碩士學位論文

테마파크의 運營效率性 分析 및 評價에 關한 硏究

- 濟州地域을 中心으로 -

指導敎授 金 弘 猷

慶熙大學校 經營大學院

經 營 專 攻

崔 炳 錫

2011年 12月 日

碩士學位論文

테마파크의 運營效率性 分析 및 評價에 關한 硏究

- 濟州地域을 中心으로 -

指導敎授 金 弘 猷

慶熙大學校 經營大學院

經 營 專 攻

崔 炳 錫

2011年 12月 日

Collection @ khu

碩士學位論文

테마파크의 運營效率性 分析 및 評價에 關한 硏究

- 濟州地域을 中心으로 -

指導敎授 金 弘 猷

이 論文을 碩士 學位論文으로 提出함

慶熙大學校 經營大學院

經 營 專 攻

崔 炳 錫

2011年 12月 日

dCollection @ khu

崔炳錫의 經營學碩士 學位論文을 認准함

主審敎授 김 형 재 (印)

副審敎授 임 재 욱 (印)

副審敎授 김 홍 유 (印)

慶熙大學校 經營大學院

2011年 12月 日

dCollection @ khu

감사의 글

2011년을 며칠 남겨둔 지금, 정신없이 달려온 지난 2년의 여정을 마무리하는 마침표를 미진한 논문으로 찍게 됐다. 처음에는 감당하기 힘들었지만 논문의 완성으로 받은 희열감은 모든 보상을 대신할 수 있었다.

부족한 지식을 가진 본인에게 끈을 놓지 않고 유종의 미를 거둘 수 있게 해주신 김홍유 교수님께 먼저 감사드린다. 또한 직장일로 시간에 쫓기는 본인에게 논문의 방향과 마무리 조언을 아끼지 않으신 김형재 · 손용석 부원장님과 임재욱 교수님께 감사드린다. 아울러 만학의 길에 동기부여하신 존경하는 선배 장동학 교수님께도 감사를 드린다. 누구보다 학문의 길을 가는데 물심양면으로 격려와 힘을 준 내 운명 아내에게 고마움을 전한다.

힘든 환경과 현장에서 사회의 거울 역할을 마다하지 않고 있는 선·후배 기자들과 특히 자료 수집에 많은 도움을 준 강영진 부장과 제주특별자치도청 관계자와 더불어 89기 동기들의 넘치는 도움을 잊지 못할 것이다.

가족을 위해 항상 웃음으로 가정을 꾸리며, 든든한 후원자가 되어준 아내 명숙과 딸 미리, 아들 혁준에게 사랑한다는 말로 고마움을 전하며 이 논문을 바친다.

임진년 희망찬 새해를 기대하며...

신묘년 섣달 스무하룻날

최 병 석

Collection @ khu

- 목 차 -

초 록

제1장 서 론 ····· 1

제1절 연구의 배경 및 목적 ····· 1

제2절 연구의 방법 및 구성 ····· 4

1. 연구의 방법 ····· 4

2. 연구의 구성 ····· 4

제2장 연구의 이론적 배경 ····· 6

제1절 효율성의 개념 ····· 6

제2절 테마파크 ····· 7

1. 테마파크의 개념 및 정의 ····· 7

2. 테마파크의 특성 ····· 13

(1) 본질적 특성 ····· 13

(2) 사업적 특성 ····· 17

(3) 산업적 특성 ····· 18

3. 테마파크의 구성요소 및 유형 ····· 19

(1) 테마파크의 구성요소 ····· 19

(2) 테마파크의 유형 ····· 20

4. 국내 테마파크의 현황 ····· 23

5. 테마파크에 대한 선행연구 ····· 27

Collection @ khu

제3장 연구대상 및 분석기법 ····· 35
제1절 제주 테마파크의 현황과 방문객 추이 ····· 35
1. 제주 테마파크의 현황 ····· 35
2. 제주 테마파크의 방문객 추이 ····· 38
제2절 연구대상 테마파크의 운영실태 및 현황 ····· 41
제3절 효율성 분석기법 ····· 45
1. DEA의 효용성 ····· 45
2. DEA의 활용 ····· 46
3. DEA의 특징 ····· 47

제4장 실증분석 ····· 49
제1절 표본의 선정 및 투입물과 산출물의 선택 ····· 49
1. 표본의 선정 ····· 49
2. 변수 선정 ····· 50
제2절 DEA모형에 의한 효율성 평가 ····· 51
1. 모형에 대한 DEA 효율성(투입지향적 DEA) ····· 51
2. DEA-CRS하의 최적생산규모 ····· 59

제5장 결 론 ····· 61
제1절 연구 요약 및 의의 ····· 61
제2절 연구의 한계 및 제언 ····· 64

참고문헌 ····· 65

ABSTRACT ····· 70

dCollection @ khu

- 표 목 차 -

<표2-1> 테마파크의 정의 ····· 12
<표2-2> 테마파크의 본질적 특성 ····· 16
<표2-3> 테마파크의 내용별 분류 ····· 20
<표2-4> 테마파크의 이용자 관점별 분류 ····· 21
<표2-5> 테마파크의 테마입지별 분류 ····· 22
<표2-6> 테마파크의 테마소재별 분류 ····· 22
<표2-7> 국내 주요 테마파크 현황 ····· 24
<표2-8> 테마파크와 법적으로 유사한 업의 용어 ····· 26
<표2-9> 테마파크에 대한 국내 선행연구 종합 ····· 31
<표2-10> 테마파크에 대한 국외 선행연구 종합 ····· 33
<표3-1> 제주지역 테마파크, 전시·박물관, 공연·행사장 현황 ····· 36
<표3-2> 제주지역 테마파크 설립시기별 분류 ····· 37
<표3-3> 제주지역 주요 테마파크 방문객 추이 ····· 39
<표3-4> 제주특별자치도 연도별 관광객 증가 현황 ····· 40
<표3-5> 제주특별자치도 연도별 유료관광지 방문객 증가 현황 ····· 40
<표3-6> 제주특별자치도 연도별 관광수입 증가 현황 ····· 41
<표3-7> 연구대상 테마파크 운영 실태(2009년) ····· 42
<표3-8> 연구대상 테마파크 현황 (2009년)····· 44
<표4-1> 모형에 적용된 산출변수의 요약 통계치 ····· 50
<표4-2> 테마파크의 효율치 분석 결과표 ····· 56
<표4-3> 27개 테마파크의 효율치와 준거집단 ····· 57
<표4-4> DMU의 준거집단 출현빈도 ····· 57
<표4-5> DMU2의 이상치 결과표 ····· 60

dCollection @ khu

초 록

본 연구는 제주지역 테마파크의 운영실태 자료를 통해 DEA모형(CRS)을 사용하여 수익과 존립에 직접적인 요인인 운영효율성을 측정하여 테마파크 설립을 구상중이거나 기존 테마파크의 경영자에게 최적의 조직설계로 경제적 효과를 낼 수 있는 롤 모델을 제시함에 있다.

2000년대 제주관광은 제주국제자유도시 조성, 제주특별자치도 출범,「제주특별자치도 설치 및 국제자유도시 조성에 관한 특별법」제정, 특히 세계유일의 유네스코 3관왕(세계자연유산 등재, 생물권 보전지역 등록, 세계지질공원 인증)과 함께 세계 7대 자연경관의 선정으로 제주 관광에 신기원을 이룩하는 전환점을 맞이했으며 2012년 세계자연보전총회 유치 등 급격한 정치, 경제, 사회, 문화의 변화로 새로운 전환기를 맞이하고 있다.

점진적으로 단체관광객 수가 감소하는 반면 개별관광객의 증가가 두드러지고 있으며 휴양 및 관람, 회의 및 업무, 레저스포츠 활동 등 다양한 목적의 관광객이 늘어나고 있다. 이로 인해 모든 사람에게 즐거운 시간과 공간을 제공해 새로운 여가시설로 부각되고 있는 테마파크에 대한 수요가 증가하고 있다. 본 연구에서는 기본적인 규모 불변하의 DEA모형(CRS)을 사용하여 제주지역에 위치한 테마파크들의 운영효율성을 측정하는데 적용하였다. 본 연구에서 수행한 DEA 기법의 실증분석 결과를 다음과 같이 몇 가지로 요약할 수 있다. 이 결과는 제주지역 테마파크의 운영효율성 개선에 유용한 정보를 제공할 수 있을 것이다.

연구 결과에 대한 시사점을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 사용한 DEA분석은 제주지역 테마파크의 운영효율성을 대상으로 상대적인 효율성을 측정하는데 적용되었다. DEA분석에 의해 측정된 효율성지표는 각 테마파크의 운영업무간의 상대적 효율성을 나타내는 지표라는 점에서 의미가 있을 뿐만 아니라, 이 지표를 이용하여 비효율적인 테마파크의

dCollection @ khu

업무의 효율성 개선을 위한 방안을 수립할 수 있다는 점과 가용한 자원을 가장 효율적으로 운용할 수 있는 방안을 제시해 준다는 데 큰 의미가 있다. 본 연구에서 비효율적인 테마파크의 업무의 효율화 경영전략 및 비용절감을 위한 귀중한 정보를 제공해 줄 수 있다.

둘째, DEA 분석을 이용하면 테마파크의 업무 성과를 함수형태에 대한 아무런 사전적인 가정 없이 평가할 수 있다는 장점이 있다. 이러한 방법상의 장점으로 인해 테마파크의 운영효율성 업무의 생산함수의 추정 없이 해당 테마파크의 업무의 효율성을 측정할 수 있다. 따라서 DEA모형에 의한 효율성 측정은 임의적인 가정에 의한 모형의 왜곡현상을 방지할 수 있다.

주제어: DEA분석, 효율성분석, 테마파크운영효율성

Collection @ khu

제1장 서 론

제1절 연구의 배경 및 목적

선진국에서는 일찍부터 관광산업의 중요성을 인식하고 이에 대해 많은 관심을 기울여 온 결과, 관광이 국가·지역발전에 크게 기여하고 있다. 이러한 세계적인 추세와 더불어 국민소득·여가시간 증대 및 가치관 변화 등에 따라 우리나라에서도 20C 말부터 관광이 굴뚝 없는 황금알을 낳는 산업으로 인식되면서 국가차원에서 뿐만 아니라 지방정부 차원에서도 많은 관심을 기울이고 있다. 이는 관광산업이 지역발전에 기여할 수 있다는 측면에서 뿐만 아니라 1995년부터 시작된 지방자치제를 계기로 이러한 현상은 한층 더 증대되고 있다. 지역 내의 역사문화자원·자연자원 등을 단순히 존재론적 시각이 아니라 이를 활용하여 경제적 가치창출을 도모하려는 경제자원으로 보는 관점으로의 의식전환이 이루어졌음을 보여주는 것이다.

현대의 모든 산업이 엔터테인먼트성을 띠고 있다 해도 과언이 아니다. 비즈니스에 놀이·즐거움의 문화를 도입해 “일도 생활도 즐겨야 한다.”는 어뮤즈먼트 비즈니스(Amusement Business)로서, “테마파크(Theme Park, 主題公園)”의 붐이 전 세계로 일어나게 되었다. 테마파크를 이끌어 가는 힘은 인간의 감성을 바탕으로 한 “꿈”이다. 즉 테마파크란 하나의 특정한 테마 속에 일련의 제반 시설을 대상으로 연출하여 이용자의 정서적 만족(情緖的滿足, 회상, 향수, 환상, 미래, 교육)과 즐거움을 향상시켜 시설의 이용률을 높이고 매출상승 효과를 기대하는 유희시설이라고 할 수 있다.

파급효과로 고용창출에서 1차, 2차, 3차 산업의 복합체이기 때문에 다양한 방면에 인적 수요발생, 운영 및 관리에 많은 인력수요 이미지 향상 효과와 지역적 측면으로 관광객 유치로 인한 지역 브랜드 이미지 상승과 기업적 측면으로 국민의 여가 공간 제공을 함으로써 개인의 삶의 질 향상에 기여한다는 사회 환원적 기업이미지 향상도 있다. 앞으로 예상되는 여가시간의 장기화,

Collection @ khu

다양화를 고려하면 여가시설의 수요는 엄청나다고 할 수 있다. 테마파크 사업은 투자규모가 크고, 테마디자인에 대한 리스크, 완벽한 테마구상의 어려움 등 많은 문제점을 갖고 있고, 특히 수요가 적은 지방의 경우 채산성(採算性)의 악화, 투자회수의 장기화 등 어려움이 따른다. 따라서 일단 구상했더라도 도중에 중지되거나 중단하는 사례가 많이 발생하고 있다. 그렇지만 일단 테마파크가 성공하게 되면 지역경제 활성화 등에 상당한 기여를 하게 되므로 사업자, 지역주민, 행정, 금융기관 등이 각각의 입장에서 문제점을 극복할 수 있는 방법을 검토할 필요가 있다. 특히 지역개발계획에 있어 테마파크사업은 세수의 확대, 고용증진 효과, 지역이미지 향상 등의 측면에서 상당히 매력적인 소재라고 할 수 있다.

현재 행락인구의 중심인 30대 전후의 젊은이들은 모두 청소년 시절부터 전자오락에 심취한 세대들이기 때문에 컴퓨터그래픽 기술을 도입한 하이테크형 놀이시설인 실내형 미니 테마파크는 리스크가 큰 초대형 테마파크보다는 더욱 성공 가능성이 높다.

제주관광은 우리나라 대중관광의 초기 단계였던 1980년대 이후 본격화되면서 자녀들에 의한 효도관광과 국내 최고의 신혼 여행지로 각광받았다. 그러나 1980년대 후반 해외여행 자유화 조치가 시행됨에 따라 1990년대 초부터 신혼여행 목적의 해외여행이 급증하면서 제주도를 찾는 관광객이 급감해 1990년대에는 침체기를 맞았다. 대신 수학여행객(修學旅行客)이 크게 증가했으나 역사나 교육 관광자원이 부족해 수학여행지로서 성장의 한계를 보였다(김현·김윤영, 2008)[1].

2000년대 제주관광은 제주국제자유도시 조성, 제주특별자치도 출범,「제주특별자치도 설치 및 국제자유도시 조성에 관한 특별법」제정, 특히 세계 유일의 유네스코 3관왕(세계자연유산 등재, 생물권 보전지역 등록, 세계지질공원

1) 김현·김윤영(2008),「지역관광 진흥을 위한 한·일 공동 연구-제주와 오키나와 사례 비교」, 한국문화관광연구원.

Collection @ khu

인증)과 함께 세계 7대 자연경관의 선정으로 제주 관광에 신기원을 이룩하는 전환점을 맞이했으며 2012년 세계자연보전총회 유치 등 급격한 정치, 경제, 사회, 문화의 변화로 새로운 전환기를 맞이하고 있다. 점진적으로 단체관광객 수가 감소하는 반면 개별관광객의 증가가 두드러지고 있으며 휴양 및 관람, 회의 및 업무, 레저스포츠 활동 등 다양한 목적의 관광객이 늘어나고 있다. 이로 인해 모든 사람에게 즐거운 시간과 공간을 제공해 새로운 여가시설로 부각되고 있는 테마파크에 대한 수요가 증가하고 있다.

이러한 관광환경 변화를 반영해 식물, 동물, 성(sex, 性), 민속, 미니어처, 역사, 영화, 드라마 등의 소재를 활용한 중·소형 테마파크가 제주지역에 많이 생겨나고 있다.

제주의 테마파크는 '한림공원'(1971년)을 효시로 '퍼시픽랜드'(1986년), '제주민속촌', '제주조각공원'(1987년), '여미지식물원'(1989년), '제주경마공원'(1990년), '생각하는 정원'(1992년) 등 1990년대 중반까지는 손에 꼽을 정도였다. 하지만 2000년 들어 테마파크의 수가 크게 증가하고 있으며 테마도 다양해지고 있어 자칫 마구잡이식의 난립이 우려된다. 이러한 테마파크의 난립은 각종 시설물, 건축물, 조형물 등을 통해 전시 및 관광객들의 체험을 유도하는 본연의 기능을 수행하기에 앞서 제주관광의 이미지를 손상시킬 우려가 있다.

그렇기 때문에 테마파크가 다양한 역할과 기능을 통해 지역경쟁력 확보의 중요한 수단의 하나로 자리 잡아 가고 있는 시점에서 테마파크 운영의 효율성에 관한 연구는 반드시 필요할 것으로 사료된다.

