

주5일 근무제 실시예 대비한

## 충남관광정책 대응방안 워크숍

2003. 12

- 일시 : 2003년 12월 18일(목) 10:30~13:00
- 장소 : 온양관광호텔 다이아몬드홀(3층)
- 주최 : 충남발전연구원
- 후원 : 충청남도

## 행 사 일 정

- ◆ 등록 및 안내 10:00 ~ 10:30
  
- ◆ 개 회 식 10:30 ~ 10:45
  - 국 민 의 례
  - 개 회 사 오제직 충남발전연구원장
  - 격 려 사 이명수 충청남도 행정부지사
  
- ◆ 좌 장 인 사 한범수(경기대학교 교수) 10:45 ~ 10:50
  
- ◆ 주 제 발 표
  - 제1주제 : “주5일 근무제 도입과 중앙정부의  
관광정책 추진방향” 10:50 ~ 11:20  
이 훈(한양대학교 교수)
  - 제2주제 : “주5일 근무제에 대비한 충청남도의  
관광여건과 대응전략” 10:50 ~ 11:20  
이인배(충남발전연구원 연구위원)
  
- ◆ 자 유 토 론 10:50 ~ 11:20
  
- ◆ 종 합 정 리 10:50 ~ 11:20
  
- ◆ 폐 회

# 목 차

## I. 개회식

### ○ 개 회 사

## II. 주제발표 .....1

- 제1주제 : “주5일 근무제 도입과 중앙정부의 관광정책  
추진방향” .....1

이 훈 (한양대학교 교수)

- 제2주제 : “주5일 근무제에 대비한 충청남도의 관광여건과  
대응전략” .....27

이인배 (충남발전연구원 연구위원)

# 개 회 사

추운 겨울 날씨와 바쁜 일정에도 불구하고 오늘 행사에 참여해주신 이명수 행정부지사님을 비롯한 내외빈 모든 분들께 감사의 말씀을 드립니다.

정부는 얼마 전 2004년부터 주5일 근무제 실시를 단계적으로 추진하기로 정하고 세부적인 시행지침을 내놓은 바가 있습니다. 이에 따르면 내년부터 상당수 근로자들이 주5일 근무를 할 예정이고 나머지는 늦어도 2005년도까지는 주5일 근무제가 정착될 것으로 보입니다.

따라서 이 제도가 본격 시행되면 국민들의 여가시간의 확대로 관광에 대한 관심 및 수요가 엄청나게 증가 될 것으로 보입니다.

이같은 주5일 근무제는 우리 충남지역의 관광산업에 획기적인 발전을 가져옴은 물론 내년도부터 본격 추진되는 내포문화권 개발사업이 순조롭게 진행되리라 확신합니다. 우리 충남지역은 서해안고속도로 개통과 더불어 한반도의 중심축(中心軸)으로 자리잡고 있고, 수도권 배후지역으로 전국에서 가장 주목받고 있습니다. 이같은 지리적인 여건은 인구밀집지역인 수도권은 물론 호남권과 인근 국가인 중국 등 동북아시아의 관광객들이 급증할 것으로 예상됩니다.

이는 바야흐로 「충남의 관광 중흥기(中興期)」를 맞이하고 있다고 해도 결코 과장된 표현은 아닐 것입니다. 실제로 신문이나 방송 등 언론들도 충남관광의 비전이나 개발가능성에 대해 심도 있게 보도하고 있는 등 예전보다는 다른 모습을 볼 수 있습니다.

이제 우리 충남은 지방화시대와 더불어 세계화·국제화를 목표로 한층 더 노력해야 함과 동시에 관광화에 더욱 힘써야 합니다. 지방 스스로가 「관광화 전략」을 수립 추진함으로써 새로운 환경의 변화에 능동적으로 대응하고 지속적인 지역발전과 지역경쟁력 강화를 이루어 내는 일이라고 생각합니다.

이러한 주변 환경에 대비하기 위해 충남발전연구원은 오늘 “ 주5일근무제에 대비한 충남관광정책 대응 방안” 이란 주제로 워크숍을 개최하게 되었습니다. 특히 오늘 주제를 발표해주실 이훈교수와 이인배연구위원의 발표내용은 효과적인 충남의 관광화 전략을 모색하기 위한 귀중한 자료가 될 것으로 사료됩니다. 이러한 시점에서 오늘의 토론은 매우 중요한 의미를 갖고 있다고 생각하며 특히, 관광의 도시 아산에서 이러한 행사를 개최하게 되어 더욱 뜻깊은 자리가 될 것입니다.

다시 한번 오늘 행사에 지대한 관심을 가지고 참석해주신 이명수행정부지사님을 비롯한 내외빈 여러분과 좌장을 맡아주실 한범수 교수님, 그리고 주제발표를 해주실 이훈교수님과 이인배연구위원님에게도 거듭 감사의 말씀을 드립니다.

감사합니다.

2003. 12. 18.

충남발전연구원장

오제직

1주제

“주5일 근무제 도입과 중앙정부의  
관광정책 추진방향”

이 훈  
(한양대학교 교수)

# 주5일 근무제 도입과 중앙정부의 관광정책 추진방향

이 훈  
(한양대학교 교수)

## 1. 서론

사람은 삶과 문화를 위한 여유를 필요로 하며, 그러한 공간과 시간 속의 여가활동을 통해 자아실현과 개인적인 삶의 만족에 도달한다(이훈, 2001; Kelly & Godbey, 1992). 따라서 자유로운 여가시간의 영역은 인간존재를 위해 노동시간의 영역과 함께 필연적으로 공존해야 한다(김문겸, 1993; Rojek, 2000). 이러한 맥락에서 볼 때, 근로시간 단축이라는 한국 사회의 주5일 근무제 도입은 여가의 역사적 발전에 대한 의미를 지니고 있으며, 경제적·사회적 토대의 변화와 함께 사람들의 활동에 영향을 미칠 것으로 여겨진다. 즉, 주5일 근무제는 현대 한국인에게 ‘시간주권’의 회복과 ‘삶의 질’ 향상을 가져올 것이며, 한국인에게 노동중독증에서의 탈피라는 성격과 의미를 지닌다(강수돌, 2001).

여가·관광·문화 분야에 있어서도 변화가 있을 것으로 기대되는데, 주5일 근무제에 대해 연구자 및 연구기관의 보고서들은 앞으로의 여가형태는 가족 유대형, 능동적 자기개발형, 체험형 소비 중심으로 변화될 것이라 예측하고 있다(이지평·오정훈·송태정, 2000; 삼성경제연구소, 2001; 이훈, 2001; 양성인, 2002). 특히 주5일근무제는 제약요건 중에서 ‘시간’이라는 ‘구조적 요소’를 완화함으로써 여가활동참여를 활성화하는 요인으로 작용할 것으로 판단하고 있다(이훈, 2001; 정란수·정철, 2002).

주5일 근무제로 인한 관광여가활동의 확대현상에 효율적이고 긍정적으로 대처하고 능동적·생산적 활동으로 이끌어 내기 위한 거시적인 관광정책에 대한 노력이 필요하다. 본 연구에서는 주5일 근무제로 인한 관광여가분야의 변화에 대비하기 위해 정부차원에서 필요한 정책안을 검토하려 한다.

## II. 주5일근무제와 관광여가 패턴의 변화

정책개발을 위해서는 우선 주5일 근무제로 인한 관광여가분야 변화의 흐름과 방향에 대해 분석할 필요가 있다.

우리 사회에서 논의되고 있는 주5일 근무제는 법정 근로시간이 주당 44시간에서 40시간으로 줄어드는 것을 의미하는 것만이 아닌, 임금 및 휴일·휴가제도 등 노무에 대한 제반사항을 개선하는 노동 시장과 연계된 전반적인 사회시스템 변화를 의미한다(박웅, 2002; 한국근로시간제도연구소, 2002). 주5일 근무제가 인간의 여가에 영향을 줄 수 있는 있을 것이라는 이론적 배경은 여가 제약 이론 중에서 시간이라는 구조적 제약 요소가 완화되는 것에서 기인한다. 여가 제약 이론은 1980년대, Crawford & Godbey(1987)와 몇몇 학자들에(Jackson, 1990; Crawford, Jackson & Godbey, 1991) 의하여 하나의 모델로 정립되게 되었다. 국내에서도 최근까지 여가시간을 포함한 여가 제약 이론을 사용하여 개인의 여가 선호 및 참여 제약에 관한 연구(이철원·조상운, 2001; 표영희·김양례, 2001; 이승구, 2002)가 진행되고 있다.

라이프스타일(lifestyle)은 한 사회에서 각 개인들이 나타내는 독특한 생활양식을 뜻하며(채서일, 1992; Lazer, 1963), 그 사회 구성인들의 생활 또는 소비하는 유형을 보여준다(박성연, 최신애, 2000; Engel, Blackwell, & Miniard, 1990). 주5일 근무제와 여가와와의 관계에 대하여 선행연구에서는 여가시간의 변화와 함께 여가패턴의 변화도 예상하고 있다(<표 1> 참조). 2000년 통계청의 생활시간조사에 의하면 여가활동 중 'TV시청'이 62.7%, '휴식 또는 수면'이 70.7%, '가사잡일'이 33.5%, '사교관련' 32.3%, 그리고 '가족과 함께'가 22.8% 순으로 나타났으며 창작적 취미(3.2%)나 스포츠(8.0%)는 낮게 조사되었다(통계청, 2001). 하지만 주5일 근무제가 시행되면 희망하는 여가활동으로 주말여행이 현재 1.7%에서 21.5%로, 등산·낚시는 2.3%에서 10.2%로 늘어나는 반면, TV 시청/비디오 감상은 28.6%에서 2.1%로 감소할 것으로 조사되었다(체육과학연구원, 2001). 전체적으로 다른 연구자들(이훈, 2001; 삼성경제연구소, 2001, 2002; 이지평 외, 2002)도 가족형 여가증대, 문

화교육·교양산업의 성장, 엔터테인먼트 활성화, 체험형 여가시설 확대 등을 예측하고 있다.

<표 1>주5일 근무제 시행에 따른 여가 변화

구 분	주 요 내 용
이지평·오정훈·송태정(2000)	휴식 위주에서 취미, 자기개발 등 보다 적극적인 형태로 변화, 엔터테인먼트, 문화·교양 교육 산업의 성장
삼성경제연구소(2001)	기업에서는 30-40대 남성, 중·고등학생 목표 마케팅 추진, 복합 엔터테인먼트 사업 강화 제안
이훈(2001)	주5일 근무제 시행 후 자기개발형 여가, 도심·자연 여가 스포츠 활동 증가 및 가족 중심 여가 활동 전환
양성인(2002)	스포츠 부문, 취미교양 부문, 관람감상 부문, 관광행락 부문, 놀이오락 부문 여가활동 증가
한국갤럽조사연구소(2002)	직장인 휴일 활용은 가족 동반 여가 및 여행·취미생활 증대 예상
삼성경제연구소(2002)	가족 유대 강화, 휴식오락 선호, 체험형 소비 일반화, 학습기회 증가, 복수직업 보유, 야외활동 강화, 매니아의 활동 활발 기대

## 1. 여가제약요건의 완화

### 1) 여가인구의 증가

여가활동인구의 증가를 단순증가방식에 의해 추정할 바에 따르면, 주 5일 근무제로 인해 여가인구는 2002년 15백만 이상, 2003년 약 29백만, 2004년 50백만 이상 등 2007년 까지 순수증대효과는 302백만 명에 이를 것으로 예측되었다(이강욱, 2001). 일본 역시 1987년 주5일 근무제 입법화되어 1997년까지 도입이후에 국내관광객이 1차년도 12%, 2차년도 21%, 3차년도 21%, 4차년도 17%, 그리고 5차년도 17% 증가(김상태, 2001) 되었다.

<표 2> 주 5일 근무제에 따른 국민국내관광예측(2002~2007)

(단위: 백만명)

구 분		2002	2003	2004	2005	2006	2007	합계
국민국 내관광 예측	숙박	149.8	159.9	175.9	188.2	197.6	205.6	1,076.9
	당일	165.4	180.3	198.3	212.2	222.8	231.8	1,210.8
	계	312.1	340.2	374.2	400.4	420.4	437.3	2,284.6
주5일근 무제순 수효과	숙박	2.6	7.5	18.2	25.0	28.7	30.8	112.7
	당일	12.9	21.3	32.5	39.3	42.6	43.9	192.5
	계	15.5	28.8	50.7	64.3	71.3	74.6	302.1

자료: 이강욱, 2001

## 2) 여가여행의 증가

주5일 근무제 시행을 통해 당일관광에서 1박2일, 2박3일, 3박4일 등의 비교적 장기 국내여행과 숙박여행이 증가할 것으로 예측된다. 이 같은 변화는 여가여행거리(distance)에서도 비교적 먼 지역까지 확대되는 현상을 가져올 것으로 생각된다. 따라서 전국적으로 특히 전남, 경남 등 비교적 수도권에서 먼 지역이나 교통이 불편한 오지 또는 남해와 서해의 도서지역 등에 대한 방문도 상대적으로 증가할 것으로 기대된다.

<표 3> 관광여행 목적지(1999/2001)

(상위 3위, %)

구 분	숙박관광여행		당일관광여행	
	2001년 (n=2,884)	1999년 (n=2,529)	2001년 (n=3,453)	1999년 (n=4,749)
1위	강원(28.1%)	강원(26.3%)	경기(22.6%)	경기(15.2%)
2위	경북(11.6%)	경북(11.5%)	경북(13.0%)	경북(15.1%)
3위	경남(10.4%)	경남(11.1%)	서울(10.7%)	경남(11.7%)

주: 응답기준(Response Base) 자료 : 한국관광공사(2002)

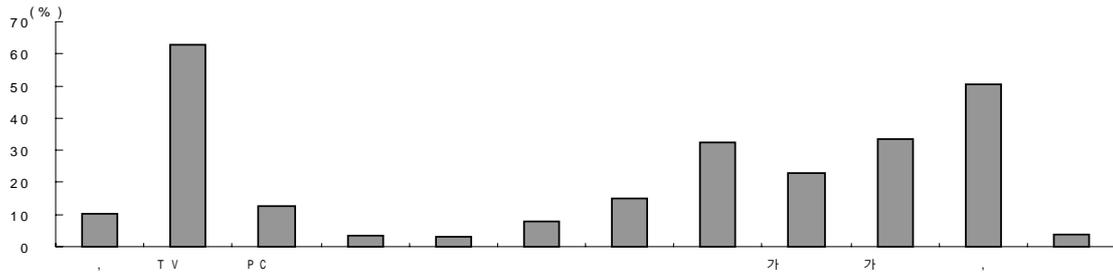
2001년과 1999년도 우리나라 국민들이 숙박관광지로 가장 선호한 곳으로 강원 지역이 1위를 차지하였으며, 경북, 경남 순 이었다(한국관광공사, 2002). 충남의 경우는 1999년 5.2%, 2001년 7.4%로 늘어나고 있다. 이러한 선호도도 주5일 근무제가 확산됨에 따른 지역의 관광수용태세에 따라 변화될 가능성이 있다.

반면 해외여행은 주말을 이용한 3박4일, 4박5일 등의 비교적 단기여행이 증가할 것으로 예측하고 있다. 일본에서도 이미 해외여행객이 90년 1000만, 99년 1,650만명이었으며, 주5일 근무제 도입이후 개인, 가족, 소규모 그룹에 의한 FIT 증가를 보이고 있다. 중국의 경우도 국내여행객이 해마다 20% 가까이 증가하고 해외여행객은 40% 증가하는 것으로 분석되었다(김상태, 2001; 이강욱, 2001).

## 2. 적극적 여가활동으로 전환

노동시간의 단축으로 인한 육체적 정신적 피로의 완화는 여가활동에서도 휴식에 집중되었던 소극적 여가활동을 적극적 활동으로 전환시키리라 분석된다. 2000년

통계청의 생활시간조사에 의하면 한국인의 여가활동 중에서 TV시청이 62.7%, 휴식 또는 수면이 50.7%, 가사잡일에 33.5%, 사교관련 32.3%, 가족과 함께 22.8% 순으로 나타나고 있으며, 창작적 취미(3.2%)나 스포츠(8.0%)의 비중이 상당히 낮은 것으로 조사되었다(통계청, 2000). 따라서 현재 대부분의 여가활동은 TV나 휴식 또는 수면에 집중된 소극적인 활동에 그치고 있다.



자료: 통계청, 2000년 사회통계조사보고서, 2001.

<그림 1> 한국인의 여가 및 문화활동비율(2000)

하지만 주5일 근무제가 시행된다면 국민들의 희망여가활동은 적극적인 활동으로 전환될 것이다. 설문조사에 의하면 주말여행은 1.7%에서 21.5%로, 등산 및 낚시는 2.3%에서 10.2%로 늘어나는 반면, TV시청/비디오감상은 28.6%에서 2.1%로 감소하는 것으로 조사(체육과학연구원 조사, 2001, 7)되었다. 즉 주말여행과 등산 및 낚시에 대한 적극적 여가활동이 증가하는 반면 TV/비디오 감상들의 소극적 여가는 감소할 것이라는 분석이다.

