

# 현안<sup>과</sup> 과제

■ 최근 관광·레저산업의 주요 특징 및 시사점



 **현대경제연구원**

본 보고서 내용은 연구원의 공식의견이 아닌 연구자의 견해를 밝혀두며, 보고서 인용시에는 반드시 출처를 명기해 주시기 바랍니다.

## &lt; 요약 &gt;

## 관광·레저 산업의 중요성

- 관광·레저 산업은 높은 고용창출력을 지닌 고부가가치 외화획득 산업으로 향후 국내 성장잠재력 확충을 위한 중요 산업으로 부상
- 그러나 국내 관광·레저 산업은 주요 관광 선진국과 비교해 볼 경우 부가가치 및 고용 창출력이 상대적으로 낮은 수준

## 최근 관광·레저산업의 주요 특징

## ■ 중국인 관광객 증가

- 외국인 관광객 중 아시아권 비중은 '01년 65.7%에서 '12년 69.7%로 증가
- 특히, 중국인 관광객 비중은 '01년 9.4%에서 '12년 25.5%로 증가

## ■ 고(高)소비 장기체류 관광객 증가

- (고소비) 1인당 평균 지출액이 3,000달러 이상인 관광객 비중은 '08년 7.4%에서 '12년 10.3%로 증가
- (장기체류) 7박 이상 체류 관광객 '05년 21.5%에서 '10년 24.5%로 증가

## ■ 의료 및 쇼핑형 관광 증가

- (의료) 의료 목적의 관광객 수도 빠르게 증가하고 있는 것으로 추정
- (쇼핑) 쇼핑형 관광객 비중은 '07년 12.6%에서 '11년에는 35.5%로 증가

## ■ 레저·스포츠업 위축

- 관광·레저산업 중 가장 비중이 큰 레저·스포츠업의 성장이 위축
- 세부적으로는 유원시설업을 제외한 모든 부문(갬블링·배팅, 경기장 운영, 골프·스키장 등)의 매출규모 축소

## 시 사 점

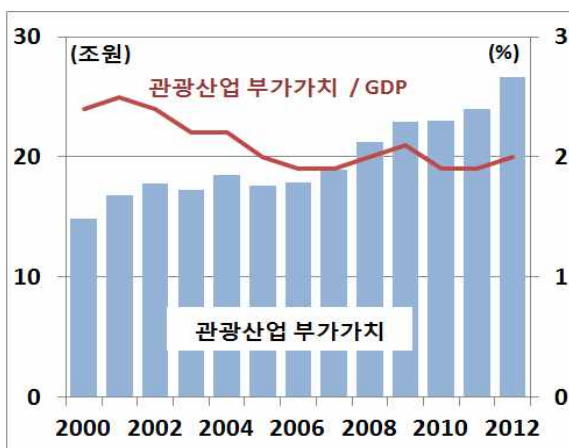
- 첫째, 의료관광산업 활성화를 위해 의료 산업과 연계된 관광 프로그램 개발 및 정부의 제도 개선 노력 필요
- 둘째, 관광 인프라를 선진화하고 다양한 문화 콘텐츠를 마련하여 외국인 관광 수요 창출을 위한 선순환 구조 형성
- 셋째, 외래관광객 중 가장 많은 비중을 차지하는 중국인 관광객에 대한 맞춤형 관광 프로그램 개발
- 넷째, 관광·레저 산업의 발전을 위한 중장기적인 민간 투자 활성화 대책 및 지속적인 정부 지원 필요

## 1. 개요

### ○ 관광·레저산업의 중요성

- 관광·레저 산업은 높은 고용창출력을 지닌 고부가가치 외화획득 산업으로 향후 국내 성장잠재력 확충을 위한 중요 산업으로 부상
  - 중국, 인도, 아세안 등 신흥 제조업 강국이 부상함에 따라 국내 경제의 고속 성장을 이끌던 수출 주도 제조업 부문의 성장 둔화가 우려
  - 이에 따라 내수 시장 육성을 위한 서비스 산업이 장기적인 대안으로 제시되고 있으며, 특히 고용, 부가가치, 외화획득능력이 높은 관광·레저 산업의 중요성이 부각
  
