

지속가능 성장을 위한

VIP 리포트

- 관광지 개발의 주요 유형별 사례와 시사점

발행인 : 김 주 현
편집주간 : 한 상 완
편집위원 : 주 원, 백흥기
발행처 : 현대경제연구원
서울시 종로구 연지동 1-7
Tel (02)2072-6305 Fax (02)2072-6249
Homepage. <http://www.hri.co.kr>
인쇄 : 서울컴퓨터인쇄사 Tel (02)2636-0555

- 본 자료는 기업의 최고 경영진 및 실무진을 위한 업무 참고 자료입니다.
- 본 자료에 나타난 견해는 현대경제연구원의 공식 견해가 아니며 작성자 개인의 견해를 밝혀 둡니다.
- 본 자료의 내용에 관한 문의 또는 인용이 필요한 경우, 현대경제연구원 산업연구본부(02-2072-6245)로 연락해 주시기 바랍니다.

목 차

■ 관광지 개발의 주요 유형별 사례와 시사점

Executive Summary	i
1. 개 요	1
2 해외 관광지 개발 사례	3
3. 시사점	18
【HRI 경제 통계】	20

< 요약 >

■ 개요

관광산업은 외국인 관광객 유치 및 수익 창출을 통해 직간접적 내수 증진 및 고용 창출로 연결되는 인바운드 수출 산업이다. 특히 중국을 비롯한 아시아 거주민들의 해외 관광 수요 증대는 지리적으로 인접한 한국의 관광산업에 기회로 작용하고 있다. 하지만 한국은 외국인 관광객의 지속적인 증가에도 불구하고, 세계 해외 관광 시장에서의 수익 점유율은 2000년대 초반 수준을 하회하는 것으로 나타난다. 이는 한국 관광산업의 부가가치가 상대적으로 낮기 때문이다. 결국 한국이 아시아 해외 관광 시장 성장의 기회를 보다 효과적으로 활용하기 위해서는 관광 상품의 다양화와 고부가가치화가 필요하며, 관광지 개발은 하나의 방편이 될 수 있다. 이에 따라 해외의 관광지 개발 사례들을 주요 유형별로 살펴보고 시사점을 도출하였다.

■ 해외 관광지 개발 사례

① **(휴양지 개발 사례) 멕시코 칸쿤:** 본래 작은 어촌이었으나, 1970년대 중반 정부의 관광지 개발 정책과 미국의 투자 등을 통해 미국 휴양객 유치를 목적으로 개발되었다. 칸쿤은 이미 사계절 휴양이 가능한 기후 및 해양 환경, 문화 유적 등 관광지로서의 선천적 이점을 갖추고 있었으며, 핵심 수요인 미국인의 취향에 맞춘 휴양지 개발 전략이 더해지면서 멕시코를 대표하는 관광지로 성장할 수 있었다.

② **(테마파크 개발 사례) 일본 도쿄 디즈니 리조트:** 치바현과 도쿄도 사이에 위치한 우라야스시(市)는 주요 산업인 어업이 붕괴된 후 지역 경제의 재건을 위해 1980년대 초반 디즈니랜드를 건설하였다. 세계 최대 도시권인 도쿄의 인구와 캐릭터 활용을 통한 일본인의 수요 충족을 통해 세계 3, 4위의 테마파크로 성장한 도쿄 디즈니 리조트는 이후 호텔을 추가하며 휴양을 포함한 복합리조트로의 전환을 선언하였다.

③ **(카지노 개발 사례) 미국 애틀랜틱시티:** 미국 동부의 유명 휴양지였던 애틀랜틱 시티는 해수 오염 등으로 휴양객이 감소하면서 지역 경제가 침체되었고, 1970년대 지방 정부는 이를 타개하기 위해 수익 일부를 교육 예산에 포함시키는 조건으로 카지노를 합법화하였다. 이후 관광객이 급증하고 관련 일자리가 증가하는 등 지역 경제의 재건에 성공할 수 있었다.

④ **(관광지 개발 후 유형 전환 사례) 미국 라스베이거스:** 1930년대 후버담 건설에 따른 노동자 증가와 이들의 오락 수요에 대응하기 위해 카지노가 합법화되었으며, 이후 지방 정부와 민간 자본의 지속적인 투자로 세계 최대의 카지노 관광지로 성장하였다. 하지만 1980년대 미국 카지노 시장의 경쟁이 심화되면서 변화가 요구되었고, 도박 중심의 지역 이미지를 개선할 필요가 있었다. 이에 따라 컨벤션 등 관광 서비스를 다변화하고, 카지노 중심 관광지에서 가족 중심의 복합관광단지로 전환하였다.

⑤ (복합리조트 개발 사례) 미국 올랜드 월트 디즈니 월드 리조트: 올랜드는 사계절 이용이 편리한 기후 조건과 미국 동부 지역 대도시 수요 등을 갖춘 지역으로 월트 디즈니사의 동부 지역 내 새로운 테마파크 건립 계획과 지방 정부의 관광지 개발 의지가 맞아떨어지면서 개발이 추진될 수 있었다. 월트 디즈니 월드 리조트는 테마파크, 휴양 및 레저, 정주 시설을 갖춘 복합리조트의 대표적인 사례라 할 수 있다.

⑥ (카지노 포함 복합리조트 개발 사례) 싱가포르 센토사 섬: 2010년 카지노, 테마파크 등을 포함한 복합리조트가 개장하면서 싱가포르 관광산업 성장의 계기가 마련되었다. 특히 국내외 관광객 증대를 견인한 카지노 사업은 개장 초기 성공의 핵심 요인이며, 이는 카지노 운영 경험을 가진 해외 자본의 투자 및 운영에 따른 결과라 할 수 있다. 하지만 현재는 호텔, 테마파크를 비롯한 비카지노 사업 매출이 증대되는 등 복합리조트의 조기성공을 바탕으로 한 안정적 운영의 성공사례로 꼽히고 있다.

< 해외 관광지 주요 개발 사례의 특징 >

유형	관광지	특징
휴양지	칸쿤 (외국인 수요)	- 1970년대 중반 개발 - 자연, 문화(역사), 휴양의 관광 서비스 제공 - 미국 관광객 수요 변화가 수익의 주요 변수
테마파크	도쿄 디즈니 리조트 (내국인 수요)	- 1983년 개장 - 인근 대도시권 지역의 수요 흡수 - 일본인의 캐릭터에 대한 관심을 적극 활용
카지노	애틀랜틱시티 (내국인 수요)	- 1970년대 후반 개발 - 카지노 중심의 지역 경제 형성 및 지역 재건 - 세수 증대 등 재정에 직접적으로 기여
유형 전환 (카지노→ 복합관광단지)	라스베이거스 (내국인 수요)	- 1930년대 개발, 1980년대 이후 유형 전환 - 카지노를 통해 성장 후 복합관광단지로 전환 - 관광지 유형 전환을 통해 지역 이미지 변화
복합리조트	월트 디즈니 월드 리조트 (내국인 수요)	- 1971년 개장 - 미국 동부 지역의 수요 흡수, 유리한 기후 여건 - 다양한 시설을 갖춘 세계 최대 복합리조트
복합리조트 (카지노 포함)	센토사 섬 (외국인 수요)	- 2010년 개장 - 외국인 여행객 수요 변화가 수익의 주요 변수 - 카지노로 초기 성공, 비카지노 매출 증대

■ 시사점

첫째, 관광지 개발 계획 수립 시 핵심 관광 수요의 설정과 이에 대한 면밀한 분석이 우선되어야 한다. 둘째, 복합리조트 중심 관광지 개발의 경우 리조트와 주변 지역 산업 간의 연계성 강화가 중요하다. 셋째, 대형 테마파크 유치는 국내외 수요 및 경쟁 관계를 고려한 판단이 요구된다. 넷째, 카지노를 포함한 관광지 개발은 실제 수요에 대한 분석과 함께 사회적 합의가 선결 조건이다. 다섯째, 관광객들이 개발된 관광지 외부의 주변 지역에서도 즐길 수 있는 다양한 여행 상품 개발이 필요하다.