이러한 결과는 Dumazedier(1974)가 제시한 여가의 3가지 측면 중에서 주5일 근무제를 통해 각 개인의 여가활동은 휴식의 기능보다도 상대적으로 엔터테인먼트와 자기개발을 위한 여가활동의 영역이 강조되리라는 것을 보여준다.

### 1) 자기개발형 여가중심으로 전환

주5일 근무제로 확보된 시간은 지적자기실현 욕구를 충족시키기 위한 활동을 추구하게 될 것이다. 문화교양 활동과 지적문화여행, 자기교육과 실현을 위한 프로그램이나 상품들에 대한 소비가 증가할 것이고, 한편 여행에서도 스스로 자신의 지적욕구를 실현시킬 수 있는 상품을 설계하는 현상이 나타날 것이다(김상태, 2001; 이강욱, 2001). 또한 개성적이고 목적지향적이며 테마를 갖는 여가여행유형으로서

역사문화관광, 체험관광, 환경친화적 생태관광 등 시간과 지식 등을 기본전제로 차별성이 높은 관광유형의 등장이 예견된다.

## 2) 도심과 자연 여가스포츠 활동 증가

기분을 전환하며(entertainment) 건강과 활력을 일으키는 활동, 그리고 모험과 신나는 체험여가를 추구해 나가는 복합형의 활동들이 늘어날 것이다. 주말휴일동안 여가스포츠활동이 증가하고, 도심과 주변의 여가스포츠활동 뿐만 아니라 자연자원을 배경으로 한 모험과 체험에 중점을 두는 래프팅, 트레킹, 스킨스쿠버 다이빙, 행글라이딩, 암벽타기, 번지점프 등 관광과 스포츠가 결합된 여가관광상품(김상태, 2001; 이강욱, 2001)에 대한 수요가 많아질 것이다.

## 3. 여가활동으로 인한 친밀성확대

### 1) 가족중심의 여가활동으로 전환

이미 관광의 추세는 가족단위 관광이 증가하고 있다(문화관광부, 2000). 주5일 근무제는 이러한 현상을 촉진시켜주는 제도적 장치가 될 것이다. 주5일 근무제의 파급은 학교제도에도 영향을 미치게 되어 주5일 수업으로 전환하게 된다. 따라서 토요일부터 아이들과 함께 여가활동을 즐기려는 가족중심여가의 추세가 증가할 것으로 보인다(김승택, 2001). 또한 가치관에서도 가족지향형으로 변화해감에 따라 직장 중심에서 가족중심문화로 바뀌고 여가도 가족단위 활동(등산, 스포츠, 문화여가활동, 동호회모임)이 활성화될 것이다(주간동아, 2001).

최근 2003년 조사(이훈, 2003)에 따르면, 주5일 근무자와 주6일 근무자, 그리고 격주 근무자 사이에 여가시간의 차이는 주로 토요일에 나타나고 있으며, 이로 인한 여가활동의 총량에서도 차이가 나타나는 것으로 분석되었다. 즉, 주5일 근무제를 하는 사람들의 경우 토요일 여가와 여가활동총량이 증가했음을 보여준다. 또한 주5일 근무자의 경우 다양한 여가활동을 더 많이 하고 있는 것으로 분석되었다. 하지만 아직 과도기적인 상황에서 관광활동 등이 두드러진 차이를 보이지는 않고 있어, 여가시간에 비례하는 관광인프라와 경제적인 관광활동 제공을 위한 정책적 노력이 필요한 것으로 판단된다.

<표 4> 직장인의 여가시간 및 여가활동 총량에 대한 분산분석 결과

구분	주6일 근무	격주 근무	주5일 근무	F	p-value
평일 여가시간	2.75 A	2.63 A	2.33 A	1.177	.310
토요일 여가시간	4.85 B	5.62 A	6.20 A	6.422	.002**
일요일 여가시간	7.44 A	7.95 A	7.71 A	.316	.729
여가활동 총량	2.42 B	2.51 AB	2.59 A	5.399	.005**

주: 평일·토요일·일요일 여가 단위는 1일당 여가시간 평균(時/日), 여가활동 총량은 여가활동 항목 총합의 평균값, DMR-test(Duncan multiple range test), LSD 사용, \*: p<0.05, \*\*: p<0.01에 근거한 평균의 차이를 A, B, C로 구분하여 표기함

<표 5> 여가활동 항목의 요인분석 및 분산분석 결과

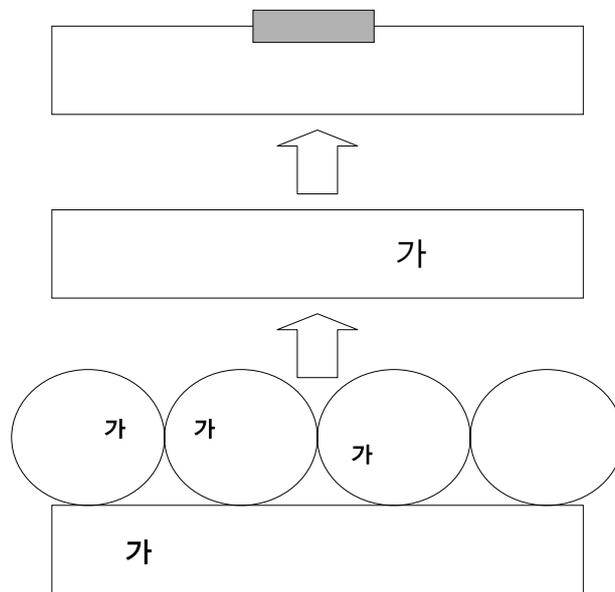
여가활동 항목	요인분석 결과				가설(H <sub>0</sub> )검증 결과			
	요인 적재량	고유값	분산 (%)	신뢰도 (Alpha)	주6일 근무	격주 근무	주5일 근무	p-value
<b>요인1</b> 관광위락 여가 관광(1박 이상의 숙박) 단일여행 스포츠 관람 놀이터 및 공원 방문 외식 박물관, 미술관, 전시회 방문	.770 .722 .560 .522 .488 .457	3.213	9.449	.7978	<b>2.67(B)</b> 2.26(A) 2.59(A) 1.72(A) 2.04(B) 2.88(B) 1.87(B)	<b>2.86(AB)</b> 2.35(A) 2.78(A) 1.90(A) 2.33(A) 2.92(B) 2.00(AB)	<b>2.95(A)</b> 2.44(A) 2.65(A) 1.91(A) 2.27(AB) 3.21(A) 2.27(A)	<b>.026*</b> .447 .352 .138 .028* .031* .009**
<b>요인2</b> 교제 및 쇼핑 여가 영화, 연극 감상 쇼핑 커피숍에 가서 친구들과 대화 데이트 및 교제활동	.752 .697 .641 .571	2.515	7.396	.6626	<b>2.87(B)</b> 3.06(B) 2.77(A) 2.53(A) 3.10(B)	<b>3.09(A)</b> 3.33(A) 2.83(A) 2.78(A) 3.45(A)	<b>3.09(A)</b> 3.30(AB) 3.03(A) 2.58(A) 3.44(A)	<b>.015*</b> .039* .151 .156 .031*
<b>요인3</b> 모임 및 DIY 여가 DIY(자기수공) 친구, 친지 방문 동호회, 동창회 모임 자녀와 놀거나 가족끼리 대화 산보, 산책	.630 .593 .558 .520 .457	2.473	7.273	.6619	<b>2.32(B)</b> 1.85(A) 2.55(B) 2.38(B) 2.64(A) 2.20(B)	<b>2.42(B)</b> 1.83(A) 2.72(AB) 2.59(AB) 2.60(A) 2.35(B)	<b>2.65(A)</b> 1.98(A) 2.98(A) 2.79(A) 2.80(A) 2.71(A)	<b>.001**</b> .542 .003** .013* .424 .001**
<b>요인4</b> 건강 및스포츠 여가 운동, 헬스 등의 건강 활동 각종 스포츠활동	.804 .793	2.174	6.394	.7566	<b>2.19(B)</b> 2.39(B) 1.99(B)	<b>2.52(A)</b> 2.64(AB) 2.40(A)	<b>2.55(A)</b> 2.70(A) 2.39(A)	<b>.005**</b> .062 .002**
<b>요인5</b> 교양문화 여가 카지노, 경마 등의 경쟁게임 교양강좌, 야간강좌 창작, 예술, 공작활동 문화관광행사에 참석 각종 수집활동 장기, 바둑	.752 .493 .492 .476 .475 .453	2.149	6.321	.7065	<b>1.95(B)</b> 1.32(A) 1.65(A) 1.75(B) 1.93(B) 1.54(A) 1.53(A)	<b>1.99(AB)</b> 1.28(A) 1.72(A) 1.75(AB) 2.13(AB) 1.53(A) 1.52(A)	<b>2.12(A)</b> 1.39(A) 1.79(A) 2.00(A) 2.21(A) 1.48(A) 1.73(A)	<b>.125</b> .573 .483 .095 .034* .853 .165
<b>요인6</b> 소일 및 사회활동 여가 잡지와 신문 음악감상 특서 종교, 사회, 자원봉사활동	.667 .630 .551 .313	2.108	6.201	.5404	<b>2.59(A)</b> 2.57(A) 2.96(A) 2.74(A) 2.11(A)	<b>2.55(A)</b> 2.43(A) 2.93(A) 2.77(A) 2.06(A)	<b>2.70(A)</b> 2.70(A) 3.02(A) 2.95(A) 2.15(A)	<b>.349</b> .174 .887 .275 .897
<b>요인7</b> 휴식 여가 잡 TV 시청, 라디오 청취 집에서 휴식	.708 .707 .701	1.930	5.677	.6145	<b>3.33(A)</b> 3.12(A) 3.38(A) 3.48(A)	<b>3.30(A)</b> 3.14(A) 3.25(A) 3.51(A)	<b>3.29(A)</b> 2.95(A) 3.26(A) 3.67(A)	<b>.940</b> .455 .492 .336
<b>요인8</b> 음주가무 여가 술집이나 나이트클럽 노래방	.786 .387	1.683	5.495	.4262	<b>2.58(A)</b> 2.68(A) 2.49(A)	<b>2.65(A)</b> 2.76(A) 2.53(A)	<b>2.49(A)</b> 2.50(A) 2.48(A)	<b>.546</b> .371 .937
<b>요인9</b> 온라인 여가 인터넷 컴퓨터(비디오) 게임	.774 .677	1.480	4.358	.4741	<b>2.96(A)</b> 2.71(B) 3.21(A)	<b>3.18(A)</b> 3.04(A) 3.33(A)	<b>3.09(A)</b> 3.09(A) 3.09(A)	<b>.150</b> .013* .450

주: DMR-test(Duncan multiple range test), LSD 사용, \*: p<0.05, \*\*: p<0.01에 근거한 평균의 차이를 A, B, C로 구분하여 표기함

### Ⅲ. 주5일 근무제 대비 관광여가 정책대안 개발

#### 1. 문화관광부의 건전여가문화 활성화 정책방향

문화관광부는 주5일 근무제를 대비하여 건전 여가문화 활성화 대책을 모색하고자 하였다. 기본적인 정책방향은 여가의 중요성에 대한 사회적 인식을 확산시켜 주5일을 통한 시간의 확대가 자기계발과 재창조의 기회가 될 수 있도록 정책을 구상하고자 하였다. 이를 위해 기본적인 범주로는 국민 여가인프라 조성, 여가프로그램 개발 및 보급, 소외계층 여가활동 지원, 법·제도 개선을 통해 건전하고 생산적인 여가문화 활동을 이끌어 내고자 한다. 이러한 정책의 최종 목표는 국민의 창의력을 제고하고 삶의 질을 향상시키려는 취지이다(그림 2). 이를 위해 문화관광부에서는 그동안 주5일 대비 TF를 구성하여, 관광, 청소년, 문화예술, 체육분과별로 정책과제를 논의하고 이 후 전체적인 내용을 정리하여 정책대안을 구성하고자 한다.



<그림 2> 건전 여가문화 활성화 정책목표

## 2. 주5일 근무제 대비 관광 정책개발의 일반적 사항

일반적으로 필요한 관광정책의 내용을 설명하면 다음과 같다.

### 1) 증가되는 여가인구를 수용하기 위한 여가관광산업의 진흥정책 필요

사회적 욕구인 여가를 향유하고자 하는 수요가 급격히 증대하면서 이를 수용할 수 있는 산업체계의 확립이 요구된다. 따라서 관광숙박업, 여행업, 유원시설업, 관광객이용시설업과 스포츠에 관련된 산업들에 대해 관광진흥기금의 확대를 포함한 적극적 정책지원이 필요하다.

### 2) 여가관광자원 개발 방향의 변화필요

여가관광개발 방식에 변화가 요구되는데, 우선 관광객의 특정장소 집중과 부적절한 행동으로 부정적인 영향이 증가될 가능성이 예견되고 있어 특정지역 중심에서 소형분산개발로 변화하는 것이 필요하다. 또한 테마형 관광지, 지역단위 문화시설/저비용의 생활권 청소년 체육시설 등 복합문화공간(강원개발연구원, 2001; 삼성경제연구소, 2001; 이강욱, 2001)을 확충할 필요가 있다.

또한 이러한 자원개발방식과 함께 주말 관광지에 이르는 교통접근방식에 대한 연구와 대안들이 마련되어야 한다. 한편 국민여가 인프라 구축 및 확충을 통해 국민의 삶의 질을 향상시키며 동시에 관광 자원화하는 여가레크레이션 육성모델의 도입(강원개발연구원, 2001)도 고려할 필요가 있다.

### 3) 공공여가시설 활용과 저비용 여가시설의 확대

여가관광프로그램의 확충과 공공 공간의 활용이 필요하다. 가족이 함께 할 수 있는 교육적이며 즐거운 문화답사와 탐방프로그램 또는 생태체험프로그램들이 마련되어야 할 것이다. 또한 여가활동을 위한 방안으로 기존 공공체육시설, 학교체육시설, 직장체육시설, 상업체육시설을 연계 운영하는 방식과 직장체육과 지역스포츠 클럽을 육성(이한규, 2001)하는 정책이 마련되어야 한다.

저렴한 여가시설의 확대가 필요하다. 시간의 확보는 경제적 격차를 더욱 심하게

## 12. 충남 관광정책 대응방안

지각하도록 만들어 낮은 소득계층 또는 여가 소외층의 문제가 심각하게 드러날 것으로 생각되기 때문이다. 산업혁명 초기 여가시간이 노동시간과 분리되는 과정에서도 여가시설의 부족은 남성들로 하여금 주점에서 알코올을, 여자들은 집주변에 모여 이야기하는 것으로, 아이들은 길거리에서 시간을 보내는 활동(Kelly, Godbey, 1992)으로 국한되어 사회적 문제를 야기 시켰다.

여가 지출비용의 압박을 완화하기 위해 중앙정부와 지자체는 저렴하게 이용할 수 있는 근린공원, 문화공간과 관광, 체육시설에 투자하는 정책이 필요하다.

이러한 중앙정부와 지자체의 노력과 함께 기업차원에서도 취미 동아리 활동 등 노동자들의 여가활동을 지원하고 저렴하게 이용할 수 있는 기업리조트연수원 등의 여가시설 마련을 통해 여가의 질을 높일 수 있도록 하는 노력들이 필요하다.

### 4) 여가시간의 확대에 의한 부정적 사회현상 최소화 노력과 여가교육 필요

여가와 놀이에 대한 올바른 가치관이 형성되어야 하며, 여가시간을 이용하는 현명한 방법에 대한 교육이 필요하다. 잘못된 여가시간의 소비는 무료함과 권태를 야기 시키며 알코올과 마약 또는 도박의 한 방편으로 경마·경정·카지노 등에 과도하게 탐닉하는 행태가 나타날 수도 있다. 산업혁명 초기에 여가시간의 확대와 함께 나타난 대표적인 부정적인 현상이 알코올과 도박이었다(Kelly & Godbey, 1992). 여가교육은 확대된 여가시간과 기회를 자신과 사회를 위해 활용할 수 있도록 여가 가치관과 활용방법을 이용할 수 있도록 도움으로써 부정적 영향을 최소화시킬 수 있다.

## 3. 구체적 관광여가 정책제안

구체적인 정책제안을 위해 본 연구에서는 주5일 근무제를 통해 변화될 관광수요에 대비하기 위해 크게 네 가지 범주의 정책을 제안한다. 첫째, 관광숙박 시설의 확충으로 민박시설의 현대화 및 관광펜션 지원, 다목적 캠핑장 및 오토캠핑장 조성, 가족휴양촌 건립을 제안한다. 둘째, 관광안내정보 제공 및 대중관광교통 구축으로는 온라인 정보와 예약시스템 구축, 오프라인 관광여가 정보 및 지역관광해설사 제도 도입, 대중관광교통 활성화 체계를 구축한다. 셋째, 주말여행을 위한 중저

가 관광체험형 인프라 구축을 위해 자연 체험형 관광을 위한 환경조성, 도시민을 위한 농어촌체험마을 조성, 문화관광 지역개발사업 활성화, 쾌적한 국립공원 환경 조성 및 탐방환경을 정비한다. 마지막으로 여가의 일시적 확산이 가져올 아노미적 상황과 부정적 문제들의 발생에 대처하고 건전하고 생산적인 여가의식과 교육을 담당할 수 있는 여가문화지원센터를 건립한다.

