

스마트관광 활성화가 고용에 미치는 영향

이 과제는 2023년 고용노동부의 「고용영향평가사업」에 관한
위탁사업에 의한 것임

스마트관광 활성화가 고용에 미치는 영향



본 보고서는 한국노동연구원 고용영향평가센터의 2023년 고용영향평가 사업으로 수행한 연구결과입니다.

연구주관 · 시행기관 : 한국노동연구원

연구진

연구책임자 : 강동우(한국노동연구원 연구위원)

참여연구자 : 정광민(한국문화관광연구원 연구위원)

최 충(건국대학교 부교수)

류광훈(한국문화관광연구원 선임연구위원)

실행조사 : (주)월드리서치앤컨설팅

목 차

요 약	i
제1장 서 론	1
제1절 연구배경 및 목적	1
1. 연구 배경	1
2. 연구의 목적	3
3. 연구 범위의 한계와 분석 결과 해석의 주의점	4
제2절 고용연계성	5
제3절 연구의 구성	8
제2장 스마트관광 개념과 스마트관광도시 조성사업	10
제1절 관광산업 개념과 현황	10
1. 관광산업 특성과 분류	10
2. 관광산업 현황	18
제2절 스마트관광	41
1. 스마트관광의 개념과 범주	41
2. 스마트관광 관련 정책 및 사업	46
제3절 스마트관광도시 조성사업	50
1. 스마트관광도시 조성사업의 개요	50
2. 스마트관광도시 조성사업의 추진 내용	52
3. 스마트관광도시 사례 분석	55
제3장 스마트관광도시 조성의 산업연관분석	63
제1절 분석개요	63
1. 분석대상과 분석자료	63
2. 분석절차	64
제2절 스마트관광도시 사업 추진의 파급효과	66

1. 스마트관광도시 사업비의 분류	66
2. 스마트관광도시 사업의 파급효과 분석을 위한 유발승수	75
3. 지자체별 스마트관광도시 사업 추진의 파급효과 분석결과	77
제3절 스마트관광도시 사업의 파급효과 종합	114
제4장 스마트관광도시 조성의 지역경제 영향 분석	116
제1절 연구 개요	116
1. 연구 목적	116
2. 분석 자료	118
제2절 스마트관광도시 조성 사례지역 현황	120
1. 인천시 중구	120
2. 수원시 팔달구	136
3. 코로나19 신규 확진자 수	153
제3절 분석방법: 통제집단합성법	154
제4절 통제집단합성법 분석결과	158
1. 인천시 중구: 방문자 수	158
2. 인천시 중구: 관광업종 신용카드 결제금액	159
3. 인천시 중구: 관광업 관련 사업체 수 및 종사자 수	160
4. 수원시 팔달구: 방문자 수	168
5. 수원시 팔달구: 관광업종 신용카드 결제금액	170
6. 수원시 팔달구: 관광업 관련 사업체 수 및 종사자 수	171
제5절 소 결	178
1. 주요 분석결과 요약	178
2. 시사점	180
제5장 스마트관광 활성화 관련 실태조사	182
제1절 실태조사 개요	182
1. 스마트관광 이해관계자 표적집단면접(FGI)	182
2. 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 설문조사	190
제2절 표적집단면접(FGI) 주요 결과	194

1. 스마트관광 활성화 이후 관광업 변화 관련	194
2. 관광인력에 대한 수요 변화 및 양성 방안 관련	198
3. 스마트관광도시 조성사업 전망 및 안착 방안 관련	204
4. 스마트관광도시 조성사업의 애로사항과 개선 방향 관련	206
제3절 설문조사 주요 결과	209
1. 설문조사 응답 사업체 기본 현황	209
2. 스마트관광도시 조성사업 참여 관련 특성	212
3. 스마트관광도시 조성사업 관련 신규 인력 채용 현황 및 특성	214
4. 스마트관광도시 조성사업 종료 후 채용인력 계속 고용 여부	218
5. 스마트관광도시 조성사업 참여 시 직무별 인력 확보 용이성	219
6. 스마트관광의 성과와 전망	221
제6장 결론 : 정책 시사점	224
제1절 주요 분석결과 요약	224
제2절 정책 시사점	227
1. 스마트관광 활성화를 위한 인력 및 산업 정책 방향	227
2. 스마트관광도시 조성사업의 고용영향 전망 및 개선사항	230
참고문헌	233
[부록] 설문조사 문항	236

표 목 차

〈표 2- 1〉 국내 관광산업 분류 기준 및 체계	12
〈표 2- 2〉 관광진흥법 기준의 관광산업 유형	14
〈표 2- 3〉 관광산업 특수분류 기준의 관광산업 유형	16
〈표 2- 4〉 문화체육관광부 관광 고용통계 현황(2021년 기준)	17
〈표 2- 5〉 관광진흥법 기준 관광사업체 현황	22
〈표 2- 6〉 관광진흥법 기준 사업체 매출액 현황	24
〈표 2- 7〉 관광진흥법 기준 종사자 현황	25
〈표 2- 8〉 관광산업 특수분류 기준 관광사업체 현황	27
〈표 2- 9〉 관광산업 특수분류 기준 매출액 현황	29
〈표 2-10〉 관광산업 특수분류 기준 종사자 현황	31
〈표 2-11〉 문화체육관광 산업 종사자 수	34
〈표 2-12〉 종사상 지위별 관광산업 종사자 수(일자리 현황 조사 기준)	35
〈표 2-13〉 종사상 지위별 1인당 월평균 임금(일자리 현황 조사 기준)	35
〈표 2-14〉 종사상 지위별 1인당 월평균 근로시간(일자리 현황 조사 기준)	36
〈표 2-15〉 고용형태별 종사자 수 추이(관광진흥법 기준)	37
〈표 2-16〉 고용형태별 종사자 수 추이(관광산업 특수분류 기준)	38
〈표 2-17〉 스마트관광 정의에 대한 선행연구	42
〈표 2-18〉 스마트관광 관련 산업	43
〈표 2-19〉 관광 전 단계에 따른 스마트관광 구성요소 역할	46
〈표 2-20〉 스마트관광도시 조성사업 추진 내용	47
〈표 2-21〉 관광 빅데이터 플랫폼 구축 및 활용 사업 현황	48
〈표 2-22〉 온라인 관광 정보 제공 관련 사업 추진 내용	48
〈표 2-23〉 융복합 관광서비스 R&D 사업 추진 내용	49
〈표 2-24〉 공간정보 기반 실감형 콘텐츠 융복합 및 혼합현실 제공 R&D 사업 추진 내용	50
〈표 2-25〉 스마트관광 관련 산업	52
〈표 2-26〉 인천스마트관광도시 조성사업 개요	56

〈표 2-27〉 수원스마트관광도시 조성사업 개요	59
〈표 3- 1〉 스마트관광도시 사업 내용 검토	67
〈표 3- 2〉 스마트관광도시 사업내역의 산업연관표 부문 연계	67
〈표 3- 3〉 지자체별 현물출자 내역	71
〈표 3- 4〉 지자체별 관리·운영 예산 내역	72
〈표 3- 5〉 2019년 기준 GDP 디플레이터(2019=100)	73
〈표 3- 6〉 스마트관광도시 사업의 공공부문 투입예산 분류	74
〈표 3- 7〉 스마트관광도시 사업의 경제적 파급효과 측정을 위한 유발승수	75
〈표 3- 8〉 스마트관광도시 사업의 고용창출효과 분석을 위한 고용 유발승수	76
〈표 3- 9〉 인천 스마트관광도시 사업 예산의 분류	78
〈표 3-10〉 인천 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과	79
〈표 3-11〉 인천 스마트관광도시 사업의 고용창출효과	81
〈표 3-12〉 대구 스마트관광도시 사업 예산의 분류	82
〈표 3-13〉 대구 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과	83
〈표 3-14〉 대구 스마트관광도시 사업의 고용창출효과	85
〈표 3-15〉 수원 스마트관광도시 사업 예산의 분류	86
〈표 3-16〉 수원 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과	87
〈표 3-17〉 수원 스마트관광도시 사업의 고용창출효과	89
〈표 3-18〉 여수 스마트관광도시 사업 예산의 분류	90
〈표 3-19〉 여수 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과	91
〈표 3-20〉 여수 스마트관광도시 사업의 고용창출효과	93
〈표 3-21〉 경주 스마트관광도시 사업 예산의 분류	94
〈표 3-22〉 경주 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과	95
〈표 3-23〉 경주 스마트관광도시 사업의 고용창출효과	97
〈표 3-24〉 남원 스마트관광도시 사업 예산의 분류	98
〈표 3-25〉 남원 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과	100
〈표 3-26〉 남원 스마트관광도시 사업의 고용창출효과	101
〈표 3-27〉 양양 스마트관광도시 사업 예산의 분류	102

〈표 3-28〉 양양 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과	104
〈표 3-29〉 양양 스마트관광도시 사업의 고용창출효과	105
〈표 3-30〉 울산 스마트관광도시 사업 예산의 분류	106
〈표 3-31〉 울산 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과	107
〈표 3-32〉 울산 스마트관광도시 사업의 고용창출효과	109
〈표 3-33〉 청주 스마트관광도시 사업 예산의 분류	110
〈표 3-34〉 청주 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과	111
〈표 3-35〉 청주 스마트관광도시 사업의 고용창출효과	113
〈표 3-36〉 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과	114
〈표 3-37〉 스마트관광도시 사업의 고용창출효과	115
〈표 4- 1〉 인천시 중구의 인구수	121
〈표 4- 2〉 인천시 중구의 지역 내 총생산	121
〈표 4- 3〉 수원시 팔달구의 인구수	137
〈표 4- 4〉 수원시의 지역 내 총생산	137
〈표 5- 1〉 스마트관광 이해관계자 표적집단면접(FGI) 세부 조사설계	182
〈표 5- 2〉 관광업 전문가 및 관광업 종사자 대상 인터뷰 가이드	183
〈표 5- 3〉 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 담당자 대상 인터뷰 가이드	185
〈표 5- 4〉 스마트관광도시 조성사업 참여 지자체 담당자 대상 인터뷰 가이드	188
〈표 5- 5〉 스마트관광 이해관계자 표적집단면접(FGI) 참석자	190
〈표 5- 6〉 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 웹 조사 설계	191
〈표 5- 7〉 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 기본 특성	193
〈표 5- 8〉 스마트관광 관련 필요 인력 및 구인난 원인(관광업 종사자 의견)	200
〈표 5- 9〉 인력 채용 애로사항(스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 의견)	201
〈표 5-10〉 참여 사업체의 사업 추진과정 애로사항	206
〈표 5-11〉 참여 지자체의 사업 추진과정 애로사항	207

〈표 5-12〉 지자체별 독자 플랫폼/앱 개발에 대한 의견	208
〈표 5-13〉 지자체의 스마트관광 활성화를 위한 지원 요망사항	209
〈표 5-14〉 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 기본 현황	210
〈표 5-15〉 스마트관광도시 조성사업 관련 특성 종합	213
〈표 5-16〉 스마트관광도시 참여사업체의 참여 대상지(중복 응답 포함) ...	213
〈표 5-17〉 스마트관광도시 조성사업 관련 신규 인력 채용 시 고려사항 ...	215
〈표 5-18〉 스마트관광도시 조성사업 관련 신규 신입직원 채용 현황	215
〈표 5-19〉 신입직원의 사업대상지 내 채용률	216
〈표 5-20〉 스마트관광도시 조성사업 관련 신규 경력직원 채용 현황	217
〈표 5-21〉 경력직원의 사업대상지 내 채용률	218
〈표 5-22〉 스마트관광도시 사업 참여 시 인력확보가 가장 어려운 직무 ...	220
〈표 5-23〉 스마트관광도시 사업 참여 시 직무별 인력확보가 어려운 이유	221

그림목차

[그림 1- 1] 스마트관광도시 조성의 고용연계성	6
[그림 1- 2] 스마트관광 활성화의 고용연계성	7
[그림 2- 1] 관광산업 범위	13
[그림 2- 2] 국제관광시장 피해 현황 및 전망	19
[그림 2- 3] 코로나19 전·후 국내 관광시장 현황	19
[그림 2- 4] 코로나19 전·후 국내 관광산업 종사자 수 변화	20
[그림 2- 5] 코로나19 이후 관광 행태 변화	21
[그림 2- 6] 숙박업의 인력 부족률	39
[그림 2- 7] 관광산업 노동시장 주요 전망 및 이슈	40
[그림 2- 8] 스마트관광 개념	43
[그림 2- 9] 스마트관광 분류	45
[그림 2-10] 스마트관광도시 비전 및 목표	51
[그림 2-11] 스마트관광도시 추진 도시	53
[그림 2-12] 스마트관광도시 추진 체계	53
[그림 2-13] 스마트관광도시 모델	55
[그림 2-14] 인천 스마트관광도시 사례	58
[그림 2-15] 인천e지 애플리케이션 화면	58
[그림 2-16] 수원 스마트관광도시 사례	61
[그림 2-17] 터치수원 애플리케이션 화면	61
[그림 3- 1] 스마트관광도시 사업의 고용창출효과 분석 절차	65
[그림 4- 1] 인천시 중구의 방문자 수 추세	122
[그림 4- 2] 인천시 중구의 관광업종 총결제금액 추세	124
[그림 4- 3] 인천시 중구의 관광업종별 현지인 결제금액 추세	125
[그림 4- 4] 인천시 중구의 관광업종별 외지인 결제금액 추세	126
[그림 4- 5] 인천시 중구의 관광업종별 외국인 결제금액 추세	127

[그림 4- 6] 인천시 중구의 핵심 관광산업 사업체 수 추세	128
[그림 4- 7] 인천시 중구의 핵심 관광산업 종사자 수 추세	130
[그림 4- 8] 인천시 중구의 상호의존 관광산업 사업체 수 추세	131
[그림 4- 9] 인천시 중구의 상호의존 관광산업 종사자 수 추세	132
[그림 4-10] 인천시 중구의 부분적용 관광산업 사업체 수 추세	133
[그림 4-11] 인천시 중구의 부분적용 관광산업 종사자 수 추세	134
[그림 4-12] 인천시 중구의 관광 지원산업 사업체 수 추세	135
[그림 4-13] 인천시 중구의 관광 지원산업 종사자 수 추세	136
[그림 4-14] 수원시 팔달구의 방문자 수 추세	138
[그림 4-15] 수원시 팔달구의 관광업종 총결제금액 추세	140
[그림 4-16] 수원시 팔달구의 관광업종별 현지인 결제금액 추세	141
[그림 4-17] 수원시 팔달구의 관광업종별 외지인 결제금액 추세	142
[그림 4-18] 수원시 팔달구의 관광업종별 외국인 결제금액 추세	143
[그림 4-19] 수원시 팔달구의 핵심 관광산업 사업체 수 추세	144
[그림 4-20] 수원시 팔달구의 핵심 관광산업 종사자 수 추세	146
[그림 4-21] 수원시 팔달구의 상호의존 관광산업 사업체 수 추세	147
[그림 4-22] 수원시 팔달구의 상호의존 관광산업 종사자 수 추세	148
[그림 4-23] 수원시 팔달구의 부분적용 관광산업 사업체 수 추세	149
[그림 4-24] 수원시 팔달구의 부분적용 관광산업 종사자 수 추세	150
[그림 4-25] 수원시 팔달구의 관광 지원산업 사업체 수 추세	151
[그림 4-26] 수원시 팔달구의 관광 지원산업 종사자 수 추세	152
[그림 4-27] 코로나19 신규 확진자 수	153
[그림 4-28] 인천시 중구의 방문자 수 분석 결과	158
[그림 4-29] 인천시 중구의 관광업종 총결제금액 분석 결과	159
[그림 4-30] 인천시 중구의 핵심 관광산업 사업체 수 분석 결과	162
[그림 4-31] 인천시 중구의 핵심 관광산업 종사자 수 분석 결과	163
[그림 4-32] 인천시 중구의 상호의존 관광산업 사업체 수 분석 결과	164
[그림 4-33] 인천시 중구의 상호의존 관광산업 종사자 수 분석 결과	165
[그림 4-34] 인천시 중구의 부분적용 관광산업 사업체 수 분석 결과	166
[그림 4-35] 인천시 중구의 부분적용 관광산업 종사자 수 분석 결과	166
[그림 4-36] 인천시 중구의 관광 지원산업 사업체 수 분석 결과	167

[그림 4-37] 인천시 중구의 관광 지원산업 종사자 수 분석 결과	168
[그림 4-38] 수원시 팔달구의 방문자 수 분석 결과	169
[그림 4-39] 수원시 팔달구의 관광업종 총결제금액 분석 결과	170
[그림 4-40] 수원시 팔달구의 핵심 관광산업 사업체 수 분석 결과	172
[그림 4-41] 수원시 팔달구의 핵심 관광산업 종사자 수 분석 결과	173
[그림 4-42] 수원시 팔달구의 상호의존 관광산업 사업체 수 분석 결과 ..	174
[그림 4-43] 수원시 팔달구의 상호의존 관광산업 종사자 수 분석 결과 ..	174
[그림 4-44] 수원시 팔달구의 부분적용 관광산업 사업체 수 분석 결과 ..	175
[그림 4-45] 수원시 팔달구의 부분적용 관광산업 종사자 수 분석 결과 ..	176
[그림 4-46] 수원시 팔달구의 관광 지원산업 사업체 수 분석 결과	177
[그림 4-47] 수원시 팔달구의 관광 지원산업 종사자 수 분석 결과	177
[그림 5- 1] 표적집단면접(FGI) 진행 개요	183
[그림 5- 2] 사업체 웹 조사(WVS) 진행 개요	191
[그림 5- 3] 스마트관광도시 참여사업체의 인증 현황	211
[그림 5- 4] 스마트관광도시 참여사업체 최근 3년간 매출액	211
[그림 5- 5] 스마트관광도시 조성사업 관련 신규 인력 채용 시 고려 사항	214
[그림 5- 6] 스마트관광 비즈니스 모델 성공적 정착 여부	222
[그림 5- 7] 다른 관광 관련 사업들 간 연계 및 시너지 효과 전망	222
[그림 5- 8] 스마트관광 활성화 시 관광업 분야 연계와 매출·고용 증가 전망	223
[그림 5- 9] 지역경제 활성화 해결책으로서 스마트관광 비즈니스 모델 ..	223

요 약

1. 서 론

가. 연구 배경 및 목적

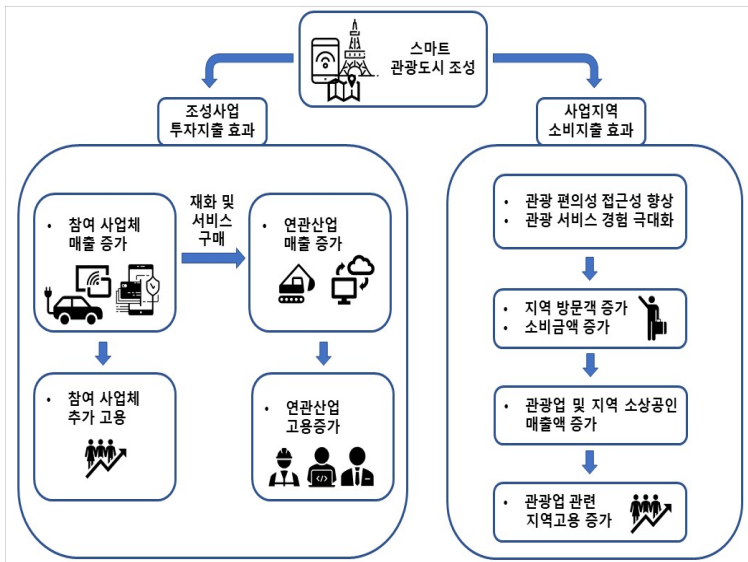
- 코로나19 대유행으로 침체된 관광업의 빠른 회복과 국민 여행 기회 확대를 통해 지역 경제활력을 제고하고, 관광산업의 미래 경쟁력을 확보하는 방안으로 ‘스마트관광’이 윤석열 정부의 주요 국정 과제에 포함
- 윤석열 정부 110대 국정과제 중 ‘61. 여행으로 행복한 국민, 관광으로 발전하는 대한민국’의 관광산업 및 인재육성 방안으로 ‘스마트관광 생태계 확산, 미래융합형 관광 인재 양성, 혁신적 관광벤처 육성, 디지털 전환 지원 등 산업 경쟁력 강화’가 주요 내용으로 포함
- ‘스마트관광 활성화’ 사업은 스마트관광 생태계 조성을 위한 인프라 구축 및 관광 활성화에 목적을 두고 있으며, 특히 스마트관광 기반 조성에는 ‘스마트관광도시’ 조성이 포함됨
- 본 연구는 스마트관광 활성화가 고용에 미치는 영향을 스마트관광 도시 조성사업 사례를 중심으로 평가함
- 스마트관광 활성화 사업에는 다양한 세부사업이 포함되나, 가용 자료의 한계로 정량적 연구의 범위는 스마트관광도시 조성사업에 한정함

- 이와 함께 스마트관광도시 조성사업에 참여한 지자체, 사업체, 전문가를 대상으로 실태조사(FGI, 설문조사)를 실시하여 정량분석에서 파악되지 못한 사업 현장의 의견을 수렴하고, 이를 바탕으로 고용친화적인 사업 진행을 위한 정책적 시사점을 도출함

나. 스마트관광 활성화의 고용연계성

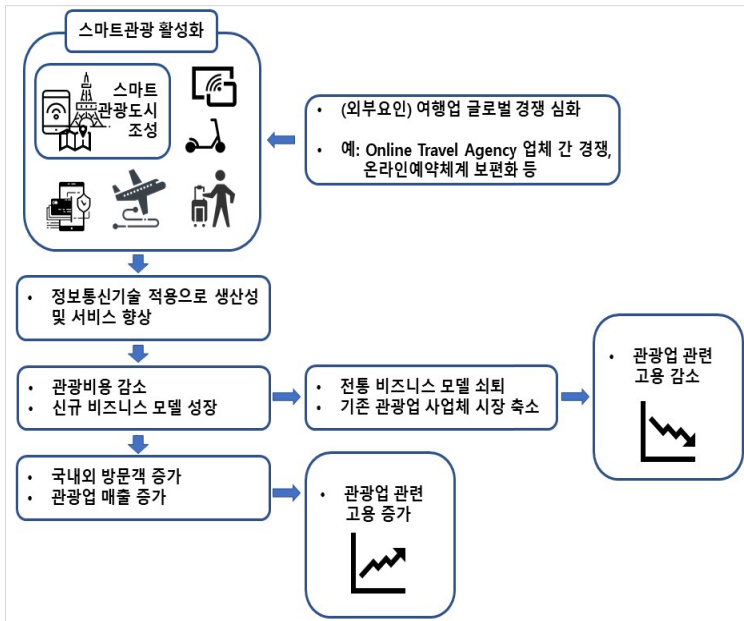
- 스마트관광 활성화가 일자리 창출로 연계되는 경로(고용연계성)는 스마트관광도시가 조성되는 사업 지역을 중심으로 발생하는 단기적 효과와 스마트관광도시를 중심으로 생태계가 형성되어 발생하는 중장기 효과로 구분할 수 있음
- 스마트관광도시 조성은 조성사업을 위해 투입된 투자지출 확대가 연관산업에 영향을 끼치는 효과와 사업 지역에서 소비지출이 확대되어 발생하는 효과로 구분되며, 아래 그림과 같이 요약됨

[스마트관광도시 조성의 고용연계성]



- 스마트관광도시를 중심으로 생태계가 형성되어 스마트관광이 활성화될 경우에 기대되는 중장기 고용창출 경로는 아래 그림과 같이 요약됨

[스마트관광 활성화의 고용연계성]



2. 스마트관광 개념과 스마트관광도시 조성사업

가. 스마트관광의 개념

- 스마트관광의 광의적 개념은 ‘관광객의 경험을 확장하고, 지역자원 활용을 통한 경험강화, 맞춤형관광, 비즈니스 생태계 구축을 가능하게 하는 것’을 의미하며, 협의의 개념은 ‘ICT에 기반하여, 물리적 차원을 디지털 영역으로 통합하고 관광 목적지 내 다양한 관광서비스 이용을 통해 관광객의 편의를 도모하는 것’으로 볼 수 있음

- 스마트관광은 경험의 공간(가상 환경, 물리적 환경)과 기술의 수준에 따른 상호작용 수준에 따라 정보제공형, 기능중심형, 경험확산형, 경험증대형 등 아래 그림과 같이 네 가지 유형으로 분류할 수 있음

[스마트관광 분류]

가상적 환경	정보제공형 스마트관광 콘텐츠 가상공간(온라인)에 존재하며 기술과 낮은 상호작용을 통해 경험하는 스마트관광 콘텐츠 핵심가치: 정보제공 및 유용성	경험확산형 스마트관광 콘텐츠 가상공간(온라인)에 존재하며 기술과 높은 상호작용을 통해 경험하는 스마트관광 콘텐츠로, 이용자의 경험이 가장 역동적이며 이용자에 따라 경험이 달라질 수 있는 콘텐츠 핵심가치: 온라인 네트워크를 통한 경험 공유
	기능중심형 스마트관광 콘텐츠 실제공간(오프라인)에 존재하며 기술과 낮은 상호작용을 통해 경험하는 스마트관광 콘텐츠로, 이용자의 경험이 가장 수동적이며 있는 그대로 받아 들여야 하는 콘텐츠 핵심가치: 기능적 혜택 및 사용용이성	경험증대형 스마트관광 콘텐츠 실제공간(오프라인)에 존재하며 기술과 높은 상호작용을 통해 경험하는 스마트관광 콘텐츠 핵심가치: 관광시민의 경험 증대
물리적 환경	낮은 상호작용(일방향)	높은 상호작용(양방향)

나. 스마트관광도시 조성사업

- 스마트관광도시시는 관광과 기술요소의 융·복합을 통해 관광객을 대상으로 차별화된 경험과 편의, 서비스를 제공하고, 누적된 정보를 분석하여 지속적으로 관광 콘텐츠와 인프라를 개선·발전시키는 도시를 의미함
- 민관협력을 통하여 ICT 기반의 관광콘텐츠·인프라 육성을 추진해 관광기업 혁신 및 산업기반 선진화, 지역관광 활성화를 도모하는 스마트관광도시를 선정하여 조성을 지원함
- 지원금은 최종사업지별로 각 35억 원~45억 원(지방비 1:1 매칭 필수) 수준으로 지원하되 강소형은 2차년도 지원금액을 17~27억 원 범위에서 공모 지원 시 선택하여 신청할 수 있음

- 사업 내용은 스마트관광 서비스·인프라를 집중 구현할 수 있는 내·외국인 관광객 방문이 많은 특정 구역을 대상으로 스마트관광 요소 실증 적용 사업을 추진함
- 또한 지역의 관광 특성(주 방문객 유형, 여행 불편사항, 콘텐츠 수요 등) 분석을 통해 관광객 수요에 부합하면서 관광매력을 극대화하기 위한 기술기반 스마트관광 요소를 적용하는 사업을 추진

[스마트관광도시 추진 도시(2020~2022년 : 10개 지정)]



* 2023년 지정 : 경기도 용인시, 강원도 인제군, 경상남도 통영시.

[스마트관광도시 추진 체계]



- 2023년까지 13개 지역을 지정하여 스마트관광도시 사업을 추진
(단, 하동군은 선정 이후 사업 추진을 포기함)

3. 스마트관광도시 조성의 산업연관분석

가. 분석 대상 및 자료

- 제3장에서는 2020~2022년에 스마트관광도시 조성사업 지역으로 선정된 9개 지역을 대상으로 산업연관분석을 통해 고용창출효과를 분석함
- 스마트관광도시 사업이 추진되거나 추진 중인 지자체 중 총 9곳이 구체적인 사업계획을 마련함
 - 2020년 1개소(인천), 2021년 3개소(대구·여수·수원), 2022년 6개소(경주·남원·양양·울산·청주·하동) 등 총 10개소 지정
 - 이 중 하동군은 사업 추진을 포기하여 사업계획이 없어 분석대상 지역에서 제외함

나. 분석절차

- 스마트관광도시 사업 추진 예산을 바탕으로 한국은행 2019년 산업연관표를 통해 고용창출효과 분석
- 스마트관광도시 사업의 경우 2022년까지 사업이 추진되어 완료된 곳이 4개소, 2023년 상반기 완료된 곳이 5개소로, 본 연구가 수행되는 기간 동안 충분한 자료 수집이 어려워 사업 추진 효과를 측정하기에 한계가 존재함
 - 사업 추진 지자체별로 구체적인 사업투입계획은 확보할 수 있으나, 실제 예산이 구체적으로 투입된 자료를 확보할 수 없음에 따라 실투입내역을 바탕으로 고용창출효과를 산정할 수 없음

- 따라서, 지자체에서 제출한 사업계획서상의 예산투입을 바탕으로 고용창출효과를 분석할 수밖에 없다는 한계가 존재함

□ 산업연관표 부문분류표를 기준으로 스마트관광도시 예산내역을 정리하여 분석 실시

○ 지자체별로 사업 추진을 위한 예산 내역이 통일된 기준으로 작성되지 않아, 개별 사업대상지별로 세부사업 내역을 재분류하되 고용창출효과 분석을 위한 산업연관표 분류기준에 따라 분류함

○ 스마트관광도시 사업의 세부 예산내역을 바탕으로 상품분류에 적용하면 총 25개 부문으로 구성됨. 이들 부문을 제외한 나머지는 상품분류 13개 부문으로 통합하여 분석함

- 13개 부문은 농림수산물, 광산물, 소비재 제조업, 기초소재 제조업, 조립가공업, 임가공업, 전력가스, 건설, 도소매 및 운송서비스, 생산자서비스, 사회서비스, 소비자서비스, 기타로 분류함

○ 앞의 절차 등을 통해 부문분류에 일치시키고, 계획된 예산내역을 2019년도 기준가격으로 변환하여 고용창출효과를 분석하며, 사업계획서에 기재되어 있는 예산액을 생산유발효과와 부가가치 유발효과 분석에 반영하여 산출함

□ 단, 새로운 자금 투입을 확인할 수 없는 민간 현물출자와 향후 관리운영계획 예산안은 국비와 지방비 매칭으로 추진된 사업과 달리 실제 투입을 담보할 수 없어 분석에 반영하지 않음

다. 분석결과

□ 2020년부터 3개년에 걸쳐 선정된 9개 지역의 스마트관광도시 조성사업에 총 640억 원의 공공부문 자금이 투입됨

○ 민간출자와 구축사업 이후 관리운영 예상 비용을 제외한 총 투입

금액은 국비와 지방비를 합하여 640억 원으로 집계됨

- 스마트관광도시 사업의 추진을 위한 공공부문의 예산투입으로 총 978.9억 원의 생산유발효과가 발생하는 것으로 분석됨
- 부가가치유발액은 548.7억 원으로 분석되었으며, 부가가치 부문 중 소득에 해당하는 피용자보수는 230.8억 원, 조세수입으로는 31.6억 원이 발생하는 것으로 분석됨
- 9개 지자체에서 추진한 스마트관광도시 사업으로 취업자 540.4명이 직·간접적으로 유발되고, 452.1명의 임금종사자 고용을 창출하는 것으로 분석됨
- 연도별로 살펴보면 취업자의 경우 2022년에 358.5명의 고용창출이 발생하는 것으로 나타나며, 임금종사자 또한 같은 해 298.4명이 창출된 것으로 분석됨

〈스마트관광도시 조성사업의 생산 및 부가가치 유발효과〉

(단위: 백만 원)

	생산	부가가치	소득	조세
인천	9,868	6,079	2,574	264
대구	11,765	5,757	2,355	339
수원	11,075	5,843	2,312	367
여수	9,781	6,061	2,421	288
경주	9,952	6,186	2,485	284
남원	12,656	6,854	3,233	565
양양	10,732	6,067	2,653	403
울산	10,293	6,266	2,686	312
청주	11,765	5,757	2,355	339
전 체	97,886	54,870	23,075	3,162

〈스마트관광도시 조성사업의 고용창출효과〉

(단위: 명)

	합계		2020		2021		2022		2023	
	취업	고용	취업	고용	취업	고용	취업	고용	취업	고용
인천	55.7	48.3	27.7	23.9	28.0	24.3				
대구	54.8	45.5			9.2	7.6	45.6	37.9		
수원	56.1	46.9			47.4	39.7	8.8	7.2		
여수	54.7	47.0			14.3	12.2	40.5	34.8		
경주	59.0	50.1					48.2	41.1	10.7	9.0
남원	71.2	58.6					54.4	44.6	16.9	14.0
양양	65.4	53.4					55.9	45.7	9.5	7.7
울산	64.2	53.2					64.2	53.2		
청주	59.3	49.2					40.9	33.9	18.3	15.3
전 체	540.4	452.1	27.7	23.9	98.8	83.8	358.5	298.4	55.4	46.0

- 현재 단계에서는 관광객 순증과 소비액 확대, 편의성 향상 등과 같은 편익을 확인할 수 없고, 실제 사업을 추진하는 과정에서 변경되는 예산투입을 반영하지 못함에 따라 당초 계획된 예산의 투입만으로 파급효과를 도출할 수밖에 없다는 한계가 존재함
- 본 사업 추진에 참여하고 있는 주체들이 제시한 현물출자 부분도 본 사업을 위해 추진하는 실제 예산투입으로 확인하기 어려우며, 인건비와 자체 보유자산의 활용을 비용으로 반영한 것으로 보이는바, 추가적인 수요증가로 확인하기 어려우므로 파급효과 도출에 반영하지 못한다는 한계도 존재함

4. 스마트관광도시 조성의 지역경제 영향 분석

가. 분석자료 및 결과 해석 유의사항

- 제4장에서는 스마트관광도시 조성이 지역경제에 끼친 영향을 인천시 중구와 수원시 팔달구 조성 사례를 대상으로 통제집단합성법

(Synthetic Control Method)을 이용하여 실증분석함

- 스마트관광도시 조성이 지역경제에 끼친 영향은 방문자 수, 관광 부문 총결제금액, 관광산업 특수분류별 사업체 수 및 종사자 수를 성과변수로 설정하여 측정함
 - 방문자 수는 한국관광공사 한국관광데이터랩에서 제공한 이동통신사 데이터 기반의 지역별 ① 현지인, ② 외지인, ③ 외국인, ④ 내국인, ⑤ 외부인 방문자 수 자료를 이용
 - 관광부문 총결제금액은 한국관광데이터랩에서 제공한 방문자 유형별 신용카드 결제금액 자료를 이용
 - 관광산업 특수분류별 사업체 수 및 종사자 수는 고용노동부의 고용보험DB 사업장자료를 표준산업분류와 관광산업 특수분류를 매칭하여 지역-산업별로 집계한 자료를 이용
- 통제집단합성법 적용 시, 인천시 중구와 수원시 팔달구의 스마트관광도시 완공 시점이 다르고, 가용 자료의 한계로 분석기간이 제한되어 추정결과 해석에 주의가 필요
 - 인천시 중구와 수원시 팔달구의 스마트관광도시는 각각 2021년 7월과 2022년 7월에 완공됨
 - 지역경제 성과변수로 사용되는 방문자 수와 총결제금액은 2018년 1월부터 2023년 3월까지 월별 자료를 이용하여, 완공 전·후 분석기간을 설정할 때 비교적 긴 시계열 구성이 가능함
 - 반면 사업체 수 및 종사자 수의 경우, 2012~2023년의 연도별 자료만이 가용하여, 완공 전·후 분석기간이 상대적으로 짧은 한계가 있음
 - 가용 자료의 한계는 통제집단합성법 추정 결과의 안정성에 영향을 줄 수 있고, 특히 수원시 팔달구의 경우는 월별 자료는 2022년 7월~2023년 3월, 연도별 자료는 2022~2023년에 대해서만 가용하여, 시차를 두고 발생하는 잠재적 효과가 측정되지 못할 수 있음

- 또한 통제집단합성법에서 인천시 중구의 경우 2020년 코로나19 확진자 수, 수원시 팔달구의 경우 2020~2021년 코로나19 확진자 수를 감안하여 분석하고 있지만, 완공 이후 지역별로 차이를 보이는 코로나19의 영향을 완전히 배제했다고 할 수 없음
- 따라서 통제집단합성법을 이용한 분석결과를 바탕으로 스마트관광도시 조성의 영향을 추론할 때, 보수적으로 접근할 필요가 있음. 특히 완공 전·후 분석기간이 짧은 사업체 수 및 종사자 수는 결과 해석에 더욱 주의가 필요함

나. 주요 분석결과

- 인천시 중구에 조성된 스마트관광도시의 경우, 현지인 방문자 수와 현지인 총결제금액을 증가시킨 것으로 판단되며, 효과는 완공 후 1년이 경과한 후에 본격적으로 나타남. 사업체 수 및 종사자 수는 핵심 관광산업 중 ‘여행사 및 여행보조 서비스업’에 긍정적인 영향이 있었던 것으로 판단됨
- 인천시 중구 스마트관광도시가 완공된 1년 후 시점인 2022년 7월 이후에 현지인 방문자 수와 현지인 신용카드 총결제금액의 가시적인 증가가 확인됨
- 고용 측면에서는, 핵심 관광산업 중 ‘여행사 및 여행보조 서비스업’에서 사업체 수와 종사자 수 모두 증가한 것이 확인되며, 완공 1년 후에 증가 폭이 크게 나타남
 - ‘여행사 및 여행보조 서비스업’에는 예약 서비스업이 포함되는데, 관광을 위한 온라인 예약 수요가 늘어나고, 이와 관련된 사업체 및 종사자 증가가 반영된 것으로 추측됨
- 상호의존 관광산업에 속하는 ‘레저장비업’의 경우 사업체 수 감소와 종사자 수 증가가 발견되며, 완공 1년 후에 종사자 수 증가가 크게 나타남

- ‘레저장비업’에는 레저장비, 캠핑카, 관광용 자동차 임대업이 포함됨
- ‘레저장비업’ 사업체 감소는 코로나19 대유행의 심화로 관광객 감소에 따른 전반적인 사업체 경영 상황 악화가 반영된 것으로 판단되며, 종사자 수 증가는 영세사업체는 감소했으나 생존한 대형 사업체가 임금근로자의 고용을 늘린 것이 반영된 것으로 추측됨

- 수원시 팔달구의 경우, 스마트관광도시 완공 이후 방문자 수, 총결제금액, 사업체 수 및 종사자 수의 뚜렷한 증가가 발견되지 않음
- 수원시 팔달구에 조성된 스마트관광도시는 2022년 7월에 완공되었지만 분석자료는 완공 후 8개월까지만 확보되어, 잠재적으로 나타날 수 있는 영향이 본 연구에서는 관측되지 못할 수 있음
 - 인천시 중구의 사례에서, 스마트관광도시 조성의 영향이 완공 1년 이후에 본격적으로 관측된 점을 고려할 때, 수원시 팔달구의 경우는 분석기간이 제한되어 잠재적 영향을 관측하지 못한 가능성이 높을 것으로 판단됨

다. 시사점

- 스마트관광도시 조성이 지역경제에 끼치는 영향은 적어도 1년 이상의 시차를 두고 발생하는 것으로 판단되며, 코로나19 상황이 완전히 종료된 이후에 현지인뿐만 아니라 외지인 및 외국인의 방문, 소비지출, 지역고용에도 긍정적 영향이 나타날 가능성이 높을 것으로 기대됨
- 인천시 중구와 수원시 팔달구를 대상으로 시행된 실증분석 결과는 스마트관광도시가 조성되는 즉시 지역경제에 영향을 끼치기보다는, 적어도 1년 이상의 시차를 두고 점진적으로 진행됨을 시사
 - 따라서 스마트관광도시 조성을 통해서 관광 목적 지역의 방문자

와 소비지출이 증가하여 궁극적으로 관련 사업체 및 종사자가 증가하는 영향은 중장기적인 관점에서 평가할 필요가 있겠음

- 인천시 중구 사례에서 방문자 수와 결제금액 증가가 현지인의 경우에만 나타난 점을 고려할 때, 코로나19 상황이 완전히 종료된 이후에 외지인 및 외국인의 방문, 소비지출 증가와 지역고용 활성화에 대한 영향이 본격화될 가능성이 높을 것으로 기대됨
 - 본 연구에서 설정한 분석기간에는 스마트관광도시가 완공된 이후에도 코로나19 상황이 지속되고 있어, 스마트관광도시의 긍정적 영향은 접근제약이 적었던 현지인에게 주로 나타난 것으로 추측됨
 - 이러한 점을 고려할 때, 코로나19 상황이 완전히 종료되어 외지인과 외국인의 스마트관광도시에 대한 접근성이 높아진다면, 지역 방문자 및 소비지출과 지역고용에 끼치는 긍정적 영향의 가능성이 더욱 커질 것으로 기대됨

5. 스마트관광 활성화 관련 실태조사

가. 실태조사 개요

- 스마트관광 이해관계자를 대상으로 스마트관광 활성화가 관광업의 고용과 인력 양성에 미치는 영향과 정책 수요를 다각적으로 파악하기 위한 목적으로 FGI(표적집단면접) 및 설문조사를 시행
- FGI는 ① 관광분야 전문가(5명), ② 관광업 종사자(5명), ③ 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체(4명) 및 ④ 참여 지자체(8명) 등 4개 집단으로 구분하여 진행
- 설문조사는 스마트관광도시 조성사업에 참여한 64개 사업체 중 53곳이 응답

나. 주요 결과

□ 스마트관광에 따른 관광행태 변화

- 관광상품 및 서비스에 대한 소비자의 주도권 강화(선택 폭 확대) 및 익숙한 서비스를 장소에 구애받지 않고 이용할 수 있는 편의성 강화
 - (관광분야 전문가) 관광행태는 단체관광에서 개인관광으로 완전히 바뀌게 될 것이며, 기술 발전으로 정보 접근성이 높아져 기존과 다른 관광 목적지를 찾거나 체험형태가 다양화될 것으로 전망함
- (관광분야 종사자) 스마트관광이 활성화되면서 활발해지는 분야로 사업부문 중 ‘예약’, 인프라 부문에서 ‘데이터의 구축, 분석 및 활용’ 분야를 우선 제시함

□ 스마트관광에 따른 관광비즈니스 모델 변화

- 스마트관광에 따른 관광비즈니스의 대표적인 변화는 관광서비스에 다양한 스마트기술을 적용해 보려는 업계의 움직임과 상품·서비스 판매방식의 변화(다품종 소량판매)
 - (관광분야 전문가) 스마트관광에 따른 관광비즈니스 변화의 대표 사례는 관광버스의 일감 감소 및 메타버스를 활용한 화상회의(MICE 분야)가 제시됨
- 코로나19 이후 관광업 비즈니스 모델에서 데이터 활용 비즈니스의 부상이 두드러짐
 - (관광분야 종사자) 코로나19 이후 관광업 비즈니스 모델의 변화와 관련하여 데이터를 활용한 비즈니스의 흐름을 강조하고 있음

□ 인력수요 변화

- (관광분야 전문가) 관광산업 전반으로는 기술이 고도화되면서 전

통 관광업종 인력은 감소하지만, 스마트 서비스 관련 인력은 증가할 것으로 전망

- 단체관광이 줄고 스마트기술에 의존하는 개인관광이 증가하면서 가이드·통역 등 중간서비스(미들맨) 인력이 사라지고 있다는 진단
 - 스마트관광도시 사업에서 보듯 프로그램·앱 제작 업체 인력이나 레저·체협 관련 인력, 셰프나 콘텐츠 영역의 인력수요는 증가할 것으로 전망
- (관광분야 종사자) 스마트관광 활성화에 따라 전문성이 있다면 전문직, 계약직 고졸, 외국인 등 출신과 관계없이 채용하며, 경력의 많고 적음보다 열린 사고·융합적 사고를 중시하는 흐름으로 인력의 고용형태가 변화되었다는 의견

□ 필요 인력 및 채용 애로사항

- (관광업 종사자) 관광업계에서 필요로 하는 인력으로 관광과 IT 분야를 골고루 이해하는 융합형 인재를 첫째로 꼽았으며, 직위상으로는 PO(Product Owner, 제품개발관리자)에 대한 수요가 가장 큰 것으로 나타남
- 융합형 인재의 수준은 순수 개발자에서부터 상용 프로그램을 쓸 줄 아는 수준까지 상당히 넓다고 이해됨
 - 개발인력 외 필요인력으로는 국내외 인증 경험자, 서비스 기획자와 IT 개발자를 연결하는 일종의 '통역자' 등
- 필요인력의 구인난이 발생하는 요인으로 교육과정에서 관광업과 IT 간의 연결점(이해) 부족, 연봉을 따라가는 기술 개발자의 이직 경향, 데이터 전문가의 관광산업 진출 기피 등을 원인으로 제시
- (스마트관광도시 조성사업 참여 사업체) IT 개발인력의 구인난과 관련하여 해당 인력의 서울 집중 현상, 연봉 격차, 관광업계에서 경력 쌓기의 한계, 소기업으로 인한 낮은 구직 매력도 등을 제시

□ 인력 양성 방안 및 교과과정

- (관광업 종사자) 관광업에 맞는 IT 전문인력 육성을 위해 관광학과 커리큘럼에 IT 과목을 추가하거나 트래블 아카데미, 호스피탈리티(Hospitality) 디지털 학과, 관광업 종사자 대상의 기술교육(재교육) 등을 고려해야 한다는 입장
 - 관광업에 맞는 IT 전문인력 육성을 위해 트래블 아카데미, 호스피탈리티 디지털 학과, 자격증 신설 등 고려
 - 지역에서는 관광에 특화된 인력 양성을 위한 직업훈련소 방식이 적합
 - IT 인력을 관광분야 개발자로 양성하기보다 관광업 종사자 대상의 기술교육(재교육) 방식이 바람직함
 - 관광학과 커리큘럼에 IT에 대한 부분도 추가해야 함(API/ASP 등)

□ 스마트관광도시 조성사업의 안착 방안

- (관광업 종사자) 스마트관광도시의 지역별 차별화와 관련하여 현재의 지역별 플랫폼·앱 구축 방식에서 통합 플랫폼·앱 구축과 방식으로 전환하고, 로컬 크리에이터 육성보다 로컬 콘텐츠의 유통망(홍보)을 강조함
 - 지역별 플랫폼 구축보다 전국 통합 인프라 관광 플랫폼을 구축하고 지역은 레고 블록처럼 끼우듯 들어가는 방식이 바람직
 - 로컬 크리에이터 육성보다 그들이 개발한 로컬 콘텐츠 자체가 성장할 수 있도록 유통망(홍보)에 대한 확보가 필요
- (스마트관광도시 참여 사업체) 스마트관광도시 서비스의 지역 안착 방안으로 지역 플랫폼·앱에 대한 소상공인들의 관심 유도과 간편 결제 시스템 구축, 지역 콘텐츠 발굴 등 제시

□ 스마트관광도시 조성사업의 애로사항

- (스마트관광도시 조성사업 참여 사업체) 사업 추진 애로사항으로 사업 추진 주체들 간의 의사소통 부족 및 운영체계의 혼란성, 사업 추진 관련 사안별 가이드 부족, 행정절차의 복잡함, 담당 공무원들의 IT 관련 이해 부족 등을 제시함
- (스마트관광도시 조성사업 참여 지자체) 사업 추진 애로사항으로, (공모단계) 컨소시엄 구성의 어려움, (구축단계) 전문성 부족으로 인한 사업관리 어려움, 컨소시엄 사업체 간 역할 분담 및 의사소통 문제, 사업팀의 인력감소로 인한 과도한 업무부담 등을 제시

6. 결론 : 정책 시사점

가. 스마트관광 활성화를 위한 인력 및 산업 정책 방향

- 1) 관광업과 IT를 함께 이해하는 융합형 인재가 배출될 수 있도록 기존 관광업 종사자에 대한 재교육 지원과 함께, 학교 교육은 관광업과 IT를 접목할 수 있는 능력 배양에 초점을 둔 교과과정 필요
- 최근 스마트관광 확대 추세에서 관광업계에 필요한 인력은 관광산업과 IT분야를 모두 이해하는 융합형 인재임
 - 융합형 인재에 대한 수요는 많으나, 관광업 종사자는 IT분야 이해에 어려움을 겪고, IT분야 인력은 관광업에 대한 이해가 낮아 기술 접목에 어려움이 발생
 - 또한 IT 개발자의 경우, 더 높은 연봉을 제안받으면 쉽게 이직하고, 임금 수준이 상대적으로 낮은 관광업 분야에 진출을 기피
 - 기존 관광업 종사자를 대상으로 관광업에 접목할 수 있는 IT 활용 능력 배양을 목표로 재교육을 시행하는 것이 효과적이겠음
 - 기존 관광업 종사자들을 대상으로 관광 상품 및 서비스의 기획에 디지털 기술을 접목하여 구현하는 데 필요한 IT 시스템 및 데이

터 분석 기술의 활용 능력 배양에 초점을 맞추어 재교육을 시행하는 것이 단기적으로 효과적이겠음

○ 관광분야 학교 교육은 IT를 관광에 접목할 수 있는 능력 배양에 초점을 맞춘 교과과정을 기본적으로 포함할 필요

- 현재 관광분야 학교 교육은 변화의 필요성을 인식함에도 불구하고, 학교 교육과 산업의 연계성이 낮고, 경직된 교원 구성과 유연하지 못한 교과과정 체계를 유지하고 있음
- 교과과정에 IT를 관광에 적용하고 활용하는 능력이 배양되도록 교과과정 변화가 필요하며, 이를 통해 산업 인력 수요에 대응한 융합형 인재가 배출될 수 있어야 하겠음
- 대학 교육의 경우, 학부에서는 IT를 관광에 적용할 수 있는 활용 능력에 중점을 두고, 대학원에서는 관광에 특화된 개발자 양성을 목표로 하여 융합형 인재의 심화 수준을 구분할 수 있겠음

2) 스마트관광 확산 추세를 반영하여 관광업 노동시장 현황을 파악할 수 있도록 관련 통계 조사 대상의 확대 필요

○ 스마트관광이 확산되면서 여행, 숙박, 음식, MICE, 문화오락레저업 중심의 관광업에 데이터 활용 비즈니스가 결합되는 추세가 두드러짐

○ 관광산업 전반으로 ICT 기술의 적용이 고도화되면서 전통 관광업종 인력은 감소하지만, 스마트관광 서비스 관련 인력은 증가하고 있음

- 가이드 및 통역 등 중간 서비스 인력은 감소하지만, 관광업 관련 프로그램 및 앱 제작, 콘텐츠 생산, 레저 및 체험, 셰프 등 인력은 증가할 것으로 전망

○ 기존 핵심 관광산업의 주변부에 있던 OTA, 플랫폼, 콘텐츠, 모빌리티 등 유관산업이 관광업에서 차지하는 비중이 커지고 있는 점을 고려할 때, 관광업 노동시장 현황 파악을 위한 통계조사의 대

상도 확대될 필요가 있음

- 관광업 노동시장 통계가 주로 숙박업, 음식점 및 주점업 등 전통적인 핵심 관광산업 위주로 조사되고 있는데, 관광산업에서 데이터 기반 산업이 확대되는 추세를 고려할 때, 관광업 노동시장 현황 파악을 위한 조사 대상이 확대될 필요가 있겠음
- 또한 고용안전성 등 관광산업 일자리의 질적 측면 파악을 할 수 있는 지표를 관광분야 국가승인통계 조사 항목에 추가하는 방안도 고려할 필요가 있겠음

3) 관광산업을 문화콘텐츠산업으로 바라보는 인식 전환을 바탕으로 중앙정부의 스마트관광 활성화 지원 방안이 수립될 필요

- 스마트관광으로의 진화는 주목받지 못한 관광자원을 어떻게 관광 콘텐츠로 디지털화하여 생산, 유통 및 판매할 것인지에 대한 비즈니스 모델의 변화 과정이라 볼 수 있음
 - 플랫폼과 데이터 분석 등 ICT의 활용은 스마트관광의 형식적 변화이지만, 관광 콘텐츠를 어떻게 디지털화하여 생산, 유통 및 판매할 것인지가 장기적으로 가장 중요하다고 판단됨
 - 이러한 측면에서, 스마트관광은 관광업이 정보통신업의 수단을 사용하여 문화콘텐츠산업으로 수렴해가는 현상으로 해석될 수도 있겠음
- 스마트관광에서 디지털화된 관광 콘텐츠가 핵심임을 고려할 때, 중앙정부는 관광산업을 소비산업으로 한정하지 않고, 문화콘텐츠 산업으로 재인식하여 수출산업에 준하는 산업 및 인력 육성 지원을 수립할 필요가 있겠음
 - 스마트관광 인력 양성을 위한 종사자 재교육, 학교 교과과정 구조 개편에 기업이 적극적으로 참여할 수 있도록 세제 혜택과 같은 인센티브를 제공하는 지원 방안도 고려할 필요

나. 스마트관광도시 조성사업의 고용영향 전망 및 개선사항

- 1) 스마트관광도시 조성에 따른 소비지출 확대와 관광분야 고용창출은 코로나19 상황이 완전히 종료된 이후 본격화될 것으로 기대됨
 - 스마트관광도시 조성을 위한 투자지출 효과는 단기간에 나타나나, 조성 지역의 방문객 증가 및 소비지출 확대는 코로나19 영향이 완전히 사라진 후 증장기적으로 나타날 것으로 기대됨
 - 본 연구에서 스마트관광도시 조성의 산업연관분석 결과(제3장)는 사업 수행을 위한 추가 투자지출 확대가 직·간접적인 생산유발 효과 및 고용창출효과를 창출함을 보여줌
 - 반면 인천시 중구와 수원시 팔달구를 대상으로 시행된 통제집단 합성법 분석결과(제4장)는 스마트관광도시가 조성되는 즉시 방문자 및 소비지출 확대가 나타나기보다는, 적어도 1년 이상의 시차를 두고 점진적으로 효과가 나타남을 시사함
 - 스마트관광도시 조성 시기가 코로나19 기간과 겹쳐서 방문자 수와 결제금액 증가가 주로 현지인에서만 나타났음을 고려할 때, 코로나19 상황이 완전히 종료되어 외지인과 외국인의 스마트관광도시에 대한 접근성이 높아진다면, 조성사업이 방문자 및 소비지출 증가와 지역고용에 끼치는 영향이 본격화될 것으로 기대됨
- 2) 이미 구축된 지자체별 스마트관광도시 플랫폼의 유지·관리 방안을 강구할 필요성이 있으며, 지역경제와 상생할 수 있는 공공 플랫폼으로서의 기능 강화 방안도 고려해 볼 수 있겠음
 - 스마트관광도시 조성사업을 수행한 각 지자체는 개별 플랫폼 또는 앱을 구축하였으나, 조성사업이 종료된 이후 유지·관리 재원 마련에 어려움을 표명하고 있음
 - 지자체별 스마트관광도시 조성사업 및 플랫폼 운영 담당자는 대

부분 2~3명 수준이며, 국비에 크게 의존하여 조성사업이 종료된 이후에는 구축된 플랫폼의 유지·관리 비용을 확보하는 데 어려움이 있다고 밝힘

- 대부분 지자체가 제한된 인력과 예산을 운영하는 상황에서, 스마트관광도시 플랫폼 구축 후 유지·관리가 상당히 어려울 수 있음
- 전통시장 가격정보를 스마트관광도시 플랫폼을 통해서 공유하는 등 지역경제와 상생할 수 있는 공공 플랫폼으로서 기능 강화도 가능할 것으로 기대됨
- 전통시장과 연계된 스마트관광도시 조성사업은 전통시장에 스마트 시설을 설치하여 민간 사업체가 진출할 수 있는 여지가 많을 것으로 기대됨
- 전통시장에 스마트기술을 적용할 경우, 시장의 재화와 서비스에 대한 가격 정보를 확인할 수 있음. 이를 통해서 전통시장의 가격을 모니터링하고 과도한 판매가격이 책정되는 사례를 예방하는 등 시장질서 관리에 유리하고, 전통시장 가격 정보 조회가 가능하여 전통시장 방문객 및 관광객의 증대에 긍정적인 것으로 기대됨
- 이처럼 민간 플랫폼과 차별화되는 지역 특성을 고려한 공공 플랫폼 기능도 중장기적 관점에서 검토할 수 있음

3) 지자체별로 운영되는 스마트관광도시별 플랫폼의 연계 및 통합 홍보 등 중장기 정책 지원 필요

- 지자체별로 구축된 플랫폼에 대해서 지자체는 긍정적인 면과 부정적인 면을 함께 인식하고 있으나, 관광업 종사자는 통합 플랫폼으로 전환과 지역 콘텐츠의 유통망으로 활용될 필요가 있다고 보고 있음
- 영세사업자와 신규 사업자에게는 수수료 및 구축 비용 측면에서 도움이 될 수 있지만, 대부분 사업자는 기존 민간 플랫폼의 활용

이 더 많음

- 지자체별 플랫폼이 민간 플랫폼의 사업영역을 침해한다는 논란도 지자체 운영자 입장에서는 부담이 될 수 있음
 - 지자체별로 운영되는 플랫폼에 대한 모니터링과 함께, 분절화된 지자체별 플랫폼의 연계 및 통합 홍보 등 증장기 운영 방안도 검토할 필요
 - 지자체별 분절적으로 운영되어 이용자 불편 및 유입 한계가 있을 수 있으므로, 스마트관광 도시 통합 브랜드 아래 지자체의 플랫폼을 연계·통합 홍보하는 방식이 고려될 수 있겠음
 - 지자체 플랫폼 간 연계와 외국인 활용을 전제로 한 통합 홍보를 위해서 플랫폼 표준요소 구성을 증장기적으로 고려할 필요가 있겠음
- 4) 스마트조성사업 추진 중에 발견된 행정 및 제도 측면의 애로사항은 향후 개선할 필요가 있음
- 행정적 측면에서 스마트관광도시 조성사업에 참여한 사업체와 지자체는 추진과정에서 겪은 다양한 행정적 어려움을 밝힘
 - 많은 경우 스마트관광도시 조성사업 담당자는 정보시스템에 대한 이해가 부족하였고, 정보시스템 구축 및 운영, 사업 결과물, 정산 등 행정적인 혼선이 발생한 것으로 나타남
 - 또한 대부분 지자체는 컨소시엄 구성과 플랫폼 개발에 대한 어려움, 사업은 문체부 소관이나, 시스템 구축은 행안부와 협의가 필요한 부분, 운영인력 부족, 매년 반복되는 행정절차 진행(예: 유지보수 업체 재입찰 등)에 대한 어려움을 표명함
 - 제도적 측면에서, 지자체 플랫폼 운영이 민간영역 침해 논란이 될 수 있는 점, 플랫폼 가입자 수에 따라 개인정보 보호정책 적용이 달라지는 점, 가맹점 사업자등록 및 통신판매업 신고 관련 절차가 복잡한 점이 애로사항으로 확인됨

서론

제1절 연구배경 및 목적

1. 연구 배경

- 코로나19 대유행 기간 동안 관광시장은 침체를 겪었고, 최근 감염병 확산세가 약화됨에 따라 관광업의 회복과 재도약이 기대됨
- 코로나19 대유행으로 침체된 관광업의 빠른 회복과 국민 여행 기회 확대를 통해 지역 경제활력을 제고하고, 관광산업의 미래 경쟁력을 확보하는 방안으로 ‘스마트관광’이 윤석열 정부의 주요 국정과제에 포함
 - 윤석열 정부 110대 국정과제 중 ‘61. 여행으로 행복한 국민, 관광으로 발전하는 대한민국’의 관광산업 및 인재육성 방안으로 ‘스마트관광 생태계 확산, 미래융합형 관광 인재 양성, 혁신적 관광벤처 육성, 디지털 전환 지원 등 산업 경쟁력 강화’가 주요 내용으로 포함
- 스마트관광 활성화 관련 논의는 2013년 제1차 관광진흥확대회의에서 언급되고, 2015년부터 별도 예산을 편성 추진¹⁾
- 제1차 관광진흥확대회의(2013. 7. 17.): 맞춤형 관광정책, 서비스 필요

1) 문화체육관광부(2023. 2. 6.), 「2023년 관광부문 재정집행계획」.

- 제2차 관광진흥확대회의(2014. 2. 3.): 스마트관광 서비스 기반 확충
- 개별 관광객의 증가, 스마트폰 보급에 따른 맞춤형 관광정보 수요에 대응, 모바일 관광정보 제공을 통한 관광서비스 질적 제고 및 편의 증진을 위해 2015년부터 별도 예산 편성 추진
- 문화체육관광부의 ‘스마트관광 활성화’ 사업은 2015년 이후 계속사업으로 추진 중
 - 추진방식: 민간경상보조
 - 사업시행주체 및 지원조건: 한국관광공사, 민간경상보조(정액)
 - 사업내용: 스마트관광 기반 조성, 관광 빅데이터, 온라인 관광정보 제공, 관광마케팅 통합시스템, 애드테크 활용 국제관광 디지털 마케팅
- 법령상 근거
 - 「관광기본법」 제1조(목적), 제13조(국민관광의 발전)
 - 「관광진흥법」 제47조(관광정보 활용 등), 제47조의3(장애인 관광 활동의 지원), 제47조의8(스마트관광산업의 육성), 제48조(관광 홍보 및 관광자원 개발), 제76조(재정지원), 제80조(권한의 위임·위탁)
 - 「관광진흥개발기금법」 제5조(기금의 용도)
 - 「한국관광공사법」 제14조(보조금)
 - 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제21조(정보통신·의사소통에서의 정당한 편의 제공의무)
 - 「공공데이터의 제공 및 이용 활성화에 관한 법률」 제17조(제공대상 공공데이터의 범위)
- 문체부는 2023년 주요 업무추진계획으로, 스마트·디지털 관광 전환을 위해 스마트관광도시 신규 조성(2023년 3개소), 전통 관광업계와 여행 기술(트래블 테크) 기업 협력 연계망 강화를 추진²⁾
- ‘스마트관광 활성화’ 사업은 스마트관광 생태계 조성을 위한 인프라 구축 및 관광 활성화에 목적을 두고 있으며, 특히 스마트관광 기반 조성에는 ‘스마트관광도시’ 조성이 포함됨

2) 문화체육관광부(2023. 1.), 「2023년 주요업무 추진계획」.

- 스마트관광 기반 조성 : 4차 산업혁명 관련 첨단기술력을 적용해 관광객에 신속, 편리하고 최적화된 관광서비스를 제공하는 ‘스마트관광도시’ 조성
- 관광 빅데이터 : 관광활동 및 관련 서비스 제공 등 과정을 통해 생성되는 관광 빅데이터를 수집, 축적, 분석해 데이터수요자(관광객, 민간업체, 공공분야)별 맞춤형 데이터 기반 관광특화 분석 서비스 제공
- 온라인 관광정보 제공 : TourAPI(관광 애플리케이션 프로그래밍 인터페이스, Application Programming Interface),³⁾ 디지털 스토리텔링 서비스(Odii)⁴⁾, 국내 관광정보 제공 등 정보통신기술(ICT)과 관광의 융·복합을 통한 맞춤형 관광서비스 제공
- 이외는 별도로 스마트관광 활성화 추진을 위한 관광분야 연구개발 사업으로, 융복합 관광서비스 R&D, 공간정보 기반 실감형 콘텐츠 융복합 및 혼합현실 제공 R&D 사업이 추진되었음

2. 연구의 목적

- 본 연구는 스마트관광 활성화가 고용에 미치는 영향을 스마트관광도시 조성사업 사례를 중심으로 평가하는 것을 목적으로 함
- 스마트관광의 광의적 개념은 ‘관광객의 경험을 확장하고, 지역자원 활용을 통한 경험강화, 맞춤형관광, 비즈니스 생태계 구축을 가능하게 하는 것’을 의미하며, 협의의 개념은 ‘ICT에 기반하여, 물리적 차원을 디지털 영역으로 통합하고 관광 목적지 내 다양한 관광서비스 이용을 통해 관광객의 편의를 도모하는 것’으로 볼 수 있음(서울관광재단, 2021; 한국관광공사, 2022)
- 스마트관광 활성화는 관광 서비스와 생산성을 향상시켜 추가적인 관광 수요를 창출하고, 이를 통해 관광 관련 업종 및 지역경제의 고용창출에 기여할 것으로 기대됨

3) <https://api.visitkorea.or.kr>.

4) https://www.odii.kr/smarttour_web/home/main.

3. 연구 범위의 한계와 분석 결과 해석의 주의점

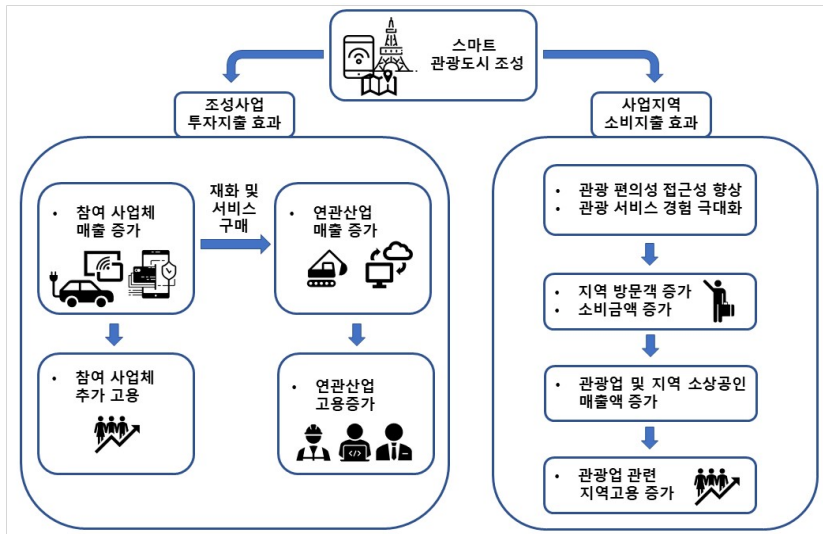
- 스마트관광 활성화 사업에는 다양한 세부사업이 포함되나, 가용 자료의 한계로 정량적 연구의 범위는 스마트관광도시 조성사업에 한정함
- 스마트관광 활성화는 다양한 세부사업을 통해 시행되고 있지만, 본격적인 스마트관광 생태계 조성 노력은 2020년 이후에 시행되어 정량분석을 위한 자료가 아직 체계화되지 못한 한계가 있음
- 단, 세부사업 중 스마트관광도시 조성사업은 사업의 세부 예산내역 파악이 가능하고, 통신사 및 신용카드사 빅데이터 자료, 고용보험 데이터 베이스 등을 이용할 경우 제한적이지만 사업의 효과를 정량적으로 측정해 볼 수 있음
- 이러한 이유에서 정량적 고용영향 분석은 스마트관광도시 조성사업 사례 지역(인천, 수원)을 중심으로 시행함
 - 스마트관광도시는 관광과 기술요소의 융·복합을 통해 관광객을 대상으로 차별화된 경험과 편의, 서비스를 제공하고, 누적된 정보를 분석하여 지속적으로 관광 콘텐츠와 인프라를 개선·발전시키는 도시를 의미함(한국관광공사, 2021)
 - 즉, 스마트관광도시에 구축된 기능들이 관광, 숙박, 교통, 안전 등 서비스와 연결되어 편리한 관광을 구현할 수 있어야 함(구철모·정남호, 2021: 138)
 - 사례지역 1 : 인천시 중구(2020년 선정도시)
 - 사업지역 : 인천광역시 중구 개항장 일원(행안동 일원)
 - 사업기간 : 2020. 9.~2021. 7.(11개월)
 - 사업예산 : 70억 원(국비 35억 원, 지방비 35억 원)
 - 사례지역 2 : 경기도 수원시(2021년 선정도시)
 - 사업지역 : 경기도 수원시 팔달구 화성 관광특구(행궁동 일원)
 - 사업기간 : 2021. 9.~2022. 7.(11개월)
 - 사업예산 : 70억 원(국비 35억 원, 지방비 35억 원)
 - 인천시와 수원시 외에, 2021년에는 2개 지역(전남 여수시, 대구시 수성구), 2022년에 6개 지역(울산시 남구, 충북 청주시, 경북 경주시,

- 전북 남원시, 강원 양양군, 경남 하동군), 2023년에 3개 지역(경기 용인시, 강원 인제군, 경남 통영시)이 시범사업 대상지로 선정됨
- 자료의 한계로 정량분석은 스마트관광도시 조성사업에 한정하기 때문에 본 연구의 분석결과를 스마트관광활성화 사업 전체의 효과로 해석해서는 안 되며, 실태조사 등 정성적 연구결과와 상호보완하여 이해될 필요가 있음

제2절 고용연계성

- 스마트관광 활성화가 일자리 창출로 연계되는 경로(고용연계성)는 스마트관광도시가 조성되는 사업 지역을 중심으로 발생하는 단기적 효과와 스마트관광도시를 중심으로 생태계가 형성되어 발생하는 중장기 효과로 구분할 수 있음
- [그림 1-1]은 스마트관광도시 조성으로 야기될 수 있는 단기적 고용창출 경로를 나타냄
- 스마트관광도시 조성은 조성사업을 위해 투입된 투자지출 확대가 연관산업에 영향을 끼치는 효과와 사업 지역에서 소비지출이 확대되어 발생하는 효과로 구분됨
 - 투자지출 측면에서, 스마트관광도시 조성사업에 참여한 사업체는 매출 증가가 기대되며 추가 고용을 고려할 수 있음. 이와 함께, 참여 사업체는 사업 수행을 위해 재화 및 서비스를 추가로 구매하여 연관산업의 매출과 고용 증가를 야기할 수 있음
 - 소비지출 측면에서, 스마트관광도시의 조성은 사업 지역의 관광 편의성과 접근성을 향상하고, 관광서비스 경험을 극대화할 수 있음. 이를 통해 지역 방문객과 지역 소비액이 증가하여 관광업 및 지역 소상공인의 매출액이 증가할 것으로 기대됨. 궁극적으로 매출액의 증가는 관광업 관련 지역고용을 늘릴 수 있음

[그림 1-1] 스마트관광도시 조성의 고용연계성

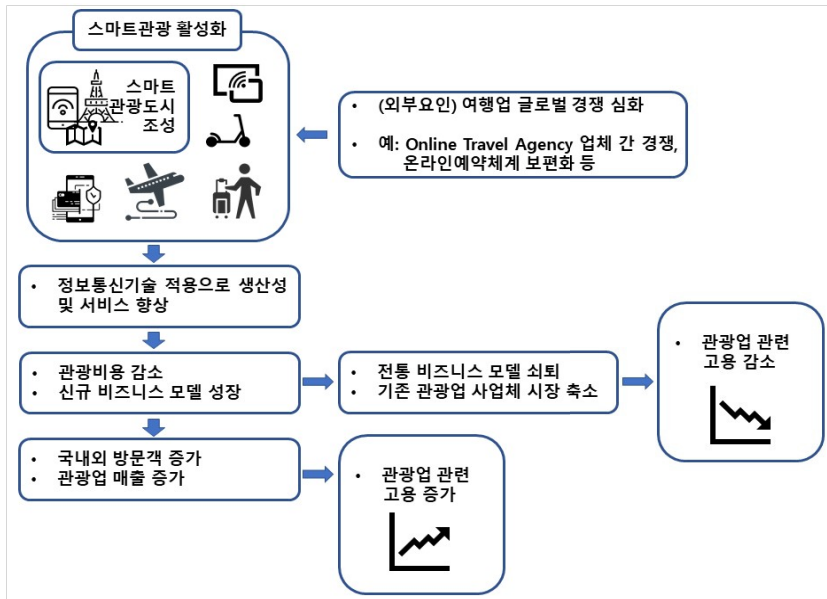


자료 : 저자 작성.

○ [그림 1-2]는 스마트관광도시를 중심으로 생태계가 형성되어 스마트관광이 활성화될 경우에 기대되는 중장기 고용창출 경로를 나타냄

- 온라인예약체계가 보편화되면서 온라인여행업체(OTA) 간 경쟁이 심화됨. 온라인을 중심으로 여행업 글로벌 경쟁이 심화되는 시장환경 변화는 관광업에 정보통신기술이 적용되어 스마트관광이 확산되는 배경이 됨
- 스마트관광 활성화는 온라인뿐만 오프라인에서도 정보통신기술을 적용하여 전반적인 관광업의 생산성과 서비스를 향상할 것으로 기대됨
- 이 경우, 관광비용이 감소하고 관광분야 신규 비즈니스 모델 성장을 촉진하여 국내외 방문객 및 관광업 매출이 증가할 수 있음. 이를 통해 관광업 관련 고용이 증가할 것으로 기대됨
- 반면 관광업의 생산성 향상과 신규 비즈니스 모델의 성장은 전통 비즈니스 모델의 쇠퇴와 기존 관광업 사업체의 시장 축소를 의미하기도 함. 이러한 측면에서 관광업 관련 고용이 감소할 수도 있음
- 따라서 스마트관광 활성화는 관광업 관련 고용의 증가와 감소, 양방향으로 영향을 줄 수 있음

[그림 1-2] 스마트관광 활성화의 고용연계성



자료 : 저자 작성.

- 전술한 고용연계성의 실증은 양적 분석과 질적 분석을 혼합하여 시행
- 스마트관광도시 조성사업의 단기적 효과는 인천과 수원 사례지역을 중심으로 미시계량 및 산업연관분석 등 양적 분석을 통해 고용효과를 실증하고자 함
 - 다수의 스마트관광도시 조성사업이 현재 진행 중이거나 완료 후 충분한 시간이 경과하지 않아서, 미시계량 분석은 인천과 수원 사례지역을 중심으로 분석하고, 산업연관분석은 조성 지역별 예산안을 기반으로 분석함
- 스마트관광 활성화의 중장기 효과는 미래 전망으로, 고용효과를 양적으로 측정하기보다는 실태조사 등 질적 방법을 통해서 정성적인 분석을 시도함

제3절 연구의 구성

□ 연구의 구성은 다음과 같음

- 제2장에서는 먼저 스마트관광의 개념과 스마트관광도시 조성사업을 소개함
 - 관광산업의 개념과 현황을 먼저 살펴보고, 스마트관광의 개념과 범위, 관련 정책 및 사업, 스마트관광도시 조성사업을 소개함
- 제3장에서는 스마트관광도시 조성의 투자지출로 발생하는 생산 및 부가 가치 유발효과, 고용창출효과를 산업연관분석으로 산출함
 - 전반적인 스마트관광 활성화의 정량분석을 위한 자료가 제한되어, 다양한 스마트관광 활성화 사업 중 스마트관광도시 조성사업을 대상으로 양적 분석을 시도함
 - 지역별 스마트관광도시 조성사업 예산 내역을 이용하여, 조성사업에 투입된 재정지출의 직·간접 효과를 산출할 수 있는 산업연관분석을 시행
- 제4장에서는 스마트관광도시 조성 후 기대되는 소비지출 확대가 지역경제에 끼치는 영향을 인천시와 수원시 사례 지역을 대상으로 통제집단합성(Synthetic Control Method)을 이용하여 분석함
 - 스마트관광도시 조성사업은 2020년 이후 진행되어 완공된 사례지역이 매우 제한적임
 - 분석 가능한 사례지역과 자료의 제약으로, 2021년 7월과 2022년 7월에 조성이 완료된 인천시 중구, 수원시 팔달구를 사례지역으로 선정하고, 평가 대상 지역이 하나인 경우도 정책효과 분석이 가능한 통제집단합성법을 적용하여 분석함
- 제5장에서는 정량분석(제3장 및 제4장)이 스마트관광도시 조성사업에 국한되는 한계를 보완하고자, 실태조사(FGI 및 설문조사)를 활용한 정성분석을 통해서 전반적인 스마트관광 활성화와 고용효과, 스마트관광

도시 조성사업 개선사항 등에 관한 의견을 파악함

- FGI(표적집단면접)에서는 관광분야 전문가, 관광업 종사자, 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 및 참여 지자체 등 4개 집단을 구분하여 스마트관광 활성화가 관광업의 고용과 인력 양성에 미치는 영향 및 정책 수요를 다각적으로 파악
 - 설문조사에서는 스마트관광도시 조성사업에 참여한 64개 사업체 중 53개 사업체의 응답을 바탕으로 사업 참여에 따른 채용인력, 계속 고용 여부, 스마트관광 전망 등에 대한 의견을 파악함
- 제6장에서는 산업연관분석 및 통제집단합성법 등 정량분석 방법과 FGI 및 설문조사 등 정성분석 방법을 통해 파악한 양적·질적 분석결과를 바탕으로 도출한 정책 시사점을 제시함
- 정책 시사점은 ‘스마트관광 활성화를 위한 인력 및 산업 정책 방향’과 ‘스마트관광도시 조성사업의 고용영향 전망 및 개선사항’으로 구분하여 제시함

제2장

스마트관광 개념과 스마트관광도시 조성사업

제1절 관광산업 개념과 현황

1. 관광산업 특성과 분류

□ 관광산업 정의와 특성

○ (관광의 정의) 세계관광기구(World Travel Organization)는 즐거움, 위락, 휴가, 스포츠, 사업 및 업무, 친구·친지 방문, 회의, 건강, 연구, 종교 등을 목적으로 자국을 떠나 24시간 이상 1년 이내의 기간 동안 관광 목적지를 방문·체재하는 행위를 관광으로 정의함

- 관광학에서는 관광을 견문, 유람, 휴양, 상용 등의 목적이나 특수한 사정에 의해 거주지를 일시적으로 떠나는 여행이며, 일시적으로 체재하는 관광자와 지역 주민 사이에서 파생되는 모든 관계의 총체라고 정의하고 있음(이정학, 2019)

- 이러한 정의들의 전제는 거주지 및 일상생활권을 떠나는 일탈성, 휴양, 견문, 상용, 종교 등의 목적성, 타지역 또는 타 국가에서 체재하는 체재성, 소비가 수반되는 소비성, 1년 이내와 같은 한시성의 조건이 있음

○ 이러한 관광은 관광주체, 관광객체, 관광매체, 관광환경 4개 요소로 구

성된 관광 시스템으로 설명할 수 있으며, 관광산업은 관광 객체 및 매체에 포함됨

- 관광주체: 관광객을 말하며, 관광에 대한 욕구에 의해 관광활동이 구체화되는 주체임
 - 관광객체: 관광의 대상으로 유·무형의 관광자원을 의미함
 - 관광매체: 관광주체와 객체를 연결해주는 것으로 교통, 숙박, 식음료 시설 등 관광인프라를 예로 들 수 있음
- (관광산업의 정의) 관광진흥법에 따르면 “관광사업”은 관광객을 위하여 운송·숙박·음식·운동·오락·휴양 또는 용역을 제공하거나 그 밖에 관광에 딸린 시설을 이용하게 하는 업으로 정의함
- 이러한 관광산업은 고부가가치 산업으로 내수경제 및 고용 활성화를 통해 국가 경제에 기여하고 있으나, 최근 코로나19와 같은 외부환경에 대해 취약한 특징이 있음
- 2020년 기준 국내 관광산업의 경제적 효과로는 국내 관광산업 직접 국내 총생산(TDGP)은 약 30조 8,054억 원이며, 경제적 기여도는 국내총생산(GDP) 약 1,941조 원에 약 1.6% 기여함(문화체육관광부, 2022d). 타 산업과 비교 시 금속 관련 제조업과 비슷한 기여도 수준으로 나타남
 - 타 산업 비교: 1차금속 제조업(1.41) < 관광산업(1.59) < 전기장비 제조업(1.63) < 금속가공품 제조업(1.81)
 - 관광산업은 대면 서비스업 위주로 구성되어 종사자 수는 약 46만 명, 관광산업에 의한 고용효과로 약 82만 명의 직·간접적인 고용효과가 발생, 국가 전체 고용(약 2,653만 명)에 약 3.1% 기여하는 등 국가 경제 활성화에 도움이 됨(문화체육관광부, 2022d)
 - 한편 관광산업은 국내·외 정치적 요인과 전염병 등 외부환경의 영향을 크게 받는 구조를 갖고 있으며, 소기업이나 자영업 등 영세업종의 비중이 높고, 비정규직 및 기타종사자의 비중이 높아 급변하는 환경에 더욱 취약한 특성을 가짐(권태일 외, 2022)

□ 관광산업 분류

- 관광산업의 분류는 관광진흥법과 관광산업 특수분류 두 가지 기준에 의해 분류되고 있음. 구체적으로 관광진흥법은 7개 업종의 38개 세부업종으로 분류하고 있으며, 관광산업 특수분류 기준은 4개 유형에 대해 총 88개의 세분류 업종으로 분류함
- 관광산업의 분류는 관광 여건 조성 및 개발을 통해 관광 진흥에 이바지하는 것을 목적으로 하는 관광사업법을 시작으로 여행알선업, 관광숙박업, 관광객이용시설업 3개의 업으로 구성한 것이 시초이며, 1987년 관광진흥법으로 개정된 이후 관광사업을 세분화하여 정의하기 시작함
- 또 다른 기준인 관광산업 특수분류(문화체육관광부, 2020)는 표본의 모집단 대표성 보완과 기존 관광산업 특수분류 체계의 한계 개선, 세계적으로 비교 가능한 관광산업 분류 체계를 마련하기 위해 구성됨
 - 관광진흥법상의 등록업체만으로 구성된 모집단 규모가 실질적인 관광산업의 규모를 과소평가할 수 있는 점에 기인하여 제안되었으며, 일부 업종(음식점 및 숙박시설 등)에서 관광과의 직접적 연관성에 따른 관광산업 규모의 편차 발생으로 모집단의 보완이 필요하였음
 - 또한 국제관광산업 분류기준과 호환 가능하며, 관광활동의 다양화로 인한 산업의 범위와 규모가 확장되는 국내 관광활동의 특성을 반영할 수 있는 분류체계가 요구되었음
 - 이에 따라 산업 특성을 반영하고 관광정책을 수립하기 위한 기초조사의 기준을 마련하기 위하여 한국표준산업분류 및 세계관광기구(WTO)와 유엔통계위원회에서 작성한 관광활동의 국제표준분류(Standard International Classification of Tourism Activities : SICTA)를 준수함

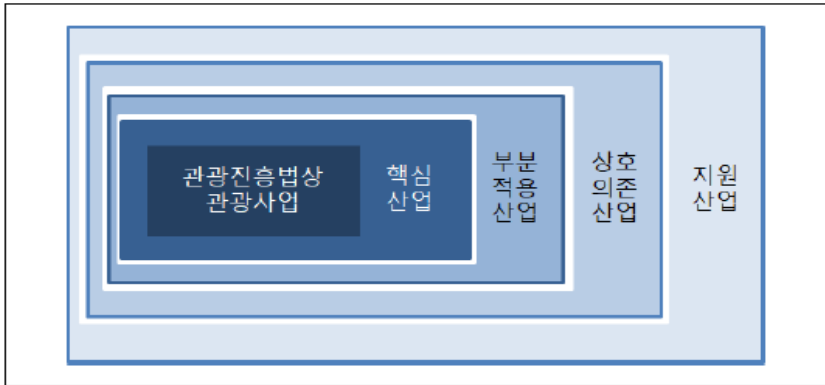
〈표 2-1〉 국내 관광산업 분류 기준 및 체계

	분류방식	유형
관광진흥법	한국표준산업분류	여행업, 관광숙박업, 관광객 이용시설업, 국제회의업, 카지노업, 유원시설업, 관광 편의시설업
관광산업 특수분류	한국표준산업분류, SICTA, IRTS (International Recommendations for Tourism Statistics, 2008) 등	핵심 관광산업, 상호의존 관광사업, 부분 적용 관광사업, 관광 지원사업

자료 : 관광진흥법 및 통계청 통계분류포털 자료를 이용하여 재구성.

