# 마이 리틀 포레스트

촌캉스 트렌드 파악을 통한 모든 연령대를 사로잡을 농촌 관광 홍보 방안 탐구



**DATA 174** 

# 목차

- 1. 주제 선정 (분석 및 주제 선정 배경)
- 2. 분석 개요
- 분석 목적
- 분석 프레임워크 (분석 방법 소개)
- 3. 활용 데이터
- 데이터 소개
- 데이터 전처리
- 4. 데이터 분석 진행
  - 트렌드 파악
  - 회귀분석
  - 클러스터링
- 5. 분석 결론
- 결과 해석 및 정책 제안
- 활용 방안 및 기대효과

# 1. 주제 선정 배경

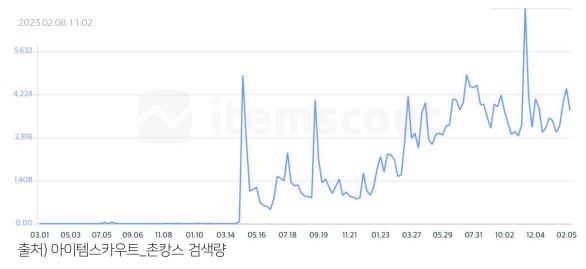
### # 촌캉스 트렌드 확대

- 젊은 세대 사이에서 촌캉스라는 말이 생겨남
- 촌캉스: 2021년에 사용하기 시작한 신조어, 2022년에 검색량 급증

'촌 + 캉스'로, 시골을 뜻하는 촌과 바캉스의 합성어 시골 농촌 뷰를 볼 수 있는 곳에서 여유롭고 한적하게 즐기는 휴가를 말함

#### 여행/레져

"낮선 곳에서 맞는 새로운 일상"...올 여행 트렌드는 '촌-촌-촌'



### # 농촌관광 관심 증대

- 현재 농촌관광 숙박 여행이 인기있는 여행 추세임
- · 정부차원의 관광사업과 연계하여 진행하면 농촌 관광에 대한 관심 이 꾸준히 상승할 것으로 예상됨

"국민 3명 중 2명이 농촌관광 선호"··전경련, 회원사에 '여름휴가 농촌에서 보내기' 캠페인 전개

• 농촌관광 / 러스틱 라이프에 대한 관심이 꾸준히 증가하고 있음

### 2. **분석 개요** 분석 목적

"지방 소멸 문제를 관광 활성화로 극복하려 노력중임"

'사라지는 지방'..관광 활성화로 되살려 낸다

등록일자 2023-07-24 11:55:01

갈수록 비수도권의 인구 감소가 심각해지면서 지방 소멸 위기가 고조되는 가운데 구 도심이나 농어촌 자원을 활용한 관광자원 개발과 관광활성화를 대안으로 제시하여 기대를 모읍니다.



#### # 분석 목적

- ✓ 촌캉스 인기 요인을 분석하고, 이 트렌드를 다양한 세대로 활성화하여 지역 사회 활성화에 이바지할 수 있는 방안 고려
- ✓ 연령대 별 농촌관광 형태를 파악, 연령대별 홍보 방안 및 맞춤 전략 제안

### 2. 분석 개요 분석 방법론 소개

### 1. 데이터 준비

- 데이터 전처리
- 분석 데이터프레임 생성

### 2. 연령대별 중요변수 파악

- 연령대별 농촌관광 현황 분석
- 다중 회귀분석을 통한 중요변수 파악

### 3. <del>농촌</del>관광 군집 별 특성 파악

- 클러스터링 진행을 통한 농촌 관광 군집 분류



- 인기지역 및 비인기지역 요인 파악
- 관광두레 사업 접근성 검토
- 연령대별 맞춤형 전략 제안

# 3. 활용 데이터 데이터 소개

#### [ 신한카드 데이터 ]

- 내국인 데이터 (2022년)
- 출처: 문화 관광 빅데이터 분석 대회 제공
- 사용 목적: 시군구 지역의 여행 목적 카드 이용 형태와 건수를 파악하기 위해 사용

#### [ 국민여행조사 데이터]

- 2022년 국민여행조사결과
- 출처: 한국문화관광연구원
- 사용 목적: 농촌지역 여행의 형태 및 여행 만족도를 파악하기 위해 사용

#### [농촌관광등급결정현황 데이터]

- 농촌마을 정보 및 체험, 교육, 숙 박, 음식에 대한 등급결정 현황 데 이터
- 출처: 한국농어촌공사
- 사용 목적: 농촌지역 여행의 형태 및 여행 만족도를 파악하기 위해 사용

