

스포츠 지향적 국민휴양지 개발의 방향설정에 관한 연구

소 재 석*

目 次

- I. 서 論
 - 1. 연구의 필요성 및 목적
 - 2. 용어의 정의
- II. 본 論
 - 1. 국민 휴양지 개발의 구상법
 - (1) 여가·스포츠 활동
 - (2) 숙박
 - (3) 음식
 - (4) 쇼핑
 - 2. 휴양지 개발의 분류와 성립조건
 - (1) 숙박시설을 주체로 한 개발
 - (2) 리조트 시설을 주체로 한 개발
 - (3) 컨벤션 시설을 주체로 한 개발
- III. 결 論

* 人文大學 教養科 教授

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

최근, 여가시간의 증대에 따른 국민의 여가에 대한 관심은 점점 높아져만 가고 있다. 이러한 여가시간 활용의 문제에 편승해 리조트에 대한 인기도 높아져 가고 있는데, 이러한 리조트 활성화에 대한 배경을 보면, 단순히 여가시간 활용의 요인 뿐만이 아니고, 앞으로의 본격적인 지방자치제 실시에 따른 지역 활성화에 대한 기대와, 대형 여가시대의 새로운 라이프스타일에 대한 국민의 기대와 니즈(필요성)가 있다고 보인다. 다른 선진국에 비하면 우리나라의 노동시간은 아직 긴 편이지만, 국민의 여가시간은 계속해서 증가하고 있고, 「자유시간을 어떻게 활용할 것인가」가 중요한 과제로 등장하고 있다. 리조트는 하나의 생활공간이고, 부락이라고 할 수도 있다. 많은 사람들이 일상생활에서 떠나, 리렉스 할 수 있고 레크리에이트할 수 있는 곳이라 할 수 있다.

이러한 리조트에서의 스포츠·레크레이션 활동은 남녀노소를 불문한 다양한 니즈에 대응하여 제공되지 않으면 안된다. 또한 생애 스포츠도 개개인이 그 생애의 라이프사이클을 통하여 스포츠를 즐길 수 있어야만 한다. 그렇다면, 당연히 리조트에 있어서의 스포츠(리조트 스포츠)는 생애 스포츠와 긴밀한 관련이 있어야만 한다. 리조트 스포츠는 리조트 프로그램의 일환으로서 여러가지 라이프 스타일에 있는 이용자의 필요성에 대응하지 않으면 안되고, 그 자체가 이용자의 스포츠 라이프, 나아가서는 라이프 스타일의 형성에 기여할 수 있는 것이다. 그런 의미에서, 리조트 스포츠 활동에 부여된 의미는 크다고 할 수 있다.

이러한 시점에서, 리조트 시설 그 자체가 갖는 의미를 좀더 다른 각도에서 보면, 리조트를 국민의 휴양지로서 계획적이고, 본격적으로 개발할 필요가 생겨나게 된다. 하지만 현재 국민의 요구에 부응할 수 있는 국민 휴양지 시설은 거의 전무하고, 본격적인 국민휴양지와 현재의 관광 레저적인 리조트와는 추구하는 것이 크게 다르다고 보여진다. 더욱이 한국에 있어서의 리조트 개발의 역사는 대단히 짧다. 본 연구는 이러한 현실에 입각해서, 앞으로의 바람직한 국민 휴양지의 형태에 관한 기술

적인 구상과, 개발에 있어서의 과제 정비를 상세히 밝혀, 앞으로 바람직한 국민 휴양지의 개발에 도움이 될 수 있을 것을 목적으로 했다.

2. 용어의 정의

본 연구에서는 다음과 같은 의미로 이하의 용어를 사용했다.

- 1) 휴양지-피로회복이나 심신을 보양하기 위하여 편안하게 쉬기에 알맞은 곳.¹⁾
- 2) 리조트-본래의 뜻은 「사람이 잘 모이는 곳」²⁾이나, 본 연구에서는 1)항과 유사한 의미, 또는 그러한 시설을 말한다.
- 3) 레크레이션-레크레이션은 그것이 개인에 의하거나 또는 집단에 의한 것이거나, 여가에서 생겨나는 활동이고, 그 활동으로부터 얻어지는 직접적, 간접적 결과가 강제적인 의미를 갖지 않는다. 그 활동 자체에 의해서 직접적으로 동기를 갖게 되어지는 자유롭고 즐거운 활동을 의미한다.³⁾
- 4) 여가활동-개인이 직장과 가정, 또한 사회에서 주어진 의무로부터 해방되었을 때, 휴식을 위하여, 기분전환을 위하여, 또는 이득과는 무관계한 지식과 능력의 양성, 자발적인 사회적 참가, 자유로운 창조력의 발휘를 위하여 자의로 행하는 활동.⁴⁾

II. 본 론

1. 국민 휴양지 개발의 구상법

최근 생활에 대한 가치관과 의식의 변화와 함께 여가에 대한 생각과 선호경향도 변화해 가고 있다.

이러한 사회변화속에서 장기에 걸쳐 건설될 수 있는 휴양지 개발을 검토하는데 있어서는 휴양지의 궁극적인 목적을 명확히 할 필요가 있다. 이것은 크게 둘로 나눌 수 있는데, 단기 체제형의 여행과 장기 체제형의 휴양을 중심으로 하는 것으로 나눌

수 있겠다. 이들은 그 목적, 정비하는 방향 등에 있어서 크게 다르다고 볼 수 있다.

