

우리나라 레저 산업의 현황과 전망

윤창운 · 한국관광공사 조사연구실장

우리나라 레저 산업의 정착 시기는 선진 공업국에 비하여 늦은 편이고 80년대에 이르러서야 민간 부문 중심으로 발달하게 되었다고 볼 수 있다. 산업 사회에 들어서고 국민 경제가 발전하면서 국민의 전반적 생활 수준이 향상되고 여가 시간이 늘어나게 되었다. 국민소득이 5,000 달러를 넘어서면서 기초적 생활을 충족시키고 최소한의 여가 생활을 누릴 수 있는 초기 단계 요인을 갖추게 되었다. 여기에 더하여 근로자들의 근로 조건 개선으로 사회적 지위가 향상되고 복지 정책이 시행되면서 여가 활동 수요가 체계적이고 지속적으로 나타나 여가 산업, 관광 산업이 발달할 수 있는 토양이 마련되었다.

지난해 우리나라는 국민소득이 1만 달러를 넘어섰고 수년 전부터 일부 기업들이 토요일무제 또는 격주휴무제를 실시하고 종업원의 복지 향상책으로 각종 인센티브를 제공하고 있다. 아직 선진국 수준에는 이르지 못하고 있으나 선진국의 60년대 초 수준의 여가 형태를 보이고 있다. 80년대에 들어서면서 교통 부문의 혁신이 나타나 전국 교통망이 완비되어 1일 생활권을 이루고 전국 어떠한 곳이라도 하루 일정의 여행이 가능해졌으며, 마이카(my car)의 보급으로 국민 여가 활동은 일상 생활의 일부로 자리잡게 되었다. 이같은 최근의 환경 변화야말로 여가시대를 개막하고 대량관광시대(age of mass tourism)를 맞이하여 여가 산업, 관광 산업의 급속한 발전을 가져왔다. 그러나 이러한 양적 성장에 따른 수요 증가에 공급이 뒤따르지 못해 상당한 부작용을 낳고 있다. 협소한 국토에 과밀한 인구, 휴식 공간과 놀이 공간이 크게 부족하여 교통 혼잡, 불건전한 놀이 문화를 낳고 있어 삶의 질 향상과 건전한 여가 문화 정착을 위해서는 근본적 여가 대책이 수립되어야 할 것이다.

우리나라 레저 산업의 현주소

현재 우리나라에서는 레저 산업과 관광 산업을 동일시하고 있으며 선진국에서도 양자를 굳이 구분하지 않고 있는데, 그 이유는 여가 생활을 누리는 형태와 방식, 속성, 동기가 큰 차이점을 보이지 않아 구분의 실익이 적기 때문이다. 그럼에도 불구하고 여가 산업과 관광 산업을 굳이 구분하여 정책적으로 지원하고 하나의 산업으로 발전시키기 위해서는 여가 산업(leisure industry)으로 통일시키는 것

이 바람직할 것이다. 레저 산업은 여행, 오락, 유흥, 휴양, 관광 등 관련 서비스 업종을 비롯하여 여가 활동에 필요한 장비와 도구를 생산 공급하는 업종까지 포함하므로 관광 산업에 비하여 그 범위가 훨씬 넓다.

선진국에서는 민간 단체로서 관광협회, 레저·레크리에이션협회가 나뉘어져 있으나, 우리나라에는 관광협회만 있는 점을 보더라도 선진국 수준의 레저 산업 수준에는 이르지 못하고 있음을 입증하고 있다. 60~70년대에는 야외 들놀이, 구경, 행락, 관람 등 소극적이고 숙박을 수반하지 않는 관광이 지배적이었고 관광 수요를 촉진시킬 정도의 국민 경제 수준에 이르지 못했으며, 국가는 국민 여가 생활에 큰 관심을 보이지 않았기 때문에 여가는 자생적 바탕 위에 방임된 상태의 바람직하지 못한 모습으로 나타나게 되었다. 선진국처럼 국가가 여가 문제를 국민 생활 향상, 복지 증진, 삶의 질 향상, 하나의 산업으로 인식하지 않았기 때문에, 이를 올바른 방향으로 유도하여 바람직한 여가 문화를 꽃피울 수 있는 여건 조성과 투자는 미흡하였다. 90년대에 들어오면서 여가 산업이 과소비, 낭비, 사치를 조장한다는 잘못된 정책 당국자의 편견으로 이 부문에 대한 투자 억제와 규제로 국민의 여가 수요를 충족시키지 못한 결과를 초래하여 비싼 서비스 요금, 변칙적인 관광 영업, 퇴폐 관광 등 각종 후유증과 부작용을 낳게 되었다. 그래서 값싼 여행과 깨끗하고 조용한 곳을 찾아 해외 여행을 선호하는 반사적 현상을 가져왔다.

