

# 건설산업과 관광산업의 산업 융합 모색

- 경제적 파급 효과 및 관광 인프라 육성을 중심으로 -

2016. 2

나경연

■ 논의 배경 .....	4
■ 건설산업과 관광산업 융합의 경제적 효과 .....	5
■ 해외 관광 도시 및 관광 인프라 개발 사례 .....	13
■ 정부 차원의 관광 인프라 육성 방안 .....	18
■ 결론 .....	29

한국건설산업연구원

Construction & Economy Research Institute of Korea



## 요 약

- ▶ 건설산업은 기술, 소재, 서비스 및 인력이 종합된 대표적인 융합 산업이고, 전통적으로 경제적인 파급 효과가 매우 큰 산업임에도 불구하고, 그동안 산업 융합 관련 논의나 분석은 미흡한 실정임.
  - 본 연구에서는 국가 경제의 성장 동력 확보를 위한 방안으로 건설산업과 관광산업의 융합을 통한 경제적 효과를 분석하고, 관광산업과 건설산업의 시너지효과를 조명함.
- ▶ 산업 융합으로 동반 성장하는 경우에 건설산업+관광산업, 건설산업+서비스업의 파급 효과가 타 산업 대비 높은 것으로 나타남.
  - 건설산업과 관광산업이 융합을 통해 1% 동반 성장할 경우를 상정하여 경제적인 파급 효과를 분석함.
  - GDP 증가분은 향후 3년 간 약 4조 5,000억원, 연평균으로는 1조 5,000억원 늘어나는 것으로 추정됨. 경제 성장률은 향후 3년 동안 약 0.31%p 증가하며, 연평균으로는 0.10%p 추가 성장하는 것으로 추정됨. 일자리 창출로 향후 3년 동안 약 1만 8,000명 고용이 증가하며, 연평균으로는 6,000여 명 고용 창출 효과가 나타나는 것으로 추정됨.
- ▶ 관광 인프라 개발에 성공한 해외 사례들에서는 지방 재정 수입 증대, 직·간접적 고용 유발, 지역 내 소비 확대 등의 경제 효과가 발생
  - 지역경제 규모의 증대와 함께 장기적으론 지역 산업 구조의 변화, 인구 증가를 경험함.
  - 일례로 2010년 싱가포르에 마리나베이샌즈를 포함한 복합 리조트가 개장된 이후 관광객은 2013년 1,550만명을 기록하여 2009년 대비 60%의 성장률을 기록했음. 2012년의 경우, 복합 리조트가 싱가포르 GDP에 1.5~2%를 기여함.
- ▶ 관광산업과 건설산업의 융합 성장에 따른 경제적 파급 효과는 관광 인프라의 확보(투자)를 통한 산업간 가치사슬(value chain)의 확대임. 산업 융합을 촉진하기 위한 산업과 정부의 지속적인 노력이 필요하며, 특히 민간의 투자 유인을 촉진할 수 있는 제도 개선이 요구됨.
  - 관광 호텔을 민간투자사업 대상으로 확대하는 것이 필요함. 관광 호텔은 주로 외국인이 이용하고 있어 국제간의 무역, 수출 산업의 지원 기반시설로서의 특성을 가지고 있을 뿐만 아니라 국제 관계에 있어서 중요한 국제 관광 인프라로 인식되고 있음.
  - 복합 리조트는 국제회의 시설(MICE) 중심의 비즈니스형과 테마어트랙션 중심의 위락형으로 구분하여 시설 기준 및 시장 수요에 따른 선별적인 관광 인프라로서 육성이 요구됨.
  - 관광산업 펀드를 통한 투자시 운영을 위해 토지와 건축물을 보유하는 경우가 많으므로 제조업 수준의 세제 감면 혜택 부여가 필요함.

## I. 논의 배경

- 2010년 이후 최근 5년 간(2011~2014년) 연평균 GDP 성장률이 3.18%로 국민소득이 담보 상태를 보이는 등 성장 동력이 약화되고 있는 실정임.<sup>1)</sup>
  - 동 기간 서비스업 GDP 성장률은 3.0%인 반면 건설업은 -0.55%를 기록함.
  - GDP 대비 건설업이 차지하는 비중도 2011년 4.4% 수준에서 2014년 상반기에는 3.5% 수준으로 감소함. 즉, 국민경제적 부가가치에서 차지하는 건설업의 비중이 감소하고 있음.
- 따라서 건설산업의 고부가가치 창출을 통하여 국민경제적 기여의 확대뿐만 아니라 저성장 기조에 머물러 있는 경제의 성장 동력 확보를 위한 대책이 요구됨.
- 정부는 산업 융합을 통한 중장기 정책 로드맵으로 ‘창조경제 실현을 위한 융합 기술 발전 전략’<sup>2)</sup>을 수립함. 이후 내수 활성화 일환으로 ‘관광산업 육성 대책’<sup>3)</sup>을 발표함 바 있음.
  - 그러나 동 계획과 대책에서 건설산업의 산업 융합은 제외되어 있음.
  - 건설산업은 기술, 소재, 서비스 및 인력이 종합된 대표적인 융합 산업이고, 전통적으로 경제적 파급효과가 매우 큰 산업임에도 불구하고, 그동안 산업 융합 관련 논의나 분석은 미흡한 실정임.
- 따라서 본 연구에서는 국가 경제의 성장 동력 확보를 위한 방안으로 건설산업과 관광산업의 융합을 통한 경제적 효과를 분석하고, 관광산업과 건설산업의 시너지효과를 조명하고자 함.
  - 구체적으로 산업연관 분석 및 산업 융합으로 인한 경제적 파급효과를 검토하여 건설산업과 관광산업의 동반 성장이 국가 경제에 미치는 영향을 분석함.
  - 그리고 해외 사례 및 국내 관광시설 개발 계획 현황을 살펴보고, 관광 인프라 육성 방안에 대해 고찰함.

1) 한국은행 경제통계 시스템, 국민계정(원계열 전년 동기비 자료) 참조.

2) 미래창조과학부 외(2014), “창조경제 실현을 위한 융합 기술 발전 전략” 참조.

3) 메르스(MERS) 내수 부진 여파를 조기에 타개하기 위해서 2015년 7월 관계 부처 합동으로 마련한 ‘관광산업 육성 대책’은 외국인 관광객 유치 기반 확대를 목표로 하고, 관광산업 정상화 및 그룹별 관광 콘텐츠 제공을 내용으로 하고 있음.

## II. 건설산업과 관광산업 융합의 경제적 효과

- 세계 경제의 패러다임 변화, 글로벌 경쟁 격화에 적극 대응하기 위해 산업 융합의 필요성이 증대되고 있으며, 미국과 일본 등 주요국들도 산업 융합의 중요성을 인식하여 융합을 통한 산업 발전 전략을 추진 중임.<sup>4)</sup>
- 산업 융합은 특히 최근 기존 산업의 성장 정체, 기술적 여건 성숙, 소비자 욕구 다양화 등으로 인해 글로벌 트렌드로 확대되는 추세임.<sup>5)</sup>
- 산업적 관점에서 대표적인 산업 융합의 성과는 시장 확대와 경쟁력(생산성) 제고를 통한 부가가치 창출임.<sup>6)</sup>
- 이에 본 장에서는 건설산업과 관광산업의 산업연관 효과를 각각 검토한 후 건설산업과 관광산업의 전·후방 연쇄 효과를 분석하고, 산업 융합으로 인한 경제적 파급 효과를 분석하고자 함.

### 1. 산업연관 효과 분석

#### (1) 산업연관표의 개요

- 생산을 위해서는 재화와 서비스의 투입이 필요하며, 각 부문의 재화와 서비스 산출은 제반 부문에 중간 투입으로 사용되거나 최종 소비로서 지출됨.
- 여기서 어떤 부문의 산출이 어느 부문의 투입으로 얼마만큼 사용되었으며, 또 얼마만큼이 최종 수요로서 지출되었는지 나타내는 표가 산업연관표임(<표 1> 참조).
- 1행을 살펴보면, 국내에서 생산된 1부문의 총 산출액  $X_1$ 단위와 1부문 재화 및 서비스의 수입액  $M_1$ 단위는  $x_{11}$ 만큼 1부문에 투입되고(또는 1부문 생산을 위해 수요되고),  $x_{12}$ 만큼 2부문에 투입되고(또는 2부문의 생산을 위해 수요되고), (...)  $x_{1n}$ 만큼  $n$ 부문에 투입되며(또는  $n$ 부문의 생산을 위해 수요되며),  $Y_1$ 만큼 최종 수요로서 지출됨.
- 다음으로 2열을 보면 1부문으로부터  $x_{12}$ 단위, 2부문으로부터  $x_{22}$ 단위, (...)  $n$ 부문으로부터  $x_{n2}$ 단위를 중간 투입으로 사용하여  $V_2$ 만큼의 부가가치를 창출함.

4) 일례로 미국의 'Five for Future'(2007), 일본의 'i-재팬 전략 2015' 등.

5) 김영수 외(2012), "산업 융합 시대의 지역산업 생태계 육성 방안", 산업연구원 참조.

6) 관계 부처 합동(2012), "제1차 산업융합발전 기본계획(2013~2017)" 참조.

&lt;표 1&gt; 산업연관표 개요

구분		중간 수요				최종 수요	수입	총 산출액
		1	2	...	n			
중 간 투 입	1	$x_{11}$	$x_{12}$	...	$x_{1n}$	$Y_1$	$M_1$	$X_1$
	2	$x_{21}$	$x_{22}$	...	$x_{2n}$	$Y_2$	$M_2$	$X_2$
	⋮	⋮	⋮		⋮	⋮	⋮	⋮
	n	$x_{n1}$	$x_{n2}$	...	$x_{nn}$	$Y_n$	$M_n$	$X_n$
부가가치		$V_1$	$V_2$	...	$V_n$			
총 투입액		$X_1$	$X_2$	...	$X_n$			

자료 : 한국은행(2014), “산업연관표 해설편”.

