

테마파크의 시나리오 구상

허 태 학

(중앙개발-에버랜드 대표이사)

목 차

- I. 서언
- II. 테마파크의 개요
 - 1. 테마파크의 개념 및 분류
 - 2. 테마파크의 구성
- III. 국내외 테마파크 현황
 - 1. 미국의 테마파크
 - 2. 일본의 테마파크
 - 3. 한국의 테마파크
- IV. 제주도내 테마파크 개발 구상
 - 1. 관광현황 및 개발 여건
 - 2. 개발모델
 - 1) 꿈과 환상의 대표적인 테마파크 모델 - 디즈니랜드
 - 2) 해양동물 과학공원 모델 - 씨월드
 - 3) 스튜디오 투어 파크 모델 - 유니버설스튜디오
 - 4) 문화를 주제로한 테마파크 모델 - 스페인 무라
 - 3. 개발규모

I. 서 언

제주도는 동북아시아의 중앙부에 위치하여 향후 중국, 일본, 동남아를 연결하는 해상·항공 교통상의 연계기지의 역할이 기대되며, 대기, 수질, 해양 등의 자연환경이 오염되지 않고 양호한 상태를 유지하고 있어 국제관광지로서의 개발 잠재성이 풍부한 곳이다.

한라산을 중심으로 아열대·온대·냉대에 걸친 다양하고 풍부한 식생을 보

유하고 있으며, 기생 화산, 용암굴 등 자연 자원과 민속, 전설 및 토속문화 등의 인문·사회학적 자원이 비교적 잘 보존되어 있는 한편, 평탄하고 광활한 미개발 토지자원이 많아 산악, 중산간, 해안지대별로 특성에 따른 연계개발이 가능하다.

이러한 자연환경 및 인문환경을 바탕으로 현재 제주도는 국제적인 관광도시로 발돋움하기 위해 독자적인 종합개발계획을 수립하여 개발을 추진중이며, 특히 관광산업의 진흥을 위하여 3개 단지 10개지구의 관광지를 이미 지정하였고, 최근 10개의 관광지를 추가로 지정하여 개발하는 안이 공청회를 거쳐 심의중에 있다.

또한 제주도는 지정학적인 위치와 수려한 자연환경 및 세계 최고의 수준높은 서비스와 시설을 갖춘 숙박시설을 확보하여 주변 강대국의 국가원수들이 잇달아 제주도에서 정상회담을 가짐으로써 국제적으로 인지도를 높여 국제관광지로서의 명성을 쌓아가고 있다. 특히 한·미·일·중 정상들이 회담한 서귀포시 중문관광단지에는 평화공원을 조성, 당시 회담모습 등을 형상화한 조각을 세우기로 하는 등 국제적인 관광지로 발돋움하기 위한 노력을 계속 하고 있다.

본고에서는 이렇게 국제적인 명소로 발판을 굳히며 관광지로 개발되고 있는 제주도의 21세기 관광을 위한 새로운 대안의 하나로 테마파크를 제시하고자 한다.

II. 테마파크의 개요

1. 테마파크의 개념 및 분류

테마파크란 일반적으로 어느 특정의 주제를 설정하여 그 주제에 따른 환경과 어뮤즈먼트시설 및 이벤트를 설정하고 분위기를 조성하여, 전체를 구성해 운영하는 레저를 위한 파크의 한 형식이라고 할 수 있다.

테마파크는 설정되는 주제에 따라 다음과 같은 몇가지로 분류할 수 있다. 첫째, 환상·모험·동화를 주제로 한 테마파크로, 동화나 만화영화를 통하여 사람들에게 친숙해져 있는 내용을 주제로 동화적인 어드벤처 라이드를 구성하거나, 마치 동화속에서 지내는 듯한 분위기를 연출하는 파크가 이 범주에 속한다.

둘째, 과학·기술을 주제로 한 테마파크로, '월트 디즈니 월드'의 'EPCOT 센터', 프랑스의 라빌레뜨 파크와 Futuroscope가 그런 것들이다.

셋째, 역사·문화를 주제로 한 테마파크로, 서부시대의 생활상을 주제로 하고 있는 Knott's Berry Farm, 홍콩과 싱가포르에 있는 Middle Kingdom이나, 미국 버지니아의 Jamestown 등을 예로 들 수 있다.

넷째, 스포츠 레저를 주제로 한 테마파크로, 스포츠의 활동과 건강을 아이টে姆으로 하는 골프, 테니스, 사이클 스포츠, 쿨어시설 등으로 구성되며, 파도풀, 유수풀, 슬라이드풀, 레이저풀을 중심으로 다양하게 구성되는 워터파크도 이 범주에 포함된다.

다섯째, 동물을 주제로 한 테마파크로, 최근에는 자연환경 보존의 필요성을 강조하기 위하여 자연서식지와 비슷한 환경을 재현시킨 동물원들이 등장하고 있다.

마지막으로 해양동물을 주제로 한 테마파크가 있으며, 어른이나 어린이들에게 바다의 세계를 체험할 수 있는 기회를 제공하기 위하여 바다 생태계의 환경을 그대로 재현해 놓은 해양박물관 형태의 테마파크이다.

2. 테마파크의 구성

테마파크는 기본적으로 다음과 같은 몇가지의 조건을 충족시켜야 한다.

첫째, 중심적인 주제가 있어야 한다. 주제는 테마파크에 있어서 생명과 같은 것이므로 각각의 주된 어트랙션, 전시·놀이 시설들은 이용객들에 전달하고자 하는 주제를 부각시키도록 계획되어야 한다.

둘째, 관람객에게 통일적인 인상을 심어 주어야 한다. 주어진 주제에 의한 건축양식, 조경, 어트랙션의 내용, 등장인물에서 식당의 메뉴, 판매상품, 심지어는 종업원의 재복, 휴지통의 모양이나 색깔에 이르기까지 통일된 이미지를 형성하기 위해 고안되어야 한다. 이러한 모든 요소가 균형과 조화를 이루는 또 하나의 독립된 세계를 창출하는 것이다.

셋째, 테마파크는 일상을 떠난 독립된 공간으로 일상성을 완전히 차단한 비일상적인 유희공간으로 구성되어야 한다. 주제에 의해 연출된 비일상적인 공간이 관람객들에게 제공될 때 관람객들의 감동적인 체험을 유도해낼 수 있기 때문이다.

넷째, 현실과의 차단이 효율적으로 이루어져야 한다. 테마파크는 현실과의 차단을 통해 체험하게 되는 가상·허구의 공간이다. 따라서 현실과의 차단이 얼마나 효율적으로 이루어지고 있는냐가 테마파크 성공의 관건이 되며, 테마설

정이 독특하면 독특할수록 다른 주제와 차별이 되는 폐쇄적인 완전한 독립공간을 만들 수 있다.