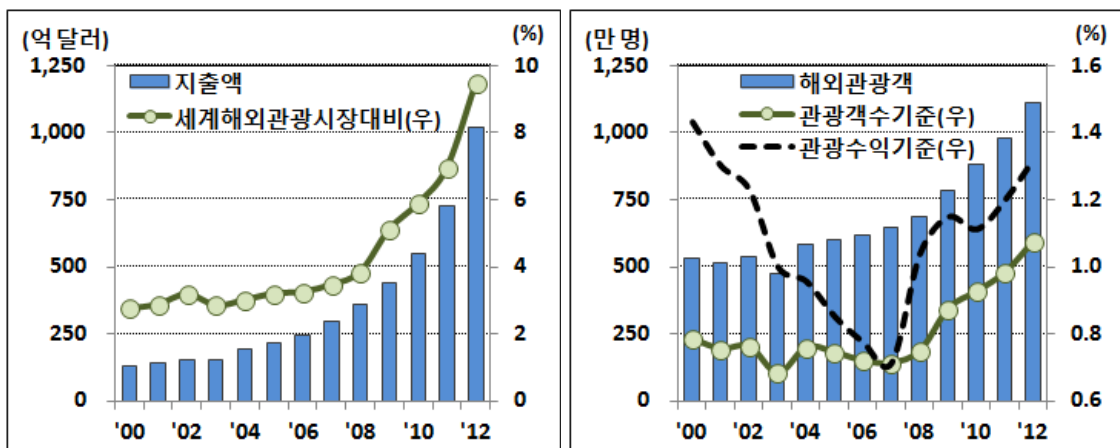
1. 개 요

○ 관광지 개발의 필요성

- 외국인 관광객 유치를 통한 수익 증대는 내수 및 서비스 산업 등 지역 경제에 직접적인 영향을 미치는 인바운드 수출
 - 세계 관광산업이 GDP에 미치는 직간접적 효과가 9%이며, 11명 당 1명의 고용이 관광에서 창출되는 등 관광의 경제 효과는 무시할 수 없는 수준¹⁾
 - 한국 관역시 광산업의 직간접적 경제 효과는 GDP 대비 9.3%, 고용 창출은 전체 고용의 8.7%²⁾로 관광은 국내 경제에 직접 영향을 미치는 수출 산업

- 특히 중국 등 아시아 관광 수요 확대에 대응하고 관광 수출을 증대시키기 위해서는 관광지 개발을 통한 관광 상품의 다양화와 고부가가치화가 중요
 - 특히 중국의 해외 여행객과 이들의 지출액이 증가하면서 지리적으로 인접한 한국의 관광 수출 증대에 긍정적인 영향이 발생
 - 다만, 최근 한국은 외국인 관광객 증가에도 불구하고 세계 해외 관광 시장에서의 수익 점유율은 2000년대 초반 수준을 하회
 - 따라서 중국의 해외 관광 수요 증대 등으로 발생하는 한국의 관광 수출 기회를 극대화하기 위해서는 관광 상품의 다양화 및 고부가가치화가 요구

< 중국인 해외관광객의 지출 규모 > < 세계 해외 관광 시장의 한국 점유율 >



자료 : UN World Tourism Organization.

1) UN World Tourism Organization.

2) 2012년 기준, World Travel & Tourism Council.

○ 관광지 개발의 주요 사례

- 관광지 개발은 제공하고자 하는 핵심 관광 상품의 유형에 따라 분류 가능
 - 칸쿤은 멕시코를 대표하는 휴양지로 개발되었으며, 일본 도쿄 디즈니 리조트는 테마파크가 핵심 제공 서비스
 - 미국 애틀랜틱시티는 관광객 유인의 핵심 요소가 카지노인 반면, 라스베이거스는 카지노 중심 관광지에서 컨벤션 등을 포함한 복합관광단지로 전환
 - 미국 월트 디즈니 월드 리조트는 테마파크 등 다양한 시설을 갖춘 복합리조트이며, 싱가포르 센토사 섬은 카지노를 포함한 복합리조트

- 이밖에 관광지 인근의 국내 배후 수요 존재 여부에 따라 주요 서비스 대상을 내국인과 외국인으로 구분 가능
 - 인구 규모가 작지만 외국인 관광객이 많은 싱가포르의 센토사 섬과 미국인 관광객을 타깃으로 관광지를 개발한 칸쿤은 외국인이 주요 서비스 대상
 - 반면, 도쿄 디즈니 리조트, 미국 애틀랜틱시티, 월트 디즈니 월드 리조트는 인근 대도시권을 배후로 하며, 라스베이거스 역시 내국인 중심의 관광지

< 해외의 관광지 개발 주요 사례 >

관광 상품 유형	관광지 개발 사례	주요 서비스 대상 (개발 시기)
휴양지	멕시코 칸쿤	외국인 (1970년대 중반)
테마파크	일본 도쿄 디즈니 리조트	내국인 (1980년대 초반)
카지노	미국 애틀랜틱시티	내국인 (1970년대 후반)
유형 전환 (카지노→복합관광단지)	미국 라스베이거스	내국인 (1930년대 개발 1980년대 전환)
복합리조트	미국 월트 디즈니 월드 리조트	내국인 (1970년대 초반)
복합리조트 (카지노 포함)	싱가포르 센토사 섬	외국인 (2000년대 후반)

2. 해외 관광지 개발 사례

(1) 사례 연구

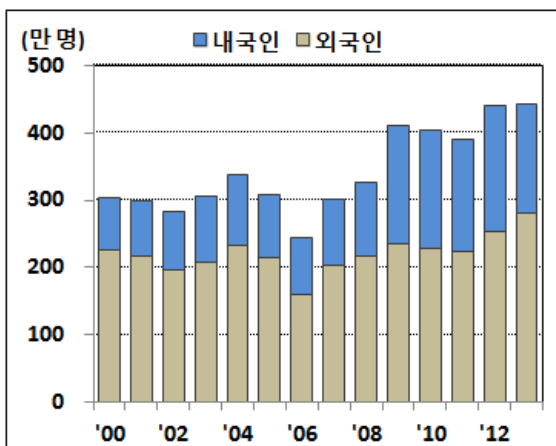
○ 휴양지 개발 사례: 멕시코 칸쿤(Cancún)

- (개발 배경) 1970년대 멕시코 정부는 키타나로우 주(Quintana Ro 州)의 어촌 칸쿤에 미국 관광객 유치에 위한 휴양지 개발을 결정
 - 1967년 멕시코 정부는 휴양지 개발을 위한 타당성 조사에서 멕시코 유카탄 반도에 위치한 칸쿤을 가장 적합한 지역으로 선정
 - 특히 1974년 미국인 사업가의 휴양지 개발 의견을 받은 멕시코 대통령이 전담 개발 기구를 설립하고 개발을 추진
 - 이처럼 칸쿤의 휴양지 개발은 처음부터 미국인 관광객 유치가 목적이었으며, 이에 따른 미국 자본 유치의 용이성 역시 주요 추진 배경
- (주요 특징) 자연, 문화 유적 등 관광지로서의 선천적 경쟁력에 기반을 두고 휴양 시설을 조성하여 문화, 휴양, 경험을 아우르는 관광 상품을 제공
 - 쾌적한 기후 및 해양 경관, 주변의 고대 유적지를 갖춘 가운데 장기 계획을 바탕으로 지역을 개발하여 관광객의 만족도가 높은 서비스를 제공
 - 한편, 관광객의 상당수가 미국이라는 점에서 미국의 경기 및 관광 수요 변화가 지역 수익의 주요 변수

< 칸쿤 개발 과정 >

연도	내용
1960년대 이전	어촌 마을을 형성
1967년	휴양지 개발 타당성 평가
1974년	미국인 사업가의 개발 제안
1975년	관광지 개발 시작
1980년대	미국식 리조트 조성

< 칸쿤 숙박 관광객 >



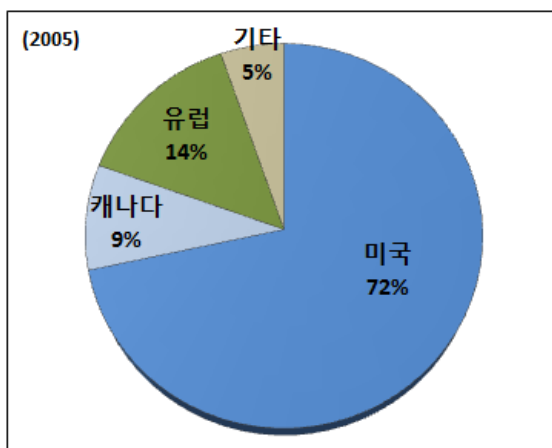
자료 : 문화체육관광부(2011), 한국관광공사(2005), SECRETARÍA DE TURISMO.