• 농촌관광등급결정현황 데이터 (data준비\_농촌관광지.ipynb)

< 사용 변수 >

시도	시군구	마을이름	체험 <del>등</del> 급	교 <del>육등</del> 급	숙박등급	음식등급	으뜸촌여부
강원	정선	365행복마을	2		1	2	N
강원	0;0; 00	38평화마을	1		1		N
충북	단양	흰여울마을	1			1	N

시군구를 기준으로 지역 별 농촌지역 정보를 집계하여 분석에 활용할 **농촌 지역 데이터프레임** 생성

- 농촌 마을 포함 수 집계
- 지역 별 체험, 교육, 숙박, 음식 등급 각각 평균집계 → 이때, null값은 평균으로 대체
- 지역 별 으뜸촌 개수 집계

#### < 농촌 지역 데이터프레임 생성 >

	관광지역_시군구	<u>농촌마을</u> _수	<u>농촌마을_체험_평균등급</u>	농촌마을_교육_평 <del>균등</del> 급	농촌마을_숙박_평균등급	농촌마을_음식_평균 <del>등급</del>	농촌마을_으뜸촌_선정수
Ī	강원 강릉시	12	1.417	0.583	1.250	1.167	0
	강원 고성군	2	2.00	1.5	1.00	2.00	0
	강원 동해시	2	2.00	1.00	0.5	0.0	0
	충북 청주시	6	2.00	0.667	1.5	0.83	0

• 신한카드 데이터 (data준비\_신한카드데이터.ipynb) - [2022년 데이터만 사용]

#### < 사용 변수 >

가맹점 광역시도	가맹점 시군구	GB3	GB2	CLN_AGE_R	TA_YN	DAW_CCD_R	USEC
강원	양양군	여행	교통	40	2021-07-01	RED	78
강원	양양군	여행	관광쇼핑	50	2021-07-01	RED	26
		***			•••	***	

가맹점 대분류 업종(GB3)이 "여행"인 데이터, 시군구 = '농촌관광 지역이 포함된 시군구 '만 추출 → 농촌관광 관련 카드 소비 데이터를 확인하기 위해

카드 이용 건수(USEC)를 다양한 소비 형태로 구분하여 집계

	연령대 별	이용건	번수 집계		요일 별 이용건수 집계					
관광지역_시군구	카드_20대_ 이용건수		카드_60대_ 이용건수	카드_관광쇼핑_ 이용건수	카드_교통_ 이용건수	카드_숙박_ 이용건수	카드_여행사_ 이용건수	카드_체험_ 이용건수	카드_주말_ 이용건수	카드_평일_ 이용건수
강원 강릉시										
강원 고성군										
강원 동해시										
충북 청주시										

• 국민여행조사 데이터

#### < 사용 변수 >

변수명	변수 설명	변수 종류
ID	아이디	-1101 -1111-1
BSEX	성별	개인 정보 관련 변수
BAGE	연령	
D_TRA1_CASE	여행유형	
D_TRA1_NUM	지출비용에 포함되는 인원수	
D_TRA1_1_SPOT	방문지역	1차 ~6차
		여행 정보 관련 변수
D_TRA_6_ONE_COST	1인 지출 비용	
A1_1	주요이동교통수단_1순위	
A1_3	주요이동교통수단_3순위	어해 청대 과려 벼스
A4_1	여행지선택이유_1순위	여행 형태 관련 변수
A5_21	여행활동_21.기타	
A10	전반적만족도	
A10A_1	항목별 만족도_1. 자연경관	   여행 만족도 관련 변수
A10A_12	항목별 만족도_12. 관광지 혼잡도	
WT_DOM	가중치	설문조사 표본 가중치

- 1차~6차 여행 정보를 concat
- 농촌 지역 관광 정보만 추출
- 관광의 형태 및 만족도를 지역별로 집계
  - 평균 1인 지출 비용
  - 항목별 만족도 평균 점수 집계
  - 여행객 수 집계 (가중치와 여행 인원수를 활용해서 시군구 별로 가중치를 부여하여 가중치로 여행객 수를 구하였음)

여행지 항목별 만족도를 측정함으로써 농촌지역 여행의 영향을 미치는 항목을 측정하고자 하였음

관광지역_시 군구	숙박 비율	평균인당 비용	만족도_ 자연경관	만족도_ 문화유산	 재방문의도	타인추천의도	여행객수
강원 강릉시							
강원 고성군							
강원 동해시							
충북 청주시							