마지막으로 종합성을 들 수 있다. 테마파크는 컨설팅, 디자인, 음악, 인재 교육, 식음, 상품, 숙박, 부동산 관리 등 기존의 서비스업을 포함한 종합 서비스산업으로서, 테마파크를 계획할 때에는 이런 폭넓은 분야에 대해 각각의 계획을 수립해 통합시켜 나갈 필요가 있다.

Ⅲ. 국내외 테마파크 현황

1. 미국의 테마파크

1995년 입장객 기준 세계 50대 테마파크에 선정된 미국의 테마파크는 모두 22개이며, 이들의 입장객 총수는 1억 1,092만명이다. 이들 모두 연간 200만명 이상의 관광객을 모으고 있으며, 이중 디즈니 월드내의 테마파크와, 디즈니랜드의 입장객 합계는 4,521만명으로 전체의 41%에 달한다.

이를 주제에 따라 분류해보면, 꿈과 환상을 주제로 한 어뮤즈먼트 파크가 22개중 13개, 입장객 6,005만명으로 전체의 55%를 점유하고 있으며, 영화를 주제로한 스튜디오형 파크는 3개, 입장객 2,220만명으로 전체의 20%를 점유하고 있다. 그밖에 야생동물 및 해양동물을 주제로 한 파크가 4개, 입장객 1,488만명으로 14%의 점유율을 보여 3개의 영화 스튜디오 파크 보다 점유율이 낮은 것으로 나타났다.

<표 1> 1995년 세계 50대 테마파크에 포함된 미국내 테마파크 현황 (단위:명)

순	파크명	입장객	순	파크명	입장객
1	DISNEYLAND	14,100,00	13	KNOTT'S BERRY FARM	3,400,000
2	MAGIC KINGDOM	12,900,00	14	SANTA CRUZ BEACH	3,100,000
3	EPCOT CENTER	10,700,00	15	SIX FLAGS OF ILL.	3,000,000
4	DISNEY MGM STUDIOS	9,500,000	16	SIX FLAGS OVER TEXAS	2,900,000
5	UNIVERSAL STUDIOS	8,000,000	17	SIX FLAGS OVER	2,800,000
6	SEA WORLD OF FLA.	4,950,000	18	KNOTT'S CAMP SNOOPY	2,625,000
7	UNIVERSAL STUDIOS OF HOLLYWOOD	4,700,000	19	PARAMOUNT'S GREAT AMERICA	2,500,000
8	SIX FLAGS GREAT ADVENTURE	4,000,000	20	PARAMOUNT'S KINGS DOMINION	2,450,000

9	BUSCH GARDENS	3,800,000	21	SIX FLAGS ASTROWORLD	2,400,000
10	SEA WORLD OF CA.	3,750,000	22	BUSCH GARDENS THE OLD COUNTRY	2,375,000
11	CEDAR POINT	3,500,000			
12	PARAMOUNT'S KINGS	3,470,000	계		109,200.00

자료 : AMUSEMENT BUSINESS

파크의 입지면에서 보면 연중 온화한 기후를 보이고 있는 플로리다주에 위치한 6개 테마파크의 1995년 총 입장객이 4,985만명으로 세계 50대 테마파크에 선정된 22개의 파크중 46%를 점유하고 있다. 특이한 것은 플로리다주에 위치한 테마파크의 연간입장객이 플로리다주 인구의 3배에 달한다는 것이다.

플로리다주가 이처럼 테마파크의 메카가 된 것은 월트 디즈니사에 의해서였다. 1955년 월트 디즈니사에 의해서 캘리포니아에 조성된 디즈니랜드는 과거 단순한 놀이시설의 집합에 불과했던 레저파크를 다양한 유희기계시설과 특정주제로 구성된 테마파크로 탈바꿈시켰다.

본격적인 테마파크의 조성은 플로리다 북부의 3,600만평에 달하는 거대한 부지를 개발하려는 프로젝트에 의해서 실현되었다. 현재 '월트 디즈니 월드'는 '매직킹덤', 'EPCOT 센터', '디즈니 MGM 스튜디오' 등 세 가지 테마파크로 운영되고 있으며, 이 세계의 테마파크가 1995년에 3,310만명의 입장객을 기록했다.

최근 10여년간, 미국의 테마파크는 투자의 대상이 되어 왔다. 고속도로 건설, 소비성향의 증가, 상상의 세계를 펼쳐 놓은 것 같은 테마파크의 새로운 이미지는 지역 파크의 역할을 활성화시키기에 충분하였다. 투자하고자 하는 많은 후원자들이 특정지역으로 몰렸는데, 대개가 Six Flag이나 Anheuser Busch에 의해 설립된 것들이었다.

Knott's Berry Farm, Magic Mountain, Disney의 여러 파크, the Sea World Marine Animal Parks와 같은 테마파크는 특정 주제를 나타냄으로써 폭넓은 호응을 얻고 있다. 이러한 미국형 테마파크는 다른 나라에까지 파급되어 그 나라의 전통 레저 리조트와 경쟁을 벌이고 있다.

2. 일본의 테마파크

일본의 경우 <표 2>에서 보는바와 같이, 1995년 세계 50대파크에 선정된 테

마파크는 모두 8개로, 이들의 총입장객은 4,030만명으로 미국의 36% 수준이다.

<표 2> 세계 50대 테마파크에 선정된 일본내 테마파크 (단위:명)

순위	파 크 명	입 장 객
1	동경디즈니랜드	15,509,000
2	핫케이지마 씨 파라다이스	6,000,000
3	하우스텐보스	3,831,100
4	나가시마 스파랜드	3,627,600
5	도시마엔 어뮤즈먼트파크	3,583,600
6	파크 에스파냐	3,444,000
7	고라쿠엔 유원지	2,238,988
8	스페이스월드	2,070,000
	계	40,304,288

자 료 : AMUSEMENT BUSINESS

미국과 일본의 20대 테마파크의 입장객을 비교할 경우, 미국은 1억 515만 명, 일본은 7,804만명으로 국가전체 인구와 비교할 경우 미국은 전체 2억5천만 명중 42%, 일본은 전체 1억2,400만명중 63%가 테마파크를 이용하고 있어 인구 대비 테마파크의 시장규모는 오히려 일본이 더 큰 것으로 볼 수 있다.

일본에서 테마파크가 본격적으로 등장한 것은 1983년 동경디즈니랜드가 탄생하면서 부터이다. 개장 첫해에 1천만명의 입장객을 달성한 동경디즈니랜드는 1990년 최고 1천600만명이 몰리는 기록을 세웠으며, 1995년 8월에는 입장객 누계 1억5천만명을 달성했다. 일본의 인구가 1억 2,400만명임을 감안할 때, 통계상으로 일본인이 한 번 이상은 방문했다는 것을 알 수 있다.