주 : 숙박관광객은 호텔 및 리조트 숙박객 기준.

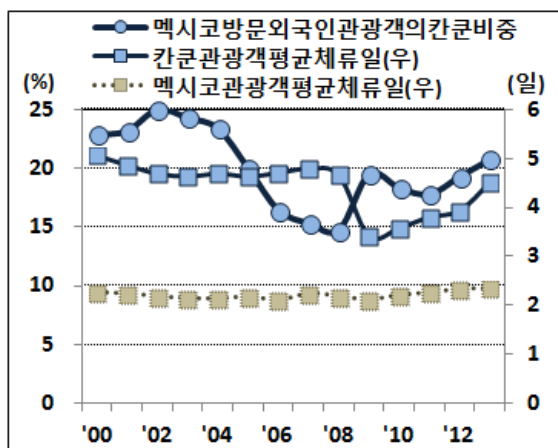
- (성과) 미국인을 중심으로 외국인 휴양객이 증가하고 관광 소득이 증대되면서 멕시코를 대표하는 휴양지로 부상
 - 칸쿤에 투숙하는 관광객 가운데 60% 이상이 외국인이며, 외국인 관광객 가운데 미국인의 비중은 72%(2005년 기준)
 - 칸쿤은 멕시코 입국 외국인 관광객 가운데 20% 이상이 찾는 대표적인 관광지로 성장
 - 특히 칸쿤은 휴양지로서 다른 지역에 비해 관광객의 체류일이 길어 상대적으로 많은 관광 수익이 발생하는 고부가가치 관광지

- (성공 요인) 휴양지로서의 환경적 이점에 해외 배후 시장의 적극적 활용과 정부의 개발 의지 등이 더해지며 관광지 개발에 성공
 - 기후, 해양 환경 등 사계절 휴양지로서의 선천적인 경쟁력은 관광지 개발 성공의 배경
 - 미국 소비자의 취향에 바탕을 둔 관광지 개발과 지역 전역에서 영어 의사소통이 가능한 점 등 배후 시장인 미국을 적극적으로 활용³⁾
 - 개발을 전담하는 별도의 기구를 설립하고, 세제 혜택 등을 통해 민간 자본을 유치하는 등 정부의 강력한 의지 역시 주요 성공 요인

< 칸쿤 외국인 관광객 국가별 비중 >



< 칸쿤 및 멕시코 관광객 체류일 >



자료 : 문화관광부(2006), SECRETARÍA DE TURISMO.

3) 현재는 미국인을 주요 타겟으로 하는 별장 단지를 조성 중.

○ 테마파크 개발 사례: 일본 도쿄 디즈니 리조트(東京ディズニーリゾート)

- (개발 배경) 치바현(千葉縣) 우라야스시(浦安市)는 주요 산업인 어업의 붕괴 후 지역 경제 재건을 위해 테마파크를 건설하였으며, 이후 호텔을 추가하면서 복합리조트로의 전환을 발표

- 본래 우라야스시는 치바현 최대의 어업 생산지였으나, 1950년대 생활 폐수 및 공장 폐수에 따른 해수 오염으로 지역 경제가 붕괴
- 지역이 도쿄 인근의 베드타운으로 변모하자 1959년 테마파크 유치를 결정하고 1981년까지 해수면 매립 완료 후 1983년 도쿄 디즈니랜드를 개장
- 2001년 두 번째 테마파크인 디즈니 씨(Disney Sea)와 호텔을 추가하면서 명칭을 도쿄 디즈니 리조트로 변경하고 복합리조트로 재개장

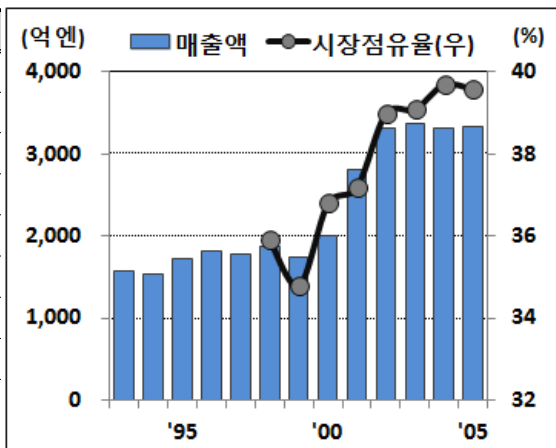
- (주요 특징) 국내 자본으로 운영되는 해외 라이선스 테마파크로서 수익의 대부분이 국내 경제에 재투입되는 효과가 발생

- 도쿄 디즈니랜드는 일본의 자본이 투자 및 운영하고 미국 월트 디즈니사에 로열티를 지불하는 형태
- 이에 따라 배당금, 법인세 등 테마파크 운영의 따른 성과 대부분이 외국으로 유출되지 않고 국내에서 순환되는 효과가 발생⁴⁾
- 관광객의 소비 대부분이 테마파크 내에서 이루어져 주민이 직접 체감하는 경제 효과보다는 광범위하고 간접적인 경제 효과가 큰 편

< 도쿄 디즈니 리조트 개발 과정 >

연도	내용
20세기 초중반	치바현 최대 어촌
1950년대 초반	생활 폐수 오염 시작
1958년	공장 독극물 유출
1959년	테마파크 유치 결정
1960년	오리엔탈랜드 설립
1975년	해수면 1차 매립 완료
1981년	해수면 2차 매립 완료
1983년	도쿄 디즈니랜드 개장
2001년	도쿄 디즈니 씨 개장 복합리조트 공식 개장

< 도쿄 디즈니 리조트 매출액 >



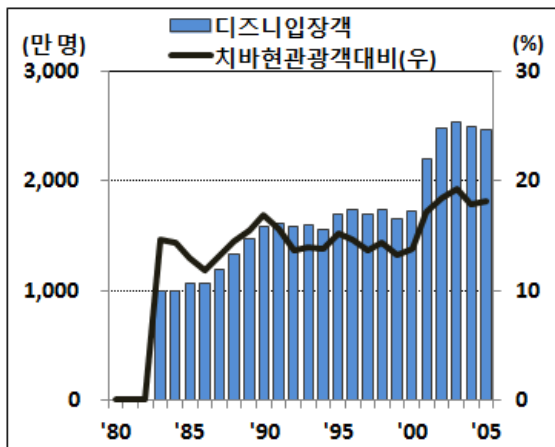
자료 : 株式会社オリエンタルランド.

4) 월트 디즈니사는 도쿄 디즈니랜드의 계약 형태가 운영 성과에 따른 자사의 수익 발생이 없음을 인식하고, 이후 파리, 홍콩 등 기타 해외 디즈니랜드 설립 시에는 지분 투자 형식을 고수.

- (성과) 도쿄 디즈니 리조트는 설립 이후 30년 동안 세계적인 규모의 테마파크로 성장하면서 우라야스시는 물론, 치바현 최대의 관광지 역할을 수행
 - 도쿄 디즈니랜드의 개장 연도 입장객은 993만 명이었으며, 2001년 처음으로 입장객 2,000만 명을 상회(2,205만 명), 2012년 입장객은 2,750만 명
 - 도쿄 디즈니랜드와 디즈니씨는 각각 아시아 태평양 지역 테마파크 가운데 연간 방문객 수 1, 2위이며, 세계 테마파크 순위는 3, 4위⁵⁾
 - 이에 따라 도쿄 디즈니 리조트는 치바현에서 가장 많은 관광객을 유치하는 관광지로 자리매김

- (성공 요인) 세계 최대의 도시권인 도쿄 권역의 배후 수요와 이를 충족하는 전략, 지방 정부의 노력 등을 통해 일본 테마파크 시장을 장악
 - 인구 6백만의 지바현과 1천 3백만의 도쿄도 사이에 위치한 도쿄 디즈니 리조트는 주변 인구 유치만으로 관광지 운영이 가능
 - 해외 애니메이션 캐릭터의 철저한 활용을 통해 일본인의 수요를 충족시키면서 경쟁이 치열한 일본 테마파크 시장에서 선두 자리를 유지⁶⁾
 - 2000년대 이후 도쿄 지방정부는 관광객 유치 전략을 도시 내 관광 상품 공급에서 도시 외곽의 휴양 및 활동 상품 공급으로 확장

< 도쿄 디즈니 리조트 입장객 수 >



< 도쿄 디즈니 리조트 위치 >



자료 : 株式會社オリエンタルランド, 千葉縣總合企畫部統計課, 財団法人社會經濟生産性本部.