전자는 시간적으로도 경제적으로도 활동이 제한되어진다. 이에 반해 후자는 보다 자유로움을 추구하는 것, 마음의 풍요로움을 구하는 것, 현지인들과의 커뮤니케이션을 즐기는 것등 여러가지 활동이 가능하게 되어진다. 또한 일상생활과의 관련이 강해져 체재지에서의 생활이 단순한 일상에서의 탈출이 아니고 일상의 연장선상에 있는, 시간적으로도 연속되어진 것이라고 생각된다. 따라서 체재지에서의 생활을 보다 풍요롭게 하기 위해서는 일상생활에서 무엇을 하고 있는가가 중요하게 됨과 동시에 체재지에서의 즐거움을 추구하는 방법이 일상생활에도 크게 영향을 끼친다고 보여진다. 이러한 휴양지역을 본래의 국민휴양지로 볼 수 있을 것이다. 앞으로의 변화를 현재의 레저관광지와 국민휴양지로서의 대비한 것을 표 1에서 나타내고 있다.

表 1. 觀光·레저지와 휴양지의 비교

	관광·레저	휴양지
목 적	레저·레크레이션	휴양
기 썸	발견·호기심	휴식·쾌적함
감 각	긴장·창조적	안식감
장소와의 관계	여행	장소이동
여 행 형 태	1인~단체1박	가족등 소그룹 다시방문
공 간	관광환경	주 환경
시간과의 관계	근접	원거리

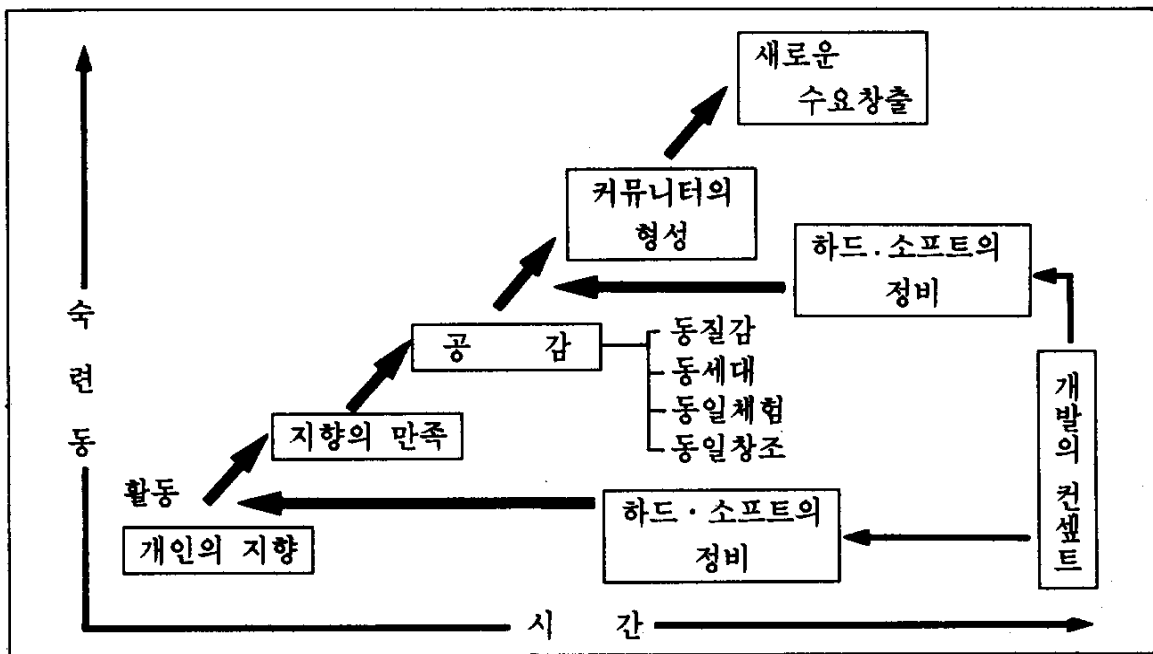
국민휴양지에서의 커뮤니티 형성은 앞으로 개발이 진행되는 중에도 중요한 요소로써 크게 요구되어지는 것일 것이다. 국민휴양지에서의 커뮤니티 형성에는 방문자가 공감을 얻기위한 무엇인가가 필요하다고 보여진다. 이러한 새로운 커뮤니티 형

성은 계속해서 방문하는 방문객을 창출하고 새로운 수요를 만들게 되는 것이다.

이러한 정비를 행하는 데는 하드면의 정비가 필요함과 동시에 현지에서의 받아들이는 체제(소프트 정비)가 중요하게 된다.

따라서 개발에 있어서는 장기적인 시야를 갖고 확실한 목표의식을 갖는 것이 중요하다.

그림 1. 휴양지에 있어서의 커뮤니티 형성의 개념



국민휴양지에 대한 이해에 있어서는 다양화하는 여가 활동에 초점을 두고 방문자 개개인의 취향에 착목해 취향을 만족시킬 수 있는 하드와 소프트 양면의 전개를 고려할 필요가 있다.

휴양지에서의 활동을 대분하면 이하 다섯개의 요소로 나눌 수 있다.

- ① 여가활동 ② 숙박 ③ 음식 ④ 쇼핑 ⑤ 커뮤니티 형성

숙박, 음식, 쇼핑도 모두 여가활동을 구성하는 커다란 요소이지만 여기에서는 정비대상을 명확히 하기 위하여 활동행위 그것과는 분류하여 고찰한다.