제주특별자치도를 비롯한 전국 지방자치단체들은 지역 이미지 쇄신, 경제적 파급효과 등 지역경제 활성화를 기대하면서 테마파크사업 진출을 활발히 추진하고 있다. 이에 따라 관광객에게 관광활동의 하나로 확실히 자리 잡은 테마파크에 대한 연구를 진지하고 심도 깊게 논의할 시점이다. 특히 마구잡이식 개발로 인한 난립되는 악영향을 끼치지 않기 위해 설립자의 입장에서 운영만족에 미치는 요소를 정확하게 파악하고 어느 정도의 인과관계를 형성하는지

Collection @ khu

파악할 필요성이 있다.

관광시장 요구에 부응해 매력 있는 관광자원으로 등장한 테마파크에 대한 연구는 관광 진흥을 위한 필수 과제라 할 수 있다.

제2절 연구의 방법 및 구성

1. 연구의 방법

본 연구는 제주특별자치도에 위치하고 있는 테마파크의 부지(land, 敷地), 건물면적, 전시실면적, 종업원 수에 대비하여 입장객수, 관람료수입, 임대·판매 등 부대 운영수입의 관계를 자료조사와 문헌연구를 토대로 DEA[2]를 활용한 효율성 분석을 통해 테마파크의 효율적인 운영과 발전방안을 모색하는데 있다.

본 연구의 범위는 제주특별자치도에 등록된 테마파크 중 38개를 대상으로 했다.

문헌연구에서는 국내외 서적, 논문, 기타 간행물 등을 활용해 테마파크의 개념 및 정의, 특성, 구성요소 및 유형 등 테마파크와 관련한 이론적 배경을 고찰했다. 특히 제주특별자치도 테마파크의 현황과 테마파크의 방문객 추이 등을 살펴봤다. 이를 토대로 2010년 12월 현재 제주특별자치도에 등록된 박물관 19개, 미술관 15개, 전시관 14개, 식물원 9개 등 총 57개 중 임의 표본추출로 38개의 자료를 수집하여 조사를 수행했다. 자료의 분석방법에는 DEA를 활용하였다.

2. 연구의 구성

본 논문은 모두 5개의 장으로 구성하였으며 각 장에 포함된 구체적 내용은 다음과 같다. 제1장 서론에서는 본 연구의 배경과 목적, 연구의 방법 및 구성을 기술하였다. 제2장은 연구의 이론적 배경으로 효율성의 개념, 테마파크와

2) 자료포락분석(Data Envelopment Analysis, DEA)은 그 효율성을 [0,1]범위의 지수로 표현할 수 있는 유용한 계량적 방법론이다.

dCollection @ khu

관련하여 구체적으로 테마파크의 개념 및 정의, 테마파크의 특성과 구성요소 및 유형, 국내 테마파크의 현황, 테마파크에 대한 선행연구를 살펴보았다. 제3장에서는 연구대상 분석기법으로 연구의 목적을 달성하기 위한 기초 자료로 제주특별자치도 테마파크의 현황과 방문객 추이, 연구 대상지의 운영실태 및 현황 등 연구대상을 분석 하였고, DEA 분석기법의 효용성과 활용, 특징을 기술했다. 제4장에서는 실증분석으로 표본의 선정 및 투입물과 산출물의 선택과 DEA모형에 의한 효율성 평가로 모형에 대한 DEA 효율성(투입지향적 DEA)에 따른 최적생산규모를 분석하였으며 제5장은 결론으로 본 연구에 대한 총괄적인 정리와 연구의 한계점 및 미래의 연구방향을 제언하였다.

Collection @ khu

제2장 연구의 이론적 배경

제1절 효율성의 개념

일반적으로 효율성은 투입 대비 산출의 비율로 정의된다. 주어진 생산기술 하에서 개별 의사결정 단위(DMU: Decision-Making Unit)는 복합적인 투입요소를 이용하여 복합적인 산출물을 생산한다. 이러한 생산과정에서 개별 DMU의 효율성은 기술적인 요인만을 고려하는 기술적 효율성(technical efficiency)과 가격요인을 고려한 배분적 효율성(allocative efficiency)으로 구분될 수 있다. 민간부문에서는 투입과 산출이 화폐가치로 파악될 수 있지만 공공부문에서는 산출물을 화폐가치로 환산하기 어려운 것이 대부분이다. Rosen(1993)의 정의에 의하면 산출은 (산출물의 양)×(산출물의 질)로 표현될 수 있는데 민간부문에서는 산출물의 질이 시장 기구를 통하여 단위 산출물의 가격으로 측정될 수 있는 반면 공공부문에서는 산출물이 공공재적인 성격을 가진 것이 대부분이기 때문에 단위 산출물의 가격을 구하기 어렵다. 공공부문 산출물의 이러한 특징 때문에 공공부문의 효율성을 측정할 때의 효율성 개념은 가격요인을 고려한 배분적 효율성보다는 투입량과 산출량을 대상으로 하는 기술적 효율성을 의미하는 것이 일반적이다.

효율은 노력에 대한 결과의 정도다. 세상의 무수한 가치들을 구현하는 수단이 효율이다. 원인은 결과를 만든다. 효율적인 원인을 제공해야 결과도 좋다. 우리말의 “말 한 마디가 천 냥 빚을 갚는다.”는 겸손한 자세의 효율을, “이왕이면 다홍치마”는 선택의 효율을, “백문(百聞)이 불여일견(不如一見)”은 행동의 효율성을 말하고 있다. 현재 인류가 만든 대화술, 설득술, 전략과 전술, 영업전략, 마케팅, 자기 계발 등은 그 밑바탕에 효율 증진이라는 개념이 녹아 있다. 환경과 물결변화에 따라 가치도 발전하듯, 가치를 구현하는 효율 개념도 변한다.

효율은 가치를 구현하는 수단으로 효율이 개입하는 영역은 방대하다. 효율은 생존권 보장부터, 주도권 확보, 이윤 추구, 세력 확장 등 효율은 좋은 결과와 이익을 생각하는 언어로서 바탕에 중심 가치를 깔고 있다. CEO의 정책 수립과 의사 결정, 꿈을 세우고, 영업인의 시간계획 수립, 젊은이의 노후 준비 선택을

dCollection @ khu

놓고 망설이는 이유는 모두 기대 가치를 실현하기 위한 효율성과 관련이 있다. 물질 중심의 사회는 투자대비 생산성을 따진다.

효율성의 등장배경은 19C 말 행정기능이 확대되어 가면서 행정부의 예산이 급격히 증가하고 국민의 세 부담이 커지게 되었고, 엽관주의(獵官主義, spoils system)의 성행으로 야기되는 행정의 비능률, 무능, 낭비, 부패를 제거하고 절약과 능률을 확보하기 위한 개혁이 요구되었다. 따라서 정부의 능률을 요구하는 과학적 관리운동의 영향을 받아 최소의 비용으로 최대의 서비스를 제공하려는 노력이 행정 내부적으로 전개되었다. 또한 정치·행정 이원론의 영향으로 행정을 관리현상으로 국한시키면서 관리의 기본 목표인 효율을 추종하게 되었다.

효율성이란 일정한 투입비량으로 산출을 극대화하거나 일정한 산출량을 최소의 투입으로 확보함을 의미한다. 즉 투입과 산출의 비교에서 출발하는 개념으로 적은 비용으로 최대의 효과를 거두는 것이 효율이다. 효율성에서 중요한 것은 투입과 산출이며, 목표는 효과성의 평가기준으로서 중요함에 주의해야 한다. 즉 목표의 달성도는 효과성을 측정하는 기준이다.

효율성의 개념은 일반적으로 경제학원리와 깊은 관련이 있다. 즉 효율성은 시스템의 투입과 산출에 대한 분석을 다루는 것으로서 여기에서의 강조점은 최대의 효율성, 즉 특정 투입수준에서 최대의 유용한 산출획득으로 어떤 고정된 자원 내에서 최대의 결과를 얻는다는 측면과 특정의 결과를 얻기 위하여 가능한 한 최소한의 자원을 사용한다는 측면으로 생각할 수 있다.

제2절 테마파크

1. 테마파크의 개념 및 정의

“테마파크(Theme Park)”란 단어에는 ‘Theme’와 ‘Park’란 두 가지 개념이 복합되어 있다. 따라서 “테마파크”의 정확한 이해는 이러한 ‘Theme’와 ‘Park’라는 두 가지 속성에 대한 이해가 바탕이 되어야 할 것이다. 파크(Park)는 둘러쌈을 뜻하는 ‘peth’에서 파생한 단어로 고대 독어에선 ‘parrak’로

dCollection @ khu

고대 영어에선 'pearroc'로 표기되며 이들 역시 둘러쌈을 뜻한다. 파크의 사전적 의미를 보면 '공중의 휴식이나 오락을 위하여 시설을 해 놓은 큰 정원이나 지역'이라 정의되어 있어, 기능은 휴식이나 오락이며, 공간적으론 정원이나 지역을 포괄하는 개념으로 사용되고 있다(남영신, 1998)[3].

일반적으로 "테마파크(Theme Park, 主題公園)"는 "놀이공원"을 연상하게 된다. 이러한 연상 작용은 대부분의 국내 테마파크들이 놀이공원 중심의 시설 구성에 기인한다고 볼 수 있다. 실제로 국내 주요 10여 개 테마파크 중 '한국민속촌'과 '대전엑스포과학공원' 등 일부를 제외하고 대부분 놀이공원으로 분류될 수 있다. 그러나 이는 협의의 테마파크 개념으로 테마를 놀이시설의 제공으로 제한하여 조성한 사례들이다. 그러나 많은 선험연구에서는 테마파크를 보다 광범위한 영역으로 확대하고 있다.

미국의 테마파크 산업은 세계에서 가장 큰 규모와 시설 및 방문객을 가지고 있으며, 또한 이미 성숙기에 도달하였지만 더욱 더 성장하기 위하여 적극적인 마케팅 전략을 수립, 실시하고 있다. 61개국 3천4백여 회원사를 가지고 있는 「IAAPA(International Association of Amusement Parks and Attractions)」에 따르면, 미국에 약 6백여 개의 크고 작은 테마파크와 놀이공원이 있으며, 2억 6천만 명의 방문객으로 약 50억 달러의 매출액을 나타내고 있는데 이는 전 세계의 약 63%에 달하는 수치이다. 1955년 디즈니랜드가 기존의 테마파크들과 차별화된 테마를 가지고 65에이커(acre)의 면적에 5천만 달러의 예산을 들여 대규모의 시설을 개장하면서, 상업적 성공을 거두자 기존의 놀이공원들도 점차 테마파크로 변신하게 되었다.

이런 변화가 생기면서 여러 연구에서 테마파크에 관하여 논하였고 이의 개념을 정의하였다. 우선 몇 가지 개념 정의들을 살펴보면 다음과 같다.

만국박람회로부터 놀이공원, 정부나 지역박람회, 박물관, 동물원 등 사회문화적 특성을 지녔거나 기타 비영리 시설의 관광산업이라고 정의 하였다(Cameron, 1981)[4]. 그리고 특별하게 창출된 환경과 분위기 속에서 운영되는 가족위주의

3) 남영신(1998), 『새로운 우리말 분류 대사전』, 성안당.
4) Cameron, J.(1981), 「Customer perceptions of service quality : An assessment of the SERVQUAL dimensions」, Journal of Retailing, 66(1).

dCollection @ khu

놀이공원으로 그 속에서는 독특한 역사적 배경물, 과거역사 속의 형태로 복원된 마을, 유서 깊은 철길, 전문박물관, 전문쇼핑센터 등을 소재로 특별한 테마를 창출한 놀이공원이라 하였다(The Urban Land Institute, 1981)[5]. 또한 단순히 놀이시설 티켓이나 음료수를 판매하는 사업이 아니라 즐거운 경험을 판매하는 사업이라 하였고(Vogel, 1984)[6], 관광객에게 새로운 형태의 여가를 제공해 주는 인공적인 공원이라 정의 하였다(Preyer, 1995)[7].

상기의 다양한 개념 정의를 토대로 볼 때 테마파크는 "단순한 놀이시설의 제공이나 판매하는 사업이 아니라 문화, 사회, 경제, 과학 등 광범위한 소재를 중심으로 방문객들에게 일상생활을 떠나 문화적 혹은 오락적 체험을 가능하게 하여 여가선용의 기회를 제공하는 테마의 복합체" 라고 정의할 수 있다. 여기에서 소재란 테마를 표현하는 재료를 뜻하고 일반적으로 테마파크에서 테마를 표현하는 소재로는 건축물, 직원들의 유니폼, 유기시설, 이벤트, 식음료, 기념품 등을 꼽을 수 있다.

테마파크는 기존의 오락시설에서 만족을 느끼지 못하는 사람들에게 새로운 여가시설 공간으로서의 가능성과 기대를 느끼게 하는 소재이다. 이러한 테마파크는 다수 사람들에게 즐거운 시간과 공간을 제공하는 새로운 여가시설로 종래의 오락시설과는 다르다.

테마파크는 역사·문화·민속·자연·예술 등의 각종 소재와 첨단과학기술이 접목돼 이용자들에게 감동을 주고 흥미를 느끼며 즐길 수 있는 개발 소재를 발굴해서 그에 적합한 시설과 놀이프로그램, 캐릭터, 분위기, 이벤트 등이 일체성을 갖도록 마련해 놓은 레저공간으로 놀이공원에서 발전하기 시작했다(엄서호, 1998)[8]. 제2차 세계대전 이전까지 놀이공원은 교육과 문화를 목표로 녹색의 정원과 아름다운 경관, 그리고 황금광산을 거닐 수 있는 유형과 상업성을 목표로 타기(riding)·피크닉·게임·카니발 등을 즐길 수 있는 유형 등 두 가지

---

5) The Urban Land Institute(1981),「Recreational Development Handbook」.
6) Vogel, H.(1985),「Outlook for Theme Park」, Proceedings of the U.S Travel Data Center's 1984 Outlook Forum(Washington DC. : U.S Travel Data Center).
7) 이상원(2000),「서사구조특성에 근거한 테마파크 디자인에 관한 연구-테마파크 서사 유형분류와 서사 체험구조 파악을 중심으로」, 한국과학기술원. 재인용.
8) 엄서호(1998),「주제공원 서비스질의 측정 척도 개발에 관한연구」,『한국조경학회지』,22(2).

dCollection @ khu

유형으로 개발됐다(이양주, 1997)[9]. 이어 테마파크는 1955년 미국에서 디즈니랜드의 개장과 함께 새로운 레저랜드의 한 형태로서 '테마'를 전면에 내세워 통일된 목적 아래 전개되는 여가(餘暇)·관광으로 자리매김했다.

일반적으로 테마파크는 특정의 테마를 중심으로 한 비일상적인 공간창조를 목적으로 시설과 운영이 배타적이면서 통일적으로 이뤄지는 놀이공원으로 정의되며 다양한 분야에 관여하고 있다. 실제로 테마파크는 디즈니랜드와 달리 자연, 역사, 과학, 하이테크 등을 테마로 삼을 수 있다(Perry, W. 1986)[10]. 테마파크는 테마가 있는 공원이라는 최근에 생긴 개념으로 주로 당일 또는 짧은 시간을 관광이 가능한 장소에서 가족 단위로 즐길 수 있는 공원이다(Gery Kyriazi, 1976)[11]. 또한 테마파크는 하나의 중심테마 또는 연속성을 갖는 몇 개의 테마 하에 설계되며, 매력요소(attraction)의 도입, 전시, 놀이 등으로 구성돼 중심 테마를 실현하도록 계획된 공원이다(이항구, 2000)[12]라고 정의했다.

Milman(1988)[13]은 테마파크는 기존 놀이, 위락시설에 보다 나은 흥미를 위해 일정한 테마를 가미한 것으로 현대인의 여가 및 관광욕구를 가장 충실하게 만족시키고 있는데 테마파크는 어느 특정한 테마를 설정하고 분위기를 연출해 전체를 일관성 있게 운영하는 레저파크의 한 형식으로 시간을 초월한 거대한 폐쇄된 공간 또는 공원이라 했다.