- 관광산업을 구분하는 기준으로 관광진흥법은 협의의 관광산업을 정의하고 있으며, 특수분류 기준은 광의의 조사방안으로 조사범위를 보다 확대하여 관광진흥법상 관광산업 7종과 유사한 핵심 관광산업에서부터 연관성을 기준으로 부분적용, 상호의존, 지원까지 산업의 범위를 확대함(한국문화관광연구원, 2020)

[그림 2-1] 관광산업 범위



자료 : 한국문화관광연구원(2020), 『관광산업특수분류 개정안에 기초한 관광산업통계 생산방안 연구』.

- 관광진흥법에 따른 관광사업의 분류는 여행업, 관광숙박업, 관광객 이용시설업, 국제회의업, 카지노업, 유원시설업, 관광편의시설업으로 구분됨
 - (여행업) 여행자 또는 운송시설·숙박시설, 그 밖에 여행에 딸리는 시설의 경영자 등을 위하여 그 시설 이용 알선이나 계약 체결의 대리, 여행에 관한 안내, 그 밖의 여행 편의를 제공하는 업으로 정의함
 - (관광숙박업) 호텔업과 휴양 콘도미니엄업으로 구분함. ① 호텔업은 관광객에게 숙박에 적합한 시설을 제공하거나 숙박에 딸리는 음식·운동·오락·휴양·공연 또는 연수에 적합한 시설 등을 함께 갖추어 이를 이용하게 하는 업으로 정의함. ② 휴양 콘도미니엄업은 관광객의 숙박과 취사에 적합한 시설을 갖추어 이를 그 시설의 회원 및 공유자, 관광객에게 제공하거나 숙박에 딸리는 음식·운동·오락·휴양·공연 또는 연수에 적합한 시설 등을 함께 갖추어 이를 이용하게 하

는 업으로 정의함

- (관광객 이용시설업) 관광객을 위하여 음식·문화·예술 또는 레저 등에 적합한 시설, 대통령령으로 정하는 2종 이상의 시설과 관광숙박업의 시설, 야영에 적합한 시설 및 설비를 갖추어 야영편의를 제공하는 시설을 관광객이 이용하는 업으로 정의함
- (국제회의업) 대규모 관광 수요를 유발하여 관광산업 진흥에 기여하는 국제회의(세미나·토론회·전시회·기업회의 등)를 개최할 수 있는 시설을 설치·운영하거나 국제회의의 기획·준비·진행 및 그 밖에 이와 관련된 업무를 위탁받아 대행하는 업
- (카지노업) 전문 영업장을 갖추고 주사위·트럼프·슬롯머신 등 특정한 기구 등을 이용하여 우연의 결과에 따라 특정인에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위 등을 하는 업으로 정의함

〈표 2-2〉 관광진흥법 기준의 관광산업 유형

유형	내용
여행업 (4개 세부업종)	- 운송, 숙박 및 여행 관련 시설의 경영자를 위해 시설 이용 알선이나 계약 체결의 대리, 여행 안내 및 편의를 제공하는 업
관광숙박업 (3개 세부업종)	- 호텔업 : 숙박 시설 및 음식·운동·오락 등의 부가 시설을 함께 갖추어 관광객에게 이용하게 하는 업 - 휴양 콘도미니엄업 : 숙박 및 취사 시설과 음식·운동·오락 등의 부가 시설을 함께 갖추어 관광객 및 회원에게 이용하게 하는 업
관광객 이용시설업 (7개 세부업종)	- 관광객을 위해 음식·문화·예술·레저 등에 적합한 시설, 야영 시설 및 설비, 대통령령으로 정하는 2종 이상의 시설과 숙박 시설을 갖추어 관광객에게 이용하게 하는 업
국제회의업 (2개 세부업종)	- 세미나·토론회·전시회·기업회의 등 국제회의를 개최할 수 있는 시설을 설치·운영하거나 국제회의를 기획·준비·진행 및 그 밖에 관련된 업무를 대행하는 업
카지노업	- 주사위·트럼프·슬롯머신 등 기구를 갖춘 전문 영업장으로 우연의 결과에 따라 특정인에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위 등을 하는 업
유원시설업 (3개 세부업종)	- 유기사설이나 유기기구를 갖추어 관광객에게 이용하게 하는 업
관광편의시설업 (12개 세부업종)	- 관광 진흥에 도움을 준다고 인정되는 사업, 시설 등을 운영하는 업

자료 : 관광진흥법.

- (유원시설업) 유기시설이나 유기기구를 갖추어 이를 관광객에게 이용하게 하는 업으로 정의함
- (관광편의시설업) 이외에 관광 진흥에 이바지할 수 있다고 인정되는 사업이나 시설 등을 운영하는 업으로 정의함
- 관광산업 특수분류는 관광산업을 관광산업에 대한 기여도와 역할에 따라 핵심 관광산업, 상호의존 관광사업, 부분적용 관광사업, 관광 지원사업 등 크게 4개 영역으로 정의하고 있음(한국문화관광연구원, 2020)
 - (핵심 관광산업) 관광객에 전적으로 의존하는 산업으로 관광진흥법에서 명시한 관광산업을 중심으로 구성됨
 - (상호의존 관광산업) 원래 관광산업은 아니나 핵심 관광사업을 보조하기 위해 동반되는 산업으로 관광과 관련된 소매 및 대여, 인프라 구축과 관련된 산업이 포함됨
 - (부분적용 관광산업) 관광객에 부분적으로 의존하는 산업으로 관광객 뿐만 아니라 일상적 목적으로 이용가능한 업종과 관련되어 있으며, 관광 비인증 쇼핑업, 부분관광 운송업, 부분관광 숙박업, 부분관광 음식점 및 주점업, 부분관광 공연장업 등으로 구성됨
 - (관광지원산업) 관광산업을 지원하기 위한 부문으로 관광 관련 관광 연구 개발업, 관광 공공기관, 관광 교육서비스업, 관광단체가 포함됨
- 관광산업 특수분류는 한국표준산업분류(KSIC)와 연계하여 4개 영역에 대한 세부 산업과 그에 따른 세세분류 단위의 산업까지 연계 가능하도록 작성되었음
 - 관광산업 특수분류는 한국산업표준분류의 분류구조와 부호체계를 준용하여 작성함(한국문화관광연구원, 2020)
- 관광산업 특수분류의 구조는 4단계로 구분한 7자리 코드로 구성됨
 - 분류 코드의 1단계(1자리)는 대분류인 산업 영역을 나타내고 2단계(3자리)는 중분류, 3단계(5자리)는 소분류, 4단계(7자리)는 세분류를 나타냄
 - 관광산업 특수분류 중 한국표준산업분류와 일대일로 연계되지 않는 분류는 관광산업 특수분류 연계표의 한국표준산업분류 코드에 “*”를 표기함(관광산업에 해당하는 세부품목을 선별한 경우 또는 한국표준산업분류의 산업이 2개 이상으로 분할되는 경우)

〈표 2-3〉 관광산업 특수분류 기준의 관광산업 유형

유형	내용
핵심 관광산업 (중분류 9개, 소분류 14개, 세분류 38개)	전적으로 관광객에 의존하는 산업으로 관광 쇼핑업, 관광 운수업, 관광 숙박업, 관광 음식점 및 주점업, 여행사 및 여행보조 서비스업, 국제회의업, 문화·오락 및 레저 스포츠산업, 카지노업을 포함하며, 주로 관광진흥법에서 규정한 관광산업을 포함함
상호의존 관광산업 (중분류 4개, 소분류 11개, 세분류 18개)	원래 관광산업은 아니지만 핵심 관광산업을 보조하기 위해 동반되는 산업으로 관광 건설업, 관광 및 레저용품 소매업, 관광 금융 및 보험업, 레저장비업을 포함함
부분적용 관광산업 (중분류 6개, 소분류 11개, 세분류 20개)	부분적으로 관광객에 의존하는 산업으로 관광 비인증 쇼핑업, 부분관광 운송업, 부분관광 숙박업, 부분관광 음식점 및 주점업, 부분관광 공연장업, 부분관광 기타 서비스업을 포함함
관광지원산업 (중분류 4개, 소분류 9개, 세분류 12개)	관광산업을 지원하기 위한 부문으로 관광 관련 관광 연구 개발업, 관광 공공기관, 관광 교육서비스업, 관광단체를 포함함

자료 : 한국문화관광연구원(2020), 「관광산업특수분류 개정안에 기초한 관광산업 통계생산방안 연구」를 이용하여 재구성.

□ 관광산업 고용통계

- 관광산업 고용통계는 관광산업 분류기준인 관광진흥법과 관광산업 특수분류에 따라 작성되며, 관광진흥법과 관광산업 특수분류 기준을 모두 준용하는 관광산업조사, 관광산업 특수분류 기준만을 준용하는 문화체육관광 일자리 현황 조사가 있음
- 이처럼 문화체육관광부의 문화체육관광 일자리 현황 조사 및 관광산업 조사는 국가승인통계를 통해 관광산업 종사자 수 규모를 파악하고 있으나, 관광산업의 분류뿐만 아니라 조사의 목적 및 범위가 상이한 특징이 있음
 - 관광산업조사의 관광진흥법 기준 통계는 7대 업종을 대상으로 하며, 관광산업활동과 관련된 정책의 수립 및 평가, 기업 및 학계에서 활용할 수 있는 기초자료 제공을 위해 작성되며, 모집단 수가 33,553개로 가장 적음(문화체육관광부, 2022a)
 - 관광산업 특수분류 기준으로 작성된 고용통계는 관광산업에 포괄적으로 접근하였으며, 모집단 수는 84,825개로 관광진흥법 기준보다 조사의 범위 및 모집단을 확대함
 - 문화체육관광 일자리 현황 조사 또한 문화체육관광 분야의 일자리 관

련 정책 수립을 위해 작성되며, 관광산업 특수분류 기준에 따라 문화체육관광 분야 486,427개 사업체, 관광산업 75,230개를 모집단으로 설정하고 있음(문화체육관광부, 2022c)

- 2021년 기준으로 관광진흥법 기준 관광산업 종사자 수는 약 19만 5천 명, 특수분류 기준 관광산업 종사자는 약 40만 8천 명, 문화체육관광 일자리 현황 조사의 관광산업 종사자는 약 46만 4천 명으로 나타남

〈표 2-4〉 문화체육관광부 관광 고용통계 현황(2021년 기준)

	관광산업조사		문화체육관광 일자리 현황 조사(하반기)
	관광진흥법 기준	관광산업 특수분류 기준	
종사자 수	19만 5천 명	40만 8천 명	46만 4천 명
목적	- 관광산업활동과 관련된 각종 정책의 수립 및 평가, 기업의 경영계획 수립, 학계 및 연구소 등의 학술연구 활성화를 위한 기초자료를 제공	- 특히, 2020년 기준 관광산업조사에서는 포괄적 개념의 관광산업으로 조사의 모집단 및 범위를 확대하여 통계를 작성함	- 문화체육관광분야의 일자리 현황을 파악하여 국정과제인 일자리 창출 정책수립 등에 필요한 시의성 높은 통계 제공
범위	- 「관광진흥법」상 7대 업종 기준 업종명 : 1. 여행업 2. 관광숙박업 3. 관광객이용시설업 4. 국제회의업 5. 카지노업 6. 유원시설업 7. 관광편의시설	- 「관광진흥법」상 7대 업종 기준+5개 업종 추가 추가업종명 : 1. 관광쇼핑업 2. 관광운수업 3. 관광숙박업(기존업종에서 약 6개 세부 업종 추가) 4. 여행사 및 여행보조서비스업(여행보조 및 예약서비스업) 5. 문화, 오락 및 레저 스포츠산업	- 관광산업 특수분류 기준 8대 핵심산업 업종명 : 1. 관광 쇼핑업 2. 관광 운수업 3. 관광 숙박업 4. 관광 음식점 및 주점업 5. 여행사 및 여행보조서비스업 6. 국제회의 기획업 7. 문화, 오락 및 레저 스포츠산업 8. 카지노업
표본틀	- 조사대상 : 2020년 12월 31일 조사기준일 현재 「관광진흥법」에 근거하여 등록·허가·신고·지정된 모든 관광사업체임 - 모집단 수 : 33,553개 - 표본수 : 3,804개	- 조사대상 : 관광산업 특수분류에 의해 '핵심관광산업'으로 정의된 업종을 영위하고 있는 사업체임 - 모집단 수 : 78,106개 - 표본수 : 11,412개 (2020년 기준)	- 조사대상 : 조사기준시점(2020. 6. 30.) 현재 국내에서 문화체육관광 산업을 영위하고 있는 상시종사자 1인 이상의 사업체 - 모집단 수 : 문화체육관광 관련 486,437개 사업체 중 관광산업 75,230개 - 표본수 : 5,000개
비고	- 2007년 시범조사 실시 후 2008년 국가승인 - 2020년 6월 통계명칭 변경(관광산업조사)		- 2019년 시범조사 실시 후 2020년 국가승인

주 : 개별 조사의 실시 목적 및 조사범위 상이, 종사자 수 직접 비교 시 주의 필요.
자료 : 문화체육관광부(2022a), 「2021 관광산업조사」; 문화체육관광부(2022c), 「문화체육관광 일자리 현황 조사」.

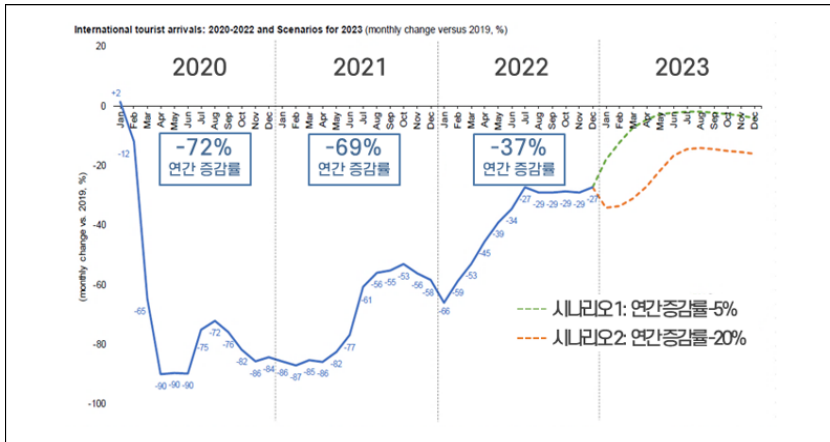
- 국내 관광산업의 규모와 경제효과를 파악하는 한국관광위성계정(KTSA)에서는 고용 규모를 파악하기 위해 관광산업에 대해 보다 포괄적인 접근에서 작성되는 ‘문화체육관광 일자리 현황 조사’를 이용하고 있음

2. 관광산업 현황

□ 코로나19 전·후 관광산업의 변화

- 코로나19는 전 세계 관광산업에 약 3년간 유례없는 피해를 줌
 - 세계보건기구(WHO)는 2020년 3월 코로나19 팬데믹을 선언하였으며, 전 세계의 국가 간 이동을 제한하여 이동이 수반되는 관광활동에 제약이 발생함
 - 그 결과, 2020년 기준으로 국제 관광객 수는 전년 대비 약 72% 감소하였으며, 관광수입은 전년 대비 약 1.1조 달러 손실, 관광의 직접 GDP는 약 1.8조 달러 감소한 것으로 나타남(UNWTO, 2023)
- 국제관광산업은 코로나19 유행 이후 2021년까지 지속적 피해가 나타났으나, 2022년에는 점차 회복하여 2023년에는 2019년의 최대 95% 수준으로 회복할 것으로 전망함(UNWTO, 2023)
 - 2021년 국제 관광객 수는 2019년 대비 약 69% 감소, 2022년 국제 관광객 수는 2019년 대비 약 37% 감소한 것으로 추정함
 - 2023년 국제 관광객 수는 2019년의 약 80~95% 수준으로 회복을 전망함
 - * UNWTO의 2023년 회복 시나리오는 코로나19 감염 수준과 우크라이나 - 러시아 전쟁, 중국의 코로나19 방역정책 완화 등으로 인한 대내외적 요인을 고려하여 전망치 산정
- 국내 관광산업도 마찬가지로 코로나19로 인해 내외국인의 수요가 급감하는 등의 피해가 나타남
 - 2020년 내국인의 국내 여행 횟수는 2억 2,520만 회로 전년 대비 35% 감소, 지출 총량은 24조 1,210억 원으로 전년 대비 45.7% 감소하였으며, 외국인 관광객의 경우 2020년 입국자 수는 252만 명으로 전년 대비 85.6% 감소함(문화체육관광부, 2021b)

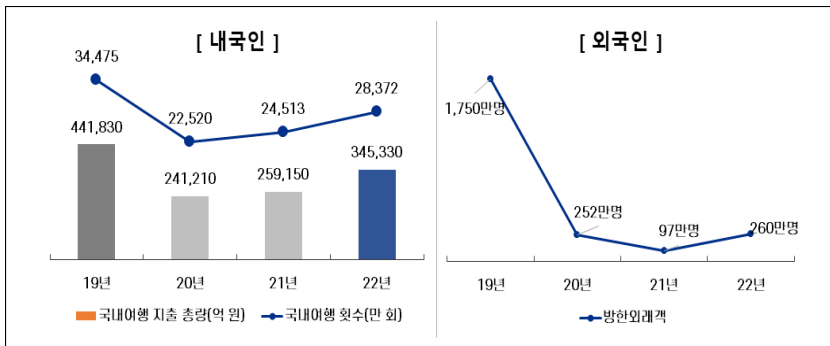
[그림 2-2] 국제관광시장 피해 현황 및 전망



자료 : UNWTO(2023), "UNWTO World Tourism Barometer", 21 (1).

- 코로나19의 영향 잔류로 국내관광산업의 피해가 여전하나 점차 회복하는 추세임
 - 내국인의 국내여행 횟수는 2021년 2억 4,513만 회에서 2022년 2억 8,372만 회로 15.7% 증가하였으며, 2019년의 82.3% 수준으로 회복함
 - 또한 내국인 관광객 지출 총량은 2021년 25조 9,150억 원에서 2022년 34조 5,330억 원으로 33.3% 증가하였으며, 2019년의 78.2% 수준으로 회복함

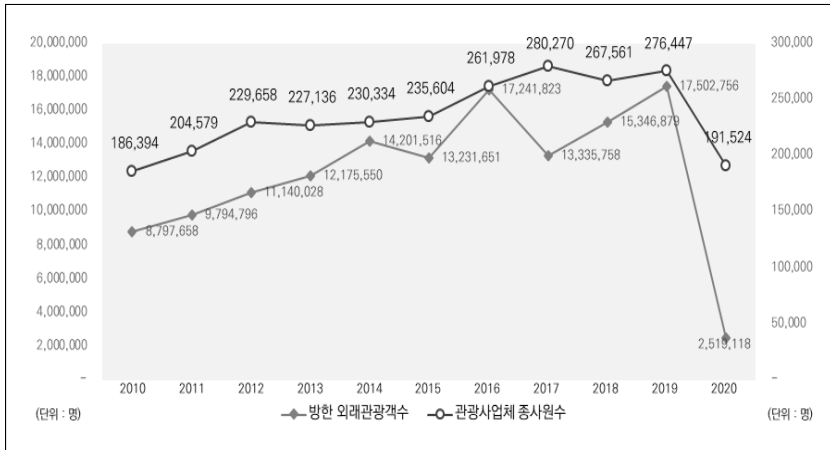
[그림 2-3] 코로나19 전·후 국내 관광시장 현황



자료 : 문화체육관광부, 각 연도 「국민여행조사」; 한국문화관광연구원, 각 연도 「입국관광통계」.

- 외국인관광객과 관광산업 종사자 수의 변화를 살펴보면, 관광산업의 고용은 2015년부터 2019년까지 연평균 4.1% 증가하였으며, 2020년에는 코로나19의 영향으로 2019년 대비 31% 감소하여 외부 충격에 민감한 특성을 보임

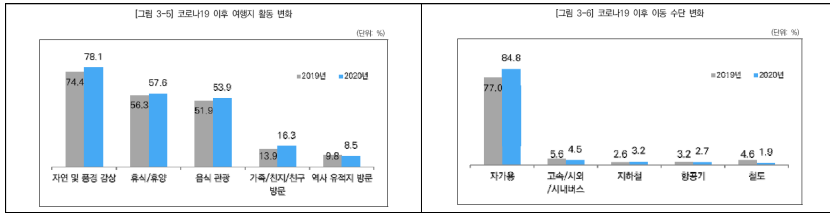
[그림 2-4] 코로나19 전·후 국내 관광산업 종사자 수 변화



자료: 안희자·강지수·강현수(2022), 『관광산업 노동시장 변화와 대응 방안』, 한국문화관광연구원.

- (관광산업의 변화) 코로나19 유행이 장기화됨에 따라 관광수요가 전반적으로 감소하였으나, 인구 밀집이 낮은 개별관광 위주의 여행이 활성화되었으며, 디지털 전환 등 대면 서비스업의 한계를 극복하는 등의 국내 관광산업의 변화가 발생하였음(강현수, 2021)
- 코로나19 전·후에 따른 국내 여행 행태 변화를 살펴보면, 코로나19 이후 여행지에서 활동은 자연 및 풍경 감상, 휴식/휴양, 음식 관광, 가족/친지/친구 방문 활동이 2019년 대비 증가하여 감염병에 대한 안전 인식 강화로 밀집도가 낮은 야외활동 선호 현상과 순수한 여행 목적의 비중이 상대적으로 감소한 결과로 유추할 수 있음(강현수, 2021)
 - 국내여행 시 이용한 주요 이동수단 또한 안전 인식 강화로 인해 개별적으로 이용 가능한 자가용의 비중이 증가하였으며, 고속/시외/시내 버스, 항공기, 철도 등 대중교통 전반에 대한 수요가 감소함

[그림 2-5] 코로나19 이후 관광 행태 변화



자료 : UNWTO(2023), "UNWTO World Tourism Barometer", 21 (1).

□ 관광진흥법 기준 관광산업 현황

- 관광진흥법상 관광사업체는 2019년 33,325개, 2020년 32,015개, 2021년 33,553개로 2020년에 전년 대비 1,310개 감소한 이후 2021년에는 1,538개 증가하여 2019년 대비 228개 증가하였음
- 코로나19 유행으로 급감한 관광수요에도 코로나19 유행 이전인 2019년에 대비하여 관광산업 사업체 수가 증가한 점이 특징임
 - (주요 변화) 2019년 대비 2021년에 사업체 수가 증가한 산업은 관광객이용시설업(582개), 관광편의시설업(491개), 국제회의업(161개), 관광숙박업(154개)인 반면, 여행업(△ 790개), 유원시설업(△ 370개) 순으로 사업체 수가 감소한 것으로 나타남
 - * 한옥 체험업은 2020년에 관광편의시설업에서 관광객이용시설업으로 편입됨에 따라 사업체 수 증감의 산출은 관광객이용시설업으로 간주하고 산출함
 - 가장 많은 사업체 수의 증가를 보인 관광객이용시설업 중 일반 야영장업(364개) 및 한옥 체험업(209개)이 사업체 수 증가를 견인한 것으로 나타남
 - 다음으로 많은 증가를 보인 관광편의시설업은 관광지원서비스업(273개), 관광식당업(145개), 관광펜션업(100개)의 사업체 수 증가가 원인으로 나타났으며, 국제회의업의 경우 국제회의기획업(161개)의 증가가 원인임
 - 가장 큰 사업체 수의 감소를 보인 여행업의 경우 국내외여행업(△ 1,732개), 다음으로 큰 감소를 보인 유원시설업은 기타유원시설업(△ 365개)의 감소가 주원인인 것으로 나타남

- 이러한 변화를 구체적으로 살펴보면, 관광객이용시설업 중 일반 야영장업의 증가는 코로나19로 인한 야외 활동 선호에 따른 관광 행태 변화, 여행업과 유원시설업의 감소는 코로나19로 인한 이용 인원과 해외여행의 제한의 영향으로 유추할 수 있음(한국문화관광연구원, 2021)

〈표 2-5〉 관광진흥법 기준 관광사업체 현황

(단위: 개, %)

		2019	2020	2021	증감률
관광사업체		33,325	32,015	33,553	4.8
여행업	전 체	18,223	16,660	17,433	4.6
	일반여행업	6,138	5,820	6,041	3.8
	국외여행업	4,858	4,187	5,787	38.2
	국내여행업	2,364	1,969	2,474	25.6
	국내외여행업	4,863	4,684	3,131	-33.2
관광숙박업	전 체	2,218	2,223	2,372	6.7
	호텔업	1,057	1,024	1,104	7.8
	기타호텔업	926	981	1,024	4.4
	휴양콘도미니엄업	235	218	244	11.9
관광객이용시설업	전 체	4,657	6,079	6,582	8.3
	전문 및 종합휴양업	143	137	137	0.0
	일반 야영장업	1,999	2,035	2,363	16.1
	자동차 야영장업	464	469	528	12.6
	관광 유람선업	45	43	47	9.3
	관광 공연장업	12	11	12	9.1
	외국인 관광 도시 민박업	1,994	1,935	1,943	0.4
	한옥 체험업	-	1,449	1,552	7.1
국제회의업	전 체	1,040	1,110	1,201	8.2
	국제회의 시설업	15	13	15	15.4
	국제회의 기획업	1,025	1,097	1,186	8.1
카지노업		17	17	17	0.0
유원시설업	전 체	2,981	2,689	2,611	-2.9
	종합 유원시설업	55	48	51	6.3
	일반 유원시설업	390	357	389	9.0
	기타 유원시설업	2,536	2,284	2,171	-4.9
관광편의시설업	전 체	4,189	3,237	3,337	3.1
	관광 유흥 음식점업	10	7	6	-14.3
	관광 극장 유흥업	127	117	107	-8.5
	외국인 전용 유흥 음식점업	365	353	346	-2.0
	관광 식당업	1,671	1,834	1,816	-1.0
	관광 순환버스업	60	58	59	1.7
	관광 사진업	20	19	18	-5.3
	여객자동차터미널 시설업	2	2	2	0.0
	관광펜션업	494	560	594	6.1
	관광캐노우업	18	19	21	10.5
	한옥체험업	1,343	-	-	-
	관광면세업	62	76	78	2.6
	관광지원서비스업	17	192	290	51.0

자료: 문화체육관광부, 각 연도 「관광산업조사」.

- 관광진흥법 기준 관광산업의 매출액 현황을 살펴보면, 매출액 총계는 2019년 약 26조 8천억 원에서 2020년 약 8조 2천억 원으로 18조 6천억 원 감소하였으며, 2021년의 경우 약 10조 5천억 원으로 전년 대비 약 2조 3천억 원 증가하였으나, 코로나19 유행 이전인 2019년에 비해 61%가량 낮은 수준임
- 2019년 대비 2021년의 매출액 총계 변화를 구체적으로 살펴보면, 여행업(△ 8조 2,186억 원), 관광숙박업(△ 2조 7,634억 원), 카지노업(△ 1조 7,505억 원), 유원시설업(△ 1조 5,181억 원)의 감소가 매출액 총계 감소의 주원인으로 작용함
 - 가장 큰 폭의 감소를 보인 여행업은 일반여행업(△ 5조 764억 원), 국외여행업(△ 1조 5,096억 원), 국내외여행업(△ 1조 2,106억 원), 국내여행업(△ 4,221억 원) 모든 세부업종에서 2019년 대비 약 90% 감소함
 - 관광숙박업 또한 호텔업(△ 5조 5,309억 원), 기타호텔업(△ 5,372억 원), 휴양콘도미니엄업(△ 2조 2,384억 원) 모든 세부업종에서 2019년 대비 98% 이상 감소함
 - 카지노업은 세부 업종으로 구성되어 있지 않으나 2019년 대비 2021년 매출액이 약 60% 감소하여 여행업 및 관광숙박업과 같이 큰 폭으로 감소함
 - 유원시설업의 경우 종합유원시설업(△ 1조 71억 원), 일반유원시설업(△ 3,524억 원), 기타유원시설업(△ 1,586억 원) 모든 세부 업종이 감소하였으며, 종합유원시설업의 매출액 감소분이 유원시설업 매출액 소계 감소에 주원인으로 작용함
- 관광진흥법 기준 관광산업의 종사자 수 현황을 살펴보면, 종사자 총계는 2019년 276,447명에서 2020년 191,524명으로 코로나19로 인한 영향으로 84,923명 감소한 것으로 나타났으며, 2021년에는 195,280명으로 2020년 대비 3,756명 증가한 것으로 나타남
- 2019년 대비 2021년의 종사자 수의 감소를 구체적으로 살펴보면, 여행업(△ 47,302명), 관광숙박업(△ 14,338명), 유원시설업(△ 7,358명) 등의 순으로 크게 감소하였으며, 카지노업(△ 1,237)과 국제회의업(△

1,822명)은 상대적으로 적게 감소한 것으로 나타남

〈표 2-6〉 관광진흥법 기준 사업체 매출액 현황

(단위: 백만 원, %)

		2019	2020	2021	증감률
관광사업체		26,813,797	8,202,415	10,500,579	-60.8
여행업	전 체	8,627,141	435,360	408,523	-95.3
	일반여행업	5,375,587	308,020	299,212	-94.4
	국외여행업	1,548,545	27,790	38,983	-97.5
	국내여행업	467,966	54,531	45,883	-90.2
	국내외여행업	1,235,044	45,019	24,444	-98.0
관광숙박업	전 체	8,362,772	3,961,325	5,599,356	-33.0
	호텔업	5,568,436	2,595,083	37,549	-99.3
	기타호텔업	543,554	329,860	6,359	-98.8
	휴양콘도미니엄업	2,250,782	1,036,382	12,411	-99.4
관광객이용 시설업	전 체	1,083,678	651,487	841,678	-22.3
	전문 및 종합휴양업	705,525	383,619	509,638	-27.8
	일반 야영장업	182,272	117,156	183,181	0.5
	자동차 야영장업	57,367	55,311	62,293	8.6
	관광유람선업	67,780	50,888	43,488	-35.8
	관광공연장업	4,680	44	78	-98.3
	외국인 관광 도시민박업	66,054	13,368	9,504	-85.6
	한옥체험업	-	31,103	33,496	-
	국제회의업	1,527,347	383,708	603,665	-60.5
국제회의업	국제회의 시설업	301,457	110,768	165,232	-45.2
	국제회의 기획업	1,225,890	272,940	438,433	-64.2
카지노업		2,930,423	1,041,344	1,179,970	-59.7
유원시설업	전 체	2,133,718	556,920	615,590	-71.1
	종합 유원시설업	1,361,905	325,653	354,718	-74.0
	일반 유원시설업	486,851	99,137	134,467	-72.4
	기타 유원시설업	284,962	132,130	126,404	-55.6
관광편의 시설업	전 체	2,148,718	1,172,271	1,251,797	-41.7
	관광 유흥음식점업	8,038	312	224	-97.2
	관광 극장유흥업	178,535	6,509	5,079	-97.2
	외국인 전용 유흥음식점업	44,395	11,599	9,481	-78.6
	관광식당업	1,421,547	984,765	1,040,685	-26.8
	관광순환버스업	54,216	32,844	29,913	-44.8
	관광사진업	4,991	590	523	-89.5
	여객자동차터미널 시설업	10,207	6,136	7,770	-23.9
	관광펜션업	42,306	39,079	41,095	-2.9
	관광궤도업	37,602	31,298	35,656	-5.2
	한옥체험업	69,053	-	-	-
	관광면세업	244,943	20,790	13,232	-94.6
	관광지원서비스업	32,885	38,350	68,138	107.2

자료: 문화체육관광부, 각 연도 「관광산업조사」.

〈표 2-7〉 관광진흥법 기준 종사자 현황

(단위: 명, %)

		2019	2020	2021	증감률
관광사업체		276,447	191,524	195,280	2.0
여행업	전 체	103,311	61,784	56,009	-9.3
	일반여행업	51,971	25,623	24,641	-3.8
	국외여행업	15,520	7,058	12,578	78.2
	국내여행업	16,271	9,998	11,347	13.5
	국내외여행업	19,548	19,105	7,442	-61.0
관광숙박업	전 체	70,658	49,930	56,320	12.8
	호텔업	48,457	33,682	37,549	11.5
	기타호텔업	6,357	5,763	6,359	10.3
	휴양콘도미니엄업	15,844	10,485	12,411	18.4
관광객이용 시설업	전 체	23,863	19,752	23,586	19.4
	전문 및 종합휴양업	7,593	4,300	4,674	8.7
	일반 야영장업	9,197	6,742	9,492	40.8
	자동차 야영장업	3,044	2,214	2,820	27.4
	관광유람선업	611	546	485	-11.2
	관광공연장업	87	33	62	87.9
	외국인 관광 도시민박업	3,331	2,505	2,522	0.7
	한옥체험업	-	3,412	3,530	3.5
국제회의업	전 체	10,235	8,383	8,413	0.4
	국제회의 시설업	812	681	725	10.4
	국제회의 기획업	9,423	7,702	7,662	-0.5
카지노업		7,925	7,105	6,688	-5.9
유원시설업	전 체	24,811	18,124	17,453	-3.7
	종합 유원시설업	9,769	7,434	7,121	-4.2
	일반 유원시설업	6,697	4,185	4,024	-3.8
	기타 유원시설업	8,345	6,505	6,307	-3.0
관광편의 시설업	전 체	35,644	26,446	26,812	1.4
	관광 유흥음식점업	107	21	18	-14.3
	관광 극장유흥업	3,183	1,160	957	-17.5
	외국인 전용 유흥음식점업	1,794	1,112	1,072	-3.6
	관광식당업	22,315	19,773	20,079	1.5
	관광순환버스업	1,130	805	815	1.2
	관광사진업	51	50	50	-1.0
	여객자동차터미널 시설업	66	56	63	12.5
	관광펜션업	1,554	1,633	1,651	1.1
	관광궤도업	272	268	276	2.8
	한옥체험업	3,589	-	-	-
	관광면세업	1,459	645	516	-19.9
	관광지원서비스업	124	923	1,317	42.7

자료: 문화체육관광부, 각 연도 「관광산업조사」.

- (주요 변화) 가장 많이 감소한 여행업은 일반여행업(△ 27,330명), 국내외여행업(△ 12,106명)의 감소가 주원인이며, 관광숙박업의 경우

호텔업(△ 10,908명), 유원시설업은 종합 유원시설업(△ 2,648), 일반 유원시설업(△ 2,673명), 기타 유원시설업(△ 2,038명) 모든 유형의 감소가 원인으로 나타남

* 한옥 체험업의 경우 2020년에 관광편의시설업에서 관광객이용시설업으로 편입됨에 따라 종사자 수 증감의 산출은 관광객이용시설업으로 간주하고 산출함

- 이러한 종사자 수의 감소는 코로나19 유행으로 인해 관광 사업체 수의 감소가 컸던 산업인 여행업, 관광숙박업, 유원시설업과 동일한 것으로 나타남

□ 관광산업 특수분류 기준 관광산업 현황

- 관광산업 특수분류 기준 핵심 관광산업에 해당하는 관광 사업체 총계는 2020년 61,962개에서 2021년 63,692개로 1,730개 증가한 것으로 나타남

- (주요 변화) 관광 사업체 중 관광운수업(1,603개), 여행사 및 여행보조 서비스업(1,151개), 관광객이용시설업(503개), 문화, 오락 및 레저 스포츠(139개) 등의 순으로 증가한 반면, 관광숙박업(△1,764개)과 관광쇼핑업(△ 93개)은 감소한 것으로 나타남

- 가장 크게 증가한 관광 사업체 중 관광운수업은 2020년도에 자동차 임대업(1,126개), 관광수상운송업(389개), 시외버스운송업(78개)의 신규 편입, 여행사 및 여행보조 서비스업은 혼합여행업(△ 1,553개)이 감소했으나 국내외여행업(1,600개), 국내여행업(505개), 여행보조 및 예약 서비스업(378개)이 타 산업에 비해 크게 사업체 수가 증가한 원인으로 나타남

- 관광객이용시설업의 경우 일반 야영장업(328개) 및 한옥체험업(103개), 문화, 오락 및 레저 스포츠업은 오락 및 관광체험시설 운영업(320개), 자연공원 운영업(92개) 및 수상오락 서비스업(46개)이 사업체 수 증가의 원인으로 나타남

- 신규 편입된 사업체 유형이 있는 관광운수업을 제외하면, 관광산업 특수분류 기준의 관광산업을 영위하는 사업체 수는 코로나19로 인해 크게 감소하였던 관광진흥법과 유사한 업종에서 회복으로 인한 기저효과

로 유추할 수 있음

〈표 2-8〉 관광산업 특수분류 기준 관광사업체 현황

(단위: 개, %)

		2020	2021	증감률
핵심 관광산업 사업체		61,962	63,692	2.8
관광쇼핑업	전 체	1,111	1,018	-8.4
	면세점	50	50	0.0
	외국인 전용 관광기념품 판매업	1,045	952	-8.9
	관광 인증 쇼핑업	16	16	0.0
관광운수업	전 체	1,729	3,332	92.7
	관광철도운송업	230	235	2.2
	시외버스운송업	-	78	-
	전세버스운송업	1,489	1,493	0.3
	자동차 임대업	-	1,126	-
	관광수상운송업	-	389	-
	관광항공운송업	10	11	10.0
관광객이용시설업	전 체	6,079	6,582	8.3
	전문 및 종합휴양업	137	137	0.0
	일반 야영장업	2,035	2,363	16.1
	자동차 야영장업	469	528	12.6
	관광유람선업	43	47	9.3
	관광공연장업	11	12	9.1
	외국인 관광 도시민박업	1,935	1,943	0.4
	한옥체험업	1,449	1,552	7.1
관광숙박업	전 체	22,847	21,083	-7.7
	관광 호텔업	1,024	1,104	7.8
	기타 호텔업	981	1,024	4.4
	휴양콘도미니엄업	218	244	11.9
	산림유향림업	182	184	1.1
	게스트하우스	631	11,051	66.6
	레지던스 호텔	26	42	61.5
	관광 인증 모텔업	8,113	4,837	-40.4
	민박업	9,734	10,629	9.2
	기타 관광 숙박시설 운영업	1,938	1,968	1.5
관광편의시설업	전 체	3,237	3,337	3.1
	관광 유흥음식점업	7	6	-14.3
	관광 극장유흥업	117	107	-8.5
	외국인 전용 유흥음업식점업	353	346	-2.0
	관광식당업	1,834	1,816	-1.0
	관광순환버스업	58	59	1.7
	관광사진업	19	18	-5.3
	여객자동차터미널 시설업	2	2	0.0
	관광펜션업	560	594	-
	관광게도업	19	21	10.5
	관광면세업	76	78	2.6
	관광지원서비스업	192	290	51.0

〈표 2-8〉의 계속

		2020	2021	증감률
여행사 및 여행보조 서비스업	전 체	17,303	18,454	6.7
	종합여행업	5,820	6,041	3.8
	국내외여행업	4,187	5,787	38.2
	국내여행업	1,969	2,474	25.6
	혼합여행업	4,684	3,131	-33.2
	여행보조 및 예약 서비스업	643	1,021	58.8
국제회의업	전 체	1,110	1,201	8.2
	국제회의 시설업	13	15	15.4
	국제회의 기획업	1,097	1,186	8.1
문화, 오락 및 레저 스포츠산업	전 체	8,529	8,668	1.6
	박물관 운영업	900	913	1.4
	사적지 관리 운영업	214	233	8.9
	식물원, 동물원 운영업	158	193	22.2
	자연공원 운영업	329	421	28.0
	기타 관광지 운영업	24	29	20.8
	종합 유원시설업	48	51	6.3
	일반 유원시설업	357	389	9.0
	기타 유원시설업	2,284	2,171	-4.9
	농어촌체험 및 생태관광업	9	12	33.3
	경주장 운영업	13	15	15.4
	골프장 운영업	510	509	-0.2
	스키장 운영업	17	15	-11.8
	낚시장 운영업	871	556	-36.2
	수상오락 서비스업	628	674	7.3
	오락 및 관광체험시설 운영	2,167	2,487	14.8
카지노업	전 체	17	17	0.0

자료 : 문화체육관광부, 각 연도 「관광산업조사」.

- 관광산업 특수분류 기준 관광산업의 매출액 현황을 살펴보면, 매출액 총계는 2020년 26조 6,012억 원에서 2021년 46조 974억 원으로 약 19조 4,962억 원 증가하였음
- 관광산업 매출액 총계의 증가는 관광쇼핑업(14조 7,504억 원), 관광운수업(1조 7,315억 원), 관광숙박업(1조 2,198억 원), 문화, 오락 및 레저 스포츠(1조 1,925억 원)의 매출 증가가 주원인임
 - 구체적으로 관광쇼핑업은 면세점의 매출액이 2020년 3조 39억 원에서 2021년 17조 7,741억 원으로 약 14조 7,702억 원 증가한 점이 관광쇼핑업 매출액 소재의 증가에 기여함
 - 관광운수업의 매출액 증가는 2021년도에 신규 편입된 시외버스운송업(1조 202억 원) 및 자동차 임대업(1조 5,376억 원)의 영향과 관광

철도운송업(4,848억 원)의 매출액 증가가 원인이며, 유일하게 관광항공운송업만이 1조 6,726억 원 감소함

- 관광숙박업의 경우 관광호텔업(7,404억 원), 휴양콘도미니엄업(7,133억 원), 기타 호텔업(1,843억 원)의 증가가 주원인이며, 타 세부산업과 다르게 관광 인증 모텔업의 경우 유일하게 2020년 대비 5,099억 원 감소함
- 문화, 오락 및 레저 스포츠는 골프장운영업(1조 123억 원)의 매출액 증가가 매출액 소계 증가의 주원인으로 작용하였으며, 낚시장 운영업(△ 121억 원)과 스키장운영업(△ 36억 원)은 소폭 감소함

〈표 2-9〉 관광산업 특수분류 기준 매출액 현황

(단위: 백만 원, %)

		2020	2021	증감률
핵심 관광산업 사업체		26,601,205	46,097,424	73.3
관광쇼핑업	전 체	3,042,721	17,793,124	484.8
	면세점	3,003,968	17,774,141	491.7
	외국인 전용 관광기념품 판매업	18,469	14,183	-23.2
	관광 인증 쇼핑업	20,284	4,800	-76.3
관광운수업	전 체	6,238,273	7,969,803	27.8
	관광철도운송업	1,470,078	1,954,879	33.0
	시외버스운송업	-	1,020,243	-
	전세버스운송업	251,965	505,541	100.6
	자동차 임대업	-	1,537,579	-
	관광수상운송업	8,596	116,540	1255.7
관광객이용시설업	관광항공운송업	4,507,634	2,835,021	-37.1
	전 체	651,487	841,678	29.2
	전문 및 종합휴양업	383,619	509,638	32.9
	일반 야영장업	117,156	183,181	56.4
	자동차 야영장업	55,311	62,293	12.6
	관광유람선업	50,888	43,488	-14.5
	관광공연장업	44	78	77.3
	외국인 관광 도시민박업	13,368	9,504	-28.9
관광숙박업	한옥체험업	31,103	33,496	7.7
	전 체	5,111,206	6,331,027	23.9
	관광 호텔업	2,595,083	3,335,514	28.5
	기타 호텔업	329,860	514,158	55.9
	휴양콘도미니엄업	1,036,382	1,749,683	68.8
	산림유향림업	3,142	30,729	878.0
	게스트하우스	9,829	14,351	46.0
	레지던스 호텔	3,053	8,234	169.7
	관광 인증 모텔업	991,365	481,438	-51.4
	민박업	97,281	147,278	51.4
	기타 관광 숙박시설 운영업	45,212	49,641	9.8

〈표 2-9〉의 계속

		2020	2021	증감률
관광편의시설업	전 체	1,172,271	1,251,797	6.8
	관광 유흥음식점업	312	224	-28.2
	관광 극장유흥업	6,509	5,079	-22.0
	외국인 전용 유흥음식점업	11,599	9,481	-18.3
	관광식당업	984,765	1,040,685	5.7
	관광순환버스업	32,844	29,913	-8.9
	관광사진업	590	523	-11.4
	여객자동차터미널 시설업	6,136	7,770	26.6
	관광펜션업	39,079	41,095	5.2
	관광궤도업	31,298	35,656	13.9
	관광면세업	20,790	13,232	-36.4
	관광지원서비스업	38,350	68,138	77.7
여행사 및 여행보조 서비스업	전 체	444,306	417,961	-5.9
	종합여행업	308,020	299,212	-2.9
	국내외여행업	27,790	38,983	40.3
	국내여행업	54,531	45,883	-15.9
	혼합여행업	45,019	24,444	-45.7
국제회의업	여행보조 및 예약서비스업	8,947	9,439	5.5
	전 체	383,708	603,665	57.3
	국제회의 시설업	110,768	165,232	49.2
문화, 오락 및 레저 스포츠산업	국제회의 기획업	272,940	438,433	60.6
	전 체	8,515,889	9,708,398	14.0
	박물관 운영업	7,087	36,592	416.3
	사적지 관리 운영업	16,588	18,331	10.5
	식물원, 동물원 운영업	74,846	86,618	15.7
	자연공원 운영업	12,864	26,569	106.5
	기타 관광지 운영업	4,066	6,445	58.5
	종합 유원시설업	325,653	354,718	8.9
	일반 유원시설업	99,137	134,467	35.6
	기타 유원시설업	132,130	126,404	-4.3
	농어촌체험 및 생태관광업	156	198	26.9
	경주장 운영업	903,094	951,541	5.4
	골프장 운영업	6,727,526	7,739,865	15.0
	스키장 운영업	74,652	70,979	-4.9
	낚시장 운영업	31,376	19,239	-38.7
	수상오락 서비스업	31,701	32,649	3.0
	오락 및 관광체험시설 운영	75,014	103,781	38.3
카지노업	전 체	1,041,344	1,179,970	13.3

자료 : 문화체육관광부, 각 연도 「관광산업조사」.

○ 관광산업 특수분류 기준 관광산업 종사자 수 총계는 2020년 394,963명
에서 2021년 421,542명으로 약 26,579명 증가한 것으로 나타남

- (주요 변화) 2020년 대비 2021년의 종사자 수의 변화를 구체적으로 살펴보면, 종사자 총계 증가는 여행사 및 여행보조 서비스업(△ 3,951명), 관광숙박업(△ 1,695명), 카지노업(△ 417명)에서 종사자 수가 감소하였으나, 관광운수업(28,333명), 관광객이용시설업(3,833명)의 종사자 수 증가에서 기인한 것으로 나타남
 - 먼저 가장 크게 증가한 관광운수업은 전세버스운송업(1,144명)이 세부업종 중 가장 큰 증가를 보였으나, 2021년에 신규로 추가된 업종인 시외버스운송업(13,276명), 자동차 임대업(11,175명)의 종사자 수 증가 또한 관광운수업의 종사자 수 소계 증가에 기여함
 - 관광객이용시설업의 경우 일반 야영장업(2,750명), 자동차 야영장업(607명), 전문 및 종합 휴양업(374명)의 종사자 수 증가가 관광객이용시설업 종사자 수 증가의 원인으로 작용함
 - 한편, 가장 많은 종사자 수 감소를 보인 문화, 여행사 및 여행보조 서비스업은 혼합여행업(△11,663명) 종사자의 감소가 해당 산업의 종사자 감소의 주요인임
- 관광산업 특수분류 기준 관광산업 종사자의 변화는 여행사 및 여행보조 서비스업과 같이 코로나19 영향을 상대적으로 많이 받은 업종에서 여전히 회복하지 못한 특징을 보이며, 코로나19에 대한 우려 완화로 인한 이동 수요 증가 및 자연 및 야외 활동 선호 현상으로 야영장과 자연공원 등 업종에서 종사자 수가 증가하여 관광진흥법 기준의 종사자 수와 동일한 양상을 보이고 있음

〈표 2-10〉 관광산업 특수분류 기준 종사자 현황

(단위: 명, %)

		2020	2021	증감률
핵심 관광산업 사업체		394,963	421,542	2.8
관광쇼핑업	전 체	7,531	6,720	-10.8
	면세점	5,646	5,177	-8.3
	외국인 전용 관광기념품 판매업	1,837	1,495	-18.6
	관광 인증 쇼핑업	48	48	0.0

〈표 2-10〉의 계속

		2020	2021	증감률
관광운수업	전 체	47,604	75,937	59.5
	관광철도운송업	6,126	6,152	0.4
	시외버스운송업	-	13,276	-
	전세버스운송업	24,703	25,847	4.6
	자동차 임대업	-	11,175	-
	관광수상운송업	-	8,004	-
	관광항공운송업	16,775	11,483	-31.5
관광객이용시설업	전 체	19,753	23,586	19.4
	전문 및 종합휴양업	4,300	4,674	8.7
	일반 야영장업	6,742	9,492	40.8
	자동차 야영장업	2,214	2,821	27.4
	관광유람선업	546	485	-11.2
	관광공연장업	33	62	87.9
	외국인 관광 도시민박업	2,505	2,522	0.7
	한옥체험업	3,412	3,530	3.4
관광숙박업	전 체	100,480	98,785	-1.7
	관광 호텔업	33,682	37,549	11.5
	기타 호텔업	5,763	6,359	10.4
	휴양콘도미니엄업	10,485	12,411	18.4
	산림유향림업	1,957	1,956	0.0
	게스트하우스	1,193	1,769	48.2
	레지던스 호텔	84	149	77.7
	관광 인증 모텔업	26,964	15,512	-42.5
	민박업	16,418	18,718	14.0
	기타 관광 숙박시설 운영업	3,934	4,362	10.9
관광편의시설업	전 체	26,445	26,812	1.4
	관광 유흥음식점업	21	18	-14.3
	관광 극장유흥업	1,160	957	-17.5
	외국인 전용 유흥음업식점업	1,112	1,072	-3.6
	관광식당업	19,773	20,079	1.5
	관광순환버스업	805	815	1.2
	관광사진업	50	50	-1.0
	여객자동차터미널 시설업	56	63	12.5
	관광펜션업	1,633	1,651	1.1
	관광캐도업	268	276	2.9
	관광면세업	645	516	-20.0
	관광지원서비스업	923	1,317	42.7
여행사 및 여행보조 서비스업	전 체	67,876	63,925	-5.8
	종합여행업	25,623	24,641	-3.8
	국내외여행업	7,058	12,578	78.2
	국내여행업	9,998	11,347	13.5
	혼합여행업	19,105	7,442	-61.0
	여행보조 및 예약서비스업	6,092	7,916	29.9

〈표 2-10〉의 계속

		2020	2021	증감률
국제회의업	전 체	8,383	8,413	0.4
	국제회의 시설업	681	752	10.4
	국제회의 기획업	7,702	7,662	-0.5
문화, 오락 및 레저 스포츠산업	전 체	109,786	110,676	0.8
	박물관 운영업	8,472	7,452	-12.0
	사적지 관리 운영업	2,669	2,963	11.0
	식물원, 동물원 운영업	1,435	1,926	34.3
	자연공원 운영업	7,220	8,896	23.2
	기타 관광지 운영업	160	176	9.9
	종합 유원시설업	7,434	7,121	-4.2
	일반 유원시설업	4,185	4,024	-3.8
	기타 유원시설업	6,505	6,307	-3.0
	농어촌체험 및 생태관광업	159	178	11.8
	경주장 운영업	3,294	3,435	4.3
	골프장 운영업	52,340	52,502	0.3
	스키장 운영업	3,207	2,502	-22.0
	낚시장 운영업	1,486	1,173	-21.1
	수상오락 서비스업	1,593	1,924	20.8
	오락 및 관광체험시설 운영	9,628	10,096	4.9
카지노업	전 체	7,105	6,688	-5.9

자료: 문화체육관광부, 각 연도 「관광산업조사」.

□ 문화체육관광 일자리 현황 조사

- 문화체육관광 일자리 현황 조사는 반기별로 공표되며, 종사자 지위별 종사자 수부터 근로시간과 임금 등 보다 세부적인 근로 실태와 현황에 대한 조사를 포함하고 있음
- 문화체육관광 일자리 현황 조사에 따른 종사자 수를 살펴보면, 2022년 4분기 문화체육관광 종사자 총계는 211만 5천 명으로 전년도 하반기 대비 3만 7천 명(1.8%) 증가함
- 산업별 종사자 비중은 문화산업, 관광산업, 스포츠산업 순으로 나타났으며, 산업 간 종사자 비중의 큰 변화는 2020년부터 2022년까지의 조사 기간 중 나타나지 않았음

- 문화산업의 종사자 수는 2020년 하반기 121만 4천 명, 2021년 하반기 123만 2천 명, 2022년 4분기 124만 명으로 2020년 대비 약 2만 6천 명 증가한 것으로 나타남
- 관광산업의 종사자 수는 2020년 하반기 47만 2천 명, 2021년 하반기 46만 4천 명, 2022년 4분기 46만 9천 명으로 2020년 대비 3천 명 감소한 것으로 나타남
- 스포츠산업 종사자 수는 2020년 하반기 39만 1천 명, 2021년 하반기 38만 2천 명, 2022년 4분기 40만 6천 명으로 2020년 대비 약 1만 5천 명 증가함

〈표 2-11〉 문화체육관광 산업 종사자 수

(단위: 천 명, %)

	전체	문화산업	관광산업	스포츠산업
2020년 상반기	2,139	1,222	516	401
2020년 하반기	2,077	1,214	472	391
2021년 상반기	2,090	1,231	461	397
2021년 하반기	2,078	1,232	464	382
2022년 1분기	2,123	1,239	489	395
2022년 2분기	2,184	1,294	484	406
2022년 3분기	2,147	1,264	480	403
2022년 4분기	2,115	1,240	469	406
2021년 하반기 대비 증감률	1.8	0.6	1.1	6.3

자료: 문화체육관광부, 각 연도 「문화체육관광 일자리 현황 조사」.

- 종사상 지위별 관광산업 종사자 수를 살펴보면, 2022년 4분기 기준 상용 근로자가 31만 8천 명(67.8%)으로 가장 많은 비중을 차지하며, 임시·일용 근로자 6만 1천 명(13.0%), 자영업자 5만 9천 명(12.6%) 등의 순으로 나타남
- 연도별 종사상 지위의 비중은 상용 근로자, 임시·일용 근로자 또는 자영업자, 무급가족 근로자, 기타의 순으로 비중을 유지하고 있음
 - 2020년 하반기부터 2021년 하반기까지 자영업자가 임시·일용 근로자에 비해 비중이 일시적으로 증가하였으나 큰 차이를 보이지 않음

〈표 2-12〉 종사상 지위별 관광산업 종사자 수(일자리 현황 조사 기준)

(단위: 천 명, %)

	상용	임시/일용	기타	자영업	무급가족
2020년 상반기	351.0	69.0	0.5	58.0	37.0
2020년 하반기	325.0	55.0	0.0	56.0	35.0
2021년 상반기	311.0	53.0	0.1	57.0	41.0
2021년 하반기	322.0	46.0	0.0	56.0	40.0
2022년 1분기	352.0	66.0	0.1	55.0	15.0
2022년 2분기	338.0	61.0	0.1	59.0	26.0
2022년 3분기	324.0	66.0	0.3	59.0	30.0
2022년 4분기	318.0	61.0	0.1	59.0	31.0
2021년 하반기 대비 증감률	-1.4	32.8	-	5.2	-22.0

자료: 문화체육관광부, 각 연도 「문화체육관광 일자리 현황 조사」.

- 문화체육관광 전체 근로자의 1인당 월평균 임금은 2022년 4분기 기준으로 287.2만 원으로 나타남
 - 동기간 상용 근로자의 1인당 월평균 임금은 문화 317.7만 원, 관광 306만 원, 스포츠 272.4만 원 순으로 나타났으며, 임시·일용 근로자의 경우 스포츠 149.9만 원, 관광 143.6만 원, 문화 113.3만 원 순으로 나타남
 - 상용 근로자의 월평균 임금을 살펴보면, 관광산업은 2020년 상반기 월평균 임금이 314.9만 원으로 문화산업 283.8만 원보다 높았으나, 과거와는 달리 2022년 4분기에는 문화산업(317.7만 원)이 관광산업(306만 원)보다 임금이 높은 점이 특징임

〈표 2-13〉 종사상 지위별 1인당 월평균 임금(일자리 현황 조사 기준)

(단위: 만 원, %)

		상용			임시·일용		
		문화	관광	스포츠	문화	관광	스포츠
2020년 상반기	268.5	283.8	314.9	274.0	125.4	150.6	161.0
2020년 하반기	264.8	296.6	259.0	272.1	120.4	145.5	145.1
2021년 상반기	278.1	307.2	279.6	280.2	128.8	142.7	151.2
2021년 하반기	289.8	318.7	289.3	287.9	132.1	140.0	164.0
2022년 1분기	291.4	327.7	308.3	273.5	123.7	124.6	151.5
2022년 2분기	289.1	317.9	314.0	274.2	127.5	135.2	152.9
2022년 3분기	286.1	319.1	301.1	274.9	130.5	144.5	131.8
2022년 4분기	287.2	317.7	306.0	272.4	113.3	143.6	149.9

자료: 문화체육관광부, 각 연도 「문화체육관광 일자리 현황 조사」.

- 임시·일용 근로자의 월평균 임금을 살펴보면, 2020년 상반기 기준으로 스포츠산업(161만 원), 관광산업(150.6만 원), 문화산업(125.4만 원) 순이며, 2022년 4분기에도 스포츠산업, 관광산업, 문화산업 순으로 높은 임금이 지급되고 있음
- 문화체육관광부 전체 근로자의 1인당 월평균 근로시간은 2022년 4분기 기준으로 167.3시간으로 나타남
 - 동기간 상용 근로자의 1인당 월평균 근로시간은 문화 175.4시간, 관광 174.3시간, 스포츠 171.7시간 순으로 나타났으며, 임시·일용 근로자의 경우 관광 120.5시간, 문화 116.7시간, 스포츠 100시간 순으로 나타남
 - 상용 근로자의 월평균 근로시간을 살펴보면, 관광산업은 2020년 상반기 월평균 근로시간이 174.9시간으로 문화산업(176.8시간)과 스포츠산업(177.5시간)보다 낮았으나, 2022년 4분기에는 관광산업(174.3)의 월평균 근로시간이 스포츠산업(171.7)보다 다소 증가함
 - 임시·일용 근로자의 월평균 근로시간을 살펴보면, 2020년 상반기 기준으로 관광산업(141.1시간), 스포츠산업(138.6시간), 문화산업(116.7시간) 순이며, 2022년 4분기에도 관광산업(120.5시간), 스포츠산업(116.7시간), 문화산업(100.0시간) 순으로 산업 간 임시·일용 근로자의 근로시간 순위는 같으나 전반적인 근로시간의 감소가 나타남

〈표 2-14〉 종사상 지위별 1인당 월평균 근로시간(일자리 현황 조사 기준)

(단위: 시간, %)

	전체	상용			임시·일용		
		문화	관광	스포츠	문화	관광	스포츠
2020년 상반기	169.5	176.8	174.9	177.5	116.7	141.1	138.6
2020년 하반기	164.6	174.7	169.6	165.3	101.6	133.7	112.2
2021년 상반기	167.8	175.0	169.1	174.8	116.1	134.8	123.0
2021년 하반기	172.9	178.5	175.0	183.3	116.2	128.2	137.9
2022년 1분기	160.9	167.7	168.6	168.0	104.5	113.0	124.2
2022년 2분기	153.4	159.6	158.9	159.1	101.7	107.0	126.7
2022년 3분기	153.3	159.4	158.7	159.8	103.5	122.2	110.5
2022년 4분기	167.3	175.4	174.3	171.7	100.0	120.5	116.7

자료: 문화체육관광부, 각 연도 「문화체육관광 일자리 현황 조사」.

□ 관광산업 노동시장 특성

- 관광진흥법 기준의 고용형태를 살펴보면, 2019년에는 총 종사자 27만 6,447명 중 상용 근로자가 20만 9,526명(75.8%)으로 가장 많으며, 다음으로 임시 및 일용 근로자 4만 641명(14.7%), 자영업자 1만 5,388명(5.6%) 등의 순으로 많은 것으로 나타남
- 2020년에는 총 종사자 19만 1,524명 중 상용 근로자가 15만 5,372명(81.1%)으로 가장 많으며, 다음으로 자영업자 1만 5,269명(8.0%), 임시 및 일용 근로자 1만 4,662명(7.7%) 등의 순으로 나타남
- 2021년도 마찬가지로 상용 근로자가 15만 3,177명(78.4%)으로 가장 많으며, 임시 및 일용 근로자 1만 9,463명(10.0%), 자영업자 1만 5,789명(8.1%) 등의 순으로 나타남
 - 2019년 대비 2021년도 종사자 수 중 기타 종사자가 가장 크게 감소(△ 64.7%)하였으며, 임시 및 일용 근로자(△ 52.1%), 상용 근로자(△ 26.9%) 순으로 감소하였으며, 이는 고용 여건이 외부환경 변화에 취약한 임시 및 일용 근로자와 기타 종사자를 중심으로 감소한 특징을 보임
- 상기 서술한 현황을 요약하면, 상용 근로자의 경우 3년간 가장 많은 종사자 수를 보였으나 임시 및 일용 근로자와 자영업자의 경우 2020년과 2021년도에 종사자 수 비중의 변동이 발생한 특징이 있음

〈표 2-15〉 고용형태별 종사자 수 추이(관광진흥법 기준)

(단위: 명, %)

	관광진흥법						
	2019		2020		2021		2019년 대비 증감률
	종사자 수	구성비	종사자 수	구성비	종사자 수	구성비	
전 체	276,447	100.0	191,524	100.0	195,280	100.0	-29.4
자영업자	15,388	5.6	15,269	8.0	15,789	8.1	2.6
무급가족 종사자	4,980	1.8	4,973	2.6	4,765	2.4	-4.3
상용 근로자	209,526	75.8	155,372	81.1	153,177	78.4	-26.9
임시 및 일용 근로자	40,641	14.7	14,662	7.7	19,463	10.0	-52.1
기타 종사자	5,913	2.1	1,248	0.7	2,086	1.1	-64.7

주 : 자영업자 - 개인사업체를 소유하며 자신의 책임 아래 사업체를 직접 경영하는 자, 무급가족 종사자 - 자영업주의 가족이나 친인척으로서, 정상근로시간의 1/3 이상 업무에 종사하며 임금 또는 급여를 받지 않는 자, 상용 근로자 - 고용주와 1년 이상의 고용계약을 맺었거나, 일정한 기간을 정함이 없이 1년 이상 고용될 것으로 예정되어 정기적으로 임금을 받는 자, 임시 및 일용 근로자 - 고용주와 1년 미만의 기간을 정하여 고용되었거나 1일 단위로 고용된 자, 기타 종사자 - 일정한 급여 없이 주로 실적급, 수수료 등을 받고 종사하는 자.

자료 : 문화체육관광부, 각 연도 「관광산업조사」.

- 이는 2020년도에 코로나19 유행으로 인한 관광수요 감소의 결과로 임시 및 일용 근로자 수가 감소한 이후 일부 회복하였음을 알 수 있음
- 관광산업 특수분류 기준의 고용형태를 살펴보면, 2020년에는 총 종사자 40만 7,884명 중 상용 근로자가 30만 4,791명(74.7%)으로 가장 많으며, 다음으로 임시 및 일용 근로자 3만 9,194명(9.6%), 자영업자 3만 7,890명(9.3%) 등의 순으로 나타남
- 2021년도 마찬가지로 상용 근로자가 31만 95명(73.6%)으로 가장 많으며, 임시 및 일용 근로자 4만 465명(9.6%), 자영업자 3만 7,732명(9.0%) 등의 순으로 나타남
 - 2020년 대비 2021년도 종사자 수 중 변화가 가장 큰 고용 형태는 기타 종사자로 69.2% 증가한 것으로 나타났으며, 임시 및 일용 근로자 6.1%, 상용 근로자 5.8% 순으로 증가율을 보임
- 상기 서술한 현황을 요약하면, 조사 기간인 2020년과 2021년 모두 상용 근로자, 임시 및 일용 근로자, 자영업자 중심의 고용이 이루어지고 있는 특징을 보였으며, 2021년도의 고용형태별 종사자 수 증가는 코로나19 유행으로 인한 종사자 감소 영향으로부터 일부 회복된 것으로 유추할 수 있음

〈표 2-16〉 고용형태별 종사자 수 추이(관광산업 특수분류 기준)

(단위: 명, %)

	관광산업 특수분류				
	2020		2021		2020년 대비 증감률
	종사자 수	구성비	종사자 수	구성비	
전 체	407,884	100.0	421,543	100.0	6.7
자영업자	37,890	9.3	37,732	9.0	-0.4
무급가족 종사자	16,241	4.0	16,579	3.9	2.8
상용 근로자	304,791	74.7	310,095	73.6	5.8
임시 및 일용 근로자	39,194	9.6	40,465	9.6	6.1
기타 종사자	9,768	2.4	16,673	4.0	69.2

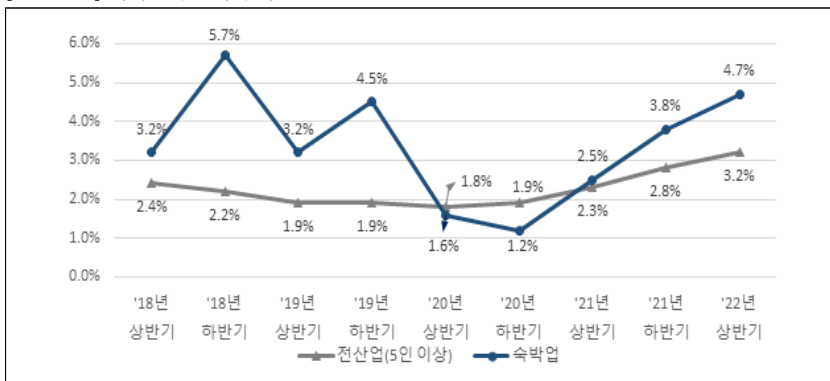
자료: 문화체육관광부, 각 연도 「관광산업조사」.

□ 관광산업 인력 수요 전망과 시사점

- 코로나19 이후 관광산업 노동시장은 외부환경에 대한 취약성과 인력 이탈의 문제로 인한 수급 문제가 드러남

- (관광 노동시장의 취약성) 코로나19 유행으로 관광산업은 사업체 수, 매출, 고용 측면에서 모두 큰 감소를 보였으나, 특히 고용은 타 지표에 비해 더욱 취약한 특성을 보였으며, 관광산업의 회복은 생산, 소비, 고용 순서로 이루어지고, 고용자 수의 지속적인 감소 추세로 관심이 필요한 상황임(김형중 외, 2022)
- 특히 코로나19 여파로 관광산업은 저숙련 단순 서비스를 제공하는 계약직 및 임시, 일용직의 피해가 크게 나타났으며, 관광산업의 고용 불안정이 부각됨(안희자·강지수·강현수, 2022)
- (수급 문제) 관광산업의 취업자 수는 코로나19로 인해 핵심인력들이 이탈하였으며, 타 산업과 대비하여 임금수준이 낮아 임금 체계의 개선 없이는 취업자 수의 회복을 기대하기가 힘든 상황으로, 관광산업의 회복을 고려하면 노동시장의 수급 불균형이 발생할 것임(한국문화관광연구원, 2022)
 - 실제로 고용노동부의 직종별 사업체노동력조사 중 관광산업 관련한 숙박업은 코로나19 유행 직후인 2020년 외에는 전 산업 평균 인력 부족률보다 높은 수준을 보이고 있으며, 2022년 상반기 기준 4.7%로 나타남

[그림 2-6] 숙박업의 인력 부족률



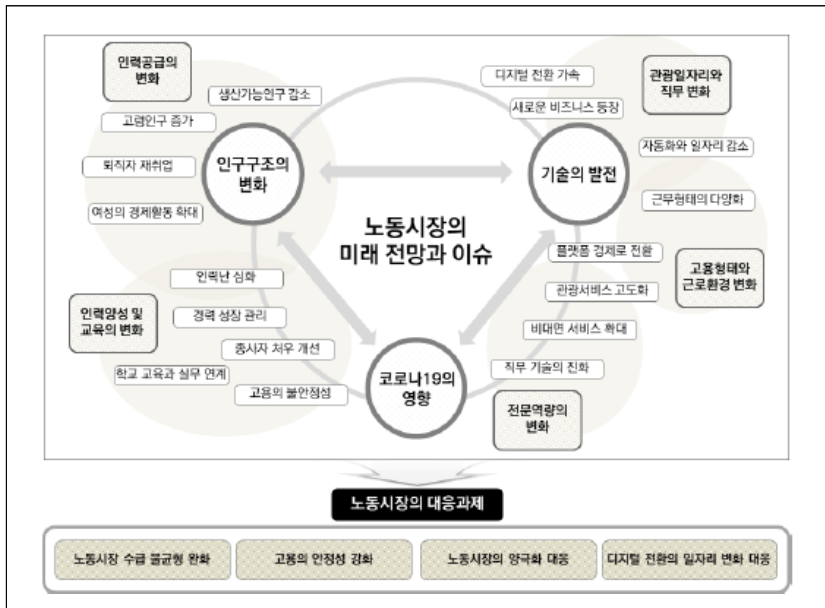
주 : 5인 이상 사업체 대상, 인력부족률(%) : 부족인원/(부족인원+현원)*100.
 자료 : 고용노동부, 각 연도 「직종별사업체노동력조사 보고서」.

- 한편, 코로나19는 관광 행태, 소비의 변화를 가져왔으며, 예로 관광객의

여행 안전에 대한 인식이 강화됨에 따라 밀집되지 않은 야외 공간 선호 현상과 무인화 및 자동화, 회의산업의 비대면 기술 활용 증대 등 관광산업의 비대면 기술 활용이 촉진됨(유지운·한희정, 2022)

- 비대면 기술 활용의 일환으로 관광산업에서는 IT 분야의 적극적 유입을 위해 코로나19로 이탈한 종사자 수를 대신하여 과거보다 높은 임금을 제시하여 충당하고 있으나 인력 수급의 어려움을 겪고 있음(한국문화관광연구원, 2022)
- 즉, 최근 관광산업은 코로나19로 인한 디지털 및 기술의 발전과 노동시장의 구조 변화가 발생하였으며, 관광수요 회복에 따른 수급 불균형 완화와 IT 기술 발전에 따른 전문인력의 역량 강화가 필요할 것임
 - 관광산업의 노동시장은 고용 불안정성이 존재하며, 종사자 구인에 어려움을 겪어 수급의 문제가 있는 것으로 나타남
 - 또한 디지털 전환은 관광산업의 새로운 성장 동력이 될 수 있으나 일 자리 감소, IT분야의 종사자 부족 현상이 발생할 수 있음

[그림 2-7] 관광산업 노동시장 주요 전망 및 이슈



자료 : 안희자 · 강지수 · 강현수(2022), 『관광산업 노동시장 변화와 대응 방안』, 한국문화관광연구원.

제2절 스마트관광

1. 스마트관광의 개념과 범주

□ 스마트관광의 개념

- 관광 산업은 기계화, 전자화, 디지털화, 가상물리화의 4단계로 발전하고 있으며, 4차 산업혁명 시대 다양한 기술들이 관광 산업과 결합하면서 스마트관광으로 진화하고 있음
- 스마트관광은 관광산업에 정보통신기술이 광범위하게 활용되고 관광객들이 최첨단기술을 이용하기 시작하면서 전통적인 관광분야와 e-tourism 분야가 합쳐지면서 스마트관광으로 발전한 것이라 할 수 있음(Gretzel et al., 2015)
- 스마트관광은 기술의 발전과 관광패러다임의 변화에 따라 다양한 관점에서 정의되고 있음
 - 초기의 스마트관광 개념은 스마트 기기를 중심으로 관광객의 위치, 시간, 상황 정보를 기반으로 하여 관광객에게 효과적인 맞춤형 서비스를 제공하는 등 수요자 관점을 중심으로 정의하였음(구철모 외, 2015; 전상현 외, 2016)
 - 이후 첨단 ICT와 관광의 융합, 스마트 기기의 이용, 사물 및 다른 사용자와의 상호작용을 통해 발생하는 다양한 정보(위치, 소비패턴, 사용자의 감정 등)들을 빅데이터로 자동 구축하여 관광 수요자와 공급자 모두의 만족도를 극대화할 수 있는 고부가가치 활동의 의미로 개념이 확대되었음(최은희, 2017; 김이은 외, 2020; 구철모 외, 2020)
- 스마트관광 정의의 공통 요인은 ICT 기반, 스마트 기기, 상호작용성, 맞춤형 정보서비스 제공으로 요약할 수 있음
- 선행연구를 종합해 볼 때, 스마트관광은 “ICT 기술을 기반으로 스마트 기기를 활용하여 관광객과 사물, 관광지 간 상호작용을 통해 언제 어디서나 관광객에게 개인맞춤형 관광정보와 서비스를 제공하는 것”이라 정

의할 수 있음(제주연구원, 2022)

- 스마트관광의 광의적 개념은 '관광객의 경험을 확장하고, 지역자원 활용을 통한 경험강화, 맞춤형관광, 비즈니스 생태계 구축을 가능하게 하는 것'을 의미하며, 협의의 개념은 'ICT 기반하여, 물리적 차원을 디지털 영역으로 통합하고 관광 목적지 내 다양한 관광서비스 이용을 통해 관광객의 편의를 도모하는 것'으로 볼 수 있음(서울관광재단, 2021; 한국관광공사, 2022). 이를 도식화하면 다음 [그림 2-8]과 같음

〈표 2-17〉 스마트관광 정의에 대한 선행연구

학 자	정 의
Gretzel et al. (2015)	정보통신기술을 사용하여 실시간으로 관광 빅데이터를 수집한 뒤, 이를 분석, 시각화 모델링 하여 다양한 이해관계자들과 공유함으로써 최적화된 관광서비스를 제공하는 것으로 정의
구철모 외 (2015)	스마트폰으로 대표되는 스마트 기기를 중심으로 서비스되는 SNS, 애플리케이션 등의 채널을 통해 관광객의 시간, 위치, 상황에 맞게 실시간으로 정보를 활용하면서 이루어지는 관광형태
김경태(2015)	시간과 장소에 구애받지 않고 여행 정보에 상시 접속하여 의사 결정을 할 수 있는 ICT를 이용, 여행을 하기 전/중/후 모든 여행 결정 과정에 있어 인터넷을 통해 정보를 접하고 판단하며 온라인과 오프라인을 자유롭게 이동하고 소비하며 SNS에 그 흔적을 남기는 여행 형태
구철모(2016)	스마트한 도시기반에 관광 참여자 간 공유가치를 형성하고 상호이익을 충분히 얻을 수 있고 기본관광 방식을 새롭게 하는 방식과 충분한 지능화된 관광서비스를 제공하는 방식으로 확대되는 것으로 정의
전상현 외 (2016)	첨단 정보통신기술을 관광에 접목하여 실시간 소통과 위치정보를 통해 관광객에게 맞춤형 서비스를 제공하는 것으로 관광분야 콘텐츠 생태계와 산업 구조 혁신을 통해 고부가가치를 창출하는 차세대 관광
최은희(2017)	관광객이 ICT를 기반으로 스마트 기기를 이용, 사물 및 다른 사용자와의 상호작용을 통해 발생하는 다양한 정보들을 자동으로 축적하여 다시 사용자에게 맞춤형 정보를 제공하는 것
김이은 외 (2020)	기존의 관광개념에 정보통신기술의 장점을 융합하여 한정된 관광자원의 사용을 최적화함으로써 저비용으로 고효율의 성과 창출을 목적으로 하는 고부가가치 관광활동
구철모 외 (2020)	관광과 정보통신기술이 지속적이고 긴밀하게 연결·융합하여 만들어진 새로운 정체성을 가진 분야
한국관광공사 (2022)	관광의 매력을 높이기 위해 최적 기술과 데이터 융복합을 통한 관광경험 증진, 편의 제고, 관광생태계의 지속가능성을 도모하는 관광

자료 : 선행연구를 토대로 연구자 재구성.

