

IT 기술 적용을 통한 관광 품질 개선 제안

이동훈, 이언준, 박서린
경북대학교 컴퓨터학부
e-mail : lustresap00@gmail.com

Suggestion to Improve Tourism Quality by Applying IT Technology

Lee-Dong Hun, Lee-Eon Joon, Park-Seo Rin
Dept of Computer Science, GyeongBuk University

요 약

IT기술이 발전함에 따라 다양한 분야에 IT 기술이 접목되고 있으며, 관광 역시 시대 발전에 따른 최적화된 시스템의 필요성이 제기되고 있다. 관광 규모는 매년 증가하고 있으며, 관광객의 연령대나 규모에서 변화가 일어나고 있다. 이에 적절한 IT 기술을 적용하여 새로운 효과적 관광 방식을 고민할 필요가 있다.

1. 서론

21세기는 정보화 시대로, 우리 생활의 많은 부분이 디지털 데이터로 변환되고 있으며, 이를 통해 체계적으로 관리되고 있다. 앞으로도 더 다양한 분야에서 IT 기술을 적용하여 새로운 방식, 개념이 생겨날 것이다.

이러한 흐름 속에서 관광 서비스도 발전하고 변화하고 있다. 관광 서비스는 다른 분야에 비해 IT 기술이 필요하지 않다는 인식으로 인해, 아직 많은 부분에서 적용되지 않았지만 충분한 잠재력을 가지고 있다. 이러한 IT 기술과 관광 산업에의 적용에 대해 말해보고자 한다.

2. 관광 분야의 현황

먼저 현재 관광의 현황을 살펴보고 몇 가지 문제점이나 한계를 살펴보고, 이를 IT 기술의 적용으로 해결하거나 개선할 수 있을지 살펴본다.

2.1 한국 국민의 해외여행 현황

국민을 대상으로 한 조사에서, [1]해외여행 관광의 경우 그 수가 15년부터 매년 전년도 대비 15% 이상 가파르게 증가하고 있으며, 특히 0~20세의 증가 폭이 25% 내외로 가장 높았으며, 21~30세의 증가 폭이 20% 내외로 그다음으로 높았다. 즉, 관광 집단은 30세 이하의 젊은 세대가 가장 높은 증가 폭을 보이며 앞으로도 그 비율은 계속 늘어날 것으로 보인다. 관광 여행의 연령대가 젊은 세대에서 빠르게 늘어나고 있으며, 단체 여행보다 개인 여행이 증가하는 추세도 이러한 것과 관련이 있는 것으로 보인다.

2.2 외국인의 한국 여행 현황

한국을 방문하는 외국인 관광객의 수는 매년 증가하고

있으며, [2]19년 2월을 기준으로 작년 동월 비교 시에 15% 증가한 수를 보인다. 한국을 방문하는 국가의 비율은 18년을 기준으로 총합산 1509만 명 중 대부분인 1260만 명을 아시아 국가에서 차지하고 있으며 특히 중국이 479만 명, 일본 294만 명으로 과반을 차지하였다. 중국과 일본의 경우에도 전년 동월대비 31.3%, 26.7%의 높은 증가율을 보여주고 있다.

2.3 앞으로의 방향

위에서 살펴본 바와 같이, 해외여행 관광의 전체적인 수도 증가하고 있으며, 특히 젊은 세대에서 가장 큰 증가율을 보인다. 이러한 현상에 의하여 관광 체계나 콘텐츠를 만들 때 고려해야 할 사항은 다음과 같다.

첫째, 관광 인원이 작은 단체나 개인인 경향이 있다.

둘째, 단순히 눈으로만 보는 것 보다는 직접 만들어보거나 체험할 수 있는 것을 더 선호한다.

셋째, 인터넷으로 쉽게 찾아볼 수 있는 것 외의 실제 한국인의 생활을 체험해 보고자 할 것이다.

넷째, 기본적으로 외국인 관광객인 만큼 언어적 문제를 해결하기 위한 노력도 필요하다.

3. 기술 적용 사례 조사

2.1 오디오 가이드 어플, 오디오(Odii)[4]

전국에 걸쳐있는 문화유적 및 관광명소의 역사나 문화의 이야기를 한, 영, 일, 중의 4개 언어로 오디오 가이드를 제공한다. 서비스는 GPS 기능을 사용하여 위치기반으로 해당 장소의 이야기를 들려주는 스토리텔링 방식으로 이루어지며, 문화관광해설사의 설명과 같이 들리도록 구현했

다. 기존의 단순 설명 방식에서 벗어나 보도 안내와 코스 추천을 하는 등 차별화가 되어있다.

