

중문관광단지내 카지노 리조트 계획에 관한 연구

— A Study on the Casino Resort Design
in Jungmun Resort complex —

이진희* · 부석현**
(Lee, Jin-Hei) · (Boo, Seok-Hyun)

목 차

I. 서론	IV. 기본구상
II. 카지노 리조트 의의	V. 기본계획
III. 계획부지의 여건분석	VI. 결론

I. 서론

1.1 문제의 제기 및 목적

연구대상지인 중문관광단지는 국제적인 수준의 휴양관광단지로 개발시켜 제주도 발전 및 지역경제활성화에 기여하면서 지명도 높은 한국의 거점관광지로 조성하

* 제주대학교 관광개발학과 교수

** 제주대학교 대학원 관광개발학과

고자 하는 중장기 개발계획을 갖고 1970년대부터 현재에 이르기까지 계속되고 있다. 그러나 시설투자의 부진, 미미한 외자유치, 소극적인 관광상품의 개발, 주민참여의 부족 등으로 개발전망이 불투명한 상태이다. 따라서 관광활성화를 위해서 새로운 차원의 개발전략과 접근방법이 요구된다(이진희, 2001, p.218).

이와 더불어 중문관광단지에는 고소득층을 대상으로 숙박시설 및 골프장을 개발하였으나 재미있고, 즐길 수 있는 Hardware 관광상품과 Software프로그램의 개발이 미흡하여 관광객이 감소하였으며 현재 2단계 지역의 프로그램도 소비자에 대한 포지셔닝이 잘못되어 관광객의 구매에 맞지 않으므로 사업성이 없다고 판단한 투자자들이 외면하고 있는 실정이다.(김경호, 이진희, 2001, p.71)

따라서 이러한 문제인식을 바탕으로 중문관광단지 2단계 동부지역에 카지노 리조트를 계획하여 1단계 공사가 완료된 시설과 조화를 이룰 수 있도록 향후 개발계획 수립시 개발전략을 제공하는데 목적을 둔다.

이를 위한 구체적인 연구목표를 제시하면 다음과 같다.

첫째, 계획대상지의 현황분석 및 개발가능지 분석·평가를 통해 다양한 안을 제시하고 이에 적합한 대안을 결정한다.

둘째, 이론연구, 적지분석과정 등의 연구성과를 논의하고 무조건적인 개발계획이 아니라 지형의 특성에 맞고 합리적인 논리가 이루어진 계획이 되도록 한다.

1.2 연구의 범위

1.2.1 내용적 범위

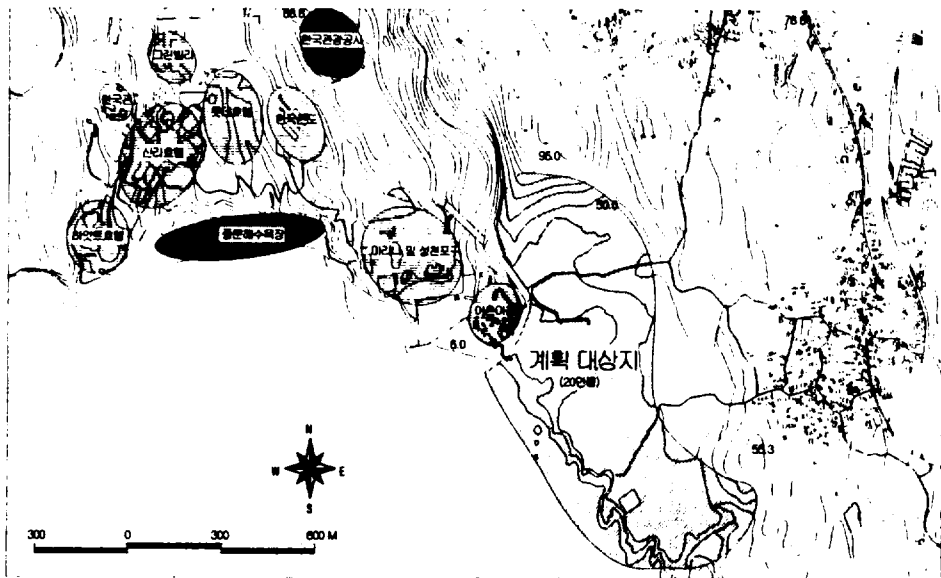
이 연구의 내용적 범위는 카지노 리조트 계획을 위해 카지노 리조트개념을 정립하고 실제 설계를 통해 한 모델을 제안하는 것으로 한다. 현황분석을 통해 개발가능지를 분석한 후 적지를 검토한다.

도출해낸 기본베이스를 바탕으로 기본구상안을 확정된 후 토지이용계획, 동선계획, 시설물배치계획, 재식계획, 건축계획 등을 제안하고 계획을 수립한다.

1.2.2 공간적 범위

이 연구의 대상지역은 제주도 서귀포시 색달동, 대포동 일대이며 면적은 약 660,000㎡ (200,000평)로 중문관광단지내 2단계동부지역인 현 컨벤션센터 부지 주변지역이다.

<그림 1> 위치도



1.2.3 시간적 범위

이 연구계획은 2단계로 추진한다. 첫째, 카지노의 기본시설을 중심으로 카지노 호텔이 완공되는 2003년을 1차목표로 하며 둘째, 테마파크 중심의 위락시설로 차별화된 리조트 조성 단계로 2005년을 2차목표로 한다.

II. 카지노 리조트 의의

2.1 카지노 리조트 개념정립

2.1.1 카지노의 개념

카지노의 의미는 크게 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 하나는 장소개념으로서, 유럽에 있어 카지노란 게임이나 무도회 등을 즐길 수 있는 여가선용의 사교장소에서 출발하여 오늘날에는 주로 도박이 이루어지는 장소를 의미하는 측면이다. 다른 하나는 행위적 측면의 접근을 들 수 있다. 즉, 돈을 벌기 위한 목적으로 게임을 하는 경마나 경륜, 투계, 복권 등과 같은 도박활동(gambling)의 일종으로 보는 것이다.

카지노를 정의하는데 있어서 크게 3가지의 기준으로 설명할 수 있다. 첫째는 사전적인 의미이다. 웹스터에 의하면 카지노란 모임, 춤 그리고 전문적인 gambling을 위해 사용되는 건물이나 광범위한 장소라고 정의하고 있다(황창규, 1997). 둘째는 관광적인 의미 이전의 카지노에 대한 개념이다. 우리나라는 1994년 관광진흥법에 개정되기 이전에는 카지노에 대하여 그 법적 근거를 사행행위 등 규제법에 명시하였었다. 세 번째는 관광산업으로서 정의하는 경우이다. 우리 나라 관광진흥법에는 카지노는 전용영업장을 갖추고 주사위, 트럼프 등 특정기구를 이용하여 우연의 결과에 따라 특정인에게 재산상의 이익을 주고 다른 참가자에게 손실을 주는 행위 등을 하는 업으로 규정하고 있다.(관광산업연구회, 1998, p.147)

2.1.2 리조트의 개념

영국의 옥스퍼드 영어사전에 의하면 리조트의 의미를 자주 어떤 장소로 간다. 어느 장소에 체재한다 또는 어느 장소와 사람이 있는 곳에 일반적 또는 관습적으로 간다라고 쓰기 시작하여 18세기 이후에는 건강, 휴가, 해변 등과 관련하여 사람들이 자주 가는 장소라는 보양, 휴가 등의 장소를 나타내는 의미로서 쓰여졌다.

이장춘(1994)은 휴가중에 보양과 레크리에이션을 위해 사람들이 방문하는곳, 도움을 받고

싶을 때 의지하는 사람이나 물건이라고 해설되어 있다.

resort어원은 프랑스어의 resortier(re=again, sortier=to go out)로 되어 있어 본래에는 자주 찾아가는 장소란 정도의 의미일 것이다.

이진희(1996)는 일상생활권을 벗어난 곳에서 자신의 의지에 의하여 즐거운 시간을 보내기 위한 곳으로 스키장, 골프장 등의 운동시설과 호텔, 콘도 등의 숙박시설, 온천장, 각종위락시설 및 이에 수반되는 부대시설을 갖춘 장소이다.

Edward Inskip(1991)은 현대 관광의 가장 보편적인 유형의 하나는 리조트형 관광 개발이며, 리조트는 비교적 자급적이며 전형적으로 다양한 경험을 주거나 건강, 휴식, 여가활동을 위해 고안된 광범위한 관광시설 및 서비스를 제공하는 관광목적지로, 통합적인 실체로서 초기에 계획되어 상당한 수준으로 통합된 기능을 실행할 수 있고 몇몇 기존의 리조트에서 볼 수 있듯이 초기의 통합 기능 계획 없이 시간을 앞두고 진화해 가기도 하지만 여전히 시설과 서비스를 제공하는 자급적 목적지로서의 기능을 가진다고 하였다.

