

제4차 시민강좌 제5강

근대 라이프 스타일 여행 관광의 탄생과 상하이 여행 네트워크

최은진(국민대 중국인문사회연구소)

I. 도입

오늘날 관광(여행)은 광범위하게 행해지는 삶의 방식이 됨

생활양식으로 자리잡은 정도는 근대화의 정도에 직접적으로 비례하고 있다.

수입, 물가, 거리 등과 같은 관광동기를 결정짓는 중요한 요인에 대한 규정도 중요

왜 이러한 관광이 사회적으로 역사적으로 나타나게 되었을까를(사회변동과 사회구조라는 폭넓은 측면에서) 가늠해 보는 것이 필요

서구와는 다른 역사적, 문화적 맥락과 세계화 과정에서 이러한 서구국가들과의 관계 등 더 고려해야 하는 부분들이 존재, 중국 역시 적용이 가능하다.

관광은 2차 대전 이후 꾸준히 성장했고 1980년대와 90년대 뚜렷하게 나타남

“전쟁을 제외하고 가장 큰 규모의 인구이동을 대표하는 것은 관광”(Crick, 1983:310)

: 지구촌 소비문화의 스펙터클한 풍경

<여행과 관련된 이슈>

왜 사람들은 여행을 하는가?

관광을 단지 즐거움의 추구나 증가하는 수입과 여가시간의 자연적 산물로 취급해버리는 것으로 충분인가.

생활수준의 향상 이외에 관광의 탄생과 성장의 또 다른 원인은 없는가?

관광이라는 것이 근대성의 존재조건에 무엇인가 문제가 있다는 것을 보여주는 것은 아닌가?

근대성이 관광을 사람들을 흥분되게 하면서도 무언가 쟁점이 될 수 있는 질서 속으로 유인하는데 이용하는 만큼, 관광은 아편과도 같은 것은 아닌가?

관광소비문화의 부정적 측면에 대한 대안은 없는가.

II. 관광이란?

□개념

1) 관광객: 서구에서 여행(tour)과 관광(tourism)은 1700년대 같은 의미/ 1500년 이전에 이러한 용어는 없었음

옥스퍼드 영어사전에 의하면 관광객(tourist)-18세기 후반 나온 용어와 여행자(traveler)는 동의어로 쓰임

19세기 후반 여행자와 관광객이 다른 의미로 사용, 여행자가 더 좋은 의미로 여겨짐

1963년 세계관광기구(WTO)(전신은 공식여행조직 국제연맹(IUOTO)의 개념 정의

: 방문객(Visitor)를 관광객(하룻밤이상 머무는자,일의 목적이 아닌, 거주지를 떠난)과 유람객(당일방문자)으로 분류

“관광객은 상대적으로 길고 반복되지 않는 긴 왕복 여행 중에 경험하는 새로움과 변화의 즐거움을 기대하면서 여행하는 자발적이고 일시적인 여행자이다”

2) 관광이란? 통상 거주지로부터 멀리 떨어진 곳에서 하룻밤 이상을 체류하는 자유로운 여행의 체계이다.

- 이 체계의 구성요소는 **관광객, 출발지, 이동경로, 관광지, 관광산업**이다.
- 이 다섯가지 요소는 공간적, 기능적으로 서로 연결된 형태로 배열된다.
- 개방체계의 특징이 있는 이 다섯 요소의 조직은 광범위한 환경, 즉 물질적, 정신적, 사회적, 경제적, 정치적, 기술적 환경 속에서 작동한다.
- 수요의 관점에서 볼 때 레크레이션, 즐거움과 같은 비도구적 목적으로 집을 떠나 자발적으로 여행하는 사람
- 생산의 관점에서 보면 관광은 관광객의 행동과 영향뿐 아니라 사업이나 관광산업에 의해 제공되는 상품과 서비스도 포함이 된다. 따라서 공급의 측면에서는 동기가 어떠한가는 별로 중요하지 않다.
- 1970년대 이래로 관광은 세계에서 가장 큰 산업의 하나가 되었고 또 근대적 삶과 대중 소비문화에서 핵심적인 측면의 하나가 됨
- 관광의 세계화 흐름 속에서 어떤 문화나 민족도 고립될 수 없다. 국제관광객의 존재로 인해 관광의 민주화, 소비주의화와 세계화의 도래로 관광은 개인정체성과 국민정체성의 사회적 구성 속에 통합됨
- 관광객은 고양된 자의식을 경험하기 위해 집을 떠나고 그곳의 현지인과 관광객 이방인간의 역명의 비인격적이고 상업적이지만 우호적인 사회적 관계가 이루어짐
- 관광현지는 자신들의 거주지를 스펙터클과 매력문의 공간, 놀이터로 전환시켜 이러한 관광화 과정을 거쳐 이윤을 남기기 위해 관광객을 끌어들이는 배우가 되는 것

Ⅲ. 근대 여행(관광)의 동기

□관광(여행): 현실을 멀리하는 일종의 사회적 행위

차이의 매력에 이끌리는 것

거리두기(distancing action)에 참여하는 이유

: 살고 있는 현재 이 세상에 의문을 느낌

일상생활, 정상상태에서 거리를 두어 삶의 의미를 되새김

□ 여가의 한 형태로 관광은 일상생활에서 소외와 단조로움으로부터의 일시적 탈출로 간주,

일상생활의 한계에 대한 보상으로 여겨짐

□ 전통사회(매우 긴밀히 결속되어 있는 사회)에서 이러한 거리두기는 부정적으로 여겨졌고 또한 제한되어 있었음. 그러므로 관광(여행)은 시대를 초월한 보편적 현상이라기 보다는 근대에 출현한 점이라는 것.

□ 따라서 근대사회에서 더 주목할 만한 행위라는 것.