- 그러나 국내 관광·레저 산업은 주요 관광 선진국과 비교해 볼 경우 부가가치 및 고용 창출력이 상대적으로 낮은 수준
  - 한국의 경우 GDP 및 고용에 미치는 직접효과가 2012년 기준 각각 2.0%, 2.4%로 미국, 프랑스, 이탈리아 등과 비교시 다소 작은 편
  - 관광·레저 관련 정부 지출, 연관 산업에 대한 파급효과 등의 간접효과를 고려한 경제적 총효과의 경우 GDP와 고용에 있어 각각 5.9%, 6.4%에 불과해 주요 관광 선진국들과는 격차가 큰 것으로 평가

< 국내 관광·레저 산업의 GDP 대비 비중 > <주요국 관광산업의 경제적 효과(2012년)>



	GDP 기여도 (%)		고용 기여도 (%)	
	직접효과	총효과	직접효과	총효과
세계	2.8	9.2	3.3	8.7
한국	2.0	5.9	2.4	6.4
일본	2.1	6.7	2.2	6.9
미국	2.7	8.5	3.9	10.0
프랑스	3.8	9.7	4.4	10.8
이탈리아	4.0	10.2	4.7	11.6

자료: World Travel & Tourism Council.

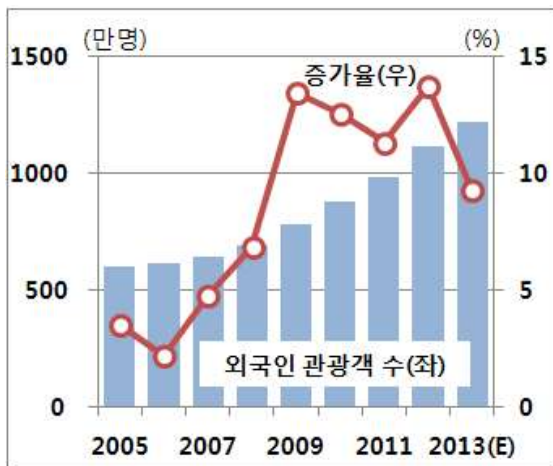
주 1) 경제적 효과는 자국 통화 기준

2) 관광산업의 경제적 효과 중 직접효과는 숙박, 운수, 여행, 음식, 레저 등 관광산업과 직접적으로 연계된 부문의 부가가치 생산 및 고용 규모를 의미하며, 총효과는 전 산업의 부가가치 생산 및 고용 유발 효과를 포함.

○ 국내 관광·레저 산업 현황

- 최근 한국을 방문하는 외국인 관광객 수가 급격히 증가하는 한편, 내국인 국내 관광객 수도 꾸준히 증가
  - 한국을 방문하는 외국인 관광객은 2012년 1,114만명으로 천만명으로 넘어섰으며, 특히 최근 5년간 연평균 11.6%로 급격히 증가
  - 한편, 내국인 관광객 수<sup>1)</sup>는 꾸준히 증가하고 있으나 최근 5년간 연평균 증가율은 3.9%로 외국인 관광객 증가율에는 미치지 못함
  
- 국내 관광·레저 산업의 총 매출액 규모는 2011년 기준 약 45조원 규모이며, 레저·스포츠업이 가장 큰 비중을 차지
  - 관광·레저산업은 관광·여행업, 레저·스포츠업 및 면세점업 등으로 구분
  - 세부 업종별로는 유원시설업, 경기 및 오락 서비스업 등이 포함되는 레저·스포츠업의 매출액이 약 23조원으로 전체 매출액의 50.8%를 차지
  - 관광숙박업, 여행업, 부대사업 등을 포함하는 관광·여행업의 매출액은 약 17조원으로 전체 매출의 37.3%를 차지하며, 면세점의 경우 약 5조원으로 11.9%를 차지<sup>2)</sup>

< 외국인 관광객 수 추이 >



자료: 한국관광공사, 관광지식정보시스템  
 주: 2013년은 1~10월 누적 중국인 관광객 수를 이용하여 추정.

< 국내 관광·레저 산업 매출액 규모 >

(단위: 십억원, %)

구분	매출액	(비중)
관광·여행업	16,842	(37.3)
관광숙박업	6,141	(13.6)
여행업	4,402	(9.7)
부대사업	6,299	(13.9)
레저·스포츠업	22,971	(50.8)
유원시설업	1,044	(2.3)
경기 및 오락업	21,927	(48.5)
면세점업	5,370	(11.9)
합계	45,183	(100.0)

자료: 문화관광체육부(관광사업체기초통계조사, 스포츠산업실태조사), 한국면세점협회  
 주: 2011년 기준.

1) 내국인 관광객 수는 국내 주요 관광지를 방문한 내국인 수의 총합을 의미.  
 2) 관광·레저 산업의 자세한 분류에 대해서는 【별첨】 참조.