관광지가 여러 가지 구경거리를 한꺼번에 방문하거나 한 곳을 잠시 거쳐가는 경유형 대상지라면 리조트란 관광지와는 달리 체류하기 위한 곳, 운동, 문화 등 휴양시설이 다양한 곳, 반복해서 방문하는 곳이라고 할 수 있다. 이러한 리조트는 관광지와는 다른 몇 가지 특성을 갖고 있다. 첫째, 복합다양한 기능을 가지고 있다. 둘째, 80ha규모 이상의 대규모로 개발이 이루어지며 장기적인 마스터플랜을 가지고 있다. 셋째, 입지로서 대도시가 주시장이 되는 거리에 위치하고 있다(엄서호, 1998, p.155).

2.1.3 카지노 리조트 개념

카지노 리조트라 함은 카지노를 주된 기능으로 하여 다양한 부대시설을 갖추고 관광, 레저, 휴양 등을 즐길 수 있도록 조성된 단지를 말하는 것으로서 도시형과 자연형이 있다.

도시형은 도시의 인근이거나 도시의 중심부에서 위치한 카지노 리조트로서 호텔 등이 대표적이며 이의 부대시설 등은 호텔 내에서 갖추게 되는 것이 보통이다. 도시형은 대규모 복합개발이 어렵고 단지화가 불가능하다는 단점이 있는 반면 접근이 용이하다

는 장점이 있다.

자연형은 도시형과는 반대로 대자연을 배경으로 카지노와 기타 부대시설을 복합적으로 단지화하여 종합휴양시설로서의 역할과 기능을 갖춘 경우를 말한다. 자연을 이용하는 형태를 가진 경우이기 때문에 복합적인 개발이 가능하고 대규모 단지화 할 수 있다는 장점이 있는 반면 접근이 용이하지 않다는 단점이 있다.

과거의 카지노는 테이블게임과 시설관리에만 중점을 두었다. 그러나 오늘날 카지노는 일반 대중고객을 좀더 폭넓게 유치하기 위해 다양한 여가시설을 제공하고 있다. 즉, 대중관광객을 위한 엔터테인먼트센터나 테마파크를 건설하고, 부담없이 즐길 수 있는 슬롯머신이나 비디오게임을 도입했으며, 회의참가자들을 위한 컨벤션센터를 건립하였다. 이처럼 현대의 카지노는 고객층을 특수계층에서 일반 대중관광객계층으로 확대하였을 뿐만 아니라, 이를 통하여 과거의 '도박'이란 개념에서 '여가활동'이란 개념으로 사람들의 인식을 전환하는데 중요한 역할을 하게 되었다.(이충기의, 1999, pp.25~26)

2.2 카지노 리조트개발 특성

2.2.1 리조트 개발 원칙

Edward Inskip(1991)은 리조트개발의 주요원칙을 다음과 같이 제시하고 있다. 첫째, 우수한 환경의 보존 - 해변이나 마린지역, 호수, 역사문화유적지, 천연기념물 등이 있는 장소 등을 보호하는 일은 매우 중요하다. 둘째, 경관성을 유지 - 산이나 해변, 호수 등과 같은 환경적측면들은 조망의 중요한 요소들이다. 리조트건물의 높이를 제한하고 역사적인 유물들을 차지하는 것은 리조트의 특징을 살리는 매우 중요한 요소들이다. 셋째, 리조트의 시설과 활동을 집단화 - 리조트에서는 동적인 활동과 정적인 활동이 공존하기 때문에 이러한 요소들을 기능적으로 집단화하는 것은 매우 중요하다. 넷째, 리조트의 매력물들과 주요숙박지역과의 적절한 연계성 - 접근의 편리성을 위한 숙박지의 위치와 관련이 되어 있다. 다섯째, 상업시설 및 레크레이션시설의 중심적이면서 편리한 입지성 - 상업 및 문화시설들은 전통적으로 리조트 중심에 입지해 있다. 비록 중심적 위치가 필수적이지 않더라도 주요 레크레이션 시설들은 편리한 접근성을

유지한다. 여섯째, 리조트접근의 통제 - 리조트단지안으로의 교통의 양을 통제하고 교통난을 가능한 한 감소시킨다. 리조트로의 접근교통은 하나혹은 두 개정도로 충분하며 분리된 접근은 서비스교통으로 제공한다. 일곱째, 효율적이면서 흥미 있는 내부순환네트워크화 - 충분한 주차와 경관, 제공매력들의 안전한 조망이 이루어지도록 하며 리조트 내부시스템은 무연료의 교통으로 쾌적함을 강조한다.

따라서 이 대상지를 계획하는데 있어 어떤 대상을 평가하는지, 누구를 평가할 것인지, 어떤 척도와 양식을 사용할 것인지 등이 평가체계의 중요한 구성요소라고 할 수 있다.

2.2.2 카지노 리조트 개발 특성

리조트의 첫 번째 특성은 자연환경속에서 안식감과 도시적인 환경, 편리성, 쾌적성의 조화가 이루어진다는 것이다(土肥健夫, 1991, p.118). 두 번째 특성은 자신에게 충실한 여가를 보내는 장으로서의 역할을 한다는 것이다. 세 번째 특성은 “본래”에 접한 것이 가능한 장으로서의 리조트이다. 이것은 있는 그대로의 문화적 분위기에 취하거나, 직접 체험하는 조건을 갖는 것으로, 어떤 의미에서는 가장 사치한 욕구를 만족시키는 것이라 할 수 있다. 네 번째 특성은 다른 차원의 세계에 침투할 수 있는 일상생활과 완전히 분리된 상태의 리조트이다. 이는 생활의 변화로서 문화 충격(culture shock)을 줄 수 있다는 욕구에 그 뿌리를 두는 것으로, 기존의 지역사회로부터 격리된 자연환경속에서의 비일상세계를 창출해 내는 것이 중심적인 기능이다(木八木 智一, 1990, pp.28~30). 다섯 번째 특성은 다양한 활동이 가능하다는 것이다. 여기에서 말하는 활동과 그에 대응하는 기능은 개발자가 설치한 오락기능을 방문자가 수동적으로 즐긴다는 것보다는 자기 자신 나름대로의 리조트의 생활을 가능하게 하는 것이다. 여섯 번째 특성은 지역자원을 활용한다는 것이다. 자연자원 그 외의 음식재료, 인재와 같은 지역자원을 이용하는 것이, 리조트로서의 특색과 평가를 결정하기도 하며, 기존의 지역내 거점과 밀접한 관계를 유지해 나가야 하는 것도 중요한 역할이기도 하다(김현지, 1997).

카지노는 대체로 유명한 관광휴양지에 입지하고 있어 카지노를 연구하는 많은 연구자들은 카지노와 관광산업이 밀접한 관련성을 가지는 것으로 보고 있다. 라스베가스나

모나코는 카지노와 관광산업이 동시에 발달한 곳으로 꼽히는데, 카지노와 관광산업이 지역경제에 중요한 역할을 하고 있다. 또한 종합적인 위락시설과 결합하여 발전하는 추세에 있다. 카지노와 엔터테인먼트산업의 실체는 전혀 다르나 같은 장소에 위치하고 있고, 카지노와 상업적인 엔터테인먼트의 결합을 통해 가족, 노인층들에게 게임과 다채로운 오락을 함께 즐길 수 있는 장소를 제공하고 있다(산업연구소, 1999, pp.11~12).

Ⅲ. 계획부지의 여건분석

계획 대상지는 제주시에 서남부 40여km지점, 서귀포에서 서쪽으로 약 14km지점에 위치해 있다. 서부산업도로를 따라 차량편으로 제주에서 50여분 거리에 있으며, 서귀포 신시가지에서는 10여분, 서귀포 시내에서는 15분 소요되는 거리에 있다.

중문은 수직 50~60m의 낭떠러지와 고운 모래, 투명한 코발트빛 바다가 조화를 이루는 중문 해수욕장이 있는 곳으로 유명하다. 또한 상하 3단으로 이뤄진 천제연폭포, 그리고 사시사철 온화한 날씨로 관광객을 맞는 천혜의 자연 조건을 갖춘 곳이기도 한다. 또한 5천명이 넘는 관광객을 동시에 수용할 수 있는 고급 숙박시설, 골프장, 해수욕장, 해양 수족관, 관광 식물원, 쇼핑 시설, 레크리에이션 시설 등 다양한 관광 시설이 갖추어져 있다.