동시에 관광을 통해 근대사회의 실존적 문제들(개인화된 비개인성(personalized impersonality)을 엿볼 수 있음

관광(여행)은 근대성의 양면성에 대한 지표가 됨

→ 이점에서 관광은 탐구할만한 영역이 됨

- 과거에도 놀고 쉬는 여가는 존재했지만 수백만의 사람들이 집에서 나가 여행을 하게 된 것은 개인적 동기에 의한 것만은 아닌 사회적 조건에 기반한 것

→ 근대 들어 욕구나 충동을 제한하거나 풀어줌으로써 통제를 위해 규범과 기제를 만들었음
건강, 자유, 자연, 자아발전과 같은 근대적 가치와 밀접, “건강한 성인이 여행을 하지 않고 집에만 있으면 이상하다고 보는 관점이 존재”

□ 관광은 근대 역사의 출현물이다.

근대성이란? 지난 2-3세기 동안 서구에서 처음 출현하여 여타 세계로 퍼져나간 새로운 사회 질서

- 1) 자본주의, 산업주의, 국민국가와 같은 제도적 차원
- 2) 과학 기술등과 같은 지적차원
- 3) 동시화(synchronization), 정례화(routinization) 등 시간적 차원
- 4) 도시화, 세계화의 차원

□ 전통사회의 관광의 원형이 존재했지만 근대 여행과 다름

- 1) 전근대는 관광이 생활양식은 아니었음, 근현대는 생활양식의 일부가 됨
과거에는 엘리트집단의 사치에 불과했지만 대중적 소비가 됨
관광의 사회적 권리, 중요한 사회복지의 지표 등 복지의 한 형태로 간주됨
여행은 시민권리로 인식됨
- 2) 전근대의 여행은 힘들고, 수고스럽고 위험한 것이었지만
오늘날에는 관광생산체계가 갖춰져 있음
- “사람들의 욕구를 인식하고 자극하며 그를 만족시키는 뚜렷한 산업이 존재한다는 것”
- “자본주의적 상품생산의 논리에 기초한 사회적 조직과 체험 생산의 한 형태”라는 점
- 위험과 고역이 아닌 안전, 편리함, 편안함이라는 소비재이며 관광 내에 복잡한 사회관계가 연계되어 있다는 점
- 3) 전근대의 여행은 일시적 사건이지만 근대관광은 대중현상이자 제도

제도화된 여가이며 소비활동이다.
 생활수준의 개선, 가처분 시간과 소득의 증가와 같은 즐거운 면과 함께
 일상생활의 소외에서 벗어나려는 측면 모두를 반영한다는 면에서
 근대성의 양면성을 드러내 주는 것.
 이러한 근대문화인 관광은 바로 근대성의 구조적 양면성에 뿌리를 두고 있음

□근대성의 양면성 : 르페브르(Lefebvre)의 로고스-에로스 변증법 개념

근대적 질서의 특징 - 이러한 질서는 물질적, 지적, 조직적 기적이라는 좋은 측면과 비진정성, 자연자원의 상실, 무력감, 정례화, 스트레스, 사회적 배제와 같은 어두운 측면을 가지고 있음

- 근대의 로고스적 측면 : 놀이의 요소를 점차 제거하면서 가장 효율적인 수단을 중시
 - 인간에게 유익한 것이 무엇인가에 의해 경제체계가 결정되는 것이 아니라
 - 체계의 성장에 유익한 것이 무엇인가에 의해 결정된다. 즉 비인간화가 초래됨
 - 축제적, 놀이적, 낭만적, 디오니소스적 측면에 대해 즉 오락, 놀이, 여가, 관광 등에 대해 관심을 갖지 않았던 것
- 그러나 문명은 과학기술과 음악 간의 모순처럼 인간실존의 원초적이고 동적인 부분이 이성적 부분, 로고스에 대항하고 저항하면서 작동하면서 형성되는 것
 - 즉 문명은 본능적 욕망과 충동을 이성에 종속시킨 인간성의 진보를 말하며 때로 이성이라는 미명하에 지배를 목적으로 에로스에 대한 과잉억압을 자행하기도 했다. 그러나 한편으로 본능, 에로스 만족이 로고스에 통합될 수 있는 것이 더 이상적으로 여겨지고 이성과 행복이 하나로 합쳐지는 새로운 만족의 합리성 앞에 억압적 이성이 무릎을 꿇고 마는 변증법이 나타난다.(마르쿠제)
- 문명화된 주류사회의 제도영역에서는 위험하고 폭력적인 충동과 감정을 해소할 수 있는 안전한 통로를 수립하고, 합리적 자기통제의 규율이 이완되고 합리성의 요구에 부합하지 않을 행동을 허용하는 자유지대, 탈출경로(취미, 게임, 도박, 섹스, 휴일, 약물, 치료 등등)를 수립하며 건전하고 합리적인 주류사회에서는 문화적으로 금지된 '더러운 곳'을 허용하기도 한다. 그리고 이러한 저급문화, 저급여가는 잠재적 위협 때문에 주변지대로 격리되고 승화된 문화 즉 예술, 관광, 문학 등 낭만적 화동은 고급문화, 엘리트 문화로서 로고스와 잘 조화를 이루게 된다(주로 중간계급)
- 따라서 고급의 에로스문화는 근대성을 더 강화시켜주는 측면에서 로고스와 조화를 이루게 되는 것 → 근대문명의 특징
- 근대문명사회에서 인간은 고통을 당하지 않고 처벌을 받지 않기 위해 즐거움을 추구하는 본능적 욕망의 한 부분을 포기하고 자기 억제의 내적 기제를 수립했다. 중앙집권적 국가가 폭력 수단을 수립해가는 과정과 맞물리는 문제(정신병원, 경찰, 학교)
- 근대국가에서는 여가와 노동은 확실히 분리된다. 후기 자본주의사회에서 그러나 오락은 노동의 연장이다. 노동과정에서 탈출했다고 생각하지만 실은 다시 일할 수 있도록 힘을 충원한

다는 원리다(호르크하이머, 아도르노)

- 로고스의 도움으로, 실제 에로스(욕망과 꿈)의 상품화가 대규모의 표준화된 형태를 띠면서 효율적으로 공급되게 된 것

=====제도화된 여가여행으로서의 근대관광이 바로 에로스 충동과 욕망을 처벌을 받지 않으면서 충족시킬 수 있는 행위인 것

=====관광객 송출국에서는 전적인 소비활동이 됨. 그러나 이들의 자율규제로 야기된 긴장의 해소 활동이 복귀한 사회의 질서를 재강화하기 때문에 오히려 관광객의 일시적 일탈이 자신이 속한 사회의 정상성을 재수립하는데 도움이 된다는 것