## 2. 최근 국내 관광·레저산업의 주요 특징

### ① 중국인 관광객 급증

- 한국을 방문하는 외국인 관광객은 대부분 일본, 중국, 동남아 등 아시아권 국가들로부터 유입
  - 아시아 지역으로부터 유입되는 관광객 비중은 2001년 65.7%에서 2012년 69.7%로 증가
  - 한편 미국 및 유럽에서 유입되는 관광객 비중은 16.6%에서 12.7%로 감소
  - 2012년까지 지속적으로 증가하던 일본인 관광객은 엔저의 영향으로 급격히 감소(2013년 1~10월 누적 267만명 방한, 전년동기 대비 24.1% 감소)
  
- 소득 수준 향상 등의 영향으로 중국인 관광객이 급증
  - 중국의 일인당 GDP(구매력 기준)은 2001년 2,600달러에서 2013년 9,800달러로 연평균 11.6%의 증가율 기록
  - 중국의 방한 관광객은 2001년 48만 명에서 2012년 284만 명으로, 동일기간 전체 방한 관광객에서 중국인이 차지하는 비중은 9.4%에서 25.5%로 증가)
    - \* 2013년 1~10월 기준으로 이미 377만 명의 중국인이 방한하여 2012년 전체 중국인 방문객(284만 명)을 초과, 2013년 연간 기준으로는 440만명(36.1%)에 이를 것으로 추정

< 방한 외국인 관광객 및 비중 >

(단위: 만명)

	2001년		2012년	
	관광객	비중	관광객	비중
일본	238	46.2%	352	31.6%
중국	48	9.4%	284	25.5%
아세안	52	10.1%	140	12.6%
유럽	43	8.3%	71	6.4%
미국	43	8.3%	70	6.3%
기타	91	17.7%	197	17.6%
합계	515	100%	1,114	100%

자료: 한국관광공사, 관광지식정보시스템.  
주: 아세안은 아세안 10개국 기준.

< 방한 중국인 관광객 추이 >



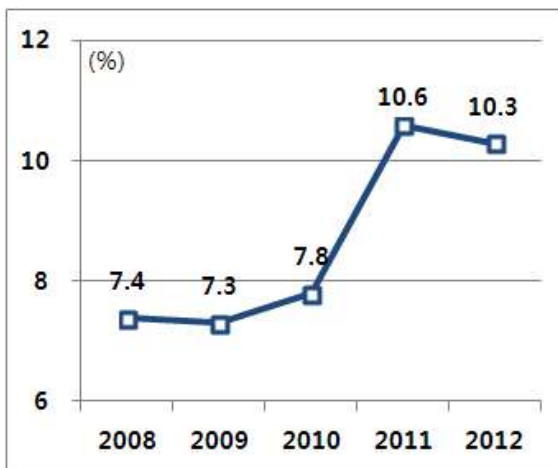
자료: 한국관광공사, 관광지식정보시스템  
주: 2013년은 1~10월 누적 중국인 관광객 수를 이용하여 추정.

3) 2013년 관광객 수는 1~10월 누적 관광객 수를 이용하여 추정.

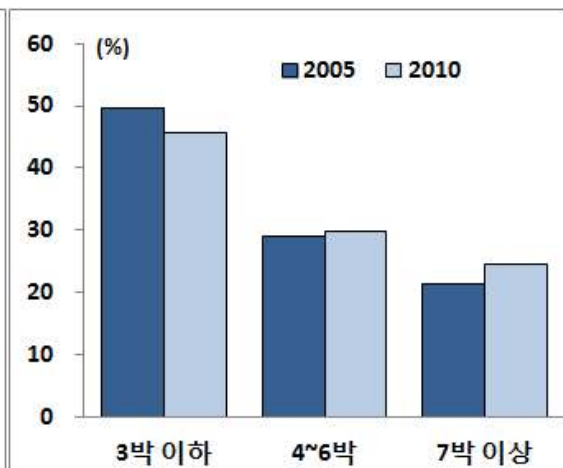
② 고(高)소비 장기체류 관광객 증가

- (고소비) 한국을 방문하는 외국인 관광객이 일인당 소비하는 지출액이 증가하고 있음
  - 1인당 평균 지출액이 3,000달러 이상인 외국인 관광객 비중은 2008년 7.4%에서 2012년 10.3%로 증가
  - 특히 중국인 관광객 중에서 1인당 평균 지출액이 3,000달러 이상인 관광객 비중은 2008년 8.5%에서 2012년 20.1%로 급격하게 증가
  
