

인구구조 변화와 도시정책 - 여가 및 관광분야를 중심으로

장병권 호원대학교 호텔관광학부

• •

I. 시작하면서

최근 우리나라는 저출산·고령화 추세에 따라 급격한 인구구조의 변화를 겪고 있다. 이러한 인구구조의 변화는 인구고령화라는 결과로 나타나고 있으며, 우리나라는 향후 40년 동안 인구고령화가 가속화될 것으로 전망된다. 대부분의 국가들이 경제성장의 과정에서 기대수명이 증가함으로써 인구구조가 성숙해지는 인구구조의 변화과정을 경험하지만 우리나라의 경우 고령화가 매우 빠르게 진행되고 있다는 것이 특징이다.

우리나라의 인구구조에서 15세미만 비율은 1990년 25.7%에서 2010년에는 OECD 국가평균인 18.5%보다 낮은 16.2%로 감소하였으며, 향후 2050년에는 8.9%로 더욱 낮아져 OECD 34개 회원국 중 31위에 불과할 것으로 전망된다. 반면 고령인구 비율은 1990년에 5.0%에서 2010년에 11.3%로 증가하였으며, 2050년에는 38.2%에 이를 것으로 추정되어, 현재 OECD 평균인 14.7%보다는 낮은 비율을 보이고 있지만, 2050년에는 34개 회원국 중 2위에 해당할 정도로 고령화가 급격히 진행될 것으로 예상된다.

이 같은 변화는 향후 사회경제 전반에 큰 영향을 미칠 것이며, 유소년 인구의 감소와 고령인구의 증가는 경제활동인구의 감소와 부양부담률의 상승으로 이어질 것이다. 즉, 인구수가 이를 상쇄할 만큼 증가하지 않는

이상 도시의 활력은 지금보다 저하되고, 저성장 기조가 지속될 가능성이 높아 많은 대책들이 논의되고 있다.

본고는 인구구조 변화에 따른 대전광역시의 도시정책에서 관심을 가져야 할 문화관광 분야의 대응방안을 제시하는 차원에서 접근하고자 하였으며, 이를 통해 문화관광 분야의 도시정책을 결정하는데 있어 도움이 되고자 한다.

II. 인구구조 및 여가행태의 변화

1) 인구구조의 변화

2013년을 기준으로 우리나라의 총 인구는 50,220천명으로 1960년 24,953천명에서 두 배 이상 증가하였으며, 2035년에는 52,400천명을 최고점으로 점차 감소할 것으로 전망되고 있어 인구 수준과 구조면에서 매우 큰 변화를 겪고 있다. 1990년대 중반까지 산아제한에 초점을 맞춘 인구조절 정책으로 인하여 1970년 4.53명이던 출산율이 1980년 2.82명, 1990년에는 1.57명까지 하락하였으며, 1990년대 이후 낮은 출산율과 평균수명의 연장으로 인하여 급속한 인구구조의 변화를 겪게 된다. 특히 2000년 고령화 사회에 진입한 우리나라는 2018년에는 고령사회, 2026년에는 초 고령사회로 진입이 예상되는 등 선진국에 비해 고령화 소요시간이 짧게 진행되고 있다.

[표 1] 고령화 속도 비교

구분	시작년도			소요시간	
	7%	14%	20%	7%→14%	14%→20%
저개발국	2050	2090	-	40	-
개발도상국	2015	2040	2070	24	30
선진국	1950 이전	1995	2023	45	28
미국	1942	2014	2030	72	16
서유럽	1950 이전	1975	2015	25	40
일본	1970	1994	2005	24	11
우리나라	2000	2018	2026	18	8

자료 : 정선영, "인구구조 변화가 고용에 미치는 영향", 한국은행 BOK 이슈노트, 2013. 10.

대전광역시시는 세종시 출범과 충남도청 이전에도 불구하고 최근 5년간 인구는 꾸준히 증가하고 있는 것으로 분석되고 있다. 인구추이를 보면 2008년 1,480,895명에서 2013년 말을 기준으로 1,532,811명으로 연평균 0.69% 증가하고 있는 것으로 나타났다. 통계청 자료를 보면 세종시가 출범한 2012년 7~8월에는 인구가 약간 감소했지만(406명), 이후부터는 매월 평균 619명 정도가 꾸준히 증가한 것으로 나타났다.