=====관광은 산업을 통해 에로스적 충족을 하고 사회는 이를 통해 다시 재정상화 가동되는 근대사회의 양면성과 그 변증법을 반영

IV. 근대양면성에 근거한 근대 관광의 성격

□ 근대관광

소비자와 관광과 관련 자본간의 상호작용(매력물, 교통, 숙박시설과 같은 소비시설과 인프라에 대한 공공투자와 민간투자가 존재)

관광자원은 충분해도 인프라와 자본이 없는 제3국가들은 외국자본의 유입이 불가피

소비자 즉 관광객의 존재 : 여가여행 같이 필수적이지 않은 소비에도 임금으로 잉여가치를 사용할 수 있게 되는 생계를 넘어선 잉여가진 사람의 수가 늘어나야만 함

국민의 관광참여율이 근대생활의 지표로 여겨짐

이와 동시에 현실서를 바꾸고자 하는 의지의 표현이기도 하는데 즉 혁명적 측면이 존재, 그러나 혁명은 현실서를 바꾸지만 관광은 현실서를 회피하는 방식이며 아편과 같이 다시 현실서를 유지시키고 받아들이게 하는 생활방식인 것

즉 관광객의 측면에서 보면 관광은 자유인 것도 관광산업의 조작인 것만도 아닌 근대사회의 양면성에 의해 형성된 삶의 형태를 경험하는 것

관광소비산업: 이미지, 담론, 소비문화, 지위상징 등이 역시 관광 속에서 작동하는 문제도 고려해볼 필요

관광지는 서비스를 제공하는 형태로 복무하면서 돈을 벌지만 관광에서 소외되는 현상이 발생, 이 역시 세계화된 근대성의 구조적 양면성을 보여주는 것, 이것이 그 지역(관광)에 어떠한 결과를 초래하고 있는가도 심각히 고민해봐야 할 문제

□ 관광의 유형

- 1) 진정성을 추구하는 관광 - 존재적 비진정성에 대한 반응 (낭만주의)
- 2) 자연관광- 인위적이지 않은 자연을 상실한 것에 대한 반응
- 3) 휴가 - 정례화 되고 딱 짜인 시간표에 대한 반응 : 시간

4) 국제관광- 국민국가의 형성과 세계화의 산물(이국취향) :공간

1) 진정성을 추구하는 관광 : 진정성 개념은 원래 미술관에서 사용되던 것, 진짜가 무엇인가를 추구하는 것

그러나 관광에서 진정성은 관광경험의 진정성과 관광대상의 진정성 두 가지로 구분이 가능
진정성의 여러 측면 : 객관적으로 그 관광물이 진짜인가(디즈니의 경우는 모두 허구이고 상상). 실존적 진정성(관광 경험에서 나의 경험, 삼바춤을 직접 볼 때), 구성적 진정성(상징적인 것, 기존의 이미지, 기대 등이 투사된 것-의식의 투사, 서구인들이 원시인에게 느끼는 것)

--- 진정성의 논란에도 불구하고 그러나 여행은 모두 진정성을 둘러싸고 언급이 된다는 것, 이것은 현재 자신의 존재에 대한 문제를 고민하는 근대성의 존립형태(소외, 철장, 아노미, 인간존재에 대한 근심)등 '진정한 자아'의 문제를 해소하기 위한 문제에서 동기가 비롯됨을 보여주는 것임

- 풍요, 자유, 사회질서를 제공했지만 사람들에게 다른 사람과의 관계, 자연과의 관계, 자기 자신과의 관계에서 진정성을 상실한(맑스의 자본주의, 베버의 관료제, 뒤르켐의 산업주의가 언급하는 존재적 비진정성- 인간관계의 도구화, 상품화, 자기분열, 이성과 감정, 자연으로부터 인간의 소외, 환경위기)것이 현대사회

: 근대성의 구조적 비진정성에 대한 반응으로서 진정성을 추구하는 한 형태가 바로 관광
관광경험에서 체득하는 진정성

① 육체적 느낌(휴식, 재할, 기분전환, 위락, 오락, 자극적 즐거움, 흥분), 일터에서 노동에 종속된 육체가 아닌 주체적 육체가 됨(예-해변에서의 자신)

②자아형성- 일상역할에서의 규제와 단조로움, 모험을 통해 지루함을 보상, 자연과 모험에서의 도전을 추구

③가족여행 :진정한 가족관계를 위한 의례/ 관광공동체- 순수한 인간관계 및 사회적 분위기와 경험을 소비하는 형태

관광은 꿈의 산업이고 휴가를 가는 것은 꿈이 실현되는 기회를 사는 것, 근대성은 한손으로 사람들을 실존적으로 비 진정한 상황으로 끌고 가고 동시에 다른 한손으로 사람들에게 '구원'을 약속하는 꿈이 있는 그림을 보여줌으로써 그럭저럭 살아가게 만들

:단 이러한 진정한 자아에 대한 성취는 상대적 의미에서만 즉 한계시대 내에서만 경험되는 것, 막나가는 것이 아닌 집으로 돌아와 다시 적응할 정도인 것

2) 자연관광

- 관광은 간신히 먹고사는 것 이상의 잉여를 갖어야 하며 기술의 발전이 담보가 되어야 하는 것은 분명, 그러나 기술은 양날의 검, 핵폭탄, 생화학무기 등 인간삶의 위협이 될 수도 있음

- 관광과 관련 기술은 모순적이며 이중적으로 인식됨, 교통기술 때문에 공간의 한계를 극복할 수 있으나 이러한 기술은 문화적으로 동화되고 받아들여지는 점진적 과정을 거쳤음은 분명