- 한 부문에서 최종 수요(위의 <표 1>에서  $Y_j$ )가 1단위 증가할 때 이를 충족시키기 위해 각각의 산업부문에 얼마만큼 산출량이 늘어야 하는지 파악할 수 있음.
- 이때, 한 산업부문에서 최종 수요가 한 단위 증가할 때 각각의 산업부문에 직·간접적으로 유발되는 생산 파급으로 해석할 수 있으며, 이것을 생산유발계수라 함.
- 한 산업부문의 생산물에 대한 최종 수요가 증가하면, 모든 산업부문에 일정한 정도의 생산을 유발함.
- 이처럼 유발된 생산의 내역을 살펴보면, 그 일부분은 자체 산업과 여타 산업의 생산에 투입되었고, 그 나머지는 부가가치를 증가시켰음을 알 수 있음.
- 이 때 한 산업부문의 생산물에 대한 최종 수요가 한 단위 증가할 때 각 산업부문에서 유발되는 부가가치 파급 효과를 부가가치유발계수라 함.
- 취업유발계수는 생산의 파급 과정에서 유발되는 노동량을 측정한 것임.
- 한 산업부문 생산물 한 단위의 생산에 직접 필요한 노동량(노동계수)과 생산의 파급 과정에서 간접적으로 필요한 노동량까지 포함함.
- 앞의 생산 및 부가가치 유발계수가 동일한 화폐 단위의 수량들 간의 비율이므로 측정 단위와 무관한 척도였음에 반하여, 취업유발계수는 최종 수요(금액)와 노동량(명)이라는 이질적인 수량들 사이의 비율을 측정하므로 그 단위를 명시할 필요가 있음.
- 취업유발계수는 일반적으로 최종 수요 10억원당 취업자 수로 측정함.

## (2) 건설산업과 관광산업의 유발 효과

- 통계청 한국표준산업분류에서는 공식적으로 관광산업을 정의하고 있지 않음.
  - 따라서 본 연구에서는 OECD의 분류 기준<sup>7)</sup>을 이용하여 관광산업을 정의함.
  - OECD 기준으로 관광산업은 ① 숙박 및 음식점업, ② 운송업, ③ 여행 알선 및 운수 관련 서비스업, ④ 오락, 문화 및 운동 관련 산업이 해당됨.
- 산업연관 분석 결과로 건설산업은 관광산업에 비해 생산유발효과와 부가가치유발효과가 상대적으로 큰 것으로 나타났으며, 관광산업은 취업유발효과가 큰 것으로 나타남.
  - 건설산업의 생산유발효과는 2.25로 전 산업 평균 대비 1.20배로 나타남. 부가가치유발효과는 0.72, 취업유발효과는 14.50으로 분석됨.
  - 관광산업의 생산유발효과는 1.75로 전 산업 평균 대비 0.92배로 나타남. 부가가치유발효과는 0.62, 취업유발효과는 34.92로 분석됨.

<표 2> 산업연관분석 결과

구분	생산유발효과	부가가치유발효과	취업유발효과
건설산업	2.25	0.72	14.50
관광산업	1.75	0.62	34.92
전 산업	1.88	0.69	13.90
전 산업 대비 건설산업 (전 산업=100)	119.6	104.4	104.3
전 산업 대비 관광산업 (전 산업=100)	92.7	89.7	251.2

주 : 한국은행 2010년 산업연관표를 이용하여 도출함.

- OECD 국가들의 산업연관 분석 결과와 비교하면, 건설산업은 OECD 평균에 비해 생산유발효과는 크지만, 부가가치유발효과는 상대적으로 작은 것으로 나타났으며, 관광산업은 생산유발효과, 부가가치유발효과 모두 작은 것으로 나타남.
  - 건설산업의 생산유발효과는 OECD 대비 1.24배로 나타난 반면, 부가가치유발효과는 0.94배로 나타남.
  - 관광산업의 생산유발효과는 OECD 대비 0.86배, 부가가치유발효과는 0.87배로 나타남.

7) OECD(1991), "Manual on Tourism Economic Account" 참조.

&lt;표 3&gt; OECD 대비 유발효과 비교

구분	생산유발효과	부가가치유발효과	OECD 생산유발효과	OECD 부가가치유발효과
건설산업	2.25	0.72	1.82	0.76
관광산업	1.75	0.62	2.03	0.71
OECD 대비 건설산업 (OECD=100)	123.8	94.2	-	-
OECD 대비 관광산업 (OECD=100)	85.9	87.0	-	-

주 : 한국은행 2010년 산업연관표를 이용하여 도출함. OECD 유발효과는 한국은행(2014), “산업연관표 해설편”에 수록되어 있는 내용을 정리하여 작성함.

- 즉, OECD 국가 대비 한국에서 건설산업의 생산유발효과는 더 높지만, 부가가치유발효과는 낮은 현상이 나타남.
- 따라서 국내 건설산업의 부가가치를 창출하는 방안이 선제적으로 필요함.
- 산업연관 분석의 메커니즘을 토대로 전략을 제시하면, 부가가치율을 높이기 위해서는 산업간 융합을 통해 산업 내 직접 생산보다는 타 산업으로부터 중간재의 구매(아웃소싱)를 촉진하는 전략이 필요할 것임.

## 2. 관광산업과 건설산업의 융합 성장으로 인한 경제적 효과 분석

### (1) 건설산업 및 관광산업의 전·후방 연쇄효과

- 건설산업의 전방 연쇄효과(감응도 계수)<sup>8)</sup>는 전 산업 평균 대비 상대적으로 작은 반면, 관광산업의 전방 연쇄효과는 큰 것으로 나타남. 또한, 건설산업의 후방 연쇄효과(영향력 계수)<sup>9)</sup>는 전 산업 평균 대비 상대적으로 큰 반면, 관광산업의 후방연쇄효과는 작은 것으로 나타남.
  - 구체적으로 연쇄 효과가 1보다 크면, 전 산업 평균보다 큰 것으로 해석할 수 있음.
- 건설산업의 최종 수요가 증가하면(전 산업에 걸쳐 건설산업의 활용이 증가하면), 타

8) 한국은행(2014), “산업연관표 해설편”에 따르면, 전방 연쇄효과(forward linkage effect)는 감응도 계수라고도 함. 감응도 계수는 모든 산업부문의 생산물에 대한 최종 수요가 한 단위씩 발생할 때 어떤 산업이 받는 영향을 계수로 나타낸 것을 말하며, 생산유발계수표를 이용하여 각 산업간의 상호 의존 관계의 정도를 알아보는 기준으로, 영향력 계수(impact factor)와 상대되는 개념임.

9) 후방 연쇄효과(backward linkage effect)는 영향력 계수라고도 함. 영향력 계수는 어떤 산업부문의 생산에 대하여 최종 수요가 1 단위 발생할 때 전 산업부문에 미치는 영향을 나타낸 계수임. 곧, 어떤 산업이 다른 산업 생산물을 자본재로 구입하는 정도를 나타낸 것으로 impact factor를 간략히 줄여 IF라고도 함.



산업에 미치는 경제적 파급 효과인 후방 연쇄효과는 건설산업에서 1보다 큰 것으로 나타남.

- 하지만 전 산업에서 산업별 최종 수요가 증가하면(전 산업에 걸쳐 생산이 증가하면), 영향을 받는 전방 연쇄효과는 관광산업은 1보다 큰 반면 건설산업은 1보다 작은 것으로 나타남.
- 따라서 두 산업 간 융합은 각 산업의 장·단점을 보완하는 형태임을 시사함.

<표 4> 전·후방 연쇄효과

구분	감응도 계수(전방 연쇄효과)	영향력 계수(후방 연쇄효과)
건설산업	0.77	1.13
관광산업	1.31	0.87

주 : 한국은행 2010년 산업연관표를 이용하여 도출함.

- 즉, World Bank(2008)<sup>10)</sup>에서 지적한 바와 같이 건설산업은 국가 기반의 틀을 갖추는 기간산업의 역할을 공급측(supply-side)에서 수행하고, 관광산업은 성장을 바탕으로 소비의 활성화 등 수요측(demand-side)에서 국가 경제를 견인한다고 볼 수 있음.

## (2) 산업 융합으로 인한 경제적 효과 분석

- 관광산업과 건설산업의 융합 성장에 따른 경제적 파급 효과는 관광 인프라의 확보(투자)를 통한 산업간 가치사슬(value chain)의 확대로 나타날 것임.
- 산업 융합으로 인한 부가가치 창출 효과는 자본 축적으로 인한 GDP 기여, 생산성 개선을 통한 외부 효과(external effect), 그리고 고용 창출 효과 등으로 계량적 접근이 가능함.
- Jansen Verbeke(1988)<sup>11)</sup>에 따르면, 관광 인프라는 1차적 요소로 문화 및 스포츠 시설 등 레저 여건, 2차적 요소로 호텔, 쇼핑시설, 마켓, 그리고 부차적 요소로 접근성(도로·항만·공항), 주차시설, 관광정보시설 등을 갖추어야 한다고 제시하고 있음.

10) World Bank(2008), "The Growth Report Strategies for Sustained Growth and Inclusive Development", Commission on Growth and Development" 참조.

11) Jansen Verbeke, M.(1988), "Leisure, Recreation and Tourism in Inner Cities", Netherlands Geographical Studies. 참조.