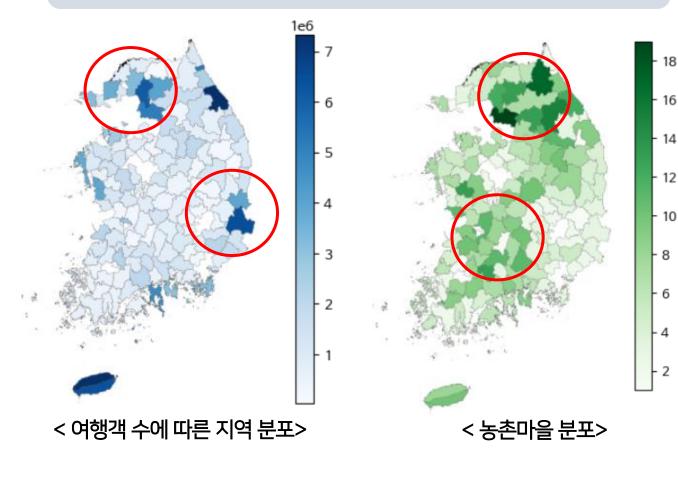
• 최종 데이터프레임

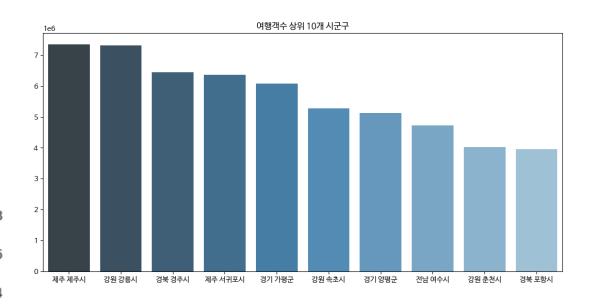
앞서 전처리를 진해한 , 농촌지역 정보 데이터프레임과 국민여행조사 데이터, 신한카드 데이터를 '관광지역\_시군구'를 기준으로 모두 병합시켜 최종 데이터프레임으로 활용

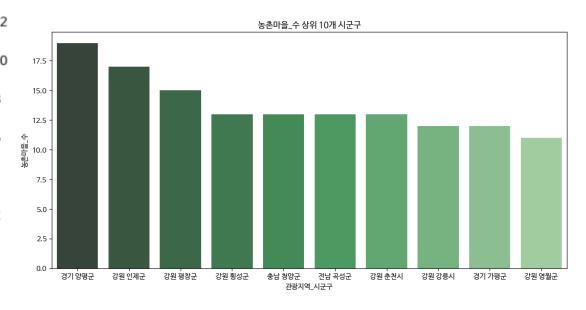
	관광 지역 _시 군구	농촌 마을 _수	농촌마을 _체험_평 균등급	농촌마을 _교육_평 균등급	농촌마을 _숙박_평 균등급	농촌마을 _음식_평 균등급	농촌마 을_으 뜸촌_ 선정수	카드_20대_ 이용건수	카드_30대_ 이용건수	카드_40대_ 이용건수	 쇼 핑	관광지 편의시 설	관광종 사자의 친절성	체험 프로 그램	관광 지물 가	관광 지혼 잡도	재방 문의 도	타인 추천 의도	평균인당 비용	여행객수
0	강원 강릉 시	12	1.417	2.333	1.500	1.556	0	1147478.0	1567237.0	1434881.0	 4.16	4.19	4.19	4.26	3.80	3.94	4.12	4.01	160474.0	7312582.8
1	강원 고성 군	2	2.000	3.000	2.000	2.000	0	236627.0	1009571.0	1255043.0	 4.14	4.19	4.18	4.14	3.81	4.01	4.10	4.08	163526.0	1021987.9
2	강원 동해 시	2	2.000	2.000	1.000	1.824	0	91003.0	163857.0	260025.0	 4.06	4.22	4.08	3.93	3.78	4.13	4.00	3.92	126167.0	1179949.5
3	강원 삼척 시	9	1.750	2.000	1.714	2.000	0	143917.0	601522.0	747283.0	 4.16	4.32	4.23	4.23	3.88	4.15	4.16	4.03	139689.0	1637981.3
4	강원 속초 시	1	2.000	1.996	1.860	1.824	0	481591.0	1122668.0	1345131.0	 4.15	4.18	4.16	4.23	3.86	4.02	4.07	4.04	174524.0	5271753.4