[그림 2-8] 스마트관광 개념



자료 : 한국관광공사(2022), 「'23년도 스마트관광도시 조성 사업' 공모안내서」.

□ 스마트관광의 범주

- 스마트관광은 최신 ICT 기술 기반으로 진행되는 관광으로서 다양한 산업과 기술이 융합되어 관광지의 스마트관광 인프라를 구축하고 관광객의 경험을 증대시키는 만큼 관광과 정보통신기술업종을 포함하는 확장된 산업 범위로 분류되고 있음

<표 2-18> 스마트관광 관련 산업

산 업		산 업	
1	반도체	15	음식점 및 숙박서비스
2	기타 전자부품	16	문화 및 여행 관련 서비스
3	컴퓨터 및 주변기기	17	스포츠 및 오락 서비스
4	통신, 방송 및 영상	18	창고 및 운송보조서비스
5	통신서비스	19	우편 및 소화물전문운송 서비스
6	방송서비스	20	신문 및 출판 서비스
7	정보서비스	21	금융서비스
8	소프트웨어 개발 공급 및 기타	22	보험서비스
9	영상, 오디오를 제작 및 배급	23	금융 및 보험 보조서비스
10	과학기술 및 기타전문서비스	24	연구개발
11	도소매 및 상품중개서비스	25	장비·용품 및 지식재산권 임대
12	육상운송서비스	26	사업지원서비스
13	수상운송서비스	27	의료 및 보건
14	항공운송서비스		

자료 : 이현애 · 구철모 · 정남호(2020), 「스마트관광의 경제적 파급효과: 산업연관모형을 활용하여」.

- 이현애·구철모·정남호(2020)의 연구에서는 ‘전국산업연관표’상 스마트관광 관련 산업을 27개로 분류하고 있음
- 스마트관광은 효율적인 기술 적용과 활용을 통해 도시의 운영비용을 감소시키고 관광 수익 및 세수 확보, 일자리 창출 등 막대한 경제적 이익을 창출함에 따라 세계 유명 관광 도시들은 스마트관광도시를 표방하고 있음(이현애 외, 2020)
- 이현애·구철모·정남호(2020)의 연구에 따르면 한국관광공사에서 스마트관광에 150억 원을 투자할 경우, 생산파급효과는 약 5,088억 원, 소득파급효과는 약 1,144억 원, 부가가치파급효과는 약 2,465억 원, 간접세파급효과는 약 152억 원, 고용파급효과는 약 3,015명으로 추정되었음

□ 스마트관광의 분류 체계

- 스마트관광은 경험의 공간(가상 환경, 물리적 환경)과 기술의 수준에 따른 상호작용 수준에 따라 정보제공형, 기능중심형, 경험확산형, 경험증대형 등 4가지 유형으로 분류될 수 있음(서울관광재단, 2021)
 - 정보제공형: 가상의 환경(온라인)에서 경험이 발생하며, 기술의 수준에 따른 상호작용은 낮은 것을 특징으로 하는 콘텐츠가 정보제공형에 해당됨. 주요 핵심가치는 정보제공과 유용성에 있음
 - 경험확산형: 가상 환경(온라인)에서 경험이 높은 상호작용을 통해 경험하는 콘텐츠로 가장 역동적이며 이용자에 따라 경험이 달라질 수 있음. 주요 핵심 가치는 온라인 네트워크를 통한 경험 공유에 있음
 - 기능중심형: 물리적 환경에서 경험이 발생하며, 기술의 수준에 따른 상호작용은 낮은 것을 특징으로 하는 콘텐츠가 기능중심형에 해당됨. 주요 핵심 가치는 사용자들에게 기능적인 혜택을 제공하고, 용이하게 사용하도록 하는 데 있음
 - 경험증대형: 물리적 환경에서 경험이 발생하며, 기술의 수준에 따른 상호작용은 높은 것을 특징으로 하는 콘텐츠가 경험증대형에 해당됨. 주요 핵심 가치는 관광 시민의 경험 증대에 있음

[그림 2-9] 스마트관광 분류

가상적 환경	정보제공형 스마트관광 콘텐츠 가상공간(온라인)에 존재하며 기술과 낮은 상호작용을 통해 경험하는 스마트관광 콘텐츠 핵심가치: 정보제공 및 유용성	경험확산형 스마트관광 콘텐츠 가상공간(온라인)에 존재하며 기술과 높은 상호작용을 통해 경험하는 스마트관광 콘텐츠로, 이용자의 경험이 가장 역동적이며 이용자에게 따라 경험이 달라질 수 있는 콘텐츠 핵심가치: 온라인 네트워크를 통한 경험 공유
	기능중심형 스마트관광 콘텐츠 실재공간(오프라인)에 존재하며 기술과 낮은 상호작용을 통해 경험하는 스마트관광 콘텐츠로, 이용자의 경험이 가장 수동적이며 있는 그대로 받아 들여야 하는 콘텐츠 핵심가치: 기능적 혜택 및 사용용이성	경험중대형 스마트관광 콘텐츠 실재공간(오프라인)에 존재하며 기술과 높은 상호작용을 통해 경험하는 스마트관광 콘텐츠 핵심가치: 관광시민의 경험 증대
물리적 환경	낮은 상호작용(일방향)	높은 상호작용(양방향)

자료: 서울관광재단(2021), 「서울스마트관광 콘텐츠활용방안 연구」.

□ 스마트관광 구성요소

○ 스마트관광은 4대 요소(스마트 경험, 스마트 편의, 스마트 접근성, 스마트 플랫폼 등)로 구성되며, 관광 전(全) 단계(전·중·후)에 스마트관광 4대 요소를 활용하여 관광객에게 특색 있는 경험과 편리한 여행 환경을 제공함(한국관광공사, 2022)

- 스마트 경험: 최적 기술을 활용하여 기존(인문·자연 등) 및 신규 관광자원과 관련 관광서비스 경험을 개선·개발을 통해 관광의 매력을 극대화
 - 서비스 유형: AR·VR 체험, 미디어 파사드, 홀로그램 등의 기술 적용 및 탐색형, 관람형, 이벤트형, 탑승형, 상호작용형 등 경험 유형
- 스마트 편의: 보조 서비스 제공을 통한 지역 인프라의 지속가능한 관리와 관광 중 불편사항에 대해 쉽고 적절한 전달 및 처리, 다국어 번역, 불편신고, 짐 배송 등 관광지 현장의 편의 사항 개선을 위한 신속 대응 방안
 - 서비스 유형: 관광 컨택 센터, 챗봇, 스마트관광 오디오, 짐 배송/짐 보관, 다국어 번역, 불편 신고 및 관광 후기, 스마트 예약·결제, 쿠폰/마일리지/지역화폐, 스마트 오더, 스마트 숙박 등

- 스마트 접근성: 이동, 관광 및 서비스 경험 등 관광행위에 있어 보다 많은 방문객에게 최대한 접근성을 보장하기 위해 '물리적 접근성'뿐 아니라 '디지털 접근성'까지 고려하여 관광약자를 위한 디지털 포용력 확대
 - 서비스 유형: 지역특화 모빌리티, 차량 호출 서비스, 스마트 주차장, AR 내비게이션, 통합 교통서비스, 관광약자를 위한 '유니버설 디자인', 동선 최적화, UI/UX 개선 등
- 스마트 플랫폼: 스마트관광 이해 관계자(공공, 민간, 지역주민, 관광객 등) 간의 협력체계 구축과 온·오프라인 인프라 구축 및 데이터의 수집·공유·활용 등을 통한 스마트관광도시의 관광수요와 지역 삶의 질을 위한 기반 조성
 - 서비스 유형: 통합 모바일 플랫폼(앱, 웹), 지도, 관광 정보(POI), 관리자/가맹점, 데이터 시각화, Open API 등 플랫폼의 운영, O2O 및 공공 와이파이, 키오스크 등 하드웨어 기반의 인프라 관리를 포함

〈표 2-19〉 관광 전 단계에 따른 스마트관광 구성요소 역할

4대 요소	관광 전	관광 중	관광 후
스마트 경험	여행 전 관광지 가상체험 및 일정 추천	관광지의 실감형 콘텐츠 체험	후기공유 재방문 계획수립 지원
스마트 편의	숙박/식당/체험 정보 검색 및 예약 연동, 관광 관련 문의, 도움 등 요청	무료 와이파이 이용, 스마트 주차, 현장 실시간 예약 및 확인, 메뉴판/안내문 번역, 실시간 문의, 불편신고, 도움 요청 채널의 마련	
스마트 접근성	교통수단 검색 및 예약	예약인증, 실시간 이용 예약	
스마트 플랫폼	(사업자) 플랫폼 서비스 제공 (소비자) 플랫폼 서비스 이용 (기관) 플랫폼 공급/소비 행태 및 후기정보 수집/분석/공유/정책 마련		

자료: 한국관광공사(2022), 「'23년도 스마트관광도시 조성 사업' 공모안내서」.

2. 스마트관광 관련 정책 및 사업

□ 「관광진흥법」상의 스마트관광

- 2021년 6월 15일 「관광진흥법」을 개정하여 “47조의8(스마트관광산업의 육성)” 조항을 추가함
- 관광진흥법상에서 스마트관광은 “관광에 정보통신기술을 융합하여 관광객에게 맞춤형 서비스를 제공하고 관광콘텐츠·인프라를 지속적으로 발전시킴으로써 경제적 또는 사회적 부가 가치를 창출하는 산업을 말한다.”고 정의됨
- 이를 근거로 서울, 제주, 광주, 목포 등에서 조례를 제정했으며 정의는 관광진흥법과 동일하게 적용하고 있음

□ 스마트관광 관련 정책 사업

- 최근 3년(2019~2021년) 동안 정부에서 추진한 스마트관광 관련 사업은 스마트관광도시 조성사업, 관광 빅데이터 플랫폼 구축 및 활용 사업, 온라인 관광 정보 사업, 융복합 관광서비스 R&D, 공간정보 기반 실감형 콘텐츠 융복합 및 혼합현실 제공 R&D 등으로 구분할 수 있음

〈표 2-20〉 스마트관광도시 조성사업 추진 내용

	예산	수행기관	주요 내용
2019	1,392 백만 원	한국관광공사	- 전국 15개 광역지자체 주요관광지 대상 WIFI 인프라 구축 지원 * 2019년, 333개 관광지 구축. 지자체·통신사업자와 3자 협약체결을 통해 총 구축 비용의 12% 지원
2020	4,500 백만 원	한국관광공사	- 스마트관광도시(1개소) 시범 조성 · 특정 관광 구역을 대상으로 정보통신기술과 관광을 융합해 최적화된 관광서비스를 제공하고 축적되는 정보를 분석해 관광 콘텐츠·인프라를 발전시키는 ‘스마트관광도시’ 조성 · 지자체와 민간(기업/대학 등)으로 구성된 컨소시엄 대상 공모 추진 * 1개소 35억 원 지원, 지방비 1:1 매칭 · 1개소(인천광역시 월미개항장) 선정 완료 및 사업 추진(~2021. 6.)
2021	13,200 백만 원	한국관광공사	- 스마트관광도시 조성 지속 추진 · 2021년도 3개소 신규 조성 * KTFP 핵심사업으로 2개소 기선정(대구, 전남), 그 외 1개소 지자체 대상 별도 공모 * 사업공고(2020. 12.) → 후보지 선정 및 세부계획 수립(2021. 3.~6.) → 최종 선정(2021. 6.) · 2020년도 시범사업지 대상 조성 지속 추진(~2021. 6.) 및 후속지원

자료 : 문화체육관광위원회(2021), 「관광진흥법 일부개정법률안 검토보고」.

- 관광 빅데이터 플랫폼 구축 및 활용 사업은 민간·공공의 관광 관련 다양한 이종데이터를 융합하여 지역별 방문자 수, 방문자 거주지, 방문자 이동행태, 관광 소비금액, 인기 관광지 등 최신 관광시장의 흐름을 보여 주는 데이터 분석 서비스를 제공하기 위한 사업으로 2021년 관광빅데이터 플랫폼인 '한국관광데이터랩'을 개발하여 맞춤형 관광 데이터 분석 서비스를 제공하고 있음
- 온라인 관광 정보 제공 관련 사업은 한국관광공사에서 제공하는 온라인 관광 정보 제공 서비스로서 국내관광정보 제공(대한민국 구석구석)과 TOUR API(관광정보개방시스템), 디지털스토리텔링 서비스(오디) 등 3가지로 형태로 서비스를 제공하고 있음

〈표 2-21〉 관광 빅데이터 플랫폼 구축 및 활용 사업 현황

	예산	수행기관	주요 내용
2020	5,037 백만 원	한국관광공사	- 관광 빅데이터 플랫폼 1차년도 구축 및 관광객 대상 여행예보 서비스 추진 · 관광 활동 관련 민간·공공 데이터 수집·축적·분석·공유할 수 있는 플랫폼 구축 및 지역별 관광 이동행태 분석 · 개인 맞춤형 관광지 추천 및 혼잡도 등 제공하는 '여행예보' 서비스 운영(2020. 10. 28.~)
2021	10,234 백만 원	한국관광공사	- 관광 빅데이터 플랫폼 2차년도 구축 및 민간업체, 지자체 등 대상 데이터 기반 맞춤형 관광특화 분석 서비스 제공('한국관광 데이터랩') · 데이터 수집 범위 확대 및 플랫폼 인프라 확장, 관광특화 데이터 융합분석 알고리즘 개발 등 · 한국관광 데이터랩 운영(2021. 2. 17.~) * 지역별 관광객 이동·소비행태, 여행트렌드, 지역별 방문요인 등 제공

〈표 2-22〉 온라인 관광 정보 제공 관련 사업 추진 내용

	예산	수행기관	주요 내용
2019	3,215 백만 원	한국관광공사	- 국내관광정보 제공('대한민국 구석구석') · 웹·모바일, SNS 통한 양질의 국문 관광정보 제공 및 맞춤형 콘텐츠 확충, 국내관광 관심 제고 위한 이벤트 등 실시 * 2019년 '대한민국 구석구석' 사용자 만족도 87.5점, 앱 누적 다운로드 수 495만 건 - TOUR API(관광정보개방시스템) · Open-API 형태의 관광콘텐츠 개방 통한 서비스 개발 및 일자리 창출 지원, 스마트관광 ICT 공모전 개최 * 2019년 71만여 건 개방, 활용실적 4.77억 건 - 디지털스토리텔링 서비스(오디) · 주요 관광지의 역사·문화 오디오 해설 앱 서비스 * 2019. 12. 기준 155개 지자체, 6,986개 콘텐츠 제공

〈표 2-22〉의 계속

	예산	수행기관	주요 내용
2020	3,035 백만 원	한국관광공사	- 국내관광정보 제공('대한민국 구석구석') * 코로나19 관련 비대면 여행지, 안전여행 행동요령 등 정보 제공, 국내여행 콘텐츠 확산 위한 민간 제휴 확대(네이버, 다음, SKT T맵 등) - TOUR API(관광정보개방시스템) * 2020. 9. 기준, 72만여 건 개방, 활용실적 4.15억 건 - 디지털스토리텔링 서비스(오디) * 2020. 9. 기준 2,533개 관광지, 7,045개 콘텐츠 제공
2021	3,598 백만 원	한국관광공사	- 국내관광정보 제공('대한민국 구석구석') - TOUR API(관광정보개방시스템) - 디지털스토리텔링 서비스(오디)

자료 : 문화체육관광위원회(2021), 「관광진흥법 일부개정법률안 검토보고」.

〈표 2-23〉 융복합 관광서비스 R&D 사업 추진 내용

	예산	수행기관	주요 내용
2019	2,345 백만 원	한국콘텐츠진흥원	- 관광서비스 첨단화를 위해 필요한 기술 분야에 대한 연구개발 지원으로 관광산업 기술경쟁력 강화 - 신규과제 1개, 계속과제 6개
2020	1,523 백만 원	한국콘텐츠진흥원	- 신규과제 3개(지정공모), 계속과제 1개(2019~2020년) 수행 * (신규) 야간문화관광을 위한 플렉시블 LED 조각보 기반 감성 문화 콘텐츠 개발, 5G 기반 다차 실감형 관광 체험 가이드 개발, IoT 기반 유원시설 모니터링 및 체험확장 서비스 개발, (계속) 음성인식 기술을 활용한 여행 안내 콘텐츠 구축 및 서비스 개발
2021	2,901 백만 원	한국콘텐츠진흥원	- 신규과제 1개, 계속과제 3개(2020~2021년) 수행 * 맞춤형 관광 큐레이션을 위한 관광수요 및 혼잡도 예측 기술 개발

자료 : 문화체육관광위원회(2021), 「관광진흥법 일부개정법률안 검토보고」.

- 융복합 관광서비스 R&D 사업은 관광서비스 첨단화를 위해 필요한 기술 분야에 대한 연구개발 지원으로 관광산업 기술경쟁력 강화를 목적으로 추진되었으며, 맞춤형 관광 큐레이션을 위한 관광수요 및 혼잡도 예측 기술을 개발함
- 공간정보 기반 실감형 콘텐츠 융복합 및 혼합현실 제공 R&D 사업은 다부처 사업(국토부, 행안부, 산업부, 문체부)으로 개발된 국가공간정보의 관광 실감형 콘텐츠 산업 활용을 목적으로 3D 공간정보 기반 실감형 관광콘텐츠 생성 기술개발 및 시범서비스 연구를 수행

〈표 2-24〉 공간정보 기반 실감형 콘텐츠 융복합 및 혼합현실 제공 R&D 사업 추진 내용

	예산	수행기관	주요 내용
2020	705 백만 원	국토교통과학 기술진흥원	- 3D 공간정보 기반 실감형 관광콘텐츠 생성 기술개발 및 시범서비스를 통한 실증의 1차년도 연구 수행 · 다부처 사업(국토부, 행안부, 산업부, 문체부)으로 개방된 국가 공간정보의 관광 실감형 콘텐츠 산업 활용 촉진(2020~2022년) * 공간정보 기반 실감형 관광콘텐츠 생성 및 편집 기술, 공간 정보 연계 기반 관광 데이터 획득 및 처리 기술 등
2021	1,095 백만 원	국토교통과학 기술진흥원	- 3D 공간정보 기반 실감형 관광콘텐츠 생성 기술개발 및 시범서비스를 통한 실증의 2차년도 연구 수행 * 공간정보 기반 실감형 관광콘텐츠 시뮬레이션 및 시각화 기술, 테스트베드 구축 등

자료 : 문화체육관광위원회(2021), 「관광진흥법 일부개정법률안 검토보고」.

제3절 스마트관광도시 조성사업

1. 스마트관광도시 조성사업의 개요

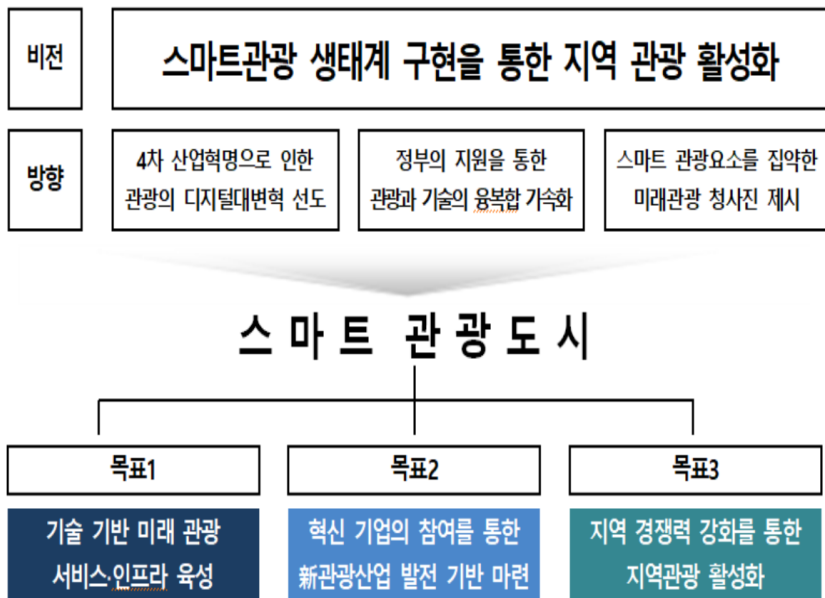
□ 사업의 추진 배경

- 관광산업의 디지털 전환(DX)에 따라 관광산업의 디지털 대응 역량을 제고하고, 스마트관광 관련 기술력이 적용·융합된 체감도 높은 스마트한 선진 관광 생태계의 조성이 필요함
- 개인화된 관광패러다임의 변화에 따라 각기 다른 성향과 요구를 반영한 스마트관광 서비스 수요 증가하였고, 이에 개인화·맞춤화된 관광 서비스 및 마케팅을 위해 양질의 관광 데이터 수집·분석·활용 역량 확보가 요구됨
- 지자체와 민간(대기업, 중소기업, 스타트업 등)의 협력을 통해 부족한 관광콘텐츠를 해소하고, 스마트관광 서비스 개발 및 제공하는 생태계 조성이 필요하며, 이를 통해 균형 있는 지역관광을 견인하기 위한 스마트관광 역할을 수행하고자 스마트관광도시 조성사업을 추진함

□ 사업의 추진 목표

- 스마트관광도시는 관광과 기술요소의 융·복합을 통해 관광객을 대상으로 차별화된 경험과 편의, 서비스를 제공하고, 누적된 정보를 분석하여 지속적으로 관광 콘텐츠와 인프라를 개선·발전시키는 도시를 의미함 (한국관광공사, 2021)
- 스마트관광 생태계 구현을 통한 지역 관광 활성화를 비전으로 3대 방향과 3대 목표를 [그림 2-10]과 같이 제시함

[그림 2-10] 스마트관광도시 비전 및 목표



자료 : 한국관광공사(2022), 「'23년도 스마트관광도시 조성 사업' 공모안내서」.

□ 사업의 추진 과제

- 스마트관광도시 조성사업의 추진 과제는 기술 기반 미래 관광 서비스·인프라 육성, 혁신 기업의 참여를 통한 新관광산업 발전 기반 마련, 지역 경쟁력 강화를 통한 지역관광 활성화 등 3가지 사업 목표에 따라 하위 전략과제 및 세부과제를 두고 있음

〈표 2-25〉 스마트관광 관련 산업

사업 목표	기술 기반 미래 관광 서비스·인프라 육성	혁신 기업의 참여를 통한 新관광산업 발전 기반 마련	지역 경쟁력 강화를 통한 지역관광 활성화
전략 과제	수요자 관점의 매력적인 관광지 조성 (Attractiveness-oriented)	혁신기업의 참여 여건 마련 (Business-friendly)	지역관광자원 연계 시너지 창출 (Community-based)
세부 과제	- 관광자원 연계활동을 위한 스마트 인프라 구축 - 관광객 체감 서비스 제공	- 혁신기업 참여를 위한 제도적 기반 마련 - 미래 관광기술 및 데이터를 활용한 관광서비스 개발	- 지역주민 및 이해관계자 상생발전 위한 협력체계 - 사업구축 및 운영 지속성 확보
기대 효과	관광객 관점에서 스마트관 광 요소의 조화를 통한 매 력적인 관광 목적지 구현	혁신적인 아이디어와 기술 보유 기업의 성장 모멘텀 확보	지역관광자원 기반 테마와 스토리 공간 창출로 지역 스마트관광 생태계 조성

자료 : 한국관광공사(2022), 「'23년도 스마트관광도시 조성 사업' 공모안내서」.

2. 스마트관광도시 조성사업의 추진 내용

□ 사업의 추진 내용

- 민관협력을 통하여 ICT 기반의 관광콘텐츠·인프라 육성을 추진해 관광기업 혁신 및 산업기반 선진화, 지역관광 활성화를 도모하는 스마트관광도시 3개소(관광명소형 1, 강소형 2) 지정

* 2023년 기준

- 지원금은 최종사업지 각 35~45억 원(지방비 1:1 매칭 필수) 수준으로 지원하되 강소형은 2차년도 지원금액을 17~27억 원 범위에서 공모 지원 시 선택하여 신청할 수 있음

- 관광명소형 : 전국 지자체 대상으로 특정 관광명소 구역 내 스마트관광 서비스에 집중하는 것을 목표로 함
- 강소형 : 인구 15만 명 미만 지방자치단체로서 지역 규모는 작으나 잠재력 높은 관광지 연계 스마트관광 서비스 제공을 목표로 함

- 사업 내용은 스마트관광 서비스·인프라를 집중 구현할 수 있는 내·외국인 관광객 방문이 많은 특정구역* 대상 스마트관광요소 실증 적용 사업을 추진함

* 예시 : OO거리, OO길, OO관광특구, OO마을, OO관광단지 등

- 또한 지역의 관광 특성(주 방문객 유형, 여행 불편사항, 콘텐츠 수요 등) 분석을 통해 관광객 수요에 부합하면서 관광매력을 극대화하기 위한 기술 기반 스마트관광 요소를 적용하는 사업을 추진함
- 2023년 현재 13개 지역을 지정하여 스마트관광도시 사업을 추진함

[그림 2-11] 스마트관광도시 추진 도시



주: 하동군은 사업 추진을 포기함. 2023년 지정된 경기 용인시, 강원 인제군, 경남 통영시는 별도.
 자료: 한국관광공사(2022), 「'23년도 스마트관광도시 조성 사업' 공모안내서」.

[그림 2-12] 스마트관광도시 추진 체계



주: 2023년 지정된 경기 용인시(관광명소형), 강원 인제군, 경남 통영시는 별도.
 자료: 한국관광공사(2022), 「'23년도 스마트관광도시 조성 사업' 공모안내서」.

□ 사업의 세부 내용

- (차별화된 스마트관광 전략 수립) 해당 관광구역 대상 스마트관광 요소를 융·복합하여 차별화된 관광경험 강화 전략 수립
 - 스마트관광 4대 요소 중 지역 특성에 맞는 요소를 선택하여 구현
 - 전 구역 무료 인터넷(와이파이 등) 및 위치 기반 개별 맞춤형 관광정보 제공
- (지역 특화 스마트관광 서비스 제공) 지역 관광특성*에 따라 상이한 관광객 수요에 부합하는 지역별 특화된 스마트관광 서비스 제공
 - 관광구역별 주된 방문객 유형, 여행 불편사항 접수내역, 여행콘텐츠 개발 수요 등 지역별 관광 특성에 대한 현황 분석 선행 필요
- (미래관광기술 구현) 관광객 편의를 위한 다양한 융·복합 기술 제시
 - 스마트관광의 통합적 서비스 제공
 - 혁신적인 관광기업들이 적극적으로 참여할 수 있는 테스트베드 지원
- (표준화 체계 준수 및 데이터 수집) 도시별 발생 데이터 수집·관리 체계 구축
 - 스마트관광도시에서 발생하는 데이터를 한국관광공사와 공유
 - 관광공사 '관광 빅데이터 플랫폼'과 연계 축적·분석 위해 '데이터 표준화 지침'(관광공사 제작) 준수 필요
 - 스마트관광도시 플랫폼 구축 운영, 데이터 공유 및 활용방안 공동 수행
- (지역관광 거버넌스 구축) 이해관계자와의 거버넌스 구축을 통한 체계적인 스마트관광도시 운영방안 수립
 - 지역대학·학회 연계 스마트관광 아이디어 공모전 추진, 지역 의견수렴을 위한 공청회 개최 등 지역 네트워킹을 통한 지역특화 스마트관광 서비스 발굴
- (스마트관광 생태계 조성) 비즈니스 발굴을 통한 참여기업의 수익 창출로 지속가능한 스마트관광도시 구현
 - 주요 관광자원, 관광명소 등과 연계된 관광서비스 방안 제시
 - 스마트관광도시 조성 완료 후 3년 이상 운영관리 확약

[그림 2-13] 스마트관광도시 모델



자료: 한국관광공사(2022), 「'23년도 스마트관광도시 조성 사업」 공모안내서」.

3. 스마트관광도시 사례 분석

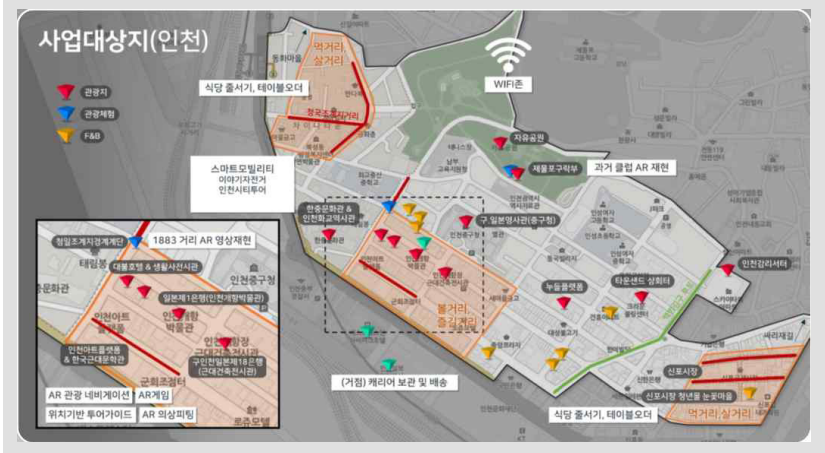
□ 인천광역시: 인천스마트관광도시 조성사업

○ 인천광역시시는 2020년 문화체육관광부와 한국관광공사의 스마트관광도시 시범조성 사업에 선정되어 '스마트관광 생태계 구현을 통한 지역 관광 활성화'를 목표로 ICT 기반 스마트 여행 애플리케이션인 '인천e지 스마트 관광플랫폼'을 개발함

- 문화체육관광부, 한국관광공사, 중구청, 인천관광공사 등 9개의 민간 컨소시엄사와의 협력을 통해 사업 추진
- '19C 제물포, 21C를 만나다, 스마트한 19세기'란 사업명으로 총 70억 원 규모의 사업을 추진
- 스마트관광 5요소(경험, 편의, 서비스, 모빌리티, 플랫폼)가 적용된 관광서비스를 제공하고 있음
 - 2022년부터 스마트관광은 4요소(경험, 편의, 접근성, 플랫폼)로 개편되었음
- '인천e지'는 내 취향에 맞는 AI 여행 추천, 가상현실(AR·VR)로 떠나는 시간여행, 로컬 모빌리티 예약·결제 등의 서비스를 제공하고 있음

〈표 2-26〉 인천스마트관광도시 조성사업 개요

- 사업목적
 - 데이터기반 스마트관광 생태계 구축과 개항장 일원 스마트관광환경 구축
- 사업비전 : 모바일로 떠나는 19세기 시간여행, 인천e지
- 사업내용
 - 사업기간 : 2020. 9.~2021. 7.
 - 사업예산 : 70억 원(국비 35억 원, 시비 35억 원)
 - 사업 대상지 : 인천 개항장 일원
 - 주요 내용
 - 인천e지 모바일 앱 구축 : 스마트관광 5대 요소 관광서비스 제공
 - 스마트관광도시 데이터 플랫폼 개발
 - 스마트 인프라 구축 : 공공 WIFI 설치, 개항장 스마트 스페이스 조성 등



자료 : 제주연구원(2022), 제주 스마트관광 활성화방안 연구.

○ 인천스마트관광도시 사업의 특징은 크게 공공 와이파이 설치를 통한 스마트관광 서비스 접근성 강화와 스마트 스페이스 구축을 통한 AR 간접 체험 서비스 제공으로 볼 수 있음

- (인공지능(AI) 추천 서비스) 인공지능(AI) 여행추천 서비스를 이용하면 간단한 설문을 통해 나의 여행 취향·동선·일정·동반자 유형 등을 고려한 개인화된 여행패스를 추천받을 수 있고, 관광객은 개인 상황에 따라 자유롭게 패스를 수정할 수 있음. 나만의 패스가 생성되면 맞춤형 여행 가이드북과 최적의 동선 안내가 추천되며, 관광객은 지도에 따라 주변 맛집·카페·관광지·숙박 등의 정보를 보고, 각 장소에서 제공되는 스마트 편의 서비스(오디오 가이드, 쿠폰 및 결제 서비스, 짐 보관, 모빌리티 등)를 원스톱으로 즐길 수 있음
- (앱 하나로 해결되는 편의 서비스) 모바일 하나로 날씨와 혼잡도를 파악해 여행할 수 있고, 스마트오더 서비스를 통해 맛집에서 줄을 서는 수고를 덜 수 있음. 외국인도 손쉽게 모빌리티 예약(호출)이 가능하며 여행지에서는 짐을 맡기고 두 손 가볍게 여행할 수 있음. 여행 중에 겪는 불편함은 실시간 다국어 문자채팅 서비스를 통해 해소할 수 있음
- (무료 공공 와이파이 서비스) 개항장 일대를 방문하는 시민 및 관광객들에게 편의를 제공하기 위해 60여 대의 공공 와이파이를 곳곳에 설치했으며, ‘인천e지’ 앱의 서비스인 AR·VR 체험, 오디오 가이드 등을 데이터 사용의 부담 없이 무료로 즐길 수 있도록 함
- (19세기 시간여행 콘텐츠) 개항장 일대에서는 AR(증강현실)과 VR(가상현실)의 스마트기술을 통한 차별화된 시간여행 콘텐츠를 즐길 수 있음. 대불호텔전시관, 근대건축전시관, 한중원 등 개항장 일대에서는 과거 실존 인물이 AR도슨트로 되살아나 장소의 역사적 배경을 생동감 있게 설명해줌. 제물포 구락부와 짜장면 박물관에서는 ‘인천e지’ 앱과 더불어 현장에 비치된 VR기기를 통해 더욱더 몰입감 있는 시간여행 콘텐츠를 즐길 수 있으며, 자유공원전망대에서는 19세기 당시의 개항장 모습을 360도 파노라믹 뷰로 감상할 수 있음
- (데이터 기반 관광 활성화) ‘인천e지’ 앱과 개항장 일대에 설치된 공공 와이파이를 통해 수집된 이용객 관광 데이터는 인천 스마트관광도

시 플랫폼 내에 저장되고, 정제·통합 과정을 통해 관광 마케팅 및 지역 인프라 개선 등을 위한 목적으로 적극 활용하고 있음

[그림 2-14] 인천 스마트관광도시 사례



자료 : 한국관광공사(2022), 스마트 관광도시 조성사업 소개자료

[그림 2-15] 인천e지 애플리케이션 화면



자료 : 인천e지 애플리케이션 메인 화면.

□ 수원시 : 수원스마트관광도시 조성사업

- 수원시는 2021년 문화체육관광부와 한국관광공사의 스마트관광도시 조성사업에 선정되어 수원시의 관광 정보를 쉽고 간편하게 즐길 수 있다는 의미를 담은 올인원 스마트관광 애플리케이션인 ‘터치수원’을 개발함
- ‘터치수원’을 이용하면 수원 화성 관광특구를 중심으로 다양한 관광 체험 및 편의 서비스 예약 및 구매가 가능하며, 수원화성을 실감 기술로 체험(XR버스 1795행, AR·VR 서비스 등)할 수 있음

〈표 2-27〉 수원스마트관광도시 조성사업 개요

- 사업목적
- 화성 관광지에 ICT 기술을 접목해 안내·교통·쇼핑 등 다양한 분야의 스마트관광 서비스를 통합적으로 제공
- 사업비전 : ‘터치수원’으로 타임슬립, 1795 수원화성
- 사업내용
- 사업기간 : 2021. 9.~2022. 7.
 - 사업예산 : 70억 원(국비 35억 원, 시비 35억 원)
 - 사업 대상지 : 수원화성 관광특구(행궁동 일원)
 - 주요 내용
 - 수원화성 미개방·미복원 유적지를 가상·증강현실로 구현한 체험형 콘텐츠 개발
 - 공공·민간 관광데이터의 통합·가공을 통한 개방형 관광데이터 플랫폼 구축
 - 지역상권 가맹점 대상 비대면 예약·선주문·결제 서비스 등 제공
 - 현 위치 기반 주변 관광정보 제공 및 증강현실 길안내 시스템 구축



자료 : 한국관광공사(2022), 스마트 관광도시 조성사업 소개자료.

- 수원시 스마트관광도시 사업의 특징은 수원 화성 관광특구를 중심으로 다양한 관광 체험 및 편의 서비스 예약 및 구매가 가능한 애플리케이션의 구축과 실감형 기술(XR버스 1795행, AR·VR 서비스 등)을 통한 수원화성의 역사교육 체험 제공으로 볼 수 있음
- (수원화성 여행 추천 코스) ‘터치수원’은 수원성곽길 코스, 테마 코스, 이색 탈거리 코스 등 개인 관심사에 따라 여행 코스를 선택할 수 있도록 다양한 수원화성 일대 여행 코스를 추천해 줌. 이 중 수원성곽길 코스의 경우 원하는 여행 시간대와 출발지를 세분화해 10개의 코스를 제안. 화성행궁을 빠르고 실속 있게 즐기고 싶은 사람을 위한 1시간 코스부터 천천히 먹거리까지 즐기는 3시간 코스까지 다양한 욕구를 충족시킴
 - (맞춤형 AI 서비스) ‘터치수원’ 내 AI 추천코스 메뉴를 활용하면 여행자의 일정과 선호도를 반영한 맞춤형 여행을 제안해 줌. 방문일과 시간대, 연령대와 동행자 유형 등을 고른 뒤 간단한 여행 선호도를 선택하면 여행자가 원하는 여행 코스가 생성됨. 추천코스가 만들어지면 지도를 통해 동선을 미리 확인할 수 있고, 관광 포인트 간 거리와 이동 소요 시간까지 친절히 안내되므로 여행자는 오롯이 여행을 즐길 수 있음
 - (수원화성 AR·VR 서비스) ‘터치수원’에서 팔달문, 방화수류정, 서북공심돈, 화서문, 북암문, 오성지와 철형여장, 녹로와 거중기 등을 AR과 VR로 제공하고 있음. 여행객들은 직접 발품을 팔아 팔달문 등을 돌아보지 않아도 됨. ‘터치수원’ 앱만 있으면 AR과 VR로 구현된 팔달문을 통째로 회전시키거나 확대시킬 수 있음. 모바일 기기를 돌려 내부 누각 천장의 아름다운 단청 문양도 볼 수 있고, 바닥 마루의 짜임도 언제든지 확인할 수 있음. 건축물뿐만 아니라 앱을 통해 조선시대 군사들의 전통무예 무예24기 상설공연과 진법, 무예도보통지에 나온 무예도 감상할 수 있음
 - (관광 명소 예약, 구매 기능) ‘터치수원’ 앱에서는 수원화성 인근 중심의 관광지와 체험 및 어트랙션, 숙박, 맛집, 카페, 쇼핑 등 실시간 예약과 구매가 가능함. 현재 행궁동 일대 관광특구에 특화된 앱이지만

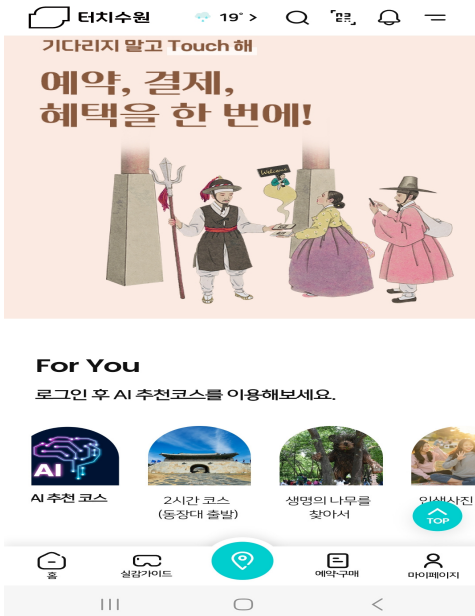
주요 장소 코너의 관광지 정보는 수원시 전체 권역에서 확인할 수 있음. 간단한 소개와 운영 정보와 주소, 전화번호, 길 안내 등이 제공 되는 만큼 이를 활용하면 수원권 전체에 대한 여행 계획을 세우는 데 도움을 주고 있음

[그림 2-16] 수원 스마트관광도시 사례



자료 : 한국관광공사(2022), 스마트 관광도시 조성사업 소개자료.

[그림 2-17] 터치수원 애플리케이션 화면



자료 : 터치수원 애플리케이션 메인 화면.

- (개인 가이드 서비스) ‘터치수원’ 앱에서는 수원화성 일대 주요 관광 포인트에 대한 역사적 사실과 의미 등의 오디오 가이드 서비스를 제공하고 있음. 8곳의 관광 포인트별 스토리에 정조 등 주요 인물의 대사를 입혀 드라마처럼 생생하고 친근한 가이드가 제공됨. 특히 코스별 관광지에 대한 설명도 한국어, 영어, 일본어, 중국어 등 4개 언어로 오디오 가이드가 제공되고, 청각장애인들을 위한 수어 가이드 영상을 제공하고 있음

스마트관광도시 조성의 산업연관분석

제1절 분석개요

1. 분석대상과 분석자료

- 고용창출효과의 분석은 2020~2022년 선정된 9곳을 대상으로 분석
- 스마트관광도시 사업이 추진되거나 추진 중인 지자체 중 총 9곳이 구체적인 사업계획을 마련함
 - 2020년 1개소(인천), 2021년 3개소(대구·여수·수원), 2022년 6개소(경주·남원·양양·울산·청주·하동) 등 총 10개소 지정
 - 이 중 하동군은 사업 추진을 포기하여 사업계획이 없어 분석대상 지역에서 제외함
- 스마트관광도시 사업 추진 예산을 바탕으로 한국은행 2019년 산업연관표를 통해 고용창출효과 분석
- 스마트관광도시 사업의 경우 2022년까지 사업이 추진되어 완료된 곳이 4개소, 2023년 상반기 완료된 곳이 5개소로 사업 추진에 따른 효과를 측정하기에 한계가 존재함
- 사업 추진 지자체별로 구체적인 사업투입계획은 확보할 수 있으나, 실

제 예산이 구체적으로 투입된 자료를 확보할 수 없음에 따라 실투입내역을 바탕으로 고용창출효과를 산정할 수 없음. 따라서, 지자체에서 제출한 사업계획서상의 예산투입을 바탕으로 고용창출효과를 분석할 수 밖에 없다는 한계가 존재함

- 산업연관표 부문분류표를 기준으로 스마트관광도시 예산내역을 정리하여 분석 실시
- 지자체별로 사업 추진을 위한 예산 내역이 통일된 기준으로 작성되지 않음에 따라 개별 사업대상지별로 세부사업 내역을 재분류하되, 고용창출효과 분석을 위한 산업연관표 분류기준에 따라 분류함

2. 분석절차

- 스마트관광도시 사업 추진 지자체의 사업계획서상 투입예산을 세부내역에 따라 정리하고, 이를 바탕으로 산업연관분석을 실시함
- 9개 사업을 대상으로 지자체에서 제출한 사업계획서상의 예산투입계획의 세부내역을 검토하여 유사부문으로 재분류함
- 유사부문으로 재분류된 사업내역을 산업연관표 부문분류중 기본부문을 중심으로 재분류함. 단, 산업연관표 고용표가 소분류를 기준으로 발표됨에 따라 전국사업체조사의 종사자 수를 바탕으로 기본부문에 취업자 및 고용자 수를 일치시키되, 세분할 수 없는 경우 소분류된 고용자 수를 분석에 반영함
- 고용파급효과의 정확한 추정을 위해 사업계획서상의 일정계획에 따라 연도별로 투입예산을 구분하고, 구분된 예산액에 한국은행 발표 GDP 디플레이터를 반영하여 2019년 기준가격으로 변환함
- 스마트관광도시 사업의 고용창출효과 분석을 위해 앞서의 부문분류를 바탕으로 산업연관표 상품부문을 통합하여 분석에 활용함
- 스마트관광도시 사업의 세부 예산내역을 바탕으로 상품분류에 적용하면 총 25개 부문으로 구성됨. 이들 부문을 제외한 나머지는 상품분류 13개 부문으로 통합하여 분석함

[그림 3-1] 스마트관광도시 사업의 고용창출효과 분석 절차

사업예산 분류	- 대상지별 스마트관광도시 사업예산의 비목 검토 - 사업 내용에 따라 유사사업 부문별로 분류
연도별 투입예산 분류	- 유사사업 내역으로 분류된 예산을 사업추진계획의 일정을 반영하여 연도별로 구분
산업연관표 부문분류 기준으로 조정	- 유사사업 내역으로 분류된 예산을 산업연관표 기본부문 상품분류를 기초로 재분류 - 기본부문으로 분류할 수 없는 경우 소분류를 적용하여 반영
산업연관표 부문통합	- 산업연관표 부문분류에 따라 분류된 스마트관광도시 사업내역에 따라 산업연관표 부문통합 실시 - 스마트관광도시 사업내역에 해당하지 않는 산업부문은 최고 수준의 통합기준으로 분류
생산 및 부가가치 유발효과 산출	- 산업연관표 부문 분류상 유사사업 내역으로 분류된 예산을 산업연관표 기본부문 상품분류를 기초로 재분류
산업연관표 고용표 조정·통합	- 산업연관표 부문분류에 따라 조정된 사업 예산 투입내역을 기준으로 고용표 조정 및 통합 - 전국사업체조사의 산업별 종사자 비율을 고용표에 반영하여 기본부문 중심으로 조정
2019년 기준가격으로 투입예산 변환	- GDP 디플레이터를 반영하여 연도별 투입예산을 2019년도 가격으로 변환
고용창출효과 산출	- 2019년도 가격으로 변환된 연도별 투입예산을 반영하여 고용파급효과 산출

자료: 저자 작성.

- 13개 부문은 농림수산물, 광산물, 소비재 제조업, 기초소재 제조업, 조립가공업, 임가공업, 전력가스, 건설, 도소매 및 운송서비스, 생산자서비스, 사회서비스, 소비자서비스, 기타로 분류함

○ 앞의 절차 등을 통해 부문분류에 일치시키고, 계획된 예산내역을 2019

년도 기준가격으로 변환하여 고용창출효과를 분석하고, 사업계획서에 기재되어 있는 예산액을 생산유발효과와 부가가치 유발효과 분석에 반영하여 산출함

- 새로운 자금 투입을 확인할 수 없는 민간 현물출자와 향후 관리운영계획 예산안은 국비와 지방비 매칭으로 추진된 사업과 달리 실제 투입을 담보할 수 없음에 따라 분석에 반영하지 않음

제2절 스마트관광도시 사업 추진의 파급효과

1. 스마트관광도시 사업비의 분류

- 스마트관광도시 추진 지자체별 사업의 검토
 - 스마트관광도시 구축사업은 사업대상지의 차별화된 스마트관광 전략 수립, 지역 특화 스마트관광 서비스 제공, 미래관광기술 구현, 표준화 체계 준수 및 데이터 수집, 지역관광 거버넌스 구축, 스마트관광 생태계 조성 등으로 구분됨
- 스마트관광도시 추진 지자체별 사업의 예산분류 기준
 - 스마트관광도시 사업을 추진하는 9개 사업 대상지에서 지자체별 사업내용은 사업 특성에 따라 <표 3-1>과 같이 세부사업을 구분할 수 있음
 - 스마트관광도시 사업을 추진한 지자체별 사업내역은 지자체별로 상이한 사업이 존재
 - 스마트관광 시스템 구축·운영사업이 주를 이루고 있지만, 사업을 추진하는 지자체별로 건축물 및 구조물의 신축, 차량 구입 및 개조, 미디어 월 설치, 의복 제작 등과 같이 특수한 사업이 포함됨

〈표 3-1〉 스마트관광도시 사업 내용 검토

	주요 사업내용
시스템 개발 및 콘텐츠 구축	시스템 기획·설계·개발, 앱 개발, 데이터베이스 및 콘텐츠 구축, 영상오디오 콘텐츠 제작
장비 및 기자재 도입	컴퓨터(서버, 키오스크, 태블릿 등), 컴퓨터 주변기기(스캐너 등), 영상장비(프로젝터, LED 장치 등), 전자장비(LED 조명), 통신장비(비콘, AP 등), 항공기(드론 제작), 자동차(45인승 버스 구입 및 개조), 사물함(IOT 사물함 등), 해변 휴게용품(파라솔, 선베드 등), 한복 제작
장비 임대 및 서비스 사용	서버 등의 장비 임대, 클라우드 사용료, 와이파이 서비스 등
건축공사	통신기초공사, 건축공사(건물신축 및 증개축, 조형물, 기초공사 등)
광고 및 홍보, 유인물 제작 등	온오프라인 광고·홍보 기획 및 시행, 책자 및 사이니지 등 제작
전문서비스	프로젝트관리(PMO), 시장조사, 팸투어 기획·운영, 교육, 홍보관 운영, 공모전 기획 및 진행, 가맹점 모집 및 관리, 외국어 번역, 디자인, 학술연구용역, 장비설계 등
관리운영	관리운영(사무실 운영, 사업 추진 등), 감리 및 기술지원, 법률 자문, 원가계산 및 정산, 사무실 임대, 차량 및 중장비 임대 등
기타	사업체 지원금

자료: 저자 정리 및 작성.

□ 스마트관광도시 사업내역에 따른 산업연관표 부문 조정

○ 스마트관광도시 사업의 경제적 파급효과를 산출하기 위해 9개 스마트관광도시에서 추진한 사업내용을 바탕으로 산업연관표 상품분류에 따라 〈표 3-2〉와 같이 우선 분류함

〈표 3-2〉 스마트관광도시 사업내역의 산업연관표 부문 연계

	사업내용	산업연관표 기본부문
시스템 개발 및 콘텐츠 구축	시스템 및 소프트웨어 개발 DB 및 콘텐츠 구축, 감리 등 영상오디오 콘텐츠 제작	6212. 소프트웨어 개발 공급 6401. 영상·오디오물 제작 배급
장비 및 기자재 도입	한복 제작 서버, 키오스크, 태블릿 스캐너 프로젝터, LED 장치 조명장비(LED 등) 비콘, AP(일부 설치공사비 포함) 드론 제작 버스 구입 개조 IOT 사물함 등 파라솔, 선베드 등	1151. 봉제의류 3401. 컴퓨터 3409. 컴퓨터 주변기기 3522. 영상기기 3792. 조명장치 3519. 기타 무선통신장비 및 방송장비 4220. 항공기 4012. 버스 4312. 금속가구 4399. 기타 제조업 제품

〈표 3-2〉의 계속

	사업내용	산업연관표 기본부문
장비 임대 및 서비스 사용	서버 등 임대 클라우드 사용료 와이파이 서비스	7300. 장비·용품 및 지식재산권 임대 6290. 기타 IT 서비스 5912. 무선 및 위성 통신서비스
건축공사	전기통신공사 건물신축·개축, 조형물, 기초공사	5020. 비주거용 건물 5020. 비주거용 건물
광고·홍보, 인쇄·출판	온오프라인 광고·홍보 유인물, 책자, 사이니지 제작	7120. 광고 1500. 인쇄 및 기록매체 복제
전문서비스	PMO 시장조사 팜투어 기획·운영, 교육, 홍보관 등 운영, 공모전 진행, 가맹점 모집 관리 등 외국어 번역, 디자인 등 연구용역 전자장치 설계 등	6212. 소프트웨어 개발 공급 7112. 시장조사 및 경영지원서비스 7490. 기타 사업지원서비스 7299. 기타 전문서비스 7002. 연구개발 7291. 공학관련서비스
관리운영	사무실 운영, 사업 추진 감리 및 기술지원 법률 자문, 원가계산 및 정산 사무실 임대 차량, 중장비 등 임대	7512. 지방정부 7291. 공학관련서비스 7111. 법무 및 회계서비스 6911. 비주거용 건물 임대 7300. 장비·용품 및 지식재산권 임대

자료: 저자 정리 및 작성.

- 한국은행 발표 산업연관표 거래표의 경우 기본부문은 381부문으로 분류되어 있으나, 고용표는 165부문으로 구성된 소분류로 발표되고 있음
 - 따라서 기본부문을 중심으로 고용창출효과를 추정하기 위해 소분류로 발표된 고용표를 기본부문에 맞추어 분석을 실시함
 - 이를 위해 소분류로 이루어진 고용표의 취업자 및 피용자를 전국사업체조사 결과를 바탕으로 조정하여 적용함. 한국표준산업분류체계에 기반하여 조사가 이루어지는 전국사업체조사의 산업분류를 산업연관표의 기본부문과 연계하고 종사자 비율을 반영하여 고용표를 세분함

□ 경제적 파급효과 산출을 위한 부문분류

- 스마트관광도시 사업에서 대표적으로 포함된 시스템 및 플랫폼 개발,

데이터베이스 구축 및 디지털 콘텐츠 구축은 산업연관표 부문분류중 기본부문의 '소프트웨어 개발 공급(6212)'에 해당하나, 한국표준산업분류(이하 'KSIC'라 칭함)에서는 산업연관표와 달리 '게임소프트웨어 출판(6211)'을 별도로 구분하고 있지 않아 산업연관표 소분류인 '소프트웨어 개발공급(621)'을 적용하여 분석함

- 스마트관광도시 사업내역 중 시스템 감리와 프로젝트관리(PMO)의 경우 KSIC상 '컴퓨터 시스템 통합 자문, 구축 및 관리업(6202)'에 해당하나 산업연관표에서는 이를 별도로 구분하지 않음에 따라 '소프트웨어 개발 공급(621)'으로 분류하여 분석을 실시함
- 스마트관광도시 사업내역 중 영상 및 오디오 콘텐츠 구축사업은 '영상·오디오 제작 배급(6401)'으로 분류하고, 고용표는 전국사업체조사의 '영화, 비디오물, 방송프로그램 제작 및 배급업'에서 '영화 및 비디오물 상영업'을 제외한 비율을 적용함
- 스마트관광도시 사업에 포함된 장비 및 기자재 도입 예산은 '도소매 및 상품증개서비스'를 통해 구입하는 것으로 처리하는 방법과 제조업체에서 직접 구매하는 방식으로 처리가 가능하나, 중간유통 과정을 통해 해당 제품을 구매하기보다는 사업내역에 부합하는 제품을 직접 구매할 수도 있음. 본 분석에서는 중간유통 없이 제조업체에서 직접 구입하는 것으로 간주하여 분석을 실시함
 - 따라서, 컴퓨터 및 컴퓨터 주변기기, 영상 및 통신기기, 드론, 버스 구입 및 개조, 사물함, 의류, 기타 용품 등은 이들 상품을 포함하는 기본부문을 중심으로 분류함
 - 버스의 경우 산업연관표상에서는 차종별 분류에서 '버스(4012)'를 구분하고 있으나, KSIC에서는 이를 모두 '자동차 및 트레일러 제조업' 내 '자동차제조업'에서 여객용과 화물용 등으로 구분함에 따라 산업연관표를 기준으로 종사자 수를 분류할 수 없으므로 산업연관표 소분류 '자동차(401)'로 분류하여 분석함
 - 사물함 설치 예산의 경우 산업연관표에서 '금속가구(4312)'로 분류되나, 이 또한 버스와 같이 '가구제조업'으로 분류된 전국사업체조사의 결과를 적용할 수 없으므로 소분류의 '가구(431)'로 분류하여 처리함

- 스마트관광도시 사업에 포함되어 있는 사무실과 장비 등의 임대는 '비주거용 건물 임대(6911)'와 '장비·용품 및 지식재산권 임대(7300)'로 분류하며, 비주거용 건물 임대의 종사자 수는 전국사업체조사의 '부동산 임대 및 공급업' 부문의 '부동산 임대업'의 비율을 적용하여 산출함
- 클라우드 임대료는 '기타 IT서비스(6290)'로 분류하여 분석하고, 와이파 이 서비스 사용료는 '무선 및 위성 통신서비스(5912)'로 분류하되, 소부 문으로 분류된 종사자 수에 전국사업체조사의 해당 업종 비율을 반영하 여 종사자 수를 산정함
- 지자체별 사업내용에는 건물의 신축과 개보수, 통신시설 등의 기반 공 사 등이 포함되어 있음. 이들 사업은 '비주거용 건물(5020)'로 분류하여 분석을 실시함
- 온오프라인 및 SNS 등을 이용한 광고와 홍보 부분의 사업비는 '광고 (7120)'로 분류하고, 인쇄물 및 사이니지 등과 같은 홍보물의 제작은 '인쇄 및 기록매체 복제(1500)'로 분류하여 분석함
- 사업내역 중 시장조사 사업비는 '시장조사 및 경영지원서비스(7112)' 로 분류하고, 전국사업체조사의 비율을 반영하여 '법무 및 회계서비스 (7111)'와 분리하여 종사자 수를 산출함
- 팸투어 기획·운영, 교육, 홍보관 등 운영, 공모전 진행, 가맹점 모집 관 리 등과 관련한 사업비는 '기타 사업지원서비스(7490)'로 분류하여 분석 하고, 학술연구용역은 소부문 '연구개발(700)'의 종사자 수를 전국사업 체조사의 연구개발부문 중 '인문 및 사회과학 연구개발업'의 종사자 수 비율을 적용하여 반영함
- 다국어 번역과 디자인, 기기 및 장비 설계 등의 부문은 '기타 전문 서비 스(7299)'와 '공학 관련 서비스(7291)'에 해당하나, 전국사업체조사를 기반으로 분리할 수 없음에 따라 모두 소부문의 '기타 과학기술 및 전문 서비스(729)'로 합산하여 분석함
- 스마트관광도시 구축사업의 관리운영 부문에서 지자체의 투입과 사업비 는 '지방정부(7512)'에 해당하나, 종사자의 수를 중앙정부와 별도로 분 류할 수 없음에 따라 '공공행정 및 국방(751)'으로 처리함. 또한 해당 지 자체 산하 공공기관이 참여하는 경우에도 이를 공공행정 및 국방으로

간주하여 포함하고, 거버넌스 운영도 같은 방식으로 처리함

- 사업의 운영 및 관리 부문에서 법률 자문과 원가계산 및 정산과 관련한 회계서비스 부문은 '법무 및 회계서비스(7111)'로 분류함
- 인천의 붐업펀드(10억 원)는 예산이 반영되어 있으나 사업 추진을 담보할 수 없음에 따라 '공공행정 및 국방' 영역으로 포함하여 분석하고, 판매금액의 50%에 해당하는 할인금액과 플랫폼 판매수수료를 지원하는 경주의 관광업계 지원금은 '광고'로 분류하여 반영함
- 민간 현물출자는 기존의 인력과 자원의 활용을 포함하고 있으므로 주입(injection)으로 간주하기 어렵기에 분석에 반영하지 않음
- 스마트관광도시 사업 참여 주체의 현물출자금이 제시되어 있으나, 예산의 투입보다는 참여인건비 및 기존 구축한 콘텐츠 등의 제공으로 파악되는바, 본 사업 추진을 위한 재원투입으로 간주하기 어려우므로 파급효과 분석에서 배제함

〈표 3-3〉 지자체별 현물출자 내역

	내역	총액
인천	민간 현물출자가 18억 원이 기재되어 있으나 세부내역 확인 불가	18.0억 원
대구	현물출자 없음	-
수원	수원시 : 유지관리비 연간 5억 원, 총 25억 원 이즈피애플 : 개발플랫폼 지원 1억 원 SKT 데이터플랫폼 및 분석모델 기획 1억 원 무브 : 모빌리티플랫폼 코어솔루션 외 3억 원 트래블루션 : 관광패스 개발비 680만 원 임퍼팩트 : AR & Vision 코어솔루션 외 2,000만 원	30.3억 원
여수	현물출자 없음	-
경주	플랫폼(1억 원), 여행라운지 서비스(1억 원), KT 올레 TV 광고 등(1.5억 원)	3.5억 원
남원	현대뷰처넷 : 영상콘텐츠 2억 원, 옥외광고 13.7억 원	15.7억 원
양양	현물출자 없음	-
울산	울산시 남구 : 안내소 및 공원 조성, 도색공사, 미디어아트 등 22.7억 원 메가존 : 인건비 9억 원 네이앤컴퍼니 : 인건비 5천만 원	32.2억 원
청주	에니아소프트 : 인건비 1.5억 원 케이티 : 시설투자비 6.9억 원 팍셀즈 : 인건비 1.2억 원 케이에이치 : 인건비 1.5억 원 넷케이티아이 : 인건비 2억 원 엠그램 : 인건비 0.1억 원 HCN : 방송콘텐츠 1.8억 원	15.0억 원

자료 : 저자 정리 및 작성.

- 사업계획에 포함된 예상 운영비용도 실투입예산으로 확인하기 어려움에 따라 분석에 반영하지 않음
- 스마트관광도시 사업과 관련한 서비스·데이터 플랫폼 인프라 및 시스템 등의 관리·운영예산을 기재하고 반영하고 있으나, 사업 추진내역이 확정되지 않음에 따라 분석에 반영하지 않음

〈표 3-4〉 지자체별 관리·운영 예산 내역

	내역
인천	항후 관리·운영 예산 미기재
대구	연간 관리·운영 예산 5억 원 반영
수원	연간 관리·운영 예산 5억 원 반영
여수	3개년 7.1억 원 반영
경주	항후 관리·운영 예산 미기재
남원	3개년 관리·운영 예산 25억 원 반영
양양	연간 관리·운영 예산 5억 원 반영
울산	3개년 관리·운영 예산 10억 원 반영
청주	3개년 관리·운영 예산 23억 원 반영

자료: 저자 정리 및 작성.

- 연도별 고용창출효과를 분석하기 위해 사업일정에 따라 투입예산을 연도별로 분류함
- WBS(Work Breakdown Structure)가 포함되어 있는 사업계획서가 확보된 지역은 세부 사업내역별 일정을 반영하여 투입예산을 연도별로 배분함
- WBS가 포함되어 있는 않지만 사업별 추진시기가 제시되어 있는 경우 사업별 추진기간의 비율을 세부내역별 예산에 반영하여 연도별로 구분하여 배분함
- 고용창출효과의 정확한 파악을 위해 스마트관광도시 사업예산을 2019년 기준가격으로 환산하여 반영함

- 산업연관분석에 따른 파급효과를 분석할 경우 가격변화를 고려하지 않는 다른 경제적 파급효과 유발 규모와 달리 고용창출효과는 2019년 당시의 가격을 기준으로 하므로, 시간에 따른 화폐가치의 변화분을 분석에 반영하여야 함
- 이를 위해 본 분석에서는 2019년 가격을 기준으로 스마트관광도시 사업 추진 연도의 사업예산을 조정하기로 하며, 조정의 기준은 한국은행 발표 2015년 기준(2015=100) GDP 디플레이터를 활용함
 - 한국은행 발표 '경제활동별 국내총생산 디플레이터'의 연도별 값에서 2019년을 100으로 하여 이후 기간의 값을 조정함. 2023년의 경우 1분기 디플레이터를 반영함

〈표 3-5〉 2019년 기준 GDP 디플레이터(2019=100)

	2020	2021	2022	2023/1분기
농림어업	113.3	121.4	112.7	111.0
광업	95.6	91.8	95.5	131.0
제조업	100.2	103.1	106.2	104.0
전기, 가스 및 수도사업	112.9	91.0	44.7	86.5
건설업	102.1	105.4	109.6	110.7
도소매 및 숙박음식업	98.8	100.4	101.1	106.5
운수업	109.6	124.5	128.2	123.6
금융 및 보험업	97.1	101.9	108.6	110.9
부동산업	101.2	101.0	100.1	99.1
정보통신업	102.0	106.7	105.1	103.2
사업서비스업	102.9	106.4	110.1	113.2
공공행정, 국방 및 사회보장	101.9	104.6	108.4	110.6
교육서비스업	100.5	101.8	102.1	95.8
의료, 보건업 및 사회복지서비스업	102.4	103.7	103.6	105.2
문화 및 기타 서비스업	101.7	103.3	106.6	110.9

주 : 2015=100으로 발표된 한국은행 경제통계시스템(ecos.bok.or.kr/#/Short/483556)의 자료를 2019년=100으로 변환함.

□ 9개소의 스마트관광도시 구축사업에 국비 및 지방비로 총 640.1억 원이 투입됨

○ 9개 지자체의 사업예산 중 시스템 및 플랫폼 개발, 앱 개발, PMO, 감리 등의 예산이 포함되는 소프트웨어 개발 및 공급부문에 전체 사업비의 60.0%에 해당하는 384.2억 원, 영상 및 오디오 콘텐츠 구축부문에 14.2억 원이 투입되는 것으로 계획됨

〈표 3-6〉 스마트관광도시 사업의 공공부문 투입예산 분류

(단위: 백만 원)

		인천	대구	수원	여수	경주	남원	양양	울산	청주	전체
시스템·콘텐츠 구축	소프트웨어	4,035	3,527	4,358	5,276	5,576	3,271	3,745	4,207	4,421	38,415
	영상오디오	82	-	60	4	58	110	-	279	826	1,420
장비·기기	컴퓨터	820	-	-	512	-	132	-	-	150	1,615
	컴퓨터 주변기기	-	-	17	-	-	-	-	-	-	17
	통신장비	278	-	384	365	-	71	100	-	520	1,718
	조명장비	-	-	-	-	-	46	-	-	-	46
	영상장비	-	1,547	-	-	484	-	18	-	-	2,049
와이파이	무선통신	132	472	70	-	-	14	-	-	-	688
클라우드	기타IT	-	288	-	-	122	-	444	210	117	1,181
건축	건물	-	-	-	177	-	2,798	1,120	176	380	4,650
임대	건물임대	-	9	-	-	20	-	-	35	-	64
	장비임대	-	12	-	3	59	-	-	37	-	111
제조	의복제품	-	-	-	-	-	120	-	-	-	120
	버스	-	-	1,110	-	-	-	-	-	-	1,110
	항공기	-	-	-	120	-	-	-	-	-	120
	금속가구	-	-	35	-	-	25	80	-	-	140
	기타제조업	-	-	-	-	-	-	180	-	-	180
인쇄	인쇄	-	-	50	-	10	-	-	316	100	476
광고	광고·홍보	30	427	740	120	355	82	660	271	50	2,735
번역	번역	-	-	20	-	129	-	100	304	-	553
전문 서비스	경영지원	-	618	-	-	-	-	-	127	-	744
	연구개발	-	-	-	-	-	40	-	-	-	40
	기타전문	20	-	-	-	-	203	102	-	63	389
	공학서비스	-	-	-	-	-	87	-	-	-	87
	사업지원	238	-	48	30	32	5	58	606	183	1,199
	법률회계	40	100	-	-	42	100	20	57	20	379
사업관리	행정	1,325	-	109	404	113	892	373	377	170	3,763
전 체		7,000	7,000	7,000	7,011	7,000	7,997	7,000	7,000	7,000	64,008

자료: 저자 정리 및 작성.

- 남원과 양양 같이 별도의 건축물 신축하는 예산과 통신 및 기반시설 공사 등을 포함하는 비주거용 건물 건축부문은 46.5억 원으로 전체 사업 예산의 7.3%를 차지하고 있음
- 스마트관광도시 사업의 추진을 관리하고 거버넌스를 운영하는 행정 및 관리부문의 예산은 총 37.6억 원으로 전체 사업비의 5.9%를 차지하는 것으로 분류되고, 광고 및 홍보부문의 예산도 전체 사업비의 4.3%에 해당하는 27.4억 원으로 집계됨
- 이외 지자체별로 서버, 키오스크, 스마트패드 등의 컴퓨터 장치와 통신 장비 등에 대한 예산투입이 다수의 지자체에서 나타나고 있으며, 대구의 미디어아트 음악분수 사업으로 인해 영상장비부문도 20.5억 원의 예산투입이 계획됨

2. 스마트관광도시 사업의 파급효과 분석을 위한 유발승수

- 국산투입거래표에 기반한 $(I - A^d)^{-1}$ 형 생산유발승수를 바탕으로 부문별 유발승수를 도출
- 국산거래표를 이용한 투입계수행렬(A^d)을 적용하여 생산유발계수를 도출하고 부가가치계수와 부가가치 구성내역별 계수를 활용하여 부가가치 유발계수 및 소득과 조세유발계수를 도출하였음
- 고용유발승수는 고용표를 바탕으로 스마트관광도시 사업 투입내역을 중심으로 취업자 수와 피용자 수로 산출하여 도출함

〈표 3-7〉 스마트관광도시 사업의 경제적 파급효과 측정을 위한 유발승수

	생산	부가가치	소득	조세
농림수산물	1.88706	0.84688	0.23730	0.05191
광산품	1.96002	0.87561	0.37939	0.02785
소비재	2.15419	0.71450	0.29056	0.10673
기초소재	1.81731	0.56354	0.20965	0.06925
조립가공	1.88819	0.65209	0.24808	0.03456
임가공	1.82827	0.85544	0.52227	0.03720
전력가스	1.60240	0.56064	0.19797	0.04437
건설	1.93541	0.80300	0.46410	0.09224
도소매운송	1.79222	0.81439	0.40082	0.05418

〈표 3-7〉의 계속

	생산	부가가치	소득	조세
생산자서비스	1.52144	0.93249	0.31244	0.11143
사회서비스	1.64361	0.87480	0.59452	0.02753
소비자서비스	2.05328	0.82315	0.39197	0.11241
기타	2.55634	0.85719	0.45943	0.03726
소프트웨어 개발	1.29900	0.91215	0.35707	0.03716
영상·오디오 제작	1.97482	0.83925	0.42035	0.04661
컴퓨터	1.79023	0.68057	0.18424	0.06879
컴퓨터 주변기기	1.82431	0.69839	0.24768	0.03690
기타 무선통신장비	1.62681	0.49755	0.15768	0.03165
영상기기	2.15177	0.62549	0.27035	0.04746
조명장치	2.28195	0.70863	0.31947	0.04675
자동차	2.28681	0.67913	0.26677	0.10438
항공기	1.85496	0.63365	0.30278	0.03759
가구	2.29786	0.72064	0.34701	0.07705
봉제류	1.72633	0.47965	0.20764	0.06861
기타 제조업 제품	1.79881	0.80019	0.49143	0.05097
비주거용 건물 건축	1.92691	0.80184	0.43164	0.13435
무선통신서비스	1.88038	0.82318	0.27686	0.07570
기타 IT 서비스	1.55089	0.84888	0.36569	0.05640
장비·용품 임대	1.86054	0.87253	0.28475	0.06091
비주거용 건물 임대	1.59072	0.93073	0.24701	0.09175
시장조사/경영지원서비스	2.36158	0.79844	0.38481	0.07281
기타 과학/전문서비스	1.59777	0.90910	0.42648	0.04551
광고	2.07688	0.77551	0.31208	0.07681
기타 사업지원서비스	1.49887	0.92028	0.44571	0.04292
인쇄	2.04799	0.83063	0.38304	0.07775
연구개발	1.63985	0.87774	0.58132	0.02369
법무회계서비스	1.37205	0.95914	0.65032	0.03371
공공행정	1.35065	0.92525	0.54171	0.01555
전 체	1.85022	0.78216	0.35822	0.05970

자료 : 저자 작성.

〈표 3-8〉 스마트관광도시 사업의 고용창출효과 분석을 위한 고용유발승수

	상용	일용	무급	취업자	피용자
농림수산물	0.00259	0.00183	0.02154	0.02595	0.00442
광산품	0.00614	0.00110	0.00202	0.00926	0.00724
소비재	0.00465	0.00135	0.00519	0.01120	0.00600
기초소재	0.00320	0.00065	0.00111	0.00495	0.00384
조립가공	0.00390	0.00065	0.00105	0.00560	0.00455
입가공	0.00874	0.00169	0.00180	0.01223	0.01042
전력가스	0.00286	0.00053	0.00080	0.00419	0.00338
건설	0.00475	0.00331	0.00241	0.01047	0.00806
도소매운송	0.00708	0.00250	0.00584	0.01542	0.00957
생산자서비스	0.00457	0.00183	0.00134	0.00773	0.00640

〈표 3-8〉의 계속

	상용	일용	무급	취업자	파용자
사회서비스	0.00988	0.00238	0.00260	0.01486	0.01226
소비자서비스	0.00630	0.00460	0.00814	0.01904	0.01090
기타	0.00627	0.00151	0.00177	0.00955	0.00778
소프트웨어 개발	0.00710	0.00050	0.00118	0.00878	0.00760
영상·오디오 제작	0.00733	0.00203	0.00330	0.01266	0.00936
컴퓨터	0.00319	0.00049	0.00091	0.00459	0.00368
컴퓨터 주변기기	0.00450	0.00062	0.00109	0.00621	0.00512
기타 무선통신장비	0.00225	0.00056	0.00089	0.00370	0.00282
영상기기	0.00430	0.00071	0.00101	0.00602	0.00501
조명장치	0.00838	0.00127	0.00168	0.01134	0.00966
자동차	0.00383	0.00068	0.00115	0.00565	0.00451
항공기	0.00451	0.00053	0.00075	0.00579	0.00504
가구	0.01983	0.00563	0.00965	0.03511	0.02547
봉제의류	0.00387	0.00156	0.00246	0.00789	0.00544
기타 제조업 제품	0.01507	0.00341	0.00910	0.02759	0.01848
비주거용 건물 건축	0.00453	0.00312	0.00218	0.00982	0.00765
무선통신서비스	0.00389	0.00103	0.00207	0.00699	0.00491
기타 IT 서비스	0.00408	0.00057	0.00103	0.00568	0.00465
장비·용품 임대	0.00423	0.00176	0.00232	0.00831	0.00598
비주거용 건물 임대	0.00229	0.00111	0.00176	0.00516	0.00340
시장조사/경영지원서비스	0.00682	0.00148	0.00253	0.01083	0.00829
기타 과학/전문서비스	0.01094	0.00177	0.00536	0.01807	0.01271
광고	0.00718	0.00186	0.00256	0.01161	0.00905
기타 사업지원서비스	0.00829	0.00192	0.00150	0.01172	0.01021
인쇄	0.00612	0.00144	0.00410	0.01165	0.00755
연구개발	0.00791	0.00108	0.00102	0.01001	0.00899
법무회계서비스	0.00967	0.00088	0.00198	0.01253	0.01055
공공행정	0.00698	0.00126	0.00060	0.00884	0.00824
전 체	0.00626	0.00161	0.00310	0.01097	0.00787

자료: 저자 작성.

3. 지자체별 스마트관광도시 사업 추진의 파급효과 분석결과

가. 인 천

□ 투입예산은 민간 현물출자 18억 원을 포함하여 88억 원임

○ 2020년 9월부터 시작하여 2021년 4월에 종료되는 것으로 계획되었으며, 국비 35억 원, 시비 35억 원에 민간 현물 18억 원의 사업비 투입이 계획됨

□ 시스템 및 플랫폼 개발이 주된 사업으로 40.4억 원 투입

- 사업계획의 세부내역을 산업연관표에 부문분류와 일치시키고, 주요 일정계획에 제시된 추진계획에 따라 연차별 예산을 분리하면 2020년 35.3억 원, 2021년 34.7억 원 투입되는 것으로 파악됨
- 사업 내용적으로는 스마트관광도시 구축을 위한 시스템 및 플랫폼 구축 예산이 사업예산의 56.7%로 대부분을 차지하고 있음

〈표 3-9〉 인천 스마트관광도시 사업 예산의 분류

(단위: 백만 원)

	전체	2020	2021
621. 소프트웨어 개발 공급	4,035	1,875	2,160
6401. 영상·오디오물 제작 배급	82	47	35
3401. 컴퓨터	820	521	299
3519. 기타 무선통신장비 및 방송장비	278	185	93
5912. 무선 및 위성 통신서비스	132	88	44
729. 기타 과학기술 및 전문 서비스	20	11	9
7120. 광고	30	17	13
7490. 기타 사업지원서비스	238	2	236
7111. 법무 및 회계서비스	40	23	17
751. 공공행정 및 국방	1,325	757	568
전 체	7,000	3,527	3,473

자료: 저자 정리 및 작성.

- 기업지원펀드는 구체적인 운용계획이 확인되지 않음에 따라 사업관리 부문으로 배정함

□ 스마트관광도시 사업 추진으로 98.7억 원의 생산유발효과 도출

- 민간현물출자를 제외한 국비 및 지방비 70억 원이 투입되는 스마트관광도시 사업 추진으로 총 98.7억 원의 생산유발효과와 60.8억 원의 부가가치 유발효과를 가지는 것으로 분석됨
- 또한 부가가치 유발효과 중 소득유발효과는 25.7억 원으로 나타나고 있으며, 2.6억 원의 조세유발효과를 가지는 것으로 분석됨

- 이를 바탕으로 최종수요에 의한 부문별 승수 중 생산유발승수는 1.40964이며 부가가치 유발승수는 0.86846으로 분석됨
- 스마트관광도시 사업에 의한 고용유발효과는 취업자를 기준으로 55.7명, 임금종사자 48.3명으로 나타남
- 2019년 기준 가치로 예산액을 조정하여 본 사업 추진에 따른 고용창출 효과를 분석한 결과 총 55.7명의 취업자와 48.3명의 임금종사자 고용이 창출된 것으로 분석됨
 - 취업자 기준 2020년 27.7명, 2021년 28.0명이 창출되고, 임금종사자 기준 2020년 23.9명, 2021년 24.3명으로 분석됨
- 고용창출이 가장 높게 나타나는 부문은 소프트웨어 개발 공급부문이며, 다음으로 공공행정, 도소매 및 운송서비스, 기타 사업지원서비스 등의 순으로 나타남
 - 소프트웨어 개발 및 공급부문의 고용 비중이 높은 것은 스마트관광도시 사업의 세부내역이 시스템 및 콘텐츠 구축, IT를 활용한 서비스 개발 등이 주요 사업으로 추진됨에 따른 결과임
- 예산투입에 따른 최종수요 유발 고용승수는 취업자 0.00825, 임금종사자 0.00715로 분석되었음

〈표 3-10〉 인천 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과

(단위: 백만 원)

	생산	부가가치	소득	조세
농림수산물	25.5	13.0	2.7	0.4
광산물	2.0	0.9	0.4	0.0
소비재	107.0	27.4	11.1	6.9
기초소재	289.9	77.0	24.5	11.7
조립가공	470.0	153.6	53.2	4.2
임가공	47.4	25.0	17.8	0.4
전력가스	93.8	30.8	9.9	2.3
건설	24.3	10.7	7.9	1.3

〈표 3-10〉의 계속

	생산	부가가치	소득	조세
도소매운송	457.3	216.3	117.9	10.1
생산자서비스	354.8	235.6	72.9	29.8
사회서비스	14.0	8.5	6.8	0.0
소비자서비스	178.9	72.0	40.0	12.1
기타	13.9	0.0	0.0	0.0
소프트웨어 개발	4,265.3	3,244.7	1,247.2	112.2
영상·오디오 제작	103.3	41.7	22.9	1.0
컴퓨터	833.2	321.2	54.8	41.4
컴퓨터 주변기기	8.9	3.4	1.0	0.1
기타 무선통신장비	278.7	67.1	14.0	3.2
영상기기	0.1	0.0	0.0	0.0
조명장치	3.5	0.9	0.4	0.0
자동차	0.1	0.0	0.0	0.0
항공기	1.5	0.5	0.3	0.0
가구	0.9	0.2	0.1	0.0
봉제의류	12.4	2.2	0.7	0.5
기타 제조업 제품	2.7	1.3	1.0	0.1
비주거용 건물 건축	0.0	0.0	0.0	0.0
무선통신서비스	163.5	69.3	15.7	7.5
기타 IT 서비스	39.7	23.0	9.9	1.4
장비·용품 임대	46.1	22.3	6.1	1.3
비주거용 건물 임대	64.2	41.5	8.3	3.9
시장조사/경영지원서비스	91.7	17.5	13.1	1.2
기타 과학/전문서비스	62.9	40.6	19.6	1.3
광고	93.0	15.7	8.5	1.3
기타 사업지원서비스	294.0	208.8	104.0	6.6
인쇄	22.1	9.4	4.7	0.7
연구개발	0.0	0.0	0.0	0.0
법무회계서비스	67.2	52.6	38.8	1.2
공공행정	1,333.5	1,024.3	638.0	0.0
전 체	9,867.5	6,079.2	2,574.4	264.3
최종수요 유발승수	1.40964	0.86846	0.36777	0.03776

자료 : 저자 작성.