동경디즈니랜드의 대성공이후 전국 곳곳에 50여곳 이상의 테마파크가 조성되었는데, 2천 200억엔을 투자한 네덜란드 풍의 하우스텐보스, 2천억엔 이상의 투자비가 들어간 시가이아 오션돔 등 대규모의 테마파크가 탄생되기도 하였다.

일본의 테마파크는 주제면에서 미국의 디즈니랜드를 도입한 '동경 디즈니랜드', 외국 풍물이 주제를 이루는 '하우스 텐보스', 인공 돔을 설치하여 연중 온화한 해변을 경험할 수 있는 '시가이아 오션돔' 등을 대표적으로 내세울 수 있으며, 여기에 일본 역사를 배경으로 한 테마파크도 한 주류를 이루고 있다.

일본 테마파크의 특색은 각기 다른 주제를 가진 지방형 테마파크가 많다는 것이다. 세사미 플레이스, 웨스턴촌, 시네마 월드 등의 스튜디오형 테마파크가 있는가 하면, 스페이스 월드, 아리타포세린 파크 등의 학습 체험형 테마파크와 히고몽가도, 노보리베츠, 에사시후지하라, 메이지촌 등의 역사를 주제로 한 테마파크도 있다. 여기에 해당 국가의 협조를 얻어 과거의 역사적 물품이나 설비를 기증받아 시설을 설치한 하우스텐보스, 네덜란드촌, 그리스왕국, 캐나다언월드 등의 외국의 전통과 문화를 주제로 한 테마파크도 속속 건설되고 있다.

3. 한국의 테마파크

<표 3> 국내 테마파크 현황 (단위:명)

명 칭	개장시기	95년입장객	95년 매출액(억원)	96년예상입장객
한국민속촌	1974	1,500,000	116	1,550,000
에버랜드	1976	7,300,000	1,000	8,500,000
경주월드	1985	1,590,000	122	1,670,000
서울드림랜드	1987	1,400,000	70	2,000,000
서울랜드	1988	3,500,000	250	4,000,000
롯데월드	1989	5,300,000	648	6,000,000
통도환타지아	1993	1,483,000	104	1,700,000
엑스포과학공원	1994	3,180,000	204	3,650,000
우방타워랜드	1995	2,937,000	280	3,800,000
계		28,190,000	2,794	32,870,000

우리나라의 테마파크는 70년대에 등장한 용인에버랜드, 한국민속촌으로부터 시작하여, 80년대에 서울랜드, 롯데월드로 이어졌다. 1989년 롯데월드가 개장된 이후 본격적인 테마파크의 경쟁이 시작되었으며, 1994년에 개장한 엑스포과학공원은 주제면에서 가장 부각되는 시설로 볼 수 있다.

이중 1995년 기준 세계 50대 테마파크에 선정된 곳은 에버랜드, 롯데월드, 서울랜드 등 3곳이며, 50대 테마파크에 선정되지는 않았으나, 1995년 입장객 기준으로 볼 때, 엑스포과학공원과 우방타워랜드도 세계 50대 테마파크에 포함되는 것으로 볼 수 있다. 이 두 곳을 세계 50대 테마파크에 포함시켜 미국, 일본의 경우와 비교하면 <표 4>와 같다.

<표 4> 미국, 일본, 한국의 세계 50대 테마파크 현황

구 분	갯수	총입장객수(명)	점유율	총인구(명)	인구대비 입장객비율
미 국	22개	109,200,000	63.6%	250,000,000	44.4%
일 본	8개	40,300,000	23.5%	124,000,000	32.5%
한 국	5개	22,280,000	12.9%	46,000,000	48.4%
계	35개	171,780,000	100.0%	420,000,000	40.9%

<표 4>에서 보는 바와 같이 세계 50대 테마파크에 포함된 우리나라의 테마파크의 갯수와 총입장객수는 미국, 일본과 비교하여 작은 규모이지만, 총인구 대비 입장객의 비율에서는 48.4%로, 44.4%, 32.5%의 미국과 일본을 앞지르고 있다. 이러한 수치를 통하여 우리나라 사람들의 테마파크에 대한 관광참여율이 미국이나 일본에 비하여 훨씬 높은 것을 알 수 있으며, 이는 향후 국내 테마파크의 시장전망을 밝게 해주는 지표라 할 수 있겠다.

미국, 일본과 비교하여 또 하나 발견할 수 있는 사실은 <표 5>에서 보는 바와 같이 1인당 국민소득이 1만불을 초과하는 시점에서 본격적인 테마파크의 건설이 이루어졌다는 것이다. 미국의 경우 1인당 국민소득 1만불을 달성하면서 'EPCOT 센터', 'MGM 스튜디오' 등 디즈니월드 내의 테마파크가 본격적으로 개발되기 시작했으며, 일본의 경우는 1인당 국민소득 1만불을 넘어서면서 동경 디즈니랜드, 스페이스월드, 하우스텐보스 등의 테마파크들이 속속 개발되었다.

우리나라는 1995년 1인당 국민소득이 1만불을 돌파하였으며, 이는 미국, 일본의 경우와 비교할 경우 본격적으로 테마파크가 건설될 수 있는 경제적 여건이 성숙되었음을 의미한다.

<표 5> 1인당 국민소득 대비 테마파크 발생추이 (단위 : \$)

구분	2,000 ~ 5,000	5,000 ~ 10,000	10,000 이상
한국	'86 ~ '91 -에버랜드(76) -롯데월드(89)	'91 ~ '96 -엑스포과학공원(94) -우방타워랜드(95)	'97 ~
일본	'71 ~ '76	'77 ~ '82	'83 ~ -동경디즈니랜드(83) -오란다촌(83) -산리오푸로랜드(90) -스페이스월드(91) -레오마월드(91) -하우스텐보스(92)

미국	'51 ~ '70 -디즈니랜드(55) -유니버설스튜디오(64)	'71 ~ '77 -디즈니월드(71)	'78 ~ -EPCOT CENTER(82) -MGM 스튜디오(89)
----	--	-------------------------	---

이상 언급한 한·미·일 3국의 파크를 포함, AMUSEMENT BUSINESS지가 선정한 입장객 기준 세계 50대 테마파크의 현황은 <표 6>과 같다.

