 전수관	무관	창포액, 비누 베이스 중탕기
	단오부채 만들기	1시간	오독떼기 전수관	무관	한지, 댓살, 물감
	나무곤충 만들기	1시간	오독떼기 전수관	무관	나무재료, 글루건
	나무배 만들기	1시간	오독떼기 전수관	무관	나무, 나뭇잎

[겨울]

구 분	프로그램	소요 시간	장 소	날씨 조건	준비물
오독떼기 체험	오독떼기 공연	1시간	전수관・체험논	무관	-
	소리 배우기	30분	〃	무관	-
	농경문화 체험	30분	〃	맑음	간편한 복장
단오 역사 탐방	굴산사지 탐방	1시간	굴산사지 일원	무관	-
	범일국사 유적	1시간	〃	무관	-
	단오체험	2시간	오독떼기 전수관	맑음	간편한 복장
농사 체험	하우스 농사 체험 씨앗 뿌리기 모종하기, 새참 먹기	2시간	농사 체험장	맑음	모자, 봉사 확인증
	창포 수확	2시간	창포연못	맑음	낫, 장갑, 모자
	경운기 타고 마을 둘러보기	30분	학산마을	맑음	간편한 복장
생태 체험	동물 발자국 찾기	1시간	어단천	맑음	간편한 복장
	마을 숲 둘러보기	30분	마을 숲	맑음	간편한 복장 카메라, 필기도구
전통 먹을거리	토마토 찐빵	1시간	마을회관	무관	그릇, 찜기
	배추수확, 김장하기	2시간	마을회관	무관	주방기구
	아궁이 고구마 감자구이	1시간	전통농가	무관	장갑
	맷돌 순두부	1시간	마을회관	무관	맷돌, 콩, 간수
	감자 칼국수・옹심이	1시간	마을회관	무관	감자가루, 밀가루
공예 체험	창포 비누 만들기	1시간	오독떼기 전수관	무관	창포액, 비누 베이스 중탕기
	단오부채 만들기	1시간	오독떼기 전수관	무관	한지, 댓살, 물감
	나무곤충 만들기	1시간	오독떼기 전수관	무관	나무재료, 글루건

폭우가 쏟아지거나 태풍이 부는 등의 악천후 상황에서는 정상적인 프로그램 운영이 불가능 하므로, 대부분의 체험 일정을 취소한다. 그러나 행사진행 중 갑작스럽게 소나기 등의 기상변화에 의한 일시적 프로그램 변형, 또는 숙박 관광 2일차에 예기치 못했던 기상변화에 의하여 실외 행사가 불가능할 때를 대비하여 몇 가지 비상 프로그램을 준비한다. 그렇지만, 우천시에도 가능하면 기본 프로그램을 진행하도록 하며 불가피할

경우에만 비상 프로그램을 쓰도록 하고 그에 대한 상황 판단은 마을 리더가 결정하는 것을 원칙으로 한다.

〈표 Ⅲ-6〉 비상 프로그램의 목록

기본 프로그램	비상 프로그램	비 고
오독떼기 체험(야외)	• 오독떼기 민요 배우기 • 오독떼기 동영상 보기	오독떼기 체험관
농사 체험	• 짚풀 공예 • 비닐 하우스 농사 체험	오독떼기 체험관 비닐 하우스
단오 체험 (그네뛰기 • 씨름 등)	• 단오 체험 – 단오부채, 수리취떡 – 창포비누 만들기 등	학산 3리 마을회관
강릉단오제 역사 탐방	• 테라로사 커피 이야기	테라로사
천연 염색 체험	• 목공예 – 진또배기, 컵 받침 등	염색 체험은 향후 우천시에도 진행이 가능하도록 비 가림 시설과 건조시설이 필요함
어단천 생태 탐방	• 전통 먹을거리 만들기 – 손두부, 감자전, 감자옹심이	오독떼기 체험관

학산마을이 '단오마을'이라고 하는 대외적 이미지 홍보와 지속적인 발전을 위해서는 크든 작든 체험 프로그램을 운영할 수 있는 인적 • 물적 예산 확보가 절실하다. 그리고 앞서 제시한 (예비) 사회적 기업인 「단오문화사업단」과의 인적 지원 네트워크를 통해 체험 프로그램 운영의 내실화 또한 기대할 수 있다.

이에 대한 사업 모델로 매년 문화재청이 전국 공모를 통해 지원하고 있는 사업을 신청하여 4계절 학습체험(관광) 프로그램 접목이 필요하다. 이는 '강릉학산오독떼기'라고 하는 벼농사(稻作) 문화에서 찾아낼 수 있는 삶의 '가치와 의미' 이다. 타켓층은 다양하다. 이미 기성 세대(50대 후반)에게는 과거의 경험을 되찾게 할 수 있는 추억의 현장(모심기, 벼베기, 모밥 먹기 등)이 될 수 있으며, 성장하는 세대에게는 우리의 '벼(禾)' 문화를 통해 주식인 쌀의 가치, 모심기에서 벼 베기에 이르는 과정, 소리(농요)를 통한 농사풀이와 현장 체험 등의 프로그램을 활용한다.

〈표 Ⅲ-7〉 대상별 체험 프로그램 개발

구분	봄	여 름	가 을	겨 울
가족	• 산나물 채취 • 모종 옮기기 • 내 자두나무 갖기 • 월동초 김치담기	• 어단천 생태관찰 • 감자전/칼국수 • 단오부채 만들기 • 단오놀이 • 원두막 잠자기	• 밤줍기, 송이채취 • 벼베기/탈곡 • 콩타작 • 고구마 캐기 • 단풍 트래킹	• 김장하기 • 메주 만들기 • 눈썰매 타기 • 비닐 하우스 농사 체험
	• 오독떼기 소리 배우기, 자전거 타고 단오제 역사탐방, 테라로사 커피 배우기 • 공예체험 : 미니 오독떼기 만들기, 진또배기 만들기, 나무뿌리 컵 받침, 짚풀공예 등			
유치원	• 토마토 모종심기 • 옥수수 모종심기 • 손모내기 • 오리방사	• 감자 캐기 • 옥수수 따기 • 계곡 물놀이 • 단오 그네타기 • 단오부채 만들기 • 원두막 새참먹기	• 밤줍기 • 고구마 캐기 • 보물찾기 • 메뚜기 잡기	• 눈썰매 타기 • 눈사람 만들기 • 비닐 하우스 농사 체험
	• 오독때기 공연보기, 오독떼기 체험장 소풍(봄~가을), 창포머리감기, 천연염색 등 • 커피쿠키 만들기, 트렉터 트레일러 타고 단오제 역사 탐방			
청소년	• 손 모내기 • 오리방사 • 생태관찰 • 월동초 김치담기	• 감자캐기, 삼굿 • 계곡 물놀이 • 단오놀이 • 원두막 잠자기 • 단오부채 만들기	• 밤줍기 • 고구마캐기 • 벼 수확하기 • 메뚜기 잡기 • 단풍 트래킹	• 눈썰매 타기 • 비닐 하우스 농사 체험
	• 트렉터 트레일러 타고 단오제 역사 탐방, 오독떼기 소리 배우기 • 어단천 생태탐방, 창포 머리감기, 짚풀공예, 목공예, 천연염색 등			

〈표 Ⅲ-8〉 (가칭) 학산 마을 '생생 문화재 활용' 사업 운영(안)

○ 사 업 명 : 生生 벼농사, 相生 오독떼기
○ 사업 목적
- 기계화로 인해 사라져 가는 농경문화를 어린이들과 함께 교육과 체험으로 전승을 목표로 함
- 그 속에 담겨져 있는 '강릉농요'의 의미와 가치에 애정과 관심도를 높임
- 전래 방식의 농사 풀이를 현장에서 체험하고, 석조 예술의 백미인 '당간지주'의 의미와 가치를 공유함

○ 기대 효과
- 강릉농요와 함께 농사 짓는 과정을 현장에서 체험함으로서 농경문화의 소중함을 인식
- 당간지주 주변이 논인 관계로 봄, 여름, 가을별 농사 풀이와 함께 체험 활성화

○ 사업 개요
가. 대상 문화재
○ 강원도 무형문화재 제5호 <강릉학산오독떼기>
○ 보물 제86호 굴산사지 <당간지주> 등
나. 사업 기간 : 2013. 4. 1~10. 30.
다. 장 소 : 강릉시 구정면 학산리 소재
보물 제86호 굴산사지 <당간지주> 주변 <농사 체험장> (논)
라. 사업 주요 내용
○ 모내기 체험
- 어린이를 중심으로 내가 심은 모 돌보기,
- 모밥 차리기, 농요 배우기
- 흙으로 당간지주 모형 만들기(복토)
○ 김매기 체험
- 내가 심은 벼 김매기
- 질상밥 차리기, 농요 배우기
- 흙으로 당간지주 모형 만들기
○ 벼베기·벼타작 체험
- 내가 심은 벼 수확으로 가족 밥상 차리기
- 농요 배우기
- 볏단으로 당간지주 모양 쌓기

〈표 Ⅲ-9〉 세부 추진 일정

일 정	내 용	세부 추진 내용
4월		준비 및 홍보
5월	모내기	○ 모내기 체험 - 어린이를 중심으로 내가 심은 모 돌보기 - 모밥 차리기, 농요 배우기 - 흙으로 당간지주 모형 만들기(복토)
6월		준비 및 홍보
7월	김매기	○ 김매기 체험 - 내가 심은 벼 김매기 - 질상밥 차리기, 농요 배우기 - 흙으로 당간지주 모형 만들기
9월		준비 및 홍보
10월	벼베기	○ 벼베기·벼타작 체험 - 내가 심은 벼 수확으로 가족 밥상 차리기 - 농요 배우기 - 볏단으로 당간지주 모양 쌓기

3. 농산촌 테마관광 마을 : '대굴령 마을'

'대굴령 마을'은 2004년 강원도 '농산촌 테마관광 종합타운' 조성 지역으로 선정되었다. 대관령의 옛 이름이 '대굴령'이라고 하여 사업체 명칭을 '대굴령 마을'이라고 칭하고 있다. 대관령 아래의 어흘리, 보광1리, 보광2리의 3개 마을이 영농조합법인「대관령 어울림」을 조직하여 운영하는 곳으로 강원도와 강릉시의 지원을 받은 '농산촌 테마관광 종합타운'이다. 조합원들은 이 사업에 동조하는 마을 주민들이 출자하여 법인을 설립하여 운영하고 있다. 2008년 모든 기반시설 작업을 끝내고 사업을 운영하고 있다.

이 장에서는 '대굴령 마을'의 어제와 오늘, 그리고 향후 과제에 대해 살펴보겠다. 특히, 이 마을의 사업 특징과 연계하여 강릉지역 농산촌 체험관광의 기본 방향은 다음과 같다.

〈표 Ⅲ-10〉 강릉지역 농산촌 체험관광 개요

농산촌 체험관광 기본 방향			
○ 농산촌 마을이 보유하고 있는 전통문화자원 + 농업·농촌 자원 → 생활양식, 농업활동, 자연체험학습 + 전통놀이 프로그램화 ○ 농산촌 관광 마을의 교육 체험 프로그램 → 학교 교과과정과 연계한 교육의 장으로 운영 → 체계적이고 계획적인 체험교육 프로그램 제공			
농산촌 체험관광 프로그램 개발 운영			
고 객	언 제	내 용	일 정
고객층의 욕구 파악 학생(어린이, 청소년) 단체, 가족 단위	계절별 프로그램 운영 현장학습, 소풍, 가족 나들이	체험 학습, 향토음식(식사) 레크레이션, 휴식과 휴양, 농산물 구매, 숙박, 관광	고개 맞춤형 프로그램 패키지 프로그램

〈표 Ⅲ-11〉 대굴령 마을 체험 프로그램

구 분	체험 프로그램
도농 교류 센 터	동화마을 채색하기, 본뜨기, 민화를 소재로 한 나만의 옷 만들기, 민화 도자기 핸드 페인팅, 대굴령 마을 캐릭터 만들기 , 대굴령 마을 인형극/동화구연 배우기, 팽이치기, 제기차기, 윷놀이, 고누놀이, 자치기, 딱지치기, 칠교놀이, 공기놀이, 비석치기, 널뛰기, 사방치기, 투호놀이, 농촌생활공예, 나무와 사물의 관계 알아보기, 무궁화 꽃이 피었습니다, 나무의 나이 알아맞히기, 다시 자연으로 돌아갈 수 있을까? 등
문화재 소재지	민화를 소재로 한 나만의 옷 만들기 체험
대굴령 자동차 마을	팽이치기, 제기차기, 윷놀이, 고누놀이, 자치기, 딱지치기, 칠교놀이, 공기놀이, 비석치기, 널뛰기, 사방치기, 투호놀이 등
대굴령 야생화 마을	농촌생활공예, 농촌미술공예, 일반목(木) 및 클레이(점토) 공예 등
권역내 코스별 관광	연날리기, 야생화 콘서트, 자동차 동호인 마카모예, 애벌레 캠프, 무궁화 꽃이 피었습니다, 숲 짝 찾기 놀이, 숨은 야생동물 찾기, 나무의 나이 알아맞히기, 다시 자연으로 돌아갈 수 있을까? 개미와 진딧물 놀이, 나만의 액자 만들기, 자연물감 만들기, 50년 후의 숲 상상하기 등

이러한 체험 프로그램들이 드러내는 문제점은 무엇보다도 마을 주민들이 참여할 수 있는 항목이 거의 없다는 점이다. 실제로 짚풀공예 체험 정도만이 마을 어른들이 직접 참여하며, 제작한 짚공예품을 판매하는 데 그친다.[31] 그리고 지역의 고유성이 드러나지 않는다는 점 또한 문제다.

'대굴령 마을 인형극, 동화구연 배우기'의 경우 지역성이 다소 드러나긴 하지만 역시 주민들의 실질적인 참여가 없다. 대굴령 마을에서 전승되어오던 옛날 이야기를 소재로 한 것이지만 할머니나 할아버지께서 들려주는 생생한 이야기 현장은 아니며, 외부 전문기관이 운영을 맡고 있다.[32]

〈표 Ⅲ-12〉 대굴령 마을의 어메니티 자원

구 분	자원 분야	종 류
자연적 자원	환경 자원	• 맑은 공기, 맑은 물, 소음없는 환경
	자연 자원	• 보광계곡, 대관령 휴양림, 대관령 옛길
문화적 자원	역사 자원	• 명주군왕릉, 보현사, 보광리 석조여래좌상, 서낭당, 대공산성 등
사회적 자원	경관 자원	• 대관령 옛길 등산로, 대간령 휴양림
	시설 자원	• 도농교류센터, 대관령 박물관
	경제활동자원	• 야생화 마을, 된장공장, 자동차 마을
	공동체 활동자원	• 강릉단오제, 소나무 향기 축제

'대굴령 마을' 또한 '학산 마을'이 담고자 하는 '단오(제)' 관련 테마를 심도있게 다루고 있다. 학산 마을에서 처럼 어메니티 문화자원으로 활용하고 있는 소재들을 모아 마을 축제로 이끌어 가고 있다. 이는 강릉지역에서 '단오(제)'라고 하는 전통문화 요소들의 그 범위가 넓다고 하겠으며, 여러 마을과 연계되어 있기 때문이다. 다음에서 살펴볼 '해살이 마을'의 '해살이'의 의미는 '창포'의 다른 이름으로 해서 붙어진 것이라고 볼 때, 강릉지역의 마을 만들기 중심 테마는 '강릉단오제'와의 맥을 함께하고자 하는 의도로 보여진다. 2008년 5월, 단오제를 전후로 하여 대굴령 마을에서는 축제를 펼쳤다. 첫해 의욕적으로 준비하였기에 홈페이지 내용을 직접 인용해 본다.

31) 김재호, "마을 만들기와 마을 민속의 활용 방안", 『한국민속학』 48, 2008. p.11. 참조.

32) 위 논문, p.12. 참조.

대굴령 마을에 오신걸 환영 합니다.
대굴령마을에서 개최 하는 축재입니다. 좋은 추억 만들어 보세요!
저희 마을주민 모두는 전국 최고의 체험 마을을 만들기 위해서 항상 노력 하겠습니다.

2008` 제1회 대굴령마을단오축제

– 국사성황행차 재현 및 스토리텔링대회 –

"2008' 제1회 대굴령마을 단오축제" 는 유네스코 자연과 문화가 살아 숨쉬고 옛 이야기 가득한 아름다운 마을인, 우리 대굴령마을을 소개하기 위해서 단오행렬을 직접 재현해 보는 "국사성황제 단오행렬" 과 최근의 트렌드인 스토리텔링을 이용한 "스토리텔링 경연대회" 를 진행합니다.

아직까지 자연이 훼손되지 않은 마지막 마을 대굴령마을의 단오축제에 참가하셔서
아름답고 소중한 추억을 담아가세요~~~^^

00 대굴령마을 단오 축제

- 축 제 명 : 2008 제 1회 대굴령마을 단오 축제
  (국사성황제 단오행렬, 스토리텔링대회)
- 일 시 : 2008년 5월 19일 10시 (강릉단오제 국사성황제일)
- 장 소 : 대굴령마을 도농교류센터
- 참가대상 : 제한 없음
- 주 최 : 영농조합법인 대관령어울림
  (사)강릉단오제보존회
- 후 원 : 강릉시, (사)강릉단오제위원회, 네트피아
- 일 정

시간	일정	내용
10:00	대굴령체험 인형극공연	본격적인 축제에 앞서, 대굴령마을의 체험프로그램과 인형극 공연
11:00	스토리텔링	경연대회 주어진 주제를 청중에게 가장 효과적으로 전달하는 이야기 말하기 대회
12:00	중식	저렴한 가격에 판매(잔치국수 등), 참가자에게는 무료제공
13:30	단오행렬 준비 및 단오행렬	대관령 국사성황제 단오행렬를 직접 재현해 봄
14:00	구산서낭제	단오 국사성황행차와 대굴령마을 단오행렬 재현행차가 함께하는 구산서낭제

01 국사성황제 단오행렬

국사성황제의 일환으로, 예로부터 내려오던 단오행렬을 직접 재현해 봄으로써 옛 선인들의 정신을 이어받음과 동시에, 그때 그 시절로의 시간여행을 떠나보는 체험입니다.
참가자는 영산홍가를 같이 배우고 부르면서, 대관령 국사성황당에서 내려오는 위패와 신목을 모시는 단오행렬에 합류하여 약 20분 동안 구산서낭당까지 행진하고 구산서낭제 행사를 함께하게 됩니다.

참가자격
▷ 대굴령 축제 참가자 전원(학생, 가족, 일반인등)

코스(약 800미터)
▷ 출발지 : 대굴령마을 도농교류센터
▷ 도착지 : 구산서낭당

02 스토리텔링 경연대회

대관령 구비마다 전해 내려오는 옛 이야기에, 상상과 꿈을 담아 새로운 형식으로 풀어내는 스토리텔링 경연대회는 어른에게는 향수와 추억을, 자라나는 세대에게는 대자연 속에서 풍부한 정서를 품을 수 있는 기회가 될 것입니다.

참가자격
▷ 학생부 〈초,중,고〉, 일반부 〈대학생 및 일반인〉

대회주제
▷ 강릉 〈단오, 대관령, 신화, 설화, 각종 문화재, 자연 등 권장〉

참가형식
▷ 5~10분 내외의 자유 형식(해설, 연극, 동화구연, 사투리, 웅변 등)

수상내용

구 분	학생부	일반부
대 상	초,중,고생	대학생 및 일반인
수 상 내 용	강원도지사상(예정) 강릉시장상 강릉시의장상 강원도교육감상 강릉교육장상	강원도지사상(예정) 강릉시장상 성산면장상 대관령어울림 대표상

위 내용의 목적과 의도는 시기적으로 적절한 프로그램으로 평가되며, 마을 주민이 중심이 되어 또 하나의 마을 단위 축제를 탄생 시켰다. 당시 언론에서는 매우 긍정적으로 보았다. 하지만, 이 축제는 1회 행사로 그쳤다. 당시의 평가 자료를 보면 다음과 같다.

국사성황 행차 옛 명성 되살린다.
- 대관령 어울림, 19일 대굴령 마을 단오축제 개최 재연 -

세계무형유산 강릉단오제의 주신인 국사성황신을 모시고 대관령 아흔아홉 구비 고갯길을 내려오는 국사성황 행차가 한층 풍성한 문화 행사로 펼쳐진다.

영농조합법인 대관령어울림(대표 최종호)은 대관령 국사성황 행차가 열리는 오는 19일 오전 10시 성산면 구산서낭당 일원에서 '제1회 대굴령 마을 단오 축제' 개최한다. 예로부터 전해 내려오던 단오 행렬을 직접 재연해 단오제의 부흥을 기원하며 모두가 참여할 수 있는 축제의 장을 연출해 보겠다는 대굴령 마을 주민들의 마음이 모아지면서 국사성황 행차가 옛 형태와 명성을 되찾게 될 것으로 기대된다. 영산홍가를 부르면 대관령을 내려왔다는 옛 문헌에 따라 구정초교 학생들이 영산홍가를 부르고 학산오독떼기보존회원들이 행렬의 뒤를 잇는 한편 대관령 일대 마을 주민들이 대거 참여해 단오행렬을 재연하며 축제의 흥을 배가시킬 예정이다. 또 대관령 구비마다 전해 내려오는 옛 이야기에 상상과 꿈을 담아 새로운 형식으로 풀어내는 '스토리텔링 경연 대회'를 열어 어른에게는 향수와 추억을, 자라나는 청소년과 어린이들에게 대장연의 풍부한 정서를 제공한다. 강원도와 강릉, 단오, 대관령, 지역 설화, 각종 문화재와 자연을 주제로 펼쳐지는 스토리텔링 대회는 해설, 연극, 동화구연, 사투리, 웅변 형태로 다양하게 참가할 수 있다. (강원도민일보, 2008. 5. 14.)

오늘 대관령산신제·국사성황제 : 강릉단오제 영신행차, '제1회 스토리텔링 대회' 눈길

…… 또 이번 대관령산신제에는 '제1회 대굴령 마을 강릉단오제 스토리텔링 대회'가 함께 열려 눈길을 모은다. (강원일보, 2008. 5. 19.)

강릉단오제 대관령산신제 성황 : 국사성황제·스토리텔링 경연 등 열려

…… 한편 이날 구산서낭당 일대에서는 성산면 주민들이 참여한 제1회 대굴령 마을 단오 이야기 축제가 열려 서울 인형극회의 '효자 호랑이 인형극'과 스토리텔링 경연 대회가 있었다. (강원일보, 2009. 5. 20.)

농촌관광 프로그램의 일면을 보여주는 것이 마을 축제일 것이다. 강릉지역의 마을 대부분은 계절별로 2~3개의 축제를 지니고 있다. 그 축제가 농촌의 소득기반을 확대하여 실질적인 농가 소득을 창출하는 것이 목적이라고 할 때, 마을 축제 본래의 가치는 높다고 하겠다. 하지만 지속적인 마을 축제로 거듭나기 위해서는 콘텐츠의 원소스도 중요하지만, 거듭되는 시행착오의 문제점을 발견하는 것이 더 나은 발전을 위해서는 필요하다.

대굴령 마을의 경우 '대굴령 마을 단오 이야기 축제'는 그 기저에 '장소 자산(place assets)'[33]을 활용한 마을 축제로 볼 수 있다. 향후 이 축제는 재생의 문화적 자산 가치가 높기 때문에 다시 시작해도 의미가 있다.

33) '장소 자산'이란 한 장소가 가지고 있거나, 혹은 잠재성을 가지고 있어, 개발하였을 때, 매력적으로 판매될 수 있는 유·무형의 문화자원을 가지킨다. 안덕초 외 2명, "장소 자산을 활용한 농촌관광 마을 축제 계획에 관한 연구", 『농촌관광연구』 17(1), 2010. p.70.

4. 농촌 전통테마 마을 : '강릉 해살이 마을'

'해살이'는 단오 창포의 옛말인 '해살이 풀'에서 따온 명칭이다. 천년의 창포 향 가득한 마을 이미지를 담고 있으며, 사천면 사기막리[34]에 위치하고 있다. 2005년 농촌진흥청에서 주관하는 '농촌전통테마마을' 조성 사업을 시작으로 농협의 팜스테이 사업, 행안부의 살기좋은 지역 만들기 사업, 정보화마을, 강원도의 새농어촌건설운동 사업 등 2010년까지 총 22억원의 농촌관광 관련 사업비를 지원받았다.

해살이 마을은 사기막리를 중심으로 농촌의 전통적인 테마를 엮어 하드웨어에 따른 각종 체험 프로그램을 구성하였다. 그래서 '막사발처럼 질박하고 친근한 전통문화'를 체험의 슬로건으로 내세우고 있다. 특히, 마을주민 20여명이 단체 체험 관광객들에게 볼거리 제공 차원에서 강릉단오제 관노가면극 공연팀을 구성하였다.

관노가면극은 해살이 마을과 직접적인 연계성은 없으나, 일부 마을 주민들이 관노가면극보존회원으로 가입하여 활동하는 것이 계기가 되어 2006년에 결성되어 각종 공연에 참여하고 있다. 이는 학산 마을 주민들이 '학산오독떼기보존회'에 참여하여 마을의 전통문화를 전승·보존하는 것과는 다른 차원에서의 전통문화 활성화라고 하겠다. 그리고 마을 특성화 차원에서 시작된 '개두릅' 관련 특화사업으로 개드릅 축제(2006~)를 시발점으로 해서 매년 개최되는 강릉단오제 기간 '해살이 마을 식당'의 주요 매뉴로 '개두릅'(개두릅밥, 개두릅 막걸리, 면류 등)이 등장하였다. 단오장 내 강릉시 대표 마을, 특화메뉴로 축제장에서 수익을 창출하는 첫 번째 마을이 해살이 마을로 매년 1억원 내외의 매출을 내고 있다.

해살이 마을은 자체적으로 특화 작물을 이용하여 마을 축제(개두릅 축제)를 운영해서 높은 부가가치를 창출하는 동시에 강릉단오제의 직접적인 참여(식당운영 및 관노가면극 공연)를 통해 해살이 마을 홍보 또한 높이고 있으며, 이를 계기로 마을주민의 화합을 이끌어내는 계기를 마련하고 있다.

34) '사기막리'는 예전에 사기그릇을 만들었던 움막이 많아 '사기막'이라 불러왔음.

〈표 Ⅲ-13〉 해살이 마을 '개두릅' 축제

구 분	내 용
행사 기간	• 매년 5월 초
참여 인원	• 8,000~10,000명
수 익	• 5천~7천만원
체험 내용	• 개두릅 새순따기, 엄나무 문설주 만들기, 수리취떡 만들기 솟대 만들기, 전통놀이(그네, 투호 등), 막사발에 茶 마시기 등
농산물 판매	• 개두릅, 한과, 사기막 기정떡 등
음식 판매	• 개두릅 향토 음식(개두릅밥, 개두릅전, 엄나무 막걸리 등)

해살이 마을은 사업초기부터 농촌 어메니티 자원의 높은 활용도를 통해 농촌체험관광 마을로 급성장한 우수 마을로 평가되어 전국 농촌전통테마마을 대상(2007), 전국 농촌 마을 가꾸기 경진대회 대상(2008) 등 마을의 이미지를 전국적으로 부각시키면서 타 지역 마을들의 벤치마킹 대상으로 급부상하고 있다.

해살이 마을 어메니티 자원 현황을 보면 다음과 같다.

〈표 Ⅲ-14〉 해살이 마을 어메니티 자원

구 분	자원 분야	종 류
자연적 자원	환경 자원	• 맑은 공기, 맑은 물, 소음 없는 환경 등
	자연 자원	• 탑거리 마을 숲 • 용여 저수지, 용연동 계곡, 백두대간 등
문화적 자원	역사 자원	• 용연사, 가마터, 대공산성, 서낭당, 효행비 등 • 용이 구른 바위 이야기 등
사회적 자원	경관 자원	• 오리쌀 재배단지 • 엄나무(개두릅) 재배단지 • 용연동 계곡 휴양지
	시설 자원	• 전통문화체험관, 전통문화체험학교 • 해살이 마당, 캠핑장, 수목원 • 건강 관리실
	경제활동자원	• 유용곤충 사육장 • 임산물 가공 실설 • 승마 체험장
	공동체 활동자원	• 강릉단오제(관노가면극) • 개두릅 축제

〈표 Ⅲ-15〉 해살이 마을 체험 프로그램

구 분	프로그램 종류
농촌 체험	• 개두릅 순따기, 삼천량 체험, 미꾸라지 잡기, 계곡 물놀이 등 • 4계절 농사 체험
생태 체험	• 움뱅이골 생태체험, 유용곤충 관찰, 산악 트래킹(MTB 자전거)
전통 문화 (놀이 체험)	• 엄나무 문설주 만들기, 막사발 만들기, 짚풀공예, 솟대 만들기 천연 염색, 단오부채 만들기 등 • 창포머리감기, 창포 비누 만들기, 관노가면극 탈 만들기 • 인형극(관노가면) 놀이 등
먹을 거리	• 개두릅 음식, 한과, 수리취떡, 기정떡 만들기 등

구 분	봄	여 름	가 을	겨 울
단오 & 창포 미인	• 그네 타기 • 부채 공예 • 씨름, 널뛰기 • 단오음식 체험	• 창포머리감기 • 창포 목욕 • 창포뿌리 비녀 깎기	창포수확체험	부채 공예
			• 창포 제품 만들기(비누, 향주머니, 팩, 베개, 술 등)	
사기막 막사발	• 막사발 공예, 가마터 트래킹, 찰흙 공예 등			

해살이 마을이 농촌전통테마마을 사업을 추진(2005)해 오면서 드러난 기본적인 방향 설정에 따른 분석을 요약하면 다음과 같다.

〈표 Ⅲ-16〉 해살이 마을 사업 SWOT 분석

강 점	약 점
• 청정자원 • 주미참여의지 확고 • 젊고 다양한 인적 자원 • 유명 관광지 인접	• 경지면적 협소 • 임산 부산물 소득 의존 • 농촌인구 감소
기 회	위 협
• 전통테마마을 지정 • 다양한 프로그램 보유 • 마을 접근성 원활	• 계절별 관광객 격차 심화 • 관광상품 개발 비용 과다 소요 • 관광객 해안 관광의 편중

대부분의 농촌마을이 안고 있는 환경(여건)으로 해결되어야 할 문제들은 산적해 있다. 1차 산업이 '친환경농업'을 실천하면서, 2차 산업으로 '웰빙 농산물 가공'을 수입원으로 보았을 때, 3차 산업은 '농촌의 전통문화 체험'이 모두를 아우르는 것이 사업의 목표일 것이다.

해살이 마을은 농촌관광을 중심 테마로 다양한 시설을 정비해 놓았다. 마을 축제 활성화를 통해 삶의 질 향상, 공간의 질 향상, 마을 관광을 산업화로 이끌어가고 있다. 웰빙 농산물 생산을 통해 타 지역과는 차별화된 특산물로 개두릅과 송이버섯을 으뜸으로 치며, 농가당 소득이 28백만원에 이른다.

〈표 Ⅲ-17〉 해살이 마을 사업 분야별 소득 현황(2011년 기준)

계(천원)	체험운영	민 박	농산물 판매	기타(엄나무묘목, 한과)
560,000	90,000	175,000	107,400	187,600

농촌전통 문화체험 시설은 마을 전 농가에 민박시설을 갖추어 놓았으며, 해살이 마당을 전통문화 공간으로 활용하여 마을 관광객 14만명에 이르렀다.

〈표 Ⅲ-18〉 해살이 마을 체험 공간 조성 현황

공간 구분	규 모	시 설	프로그램
해살이 마당	9,900㎡	원두막 4동, 전통부억 1동 초가 2동	그네, 널뛰기, 투호, 소목도리 걸기
폐교 리모델링	-	사무실, 전통문화학교, 정보화교육장	
전통문화 체험관	132,2㎡	한 옥	

〈표 Ⅲ-19〉 해살이 마을 연도별 방문객 및 소득 현황

구 분	합 계	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
인원(명)	140,452	7,872	20,036	23,720	30,324	28,900	29,600	30,100
수입(백만원)	2,257	45	280	309	556	508	559	560

해살이 마을은 특히, 농촌체험관광 기반 조성을 통해 농가 소득 증대를 전략으로 2005년부터 시작하여 현재는 4단계로 진입하였다.

〈표 Ⅲ-20〉 해살이 마을 단계별 사업 발전 계획

농촌 체험 관광 기반 조성 시기	
1단계(2005~2006)	2단계(2007~2008)
농촌다움·마을기반 시설 정비	소득 기반 조성 농가 리모델링
· 추진 위원회 구성 ⇒ 마을 규약 제정 · 컨설팅 및 BI 개발 · 자원발굴 및 환경조성 · 프로그램 개발 및 운영	· 개두릅 상품 개발 · 농가 단위 상품 개발 : 한과, 기정떡 등 · 민박농가 리모델링 : 5호(175,000천원)
농가 소득 증대 시기	
3단계(2009~2010)	4단계(2011~2015)
친환경농업 실천	마을 공동 시설 확충
· 친환경 농업 농가 확대(쌀, 쌈채, 산채 등) ⇒ 생태환경 마을 조성 · 도농 직거래 장터 확대 ⇒ 주변 마을 연계 다양한 상품 개발	· 마을 프라자 · 마을 파크 · 마을 고유 레스토랑 : 향토 음식, 웰빙음식 등 · 폐교 활동 : 동창회 카페

5. 농촌문화 콘텐츠와 체험관광 프로그램 활용

앞에서 살펴본 3개 마을(학마을·대굴령마을·해살이마을)은 나름의 지역적 특성을 고려하여 사업화에 전력을 다하고 있다. 하지만 조사 현장에서 누구나 경함 할 수 있듯이 농촌체험관광의 실천 맥락에서 '고전적인' 민속은 찾아볼 수 없으며, 또 그것을 무의식적으로 전승하는 나이브한 민중도 존재하지 않는다. 그들은 우리와 같이 21세기 소비자본주의를 살아가는 동시대인으로서 필요에 따라 '민속'이나 '전통문화'를 의식하고 그 의미를 재구성하는 사람들이다. 때때로 그들은 스스로의 문화적 실천을 조작과 연출이 가능한 대상으로 인식하여 실존적 삶의 영위를 위해 객체화하는 생활자이며, 그 과정에서 민속학의 연구 성과나 지역 개발의 지배적 담론조차도 자신의 생활 전략과 목표에 맞춰 유용할 줄 아는 주체다. 이 부정할 수 없는 사실을 인정하지 않고선, 농촌

필드의 실상과 민속의 현재적 존재 양상을 포착할 수 없을 것이다.[35]

'농촌체험마을' 사업의 실절적인 성공을 위해서는 전통문화 체험 프로그램의 지역적 특성을 살리는 것이 무엇보다도 중요하다. 이는 사업 진행 과정에서 지역 주민들이나 관련 주체들에 의해 활용되는 예가 많다. 그런 점에서 이들 사업들은 오늘날 전통문화가 사회적으로 어떻게 인식되고 또 유통되고 있는지를 살필 수 있는 좋은 자료가 된다. 체험 프로그램에는 크게 ① 농사체험, ② 농산물 및 전통음식 가공 체험, ③ 생태체험, 각종 ④ 문화체험 등이 있다. 이들 대부분은 전통문화와 직간접적으로 서로 관련된다.

