

# 강원지역 영촌맷기 최종 보고서

과목	강원문화의이해
담당 교수	김세건 교수님
학과	문화인류학과
학번 / 이름	202414399 / 류민수

## 목 차

1. 서론
2. 강원도 속초의 역사
3. 속초의 역사적 형성 과정과 아바이 마을의 장소성
4. 대안 및 제안
5. 결론
6. 참고문헌

## 1. 서론

강원도 속초 지역에서 유년기를 비롯하여 20여년간 실제로 거주 및 생활하였으며, 현재까지 약 4년간 전문 MC 및 지역문화축제 기획자로 활동을 이어온 본 필자는 전국을 누비며 지역문화축제의 현장을 직접 몸으로 느끼며 가장 가까운 곳에서 지켜보았다.

강원도 지역의 지역 문화 축제는 막대한 예산을 투입하고 있음에도 축제가 끝남과 축제의 경제적 효과가 이어지지 않고 단절되는 단발성이 짙은 행사의 성격을 나타내고 있다.

본 보고서를 통해 강원도 속초의 단순한 수치적·경제적인 분석이나 상권의 활성화 같은 방안에 그치지 않고, 문화인류학적인 시점에서 강원도 속초가 가지고 있는 역사적인 가치나 주민의 구체적인 삶의 이야기를 고찰하고자 한다. 이와 같은 방법으로 표면적 관광 이미지 뒤에 숨은 실향민 역사같은 지역의 서사를 복원하며 속 가능한 로컬 축제 기획이나 게이미피케이션 모델과 어떻게 유기적으로 접목해 나갈 것인지 그 실천적인 대안을 제안하는 것에 목적을 두려 한다.

최종적으로 속초의 실향민 문화와 그를 표현하는 방식에 대한 문제점을 파악하고 그 해결방법을 알아보며, 문화인류학적인 시각과 축제 기획자의 시각을 함께 견지하여 관광객과 주민이 함께 지역의 문화와 경제를 살리는 선순환 구조를 이어갈 수 있도록 하는 구조적인 해결방안을 알아보고자 한다.

## 2. 속초의 역사적 형성 과정과 아바이 마을의 장소성

**2.1. 속초의 역사적 형성 과정과 아바이 마을의 장소성:** 단순하게 연간 방문객의 수치나 네비게이션 검색량 같은 숫자로 강원도 속초시가 가진 진정한 가치성에 대하여 모두 설명하기 어렵다. 속초의 진정한 의미의 영춘맺기를 위하여는 가장 먼저 이 도시가 가지고 있는 역사적 발자취와 그 안에서 터전을 가꾸어온 주민들의 세부적인 삶의 서사인 실향민의 문화를 깊이 들여다보아야 한다.

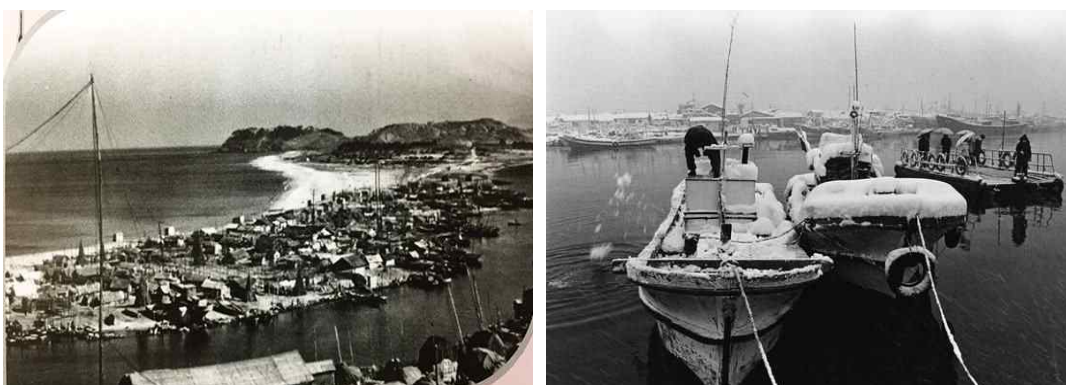
강원도 속초의 경우 분단의 역사를 가지고 있는 비극과 특이한 자연환경을 가지고 있다는 특성을 가지고 있는 대한민국의 대표적인 실향민의 도시라고 할 수 있다. 본래 속초는 조선시대까지 양양도호부 아래에 속한 작은 어촌마을에 불과했다. 지