- 본 연구에서는 산업 융합으로 인한 부가가치 창출 효과에 대한 추정을 시도함.
- 과거 30년 동안(1985~2014년)의 한국은행 경제통계 시스템의 산업별 시계열 데이터에 대해 자기회귀이동평균모형(ARMA : Autoregressive Moving Average)<sup>12)</sup>을 이용해 전년도(前期) 해당 산업의 GDP가 1% 증가할 경우, 금년도(今期) 해당 산업의 GDP가 몇 % 증가하는지 탄력성(elasticity)을 도출함.
- 추정 모형은  $\ln GDP_{it} = c_i + \beta_i \ln GDP_{it-1} + \gamma_i \epsilon_{it-1} + \epsilon_{it}$ 이며, 하첨자  $i$ 는 산업,  $t$ 는 연도임.  $\ln GDP$ 는 자연로그를 취한 해당 산업의 GDP이며,  $c$ 는 상수항,  $\epsilon$ 은 예측 불가능한 오차(unpredictable shock)로 정규분포를 가정함( $\epsilon_{it} \sim N(0, \sigma_i)$ ).
- 구체적으로 본 연구의 추정 모형에서는 완전 경쟁시장 가정<sup>13)</sup> 하에 전기의 노동( $L_{it}$ )과 자본( $K_{it}$ )으로 구성되는 생산함수접근법(production function approach)<sup>14)</sup>을 기반으로 추정 모형을 상정함.
- 즉, 추정 모형에서 설명변수의 형태로 전기의 산업별 (로그) GDP는  $\ln GDP_{it-1} = \ln A_{it-1} + F(\ln L_{it-1}, \ln K_{it-1}) + e_{t-1}$ 의 관계로서 추정식의 AR (Autoregressive) 항에 반영되어 전기의 기술적 진보인  $\ln A_{it-1}$ 과 전기의 외생적 충격(exogenous shock)  $e_{it-1}$ 은 ARMA 모형의 잔차항( $\epsilon_{it}$ )에 남아 있게 됨.<sup>15)</sup>
- 결과적으로 ARMA 모형에서 생산함수가 축약된(reduced) 형태로  $\ln GDP_{it-1}$ 의 추정 계수( $\beta_i$ )에 반영됨.
- 추정을 통하여 도출된  $\beta_i$ 는 상술한 산업별 탄력성을 의미함.<sup>16)</sup>

12) 자기회귀이동평균모형(ARMA)은 소수의 시계열 데이터를 이용한 모델이기 때문에 경제 분석 및 예측에 대한 연구에서 많이 사용되고 있음. 본 연구에서는 ARMA(1, 1)을 이용함. Green W. H.(2008), Econometric Analysis, 6th Edition, Prentice Hall, New York University 참조.

13) 생산함수에서 비용함수 관점으로 일대일로 연계되기 위해서는 규모에 의한 수확불변(constant returns to scale)이라는 신고전 경제학파(neoclassical framework)의 완전 경쟁시장 가정이 요구되며, 이를 생산과 비용의 쌍대성(duality)을 이용해 파급 효과를 계량적으로 추정함.

14) 구체적으로  $GDP_{it} = A_i(t)F(L, K_{it})$ 라는 산업별 생산함수에서 양변에 자연로그를 취하고 정리하면, 금기는  $\ln GDP_{it} = \ln A_{it} + F(\ln L_{it}, \ln K_{it}) + e_{it}$ 로 도출되며  $e_{it}$ 는 오차항임.

15) 자세한 논의는 Arellano, M., and S. Bond(1991). "Some Tests of Specification for Panel Data: Monte Carlo Evidence and an Application to Employment Equations", Review of Economic Studies, Vol. 58, pp.277-297. 참조. 국내 문헌으로는 생산함수를 기업 결합에서 적용한 김상권(2012), "기업결합에 의한 비용절감 효과 추정 : 삼익약기와 영창약기 간 기업결합 건", 규제 연구 참조.

16)  $\beta_i \simeq \frac{\Delta \ln GDP_{it}}{\Delta \ln GDP_{it-1}} = \frac{\frac{\Delta GDP_{it}}{GDP_{it}}}{\frac{\Delta GDP_{it-1}}{GDP_{it-1}}} = \frac{\frac{\Delta GDP_{it}}{GDP_{it}} \times 100(\%)}{\frac{\Delta GDP_{it-1}}{GDP_{it-1}} \times 100(\%)}$

- 추정 모형을 바탕으로 한국표준산업분류의 대분류 산업 기준으로 농업을 제외하고 탄력성을 도출한 결과는 <표 5>와 같음.
- 관광산업의 경우 산업 대분류가 아니며, OECD 기준 관광산업은 서비스업 대분류의 일부로 구성됨.

&lt;표 5&gt; 산업별 탄력성

구분	탄력성( $\beta_i$ )	결정계수( $R^2$ )
건설산업	0.77	0.65
제조업	0.92	0.98
전기가스수도업	0.91	0.98
서비스업	0.94	0.99
관광산업	0.96	0.96
건설산업+제조업	0.93	0.98
건설산업+전기가스수도업	0.87	0.91
건설산업+서비스업	0.94	0.99
건설산업+관광산업	0.94	0.97

주 : 한국은행 경제통계시스템 1985~2014년 산업별 GDP(연도별, 실질) 데이터를 이용하여 추정함. ARMA(1,1)의 추정 결과임. 추정계수인 탄력성은 모두 1% 유의 수준에서 통계적으로 유의함.

- 개별 산업으로는 관광산업의 탄력성이 가장 높으며, 건설산업이 가장 낮은 것으로 나타남. 하나의 산업으로 동반 성장하는 경우에 건설산업+관광산업, 건설산업+서비스업의 탄력성이 높은 것으로 나타남. 이하에서는 추정 결과 중 건설산업과 관광산업을 중심으로 논의하고자 함.
- 건설산업의 탄력성은 0.76으로 분석되었으며, 탄력성을 이용하여 2014년 기준 건설산업 GDP 증가분을 도출하면 약 4,670억원임.
- 관광산업의 탄력성은 0.96으로 분석되었으며, 탄력성을 이용하여 2014년 기준 관광산업 GDP 증가분을 도출하면 약 1조 4,320억원임.
- 따라서 건설산업과 관광산업이 각각 개별적으로 성장하는 시계열 모형에서 GDP 증가분의 합은 1조 8,990억원으로 도출됨.

- 그리고 건설산업과 관광산업이 융합하여 하나의 산업으로 동반 성장하는 시계열 모형에서 탄력성은 0.94로 분석됨. 2014년 기준 건설산업과 관광산업 GDP 증가분은 1조 9,409억원으로 도출됨.
- 즉, 전년도 관광산업과 건설산업 GDP의 합이 1% 증가하는 경우 금년도 관광산업과 건설산업 GDP의 합은 0.94% 증가하는 것으로 나타남.<sup>17)</sup>
- 이때, 두 산업의 융합으로 인한 GDP 순증가분(net benefit)을 추정해보면 419억원으로 산출됨.
- 시계열 모형에서의 추정 결과를 바탕으로 향후 3년(2016~2018년)에 걸쳐 동태적인(dynamically) 경제적 파급 효과를 추정함(<표 6> 참조).
- 건설산업과 관광산업이 융합을 통하여 1% 동반 성장할 경우를 상정하여 경제적인 파급 효과를 분석하였음. 분석 범위는 GDP 증가분, 경제 성장률의 증가폭, 일자리 창출 규모 등임.
- GDP 증가분은 향후 3년 동안 약 4조 5,000억원 증가하며, 연평균으로는 1조 5,000억원 증가하는 것으로 추정됨.
- 경제 성장률은 향후 3년 동안 약 0.31%p 증가하며, 연평균으로는 0.10%p 추가 성장하는 것으로 추정됨.
- 일자리 창출로 향후 3년 동안 약 1만 8,000명의 고용이 증가하며, 연평균으로는 6,000여 명의 고용 창출 효과가 나타나는 것으로 추정됨.

&lt;표 6&gt; 건설산업과 관광산업의 융합 성장으로 인한 경제적 파급효과

(단위 : 조원, %p, 명)

구분	2016년	2017년	2018년	3개년도 합산	3개년도 평균
GDP 증가분	1.500	1.515	1.530	4.545	1.515
경제 성장률 증가폭	0.101	0.102	0.103	0.306	0.102
일자리 창출	6,090	6,151	6,213	18,454	6,151

주 : 한국은행 경제통계시스템 1985~2014년 산업별 GDP(연도별, 실질) 데이터를 이용하여 추정함.

17) 2014년 기준 관광산업과 건설산업 GDP의 합은 약 205조원이며, 따라서 1%는 약 2조원임.

### III. 해외 관광 도시 및 관광 인프라 개발 사례

- 한국이 저성장 기조를 탈피하기 위해서는 아시아 관광시장 성장의 기회를 보다 효과적으로 활용해야 할 것임.<sup>18)</sup>
- 이를 위해서는 관광 상품의 다양화와 고부가가치화가 필요함. 특히 건설산업을 통한 관광 인프라 확보 및 건설산업과 관광산업 융합의 성과물로서 관광지 개발은 고부가가치화의 방안이 될 수 있음.
- 이에 따라 해외의 관광지 개발 사례들을 주요 유형별로 살펴보고 시사점을 도출함.

#### 1. 관광 인프라 개발 사례<sup>19)</sup>

##### (1) 휴양지, 테마파크, 카지노 개발 사례

###### 1) 일본 도쿄 디즈니 리조트(테마파크 개발)

- 치바현(千葉縣)과 도쿄도(東京都) 사이에 위치한 우라야스시(浦安市, Urayasu)는 주요 산업인 어업이 붕괴된 후 지역 경제의 재건을 위해 1980년대 초반 디즈니랜드를 건설함.
- 세계 최대 도시권인 도쿄의 인구와 캐릭터 활용을 통한 일본인의 수요 충족을 통해 테마파크로 성장한 도쿄 디즈니 리조트는 이후 호텔을 추가하며 휴양을 포함한 복합 리조트로 전환함.