〈표 3-11〉 인천 스마트관광도시 사업의 고용창출효과

(단위: 명)

	전체		2020		2021	
	취업	고용	취업	고용	취업	고용
농림수산물	0.50	0.04	0.25	0.02	0.24	0.02
광산물	0.01	0.01	0.00	0.00	0.00	0.00
소비재	0.27	0.22	0.14	0.11	0.13	0.11
기초소재	0.41	0.37	0.23	0.21	0.18	0.16
조립가공	0.93	0.86	0.57	0.52	0.36	0.34
임가공	0.36	0.34	0.21	0.20	0.15	0.14
전력가스	0.16	0.14	0.08	0.08	0.07	0.07
건설	0.16	0.12	0.08	0.06	0.07	0.06
도소매운송	4.78	2.85	2.62	1.56	2.16	1.29
생산자서비스	1.63	1.43	0.86	0.76	0.77	0.67
사회서비스	0.15	0.13	0.08	0.07	0.08	0.07
소비자서비스	2.20	1.26	1.09	0.62	1.11	0.64
기타	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
소프트웨어 개발	27.80	25.14	13.23	11.97	14.56	13.17
영상·오디오 제작	0.58	0.46	0.33	0.26	0.25	0.20
컴퓨터	1.11	1.06	0.71	0.68	0.40	0.38
컴퓨터 주변기기	0.02	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01
기타 무선통신장비	0.17	0.16	0.11	0.11	0.06	0.05
영상기기	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
조명장치	0.02	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01
자동차	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
항공기	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
가구	0.03	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01
봉제의류	0.04	0.03	0.02	0.01	0.02	0.01
기타 제조업 제품	0.06	0.04	0.03	0.02	0.03	0.02
비주거용 건물 건축	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
무선통신서비스	0.13	0.13	0.08	0.08	0.05	0.05
기타 IT 서비스	0.10	0.09	0.05	0.05	0.05	0.05
정비·용품 임대	0.16	0.12	0.09	0.06	0.07	0.06
비주거용 건물 임대	0.13	0.07	0.07	0.03	0.07	0.03
시장조사/경영지원서비스	0.32	0.28	0.15	0.13	0.17	0.15
기타 과학/전문서비스	0.86	0.61	0.46	0.33	0.40	0.28
광고	0.49	0.39	0.26	0.20	0.24	0.18
기타 사업지원서비스	2.43	2.27	0.25	0.23	2.18	2.04
인쇄	0.12	0.08	0.06	0.04	0.06	0.04
연구개발	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
법무회계서비스	0.65	0.58	0.35	0.31	0.30	0.27
공공행정	8.91	8.91	5.14	5.14	3.77	3.77
전 체	55.69	48.26	27.65	23.92	28.04	24.34
최종수요 유발승수	0.00825	0.00715	0.00797	0.00689	0.00855	0.00742

자료: 저자 작성.

나. 대 구

- 국비 35억 원, 시비 35억 원 등 총 70억 원의 투자를 계획
- 2021년 12월 시작하여 2022년 5월에 사업이 종료되는 것으로 계획함.
세부내역에 기초하여 살펴보면 시스템 서비스 개발·구축이 주요 사업
으로 구성되어 있음
 - 대구시 추진 사업내역에 미디어아트 음악분수 사업이 15.5억 원 규모
로 포함되어 있으며, K-FOOD Hop on-off 셔틀버스의 사업이 포함
되나 별도의 세부내역이 확인되지 않음에 따라 디지털 가이드 사업이
포함되어 있어 소프트웨어 개발 및 공급부문으로 처리함
- 소프트웨어 개발 및 공급과 영상기기 부문에 전체예산의 72.5%인 50.7
억 투입
- 산업연관표 부문분류표에 따라 사업예산 세부내역을 살펴보면 사업비의
50%가 소프트웨어 개발 및 공급부문에 투입되는 것으로 계획됨
- 또한 수정못에 미디어아트 음악분수 설치사업이 포함됨에 따라 이를 영
상기기부문으로 분류하고, 총 사업비의 22.1%에 해당하는 15.5억 원 투
입계획을 반영함

〈표 3-12〉 대구 스마트관광도시 사업 예산의 분류

(단위: 백만 원)

	전체	2021	2022
621. 소프트웨어 개발 공급	3,527	588	2,939
3522. 영상기기	1,547	258	1,289
5912. 무선 및 위성 통신서비스	472	79	394
6290. 기타 IT 서비스	288	48	240
7300. 장비·용품 및 지식재산권 임대	12	2	10
6911. 비주거용 건물 임대	9	2	8
7112. 시장조사 및 경영지원서비스	618	103	515
7120. 광고	427	71	356
7111. 법무 및 회계서비스	100	17	83
전 체	7,000	1,167	5,833

자료: 저자 정리 및 작성.

- 대구 스마트관광도시 사업 추진으로 117.6억 원의 생산유발효과 도출
- 국비 및 지방비를 합하여 총 70억 원이 투입되는 대구시의 스마트관광도시 사업 추진으로 총 117.6억 원의 생산유발효과와 57.6억 원의 부가가치 유발효과를 가지는 것으로 분석됨
 - 부문별 생산유발효과는 소프트웨어 개발 및 공급부문이 31.9%에 해당하는 37.5억 원으로 분석되었으며, 영상기기와 조립가공 부문 제조업 순으로 나타남
- 부가가치 유발효과 중 소득유발효과는 23.6억 원으로 나타나고 있으며, 3.4억 원의 조세유발효과를 가지는 것으로 분석됨
- 이를 바탕으로 최종수요에 의한 부문별 승수 중 생산유발승수는 1.68067이며 부가가치 유발승수는 0.82245로 분석됨
- 대구시 스마트관광도시 사업은 취업자 54.8명, 임금종사자 45.5명을 창출
 - 2019년 기준 예산액을 바탕으로 고용창출효과를 분석한 결과 총 54.8명의 취업자와 45.5명의 임금종사자 고용이 창출된 것으로 분석됨
 - 취업자 기준 2021년 9.2명, 2022년 45.6명이 창출되고, 임금종사자 기준 2021년 7.6명, 2022년 37.9명으로 산출됨
 - 소프트웨어 개발 및 공급부문에서 가장 높은 고용창출효과를 보였으며, 도소매 및 운송서비스, 생산자서비스, 광고 및 홍보, 시장조사 및 경영지원 서비스 등의 순으로 나타남
 - 예산투입에 따른 최종수요 유발 고용승수는 취업자 0.00831, 임금종사자 0.00690으로 분석되었음

〈표 3-13〉 대구 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과

(단위: 백만 원)

	생산	부가가치	소득	조세
농림수산물	33.1	16.9	3.4	0.5
광산품	3.6	1.7	0.7	0.0
소비재	156.0	40.0	16.1	10.1

〈표 3-13〉의 계속

	생산	부가가치	소득	조세
기초소재	540.1	143.5	45.7	21.7
조립가공	1,097.5	358.7	124.3	9.8
임가공	91.0	47.9	34.1	0.9
전력가스	191.4	62.9	20.2	4.6
건설	29.6	13.1	9.6	1.6
도소매운송	609.6	288.4	157.2	13.4
생산자서비스	649.7	431.4	133.6	54.6
사회서비스	21.5	13.1	10.4	0.0
소비자서비스	248.6	100.1	55.6	16.8
기타	14.5	0.0	0.0	0.0
소프트웨어 개발	3,749.9	2,852.6	1,096.5	98.6
영상·오디오 제작	29.9	12.0	6.6	0.3
컴퓨터	0.0	0.0	0.0	0.0
컴퓨터 주변기기	11.0	4.2	1.2	0.2
기타 무선통신장비	0.3	0.1	0.0	0.0
영상기기	1,548.9	327.2	162.8	33.7
조명장치	7.1	1.8	0.9	0.1
자동차	0.2	0.0	0.0	0.0
항공기	0.5	0.2	0.1	0.0
가구	1.6	0.4	0.2	0.0
봉제의류	8.5	1.5	0.5	0.4
기타 제조업 제품	2.5	1.2	0.9	0.1
비주거용 건물 건축	0.0	0.0	0.0	0.0
무선통신서비스	532.8	225.7	51.1	24.4
기타 IT 서비스	372.1	215.0	93.1	13.3
장비·용품 임대	98.5	47.7	13.0	2.8
비주거용 건물 임대	121.6	78.7	15.8	7.4
시장조사/경영지원서비스	743.8	141.7	105.9	9.5
기타 과학/전문서비스	68.8	44.4	21.4	1.5
광고	499.0	84.1	45.9	7.0
기타 사업지원서비스	90.8	64.5	32.2	2.0
인쇄	35.8	15.3	7.5	1.2
연구개발	0.0	0.0	0.0	0.0
법무회계서비스	145.7	114.0	84.1	2.6
공공행정	9.1	7.0	4.4	0.0
전 체	11,764.7	5,757.1	2,355.3	339.2
최종수요 유발승수	1.68067	0.82245	0.33647	0.04846

자료: 저자 작성.

〈표 3-14〉 대구 스마트관광도시 사업의 고용창출효과

(단위: 명)

	전체		2021		2022	
	취업	고용	취업	고용	취업	고용
농림수산물	0.63	0.05	0.11	0.01	0.52	0.04
광산물	0.01	0.01	0.00	0.00	0.01	0.01
소비재	0.38	0.31	0.06	0.05	0.32	0.25
기초소재	0.73	0.66	0.12	0.11	0.61	0.55
조립가공	2.09	1.93	0.36	0.33	1.73	1.60
임가공	0.67	0.63	0.11	0.11	0.56	0.52
전력가스	0.31	0.28	0.05	0.05	0.26	0.23
건설	0.18	0.15	0.03	0.02	0.15	0.12
도소매운송	6.20	3.70	1.04	0.62	5.16	3.08
생산자서비스	2.87	2.51	0.49	0.43	2.38	2.08
사회서비스	0.23	0.20	0.04	0.03	0.19	0.16
소비자서비스	2.96	1.70	0.50	0.29	2.47	1.41
기타	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
소프트웨어 개발	24.21	21.90	3.99	3.61	20.23	18.30
영상·오디오 제작	0.16	0.13	0.03	0.02	0.13	0.11
컴퓨터	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
컴퓨터 주변기기	0.02	0.02	0.00	0.00	0.02	0.02
기타 무선통신장비	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
영상기기	2.74	2.65	0.47	0.45	2.27	2.20
조명장치	0.04	0.04	0.01	0.01	0.03	0.03
자동차	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
항공기	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
가구	0.04	0.03	0.01	0.01	0.04	0.03
봉제의류	0.02	0.02	0.00	0.00	0.02	0.01
기타 제조업 제품	0.05	0.04	0.01	0.01	0.04	0.03
비주거용 건물 건축	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
무선통신서비스	0.42	0.41	0.07	0.07	0.35	0.34
기타 IT 서비스	0.96	0.87	0.16	0.14	0.80	0.72
정비·용품 임대	0.33	0.25	0.06	0.04	0.27	0.21
비주거용 건물 임대	0.24	0.13	0.04	0.02	0.20	0.10
시장조사/경영지원서비스	2.46	2.18	0.42	0.37	2.04	1.80
기타 과학/전문서비스	0.92	0.65	0.15	0.11	0.77	0.54
광고	2.54	1.99	0.43	0.34	2.11	1.65
기타 사업지원서비스	0.74	0.70	0.12	0.12	0.62	0.58
인쇄	0.20	0.13	0.03	0.02	0.16	0.11
연구개발	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
법무회계서비스	1.36	1.21	0.23	0.21	1.13	1.00
공공행정	0.06	0.06	0.01	0.01	0.05	0.05
전 체	54.80	45.50	9.16	7.60	45.64	37.90
최종수요 유발승수	0.00831	0.00690	0.00831	0.00689	0.00831	0.00690

자료: 저자 작성.

다. 수 원

- 국비와 지방비 총 70억 원과 참여기관 현물로 5.3억 원 투자를 계획
- 2021년 8월부터 시작하여 2022년 2월에 사업이 종료되는 것으로 계획하고 있으며, 수원시의 유지관리 비용 25억 원외 참여기관이 5.3억 원의 현물투입을 계획함
 - 사업예산 중 플랫폼 개발과 서비스 및 콘텐츠 개발부문에 민간 현물출자를 제외한 70억 원 중 88.7%에 해당하는 62.1억 원이 투입됨
 - 수원시 추진 사업 중 45인승 버스를 구입·개조하는 'XR 화성여차 1795행' 사업(11억 원)이 포함됨
- 소프트웨어 개발 및 공급과 자동차, 광고 부문에 주로 예산 투입
- 사업비의 62.3%가 소프트웨어 개발 및 공급부문에 투입되는 것으로 계획됨
 - 버스 구입 및 개조 비용으로 전체 예산의 15.9%에 해당하는 11억 원이 투입되고, 홍보 및 광고부문에 대한 예산도 높은 비중을 차지함
- 사업추진계획에 따라 연차별로 구분하면 전체 사업비의 86.2%가 2021년에 투입되는 것으로 계획됨

〈표 3-15〉 수원 스마트관광도시 사업 예산의 분류

(단위: 백만 원)

	전체	2021	2022
621. 소프트웨어 개발 공급	4,358	3,852	506
6401. 영상·오디오물 제작 배급	60	52	8
3409. 컴퓨터 주변기기	17	15	2
3519. 기타 무선통신장비 및 방송장비	384	334	50
401. 자동차	1,110	1,110	0
431. 가구	35	30	5
5912. 무선 및 위성 통신서비스	70	61	9
729. 기타 과학기술 및 전문 서비스	20	0	20
7120. 광고	740	435	305
7490. 기타 사업지원서비스	48	23	25
1500. 인쇄 및 기록매체 복제	50	50	0
751. 공공행정 및 국방	109	78	31
전 체	7,000	6,039	961

자료: 저자 정리 및 작성.

- 스마트관광도시 사업 추진으로 110.7억 원의 생산유발효과 기대
- 민간출자분을 제외하고 총 70억 원이 투입되는 스마트관광도시 사업 추진으로 총 110.7억 원의 생산유발효과와 58.4억 원의 부가가치 유발효과를 가지는 것으로 분석됨
 - 부문별 생산유발효과는 소프트웨어 개발 및 공급부문이 41.8%에 해당하는 46.3억 원이며, 자동차 10%, 조립가공 7.2%, 기초소재 4.7% 등으로 제조업부문의 파급효과 비중이 높게 나타남
- 부가가치 유발효과 중 소득유발효과는 23.1억 원으로 나타나고 있으며, 3.7억 원의 조세유발효과를 가지는 것으로 분석됨
- 이를 바탕으로 최종수요에 의한 부문별 승수 중 생산유발승수는 1.58208이며 부가가치 유발승수는 0.83470으로 분석됨
- 스마트관광도시 사업 추진으로 취업자 56.1명, 임금종사자 46.9명의 고용창출 기대
- 2019년 기준 예산액을 조정하여 고용창출효과를 분석한 결과 총 56.1명의 취업자와 46.9명의 임금종사자 고용이 창출된 것으로 분석됨
 - 취업자 기준 2021년 47.4명, 2022년 8.8명이 창출되고, 임금종사자 기준 2021년 39.7명, 2022년 7.2명으로 산출됨
- 소프트웨어 개발 및 공급부문에서 취업자의 52.7%, 임금종사자의 57.1%가 창출되었고, 다음으로 도소매 및 운송서비스, 광고 및 홍보, 생산자 서비스, 조립가공업 등의 순으로 나타남
- 예산투입에 따른 최종수요 유발 고용승수는 취업자 0.00849, 임금종사자 0.00709로 분석되었음

〈표 3-16〉 수원 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과

(단위: 백만 원)

	생산	부가가치	소득	조세
농림수산물	26.5	13.5	2.8	0.4
광산품	3.2	1.5	0.6	0.0
소비재	124.4	31.9	12.9	8.0
기초소재	522.9	138.9	44.2	21.1

〈표 3-16〉의 계속

	생산	부가가치	소득	조세
조립가공	794.4	259.7	90.0	7.1
임가공	71.2	37.5	26.7	0.7
전력가스	104.9	34.5	11.1	2.5
건설	24.2	10.7	7.9	1.3
도소매운송	514.6	243.4	132.7	11.4
생산자서비스	691.7	459.3	142.2	58.2
사회서비스	17.3	10.6	8.4	0.0
소비자서비스	188.2	75.8	42.1	12.8
기타	15.9	0.0	0.0	0.0
소프트웨어 개발	4,627.8	3,520.5	1,353.3	121.7
영상·오디오 제작	110.7	44.6	24.6	1.1
컴퓨터	0.0	0.0	0.0	0.0
컴퓨터 주변기기	25.4	9.6	2.7	0.4
기타 무선통신장비	385.0	92.7	19.3	4.4
영상기기	0.5	0.1	0.1	0.0
조명장치	22.7	5.8	2.9	0.3
자동차	1,110.2	242.7	91.8	80.8
항공기	0.5	0.2	0.1	0.0
가구	36.2	9.0	5.4	1.0
봉제의류	8.3	1.5	0.5	0.4
기타 제조업 제품	1.7	0.8	0.6	0.0
비주거용 건물 건축	0.0	0.0	0.0	0.0
무선통신서비스	102.6	43.4	9.8	4.7
기타 IT 서비스	43.7	25.2	10.9	1.6
장비·용품 임대	80.9	39.1	10.7	2.3
비주거용 건물 임대	72.8	47.2	9.5	4.4
시장조사/경영지원서비스	108.3	20.6	15.4	1.4
기타 과학/전문 서비스	89.9	58.0	28.0	1.9
광고	808.2	136.3	74.3	11.3
기타 사업지원서비스	109.5	77.8	38.7	2.5
인쇄	78.9	33.7	16.6	2.6
연구개발	0.0	0.0	0.0	0.0
법무회계서비스	32.6	25.5	18.8	0.6
공공행정	118.8	91.3	56.8	0.0
전 체	11,074.5	5,842.9	2,312.4	366.7
최종수요 유발승수	1.58208	0.83470	0.33034	0.05239

자료 : 저자 작성.

〈표 3-17〉 수원 스마트관광도시 사업의 고용창출효과

(단위: 명)

	전체		2021		2022	
	취업	고용	취업	고용	취업	고용
농림수산물	0.51	0.04	0.43	0.03	0.08	0.01
광산물	0.01	0.01	0.01	0.01	0.00	0.00
소비재	0.31	0.25	0.26	0.21	0.05	0.04
기초소재	0.73	0.65	0.68	0.61	0.05	0.04
조립가공	1.55	1.43	1.49	1.38	0.05	0.05
임가공	0.54	0.50	0.49	0.46	0.04	0.04
전력가스	0.17	0.15	0.15	0.14	0.02	0.02
건설	0.15	0.12	0.12	0.10	0.03	0.02
도소매운송	5.28	3.15	4.68	2.79	0.60	0.36
생산자서비스	3.08	2.70	2.22	1.95	0.86	0.75
사회서비스	0.18	0.16	0.16	0.14	0.03	0.02
소비자서비스	2.27	1.30	1.89	1.08	0.38	0.22
기타	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
소프트웨어 개발	29.58	26.76	26.05	23.57	3.52	3.19
영상·오디오 제작	0.60	0.48	0.48	0.38	0.13	0.10
컴퓨터	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
컴퓨터 주변기기	0.06	0.05	0.05	0.05	0.01	0.01
기타 무선통신장비	0.23	0.21	0.20	0.19	0.03	0.03
영상기기	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
조명장치	0.13	0.12	0.12	0.12	0.00	0.00
자동차	0.92	0.92	0.92	0.92	0.00	0.00
항공기	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
가구	1.02	0.74	0.89	0.65	0.13	0.10
봉제의류	0.02	0.02	0.02	0.01	0.00	0.00
기타 제조업 제품	0.04	0.03	0.03	0.02	0.01	0.01
비주거용 건물 건축	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
무선통신서비스	0.08	0.08	0.07	0.07	0.01	0.01
기타 IT 서비스	0.11	0.10	0.09	0.08	0.02	0.02
정비·용품 임대	0.27	0.21	0.20	0.15	0.07	0.05
비주거용 건물 임대	0.15	0.08	0.12	0.06	0.02	0.01
시장조사/경영지원서비스	0.37	0.33	0.32	0.29	0.04	0.04
기타 과학/전문서비스	1.20	0.85	0.75	0.53	0.45	0.32
광고	4.16	3.26	2.58	2.02	1.58	1.24
기타 사업지원서비스	0.89	0.84	0.61	0.57	0.29	0.27
인쇄	0.45	0.30	0.42	0.28	0.02	0.02
연구개발	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
법무회계서비스	0.31	0.28	0.26	0.23	0.05	0.04
공공행정	0.77	0.77	0.57	0.57	0.21	0.21
전 체	56.13	46.88	47.36	39.66	8.78	7.22
최종수요 유발승수	0.00849	0.00709	0.00829	0.00694	0.00978	0.00805

자료: 저자 작성.

라. 여 수

- 국비 35억 원, 도비 7억 원, 시비 28억 원 등 총 70억 원 투자 계획
- 2021년 9월에 착수하여 2022년 5월에 사업이 종료되는 것으로 계획함.
세부내역에 기초하여 살펴보면 시스템 서비스 개발·구축이 주요 사업
으로 구성되어 있음
 - 여수시 추진사업에 상징조형물 설치, 스마트벤치 설치, 드론 라이트
쇼 등이 다른 지자체와 차이를 보이는 사업으로 포함되어 있음
 - 세부 예산투입내역이 절사 단위의 금액도 포함되어 있어 사업비가
1,114만 원 초과 반영됨
- 소프트웨어 개발 및 공급과 컴퓨터 및 통신장비 등에 주로 투입
- 사업예산 세부내역을 살펴보면 사업비의 75.3%가 소프트웨어 개발 및
공급에 투입되고, 컴퓨터 및 통신장비에 12.5%의 예산을 투입하는 것으
로 계획함
- 드론라이트쇼 부문에 드론 100대 구입예산이 포함되어 있으며, 상징조
형물의 설치 등 건축공사 비용도 사업예산에 포함됨
- 월별 일정표에 따라 예산을 구분하면 2021년 19.9억 원, 2022년 50.3
억 원이 투입되는 것으로 나타남

〈표 3-18〉 여수 스마트관광도시 사업 예산의 분류

(단위: 백만 원)

	전체	2021	2022
621. 소프트웨어 개발 공급	5,276	1,263	4,013
6401. 영상·오디오물 제작 배급	4	3	1
3401. 컴퓨터	512	424	88
3519. 기타 무선통신장비 및 방송장비	365	123	242
4220. 항공기	120	0	120
5020. 비주거용 건물	177	50	127
7300. 장비·용품 및 지식재산권 임대	3	0	3
7120. 광고	120	0	120
7490. 기타 사업지원서비스	30	0	30
751. 공공행정 및 국방	404	122	283
전 체	7,011	1,985	5,026

자료: 저자 정리 및 작성.

- 스마트관광도시 사업 추진으로 97.8억 원의 생산유발효과 기대
 - 사업비 총 70.1억 원의 투입으로 총 97.8억 원의 생산유발효과와 60.6억 원의 부가가치 유발효과를 기대할 수 있는 것으로 분석됨
 - 부문별 생산유발효과는 소프트웨어 개발 및 공급부문이 57.0%에 해당하는 55.7억 원이며, 공공행정 부문과 도소매 및 운송서비스가 각각 4.2%, 생산자 서비스 3.8%, 조립가공업 3.7% 등의 순으로 비중이 나타남
 - 부가가치 유발효과 중 소득유발효과 24.2억 원, 조세유발효과 2.9억 원 등을 가지는 것으로 분석됨
 - 이를 바탕으로 최종수요에 의한 부문별 승수 중 생산유발승수는 1.39508이며 부가가치 유발승수는 0.86449로 분석됨
- 스마트관광도시 사업 추진으로 취업자 54.7명, 임금종사자 47.0명의 고용창출 기대
 - 2019년 기준 예산투입액을 기반으로 분석한 결과 총 54.7명의 취업자와 47.0명의 임금종사자 고용이 창출된 것으로 분석됨
 - 취업자 기준 2021년 14.3명, 2022년 40.5명이 창출되고, 임금종사자 기준 2021년 12.2명, 2022년 34.8명으로 산출됨
 - 소프트웨어 개발 및 공급부문에서 취업자의 65.7%, 임금종사자의 69.2%가 창출되었고, 다음으로 도소매 및 운송서비스, 공공행정, 소비자 서비스, 생산자 서비스 등의 순으로 나타남
 - 예산투입에 따른 최종수요 유발 고용승수는 취업자 0.00824, 임금종사자 0.00709로 분석되었음

〈표 3-19〉 여수 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과

(단위: 백만 원)

	생산	부가가치	소득	조세
농림수산물	21.3	10.9	2.2	0.3
광산품	2.1	1.0	0.4	0.0
소비재	93.0	23.8	9.6	6.0
기초소재	323.7	86.0	27.4	13.0

〈표 3-19〉의 계속

	생산	부가가치	소득	조세
조립가공	365.7	119.5	41.4	3.3
임가공	49.8	26.2	18.7	0.5
전력가스	77.9	25.6	8.2	1.9
건설	20.3	9.0	6.6	1.1
도소매운송	411.0	194.5	106.0	9.1
생산자서비스	373.1	247.8	76.7	31.4
사회서비스	13.8	8.4	6.7	0.0
소비자서비스	156.9	63.1	35.1	10.6
기타	16.7	0.0	0.0	0.0
소프트웨어 개발	5,574.9	4,240.9	1,630.2	146.6
영상·오디오 제작	22.0	8.9	4.9	0.2
컴퓨터	520.7	200.7	34.3	25.8
컴퓨터 주변기기	10.3	3.9	1.1	0.2
기타 무선통신장비	366.0	88.1	18.4	4.2
영상기기	0.2	0.0	0.0	0.0
조명장치	4.6	1.2	0.6	0.1
자동차	0.1	0.0	0.0	0.0
항공기	135.4	43.4	22.5	1.5
가구	0.9	0.2	0.1	0.0
봉제의류	6.7	1.2	0.4	0.3
기타 제조업 제품	1.5	0.7	0.5	0.0
비주거용 건물 건축	176.5	78.0	51.9	16.9
무선통신서비스	24.0	10.2	2.3	1.1
기타 IT 서비스	37.5	21.7	9.4	1.3
장비·용품 임대	50.8	24.6	6.7	1.4
비주거용 건물 임대	60.1	38.9	7.8	3.7
시장조사/경영지원서비스	85.6	16.3	12.2	1.1
기타 과학/전문서비스	44.3	28.6	13.8	0.9
광고	191.8	32.3	17.6	2.7
기타 사업지원서비스	79.9	56.7	28.3	1.8
인쇄	19.5	8.3	4.1	0.7
연구개발	0.0	0.0	0.0	0.0
법무회계서비스	27.9	21.8	16.1	0.5
공공행정	414.5	318.3	198.3	0.0
전 체	9,781.1	6,061.0	2,420.7	288.2
최종수요 유발승수	1.39508	0.86449	0.34526	0.04111

자료: 저자 작성.

〈표 3-20〉 여수 스마트관광도시 사업의 고용창출효과

(단위: 명)

	전체		2021		2022	
	취업	고용	취업	고용	취업	고용
농림수산물	0.41	0.03	0.11	0.01	0.29	0.02
광산물	0.01	0.01	0.00	0.00	0.00	0.00
소비재	0.23	0.18	0.07	0.05	0.17	0.13
기초소재	0.44	0.40	0.15	0.14	0.29	0.26
조립가공	0.70	0.65	0.39	0.36	0.31	0.29
임가공	0.37	0.35	0.13	0.12	0.24	0.23
전력가스	0.13	0.11	0.04	0.04	0.09	0.08
건설	0.13	0.10	0.03	0.03	0.09	0.07
도소매운송	4.21	2.51	1.40	0.84	2.81	1.67
생산자서비스	1.67	1.46	0.41	0.36	1.26	1.10
사회서비스	0.15	0.13	0.04	0.04	0.11	0.09
소비자서비스	1.89	1.09	0.52	0.30	1.38	0.79
기타	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
소프트웨어 개발	35.97	32.54	8.51	7.70	27.46	24.84
영상·오디오 제작	0.12	0.10	0.04	0.03	0.08	0.07
컴퓨터	0.68	0.65	0.56	0.54	0.11	0.11
컴퓨터 주변기기	0.02	0.02	0.01	0.01	0.02	0.02
기타 무선통신장비	0.21	0.20	0.07	0.07	0.14	0.13
영상기기	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
조명장치	0.03	0.02	0.01	0.01	0.02	0.02
자동차	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
항공기	0.31	0.31	0.00	0.00	0.31	0.31
가구	0.03	0.02	0.01	0.00	0.02	0.01
봉제의류	0.02	0.01	0.01	0.00	0.01	0.01
기타 제조업 제품	0.03	0.02	0.01	0.01	0.02	0.02
비주거용 건물 건축	1.00	0.80	0.29	0.23	0.71	0.56
무선통신서비스	0.02	0.02	0.00	0.00	0.01	0.01
기타 IT 서비스	0.10	0.09	0.02	0.02	0.07	0.07
정비·용품 임대	0.17	0.13	0.04	0.03	0.13	0.10
비주거용 건물 임대	0.12	0.06	0.03	0.02	0.09	0.05
시장조사/경영지원서비스	0.29	0.26	0.08	0.07	0.21	0.19
기타 과학/전문서비스	0.60	0.43	0.15	0.11	0.44	0.32
광고	0.98	0.77	0.09	0.07	0.89	0.70
기타 사업지원서비스	0.65	0.61	0.11	0.10	0.54	0.51
인쇄	0.11	0.07	0.03	0.02	0.08	0.05
연구개발	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
법무회계서비스	0.27	0.24	0.07	0.06	0.20	0.18
공공행정	2.66	2.66	0.82	0.82	1.85	1.85
전 체	54.71	47.03	14.25	12.19	40.45	34.84
최종수요 유발승수	0.00824	0.00709	0.00758	0.00648	0.00855	0.00732

자료: 저자 작성.

마. 경 주

□ 국비 35억 원, 도비 10.5억 원, 시비 24.5원에 민간출자 3.5억 원 등 70억 원의 투자를 계획

○ 2022년 7월에 착수하여 2023년 5월에 종료하는 것으로 계획되었으며, 세부내역에 기초하여 살펴보면 시스템 서비스 개발·구축과 미디어아트월 구축사업이 주요 사업으로 구성되어 있음

- 미디어아트월 구축에 10억 원의 투입이 예정되어 있음
- 민간 현물투자금액 3.5억 원이 반영되어 있으나, 구체적 내역이 확인되지 않으며, 타 지자체와 같이 현물출자를 분석에 반영하지 않음

□ 소프트웨어 개발 및 공급과 영상장비 부문에 예산투입 집중

- 세부내역상 사업비의 79.7%가 소프트웨어 개발 및 공급부문에 투입되고, 미디어아트월 사업 중 영상장비 구입부문이 6.9%의 비중을 차지하며, 다음으로 광고 및 홍보부문에 투입됨
- 사업추진계획을 기반으로 연차별 투입예산을 구분하면 2022년도에 사업비의 82.6%인 57.8억 원이 투입되고, 2023년 12.2억 원이 투입되는 것으로 계획됨

〈표 3-21〉 경주 스마트관광도시 사업 예산의 분류

(단위: 백만 원)

	전체	2022	2023
621. 소프트웨어 개발 공급	5,576	4,633	943
6401. 영상·오디오물 제작 배급	58	58	0
3522. 영상기기	484	484	0
6290. 기타 IT 서비스	122	81	41
7300. 장비·용품 및 지식재산권 임대	59	42	17
6911. 비주거용 건물 임대	20	13	7
729. 기타 과학기술 및 전문 서비스	129	88	41
7120. 광고	355	222	133
7490. 기타 사업지원서비스	32	32	0
1500. 인쇄 및 기록매체 복제	10	10	0
7111. 법무 및 회계서비스	42	28	14
751. 공공행정 및 국방	113	94	19
전 체	7,000	5,785	1,215

자료: 저자 정리 및 작성.

- 스마트관광도시 사업 추진에 따라 99.5억 원의 생산유발효과 기대
 - 민간출자분 3.5억 원을 제외하고 총 70억 원이 투입되는 스마트관광도시 사업 추진으로 총 99.5억 원의 생산유발효과를 기대할 수 있음
 - 부문별 생산유발효과는 소프트웨어 개발 및 공급부문이 59.3%에 해당하는 59.0억 원이며, 영상기기, 생산자 서비스, 조립가공, 도소매 및 운송 서비스 등의 순으로 나타남
 - 부가가치 유발효과는 61.9억 원이며 소득유발효과 24.9억 원 및 2.8억 원이 포함됨
 - 이를 바탕으로 최종수요에 의한 부문별 승수 중 생산유발승수는 1.42174이며 부가가치 유발승수는 0.88376으로 분석됨
- 스마트관광도시 사업 추진으로 취업자 59.0명, 임금종사자 50.1명의 고용창출 기대
 - 사업예산을 2019년 기준으로 환산하여 고용창출효과를 분석한 결과 총 59.0명의 취업자와 50.1명의 임금종사자 고용이 창출된 것으로 분석됨
 - 취업자 기준 2022년 48.2명, 2023년 10.7명이 창출되고, 임금종사자 기준 2022년 41.1명, 2023년 9.0명으로 산출됨
 - 소프트웨어 개발 및 공급부문에서 취업자의 65.0%, 임금종사자의 69.2%가 창출되었고, 다음으로 도소매 및 운송 서비스, 기타 과학 및 전문서비스, 광고 및 홍보, 생산자 서비스 등의 순으로 나타남
 - 예산투입에 따른 최종수요 유발 고용승수는 취업자 0.00889, 임금종사자 0.00756으로 분석되었음

〈표 3-22〉 경주 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과

(단위: 백만 원)

	생산	부가가치	소득	조세
농림수산물	22.9	11.7	2.4	0.4
광산물	1.6	0.8	0.3	0.0
소비재	102.5	26.3	10.6	6.6
기초소재	244.5	65.0	20.7	9.8

〈표 3-22〉의 계속

	생산	부가가치	소득	조세
조립가공	404.4	132.2	45.8	3.6
임가공	43.9	23.1	16.5	0.4
전력가스	78.6	25.8	8.3	1.9
건설	23.2	10.2	7.5	1.3
도소매운송	383.3	181.3	98.9	8.5
생산자서비스	461.5	306.4	94.9	38.8
사회서비스	15.8	9.7	7.7	0.0
소비자서비스	183.2	73.8	41.0	12.4
기타	17.3	0.0	0.0	0.0
소프트웨어 개발	5,900.0	4,488.3	1,725.3	155.2
영상·오디오 제작	93.1	37.5	20.7	0.9
컴퓨터	0.0	0.0	0.0	0.0
컴퓨터 주변기기	11.8	4.5	1.3	0.2
기타 무선통신장비	0.1	0.0	0.0	0.0
영상기기	485.0	102.5	51.0	10.6
조명장치	3.5	0.9	0.4	0.0
자동차	0.1	0.0	0.0	0.0
항공기	0.4	0.1	0.1	0.0
가구	1.1	0.3	0.2	0.0
봉제의류	6.7	1.2	0.4	0.3
기타 제조업 제품	1.4	0.7	0.5	0.0
비주거용 건물 건축	0.0	0.0	0.0	0.0
무선통신서비스	30.9	13.1	3.0	1.4
기타 IT 서비스	176.7	102.1	44.2	6.3
장비·용품 임대	130.9	63.3	17.3	3.7
비주거용 건물 임대	90.5	58.6	11.8	5.5
시장조사/경영지원서비스	91.6	17.4	13.0	1.2
기타 과학/전문서비스	189.3	122.2	59.0	4.0
광고	430.5	72.6	39.6	6.0
기타 사업지원서비스	93.7	66.5	33.2	2.1
인쇄	33.3	14.2	7.0	1.1
연구개발	0.0	0.0	0.0	0.0
법무회계서비스	75.2	58.9	43.4	1.3
공공행정	123.8	95.1	59.2	0.0
전 체	9,952.2	6,186.3	2,485.0	283.6
최종수요 유발승수	1.42174	0.88376	0.35500	0.04052

자료 : 저자 작성.

〈표 3-23〉 경주 스마트관광도시 사업의 고용창출효과

(단위: 명)

	전체		2022		2023	
	취업	고용	취업	고용	취업	고용
농림수산물	0.44	0.03	0.36	0.03	0.08	0.01
광산물	0.01	0.01	0.00	0.00	0.00	0.00
소비재	0.25	0.20	0.21	0.17	0.04	0.04
기초소재	0.33	0.30	0.29	0.26	0.04	0.04
조립가공	0.77	0.71	0.72	0.67	0.04	0.04
임가공	0.32	0.30	0.29	0.27	0.04	0.03
전력가스	0.13	0.11	0.11	0.10	0.02	0.02
건설	0.15	0.11	0.12	0.09	0.03	0.02
도소매운송	3.91	2.33	3.26	1.94	0.65	0.39
생산자서비스	2.03	1.78	1.53	1.34	0.51	0.45
사회서비스	0.17	0.15	0.14	0.12	0.03	0.03
소비자서비스	2.20	1.26	1.80	1.03	0.41	0.23
기타	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
소프트웨어 개발	38.31	34.66	31.72	28.69	6.59	5.96
영상·오디오 제작	0.50	0.39	0.45	0.36	0.04	0.03
컴퓨터	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
컴퓨터 주변기기	0.03	0.03	0.02	0.02	0.01	0.00
기타 무선통신장비	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
영상기기	0.85	0.83	0.85	0.83	0.00	0.00
조명장치	0.02	0.02	0.02	0.02	0.00	0.00
자동차	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
항공기	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
가구	0.03	0.02	0.02	0.02	0.01	0.00
봉제의류	0.02	0.01	0.02	0.01	0.00	0.00
기타 제조업 제품	0.03	0.02	0.02	0.02	0.01	0.00
비주거용 건물 건축	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
무선통신서비스	0.02	0.02	0.02	0.02	0.00	0.00
기타 IT 서비스	0.46	0.42	0.32	0.29	0.14	0.13
정비·용품 임대	0.43	0.32	0.32	0.24	0.11	0.08
비주거용 건물 임대	0.18	0.09	0.14	0.07	0.04	0.02
시장조사/경영지원서비스	0.31	0.28	0.26	0.23	0.05	0.04
기타 과학/전문서비스	2.46	1.75	1.79	1.27	0.68	0.48
광고	2.17	1.70	1.45	1.13	0.72	0.57
기타 사업지원서비스	0.76	0.71	0.67	0.62	0.10	0.09
인쇄	0.18	0.12	0.16	0.11	0.02	0.02
연구개발	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
법무회계서비스	0.70	0.62	0.52	0.46	0.19	0.17
공공행정	0.79	0.79	0.65	0.65	0.13	0.13
전 체	58.97	50.11	48.23	41.07	10.74	9.04
최종수요 유발승수	0.00889	0.00756	0.00881	0.00750	0.00927	0.00781

자료: 저자 작성.

바. 남 원

- 민간출자를 제외하고 총 80억 원의 사업비 투입을 계획
- 2022년 5월 착수, 2023년 3월 구축사업 종료를 계획으로 사업을 추진함. 시스템 서비스 개발·구축이 사업의 주를 이루고 있으나, 건축사업의 비중이 상대적으로 높게 나타남
 - 스마트주택의 건축(12.8억 원)을 포함하여 건축·토목·통신 부문 등 건축부문 사업이 전체 사업비의 35.0%를 차지하는 차이를 보임
- 또한 한복 제작과 학술연구용역도 포함되어 있으며, 거버넌스 부문에서 운영위원회의 운영예산도 포함되어 있음
- 소프트웨어 개발 및 공급, 비주거용 건물 건축 등에 높은 예산 투입
- 사업예산 세부내역을 살펴보면 사업비의 40.3%가 소프트웨어 개발 및 공급에 투입되고, 건축부문이 총사업비의 약 35%를 차지하는 것으로 계획함

〈표 3-24〉 남원 스마트관광도시 사업 예산의 분류

(단위: 백만 원)

	전체	2022	2023
621. 소프트웨어 개발 공급	3,271	2,521	750
6401. 영상·오디오물 제작 배급	110	89	21
3401. 컴퓨터	132	102	31
3519. 기타 무선통신장비 및 방송장비	71	71	0
3792. 조명장치	46	46	0
431. 가구	25	25	0
1151. 봉제의류	120	120	0
5020. 비주거용 건물	2,798	2,093	705
5912. 무선 및 위성 통신서비스	14	14	0
729. 기타 과학기술 및 전문 서비스	291	247	44
7120. 광고	82	42	39
7490. 기타 사업지원서비스	5	5	0
700. 연구개발	40	40	0
7111. 법무 및 회계서비스	100	43	57
751. 공공행정 및 국방	892	629	263
전 체	7,997	6,086	1,911

○ 사업추진계획을 기반으로 연차별 예산투입액을 구분하면, 2022년 60.8억 원, 2023년 19.1억 원이 투입되는 것으로 계획됨

□ 스마트관광도시 사업 추진으로 126.6억 원의 생산유발효과 기대

○ 국비와 지방비로 80억 원이 투입되는 남원 스마트관광도시 사업 추진으로 총 126.6원의 생산유발효과와 68.5억 원의 부가가치 유발효과를 가지는 것으로 분석됨

- 생산유발효과는 소프트웨어 개발 및 공급부문이 27.4%로 나타나며 다음으로 비주거용 건물 건축이 22.1%로 높은 비중을 차지함
- 다음으로는 기초소재 제조업, 공공행정, 생산자 서비스 등의 순으로 생산유발효과를 보이고 있음

○ 부가가치 유발효과 중 소득유발효과는 32.3억 원으로 나타나고 있으며, 5.7억 원의 조세유발효과를 가지는 것으로 분석됨

○ 이를 바탕으로 최종수요에 의한 부문별 승수 중 생산유발승수는 1.58252이며 부가가치 유발승수는 0.85699로 분석됨

□ 남원의 스마트관광도시 사업 추진으로 취업자 71.2명, 임금종사자 58.6명의 고용창출 기대

○ 2019년 기준으로 예산액을 조정하여 분석한 고용창출효과는 총 71.2명의 취업자와 58.6명의 임금종사자 고용이 창출된 것으로 분석됨

- 취업자 기준 2022년 54.4명, 2023년 16.9명, 임금종사자 기준 2022년 44.6명, 2023년 14.0명으로 산출됨

○ 소프트웨어 개발 및 공급부문에서 취업자의 31.8%, 임금종사자의 35.0%가 창출되었고, 비주거용 건물 건축부문이 각각 21.9%와 21.3%로 나타나 다른 지자체와 차이를 보임

- 또한 공공행정 부문에서도 전체 취업자의 8.0%, 임금종사자의 9.7%가 창출되는 것으로 분석되어 타 지자체와 차이를 보임

○ 예산투입에 따른 최종수요 유발 고용승수는 취업자 0.00957, 임금종사자 0.00787로 분석되었음

〈표 3-25〉 남원 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과

(단위 : 백만 원)

	생산	부가가치	소득	조세
농림수산물	44.9	22.9	4.7	0.7
광산물	8.1	3.8	1.6	-0.1
소비재	210.6	54.0	21.8	13.6
기초소재	1,271.4	337.8	107.5	51.2
조립가공	443.4	144.9	50.2	4.0
임가공	89.4	47.1	33.5	0.8
전력가스	149.9	49.3	15.8	3.6
건설	29.6	13.1	9.6	1.6
도소매운송	559.2	264.6	144.2	12.3
생산자서비스	711.5	472.5	146.3	59.8
사회서비스	23.5	14.4	11.4	0.0
소비자서비스	218.8	88.1	49.0	14.8
기타	15.7	0.0	0.0	0.0
소프트웨어 개발	3,462.4	2,633.9	1,012.5	91.1
영상·오디오 제작	136.0	54.8	30.2	1.4
컴퓨터	134.6	51.9	8.9	6.7
컴퓨터 주변기기	7.0	2.6	0.8	0.1
기타 무선통신장비	71.7	17.3	3.6	0.8
영상기기	0.2	0.0	0.0	0.0
조명장치	73.8	19.0	9.4	0.9
자동차	0.5	0.1	0.0	0.0
항공기	1.3	0.4	0.2	0.0
가구	27.7	6.9	4.1	0.8
봉제의류	133.7	23.7	7.8	5.7
기타 제조업 제품	2.9	1.4	1.0	0.1
비주거용 건물 건축	2,798.2	1,235.8	823.5	268.7
무선통신서비스	47.7	20.2	4.6	2.2
기타 IT 서비스	41.3	23.9	10.3	1.5
장비·용품 임대	88.1	42.6	11.7	2.5
비주거용 건물 임대	77.8	50.4	10.1	4.7
시장조사/경영지원서비스	109.5	20.8	15.6	1.4
기타 과학/전문서비스	344.9	222.8	107.6	7.3
광고	141.7	23.9	13.0	2.0
기타 사업지원서비스	67.7	48.1	24.0	1.5
인쇄	25.5	10.9	5.4	0.9
연구개발	40.3	24.9	19.0	0.0
법무회계서비스	143.1	112.0	82.6	2.5
공공행정	901.9	692.8	431.5	0.0
전 체	12,655.8	6,853.5	3,233.1	565.2
최종수요 유발승수	1.58252	0.85699	0.40428	0.07067

자료 : 저자 작성.

〈표 3-26〉 남원 스마트관광도시 사업의 고용창출효과

(단위: 명)

	전체		2022		2023	
	취업	고용	취업	고용	취업	고용
농림수산물	0.84	0.07	0.65	0.05	0.19	0.02
광산물	0.03	0.02	0.02	0.02	0.01	0.01
소비재	0.51	0.41	0.40	0.32	0.11	0.09
기초소재	1.68	1.51	1.28	1.15	0.40	0.36
조립가공	0.82	0.76	0.64	0.59	0.19	0.17
임가공	0.65	0.61	0.53	0.49	0.12	0.11
전력가스	0.24	0.21	0.18	0.16	0.06	0.05
건설	0.18	0.14	0.14	0.11	0.05	0.04
도소매운송	5.59	3.34	4.32	2.58	1.27	0.76
생산자서비스	3.11	2.72	2.31	2.02	0.80	0.70
사회서비스	0.24	0.21	0.19	0.16	0.06	0.05
소비자서비스	2.59	1.48	1.99	1.14	0.60	0.34
기타	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
소프트웨어 개발	22.51	20.36	17.27	15.62	5.24	4.74
영상·오디오 제작	0.72	0.57	0.58	0.46	0.14	0.11
컴퓨터	0.17	0.16	0.13	0.13	0.04	0.04
컴퓨터 주변기기	0.02	0.01	0.01	0.01	0.00	0.00
기타 무선통신장비	0.04	0.04	0.04	0.04	0.00	0.00
영상기기	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
조명장치	0.40	0.37	0.37	0.35	0.03	0.03
자동차	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
항공기	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
가구	0.76	0.55	0.74	0.54	0.02	0.01
봉제의류	0.38	0.28	0.37	0.27	0.01	0.01
기타 제조업 제품	0.06	0.04	0.05	0.03	0.02	0.01
비주거용 건물 건축	15.57	12.46	11.67	9.34	3.90	3.12
무선통신서비스	0.04	0.04	0.03	0.03	0.01	0.01
기타 IT 서비스	0.10	0.09	0.08	0.07	0.03	0.02
정비·용품 임대	0.29	0.22	0.22	0.16	0.07	0.06
비주거용 건물 임대	0.15	0.08	0.12	0.06	0.04	0.02
시장조사/경영지원서비스	0.37	0.32	0.28	0.25	0.08	0.07
기타 과학/전문서비스	4.47	3.18	3.76	2.67	0.71	0.51
광고	0.72	0.56	0.45	0.36	0.27	0.21
기타 사업지원서비스	0.55	0.51	0.43	0.40	0.12	0.11
인쇄	0.14	0.09	0.11	0.07	0.03	0.02
연구개발	0.25	0.25	0.25	0.25	0.00	0.00
법무회계서비스	1.31	1.16	0.71	0.62	0.61	0.54
공공행정	5.70	5.70	4.05	4.05	1.65	1.65
전 체	71.20	58.55	54.35	44.57	16.85	13.98
최종수요 유발승수	0.00957	0.00787	0.00959	0.00787	0.00950	0.00788

자료: 저자 작성.

사. 양 양

- 총 사업비 85억 원 중 70억 원을 사업구축에 투입 계획
- 2022년 5월에 착수하여 2023년 3월까지 사업을 종료하는 것으로 계획되어 있으며, 국비 35억 원, 도비 10.5억 원, 군비 24.5억 원 투입을 계획함
 - 스마트관광도시 시스템 및 플랫폼 구축 등이 주된 사업내용이나 위케이션 센터 건축사업으로 10.2억 원 투입하는 것으로 계획됨
- 소프트웨어 개발 및 공급과 컴퓨터 및 통신장비 등에 주로 투입
- 산업연관표 부문분류에 따라 분류하면 전체 사업비의 53.5%인 37.4억 원이 소프트웨어 개발 및 공급으로 분류되며, 위케이션 센터 건축사업이 포함되는 비주거용 건물 건축을 포함한 건축공사비로 11.2억 원을 투입하는 것으로 계획하고 있음
- 사업추진계획에 기반하여 연차별로 살펴보면 2022년에 86.1%에 해당하는 60.3억 원, 2023년 9.7억 원이 투입되는 것으로 나타남

〈표 3-27〉 양양 스마트관광도시 사업 예산의 분류

(단위: 백만 원)

	전체	2022	2023
621. 소프트웨어 개발 공급	3,745	3,625	120
3519. 기타 무선통신장비 및 방송장비	100	100	0
3522. 영상기기	18	18	0
431. 가구	80	80	0
4399. 기타 제조업 제품	180	180	0
5020. 비주거용 건물	1,120	1,120	0
6290. 기타 IT 서비스	444	444	0
729. 기타 과학기술 및 전문 서비스	202	202	0
7120. 광고	660	0	660
7490. 기타 사업지원서비스	58	0	58
7111. 법무 및 회계서비스	20	0	20
751. 공공행정 및 국방	373	261	112
전 체	7,000	6,030	970

자료: 저자 정리 및 작성.

□ 사업 추진으로 107.3억 원의 생산유발효과 기대

○ 국비와 지방비 총 70억 원이 투입되는 스마트관광도시 사업 추진으로 총 107.3억 원의 생산유발효과와 60.7억 원의 부가가치 유발효과가 창출될 것으로 분석됨

- 부문별 생산유발효과는 소프트웨어 개발 및 공급부문이 37.1%로 가장 높은 비중을 차지하며, 비주거용 건물 건축부문이 10.4%, 다음으로 생산자 서비스, 광고 및 홍보, 기초소재 제조업 등의 순으로 나타남

○ 부가가치 유발효과 중 소득유발효과는 26.5억 원, 조세유발효과는 4.0억 원이 창출되는 것으로 나타남

○ 최종수요에 의한 부문별 승수 중 생산유발승수는 1.53318이며 부가가치 유발승수는 0.86669로 분석됨

□ 사업 추진에 따른 고용창출효과는 취업자 65.4명, 임금종사자 53.4명으로 나타남

○ 2019년 기준으로 투입예산액을 조정하여 고용창출효과를 분석한 결과 총 65.4명의 취업자와 53.4명의 임금종사자 고용이 창출된 것으로 분석됨

- 취업자 기준 2022년 55.9명, 2023년 9.5명이 창출되고, 임금종사자 기준 2022년 45.7명, 2023년 7.7명으로 산출됨

○ 부문별로 소프트웨어 개발 및 공급부문에서 취업자의 39.4%, 임금종사자의 43.7%가 창출되었고, 다음으로 비주거용 건물 건축부문이 각각 9.6%와 9.4%로 나타남

- 다음으로는 도소매 및 운송 서비스, 기타 제조업, 광고 및 홍보, 기타 과학 및 전문서비스, 생산자 서비스 등의 순으로 나타남

○ 예산투입에 따른 최종수요 유발 고용승수는 취업자 0.01000, 임금종사자 0.00816으로 분석되었음

〈표 3-28〉 양양 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과

(단위 : 백만 원)

	생산	부가가치	소득	조세
농림수산물	32.4	16.5	3.4	0.5
광산품	4.4	2.1	0.9	0.0
소비재	149.4	38.3	15.5	9.7
기초소재	678.5	180.3	57.4	27.3
조립가공	262.6	85.8	29.7	2.3
임가공	62.0	32.6	23.2	0.6
전력가스	108.3	35.6	11.5	2.6
건설	26.2	11.6	8.5	1.4
도소매운송	443.0	209.6	114.2	9.8
생산자서비스	766.2	508.8	157.5	64.4
사회서비스	19.6	12.0	9.5	0.0
소비자서비스	197.9	79.7	44.3	13.4
기타	14.8	0.0	0.0	0.0
소프트웨어 개발	3,978.9	3,026.8	1,163.5	104.6
영상·오디오 제작	39.9	16.1	8.8	0.4
컴퓨터	0.0	0.0	0.0	0.0
컴퓨터 주변기기	12.8	4.9	1.4	0.2
기타 무선통신장비	100.3	24.1	5.0	1.1
영상기기	18.2	3.8	1.9	0.4
조명장치	10.6	2.7	1.3	0.1
자동차	0.1	0.0	0.0	0.0
항공기	0.7	0.2	0.1	0.0
가구	82.1	20.3	12.2	2.3
봉제의류	9.2	1.6	0.5	0.4
기타 제조업 제품	183.3	89.6	64.2	4.1
비주거용 건물 건축	1,120.0	494.7	329.6	107.5
무선통신서비스	38.1	16.2	3.7	1.7
기타 IT 서비스	535.3	309.3	133.9	19.1
장비·용품 임대	89.3	43.2	11.8	2.5
비주거용 건물 임대	74.7	48.4	9.7	4.5
시장조사/경영지원서비스	93.9	17.9	13.4	1.2
기타 과학/전문서비스	264.6	170.9	82.5	5.6
광고	719.9	121.4	66.2	10.1
기타 사업지원서비스	129.5	92.0	45.8	2.9
인쇄	25.5	10.9	5.4	0.9
연구개발	0.0	0.0	0.0	0.0
법무회계서비스	57.9	45.3	33.4	1.0
공공행정	382.5	293.8	183.0	0.0
전 체	10,732.2	6,066.8	2,653.0	402.9
최종수요 유발승수	1.53318	0.86669	0.37900	0.05755

자료 : 저자 작성.

〈표 3-29〉 양양 스마트관광도시 사업의 고용창출효과

(단위: 명)

	전체		2022		2023	
	취업	고용	취업	고용	취업	고용
농림수산물	0.61	0.05	0.51	0.04	0.10	0.01
광산물	0.01	0.01	0.01	0.01	0.00	0.00
소비재	0.36	0.29	0.30	0.24	0.06	0.05
기초소재	0.90	0.81	0.85	0.77	0.05	0.04
조립가공	0.49	0.45	0.44	0.41	0.05	0.04
임가공	0.45	0.42	0.42	0.39	0.04	0.03
전력가스	0.17	0.16	0.15	0.13	0.03	0.02
건설	0.16	0.13	0.12	0.09	0.04	0.03
도소매운송	4.46	2.66	3.89	2.32	0.57	0.34
생산자서비스	3.31	2.90	1.71	1.50	1.60	1.40
사회서비스	0.20	0.18	0.17	0.15	0.03	0.03
소비자서비스	2.35	1.35	1.88	1.08	0.47	0.27
기타	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
소프트웨어 개발	25.76	23.31	24.79	22.43	0.97	0.88
영상·오디오 제작	0.21	0.17	0.05	0.04	0.16	0.13
컴퓨터	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
컴퓨터 주변기기	0.03	0.03	0.03	0.03	0.00	0.00
기타 무선통신장비	0.06	0.05	0.06	0.05	0.00	0.00
영상기기	0.03	0.03	0.03	0.03	0.00	0.00
조명장치	0.06	0.05	0.05	0.05	0.00	0.00
자동차	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
항공기	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
가구	2.25	1.65	2.24	1.64	0.01	0.01
봉제의류	0.03	0.02	0.02	0.01	0.01	0.00
기타 제조업 제품	4.00	2.66	3.98	2.65	0.01	0.01
비주거용 건물 건축	6.25	5.00	6.25	5.00	0.00	0.00
무선통신서비스	0.03	0.03	0.02	0.02	0.01	0.01
기타 IT 서비스	1.38	1.25	1.35	1.22	0.03	0.03
정비·용품 임대	0.29	0.22	0.16	0.12	0.13	0.10
비주거용 건물 임대	0.15	0.08	0.12	0.06	0.03	0.02
시장조사/경영지원서비스	0.31	0.28	0.27	0.24	0.05	0.04
기타 과학/전문서비스	3.44	2.45	3.17	2.25	0.27	0.20
광고	3.55	2.78	0.29	0.23	3.26	2.56
기타 사업지원서비스	1.03	0.96	0.47	0.44	0.56	0.52
인쇄	0.14	0.09	0.10	0.07	0.03	0.02
연구개발	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
법무회계서비스	0.54	0.48	0.30	0.27	0.23	0.21
공공행정	2.42	2.42	1.72	1.72	0.70	0.70
전 체	65.43	53.39	55.92	45.69	9.51	7.70
최종수요 유발승수	0.01000	0.00816	0.00986	0.00806	0.01093	0.00886

자료: 저자 작성.

아. 울 산

- 국비 35억 원, 지방비 35억 원, 현물출자 32.7억 원으로 구성됨
- 2022년 7월 착수하여 2023년 3월까지 마무리하는 것으로 계획하고 있으며, 시스템 구축사업은 2022년 내 마무리하는 것으로 계획함
 - 사업 추진과 관련한 개발 및 구축을 2022년 12월까지 마무리하고 2023년의 경우 테스트 및 홍보·마케팅을 추진하는 것으로 기재하고 있으나, 예산 투입은 2022년 연내 마무리하는 것으로 계획됨
 - 예산투입이 2022년 연내 마무리되는 것으로 전제하여 분석 실시
- 소프트웨어 개발 및 공급과 컴퓨터 및 통신장비 등에 주로 투입
- 사업예산 세부내역을 살펴보면 사업비의 60.0%가 소프트웨어 개발 및 공급에 투입되고, 기타 사업지원서비스 부문과 공공행정, 인쇄, 시장조사 및 경영지원서비스, 광고 및 홍보 등에 예산이 주로 투입되는 것으로 나타남
- 2022년에 모든 예산을 투입하는 것으로 계획되어 있어 이를 반영함

〈표 3-30〉 울산 스마트관광도시 사업 예산의 분류

(단위: 백만 원)

	전체
621. 소프트웨어 개발 공급	4,207
6401. 영상·오디오물 제작 배급	279
5020. 비주거용 건물	176
5912. 무선 및 위성 통신서비스	0
6290. 기타 IT 서비스	210
7300. 장비·용품 및 지식재산권 임대	37
6911. 비주거용 건물 임대	35
7112. 시장조사 및 경영지원서비스	127
729. 기타 과학기술 및 전문 서비스	304
7120. 광고	271
7490. 기타 사업지원서비스	606
1500. 인쇄 및 기록매체 복제	316
700. 연구개발	0
7111. 법무 및 회계서비스	57
751. 공공행정 및 국방	377
전 체	7,000

자료: 저자 정리 및 작성.

- 스마트관광도시 사업 추진에 따라 생산유발효과 102.9억 원 기대
- 민간출자분을 제외하고 공공부문 사업비 70억 원을 투입하는 경우 총 102.9억 원의 생산유발효과와 62.7억 원의 부가가치 유발효과를 기대할 수 있음
 - 부문별 생산유발효과는 소프트웨어 개발 및 공급부문이 44.5억 원으로 41.8%를 차지하고, 다음으로 기타 사업지원 서비스, 생산자 서비스, 도소매 및 운송 서비스, 기타 과학 및 전문서비스, 광고 및 홍보 등으로 파급효과가 나타남
- 부가가치 유발효과 중 소득유발효과는 26.9억 원으로 나타나고 있으며, 3.1억 원의 조세유발효과를 가지는 것으로 분석됨
- 이를 바탕으로 최종수요에 의한 부문별 승수 중 생산유발승수는 1.47043이며 부가가치 유발승수는 0.89510으로 분석됨
- 스마트관광도시 사업 추진으로 취업자 64.2명, 임금종사자 53.2명의 고용창출 기대
- 2019년 가격으로 예산액을 조정하여 고용창출효과를 분석한 결과 총 64.2명의 취업자와 53.2명의 임금종사자 고용이 창출된 것으로 분석됨
- 사업 추진을 통해 고용창출효과가 가장 높은 부문은 소프트웨어 개발 및 공급부문으로 취업자 28.8명, 임금종사자 26.1명의 고용창출이 기대되며, 다음으로 기타 사업지원 서비스가 각각 5.5명, 5.2명으로 나타났음
 - 다음으로는 기타 과학 및 전문 서비스, 도소매 및 운송 서비스, 소비자 서비스, 공공행정 등의 순으로 나타남
- 예산투입에 따른 최종수요 유발 고용승수는 취업자 0.0098, 임금종사자 0.0081로 분석되었음

〈표 3-31〉 울산 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과

(단위: 백만 원)

	생산	부가가치	소득	조세
농림수산물	42.2	21.6	4.4	0.7
광산품	2.4	1.1	0.5	0.0
소비재	213.5	54.7	22.1	13.8

〈표 3-31〉의 계속

	생산	부가가치	소득	조세
기초소재	341.8	90.8	28.9	13.8
조립가공	186.3	60.9	21.1	1.7
임가공	40.5	21.3	15.2	0.4
전력가스	120.9	39.8	12.8	2.9
건설	28.5	12.6	9.3	1.5
도소매운송	430.0	203.4	110.9	9.5
생산자서비스	518.2	344.1	106.5	43.6
사회서비스	20.6	12.6	10.0	0.0
소비자서비스	260.2	104.7	58.2	17.6
기타	15.7	0.0	0.0	0.0
소프트웨어 개발	4,454.3	3,388.5	1,302.5	117.2
영상·오디오 제작	332.8	134.1	73.8	3.4
컴퓨터	0.0	0.0	0.0	0.0
컴퓨터 주변기기	11.0	4.2	1.2	0.2
기타 무선통신장비	0.1	0.0	0.0	0.0
영상기기	0.2	0.0	0.0	0.0
조명장치	4.9	1.3	0.6	0.1
자동차	0.0	0.0	0.0	0.0
항공기	0.7	0.2	0.1	0.0
가구	1.7	0.4	0.3	0.0
봉제의류	13.2	2.3	0.8	0.6
기타 제조업 제품	2.5	1.2	0.9	0.1
비주거용 건물 건축	175.5	77.5	51.7	16.9
무선통신서비스	48.2	20.4	4.6	2.2
기타 IT 서비스	275.8	159.4	69.0	9.8
장비·용품 임대	106.5	51.5	14.1	3.0
비주거용 건물 임대	128.4	83.1	16.7	7.8
시장조사/경영지원서비스	246.0	46.8	35.0	3.1
기타 과학/전문서비스	371.8	240.1	115.9	7.9
광고	338.7	57.1	31.1	4.8
기타 사업지원서비스	693.6	492.7	245.5	15.6
인쇄	380.5	162.3	80.2	12.7
연구개발	0.0	0.0	0.0	0.0
법무회계서비스	98.9	77.4	57.1	1.7
공공행정	387.1	297.3	185.2	0.0
전 체	10,293.0	6,265.7	2,686.1	312.4
최종수요 유발승수	1.47043	0.89510	0.38373	0.04463

자료 : 저자 작성.

〈표 3-32〉 울산 스마트관광도시 사업의 고용창출효과

(단위: 명)

	전 체	
	취업	고용
농림수산물	0.80	0.06
광산물	0.01	0.01
소비재	0.52	0.42
기초소재	0.46	0.41
조립가공	0.35	0.32
임가공	0.30	0.28
전력가스	0.19	0.17
건설	0.18	0.14
도소매운송	4.34	2.59
생산자서비스	2.28	2.00
사회서비스	0.21	0.19
소비자서비스	3.08	1.77
기타	0.00	0.00
소프트웨어 개발	28.83	26.08
영상·오디오 제작	1.77	1.41
컴퓨터	0.00	0.00
컴퓨터 주변기기	0.02	0.02
기타 무선통신장비	0.00	0.00
영상기기	0.00	0.00
조명장치	0.03	0.02
자동차	0.00	0.00
항공기	0.00	0.00
가구	0.05	0.03
봉제의류	0.04	0.03
기타 제조업 제품	0.05	0.04
비주거용 건물 건축	0.98	0.78
무선통신서비스	0.04	0.04
기타 IT 서비스	0.71	0.64
장비·용품 임대	0.35	0.27
비주거용 건물 임대	0.25	0.13
시장조사/경영지원서비스	0.81	0.72
기타 과학/전문서비스	4.84	3.44
광고	1.72	1.35
기타 사업지원서비스	5.52	5.17
인쇄	2.10	1.40
연구개발	0.00	0.00
법무회계서비스	0.92	0.82
공공행정	2.46	2.46
전 체	64.21	53.20
최종수요 유발승수	0.00978	0.00811

자료: 저자 작성.

자. 청 주

- 총 85억 원으로 계획되어 있으며, 이 중 70억 원이 국비와 지방비로 사업에 투입
- 2022년 5월에 사업을 착수하고 2023년 3월 마무리하는 것으로 계획되어 있으며, 월별 사업추진계획을 제시하고 있음
- 사업내용으로는 스마트관광도시 관련 시스템 및 플랫폼 구축, 클라우드 인프라 구축 등이 주된 사업으로 추진됨
 - 15억 원에 이르는 민간 현물출자는 공공 와이파이 신설 및 정비, 콘텐츠 제작, 프로그램 제작·송출, 인건비 등이 포함되나, 분석에 반영하지 않음
- 소프트웨어 개발 및 공급과 영상 등의 콘텐츠 제작 등의 부문에 높은 비중의 예산 투입
- 스마트관광도시 관련 시스템 및 플랫폼 구축, 영상·오디오 콘텐츠 제작, 공공 와이파이 설치 등에 대부분의 예산이 투입됨

〈표 3-33〉 청주 스마트관광도시 사업 예산의 분류

(단위: 백만 원)

	전체	2022	2023
621. 소프트웨어 개발 공급	4,421	3,039	1,382
6401. 영상·오디오물 제작 배급	826	580	245
3401. 컴퓨터	150	109	41
3519. 기타 무선통신장비 및 방송장비	520	378	142
5020. 비주거용 건물	380	276	104
6290. 기타 IT 서비스	117	52	65
729. 기타 과학기술 및 전문 서비스	63	63	0
7120. 광고	50	36	14
7490. 기타 사업지원서비스	183	105	78
1500. 인쇄 및 기록매체 복제	100	73	27
7111. 법무 및 회계서비스	20	0	20
751. 공공행정 및 국방	170	124	46
전 체	7,000	4,835	2,165

자료: 저자 정리 및 작성.

- 스마트관광도시 사업 추진으로 117.6억 원의 생산유발효과 기대
 - 민간출자분을 제외한 총 70억 원이 공공부문 예산 투입으로, 총 117.6억 원의 생산유발효과와 57.6억 원의 부가가치 유발효과를 가지는 것으로 분석됨
 - 부문별 생산유발효과는 소프트웨어 개발 및 공급부문이 31.9%를 차지하고 있으며, 영상기기, 조립가공, 시장조사 및 경영지원 서비스, 생산자 서비스 등의 순으로 생산유발효과가 나타남
 - 부가가치 유발효과 57.6억 원 중 소득유발효과 23.6억 원, 조세유발효과 3.4억 원으로 분석됨
 - 이를 바탕으로 최종수요에 의한 부문별 승수 중 생산유발승수는 1.68067이며 부가가치 유발승수는 0.82245로 분석됨
- 청주시 사업 추진으로 취업자 59.3명, 임금종사자 49.2명의 연간 고용 창출 기대
 - 2019년 기준으로 조정된 예산을 바탕으로 고용창출효과를 분석한 결과 총 59.3명의 취업자와 49.2명의 임금종사자 고용창출을 기대할 수 있음
 - 취업자 기준 2022년 40.9명, 2023년 18.3명이 창출되고, 임금종사자 기준 2022년 33.9명, 2023년 15.3명으로 산출됨
 - 창출이 기대되는 고용의 50% 이상이 소프트웨어 개발 및 공급부문에서 발생할 것으로 분석되었으며, 영상 및 오디오 제작, 도소매 및 운송 서비스, 기타 사업지원 서비스, 비주거용 건물 건축, 생산자 서비스 등의 순으로 나타남
 - 예산투입에 따른 최종수요 유발 고용승수는 취업자 0.00898, 임금종사자 0.00745로 분석되었음

〈표 3-34〉 청주 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과

(단위: 백만 원)

	생산	부가가치	소득	조세
농림수산물	33.1	16.9	3.4	0.5
광산품	3.6	1.7	0.7	0.0
소비재	156.0	40.0	16.1	10.1

〈표 3-34〉의 계속

	생산	부가가치	소득	조세
기초소재	540.1	143.5	45.7	21.7
조립가공	1,097.5	358.7	124.3	9.8
임가공	91.0	47.9	34.1	0.9
전력가스	191.4	62.9	20.2	4.6
건설	29.6	13.1	9.6	1.6
도소매운송	609.6	288.4	157.2	13.4
생산자서비스	649.7	431.4	133.6	54.6
사회서비스	21.5	13.1	10.4	0.0
소비자서비스	248.6	100.1	55.6	16.8
기타	14.5	0.0	0.0	0.0
소프트웨어 개발	3,749.9	2,852.6	1,096.5	98.6
영상·오디오 제작	29.9	12.0	6.6	0.3
컴퓨터	0.0	0.0	0.0	0.0
컴퓨터 주변기기	11.0	4.2	1.2	0.2
기타 무선통신장비	0.3	0.1	0.0	0.0
영상기기	1,548.9	327.2	162.8	33.7
조명장치	7.1	1.8	0.9	0.1
자동차	0.2	0.0	0.0	0.0
항공기	0.5	0.2	0.1	0.0
가구	1.6	0.4	0.2	0.0
봉제의류	8.5	1.5	0.5	0.4
기타 제조업 제품	2.5	1.2	0.9	0.1
비주거용 건물 건축	0.0	0.0	0.0	0.0
무선통신서비스	532.8	225.7	51.1	24.4
기타 IT 서비스	372.1	215.0	93.1	13.3
장비·용품 임대	98.5	47.7	13.0	2.8
비주거용 건물 임대	121.6	78.7	15.8	7.4
시장조사/경영지원서비스	743.8	141.7	105.9	9.5
기타 과학/전문서비스	68.8	44.4	21.4	1.5
광고	499.0	84.1	45.9	7.0
기타 사업지원서비스	90.8	64.5	32.2	2.0
인쇄	35.8	15.3	7.5	1.2
연구개발	0.0	0.0	0.0	0.0
법무회계서비스	145.7	114.0	84.1	2.6
공공행정	9.1	7.0	4.4	0.0
전 체	11,764.7	5,757.1	2,355.3	339.2
최종수요 유발승수	1.68067	0.82245	0.33647	0.04846

자료 : 저자 작성.

〈표 3-35〉 청주 스마트관광도시 사업의 고용창출효과

(단위: 명)

	전체		2022		2023	
	취업	고용	취업	고용	취업	고용
농림수산물	0.66	0.05	0.46	0.04	0.20	0.02
광산물	0.01	0.01	0.01	0.01	0.00	0.00
소비재	0.40	0.32	0.28	0.22	0.12	0.10
기초소재	0.57	0.51	0.40	0.36	0.16	0.15
조립가공	0.58	0.53	0.41	0.38	0.17	0.16
임가공	0.39	0.36	0.27	0.26	0.11	0.11
전력가스	0.16	0.15	0.11	0.10	0.05	0.04
건설	0.14	0.11	0.10	0.07	0.04	0.03
도소매운송	4.75	2.83	3.30	1.97	1.45	0.86
생산자서비스	1.83	1.60	1.28	1.12	0.55	0.48
사회서비스	0.21	0.18	0.14	0.13	0.06	0.06
소비자서비스	3.03	1.74	2.11	1.21	0.92	0.53
기타	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
소프트웨어 개발	30.42	27.52	20.79	18.80	9.63	8.71
영상·오디오 제작	4.89	3.89	3.47	2.76	1.43	1.14
컴퓨터	0.19	0.19	0.14	0.13	0.05	0.05
컴퓨터 주변기기	0.02	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01
기타 무선통신장비	0.30	0.28	0.22	0.20	0.08	0.08
영상기기	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
조명장치	0.04	0.03	0.03	0.02	0.01	0.01
자동차	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
항공기	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
가구	0.05	0.04	0.04	0.03	0.02	0.01
봉제의류	0.04	0.03	0.03	0.02	0.01	0.01
기타 제조업 제품	0.05	0.03	0.03	0.02	0.01	0.01
비주거용 건물 건축	2.11	1.69	1.54	1.23	0.57	0.46
무선통신서비스	0.03	0.03	0.02	0.02	0.01	0.01
기타 IT 서비스	0.44	0.39	0.22	0.20	0.22	0.20
정비·용품 임대	0.17	0.13	0.12	0.09	0.05	0.04
비주거용 건물 임대	0.16	0.08	0.11	0.06	0.05	0.03
시장조사/경영지원서비스	0.36	0.32	0.24	0.22	0.11	0.10
기타 과학/전문서비스	1.95	1.38	1.61	1.14	0.34	0.24
광고	0.64	0.50	0.45	0.35	0.19	0.15
기타 사업지원서비스	2.27	2.13	1.40	1.31	0.87	0.81
인쇄	0.76	0.51	0.55	0.36	0.22	0.14
연구개발	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
법무회계서비스	0.51	0.45	0.23	0.20	0.28	0.25
공공행정	1.14	1.14	0.83	0.83	0.31	0.31
전 체	59.25	49.18	40.94	33.89	18.32	15.29
최종수요 유발승수	0.00898	0.00745	0.00901	0.00746	0.00891	0.00744

자료: 저자 작성.

제3절 스마트관광도시 사업의 파급효과 종합

- 2020년부터 3개년에 걸쳐 선정된 스마트관광도시 사업에 총 640억 원의 공공부문 자금이 투입됨
- 민간출자와 구축사업 이후 관리운영 예상 비용을 제외한 총 투입금액은 국비와 지방비를 합하여 640억 원으로 집계됨
- 스마트관광도시 사업의 추진을 위한 공공부문의 예산투입은 총 978.9억 원의 생산유발효과가 발생하는 것으로 분석됨
- 부가가치유발액은 548.7억 원으로 분석되었으며, 부가가치 부문 중 소득에 해당하는 피용자보수는 230.8억 원, 조세수입으로는 31.6억 원이 발생하는 것으로 분석되었음

〈표 3-36〉 스마트관광도시 사업의 생산 및 부가가치 유발효과

(단위: 백만 원)

	생산	부가가치	소득	조세
인천	9,868	6,079	2,574	264
대구	11,765	5,757	2,355	339
수원	11,075	5,843	2,312	367
여수	9,781	6,061	2,421	288
경주	9,952	6,186	2,485	284
남원	12,656	6,854	3,233	565
양양	10,732	6,067	2,653	403
울산	10,293	6,266	2,686	312
청주	11,765	5,757	2,355	339
전 체	97,886	54,870	23,075	3,162

자료: 저자 작성.

- 9개 지자체에서 추진한 스마트관광도시 사업으로 취업자 540.4명이 직접적으로 유발되고, 452.1명의 임금종사자 고용을 창출하는 것으로 분석됨

- 연도별로 살펴보면 취업자의 경우 2022년에 358.5명의 고용창출이 발생하는 것으로 나타나며, 임금종사자 또한 같은 해 298.4명이 창출된 것으로 분석됨

〈표 3-37〉 스마트관광도시 사업의 고용창출효과

(단위: 명)

	전체		2020		2021		2022		2023	
	취업	고용	취업	고용	취업	고용	취업	고용	취업	고용
인천	55.7	48.3	27.7	23.9	28.0	24.3	.	.	.	.
대구	54.8	45.5	.	.	9.2	7.6	45.6	37.9	.	.
수원	56.1	46.9	.	.	47.4	39.7	8.8	7.2	.	.
여수	54.7	47.0	.	.	14.3	12.2	40.5	34.8	.	.
경주	59.0	50.1	.	.	.	.	48.2	41.1	10.7	9.0
남원	71.2	58.6	.	.	.	.	54.4	44.6	16.9	14.0
양양	65.4	53.4	.	.	.	.	55.9	45.7	9.5	7.7
울산	64.2	53.2	.	.	.	.	64.2	53.2	.	.
청주	59.3	49.2	.	.	.	.	40.9	33.9	18.3	15.3
전 체	540.4	452.1	27.7	23.9	98.8	83.8	358.5	298.4	55.4	46.0

자료: 저자 작성.

- 현재 단계에서는 관광객 순증과 소비액 확대, 편의성 향상 등과 같은 편익을 확인할 수 없고, 실제 사업을 추진하는 과정에서 변경되는 예산투입을 반영하지 못함에 따라 당초 계획된 예산의 투입만으로 파급효과를 도출할 수밖에 없다는 한계가 존재함
- 본 사업 추진에 참여하고 있는 주체들이 제시한 현물출자 부분도 본 사업을 위해 추진하는 실제 예산투입으로 확인하기 어려우며, 인건비와 자체 보유자산의 활용을 비용으로 반영한 것으로 보이는바, 추가적인 수요증가로 확인하기 어려우므로 파급효과 도출에 반영하지 못한다는 한계도 존재함

스마트관광도시 조성의 지역경제 영향 분석

제1절 연구 개요

1. 연구 목적

- 문화체육관광부의 ‘스마트관광 활성화’ 사업은 스마트관광 생태계 조성을 위한 인프라 구축 및 관광 활성화에 목적을 두고 있으며, 특히 스마트관광 기반 조성에는 ‘스마트관광도시’ 조성이 포함됨
- 스마트관광도시 조성사업은 2020년에 인천시 중구 개항장 일원이 대상으로 처음 선정되었으며, 2021년에 3곳, 2022년에 6곳,⁵⁾ 2023년에 3곳이 선정되어 조성사업이 진행됨
- 본 연구에서는 스마트관광도시 조성이 지역경제에 미친 영향을 실증분석을 통해 추정하고자 함
- 이를 위해 스마트관광도시 조성사업의 실제 사업지인 인천시 중구와 수원시 팔달구를 대상으로 스마트관광도시 조성이 관광과 고용 측면에서 사업 지역에 미친 경제적 효과를 분석하고자 함

5) 2022년에 선정된 하동군은 사업 추진을 포기함.

