

청소년 여가공간 공간계획요소의 중요도-성취도 분석

서주환* · 이준근**

*경희대학교 부설 디자인연구원 · **경희대학교 대학원 조경학과

An Importance-Performance Analysis of Planning Factors for Teenager Leisure Space

Suh, Joo-Hwan* · Lee, Jun-Geun**

*Design Research Institute, Kyung-Hee University

**Dept. of Landscape Architecture Graduate School, Kyung-Hee University

ABSTRACT

In order to collect basic data for the plan, design, and improvement of teenager leisure space as well as to contribute to the preparation of various youth leisure spaces, this study is to examine and analyze leisure space planning factors under the consideration of leisure patterns changing rapidly in youth activities. We used sufficient amount of questionnaires and a physical environment analysis at downtown parks and Tongdaemun fashion complexes where various leisure activities of teenager are happened. In addition, an importance and performance analysis was attempted on planning factors of each derived leisure space.

Consequently, effective and efficient preparation of youth leisure space for desirable youth leisure activities should be carried out after finding out characteristics of teenager leisure spaces, deriving and integrating suitable planning factors for each characteristics, and finally adapting such derived planning factors by performance and importance. The future space for youth leisure should be improved and prepared after mature consideration about importance and performance of planning factors, which are suited for leisure patterns and characteristics of teenager leisure spaces.

Key Words : Teenager Leisure Space, Space Planning Factors, Importance-Performance Analysis

I. 서론

현대사회는 과학·기술의 발전과 급속한 공업화·도시화로 인간이 편리한 생활을 영위할 수 있게 되었다.

그러나, 현대사회의 자연 파괴·지식편중의 교육 등은 인간에게 심각한 정서부재 현상을 가져왔으며, 특히 청소년의 욕구불만, 가치관의 혼란 속에서 심각한 청소년 문제를 야기시키고 있다.

이와같은 청소년 문제를 해결하고 청소년을 건전하고 올바른 사회의 일원으로 육성하기 위해서는 청소년들의 정서함양과 올바른 가치관 확립, 건전한 인격형성을 위한 교육이 필요하며, 특히 가정과 학교생활 의의 여가시간은 그 활용에 따라 청소년의 정서함양과 인격 형성에 큰 영향을 미치게 될 것이다.(김광득, 1993, 교육부, 1994)

그러나, 우리사회의 현실은 청소년들이 여가시간을 다양하고 건전하게 활용할 수 있는 프로그램과 공간이 충분하지 못한 것이 사실이다.

또한, 현대사회의 청소년 여가활동이 소극적 성향의 여가행태에서 적극적인 성향의 여가행태로 변화해가고 있고, 여가활동에 대한 욕구도 급격히 증가하고 있기 때문에, 기존의 청소년 여가공간들도 변화해 가는 청소년 여가행태와 욕구에 대해 충분한 역할을 끝하고 있는 실정이다.

청소년 여가공간의 부족은 기존의 공간들이 동일한 여가행태를 갖는 청소년집단에 의해 설계자의 의도와는 다르게 음성적·변칙적인 청소년 여가공간으로 이용되는 현상을 가져왔으며, 이와 같은 현상은 청소년기의 건전하고 다양한 여가활동을 통한 인격형성에 악영향을 미쳐 청소년문제를 심화시키는 원인이 되고 있다.

그렇기 때문에, 청소년이 건전한 여가시간을 보낼 수 있는 실외공간의 확보와 청소년 여가행태 특성에 적합한 여가공간의 조성과 개선은 교육적·사회적으로 중요한 문제라 할 수 있다.

따라서 본 연구는 청소년 여가행태별 여가공간을 대상으로 여가공간별 계획요소의 중요도-성취도 분석을 통해, 청소년들에게 건전하고 다양한 여가생활을 제공할 수 있는 공간계획 및 설계, 개선을 위한 기초지식을 제공하고, 공간계획요소의 중요도와 성취도의 평가를

통해 청소년 여가행태와 여가공간 특성이 최대한 고려된 브다 건전하고 안전하며 다양한 청소년 여가공간 조성에 기여함을 그 목적으로 하였다.

II. 연구방법

1. 연구의 과정

본 연구는 청소년 여가공간의 개선을 위한 방안을 제시하기 위하여, 먼저 조사대상지의 현장조사를 통하여 조사대상 여가행태를 선정하고, 여가행태별 각 여가 활동공간의 계획요소를 도출하여 청소년 여가공간별 계획요소에 대한 중요도-성취도 분석을 실시하였다.