김재민(1996)[14]은 테마파크란 관찰대상이 되는 특별한 테마를 가지며, 유원지로부터 발전한 공원의 한 형태로서 가족 여흥(餘興)의 장소로 제공되고 박물관, 관람회, 기타 문화적 시설을 포함하고 우수성, 청결성, 친절과 안전을 경영철학으로 하며 매혹, 현실도피, 명성과 흥분의 환상적 분위기를 창출한다고

9) 이양주(1997),「테마파크 계획에서 설계기준일 선택을 위한 모형 개발」, 서울대학교, 박사학위 논문.
10) Perry. W.(1986),「A Theme of Tourism」, The Geographical Magazine, January.
11) Gery Kyriazi(1976),「The Greet Amusement Parks」, Citadel Press.
12) 이항구(2000),『관광법규학원론』, 백산출판사.
13) Milman. A.(1988),「Market Identification of New Theme Park : An Example From Central Florida」, Journal of Travel & Research, 26(4).
14) 김재민(1996),『신관광경영론』, 일신사

dCollection @ khu

정의했다.

오영준(2005)[15]은 테마파크는 테마가 있는 공원으로 어떠한 테마를 선정해 그 테마를 실현시키고자 각종 시설물, 건축물, 조형물 등을 전개하고 실현시킨 곳이라고 정의를 내렸다.

김창수(2007)[16]는 테마파크를 인간들이 소망하는 새로운 꿈과 희망이 있는 이상향의 세계를 현실세계에 구현하는 꿈의 공간이라고 정의하고 테마파크는 복잡한 현대사회 속에서 살아가고 있는 우리들에게 일상생활에서 벗어나 삶의 재충전과 자기성취를 구현할 수 있도록 개발하고 연출한 여가 문화 공간이라고 했다.

신우성(2008)[17]은 테마파크는 특정한 테마를 설정해 이에 따른 환경과 분위기를 연출하기 위해 시설이벤트 등의 소재를 이용해 테마에 따른 전체를 구성하고 운영하는 비일상적인 레저시설과 동시에 새로운 형태의 복합적 여가문화공간이라고 정의했다.

이처럼 테마파크는 각자 테마파크에 맞는 다양한 테마와 테마 전달을 위해서 사용되는 여러 가지 시설 및 소프트웨어가 매우 광범위하다.

그러나 테마파크 즉, 테마관광자원은 어떤 특정한 테마 하에 이를 적절히 표현할 수 있는 소재를 이용해 방문객에게 즐거움을 주기 위해 만들어진 인공적인 시설이라고 할 수 있겠으나 테마파크에 대한 정의는 시대나 상황에 따라 서로 다르게 내려지고 있다. 그러나 하나의 테마를 가지고 있다는 점과 인공적으로 만들어진 시설이라는 점에서는 어느 정도의 합의가 이뤄지고 있는데 테마파크는 방문객에게 즐거움을 제공하는 공간으로 주로 유희시설로 인식되기 쉬우나 어떤 테마를 가진 시설 모두를 포괄한다고 할 수 있다(윤순열, 2008)[18].

테마파크의 생명은 개념이다. 개념의 철저함이 테마파크의 전부이며 개념의

15) 오영준(2005),「테마파크의 발전방안에 관한 연구」,한국관광정보학회.
16) 김창수(2007),『테마파크의 이해』, 대왕사.
17) 신우성(2008),『관광·레저·스포츠 경영』, 대왕사.
18) 윤순열(2008),「지역 테마파크산업의 활성화방안」,경원대학교대학원, 석사학위논문.

dCollection @ khu

개발은 사업목적을 명확하게 하고 지역의 특징, 문화, 역사 등도 확실히 파악해야 한다(윤태훈, 2006)[19].

이상과 같이 테마파크의 개념을 종합해 보면 협의(狹義)의 개념으로 테마파크는 공원의 중심을 놀이시설을 주요 테마로 한 "테마놀이공원(Theme Amusement Park)"의 의미로 이해되며 광의(廣義)의 개념으로 테마파크는 단순히 오락 놀이시설 뿐만 아니라 모험과 상상, 과학에 관련한 각종 시설을 포함한 테마 놀이공간으로서 두 가지 이상의 뚜렷한 테마로 문화, 오락, 여가선용 등의 목적을 달성하기 위해 계획되고 조성된 공원으로 정의할 수 있다(심상화, 2002)[20].

<표2-1> 테마파크의 정의

구 분	내 용
Ady Milman	테마파크는 다른 공간과 시간의 분위기를 창출해 내고, 건축물과 경치, 훈련된 종사원, 탑승물, 식음료, 그리고 상품들이 선정된 주제에 맞게 조화됨을 통하여 한 지배적인 분위기에 집중.
Vogel	테마파크란 티켓이나 음료를 판매하는 사업이 아니라 즐거움과 적절한 경험을 판매하는 사업.
ULI	테마파크란 특별하게 창출된 환경과 분위기 속에서 운영되는 가족위주의 즐기는 공원으로서 그 속에서는 독특한 역사적 배경이 있는 것, 복원된 마을, 유서 깊은 철길, 전문 박물관, 심지어는 전문 쇼핑센터도 해당되며 가장 인기 있는 것은 테마가 있는 탑승시설공원.
김성혁	테마를 만들고 전시장, 탑승물, 쇼핑, 레스토랑 등을 설치하는 것으로 테마파크는 그들의 환경을 창조.
이연택	테마파크는 스릴, 환상 그리고 깔끔함과 친밀한 분위기라는 테마에 바탕을 둔 하루 종일의 건전한 가족 여흥을 제공.
Marriot 社	테마파크는 환상을 유발시키는 분위기를 만들기 위하여 여흥 및 상품과 풍속 및 건축 양식의 연장을 조합한 특별한 테마나 사적지를 지향한 가족여흥의 장.

19) 윤태훈(2006),「도심형 레저스포츠 테마파크 투자환경이 투자자 행동에 미치는 영향」, 한양대학교 대학원, 박사학위논문.
20) 심상화(2002),「테마관광자의 만족결정에 관한연구」, 강원대학교 대학원, 박사학위논문.

dCollection @ khu

구 분	내 용
관광공사	테마파크란 종종 그 자체가 목적지가 되는 다양한 경험을 할 수 있는 지역.
Preyer	테마파크는 관광객들에게 새로운 형태의 여가를 제공해 주는 완전히 인공적인 공원이며, 대부분 당일 관광지로써 구성.
Lyon	테마파크는 깨끗하고 높은 수준의 경관과 탑승시설물 뿐만 아니라 테마가 있는 구역들로 이루어진 건물들.

자료 : 이상원(2000), 「서사구조특성에 근거한 테마파크 디자인에 관한 연구-테마파크 서사 유형분류와 서사 체험구조 파악을 중심으로」, 한국과학기술원.

2. 테마파크의 특성

테마파크가 갖고 있는 특성은 전체를 통합하는 테마가 있고, 테마에 기초한 문화적 색채와 정보가 전개되기 때문에 내용의 폭이 넓고 생각의 테마에 기초한 문화적 색채와 정보가 전개되기 때문에 내용의 폭이 넓고 생각의 깊이가 있으며, 차별화된 개성을 가지고 있다. 테마파크에는 보다 즐겁고, 인상적이고, 감동적으로 체험할 수 있는 각종 방식이 많으며, 사전에 방문객들에게 이미지를 주고, 집객의 동기와 선택성을 부여하므로 경유행락, 경유관광형이다. 또한 매력적인 유희 장치나 이벤트와 더불어 상품도매업과 식·음료업 등을 포함한 형태로 복합적인 요소를 갖추고 있다.

(1) 본질적 특성

테마파크의 생명은 명확한 테마 설정과 함께 단순한 유희성 재미를 추구하기보다는 인간의 본질과 보편성을 충분히 파악한 테마설정 및 정감연출이 이뤄질 때 진정한 의미의 테마파크라 할 수 있다. 테마파크의 본질적 특성은 테마성(주제성), 비일상성, 배타성, 통일성, 레저성, 독창성, 통합성, 복합성으로 구분해 살펴볼 수 있다(이정화·김준기, 1996)[21].

21) 이정화·김준기(1996),『테마의 시대』, 세진사.

dCollection @ khu

첫째, 테마성(주제성)은 테마파크를 하나의 소설작품으로 생각해 보면 이해가 빠르다. 모든 소설은 주제가 있고 작가는 주제를 표현하기 위해 다양한 소재를 이용한다. 동서고금을 통해 수없이 많은 소설이 탄생했고 그런 소설들은 제각기 독특한 주제와 소재를 갖고 있는데 이는 소설이 기본적으로 다양한 인간세상의 희노애락을 다루는 문학 장르이기 때문이다. 테마파크도 마찬가지로 인간과 불가분의 관계를 갖는 존재이기 때문에 테마파크의 테마는 역시 무궁무진하다고 할 수 있다. 이러한 테마를 선택 할 때의 기준은 보통 오락적인 면과 교육, 문화적인 면을 고려하여 미래지향의 긍정적인 것이면서 인간성을 대단히 중시하는 경향이 있다. 이러한 테마의 다양화 현상은 사회발전이나 과학기술의 발전에 따라 더욱 심화될 것이고 고객들의 다양한 욕구를 충족하기 위해서는 단일테마만 가지고는 힘들고 부수적인 테마들의 결합을 통한 복합적인 테마의 연출이 필요할 것이다. 따라서 테마파크는 하나의 중심적 테마 또는 연속성을 가지는 몇 개의 테마들이 연합으로 구성되어야 하므로 테마성이야 말로 테마파크에 있어서 생명이라 할 수 있다.

따라서 각각의 주된 관람시설, 전시·놀이시설들은 테마를 실현하도록 계획된다. 테마성의 또 한 가지 주안점은 지역 밀착도이다. 테마파크의 성패는 보다 넓은 지역에서 어느 정도 고정고객을 확보할 수 있느냐에 달려 있다. 미국의 경우 크게 반경 300km 이내를 상업권의 범위로 간주한다. 고정고객의 확보를 위해서는 테마의 지역 밀착도 즉, 지역주민에게 친근감을 주는 테마 설정이 매우 중요하다(김은중·박승, 1994)[22].

둘째, 비일상성은 테마파크는 하나의 독립된 완전한 공상체계로서 일상성을 완전히 차단한 비일상적인 유희공간이다. 유희시설, 이벤트 쇼 중심의 참여형 테마파크의 경우에는 끊임없이 새로운 시설과 이벤트 소재의 도입이 이루어져야 하고, 거리풍경 관광중심의 관람형 테마파크의 경우, 획기적인 비일상적 분위기 창출에 노력해야 한다.

따라서 관람객들은 테마에 의해 연출된 비일상적인 공간에서 관람객이기보다는 참가자로 그 공간에 맞는 비일상적인 행동을 하게 된다. 테마파크가

22) 김은중·박승(1994),「일본에 있어서 전통 및 지역성을 주제로 한 테마파크에 관한연구」,『대한건축학회 논문집』.

dCollection @ khu

대단한 각광을 받고 있기는 하지만 비일상화를 창출하기 위해서는 무한한 설비투자를 계속하기에는 한계가 있어 프로그램 투자에 역점을 둬야 한다(이정화·김준기, 1996).

셋째, 배타성은 비일상적인 테마가 일정한 공간을 갖고 시설운영 모두 그 테마와 어울리지 않는 것은 설치하지 않는 것이다. 예를 들어 디즈니랜드는 일단 발을 들여 놓으면 외부세계는 전혀 보이지 않는다. 또한 공원 내에서도 서로 다른 테마 구역끼리 볼 수 없게 하기 위해 전체를 조망할 수 있는 시설도 없다. 예전부터 존재했던 여러 가지 시설도 장식과 연출에 의해 디즈니랜드에서만 즐길 수 있는 특별한 시설로 변형돼 있다. 동전을 넣는 유희기구도, 게임기도 없고 판매되는 상품도 레스토랑의 복장까지도 일체감을 갖고 디자인돼 있다. 이것은 꿈의 세계를 바깥의 일상적인 세계와 단절시키기 위한 것이다(이주환, 2001)[23].

넷째, 통일성은 테마파크 안에 있는 모든 시설이나 운영은 테마에 어울리게 구성되기 때문에 테마와 어울리지 않는 것은 인위적으로 배제하여 특정 테마에 기초를 두고 전체를 하나로 통합해 통일적으로 연출·운영하는 특징을 말한다. 일단 테마파크의 관람객에게 통일적인 인상을 심어주게 되면 성공적인 것으로 볼 수 있다(심상화, 2002).

다섯째, 레저성은 창조적 유희공간으로서 체험·탑승·놀이시설 뿐만 아니라 오락·쇼·이벤트·축제 등 문화적 경험과 쇼핑·레스토랑 등 공간을 통해 방문객에 다양한 레저여가공간을 제공해야 한다(권소희, 2008)[24].

여섯째, 독창성은 테마파크를 운영하는데 있어 앞으로 나아가게 하는 원동력이다. 평범하고 지루한 이미지가 고착됐을 경우 방문자에게 테마파크에 대한 매력이 반감되고 더 이상 흥미를 느끼지 못해 재방문의 기대가 요원할 수 있기 때문이다. 테마파크는 현대적인 감각이나 방문자의 욕구에 부응해야 하고 고유의 특색이나 특성을 가지고 있어야 긍정적인 미래를 기대할 수 있다.

일곱째, 통합성은 테마파크 내의 모든 놀이시설과 시설물, 이벤트, 상품,

23) 이주환(2001),「테마파크의 이용객의 만족도에 관한연구」,『관광품질시스템학회지』,7(3), 학술논문.
24) 권소희(2008),「테마파크 방문자 만족의 선행요인과 결과요인에 관한 연구」, 세종대학교 관광대학원, 석사학위논문.

dCollection @ khu

서비스 등 다양한 분야가 하나의 목표로 통합적으로 관리되는 특성이다.

여덟째, 복합성은 종합성과 같은 속성을 지닌다. 창조적 유희공간으로서 테마파크는 놀이, 휴양, 체험, 교육, 여가, 오락, 문화, 정보 등 다양한 요소들이 복합적으로 어우러져 방문자의 종합적인 체험이 가능하다(김영현, 2009)[25].

테마파크의 본질적 특성은 테마파크의 개념을 명확하게 이해하는데 있으므로 좀 더 구체적으로 분류하면 체험성, 주목적성, 상호작용성, 교육성, 체류성, 독창성의 특성을 추가할 수 있다<표2-2>.

<표2-2> 테마파크의 본질적 특성

구 분	내 용
테마성	하나의 중심적 테마 또는 연속성을 가지는 몇 개의 테마들이 연합으로 구성
비일상성	하나의 독립된 완전한 공상세계로서 일상성을 완전히 차단한 비일상적인 유희 공간
통일성	테마부각을 위해 건축양식·조경·위락시설 등 모든 상품에 통일적인 이미지를 부여
배타성	특정의 테마설정에 의한 비일상적인 유희공간으로서 현실과의 차단을 통해 체험하게 되는 가상·허구의 공간
체험성	관람형태가 아닌 감동을 스스로 체험하면서 확인하는 공간
주목적성	주목이 될 만한 커다란 매력적인 것으로 구성
상호작용성	테마화된 가공의 시간과 공간에서 테마파크의 여러 요소와 상호작용하며 체험
교육성	테마성에 나타난 시대적, 문화적, 사회적인 것들을 포함하는 교육적 구성
체류성	하루 이상을 체류하며 관람·체험하는 공간
독창성	테마파크는 현대적 감각이나 현대인의 욕구에 부응해야 하지만, 지역적 특성이나 구성요소를 가지고 있는 공간
레저성	창조적인 유희공간으로서 유희·구경거리·음식·쇼핑·쇼 및 다양한 이벤트 프로그램 등 놀이에서 휴식까지 즐길 수 있는 놀이공간
종합성	놀이에서 휴식까지 일괄적으로 즐길 수 있는 공간 이미지

자료 : 권혜선(2009),「테마파크 개념을 적용한 어린이 체험관의 전시연출에 관한 연구」, 자료 등 참조해 연구자 재구성.