3.1 자연환경분석

3.1.1 기후·기상분석

서귀포기상관측소의 기상자료에 의하면 연평균 기온이 16 °c정도로 제주도보다 0.6 °c가 높으며 서울에 비하면 4 °c정도가 높다. 강수일은 130일 안팎이며 호린날은 300여일에 이르러 쾌청일은 65일 정도이다. 제주도 전체강수량 약 1,500mm에 비해 중문은 약간 높은 편이다. 이중 2/3가 6, 7, 8, 9월에 편중 집중호우 현상을 보이며, 해마다 태풍도 2~

3회 직·간접으로 내습하여 피해를 주고 있으며 이 기간에 남동풍 바람이 많다(서귀포시·제주발전연구원, 2000).

3.1.2 지형·지세분석

이 대상지는 표고 30m~80m 사이에 입지해 있으며, 평균 경사도 10% 내외의 완만한 구릉지로 되어 있다. 대상지의 경사가 10%이하의 완만한 지역이 다수임에 따라 시설물 및 건축물의 입지로 인한 환경파괴는 문제시되지 않을 것으로 판단된다.

지세의 흐름은 천제연계곡을 중심으로 1단계지역과 계획대상지인 2단계지역을 구분해주고 있으며 계단식의 부지가 형성되어 있어 단조로움을 보완해 주고 있다.

3.1.3 지하수 분석

지하수 보전 등급을 살펴보면 천제연계곡을 따라 성천포구 쪽으로는 1등급에 해당되며 보존녹지 구역은 2등급으로 설정되었으며 주 시설이 들어갈 대상부지에는 3등급과 4등급으로 설정되어 있다. 따라서 건축시설의 입지는 3등급과 4등급인 현 대상지에 집중하여 배치하는 것이 바람직할 것으로 판단된다.

3.1.4 토양분석

대상부지의 토양을 살펴보면 대상지의 60%이상이 바위가 있는 미사질 양토로 되어 있으며 그외 자갈이 있는 미사질 양토, 바위가 있는 사양토, 하해범람지 등으로 구성되어 있다.

3.1.5 식생분석

대상부지의 임상은 전반적으로 초지로 구성되어 있으며 군데군데 잡목지가 형성되어 있다. 천제연계곡을 따라 삼나무조림지가 형성되어 있으며 보존녹지 구역은 곰솔이 분포되어 있다.

2.2 인문·사회환경분석

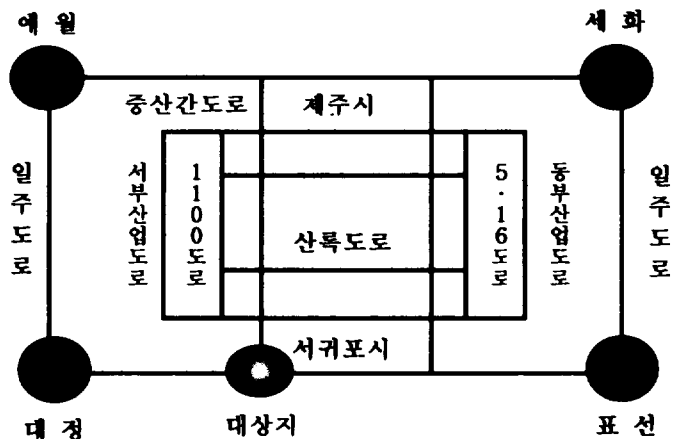
2.2.1 토지이용분석

대상부지 주변은 밭과 과수원으로 이루어져 있으며 컨벤션센터 부지 위쪽으로 초지가 형성되어 있다. 보존녹지지역과 대상부지 근대군데에는 산림이 형성되어 있으며 중문동과 대포동 마을과 인접해 있다.

2.2.2 교통·동선

중문관광단지의 진입은 제주시를 기점으로 일주도로(국도 12호선) 서쪽에서 75km, 동쪽에서 105km 거리로 각각 60분과 90분 정도 소요되며 서부산업도로를 이용할 때 41km, 약 40분 정도 소요된다. 관광단지과 천제연계곡을 이용하는 관광객은 주로 대여자동차, 택시, 전세버스 등을 이용하고 있다.

<그림 2> 교통체계 접근성



3.3 관광환경분석

3.3.1 관광객 추이

1999년 현재 서귀포시의 관광객수 및 관광수입은 3,666.8천명에 10,295.5억원으로 전년도 대비 관광객수는 1.1배, 관광수입은 1.1배가 증가하였다. IMF이전 5년간 (1991~1996)의 관광객 증가율은 5.3%로서 내국인이 6.1%증가한 반면 외국인 5.3% 감소되었다. 외국인의 감소추세에도 불구하고 외화는 꾸준한 증가를 보이고 있다.

<표 1> 관광객 추이

구분		1991년	1996년	1997년	1998년	1999년
관광객수 (천인)	계	3,204.6	4,144.0	4,363.2	3,291.1	3,666.8
	내국인	2,929.2	3,934.7	4,178.7	3,069.4	3,419.9
	외국인	275.4	209.3	184.4	223.7	247.0
관광수입 (억원)	계	5,131.5	10,179.5	10,755.7	9,558.1	10,295.5
	내화	3,837.3	8,399.8	9,142.6	7,523.1	8,037.1
	외화	1,294.2	1,779.7	1,613.1	2,035.0	2,258.4

자료 : 서귀포시 통계연보, 2000.

3.2 중문관광단지내 관광객 추세 및 행태분석

① 중문관광단지내의 연도별 방문현황

1990년에서 1999년까지 10년간 중문관광단지 관광객의 증가추세를 분석해보면 1990년에서 1996년까지는 연 평균 7.2%씩 증가추세를 보이다가 1996년에서 1999년까지는 연 평균 4.7%씩 감소추세를 보인다.

② 중문관광단지내의 월별 관광객 변동유형

<표 2> 중문관광단지내의 월별 관광객 현황

구분	1997년			1998년			1999년			3개년 평균
	내국인	외국인	계	내국인	외국인	계	내국인	외국인	계	
1월	257,882	5,163	263,045	189,662	4,172	193,834	194,536	7,349	201,885	219,588
2월	132,323	7,118	139,441	128,202	4,689	132,891	120,577	7,010	127,587	133,306
3월	216,775	8,329	225,104	166,508	8,312	174,820	176,979	8,887	185,866	195,263
4월	287,072	10,393	297,465	239,629	10,573	250,202	234,511	11,871	246,382	264,683
5월	328,190	16,259	344,449	212,929	15,798	228,727	235,235	17,808	253,043	275,406
6월	202,219	15,077	217,296	132,027	14,604	146,631	156,442	16,266	172,708	178,878
7월	145,557	11,968	157,525	156,622	16,208	172,830	201,480	15,802	217,282	182,546
8월	254,522	10,208	264,730	238,647	18,550	257,197	304,649	14,847	319,496	280,474
9월	129,115	9,943	139,058	77,816	15,217	93,033	133,784	14,344	148,128	126,739
10월	174,912	11,375	186,287	142,931	12,768	155,699	204,570	18,205	222,775	188,254
11월	155,306	10,288	165,594	177,886	10,367	188,253	205,560	13,922	219,482	191,110
12월	134,955	5,043	139,998	163,729	6,659	170,388	193,192	6,411	199,603	169,996
계	2,418,828	121,164	2,539,992	2,026,588	137,917	2,164,505	2,361,515	152,722	2,514,237	

자료: 한국관광공사 제주지사, 중문관광단지개발현황, 2000.

3.4 관련계획 및 법규

3.4.1 관련계획 검토

<표 3> 관련계획

관련계획	권역	지향	토지활용 제안/활용방안
국제자유도시 기본계획	중문 및 서귀포 권역	휴양관광 회의산업	· 해안위락시설 · 컨벤션센터 · 서귀포항 재개발 · 주제형 쇼핑 · 휴양형 주거단지 · 기타 방문자 관광시설
제2차 관광개발기본계획(안)	중문 및 서귀포 권역	관광휴양의 거점 지역으로 개발	중문단지의 관광휴양 거점지역화를 위해 골프장, 수렵장 등 특화휴양시설 개발
제2차 제주도 종합개발계획(안)	중문권	제주도 관광휴양 거점	· 중문단지 특화 휴양 및 위락시설 추가 개발 · 컨벤션 중심도시 개발 · 휴양형 주거단지 및 전원리조트 조성 · 기타 방문자 시설개발 · 예래동 지역을 제주형 생태·문화 관광지로 개발
	서귀권	전원도시형 관광	· 서귀포항 관광미항으로 개발, 해양관광지로 개발 · 새섬 문섬 섯섬 등 서귀포 앞바다를 해양 생태관광지로 개발 · 중문-서귀 구간 도시관광벨트 조성

자료: 1)제주도, 제주도 국제자유도시 개발타당성 조사 및 기본계획, 2000.