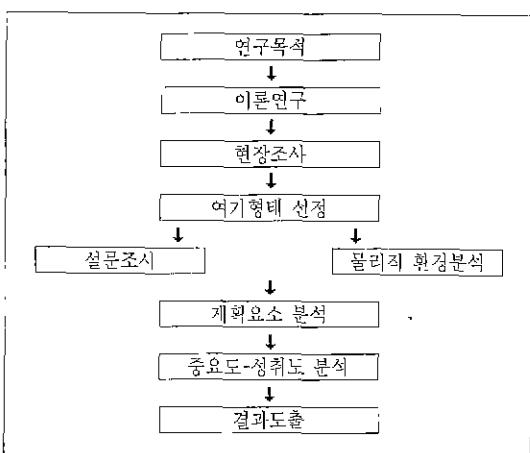


그림 1 연구 과정도

2. 연구방법

1) 조사대상 여가행태 선정

청소년들의 이용이 많고, 보편적이고 다양한 여가활동이 이루어지고 있는 올림픽공원, 아시아공원, 마로니에공원, 두산타워 소광장 및 밀리오레 소광장 5곳을 사례조사지로 선정하여, 1999년 11월 13일부터 동년 12월 14일까지 각각의 사례지내에서 이루어지고 있는 청소년 여가행태에 대해 관찰조사를 실시하여 조사대상 여가행태를 선정하였다. 조사대상지 내에서 이루어지고 있는 청소년 여가행태를 비교·분석하여, 3곳 이상의 조사대상지에서 공통적으로 나타나고 있는 행태를

조사대상 여가행태로 선정하였다.

조사대상지에서 청소년 여가활동의 종류를 조사한 결과, 각 장소에서 가장 활발하게 이루어지고 있는 여가행태는 춤, 공연, 롤러스케이트·인라인스케이트 및 모임·잡담 등으로 나타나 이를 여가활동을 조사대상 여가행태로 선정하였으며, 각 여가활동을 수용하는 공간을 여가공간 I(춤), 여가공간II(공연), 여가공간III(롤러스케이트·인라인스케이트), 여가공간IV(모임·잡담)로 결정하였다.

조사대상지에서 행해지고 있는 여가활동의 종류는 다음과 같다(표 1 참조).

표 1. 사례조사지별 청소년 여가행태의 분포

여가행태 사례조사지	춤	공연	롤러 스케이트	인라인 스케이트	모임 잡담	베드 민턴	농구	축구
올림피공원	○	○	○	○	○	×	×	×
아시아공원	○	○	○	○	○	○	×	○
마로니에공원	○	○	○	○	○	○	○	×
두산타워 소광장	○	○	×	×	○	×	×	×
밀리오레 소광장	○	○	×	×	○	×	×	×

2) 여가공간 계획요소 분석

청소년 여가공간별 계획요소는 선정된 여가행태에 대한 예비설문조사와 사례조사지내 여가공간에 대한 물리적 환경 분석을 실시하여, 그 결과를 비교·분석하여 도출하였다.

계획요소 도출을 위한 예비설문조사는 전문가집단과 청소년집단 총 50명을 대상으로 하여 실시하였고, 물리적 환경 분석은 각 여가공간별로 토지이용·동선·시설·포장 및 식재 부분의 사진촬영과 관찰조사를 통해 실시하였다.

도출된 청소년 여가공간별 계획요소의 중요도와 성취도 분석은 전문가집단과 청소년집단 총 150명을 대상으로 실시하였다.

설문문항은 각 공간의 계획요소별로, 현재 공간에서 각각의 계획요소가 적용되어진 정도를 묻는 성취도와 여가공간의 개선 및 조성 시, 각 계획요소가 고려되고 적용되어져야 하는 정도를 묻는 중요도 문항을 5단계 리커트척도로 작성하였다.

3) 중요도-성취도 분석

중요도-성취도 분석(Importance - Performance Analysis: IPA)은 상품이나 서비스의 속성이나 특징들의 중요도 및 성취도를 소비자가 어떻게 인식하는지를 분석·판별하기 위한 마케팅기법이며, 수행과정과 결과해석이 용이하여 실무적으로 활용도가 높다.(Martilla and James, 1977)

본 연구에서는 청소년 여가공간의 개선 및 조성시 각각의 계획요소가 여가공간에 얼마나 중요하게 적용되어져야 하는 정도를 중요도라 하고, 현재 청소년 여가공간에서 각각의 계획요소가 적용되어져 있는 정도를 성취도라 하였다.