형적으로 동해안과 이어진 천역 석호인 청초호를 품고 있어 과거 배를 안전하게 선착시킬 수 있는 선착장으로 이용되기도 하였다. 위와 같은 지리적인 이점으로 1930년대 일제강점기 동해 북부선 철도의 개통과 동시에 중요한 어업의 전진기지이자 광물의 수송에 이용되는 항구로 급부상하기도 하였다. 1950년 6월 25일, 6·25 전쟁을 거치면서 분단의 아픔을 지나온 후, 함경도 및 여러 지역에서 내려온 피난민들로 가득한 전선의 최북단과 한강 통제선 부근인 속초에 대거 정착함에 따라 급격하게 도시화가 이루어지고 1963년 속초시로 승격하는 변천사를 겪었다.



<그림 4> 1963년 속초시 승격제

이처럼 우리나라의 비극인 분단의 역사를 지남과 동시에 속초시는 대한민국에서 월남민의 도시로 대표되는 도시로 재구성되었다. 전쟁 당시 함경도 등지에서 전선의 근처인 속초로 밀려온 피난민들에게 이곳은 잠시 들렀다 돌아가는 곳이었다. 전쟁이 끝나면 다시 올라가겠다는 일념으로 당시에 아무도 살지 않았던 공간인 모래사장이었던 청호동 부근에 임시로 말뚝 따위를 박고 허술한 집을 지어 살기 시작하였다. '아바이'라는 명칭의 유래도 함경도 사투리로 '나이가 지극한 어른'을 뜻하는 말에서 시작되었다. 마을의 주민 대다수가 함경도 출신의 실향민들로 채워지면서 자연스럽게 오늘날 불리는 '아바이 마을'로 고착화되었다. 이들은 이북민이라는 핏박과 행정적인 소외, 지리적인 소외 속에서도 끈질기게 그 허술한 집과 모래땅 위에서 살아남았다.



<그림 5> 초기 속초 아바이마을 사진 자료

문화인류학적으로 바라본다면 속초와 실향민들이 모인 아바이마을의 경우 단순하게 행정적인 구역이나 지리적인 공간 중 일부로 보는 것이 아니라 '이주와 정착', '결핍 속에서 이어진 아름다운 공동체 문화'라는 키워드로 설명할 수 있는 상징적인 공간이다. 이북에 두고 온 가족에 대한 그리움과 실향의 아픔은 이들의 독특한 생활양식에서도 엿볼 수 있다. 명태나 오징어가 흔한 동해안의 특성과 함경도식 조리법이 합쳐져 만들어진 '아바이 순대나 '명태순대' 고향의 맛이 그리워 무쳐내던 '가자미식해' 등은 단순하게 지역특산물로 규정하는 것보단 이곳 실향민들이 고향이 그리워 만들어낸 '물질문화'라고 할 수 있다. 추가적으로 정월대보름마다 고향의 안녕을 기원하며 추었던 '속초사자놀이'는 단순하게 지역 특산물이 아니라 실향민들의 애환이나 생존전략을 엿볼 수 있는 문화로 볼 수 있다.

그러나 현재 매스미디어나 대중 소비 시장 속에서 소비되고 있는 속초의 이미지는 닭강정이나 대게, 감성카페 등 소비주의적인 프레임에 치우쳐있다는 문제가 있다. 강원도 속초가 가진 역사적인 가치와 실향민들이 겪어온 서사가 사장된 채로 표면적인 유희의 공간으로만 소비된다면 그 문화와 역사의 가치가 사라지는 것이 아닐까.