[표 2] 대전광역시 인구 및 세대 변화추이

(단위 : 명)

구분	총 인구		세대		세대당 인구
	인구 수	증가율	세대 수	증가율	
2014.1월 현재	1,533,497	0.04% ↑	585,415	0.09% ↑	2.62
2013년	1,532,811	0.54% ↑	584,877	1.61% ↑	2.62
2012년	1,524,583	0.59% ↑	575,600	1.64% ↑	2.65
2011년	1,515,603	0.79% ↑	566,324	1.90% ↑	2.68
2010년	1,503,664	1.31% ↑	555,768	3.28% ↑	2.71
2009년	1,484,180	0.22% ↑	538,100	1.21% ↑	2.76
2008년	1,480,895	-	531,682	-	2.79

자료 : 안전행정부 홈페이지(www.egov.go.kr)

연령별 인구구조는 2000년 0~4세 비율이 7.17%에서 2010년 4.83%로 감소하고 있어 출생률이 낮아지고 있음을 알 수 있으며, 65세 이상 인구는 2000년 5.47%에서 2005년 7.01%, 2010년 8.80%로 증가하여 대전시도 고령화 사회에 진입하였음을 알 수 있다. 따라서 대전시도 낮은 출산율과 고령화 사회에 대비한 도시정책을 모색해야 할 필요성이 대두되고 있다. 즉, 그동안 도시정책이 인구성장과 생산성 확대를 강조해 왔다면 낮은 출산율과 급속한 인구구조 변화에 대응한 도시정책이 추구하는 목적과 가치의 변화가 요구된다.

[표 3] 대전광역시 인구구조 변화추이

연령별	2000년		2005년		2010년	
	인구	구성비	인구	구성비	인구	구성비
총계	1,385,606	100.00	1,438,551	100.00	1,490,158	100.00
0~4세	99,355	7.17	76,959	5.35	71,984	4.83
5~9세	112,248	8.10	102,624	7.13	79,733	5.35
10~19세	216,575	15.63	218,668	15.20	225,146	15.10
20~29세	251,624	18.16	247,309	17.20	230,068	15.44
30~39세	262,407	18.94	253,241	17.61	244,345	16.40
40~49세	212,457	15.33	246,922	17.16	255,612	17.15
50~59세	114,259	8.24	145,246	10.10	194,050	13.02
60~64세	40,912	2.96	46,677	3.24	58,205	3.91
65세 이상	75,769	5.47	100,905	7.01	131,015	8.80

자료 : 제51회 대전통계연보(2011년 기준)

2) 여가행태의 변화

■ 여가활동 유형별 참여율 추이

2012년 한국문화관광연구원에서 조사한 국민여가활동 실태를 보면 지난 1년간 국민들의 여가생활(1~5순위)은 휴식활동에 주력하고 있는 것으로 나타났으며, 지난 1년간 참여한 여가활동을 유형별로 살펴보면 휴식활동이 59.3%로 과반수 이상인 것으로 나타났고, 그 다음이 취미·오락 활동으로 20.9%, 스포츠 참여활동이 8.6% 순인 것으로 나타났다. 이 중 휴식활동의 증가비율이 2010년 36.2%에서 59.3%로 가장 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났으며, 스포츠 참여활동의 경우 2010년 7.3%보다 다소 증가한 것으로 나타났다.

[표 4] 여가활동 유형별 참여 추이

(단위 : %)

구분	문화예술 관람활동	문화예술 참여활동	스포츠 관람활동	스포츠 참여활동	관광활동	취미 오락활동	휴식	기타 사회활동
2010	6.0	1.2	2.2	7.3	4.7	25.4	36.2	17.1
2012	2.9	0.5	0.9	8.6	1.2	20.9	59.3	5.7

자료 : 문화체육관광부, 2012 국민여가활동조사, 2012.