<표 6> 1995년 입장객 기준 세계 50대 테마파크 (단위 : 명)

순	파크명	입장객	순	파크명	입장객
1	TOKYO DISNEYLAND	15,509,00	26	OCEAN PARK	3,350,000
2	DISNEYLAND	14,100,00	27	SANTA CRUZ BEACH	3,100,000
3	MAGIC KINGDOM	12,900,000	28	SIX FLAGS GREAT AMERICA	3,000,000
4	DISNEYLAND PARIS	10,700,00	28	ALTON TOWERS	3,000,000
5	EPCOT CENTER	10,700,00	30	SIX FLAGS OVER TEXAS	2,900,000
6	DISNEY MGM STUDIOS	9,500,000	31	PARAMOUNT CANADA'S WONDERLAND	2,875,000
7	UNIVERSAL STUDIOS	8,000,000	32	SIX FLAGS OVER	2,800,000
8	EVERLAND	7,300,000	33	PORT AVENTURA	2,700,000
9	BLACKPOOL PLEASURE	7,200,000	34	SIAM PARK	2,700,000
10	HAKKEIJIMA SEA	6,000,000	35	DE EFTELING	2,680,000
11	LOTTE WORLD	5,000,000	36	KNOTT'S CAMP SNOOPY	2,625,000
12	SEA WORLD OF FLORIDA	4,950,000	37	DUNIA FANTASI	2,600,000
13	UNIVERSAL STUDIOS HOLLYWOOD	4,700,000	38	EUROPA PARK	2,500,000
14	SIX FLAGS GREAT ADVENTURE	4,000,000	38	PARAMOUNT'S GREAT AMERICA	2,500,000
15	HUIS TEN BOSCH	3,831,100	40	TAKARAZUKA FAMILY	2,463,778
16	BUSCH GARDENS	3,800,000	41	PARAMOUNT'S KINGS DOMINION	2,450,000
17	SEA WORLD OF CA.	3,750,000	42	BAKKEN	2,438,000
18	NAGASIMA SPA LAND	3,627,600	43	TIVOLI GARDENS	2,400,000
19	TOSHIMAEN AMUSEMENT	3,583,600	43	SIX FLAGS ASTROWORLD	2,400,000
20	CEDAR POINT	3,500,000	43	GARDALAND	2,400,000
21	SEOUL LAND	3,500,000	46	BUSCH GARDENS THE OLD COUNTRY	2,375,000

22	PARAMOUNT'S KINGS	3,470,000	47	PLAYCENTER	2,300,000
23	PARQUE ESPANA	3,444,000	48	KORAKUEN	2,238,988
24	CHAPULTEPEC	3,400,000	49	LISEBERG	2,200,000
24	KNOTT'S BERRY FARM	3,400,000	50	SPACE WORLD	2,070,000

자료 : AMUSEMENT BUSINESS

IV. 제주도내 테마파크 개발 구상

1. 관광현황 및 개발 여건

테마파크의 성공적인 개발을 위해서는 몇가지 여건들이 갖추어져야 하는데 제주도는 이들 여건들을 골고루 갖추고 있는 적합한 대상지로 볼 수 있다.

첫째, 적합한 기후여건을 갖추고 있다. 뚜렷한 계절적 변화를 보이는 내륙과 달리 제주도는 우리나라의 최남단에 위치하여 연중 온화한 기후를 보이는 미국의 플로리다 주와 비교할 수 있는 지역이다. '월트 디즈니 월드'가 위치한 올란도와 제주도의 기후를 비교하여 보면, 연평균 기온은 22.1℃와 15.2℃, 평균최고기온은 27.3℃와 24.3℃, 평균최저기온은 16.9℃와 5.4℃로 최저기온에서는 11.5℃로 큰 차이를 보이지만, 최고기온과 평균기온에서는 3℃와 6.9℃ 정도의 차이를 보이고 있다. 제주도가 올란도에 비하여 계절에 따른 기온의 격차가 크기는 하지만 이는 우리나라의 다른 어느 지역보다 테마파크 건설에 유리한 기후조건이라 할 수 있다.

둘째, 적합한 자연환경 및 인문환경을 보유하고 있다. 제주도는 독특한 자연경관과 오염되지 않은 바다를 보유하고 있으며, 문화적으로 독특한 민속, 전설 등의 전통문화와 토속적 양식이 전승·보전되고 있어 이를 주제로 한 테마파크를 개발할 경우 다른 나라, 다른 지역에서는 느낄 수 없는 색다른 체험을 관광객들에게 제공할 수 있을 것이다.

셋째, 연간 400만명에 달하는 관광객을 이미 확보하고 있다. 1995년 기준 제주도를 방문하는 관광객의 수는 <표 7>에서 보는 바와 같이 연간 4백만명에 달하고 있다. 현재 제주도가 보유하고 있는 관광자원이 자연환경 및 인문환경을 이용한 '보여주는 관광'의 수준에 머물러 있는 점을 감안할 때, 연간 4백만명의 관광객이 방문하고 있다는 것은 관광객들에게 일상을 벗어난 새로운 체험을 제공할 테마파크 개발의 유리한 조건이라고 할 수 있다.

<표 7> 제주도 방문 관광객 추이

구 분	관 광 객 (천명)			관광수입 (백만원)
	내 국 인	외 국 인	계	
1961	11	-	11	23
1971	294	13	308	2,366
1981	682	42	724	42,825
1991	2,929	276	3,205	513,200
1992	3,179	243	3,422	797,024
1993	3,187	277	3,464	851,600
1994	3,470	223	3,693	889,500
1995	3,775	242	3,997	981,400
1996(목표)	3,700	300	4,000	1,051,600

자료 : 제주도

넷째, 월별 입장객 편차가 적다는 것이다. 거의 모든 테마파크들은 계절의 변화에 따른 기온차로 성수기와 비수기가 뚜렷하게 구분되어 운영상에 어려움을 겪고 있는 실정이다. 올란도의 '월트 디즈니 월드' 내의 테마파크들이나, 동경디즈니랜드 등의 입장객 월별 편차는 1:3이나, 우리나라의 에버랜드와 서울랜드는 각각 1:5, 1:6.5 정도로 계절에 따른 입장객의 편차가 심해 인력 운영 등에서 비효율적인 면이 있다. 그러나 1995년 제주도의 관광객 월별 편차는 1:1.7에 불과하여 에버랜드, 서울랜드 등에 비하여 유리한 조건을 지니고 있을 뿐 아니라, 선진형 운영형태를 나타내는 디즈니랜드나 동경디즈니랜드 보다도 관광객의 월별 편차가 적기 때문에 시설, 상품, 식음시설 등의 효과적운영 및 인력을 효과적으로 운용할 수 있으며, 이에 따라 다른 파크들에 비하여 월별 편차에 따른 운영상의 효율을 높일 수 있다.