## 가. 관광숙박 시설의 확충

### 1) 민박시설의 현대화 및 관광펜션 건립·개보수 자금지원

관광수요의 확대에 대비하기 위해 숙박시설의 확충이 필요하다. 그 중에서도 저렴한 비용으로 중산층과 서민이 이용할 수 있는 숙박시설 마련이 필요하다. 현재 민박은 기존시설을 이용할 수 있으며 대규모 자본이 필요치 않아 상대적으로 쉽게 활성화 할 수 있는 영역이다. 문제는 대부분의 민박시설이 낙후와 되어있고 표준적인 시설규정을 마련하고 있지 않아 위생성과 편의성이 떨어진다는 측면이다. 따라서 민박을 현대화 하고 시설을 지역별로 일정정도 표준화하는 작업을 지원하는 것이 필요할 것이다. 농어촌의 민박활성화를 위한 수요자측면의 고려가 이루어져야 하며, 요즈음 대안적인 숙박시설로 인정되고 있는 펜션을 제도권내로 흡수하고 이를 지원하기 위한 자금과 정책을 마련하는 것이 필요하다.

내용을 요약하면 다음과 같다.

○ 목표 : 민박시설의 현대화 및 농어가의 소득향상, 펜션 활성화를 통한 숙박공급 확대

- 주5일 근무제가 도입될 경우 체험관광 및 농어촌 관광이 증가하고 이에 따른 관광농원 및 민박, 펜션 등 중저가 숙박시설에 대한 수요 증대가 예상되므로 이에 따른 정책적 대응체계 마련
- 관광농원은 접근 불편 및 다른 관광상품과의 경쟁심화로 경영환경이 악화되고 있으며, 민박의 경우 영세성으로 인해 관광객의 숙박수요에 부응하지 못함에 따라 이를 개선하여 주5일 근무제 실시에 따른 국내 관광수요에 대응

## 14. 충남 관광정책 대응방안

- 사업개요 : 민박시설 개선자금 지원, 민박안내 홈페이지 구축자금 및 제작 지원, 펜션 이용 및 홍보지원, 펜션안내 홈페이지 구축자금·제작 지원, 전국 펜션안내책자 발간
  - 관광농원을 비롯한 농어촌 휴양자원 및 민박의 효과적으로 활용하고 저렴한 국민여가시설로 전환
  - 전국적인 농어촌 민박 네트워크의 구축을 추진하도록 하고 체험관광, 생태관광과 연계될 수 있는 신규 관광농원 및 민박 신청자 및 기존 시설 운영자의 시설개보수에 대한 지원 추진
  - 관광농원과 민박경영자를 육성하기 위한 신규 운영자 실무안내서 제작 및 교육 추진
    - ※ 안내서에는 민박유형 소개, 선진국 민박 프로그램, 이용객에게 대한 서비스 등 민박경영에 필요한 정보를 수록
  - 중저가 숙박시설의 이용제고를 위한 예약정보시스템의 구축 추진 및 관광공사와 지자체의 종합관광안내시스템과 연계 추진
  - 우수 민박 및 지역중저가 숙박시설 지정제도의 운영을 통해 서비스 및 엄격한 품질 관리를 유도하고 지정업체에 대해서는 시설 개보수 자금과 홍보활동을 적극적으로 지원

### 2) 다목적 캠핑장 및 오토캠핑장 조성

자동차와 캠핑수요의 확대에 대비하고 청소년과 가족관광을 활성화하기 위해 캠핑장의 현대화와 시설의 편의성을 높이고, 선진적인 오토캠핑장 시설을 조성하여 관광자의 요구를 충족하고 관광숙박시설을 다양화 할 필요가 있다.

- 사업목적
  - 주 5일 근무제 실시에 따라 청소년 및 가족들의 캠핑장에 대한 수요 증가가 예상되므로 저렴한 비용으로 이용할 수 있는 숙박시설의 여건 조성
  - 또한 자동차 보유대수 1,200만대를 넘어선 우리나라에서는 자동차 중심으로 한 새로운 여가형태의 수요가 증대하고 있는 가운데 캠핑장 확충과 동시에

오토캠핑장(auto camp) 건립을 병행하여 추진 필요

- ※ 프랑스에서는 캠핑용 트레일러를 이용한 캠핑체인인 캉페올(Campeoles)이 운영되고 있고 일본은 '88년부터 광역 관광루트를 설정하고 '오토리조트 네트워크(Auto-resort Net-work) 구상'을 정부에서 계획적으로 추진하고 있음

○ 사업내용

- 다목적 캠핑장은 청소년 및 가족 여행객이 안전하고 경제적으로 이용할 수 있는 숙박 및 여가시설의 제공과 더불어 청소년의 건전관광 육성을 위한 교육의 장으로 활용할 수 있도록 조성하고, 외국 배낭객 등도 이용할 수 있는 저비용 숙박시설로 집중 육성
- 자동차의 여행객의 증대에 대비하여 캠핑장내 오토캠핑장의 공간을 동시에 고려하여 개발
- 주요 관광지·리조트 주변에 해양형, 도시근교형, 산지형 등 크게 3개의 유형을 고려하여 조성
- 캠핑장 부지 조성 및 인프라(상하수도, 전기, 온냉수, 샤워장, 간이숙박시설-캐빈, 코티지, 방가로, 텐트사이트 등) 구축
- 관광객 수요에 기초하여 다양한 레크리에이션 시설을 설치 및 관광이벤트 개최
  - 서바이벌 게임장, 캠프장, 자전거 도로, 산책로
  - 가족 및 청소년을 대상으로 한 관광이벤트 개최
- 복합된 몇 개의 시설군이 일정한 지역에 종합적으로 집적하는 형태로 개발 추진
  - 오토캠핑, 캐빈(Cabin), 트레일러 하우스(Trailer House), 방갈로, 텐트사이트 등 간이 숙박시설을 함께 설치
  - 부지면적은 1만~2만평 수준에서 지역실정에 맞게 조성
- 캠핑자의 전국 네트워크 형성을 유도하여 다양한 수요에 대한 대응체계 확보

### 3) 지자체 연계 가족휴양촌 건립

기존 가족호텔과 콘도미니엄과 같이 민간에 의한 수익성 위주의 숙박공급이 지닌 한계를 극복하고, 지역자치단체와 연계하여 저렴하고 편리한 가족숙박시설을 조성하기 위한 노력이 필요하다. 프랑스와 일본의 사례를 바탕으로 가족휴양촌을 통한 가족숙박시설의 조성이 필요하다.

#### ○ 사업목표

- 향후 증가가 예상되는 가족여행객을 위한 저비용 숙박시설 개발
- 국민 누구나 건전하게 휴양을 즐길 수 있으며, 특히 가족단위 여행객에 적합한 휴양프로그램 도입

#### ○ 사업내용

- 지역별로 지방자치단체와 연계하여 「가족휴가촌」 건립
- 다양한 이용대상층의 욕구를 충족시킬 수 있는 시설 및 활동프로그램 도입
- 중앙정부, 지방자치단체, 비영리단체, 각종 연기금, 공제조합 등이 시설을 개발 운영할 수 있도록 지원
- 투자비 최소화를 위한 개발방식 발굴 및 다양한 활동 프로그램 개발
- 가족휴양촌의 전국적 네트워크 구축 및 브랜드 개발

#### ○ 기대효과

- 저소득 가정에서 저렴한 비용으로 휴가기회를 보장할 수 있으므로 복지관광 측면에서도 의의가 있음

#### <사례 1> 일본의 국민숙사(國民宿舎) 및 국민휴가촌(國民休暇村)

- 일본의 국민숙사는 1956년부터 건설되기 시작했으며, 자연환경이 우수한 휴양지에 국민 누구나 건전한 레크리에이션을 즐길 수 있도록 조성(지자체의 연금, 적립금으로 건설하였으며 민영 국민숙사도 있음)
- 1961년부터 개발되기 시작한 국민휴가촌은 국립공원 또는 국정공원내에 자

연환경이 뛰어난 지역에 저렴하고 건전한 숙박시설과 자연친화적인 시설을 개발(당초 건강보양차원에서 후생성에서 관할하였으나 국립공원을 관리하는 환경청에서 관리)

#### <사례 2> 프랑스의 VVF(Vacances Villages Families)

- 프랑스의 가족휴가촌은 가족단위의 휴가객이 식사, 육아, 스포츠, 오락, 문화 활동 등을 종합적으로 서비스 받을 수 있도록 시설을 갖춘 장기체류형 휴양 단지
- 경제적으로 어려운 가족이 휴가를 보낼 수 있는 숙박시설을 제공하기 위해 설립. 따라서 모든 직업과 다양한 사회계층 사람들을 위한 휴가공간을 제공하는 것이 목표

#### 나. 국내관광 안내정보 제공 및 대중관광교통 구축

관광여가를 효과적으로 활용하기 위해서는 실질적 정보와 접근성이 잠재 관광객들에게 제공되어야 한다. 따라서 온라인 정보 및 예약시스템, 오프라인의 관광 안내소 등이 유기적으로 결합하여야 한다. 이와 함께 중요한 것이 주말교통의 문제이다. 주말교통 혼잡에 대한 두려움과 회피행동은 잠재 관광객들의 관광여가 활성화에 제약이 되고 있으며 이러한 문제를 해결하기 위해서는 출발지에서 목적지를 연결하는 대중교통체계가 원활하게 이루어지고 관광목적지 내에서의 이동의 편리성을 지원할 수 있는 렌트카와 연계교통시스템이 구축될 필요가 있다.

#### 1) 온라인 관광여가 정보 및 예약 종합시스템 구축

##### ○ 사업개요

- 기존의 문화·관광 등 각종 정보포털사이트와 연계하여 공연·전시, 문화체육시설·관광지 안내, 사회교육프로그램 안내, 교통수단 안내 등 여가관련 모든 정보를 제공하고 여가상담도 가능한 포털사이트 구축
- 원스톱으로 여가에 관한 모든 정보를 검색할 수 있는 시스템 구축

## 18. 충남 관광정책 대응방안

- 여가전문가(10명 정도)를 배치하여 다양한 여가정보 수집·제공 및 도박중독, 유흥 등 불건전한 여가활동에 대한 상담 제공
- 증저가 숙박시설 통합예약 시스템 구축 및 운영
  - 지역별, 업종별 소규모 네트워크 구축 지원
  - 전국 증저가 숙박시설 통합검색 및 예약 시스템 개발 운영
  - 기존 관광안내홈페이지에 예약기능 추가 및 네트워크화
  - 관광공사 및 광역·기초지자체 관광안내 홈페이지에 예약기능 추가 지원
- 교통수단과의 통합 연계 및 예약시스템 구축
  - 출발지에서 관광목적지까지의 교통수단 연계와 숙박예약시스템 구축
  - 온라인을 통한 '원스톱 토탈서비스' 제공

## 2) 오프라인 관광여가 정보 및 지역관광해설사 제도 도입

- 사업목적
  - 관광안내소는 2000년 현재 시도별로 13개의 종합관광안내소 및 와 261개의 관광안내소의 운영체계 개편을 통해 관광객과 시민이 함께 이용할 수 있는 시설로 발전
  - 문화유산해설사 제도의 활성화와 (가칭)지역관광해설사제도의 도입을 통한 관광해설기능의 확대로 관광객의 관광경험의 질을 향상
- 사업내용
  - 관광안내소 기능개편을 통한 관광객 및 국민 이용도 제고
  - 외래관광객 중심의 관광안내 기능에서 대국민서비스의 강화를 통한 종합적 안내기능 수행
  - 관광안내중심의 관광안내소 운영체계를 관광자원 및 주요 문화시설, 체육시설에 대한 안내기능과 함께 이들 시설에 대한 예약기능을 추가하여 운영

- 관광안내소 추가 설치 추진
- 내국인 및 외래관광객의 많은 이용이 예상되는 지점에 종합 관광안내소의 추가 설치 추진
- 주요 거점지역 및 주요 관광자원에 관광안내소(간이 포함)설치 확대
- 관광안내소예약기능 제고를 위한 통합예약시스템 개발 운영
- 숙박시설, 관광자원 입장, 교통시설, 문화시설, 체육시설 등에 대한 예약이 가능하도록 통합예약시스템 개발
- 동시스템은 인터넷을 통해서도 이용이 가능하도록 추진
- 주요 교통결절지점(터미널 등), 고속도로 휴게소, 관광지 및 공공장소 등에 인터넷 웹(web)기반의 무인 관광안내장치(KIOSK)를 설치 확대
- 한국관광공사의 종합관광안내시스템 기능과 광역자치단체의 종합관광안내센터 및 안내정보센터와 연계
- 안내해설사 제도의 활성화 추진
- 문화유산 해설사 제도의 활성화를 통해 단순 보는 관광에서 문화유산을 느끼는 수준높은 체험관광으로 유도하고, 관광진흥법 등에 명시하여 법적인 근거를 마련
- 지역관광활성화에 대비하여 주요 지역 관광자원을 해설해주는 지역관광해설사 제도의 도입 추진

### 3) 대중관광교통 활성화 체계 구축

#### ○ 사업목표

- 장거리 대중교통과 지역관광교통 수단간 연계 시스템 구축, 주말 대중교통 가족할인제도 도입을 통한 주말 관광객의 대중교통수단 이용 장려

#### ○ 사업내용

- 주5일 근무제가 도입될 경우 주말 도로 이용 증대로 인한 혼잡도 증가 및 수용력 제한 문제로 인하여, 대중교통수단의 이용을 장려할 수 있는 제도적 장

20. 충남 관광정책 대응방안

치 마련

- 철도, 고속버스 등을 이용한 관광을 위하여 기차역, 버스터미널 내 지역정보 제공 강화
- 주말 대중교통을 이용한 가족관광의 촉진을 위하여 교통비 부담을 완화시킬 수 있는 할인제도 설립

○ 사업개요

- 철도, 고속버스 등 기존의 장거리 교통과 지역관광 연계교통시설이 미흡하여 (역, 터미널↔관광지), 관광객들이 자가용 승용차를 이용하는 경우가 많아 이러한 제약조건을 완화시킬 수 있는 법적·제도적 장치 마련
- 역, 터미널과 연결되는 시내버스의 경우, 노선을 지역내 이용뿐 만 아니라 주변 관광지를 연계하여 지역주민과 관광객이 함께 이용할 수 있는 제도적 장치를 마련
- 역, 터미널 내 교통 안내 시스템을 구축하여 GPS를 이용한 안내, 관광지까지의 버스 노선 및 대기시간 등을 상세히 알려줄 수 있는 정보 체계 구축
- 유레일패스 같이 하루, 일주일, 한달 단위의 대중교통이용권에 대한 확대와 지원제도 마련함으로써 저렴한 관광교통이용 확대.
- 주말 관광을 위한 대중교통 이용을 장려하기 위한 관광교통안내서 제작 및 배포
  - ※ 안내서에는 전국 대중교통 안내, 근접한 역·터미널과 관광지간 연계 체계, 대기시간, 이용요금 등을 기술하여 전국 관광안내소에서 배포
- 가족단위의 경우 주말 관광(금, 토, 일)에 한하여 철도, 고속버스 요금을 할인함으로써 승용차 이용객을 대중교통수단으로 유인하는 방안 검토

<표 6> 관광여행 교통수단(1999/2001)

(상위 3위, %)

구 분	숙박관광여행		당일관광여행	
	2001년(n=2,829)	1999년(n=2,597)	2001년(n=3,495)	1999년(n=4,801)
1위	자가용, 승용차(59.2%)	자가용, 승용차(48.6%)	자가용, 승용차(64.7%)	자가용, 승용차(64.9%)
2위	고속버스(8.3%)	고속버스(10.7%)	일반버스(11.3%)	일반버스(10.4%)
3위	열차(7.0%)	열차(10.2%)	지하철/전철(5.6%)	지하철/전철(4.4%)

주: 응답기준(Response Base) 자료 : 한국관광공사(2002)

○ 기대효과 : 가족관광과 중·저소득층의 여행 촉진 및 도로 교통시설 수용 분배 기대

- 대중교통수단 이용 촉진을 통한 도로 수용력 분산
- 가족단위 관광객의 대중교통 장려로서 대중교통의 경쟁력 강화
- 역, 터미널 내 관광정보안내체계 구축으로 보다 다양한 관광지의 주말 여행, 관광 장려

다. 주말여행을 위한 중저가 관광체험형 인프라 구축

주5일 주말여행을 위한 체험형 인프라로서 자연체험형 관광체험시설, 농어촌체험마을, 문화·관광 지역개발사업 활성화, 국립공원 조성 및 탐방환경에 대한 정책이 필요하다.

