

소비자의 국립공원 선택행동에 관한 연구

안건용* · 김성진**

*서울대학교 조경학과

**서울대학교 조경학과 박사과정

A Study on the Consumer's Choice Behavior of National Parks

Ahn, Kun-Yong* · Kim, Sung-Jin**

Department of Landscape Architecture, Seoul National University

ABSTRACT

This study examines the relationships between desired recreation experiences, recreational context and environmental attributes that influence the choice of national park in which to recreate. Eight hundred and five visitors in three national parks were surveyed. Seven recreational experience domains and four *homogeneous groups* were identified. The contributions of environmental attributes to the choice of national park were found to differ among four groups, and across recreational context such as past experience, membership, and the length of visit. The implications for national park management were discussed.

I. 서론

국립공원이 설립된 후 지금까지 국립공원이 안고 있는 문제와 그 해결책에 대해 여러 관점에서 다양한 견해들이 지속적으로 피력되어 왔

다. 그러나 국립공원의 문제를 제기함에 있어 '문제'를 포괄적인 의미로 사용하거나 '문제'와 '문제의 원인'을 동일한 의미로 사용하는 예가 흔하여 논의의 일관성이 결여되어 있다. 국립공원의 문제는 唯一하며, 그것은 바로 '자

원의 훼손'이다. 국립공원 문제의 주원인은 국립공원에 대한 우리사회 공동의 목표나 가치가 확고하지 못하고, 가치나 목표를 실현할 아무런 기준도 갖고 있지 못하다는데 있다. 이는 자연중심적인 미국의 국립공원이 다른 문화권으로 이행되면서 유럽의 경우에서처럼 그 사회에 적응과정을 거쳐 독특한 형태로 안착하기도 하였으나, 한국의 경우에서처럼 그 문화에 적응하지 못한 채 표류하고 있기 때문이다(윤영일, 1994). 특히, 국립공원의 관리책임이 있는 정부 스스로가 주도한 개발양상은 국립공원을 누구나 쉽게 이용하고, 그리고 무분별한 이용의 대상으로 전락시킴으로써 문제의 해결을 더욱 어렵게 만들었다.

계속적으로 증가하는 이용압력과 자원의 보전을 어떻게 조화시킬 것인가 하는 논의는 국립공원의 설립 초기부터의 관심사였다. 그러나 현재까지도 어떠한 사람들이 어떠한 목적을 가지고 국립공원을 방문하는지에 대해서는 관심을 두지 않고, 단지 한 해에 몇 명의 사람들이 국립공원을 방문하는지에 관심이 있을 뿐이다. 일례로 단체방문의 경우 자원훼손의 가능성이 많음에도 불구하고 입장료를 할인하고 있는 현실은 더 많은 사람들을 국립공원에 유치하기 위한 우리의 국립공원 관리목표이다. 이용의 증가는 시설의 수요를 낳고, 시설의 설치는 이용압력을 증가시키고, 이로 인해 자원훼손이 심화되는 악순환만이 되풀이되고 있다. 따라서 '이용자 數' 보다는 이용자들이 국립공원의 방문을 통해서 실현하는 정신적인 가치, 즉 '휴양경험'은 무엇이며, 국립공원이 가지고 있는 환경적인 특성이 이러한 '휴양경험'의 실현과 어떠한 관련성을 가지고 있는지에 대한 연구가 필요하다.

최근들어 경영학이나 교통경제학 분야의 소비자 선택에 관한 이론과 방법론을 적용하여 공원이나 휴양목적지 선택행동을 이해하려는 연구들이 진행되고 있다. 이러한 연구들은 주로 마케팅 지향적 공원의 계획관리를 위해서 수행되었으나 다른 한편에서는 만족스러운 휴양경험의 제공과 자원의 보호는 소비자 선택행

동의 이해를 통해서 가능할 수 있다는 관점을 가진다. 본 연구는 후자의 관점을 가지며, 국립공원의 방문을 통하여 소비자들이 성취하고자 하는 휴양경험과 휴양행동특성을 찾아내고, 국립공원의 선택에 영향을 미친 환경속성과의 관련성을 규명하는데 목적이 있다.

II. 연구사

Driver & Tocher(1970)가 휴양을 "비구속시간에 자발적인 참여를 통해 얻는 인간의 경험"으로 정의하면서부터 휴양을 활동으로 보던 전통적인 시각에서 이탈한 행동접근법이 보편화된다. 활동접근법은 휴양을 낚시, 등산, 사냥 등의 활동으로 정의하고, 활동 그 자체를 목적으로 보며, 특정 활동에 참여한 이용자수, 방문자일수 등에 관심을 가진다. 휴양을 휴양환경에서 휴양활동에 참여하여 얻는 심리적 결과인 휴양경험으로 정의하는 행동접근법은 소비자들이 특정 경험을 추구하기 위해 어떠한 환경에서 어떤 활동에 참여하는냐? 하는데 관심을 둔다. 낚시하러 갔던 한 사람이 한 마리의 고기도 잡지 못한 채 빈 바구니를 들고 귀가하면서도 그 낚시여행에 매우 만족해하는 상황을 가정해 보자. 그의 휴양목적은 고기를 많이 잡는데 있지 않고, 아마도 자연과의 접촉, 일상의 반추 등에 있으며, 그는 소기(所期)의 목적을 성취한다면 만족해 할 것이다. 따라서 휴양은 활동(낚시) 그 자체가 아니라 활동에 참여함으로써 얻는 경험(자연과의 접촉 등)임이 분명하다. 더 나아가 행동접근법은 활동, 환경, 경험, 그리고 편익으로 구성된 휴양 기회를 주요 개념으로 한다. 활동은 등산, 낚시 등이고, 환경은 휴양행동이 이루어지는 장소로서, 물리생물적 속성(식생, 지형, 경관 등), 사회적 속성(이용밀도 등), 관리적 속성(규제, 편의시설 등)들의 조합이며, 이들 속성이 그 장소에 휴양행동을 위한 가치를 부여한다. 특히 주목할 점은 방문자들이 추구하고, 이용하고, 영향을 미치는 것도 환경이며, 관리