###### 2) 멕시코 칸쿤(휴양지 개발)

- 칸쿤(Cancun)은 작은 어촌이었으나, 1970년대 중반 정부의 관광지 개발 정책과 미국의 투자 등을 통해 미국 휴양객 유치를 목적으로 개발됨.
- 칸쿤은 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 성장함.

18) 정부에서도 “제1차 산업융합발전 기본계획”, “제2차 관광진흥확대회의” 등에서 관광을 통한 저성장 기조 탈출을 강조하고 있음.

19) 현대경제연구원(2014), “관광지 개발의 주요 유형별 사례와 시사점”, 문화체육관광부(2006), “해외 주요 관광레저도시의 공급 체계 분석”, 한국이미지정책포럼. 문화체육관광부(2006), “관광레저형 기업도시 해외 사례 조사”를 인용하여 재정리함.

### 3) 미국 애틀랜틱시티(카지노 개발)

- 미국 동부의 유명 휴양지였던 애틀랜틱시티(Atlantic City)는 해수 오염 등으로 휴양객이 감소하면서 지역 경제가 침체되었고, 1970년대 지방 정부는 이를 타개하기 위해 수익 일부를 교육 예산에 포함시키는 조건으로 카지노를 합법화함.
- 이후 관광객이 급증하고, 관련 일자리가 증가하는 등 지역 경제의 재건에 성공할 수 있었음.

## (2) 개발 유형 전환 및 복합 리조트 개발 사례

### 1) 미국 라스베이거스(관광지 개발 후 유형 전환)

- 라스베이거스(Las Vegas)는 1930년대 허버댐 건설에 따른 노동자 증가와 이들의 레저 수요에 대응하기 위해 카지노가 합법화되었으며, 이후 지방 정부와 민간 자본의 지속적인 투자로 세계 최대의 카지노 관광지로 성장함.
- 하지만 1980년대 미국 카지노 시장의 경쟁이 심화되면서 변화에 직면하였고, 도박 중심의 지역 이미지를 개선할 필요가 있었음. 이에 따라 컨벤션 등 관광 서비스를 다변화하고, 카지노 중심 관광지에서 가족 중심의 복합 관광단지로 전환함.

### 2) 미국 올랜도의 월트 디즈니월드 리조트(복합 리조트 개발)

- 올랜도 시티(Orlando City)는 사계절 이용이 편리한 기후 조건과 미국 동부 지역 대도시 수요 등을 갖춘 지역으로 월트디즈니사의 동부 지역 내 새로운 테마파크 건립 계획과 지방 정부의 관광지 개발 의지가 일치되면서 개발이 추진될 수 있었음.
- 월트 디즈니월드 리조트는 테마파크, 휴양 및 레저, 정주 시설을 갖춘 복합 리조트의 대표적인 사례라 할 수 있음.

### 3) 싱가포르 센토사 섬(복합 리조트 개발)

- 2010년 카지노, 테마파크 등을 포함한 복합 리조트가 센토사 섬(Sentosa Island)에 개장하면서 싱가포르 관광산업 성장의 계기가 마련됨. 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 있음.

- 하지만 현재는 호텔, 테마파크를 비롯한 비(非)카지노 사업 매출이 증대되는 등 복합 리조트의 조기 성공을 바탕으로 한 안정적 운영의 성공 사례로 꼽히고 있음.
- 또한, 센토사 섬 인근의 싱가포르의 대표적 복합 리조트인 마리나베이샌즈(Marina Bay Sands)는 컨벤션 시설, 호텔, 최고급 레스토랑, 쇼핑몰, 실내 공연장, 박물관 등의 다양한 시설들이 상징적인 건축물과 함께 결합되어 비즈니스 및 레저 목적의 다양한 방문자들을 유치하고 있고, 싱가포르의 대표적인 랜드마크가 됨.
- 2010년 싱가포르에 마리나베이샌즈를 포함한 복합 리조트가 개장된 이후 관광객은 2013년에 1,550만명을 기록함으로써 2009년과 비교하여 60%의 높은 성장률을 기록했는데, 싱가포르 통상산업부는 2012년 두 복합 리조트가 싱가포르 GDP에 1.5~2% 정도 기여했다고 밝혔음.<sup>20)</sup>

## 2. 평가 및 시사점

### (1) 관광 인프라 유형별 주요 특징

- 해당 수요에 대한 적합한 서비스 제공이 관광 인프라 개발의 공통적인 성공 요인임.
- 미국 및 일본의 관광 인프라 개발 사례들은 모두 인근 대도시 등의 관광 수요 흡수를 위한 노력을 바탕으로 성공함.
- 멕시코 칸쿤은 미국의 휴양 수요에 적합한 서비스를 제공하고 있으며, 싱가포르 센토사 섬은 외국인 관광객이 많이 찾는 기존의 이점을 적극 활용함.
- 한편, 각 사례를 살펴보면 복합 관광 서비스 제공을 통해 다양한 관광 수요에 대응함.
- 칸쿤은 휴양시설, 문화 유적 등 다양한 서비스를 제공하며, 도쿄 디즈니 리조트는 기존의 테마파크에서 호텔을 포함한 휴양지로의 전환을 진행 중임.
- 월트 디즈니월드 리조트는 테마파크 외에 휴양 및 레저, 정주 시설을 갖춘 복합 리조트를 구축함.
- 라스베이거스는 카지노시장 경쟁 심화에 따라 복합 관광단지로 전환하였으며, 센토

20) 싱가포르관광청의 'Tourism 2015'에 나타나 있는 싱가포르 관광산업 진흥 3대 전략은 새로운 관광지 개발(Add new attractions), 관광 친화적인 환경 조성(Make Singapore tourist-friendly), 복합 리조트 조성(Build the two integrated resort : IRs)임.

사 섬은 카지노가 조기 성과 창출의 수단이었지만 다양한 서비스를 제공하면서 복합 리조트를 운영함.

<표 7> 해외 관광 도시 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 → 복합 관광단지)	라스베이거스 (내국인 수요)	- 1930년대 개발, 1980년대 이후 유형 전환 - 카지노를 통해 성장 후 복합 관광단지로 전환 - 관광지 유형 전환을 통해 지역 이미지 변화
복합 리조트	월트 디즈니월드 리조트 (내국인 수요)	- 1971년 개장 - 미국 동부 지역의 수요 흡수, 유리한 기후 여건 - 다양한 시설을 갖춘 세계 최대 복합 리조트
복합 리조트	센토사 섬 (외국인 수요)	- 2010년 개장 - 외국인 여행객 수요 변화가 수익의 주요 변수 - 카지노로 초기 성공, 비카지노 매출 증대

자료 : 현대경제연구원(2014), “관광지 개발의 주요 유형별 사례와 시사점”, 재인용.

## (2) 관광 인프라 개발에 따른 지역 경제 영향

- 각 사례들은 관광 인프라 개발의 성공을 통하여 지방 재정 수입 증대, 직·간접적 고용 유발, 지역 내 소비 확대 등의 경제 효과가 발생함을 보여줌.
- 미국 애틀랜틱시티의 세수(稅收)는 카지노 사업의 세금 유입으로 2014년의 경우 2012년에 비하여 10% 늘어남.<sup>21)</sup>
- 월트 디즈니월드 리조트 운영에 따른 플로리다주의 직·간접 고용 유발 인원은 5.5만 명이며, 디즈니 방문객의 인근 지역 소비액은 9.6억 달러(2013년)임.<sup>22)</sup>
- 네바다주 남부 지역에서 관광산업의 생산유발효과는 4,492억 달러, 전시산업의 생산유발효과는 66.6억 달러임.<sup>23)</sup>

21) State of New Jersey Casino Control Commission(2014), “2014 Annual Report”, 참조.

22) Arduin, Laffer & Moore Econometrics(2015), “New Study Shows Disneyland Resort’s Local Economic Impact”, 참조.

23) Applied Analysis(2013), “Total Economic Impacts of the Southern Nevada Tourism Industry”, 참조.



- 더불어 지역 경제의 규모가 증대되었고, 장기적으로도 지역 산업 구조의 변화, 인구 증가 등을 경험함.
- 싱가포르의 복합 리조트의 성공을 바탕으로 국가 GDP 대비 관광산업의 기여율 (contribution rate)이 늘어남(2006년 19.7% → 2015년 46.4%).<sup>24)</sup>
- 멕시코 키타나로우주는 칸쿤 휴양지 개발 후 지역 경제의 중심이 농림어업에서 서비스업으로 이동(서비스업 비중 1970년 34.7% → 2010년 85.7%)<sup>25)</sup>
- 우라야스시는 도쿄 디즈니랜드 개원 이후 인구가 지속적으로 증가(1975~2011년 일본 전체의 연평균 인구 증가율은 0.4%인 데 비해 우라야스시는 4.8%임)<sup>26)</sup>
- 이처럼 정부 차원에서는 관광 인프라 개발을 통한 지역 경제의 활성화 및 유희 토지의 개발 등이 가능함.

### (3) 시사점

- 관광지 개발 계획 수립시 핵심 관광 수요의 검토와 이에 대한 체계적인 분석이 우선되어야 함.
- 해외 주요 관광지 개발의 성공 사례들을 살펴보면, 개발 주체들이 주요 소비자가 내국인인지 외국인인지, 그리고 해외 관광객이라면 어떤 소비자층인지를 파악하여 계획 수립 및 운영 전략을 차별화한 것을 알 수 있음.
- 카지노를 포함하는 관광지 개발은 수요에 대한 분석과 함께 사회적인 합의가 선결 조건으로 작용함.
- 카지노를 통해 복합 리조트를 성공시킨 싱가포르는 사회 문제를 우려하여 내국인의 출입 규제를 강화함.
- 복합 리조트 중심 관광지 개발의 경우, 리조트와 인근 지역 산업 간의 연계성 강화가 중요함.