마지막으로 국제적인 관광지로서의 인지도를 들 수 있다. 최근 주변 강대국의 국가원수들이 잇달아 제주도를 방문하여 정상회담을 가짐으로써 제주도가 국제적 관광지로서의 명성을 높여가고 있는데, 이러한 국제적인 관광지로서의 인지도 확산이 테마파크 운영시 유리한 조건으로 작용할 수 있다.

현재 개발된 제주도의 관광시설과 지정된 3개단지, 10개 관광지 및 추가지정될

10개의 관광지구에 계획된 시설은 호텔, 콘도미니엄 등의 숙박시설, 영화박물관, 식물원 등의 정적인 시설과 특정계층의 이용시설로 볼 수 있는 골프, 승마, 마리나 등이 계획되어 있으나, 남녀노소 불특정 다수의 대중이 동시에 이용가능한 동적인 시설은 없다. 실제로 제주도를 방문하는 관광객의 45%가 가족단위이며, 신혼여행객이 감소하고 수학여행객이 증가하는 추세를 보이고 있으므로 가족단위 관광객 및 청소년층이 이용가능한 시설의 건설이 필요하다.

한편, 최근의 외국인 관광객 방문 현황을 보면, 증가추세의 둔화현상뿐 아니라 감소하는 추세를 보이고 있으며, 1996년의 관광객 방문실적도 전년과 대비하여 증가율이 미미할 것으로 예측되고 있으므로, 제주도를 방문한 관광객의 이용행태를 '체험하는 관광'으로 변화시킬 필요가 있다.

증가하고 있는 가족단위 및 청소년 관광객을 적극적으로 수용하고, 제주도의 관광행태를 '체험하는 관광'으로 변화시키기 위하여 올란드 지역을 거대한 리조트단지로 발전될 수 있도록 만들었던 '매직킹덤'과 같은 테마파크의 조성이 제주도에도 필요하다고 생각된다.

'매직킹덤'에서 시작된 '월드 디즈니 월드'는 플로리다주 북부의 호수와 늪지대를 개발한 것으로 인구가 밀집되어 있는 장소와 가까운 곳에 자리잡아야 한다는 종래의 유원지산업의 발상을 뛰어넘는 곳에 조성되었다. 플로리다주는 이 계획에 주 소득세 면제 등 재정적 지원을 아끼지 않았고, 디즈니측도 환경 보전·관리를 철저히 함과 동시에 디즈니사의 노하우를 총 집합시킨 훌륭한 레저타운을 탄생시켰다.

월드 디즈니 월드에 제일 먼저 건설된 테마파크는 '어드벤처랜드', '프론티어랜드', '팬타지랜드', '투모로우랜드' 등의 주제로 구성된 '매직킹덤'이었다. '매직킹덤'의 성공을 토대로 세계 각국의 역사촌인 WORLD SHOW CASE와 미래에 대한 상상의 세계인 FUTURE WORLD를 소개한 'EPCOT 센터', 디즈니 영화를 테마로 한 영화촌 '디즈니 MGM 스튜디오'가 계속 건설될 수 있었다.

이 세가지 시설만으로도 다른 어떤 테마파크와 비교할 수 없으며, 1995년 세계의 파크를 방문한 관광객은 3,310만명이나 된다. 그러나 이 세 가지 테마파크가 차지하고 있는 면적은 전체의 겨우 2%에 불과하며 이밖에도 다양한 시설들을 갖추고 있다.

우리가 주목해야 할 사실은 현재의 '월드 디즈니 월드'로 명명된 대단위 리조트 단지가 테마파크 '매직킹덤'에서 출발했다는 사실이다. '매직킹덤'

이 사람들을 끌어모으기 시작하자, 연이어 다른 주제를 가진 테마파크와 숙박 시설이 포함된 리조트가 차례로 건설되기 시작했다.

현재 '월트 디즈니 월드'는 총객실 2만실을 갖춘 리조트 호텔, 자연호수를 이용한 워터 리조트, 대규모 워터파크, 열대성 동·식물원, 골프장, 쇼핑시설, 레스토랑 등을 갖추고 있다.

'매직킹덤'에서 시작된 '월트 디즈니 월드'의 개발은 올란도시를 활성화시키는 효과를 가져왔다. 인구는 1970년 45만명에서 1987년 95만명으로, 호텔 객실수는 6천실에서 6만1천실로 증가했으며, 노동인구도 19만명에서 58만명으로 각각 증가했다. 이와 같은 숫자는 당시 미국의 경제적 침체를 감안할 때 매우 높은 성장이며, '월트 디즈니 월드'의 건설과 성공이 올란도지역 성장에 크게 공헌했다는 사실을 인정하게 하는 것이다.

'월트 디즈니 월드'의 성공으로 올란도 주변의 다른 레저시설에 대한 수요도 증가했는데, 현재 올란도 주변은 대규모 테마파크만 다섯 군데나 건설되어 세계 최대의 워락시설 단지로 부상했다.

'월트 디즈니 월드'의 개발사례를 통하여 우리는 몇가지 교훈을 얻을 수 있다.

첫째는 '월트 디즈니 월드'를 2만실의 숙박시설을 갖춘 대규모 리조트로 발전될 수 있도록 만들었던 테마파크들이 현재는 '월트 디즈니 월드'를 활성화시키는 핵의 역할을 하고 있다는 것이다. 현재 제주도에 개발중에 있는 관광단지 및 관광지구 내에도 관광객들에게 꿈과 환상을 심어줄 수 있도록 '디즈니랜드'와 같은 테마파크를 건설할 경우 전체 관광단지 및 관광지구를 활성화시키는 핵의 역할을 할 수 있을 것이다.

둘째는 테마파크의 건설로 인한 새로운 관광객의 창출이 이루어질 때, 그로인한 지역경제 활성화의 파급효과를 얻을 수 있었다는 것이다. 현재 제주도가 보유하고 있는 관광자원을 통하여 유입되는 관광객을 흡수하기 위한 관광지의 개발이 아닌, 지금까지와는 다른 성격의 새로운 관광수요를 창출할 수 있는 독특한 테마파크의 건설을 통하여 제주관광산업을 활성화시키는 전략이 필요하다.

2. 개발 모델

제주도의 관광형태가 '보는 관광'에서 '체험하는 관광'으로 변모하기

위하여 테마파크의 건설이 필요하다면, 제주도에 적합한 테마파크의 모형을 찾아야 할 것이다. 앞서 여러 가지 주제를 가진 테마파크의 형태 중에서 제주도의 자연·인문환경을 고려하여 모델로 삼을 수 있는 테마파크의 형태 및 규모를 제시하고자 한다.