- 기술문명의 긍정적 측면과 부정적 측면이 관광에 반영되어 있음

- 근대성은 자연을 정복의 대상으로 봄/ 기술은 신을 대체했고 새로운 숭배의 대상이 됨
- 자연은 신의 창조물이 아닌 인간의 통제와 조작이 가능한 무엇인가가 되어 버림
- 근대사회에서 여러 산업도시의 출현은 산업화와 연관이 되어 있는데 이 산업화는 생산과정에 체계적이고 제도적인 기술을 적용하는 것을 포함함
- 도시는 지하기술, 상하수도, 교통 등과 같은 다양한 건축적, 행정적 기술의 사용을 목도
주거지를 짓는 것과 관련하여 가장 큰 기술의 성취는 바로 도시
도시는 자연으로부터 점점 멀어지는 인공 기술환경인 것
- 관광과 기술의 관계는 두가지 측면 즉 하나는 교통기술이 효과적 안락한 수단을 제공했다는 점, 둘째 부정적 측면에서 보자면 환경을 파괴, 안락한 자연을 찾게 만들었다는 것
기술이 물리적 환경개선을 함과 동시에 장기적 환경파괴를 유발, 측량할 수 없는 심리적, 사회적 불편을 야기시킴, 감수성의 파괴, 자연에서 격리
(방사선 유출, 환경오염, 열대우림과 오존층의 파괴, 동식물의 멸종)

□ 낭만주의의 등장과 자연관광

낭만주의 등장 이전 서구에서 자연은 위험하고 부정적인 것으로 받아들여짐
낭만주의는 자연과 풍경에 대한 취향과 열정(문학자와 엘리트들의 표현을 통해 자연을 주목하게 된 것)
이러한 취향은 근대사회 문화의 하나의 가치가 되어 계층을 초월하여 모든 사람의 공통적 기호가 됨, 환경의식이 높아지면서 자연에 대한 새로운 의미와 감성이 부여됨
서구의 경우 워즈워드의 시가 큰 역할을 함
낭만주의의 작용- 국민주의 숭배, 자연숭배, 원시성 숭배(루소)- 민속관광을 유발
역사숭배는 민족적 문화유산, 문화재, 전통 등에 대한 관광객의 애호로 표현
성격상 향수적-노스탤지어
취향과 선호가 자연관광에 대한 문화적 기초가 되었고 이러한 문화적 기초 없이 자연관광을 이해할 수 없다

3) 휴가

- 포스트포디즘적 관광의 출현

“소비자들이 점차 지배적이 되고 생산자들은 지금보다 훨씬 소비자 지향적이 되어야 한다. 특정 형태의 대중관광(휴가캠핑과 싸구려 패키지 휴가)를 거부하고 선호의 다양성이 증가한다. 재방문고객이 줄어들고 소비자 선호의 번덕스러움이 증가하며 대안적 관광지와 매력물이 증가한다. 생애주기연구에 기반을 둔 휴양지 및 관광매력물의 확대와 더불어 시장 세분화가 증가한다. 미디어를 통한 대안적 휴가와 매력물에 관해 훨씬 많은 정보가 제공됨에 따라 소비자 이동이 증가한다. 더 짧은 수명을 가진 많은 신상품이 생산됨에 따라 유행의 변화로 인한 관광지와 경험이 빠르게 전환된다. 시골의 별장주택과 같이 소비자들에게 개인적으로 맞춰진 숙박 서비스에 대한 욕구의 증가와 같은 비대중적 형태의 생산과 소비에 대한 선호가 증가한다.”

→ 서구 근대사회의 구조적 문화적 변화가 일어난 것을 반영하고 있는 것

□ 근대 노동의 특징

- 집단적 리듬으로 보이는 시간의 조직 또는 제도, 즉 삶의 페이스, 시관관습, 시간의식이 근대화와 더불어 변화됨

- 그 특징은

동시성 : 조직적 연대, 체계적 복잡성, 분업, 다양한 조직과 부서간의 시간적 동시화와 조정의 필요성을 증가시킨 것. / 삶의 속도가 기계의 리듬을 따르도록 강요됨,

효율성과 생산성을 목적으로 함, 매일 매일의 시간적 구조는 정례화 되어 있음

근무시간과 휴가시간이 분리되어 있음

이러한 시간적 리듬은 전통시대 삶이 자연의 리듬에 맞추어 산 것과와는 다른 것

---- 지켜온 일상과 괴로운 마감시간을 가져온 억압적 측면이 있고

이러한 자발성을 희생해서 근대는 시간적 질서를 구축해 온 것

그러므로 근대 시간은 돈이며 가치이다.

노동자들은 더 많이 일 시키려 하는 자본가에 대해 더 적게 일하려고 투쟁,

1880년대 유급휴가는 중간계층의 전유물,

1930년대 유급휴가가 노동자계층에까지 퍼졌고 일종의 제도적 관행이 됨

--시간의 상품화가 시간적 소외를 유발했다면

유급휴가는 이러한 소외에 대한 보상이자 제도적 방부제가 된 것

=====바로 대중관광은 소외, 지루함, 정례화, 탈속련화와 같은 포디즘의 리듬과 노동조건에 대한 문화적 반응으로 출현한 것

- 포디즘과 테일러리즘은 노동자의 노동에서의 소외를 유발- 무력감, 무의미, 소외감, 그러므로 세속적, 정례적, 지루한 것으로부터 탈출을 시도(취미, 게임, 도박, 섹스, 휴가, 모험, 약물 사용) -(까뮈의 <부조리>- 이를 자각하면 자살 아니면 회복이다)

=====관광은 종교나 순례처럼 삶에 의미를 부여하는 제도로 작용

□ 포스트포디즘 시대 노동에는 유연화, 불확실성, 비표준성이 나타났지만

이러한 불안정감은 또 많은 스트레스, 압박감, 불안감을 초래 (실제 날이갈수록 스트레스에 관한 연구가 많아지는 것은 이러한 현상을 반영)

- 이것은 근대적 시간공포와도 관련- 마감시간과 시간표

- 실제 전문직 종사자의 경우 일반 노동자들보다 노동시간이 늘어나고 있는데 그들은 끊임없는 경쟁사회에서 자신이 아직도 충분히 쉴 때라고 결론짓지 못한다. 신경과민과 높은 긴장감을 지니게 되고 따라서 휴가는 이를 해소하기 위한 것