<그림 5> 아바이 마을의 명물이 된 아바이 순대와 가자미식해

### 3. 속초 지역축제 사례와 문제점

**3.1 설악문화제의 외부대행 문제** : 강원도 속초시는 속초문화관광재단을 설립하여 자체적인 축제의 기획 및 구성을 기대하였으나, 실제로 외부 대행사에게 거액의 용역비를 지불하여 축제의 운영의 전반을 일임하는 방식의 구조가 반복된다는 문제점이 있다. 위 과정을 통해 지역을 거점으로 활동하는 소규모 기획사와 단체, 개인은 참여의 기회를 상실하여 대행사를 통해 유입되는 인력에게 속초 지역의 예

산이 유출되는 결과를 유발한다.

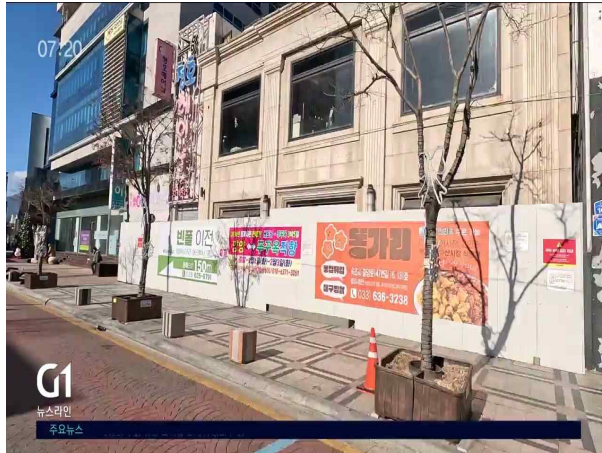


<그림 6> 25년도 강원도 속초 설악문화제 사진 중 일부

**3.2 속초 로데오 거리의 상권 침체** : 속초의 심장이라고 할 수 있는 설악 로데오 거리의 경우 25년 기준 공실률이 27%를 상회하는 것으로 나타났다. 이처럼 침체되고 있는 상황을 고려하여 속초의 지역문화 축제는 이를 해결할 수 있는 속초의 상권과의 유기적 연결과정이 필수적이나 일시적인 이벤트, 단발성이 짙은 형식으로 운영되고 있다.

<표 1> 속초시 주요 상권 지표 분석

구분	주요 지표 및 현황	경제적/문화인류학적 함의
속초 로데오 거리 공실률	27% 상회 (전체적인 상권 침체)	로데오 거리의 골목상권 침체
관광 소비 분포	특정 해안가나 대표 시장 편중	낙수효과의 부재로 지역 소상공인의 양극화 심화



<그림 7> 공실률이 높은 속초 로데오 거리 사진

**3.3.2 속초 로데오 거리 상인 인터뷰 :** 속초 로데오거리에 입점하여 10년간 가게를 운영한 상인 다수에게 실제로 인터뷰를 진행한 결과 속초에서 진행되는 지역문화 축제는 단발적인 행사에만 집중되어 있어 현실적으로 경제효과로 이어지지 않는다고 한다.

**3.4 속초 축제 장소 문제 :** 속초 실향민 축제와 같은 대규모 행사의 경우 속초의 특색을 드러내는 아바이마을 등에서 이루어지기 보다 엑스포 광장같은 특정 장소에 집약되는 문제로 로데오거리나 각 동의 골목 상권으로 인파가 유입되지 않는다는 문제가 되풀이되고 있다. 특히 실향민축제의 경우 축제의 정체성인 아바이마을에서 진행되지 않고 엑스포광장에서 진행하면서 지역의 고유 문화에 대한 서사를 살리지 못하였다는 비판도 피할 수 없었다. 이는 문화인류적인 관점으로 바라볼 때 장소성의 상실을 의미한다고 볼 수 있다. 아바이마을을 단순하게 소비되는 관광지로 바라볼 것이 아니라 고향을 잃은 실향민들이 흘려온 눈물과 그리움, 끈질긴 삶에 대한 의지가 집약된 기억의 창고이다.

