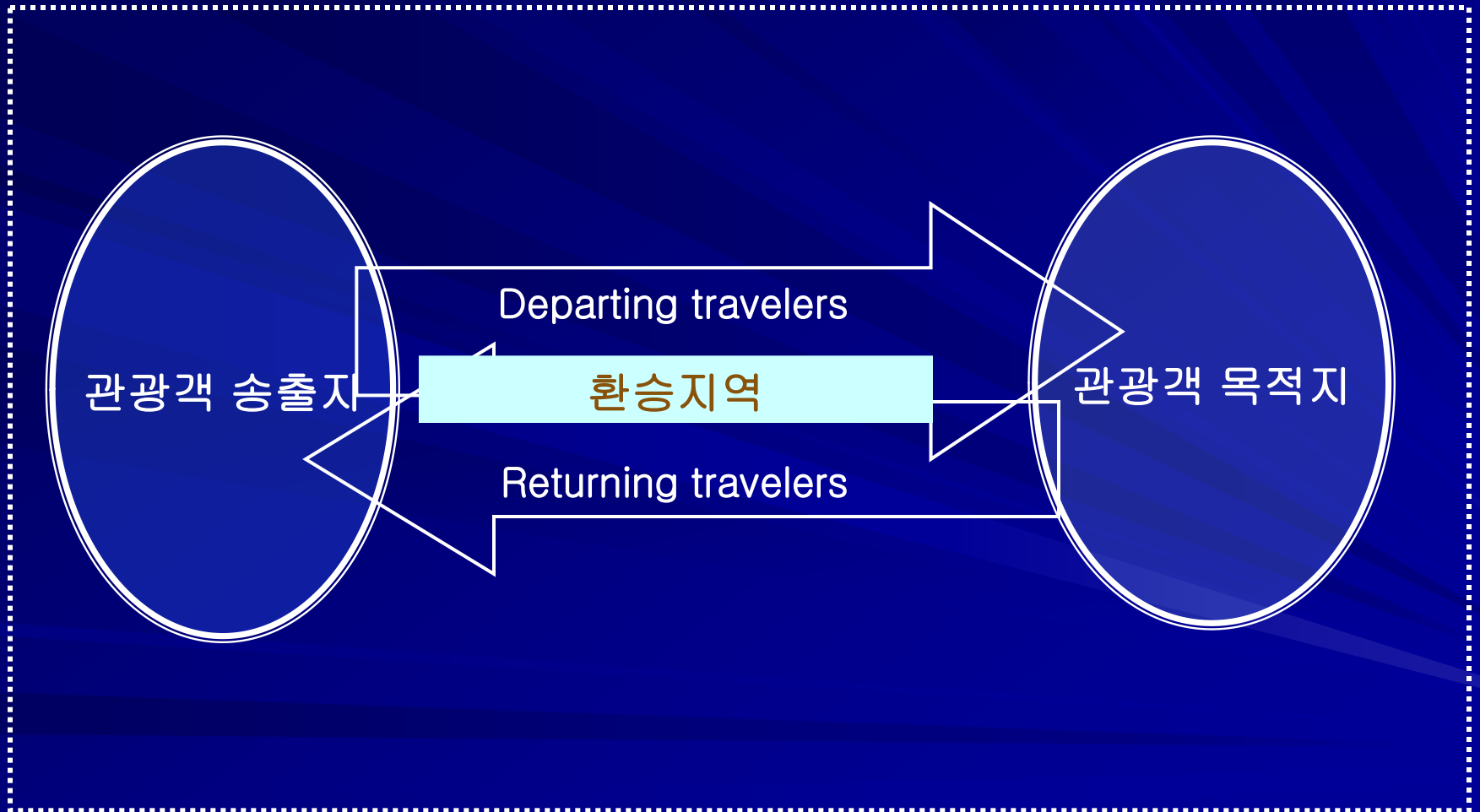


# 관광객 행동

# A Basic Whole Tourism System



# 관광 시스템

- Leiper의 basic whole tourism system
- 관광 시스템을 구성하는 5개의 핵심적인 요소들
  - 관광객 (tourist)
  - 여행/관광 산업 (tourism businesses)
  - 관광객 송출지 (tourist generating region)
  - 통행 루트 (transit route)
  - 관광 목적지 (tourist destination)
- 5가지 핵심요소들은 외부적 시스템에 의해 직·간접적으로 영향을 받음 (예: 정부, 농업, 석유산업, 자연재해 등)
- 반대로, 관광시스템은 외부환경에 영향을 미치기도 한다