### 1) 자연을 체험하는 관광체험시설 조성

- 갯벌, 철새, 동굴, 휴양림 등 자연환경을 관찰하고, 체험할 수 있는 체험시설 및 생태공원 조성(강화 갯벌, 함양 상림숲 등)
- 자연과 함께 래프팅, 스키, 할공, 스쿠버 다이빙 등을 즐길 수 있는 레포츠 관광지 조성(단양 할공장, 인제 내린천 래프팅 등)

### 2) 도시민이 찾아와, 체험하고 휴식할 수 있는 농어촌체험마을 조성(농림부, 해양수산부)

- 공모방식에 의해 시범마을 선정하고, 주민이 참여하여 사업계획을 수립하여 특색있는 농어촌 체험마을 조성
  - 농촌관광마을(2013년 1,000개소), 어촌체험마을(2007년까지 60개소)
  - 농어촌 체험마을 조성과 함께 다양한 체험프로그램 개발·운영
- 사업내용
  - 농어촌 민박시설 정비 및 전국 네트워크화(브랜드 개발)
  - 농어촌자원을 활용한 문화, 생태, 생활 등 다양한 농어촌체험프로그램을 개발

## 22. 충남 관광정책 대응방안

- 거점 마을별로 도농교류센터 개발
- 도시민들의 농어촌투자 활성화를 위한 제도 개선 및 정보 제공
- 기존의 농어촌체험관광사업에 대한 지원금 확대.
- 학교와 농어촌 체험관광과의 연계를 통한 청소년 교육관광 활성화.
- 농어촌체험관광에 대한 안내정보 제공

### 3) 문화·관광 지역개발사업 활성화(건설교통부)

- 개발수준이 낮은 농어촌지역을 위한 관광휴양사업 등 개발
  - 강원 탄광지역(스키장 개발 등), 전북 진안·임실(마이산 예술관광지 등), 충남 홍성(구리관광지 등) 등 7개도 31개 지구
- 지역고유의 역사문화·경관자원을 활용하여 지역개발사업 추진
  - 백제문화권(백제문화유적의 발굴·복원), 통일동산(이산가족을 위한 휴식공간 조성) 등

### 4) 쾌적한 국립공원환경 조성 및 탐방환경 정비(환경부)

- 자연환경을 훼손하지 않는 범위내에서 주차장, 야영장, 통나무집 등 탐방 편의시설을 확충하고 공원별 탐방안내소 1개이상 설치 및 자연관찰로 확대(37개소 →44개소)

#### 라. 여가문화지원센터

여가시간의 확대가 효율적으로 활용되지 못할 경우에 나타나는 부정적인 문제들에 대처하고 건전한 여가문화와 여가활용을 위한 활동의 중심체로서 여가문화지원센터가 필요하다.

- 사업내용
  - 여가문화 연구, 여가전문가 양성, 여가부작용 상담 등 업무 담당
  - 주5일 근무제 실시로 여가시간 활용에 있어서 실업률의 상승, 노사문제, 범죄와 마약복용, 자살률 상승, 향락산업 성장 등의 부작용 현상 발생에 적극적

대처

- 관광여가실태 조사 연구 실시
- 한국사회의 여가에 대한 기초자료수집 및 분석, 적절한 대책 제시
- 여가를 통한 교육 커리큘럼 개발
- 여가활용 방법에 대한 강좌 운영

## VI. 결 론

한국사회의 주5일 근무제 도입은 여가역사에서 전환기를 맞이하는 발전적 의미를 지니고 있다. 시간적인 의미에서 사람들의 관광여가활동이 확대될 수 있는 가능성을 높여주고 있는 것이다. 하지만 시간과 함께 고려해야 할 것이 여가기회의 확대이다. 시간은 관광여가활동을 위해 중요한 영향요인이지만 이것이 의미있게 활동참가와 연결되기 위해서는 관광여가활동을 위한 공급이 적절하게 이루어져야 한다.

본 연구는 주5일 근무제에 대비하기 위한 관광여가분야 정책대안을 모색하기 위한 것이다. 이를 위해서 우선 주5일 근무제의 특성을 시간과 여가패턴의 변화 측면에서 분석하였다. 레저제약요건의 완화를 통해 레저인구의 증가정도를 제시하였고, 레저여행의 증가 변화에 대해 설명하였다. 적극적 레저활동으로 전환되는 패턴의 변화로서 자기개발형 레저중심으로의 전환, 도심과 자연 레저스포츠 활동의 증가를 제시하였고, 레저활동으로 인한 친밀성확대로서 가족관광의 증가를 언급하였다.

주5일 근무제를 대비하는 일반적 사항으로 레저관광산업의 진흥정책, 자원개발 방향의 변화, 공공레저시설의 활용 및 저비용시설 확대, 부정적 사회현상 최소화와 레저교육 등을 제시하였다. 문화관광부의 구체적인 정책안으로 상정되는 것들은 첫째, 관광숙박시설의 확충을 위한 민박과 펜션의 지원사업, 다목적 캠핑장과 오토캠핑장 조성, 가족휴양촌 건립이다. 둘째, 국내 관광안내정보 및 대중관광교통 구

## 24. 충남 관광정책 대응방안

축을 위해, 온라인 관광여가정보 및 예약종합시스템 구축, 오프라인 관광여가 정보 및 지역 관광해설사 제도도입, 대중관광교통 활성화 체계구축이다. 셋째, 주말관광을 위한 관광체험형 인프라를 위해, 자연체험형 관광체험시설, 도시민을 위한 농어촌체험마을, 문화관광개발사업, 국립공원환경조성 및 탐방환경 정비이다. 마지막으로 부정적 여가현상과 사회적 여가가치관 확립의 중심체로서 여가문화지원센터의 건립을 제안하였다.

주5일 근무제라는 사회시스템의 변화는 관광여가분야에 새로운 기회를 제공하고 있다. 문화관광부 차원의 거시적인 정책제시가 필요하며, 이와 함께 각 지자체 특히 충남과 같은 수도권 접경지역의 경우 어떻게 준비하느냐에 따라 관광대상지로서의 매력도가 달라질 것이다. 따라서 변화를 제대로 읽고 변화에 맞는 대처를 하는 지자체의 관광정책이 필요한 시점이다. 앞으로 충남관광에서 관광추세에 대한 기초적 자료조사와 함께 실용적 지역관광정책이 제시되기를 기대한다.

### 참고문헌

- 강신겸(2001). 주 5일 근무에 따른 사회경제적 변화전망. 「계간 한국관광정책」. 2001년 가을호. 한국관광연구원.
- 국민여론조사(2001. 9. 21). 「중앙일보」. 6-7면.
- 김규원(2001). 주5일 근무에 따른 문화부문 활성화를 위한 선결과제, 계간, 「한국관광정책」. 2001년 가을호. 한국관광연구원.
- 김문겸(1993). 『여가의 사회학: 한국의 여가문화』. 서울: 한울.
- 김상태(2001), 「주5일 근무제 실시에 따른 관광행태 변화전망 및 강원지역의 관광개발방향」. (내부세미나자료), 강원개발연구원.
- 김유선(2000). 법정조동시간 단축의 실노동시간 단축효과. 노동동향분석, 2000 3/4(13권 3호). 한국노동연구원.
- 김향자(2001.8.6). 주5일 근무제 실시가 필요한 이유. 「여행신문」.
- 나상준(2001). 「지역별 체육시설 분포 비교분석과 확충방안」. 박사학위청구논문. 한양대학교 대학원.
- 노동부(2000. 5). 우리나라 노동시간 궁금합니다. 노동부.
- 문화관광부(2000). 「2000년도 관광동향에 관한 연차보고서」. 문화관광부

- 미국 근로자 선진국중 일 가장 많이한다 .. ILO, 한국은 '세계최다'(2001.9.3). 「한국경제」.
- 박성연, 최신애(2000). 경제적 변동에 따른 라이프스타일 변화의 추세연구, 『마케팅연구』, 15(3): 1-18.
- 박재환 편(1994). 『일상생활의 사회학』. 서울: 한울.
- 삼성경제연구소(2001). 「주5일 근무 실시의 전제조건」. CEO Information(제 311호). 삼성경제연구원.
- 이강욱(2001). 주5일 근무에 따른 관광부문 뉴 트렌드 및 경제효과 전망. 계간 「한국관광정책」. 2001년 가을호. 한국관광연구원.
- 이한규(2001). 주5일 근무제 실시와 생활체육의 전망 . 「계간 한국관광정책」. 2001년가을호. 한국관광연구원.
- 이 훈(1997). 「한국사회 노동자 여가에 대한 실증적연구」. 석사학위 청구논문. 한양대학교대학원.
- \_\_\_\_\_ (2001). 주5일 근무제가 여가라이프스타일과 관광사업에 미치는 영향연구: 여가론적 분석. 『관광연구논총』, 13: 31-57.
- \_\_\_\_\_ (2003). 인터넷 조사방법을 활용한 주5일 근무제가 직장인 여가에 미치는 영향. 『관광학연구』, 27(1): 63-83.
- 정우철(2001). 「주5일 근무제와 강원도의 대응방안」.(내부세미나자료).강원개발연구소.
- 생활체육 활성화 대비 9720억원 투입. (2001. 8. 29). 「조선일보」.
- 주5일 효과 연 1조 4천억(2001.8.4). 「강원일보」.
- 주5일 근무제 주목하라(2001.6.14). 「여행신문」.
- 주5일 근무제 당신의 삶이 바뀐다(2001.8.9). 「주간동아」.
- 채서일(1992). 경제적 변동에 따른 라이프스타일 변화의 추세연구. 『소비자학연구』, 3(1): 46-63.
- 통계청(2001), 「2000년 사회통계조사보고서」.
- 한국관광공사(2000). 「국민여행실태조사」. 한국관광공사.
- 한길리서치연구소(2000). 「주5일 근무제 국민여론조사」.
- 한길리서치연구소(2001). 「주5일 근무제 국민여론조사」.
- Bammel, G. & Burrus\_Bammel, L. L.(1982). Leisure and Human Behavior. Dubuque, Iowa: Wm. grown Company Publishers.

- Dumazedier, J. (1974). *Sociology of Leisure*, New York, NY: Elsevier.
- Engel, J. F., Blackwell, R. D., & Miniard, P. W.(1990). *Consumer Behavior*, 6th ed. NY: The Dryden Press.
- Kelly, J. R. & Godbey, G.(1992). *Sociology of Leisure*. State College, PA: Venture Publishing, Inc.
- Lazer, W.(1963), Life style concepts and marketing. in *Toward Scientific Marketing*. (Ed.), Stephen A. Greyser, Chicago, IL: American Marketing Association., 130-139.,
- Veal, A. J.(1987). *Leisure and the Future*. Wcia Ilu, UK: Allen & Unwin Ltd.



2주제

주5일 근무제에 대비한  
충청남도의 관광여건과 대응전략

이 인 배

(충남발전연구원 연구위원)

# 주5일 근무제에 대비한 충청남도의 관광여건과 대응전략

이 인 배  
(충남발전연구원 연구위원)

## I. 주5일 근무제를 맞이하며

주5일 근무제의 실시로 국민들의 주말 여가시간이 크게 늘어나면서 국민 관광이 보다 활성화되어 장시간 및 장거리화 되고, 숙박관광의 비율이 증가할 것으로 전망되고 있으며, 다른 한편으로는 해외관광 수요도 증대할 것으로 전망되고 있다.

주 5일 근무제 도입과 함께 관광활동에 영향을 줄 수 있는 임금제도의 변화, 고용구조의 변화 등에 의해서 소득의존형, 시간소비형, 중저가형, 절충형 등의 여러 가지 관광형태를 전망해볼 수 있다. 우리나라의 주 5일 근무제는 여가시간의 확대라는 측면에서는 새로운 관광유형의 필요조건을 제시하고 있지만, 이러한 제도의 도입에 따른 상대적으로 소득이 낮은 계층 혹은 소외계층의 경우 여행의 불균형과 같은 문제점도 예상할 수 있다. 이에 따라 여가관련 산업에서는 소비자의 선호에 부합하는 다양한 상품개발이 예상되며, 여가 소비에 의한 경제적 효과도 지대할 것으로 보인다.

그러므로, 여가시간의 증대는 다양한 형태의 여가 문화가 창출될 것으로 전망되는 가운데 여가활동 중에서도 여행과 관련되는 관광부문에서 큰 변화가 예상된다. 관광수요 부문에서 국내관광 및 해외여행의 수요증대를 추측해 볼 수 있으며, 또한 관광유형 변화의 가능성도 높다. 기존의 대량관광 형태보다는 사회 환경 및 관광환경 변화에 맞는 관광유형이 증대될 것으로 예상되는데, 즉 유행에 민감, 개성의 독특성, 문화관광, 체험관광, 환경 친

화적 관광, 시간, 돈, 지식 등이 기본전제로 차별성이 높은 관광유형의 등장을 예견할 수 있다(이강욱, 2001).

따라서 본고에서는 우리나라 주 5일 근무제에 따른 국내 문화·관광 수요의 변화를 살펴보고, 이에 맞는 관광활동공간의 제공을 위한 충청남도의 관광여건을 분석하여 관광부문에서의 앞으로 대응방안을 제시하고자 한다.

## II. 여가활동과 관광수요가 달라진다

### 1. 주5일근무제와 문화·관광의 변화

주5일 근무제는 문화·관광적 측면에서는 삶의 질 향상, 문화활동의 활성화, 문화산업 및 관광산업 활성화, 문화적인 공간개발과 도시마케팅 등의 변화에 의의가 있다. 이러한 제도의 도입은 첫째, 국민들의 여가시간이 증가하여 문화적인 활동을 이끌어 냄으로써 '삶의 질'을 높이는 한편 둘째, 자연스런 문화시장의 확대를 문화산업 경쟁력 확산으로 이끌어 내고 셋째, 다양한 문화활동 촉진을 통해 지역사회를 개발하는 한편 문화적인 공간개발을 촉진하는 효과를 가져올 수 있다.

앞으로 예상되는 문화·관광행태의 변화로는 체험형 문화시장과 자기계발형 문화교육의 확산, 매니아주의와 문화공동체의 확산, 가족형 문화활동의 증대 등을 들 수 있다. 문화·관광부문의 분야별 변화에 대한 전망은 다음과 같다.

첫째, 대중문화시장에서 영화·연극·대중음악 공연 등을 중심으로 강한 성장이 나타날 것이다. 주5일 근무제에 따라 가장 활성화될 시장은 분명 대중문화시장이다. 특히, 영화 등과 같이 급격한 상승기에 있는 대중문화시장은 더욱더 활성화 될 것이며, 이를 바탕으로 영상산업, 음반산업, 대중문화 공연산업, 멀티미디어 콘텐츠 산업 등 대중문화산업이 발전할 것으로 전망

된다.

둘째, 문화예술시장에서 즉각적인 성장보다는 여가선용과 문화예술능력 확장을 위해 지원할 것이다. 공연과 전시예술 등 문화예술시장의 경우, 즉각적인 시장확장은 기대하기가 어려운 현실이므로 특히, 문화예술에 대한 이해도가 낮은 우리 나라의 사정을 고려할 경우, 시간이 주어진다고 해서 곧바로 문화예술에 대한 참여로 이어지지 않을 것이다. 이에 문화예술에 대한 물리적·경제적·심리적 접근성(accessibility)을 높이기 위한 다양한 정책이 필요할 것이다.

셋째, 관광시장 및 관광산업은 성장이 기대되며, 여건마련이 시급히 요구된다. 주5일 근무제에 따라 가장 활성화될 분야는 관광시장이다. 그러나 현재와 같은 관광여건을 고려할 경우 관광산업의 활성화는 일시적인 현상에 그칠 것이다.

넷째, 스포츠·레저산업의 활성화이다. 스포츠·레저산업은 최근 크게 활성화되고 있는 사업으로 특히, 경제적 성장에 따른 건강과 레저·스포츠에 대한 관심이 크게 고조됨에 따라 주말시장을 이용한 스포츠·레저산업이 급증할 것으로 예상되고 있다.

다섯째, 소비문화와 엔터테인먼트의 확장이다. 소비공간을 중심으로 유흥적인 여가문화가 확산될 것이다. 주5일 근무제에 따라 가장 활성화될 공간은 상업적인 소비공간이다. 특히, 주5일 근무제에 따라 근무에 부담이 없는 금요일과 토요일 밤을 이용, 소비와 유흥을 찾는 분위기가 늘어날 것이며 이에 따라 상업적인 소비문화산업이 발달할 것이다.

따라서, 문화·관광시장의 활성화는 막연한 기대감으로 이루어져서는 안될 것으로, 무엇보다도 문화·관광프로그램이 유흥과 향락이 아닌 여가선용과 자기계발에 대한 기대, 가족주의적 수요만족으로 이어지기 위해서는 다양한 문화·관광프로그램의 정착과 문화행사 개발이 이루어질 것이다(서울시 정개발연구원, 2002).

## 2. 주5일 근무제와 여가활동의 변화

여가는 일에 대한 자유시간으로 자아실현, 자기계발을 위한 사교활동, 문화·관광활동 등을 포함하고 있다. 산업사회의 발달과 함께 일과 여가시간의 구분이 명확해짐으로써 여가관련 산업이 등장하게 되었고, 현대사회에서는 개인의 삶의 질 향상 측면에서 여가활동이 생활의 중요한 부분으로 인식되고 있다. 특히 포스트모던 사회에서는 소비활동과 여가활동이 특색 있는 스타일로 바뀌면서 복잡 다양한 형태의 여가문화가 창출되고 있다. 우리나라도 주 5일 근무제가 도입될 경우 여가시간의 증대로 다양한 형태의 여가문화가 창출될 것으로 전망되고 있다(이강욱, 2001).