1) 자연 휴식 공간 선호 경향

80년대 중반 이후 관광, 여가 활동이 크게 늘어나자 정부는 휴식 공간을 증설하여 급증하는 여가 수요 충족을 위한 국민관광정책을 수립하기에 이르렀다. 그 당시의 정책은 자연 공원(국립공원, 도립공원), 국민관광지, 편의 시설에 정부가 투자하여 국민들이 휴식 공간으로 이용토록 하는 것이었다. 80년대 후반 이후 관광 시설, 휴식 공간에 대하여 민간 부문에서도 투자하도록 여건을 조성함에 따라, 대단위 기업적 관광 개발이 전국 관광지, 도시, 농어촌, 산간 지대 내에서 활발히 이루어졌다. 우리 국민이 가장 많이 찾는 곳은 산, 해안, 숲으로 나타나고 있고, 국립공원은 현재까지 가장 즐겨 찾는 곳으로서, 연간 2,500만 명의 관광객이 전국 20 개 국립공원을 찾는다. 그리고 도시 근교의 주제공원(theme park), 온천 휴양지, 스키장, 골프장은 대중적 레저 공간으로 즐겨 찾는 곳이다.

〈표 1〉 자연공원 및 관광지 현황(1996년)

	국립공원	도립공원	군립공원	관광지
개소	20	20	27	144
면적(km ²)	6,473	732	239	226

〈표 2〉 국립공원 탐방객 추세

(단위: 명, %)

연도	탐방객수	신장률
1991	17,070,660	-
1992	20,443,107	13.7
1993	21,327,947	4.4
1994	23,688,258	11.1
1995	25,085,515	5.9

자료: 국립공원관리공단.

주: 국립공원의 휴식년제 실시, 산불 방지 입산 통제, 기상 상태 등의 요인으로 국립공원 이용에 영향을 미침.

2) 여가 활용 방식과 형태

한편, 우리 국민의 여가 활용 실태는 전국민 여행 동태 조사를 통해 파악되고 있으며, 각종 여가 활동(관광 행위 포함) 참여자는 해마다 크게 증가하고 있다. 국민 생활 수준이 향상되면서 여행 형태와 여가 활동은 상당히 다양해지고, 관광과 여가 활동에 이용하는 교통 수단, 숙박 시설, 장비는 고급화 되고 있는 추세이다. 지난해 우리나라 여행 인구는 연인원으로 볼 때 3억 1,846만 명이며, 국민 1인 이 한해 평균 7 번의 여행에 참가한 것으로 나타났으며 이들이 관광 활동에 지출한 경비는 약 10조 원에 이른다.

〈표 3〉 국민 여행 인구 증가 추세

(단위: 만, 명, 억 원)

	1991년	1992년	1993년	1994년	1995년
여행 참가자	10,716	21,638	24,920	26,040	31,845
여행 경비	30,842	58,427	68,010	78,970	99,620

자료: 한국관광공사.

여행자들의 평균 여행 기간은 1박 2일이 지배적으로 나타나고 있으나 지난 3년간 추세를 보면 단기 관광인 2박 3일 여행이 증가하고 1박 2일, 3박 4일 여행은 완만한 감소 경향을 보인다.

숙박 여행은 7~8월 휴가 기간에 집중되며, 이 시기에는 평균 3박 4일 일정으로 나타난다. 가을에는 당일 여행, 주말 여행, 2박 3일 여행이 지배적이다.

〈표 4〉 여행 일정별 관광 여행 수요(각년도 구성비)

(%)

	1993년	1994년	1995년
1박 2일	46.7	45.7	42.9
2박 3일	31.7	34.1	36.0
3박 4일	14.1	13.5	13.4
4박 5일	3.9	3.2	4.1
5박 6일	3.6	3.5	3.6

자료: 한국관광공사.