- 본 연구에서 살펴볼 주요 성과변수는 방문자 수, 관광업종 신용카드 지출액, 관광업 관련 사업체 수 및 종사자 수입
 - 방문자 수와 신용카드 지출액의 경우, 해당 지역 내 거주 여부 등 특성에 따라 스마트관광도시 조성이 영향을 미치는 정도가 상이할 것으로 예상되므로 방문자 유형을 나누어 살펴보고자 함
 - 또한 스마트관광도시 조성 사례를 바탕으로, 숙박업, 여행업, 운송업, 쇼핑업, 여가서비스업, 식음료업 등 6개의 관광업종별 결제금액을 파악하여 스마트관광의 확대를 통한 산업 생태계의 변화를 포착하고자 함
 - 관광업 관련 사업체 수 및 종사자 수의 경우, 세부 업종에 따라 상이한 영향을 받을 것으로 예상되므로, 통계청 ‘관광산업 특수분류’ 체계를 이용하여 4가지 산업별(핵심 관광산업, 상호의존 관광산업, 부분적용 관광산업, 관광 지원산업) 세부 업종에 따라 분석을 실시함

- 본 연구에서 방문자는 현지인 방문자, 외지인 방문자, 외국인 방문자, 내국인 방문자, 외부인 방문자로 구분됨
 - 현지인 방문자는 해당 기초지자체의 상주자(거주자, 근무자, 통학자 등)로서, 기초지자체 내 특정 행정동의 현지인이 해당 기초지자체의 비거주 행정동을 방문한 경우를 의미함
 - 외지인 방문자는 해당 지자체에 상주하고 있지 않은 사람을 의미함
 - 내국인 방문자는 외국인 방문자와 대조되는 개념으로, 현지인 방문자와 외지인 방문자를 합산함으로써 정의됨
 - 외부인 방문자는 현지인 방문자와 대조되는 개념으로, 외지인 방문자와 외국인 방문자를 합산함으로써 정의됨

- 관광업종별 고용효과 추정 시에는 ‘관광산업 특수분류’ 기준 중분류 업종을 살펴보았으며, 산업 유형별 세부 업종은 다음과 같이 구분됨
 - 핵심 관광산업은 관광 쇼핑업(도매업 제외), 관광 운수업, 관광 숙박업, 관광 음식점 및 주점업, 여행사 및 여행보조 서비스업, 국제회의업, 문화·오락 및 레저 스포츠산업, 카지노업으로 구성됨

- 상호의존 관광산업은 관광 건설업, 관광 및 레저용품 소매업, 관광 보험 및 금융서비스업, 레저장비업으로 구성됨
- 부분적용 관광산업은 관광 비인증 쇼핑업, 부분관광 운송업, 부분관광 숙박업, 부분관광 음식점 및 주점업, 부분관광 공연장업, 부분관광 기타 서비스업으로 구성됨
- 관광 지원산업은 관광 연구 개발업, 관광 공공기관, 관광 교육서비스업, 관광 단체로 구성됨

2. 분석 자료

- 본 연구에서 수행한 실증분석을 위해 이용한 자료는 다음과 같음
 - 방문자 수 분석을 위해 한국관광데이터랩에서 제공하는 2018년 1월~2023년 3월 사이의 지역별 방문자 수 자료를 이용함
 - 관광지출액 분석을 위해 한국관광데이터랩에서 제공하는 2018년 1월~2023년 3월 사이의 지역별 관광지출액 자료를 이용함
 - 관광업 관련 사업체 수 및 종사자 수 분석을 위해 2012~2023년 사이의 연도별 고용보험DB를 이용함
- 예측변수 구성 시에는 분석 최초 시점부터 처치 이전 기간까지의 통계청 국가통계포털(KOSIS)에서 제공하는 주민등록인구현황, 경제활동인구조사, 창업기업 수, 소상공인 지역별 실적 및 전망, 고용보험 신규취득자 수 자료와 중앙방역대책본부에서 제공하는 시군구별 코로나19 신규 확진자 수 자료를 이용함
 - 방문자 수와 관광업종 신용카드 지출액의 경우 2018년 1월~2022년 6월 사이의 월별 자료가 활용됨
 - 관광업 관련 사업체 수 및 종사자 수의 경우 2012~2021년 사이의 연도별 자료가 활용됨
- 사업 지역에 대한 스마트관광도시 조성의 효과를 정확히 파악하기 위해

서는 지역별로 인구 및 경제 규모가 다른 점을 고려할 필요가 있음

- 따라서 자료의 표준화를 위해 통계청 국가통계포털(KOSIS)에서 제공하는 2015년과 2018년 1월의 주민등록인구현황 자료, 2015년과 2018년의 시군구 지역내총생산(GRDP, Gross Regional Domestic Product) 자료를 이용함
 - 인구 규모를 나타내는 방문자 수와 종사자 수는 총인구수로 표준화하였으며, 경제 규모를 나타내는 관광업종 신용카드 지출액과 사업체 수는 지역 내 총생산(GRDP)으로 표준화함
 - 본 분석에 이용된 수치는 모두 지역별 인구 천 명당 방문자 수(명)와 종사자 수(명), 지역별 GRDP 1조 원당 결제금액(천 원)과 사업체 수(개)임
 - 처치효과로 인해 총인구수 및 지역 내 총생산은 변화할 수 있으므로, 방문자 수와 관광업종 신용카드 지출액의 경우 분석의 최초 시점인 2018년 자료를 이용하여 표준화를 시행하였으며, 관광업 관련 사업체 수 및 종사자 수의 경우 모든 지역의 자료가 제공되기 시작한 2015년 자료를 이용하여 표준화를 시행함
- 지역별 방문자 수 자료는 실제 데이터가 아닌 집계된 자료로, 해석에 유의가 필요함
- 이동통신사 가입자 데이터(KT)를 원천으로 하여 해당 지역을 포함하고 있는 기지국 커버리지에 따라 집계된 값임
 - 일 순방문자 수를 기준으로 하여, 1명의 방문객이 해당 기초지자체에 2일 동안 방문했을 경우 총 2명이 방문한 것으로 산출됨
- 관광지출액의 경우 실제 총소비지출액이 아닌 특정 신용카드사 이용고객의 소비액만 집계됨
- 현금 소비 및 타 신용카드사 이용고객 등의 소비는 포함되지 않기 때문에 본 연구에 사용된 특정 신용카드사 이용고객의 소비액이 대표성을 나타낸다는 가정 필요

- 관광업 관련 사업체 수 및 종사자 수의 경우 고용보험DB의 '사업장등록번호' 버전 자료를 이용하여 지역 및 관광산업 업종별 상시근로자 수를 집계함
- 2012~2022년은 매년 12월 말 기준이며, 2023년은 3월 말 기준임
- 고용보험DB에는 기록이 존재하지만 소멸한 사업장은 삭제하고 집계된 값을 계산함
- 사업주가 고용보험, 산재보험 등의 처리를 위해 기업별 일괄신고를 하는 경우, '사업장등록번호' 버전 자료는 지점에서 일하는 취업자가 본사 주소 기준으로 집계되는 문제가 발생함
- 따라서 실제 취업 장소와 신고된 취업 장소 간 일치성을 보장하기 위해 '사업장등록번호' 버전 자료를 이용함
- 관광업종 구분을 위해, 고용보험DB의 사업장자료에 제공된 사업체 업종(KSIC 9차) 정보를 이용하여 '관광산업 특수분류' 기준 중분류 업종과의 매칭을 실시함
- 이에 따라 사업장의 지역(시군구 수준)과 관광업 세부 업종별 사업장 수, 상시근로자 수를 집계하여 연도별 지역-업종 자료를 구축함
- 하나의 KSIC 업종이 여러 관광업 세부 업종에 포함되는 경우도 존재

제2절 스마트관광도시 조성 사례지역 현황

1. 인천시 중구

가. 지역경제 개황 및 방문자 수

- 인천시 중구의 인구는 2012년 이후로 꾸준히 증가해옴

- 2023년 3월 기준 총인구수는 153,924명으로, 전년 대비 0.6% 증가한 것으로 나타남

〈표 4-1〉 인천시 중구의 인구수

(단위: 명, %)

시기	총인구수	증감률(전년 대비)
2012	98,648	5.4
2013	107,774	9.3
2014	111,929	3.9
2015	114,493	2.3
2016	115,249	0.7
2017	117,999	2.4
2018	122,499	3.8
2019	135,135	10.3
2020	139,729	3.4
2021	143,633	2.8
2022	152,931	6.5
2023. 3.	153,924	0.6

자료: 통계청 KOSIS, 주민등록인구수.

- 인천시 중구의 지역 내 총생산(GRDP)은 2015년 이후로 증가해왔지만, 2020년에 코로나19의 영향으로 인해 크게 감소함

- 2020년 기준 GRDP는 10,456,211 백만 원으로, 전년 대비 32.4% 감소한 것으로 나타남

〈표 4-2〉 인천시 중구의 지역 내 총생산

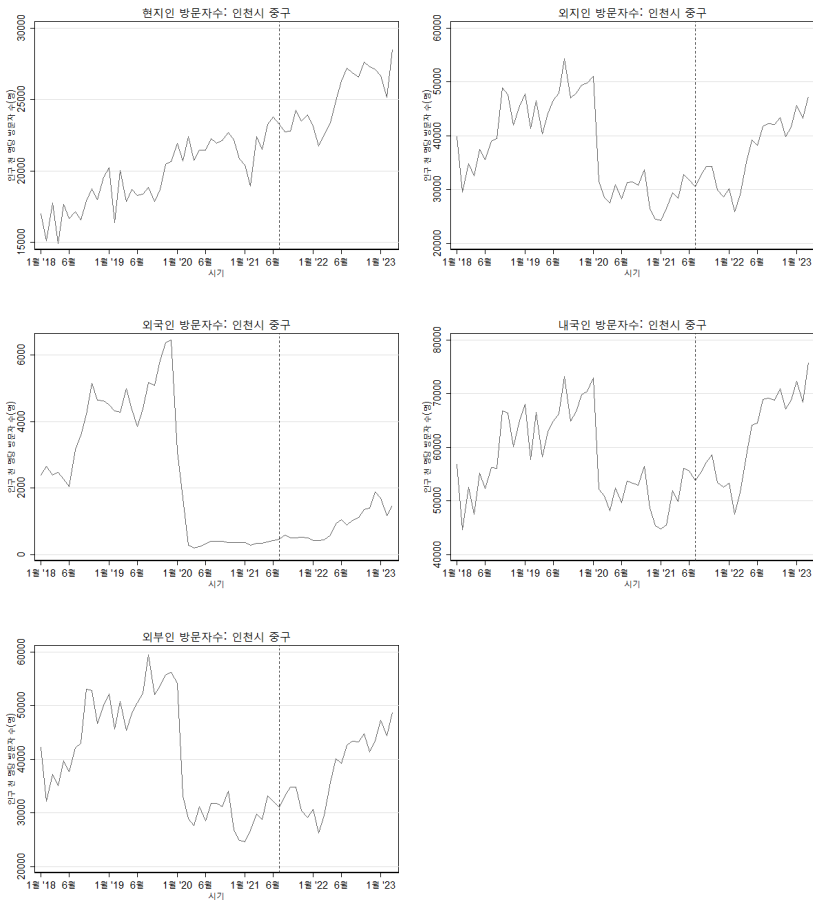
(단위: 백만 원, %)

시기	지역 내 총생산	증감률(전년 대비)
2015	13,455,131	
2016	13,833,437	2.8
2017	14,139,298	2.2
2018	14,719,739	4.1
2019	15,459,848	5
2020	10,456,211	-32.4

자료: 통계청 KOSIS, 지역 내 총생산.

- 인천시 중구의 방문자 수는 방문자 유형별로 상이한 추세를 보임
- 현지인의 경우 코로나19의 확산에도 불구하고 꾸준히 증가하는 모습을 보이며, 인구 천 명당 방문자 수가 2023년 3월 28,502명으로 가장 많은 수를 기록함
- 외국인 방문자의 경우 코로나19의 확산으로 급격히 감소한 후 2022년 4월을 기점으로 다시 증가하는 모습을 보이며, 2023년 3월 현재 인구 천 명당 방문자 수는 47,241명으로 나타남

[그림 4-1] 인천시 중구의 방문자 수 추세



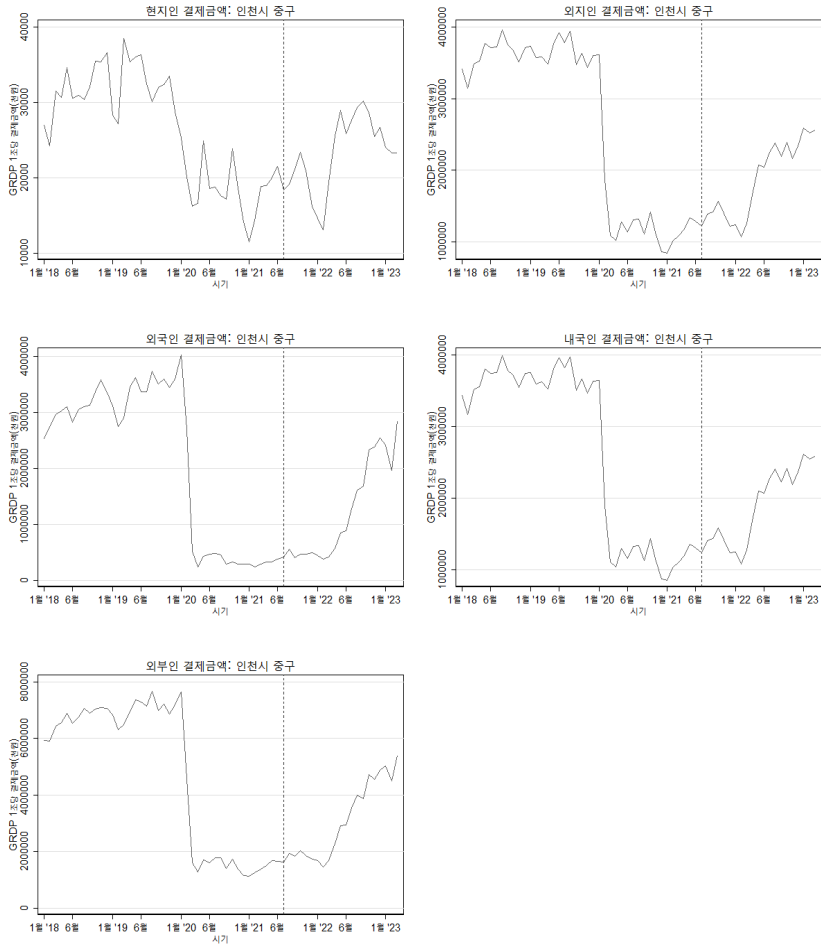
주: 2018년 주민등록인구 표준화(인구 천 명당 방문자 수).

- 외국인 방문자의 경우 코로나19가 크게 확산된 2020년 2월 급격히 감소하였으며, 이후 미약한 증가만을 보이며 2023년 3월 기준 인구 천 명당 방문자 수는 1,477명으로 나타남
- 내국인 방문자의 경우 외국인 방문자에 비해 방문자 수 증가 속도가 빠른 것으로 파악됨
- 외부인 방문자의 경우 코로나19 이전 시기의 방문자 수를 회복하지 못한 것으로 보임

나. 관광업종 신용카드 결제금액

- 인천시 중구의 관광업종 총결제금액은 근래 들어 현지인에 비해 외지인과 외국인의 증가세가 돋보임
- 꾸준히 증가하던 현지인 방문자 수와 달리, 현지인 방문자의 관광업종 총결제금액은 코로나19로 인한 충격을 회복한 이후에도 하락세가 이어지는 모습을 보임
- 현지인 총결제금액은 2023년 3월 기준 GRDP 1조 원당 23,273천 원으로 나타남
- 외지인의 경우 코로나19로 인해 감소한 결제금액이 2022년 5월부터 증가세를 보이고 있으며, 2023년 3월 기준 2,561,488천 원으로 나타남
- 외국인 결제금액의 경우 코로나19로 급격히 감소한 후 2022년 7월을 기점으로 점진적으로 증가하여 2023년 3월에 2,844,519천 원으로 나타남
- 이는 코로나19 이전 시기의 결제금액 대비 약 70%를 회복한 수치이며, [그림 4-1]에서 2023년 3월의 외국인 방문자 수가 코로나19 이전 시기의 약 30%만을 회복한 것과는 비교되는 결과임
- 내국인 방문자의 관광업종 총결제금액의 경우 외국인 방문자와 규모와 추세가 서로 유사한 것으로 파악됨
- 외부인 관광업종 총결제금액의 경우, 현지인 결제금액과 비교했을 때 근래의 결제금액 증가세가 돋보임

[그림 4-2] 인천시 중구의 관광업종 총결제금액 추세

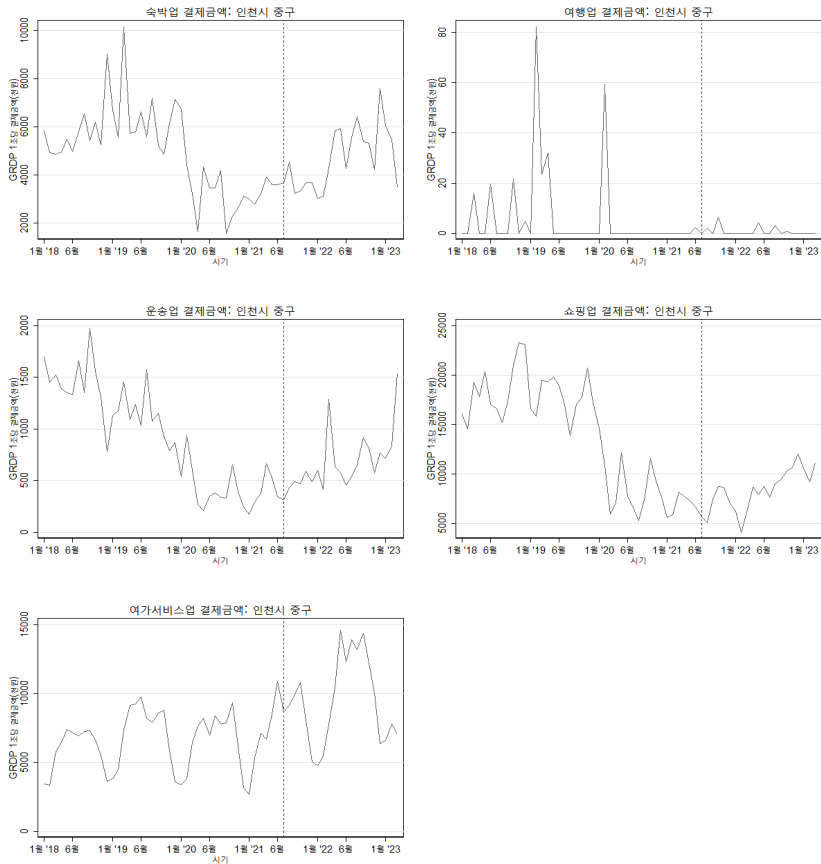


주: 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

□ 관광업종별 결제금액(현지인)

- 스마트관광도시 조성 이후 인천시 중구의 현지인들이 많이 소비하는 관광업종은 여가서비스업, 쇼핑업, 숙박업, 운송업, 여행업 순서로 관찰됨
- 숙박업과 운송업의 경우 코로나19 이전 시기의 결제금액을 상당 수준 회복하였으며, 여가서비스업의 성장세가 두드러짐
- 타업종 대비 현지인의 쇼핑업 결제금액은 회복이 저조한 것으로 나타남

[그림 4-3] 인천시 중구의 관광업종별 현지인 결제금액 추세

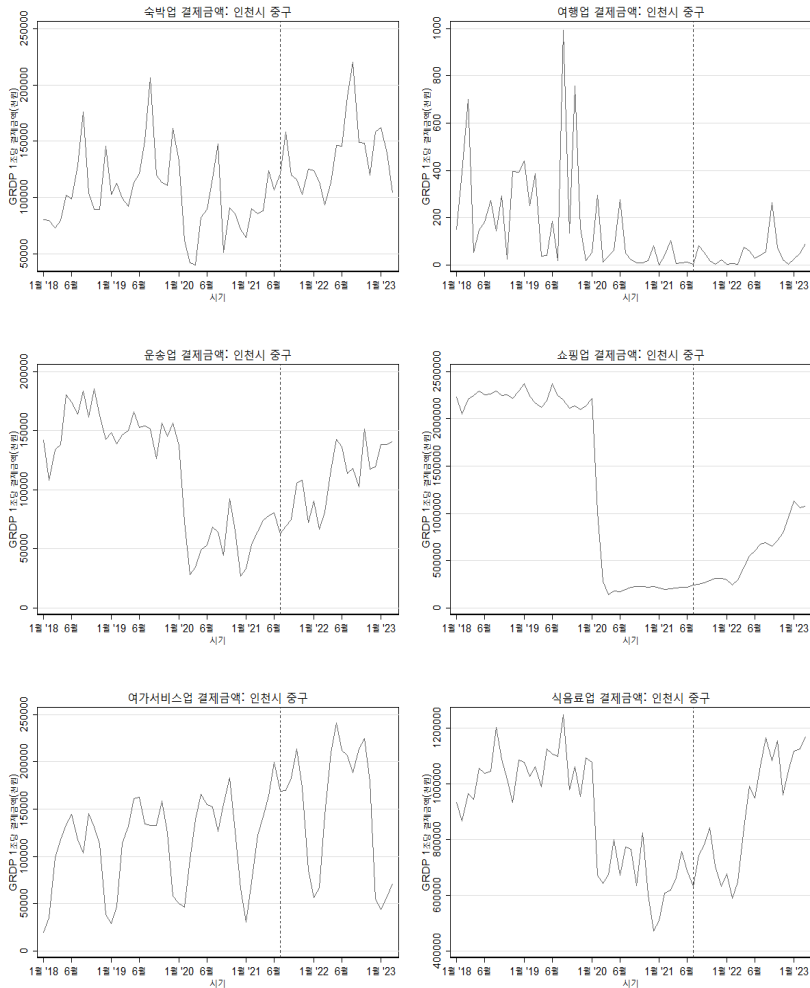


주 : 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

□ 관광업종별 결제금액(외지인)

- 인천시 중구의 스마트관광도시 조성 이후, 외지인들이 많이 소비하는 관광업종은 식음료업, 쇼핑업, 여가서비스업, 숙박업, 운송업, 여행업 순서로 관찰됨
- [그림 4-3]에서 현지인을 대상으로 높은 성장세를 보였던 여가서비스업은 외지인을 대상으로도 꾸준한 성장세를 보여주고 있음
- 숙박업, 운송업, 식음료업 또한 코로나19 이전 시기의 결제금액을 빠르게 회복함

[그림 4-4] 인천시 중구의 관광업종별 외국인 결제금액 추세

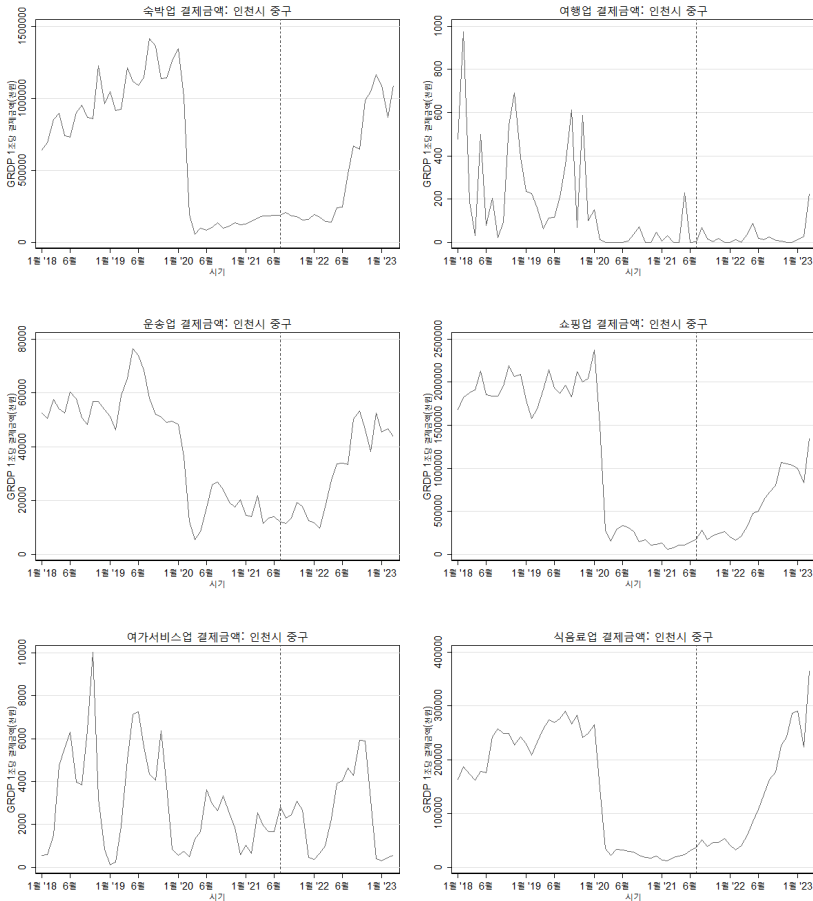


주 : 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

□ 관광업종별 결제금액(외국인)

- 인천시 중구의 스마트관광도시 조성 이후 외국인의 관광업종별 결제금액 크기는 쇼핑업, 숙박업, 식음료업, 운송업, 여가서비스업, 여행업 순으로 나타남
- 식음료업과 숙박업의 빠른 증가세가 돋보임

[그림 4-5] 인천시 중구의 관광업종별 외국인 결제금액 추세



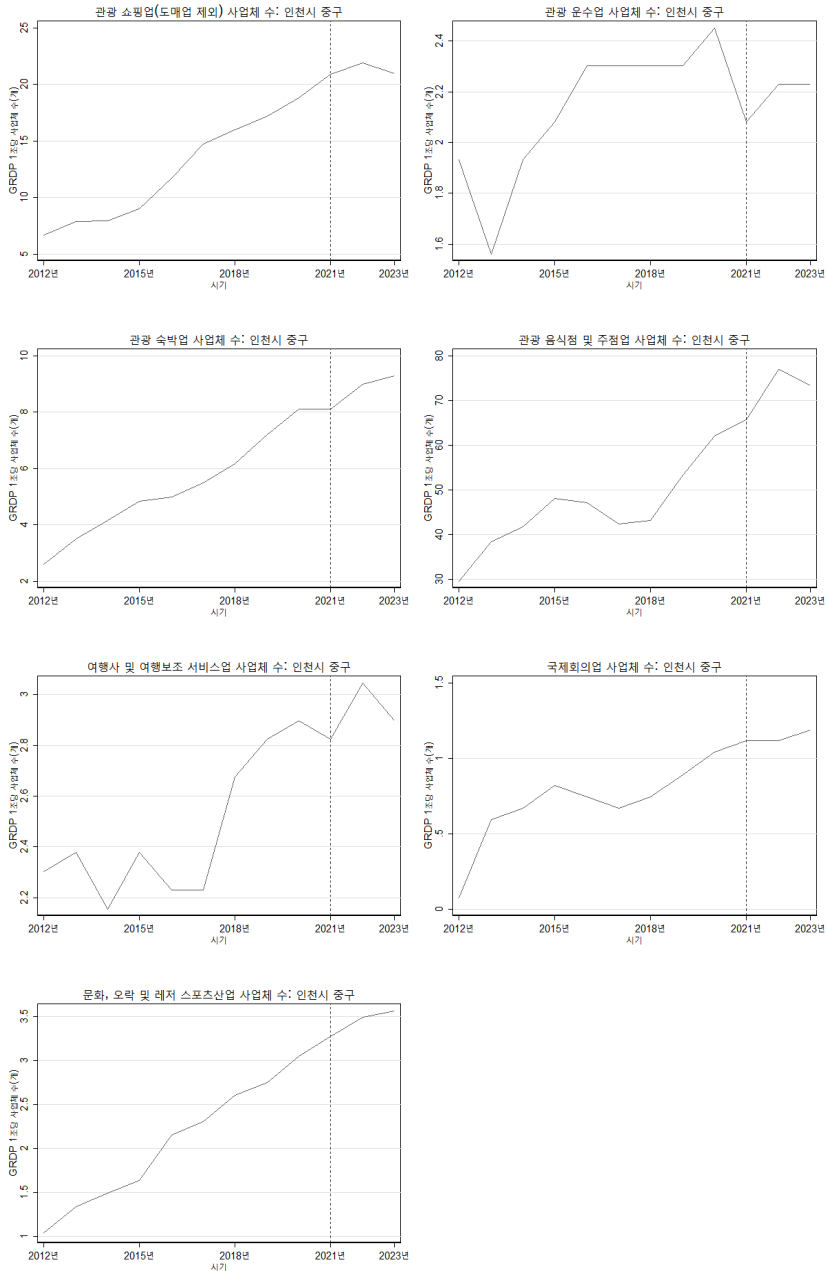
주: 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

다. 관광업 관련 사업체 수 및 종사자 수

1) 핵심 관광산업

□ 인천시 중구 내 핵심 관광산업에 종사하는 사업체 수는 관광 음식점 및 주점업, 관광 쇼핑업(도매업 제외), 관광 숙박업, 문화·오락 및 레저 스포츠산업, 여행사 및 여행보조 서비스업, 관광 운수업, 국제회의업 순으로 많은 것으로 나타남

[그림 4-6] 인천시 중구의 핵심 관광산업 사업체 수 추세

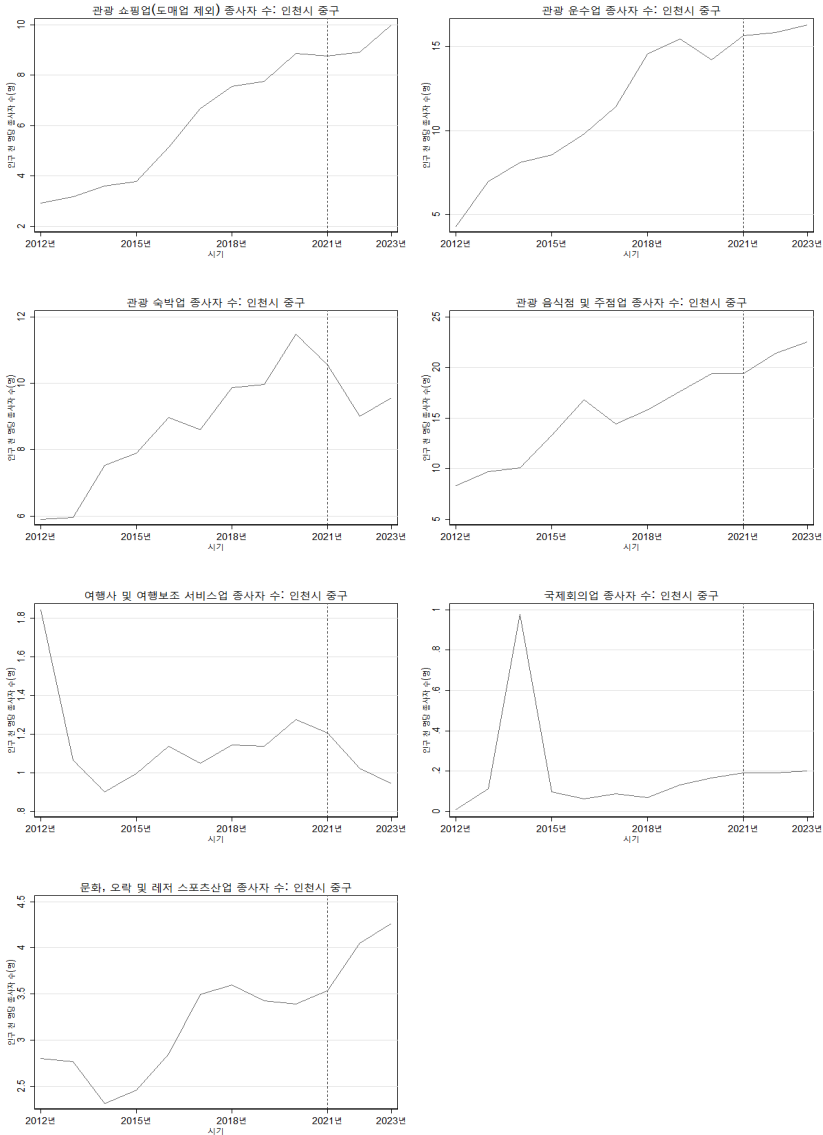


주: 2015년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

- 2023년 3월 기준 관광 음식점 및 주점업에 종사하는 사업체는 987개로, GRDP 1조 원당 73.35개임
 - 관광 쇼핑업(도매업 제외)에 종사하는 사업체는 282개로, GRDP 1조 원당 20.96개임
 - 관광 숙박업에 종사하는 사업체는 125개로, GRDP 1조 원당 9.29개임
 - 문화·오락 및 레저 스포츠산업에 종사하는 사업체는 48개로, GRDP 1조 원당 3.57개임
 - 여행사 및 여행보조 서비스업에 종사하는 사업체는 39개로, GRDP 1조 원당 2.9개임
 - 관광 운수업에 종사하는 사업체는 30개로, GRDP 1조 원당 2.23개임
 - 국제회의업에 종사하는 사업체는 16개로, GRDP 1조 원당 1.19개임
- 관광 운수업을 제외하고, 나머지 6개 업종에서는 사업체 수가 증가하는 추세를 보이고 있음
- 인천시 중구 내 핵심 관광산업에 종사하는 종사자 수는 관광 음식점 및 주점업, 관광 운수업, 관광 쇼핑업(도매업 제외), 관광 숙박업, 문화·오락 및 레저 스포츠산업, 여행사 및 여행보조 서비스업, 국제회의업 순으로 많은 것으로 나타남
- 2023년 3월 기준 관광 음식점 및 주점업에 종사하는 종사자는 2,579명으로, 인구 천 명당 22.53명임
 - 관광 운수업에 종사하는 종사자는 1,866명으로, 인구 천 명당 16.3명임
 - 관광 쇼핑업(도매업 제외)에 종사하는 종사자는 1,146명으로, 인구 천 명당 10.01명임
 - 관광 숙박업에 종사하는 종사자는 1,095명으로, 인구 천 명당 9.56명임
 - 문화·오락 및 레저 스포츠산업에 종사하는 종사자는 488명으로, 인구 천 명당 4.26명임
 - 여행사 및 여행보조 서비스업에 종사하는 종사자는 108명으로, 인구 천 명당 0.94명임
 - 국제회의업에 종사하는 종사자는 23명으로, 인구 천 명당 0.2명임

□ 관광 숙박업, 여행사 및 여행보조 서비스업을 제외하고, 나머지 5개 업종에서는 종사자 수가 증가하는 추세를 보이고 있음

[그림 4-7] 인천시 중구의 핵심 관광산업 종사자 수 추세

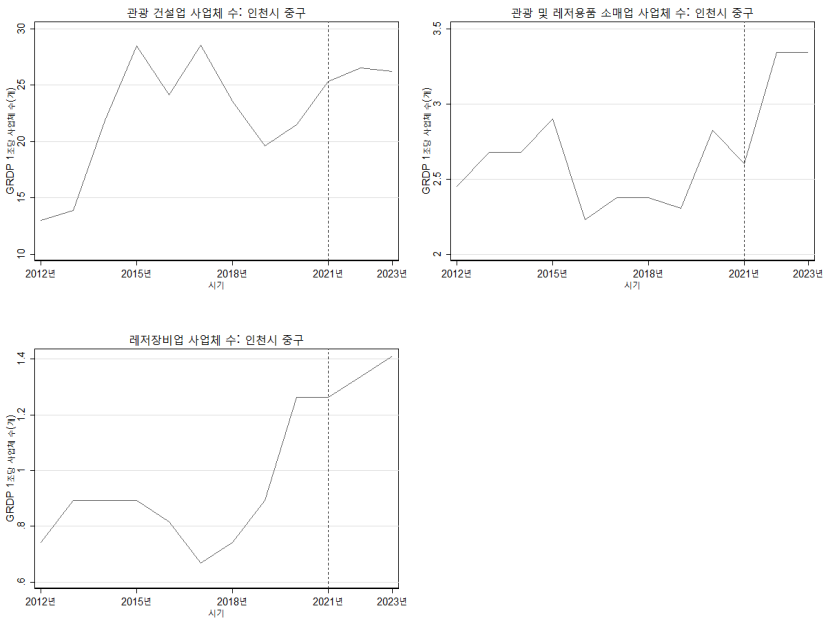


주: 2015년 주민등록인구로 표준화(인구 천 명당 종사자 수).

2) 상호의존 관광산업

- 인천시 중구 내 상호의존 관광산업에 종사하는 사업체 수는 관광 건설업, 관광 및 레저용품 소매업, 레저장비업 순으로 많은 것으로 나타남
- 2023년 3월 기준 관광 건설업에 종사하는 사업체는 353개로, GRDP 1조 원당 26.24개임
- 관광 및 레저용품 소매업에 종사하는 사업체는 45개로, GRDP 1조 원당 3.34개임
- 레저장비업에 종사하는 사업체는 19개로, GRDP 1조 원당 1.41개임
- 3개 업종 모두 근래 들어 사업체 수가 증가하는 추세를 보이고 있음

[그림 4-8] 인천시 중구의 상호의존 관광산업 사업체 수 추세

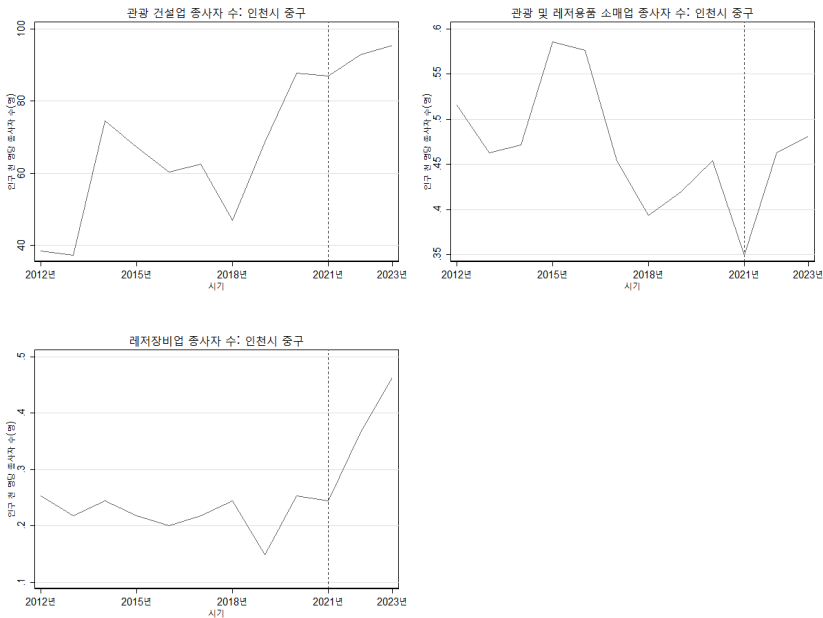


주: 2015년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

- 인천시 중구 내 상호의존 관광산업에 종사하는 종사자 수는 관광 건설업, 관광 및 레저용품 소매업, 레저장비업 순으로 많은 것으로 나타남

- 2023년 3월 기준 관광 건설업에 종사하는 종사자는 10,919명으로, 인구 천 명당 95.37명임
 - 관광 및 레저용품 소매업에 종사하는 종사자는 55명으로, 인구 천 명당 0.48명임
 - 레저장비업에 종사하는 종사자는 53명으로, 인구 천 명당 0.46명임
- 관광 및 레저용품 소매업을 제외하고, 나머지 2개 업종에서는 종사자 수가 증가하는 추세를 보이고 있음

[그림 4-9] 인천시 중구의 상호의존 관광산업 종사자 수 추세



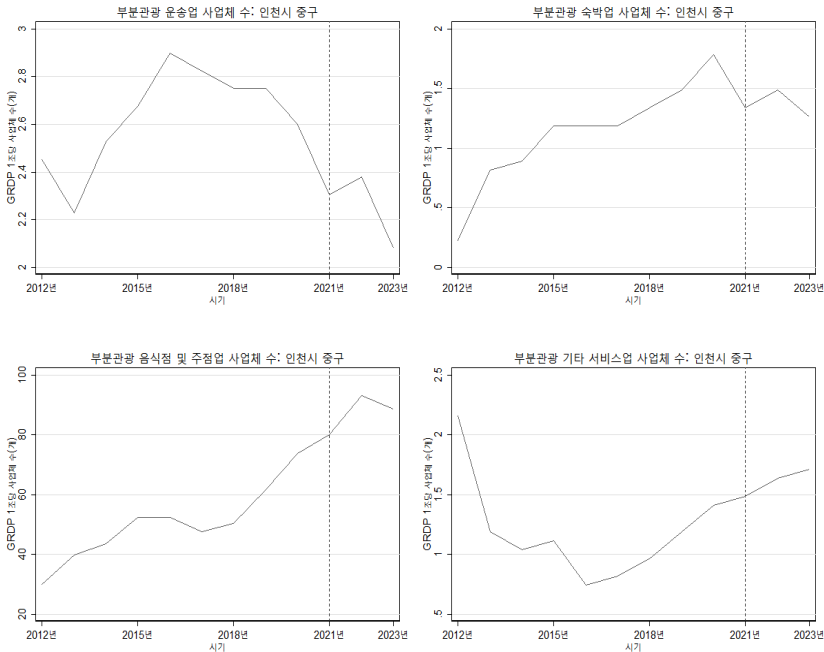
주: 2015년 주민등록인구로 표준화(인구 천 명당 종사자 수).

3) 부분적용 관광산업

- 인천시 중구 내 부분적용 관광산업에 종사하는 사업체 수는 부분관광 음식점 및 주점업, 부분관광 운송업, 부분관광 기타 서비스업, 부분관광 숙박업 순으로 많은 것으로 나타남

- 2023년 3월 기준 부분관광 음식점 및 주점업에 종사하는 사업체는 1,191개로, GRDP 1조 원당 88.52개임
 - 부분관광 운송업에 종사하는 사업체는 28개로, GRDP 1조 원당 2.08개임
 - 부분관광 기타 서비스업에 종사하는 사업체는 23개로, GRDP 1조 원당 1.71개임
 - 부분관광 숙박업에 종사하는 사업체는 17개로, GRDP 1조 원당 1.26개임
- 부분관광 음식점 및 주점업, 부분관광 기타 서비스업의 경우 사업체 수가 증가하는 추세를 보이고 있음

[그림 4-10] 인천시 중구의 부분적용 관광산업 사업체 수 추세

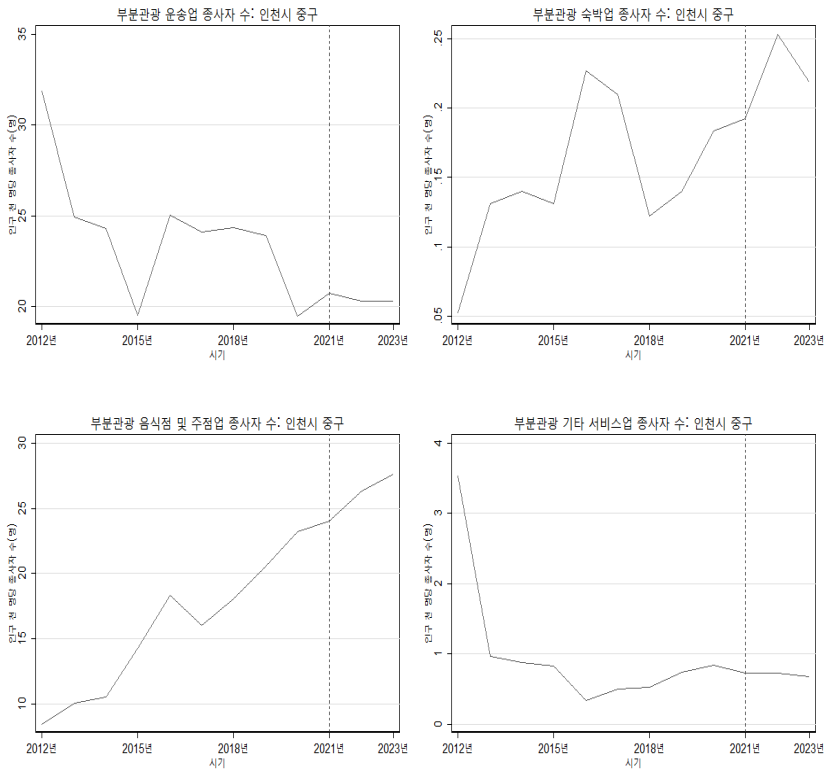


주: 2015년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

- 인천시 중구 내 부분적용 관광산업에 종사하는 종사자 수는 부분관광 음식점 및 주점업, 부분관광 운송업, 부분관광 기타 서비스업, 부분관광 숙박업 순으로 많은 것으로 나타남

- 2023년 3월 기준 부분관광 음식점 및 주점업에 종사하는 종사자는 3,157명으로, 인구 천 명당 27.57명임
 - 부분관광 운송업에 종사하는 종사자는 2,322명으로, 인구 천 명당 20.28명임
 - 부분관광 기타 서비스업에 종사하는 종사자는 77명으로, 인구 천 명당 0.67명임
 - 부분관광 숙박업에 종사하는 종사자는 25명으로, 인구 천 명당 0.22명임
- 부분관광 숙박업, 부분관광 음식점 및 주점업의 경우 종사자 수가 증가하는 추세를 보이고 있음

[그림 4-11] 인천시 중구의 부분적용 관광산업 종사자 수 추세

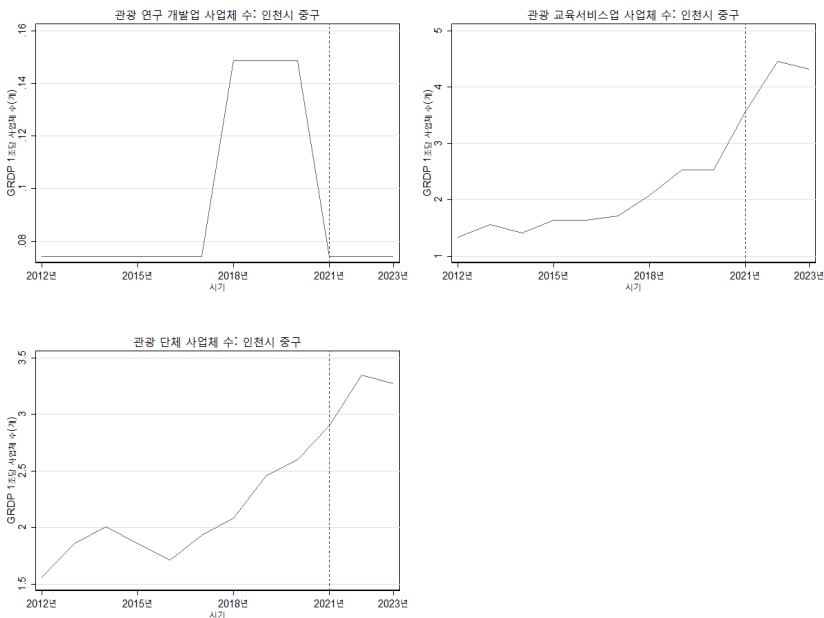


주 : 2015년 주민등록인구로 표준화(인구 천 명당 종사자 수).

4) 관광 지원산업

- 인천시 중구 내 관광 지원산업에 종사하는 사업체 수는 관광 교육서비스업, 관광 단체, 관광 연구 개발업 순으로 많은 것으로 나타남
- 2023년 3월 기준 관광 교육서비스업에 종사하는 사업체는 58개로, GRDP 1조 원당 4.31개임
- 관광 단체에 종사하는 사업체는 44개로, GRDP 1조 원당 3.27개임
- 관광 연구 개발업에 종사하는 사업체는 1개로, GRDP 1조 원당 0.07개임
- 관광 연구 개발업을 제외하고, 나머지 2개 업종에서는 사업체 수가 증가하는 추세를 보이고 있음

[그림 4-12] 인천시 중구의 관광 지원산업 사업체 수 추세

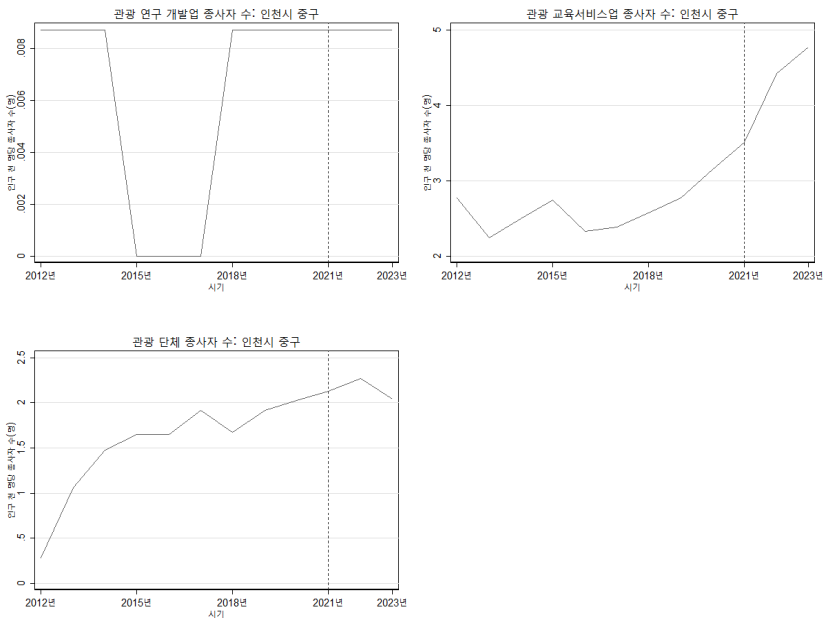


주: 2015년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

- 인천시 중구 내 관광 지원산업에 종사하는 종사자 수는 관광 교육서비스업, 관광 단체, 관광 연구 개발업 순으로 많은 것으로 나타남

- 2023년 3월 기준 관광 교육서비스업에 종사하는 종사자는 546명으로, 인구 천 명당 4.77명임
 - 관광 단체에 종사하는 종사자는 234명으로, 인구 천 명당 2.04명임
 - 관광 연구 개발업에 종사하는 종사자는 1명으로, 인구 천 명당 0.01명임
- 관광 연구 개발업을 제외하고, 나머지 2개 업종에서는 종사자 수가 증가하는 추세를 보이고 있음

[그림 4-13] 인천시 중구의 관광 자원산업 종사자 수 추세



주: 2015년 주민등록인구로 표준화(인구 천 명당 종사자 수).

2. 수원시 팔달구

가. 지역경제 개황 및 방문자 수

- 수원시 팔달구의 인구는 2012년 이후로 꾸준히 감소하다, 2021년부터 증가세로 전환됨

- 2023년 3월 기준 총인구수는 193,363명으로, 전년 대비 0.4% 증가한 것으로 나타남

〈표 4-3〉 수원시 팔달구의 인구수

(단위: 명, %)

시기	총인구수	증감률(전년 대비)
2012	206,794	-1.4
2013	204,805	-1.0
2014	203,479	-0.6
2015	199,180	-2.1
2016	198,515	-0.3
2017	193,311	-2.6
2018	180,974	-6.4
2019	175,866	-2.8
2020	174,930	-0.5
2021	182,321	4.2
2022	192,610	5.6
2023. 3.	193,363	0.4

자료: 통계청 KOSIS, 주민등록인구수.

- 수원시의 지역 내 총생산(GRDP)은 2015년 이후로 증가해왔지만, 2020년에 코로나19의 영향으로 인해 크게 감소함
- 2020년 기준 지역 내 총생산은 30,753,882백만 원으로, 전년 대비 10.8% 감소한 것으로 나타남

〈표 4-4〉 수원시의 지역 내 총생산

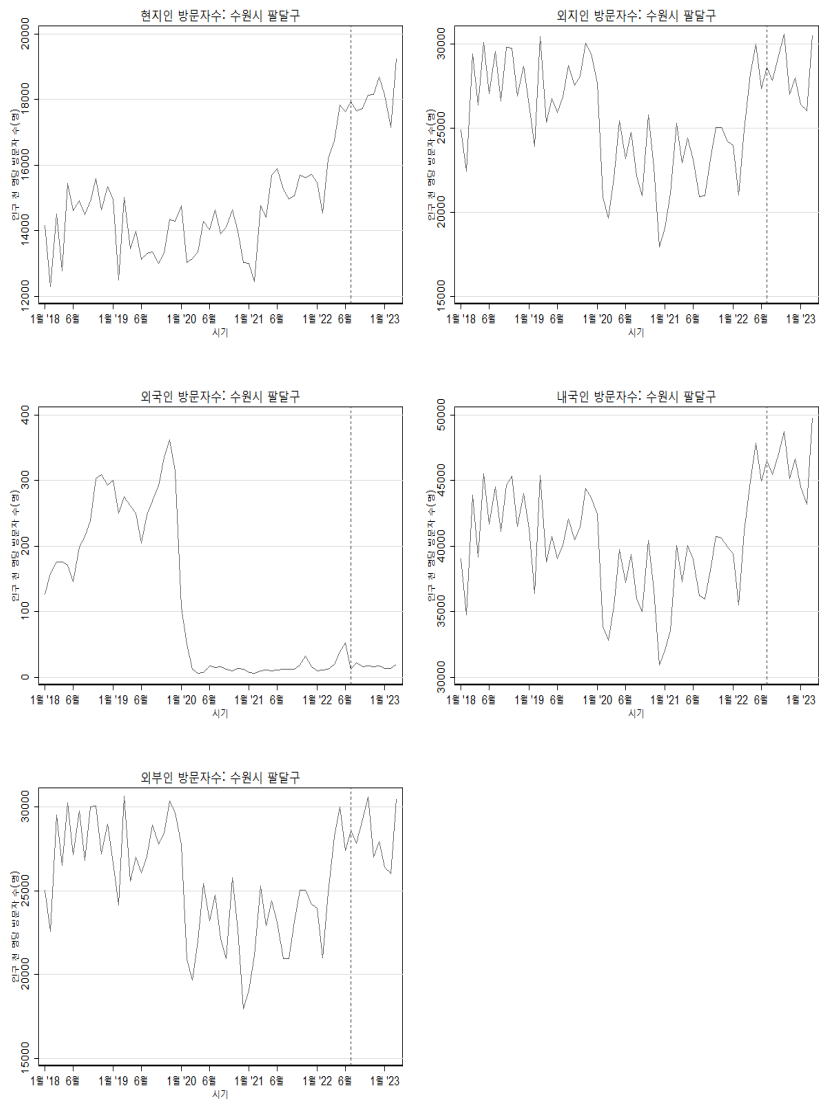
(단위: 백만 원, %)

시기	지역 내 총생산	증감률(전년 대비)
2015	30,963,276	4.8
2016	31,188,232	0.7
2017	32,072,803	2.8
2018	33,040,655	3
2019	34,484,604	4.4
2020	30,753,882	-10.8

자료: 통계청 KOSIS, 지역 내 총 생산.

- 수원시 팔달구의 방문자 수는 2022년 3월 이후 급격한 증가세를 보이며 코로나19 이전 시기의 방문자 수를 회복한 것으로 파악됨

[그림 4-14] 수원시 팔달구의 방문자 수 추세



주 : 2018년 주민등록인구로 표준화(인구 천 명당 종사자 수).

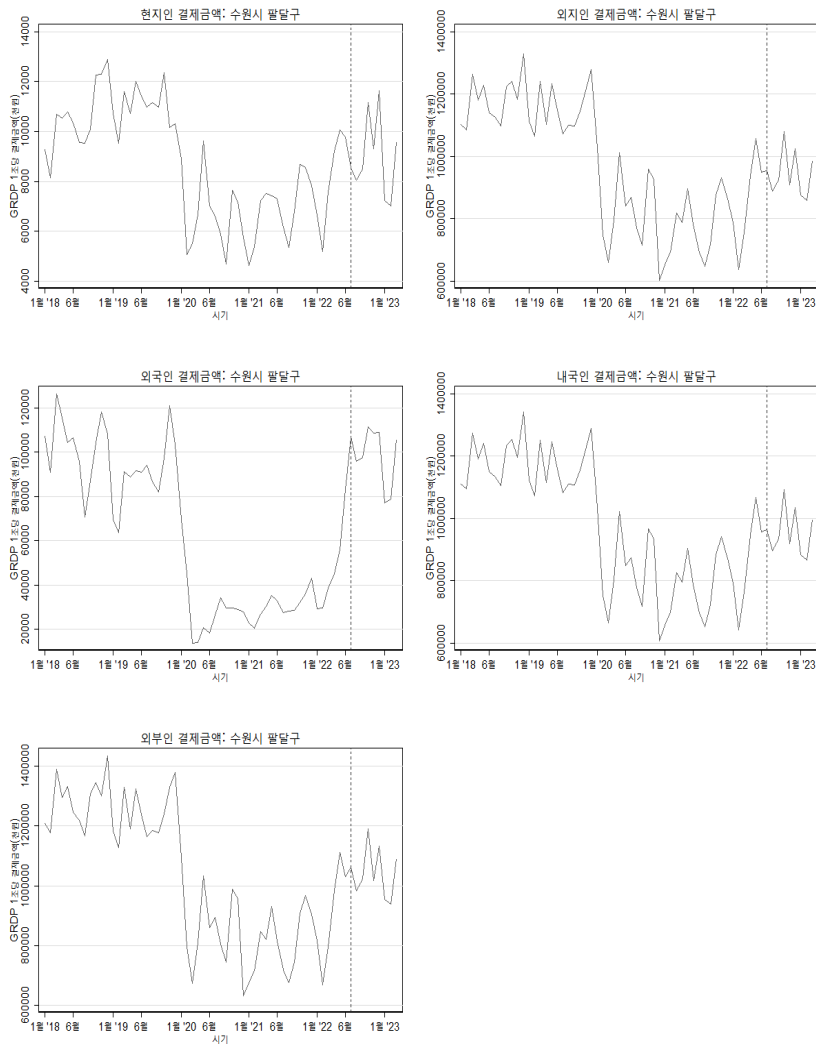
- 수원시 팔달구의 현지인 방문자 수는 2022년 3월 이후 빠르게 증가하기 시작했으며, 2023년 3월 기준 인구 천 명당 방문자 수 19,264명을 기록함

- 수원시 팔달구의 인구 천 명당 외국인 방문자 수는 코로나19의 충격을 경험한 후 2022년 3월부터 빠른 증가세를 보였으며, 2023년 3월 기준 30,500명으로 나타나 코로나19 이전 시기의 방문자 수를 회복한 것으로 관측됨
- 외국인 방문자 수의 경우 코로나19의 충격으로 급격히 감소하였으며, 2023년 3월 기준 인구 천 명당 방문자 수는 19명으로 아주 낮은 수치를 보이고 있음
- 내국인의 경우 매년 2월의 방문자 수가 급격히 감소하는 경향을 보이고 있으며, 코로나19 이전 시기의 방문자 수보다 더 증가한 것으로 파악됨
- 외부인 방문자 수의 경우 코로나19 이전 시기의 방문자 수를 회복한 것으로 보임

나. 관광업종 신용카드 결제금액

- 수원시 팔달구의 관광업종 신용카드 결제금액은 코로나19 이전 시기의 결제금액 대비 아직 회복 중인 것으로 나타남
- 현지인이 사용한 관광업종 총결제금액의 경우 코로나19 이전 시기의 결제금액을 상당 금액 회복한 것으로 보이며, 2023년 3월 기준 GRDP 1조 원당 결제금액이 9,601천 원으로 나타남
- 외국인 방문자의 관광업종 총결제금액은 2023년 3월에 GRDP 1조 원당 986,036천 원으로, 코로나19 이전 시기의 결제금액을 아직 회복하지 못한 것으로 나타남
- 외국인 방문자의 총결제금액은 코로나19의 충격으로 급격히 감소하였지만 2022년 7월을 기점으로 빠른 속도로 증가하였으며, 2023년 3월의 GRDP 1조 원당 결제금액은 105,880천 원으로 나타남
- 내국인 관광업종 총결제금액의 경우 외국인에 비해 결제금액의 증가율이 저조한 것으로 판단됨
- 외부인 관광업종 총결제금액의 경우 현지인과 유사한 추이를 보임

[그림 4-15] 수원시 팔달구의 관광업종 총결제금액 추세

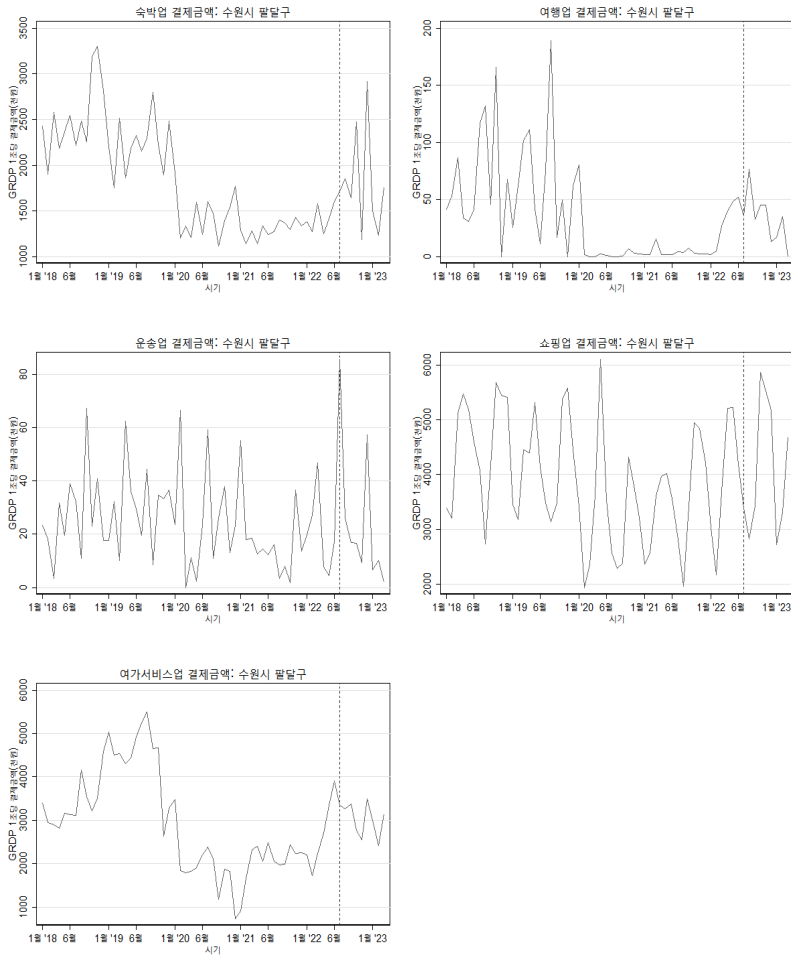


주: 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

□ 관광업종별 결제금액(현지인)

○ 스마트관광도시 조성 이후 수원시 팔달구에서 현지인이 소비한 신용카드 금액은 쇼핑업, 여가서비스업, 숙박업, 여행업, 운송업 순으로 크게 나타남

[그림 4-16] 수원시 팔달구의 관광업종별 현지인 결제금액 추세

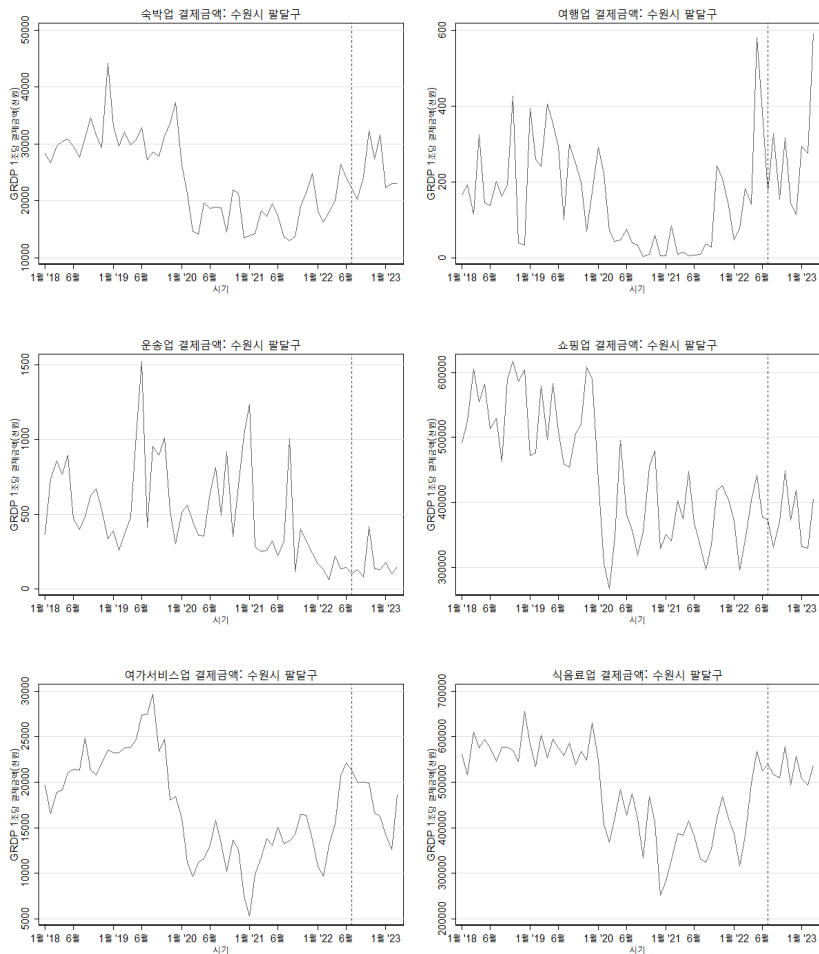


주 : 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

□ 관광업종별 결제금액(외지인)

- 스마트관광도시 조성 이후 수원시 팔달구에서 외지인들이 많이 소비한 관광업종은 식음료업, 쇼핑업, 숙박업, 여가서비스업, 여행업, 운송업 순으로 나타남
- 여행업은 코로나19 이전 시기의 결제금액보다 증가하였으며, 숙박업과 식음료업 또한 준수한 회복을 보임

[그림 4-17] 수원시 팔달구의 관광업종별 외국인 결제금액 추세

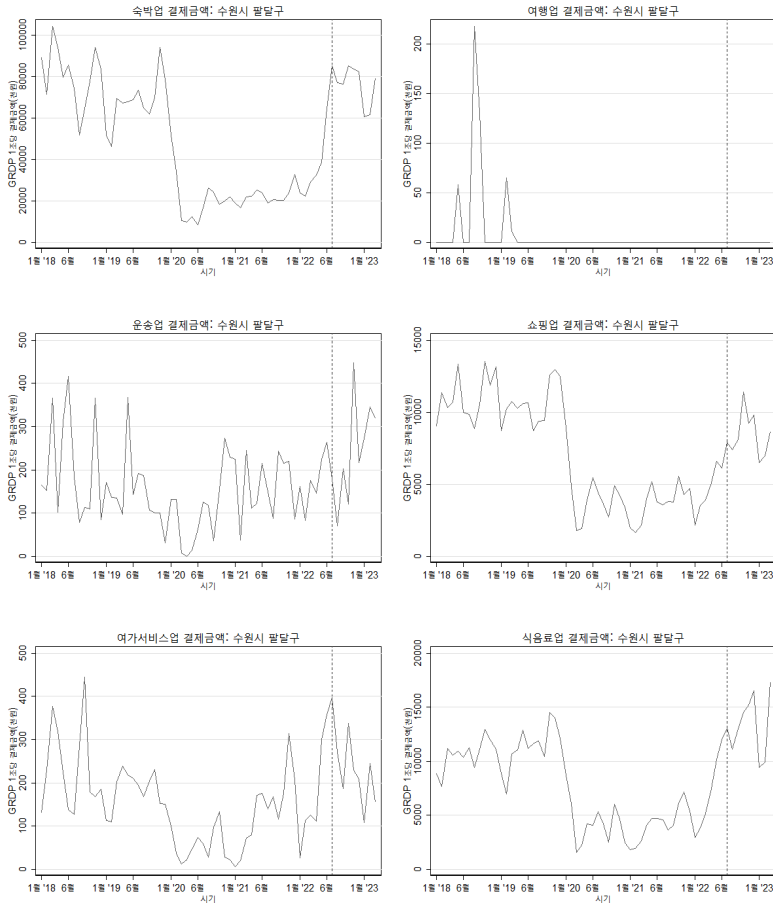


주 : 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

□ 관광업종별 결제금액(외국인)

- 스마트관광도시 조성 이후 수원시 팔달구의 외국인 결제금액은 숙박업, 식음료업, 쇼핑업, 운송업, 여가서비스업, 여행업 순으로 결제금액이 큰 것으로 관찰됨
- 결제금액이 없는 여행업을 제외한 5개 업종 모두 코로나19 시기 이전 금액을 회복했다는 점에서 내국인과 차이가 나타남

[그림 4-18] 수원시 팔달구의 관광업종별 외국인 결제금액 추세



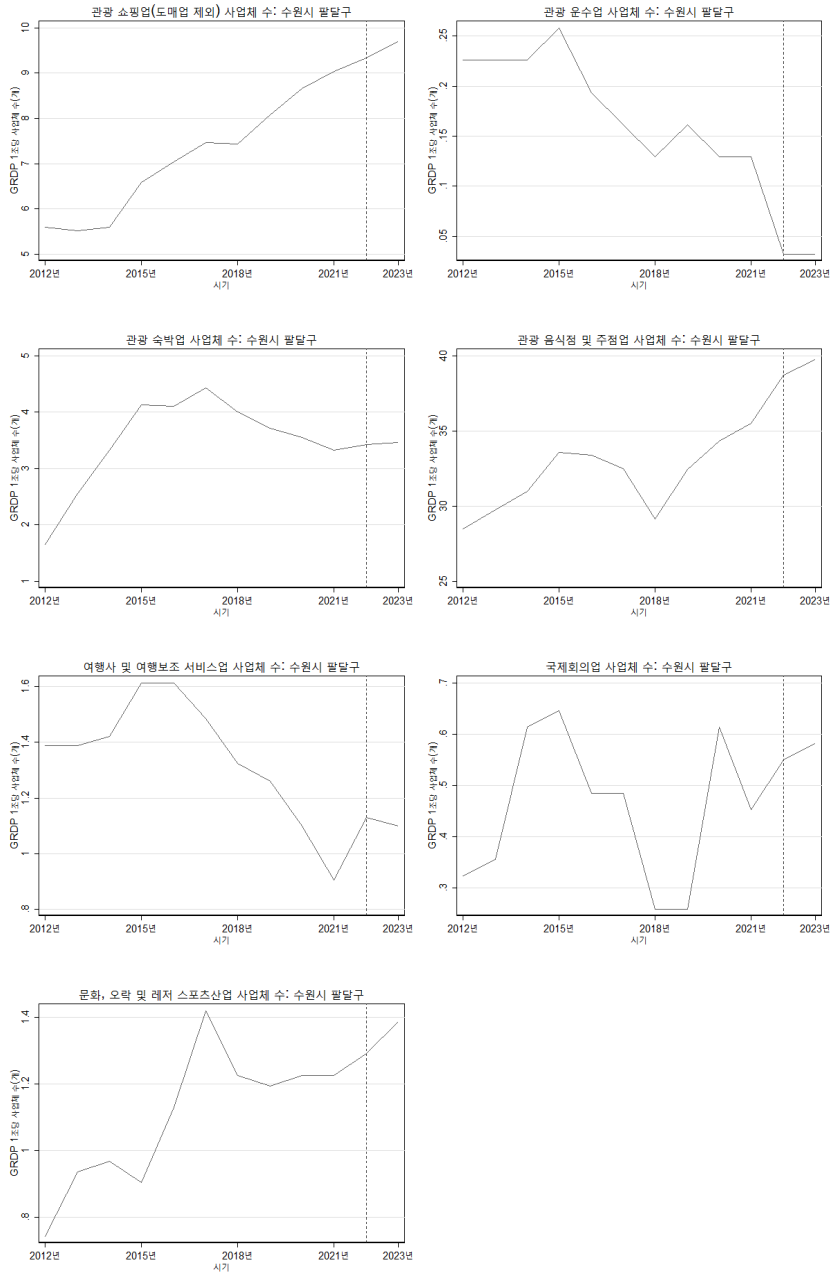
주: 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

다. 관광업 관련 사업체 수 및 종사자 수

1) 핵심 관광산업

□ 수원시 팔달구 내 핵심 관광산업에 종사하는 사업체 수는 관광 음식점 및 주점업, 관광 쇼핑업(도매업 제외), 관광 숙박업, 문화·오락 및 레저 스포츠산업, 여행사 및 여행보조 서비스업, 국제회의업, 관광 운수업 순으로 많은 것으로 나타남

[그림 4-19] 수원시 팔달구의 핵심 관광산업 사업체 수 추세

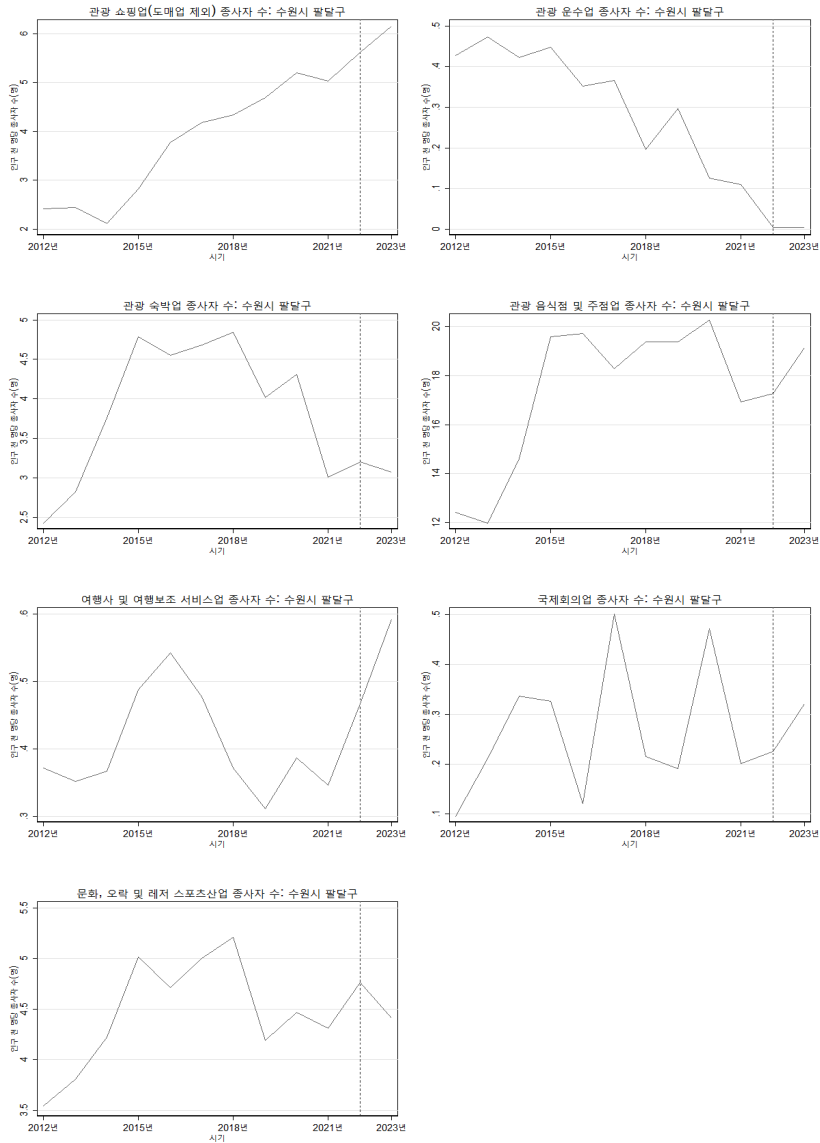


주: 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

- 2023년 3월 기준 관광 음식점 및 주점업에 종사하는 사업체는 1,231개로, GRDP 1조 원당 39.76개임
 - 관광 쇼핑업(도매업 제외)에 종사하는 사업체는 300개로, GRDP 1조 원당 9.69개임
 - 관광 숙박업에 종사하는 사업체는 107개로, GRDP 1조 원당 3.46개임
 - 문화·오락 및 레저 스포츠산업에 종사하는 사업체는 43개로, GRDP 1조 원당 1.39개임
 - 여행사 및 여행보조 서비스업에 종사하는 사업체는 34개로, GRDP 1조 원당 1.1개임
 - 국제회의업에 종사하는 사업체는 18개로, GRDP 1조 원당 0.58개임
 - 관광 운수업에 종사하는 사업체는 1개로, GRDP 1조 원당 0.03개임
- 관광 운수업, 관광 숙박업, 여행사 및 여행보조 서비스업을 제외하고, 나머지 4개 업종에서는 근래 들어 사업체 수가 증가하는 추세를 보이고 있음
- 수원시 팔달구 내 핵심 관광산업에 종사하는 종사자 수는 관광 음식점 및 주점업, 관광 쇼핑업(도매업 제외), 문화·오락 및 레저 스포츠산업, 관광 숙박업, 여행사 및 여행보조 서비스업, 국제회의업, 관광 운수업 순으로 많은 것으로 나타남
- 2023년 3월 기준 관광 음식점 및 주점업에 종사하는 종사자는 3,811명으로, 인구 천 명당 19.13명임
 - 관광 쇼핑업(도매업 제외)에 종사하는 종사자는 1,227명으로, 인구 천 명당 6.16명임
 - 문화·오락 및 레저 스포츠산업에 종사하는 종사자는 878명으로, 인구 천 명당 4.41명임
 - 관광 숙박업에 종사하는 종사자는 611명으로, 인구 천 명당 3.07명임
 - 여행사 및 여행보조 서비스업에 종사하는 종사자는 118명으로, 인구 천 명당 0.59명임
 - 국제회의업에 종사하는 종사자는 64명으로, 인구 천 명당 0.32명임
 - 관광 운수업에 종사하는 종사자는 1명으로, 인구 천 명당 0.01명임

□ 관광 쇼핑업(도매업 제외), 여행사 및 여행보조 서비스업을 제외하고, 나머지 5개 업종에서는 종사자 수가 증가하는 모습이 확인되지 않음

[그림 4-20] 수원시 팔달구의 핵심 관광산업 종사자 수 추세

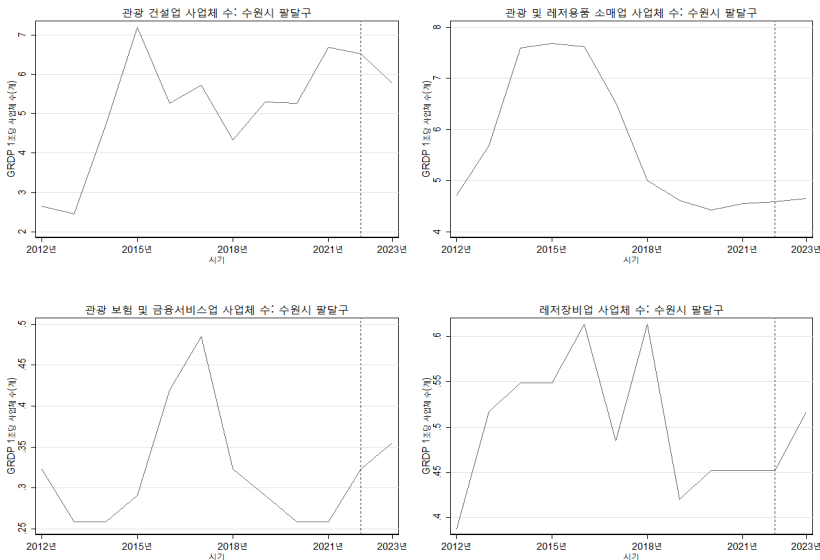


주: 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

2) 상호의존 관광산업

- 수원시 팔달구 내 상호의존 관광산업에 종사하는 사업체 수는 관광 건설업, 관광 및 레저용품 소매업, 레저장비업, 관광 보험 및 금융서비스업 순으로 많은 것으로 나타남
- 2023년 3월 기준 관광 건설업에 종사하는 사업체는 179개로, GRDP 1조 원당 5.78개임
- 관광 및 레저용품 소매업에 종사하는 사업체는 144개로, GRDP 1조 원당 4.65개임
- 레저장비업에 종사하는 사업체는 16개로, GRDP 1조 원당 0.52개임
- 관광 보험 및 금융서비스업에 종사하는 사업체는 11개로, GRDP 1조 원당 0.36개임
- 관광 보험 및 금융서비스업, 레저장비업의 경우 근래 들어 사업체 수가 증가하는 추세를 보이고 있음

[그림 4-21] 수원시 팔달구의 상호의존 관광산업 사업체 수 추세



주: 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

□ 수원시 팔달구 내 상호의존 관광산업에 종사하는 종사자 수는 관광 건설업, 관광 및 레저용품 소매업, 레저장비업, 관광 보험 및 금융서비스업 순으로 많은 것으로 나타남