중요도-성취도 분석의 과정은, 조사항목 구성·설문조사 단계·실행격자 작성단계·조사항목의 평가단계 등 네가지 단계로 구성된다.

조사항목 구성의 단계에는 특정제품이나 서비스의 속성이나 요소를 명확히 밝히고 조사항목을 나열한다.

다음으로, 조사된 항목을 가지고 설문지를 설계해서 중요도와 성취도를 5점 혹은 7점 척도로 설문조사를 실시하는 것이 설문조사 단계이다.

실행격자 작성단계에는 중요도를 수직축, 성취도를 수평축으로 하여 각각에 대한 평균값, 중앙값 혹은 중간값을 기준점으로 위치시키며, 평균값이 높을 경우 중간값에서 1단위정도 이동시킬 수 있다.

조사항목의 평가단계에는 각각의 조사항목이 실행격자 4분면에 어느 곳에 위치해 있느냐에 따라 지속적 노력필요·우선시정 필요·저우선순위·과잉노력 지양 등의 4단계로 구분해 평가한다.

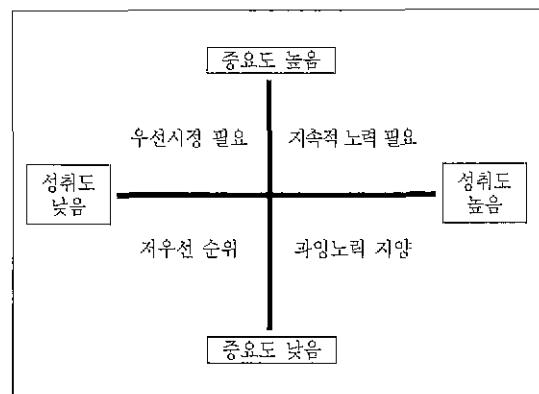


그림 2 실행격자 작성 및 평가

III. 결과 및 고찰

1. 여가공간 계획요소의 분석

1) 여가공간 I

여가공간 I 의 계획요소는 총 21개가 도출되었고,

표 2. 여가공간 I 성취도 및 중요도 분석 결과

계획 분야	계획 원리	변 호	계획요소	성취도	중요도
				평균 (표준편차)	평균 (표준편차)
토지 이용	공간 입지	1	용이한 접근	4.08(0.86)	3.34(0.83)
		2	자연조경 활용	2.66(0.58)	2.12(0.83)
		3	각 공간별 구분 배치	2.32(0.70)	3.82(0.93)
	공간 배치	4	시선의 무대공간을 향한 배치	2.30(0.62)	4.18(0.82)
		5	오픈스페이스 최대	3.76(1.14)	2.84(1.12)
		6	관람공간의 무대 조망 고려	2.70(0.64)	3.77(0.72)
공간 형태	공간 형태	7	지연채광 및 통풍이 가능	3.23(0.74)	2.37(0.87)
		8	무대공간의 전면, 좌·우측면 개방	4.00(1.10)	2.85(0.92)
		9	무대와 관람공간의 분리	3.00(0.59)	3.46(0.86)
동선	동선	10	관람형 동선계획	2.19(0.58)	2.26(0.70)
		11	자유 동선계획	2.09(0.87)	2.28(0.90)
시설 도입	무대 도입	12	무대공간의 도입	2.77(1.01)	4.35(0.79)
		13	관람공간의 오픈 스페이스 도입	3.85(1.09)	2.83(0.95)
		14	무대 후면부에 수직 격 요소(벽면 또는 배경) 도입	2.81(0.70)	4.02(0.76)
		15	간이지붕 도입	1.73(0.85)	4.27(0.79)
		16	조명시설 도입	1.49(1.08)	4.50(0.64)
	공간 구조 도입	17	무대공간과 관람 공간 사이에 심리적 경계요소 도입	2.99(0.88)	2.76(0.70)
		18	각 공간내에 구조물 도입 저제	3.66(1.07)	2.74(0.74)
		19	편편한 포장재료 사용	1.75(0.99)	4.37(1.01)
		20	용 무대 바닥면에 고무 및 합성수지 포장재	1.33(0.88)	4.41(1.03)
	식재	21	료 사용	4.07(1.06)	2.01(1.14)

계획요소의 전체 평균값(성취도, 중요도)은 (2.80, 3.26)으로 나타났다.