# 관광행동의 특성

## 1. 관광의 5가지 국면들

- 여행상품 구매 전 단계 (여행에 대한 기대)
- 관광지로의 여행
- 여행지 내에서의 경험
- 여행지에서 집으로의 귀환
- 여행에 대한 추억

# 관광객 행동vs.소비자 행동

## ■ 기대 단계 (anticipation phase)

- 여행경험의 중요한 부분

## ■ 관광지로의 이동

- 일반 소비자 행동에서 찾아 볼 수 없는 부분
- 여행지로의 이동시간은 시공간적으로 여행 경험에 있어 핵심적인 부분

## ■ 여행지에서의 경험

- 여행상품을 구매하는데 오는 강렬한 개인적인 경험

## ■ 여행 후 경험 (post-travel phase)

- 일반 소비재와는 달리 여행에 대한 추억은 지속성이 강하고 스토리텔링을 통해 재 생산되는 경향

# 관광 행동 정의

- 관광객이 여행을 떠나기 전의 심리적인 의사결정 과정 및 의사결정에 영향을 주는 요인
- 여행중의 경험
  - 관광객의 현장경험 이해
  - 관광객이 지역사회문화환경에 미치는 영향 이해
- 여행 후 여행에 대한 추억과 스토리텔링에 대한 이해를 정립한 행위