1) 꿈과 환상의 대표적인 테마파크 모델 - 디즈니랜드

1955년 캘리포니아의 로스앤젤레스 근처의 Anaheim에 처음으로 개장된 '디즈니랜드'는 마치 별세계에 와 있는 듯한 느낌으로 바깥세계를 볼 수도, 생각할 수도 없도록 만들어야 한다는 기본원칙에 입각하여 만들어진 가족을 대상으로 한 새로운 개념의 위락공간이었다.

22만5천명의 대지위에 건설된 '디즈니랜드'는 첨단 전자기술을 응용한 보는 시설을 중심으로 하여 남녀노소가 다 즐길 수 있는 놀이 시설 또는 어트랙션으로 꾸며져 있으며, 기념품 등을 판매하는 'Main Street'를 시작으로, '모험의 나라', '환상의 나라', '서부의 나라', '꿈의 마을', '뉴올리언즈 광장', '오늘의 세계' 등의 구역으로 구분되어 있다. 각각의 구역은 모험과 환상, 서부 등의 주제를 가지고 있으며, 상품점과 식당 등의 모든 건축물과 어트랙션 및 종업원의 복장까지도 이 주제에 맞추어 통일된 분위기를 연출하고 있다.

윌트 디즈니는 디즈니랜드 내부를 스테이지, 종업원을 캐스트, 그리고 손님을 게스트라고 불렀다. 그렇게 부름에 따라 종업원들로 하여금 랜드를 자신들의 것이라고 생각하게 하고, 손님들에게는 최고의 기분으로 초대받은 기쁨을 맛볼 수 있도록 했다. 그리고 연극이나 영화가 일정기간 영업후 다음 작품을 올리는 것처럼, 테마파크도 추가투자를 통하여 새로운 어트랙션을 도입함으로써 관람객들에게 늘 새로운 느낌을 제공하도록 했다. 더욱 중요한 것은 그 안에 대스타를 등장시켰다는 것이다. 그것이 바로 '디즈니랜드' 최고의 캐릭터인 미키마우스였다.

'디즈니랜드'의 성공은 1971년 플로리다에 첫번째 체인이라고 할 수 있는 '매직킹덤'의 조성으로 이어져 'EPCOT 센터', '디즈니 MGM 스튜디오' 등의 테마파크를 포함하여 2만실의 숙박시설을 갖춘 대규모 리조트 단지인 '윌트 디즈니 월드'를 탄생시키는 시발점이 되었다. 여기서 그치지 않고 1983년에는 일본에 '동경디즈니랜드', 1992년에는 프랑스 파리에 '유로디즈니랜드'를 건설하면서 '디즈니랜드'의 체인이 세계로 확장되는 성과를 거두고

있는데, 이것은 모두 1955년에 월트 디즈니에 의해서 건설되었던 ‘디즈니랜드’의 성공으로부터 시작된 것이라고 말할 수 있다. 현재 이 네 개의 테마파크가 입장객 기준 세계 테마파크의 1~4위 자리를 고수하고 있으며, 이들의 연간 총입장객은 4천8백2십만명으로 세계 50대 테마파크 입장객의 21.4%를 점유하고 있다.

‘디즈니랜드’가 이처럼 성공을 거둘 수 있었던 것은 ‘현실타피’라는 커다란 주제가 ‘디즈니랜드’ 내에 완벽하게 구현되었기 때문이며, 이는 디즈니랜드가 아이들만의 공원이 아니라 상당히 많은 어른 방문객들도 가지고 있다는 사실로서 입증되고 있다.

따라서 제주도내에 ‘디즈니랜드’와 같은 성격의 테마파크를 조성할 경우 현실세계에서는 경험할 수 없는 색다른 체험을 제공하는 것이 중요하다. 각각의 건축물 및 시설은 주제에 맞추어 기획되어짐으로써 통일된 분위기를 연출할 수 있도록 구성되어야 하며, 전체적인 운영도 설정된 주제에 맞추어 조화를 이루어야 할 것이다. 현재 제주도내에 개발되어 있는 대부분의 시설들이 자연환경 및 인문환경을 이용한 것들이므로 ‘현실타피’를 주제로한 ‘디즈니랜드’와 같은 테마파크의 건설을 통하여 제주도를 방문하는 관광객들로 하여금 색다른 체험을 할 수 있도록 하는 ‘체험하는 관광’으로의 유도가 필요하다고 하겠다.

2) 해양동물 과학공원 모델 - 씨월드

미국의 씨월드는 현재 캘리포니아, 플로리다, 텍사스, 오하이오의 4곳에서 체인형 테마파크로 운영되고 있으며, 해양동물을 훈련시켜 사람과 해양동물이 서로 교감할 수 있도록 만든 테마파크이다. 씨월드와 같은 해양동물을 이용한 테마파크는 현지에서 볼 수 없는 동물들을 이용하여 파크가 입지하고 있는 장소의 자원을 활용하는 것 뿐만 아니라, 그 장소에는 없는 것, 즉 필요로 하는 것을 제공한다라는 시장 본위의 전략이 일치한 테마파크라 할 수 있다.

씨월드의 전체적인 시설은 동물 전시구역, 동물을 이용하여 쇼 공연을 하는 공연장 구역, 호수를 이용한 스텐트 쇼 지역, 첨단과학을 활용한 해양시물레이션 체험 등의 시설로 구성되어 있다. 이중 체중이 몇톤씩 나가는 범고래가 넓은 풀을 헤엄쳐 다니며 관객들에게 물보라를 일으키는 다이빙과 조련사를 코끝에 태워 수미터 높이까지 올려 놓는 스탠딩 등의 범고래쇼는 씨월드 공연의 압권이라고 할 수 있다.

이러한 인기를 바탕으로 플로리다의 씨월드와 캘리포니아의 씨월드는 1995년 입장객 기준 세계 12, 17대 테마파크에 선정되었으며, 해양동물을 주제로 한 파크들 중에서 독보적인 위치를 차지하고 있다. 플로리다와 캘리포니아의 1995년 입장객은 각각 495만명, 375만명으로, 두 곳의 입장객을 모두 합칠 경우 총입장객이 870만명에 달하고 있다.

씨월드의 성공의 배경은 첫째, 관객들이 불결한 느낌을 갖지 않도록 하는 청결함이 있었고, 둘째, 미국 전역에 4개의 체인망을 형성하여 이용객들에게 씨월드의 이미지를 심어주었으며, 셋째, 인간과 동물의 일체감을 갖게하고 동물들을 이용하여 뛰어난 엔터테인먼트를 만들어내는 지속적인 소프트개발에 있었다고 할 수 있다. 특히 씨월드의 범고래는 미키마우스와 견줄만 하다는 평이 날 정도로 캐릭터로서 쌓아올린 공적이 크다고 할 수 있다.