○ 2023년 3월 기준 관광 건설업에 종사하는 종사자는 3,548명으로, 인구 천 명당 17.81명임

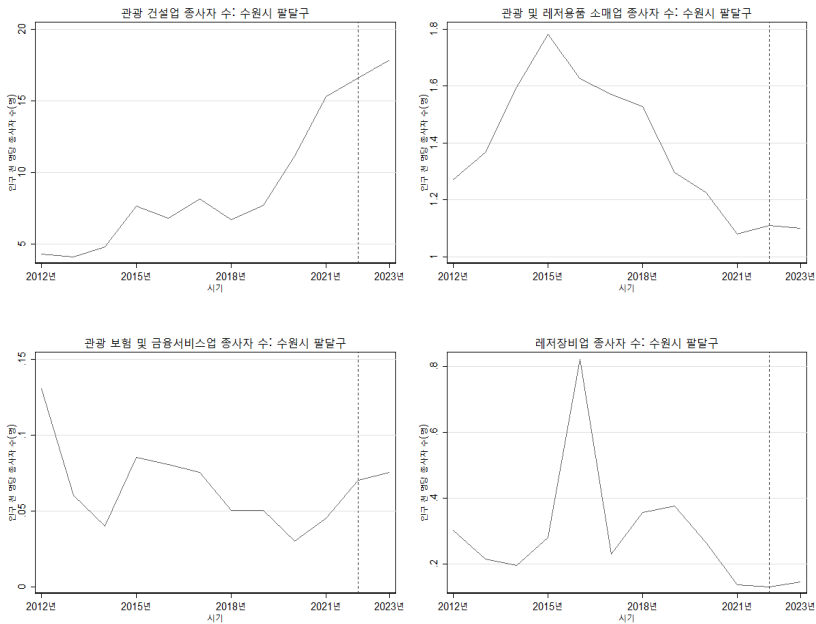
○ 관광 및 레저용품 소매업에 종사하는 종사자는 219명으로, 인구 천 명당 1.1명임

○ 레저장비업에 종사하는 종사자는 29명으로, 인구 천 명당 0.15명임

○ 관광 보험 및 금융서비스업에 종사하는 종사자는 15명으로, 인구 천 명당 0.08명임

□ 관광 건설업, 관광 보험 및 금융서비스업의 경우 근래 들어 종사자 수가 증가하는 추세를 보이고 있음

[그림 4-22] 수원시 팔달구의 상호의존 관광산업 종사자 수 추세

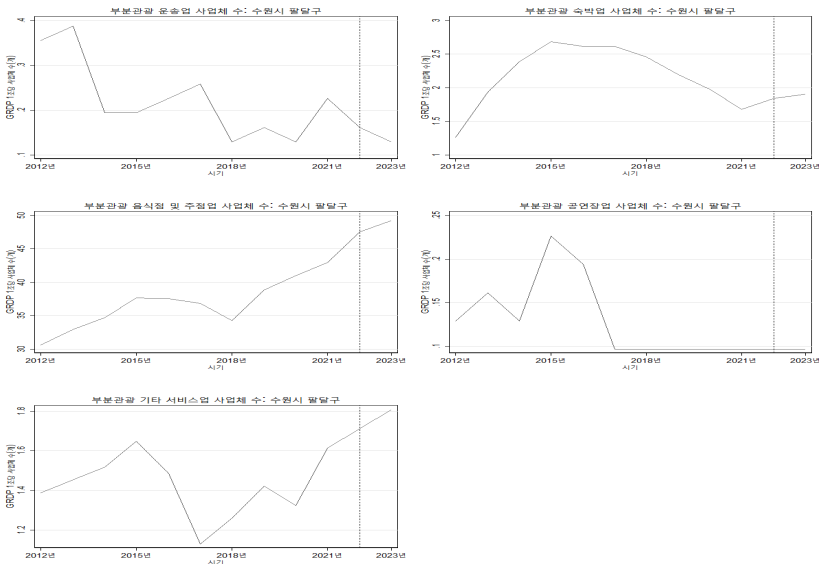


주: 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

3) 부분적용 관광산업

- 수원시 팔달구 내 부분적용 관광산업에 종사하는 사업체 수는 부분관광 음식점 및 주점업, 부분관광 숙박업, 부분관광 기타 서비스업, 부분관광 운송업, 부분관광 공연장업 순으로 많은 것으로 나타남
- 2023년 3월 기준 부분관광 음식점 및 주점업에 종사하는 사업체는 1,524개로, GRDP 1조 원당 49.22개임
- 부분관광 숙박업에 종사하는 사업체는 59개로, GRDP 1조 원당 1.91개임
- 부분관광 기타 서비스업에 종사하는 사업체는 56개로, GRDP 1조 원당 1.81개임
- 부분관광 운송업에 종사하는 사업체는 4개로, GRDP 1조 원당 0.13개임
- 부분관광 공연장업에 종사하는 사업체는 3개로, GRDP 1조 원당 0.1개임
- 부분관광 음식점 및 주점업, 부분관광 기타 서비스업을 제외하고, 나머지 3개 업종에서는 사업체 수가 증가하는 모습이 확인되지 않음

[그림 4-23] 수원시 팔달구의 부분적용 관광산업 사업체 수 추세



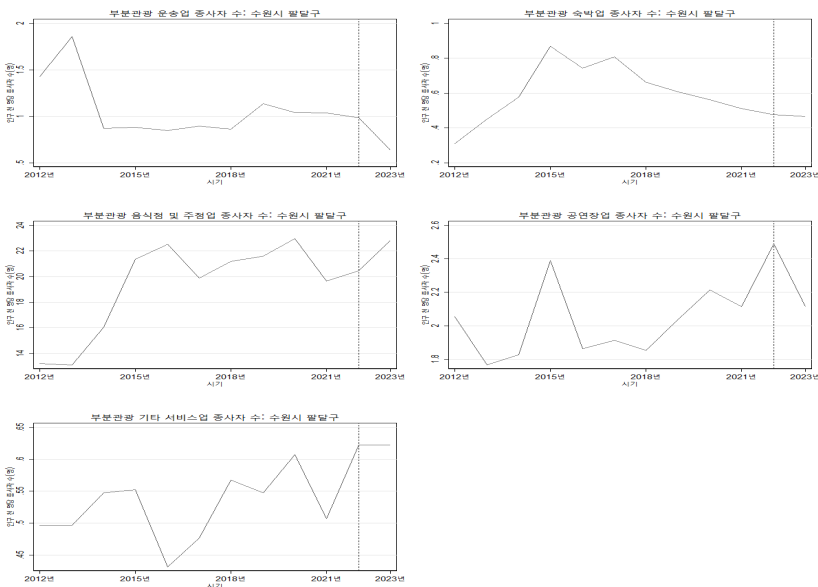
주: 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

□ 수원시 팔달구 내 부분적용 관광산업에 종사하는 종사자 수는 부분관광 음식점 및 주점업, 부분관광 공연장업, 부분관광 운송업, 부분관광 기타 서비스업, 부분관광 숙박업 순으로 많은 것으로 나타남

- 2023년 3월 기준 부분관광 음식점 및 주점업에 종사하는 종사자는 4,544명으로, 인구 천 명당 22.81명임
- 부분관광 공연장업에 종사하는 종사자는 421명으로, 인구 천 명당 2.11명임
- 부분관광 운송업에 종사하는 종사자는 127명으로, 인구 천 명당 0.64명임
- 부분관광 기타 서비스업에 종사하는 종사자는 124명으로, 인구 천 명당 0.62명임
- 부분관광 숙박업에 종사하는 종사자는 93명으로, 인구 천 명당 0.47명임

□ 부분관광 운송업, 부분관광 숙박업의 경우 종사자 수가 감소하는 추세를 보이며, 나머지 3개 업종에서는 변동을 보이며 종사자 수가 유지되는 모습이 나타남

[그림 4-24] 수원시 팔달구의 부분적용 관광산업 종사자 수 추세

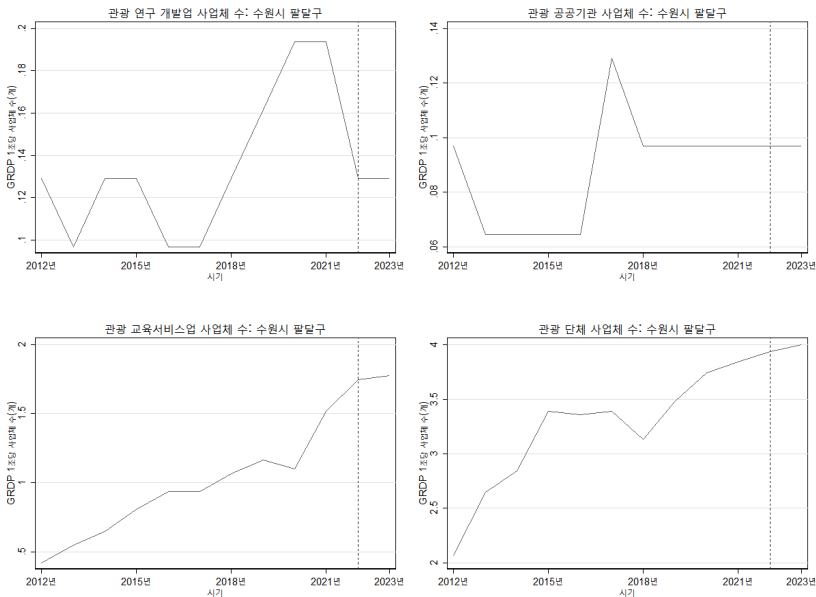


주: 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

4) 관광 지원산업

- 수원시 팔달구 내 관광 지원산업에 종사하는 사업체 수는 관광 단체, 관광 교육서비스업, 관광 연구 개발업, 관광 공공기관 순으로 많은 것으로 나타남
- 2023년 3월 기준 관광 단체에 종사하는 사업체는 124개로, GRDP 1조 원당 4개임
- 관광 교육서비스업에 종사하는 사업체는 55개로, GRDP 1조 원당 1.78개임
- 관광 연구 개발업에 종사하는 사업체는 4개로, GRDP 1조 원당 0.13개임
- 관광 공공기관에 종사하는 사업체는 3개로, GRDP 1조 원당 0.1개임
- 관광 교육서비스업, 관광 단체의 경우 사업체 수가 증가하는 추세를 보이고 있음

[그림 4-25] 수원시 팔달구의 관광 지원산업 사업체 수 추세



주: 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

□ 수원시 팔달구 내 관광 지원산업에 종사하는 종사자 수는 관광 단체, 관광 교육서비스업, 관광 연구 개발업, 관광 공공기관 순으로 많은 것으로 나타남

○ 2023년 3월 기준 관광 단체에 종사하는 종사자는 646명으로, 인구 천 명당 3.24명임

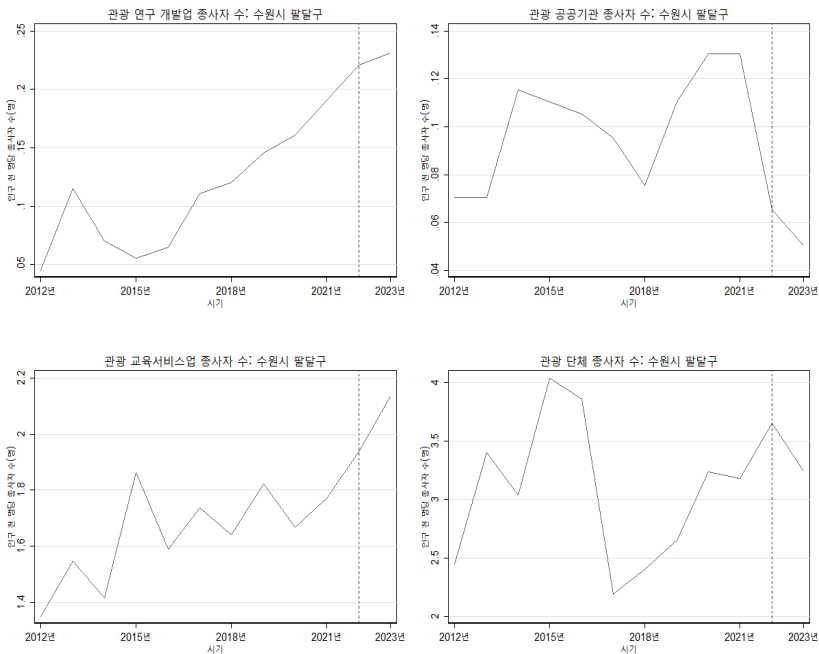
○ 관광 교육서비스업에 종사하는 종사자는 425명으로, 인구 천 명당 2.13명임

○ 관광 연구 개발업에 종사하는 종사자는 46명으로, 인구 천 명당 0.23명임

○ 관광 공공기관에 종사하는 종사자는 10명으로, 인구 천 명당 0.05명임

□ 관광 공공기관을 제외하고, 나머지 3개 업종에서는 근래 들어 종사자 수가 증가하는 추세를 보이고 있음

[그림 4-26] 수원시 팔달구의 관광 지원산업 종사자 수 추세

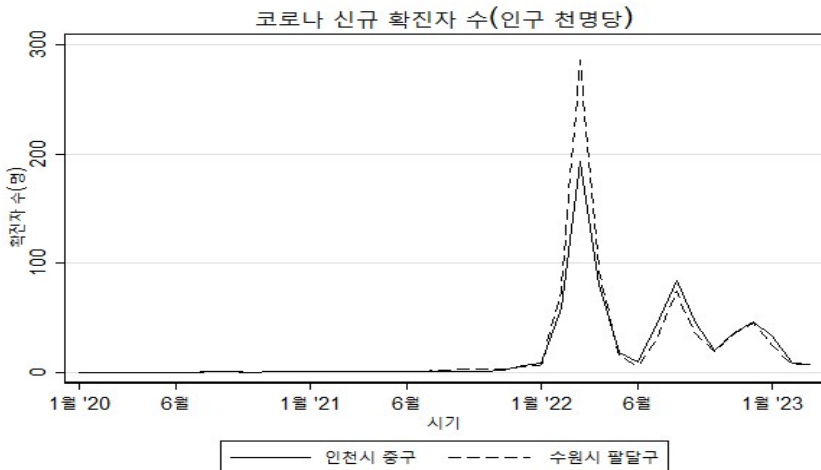


주: 2018년 GRDP로 표준화(GRDP 1조 원당 결제금액).

3. 코로나19 신규 확진자 수

- 코로나19는 2020년 1월에 국내 첫 환자가 발생한 이후 경제 전반에 걸쳐 큰 영향을 미쳤으며, 그중 관광산업의 피해는 특히 심각한 상황이었다고 할 수 있음
- 코로나19의 확산으로 지역 및 국가 간 이동이 제한되고 수요가 감소하면서, 관광객과 관광지출액의 감소뿐만 아니라 관광업의 고용 또한 크게 줄어드는 현상이 나타남
- 코로나19 확산 방지를 위한 사회적 거리두기는 관광산업 악화와 밀접한 관련이 있음
- 인천시 중구의 인구 천 명당 신규 확진자 수는 1차 대유행 시기인 2020년 3월 0.058명, 2차 대유행 시기인 2020년 9월 0.144명, 6차 대유행 시기인 2022년 3월에 193명으로 나타남
- 수원시 팔달구의 경우 2020년 3월에 0.017명, 2020년 9월에 0.074명, 2022년 3월에 286명으로 나타남

[그림 4-27] 코로나19 신규 확진자 수



자료 : 중앙방역대책본부, 「월별 시군구 코로나19 신규 확진자 현황」.

- 인천시 중구 및 수원시 팔달구의 스마트관광도시 조성은 코로나19 시기 동안에 이루어졌으므로, 관광과 고용 측면에서 두 지역의 경제적 효과를 분석할 시 코로나19의 영향을 고려할 필요가 있음
- 앞서 [그림 4-1]~[그림 4-26]을 통해 살펴본 인천시 중구 및 수원시 팔달구의 사례에서, 코로나19가 확산된 2020년 2월 이후 방문자 수와 관광업종 결제금액이 크게 감소한 것을 확인할 수 있었음
- 해당 변수들은 사회적 거리두기가 해제된 2022년 4월 이후 회복세를 보임
- 관광업 관련 사업체 수 및 종사자 수 또한 코로나19 시기에 고용이 감소했던 일부 업종에서 시간에 따라 점차 고용이 회복되는 모습이 확인됨

제3절 분석방법 : 통제집단합성법

- 본 연구에서는 스마트관광도시 조성이 지역경제에 끼친 영향을 알아보기 위해 통제집단합성법(Synthetic Control Method)을 이용함
- 통제집단합성법은 정책 평가 시 주로 이용되는 이중차분법(Difference-in-Difference)의 한계점을 보완한 방법론으로, 처치집단과 통제집단의 처치 이후 성과 차이를 비교함으로써 인과효과를 추정함
- 이중차분법은 처치집단이 소수인 경우 처치집단의 변동이 적어 추정량의 효율성이 낮아지는 한계점이 있지만, 통제집단합성법은 처치집단이 소수인 경우에도 적용 가능하다는 장점이 존재함(이종관, 2018)
- 아울러 가용한 데이터를 기반으로 통제집단들을 가중평균하여 가상의 통제집단을 합성하기 때문에 내생성 문제를 완화할 수 있음(Lee, 2019)
- 스마트관광도시 조성의 효과는 식 (4-1)과 같이 나타낼 수 있음

$$\tau_{1t} = Y_{1t}^I - Y_{1t}^N = Y_{1t} - Y_{1t}^N \quad (4-1)$$

- Y^I_u 는 처치집단이 처치를 받은 경우의 성과로, 실현된 성과이기 때문에 관측 가능함
- Y^N_u 는 처치집단이 처치를 받지 않았을 경우의 성과로, 실현되지 않은 반사실적 성과이므로 관측 불가능함
- 처치집단은 스마트관광도시 조성이 완공된 인천시 중구와 수원시 팔달구이며, 통제집단 후보군은 처치집단 이외의 나머지 시군구임
- 이때, 본 연구에서는 정확한 처치효과를 구하기 위해 처치집단을 제외한 248개 시군구 중에서 아래의 경우는 제외하고, 226개 시군구만 통제집단 후보군으로 이용함
- 통제집단의 처치효과 가능성을 배제하기 위해, 스마트관광도시 조성사업의 사업 지역으로 선정된 인천시 및 수원시 외 다른 11개 조성지역과⁶⁾, 스마트관광도시 조성에 따른 파급효과를 줄 수 있는 인천시 및 수원시의 다른 시군구는 통제집단 후보군에서 제외함
- 또한 고용효과 분석 시, 분석 시점 내 개별 업종에 대한 사업체 수 및 종사자 수 정보가 존재하지 않는 지역은 통제집단 후보군에서 제외하여 균형패널 자료를 구축함
- 처치 시점은 스마트관광도시 조성이 완공된 시점으로, 인천시 중구의 경우 2021년 7월, 수원시 팔달구의 경우 2022년 7월에 해당함
- 따라서 연도별 고용보험DB를 이용한 고용효과 분석에서는 각각 2021년과 2022년이 처치 시점에 해당함
- 본 분석에서는 통제집단합성법을 통해 처치집단과 특성이 유사한 가상의 통제집단을 구성하여 식 (4-2)와 같이 처치효과를 추정함

6) 스마트관광도시로 선정된 지역은 총 13개 지역(2020년 1개, 2021년 3개, 2022년 6개, 2023년 3개 지역)임.

$$\hat{\tau}_{1t} = Y_{1t} - \sum_{j=2}^{J+1} w_j^* Y_{jt} \quad (4-2)$$

- $j = 1$ 은 처치집단, $j = 2, \dots, J+1$ 은 통제집단 후보군, w^* 은 통제집단 후보군에 속하는 관측치들을 가중평균하기 위한 가중치를 의미함
- 식 (4-1)에서 처치집단이 처치를 받지 않았을 경우의 성과(Y^{N_t})를 합성 통제집단의 성과로 대체한 것과 동일

□ 합성통제집단 생성 시 필요한 통제집단의 가중치(W)는 식 (4-3)과 같이 처치집단과 통제집단의 예측변수 차이를 최소화함으로써 추정됨

$$\begin{aligned} & \| X_1 - X_0 W \| \\ &= \sqrt{\sum_{h=1}^k v_h (X_{h1} - w_2 X_{h2} - \dots - w_{J+1} X_{hJ+1})^2} \end{aligned} \quad (4-3)$$

- 좌변의 X_1 과 X_0 은 각각 처치집단과 통제집단의 예측변수 벡터, W 는 통제집단의 가중치 벡터임
- 우변의 v_h 는 k 개의 예측변수 중 예측변수 h 에 대한 상대적 중요도를 의미함

□ 예측변수 가중치(V)는 식 (4-4)와 같이 Kaul et al.(2015)에서 소개한 회귀방법에 근거하여 계산됨

$$v_h = \frac{\sum_t \beta_{t,h}^2}{\sum_{h=1, \dots, k} \sum_t \beta_{t,h}^2} \quad (4-4)$$

- $\beta_{t,h}$ 는 처치 이전 모든 시점에 대해서 성과변수에 모든 예측변수를 회귀하여 추정된 계수값임
- 따라서 예측변수 h 에 대한 계수의 제곱값이 클수록 해당 예측변수에 더 많은 가중치가 주어짐

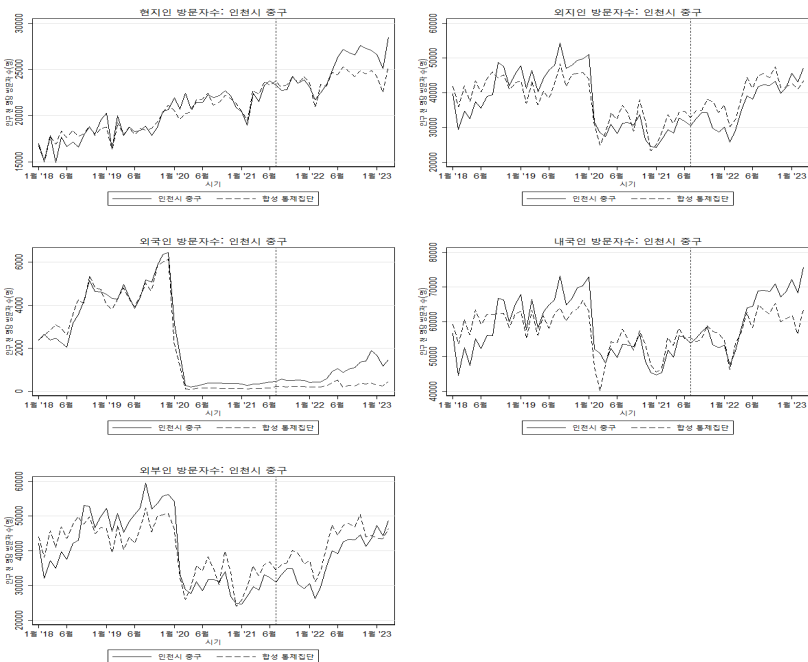
- 이와 같은 방법으로 계산된 예측변수 가중치(V)는 식 (4-3)을 최소화시키는 통제집단 가중치(W)를 구하기 위해 이용되며, 최종적으로 식 (4-2)를 통해 합성 통제집단의 성과를 구성함
- 따라서 처치집단과 합성된 통제집단의 처치 이후 시점의 성과변수 차이는 스마트관광도시 조성의 처치효과로 해석될 수 있음
- 처치 이전 시점의 성과변수 추세가 처치집단과 합성 통제집단 간에 유사하게 나타났는지를 확인함으로써 통제집단 합성이 잘 이루어졌는지 파악할 수 있음
- 본 분석에서 성과변수는 ① 인구 천 명당 방문자 수, ② GRDP 1조 원당 관광업종 신용카드 결제금액, ③ 관광업 관련 사업체 수, ④ 관광업 관련 종사자 수입
- 분석에 이용된 자료는 한국관광데이터랩의 2018년 1월~2023년 3월 사이의 지역별 방문자 수와 관광지출액과 2012~2023년 사이의 연도별 고용보험DB임
- 예측변수로는 처치 이전 성과변수의 평균치와 처치 이전 모든 시점의 성과변수, 분석 최초 시점부터 처치 이전 시점까지의 지역별 총인구수, 경제활동참가율, 고용률, 창업기업 수, 소상공인 실적, 고용보험 신규취득자 수, 인구 천 명당 코로나19 신규 확진자 수를 이용함
- 예측변수 구성을 위해서는 2018년 1월~2022년 6월 및 2012~2021년의 통계청 국가통계포털(KOSIS)에서 제공하는 주민등록인구현황, 경제활동인구조사, 창업기업 수, 소상공인 지역별 실적 및 전망, 고용보험 신규취득자 수와 중앙방역대책본부의 코로나19 신규 확진자 수를 활용함

제4절 통제집단합성법 분석결과

1. 인천시 중구 : 방문자 수

- 인천시 중구의 경우, 스마트관광도시 조성으로 인한 현지인 방문자 수의 증가가 약 1년의 시차를 두고 나타남
- 스마트관광도시 완공(2021년 7월) 후 1년이 지난 시점인 2022년 7월에 비교적 뚜렷한 현지인 방문자 수 증가가 확인됨(약 1,900명/인구 천 명당)
 - 2022년 7월 이후 시간이 경과하면서 방문자 수의 증가 규모가 늘어났고, 2023년 3월에는 3,196명이 증가함

[그림 4-28] 인천시 중구의 방문자 수 분석 결과



자료: 저자 작성.

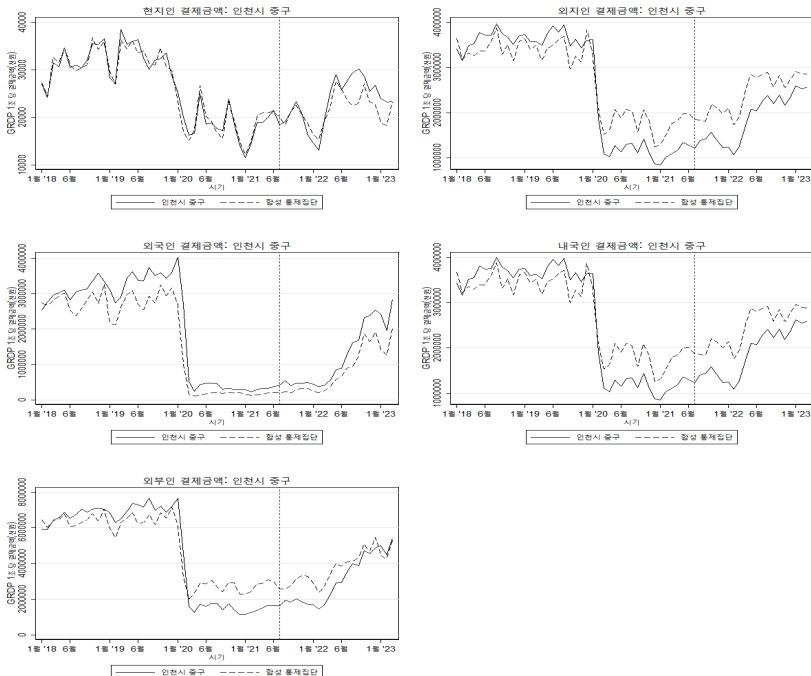
□ 다른 방문자 유형의 경우, 스마트관광도시 조성 이전 기간의 방문자 수 추세가 인천시 중구와 합성통제집단 간에 일치하지 않아 처치효과를 판단하기 어려움

○ 외지인, 외국인, 내국인(현지인+외지인), 외부인(외지인+외국인) 방문자 수의 경우, 인천시 중구와 합성통제집단 간 스마트관광도시 조성 이전의 추세 차이가 비교적 크게 나타나, 분석결과를 기반으로 처치효과를 판단하기 어려움

2. 인천시 중구 : 관광업종 신용카드 결제금액

□ 총결제금액의 경우, 현지인 방문자 수와 유사하게 스마트관광도시 완공 1년 후에 현지인의 관광업종 총결제금액 증가가 관찰됨

[그림 4-29] 인천시 중구의 관광업종 총결제금액 분석 결과



자료: 저자 작성.

- 현지인 관광업종 총결제금액은 스마트관광도시 완공 1년 후 시점인 2022년 7월에 GRDP 1조 원당 3,998천 원 증가한 것으로 나타났으며, 이후 등락을 보임
- 다른 방문자 유형의 경우, 스마트관광도시 조성 이전의 인천시 중구와 합성통제집단 간 총결제금액 추세의 차이가 크게 나타나, 스마트관광도시 조성의 영향을 판단하기 어려움
- 외지인, 외국인, 내국인, 외부인의 경우, 완공 이전의 결제금액 추세의 차이가 크게 나타나 스마트관광도시 조성의 효과를 판단하기 어려움

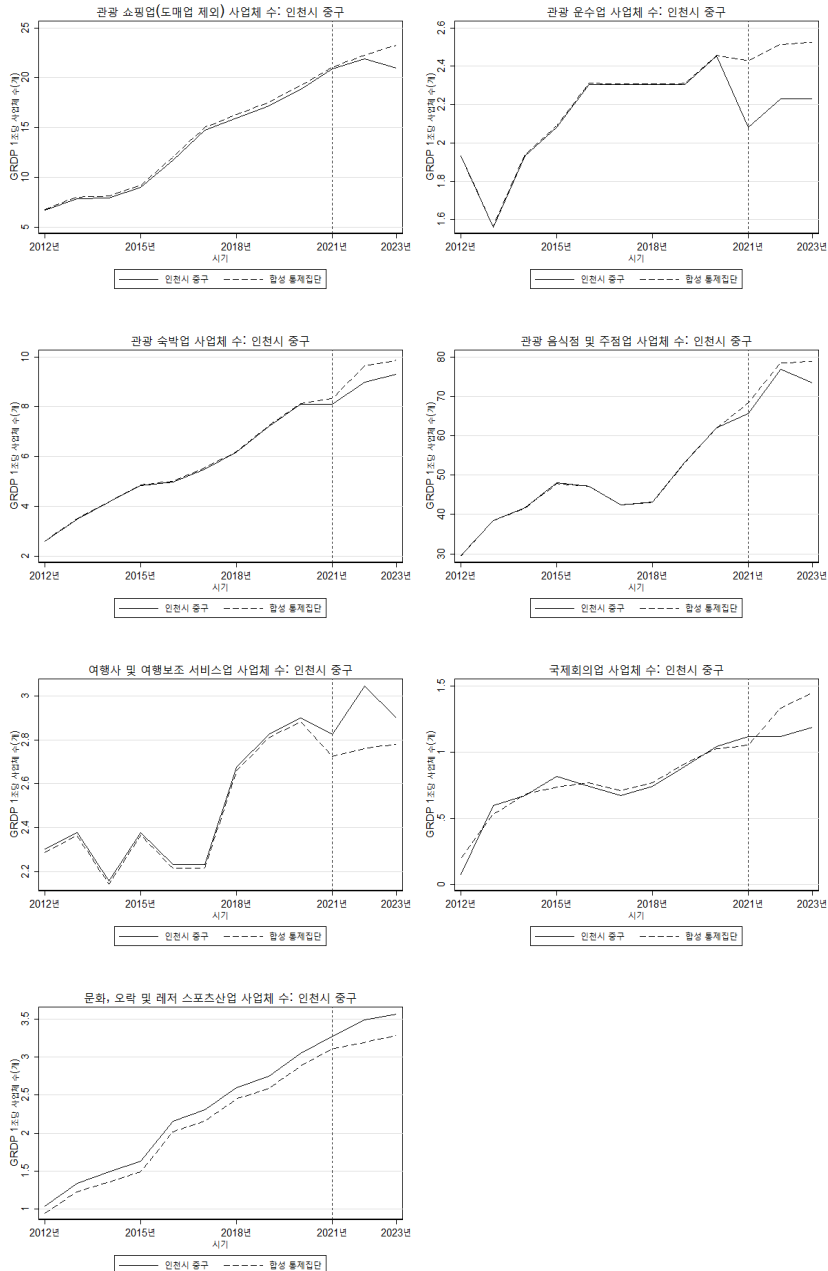
3. 인천시 중구 : 관광업 관련 사업체 수 및 종사자 수

가. 핵심 관광산업

- 스마트관광도시 조성의 사업체 수 및 종사자 수에 대한 영향은 앞서 살펴본 방문자 수 및 결제금액에 비해 분석기간(월별 자료 vs. 연간 자료)이 짧아서 분석결과 해석에 더욱 주의가 필요
- 또한 코로나19의 영향은 2020년 상황만 고려되었기에, 스마트관광도시 조성 이후 시점에 관찰되는 분석결과에 2021년 이후 지역별로 이질적인 코로나19의 영향이 완전히 배제되었다고 할 수 없음
 - 따라서 사업체 수 또는 종사자 수가 감소한 경우, 스마트관광도시 조성만의 영향으로 해석되어서는 안 됨
- 분석기간이 길지 않고, 코로나19 영향 통제의 한계를 고려하여, 스마트관광도시 조성 이전의 인천시 중구와 합성통제집단 간 사업체 수 및 종사자 수 추세가 둘 다 유사한 경우만을 선별하여 보수적으로 분석결과를 해석하고자 함
- 7개 핵심 관광산업 중에서는 ‘여행사 및 여행보조 서비스업’ 사업체 수의 증가가 나타나며, 특히 완공 다음 해에 큰 증가를 보임

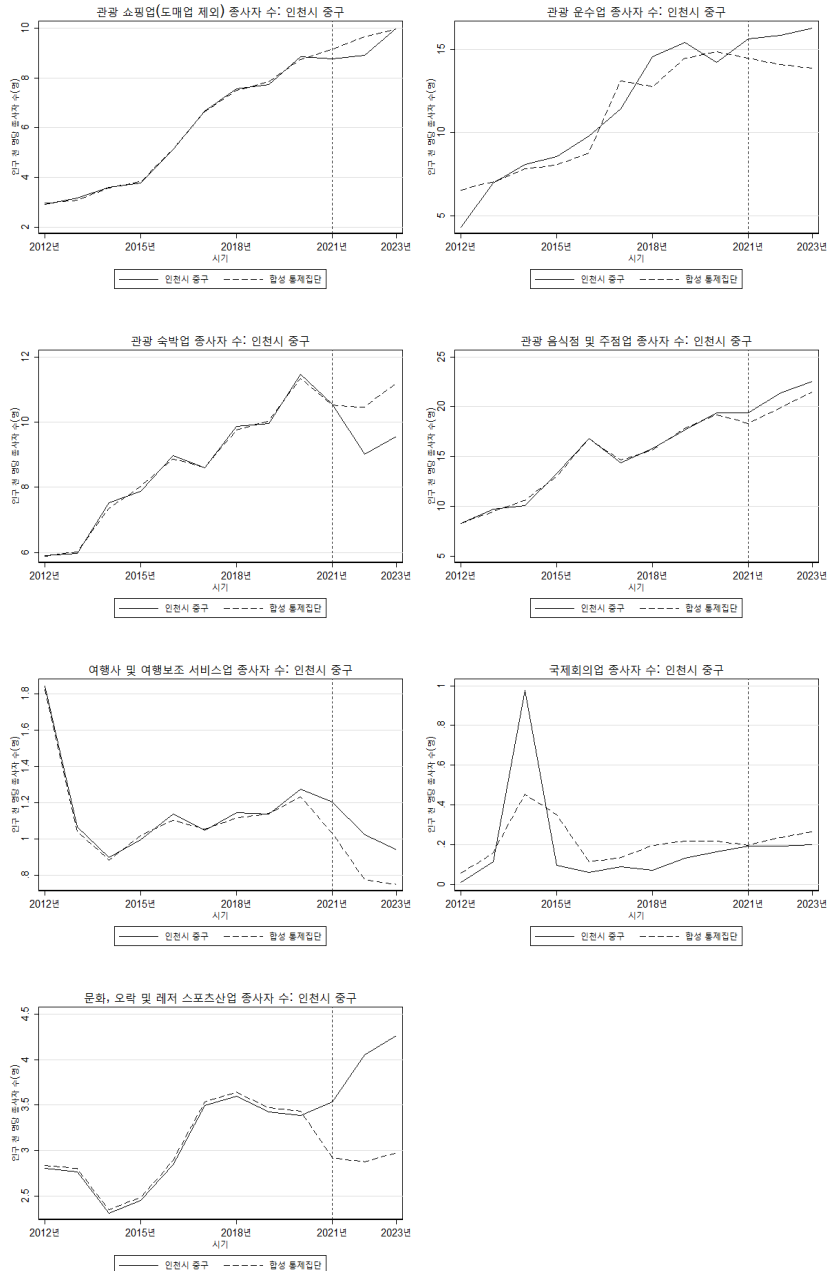
- 스마트관광도시 조성 이전의 추세와 차이가 크게 나타나는 문화, 오락 및 레저 스포츠산업을 제외한 6개 핵심 관광산업 중에서, 여행사 및 여행보조 서비스업 사업체 수가 증가한 것으로 나타남
 - 여행사 및 여행보조 서비스업에는 표준산업분류 기준(KSIC 9차)으로 ‘일반 및 국외 여행사업(75211)’, ‘국내 여행사업(75212)’, ‘기타 여행보조 및 예약 서비스업(75290)’이 포함되는데, 관광을 위한 온라인 예약 수요가 늘어나고, 이와 관련된 예약 서비스업 사업체의 증가가 반영된 것으로 추측됨
 - 관광 운수업, 관광 숙박업, 관광 음식점 및 주점업, 국제회의업 사업체 수의 경우 감소가 발견되는데, 스마트관광도시 조성의 영향이라기보다는 코로나19 상황이 심화되면서 나타난 결과로 판단됨
- 핵심 관광산업 내 종사자 수의 경우, 스마트관광도시 조성으로 ‘여행사 및 여행보조 서비스업’ 종사자 수의 증가가 나타나며, 완공 1년 이후에 증가 폭이 확대됨
- 7개 핵심 관광산업 중에서, 스마트관광도시 조성 이전의 추세와 큰 차이를 보이는 ‘관광 운수업’, ‘국제회의업’을 제외하면, ‘관광 음식점 및 주점업’, ‘여행사 및 여행보조 서비스업’, ‘문화, 오락 및 레저 스포츠산업’ 종사자의 증가가 나타남
 - 그러나 [그림 4-30]에서 ‘여행사 및 여행보조 서비스업’만이 사업체 수 증가세를 보인 점을 고려할 때, 스마트관광도시 조성을 ‘여행사 및 여행보조 서비스업’ 종사자 증가의 원인으로 판단하는 것이 적절해 보임
 - 스마트관광도시 조성과 관련해서 관광을 위한 온라인 예약 확대가 ‘여행사 및 여행보조 서비스업’ 사업체 및 종사자 수 증가와 관련이 높은 것으로 추측됨

[그림 4-30] 인천시 중구의 핵심 관광산업 사업체 수 분석 결과



자료: 저자 작성.

[그림 4-31] 인천시 중구의 핵심 관광산업 종사자 수 분석 결과

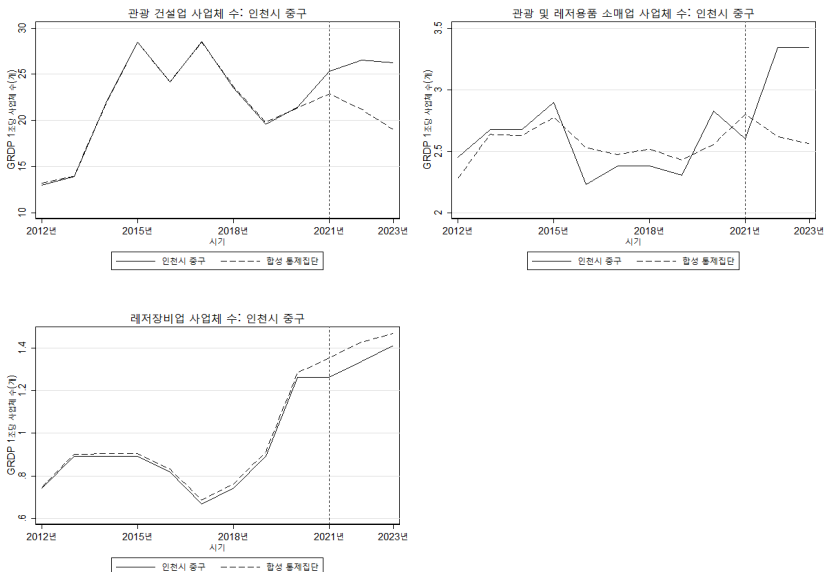


자료: 저자 작성.

나. 상호의존 관광산업

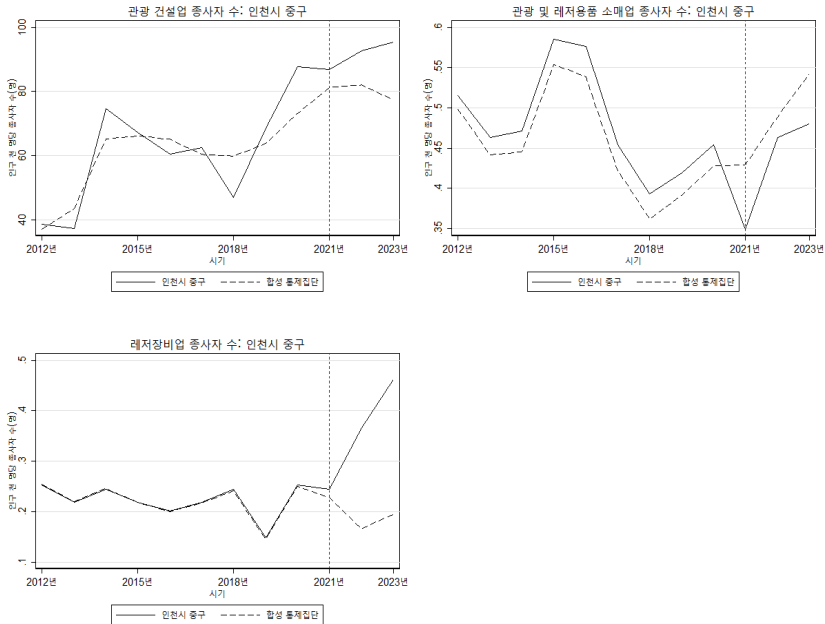
- 상호의존 관광산업의 경우, 사업체 수 및 종사자 수 모두 스마트관광도시 조성 이전의 추세가 비교적 일치하는 업종은 ‘레저장비업’으로 나타남
- ‘레저장비업’ 사업체 수는 스마트관광도시 조성 이후 감소한 반면 종사자는 증가한 것으로 나타남
- ‘레저장비업’에는 표준산업분류 기준으로 ‘스포츠 및 레크리에이션 용품 임대업(76210)’, ‘기타 운송장비 임대업(76190)’, ‘자동차 임대업(76110)’이 포함됨
 - 레저장비, 캠핑카, 관광용 자동차 임대업이 포함됨
- ‘레저장비업’ 사업체 감소는 코로나19 대유행의 심화로 관광객 감소에 따른 전반적인 사업체 경영 상황 악화가 반영된 것으로 판단되며, 종사자 수 증가는 영세사업체는 감소했으나 생존한 대형 사업체가 임금근로자의 고용을 증가시킨 결과가 반영된 것으로 추측됨

[그림 4-32] 인천시 중구의 상호의존 관광산업 사업체 수 분석 결과



자료: 저자 작성.

[그림 4-33] 인천시 중구의 상호의존 관광산업 종사자 수 분석 결과

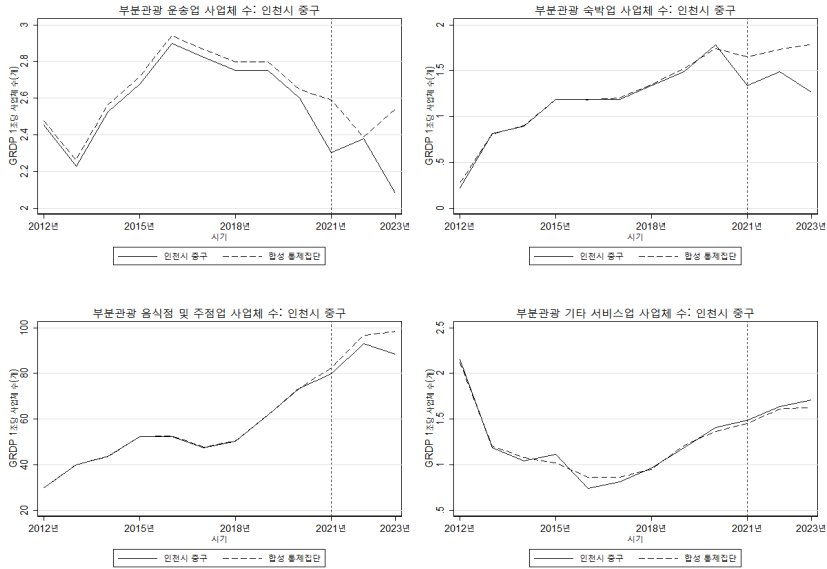


자료: 저자 작성.

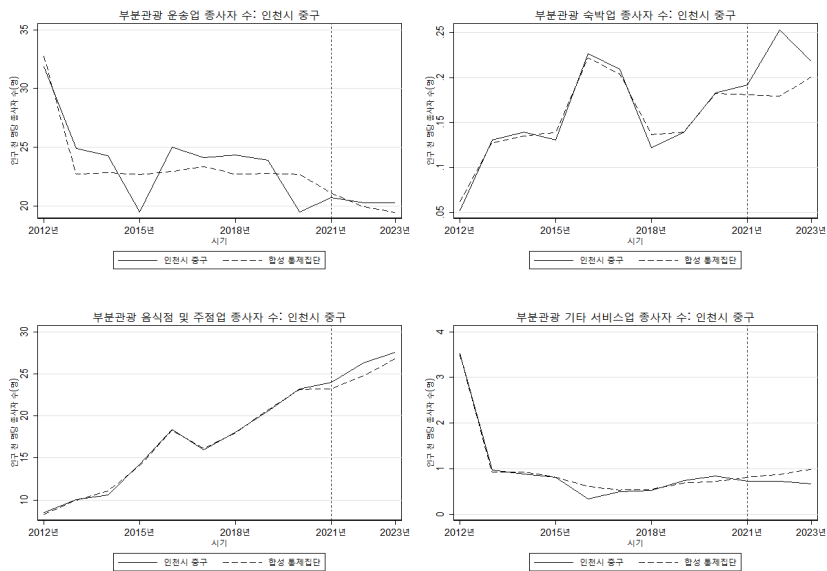
다. 부분적용 관광산업

- 부분적용 관광산업의 경우, 사업체 수 및 종사자 수 모두 스마트관광도시 조성 이전의 추세가 비교적 일치하는 업종은 ‘부분관광 음식점 및 주점업’으로 나타남
- ‘부분관광 음식점 및 주점업’은 스마트관광도시 조성 후 사업체 수는 감소하였으나 종사자 수는 다소 증가한 것으로 확인됨
 - ‘부분관광 음식점 및 주점업’에는 표준산업분류 기준으로 ‘한국 음식점업(5611)’, ‘외국식 음식점업(5612)’, ‘커피전문점(56221)’, ‘기타 비알코올 음료점업(56229)’, ‘주점 및 비알코올 음료점업(562)’이 포함됨
- 앞서 살펴본 ‘레저장비업’의 경우와 유사하게 해석될 수 있겠으나, 스마트관광도시 조성 이후 추세 차이 값이 상대적으로 크지 않아 해석에는 유의가 필요해 보임

[그림 4-34] 인천시 중구의 부분적용 관광산업 사업체 수 분석 결과



[그림 4-35] 인천시 중구의 부분적용 관광산업 종사자 수 분석 결과

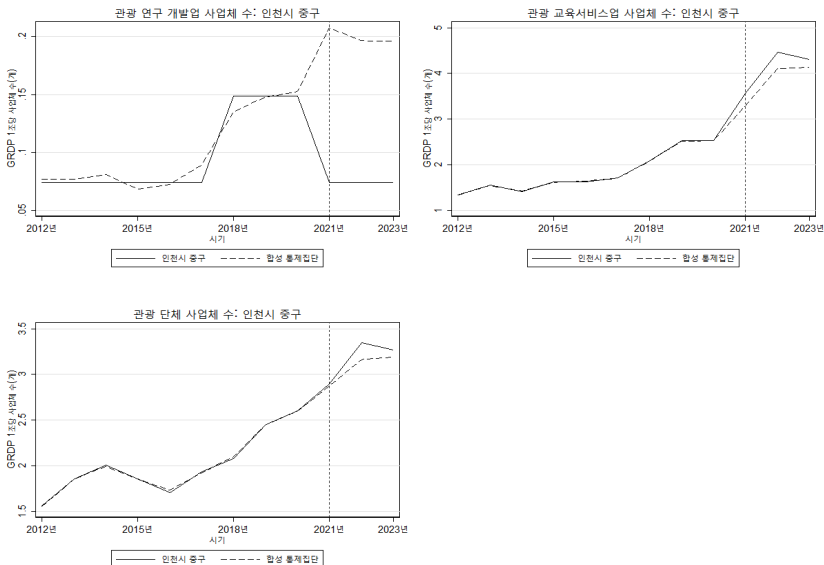


라. 관광 지원산업

□ 관광 지원산업의 경우, 사업체 수 및 종사자 수 모두 스마트관광도시 조성 이전의 추세가 비교적 일치하는 업종은 ‘관광 교육서비스업’ 및 ‘관광 단체’로 나타남

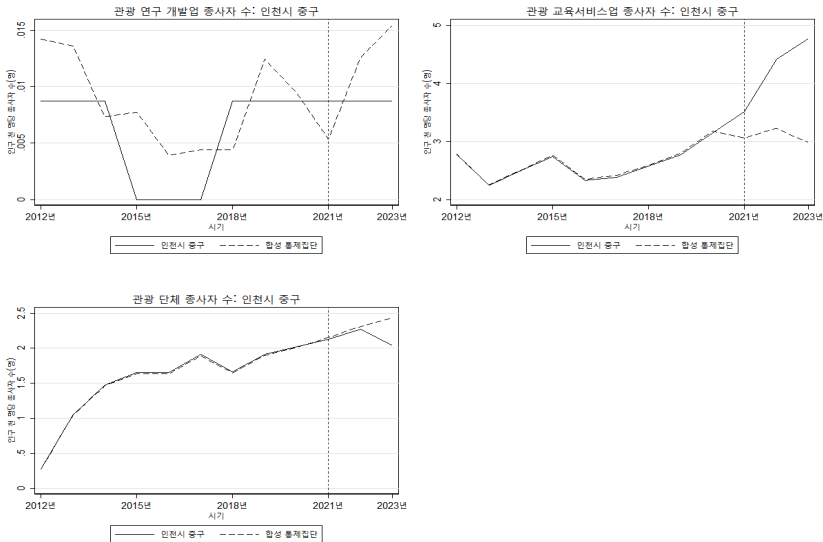
- ‘관광 교육서비스업’에는 관광 전문 교육기관, 기타 관광 레저 스포츠 교육기관, 기타 관광 레크리에이션 교육기관이 포함되는데, 표준산업분류 기준으로는 ‘전문대학(85301)’, ‘대학교(85302)’, ‘대학원(85303)’, ‘일반 고등학교(85212)’, ‘태권도 및 무술 교육기관(85611)’, ‘기타 스포츠 교육기관(85612)’, ‘레크리에이션 교육기관(85613)’이 포함됨
- ‘관광 단체’에는 관광산업 및 전문가 단체, 여행클럽, 관광 관련 국내외 기관이 포함되며, 표준산업분류 기준으로는 ‘산업단체(94110)’, ‘전문가 단체(94120)’, ‘그외 기타 협회 및 단체(94990)’, ‘주한 외국공관(99001)’, ‘기타 국제 및 외국기관(99009)’이 포함됨

[그림 4-36] 인천시 중구의 관광 지원산업 사업체 수 분석 결과



자료: 저자 작성.

[그림 4-37] 인천시 중구의 관광 지원산업 종사자 수 분석 결과



자료: 저자 작성.

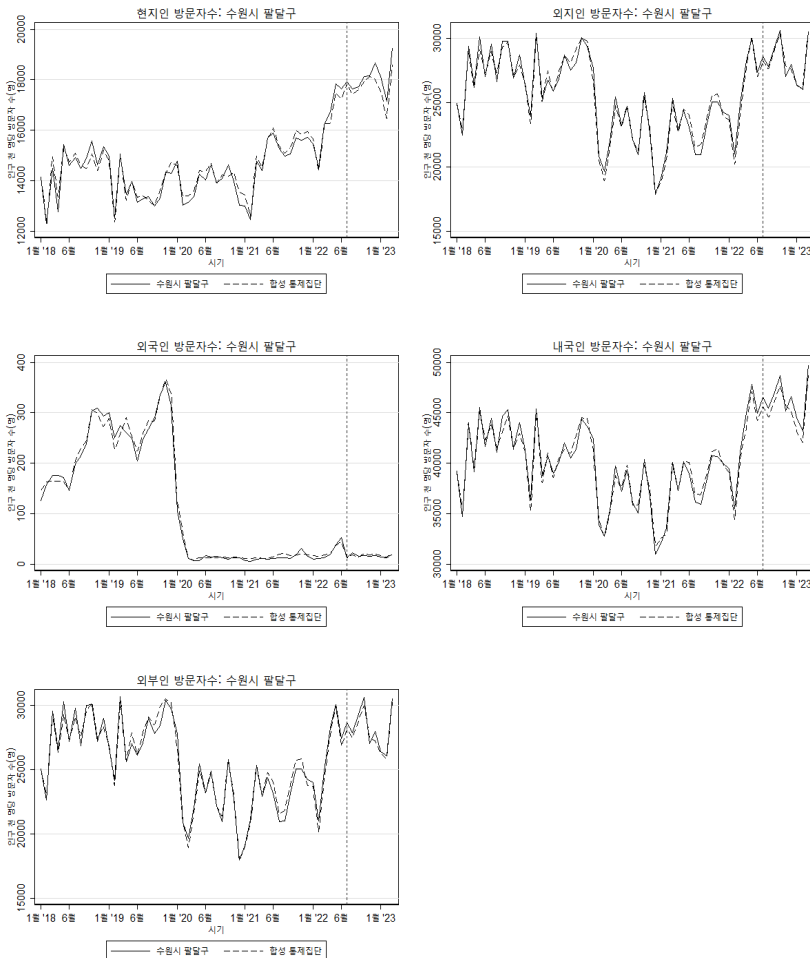
- 전술한 바와 같이 관광 지원산업에 포함되는 업종은 관광 이외 다른 분야와도 연관성이 높아서, 스마트관광도시 구성에 따른 영향만으로 ‘관광 교육서비스업’ 및 ‘관광 단체’ 사업체 수 및 종사자 수의 증감이 나타났다고 해석하기에는 한계가 있음. 분석결과는 참고 사항으로만 활용하는 것이 적절하다고 판단됨

4. 수원시 팔달구: 방문자 수

- 수원시 팔달구에 조성된 스마트관광도시는 2022년 7월에 완공되었고, 실증분석이 시행되는 시점에 가용한 자료가 완공 후 8개월까지만 확보된 한계가 있음. 따라서 완공 이후 시차를 두고 나타날 수 있는 잠재적 영향이 본 연구에서는 관측되지 못하는 연구 한계가 있음
- 방문자 수의 경우, 스마트관광도시 조성 이전의 추세가 방문자 유형과 관계없이 대체로 일치하나, 매우 뚜렷한 방문자 수의 증가는 발견되지 않음

- 현지인 방문자 수는 다소 증가한 것을 확인할 수 있으나(완공 8개월 후 2023년 3월: 232명/인구 천 명당, 인천시 중구(완공 1년 후, 2022년 7월: 1,900명/인구 천 명당) 사례에 비해 상대적으로 작은 크기임
- 인천시 중구의 경우, 현지인 방문자 수 증가가 완공 1년 후에 크게 늘어난 점을 고려할 때, 수원시 팔달구의 경우 분석기간이 짧아 관측되지 못했을 가능성이 있음

[그림 4-38] 수원시 팔달구의 방문자 수 분석 결과

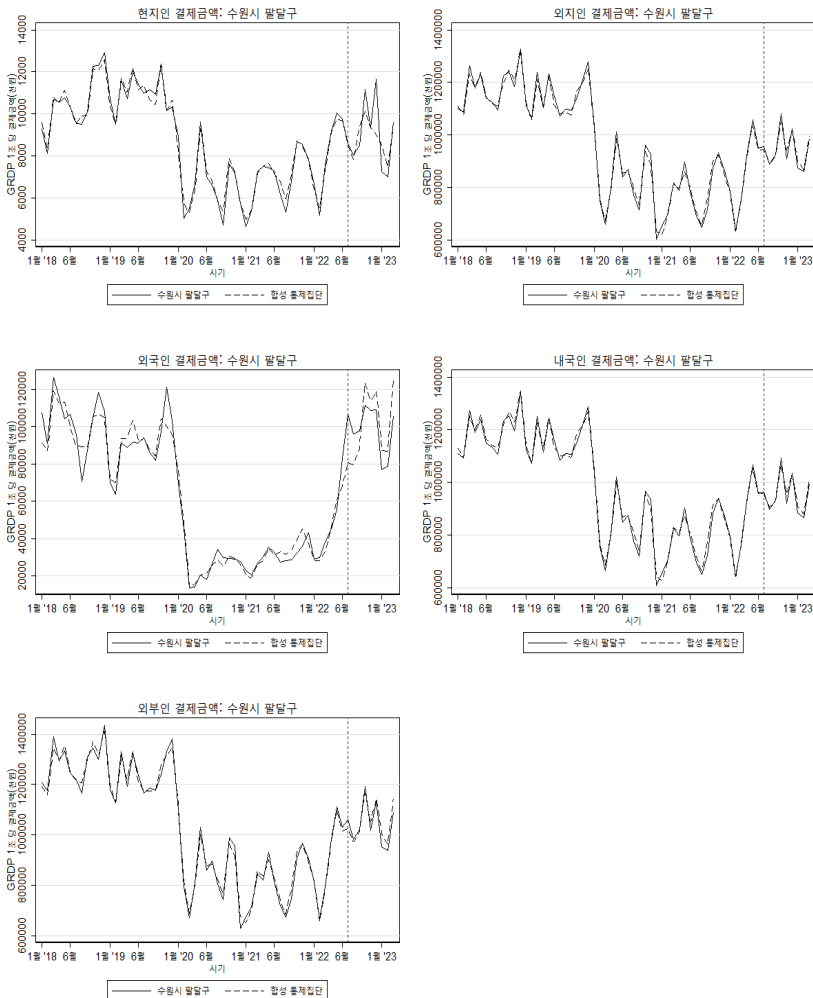


자료: 저자 작성.

5. 수원시 팔달구 : 관광업종 신용카드 결제금액

- 관광업종 신용카드 결제금액의 경우, 외국인 경우를 제외하면 방문자 유형과 관계없이 완공 이전 추세가 대체로 유사하게 나타나나, 뚜렷한 결제금액 증가가 발견되지는 않음

[그림 4-39] 수원시 팔달구의 관광업종 총결제금액 분석 결과



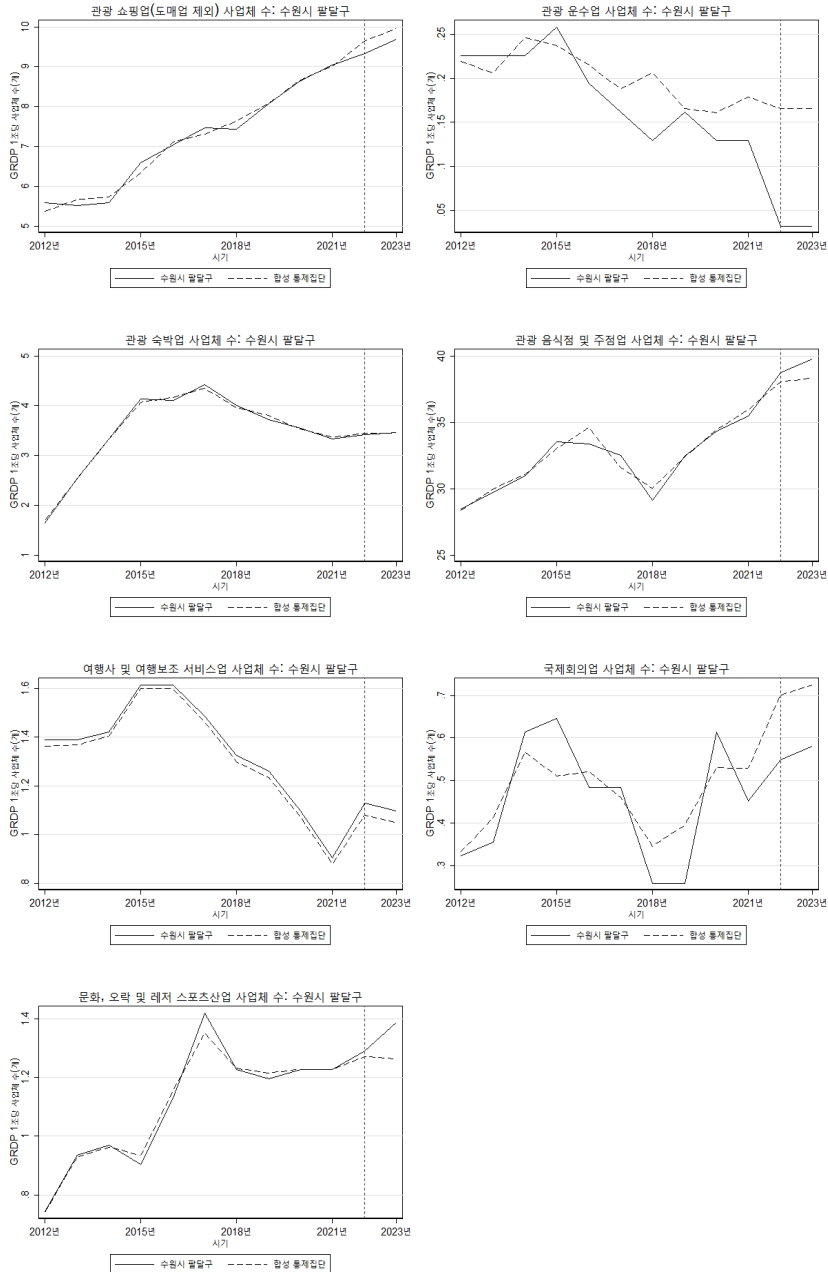
자료 : 저자 작성.

6. 수원시 팔달구 : 관광업 관련 사업체 수 및 종사자 수

가. 핵심 관광산업

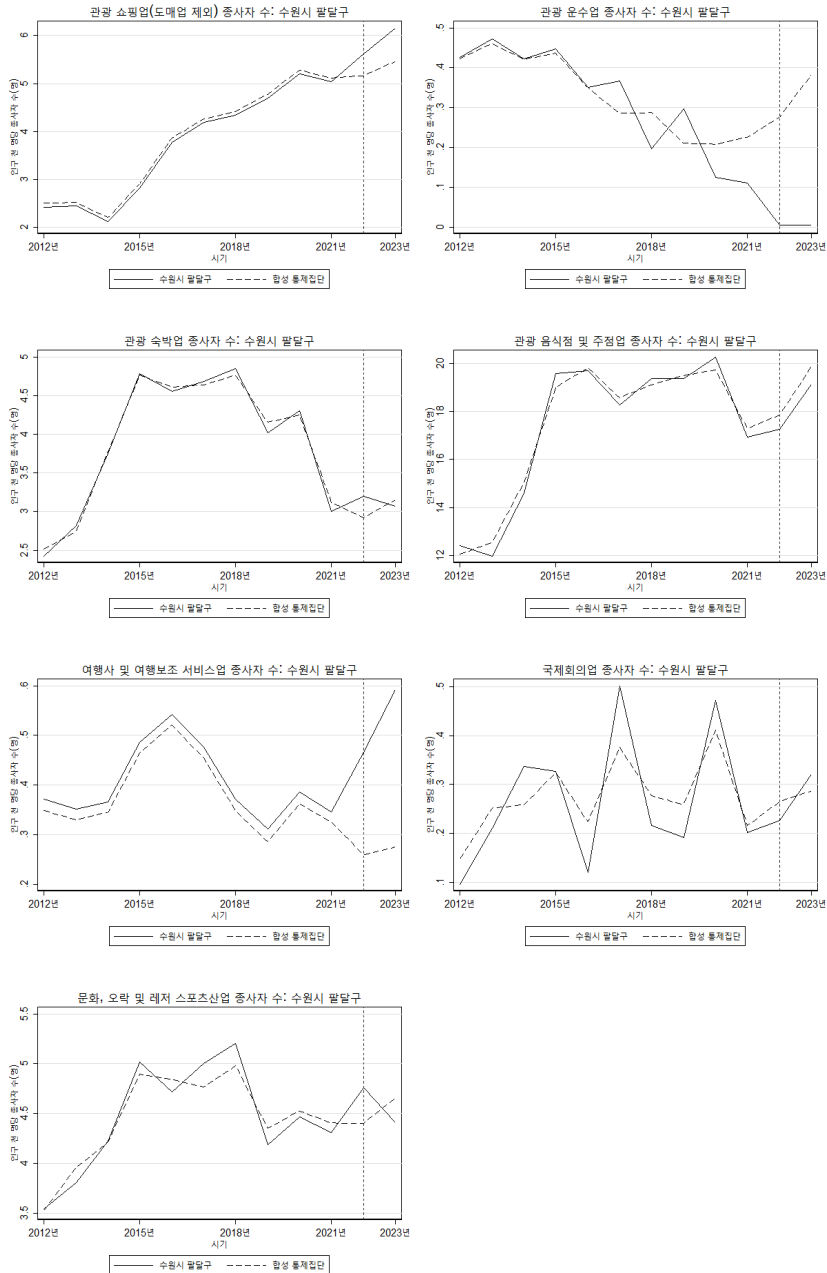
- 인천시 중구의 경우와 같이, 스마트관광도시 조성의 사업체 수 및 종사자 수에 대한 영향은 연간 자료만이 가용하여 분석기간이 짧고, 특히 2022년 7월에 완공된 수원시 팔달구 사례는 분석자료가 2023년(3월 기준)까지만 가용하여 완공 후 효과를 해석하는 데 매우 주의할 필요
- 또한 수원시 팔달구의 경우 코로나19의 영향은 2021년 상황까지만 고려되었기에, 스마트관광도시 조성 이후에 변화된 코로나19 영향을 완전히 배제하기 어려움
- 분석기간 동안 코로나19 영향을 완전히 통제하기 어려운 점을 고려하여, 스마트관광도시 조성 이전의 수원시 팔달구와 합성통제집단 간 사업체 수와 종사자 수 추세가 모두 유사한 경우를 중심으로 분석결과를 살펴봄
- 7개 핵심 관광산업 중에서 ‘관광 쇼핑업(도매업 제외)’과 ‘관광 숙박업’의 경우에 사업체 수 및 종사자 수 추세가 대체로 일치하는 것으로 나타남
- ‘관광 쇼핑업(도매업 제외)’의 경우, 스마트관광도시 완공 후 사업체 수는 감소, 종사자 수는 증가한 것으로 나타나나 규모가 크지 않음
 - ‘관광 쇼핑업(도매업 제외)’에는 표준산업분류 기준으로 ‘면세점(47130)’, ‘기념품, 관광 민예품 및 장식용품 소매업(47842)’, ‘종합 소매업(471)’이 포함됨
- ‘관광 숙박업’의 경우, 스마트관광도시 완공 후 사업체 수와 종사자 수에 뚜렷한 변화가 없음

[그림 4-40] 수원시 팔달구의 핵심 관광산업 사업체 수 분석 결과



자료: 저자 작성.

[그림 4-41] 수원시 팔달구의 핵심 관광산업 종사자 수 분석 결과

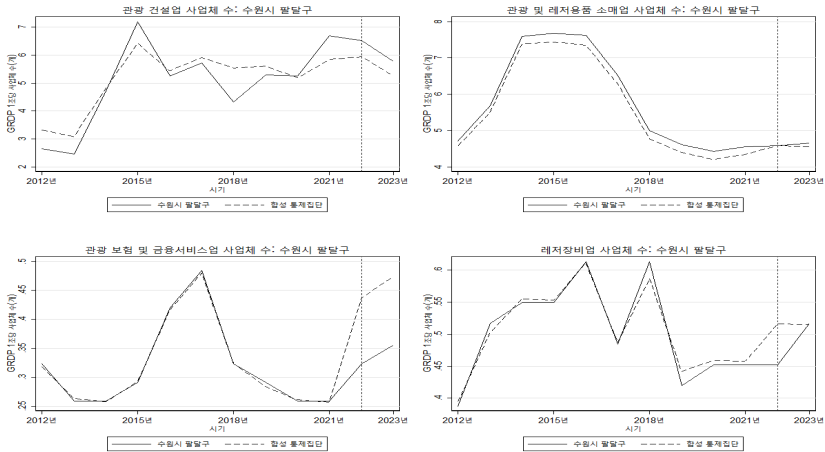


자료: 저자 작성.

나. 상호의존 관광산업

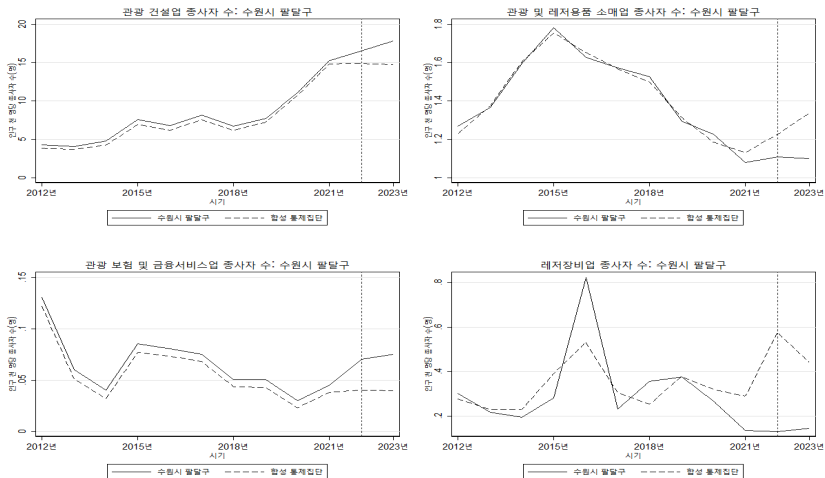
- 상호의존 관광산업의 경우, 스마트관광도시 완공 이전의 사업체 수 및 종사자 수의 추세가 모두 대체로 일치하는 업종은 발견되지 않음

[그림 4-42] 수원시 팔달구의 상호의존 관광산업 사업체 수 분석 결과



자료: 저자 작성.

[그림 4-43] 수원시 팔달구의 상호의존 관광산업 종사자 수 분석 결과



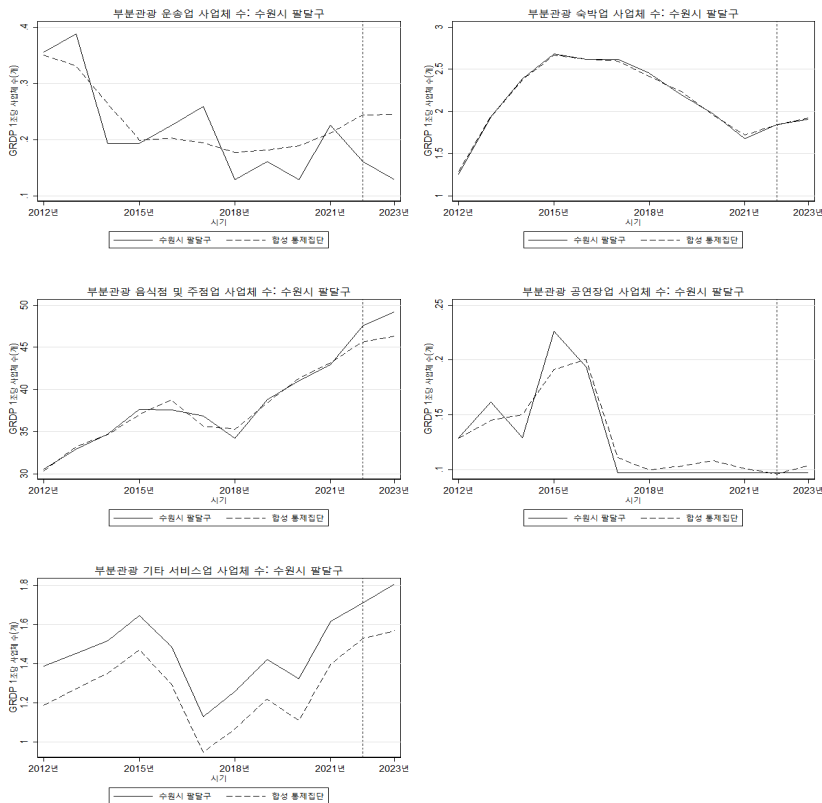
자료: 저자 작성.

다. 부분적용 관광산업

□ 부분적용 관광산업의 경우, 스마트관광도시 완공 이전의 사업체 수 및 종사자 수의 추세가 둘 다 대체로 일치하는 업종은 ‘부분관광 숙박업’과 ‘부분관광 음식점 및 주점업’으로 나타남

○ ‘부분관광 숙박업’의 경우, 스마트관광도시 완공 이후 사업체 수 변화는 발견되지 않았고, 종사자 수는 다소 감소하였으나 규모는 크지 않음
- ‘부분관광 숙박업’에는 표준산업분류 기준으로 ‘청소년 수련시설 운영(85614)’, ‘여관업(55102)’이 포함됨

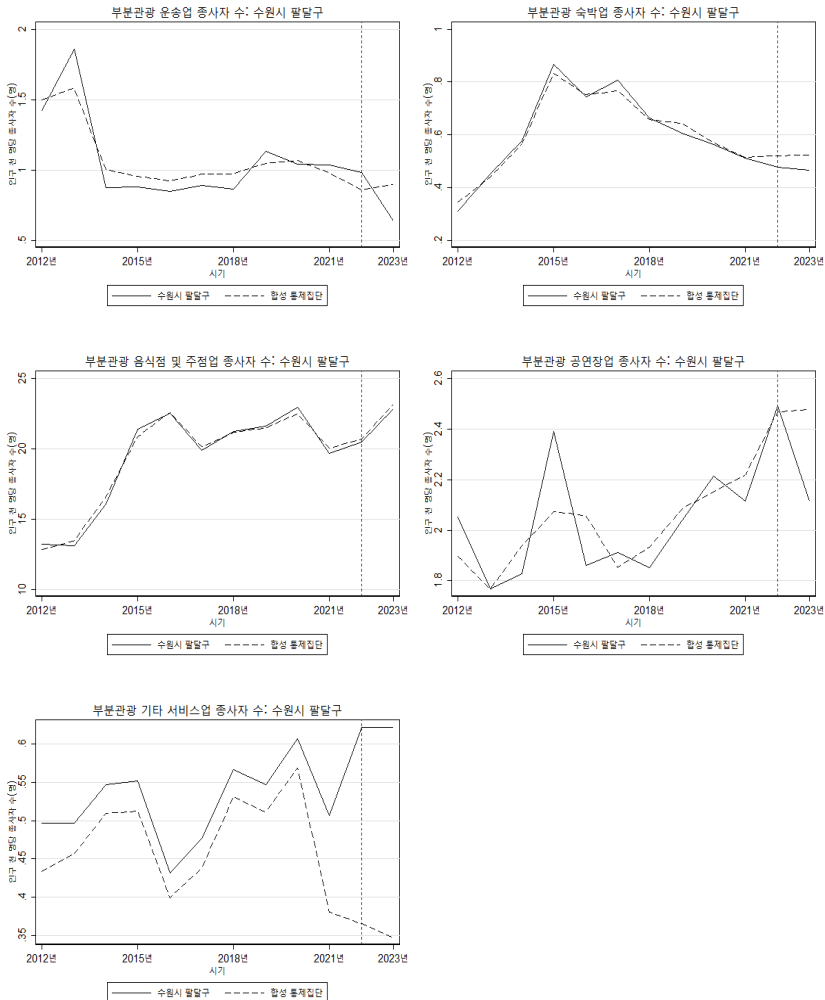
[그림 4-44] 수원시 팔달구의 부분적용 관광산업 사업체 수 분석 결과



자료: 저자 작성.

- ‘부분관광 음식점 및 주점업’의 경우, 사업체 수는 증가했으나 규모가 크지 않고, 종사자 수는 뚜렷한 변화를 보이지 않음
- ‘부분관광 음식점 및 주점업’에는 표준산업분류 기준으로 ‘한국 음식점업(5611)’, ‘외국식 음식점업(5612)’, ‘커피전문점(56221)’, ‘기타 비알코올 음료점업(56229)’, ‘주점 및 비알코올 음료점업(562)’이 포함됨

[그림 4-45] 수원시 팔달구의 부분적용 관광산업 종사자 수 분석 결과

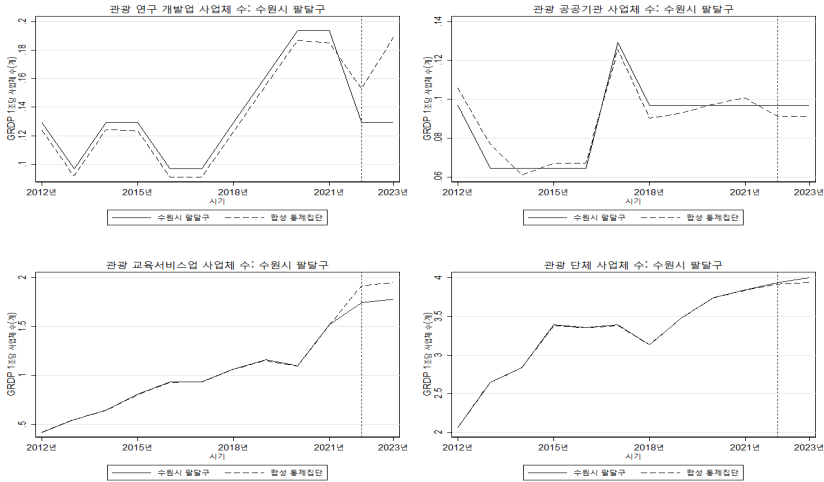


자료: 저자 작성.

라. 관광 지원산업

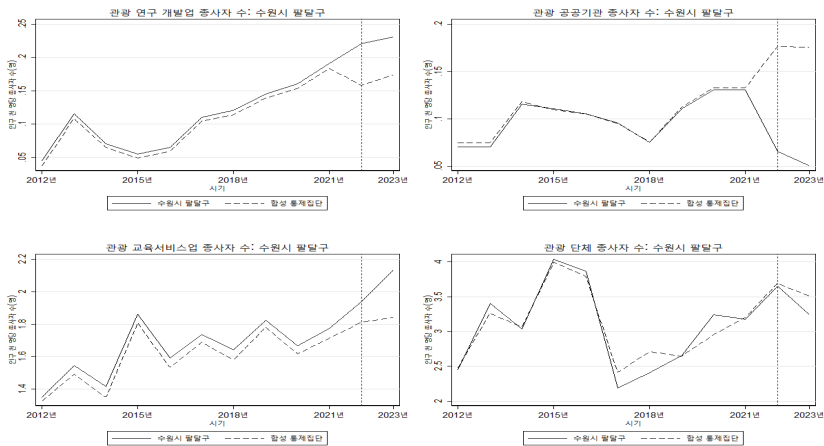
□ 관광 지원산업의 경우, 사업체 수 및 종사자 수 모두 스마트관광도시 조성 이전의 추세가 비교적 일치하는 업종은 발견되지 않음

[그림 4-46] 수원시 팔달구의 관광 지원산업 사업체 수 분석 결과



자료: 저자 작성.

[그림 4-47] 수원시 팔달구의 관광 지원산업 종사자 수 분석 결과



자료: 저자 작성.