■ 여가활동의 주된 목적

여가활동의 주된 목적은 10~20대 스트레스해소, 30~40대 마음의 안정과 휴식, 50~70대 건강이 여가활동의 주된 목적으로 나타났으며, 가장 높은 비중을 차지한 것은 30.7%로 '개인의 즐거움을 위해'로 나타났다. 2순위 응답에는 연령별 차이가 나타났으며, 각 연령별로 2순위 응답은 10대~20대의 경우 스트레스 해소, 30~40대의 경우 마음의 안정과 휴식, 50~70대의 경우 건강인 것으로 나타났다.

[표 5] 여가활동의 주된 목적

(단위 : %)

구분	전체	10대	20대	30대	40대	50대	60대	70대
사례 수	5,003	532	622	1,031	1,027	876	467	448
개인의 즐거움	30.7	33.1	41.6	30.6	30.8	25.5	28.5	24.9
마음의 안정과 휴식	17.8	10.1	12.9	20.8	20.5	18.3	17.4	19.6
스트레스 해소	15.5	35.2	19.3	16.0	13.8	12.6	6.8	4.1
건강을 위해	15.3	4.8	7.7	10.1	15.6	24.6	26.7	19.7
대인관계 · 교제	5.9	5.5	7.1	5.5	6.9	7.5	3.9	2.4
자기만족	5.5	6.2	6.7	5.7	4.7	5.9	5.0	4.5
시간을 보내기 위해	5.4	3.2	1.6	2.1	3.6	3.5	9.8	24.0
가족과 시간을 보내기 위해	2.4	-	0.9	7.8	2.4	0.5	1.3	0.3
자기계발	1.4	1.9	2.1	1.1	1.6	1.6	0.6	0.3
기타	0.1	-	-	0.3	0.1	0.1	-	0.3

자료 : 문화체육관광부, 2012 국민여가활동조사, 2012.

■ 여가활동 동반자

여가활동 동반자의 경우 혼자서 여가를 즐기는 사람이 49.4%인 것으로 나타났으며, 친구와 함께라고 응답한 비율이 28.3%로 나타났다. 연령별 여가활동 동반자는 10대와 20대의 경우 다른 연령대들에 비해 친구와 함께한다는 비율이 58.2%인 것으로 나타났으며, 50대의 경우 배우자와 함께한다는 비율이 다른 연령대에 비해 높은 15.9%이고, 혼자서 여가활동을 하는 비율이 가장 높은 연령대는 70대인 것으로 나타났다.

■ 이용한 여가공간 및 희망하는 여가공간

지난 1년간 가장 많이 이용한 여가공간을 조사한 결과 식당이 33.7%로 가장 높게 나왔으며, 2순위로는 근린공원(26.7%), 3순위로는 아파트나 집주변 공터(21.3%)인 것으로 나타났다. 이 중 전체 이용공간을 실내와 실외로 구분했을 때 실내 공간 이용률이 41.9%, 실외공간 이용률은 58.0%인 것으로 나타났다. 희망하는 여가공간으로는 산 19.3%, 식당과 근린공원 16.2%, 영화관 15.2%순으로 나타났으며, 이용 여가공간을 실내공간과 실외공간으로 구분했을 때 이용 희망 여가공간은 실외공간(44.4%)보다는 실내공간이 55.6%인 것으로 나타났다.

[표 6] 이용 여가공간 및 희망 여가공간 순위

(단위 : %)

이용 여가공간			희망 여가공간		
1	식당	33.7	1	산	19.3
2	근린공원	26.7	2	식당	16.2
3	아파트 내(집주변) 공터	21.3		근린공원	
4	산	15.7	4	영화관	15.2
5	대형마트	14.5	5	역사문화유적지	14.0
6	영화관	13.9	6	테마파크	12.9
7	목욕탕	13.3	7	커피숍	12.2
8	커피숍	11.9	8	유원지	10.9
9	쇼핑몰	9.2	9	목욕탕	7.9
10	기타 실내공간	8.2	10	헬스장	7.6

자료 : 문화체육관광부, 2012 국민여가활동조사, 2012.