# 4. 데이터 분석 트렌드 파악

농촌마을 수가 많이 분포한 지역의 여행객 수가 적은 것을 확인할 수 있음

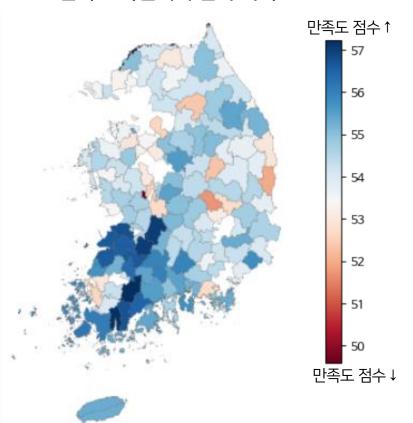


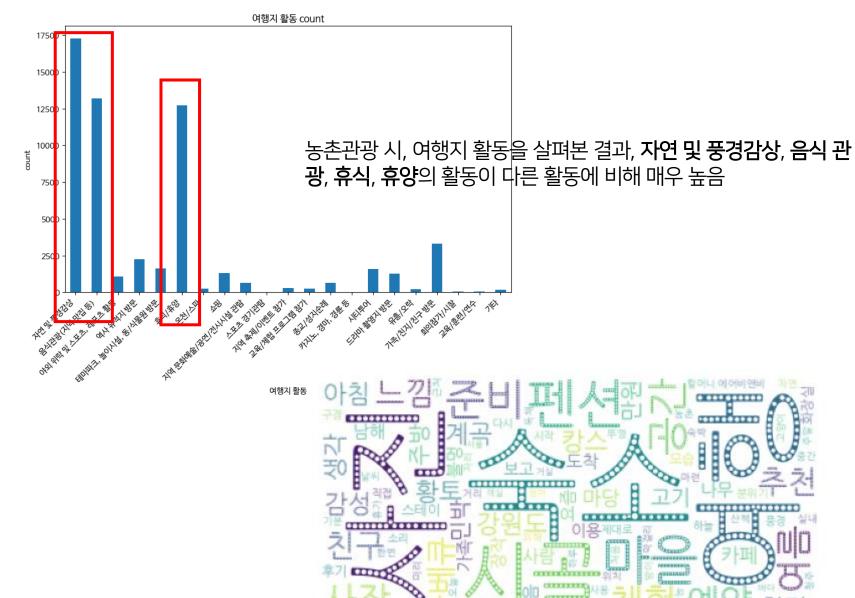




## 4. 데이터 분석 트렌드 파악

< 만족도 측면에서 인기 지역 >





만족도 관련 변수들을 점수화해서 최종 score값을 기준으로 높은 지역, 낮은 지역 파악한 결과

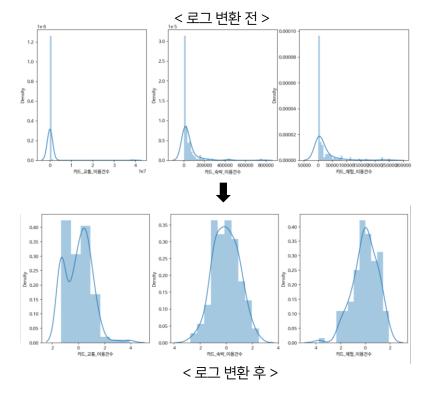
→ 카드 소비 정도로 확인한 인기지역과 다름을 확인할 수 있음

농촌관광의 트렌드를 파악하기 위해 네이버 블로그에서 '**촌캉스** ' 를 키워드로 크롤링 진행 → 숙소 / 시골 / 사진 / 체험 / 마을 등의 언급량이 높음

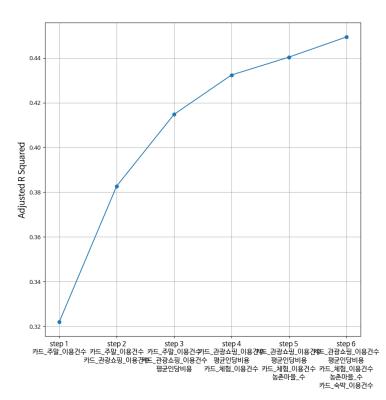
### 4. 데이터 분석 회귀분석

전처리 과정을 연령대별(20대, 30대, 40대, 50대, 60대)로 반복해서 연령대별 데이터프레임 생성 → 연령대별 다중회귀분석을 진행하여 여행객 수에 유의미한 영향을 주는 변수를 추출

1. 변수 별 분포 확인 결과, 카드관련 데이터나 총비용 변수의 편차 크게 나타나 해당 변수들에 대해 로그변환 수행하여 데이터의 편차를 줄임



- 2. Standard Scaling 진행 (유의한 결과를 위해 모든 변수에 대해 다중공선성 10 이하로 진행)
- 3. 단계별 선택법으로 최적 회귀모델을 생성하여 유의한 변수 확인