□ 자유시간에 대해 과거 부정적이고 소극적 의식이 변화

: 유급휴가, 연차휴가, 자유시간이 2차 대전 후 65개국 헌법에 국민의 권리로 제정, 여러나라에서 법률에 여가와 여행의 권리를 반영

즉 서구사회는 여가사회(leisure society)로 진입; 유급연차휴가는 보편적 여가의 구체화
 노동의 관점에서 본다면 휴가를 가는 것은 비생산적이고 시간낭비이지만 가처분 시간과 소득
 이 증가함에 따라 이것이 허용되었고 시간낭비로 여겨지지 않는다. 개인의 복리를 위해 필요
 한 것으로 간주되기에 이름
 엄격한 일정, 소름끼치는 정례화, 스트레스 받는 마감시간으로 부터의 탈출이자 자유
 이러한 일상적 생활양식과 휴가적 생활양식간의 규칙적 순환이 근대이후 생겨난 것
 즉 특정한 시간문화인 것

4) 국제관광-

- 차이에 대한 문화적 호기심
- 공간은 지리적 공간영역, 공간적 거리, 영토 등으로 간주되고 그 안에서 공간적 관계와 사
 회의 배열이 사회 공간 병합을 구성한다(특정한 상황에서 공간은 장소와 유사한 것으로 간주
 됨) -----근대사회는 전통사회와 달리 물리적 공간이나 공간적 조건의 경계를 초월할 수 있
 다는 점이 특징
- 사회적 거래가 사람들 간의 사회-공간 상호작용과 공간적 배열을 포함한다면(인구의 도시집
 중이 인간관계의 새로운 변화를 초래, 즉 과도한 흥분을 자제해야 하고 이웃과 소원하고 무관
 심해야 하며 자유롭게 이동하므로 소속감이 약화되고 공간적 분리와 세분화, 사적공간에 대해
 접근해선 안되는 등 종합적으로 말하면 사적공간과 공적 공간의 분리인 것, 친밀한 거래는 사
 적공간에서만 하려하고 공적공간은 표준화되고 표면적 냉정한 관계를 적용)
- 사회적 생산은 사람들간의 그리고 물리적 자원들간의 공간적 배열을 포함한다.(사회적 생산
 은 자원의 효율적 배분, 접근, 사용과 관련- 자본은 거리와 국경통제와 같은 장벽을 제거하고
 그 결과 지역화와 세계화가 발생, 지역경제나 국가경제라고 하는 공간 속에서의 자원의 제약
 을 초월하는 것을 목적으로 한다. 그러나 갈등과 긴장도 초래한다) 사회적 생산과 사회적 거
 래는 변증법적으로 상호 연관되어 있고 상호 침투한다.
- 근대의 지리적 공간은 경제적 차원(지역간 또는 국가간 경제적 교환과 경제적 세계화)과 정
 치적 차원(주권과 영토)에서 목적 합리적으로 변형되었고 동시에 상징적 문화적 차원(국민주의
 와 국민정체성)에서 가치합리적으로 변형되었다.
- 공간에 대한 경제적 합리화가 국민국가의 물리적 공간과 자원의 제한을 극복
- 공간의 상징적 문화적 변형은 어디를 가든 자신의 조국에 대한 감정적 애착을 갖게 만들
- 국민국가화--- 민족주의 정서, 민족신화와 전통에 있는 신성한 지역이나 영역도 창출, 국가
 적 공간의 합리화 과정을 포함하기 때문에 위험한 타자, 낯선 것, 차이 등을 배제시키고 안전
 한 공간을 창출한다. ---국가의 역할중요
- 국민국가는 국민적 가족친화성이라는 공간을 창출(비합리성, 야만성, 비문명화를 제거)
 그러나 차이를 완전히 제거하는 것은 어려움
- 차이는 문화적 호기심의 대상이 될 수도 있고 완전 배제해야하는 위험요소로 작용할 수 도 있
 어서 복잡한 문화적, 사회적 과정을 거침

- 근대 들어 과거 공포의 대상들은 호기심의 대상으로 변화, 그리고 이러한 호기심은 상업화와 연계되기 시작, 신기한 것에 대한 추구는 먼 거리의 것을 더 선호함 그러나 멀어서 선호하기 보다는 문화적 호기심 다른 삶의 방식에 대한 호기심이 더 밀접한 것
- 강한 문화적 자신감, 국민적 자신감이 있어야 국제관광이 가능, 국민국가와 근대화과 타자의 차이에 대한 공포를 제거한 강력한 민족적 문화적 자존심과 신성화된 국민정체성을 초래할 때 자신의 영토밖의 타자에 더 많이 접하게 되는 것임
- 제국주의 시기는 부정적 타자 이미지에 기반 했다던
- 탈식민지시대는 향수와 호기심이 결합
- 세계화는 오히려 차이와 다양성을 제거하지 못했고 이러한 차이와 다양성이 오히려 2차 대전 이후 국제관광의 발전에 유익하게 된 것

□ 세계화- 민족적 영역의 범위를 초월하고 세계를 전체로 접근하는 과정

- 국제관광을 야기하는 요소- 미디어가 창출하는 이미지
- 폭력과 전쟁의 위협에 의해 특징지어지는 전근대사회에서 이국취향은 발붙이기 어렵지만 국민적 자신감이 강해지면서 서구인의 감성과 심성에 이국취향이 19세기 이래 성장
- 이는 자신감에다 상그리라 같은 자신들 사회에 대한 불만을 투영하기도 한 것
- ==== 사회문화적으로 창출된 차이의 유토피아가 바로 이국취향
- 서구인의 무의식적 총동일 수 있지만 타자에 대한 왜곡도 숨기고 있음 즉 타자의 (여행지의) 진정성을 위협한다는 측면에서

이국취향의 종류 -①중립적 이국취향- 다양한 것에 대한 순수한 낭만주의적 애착

- ②상향식 이국취향- 뉴욕과 홍콩, 도쿄 등과 같은 대도시 고층빌딩에 이국적인 것을 가지고 있는 선진국에 대한 약소국가의 동경과 호기심 (자기비하적 요소 포함)

* ③하향식 이국취향- 원시적, 이국적 문화, 인종집단, 원시생활형태에 대한 선진국의 관심, 자기우월의식, 우월함을 담고 있음

초기 여행기- 동양은 호색의 장소요 폭력의 영역이라고 , 동양인은 자치능력이 결여, 정치적 지배와 착취의 문명화 사명의 정당성을 찾는 심리 식민주의적이고 제국주의적인 편견과 얽혀 있음

--신식민주의적 이국취향은 박물관화를 주장- 원시성은 그대로 존재해야 한다. 그곳은 바뀌어선 안된다.

