스마트관광을 위한 학문간 융·복합에 관한 연구

이익수*
*청주대학교 관광학부
e-mail:tour8119@cju.ac.kr

The study of Interdisciplinary Fusion Complex for Smart Tourism

Ik-su Lee*
*Dept of Tourism Cheongju University

요 약

본 논문에서는 관광분야의 새로운 화두가 되고 있는 스마트관광을 위한 학문간 융·복합에 대한 개념적 연구를 진행하고자 하였다. 연구결과 스마트관광을 위한 학문간 융·복합을 위한 필요조건으로 관광분야, 디자인 분야, IT 분야, 인문학 분야 등에서 관광 콘텐츠를 위한 융·복합이 우선적으로 이루어져야 한다는 것을 알 수 있었다. 이러한 연구는 향후 관광산업의 신활력 요인으로 작용할 수 있을 것이며, 미래 관광산업이 직면하게 될 스마트환경에서의 관광사업 시스템 구축에 도움을 줄 수 있을 것이다.

1. 서 론

2000년대 이후 급속히 진행되어 온 IT 기반 환경은 최근, 웹서비스의 플랫폼의 변화, 클라우딩 컴퓨팅환경으로의 진화, 스마트 시장의 저변확대로 급속히 변화되고 있는 실정이다[1]. 이와 함께 유비쿼터스 기술환경의 도입은 물류, 의료, 가전, 통신 등 산업 전반의 변화와 사회·문화 등 인간의 삶에 기본적인 변화가 이뤄질 것으로 전망하고 있다. 그러나 현재 우리나라 문화관광분야의 경우 IT기술을 선도하는 분야가 아니기에 타 산업과는 달리 적극적으로 IT 기술을 수용하지 못하고 있으며, 현재 문화관광분야에서 논의되고 있는 수준은 텔레메틱스의 적용, 콘텐츠의 육성 저작권 젯도 등의 범주에 한정되어 논의되고 있다[2].

특히 관광학 분야를 연구하는 학문적 입장에서 살펴볼 때 미래의 관광학 분야에 있어서 장기적 연구주제의 큰 화두가 될 수 있는 것 중의 하나가 학문간 융·복합을 통한 새로운 관광학 연구와 스마트관광에 대한 연구가 될 수 있을 것이다.

이는 현재의 관광트랜드 및 기술발전 환경을 살펴볼 때 충분히 예상될 수 있는 결과이며, 이를 제대로 수용하지 못할 경우 관광학 분야에서의 연구발전은 제대로 이루어지지 못할수도 있다.

따라서 현재의 IT기술을 기반으로 한 스마트관광에 대한 학문간 융·복합에 대한 연구에 대해 살펴볼 필요성이 있다. 이에 본 연구에서는 스마트관광을 위한 학문간 융·복합에 대한 기초적 연구를 위한 필요요소 등에 대한 개념적 연구를 진행해 보고자 한다. 이러한 연구는 미래 관광학 연구에 있어서 새로운 연구방향성을 제공해 줄 수 있을 것이며, 이를 통해 관광산업 전반에 있어서는 새로운 관광산업 분야의 구축에 있어 기초적 자료를 제공해 줄 수 있을 것이다.

2. 스마트관광 이란?

2.1. 스마트관광의 개념

스마트관광(Smart Tourism)이란 첨단 정보통신기술(ITC)에 기반한 집단 소통과 위치기반 서비스를 통해 내외국인 관광객에게 실시간, 맞춤형 서비스 제공하는 것으로, 관광콘텐츠 생태계와 관광산업 구조의 혁신을 통해 고부가가치를 유발시키는 차세대 관광을 의미한다. 또한 스마트관광의 실현을 위해서는 고품질 관광콘텐츠, 경쟁력 있는 민간기업, 스마트 환경을 선도하는 인력, 민관 유기적 협력 시스템, 참여·소통 플랫폼 인프라 등이 결합되어야 가능하다[3].

이러한 스마트관광은 **S**tandard(표준에 기반한 상호 호완성), **M**ulti Function(융·복합을 통한 다양성), **A**ccessibility(시·공간 제약 없이 빠른 접근성), **R**eliability(시장, 고객으로부터의 신뢰성), **T**ime Saving(관광객 편리성)의 첫머리 글자를 조합한 의미로 사용된다[3].

2.2. 스마트관광의 내용

스마트관광의 내용은 첫째, 스마트폰 등의 기기를 통한 GPS와 연동하는 서비스 및 지도서비스, 관광 멀티미디어 서비스, 관광 지리정보 서비스, 콘텐츠 관리서비스로 구성된다. GPS 연동 서비스는 실외에서 현재 이동하는 위치정보를 취득하며, 지도 서비스는 현재 위치를 지도상에 표시하는 서비스이며, 콘텐츠관리 서비스는 관광 콘텐츠를 관리하고, 관광 지리정보 서비스는 위치정보에 따른 제공 정보의 선별 및 푸시 서비스를 제공하며, 멀티미디어로 제공되는 정보가 있으면 관광 멀티미디어 서비스를 이용하여 해당 정보를 제공하는 것이다[4].