#### 3. 연령대별 최종 회귀모델 결과 확인

#### [20대]

	coef	Std err	t	P> t	[0.025	0.975]
Intercept	2.329e+0.5	2.17e+04	10.735	0.000	1.9e+05	2.76e+05
카드_관광쇼핑_이용건수						
평균인당비용						
카드_체험_이용건수						
농촌마을_수						
카드_숙박_이용건수						

#### [30대]

	coef	Std err	t	P> t	[0.025	0.975]
Intercept	2.329e+0.5	2.17e+04	10.735	0.000	1.9e+05	2.76e+05
카드_관광쇼핑_이용 건수						
평균인당비용						
카드_체험_이용건수						
농촌마을_수						
카드_숙박_이용건수						

#### [60대]

	coef	Std err	t	P> t	[0.025	0.975]
Intercept	2.329e+0.5	2.17e+04	10.735	0.000	1.9e+05	2.76e+05
카드_관광쇼핑_이용건수						
평균인당비용						
카드_체험_이용건수						
<u> 농촌</u> 마을_수						
카드_숙박_이용건수						

### 4. 데이터 분석 회귀분석

#### 20대

유의 변수: 농촌마을 수, <mark>관광쇼핑</mark> 이용건수, **숙박** 이용 건수, **체험** 이용건수, 평균인당비용

→ 20대는 관광쇼핑 이용건수와 평균인당비용, 체험 이용 건수가 이 큰 것으로 보아 쇼핑 및 체험으로 비 용을 많이 쓰는 것으로 판단됨

### 30대

유의 변수: 관광종사자의친절성, 농촌마을\_수, 체험프로그램, 카드\_숙박\_이용건수, 카드\_체험\_이용건수, 평균인당비용

#### 40대

유의 변수: 관광종사자의친절성, 농촌마을\_수, 카드\_ 관광쇼핑\_이용건수, 카드\_숙박\_이용건수, 카드\_체험\_ 이용건수, 평균인당비용

→ 40대는 다른 연령대에 비해 관광종사자의친절성 을 중요하게 봄

#### 50대

유의 변수: 관광지물가, 교통, 농촌마을\_수, 카드\_관광 쇼핑\_이용건수, 카드\_주말\_이용건수, 카드\_체험\_이용 건수, 평균인당비용

→ 50대는 주말이용 건수와 평균인당 건수, 교통 만족 도가 중요한 것으로 보아 자녀들과의 여행으로 인해 비 용을 많이 쓰는 것으로 보임

#### 60대

유의 변수: 관광지물가, 식당및음식, 자연경관, 카드\_ 관광쇼핑\_이용건수, 카드\_숙박\_이용건수, 카드\_체험\_ 이용건수, 평균인당비용

→ 60대 이상은 다른 연령대에 비해 자연경관과 식 당및음식의 만족도가 중요함

연령대별 다중 회귀분석을 통해, 각 **연령대 별**로 농촌 관광에 대해 유의한 변수를 추출하여 농촌 관광 시 **중요 키워드**를 설정할 수 있음

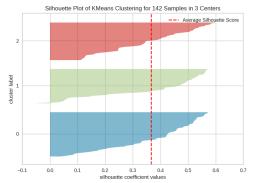
### 4. 데이터 분석 클러스터링

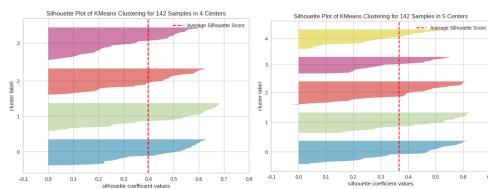
농촌 관광 정보를 클러스터링 기법을 통해 관광지 정보와 관광 형태 및 만족도에 따라 유사한 특성을 가지는 지역끼리 그룹으로 분류하고, 각각의 특성을 살펴보기 위해서 진행

- 1. 회귀분석과 동일하게 편차가 큰 변수들에 대해 로그 변환을 수행하여 데이터의 편차를 줄이고, 유의한 결 과를 위해 스케일링을 진행 (StandardScaler)
- 2. 스케일 된 데이터를 T-SNE 기법으로 차원 축소 진행 고차원 공간에서 점들의 유사도를 2차원 평면에서 유사도로 변환하여 계산
- PCA와 다르게 비선형 구조를 잘 표현하기 때문에 선택

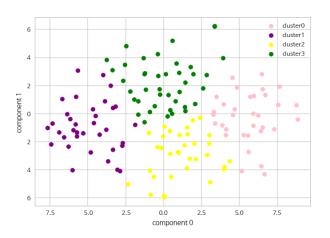
<b>0</b> 1.737357 -3.21	1728
	1720
<b>1</b> 1.594722 -1.46	7299
<b>2</b> 2.878261 -2.94	9145
<b>3</b> -0.956878 -1.37	0644
<b>4</b> 1.394224 -2.23	7690
<b>137</b> 0.426576 -1.25	2207
<b>138</b> -1.172407 1.71	7399
<b>139</b> 6.729666 1.32	6942
<b>140</b> 3.278602 -0.05	8443
<b>141</b> 0.810042 0.87	0455