- 제 3세계가 존중되지 않고 서구적 의식과 유토피아의 투사로서 이국취향이 적용되는 것은 문제, 국제관광에서 이국취향은 상징적 타자와 차이에 대한 여과되고 선택된 관심일 뿐
- 유람이란 토착민들이 당연시하여 인식하지 못하는 것을 발견하는 날카로운 눈을 가지고 다른 공간을 탐구하는 의식적인 탐구 그러나 동물원적 시선일 수 있음도 간과해선 안 됨
- 이방인은 물리적으로는 가까이 있으나 정신적으로는 멀리 있다. 국제관광은 실제적 이해라기 보다는 고립된 모험, 고립된 탐험일 뿐 관광지의 실제와는 소외되어 있다는 것이 문제이며

한계

V. 소비문화로서의 관광

□여행을 가능케 하는 요소 중 교통, 통신의 발달과 같은 물질적, 기술적 조건은 분명 근대성의 좋은 측면, 여기에 이미지, 담론, 관광소비문화와 같은 것들이 추가적으로 작동했을 때 가능한 것임도 고려해야

-행복한 시간의 소비 어떻게 이루어지는가

문화적 가시화와 보여주기는 근대사회의 중요한 전략

- 시각 설득과 시각 조작은 새로운 권력의 원천

- 성인들의 1980년대 말 미국의 시청시간은 매일 4.5시간, 이는 이미지로 생각하는 습관을 초래

- 이미지의 특징- 시각적 요소와 함께 생상하고 구체적, - 승용차, 정원이 딸린 집, 장미..

사회적이며, 부분적이고 단순, 정형화되고 한번 형성되면 지속, 모호하고 감정과 느낌이 있고 대중매체를 수단으로 설계되고 소통될 수 있고 개인은 편향된 영향을 받을 수 있고 자본과 권력이 이익을 볼 수 있음

- 사회화와 마스크의 결과인 세계관, 가치, 신념 등은 보는 방식에 영향을 미침

- 관광객 스스로가 이미 자신의 문화에서 이러한 관점을 가지고 있음

- 산업이미지를 만들기 위한 의사소통 수단들

: 매체, 여행영화, 우편엽서, 기념품, 비디오, 관광브로셔- 좋은 점만 부각하고 나쁜 점은 감춤

- 환상적 이미지- 에덴, 낙원, 유토피아, 샹그릴라

예) 1950년대 말 세이셜 제도는 문명화되지 못한 게으른 술주정뱅이에 거짓말하고 도벽있는 미신적 사람들이 사는 곳으로 묘사되었지만 1970년대 초에는 유럽 문학에서 에덴동산으로 비춰지게 됨

그리고 관광지는 여성적으로 만들어짐

(여성과 심미적 성적 즐거움간의 강력한 인습이 존재)

- 광고를 통해 관광지 이미지는 허구적이고 환각적 요소를 포함하게 되고 필연적으로 왜곡되고 비실제적이 됨

- 관광 이미지는 거짓이나 아니냐를 언급할 필요 없이 사회적으로 구성되는 것

- 관광이미지는 낙타의 이미지는 사막, 아랍의 이미지는 신비한 동양식으로 전환,

혹은 문학작품이나 대중매체에서 만들어낸 관광지와 관련된 신화에 호소함으로써 이미지를 창조, 즉 낭만주의의 신화에 의지해서 만들어지는 것

- 관광이미지는 두 가지- ①낙원이미지(역압일상서 탈출한다는 낭만화 된 이미지

- 대도시 문화와 실질적으로 대비되는 것에서 비롯)- 즐거운 세상을 제공

② 토템이미지(문화유산-신성화, 사회적 연대의 기능 및 민족적 자긍

심을 불러일으키는 유산)-현실과 다른 신성한 세계를 제공

=== 양자는 서로 연관되어 있음= 사회적 정체성을 정기적으로 갱신해 주는 역할을 함

□관광은 담론에 뿌리를 두고 있음- 관광담론은 세상을 향한 특수한 지향과 관련

예) 태양과 관련된 과학담론과 관광담론과의 대립

- 1550년 이후 교육과 여행-

- 산업화시대 폭음을 억제하기 위해 합리적 여가와 레크레이션 담론을 반영- 토마스 쿡의 여행

- 식민주의 확산 이후 이국취향 담론

- 2차 대전 후-탈출 혹은 낙원 담론, 대중관광

--초기의 공리적 기능 담론에서 비공리적(쾌락, 즐거움)으로 변화경향

□사회계층과 관련담론- 취향(토마스 쿡의 대중투어를 비하-천한 여행/ 순수여행자-체험적 예술, 자연을 낭만적으로 감상하는 고급취향-대안관광에 대한 고민 출현

신부르조아는 사치스런 생활양식과 지성을 혼합

이러한 담론의 소통수단-입소문, 대중매체, 광고

□근대의 긍정적 측면인 가처분소득, 교통통신기술의 발달, 관광소비문화의 출현 등도 중요한 것은 사실

- 근대사회에서 경험을 상품화한 관광은 여행의 본질을 소비로 변형시킴, 과거 모험적 경험이던 여행이 여가의 한 형태로 쾌락적 경험의 한 형태로 전환되고 근대 소비문화에 통합됨

- 여행이라는 원료를 가공하고 정제해서 관광이라는 최종생산물이 나왔고 광고와 마케팅의 도움으로 이 제품은 상상적 쾌락 추구를 촉발

눈에 보이지 않는 제품이 이미지, 재현, 담론 등과 같은 상징적 구성요소가 관광소비문화에 통합되어 나타난 것

□여행을 관광으로 변형시킨 주요인은 자본주의적 상품화, 합리화, 표준화,양화(모든 경험을 상품화하게 될 것)

『상품의 세계』- 상품소비는 세 종류- 기본 식료품류, 기술류, 정보류(정보재화, 교육, 예술, 문화), 관광도 교통과 같은 기술, 기호와 상징, 기념품 등의 재화, 숙박 같은 서비스, 즐거운 경험등 과 관련된 소비활동

--관광소비문화와 상품중심적 소비문화는 차이가 있음(전자는 경험소비, 후자는 재화소비)

□ 탈산업경제와 소비에서 여가활동의 역할 커짐

- 시간의 소비가 중요한 문제

후기근대에서 세속적 시간에서 분리된 신성한 시간으로서 관광은 문화적으로 고도의 가치를 지니며 욕망의 대상이 됨.