이 공간이 지낸 장소적인 역사성과 주민들의 생애를 축제에 담지 않고 접근성이나 편의성인 관점으로 엑스포 광장에서 축제가 이루어짐과 동시에 실향민축제의 고유한 역사성을 잃고 다른 도시에서 이루어지는 일반적인 이벤트와 다를 바 없는 안타까운 행사로 전락해버린 것이다. 진정한 영춘맏기란 관람객이 축제와 행사라는 유희를 통하여 그 지역의 역사와 이야기를 함께 느끼고 알아가는 일련의 과정을 거칠 때 분명히 이루어진다고 생각한다. 따라서 실향민 축제가 공간의 역사성을 회복하여 핵심 서사로 내세울 필요가 있다.



<그림 8> 엑스포 광장에서 진행된 실향민 축제 사진

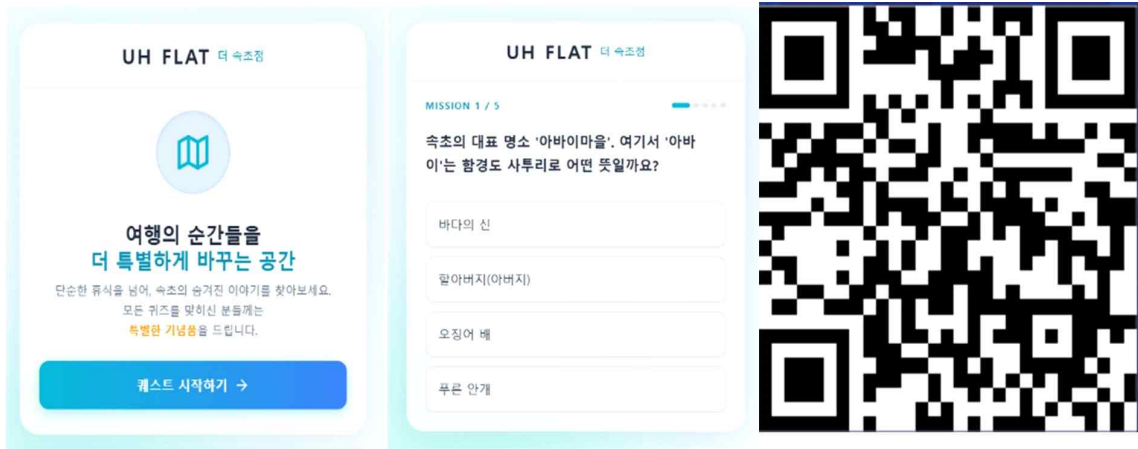
## 4. 대안 및 제안

**4.1 게이미피케이션을 이용한 스탬프 투어:** 천안 독립기념관에서 게이미피케이션 요소를 이용한 관람객 유도와 같이 속초의 지역문화 축제에서도 관람객의 동선을 골목상권과 유기적인 연계로 이어질 수 있도록 설계하는 게이미피케이션 활용이 필요하다.

<표 2> 게이미피케이션 구성요소

게이미피케이션 요소	정의	작동원리
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 미션/퀘스트</li> <li>■ 도전 과제</li> <li>■ 스토리텔링</li> <li>■ 시각적/청각적 자극</li> <li>■ 놀라움 요소</li> </ul>	학습자의 호기심과 집중을 유도하는 자극 제공	예측 불가능성과 새로움을 통해 지각적 각성을 유발하고 문제 상황을 제시하여 탐구적 각성을 자극함
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 역할 부여/아바타</li> <li>■ 실생활 맥락 연계</li> <li>■ 개인화된 경로 선택</li> <li>■ 내러티브</li> <li>■ 학습자 선택권</li> </ul>	학습 내용이 학습자의 삶과 연결되도록 설계	학습자가 의미 있는 역할을 수행하고, 자신의 경험과 연결된 맥락에서 학습하도록 함
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 점진적 난이도</li> <li>■ 즉각적 피드백</li> <li>■ 진행 상황 표시</li> <li>■ 선택권 부여</li> <li>■ 재도전 기회</li> </ul>	학습자가 성공 가능성을 인식하고 자율적으로 참여할 수 있도록 지원	명확한 목표와 단계별 성취를 통해 자기효능감을 형성하고, 실패에 대한 두려움 없이 도전하도록 함
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 보상(배지, 포인트)</li> <li>■ 성취 기록/포트폴리오</li> <li>■ 협력과 인정</li> <li>■ 경쟁과 리더보드</li> <li>■ 최종 결과물</li> </ul>	학습 결과에 대한 긍정적 감정과 성취감 제공	성취에 대한 가시적 인정과 보상을 제공하고, 사회적 상호작용을 통해 만족감을 강화함