# 관광객 행동의 이해 관계자

## ■ 관광객

- 개인적 여행경험의 만족과 성장

## ■ 관광사업자

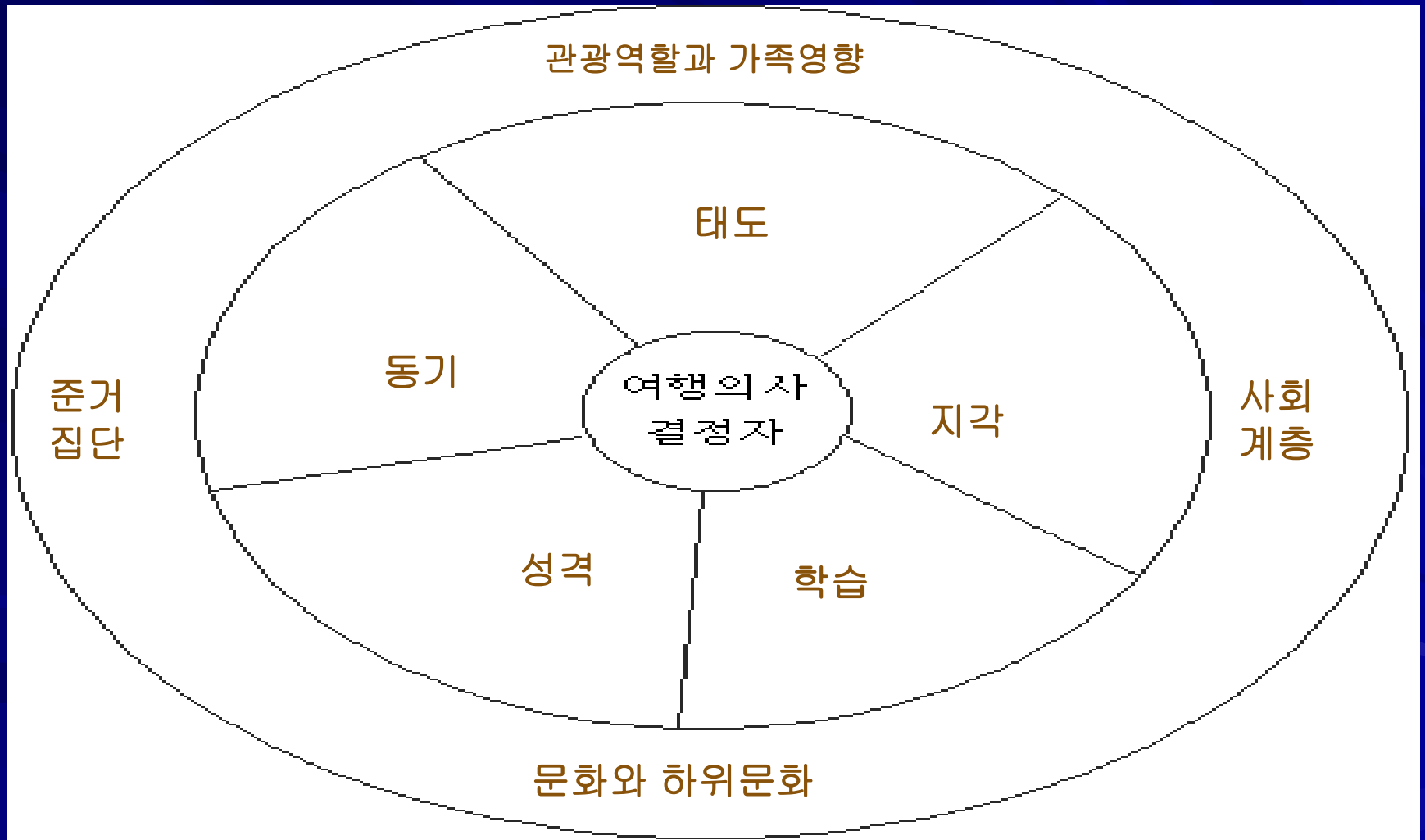
- 마케팅, 판매, 경영, 이익창출

## ■ 정책입안자

- 관광의 영향관리 & 지역사회의 이익창출

## ■ 관광지 지역주민

# 관광행동에 영향을 미치는 요인들





# 문화관광 유형

# 문화관광 유형

- Heritage tourism (역사 유적 관광)
- Arts tourism (예술상품관광)
- Urban cultural tourism (도시문화관광)
- Rural cultural tourism (농촌문화관광)
- Indigenous cultural tourism (지역토착관광)
- Popular cultural tourism (대중문화관광)

# Heritage Tourism

- 과거의 역사에 관련된 상징물과 유물들에 대한 관심이 주요한 관광 (그리스 파르테논 신전, 만리장성 등)
- 객관적 진실을 가진 역사란 존재하지 않는다
- 포스트 모던 시대의 역사를 보는 관점
  - 다양한 형태의 역사적 진실이 존재
  - 소외계층의 역사가 재조명
- World Heritage List:
  - 역사적 문화유산(the cultural heritage)을 이용한 전통문화관광(heritage tourism)
  - 관광객에게 보여지는 역사에 대한 해석이 중점

# Arts Tourism

- 대중매체와 관광을 통해 일부 계층에게 한정적으로 소비되던 예술품들이 대중화 되는 계기
- 문화의 전파: 토착예술품들→관광객을 위한 기념품→토착예술과 문화의 대중화, 세계화

# Urban cultural tourism

- 도시(urban)내의 문화 유적지 관람과 독특한 도시 문화 경험이 주된 관광형태
  - 대규모의 관광객 유입
  - 역사도시의 지속 가능한 관광 개발에 위협으로 작용
  - 관광을 통한 경제 발전과 역사 유물 보존의 문제 대두
- 산업유물을 통한 새로운 형태의 문화관광 개발
  - 전통적 문화관광객 보다는 대중관광객을 표적시장

# Rural cultural tourism

- 농촌지역에서 사회/문화/경제 부흥의 수단으로 관광 활용
- 전통적인 농업을 대체하는 산업
- 급격한 도시화→농촌관광
- 농촌관광을 통한 지역경제의 부흥은 지역의 사회 문화 구조에 큰 영향
- 전원생활(rural life) 문화권 추구