25) 김영현(2009),「캐릭터가 테마파크의 전체적인 이미지 형성에 미치는 영향에 관한연구」, 동국대학교 대학원, 석사학위논문.

dCollection @ khu

(2) 사업적 특성

테마파크사업은 계절변동이 높고 기후에 크게 좌우되는 여건에서 1차 산업적인 특성을 갖고 있다. 또한 초기투자비가 막대하고 거액의 시설유지비 및 추가 투자비가 소요되는 점에서 장치 산업적인 요소는 2차 산업적인 특성도 갖고 있다. 개장 후 많은 인력을 필요로 해 인건비가 늘어나는 등 비교적 부담이 큰 3차 산업적인 특성도 있다. 즉, 테마파크 사업은 1차, 2차, 3차 산업이 함께 공존하는 사업이라고 할 수 있다(변설합, 2007)[26].

그리고 소프트웨어부문 이용주기의 단명, 입지선정의 중요, 입장객의 체류시간과 소비단가의 비례, 이용자 수 예측의 어려움 등을 들 수 있다.

테마파크의 사업적 특성을 구체적으로 살펴보면 첫째, 테마파크 건설에 막대한 초기 투자비가 소요된다. 테마파크는 일반적으로 효과적인 테마의 표현을 위해 대규모로 조성되고 있고 이에 따라 인력과 시설도 대규모로 투입된다. 이러한 대규모의 시설을 위해서는 엄청난 초기 투자비용이 소요되고 개장 후에도 고객들을 지속적으로 유인하기 위해 추가적인 시설도입이 필수적이다. 따라서 소규모의 기업이 투자회수가 늦은 테마파크 사업을 시작하는 것은 현실적으로 대단히 어렵기 때문에 대기업 편중현상이 나타난다(신영호, 2008)[27]. 미국의 경우 기존의 테마파크 기업이 동일한 테마파크의 컨셉으로 국내외에 체인을 설치하는 경우가 많은데 이는 일단 취득한 경영기술을 활용하여 다른 지역에 사업을 확장함으로써 테마파크를 더욱 거대화하기 위한 것이다. 이러한 이유 때문에 테마파크는 과점산업의 성격도 함께 갖는다.

둘째, 입지선정이 중요하다. 테마파크 사업은 입지조건에 크게 좌우되는 사업으로 용지의 취득비용, 공원의 교통여건, 장래의 주변 환경변화 및 인프라 확충 정도에 따라 공원의 사업테마 비용은 크게 달라진다(변설합, 2007).

---

26) 변설합(2007),「테마파크 관광자의 만족에 관한 연구」, 경기대학교 대학원, 석사학위논문.
27) 신영호(2008),「테마파크 놀이시설 이용만족에 관한 연구」, 경북대학교 농업개발대학원, 석사학위논문.

Collection @ khu

셋째, 소프트웨어의 진부화가 예상외로 빠르다. 테마파크 소프트웨어의 진부화가 빠르게 진행되기 때문에 감가상각을 빨리하며, 새로운 시설을 계속 투입하려면 소프트웨어와 하드웨어의 연구개발에 막대한 자금이 투자돼야 한다.

넷째, 인건비 비중이 높다. 보통 대규모의 시설을 투자하고 비용을 많이 투자하면 노동력이 줄어드는 것이 상식인데 테마파크의 경우는 더욱 더 많은 인력이 필요한 양상을 보여준다. 이는 서비스가 중시되는 사회변화와 테마파크의 독특한 정감을 표현하는데 사람의 힘이 더욱 중요하기 때문이다. 테마파크 개장 후에는 매출액에서 차지하는 인건비의 비중을 25% 이하로 낮추는 것이 바람직하며, 인력을 탄력적으로 운영하고 파트타이머의 교육훈련 및 운영을 잘해야 한다(신영호, 2008).

다섯째, 입장객의 체류시간과 소비단가는 비례한다. 테마파크의 소비단가는 공원 내의 체류기간에 비례한다. 따라서 고객들이 공원 내에 오래 머무르게 하는 것이 중요한데, 고객을 끌어들일 수 있는 시설의 배치와 종류의 선택은 신중을 기해야 한다(심상화, 2002).

여섯째, 식·음료·상품판매는 이익의 원천이다. 테마파크의 식·음료 및 상품판매 시설은 소비단가를 높이는데 중요하며 이러한 관점에서 철저한 이익 관리가 필요하다.

일곱째, 입장객 수의 예측이 어렵다. 테마파크의 사업수지 계획에서 입장객 수를 예측하는 것이 가장 어려우며, 입장객 수를 예측하는데 유사 사례와 비교, 관광지의 평가, 교통편 등을 종합적으로 판단해 결정해야 한다(이승구, 2003)[28].

(3) 산업적 특성

첫째, 지역 장치산업이다. 테마파크를 개발하기 위한 토지의 면적은 보통 10만에서 20만 평 정도로 이러한 광대한 토지 위에 일정한 테마를 표현하기 위해서는 수많은 시설들이 필요하다. 테마에 맞는 건축물들이나 어트렉션,

28) 이승구(2003),「강원도 관광문화와 테마파크의 개발방향」,『강원문화연구』,제22집.

dCollection @ khu

주차장 등의 고객 편의시설 그리고 폐기물 처리시설 등이 반드시 필요한데 이러한 시설들은 지역 장치산업이 된다.

둘째, 대기업 의존성이다. 효과적인 테마의 표현을 위해 대규모로 조성되고 이에 따라 인력과 시설도 대규모로 투입되며 엄청난 비용이 소요되므로, 소규모의 기업이 투자회수가 늦은 테마파크 사업을 시작하는 것은 현실적으로 대단히 어렵기 때문에 대기업 편중이 심하게 된다.

셋째, 노동집약형 산업이다. 일반적으 로 대규모의 시설과 비용을 많이 투자하면 노동력이 줄지만 테마파크에서는 시간이 갈수록 더 많은 인력을 필요로 한다. 테마파크의 특별한 소프트웨어를 표현하는 데는 사람의 힘이 필요하기 때문이다. 이러한 노동집약형 산업적 특징 때문에 테마파크 기업에서는 인력의 교육 등을 위한 투자도 많이 하게 되어 인건비가 많이 소요되고 있다.

3. 테마파크의 구성요소 및 유형

(1) 테마파크의 구성요소

테마파크에서 테마, 그 자체만으로는 사람들을 설득할 수 없고, 이를 적절히 꾸며주는 표현수단을 필요로 하는데 테마파크에서 눈으로 보이는 모든 것은 이러한 테마의 표현수단이라 고 할 수 있다.

테마파크가 일반 놀이시설과 다른 것은 분명한 테마와 비일상적인 공간을 창조하고 통일된 이미지를 갖추어야 하는데 그 밖에도 다음과 같은 구성요소들이 서로 유기적으로 보완, 결합되어야 집객력에 성공할 수 있다.

일반적으로 테마파크가 고객에게 만족을 주고 가치를 창출하기 위해서는 유형의 시설이나, 구조물, 건축물을 포함하여 쇼핑, 레스토랑, 캐릭터상품 그리고 각종 편의시설 또는 운영요원 및 종업원들의 고객서비스까지 매우 다양한 구성요소를 갖추고 있다. 테마파크로 구성하는 요소로는 테마, 스토리보드, 캐릭터, 건축물 외부환경, 각종 사인과 인테리어, 테마송과 B.G.M, 어트랙션, 관람시설, 탑승시설, 상품 및 게임시설, 공연시설. 식·음료시설, 고객편

dCollection @ khu

의시설, 휴식광장, 지원·부대·관리시설 등을 들 수 있다.

(2) 테마파크의 유형

일반적으로 테마파크는 테마별, 이용자 관점별, 테마 입지별, 테마 소재별 등에 따라 구분할 수 있는데, 우선 테마별 분류는 다른 분류방법에 비해 보다 다양한 영역이 포함되었으며, 구체적이고 세분화된 항목으로 분류되고 있다. 테마 내용별 분류방법에 따른 분류항목으로는 “Culture & History Park”, “Animation Park”, “Studio Park”, “Science & Hi-tech Park”, “Garden & Art Park”, “Water Park” 및 “복합형” 등 7가지로 구분되며 자세한 내용은 <표2-3>에서 각각의 특성과 유형별 사례를 나타내고 있다.

<표2-3> 테마파크의 내용별 분류

구 분 / 분 류	특 성	사 례
Culture & History Park	-어느 시대, 어느 지역을 특정 짓는 민가, 건축물, 역사적 내용, 인물에 중심 -환경과 상황을 재현하는 민속적, 문학적, 시대성을 표현하는 형태 -지역에 연관된 소재가 많고 사실과 비현실의 조화를 도모하는 형태	-디즈니월드(미국올랜도)매직킹덤 -Epcor Center(World Show Case) -폴리네시안컬쳐센터 -Bush Garden Dark Continet -니코에도빌리지 -나가사키홀랜드 -La Vilette(프랑스 파리)
Animation Park	-동화와 애니메이션, 풍자 소설 등의 캐릭터를 중심으로 이야기의 일부 재생 -가공의 동물, 인물 및 로봇의 세계 등을 테마로 하며 비일상성에 중점	-디즈니월드 매직킹덤 (미국 올랜도) -도쿄디즈니랜드(일본) -유로디즈니랜드(프랑스 파리)
Studio Park	-기존 영화스튜디오 이용 -유명 영화들의 촬영현장을 그대로 재현 -각종 시뮬레이션 및 첨단장비를 이용	-디즈니월드 MGM Studio -유니버셜스튜디오(미국)
Science & Hi-tech Park	-과학기술(우주, 통신, 교통, 에너지, 바이오테크놀로지 등)의 모습을 전시 -우주체험시뮬레이션 도입 -가상현실체험	-디즈니월드킹덤 -디즈니 Quest -세가갈보(일본) -스페이스월드(일본 기타큐슈) -엑스포과학공원(대전) -국일관드림팰리스(서울)

dCollection @ khu

구 분 / 분 류	특 성	사 례
Garden & Art Park	-꽃, 조명이 있는 정원 -야외 갤러리, 음악 이벤트 -자연 친화적 테마파크	-티볼리공원(덴마크 코펜하겐)
Water Park	-바다 및 온천 등을 포함한 물을 테마 -입체적인 놀이공원과 다양한 볼거리 -종합물놀이 공원	-Adventure Island (미국 폴로리다) -Center Parks(영국) -오션돔(일본) -캐리비안베이(용인)
복합형	-두 가지 이상의 테마 포함 -테마 복합형 테마파크	-디즈니월드(미국 올랜도) -도쿄디즈니랜드 -유로디즈니랜드 -롯데월드(서울)

자료 : 정광현(2001),「국내 도심형 테마파크에 대한 연구」

다음으로 이용자 관점별 분류는 이용자의 관점에서 분류한 형태로 학습형, 산업형 및 어뮤즈먼트형 테마파크로 구분되며, 자세한 내용은 <표2-4>와 같다.

<표2-4> 테마파크 이용자 관점별 분류

분 류	종 류
학습형 테마파크	1. 자연(Nature Park) : 자연현상, 물고기, 바다, 조류, 야생동물 2. 역사(History Park) : 유적, 역사, 민가·거리, 민화 3. 예술(Art Park) : 음악, 회화·조각, 문예, 전통예능·연극
산업형 테마파크	1. 1차산업(Farm Park) : 목장, 과일, 꽃 등 2. 2차산업(Factory Park) : 광산업, 공예업, 양조업, 과자업, 완구업 3. 3차산업(Shopping Park) : 특산물의 전시 및 판매업, 전통공예
어뮤즈먼트형 테마파크	1. 외국(Foreign Park) : 특정 국가·거리, 교류 2. 연예(Entertainment Park) : 캐릭터, 예능, 과학 3. 유원지 및 대형 게임센터(Amusement Park) : 유원지, 게임 등

자료 : 임상오(1999),「지역발전과 테마파크산업의 진흥」

dCollection @ khu

다음으로 테마 입지별 분류는 테마파크가 위치한 형태에 따라 도심지형, 도심 근교형, 도심 외곽형 등으로 구분할 수 있다<표2-5>.

<표2-5> 테마파크의 테마입지별 분류

구 분	도심지형	도심근교형	도심외곽형
사 례	롯데월드	서울랜드	에버랜드

자료 : 김문기(1999).

다음으로 테마 소재별 분류는 테마의 소재를 기준으로 하여 분류한 형태로 인간사회의 민속, 역사적인 측면 등의 형태로 구분되며, 자세한 내용은 <표 2-6>과 같다.

<표2-6> 테마파크의 테마소재별 분류

테마 설정	사 례
인간사회의 민속	가옥, 건축, 민속, 외국의 건축물과 풍속
역사적인 측면	신화, 전설, 고대유적, 역사적인 사건·인물
지구상의 진귀한 생물	동물, 새, 바다생물, 식물
세계적인 건축 구조물	기념물, 건물, 고성, 거대한 상, 타워, 미니어처
지역산업	광산유적, 지역산업, 전통공예, 목장, 산업시설
예술·예능	음악, 미술, 조각, 영화, 문학
놀이와 스포츠	레져, 게임, 스포츠, 자동차, 놀이시설
환상적인 창조물	캐릭터, 동화, 만화, 서커스, 싸이언스 픽션
과학과 하이테크	우주, 로봇, 통신, 교통, 컴퓨터
자연자원	자연경관, 온천, 공원 폭포, 하천

자료 : 국제산업정보연구소(1997).

dCollection @ khu

4. 국내 테마파크의 현황

국내 테마파크는 1973년 '어린이대공원'의 개장에 이어 1974년 '한국민속촌'이 개장함으로써 테마를 가진 현대적인 테마파크로 변화하는 과도기를 겪는다. 1976년 동물원과 놀이시설을 갖춘 '자연농원[29](에버랜드)'의 개장으로 본격적인 테마파크시대가 시작되었다. 이후 1980년대의 레저수요의 급증으로 수도권역에 놀이시설 중심의 테마파크인 '드림랜드'(1987년), 도시형 테마파크인 '서울랜드'(1988년), 당시 세계 최대 규모의 실내 테마파크인 '롯데월드'(1989년)가 잇달아 개장하였고 지방권역에서는 경주 보문단지의 '경주월드'(1985년), 대전 '꿈돌이랜드'(1993년), 대구의 '우방타워랜드'(1995년), 대전동물원의 '쥬랜드'(2002년) 등이 개장되었다. 국내의 테마파크 개발은 지역적으로 편중되어 수도권 또는 대도시내에 주로 입지하고 있으며, 놀이시설 위주의 테마파크인 것이 특징이다.

우리나라의 테마파크산업의 경영실적은 연간 유료입장객 수 50만 명이 넘는 수도권의 4개사와 지방의 8개사 등 총 12개사를 대상으로 분석한 결과 12개사의 총 입장객 수는 2006년 2천316만 명으로 전년(2천459만 명)보다 5.8% 감소했다. 이는 최고수준을 기록했던 2002년보다 24.3%나 감소한 수치다(한국레저산업연구소 자료실, 2007). 업체별로는 롯데월드가 전년보다 14.2% 2002년보다 무려 44.6% 급감했고 통도환타지아 13.4%, 금호패밀리랜드 12.7% 경주월드는 11.8% 감소했다. 특히 서울드림랜드는 2006년에도 25만5천명으로 18.6% 감소하는 등 1997년을 정점으로 하향 추세를 지속하고 있다. 반면 대전의 꿈돌이랜드가 전년보다 10.9% 증가한 91만 명, 대전동물원이 7.7% 증가한 94만 명이 입장했다(문화체육관광부, 2009)[30].

TEA(Themed Entertainment Association)/ERA(Economics Research Associates)에서 2008년 3월 발표한 보고서에 따르면 2007년 기준 세계

29) 자연농원이란 이름으로 개장하여 현재 에버랜드로 개명하고 테마파크를 표방하고 있으나 통일된 주제를 기준으로 계획된 공원이 아니라 위락공원에 주제를 첨가한 형태를 보이고 있어 완결된 형태의 테마파크로 보기 어렵다.
30) 문화체육관광부(2009),『2008 관광동향에 관한 연차보고서』.

Collection @ khu

테마파크 입장객 수 상위 25위 현황에서 에버랜드가 전년도의 7백5십만 명에서 약간 감소한 7백2십만 명으로 10위를 기록하였다. 롯데월드는 안전사고로 인한 장기간 폐장 및 리노베이션 작업으로 순위에서 밀려났지만 지난 2006년에는 입장객 수 5백5십만 명으로 전 세계 테마파크 순위에서 15위를 기록하였다.