5) 세계 테마파크 1위는 미국 올랜드 월트 디즈니 월드 리조트의 매직 킹덤이며, 2위는 애너하임의 디즈니랜드, Themed Entertainment Association(2013).
 6) 1980년대 이후 일본 부동산 버블 형성 및 붕괴 과정에서 10여 개의 테마파크가 설립과 파산을 반복하는 가운데, 도쿄 디즈니리조트의 시장 점유율은 2000년대 중반 이후 40%를 상회하였으며, 현재는 50%에 육박.

○ 카지노 개발 사례: 미국 애틀랜틱시티(Atlantic city)

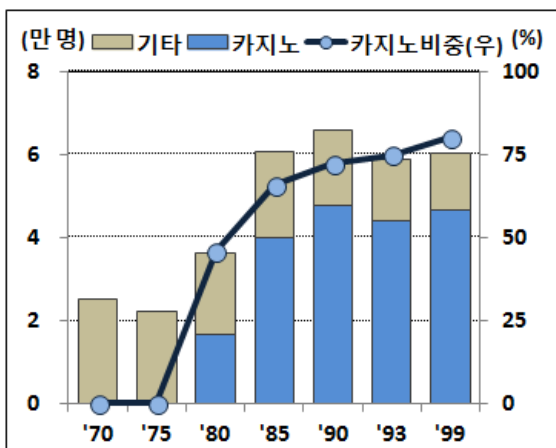
- (개발 배경) 미국 뉴저지 주(New Jersey 州)의 애틀랜틱시티는 해양 오염에 따른 휴양객 감소와 경제 침체에서의 탈피를 위해 도박 사업을 합법화
 - 애틀랜틱시티는 미국 동북부의 휴양지 수요에 대응하는 유명 관광지였으나, 20세기 중반 이후 해양 오염 및 휴양 감소로 지역 경제가 침체
 - 이에 따라 지방 정부는 1970년대 지역 경제의 재건을 위해 카지노를 특별 수단으로 강구하면서 1978년 합법적인 카지노 시설이 설립

- (주요 특징) 수익 일부의 교육세 납부를 조건으로 합법화된 카지노 사업이 지역 관광산업 및 경제의 중심으로 부상
 - 본래 지역 정서는 카지노에 대하여 부정적이었으나, 카지노 수익의 일부를 교육 예산에 포함한다는 조건으로 카지노 법안이 통과
 - 애틀랜틱시티 관광산업의 중심은 카지노로서 지역 경제 역시 카지노 관련 산업을 중심으로 형성
 - 이에 따라 지역의 민간 일자리 역시 카지노를 비롯한 관광 산업을 중심으로 창출

< 애틀랜틱시티 개발 과정 >

연도	내용
20세기 초	동북부 휴양지로 각광
20세기 중반	지역 관광산업 몰락
1960년대 ~70년대	범죄율 및 실업률 상승 인구 감소
1974년	뉴저지 주 도박 사업 합법화 법안 부결
1976년	도박 사업 합법화 관련 주민 투표 통과
1977년	애틀랜틱시티 내 도박 합법화 법안 통과
1978년	호텔 카지노 정식 개장

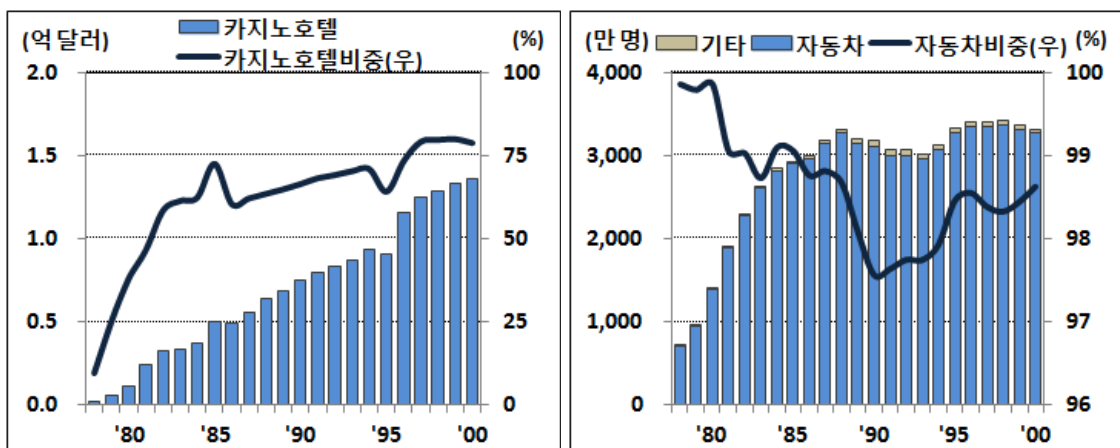
< 애틀랜틱시티 민간부문 취업자 수 >



자료 : Sternlieb and Hughes(1983), Hamer(1995), New Jersey Department of Labor and Workforce, Federal Reserve Bank of Philadelphia(2009) 재인용.

- (성과) 카지노 합법화 이후 관광객 및 관련 일자리가 급증하는 한편, 교육세를 포함한 세수 증대 등 지역 경제가 부활
 - 카지노 개장과 함께 10년 동안 애틀랜틱시티의 관광객이 크게 증가(1978년 700.8만 명 → 1988년 3,313.8만 명 → 1998년 3,430.0만 명)
 - 이에 따라 지역 내 일자리 수 역시 급증(취업자 수 1970년 2.5만 명 → 1980년 3.6만 명, 1990년 6.6만 명)
 - 특히 카지노 사업을 통한 세수 증대로 지역 학생 당 교육 예산이 뉴저지 주 평균보다 1,500달러 높게 배정되는 등 지역 경제에 긍정적 영향이 발생
- (성공 요인) 지역 경제 재건을 위한 정부의 의지와 정책에 대한 주민의 지지, 주변 대도시권의 배후 수요를 통해 카지노 사업이 성공
 - 지역 경제 재건을 위한 정부 정책에 주민들의 지지가 카지노 개발 사업의 원동력으로 작용
 - 개장 당시 미국 동부의 유일한 합법 카지노 시설로 주변 지역의 수요를 흡수(카지노 관광객은 거리가 중요 고려 사항으로 방문객 대부분이 자동차를 이용)
 - 또한 애틀랜틱시티는 기존 리조트 내에 불법 도박장이 성행하는 등 이미 카지노에 대한 수요가 존재

< 애틀랜틱시티 세입의 카지노 비중 > < 애틀랜틱시티 운송수단별 방문객 >



자료 : City of Atlantic City Tax Assessor's Office & Atlantic County Board of Taxation, State of New Jersey Casino Control Commission 재인용, South Jersey Transportation Authority, State of New Jersey Casino Control Commission 재인용.

주 : (1) 애틀랜틱카운티에 대한 재산세 납부액은 제외된 수치.
 (2) 운송수단 중 자동차에는 승용차, 버스, 전세버스가 포함되며, 기타는 철도 및 항공.