총 21개의 계획요소 중 성취도 평균에 미달하고 중요도 평균을 상회하는 계획요소는 3, 4, 6, 12, 15, 16, 19, 20의 계획요소로 나타났으며, 여가공간 I 에 대한 여가공간 특성상 춤을 추기 위한 시설과 포장분야에 특징적인 중요성이 있으나, 현재 여가공간의 적합성은 덜어지고 있음을 알 수 있다.

2) 여가공간 II

여가공간 II 는 총 18개의 계획요소가 도출되었고, 계획요소의 전체 평균값(성취도, 중요도)은 (2.90, 3.23)으로 나타났다.

표 3. 여가공간 II 성취도 및 중요도 분석 결과

계획 분야	계획 원리	변 호	계획요소	성취도	중요도
				평균 (표준편차)	평균 (표준편차)
토지 이용	공간 입지	1	용이한 접근	3.23(0.70)	3.01(0.83)
		2	자연조건 활용	1.91(0.82)	1.93(0.62)
		3	각 공간별 구분 배치	3.93(0.74)	3.09(0.93)
		4	오픈스페이스 최대	2.80(0.58)	2.43(1.16)
		5	통풍 가능	3.72(0.87)	1.96(0.60)
	공간 형태	6	무대와 관람공간 분리	3.96(0.99)	3.26(0.87)
		7	위요된 공간형태	2.85(0.68)	4.64(0.82)
		8	순환형 동선계획	2.66(0.66)	1.87(0.95)
		9	무대공간 도입	3.70(0.75)	4.66(0.71)
		10	무대 천개면·후면부 를 감싸는 배경 (벽면) 도입	2.18(1.15)	4.01(0.97)
시설 도입	도입	11	간이지붕 도입	1.39(0.81)	4.34(0.50)
		12	조명시설 도입	1.43(0.83)	4.38(0.58)
		13	전기시설 도입	1.47(0.99)	4.59(0.55)
		14	관람석 도입	3.04(0.77)	2.90(0.87)
		15	무대와 관람석 사이 에 완충공간(오픈 스페이스) 도입	3.16(0.86)	2.60(0.66)
포장 및 식재	포장	16	편편한 포장재료 사용	4.00(0.84)	2.82(0.89)
		17	단단한 무대재료 사용	4.32(0.82)	2.61(0.93)
	식재	18	관람공간 주변에 차폐(방음) 식재	2.53(0.86)	3.06(0.69)

총 18개의 계획요소 중 성취도 평균에 미달하고 중

요도 평균을 상회하는 계획요소는 7, 10, 11, 12, 13의 계획요소로 나타났는데, 여가공간Ⅲ에 대한 여가행태 특성상 공연에 필요한 배경, 간이지붕, 조명시설, 전기시설 도입 등의 시설분야와 위요된 공간형태에 특징적인 중요성이 있으나, 현재 여가공간의 적합성 및 성취도는 매우 떨어지고 있음을 알 수 있다.

3) 여가공간Ⅲ

여가공간Ⅲ은 총 17개의 계획요소가 도출되었고, 계획요소의 전체 평균값(성취도, 중요도)은 (2.37, 3.30)으로 나타났다.