〈그림 Ⅲ-3〉 자원 발굴과 활용

민속이라는 용어는 사업 주체들에 의해 구체적으로 사용되지는 않지만, 민속학의 입장에서 보면 농촌의 전통문화는 전근대사회의 민속이자 오늘날까지도 이어져오는 문화라는 점에서 전통문화 체험은 바로 민속의 체험이라고 간주하여도 무방하다.[36]

3개 마을의 농촌체험 사업에서 활용하고 있는 체험 프로그램은 전통문화와 관련지어 볼 때, 4가지 정도의 유형으로 크게 구분된다.

① 지역적 특성을 잘 드러내는 전통문화를 체험 프로그램으로 하고 있는 곳

② 지역적 특징이 아주 약하게 드러나는 곳

③ 지역적 특징과 크게 상관없이 일반적인 전통문화를 체험 프로그램으로 활용하는 곳

④ 지역적 특징을 잘 드러내는 것과 일반적인 것을 상호 병행하는 곳.

35) 남근우, "농촌체험관광과 민속의 진정성-볏가리 마을의 '대부름 이야기'를 사례로", 『비교민속학』 제46집, 2011. p.258.

36) 김재호, "그린 투어리즘에서 전통문화 체험 프로그램과 민속의 활용", 『한국민속학』 46, 2007. p. 9~10.

3개 마을별 체험 프로그램의 내용과 특징들은 농촌체험 현장 시설이 구비된 곳과 그렇지 않는 곳으로 크게 구분되는데, 3개 마을 모두는 시설면에서 비교적 우수하다고 볼 수 있다.

〈표 Ⅲ-21〉 3개 마을의 계절별 특성화 체험 프로그램

구분	봄	여 름	가 을	겨 울	연 중
농촌체험	<농사 체험> 밭 만들기 씨 뿌리기 모내기 모종심기 야생화 심기 봄나물 캐기 개두릅새순 채취 송이버섯 채취 봄나물 캐기 <농촌 체험> 마을 둘러보기 시골학교 체험 단오풍습 체험 버들피리	<농사 체험> 꽃·가지 솎기 과수 봉지 씌우기 감자캐기 옥수수 따기 과채류 따기 솎기 과수따기 <농촌 체험> 옥수수·감자 구워먹기 계곡 물고기 잡기 단오풍습 체험 계곡 천렵 곤충 채집 <친환경농업체험> 오리농법 체험	<농사체험> 감·밤따기 고구마 캐기 송이버섯 채취 과수따기 벼베기 도토리 따기 토종벌꿀 채밀 <농촌체험> 감자·고구마 구워먹기 메뚜기 잡기 단오풍습 체험 도리깨질 하기 허수아비 만들기 <친환경농업체험> 친환경농산물 수확하기	<농촌체험> 감자·고구마 구워먹기 퇴비 만들기 농기계 쓰임새 알고 다루기 송이버섯의 우수성 알기	<농촌 체험> 감자·고구마 구워먹기 단오풍습 체험 도자기 체험 엄나무 문설주 만들기 천연염색 고랭지 채소에 대해 알기 <친환경농업체험> 친환경농산물 수확하기
생태체험	<숲 체험> 야생화 관찰 계곡 탐방 나무이름알기 봄나물 알기 농촌 주변 환경 알기 봄나물, 열매 맛보기 고로쇠수액 체험 <물놀이> 수생 동·식물 관찰	<숲 체험> 야생화 관찰 삼림욕 나무이름 알기 밤 여름 숲 소리체험 소나무숲 산책 <물놀이> 민물고기, 가재 다슬기 잡기 <생태 관찰> 곤충 채집 별자리 관찰 물고기 관찰	<숲 체험> 버섯알기 나무열매 맛보기 단풍 모으기 밤·도토리 줍기 소나무숲 산책	<숲 체험> 야생동물 흔적 찾기	<생태계 알기> 농촌·산림 생태계 알기 물질순환 알기 숲속 나무 생태주기 알기 생태연못 관찰

〈표 Ⅲ-21〉 3개 마을의 계절별 특성화 체험 프로그램(표계속)

구분	봄	여 름	가 을	겨 울	연 중
전통음식	개두릅 음식 단오음식 만들기 산채음식 체험 고로쇠수액 체험 감자옹심이 한과 만들기	두부, 순두부 만들기 물고기 잡아 요리하기 기정떡 만들기	두부 만들기 양미리 구이 오징어 순대 송이요리체험	메주 만들기 김장 담그기 전통장 만들기 토종꿀 관련 요리 체험	전통주 담그기 한과 만들기 오징어 순대 만들기
전통놀이/공예체험	<놀이 체험> 바람개비 버들피리 만들기 허수아비인형 만들기 단오풍습체험 <공예 체험> 짚풀공예 솔방울공예 나무장승 만들기	<놀이 체험> 물썰매타기 물고기잡기 <공예 체험> 천연염색 곤충풀집 만들기	<놀이 체험> 어린이 사생 대회 파대치기 <공예 체험> 골풀공예 허수아비 만들기	<놀이 체험> 장작 불놀이 새끼꼬기 겨울숲 탐방 논바닥 썰매타기 눈썰매타기 연날리기 <공예 체험> 솟대 만들기 새끼꼬기 엄나무문설주 만들기 짚풀공예 골풀공예	<놀이체험> 단오놀이체험 추억의 교실 체험 <공예 체험> 전통 막사발 알고 만들기 솟대(진또배기) 만들기 달걀꾸러미 만들기

〈표 Ⅲ-22〉 3개 마을 체험 프로그램의 지역성 평가

구 분	체험 프로그램 현장 시설	지역 문화의 배경과 특징	지역성
학산 마을	학산오독떼기전수회관 학산문화역사마을센터	우수	우수
대굴령 마을	도농교류센터·야생화 마을 자동차 마을·전통 먹거리 마을	우수	우수
해살이 마을	전통테마체험관 해살이 마당·사기막 폐교	우수	우수

마을별로 전통문화 체험 프로그램 내용들을 분석해 볼 때, 마을 사업의 주체들이라 할 수 있는 지역 주민들이나 담당 공무원들에게 있어서 전통문화는 지역성이 크게 고

려되었다는 점이다. 단순히 전통문화를 옛날의 생활문화나 유무형의 문화재 등으로 인식하는 경향 보다는 마을이 담고 있는 역사적 바탕 위에서 문화현상을 찾아내고 있다는 것이다. 여기서 '지역성'은 두 가지 범주의 의미를 담고 있다. ① 지역의 전통문화와 맥을 같이 하는 지역성, ② 지역의 전통문화와는 크게 상관없이 지역에 맞게 다른 전통문화를 재구성하거나 새로 개발한 것으로서 지역성이 있다.

하지만, 지역적 특성이 두드러진다고 하여 반드시 질 높은 체험 프로그램이 되고, 또한 수요자인 도시민들에게 큰 호응을 받는 것은 아니다. 그것은 프로그램화하는 과정에서 다른 많은 요인들이 작용하기 때문이다. 같은 프로그램이라도 어떤 방식으로 운영하는가에 따라 프로그램의 질적 수준이 달라질 수 있기 때문이다. 지역 정체성을 가진 것일수록 그렇지 않은 다른 것과 비교할 때 차별성을 갖는다는 점에서 상대적으로 좋은 향토자원이 될 가능성이 크다고 할 수 있다.[37]

3개 마을이 지향하는 농산촌 체험관광의 실태를 참고로 하여 SWOT 분석을 통해 정리해 본다.

① 3개 마을의 강점(Strength) 요인
- 산, 계곡, 저수지 등 천혜의 자연환경을 보유하고 있음
- 3개 마을은 강릉의 유명 관광지와 근접한 거리에 위치함
- '단오문화'라고 하는 전통문화의 원소스를 중심 테마로 함
- 3개 마을은 소비자의 수요에 적극적으로 대응하고 있음
  * 현재까지는 농촌체험관광을 성공적으로 진행하고 있음

② 3개 마을의 약점(Weakness) 요인
- 농촌체험관광 시즌이 6~8월에 집중되는 등 관광수요의 계절적 편중이 높음
- 숙박시설 부족, 농산촌 민박의 서비스 낙후 등

③ 3개 마을의 기회(Opportunity) 요인
- 주 5일 근무제와 주 5일 수업제 등 여가시간이 증대되어 여가활동 증가 예상

37) 김재호, "그린 투어리즘에서 전통문화 체험 프로그램과 민속의 활용", 『한국민속학』 46, 2007. p.14~15.

* 농산촌 체험관광 수요 증가

· 가족단위 여행의 보편화, 웰빙 트랜드 확대, 전원적 삶에 대한 도시민 동경, 친환경 농산물 소비자 관심 증대 등

④ 3개 마을의 위협(Threat) 요인

· 농산촌 체험관광의 중요 서비스 유형인 민박의 경우 펜션 및 모텔 등 기업형 숙박시설과의 경쟁에서 뒤쳐짐.

* 시설의 노후화, 수익성 악화 심화

· 농산촌 인구의 고령화로 인해 농촌관광을 적극적으로 추진할 인적자원 부족

· 농산촌 체험관광과 관련하여 정부 및 지자체의 정책이 일원화되지 않아 추진 과정에서 혼선을 빚고 있음.

* 지역주민 및 마을 단위의 리더(공급자)에게 혼란 가중

〈표 Ⅲ-23〉 농산촌 체험관광 SWOT 분석

강 점	약 점
· 천혜의 자연환경 · 전국적인 지명도 높은 관광자원 보유 · 전통문화 자원 풍부 : 단오문화 등 · 농산촌의 연결 도로망 확충 · 소비자 수요에 대응한 농산촌 관광 상업의 성공적 운영	· 관광 수요의 계절적 편중 심화 · 대규모 숙박시설 부족 · 농산촌 민박시설 및 서비스 낙후
기 회	위 협
· 주5일 / 여가시간 증대 · 농산촌 관광에 대한 소비자 수요 증대	· 펜션 및 일반 관광 사업자 경쟁 관계 노출 · 정책의 일관성 부재 · 리더 및 인적 자원 부족 등

3개 마을의 지역성은 우수하나, 시설 활용형 프로그램 운영에 대해서는 앞서도 지적했듯이 미흡하다. 예로, 학산 마을의 경우 「학산문화역사마을센터」는 2008년 12월 리모델링 이후 구체적인 실행 프로그램 없이 방치한 사례도 있다.

3개 마을 리더 그룹(영농조합 대표, 이장, 사무장 등)에 소속되어 있는 몇몇 사람들은 “아무리 앞 사람이 마을을 오늘의 이 지경으로 만들어 놓았지만, 그래도 거기에는 마을 사람들의 책임도 있으니, 좋은 성과에 대한 면을 받아들이고, 앞으로 가야할 길에 대해서만 고민할 뿐이다.”는 결론이다. 뒤 돌아볼 여유가 없으니, 지금의 문제, 앞으로 해결해야 할 문제 등등에 대해 의견을 모으고 있었다.

마을별 농촌체험관광 프로그램에 대한 마을간 네트워크의 결실이 가시적으로 나타나고 있음을 알 수 있는 사례가 있다.

관광자원 연계 명소 조성사업 인기

강릉의 농촌과 농업을 관광 문화자원과 연계해 명소로 만드는 사업이 인기를 끌고 있다. 강릉시에 따르면 강릉 농업·농촌 명소 만들기 사업은 강릉시 농업기술센터의 영농시설과 선도농가 체험교육 농장을 연계한 경포해변, 주문진 수산시장, 오죽헌 등 다양한 관광자원을 패키지화하는 벤치마킹 프로그램으로 전국적으로 많은 농업인들이 찾고 있다. 농업 현장 안내뿐 아니라 관광 관련 부서와의 공조를 통해 최상의 원스톱 서비스를 제공한다. 또 재래시장을 이용한 영수증 및 강릉 숙박업소 이용 영수증 소지자에 한해 오죽헌, 대관령 박물관 무료 입장과 문화 해설사의 설명으로 알차고 유익한 현장 견학과 관광 서비스를 제공하고 있다. 강릉시는 교육 농장 등 지역 관광 자원과 농촌 어메니티를 연계한 농촌체험 활성화를 추진해 올해 18만명이 방문, 28억원 이상의 농촌체험 소득을 올린 것으로 추산했다. 강릉시 관계자는 “강릉 관광 자원과 농경 문화 체험을 연계한 다양한 먹을거리, 볼거리, 즐길거리를 발굴하고 상품화해 지역 경제 활성화에 기여하도록 하겠다”고 했다.[38]

38) 강원일보, 2012. 9. 15. 기사 참조.

Ⅳ. 농촌문화 콘텐츠의 개발과 활용

1. 농촌문화의 개발과 마을 리더의 역할

마을의 농촌체험관광 사업은 정부(지자체)의 지원에만 의존해서 사업성과를 내기가 어렵다는 것이 지금의 현실이다. 정부의 지원을 마을 사업 계획에 근거하여 민주적인 절차를 통해 활용·발전시킬 것인가는 지역 주민들이 적극적인 주인의식을 가질 때 가능하다. 농정실패로 정부정책에 대한 불신이 높은 상황에서 지원에만 의존하는 것은 사업 실패를 부채질하는 결과를 가져올 수 있다. 마을 주민들이 마을 사업의 주인이라는 의식을 명확하게 가질 필요가 있다.

그 마을의 '문화'는 그 마을에 거주하는 사람들에 의해 만들어진다. 농촌문화 콘텐츠도 농촌문화를 경험하는 사람들에 의해 만들어진다. 그것이 내발적이든 외발적이든 간에 사람이 주체임에는 틀림없다. 문제는 문화 주체의 경험이 사업화로 만들어지고, 그것을 경영하는데 있어 주체자로서의 중심 역할이 미비하다는 것이다.

예를 들어, 향토음식에 문화적 의미를 부여하기 위해서는 그러한 음식문화의 주체인 농촌 여성의 존재에서부터 시작되어야 한다. 음식을 만드는 지식이 어머니와 딸의 관계보다 시어머니와 며느리의 관계를 통해 전해지면서 농가의 독특한 음식 맛이 전해지기 때문이다. 그래서 음식은 여성들의 경험, 지식, 기술, 전통이 담긴 문화적 의미를 지닌다고 말한다.

농촌문화를 이해하고 그 가치를 표현하는 수단이 농촌문화 콘텐츠다. 이 콘텐츠 개발을 위해서는 지역민 스스로가 삶의 터전으로 살고 있는 마을 문화에 대해 자신감과 자

긍심을 가지고 지역적인 공감대와 지역민의 동질성이 확보되어야 한다. 그리고 지역문화의 올바른 이해와 인식이 바탕이 되지 않으면 특정 집단의 이해관계에 의해 일회적으로 끝나게 된다.[39] 때문에 농촌문화 콘텐츠 개발은 농촌 지역사회 공동체의 자발적이고 주체적인 동기에 의해 개발이 이루어져야 한다.

하지만, 농촌문제 해결을 위한 지속적인 개발의 주체가 외부에 있거나, 특정 조직에 편중(컨설팅 업체, 담당 공무원 등)되어 있는 것이 농촌 마을의 현실이다. 이는 농촌 사회의 문제를 지속 가능한 발전으로 해결하고자 농촌체험관광 사업을 곳곳에 뿌리내렸음에도 불구하고, 오히려 현실은 그렇지 못한 것이 큰 문제다. 이는 농촌 사회의 가치를 실현하고자 마을 기업가(마을 리더)로서의 의지를 갖고 마을 기업을 설립 운영한 후, 일정기간 동안 지원에만 의존해 온 마을 기업의 현실이다. 후원금・보조금에 의존하지 않고 어떠한 자립형 비즈니스 모델을 만들어가는 것이 우선되어야 할 것이다.

농촌문화의 주체를 마을 사람으로 우선하고, 내생적 발전을 위한 6가지 전제조건을 보면, ① 전통지식과 과학지식의 결합 ② 산업체 연계를 통한 상품화 ③ 지적 재산권 획득을 통한 권리화 ④ 농촌관광을 위한 유인자원화 ⑤ 환경농업을 통한 전통지식 개발・보존 ⑥ 지역사회 주민의 전통지식 개발과정 참여이다. 여기서 특히 강조할 사항은 ⑥번 항목으로 '반드시 농촌의 지역사회 공동체가 전통지식 개발의 주체가 되어 능동적이고 적극적으로 참여해야만 한다는 것이다.[40]

마을 사업의 성패를 좌우하는 변수는 마을 주민들로부터 신뢰받는 마을 리더가 있는냐 없느냐에 달려 있다. 따라서 발전하는 마을의 리더는 마을 주민들의 신뢰관계 형성을 통해 만들어지는 것이다.

이 과제의 조사과정에서 드러난 마을 리더를 비롯한 새롭게 구성된 운영조직의 불편한 진실은 현재의 마을 리더 그룹이 이전 리더 그룹(개인 또는 전체)의 불합리성(금전적 문제) 등을 감사 차원이 아닌, 조사・규명하는데 임기 기간의 절반 이상을 소비하고 있다는 것이 일부의 현실이다. 물론 부조리한 결정의 결과에 대해서는 반드시 규명되어야 한다. 그런데 이러한 농촌 현상은 결과적으로 마을 내의 분열을 가져오는 또 다른 문제

39) 이해준, "농촌 전통지식 자원의 가치와 활용", 『농촌생활과학』, 23권 3호, 농촌진흥청, 2002. 참조
_____, "지역문화 콘텐츠・소프트웨어 개발과 문화 관광", 2002. 참조.

40) 박병덕, "농촌의 내생적 발전을 위한 전통지식의 활용", 『농촌 사회』 13(2), 2003, p. 190. 참조.

를 발생시키는 동기가 되었다는 점이다. 심지어는 개인 또는 단체간의 고소(告訴)·고발(告發)이 난무하는 지경에 이르는 '불편한 공동체 마을'이 존재한다는 것이다.

마을 발전을 위한 정책적 사업 개발은 필수적이다. 그러나 이를 추진하고 주민의 적극적인 참여와 자발적인 발전 계획을 수립하고 운영할 수 있는 마을 조직 정비와 조직 리더의 역할은 무엇보다 중요하다. 지역의 특성을 바탕으로 지역 내 산업간 유기적 관련성을 높이며, 지역 자원의 잠재력을 활성화하고 자원의 최대한 이용을 전제로 한 지역 농촌관광으로서 지방자치제의 기능 강화와 자율성의 강화에 의한 성공적인 추진 사례도 등장하고 있다. 하지만 대부분 조직과 리더의 미약으로 효과적인 추진이 어려운 실정이다.[41]

2. 농촌문화의 자원 개발과 활용

2000년대 들어 농촌 활성화 전략이 내생적 발전 전략으로 선회하였다. 지연산업, 농촌체험관광, 전통문화산업, 향토산업, 농촌지역축제, 지적재산사업 등과 관련된 각종 정부시책이 내생적 발전전략에 포함된다. 비록 이들 부문은 개별 시책에 의해 육성되어 왔지만, 농촌에 부존하는 문화자원을 활용하여 지역경제를 활성화 한다는 전략적 공통점을 지닌다. 이들 부문을 '농촌문화산업'이라 칭하는데, 이 사업은 농촌에 특화된 내생적 발전 전략의 중요한 수단이 될 수 있다.[42]

① 농촌의 문화산업은 농촌 문화자원을 활용하는 농촌경제 활성화 수단이다.

농촌문화산업은 '현재까지 전해 내려오는 살아 있는 유·무형의 문화로서 과거의 모든 것'인 문화유산을 상업화하는 산업이다. 즉 이 사업은 '이윤 추구를 위해 농촌의 문화유산을 상업화하는 생산체계 또는 경제활동 체계'라 정의될 수 있다. 이렇게 볼 때 농촌문화산업은 농촌의 오래된 미래(문화자원)를 통해 농촌 경제의 활성화를 추구하는 전략

41) 유덕기·이상영, "농촌 Amenity 자원 활성화를 위한 조직 리더의 육성 방안", 『사회과학연구』 제14권 제1호, 2007. p. 39. 참조.

42) 김광선, "농촌 문화산업의 현황과 발전 방향", 「농경 나눔터」, 2012년 6월호, 참조.

적 수단이라 할 수 있다.

농촌문화산업에는 ㉠ 전통 및 향토 식품 부문, ㉡ 전통공예 부문, ㉢ 전통문화·예술 축제 및 전통소재 공연 부문, ㉣ 문화유적 기반 농촌관광 부문, ㉤ 농촌체험관광 부문 등이 포함된다. 정보통신기술, 디지털기술 등을 기반으로 도시 특히 대도시에서 발달하고 있는 기존의 문화산업과는 달리, 농촌 문화산업은 전통성(역사성)과 지역성(향토성·고유성)을 기반으로 심미적·상징적·오락적 가치를 더해 부가가치를 창출하는 특성을 지닌다.

② 국내 농촌문화산업의 규모는 약 1조 7천억 원으로 보고 있다.

농촌문화산업의 국내 시장규모를 약 1조 7천억 원에 이르고 있다. 도시를 중심으로 발달하고 있는 기존의 문화산업 규모가 문화콘텐츠산업 부문만 하더라도 60조원(2009년)에 달하는 것과 비교한다면, 농촌 문화산업의 규모가 보잘 것 없어 보일 수도 있다. 그러나 시·군 평균 매출 규모가 121.4억 원에 달한다는 점은 소규모 농촌 시·군의 연간 총 예산이 3~4천억 원에 불과한 상황을 고려하면 결코 무시할 수 없는 사실이다.

특히 농촌문화산업은 지역과 연계된 산업체계의 지역적 착근(Embeddedness)에 의해 내생적 발전 전략의 핵심인 지역 경제의 순환체계 구축과 특성화된 지역발전에 크게 기여할 수 있다. 지역의 자원과 인력을 활용하고, 창출된 이윤이 지역에 재투자되는 선순환구조가 농촌 문화산업의 중요한 특성이기 때문이다. 농촌 문화산업이 고용하고 있는 종사자 역시 11만 7천명 이상으로 추정되고 있는데, 농업부문의 고용 감소를 상쇄할 만한 마땅한 일자리가 부족한 우리 농촌의 현실을 고려하면 이 역시 적지 않은 숫자이다.

③ 농촌 문화산업 육성을 위한 체계적인 지원정책 필요하다.

농촌 문화산업은 국가경제의 측면이나 부문적 접근에서보다는 문화유산을 활용한 지역특화발전 전략이나 내생적 발전전략을 추구하는 지역적 관점에서 접근함이 바람직하다. 그러나 모든 산업육성이 그러하듯이 농촌 문화산업 역시 발전을 위해서는 중앙정부의 역할 역시 중요하다. 따라서 농촌 문화산업 육성을 위한 정책적 노력 또한 중앙정부와 지자체 차원에서 함께 고려되어야 할 것이다.

중앙정부 차원에서는 첫째, (가칭)「농촌 문화산업 진흥법」을 제정하고 동 법에 근

거해 (가칭)'농촌 문화산업 진흥계획'을 수립하여 농촌 문화산업 육성을 위한 제도적 근거와 체계를 마련해야 한다. 둘째, 농촌 문화산업의 진흥을 위해 범부처 차원의 협의체인 (가칭)'농촌 문화산업 발전 협의회'를 구성·운영해야 한다. 셋째, 실태조사 결과 농촌 문화산업 종사 기업들의 가장 큰 애로점이 '정보의 부족'으로 나타나고 있는데, 이를 해결하기 위해 (가칭)'농촌 문화산업 정보지원센터'를 설치하여 이들 기업과 지자체가 필요로 하는 관련 정보를 수집·제공하는 기능을 하도록 할 필요가 있다. 넷째, 국민들이 농촌 문화산업에 대한 이해를 증진하고 농촌 문화상품을 소비할 수 있도록 공교육이나 평생교육을 통해 농촌 문화산업을 알리는 방안이 필요하다.

④ 지자체 차원의 육성 방안도 고려해야 한다.

첫째, 각 지역의 '문화자원 분포'를 조사하고 지역 실정에 맞는 농촌 문화산업 진흥계획을 수립·시행하도록 하는 것이 바람직하다. 둘째, 동종 기업들의 집단화를 통해 개별 기업이나 사업 조직이 달성하기 힘든 생산, 유통 분야에서의 경쟁력을 제고할 수 있도록 지원할 필요가 있다. 셋째, 지역에 특화되어 있는 농촌 문화산업 하위 부문을 중심으로 전문인력 및 후계자 양성을 지원할 필요가 있다.

3. 농촌문화의 가치 공유와 소통

농촌체험마을 사업에서 전통문화 체험 프로그램에 대한 공감대는 높아만 가고 있다. 하지만 3개 마을을 비롯하여 우리의 농촌 현실이 안고 있는 문제는 프로그램을 진행할 만한 역량을 갖추고 있는 인적 인프라가 미비하다는 것이다. 마을의 인구 구성이 대부분 노령인구이며, 체험 프로그램을 지도할만한 능역이나 경험이 부족하다는 것이다. 이런 실정이기 때문에 농사 체험이나 전통 음식 만들기 등을 제외한 다양한 체험 프로그램의 개발이나 도입자체가 현실적으로 불가능한 상태이다. 이를 극복하기 위한 방안으로 마을에서는 이장, 마을 법인 대표, 사무장 등 조직 리더의 육성이 절실하다.

3개 마을 조사 과정에서 조직 리더가 마을의 문제를 해결하고자 네트워크 협약을 통해 가치 공유와 협력 사례가 진행되고 있다.

마을을 중심으로 한 조직간 클러스터 구성을 통해 특산품 활용 확대, 체험 및 숙박 시설 활용도를 높인 사례와 앞으로의 계획 등이 드러났다. 그 대표적인 것이 학산마을(2리)에 소재해 있는「학산문화역사마을센터」를 (사)강릉단오제위원회 산하의 (예비)사회적 기업인「단오문화사업단」과의 센터 활용 계획이다. 그리고 대굴령 마을의 경우는 (사)바우길과의 공동 협력 사업을 통해 '대굴령자동차마을' 내에 있는 팬션 임대 사업이었다. 그리고 해살이 마을도 특산물을 활용한 단오장 먹거리 장터 운영을 통해 마을 수익 사업에 일조를 하고 있다.

〈표 Ⅳ-1〉 마을(기업)과 사회적 기업 · NPO 협업 사례

마을 + 기업(법인)	내 용	비 고
학산 마을(2리) + 단오문화사업단	• 학산문화역사마을센터 ⇒ (상설)단오체험 학습장 ⇒ 학산마을 탐방(해설사 배치)	운영 인력 2명 지원
대굴령 마을 + (사)강릉 바우길	• 대굴령 자동차 마을 '팬션' ⇒ 바우길 게스트 하우스	운영 인력 3명 지원
해살이 마을 + (사)강릉단오제위원회	• 강릉 전통 먹거리 장터 운영 ⇒ 마을 특산물 개발 • 홍보 등	부스 고정 지원

3.1. 학산 마을의 스토리 어메니티와 '단오문화사업단' 과의 협업 사업

학산 마을은 '단오 마을'로 불리어지며, 강릉단오제의 역사와 신화를 문화 어메니티 자원으로 활용하고 있다. 그리고 강릉단오제의 신화 스토리텔링에서 중심적 역할을 하고 있는 범일국사(대관령국사성황신)가 창건한 '굴산사'라고 하는 사찰을 발굴 • 조사하고 있다. 이는 2010년부터 굴산사지 발굴로 인하여 불교계는 물론 고고학(발굴) 현장 학습의 장으로 활용하고 있다. 불교 선종(조계종)의 발상지라고 하는 지역적 특성으로 불교계의 성지 순례 차원에서 마을을 찾는 방문객들이 늘어나고 있다.

학산마을의 굴산사지에 대한 불교 성지 스토리텔링을 위한 공인된 자료를 정리하면 다음과 같다.

[이야기 1]

굴산사는 신라말~고려초 한국 불교계를 주도한 구산선문(九山禪門) 중 하나로 강릉단오제 주신인 범일국사(梵日國師)가 창건한 사굴산문의 종찰 격인 강원도 강릉시 굴산사 터에 대한 발굴조사가 국립중원문화재연구소에서 시작됐다. 그 첫 사업으로 올해 사역(寺域) 중앙부 동편 지역을 시굴 조사한 결과 수습한 고려시대 수막새, 당간지주 및 주변에 대한 고고학적 정밀지표 조사를 병행하면서 불교사상사·불교미술사·민속학 등 종합 학술·연구를 계획하고 있다. 이번 발굴 연구는 앞으로 10년간 40억여원의 예산을 들여 장기간 학술·연구를 진행하는 강원도 첫 사례이다. 발굴 과정과 현장 자체가 문화유산 교육의 장이자 관광자원으로 활용될 수 있도록 개방할 예정이다. 지난 2002년 태풍으로 학산천이 범람해 사역 대부분이 훼손된 강릉 굴산사지 중심 동편에서 대규모 부속 시설이 확인돼 학계의 주목을 받고 있다.

〈그림 Ⅳ-1〉 굴산사지 발굴

[이야기 2]

신라말~고려초 한국 불교계를 주도한 구산선문(九山禪門) 중 하나로 강릉단오제 주신인 범일국사(梵日國師)가 창건한 사굴산문의 종찰 격인 강원도 강릉시 굴산사 터에 대한 발굴·조사가 2010년부터 시작되었다. 유네스코 세계무형유산 강릉단오제의 주신인 범일국사가 창건한 '강릉 굴산사지' 터에서 최근 다수의 유구(遺構)가 발굴되는 등 그 자취를 서서히 드러나기 시작했다. 관련 자료에 따르면 굴산사지 사적지의 중앙부 동편에서 보도(步道) 시설 등 가람 중심부와 관계된 대규모 부속 시설이 확인되며, 사역의 남쪽 경계로 추정되는 동서 방향 석축 담장이 배수로와 연접

해 길게 노출되고, 이곳에서 굴산사지 중심부로 통하는 약 4m 너비의 문지(門址) 2기도 확인된다. 또 건물지와 배수로 내부에서는 고려시대 토기와 '굴산사(屈山寺)' 등 명문기와를 비롯한 다량의 기와편이 출토되고 있다. 그리고 당간지주 및 주변에 대한 고고학적 정밀 지표 조사를 병행하면서 불교사상사・불교 미술사・민속학 등 종합 학술・연구를 벌일 계획이다.

[이야기 3]

구산선문 중 사굴산문(闍堀山門)의 본산이었던 굴산사는 강릉단오제의 주신인 범일국사(梵日國師)가 신라 문성왕 13년(851)에 창건한 영동지역 선종(禪宗)의 중심 사찰이다. 1936년 대홍수와 2002년 태풍 '루사'로 인해 건물지 일부가 노출되어 부분적으로 수습 발굴된 바 있으며, 주변에는 국내 최대의 당간지주(보물 제86호, 높이 5.4m)와 부도(보물 제85호) 및 석불좌상(문화재자료 제38호) 등의 관련 문화재가 분포하고 있다. 2010년 7월 13일부터 시작된 이번 시굴조사는 향후 체계적인 중장기 학술・발굴에 앞서 사역의 범위와 유구의 분포 양상 등을 확인하기 위한 사전・조사의 일환으로 이루어지고 있으며, 사적지(79필지 66,698㎡) 중 남쪽 부분(13,811㎡)에 해당하는 곳을 대상으로 하고 있다. 조사결과 2002년 태풍에 의한 학산천 범람으로 폭 50m, 깊이 2m의 큰 물줄기가 굴산사지의 중심부를 남북으로 길게 관통하며 사역의 상당부분을 훼손하였음을 알 수 있었다. 수해를 입지 않은 사적지의 중앙부 동편('다'구역)에서는 이전 조사에서 일부 확인된 가람 중심부와 유기적인 관계를 맺는 대규모 부속시설이 확인되어 주목된다. 사역의 남쪽 경계로 추정되는 동서방향의 석축담장이 배수로와 연접하여 길게 노출되었고, 이곳에서 굴산사지 중심부로 통하는 약 4m 너비의 문지 2기도 확인되었다. 특히, 서쪽 문지(門址)를 통해 내부로 연결되는 곳에는 얇고 넓적한 냇돌(薄石)을 촘촘히 깐 일종의 보도(步道)시설이 일정한 폭을 이루며 북쪽으로 길게 확인되어 굴산사지 동편에 별도의 중요건물이 존재했을 것으로 추정되고 있다. 또한 건물지와 배수로 내부에서는 고려시대 토기와 함께 '屈山寺'명 명문기와를 비롯한 다량의 고려시대 기와편이 출토되고 있다. 이번 시굴 조사를 통해 굴산사지 사역의 남쪽 경계와 가람의 동편에 치우쳐 중요한 부속시설이 조성된 사실을 확인할 수 있었다. 향후 시굴 조사를 2011년까지 마무리하고, 확인된 유구를 중심으로 한 전면 발굴을 2019년까지 연차적으로 실시할 예정이다. 또한, 당간지주 및 주변 일대에 대한 고고학적 정밀 지표 조사를 병행하는 한편, 불교 사상사・불교 미술사・민속학 등 관련 학문 분야를 망라하여 '굴산사'에 대한 종합적 조사・연구를 위한 학술 대회 등 다양한 활동을 관련 학계와 더불어 다각도로 추진할 예정이다.

학산 마을이 '단오마을'로 지역성을 대표하는 것은 강릉단오제와의 깊은 인연이다. 앞서 설명한 내용과 중복되는 관계로 사업 내용만을 살펴보고자 한다.

〈표 Ⅳ-2〉 학산 마을 '단오문화 상설 체험장' 사업 운영(안)

① 사 업 명 : 『학산문화역사마을센터』 단오문화 상설 체험・학습장 운영
② 사업 내용
○ 단오문화 상설 체험・학습장(연중)
: 단오 문화(부채, 솟대, 탈, 창포 등) 체험 및 캐릭터 상품 판매 등
○ '학산(단오) 마을 역사 유적지' 해설사 배치 운영(1월 ~ 12월)
: 강릉학산오독떼기(농요), 범일국사 설화, 부도탑, 당간지주, 학바위 등
○ 농촌 체험 & 게스트 하우스 운영(3월 ~ 10월)
: 학산문화역사마을센터 + 전수회관 ⇒ 게스트 하우스 활용
* 강릉 바우길 전용 구간
○ 生生 문화 체험 : 강릉학산농요(민요) + 악기 + 농사풀이 등
○ 전시장 운영 : 학산 마을의 봄・여름・가을・겨울 풍경
* 사진전・수채화 전시 : 지역 예술가 참여 유도
○ 학산마을 축제와 연계된 프로그램 운영
* 양귀비 축제(5월), 찰토마토 축제(7월), 벼타작 체험(10월)
○ 학산마을 '굴산사지' 발굴 현장 참관 안내 등

수혜 내용	○ 서비스 내용 : 체험학습 + 유적지 탐방(해설사) + 농특산물 판매 등 ○ 서비스 가격 : 무료/유료 체험
사회 서비스	○ 사회 서비스 내용 (단오체험 + 학산농요 등) : 학산마을의 역사・문화(전통)을 스토리텔링 + 체험 학습 ○ 서비스 대상 : 유초중학생, 대학(교) 역사유적지 탐방단 등
사업 개발 연구	○ 문화재청 공모 사업 개발 : '생생 문화재'(매년 공모) ○ 마을기업+사회적 기업 관련 설명회, 포럼 등 참여 ○ 학산마을 관련 자료 수집 및 스토리텔링화 : 불교문화(굴산사지), 단오설화, 강릉학산농요 자료 등
수익 확보 수단 수익 창출 근거	○ 수익 확보 수단 : 체험 상품 판매 및 서비스 ○ 수익 창출 근거 : 체험 재료비, 게스트 하우스, 농산물 판매 등
수익 사용 계획	○ 근로자 임금 인상 및 복리후생 : 50% ○ 교육 및 직업 훈련 : 30% ○ 운영비 및 상품 개발 : 20%
향후 계획	『학산문화역사마을센터』를 중심으로 한 '마을기업' 전환 * 2014년 이후

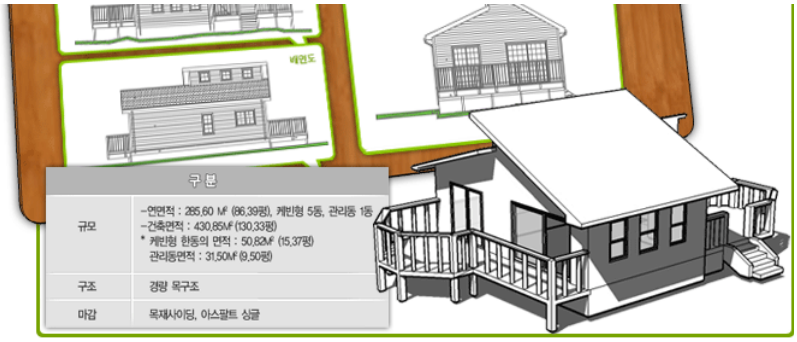
향후, 학산역사문화마을센터는 '마을기업'(농촌공동체회사)로 발전(2014년 이후)하는 디딤돌 역할을 할 것으로 기대된다.