자들이 조작하고, 변경하는 계획관리의 일차적 대상도 환경이라는 것이다(McCool et al., 1985). 경험은 휴양행동의 목적이며, 자연과의 접촉, 일상으로부터의 탈출, 친목도모, 모험추구 등과 같은 방문자들이 휴양환경에서 활동에 참여하여 얻는 심리적 결과이다. 그리고 편익은 만족스러운 휴양경험의 실현이 가져오는 개인적, 사회적 효용으로서, 가족애 강화, 정신적, 육체적 건강의 회복, 노동생산성 향상, 환경보호운동의 실천 등이다. 행동접근법은 “소비자가 특정경험을 성취하기 위하여 기대경험의 실현 가능성이 가장 높은 활동과 환경을 선택하여 참여한다”고 가정하며, 이들 구성요소간의 상호관련성에 따라 특정 휴양경험에 적합한 활동적, 환경적 조건을 규정하므로써, 경험의 충족과 환경의 보호를 조화시킬 수 있다고 기대한다(Knopf, 1983; Driver & Brown, 1978).

초기의 연구는 대부분 상이한 활동에 참여한 이용자들의 휴양경험을 비교하여 그 차이를 규명하는 것이었다. 더 나아가 동일한 활동에 참여한 사람들 사이나 동일한 곳을 방문한 사람들 사이에도, 추구하는 휴양경험이 다르기 때문에 환경속성에 서로 다르게 반응하고, 만족의 결정인자가 다르고, 관리정책에 대한 선호가 다른 것으로 밝혀졌다(Buist and Hoots, 1982; Manfredo et al., 1983; Brown and Ross, 1982; Williams & Knopf, 1985). 그러나 이와는 반대로 휴양경험과 환경속성의 선호사이에는 일관적인 관련성이 없는 것으로 나타나기도 하였다(Yuan & McEwen, 1989; Wollmuth et al., 1985; Virden & Knopf, 1989; Knopf et al., 1983). 서로 상반된 연구결과는 휴양활동, 환경, 그리고 휴양경험이 단순한 선형적 관계를 맺는 것이 아니라, 휴양경험의 특성에 따라 환경의존적 혹은 활동의존적이기도하고, 활동과 환경에 독립적이기도 하는 복잡한 관련성이 내재되어 있음을 암시한다. 또한, 전술한 연구들은 동일한 휴양경험을 추구한다 할지라도, 휴양목적지 선택에 관한 기존의 연구에서 제시되었듯이 휴양상황적 특

성에 따라 고려하는 환경적 특성의 차이가 존재한다는 사실을 간과하였기 때문으로 보인다.

일반적으로 휴양목적지 선택에 관한 연구들은 휴양목적지 선택에 대안이 가진 사회적, 물리적 환경속성의 인지적 평가의 결과로 정의한다(Fesenmaier, 1988). 이는 어떤 대상이든지 있는 그대로의 실체로서가 아니라 그 대상이 가진 다속성에 의하여 의미를 갖는다는 소비자이론에 기초한다. 휴양목적지는 그가 가진 여러 개의 물리적 속성에 의해 특징지어지나, 소비자는 주관적 여과과정인 지각과정을 거쳐 사물을 인식하므로 선택은 대안의 객관적 속성이 아닌 지각된 속성에 기초하여 이루어진다. 소비자는 대안의 지각된 속성을 평가한 후, 이 평가치를 통합하여 각 대안에 대한 전체적인 효용이나 선호를 형성하고, 가장 큰 효용을 갖는(가장 선호하는) 대안을 선택하여 행동한다. 대부분의 연구들은 이러한 의사결정과정에 기초하여 휴양목적지 선택에 있어서 대상지의 물리적, 사회적 속성의 역할을 파악하려는 의도로 진행되어 왔다. 그러나 휴양목적지 선택행동은 대안의 환경속성과 개인적 차이, 그리고 휴양상황의 상호작용에 의해 결정된다. 우리는 직관적으로도 연령, 소득, 교육수준, 직업, 생활주기와 같은 개인적인 차이와 휴양상황이 목적지 선택에 영향을 미치는 것으로 짐작할 수 있다. 또한 소비자가 가지고 있는 대안에 대한 정보(Williams, 1985; Stynes, 1982), 과거 경험(Schreyer & Lime, 1984; Williams et al., 1990), 그리고 사회적 집단규범(Schreyer & Beaulieu, 1986)이 휴양행동에 영향을 미치는 것으로 보고되었다.