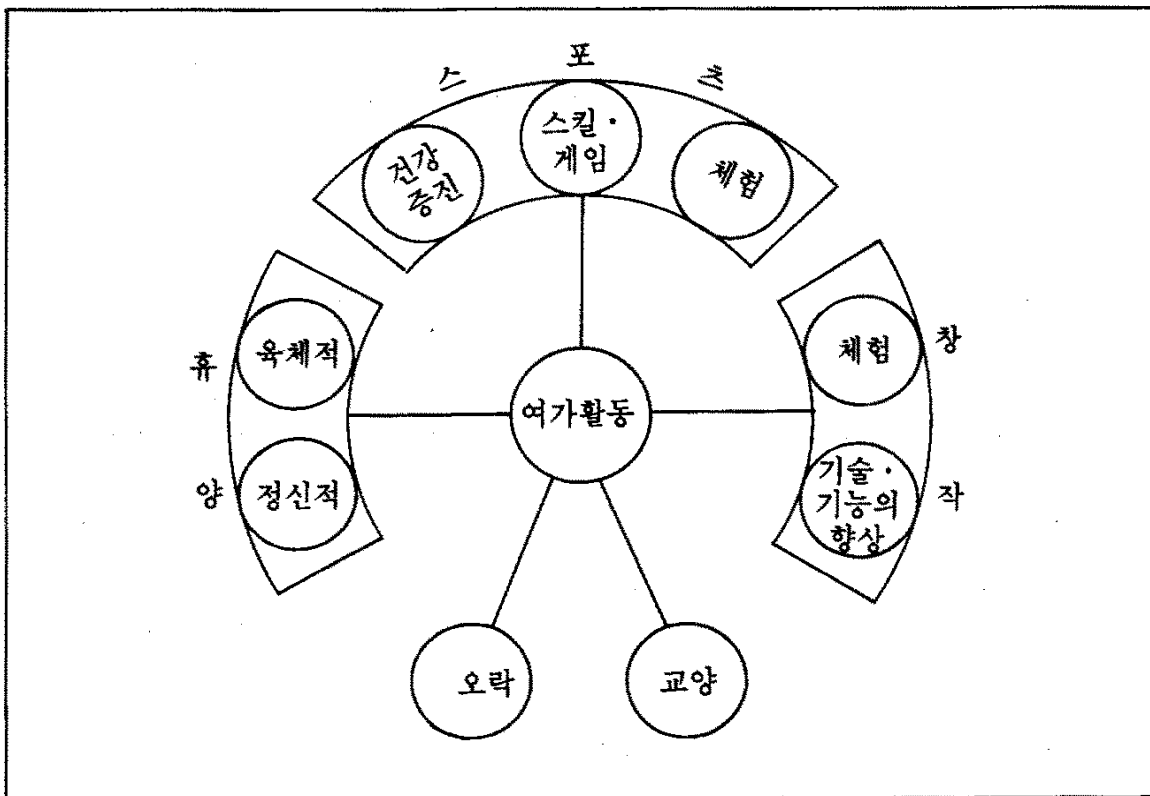
(1) 여가활동

여가활동은 휴양지에서의 활동, 즉 행위의 중심이 되는 것이다.

활동의 내용과 취향으로 분류한 것을 그림 2에 나타내고 있다. 여가는 “논다”라는 요소가 대단히 강함과 동시에 그 필요성의 지향은 대단히 개인적이고 다양한 것이 된다. 이러한 지향은 더욱더 동일 지향에 있어서도 여러가지 수준과 레벨이 요구되어진다. 여기에서는 여가활동의 내용을 이하 다섯으로 분류하여 각각을 고찰한다.

① 스포츠 ② 창작 ③ 휴양휴식 ④ 교양 ⑤ 오락, 또한 이 밖의 여섯번째로서 연수, 숙박도 여가활동의 하나라고 할 수 있다.

그림 2. 여가활동의 목적



(1). 1 스포츠 지향

스포츠는 일상생활속에서 넓게 정착되어진 활동이다. 또한 스포츠에는 다양한 요소와 효용, 그리고 문화적 성격이 있다고 보여지며 그 즐기는 방법은 대단히 다양하다.

본 연구에서는 스포츠를 즐기는 필요성을 이하 셋으로 분류했다.

① 건강증진적 필요성 ② SKILL(기능), 게임적 필요성 ③ 체험적 필요성

이것을 구체적으로 살펴보면

① 건강증진적 필요성

건강에 관한 필요성은 대단히 높은 것이지만, 병의 치료보다는 먼저 건강한 신체를 만드는 것과 여러가지 Stress로부터 해방시키는 것등이 그 주요한 필요성의 하나일 것이다.

또한 건강증진에는 가장 먼저 규칙적인 트레이닝이 필요할 것이며, 그 종목으로는 Aerobic Exercise, Fitness Exercise, 수영, 조깅, Cycling 등이 있겠다.

이러한 스포츠를 행하는 데는 아래에 열거한 항목의 정비가 필요하다.

I) 신체의 관리에 관한 과학적인 연구지식

II) 단순히 시설을 제공하는 것뿐만이 아니고, 이러한 과학적 지식을 제공할 수 있는 Trainer의 정비

III) Jogging, Cycling등의 Course에 관한 정보의 제공.

또한 건강증진의 필요성에 있어서는 상기 이외의 경기성이 강한 Sports를 선택하는 Case도 많이 보여진다. Golf, Tennis, 야구, 배구, 게이트 볼 등이 그 대표적인 것이다. 이러한 Sports에 있어서는 以下에서 나타내는 항목의 정비가 필요해진다.