3. KMeans 클러스터링 진행 (GMM, DBSCAN, 계층적 군집분석, KMeans결과 중 가장 실루엣계수가 잘 나오는 KMeans로 선택해서 진행)



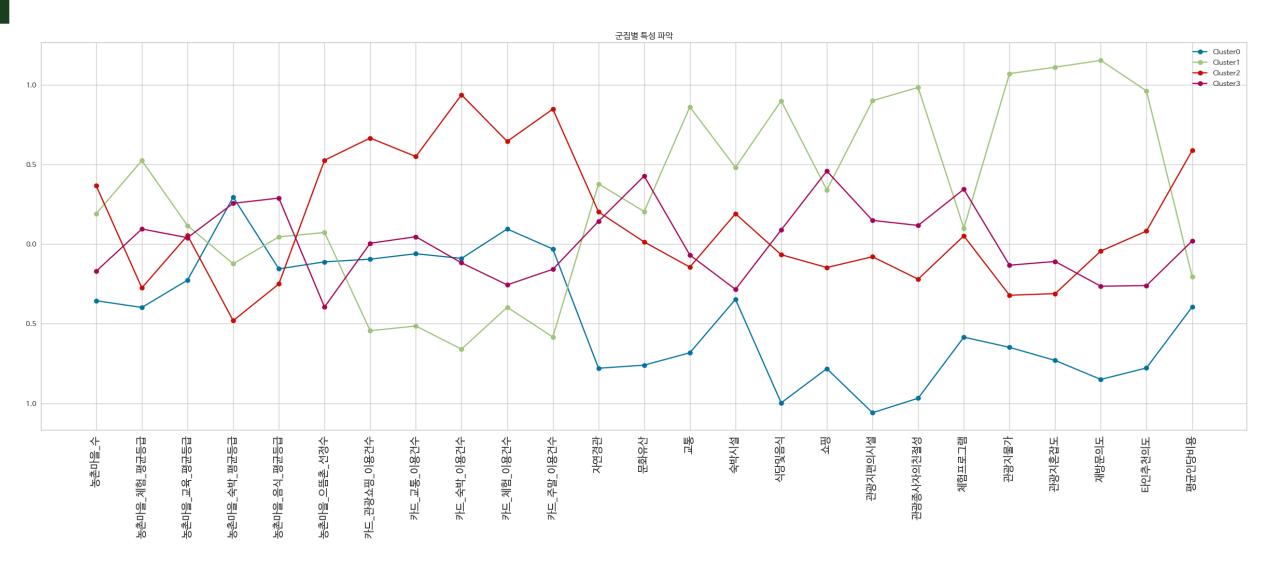


4. 최적 클러스터 수인 k = 4로 지정하여 4개의 군집으로 분류함



142 rows x 2 columns

# 4. 데이터 분석 클러스터링



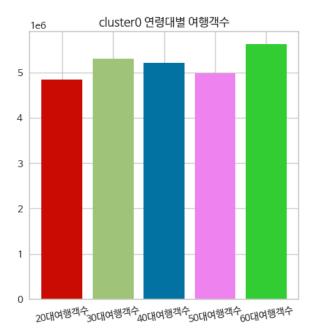
→ 군집화 결과로 생성된 클러스터 별로, 변수의 차이를 통해 클러스터의 특성을 파악할 수 있음

### 5. **결론** 결과해석

### # 0번 클러스터 → 비인기 지역 클러스터

#### < 클러스터 특성 파악 >

- 가장 여행객 수가 낮으며, 관광 만족도가 다른 클러스터에 비해 가장 낮음
- 60대 이상 여행 객수 ↑ → 회귀 분석 결과, 식당 및 음식의 만족도가 중요함을 파악
- 20대 여행 객수 ↓
- 키워드로 자연경관, 식당 및 음식 위주로 활성화