또한 2007년 전 세계 워터파크 입장객 순위에서 국내 워터파크 3개소가 상위 15위권 내에 오르는 등 세계 워터파크 시장에서 국내 워터파크의 점유율을 높이고 있으며, 2008년 7월 2개소의 추가 개장으로 국내 워터파크 시장의 입장객 유치 경쟁은 더욱 심하다.

<표2-7> 국내 주요 테마파크 현황

구 분 / 업 체 명	위 치	면 적 (㎡)	주 요 시 설	개장연월
어린이 대공원	서울시 성동구 능동	593,036	• 동물원, 식물원, 유원시설 -편의시설 등	1973.05
한국 민속촌	경기도 용인시 기흥면	448,084	• 민속촌 -건물242동, 민속전시품 등	1974.04
에버랜드	경기도 용인시 포곡면	9,529,848	• 동물원, 식물원, 유원시설 -자동차 경주장(스피드웨이) -워터파크(캐리비안베이) 등	1976.04
부곡하와이 랜드	경상남도 창녕군 부곡면	471,900	• 유원시설, 식물원, 동물원 -수영장, 운동시설 등	1982.03
경주월드	경상북도 경주시 천군동	264,464	• 유원시설, 수영장 -일반 숙박시설, 운동시설 등	1985.05
드림랜드	서울시 강북구 번동	347,971	• 유원시설, 수영장 -운동·오락시설, 편의시설 등	1987.07
서울랜드	경기도 과천시 막계동	817,209	• 동물원, 식물원, 삼림욕장 -국립현대미술관,눈썰매장 등	1988.05
롯데월드	서울시 송파구 잠실동	296,894	• 유원시설, 민속박물관 -아이스링크, 수영장, -운동·오락시설, 편의시설 등	1989.07
꿈돌이 랜드	대전시 유성구 도룡동	55,905	• 유기기구 22종 -수영장 등	1993.07
우방타워랜드	대구시 달서구 두류동	406,600	• 유원시설 -타워	1995.03
설악 워터피아	강원도 속초시 장사동	199,829	• 유원시설, 온천장 -워터파크, 운동시설 등	1997.07
쥬랜드 (대전동물원)	대전시 중구 사정동	583,057	• 동물원, 유원시설 -조각공원 등	2002.05

dCollection @ khu

구 분 / 업 체 명	위 치	면 적 (m^2)	주 요 시 설	개장연월
상록랜드	충청남도 천안시 수시면	256,166	• 온천장, 유원시설 -운동,오락시설,자연학습장등	2002.12
스파밸리	대구시 동구 신천동	11,079	• 온천장, 유원시설 -음식점, 수영장 등	2003.07
대명홍천 오션월드	강원도 홍천군 서면	99,174	• 유원시설, 온천장 -워터파크, 공원, 찜질방 등	2006.07
덕산 스파캐슬	충청남도 예산군 덕산면	132,148	• 온천장, 유원시설 -워터파크, 공원, 찜질방 등	2007.03
휘닉스블루캐니언	강원도 평창군	19,835	• 유원시설, 수영장 -워터파크	2008.06
용평피크 아일랜드	강원도 평창군	24,750	• 유원시설, 수영장 -워터파크	2008.07

자료 : 서천범(2007),『레저백서 2007』과 권소희(2008),「테마파크 방문자 만족의 선행요인과 결과요인에 관한 연구」, 자료 등 참조해 연구자 재구성.

우리나라의 경우「관광진흥법」이 개정(1986년 12월 31일, 1999년 2월 8일)됨에 따라 테마파크는「관광사업진흥법」제3조의 3에 의거해 관광객 이용시설업에 속하는 관광 사업체이면서 유원 시설업에 해당되기도 한다.

관광객 이용시설업은 관광객을 위해 운동, 오락, 음식 또는 휴양 등에 적합한 시설을 갖춰 관광객에게 이용토록 하는 업으로,「관광진흥법 시행령」제2조에 따라 전문휴양업, 종합휴양업, 자동차야영장업, 관광 유람선업, 관광공연장업, 외국인전용관광기념판매업 등으로 구분돼 있다.

또 국내외 관광객을 대상으로 변화하는 관광 여가형태에 부응할 수 있는 다양한 시설을 개발하기 위해 여가시설, 휴양시설, 관광시설, 문화·역사시설, 체육시설 등 15개 종의 관광 휴양시설을 관광휴양업 종에 포함했다. 이 가운데 테마파크는 그 시설내용에 따라 전문휴양업과 종합휴양업으로 등록돼 있는 관광사업체이다(심상화, 2002).

전문·종합휴양업에 속하는 테마파크는 워터파크, 컨벤션센터, 민속촌, 놀이동산, 박물관, 사적관광지, 동물원, 식물원, 과학공원, 동물관광지 등이 있다(임주환 외 3, 1998)[31].

전문휴양업은 1987년에 신설해 관광객의 휴양이나 여가선용을 위해 숙박

31) 임주환외 3인(1998),『(환경친화적) 관광지 개발론』, 백산출판사.

dCollection @ khu

또는 음식시설과 함께 위의 15개 종의 시설 중 1종류 이상의 시설을 갖추고 관광객이 이용토록 하는 관광사업으로 민간자본에 의해 다양한 시설들이 개발되고 있다. 2010년 기준으로 42개 업체가 등록 운영 중에 있다(문화체육관광부, 2010). 전문휴양업은 기본적으로 숙박 또는 음식시설과 주차, 급수, 공중 화장실 등 편의시설을 갖추고 날로 다양화 돼가고 있는 관광형태의 수요에 대처하기 위해 민속촌, 해수욕장, 수렵장, 동물원, 식물원, 수족관, 온천장, 동굴자원, 등록 체육시설업(스키장, 요트장, 골프장 등), 농어촌 휴양시설(관광농업, 농·어촌 휴양단지 등), 박물관, 미술관 등의 시설을 조성해 관광객이 휴일을 즐기거나 여가를 선용할 수 있도록 하는 것을 말한다.

우리나라에서 테마파크는 학술적 용어와 언론 등에도 주로 사용되고 있으며 「관광진흥법」 등 관련 법규에서는 언급이 없다. 대신 법적으로 관련이 있는 업으로는 관광객이용시설업 중 종합휴양업, 전문휴양업 또는 도시계획시설 기준에 관한 유원지업, 그리고「관광진흥법」상 유원시설업이 있으며, 서로 배타적인 정의를 나타내고 있는 것이 아니라 상호연관 관계를 가지고 있어 실제적으로 독립적인 정의를 내리기에는 곤란한 점이 있다(김상태, 2000)[32].

이에 따라 국내 테마파크 현황에 대한 정확한 통계자료는 사실상 없는 것으로 파악되고 있으며 중복된 점이 있지만 전문·종합휴양업과 유원시설업 현황 등을 통해 그 현황과 추이를 추계할 수밖에 없다.

<표2-8> 테마파크와 법적으로 유사한 업의 용어

구 분	관련법	정 의
테마 파크	학술적 용어로 사용	일정한 테마에 입각해 유기기설의 유무에 관계없이 전체의 환경 만들기와 쇼 또는 이벤트 등의 소프트웨어를 결합해 공간 전체를 연출, 제공하는 시설로 만들어진 유원지 내지는 레저시설
종합 휴양업	관광진흥법 시행령	관광객의 휴양이나 여가선용을 위해 전문휴양시설 또는 종합유원시설업시설 중 2종류 이상의 시설을 갖춘 제1종 종합휴향업과 제1종 종합휴양업시설을 갖추고 회원제로 운영할 수 있는 제2종 종합휴양업으로 구분

32) 김상태(2000),『유원시설업 육성방안』, 한국관광연구원.

dCollection @ khu

구 분	관련법	정 의
전문 휴양업	관광진흥법 시행령	관광객의 휴양이나 여가선용을 위해 숙박 또는 음식시설과 함께 역사시설, 농어촌휴양시설, 체육시설, 휴양시설, 관광시설 등 15개종의 시설 중 1종류 이상의 시설을 갖추고 관광객이 이용토록 하는 사업
유원지업	도시계획시설기준규칙	주로 시민의 복지향상에 기여하기 위해 설치하는 오락과 휴양시설
유원시설업	관광진흥법	유기시설 또는 유기기구를 갖춰 이를 관광객에게 이용하는 업(다른 영업을 경영하면서 관광객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 유기시설 또는 유기기구를 설치해 이를 이용하게 하는 경우를 포함)

자료 : 김상태(2000),『유원시설업 육성방안』자료 등 참조해 연구자 재구성.

5. 테마파크에 대한 선행연구

1955년 미국 캘리포니아주 디즈니랜드의 개장으로 테마파크산업이 본격적으로 시작됨에 따라 개장 초기에는 내국인이 주로 당일 나들이를 위해 방문하는 특성상 관광산업에서는 중요하게 평가되지 않았으나(MacEniff, 1993)[33] 테마파크 산업의 급속한 발전과 관광학 관련 연구자들이 레저시설로 연구영역을 확대하였을 뿐만 아니라 미국의 레저학 분야에서도 상업적 놀이시설을 포함한 관광분야에 관심을 갖게 되면서 1980년대 후반부터 테마파크 관련 연구논문이 학계에 발표되기 시작하였다.

테마파크에 대한 연구의 동향을 살펴보면, 테마파크의 선택 속성과 추구편익(Kemperman et al., 2003; McClung, 1991; Milman, 1988; Moutinho, 1988; Thach & Axinn, 1994; 정필용·엄서호, 1994; 이후석·오민재, 2005)[34], 이용자

33) MacEniff. J.(1993),「Leisure industries」, EIU Travel & Tourism Analyst, 5.
34) Kemperman, al., Borgers, al., Oppewal. H. & Timmermans. H.(2003),「Predicting the Duration of Theme Park Visitors' Activities : An Ordered Logit Model Using Conjoint Choice Data」, Journal of Travel Research, 41(May). Milman. A.(1988),「Market Identification of New Theme Park : An Example From Central Florida」, Journal of Travel & Research, 26(4). Moutinho. L.(1988),「Amusement park visitor behavior-Scottosh attitudes」. Tourism Management, 9(4), Thach. S. V. & Axinn. C. N.(1994),「Patron Assessments of Amusement Park Attributes」. Journal Travel Research, 32(3), 정필용·엄서호(1994),「주제공원의 포지셔닝에 관한 연구」,『관광학연구』, 18(1), 이후석· 오민재(2005),「주제공원 이용자의 선택속성에 따른 세분시장 연구」,『관광연구저널』, 19(2).

dCollection @ khu

형태분석(Richards, 2001; 권완우, 2004; 권유홍 외 2인, 2003;1)[35], 수요함수 추정(김덕기·엄서호, 2000)[36], 이용자 감정반응과 만족도의 관계(Bigne et al.,2005; 김두하, 1998; 오정학·김유일, 2001)[37], 서비스 품질과 만족도 및 행동의도의 관련성(권유홍·이훈, 2002; 유재홍, 2008; 이혁진·류재숙, 2007; 최성은, 2004; 황춘기·선은주; 2005)[38]등과 관련된 연구들이 수행되었다.

또한 테마파크의 테마 컨셉 개발(Kevin Lynch, Managing the Sense of a Region, 1984)[39], 계절별 최적 테마파크 상품개발(Kemperman et al., 2003)[40], 미래 테마파크에 대한 전망(Milman, 2001)[41] 테마파크 개발계획(Dzeng & Lee, 2007)[42] 테마파크 이미지(Lin et al., 2007)[43], 테마파크의 이벤트(한현숙, 2006)[44] 등에 관한 연구들도 시도되고 있다.

그러나 이와 같은 연구들이 호텔이나 외식업과 같은 다른 관광사업 분야들에

---

35) Richards. G.(2001),「Marketing China overseas : The role of theme parks and tourist attractions」, Journal of Vacation Marketing 8(1). 권완우(2004),「주제공원내 대기행렬에 대한 고객의 인지시간과 실제시간의 차이분석에 관한 연구」,『호텔경영학 연구』, 13(2). 권유홍·구태희·이인재(2003),「주제공원 방문자의 특성에 따른 기념품 구매행동의 차이」,『관광레저연구』, 15(1).

36) 김덕기·엄서호(2000),「주제공원의 수요함수 추정」,『관광학연구』, 23(2).

37) Bigne. J. E., Andreu. L. & Gnoth. J.(2005),「The theme park experience. An analysis of pleasure, arousal and satisfaction」, Tourism management, 26(6). 김두하(1998),「주제공원 이용자 만족의 결정 인자에 관한 연구」,『한국조경학회지』, 26(3). 오정학·김유일(2001),「주제공원 이용자의 감정 반응에 관한 연구」,『관광학연구』, 24(3).

38) 권유홍·이훈(2002),「주제공원 서비스 질이 방문자 만족 및 행동의도에 미치는 영향」,『관광학연구』, 26(1). 유재홍(2008),「주제공원의 방문자 만족-선행요인과 결과」,공주대학교, 박사학위논문. 이혁진·류재숙(2007),「테마파크의 서비스 스케이프가 이용자 만족에 미치는 영향」,『관광연구저널』, 21(2), 최성은(2004),「테마파크의 서비스 품질이 방문자 만족과 행동의도에 미치는 영향」, 대구대학교 국제경영 대학원, 석사학위논문. 황춘기·선은주(2005),「테마파크 서비스 품질이 고객만족과 재방문에 미치는 영향」,『한국조리학회지』, 11(1).

39) Kevin Lynch, Managing the Sense of a Region(1984), 조진구 옮김, 지역 환경의 설계와 관리, 태림 문화사.

40) Kemperman. al., Borgers. al., Oppewal. H. & Timmermans. H.(2003),「Predicting the Duration of Theme Park Visitors Activities : An Ordered Logit Model Using Conjoint Choice Data」, Journal of Travel Research, 41(May).

41) Milman. A.(2001),「The Future of the Theme Park and Attraction Industry : A Management Perspective」, Journal of Travel & Research, 40,(November), 139.

42) Dzeng. R. J. & Lee. H. Y.(2007),「Activity and value orientated decision support for the development planning of a theme park」, Expert systems with applications, 33(4).

43) Lin. C. H., Morais. D. B., Kerstetter. D. L. & Hou. J. S.(2007),「Examining the Role of Cognitive and Affective Image in Predicting Choice Across Natural, Developed, and Theme Park Destinations」, Journal of Travel Research, 46(November).

44) 한현숙(2006),「이벤트프로그램이 테마파크 이미지 형성에 미치는 영향 연구」,『이벤트컨벤션연구』, 2(1).

dCollection @ khu

비해 상대적으로 미흡한 실정이어서 테마파크의 서비스 품질이나 가치 등 다양하고 새로운 테마를 다룬 실증적 연구가 시도 되어야 할 것이다.

테마파크의 선택 속성에 대한 연구들에 대해 알아보면, Moutinho(1988)[45]는 스코틀랜드에 위치한 테마파크 방문자 행동 연구에서 고객의 테마파크 방문 결정은 고객의 특별한 선호경향과 재미있는 놀이기구, 편리함, 활동, 비용, 접근성, 이용의 용이함, 좋은 기후, 좋은 환경 등의 요인을 기준으로 선택한다는 것을 실증분석을 통해 제시하였다. 이 중 테마파크를 선택하는 가장 중요한 기준은 재미있는 놀이기구의 존재 여부와 대기시간이 없어야 하고 좋은 환경을 가지고 있어야 하며, 그 다음으로 전체적인 가격, 운영시간, 가족분위기, 접근성 등의 요인이 중요하다는 검증결과를 제시하였다.

Milman(1988)은 방문객 측면에서 테마파크의 방문을 결정하는 선택 속성은 위치요인과 디자인요인이라고 하였다. 위치요인은 일정범위내의 지역시장, 접근 용이한 운송시설, 날씨, 지역의 화폐가치(외국방문객인 경우), 경치, 다른 경쟁 매력물, 호텔, 레스토랑 등의 관광객 이용 편의시설이라 할 수 있으며, 디자인요인은 공원 내 전반적인 매력물과 경쟁공원 및 동등한 수준의 공원들의 설계와 경치, 수용능력, 휴식공간, 음식서비스와 같은 내부적인 매력물을 포함한다고 하였다.