3) 여행시 교통 수단 이용 추세

레저 활동에 이용되는 교통 수단은 전통적 지상 교통 수단인 열차·버스를 80년대 이전에는 많이 이용하였으나, 1988년에 승용차가 100만 대를 넘어서면서 우리나라는 마이카 붐을 맞이하게 되었으며 1995년에는 그 수가 520만 대를 넘어서고 자동차의 70%를 승용차가 차지하게 되었다. <표 5>에서 보듯이 이같은 추세를 반영하여 관광을 포함한 레저 활동은 승용차의 분담률이 가장 높게 나타나고 있다. 지난해에 승용차의 분담률은 46.4%를 보임으로써 버스 분담률 22.5%를 크게 앞지르고 있어, 우리나라의 관광 패턴이 선진국처럼 가족 단위 관광·여가 활동이 자리잡아가고 있음을 알 수 있다. 한편, 90년대 들어서면서 마이카 보급과 함께 소득 수준이 높아지면서 대중 교통 수단의 이용률은 점차 낮아지고 장거리 여행에는 항공기 이용률이 높아지고 있다. 이같은 경향은 접근 시간을 절약하고 교통 혼잡과 불편을 덜기 위한 심리적·실리적 사고가 작용하기 때문이다.

<표 5> 이용 교통 수단(구성비)

	1993년	1994년	1995년
열차	11.4	8.3	10.4
고속버스	12.4	11.4	9.4
전세버스	6.7	5.4	4.2
관광버스	9.3	10.4	8.9
영업용택시	0.2	0.2	0.5
승용차	39.2	40.7	46.4
항공기	5.7	6.3	6.4
신발	1.8	1.9	1.6
기타	13.3	15.4	12.2

(%)

자료: 한국관광공사.

4) 점차 활동적 여가 활동으로 바뀌는 관광 성향

레저 활동은 가정, 공원, 관광지 등에서 널리 이루어지고 있으나, 최근 추세를 보면 적극적이고 활동적 레저 활동을 선호하는 경향이 현저히 나타나고 있고, 이를 즐기는 장소와 공간은 레크리에이션 센터, 실내 경기장, 수영장, 경마장, 구기장(축구, 야구, 농구), 골프장 등이 있는 도시 지역을 비롯하여 교외, 지방의 산, 호수, 바다 등 원거리 지역을 많이 찾고 있다. 경제적·시간적 여유가 많아지고 편리한 교통망과 승용차 보급, 쉽게 입수할 수 있는 관광 정보에 힘입어 보다 멀리, 넓고 조용한 곳으로 찾아가는 것을 볼 수 있다.

종래 '보는 관광(구경, 관람)'을 탈피하여 스스로 참여하고 체험을 쌓아 보람있고 유익한 내용의 레저 활동을 추구하는 태도가 강하게 나타나고 있다. 장거리 레저 활동에는 장비와 도구를 이용하여 여행 경비를 절약하면서 누구로부터 도움을 받지 않고 스스로 취향에 따라 여가를 보내는 경향이 나

〈표 6〉 여가 활동 공간으로 이용되는 장소(구성비)

(%)

	1993년	1994년	1995년
유원지	24.1	28.2	24.0
산	31.4	25.0	28.7
계곡	10.4	8.2	7.2
호수, 바다	18.5	20.7	22.4
온천	5.3	8.0	9.1
사적지	3.9	3.8	3.4
기타	6.4	6.1	5.2

자료: 한국관광공사, 각년도 전국민 여행 동태 조사.

타나고 있다. 골프, 수상 레크리에이션(수상스키, 제트스키, 보트, 낚시, 파라세일링, 다이빙), 산악 레크리에이션(스키, 행글라이딩, 번지점프, 계곡보트타기, 서바이벌게임), 체험 관광(주말 농장, 농원, 관광 목장), 이벤트(축제, 행사) 참가가 우리나라의 최근 변화한 대표적 여가 활동이다. 이같은 서구형 레저 활동은 레저 인구 확산과 레저 장비 산업 발달을 촉진시킬 것이다.

90년대 중반 레저 활동을 위해 찾는 장소는 〈표 6〉에서 보는 바와 같이 장거리 지역에는 산, 호수, 바다, 그리고 도시 근교에서는 유원지와 위락 시설을 많이 찾고 있음을 알 수 있다.