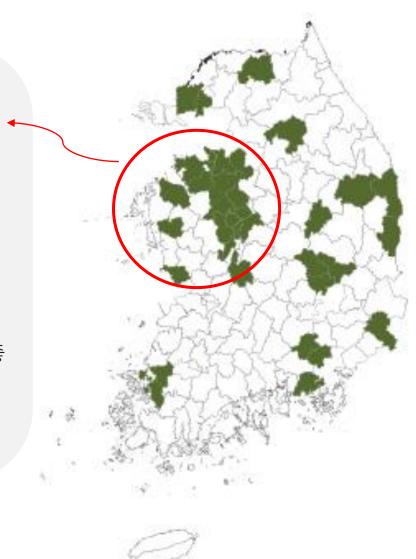


#### < 활성화 방안 제언 >

• 경기 안성시', '경기 양주시', '경기 용인시', '경기 이천시' 등 수도권 여행지역 → 젊은 세대들에게 촌캉스 위치로 추천해줄 수 있음

Ex) 20대, 30대의 체험 프로그램 관심도가 높기에 체험을 주로 진행하는 용인 학일마을, 이천 부래미마을, 이천 자채방아 마을 등을 홍보

'강원 횡성군', '경북 칠곡군', '전남 무안군', '경기 평택시' 등 농촌마을 음식\_평균등급이 가장 좋은 지역들의 농촌마을을 홍보



### 5. **결론** 결과해석

# 1번 클러스터 > 인기 지역 클러스터

#### < 클러스터 특성 파악 >

• 카드 이용건수가 낮은데 만족도 측면에서는 최상위권의 형태를 보임

여행객들의 소비활동을 늘릴 수 있는 환경을 만든다면 더 많은 여행객이 올 수 있음

- 체험평균등급 가장 낮은 클러스터 (이는 체험 프로그램 만족도에서도 나타남)
- 대부분의 만족도에서 가장 높은 등급을 차지 하고 있고 재방문의도, 추천의도가 매우 높음
- 농촌마을 수 가장 많고 자연경관, 교통, 식당 및 음식 만족도가 가장 높음
  - = 40대 이상 여행객들에게 인기지역

#### < 활성화 방안 제언 >

20 ~ 30대 (체험 경험을 중요하게 생각하는 연령대)

- 체험프로그램 활성화- 현재 체험 등급과 만족도 가 낮은데 관광두레 사업과 연관시켜서 체험활 동을 활성화 시키면 젊은 세대의 참여도 많아질 것으로 예상됨
- 또한, 40 ~ 50대도 중요 변수에 체험이 들어가 있어 자연스레 증가할 것으로 판단

#### [ 소비활성화 방안 제시 ]

• 체험프로그램보다는 자연관광 쪽으로의 관광 두레 사업 추친, 지역 마스코트와 같은 굿즈 상 품으로 소비활동 장려





### 결론 결과 해석

# 2번 클러스터

#### < 클러스터 특성 파악 >

- 여행객 수가 가장 많은 클러스터
- 카드 이용건수가 가장 많음
- 평균인당비용 가장 높지만, 관광지 물가 만족 도가 낮음
- 관광지 혼잡도가 높으며 교통 만족도가 평균 이하 점수를 보임
- 숙박시설 등급이 가장 좋고, 관련 만족도가 높음

40대 이용객수가 가장 많은 것으로 보아 가족단위 여행이 많은 것으로 예상됨

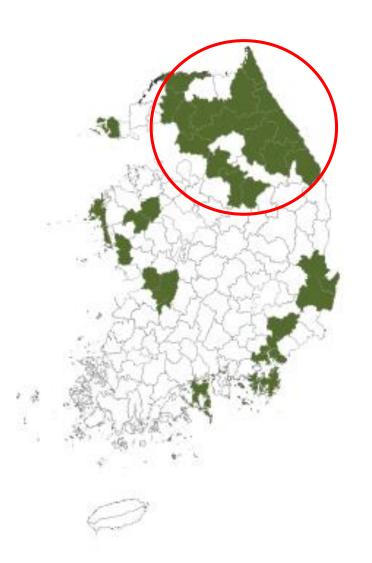
#### < 활성화 방안 제언 >

여행객들이 많이 몰리는 지역을 포함하는 클러스터

- 농촌 마을 수도 많고 농촌 평균 등급이 높기에 여 행객들을 농촌 마을로 방문하게끔 해야 함
- 50대를 제외한 연령대에서 숙박 형태에 소비가 가장 많음 (농촌마을 숙박등급이 가장 높음)



- ✓ 농장체험, 숙박여행을 장려하는 관광두레 상품 제안
- ✓ 지역 특산물과 마스코트 같은 굿즈 판매를 통해 지역소비 활성화



### 결론 결과 해석

# 3번 클러스터

#### < 클러스터 특성 파악 >

- 숙박평균등급 / 숙박시설 만족도 가장 낮음
- 카드 숙박 이용건수는 평균인데 만족도가 낮다는거는 숙박 만족도를 해결할 필요가 있음
- 체험프로그램 만족도가 가장 높은데 카드 이용건수가 평균 이하임
- 문화유산 만족도가 가장 높은 것으로 나타남
- 50대 여행객수가 가장 높음
- 20 ~ 30대 여행객수가 가장 낮음