I) 개인의 열의의 정도에 관계없이, 자유롭게 움직이거나, 땀을 흘리거나 운동량을 조절할 수 있는 Hard와 Soft 정비.

II) 지도자가 상주하는 등의 배려.

III) 운동을 통하여 건강관리에 관한 정보의 제공과 즐겁게 운동하기 위한, Medical Care(어떠한 사람의 신체의 상태에 맞는 운동량을 결정하거나, 치료에 관한 Advice를 행하는 Care) 또한 정신통일에 의한 정신적인 건강을 지향하는 사람에 대하여서는 양궁(Archery), 사격(Shooting), 요가와 같은 Sports가 바람직하다.

② SKILL(기능)

Sports를 즐기는 커다란 요소인 기술, 기능의 향상을 목표로 하면서 또한, Game을 통하여 동료와 즐기는, 동료사귀기를 행하는 것이라고 할 수 있다.

목표로서는 단체스포츠는 휴양지에서의 Community를 형성한다는 것에는 유효하지만, Sports에서의 활동은 개인이나 소그룹이 대상이 되는 경우가 많다고 보여지기 때문에 개인 Sports 中心的인 것이 될 것이다.

Skill 필요성에 있어서는 여러가지 사람의 기능에 맞는 지도자의 확보가 필요할 것이다. Skill 필요성은 기능이 다른 사람들끼리 행하는 경우, 양쪽이 같은 만족감을 얻기는 대단히 어렵다. 따라서 지도자의 정비는 중요한 과제가 된다.

또한, 정비에 있어서는 以下の 항목에 유의할 필요가 있을 것이다.

I) 초심자用, Lesson用에서 본격적인 시설까지의 바리에이션.

II) • 지도자의 정비

- Sports의 과학적인 지식
- 지도자의 Know-how
- 즐겁게 놀게할 수 있는 主人으로서의 자질.

III) • 사람수에 따른 시설정비.

- 소수의 독립된 공간에서 많은 사람들이 즐길 수 있는 공간까지.

IV) After Sports를 즐길 수 있는 부대시설.

V) Game 상대를 찾는 정보 System.

③ 체험적 필요성

일상의 생활에서는 체험하기 어려운 Sports를 체험하려고 하는 필요성이다.

참가자의 다수가 초심자인점, 자연환경, 입지조건에 의해 종목이 한정되어지는 점 등이 전술한 두 필요성과 다르다. 이러한 Sports를 행할때 以下の 항목에 유의하여 정비할 필요가 있다.

I) 지도자의 확보.

II) 안전성을 엄격히 Check한 시설설계.

III) 안전성에 관한 정보제공.

IV) 긴급의료 체제의 정비.

V) 山과 江을 이용하기 때문에 거기에서 생활하는 사람과의 사전상담.

(1). 2 창작지향

공예, 목공, 연기, 저작, 조리 등 문예활동이나 농촌에서의 농작업을 통하여 자기

표현을 하거나 창작의욕을 만족시키는 필요성이기 때문에, 연령적으로는 젊은층에서부터 고령자층에 이르기까지 폭넓게 보이는 필요성이다. 거의 모두가 개인적인 활동이고, 초심자에서 본격적인 기능자까지 폭넓은 대응이 요구되어진다.

창작 필요성은 I) 체험적인 것, II) 기술, 기능의 향상의 둘로 大分할 수 있다.

전자는 초심자를 對象으로 하여 비교적 다수인데 반하여 간단한 작업을 준비하는 것도 대응이 가능하여야 한다.

이에 반하여 후자는 방문자의 기술, 기능이나 추구하는 내용, 質이 다르기 때문에, 지도자의 정비에 있어서도 여러가지 요구에 대응가능한 인재의 확보가 필요해진다. 또한 작업 그 자체가 개인적인 것이기 때문에 Community를 형성하기 위한 Club House, 발표, 전시장, 정보교환의 장소등이 필요해진다. 또한 창작활동에는 풍요로운 자연속에서의 작업환경을 정비하는 것도 중요한 항목이 될 것이다.

(1). 3 휴양지향

Resort에서의 中心的인 필요성이다. 휴식을 통하여 일에서의 Stress와 피로를 해소하는 것인데, 장기체제가 基本이 된다. 휴양의 필요성은 육체적인 피로를 푸는 것과, 정신적인 Stress를 푸는 2가지로 분류할 수 있다. 일광욕, 산림욕, 산책 등의 자연속에서의 휴양이다. 또한 좌선등도 휴양의 필요성을 충족시키는 것이 될 것이다. 시설정비상으로는 정적인 활동이기 때문에 숙박시설에 근접해 있을 것과 풍부한 자연이 확보되어져 있는 것이 필요하게 된다. 이러한 시설정비와 동시에 인간이 행하는 서비스, 즉 휴식을 취하기 위한 순수한 접객서비스가 필요하게 된다.

Software로서는 정신적인 스트레스 해소를 위한 Counselling등도 부가가치를 높이는 것이 된다.

(1). 4 교양지향

지적인 탐구심을 채우고 지식과 교양을 높이기 위한 지향이어서, 학습, 관찰, 감상, 수집 등의 행위가 중심이 된다. 창작지향과 공통되는 점이 많은 지향이지만, 교양지향은 자연이나 창작되어진 것을 대상으로 하는 행위라 할 수 있다.