■ 희망하는 여가활동

국민들의 향후 하고 싶은 여가활동을 보면 남녀모두 영화보기와 해외여행이 1, 2위를 차지하고 있다. 이외에 남성의 경우 스포츠경기 직접관람(28.2%), 등산(17.4%), 국내캠핑(11.9%), 자연명승 및 풍경관람(10.1%) 등 아웃도어 활동을 희망하고 있으며, 여성은 수영(18.8%), 쇼핑 및 외식(15.7%), 연예공연관람(13.5%), 연극공연관람(10.3%) 등으로 나타나 남녀 간에 희망하는 여가활동에 차이가 있음을 볼 수 있다.

[표 7] 성별에 따른 희망하는 여가활동 순위

(단위 : %)

남성의 희망 여가 활동			여성의 희망 여가 활동		
1	영화보기	42.6	1	영화보기	40.3
2	해외여행	29.8	2	해외여행	32.8
3	스포츠경기 직접관람	28.2	3	수영	18.8
4	등산	17.4	4	온천/해수욕	15.9
5	스포츠경기 간접관람	15.7	5	쇼핑/외식	15.7
6	연예공연관람	12.8	6	요가/필라테스/테보	14.7
7	국내캠핑	11.9	7	연예공연관람	13.5
8	자연명승 및 풍경관람	10.1	8	스포츠경기 간접관람	12.0
9	테마파크/놀이공원/동·식물원가기	9.6	9	헬스(보디빌딩)/에어로빅	11.3
10	친구만남/동호회 모임	9.0	10	연극공연관람	10.3

자료 : 문화체육관광부, 2012 국민여가활동조사, 2012.

따라서 여가·관광과 관련한 도시정책에서 생활권 근처 실내공간 여가활용장과 프로그램의 개발 및 여가공간의 확충, 고령자 및 저소득층 등의 소외계층을 위한 여가생활 지원제도 개발을 위한 정책을 모색해야 할 것이다.

3) 관광여건의 변화

세계경제가 저성장시대로 접어들면서, 불안한 경제상황, 소득불안정, 일자리 부족 등의 사회문제들이 대두됨으로써 일과 사회에 대한 불안감이 커지면서 심리적 치유를 위한 힐링에 대한 관심이 증대되고 있다. 즉, 심리적인 불안감 등을 증대된 여가시간을 활용하여 여가와 삶의 질 향상에 대한 높은 관심을 가지고 웰빙과 관련된 감성적인 소비 행태를 나타내고 있다.

또한 인구구조의 변화, 도시환경의 악화, 서비스산업의 발달 및 확대, 여가의식의 변화 등에 따라 관광행태 또한 과거와 같은 획일적인 관광에서 차별화된 관광으로 변화하고 있다. 현대인들의 소비행태는 차별화된 소비 추구, 럭셔리소비의 진화, 체험형 레저의 확산, 육체와 정신건강 조화 등이 주목받고 있으며, 경험 및 감성을 중시하는 맞춤형

소비문화로 소비트렌드가 변화하고 있다. 이러한 소비트렌드의 변화와 함께 관광활동에 대한 트렌드도 감성형, 맞춤형으로 변화하여 개별여행, 가족여행이 꾸준히 증가하고 차별화되고 새롭게 알려지지 않은 목적지를 추구하는 관광여행이 증가하고 있다.

국내관광 규모에 있어서도 2012년 내국인 국내여행 참가자 수는 전년 대비 5.4% 증가한 약 3,691만 명으로 나타났으며, 당일여행은 3.6% 증가하였고 숙박여행 15.4% 증가한 것으로 나타나 국내여행객을 위한 다양한 프로그램의 개발과 1인 여행자 및 가족단위 여행객을 위한 숙박시설의 확충이 요구된다. 국민 국내여행 이동총량은 1월 1일부터 12월 31일까지 국내 숙박여행과 국내 당일여행을 합한 총일 수를 의미하는데, 2012년의 경우 국민 국내여행 이동총량은 전년 대비 27.3% 증가한 3억 6,528만 2,249일로 나타나 국내여행 이동총량 또한 급증하고 있는 것으로 나타났다.