5) 숙박 시설 이용 추세

우리나라 국민들이 종래 가장 많이 이용한 숙박 시설은 전통적으로 여관, 민박(친지집 유숙 포함)이었다. 그러나 90년대에 들어서면서 여행자들이 이용하는 숙박 시설의 이용 방식에 변화가 일어나기 시작했다. 여관의 이용은 점차 낮아지고 있으며 고급 숙박 시설인 호텔, 콘도의 이용은 높아지고 있다. 민박 이용이 높아지는 이유는 성수기에 지방 관광지에서 숙박 시설을 구하기 어려워 불편하지만 민가를 이용하기 때문이며, 야영장은 현대적 시설, 주차장을 갖추지 못하여 기피하는 것으로 분석

〈표 7〉 숙박 시설 이용 추세(구성비)

(%)

	1993년	1994년	1995년
여관	26.9	24.8	22.1
친지집	21.7	20.6	22.0
민박	12.2	13.8	15.1
야영장	15.4	12.9	13.0
콘도미니엄	9.7	10.2	11.1
호텔	10.5	12.3	13.2
기타	3.6	5.4	3.5

자료: 한국관광공사, 각년도 전국민 여행 동태 조사.

된다. 무엇보다도 콘도와 호텔이 높아지는 것은 생활 수준 향상으로 가족 관광이 정착하고 있음을 반영해주고 있다.

우리나라 레저 산업의 발전 전망

우리나라에는 선진국에서 볼 수 있는 레저 활동이 보급되고 있으나, 적절한 여가 대책과 국민적 여가 활동을 지원할 수 있는 지원책이 마련되지 않아 바람직스럽지 못한 여가 문화가 확산되는 느낌을 준다. 여가 문제는 관광 정책의 일환으로 다루거나 또는 청소년 문제, 복지 문제로 접근하고 있어 일관된 정책이 없는 실정이다. 지금까지 경제 발전을 위한 투자와 관심에만 치우친 결과 국민 생활의 질적 향상, 건전한 사회 풍토 조성을 위한 문화적 투자는 그만큼 희생을 강요당한 것으로 볼 수 있다.

그러나 우리나라가 그간 이룩한 경제 발전은 늘어나는 여가 수요를 충분히 충족시킬 수 있는 단계에 들어섰다고 보며, 장기적 여가 대책을 국가 차원에서 마련하여 선진국 수준의 여가 문화의 토대를 마련하고 여가가 일상 생활에서의 일부로 자리잡아갈 수 있도록 힘써야 할 것이다.

우리나라의 레저 부문 지출 경비는 지난해 약 10조 원(110억 달러) 규모로 추정되며, GDP의 2.5%에 해당된다. 그러나 여기에는 레저 장비 산업 부문을 포함시키지 않은 금액이다. 선진국의 경우 레저 부문 매출액은 GDP의 7% 수준에 이르고 있음을 볼 때, 우리나라의 경우 2000년대 국민 소득 3만 달러 수준에 이르는 시기에는 이 수준에 이를 것으로 보인다.

90년대에 들어서면서 레저 부문은 과소비, 퇴폐, 놀이 조장 등의 이유로 민간 부문 시설 투자는 제한을 받아왔으나, 최근 행정 규제 완화, 국제 경쟁력 향상을 위한 관광 부문 규제 완화로 레저 부문에 대한 투자는 활기를 띠 것으로 보인다.

앞으로 레저 부문의 전망을 밝게 하는 것은 지자체 실시 이후 지자체들이 이 부문에 집중적 투자를 통해 재정 자립과 지역 경제 발전에 많은 관심을 보이고 있다는 것이다. 특히, 경쟁력이 떨어지는 농어촌, 탄광지대의 구조 개선이 활발히 이루어지고 있는데, 여기에 농업, 광업을 대체하는 전략 업종으로 관광업을 유치·육성할 계획을 추진하고 있다.

농어촌의 위락 시설, 스포츠 시설, 휴식 공간 조성에 정부와 지자체가 투자하고, 기업 투자 촉진을 위해 각종 인센티브를 제공하고 있다. 동시에 문화체육부는 문화복지기획단을 발족하여 국민의 삶의 질 향상을 위한 종합 대책을 수립하고 있어 레저 산업의 전망을 밝게 하고 있다.