표 4. 여가공간Ⅲ 성취도 및 중요도 분석 결과

계획 분야	계획 원리	변 호	계획요소	성취도	중요도
				평균 (표준편차)	평균 (표준편차)
토지 이용	공간 입지	1	용이한 접근	4.04(1.17)	4.04(1.17)
		2	자연조건 활용	2.88(0.92)	2.88(0.92)
	공간 형태	3	오픈스페이스 최대	4.45(0.62)	4.45(0.62)
		4	자연채광 및 통풍 가능	2.11(1.15)	2.11(1.15)
		5	사방이 개방	4.50(0.54)	4.50(0.54)
		6	다양한 지형	3.53(0.87)	3.53(0.87)
동선	동선	7	공간주변의 순환형 동선계획	2.84(0.96)	2.84(0.96)
시설 도입	시설 도입	8	오픈스페이스 도입	4.68(0.58)	4.68(0.58)
		9	경사진 공간 도입	2.96(0.69)	2.96(0.69)
		10	블러드 도입	3.67(0.88)	3.67(0.88)
		11	장애구조물 도입	2.54(1.16)	2.54(1.16)
		12	다양한 형태의 묘기대 도입	3.88(0.85)	3.88(0.85)
		13	편의시설 도입	2.83(0.90)	2.83(0.90)
		14	편편한 바닥 포장재 료 사용	2.92(1.56)	2.92(1.56)
	포장 및 식재	15	바닥면에 합성수지 포장재료	2.93(1.46)	2.93(1.46)
		16	공간내 구조물에 안전 을 위한 포장재료 사용	2.72(0.77)	2.72(0.77)
		17	휴게공간에 녹음 식재	2.49(0.98)	2.49(0.98)

총 17개의 계획요소 중 성취도 평균에 미달하고 중요도 평균을 상회하는 계획요소는 3, 6, 10, 12의 계획요소로 나타났으며, 여가공간Ⅲ에 대한 여가행태 특성

에 관련된 다양한 지형과 공간내 장애·묘기 구조물 등에 특징적인 중요성이 있으나, 현재 여가공간의 적합성 및 성취도는 매우 떨어지고 있음을 알 수 있다

4) 여가공간IV

여가공간IV는 총 15개의 계획요소가 도출되었고, 계획요소의 전체 평균값(성취도, 중요도)은 (2.34, 3.42)로 나타났다.

표 5. 여가공간IV 성취도 및 중요도 분석 결과

계획 분야	계획 원리	변 호	계획요소	성취도	중요도
				평균 (표준편차)	평균 (표준편차)
토지 이용	공간 입지	1	차폐 가능	3.12(0.52)	3.12(0.64)
		2	정적인 부지선정	2.44(0.78)	3.59(1.03)
		3	모임공간 사이 완충 공간 배치	2.27(0.77)	3.16(0.92)
		4	공간과 공간의 분리 배치	1.76(0.85)	4.12(0.60)
	공간 형태	5	자연채광 및 통풍 가능	3.33(0.90)	1.93(1.23)
		6	위요된 공간형태	2.22(1.16)	4.62(0.72)
		7	ccak된 공간형태	1.45(0.73)	3.89(0.69)
동선	동선	8	공간별 프라이버시 고려	1.69(0.94)	4.48(0.56)
시설 도입	시설 도입	9	모워별 소공간 도입	1.66(0.88)	4.57(0.54)
		10	공간과 공간 사이 완 충공간 도입	1.90(0.94)	3.93(0.88)
		11	모임공간내 휴게시설 도입	3.80(0.77)	3.57(0.86)
		12	편의시설 도입	3.03(1.03)	2.43(0.59)
	포장 및 식재	13	온화한 느낌의 포장 재료 사용	2.33(0.88)	2.32(0.65)
		14	공간 주변에 차폐식재	2.19(0.82)	3.47(0.87)
	식재	15	각 공간내 녹음식재	1.88(0.95)	2.14(1.13)

총 15개의 계획요소 중 성취도 평균에 미달하고 중요도 평균을 상회하는 계획요소는 4, 6, 7, 8, 9, 10, 14의 계획요소로 나타났으며, 여가공간IV에 대한 여가행태 특성상 프라이버시에 관련된 시설분야에 특징적인 중요성이 있으나, 현재 여가공간의 적합성 및 성취도는 매우 떨어지고 있음을 알 수 있다.

2. 중요도-성취도의 실행격자 분석 결과

여가공간별 전체 계획요소의 평균값(성취도, 중요도)을 좌표의 기준점으로 하고 항목별 평균분석값(성취도, 중요도)을 좌표값으로 중요도-성취도 분석의 최종 평가단계인 실행격자를 작성하여 분석하였다.

1) 여가공간 I 의 실행격자 분석 결과

여가공간 I 의 계획요소 중 3(2.32, 3.82), 4 (2.30, 4.18), 6(2.70, 3.77), 12(2.77, 4.35), 15(1.73, 4.27), 16(1.49, 4.50), 19(1.75, 4.37), 20(1.33, 4.41) 등의 계획요소는 중요도가 평균값을 상회하지만 성취도가 매우 낮아 우선적인 시정과 지원이 요구되는 것으로 나타났다.