- (장기체류) 외래 관광객이 국내에 체류하는 평균 기간은 지속적으로 증가하고 있으며, 4박 이상 체류하는 장기체류 관광객 비중이 증가함
  - 전체 외래 관광객의 평균 체류기간은 2005년 5.7박에서 2008년 6.4박, 2010년 7.0박으로 지속적으로 증가<sup>4)</sup>
  - 특히 3박 이하의 단기체류 관광객은 2005년 49.6%에서 2010년 45.6%로 감소한 반면, 4~6박 관광객은 29.0%에서 29.9%로 소폭 증가하였으며, 7박 이상의 장기체류 관광객은 21.5%에서 24.5%로 증가
  - 일본 관광객의 평균 체류기간은 2005년 3.4박에서 2010년 3.3박으로 소폭 감소하였으나, 중국 관광객의 평균 체류기간은 2005년 7.0박에서 2010년 9.5박으로 증가

< 고소비 관광객 비중 추이 >



< 체류기간별 관광객 비중 추이 >



자료: 관광지식정보시스템 자료를 연구원 자체 재구성

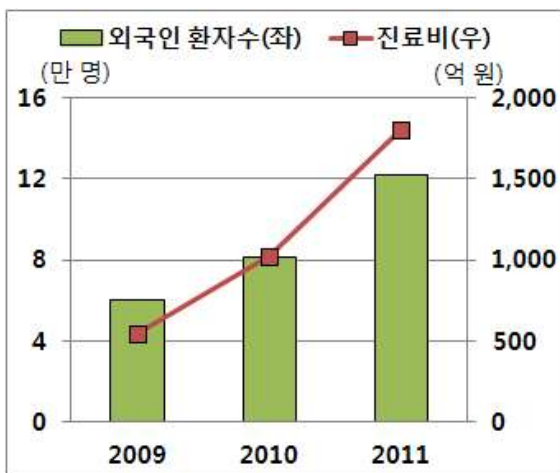
주: 고소비 관광객은 1인당 평균 지출액 3,000달러 이상을 의미.

4) 체재기간에 대한 조사는 2010년 ‘박(泊)’ 기준에서 2011년 ‘일(日)’ 기준으로 변경됨에 따라 자료의 연속성을 위해 2011년 조사결과를 제외하였음(2011년 평균 체류기간은 7.5일).

③ 의료 및 쇼핑형 관광 증가

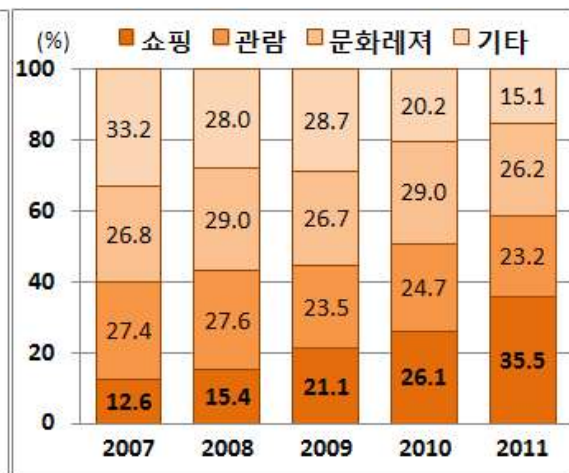
- (의료) 또한 최근 아시아 지역 내 한류 문화 확산의 영향 등으로 성형수술을 비롯한 의료 목적의 외국인 관광객 수도 증가하고 있는 것으로 추정
  - 의료 목적의 외국인 관광객 수는 정확한 추산이 어려우며 국내 외국인 환자 수(국내 거주 외국인 포함)를 통해 간접적인 추정이 가능
  - 국내 외국인 환자 수는 2009년 6만명에서 2011년 12만명으로 두 배 이상 증가하였으며, 외국인 환자의 총 진료비는 같은 기간 547억 원에서 1,809억 원으로 세 배 이상 급증
  
- (쇼핑) 우리나라에 방문하는 외국 관광객 중 쇼핑을 주 목적으로 하는 관광객 비중이 빠르게 증가하는 추세
  - 국내 외국인 관광객 중 자연이나 유적 등을 관람하는 관람형이나 음식 및 놀이를 위한 레저형 관광객 비중이 25% 전후에서 정체되거나 소폭 감소하는 모습을 보임
  - 반면, 쇼핑 목적의 관광객 비중은 2007년 12.6%에서 2011년 35.5%로 급격한 상승 추세를 보이고 있음

< 외국인 환자 수 및 진료비 추이 >



자료: 보건복지부  
주: 국내 거주 외국인 포함.