3.2. 대굴령 마을과 (사)강릉 바우길

대굴령 마을은 '농산촌 테마관광 종합타운'으로 조성된 지역으로 사업장 기반 시설 규모가 학산 마을과 해살이 마을보다 그 영역이 넓다. 영농조합법인「대굴령 어울림」에서 관리하는 곳으로 '대굴령도농교류센터'를 중심축으로 '대굴령야생화마을', '대굴령자동차마을', '대굴령전통먹거리마을' 4곳이 있다. 이 법인에서 (사)바우길과 협력 사업으로 추진한 것이 '대굴령자동차마을' 내에 있는 팬션 운영 사업이었다. 일명 '바우길 게스트 하우스'로 활용되었다.

〈그림 Ⅳ-2〉 대굴령 마을 사업장 전경

바우길 게스트 하우스는 1일 50여명을 수용할 수 있는 규모이며, 협업 사업 기간은 2년간(2010. 9~2012. 9.)이었다.



〈그림 Ⅳ-3〉 대굴령 마을 게스트 하우스

(사)바우길 사무국이 2년 동안 운영해 온 바우길 게스트 하우스는 매주 토요일 마다 '강릉 바우길' 걷기에 참여하는 외지 관광객으로 성수기(여름・가을) 때는 물론 주중에도 예약이 많았으며, 이를 통해 마을 홍보 및 수입 규모도 늘었다고 한다. 계약 기간이 끝난 현재는 영농조합법인「대굴령 어울림」이 독자적으로 운영하고 있으며, 명칭 또한 '보광리 게스트 하우스'로 바뀌었다.

'강릉 바우길'이라고 하는 '길 문화 콘텐츠' 개발 운영으로 대굴령 마을은 시설 운영 및 자립기반을 마련하는데 큰 도움을 받았다는 평가이다. 이러한 협력 사업의 사례로는 강릉에서는 처음이다. 이를 계기로 현재 (사)바우길은 산하에 '바우길 사업단'이라고 하는 '청년 등 사회적 기업가 육성사업 기금' 지원(한국사회적기업진흥원)을 통해 2013년에 (예비)사회적 기업을 설립할 계획이다.

향후, '보광리 게스트 하우스'는 영농조합법인「대굴령 어울림」산하의 '마을 기업'으로 육성하는 방안을 고려해 보는 것 또한 지속적인 활용 가능성이 높다고 하겠다.

3.3. 해살이 마을의 축제 참여와 주민화합

강릉시 사천면 사기막리 '해살이 마을'이 강릉단오제와의 인연은 '개두릅'이라고 하는 마을 특산물이 원소스 역할을 하였다.

강릉시 농업기술센터 내 향토음식연구회에서 새롭게 시도한 '못밥'을 비롯한 단오 음식이 2004 강릉국제관광민속제에서 첫선을 보였다. 축제 기간 관광객들에게 큰 호응을

얻었지만, 지속적인 축제장 향토 음식으로 유지되는 것이 과제였다. 이에 센터 담당자는 해살이 마을의 개두릅과 향토 음식을 접목하고, 이 마을의 특화사업으로 운영되는데 있어 행·재정적인 지원으로 이어졌다.

2005년도 준비기를 거쳐 2006년도부터 본격적으로 강릉단오제 기간 동안 '해살이 향토 음식점'을 운영하게 되었다. 마을의 특화상품을 갖고, 마을 주민들이 중심체가 되어 강릉단오제에 참여하여 수익을 창출한 사례는 당시로서는 첫 시도였다. 그 이후 옥계면의 '산계 마을'이 2009년부터 참여하고 있다.

〈표 Ⅳ-3〉 '해살이 마을 향토 음식점' 매출액 현황

2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
5천여만원	7천여만원	9천여만원	8천여만원	8천여만원	8천여만원	7천여만원	8천여만원

* 축제 기간 : 매년 음력 5.1~8(8일간)

(사)강릉단오제위원회는 축제장 '향토 음식' 활성화 차원에서 마을 참여를 적극 권장해 왔으며, 향토 음식점 부지와 부대 비용 등을 지원해 왔다.

해살이 마을은 단오장 향토음식 입점을 계기로 '개두릅 축제'를 2006년도부터 시작하게 된다. 2012년 제7회 해살이 마을 개두릅 축제가 4일간 강릉시 사천면 사기막리 해살이 마을에서 열렸다.

엄나무 새순인 개두릅을 활용해 열리는 개두릅 축제에서는 개두릅 새순따기, 엄나무 문설주 만들기, 관노가면탈 만들기, 솟대만들기, 창포비누 만들기 등의 이색 체험행사가 펼쳐졌다. 또 행사기간 황금물결밴드, 강릉관노가면극, 품바, 통기타 동아리 등의 공연행사와 움벙이골 농사체험, 개두릅 새순따기 등의 다채로운 체험 행사가 열렸다. 이와 함께 창포, 원두막, 생태연못, 징검다리 등 볼거리와 투호, 소목도리걸기, 제기차기, 그네, 널뛰기 등의 풍성한 놀거리도 마련하였다.

특히 개두릅나물밥, 엄나무밥, 곤드레나물밥, 개두릅김밥 등의 먹을거리를 즐길 수 있으며 개두릅, 엄나무주, 엄나무 엑기스, 엄나무 묘목, 기정떡, 오리쌀 등 청정 농산물도 판매하였다.

해살이 마을은 축제장 향토음식 운영과 개두릅 축제 등이 농촌 어메니티 활성화 사

업 운영으로 2008 농촌관광 전국 대상을 받았다. 이를 계기로 강원도가 전국 농촌관광 마을 가꾸기 경진대회에서 3년 연속 대상을 수상하는 등 도내 농촌의 발전 성과가 확실히 나타났다.

그동안 강원도와 강원일보사 등이 추진해 온 새농어촌건설운동, 도농상생프로젝트, 농어업인대상 등이 중요한 밑거름이 됐다. 1981년 제정된 강원농어업인 대상, 1999년부터 시작한 새농어촌건설운동, 2008년부터 시작된 도농상생프로젝트 등이 농촌 주민들에게 의욕을 불어넣고 발전방향을 제시한 결과 최근 몇 년 전부터 확실한 변화가 나타난 것으로 평가되었다.

새 농어촌 건설 운동, 도농 상생 프로젝트는 농촌관광 활성화를 통한 농업소득 향상에 목표를 두고 있다. 도내 농가 소득 증가율은 최근 10년간 전국에서 가장 높은 6.9%를 기록했고, 10여년 전 만해도 하위권이던 도내 농가 평균소득은 지난 해 전국 3위로 상승했다. 또 강원도를 찾은 농촌 관광객은 2008년 1,500만명을 시작으로 지속적으로 늘어나고 있는 상황이다.

4. 농촌문화의 통합지원 조직과 역할

'마을 만들기'라는 용어가 널리 알려지고 있다. 한편으로는 그 용어 사용이 정책적 또는 규범적으로 사용되기도 한다. 1990년대 후반 이후 중앙부처에서는 농촌개발정책에 대한 반성과 새롭게 변화된 시대적 요구에 부응하여 새로운 농촌개발사업을 추진하였다. 이러한 사업들은 통칭 '마을 만들기 사업', 또는 '마을 가꾸기 사업'으로 통용되고 있다.[43]

마을 만들기 사업이 기존 농촌개발사업과 구분되는 특징은 크게 3가지 정도로 대별된다.

① 이 사업은 상향식 공모제 방식을 채택하고 있다.

새마을 운동 이후 기존 농촌개발사업은 주로 하드웨어 사업을 위주로 한 하향식 지원방식으로 추진되었다. 하지만 마을 만들기 사업은 농촌의 다원적 가치와 기능을 강조한 상향식 공모제 방식을 채택하고 있다.

43) 지경배, 『마을 만들기 사업의 커뮤니티 비즈니스화 방안』, 강원발전연구원, 2010, p. 5.

② 마을 만들기 사업은 단어 그대로 '마을'을 단위로 지원한다.

이는 행정구역으로 '통·리'에 해당된다. 이는 공동체적 성격이 강한 '마을'을 공간적 지원 단위로 설정함으로써 기존 형성된 청년회, 노인회, 부녀회, 작목반, 영농조합 등 소규모 마을 조직을 마을 활성화 활동으로 연결시키고자 하는 취지로 해석된다.

③ 마을 만들기 사업은 주민의 직접 참여를 도모하고 있다.

기존 관(官) 또는 전문가 중심의 계획 수립에서 주민의 직접 참여에 의한 주민 주도의 계획 수립을 지향하고 있다. 이러한 일련의 변화는 공모제 방식을 채택함으로써 변화의 의지를 가진 마을을 우선 지원하여 마을간 경쟁을 통한 농촌 재생을 도모하고자 하는 취지이다.[44]

마을 만들기 사업이 시작된 배경에는 도시 지역의 팽창, 그리고 거주자 간의 모임이나, 사회적 관계를 어렵게 만드는 아파트의 증가와 이에 따른 사회적 관계의 소원함 등일 것이다. 물론 이미 도시 지역이 등장하면서 역사적으로 완전히 원자화한 사회 → 하이브리드형 사회(농촌의 마을이 그대로 도시로 옮겨와서 모자이크 식으로 모여져 있는 사회 → 재융합된 사회)의 과정을 겪을 것으로 가정하였다.

그러나 이러한 바램과는 달리 아직 도시에서 새로운 공동체는 전통적인 공동체를 대체할 정도의 수준으로 나타나지 않고 있다. 물론 도시 지역에서 1995년경부터 등장하기 시작한 마을 만들기라는 프로그램은 거주자들의 원자화에서 비롯된 정부에 대한 지나친 의존성을 해소하고 보다 거주지의 문제를 거주지에서 해결하게 하려는 시도에서 비롯되었다.

"○○지역의 주민의식이 주택을 재산 가치로만 바라보던 시대가 어느 정도 지나가면서 주거환경의 질을 우선적으로 생각하는 사람들이 늘고 있었고, 자녀의 교육 여건과 통학 환경에 대한 염려가 커지고 있었으며, 주부들의 여가와 휴식, 문화, 사회교육에 대한 수요가 커지게 되면서, 이를 주민 조직 차원에서 해결해 보려는 시도들이 마을 만들기의 형태로 표출되고 있었다.

이러한 사회·문화적 배경에서 출발한 마을 만들기 사업이 강릉지역의 경우는 '사단

44) 지경배, 위 글, p. 6.

법인 우리 마을'[45](2012. 5)이 "강원도 마을의 지속가능한 지역 공동체 활성화와 주민 주도의 공동체 사업 지원 등 다양한 지역내 활력사업을 추진하는 것을 목적"으 설립되었다.

법인설립 이전까지는 1990년대 후반부터 개별 시민 활동가들의 노력과 2004년 이후 강릉지역 시민사회 단체들에 의해 진행되었던 마을에 대한 고민과 실천 활동에 그 뿌리를 두고 있다. 그 이후, 농촌지역을 중심으로 마을 만들기에 대한 교육과 자문이 2007년 무렵 나름의 성과를 거두었고, 지자체와의 마을 만들기에 대한 문제 해결을 위해 민관협력을 통하여 '강릉시 마을 만들기 지원단'이 만들어졌다.

이후, 민관공동 활동은 마을 현장에 밀착된 지속적인 실천 활동이 필요하다는 결론에 이르게 되어, 2008년 3월 '강릉의제21실천협의회' 부설로 '강릉시 마을 만들기 지원센터'(이하 '지원센터')를 실험적으로 가동하게 되는 직접적인 계기가 되었다. 지원센터는 도시와 농촌이 통합된 도농통합지역에서 운영되는 최초의 마을 만들기 중간지원 조직으로 지방 중소도시의 마을 만들기 사업에 새로운 모델을 제시하기에 이르렀다.

지원센터는 마을과 지역 공동체를 중심으로 지역의 자원을 재해석하고, 리더들과 지역의 미래에 대해 함께 고민하고, 시민들과 함께 지역에서 실천의지가 강한 조직을 지원해 왔다. 이는 시민사회 그룹의 창조적 아이디어와 현장 중심의 실천력이 지방정부의 공공성과 재정지원이 만나 함께 이룬 성과라고 본다.

이렇듯 법인은 지자체로부터 '강릉시 마을 만들기 지원센터'를 위탁 운영(2012. 7)받았다. 주요 사업은 마을 및 지역 공동체 활성화를 위한 인재육성, 연구・조사・분석, 컨설팅 및 코칭, 모니터링 지원, 프로그램 개발 및 보급, 데이터 베이스 구축, 홍보활동, 문화・예술・학술 활동, 네트워크 구축, 사회적 기업 육성 사업 등이다.

향후 법인(지원센터)은 마을 주민들의 특성, 주민들의 사회관계, 그리고 마을내 조직의 실태 등을 주기적으로 연구・조사해야 할 것이다. 물론 마을 만들기 그 자체가 이미 도시 지역에서의 새로운 인간, 새로운 마을 조직, 새로운 사회적 관계를 창출해 내려는

45) 2011년 지역에서 제기된 조직의 정체성 및 법적 자격에 대한 문제 제기를 극복하고 보다 체계적이고 지속적인 활동을 준비하기 위하여 사단법인을 구성하게 됨. '사단법인 우리 마을'은 2008년부터 운영된 강릉의제 21실천협의회 부설 '강릉시 마을 만들기 지원센터'의 성과를 그대로 계승하고 있음. (사)'우리 마을'이 지향하는 것은 "마을과 지역에 대하여 가장 많이 알고 있고, 가장 사랑하는 사람이 마을에 살고 있는 바로 '우리'라고 생각하고, 우리가 중심이 되어야 마을과 지역이 변하고 아름다워지며, 행복해진다."

의도에서 시작된 것은 분명하다. 따라서 지원센터는 기존의 마을 특성을 이해한 후, 새로운 특성을 지닌 도농통합지역의 사회·문화적 삶의 다양성을 거주자 중심의 상을 제시할 수 있어야 할 것이다.

지원센터의 사업 목표와 관련하여 몇 가지 특징을 살펴본다.

① 마을 만들기를 통한 지속가능한 지역 공동체 만들기

이는 강릉시 마을 만들기 지원센터의 원활한 운영을 통하여 지역 주민들이 가치 역량을 강화하고, 지역의 자원을 최대한 활용하여 지역문제를 해결하여 궁극적으로 스스로 삶의 질을 향상 시키며, 살기 좋은 지역사회를 만들고 유지하기 위함이다.

② 마을 및 지역 공동체 활성화를 통한 지역 순환경제 시스템 구축

이는 다양한 분야의 마을 만들기 및 마을 기업을 발굴 육성함으로써 지역 재생과 지역 주민의 삶의 질을 향상 시키고, 더 많은 양질의 일자리 창출 등을 통해 자립적인 지역 순환경제 시스템을 구축하기 위함이다.

③ 지역 인재 발굴 및 교육을 통한 마을 만들기 진행 주체 양성

이는 체계적인 교육 프로그램과 밀착형 네트워크 구축을 통해 마을 만들기를 진행할 사업 주체를 발굴 육성하여 지속적인 사업추진을 위한 안정적인 인적토대를 구축하기 위함이다.

④ 지역의 미래를 설계하기 위한 지역 조사·연구 및 DB 구축

이는 지역 자원과 주민들의 이해와 요구에 대한 다양한 조사·연구 및 DB 구축 사업을 통해 향후 10년 후 사회 변화를 준비하고 대비할 수 있는 토대를 마련함이다.

도농통합지역인 강릉시의 '마을 만들기'와 '지역 개발'에 있어 핵심어는 '자연·경제·문화'[46]로 제시해 본다. 농촌에서의 삶이 쉽지 않지만, 그래도 희망을 보는 이들은 새로운 삶터, 일터로 농촌을 선택한다. 농촌에서 산다는 것이 더 많은 이들에게 희망을

46) 송미령, '농민신문', 2010. 02. 08. 참조.

심어 주기 위해 지금 우리가 추구해야 할 가치는 무엇일까? 소통과 합의, 더불어 실천의 가치를 복원해 '강구연월(康衢煙月)'의 평안함을 농촌에서도 누릴 수 있는 미래를 희망하면서 농촌 지역 개발의 핵심어로 '자연' '경제' '문화'를 제시하였다.

깨끗한 환경, 아름다운 경관이 농촌의 최대 강점이고 자원이라는 주장엔 누구라도 공감한다. 그럼에도 막상 농촌의 삶에 그것이 얼마나 중요한지, 실천적으로 어떻게 녹여내야 하는지에 대해서는 막연했던 것이 그동안의 현실이었다.

그러나 녹색농촌체험마을 등과 같은 정책사업의 동기 부여를 통해 도시민들이 농촌에 관심과 애정을 나타내면서 농촌적 환경과 경관이 중요하다는 것이 여러 성공사례를 통해 증명되고 있다. 이에 더해 제주도의 올레길, 지리산의 둘레길, 강릉의 바우길 처럼 농촌의 마을과 마을, 사람과 자연을 이어 주는 길에 사람들이 열광하는 것을 보면서 새삼 그것의 가치를 확신하게 됐다.

최근 녹색성장이라는 국가적 화두는 농촌에도 영향을 미치고 있다. 저탄소 주택이니 자연 에너지 활용이니 숱한 정책적 이슈들이 만들어진다. 농촌이 가진 최대 강점이자 자원을 보전하고 활용하는 것이 녹색성장이라는 정책적 기조에 부응하는 길이기도 하니 어쩌면 농촌의 기회인 셈이다. 원래 농촌은 녹색이었다고 자조하면서 도시 따라잡기를 지역 개발의 목표로 삼기보다 구체적으로 농촌적 환경과 경관을 보전하고 활용할 수 있는 전략을 짜내야 한다.

농촌의 최대 약점이자 한계는 별다른 고용 기회가 많지 않아서 상대적으로 먹고살기가 어렵다는 것이다. 그래서 많은 지자체들은 앞 다투어 기업과 공공기관을 유치하려는 전략을 취하고 있다. 그것의 성과는 한정적이었고, 농촌의 발전이나 주민의 삶에 핵심적인 수단은 아니었다고 평가된다. 오히려 작지만 농촌의 유·무형 자원을 토대로 일궈낸 많은 성과들이 그것을 증명한다. 작으면 당장의 성과가 미약하기에 매력적으로 보이지 않는다. 하지만 작은 것들은 유연하고 민첩하며 섬세하다는 장점도 있다. 농촌의 '작은 비즈니스(small business)'를 묶고 연결하면 보다 큰 힘이 생긴다.

앞으로 사단법인 '우리 마을'은 농촌에서 성장한 작은 비즈니스들을 농업과 지역과 외부와 묶고 연결해 농촌의 경제적 힘을 키우는 역할과 기능을 해야 한다.

과거의 문화적 전통과 공동체적 지역사회로부터 농촌은 이미 변화하고 있다. 그래서인지 농촌의 전통문화를 보전하고 활용하자는 주장이 공허하고 진부하게 들린다. 오히

려 우리 농촌의 문화를 새로운 시대적·공간적 눈높이에서 재디자인하여 주민들의 삶의 질을 높이는 기회로 삼아야 한다.

농촌의 오래된 시설을 고쳐 만들어낸 아트팩토리나 예술가 레지던스 프로그램은 공유와 공존의 가치로 세상을 바꿀 수 있는 농촌문화의 새로운 형태일 수 있고, 지역사회 구성원들이 귀촌·농자나 다문화가정과 조화로운 커뮤니티를 만들기 위해 문화자급운동을 벌이는 일이 지향할 농촌문화로 보인다. 그 무엇보다 주민들 스스로 농촌 발전을 위해 학습하는 문화를 만들어 가는 것이야말로 농촌의 희망을 심는 새로운 가치이다.

Ⅴ. 요약 및 결론

‘농촌체험마을’ 사업은 농촌문화의 향유를 보다 적극적인 방식으로 개발하고자 하는 지속가능한 진행형이다. 이에는 마을의 자원인 농산물, 축제, 관광, 체험, 교육 등을 활용하여 재화와 서비스의 형태로 새롭게 만들어 가는 것이며, 우리 시대의 사회 구성원들과 농촌의 향토자원을 함께 향유하는 것이다.

이 연구의 대상 마을인 ‘학산 마을’, ‘대굴령 마을’, ‘해살이 마을’ 모두는 ‘단오문화’의 전통문화적 요소를 원소스로 한 ‘농촌체험 관광마을’ 프로그램으로 사업을 운영하고 있다.

농촌에 산재해 있는 문화적 요소를 담은 상품에 메시지를 더하면 소비자는 상품과 함께 그 안의 의미와 정신을 소비하게 된다. 농산물이라는 상품에 의미가 부여되는 것이다. 가령 농산물에 담긴 의미의 전달은 브랜드, 포장재, 팜플렛 등을 통해 이루어질 수 있다. 그 이야기와 메시지를 동화, 애니메이션, 공연 등의 또 다른 형태의 창작물로도 만들 수 있다. 중요한 것은 스토리텔링을 통해 농촌문화 자원에 메시지를 담아내는 것이다.

농촌관광을 비롯한 현재의 관광 트랜드는 과거와는 달리 ‘감성’, ‘체험’, ‘교육’, ‘목적형’ 등과 같은 욕구의 해소와 함께 개인 중심적 활동으로 전환되고 있다. 이러한 요구는 지역의 문화에 기반을 둔 스토리텔링을 통하여 그 감성적 체험을 극대화 할 수 있을 것으로 본다.

3개 마을이 지향하고 있는 ‘단오 마을’의 이미지를 스토리텔링을 통해 엮어지는 것도 농촌관광에서 찾을 수 있는 상품 가치의 이해로 본다.

먼저, 학산 마을의 문제 해결 방법을 살펴보면, 이 마을을 다른 마을과 다르게 만든

다면, 무엇을 만들 것인가? 이 마을에 새롭게 만들 수 있는 자산이 무엇인가? 이러한 시각은 기존의 마을 사업(역사문화마을사업, 새농어촌건설운동, 정보화마을사업)에서 얻어진 하드 & 소프트웨어에 대한 고민이 절실하다는 것이다.

학산 마을에 대한 구체적인 연구를 통해 흔히 알고 있는 '마을 자산'을 찾는 것이 아니라, 이 보다는 기존의 다양한 어메니티 자원을 엮어 '새로운 자산'을 만드는 일에 집중하는 것이 우선적으로 필요하다. 학산 마을은 달리 표현하면 '단오(제) 마을'의 역사·문화적 성격을 폭넓게 갖고 있다. 마을을 대표하는 킬러 콘텐츠로서의 '단오문화'를 테마로 삼고 있는 상황에서 '집중'이 필요하다. 강릉단오제는 무형유산의 전승기반을 두고 있기 때문에 집중적으로 '단오문화 마을' 혹은 '단오마을'로 학산마을의 기층기반을 둔다고 해도 무리는 없을 것이다. 학산 마을이 '단오마을'이라고 하는 대외적 이미지 홍보와 지속적인 발전을 위해서는 크든 작든 체험 프로그램을 운영할 수 있는 인적·물적 예산 확보가 절실하다. 그리고 앞서 제시한 (예비) 사회적 기업인 「단오문화사업단」 과의 인적 지원 네트워크를 통해 체험 프로그램 운영의 내실화 또한 기대할 수 있다.

'대굴령 마을' 또한 '학산 마을'이 담고자 하는 '단오(제)' 관련 테마를 심도있게 다루고 있다. 학산 마을에서 처럼 어메니티 문화자원으로 활용하고 있는 소재들을 모아 마을 축제로 이끌어 가고 있다. 이는 강릉지역에서 '단오(제)'라고 하는 전통문화 요소들의 그 범위가 넓다고 하겠으며, 여러 마을과 연계되어 있기 때문이다.

농촌관광 프로그램의 일면을 보여주는 것이 마을 축제일 것이다. 강릉지역의 마을 대부분은 계절별로 2~3개의 축제를 지니고 있다. 그 축제가 농촌의 소득기반을 확대하여 실질적인 농가 소득을 창출하는 것이 목적이라고 할 때, 마을 축제 본래의 가치는 높다고 하겠다. 하지만 지속적인 마을 축제로 거듭나기 위해서는 콘텐츠의 원소스도 중요하지만, 거듭되는 시행착오의 문제점을 발견하는 것이 더 나은 발전을 위해서는 필요하다.

대굴령 마을의 경우 '대굴령 마을 단오 이야기 축제'는 그 기저에 '장소 자산(place assets)'을 활용한 마을 축제로 볼 수 있다. 향후 이 축제는 재생의 문화적 자산 가치가 높기 때문에 다시 시작해도 의미가 있다.

해살이 마을은 농촌 어메니티 자원을 사업 초기부터 높은 활용도를 통해 농촌체험관광마을로 급성장한 우수 마을로 평가받았다. 전국 농촌전통테마마을 대상(2007), 전국

농촌 마을 가꾸기 경진대회 대상(2008) 등 마을의 이미지를 전국적으로 부각시키면서 타 지역 마을들의 벤치마킹 대상으로 급부상하고 있다.

3개 마을별로 전통문화 체험 프로그램 내용들을 분석해 볼 때, 마을 사업의 주체들이라 할 수 있는 지역 주민들이나 담당 공무원들에게 있어서 전통문화는 지역성이 크게 고려되었다는 점이다. 단순히 전통문화를 옛날의 생활문화나 유무형의 문화재 등으로 인식하는 경향 보다는 마을이 담고 있는 역사적 바탕 위에서 문화현상을 찾아내고 있다는 것이다. 여기서 '지역성'은 두 가지 범주의 의미를 담고 있다. ① 지역의 전통문화와 맥을 같이 하는 지역성, ② 지역의 전통문화와는 크게 상관없이 지역에 맞게 다른 전통문화를 재구성하거나 새로 개발한 것으로서 지역성이 있다.

하지만, 지역적 특성이 두드러진다고 하여 반드시 질 높은 체험 프로그램이 되고, 또한 수요자인 도시민들에게 큰 호응을 받는 것은 아니다. 그것은 프로그램화하는 과정에서 다른 많은 요인들이 작용하기 때문이다. 같은 프로그램이라도 어떤 방식으로 운영하는가에 따라 프로그램의 질적 수준이 달라질 수 있기 때문이다. 지역 정체성을 가진 것일수록 그렇지 않은 다른 것과 비교할 때 차별성을 갖는다는 점에서 상대적으로 좋은 향토자원이 될 가능성이 크다고 할 수 있다.

3개 마을이 지향하는 농산촌 체험관광의 실태를 참고로 하여 SWOT 분석을 하였다. 장점은 자연 환경과 전통문화 자원이 주요 요인이다. 산, 계곡, 저수지 등 천혜의 자연환경 보유, 강릉의 유명 관광지와 근접한 거리에 위치, '단오문화'라고 하는 전통문화의 원소스를 중심 테마로 사업을 하고 있으며, 마을은 소비자의 수요에 적극적으로 대응하고 있다는 것이다. 이에 대해 약점 요인은 농촌체험관광 시즌이 6~8월에 집중되는 등 관광수요의 계절적 편중이 높으며, 숙박시설 부족, 농산촌 민박의 서비스 낙후가 문제해결 과제이다. 다음은 기회 요인으로 주 5일 근무제와 주 5일 수업제 등 여가시간이 증대되어 여가활동 증가 예상, 농산촌 체험관광 수요 증가, 가족단위 여행의 보편화, 웰빙 트랜드 확대, 전원적 삶에 대한 도시민 동경, 친환경 농산물 소비자 관심 증대 등이다. 3개 마을의 위협 요인으로 농산촌 체험관광의 중요 서비스 유형인 민박의 경우 펜션 및 모텔 등 기업형 숙박시설과의 경쟁에서 뒤쳐진다는 점(시설의 노후화, 수익성 악화 심화 등), 농산촌 인구의 고령화로 인해 농촌관광을 적극적으로 추진할 인적자원 부족, 농산촌 체험관광과 관련하여 정부 및 지자체의 정책이 일원화되지 않아 추진 과정

에서 혼선을 빚고 있다는 것이다.

3개 마을의 지역성은 우수하나, 시설 활용형 프로그램 운영에 대해서는 앞서도 지적했듯이 미흡하다. 예로, 학산 마을의 경우 「학산문화역사마을센터」는 2008년 12월 리모델링 이후 구체적인 실행 프로그램 없이 방치한 사례도 있다.

농촌문화를 이해하고 그 가치를 표현하는 수단이 농촌문화 콘텐츠다. 이 콘텐츠 개발을 위해서는 지역민 스스로가 삶의 터전으로 살고 있는 마을문화에 대해 자신감과 자긍심을 가지고 지역적인 공감대와 지역민의 동질성이 확보되어야 한다. 그리고 지역문화의 올바른 이해와 인식이 바탕이 되지 않으면 특정 집단의 이해관계에 의해 일회적으로 끝나게 된다. 때문에 농촌문화 콘텐츠 개발은 농촌 지역사회 공동체의 자발적이고 주체적인 동기에 의해 개발이 이루어져야 한다.

마을 발전을 위한 정책적 사업 개발은 필수적이다. 그리고 이를 추진하고 주민의 적극적인 참여와 자발적인 발전계획을 수립하고 운영할 수 있는 마을 조직 정비와 조직 리더의 역할은 무엇보다 중요하다. 지역의 특성을 바탕으로 지역 내 산업간 유기적 관련성을 높이며, 지역자원의 잠재력을 활성화하고 자원의 최대한 이용을 전제로 한 지역 농촌관광으로서 지방자치제의 기능 강화와 자율성 강화에 의한 성공적인 추진 사례도 작게 등장하고 있다. 하지만 대부분 조직과 리더의 미약으로 효과적인 추진이 어려운 실정이다.

농촌문화의 자원 개발과 활용면에 있어서는 2000년대 들어 농촌 활성화 전략이 내생적 발전 전략으로 선회하였다. 지연산업, 농촌체험관광, 전통문화산업, 향토산업, 농촌지역축제, 향토지적 재산사업 등과 관련된 각종 정부시책이 내생적 발전전략에 포함된다. 비록 이들 부문은 개별 시책에 의해 육성되어 왔지만 농촌에 부존하는 문화자원을 활용하여 지역경제를 활성화 한다는 전략적 공통점을 지닌다. 이들 부문을 '농촌문화산업'이라 칭하는데, 이 사업은 농촌에 특화된 내생적 발전전략의 중요한 수단이 될 수 있다. ① 농촌문화산업은 농촌의 문화자원을 활용하는 농촌경제 활성화 수단이 되어야 한다. ② 국내 농촌문화산업의 규모는 약 1조 7천억원으로 보고 있다는 연구를 근거로 지역의 자원과 인력을 활용하고, 창출된 이윤이 지역에 재투자되는 선순환구조가 농촌문화산업의 중요한 특성이기 때문이다. 농촌문화산업이 고용하고 있는 종사자 역시 11만 7천명 이상으로 추정되고 있는데, 농업부문의 고용 감소를 상쇄할 만한 마땅한 일자

리가 부족한 우리 농촌의 현실을 고려하면 이 역시 적지 않은 숫자임을 염두해 두어야 할 것이다. ③ 농촌문화산업 육성을 위한 체계적인 지원정책 필요하다. 이 사업은 국가경제의 측면이나 부문적 접근에서보다는 문화유산을 활용한 지역특화나 내생적 발전전략을 추구하는 지역적 관점에서 접근함이 바람직하다. 그러나 모든 산업육성이 그러하듯이 농촌문화산업 역시 발전을 위해서는 중앙정부의 역할 역시 중요하다. 따라서 이를 육성하기 위한 정책적 노력 또한 중앙정부와 지자체 차원에서 함께 고려되어야 할 것이다. ④ 지자체 차원의 육성 방안도 고려해야 한다. 첫째, 각 지역의 '문화자원 분포'를 조사하고 지역 실정에 맞는 농촌문화산업 진흥계획을 수립·시행하도록 하는 것이 바람직하다. 둘째, 동종 기업들의 집단화를 통해 개별 기업이나 사업 조직이 달성하기 힘든 생산, 유통 분야에서의 경쟁력을 제고할 수 있도록 지원할 필요가 있다. 셋째, 지역에 특화되어 있는 농촌 문화산업 하위 부문을 중심으로 전문인력 및 후계자 양성을 지원할 필요가 있다.

⑤ 지자체 차원에서도 역시 농촌문화산업 발전을 위한 협력체계 구축이 필요하다. 그래서 많은 지자체들은 앞 다투어 기업과 공공기관을 유치하려는 전략을 취했다. 그것의 성과는 한정적이었고, 농촌의 발전이나 주민의 삶에 핵심적인 수단은 아니었다고 평가된다. 오히려 작지만 농촌의 유·무형 자원을 토대로 일궈낸 많은 성과들이 그것을 증명한다. 작으면 당장의 성과가 미약하기에 매력적으로 보이지 않는다. 그러나 작은 것들은 유연하고 민첩하며 섬세하다는 장점도 있다. 농촌의 '작은 비즈니스(small business)'를 묶고 연결하면 보다 큰 힘이 생긴다. 앞으로 사단법인 '우리 마을'은 농촌에서 성장한 작은 비즈니스들을 농업과 지역과 외부와 묶고 연결해 농촌의 경제적 힘을 키우는 역할과 기능을 해야 한다.

과거의 문화적 전통과 공동체적 지역사회로부터 농촌은 이미 변화하고 있다. 그래서인지 농촌의 전통문화를 보전하고 활용하자는 주장이 공허하고 진부하게 들린다. 오히려 우리 농촌의 문화를 새로운 시대적·공간적 눈높이에서 재디자인하여 주민들의 삶의 질을 높이는 기회로 삼아야 한다.

오늘날 문화 콘텐츠는 단순한 상품과 서비스의 의미를 넘어 하나의 문화 현상이다. 이는 콘텐츠가 공장에서 생산된 물건을 일방향적으로 소비하는 방식이 아니다. 매체를 통해 소비자도 새로운 콘텐츠를 만들고 향유하는 방식으로 이루어지고 있기 때문이다.