Ⅲ. 연구방법

본 연구는 대도시에 인접한 북한산과 계룡산을 제외한 우리나라의 산악형 국립공원을 연구의 대상으로 한다. 산악형 국립공원을 그 위치에 따라 중부, 중남부, 남부로 구분하여 각 지역의 중앙에 위치한 오대산, 월악산, 지리산을

연구대상지로 선정하였다. 연구의 표본은 1995년 여름철에 오대산의 진고개 산장-노인봉-소금강 구간, 월악산의 송계계곡-월악산 구간, 그리고 지리산의 뱀사골과 대성리 계곡을 방문한 이용자들로부터 추출되었다.

휴양경험의 측정항목은 Driver(1977)가 개발한 item pool과 국내의 기존연구를 검토한 후 30개의 예비 항목을 만들고, 월악산국립공원에서 예비조사한 결과를 바탕으로 16개의 항목을 최종적으로 선정하였다. 16개의 휴양경험항목에 대해 동의하는 정도를 5점 리커트 척도상에 평가하도록 하였다. 국립공원의 휴양환경에 관한 11개의 속성을 선정하였고, 이용자가 방문할 국립공원의 선택시 고려한 환경속성의 중요성을 5점 리커트 척도로 측정하였다. 그리고 과거경험, 동반유형, 방문기간 등의 방문상황적 변수와 개인의 인구통계학적, 사회경제적 변수를 포함시켜 설문지를 만들었다. 방문상황적 요인중에서 과거경험, 동반자유형, 방문기간을 변수로 선정하였으며, 과거경험은 응답자가 해당 국립공원을 방문한 회수, 방문기간은 1일과 1박 이상으로 측정하였다.

조사는 1995년 7월과 8월중의 휴일(토, 일)과 평일(월, 금)을 고려하여 실시하였으며, 오대산 276명(34.3%), 월악산 227명(28.2%), 지리산 302명(37.5%)의 총 805명의 이용자를 대상으로 개별면접설문으로 자료를 수집하였다.

IV. 결과 및 고찰

1. 휴양경험에 근거한 이용자집단의 구분

16개의 휴양경험항목을 Variable Clustering 분석을 통해 휴양경험Domains로 군집하였다. 요인분석을 이용하면 한 요인과 음(-)과 양(+의 강한 상관을 가지는 모든 변수가 동일한 요인에 묶이므로, 양의 상관을 가지는 변수들과 음의 상관을 가지는 변수들을 별도의 군집으로 묶는 군집분석이 이용되었다. 군집(여

기서는 Domain)의 개수는 군집계수의 변화량에 근거하여 7개로 결정하였다(Hair et al., 1992).

각 휴양경험Domains에 속하는 휴양경험항목의 평균값을 해당 Domain의 척도로 계산하였다. 805명의 응답자를 Object Clustering 분석을 통해 4개의 휴양경험집단으로 군집하였다. 군집수의 결정은 마찬가지로 군집계수의 변화량을 기준으로 하였는데, 군집계수의 변화량은 2집단에서 1집단일 때 가장 크고, 4집단에서 3집단의 순이다. 군집계수의 변화량을 기준으로 하면 2집단으로 나누는 것이 타당하지만, 이용자 특성의 보다 세분화된 이해를 위하여 4집단으로 군집하였다(Table 1). 두 분석은 집단간 평균연결법(Between-Group Linkage)과 Squared Euclidean Distance를 이용한 계층적 군집분석으로 이루어졌다.

Table 1. Agglomeration coefficients for hierarchical cluster analysis.¹

Number of Cluster	Variable Clustering	Object Clustering
9	991.1	14.48
8	1036.4	14.80
7	1056.6 *	14.98
6	1241.8	15.40
5	1320.1	15.90
4	1430.0	16.66 *
3	1479.0	18.77
2	1542.5	19.13 *
1	1702.8	29.31

¹ Small coefficients indicate that fairly homogeneous clusters are being merged. The joining of very different clusters results in a large coefficient.

* Rather large relative increase at successive step.

7개의 휴양경험Domains의 전체평균과 신뢰도 계수인 크론바하의 α , 그리고 네 집단의 다중검정 결과가 Table 2에 제시되었다. “도시의 혼잡을 탈출(Escape Crowds)”과 “친목도도(Being with Similar People)”를 제외한 5개의 Domains는 2-4개의 항목으로 구성

되며, 크론바하의 α (.60이상)는 내적일관성의 기준을 충족한다(Nunnally, 1978). “자연과의 접촉(Relationship with Nature), “도시의 혼잡을 탈출(Escape Crowds)”이 가장 중요한 휴양경험으로, 그 다음으로는 “성취감과 육체적 운동(Achievement & Physical Fitness)”, “새롭고 낯선 경험(Experiencing Strange and New)”, “고적감과 자아성찰(Solitude & Introspection)”, 그리고 “친목도모(Being with Similar People)”와 “가족단합(Family Togetherness)”의 순으로 중요한 것으로 나타났다. 전체 805명의 응답자 중, 집단 I에는 166명(20.6%), 집단 II에는 182명(22.6%), 집단 III에는 166명(20.6%), 그리고 집단 IV에는 291명(36.1%)으로 군집되었다. 네 집단간 휴양경험Domains의 평균차를 검증하기 위해, 분산분석과 Student-Newman-Keuls 검정을 시행하였다. 분산분석의 결과, 모든 Domains의 집단간 평균이 서로 유의적인 차이가 났다. 그러나 집단 II와 집단 III은 “자연과의 접촉”의 평균이 유의적인 차이가 없고, 집단 I과 집단 IV는 “새롭고 낯선 경험”의 평균 값이 유의적인 차이가 없는 것으로 나타났다.