또한 환경이 국가경쟁력의 주요 요소로 부각되면서 자연환경 파괴와 자원고갈의 가속화에 대응하여 지구 차원의 환경협력이 강화되고 환경보존의 중요성에 대한 인식과 관심이 증대되고 있다. 관광부문에서도 지속가능한 관광에 대한 국제적, 정책적 중요도가 확대되면서 자연환경을 보존하면서 체험하는 자연친화적인 관광형태가 부상하고 있다.

이에 따라 관광정책도 과거의 개발위주의 하드웨어 중심정책인 대규모 관광시설의 개발보다는 자연을 중심으로 하는 생태체험을 통해 환경교육을 실시하는 프로그램이 확산되고 있으며, 1인 여행 및 가족단위 관광형태로 변화하면서 교육목적의 전문화를 중심으로 한 문화관광 프로그램의 개발과 같은 소프트웨어 중심의 관광정책으로 변화가 요구된다.

Ⅲ. 도시 여가 및 관광정책 방향

1) 정책 측면

■ 개발 패러다임에서 재생 패러다임으로 전환

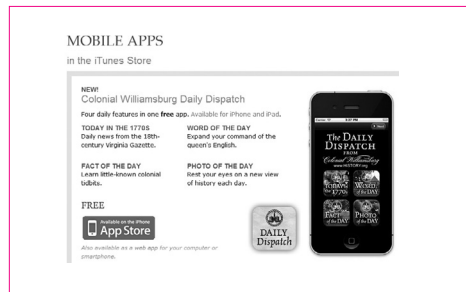
과거 도시정책은 인구성장을 위한 개발 사업에 맞추어져 있었기 때문에 인구구조의 변화에 대응하여 주민의 삶의 질을 어떻게 제고할 것인지에 대한 노력은 미흡하였다. 과거 도시계획은 지속적으로 도시가 성장해가는 것을 전제로 수립되었으나 이제는 기존의 성장 중심적 정책에서 벗어나 인구추이에 적극적으로 대응하는 정책이 필요하다.

즉, 인구구조의 변화 및 여가·관광형태의 트렌드에 부합하는 새로운 도시의 비전을

설정하고, 도시 공공시설의 복합화 및 도시서비스 구조조정 등의 정책이 요구된다. 또한 과거 공급자 중심의 개발에서 기존 도시기반시설의 유지관리와 재활용에 정책적 노력을 집중해야 한다.

이를 위한 방안으로는 도시의 한 공간을 특성 있는 공간으로 구성하여 어필함으로써 지역주민 및 관광객들에게 매력적인 장소로 감성을 자극할 수 있도록 해야 한다. 특히 대전시는 일제강점기 조그마한 시골마을에서 철도역이 생기면서 도시가 발전한 사례로 대전시의 발전과정을 지역주민 및 관광객들이 이해할 수 있도록 스토리텔링의 개발과 함께 근대문화거리로 조성하는 방안을 모색하여 지역주민 및 관광객들이 여가공간으로 활용할 수 있도록 해야 할 것이다.

대표적인 사례로 윌리엄스버그는 18세기에 매우 번성했던 지역으로 윌리엄스버그는 18세기 당시 생활상의 재현 및 프로젝트 참여 전문가들도 동시대의 옷을 입고 생활하는 방식으로 현재까지 재건축작업을 추진하였다. 다양한 스토리개발을 위해 미국역사 및 전통문화 관련 컨퍼런스, 포럼, 워크숍 등을 개최함은 물론 고증을 바탕으로 새로운 문화 콘텐츠 개발에 지속적인 노력을 기울인 결과 미국인이자라면 일생동안 꼭 한번 방문하여 식민지역사를 이해하고 배울 수 있는 역사체험 명소로 이미지를 형성하였다.