둘째, 스토리텔링 서비스 및 관광편의성의 실시간 제공을 들 수 있다. 이는 스토리텔링 기반의 스마트폰 애플리케이션과 홍보콘텐츠 개발 ·보급을 통한 관광객의 호기심 유발 및 개별관광객 편의를 위한 '플래닝' 및 'SNS' 서비스를 제공해 주는 것이다. 이를 통해 글로벌 정보서비스 체계를 구성해 줄 수 있다는 것이다[3].

3. 스마트관광 사례

3.1. 프랑스 안시 애니메이션 축제

안시 애니메이션 축제는 프랑스 안시에서 열리는 국제 애니메이션 영화제로서, 자그레브와 히로시마, 오타와와 함께 국제애니메이션영화협회(L'Association Internationale du Film d'Animation, ASIFA)가 인정하는 세계 4대 애니메이션 페스티벌 중 하나이다. 축제 부속 행사로 유수의 프로덕션들이 자사의 작품을 선보이고 판매하는 세계 최대 규모의 애니메이션 견본시 미파(MIFA)가 매년 열린다. 2009년 6월 안시(Annecy) 애니메이션 축제에서는 현실이 애니메이션 속으로 침입하는 새로운 현상이 나타났다. 2008년 공개된 아리 폴만(Ari Folman)의 애니메이션 '바시르와 왈츠를(Valse avec Bachir)'[6]이 대표적인 예로, 이 작품은 애니메이션이 반드시 허구일 필요가 없다는 것을 증명해 보였다.

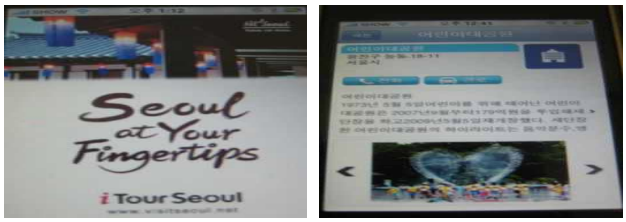
'바시르와 왈츠를(Valse avec Bachir)'이 애니메이션 형식을 채택한 것은 과거를 재구성함에 있어 감각적 감성적 면을 부각시키기에 애니메이션의 특성들이 적합하다고 판단했기 때문이며, 특히 몽환적 느낌을 표현하기에는 애니메이션이 실사 다큐멘터리에 비해 훨씬 수월하고 강력한 매체인 것이다.

융·복합 현상에서 문제가 되는 것은 결국 수용자에게 전달되는 의미의 구성 문제이지, 허구와 현실의 구분이라든가 장르 자체의 규칙들이 문제가 되는 것은 아니며, 이는 관광객들에게도 동일하게 적용될 수 있다.

[그림 1] 첼시애니메이션 축제와 애니메이션

3.2. 서울시 i-Tour Seoul 모바일관광 정보서비스

i-Tour Seoul 모바일관광 정보서비스는 서울시를 방문하는 국내외 관광객들을 위해 서울시에서 제공하는 모바일관광 정보서비스로서 서울시는 국내의 다른 모바일관광 정보서비스 시스템과는 달리 서울시를 방문하는 국내관광객 및 외국인관광객들의 편의성을 도모하기 위하여 스마트폰을 소지한 관광객들에게 별도의 단말기 대여없이 온라인 앱스토어에서 i-Tour Seoul 관광정보 서비스를 다운로드 받아 이용할 수 있다. i-TourSeoul 모바일관광 정보서비스는 GPS를 기반으로 관광객들의 상황에 적합하고 적절한 현재 위치주변의 관광명소, 맛집, 편의시설, 숙박시설, 기타 관광정보 등의 상세한 정보와 지도를 통한 목적지까지의 길안내 등의 다양한 서비스를 제공하고 있다[8].



[그림 2] 서울시 I-Tour Seoul 모바일 관광정보 시스템

4. 학문 융·복합

4.1. 관광산업 융·복합 연관분야

관광 복·융합화와 연관될 수 있는 분야를 관광산업분야별로 정리하면 다음과 같다.