< 전체 관광객의 관광 동기별 비중 >



자료: 관광지식정보시스템  
주: 기타 관광 동기에는 여행비용, 거리, 안전, 여행시간, 교통편리성, 무응답, 기타 목적이 포함.

④ 레저·스포츠업 위축

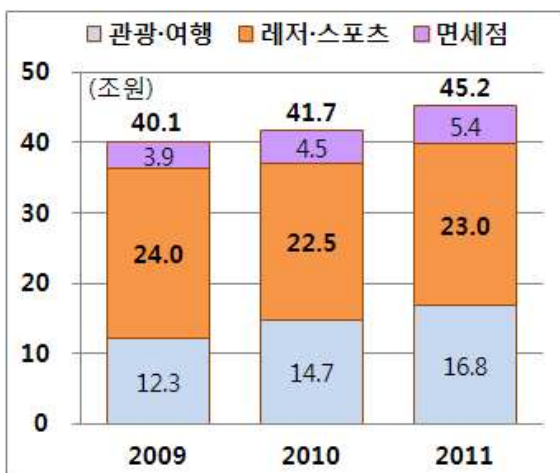
- 관광·레저산업을 구성하는 세 가지 부문 중 가장 비중이 큰 레저·스포츠업의 성장이 위축

- 전체 관광·레저산업의 매출액은 2009년 40.1조원에서 2011년 45.2조원으로 시장규모가 연평균 6.1% 증가
- 관광·여행업은 2009년 12.3조원에서 2011년 16.8조원으로 연평균 17.2% 증가, 면세점업은 같은 기간 3.9조원에서 5.4조원으로 연평균 18.1% 증가
- 그러나 레저·스포츠업의 매출액은 2009년 24.0조원에서 2011년 23.0조원으로 연평균 2.1% 감소

- 레저·스포츠업 내에서 살펴보면 유원시설업을 제외하고 모든 세부 부문에서 매출규모가 축소되는 추세

- 2011년 레저·스포츠업의 세부 업종별 매출액은 유원시설업 1.0조원, 골프·스키장 운영업 3.6조원, 경기장 운영 등 8.7조원, gambling·베팅업 9.6조원
- 유원시설업은 2009년 0.9조원에서 2011년 1.0조원으로 연평균 10.7% 성장
- 그러나, 골프·스키장 운영업, 경기장 운영 등, gambling·베팅업의 매출액 증가율은 각각 -1.6%, -1.3%, -4.2%로 나타남

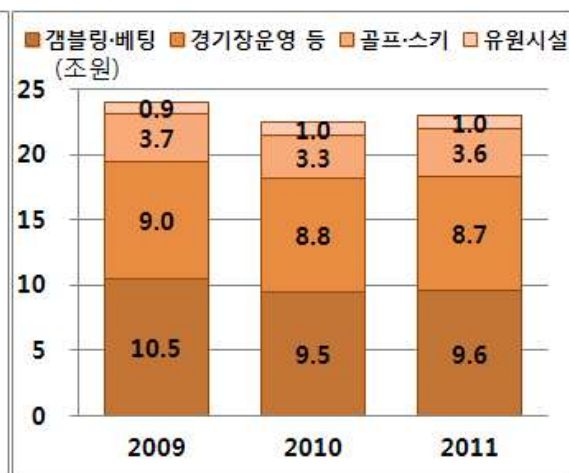
< 관광·레저산업 부문별 매출액 추이 >



자료: 문화체육관광부.

주: 2009~2011년 연평균 증가율.

< 레저·스포츠 부문 매출액 추이 >



자료: 문화체육관광부.

주: 경기장 운영 등에는 스포츠서비스업, 스포츠시설운영업 등이 포함.



### 3. 시사점

첫째, 의료관광산업 활성화를 위해 의료 산업과 연계된 관광 프로그램을 개발하고 정부의 제도 개선 노력이 필요하다.

- 의료관광객을 유인할 수 있도록 휴양·레저와 결합된 서비스, 한방을 통한 보양 프로그램 등 다양하고 특성화된 프로그램을 개발
- 또한 외국인 환자 및 보호자가 불편함이 없도록 병원과 주변 지역의 외국인 편의 시설을 확충하는 등 의료특구 및 관광단지의 인프라 구축과 같은 하드웨어적 측면의 개선도 필요
- 외국인환자 유치 지원을 위한 입국 절차 개선, 의료서비스에 대한 인증제도 도입 등 제도적 측면에서 정부의 개선·보완책 마련도 시급

둘째, 관광 인프라를 선진화하고 다양한 문화 콘텐츠를 마련하여 외국인 관광 수요 창출을 위한 선순환 구조를 형성해야 한다.