### 1) 주5일 근무제와 새로운 여가 라이프스타일의 변화

주5일 근무제가 실시되면 시간 여유가 늘어나면서 소수의 매니아 중심으로 영위되던 다양한 문화활동이 일상화·보편화되어 여가활동의 고급화, 다양화, 대중화, 광역화가 빠르게 진전될 것이다. 여행 횟수가 증가함에 따라 단위 비용이 저렴한 저비용 여가시설이 각광받을 것으로 전망된다. 민박, 자연휴양림, 펜션 등 저비용 여가시설 개발이 활성화되고 가족과 함께 체재하면서 직접 참여하는 체험여행 상품이 각광받을 전망이다. 옥외(out-door) 여가활동에 관심이 높아지면서 자연친화적인 생태관광, 녹색관광 상품이 각광을 받는 새로운 트렌드가 형성될 것이다. 전통제조업, 1차산업 등은 성장이 감소되고, 여가 및 레저관련 산업, 교육산업 특히 관광산업이 부상할 전망이다. 새로운 수요가 창출되는 산업, 이틀간의 여유를 즐길 수 있는 직종은 급속히 성장할 것이다. 특히 스포츠, 게임 등 여가 및 레저 활동 증가로 인해 관광과 호텔, 항공운송, 자동차, 스포츠, 레저산업 활성화가 예상된다(강신겸, 2001).

주5일 근무제 실시에 따른 여가활동의 유형에 관한 설문조사 결과를 보면, 주5일 근무제 실시 이전에 평소의 여가활동은 교제 및 만남(34.4%), 기타휴식(32.5%), 산책 및 행락(26.4%), 운동(17.5%) 순으로 나타났다. 그리고 주5일 근무제를 실시했을 때의 여가활동으로는 여행 및 관광(48.5%), 운동(25.3%), 관람구경 및 만남(23.4%)의 순으로 <표 1>과 같이 나타났다.

<표 1> 주5일 근무제 실시 전후 여가활동 비교

구 분	주5일 근무제 실시 이전의 여가활동(N=412)	주5일 근무제 실시 이후의 여가활동(N=435)
산책 및 행락	26.4(13.6)	21.5(10.6)
여행 및 관광	9.4( 4.9)	48.5(23.9)
교제 및 만남	34.4(17.7)	18.7( 9.2)
관람, 구경, 감상	27.4(14.1)	23.4(11.5)
독서 및 기능자격 공부	10.8( 5.6)	10.8( 5.3)
취미 및 교양활동	9.4( 4.9)	19.0( 9.4)
운동	17.5( 9.0)	25.3(12.4)
놀이 및 오락	12.3( 6.3)	8.6( 4.2)
쇼핑	14.2( 7.3)	9.3( 4.6)
기타휴식(낮잠 등)	32.5(16.7)	18.0( 8.9)
합 계	(100.0)	(100.0)

주:( )의 숫자는 중복 응답비율을 백분율(100%)로 환산한 수치임  
자료 : 허갑중(2002)

이를 백분율(100%)로 환산했을 때 주5일 근무제를 실시했을 때는 여행 및 관광은 실시 이전 4.9%에서 23.9%로 증가할 것으로 나타났다. 취미 및 교양활동은 4.9%에서 9.4%, 운동은 9.0%에서 12.4%로 증가할 것으로 나타났다. 반면에 교제와 만남은 17.7%에서 9.2%로 감소할 것으로 나타났으며, 산책 및 행락은 13.6%에서 10.6%로 줄어들 것으로 나타났다. 또한 쇼핑 기타 휴식도(낮잠 등) 16.7%에서 8.9%로 급격하게 감소할 것으로 나타났다. 따라서 조사결과를 기준으로 할 때 주5일 근무제를 실시한 경우 여가

### 34. 충남 관광정책 대응방안

활동이 유형으로는 ‘여행 및 관광’이 23.9%로 가장 높게 나타나 주5일 근무제를 실시했을 때 일반 사람들의 여가활동은 친구와의 만남, 낮잠과 같은 일상생활권에서 벗어나 여행이나 관광과 같은 활동으로 확대될 것으로 전망된다. 또한, 실내중심의 단순여가활동에서 야외 중심의 동적인 여가행태가 크게 증가할 것으로 예측되고 있다(허갑중, 2002).

또한, 주5일 근무제 실시를 통하여 여가를 활용한 문화·예술 활동은 노동단위 및 단체로 이루어지던 집단적 향수에서 가족단위, 개인단위의 활동으로 전환될 것이며 이에 따라 다양한 분야의 문화·예술 활동에 대한 욕구가 늘어날 것으로 전망된다. 또한 단순한 문화·예술 관람 및 참가가 아닌 창작을 위한 시간적, 정신적 여유가 발생할 수 있다. 또한, 단일 장르의 문화·예술 향수에서 나아가 멀티미디어 기술의 진보와 다양한 콘텐츠의 개발이 이루어질 경우 복합적인 장르를 향수, 창작 및 소비할 것으로 보인다(김규원, 2001)

#### 2) 주5일 근무제와 생활체육

주 5일 근무제가 실시되어 여가시간이 늘어나면 많은 사람들이 여행, 운동, 캠핑이나 등산, 자기계발 활동이나 취미활동을 즐기길 원하고 있으며, 여가활동을 가족이나 친구와 함께 즐기고 싶어하는 것으로 나타났다. 또한 여가를 즐기기 위하여 필요한 시설로 근린공원, 문화관 또는 공연센터, 체육시설 등을 요구하고 있는 것으로 나타났다. 이에 따라 주 5일 근무제 실시는 문화, 예술, 레포츠, 건강 등 특정이벤트와 연계된 여행수요가 급증할 것으로 보이며, 건강에 대한 관심이 높아져 스포츠 관람은 물론 야외활동과 모험스포츠의 수요도 급증할 것으로 예상된다.

체육과학연구원의 조사 결과에 의하면 많은 사람들이 주 5일 근무제로 늘어난 여가시간을 다양한 생활체육 활동 참여 기회로 활용하려는 의도를 가지고 있는 것으로 나타났다. 즉, 응답자의 41.8%가 프로야구 등 경기를

직접 관람하러 가고 싶다고 응답했으며, 수영, 등산, 보디빌딩이나 헬스, 축구, 볼링, 테니스, 스쿼시, 스포츠 댄스, 배드민턴 등과 같은 다양한 생활체육 활동을 경험하고 싶다고 응답하였다. 이러한 활동에 참여하고 싶은 이유에 대하여 ‘오래 전부터 하고 싶었으나 시간이 없었다’, ‘가족과 함께 즐기고 싶어서’등으로 응답하여 주 5일 근무제 실시에 따라 생활체육 활동 참여가 증가할 것으로 예상된다.

그러나 대다수의 응답자가 ‘다양한 체육시설의 확충과 개발’과 ‘각종 체육시설의 사용료 인하’, 그리고 ‘다양한 프로그램의 개발과 보급’을 전제 조건으로 제시하고 있어 주 5일 근무제 실시에 따른 국민 건전 여가의 정착과 생활체육 참여 확대를 위한 인프라 구축이 시급한 과제라고 할 수 있다(이한규, 2001)

### 3. 관광부문의 새로운 동향과 전망

#### 1) 관광유형의 변화동향

주5일 근무제 실시에 따른 관광부문의 동향으로 근로시간 단축에 따른 관광유형의 변화를 보면 첫째로 가족지향형 가치관의 형성으로 가족 단위의 여가활동 및 여행수요 증대의 보편화가 예상된다. 휴일활용에 관한 조사에 의하면 가족과 함께 30%, 취미생활/여행 28.6%, 능력 개발 15.4%, 휴식 5.9% 등 가족과 함께 하고자하는 비율이 높음을 알 수 있다(한길리서치, 주 5일제 국민여론조사, 2000. 5). 또한 자동차의 대중화로 가족단위 이동이 용이해지고 가전기기의 보급확대에 따라 주부의 자유시간이 늘어나 가족단위 여가생활을 확대시킬 것으로 전망된다. 특히 주 5일 수업제도가 도입되면 주말 가족 중심의 여행문화가 정착될 것으로 예상된다.

둘째로 주 5일 근무제 도입과 함께 관광유형은 금전소비형에서 시간소비

형으로 초점이 옮겨갈 것이다. 과거 시간절약형의 여행행태에서 증가된 자유시간을 여행으로 적극 활용하여 풍요로운 삶을 누리하고자 하는 욕구가 늘어날 것이다. 따라서 당일관광보다는 주말을 적극적으로 활용하는 1박 2일 혹은 2박 3일과 같은 숙박관광의 증대도 예상할 수 있다. 뿐만 아니라 여행목적지에서도 비교적 시간이 소요되는 체험관광, 스포츠 등과 같은 자기계발에 중점을 두는 관광활동을 할 것으로 전망된다. 이에 따라 시간소비에 따른 관광객의 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 관광체험프로그램 및 자기계발형의 관광프로그램에 대한 수요가 증대할 것으로 전망된다.

셋째로 물질생활이 풍요해질수록 사람들의 지적 자기실현 욕구는 높아지기 마련이다. 문화적 목표가 생활의 중심으로 나타나게 되고 여행활동도 자아실현 및 자기계발을 추구하는 유형으로 확대될 것이다. 최근에 인터넷 사이트에는 취미를 공유하는 직장단위의 동호회가 활성화되고 있고, 소규모 탐사여행 등을 위한 여행 동호회도 많이 등장하고 있다. 이들의 여행행태는 유적 답사, 전통문화 탐구 등 문화 교양 창조형의 여행수요를 주도하고 있다. 여행수요에 있어서는 다양화, 차별화가 가속화 될 것으로 예상되며, 관광객 자신이 교육 및 자기계발을 위해 자신에게 적합한 여행상품을 스스로 개발할 가능성도 높다고도 할 수 있다.

넷째로 여가생활에 익숙한 20~30대 초반의 여가세대의 급부상은 단순 소비에서 모험과 체험에 중점을 두는 적극적 참여형 여행소비의 증가로 이어질 것으로 전망된다. 스포츠 영역에서도 1990년대 후반부터 유행하고 있는 급류타기(래프팅), 트레킹(도보여행, 집단여행), 스킨스쿠버 다이빙, 행글라이딩, 암벽타기, 번지점프 등 관광과 스포츠가 연계된 복합형의 여행수요가 지속적으로 증가할 것으로 전망된다. 해외여행 형태에 있어서는 젊은 세대는 단체관광 형태의 수동적인 여행보다는 유럽, 북미 등지로의 배낭여행이나 동남아, 아프리카 등으로의 현지체험을 추구하는 여행수요가 증가할 것으로 전망된다.

다섯째 자연친화적 여행을 통해서 쾌적한 삶을 즐기면서 잃었던 건강을

되찾으려는 건강 중심의 여가활동도 증가할 것으로 전망된다. 한 설문조사에 따르면 “돈을 버는 것보다 건강을 지키는 것이 더 중요하다” 라고 답한 응답자가 76%로 나타난 것을 고려해볼 때 건강추구형의 여가여행이 증대될 것으로 전망된다(서천범, 1997). 도시근교의 주말농장이나 전원주택 등이 인기를 끌고 있는 것도 이러한 추세를 반영한 것이라 볼 수 있다. 중장년 세대는 농촌에 대한 향수를 충족시킬 수 있고 어린 자녀들은 현장 체험을 통한 자연공부를 할 수 있기 때문에 자연 밀착형의 여가활동은 꾸준히 증가할 것이다.

여섯째 주 5일 근무제 도입에 따라 개인들은 늘어난 시간을 어떻게 사용할 것인가에 관심을 가지게 될 것이고, 전반적으로 문화활동이 증가함에 따라 이에 따른 지출에 대한 부담도 상대적으로 증가할 것이다. 따라서 중저가형의 문화 여가활동을 선호하게 될 것이고 특히, 소득이 함께 증가하지 않을 경우 즉흥적인 주말여행보다는 계획적인 여가활동 및 여행 계획을 수립하는 적극적인 여행수요가 늘어날 것으로 전망된다(이강욱, 2001).

여행 및 관광유형의 변화에 관한 설문조사 결과는, 중복응답에서는 주 5일 근무제 실시 이전의 여행행태에서 우선 순위는 자연명승 및 경관감상(40.7%), 유흥오락(28.2%), 위락 휴양관광(25.9%)으로 나타났으며, 주 5일 근무제를 실시한 경우 희망 여행행태는 레저·스포츠관광(41.6%), 위락·휴양관광(38.0%), 자연명승 및 경관감상(32.9%)로 나타났다.

이를 종합정리하면, 주 5일 근무제 도입으로 인하여 국민들의 여행의 행태는 자연명승 및 경관감상과 같은 정적인 활동에서 레저·스포츠와 같은 동적인 형태로 전환되는 것으로 나타났다. 또한 농어촌체험관광, 문화유적지·사적지 방문 등 체험관광 및 자기계발 목적의 여행 유형이 확대되는 것으로 분석되었다(허갑중, 2002).

<표 2> 주5일 근무제 실시 전후 여행형태 비교

구 분	주5일 근무제 실시 이전의 여행형태(N=412)	주5일 근무제 실시 이후의 여행형태(N=435)
자연명승 및 경관감상	40.7(21.2)	32.9(17.1)
문화유적·사적지방문	22.2(11.6)	26.3(13.7)
농어촌체험관광	4.2( 2.2)	9.3( 4.8)
전시시설 및 예술관람	16.7( 8.7)	15.3( 8.0)
레저·스포츠관광	20.8(10.8)	41.6(21.6)
위락·휴양관광	25.9(13.5)	38.0(20.0)
도시·산업관광	1.4( 0.7)	3.7( 1.9)
쇼핑관광	22.7(11.8)	11.0( 5.7)
유형/오락	28.2(14.7)	9.6( 5.0)
기타	9.3( 4.8)	4.6( 2.4)
합 계	(100.0)	(100.0)

주:( )의 숫자는 중복 응답비율을 백분율(100%)로 환산한 수치임

자료 : 허갑중(2002)

## 2) 관광공급자의 변화동향

관광유형의 변화에 따라 관광사업체 부문에서도 변화를 예상할 수 있는데, 숙박시설 부문에서 가족형 중심의 사계절형 휴양콘도미니엄이 확대될 것으로 전망된다. 특히 여가수요 증대에 따라 숙박시설 공급과 더불어 수영장, 스키장, 사우나 등의 주요 시설을 갖추고 중산층을 대상으로 하는 중저가형의 숙박시설의 증가가 예견된다. 한편 고소득층을 겨냥한 고급 숙박시설도 증가할 것으로 전망되는데, 이들을 대상으로 고급 스포츠로 여겨지는 골프와 스키 여가활동 상품이 등장하게 될 것이다. 이에 적합한 숙박시설의 형태는 리조트 단지 형태의 숙박과 여가활동을 겸한 고급 리조트 단지의 성장을 예견할 수 있다.

여행업계에서는 다양한 여행프로그램을 개발함으로써 국내관광상품이 다양해질 것으로 예상된다. 고객들도 주말 맞춤형의 여행상품을 선호하게 되어 여행사는 창조적인 여행 상품개발로 여행수요의 변화에 대응할 것이다. 더불어 관광사업관련 업체들에서도 수요자 욕구에 부응하는 서비스로의 전환이 예상된다. 가족 중심형의 여행수요 증대를 예견해볼 때 테마파크의 활성화가 전망된다. 도심형 테마파크와 농어촌형의 테마파크의 등장을 예견할 수 있다. 또한, 대도시를 중심으로 도심공간의 변화가 예상되며 도시 주민들의 여가 욕구를 충족시켜 주기 위해 다양한 스포츠시설과 문화공간의 공급이 증가할 것으로 전망된다.

한편 가치관 및 생활환경의 변화로 개인별 취향이 점점 더 개성화되고 이로 인해 관광부문의 새로운 직업군이 창출될 것으로 예상된다. 예를 들면, 특수한 문화에 대한 문화유산해설사, 관광안전 지도요원, 가족여가 컨설팅, 자원봉사자의 확대 등이 예상된다. 주 5일 근무제에 따른 여유시간의 증대는 관광수요를 증가시키고 이는 타산업에도 영향을 미쳐 경제적으로 내수시장을 활성화시키는 촉매제 역할을 할 것으로 예상되며, 또한 사회 문화적으로 여가와 노동에 대한 인식의 변화를 가져올 것으로 기대된다(이강욱, 2001).

#### 4. 주 5일 근무제 실시에 따른 예상되는 문제점

우리나라에 주5일 근무제가 실시되면 발생하게 될 예상되는 문제점을 살펴보면 다음과 같다. 첫째로 여행수요의 증대는 예견되는 현상이므로 이에 따른 숙박시설과 이용시설의 부족과 낙후를 문제점으로 들 수 있다. 숙박시설 선호패턴의 다양화에 부응하기 위한 저렴한 가격과 양질의 증거가 숙박시설이 부족한 실정이다. 또한 관광객의 다양한 욕구를 반영한 새로운 테마형 관광지, 지역단위 문화시설·저비용의 생활권 청소년 체육시설 등 복합문화공간 부족이 예상된다.