# Indigenous cultural tourism

- 관광지 지역주민의 삶과 문화에 대한 관심이 주가 되는 관광형태
- 토착, 지역문화관광
- 지역주민과 관광객의 경제적 격차로 인한 마찰 우려
- 지역문화의 해석과 표현이 중요한 문제

# Popular cultural tourism

- 축제, 스포츠 이벤트, 콘서트, 테마파크, 영화촬영지 등
- 여가 활동과 관광 활동의 밀접한 연관



# 문화관광의 이점

- 문화관광은 대중관광에 비해 상대적으로 작은 규모로 형성
- 문화관광객은 환경과 지역 문화에 대해 좀 더 배려하는 경향
- 지역민이 문화중개인(cultural broker)로서 지역문화를 좀 더 지역의 입장에서 대변  
(문화유산해설사, 지역서비스 종사원 등)

# 문화관광의 유의점

- 지역문화의 상업화
  - 문화적 진정성 상실 우려
- 전통적 지역사회구조의 파괴 가능성
- 지역경제적 손실 방지 장치 마련이 필요

# 세계화, 포스트모더니즘 & 문화관광

# 문화관광에서의 “문화”의 의미

## ■ “문화”

- 생활방식과 의미체계의 이해로서의 문화
- 예술, 역사, 유산에 대한 탐구로서의 문화

## ■ 문화관광

- 두 가지 의미를 동시에 내포

# 세계화(globalization)

- 세계는 시·공간 축면(time-space compression)에서 점차 접근 (교통, 통신, 등의 발달)
- 영어는 세계의 공용어로서의 위치를 점유
- 경제, 문화 측면에서도 미국과 서구유럽 국가의 통제(유로연합 등)
- 세계화란?
  - 전통적 국가와 지역사회의 경계가 무너지고 초국가주의적인 현상
  - 상품과 재화, 정보, 서비스, 사람의 급속한 이동

# 세계화의 특징

## ■ Ethnoscapes

- 사람의 이동
- 노동인력, 이민자, 관광객의 이동
- 2005년 → 관광객 8억 명 (5.5%성장) → 6,800억 달러 (470억 달러 성장)

## ■ Technoscapes

- 정보의 이동 (정보통신의 발달로 인한 전세계의 네트워크 형성)
- 뉴욕-런던간 통화료(3분): 1930년 \$300-2003년 \$0.08

# 세계화의 특징

## ■ Finanscapes

- 돈의 이동 (외화의 유통, financial transaction)
- 화물 수송료는 1920-2000년 사이에 70%하락

## ■ Mediascapes

- 이미지의 이동 (위성채널, 케이블 TV, 24시간 뉴스:CNN)
- 미의 기준 (미인 대회를 통한 미의 기준 통일화)

# 세계화의 특징

## ■ Ideoscape

- 의식 (이데올로기)의 이동
- 정치, 종교, 환경보호주의
- 페미니즘(feminism) : 여성해방운동, 지위향상
- 할리우드 중심의 영화산업
  - 영화를 통한 미국중심의 가치관과 규범 전파



# 세계화의 평가

## ■ 긍정적 시각

- 자유무역은 부를 증가
- 타 문화간의 결합을 통한 새로운 문화형성
- Cultural hybridization (혼성문화):
  - . fusion product : food, fashion, music
- 민족특유의 문화 창출
- 민주주의의 전파를 통한 세계 인권의 향상

# 세계화의 평가

## ■ 부정적 시각

- 세계화(globalization)는 진정한 세계화인가?
- 미국 위주의 자본주의, 이데올로기와 생활방식이 지배하는 흐름
- 비정부조직인 WTO와 IMF에 의한 독재
- 소수의 다국적 기업이 세계 경제흐름을 좌우
  - 문화의 생산과 소비도 소수의 기업과 국가에 의해 통제