또한 관광소비문화는 근대성의 경험적 근접성이 확장되는 것과 관련.

국경을 넘어 확장되며 교통기술의 진보와 경험의 상품화를 수반

이런 종류의 경험상품은 여행일정표 상의 상품으로 조직되고 여행하는 동안 고객에게 판매

- 따라서 여가여행과 이동 그리고 유동성은 후기근대성 하에서 소비자 정체성으로 통합

□후기 산업화가 도시를 산업도시에서 소비, 오락, 서비스 장소로 변형시킴

후기 산업도시는 관광객, 국제이동자, 교외거주 중산층 소비자를 끌어들이기 위한 소비, 여가, 오락시설을 급격히 갖추, 결과적으로 도시 전체가 중요한 공공 소비지로 변화
도시 자체가 관광지이자 소비공간, 이와 동시에 관광소비지는 전 세계로 확장

□각종 관광지는 소비방문객을 끌어들이기 위해 이미지를 창조

- 지역경제활성화와 고용기회를 증대시키기 위해 국내 국제 관광객 유치를 경쟁적으로

관광소비주의의 이점 살리기 위해 전적으로 가용자원을 개발하고 상품화해야

베이징-평범한 사투리도 매력물로 전환하려 노력

자연적 문화적 매력물이 부재하면 주제공원, 쇼핑몰, 회의시설 같은 인공매력물 건설

선전(심천)-경제특구 선정 후 주제공원(찬란한 중국)등을 건설, 홍콩의 여가후원, 즐거움의 주변 등으로 관광지로

- 근대사회는 사회와 환경을 놀이터 소비지로 전환하는 관광화 과정을 가고 있음

(서구나라는 관광정보 안내소가 곳곳에 있음이 이를 반영)

- 적절한 인프라 시설, 선진교통체계와 네트워크 구축, 숙박위락시설 등 관광시설투자, 이미지 제고를 위한 고도의 마케팅, 미디어담론, 메가이벤트 개최- 상징자본과 경제자본의 결합

- 개도국도 지구적 소비지 네트워크에 통합되었음

인프라 부족이란 초기 핸디캡으로 시작, 해외자본에 의존해야 하는 종속의 문제 초래, (매춘관광)-제3세계 문제초래

--탈산업경제 비가시적 경험상품 관광의 지구적 확장, 세계화, 좋은 시간의 정수를 소비, 문화, 유산, 환경을 그 상품으로, 개도국의 경쟁에서의 취약한 위상이 그 지역의 문제를 초래(중국 국내에서도 일어나는 현실)

□상징적 소비로서의 관광

건강과 성공은 서구사회의 가치- 휴가는 반드시 가는 것으로 여김

관광은 경험의 축적일 뿐 아니라 명성, 지위, 상징자본이다.

기념품은 기호가치- 기념품 소비는 사적인 문제가 아니며 사회적으로 의미있는 행위

“기념품을 생산하고 구매한 곳이 멀면 멀수록 이국적일수록 상징적 지위는 높아지므로 기념품은 기호”

□관광은 경제자본과 문화자본, 효용과 의미, 경제활동과 문화활동의 혼합, 경제와 문화간의 해묵은 경계에 도전

관광은 시간-근대와 전통을 매개, 공간- 지방과 지구를 매개

관광은 근대성 속에서도 지속되어 온 향수(노스탤지어)를 구현한 것

근대성의 실존적 조건에 대한 문화적 반응이 중심부의 관광수요, 주변부는 이에 반응해 개발,

서로 긴밀한 행위, 그러나 불평등한 만남의 조건- 소비주의, 쾌락주의, 물질주의가 개도국 관광지 공동체와 문화에 부정적 결과 초래할 수도

VI. 관광의 미래

□관광생산체계에 의해 통제되고 조정되고 유인되는 결과로서의 관광에 대한 수요에 대해서도 날카롭게 인식하고 비판할 필요는 분명 존재한다고 봄 : 최근 지속가능한 관광, 책임지는 관광이라는 내용이 출현하는 것도 이러한 관광의 문제를 인식했기 때문일 것

□관광이 지속가능한 라이프 스타일 반영한 관광이 되기 위해서는 사업과 이윤의 단기적 목적에 급급하기 보다 장기적 복지의 관점에서 관심을 갖아야 하며 국가도 중요한 감독기관이 되어야 한다. 관광개발은 단순한 경제적 문제가 아닌 정치적 문제가 되기 때문에 책임윤리와 인도주의적 관심을 지니고 공공정책에 구현해야 함.