McClung(1991)[46]은 테마파크 선택에 영향을 주는 요인은 방문자인 경우에는 기후, 어린이의 동반유무, 비용 등의 순으로 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 비 방문자의 경우는 숙박, 기후, 혼잡도 등의 순으로 나타났다. 또한 테마파크 매력물을 평가한 결과 테마파크는 교육을 위한 전시회와 매력물의 유무, 레스토랑의 질, 자연 서식지의 동물 등으로 중요하게 평가했다. 또한 고유의 테마를 가진 테마파크에 대한 매력이 높은 테마파크는 교육적 전시, 이국적인 동물, 과학기술, 식물원 등의 순이라는 연구결과를 제시하였다.

Cronin & Taylor(1992)[47]의 연구에서 테마파크 이용자들의 방문을 결정하는

---

45) Moutinho. L.(1988),「Amusement park visitor behavior-Scottosh attitudes」, Tourism Management, 9(4).

46) McClung. G. W.(1991),「Theme Park Selection : Factors Influencing Attendance」, Tourism Management, 12(2).

47) Cronin. J. J. & Taylor. S. A(1992),「Measuring Service Quality : A Reexamination and

Collection @ khu

매력요인은 공원의 특별한 선호도, 편의성, 활동성, 시설물의 제공 경제적요소와 이용 가능한 여가시간이며 방문경험 전체에 대한 총체적인 방문자 만족은 테마파크의 서비스품질, 가격, 접근성, 이용성 등에 좌우될 수 있다고 하였다.

Thach & Axinn(1994)[48]은 테마파크 서비스요인 속성에 관한 연구에서 방문회수가 증가함에 따라 서비스요인(접근성, 운영시간, 식사, 이용 가능한 주차시설 등)의 선택속성에 대한 중요도가 감소하였으며, 또한 체재시간이 증가함으로써 서비스요인의 중요도가 감소하는 것으로 나타났으며 테마파크에 대한 정보 원천의 중요도 평가에서 친구, 가족, TV광고, 등의 순으로 나타났다.

Kemperman, Borgers, Oppewal & Timmermans(2003)[49]는 네덜란드 테마파크 방문객과 잠재고객을 대상으로 가상으로 조합된 테마파크 선호도를 이용한 연구에서 테마파크 방문객의 대기시간, 오락적 프로그램, 식음료 등이 중요한 테마파크 선택요인인 것으로 나타났으며 시간에 따른 변화 분석시도를 하였다.

권완우(2004)는 에버랜드 방문객들을 대상으로 테마파크 내 놀이기구 이용 고객의 대기행렬은 고객의 인지된 시간과 실제 대기시간 사이에 유의한 차이가 있음을 발견하였다.

선종갑(2005)[50]은 대전지역 테마파크 방문객을 대상으로 테마파크 이미지가 방문객 체험에 미치는 영향을 분석한 결과 테마파크의 이미지인 관리운영성, 전반적분위기, 시설행사, 매력성, 가격편의성, 이용편리성, 조화운영, 종업원서비스 모두 부분적으로 방문객 체험에 유의한 영향관계를 나타내는 것을 확인하였다.

Bigne, Andreu & Gnoth(2005)[51]는 스페인 테마파크 방문객을 테마파크

Extension」, Journal of Marketing, 56(July).

48) Thach. S. V. & Axinn. C. N.(1994),「Patron Assessments of Amusement Park Attributes」, Journal Travel Research, 32(3).

49) Kemperman, A., Borgers, a., Oppewal. H. & Timmermans. H.(2003),「Predicting the Duration of Theme Park Visitors' Activities : An Ordered Logit Model Using Conjoint Choice Data」, Journal of Travel Research, 41(May).

50) 선종갑 ·윤유식(2005),「주제공원의 관광동기가 관광 체험에 미치는 영향」, 배재대학교 사회과학연구원.

51) Bigne. J. E., Andreu. L. & Gnoth. J.(2005),「The theme park experience. An analysis of pleasure, arousal and satisfaction」, Tourism management, 26(6).

Collection @ khu

경험에 따라 긍정적 반응을 가진 그룹과 부정적 반응을 가진 그룹으로 나누어 두 그룹 간 차이 분석과 만족 및 충성도에 이르는 경로에 대한 연구에서 두 가지 반응에 따른 그룹 간 만족도와 충성도에는 유의적 차이가 있음을 확인하였다.

Lin, Morais, Kerstetter & Hou(2007)[52]는 북미 관광객을 대상으로 한 연구에서 테마파크 방문객의 경험과 이미지 형성에 영향을 주는 5개의 변수(지각된 이미지, 감정적 이미지 등)를 확인하였다.

이상에서 언급한 테마파크에 대한 국내·외 선행연구들을 종합하면<표2-9>, 표<2-10>과 같다.

<표2-9> 테마파크에 대한 국내 선행연구 종합

구분 / 연구자	연구대상	연구방법	연구결과
정필용, 엄서호 (1994)	롯데월드, 에버랜드, 서울랜드 방문자	테마파크의 제품속성 30개를 도출하여 다차원 척도법 분석	테마파크 전반에 관한 이상점은 에버랜드와 롯데월드 양쪽에 경쟁적으로 포지션되어 비슷한 방문자 선호도를 보임
김성혁, 안대희 (1996)	수도권 5개 테마파크 방문자	테마파크의 속성으로 29개의 변수를 도출하여 이용전의 중요도와 이용후의 만족도 연구	테마파크 방문자들은 이용전 모든 속성에 대한 중요도에 비해 만족도가 낮은 것으로 나타나고 재방문에 긍정적임
홍성권 (1997)	롯데월드, 서울랜드, 에버랜드의 방문자	독립변수들을 추진요소, 유인요소, 상황요소 및 충성도로 분류해 분석	세분시장별로 테마파크 방문자들의 선택행동을 분석하는 것이 실무적 차원에서 매우 유용한 것으로 확인됨
김두하 (1998)	에버랜드 방문자	이용전의 기대를 측정하고 이용후의 성과, 기대불일치, 만족을 측정하는 종단적연구 실시	기대는 성과나 불일치를 통해 만족에 간접적으로 영향을 미치며 성과는 만족에 직접적 영향을 미칠 뿐만 아니라 불일치를 통해 간접적으로 영향을 미침
이상건, 김상희 (2000)	엑스포과학공원 방문자	테마파크 이용객의 만족결정요인을 기대, 불일치, 지각된 성과의 3가지로 파악하여 분석	소비자의 만족형성 과정에 있어 지각된 성과가 만족에 영향을 미치는 것으로 분석됨

52) Lin. C. H., Morais. D. B., Kerstetter. D. L. & Hou. J. S.(2007), 「Examining the Role of Cognitive and Affective Image in Predicting Choice Across Natural, Developed, and Theme-Park Destinations」, Journal of Travel Research, 46(November).

dCollection @ khu

구분 / 연구자	연구대상	연구방법	연구결과
엄서호, 김덕기 (2000)	에버랜드, 롯데월드, 서울랜드 방문자	컨조인트 분석을 이용하여 테마파크 이용객의 선호체계를 분석하고 특정 테마파크의 수요함수 추정	소비자의 효용에 영향을 미치는 속성 변수들 간의 상대적 중요성은 접근시간, 매력성, 가격 순으로 나타남
김희진, 이애주 (2000)	에버랜드, 롯데월드, 서울랜드 방문자	방문자가 추구하고자 하는 편익변수를 세분화의 기준변수로 선택하여 연구	가격, 접근성이 방문객의 만족, 재방문, 추천에 중요한 선행조건이 됨
김유일, 오정학 (2001)	만 16세 이상의 에버랜드 이용객 방문자	테마파크 이용자가 지각하는 인지적 요인과 감정적 반응 간의 상호관계성 및 감정적 반응이 만족도에 미치는 영향을 구조적 분석	긍정적인 감정은 만족도에 정(+)의 영향을 부정적인 감정은 만족도에 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타남
고부언 (2001)	에버랜드, 롯데월드, 서울랜드 방문자	6개의 서비스품질 요인을 도출하여 빈도분석, 요인분석, 회귀분석, 공변량 구조분석	각 테마파크 방문자들은 서비스 품질 요인에 의해 만족도를 느끼고, 이를 통해 타인에게 추천함
김성섭 (2001)	서울의 4개 주요테마파크들의관리자,종업원, 방문자	총 59개의 IPME 항목들을 구성하여 t-test 및 paired t-test 분석	관리자들이 종업원들보다 회사의 전반적 마케팅 정책에 호의적이며 관리자와 종업원간에 인식하는 시각의 차이가 큼
권유홍, 이훈 (2002)	에버랜드, 롯데월드, 서울랜드 방문자	25개의 서비스품질 측정항목을 추출하여 만족 및 행동의도 분석	전체만족에는 공원의 전반적 분위기가 가장 큰 영향을 미치나 추천의도에는 놀이기구가 가장 중요한 영향을 미침
권유홍, 구태희, 이인재 (2003)	에버랜드, 롯데월드, 서울랜드 방문자	세 개의 공원 방문객을 편의추출하여 사회인구 통계적 변수와 기념품 구매행동 특성의 유의적 차이 측정	테마파크 방문자의 연령, 결혼관계, 직업, 교육수준, 동반자유형 및 이용티켓은 기념품 구매여부 및 구매품목과 모두 유의적인 관계에 있는 중요한 변수로 나타남
권완우 (2004)	에버랜드의 방문자	테마파크내 대기행렬에 대한 고객의 인지시간과 실제시간에 대해 실험변수 내 집단을 A,B로 나누어 집단 간의 차이를 비교 분석	테마파크 내 놀이기구 이용 고객의 대기행렬은 고객의 인지된 시간과 실제 대기시간사이에 유의한 차이가 있음
최성은 (2004)	우방타워랜드의 방문자	37개의 서비스품질의 측정변수를 도출하여 요인분석을 실시하고 방문자 만족과 재방문 의도와의 관계 분석	테마파크의 서비스품질을 구성하는 요인은 놀이기구, 행사와 이벤트, 인적서비스, 혼잡성, 소비성, 편의시설과 안내·장애인 시설 등의 7개 요인으로 나타남
선종갑 (2005)	대전지역 테마파크 방문자	테마파크의 이미지가 방문객 체험에 미치는 영향을 다중회귀분석을 통해 검증	테마파크 이미지인 관리 운영성, 전반적 분위기, 시설행사 매력성, 가격편의성, 이용 편리성, 조화운영, 종업원서비스 모두 부분적으로 방문객 체험에 유의한 영향 관계를 나타냄
이혁진, 류재숙 (2007)	아인스 월드의 방문자	서비스 환경을 구성하는 4개의 요인을 추출하고 이를 독립변수로 하여 회귀분석을 통한 만족도 및 재방문 의사와의 관계검증	테마파크의 서비스 스케이프에 대한 만족이 이용자 만족과 재방문으로 연결됐으며 조형물의 심미성과 시설에 대한 접근성이 재방문 의사에 가장 많은 영향을 주는 요인임.

dCollection @ khu

구분 / 연구자	연구대상	연구방법	연구결과
오민재 (2007)	롯데월드, 서울랜드, 에버랜드, 드림랜드 방문자	테마파크 선택속성을 근거로 다차원 척도법을 사용하여 경쟁 관계를 파악할 수 있는 포지셔닝 분석을 실시	테마파크 방문자 선택속성에 있어서 대부분의 속성에서 롯데월드가 경쟁력이 가장 우수한 것으로 나타났으며, 다음으로 에버랜드, 서울랜드, 드림랜드의 순으로 나타남.
유재홍 (2008)	대전 동물원의 방문자 유효표본 396명	이론변수에 대한 신뢰도와 타당도 검증 및 영향 요인 분석을 위해 공분산구조방정식분석	방문자 만족을 위한 선행요인(3가지 차원의 서비스품질, 서비스가치)과 결과요인(재방문의도) 간의 영향관계 규명.

자료 : 권소희(2008),「테마파크 방문자 만족의 선행요인과 결과요인에 관한 연구」, 자료 등 참조해 연구자 재구성.

<표2-10> 테마파크에 대한 국외 선행연구 종합

구분 / 연구자	연구대상	연구방법	연구결과
Blazey (1984)	테마파크를 방문하는 55세이상의 노인	테마파크 방문 노인들의 동기, 만족도, 매력물에 대한 실증 분석	기대 보다 전반적인 만족도가 높게 나타났으며 공원 내의 다양한 활동과 경험이 만족도에 영향
Moutinbho (1988)	스코틀랜드의테마파크 방문자의 행동 분석	방문전 기대와 지각된 편의제공, 만족과의 갭(gap) 측정 시도	대부분 총 만족도는 방문전 기대수준 대비 불만족
Millan (1988)	미국 플로리다 말(horse)테마파크 잠재방문자	다중회귀분석을 통해 응답자의 전반적인 흥미에 영향을 미치는 10개의 예측변수 도출	새로운 테마파크 시장 확인에 있어서 여행 행동이나 인구 통계적 사항에 관계된 외적 변수보다 특별한 공원에 대한 내적변수 고려의 중요성과 잠재시장 수요 연구
McClung (1991)	미국 대도시의 주부 3,000명을 대상	테마파크 선택 및 방문에 영향을 미치는 영향 요인과 인구 통계적 특성과의 유의적 영향요인 분석	테마파크 방문 영향 요인 7개 중 중요영향요인은 기후, 어린이 동반 유무, 비용 순으로 나타났으며 이를 포함한 일부 중요한 인구 통계적 특성이 관광자와 비관광자를 구별함
Cronin & Taylor (1992)	미국남동부 중소도시 거주자 660명	SERPERF를 사용하여 서비스질 측정, 공분산구조모형을 이용해 서비스 질이 소비자만족의 선행변수임을 증명	테마파크 서비스의 소비자 만족은 테마파크 서비스의 질, 가격, 접근성, 이용성 등에 좌우될 수 있다.
Kau Ah Keng (1993)	중국 테마파크인 탕왕조마을 (The Tang Dynasty village) 방문자	다른 두 문화(백인과 아시아인)의 외국관광객 특성에 따른 중국역사테마파크 방문동기, 목적, 지각에 관한 차이분석	백인과 아시아인들은 공원을 방문할 때 기대하는 매력물의 형태와 활동 유형의 차이 발견

dCollection @ khu

구분 / 연구자	연구대상	연구방법	연구결과
Thach & Axinn (1994)	어뮤즈먼트 파크 방문자	테마파크의 주제별 태도의 중요도에 대한 순위를 정하고 요인분석 결과 9개의 그룹으로 요인화, 이를 바탕으로 분산 분석실시	가격, 접근성, 편의성, 환대의 형태 등의 요인은 고객의 형태에 의해 중요도가 다양하게 나타남. 인구통계적인 영향요인에 따라 테마파크에 대한 태도에 유의적인 차이 규명.
Kevin & Phoebe (1999)	세계 주요 테마파크 방문자	인구 통계적 변수와 동기, 라이프스타일 등에 따른 차이 분석과 one-way ANOVA 분석	테마파크 마케팅에서의 성공적인 컨셉을 위해 방문객의 국적 등의 인구 통계적 변수와 라이프스타일이 중요한 영향요인으로 분석.
Kemperman, Borgers, Oppewal, Timmermans (2000)	네덜란드의 테마파크 방문객 및 잠재고객	컨조인트 분석을 이용하여 계절별 최적의 테마파크 상품개발과 수요함수 도출시도	여행시간, 규모, 실내시설, 입장료, 당일여행의 변수로 가상의 테마파크 선호도 조사
Richards (2001)	중국의 해외 관광객	중국과 독일의 테마파크 이용객과 잠재고객에 대한 2차 자료 분석	아시아와 유럽 관광객의 테마파크 이미지, 태도 등에서 유의적인 차이 발견
Milman (2001)	북미 테마파크 121명의 경영자	미래 테마파크에 대한 전망과 중요변수에 대한 인터뷰 조사	대부분 경쟁의 치열함 속에 희망적 발전을 예상하며 테마파크 주요 변수로는 신기성과 환상적 연출, 영상물 등을 언급
Kemperman et al. (2003)	네덜란드 테마파크방문자와 잠재고객	가상으로 조합된 테마파크 선호도를 이용한 컨조인트 분석과 로짓모델 활용	대기시간, 오락적 프로그램, 식음료 등이 중요한 테마파크 선택 요인이며 시간에 따른 변화 분석
Bigne, Andreu & Gnoth (2005)	스페인 테마파크 방문자	테마파크 경험에 따른 긍정적 반응 그룹과 부정적 반응 그룹의 차이 분석과 만족 및 충성도에 이르는 경로 분석	두 가지 반응에 따른 그룹간 만족도와 충성도에 유의적인 차이 발견
Dzeng & Lee (2007)	대만의 테마파크 개발 프로그램(AVO/PLAN)	대만의 테마파크 개발계획 수립을 위한 사례연구	6개의 중요 시설에 대한 효율적인 계획과 환경 친화적인 테마, 시간계획 수립의 중요성 확인
Lin, Morais, Kerstette,r Hou (2007)	1,040명의 북미관광객	테마파크 방문객이 지각하는 5개의 이미지 형성 요인에 대해 요인분석 및 회귀분석	관광객의 경험과 이미지 형성에 영향을 주는 5개의 변수 확인

자료 : 권소희(2008),「테마파크 방문자 만족의 선행요인과 결과요인에 관한 연구」, 자료 등 참조해 연구자 재구성.

dCollection @ khu

제3장 연구대상 및 분석기법

제1절 제주 테마파크의 현황과 방문객 추이

1. 제주 테마파크의 현황

테마파크는 일정한 테마에 입각해 유기시설의 유무에 관계없이 전체의 환경 만들기와 쇼 또는 이벤트 등의 소프트웨어를 결합해 공간 전체를 연출, 제공하는 시설로 만들어진 유원지(Leisure land or Leisure park) 내지는 레저시설로 정의할 수 있다(임상오, 1999)[53]. 전문·종합 휴양업에 속하는 테마파크는 워터파크, 컨벤션센터, 민속촌, 놀이동산, 박물관, 사적관광지, 동물원, 식물원, 과학 공원, 동물관광지 등이 있으며(임주환외 3인, 1998) 유원시설업도 관광분야에서 테마파크, 놀이공원 등으로 사용되고 있다(이재만, 2001)[54].