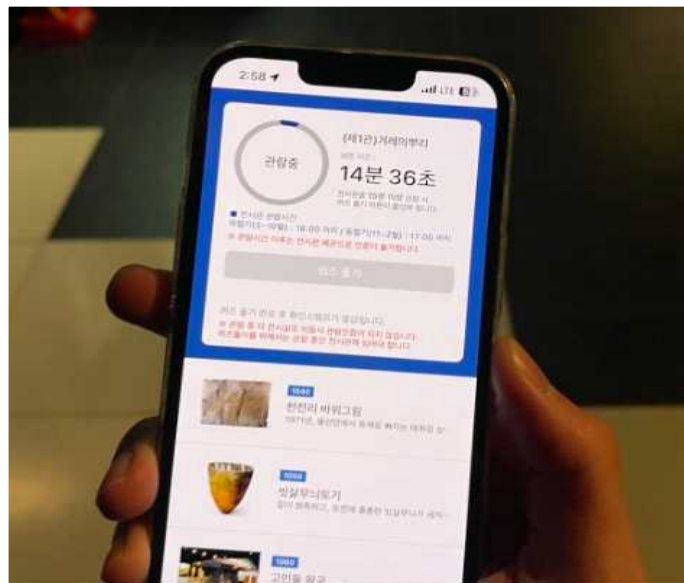
**4.1.1. 스탬프 투어의 실제 예시:** 본 필자가 운영하는 행사 기획회사 톤앤무브가 직접 'UH 플랫폼 더 속초'에서 진행한 실제 모델을 제작하였다. 아래 사진과 같이 속초를 방문한 관람객인 호텔 방문객을 대상으로 속초라는 공간과 호텔의 서사를 엮어 고유한 브랜드를 구축하고자 하였다. 필자가 실제로 강원도 속초와 연계한 행사의 게이미피케이션의 모델도 실향민의 역사와 같은 문화인류학적인 문제의식에서 시작될 수 있었다. 미션 내용 중 사진을 참고하면 "속초의 대표 명소 아바이 마을, 여기에서 '아바이'는 함경도 사투리로 어떤 의미일까요?" 와 같은 문구를 삽입한 이유는 단순하게 선물과 유희로 끝나는 것이 아니라 강원도 속초라는 곳의 화려하고 아름다운 관광도시가 되었지만, 그 이면에 함경도에서 내려온 실향민들의 애환과 역사가 존재한다는 역사와 그 사실을 자연스럽게 인지할 수 있도록 도와주는 스토리텔링 구조 중 하나라고 할 수 있다.



<그림 9> 실제로 활용한 강원도 속초와 연계한 스탬프 투어 홈페이지 및 QR 코드

## 4.1.2 게이미피케이션의 다른 사례

**4.1.2.1 천안독립기념관:** 천안 독립기념관에서는 게이미피케이션 스탬프 투어를 어플을 이용하여 진행하고 있다. 1관 거래의 뿌리부터 6관 함께하는 독립운동까지 각 장소별로 시간을 정해두어 체류하면 관련한 퀴즈를 풀 수 있는 구조로 되어있다. 퀴즈의 정답을 맞추면 그 장소의 스탬프를 받을 수 있는 수순이다.