2. 휴양경험집단의 특성

휴양경험집단으로 분류하는데 영향력이 큰 휴양경험Domains을 찾기 위해 앞의 군집분석에서 정의된 집단을 종속변수, 7개의 휴양경험항목을 독립변수로 하여 Stepwise법에 의한 판별분석을 하였다. 805명의 응답자 중 479(60%)명을 무작위로 추출하여 분석표본으로 이용하였으며, 326(40%)명은 판별함수의 타당성을 검증하기 위하여 분석에는 포함하지 않았다. 판별함수에 포함될 독립변수의 기준은 Δ -값이 최소가 되는 변수를 먼저 선택하는 Wilks' lambda통계량을 이용하였다. Δ -통계량은 그룹내분산을 총분산으로 나눈 값으로, Δ -값이 적은 변수를 선정한다는 것은 그룹간의 차이를 가장 잘 설명할 수 있는 변수를 우선적으로 선정하는 것이 된다. 3개의 유의한 판별함수를 도출하였고, 각 함수의 고유치, 정준상관계수, 윌크스의 Δ -값을 이용한 $\times 2$ 검정 결과가 Table 3에 제시되었다. 고유치(Eigenvalue)는 총분산을 그룹간분산과 그룹내분산으로 분할하여 그룹간분산과 그룹내분산의 비율을 구한 값이다. 첫 번째 함수의 고유치는 2.51, 두 번째 함수의 고유치는 1.93으로 전체 분산의 88%를 설명한다. 그러나 세

Table 2. Overall means for the recreation experience domains and statistically significant different means on those scales by the four experience groups.¹

Recreation Experience Domains	Grand Mean	F-ratio	Experience Group Means			
			I (166)	II (182)	III (166)	IV (291)
Relationship with Nature(.63) ²	3.85	21.2	4.1a ³	3.9b	3.8b	3.6c
Escape Crowds	3.81	74.6	4.4a	3.8b	3.7c	3.4d
Achievement & Physical Fitness(.73)	3.40	136.2	3.5a	4.1b	2.7c	3.2d
Experiencing Strange and New(.60)	3.20	35.6	3.3a	3.5b	2.6c	3.2a
Solitude & Introspection(.72)	3.19	50.3	3.5a	3.2b	2.7c	3.1d
Being with Similar People	3.11	601.9	4.2a	1.6b	2.3c	3.8d
Family Togetherness(.64)	2.83	436.6	3.3a	2.0b	4.0c	2.3d

1 Domain scores were computed as the mean of valid scores on items within a domain. The response formats for items ranged from Completely Disagree(1) to Completely Agree(5).

2 These indicate the value of Cronbach's alpha

3 Means with different subscripts are those which differed significantly ($p < .05$) using Student-Newman-Keuls test for mean differences.

Table 3. Discriminant functions utilizing the four experience groups and the seven recreation experience domains as the discriminating variables.

Discriminant Function	Eigenvalue	Percent of Variance	Canonical Correlation	Wilks' Lambda	Chi-Square
1	2.51	49.91	.84	.06	1321.42*
2	1.93	38.31	.81	.21	727.47*
3	.59	11.68	.60	.62	218.64*

* Significant at $p < .01$

번째 함수의 고유치는 1보다 적은 .59로서, 이는 그룹간의 분산보다 그룹내의 분산이 큰 경우로서 판별함수의 판별력이 낮다는 것을 의미한다. 윌크스의 Λ -값을 이용한 χ^2 검정결과 세 함수는 모두 $\alpha \leq .01$ 에서 통계적으로 유의적인 것으로 나타났다.

통계적으로 유의적인 판별함수가 도출되었다는 사실만으로 판별함수의 타당성을 보증하지는 못하므로, 분석표본에서 도출된 판별함수를 이용하여 유보시켜 놓았던 검증표본을 대상으로 판별함수의 타당성을 검정하였다(Table 4). 판별함수를 도출하는데 사용한 분석표본을 가지고 그 적중률을 점검하는 경우 상향편의가 발생하므로 검증표본을 이용하여 판별함수의 타당성을 검정하였다. 검증표본의 적중률은 90.18%로서, 최대기회확률과 비례기회확률이 각각, 36.15%, 27.07%¹⁾임을 감안하면, 도출된 판별함수의 타당성은 충분히 입증된다.

Table 4. Classification results for validation sample(326).