24) World Travel & Tourism Council(2015). "Singapore Travel & Tourism Total Contribution to GDP", 참조.

25) Holly Renee Peltas(2012), "Tourism Development in Cancun: An Analysis of State-Directed Tourism Initiatives in a Developing Nation", 참조.

26) 浦安市總務課(2012), "千葉縣總合企畫部統計課, 總務省統計局", 참조.

- 복합 리조트는 방문자가 대부분의 시간을 리조트 내에서 지내면서 쇼핑, 오락, 음식 등 소비의 상당한 부분이 리조트 내에서 발생함.
  - 따라서 지역 특산품 중심의 리조트 내 상품 공급, 지역 주민 중심의 인력 운용, 주변 지역과의 교통 인프라 개선 등 지역 경제와의 연계 강화 방안이 중요
- 개발된 관광지 외부의 주변 지역에서도 관광을 즐길 수 있는 다양한 여행 상품의 개발이 필요함.<sup>27)</sup>
- 멕시코 칸쿤, 미국 라스베이거스는 주변에 유적, 자연 경관 등 다양한 관광 상품의 제공이 가능함.
  - 싱가포르는 이미 쇼핑센터, 항공 서비스 요충지를 기반으로 세계적인 관광 도시의 위치를 갖고 있어 관광지 개발은 기존 관광 상품의 다변화 차원이었으며, 올랜도는 휴양지로서의 경쟁력 있는 기후 조건 및 경관으로 관광객들의 유인이 가능했음.
  - 이는 결국 단순히 새로운 관광지 개발에 따른 하나의 관광 상품 제공으로는 한계가 있으며, 성공시에도 지역 경제에 미치는 효과가 제한적이라는 것을 의미함.

## IV. 정부 차원의 관광 인프라 육성 방안

### 1. 관광단지 현황 및 정부 정책

#### (1) 관광단지 현황

- 2000년대 들어 관광단지 개소 수가 양적으로 급증함(<표 8> 참조).
- 관광단지는 ‘중문관광단지’가 1971년 최초 지정되어 1978년부터 개발되다가 1975년 「관광단지개발촉진법」 제정과 동시에 ‘경주 보문관광단지’가 지정되었으며 2015년 2월 현재, 37개소가 지정되어 있음.
- 1993년 민간 개발자도 관광단지를 개발할 수 있도록 「관광진흥법」이 개정된 이후 1995년 ‘원주 월송관광단지’(원주 오크밸리관광단지)가 민간이 추진하는 최초의 관광 단지로 지정되었음.

27) 현대경제연구원(2014), “관광지 개발의 주요 유형별 사례와 시사점”, 참조.

- 2004년 관광단지 지정 권한이 문화체육관광부 장관에서 시·도지사로 이양되면서 관광단지 개소 수가 급증하고 있는 것으로 나타남.

&lt;표 8&gt; 관광단지 현황

연번	단지명	규모 km²	개발 주체	지정/조성 계획	비고
1	중문	3.562	한국관광공사	'71. 5/'78. 6	공공
2	보문	8.515	경북관광개발공사	'75. 4/'73. 5	공공
3	해남 오시아노	5.073	한국관광공사	'92. 9/'94. 6	공공
4	감포	4.019	경북관광개발공사	'93. 12/'97. 3	공공
5	안동문화	1.662	경북관광개발공사	'03. 12/'05. 4	공공
6	동 부산	3.663	부산도시공사	'05. 3/'06. 4	공공
7	알펜시아	4.93	강원개발공사	'05. 9/'06. 4	공공
8	광주 어등산	2.732	광주도시공사	'06. 1/'07. 4	공공
9	신화역사공원	4	제주국제자유도시개발센터	'06. 12/'06. 12	공공
10	여수경도 해양	2.165	전남개발공사	'09. 12/'09. 12	공공
11	제주헬스케어타운	1.539	제주국제자유도시개발센터	'09. 12/'09. 12	공공
12	창원 구산해양	3.008	창원시	'11. 4/수립 예정	공공
13	송도	0.097	인천도시공사	'08. 3/'11. 10	공공
14	원주 오코밸리	11.288	한솔개발주식회사	'95. 3/'96. 1	민간
15	여수 화양	9.989	일상해양산업주	'03. 10/'06. 5	민간
16	김천 온천	1.424	주식회사우촌개발	'96. 3/'97. 12	민간
17	휘닉스파크	4.228	(주)보광	'98. 10/'09. 3	민간
18	평창 용평	16.367	(주)용평리조트	'01. 2/'04. 3	민간
19	웰리 힐리파크	4.842	신안종합리조트(주)	'09. 6/'12. 7	민간
20	홍천비발디파크	7.053	(주)대명레저산업	'08. 11/'11. 1	민간
21	팜파스종합휴양	3.001	남영산업(주)	'08. 12/'08. 12	민간
22	고흥 우주해양	1.158	(주)태인개발	'09. 5/'09. 5	민간
23	무릉도원	4.985	(주)에이엠엘앤디	'09. 9/'09. 9	민간
24	마우나오션	6.419	마우나오션개발(주)	'09. 12/'09. 12	민간
25	신영	1.786	신영종합개발(주)	'10. 2/'10. 5	민간
26	설악 한화리조트	1.314	(주)한화호텔앤드리조트	'10. 8/'10. 8	민간
27	골드힐카운티리조트	1.704	(주)골드힐	'11.12/'13. 6	민간
28	성산포해양관광단지	0.654	(주)보광제주, (주)제주해양과학관	'91. 6/'06. 1	민간
29	예래휴양형주거단지	0.744	(주)버자아제주리조트	'05. 10/'07. 12	민간
30	고성 델피노골프 앤 리조트	0.898	(주)대명레저산업	'12. 4/'12. 6	민간
31	한원 춘천	0.743	(주)한원, (주)한원개발	'12. 6/'12. 6	민간
32	강화종합리조트	0.645	(주)오션빌	'12. 7/'12. 7	민간
33	록인제주 체류형복합관광단지	0.523	(주)록인제주	'13. 12/'13. 12	민간
34	백제문화	3.026	(주)호텔롯데	'15. 1/'15. 1	민간
35	원주 더네이처	1,444	(주)경인개발	'15. 1/'15. 1	민간
36	평택호	2.743	미정	'09. 10/수립 예정	미정
37	강동	1.356	미정	'09. 11/수립 예정	미정

자료 : 문화체육관광부(2015년 2월 기준).

- 관광단지는 개발 주체에 따라 공공형, 민간형, 현재 개발 주체가 미정인 관광단지로 구분되며, 전체 37개 관광단지 중 공공형 관광단지는 13개(35.1%), 민간형 관광단지는 22개(59.5%), 개발 주체가 미정인 관광단지는 2개(5.4%)로 나타남.
- 1993년 민간에 의한 관광단지 개발이 가능해지면서 민간형 관광단지가 꾸준히 증가하였으며, 글로벌 금융위기 이후인 2009년부터 민간형 관광단지가 공공형 관광단지보다 더 높은 비율을 차지하고 있음.<sup>28)</sup>
- 현재 조성 계획이 수립되지 않은 경우는 전체 37개 관광단지 중 3개(8.1%)이며, 관광단지 지정 이후 조성 계획이 동시에 조성된 경우는 13개(35.1%)에 불과함.
- 관광단지의 추진 현황에 따라 운영, 일부 운영, 공사 중, 미착공, 기타 등으로 구분할 수 있는데 전체 943개 관광시설 중에 58.9%에 해당되는 555개소 관광시설이 미착공 상태이며, 29.2%의 275개 관광시설만이 운영(일부 운영 중 제외)되고 있음.
- 공사 중인 시설은 전체 관광시설의 7.1%인 67개소에 불과함.

&lt;표 9&gt; 관광단지 시설 추진 현황

(단위 : 개소, %)

구분		관광시설 개소	추진 현황				
			운영중	일부 운영중	일부 공사중	미착공	기타
계	민간	473	140	15	16	284	18
	공공	470	135	6	51	271	7
	소계	943 (100.0)	275 (29.2)	21 (2.2)	67 (7.1)	555 (58.9)	25 (2.6)

자료 : 한국문화관광연구원(2011).

- 한국문화관광연구원(2011)에 따르면, 관광단지 총 투자 실적은 12조 1,857억원으로 29.6%가 투자되었음. 세부 부문별 투자 실적을 살펴보면 공공부문은 1조 566억원으로 공공부문의 투자 계획 대비 51.7%의 투자율을 보였으며, 민간부문은 11조 1,291억원으로 민간부문의 투자 계획 대비 28.5%의 투자율을 나타내고 있음.
- 관광단지는 민간 사업비가 투자 계획의 대부분을 차지하고 있어 공공부문의 투자율

28) 김영준(2011), “관광단지 평가 체계 구축 및 운용 방안 연구”, 한국문화관광연구원 참조.

은 높지만, 전체 투자율은 높게 나타나지 않고 있음.

## (2) 정부의 고부가가치 융·복합 관광산업 육성 정책

- 정부는 고부가·고품격의 융·복합형 관광산업을 집중 육성하여 2017년 외래 관광객 1,600만명을 달성하고, 국내 관광을 활성화하여 치유와 재충전의 ‘여행이 있는 삶’을 실현하고자 고부가가치 융·복합 관광산업 육성 방안<sup>29)</sup>을 마련함.
- 고부가 융·복합 관광·레저 부문에서는 MICE<sup>30)</sup>, 의료 관광, 크루즈 관광, 역사·전통문화 체험 관광, 레저·스포츠 관광, 고품격 관광상품 개발, IT 융·복합 관광, 복합리조트 조성을 제안함.
- 관광산업 육성의 주요 추진 내용에 따른 세부 계획은 <표 10>에 정리함.