<그림 8> 스탬프 투어 진행 사진

**4.1.2.2 광복 80주년 현충시설 스탬프 투어:** 지난 25년 8월에는 '시대를 초월한 나라사랑 이야기' 라는 명칭을 통해 전국민을 대상으로 전국에 현존하는 현충시설에 스탬프 투어를 실시한 사례도 있다. 위 스탬프 투어는 4개월이라는

짧은 기간에도 불가하고 전국 82곳의 완주자가 8명, 총 450명의 인증자를 기록하는 등 범국민적 관심을 이끌어내는 데 성공하기도 하였다.

- 스탬프 투어 코스 안내
- 독립운동 주제 현충시설

코스 주제(주제)	대표 현충시설
독립운동의 역사를 한눈에:한국 독립운동사	독립기념관, 경상북도독립운동기념관, 양산시립독립기념관 등
스스로 일어난 국권회복의 움직임: 의병전쟁	항일의병기념공원, 왕산허위기념관, 의암류인석기념관 등
국민이 주인인 나라의 시작: 대한민국 임시정부	백범김구기념관, 도산안창호기념관, 석오이동녕기념관 등
목숨을 건 나라 되찾기: 무장독립운동	박열의사기념관, 김한중의사기념관, 윤봉길의사기념관 등
독립과 자유를 향한 거래의 합성: 3·1 운동	안성 3·1운동기념관, 유관순열사기념관, 의암기념관 등
독립을 위한 다양한 길: 교육, 문화 독립운동	가람문학관, 국채보상운동기념관, 최용신기념관 등

- 국가수호 주제 현충시설

코스 주제(주제)	대표 현충시설
6·25 전쟁 최후의 보루: 낙동강 방어선을 따라	낙동강승전기념관, 해병대통영상륙작전기념관, 장사상륙작전전승기념관 등
함께 싸운 사람들: 유엔군의 흔적을 따라	유엔평화기념관, 박진전쟁기념관, 유엔군초전기념관 등
그들을 기억하고 추모하는 방법: 호국의 길을 따라	전쟁기념관, DMZ 박물관, 국립경찰박물관 등
충무공의 명예로운 후예: 바다의 수호자들을 따라	김포함상공원, 강화전쟁박물관, 독도의용수비대기념관 등

- 스탬프 투어 지도



<그림 10> 광복 80주년 기념 현충시설 스탬프 투어 지도

## 4.2 거버넌스 모델 제안

4.2.1 지역 인력 할당제도 : 행사 대행 및 기획 참여 조건에 '속초시 혹은 강원도 행사 기획사 및 지역 활동 예술인 참여 지분 70% 이상' 같은 정확한 규정을 적용시

킬 필요가 있다.

**4.2.2 양성 과정** : 속초시청과 속초문화관광재단이 협력하여 속초시 내에서 성장하고자 하는 청년 기획자를 교육하고 양성하여 이들과 지역 축제의 전반을 함께 구성하는 선순환 구조가 필요하다.

## 5. 결론

결론적으로 본고에서 함께 알아본 속초와의 진정한 영촌 맺기란 단순하게 화려하  
기만 한 관광적인 지표를 분석하거나 단발적인 이벤트를 기획하는 것을 넘어서 강  
원도 속초와 실향민, 아바이마을을 안은 그 공간에 살아온 주민들의 이야기와 역사  
를 진정으로 이해할 때 비로소 완성된다고 할 수 있다.

조선시대 작은 포구에서 시작하여 한국전쟁을 거친 후 아픈 현대사의 비극을 뒤로  
하고 함경도의 실향민들이 어떻게든 살아가려는 의지와 강인한 생명력을 바탕으로  
다져진 속초와 아바이마을은 속초의 고유의 정체성이라고 할 수 있다. 그러나 오늘  
날 미디어에서 소비하는 속초의 이미지는 아바이마을의 지역적 서사와 역사, 실향  
민들의 아픔이 묻은 역사는 사장된 채로 단편적인 인기와 유희의 프레임에 갇혀있  
다. 이러한 '장소성의 상실'은 결국 지역과 지속적인 관광의 생명력을 단절시키는  
결과를 초래할 것이다.