2)문화관광부, 제2차 관광개발 기본계획, 2000.

3)제주도, 제2차 제주도 종합개발계획(안), 2001.

3.4.2 관련법규 검토

① 제주도 개발특별법상 절대보전지역

대상지는 보존녹지지역에 절대보존지구로 지정되어 있으며 천제연 계곡주변 동쪽과 해안선을 따라 상대보전지역으로 되어 있다

절대보존지역의 경우 지정 목적에 위배되는 건축물의 건축, 기타 시설의 설치, 토지

의 형질변경, 토지의 분할, 공유수면의 매립, 수목의 벌채, 토석의 채취, 도로의 신설 등 이와 유사한 행위를 할 수 없다. 다만, 도지사의 허가를 받은 경우에 한해 시설을 할 수 있다.(제주도 개발특별법 제20조 제3항)

② 제주도 개발특별법상 상대보전지역

상대보전지역에 대한 논의는 이 대상지의 계획을 위해 절대보전지역을 상대보전지역으로 변경해야 할 경우 행위제한 내용을 파악하기 위해 필요하다. 상대보전지역으로 변경할 경우 도의회의 동의를 얻어야 한다.(제주도개발특별법 제21조 제1항)

③ 카지노업의 허가관련법규

카지노업의 허가기준은 관광진흥법 제5조의 2에 의거, 국제공항 또는 국제여객 터미널이 있는 시·도, 관광특구 내에 있는 특급관광호텔, 그리고 외국간을 왕래하는 여객선안에서 일정요건에 적합한 경우 허가를 얻을 수 있도록 규정되어 있다.

3.5 종합분석

이상의 현황분석의 종합적인 분석을 토대로 SWOT분석을 살펴보면 다음과 같다.

<표 4> 종합분석

구분	강점 (Strength)	약점 (Weakness)	기회 (Opportunity)	위협 (Threat)
입지 여건	· 관광단지내 위치 · 1단계 개발지구와 연계	· 지역주민과의 교류 단절 · 관광단지 순환 교통의 부재	· 회의시설 및 각종시설의 계획	· 2단계 개발공사 담보상태 · 주요도로와의 연결성 미흡
자연 환경	· 수려한 자연경관 주상절리 사구 등 학술적, 경관적 가치가 높음	· 폐청일이 적음 · 여름에 집중호우 현상 및 남동풍의 영향	· 완만한 경사로 인해 환경훼손 최소화 · 지하수함량의 풍부	· 인공적 요소로 인한 환경훼손 우려 및 자연 자원 가치 저하
인문 사회 환경	· 역사문화자원이 산재 · 산업형태의 변화	· 급변하는 환경에 비해 주민들의 의식이 낮음	· 역사문화유적을 관광상품개발로 유도	· 부지의 대부분이 관광공사 소유
관광 환경	· 국제자유도시 추진 · 2002년 서귀포 월드컵 행사	· 보는 관광에 한정됨 · 미관을 해치는 시설이 산재함	· 다양하게 즐길 수 있는 관광으로의 전환 · 호텔별 테마연출	· 야간관광의 부재

이 계획부지의 잠재력과 문제점을 개발시 고려할 점을 중심으로 종합적인 분석을 해보면 다음과 같은 개발방향을 제시할 수 있다. 현재 제2차 제주도 종합개발계획이 진행중이고 국제자유도시계획의 의견을 충분히 수렴하는 방향으로 계획대상지를 제주도 관광휴양 거점으로 개발하며 컨벤션 중심도시 개발과 해안위락시설을 도입하는 방안을 강구할 필요가 있으며 야간관광상품의 부재로 인한 상품개발의 방안도 마련되어야 할 것으로 사료된다. 특히 수려한 자연경관을 바탕으로 한 즐길거리의 상품을 개발하는 것도 매우 중요하다 보겠다.

IV. 기본구상

4.1 개발방향 설정

대상지 개발의 기본전제는 다음과 같이 한다. 기존의 획일화된 시설과 운영에서 탈피하여 프로그램을 제공함으로써 현재의 문제점을 해결할 수 있는 대안을 모색한다. 또한 관련계획에서 제시되었던 중문권의 지향을 적극 수용하여 관광휴양의 거점지역으로 개발을 계획한다. 또한 제주지역의 이미지를 보여줄 수 있는 시설을 도입하며 경유형, 체재형 관광객을 동시에 수용할 수 있는 체제를 구축한다.

4.2 개발계획의 가용지 분석·평가

연구 대상지의 개발 가용지를 분석, 평가하기 위해 대상지 전체를 100m간격의 그리드(Grid)를 만들고 여기서 만들어지는 각각의 셀(Cell)에 상기한 방법을 적용하여 각 셀에 대한 평가치를 바탕으로 대상지 전체의 가용지 분석도를 작성한다.

4.2.1 자연환경의 평가기준

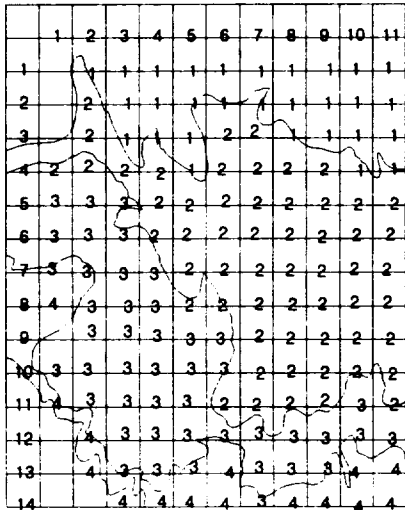
자연환경인자는 자연환경 구성요소 중 본 대상지를 개발하는데 직·간접으로 영향

을 미치는 인자로 표고, 경사, 토양, 식생, 수자원 등의 요소를 포함한다. . 대상지의 가용지를 분석하고 평가하기 위한 기준으로 다음과 같이 설정하였다.

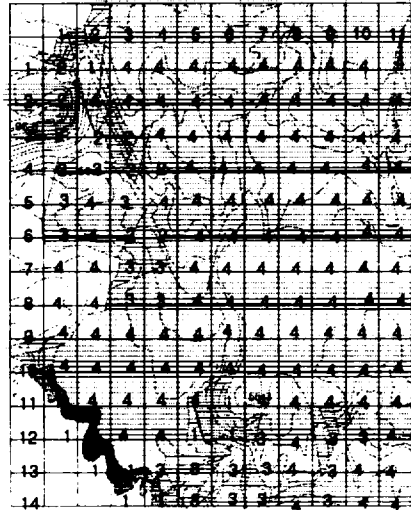
<표 5> 자연환경의 평가기준

인자 \ 점수	평 가 기 준			
	4	3	2	1
표 고	30m이하	30-50m	50-70m	70m이상
경 사	10%이하	10-20%	20-30%	30%이상
토 양	하천범람지	토심50cm이하	토심15-50cm	암석지
식 생	경작지, 나지	초지	2영급	3영급
수자원	-	3등급	2등급	1등급

<그림 3> 표고적지분석



<그림 4> 경사적지분석



<그림 5> 토양적지분석

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13		3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14		3	2	2	2	2	3	3	2	2	2

<그림 6> 식생적지분석

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3		3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4
5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4
7	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
8	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
9	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
11	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
12	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4
13	4	4	4	4	2	2	2	2	2	4	4
14		4	4	2	2	2	2	2	2	4	4

<그림 7> 수자원적지분석

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4
2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4
3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4
4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4
5	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3
6	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3
9	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3
10	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3
11	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4
12	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4
13	3	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4
14		3	3	4	4	4	4	4	4	3	4

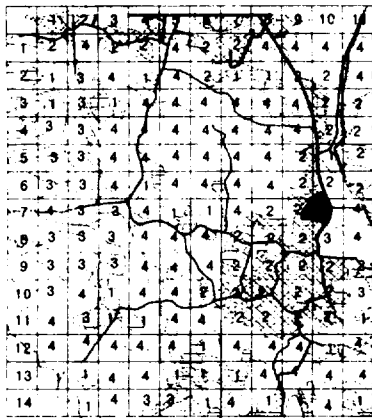
4.2.2 인문환경의 평가기준

인문환경인자는 인문환경에 관련된 諸 요소중 대상지 내외부의 토지이용, 접근성, 규제지역, 관광지구 등이 포함된다

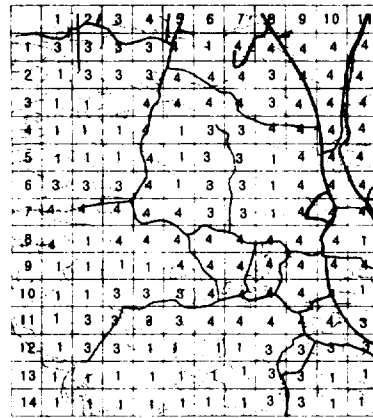
<표 6> 인문환경의 평가기준

인자	평가기준			
	4	3	2	1
토지이용	전·답	초지	취락지	산림
접근성	양호(대로직접진입)	보통(중로직접진입)	-	불량(대로 중로 간접진입)
규제지역	보전지역외	-	상대보전	절대보전
관광지구	관광지구	관광지구외	-	-