제주도는 오염되지 않은 수려한 경관과 해양관광자원을 지니고 있는 곳이다. 이러한 자연환경적 특성을 최대한 활용하여 씨월드와 같은 성격의 해양동물을 주제로 한 테마파크를 건설할 경우, 관광객들이 자연환경을 통하여 얻은 감동을 배가시킴으로써 새로운 시너지효과를 창출하는 역할을 할 수 있을 것이다.

3) 스튜디오 투어 파크 모델 - 유니버설 스튜디오

영화 촬영의 뒷배경을 관람객들이 직접 체험할 수 있도록 한다는 의도로 만들어진 '유니버설 스튜디오'는 로스엔젤레스의 영화회사인 MCA사가 1964년에 자사의 촬영소 안에 건설한 영화촌으로 50만평의 방대한 면적위에 조성되어 있는 영화를 주제로 한 테마파크이다.

주요시설로는 죠스 킹콩, ET 등의 영화 촬영장면을 재현한 영화세트장, 'Back To The Future', '터미네이터2' 등의 영화를 소재로 한 첨단 어트랙션, 그리고 '마이애미 바이스 스택터클', '스타 트랙 어드벤처' 등의 쇼로 구성되어 있다. 관람객들은 투어를 통해 죠스나 킹콩 로봇이 공격해오는 장면이나, 대지진, 대홍수 등을 직접 체험할 수 있으며, 영화제작 현장에 직접 참여하여 영화 속의 등장인물이 되기도 한다.

이와같은 MCA사의 유니버설 스튜디오는 디즈니사가 압도적으로 우위에 있는 테마파크 분야에서 디즈니에 대항할 수 있는 많지 않은 파크들 중에서 가장 우위를 점하고 있는 테마파크이다. 1995년의 입장객 기준으로 볼 때, 플로리다의 유니버설 스튜디오가 입장객 8백만명으로 디즈니사의 파크들 다음으로 세계

7위, 할리우드의 유니버설 스튜디오가 입장객 4백7십만명으로 세계 13위에 선정되었으며, 두 파크의 입장객은 연간 1,270만명에 달하고 있다.

유니버설 스튜디오의 사업은 몇가지 특성을 지니고 있는데, 첫째, 기존의 촬영소 시설을 이용한 점으로 투자비절감은 물론 관람객들로 하여금 영화를 제작하는 생생한 현장을 직접 체험할 수 있게 하는 효과를 가져왔다. 둘째, 유니버설 스튜디오 투어를 사업화하고 있다는 것이다. 실제로 1990년에 올란도에 체인을 건설하여 캘리포니아의 스튜디오보다 더 많은 입장객을 확보하고 있으며, 최근에는 스페인으로의 진출을 공식적으로 발표한 바 있다.

한편, 1992년 워너·브라더스사는 호주의 브리스베인 교외에 1억 호주달러를 투자하여 26만평 규모의 스튜디오 테마파크, '무비 월드'를 건설하였다. 일본인 관광객을 주 이용대상으로한 '무비 월드'는 원래 주정부의 지원으로 건설되고 있던 영화 제작 스튜디오를 인수하여 테마파크로 조성한 것이기는 하지만, 호주의 기후가 캘리포니아와 비슷하고, 영화촬영을 하기에 훌륭한 자연조건을 구비하고 있으며, 영화제작비가 미국에 비하여 저렴하게 든다는 면에서 적극 추진되었다.

현재 국내에서는 굴지의 대기업들이 앞다투어 영상산업에 진출하고 있다. 대기업들의 영화산업 진출이 활발한 것은 VCR, 케이블TV, CD롬, 위성방송 등 다매체가 공존하게 될 21세기에는 영화산업에 대한 노하우를 가진 기업이 시장을 선점할 것이라는 전망 때문이다.

정부에서도 영화산업을 21세기 전략산업의 하나로 부상한 멀티미디어 산업의 핵심으로 육성하겠다는 취지에서 영화진흥법을 제정하는 등 정부차원의 관심을 쏟고 있다.

이러한 최근의 경향을 살펴볼 때, 연중 온화한 기후와 독특한 자연경관을 지니고 있어 영화 촬영에 유리한 여건을 갖춘 제주도에 21세기 멀티미디어 시대를 겨냥하여 영화산업을 유치하고, 그와 연계하여 스튜디오형 테마파크를 건설한다면 21세기 멀티미디어시대의 도래와 함께 새로운 형태의 관광시설이 될 수 있을 것으로 기대된다.

4) 문화를 주제로한 테마파크 모델 - 스페인 무라

일본 중부권 해안도시에 위치한 스페인 무라는 1994년 미에현 이소베시를 중심으로 한 행정부서의 지원과 긴테쓰(近鐵)그룹 및 스폰서각사가 참가하는 제3섹터방식에 의하여 개발된 외국문화촌 형태의 관광지로, 34만평의 대지위에

스페인의 도시, 대지, 바다, 축제를 테마로 스페인의 문화, 역사, 거리를 체험할 수 있도록 조성한 복합리조트이다.

전체적인 시설은 스페인 마을을 재현한 지역과 놀이시설이 있는 유원지 지역, 그리고 252실의 호텔로 구성된다. 특이한 것은 관광객들이 스페인의 분위기를 체험할 수 있도록 스페인이라고 하는 주제를 베이스로 거리공연, 퍼레이드, 쇼 등의 라이브 엔터테인먼트에 주력하고 있다는 것이다.

1994년 개장 첫해 스페인 무라의 입장객 목표는 3백만명이었다. 그러나 1994년 한해동안 모두 426만명이 방문하는 기록적인 성공을 거두었다.

스페인 무라가 이렇게 성공할 수 있었던 것은 첫째, 관서 중부권에 입지한 최초의 본격적인 테마파크였고, 둘째, 이세시마 내셔널 파크 등 주변의 관광자원이 풍부하여 시너지 효과를 창출할 수 있었으며, 셋째는 교통편이 열악한 부지여건을 철도회사가 적극지원하여 일반인들이 쉽게 접근할 수 있었기 때문이다. 넷째로 여성을 타겟으로한 적극적인 홍보활동이 입장객 증가에 많은 영향을 미쳤으며, 다섯째로 스페인이라는 이미지와 어뮤즈먼트성, 캐릭터 및 스페인 고유상품의 조화를 통하여 명확한 테마컨셉을 유지했기 때문이다.

이처럼 지역 문화를 살린 주제를 선정하여, 파크내의 거리풍경, 유희시설, 볼거리 등에 통일된 분위기를 연출시키고, 제3섹터 등의 개발 재원을 확보할 수 있는 방안을 모색, 제주의 토속문화가 주제가 된 테마파크를 조성한다면 21세기 제주도 관광산업에 새로운 방향을 설정하는 이정표의 역할을 충실히 해낼 수 있을 것이다.