<표 10> 고부가가치 융·복합 관광산업 육성 방안

추진 내용	고부가 융·복합 관광·레저 육성 세부 계획
MICE	- 대규모 MICE 집중 유치, ‘MICE 복합지구’ 제도 도입(2013년~, 「국제회의산업육성에 관한 법률」 개정 추진), MICE 특화 관광상품 개발
의료 관광	- 대구·오송 등 첨단의료복합단지과 연계, 체류형 의료관광 클러스터 조성, 중국·러시아 등 신흥 시장 발굴
한류 관광	- 음악·한식·패션·한글 등 다양한 한류 체험 관광상품 개발, 외래 관광객 특화 공연 콘텐츠 육성 및 해외 마케팅 강화
크루즈 관광	- 크루즈 관광 안내, 안내·통역 등 기항 서비스, 국제 크루즈선 기항·모항 유치 활성화
역사·전통문화 체험 관광	- 고궁 관광 자원화(창덕궁, 경복궁), 템플스테이 육성, 한옥 고택을 고품격 숙박시설로 활용
레저·스포츠 관광	- 동계올림픽 계기 ‘스키 코리아(Ski Korea)’ 브랜드화, 체험형 동계스포츠 방한 상품 개발, 자전거 관광 활성화
고품격 관광상품 개발	- 슬로시티, 생태 관광 등 자연-생태 기반 관광상품 개발
IT 융·복합 관광	- IT를 활용한 관광 정보화 구축 및 글로벌 마케팅 강화
복합 리조트 조성	- 복합 리조트 개발 지원 체계 마련

자료 : 문화체육관광부 (2015), “고부가가치 융·복합 관광산업 육성 방안”.

29) 문화체육관광부(2015), “고부가가치 융복합 관광산업 육성 방안”, 참조.

30) MICE 산업은 회의(Meeting), 포상 관광(Incentives), 컨벤션(Convention), 이벤트와 전시(Events & Exhibition)를 의미하며, 국제회의를 뜻하는 ‘컨벤션’이 회의나 포상 관광, 각종 전시·박람회 등 복합적인 산업의 의미로 해석되면서 생겨난 개념임.

- 관광진흥개발기금 용자제도의 개선<sup>31)</sup>
  - 관광 숙박시설의 시설자금 대출 기간 연장 : 기존 5년 거치 5년 상환 → 5년 거치 7년 상환
  - 대규모 관광시설 투자자 우대 : 복합 리조트, 복합 MICE지구 등 1,000억원 이상 투자자 : 4년 거치 5년 상환 → 5년 거치 8년 상환
  - 관광지·관광단지·관광특구 용자 한도액 확대 : 150억원 → 200억원

### (3) 정부 정책의 문제점

#### 1) 육성 방향의 정립 필요

- 사업 타당성과 관광 수요의 검증이 형식적으로 이뤄지는 사업 계획 수립
  - 관광단지 지정 권한이 시·도지사에게 이양되면서 국가적 차원의 검토나 사업 타당성 분석이 충분이 이루어지지 않은 상태에서 관광단지 지정 및 착수가 이루어지고 있음.
  - 공공 주도형 관광단지는 민간 사업자 개발보다 사업성 측면의 철저한 검토가 부족한 실정이며, 일단 추진된 사업은 철회나 취소가 어려운 구조에서 사업 추진 지연이 발생되고 있음.
- 사업 타당성을 확보하기 위해서는 광역적 관점에서 수요 분석이 우선적으로 이루어지고 재원 조달 가능성 등이 객관적으로 분석되어야 함.
  - 추진이 불가능한 넓은 면적을 설정하거나 여건상 재원 조달이 불가능한 투자 계획을 수립하여 관광단지 착공 지연 또는 일부 시설만 운영됨으로써 거점 기능을 하지 못하는 경우가 발생하고 있음.

#### 2) 민간 투자 활성화 대책의 실효성 미비

- 단기적·지역적인 사안 위주의 정책 수립
  - 민간 투자가 활성화되기 위해서는 진입(입지, 대출 등) 규제 완화도 중요하지만 궁극적으로 수익성 확보가 가능하거나 가능성을 높이는 정책들이 추진되어야 함.

31) 관계 부처 합동(2014), “제2차 관광진흥확대회의”, 2014. 2. 3일 보도자료 참조.

- 사업 추진의 핵심인 민간 투자 유치 지연
  - 공공 주도형 관광단지의 경우, 집행 단계에서는 관광 개발사업 추진의 효율성이 떨어져 사업이 지연 또는 장기화되고 있음.
  - 사업 추진이 지연되는 원인은 공공 재원 확보의 어려움, 민간 투자 유치의 체계성 부족, 행정 절차 지연 및 의사결정의 경직성 등에 있음.<sup>32)</sup>
- 민간 주도형 관광단지는 사업자 투자 능력 및 재원에 따라 관광단지 개발 추진이 연동되거나 대규모 투자비를 외부 조달에 의존하여 단기간 내에 수익성이 나지 않을 경우 경영 적자가 나타나 지속적인 추진이 불가능한 경우가 발생하고 있음.

## 2. 민간 투자를 기반으로 하는 산업 융합 촉진 개선 방향

- 근본적으로 민간의 투자 유인을 촉진할 수 있는 제도 개선에 관련된 기존 문헌을 중심으로 검토하고자 함.<sup>33)</sup>

### (1) 「사회기반시설에 대한 민간투자법」의 개선

#### 1) 문제점

- 「사회기반시설에 대한 민간투자법」(이하 「민간투자법」)은 사회간접자본 시설에 대한 민간의 투자를 촉진하여 창의적이고 효율적인 사회간접자본 시설의 확충 및 운영을 도모하기 위하여 제정된 법임.
- 「민간투자법」상 사회간접자본(SOC) 시설은 기업의 생산 활동을 지원하고 국민 생활의 편익을 높이는 국가의 주요 기반시설로서 정의되고, 매년 ‘민간투자사업기본

32) 김영준(2011), “관광단지 평가 체계 구축 및 운용 방안 연구”, 한국문화관광연구원 참조.

33) 공모형 PF의 경우에 공모형 PF 사업 전체의 78%에 해당하는 21개 사업이 당사자간에 소송 또는 조정 절차를 밟고 있는 실정으로 민간 투자를 기반으로 하는 산업 융합 촉진 개선 방향 논의에서 제외함. 법률신문, 2015. 5. 12. 참조. 신도시 개발과 주위 상업시설 개발을 동시에 추진해 신도시 입주민들의 불편을 해소한다는 취지로 지난 2001년 용인시 죽전지구 역세권 개발사업에서 처음 시도된 공모형 PF는 이후 국내 부동산시장이 활황을 맞던 2006~2007년 집중적으로 추진됨. 하지만, 2010년 미국발 금융위기로 인한 악영향이 전 세계를 덮치면서 현재 대부분의 사업이 차질을 빚고 있음. 대한건설협회에 따르면 2014년 9월을 기준으로 현재 진행 중인 공모형 PF 사업은 모두 27개이지만, 정상적으로 진행되고 있는 것은 성남판교복합단지 PF 사업 등 6개뿐임. 전체의 78%에 해당하는 21개 사업이 당사자간에 소송 또는 조정 절차를 밟고 있거나 사업 계획 변경을 둘러싸고 분쟁이 벌어지고 있음.

계획'을 수립하도록 되어 있음. 그러나, 관광부문에서 「민간투자법」을 적용하여 민간투자사업을 진행하기에는 다소의 문제점을 안고 있음.<sup>34)</sup>

- 첫째, 「민간투자법」상에서 규정하고 있는 관광부문 민간투자 대상 사업의 제한임.
- 「민간투자법」이 허용하고 있는 민자 유치 대상 사업의 수는 <표 11>과 같음. 이 중 문화관광체육과 관련한 대상 사업은 관광지 및 관광단지, 도시공원, 전문 체육시설 및 생활체육시설, 청소년수련시설, 도서관, 박물관 및 미술관, 국제회의시설, 과학관, 문화시설 등 9개로 제한되어 있음.
- 기업의 생산 활동 지원 및 국민 생활의 편익을 증진시키는 SOC 시설로서 순수 관광 분야 대상은 관광지 및 관광단지, 국제회의시설 등에 국한되어 협소한 실정임.

<표 11> 사회간접자본 시설의 유형

분야	사회 기반시설 유형
도로(5)	- 도로 및 도로 부속물, 노외 주차장, 복합환승센터 및 지능형 교통체계, 자전거 이용시설, 노외주차장
철도(3)	- 철도, 도시철도, 철도시설
항만(3)	- 항만시설, 어항시설, 신항만
산업(1)	- 산업집적 기반시설
공항(1)	- 공항시설
수자원(3)	- 다목적댐, 수도 및 중수도, 하천시설
정보통신(5)	- 전기통신설비, 정보통신망, 공간정보 체계, 초고속 정보통신망, 유비쿼터스 도시기반시설
에너지(4)	- 전원설비, 가스공급시설, 집단에너지시설, 신재생에너지설비,
환경(5)	- 하수도·공공하수처리시설·분뇨처리시설·하폐수처리수 재이용시설, 폐기물처리시설, 폐수종말처리시설, 공공처리시설, 재활용시설
유통(2)	- 물류터미널 및 물류단지, 여객자동차터미널
문화관광체육(9)	- 관광지 및 관광단지, 도시공원, 전문체육시설 및 생활체육시설, 청소년수련시설, 도서관, 박물관 및 미술관, 국제회의시설, 과학관, 문화시설
교육(1)	- 유치원 및 학교
국방(1)	- 교육·훈련·병영생활 및 주거시설 및 군부대에 부속된 복지·체육시설
주택(1)	- 공공 임대주택
보건복지(4)	- 어린이집, 노인주거·노인의료·재가노인복지시설, 공공 보건의료시설, 장애인복지시설
산림(2)	- 자연휴양림, 수목원

자료 : 「사회기반시설에 대한 민간투자법」 제2조를 정리. 2015년 8월 기준.