Actual Number Group of Case	Predicted Group Membership			
	I	II	III	IV
Group I	59 (83.1%)	-	-	10(16.9%)
Group II	-	64(86.5%)	-	10(13.5%)
Group III	2(2.7%)	2(2.7%)	63(86.3%)	6(8.2%)
Group IV	2(2.7%)	-	-	118(98.3%)

* Percent of "grouped" cases correctly classified: 90.18%

도출된 판별함수의 회전한 표준화된 판별계수가 Table 5에 제시되었다. 휴양경험 Domain 중 "자연과의 접촉"은 판별함수에 포함되지 않았다. 이는 앞의 단변량분산분석의 결과에서 네 집단간 "자연과의 접촉"의 평균의 차이가 유의적인 것으로 나타났지만, 다른 휴양경험항목과 동시에 고려하면서 네 집단을 판별할 때는 아무런 영향을 주지 못한다는 것을 의미한다. 즉, "자연과의 접촉"은 휴양경험집단에 상관없는 일반적인 휴양경험으로서, 국립공원 이용자들은 대부분 "자연과의 접촉"을 추구하기 위해 방문하는 것으로 볼 수 있다.

표준화된 판별계수의 결과, 우선 첫 번째 함수에는 "친목도모"의 영향력이 가장 크고, 두 번째 판별함수에는 "가족단합"과 "새롭고 낯선

Table5. Standardized discriminant function coefficients for the seven recreation experience domains by the three functions.

Recreation Experience Domain	Rotated coefficient		
	Func1	Func2	Func3
Being with similar people	.98*	.01	-.01
Family Togetherness	.00	.92*	-.01
Experiencing Strange and New	-.03	-.20*	.01
Escape Crowds	-.02	-.14	.60*
Achievement & Physical Fitness	-.04	.41	.56*
solitude & Introspection	.17	-.09	.46*

* denotes largest absolute coefficient

1) 최대기회확률기준 (maximum chance criteria: C_{max}) = $291/805 = 36.15\%$
 비례기회확률기준 (proportional chance criteria: C_{pro})
 = $(166/805)^2 + (182/805)^2 + (166/805)^2 + (291/805)^2 = 27.07\%$ (SPSS Inc., 1993)

경험”의 영향력이 크다. 그리고 세 번째 함수에서는 “도시의 혼잡을 탈출”, “성취감과 육체적 운동”, 그리고 “고적감과 자아성찰”의 영향력이 크나, 세 번째 함수의 고유치는 1보다 적은 .59로서 판별함수의 판별력이 낮아, 두 함수가 휴양경험집단의 특성을 판별하는데 유용하다. 따라서 “친목도모”, “가족단합”, “새롭고 낯선 경험”의 세 휴양경험Domains로 국립공원방문자를 휴양경험집단으로 구분가능하다고 할 수 있다.

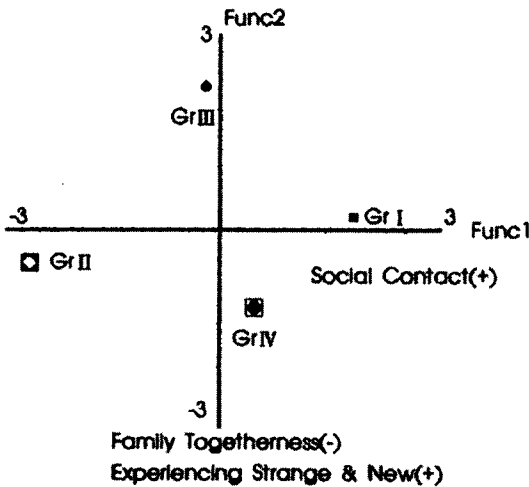


Figure 1. Relative positions of the four experience groups in relation to two discriminant functions.

첫 번째 함수를 x축, 두 번째 함수를 y축으로 하여 네 집단의 그룹중심점을 좌표상에 그린 것이 Figure 1이다. 먼저 네 휴양경험집단의 첫 번째 판별특점의 평균의 분포를 보면, 집단 I의 판별특점의 평균이 가장 큰 값(1.83)이고, 집단 IV(.57), 집단 III(-.05), 그리고 집단 II(-2.67)의 순서이며, 집단 III과 집단 IV의 차이는 미미한 것으로 보인다. 따라서 첫 번째 판별함수는 “친목도모”에 의해 많은 영향을 받으므로, “친목도모”는 집단 I의 대표적인 휴양경험Domain이다. 두 번째 판별특점의 평균의 분포를 보면, 집단 III의 판별특점의 평균이 가장 큰 값(2.64)이고, 집단 I

(.05), 집단 II(-.40)의 순서이나 미미한 차이를 보이고, 그리고 집단 IV는 가장 적은 값(-1.20)을 보인다. 두 번째 판별함수에는 “가족단합”가 양(+)의 영향을, “새롭고 낯선 경험”이 음(-)의 영향을 미치므로, 집단 III은 “가족단합”를 위해서, 집단 IV는 “새롭고 낯선 경험”를 위해서 국립공원을 방문하는 것임을 알 수 있다. 각 집단의 대표적인 휴양경험은 집단 I은 사회적 접촉을 위해서, 집단 II는 성취감과 육체적 단련을 위해서, 집단 III은 가족에 강화를 위해서, 그리고 집단 IV는 새롭고 낯선 경험을 위해서이다.