#### < 활성화 방안 제언 >

• 문화유산지역을 중심으로 활성화전략

해당 클러스터에 대해 체험 프로그램에 대한 만족 도가 높기에, 체험 프로그램과 문화유산을 엮는 상품 제안할 수 있음

Ex)

#### 50프로그래



박태상 유적에서 물건주는 흥, 효, 열 시간여행(1)



#### 박제상 유적에서 들려주는 충忠 열烈 효孝 시간여행

일정 7월~11월(5회)

장소 박제상유적지 박제상유적기념관

대상 울산지역 초·중학생, 청소년단체 및 가족 단체 등

내용 충렬묘, 신모사, 쌍정려의 충忠, 열烈, 효孝 의 삼강을 뜻하는 3개의 재실을 모시고 있 는 박재상 유적이 품고 있는 이야기와 더불 어 지역의 문화유산현장을 참여자들이 직 접 방문, 답사하는 활동을 통해 우리 지역 의 옛 문화의 문화재적 가치를 재조명하고 배워보는 프로그램



### # 예시를 통한 분석 결과 활용 방안

• 이천 부래미마을

→ 수확체험 프로그램: 귤, 배, 포도, 딸기 등 수확체험

→ 문화체험 프로그램 : 천연염색, 얼음썰매, 짚풀공예, 도자

체험프로그램과 숙박시설을 함께 제공하는 관광두레 상품 제안

 에게성
 이파주 이 부래미마을 참는의 신기함과 그리움을 간직한 농촌의 신기함과 그리움을 간직한 농촌마을

 네큐 (16시간)
 이건천 이과 상세보기 주

 이라전
 이후원

 이당전
 이완성

 이당전
 이상주

 이성주
 이성주

 이성주
 이성주

 이보형
 이상주

 이보형
 이성주

 이보형
 이성주

20, 30 대 여행객수를 위한 체험 프로그램을 요하는 #0번 클러스터 지역에 적용하는 것을 추천

- 지역 마스코트 굿즈화를 통해 지역소비 활성화
- → 모든 농촌 지역 소비 활성화 장려에 기여할 수 있음

#### 용인 마스코트 '조아용' 굿즈 판매액 1억 돌파

J력 2022-08-16 12·45·47 수정 2022 08 16 18·02·06 용인=윤종열 기지



'조아용인스토어' 개장 4개월만



### # 예시를 통한 분석 결과 활용 방안

- 체험만족도 낮은 지역에 체험프로그램을 정부차원에서 제작
- → 체험 활동을 중요하게 여기는 연령대 모집 효과
- → #1번 클러스터 지역에 적용 가능



- 강릉 복사꽃 마을
- → 여행객 밀집 지역인 강릉 주변에 있는 농촌마을 활성화 전략
- → 가족단위 체험활동 등으로 밀집 지역 여행객을 해소할 수 있음
- → #2번 클러스터 지역에 적용가능





### # 예시를 통한 분석 결과 활용 방안

- 충남 부여 백제문화단지
- → 문화체험 프로그램 : 활쏘기 체험, 형벌체험, 윳놀이 등
- → 만족도에 비해 부족한 체험 프로그램을 정부차원에서 문화유 산 관광과 엮어 프로그램 생산함으로써 #3번 클러스터의 지역 관광 활성화 기대할 수 있음



- 경남 창녕군 비화가야 체험학교
- → 창녕군민 대상으로 시행
- → 정부차원의 정책으로 전 국민 대상으로 확대하여 참여 장려
- → 문화유산 활성화 및 여행객 증가 효과 기대할 수 있음



### [ 활용 방안 ]

- ✓ 클러스터 지역별 여행 특성을 분석하고 회귀분석을 통해 얻은 연령대별 중요 변수를 대입하여 지역 맞춤 전략을 제안할 수 있음
- ✓ 지역별 특성에 맞는 정책 사업으로 효과적으로 여행객을 불러올 수 있을 것으로 예상

### [ 기대 효과 ]

- ✓ 지역별 여행 특성에 따라 지역에 맞는 활성화 방안을 제안하여 효과적으로 농촌관광/여행을 활성화
- ✓ 촌캉스와 농촌여행에 대한 수요가 증가하는 상황에서 여행객들에게 다양한 경험과 여행 상품을 제시할 수 있으며 그로 인한 지역 경제 활성화와 특정 지역에 여행객 밀집 현상을 해소할 수 있을 것으로 예상

# 감사합니다:)