34) 김상태(2004), 관광산업 민간 유치 확대 방안, 한국문화관광정책연구원 참조.



- 둘째, 관광 분야에서 적용 가능한 지원 내용이 미약함.
- 귀속 시설에 한정된 정부의 재정 지원 및 최소운영수입(Minimum Revenue Guarantee) 폐지, 위탁 업무에 대한 실효성 문제 등으로 인해 실질적으로 관광 분야에서 지원 받을 수 있는 인센티브가 한정적임.
- 관광지 및 관광단지 개발은 초기 투자비용을 회수하기 이전에 다시 재투자가 이루어져야 하는 특수성 때문에 시설의 준공과 동시에 사업 시행자에게 소유권이 인정되지 않을 경우 지속적인 투자를 소홀히 할 수 있는 문제점이 발생함.

## 2) 대상 확대 및 지원 강화

- 관광지 및 관광단지, 청소년수련시설, 생활체육시설, 미술관 및 박물관, 도시공원 등 9개로 제한되어 있는 민자유치 대상 사업은 민자 유치가 어렵고, 지방자치단체의 가용 재원이 극히 제한되어 있는 현실을 감안해볼 때, 허용하는 사업의 수를 늘리고 사업 추진 방식도 사업의 특성에 따라 다양한 방식이 가능하도록 해야 할 것임.
- 관광 호텔의 민간투자사업 대상 확대가 필요함. 관광 호텔은 주로 외국인이 이용하고 있어 국제간의 무역, 수출 산업 지원 기반시설로서의 특성을 가지고 있음.
- 특히 상술한 해외 사례로서 싱가포르 등을 언급하지 않아도 국제 관계에 있어서 관광 호텔은 중요한 국제 관광 인프라로 인식되고 있음.<sup>35)</sup>
- 이와 관련해 최근 국회 본회의를 통과한 「관광진흥법」 개정안<sup>36)</sup>에 대한 문화체육관광부의 분석에 따르면, 기존 「관광진흥법」에 묶여 있던 신축 호텔과 신규 추진 호텔이 30곳에 육박해 최대 5,200여 실의 호텔 객실이 증가하며, 이를 통해 8,000억 원 이상의 투자 효과와 1만 6,000여 명의 고용 창출 효과를 거둘 수 있다고 밝힘.<sup>37)</sup>
- 또한, 종합휴양업의 민간투자사업 대상 확대가 필요함. 민간 기업은 일반적으로 「관

35) 문화체육관광부(2012), “MICE산업 인력 현황 조사 연구” 참조.

36) 기존 법령에서는 학교에서 직선거리로 50~200m 범위로 지정된 상대정화구역에는 학교 정화위원회의 심의를 거쳐야만 호텔을 지을 수 있었음. 하지만 「관광진흥법」 개정안에선 이 규제를 완화해 학교에서 75m 밖에는 별도 심의를 거치지 않아도 호텔을 지을 수 있음. 다만, 서울과 경기 지역에 관광 호텔 수요가 많은 경우 5년 간 한시적으로 적용함. 또한 객실 수가 총 100실이 넘는 호텔만 가능하며, 유해 시설이 발견되는 즉시 퇴출됨. 「관광진흥법」 개정안은 이러한 ‘현실적인 제약’을 고려해 추진하는 것이며, 50~200m의 상대정화구역을 풀어서 투자 및 건립 이전부터 확실한 전망 및 예측 속에서 투자 계획을 세울 수 있도록 하는 취지임.

37) 문화체육관광부, 12월 3일 보도자료 참조.

「관광진흥법」상 종합휴양업<sup>38)</sup>으로 관광휴양시설 개발사업을 추진하고 있음.

- 개발사업 유형으로서 복합 리조트(종합휴양업)에 대한 민간 투자를 촉진할 필요가 있음.<sup>39)</sup>
- 구체적으로 복합 리조트는 국제회의시설(MICE) 중심의 비즈니스형과 테마어트랙션 중심의 위락형으로 구분하여 시설 기준 및 시장 수요에 따른 선별적인 관광 인프라 육성이 필요함(<표 12> 참조).

<표 12> 복합 리조트의 개념 및 유형

구 분	비즈니스형	위락형
공통 시설	유형별 특성을 고려하여 조정	
숙박시설	1,000실 이상(5성급 호텔)	
회의시설	전문 회의시설 이상	준회의시설 이상
테마어트랙션	200억원 이상	700억원 이상
카지노(외국인 전용)	총 건축 연면적의 5% 이내	
쇼핑	20,000㎡ 이상	
선택 시설 (고급 식음, 엔터테인먼트, 문화·예술, 레저스포츠, 헬스·의료 등)	문화·예술 시설을 포함하여 최소 2종류 이상 개발	

자료 : 문화체육관광부, 보도자료 2015. 1. 16.

- 「민간투자법」의 개선을 통해 관광 개발사업 추진 방식에 대한 지원 강화가 요구됨.
- 관광 개발사업은 다른 사회간접자본 시설과는 달리 초기 투자에 이은 재투자가 꾸준히 진행되어야 함.
- 사회간접자본 시설이 정부로 귀속되는 BTO<sup>40)</sup> 투자 방식을 도입했을 경우, 사업 시

38) 「관광진흥법」 시행령 제2조(관광사업의 종류)에 따르면, 종합휴양업은 2가지로 구분됨. ① 제1종 종합휴양업 : 관광객의 휴양이나 여가 선용을 위하여 숙박시설 또는 음식점시설을 갖추고 전문휴양시설 중 두 종류 이상의 시설을 갖추어 관광객에게 이용하게 하는 업이나, 숙박시설 또는 음식점시설을 갖추고 전문휴양시설 중 한 종류 이상의 시설과 종합유원시설업의 시설을 갖추어 관광객에게 이용하게 하는 업이며, ② 제2종 종합휴양업 : 관광객의 휴양이나 여가 선용을 위하여 관광숙박업의 등록에 필요한 시설과 제1종 종합휴양업의 등록에 필요한 전문휴양시설 중 두 종류 이상의 시설 또는 전문휴양시설 중 한 종류 이상의 시설 및 종합유원시설업의 시설을 함께 갖추어 관광객에게 이용하게 하는 업임.

39) 싱가포르의 성공 사례 이후, 일본·필리핀 등 아시아 각국은 경쟁적으로 복합리조트 개발을 통한 관광 경쟁력 확보와 매력물 확충에 나서는 상황임. 문화체육관광부의 2015년 1월 16일 보도자료에 따르면, 싱가포르의 경우 2010년 2개의 복합리조트 개장 이후 외래 관광객(2009년 970 → 2013년 1,550만명), 관광 수입(126억 → 235억 싱가포르 달러), 직접고용 2.2만명 증가 효과를 거두고 있음. 이에 일본은 카지노 합법화 및 복합리조트 조성을 위한 입법 추진 중이며, 필리핀은 마닐라만 부지에 4개 복합리조트 개발을 추진 중(2013년 솔레이 오픈)임.

40) Build-Transfer-Operate, 민간이 건설하고 소유권은 정부나 지자체로 양도한 채 일정 기간 동안 민간이 직접 운영하여 사용자 이용료로 수익을 추구하는 민간투자사업 방식임.

행자의 적극적인 투자가 어려워질 수 있음.

- 사회간접기반 시설의 준공과 동시에 소유권 및 관리운영권이 사업 시행자에게 귀속되는 BOO<sup>41)</sup> 투자 방식의 활성화 검토 필요
- 관광 인프라 구축에 따른 민간투자사업에서 부대사업의 합리적인 추진이 요구됨.<sup>42)</sup>
  - 부대사업의 사업 제안을 사업계획서 평가 단계에 제출함. 그런데 부대사업은 사실상 독립된 단일 사업으로 방대한 작업이 필요하며 시간 제약이 매우 큼.
  - 부대사업 실패시 민간 사업자는 그 위험을 모두 부담(사업자가 자금 조달, 인허가 등)하는 반면, 이익은 주무 관청과 공유하는 비대칭적인(asymmetry) 시장 성과 분배 체계로 인하여 사업 주체간 비효율성(free-riding problem)이 발생함.
  - 부대사업의 추정 순이익을 사전에 확정했으나 각종 리스크로 사업 지연 또는 좌초시 민간 사업자의 손실이 불가피함.
  - 따라서 협상 기간 및 운영 기간 중에도 부대사업을 제안할 수 있도록 하고, 평가시에는 부대사업의 제외 또는 실현 가능성만 평가에 반영

## (2) 관광산업 펀드<sup>43)</sup>에 관한 정부 지원 방안 확충 필요

- 문화체육관광부에 따르면<sup>44)</sup>, 우수 창조 관광 벤처기업을 발굴하고 지원하는 ‘창조관광기업 육성펀드’를 조성한다고 밝힘(<표 13> 참조).
- 구체적으로 관광 분야의 창업 초기 기업 및 일자리 창출 효과가 높은 벤처기업 등의 창조관광기업을 주된 투자 대상으로 2015년부터 2019년까지 약 1,000억원 규모의 펀드를 조성할 계획임. 2015년은 220억원의 자금이 정부와 민간 각각 6:4의 비율로 출자되어 운용될 계획이라고 밝힘.