3. 국립공원의 선택에 미친 환경속성의 영향력

(1) 휴양경험집단별 환경속성의 중요성

국립공원의 방문목적인 추구경험에 따라 방문결정시 고려하는 환경속성의 중요성이 차이가 있는지를 검정하기 위하여 분산분석과 Student-Newman-Keuls의 다중검정을 실시하였다(Table 6). 우선 전체적으로 보면 국립공원의 방문자는 국립공원의 산악경관, 울창한 숲, 계곡, 혼잡, 그리고 교통 편리성의 다섯가지 환경속성을 중요하게 고려하는데, 상위의 세 속성은 자연적 속성이다. 한편, 근접성은 가장 중요하지 않은 속성으로 나타났다. 따라서 국립공원의 방문은 거주지로부터 근접성보다는 국립공원의 매력도에 의해 많은 영향을 받는다고 할 수 있다. 이 결과는 휴양목적까지의 인지거리가 효용감소변수로 작용하기 보다는 일정한 범위내에서 무차별하고, 대안의 제한요인으로 작용한다는 가설을 뒷받침한다.

분산분석의 결과는 10개 속성의 중요성 모두 휴양경험집단간 차이가 있을 뿐 아니라, 집단간 고려하는 속성의 개수도 차이가 있음을 보여준다. “친목도모”의 주요 목적을 갖는 집단 I은 8개 속성을 중요하게 고려하고, “가족단합”의 경험을 추구하는 집단 III은 6개의 속성을 중요하게 고려한다. 따라서 이 두 집단은 다른 집단에 비해 많은 속성을 고려하는 고관

Table 6. Overall means for the importance of the attributes and statistically significant different means of the four experience groups.¹

Attributes	Entire Sample		F-ratio ³	Experience Group Means			
	Mean	S. D.		I (166)	II (182)	III (166)	IV (291)
Mountain Landscape	4.17	.75	27.5	4.30a ²	4.37a	3.73b	4.21a
Forestry	3.56	.97	14.4	3.74a	3.43b	3.20c	3.17c
Valley	3.55	.95	102.8	3.84a	2.85b	4.29c	3.40d
Not Crowding	3.17	.98	15.7	3.15a	3.46b	3.34a, b	2.89d
Transportation	3.13	1.02	8.7	3.28a	2.80b	3.19a	3.22a
Maintenance	2.96	.98	37.7	3.22a	2.44b	3.41a	2.87c
Another Attraction	2.93	1.07	18.3	3.42a	2.93b	2.61c	2.84b
Accommodation	2.89	1.09	13.9	3.17a	2.47b	2.90a	2.98a
Temple & Historic Spots	2.69	.95	17.1	2.80a	2.26b	2.88a	2.78a
Neighboring Location	2.34	.95	18.8	2.10a	2.45b	2.75c	2.17a

1 The response formats for the importance of the attributes ranged from Completely unimportant(1) to very important(5).

2 Means with different subscripts are those which differed significantly(p<.05) using Student-Newman-Keuls test for mean differences.

3 All are significant at $\alpha \leq .01$.

여의 집단이며, 혼자가 아닌 그룹중심으로 방문하므로 더 많은 속성을 고려하는 것으로 보여진다. 성취감과 육체적 운동의 주요 경험을 추구하는 집단Ⅱ와 “새롭고 낯선 경험”을 추구하는 집단Ⅳ는 상대적으로 적은 수의 환경속성을 중요하게 고려하며, 집단Ⅱ는 “혼잡하지 않음”을, 집단Ⅳ는 계곡과 교통을 중요하게 고려

하는 것으로 나타났다. 이러한 집단간의 유의적 차이는 휴양만족이 기대와 성취도의 차이에 의해 결정되므로, 방문자의 휴양만족의 결정요인이 다르다는 것을 의미한다. 따라서 국립공원의 관리는 전체 방문자나 “평균이용자”가 아닌 세분화된 집단을 대상으로 하여야 함을 시사한다.

Table 7. Statistically significant different means of the importance of the Attributes considered in making decision about visiting national parks by the situational factors.

Attributes	Past-Experience ^a			Membership ^b				The Length of Visit ^c			
	F-ratio	F	S	F-ratio	A	Fr	Fa	G	F-ratio	A	T
Valley	3.3	3.6	3.4	62.5*	2.8	3.5	4.1	3.2	11.2*	3.7	3.4
Tep. & Historic Spots	39.1*	2.8	2.4	16.8*	2.2	2.6	2.9	2.7	42.2*	2.3	2.8
Maintenance	.1	2.9	2.9	22.3*	2.4	2.8	3.3	3.0	4.4	2.8	3.0
Accommodation	101.2*	3.2	2.4	27.5*	2.1	3.1	2.9	2.7	134.3*	2.1	3.1
Transportation	65.0*	3.3	2.8	17.1*	2.6	3.3	3.1	3.0	19.1*	2.7	3.2
Another Attraction	67.6*	3.2	2.6	13.6*	2.8	3.1	2.8	2.5	78.0*	2.3	3.1
Neighboring Location	85.6*	2.0	2.6	17.1*	2.5	2.1	2.6	2.1	92.7*	2.8	2.1
Not Crowding	2.7	3.1	3.2	10.3*	3.6	3.0	3.1	3.0	.1	3.1	3.1
Forestry	1.6	3.3	3.4	5.9*	3.5	3.2	3.3	3.5	1.9	3.4	3.3
Mountain Landscape	3.8	4.2	4.1	30.5*	4.7	4.1	3.8	4.4	12.2*	4.0	4.2

* significant at $\alpha \leq .01$.

a : F=First trip(436 persons, 54.16%), S=Second and more trips(369 persons, 45.84%).

b : A=Alone(120 persons, 14.9%), Fr=Friend(327 persons, 40.6%), Fa=Family(203 persons, 25.2%), G=Group(154 persons, 19.13%)

c : A=A day's trip(191 persons, 23.73%), T : More than an overnight trip(614 persons, 76.27%).