각종 연극, Concert, 축제등의 이벤트적인 것에서부터, 동물원, 미술관, 식물원, 수족관, 자료관 등에서의 관찰, 감상, 역사, 자연, 문예를 접하는 것, 식물, 곤충채집등의 야외활동, 사적탐사등 여러가지가 있다. 또한 각종강습회, 강연회등 대단히 폭넓은

것이다.

교양지향의 필요성은 항상 새로운 감각, 새로운 발견을 구하는 것으로, 교재를 계속해서 새로운 것을 준비할 필요가 있다.

이러한 것의 정비에는 현지에서의 적극적인 도움이 필요한 것이고, 지속적인 이벤트를 실시하여 동참자를 조직화하기 위한 체제가 필요해진다.

(1). 5 오락지향

여가활동으로서는 중요한 것이고, 놀이 그 자체이다. 즉, 학습적 활동을 제한하고, 「즐기기 위한 시간」을 추구하는 지향이다.

이것은 방문자의 Community를 형성한다는 점에서는 유효하게 작용한다. 단, 휴양지에서의 최종목적으로는 될 수 없지만 방문자를 즐겁게 해준다는 점에 있어서는 빼놓을 수 없는 지향성이다.

게임, 디스코, 노래연습장, 바, 레스토랑, 유원지, 쇼핑등이 구체적인 내용이 된다. 또한 각종 오락시설의 특성을 살린 이벤트의 기획도 유효할 것이다. 단, 정비에 있어서는 I) 각층을 고려한 디자인, 배치, 내용의 선택에 배려한다. II) 거리, 주변의 환경과 조화가 이루어진 디자인, 배치에 유의한다. III) 집회시설, 숙박시설과의 연대를 고려하는 등의 배려가 필요하다.

(2) 숙박

숙박시설은 휴양지에서의 생활의 장이다. 따라서 숙박시설의 이미지가 방문자의 이미지를 좌우하는 것을 고려하여 대단히 중요한 요소로 취급돼야 한다. 숙박시설을 구성하는 요소는 以下の 다섯가지로 나눌 수 있다.

- ① Location(입지조건) ② 시설의 이용 ③ 사교
- ④ 분위기(환경) ⑤ 가치

① Location(입지조건)은 교통조건, 주변의 환경을 의미한다.

② 시설의 내용에는 방의 Space, 공조, 가구등의 설비, Robby, Bar, Restaurant, Pool, Tennis Court, 회의실등 각종부대시설.

③ 사교는 숙박시설내에서의 이벤트, 파티, 회원제 클럽 등.

④ 분위기로는 전망, 내외장식, 신뢰성, 즉 안정성과 품격.

⑤ 적절한 가격, 특히 장기체재를 전제로 한 경우에는 중요한 요소이다. 이러한 여러가지 요소가 숙박시설에는 요구되어지는 것인데, 이용대상자에 따라 설비의 방향은 크게 달라진다. 즉, Camp장의 룿지에서부터 본격적인 종합 HOTEL, 별장에 이르기까지 다양한 대응이 요구되어진다.

(3) 음식

방문자에게 있어서 방문지에서의 식사는 대단히 중요한 요소이다. 관광지 등의 경우에는 보는 것으로만 만족되는 장소도 있지만 식음은 대단히 생리적인 욕구이기 때문에 그 좋고 나쁨이 계속해서 방문하는 단골을 확보한다는 점에 있어서 중요하다.

음식의 요소는 다음의 네가지로 구분할 수 있다.

- ① 음식의 내용 ② 조리하는 즐거움
- ③ 분위기(먹는 환경) ④ 체험적 음식

① 식사에 關하여서는 건강지향과 미각지향이 있다고 할 수 있다. 건강지향에는 자연식, Diet, Balance있는 칼로리 섭취등이 있겠는데, 이러한 것에 대한 재료의 제공부터 조언, 현지의 생산방법 등의 해설도 필요할 것이다. 미각에 關하여서는 더욱더 여러가지 필요성이 생각되어진다. 도회지 사람들의 입맛에 맞는 조리방법의 개발등이 필요할 것이다. 또한 그 고장이 아니면 먹을 수 없는 것을 만들어 내는 것도 방문자의 인상에 깊이 남는 한 방법이 될 것이다.

② 조리하는 즐거움을 지향하는 선호자들은 조리시설과 식사하는 공간, 식기류가 먼저 필요할 것이다. 또한 현지의 농산물제공과 동시에 여행자가 일상생활에 이용하고 있는 조미료 등의 제공도 필요할 것이다. 특히 장기체재를 전제로 하는 경우에는 경제적 이유에서도 이러한 시설설비가 중요해진다.

③ 분위기를 즐기는 지향에 있어서는 맛과 분위기의 두가지가 중요한 작용을 하는 것으로 보여지기 때문에 여러가지 수준을 고려하여 인테리어나 서비스에 유의할 필요가 있겠다. 또한 가격은 분위기를 좌우하는 중요한 판단요소로 보여진다. 대상이 되는 계층을 확실히 설정하여 적정한 가격설정이 중요한 포인트가 될 것이다.

④ 체험적 음식의 경우는, 예를 들어 캠프나 이벤트등에서의 야외음식을 말하는데,

커뮤니티의 형성이란 면에 있어서는 유효한 수단이 된다. 자연을 이용한 즐거운 분위기를 만드는 것이 중요하다. 단, 위생면이나 쓰레기의 처리면 등에서 시설정비가 필요할 것이다.

(4) 쇼핑

쇼핑에는 쇼핑의 내용과 상점의 분위기, 기념적인 요소등 세요소가 중요하다고 보여진다. 종래의 관광지에서는 거의 토산물의 판매가 주류였는데 내용, 상점의 분위기 등은 수준높은 것이라 할 수 없었다. 또한 이러한 토산물점이 조금씩 퇴보해 가고 있는 것도 사실이다.