농촌의 문화 콘텐츠도 농촌을 매체로 다양한 문화 활동들이 이루어지도록 한다면, 그 안에서 농촌 문화를 경험한 사람들이 자발적이고 능동적으로 콘텐츠를 만들어 낼 것이다. 이러한 자발성이 콘텐츠의 창의성과 예술성으로 연결되어 양질의 농촌문화 콘텐츠가 만들어질 수 있다.

강릉지역 3개 마을을 대상으로 농촌문화 콘텐츠의 활용 방법을 살펴 보았다. 3개 마을이 제대로 된 체험관광 마을이 되기 위해서는 학산 마을·대굴령 마을·해살이 마을에만 있는 고유한 문화자원을 지속적으로 개발해야 한다. 그것은 단오문화의 이미지를 담고 있는 전통문화 콘텐츠, 즉 마을 민속에서 대안을 찾은 것이 지속가능한 발전으로 이어지는데 있어 큰 의미를 담고 있기 때문이다.

어떻게든 마을은 되살아날 수 있는 방안으로 '단오문화'를 원소스로 하여 다양하게 활용되여야 할 것으로 여겨진다. 도시민들을 대상으로 한 농촌의 전통문화 콘텐츠 체험 프로그램을 모색하기 전에 주민들의 삶 속에 살아있는 민속으로 가능할 수 있는 방법을 먼저 고민하여야 할 것이다. 농촌문화 체험관광의 중심은 농촌이자 시골임을 다시 한번 상기할 필요가 있다.

농어촌마을들은 아직 공동체 정신이 살아 있다. 농어촌마을의 변화와 혁신은 바로 생활 공동체에서 경제 공동체로 대응하는 방향을 택해야 한다. 이미 농산촌마을 단위로 마을기업, 사회적 기업 등이 시도되고 있다. 마을들이 주식회사 형태로 마을별로 발전하게 되면 기업투자를 유치하는 것 이상으로 지역발전 효과가 있다.

강원도는 인구가 구조적으로도 고령화가 점점 심각해지고 있다. 강원도 농산촌마을들의 공동화는 가까운 시일내에 불가피하게 되었다. 이를 극복하기 위해서는 농어촌마을들을 기업조직으로 만들어 대응하게 되면 점진적으로 해결이 가능하다고 본다.

아직 만족할 만한 수준은 아니지만 다양한 농산촌마을들이 가지고 있는 자원들을 활용하여 마을사업들이 적지 않은 성과를 내고 있다. 해살이 마을, 황태마을, 너와마을 등 전국적으로 알려진 스타 마을들이 탄생했다. 그렇지만 이러한 마을들의 성과가 나오기까지 많은 시행착오가 있었고 문제점도 많았다.

정부부처, 강원도 실국 혹은 부서 간의 사업 중복, 마을주민들의 사업이해와 참여부족, 마을 리더들의 역량부족, 일부 자치단체의 무관심 등이 아직도 해결해야 할 문제점이라고 생각된다. 더군다나 마을사업들이 일자리 창출로 이어지기 위해서는 좀 더 조직

화되어야 하고 이를 위해서는 기업형태의 조직으로 발전해야 한다. 농산물을 브랜드화 하고 마을자원을 이용한 상품들이 만들어져 시장가치화가 되어야 일자리가 창출되고 농산촌으로 젊은 인재들이 유입될 수 있도록 준비해야 한다.

강릉시는 마을 발전 방향을 지속가능한 방향으로 세우는데 있어, 먼저 주민들이 희망하는 저탄소 녹색성장 마을, 농산물 브랜드화 등 자립형 소득 중심 마을을 선호하고 있음 간과하지 말아야 할 것이다. 그리고 마을 발전 비전을 좀 더 구체화하기 위한 적극적인 노력이 필요하다.

■ 참고 문헌

- 『마을이 살아야 농촌이 산다』, 진안군마을만들기지구협의회, 2010.
- 『강릉단오제 유네스코 세계인류구전 및 무형유산 걸작 신청 백서』, 강릉시·강릉문화원, 2006.
- 『지역 마케팅 전략』, 국가균형발전협의회, 2006.
- 『세시풍속』, 한국문화재보호재단, 2000.
- 『학산마을문화역사마을가꾸기』, 문화역사마을가꾸기 강릉추진위원회(강릉문화원), 2007.10.
- 2010 지역 농업 특성화 기술연구 과제 보고서, 『어메니티 자원활용 강릉시 권역별 농산어촌관광 프로그램 개발』, 강릉시농업기술센터.
- 강원도민일보, 2012. 9. 17. 기사.
- 강원일보, 2012. 9. 15. 기사.
- 농민신문, 2010. 2. 8. 기사.
- 농촌진흥청, “지역 어메니티를 활용한 향토산업 사례 분석”, 농촌자원개발연구소, 2006.
- 농촌진흥청, 『향토자원에 숨어있는 富를 찾아라』, 2010.
- 강종원, 『새농어촌 건설운동의 보완·발전 방안』, 강원발전연구원, 2011.
- 김주원·김주익, “강원도 농촌정보화마을 운영실태와 발전방안”, 「한국공공관리학보」 제18권(2호), 20014.
- 김광선, “농촌 문화산업의 현황과 발전 방향”, 「농경 나눔터」, 2012년 6월호.
- 김영순·최민성 외 지음, 『축제와 문화콘텐츠』, 다할미디어, 2006.
- 김재호, “그린 투어리즘에서 전통문화 체험 프로그램과 민속의 활용”, 『한국민속학』 46, 2007.
- _____, “마을 만들기와 마을 민속의 활용 방안”, 『한국민속학』 48, 2008.
- 남근우, “농촌체험관광과 민속의 진정성”, 『비교민속학』 제46집, 2011.
- 박병덕, “농촌의 내생적 발전을 위한 전통지식의 활용”, 『농촌 사회』 13(2), 2003.
- 박진도, “한국 농촌 사회의 장기 비전과 발전 전략”, 『농촌사회』 20(1), 2010.

- 안덕초 외 2명, "장소자산을 활용한 농촌관광 마을 축제 계획에 관한 연구", 『농촌관광연구』 17(1), 2010.
- 유덕기 · 이상영, "농촌 Amenity 자원 활성화를 위한 조직 리더의 육성 방안", 『사회과학연구』 제14권 제1호, 2007.
- 윤유석, "농촌 활성화를 위한 문화콘텐츠 개발 방안", 『인문콘텐츠』 제21호, 인문콘텐츠학회, 2011.
- 이병훈, "농촌관광 마을에서의 스토리텔링 구현 전략", 『관광연구』 제26권(6호), 2012.
- 이해준, "농촌 전통지식 자원의 가치와 활용", 『농촌생활과학』, 23권 3호, 농촌진흥청, 2002.
- _____, "지역문화 콘텐츠 · 소프트웨어 개발과 문화 관광", 2002.
- 이해진, "농촌정책 패러다임의 변화와 농촌지역 개발사업", 『농촌사회』 19(1), 2009.
- 지경배, 『강원도 풀뿌리 기업의 고도화 방안』, 강원발전연구원, 2012.
- 정구조·진현정·설봉식, "농촌체험관광이 농특산물 구매 및 직거래에 미치는 영향", 『농촌경제』 32(4), pp. 35~56, 2009.
- 차동욱, "농촌지역 문화 콘텐츠 개발을 통한 지역 마케팅에 관한 연구", 『농촌사회』 16(1). 2006.
- 최인호, "관광 스토리텔링이란", 『문화유산과 관광이 만나는 2007 관광 스토리텔링』, 2007.
- 최혜실 외 지음, 「문화산업과 스토리텔링」, 다할미디어, 2007.
- 한국지방행정연구원, "지역 발전을 위한 향토자원의 개발 및 활용 방안", 2004.

■ 부록 : 3개 마을의 콘텐츠 개발을 위한 스토리 원소스 분류

1. '학산 마을' 전승 이야기

1.1. 범일국사(대관령국사성황) 탄생 이야기

옛날 굴산사가 있던 학산에 처녀 한 분 살고 있었습니다. 나이도 들었는데, 시집을 갈 때가 됐는 데도 마땅한 혼처가 없으니깐 노처녀죠. 노처녀로 있다가 하루는 이 처녀가 집 앞에 있는 석천에 물을 뜨러갔습니다. 가서 바가지에 물을 뜨니 바가지에 햇빛이 유난히 비쳐 와서, 그 물을 아무 생각 없이 마셨어요. 마셨는데, 그 날 이후부터 차차 몸이 달라져서 배가 불러오기 시작했습니다. 그러다가 14개월 만에 뜻밖에 아들 하나를 낳았습니다. 근데 처녀 몸으로 아-를 낳았으니 큰 문제가 생기지요. 자신도 놀라고, 부모도 놀라고, 이는 집안이 망할 변고라 하며 당황을 해가지고 아~를 포데기에 싸서 뒷산 바위에 갖다 버렸습니다. 버리니깐 아무리 참 그렇게 해서 버려도 자식을 버렸는데, 마음이 참 애가 타고 궁금하죠. 그래서 "어떻게 됐나?" 하고, 가만히 가 보니깐 죽었어야 할 아~가, 그냥 쌔근쌔근 잠을 자고 있어요. 그래 상당히 놀랐죠. 처녀, 처녀가 어머니인데, 하루는 이상해 가지고 밤을 새 가지고 보니깐 저녁 때 되니깐 학이 한 마리 내려와 가지고 애를 이렇게 덮어주고 그리고 새벽이 됐는데 붉은 열매를 세 개를 애 입에다 넣어주고 갔습니다. 참, 이상하죠. 신비하죠. 그래서 어머니가 되는 처녀가 어안이 벙벙해서 집에 와 가지고 그 사실을 알렸죠. 알렸더니, 그 집안에 있는 부모도 이상하게 생각해 가지고, "애가 참, 범상치 않다. 그래니 그 애를 키워보자. 키우자" 해서 집으로 델구 와서 키웠습니다. 그 애가 무럭무럭 자랐는데 인제 자랐는데, 자라면서 "애비 없는 자식" 이라고, 친구들이 놀리고 하니깐, 그러니 그 애는 상당히 기분이 좋지 않았겠죠. 애가 일곱 살 되던 해에 어머니에게 물었습니다. 모친이죠. "우리 아버지는 누구냐?" 하고, 물었더니, 사실대로 쭉 설명을 해주었죠. 거짓말 할 수도 없는 거고, 그래 자기 출생과정을 얘기를 들은 아~는 어머니께 말씀을 하기를 "불효자는 어머니를 위해서 더 큰 사람이 돼서 오겠습니다. 나를 찾지 마십시오" 그래 하직 인사를 하고, 그 길로 경주로 갔습니다. 세월이 흘러 어머니는 늙고, 그 아이는 국사라는 불교계에 최고 권위를 가지고 고향인 굴산으로 돌아와서 어머니를 극진히 봉양을 했습니다. 그러자 인

제 범일 국사가 강릉 살 때 왜구가 쳐들어오자 국사는 대관령에 올라가서 술법을 썼죠. 술법을 쓰니 모든 산천초목들이 군사로 변했습니다. 왜적들이 겁이 나서 감히 접근하지 못하고 물러갔다고 하는 그런 전설이 있고요. 그래서 강릉을 수호하는 범일국사는 죽어서 대관령국사서낭이 됐다는 그런 전설이 있습니다.

1. 분 류 : 범일국사 이야기
2. 작품명 : 범일국사 탄생 이야기
3. 소 재 : 우물, 처녀, 해(日), 대관령국사성황신, 범일국사
4. 줄거리
   ① 처녀가 우물에서 물을 뜨다가 해가 비친 물을 마시고 잉태했다.
   ② 아이를 낳아 학바위에 버렸다.
   ③ 학이 아이를 보호했다.
   ④ 사흘 만에 어린아이를 데리고 왔다.
   ⑤ 아이가 자라 출가하여 승려가 되었다.
   ⑥ 죽은 후 대관령국사성황신이 되었다.
5. 등장인물
   ① 어린아이 : 아비 없이 태어난 사실에 번민을 함.
   ② 처녀 : 아비 없이 아들을 낳고 번민을 함.
   ③ 부모 : 딸이 혼례를 치루지 않고 아들을 낳으니 황당해함.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 범일(어린아이)의 탄생지 찾아가 보기
   ② 강릉단오제 근원설화 알아보기
   ③ 대관령국사성황당 찾아가 보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 과연 해가 비친 물을 먹으면 잉태가 될까?
   ② 학이 어떻게 어린아이를 보호할 수 있었을까?

1.2. 학산의 정씨와 조씨의 묘자리 싸움

옛날에 연시집 뒤에 창령 조(曺)씨들 땅이 있는데, 거(거기에)다가 영일 정(鄭)씨네 집에서 거기다가 묘를 썼대. 묘를 쓰니깐, 거기다 쓰니깐 연시집에서 쓰니, 왜 학산 조씨들 가지고 도저히 안 되니까, 어리미(유산동) 조씨를 마카 불러 들여 온거야. 여기 정씨들이 워낙 세니깐, 여기 조씨를 가지고 안 되니깐 어리미 조씨를 불러들여 온 거라. 이래 가지고 싸우고, 아니 원래에 여기 학산에 어리미 조씨가 아니고, 학산 조씨가 살았고, 그 창녕 조씨지. 창녕 조씨가 살았고, 영일 정씨가 살았고, 강릉 김씨가 살고, 이제 그 대성이라는 그 사람들 살았단 말이야. 살았는데, 장사를 지냈는데 그 조영익 씨라고, 그 양반집 뒷산이 "학산 여 정주교 씨 집 산이다" 이거야. 의윤의 집…. 의윤의 집, 그 고조인지 하이튼…. 그 윗대인데, 거기에다 산소로 쓰니까, 그 집 뒤도 산소를 쓰니까 매했다(나쁘다)하니까, 조영익 씨 집에서 그럼 학산 조씨들을 하고 뭐 해가지고 또 그 산소를 가서 패낼라고 하니까, 학산 정씨들은 이걸 못 패내게 할꺼 아니야, 그래 가지고 싸움이 붙었단 말이야. 못 패내고 있으니까 어리미 조씨들이 그러면 학산 조, 그때는 학산 조씨는 어리미 조씨를 크게 치지 않았단 말이야. 왜냐 하니까는 그 옛날에는 뭐 서자의 몸에서 나고 뭐 이래 가지고 이제 서자라 해 가지고 집안들이라도 저 뚝 떨어지게 내 꼰져났단 말이야. 이랬는데 뭐 급하니까 어리미 조씨들한테 가서 "오라"고, 해 가지고 그 지원을 받았다고, 그래 가지고 그 다음에 이 산소를 파내 아주 파냈어요. 아주 파내 가지고, 머이 낮에는 저기지 어리미 조씨들이 묘를 파내고, 그다음 저녁엔 정씨들이 가서 쓰고 야단이야. 아이 글쎄 그랬는데 어리미 조씨 그 와 가지고는 그래 그 고만 거기더가 똥을 갖다 드레버래 아예 산소를 못 쓰게 했데. 그래 가지고 그 산소를 다른 데로 옮기고, 그러고 사실상 그 어리미 조씨하고, 정씨하고 그 사이가 안 좋아 가지고 아니 지금은 아니지만, 일제 말기까지 말을 안 했다고 하드라고 솔직한 얘기지. 어른들이 다 죽고 백년이 넘지 머 주교씨 들어 가지고. "이래믄, 이래 가지고 안 된다. 동네에서 그러 뭐 그렇게 할 필요있나." 이래 가지고 결국 의윤이 아버지가 들어서 이제 화해를 해 가지고 그래서 정씨하고, 조씨하고 그 고마……. 화해를 했다. 명당자리를 그 그거 가지고 싸운 거예요.

1. 분 류 : 묘자리 싸움 이야기
2. 작품명 : 정씨와 조씨의 묘자리 싸움
3. 소 재 : 묘자리, 정씨, 조씨, 화해
4. 줄거리
   ① 조씨 땅에 정씨가 묘를 썼다.
   ② 조씨가 이웃에 있는 조씨들을 불러들였다.
   ③ 묘자리를 파며 싸웠다.
   ④ 백년간 두 집안은 말하지 않았다.
   ⑤ 정주교가 두 성씨 집안을 화해 시켰다.
5. 등장인물
   ① 조씨 : 내 땅에 쓴 묘를 없애려 함.
   ② 정씨 : 남의 땅에 억지로 묘를 씀.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 연극 재현
   ② 명당자리 찾아가 보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 정씨가 조씨 땅에 묘를 쓰지 않았다면?

1.3. 굴산사에 불난 내력

그러니깐 얘기는 이제 저기 뭐야 굴산사 얘기는 내 전에도 어른들한테도 얘기 들었지마는 그 굴산사는 그 이 얘기 하는 게 그 뭐 여기에 불을 질러 가지고 냈다 하는 얘기가 나오는데, 지금 와 가지고 생각해 보니까 내가 생각할 적에는 난 이거 오대산 절에 가 가지고 옛날에 그 저기 뭐냐, 그 오대산 절에 비구승하고 대처승하구 싸웠잖아. 그거 잘 모를거야. 그 대처승이라는 분들은 머리를 기르고 길러 가지고 양복을 입고 돌아다니는 스님이고, 또 비구니들은 뭐 지금처럼 천상 공부만 하고 다니는 이가 많은데 내가 거기 69년도인가 거기에 당질 조카 결혼식에 가니까, 거기서 하는데 그 강릉상고 1회지만은 이문수라고 내 5촌 당숙인데, 같이 거기에 갔는데 그 대처승 총무 스님이라는 양반이 뭔 얘길 하면 이런 얘기를 하드라고 "그 처사님들, 내가 이런 얘기 하면은

뭐 들어도 좋고, 안 들어도 좋은데 뭐이든지 간에 믿음이라는 건 하나만 가지십시오. 뭐 나는 불교를 꼭 믿어라, 예수를 믿어라, 이런 게 아니라 뭐 예수를 믿던, 불교를 믿던 간에 하나만 믿는데 믿으면 된다." 이러니까 그 이문수 얘기가 "그 왜서, 이 절이 왜서 산골로 들어 왔느냐?" 이런 얘기를 하더라. "전부 다 산골에, 산골에 있는 게 아니잖습니까? 지금 포교당 같은 건 도시에 있는데 옛날에 산골에 있었던 것이 아니고…." 그 이조 말기에 그러니까 이조말기란다. 고려 말기에 이조초 전에 그러니깐 이성계가 등극을 할 적에 고려를 위해 가지고 스님들이 난리를 겪었다 이거야. 우리 저기 뭐야 저것두 나왔잖아, 저거 뭐야 테레비에 왜 왕건이 그때 나온 거 있잖아. 왕건이 고 전에 뭐야 거기에 그 승려들이 나와 가지고 싸우고 한 거 있잖아. 그때에 이조가 정권을 딱 잡고 고만에 이 불교를 타박을 해 가지고 완전히 싹 태워벼렸어…. 그 때 여 그때 쫓겨 가지고 저기 뭐냐 들어갔다 이러드라고. 산으로 들어갔는데 절이 그래서 산으로 들어가고 그래서 나는 내 요즘에 와서 이런 생각을 해보니까 여기 불이 났다는 것이 그 저기 왕건이 말고 그 누구야? 그 아이고 왕건이 전에 외눈백이 그 태봉국 건설한 그 저기 뭐야 철원에 고려를 건설한 그 스님이 아들이가 건설한 신라에 있었다 이런단 말이야. 신라에 있었는데 신라가 그 어딘가 하면은 바로 그 명주에 그 왕의 아들 있었다고 했거든. 명주면 여기다 여기, 명주면 여기다. 여기 그래서 그 아들이 이 굴산사에 같이 있었기 때문에 저기 뭐야, 범일 국사 그 양반 밑에 제자로 결과적으로는 그리 됐다 이거야.

1. 분　류 : 사찰 이야기
2. 작품명 : 굴산사에 불 난 내력
3. 소　재 : 굴산사, 불, 범일
4. 줄거리
   ① 굴산사가 있었다.
   ② 정권이 바뀌었다.
   ③ 불교를 탄압했다.
   ④ 굴산사를 태웠다.
5. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 굴산사지 찾아가 보기

6. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 조선조가 건국되지 않았다면 굴산사는 없어지지 않았을까?

1.4. 굴산사 쌀뜨물

우왕이, 32대 우왕이 피난해 온 거 이렇게 나와 있어요. 여기에 승려가 엄청나게 많았었잖아. 그 뭐 천 여 명도 와 가지고 그 공양할라고 밥을 지을라고 하면은 쌀을 얼마나 많이 씻었는지, 그 쌀뜸물이 안목 바다까지 흘러내려 갔다 이런 전설이 있어. 쌀뜸물이 안목 바다 남대천 따라서, 남대천을 따라서…. 전설에 200명, 승려들 200명 된다고 하던데, 우리가 볼 때 한 500명 된다고 봐야지. 그만큼 이제 스님들이 많았다는 말이죠. 많았죠. 그러니 쌀뜸물이 바다까지 흘러내려갔지. 여기 승녀들이 한 200명 된다고 하는데 우리가 볼 때 한 500명 잡으면 돼. 우리 학계에 보면 수도 닦는 수도승이 한 200명 된다고 하는데 한 500명 잡으면 돼.

1. 분　류 : 사찰 이야기
2. 작품명 : 굴산사 쌀뜨물
3. 소　재 : 승려, 쌀뜨물, 공양
4. 줄거리
   ① 굴산사가 있었다.
   ② 승려들이 많이 있었다.
   ③ 공양을 하기 위해 쌀을 씻었다.
   ④ 쌀뜨물이 내를 이뤘다.
5. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 굴산사지에서 내를 따라 남대천까지 가 보기
   ② 굴산사지 둘레 알아보기
6. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 굴산사가 지금 남아 있다면?

1.5. 소리로 고을원을 맞이하는 동네

그전에 고을 원이 강릉에 부임하면은 저 정주교 씨 그 집에 온데요. 인사를 올 때 그게 저 왕고개로 올 때는 “여봐라, 뭐 고을원 행차 있다” 하고, 앞에서 소리를 질르고 올 꺼 아니예요. 왕고개에서, 학산 오똑떼기 그때부터 꾼만 딱 추려 가지고, 한 천 평 되는 데서 시작해 매번 나갔어요. 오똑떼기라는 게 그게 참 듣기 좋지 않소. 고을원이 왕고개를 넘어오니, 뭐 소리 들리는 기 숨을 안 쉬고 소리한단 말이야. 들어보니, 그래 그 다음에는 “행차를 멈춰라” 하고, 떡 들어보니 멈추고 들어보니, 숨도 안 쉬고 소리한단 말이야. 그 다음에 “한 질 내불테니 좌우간 나오너라.” 이만큼 무릎을 척 꿀어대니 그냥 쉬지도 않고, 큰절 하니 “느, 그 소리가 뭔 소리뇨?” 이래니, “학산 오똑떼기다.” “느, 숨을 쉬고 소리 하느냐?” “원래 지르지 않기 때문에 일러 뒤로 숨을 쉰다.” “그러고 나니, 참 듣기 좋다.” 그래고서는 그 다음 칭찬을 하고서는 발담밸, 여섯 발 주더래요. 발담배, 아니 임금이 발담배라고, 노란 담배. 옛날에 키워 가지고 그 풀 말려 가지고, 뜯어 가지고 말려 가지고 쪄 가지고, 담밸 한 대 여섯 발 주더래요. “이거 갈라 피우라”고, 서로가 한 모금씩…. 서로 싸움질 하고 그랬더래요. 더 가지고 가야지 더 피우지.

1. 분　류 : 오독떼기 이야기
2. 작품명 : 소리로 고을원을 맞이하는 동네
3. 소　재 : 고을원, 소리(오독떼기), 왕고개, 담배
4. 줄거리
   ① 마을에 세도가가 있었다.
   ② 고을원이 부임하면 인사를 온다.
   ③ 고을원이 마을에 오면 노래로 환영한다.
   ④ 고을원이 답례로 담배를 준다.
5. 등장인물
   ① 고을원 : 주민들을 배려하는 마음가짐.
   ② 주민 : 풍류로 고을원을 맞이함 .
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 학산 오독떼기 불러보기

② 전승 보유자한테 오독떼기 배워보기

7. 이야기 다시 상상해 보기

① 고을원이 올 때 오독떼기를 부르지 않았다면?

1.6. 인재가 많이 난 고을

학산에서 보믄 모산이 보이지 않죠. 모산이 구정초등학교 뒷산에 있지 않소. 그게 삿갓재와 연결되어 있어요. 연결됐는데 물구멍만 보였데요. 옛날에는, 물구멍만 물내려가는 구멍만 보이지. 모산은 보이지 않았어요. 자꾸 포락이 나서 파여 나가니 학교 뒤에 산이, 초등학교 뒤에 산이 삿갓에 연결됐는데, 붙었단 말이예요. 붙었는데…. 자꾸 포락이 나니 파이고, 파이고, 그런니깐 지금 모산은 훤히 보예요. 그거는 둘째쳐 놓고 여기에 왜서 인제가 많이 났느냐? 옛날에는 들어서 알겠지만은 옛날 어른들이 쌍놈, 양반 많이 찾았잖아요. 옛날에 흔히 말하기를 쌍놈 뭐 이래구 어째구 이래미, 옛날에 반촌이란 말이예요. 반촌…. 양반들만 살다보니깐 일하는 사람들은 없고, 자식들을 나면 전부 글만 가르쳤단 말이야. 일하는 양반들은 결국에는 옛날에는 하숙이라고 해 가지고 저 양반들이 나이 많은 양반들이 다 알겠지만은 하숙이라고 해가지고 그 사람들은 예를 들어서 강릉 김씨든, 전주 이가든, 어째든 간에 내가 먹고 살려니 와서 일을 하려 보니깐 하숙을 치고 그랬단 말이야. 그러니깐 그 쌍놈으로 취급했단 말이야. 옛날 쌍놈이라는 팔쌍놈이라는 거는 알다시피 옛날에 천방지축마골피 이게 8쌍놈이고 있지만은 이건 쌍놈이 아닌 쌍놈이지. 말하자믄 이건 정말 없으니깐 내가 먹고 살아야 하니깐 일해주고 먹어야 하니깐 낮게 봤다. 사람을 낮게 봤다 이기야.

1. 분　류 : 고을 이야기
2. 작품명 : 인재가 많이 난 고을
3. 소　재 : 학산, 모산, 양반, 반촌
4. 문화콘텐츠 구축 방안

① 모산과 학산 고을 찾아가 보기

5. 이야기 다시 상상해 보기

1.7. 학산에 제일 먼저 들어온 집안

옛날에 황씨들도 참 대승(대성)이고, 정씨들도 대승이고, 조씨들도 대승이고, 김씨들도 대승인데, 김씨도 집만 있다 뿐이지 다 빠져 나가고 없단 말이야. 몇 집 없다 이거야. 조(曺)씨들도 다 한가지고, 정씨들도 다 한가지고, 황씨들도 인제 몇 집 없고, 동(董)씨는 옛날 우리 어려서는 동기달 씨 하나 밖에 없었어요. 지금도 한 집 뿐이지만…. 하나 뿐이고, 동씨가 먼저 살았나 황씨가 먼저 살았나, 황씨가 먼저 살았다고, 동가가 먼저 들어왔다고 하고, 황씨가 먼저 들어왔다 하고, 우리가 모르는데 황씨를 보며는 황씨가 500년 전에 들어왔데요. 왜냐하면 매화 아버지 살아계실 때 그러다 보니깐 지금 현재에 다 나가고, 여기에 보며는 지금 현재는 어디 사람들이 제일 많은가 하면은 옛날 사람들은 인제 몇 없고, 삼척·정선·태백·영월 이쪽에서 들어온 사람이 이제는 엄청나게 많아요. 여기에 솔직한 얘기지. 그래서 옛날에 저기 동기달의 아버진가 뭐 문로씨가 제일 더꺼(더벅)머리 총각은 제일 먼저 앞두고 그다음에 황씨, 정씨 그 다음에, 그 동씨 문로 씨는 결국 인제 기달이 양반 부친인데. 맏이가 기철 씨지 않소. 기철 씨고, 동기달이고, 동기호고, 동기호인데 그 선대가 여기 들어완 건 언제 들어온지는 모르는데, 그 여기에 들어 올 적에 그 문로 씨로 어린애를 업고 할머니가 여기 들어왔데요. 그 옛날 할머니한테 들은 얘긴데. 다 들은 얘긴데. 그러믄은 내가 왜서 이런 얘기를 하는고 하냐며는 그 윗대에서 여기 와서 살았다 하믄 걔도 뭐 끄나풀도 있었을 꺼 아니요. 지금 여기 들어온 것이 문로 씨가 들어올 적에 어린애 적에 들어올 적에 할머니가 딱 문로 씨만 업고 왔기 때문에 동기달 씨 한 집밖에 없단 말이예요. 문로 씨를 업고 왔기 때문에 그 양반이 형제가 있었다든지 기달 씨는 사촌이 있다든지. 아무 것도 없는 거 아냐, 아무 것도 없단 말이야. 그 보며는 내가 들을 적에 보며는 문로 씨가 혼자 들어온 게 틀림없단 말이야.

1. 분　류 : 고을 이야기
2. 작품명 : 학산에 제일 먼저 들어온 집안
3. 소　재 : 정씨, 조씨, 김씨, 황씨, 동씨
4. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 마을 탐방
5. 이야기 다시 상상해 보기

1.8. 서낭에 집이 없는 동네

여기(학산리 재궁골) 서낭이 있던 거 포락에 싹 빠져나가니깐 또 말이 많았었다고, 여기 어른들이 모여 가지고 "이 서낭을 다시 해야 되느냐?" "해야 된다"고, 어른들은, 우리같이 젊은 사람들은, 일부는 "이제 서낭이 나간데 다른 데서는 없애려고 하는데 뭐하러 그걸 할려고 하느냐?" 이러고 또 언쟁도 많았었다고, 그리고 결과적으로는 그 어른들 얘기도 그렇고, 우리 젊은 패들도 일부에서는 '새 법을 내지 말고, 옛 법은 버리지 말라'고, 그러는데 "그걸 꼭 없앨 필요는 뭐 있느냐? 그걸 하던 걸 크게 잘하는 것도 아니고 하니, 그냥해 나가자" 그래 가지고, 다시 동민들이 모여 가지고 거기 돌을 쌓고, (조사자 : 전에도 여기는 서낭에는 집이 없었네요) "당이 뭐야 돌만 있었지", 지붕 있는 거는 없었어요. 그래서 내가 한번 또 그런 얘기를 해봤는데 어른들한데 "왜서 이 다른 데 가면 당집이 있는데, 왜 꼭 학산만은 당집이 없느냐?" 하니깐 이래 보드니만, 어른들이 그 양반들은 옛날 뭐 양반들 얘긴데, "당집이 있는데 댕겨 보니깐 뭐, 어단리 가도 있고, 구정도 있고, 어단리만 봐도 우리 동네에 떨어진다. 이게 금광리 가도 한가지고, 구정 가도 역시 한가지고, 이렇다" 이거야. "왜서 당집을 해놓으면 좋지 않으냐" 하니깐, "옛날 이름 가진 동네는 당집이 있는 데는 없다" 이런 말씀을 하시더라구요. 그때에도 또 뭔가 하면은 그 민촌, 양반이 옛날 말하자면 양반이 아닌 촌, 그냥 백성들만 사는 촌이 다 그런 데서는 당집을 만들었지만은, 양반이 사는 동네에는 당집이라는 건 전혀 없대. 그래 구정에 가면 당집이 있지 않소. 그 다음에 여기 보면 서낭지신, 그 다음에 토지지신, 여역지신, 이렇게 해놨어요. 해 놨는데…. 다섯 집사만 들어가요. 다른 것 전혀 못 들어가, 5집사만 들어가면 거 겨우 절만 한다고, 어단리도 역시 한가지야. 당집이 있는데 하고, 역 근처에 있는 역말은 옛날에는 교통수단이었으니까. '역과 관련된 데에는 당집이 있고, 역이 없는 데는 당집이 없다'는 그런 얘기를 하더라구요. 구산쪽에는 옛날 역이었잖아요, 대관령 오면 말을 바꿔타구, 그런 데는 또 당이 있어요.

1. 분　류 : 서낭 이야기
2. 작품명 : 서낭에 집이 없는 동네
3. 소　재 : 서낭, 당집
4. 줄거리

① 서낭이 있다.
② 포락에 떠내려 갔다.
③ 다시 세웠다.
④ 당집은 세우지 않았다.
⑤ 반촌에는 당집이 없다.

5. 등장인물
① 마을 사람 : 옛것을 지키되 양반 고을의 체통을 유지.

6. 문화콘텐츠 구축 방안
① 학산 고을 서낭당 체험해 보기

7. 이야기 다시 상상해 보기
① 학산 서낭당을 집이 있는 서낭당으로 세우면 어떨까?

1.9. 학바위

학바위는 옛날에 전설이 있잖아요. 범일 국사가 그 전설인데. 그 한 김씨 부잣집 딸이 인제 우물에 가서 물을 떠서 바가지로 마시는데. 해가 그 바가지에 비쳤는데, 그래서 그 물을 그냥 그대로 마셨는데 그 날부터 자꾸 배가 불러서 임신을 해가지고 아기를 낳았는데 이 집에서는 처녀가 애를 낳으니 수치스러우니깐 “그 애를 내 던져라.” 이래 가지고 그래 그 애를 인제 학바위에 던져 버리고 내려왔는데, 그런 다음에 “애가 죽었겠지” 하고, 사나흘 지나고 나서 올라가보니 학바위에 가보니깐 학이 품어주고, 날개로 덮어주고 이렇게 애를 키우고 있더래요. 그래서 “이게 범상한 일이 아니구나. 학들이 와서 애를 키웠으니, 인제 비범한 인물이 되겠구나” 해서, 다시 집에 데리고 와가지고 애를 키웠다고 그래요. 그 사람이 바로 유명한 범일국사래요. 그런데 학바위가 학들 하고 소나무 하고 어울려서 사는데, 요즘에는 학이 안 온다네. 학이 요즘 뭐 마을까지, 산 밑에까지 집이 들어서고 뭐, 군부대가 들어서고 나서는 많이 안 온대요.

1. 분　류 : 범일국사 이야기
2. 작품명 : 학바위
3. 소　재 : 범일, 부잣집, 학, 바위

4. 줄거리
   ① 부잣집에 딸이 있다.
   ② 우물에 가서 물을 마시고 임신하였다.
   ③ 아이를 낳고 학바위에 버렸다.
   ④ 학이 돌봤다.
   ⑤ 아이가 커서 범일국사가 되었다.
5. 등장인물
   ① 처녀 : 아이를 버리는 매정함.
   ② 부모 : 가문의 수치 때문에 아이를 버리라고 함.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 학산에 있는 학바위에 가보기
   ② 학산에 있는 우물물에 가보기
   ③ 학산에 있는 우물물 마셔보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 아이의 아버지가 누군지 밝혀졌다면?