#### 40. 충남 관광정책 대응방안

둘째로 국내관광수요 증대에 따라 관광객은 관광활동의 질을 높이기 위해 사전 관광관련 정보 탐색활동을 증대시킬 것으로 예상되나 이에 대비한 정보제공체계가 미흡하다.

셋째로 주말여행의 증가를 전망해 볼 때 주말여행 정착에 따른 관광프로그램의 부족을 예상할 수 있다. 저가의 가족형·참여형·체험형 프로그램 및 관광상품 공급 부족, 문화·레저기관간 여가정보 및 프로그램 연계 미흡, 저소득층·소년소녀가장 등 소외계층을 위한 공공 프로그램 빈약한 공급이 예상된다.

넷째로 문화·관광·예술·체육시설 종사자들의 휴일근무 증가로 근로조건이 악화될 것으로 전망된다. 직원 재교육 프로그램이 빈약하며 자원봉사자 및 파트타임 직원 활용에 대한 인식과 재정지원이 부족한 실정이다. 문화관광수요의 증대에 비해 문화유산해설사, 생활체육지도자 등 전문인력도 부족할 것으로 예상된다.

다섯째 관광자원에 대한 낮은 인식, 관광객의 특정 장소 집중현상, 자연환경과 지역문화에 대한 부정적인 영향 초래 가능성 등이 전망된다. 여섯째 주 5일 근무제에 따라 소득계층의 분화가 예상되어 고소득층, 중소득층, 저소득층 등에 따른 여행상품의 차별화가 예견된다. 또한 사무직과 생산직, 도시민과 농어촌 주민간의 문화향수 차이 심화로 인한 계층간 위화감 조장도 우려된다. 자영업, 단순노동자 등 주 5일 근무제 비적용 가정의 '나홀로 청소년' 문제, 주말 사교육의 증대, 경마·경정·카지노 등으로 인한 사행성화 심화 등의 사회적인 문제도 예견할 수 있다(이강욱, 2001).

이러한 문제점을 사전에 방지하고, 발생하는 문제를 해결하기 위해서는 중앙정부와 지방정부에서 주5일 근무제 실시에 따른 관광대응정책을 마련하여 추진해야 할 것이다.

### III. 충남의 관광여건은 어떠한가

#### 1. 충청남도의 관광자원 현황

##### 1) 충청남도 관광자원 개발현황

2001년 충청남도는 약 255.41km<sup>2</sup>의 면적이 관광휴양활동 공간으로 지정되어 있으며, 충청남도 관광개발·자원의 규모는 「제2차 관광개발기본계획」상의 전국대비 2.6%로 분석되었다.

<표 3> 충청남도 관광자원 개발 현황

(단위 : 개소, km<sup>2</sup>)

구 분		전 국		충 남	
		개 소	면 적	개 소	면 적
자연공원	국립공원	20	6,473.1	2	93.02
	도립공원	22	747.9	3	78.44
	군립공원	29	307.9	1	1.95
	소 계	71	7,528.9	6	173.41
관 광 지		194	148.5	23	13.19
관 광 단 지		9	50.4	-	-
휴 양 업 (종합 / 전문)		28	32.8	1	1.76
체육시설	골 프 장	135	146.4	4	4.76
	스 키 장	15	15.8	-	-
	요 트 장	6	0.2	2	0.01
	승 마 장	24	0.4	-	-
	소 계	180	162.8	6	4.77
도 시 공 원		5,341	308.3	693	55.33
청 소 년 수 련 시 설		533	22.7	48	1.45
유 원 지		171	124.7	7	2.22
자 연 휴 양 립		83	1,187.9	10	23.65
관 광 농 원		379	9.4	52	1.30
온 천 지 구		122	153.8	12	10.09
합 계		7,111	9,730.1	231	255.41

자료 : 문화관광부, 제2차 관광개발기본계획 재구성, 2001

2) 자연관광자원 유형별 지역분포 현황

자연관광자원의 경우 각 시·군 지역별로 지정관광지와 비지정관광지가 가장 넓게 분포되어 있다.

<표 4> 자연관광자원 유형별 지역분포 현황

구 분	국/도/군립 공 원	관광단지/ 지정관광지	운동휴양지구/ 유원지	해수욕장	비지정관광지
천 안		태조산, 각원사, 웅연저수지, 천안 온천	상록리조트		천안삼거리, 망향의 동산
공 주	계룡산 국립공원	곰나루, 마곡사 마곡온천, 공주문 화단지			
보 령		대천해수욕장, 죽도관광지, 무창포해수욕장			호도, 원산도, 대 천항, 남포방조 제, 오서산
아 산		신정호, 아산만, 아산온천	도고컨트리		온양온천, 도고 온천, 강당골, 충 무유원지, 영인 산휴양림
서 산	가야산	간월도			운산벚꽃단지
논 산	대둔산				탑정저수지
금 산	대둔산, 태고사		서대산		적벽강, 진악산, 남이자연휴양림
연 기	고북저수지				
부 여		구드레공원			
서 천		춘장대해수욕장, 금강하구둑			장항항
청 양	칠갑산	칠갑산도림온천			칠갑산휴양림
홍 성		남당(예정지구)			홍성온천, 용봉산휴양림
예 산	덕숭산	예당저수지, 덕산온천			
태 안	태안해안국립공 원	안면도관광지		만리포, 삼봉, 몽산포, 방포, 학암포, 연포, 백사장, 꽃지, 천리포 등	난도, 안면도휴양림
당 진		삽교호, 왜목마을	면천저수지	난지도	

주) 자연관광자원중 법규에 의해 지정된 자원은 지정된 자원유형에 우선하여 분류함.

국립·도립·군립공원이 없는 지역은 천안·보령·아산·부여·서천·홍성·당진 등이고 관광단지와 지정관광지가 없는 지역은 서산·논산·금산·연기·홍성 등이었다.

<표 5> 인문관광자원 유형별 지역분포 현황

구 분	국보/보물	사적 및 명승	천연기념물/ 기념물	민속자료	자연특이 현상지역	기타자원
천 안	천흥사지	유관순사우		독립기념관		성불사, 위례성
공 주	국립공주박물관, 동학사, 무령왕릉	공산성, 선화당, 갑사, 신원사, 마곡사		반포도예촌		민속극박물관
보 령		성주사지	오천성이지함묘, 김좌진장군묘, 외연도상록수림			
아 산		현충사, 맹사성고택		온양민속박물관, 외암리민속마을, 온양어의정		
서 산	개심사, 마애삼존불	해미읍성, 간월암				부석사
논 산	관촉사, 개태사, 쌍계사,	둔암서원, 계백장군묘				
금 산		칠백의총, 인삼티운		인삼전시관		
연 기		비암사	금남백로서식지	금이성, 운주산성		
부 여	부여박물관, 백제대향로, 정림사지, 무량사	부소산성, 백마강, 낙화암, 능산리고분, 공남지				
서 천	비인5층석탑	봉서사, 서천읍성, 문헌서원	마량리동백나무숲	한산모시타운	마량일출	
청 양	장곡사	정혜사, 줄무덤모덕사, 도림사지삼층석탑				
홍 성	고산사	홍주의사총, 홍주성	한용운생가지, 김좌진생가지			
예 산	수덕사	추사고택, 충의사, 향천사, 보덕사				
태 안			안흥성, 안면도모감주군락, 난도괭이갈매기			천리포수목원
당 진	신암사, 영탑사, 안국사지 석불입상		솔뫼성지, 면천읍성		왜목 일출	

## 2) 인문관광자원 유형별 지역분포

인문관광자원의 경우 각 시·군 지역별로 볼 때, 전지역에서 비교적 고르게 넓은 분포를 보이고 있는데 이는 <표 5>와 같다.

이들 중에는 공주와 부여가 집중적으로 높은 분포율을 보이고 있으며, 서천·청양·홍성·예산·당진·보령·아산·서산·논산 등에도 비교적 많은 역사문화자원이 분포하고 있다.

인문자원의 지정유형별로는 국보와 보물의 경우 공주·논산·부여·당진에 많고, 사적 및 명승으로는 공주·부여·서천·청양·예산에 많으며, 천연기념물 및 기념물로는 보령·홍성·당진이 많은 것으로 나타났다. 특히, 자원특성별 유형으로는 유적·유물, 사찰, 천연기념물과 기념물, 유명인사 고택과 생가지(生家地) 등으로 구분되는데 이들은 역사문화자원은 앞으로 주5일 근무제가 실시되면 관광객의 방문 패턴을 결정하는 중요한 요인으로 관광상품 개발에 커다란 영향을 미치는 요인으로 관광루트 개발시 반드시 고려되어야 할 것이다.

## 3) 지역축제별 지역분포 현황

충남의 축제행사를 개최 내용별 구분에 의하여 개최되는 축제현황을 보면, 지역축제와 문화제로는 삼거리문화제, 백제문화제, 보령머드축제, 해미읍성역사체험축제, 강경젓갈축제, 도원문화제, 한산모시문화제, 칠갑문화제, 매헌문화제, 상록문화제 등이 있다.

이상의 축제 등은 현재까지는 행사의 개최 목적과 행사내용 구성상 그 유형을 형식적으로 구분하고 있으나, 실제적으로는 축제가 가지는 의미를 함축하는 전체적인 주제와 이를 세분한 행사내용 등의 실행이 아직까지는 미흡한 실정이다.

따라서 지역의 축제를 발전시키고 육성을 하기 위해서는 축제가 가지고 있는 본질적 의미와 지역적 특성을 부각시켜 지역주민과 관광객이 모두

매력을 느끼고 참여할 수 있도록 해야할 것이다.

<표 6> 지역축제 행사 유형별 지역분포 현황

구 분	지역축제 /문화제	민속놀이	무속행사/ 산신제	기타 이벤트 행 사
천 안	삼거리문화제, 천안농산물축제			
공 주	백제문화제(격년제)		계룡산산신제, 고마나무축제	동학사봄꽃축제
보 령	보령머드(MUD)축제	등불써기 등마루놀이		
아 산	온양문화제			설화예술제
서 산	해미읍성역사체험축 제	벗가릿대놀이	굴부르기제	박첨지인형극
논 산	강경젓갈축제, 논산 딸기축제	연산백중놀이		계룡화합의 날
금 산	금산인삼제 금강민속축제	물폐기놀이, 좌도농악		
연 기	도원문화제	강다리기		
부 여	백제문화제(격년제)		은산별신제	백마강수박축제
서 천	한산모시문화제	저산팔음길쌈놀이		동백꽃·쭈꾸미축제
청 양	칠갑문화제 칠갑산장승문화축제		동화제	
홍 성	만해제, 남당리대하 축제, 광천새우젓축 제(통합)	용대기놀이 결성농요		,
예 산	매현문화제			
태 안	안면도현대예술축제	황도붕기풍어놀이		
당 진	상록문화제	기지시줄다리기	당제	

4) 지역 관광기념품과 특산물·토속음식 분포현황

충남지역에 있는 관광기념품과 지역특산물, 토속음식은 다종다양하며, 이는 상품으로 개발되어 판매가 이루어지는 것도 있고, 상품으로 개발되지 못한 것도 있다.

<표 7> 기념품 및 특산물 유형별 지역분포 분석

구 분	관광기념품/공예품	지역특산물	농수산특산물	토속음식
천 안		호도과자	입장거봉포도, 호도	
공 주		계룡백일주	산수박, 밤, 통천포배, 표고버섯, 우성오이	따로국밥, 장어구이, 찹게매운탕, 녹두빈대떡
보 령	남포벼루	남포오석, 대천맛김,	청라양송이, 만세보령청결미, 꽃게, 오징어, 방울토마토	꽃게매운탕, 오징어덮밥, 천북석굴구이
아 산		엽연주, 선장김치	탕정포도, 오이, 아산청결미, 배, 도고쪽파, 사과	콩나물비빔밥
서 산		간월도어리굴젓	육쪽마늘, 생강, 서산간척지쌀, 꽃게	
논 산		가야곡왕주, 참기름, 계룡산연, 강경새우젓, 양촌감식초, 맛가미된장·간장	연산대추, 노성참게, 노산딸기, 양촌곶감, 은진복숭아, 연산오골계	위어회, 오골계백숙, 황복탕, 장어구이
금 산		금산인삼, 인삼주, 경옥고	추부갯잎, 금산땅두릅, 금산배, 진산마늘	인삼어죽
연 기	인조진주	전통메주, 약선으뜸김치	조치원배, 연기복숭아	평양만두
부 여	백제토기	홍삼	백마강수박, 양송이버섯, 방울토마토, 백마강장어	장어구이
서 천	부채	한산모시, 한산소곡주, 삼선갈꽃비, 서천자하젓	서천단감	
청 양		한울김치, 구기자농축액, 구기자한과	청양구기자, 고추, 화성느타리버섯, 표고버섯	표고버섯전골, 구기갈비전골
홍 성	지승공예	광천토굴새우젓, (서해수산젓갈), 조선김	영지버섯, 은하방울토마토	홍동한우갈비, 대하구이
예 산	표주박		예산사과, 삽교쌀	더덕구이정식
태 안	태안해육	정산포돌김, 까나리액젓	대하, 육쪽마늘, 화훼, 인면도건고추	낙지와 낙지탕
당 진		면천두견주	짜리고추, 당진쌀	

주) 지역특산물과 농수산특산물의 구분은 가공여부에 따라 구분

이들 중에는 관광기념품과 공예품보다는 지역특산물, 농수산물, 토속음식 등이 많으며, 가공이 된 것과 가공이 되지 않은 것으로 구분된다.

지역특산물은 대부분이 민속주, 가공농수산물 등이 차지하고 있으며, 농수산물은 쌀, 버섯, 과일, 양념채소, 민물장어, 대하, 꽃게 등이 많은 것으로 나타났다. 토속음식은 충남지역에서 생산되는 앞의 농수산물을 재료로 한 음식물이 지역의 맛을 전하고 있으며, 충남의 전지역에 고르게 분포하고 있다.

## 2. 충청남도의 관광행태와 관광지 선택요인

### 1) 이번에 방문한 관광지 선택 영향요인

이번에 방문한 충남지역의 관광지 선택시 영향요인에 대한 결과는 다음과 같다.

충남지역의 관광지를 선택할 때 가장 큰 영향을 준 요인으로는 관광지까지 시간과 도로상태 등의 접근성(3.48), 매력성과 명소성(3.45), 관광지 이미지(3.44), 관광지의 교육적 가치(3.40), 관광지의 혼잡성(3.39) 등이 높은 평균으로 나타났다.

### 2) 역사문화관광지 선택시 영향요인

역사문화관광지 선택시 영향요인에 대한 결과는 다음과 같다. 역사문화관광지에서는 관광지내 편의시설 정도(4.33), 역사·교육적 가치정도(4.32), 개발 정도와 개발·보존상태(4.29), 역사문화의 해설·안내정보(4.28), 접근성(4.22) 등이 높은 평균으로 나타났다.