제5절 소 결

1. 주요 분석결과 요약

- 제4장에서는 스마트관광도시 조성이 지역경제에 끼친 영향을 인천시 중구와 수원시 팔달구 조성 사례를 대상으로 통제집단합성법(Synthetic Control Method)을 이용하여 실증분석함
- 스마트관광도시 조성이 지역경제에 끼친 영향은 방문자 수, 관광부문 총결제금액, 관광산업 특수분류별 사업체 수 및 종사자 수를 성과변수로 설정하여 측정함
 - 방문자 수는 한국관광공사 한국관광데이터랩에서 제공한 이동통신사 데이터 기반의 지역별 ① 현지인, ② 외지인, ③ 외국인, ④ 내국인, ⑤ 외부인 방문자 수 자료를 이용
 - 관광부문 총결제금액은 한국관광데이터랩에서 제공한 방문자 유형별 신용카드 결제금액 자료를 이용
 - 관광산업 특수분류별 사업체 수 및 종사자 수는 고용노동부의 고용보험DB 사업장자료를 표준산업분류와 관광산업 특수분류를 매칭하여 지역 - 산업별로 집계한 자료를 이용
- 통제집단합성법 적용 시, 인천시 중구와 수원시 팔달구의 스마트관광도시 완공 시점이 다르고, 가용 자료의 한계로 분석기간이 제한되어 추정 결과 해석에 주의가 필요
 - 인천시 중구와 수원시 팔달구의 스마트관광도시는 각각 2021년 7월과 2022년 7월에 완공됨
 - 지역경제 성과변수로 사용되는 방문자 수와 총결제금액은 2018년 1월부터 2023년 3월까지 월별 자료를 이용하여, 완공 전·후 분석기간을 설정할 때 비교적 긴 시계열 구성이 가능함
 - 반면 사업체 수 및 종사자 수의 경우, 2012~2023년의 연도별 자료만이 가용하여, 완공 전·후 분석기간이 상대적으로 짧은 한계가 있음

- 가용 자료의 한계는 통제집단합성법 추정 결과의 안정성에 영향을 줄 수 있고, 특히 수원시 팔달구의 경우 월별 자료는 2022년 7월~2023년 3월, 연도별 자료는 2022~2023년에 대해서만 가용하여, 시차를 두고 발생하는 잠재적 효과가 측정되지 못할 수 있음
 - 또한 통제집단합성법에서 인천시 중구의 경우 2020년 코로나19 확진자 수, 수원시 팔달구의 경우 2020~2021년 코로나19 확진자 수를 감안하여 분석하고 있지만, 완공 이후 지역별로 차이를 보이는 코로나19의 영향을 완전히 배제했다고 할 수 없음
 - 따라서 통제집단합성법을 이용한 분석결과를 바탕으로 스마트관광도시 조성의 영향을 추론할 때, 보수적으로 접근할 필요가 있음. 특히 완공 전·후 분석기간이 짧은 사업체 수 및 종사자 수는 결과 해석에 더욱 주의가 필요함
- 인천시 중구에 조성된 스마트관광도시의 경우, 현지인 방문자 수와 현지인 총결제금액을 증가시킨 것으로 판단되며, 효과는 완공 후 1년이 경과한 후에 본격적으로 나타남. 사업체 수 및 종사자 수는 핵심 관광산업 중 ‘여행사 및 여행보조 서비스업’에 긍정적인 영향이 있었던 것으로 판단됨
- 인천시 중구 스마트관광도시가 완공된 1년 후 시점인 2022년 7월 이후에 가시적인 현지인 방문자 수와 현지인 신용카드 총결제금액의 증가가 확인됨
- 고용 측면에서는, 핵심 관광산업 중 ‘여행사 및 여행보조 서비스업’에서 사업체 수와 종사자 수 모두 증가한 것이 확인되며, 완공 1년 후에 증가 폭이 크게 나타남
- ‘여행사 및 여행보조 서비스업’에는 예약 서비스업이 포함되는데, 관광을 위한 온라인 예약 수요가 늘어나고, 이와 관련된 사업체 및 종사자 증가가 반영된 것으로 추측됨
- 상호의존 관광산업에 속하는 ‘레저장비업’의 경우 사업체 수 감소와 종사자 수 증가가 발견되며, 완공 1년 후에 종사자 수 증가가 크게 나타남

- ‘레저장비업’에는 레저장비, 캠핑카, 관광용 자동차 임대업이 포함됨
 - ‘레저장비업’ 사업체 감소는 코로나19 대유행의 심화로 관광객 감소에 따른 전반적인 사업체 경영 상황 악화가 반영된 것으로 판단되며, 종사자 수 증가는 영세사업체는 감소했으나 생존한 대형 사업체가 임금근로자의 고용을 늘린 것이 반영된 것으로 추측됨
- 수원시 팔달구의 경우, 스마트관광도시 완공 이후에 방문자 수, 총결제 금액, 사업체 수 및 종사자 수의 뚜렷한 증가가 발견되지 않음
- 수원시 팔달구에 조성된 스마트관광도시는 2022년 7월에 완공되었지만 분석자료는 완공 후 8개월까지만 확보되어, 잠재적으로 나타날 수 있는 영향이 본 연구에서는 관측되지 못한 것으로 추측됨
- 인천시 중구의 사례에서, 스마트관광도시 조성의 영향이 완공 1년 이후에 본격적으로 관측된 점을 고려할 때, 수원시 팔달구의 경우는 분석기간이 제한되어 잠재적 영향을 관측하지 못한 가능성이 높을 것으로 판단됨

2. 시사점

- 스마트관광도시 조성이 지역경제에 끼치는 영향은 적어도 1년 이상의 시차를 두고 발생하는 것으로 판단되며, 코로나19 상황이 완전히 종료된 이후에 현지인뿐만 아니라 외국인 및 외국인의 방문, 소비지출, 지역 고용에도 긍정적 영향이 나타날 가능성이 높을 것으로 기대됨
- 인천시 중구와 수원시 팔달구를 대상으로 시행된 실증분석 결과는 스마트관광도시가 조성되는 즉시 지역경제에 영향을 끼치기보다는, 적어도 1년 이상의 시차를 두고 점진적으로 진행됨을 시사
- 따라서 스마트관광도시 조성을 통해서 관광목적 지역 방문자와 소비지출이 증가하여 궁극적으로 관련 사업체 및 종사자가 증가하는 영향은 중장기적인 관점에서 평가할 필요가 있겠음
- 인천시 중구 사례에서 방문자 수와 결제금액 증가가 현지인의 경우에만

나타난 점을 고려할 때, 코로나19 상황이 완전히 종료된 이후에 외지인 및 외국인의 방문 및 소비지출 증가와 지역고용 활성화에 대한 긍정적 영향이 본격화될 가능성이 높을 것으로 기대됨

- 본 연구에서 설정한 분석기간에 스마트관광도시가 완공된 이후에도 코로나19 상황이 지속되고 있어, 스마트관광도시의 긍정적 영향은 접근제약이 적었던 현지인에게 주로 나타난 것으로 추측됨
- 이러한 점을 고려할 때, 코로나19 상황이 완전히 종료되어 외지인과 외국인의 스마트관광도시에 대한 접근성이 높아진다면, 지역 방문자 및 소비지출과 지역고용에 끼치는 긍정적 영향의 가능성이 더욱 커질 것으로 기대됨

제5장

스마트관광 활성화 관련 실태조사

제1절 실태조사 개요

1. 스마트관광 이해관계자 표적집단면접(FGI)

가. 조사 목적

○ 본 실태조사는 스마트관광 이해관계자를 대상으로 스마트관광 활성화가 관광업의 고용과 인력 양성에 미치는 영향과 정책수요를 다각적으로 파악하기 위한 목적으로 추진됨

나. 조사설계

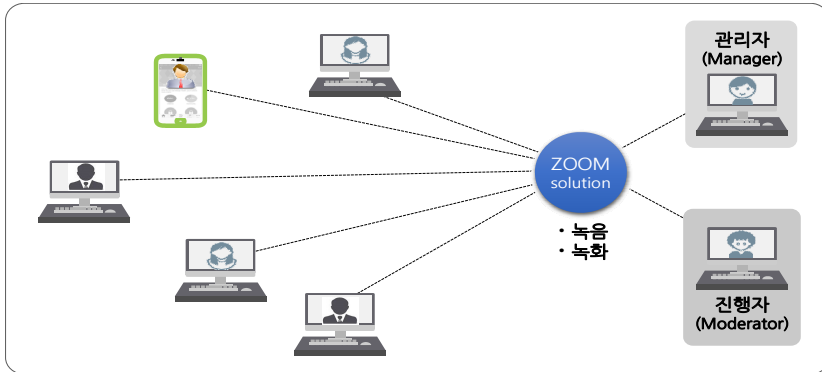
〈표 5-1〉 스마트관광 이해관계자 표적집단면접(FGI) 세부 조사설계

	조사대상별 세부 설계			
	관광분야 전문가	관광업 종사자	스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 담당자	스마트관광도시 조성사업 참여 지자체 담당자
조사지역	· 전국	· 좌동	· 좌동	· 좌동
조사방법	· FGI(오프라인)	· ZOOM 활용 FGI	· 좌동	· 좌동
참석자 수	· 5명	· 5명	· 4명(4개 사업체)	· 8명(8개 지자체)
표본설계	· 전문가 리스트를 활용한 전수추출	· 조성사업 참여 사업체 리스트를 활용한 전수추출	· 조성사업 참여 사업체 리스트를 활용한 전수추출	· 조성사업 선정 지자체 리스트를 활용한 전수추출
조사기간	· 2023년 9월 8일	· 2023년 9월 7일	· 2023년 9월 14일	· 2023년 9월 15일 · 2023년 9월 19일
조사기관	· ㈜월드리서치앤컨설팅	· 좌동	· 좌동	· 좌동

다. 조사방법

- 스마트관광 이해관계자에 대한 자료 수집은 참석 대상자들의 지리적·시간적 제약을 극복하기 위해 줌(Zoom) 화상회의 솔루션을 활용한 온라인 표적집단면접(FGI)으로 진행하였으며, 그룹별 차이는 있지만, 대략 1시간 30분 정도 진행되었음

[그림 5-1] 표적집단면접(FGI) 진행 개요



라. 조사내용

1) 관광업 전문가 및 관광업 종사자 대상 인터뷰 가이드

〈표 5-2〉 관광업 전문가 및 관광업 종사자 대상 인터뷰 가이드

Intro.	참석자 소개 및 좌담회 취지 설명	(05분)
소개 및 설명	○ 좌담회 취지/진행방식 설명 - 본 좌담회는 스마트관광 활성화가 여행업, 숙박업, 회의업, 문화·오락·레저 등 전반적인 관광업 분야에서 고용의 양적·질적 향상에 필요한 지원 및 정책 수요를 발견하고자 마련되었습니다. - 주요 토론 내용은 A) 코로나19 전·후 관광업의 변화, B) 스마트관광 활성화와 관련된 관광산업의 변화, C) 인력수요 및 직무의 변화, 그리고 D) 관련 인력 양성 방안 등에 대한 것입니다. 참석자들께서는 아래 질문에 대해 각자의 입장에서 자유롭게 말씀해 주시기 바랍니다. ○ 진행방법 설명 ○ 참석자 소개 : 현재 근무사항(현재 자신의 직무 중심) - 이름, 근무처, 근무 경력, 주요 직무 등 소개	

〈표 5-2〉의 계속

Part A. 코로나19 유행 전·후 관광업 변화의 특징 (10분)	
논의목적	○ 코로나19 전·후 관광업의 변화 파악
코로나19 전·후 관광업의 변화	※ 코로나19 유행 전과 후를 비교했을 때, 관광업(여행업, 숙박업, 회의업, 문화·오락·레저 등) 분야의 비즈니스 모델에 변화가 있습니까? 있다면 무엇인지요? - 새롭게 등장하는 비즈니스 모델, 시장에서 쇠퇴하는 비즈니스 모델 파악 코로나19 이후, 관광업의 완전한 회복 시기를 언제로 보시는지요? - 2023년 상반기는 코로나19 이전(2019년)과 비교하여 관광업의 산업규모나 매출이 몇 퍼센트 정도 된다고 생각하십니까? - 만약 매출규모가 코로나19 이전으로 돌아가지 않았다면, 언제쯤 완전히 회복될 것으로 예상하십니까?
Part B. 스마트관광 등장에 따른 관광업 변화에 대한 의견 (25분)	
논의목적	○ 스마트관광 등장에 따른 관광업의 변화 파악
소비의 변화	국민들이 '스마트관광'에 대해 어느 정도 알고 있다고 생각하십니까? 스마트관광이 활성화되면서 방문객의 유형, 규모, 소비 패턴에 변화가 나타나고 있습니까? - 단체 관광객보다 온라인 예약을 이용한 1인/가족 단위 관광객 증가, 대형 음식점보다 소규모 식당 방문객 증가 등
판매의 변화	스마트관광이 활성화되면서 '판매자'의 비즈니스 모델에 변화가 있습니까? - '판매자'란 관광업(여행업, 숙박업, 회의업, 문화·오락·레저 등) 서비스 제공자를 의미 - 온라인 예약 관리 등 플랫폼 기반의 사업 모델로 전환 등
스마트관광 성공사례	관광업 중 스마트관광이 가장 활발한 분야는 무엇인가요? 스마트관광에서 주목할 만한 사례가 있다면 무엇인지 말씀해 주세요.
스마트관광 현황 및 전망	스마트관광도시 조성 지역을 중심으로, 관광업 관련 산업 간 연계 및 스마트관광 생태계 조성이 얼마나 잘 진행되고 있다고 생각하십니까? - 스마트관광도시 방문객이 여행업 앱을 이용하여 숙박시설을 예약하고, 현지 식당/레저업체/전거스쿠터 이용과의 연계 등 스마트기술을 이용한 지역 관광업 산업 간 연계의 정도 등 '스마트관광도시'에서 관광업 생태계의 형성과 성장을 어떻게 전망하십니까? 스마트관광 생태계 형성과 활성화를 통해 지역경제 및 관광업 전반의 방문객 및 매출이 증가하기 위해 무엇이 가장 중요하다고 생각하십니까? - 정부나 지자체의 역할/정책 중심으로 말씀해 주십시오.
Part C. 스마트관광 활성화에 따른 인력수요 및 직무 변화 (25분)	
논의목적	○ 스마트관광 활성화에 따른 인력의 변화 파악
인력수요의 변화	스마트관광 활성화로 인력 수요가 늘어나는 직무 또는 직업이 있다면 무엇인지요? - 또 해당 인력을 구하기 '어려운 정도'와 '어렵다'면 그 이유는 무엇인지? 스마트관광 활성화로 인력 수요가 줄어드는 직무나 직업이 있다면 무엇인지요? 스마트관광이 해당 지역에서 안착이 된다면, 향후 수요가 높아질 것으로 예상되는 직무나 직업은 무엇인지요?
근로 환경의 변화	스마트관광 활성화로 필요한 '인력 특성'과 '고용 방식'에 변화가 있는지요? - 필요인력 : 성별, 연령대별 변화가 있습니까? - 고용형태 : 정규직, 비정규직 수요에 변화가 있습니까? 1명의 프리랜서가 여러 업체와 계약하는 경우가 많습니까? 스마트관광 활성화로 '일하는 방식'에 변화가 있습니까? - 현장근무 vs. 원격근무(플랫폼 리뷰 검토 및 대응 등), 전일제 vs. 파트타임, 1명의 프리랜서가 여러 업체와 계약 등 스마트관광 활성화로 근로자의 '근로시간'과 '임금수준'에 변화가 있습니까? - 스마트관광 기술 도입으로 근로자의 일하는 시간과 임금 수준의 변화가 어떠한지? - AQ1) '첫봉' 도입 등으로 근로시간이 몇 시간 줄었는지? - AQ2) '낮근무'와 '밤근무'는 어떻게 변했는지? - AQ3) '임금'이 몇 퍼센트 정도 올랐거나 낮아졌는지?

〈표 5-2〉의 계속

Part D. 스마트관광 관련 인력 양성 방안 (15분)	
논의목적	○ 스마트관광에 필요한 인력 양성 방안 파악
스마트관광 인력 양성 방안	스마트관광이 활성화됨에 따라 현업에서 업무와 관련하여 새롭게 요구되는 '자격증'이 있습니까? 있다면 무엇입니까? - 기존의 '자격증'이 여전히 현업에서 유용한지? - 불필요해진 자격증이 있다면 무엇인지? 스마트관광을 통해 관광업을 활성화시키려면, '고등학교/대학교' 혹은 '직업훈련 기관'에서 어떤 교과과정이 '필요하다'고 생각하십니까? - 스마트관광 시대에 대비하여 필요한 학과/전공, 직무 교육 등 파악 스마트관광과 관련하여 필요한 인력 양성 및 원활한 수급을 위해 '중앙정부' 및 '지자체'에서 어떠한 지원 또는 제도 개선이 필요하다고 생각하십니까?
Part E. 기타 의견 (05분)	
기타 의견	스마트관광도시 조성 시, 지역별(지자체별) 차별화 전략에 대한 의견이 있으면 말씀해 주세요. - 지역정책 측면의 시사점 발굴
Part F. 마무리 (05분)	
추가 의견	지금까지 스마트관광 활성화에 따른 관광산업에의 영향 및 전망, 인력수급 현황 등에 대해 말씀해 주셨습니다. 말씀 가운데 혹시 빠트린 부분이 있다면 짧게 부연 설명해 주시기 바랍니다. 장시간 동안 꼼꼼하게 답변해 주신 데 대해 진심으로 감사드립니다.

2) 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 담당자 대상 인터뷰 가이드

〈표 5-3〉 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 담당자 대상 인터뷰 가이드

Intro. 참석자 소개 및 좌담회 취지 설명 (05분)	
소개 및 설명	○ 사회자 인사말 ○ 좌담회 취지 - 정부는 관광산업 및 관련 인재육성 방안으로 '스마트관광 생태계 확산'을 위한 다양한 사업을 추진하고 있으며, 대표적인 사업으로 '스마트관광도시 조성사업'이 있습니다. - 본 좌담회는 스마트관광 활성화가 여행업, 숙박업, 회의업, 문화·오락·레저 등 전반적인 관광업 분야에서 고용의 양적·질적 향상에 필요한 지원 및 정책 수요를 발견하고자 마련되었습니다. - 주요 토론 내용은 A) 스마트관광도시 조성사업 참여계기 및 방법, B) 조성사업 참여에 따른 인력 채용, 그리고 C) 스마트관광도시 사업 전망 등에 대한 것입니다. - 참석자들과서는 아래의 질문에 대해 각자의 입장에서 자유롭게 말씀해 주시기 바랍니다. ○ 진행방법 설명 ○ 참석자('스마트관광도시 조성사업' 참여 사업체 담당자) 소개 - 이름, 근무처, 현재 근무사항(현재 자신의 직무, 스마트관광 관련 업무 중심) 소개

〈표 5-3〉의 계속

Part A. 스마트관광도시 조성사업 참여에 대하여 (15분)	
논의목적	○ 스마트관광도시 조성사업 참여 계기 및 애로사항 파악
참여 부문	1) 스마트관광도시 조성사업에 참여한 귀사의 비즈니스 모델(수익 모델)이 무엇인지 간략히 소개해 주십시오. - 귀사가 제공하는 상품/서비스와 대상 고객(수익처) 중심으로 말씀해 주세요.
참여 계기	2) 스마트관광도시 조성사업을 어떻게 알게 되었고, 사업에 참여한 이유는 무엇인지요? - 상품/서비스가 조성사업에 적합하여, 수익성이 높아서, 사업의 확장성/발전가능성이 커서, 사업 이해도가 커서 등등 3) 스마트관광도시 조성사업에 참여한 '경로'나 '방법'은 무엇인지요? - 공개경쟁입찰, 제한경쟁입찰, 수의계약 등 4) 스마트관광도시 조성사업 참여 시 중앙정부/지자체에서 별도로 요구한 사항이 있습니까? '있다'면 어떤 내용인가요? - 계약기간, 인력 관리, 성과물 관리, 사후지원 측면 등
애로사항	5) 스마트관광도시 조성사업 참여 과정에서 겪은 '애로사항'을 말씀해 주세요. - 지자체와의 업무 협의, 인력 운용, 예산 규모 등
Part B. 스마트관광도시 조성사업 참여 신규 인력 채용 (40분)	
논의목적	○ 스마트관광도시 조성사업 수행을 위한 신규 인력 채용 현황 파악
조성사업 (용역) 이해도	1) (용역에 대한 관점) 귀사가 참여하고 있거나 혹은 참여했던 스마트관광도시 조성사업 용역에 대해, 귀사는 초기에 용역을 어떻게 진행해 나갈 생각이었나요? 예1) 장기적인 영업분야(먹거리분야)로 전문인력 육성 등 체계적 대응 예2) 단기 용역 과제로 설정하고 기존 인력 최대 활용 대응 예3) 단기 용역 과제로 설정하고 TFT 구성 및 대응 예4) 기존 수행했던 용역과 유사하므로 경력 팀장과 신입 투입을 통해 해결 가능
신규 인력 채용계획 채용결과	2) (신규 채용 현황) 스마트관광도시 조성사업의 원활한 수행을 위한 귀사의 인력 채용계획을 간략히 설명해 주십시오. ① 만약 신규 채용이 없었다면, 기존 인력으로 충분히 대응할 수 있었습니까? ② 만약 신규 채용이 있었다면, 간략히 설명해 주시기 바랍니다. 예1) ○○ 직무 분야에서 신입직원 중심으로 채용하려는 계획 예2) ○○ 직무 분야에서 경력직원 중심으로 채용하려는 계획 예3) ○○ 직무 분야에서 신입-경력 상관없이 채용하려는 계획 예4) 직무 분야나 신입-경력 상관없이 일단 채용하고 가르치면서 투입 예5) 팀 내 일부 결원 인력을 메꾸는 정도의 채용 계획 ▲ 직무 분야 : 경영기획, 영업직/마케팅, 하드웨어 개발, 소프트웨어 개발, 품질관리, 설비 등 3) (채용계획 vs. 채용결과 간 차이) '스마트관광도시 조성사업' 수행을 위해, 귀사가 미리 세운 '채용계획'과 실제 '채용결과'는 얼마나 일치하였습니까? - 채용계획에 따라 채용이 이루어지지 않았다면, 그와 같은 곤란한 상황이 발생한 가장 큰 이유는 무엇이었습니까? 4) (채용을 거절한 사례와 이유) '면접'을 거쳐 통과한 '합격자' 중 입사를 거절한 사례가 있습니까? 혹은 입사 후 '스마트관광도시 조성사업' 일을 하던 중 '중도 퇴직'한 '신입직원'(신입·경력 포함) 사례가 있습니까? - 있다면, 합격자의 입사 거절, 신입직원의 조기퇴직 사례가 얼마나 자주 있습니까? - 있다면, 가장 큰 거절 혹은 퇴직 이유는 무엇이었습니까? 5) (향후 채용 계획) 귀사는 '스마트관광도시 조성사업'과 관련하여 앞으로도 우수한 인력을 더 채용할 계획이 있습니까? 예1) 장기적인 영업분야(먹거리분야)인 만큼 전문인력 채용을 늘릴 것 예2) 단기 사업인 만큼 그때그때 인력을 채용할 계획 예3) 기존 인력이나 사내 TFT로 대응 가능하므로 신규 채용 계획 없음

〈표 5-3〉의 계속

Part B. 스마트관광도시 조성사업 참여 신규 인력 채용 (40분)	
인력확보 용이성	6) 귀사가 스마트관광도시 조성사업 수행을 위해 필요인력을 확보하는 과정은 어떠하였습니까? - 필요인력을 확보하기 어려웠다면, 분야별로 '어떤 직무'의 인력확보가 가장 어려웠으며 그 이유는 무엇입니까? ▲ 경영기획(사업관리, 기획 등), 마케팅/영업직, HW 개발, SW 개발, 품질관리, 설비 등 ▲ 지원자 부족, 적합한 경력의 소유자 부족, 기대연봉의 차이 등 - 필요인력을 확보하기 어려웠다면, 어떤 방법으로 인력을 확보하였고, 여전히 부족하다면 어떻게 확보할 계획이십니까? - 귀사가 필요인력 확보에 큰 어려움이 없었다면, 그 이유는 무엇입니까?
계속 고용 여부	7) 귀사는 '스마트관광도시 조성사업' 수행을 위해 신규로 채용했던 (신입·경력)직원을 '사업'이 종료된 이후에도 계속 고용할 계획이신지요? - 만약 계속 고용한다면, 계속 고용 직원 수와 분야는? - 만약 계속 고용하지 않을 계획이라면, 그 이유는?
Part C. 스마트관광도시 사업 전망에 대하여 (25분)	
논의목적	○ 스마트관광도시 조성사업의 향후 전망 파악
스마트 관광도시 조성사업 효과	1) 귀사에서 구축한 '스마트관광 관련 서비스'가 해당 지역의 '다른 관광 관련 사업'과 연계가 잘 되고 있습니까? - 연계를 잘하기 위해 무엇을 어떻게 해야 한다고 보십니까? - 연계가 잘 안 된다면 그 이유는 무엇이라고 생각하십니까? 2) 귀사에서 구축한 '스마트관광 관련 서비스'가 해당 지역에 잘 정착되기 위해 우선적으로 해결해야 할 사항은 무엇이라고 생각하십니까?
스마트 관광도시 조성사업 전망	3) 귀하는 향후 국내에서 '스마트관광도시 조성사업' 관련 비즈니스가 더 커질 것으로 예상하십니까? - 조성사업 참여업체의 관련 매출/고용이 더 늘어날 것으로 예상하는지? 4) 귀하는 국내에서 '스마트관광도시 조성사업' 관련 비즈니스가 성장하는 데 가장 큰 영향을 미치는 것은 무엇이라고 생각하십니까? - 정부지원 여부, 인구구조 변화, 관광 소비행태 변화, 외국인 관광객 수 변동, 코로나19 등 감염병/자연재해 등
정부· 지자체 역할	5) 겉으로 드러나진 않지만, '스마트관광 관련 비즈니스'의 성장을 방해하는 기존 관행이나 법·제도가 있다면, 어떤 것일까요? 귀하께서 직·간접적으로 경험한 내용을 중심으로 말씀해 주세요. 6) '스마트관광' 활성화를 위해 필요한 중앙정부 및 지자체의 지원이나 개선 사항이 있다면 의견 부탁드립니다. - 스마트관광도시 조성사업의 관련 시장 확대를 위한 지원사항 - 스마트관광도시 조성사업 관련 인력의 원활한 확보를 위한 지원사항 예1) 스마트관광 활성화를 위한 관련 예산 지원 예2) 스마트관광 활성화를 위한 중앙·지방 업무분장 등 법·제도 정비 예3) 지역 스마트관광 활성화를 위한 지원기관 설립 지원 예4) 스마트관광 관련 IT 전문인력 양성을 위한 교육과정 개발 예5) 무분별한 최저가격 경쟁을 막을 수 있는 협의/조정기구 설립 예6) (택시·관광버스) 불법영업 단속 강화 예7) 바가지요금 단속 강화
Part D. 마무리 (05분)	
추가 의견	지금까지 스마트관광 활성화에 따른 관광산업에의 영향 및 전망, 인력수급 현황 등에 대해 말씀해 주셨습니다. 말씀 가운데 혹시 '빠트린 부분이 있다'면 짧게 부연 설명해 주시기 바랍니다. 장시간 동안 꼼꼼하게 답변해 주신 데 대해 진심으로 감사드립니다.

3) 스마트관광도시 조성사업 선정 지자체 담당자 대상 인터뷰 가이드

〈표 5-4〉 스마트관광도시 조성사업 참여 지자체 담당자 대상 인터뷰 가이드

Intro. 참석자 소개 및 좌담회 취지 설명 (05분)	
소개 및 설명	○ 사회자 인사말 ○ 좌담회 취지 - 정부는 관광산업 및 관련 인재육성 방안으로 '스마트관광 생태계 확산'을 위한 다양한 사업을 추진하고 있으며, 대표적인 사업으로 '스마트관광도시 조성사업'이 있습니다. - 본 좌담회는 스마트관광 활성화가 여행업, 숙박업, 회의업, 문화·오락·레저 등 전반적인 관광업 분야에서 고용의 양적·질적 향상에 필요한 지원 및 정책 수요를 발견하고자 마련되었습니다. - 주요 토론 내용은 A) 스마트관광도시 조성사업 참여 이유 및 애로사항, B) 스마트관광 도입 전·후 지역 관광업 변화, 그리고 C) 스마트관광 향후 전망 등에 대한 것입니다. 참석자들께서는 아래의 질문에 대해 각자의 입장에서 자유롭게 말씀해 주시기 바랍니다. ○ 진행방법 설명 ○ 참석자(스마트관광도시 조성사업 관련 지자체 담당자) 소개 - 이름, 근무처, 현재 근무사항(직무, 스마트관광 관련 업무 중심) 소개
Part A. 스마트관광도시 조성사업 참여 이유 및 애로사항 (15분)	
논의목적	○ 스마트관광도시 조성사업 참여 이유 등 파악
조성사업 참여 이유	1) 귀 지자체에서 스마트관광도시 조성사업 공모에 참여하신 가장 큰 이유는 무엇인지요? - 지역관광 및 지역경제 활성화, 지자체장 공약사항, 관광행태 변화 대응 등
조성사업 애로사항	2) '스마트관광도시 조성사업' 추진 시 겪었던 가장 큰 애로사항은 무엇이었는지요? - 스마트관광도시 조성사업의 공모 참여 단계, 시스템 구축 단계, 시스템 운영 단계 등 진행단계별로 애로사항을 말씀해 주세요.
Part B. 스마트관광 인지도 및 활용에 대한 의견 (20분)	
논의목적	○ 스마트관광 인지도 및 활용도 파악
스마트관광 인지도 활용도	1) 귀 지자체에서 운영하는 지역기반 플랫폼/앱에 대해 사업 담당자로서 체감하는 인지도는 어느 정도라고 생각하시나요? - 지역에 살고 있는 일반 주민, 관광업 종사자(소상공인 포함) 및 관광객(외지인/외국인)의 인지도 수준을 상—중상—중—중하—하 등 5단계로 평가해 주세요. - 만약 '인지도' 조사결과가 있다면 그 결과를 말씀해 주셔도 됩니다. 2) 귀 지자체에서 운영하는 지역기반 플랫폼/앱의 이용이 어느 정도 활성화되어 있다고 생각하십니까? 사업 담당자로서 체감하는 정도를 말씀해 주세요. - 지역에 살고 있는 일반 주민 및 관광객(외지인/외국인)의 플랫폼/앱 이용 정도 - 지역 내 관광업 종사자 및 소상공인의 플랫폼/앱 이용/제휴 정도
Part C. 스마트관광 도입에 따른 관광업 변화에 대한 의견 (25분)	
논의목적	○ 스마트관광 도입에 따른 관광업의 변화 파악
지역 관광업 특징	1) 귀 지자체에서 활성화되어 있는 관광분야는 무엇인지요? - 먹거리, 지역행사, 명소 관광, 전통문화유산 체험, 등산, 서핑, 캠핑 등 2) 귀 지자체의 관광업 활성화에 가장 큰 영향을 주는 요소는 무엇이라고 생각하십니까? - 새로운 관광 아이템(지역축제 등) 개발, 인스타 명소 발굴, 교통망 연계, SNS 광고, 지역 내 관광업체 지원 강화, 새로운 관광 앱 개발, 바가지요금/불친절 단속 강화 등

〈표 5-4〉의 계속

Part C. 스마트관광 도입에 따른 관광업 변화에 대한 의견 (25분)	
관광업의 변화	3) '스마트관광' 도입·추진된 후, 지역 내 '관광업계'의 매출이 늘었는지요? - 매출이 늘거나 줄어든 분야는 어느 업종이며, 그 원인은 무엇인지요? ▲ 여행업, 관광숙박업, 관광객 이용시설업(야영장업 포함), 국제회의업, 유원시설업, 관광 편의시설업, IT 앱 개발업 등
	4) 스마트관광 도입·추진된 후, 지역 내 관광업계의 고용이 증가하였는지요? - 고용이 늘거나 줄어든 업종은 주로 어느 업종이며, 성별/연령대별로 고용의 변화 파악 ▲ 여행업, 관광숙박업, 관광객 이용시설업(야영장업 포함), 국제회의업, 유원시설업, 관광 편의시설업, IT 앱 개발업 등
	5) 스마트관광 도입·추진된 후, 지역 관광업에 종사하는 사업체 및 소상공인의 반응은 어떠한지요? - 방문객/매출 변화에 대한 반응 - 스마트관광 관련 민원 - 전반적인 인식 및 태도 : 긍정적/부정적/무관심 등
Part D. 스마트관광 현황 및 전망에 대한 의견 (20분)	
논의목적	○ 스마트관광 현황 및 전망 파악
스마트관광 현황 및 전망	1) 귀 지자체에서 스마트관광도시 조성사업과 연계하여 추진하고 있는 사업이 있습니까? 있다면 무엇인지 소개해 주세요. - 스마트관광도시 조성사업을 측면 지원하기 위한 사업이나 후속 사업 등 예1) 울산시 : 관광통역안내사 대상으로 울산관광 전문안내사 교육을 실시하여 울산관광 만족도를 높일 계획 예2) 경주시 : 관광형 도심항공교통(UAM) 사업에 시동 건다!
	2) 스마트관광도시 사업 추진 이후, 귀 지자체에서 스마트 관광업 생태계의 형성과 성장을 어떻게 전망하십니까? - 스마트 관광업 생태계란? 스마트관광도시 방문객이 여행업 앱을 이용하여 숙박시설을 예약하고, 현지 식당/레저업체/전기스쿠터 이용과의 연계 등 스마트기술을 이용한 지역 관광산업 간 연계를 의미합니다. - 따라서 위 질문은 '스마트관광도시' 사업 추진을 통해 앞으로 스마트기술을 이용한 지역 관광산업 간 연계가 강화될 것으로 보시는지? 그렇지 않을 것으로 보시는지? 묻는 것입니다.
	3) 지역 방문 관광객을 늘려 관광업계의 매출 증대와 지역경제 활성화를 이루기 위해서는, 스마트관광 도입·추진 과정에서 어떤 요소가 가장 중요하다고 생각하십니까? 또 지역 스마트관광 활성화를 위해 필요하다고 생각되는 지원 또는 정책이 있으신지요? - 중앙정부나 지자체의 역할/정책/지원 중심으로 말씀해 주십시오. 예1) 스마트관광 활성화를 위한 관련 예산 지원 예2) 스마트관광 활성화를 위한 중앙·지방 업무분장 등 법·제도 정비 예3) 지역 스마트관광 활성화를 위한 지원기관 설립 지원 예4) 스마트관광 관련 IT 전문인력 양성을 위한 교육과정 개발 예5) 무분별한 최저가격 경쟁을 막을 수 있는 협의/조정기구 설립 예6) (택시·관광버스) 불법영업 단속 강화 예7) 바가지요금 단속 강화
Part E. 마무리 (05분)	
추가 의견	말씀 가운데 혹시 '빠트린 부분이 있다'면 짧게 부연 설명해 주시기 바랍니다. 장시간 동안 꼼꼼하게 답변해 주신 데 대해 진심으로 감사드립니다.

마. 참석자 현황

〈표 5-5〉 스마트관광 이해관계자 표적집단면접(FGI) 참석자

No.	구분	성명	분야	직위
1	관광분야 전문가	AAA	관광 정책	연구위원
2		BBB	관광 정책	연구위원
3		CCC	관광 컨설팅	연구위원
4		DDD	학계	교수
5		EEE	학계	교수
6	관광업 종사자	FFF	여행업	대표
7		GGG	숙박업	대표
8		HHH	회의업	대표
9		III	문화오락레저업	대표
10		JJJ	정보통신업	실장
11	관광분야 사업체 담당자	KKK	PM사, 사업수행 총괄	부장
12		LLL	앱 개발	부장
13		MMM	온라인 예약결제서비스	대표
14		NNN	총괄PM, 앱 기획/개발	PM
15	관광분야 지자체 담당자	OOO	관광	차장
16		PPP	관광	차장
17		QQQ	관광	주무관
18		RRR	관광	주무관
19		SSS	관광	주무관
20		TTT	관광	주무관
21		UUU	관광	주무관
22		VVV	관광	주무관

2. 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 설문조사

가. 조사목적

- 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체를 대상으로 사업 참여에 따른 인력과 경영 측면의 성과는 무엇인지 알아보기 위한 현황 파악 목적

나. 조사설계

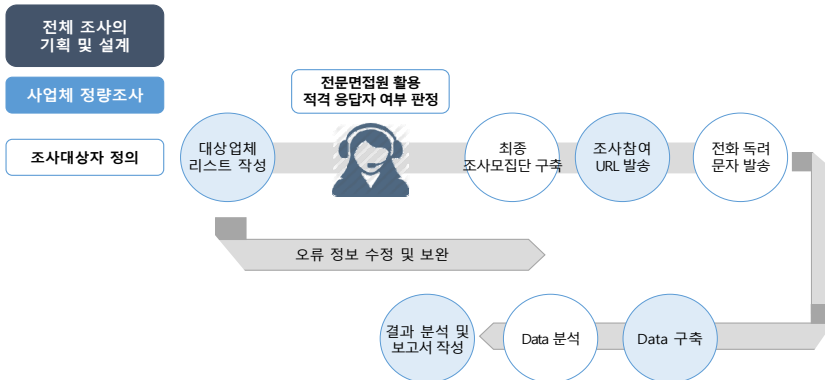
〈표 5-6〉 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 웹 조사 설계

	세부 조사 설계
조사지역	전국
조사방법	구조화된 설문지를 활용한 웹 조사(website visitor survey)
목표표본	64개 사업체 중 '거절' 및 '비사업체' 제외한 57개 사업체의 90% 이상
유효표본	총 53개(회수율 : 93%)
표본설계	조성사업 참여 사업체 리스트를 활용한 전수추출
조사기간	2023년 9월 6일~2023년 10월 13일
조사기관	(주)월드리서치앤컨설팅

다. 조사방법

- 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 리스트를 활용한 웹 조사(Website Visitor Survey : WVS) 방식으로 진행되었음
 - 수집된 조성사업 참여 사업체의 담당자와 전화 통화를 통해 적격 응답자 여부를 확인한 후, 적격 응답자의 이메일이나 스마트폰으로 응답 URL을 발송하고 응답자가 해당 웹 사이트를 방문하여 응답하는 방식으로 진행됨

[그림 5-2] 사업체 웹 조사(WVS) 진행 개요



라. 조사내용(세부 설문지는 부록 참고)

○ 사업 참여기업의 일반 현황

- 사업체 개요 : 소재지, 설립연도, 조직형태, 사업체 구분 등
- 인증 현황
- 최근 3년간 매출 현황
- 최근 3년간 주요 고객 유형별 매출액
- 주업종 및 최대 매출 유발 사업

○ 사업체 고용 현황

- 최근 4년간 인력 현황
- 현재 종사자 지위별 종사자 수 현황
- 현재 성별-연령대별 종사자 수 현황

○ 〈스마트관광도시 조성사업〉 참여 현황

- 스마트관광도시 조성사업 참여 횟수
- 스마트관광도시 조성사업 참여 지역
- 스마트관광도시 조성사업 참여 목적

○ 〈스마트관광도시 조성사업〉 참여에 따른 신입·경력 채용 현황

- 스마트관광도시 조성사업 참여에 따른 신입·경력직 채용 여부
- 신입·경력직 채용 시 주 고려사항
- 연도별·직무별 신입직 채용 총 규모
- 연도별·직무별 경력직 채용 총 규모
- 사업 지역에서의 연도별·직무별 신입직 채용 규모
- 사업 지역에서의 연도별·직무별 경력직 채용 규모

○ 〈스마트관광도시 조성사업〉 종료 후 채용인력의 계속 고용 여부

- 스마트관광도시 조성사업 관련 신규 채용 신입·경력직의 직무별 계속 고용 여부 및 고용 중단 시 중단 이유
- 스마트관광도시 조성사업 관련 신규 채용 시 구인이 어려웠던 직무 및 어려웠던 이유

○ 스마트관광의 성과와 전망

- 스마트관광 비즈니스 모델의 성공적 정착 전망

- 스마트관광도시 조성사업과 사업 지역 내 타 사업들과의 연계 및 시너지효과 전망
- 스마트관광 활성화 시 지역 관광업의 매출과 고용의 성장가능성
- 스마트관광 비즈니스 모델의 지역경제 활성화 해결책 가능성

마. 응답업체 특성

○ 최종 회수된 53개 사업체의 기본 특성과 스마트관광도시 조성사업 참여 특성은 아래와 같음

- 사업체 기본 특성을 살펴보면, 조직형태는 회사법인(86.8%), 소재지는 수도권(66.0%), 총종사자 수는 10~49명(49.1%, 2023년 기준)이 가장 많았음
- 스마트관광도시 조성사업 참여 특성을 살펴보면, 조성사업 종료업체가 71.7%로 가장 많았고, 참여 횟수는 1회(71.7%), 사업에 따른 신규 인력 채용 사업체는 66.0%로 분석되었음

〈표 5-7〉 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 기본 특성

			사례수(개 업체)	구성비(%)
전 체			53	100.0
사업체 기본 특성	조직 형태	회사법인	46	86.8
		개인사업체	3	5.7
		회사외법인	4	7.5
	사업체 구분	단독사업체	29	54.7
		본사/본점/본부	20	37.7
		공장/지사/영업소/출장소	4	7.5
	현 사업체 소재지 1	서울	28	52.8
		경기/인천	7	13.2
		부산/울산/경남	2	3.8
		대구	3	5.7
		경북	3	5.7
		광주/전라	3	5.7
		대전/세종/충청	5	9.4
		강원	2	3.8
	현 사업체 소재지 2	수도권	35	66.0
		수도권 외	18	34.0

〈표 5-7〉의 계속

			사례수(개 업체)	구성비(%)
사업체 기본 특성	설립연도	1999년도 이전	12	22.6
		2000~2009년	12	22.6
		2010~2014년	13	24.5
		2015~2019년	14	26.4
		2020년 이후	2	3.8
	총종사자 수 (2023년 기준)	1~ 9명	4	7.5
		10~ 49명	26	49.1
		50~ 99명	10	18.9
		100~299명	6	11.3
		300명 이상	7	13.2
구성 사업 특성	구성사업 참여 현황	현재 참여 중	15	28.3
		사업완료	38	71.7
	구성사업 참여 횟수	1회	38	71.7
		2회 이상	15	28.3
	사업 (신규)인력 채용 현황	인력 채용	35	66.0
		인력 비채용	18	34.0

제2절 표적집단면접(FGI) 주요 결과

1. 스마트관광 활성화 이후 관광업 변화 관련

가. 스마트관광에 대한 이해

- ‘스마트관광’이란 쌍방향 소통이 핵심이며, 앞으로 ‘스마트관광’이라는 용어가 ‘관광’이란 용어로 보편화될 것으로 전망
 - (관광분야 전문가) 기술 변화가 관광의 스마트화를 유도하고 이를 ‘스마트관광’이라고 부르게 된 것이며, 관광서비스 측면에서 접근하여 실체가 모호한 부분도 있으나, 앞으로 ‘관광’이란 말을 ‘스마트관광’이 대체하게 될 것으로 전망
 - (관광업 종사자) 글로벌 플랫폼과 국내 플랫폼이 서로 연계되는 과정으로 더 많은 정보가 쌍방향 소통되는 것이며, 기술을 바탕으로 심리스(seamless)한 관광 여정을 제공해 줄 수 있는지가 핵심이란 의견

- “비즈니스 모델도 스마트관광이 활성화가 돼서 합리적인 비즈니스 모델이 됐다기보다 스마트관광에 적용될 만한 기술들이 도입이 되고 그걸 서비스 공급자들이 그걸 이용하니까 생산성이 더 높아진다는 인식을 하고 나서 결국에는 스마트관광에 어울리는 서비스가 등장했다고 생각을 해요.”
- “스마트관광이라는 워딩과 정의에 대해서 사실 관광객들이 좀 이해를 하고 있냐고 물어보시면 저는 사실 잘 알지 못한다고 생각이 들기는 하고요.... 중요한 거는 우리가 기술을 바탕으로 얼마나 심리 스한 관광 여정을 제공해 줄 수 있는지가 조금 더 중요한 부분인 것 같아요.”

나. 스마트관광에 따른 관광업 변화

- (관광분야 전문가) 스마트관광 등장 이후 기술혁신이 관광객 행동변화를 일으키고, 그것이 다시 기술혁신과 접목되는 쌍방향의 강화 과정이 관광업을 변화시킬 것으로 전망
- 관광산업에 대해 현재 관광 핵심산업의 유관산업들의 시장규모가 커지면서, 장기적으로 관광 핵심산업의 개념·내용이 바뀌고 더 넓어질 것이며, AI 기반의 초개인화 서비스 등장만큼이나 상품·서비스의 양극화도 두드러질 것으로 전망
 - 인력 측면에서는 관광산업 생태계 중 유통과 판매 영역의 거래자, 공급자가 축소되어 단기적으로 인력이 줄겠지만, 장기적으로는 기술변화가 새로운 인력시장을 창출할 수 있을 것으로 기대
 - 세부 업종 측면에서는 유통과 판매 영역의 일부 거래자와 공급자가 축소되며, 글로벌 OTA가 확장되면서 중소 여행사도 사라질 수 있다는 전망
 - 관광서비스 측면에서는 AI 기반의 일대일 초개인화된 관광서비스로 진화될 것이며, 스마트 기술에 대한 수요자와 공급자의 적응 여부에 따라 양극화가 뚜렷해질 것으로 전망
- “관광서비스를 기술로 대변해서 나타나는 것이기 때문에 판매자 비

즈니스 모델에서는 중간거래자가 없어지고 있는 산업임”

다. 스마트관광에 따른 관광행태 변화

- 관광상품 및 서비스에 대한 소비자의 주도권 강화(선택 폭 확대) 및 익숙한 서비스를 장소에 구애받지 않고 이용할 수 있는 편의성 강화
 - (관광분야 전문가) 관광행태는 단체관광에서 개인관광으로 완전히 바뀌게 될 것이며, 기술발전으로 정보 접근성이 높아져 기존과 다른 관광 목적지를 찾거나 체험형태가 다양화될 것으로 전망함
 - (관광업 종사자) 스마트관광 활성화로 관광활동을 공급자 기준에 맞추는 것이 아닌 구매자가 선택 가능하게 되었으며, 특정 국가가 아니라 세계 어디서나 내가 익숙한 관광서비스를 이용할 수 있게 되었다는 점
- (관광업 종사자) 스마트관광이 활성화되면서 활발해지는 분야로 사업부문 중 ‘예약’, 인프라 부문에서 ‘데이터의 구축, 분석 및 활용’ 분야를 우선 제시함

라. 스마트관광에 따른 관광비즈니스 모델 변화

- 스마트관광에 따른 관광비즈니스의 대표적인 변화는 관광서비스에 다양한 스마트기술을 적용해 보려는 업계의 움직임과 상품·서비스 판매방식의 변화(다품종 소량판매)
 - (관광분야 전문가) 스마트관광에 따른 관광비즈니스의 변화 양상과 관련하여 관광서비스에 다른 기술들을 활용해 보려는 움직임과 소개인화 서비스에 기반이 되는 다양한 상품과 소량 판매 패턴으로 변화된 점을 제시함
 - 스마트관광에 따른 관광비즈니스 변화의 대표 사례는 관광버스의 일감 감소 및 메타버스를 활용한 화상회의(MICE 분야)가 제시됨
 - “단체관광을 담당하고 있었던 관광버스부터 시작해서 중형 15인 버스들의 일감이 줄었대요. 전통적 관광에서는 스마트관광 이런 게

들어오면서 자기네들이 많이 줄었다는 얘기를 많이 합니다.”

- “판매자의 비즈니스 모델은 다양한 상품을 소량 판매를 할 수 있는 패턴이 된 거죠. 다양한 패턴이 있어도 과거에는 그게 비용이 많이 들어갔는데, 지금 이거는 비용이 들어가지 않으니깐 다양한 패턴이 나와도 소량 판매를 해도 충분히 갈 수 있을 거라는 생각이 들고 이것이 바로 초개인화에 대한 실현이 될 수 있는 부분이었다고 생각이 되고.”

○ 코로나19 이후 관광업 비즈니스 모델에서 데이터 활용 비즈니스의 부상
이 두드러짐

- (관광업 종사자) 코로나19 이후 관광업 비즈니스 모델의 변화와 관련하여 데이터를 활용한 비즈니스의 흐름을 강조하고 있음
 - 로운 흐름으로 데이터 분석 및 활용도 증가
 - 호텔산업에서 적시에 판매할 수 있게끔 기술적으로 도와주는 데이터 분석 서비스도 등장할 것
- 그 밖에 워크케이션·웰니스 등 치유하는 형태의 관광 니즈, 지역 관광의 성장과 진화, 수작업과 인력 투입이 많은 업무를 자동화한 기업 출현 등이 이어졌고, 콘텐츠가 플랫폼을 압도할 시대가 올 것이라는 의견도 있었음
- 반면 쇠퇴할 비즈니스로는 저가 행사, 대면서비스, 크루즈 여행 등이 꼽혔음
 - “코로나 이후에 두드러진 비즈니스 모델의 변화로 첫 번째는 공공 사업이나 기업 사업들의 대행 비즈니스로 봤던 관점에서 내 브랜드를 갖자는 포인트랑 IT를 접목한 솔루션을 보유해서 저변을 확대할 수 있는 비즈니스 모델로 확대하는 게 지금 달라진 거고요.”
 - “코로나 기간에 인력이 대거 타 산업 쪽으로 이전된 케이스가 심각하고, 대학 내에서도 해당 학과들이 많이 없어지는 상황들이어서 수작업과 개인 인력 투입이 많았던 업무들을 자동화 솔루션 쪽으로 해결하는 MICE 테크 기업과 사업 회사들이 생겨나고 있어요.”

2. 관광인력에 대한 수요 변화 및 양성 방안 관련

가. 인력수요 변화

- (관광분야 전문가) 관광산업 전반으로는 기술이 고도화되면서 전통 관광업종 인력은 감소하지만, 스마트 서비스 관련 인력은 증가할 것으로 전망
 - 장기적으로는 관광 핵심산업의 개념이 바뀌면서 관광산업 전반의 고용이 급격하게 줄어들지는 않을 것으로 전망
- 스마트관광이 활성화되면서 단체관광이 줄고 스마트기술에 의존하는 개인관광이 증가하면서 가이드·통역 등 중간서비스(미들맨) 인력이 사라지고 있다는 진단
 - 스마트관광도시 사업에서 보듯 프로그램·앱 제작 업체 인력이나 레저·체험 관련 인력, 세프나 콘텐츠 영역의 인력수요는 증가할 것으로 전망
 - “스마트관광이 발전하면 지금 관광산업 생태계에서 유통과 판매 영역에 있었던 거래자, 공급자들의 일부의 영역이 축소되는 거죠. 통역을 담당했다거나 깃발을 들고 다니면서 사람들에게 쇼핑을 강요하는 사람들이 없어지고 해서 기존 관광산업 인력들이 많이 줄어드는 거예요.... 단기적으로는 OTA가 한국에 들어오는 시기부터 아마 앞으로 2, 3년 정도까지는 관광산업 일부의 인력이 계속 축소가 될 가능성은 상당히 농후하다고 봅니다.”
 - “장기적 관점에서 보자면 관광의 핵심산업 그 주변부에 있는 유관산업들(OTA 플랫폼, 콘텐츠 산업, 모빌리티 관련된 부분 등)의 다른 분야들은 파이는 커질 거라고 생각이 들어요. 관광산업의 구조 자체가 변화될 것이고 관광 핵심산업이라고 하는 것에 대한 개념들이 바뀔 수 있지 않을까?”
- (관광업 종사자) 스마트관광 활성화에 따라 전문성이 있다면 전문직, 계약직 고졸, 외국인 등 출신과 관계없이 채용하며, 경력의 많고 적음보다 열린 사고·융합적 사고를 중시하는 흐름으로 인력의 고용형태가 변화되었다는 의견

- “기존에는 관광이든 MICE든 경력이 매우 우선시되는 채용 방식과 선택이 있었어요. 경력자가 항상 우대되고 팀제로 만들어서 경력자 밑에 항상 도제식으로 배우는 방식이 많았었는데, 스마트시대로 접어들면서 경력자가 오히려 단절일 때도 있더라고요.”
- “제가 가장 중요하다고 생각하는 것은 융합적 사고와 열린 사고 거든요. 그건 진짜 MZ들이 훨씬 더 빠르더라고요. 저는 열린 사고를 갖는 사람들을 찾는 데 집중하다 보니까 탈MICE, 탈관광 전문가들, 외국 직원들을 고용하기 시작했죠.”

나. 필요 인력 및 채용 애로사항

- (관광업 종사자) 관광업계에서 필요로 하는 인력으로 관광과 IT분야를 골고루 이해하는 융합형 인재를 첫 번째로 꼽았으며, 직위상으로는 PO (Product Owner, 제품개발관리자)에 대한 수요가 가장 큰 것으로 나타남
 - 개발인력 외 필요인력으로는 국내외 인증 경험자, 서비스 기획자와 IT 개발자를 연결하는 일종의 ‘통역자’ 등
- 필요인력의 구인난이 발생하는 요인으로 교육과정에서 관광업과 IT 간의 연결점(이해) 부족, 연봉을 따라가는 기술 개발자의 이직 경향, 데이터 전문가의 관광산업 진출 기피 등을 원인으로 제시하였음
 - “IT만 안다고 해서 이걸 또 관광에 접목하기가 쉽지가 않고요. 개발자들은 전혀 관광업을 모르고, 관광업에 있던 친구들 몇 명을 뽑아보니까 IT에 적응하는 게 엄청 힘들니다.”
 - “기술 개발자 같은 경우에는 야놀자에서 100만 원 준다고 그러는데 내일 하나투어가 110만 원 준다고 그러면 갈 겁니다. 그리고 하나투어에서 110만 원 받고 있는데 네이버에서 120만 원 준다고 하면 갈 거예요.”
- (관광업 종사자) 공통적으로 말하는 필요인력의 정의는 관광과 IT 양쪽 분야를 둘 다 이해하는 ‘융합형 인재’라고 할 수 있지만, 그 수준은 불분명함
 - 융합형 인재의 수준은 순수 개발자에서부터 상용 프로그램을 쓸 줄

아는 수준까지 상당히 넓다고 이해됨

- “IT라는 게 어렵게 보면 개발이지만 쉽게 보면 남의 시스템을 가져다 쓰는 것도 IT거든요. 외부에 좋은 시스템이 있으면 갖다 쓸 수 있는 거예요. 업무 상황에서도 충분히 스마트하게 일할 수 있는 툴(Tool)이 많고 그걸 이용하는 것만으로도 엄청난 스마트관광이라고 생각을 하고 있습니다.”
- “기술적인 부분이라는 것이 개발 코드를 완벽하게 써야 되는 부분들은 아니고 내가 어떤 상품을 만들고 싶은데 이 상품이 디지털로 어떻게 구현할 수 있을까? 감만 익히면 되는 겁니다. 교육의 허들이 그렇게 높지 않을 거라는 생각이 들고요.”

〈표 5-8〉 스마트관광 관련 필요 인력 및 구인난 원인(관광업 종사자 의견)

필요인력 유형	1	- IT 기술력을 바탕으로 관광 이해도가 있는 인력이 필요 - IT/MICE/관광 등을 모두 이해하고 우리 상품이 어디를 지향해야 하는지 아는 PM(Product Manager)이나 PO(Product Owner) - 관광업과 IT를 함께 아는 융합형 하이브리드형 인재
	2	- 프로그램 개발자만큼은 아니지만, 상용 시스템을 쓸 줄 아는 수준의 인력 - ISO/GDPR 등을 해외인증을 경험해 본 적 있는 전문가 필요 - 서비스 기획자와 IT 개발자를 연결하는 일종의 '통역자'도 필요
구인난 원인	1	- 관광업 리더나 관광학과 교수들 역시 IT를 모른다는 점 - 필요로 하는 곳이 많은 데이터 사이언스 인력이 굳이 관광산업을 택할 이유가 부족함 - 개발자들은 전혀 관광업을 모르고, 관광업 출신은 IT에 적응하는 게 엄청 힘들 - 기술 개발자의 경우 연봉 수준에 따라 이직하는 경향이 크다는 점
	2	- 대학과 산업 간 큰 괴리감 존재(산업에서 필요한 기술을 대학에서 교육받지 못하는 상황) - 서울 소재 관광학과(경희대, 한림대, 한양대 등)의 지속적 인력 축소 - 기술 개발자가 이직하면 관광과 상관없는 다른 업무를 담당한다는 점

○ (스마트관광도시 조성사업 참여 사업체) IT 개발인력의 구인난과 관련하여 해당 인력의 서울 집중 현상, 연봉 격차, 관광업계에서 경력 쌓기의 한계, 소기업으로 인한 낮은 구직 매력도 등을 제시

- “신규 채용하면서 가장 힘들었던 부분은 역시나 소프트웨어 개발 인력이 특히 지역에는 더 부족하다 보니까, 좀 경력이 되고 중급 이상의 개발 인력들은 거의 다 서울로 올라가 있고, 인력을 찾기가 힘들었어요.”

- “경력자를 뽑기보다는 사회초년생을 주로 채용을 하는데, 그 친구들이 일을 조금 덜 하고 조금 더 좋은 근로조건들을 기다리는 그런 문화가 있어요. 그래서 신입들이 주로 저희도 개발팀에는 신입들이 많은데, 들어오면 한 3년 정도 이렇게 경력을 쌓고 다 큰 기업으로 이직합니다.”

〈표 5-9〉 인력 채용 애로사항(스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 의견)

인력 채용 애로사항 1	- 지역 내 SW 개발인력 부족, 특히 중급 이상 경력자는 서울로 이동하여 구인 어려움 - IT 경력자의 경우 구인 어려움 - 소기업으로 인한 낮은 매력도(상시 채용 구조) - IT 인력들이 MICE 기업에 와서 커리어를 쌓고 싶어 하지 않는다는 점
인력 채용 애로사항 2	- SW 개발인력의 실력 검증의 어려움 - 관광 쪽이 제조/서비스/IT 대비 생산성 낮고 평균 연봉/근로조건도 낮다는 인식 - IT 기업 대비 너무 큰 격차를 보이는 연봉 테이블
인력 채용 애로사항 3	- 사회초년생의 경우 조금 덜 일하고 더 좋은 근로조건을 찾는 문화가 있고 일정 경력 쌓으면 이직하는 행태
인력 채용 채널	- 사람인 등 구인구직 사이트 - 지인·학교 통한 채용 노력, 잡코리아/사람인 등도 활용

다. 융합인재의 진입장벽

- (관광분야 전문가) 관광업계에 융합형 인재가 진입하지 않는 이유로 관광업계에 대한 부정적 인식, 상대적으로 낮은 임금 테이블, 졸업 후 경력 쌓기의 한계(산학 간 연계 부족) 등을 지적하였음
 - 관광분야의 임금이 낮아, 관광 전공자들이 데이터를 배운 후 관광분야에 남고 싶어 하지 않음
- 또한 관광업계에 융합형 인재 육성이 어려운 이유로 대학 교육과 산업연계성이 낮고, 유연하지 못한 교육 시스템을 지적
 - 한국의 관광분야 대학 교육은 해외 관광분야 대학(예: 미국 코넬대 호텔경영 MBA)과 비교할 때, 교육과 산업 간 괴리가 큼
- “관광서비스라고 하는 것 자체가 허들이 너무 낮다 보니까 차별화된 커리어 패스(career path)를 쌓기 어렵다고 생각하는 것입니다. 그런데 지금 산업은 데이터 기반으로 바뀌고 있고, 변화되는 양상 안에서 대졸자들이 관광분야 사업체 내에서 커리어 패스를 찾을 수

있는 방향들을 제시해 줘야 된다고 생각해요. 그런데 지금 학교 교육에서는 노력은 하고 있지만 그런 부분이 여전히 4년제 대학에서 부족한 상황이고. 그래서 그거에서 계속해서 불일치가 나타나고 있다고 봅니다.”

- “융합이라는 주제로 대학들이 시도를 하죠. 그런데 어려운 게 뭐냐 하면 그러려면 데이터나 기술교육을 시키려면 그쪽 전공자를 모셔와야 되는데 관광에 대해 이해를 못 하셔서 적응도 어렵고, 기존에 관광 쪽에 계신 분들이 나갈 때까지 시간이 걸리고요.”
- “산업 간과 교육 간의 어떤 협의가 이루어지면 충분히 대학 관광학과 출신의 사람들이 대리로 대형여행사로 갈 수 있죠. 그런데 그런 산업과 교육 간의 경계가 사실은 너무 극명하고, 각자 영역이 아니라고 생각하고 있는 거예요.”

라. 인력 양성 방안 및 교과과정

○ (관광업 종사자) 관광업에 맞는 IT 전문인력 육성을 위해 관광학과 커리큘럼에 IT 과목을 추가하거나 트래블 아카데미, 호스피탈리티(Hospitality) 디지털 학과, 관광업 종사자 대상의 기술교육(재교육) 등을 고려해야 한다는 입장

- 관광업에 맞는 IT 전문인력 육성을 위해 트래블 아카데미, 호스피탈리티 디지털 학과, 자격증 신설 등 고려
- 지역에서는 관광에 특화된 인력 양성을 위한 직업훈련소 방식이 적합
- 관광인력을 위한 코딩 육성 사업 등 활성화
- IT인력을 관광분야 개발자로 양성하기보다 관광업 종사자 대상의 기술교육(재교육) 방식이 바람직함
- 관광학과 커리큘럼에 IT에 대한 부분도 추가해야 함(API/ASP 등)

마. 관광분야 자격증 및 재교육 관련

○ 관광분야 자격증에 대해서는 관광분야 전문가(공정적)와 관광업계 종사

자(부정적) 간 시각 차이가 존재함

- (관광분야 전문가) 관광산업 발전을 위해서 라이선스의 역할은 필요할 것
 - (관광업 종사자) 자격증에 대해 회의적이며, 일부 경우(가이드/프리랜서 등)에서만 필요, 개인 '자격증'보다 회사 '인증'(예: 데이터 관련 인증)이 더 중요함
- (관광분야 전문가) 관광학과의 (호텔) 인턴제와 관련하여 부정적
- “호텔은 ‘인턴십’이라고 보는 게 아니라 그냥 값싼 ‘인력’으로 보는 거예요.”
 - “호텔은 서비스직 인턴으로 가는데, 기획, 마케팅 일을 시켜야 되는 데 잡일을 시켜서 인턴을 하고는 호텔 다시 안 가겠대요”

바. 융합형 인재 양성을 위한 정부 역할

- (관광업 종사자) 융합형 인재 양성을 위한 정부 역할로 융합형 인재 육성을 위한 교육과정(현업자 대상 재교육 포함)의 설치 및 지원을 강조함
- 융합형 인재 육성을 위한 교육과정의 설치 및 지원
 - 코딩 육성 사업의 활성화 지원
 - 관광업 종사자 대상 기술부문 재교육 지원, 원하는 상품을 디지털 기술로 구현 가능한지 판단하는 수준 향상
- 관광인력 양성을 위한 정부 역할로 정부 주도의 교육사업에 기업이 참여할 수 있도록 세제 혜택 등 인센티브를 제공해야 한다는 의견
- 인센티브 제공과 더불어 정부가 관광산업을 소비산업이 아닌 문화콘텐츠산업으로 재인식하는 데 앞장서야 한다는 의견도 제시됨
 - “제가 관심이 있는 게 세제 혜택이거든요. 제조업은 수출산업에서 많은 혜택을 보는데, 관광은 소비산업이라고 그래서 혜택이 없어요. 외국인들이 오면 분명히 수출에 기여를 하는데 혜택 이게 없는 거예요.”
 - “세제 혜택, 교육 매칭, 산업 매칭을 명확하게 해줘야 기업은 움직이는데, 정부가 직접사업에 뛰어드는 건 맞지 않다는 거죠.”

3. 스마트관광도시 조성사업 전망 및 안착 방안 관련

가. 스마트관광도시 조성사업 참여 이유

- (스마트관광도시 조성사업 참여 사업체) 사업의 확장성과 발전 가능성을 고려하여 공모사업에 참여했다는 의견이 많았음
 - 예: 관광도시 사업의 확장성과 발전 가능성을 고려하여 참가
 - 예: 새로운 비즈니스 모델도 확보 가능하고, 회사 인프라 영업 측면에서도 도움이 될 것이라고 판단
- (스마트관광도시 조성사업 지자체) 대부분 지역관광 및 지역경제 활성화를 목표로 하여 공모사업에 참여한 것으로 나타남
 - 예: 지역관광·지역경제 활성화
 - 예: 스마트 콘텐츠 강화(홍보 플랫폼 구축) 및 내부 요구(공모사업에 대한 내부의 높은 의지 등)

나. 스마트관광도시 조성사업에 대한 인식과 전망

- (관광업 종사자) 긍정적 인식과 부정적 인식이 혼재되어 있음
 - 긍정적 인식: 지역의 특정 플랫폼·앱을 활용하여 잘 알려지지 않았던 지역정보를 찾을 수 있다는 점
 - 잘 알려지지 않았던 지역여행정보, 자원이 많이 발견된다는 점(대표적으로 AirBnB), 지역의 특정 플랫폼을 활용해 타기팅해서 검색이 가능함
 - 부정적 인식: 정부와 지자체는 사업을 주도하기보다 측면 지원에 집중해야 한다는 점
 - 지자체 담당자들의 경험 부족과 기존 업체들에 대한 깊은 의존성
 - 중앙정부·지자체의 할 일은 콘텐츠 육성에 집중, 플랫폼은 기성 플레이어들이 잘 노출할 수 있게끔 측면 지원
 - 지속가능한 비즈니스를 만들려면 실제 많은 커머스가 생겨야 되는데 아직은 미흡

- 공공이 주도하면 지속가능성이 떨어진다고 생각
- (스마트관광도시 조성사업 참여 사업체) 스마트관광도시 조성사업에 대해 새로운 시도이며, 지역 관광객들에게 유의미한 사업으로 평가하고 있으나, 사업 전망을 높이려면 사업 추진 주체들의 적극성과 사업내용의 선택과 집중이 필요하다는 지적임
 - 스마트기술로 관광객을 끌어들이기 위한 요소들을 만들어내는 측면에서는 굉장히 좋다고 생각되지만, 앱으로 통합되다 보니까 선택과 집중이 좀 부족한 사업임
 - 사업이 민간 비즈니스를 침해하는 방식이 아니라 민간기업에게 지역 시장을 확장시켜주는 역할을 했으면 좋겠다는 생각

다. 스마트관광도시 조성사업의 안착 방안

- (관광업 종사자) 스마트관광도시의 지역별 차별화와 관련하여 현재의 지역별 플랫폼·앱 구축 방식에서 통합 플랫폼·앱 구축과 방식으로 전환하고, 로컬 크리에이터 육성보다 로컬 콘텐츠의 유통망(홍보)을 강조함
 - 지역별 플랫폼 구축보다 전국 통합 인프라 관광 플랫폼을 구축하고 지역은 레고 블록처럼 끼우듯 들어가는 방식이 바람직
 - 로컬 크리에이터 육성보다 그들이 개발한 로컬 콘텐츠 자체가 성장할 수 있도록 유통망(홍보)에 대한 확보가 필요
 - 지역 정책들이 잘 짜여 있으면 지자체별 차별화된 콘텐츠가 더욱 활성화될 것
- 이외에 지역 내 관광업 생태계 활성화를 위해 지자체와 중앙정부의 역할을 구분하고 있지만, 주민 교육과 데이터 확보에 대해서는 공통의 역할임을 확인
 - 지자체의 역할: 지역민을 대상으로 관광 코디네이터 육성, 관광 관련 데이터 현행화, 체험공간, 카페 등 사업장에서 지역 플랫폼과 연결되는 결제 포스(POS)기 설치 지원
 - 중앙정부의 역할: 각기 단절된 지역 플랫폼들 간 접점을 만들고, 플랫폼에 대한 대외 홍보 역할, 솔루션 기업이 글로벌 진출을 통해 많

은 데이터를 확보할 수 있게끔 지원

- (스마트관광도시 참여 사업체) 스마트관광도시 서비스의 지역 안착 방안으로 지역 플랫폼·앱에 대한 소상공인들의 관심 유도과 간편 결제 시스템 구축, 지역 콘텐츠 발굴 등 제시
 - “가맹점주들은 우리 예약주문 결제에 별로 관심이 없어요, 매출이 크지 않으니까. 가맹점주들의 관심을 높일 필요가 있음”

4. 스마트관광도시 조성사업의 애로사항과 개선 방향 관련

가. 스마트관광도시 조성사업의 애로사항

- (스마트관광도시 조성사업 참여 사업체) 사업 추진 애로사항으로 사업 추진 주체들 간의 의사소통 부족 및 운영체계의 혼란성, 사업 추진 관련 사안별 가이드 부족, 행정절차의 복잡함, 담당 공무원들의 IT 관련 이해 부족 등을 제시함
- (스마트관광도시 조성사업 참여 지자체) 사업 추진 애로사항으로 (공모 단계) 컨소시엄 구성의 어려움, (구축단계) 전문성 부족으로 인한 사업 관리 어려움, 컨소시엄 사업체 간 역할 분담 및 의사소통 문제, 사업팀의 인력감소로 인한 과도한 업무부담 등을 제시함

〈표 5-10〉 참여 사업체의 사업 추진과정 애로사항

- 스마트관광도시 5대 요소에 대한 과도한 집중으로, 현실과 괴리가 커지고 이를 해결하는 과정이 어려웠음
- 지자체와 수행기관과의 의사소통 혼선
- 지역 관광사업자를 가맹으로 유치하는 게 메인 업무여서 설득과정이 어려웠음
- 사업에 참여하는 지자체, 민간기업, KTO가 사업 결과물에 대한 컨센서스가 없었던 점
- 시스템 운영 사업자를 새롭게 정하고 운영자를 전환하는 과정에서 법적/제도적 문제를 해결하는 과정이 어려웠음
- 일정의 빈번한 지연
- 지역 소상공인들이 공공사업임을 알고 무료로 요구하거나 혜택 보려는 니즈가 많아서 그런 부분을 조정, 설득하는 것이 어려웠음
- 지역의 관광 공무원들은 정보시스템 구축 사업에 대한 이해가 부족하고 가이드가 마련되지 않았음
- 예약부터 대금 지급 과정까지 정산하려면 플랫폼이 하나 더 있어야 하는데, 가이드/정책이 전혀 없었음(정산 문제)
- 재단에서 운영하겠다고 했지만 실물진을 뽑지 못해서 운영이 불안정했던 문제
- 예산 집행도 스마트관광도시 10개 도시가 다 달랐고, 상당히 어려움이 존재

〈표 5-11〉 참여 지자체의 사업 추진과정 애로사항

공모 단계	- 컨소시엄 구성 어려움(수도권 업체와의 협의 등) - 공모 탈락 시 컨소시엄사 비용 지출 문제 - 컨소시엄 업체 중심의 사업계획 재정비 - 컨소시엄사에 대한 파악, 관리, 의사결정 부담
구축 단계	- 컨소시엄 업체 간 의사소통 문제 - 앱 개발 사업의 관리 어려움 - 플랫폼 구축에 대한 공무원의 전문성 부족으로 관리 어려움 - 각자의 역할 분담과 사업비 분담 문제 - 시스템 구축은 행안부, 사업은 문제부로 인한 제약 발생 - 민간사업자 보조금 관리로 과도한 업무 로스 발생
운영 단계	- 운영 활성화 - 시간 소모와 실적 압박 - 운영 활성화 및 유지비 발생 - 운영인력 감소로 인한 어려움 - 매년 유지보수 업체의 재입찰 문제
관리 인력	- 관리 인력 부족(대부분 현재 2~3명 인력만으로 관리)

- (스마트관광도시 조성사업 참여 사업체) 스마트관광 관련 비즈니스의 성장을 방해하는 요소로 법제도 미비, 운영 관련 가이드 부족 및 지자체의 자율성 부족을 제시함
- 특히 법제도 관련 저해 사례로는 가입자 수에 따라 달라지는 개인정보 보호정책, 가맹점 사업자등록정보의 진위 확인이나 가맹점 가입을 위한 사전 확인 절차의 복잡성, 통신판매업 신고와 위치 기반 사업자 신고 등 운영을 위한 신고 절차의 복잡성 등이 거론됨
 - 스마트관광 관련 각종 법제도, 운영 전환 관련 가이드의 부재
 - 가입자 수에 따라 달라지는 개인정보 보호정책
 - 가맹점 사업자등록정보의 진위 확인이나 가맹점 가입을 위한 사전 확인 절차의 복잡성
 - 통신판매업 신고 그리고 위치 기반 사업자 신고 등 운영을 위한 신고 절차의 복잡성
 - 관광진흥법 제47조 제8항이 2021년 신설됐는데, 조례가 더 구체화되어서 이 법을 근거로 예산을 편성할 수 있는 제도적인 근거들이 마련되면 좋을 것 같음

- 지자체의 역량 발휘를 위한 자율성 부족(예: 수행기관의 운영 인력 선발 등)

나. 스마트관광도시 조성사업의 세부 개선사항

- (스마트관광도시 조성사업 참여 지자체) 지자체별 독자 플랫폼·앱 개발 방식이 ‘비효율적’이라는 입장이지만, 독자 플랫폼·앱의 효율성과 시스템의 지속성에 대해서는 상반된 의견이 제시됨
 - 숙박 예약, 식당 주문 등에서는 지자체 플랫폼보다 민간 플랫폼이 경쟁력이 있다는 의견

〈표 5-12〉 지자체별 독자 플랫폼/앱 개발에 대한 의견

긍정적	- 소상공인에게 부담되는 높은 결제수수료(10% 이상)에 대해 혜택 제공 - 민간 앱은 광고비에 따라 노출이 달라지므로, 지자체 독자 플랫폼은 숨은 맛집 발굴에는 유리할 듯 - 아직 스마트오더를 도입하지 않은 영세업체, 신생업체는 적은 비용으로 시스템 구축이 가능하여 도움 될 수 있음
부정적	- 하나의 통합 플랫폼이었다면 더 안정적으로 콘텐츠 구축 가능했을 것 - 지역 소상공인들은 기존 민간 플랫폼을 활용하고 있고, 지자체 플랫폼 사용 시 추가적인 로그인 등 사용에 불편이 있어 사용률이 낮아 보임 - 지역 소상공인으로부터 지속가능한 매출이 발생하지 않는다는 점(예: 지자체 플랫폼에서 쿠폰 지급 프로모션을 진행하면 프로모션 금액 정도만 추가 매출이 발생)

다. 중앙정부 및 지자체의 역할

- (스마트관광도시 조성사업 참여 사업체) 스마트관광 활성화를 위한 중앙정부 및 지자체의 역할과 관련하여 중앙정부와 지자체의 예산지원 확대, 한국관광공사의 역할 강화 및 인력 충원, 지역 스마트관광 활성화를 위한 지원기관 설립, 지역관광을 위한 소기업 창업 지원, 소규모 솔루션 기업·서비스 기업이 자신을 알릴 수 있는 정기적 기회 마련 등을 제시함
 - 사업과정의 애로사항/개선사항 관련 중앙정부와 지자체의 지속적 커뮤니케이션 필요

- 해외 홍보·마케팅 부분은 중앙정부와 지자체가 같이 고민 필요
 - 정부가 관광객 유입을 촉진할 수 있고 더 소비할 수 있는 환경 조성 (외국인 비자 문제 개선 등)
 - 스마트관광의 저변 확대를 위한 한국관광공사 역할 강화
 - 지역 스마트관광 활성화를 위한 지원기관 설립, 소기업 창업 지원
 - 주기적으로 소규모 솔루션 기업/서비스 기업이 자신을 알릴 수 있는 자리 마련
- (스마트관광도시 조성사업 참여 지자체) 스마트관광 활성화를 위해 예산 지원, 인력 양성 지원, 법·제도 정비 등을 강조함

〈표 5-13〉 지자체의 스마트관광 활성화를 위한 지원 요망사항

법·제도 측면	- 민간영역 침해 논란을 해소할 수 있는 법·제도적 해결책 마련 - 사업 관련 행정절차(정보화 사전협의/보안성 검토) 지원 가이드 마련 - 법·제도 내에서의 부처 간, 중앙정부-지자체 간 업무분장 필요
인력 측면	- 운영기관의 투입 인력 확보 필요 - 지역 내 전문인력의 안정적 확보가 가능한 환경 조성 · 전문인력 양성 및 지역 정착을 위한 프로그램/사업 개발(사업비의 많은 부분이 서울로 유출, 지역생태계 활성화를 위한 지원 필요)
예산 측면	- 시스템 구축 이후 투입되는 유지관리 비용 고려하여, 적은 예산이라도 지속적인 국비 지원 필요 - 정보화 사업의 생명 주기를 고려한 예산 수립 및 지원 필요
기타	- 지자체 담당자를 위한 최신 ICT 교육 실시

제3절 설문조사 주요 결과

1. 설문조사 응답 사업체 기본 현황

- (소재지) 설문조사에 응답한 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체는 총 53개이며, 사업체가 소재지가 '서울'인 경우가 52.8%(28개)로 가장 많았음
- 권역별로는 서울/경기/인천 등 '수도권'(66.0%, 35개), '대구/경북권'(11.3%, 6개), '충청권'(9.4%, 5개) 순서로 많았음

- (설립연도) '2015~2019년'(26.4%) 설립 비중이 가장 높고, '2010~2014년'(24.5%), '2000~2009년'(22.6%) 순으로 많았음
- (조직형태) '회사법인' 86.8%, '회사외법인' 7.5%, '개인사업체' 5.7% 순서로 많았음
- (사업체 구분) '단독사업체' 54.7%, '본사/본점/본부' 37.7%, '공장/지사/영업소 등' 7.5% 순서로 많았음
 - '단독사업체' 비율은 소재지별로 '수도권'(57.1%), 설립연도별로 '2010~2014년'(84.6%), 총종사자 수가 적을수록 높았음

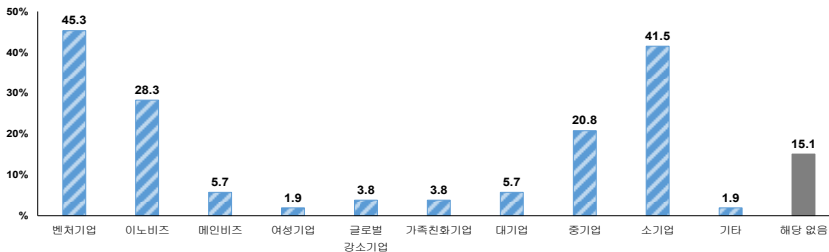
〈표 5-14〉 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 기본 현황

(단위: 개 업체, %)

			전 체		수도권		비수도권	
			사례수	구성비	사례수	구성비	사례수	구성비
전 체			53	100.0	35	100.0	18	100.0
사업체 기본 특성	조직 형태	회사법인	46	86.8	8	22.9	7	38.9
		개인사업체	3	5.7	27	77.1	11	61.1
		회사외법인	4	7.5	31	88.6	15	83.3
	사업체 구분	단독사업체	29	54.7	2	5.7	1	5.6
		본사/본점/본부	20	37.7	2	5.7	2	11.1
		공장/지사/영업소	4	7.5	20	57.1	9	50.0
	현 사업체 소재지 1	서울	28	52.8	15	42.9	5	27.8
		경기/인천	7	13.2	-	-	4	22.2
		부산/울산/경남	2	3.8	28	80.0	-	-
		대구	3	5.7	7	20.0	-	-
		경북	3	5.7	-	-	2	11.1
		광주/전라	3	5.7	-	-	3	16.7
		대전/세종/충청	5	9.4	-	-	3	16.7
		강원	2	3.8	-	-	3	16.7
	현 사업체 소재지 2	수도권	35	66.0	-	-	5	27.8
		수도권 외	18	34.0	-	-	2	11.1
	설립연도	1999년도 이전	12	22.6	35	100.0	-	-
		2000~2009년	12	22.6	-	-	18	100.0
		2010~2014년	13	24.5	8	22.9	4	22.2
		2015~2019년	14	26.4	7	20.0	5	27.8
		2020년 이후	2	3.8	11	31.4	2	11.1
	총 종사자 수 (2023년 기준)	1~ 9명	4	7.5	9	25.7	5	27.8
		10~ 49명	26	49.1	-	-	2	11.1
		50~ 99명	10	18.9	2	5.7	2	11.1
		100~299명	6	11.3	16	45.7	10	55.6
		300명 이상	7	13.2	6	17.1	4	22.2

- (인증 현황) 53개 업체의 중복 응답을 포함할 때, ‘벤처기업’(45.3%)과 ‘소기업’(41.5%) 인증 비율이 가장 높았음
 - 다음으로 ‘이노비즈(기술혁신형기업)’(28.3%), ‘중기업’(20.8%), ‘메인비즈(경영혁신형기업)’(5.7%) 순
 - 스마트관광도시 조성사업으로 신규 인력을 채용한 업체의 경우 ‘벤처기업’과 ‘소기업’(각각 51.4%) 비율이 가장 높았음

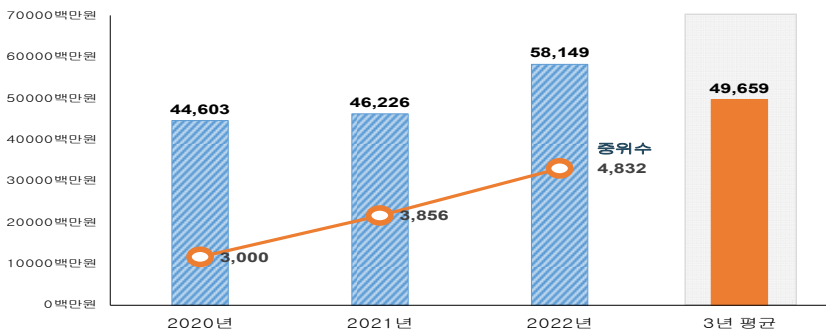
[그림 5-3] 스마트관광도시 참여사업체의 인증 현황



주: 53개 응답 사업체 중 각 인증별 보유 비중을 나타냄.