1.10. 죽어서 술 3잔을 받은 사연

옛날 학산리에 효부가 살았는데 집안이 가난하였다. 가난한 살림에 시부모를 모시고 살았는데, 시아버지가 술을 유달리 좋아해서 며느리는 매일 술을 빚어 한 대접씩 드렸다. 가난한 살림이어도 며느리는 하루도 거르지 않고 드렸는데 살림이 없다 보니 며느리는 시집올 때 해 가지고 온 패물까지 모두 팔아서 술을 빚어 드렸다. 없는 살림에 술을 계속 드리다 보니 이제는 살림이 거의 거덜이 나게 되었다. 돈이 없어 술을 빚을 수 없게 되니 시아버지는 그만 죽게 되었다. 그래서 시아버지는 며느리한테 유언하기를 "내가 죽으면 시체를 일주일 동안 만지지 말고 그냥 둬라" 하며, 숨을 거두었다. 그래서 며느리는 일주일치 밥을 해 가지고 시아버지 방에 들어가 문을 걸어 잠그고 시신을 지켰다. 시어머니가 이래 보니 며느리가 이상한 짓을 하니까 집안사람들에게 알렸다. 이 소식을 들은 집안 사람들이 달려와 문을 열고 며느리를 끌어내고 염을 하고 장례를 치뤘다. 장례를 치룬 다음 상여를 메고 갔던 상군 한 사람이 대관령을 넘어 진부로 가다

가 웬 사람이 갓을 쓰고 도포를 입고 오는데 이래 자세히 보니 어제 장례를 치른 마을 어른이었다. 상군은 죽은 사람이 나타나니 기겁을 하며 놀랐다. 죽은 사람이 살아서 걸어오는데, 오면서 하는 말이 "우리 집 소식을 들었는가?" "……." 상군은 겁에 질려 아무 말도 하지 못했다. 그랬더니 그 사람은 또 다시 "우리 집에서 장례를 치렀는가?" 하고, 다시 물었다. "……." 상군은 조금 전처럼 아무 말도 하지 못했다. "그랬구나, 그러면 할 수 없지" 하며, 죽은 사람은 오던 길로 되돌아 가버렸다. 죽은 사람이 돌아가고 나서 상군은 겁이 나서 발걸음이 떨어지지 않아 길을 나서지 못하고 집으로 되돌아 왔다. 집으로 돌아와서 장례를 치룬 며느리에게 대관령에서 있었던 일을 그대로 얘기했다. 그 얘기를 들은 며느리는 땅을 치며 대성통곡을 했다. 그런 후 1년이 지나 소상이 돌아왔다. 소상을 치르고 폐방을 하면서 며느리가 시어머니한테 하는 말이 "제가 술잔을 올리면 안 되겠습니까?"하니, 시어머니가 "그럼 술잔을 올려라"고 했다. 그래서 며느리는 얼른 부엌에 가서 시아버지가 늘 마시던 대접을 가지고 와 술을 부어 올렸다. 그랬더니 술은 간 데 없고 빈 대접만 있었다. 그래서 다시 올리니 또 술이 비었다. 다시 세 번째 또 올렸으나 술은 간 데 없고 역시 빈 대접만 남아 있었다. 그래서 네 번째 올리니 그제서야 대접에 술이 남아 있었다. 그러니 시아버지는 죽어서도 술을 세 잔이나 받아먹은 것이다. 이런 일이 있는 다음부터 강릉에서는 '술은 살아서 3잔 죽어서도 3잔' 받았다고 하는 말이 생겨난 것이다.

1. 분　류 : 효부 이야기
2. 작품명 : 죽어서 술 3잔 받은 사연
3. 소　재 : 효부, 가난, 시아버지, 술
4. 줄거리
   ① 효부가 살았는데 가난했다.
   ② 가난한 살림에도 늘 시아버지에게 술을 대접했다.
   ③ 시아버지가 죽고 장례를 치렀다.
   ④ 혼령이 나타났다가 돌아갔다.
   ⑤ 제사 때 술잔을 올리니 빈잔만 남아 있었다.
5. 등장인물

① 효부 : 효심이 지극한 며느리.

② 시아버지 : 異人. 술을 좋아함.

6. 문화콘텐츠 구축 방안

① 연극 만들기

7. 이야기 다시 상상해 보기

① 7일 동안 무사히 넘겼더라면 시아버지는 살아났을까?

1.11. 구정 늘묵재 아기장수

구정(구정면 구정리)서 도마로 오는 길에 늘묵재(왕산면 도마리와 구정면 구정리 사이에 있는 재)가 있는데, 이 늘묵재 끝에 집이 있었거든요. 옛날 그 집터에서 장사가 났답니다. 장사가 나니 그때 시방 같으면 그런 일이 없을텐데, 옛날만 해도 그런 사람이 나면 역적 꾸밀까봐 처음엔 장사인지 뭐인지 몰랐지요. 그래 이걸 처음 낳으니까. 방안에 뉘워놓고 이웃에 방아를 찧으러 갔거든요. 바(방아)를 쩨(찧어)가지고 와 보니 언나가 읎드래요. 해다(어린애)를 금방 놓고 여다 놔두니 언나가 읎으니 족히 히얀하다 말이야. 사람을 찾아보니 있을 택이 있오. 이래 보니 실공에 둔너 있거든요. 내려 가지고 이래 보니 양짝 겨드랑이 밑에 새 날개 같은 날개가 있거든요. "아, 이거 큰 일 났다. 이거 잡아야지 안 된다." 아~를 놓고 위에다가 팥으 한 섬 올려놓으니 팥섬이 들먹들먹 하드래요. 그래 죽었거든요. 죽으니까 용두 개울에서 용마가 나서 석동고리에서 말이 세 자 뛰어서 금푸정에 와서 죽었답니다.

1. 분　류 : 아기 장수 이야기
2. 작품명 : 구정 늘묵재 아기 장수
3. 소　재 : 늘묵재, 아기 장수, 방아, 날개
4. 줄거리

① 아기 장수가 태어났다.

② 어린 아이가 실공에 올라갔다.

③ 겨드랑이에 날개가 달렸다.

④ 부모가 어린 아이를 죽였다.

⑤ 용마가 소에 빠져 죽었다.

5. 등장인물

① 부모 : 가문의 유지를 최고의 가치로 둠.

② 자식 : 출중한 능력을 소유했으나 죽임 당함.

6. 문화콘텐츠 구축 방안

① 아기 장사 선발하여 보기

7. 이야기 다시 상상해 보기

① 아기를 죽이지 않았다면?

1.12. 일년 동안 쑤신 호랑이 굴

예전에 일정이 안 될 때는 대관령 질이 구질이야. 질이 좁아 사람이 걸어 다니고 차가 없었단 말이야. 일정 시대가 돼서 큰 길이 닦여졌어요. 구질이 있었을 때 저 영서 사람이 대관령 너머 있는 사람이 소금을 받으러 왔단 말이어. 김장 때가 되니까 소금 받으러 와서 소금을 댓 말 짊어지고 저 가다보면 제비리라고 있어. 지름길이 있는데 거기 가다 보니 큰 굴 속에 호랑이가 나온단 말이야. 그래 그냥 있다 보니 자기를 잡아먹겠단 말이야. 그래 가지고 가던 작대기로 꽉 쑤시니 들어가고, 안 쑤시니 또 나오고, 쑤시니 들어가고, 안 쑤시니 나오고 그래서 오도 가도 못하고 그 놈만 쑤시네. 한참 쑤시다 보니 대관령에서 중이 하나 내려오는데 한 열댓 살 먹은 머리를 홀딱 깎은 중이 내려오거든. 그래 떠억 당하고 보니까 아, 그 어떤 사람이 작대기로 자꾸 이러거든, “왜서 그러냐?”고, 그러니까, “야, 큰일 났다. 굴 안에 호랑이가 있어 이거 안 쑤시면 호랑이가 나와서 너두 나두 잡아먹을 테니 큰일 났다. 쑤시면 들어가고 안 쑤시면 나온다. 이래니 니가 쑤실라느냐 아니면 내가 쑤시고 니가 저 부산을 내려가 포수를 하나 데려 올라느냐?” 이 놈이 가만 생각해 보니 포수 데려올 재간은 없고 하니 내가 여기 쑤시는 게 낫겠단 말이야. “여보시오, 내가 여기 쑤실 테니 당신이 가 포수를 데려 오시오.” “그럼 그렇게 해라” 소금을 짊어지고 도루 내려 왔네. 그리 가지 않고 저리 돌아 저희 집에 갔단 말이야. 그 이듬해 소금을 받으러 또 내려오는데 이젠 다 없어졌겠지 하곤 내려가 보니 그 놈의 중애가 말이야 그 눔의 굴에 작대기를 곧 쑤시잖는가? 머리가 하얘졌단 말이야. 그 얼마나 애를 썼는지 말이야.

1. 분 류 : 바보 이야기
2. 작품명 : 일 년 동안 쑤신 호랑이굴
3. 소 재 : 소금, 호랑이, 대관령
4. 줄거리
   ① 호랑이가 굴을 지나갔다.
   ② 호랑이가 나오지 못하게 굴을 쑤셨다.
   ③ 사람이 지나갔다.
   ④ 그 사람에게 굴을 쑤시길 부탁했다.
   ⑤ 일년 후에도 굴을 계속 쑤시고 있었다.
5. 등장인물
   ① 소금장사 : 재치 있는 사람
   ② 중 : 순박한 사람
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 연극 재현
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 중이 나타나지 않았다면 소금장사는 어떻게 되었을까?

1.13. 구정 마을

옛날 구정(구정리)에 효자가 살고 있었는데, 하루는 병환에 누워있는 아버지가 아들 보고, "잉어가 먹고 싶구나" 하였다. 그런데 그 때가 엄동설한이라 냇물이 꽁꽁 얼어붙어 잉어를 구할 수가 없었다. 그래서 효자는 어쩔 줄 몰라 하며 매일 마을 앞 냇가에 있는 우물에 와서 치성을 드렸다. "잉어를 구할 도리가 없습니까?" 하고, 치성을 드리고, 또 "아버님 병환이 낫게 해 주십시오" 하며 치성을 드리니, 어느 날 우물에서 거북이가 엉금엉금 기어 나왔다. 효자는 거북이를 붙잡아 집으로 가져와서 삶아서 아버님께 드렸더니, 아버님 병환이 나았다고 한다. 그래서 그 우물에서 거북이가 나왔다고 하여 거북 '구(龜)' 자를 써서 구정(龜井)이라 하다가 일제강점기 이후부터 언덕 '구(邱)' 자를 써서 구정(邱井)이라 한다. 그런데 그 우물은 2002년 루사 태풍 때 물에 쓸려 내려가 없어졌다.

1. 분 류 : 지명 이야기, 효자 이야기

2. 작품명 : 구정
3. 소　재 : 효자, 치성, 거북, 잉어
4. 줄거리
   ① 효자가 살고 있었다.
   ② 아버지가 병환으로 누워 있다.
   ③ 잉어가 먹고 싶다고 했다.
   ④ 치성을 드렸다.
   ⑤ 거북이가 나와 잡아드렸다.
5. 등장인물
   ① 효자 : 효성이 지극한 사람
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 효자 선발하여 보기
   ② 구정 우물에 가 빌어보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 효자가 치성을 드리지 않았다면?

1.14. 조고리골 효손

조고리골은 학산리에 있는 골인데, 옛날에 이 마을에 사던 손자가 할아버지가 돌아가시니 이 골에다 할아버지의 묘를 썼다. 그런 다음에 난리가 나서 난리를 피해 다른 곳에 가서 여러 해 머물러 있다가 고향에 돌아왔다. 고향에 돌아와서 제일 먼저 할아버지 묘를 찾으려고 하니 너무 오래 되어 묘를 찾을 수 없었다. 그래서 손자는 한 걱정을 하며 이곳 저곳을 다니면서 “저 골에 할아버지가 계시는지, 이 골에 계시는지…” 하며, 또 다른 골을 보며, “저 골에 할아버지가 계시는지….” 하며 애를 태우며 찾았다고 한다. 그래서 ‘저 골에 계시는지’ 하는 말이 변해 조고리골로 되었다고 한다.

1. 분　류 : 지명 유래 이야기
2. 작품명 : 조고리골 효손
3. 소　재 : 손자, 할아버지, 난리, 피난, 묘, 조고리골

4. 줄거리
   ① 학산리에 조고리골이 있다.
   ② 손자가 할아버지 묘를 썼다.
   ③ 난리가 났다.
   ④ 피신을 갔다가 돌아왔다.
   ⑤ 할아버지 묘를 찾으려 했다.
5. 등장인물
   ① 효손 : 효성이 지극한 손자.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 할아버지와 관련된 묘자리 이야기 알아보기
   ② 조고리골에 가서 '할아버지'하고 불러 보기
   ③ 효심이 강한 '손자' 선발해 보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 난리가 나지 않았더라면?

2. '해살이 마을' 전승 이야기

2.1. 새털 우장 때문에 당한 파직

강릉 일대에 있는 산 중에서 사천에 있는 산이 가장 벗겨 졌거던. 그게 왜서 그런가 하니, 박가(朴哥) 박수량 양반의 머리가 벗겨져서 산 모양도 그렇대. 산의 명기도 박가 양반을 닮아가지고 그렇게 벗겨진 거래. 박가 양반은 사람이 위인이야. 앞 일을 잘 아는 선생님이야. 그런데 강릉부사로 온 한(한급-중종 때)부사가 명산에 쇠말뚝을 박고, 혈을 지르고 나쁜 짓만 하다가 한양으로 올라가게 되었대. 박가 양반이 한양에 갔다가, 한 부사가 퇴임을 하고 한양에 올라오게 될 줄 아니까, 새털 우장을 하나 구해가지고 쓰고 내려왔단 말이야. 내려오다가 만났대. 이걸 본 한 부사가 욕심이 생겨 자꾸 "그 새털 우장을 날 달라"고, 하니 주었대. 이걸 받아 가지고 한양에 올라가서 임금님한테 자랑하기를 "제가 강릉에 갔더니 강릉 사람들이 선정을 해서 고맙다고 이걸 주었습니다"

하고, 자랑을 했대. 그런데 임금은 “저런 값진 것을 이 사람에게 바칠 리가 없을 텐데, 이건 틀림없이 저 놈이 백성들한테 몹쓸 짓을 많이 해서 그것을 빼앗았을 꺼라”고, 생각하고 벼슬을 빼앗아 버렸대. 박가 양반의 묘지가 미노리 끝에 있거던. 거기에 쌍한정 정자가 있어. 박가 양반들이 여름 더울 때 놀던 정자야. 그리고 박가 양반이 죽을 때 자기가 죽은 뒤에 개미가 살지 못하게 해서 거기엔 지금도 개미가 없어.

1. 분 류 : 삼가 박수량 이야기
2. 작품명 : 새털 우장 때문에 당한 파직
3. 소 재 : 한급, 우장, 파직
4. 줄거리
   ① 박씨 양반이 새털 우장을 하나 구했다.
   ② 한급이 새털 우장을 달라고 했다.
   ③ 우장을 임금에게 바쳤다.
   ④ 임금이 백성들한테 빼앗았다고 파직시켰다.
5. 등장인물
   ① 박수량 : 인정이 많고 너그러운 사람.
   ② 한급 : 욕심이 많고 아부하는 사람.
   ③ 임금 : 사리분별이 명확함.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 새털 우장 만들어 보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 한급이 새털 우장이 없었으면 무슨 물건으로 아부하려고 했을까?
   ② 박삼가가 새털 우장이 없었더라면?

2.2. 사기막리의 3천냥

그러고 뭐, 다른 거 뭐 별로 없어요. 그래 이 사기막에도 그렇고, 근래에 이은 전설인데, 옛날 옛적부텀 내려오는 얘기가 아니고, 근래 내려오는 전설인데, 지형이 잘 생겼어요. 여게 이래 보면 말이죠. 사방을 이렇게 둘러싸고 말이죠. 그래 인제 뭐 크다란 인재는,

인재라든가 큰 부자라든가 이런 건 없지만 서민이 살기는 좋은 마을이라, 인제 이런 그 명칭을 갖고 있죠. "그래 왜 그러냐?" 하면은, 아주 마을 자체가 산에 쌓이고, 아담하고 말이에요. 그래 인제 세 가지 인제 그 많은 생산으로써 주민이 살고 있다. 이런 얘기~, "뭐이냐?" 하면, 사기막엔 원래부터 어 감 삼 천 냥, 응~ 생산지역이다, 이거예요, 옛날에~, 옛날에 삼 천 냥이라고 하며는 수량이 상당히 많았던 모냉이래요. "아~, 그래 뭐이냐니까?" "감이 삼 천 냥 나왔다" 이거에요, 감, 근데 지금은 감이 없지만은 옛날에 우리덜만 해도, 참, 우리덜 뭐, 중고등학교 댕기고 이랠 때 적에는 참, 여 감이 많았오. 하이튼 뭐 가을만 되면 아주 마을 전체가 아주 붉아했었거든. 아주 참, 그 감 한창 익을 적에 참 보기 좋았던 광갱(광경)이래요. 그래 인제 그 감 인제 천 냥, 또, 뭐에서 천 냥이냐면 송이에서 천 냥, 송이, 으이~, 지금도 여(여기) 사기막에선…. 송이 하면, 송이라면 유명하지만은, 천 냥 …. 그 다음에는 길쌈 매는 천 냥, 응? 이래서 삼 천 냥을 가지고서는 우리 마을이 보전해왔다. 이래요. 이런 전설이 있죠. 그래서 저 뭐, 그래, 그렇죠. 뭐 다른 거 뭐, 없어요. 지금 현실에서 이래 봐선 참 원래 오지래서 사람들 인심도 좋고, 아주 또 생활력이 강합니다. 이래보면…. 그래 참, 살기 좋은 마을이라 말하고 있죠. 그런 정도예요.

1. 분　류 : 마을 이야기
2. 작품명 : 사기막리 3천냥
3. 소　재 : 감, 송이, 사기막
4. 줄거리
   ① 사기막리는 부자 마을이다.
   ② 일년에 3가지를 많이 생산한다.
   ③ 감, 송이, 길쌈을 통해 소득을 올린다.
   ④ 일년에 3천냥씩 벌이를 한다.
5. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 사천면 사기막리 마을 가보기
   ② 사기막리에 가서 감 따보기
   ③ 사기막리에 가서 송이 따보기

④ 사기막리에 가서 길쌈하여 보기

6. 이야기 다시 상상해 보기

① 사기막리에 감, 송이가 없었다면?

2.3. 두람 봉두건

이조 저 숙종 때 얘긴데. 얘기라고, 한 사람이 저 강릉사람인데, 한번 구경으 나서 구경으 돌아댕기는데 댕기다가, 서울으 갔단 말이야. 서울 가니, 길을 잃고 어데 잘 때도 읎고, 어데 들어갈 데 읎으니, 서울 가니 촌사람이 서울 가면 모르니, 돌아댕기더거 어데 잘 데도 읎고, 잘 데도 못 정하고서는 댕기더거 보니 한 집에 불이 뻔하니 이식한데(밤이 깊었는데), 불이 한 집에 있단 말이야. 다 불 끄고 자는데, 그래 거게로 떠억 어떡해 들어갔던지 들어갔단 말이야. 들어가니, 그 안에 사람이 있단 말이야. 그래 어대 서울 가니까 대감이란 말이야. 서울은 대감이니까. "대감님 기십니까?" 이래니, "거 누긴고?" "질(길) 가는 행인이 올시다." "들어오게 들어오라"고, "이 신발이 이래서…." 그래 산골에 있으니 감발을 하고, 그랬더니 그땐 짚세기 신고, 감발을 하고 이래곤 갔는데, 미투리지. 그래 감발을 마카 벗고, 그래 때까지 해 가지고 떠억 들어가니, 그기 숯동겡이굼이란 말이야. 대감들끼리 그저 이래고, "그래 뭐 하러 댕기는가?" "그저 유람 나와 이래 댕기더거 질(길)으 잃어가지고 이랬습니다." "그래 자네 나이 음멘가?" "음매 올시다." 이 숯동겡이와 동갭이란 말이야. "그 나와 동갭이야, 동갭이라" 할 수도 읎고, "그래, 생일은 은젠가?" "아무 날입니다." 생일도 한 날이란 말이야. "자네 금(그러면) 난 시는 아는가?" "시는 아무 시라 그랩디다." 내가 시(時)라하믄 부모님들이 얘기하길 아무 시라고 해. 시도 제게(자기)와 그 숯동겡이와 한 시란 말이야. 그래 한 날 한신데. '그래 나와 우떠 생일이, 생년월일이 똑 같다.' 이래니 생각에…. 내속으로만, "자넨 농사를 하는가? 어데 있는가?" "난 저 강릉, 강원도 아무데 있다"고, "그래 자네 무엇을 하고 있는가?" "전 봉농(蜂農)합니다. 농사는 못하고 봉농합니다." "그래 벌을 몇 통을 키우는가." "암매도 몇 통은 키웁니다." 그땐 그 인민이 삼천만 명이니 이랬는데. 이 삼천만 명이 그랬는데. 이것이 제 유산이란 말이야. 지보담(자기 보다) 더 많단 말이야. "그러나?"고, "나버듬(보다) 엄한 생명을 더 거느렸다. 내가 안났음 이기(이 사람이), 이 삶(사람)이 왕할 낀데. 내가 왕 하니 이 삶이 이러(이렇게) 낫다"고, 그래놓구, 그 다음엔 제개(자기가)

먹던 차담상을 내 놓고, "지약으(저녁을) 안 먹으니 지약 먹으라"고, 떠억 내놘 거 보니, 전혀 밲에서 보지 못하던 음식이란 말이야. 제게 가져갔던 베보자기를 내놓고서는 설라무레 한 가지씩, 한 가지씩 조금 내놓고 싼단 말이야. 그래 숙종님이 먹으라고 내논 걸(내놓은 것을) 마구 싼단 말이야. 한 개씩, 한 개씩 "자네 왜서 그거 싸는고?" "저는 집에 노모가 계시오, 계시는데 이건 우린 보지 못한 음식이요. 응 보지 못한 음식이니 내가 첨(처음) 보는 음식을 부모를 놔두고 내가 먼저 먹을 순 없어서 한 가지씩 싸서 어머니 갖다 뵈킬라고, 어머니 갖다드릴라고, 그래서 그래 싼다"고, "어여(어서) 그양 자시게. 금(그러면) 내가 바로 싸서 줄 테니…." "예." 대감님은, 그 보고, 왕인줄 모르고, 대감이란 말이야. "대감님은 그래 죄석마두(아침저녁마다) 먹습니까?" "어뚝해 죄석마둠 그렇게 먹어, 이떠금, 이떠금 별식으로 한 번씩 이렇게 채려주는 거 먹지." "그렇습니까?" 그래 거서 얘기, 얘기하니까 얘기 잘 듣는단 말이야. "그래 자네 아들아(아들아이)는 지금 몇인가?" "아들아는 하나기 올시다." "그래, 자네 거게서(거기에서) 음식을, 뭣을(무엇을) 그래 별미를 좋게 먹느냐? 우린 여게(여기에서) 이게 이따금 한 번씩 이러 별미로 채려준다. 그래 자넨 거서 별미로 뭣을 먹는가?" "저게 아무 것도 논농사도 못 하고, 산에 산골에서 아무 것도 못 하니, 그저 가을기면 차조이를 해가지고 차조이 인절미를 해 그걸 좀 먹을만 하구요. 가을게 도토리 거 나믄(나면) 저 산에 도토리가 떨어지면 그 도토리도 줘서 울궈 가지고, 꼬아 가지고 꿀에 재우면 그거 좀 먹을 만하고, 아무 것도 먹을 끼, 먹을 끼 그래 읎어요." "거 나를 좀 해다 줄 수 없는가?" "예, 저 돌아오는 가을기면 해드리지요." "거 가을게, 거 가을게 좀 해다주게." "해 가지고 오지요." "그 가을게…. 가을게도 여 오는데 낮에 오믄 안 되네. 낮에 올 수는 읎고, 온 지냑(저녁)처럼 그러 저물게 와서 여게 오면 불을 켜 놓을 테니 여 와야 된다" 그래, "그럼 가을게, 그럼 뵙겠습니다." "그럼 가라"고, 그래고 그래 잤단 말이야. 자고선 아침 일쯕 "여게는 첫닭이 울면 가야 돼, 연(여기는) 닭이 울면 가야 되니깐 그런 줄 알고 자라"고, 그래 자고 나니 첫닭이 울고 나니, 일단 깨서 뒷문으로, 저 뒷문으로 해서 어데로 나오는지 질으(길을) 알궈줬단 말이야, 알궈줬고, 그래 임금님이 알궈줬단 말이야. 집에 와서 곧 대감인줄로만 알았지. 임금인줄도 몰르고 와, 가을게 도토리하고, 꿀은 재개(자기) 집 벌으 많이 키우니 꿀하고 재워서 가지고 차조이 인절미하고, 꿀 한 색기(식기) 가지고 그래 거게 떠억 왔단 말이야. 와서 그 때처럼 그래 돌아댕기다가 그 질으 아니 들어갔단

말이야. 들어가서 여기 펼체놓고선 먹어보니, 그렇지 뭐, 이 그거 먹을라고 그런 근(것은) 아니지마는 게 성의를 볼라고 그러니깬 “그래 자네 아들 있는가? 아들, 아들 그 뭐 하는가?” “저와 같이 그저 봉농하고, 그저 글으 가르쳐 가주고, 글으 좀, 배웠다”고, 그래 과거를 배키는지, 어떡하는지 몰르고, 그 다음에 임금이라고 하고, “난 임금이네.” 그랬다고, 그래 도람 살았단 말이야. 그래 도람 그 봉두건이거든. “그래 너는 베슬(벼슬)으로 도람 사니 무식하고 아무것도 모르니….” 봉두건이라는 두건을 하나 해줬단 말이야. 두건을, 그래 도람 봉두건이가…. (조사자:그 평창에 있는….) 그 도람 봉두건이가, 그 사람이 봉두건이라는 그 베슬이 봉두건이란 말이야. 도람 봉두건 벼슬을…. 그기 숙종이…. 그 사람, 도람 사는데. 봉두건이니, 게거거(거기가) 사람들이 여 왜서 딴사람들이 도람 봉두건이, 그 이름이 봉두건이 되서 벼슬이 봉두건이라고 그래 봉두건이라고 그랬다고.

1. 분　류 : 벼슬 얻은 이야기
2. 작품명 : 두람 봉두건
3. 소　재 : 서울, 동갑내기, 임금, 인절미, 꿀, 도토리, 봉두건
4. 줄거리
   ① 농촌 사람이 서울 나들이를 갔다.
   ② 임금을 만났다.
   ③ 임금과 약속을 했다.
   ④ 약속을 지켰다.
   ⑤ 아들에게 임금이 봉두건 벼슬을 줬다.
5. 등장인물
   ① 숙종 : 민심을 알기 위해 사람을 만남.
   ② 농부 : 약속을 지키는 소박성.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 두람 봉두건처럼 행세해 보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 농부가 숙종 임금을 만나지 않았다면 그 아들은 어떻게 되었을까?

2.4. 호랑이보다 무서운 곶감주

옛날에 이제 호랭이가, 한 사람이 저게 산골에 있는데 기도르 지냈단 말이야. 기도르 지냈는데. 그래 인제 이래 기도르 지내댕기미(지나다니며) 빌기러(빌기를), 강릉에 부재가 정방집(경방댁 ; 강릉의 대 부호가 살던 동네 이름)이니깐 “저 정방집 돈으 갚게 해 달라”고, 그래 정방집 돈으 우떡해 하믄 갚나 해. 그래 갚을라고 하는데, 도둑놈이 거 와서 지켰단 말이야. 이 놈으 집에 쇠가 큰 게 하나 있는데, 이 놈으 훔쳐갈라 그랬는데, 오니 기도 지내느라고 불으 켜놓고 어뜨할 수 읎으니 기도 지내고, 잠이 들어, 자면 인제 훔쳐갈라고 그래 인제 거 있는데, 가만 들으니, “정방집 돈으 갚어야 된다.” 그 도둑놈 생각엔 ‘니가 정방집 돈으 갚을라고 느 집에 항소(황소)르 온지냑(오늘저녁)에 내가 가지고 간다’고, 생각하미 이래고선 있는데, 그래 기도지내군 자는데, 쇠르 끌어냈단 말이야. “돈으, 정방집 돈으 삼백냥 갚어야 된다 구”, 이래 그던. 그래 이 놈이 어서(어디서) 딴(다른)데 가서 돈으 훔쳐 가지고 짊어지고 거 와. 삼백냥 가지고 와서 쇠르 훔쳐 가지고선 쇠등어리다 실었단 말이야. 쇠르 끄내, 마구서(마구에서) 끄내 가지고선, 쇠에서 붙(붙들어) 매가지고선, 끌고 가네. 도랑이 이렇게 있는데, 이 도랑을 건너와야 되것는데, 이짜서(이쪽에서) 봐서, 저 뒤에서 쫓아두 도랑을 안 건너온단 말이야. 쫓체도(쫓쳐도) 안 건너, 그래 앞에 와서 다 잡아댕겨, 잡아댕겨 끄니, 이 놈으 쇠가 안 오고, 내 뻗치니 망이 뚝 떨어졌단 말이야. 이 놈으 쇠가 후다닥 뛔서(뛰어서) 그만 들어달렸단 말이야. 들어달리니 우떡하는가, 들어달려 가지고 마구에 께들어오니, 줸(주인)이 그만 후닥닥그러니, 일라니(일어나니) 우떡 해볼 수 읎단 말이야. 이놈 가만히 생각해보니, 쇠르…. 돈 삼 백냥 갚는다는 기, 제 돈 삼 백냥 훔쳐 가지고 왔든 거 그 놈으 쇠거 등짝에 싣고 마구에 께들어갔으니 그 줸이 와서 마구에서 끌어내니 우떡하나, 그래 끌어냈는데, 그래 그러니 줸이 일어나니 도둑늠이 우떡하나, 이그(이것은) 내 돈이라 할 수도 읎고, 그냥 왔지, 그래니 인제 들어가니, 들어가서 인제 줸들 모두 깨서 그래니 아가(아이가) 그 집에 아가(아이가) 있는 기, 아가 자꾸 운단 말이야. 울군 이랬는데, 이늠어 호랭이가 그 놈으 쇠 또 잡아먹을 생각에, 그 쇠를 잡아먹었으면 좋겠는데, 호랭이가 또 왔단 말이야. 와서 이래보니, 아가 자꾸 운단 말이야. “야, 저 곶감주 온다, 곶감주 온다.” “호랭이 온다. 호랭이 온다. 호랭이 와, 우지마라. 우지마라” 그래도 자꾸 운단 말이야. 자꾸 “호랭이 왔데두.” 하여도, 우니, 그러니 호랭이가 데다(들여다) 보니, “호

랭이 왔다. 야 저 곶감주 온다. 곶감주 온다.” “곶감주 온다”니, 그만 아-가 그쳤단 말이야. 이 늠으 호랭이가 말이야. ‘나보담 더한 늠이 읎는데 곶감주라는 게, 뭐이 곶감주라는 게 나보담 더한 늠이 더 억센 늠이 있느기다’ 그래더니 저게서 후다닥 후다닥하고 오니, 이 마구로 께들어 갔단 말이야. 마구로 께들어갔는데, 이 늠으 돈 삼 삼백 냥 잃은 늠이 그 다음에 또 쇠르 훔쳐갈려고 가선 끌어냈네. 끌어낸 기 이 늠으 호랭이가 “곶감주 온다”니, 뒤에 뭔 사람이 또 오니, 그 “곶감주 온다.” 하고선 마구로 께들어가니 이기 마구로 들어가니, 그기 쇤가하고선 가 등떼기 맨져보니, 등떼기 묻어난 살이 찐기 호랑이 등떼기를 맨져보니 좋단 말이야. 그래 끌어내 가지고선 탔네. 타고선 이 늠으 호랭이는 곶감주가 저(자기를) 잡아먹으라고 탄 줄 알고 내빼네. 그래 자꾸 내빼니 우떡하나, 가다거 이래보니 호랭이란 말이야. 이 늠이 내릴라니 호랭이한테 붙잡아 먹히겠고, 이 늠으 호랭이는 그게 곶감준줄(곶감주인줄) 알고 이러내, 이러고 이래 사람으 곶감줄 아네, 뛰어오다가 뛰어오더거 그만 날이 새니 그 완(온) 사람은 사람대로, 그만 나오고, 곧 호랭이는 호랭이대로 갔네. 움메만(얼마만큼) 뛰어왔든지 사람 잡아먹을 수도 읎고, 호랭이가 늘어져서 거기서 늘어져 이래 있더니만 퇴기(토끼)가 하나 저어 오네. 거 오더니, “호생원, 왜 그랩니까?” “이 숨이 차 그래네.” “거 왜서 그래나?"고, “배 고파서 뭐 먹을라니 먹을 께 있나, 뭐 어데….” 저 겨울기 추울 땐데, “저 물에 가 꽁지르 이러 당구믄 (담그면) 고기가 꽁지에 잔뜩 달아매달리거든 잡아댕기믄 고기르 마카 잡아먹을 텐데 거 가서 그래지 왜요?” “그러그(그렇게) 꽁지에 고기거 매달래?” “매달리구 말구요, 을매나 잘 매달린다구요.” 이늠으 거 거게더거 물에 저개 돌다리 있는데 가서 물에다 꽁지를 담고 이래 올리니 다리가 빠싹 얼었네. 아, 이 늠으 잡아댕기니 나오나, 빠싹 얼어서…. 거 붙었단 말이야. 그래서 이 늠으 토끼한테 속아가지고 설라문 못 나와. 그래 호랭이가 거게서 그래서 죽었단 말이야. 그랬다 그래.

1. 분　류 : 호랑이 이야기
2. 작품명 : 호랑이보다 무서운 곶감주
3. 소　재 : 호랑이, 도둑, 소, 곶감, 토끼
4. 줄거리
   ① 호랑이가 소를 잡아 먹으려고 왔다.

② 방안에서 어린 아이가 운다.
③ 곶감주가 온다고 하니 울음을 멈췄다.
④ 호랑이가 겁이나 도망가다가 토끼를 만났다.
⑤ 토끼 꾐에 빠져 얼어 죽었다.

5. 등장인물
① 호랑이 : 힘이 세나 어리석음.
② 토끼 : 영리함.

6. 문화콘텐츠 구축 방안
① 연극 재현
② 호랑이와 토끼 형상을 만들어 쓰고 이야기 해 보기

7. 이야기 다시 상상해 보기
① 도둑이 들지 않았더라면 호랑이는 어떻게 되었을까?

2.5. 가락지 소

옛날 이 마을(산대월리)에 금실이 좋은 부부가 살았는데, 집안 살림도 넉넉하고 살기가 좋아 남편이 사랑하는 부인에게 가락지를 하나 해줬다. 그런데 부인은 가락지가 아까워 손에 끼지 않고 주머니에 넣어가지고 다니다가 냇가에 빨래를 하러 가서 그만 가락지를 물속에 빠뜨렸다. 가락지를 빠뜨린 부인은 남편 볼 면목이 없이 그만 물속에 빠져 죽었다. 부인이 죽었다는 소식을 전해 듣고 달려온 남편은 물속에서 가락지를 보고서 "가락지를 봤는데 왜 죽었오."하고, 소리를 치며 울자 그 깊은 물속에서 "가락지를 봤다구요." 하는 소리가 구슬프게 들렸다. 그로부터 이곳을 지나가는 사람들이 이곳에서 "가락지를 봤다"고, 소리를 지르면 "가락지를 봤다구요"라는 소리가 들려온다고 한다.

1. 분 류 : 지명 유래 이야기
2. 작품명 : 가락지 소
3. 소 재 : 가락지, 부부, 소(沼), 죽음
4. 줄거리
① 부부가 살고 있었다.