앞으로의 휴양지에 있어서는 현지의 특산물 판매는 물론이고 도시에서 구입할 수 있는 것과 동등한 물건들의 준비와 상점의 분위기 조성에도 유의해야만 할 것이다. 현대사회에 있어서 소비자가 상품을 선택하는 눈은 급속도로 상승하고 또 다양화하고 있다. 따라서 쇼핑을 즐긴다는 필요성도 높아지고, 휴양지에 있어서는 풍부하고 질높은 물건의 구비와 상점분위기 조성이 중요한 요소가 되는 것이다.

2. 휴양지 개발의 분류와 성립조건

현재 행해지고 있는 리조트(휴양지) 개발은 종래의 콘도미니엄, 스키장, 골프장등 단독의 개발에서 복합형(종합형)개발로 변화해가고 있다. 이러한 개발은 입지조건과 개발의 내용과의 두시점에서 분류할수가 있겠다. 표 2에서는 기존의 리조트 개발을上記의 두시점에서 본 것이다.

입지조건에 있어서는 이하의 둘로 분류할 수 있겠다.

- ① 도시와 관광지 등의 集客力이 높은 지역에 가까이 立地할 경우.
- ② 集客力이 높은 지역이 근처에 없고 멀리 있는 경우.

또한 개발의 내용에 있어서는 이하와 같이 분류할 수 있겠다.

- ① 숙박시설을 主體로 한 개발
- ② 리조트 시설을 主體로 한 개발
- ③ 유원지, 민속촌 등의 어뮤즈먼트 시설을 主體로 한 개발

④ 컨벤션, 연수시설을 主體로 한 개발

表 2. 입지조건과 개발내용에서 본 성립가능성의 여부

		내용을 주체로 한 분류				
		숙박시설을 주체로 한 개발		리조트시설을 주체로 한 개발	유원지와 민속촌 등의 어뮤즈먼트 시설을 주체로 한 개발	연수시설을 주체로 한 개발
		별장 분양	회원제 리조트 클럽			
입지조건을 주체로 한 분류	집객력이 있는 지역 주변의 입지	○	○	○	○	○
	주변에 집객력이 있는 조건이 없음	×	□	○	×	□

注) ○…… 성립가능성이 높다.

□…… 성립가능성 보통.

×…… 성립가능성이 낮다.

입지조건과 개발내용은 깊은 관련을 갖고있다. 입지조건에서 ①集客力이 높은 지역에 가까이 하는 경우의 성립가능성은 숙박시설 이외의 여가활동관련시설의 내용에 그다지 좌우되지 않는다. 현재 행해지고 있는 콘도미니엄과 회원제 리조트 클럽의 대부분이 이러한 입지조건을 중시하여 개발하고 있다.

숙박시설, 레저시설등의 하드정비를 중심으로 하는 경우는 입지조건에 크게 영향을 받는다. 입지조건에 크게 영향을 받는 경우는 값싼 토지를 확보하는 것이 중요한 조건이 된다. 특히 레저관련 시설의 경우 스키장이외에는 도시에 가까이 있어야 하는 것이 커다란 포인트가 되기 때문에 값싼 토지의 확보는 필수조건이 된다.

또한 시설정비에 대한 투자의 회수는 비교적 단기간을 목표로 하는 것이 좋다. 즉

이니셜 코스트는 개발이익에서 흡수하는 것을 전제로 해야한다.

단, 이러한 개발은 현재와 같은 “여가의 필요성”에 대응하는 것으로 앞으로 여가 활동의 필요성이 다양화하는 단계에서는 거기에 맞는 하드, 소프트 양면의 정비를 행하는 것이 필요할 것으로 생각된다.

이에 반하여 ②集客力이 높은 지역이 주위에 없는 경우의 개발에는 숙박시설은 여가활동에 관한 명확한 테마를 중시하여 개발할 필요가 있다. 개발의 내용으로 볼 때 각각의 개발의 특징은 이하와 같다.

(1) 숙박시설을 主體로 한 개발

이것은 콘도미니엄, 회원제 리조트클럽을 중심으로 한 개발로 볼 수 있는데 콘도 분양을 위해서는 이하와 같은 몇항목의 조건에 맞을 필요가 있다.

I) 주말 체재의 이용이 가능한 시간, 거리에 입지할 것.

II) 주변에 스키장, 골프장, 마리나등의 여가활동관련 시설이 있을 것.

III) 콘도미니엄의 책임있는 유지·관리의 체제가 갖추어져 있을 것.

또한 회원제 리조트 클럽은 예탁금제와 공유제가 있는데 이하와 같은 항목중 몇 개는 만족될 필요가 있다.

I) 유명관광지에 입지할 것.

II) 모두 10-15개소 이상의 입지를 확보할 것(특히 예탁금제의 경우는 많은 것이 필수조건).

III) 수도권에서 100Km이내에 입지할 것(특히 공유제의 경우).

IV) 일류 리조트호텔과 비교해도 손색없는 규모·내용을 갖출 것.

V) 대형(500명 이상)의 부대시설을 갖출 것.

VI) 골프, 스키장등의 주된 스포츠 시설을 갖출 것.