이항구(2000)는 도시공원법 제3조에 분류하는 공원 유형에 맞춰 그 특성을 살펴볼 때 테마파크는 유원시설업에 포함되는데 유원시설업이란 유기시설이나 유기기구를 갖춰 관광객에게 이용하게 하는 업으로 레크레이션을 즐길 수 있게 하는 이른바 오락시설이라고 했다.

현재 국내에서는 테마파크(주제공원), 놀이공원, 유원시설, 유희시설, 유기시설, 유원지 등이 혼용돼 사용되고 있다. 김상태(2000)는 이와 관련 법적으로 사용되는 용어로는 유원시설, 유희시설, 유기시설, 유기장 등이「관광진흥법」및「공중위생법」등에서 사용되고 있으며, 학술적으로는 테마파크, 놀이공원 등이, 그리고 한국표준분류표 상에는 유원지, 테마파크업(주제공원업) 등으로 각각 달리 사용되고 있다고 했다.

이에 따라 정확한 국내 테마파크 현황에 대한 자료가 없는 것처럼 제주지역 현황도 객관적인 자료의 출처와 통계가 없는 실정이다.

관광정보 홈페이지의 분류에 따르면 2010년 5월 기준으로 소개 되고 있는

53) 임상오(1999),「지역발전과 테마파크산업의 진흥」,『한국재경정책학회 재경정책논문집』창간호.
54) 이재만(2001),「유원시설업의 활성화에 대한 연구」,『문화관광연구』, 3(1).

Collection @ khu

테마파크는 29개소, 전시·박물관은 45개소, 공연·행사장은 8개소에 이른다 <표3-1>.

<표3-1> 제주지역 테마파크, 전시·박물관, 공연·행사장 현황

구 분	총 계	명 칭
테마 파크	29	휴애리, 자연생활공원, 소인국테마파크, 김녕미로공원, 한림공원, 카멜리아힐, 파크써더랜드(태왕사신기촬영지), 여미지식물원올인하우스, 제주미니미니랜드, 제주러브랜드, 제주아트랜드, 제주허브동산, 일출랜드, 제주공룡랜드, 제주워터월드, 시와미로공원, 코끼리랜드(회천), 도깨비공원, ㈜세리월드, 열기구테마파크, 제주경마공원, 사라봉공원, 신산공원, 북촌돌하르방공원, 노루생태관찰원, 명도암관광휴양목장, 금산자연농원, 이상한나라의앨리스, 제주조각공원
전시 · 박물관	45	테디베어뮤지엄, 선녀와나무꾼테마공원, 세계자동차제주박물관, 제주민속박물관, 설록차뮤지엄오설록, 초콜릿박물관, 제주민속촌박물관, 아프리카박물관, 생각하는 정원, 건강과성박물관, 나비공원프시케월드, 서귀포감귤박물관, 국립제주박물관, 평화박물관, 방림원(세계야생화박물관), 소리섬박물관, 제주신영영화박물관, 봉황솟대박물관, 금능석물원, 제주항일기념관, 세계성문화박물관, 제주화석박물관, 닥종이인형박물관, 제주교육박물관, 하멜상설전시관, 제주돌마을공원, 한국야구명예의전당, 나비전시관, 네덜란드엿보기전시관, 제주해녀박물관, 제주악어타운, 수컷돌거북이수석박물관, 탈과도깨비박물관, 정석항공관, 김영갑갤러리, 이중섭미술관, 제주도예원, 서귀포천문과학문화관, 제주국제평화센터, 제주현대미술관, 서복전시관, 산지천중국피난선, 서귀포시립기당미술관, 제주돌문화공원, 민속자연사박물관
공연 · 행사장	8	더마파크, 퍼시픽랜드, 해피타운, 제주매직월드, ㈜제주드림랜드, ㈜제주국제컨벤션센터, 탑동해변공연장, 제주문예회관

자료 : 제주특별자치도(2010), 관광정보(http://www.jejutour.go.kr).

본 연구에서는 테마파크란 테마가 있는 공원으로서 역사·문화·민속·예술·자연·과학·생물·산업 등 일정한 테마를 선정해 그 테마를 실현시키고자 각종 시설물, 건축물 그리고 조형물 등을 전개하고 실현시킨 곳으로 관광객에게 이용토록 하는 관광사업체로 보았다.

이를 근거로 제주지역 전문휴양업과 유원시설업, 박물관, 제주도 관광정보 홈페이지 분류 관광지(테마파크, 전시·박물관, 공연·행사장) 가운데 테마파크로

dCollection @ khu

분류되는 곳은 다음의 <표3-2>와 같다. 특히 2010년에 새로 문을 연 관광지 가운데 제주특별자치도에 등록하지 않더라도 본 연구의 테마파크 정의에 부합된 곳도 테마파크에 포함했다.

<표3-2> 제주지역 테마파크 설립시기별 분류

제주관광역사	설립연도	테마파크
태동기 (1960년대)	-	-
도입기 (1970년대)	1971	한림공원
성장기 (1980년대)	1984	민속자연사박물관
	1986	퍼시픽랜드
	1987	제주민속촌, 제주조각공원
	1989	여미지식물원
침체기 (1990년대)	1990	제주경마공원
	1992	생각하는정원, 중문민속박물관, 제주민속박물관
	1997	김녕미로공원, 석부작테마공원, 새별오름관광타운, 기당미술관
	1998	신영제주영화박물관
전환기 (2000년대)	2001	테디베어뮤지엄, 설록차뮤지엄오설록, 제주미니미니랜드, 코끼리랜드, 제주민속촌박물관, 제주대학교박물관, 국립제주박물관
	2002	일출랜드, 소인국테마파크, 이레제주조랑말타운, 초콜릿박물관
	2004	전쟁역사박물관, 제주러브랜드, 해피타운(제주씨월드),이중섭미술관
	2005	아프리카박물관, 방림원식물원, 도깨비공원, 시와미로공원, ㈜아쿠아랜드 제주워터월드, 세계성문화박물관, 제주드림랜드, 올인하우스, 제주허브동산, 감귤박물관, 금오당미술관, 소리섬박물관
	2006	제주건강과성박물관, 제주돌박물관, 닥종이인형박물관, 제주해녀박물관,김영갑갤러리미술관, 세계미니어쳐전시관, 여미지식물원, 생각하는정원

dCollection @ khu

제주관광역사	설립연도	테마파크
전환기 (2000년대)	2007	제주공룡랜드, 나비공원프시케월드, 파크써더랜드, ㈜세리월드, 조이월드, 노루생태관찰원, 악어타운, 파충류테마파크, 러브랜드미술관, 제주현대미술관, 돌하르방공원, 제주조각공원, 소인국테마파크전시관, 닥종이인형전시관, 도깨비공원, 석부작테마공원, 일출랜드식물원, 자연사랑미술관
	2008	제주아트랜드, 제주화석박물관, 세계자동차제주박물관, 테마공원선녀와 나무꾼, 제주유리의성, 더마파크, 조안베어뮤지엄, 카멜리아힐, 보광휘닉스아일랜드, 해녀박물관, 성안미술관, 우산미술관, 소암미술관, 한라수목원
	2009	트릭아트뮤지엄, 이상한나라의앨리스 제주오름공원, 제주별빛누리공원, 제주허브동산, 테지움사파리
	2010	제주4.3평화기념관, 제주도립미술관, 제주추사관, 제주옹기박물관, 초코릿박물관, 제주유리박물관, 휴애리, 카멜리아힐, (주)더원

자료 : 제주특별자치도(2010), 자료 참조해 연구자 재구성

2. 제주 테마파크의 방문객 추이

제주지역 테마파크의 방문객 수는 관광지식정보시스템에 유료 방문객이 집계된 테마파크 15개소를 대상으로 2005년부터 2010년까지 방문객의 추이를 조사하여 분석했다.

이 기간 테마파크별 입장객 추이를 보면 테마파크 간에 기복이 심했다. <표3-3>에서 보듯이 제주러브랜드, 건강과성박물관 등은 해마다 증가한 반면 제주미니미니랜드, 생각하는 정원, 신영영화박물관 등은 줄어들었고 제주조각공원은 2008년 방문객 수가 2005년의 절반에도 못 미쳤다.

한림공원과 일출랜드는 등락을 반복했고 테디베어뮤지엄과 제주민속촌은 2006년과 2007년에 증가했다가 이후 정체 현상을 보였다. 여미지식물원, 퍼시픽랜드, 아프리카박물관은 2006년을 기점으로 하락세를 기록했고 제주돌문화공원은 개장 연도인 2007년에 15만 명이 육박한 후 2008년에는 48% 줄어들었다.

dCollection @ khu

<표3-3> 제주지역 주요 테마파크 방문객 추이(2005~2010년)

(단위 : 명)

연 도 / 테마파크	2005	2006	2007	2008	2009	2010
한림공원	1,028,898	943,462	882,191	950,238	936,887	987,967
여미지식물원	945,467	969,903	900,680	860,453	729,008	686,419
소인국테마파크	663,877	743,679	633,129	714,227	681,950	773,008
일출랜드식물원	526,555	629,006	588,315	622,236	603,467	651,761
테디베어뮤지엄	437,155	619,010	620,619	618,510	714,216	722,927
제주러브랜드	179,902	317,972	402,040	528,455	613,507	730,566
제주민속촌	425,908	466,172	477,936	475,908	501,761	543,909
퍼시픽랜드	273,367	427,517	415,964	402,768	449,744	556,351
제주미니미니랜드	459,561	405,066	346,630	334,871	278,839	296,799
건강과성박물관	-	91,586	211,106	230,371	278,333	-
생각하는정원	349,140	343,757	310,456	150,762	208,798	192,920
아프리카박물관	28,412	137,377	128,484	123,278	115,099	113,509
제주신영영화박물관	156,694	148,389	119,178	113,497	101,664	-
제주돌문화공원	-	-	149,561	77,978	153,547	208,899
제주조각공원	81,929	58,020	39,300	40,230	32,446	27,643

자료 : 관광지식정보시스템, 건강과 성박물관(2006년 3월 18일 개관)은 자체 집계, 아프리카박물관 2005년 4월 7일 개관, 제주돌문화공원 2006년 6월3일 개관.

2005년부터 2010년까지 제주를 찾은 관광객은 <표3-4>와 같이 2005년 501만9천 명, 2006년 531만2천 명, 2007년 542만8천 명, 2008년 582만1천 명,

dCollection @ khu

2009년 652만3천 명, 2010년 757만8천 명 등으로 전년에 비해 2006년 5.8%, 2007년 2.2%, 2008년 7.2%, 2009년 12%, 2010년은 16.2%로 매년 꾸준한 증가추세를 보였으며 2011년엔 8.2% 증가를 목표로 하고 있다.

<표3-4> 제주특별자치도 연도별 관광객 증가 현황

(단위 : 천 명)

연 도 / 구 분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011 (목표)
내국인	4,641	4,852	4,887	5,281	5,891	6,801	7,200
외국인	378	460	541	540	632	777	1,000
합 계	5,019	5,312	5,428	5,821	6,523	7,578	8,200
증가율(%)	-	5.8	2.2	7.2	12.0	16.2	8.2

자료 : 제주특별자치도(2010).

그러나 이 기간 동안 관광지식정보시스템에 집계된 도내 유료 관광지의 방문객은 2005년 1577만9632명, 2006년 2005만3911명, 2007년 1,590만8735명, 2008년 1,629만4227명, 2009년 1710만1375명 2010년 1859만2323명 등으로 2006년의 경우 전년보다 27% 증가했지만 2007년에는 오히려 20.7% 감소했으며 2008년부터 2010년까지는 2006년 방문객 수에 못 미치며 전년대비 2008년 2.4%, 2009년 4.9%, 2010년은 8.7% 늘어나는 데 그쳤다 <표3-5>.

<표3-5> 제주특별자치도 연도별 유료관광지 방문객 증가 현황

(단위 : 명)

연 도 / 구 분	2005	2006	2007	2008	2009	2010
방문객	15,779,632	20,053,911	15,908,735	16,294,227	17,101,375	18,592,323
증가율(%)	-	27	-20.7	2.4	4.9	8.7

자료 : 관광지식정보시스템.

dCollection @ khu

2005년 제주를 찾은 관광객이 5백만 명을 돌파한 이후 2010년까지 관광객이 꾸준히 늘어 관광수입 측면에서도 <표3-6>과 같이 2008년 7.2%증가 외에 매년 20% 안팎으로 크게 증가 했지만 테마파크 등 관광지가 관광객 증가에 비해 많이 늘어난 결과 일부 테마파크를 제외하고는 방문객이 감소 또는 제자리걸음을 면치 못해 기존 테마파크는 물론 신설 테마파크도 경영에 큰 어려움을 겪고 있다.

이는 관광지의 증가, 비슷한 테마 중복, 관광객의 관광형태 변화 등을 우선 꼽을 수 있으나 문제는 급속하게 변화하는 관광환경에 대처하지 못한 테마파크의 개장 및 운영, 관리에 기인한 측면도 있다.

특히 일부 중소 테마파크는 추가 투자와 개보수 등이 이뤄지지 않아 새로운 매력물이 보완되지 않으면서 경쟁력이 떨어져 운영난이 심각한 상황이다.

<표3-6> 제주특별자치도 연도별 관광수입 증가 현황

(단위 : 억 원)

연 도 / 구 분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011 목표
내국인	13,031	13,460	16,034	17,537	21,018	25,233	27,011
외국인	4,171	5,008	6,110	6,199	7,264	8,634	13,756
합 계	17,202	18,468	22,144	23,736	28,282	33,867	40,767
증가율(%)	2.5	7.4	19.9	7.2	19.1	19.7	20.4

자료 : 제주특별자치도(2010).

제2절 연구대상 테마파크의 운영실태 및 현황

본 연구의 목적인 제주 테마파크의 운영효율성을 분석하기 위해 2010년 기준 제주특별자치도에 등록된 박물관 20개, 미술관 15개, 전시관 14개, 식물원 9개 등 총 58개의 2009년도 테마파크 운영실태 조사자료 중 임의표본추출로 38개의 테마파크에 대한 직원 수, 전시실 수와 면적, 건물 연면적, 관람 총 인원 수와 유료 관람 인원 수, 관람료 수입, 임대·판매 등의 운영수입과

dCollection @ khu

인건비, 시설관리 유지비, 홍보비 등의 주요 지출 등을 조사 분석했다.