첫째, 의료서비스와 휴양·레저·문화활동 등 관광활동이 결합된 새로운 관광형태인 의료관광은 현재 세계 많은 국가에서 민간주도로 부가가치가 높은 의료서비스 및 건강증진식품을 관광사업과 연계하여 발전시키고 있다. 둘째, 웰빙문화와 관광이 결합된 개념으로 보양, 의료, 미용 등 건강증진 관광, 자연휴양자원을 이용한 친환경관광, 전통음식시식, 조리를 포함한 먹거리 관광, 전통문화, 농어촌 및 사찰체험을 통한 체험관광 등 다양한 유형의 관광을 포괄하고 있다. 셋째, 농촌관광으로 농산물판매(1차), 가공산업(2차), 숙박음식물서비스(3차)가 융합되고 있다. 마지막으로 유비쿼터스 관광으로 미래의 공간에 있어서 관광과 정보기술이 접목될 수 있다[9].

4.2. 관광객 관광행동에서 본 관광학 융·복합

4.2.1. 관광행위전 단계

관광객이 관광지를 선택하기까지의 단계를 세분화하면, 정보탐색 및 수집, 유효정보 필터링 및 선택, 관광지 선택의 단계를 거친다. 이들 단계에서 현재 이루어질 수 있는 스마트관광의 입장에서 본 관광학 융·복합은 크게 기획분야인 관광학과 인문학, 실행분야인 디자인 및 프로그래밍, 서비스분야인 IT분야로 나누어 볼 수 있다.

기획분야인 관광학과 인문학은 새로운 정보제공을 위한 콘텐츠 기획 및 스토리텔링을 위한 기초적 재료를 가공하는 학문적 융·복학이 이루어져야 할 것이다. 현재의 관광정보제공은 단순히 백과사전식 나열형의 정보제공이 이루어지고 있어 관광객들에게 매력성을 제공해 주지 못하고 있다. 이를 발전적으로 해결하기 위해 관광학과 인문학의 융·복합을 통한 새로운 형태의 스토리텔링적 관광정보 콘텐츠를 개발해야 할 것이다.

실행분야인 디자인 및 프로그래밍은 새롭게 기획된 관광정보 콘텐츠를 실행할 수 있도록 함에 있어서 새로운 형태의 관광정보 탐색수단에 대해 적절히 대응할 수 있어야 한다. 과거의 관광객들은 책이나 경험자들의 구전 등에 의존하여 관광지에 대한 정보를 수집하였으나 현재는 온라인 관광정보 서비스를 포함한 PDA, 스마트폰 등의 모바일기기를 통한 정보 검색이 가능해지면서 그 영역이 확대되고 있다[10].

이를 잘 이해할 필요가 있다. 이전의 관광정보를 접하는 잠재관광객들은 텍스트 및 2차원적 시각정보를 중심으로 관광정보를 처리했다면, 현재에는 AR(Augmented Reality) 컴퓨팅 기술을 중심으로 한 3차원의 입체화된 정보를 중심으로 하고 있다. 따라서 실행단계인 디자인학과 컴퓨터학 분야에서는 이러한 3D 입체정보의 전달과 관련된 학문적 융·복합이 이루어져야 할 것이다.

서비스 분야인 IT 및 정보통신과 관련된 학문분야에서는 현재의 기술개발 속도에 대응할 수 있는 신기술에 대한 복합적 연구가 이루어져야 할 것으로 사료된다.

4.2.2. 관광행동 단계

관광객이 관광지 방문중에 이루어지는 행위는 관람, 체험, 숙식, 교통 등으로 나누어 볼 수 있다. 이를 지원하고 서비스하기 위해서는 관광행위전 단계에서와 마찬가지로 콘텐츠 기획, 실행, 서비스 분야로 나눌 수 있다.

기획분야는 관광학과 인문학, 컴퓨터관련 학문이 융·복합되어야 하며, 실행 및 서비스분야에서는 관광지리학, 컴퓨터관련 학문, 디자인, 정보통신관련 학문들이 융·복합이 이루어져야 한다.

기획분야에서는 관광학에서 연구되고 있는 관광객 행동론 및 관광객 심리론에 입각하여 인문학적 관점에서의 멀티 시나리오 형태의 콘텐츠 기획에 대한 융·복합이 이루어져야 한다. 또한 실행 및 시스템 분야에서는 관광지리학을 기반으로 한 멀티 시나리오 구현에 대한 융·복합이 이루어져야 할 것이다. 또한 서비스 분야에 있어서는 새로운 정보기술에 대한 관광서비스 접목을 위한 연구가 이루어져야 할 것이다.

[그림 3] 스마트관광에서의 관광지 행위 개념
자료 : 류광훈·김좌현·임예원, "유비쿼터스의 문화관광 접목방안", p.81, 2006.

4.2.3. 관광행위 후 단계

관광행위 후에 관광자는 기념품 구입 및 관광평가 및 추억의 회상 등이 이루어진다. 이는 주로 개인적 관점이 커뮤니케이션을 통해 다인적 관점으로 확대되는 것으로 개인적 감정의 배포 및 공유를 통한 관광확대가 이루어질 수 있다.