○ 관광지 개발 후 유형 전환 사례: 미국 라스베이거스(Las Vegas)

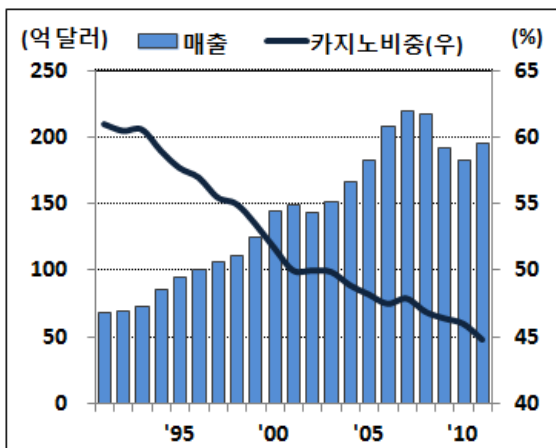
- (개발 배경) 인근 지역 건설 노동자의 오락 수요 충족을 위해 도박 사업이 합법화되면서 카지노 중심의 관광 도시로 성장
 - 네바다 주(Nevada 州)남부의 라스베이거스는 1920년대까지 축산업 및 광업 위주의 작은 사막 도시로서 도박장은 소규모로 불법 운영되던 상황
 - 1931년 후버댐 건설이 시작되면서 해당 노동자들의 수요 대응 차원에서 도박 사업이 합법화되고 세계적인 카지노 도시로 성장

- (주요 특징) 점진적, 체계적 개발을 통해 카지노 중심의 관광 도시로 성장한 후 시장의 경쟁 심화에 대응하기 위해 관광 상품을 다변화
 - 시장 원리에 따라 민간 자본을 중심으로 장기간에 걸쳐 관광지가 형성된 사례로 정부 정책 중심의 단기 개발을 통한 관광지 구축과는 차이가 있음
 - 카지노를 기반으로 관광 도시로 부상하였으며, 현재도 전체 매출 가운데 카지노의 비중이 가장 큰 상황
 - 다만, 미국 내 도박 사업 합법 지역이 증가하고 경쟁이 심화되면서 컨벤션, 공연을 비롯한 카지노 외의 사업을 적극적으로 육성

< 라스베이거스 개발 과정 >

연도	내용
1920년대 이전	축산업, 광업 중심 소도시
1931년	후버 댐 건설 시작 도박 사업 합법화
1950년대 ~1970년대	폭력 조직 중심으로 운영 도박 도시로서 번창
1978년	애틀랜틱시티 카지노 개장, 라스베이거스 방문객 감소
1980년대 이후	가족, 컨벤션 중심의 관광지로 전환 계획 진행

< 라스베이거스 카지노 호텔 매출 >



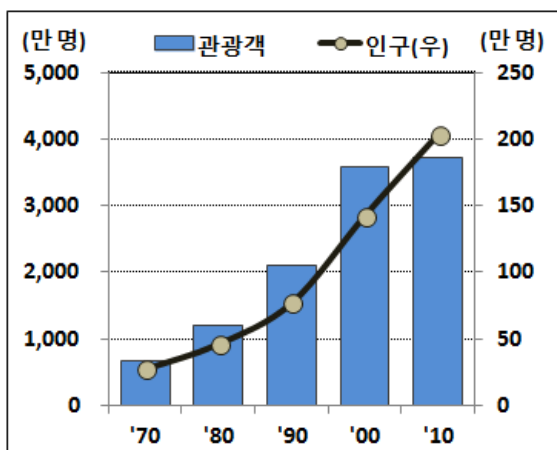
자료 : Las Vegas Convention and Visitors Authority, APPLIED ANALYSIS(2012) 재인용.

주 : 문화관광부(2006), 카지노 호텔·리조트 매출은 Clark County 내 연매출 백만 달러 이상 호텔 기준.

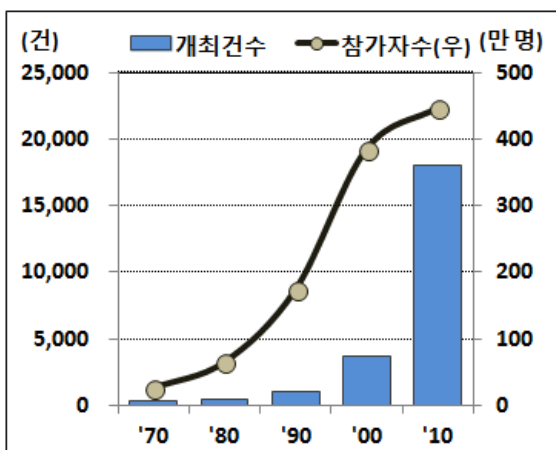
- (성과) 관광객 증대 및 지역 성장이 지속되는 인위적 개발 도시의 대표 사례로서 최근에는 세계적인 컨벤션 도시로서의 이미지를 구축
 - 현재 라스베이거스는 연간 방문객 3,000만 명을 상회할 정도로 미국 서부 지역의 주요 관광지 역할을 수행 중
 - 관광산업의 성장과 함께 도시 규모 역시 빠르게 증대(1940년 1.6만 명 → 1970년 27.3만 명 → 2010년 203.6만 명)
 - 특히 전시회 개최 및 참가자 수가 빠르게 증대되는 등 중심 사업 및 도시 이미지가 변화(전시회 참가자 수 1970년 26.9만 명 → 2010년 447.3만 명)

- (성공 요인) 정부와 민간의 계획적인 투자와 민간 투자의 지속, 관광객 유인을 위한 인센티브, 환경 변화에 대한 대응의 노력 등이 주요 성공 요인
 - 개발 초기 대공황 당시 지역 개발을 위한 연방 정부의 투자와 이를 활용한 지방 정부의 인프라 조성을 위한 추가 투자가 성공의 기반을 마련
 - 20세기 중후반에는 정부의 세제 혜택 및 민간 투자 지속과 함께 카지노를 제외한 기타 관광 서비스의 저렴한 가격이 경쟁력으로 작용
 - 최근에는 새로운 관광 상품 제공을 통해 카지노 중심 관광지에서 가족 중심의 복합관광단지로 유형을 전환하고 지역 이미지를 변화에 성공

< 라스베이거스 관광객 및 인구 >



< 라스베이거스 전시회 개최 실적 >



자료 : Las Vegas Convention and Visitors Authority, U.S. Census Bureau.
 주 : Clark County 기준.

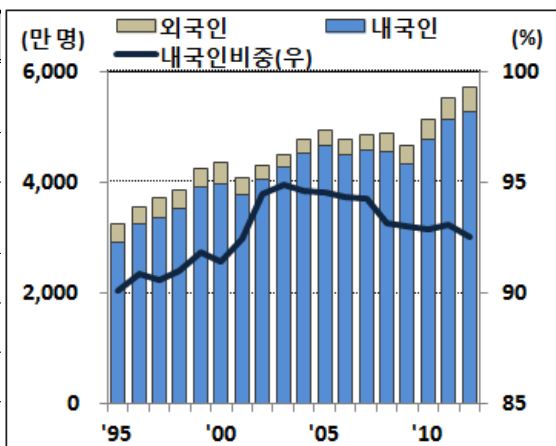
○ 복합리조트 개발 사례: 미국 올랜도 월트 디즈니 월드 리조트(Walt Disney World Resort)

- (개발 배경) 월트 디즈니社의 미국 동부 지역 내 신규 테마파크 건설 전략과 지방 정부의 테마파크 유치 의지가 맞아떨어지며 신규 관광지가 개발
 - 월트 디즈니社는 캘리포니아 디즈니랜드의 포화, 미국 동부 지역 수요 흡수 등을 위해 기후, 토지 면적 및 가격, 정부 지원을 고려하여 부지를 선정
 - 지방 정부는 기업에 세제 혜택을 제공하고 및 개발 권리를 이전함은 물론, 개발 비용의 일부를 지원하는 등 테마파크 유치를 위해 노력
- (주요 특징) 민간 기업이 해당 지역의 자치권을 갖고, 복합리조트와 지역이 동일시될 정도로 관광지 중심의 지역으로 변모
 - 월트 디즈니 월드 리조트 부지 면적이 해당 지역 면적의 3분의 1에 해당할 정도로 리조트 중심의 관광지를 개발
 - 특히 월트 디즈니 월드 리조트는 특별자치구로서 민간사업자에게 자치권을 위임하여 민간 자본이 독자적으로 지역을 개발한 주요 사례

< 개발 과정 >

연도	내용
1959년	미국 동부 지역 내 디즈니랜드 부지 선정 작업 시작
1963년	올랜도 주변 지역 선정
1967년	주 정부 의회는 해당 지역을 특별자치지역으로 승인
1971년	매직 킹덤 개장
1982년	엠피코트 센터 개장
1989년	디즈니스 MGM 스튜디오 개장
1998년	디즈니스 애니멀 킹덤 개장

< 올랜도 도시권 관광객 >



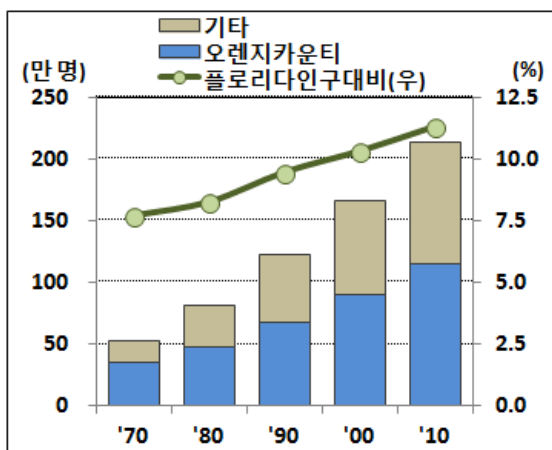
자료 : 문화관광부(2006), D.K. Shifflet & Associates, Orlando/Orange County Convention & Visitors Bureau(2013) 재인용.