- (매출 현황) 최근 3년(2020~2022년)간 매출액은 평균 496억 59백만 원으로 나타남
 - 연도별 매출액을 살펴보면, 2020년은 평균 446억 3백만 원(중위수 30억 원), 2021년은 평균 462억 26백만 원(중위수 38억 56백만 원), 2022년은 평균 581억 49백만 원(중위수 48억 32백만 원)으로 증가세를 보임

[그림 5-4] 스마트관광도시 참여사업체 최근 3년간 매출액



- 수도권과 비수도권 소재 업체 간 매출액을 비교해보면, 2020년 4.5배, 2021년 2.1배, 2022년 2.7배 등 '수도권 업체'의 매출이 '비수도권 업체'에 비해 2배 이상 큰 것으로 나타남
- (고객 유형별 매출액 비중) 최근 3년(2020~2022년)간 고객유형별 매출 비중을 살펴보면, 정부·지자체·공공기관 등 '공공부문' 고객이 평균 50.0%로 가장 큰 비중을 차지하였고, 다음으로 '기업고객'(38.2%), '개인 고객'(11.8%) 순으로 많았음
- (주 업종) 설문에 응답한 53개 사업체의 64.2%는 '정보통신업'이 주업종이었음
 - 다음으로 '예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스업'(11.3%), '전문, 과학 및 기술 서비스업'(7.5%), '사업시설관리, 사업지원 및 임대 서비스업'(5.7%), '금융 및 보험업'(3.8%) 순으로 많았음
- (핵심 비즈니스) '공공 와이파이 및 전산장비, 정보통신 관련 구축 서비스'(9.4%)와 'SI사업(SW 개발, 전산시스템 운영 및 유지보수)'(9.4%) 등 ICT 서비스가 가장 많았음
 - 다음으로 '웹사이트 개발, 운영 및 관리'(7.5%), '정보시스템 감리, PMO, ISP사업'(7.5%), 'AR·VR·3D 콘텐츠 제작, 와이파이 구축'(3.8%), '앱(APP) 개발 및 서비스 제공'(3.8%), '전신전화 정보통신업'(3.8%), '플랫폼 구축 및 운영관리'(3.8%), '공공사업 지원서비스'(3.8%) 순으로 많았음

2. 스마트관광도시 조성사업 참여 관련 특성

- 스마트관광도시 조성사업 관련 참여 현황
- 조사에 응답한 53개 사업체 중, 현재 스마트관광도시 조성사업에 참여 중인 사업체는 15개(28.3%), 사업이 종료된 사업체는 38개(71.7%) 업체인 것으로 나타남
- 스마트관광도시 조성사업 참여 횟수는 '1회'(71.7%)가 가장 많았으며, '2회'(15.1%), '3회'(9.4%), '4회 이상'(3.8%) 순으로 나타남
- 현재 스마트관광도시 조성사업과 관련하여 '신규 인력'을 채용한 사업

체'는 66.0%(35개 업체), '채용 예정/계획 수립 중인 사업체'는 3.8%(2개 업체)로 나타남

- 단, '채용 안 했거나 채용 계획 없는 사업체'는 30.2%(16개 업체)

〈표 5-15〉 스마트관광도시 조성사업 관련 특성 종합

(단위: 개 업체, %)

				전 체		수도권		비수도권	
				사례수	구성비	사례수	구성비	사례수	구성비
전 체				53	100.0	35	100.0	18	100.0
조성사업 특성	조성사업 참여 현황	현재 참여 중		15	28.3	5	14.3	1	5.6
		사업완료		38	71.7	6	17.1	1	5.6
	조성사업 참여 횟수	1회		38	71.7	23	65.7	15	83.3
		2회 이상		15	28.3	12	34.3	3	16.7
	신규 인력 채용 현황	인력 채용		35	66.0	24	68.6	11	61.1
		인력 비채용		18	34.0	11	31.4	7	38.9

□ 참여사업 대상지 현황

○ 53개 사업체의 사업 대상지는 '인천 중구'(20.8%, 중복응답 기준)와 '대구 수성구' 및 '충북 청주시'(각 18.9%)가 가장 많았음

- 다음으로 '강원 양양군'(17.0%), '경기 수원시/전북 남원시/경북 경주시'(각각 11.3%) 순서로 많았음

- 특히 '서울 소재 업체'는 모든 사업지에 참여한 것으로 나타남

〈표 5-16〉 스마트관광도시 참여사업체의 참여 대상지(중복 응답 포함)

(단위: 개 업체, %)

		사례 수	대구 수성	인천 중구	울산 남구	강원 양양	경기 수원	충북 청주	전북 남원	전남 여수	경북 경주	경남 하동
전 체		53	18.9	20.8	9.4	17.0	13.2	18.9	13.2	11.3	13.2	3.8
사업체 소재지 (권역별)	서울	28	25.0	32.1	10.7	14.3	17.9	10.7	17.9	17.9	10.7	7.1
	경기/인천	7	0.0	28.6	0.0	14.3	28.6	14.3	0.0	0.0	28.6	0.0
	부산/울산/경남	2	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0
	대구	3	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	경북	3	0.0	0.0	33.3	33.3	0.0	33.3	0.0	0.0	33.3	0.0
	광주/전라	3	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0
	대전/세종/충청	5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	강원	2	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
소재지	수도권	35	20.0	31.4	8.6	14.3	20.0	11.4	14.3	14.3	14.3	5.7
	수도권 외	18	16.7	0.0	11.1	22.2	0.0	33.3	11.1	5.6	11.1	0.0

□ 참여목적

- 응답 사업체(53개)의 사업 참여목적을 살펴보면, ‘성장이 예상되는 시장의 선점 또는 진출’(34.0%), ‘기존 제품·서비스를 개선한 제품·서비스 출시 위해’(26.4%), ‘기존 제품·서비스의 판매 및 제공 위해’(18.9%), ‘제품·서비스 출시보다는 새로운 기술·아이디어 개발 위해’(17.0%) 순으로 많았음

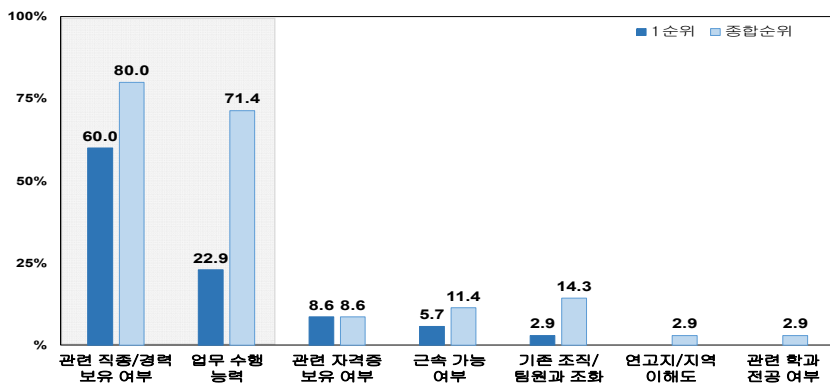
- 소재지별로 비교해보면, ‘수도권 업체’의 경우 ‘성장이 예상되는 시장의 선점 또는 진출’(37.1%)에 집중된 반면, ‘비수도권 업체’는 ‘성장이 예상되는 시장의 선점 또는 진출’, ‘기존 제품·서비스를 개선한 제품·서비스 출시’ 및 ‘새로운 기술·아이디어 개발’(각각 27.8%)이 골고루 분포된 특징이 있음

3. 스마트관광도시 조성사업 관련 신규 인력 채용 현황 및 특성

□ 스마트관광도시 조성사업 관련 신규 인력 채용 여부 및 채용 시 고려사항

- 현재 스마트관광도시 조성사업과 관련하여 ‘신규 인력’을 채용한 사업체는 66.0%(35개 업체), ‘채용 예정/계획 수립 중인 사업체’는 3.8%(2개 업체), ‘채용 안 했거나 채용 계획 없는 사업체’는 30.2%(16개 업체)로 나타남

[그림 5-5] 스마트관광도시 조성사업 관련 신규 인력 채용 시 고려사항



- 스마트관광도시 관련 신규 인력 채용 시 고려사항은 ‘관련 직종 경력 보유 여부’(1순위 60.0%, 종합순위 80.0%), ‘업무 수행 능력’(22.9%, 71.4%), ‘관련 자격증 보유 여부’(8.6%, 8.6%) ‘근속 가능 여부’(5.7%, 11.4%) 순
- 특히 신규 인력 채용 시 수도권 소재 업체는 ‘관련 직종 경력 보유 여부’(1순위 54.2%)와 ‘업무 수행 능력’(22.9%)을 중시하는 반면, 비수도권 소재 업체는 ‘관련 직종 경력 보유 여부’(72.7%)를 강조함

〈표 5-17〉 스마트관광도시 조성사업 관련 신규 인력 채용 시 고려사항

(단위: 개 업체, %, 1순위 응답 기준)

		사례수	관련 직종 경력 보유 여부	업무 수행 능력	관련 자격증 보유 여부	근속 가능 여부	기존 조직 팀원 조화	계
전 체		35	60.0	22.9	8.6	5.7	2.9	100.0
소재지	수도권	24	54.2	29.2	8.3	8.3	0.0	100.0
	수도권 외	11	72.7	9.1	9.1	0.0	9.1	100.0

□ 신입직원 채용 현황

- 스마트관광도시 조성사업과 관련하여 2023년(2023년 7월 31일 기준) ‘신입직원’ 총채용인원은 평균 0.80명으로 집계되었으며, 그중 ‘상용직’ 채용인원은 평균 0.54명으로 분석됨

〈표 5-18〉 스마트관광도시 조성사업 관련 신규 신입직원 채용 현황

(단위: 사업체당 평균 명, 35개 업체)

연도별 신입직원 채용인력	‘스마트관광도시 조성사업’ 참여로 신규 채용 신입직원 현황							
	2020		2021		2022		2023. 7. 31.	
	총채용인원 (상용+임시+일용)		총채용인원 (상용+임시+일용)		총채용인원 (상용+임시+일용)		총채용인원 (상용+임시+일용)	
직무별		상용직		상용직		상용직		상용직
① 사무/기획/관리직	0.17	0.14	0.26	0.37	0.57	0.46	0.23	0.17
② 마케팅/영업직	0.09	0.09	0.09	0.09	0.09	0.09	0.09	0.06
③ 연구직/기술직	0.23	0.23	0.46	0.40	0.80	0.69	0.34	0.26
④ 생산직	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
⑤ 기타	0.09	0.09	0.11	0.11	0.23	0.11	0.14	0.06
전 체	0.57	0.54	0.91	0.97	1.69	1.34	0.80	0.54

- ‘신입직원’ 총채용인원을 연도별로 살펴보면, 2020년 평균 0.57명(상용직 0.54명), 2021년 평균 0.91명(상용직 0.97명), 2022년 평균 1.69명(상용직 1.34명)으로 나타남
- 신입직원의 사업 대상지 내 채용률은 2023년 기준 42.9%(상용직 채용률 36.8%)
 - 직무별로는 신입 연구·기술직의 사업 대상지 내 채용률은 25.0%

〈표 5-19〉 신입직원의 사업대상지 내 채용률

(단위: 개 업체, 명, %)

전국 기준	신입직원 기준							
	2020		2021		2022		2023	
	총 채용인원	상용직	총 채용인원	상용직	총 채용인원	상용직	총 채용인원	상용직
사업체 수	35개							
㉠ 사무/기획/ 관리직	6	5	9	13	20	16	8	6
㉡ 마케팅/ 영업직	3	3	3	3	3	3	3	2
㉢ 연구직/ 기술직	8	8	16	14	28	24	12	9
㉣ 생산직	0	0	0	0	0	0	0	0
㉤ 기타	3	3	4	4	8	4	5	2
전 체	20	19	32	34	59	47	28	19
사업대상지 기준	총 채용인원	상용직	총 채용인원	상용직	총 채용인원	상용직	총 채용인원	상용직
사업체 수	35개							
㉠ 사무/기획/ 관리직	0	0	1	1	12	9	2	2
㉡ 마케팅/ 영업직	0	0	0	0	1	0	3	1
㉢ 연구직/ 기술직	0	0	0	0	9	7	3	2
㉣ 생산직	0	0	0	0	0	0	0	0
㉤ 기타	2	2	3	3	7	3	4	2
전 체	2	2	4	4	29	19	12	7
사업 대상지 내 채용률(=사업대상지 내 채용인원/전국 채용인원*100)								
전 체	10.0	10.5	12.5	11.8	49.2	40.4	42.9	36.8
㉠ 사무/기획/ 관리직	0.0	0.0	11.1	7.7	60.0	56.3	25.0	33.3
㉡ 마케팅/ 영업직	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0	100.0	50.0
㉢ 연구직/ 기술직	0.0	0.0	0.0	0.0	32.1	29.2	25.0	22.2

□ 경력직원 채용 현황

- 스마트관광도시 조성사업과 관련하여 2023년(2023년 7월 31일 기준) ‘경력직원’ 총채용인원은 평균 2.20명으로 집계되었으며, 그중 ‘상용직’ 채용인원은 평균 1.37명으로 분석됨
- ‘경력직원’ 총채용인원을 연도별로 살펴보면, 2020년 평균 0.20명(상용직 0.20명), 2021년 평균 0.57명(상용직 0.57명), 2022년 평균 2.20명(상용직 1.69명)으로 나타남
 - 전체적으로 경력직원과 경력 중 상용직 채용 규모는 2020년 이후 2022년까지는 지속 증가한 것으로 분석됨
- 경력직원의 사업 대상지 내 채용률은 2023년 기준 77.9%(상용직 채용률 12.5%)
 - 직무별로는 경력 연구·기술직의 사업 대상지 내 채용률은 14.8%

〈표 5-20〉 스마트관광도시 조성사업 관련 신규 경력직원 채용 현황

(단위: 사업체당 평균 명, 35개 업체)

연도별 신입직원 채용인력	'스마트관광도시 조성사업' 참여로 새롭게 채용한 경력직원 현황							
	2020		2021		2022		2023. 7. 31	
	총채용인원 (상용+임시+일용)		총채용인원 (상용+임시+일용)		총채용인원 (상용+임시+일용)		총채용인원 (상용+임시+일용)	
직무별		상용직	—	상용직		상용직		상용직
① 사무/기획/관리직	0.09	0.09	0.14	0.14	0.80	0.63	0.60	0.60
② 마케팅/영업직	0.00	0.03	0.03	0.03	0.11	0.09	0.00	0.00
③ 연구직/기술직	0.11	0.09	0.40	0.40	1.14	0.97	0.77	0.77
④ 생산직	0.00	0.00	0.0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
⑤ 기타	0.00	0.00	0.00	0.00	0.14	0.00	0.83	0.00
전 체	0.20	0.20	0.57	0.57	2.20	1.69	2.20	1.37

〈표 5-21〉 경력직원의 사업대상지 내 채용률

(단위: 개 업체, 명, %)

	경력직원 기준							
	2020		2021		2022		2023	
전국 기준	총 채용인원	상용직	총 채용인원	상용직	총 채용인원	상용직	총 채용인원	상용직
사업체 수	35개							
㉠ 사무/기획/관리직	3	3	5	5	28	22	21	21
㉡ 마케팅/영업직	0	1	1	1	4	3	0	0
㉢ 연구직/기술직	4	3	14	14	40	34	27	27
㉣ 생산직	0	0	0	0	0	0	0	0
㉤ 기타	0	0	0	0	5	0	29	0
전 체	7	7	20	20	77	59	77	48

사업대상지 기준	총 채용인원	상용직	총 채용인원	상용직	총 채용인원	상용직	총 채용인원	상용직
사업체 수	35개							
㉠ 사무/기획/관리직	0	0	0	0	9	7	2	2
㉡ 마케팅/영업직	0	0	0	0	0	0	0	0
㉢ 연구직/기술직	0	0	0	0	13	10	4	4
㉣ 생산직	0	0	0	0	5	0	26	0
㉤ 기타	0	0	0	0	5	0	28	0
전 체	0	0	0	0	32	17	60	6

사업 대상지 내 채용률(=사업대상지 내 채용인원/전국 채용인원*100)								
전 체	0.0	0.0	0.0	0.0	41.6	28.8	77.9	12.5
㉠ 사무/기획/관리직	0.0	0.0	0.0	0.0	32.1	31.8	9.5	9.5
㉡ 마케팅/영업직	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
㉢ 연구직/기술직	0.0	0.0	0.0	0.0	32.5	29.4	14.8	14.8

4. 스마트관광도시 조성사업 종료 후 채용인력 계속 고용 여부

□ 사무·기획·관리직 채용인력 계속 고용 여부

○ 사무·기획·관리직 직무 신입·경력 직원을 채용한 18개 업체 중에서

‘계속 고용’은 44.4%, ‘일부 계속 고용’ 27.8%, ‘계속 고용하지 않음’은 22.2%로 나타남

- ‘계속 고용하지 않겠다’고 밝힌 업체(4개 업체)는 계속 고용하지 않는 이유로 ‘후속사업·유사 사업의 지속 가능성 낮음’(50.0%, 2개 업체)을 우선 제시함

□ 마케팅·영업직 채용인력 계속 고용 여부

○ 마케팅·영업직 직무 신입·경력 직원을 채용한 9개 업체 중에서 ‘계속 고용’은 55.6%, ‘일부 계속 고용’ 11.1%, ‘계속 고용하지 않음’은 22.2%로 나타남

- ‘계속 고용하지 않겠다’고 밝힌 업체(2개 업체)는 계속 고용하지 않는 이유로 ‘후속사업·유사 사업의 지속 가능성 낮음’(50.0%)과 ‘자진 퇴사 이후 다른 경력자가 인수인계 받았고, 추가고용 필요성 없어서’(50.0%)를 제시함

□ 연구·기술직 채용인력 계속 고용 여부

○ 연구·기술직 직무 신입·경력 직원을 채용한 20개 업체 중에서 ‘계속 고용’은 70.0%, ‘일부 계속 고용’ 25.0%, ‘계속 고용하지 않음’은 5.0%로 나타남

- ‘계속 고용하지 않겠다’고 밝힌 업체(1개 업체)의 경우 계속 고용 중단 이유로 ‘후속사업·유사 사업의 지속 가능성 낮음’을 제시함

5. 스마트관광도시 조성사업 참여 시 직무별 인력 확보 용이성

□ 인력확보가 가장 어려운 직무

○ 스마트관광도시 조성사업 참여 시 필요한 인력 중 인력확보가 가장 어려운 직무는 ‘연구·기술직’(42.9%)으로 나타났으며, 다음으로 ‘사무·기획·관리직’(11.4%), ‘기타 직무’(5.7%), ‘마케팅·영업직’(2.9%) 순
- 필요한 인력확보가 어려운 직무로 ‘연구·기술직’을 꼽은 의견은 ‘사

업 완료 업체'(47.8%), '단독사업체'(45.5%), '비수도권 업체'(45.5%), 사업 '2회 이상 참여업체'(62.5%)에서 상대적으로 높게 나타남

- 필요한 인력확보가 어려운 직무로 '사무·기획·관리직'을 꼽은 의견은 '현재 사업 참여업체'(16.7%), '수도권 소재업체'(12.5%)에서 상대적으로 높게 나타남

〈표 5-22〉 스마트관광도시 사업 참여 시 인력확보가 가장 어려운 직무

(단위: 개 업체, %)

		사례수	사무/ 기획/ 관리직	마케팅/ 영업직	연구/ 기술직	생산직	기타	어려운 점 없음	전체
전 체		35	11.4	2.9	42.9	0.0	5.7	37.1	100.0
사업 참여 현황	현재 참여 중	12	16.7	0.0	33.3	0.0	8.3	41.7	100.0
	사업완료	23	8.7	4.3	47.8	0.0	4.3	34.8	100.0
사업체 구분	단독사업체	22	9.1	0.0	45.5	0.0	4.5	40.9	100.0
	본사/본점/본부	12	16.7	8.3	41.7	0.0	8.3	25.0	100.0
	지사/영업소 등	1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	100.0
소재지	수도권	24	12.5	4.2	41.7	0.0	8.3	33.3	100.0
	수도권 외	11	9.1	0.0	45.5	0.0	0.0	45.5	100.0
설립연도	1999년 이전	4	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0	75.0	100.0
	2000~2009년	11	9.1	9.1	72.7	0.0	0.0	9.1	100.0
	2010~2014년	9	11.1	0.0	33.3	0.0	11.1	44.4	100.0
	2015~2019년	10	20.0	0.0	30.0	0.0	0.0	50.0	100.0
	2020년 이후	1	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0
총 종사자 수 (2023년)	1~ 9명	2	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	10~ 49명	19	10.5	0.0	52.6	0.0	5.3	31.6	100.0
	50~ 99명	7	14.3	0.0	14.3	0.0	14.3	57.1	100.0
	100~299명	5	0.0	20.0	60.0	0.0	0.0	20.0	100.0
	300명 이상	2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	100.0
조성사업 참여 횟수	1회	27	14.8	3.7	37.0	0.0	7.4	37.0	100.0
	2회 이상	8	0.0	0.0	62.5	0.0	0.0	37.5	100.0

〈표 5-23〉 스마트관광도시 사업 참여 시 직무별 인력확보가 어려운 이유

(단위: 개 업체)

	인력확보가 어려운 이유	응답 수
사무/기획/관리직	· 채용계획에 비해 '사업 지역'에서 지원자 부족	2
	· 채용계획에 비해 '타 지역'에서 지원자 부족	1
	· 지역 내 지원자들의 업무역량이 부족함	1
마케팅/영업직	· '타 지역'에서 지원자는 많았으나 적합한 인력을 찾을 수 없었음	1
연구/기술직	· 채용계획에 비해 '사업 지역'에서 지원자 부족	8
	· '사업 지역'에서 지원자는 많았으나 적합한 인력 찾을 수 없었음	3
	· 채용계획에 비해 '타 지역'에서 지원자 부족	1
	· '타 지역'에서 지원자는 많았으나 적합한 인력을 찾을 수 없었음	1
	· 서울에서 근무가 가능한 인력 중 적합한 인력을 찾기 어려움	1
	· 지역 내 SW 개발자 자체가 없었고, 입지나 지리적 요건 때문에 지원자가 없었음	1

□ 직무별 인력확보가 어려운 이유

- 스마트관광도시 조성사업 참여 시 직무별 인력확보가 어려운 이유로는 '사무/기획/관리직'과 '연구/기술직'의 경우, '채용계획에 비해 사업 지역에서 지원자 부족'(각각 2개 업체, 8개 업체)을 가장 큰 이유로 제시함

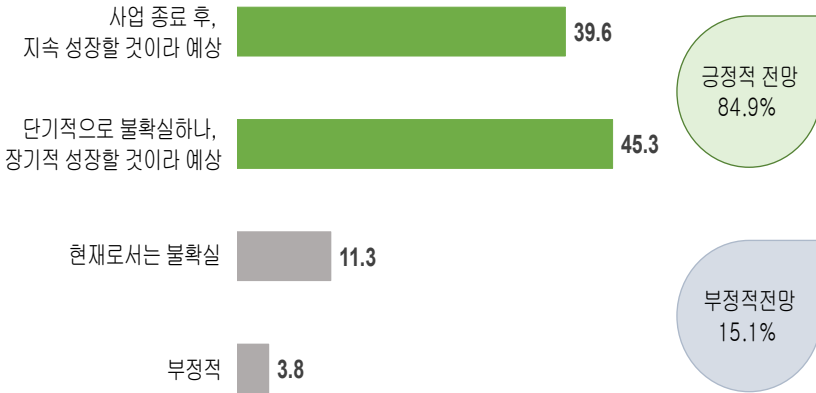
6. 스마트관광의 성과와 전망

□ 스마트관광 비즈니스 모델 성공적 정착 여부

- 설문조사에 응답한 53개 사업체의 84.9%는 스마트관광도시 조성사업 종료 이후 사업 지역에서 스마트관광 비즈니스 모델이 성공적으로 정착할 것으로 전망함
 - '긍정적 전망'을 세부적으로 살펴보면, 스마트관광 비즈니스 모델이 '지속적으로 성장할 것'이라는 의견이 39.6%, '단기적으로 불확실하나, 장기적으로는 성장할 것'이라는 의견이 45.3%로 나타남

- 반면 '부정적 전망'을 세부적으로 살펴보면, '현재로서는 불확실하다'는 의견이 11.3%, '부정적'이라는 의견은 3.8% 수준

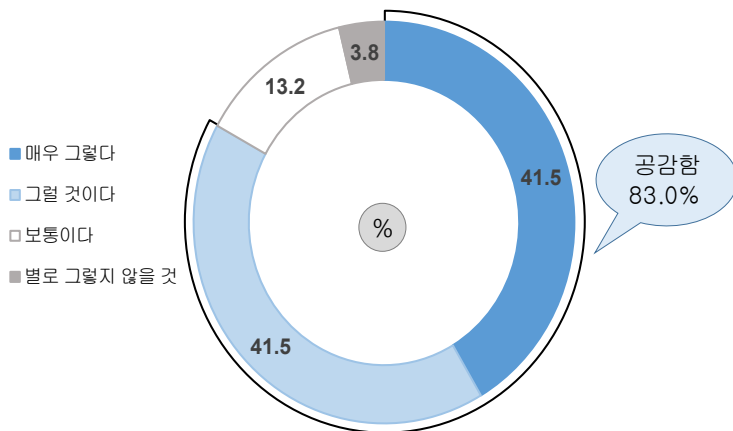
[그림 5-6] 스마트관광 비즈니스 모델 성공적 정착 여부



□ 다른 관광 관련 사업들 간 연계 및 시너지 효과 전망

- 스마트관광도시 조성사업과 사업 대상지에서 추진 중인 다른 관광 관련 사업들 간 연계 및 시너지 효과에 대해 '대부분 업체'(83.0%)가 긍정적인 전망을 제시함

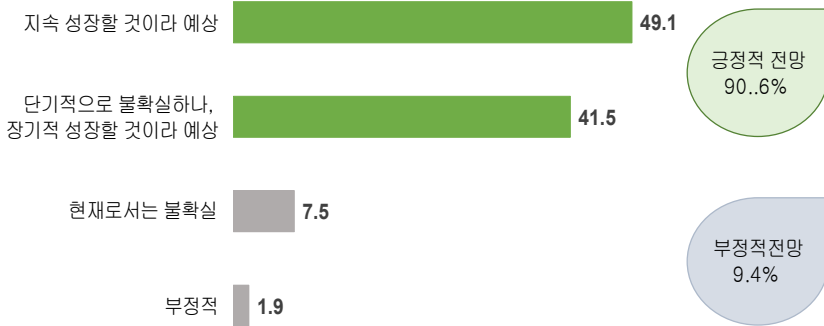
[그림 5-7] 다른 관광 관련 사업들 간 연계 및 시너지 효과 전망



□ 스마트관광 활성화 시 관광업 분야 연계와 매출·고용 증가 전망

○ 스마트관광 활성화 시 관광업 분야 업종 간 연계와 전반적 매출·고용
이 증가할 것이란 ‘긍정적 전망’은 90.6%로 나타남

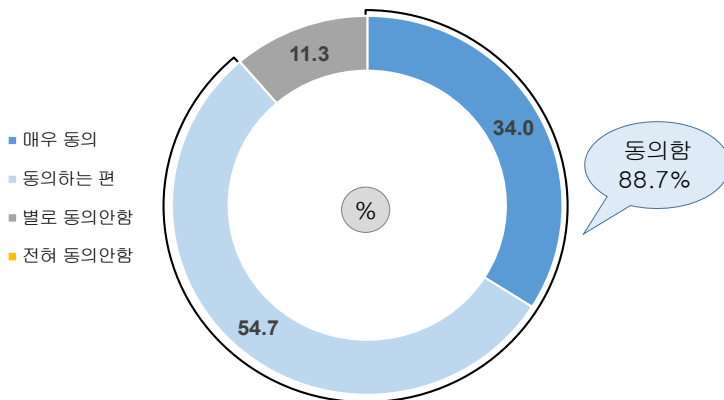
[그림 5-8] 스마트관광 활성화 시 관광업 분야 연계와 매출·고용 증가 전망



□ 지역경제 활성화 해결책으로서 스마트관광 비즈니스 모델

○ ‘스마트관광 비즈니스 모델’이 지역관광 방문객 증가 및 지역경제 활성
화를 위한 해결책이 될 것이라는 생각에 대해 대다수(88.7%)가 ‘동의한
다’는 견해를 밝힘

[그림 5-9] 지역경제 활성화 해결책으로서 스마트관광 비즈니스 모델



결론 : 정책 시사점

제1절 주요 분석결과 요약

- 본 연구는 스마트관광 활성화가 고용에 미치는 영향을 스마트관광도시 조성사업 사례를 중심으로 정량분석 및 정성분석 방법을 이용하여 분석함
- 스마트관광 활성화는 다양한 세부사업을 통해 시행되고 있지만, 본격적인 스마트관광 생태계 조성 노력은 2020년 이후에 시행되어 정량분석을 위한 자료가 아직 체계화되지 못한 한계가 있음
- 다만 세부사업 중 스마트관광도시 조성사업은 사업의 세부 예산내역 파악이 가능하고, 통신사 및 신용카드사 빅데이터 자료, 고용보험 데이터베이스 등을 이용할 경우 제한적이지만 사업의 효과를 정량적으로 측정해 볼 수 있음
- 그러나 정량분석은 스마트관광도시 조성사업에 한정하기 때문에, FGI, 설문조사 등 정성분석을 통해 전반적인 스마트관광 활성화에 따른 질적 고용 변화를 파악하여 스마트관광 활성화의 고용영향에 대한 종합적인 이해를 시도하였음
- 정량분석은 스마트관광도시 조성사업 사례지역을 대상으로 산업연관분

석과 통제집단합성법을 이용하여 각각 투자지출과 소비지출의 효과를 측정함

- 제3장에서는 스마트관광도시 조성의 투자지출로 발생하는 생산 및 부가 가치 유발효과, 고용창출효과를 산업연관분석으로 산출함
 - 지역별 스마트관광도시 조성사업 예산 내역을 이용하여, 조성사업에 투입된 재정지출의 직·간접 효과를 산출할 수 있는 산업연관분석을 시행
- 제4장에서는 스마트관광도시 조성 후 기대되는 소비지출 확대가 지역경제에 끼치는 영향을 인천시와 수원시 사례 지역을 대상으로 통제집단합성(Synthetic Control Method)을 이용하여 분석함
 - 분석 가능한 사례지역과 자료의 제약으로, 2021년 7월과 2022년 7월에 조성이 완료된 인천시 중구, 수원시 팔달구를 사례지역으로 선정하고, 평가 대상 지역이 하나인 경우도 정책효과 분석이 가능한 통제집단합성법을 적용하여 분석함
- 정량분석 결과는 스마트관광도시 조성을 위한 투자지출 효과는 단기간에 나타나나, 조성 지역의 방문객 증가 및 소비지출 확대는 코로나19 영향이 완전히 사라진 후 증장기적으로 나타날 것임을 시사함
 - 산업연관분석 결과는 사업 수행을 위한 추가 투자지출 확대가 직·간접적인 생산유발효과 및 고용창출효과를 창출함을 보여줌
 - 반면 인천시 중구와 수원시 팔달구를 대상으로 시행된 통제집단합성법 분석결과는 스마트관광도시가 조성되는 즉시 방문자 및 소비지출 확대가 나타나기보다는, 적어도 1년 이상의 시차를 두고 점진적으로 효과가 나타남을 시사함
 - 스마트관광도시 조성 시기가 코로나19 기간과 겹쳐서 방문자 수와 결제금액 증가가 주로 현지인에서만 나타났음을 고려할 때, 코로나19 상황이 완전히 종료되어 외지인과 외국인의 스마트관광도시에 대한 접근성이 높아진다면, 조성사업이 방문자 및 소비지출 증가와 지역고용에 끼치는 영향이 본격화될 것으로 기대됨

□ 정성분석은 스마트관광도시 조성사업에 참여한 사업체 및 지자체와 전

문가, 종사자를 대상으로 FGI 및 설문조사를 실시함

- 제5장에서는 FGI 및 설문조사를 이용한 정성분석을 통해서 전반적인 스마트관광 활성화와 고용효과, 스마트관광도시 조성사업 개선사항 등에 관한 의견을 파악함
 - FGI(표적집단면접)에서는 관광분야 전문가, 관광업 종사자, 스마트관광도시 조성사업 참여 사업체 및 참여 지자체 등 4개 집단을 구분하여 스마트관광 활성화가 관광업의 고용과 인력 양성에 미치는 영향 및 정책 수요를 다각적으로 파악
 - 설문조사에서는 스마트관광도시 조성사업에 참여한 64개 사업체 중 53개 사업체의 응답을 바탕으로 사업참여에 따른 채용인력, 계속 고용 여부, 스마트관광 전망 등에 대한 의견을 파악함
- 정성분석 결과는 스마트관광이 확산되면서 관광에 데이터 활용 비즈니스가 결합되는 추세가 두드러지고, 관광산업과 IT를 모두 이해하는 융합형 인재 수요가 크게 증가하고 있음을 시사함
 - FGI 결과에서 관광산업 전반으로 ICT 기술의 적용이 고도화되면서 전통 관광업종 인력은 감소하지만, 스마트관광 서비스 관련 인력은 증가하고 있으며, 특히 관광산업과 IT를 모두 이해하는 융합형 인재 수요가 크게 증가하고 있음을 확인함
 - 융합형 인재에 대한 수요는 많지만, 관광업 종사자는 IT분야 이해에 어려움을 겪고, IT분야 인력은 관광업에 대한 이해가 낮아 기술 접목에 어려움이 발생하고 있으며, IT 개발자는 임금 수준이 상대적으로 낮은 관광업 분야에 진출을 기피하고 있는 상황임
 - 스마트관광도시 조성사업에 참여한 사업체 대상 설문조사에서 사업 참여 시 인력확보가 가장 어려웠던 직무는 연구 및 기술직으로 나타났다는데, 스마트관광 활성화를 위한 인력 공급이 원활하지 않은 상황임을 확인할 수 있었음
 - 이외에, FGI 및 설문조사 결과는 스마트관광 활성화에 대해 긍정적 전망이 많으나, 관광 인력 양성 및 산업 정책 방향에 전환이 필요하며, 스마트관광도시 조성사업의 경우에는 행정적 애로사항 개선이 필요함을 시사함

□ 전술한 정량 및 정성분석 결과를 바탕으로 정책 시사점을 도출함

- 정책 시사점은 ‘스마트관광 활성화를 위한 인력 및 산업 정책 방향’과 ‘스마트관광도시 조성사업의 고용영향 전망 및 개선사항’으로 구분하였으며, 세부내용은 다음 절에서 설명함

제2절 정책 시사점

1. 스마트관광 활성화를 위한 인력 및 산업 정책 방향

가. 관광업과 IT를 함께 이해하는 융합형 인재가 배출될 수 있도록 기존 관광업 종사자에 대한 재교육 지원과 함께, 학교 교육은 관광업과 IT를 접목할 수 있는 능력 배양에 초점을 둔 교과과정 필요

- 최근 스마트관광 확대 추세에서 관광업계에 필요한 인력은 관광산업과 IT분야를 모두 이해하는 융합형 인재임
 - 융합형 인재에 대한 수요는 많으나, 관광업 종사자는 IT분야 이해에 어려움을 겪고, IT분야 인력은 관광업에 대한 이해가 낮아 기술 접목에 어려움이 발생
 - 또한 IT 개발자의 경우, 더 높은 연봉을 제안받으면 쉽게 이직하고, 임금 수준이 상대적으로 낮은 관광업 분야에 진출을 기피
- 기존 관광업 종사자를 대상으로 관광업에 접목할 수 있는 IT 활용 능력 배양을 목표로 재교육을 시행하는 것이 효과적이겠음
 - 기존 관광업 종사자들을 대상으로 관광 상품 및 서비스의 기획에 디지털 기술을 접목하여 구현하는 데 필요한 IT 시스템 및 데이터 분석 기술의 활용 능력 배양에 초점을 맞추어 재교육을 시행하는 것이 단기적으로 효과적이겠음
- 관광분야 학교 교육은 IT를 관광에 접목할 수 있는 능력 배양에 초점을

맞춘 교과과정을 기본적으로 포함할 필요

- 현재 관광분야 학교 교육은 변화의 필요성을 인식함에도 불구하고, 학교 교육과 산업의 연계성이 낮고, 경직된 교원 구성과 유연하지 못한 교과과정 체계를 유지하고 있음
- IT를 관광에 적용하고 활용하는 능력이 배양되도록 교과과정 변화가 필요하며, 이를 통해 산업 인력 수요에 대응한 융합형 인재가 배출될 수 있어야 하겠음
- 대학 교육의 경우, 학부에서는 IT를 관광에 적용할 수 있는 활용 능력에 중점을 두고, 대학원에서는 관광에 특화된 개발자 양성을 목표로 하여 융합형 인재의 심화 수준을 구분할 수 있겠음

나. 스마트관광 확산 추세를 반영하여 관광업 노동시장 현황을 파악할 수 있도록 관련 통계 조사 대상의 확대 필요

- 스마트관광이 확산되면서 여행, 숙박, 음식, MICE, 문화오락레저업 중심의 관광업에 데이터 활용 비즈니스가 결합되는 추세가 두드러짐
 - 코로나19 이후 관광산업에 데이터를 활용하는 비즈니스 모델이 부상
 - 고객수요를 분석하여 적시에 호텔 숙박 상품을 판매하고, 플랫폼 기반 OTA의 보편화 등 ICT 기술을 관광분야에 적용하여 다양한 관광 니즈를 발굴하고, 자동화 솔루션 적용이 확대됨
- 관광산업 전반으로 ICT 기술의 적용이 고도화되면서 전통 관광업종 인력은 감소하지만, 스마트관광 서비스 관련 인력은 증가하고 있음
 - 가이드 및 통역 등 중간 서비스 인력은 감소하지만, 관광업 관련 프로그램 및 앱 제작, 콘텐츠 생산, 레저 및 체험, 세프 등 인력은 증가할 것으로 전망
- 기존 핵심 관광산업의 주변부에 있던 OTA, 플랫폼, 콘텐츠, 모빌리티 등 유관산업이 관광업에서 차지하는 비중이 커지고 있는 점을 고려할 때, 관광업 노동시장 현황 파악을 위한 통계조사 대상도 확대될 필요가 있음
 - 관광업 노동시장 통계가 주로 숙박업, 음식점 및 주점업 등 전통적인

핵심 관광산업 위주로 조사되고 있는데, 관광산업에서 데이터 기반 산업이 확대되는 추세를 고려할 때, 관광업 노동시장 현황 파악을 위한 조사 대상이 확대될 필요가 있겠음

- 또한 고용안전성 등 관광산업 일자리의 질적 측면을 파악할 수 있는 지표를 관광분야 국가승인통계 조사 항목에 추가하는 방안도 고려할 필요가 있겠음

다. 관광산업을 문화콘텐츠산업으로 바라보는 인식 전환을 바탕으로 중앙정부의 스마트관광 활성화 지원 방안이 수립될 필요

○ 스마트관광으로의 진화는 주목받지 못한 관광자원을 어떻게 관광 콘텐츠로 디지털화하여 생산, 유통 및 판매할 것인지에 대한 비즈니스 모델의 변화 과정이라 볼 수 있음

- 플랫폼과 데이터 분석 등 ICT의 활용은 스마트관광의 형식적 변화이지만, 관광 콘텐츠를 어떻게 디지털화하여 생산, 유통 및 판매할 것인가가 장기적으로 가장 중요하다고 판단됨
- 이러한 측면에서, 스마트관광은 관광업이 정보통신업의 수단을 사용하여 문화콘텐츠산업으로 수렴해가는 현상으로 해석될 수도 있겠음
 - 물리적 관광자원을 활용하는 것뿐만 아니라, 스포츠 스타를 콘텐츠로 활용하여 스포츠 프로리그를 관광상품으로 발전시키려는 해외 사례도 관광산업이 문화콘텐츠산업으로 수렴하는 현상으로 볼 수 있겠음

○ 스마트관광에서 디지털화된 관광 콘텐츠가 핵심임을 고려할 때, 중앙정부는 관광산업을 소비산업으로 한정하지 않고, 문화콘텐츠산업으로 재인식하여 수출산업에 준하는 산업 및 인력 육성 지원을 수립할 필요가 있겠음

- 스마트관광 인력 양성을 위한 종사자 재교육, 학교 교과과정 구조 개편에 기업이 적극적으로 참여할 수 있도록 세제 혜택과 같은 인센티브를 제공하는 지원 방안도 고려할 필요

2. 스마트관광도시 조성사업의 고용영향 전망 및 개선사항

가. 스마트관광도시 조성에 따른 소비지출 확대와 관광분야 고용창출은 코로나19 상황이 완전히 종료된 이후 본격화될 것으로 기대됨

○ 스마트관광도시 조성을 위한 투자지출 효과는 단기간에 나타나나, 조성 지역의 방문객 증가 및 소비지출 확대는 코로나19 영향이 완전히 사라진 후 중장기적으로 나타날 것으로 기대됨

- 본 연구에서 스마트관광도시 조성의 산업연관분석 결과(제3장)는 사업 수행을 위한 추가 투자지출 확대가 직·간접적인 생산유발효과 및 고용창출효과를 창출함을 보여줌
- 반면 인천시 중구와 수원시 팔달구를 대상으로 시행된 통제집단합성법 분석결과(제4장)는 스마트관광도시가 조성되는 즉시 방문자 및 소비지출 확대가 나타나기보다는, 적어도 1년 이상의 시차를 두고 점진적으로 효과가 나타남을 시사함
- 스마트관광도시 조성 시기가 코로나19 기간과 겹쳐서 방문자 수와 결제금액 증가가 주로 현지인에서만 나타났음을 고려할 때, 코로나19 상황이 완전히 종료되어 외지인과 외국인의 스마트관광도시에 대한 접근성이 높아진다면, 조성사업이 방문자 및 소비지출 증가와 지역고용에 끼치는 영향이 본격화될 것으로 기대됨

나. 이미 구축된 지자체별 스마트관광도시 플랫폼의 유지·관리 방안을 강구할 필요성이 있으며, 지역경제와 상생할 수 있는 공공 플랫폼으로서의 기능 강화 방안도 고려해 볼 수 있겠음

○ 스마트관광도시 조성사업을 수행한 각 지자체는 개별 플랫폼 또는 앱을 구축하였으나, 조성사업이 종료된 이후 유지·관리 재원 마련에 어려움을 표명하고 있음

- 지자체별 스마트관광도시 조성사업 및 플랫폼 운영 담당자는 대부분 2~3명 수준이며, 국비에 크게 의존한 조성사업이 종료된 이후에

는 구축된 플랫폼의 유지·관리 비용을 확보하는 데 어려움이 있다고 밝힘

- 대부분 지자체가 제한된 인력과 예산을 운영하는 상황에서, 스마트관광도시 플랫폼 구축 후 유지·관리가 상당히 어려울 수 있음
- 전통시장 가격정보를 스마트관광도시 플랫폼을 통해서 공유하는 등 지역경제와 상생할 수 있는 공공 플랫폼으로서 기능 강화도 가능할 것으로 기대됨
 - 전통시장과 연계된 스마트관광도시 조성사업은 전통시장에 스마트시설을 설치하여 민간 사업체가 진출할 수 있는 여지가 많을 것으로 기대됨
 - 전통시장에 스마트기술을 적용할 경우, 시장의 재화와 서비스에 대한 가격 정보를 확인할 수 있음. 이를 통해서 전통시장의 가격을 모니터링하고 과도한 판매가격이 책정되는 사례를 예방하는 등 시장 질서 관리에 유리하고, 전통시장 가격 정보 조회가 가능하여 전통시장 방문객 및 관광객의 증대에 긍정적일 것으로 기대됨
 - 이처럼 민간 플랫폼과 차별화되는 지역 특성을 고려한 공공 플랫폼 기능도 중장기적 관점에서 검토할 수 있음

다. 지자체별로 운영되는 스마트관광도시별 플랫폼의 연계 및 통합 홍보 등 중장기 정책 지원 필요

- 지자체별로 구축된 플랫폼에 대해서 지자체는 긍정적인 면과 부정적인 면을 함께 인식하고 있으나, 관광업 종사자는 통합 플랫폼으로 전환과 지역 콘텐츠의 유통망으로 활용될 필요가 있다고 보고 있음
 - 영세사업자와 신규 사업자에게는 수수료 및 구축 비용 측면에서 도움이 될 수 있지만, 대부분 사업자는 기존 민간 플랫폼의 활용이 더 많음
 - 지자체별 플랫폼이 민간 플랫폼의 사업영역을 침해한다는 논란도 지자체 운영자 입장에서는 부담이 될 수 있음
- 지자체별로 운영되는 플랫폼에 대한 모니터링과 함께, 분절화된 지자체별 플랫폼의 연계 및 통합 홍보 등 중장기 운영 방안도 검토할 필요

- 지자체별 분절적으로 운영되어 이용자 불편 및 유입 한계가 있을 수 있으므로, 스마트관광 도시 통합 브랜드 아래 지자체의 플랫폼을 연계·통합 홍보하는 방식이 고려될 수 있겠음
- 지자체 플랫폼 간 연계와 외국인 활용을 전제로 한 통합 홍보를 위해서 플랫폼 표준요소 구성을 중장기적으로 고려할 필요가 있겠음

라. 스마트조성사업 추진 중에 발견된 행정 및 제도 측면의 애로사항은 향후 개선할 필요가 있음

- 행정적 측면에서 스마트관광도시 조성사업에 참여한 사업체와 지자체는 추진과정에서 겪은 다양한 행정적 어려움을 밝힘
 - 많은 경우 스마트관광도시 조성사업 담당자는 정보시스템에 대한 이해가 부족하였고, 정보시스템 구축 및 운영, 사업 결과물, 정산 등 행정적인 혼선이 발생한 것으로 나타남
 - 또한 대부분 지자체는 컨소시엄 구성과 플랫폼 개발에 대한 어려움, 사업은 문체부 소관이나, 시스템 구축은 행안부와 협의가 필요한 부분, 운영인력 부족, 매년 반복되는 행정절차 진행(예: 유지보수 업체 재입찰 등)에 대한 어려움을 표명함
- 제도적 측면에서, 지자체 플랫폼 운영이 민간영역 침해 논란이 될 수 있는 점, 플랫폼 가입자 수에 따라 개인정보 보호정책 적용이 달라지는 점, 가맹점 사업자등록 및 통신판매업 신고 관련 절차가 복잡한 점이 애로사항으로 확인됨

참고문헌

- 강현수(2021), 『코로나19로 인한 국내관광 행태 변화 분석』, 한국문화관광연구원.
- 고용노동부(2018), 「직종별사업체노동력조사 보고서(2018년 상반기)」.
- _____ (2019), 「직종별사업체노동력조사 보고서(2019년 상반기)」.
- _____ (2020), 「직종별사업체노동력조사 보고서(2020년 상반기)」.
- _____ (2021), 「직종별사업체노동력조사 보고서(2021년 상반기)」.
- _____ (2022), 「직종별사업체노동력조사 보고서(2022년 상반기)」.
- 구철모(2016), 「4차 산업혁명과 스마트관광도시」, 『한국관광정책』 65호, pp. 65~72.
- 구철모 · 신승훈 · 김기현 · 정남호(2015), 「스마트 관광 발전을 위한 사례 분석 연구: 한국관광공사 사례」, 『한국콘텐츠학회논문지』 15 (8), pp.519~531.
- 구철모 · 정남호(2021), 『스마트 관광』 제2판, (주)백산출판사.
- 구철모 · 함주연 · 노성결 · 정남호(2020), 「스마트관광 철학적 사유와 학문 정체성」, 『한국경영학회 통합학술발표논문집』, pp.211~223.
- 권오상(2015), 「가계동향조사 자료를 이용한 농식품 수요 및 생계비지수의 비교 · 분석과 시사점」, 산업연구원 Issue Paper, 2015-389.
- 권태일 · 오시진 · 장선녀 · 전진영 · 정재현(2022), 『문화관광콘텐츠 산업의 노동시장 변화 분석』, 한국문화관광연구원.
- 김경태(2015), 「정보통신기술(ICT) 기반 스마트관광 서비스활성화 방안」, 『한국관광정책』 62, pp.9~77.
- 김이은 · 박재홍 · 이상호(2020), 「지역 스마트관광 생태계 구축을 위한 정책 우선순위 분석」, 『관광레저연구』 32 (12), pp.417~431.
- 김형중 · 송철재 · 송정연 · 이관영 · 윤수영(2022), 『문화 · 관광 · 콘텐츠 분야 코로나19의 영향과 변화』, 한국문화관광연구원.
- 문화체육관광부(2012), 「관광산업특수분류 설명서」.
- _____ (2020), 「2019 국민여행조사」.

- _____ (2021a), 「2020 관광산업조사」.
- _____ (2021b), 「2020 국민여행조사」.
- _____ (2021c), 관광진흥법 일부개정법률안 검토보고.
- _____ (2022a), 「2021 관광산업조사」.
- _____ (2022b), 「2021 국민여행조사」.
- _____ (2022c), 「2022년 문화체육관광 일자리 현황 조사」.
- _____ (2022d), 「2020년 한국관광위성계정(KTSA) 산출 및 고도화 연구」.
- _____ (2023), 「2022 국민여행조사」.
- 서울관광재단(2021), 『서울스마트관광 콘텐츠 활용 방안 연구』.
- 안희자 · 강지수 · 강현수(2022), 『관광산업 노동시장 변화와 대응방안』, 한국문화관광연구원.
- 유지윤 · 한희정(2022), 『관광산업 업종별 디지털 전환 지원체계 구축 방안 - 여행업과 관광호텔업을 중심으로』, 한국문화관광연구원.
- 이정학(2019), 『관광학원론』, 대왕사.
- 이종관(2018), 『대학교 캠퍼스가 지역 노동시장에 미치는 영향』, 한국개발연구원.
- 이현애 · 구철모 · 정남호(2020), 「스마트관광의 경제적 파급효과: 산업연관모델을 활용하여」, 『호텔관광연구』 22 (2), pp.1~12.
- 전상현 · 유민태 · 박태원(2016), 「스마트관광을 활용한 순천 도시관광 활성화 방안 연구」, 『한국지역개발학회 추계종합학술대회 발표논문집』, pp. 453~467.
- 제주연구원(2022), 『제주 스마트관광 활성화방안 연구』.
- 최은희(2017), 「국내 스마트관광 사례분석과 시사점」, 『KIET 산업경제』, pp. 49~57.
- 한국관광공사(2021), 『스마트관광도시 조성 가이드라인(구축 · 운영) v1.0』.
- _____ (2022), 「23년도 스마트관광도시 조성 사업」 공모안내서.
- _____ (2022), 스마트 관광도시 조성사업 소개자료.
- 한국문화관광연구원(2020), 「관광산업특수분류 개정안에 기초한 관광산업통계 생산방안 연구」.

- Gretzel, U., M. Sigala, Z. Xiang and C. Koo(2015), "Smart tourism : foundations and developments," *Electronic markets* 25 (3) pp. 179~188.
- Kaul, A., S. Klößner, G. Pfeifer and M. Schieler(2015), "Synthetic Control Methods : Never Use All Pre-Intervention Outcomes Together with Covariates," MPRA Paper, University Library of Munich, Germany.
- Lee, J.(2019), "The Local Economic Impact of a Large Research University : Evidence from UC Merced," *Economic Inquiry* 57 (1), pp.316~332.
- UNWTO(2023), "UNWTO World Tourism Barometer," 21 (1).

부록

설문조사 문항

통계법 33조(비밀의 보호)에 의거 본 조사에서
개인의 비밀에 속하는 사항은 엄격히 보호됩니다.

ID

※ 작성 칸 아님

〈스마트관광도시 조성사업〉 참여 사업체 대상 고용현황 조사

귀하와 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

안녕하십니까? 저는 산업체 실태조사 전문기업 ㈜월드리서치앤컨설팅의 면접원 ○○○입니다.

이번에 우리 회사는 〈고용노동부〉와 〈한국노동연구원〉의 의뢰를 받아 ‘스마트관광도시 조성사업’ 참여 사업체를 대상으로 사업 참여에 따른 ‘인력’과 ‘경영’ 측면의 성과는 무엇인지 알아보기 위한 현황조사를 진행하고 있습니다.

본 조사결과는 ‘스마트관광’ 활성화가 관광업의 ‘고용’과 ‘인력 양성’에 미치는 영향과 필요한 지원방안을 알아보기 위한 참고자료로 활용될 예정입니다.

번거롭고 바쁘시겠지만 잠시만 시간을 내어 답변해 주시면 감사하겠습니다.

2023년 8~9월

총괄기관	연구 주관기관	조사 수행기관
 고용노동부	 한국노동연구원 KOREA LABOR INSTITUTE	㈜월드리서치앤컨설팅 연구팀 ☎ 02) 6101-8864

대상업체 확인 질문

SQ1. ‘스마트관광도시 조성사업’과 관련한 은 다음 중 어디에 해당하니까?

◎ 참여해 본적 없음 ▶귀사는 조사대상이 아닙니다. 감사합니다.]

① 현재 ‘사업’ 참여 중

② ‘사업’ 완료

응답자
기준



- 본 조사는 '스마트관광도시 조성사업'이 고용에 미친 영향과 성과를 알아보기 위한 조사이므로, **사업 담당자**께서 직접 작성해 주시기 바랍니다.
- 다만, '고용' 상황에 관한 문항은 정확성을 높이기 위해 **인사 담당자**의 협조를 받아 작성해 주시면 감사하겠습니다.

응답자 통계분류 질문

SQ2. 현재 귀하의 직함은 어떻게 되십니까?

- ① 사원(급) ② 대리(급) ③ 과장(급) ④ 차장(급)
⑤ 부장(급) ⑥ 임원(급) ⑦ 대표이사/사장 ⑧ 기타()

SQ3. 현재 담당하고 계신 업무는 무엇입니까? 비중이 가장 큰 업무 '1개'만 선택해 주세요.

- ① 기획/경영관리/인사/총무/재무/회계 ② 영업/마케팅/홍보 ③ 연구개발(R&D)
④ 판매/서비스 ⑤ 생산/품질관리
⑥ IT/전산
⑦ 기타()

I 사업체 기본 정보

A01. 사업체명					
A02. 주소	_____ (시/도) _____ (시/군/구) _____ (동/읍/면)				
A03. 설립연도	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> </table> 년				
A04. 조직형태	① 회사법인(주식회사, 유한회사, 합자회사, 합명회사, 외국회사) ② 개인사업체 ③ 회사외법인(비영리법인, 학교법인, 사회복지법인, 의료법인, 특수법인)				

A05. 사업체 구분

① 단독사업체 * 다른 장소에 본사, 본점 또는 공장, 지사(점), 영업소 등이 하나도 없는 사업체	▶A7 이동]
② 본사, 본점, 본부 * 동일한 경영하에 있는 공장, 지사(점), 영업소, 출장소, 연락사무소, 지부, 분점 등을 1개 이상 두고 사업 전반을 실질적으로 총괄하는 사업체	▶A7 이동]
③ 공장, 지사(점), 영업소, 출장소 * 경영을 총괄하는 본사 등이 별도로 있고 그 본사로부터 업무 전반에 관하여 지시를 받고 있는 사업체	▶A6 이동]

A06. 현 소재지가 ‘공장, 지사, 지점, 영업소, 출장소’라면 ‘본사’는 어디입니까?

▶ 본사 소재지 : _____(시/도) _____(시/군/구)

A07. 귀사는 ‘스마트관광도시 조성사업’을 위해 별도로 지점을 두고 있습니까?

① 별도 지점 있다 ▶A8 이동] ② 없다 ▶A9 이동]

A08. ‘별도로 지점을 두고 있다’면 지점 소재지는 어디입니까?

▶ 지점 소재지 : _____(시/도) _____(시/군/구)

A09. 다음 중 귀사에 해당하는 항목이 있다면, 모두 표시(✓)해 주세요.

① 벤처기업 ② 이노비즈(기술혁신형기업) ③ 메인비즈(경영혁신형기업)	⑬ 해당 없음
④ 1인 창조기업 ⑤ 여성기업 ⑥ 글로벌 강소기업	
⑦ 녹색기업 ⑧ 사회적기업 ⑨ 가족친화기업	
⑩ 소기업 ⑪ 중기업 ⑫ 기타()	

A10. 2020년부터 2022년까지 귀사의 매출 현황을 말씀해 주십시오.

Ⓐ 2020년 매출액		백만 원 ① 매출 없었다(0원) ② 회사 설립 이전
Ⓑ 2021년 매출액		백만 원 ① 매출 없었다(0원) ② 회사 설립 이전
Ⓒ 2022년 매출액		백만 원 ① 매출 없었다(0원) ② 회사 설립 이전

A11. 귀사의 고객유형별 매출 비중을 말씀해 주십시오. 매출이 없는 경우 '0'으로 적어 주세요.

고객 유형 \ 연도	㉠ 2020년	㉡ 2021년	㉢ 2022년
가) 개인 고객	%	%	%
나) 기업 고객	%	%	%
다) 정부, 지자체 및 공공기관	%	%	%
합 계	100%	100%	100%

A12. 귀사의 '주업종'(1가지)을 말씀해 주십시오.

중소기업 업종 분류
01. 의복, 의복액세서리 및 모피제품 제조업
02. 가죽, 가방 및 신발 제조업
03. 펄프, 종이 및 종이제품 제조업
04. 1차 금속 제조업
05. 전기장비 제조업
06. 가구 제조업
07. 농업, 임업 및 어업
08. 광업
09. 식품제조업
10. 담배 제조업
11. 섬유제품 제조업
12. 목재 및 나무제품 제조업
13. 코르크, 연탄 및 석유정제품 제조업
14. 화학물질 및 화학제품 제조업
15. 고무제품 및 플라스틱제품 제조업
16. 금속가공제품 제조업
17. 전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비 제조업
18. 그 밖의 기계 및 장비 제조업
19. 자동차 및 트레일러 제조업
20. 그 밖의 운송장비 제조업
21. 전기, 가스, 증기 및 공기조절 공급업
22. 수도업

중소기업 업종 분류

23. 건설업
24. 도매 및 소매업
25. 음료 제조업
26. 인쇄 및 기록매체 복제업
27. 의약품 물질 및 의약품 제조업
28. 비금속 광물제품 제조업
29. 의료, 정밀, 광학기기 및 시계 제조업
30. 그 밖의 제품 제조업
31. 수도, 하수 및 폐기물 처리, 원료재생업
32. 운수 및 창고업
33. 정보통신업
34. 산업용 기계 및 장비 수리업
35. 전문, 과학 및 기술 서비스업
36. 사업시설관리, 사업지원 및 임대 서비스업
37. 보건업 및 사회복지 서비스업
38. 예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스업
39. 수리(修理) 및 기타 개인 서비스업
40. 숙박 및 음식점업
41. 금융 및 보험업
42. 부동산업
43. 임대업
44. 교육 서비스업

A13. 귀사에서 가장 큰 매출을 발생시키는 사업 내용은 무엇인지 간략히 적어 주세요.

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 예1) AR/VR/3D 콘텐츠 제작, 와이파이 구축 | 예4) 관광가이드 교육 및 일자리 소개 서비스 |
| 예2) '앱(App)' 개발 및 서비스 제공 | 예5) SNS 홍보 및 온라인 마케팅 서비스 |
| 예3) '웹 사이트' 개발, 운영 및 관리 | 예6) '전자광고판(디지털 사이니지)' 제작 |

II

사업체 고용 현황

문01. 최근 4년간 귀사의 '인력 현황'은 어떻게 되십니까?

구 분	총 종사자 수 (상용+임사+일용직+무급가족)	연간 총 채용자 수	연간 총 퇴직자 수
① 2020년 12월 31일 기준	명	명	명
② 2021년 12월 31일 기준	명	명	명
③ 2022년 12월 31일 기준	명	명	명
④ 2023년 07월 31일 기준	명	명	명

문02. 현재 귀사의 종사상 지위별 종사자 수는 어떻게 되십니까? 2023년 7월 31일 기준입니다.

종사상지위			총 종사자 수 (= ① + ② + ③)
① 상용직 (1년 이상 근로계약)	② 임시직 및 일용직	③ 무급가족종사자	
명	명	명	명

- * **상용직**: 근로계약기간이 1년 이상인 근로자이거나, 정해진 계약 기간 없이 본인이 원하면 계속 일할 수 있는 경우
- * **임시직**: 근로계약기간이 1개월 이상~1년 미만인 근로자나, 근로계약기간이 없더라도 1년 이내에 이 일이 끝날 것이라고 생각되는 경우(단, 한 직장에서 오래 일하였거나 앞으로 계속 일할 것으로 예상된다 하더라도 근로계약기간이 1년 미만이면 임시직입니다.)
- * **일용직**: 근로계약기간이 1개월 미만인 근로자이거나, 매일매일 고용되어 일당제 급여를 받고 일하거나, 일정한 장소 없이 돌아다니면서 일한 대가를 받는 경우
- * **무급가족종사자**: 자신과 같은 집에 사는 가족(친척) 중의 한 사람이 경영하는 사업체에서 아무런 보수 없이 주당 18시간 이상 일하는 사람

문03. 현재 귀사의 성별-연령대별 종사자 수는 어떻게 되십니까? 2023년 7월 31일 기준입니다.

구 분	남성 직원 수	여성 직원 수
총 종사자 수(① + ② + ③)	명	명
① 20 ~ 30대	명	명
② 40 ~ 50대	명	명
③ 60대 이상	명	명

III

〈스마트관광도시 조성사업〉 참여 현황

문04. 귀사가 '스마트관광도시 조성사업'에 참여한 횟수는 지금까지 총 몇 번인가요?

- ① 1회 ② 2회 ③ 3회 ④ 4회 이상

문05. 귀사는 어느 지역의 '스마트관광도시 조성사업'에 참여하였습니까?

귀사가 참여하고 있거나 참여했던 사업을 모두 표시(✓)해 주세요.

- ① 대구 수성구 ② 인천 중구 ③ 울산 남구
④ 강원 양양군 ⑤ 경기 수원시 ⑥ 충북 청주시
⑦ 전북 남원시 ⑧ 전남 여수시 ⑨ 경북 경주시
⑩ 경남 하동군

문06. 귀사가 '스마트관광도시 조성사업'에 참여하게 된 주된 목적은 무엇입니까?

- ① 기존 제품/서비스와 완전히 다른 신제품/신서비스 출시를 위해
② 기존 제품/서비스를 개선한 제품/서비스 출시를 위해
③ 기존 제품/서비스의 판매 및 제공을 위해
④ 제품/서비스 출시보다는 새로운 기술/아이디어를 개발하기 위해
⑤ 성장이 예상되는 시장의 선점 또는 진출을 위해

IV

〈스마트관광도시 조성사업〉 참여에 따른 신입 · 경력 채용 현황

문07. 귀사는 '스마트관광도시 조성사업' 참여를 계기로 새롭게 신입 · 경력 직원을 채용하셨습니다습니까?

- ① 채용했음 ▶문08 이동]
② 채용 예정/계획 수립 중 ▶문14 이동]
③ 채용 안 함/채용 계획 없음 ▶문14 이동]

문08. '스마트관광도시 조성사업' 참여를 계기로 새롭게 직원을 채용했을 때, 귀사가 가장 중

요하게 고려한 사항은 무엇입니까?

1순위

2순위

- ① 관련 직종 경력 보유 여부 ② 관련 학과 전공 여부

■ 다음의 문9-1, 문9-2, 문10-1, 문10-2 문항은 아래 설명을 잘 읽고 응답해 주십시오.

- 귀사가 ‘스마트관광도시 조성사업’ 참여로 새롭게 채용한 신입 및 경력 직원의 규모를 직종별로 작성해주시시오.

문9-1. 연도별 ‘신입직원’ 채용 현황

연도별 신입직원 채용인력 직무별		‘스마트관광도시 조성사업’ 참여로 새롭게 채용한 신입직원 현황							
		2020년		2021년		2022년		2023년 7월 31일까지	
		총 채용인원 (상용+임사+일용)		총 채용인원 (상용+임사+일용)		총 채용인원 (상용+임사+일용)		총 채용인원 (상용+임사+일용)	
		상용직 (계약기간 1년 이상)		상용직 (계약기간 1년 이상)		상용직 (계약기간 1년 이상)		상용직 (계약기간 1년 이상)	
㉠ 사무/기획/관리직		명	명	명	명	명	명	명	명
㉡ 마케팅/영업직		명	명	명	명	명	명	명	명
㉢ 연구/기술직		명	명	명	명	명	명	명	명
㉣ 생산직		명	명	명	명	명	명	명	명
㉤ 기타()		명	명	명	명	명	명	명	명
합 계		명	명	명	명	명	명	명	명

문9-2. 연도별 ‘경력직원’ 채용 현황

연도별 경력직원 채용인력 직무별		‘스마트관광도시 조성사업’ 참여로 새롭게 채용한 경력직원 현황							
		2020년		2021년		2022년		2023년 7월 31일까지	
		총 채용인원 (상용+임사+일용)		총 채용인원 (상용+임사+일용)		총 채용인원 (상용+임사+일용)		총 채용인원 (상용+임사+일용)	
		상용직 (계약기간 1년 이상)		상용직 (계약기간 1년 이상)		상용직 (계약기간 1년 이상)		상용직 (계약기간 1년 이상)	
㉠ 사무/기획/관리직		명	명	명	명	명	명	명	명
㉡ 마케팅/영업직		명	명	명	명	명	명	명	명
㉢ 연구/기술직		명	명	명	명	명	명	명	명
㉣ 생산직		명	명	명	명	명	명	명	명
㉤ 기타()		명	명	명	명	명	명	명	명
합 계		명	명	명	명	명	명	명	명

- 귀사가 ‘스마트관광도시 조성사업’ 참여에 따라 새롭게 채용한 신입 및 경력 직원 중에서, 사업 지역에서의 채용은 얼마나 되는지 작성해주시시오.

※ ‘**사업 지역**’에서의 **채용**이란 사업 지역을 포함한 ‘광역시도’ 내에 거주하는 인력의 채용을 뜻합니다. 예를 들어 ‘수성구’ 사업의 경우 ‘대구시’, 인제군 사업의 경우 ‘강원도’ 거주 인력의 채용을 말합니다.

문10-1. 사업 지역에서의 연도별 ‘**신입직원**’ 채용 현황

연도별 신입직원 채용인력 직무별	사업 지역(광역시도) 내에서 신입직원 채용 현황							
	2020년		2021년		2022년		2023년 7월 31일까지	
	총 채용인원 (상용+임사+일용)		총 채용인원 (상용+임사+일용)		총 채용인원 (상용+임사+일용)		총 채용인원 (상용+임사+일용)	
	상용직 (계약기간 1년 이상)		상용직 (계약기간 1년 이상)		상용직 (계약기간 1년 이상)		상용직 (계약기간 1년 이상)	
㉠ 사무/기획/관리직	명	명	명	명	명	명	명	명
㉡ 마케팅/영업직	명	명	명	명	명	명	명	명
㉢ 연구/기술직	명	명	명	명	명	명	명	명
㉣ 생산직	명	명	명	명	명	명	명	명
㉤ 기타()	명	명	명	명	명	명	명	명
합 계	명	명	명	명	명	명	명	명

문10-2. 사업 지역에서의 연도별 ‘**경력직원**’ 채용 현황

연도별 경력직원 채용인력 직무별	사업 지역(광역시도) 내에서 경력직원 채용 현황							
	2020년		2021년		2022년		2023년 7월 31일까지	
	총 채용인원 (상용+임사+일용)		총 채용인원 (상용+임사+일용)		총 채용인원 (상용+임사+일용)		총 채용인원 (상용+임사+일용)	
	상용직 (계약기간 1년 이상)		상용직 (계약기간 1년 이상)		상용직 (계약기간 1년 이상)		상용직 (계약기간 1년 이상)	
㉠ 사무/기획/관리직	명	명	명	명	명	명	명	명
㉡ 마케팅/영업직	명	명	명	명	명	명	명	명
㉢ 연구/기술직	명	명	명	명	명	명	명	명
㉣ 생산직	명	명	명	명	명	명	명	명
㉤ 기타()	명	명	명	명	명	명	명	명
합 계	명	명	명	명	명	명	명	명

〈스마트관광도시 조성사업〉 종료 후 채용인력의 계속 고용 여부

문11. 귀사는 '스마트관광도시 조성사업'을 위해 **신규로 채용했던 신입 및 경력 직원을 '사업'이 종료된 이후에도 계속 고용할 계획**이십니까? 채용분야별 **계속 고용 여부**에 대해 응답해 주십시오.

문11A. '사무/기획/관리직' 계속 고용 여부

전원 계속 고용	일부 계속 고용	계속 고용하지 않음	현재로서는 알 수 없음	사업 참여에 따른 신입/경력 채용 없 었음
①	②	③	④	⑤
▶문11B 이동	▶문11B 이동	▶문11A-1 이동	▶문11B 이동	▶문11B 이동

문11A-1. (문11A의 ③ 응답자) '**계속 고용을 하지 않겠다**'고 하신 주된 이유는 무엇입니까?

※ 응답 후 문11B로 이동

- ① 사업 종료 후에는 '후속사업'이나 '유사 사업'이 이어질 가능성이 낮아서
- ② 업무 능력이 부족해서
- ③ 조직 내 적응을 잘 못해서
- ④ 기타()

문11B. '마케팅/영업직' 계속 고용 여부

전원 계속 고용	일부 계속 고용	계속 고용하지 않음	현재로서는 알 수 없음	사업 참여에 따른 신입/경력 채용 없 었음
①	②	③	④	⑤
▶문11C 이동	▶문11C 이동	▶문11B-1 이동	▶문11C 이동	▶문11C 이동

문11B-1. (문11B의 ③ 응답자) '**계속 고용을 하지 않겠다**'고 하신 주된 이유는 무엇입니까?

※ 응답 후 문11C로 이동

- ① 사업 종료 후에는 '후속사업'이나 '유사 사업'이 이어질 가능성이 낮아서
- ② 업무 능력이 부족해서

- ③ 조직 내 적응을 잘 못해서
④ 기타()

문11C. '연구/기술직' 계속 고용 여부

전원 계속 고용	일부 계속 고용	계속 고용하지 않음	현재로서는 알 수 없음	사업 참여에 따른 신입/경력 채용 없 었음
①	②	③	④	⑤
▶문11D 이동	▶문11D 이동	▶문11C-1 이동	▶문11D 이동	▶문11D 이동

문11C-1. (문11C의 ③ 응답자) 계속 고용을 하지 않을 주된 이유는 무엇입니까?

※ 응답 후 문11D로 이동

- ① 사업 종료 후에는 '후속사업'이나 '유사 사업'이 이어질 가능성이
낮아서
② 업무 능력이 부족해서
③ 조직 내 적응을 잘 못해서
④ 기타()

문11D. '생산직' 계속 고용 여부

전원 계속 고용	일부 계속 고용	계속 고용하지 않음	현재로서는 알 수 없음	사업 참여에 따른 신입/경력 채용 없 었음
①	②	③	④	⑤
▶문12 이동	▶문12 이동	▶문11D-1 이동	▶문12 이동	▶문12 이동

문11D-1. (문11D의 ③ 응답자) '계속 고용을 하지 않겠다'고 하신 주된 이유는
무엇입니까?

※ 응답 후 문12로 이동

- ① 사업 종료 후에는 '후속사업'이나 '유사 사업'이 이어질 가능성이
낮아서
② 업무 능력이 부족해서
③ 조직 내 적응을 잘 못해서
④ 기타()

문12. '스마트관광도시 조성사업' 참여 시 필요한 인력 중 어떤 직무의 인력확보가 가장 어려웠습니까?

사무/기획/관리직	마케팅/영업직	연구/기술직	생산직	기타	어려운 점 없음
①	②	③	④	⑤	⑥
▶문13A 이동	▶문13B 이동	▶문13C 이동	▶문13D 이동	▶문14 이동	▶문14 이동

문13A. (문12의 ① 응답자) **사무/기획/관리직** 인력 확보가 어려웠던 이유는 무엇입니까?

※ 응답 후 문14로 이동

- ① 채용계획에 비해 '사업 지역'에서의 지원자 부족
- ② 채용계획에 비해 '타 지역'에서의 지원자 부족
- ③ '사업 지역'에서 지원자는 많았으나 적합한 인력을 찾을 수 없었음
- ④ '타 지역'에서 지원자는 많았으나 적합한 인력을 찾을 수 없었음
- ⑤ 기타()

문13B. (문12의 ② 응답자) **마케팅/영업직** 인력 확보가 어려웠던 이유는 무엇입니까?

※ 응답 후 문14로 이동

- ① 채용계획에 비해 '사업 지역'에서의 지원자 부족
- ② 채용계획에 비해 '타 지역'에서의 지원자 부족
- ③ '사업 지역'에서 지원자는 많았으나 적합한 인력을 찾을 수 없었음
- ④ '타 지역'에서 지원자는 많았으나 적합한 인력을 찾을 수 없었음
- ⑤ 기타()

문13C. (문12의 ③ 응답자) **연구/기술직** 인력 확보가 어려웠던 이유는 무엇입니까?

※ 응답 후 문14로 이동

- ① 채용계획에 비해 '사업 지역'에서의 지원자 부족
- ② 채용계획에 비해 '타 지역'에서의 지원자 부족
- ③ '사업 지역'에서 지원자는 많았으나 적합한 인력을 찾을 수 없었음
- ④ '타 지역'에서 지원자는 많았으나 적합한 인력을 찾을 수 없었음
- ⑤ 기타()

문13D. (문12의 ④ 응답자) **생산직** 인력 확보가 어려웠던 이유는 무엇입니까?

※ 응답 후 문14로 이동

- ① 채용계획에 비해 ‘사업 지역’에서의 지원자 부족
- ② 채용계획에 비해 ‘타 지역’에서의 지원자 부족
- ③ ‘사업 지역’에서 지원자는 많았으나 적합한 인력을 찾을 수 없었음
- ④ ‘타 지역’에서 지원자는 많았으나 적합한 인력을 찾을 수 없었음
- ⑤ 기타()

VII

스마트관광의 성과와 전망

문14. 귀하께서는 ‘스마트관광도시 조성사업’이 종료된 이후, 사업 지역에서 귀사의 스마트관광 비즈니스 모델이 성공적으로 정착할 것으로 예상하십니까?

- ① 사업 종료 이후, 지속적으로 성장할 것이라 예상함
- ② 단기적으로 불확실하나, 장기적으로 성장할 것이라 예상함
- ③ 현재로서는 불확실함
- ④ 부정적임

문15. 귀하께서는 ‘스마트관광도시 조성사업’과 사업 지역에서 추진 중인 다른 관광 관련 사업들 간에 ‘연계 및 시너지 효과가 있을 것’으로 전망하십니까?

매우 그렇 것이다	그렇 것이다	보통이다	별로 그렇지 않을 것이다	전혀 그렇지 않을 것이다
①	②	③	④	⑤

문16. 귀하께서는 스마트관광이 활성화되면, 관광업 분야가 여행업, 숙박업, 회의업, 레저업, 정보통신업 등 관련 업종과의 연계가 강화되고, 관광업의 전반적인 매출과 고용이 증가할 것으로 전망하십니까?

- ① 지속적으로 성장할 것이라 예상함
- ② 단기적으로 불확실하나, 장기적으로 성장할 것이라 예상함
- ③ 현재로서는 불확실함
- ④ 부정적임

문17. 귀사를 비롯한 다양한 ‘스마트관광 비즈니스 모델’이 지역관광 방문객 증가 및 지역경제 활성화를 위한 해결책이 될 것으로 생각하십니까?

매우 동의함	동의하는 편	별로 동의 안 하는 편	전혀 동의 안 함
①	②	③	④

■ 다음은 응답자료의 신뢰성 확보를 위해 필요한 내용입니다.

- 귀사 및 귀하에 관한 정보는 <고용노동부>와 <한국노동연구원>의 내부절차에 따라 확보되었습니다.
- 귀하의 '개인정보'는 자료 수집, 자료 검증 및 답례품 제공을 위해서만 활용되며, 조사 완료 후 폐기될 것입니다.

응답자 정 보	성 명			
	소속 부서명			
	전화번호		휴대폰 번호	※ 모바일 상품권 제공을 위해 필요합니다.
	이메일			

스마트관광 활성화가 고용에 미치는 영향

- | | |
|-----------|--|
| ▪ 발행연월일 | 2023년 12월 26일 인쇄
2023년 12월 29일 발행 |
| ▪ 발 행 인 | 허 재 준 |
| ▪ 발 행 처 | 한국노동연구원
30147 세종특별자치시 시청대로 370
세종국책연구단지 경제정책동
☎ 대표 (044) 287-6080 Fax (044) 287-6089 |
| ▪ 조판 · 인쇄 | 창보문화사 (02) 2272-6997 |
| ▪ 등 록 일 자 | 1988년 9월 13일 |
| ▪ 등 록 번 호 | 제2015-000013호 |

※ 본 보고서의 내용은 한국노동연구원의 사전 승인 없이 전재 및 역재할 수 없습니다.

ISBN 979-11-260-0710-3 (비매품)

[스마트관광 활성화가 고용에
미치는 영향]