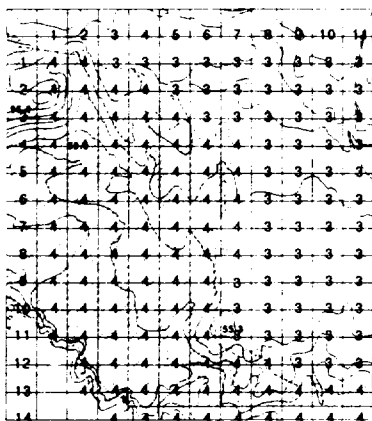
<그림 8> 토지이용적지분석



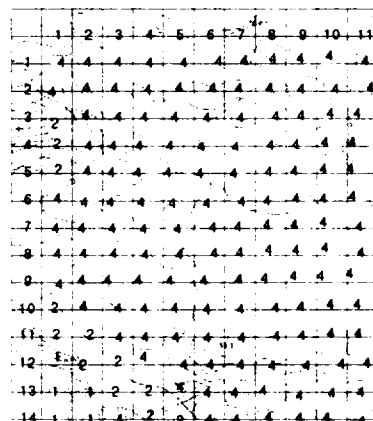
<그림 9> 접근성적지분석



<그림 10> 관광지구적지분석



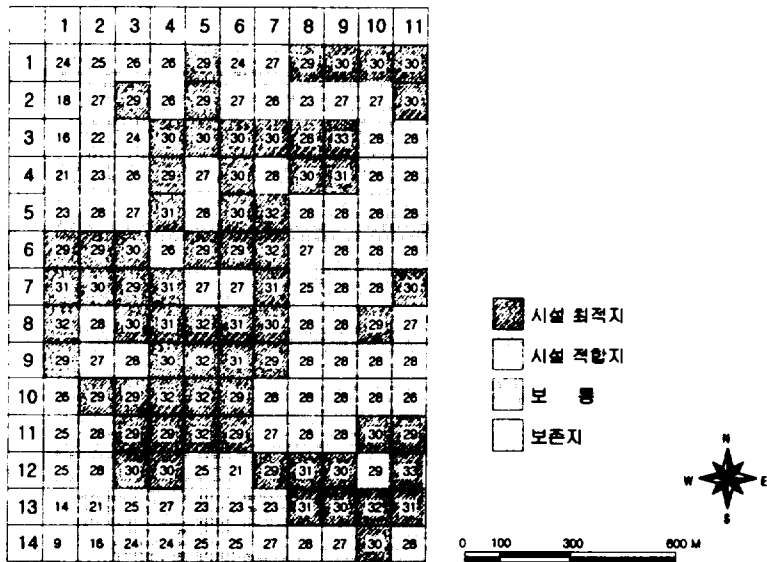
<그림 11> 규제지역적지분석



4.2.3 종합평가 결과

9가지의 환경인자를 이용하여 시설입지 적합성을 분석한 결과 최하 9점에서 최고 33점의 분포를 나타내고 있다. 종합점수의 분포를 고려하여 판단할 때 29점 이상을 시설의 최적지(39.6%), 26~28점 사이를 시설 적합지(42.2%), 20~25점 사이를 보통(14.9%), 그 이하를 보존지(3.3%)로 구분이 가능하다. 본 연구대상지는 80.5%가 시설적합지로 분석결과 나타났으며 관련법상 절/상대 보전지역을 제외한 사업대상지 대부분이 개발 가능한 것으로 판단된다.

<그림 12> 개발가용적지도



4.3 개발계획의 지표설정

4.3.1 카지노 및 테마파크 이용객수 예측

① 예측방법

- 관광객 수요 예측치는 제2차 제주도 종합개발계획(안)에 나와 있는 전통적 추세분석법, WINTERS의 승법 및 가법계절지수평활법, 박스-젠킨스(Box-Jenkins)의 계절형 ARIMA 모형에 의한 수요예측치를 합산하여 나온 결과이며, 보수적 기준으로 예측하였다.
- 예측된 관광객수에 카지노 이용의사율을 감안하여 카지노이용객 수를 예측하고, 테마파크이용객 수는 예측된 관광객수의 실제카지노 이용객 수를 고려하여 예측하였다.

② 카지노 이용의사는 Cyno21 Consultants(1998)에서 설문조사한 자료를 이용하였다. 즉, 응답자(일반인) 중 '카지노를 꼭 이용하겠다'라고 답한 사람은 전체의 6%, '약간 또는 이용하겠다'라고 응답한 사람은 전체의 22%로 나타났다. 또한, 테마파크 이용의사는 카지노 이용객 중 테마파크의 주이용고객인 20~30대가 52.6%이며, 이 중에서 96.1%가 테마파크에 대해 적극 이용의사를 나타내었다.

③ 실제 카지노이용객 수와 테마파크 이용객 수를 예측하기 위해 Gruber지수를 이용하였다. Gruber지수는 구매하겠다고 의사를 밝힌 사람들 중에서 실제로 구매한 사람들이 얼마나 되는지를 알려주는 지수이다. Gruber의 연구에 따르면 비내구성 소비재의 경우 적극적 이용의사자 중 75.5%, 중도적 이용의사자 중 31.4%, 소극적 이용의사자 중 26.8%가 실제로 제품을 구매한 것으로 나타났다.(Cyno21 Consultants, 전세서, 1998.)

<표 7> 실제 카지노이용객 수 및 테마파크이용객 수 추정

구분	현재관광객수(명)				예측치(명)				
	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005
관광객수	4,363,192	3,291,116	3,666,836	4,110,934	4,123,000	4,300,000	4,481,000	4,661,000	4,843,000
연평균 증가율		-24.57%	11.42%	12.11%	0.29	4.29%	4.21%	4.02%	3.90%
실제 카지노 이용객					470,022	490,200	510,834	531,354	552,102
실제 테마파크 이용객					178,192	185,842	193,665	201,444	208,513

주) 시설별 산출근거

- 카지노 : 관광객 예측치×실제카지노 이용의사 (0.114= [(0.006×0.755)+(0.22×0.314)])
- 카지노 여용의사 : 밴드시 이용=6%, 약간이용=22%
- 실현율(Gruber지수) : 적극이용의사자=75.5%, 중도 이용의사자=31.4%
- 테마파크 : 호텔카지노 이용객×20~30대 이용객(0.526)×카지노방문의사에 따른 테마파크 이용의사(0.961)×그루버지수(0.75)

④ 카지노이용객 수에 Gruber지수를 고려하여 실제 카지노이용객 수를 예측한 결과, 2001년에는 47만명, 2002년에는 49만명, 카지노 호텔이 완성되는 1차목표 연도인 2003년에는 51만명, 2004년에는 53만명, 놀이시설지구가 완성되는 2차목표연도인 2005년에는 55만명으로 나타났다.

⑤ 실제 카지노이용객 수에 Gruber지수를 고려하여 실제 테마파크이용객 수를 예측한 결과, 2001년에는 17만8천명, 2002년에는 18만5천명, 놀이시설지구가 완성되는 2차 목표 연도인 2005년에는 20만8천명으로 나타났다.

4.3.2 도입활동 및 프로그램

① 기본방향

기존의 1단계 서부지구와 연계된 계획으로서 증가하는 관광수요에 능동적으로 대응하고 다양한 관광행태에 부응하기 위해 카지노와 주제형 위락시설을 대상지에 계획한다.

② 도입활동 및 시설설정

대상지를 계획함에 있어 지구를 세분화한다. 제1지구는 숙박지구로서 카지노 호텔을 중심으로 콘도 및 상업시설 위주로 계획하는 카지노 지구, 제2지구는 테마파크를 중심으로 다양한 연령층을 대상으로 계획하는 테마파크 지구로 놀이시설지구와 교육적인 측면을 부각하면서 역사체험 및 탐사관광의 의미를 부여한 역사·문화지구, 각 지구를 통합한 이벤트 지구로 계획한다. 대상지 계획의 목적 및 목표에 따라 다음과 같은 도입시설물을 결정한다.