또한 콘도미니엄의 경우는 대기업이 건설하는 경우, 분양후의 관리운영도 고려하여 개발을 하고 있다. 도로나 시설의 보수를 포함하여 개발이 끝난 단계에서 새로운 시설업이 시작된다는 생각으로 임해야 할 것이다. Initial Coast는 개발이익에서 회수할 수 있고, 관리·운영비는 계속 징수하게 되기 때문이다.

단, 관리운영의 경비는 관리비로는 충족할 수 없는 것이 현실이다.

따라서, 시설의 이용률을 높여 이용요금의 수입을 확보하는 것이 필요하다 하겠다. 이용률을 높이기 위해서는 입지조건이 대단히 중요해지고, 이러한 점에 있어서도 수도권을 中心으로 한 개발이 주체가 되는 것이다. 물론, 입지조건이 조금 나쁘더라도 선택할 수 있는 매력적인 시설정비를 행하여 개발이익을 포함하지 않은 분양 방식으로 행하는 경우도 있다.

회원제 Resort Club도 입지조건이 크게 영향을 끼친다.

회원제 리조트 클럽에는 ① 공유제와 ② 예탁금제가 있다.

초기에는 숙박시설중심의 개발이었는데 조금씩 여가활동시설을 갖춘 개발이 행해져 가고 있다. 단기체제가 주류인 여가활동에서는 입지조건은 중요한 요소가 될 것이다.

예탁금제의 경우 일반적으로 효용률(객실의 가동률)은 공유제에 비해 낮다. 이것은 이하의 두가지 이유를 들 수 있다.

① 입지조건 차이 ② 이용시스템의 차이

① 입지조건 차이는 공유제가 대도시 근교에 위치하여 주말레저에 대응하는 것으로 되어져 있는 것에 반해, 예탁금제는 원거리에 입지하여 여름방학이나 유급휴가 등의 장기 휴가에 대응하는 형태로 되어진 것을 들 수 있다.

② 이용 시스템의 차이에서는 공유제는 대개 이용권 시스템으로 되어져 있기 때문에 회원을 동반하지 않고도 “비지터”가 이용할 수 있는데 반해, 예탁금제는 회원을 동반하지 않고는 이용할 수 없는 등의 차이를 들 수 있다.

예탁금제의 경우 로케이션수도 많이 확보하고 나서 회원을 모집하는 경우가 많은데, 메인이 되는 지역의 정비를 중심으로 해 전체적으로는 많은 시설설비를 해야 할 것이다.

(2) 리조트 시설을 중심으로 하는 개발

현재는 골프장, 스키장, 수상스포츠 등의 리조트 시설 중심이 되는데, 앞으로는 문화·예술, 창작활동, 교양관계에 이르기까지 폭넓은 활동시설이 요구되어 질 것으로 생각된다.

리조트시설은 방문자의 취향을 만족시킬 수 있는 시설이 되어야 하고, 하드적 정

비와 아울러, 활동목적에 대응한 많은 소프트 개발이 반드시 필요할 것이다. 현재는 이 분야가 가장 뒤떨어진 분야이고, 특히 앞으로는 여가활동의 취향이 다양화할 것으로 보여지므로 정비해야 할 소프트도 다양할 것이다.

예를 들어 각종 활동 프로그램의 제공이나, 지도자의 파견 등이 필요할 것이다. 스포츠 지향을 예로들면 건강의 유지·증진의 필요성, 정신적 스트레스 해소의 필요성, 기술·기능학습의 필요성, 커뮤니케이션의 필요성 등에 의해 스포츠 프로그램의 선택과 스포츠를 즐기는 방법등이 달라지는 것에 유의해야만 한다.

이러한 것들은 문화, 예술, 창작, 교양 등의 각 지향에 대해서도 유사한 경향이 있다.

따라서 이러한 폭넓은 여가활동의 필요성에 대응하기 위해서는 관장가능한 정도의 복합적 개발을 행할 필요성이 있을 것이다.

(3) 컨벤션, 연수시설을 主體로 한 개발

개발에 관한 유의점은 이하에서 나타내는 바와 같다.

- I) 각종 연수에 대응할 수 있는 인간 네트워크의 정비
- II) 독자개발에 의한 오리지날리티가 높은 연수시스템의 정비
- III) 연수테마의 개발, 자료의 제작등 연구스텝의 정비

기본적으로는 리조트 시설 중심의 개발과 같은 조건을 갖출 필요가 있다. 하지만 단체 이용이 많은 것과 회의, 모임이 많은 것등 양면적으로 대응할 수 있는 시설이 필요하게 된다. 앞으로는 기업의 연수와 사회교육의 양면에서 연수에 관한 필요성이 높아질 것으로 생각되어지기 때문에 연수를 주체로 한 것, 연수와 리조트를 겸한 것, 컨벤션·전시를 주체로 한 것등 다양한 필요성에 대응할 수 있어야 할 것이다.

III. 결 론

이상의 내용을 종합해 보면 국민 휴양지의 개발에는 다음과 같은 시점이 있을 것이다.

① 영리목적의 단기회수를 전제로 한 별장·콘도미니엄 분양과 공유성 콘도미니엄 등의 개발

② 장기적 시야에서 본 본격적 국민 휴양지(리조트)의 개발

전자의 경우는 입지조건이 갖추어진 지역에서 숙박시설을 중심으로 한 개발이고, 후자의 경우는 개발의 내용을 중시하여 다양한 여가시설과 숙박시설을 갖추는 개발을 말한다.