2.2 KT 홀로그램 공연장, 클라이브(Kliver)

KT와 YG엔터테인먼트가 협업한 홀로그램 공연장으로, 홀로그램 영상, 증강현실 등의 최첨단 기술을 이용해, 사용자에게 한류스타와 같이 있는 듯한 경험을 제공하는 공간이다. 주로 외국인 관광객을 대상으로 하였으나, 지금은 서비스를 제공하지 않고 중단된 상황이다. 일시적인 제공으로 보인다.

2.3 영국 런던 박물관의 스트리트 뮤지엄 앱

런던의 역사적인 현장들을 증강현실을 토대로 생생하게 체험할 수 있도록 도와주는 앱이다. GPS, AR 기술의 융합으로 만들어진 ‘3D VIEW’는 스마트폰 카메라와 연동되어 런던의 옛날 이미지들이 3D 영상으로 겹쳐서 나타난다. 이를 통해 과거의 거리와 현재의 거리를 비교할 수 있다.

4. 적용 아이디어 제안

위의 현황과 앞으로의 방향을 고려하여 다음의 두 가지 아이디어를 제안한다.

4.1 실시간 GPS 연동을 통한 단체의 개인 관광

개인이 혼자서 여행을 가더라도 여행사를 통하여 집단으로 여행을 가거나, 또는 단체로 여행을 온 경우라도 개개인의 취향에 따라 방문하고자 하는 장소나 관심분야가 다를 수 있다. 이를 위하여 GPS 연동을 이용하여 개인별로 자신의 목적지를 방문하고 다시 집결하는 방식을 제안하고자 한다.

이 기능의 구현은 스마트폰 앱으로 개발될 수 있으며, 실시간 GPS 연동을 통하여 해당 단체 내의 각 개인이 어디에 있는지 확인할 수 있다. 별도로 전화나 문자를 주고받지 않아도 이 앱을 통하여 위치를 확인할 수 있으므로, 연락을 받지 않는 사람의 경우에도 쉽게 위치를 파악할 수 있게 된다. 사실상 핵심적인 기술은 이미 기존의 연인 또는 가족 어플이라는 이름으로 개발되어 있으며, 관광 목적에 맞게 추가적으로 보완을 필요로 한다.

이 앱을 통하여 각 개인은 자신이 혼자서 한국을 방문한 것처럼 자유롭게 관광을 즐길 수 있으며, 동시에 단체로서의 편의도 만족할 수 있다. 이러한 방식의 관광은 개인이 별도로 행동하더라도 안전에 문제가 없는 치안 수준이 높은 국가이며 동시에 무선 데이터망이 갖춰진 국가에서 적용 가능할 것으로 보이며, 한국은 이 조건을 충분히 만족하고 있다.

4.2 관광을 위한 지도 작성

기존의 지도 데이터를 활용하되, 관광과 관련되지 않은 데이터를 제거하여 관광만을 위한 지도를 작성한다. 즉,

해당 국민을 대상으로 하는 지도가 아니라, 해당 국가를 방문하는 관광객을 대상으로 하는 지도이다.

해당 지도는 다양한 언어로 작성되며, 관광객이 찾아볼 만한 가게, 숙소, 관광지점 등이 기록되어 있으며, 이러한 정보는 관광객이 실제 방문 후에 자발적으로 등록하거나 후기를 남길 수 있다. 이를 통해서 정보가 부족한 다른 관광객들도 이 관광지도 만으로 자신의 여행을 계획할 수 있을 것이다.

5. 결론

본 논문에서는 최근 관광 현황과 더불어 그에 대응하는 두 가지 방식의 아이디어를 제안하였다. 이와 같은 아이디어를 통하여 조금 더 최적화된 관광 환경을 조성할 수 있을 것으로 기대된다.

관광 규모는 매년 증가하고 있으며, IT 기술 또한 매년 발전하고 있다. 그러므로 앞으로도 관광 분야에서 다양한 기술 결합이 이루어질 것으로 기대된다. 한국은 IT 환경에서 매우 앞서있다고 생각되며, 앞으로의 기술 적용도 더 쉽게 넓은 분야에서 적용할 수 있을 것으로 기대된다.

참고문헌

- [1] 한국관광공사, “2017 국민여행실태조사”, pp.225-228, 2018
- [2] 한국관광공사, 한국관광통계 “2019년 2월 전체국가통계”, 2019
- [3] 한국관광공사, “1984-2018 출입국 국가별 월별통계”, 2019
- [4] 정병옥, “ICT 신기술을 활용한 스마트관광의 추진사례 분석 및 활성화 방안 연구”, 2015