주 : 매직 킹덤, 엠피코트 센터, 디즈니스 애니멀 킹덤, 디즈니스 MGM 스튜디오(現 디즈니스 할리우드 스튜디오)는 각각 세계 1, 5, 6, 8위의 테마파크, Themed Entertainment Association(2013).

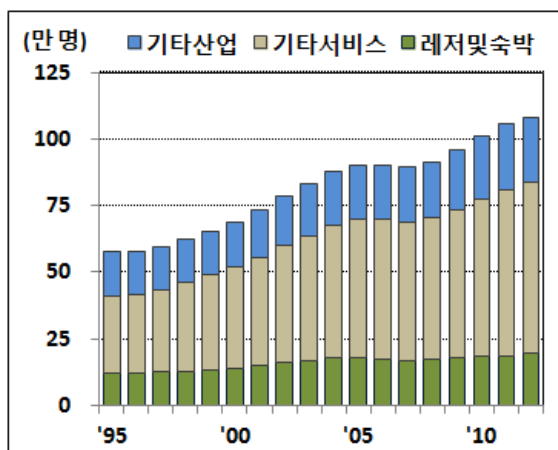
7) 1967년 플로리다 주 정부는 디즈니의 자치 권리를 인정하는 Reedy Creek Improvement District를 승인.

- (성과) 올랜도는 인근 지역에 월트 디즈니 월드 리조트 개장 이후 다양한 관광 시설들이 건설되면서 관광 서비스 중심 도시로 성장
 - 세계 20대 테마파크 가운데 8개, 20대 워터파크 중 4개가 올랜도를 비롯한 플로리다 주에 위치⁸⁾
 - 특히 이 중 4개의 테마파크와 2개의 워터파크가 포함된 월트 디즈니 월드 리조트는 올랜도 지역의 성장을 견인
 - 2012년 기준 올랜도 도시권 취업자 중 77.2%가 서비스업에 종사하고 있으며, 17.9%가 레저 및 숙박업에 종사하는 등 관광산업은 지역 경제의 핵심
- (성공 요인) 기후 여건 및 지역의 관광 수요 기반에 민간 개발을 위한 정부의 적극적인 지원 등이 더해지며 신규 관광지 조성 및 운영에 성공
 - 플로리다 주 및 올랜도 지역의 기후는 관광객들이 연중 지속적으로 테마파크를 이용할 수 있는 여건을 제공
 - 이에 더해 미국 동부 지역 대도시권의 인구는 대규모 테마파크 리조트의 조성 및 운영이 가능한 핵심 조건
 - 월트 디즈니社의 의지 및 지방 정부의 지원은 기존의 유리한 조건을 실행할 수 있는 동력으로 작용

< 올랜도 도시권 인구 >



< 올랜도 도시권 취업자 수 >



자료 : Las Vegas Convention and Visitors Authority, U.S. Census Bureau.
 주 : Clark County 기준.

8) Themed Entertainment Association(2013).

○ 카지노 포함 복합리조트 개발 사례: 싱가포르 센토사 섬(Sentosa Island)

- (개발 배경) 싱가포르 정부는 해외 관광객 유치 및 새로운 경제 성장 동력 마련을 목적으로 센토사 섬에 복합리조트 개발을 추진

- 본래 센토사 섬은 싱가포르의 해양 휴양지 중 하나였지만, 미개발 상태로 관광객이 많이 찾지 않았던 지역
- 2000년대 싱가포르 정부는 해외 관광객 증가세 둔화 및 서비스업 성장의 필요성에 따라 관광산업의 육성을 위한 방안을 모색
- 이에 따라 카지노를 포함한 대형 복합리조트 사업을 추진하면서 센토사 섬을 개발

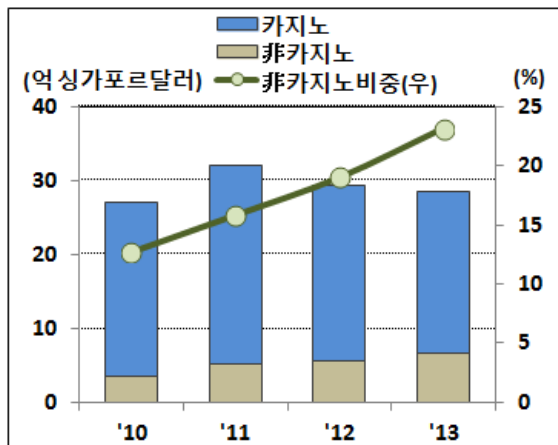
- (주요 특징) 싱가포르는 두 개의 복합리조트가 동시에 개장하여 카지노를 바탕으로 빠르게 성공한 이후 타 사업의 매출 비중을 높여가는 모습

- 성격이 상이하면서도 카지노를 포함한 두 개의 복합리조트가 각각 센토사 섬과 도심에 동시 개장하였으며, 해외 카지노 자본이 투자 및 운영 중
- 센토사 섬은 호텔, 테마파크, 해양공원 등을 포함한 복합리조트로서 카지노는 복합리조트 초기 운영의 캐시 카우 역할
- 개장 초기에는 카지노를 중심으로 복합리조트의 조기 성공을 이루었으나, 최근에는 테마파크 등 기타 사업의 매출 증대를 위해 노력 중

< 싱가포르 복합리조트 비교 >

구분	리조트 월드 센토사	마리나 베이 샌즈
자본	겐팅 그룹 (중국계)	샌즈 그룹 (미국계)
위치	센토사 섬	베이프런트
리조트 성격	휴양형 (가족 중심)	도심형 (MICE 중심)
규모	47.0만㎡	12.2만㎡
주요 시설	카지노, 호텔, 테마파크, 쇼핑몰, 해변 해양공원 등	카지노, 호텔, 클럽, 식당가, 쇼핑몰, 수영장, 회의장 등

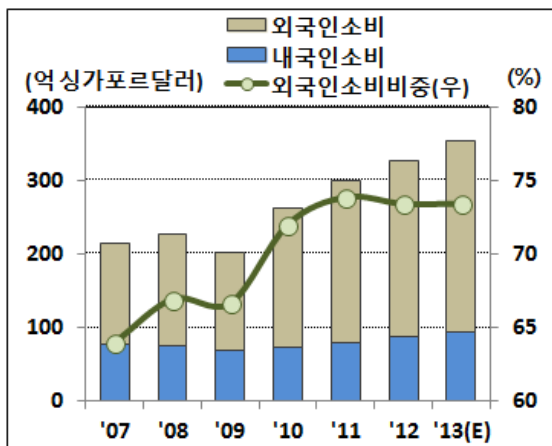
< 리조트 월드 센토사 매출 >



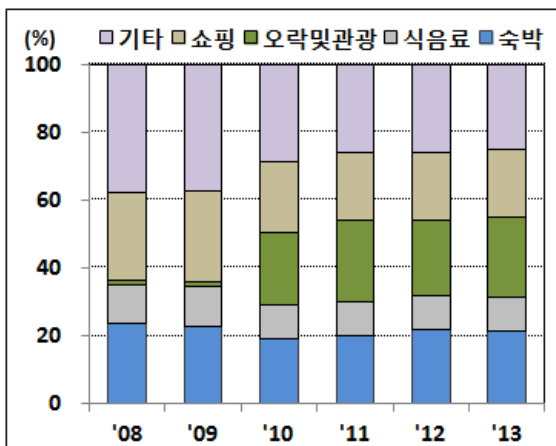
자료 : 대한민국토·도시계획학회(2012), Genting Singapore.