② 남편이 부인에게 가락지를 선물했다.

③ 가락지를 물속에 빠뜨렸다.

④ 부인이 물에 빠져 죽었다.

5. 등장인물

① 남편 : 부인을 극진히 사랑하는 남편.

② 부인 : 사랑의 징표를 잘못하여 잃어버리고 목숨을 끊음.

6. 문화콘텐츠 구축 방안

① 부부 커플링 끼기 행사

② 다정한 부부 선발하기

7. 이야기 다시 상상해 보기

① 남편이 부인에게 가락지를 선물하지 않았다면 어떻게 되었을까?

2.6. 망골 할미바위

뱀재(미노리) 옆 망골 논가에 할미처럼 생긴 할미바위가 있는데, 이곳이 제비 둥지형 상인 연소형(燕巢形)인데, 이 곳에 말이요. 옛날에 이 곳에 잘 사는 집안이 있었는데, 그 집에 하루는 중이 동냥을 왔어요. 중이 동냥을 오니 쥔이 "반갑다구" 하면서, 중의 손을 잡구 하는 말이 "우리 집에 손이 하도 많이 끼니 귀찮아서 못 배기겠으니 어떠하면 좋소." 하고 물으니, 중이 집 앞에 있는 할미바우를 가르키미 "저 앞에 있는 돌으 떠넘기시오" 하더래요. 그 돌이 이층으로 돼 있는데, 집 쥔이 중의 말으 듣고선 그 돌을 떠넘겨 버렸어요. 그랬더니 차츰 집안이 망했대요. 그 떨어진 돌이 지금도 논가에 있어요. 근데 그 집안이 왜 망했는가 하믄 뱀재에 있는 뱀이 제비를 잡아 먹을려 하니까 할미바우에 있는 할미가 이것을 말렸어요. 그런데 할미바우가 없어지니까 뱀이 맘 놓고 제비를 잡아먹었거든. 그래 그만에 그 집이 망해 버렸다고 그래요.

1. 분　류 : 지명 유래 이야기
2. 작품명 : 망골 할미바위
3. 소　재 : 연소형, 뱀재, 중, 제비, 할미바위, 뱀
4. 줄거리

① 부잣집이 있다.
② 중이 동냥을 왔다.
③ 손님이 끼지 않게 해 달라 했다.
④ 바위를 깨내라고 했다.
⑤ 바위를 깨내고 망했다.

5. 등장인물
① 주인 : 인색한 부자.
② 중 : 천기를 아는 사람.

6. 문화콘텐츠 구축 방안
① 연극 재현

7. 이야기 다시 상상해 보기
① 부자가 중에게 손이 끼지 않는 방법을 물어보지 않았다면 어떻게 되었을까?

2.7. 박삼가(三可)의 치적

강릉에 박삼가(수량) 선생이라고 있는데, 삼가 선생 얘기가 꽤 많아. 그 냥반(양반)이 우리 나라 연산군 때에 연산군이 요새 단상을 해서, "일년을 더 있지 말라"고, "만일 일년을 넘기면 사형에 처한다"구. 이렇게 법을 내폈잖나, 펴니 지금 사람들이 삼년상, 거상 입는 기 양반 주공제례의 한 그 기(것이)요, 공자님이 내려오며 숭상한 그긴 데. 그래 이 냥반도 공자님 배우는지라. 삼년 입는 글(것을) 원칙으로 알고 있는데, "일년에 그만두라"하니, 그만 그 냥반이 "그럴 수 있느냐?"고, "만약 내거 사형에 처하더라도 삼년상을 입어야 된다구." 하구선 입었아. 그때 뭐이가 일러 바치지 안해서 그 냥반 죽지는 안했지마는 정의로 했는데. 그 다음에 연산군이 물러 나가고 중종이 반정해 가지고 효자 정문을 삼어서 효자정문을 내렸아. 그 삼가 선생이 처음 원(고을원)에 가라고 발령이 내려왔잖나, 그때는 신현맞이(신영말이)라고 해서 그 고을 원이 워서(어디서)온다 하믄 하인들이 가매를 가지고 모시구 와. 그래 이 냥반이 떠날 적에 집에 있는 말 아니 암소를 하나 타구선 떠났거든. 떠나서 저 대관령 넘어 '높은 다리(평창군 도암면 유천리 소재)'라고 있내. 거 가니 신현맞이 가매를 가주(가지고) 왔잖는가. 가매를, 그래 그 냥반이 "느거 수고로와 그랬어." 그 냥반이 소를 타구 왔잖는가. 그래 가서 첨 만났다고

그 다리 이름을 높은 다리거 됐다구. 원으 모션 다리라고 해서. 그래 그 원이 거 가서 핸 얘길 들어 볼라는가, 이 냥반이 애초 왜서 발족을 핸가 하면 이 냥반이 애초 대과를 안 했아. 진사만 하구, 진사만 하구 대과를 안했는데 병자년에 서울에 김추암이라고 하는 이거 교지감하구 다닌 현인데 벼슬하는데, "어진 사람이 젙(곁)으로 많이 있어야 나라거 잘 되겠다"고 해서, 그랬는데. 금강산을 구경 나오더거 강릉을 지내더거 박삼가하고, 박사휴(朴四休)하고 둘 숙질인데, 만나보니 인재거 그냥 숨어 있거던. 그래 올라가서 나라더거 임금한테더 추천을 했더니 "그럼 좀 올라 오라"고 한다고. 그래 떡 불려 올렸아. 그래 불려 올라가니 중종 대왕 하는 말씀이 "지금 이 세상에도 옛날 요순 정치를 할 수 있는가?" 하고 물었어요. 물으니 삼가(三可) 대답이, "지금 두 사람 있으믄 합니다." "그래 우째 그러냐?" "지거 초야서 성장해서 영약의 본초성질 약 승질을 좀 압니다. 하는데, 고지고자(古之苦者)는 금역고(今亦苦)라. 고지감자(古之甘者)는 금역감(今亦甘)이라. 예전에 입에 쓰던 풀은 지금도 쓰고, 예전에 입에 달던 풀은 지금도 달다. 하니, 사람이 천성이 예전엔 착했는데, 지금도 착하잖을 이가 있나구, 하니 지금도 요순 정치를 할 수 있습니다." "그, 참, 어진간한 말일쎄야." 그랬는데 그때 경상북도 용궁(龍宮)이라는데 두 형제가 서로 재산이 많아지고 형제가 쟁권을 해. 재산 쌈을 해, 밭을 가지구. 니 끼니, 내 끼니, 쌈을 하니, 그 두 형제가 부권을 가져노니 여간한 원이 가문(가면) 원이 그만 되러…. 지방선 그 부자한테 눌러서 송사를 바루 못 하네야. 그래서 몇 해를 원이 웁시 지내. 그런 곳이라 이 사람이 그런 얘기를 하니 그 뜻이 언간하니 "보내 본다"구.

그래 용궁현 현감을 냈거든, 그래 이 냥반이 이 고을에 가서 생각해 보니, 당신이 정치를 할 구구를 하는데 하루 요샛말로 군민대회를 붙였아. 지방 거두를 모두 오라고 해서 와서는 술을 몇 말 배채를 해 가지구 술을 붓는데 이 냥반이 먼저 당신이 술짓(집)일을 하네야. 하면서 뭐이라고 하는고 하면, "오늘 이 모둠은 전별회라. 이별하는 전별회라" 이래서 모두 "원님이 새로 오시면서 전별회란 말씀이 뭔 말씀이오?" "그렇잖아, 내거 들으니 여 두 형제가 쟁전을 밭을 가지고 쌈을 하구 이래니 형제가 쟁전하는 고을 원을 할 수가 있느냐? 나는 오는 날이 가는 날이다." 그래구 하니 거 두 형제두 거다 왔을 게 아닌가. 그래 이 양반이 떡, 마(모아)놓고 하는 얘기가, 예전에 그 중국에 을부영 형제가 밭을 다투는 것을 숙경이라는 이가 원을 가서 그것을 인제 얘기하는 것

이 있거든. "천하에 얻기 쉬운 그는(것은) 재산이고, 얻기 어려운 그는 형제다. 형제가 하나 죽고 없으면 부모 없고 어디 단지 형제가 있나 하는데, 그 얻기 쉬운 재산 가지고 재산 싸움해 가지고 얻기 어려운 형제의 정을 끊으니 그게 쓸 노릇이냐"고, 이 양반이 거기서 울였네야. 원님이 눈물을 내니 군민이 다 눈물을 내고 즈 두 형제도 와 보니 참 혹하거든. 그래서 다시, "그만 두겠다." "싸움을 안 하겠다"고, 사과를 해 바치고선 그 냥반이 가서 원노릇을 하는데 그러니 그런 송사, 오랜 송사를 판정을 못 하고 있던 걸 판정을 해 노니 소문이 날게 아닌가. 그 용궁 근처 일곱 고을이 그 냥반한테 송사하러 와, 오니 송사를 그 전에 송사가 소지라 써 드리는 기 있는데 요새 먼 대서업처럼. 가만히 그 냥반이 생각해보니 그랬는데 그것도 어데 가서 쓰자면 무식한 사람이 쓸라면 담배라도 한 무덤 가져 오자면 폐가 되잖아 그래니, "와서 그러지 말고 말로써 구두고서로 와 해라" 시켰아, 시키니, "우떻게 차마 그렇게 할 수 있습니까?" "괜찮다구." "그냥 오라구." 그래 어려운 사람들 촌사람들은 이 냥반, 밝은 냥반들이 앉아서 그냥 이것저것 물으면 그 속뜻을 잘 알고 판결해 줄 수 있거든. 그래 일곱 고을이 자꾸 몰려드니 인제 이래니꺼, 그래 그 사람들 말이, "손이 그래 제 가지고 와야 할 텐데 뭐 하다."고, 그러니 "그럼 너 그저 오기 뭐 하거들랑 새 터레기를 하나씩 가지구 오라." 고, 그랬아. 새 한 마리를 붙잡으면 터레기 좀 많나, 나래 터레기가 좀 많나, 그래 그렇게 했더니 송사를 을마나 했던지 그 터레기 하나씩 받고 송사를 핸기(한 것이) 그 터레기를 뫄서(모아서) 저렇게 자리를 매듯 매서 가마 우장을 맸다네. 그래 가지고 오는데 나중에 기묘사화가 나니 그 냥반이 벼슬을 내 베리고 집으로 오는데 오더 중간에 와서 여 강릉 부사로 왔던 한급이가 이제 잡혀서 올라가네. 그래 중간에서 만내서, 그래도 강릉 고을 토주관이 왔다 간다고 인사 하니까 그래 인제 그렇게 하고 그 우장을 보고 한급이가 탐심이 많은 사램이라 그걸 부르워 하드라잖아. "부럽거든 형님 가지고 가시우" 하구, 우장을 거서 줴(주어) 버리고 왔다 잖아. 그러니 고금에 그렇게 청렴한 일으 해야 장한 이가 되지. 그래서 그 냥반이 여기 강릉 향현사에 배향 받구(받고)이래.

1. 분　류 : 삼가 박수량 이야기
2. 작품명 : 박삼가의 치적
3. 소　재 : 연산군, 단상법, 신현맞이, 높은 다리, 용궁현, 전별회

4. 줄거리
   ① 박삼가가 용궁 현감으로 부임했다.
   ② 주민들이 환영회를 베풀었다.
   ③ 부사는 주민들에게 전별회라 했다.
   ④ 형제가 송사를 하지 않겠다고 약조했다.
   ⑤ 많은 민원을 원만하게 처리해 주었다.
5. 등장인물
   ① 박삼가 : 사리분별이 밝고 효행과 학식이 뛰어난 인물.
   ② 주민 : 박삼가의 말을 잘 따름.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 박삼가(박수량) 치적 알아보기
   ② 사천면 미노리에 있는 삼가봉, 일유암, 삼가묘, 쌍한정 찾아가 보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 삼가 박수량이 용궁 현감으로 가지 않았다면 용궁의 형제는 어떻게 되었을까?

2.8. 친정의 정기를 빼앗은 딸

애일당 김광철(愛日堂 金光轍)이 참판 벼슬을 그만두고 하평(하평리)에 와서 살았는데, 그 집터는 영험스런 곳이었다. 그래서 이곳에서 잉태되는 사람은 집터의 정기를 받고 태어난다고 했다. 그래서 주인인 애일당은 어떠한 일이 있어도 자기 친손에게 영험스런 정기를 물려주고 싶었다. 그러나 애일당은 아들이 늦어 딸부터 먼저 출가를 시켰다. 그는 맏딸을 강릉 초당에 사는 허엽에게 시집을 보냈다. 허엽은 첫날밤을 처가에서 보냈으나 애일당의 반대로 한 방을 쓰지 못했다. 애일당은 자기 집의 정기가 외손에게 이어지는 것을 염려했기 때문이다. 허엽은 처가에 있으면서도 부인과 같이 한방을 쓰지 못하고 다른 방을 쓰고 있었다. 그러던 어느 날 애일당은 이웃에 사는 동생 이설당(판교리 소재)집에 잔치가 있어서 부인과 같이 가면서 딸도 데리고 갔다. 오랜만에 동생(김광진)집에 온 애일당은 음식을 차려놓고 흥겹게 술을 마시고 노는데 딸이 보이질 않았다. 그래서 옆에 있던 부인을 보고 “딸아이가 보이질 않는데 어디 있소?”하고 근심스런 얼굴로 물었다. 그랬더니 부인이 하는 말이 “갑짜기 복통이 심해 집으로 보냈습니

다." "언제 보냈오?" 하니 "시간이 좀 됩니다." 하는 것이 아닌가, 애일당은 그 소리를 듣고, "아, 집에 정기가 살아졌구나" 하며 무릎을 쳤다. 그때 애일당의 딸은 자기 친정이 영험스런 서기가 담긴 터라는 것을 아버지에게 들어서 알고, 자기 자신의 아이를 이 곳에서 잉태하고 싶었다. 그러나 아버지의 방해로 남편과 합방을 하지 못해 그 뜻을 이루지 못했던 것이다. 그런데 오늘은 그 뜻을 이룰 수 있었다. 아버지와 같이 작은댁에 갔다가 꾀를 내어 어머니를 속이고 친정으로 온 것이다. 애일당의 딸은 아버지와 집을 떠날 때 남편 허엽과 단단히 약조를 하고 떠났다. "제가 꾀를 내어 집으로 올 터이니 기다리고 있으십시오" 하면서 떠났던 것이다. 집으로 돌아온 애일당의 딸은 설레이는 감정으로 친정의 정기를 받아 훌륭한 자식을 잉태하고 싶었던 것이다. 허둥지둥 집으로 돌아온 애일당의 딸은 남편과 같이 합방을 하였다. 그러고 그녀가 원하던 대로 포태하였다. 딸을 먼저 집으로 보낸 애일당은 이튿날 부인과 같이 집으로 왔다. 집에 들어서니 전처럼 집안에서 서기가 비치지 않는지라 예상했던지 얼굴 표정이 굉장히 어두웠다. 그러면서 딸과 사위를 불렀다. 애일당 앞에 온 딸과 사위는 죄를 지은 사람들처럼 몸둘 바를 몰랐다. "너의 몸에는 귀인이 잉태되었으니 항상 몸조심 해라" 하면서 몸가짐은 잘할 것을 타일렀다. 이때 잉태된 사람이 허봉(許篈)이다. 허봉은 조선 선조 때 큰 문장가로서 호를 하곡(荷谷)이라 했다. 그래서 그가 살던 사천면 사천진리를 하평동(荷坪洞)이라 한다. 하곡은 37살에 죽었고, 그의 동생 허난설헌과 허균도 허봉과 더불어 조선시대의 문장가였다. 애일당 터의 영험스런 기운이 친손에게 이어지길 바랐던 애일당의 희망은 뜻대로 되질 않고 외손한데 이어지는 바람에 그 집안을 번성하지 못했다.

1. 분　류 : 풍수 이야기
2. 작품명 : 친정의 정기를 빼앗은 딸
3. 소　재 : 애일당, 딸, 사위, 집 기운
4. 줄거리
   ① 애일당이 하평리에 살고 있었다.
   ② 집의 기운을 친손자에게 물려 주고 싶었다.
   ③ 시집 간 딸이 있었다.
   ④ 아버지 몰래 집 기운을 받았다.

⑤ 태어난 이가 하곡 허봉(허균의 형)이다.

5. 등장인물

① 애일당 : 천기를 알았으나 시운을 맞추지 못한 인물.

② 부인 : 딸의 안위만 걱정한 어머니.

③ 딸 : 훌륭한 자식을 위해 부모를 속임.

④ 사위 : 훌륭한 자식을 위해 부인과 약속.

6. 문화콘텐츠 구축 방안

① 하평리 애일당터 찾아가 보기

② 애일당 터에 신혼부부 초청하기

7. 이야기 다시 상상해 보기

① 허봉이 애일당에서 태어나지 않았다면 어떤 인물이 되었을까?

2.9. 교문암

그 사천에 보면은 허균의 외가, 외할아버지 애일당이라고 있는데…. 명당자리인데, 사천에 입구에 보며는 바다 사천 그러니까 사천진리인가, 사천진리인가 거 방파제가 있는데, 거기 보며는 산자락 바다 하고 접하는 산자락에 큰 바위가 있는데, 하루는 우뢰가 치고 비가 막 쏟아질 때에 그 바위가 쩌억 갈라지면서 바닥이 마치 바위 두 개가 떠억 가운데가 갈라졌는데, 그리고 그 바위가 마치 용이, 이무기가 구불구불하게 기어 올라가는 그런 모습이고, 그리고 그 바위가 우뢰가 치고 소나기가 쏟아질 때 그 바위가 굴러 떨어지니깐 그 밑에서 용으로 날아가지 못하고, 이무기가 거기에 박혀 있다가 그 산을 타고 올라갔대. 용이 되지 못하고 이무기가 그 산줄기를 타고 올라가서 그 산 모습이 마치 이무기가 올라가는 모습이야. 그래서 산이름이 교산이라 애일당이 있는 집 뒤에 산줄기를 교산이라고 하는데, 허균이가 자기 호를 이제 그 산이름을 따서 이제 교산(蛟山)이라 지었다고 그래요.

1. 분　류 : 지명 유래 이야기
2. 작품명 : 교문암
3. 소　재 : 바위, 이무기, 우뢰, 교산

4. 줄거리
   ① 사천진리 바닷가에 바위가 있다.
   ② 우뢰가 치며 비가 쏟아졌다.
   ③ 바위가 둘로 갈라졌다.
   ④ 이무기가 박혀 있다가 산으로 올라갔다.
   ⑤ 산 모습이 이무기가 올라가는 모습으로 되었다..
5. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 사천진리 해안가에 있는 교문암 가보기
6. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 교산이 아니고 용산이라 이름했다면?

2.10. 나라에 배를 진상하고 없어진 절

옛날에 노동중리 석구에 절이 있었는데, 이 절 앞에 오래된 배나무가 한 그루 있었다. 평소에 이 배나무에는 배가 잘 열리지 않았는데 어느 한 해에는 배가 딱 하나만 열렸다. 배가 하나 열리니 유달리 커서 물동이만 했다. 그래서 중은 신기하고 귀해서 나라에 진상을 했다. 그랬더니 그 이듬 해 나라에서 영이 내려왔다. "올해도 그런 배를 바쳐라"고 했다. 그런데 그 다음 해는 그렇게 큰 배가 열리지 않아서 나라에 진상을 하지 못했다. "올해는 큰 배가 열리 않았습니다" 하고, 진상을 하지 못했다. 그랬더니 나라에서 가져오라는 배를 바치지 못하니 그만 임금을 놀린 꼴이 되었다. 그래서 나라에서 "그 절을 없애라"고 하여, 그 절이 없어졌다. 스스로 나라에 동이만한 배를 바치고 절이 없어진 것인데 긁어 부스럼이 된 꼴이다.

1. 분　류 : 절 이야기
2. 작품명 : 나라에 배를 진상하고 없어진 절
3. 소　재 : 절, 배나무, 진상, 폐찰
4. 줄거리
   ① 절에 배나무 한 그루가 있었다.
   ② 유달리 큰 배가 하나 달렸다.

③ 나라에 진상했다.
④ 다음 해 또 진상하라고 했다.
⑤ 배를 진상하지 못해 폐찰되었다.

5. 문화콘텐츠 구축 방안
① 유실수(배, 사과 등) 건테스트

6. 이야기 다시 상상해 보기
① 큰 배를 나라에 진상하지 않았다면 절은 어떻게 되었을까?

2.11. 무릉뎀이와 요강바위

무릉뎀이는 사기막리 용연동 안에 있는 커다란 돌무더기인데, 옛날에 보현사 뒤에 있는 대궁산성을 쌓을 때, 쌓고 남은 돌을 물렸다고 하여 생긴 이름이다. 대궁산성을 쌓을 때 군사들이 여러 군데서 돌을 날라 와 쌓았는데, 이 때 마구할미도 산성을 쌓기 위해 돌들을 주워 치마에다 담아 산에 올라오니, 군사들이 “이제 성을 다 쌓아 돌이 필요 없다”고 하니, 마구할미가 “뭐이, 돌이 필요 없다고” 하며, 치마에 담은 돌들을 구렁텅이다 버리고, 이 곳에서 오줌을 누웠다. 마구할미가 돌을 버린 계곡이 ‘돌을 물린 돌덤이’란 뜻에서 무릉뎀이가 되고, 마구할미가 바위에 오줌을 누니 그 오줌줄기 때문에 바위가 요강처럼 움푹 파여 요강바위라 한다.

1. 분　류 : 지명 유래 이야기
2. 작품명 : 무릉뎀이와 요강바위
3. 소　재 : 대궁산성, 마구할미, 산성
4. 줄거리
① 보현사 뒤에 산성을 쌓았다.
② 마귀 할멈이 돌을 날랐다.
③ 산성을 다 쌓아 돌이 필요 없어 버렸다.
④ 돌을 버리니 돌무더기가 생겼다.
⑤ 마귀 할멈이 소변을 보니 요강바위가 생겼다.

5. 문화콘텐츠 구축 방안

① 대궁산성 찾아가 보기
② 산성 쌓아보기 체험

6. 이야기 다시 상상해 보기
① 마고할미의 돌도 사용되었다면?

2.12. 순개(蓴浦)

순개는 강릉 오호(五湖) 가운데 하나로 산대월리에 있는데, 예부터 이 곳에 순나물이 많이 자라 생긴 이름이다. 순나물은 희귀한 풀로 예전에 마을에 흉년이 들면 이 나물을 뜯어 먹으며 식량을 대신했다고 하는데, 이 풀은 15살 미만의 어린이가 먹으면 그 아이는 장수하고, 양기가 부족한 아이가 먹으면 양기가 보해지는 풀이다. 순개는 천수가 들어오는 개로 이 곳에 물이 많이 모이고, 깨끗하면 마을이 잘 된다고 한다.

1. 분　류 : 지명 이야기
2. 작품명 : 순개
3. 소　재 : 순나물, 흉년, 호수
4. 줄거리
① 산대월리(사천면)에 순개가 있다.
② 순나물이 많이 자란다.
③ 흉년이 들면 이 나물을 먹는다.
④ 어린아이가 먹으면 장수, 양기가 보해진다.
⑤ 순개라는 이름이 생겼다.
5. 문화콘텐츠 구축 방안
① 순개 찾아가 보기
② 순개에 가서 순나물 뜯어보기
③ 순개에 가서 순나물 먹어보기
④ 강릉의 5호 찾아가 보기
6. 이야기 다시 상상해 보기
① 순나물이 없었다면?

2.13. 미노리 망골 부자

옛날 미노리 망골(현 엄기철씨 집터)에 부자가 살았대요. 하루는 중이 동냥을 오니, 젠이 동냥은 주지 않고 욕을 해 보냈대요. 그러니 중이 주인을 보고 하는 말이 "저 앞산(사천초등학교 앞산)을 낮추면 잘 살겠오" 하고선, 사라졌대요. 중에게 동냥도 주지 않은 젠이니 욕심이 많을 게 아니요. 그 소릴 듣고 "잘 산다"고 하니, 욕심이 생기구 말구지. 그래 그 길로 가서 산을 깎아내고선 그 집안이 망했대요.

1. 분　류 : 풍수 이야기
2. 작품명 : 미노리 망골 부자
3. 소　재 : 부자, 중, 욕심, 미노리
4. 줄거리
   ① 부자가 살고 있다.
   ② 중이 동냥을 왔다.
   ③ 중을 괄시했다.
   ④ 중이 주인 보고 산을 낮추면 잘 살겠다고 했다.
   ⑤ 산을 낮추고 망했다.
5. 등장인물
   ① 부자 : 인색한 사람.
   ② 중 : 지기에 밝으나 보복함.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 망골 집터 찾아가 보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 부자가 앞산을 깎아내지 않았으면 어떻게 되었을까?

2.14. 사천(사기막) 김씨 열녀각

저 사천에 김씨 열녀각이 있네야. 열녀각이 있는데, 이제 우떻게 된 열녀인가 하니, 그때에 이제 김씨 총각이 하나기 글으 잘하고 이래서 총각으로 가거 훈장을 하네야. 훈

장을 하더니 그 동네 전씨집 처녀가 하나 있아. 있는데, 요사 말로 서로 가까이 됐아. 한 언나 하나를 포태를 했네야. 했는데, 성례할 새 없이 그만 그 총각이 죽었아. 죽으니 그 총각이 죽었다는 말을 듣고선 그 처녀가 그만 가매(가마)를 타고 소복을 하고선 그 집에 가선 그 아~를 키웠어. 봉사를 해 주고선. 그렇게 했거든. 그래 오래 내려 왔는데, 그 분수를 하면 고종황제 때에 열녀 정문이 내렸아. 열녀각이 거 있아.

1. 분　류 : 열녀 이야기
2. 작품명 : 사천 김씨 열녀각
3. 소　재 : 열녀, 총각, 훈장, 처녀, 정려문
4. 줄거리
   ① 총각이 있었다.
   ② 처녀와 혼담이 오갔다.
   ③ 총각이 죽었다.
   ④ 처녀는 총각집에 가 살았다.
   ⑤ 나라에서 열녀각을 세웠다.
5. 등장인물
   ① 처녀 : 자신을 희생한 열녀
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 연극 재현
   ② 강릉지역 열녀각 찾아가 보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 임신한 처녀가 재가를 했다면?
   ② 처녀가 혼전에 임신하지 않았다면?

2.15. 효열비

거게 효열비라고 비를 하나 세웠아. 인제 각으 세울 참인데. 수원 백씨 처녀가 인제 석교(사천면 석교리)에 사는 최씨 집에 시집을 가서 그래 사는데. 그 남편이 인제 시부모도 있고 그러는데. 그 시부모가 그 병이 들고 이러니 그 부인이 산에 댕기미(다니며)

약을 캐오고 모두 이러더 구환하다가 또 상선하고(죽으니), 그 다음 또 남편이 상선하니, 이 양반이 그냥 죽을려고 했아. 그러다가 다른 부인들 말이, “당신이 죽으면 어떡하느냐? 이 집의 제사는 앞으로 누가 받드며 남편의 그 상산(선산)은 어떻게 모두 하겠느냐? 그러지 말고 마음을 바로 잡으라”고, 해서 그래 그만 죽을려고 하다가 죽지 안하고 그 길로 참 마음을 편안하게 하고 살림을 성가를 해서 나중에 일가집 아들을 양자를 해서 끝끝내 내려 왔아.

1. 분　류 : 효열 이야기
2. 작품명 : 효열비
3. 소　재 : 수원 백씨, 처녀, 시부모, 병구완, 남편
4. 줄거리
   ① 수원 백씨 처녀가 있다.
   ② 최씨 집안으로 시집을 갔다.
   ③ 남편이 죽었다.
   ④ 따라 죽으려고 했다.
   ⑤ 주위의 만류로 죽지 못하고 양자를 들였다.
5. 등장인물
   ① 백씨부인 : 개인을 희생하며 시댁을 지킨 여인.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 효열각 찾아 가보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 재가를 했다면?

3. ‘대굴령 마을’ 전승 이야기

3.1. 대관령의 칡덩쿨

대관령 서낭당이라는 것이 지금 그 이름이 나있지 않습니까? 그치요? 4월 보름날 모셔가지고 가 가지고 음력, 음력이지. 양력으로는 아니고, 음력으로 4월 보름날에 모셔가

지고 5월 초닷새. 옛날에 단오잔치를 열지 않습니까? 그러지요? 그게 크지 않습니까? 그래 옛날 역사에 이제 그 강감찬이란 분이 인제 그 우리나라에 한 아주 훌륭한 분이 났었는데, 거(그곳)를 말을 타고 넘어 오다 보니 강릉을 넘어 오다 보니 한양 서울에서 그 어느 당초 칡뿌리기가 그 서낭당 덤불에 엄청나게 쾡괘(감겨) 있단 말이요. 그러니 이 늠어 말이…. 거 오니, 칡덤불, 그래 그 걸어댕길 수가 있습니까? 말굽이가 이래 채이고, 그래서 하는 말이 “이럴 수가 있느냐?” 그래 강감찬이란 분이 그 용했다니요. 부적 한 장 써 가지고 내붙이니 대관령 서낭당 있는데 가 보면 칡이란 건 하나도 없어요. 지금도 없어요. 이건 거짓부렁이 아니래요.

1. 분 류 : 강감찬 장군 이야기
2. 작품명 : 대관령의 칡덩쿨
3. 소 재 : 강감찬, 칡뿌리, 서낭당, 부적
4. 줄거리
   ① 강감찬 장군이 있다.
   ② 말을 타고 대관령을 넘는다.
   ③ 말이 칡뿌리에 감겼다.
   ④ 부적을 써서 뿌렸다.
   ⑤ 칡뿌리가 없어졌다.
5. 등장인물
   ① 강감찬 장군 : 천문지리에 통달한 목민관
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 대관령에 가서 칡줄기 찾아보기
   ② 연극 재현
   ③ 말타고 대관령을 넘어보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 강감찬 장군이 대관령에 부적을 뿌리지 않았다면 대관령에 칡뿌리가 있었을까?

3.2. 강릉의 개구리 소리

강릉에 그 개구리 없는 것도 그 강감찬이가, 그 개구리를 없앴더구만 그래요. 부적, 부적 두 장에 고만 아주…. 개구리한테 못 오게 하두 귀가 따굽다 보니, “그런데, 뭔 개구리가 이렇게 우느냐?” 이래 했더니 있으니깐 “개구리가 운다”고, 했더니 “그 이럴 수가 있느냐?”고, 그 부적 두 장에 고만 아주 개구리가 개구리 아주 싹 지금도 안 운답니다. 지금 시내 울어요? 못 들었죠? 시내가 여적까지…. 그래서 여태까지 안 운다는 거지요. 강감찬이 그와 같이 훌륭한 분입니다.

1. 분 류 : 강감찬 장군 이야기
2. 작품명 : 강릉의 개구리 소리
3. 소 재 : 개구리, 강감찬
4. 줄거리
   ① 강감찬 장군이 있다.
   ② 강릉에 개구리가 많이 운다.
   ③ 부적을 써서 뿌렸다.
   ④ 개구리가 없어 졌다.
5. 등장인물
   ① 강감찬 : 천문지리에 통달한 목민관
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 개구리 울 때 부적 써 뿌려보기
   ② 부적을 이용한 축제
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 강감찬 장군이 부적을 쓰지 않았다면?

3.3. 묘 쓰고 망한 집안 이야기

옛날 얘기 보담도 우리 여 근방에 있던 얘기를 한 마디 해야 되겠어요. 팔십 년, 칠십 년, 육십 년 넘어 가지고 해야지 잘못 해서 내가 여기 소문내면 큰일 날 일인데. 그러나 그게 무서우면 나는 일도 없고, 여기 인제 과거 역사가 인제 우리 근방 얘깁니다.

산판을 약 오 정보 몇 반을 가지고 있어요. 우리 낙향 할아버지가 거기 있어요. 굴멩이(어흘리 굴면이)라는 데요. 거기 있는데, 어쩌다 정서방네가 지금 산을 삼십 몇 정볼 싹 맡아 가지고 삽니다. 강릉 정 서방네들…. 정말 대단한 집들이 아니요. 그런데 그분들이 그 산을…. 그만치 만들 적에 어떻게 그 산을 그만치 만드느냐? 그 사람들이 산을 막 빼앗아, 빼앗은 기 삼분의 일은 된다 이거야. 한참 울리대니, 울리대니…. 뺏긴 누어(누구) 꺼 뺏었느냐? 홍국서란 분 꺼 빼었단 말이야. 그 손지(손주)가 산단 말이야. 손지가…. 손지가 지금 살아요. 어흘리 지금 이장도 했고, 살고 있는데. 국서에…. 인제 손지 인제 노할아버지가 국서란 분인데, 이 양반이 사망한 지가 약 삼십 년이 되는데, 삼십 년이…. 그렇게 산을 뺏기게 되니 사람이라는 기 이 너무 분하잖습니까? 그럼 옛날에 재판이라는 것은 보증이면은 최고래요. 보증이면 보증, 지금도 보증이 큽니다마는 그런데 보증은 어느 분이 섰느냐 하면은…. 여기 김준기라는 분하고, 노상국이라는 분이 보증을 서 가지고, 그런 환경을 적(겪)었단 말이야. 국서란 분이 죽을 적에 한 삼십 년 돼요. 죽은 기 한 삼십 년 돼요. 죽을 적에, "내가 너 둘어 원수를 갚고 꼭 죽을 것이다." 그렇게 했답니다. 그게 김준기란 분은 잘 지냈습니다. 잘 지냈는데, 강릉 김○○이라고, 옛날 시장하던 그 부친이…. 국서란 분을 갖다가…. 국서보담도 그 노상국일 갖다가 얘기하면 "내가 니를 원수를 갚아야 되는데…." 원수를 갚을 길이 있습니까? 못 갚으니 결의형제를 맺었다 이 말씀이에요. 결의형제를 맺어, 맺어 가지구선 약 한 오년 이래 재미나게 지냈습니다. 노상국이가 집이 어디 있었느냐하면 바로 우리 그 정 서방네 반대 그 밭에…. 그 밭이올시다. 밭이구….지금 현재는 우리 홍서방네 낙향 할아버지 그 앞이죠. 그 집을 새로 인제 신축하는데 신축을…. 국서 씨가 하는 말씀에 국서가 형이고, 노상국이 동상이었단 말이야. "동상, 그 집이 주택이 매련 있나? 내 산이 많이 있는데 뭐 솔으 베서 집 한 채 지어라" 그랬습니다. 그래서 집을 짓는 걸 우리가 알아요. 내 나이 팔십이니까 알기 아닙니까? 그래서 이래서 짓는 건 아는데, 그래서 그거 짓는 중에 또, "너 아버지, 너 아버지 산이 메련 없고 이러느니 자리가 산이 사방 많이 있으니까, 있으니까 산을 구하라." 해서, 어디를 갖다가 구해줬냐 하면 제멩이에…. 지금은 벌판입니다. 거 거기가 집도 많이 졌어. 지금 논인데, 옛날 논인데 집도 많이 졌어요. 글(그리)로 해서 옛날 구길, 옛날 구길, 구길로 인제 그 가는 대관령 박물관 바로 뒤래요. 그게 묏자리 하나 해주는데, 지관이 묏자리를 잡는데, 어떤 걸 잡았느냐 하면은 까마우

(까마귀)가 쇠똥, 쇠똥 퍼내는, 파내서 그 인제 낟알 찌끄레기를 줘 먹는 그 자리를 골라 한 자리 줬단 말이야. 지관한테 쇠겨(속여) 가지고, "좋다"고 해가지고, 그래 그거 쫄짝 녹았습니다. 거서 아들 사형제, 오형제 되든 게, 군대 헌병도 하고, 뭐 온갖 잡질을 하던 것들이…. 죽고 달고 재산 다 하고, 지는 간수를 못 하고 마쳤잖소. 그래 원수를 갚았잖소. 홍국서란 분이…. 홍국서란…. 그래서 국서가 죽은 아들한테 유언했다는 기야. "내가 성산에 있는 김준기란 놈한테 원수를 못 갚고 죽으니 너희가 그런 줄 알라"고, 유언했대. 유언을….