본 연구는 강원도 속초 출신이자 지역문화 축제 기획자의 데이터를 바탕으로 속초  
의 지역문화 축제의 문제점에 대한 하나의 해결방안을 제안한다. 속초의 지역문화  
축제가 단발적인 행사에 그치지 않고 속초의 골목상권에 실질적인 낙수효과를 안겨  
줄 수 있는 모델을 제안하는 것을 목적으로 두었다.

천안 독립기념관에서 시행하고 있는 스탬프 투어의 사례에서 알 수 있듯, 결국 게  
이미피케이션 기법을 이용하여 장소를 찾은 관람객에게 적절한 보상을 주어 관람  
공간으로 직접 불러들일 수 있었다. 지역문화 축제에서의 게이미피케이션은 이처럼  
지역문화의 이야기를 퀴즈, 스토리텔링, 보상을 이용하여 관람객이 직접 능동적으로  
참여하고 진행할 수 있다는 점에서 유명 연예인이나 가수의 무대로 일시적인 관람  
객을 불러들이는 방법보다 장기적인 측면으로 보았을 때 발전한 혁신적인 기법이라  
고 생각한다.

다만 이러한 인증이 필요한 스탬프투어나 퀘스트의 경우 작은 흥미를 끌 수는 있  
으나 그저 속초의 지역문화의 이야기를 사유하는 것이 아니라 인증 정도의 수단으

로 이용할 수 있다는 문제가 있다. 이는 향후 지역문화 축제의 기획과정에서는 단순한 미션의 참여의 완수로 보상을 주는 단순한 방식을 넘어, 속초지역의 고유한 역사와 서사, 지역 주민들의 생활양식을 관람객이 자연스럽게 이해할 수 있는 스토리텔링 구조가 확립되어야 한다는 점을 확고히 해야한다.

또한 최근 화두에 오른 설악문화제의 외부 대행 논란에서 엿볼 수 있듯, 지역문화 축제가 특정 업체의 돈벌이 수단이 되는 것이 아니라 지역업체와 재단, 지역 소상공인 모두 하나가 되어 하나의 축제를 만들어가는 데 목적을 두어야한다고 느꼈다. 이런 과정을 통하여 속초의 지역문화 축제가 장기적으로 진정한 의미의 로컬 플랫폼으로 거듭나기를 바란다.

## 6. 참고문헌

### 6.1 논문

김인섭. (2019). 지역 문화 축제의 현황과 활성화 방안 : 속초시 실향민문화축제를 중심으로 [석사학위논문, 성공회대학교].

편집부. (2012, 10). 지역축제 강원 속초시 설악문화제 : 가을 설악의 아름다움과 거리예술의 흥겨움이 만나는 축제. 월간 공공정책, 84, 42-45.

최승혜, 김다빈, 오샛별, 유정숙. (2025). 테마형 과학관 문화행사 개발 및 운영에서의 게이미피케이션 효과성 분석. 한국과학예술융합학회, 43(4), 349-365.

이경우. (2020). 설악문화제의 지역경제 파급효과 분석 [석사학위논문, 중앙대학교]. <http://www.riss.kr/link?id=T15658016>

남정은, 박종욱, 우성주. (2019). 게이미피케이션의 디지털 박물관 교육 적용 방향성에 관한 연구. 박물관 교육, 3, 5-28.

### 6.2 기사

박주석, 설악문화제 외부 대행 논란... 재단 설립 취지 무색, **강원도민일보**,  
2025.10.08.

윤길중, "축제 열리면 장사가 더 안 된다"...속초시 축제 남발에 시민들 피로감,  
**설악투데이**, 2025.

### **6.3 홈페이지**

천안 독립기념관 공식 홈페이지

[독립기념관](#)