- (성과) 싱가포르 관광 시장의 성장과 관련 고용의 증대, 싱가포르 관광 상품의 다양화 등과 긍정적 결과가 발생
 - 복합리조트 개장과 함께 외국인 관광객을 중심으로 싱가포르의 관광 시장이 급성장(관광 시장 내 외국인 소비 비중 2009년 66.6% → 2013년 73.4%)
 - 이에 따라 싱가포르에서 관광산업을 통해 창출되는 직간접적 고용 효과 역시 증대되는 등 긍정적인 영향이 발생⁹⁾
 - 특히 과거 싱가포르는 쇼핑 외에 특징적인 관광 상품이 부족했지만, 복합리조트의 개장을 통해 관광 상품이 다변화
- (성공 요인) 카지노 사업 경험을 가진 해외 자본의 투입과 운영 참여, 개장 시기 조정 등을 통해 개장과 동시에 성과를 창출
 - 센토사 섬을 포함한 싱가포르 복합리조트들의 핵심 성공 요인은 내외국인의 출입이 허용된 카지노 사업의 운영
 - 특히 대형 카지노 호텔 및 리조트 운영 경험을 가진 해외 자본의 투자 및 운영으로 단기간 내에 성과를 창출
 - 한편, 글로벌 금융위기 직후 경기 회복 시점에 개장하면서 해외 관광 수요에 빠르게 대응한 점 역시 성공 요인 중 하나

< 싱가포르 관광 시장 >



< 싱가포르 관광 수익 구조 >



자료 : World Travel & Tourism Council, Singapore Tourism Board.
 주 : (1) 2013년 싱가포르 관광 수익 구조는 3분기 누적 기준
 (2) 기타 관광 수익에는 교통 및 의료 등이 포함.

9) 싱가포르 관광 직접 고용 효과: 2009년 8.5만 명 → 2013년 14.7만 명,
 간접 고용 효과: 2009년 11.9만 명 → 2013년 14.9만 명.
 World Travel & Tourism Council(2013).

(2) 종합 평가

○ 관광지 유형별 주요 특징

- 명확한 수요를 바탕으로 해당 수요에 대한 적합한 서비스 제공이 관광지 개발의 공통적인 성공 요인
 - 미국 및 일본의 관광지 개발 사례들은 모두 인근 대도시 등의 관광 수요 흡수를 위한 노력을 바탕으로 성공
 - 멕시코 칸쿤은 미국의 휴양 수요에 적합한 서비스를 제공하고 있으며, 싱가포르 센토사 섬은 외국인 관광객이 많이 찾는 기존의 이점을 적극 활용

- 한편, 각 사례들은 복합 관광 서비스 제공을 통해 다양한 관광 수요에 대응
 - 칸쿤은 휴양 시설, 문화 유적 등 다양한 서비스를 제공하며, 도쿄 디즈니 리조트는 기존의 테마파크에서 호텔을 포함한 휴양지로의 전환에 노력 중
 - 월트 디즈니 월드 리조트는 테마파크 외에 휴양 및 레저, 정주 시설을 갖춘 복합리조트
 - 라스베이거스는 카지노 시장 경쟁 심화에 따라 복합관광단지로 전환하였으며, 센토사 섬은 카지노가 조기성과 창출의 수단이지만, 다양한 서비스를 제공하면서 복합리조트를 운영

< 해외 관광지 주요 개발 사례의 특징 >

유형	관광지	특징
휴양지	칸쿤 (외국인 수요)	- 자연, 문화(역사), 휴양의 관광 서비스 제공 - 미국 관광객 수요 변화가 수익의 주요 변수
테마파크	도쿄 디즈니 리조트 (내국인 수요)	- 인근 대도시권 지역의 수요 흡수 - 일본인의 캐릭터에 대한 관심을 적극 활용
카지노	애틀랜틱시티 (내국인 수요)	- 카지노 중심의 지역 경제 형성 및 지역 재건 - 세수 증대 등 재정에 직접적으로 기여
유형 전환 (카지노→ 복합관광단지)	라스베이거스 (내국인 수요)	- 카지노를 통해 성장 후 복합관광단지로 전환 - 관광지 유형 전환을 통해 지역 이미지 변화
복합리조트	월트 디즈니 월드 리조트 (내국인 수요)	- 미국 동부 지역의 수요 흡수, 유리한 기후 여건 - 다양한 시설을 갖춘 세계 최대 복합리조트
복합리조트 (카지노 포함)	센토사 섬 (외국인 수요)	- 외국인 여행객 수요 변화가 수익의 주요 변수 - 카지노로 초기 성공, 비카지노 매출 증대

○ 관광지 개발에 따른 지역 경제 영향

- 각 사례들은 관광지 개발의 성공을 통해 지방 재정 수입 증대, 직간접적 고용 유발, 지역 내 소비 확대 등의 경제 효과가 발생
 - 미국 애틀랜틱시티의 세수는 카지노 사업의 세금 유입으로 도박 사업을 합법화한 1978년 이후 2010년까지 9.5배 증가
 - 월트 디즈니 월드 리조트 운영에 따른 플로리다 주의 직간접 고용 유발 인원은 16만 명이며, 디즈니 방문객의 인근 지역 소비액은 10억 달러(2009년)
 - 네바다 주 남부 지역에서 관광산업의 생산유발효과는 449,3억 달러, 전시산업의 생산유발효과는 40.7억 달러

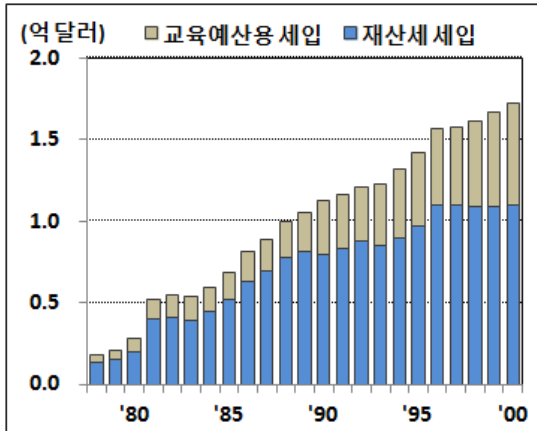
- 더불어 지역 경제 규모의 증대, 장기적으로 지역 산업 구조의 변화, 인구 증가 등을 경험
 - 싱가포르의 복합리조트의 성공을 바탕으로 국가 GDP 대비 관광산업의 직간접 효과 비중이 증대(2009년 9.7% → 2013년 11.1%)
 - 멕시코 키타나로우 주는 칸쿤 휴양지 개발 후 지역 경제의 중심이 농업에서 서비스업으로 이동(서비스업 비중 1970년 34.7% → 2010년 85.7%)
 - 우라야스시는 도쿄 디즈니랜드 개원 이후 인구가 지속적으로 증가(1975년 ~ 2011년 연평균 인구 증가율 우라야스시 4.8%, 일본 전체 평균 0.4%)

- 이처럼 정부 차원에서는 관광지 개발을 통한 지역 경제의 활성화 및 유희토지의 개발 등이 가능
 - 관광지 개발에 따라 지역 경제 변화 등의 경제적 효과, 공동체 변화를 포함한 사회 및 문화적 효과, 자연 환경 변화와 같은 환경적 효과가 발생¹⁰⁾
 - 경제적 변화는 관광산업, 서비스업, 주민 소득 및 소비 수준 변화, 세수, 고용, 지역 내 총 생산 등 지역의 전반적인 경제 규모 변화 등을 포함¹¹⁾
 - 특히 경제적 변화는 지역의 신규 개발, 낙후된 지역의 재건 등의 차원에서 각 정부가 관광지 개발을 추진하는 주요 요인

10) 김규호(2012).

11) Milman & Pizam(1988), Frechtling(1987), 김규호(2012) 재인용.

< 애틀랜틱시티 세입 >



자료 : City of Atlantic City Tax Assessor's Office & Atlantic County Board of Taxation, State of New Jersey Casino Control Commission 재인용, Arduin, Laffer & Moore Econometrics, Walt Disney World Resort(2011) 재인용.