1. 분　류 : 풍수 이야기
2. 작품명 : 묘 쓰고 망한 집안
3. 소　재 : 묘, 산판, 재판, 보증, 결의 형제
4. 줄거리
   ① 홍씨가 살고 있다.
   ② 힘이 없어 산을 빼앗겼다.
   ③ 산을 빼앗아 묘를 쓰려고 한다.
   ④ 속여서 나쁜 자리를 알려줬다.
   ⑤ 묘를 쓰고 자식들이 모두 망했다.
5. 등장인물
   ① 홍씨 : 앙갚음을 함.
   ② 김씨 : 힘을 믿고 남을 괄세하다가 망함.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 명당자리 찾아가 보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 산을 뺏지 않았다면?

3.4. 명당자리 알려주기

한 사람이, 한 지관이 인제 제자를 하나 삼을려고…. 하나, 마땅히 똑똑한 아~를 하나 데리고 댕기는데, 산을…. 대관령 같은 산을 내려 타다보니 한 군데 와 앉았는데, 제

자 아~를 보고 "니, 여서 좌형을 한 번 따져서 자리를 잡아 봐라." 이래니, 그 제자가 "뭐, 압니까? 뭐, 압니까?" 하구서 앉아서 보니, "선생님, 나는 잘 모르겠는데요" 이러니 "뭐, 한 가지 들리는 기 없느냐? 여, 있다말고 조금 있다 보면 어 윙 소리 나는 기 없느냐?" 이러니, "아! 있습니다." "이 자리가 기가 막히게 좋은 자리다" 이거야. 이 자리가 왜서 좋느냐? 여기가 인제 까마구가 소똥을 갖다가 묻애(묻어)놓고 파내서 그거 소똥에 콩 들어간 걸 먹는 자린데, 그걸 찾아 먹을라고 드니깐 한참 있으니 "꿍" 한단 말이야. 그 "꿍"하는 소리가 뭔 소리냐면 거기서 약 한 20메다(m), 30메다(m) 떨어진 밑에 큰 소가 있었는데, 소에서 물이 돈단 말이야. 물이 돌아 가지고 나가는데 있어서는 "꿍" 소리가 한번 난단 말이야. 나니깐 까마구가 그거 파내 먹을라고 이레 드는데 "꿍" 한단 말이야. 이러니 "기운을 빨끈 쓰미 있으니깐 이 자리가 얼마나 좋은 자리냐?" 이거야, "여기 다 묘를 쓰면…. 묘를 쓰면…. 참, 장래에 훌륭한 사람이 날 것이요. 모든 여러 가지가 날 것이다." "아~ 선생님, 참 많이 배웠습니다." 탄복하드라 이기야.

1. 분　류 : 풍수 이야기
2. 작품명 : 명당자리 알려주기
3. 소　재 : 지관, 제자, 까마귀, 소똥
4. 줄거리
   ① 지관이 있다.
   ② 제자를 삼고 싶어 했다.
   ③ 제자와 같이 묘자리를 보러 다녔다.
   ④ 제자가 묘자리 쓰는 법을 배웠다.
5. 등장인물
   ① 스승 : 제자를 키우려는 스승.
   ② 제자 : 스승께 열심히 배우는 제자.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 좋은 묘자리 찾아가 보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 명당이란 개념이 없었더라면?

3.5. 자포동 효자

효자가 있어, 효자가 있어요. 구정면(현재는 성산면) 자포동(산북리)이라는데…. 고거는, 요런 인제 여식이, 여식이 지 어멍이(어머니)를 살고서(살려서), 그래서 효자가 있었더구만. 우리가 뭐 알겠습니까? 몇 백 년 전 얘긴데. 고게 인제 지 어멍이는 죽었는데, 죽었는데. 여식은 죽은 줄 모르고 "애~, 애~" 하미, 어멍이 옆으로 왔다갔다 하다가 그만 손가락을 깼다 이거야. 손가락이 탁 터지니 피가 나거든. 그래 어멍이한테 가 "호" 해달라고, "호" 해달라고, 그럴게 아니요. 그거 그것도 아무도 모르니, 어멍이가 죽었으니 '호' 해달라고 하니, 이 놈에 피가 인제 입에, 입에 들어댔으니, 입으로 주르르 넘어갔단 말이야. 입으로 넘어가서 입에 넘어가는 바람에 지 어멍이가 살았네. 깨나서(깨어나서), 그래 그 효자가 섰어요. 지금도 효자비가 서 있잖아요.

1. 분　류 : 효자 이야기
2. 작품명 : 자포동 효자
3. 소　재 : 효자, 손가락, 어머니, 피
4. 줄거리
   ① 어린 아이가 있다.
   ② 어머니가 의식을 잃었다.
   ③ 어머니 위로 다니다가 손가락을 다쳤다.
   ④ 어머니 입에 갖다 대었다.
   ⑤ 어머니가 살아났다.
5. 등장인물
   ① 어린 아이 : 어머니를 살린 효자
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 효자 선발하기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 어린 아이가 손가락을 어머니 입가에 갖다 대지 않았으면 어머니는 어떻게 되었을까?

3.6. 묘를 이장한 덕

우추리 진거리에 있는 묘가 위촌리에 오신 분(강릉 최씨)의 7세손인데, 그 양반이 묻혀 있는데, "어떻게 묻혔는가" 하니, 처음에는 거 안 묻혔어요. 처음에는 다른 데 묻혀 있었는데, 그 자리는 원래 어떤 사람이 묻혔는가 하니, 이씨 성을 가진 다른 양반이 묻혀 있었는데, 이씨 집안에서 어떻게 뭔 산소 얘기가 나와 가지구 "산소를 다른 데루 옮기자" 하구선, 산소를 다른 데로 이장할려구, 이장해 가는데, 한참 가더니까, 그 중간에 초롱뎅이 애가 나오더니 상여 앞에서 꼴깝하고, 와 가지구선 말이지. 상여를 메고 갈 때는 소리를 하지 않아요? "내가 소리를 메기라우?" 그래민서 가서 소리를 메기는 기 뭐라고 하는가 하니 "백대천손지지를 놔두고, 백대멸망지지로 간다." "좋은 자리는 놔두고, 나쁜 데로 간다" 는 이렇게 메기드래. 그래니 듣는 사람이 다 들었겠는데, 거 최씨 그 묻힌 양반의 아들인가, 손자인가, 그 소리를 들으니 거 으뜨느머거(어떻게) 된 기 소리 번쩍 들어가니까, 이상하단 말이야. 그 소리가 …."천손지지를 놔두고, 멸망지지로 간다"고 하니, 이상해서 자리가 괜찮을 같으니, 그래서 그 길로 와 가지구선 거 가서 조상을 그 자리에 모셨대요. 그런 소리가 있어요. 그래서 그 자손이 엄청나요, 그 자손들이…. 여 우리 강릉 최씨가, 용연파가 제일 많은데, 용연파보다 거기 묻힌 양반의 숫자가 삼분의 일은 차지해요. 용연파는 거기 묻힌 집안 숫자보다 못 해요.

1. 분　류 : 풍수 이야기
2. 작품명 : 묘를 이장한 덕
3. 소　재 : 묘, 이장, 상여, 천손지지, 멸망지지
4. 줄거리
   ① 위촌리에 최씨가 살았다.
   ② 다른 집안에서 묘를 옮겼다.
   ③ 천손지지도 가지 않고 다른 데로 옮긴다.
   ④ 최씨는 초롱뎅이의 소리를 듣고, 천손지지에 옮겼다.
   ⑤ 최씨 집안이 번성했다.
5. 등장인물
   ① 초롱뎅이 : 풍수를 아는 사람.

② 최씨 : 약삭 빠른 사람.

6. 문화콘텐츠 구축 방안

① 연극 재현

7. 이야기 다시 상상해 보기

① 산소를 이장하지 않았다면 최씨들이 번성했을까?

3.7. 칠봉산성의 나무할미

그래고 거기에 관계가 뭐가 있는고 하니, 그 칠봉산(산북리)에 가믄 성터가 있습니다. 그 성터가, 그게 옛날에는 누가 쌓았다는 기록도 없고, 조선성인데 여기에 유래는 나무할머니가, 할미가 쌓았다 그래서 "나무 할미성이다" 이래요. 근데 나무할미가 성을 쌓을 적에 치마폭에다가 돌을 담아 가지고 자꾸 자꾸 부은 기(것이) 성이 되었다. 아마 그거는 옛날에 말하자면 지금으로 말하면 신의 조화 같은 얘기가 되었었지요. 그래고 나서 나무할미가 어디로 갔느냐? 그 쌓아놓고 어디로 갔느냐? 하면 그 행방불명이 되었다고 그랬는데, 그 후에 언젠가 한번 그 듣자니 그 양반이 여기서 떠나 가지고 양양 지구에 남애(양양군 현남면 남애리), 그 앞에 죽도섬 옆에 갔답니다. 거기에 가서 뭘 했는고 하니, 큰 돌을 자꾸 모아다 놓고, 거기다가 방확을 만들었답니다. 그래 그 방확을 만들어 놓고, "거기 방확에 물이 차면은, 조금 상상치 않은 개벽이 온다." 이렇게도 얘기했답니다. 그러니 변동이 온다 했겠죠. 그래고는 다시 행방불명이 됐다는 겁니다. 그러니 그 내용은 전혀 이제는 소식을 모르고 ….

1. 분　류 : 마고할미 이야기
2. 작품명 : 칠봉산성의 나무할미
3. 소　재 : 산성, 나무할미(마고할미), 돌, 행방불명
4. 줄거리
   ① 칠봉산에 산성이 있다.
   ② 나무할미성이라 한다.
   ③ 나무할미가 쌓았다.
   ④ 성을 쌓고 행방불명이 되었다.
5. 문화콘텐츠 구축 방안

① 칠봉산성 찾아가 보기

6. 이야기 다시 상상해 보기

① 마고할미가 쌓지 않았다면?

3.8. 걱정재 유래

명주군 왕능이 강릉 김씨들 명주군 왕능이 여기 연화부수형인데, 이렇게 생겨 가지고, 그래고 또 원줄기는 내려가서 강릉으로 내려 뻗쳤는데 그래 가지고 강릉이 생겼다 하는데 그래 보광능이 역사가 명주군 왕능, 능이 우리가 알기에는 듣기는 그기 달래 덤불 속에 두 번이나 들어갔다 왔다고 그래요. 그러니 난시에 말이야. 그래 가지구 그 명주군 왕능을 찾느라고 김시습 매월당을 아세요? 김시습 씨가 승복을 차려입고 그 지금도 청간사에 가면 그 화상이 승복이래요. 승복을 입은 화상이 있습니다. 매월당이, 그 양반이 명주군 왕능을 찾을려고 온 사방으로 다니며 애를 쓰다가 못 찾아서 걱정을 하다가 그만 깜빡 졸았대요. 그런데 꿈에 노인이 나타나서 "자지 말고 안으로 조금 더 들어가면 다래 숲이 있는데, 거기로 가라" 하드래요. 그래 그 곳에 가니 능이 있드래요. 그래 이 곳에서 걱정을 했다 해서 걱정재가 됐어요.

1. 분　류 : 지명 이야기
2. 작품명 : 걱정재 유래
3. 소　재 : 명주군왕릉, 김시습, 승복
4. 줄거리
   ① 명준군왕릉이 있다.
   ② 이 곳에서 줄기가 뻗어 강릉이 생겼다.
   ③ 능이 덤불 속에 들어가 잃어버렸다.
   ④ 후손 김시습이 걱정을 하고 찾았다.
   ⑤ 걱정을 하고 찾아서 지명이 생겼다.
5. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 명주군왕릉 찾아가 보기
   ② 연화부수형 묘자리 찾아보기

③ 명주군왕릉에 가서 백일장 하기

6. 이야기 다시 상상해 보기

① 묘를 찾지 못했다면?

3.9. 명주군왕이 강릉으로 온 내력

인제 신라 선덕왕이 죽고, 죽고 그 후인데 후계자로서 선정을 했는데, 마침 그때 비가 와 가지고, 알천(서라벌에 있는 내)에 냇물이 넘쳐흘러서 들어오지 못했어요. 정부에 들어오질 못하니 정부에서 모두 모여 가지고 "임금도 뭐 하늘이 내는데, 비가 온 것이 그 참 주원 공을 임금으로 못 모실려는 기 아니냐?" 그래서 김경신이란 분을 추대를 해 가지고 임금으로 세웠어요. 그래 그 양반이 원성왕인데, 세우고 나니까 그래 비가 그치고 이래서 단신으로서 어느 하루 그 정부에 갔는데, 가니까 원성왕이 "하루 이틀은 내가 했지만은 인제 당신이 왔으니까 하라" 이래미 아주 사양을 했어요. "인제 또 하늘에서 한 뭐시기니까 내거 덕이 없어서 그거는 못 핸긴데, 임금 노릇도 하더거 그만 자기가 없으면 더구나 또 그 나라가 좋지 않을 게 아니냐? 그러니깐 난 굳이 안 하겠다." 인제 그래 가지고 사퇴를 했어요. 하고 "이왕 그 명주가 우리 어머니의 고향인 외가니까 글루(그곳으로) 가겠다구" 그래서 이래 나와서 그 때는 그 양반이 병부령, 요새로 말하면 군부장관이죠. 그거를 맡아 가지고 있는데, 그 때는 모듬(모두) 권력가들이 모듬 사병을 많이 가지고 있었던 모양인데. 이 양반도 태종 무열왕 후예니까 사병들도 많이 가주(가지고) 있고, 더욱 병부령이니까, 사병 겸해서 한 이천 그 군인덜 가지고 있었는데 그래 그 분덜이 좀 몇 분이 "에 그러지 말고, 임금 노릇을 하기 위해서 우리가 들어가자" 그래니까 "그거는 불가하다, 하지 말자" 이래 가지고 명주로 오셨단 말이죠. 오셨는데 그래 그 오신 과정도 또 이래 보면은 말 타고 걸어서 모듬 군인이 걸어오게 되니까 오래 걸리기도 하고, 그래서 청송(경상북도 소재)에 처음에 와 가지고 청송에 지금은 주왕산이라고 하는데, 그 주원 왕이 거 와서 성을 쌓고 이랬다고 해서 이제 주왕산이라고 지금 하고 있습니다만은, 그때는 대둔산이니 이런 얘기가 있었든 모냉입니다. 그래 거게(거기에) 와 가지고 일부 성을 쌓고 인제 모듬 지키고 있더거, 있더거 원성왕이 주원 공이 다시 임금 생각이 없어서 뭐이를 하니까, 명주군왕을 봉해서 명주로 가서 여게(여기에) 명주에서 그 신하로서 식읍지로 봉해 줬습니다. 그러니까 식읍지라 하는

것은 요새로 말하면은 세금이지. 세금 받아 가지고 단독 정부 형식으로 처리하는 그럼 인제 과정이겠는데, 그래 그걸 해 주니까, 그래 이 분이 여 와서 명주군왕으로서 기시고 또 그 우에 삼대를 왕으로 추모를 했습니다. 그래 옛날에도 다 왕이 새로 되면 어버지 이 분덜을 말짱 군왕으로 존칭해서 임명을 하고 이랬는데 그런 형식으로 해서 삼대를 왕으로써 고하고, 그래 명주에 와 가지고 여게 명주성에 와서 기섰습니다.

1. 분　류 : 역사 이야기
2. 작품명 : 명주군왕이 강릉으로 온 내력
3. 소　재 : 선덕왕, 장마, 알천, 원성왕, 명주, 김주원
4. 줄거리
   ① 김주원이 서라벌에 살고 있다.
   ② 그는 선덕왕이 죽자 후계자로 정해졌다.
   ③ 서라벌에 장마가 져 알천을 건너지 못했다.
   ④ 궁궐에서는 김경신을 왕으로 추대했다.
   ⑤ 그는 외가인 명주에 왔다.
5. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 명주군왕이 머문 장안성(명주성) 찾아가 보기
   ② 명주군왕의 무덤인 명주군왕릉 찾아가 보기
6. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 알천이 넘치지 않았다면 명주군왕이 강릉으로 왔을까?

3.10. 연화 아씨의 사랑

연화 아씨는 주원 공의 어머니가 되시는데, 이 명주성은 역사로 보믄 어 소지왕 때에 이하(泥河)에다가 성을 쌓습니다. 그래 16세 이상을 징집을 해 가지고 이하에더거 성을 쌓는데, 그때는 여게가 이하라 했고, 그 후에 하슬라니, 하슬라니 뭐 이런 기 말짱 '하' 자를 붙여 가지고 이러 되었습니다만은 그 성이 명주로 칭하민서 명주성이 됐습니다. 그랜데 거기에 요새로 말하면 뭐 도지사다, 이런 격으로 여 와서 있더거 임기가 되면 가고 이랬는데, 그 무월랑(無月郞)이라는 호거 무월랑이라는 기. 연화 아씨의 남편이 되

시는 분이고, 부인이 연화부인인데, 강릉에 호족의 따님인데, 그 집 앞에 연못이 있어가지걸랑 늘 연못가에 나가서 소일을 하고, 또 연못에 잉어를 키우는데 밥을 주고 이랩니다. 근데 요즘 같으면 뭐이 하지만 그때 당시에는 부인들이야 어데 나가 있지 않고 집안에 들어 가지고 집에 일만 하고 이래니까 외간 남자를 보지 않게 하니까 그렇게 기셨는데, 그 무월랑이라는 그 분이 그 함째는 '유(惟)'자 '정(靖)'자 하는 분인데, 그 분이 인제 여 사신으로 와서 기시느라고 설른 그 나가서 소일로써 그 산으로 인제 등산을 하고 이랬던 모냥입니다. 그 때에 산에서 이래 보니까 아매 연화 아씨가 얼굴이 참 곱고 이래서 아매 뭐이 했던 모냥입니다. 그래서 뭐이 그 분을 아매 가서 아매 만낸 모냥입니다. 요새로 말하면 연애했겠죠. 그래서 인제 결과는 결혼을 인제 하는데, "내가 돌아가서 나라에 가서 승인을 받아서 오마." 이래구설른 약속을 하고, 그 임기가 되서 돌아가셨습니다. 가셨는데, 그래 그 분이 인제 가셔 가지고 또 딴 데도 다니시고 뭐 이래느라구 설랑 시기를 놓쳐 가지고 소식이 없었어요. 없었는데, 인제 연화아씨는 자꾸 나이 많아지니까 집에선 부모들이 "안 되겠다"고, 이래 가지고 설른 인제 혼사를 치르게 했습니다. "치르라" 해서, 북촌이라고 했는데 북촌에 있는 그 총각을 혼인시켜서 사우를 삼을라구는 설른 뭐시기를 했는데, 그래 이 양반이 말은 못 하구. 속으로는 말은 못 하고, 빨리 뭔 얘기를 해주던지 뭔 그기 있어야 되겠는데, 조속히 둘려보니 소식을 모른단 말이야. 하니 이 양반은 내심으로서 "그 날까지 안 오며는 내가 죽겠다." 하구설란 아매 마음을 먹을 모냉입니다. 그래서 뭐 식사도 안 하고, "아프다"고, 그래 가지고 서는 식사도 안 하고 설른 결혼날짜가 되도 인제 그 세수도 안 하고 있었는데, 둔너(누워) 있었는데 그래 날짜가 되니까 신랑이 와서 이웃에 와가지고 설른 옛날 다 신랑이 첨(처음) 가면 남의 집 먼저 이웃 집에 먼저 "가 있다 오라" 해야 인제 가게 되, 그런 이제 형편인데 아매 그때도 그랜 모냉입니다. 그래 와서 있는데 소실(식구)도 세수도 안 하고, 설른 그냥 인제 앓아서 "아프다"고, 설른 누워 있으니까, 자꾸 그 어머니나 아버지도 "너 왜 그러느냐? 빨리 해라" 그래도 안 하면 그래 있는데 그때 인제 마침 무월랑 일행이 들어왔어요. 이 모두 일행이 들어왔는데, 들어오구선 "왜서 들어왔느냐?" 나중에 인제 알고 보니까. 그 연화 아씨가 하두 소식이 없구하니, 인제 집에서는 자꾸 시집을 보낼라구 하니, 고기 밥 주던 터에 가 가지고 설른 하소연을 했어요. "우리 낭군은 서라벌에 가서 소식이 없구 이렇는데 이 소식을 전할 수 없으니 어떡하지" 하니, 그 때

물속에서 잉어가 "아가씨, 편지를 써 주면 제가 서라벌로 가겠습니다"고 하니, "그래 알았다" 하고, 연화 아씨는 무월랑에게 편지를 썼어요. 부모님이 자기를 다른 데로 시집을 보낼려고 한다는 글을 써서 물속에 던졌어요. 그랬더니 잉어가 그 편지를 물고 바닷가로 나가 동해를 따라 서라벌로 갔어요. 그 때 서라벌에 있던 무월랑도 늘 연화를 그리워하며 지내다가 어느 날 냇가에 나가 낚시를 하고 있는데, 잉어가 와서 낚싯대에다 편지를 매달았어요. 낚시를 하던 무월랑은 낚싯대를 들어올리니 편지가 매달려 있었어요. 그래서 그 편지를 자세히 보니 연화 아씨 편지였어요. 무월랑은 연화 아씨와 언약한 사실이 생각이 나서 답장을 써서 물속에 던지니 잉어가 물고 사라졌어요. 잉어가 사라진 다음 무월랑은 채비를 하여 그 길로 강릉으로 와서 연화아씨와 혼례를 치뤘어요.

1. 분　류 : 사랑 이야기
2. 작품명 : 연화아씨의 사랑
3. 소　재 : 무월랑, 연화, 호족, 연못 잉어, 편지, 동해, 혼례
4. 줄거리
   ① 연화와 무월랑이 사랑을 했다.
   ② 무월랑은 서라벌로 갔다.
   ③ 연화의 부모는 결혼을 재촉했다.
   ④ 연화는 무월랑에게 편지를 보냈다.
   ⑤ 무월랑이 강릉으로 와 연화와 혼례를 치뤘다.
5. 등장인물
   ① 연화 : 사랑하는 사람에게 편지를 보내는 용기.
   ② 무월랑 : 사랑하는 사람과 혼례를 함.
   ③ 잉어 : 두 사람의 다리를 놓아준 사자.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 월화정, 연화봉, 서출지 찾아가 보기
   ② 명주가 가창 콘테스트
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 잉어가 연화의 편지를 전해주지 않았다면 두 사람은 어떻게 되었을까?

3.11. 호송설의 유래

그런데 정봉(鼎峰) 김광헌(光軒)의 아드님이 바로 임경당이라는 열(說) 자를 쓰는 인데, 인제 아드님인데 그 양반이 정봉 공이 여기서 있으면서 이 일대에 소남글(소나무를) 많이 심었어요. 조림을 많이 했죠. 천연림도 있었겠지마는 조림을 많이 하고 이렇게 했는데, 그래 가지고 아드님이 그 아버지가 심은 그 소남글 그거를 후손들이 가꿔야 되겠는데, '만약 내가 죽으면 우떠어(어떻게) 될지 모르니깐 이걸 좀 가꾸도록 좀, 아들한테 훈계를 좀 해주면 좋겠다.' 이래 가지고 설른(얼른) 율곡 이이 선생에다가 설른(얼른) 부탁을 해서 호송설이라는 것을 썼습니다. 써서 지금까지 현판이 호송설 지금 있습니다마는 그래서 그 분이 여기에 와서 참 있기 때문에 그래서 여기에 금산이라 이래고 설른 그 참 했습니다. 그 오늘날까지 금산이라고 그래 이제 그 왜정 때 쇠 금(金)자를 붙여 가지고 금산이라고 했는데, 그 전에는 갱금이라고 설른 요즘에 내력을 알고, 그 갱금이라고 하는 사람도 있고 그렀습니다.

1. 분　류 : 소나무 이야기
2. 작품명 : 호송설 유래
3. 소　재 : 소나무, 김광헌, 이이, 금산
4. 줄거리
   ① 금산리에 임경당이 있다.
   ② 아버지가 심은 소나무를 자식들이 가꾸게 하고 싶었다.
   ③ 율곡 이이가 찾아왔다.
   ④ 그에게 호송설 글을 부탁했다.
   ⑤ 율곡 이이가 호송설 글을 지었다.
5. 등장인물
   ① 임경당(김광헌) : 소나무를 사랑함.
   ② 율곡(이이) : 소나무를 아끼도록 알려줌.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 금산리 임경당 찾아가 보기
   ② 호송설 탁본해 보기

7. 이야기 다시 상상해 보기

① 율곡이 <호송설>을 쓰지 않았다면?

3.12. 새재

먼 옛날 새재(성산면 산북리와 왕산면 도마리 사이에 있는 재) 밑에 금사리라는 총각이 살았는데, 그 총각이 숱을 구워 생계를 꾸려 나갔다. 하루는 숱을 구으러 갔다오다가 길 도중에 해당화 밭이 있는데 그 밭 한복판에서 서기가 비취니 총각은 호기심에 그 밭으로 갔다. 그랬더니 그 밭에는 꽃 같은 색시가 숨어 있었다. 이런 산속에 아름다운 여자가 숨어 있으니 금사리 총각은 놀래서 "어디서 온 색씨입니까?" 하고 물으니, 그 여인은 수줍어 하면서 "나는 하늘에서 온 옥황상제의 딸로서 몹쓸 죄를 지고 이 지방에 내려왔습니다."고 하니, "그래요, 그러면 어디 갈 데가 없을 터이니 우리 집으로 갑시다." 그리하여 금사리 총각은 그 처녀를 데리고 자기 집으로 갔다. 처녀와 총각이 한 집에 있다 보니 정이 들어 그만 결혼을 하게 되었다. 그리하여 잘 살고 있다가 금사리는 부인 세루애를 집에 놔두고 산으로 숱을 구우러 갔다가 집에 와 보니 부인 세루애가 없어졌다. 그래서 어머니 보고 "세루애가 어디 갔습니까?" 하고 물으니, "너 일 하는데 점심을 가지고 갔는데 안 왔더냐?" "네, 안 왔습니다" 하고 나서, 금사리가 가만히 생각해 보니 세루애를 잃어버렸단 말이야. 그런데 세루애는 남편의 점심을 가지고 가는데 (옛날엔 구산에서 횡계로 대관령 길이 난 것이 아니고, 산북리의 새재에서 왕산골로 해서 횡계로 갔다고 한다), 그때 강릉에서 서울로 가는 고을원이 새재를 지나고 있었는데 세루애와 마주쳤다. 겁에 질린 세루애는 자기가 숨었던 해당화 밭에 몸을 숨겼다. 역시 하늘 사람이 그곳에 숨어 있으니 해당화 밭쪽에서 서기가 비추었다. 고을원이 가다보니 해당화 밭에서 서기가 비취니, "해당화 밭에 서기가 비치니 가마를 내려라" 하고, 가마에서 내리고 나서 하인을 시켜 그 곳에 가게 하였다. 그 곳에 갔다온 하인이 하는 말이, "그 곳에 웬 여자가 숨어 있습니다" 하고, 사실대로 아뢰었다. 그랬더니 고을원이 "그 여자를 붙잡아 오너라" 하고, 하인에게 명령을 했다. 이 말을 들은 하인들이 해당화 밭에 가서 세루애를 붙잡아 오니, 그 새댁은 천하미인이었다. 그래 고을원이 탐이 나서 새댁을 붙잡아 가버렸다. 이런 사실을 모르는 금사리는 세루애를 찾으로 온 사방으로 돌아다녔으나 허사였다. 그리하여 세루애를 찾다가 지쳐 결국은 찾지 못하고 병이 들어

죽었다. 금사리가 죽으니 가슴에서 새가 나와 그 새가 꾀꼬리인데 나무 꼭대기에 올라 앉아 “세루애, 세루애” 하고, 불렀으나 찾지는 못했다. 그래서 이 새는 이 고을 저 고을로 날라다니며 찾다가 서울로 올라가서 어떤 대가집 담 밖 수양버드나무에 올라 앉아 보니 세루애가 청대마루에 앉아 바느질을 하고 있는 것을 보았다. 그리하여 꾀꼬리가 된 금사리가 세루애를 보고선 “세루애, 세루애” 하고 불렀다. 세루애가 하늘을 쳐다보니 새가 자기를 부르는지라 자기 남편이 죽어서 새가 되어 왔다는 것을 알았다. 그리하여 세루애는 노래를 지어 새를 보면서 노래를 불렀다.

서울이라 지체말라 / 날나리 자진 골에 / 회양회춘 버드남게(나무)
금사리란 새가앉아 / 세루애를 불렀으니 / 낸들낸들 내탓인가 / 시시부모 탓이도다.

그래더니 새가 물에 빠져 죽었다고 한다. 이 곳에서 죽은 금사리의 가슴에서 새가 나왔다고 하여 ‘새재’ 라고 한다.

1. 분　류 : 사랑 이야기
2. 작품명 : 새재
3. 소　재 : 숯, 해당화밭, 총각, 색시, 고을원, 꾀꼬리
4. 줄거리
   ① 금사리 총각이 살았다.
   ② 옥황상제의 딸과 혼례를 치뤘다.
   ③ 고을원이 부인을 붙잡아 갔다.
   ④ 부인을 찾으려 서울로 갔다.
   ⑤ 남편이 죽어 새가 되었다.
5. 등장인물
   ① 남편 : 부인을 사랑하는 진실성을 소유함.
   ② 부인 : 권력의 힘에 붙잡혀 감.
   ③ 고을원 : 남의 부인을 붙잡아 가정을 파탄시킴.
6. 문화콘텐츠 구축 방안

① 새재에 가 해당화밭 찾아보기
② 연극 재현

7. 이야기 다시 상상해 보기
① 고을원이 부인을 붙잡아 가지 않았다면 다른 시련은 없었을까?

3.13. 안구산 할미바위

옛날 안구산(성산면 구산리)에 안씨들이 많이 살아서 안구산이라 했다고 하는데, 안씨 가운데 아주 부자가 살았어요. 부자래 노니 손이 늘 찾아와 그래니 귀찮았단 말이지. 그래 귀찮아하던 차에 중이 동냥을 오니 귀찮아서 쇠똥을 퍼 주었대요. 그랬더니 중은 아무 말도 하지 않고 그냥 갔대요. 그런 후 며칠 지났다가 변장을 하구선 안씨 집에 나타나서 "여기 터가 참 좋소. 터가 좋아 부자긴 부자요" 하면서 쥔에게 말을 걸었어요. 지금 말하자면 시비를 건 셈이지. 그 말을 들은 쥔이 "우리 집에 손이 많아 귀찮으니 손이 들지 않게 할 수는 없오, 있으면 그 방법을 좀 가르쳐 주시오" 했단 말이야. 그 말을 들은 중은 "여기 올라가면 할미바위가 있으니 그것을 깨버리면 손님이 안 옵니다"하고 사라졌어요. 안씨는 인부를 데리고 산에 가서 할미바위를 한 반을 깨버렸어요. 그런 후 얼마 지나서 장마에 산사태가 나서 이 마을을 다 휩쓸어 버려 동네가 다 망해버리고, 그 땅은 논으로 됐다고 해요. 지금도 그 논에 가면 논 가운데서 기왓장이 나오고, 할미바위는 깨다 남은 한 반만 남아 있어요.

1. 분　류 : 풍수 이야기
2. 작품명 : 안구산 할미바위
3. 소　재 : 안구산, 부자, 중, 동냥, 할미바위
4. 줄거리
① 안구산에 부자가 살고 있다.
② 집에 손님이 늘 찾아 왔다.
③ 손님이 찾아오니 귀찮았다.
④ 동냥 온 중에게 손님이 찾아오지 않는 방법을 물었다.
⑤ 중이 시키는대로 하고 망했다.

5. 등장인물
   ① 부자 : 인색한 사람.
   ② 중 : 천기를 아는 사람.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 부자가 인색하여 망한 이야기 알아보기
   ② 인색한 부자가 살던 집터 찾아가 보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 스님의 말을 듣지 않았다면 집주인은 망하지 않았을까?

3.14. 상주의 꿈자리

우추리(위촌리) 그 덕래(강릉 김씨 청간공파 종손)집이 그 전에 사던 곳에 넘어 병아래 산소가 있는데 이제 지관이 묏자리를 잡아 주구서 삼웃날에, “상주가 좀 늦게 잘 테니 깨우지 말라”고 하더래. 그래 그렇게 명심하고 옛날엔 상주가 손님 들고 분주하고 좀 괴롭겠는가, 잠을 못 잤지. 그래 삼웃날에 이젠 그런 말이 있으니까 지관이 이런 말을 하니 깨우지 않고 놔뒀지. 놔뒀더니 아침에 늦도록 자니 생전 안 일어나니 삼우를 지내야지. 제사를 지내야지 할 텐데 상구 제사를 못 지내니 늦게까지 기다리니 하마 이웃에 손님들이 아침을 먹고 음곡을 하러 들어오잖나, 그래 챙피해서 그 사람을 할 수 없이 깨웠데. 깨우니, 하, “그저 날 좀 더 놔둬요” 그래더래. 깨우는 사람이 “왜 그러냐?” 하니, “새벽녁에 꿈을 꾸는데 먼(무슨) 노인이 구실(구슬)을 한 바가지를 들고 와서 하나 둘씩 주는데 열 아홉 개를 받고서 그만 잠이 깨였다” 그거야. 그걸 다 받았으면 좋을 텐데.

1. 분　류 : 꿈 이야기
2. 작품명 : 상주의 꿈자리
3. 소　재 : 꿈, 산소, 상주, 삼우날, 구슬
4. 줄거리
   ① 상주가 있었다.
   ② 삼우날에 꿈을 꾸었다.

③ 꿈에 구슬을 한 바가지를 들고 왔다.
④ 다 받지 못하고 꿈을 깼다.
⑤ 그래서 후손들이 벼슬을 많이 하지 못했다.

5. 문화콘텐츠 구축 방안
① 김상적의 묘 찾아가 보기

6. 이야기 다시 상상해 보기
① 깨우지 않았더라면?

3.15. 대관령 아흔 아홉 구비

대관령에 아흔 아홉 고개라는 거는 옛날에 어떤 나그네가 이제 한양으로 가는데, 주루막에다가 짚신 몇 켤레를 매고, 그리고 꽂감(곶감) 한 접을 짊어지고, 서울로 올라가면서 대관령 첫 고비에서부터 한 고비 돌 때마다 꽂감 하나 빼먹고, 또 한 고비 돌 때마다 꽂감 한 개 빼 먹고, 이렇게 고비를 돌 때마다 꽂감 한 개씩 빼먹고 제일 말랑에 올라가서 꽂감을 보니깐 하나 밖에 남지 않더래.(백 개에서….) 예, 백 개에서(한 접이 100개죠) 그래 백 개니깐 하나가 남았으니깐. '아, 이 대관령 구비가 아흔 아홉 개구나.' 이렇게 생각을 했는데, 그 이후에 그 말만 믿고 아무도 대관령 아흔 아홉 고개를 세어 본 사람도 없고, 그래서 그 말 그대로 대관령은 아흔 아홉 고개라고 지금까지 전해 왔어요.