<표 8> 지구별 도입시설

지구별 활동		활동별 내용 및 시설설정	
제1지구 (숙박 지구)	카지노 리조트	취지	최근 카지노 이용객의 국제적 추세는 카지노 목적이의 관광을 겸하고 있어 이에 상응하는 이용객의 증가에 대응
		운영	내·외국인을 대상으로 한 카지노(도민은 불허)
		시설	카지노 호텔, 콘도, 상업시설
제2지구 (테마파 크지구)	놀이 시설	취지	개개인이 가지고 있는 공상, 환상적인 세계의 한 단면을 제시 - 사교의 범위확장
		운영	많은 이용객의 흥미를 유발할 수 있는 “재미”의 요소 도입
		시설	유희시설(타는시설),
	역사 · 문화	취지	역사적 전통을 발굴하여 전통적 분위기를 재현
		운영	제주의 역사를 조명하며 교육장으로 활용
		시설	역사체험관, 공연장, 활터, 조랑말 코스
	이벤트	취지	지역의 전통적 축제를 발굴하여 관광객 및 이용자에게 새로운 이미지를 고취
		운영	야간 이벤트를 중심으로 기획하며 라스베가스의 호텔별 테마물 인용
		시설	테마형 이벤트

③ 활동의 프로그램

이미 설정된 활동은 이것을 담는 시설을 기점으로 발생하게 되나 활동의 흐름이 고려되지 않고는 시설이 활동을 담는 용기로서 제기능을 발휘하기 어렵다. 따라서 도입되는 활동이 주로 어떤 시간대에 어떤 계층이 이용하게 될 것인가를 살펴보는 활동의 프로그램을 작성함으로써 앞으로 배치구상에 기초를 다지고자 한다.

<표 9> 활동의 프로그램

활동(시설)	강도	이용시간			이용객						
		오전	오후	야간	이용계층				이용그룹		
					어린이	청소년	장년	노인	가족	친구	단체
오락	카지노	■	■	■			○	○		○	○
	놀이시설	●	■	■	○	○	○		○	○	○
교육	역사·문화 시설	▲	■	■	○	○	○		○	○	○
행사	지역축제	▲	■	■	○	○	○	○	○	○	○
	야간이벤트	▲	■	■		○	○	○	○	○	○
휴식	광장	■	■	■	○	○	○	○	○	○	○
	휴게	▲	■	■	○	○	○	○	○	○	○

(강도 : 강 ■ 중 ● 약 ▲)

자료 : 연구자 작성

4.4 대안의 구상 및 평가

제2절에서 도출해낸 대상지의 개발가능지 분석, 평가과정을 거쳐 합리적인 토지이용과 동선방안을 모색하기 위해 대안을 설정한 후 장단점의 상호 비교, 검토과정을 거쳐 선정되는 구상안을 기본계획안으로 발전시킨다.

4.4.1 소극적 개발안(자연환경 보존)

- 많은 이용객을 수용할 수 있는 시설은 상충을 피해 상호 격리시킨다.

- 장래 여가활동 수요의 팽창에 대비하여 넓은 유보지를 확보한다.
- 기존 소로를 정비하여 인접 간선도로와 연계를 도모하며 지역주민들과의 연계도 강화한다.(인근지역으로 주진입로를 둔다)

4.4.2 적극적 개발안(토지이용을 극대화)

- 각 시설지구를 연계시켜 상호 보완할 수 있도록 하며 이용의 활성화를 도모한다.
- 인접 간선도로에서 각 시설 지구로 직접 진입하게 한다.
- 해안선을 따라 대상지를 순환하는 도로를 개설한다.
- 실·내외 놀이시설지구를 연계하며 지역축제동선과 야간이벤트 동선을 동일시한다.

4.4.3 절충적 개발안

- 많은 이용객을 수용할 수 있는 시설은 지역축제동선을 두어 상호 이격 시키면서 보완할 수 있다.(테마파크지구)
- 인근 간선도로로는 부진입로를 두어 1단계 시설지구와 연계한다.
- 적절한 유보지를 두어 향후 수요 증대시 이용토록 한다.
- 해안선을 따라 산책로를 두어 해안선 경관을 보존한다.
- 절대보존지역을 보존하면서 시설물의 최소설치를 한다.(소동물원)

4.4.4 최적안 선정

이상 설정된 세가지 대안중에서 최적안을 선정하기 위해 대안평가의 과정을 거친후 평가의 기준으로 들어간다. 평가의 기준으로는 리조트개발에 영향을 미치는 접근성, 경제성, 기능성, 효율성, 이용객 활동분석 및 본 대상지에서 평가한 개발가능지의 분석·평가를 바탕으로 설정한다. 특히, 개발가능지적지점토는 소극적 개발안의 경우 시설 최적지인곳에만 개발을 허용했으며 적극적 개발안의 경우 보존지를 제외한 나머지 적지를 모두 개발하는 안을 강구했다. 이용객 활동분석은 이용객 활동시간을 기준으로 오전(1점), 오후(1점), 야간(1점) 등으로 구분하여 각 시설배치에 대해 점수화하였다.

평가는 각 기준에 대하여 양호하다. 보통이다. 불량하다는 3단계로 구분하고, 각각 3점, 2점, 1점의 가중치를 가산해서 종합평가가 가장 높은 대안을 선택하여 발전시킨다.

<표 10> 대안평가표

평가기준/대안별	소극적개발안	적극적개발안	절충적개발안
공간기능의 합리성	△	○	□
접근성	○	○	○
기능연계성	△	□	□
토지이용효율성	△	○	□
자연환경보존성	□	△	○
여가기회다양성	△	□	□
경제성	○	△	○
이용편리성	△	○	□
개발가용적지도	□	△	○
이용객 활동분석	12점	12점	14점
평가순위	28점	29점	37점

주 : □ 양호 ○ 보통 △ 불량

소극적 개발안은 자연환경보존성 및 개발가용적지 항목에 대해서는 양호한 결과를 제시하고 있으나 기능의 합리성 및 연계성, 토지이용 효율성, 여가기회 다양성, 이용의 편리성 항목에 대해서는 다른 두안에 비해 떨어지고 있다.

적극적 개발안은 기능의 연계성, 여가기회 다양성에 대해서는 양호한 결과를 제시하고 있으나 자연환경보존성, 경제성 및 개발가용적지에 대해서는 다른 두안에 비해 떨어지고 있다. 절충적 개발안은 소극적 개발안과 적극적 개발안을 바탕으로 각각의 특성에 맞는 항목을 최대한 활용하여 이 대상지의 기본구상안으로 확정한다.

V. 기본계획

5.1 계획의 기준

- ① 부지의 지형특성을 고려한 계획을 수립한다.
- ② 주변자연경관과의 조화를 이룩하여 자연과 인간의 친밀도를 높인다.
- ③ 부지내 시설물 배치는 이용자 중심으로 모든 연령층이 다양하게 이용하도록 기능간의 상관성을 유지한다.
- ④ 접근성이 용이한 순환 및 동선체계를 확립하며, 기존의 자연발생된 도로를 최대한 이용한다.
- ⑤ 공간의 기능별 합리적 배치 및 다양성을 추구한다.
- ⑥ 토지이용의 효율을 높일 수 있는 계획을 수립한다.

5.2 기본계획

5.2.1 토지이용계획

① 카지노리조트지구

대상지의 접근성 및 식별성을 높일 수 있도록 부지의 중심부에 자리잡고 있으며 충분한 주차공간을 확보하며 위화감을 조성하지 않도록 주변경관과 어우러지도록 한다.

② 쇼핑센터 및 숙박시설지구

제주의 향토제품과 고급제품을 전시하여 관광객들에게 만족스런 쇼핑을 유도하도록 쇼핑센터를 계획하며 숙박시설로의 접근성을 높여 체류관광객 및 경유관광객 모두에게 용이하도록 배치한다.

③ 실내·외 놀이시설지구

단순 위락시설 위주나 관람형태에서 벗어나 이용자와 시설간 상호작용을 통한 체험

으로서 만족을 극대화 할 수 있도록 시설을 계획하며 카지노 위주의 도박장 이미지를 쇠퇴시킬 수 있도록 가족단위의 관광객을 유치하는데 일익을 담당하도록 한다.

④ 역사·문화시설지구

중문지역의 역사문화 및 전설을 주제로 한 문화시설을 도입하며 체험 및 학습의 장으로 연출한다. 또한 이용자 프로그램 개발 및 변화하는 관광욕구를 만족시키기 위한 꾸준한 프로그램 관리계획(환경 및 시설물)이 이루어지도록 한다.