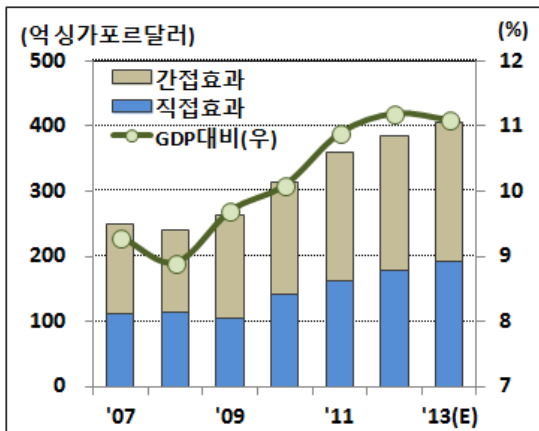
< 월트 디즈니 월드 리조트 경제효과 >

효과(2009년)	
생산유발	182억 달러 (플로리다 주 GRDP 대비 비중 2.5%)
고용유발	16만 명 (직접 고용 6.2만 명)
지역 내 구매	10억 달러
방문객 지역 소비액	17억 달러

< 네바다 주 남부 관광산업 경제효과 >

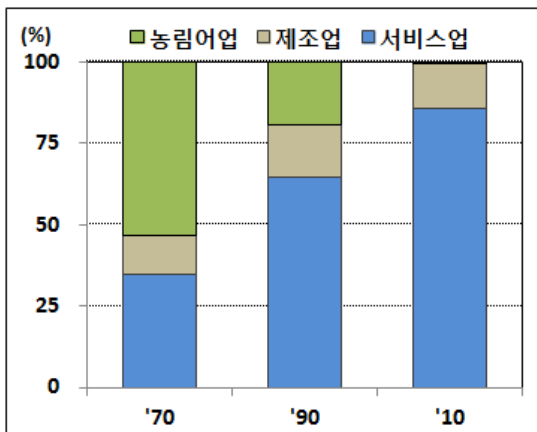
효과(2012년)	
관광산업 생산유발	449.3억 달러 (직접 유발 274.5억 달러)
관광산업 고용유발	38.3만 명 (직접 고용 22.4만 명)
전시산업 생산유발	40.7억 달러 (직접 유발 274.5억 달러)
전시산업 고용유발	5.7만 명 (직접 고용 3.3만 명)

< 싱가포르 관광산업 경제효과 >

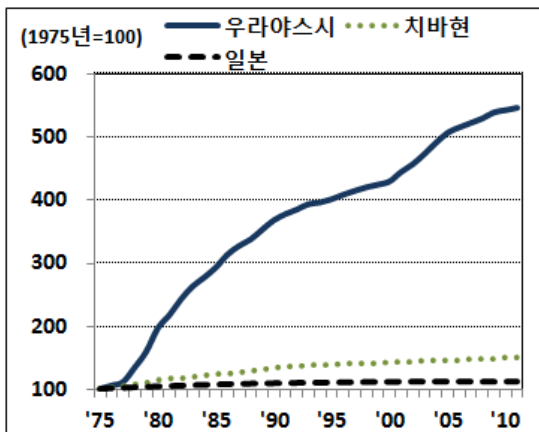


자료 : APPLIED ANALYSIS(2013), World Travel & Tourism Council(2013).

< 멕시코 키타나로우 주 산업구조 >



< 일본 우라야스시 인구 >



자료 : Holly Renee Pelas(2011), 浦安市總務課, 千葉縣總合企畫部統計課, 總務省統計局.

3. 시사점

첫째, 관광지 개발 계획 수립 시 핵심 관광 수요의 설정과 이에 대한 면밀한 분석이 우선되어야 한다.

- 주요 관광지 개발의 성공 사례들은 주요 소비자가 내국인 혹은 외국인인가, 해외 관광객의 경우 어느 지역인가에 따라 설립 및 운영 전략을 차별화
- 한국 역시 수도권, 인천 신도시, 제주도 등 각 지역마다 주요 관광객이 상이함에 따라 이를 반영하여 차별화된 전략 수립이 중요

둘째, 복합리조트 중심의 관광지 개발 시에는 해당 지역 산업과의 연계성 강화 방안을 마련해야 한다.

- 복합리조트는 방문자가 대부분의 시간을 리조트 내에서 보내면서 오락, 쇼핑, 음식 등 소비의 상당 부분이 리조트 내에서 발생
- 따라서 지역 산품 중심의 리조트 내 상품 공급, 지역민 중심의 인력 운용, 주변 지역과의 교통 인프라 개선 등 지역 경제와의 연계 강화 방안이 중요

셋째, 대형 테마파크의 설립은 국내외 수요 및 경쟁 관계를 고려한 판단이 요구된다.

- 이미 동아시아에는 도쿄, 홍콩, 상하이¹²⁾ 디즈니랜드, 오사카 유니버설 스튜디오 등의 테마파크가 있으며, 국내에는 수도권에 에버랜드, 롯데월드가 운영 중
- 도쿄 및 오사카, 상하이는 거대 도시권 수요만으로 운영이 가능하며, 홍콩과 싱가포르의 해외 관광객 유입으로 수요 충당이 가능

12) 2015년 개장 예정.

넷째, 관광지에 카지노를 포함할 경우 실제 수요 및 사회적 정서의 고려가 우선되어야 한다.

- 카지노를 통해 복합리조트를 성공시킨 싱가포르의 도박의 사회 문제를 우려하여 내국인의 출입 규제를 강화
- 이처럼 한국 역시 카지노를 포함한 관광지 개발을 위해서는 도박 사업과 관련된 사회적 합의가 선결 조건

다섯째, 관광객들이 개발된 관광지 외의 주변 지역에서도 소비할 수 있는 다양한 여행 상품의 개발이 필요하다.

- 멕시코 칸쿤, 미국 라스베이거스는 인근에 유적, 자연 경관 등 다양한 관광 상품의 제공이 가능
- 싱가포르는 이미 쇼핑을 중심으로 세계적인 관광 도시의 위치를 갖고 있어 관광지 개발은 기존 관광 상품의 다변화 차원이었으며, 올랜도는 휴양지로서의 경쟁력 있는 기후 조건으로 관광객들의 유인이 가능했음
- 이는 결국 단순히 새로운 관광지 개발에 따른 하나의 관광 상품 제공으로는 한계가 있으며, 성공 시에도 지역 경제 미치는 효과가 제한적이라는 의미

HRI

김필수 선임연구원(2072-6238, pskim@hri.co.kr)

HRI 경제 통계

주요 경제 지표 추이와 전망

< 국내 주요 경제 지표 추이 및 전망 >

구분	2011	2012	2013					2014 연간(E)		
			1/4	2/4	3/4	4/4	연간			
국민계정	경제성장률(%)	3.7	2.3	2.1	2.7	3.4	3.7	3.0	3.8	
	민간소비(%)	2.9	1.9	1.7	2.1	2.1	2.2	2.0	2.7	
	건설투자(%)	-3.4	-3.9	1.9	9.8	8.8	5.4	6.7	2.5	
	설비투자(%)	4.7	0.1	-12.7	-3.9	1.5	10.9	-1.5	6.7	
대외거래	경상수지(억 \$)	261	481	100	198	190	220	707	490	
	통관기준	무역수지(억 \$)	308	283	56	144	108	133	441	370
		수출(억 \$) 증감률(%)	5,552 (19.0)	5,479 (-1.3)	1,353 (0.4)	1,412 (0.7)	1,368 (2.7)	1,464 (4.7)	5,596 (2.1)	6,067 (8.4)
	수입(억 \$) 증감률(%)	5,244 (23.3)	5,196 (-0.9)	1,297 (-3.0)	1,267 (-2.8)	1,260 (0.3)	1,331 (2.5)	5,156 (-0.8)	5,697 (10.5)	
		소비자물가 상승률(%)	4.0	2.2	1.6	1.2	1.4	1.1	1.3	2.4
	실업률(%)	3.4	3.2	3.6	3.1	3.0	2.8	3.1	3.1	
원/달러 환율(평균, 원)	1,108	1,127	1,085	1,123	1,111	1,062	1,095	1,070		

주: E(Expectation)는 전망치.