3. 개발규모

이상에서 제주도의 지역환경과 국내의 여건 및 세계적 테마파크의 경향을 감안한 적합한 몇가지 모델을 제시하였다. 테마파크는 세계적으로 미래 관광사업의 핵심시설로 등장하고 있으며, 우리나라의 경우 본격적인 개발붐이 일 것으로 보인다. 특히, 일정규모의 관광객이 확보된 기존관광지내의 테마파크 건설은 관광객 증가, 체재일 연장 등 직접적 효과 뿐 아니라, 사회기반시설 확충 등 관련분야의 유발 효과 또한 크다고 하겠다. 따라서 제주도내에 지역문화에 밀착될 수 있는 적절한 주제를 설정한 테마파크를 건설한다면 이러한 직접·간접적인 유발효과를 얻을 수 있을 것으로 기대된다.

제주도에 테마파크를 건설할 경우 주제의 종류도 문제가 되겠지만, 예상 가

능한 이용객과 적정한 규모를 설정하는 것도 간과할 수 없는 문제이다.

<표 8> 유료관광지 관람인원 현황 (단위 : 명)

구 분	1994	이용율(%)	1995	이용율(%)
자연사박물관	1,132,697	30.7	1,236,839	30.9
해양수족관	594,783	16.1	646,882	16.2
제주민속촌	229,529	6.2	264,833	6.6
제주관광식물원	1,312,167	35.5	1,651,553	41.3
천지연	1,714,813	46.4	1,796,500	44.9
천제연	1,368,581	37.1	1,254,011	31.4

자료 : 한국관광공사

제주도 종합개발계획에 따르면 1997년과 2001년의 예상 관광객수는 각각 435만명과 530만명으로 추정된다. <표 8>에 의하면 규모가 작고 잘 알려지지 않은 해양수족관과 제주민속촌의 연간이용율은 16% 미만이나, 비교적 잘 알려지고 규모가 큰 자연사박물관, 제주관광식물원, 천지연, 천제연 등의 관광지는 최고 45% 정도의 이용율을 보이고 있다. 따라서 제주도에 건설될 테마파크의 목표년도를 2001년으로 계획하여 특정한 주제를 살린 적정한 규모의 테마파크를 제주도에 건설할 경우 테마파크를 이용할 것으로 예상되는 관광객의 규모는 연간 200만명 이상이 될것으로 예측된다.

한편, <표 9>에서 볼 수 있는 바와 같이 세계적으로 유명한 테마파크의 규모는 10 ~ 40만평의 면적규모를 보이고 있으며, 연간입장객이 2백만명 이상, 350만명 이하의 파크들은 대개 10만평 수준의 면적 규모를 보이고 있다. 특히, 연간 1천만명 이상이 방문하는 '매직킹덤' 이나, '디즈니 MGM 스튜디오' 의 경우 각각 12만평, 13만평으로 연간 2 ~ 3백만명이 방문하는 파크들과 비슷한 규모를 보이고 있는 것을 알 수 있다. 이러한 테마파크의 규모를 감안하여 현실세계와의 차단을 통해 비일상적인 꿈과 환상의 세계를 구현하기 위한 테마파크의 일반적인 규모는 10 ~ 15만평 정도가 될 것이다.

<표 9>주요파크 입장객 및 면적 현황

(1995년 현재)

구분	면적(평)	입장객(명)	구분	면적(평)	입장객(명)
스페이스 월드	100,000	2,070,000	하우스텐보스	400,000	3,831,000
유로파 파크	120,000	2,500,000	SEAWORLD FLA.	240,000	4,950,000
KNOTT'S CAMP SNOOPY	95,000	2,625,000	에버랜드	350,000	7,300,000
KNOTT'S BERRY FARM	86,000	3,400,000	MGM스튜디오	130,000	9,500,000
파크 에스파냐	100,000	3,444,000	EPCOT CENTER	280,000	10,700,000
서울랜드	180,000	3,500,000	매직킹덤	120,000	12,900,000
나가시마 스파랜드	190,000	3,627,000	동경디즈니랜드	250,000	15,509,000
SEAWORLD CA.	200,000	3,750,000			

결론적으로, 2001년을 개장 목표년도로 제주도에 테마파크를 건설할 경우 예상되는 초기년도 입장객수는 200 ~ 300만명 정도로 예상되며, 일반적인 테마파크의 규모를 감안한 적정한 면적규모는 각종 지원시설 및 개발 유보지를 포함, 10 ~ 15만평 정도가 될 것으로 생각되나, 집행단계에서는 관광객을 대상으로 주제의 종류, 어트랙션의 내용 등의 선정을 위한 조사가 선행되어야 할 것이며, 사업성의 확보를 위해서는 보다 상세한 타당성 검토를 통해 필요한 수용능력 및 개발 규모가 검토되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

AT-THE-PARK MAGAZINE, AT THE PARK : 7.03, AT-THE-PARK MAGAZINE, 1996.
 ANTHONY & PATRICIA WYLSON, THEME PARKS LEISURE CENTRES ZOOS & AQUARIA, NEW YORK, LONGMAN, 1994.
 BPI, AMUSEMENT BUSINESS : YEAR-END ISSUE, BPI, 1995.
 DISNEY, DISNEY ANNUAL REPORT, DISNEY, 1995.
 MICHAEL SORKIN, VARIATIONS ON A THEME PARK, NOONDAY, 1992.
 STEPHEN BIRNBAUM, WALT DISNEY WORLD, HEARST BUSINESS PUBLISHING, 1995.
 국제산업정보연구소, 테마파크 개발 방향과 수법, 서울, 국제산업정보연구소, 1992.
 기상청, 한국기후표, 서울, 동진문화사, 1991.
 니케이BP사, 1995년 테마파크 연감, 동경, 니케이BP사, 1995.
 대전세계박람회조직위원회, 프랑스 주제공원 실태조사, 대전, 대전세계박람회

조직위원회, 1992.

동아일보사, 동아일보 : 10월14일자, 서울, 동아일보사, 1996.

박상준, 용인에버랜드의 서비스혁신과정, 서울, 한국소비자학회, 1996.

박석희역, 테마파크의 비밀, 서울, 일신사, 1995.

이정화·김준기, 테마의 시대, 서울, 세진사, 1996.

이종국, 바람직한 테마파크, 서울, 주간매경, 1996.

제주도, 신비의 섬 제주, 제주도, 1994.

제주도, 제주도 종합개발계획 보완계획(안), 제주도, 1996.

제주도, 제주도 종합계획(안), 제주도, 1994.

한국관광공사, 관광동향에 관한 연차보고서, 한국관광공사, 1995.

한국개발연구원, 제주도종합개발계획의 재검토, 한국개발연구원, 1989.