이를 위한 학문적 관점의 융·복합을 살펴보면, 관광학, 디자인, 정보통신 등이 융·복합 될 수 있다. QR코드를 활용한 새로운 형태의 스마트 관광기념품 등에 대한 연구가 이루어져야 할 것이다. 이때 관광학, 디자인학, 정보통신학이 서로 융·복합이 이루어질 수 있다.

또한 관광평가 및 회상에 있어서는 스마트 관광기념품과 연동한 추억의 저장 및 관광지에서의 활동을 재생시킬 수 있다. 이를 위해서도 역시 관광학, 디자인학, 정보통신학이 서로 융·복합 되어야 한다.

[표 1] 스마트관광을 위한 학문 융·복합

관광행위의 구분	융·복합 내용	비고
관광행위 전	▪ 기획 : 관광학, 인문학 - 정보제공 콘텐츠 기획 - 스토리텔링 기초 재료 가공 ▪ 실행 : 디자인, 컴퓨터학 - 새로운 형태의 관광정보 탐색수단 - 3D 입체정보 전달 분야 ▪ 서비스 : IT, 정보통신 - 신기술 복합적 연구	관광정보 탐색 및 관광지 결정단계
관광지 행동	▪ 기획 : 관광학, 인문학, 컴퓨터학 - 관광객 행동론 및 심리론에 입각한 신 관광 콘텐츠 ▪ 실행 및 서비스 : 관광지리학, 컴퓨터학, 디자인학, 정보통신학 - 신 관광콘텐츠 구현 - 신 정보기술에 대한 관광서비스 접목 연구	관광지 방문중 행위단계
관광행위 후	▪ 기념품 : 관광학, 디자인학, 정보통신학 - 스마트 관광기념품 연구 ▪ 관광평가 및 회상 : 관광학, 디자인학, 정보통신학 - 관광기념품과 연동한 추억의 저장 및 관광지활동 재생	관광지 방문후 회상단계

5. 결 론

아이폰의 등장과 함께 스마트 환경이 구현됨에 따라 스마트관광에 대한 관심이 높아지고 있다. 하지만 스마트관광과 관련된 연구는 아직 미미한 상황이며, 특히 스마트관광과 관련한 학문간 융·복합에 대한 연구는 거의 없는 형편이다.

이에 본 연구에서는 스마트관광을 위한 학문간 융·복합에 대한 기초적 연구를 위한 필요요소 등에 대한 개념적 연구를 진행해 보고자 하였다. 이를 위해 기초적 내용으로 스마트관광에 대한 개념 및 내용, 스마트관광 사례 등에 대해 살펴보았으며, 이를 통해 스마트관광을 위한 학문간 융·복합의 내용에 대해 관광자 관광행위 단계별로 나누어 관광전 단계, 관광중 단계, 관광후 단계로 나누어 살펴보았다.

이러한 연구를 통해 스마트관광에 대한 제반 학문적 관점에서 어떠한 융·복합이 이루어져야 할 것이며, 이를 통해 관광산업의 새로운 시대인 스마트관광 시대에 일조할 수 있는 학문적 성과가 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

[1] 최성자·이강수, “스마트 환경연동 3D 뷰어제공 사용자정의 클러스터링 자원관리 모니터링 플랫폼”, 한국콘텐츠학회 논문지, 제10권, 제12호, pp.77-83, 2010.

[2] 류광현·김좌현·임예원, “유비쿼터스의 문화관광 접목방안”, 한국문화관광정책연구원 기본보고서, 2005.

[3] 정병국, “스마트관광 활성화 계획”, 국가정보화전략위원회, 2011.

[4] 배경율, “스마트폰 기반 Self-Tour 서비스 기술 연구”, 지능정보연구, 제16권, 제4호, pp.147-157, 2010.

[5] 네이버, http://terms.naver.com

[6] www.waltzwithbashir.com

[7] 안상원, “KCTI 문화 예술 관광 동향분석 : 문화산업분야 융·통합 사례, 한국문화관광정책연구원, 2010.

[8] 김용일, “모바일관광 정보서비스 품질측정 척도 개발에 관한 연구 : 스마트폰을 활용한 관광정보 서비스를 대상으로”, 세종대학교 대학원 박사학위논문, 2010.

[9] 유지윤, “관광산업 복·융합화 촉진 방안 : 의료관광을 중심으로”, 한국문화관광정책연구원 정책보고서, 2006.

[10] 안경모·김주연, “IPA기법을 활용한 모바일 관광정보 서비스 평가”, 관광연구, 제24권, 제5호, pp.45-61, 2009.