(2) 휴양상황적 특성에 따른 환경속성의 중요성

과거경험(past experience), 동반자유형(membership), 방문기간(the length of visit)의 국립공원 방문상황적 특성에 따라 방문 결정시 고려하는 환경속성의 중요성이 차이가 있는지를 검증하기 위하여 분산분석과 Student-Newman-Keuls의 다중검정을 실시하였다(Table 7). 과거경험의 경우, 해당 국립공원을 처음 방문하는 사람들이 과거에 방문경험이 있는 사람들보다 더 많은 수의 속성을 고려하며, 특히, 숙박시설, 교통, 인접한 다른 관광지를 더욱 중요한 속성으로 고려하는 것으로 나타났다. 동반자유형의 경우, 혼자 방문하는 사람들이 고려하는 속성의 수는 다른 동반자유형에 비해 적고, 친구들과 함께 온 집단은 숙박시설과 인접한 다른 관광지를 중요한 속성으로, 가족집단과 단체의 경우는 공원의 유지관리를 중요한 속성으로 고려하는 것으로 나타났다. 방문기간의 경우, 1박 이상의 집단이 당일형의 집단보다 많은 수의 속성을 고려하며, 유지관리, 숙박시설, 교통, 인접한 다른 관광지를 중요한 속성으로 고려하는 것으로 나타났다.

V. 결론

추구하는 휴양경험과 방문상황에 따라 의사 결정시 고려하는 속성의 수와 중요성이 유의적인 차이가 난다는 본 연구의 결론은 소비자의 국립공원 선택행동의 이해를 위해서는 그들의 방문목적, 즉 추구하는 휴양경험과 방문상황적 요인을 반드시 고려해야 한다는 점 외에 다음의 몇가지 측면에서 시사한다.

가. 휴양경험과 선호하는 환경간의 관련성을 밝히고자 한 기존의 연구들이 일관된 결과를 보이지 못하는 이유에 대해 실마리를 제공한다. 즉, 동일한 방문경험을 추구하더라도 방문 상황에 따라 선호하는 환경속성의 차이는 유의할 것이기 때문이다.

나. 국립공원 관리자는 소비자들이 추구하는

휴양경험의 유형을 직접적으로는 통제할 수는 없지만, 환경속성의 조합을 통하여 그들이 추구하는 경험을 간접적으로 제어할 수 있다. 따라서 국립공원에 적합한 휴양경험의 유형과 적합하지 않은 경험의 유형을 구분할 수 있다면, 환경속성의 관리를 통해서 적합하지 않은 경험은 국립공원에서는 배제해 나가고 적합한 경험에 대해서는 이용자의 만족을 제고할 수 있을 것이다.

다. 국립공원을 '평균이용자'의 기대를 충족시키기 위해 관리하는 정책의 오류를 논증한다. '평균'은 있지만, '평균이용자'는 존재하지 않으므로 전체 방문자를 세분화한 후 각 집단의 특성에 적합하게 관리정책을 세분화할 필요가 있다. 모든 사람마다 국립공원을 방문하면서 가지고 오는 기대가 다르므로, 그러한 기대경험에 따라 집단으로 나눈 후에야 각 집단의 기대경험을 충족시킬 수 있을 것이다.

라. 국립공원의 이용압력으로 대체자원의 개발에 대한 필요성은 오래 전부터 제안되어 왔으나, 대체자원의 특성에 대한 대안의 논의는 이루어지지 못했다. 소비자의 휴양욕구를 만족시키기 위해 도시내 휴양자원이나 또는 종합관광단지 등을 개발한다고 해서 국립공원의 수요를 대체할 수는 없다. 대체자원 개발의 방향은 국립공원에서 소비자들이 추구하는 휴양경험을 대체하는 것이어야 하며, 그러한 휴양경험과 경험에 적합한 환경을 계획하는 수준에서 논의되어야 할 것이다.

마. 현재의 관리목표(이용자 수)는 국립공원의 문제(자원의 훼손)를 더욱 악화시키는 악순환을 되풀이할 뿐이므로, 관리목표를 국립공원이 이용자들에게 제공하는 경험(정신적인 가치)으로 전환하여야 할 것이다. 물론 국립공원 관리재원이 대부분 입장료에 의존하는 현실적인 장애가 있지만, 관리목표를 국립공원이 개인이나 사회에 기여하는 "경험과 편익"에서 출발해야 국립공원의 가치를 인정받을 수 있을 것이다. 따라서 입장객 수만 세고 있는 현실을 지양하여 그들이 국립공원에서 추구하는 경험을 지속적으로 관찰하여야 할 것이다.