[그림 1] 윌리엄스버그 역사유적지 멀티미디어 홍보전략

자료 : <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=rak5906&logNo=120208007055>

■ 소프트(Soft)도시 정책의 추진

인구구조의 변화에 따라 성장위주의 정책보다는 행복한 도시를 만드는 소프트(soft) 도시정책에 집중할 필요가 있다. 이를 통해 지역공동체의 활성화 및 지역주민의 삶의

질 향상, 문화·건강도시로의 전환을 모색해야 한다. 이를 위해 신도시개발로 인해 공동화 현상이 나타나고 있는 원도심의 빈 공간 및 공원, 근대문화유산 등의 유희시설을 창의적으로 활용하여 비용절감 및 주민복지의 향상을 위한 정책을 모색해야 한다.

사례로 영국의 테이트 모던 갤러리를 들 수 있는데 테이트모던 갤러리는 산업구조의 변화로 인하여 버려진 발전소 건물에 새로운 역할을 부여함으로써 리노베이션을 통한 도시 재개발의 혁명적 모델이라 할 수 있다. 테이트 모던 갤러리의 성공으로 인하여 현재는 주변지역까지 빠른 속도로 정비하고 있는 중이며, 이는 런던 전체로까지 파급효과를 미치고 있다. 즉, 테이트 모던 갤러리는 세계인들로 하여금 런던을 예술도시로 다시 인식할 수 있는 계기를 제공했다. 테이트 모드 갤러리 사례는 현대 건축에서 이제 미술관은 전시를 위한 공간으로서의 기능뿐만 아니라 미술관 자체가 예술품으로 기능한다는 것을 보여준 사례라 할 수 있다.



[그림 2] 테이트 모던 갤러리 이미지

자료 : <http://cafe.daum.net/archidaisy>

2) 여가·관광 측면

■ 도시 휴양공원 개발

볼거리와 즐길 거리를 도심 속 공원이나 거리 등에서 체험하고 휴양하는 공간으로 개발하는 것을 목적으로 하는 것으로서 일상생활 공간에서 다양하게 활용될 수 있고, 지역주민들이 휴식을 취할 수 있게 개발함으로써 도시민의 삶의 질 향상에 기여할 수 있다. 특히 국민여가행태분석 결과에서처럼 많은 국민들이 생활권 주변에서 여가를 즐기고 있는 것으로 나타나 도시민의 여가 활용공간으로 역할을 제고할 필요가 있다.

대표적인 사례로 서울 숲의 경우 5개의 주제공원 및 여러 가지 시설을 구비한 공원으로 시민의 참여를 유도하고 기존 역사적 의미 있는 시설의 활용 및 시민 문화여가 공간으로 조성된 공원을 다양하게 활용한 사례라 할 수 있다. 서울 숲은 당초 골프장, 승마장 등이 있던 푼섬일대를 주거업무 지역으로 개발할 경우 약 4조원에 달하는 개발이익이 예상되었으나 서울 시민들의 웰빙공간을 영국 하이드파크(Hyde Park)나 뉴욕 센트럴파크(Central Park)에 버금가도록 마련하고자 조성된 공원으로 문화예술공원, 자연생태 숲, 자연체험학습원, 습지 생태원, 한강수변공원으로 구성되어 있으며, 주요 시설로는 야외무대, 서울 숲 광장, 환경놀이터, 산책로, 이벤트마당 등이 있다.

■ 어린이 및 시니어 계층을 위한 공간과 프로그램 개발

많은 지자체에서 실시해오고 있는 사업으로 주민자치센터의 유휴공간을 지역주민들의 여가공간으로 활용할 수 있는 방안으로 모색하고 다양한 프로그램을 개발하여야 한다. 특히 유아 동반 부모들을 위해 CCC(Communication Child Cafe)를 도입하여 부모와 자녀가 정서적 교감을 나눌 수 있도록 부모와 아이가 함께 활동할 수 있는 놀이와 교육 공간으로 활용하는 방안을 적극 모색해야 한다.

또한 고령화 사회로 진입하면서 기존 실버와 달리 교육수준이 높은 시니어 계층이 증가하고 있다. 따라서 새롭게 등장하는 뉴 시니어 계층의 여가프로그램을 개발하여 정서적인 안정을 취할 수 있도록 하는 한편 무료한 시간을 자기계발의 시간으로 활용할 수 있는 방안을 모색해야 한다.