41) Build-Own-Operate, 인천광역시는 2001년 용유-무의도 관광단지를 BOO 방식으로 제안했으며, 2012년까지 관광 호텔, 콘도미니엄, 마리나, 카지노 등 문화 중심적인 관광 개발을 목표로 개발 계획을 수립한 바 있음. 하지만 적정성 평가를 통과하지 못해 결국 2008년 시행이 무산됨. 반면, 평택시는 평택호 관광단지 조성 사업에서 BOO와 BTO가 결합된 혼합 모델을 토대로 2015년 12월 민간투자사업심의위원회 심의를 통과된 바 있음. 2021년까지 특급 호텔과 컨벤션센터, 테마형 콘도 등 숙박시설뿐만 아니라 디지털 아쿠아리움, 테마화원, 수변공연장 캐널랜드, 다문화체험센터, 삼림욕장, 풍욕장, 숲속 갤러리 등을 조성할 계획임. 국토일보 12. 12일 참조.

42) 박용석(2010), “민간투자시장 정상화를 위한 정책 과제”, 건설이슈포커스, 한국건설산업연구원 참조.

43) 중소기업연구원(2014), “창조관광기업 육성 펀드 조성 및 운용 방안”에 따르면, 창조관광펀드 투자에 따른 고용 효과는 직접고용효과, 간접고용효과, 유발고용효과는 초기 투자액 200억원 기준 528.7명으로 추산되고, 10억원당 고용창출효과는 26.4명으로 고용창출효과가 큰 서비스업 중에서도 높은 수준인 것으로 분석됨.

44) 문화체육관광부, 2015. 4. 14일 보도자료 참조.

- 그리고 창조관광기업 투자 대상을 예시하고 있음.<sup>45)</sup>

**<표 13> 창조관광기업 육성펀드의 투자 대상**

구분	투자 대상
관광(60% 이상)	「관광진흥법」 상 관광산업, 관광산업 특수 분류상 연관산업에 해당하는 기업 및 프로젝트에 결성액의 60% 이상 투자 - 단, 창조관광기업 및 관련 프로젝트에 결성액의 30% 이상 투자해야 함.
기타(40% 이내)	제한 없음(벤처기업, 중소기업).

주 : 창조관광기업은 창조성 및 혁신성을 기반으로 새로운 관광 수요를 창출하는 기업을 의미함.

자료 : 문화체육관광부, 보도자료 2015. 4. 14.

- 관광산업펀드를 통한 투자시 운영을 위해 토지와 건축물을 보유하는 경우가 많으므로 제조업 수준의 세제 감면 혜택 부여가 필요함.
- 사업별 분류로 산업단지의 경우, 입주 기업에 대해 4년 간 법인세 50% 감면이 이루어지고 있음.
- 기업도시 또는 경제자유구역에서 외국인 사업 시행자는 3년 간 법인세 면제, 입주 기업은 2년 간 법인세 50% 감면이 이루어지고 있음. 그리고 기업도시에서 사업 시행자는 3년 간 법인세 50% 감면이 이루어지고 있음(<표 14> 참조).
- 반면, 관광단지는 법인세·소득세 감면 혜택이 부재함.
- 국·공유지 활용 지원 방안 마련 필요
  - 공익성을 가지고 관광산업펀드가 투자되는 사업은 정부 및 지자체에서 국·공유지 사용과 관련하여 저리 임대, 환지(換地) 등의 방식을 통한 지원이 가능하도록 함.
  - 단, 일정 규모 이상의 투자 금액 및 투자 기간, 지역 중소 업체의 사업 참여 등의 기준을 설정하여 무분별한 토지 사용 및 특혜는 제한 필요

45) 문화체육관광부에 따르면, 창조관광기업 투자 대상의 예시는 다음과 같음. ① 문화체육관광부(또는 한국관광공사)가 선정 또는 지정한 창조관광기업, ② 고부가가치 융복합 관광 상품 또는 서비스 : 의료관광, MICE, 크루즈, 한류관광, 공연관광, 쇼핑관광, ③ 환경친화형, 문화기반형 관광 상품 또는 서비스 : 생태길, 생태공원, 녹색성장마을, 역사문화, 예술문화, 관광스토리텔링 등, ④ 도농교류, 빈부격차 해소 등 사회통합 역할을 하는 관광 상품 또는 서비스 : 공정여행(관광객과 관광기업 간의 윤리적 책무(투명성)를 기반으로 하는 여행(에너지 소비 감소, 공정 가격, 현지인에게 관광 수익 환원 등)), 관광장애 해소 관련 관광시설, 소외계층 대상 복지관광, 노인관광, 도농 연계자원 활용 관광 등, ⑤ 기업, 스포츠, 레저, 드라마, 전시 등과 연계한 관광 상품 또는 서비스 : 엑스포관광, 올림픽관광, 해양레저, 승마관광, 카약, 요트, 래프팅, 항공레저 스포츠 등, ⑥ 농촌체험, 전통체험, 연수체험 등 체험 관련 관광 상품 또는 서비스, ⑦ SNS, 유비쿼터스, 모바일 앱 등 IT를 기반으로 한 관광 상품 또는 서비스, ⑧ 기타 창의성을 기반으로 관광과 타 산업 간을 연계하는 획기적인 관광 상품 또는 서비스.

&lt;표 14&gt; 사업별 조세 및 부담금 감면 사항 비교

사업별 분류		조세			부담금
		국세	지방세		
			법인세·소득세	취·등록세	
기업도시	외국인 사업 시행자 및 입주 기업	3년 간 면제, 2년 간 50%	지자체 자율 (15년까지)	지자체 자율 (15년까지)	- 개발부담금 면제 - 농지보전부담금 50% (농업진흥지역 밖) - 대체초지조성비 감면 - 대체산림자원조성비 감면
	사업 시행자	3년 간 50%, 2년 간 25% 감면	지자체 자율 (15년까지)	지자체 자율 (15년까지)	- 교통유발부담금 면제 - 공유수면점·사용료 면제 - 기반시설부담금 면제(20년간)
관광단지	사업 시행자	-	50% 감면	-	- 개발부담금 면제 - 농지보전부담금 50% (농업진흥지역 밖) - 대체초지조성비 50% (공공용으로 전용하는 경우) - 대체산림자원조성비 면제(준 보전산지, 공공시설에 한함) - 기반시설부담금 면제(20년간)
경제자유 구역	외국인 사업 시행자 및 입주 기업	3년 간 면제, 2년 간 50%	면제	3년 간 면제, 2년 간 50%	- 농지보전부담금 50% (농업진흥지역 밖) - 대체산림자원조성비 50% (보전, 준보전산지) - 기반시설부담금 면제(20년간) - 공유수면점·사용료 면제
산업단지 (농공단지)	입주 기업	4년 간 50%	면제	5년 간 50%	- 개발부담금 면제 - 농지보전부담금 면제(농업진 흥지역 밖) - 대체초지조성비 면제 - 대체산림자원조성비 면제(준 보전산지) - 공유수면점·사용료 면제 - 기반시설부담금 면제(20년간)

자료 : 문화체육관광부(2011), “관광산업 활성화를 위한 펀드 조성 및 투자 운용 방안에 관한 연구”, 재인용.

## V. 결론

- 산업 융합은 가치사슬 각각이 확대된 다른 가치사슬로 진화하는 과정으로, 서로 분리된 가치사슬들이 연결·통합·재구성되면서 그 범위가 확대되는 현상임.<sup>46)</sup>
- 최근 세계경제는 공급 과잉<sup>47)</sup>, 경제 위기 확산 우려 등 도전 과제에 직면해 있고, 중

46) UNCTAD(2004), “Creative Economy Report” 참조.

47) 2010년 기획재정부 자료에 따르면, 주요 산업의 글로벌 공급 과잉률은 자동차(56.7%), 철강(37.7%), 석유화학(17.7%), 조선(14.4%) 순으로 나타남.

- 국·인도 등 신흥 산업 국가의 부상은 자동차, 철강, 조선 등 기존 주력 산업의 위기를 초래함.
- 따라서 기존의 가치사슬이 상호 보완적으로 재구성되는 산업 융합을 통해 새로운 시장을 창출하고, 시장을 선도하는 방향으로 성장 동력의 확보가 요구됨.<sup>48)</sup>
  - 관광산업과 건설산업의 융합 성장에 따른 경제적 파급 효과는 관광 인프라의 확보(투자)를 통한 산업 간 가치사슬의 확대임.
  - 산업 융합의 일환으로 건설산업과 관광산업이 산업 융합을 통해 1% 동반 성장할 경우를 상정하여 분석한 경제적 파급 효과는 다음과 같음.
  - 향후 3년(2016년~2018년) 동안 1년마다 평균적으로 GDP 증가분은 1조 5,000억원 수준으로 나타남. 경제 성장률은 0.10%p 추가 성장하는 것으로 추정됨. 그리고 6,000여명 수준의 추가 고용창출효과가 나타나는 것으로 추정됨.
  - 따라서 건설산업과 관광산업 간 산업 융합을 활성화하고, 산업 융합의 성과를 토대로 저성장 기조를 탈출하기 위해서는 산업과 정부의 지속적인 노력이 요구됨.
  - 건설산업과 관광산업 융합 활성화를 위한 산업 융합 프로젝트 발굴 및 지원, 융합 아이디어 및 기술 투자(R&D 등) 확대, 산업 융합 시장 환경 분석 등이 필요할 것임.
  - 법·제도적 영역에서는 새로운 산업 지형에 걸맞은 융합 산업 지원 체계 확립을 목표로, 산업 융합 성과의 보호 및 규제 합리화, 예산 및 행정 지원 강화, 그리고 부처간 협력 등이 요구됨.

나경연(연구위원 · econa@cerik.re.kr)

48) Jung, Na, Yoon(2013), "The Role of ICT in Economic Growth of Korea: Productivity Changes across Industries since the 1990s", Telecommunications Policy, Vol.37, No.4, pp.292~310 참조.