- 회의, 포상관광, 컨벤션, 전시회 등 다양한 MICE<sup>5)</sup> 관련 니즈를 충족시킬 수 있는 관광 서비스 인프라를 확충
- 다양한 한류 문화 체험을 기대하고 한국을 방문한 외국인 관광객에게 경험과 추억을 제공할 수 있는 문화 콘텐츠 개발을 지원
- 바가지 요금, 천편일률적 관광코스 등 부정적 경험을 유발하는 요인을 제거하기 위한 체계적인 제도 개선 노력 필요

셋째, 외래관광객 중 가장 많은 비중을 차지하는 중국인 관광객에 대한 맞춤형 관광 프로그램을 개발해야 한다.

5) MICE란 회의(Meeting), 포상관광(Incentive Travel), 컨벤션(Convention), 전시회(Exhibition)를 포괄적으로 지칭하는 개념.

- 최근 들어 중국의 고소비층이 급격히 증가하는 추세이며 이들의 소비 규모도 점차 확대되고 있으므로 이들을 겨냥한 맞춤형 관광 프로그램 기획이 필요
- 예를 들어 중국 고소비층이 좋아하는 명품 쇼핑 등을 매개로 한 쇼핑 관광지를 통해 최고급 관광 프로그램 등을 개발
- 맞춤형 관광 프로그램 개발을 위해 중국인 관광객의 관점에서 사용자 경험 (UX, User eXperience)<sup>6)</sup>을 평가하고 만족도 향상을 위한 개선 지점을 도출

넷째, 관광·레저 산업의 발전을 위해 중장기적으로 민간 투자를 활성화하는 동시에 지속적인 정부 지원이 필요하다.

- 민간 자본의 레저·스포츠업 진출을 촉진하기 위한 세제 지원 및 규제 합리화를 지속적으로 추진
  - 관광단지 개발기업 및 입주기업이 취득하는 부동산에 대해 조건부 세제 혜택을 제공함으로써 사업자의 초기 투자 리스크를 완화
- 또한 관광·레저 산업의 경우 민간 투자만으로 극복하기 힘든 부분에 대해 정부의 중장기적인 지원 대책이 필요
  - 예를 들어 영국의 'Hidden Britain' 프로그램과 같이 알려지지 않은 많은 명소들을 개발·홍보하는 등의 정부 지원이 필요<sup>7)</sup> **HRI**

조규림 선임연구원 (jogyurim@hri.co.kr, 02-2072-6240)

안중기 연구원 (joonggiahn@hri.co.kr, 02-2072-6242)

6) 사용자 경험란 어떠한 제품이나 서비스, 시스템 등을 직·간접적으로 사용하고 접하면서 얻게 되는 느낌, 생각, 반응 등의 총체적 경험을 의미.

7) 'Hidden Britain'이란 영국관광공사(BTA)의 대표적인 마케팅 캠페인으로 영국의 역사적 건물이 많은 장소, 호화로운 정원, 전설적인 경관 등 숨겨진 보석 같은 관광코스를 발굴하여 홍보하는 프로그램(한국관광공사).

【별첨】

< 관광·레저 산업의 범위 >

구분	사업 유형		세부 내역
관광 · 여행	관광숙박업	호텔업	관광호텔업, 기타호텔업
		휴양콘도미니엄업	
	여행업		국외여행업, 국내여행업, 일반여행업
	부대사업	관광객이용시설업	전문및종합휴양업, 자동차야영장업, 관광유람선업, 관광공연장업, 외국인전용관광기념품판매업
		국제회의업	국제회의시설업, 국제회의기획업
		관광편의시설업	관광유희음식점, 관광극장유희, 시내순환관광, 관광사진, 관광궤도, 한옥체험업 등
레저 · 스포츠	유원시설업	종합유원시설업, 일반유원시설업, 기타유원시설업	
	경기 및 오락 서비스업	골프장 및 스키장 운영업, 갠블링 및 베틱업 (카지노업 포함), 기타 경기장 운영	
면세점			출국장면세점, 시내면세점, 외교관면세점, 내국인면세점

주: 관광 관련 시설의 개발·제조업과 면세점 외 유통·일반소매업은 제외