특히, '조명시설 도입' 인 16번과 '무대 바닥면에 고무 및 합성수지 포장재료 사용' 인 20번 계획요소는 중요도가 매우 높으나 현재 성취도가 매우 낮아 시정과 지원이 시급한 것으로 나타났다.

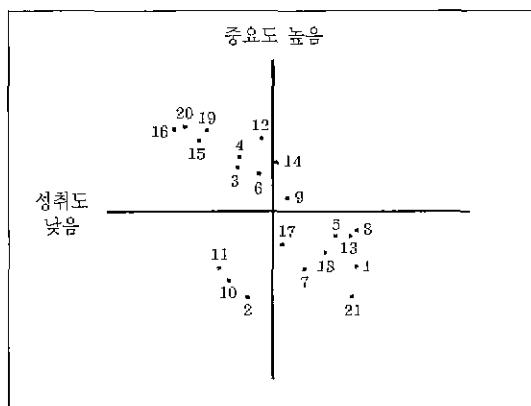


그림 3. 여가공간 I 의 실행격자

2) 여가공간 II 의 실행격자 분석 결과

여가공간 II 의 계획요소 중 7(2.85, 4.64), 10(2.18, 4.01), 11(1.39, 4.34), 12(1.43, 4.38), 13(1.47, 4.59) 등의 계획요소는 중요도가 평균값을 상회하지만 성취도가 매우 낮아 우선적인 시정과 지원이 요구되는 것으로 나타났다.

특히, '조명시설 도입' 인 12번과 '전기시설 도입'

인 13번 계획요소는 중요도가 매우 높으나 현재 성취도가 매우 낮아 시정과 지원이 시급한 것으로 나타났다.

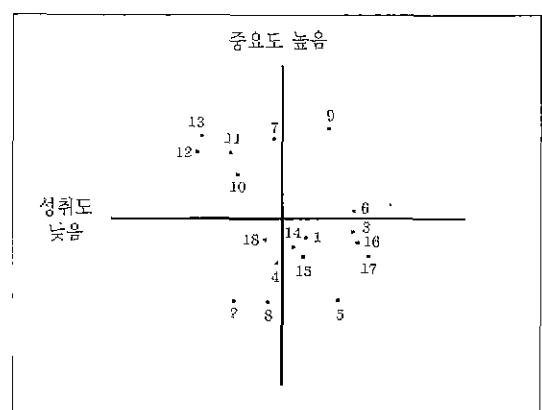


그림 4. 여가공간 II 의 실행격자

3) 여가공간 III 의 실행격자 분석 결과

여가공간 III 의 계획요소 중 3(2.30, 4.45), 6(1.80, 3.53), 10(1.69, 3.57), 12(1.27, 3.88) 등의 계획요소는 중요도가 평균값을 상회하지만 성취도가 매우 낮아 우선적인 시정과 지원이 요구되는 것으로 나타났다.

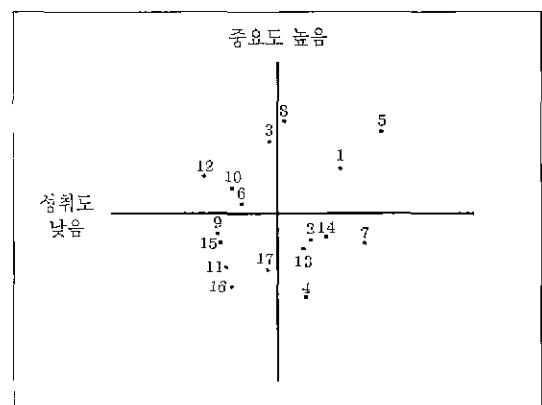


그림 5. 여가공간 III 의 실행격자

4) 여가공간 IV 의 실행격자 분석 결과

여가공간 IV 의 계획요소 중 4(1.76, 4.12), 6 (2.22, 4.62), 7(1.45, 3.89), 8(1.69, 4.48), 9(1.66, 4.57),

10(1.90, 3.93), 14(2.19, 3.47) 등의 계획요소는 중요도가 평균값을 상회하지만 성취도가 매우 낮아 우선적인 시정과 지원이 요구되는 것으로 나타났다.