시니어 계층을 활용한 프로그램 중 대표적인 프로그램은 전주 한옥마을의 실버관광 안내소를 들 수 있다. 전주 한옥마을의 실버관광안내소는 퇴직한 시니어들을 대상으로 전주의 역사와 문화, 서비스에 대한 교육을 실시한 후 관광객이 집중되는 주말에 관광해설사로 활동하게 하는 제도로 시니어 계층 및 관광객에게 높은 관심과 만족도를 제고하는 프로그램으로 평가받고 있다.

■ 대전의 스토리텔링 개발

대전의 다양한 관광지 및 상권, 골목 등에 대한 스토리텔링을 개발하여 대전을 방문한 관광객들에게 대전의 문화와 역사 등에 대해 정확히 이해할 수 있도록 해야 한다. 그동안의 관광은 관(觀)의 의미보다는 스쳐지나가는 견(見)이나 시(視)의 의미가 더 강했다고 할 수 있다. 관(觀)의 의미는 단순하게 본다는 의미보다는 자세하게 그 의미까지

파악하는 것을 포함하고 있다. 따라서 자원 하나 하나가 가지고 있는 의미까지 파악할 수 있도록 적극적인 스토리텔링 개발과 이의 활용방안, 즉 원 소스 멀티 유즈(One-source Multi-use)화 방안을 모색해야 한다.

스토리텔링의 해외사례로는 어린이 소설 빨강머리 앤을 들 수 있다. 빨강머리 앤의 배경지인 프린스 애드워드 섬은 소설 주인공 빨강머리 앤의 삶을 체험할 수 있는 관광지로 개발된 사례이다. 프린스 애드워드 주는 2008년 빨강머리 앤 출판 100주년을 기념하여 에이번리 빌리지, 앤과 길버트 라이브, 그린게이블 사이트, 몽고메리 묘지, 몽고메리 생가와 실버부시농장 등 10개 관광지를 애니 투어 관광지로 선정하고 관광객들이 소설 내용을 역할극으로 참여할 수 있도록 하였다.

이를 통해 소설 빨강머리 앤은 어린이들이 반드시 읽어야 할 책으로 세계적인 이미지를 구축했으며, 소설뿐만 아니라 애니메이션 등으로 개발되어 폭발적인 인기를 끌고 있으며, 이를 활용한 관광지 및 관광상품 개발 등 원 소스 멀티 유즈화 전략으로 프린스 애드워드 섬은 인구 14만 명의 소도시이나 연간 100만 명 이상의 관광객이 방문하고 있다.



[그림 3] 캐나다 프린스 애드워드섬 에이번리 빌리지 이미지

자료 : <http://blog.daum.net/freeleeandkim>

■ 대전 시내 민박업체의 게스트하우스 방식 도입 지원

여행의 형태가 개별여행 즉, 싱글·나 홀로·가족여행 등의 행태가 증가하는 추세에 맞추어 대전 시내 민박업체의 게스트하우스 방식의 도입을 지원하는 방안을 모색하여야 한다. 편의시설을 강조하는 일반 숙박시설과는 달리 게스트하우스는 투숙객들의 스토리들이 모여 히스토리를 만들어내는 문화적 감성으로 특화되는 시설로 투숙객들에 대한 문화적 마인드가 필요한 만큼 게스트하우스 방식을 원하는 숙박업자의 서비스 역

량강화를 위해 커뮤니티 카페, 조식서비스, 응급의료서비스 등 운영 전반에 관한 사항을 교육하고 협동조합, 사회적 기업 등 다양한 연계 협력서비스 체계를 구축할 수 있는 지원이 필요하다.