5.2.2 동선계획

① 진입광장도로

기존 1단계 개발지역에서 본 대상지를 연결하는 주 진입도로로서 기존의 포장도로를 이용하며 향후 늘어나는 교통수요에 대응하는 합리적인 운영이 되도록 한다.

② 주차장

각 지구별로 방해가 되지 않도록 주차장을 계획하며 피크시의 주차난을 해결할 수 있도록 충분한 여유 공간을 확보한다.

③ 산책로

지상개로의 진입을 위해 단조로운 직선로를 피해 기존 지형을 이용한 자연스런 곡선형태가 이루어지도록 계획한다.

④ 농로의 확장

기존 농로를 확장하여 지구를 연계하도록 하며 생산기능을 강화하는 한편 맹목적인 차로 확장위주의 도로확장은 지양되어야 할 것으로 본다.

5.2.3 시설물 배치계획

① 카지노 리조트 지구

대상지의 주요 테마임을 고려하여 접근성 및 식별성을 높일 수 있도록 진입로에서

가까운 곳에 계획하며 진입광장주변에 주차장을 확보하고 호텔뒷쪽으로는 분수 및 야외공연장을 계획한다.

② 쇼핑센터 및 숙박시설지구

컨벤션센터 옆으로 쇼핑센터를 계획하며 해안선을 멀리 조망할 수 있도록 가족호텔 및 숙박시설을 계획한다. 또한 쇼핑센터와 호텔지구를 연계하도록 하며 식재를 통해 완충역할을 하도록 한다. 대로변과 산책로 쇼핑센터 등에서도 접근성이 이루어지도록 유도한다.

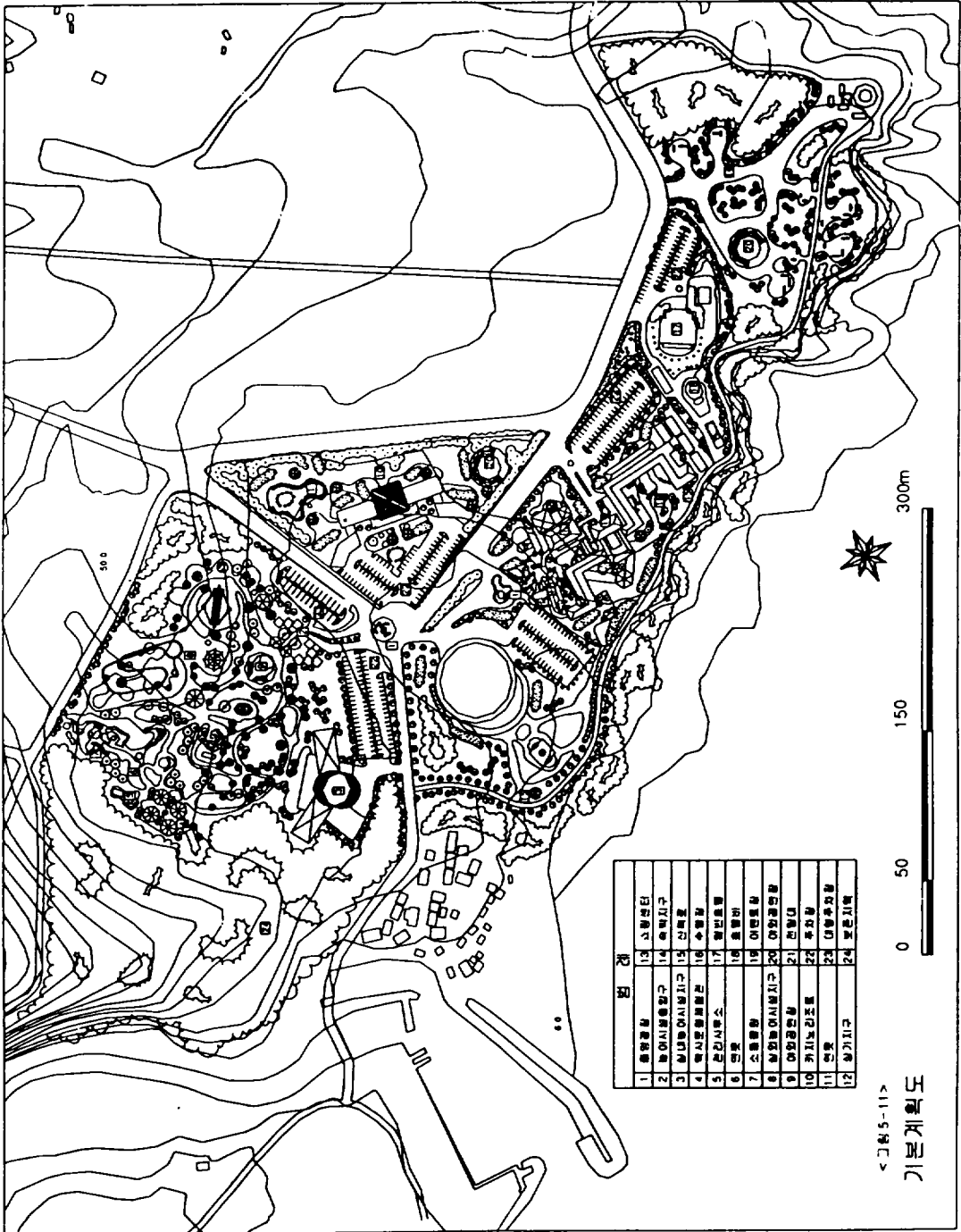
③ 실내·외 놀이시설지구

카지노리조트와는 대로로 분리시키며 문화시설 및 동·정적 활동이 조화를 이룰 수 있도록 하며 경사가 심하지 않은 곳에 계획한다. 향후 증가하는 이용객을 예상하여 충분한 유보지를 확보한다.

④ 역사·문화시설지구

인근 문화자원을 활용하여 축소모형을 제작하여 가족단위 및 단체여행객들에게 학습의 장이 될 수 있도록 활용하며 소동물원과 역사·문화 체험관을 계획한다. 소동물원 주변으로는 기존산림을 최대한 활용하고 놀이시설지구와는 기존산림 및 식재를 통해 분리를 한다.

<그림 13> 기본계획도



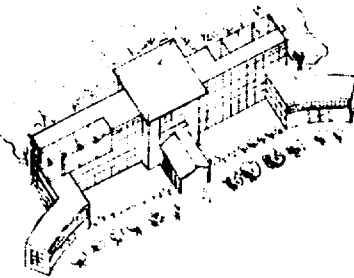
5.2.4 식재 및 건축계획

① 식재계획의 기본방향

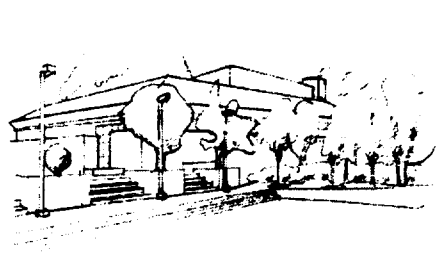
- 해안지역임을 감안하여 내염에 강한 수종을 우선 도입한다.
- 대상지 진입시 자연스럽게 동선을 유도하며 독립재식, 열식, 군식 등을 통해 시각적으로 탁월한 분위기를 연출하거나, 공간의 주제를 표현함에 있어 적합성을 가진 수종을 선별한다.
- 지역에 가장 적합한 수종을 선별하며 주변경관과의 조화를 이룰 수 있도록 한다.