# 세계화와 관광

- 관광은 세계화에 의해 발전
- 한편으로 세계화를 가속하는 도구로서 이용

# Imperialism (제국주의)

- 1860년대 유럽 국가들의 식민지 쟁탈전
- 자본주의의 속성에 의하여 새로운 시장 개척과 자원 조달을 위한 제국주의의 가속화 필연
- 자본주의 발달의 최상위 단계 (Lennin)

# New imperialism or Neo Colonialism (신제국와 식민주의)

- 현재 강대국의 해외정책을 빗대어 칭하기도 한다
- 무력정복 → 경제적인 지배
- 저개발 국가의 관광지들은 서구의 대자본에 의존해서 개발  
→ 경제적 유출(Economic Leakage)

# Postmodernity & Postmodernism

## ■ Postmodernity?

- 근대화 이후 일반적으로 변화된 사회적 상황

## ■ Postmodernism?

- 후기 근대화 사회
- 근대화 이후 변화된 사회적 의식
- 세계화와 문화산업의 영향에 대한 modernism 적 견해와 상대적인 입장
  - 문화적 표준화와 동질화 보다는 문화적 다양성, 혼성문화, 지역담론에 대한 강조

# Postmodern 사회의 특징

- 내용과 효율성 보다는 스타일을 강조
  - 건축물
  - 파리 퐁피누 전시관, 지역문화예술회관
  - 구겐하임 미술관

# Postmodern 사회의 특징

- High culture와 popular culture사이의 경계가 무너짐
  - 전통적인 고급문화의 영역과 대중문화 사이의 경계가 무너지고 혼합 (fusion) 되는 현상
    - 예술 (발레 & B-boy)
    - 음악 (고전음악과 현대음악, 디스코음악과 랩)



# Postmodern 사회의 특징

- 시간과 공간에 대한 개념 변화
  - 통신 기술의 발달
    - 휴대폰, 인터넷, 통신위성
  - 교통의 발달
    - 제트 여객기의 등장 & 발전
    - 전 세계를 단일 생활권역으로 발전
  - Space & Time compression

# Postmodernism & cultural tourism

- 문화산업과 관광은 문화의 균일화와 동시에 다양성을 촉진시키는 역할을 한다고 주장

# Postmodernism

## ■ Jameson & Hewison

– History는 historicism으로 대체

■ 일부 선택된 역사들을 조합과 혼성을 통해서 대중에게 보여진다 (박물관, 역사공원, 영화)

– Heritage (유산)

■ Heritage가 history를 대체해 나간다

■ Heritage industry (박물관, 주제공원, 고적)

■ Heritage tourism이 역사를 대체하여 새로운 역사적 사실을 창조

# Postmodernism & Tourist

- Mass media→Simulated tourism experience
  - “three minute culture”
- 관광지에 대한 시선 (Tourist Gaze)는 대중매체 (문화산업)에 의해 형성

# Postmodernism & Tourist

- Cultural capital (Bourdieu 1984)
  - 여행을 통한 문화자산의 증가
  - Postmodern society=multicultural taste=omnivore hypothesis
    - 젊은 세대에서 high brow culture & low brow culture 소비의 경계가 무너지고 있다

# Postmodernism, tourism, and tourist

## ■ 현대의 관광객

- 이문화를 여행하는 동시에 여행지에서 다양한 여가/레크레이션 활동을 즐긴다
- 단순한 mass tourist vs. cultural tourist의 구분이 무너지고 있다

# Development of popular cultural tourism attractions

## ■ Representation

- 관광지→simulated images via mass media  
→관광객의 이미지 결정(pre-travel)→simulated image 와 실제 이미지의 대비



# Postmodernism & 관광지 유형

## ■ Rojek (1993)

- Blackspots or Disaster tourism
  - New Orleans (Hurricane Katrina), 태국 푸켓 (Tsunami)
- Heritage sites
  - Simulation (e.g., [Robin Hood](#), Braveheart)
- Literary landscapes
  - 소설가가 살았던 장소, 소설의 배경이 된 장소
  - Fiction을 기반으로 한 장소→관광지→관광객은 허구의 사실을 실제의 장소에서 소비 (e.g., [Sherlock Holmes](#))
- Theme parks