본 연구는 여름철 이용자만을 대상으로 한

점, 세 곳의 연구대상지가 우리나라의 국립공원을 대표하느냐 하는 점은 연구결과와의 제한점이다. 그리고 휴양경험을 측정할 수 있는 스케일의 개발에 관한 연구가 필요하다.

인용 문헌

1. 윤영일(1994), 국립공원-이상과 실제: 한국에서 실현가능한 국립공원 형태의 추구, 숲과 문화, 3(3) : 46-55.
2. Brown, P. J., & D. M. Ross(1982), Using desired recreation experiences to predict setting preferences, In *Forest and River Recreation: Research Update*, Miscellaneous Pub, No. 18, The Agricultural Experiment Station, University of Minnesota, St. Paul : 105-110.
3. Buist, L. J., & T. A. Hoots(1982), "Recreation opportunity spectrum approach to resource planning," *J. of Forestry*, 80(2) : 84-86.
4. Driver, B. L. (1977), Item pool for scales designated to quantify the psychological outcomes desired and expected from recreation participation, USDA For. Serv., Rocky Mountain For. and Range Exp. Stn., Fort Collins:CO : 1-31.
5. Driver, B. L., & S. R. Tocher(1970), Toward a behavioral interpretation of recreation with implications for planning, In *Elements of Outdoor Recreation Planning*(ed., B. L. Driver), Ann Arbor:MI:The Univ. of Michigan Press : 9-31.
6. Driver, B. L., & P. J. Brown(1978), The opportunity spectrum concept and behavioral information in outdoor recreation resource supply inventories: A rationale, In *Proc. of the Integrated Renewable Resource Inventories Workshop*, USDA For. Serv. Gen. Tech. Rep. PM-55 : 24-31.
7. Fesenmaier, D. R. (1988), Integrating Activity Patterns into Destination Choice Models, *J. of Lei. Res.*, 20(3) : 175-191.
8. Hair, Jr, J. F., R. E. Anderson, R. L. Tatham, & W. C. Black(1992), *Multivariate Data Analysis*(3rd ed.), New York:Macmillan Publishing Co. : 223-264.
9. Knopf, R. C. (1983), Recreational needs and behavior in natural settings, In *Behavior and the Natural Environment*(eds., I.I. Altman, & J.F. Wohlwill), New York:NY:Plenum Press : 203-233.
10. Knopf, R. C., G. L. Peterson, E. C. Leatherberry (1983), "Motives for recreational river floating: Relative consistency across settings. *Lei. Sci.*, 5 : 231-255.
11. Manfreda, M. J., B. L. Driver, & P. J. Brown (1983), "A test of concepts inherent in experience based setting management for outdoor recreation areas", *J. of Lei. Res.*, 15(3) : 263-283.
12. McCool, S. F., G. H. Stankey, & R. N. Clark (1985), Choosing recreation settings: Processes, findings, and research directions, In *Proceedings - Symposium on Recreation Choice Behavior*, USDA Forest Service Gen. Tech. Rep. INT-184, Ogden:UT : 1-8.
13. Nunnally, J. C. (1978), *Psychometric theory*, New York:McGraw-Hill : 230
14. Schreyer, R. & D. W. Lime(1984), "A novice isn't necessarily a novice: the influence of use history on subjective perception of recreation participation", *Lei. Sci.*, 6 : 131-49.
15. Schreyer, R. & J. T. Beaulieu(1986), "Attribute preferences for recreation settings", *J. of Lei. Res.*, 18(4) : 231-247.
16. SPSS Inc. (1993), *Spss for Windows: Professional Statistics Release 5*, Chicago:SPSS Inc. : 2-37.
17. Stynes, D. J. (1982), The role of information in recreation site selection, In *Forest and River Recreation: Research Update*, Miscellaneous Pub, No. 18, The Agricultural Experiment Station, Univ. of Minnesota, : 100-104.
18. Virden, R. J., and R. C. Knopf(1989), "Activities, experiences, and environmental setting: a case study of recreation opportunity spectrum relationships", *Lei. Sci.*, 11 : 159-176.
19. Williams, D. R. (1985), A developmental model of recreation site choice, In *Proceedings - Symposium on Recreation Choice Behavior*, USDA Forest Service, Gen. Tech. Rep. INT-184, Ogden:UT : 31-37.
20. Williams, D. R., & R. C. Knopf(1985), "In search of the primitive-urban continuum: the dimensional structure of outdoor recreation settings", *Environment and Behavior*, 17(3) : 351-370.
21. Williams, D. R., R. Schreyer, & R. C. Knopf (1990), "The effect of experience use history on the multidimensional structure of motivations to participate in leisure activities", *J. of Lei. Res.*, 22(1) : 36-54.
22. Wollmuth, D. C., J. H. Schomaker, & L. C. Merriam, Jr. (1985), "River recreation experience opportunity in two recreation opportunity spectrum(ROS) classes", *Water Resources Bulletin*, 21(5) : 851-857.
23. Yuan, M. S., & D. McEwen(1989), "Test for camper's experience preference differences among three ROS setting classes", *Lei. Sci.*, 11 : 177-185.