2000년대 성장 산업으로 발전하게 될 레저 산업

우리나라는 현재와 같은 경제 성장과 레저 부문 투자가 지속되고 국민 복지에 대한 제도적 뒷받침을 해준다면 레저 산업은 하나의 독립된 산업으로 자리를 잡을 것이다. 아직도 정책적으로나 학문적으로 레저의 범주·개념이 불명확하고 레저 산업은 수많은 영세 업체로 구성되어 있어 기업으로 인정

받지 못하여, 일부 업종은 재정적 지원, 조세 감면, 합법적 영업 활동이 보장받지 못하고 있는 실정이다. 상당수 업종이 음성적 영업을 영위하므로 제도적 보호를 받지 못하고 있는 문제는 앞으로도 당면 과제로 남을 전망이다.

레저 산업은 서비스 산업(3차 산업)에 속하고 있으나 활동·영업 범위가 거의 모든 분야에 걸쳐 있으므로 어떠한 의미에서는 종합 산업의 성격을 띠고 있다. 선진국에서는 예술 공연, 영상 오락, 프로 스포츠, 스포츠 용구 제작, 식도락(외식 업종), 판매업까지 레저 산업으로 포함시키고 있다.

우리나라의 경우, 레저 업종이 선진국처럼 다양하지 않으나 향후 업종별 전문화가 이루어질 것으로 보며, 레저 산업은 국민 정서, 자생적 놀이 문화, 조직 문화, 외래 문화가 결합하여 발전하기 때문에 국가의 문화, 레저, 체육 정책과 지원, 여건 조성이 무엇보다도 필요하다. 향후 유망한 레저 업종은 관광업, 휴양업, 외식(diningout) 업종, 스포츠(프로 스포츠: 야구, 축구, 농구, 골프, 레슬링, 경마, 경륜 등), 게임(전자게임, 바둑 등), 레크리에이션(산악, 호수, 해상), 취미 생활(do-it-yourself), 야간 흥행업이 될 것이다. 2000년대에는 일부 업종(휴양업, 수렵, 수상 수중 레크리에이션)은 환경 보호와 자연 보전 정책이 강화될 것이므로 제약을 받을 것이다.

레저 산업 발전을 위한 정책 과제

후기 산업 사회에 나타나는 근로자 복지, 고령 인구 증가, 1차 산업의 사양화, 생활 수준 격차 등 사회적 현상은 국가가 해결해야 할 현안 과제들이다. 이러한 환경에서는 서비스 산업의 비중이 높아지고 문화, 레저, 관광, 소비재 산업이 성장 산업으로 발전한다. 레저 산업은 우리나라의 경우 청소년 문제, 근로자 문제, 근로 시간 단축에 따른 여가 시간 증가 문제, 고령 인구 증가, 국민의 삶의 질적 향상 문제 등과 연관되어 있다. 여가 수요 충족을 위한 레저 산업은 분명히 성장 산업으로 볼 수 있으므로 민간 부문에서는 투자 가치가 높은 분야이다. 그러나 지나친 소비를 촉진하거나 생산적 투자보다 수익성이 높다는 이유로 레저 부문에 집중 투자한다면 국가 경제의 왜곡을 초래할 수 있다. 국가 정책은 레저 부문에 건전한 방향으로 발전하여 국민의 삶의 질 향상에 도움이 되도록 하고 모든 사람에게 여가 선택의 기회 균등 보장, 소외된 계층의 사람(저소득자, 장애인, 농어촌 사람)을 위한 배려가 있어야 한다.

레저 산업은 2000년에도 국가 경제의 주요한 위치를 점유할 것으로 보이며, 레저를 소극적 소비 기능으로만 보지 말고 국민 생활, 국가 경제에 긍정적이고 생산적 기능과 역할을 다 하고 있음을 인식하여 여가 문화가 꽃피울 수 있도록 제도적 지원을 해야 할 것이다. 국민 모두가 즐길 수 있으며, 교육적, 문화적, 정서적 내용이 담긴 소프트웨어의 개발과 보급, 그리고 인간다운 삶, 복지 구현, 여가 선택을 보장해주는 하드웨어(시설, 공간, 기획, 제도) 완비에 더욱 많은 투자와 지원이 있어야 하며, 이러한 바탕 위에 선진국에서 누릴 수 있는 레저 문화와 레저 산업이 발달하게 될 것이다. 