전자는 입지조건, 토지가격등이 성립의 가부를 결정하는 중요한 요소이고 후자는 개발과 운영에 관계되는 소프트가 중시되는 것이다. 또한 10년·20년이란 장기에 걸친 개발이 성립의 조건이 되고 동시에 장기에 걸친 투자도 필요하게 된다. 하지만 集客力을 갖지 못하는 지역에서도 수요를 만들어 낼 수 있는 개발이기도 하다.

앞으로의 국민휴양지 개발에서는 후자의 개발이 보다 중요시 될 것으로 보여지는데 이러한 개발을 행하기 위해서는 방문자의 취향을 파악하여 방문자가 충분히 만족할 수 있는 여가활동 시설과 소프트를 정비할 필요가 있다. 개발에 있어서의 기본적 견해에는 이하와 같은 사항을 염두에 두어야 할 것이다.

- ① 레저뿐만이 아니고 넓고 깊게 생활 전반을 본다.
- ② 어디에도 없는 부가가치를 갖는다.
- ③ 소프트의 축척, 특히 인재의 확보, 육성이 중요하다.
- ④ 지역발전을 의식한 개발
- ⑤ 마케트는 만들어 내는 것이란 생각
- ⑥ 장기적 시야에서 본다.

이러한 사항은 상호관련이 있는 것이다. 제일먼저 생각되어지는 것은 정비해야 할 여가활동의 테마, 콘셉트의 중요성이다. 현재 행해지고 있는 것은 스키장, 골프장, 수상스포츠, 테니스 등인데 앞으로는 이러한 스포츠·레저시설 뿐만이 아니고 문화·예술등 교양·전장·의료·커뮤니케이션·창작등도 중시되어질 것이다.

특히 레저가 다양화하고 있고 스포츠는 앞으로 그 중심적인 활동이 될 것이다. 그러나, 다른 취향도 다면적으로 준비하여 생활전반에 대응할 수 있는 능력을 키워야 할 것이다. 리조트의 바람직한 방향은 이 일상생활을 기반으로 하는 것이라고 보여지기 때문에 생활전반의 활동을 지원, 제공하는 개발이 중요해 질 것으로 보여

진다. 또한 한편으로는 다른 지역에 없는 부가가치를 갖는 것이 중요하다.

특산품의 개발, 거리의 정비등이 그 대표적인 것인데 이러한 부가가치를 갖는 개발은 10년 단위의 장기간이 필요할 것이다. 국민휴양지의 부가가치를 높이는 특산품의 개발은 지역의 산업진흥에 직접적으로 연결되는 것으로 현지주민과 개발주체의 양측에 모두 메리트가 있다. 또한 국민휴양지는 사람들을 즐겁게 해주는 것이므로 즐겁게 할 수 있는 소프트의 정비, 인재의 확보·육성은 대단히 중요한 것이다.

무엇보다도 국민휴양지는 제공하는 여가활동의 내용이 중요해진다. 또한 그 정비에는 장기간을 필요로 하게된다. 따라서 현재 필요한 점만을 추구할 것이 아니고 앞으로 발생할 것으로 예상되는 새로운 필요성을 발굴해내는 것이 중요한 과제이다.

본격적인 국민 휴양지 개발에는 긴 시간을 필요로 하고, 또 한국에 맞는 계획적인 휴양지의 구상이 필요할 것이다.

앞으로 여가의 증대와 다양화가 진행되는 속에서 국민휴양지 개발에는 여가와 스포츠의 필요성을 충분히 인식시킨 뒤에 이에 대응할 수 있는 공간의 정비 및 소프트의 개발이 요구되어 질 것이다.

Abstract

A Study on the Directional Setting to Develop Citizens' Resort-Place for Sports

So, Jae Suk

We need to keep in mind the following, as the basic idea of citizens' resort-place :

1. Overview Whole life broadly as well as leisure.
2. Create added value.
3. It is important to develop soft-ware, especilly men-power.
4. Concern to community development.
5. Remember marketing is a creation.
6. See it does with long-term view.

All the aboves are connected to each other in some way. First thing to rearrange is the theme & concept of leisure activities.

Currently ski, golf, water-sports, tennis are under practice and refinement of culture & arts, health, medicine, communication, creative work will be emphasized as well as those facilities of sports & leisure.

Especially, leisure is being diversified to put sports in central role. However there needs to try various favorites so that one can develop own capability to response to the challenge at real life. Desired development of resort seems to be based on everyday life, and it looks important that we support & supply for all-over life.

On the other hand creating, added value is important too.

And all the above citizens' resort place is important, according to types of leisure activities. Also putting them in order takes much time. Thus our assignment is to satisfy, through developing, expected one as well as current requirement.

參 考 文 獻

- 1) 양주동, 새 국어 대사전, 신한출판사, 1982.
- 2) 송병락, 韓國의 國土·都市·環境, 韓國開發研究院, 1987.
- 3) 최일섭, 地域社會福祉論, 서울대학교 출판부, 1990.
- 4) 서울市政, 서울특별시, 1989.
- 5) 鹿屋體育大學, 生涯スポーツの理論とプログラム, 朝日印刷, 1989, p. 103.
- 6) 高橋和敏, レクリエーション概論, 不昧堂出版, 1987, p. 23.
- 7) 尹光鉉, 労働者の休日における過ごし方や余暇時間量と仕事の関係, 日本東海大學석사논문, 1988, p. 19.
- 8) 大谷善博, 地域スポーツの創造と展開, 大修館書店, 1990.
- 9) 日本野外教育研究会編, 野外活動テキスト, 不林書店, 1990.
- 10) 江橋慎四郎, 野外教育の理論と實際, 不林書店, 1987.