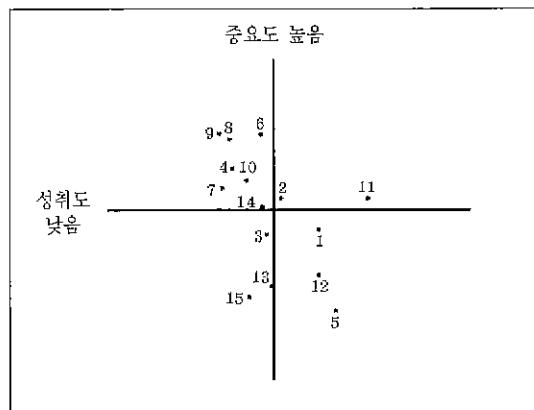


그림 4 여가공간IV의 실행격자

IV. 결론

본 연구는 공간계획요소의 중요도-성취도 분석을 이용한 청소년 여가공간의 개선과 효율적인 조성을 목표로, 청소년 여가행태에 따른 각각의 여가공간에 대한 계획요소를 도출하여, 계획요소에 대한 중요도-성취도 분석을 실시하였는데, 분석의 결과는 다음과 같다.

춤과 공연, 롤러스케이트·인라인스케이트 등을 수용하는 여가공간 I, 여가공간II, 여가공간III에 대하여, 각각 총 21개 중 11개, 총 18개 중 9개, 총 17개 중 9개의 계획요소가 성취도에서 평균보다 낮게 나타났고, 이를 계획요소 중 대부분이 시설부분의 공간 계획요소였으며, 중요도에서 매우 높은 점수를 나타냈다.

이를 통해, 기존의 청소년 여가공간이 여가행태와 그에 따른 공간 특성이 충분히 고려되어 있지 않다는 것을 알 수 있다. 특히 시설부분에 중요성을 가지는 여가공간에서, 시설부분이 매우 낙후되었다는 것은 기존의 여가공간이 변화해 가는 청소년 여가행태와 욕구에 대해 충분히 대처하지 못하고 있다는 것을 보여 준다.

이는 시설부분의 계획요소가 우선적인 시정이 필요하다는 결과를 나타낸 본 연구의 중요도-성취도 실행격자 분석에서도 알 수 있다.

모임·집단의 여가행태가 이루어지는 여가공간IV에서도 총 15개 중 10개의 요소가 평균에 못 미치는 것으로 나타났으며, 그 중 8개의 계획요소가 모임·집단이라는 여가행태의 특성과 그에 따른 공간특성을 나타내는, 프라이버시에 관련된 계획요소들임을 알 수 있다. 이 또한 중요도-성취도 실행격자 분석에서 다른 여가공간과 유사한 결과를 나타내고 있다.

이를 통해보면, 여가행태의 특성과 그에 따른 공간의 특성 및 그에 적합한 공간계획요소를 고려하지 않은 여가공간은 그 기능을 발휘할 수 없고, 조성특적과는 다른 공간이 될 수 있을 것이다.

청소년 여가공간을 효과적이고 효율적으로 계획하고 조성하려면, 하루가 다르게 변화하고 전문화되는 청소년 여가활동의 흐름과 변화 및 각 여가행태의 특성에 대한 연구가 우선되어야 한다.

즉, 청소년의 여가활동과 밀접한 관계를 가지며 청소년의 생활에 영향을 미치는 여러 문화현상들에 대한 연구와, 그로 인해 다양하게 변화하고 행해지는 각각의 여가행태에 대한 연구가 필요하다고 할 것이다.

결론적으로, 청소년의 건전한 여가생활을 위한 효과적이고 효율적인 청소년 여가공간의 조성은, 청소년의 여가행태와 여가공간의 특성을 파악하여, 각각의 특성에 적합한 계획요소들을 추출하고 추출된 계획요소별로 성취도와 중요도의 정도에 적합하게 적용하여 개선 및 조성하는 것이 바람직하다고 판단되어지고, 향후 청소년 여가공간의 개선 및 조성은, 청소년 여가행태 및 여가공간의 특성에 맞는 계획요소들의 중요도와 성취도에 대한 충분한 고려를 통해 이루어져야 할 필요가 있다고 생각된다.

인용문헌

1. 교육부(1994) 한국교육연감. 교육부.
- 2 김광득(1993) 현대 여가론 백산출판사
3. Martilla, John A., and John C. James, (1977) Importance -Performance Analysis, Journal of Marketing 41(1) 77-79.