48 • 충남 관광정책 대응방안

<표 8> 충남의 관광지 선택시 영향요인 분석

항 목	평균값 (5점)	선택시 중요도 (%)		
		중요 안함	보통	중요함
1. 매력성과 명소성이 있는 곳	3.45	11.4	45.2	43.4
2. 관광지만의 고유의 특성이 있는 곳	3.33	19.2	37.4	43.4
3. 모두가 방문하고 싶어하는 곳	3.35	19.2	38.3	42.5
4. 색다르고 새로운 기분을 느낄 수 있는 곳	3.39	18.0	36.2	45.8
5. 자연, 역사 등 교육적 가치가 있는 곳	3.40	21.3	27.6	50.1
6. 관광개발과 관리가 잘 된 곳	3.17	23.2	39.5	37.3
7. 자연경관(산악, 계곡, 해안, 명승지 등)이 양호	3.37	17.7	36.6	45.8
8. 역사문화자원(유물·유적, 문화재, 사찰 등)이 많음	3.26	24.5	31.2	44.3
9. 지역특산물(농/수산물), 관광기념품 등 구매 가능.	2.64	43.4	35.7	20.9
10. 지역특색의 먹거리(토속음식, 해산물 등)가 풍부	2.57	47.6	35.1	17.3
11. 방문관광지가 혼잡하지 않고 한적	3.39	15.5	42.5	41.9
12. 홍보나 광고, 정보를 보고 방문하고 싶었던 곳	2.65	45.2	32.7	22.1
13. 지역주민이 친절, 방문지역에 친절·친지 등이 많음	2.74	42.4	30.2	27.4
14. 관광지내 숙박시설이 잘 갖추어져 있음	2.98	29.3	42.1	28.6
15. 관광지의 편의시설이 잘 되어 있음	3.28	23.1	34.5	42.4
16. 현지 사용경비(숙박비/식사비 등)가 저렴	3.19	22.2	43.5	34.3
17. 지역축제, 민속놀이, 이벤트행사 등이 많음	2.46	53.0	31.7	15.3
18. 각종 위락시설(놀이시설, 운동시설 등)이 잘 갖추어짐	2.64	42.4	38.8	18.9
19. 주변의 다른 관광지와 연계성이 양호	3.12	23.7	43.3	33.0
20. 교통비(기름값, 통행료, 대중교통비 등)가 저렴	3.32	15.7	44.3	40.0
21. 교통체증이 없고, 접근 교통편과 도로가 양호	3.47	14.6	37.7	47.7
22. 거주지로부터 소요시간이 적정	3.48	15.3	36.1	48.6
23. 평소 방문해 보고 싶은 곳, 이미지가 좋은 곳	3.44	14.9	37.9	47.2
24. 주변에서 가볼만한 곳이라고 추천을 하는 곳	3.24	23.4	36.8	39.8

〈표 9〉 역사문화관광지 선택시 영향요인 분석

항 목	평균값 (5점)	선택시 중요도 (%)		
		중요 안함	보통	중요함
1. 역사문화 관광은 역사성과 민족성이 담겨야함	4.20	7.3	16.6	76.0
2. 옛것을 만나는 기쁨을 경험할 수 있어야함	4.10	8.1	14.2	77.7
3. 동반한 사람들과 같이 즐길 수 있어야함	4.02	7.2	20.4	72.4
4. 색다른 정취와 향기가 있어야함	4.11	6.0	18.9	75.1
5. 역사적·교육적 가치가 있어야함	4.32	5.3	12.7	82.0
6. 개발정도와 보존 및 관리상태가 양호해야함.	4.29	7.0	12.5	80.5
7. 역사문화의 종류와 유형의 차이에 따라 방문함	3.37	15.5	40.9	43.6
8. 역사문화의 생성 시기별 차이에 따라 방문함	3.05	24.2	49.7	26.1
9. 역사문화관광지의 역사적 의미에 따라 방문함	3.33	17.8	41.0	41.2
10. 역사문화의 입지형태에 따라 방문함	3.03	29.8	38.4	31.9
11. 역사문화 관광지는 혼잡하지 않고 한적해야함	3.77	10.0	28.3	61.7
12. 역사문화적 해설 및 안내·정보가 잘되어 있어야함	4.28	5.1	15.5	79.4
13. 관광지내 지역주민들은 친절하고 인심이 좋아야함	4.16	7.0	17.4	75.6
14. 관광지내 숙박시설이 잘 갖춰져 있어야함	4.13	6.6	19.7	73.7
15. 관광지내 편의시설이 충분해야함	4.33	4.5	14.6	80.9
16. 현지 사용경비(숙박비/식사비 등)가 저렴해야함	4.20	6.3	17.0	76.7
17. 주변에 다양한 역사문화 행사가 많아야함	3.96	8.4	21.9	69.7
18. 주변에 토속음식, 특산물 등 구매가 용이해야함	3.51	17.9	31.9	50.2
19. 주변의 다른 관광지와 연계성이 양호해야함	3.93	7.3	26.2	56.5
20. 교통비가 저렴해야함	4.08	6.1	22.1	71.8
21. 교통체증이 없고 접근성이 양호해야함	4.22	5.8	16.0	78.2
22. 거주지로부터 소요시간이 적정해야함	3.99	6.3	24.6	69.1
23. 평소 방문해 보고 싶고 이미지가 좋아야함	4.18	4.7	17.2	78.1
24. 주변에서 가볼만하다고 추천 하는 곳이어야함	3.95	7.8	23.8	68.4

### 3) 지역특산물 구매와 지역축제 참여시 영향요인

지역특산물 구매와 지역축제 참여시 영향요인에 대한 결과는 <표 10>과 같다. 지역특산물 구매와 지역축제 참여에서는 지역내 교통시설(4.29), 지역주민 친절(4.25), 경비저렴(4.24) 접근성 양호(4.24), 지역특성과 고유성(4.24) 등이 높은 평균으로 나타났다.

<표 10> 지역특산물 구매 선택시 영향요인 분석

항 목	평균값 (5점)	선택시 중요도 (%)		
		중요 인함	보통	중요함
1. 지역의 특성의 멋과 고유성이 있어야함	4.24	7.4	13.4	79.2
2. 그 지역에서 생산되거나 제조되어야함	4.07	7.3	18.3	74.3
3. 구매자, 참여자 모두 선호하고 참여할 수 있어야함	4.00	6.0	22.8	71.1
4. 색다르고 새로운 것을 느낄 수 있어야함	4.11	5.5	19.5	75.0
5. 지명도와 상품의 가치가 있어야함	4.12	5.6	18.9	75.5
6. 보관, 운송, 시식, 참여 등이 쉬워야함.	3.94	7.5	21.2	71.3
7. 독특한 포장과 디자인, 독창성을 가지고 있어야함	3.80	11.2	26.3	62.5
8. 구매, 참여비용이 적합한 가치를 가지고 있어야함	4.00	6.4	24.3	69.3
9. 적절한 위치에서 판매하고, 구매, 참여가 쉬워야함	3.94	6.5	22.9	70.7
10. 판매시기, 행사시기 등이 적정해야함	3.88	7.7	24.8	67.5
11. 구매장소나 행사장이 혼잡하지 않아야함	3.71	10.0	32.3	57.7
12. 상품에 대한 적절한 정보와 안내가 있어야함	4.14	4.5	20.7	74.8
13. 지역주민들이 친절하고 서비스가 좋아야함	4.25	4.5	17.7	77.8
14. 지역내 숙박시설이 잘 갖추어져 있어야함	4.14	6.0	18.3	75.7
15. 지역내 교통시설이 잘되어 있어야함	4.29	5.3	14.0	80.7
16. 현지 사용경비가 저렴해야함	4.24	4.2	17.0	78.9
17. 주변지역에 다양한 관광자원이 있어야함	4.18	4.3	18.1	77.5
18. 주변지역에 위락시설이 많아야함	3.52	16.6	31.6	51.8
19. 주변의 다른 관광지와 연계성이 양호해야함	3.95	8.2	23.0	68.9
20. 구매지까지의 교통비가 저렴해야함	4.07	7.4	18.5	74.1
21. 구매지까지 접근성이 양호해야함	4.24	6.4	13.3	80.2
22. 주거지로부터 소요시간이 적정해야함	3.97	6.4	25.0	68.6
23. 평소 구매와 축제참여에 이미지가 좋은 것이어야함	4.06	6.6	20.0	73.4
24. 주변에서 구매나 참여를 추천하는 것이어야 함	3.92	8.0	22.1	69.9

4) 시·군별 선택 여행목적 분석

충남지역 관광객의 시·군별 여행목적으로는 공주·논산·청양·예산 등에 서는 자연경관 감상활동, 천안·공주·부여·예산 등에서는 역사문화 관광활동, 보령·연기·서천·태안 등에서는 해안/수변관광활동이, 보령·아산·서산·금산·서천·홍성 등에서는 휴양/휴식활동이 높게 나타났는데 이는 지역이 보유하고 있는 관광자원의 특성에 따라 관광활동이 이루어지고 있음을 반영해 주고 있다.

<표 11> 시·군별 관광객 여행목적

구분	천안	공주	보령	아산	서산	논산	금산	연기	부여	서천	청양	홍성	예산	태안	당진
자연경관 감상활동	20.0	35.3	23.9	20.8	24.4	40.5	25.6	30.3	23.6	27.0	45.3	22.7	37.3	23.6	21.6
역사문화 관광활동	48.5	39.7	3.0	22.8	24.4	7.1	23.3	12.1	52.8	8.1	17.2	27.3	30.5	9.7	10.8
각종스포츠 활동	-	1.4	3.0	3.0	-	7.1	-	3.0	-	5.4	-	-	-	-	2.7
해양수변 관광활동	2.8	-	25.4	14.8	9.7	16.7	-	30.3	4.5	24.3	10.9	4.5	8.5	29.2	16.2
휴양휴식 관광활동	28.5	20.6	41.8	38.6	39.0	26.2	30.2	24.2	12.4	32.4	21.9	43.2	22.0	26.4	29.7
특산물/기념품구입	-	1.5	1.5	-	-	-	16.3	-	2.2	-	1.5	-	-	5.6	16.2
기 타	-	1.5	1.5	-	2.4	2.4	4.6	-	4.5	2.7	3.1	2.3	1.7	5.6	2.7
계	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

$\chi^2 = 292.933$      $df = 84$      $P = 0.001$      $n = 832$

주 : 복수응답

## IV. 충청남도는 어떻게 대응해야 할 것인가

### 1. 기본방향

자연은 인간의 힘으로 창조할 수 없으나 변경하고 적응할 수 있다. 그리고 자연자원에 해당하는 공원, 하천, 해수욕장, 온천, 산림 등은 자연적 제약을 받지 않고 어디서나 향시 보고, 즐길 수 있는 자원의 발견, 발굴, 창조를 할 수 있다. 이같은 무한한 가능성이 새로운 관광자원을 만들 수 있다는 신념과 자신감을 가지고 오늘날의 현실적 수요를 폭넓게 충족시킬 수 있는 자원을 새로이 추가해야 하는 당위성을 제시하기에 이른 것이다.

따라서 다양한 자연자원과 인문자원을 보유하고 있는 충남은 현재 보유하고 있는 자원간에 공존하고 보완하여 복합적 변화를 추구함으로써 새로운 관광자원과 관광상품의 개발이 가능한 것이다.

#### 1) 모든 잠재자원을 시·군 특성별로 관광자원화가 필요 ; 농어촌녹색체험관광마을 등 체험·교육형 자원 개발

충남의 각 시·군에 분산되어 있는 하나 하나의 자원은 그 가치와 매력을 가지고 있다. 그 가치와 매력은 자원에 따라서 크기도하고 작기도 하며, 여러 지역에 각각 분산되어 있다. 그러므로 이러한 자원에 매력요소를 결합시켜 생명력을 불어넣으면 훌륭한 하나의 자원이 될 수 있다. 바위, 유희지, 외딴섬, 空家, 폐교, 구릉지 등은 그 자체로는 상품의 자원가치가 없다. 그러나 이러한 자원을 관광과 연계시켜 관광자원으로 개발할 경우 그것은 생명력을 가지는 것이다.

아무리 훌륭한 자원이더라도 개별단위로서의 관광자원은 충분히 자원으로서의 역할을 할 수 없거나 한계가 있다. 그러므로 자원의 결합에 의한 결합수요의 유발을 가능케 하기 위해서는 지역이 가지고 있거나 자원이 가지고 있는 특성을 아이디어로 최대한 반영하는 것이 필요하다.

## 2) 역사문화·온천·해안 관광자원을 결합한 주5일제형 시장성 제고

충남에는 역사문화 관광자원, 온천 관광자원, 해안관광자원 등의 3가지 형태의 관광자원이 집중적으로 분포되어 있다. 이들은 각기 독특한 자원성과 이질성을 갖고 있으면서 상호 보완성을 가지고 있다. 이같은 자원은 가급적 가까이 위치해 있어서 상호 보완적 관계에 있을수록 때로는 유리하다. 이들 상호간에 이상적 거리는 1시간이내에 서로 위치해 있는 것이 좋으며, 충남의 이러한 자원들은 1시간 내외로 모두 연계가 가능하여 이들 3가지 자원을 결합하면 주말형 관광시장성을 높일 수 있다.

## 3) 동일한 자원은 '집적 특화(集積 特化)'하고, 이질적 자원은 '보완특화(補完 特化)' 개발

개별적 자원이 아닌 자원을 통합한 관광권의 차원에서 보면 경제학 이론에서의 '집적의 이익(集積 利益)' 즉, 동일한 성격의 자원이 군집되어 있기 때문에 더욱 많은 이용자를 유도하고, 그 중에서 하나의 자원 더 나아가 다른 자원도 방문하는 집적의 이익 파급효과도 누릴 수 있다.

따라서 충남지역의 각 시·군에 분포하고 있는 관광자원의 상호간 성격을 잘 파악하여 연계하여 주5일 근무제에 적합한 관광상품화 하는 것이 필요하다. 특히, 동일한 자원을 동일한 것과 합하여 '집적 특화' 하고, 이질적인 자원은 서로 보완관계가 유지될 수 있도록 '보완 특화'하여 지역적 특성과 의미가 있는 관광상품으로 개발하자는 것이다.

## 4) 접근성 제고, 인터넷 관광홈페이지, 안내표지판으로 주5일제 관광객의 수요 증가 유도

도로에서 멀리 벗어난 관광지, 도로에서 진입이 불편하고, 안내표지판이 없는 곳은 관광수요에 한계성이 있고, 접근하기 편리하거나 대중 교통수단의 접근이 자유로운 곳과 그 근처는 관광지로서 수요를 증가시킨다.

따라서 충남의 관광자원을 개발하기 위해서는 우선적으로 관광자원을 연계하는 접근도로와 관광자원을 진입하는 도로를 확장 또는 포장하여 접근성이 양호하도록 해야 한다. 그리고, 이러한 관광지를 쉽고 빠르게 인지하고 찾아갈 수 있도록 안내표지판을 세우고, 집에서부터 인터넷을 통하여 관광지에 대한 정보를 충분히 알고 방문할 수 있도록 각 시·군별 관광인터넷 홈페이지의 활성화가 필요하다.

**5) 다양한 역사문화의 소재를 발굴하여 도시민에 흥미있는 관광자원으로 개발 ; 문화유산해설사 양성**

충남의 역사적 인물의 행적, 문학작품의 작중인물 및 주인공, 전설적 영웅의 무용담, 애국인물, 전설, 향토축제, 풍속, 민속놀이, 의식, 음식(민속주, 토속요리)문화 등을 체계적으로 활성화하여 정기적인 축제행사로 개최하고, 관광자원화, 관광상품화 하여야 한다.

금산인삼제, 백제문화제, 모시문화제, 보령머드축제 등을 지역특성을 살린 지역주민의 축제로 확고한 위치를 점하여 문화관광자원으로 자리를 잡아갈 수 있도록 중점 육성하고, 기타 다른 지역축제들도 지역을 소재로 하여 이벤트화하고 대단위의 축제로 발전시킴으로써 지역문화를 진흥하고 나아가 관광상품화를 통한 지역경제활성화의 효과를 가져올 수 있는 것이다. 또한 충효와 관련된 역사적 인물의 생가지와 묘소, 각 지역에 분포되어 있는 사찰 등도 소재의 발굴대상이다. 그리고 다양한 지역특산물과 농수산물 등을 고품질의 상품으로 판매할 수 있도록 관광 쇼핑상품으로 개발하여 중요 교통 중심지에 쇼핑관광 지역으로 적극 육성하는 것도 필요하다.

**6) 주5일 근무제 관광객을 유인하는 관광자원의 발굴과 연출**

관광, 여가활동을 추구하는 형태는 정적인 素材보다도 활동적, 변화성이 큰 소재를 더 많이 찾는다. 심리학에서 말하는 자극·반응 상관이론을 충남이 관광개발에 도입하여 적용해 본다면 홍보·선전(자극)에 의한 수요환기(반응)로

연결지어 볼 수 있다.

따라서 현대적 관광의 주요 신소재자원으로서 Sports, Sun, Sea, Snow, Flower 등이 사람들에게 새로운 반향을 불러일으키고 있으므로 이것을 중점적인 관광활동으로 할 수 있는 후보지를 선정하여 시설·공간과 활동 프로그램을 제공하는 것이다.

이러한 관광활동을 통하여 신체적 정신적 복구 즉, 회복 및 건강증진(rehabilitation)기능을 충분히 다할 수 있는 활력소의 충전, 재활·재생·재투자의 의미를 갖는 레크레이션·휴식(recreation, relaxation, rest) 등 레저활동과 관련한 활동을 자극하고 있다는 점을 관광측면에서 활용해야 할 것이다.

### 7) 충남의 관광자원을 새로운 시각으로 개발

충남의 관광자원을 제 1 자원(자연소재), 제 2 자원(문화소재), 제 3 자원(환경소재)로 나누어 새로운 시각으로 관광자원을 개발하는 것도 가치가 있다. 특히, “제 3 의 자원”이라고 말 할 수 있는 환경적 요소(인정·인심, 풍습, 사회안정, 저물가, 양호한 기후, 양호한 입지, 무공해 등)는 그 자체가 자원이 아니라 새로운 자원으로 큰 영향을 주고 있다. 제 1, 2 자원이 구비되어 있더라도 제 3 의 자원이 구비되어 있지 않으면 관광수요를 충분히 유발할 수 없고 관광매력을 상실하게 된다.

따라서 충남이 지역적 특성과 잠재력을 극대화하여 이들 세 가지 자원의 균형 된 상태를 유지하여 주5일제 관광자원을 개발하여 발전하는 방법을 모색하여야 하겠다. 그러므로 충남과 각 시·군에서도 현대적 관광자원으로 제 3 자원을 추가시켜 관광자원을 개발한다면 도시민 누구나 찾아오는 관광여건을 조성할 수 있을 것이다.