1. 분　류 : 지명 유래 이야기
2. 작품명 : 대관령 아흔 아홉 구비
3. 소　재 : 고개, 한양, 주루막, 짚신, 곶감
4. 줄거리
① 대관령은 험준하다.
② 나그네가 곶감 한 접을 이고 넘는다.
③ 한 구비 돌 때 마다 하나씩 빼 먹는다.
④ 정상에 올라서니 하나 밖에 남지 않았다.
⑤ 그래서 대관령은 아흔 아홉 구비나 된다.

5. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 대관령을 넘으며 곶감 빼 먹어보기
   ② 곶감을 이고 대관령 넘어보기
   ③ 대관령 구비에 이름 붙여 보기
6. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 대관령 고개의 구비가 정말 99개나 될까?

3.16. 대관령을 혼자 넘은 아이

옛날 대관령을 혼자서 넘기 어렵기 때문에 대관령이 험하고 혼자서 넘기는 어려워서, 구산(성산면 구산리)이라는 지금 성산이잖아요? 그 밑에서 장꾼들이나, 서울로 가는 사람들이 모이는데, 모여서 인제 백 명을 채워야만이 이제 대관령을 넘으며는 호랑이한데 해를 받지 않고, 물려가지 않고 무사히 대관령을 넘을 수 있는데…. 할루는 그 구산 앤데(아이인데), 아흔 아홉 명이 모였는데, 한 사람만 더 있으면 백 명이 되는데, 지금은 아이가 하나 없으니…. "모여서 내일 아침에 출발하자. 하루 자고 그러면 백 명이 되니깐 출발하자" 이 아이는 해가 넘어가는데, "나는 싫다"고,
자기는 혼자 가겠데요. 이 아이가 대관령을 혼자서 넘는데, 이 아이는 호랑이를 딱 만나서 어떻게 했냐면? 인제 자기 입은 옷을 훌렁 벗고, 옷을 벗고, 호랑이를 향해서 가는데, 어떻게 가는고 하니 머리를, 옛날에는 머리를 땋았잖아요? 그 앞을 다 넘겨서 머리를 풀어 헤친 게, 추렁추렁한 게 길게 내려오잖아요. 이렇게 궁둥이를 내밀고 뒤로 엉금엉금 기어갔단 말이야. 옷을 다 벗었으니깐 번뜩번뜩 거리겠지. 호랑이가 이렇게 해보니깐 여태까지 자기가 본 짐승들은 모두 꽁지가 뒤에 있었는데 말이야. 그런데 이 놈은 이상하게 생긴 짐승인데, 꽁지는 앞에 있고, 뒤에 불알같은 게 달려있는 기(것이) 그기 자기를 보며 온단 말이야. 다른 짐승들은 자기를 보면 다 도망을 가는데, 이 짐승은 자기를 보고 앞으로 온단 말이야. "저건 뭔 짐승이야?" 하며 호랑이가 겁이 나서 뒤로 뒷걸음치다가 그만 절벽에 떨어져 죽었대. 그런데 그 장꾼들이 다음날 아침에 백 명을 채워 가지구 대관령을 넘으면서 "이놈이 호랑이 밥이 됐겠지" 하고, 대관령을 올라가서 보니깐 그 아이는 보이지 않고, 호랑이 한 마리가 절벽에 떨어져 죽어 있는 걸 봤대요.

1. 분 류 : 용감한 아이 이야기, 호랑이 이야기
2. 작품명 : 대관령을 혼자 넘은 아이
3. 소 재 : 대관령, 장꾼, 아이, 호랑이
4. 줄거리
   ① 어린 아이가 있다.
   ② 대관령을 혼자 넘으려고 길을 나섰다.
   ③ 호랑이가 나타나자 옷을 벗고 엉금엉금 기었다.
   ④ 호랑이가 놀라 뒷걸음질 쳤다.
   ⑤ 절벽에 떨어져 죽었다.
5. 등장인물
   ① 어린 아이 : 용감 담대하고 기지가 있음.
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 대관령 걷기 체험
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 어린 아이가 옷을 벗고 뒷걸음질 치지 않았으면 어떻게 되었을까

3.17. 김순식이 왕순식으로 된 사연

왕순식이라고 안 그런다고, 첫 번에 김순식이라고 얘기한다고, 김순식이가 어떻게 됐나면 왕건이가 나라를 세울 적에 왕건의 책사가 누군가 하니깐 김순식의 아버지라. 그러니깐 명주호족인 허월이가 아버진데, 그 당시 강릉에 명주호족의 세력이 엄청 세력이 셌는데, 왕건이가 신검, 신검이라는 건 칼 이름이 아니고, 후백제 견훤의 아들이 신검이야. 신검인데, 그 신검을 처단하면서 여기서 뭐 삼천의 병사를 거느리고 올라가서, 거기 갔다가 대관령에서 제사 지내고 가는데, 그 산신을 만나고 꿈에 나타나 제사지냈다고, 대관령에 가서 왕건이를 만나서 얘기를 하는데, "나는 무슨 꿈을 꾸고 왔는데…." 무슨 꿈을 꿨다는 얘기를 하는데, "나는 대관령을 넘다가 산신을 만나고 왔다." 그렇게 얘기를 했단 말이 예요. 그래 가지고 나중에 김순식인데, 왕건이가 토벌한 다음에 뭘 주었어요. 상품이 아니라 하사하는데, 뭘 하사하느냐 하면 성을 하사한다고 왕족이란 왕씨란 성을 하사한다고, 그때부터 이 사람이 김순식이 아니라 왕순식이 된다고, 왕순식이

란 뭐냐? 인제 왕족이니깐 세금 안 내고 왕족이니까. 왕건이가 인제 아, 김순식이가 군사 삼천을 거느리고 올라가다가 대관령에서 제사를 지내는데, 제사를 지내고 가는데, 도와주러 군사 삼천을 거느리고 가는데, 왕건이 밤에 꿈을 꾸는데, 장수가 나타나서 자기를 도와서 전쟁에 이겼다 그런 꿈을 꿨대요. 김순식이 꿈을 꿨대. "나도 꿨다" 하니깐 "무슨 꿈을 꿨냐?" 하니까 "나도 그런 꿈을 꿨다" 하더래. 김순식은 "산신을 만나고 왔다." 그렇게 얘기했단 말이야. 김순식에서 왕순식으로 넘어가는 여러 이야기 중에 하나죠. 아, 근데 그 김순식이는 꿈을 꿨다는 얘기는 없고, 군사 삼천을 데리고 왕건을 도우려고 대관령을 넘어가는데…. 꿈을 꿨대. 왕건이 한테 "나 산신 꿈을 꿨다" 그렇게 얘기했단 말이야.

1. 분　류 : 성을 바꾼 이야기
2. 작품명 : 김순식이 왕순식으로 된 사연
3. 소　재 : 명주 호족, 왕건, 대관령, 꿈, 산신
4. 줄거리
   ① 명주 호족 김순식이 있었다.
   ② 왕건을 만났다.
   ③ 그를 도와 공을 세웠다.
   ④ 왕건이 왕씨 성을 하사하였다.
5. 등장인물
   ① 김순식 : 명주 지역의 호족
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 연극 재현
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 꿈을 꾸지 않았다면?

3.18. 말을 타고 국사서낭 앞을 지나간 부사

예전에 말을 타고 대관령을 넘는 사람들은 대관령국사서낭 앞에서는 반드시 말에서 내려 걸어갔거든. 말을 끌고선 걸어갔는데, 그런데 강릉으로 부사로 부임하던 신임 강

릉부사가 대관령국사 서낭 앞을 지날 때 말을 타고 지나다가 말에서 떨어져서 크게 다쳤대. 강릉부사로 부임하면 아전이 대관령까지 마중을 와요. 마중 나온 아전이 신임 부사한테 "대관령국사 서낭 앞에서는 말에서 내려 걸어가야 합니다" 하고, 아뭇으나 신임 부사는 아전의 말을 듣지 않고, "내가 왜 말에서 내려가야 하느냐?. 괜찮다" 하고, 말에서 내리지 않고, 말을 타고 그냥 지나갔네. 서낭당 앞을 조금 지나가더니 말이 갑자기 앞 다리를 높이 들고선 공중으로 쳐드니 부사가 그만 놀래 가지고 말에서 떨어져 크게 다쳤대. 말이 국사서낭당을 보고 그만 놀랜거지 뭐. 하여튼 대관령 국사서낭은 영험했던 모양이야.

1. 분　류 : 서낭당 이야기
2. 작품명 : 말을 타고 국사서낭 앞을 지나간 부사
3. 소　재 : 대관령, 국사서낭, 말, 부사, 낙마
4. 줄거리
   ① 신임 강릉부사가 대관령에 이르렀다.
   ② 말을 타고 국사서낭에 이르렀다.
   ③ 말에서 내리지 않았다.
   ④ 국사서낭 앞을 말을 타고 지났다.
   ⑤ 말에서 떨어졌다.
5. 등장인물
   ① 강릉 부사 : 대관령 서낭을 무시
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 대관령 국사서낭 알아보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 대관령 국사서낭 앞에서 말에서 내렸다면?

3.19. 대관령 서낭당에서 얻은 재운

옛날 강릉 시골에 사는 한 젊은 머슴이 있었다. 그 젊은 머슴은 소와 같이 밭을 갈고 농사일을 하는 것으로 낙을 삼고 살고 있다. 그런데 하루는 옛날의 친구를 만났다. 그

친구도 옛날에는 남의 집에서 머슴살이를 했으나 지금은 돈을 많이 벌어서 잘 지나고 있었다. 그 친구는 젊은이에게 말했다. “이보게 자네는 한 평생 이렇게 남의 집 농사만 지을 것인가? 나같이 장사를 해 보게나 농사보다는 벌이가 좋을 테니까!” 이 말에 젊은 머슴은 며칠 후 이 마을을 떠나 강릉에서 생선장사를 시작했다. 생선을 지게에 얹어지고 생선을 팔려 다녔다. 그러나 친구의 말과는 달리 돈이 벌리질 않았다. 이 젊은이가 힘 없이 생선을 팔러 다닐 때 또 친구를 만났다. 그 친구는 예전보다 더 좋게 옷을 해 입고 신수가 좋았다. 친구는 이런 말을 했다. “대관령 너머 좋은 돈벌이가 있으니 그 곳에 가 보겠나” 그 말을 들은 젊은 머슴은 대관령 넘으로 갈 생각을 했다. 그 젊은 머슴은 대관령 중턱에 왔다. 그리고 어깨에 지고 있던 지게를 벗어 생선 장사를 할 때 번 돈의 절반을 잘라 지게에 매여 놓고 그것을 모두 서낭당에 맡겨 놓고 떠났다. 그런데 하루는 지나가던 나그네 한 사람이 대관령을 넘어 가다가 서낭당 안에 돈 보따리를 보고 그것을 가지고 집으로 갔다. 그런데 웬일인지 그 나그네는 병이 들어 앓아눕게 되었다. 좋은 약을 많이 썼지만 좀체로 병이 완쾌되지 않았다. 마지막으로 굿을 했는데 그 무당은 “서낭당에서 갖고 온 돈을 있던 자리에 갖다 두라.”는 것인데, 그것도 “원래 있던 것의 두 배를 갖다 놓으라” 하는 것이다. 나그네가 서낭당에 돈 보따리를 갖다 논 후에는 곧 병이 나았다. 그런 후에도 많은 나그네들이 처음 번 나그네와 같이 돈을 가져다 쓰고는 다시 두 배로 갖다 놓게 되었다. 젊은 머슴이 지게를 벗어던지고 떠난 지 몇 년이 지난 후에 하루는 대관령을 힘없이 걸어오는데 노자로 쓸 겸 해서 전에 놓고 온 돈을 찾아 가기로 했다. 그런데 웬일인지 지게에 매달인 돈은 굉장히 많이 쌓였다. 이 젊은 머슴은 지게를 지고 다시 돌아 와서는 그 돈으로 잘 살았다고 한다.

1. 분　류 : 대관령 서낭 이야기
2. 작품명 : 대관령 서낭당에서 얻은 재운
3. 소　재 : 머슴, 생선장사, 친구, 대관령, 지게, 부자
4. 줄거리
   ① 젊은 머슴이 있었다.
   ② 돈을 벌려고 생선장사를 했다.
   ③ 번 돈 절반을 대관령 서낭당에 매달았다.

④ 사람들은 그 돈을 갖다 쓰고 두 배로 갖다 놓았다.

⑤ 부자가 되었다.

5. 등장인물

① 생선 장사 : 대관령 서낭의 도움으로 부자가 됨.

6. 문화콘텐츠 구축 방안

① 대관령 국사서낭당 찾아가 보기

7. 이야기 다시 상상해 보기

① 생선장사가 돈을 대관령 서낭당에다 갖다 놓지 않았으면 부자가 되었을까?

3.20. 신을 욕하다 폭사한 관리

1761년 영조 신사(辛巳) 여름에 그 때 강릉부사 윤방(尹坊)이 삼척살옥사건의 검관을 덮어준 죄로 파면된 일이 있다. 금부서리(禁府胥吏) 이규(李逵)란 사람이 이 사건을 조사하기 위해 이곳에 와서 이 일의 책임자를 불렀다. 이 때 최광진이 수리(首吏)로 있던 때였으므로 그가 곧 이규를 찾아갔어야 했으나 이 날이 5월 5일 국사서낭을 배송하는 날이기 때문에 이규를 만나지 않고 성황사로 바로 갔다. 성황사 일로 좀 늦게 이규를 찾아갔더니 성질이 조급한 이규는 최광진을 포박하여 놓고 마봉으로 마구 때리면서 "너희가 서낭신이 중하다 하여 나를 기다리게 한 것은 나를 천박하게 여긴 것이니 그 서낭이 어떤 신인지 알 수 없으나 너희에게나 상관이 있지 내게 무슨 상관이 있느냐?" 하고, 욕설을 거듭 하더니 이규는 사지가 오그라지고 뼈대가 쑤시며, "나는 죽는다" 하고, 피를 토하고 폭사한 일이 있다고 한다.

1. 분　류 : 서낭당 이야기
2. 작품명 : 신을 욕하다 폭사한 관리
3. 소　재 : 금부서리, 국사서낭, 폭사, 대관령서낭
4. 줄거리

① 강릉 부사가 파면되었다.

② 금부서리가 사건을 조사하기 위해 책임자를 불렀다.

③ 책임자는 5월 5일 국사서낭을 배송하느라 가지 못했다.

④ 금부서리는 서낭을 욕했다.

⑤ 그런 다음 폭사했다.

5. 등장인물

① 금부서리 : 지역의 서낭신을 믿지 못함.

② 책임자 : 단오 때 국사서낭님을 정성껏 모심.

6. 문화콘텐츠 구축 방안

① 대관령 국사서낭사 찾아가 보기

② 5월 5일 대관령 가보기

7. 이야기 다시 상상해 보기

① 금부서리가 폭사하지 않았다면 책임자는 어떻게 되었을까?

3.21. 삼대 독자 살린 호랑이

대관령에 길이 처음 나면서 서울에 과거를 보러 올라갔는데, 열 여덟 살 먹은 애가 올라가서 과거시험에 올랐어. 올라 가지고 인제는 내려오는데 버스가 그 날 처음 나와 가지고 움직이는데, 그 차에 한 차 가득 탔는데 내려오다 보니 강릉에서 서울서 내내 멀잖아. 길이 나빠서 옛날엔 꼬불꼬불하니 이래 오는데 대굴령을 딱 나서니 밤인데, 밤이 깊었는데 호랑이란 늠이 대고 막는다 이기야. 호랑이가 대고 막으니 이 할아버지가 나이 팔십둘 먹은 할아버지가 딱 하나 탔는데, 그 개중에 운전기사가 하는 얘기가 "여게 호안에 갈 분이 차에 탔는데 여 솔직하게 자백하고 내리시오" 말이야. "차가 못 가겠으니…." 이런 말을 기사가 딱 하니, 누가 그 호랑이한테 죽을라고 내리느냐. 다 살은 사람인데, "니가 내 대보랬다고, 기사 내려, 그러면…." 이렇게 호령을 하고, 또 몇 구비 내려오고, 몇 구빌 내려오구, 원래 아흔 아홉 구비라고 합니다. 대굴령이 옛날에 옛날 길은 그것도 그냥 세서 모르는데 꽃감을 한 접을 걺어지고 과거 보러 올라가면서 한 모렝이 고개를 돌아가면 하나 빼먹고 한 모렝이 돌아가 하나 빼먹고 이러니 딱 한 개가 남더랍니다. 백 개 잖아요. 한 접이, 그래 아흔 아홉 구비이다. 이런 말씀을 딱 해서 그래서 어는 중간 쯤 밤에 내려오면서 굽이를 보니 할아버지 강릉에 있는 할아버진데. 굽이를 내려오며 딱 보니 인제는 거의 왔겠는데 호랭이는 계속 앞에 막아서 못 가게 딱 하고, 그러니 할아버지고 그런 얘기를 하니 이 열여덟 살 먹은 기 과거보러 갔다가

뭐야 합격이 되서 내려오는데, 할아버지가 그런 말씀을 하니 운다 이기야. 그러니 할아버지가 물을 때, "너는 몇 대 손이나?" 이러는데, "삼대 독자올시다." "그러면은 너 혼재간 그거 하는데 아니고, 너하고 나하고 같이 내려가서 내가 저 늠을 보고 호령을 하겠다. 내리자"고, 개중에 제일 젊은 기 고 열여덟 살 먹은 고 놈이 젤 적는 또 생기기도 잘 생겼고, 이런데 그 할아버지가 "차 세워 인제는 우리 내릴 테니까." 그래 그 할아버지가 딱 내려서 델고(데리고) 찌고(껴안고) 걸어가면서 앞에 딱 한 번 나타나는걸 보고 "너는 인간 영혼이 뭐야, 산신 영혼이고 산신인데, 우리는 인간 영혼이다. 응 너 이 젊은 사람을 물어가는 거보다 나 늙은 사람을 물어가라." 이래고 딱 고추니 딱 없어진다 이기야. 딱 없어져. "가자." 그래 그 열여덟 살 먹은 학생을 손에 붙들고 손목을 잡고, 내려오다 보니 거의 끄트머리 내려왔는데 차가 오부뎅이째(통채)로 내려 굴어서 싹 죽었다 이기야. 그러니 그 삼대 독자를 살리기 위해서 호랑이란 놈이 그런 짓거리 했다 이기야.

1. 분　류 : 호랑이 이야기
2. 작품명 : 3대 독자를 살린 호랑이
3. 소　재 : 대관령, 과거시험, 호랑이, 합격
4. 줄거리
   ① 소년이 대관령을 넘었다.
   ② 호랑이가 차를 막았다.
   ③ 소년이 차에서 내렸다.
   ④ 차에서 내리자 차가 굴렀다.
   ⑤ 차에 탄 사람들이 죽었다.
5. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 대관령 걸어보기
6. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 소년이 차에서 내리지 않고 차를 탔으면 어떻게 되었을까?

3.22. 원울이재(員泣峴)

원울이재는 제민원(어흘리)에 있는 고개인데, 옛날 고을원이 이 곳에서 울었다고 하

여 생긴 이름이야. 고을원이 이 곳에서 왜서 울었나 하믄, 예전에 한양에서 강릉으로 오자면 멀고, 길이 험해 힘이 들었는데, 숲은 우거지고, 짐승도 득실거려 힘 들었지뭐. 그래 고을원이 강릉으로 발령을 받으면 먼 강릉으로 오는 데, 저 운교(평창궁 방림면)라고 있어. 운교는 예전에는 강릉땅이지만 지금은 평창땅이야. 운교에서 말을 타고 강릉으로 오자면 대굴령으로 오는데, 대굴령에 이르면, 길이 가파르고, 험해 아찔아찔 하지 뭐. 어낭길이 구불구불한 게 내려오기 힘이 들지 뭐. 말을 타긴 했어도 아무래도 힘이 들지. 여러 날 걸려 힘든 길을 내려와 이 곳에서 잠시 쉬며 '앞으로 이런 데서 어떻게 지내나!' 하며, 한숨을 쉬며 울다가 강릉에 와서 고을원을 하면서 수수한 인심에 정이 들고 또, 강릉은 경치가 좋잖아, 그러니 경치에 반해 풍류를 즐기며 지내다 보니 정이 들어 떠나기 싫었는데, 나라에서 그만 "다른 데로 가라"고 하니, 떠날 수밖에 있는가. 그래 정든 강릉땅을 떠나 다른 곳으로 가자면 또 대굴령을 넘어야 되는데, 대굴령으로 가자면 이 재를 넘어야 하는데. 고을원은 이 곳에서 쉬면서 정이 든 강릉땅을 내려다보며, '정이 든 곳을 떠나니 섭섭하구나!' 하면서, 이곳에서 눈물을 흘리며 길을 떠났대. 그래서 고을원이 강릉에 올 때 이 곳에서 울고, 강릉을 떠날 때도 이 곳에서 울었대. 그래서 원울이라 해.

※ 조선조 영조 때 실학자인 이중환(1690년~1756년)은 쓴 택리지 강원도편에서 "옛날 나의 선대부께서 계미년에 나아가 강릉의 수령이 되었는데 그때 내 나이 14살이었다. 가마에 따라 운교에서 강릉부의 서쪽 대관령에 이르는 연도는 평지와 높은 재를 막론하고 모두 수목으로 덮여 우러러 보아도 태양이 보이지 않았는데 약 사흘간의 노정이 그러 하였다" 라고 하였다.

1. 분　류 : 지명 이야기
2. 작품명 : 원울이재
3. 소　재 : 한양, 고을원, 대관령, 강릉 인심
4. 줄거리
   ① 대관령에 고개가 있다.
   ② 한양에서 강릉으로 오기 힘들어 이 곳에서 울었다.
   ③ 강릉에 와 생활했다.

④ 강릉을 떠나 이 곳에 와 떠나기 싫어 울었다.

⑤ 원울이재 이름이 생겼다.

5. 등장인물

① 고을원 : 강릉의 경치와 인심에 반함.

6. 문화콘텐츠 구축 방안

① 원울이 고개 찾아가 보기

② 원울이재에다 역대 강릉 부사 이름 새겨 놓기

③ 원울이재에서 부사 부임 축제하기

7. 이야기 다시 상상해 보기

① 원이 울지 않고 떠났다면?

3.23. 이괴산의 도술과 마패 서낭당

구산(성산면) 위에 올라가면 서낭당이 하나 있아, 그 질(길) 저쪽에 가면 그 서낭당 이름이 뭔가 하면 그게 마패 서낭이라 그러네야. 그 원인이 어떤고 하면 그 근처에 있는 여자가 하나 거서 삼정평(평창군 도암면 횡계리 소재)이라고 50리 가면 거우 삼정평이라는 산중이 있는데, 그기 이괴산이라고 여 아조 말엽에 가서 역모를 할려고 들어 앉아서 술(도술)을 꾸며서 술이 있는 사람이고, 그러니꺼 우턴던지 지심 방둥이라고 거 올라서 동해 바다 방어를 낚어 올래. 그런 기술을 가지고 있으니 남이 모두 속았지. 그러니 돈두 대주고 해서 기기 병정질 치고 있는데 그때에 어사가 하나 내려왔거든. 내려와서 그걸 조사할려고, 수사할려고 들어가니 혼자 인제 그게 갔는데 이괴산이가 보더니, "느(너)가 우리 조사온 기 아니냐?" 하고 가뒀네야. 옥에 가뒀아. 가둬 놓고, "내일 오시에는 너를 죽인다" 이러니 오시르 기다리고 있는데, 그 날 밤에 거서 옥중에는 여자도 있고 남자도 있고 이래. 많이 거 인제 그 피해 놓으까봐 붙잡아 가뒀거든. 그런데 여자도 나물하러 갔던 여잔 기(여자인 것이) 쉬와 그러는데, "내가 마패를 가졌는데 누가 구산역에 좀 갔다 올 사람이 없나?" 하니, "여서 내만(나가게만) 주면 가겠다"고, 그래 그 여자를 마패를 줘서, 편지를 써서 "구산역에 갔다 오라"고, 보냈거든. 보내니 그기 우떻게 그 질이 삼우렸고 거 오더 오더 기진맥진해서 서낭당 있는 데 와서 그만 죽을 지경이 되니깨, 배는 고프고 그래 놓니 거서 소리를 질렀아. 소리를 질러 놓으니 그

동네서 먼 데서 들으니, “소리 난다.” 이러고 기척 없으니, 그래 그 다음에 거 가 보니께 마패를 꺼난고(껴앉고) 어사편지를 가지고 꺼안고서 죽었거든. 그래 그 기튼날에 인제 어사가 이 산신 밑에 가서 “그렇게 됐다”고, 해서 역졸이 인(일어)나서 찾아 올라가서 오시가 못 됐네야. 그래 못 돼니 이젠 오시가 되니꺼, “죽인다.”고 하는데 그래 어사 말이, “그 저 죽이면 죽는데. 내가 평생에 글으 배워서 잘하는데 내가 평생에 써먹지 못하고 죽으니 평생에 한이네.” 하니 그러니 이괴산도 글을 잘해. 그래 운자를 넣어, “글을 지어보라.” 하니 글으 한 짝, 두 짝 한 귀, 두 귀 짓다 보니 하마 해가 오시를 넘고 석양일세야. 워서 역졸이 들어오느라고 방포 소리가 나거든. “이거 뭐 상여군이 왔나?” 이러더니 좀 있더니 아, 역졸들이 들어 달려서 그만 이괴산일 잡고 어사는 살려냈는데 이괴산이란 놈이 어떻게 술이 있는지 나중에 손으 손바닥 둘으 맞붙이고 왜못을 쳐 가지고 홍보(紅褓)를 씌워서 구산역에 나오니 짚세기 두 짝 여꿨키고(옆에 끼고) 사람은 간 곳이 없다네. 그런 술을 했는데 그서 그 댁이 “마패를 껴안고 죽었다” 해선 마패서낭이라 해.

1. 분　류 : 서낭당 이야기
2. 작품명 : 이괴산의 도술과 마패 서낭당
3. 소　재 : 서낭당, 이괴산, 역모, 도술, 어사, 역졸
4. 줄거리
   ① 이괴산이 있었다.
   ② 이괴산이 어사를 붙잡았다.
   ③ 어사가 마패와 편지를 보냈다.
   ④ 마패와 편지를 보고 역졸이 어사를 구했다.
5. 등장인물
   ① 이괴산 : 도술이 출중한 인물
   ② 어사 : 글을 잘 하는 관리
   ③ 여인 : 어사를 구하려고 힘씀
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 마패 서낭당 찾아가 보기

② 조선시대 역로 찾아보기

7. 이야기 다시 상상해 보기

① 어사가 이괴산 한테 붙잡히지 않았다면 이괴산을 붙잡을 수 있었을까?

3.24. 와룡암(기룡암)

와룡암은 구산리 앞 냇가에 있는 바위인데, 이 바위에 용이 지나간 자국이 있어 생긴 이름이다. 옛날에 용이 와룡암 앞에 있는 와룡소에서 나와 하늘로 올라가니 동네사람들이 그 모습을 보고서 "이무기가 하늘로 올라간다" 하고, 소리를 질렀다. 그랬더니 그 소리에 놀란 용이 바위에 떨어졌는데, 떨어진 곳이 너래반석이었다. 너래반석에 떨어진 용이 꿈틀거리며 다시 와룡소로 들어갔다고 한다. 그 너래반석에는 용의 자국이 머리부터 꼬리까지 완연한 모습이 드러났었는데, 병자년 포락에 머리부문이 박힌 바위는 떠내려갔고, 지금은 몸의 형체부분만 남아있다. 그 앞에 있는 소는 용이 누워 있던 소라 하여 와룡소, 또 용이 일어나 하늘로 올라 갈려고 했다고 하여 기룡소라고도 한다.

1. 분　류 : 지명 유래 이야기
2. 작품명 : 와룡암
3. 소　재 : 이무기, 바위, 와룡소
4. 줄거리
   ① 냇가에 바위가 있다.
   ② 바위에 용이 지나간 자욱이 있다.
   ③ 용이 하늘로 올라갔다.
   ④ 이무기다 소리 질렀다.
   ⑤ 용이 놀라 떨어져 와룡소로 들어갔다.
5. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 와룡소, 와룡암 찾아가 보기
   ② 와룡소, 와룡암에서 이무기 그려보기
6. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 소리 지르지 않았다면?

3.25. 한송사와 보현사

한송사는 남대천 하구 남쪽 남항진에 있고, 보현사는 보광리 선자령 밑에 있는 절인데, 신라 때 문수보살과 보현보살이 서역에서 돌배를 타고 남항진 바닷가에 와서 한송사를 짓고 같이 머물다가 "한 절에 두 보살이 있으면 안 된다"고, 하니, "그럼 어디로 가야 하느냐?" "화살을 대관령쪽으로 쏘고 화살이 떨어진 곳으로 가라"고, 하여 화살을 쏘니, 그 화살이 선자령 밑에 떨어졌다. 그래서 보현보살이 그 곳으로 가서 보현사를 지었다.

1. 분　류 : 절 이야기
2. 작품명 : 한송사와 보현사
3. 소　재 : 남항진, 돌배, 서역, 한송사, 선자령, 화살, 보현사
4. 줄거리
   ① 서역에서 돌배를 타고 두 보살이 왔다.
   ② 남항진에 한송사를 지었다.
   ③ 한 절에 두 보살이 있지 않는다.
   ④ 보현보살이 화살을 쏘았다.
   ⑤ 화살이 떨어진 곳에 보현사를 짓고 그 곳으로 떠났다.
5. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 한송사와 보현사 찾아 가보기
   ② 한송사에서 화살 쏘아 보기
   ③ 남항진에서 돌배 모양 띄워 보기
6. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 한 절에 둘이 같이 있었다면?

3.26. 뱀바위

옛날 보광리 뱀골에 잘 사는 집이 있었는데, 잘 사니 손님들이 자주 찾아올끼 아니요. 자주 찾아오니 손님 대접하기 귀찮아졌어요. 그 때 마침 지관이 이 집에 찾아오니

집주인이 하는 말이 "우리 집안에 손이 끼지 않게 해 달라"고 하나, 지관이 말하기를 "이 묘 앞에 있는 뱀바위의 혀끝을 끊어내면 손이 들지 않겠오"고 하니, 주인이 뱀바위의 혀끝을 자르니 그 곳에서 피가 났다고 해요. 그런 후 그 집은 망했고, 지금도 뱀바위에 가 보면 혀끝이 깨어져 있어요.

1. 분　류 : 풍수 이야기
2. 작품명 : 뱀바위
3. 소　재 : 부자, 지관, 손님, 뱀바위
4. 줄거리
   ① 뱀골에 잘 사는 부자가 있다.
   ② 손님이 자주 찾아오니 귀찮다.
   ③ 지관이 찾아 왔다.
   ④ 손님이 끊어지는 법을 물었다.
   ⑤ 바위의 혀를 끊어내고 망했다.
5. 등장인물
   ① 부자 : 인색한 사람
   ② 지관 : 지기를 아는 사람
6. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 연극 재현
   ② 뱀골에 있는 뱀바위 찾아가 보기
7. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 부자는 뱀바위의 혀를 끊어내지 않았으면 어떻게 되었을까?

3.27. 삼왕절 노망태

'삼왕절 노망태'란 잘 살지 못하고 가난하게 사는 사람을 일컫을 때 쓰는 이 지방의 향언이다. 예전에 성산면 보광리 삼왕에 삼왕사라는 절이 있었는데, 이 절이 가난하여 이곳에 있는 승려들이 망태기(鉢囊)를 노로 만들어 울러메고 다녔다고 한다. 바랑은 스님들이 울러메고 다니는 큰 주머니인데 이 곳에는 많이 넣지 않는다. 중은 세 가지만

소유하면 된다고 하여 옷가지 한 벌, 밥을 담아 먹는 밥그릇 하나, 신고 다닐 신발 한 짝을 넣고 다녔다. 이런 바랑은 천으로 짜 만들어야 실용성과 품위가 있는데 노나 새끼를 꼬(꼬아서) 만들면 실용성이 없다.

1. 분　류 : 속언
2. 작품명 : 삼왕절 노망태
3. 소　재 : 절, 승려, 가난, 망태기, 바랑
4. 줄거리
   ① 보광리 삼왕에 절이 있었다.
   ② 절이 가난하였다.
   ③ 스님들이 노로 만든 망태기를 메고 다녔다.
   ④ 가난한 사람을 일컫는 속언이 되었다.
5. 문화콘텐츠 구축 방안
   ① 노로 망태기 만들어 보기
6. 이야기 다시 상상해 보기
   ① 바랑 속에 다른 것을 집어 넣는다면?

Abstract

A Study on the Actual Condition and the Promotion of Rural Cultural Contents

Lee, Gyeong Hwa

Government policy on 'Building a Village', which was launched as 'Green and Experiential Tourism of Farm Village Project', has revealed noticeable problems since it emphasizes on economical aspects. 'Building a Village' requires a holistic approach which covers all the economical, sociological, and cultural aspects in order to dynamize conventional villages.

In our rural life and culture, there are traditional knowledge, national identity, authentic life style and its natural ecology. If these resources were developed to cultural goods and services, the rural could be more significant and valuable to us. The aim of this paper is to discuss the way to develop the cultural goods and services on the media containing a message.

At first, this paper argues that cultural contents demanded a rural society are for the rural, of the rural and by the rural, because that could have an effect on rural revitalization. And this study regarding the goods and services or rural as the cultural contents have examines how they make people enjoy the culture of rural.

And then we have suggested how to develop the cultural contents for rural. Firstly it needs to support the people who is willing to expressing their own

experience to cultural contents as the cultural subject. It's not matter where they live, for anyone can be a subject if they create something. Secondly, let they enjoy and express something having a message of the rural. Finally, make the rural to be a playground which a people can play creating their contents, spending their free time, doing an artistic or recreational activity and so on.

The paper concludes by arguing that more expressions in form of analog contents or digital contents like published papers, web pages, games, movies should be made by many people who have experience and recognize the value of the rural.

* Key Word : rural revitalization, cultural contents, cultural subject, cultural activity, cultural ground, experience

공모과제 12-03

강원도 '농촌문화 콘텐츠' 개발의 실태와 활성화 방안
- 강릉지역 '3개 농촌체험마을'을 중심으로 -

A Study on the Actual Condition and the Promotion of Rural Cultural Contents

2012년 11월 일 인쇄
2012년 11월 일 발행
발 행 인 : 김 종 민
발 행 처 : 강원발전연구원
(200-041) 강원도 춘천시 중앙로 5
전화 : (033)250-1310/20/30/40/70/90
FAX : (033)250-1319/1329
URL : http://www.rig.re.kr

※ 이 책에 실린 내용은 출처를 명시하는 한 자유로이 인용할 수 있으나 무단전재나 복사는 금합니다.
※ 이 연구는 본 연구원의 공식견해와 반드시 일치하는 것은 아닙니다.