관광객 역시 인도주의적 태도나 이러한 관광의 문제를 인식할 필요가 있음

VII. 상하이와 여행네트워크



상하이 즐기기 동영상(다음 4분)

□상하이의 근대 공간 : 공동조계, 프랑스조계, 화계로 구성, 서구의 문물의 도입
海派문화의 성립(북경의 경파와 대조)- 1930년대 금융과 서구의 모던(摩登)문화
영화와 통속소설, 근대적 문화시설, 건물, 소비문화의 출현
중산층 가정의 출현, 항주 등 주변으로의 여행등 여가문화 및 여행단체도 결성
사회주의정권 이후 소비와 쾌락의 타락한 도시로 인식, 중국여행사도 여행업무 중단하고 화물
운송 등을 담당, 소련등 해외에서 오는 손님을 위한 숙박시설, 회의개최등으로 명목이음
개혁개방이후 광둥지역이 발전하는 동안 정체 1990년대 덩샤오핑과 주룽지의 발전계획하에
푸둥지역의 발전, 상하이를 중국경제의 화살로 묘사, 금융과 경제발전지대, 자유무역지대로 나
감
2000년대 이후 문화사업을 시정부주도로 전개하며 관광사업도 발전, 상하이시민의 생활변화

역시 이를 추동하는 배경

□상하이 지역 내 관광지개발계획

2011년 발표한 “상하이 문화창의산업 발전 12·5계획”에서 구체적인 육성계획을 발표와 관광은 밀접

상하이 시는 크게 1개의 축, 2개의 강, 여러 개의 구역(一軸, 兩河, 多圈)으로 지역을 나누는데

첫째, 1개의 축이란 상하이 도심을 동서로 가로지르는 옌안로(延安路) 고가도로 주변지역을 중심으로 하면서 동쪽으로는 디즈니랜드, 서쪽으로는 홍차오비즈니스구역까지 확대되는 지역 : 대표적인 지역으로 디즈니리조트, 장장하이테크단지, 루자쭈이(陸家嘴), 와이탄, 인민광장 주변의 문화, 역사 건축물 등

푸둥신구(浦東新區)는 2009년 10월 ‘푸둥신구 문화창의산업발전영도소조(文化及創意產業發展領導小組)를 결성, 2010년 상하이엑스포이후 문화관광프로젝트: 상하이 국제 관광 레저 단지(上海國際旅遊度假區) 조성

“ 이 단지는 푸둥신구 중부지역에 위치하며 면적은 20.6km²에 달한다. 단지 내 핵심은 상하이 디즈니리조트(上海迪士尼度假區)이며, 면적은 3.9km²이다. 이곳에는 디즈니테마파크, 테마호텔, 상점, 음식점, 주차장 등 부대시설이 들어설 예정, 5년에 걸쳐 테마파크 건설에만 245억 위안이 투입, 2011년 4월 기공식을 가졌으며, 2015년 말 개장할 예정, 상하이 시에서 3시간 거리에 있는 지역 주민 3억 3천만 명이 올 것으로 예상, Walt Disney Holdings(Shanghai) Ltd.와 상하이선디그룹이 공동으로 투자, 일각에서는 상하이디즈니리조트가 개장하면 매년 700만~1,000만 명의 관광객을 유치할 수 있을 것으로 기대하고 있음

둘째, 2개의 강은 황푸강(黃浦江)과 쑤저우강(蘇州河)를 지칭한다. 황푸강은 동쪽으로는 EXPO단지가 있어 중국파빌리온을 문화예술공연장으로 바꾸고 각종 공연센터와 전람관을 건설/ 서쪽으로는 구(舊) 루완구(盧灣區)에 당대예술관, 아동예술극장, 지방역사박물관 등을 건설하고, 향후 ‘小 루자쭈이’로 육성할 계획인 서안 미디어단지(西岸傳媒港)

셋째, 복수의 권역(多圈)이란 상하이 시 전역에 저탄소 EXPO 시범지구, 패션 징안(靜安) 시범지구, 관광 황푸(黃浦) 시범지구 등 지역별로 특색있는 수십 개의 문화지역 조성을 하는 것을 목표로 한다.

□상하이인들이 추구하는 도시생활과 문화

1. 상하이의 세계주의 혹은 코스모폴리탄적 문화 : 현재 고급 카페와 와인 바가 즐비한 “신텐디(新天地)”는 예전의 오래된 공간을 현대식으로 개조한 재개발 프로젝트의 결과인데, 민중들의 거주지를 외관만 남긴 채 내부를 완전히 개조하여 고급 소비 공간으로 탈바꿈시킴으로써 상하이의 주민들은 이곳에서 자신들의 진정한 문화를 잃어버린 채 상품으로서 소비하는 법을 익힌다고 비판됨

2. 하이테크 도시의 특징 : 상하이 지역의 높은 IT 인프라 보급률은 상하이를 중국의 최대 문화소비지역으로 끌어올린 일등공신, 상하이 사람들은 영화, 연극, 미술관 등을 관람하거나 음악을 듣는 등의 감성적인 문화생활을 즐기고, 신문, 잡지 등의 인쇄매체, TV 등의 영상 매체를 많이 이용하는 매체선호적인 경향을 보이고 정보 민감도 또한 높았다. 즉 정보통신이나 미디어에 익숙하면서 도시에 소재한 문화인프라를 즐기는 서구화된 라이프 스타일

===상하이의 시정부 주도로 도시의 새로운 특성을 만들어내는 소비중심 도시로의 창출이 이루어질 것으로 보임

==== 중국 전체속에서 상하이는 이외 장강지역개발사업과 연계된 상하이 중심의 여행네트워크의 활성화도 도모되고 있음

<참고문헌>

닝왕 지음, 이지형, 최석호 옮김, 『관광과 근대성』, 일신사, 2004년

빈프리트 뢰쉬부르크 지음, 이민수 옮김, 『여행의 역사』, 효형출판, 2003

임성모 외, 『동아시아 역사속의 여행』, 산처림, 2008

김윤희, 『상하이-놀라운 변명을 이끄는 중국의 심장』, 살림, 2008

조창완, 『베이징-전통과 현대가 공존하는 중국의 두뇌』, 살림, 2008

유영하, 『홍콩- 천가지 표정의 도시』, 살림, 2008

김용준.권지은.박주희.이준환, 「중국 소비자 라이프스타일에 관한 실증연구: 북경, 상해, 광주 소비자 비교를 중심으로」. 『마케팅연구』, 제22권 제2호, 2007년 pp. 21~47.

박자영, 「상하이 노스텔지어: 중국 대도시문화현상 사례와 관련 담론 분석」. 『중국현대문학』, 제30호, 2004년 pp. 91~122.

홍석준, 「개혁개방 이후 상하이 시민문화의 특징과 의미」, 『중국현대문학』 제40호, 2006, 195-215.