## 2. 주5일 근무제 대비한 시·군별 관광자원 개발방안

### 1) 관광자원개발을 위한 시·군별 추진방향

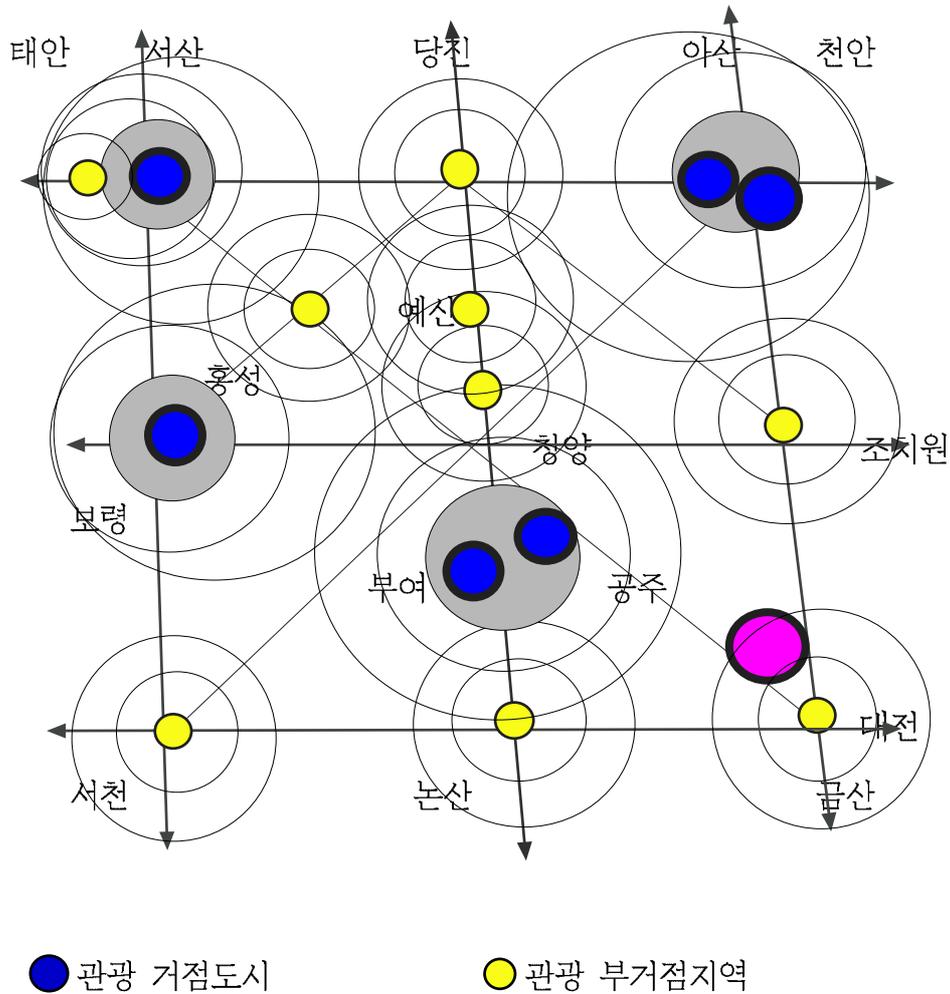
충남은 시·군 지역별로 그 지역 나름대로의 특성과 잠재력을 가진 자원을 보유하고 있다. 그러므로 각 시·군이 가지고 있는 지역여건과 자원의 특성을 고려하여 관광자원과 관광상품의 특화를 위한 추진방향을 살펴보면 다음과 같다.

- ① 각 시·군이 주5일 근무제를 맞이하여 장기적으로 변화할 지역여건과 주변환경 변화를 고려하여 중·장기적인 지역관광의 목표를 세운다.
- ② 시·군 관광의 목표를 실현하기 위한 주5일제 관광대응전략에 의하여 '관광시설·공간', '지역문화와 축제', '지역특산물과 토속음식' 등 관광특화의 방향을 설정한다.
- ③ 시·군별로 지역의 특성과 잠재력을 극대화한 관광특화의 방향에 따라 지역별 '개발의 테마·주제'로 하여 '지역이미지화(C.I.P)', '지역관광 브랜드' 개발 작업을 추진한다.
- ④ 시·군의 관광이미지와 직결되는 개발의 테마와 주제를 중점적으로 추진할 수 있도록 지역의 관광특화를 위한 세부사업을 발굴한다.
- ⑤ 관광특화를 위한 세부사업은 앞에서 분석된 관광지 선택시 영향요인, 지역의 관광자원 현황, 지역의 개발의지와 개발방법, 개발의 주체와 자금조달 방법 등을 면밀히 검토하여 지역 중심의 내발적 사업계획을 수립한다.
- ⑥ 사업의 추진은 지역주민이 주체가 되어, 지역경제의 외부유출 방지, 지역문화의 보존과 육성, 환경과 생태의 보존 등을 실현할 수 있도록 한다.

## 2) 주5일 근무제에 따른 시·군별 대응방안

충남은 4개의 거점관광도시를 중심으로 각 지역별 관광지로 연계되는 공간적인 체계를 가지고, 이 거점관광도시가 지역관광기능의 중심지 역할을 할 수 있도록 숙박, 관광정보, 쇼핑, 야간관광 등을 할 수 있는 시설을 집중적으로 개발하는 것이 필요하다.

[그림 1] 충남 관광네트워크를 위한 시·군별 관광루트 연계체계



물론 모든 관광객이 거점관광도시에서만 숙박을 하는 것은 아니며 각 시·군 지역이나 이곳에 있는 관광지에서도 숙박을 하기도 한다. 하지만 주된 관광기능의 중심지 역할은 거점관광도시에 집중시키고 이곳으로부터 주변지역의 관광코스를 연계하는 것이 필요하다. 따라서 각 시·군지역에서는 지역의 특성에 맞는 관광자원과 관광상품을 개발하여 지역의 관광이미지를 관광객에게 심어줌으로써 연계관광코스를 개발하는데 유리한 여건을 가질 수 있을 것이다.

주5일 근무제에 대비한 충남의 시·군별 관광자원 개발의 추진방안은 각 지역의 관광특화를 위한 지역이미지와 전략, 추진사업의 예시 등으로 정리하였다.

<표 12> 주5일 근무제 대비 시·군별 관광자원 개발을 위한 추진방안

구분	지역 이미지	대응 전략	관광자원 개발 추진방안
천안시	“전통과 현대가 살아있는 문화관광도시 천안”	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화관광도시로 육성</li> <li>· 지역특산물의 상품화</li> <li>· 역사문화관광지와 교육 프로그램 중점 개발</li> <li>· 도시민 여가공간 조성</li> <li>· 도시관광기반시설 확충</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 특급관광호텔, 컨벤션센터 쇼핑센터 등 조성</li> <li>· 역사문화관광열차 운행 (독립기념관, 3월)</li> <li>· 삼거리공원 도시공원개발</li> <li>· 지역특산물 포장, 유통개발</li> </ul>
공주시	“백제의 숨결이 함께 하는 역사문화도시 공주”	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 역사문화관광 거점도시</li> <li>· 문화유적발굴·복원·정비</li> <li>· 역사문화관광프로그램화</li> <li>· ‘백제문화제’ 관광상품화</li> <li>· 도시관광기반시설 확충</li> <li>· 대전권 여가공간 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 중저가 숙박시설, 음식시설, 휴게시설 등 설치</li> <li>· 백제문화유적 중점 개발</li> <li>· 백제문화엑스포의 개최</li> <li>· ‘백제와 만남’ 관광프로그램 개발·잃어버린 백제를 찾아</li> </ul>
보령시	“4계절 머물러가는 관광도시 만세보령”	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 서해안 관광거점도시화</li> <li>· 해양리조트 휴양지</li> <li>· 지역특산물·음식 상품화</li> <li>· 관광특구 관광기반시설 집중 유치</li> <li>· 내륙연계 관광코스 개발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 특구지역내 관광호텔, 쇼핑센터 등 조성</li> <li>· 관광요금 대중화·안정화</li> <li>· 머드상품의 세계화 추진</li> <li>· 해양스포츠 상품전 실시</li> <li>· 4계절형 이벤트 개최</li> </ul>

구분	지역 이미지	대응 전략	관광자원 개발 추진방안
아산시	“건강한 미래를 드리는 온천휴양지 아산”	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 내륙 관광거점도시화</li> <li>· 溫泉主題 테마관광지화</li> <li>· 도시관광기반시설 확충</li> <li>· 역사문화관광지 연계 관광프로그램 개발</li> <li>· 관광특산물유통기능 도입</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 온천테마공원조성과 활성화</li> <li>· 특구지역내 특급관광호텔, 쇼핑센터, 오락시설등 조성</li> <li>· 관광특산물 유통센터 건립</li> <li>· ‘온천’+‘역사문화’=건강 가족관광 프로그램 개발</li> </ul>
서산시	“인락한 서해안 신관광도시 서산”	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 서해안 관광거점도시화</li> <li>· 도시관광기반시설 확충</li> <li>· 관광특산물유통기능 도입</li> <li>· 해안관광상품의 개발</li> <li>· 內浦文化와 연계한 역사 문화관광프로그램 개발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 관광호텔, 도시위락시설 설치</li> <li>· 서산A.B지구 생태공원조성</li> <li>· 내포문화 관광루트 발굴</li> <li>· ‘지역축제’+‘지역특산물’= ‘서산의 명물센터’</li> <li>· ‘서산갯마을’ 관광마케팅화</li> </ul>
논산시	“다양한 볼거리·먹거리가 준비된 녹색관광의 논산”	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 근교도시 관광기능 강화</li> <li>· 지역특산물 관광상품화</li> <li>· 토속음식의 발굴·육성</li> <li>· 자연·역사문화 탐방형 관광프로그램 개발</li> <li>· 지역문화의 발굴·육성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· ‘강경되살리기’운동 지속화</li> <li>· 당일방문형 관광명소 개발</li> <li>· ‘젓갈음식’경연대회 개최</li> <li>· ‘시찰관광프로그램’ 개발</li> <li>· 지역특산물의 포장, 유통센터 조성</li> </ul>
금산군	“청정한 강과 산의 만남, 인삼의 명소 금산”	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 대전권 여가관광기능 강화</li> <li>· 인삼상품의 발굴·육성</li> <li>· ‘금산인삼제’ 관광상품화</li> <li>· 지역농산물 관광자원화</li> <li>· 산악관광지 집중 개발</li> <li>· 금강상류 청정관광지화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 금산장날 ‘미니인삼제’개최</li> <li>· 산악레저스포츠 공간 조성</li> <li>· ‘인삼’, ‘민물고기’ 음식개발</li> <li>· ‘강과 산의 만남’축제 개최- 물페기놀이, 행글라이딩 등</li> <li>· 인삼상품의 고급화·대중화</li> </ul>
연기군	“도시민 여가공간과 지역특산물이 준비된 관광요람 연기”	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 근교도시 여가공간 제공</li> <li>· 역사문화유적의 발굴·복원과 관광프로그램 개발</li> <li>· 지역문화축제의 육성</li> <li>· 내수면 관광자원 개발</li> <li>· 금강변의 관광자원화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 오봉산 등 등산로 조성</li> <li>· 지역특산물과 농산물 집중육성 판매</li> <li>· 운주산성 역사탐방 관광루트 개발</li> <li>· 고복저수지 재정비 활성화</li> <li>· 금강변 관광도로 개설</li> </ul>

구분	지역 이미지	대응 전략	관광자원 개발 추진방안
서천군	“자연과 환경이 조화된 그린·생태관광의 서천”	· 해안관광자원 발굴·육성 · 금강변 Waterfront개발 · 금강하구 생태관광개발 · 전원 녹색체험관광 육성 · 산업지원의 관광자원화 · 지역특산물 관광상품화	· 춘장대해수욕장 4계절 해안 리조트로 개발 · 금강하구둑 철새공원조성 · 관광농원·어촌의 시범조성 · 기벌포문화권 관광자원화 · 한산소곡주·모시 관광상품화
부여군	“역사와 문화가 살아있어 보고, 느끼고, 만족하는 관광부여”	· 백제유적 발굴·복원·정비 · 역사문화관광상품 프로그램 개발 · ‘백제문화제’ 관광상품화 · 백제문화 체험공간 조성 · 지역특산물 관광상품화	· ‘역사문화도시만들기운동’전개 · 백제역사재현단지의 체험·관람·교육형 공간으로 조성 · 백제문화제 상설공연장 건립 · 백제문화 홍보·안내기능강화 · ‘역사문화공예품’ 관광상품화
청양군	“ 푸른 자연과 휴양, 추억과 꿈이 있는 청양”	· 칠갑산도립공원 개발 · 역사문화과 산寺관광 상품 프로그램 개발 · 지역특산물 관광상품화 · 토속음식과 식음료 개발 · 자연휴양공간 집중개발	· 칠갑도림온천조성 활성화 · ‘산寺와 만남’ 관광상품화 · 칠갑산 옛길조성 관광명소화 · 구기자, 버섯 관광상품 개발 · 칠갑산 관련 산행, 이벤트, 지역마케팅 행사 개최
홍성군	“바다와 역사문화의 만남, 내포문화가 살아있는 홍성”	· 해안관광지와 도로 조성 · 내포문화 주제의 역사문화관광상품 개발 · 역사유적의 발굴·복원 · 지역축제의 관광상품화 · 토속음식, 특산물 개발	· 남당리 연계 해안관광도로 개설과 ‘日沒관광지’ 개발 · 내포문화 발굴·복원·홍보 · 축산육, 젓갈음식의 명물화 · 대하축제, 광천토굴새우젓 축제등의 여행패키지상품화
예산군	“넉넉한 인심이 넘치고, 농촌문화를 체험하는 예산”	· 관광농업의 체험관광상품 개발 · 덕산온천의 활성화 · 산寺·寺刹관광 프로그램 개발 · 농특산물의 관광상품화	· 충남농업종합센터의 체험·교육형 농업관광지화 · 덕산온천 가족건강랜드’ 조성 · ‘수덕사 산寺관광’ 상품화 · 사과 등 농산물 관광상품화 · ‘농업이벤트’의 발굴 개최
태안군	“바다와 꽃이 조화된 해양관광의 명소 태안”	· 태안해안국립공원 활성화 · 안면도 국제관광지 개발과 연계 ‘2002년 안면도 국제꽃박람회’활성화 · 지역축제 관광이벤트화 · 지역특산물 관광상품화	· 해수욕장의 4계절 관광지화 · 안면도 공원화 및 숲의 꽃길(꽃니무가로수)조성사업 · ‘태안꽃축제’ 개최 · 꽃, 수산물 등 지역특산물 관광상품 개발과 판매
당진군	“바다가 가깝고, 역사문화가 정겨운 당진”	· 해안 島嶼관광지 개발 · 內浦文化관광 프로그램 개발 · 지역축제, 놀이 활성화 · 지역특산물 관광상품화 · 해안관광도로 개발	· 난지도 관광지 집중 개발 · 내포문화 발굴, 관광자원화 · ‘기지사줄다리기’ 관광상품화 · 면천두견주의 관광특산물화 · 서해대교의 관광명소화 · 왜목리 연계 해안관광도로 개설

## V. 사전 준비만이 최선이다.

주5일 근무제의 도입은 국민들의 여가시간을 증대시키고, 관광수요의 변화를 가져올 것으로 예측되고 있다. 이러한 변화는 국가적 차원에서뿐만 아니라 충청남도에서도 관광시장에서 변화가 일어나 관광유형 및 여가문화의 변화에 따라 고객 맞춤형 관광상품의 공급이 예상되고 있다.

이러한 관광패턴이 변화됨으로서 충청남도 역시 관광여건이 바뀌어지게 되고 이에 따라서 다양한 관광욕구를 수용할 수 있도록 준비를 해야하는 시점인 것이다.

현재 충청남도는 대규모 잠재관광시장이 있는 수도권에 인접한 관광대상지이자 앞으로 신행정 수도가 건설되면 더 많은 관광시장을 보유하게 될 것이다. 앞에서 언급되었듯이 주 5일 근무제는 새로운 여가패턴과 관광행태의 변화를 가져오게 되고 이러한 변화는 충청남도에도 영향을 미치게 되어 기존의 관광공급시설로는 새로운 관광수요를 수용하기에는 부족한 실정이다.

따라서 주5일 근무제가 실시되기 이전에 충청남도에서는 주 5일 근무제에 맞는 관광행태에 따라서 다양한 관광욕구를 충족시켜줄 수 있는 프로그램의 개발, 이용시설의 확충, 전문인력 양성, 중저가형 상품 개발 및 제공 등이 이루어질 수 있도록 사전에 준비를 해야 할 것이다.

## 참고문헌

- 이강욱, '주5일 근무에 따른 관광부문 뉴트랜드 및 경제효과 전망', 한국문화정책개발원, 한국관광정책, 2001년. 4호
- 강신겸, '주5일 근무에 따른 사회·경제적 변화 전망', 한국문화정책개발원, 한국관광정책, 2001년. 4호
- 김규원, '주5일 근무에 따른 문화부문 활성화 과제', 한국문화정책개발원, 한국관광정책, 2001년. 4호
- 이한규, '주5일 근무제 실시와 생활체육 전망', 한국문화정책개발원, 한국관광정책, 2001년. 4호
- 이강욱외, '주5일 근무제 도입에 따른 관광정책 대응방안', 한국문화정책개발원, 2001.
- 허갑중, '주5일 근무제 실시에 따른 국민관광 육성방안', 한국문화정책개발원, 2002.
- 이인배, '충청남도 관광자원과 관광상품의 특화방안', 충남발전연구원, 1999.
- 서천범, 2000년대의 레저산업, 기아경제연구, 1997.