■ 1인 여행자를 위한 관광숙박시설의 확충

인구구조의 변화와 함께 증가하기 시작한 관광행태 중 하나가 1인 관광객의 증가이다. 그러나 대부분의 관광숙박시설의 경우 1인 관광객을 위한 숙박시설보다는 2인 이상의 관광객이 이용할 수 있는 숙박시설로 되어 있다. 따라서 대전시는 향후 관광숙박시설의 확충 시 1인 여행자를 위한 숙박시설의 확충방안을 적극 모색함으로써 1인 여행객들이 적은 부담으로 편안하게 체류할 수 있게 해야 할 것이다.

1인 여행자를 위한 관광숙박시설의 사례는 부산의 토요코 인을 들 수 있다. 토요코인은 일본 전국에 241개의(2011년 6월 46,334객실) 비즈니스 호텔을 운영하고 있는 회사로, 1045만 객실을 목표로 미국, 독일, 영국, 중국 등 세계 각지로 사업 전개 중이며, 우리나라에는 토요코인코리아(주)가 설립되어 있다. 부산 토요코 인은 전체 객실 491개 가운데 381개가 싱글 룸이며, 조식을 포함한 가격이 5~6만 원대로 매우 저렴하고, 여성 직원만 고용하고 있으며, 나홀로 조식을 즐길 수 있고, 비즈니스 첨단시설을 서비스하는 등 국내 호텔과는 차별화된 경영방식을 통해 95%대의 객실점유율을 기록하고 있다.

IV. 결론

낮은 출산율과 기대수명 연장으로 인한 고령인구의 증가로 인한 인구구조의 변화는 이제 도시정책의 새로운 패러다임을 요구하고 있다. 즉, 과거 하드웨어적인 개발정책에서 이제는 소프트(soft)화된 개발정책으로의 전환이 요구되고 있다.

인구구조의 변화에 따라 여가 및 관광행태 또한 과거 대중형·관람형에서 개인형·체험형으로 변화하고 있다. 이에 따라 여가·관광 관련 도시정책에서도 개발과 성장위주의 정책보다는 지역주민과 관광객이 함께 할 수 있는 정책개발을 추구해야 한다.

즉, 지역주민들의 여가공간을 확충하는 한편 개별여행객(1인 또는 가족단위) 여행객들을 위한 숙박시설의 확충과 관람형 시설의 개발보다는 체험형 상품을 개발하여 관광객들이 지역에 대해 충분히 이해할 수 있는 방안을 모색하여 관광에서 관(觀)자가 가지고 있는 의미를 제고할 수 있는 방안을 모색해야 한다.

대전시는 근대 역사문화유적을 많이 보유하고 있음에도 불구하고 그동안의 이미지는 '과학도시'로서의 이미지가 매우 강한 도시이다. 하지만 과학도시라는 이미지뿐만 아니라 근대 역사문화유적을 활용하기 위한 정책의 개발로 '과학문화도시'로서의 이미지를 구축하고, 우리나라 중심에 위치한 입지적 장점을 활용하여 관광객을 유인함으로써 지역경제 활성화뿐만 아니라 지역주민들의 삶의 질 향상에도 기여할 수 있는 정책을 모색해야 할 필요가 있음을 강조한다.

참고문헌

- 대전시청 홈페이지, www.daejeon.go.kr
 - 문화체육관광부 (2012), 2012 국민여가활동조사.
 - 박노동 (2013), 대전의 문화정책환경 변화에 따른 지역문화 활성화 방향, 대전발전연구원.
 - 박세훈 · 정윤희 · 박근현 (2013), 도시인구감소 실태와 도시계획 대응방안, 국토정책 Brief, 국토연구원.
 - 안전행정부 홈페이지, www.egov.go.kr
 - 이영주 (2013), 최근 여가관광 트렌드와 강원도 관광, 강원발전연구원.
 - 정선영 (2013), 인구구조 변화가 고용에 미치는 영향, 한국은행 BOK 이슈노트.
 - 정창권 (2008), 「문화콘텐츠 스토리텔링」, 북코리아
 - 제51회 대전통계연보(2011년 기준).
 - 한국문화관광연구원 (2013), 2012 국민여행실태조사.
 - www. <http://blog.daum.net/freeleeandkim>
 - www.<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=rak5906&logNo=120208007055>
 - www.<http://cafe.daum.net/archidaisy>
-