② 건축시설 예시

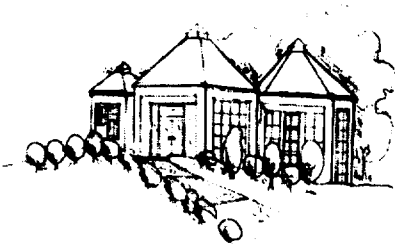
<그림 14> 카지노호텔



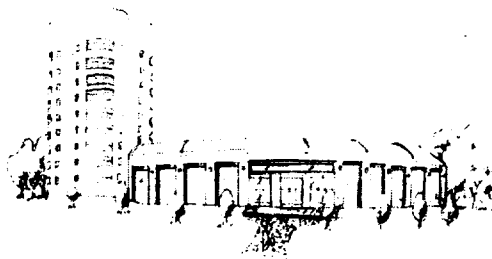
<그림 15> 쇼핑센터



<그림 16> 역사·문화체험관

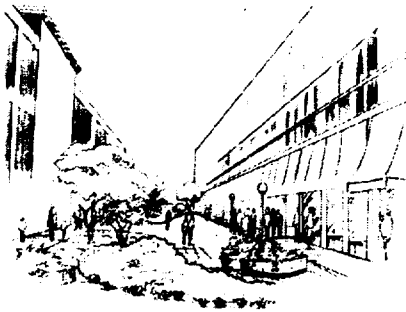


<그림 17> 가족호텔

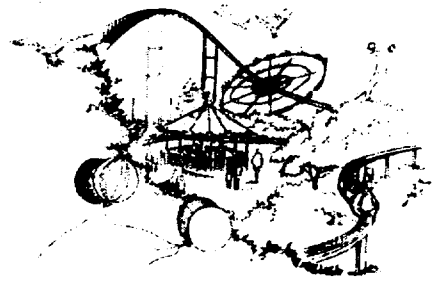


5.2.5 부분별 스케치

<그림 18> 쇼핑센터 및 숙박시설 주변 스케치



<그림 19> 놀이시설 주변 스케치



VI. 결론 및 요약

관광산업을 주축으로 하는 제주에서 중문관광단지의 입지는 매우 높은 비중을 차지한다. 기존의 3개 단지 20개 지구를 선정하였지만 아직까지도 불투명한 상태에서 관광개발이 이루어지고 있는 실정이다. 하물며 정부와 관광공사에서 거액의 투자를 하고 있는 중문관광단지도 이제 사향의 길로 접어들고 있는데 새로운 사업을 그것도 중문이 아닌 다른 곳에 투자를 한다는 것은 위험천만한 발상임이 아닐 수 없다는 인식을 하게 되었다. 이러한 점에서 이 연구는 이러한 문제인식을 토대로 하여 가장 효과적인 방법을 모색하던중 적합한 대안으로 중문관광단지 2단계 동부지역에 카지노 리조트계획을 수립하기에 이르렀다.

이를 위해 이 연구는 개발가능적지 검토과정을 거쳐 가장 합리적으로 부지를 활용하도록 심열을 기울였다. 자연환경과 인문환경의 인자를 이용하여 대상지를 그리드(Grid)로 나누어 이들 부지를 시설최적지, 적합지, 보통, 불량지로 등급화 하여 이에 맞는 시설배치를 함으로써 환경친화적인 계획이 되도록 설계를 하였다.

현재 제주도에서 이루어지고 있는 대다수의 계획과정들이 환경적인 요소를 배제한 채 무분별한 영리목적 위주로 계획을 하였지만 이렇다할 계획이 이루어지지 못한 것이 사실이다. 따라서 기본계획에 머물러 버리는 경우가 허다했다. 그것은 현황분석에서 기본구상 및 기본계획이 일련의 과정으로서 수행되었다기 보다는 각각의 분야가 서로 다른 역할을 담당하는 시스템에서 오는 문제점이 발생한 것으로 보인다.

하지만 이 연구에서는 이러한 일련의 계획과정의 연결을 시도하였고 다양한 시설을 부지에 적합하도록 설정해 모든 연령층이 접근할 수 있는 방안을 모색하였다.

이 연구를 수행함에 있어 향후 연구방향을 제시해보면 대상지의 개발에 있어 물리적 계획설정보다는 자원의 정확한 위치와 규모를 산정하고 이용에 따른 환경적 영향 등 문제를 인식하고, 이에 따른 근본적인 문제를 해결해야 한다. 또한 이용자 분석을 함에 있어 아직 시행단계중인 강원 카지노 리조트를 대상으로한 이용자 추정을 이 연구대상지에 적용함으로써 이에 따른 한계가 있다. 이는 강원도와 제주도라는 지리적인 차이도 존재하거나 폐광지역의 경제회생차원과 관광지를 활성화하자는 취지는 근본이 다를 수 밖에 없기 때문이다. 따라서 이 연구는 이러한 한계점을 가지고 있으며 앞으로 보다 광역적인 자원분석 및 기본구상이 전제되어야 한다. 또한 카지노리조트에 대한 폐해가 많은 만큼 이에 따른 정확한 문제를 파악하고 다각도로 이를 해결할 수 있는 연구가 이루어져야 할 것으로 사료된다.

참 고 문 헌

- 관광산업연구회, 「관광사업경영론」, 학문사, 1998.
- 국제산업정보연구소, 「리조트 사업전략」, 국제산업정보연구소, 1991.
- 김경호, 이진희, “중문관광단지 활성화를 위한 마케팅전략에 관한 연구”, 제주관광학회 제4집, 2001.
- 김병량, “태백 폐광관광개발 기본계획”, 석사학위논문, 서울대학교 환경대학원, 1997.
- 김현지, “리조트개발이 지역사회에 미치는 영향에 관한 연구 : 횡성·평창지역을 중심으로”, 석사학위논문, 한양대학교대학원, 1997.
- 문화관광부, 「제2차 관광개발 기본계획」, 문화관광부, 2000.
- 부천시, 「부천중앙공원조성기본계획」, 부천시, 1989.
- 산업연구소, 「카지노산업의 정책과제와 대응방향」, 산업연구소, 1999
- 서귀포시, 「서귀포도시기본계획」, 서귀포시, 2000.
- 서귀포시, 「서귀포시 통계연보」, 서귀포시, 2000.
- 서귀포시·제주발전연구원, 「중문해수욕장 환경개선 기본계획」, 서귀포시·제주발전연구원, 2000.
- 서귀포시·제주발전연구원, 「천제연 관람환경개선 기본계획」, 서귀포시·제주발전연구원, 1999.
- 엄서호, 「레저산업론」, 학현사, 1998.
- 이광희, 변재진, 「환경보전과 생태관광 개발방법에 관한 연구」, 1992.
- 이선희외, 「현대관광의 이해」, 대왕사, 1999.

이종규 편 : 리조트의 개발과 경영, 부연사, 1998.

이진희, "동계형리조트의 포지셔닝에 관한 연구", 박사학위 논문, 성균관대학교 대학원, 1997.

이진희, "장소마케팅전략을 통한 중문관광단지의 활성화방안에 관한 연구, 「관광학연구」 25(2), 2001.

이진희, "제주관광개발의 방향설정에 관한 기초연구, 「산경논집」, 제주대학교 관광산업 연구소, 2000

이충기외, 「카지노산업의 이해」, 일신사, 1999.

장성수, "관광지 개발잠재력 평가요인과 투자결정경로에 관한 구조분석", 박사학위논문, 경기대학교 대학원, 1998.

(주)강원랜드, 「강원카지노·리조트 조성사업 계획변경」, (주)강원랜드, 2000.

제주도, 「제주도 국제자유도시 개발타당성 조사 및 기본계획」, 제주도, 2000.

제주도, 「제주도 전지역 GIS확대 구축」, 제주도, 2000.

제주도민속자연사박물관, 「제주도양원색도감」, 제주도 민속자연사박물관, 2000.

제주도·제주발전연구원, 「제2차 제주도 종합개발계획(안)」, 제주도·제주발전연구원, 2001.

제주도, 「제주도 국제자유도시 개발타당성 조사 및 기본계획」, 제주도, 2000.

제주도, 새천년 관광제도약을 위한 실천계획, 2000.

채서목, 「관광사업개론」, 백산출판사, 1997.

한국관광공사 제주지사, 「중문관광단지개발현황」, 한국관광공사, 2000.

한국관광공사, 「지방화시대의 관광개발 기법」, 1995.

한국관광연구원, "카지노 전산시설 운영검증 및 효율화 방안", 1997.

황창규, "카지노산업의 효과적인 촉진방안에 관한 연구", 석사학위논문, 동국대학교 정보산업대학원, 1997.

Cyno 21, 「강원 카지노 리조트 조성사업 사업타당성 검토」, 1998.

大八木智 一 編 : 리조트 사업전략, 국제산업정보연구소, 1989.

日本造園學會, 造園Hand Book 東京, 技報堂出版, 1987.

土肥健夫, Resort 再生と 地域振興, 1991.

A. N. Cabot, Casino Gaming : Policy, Economics and Regulation, UNLV International Gaming Institute, 1996.

Chuck Y. Gee, Resort Development and Management, The Educational Institute of Hotel and Motel Association, 1981.

Clark, The Dictionary of Gambling & Gaming, NY : Lexik House, 1987.

Douglas G. Pearce, Tourist Development, Longman Scientific & Technical, 1981.

Edward Inskip, Tourism Planning, 1991.

Genting Berhad, Annual Report, 1995.

National Gambling Impact Study Commission, 1999.

W. R. Eadington, "The Casino Gaming Industry : A Study of Political Economy", The Annals of the American Academy of Political and Social Science, 474, 1984.

Wykes, Alan, The Complete Illustrated Guide to Gambling, A Books Limited, London, 1984.