38개의 제주 테마파크 중 직원의 수가 10명 이상이 24개(63%)로 절반을 넘는 수준이었고 DMU25의 직원이 82명으로 가장 많았으며 부지면적은 DMU19가 413,010m²로 가장 넓었다. 그 외 1만m² 이상이 25개로 65%에 그쳤다. 또한 유료관람 인원 수 역시 DMU25가 연 932,275명으로 가장 많았으며, 10만 명 이상이 21개였다. 관람료 수입에서도 연 48억1천만 원으로 DMU25가 최고였으나, 다른 테마파크에서는 연 10억 원 이상도 13개(34%)로 3분의1 밖에 되지 않았고, 임대·판매 등 운영 수입은 연 1억 원 이상이 21개(55%)였다.

일반적으로 직원의 수가 적게는 4, 5명의 테마파크 9개를 비롯하여 20명 미만이 28개(73%)의 테마파크로 대부분이 영세한 실정이었다. 관람료와 운영 수입 역시 연 2백만 원이 안 되는 DMU8을 비롯해 연 1억 원 이하가 10개(26%)로 4분의 1이 넘었다<표3-7>. 따라서 자료 충실도를 감안하여 본 연구의 분석에 충분한 정보를 지닌 27개의 테마파크만을 분석의 대상으로 하였다.

<표3-7> 연구대상 테마파크 운영실태(2009년, 38개)

구분 DMU's	부지 면적 (m²)	직원 수 (명)	유료관람 인원수(명)	주 요 수 입 (원)		주 요 지 출 (원)			비 고
				관람료수입	운영수입(임대 ,판매 등)	인건비	시설관리 유지비	홍보비	
1	29,134	11	833,135	2,696,173,729	200,000,000	624,389,304	442,180,790	151,674,380	
2	98,426	14	39,010	42,062,000	27,301,000	412,400,000	255,310,000	1,040 ,000	
3	25,564	13	278,333	1,669,998,200	149,945,745	350,000,000	150,000,000	65,000,000	
4	8,651	5	53,745	130,000,000	116,000,000	67,000,000	140,000,000	8,000,000	
5	27,466	32	310,000	1,587,000,000	395,000,000	525,000,000	126,000,000	217,000,000	
6	1,350	5	25,647	150,000,000	24,000,000	60,000,000	15,000,000	12,000,000	
7	47,663	21	278,839	1,005,772,700	205,132,172	512,372,600	339,237,520	60,968,285	
8	13,863	4	2,779	997,000	978,000	56,000,000	39,500,000	2,000,000	
9	14,000	5	50,000	185,000,000	35,000,000	144,000,000	200,000,000	33,000,000	
10	36,114	21	-	1,166,665,940	606,993,174	310,860,069	146,998,002	77,661,328	
11	29,945	16	155,403	355,354,000	308,489,593	339,108,908	214,180,039	175,692,551	

dCollection @ khu

구분 DMU's	부지 면적 (m^2)	직원 수 (명)	유료관람 인원수(명)	주 요 수 입 (원)		주 요 지 출 (원)			비 고
				관람료수입	운영수입(임대 ,판매 등)	인건비	시설관리 유지비	홍보비	
12	49,644	46	681,950	2,643,678,000	1,487,224,726	659,733,818	258,987,284	545,019,447	
13	81,790	12	101,664	312,000,000	106,000,000	230,000,000	81,000,000	9,000,000	
14	9,617	7	115,099	564,227,000	183,656,000	221,785,000	133,091,000	20,147,000	
15	112,499	6	729,008	3,842,769,200	525,673,290	927,652,824	891,049,072	249,419,816	
16	30,000	11	282,000	82,000,000	7,000,000	45,000,000	20,000,000	20,000,000	
17	35,978	30	890,000	5,000,000	1,800,000,000	1,190,000,000	1,230,000,000	100,000,000	
18	97,496	32	564,632	1,598,679,000	718,586,000	783,858,000	392,776,000	29,923,000	
19	413,010	10	32,024	107,054,000	15,865,000	142,265,000	7,500,000	8,614,000	
20	99,000	21	120,000	1,000,000,000	300,000,000	360.000.000	100.000.000	300.000.000	
21	13,555	14	671,379	3,710,771,500	2,573,291,970	904,000,000	279,071,253	399,986,833	
22	2,510	11	230,000	1,000,000,000	600,000,000	200,000,000	700,000,000	100,000,000	
23	9,341	14	159,311	946,800,000	257,700,000	175,000,000	800,000,000	120,000,000	
24	9,038	4	207,054	359,511,800	37,683,456	68,806,667	48,000,000	92,410,151	
25	274,499	82	932,275	4,810,016,000	940,298,000	1,870,000,000	590,399,000	558,417,000	
26	85,556	10	117,734	71,528,000	13,606,000	15,063,000	268,730,000	-	
27	7,963	10	14,564	11,306,000	21,942,000	-	34,218,000	-	
28	55,579	37	-	-	2,863,000	1,129,000	892,000	-	
29	27,037	8	-	198,000,000	-	80,000,000	90,000,000	8,000,000	
30	9,990	4	-	-	-	17,745,000	1,860,000	4,560,000	
31	1,903	4	-	-	-	56,000,000	76,896,000	12,000,000	
32	17,584	23	-	-	1,000,000,000	500,000,000	500,000,000	300,000,000	
33	-	5	66,625	53,553,000	135,670,000	-	-	8,186,000	
34	32,419	11	119,600	420,000,000	60,000,000	155,000,000	80,000,000	50,000,000	
35	1,763	9	26,925	120,000,000	250,000,000	240,000,000	150,000,000	10,000,000	
36	3,000	6	79,000	340,000,000	30,000,000	1,000,000	180,000,000	19,000,000	
37	13,815	4	5,300	13,500,000	-	-	10,000,000	2,500,000	
38	9,100	6	103,400	309,306,850	-	51,050,000	17,545,025	4,286,910	

자료 : 제주특별자치도(2010). 자료 참조해 연구자 구성

Collection @ khu

<표3-8> 연구대상 테마파크 현황 (2010년, 38개)

구 분 / 테마파크	전시 실수	건 물 연면적 (m^2)	소 재 지	설 립 자	개 장 일	비고
한림공원	8/ 야외	3,283	제주시 한림읍 협재리 2487	송 봉 규	1971.07.01	
제주조각공원	2	1,688	서귀포시 안덕면 덕수리 산27	이 은 범	1987.10.02	
여미지식물원	2	1,737	서귀포시 색달동 2481-1	남 상 규	1989.10.12	
생각하는정원	1	976	제주시 한경면 저지리 1534	성 범 영	1992.07.30	
제주도립 기당미술관	2	960	서귀포시 남성로 34	강 구 범 (기증)	1998.07.01	
아프리카박물관	3	3,742	서귀포시 대포동 1833	한 종 훈	1998.11.16	
포토갤러리 자연사랑미술관	5	1,256	서귀포시 표선면 가시리 1920-1	서 재 철	1999.04.01	
신영제주 영화박물관	3	2,665	서귀포시 남원읍 남원리 2381	신 영 균	1999.06.05	
제주테디베어 박물관	2	17,263	서귀포시 색달동 2889	김 정 수	2001.04.24	
국립제주박물관	3	9,489	제주시 건입동 261	대한민국	2001.06.15	
세계미니어처	야외	1,392	제주시 조천읍 교래리 산 56-4	박 경 임	2001.06.21	
오설록전시관	야외	1,570	서귀포시 안덕면 서광서리 1235-3	서 경 배	2001.09.01	
소인국테마파크	2	1,831	서귀포시 안덕면 서광리 725	진 동 열	2002.04.02	
일출랜드식물원	32	2,567	서귀포시 성산읍 삼달리 1010	강 재 업	2002.04.28	
김영갑갤러리 두모악	5	886	서귀포시 성산읍 삼달리 437-5	故 김 영 갑	2002.08.01	
이중섭미술관	5		서귀포시 서귀동 532-1	제주특별자치도	2002.11.28	
도깨비공원	1	596	제주시 조천읍 선흘리 4089-1	이 기후	2003.12.29	
평화박물관	1	1,919	제주시 한경면 청수리 1166	이 영 근	2004.02.29	
감귤박물관	7	4,786	서귀포시 신효동 산 1	제주특별자치도	2005.02.25	
제주허브동산	2		서귀포시 표선면 표선리 2608	조 재 권	2005.04.02	
방림원식물원	3	1,400	제주시 한경면 저지리 2120-91 문화예술인마을 내	방 한 숙	2005.04.21	
중문소리섬	6	4,000	서귀포시 색달동 2864-36	황 영 준	2005.	
닥종이인형 박물관	2	1,477	서귀포시 법환동 914번지 월드컵경기장 내	이 중 식	2006.03.09	
건강과성박물관	5	4,034	서귀포시 안덕면 감산리 1736	김 완 배	2006.03.18	
해녀박물관	4	4,003	제주시 구좌읍 하도리 3204-1	제주특별자치도	2006.06.09	
나비곤충박물관	4	3,453	제주시 애월읍 소길리 155-101	임 승 호	2007.07.01	
제주공룡랜드	3	1,650	제주시 애월읍 광령리 2677-1	박 명 욱	2007.07.23	
화석박물관	10	1,073	서귀포시 표선면 하천리 357-1	박 병 준 강 경 구	2007.08.01	

dCollection @ khu

구 분 / 테마파크	전시 실수	건 물 연면적 (m^2)	소 재 지	설 립 자	개 장 일	비 고
제주현대미술관		1,229	제주시 한경면 저지리 2114-63	제주특별 자치도	2007.09.01	
성안미술관	3	10,001	제주도 제주시 아라1동 2349-1	오 덕 철	2007.12.05	
세계자동차 제주박물관	5	3,821	서귀포시 안덕면 상창리 2065-4	김 영 락	2008.04.05	
선녀와나무꾼 테마공원	15	325	제주시 조천읍 선흘리 1997	김 상 분	2008.05.04	
조안베어뮤지엄	3		서귀포시 대포동 1959	오 경 애	2008.08.15	
소암기념관	3	1,523	서귀포시 서귀동 157-2	제주특별자치도	2008.10.04	
제주유리의성	2	2,174	제주시 한경면 저지리 3135-1	(주)제주 유리의성	2008.10.22	
우산미술관	6	1,944	제주시 구좌읍 송당리 2764-1	황 인 연	2008.10.30	
트릭아트뮤지엄	1	2,042	서귀포시 표선면 성읍리 2381	박 종 성	2009.05.14	
테지움사파리	2	2,235	제주시 애월읍 소길리 155-112	임 승 호	2009.12.14	

자료 : 제주특별자치도(2010). 자료 참조해 연구자 구성

제3절 효율성 분석기법

1. DEA 효용성

비모수적 효율성 측정방법 중에서 DEA는 통계학적으로 회귀분석법과는 달리 사전적으로 구체적인 함수형태를 가정하고 모수(parameter)를 추정하는 것이 아니고, 선형계획법에 근거하여 일반적으로 생산 가능 집합에 적용되는 몇 가지의 공준을 가지고 평가대상의 경험적인 투입요소와 산출물간의 자료를 이용하여 경험적 효율적 프론티어를 도출한 후 평가대상들이 효율성 프론티어상에서 얼마나 떨어져 있는지의 여부로써 비효율성을 측정한다. 이 방법은 다양한 산출물과 여러 가지 투입요소를 동시에 고려하여 상대적 효율성 값을 도출하며 그 과정에서 각각의 산출물 또는 투입요소에 대해 미리 결정된 가중치를 필요로 하지 않는다. 뿐만 아니라 비효율성이 어느 부문에서 발생하며 그 크기가 얼마 정도인지에 대한 수치적 정보를 제공해줌으로써 경영자의

dCollection @ khu

효율성을 제고하는데 실제적인 도움을 줄 수 있다는 장점이 있다.

1957년에 Ferrier 및 Charnes와 Cooper에 의하여 비모수적 방식에 의한 효율성 측정기법으로 발전된 DEA는 상대적 효율성을 평가하는 방법으로서, 선형계획법(linear programming)에 근거하며, 특정한 함수형태를 가정하지 않고 일반적인 생산가능집합(production possibility set)에 적용되는 몇 가지의 기준하에서 경험적 효율경계(empirical efficiency frontier)를 도출, 효율변경과 평가대상을 비교하여 효율성을 측정하는 방법이다.

이러한 DEA는 공학에서 사용되는 기계적 능률성 개념(즉 본 연구에서 정의하는 능률성 개념인 투입 대 산출의 정도)에 기초하며, 동일하게 정의되지 않은 기술로 생산가능집합을 구성한다고 가정하고 그 조직이 효율성 프런티어상에 있는지를 보고 만일 투입과 산출의 결합이 DEA 프런티어상에 있으면 효율적이라고 판단하고, 프런티어 내어 있으면 비효율적이라고 판단하게 된다.

따라서 DEA의 장점은 재무적 성과뿐만 아니라 기술적 측면에서의 효율성을 측정하여 비율분석이나 지수법에서 제공하기 어려운 전반적인 효율치, 비효율적인 요소, 비효율 정도의 정보를 제공하여 경영개선 방안을 모색한다는 점이다.

2. DEA의 활용

DEA의 DMU's의 상대적 효율성을 측정할 목적으로 개발된 방법으로 투입·산출요소가 복수이며 시장가격이 존재하지 않는 비영리단체의 효율성을 측정하는데 적용 가능하다.

평가대상이 되는 DMU's는 여러 가지 투입요소를 이용하여 다양한 산출물을 생산하는 단위를 말하는 것으로서, DMU 사이의 성격은 비슷해야 하며, 투입요소나 산출물 변수의 수에 비해 충분한 수의 DMU가 있어야 자료포락 분석법에 의한 생산성 측정이 가능하다. DEA는 각 DMU's의 상대적 효율성을 측정 할 때 Pareto- Koopmans 효율성 개념을 적용, 어떤 비효율성의 증거를 보이지 않을 경우에는 100% 효율성을 달성하는 것으로 이해한다. 앞에서도 언급하였듯이 DEA는 서로 다른 기술로 생산 가능 집합을 구성한다고 가정하고

Collection @ khu

그 조직의 투입-산출결합이 DEA 프런티어상에 있으면 효율적이라고 판단하고 프런티어내에 있으면 비효율적이라고 판단한다. DEA는 효율성의 기준으로 '1'을 사용한다. 효율적인 조직을 '1'로 설정하고 비효율적 조직은 '1'보다 적은숫자로 나타나게 되는 것이다. DEA 효율성 값이 효율적인 DMU는 다수 목적 최적화문제에 대한 파레토 최적해를 가지지만, 반면에 파레토 최적해를 가진 기업이라도 DEA 점수는 비효율적일 수 있다.

3. DEA의 특징

DEA는 효율성 가중치가 사전에 할당되지 않고 내생적으로 결정된다. 효율성 비율이 투입물과 산출물의 측정단위에 상관하지 않으므로 투입요소나 산출요소가 같은 측정단위를 갖지 않아도 된다. DEA의 장점은 비효율적인 요소와 비효율 정도, 그리고 효율적이 되기 위한 방법까지 제시해 주는 것이다. 비효율성이 어느 부문에서 발생하며 비효율성이 규모의 비효율성 또는 기술적 비효율성에서 발생하는지, 그리고 그 크기는 얼마 정도인지에 대한 수치정보를 제공해 줌으로써 경영자의 효율성을 제고하는데 도움을 준다. 그러나 DEA는 변수선정과 평가대상 선정에 따라 그 결과가 크게 차이가 나는 단점이 있다. DEA는 극점들(external points)에 의존하기 때문에 변수의 오류에 민감하게 반응하고, 상대평가이기 때문에 평가대상의 선정에 따라 효율성 측정결과가 영향을 받는다.

DEA기법의 특성은 다음과 같다.

첫째, DEA기법은 다수의 투입과 산출이 존재하나 이들을 적절한 방법으로 하나의 지수로 종합화하기 힘든 경우에 유용하게 사용될 수 있다. 특히, 투입 및 산출요소들의 측정단위가 각각 다른 경우에도 적용가능하고 화폐단위로 표시 불가능하거나 매매의 대상이 될 수 없는 자원의 경우에도 적용이 가능하다.

둘째, DEA에서는 평가대상 조직과 투입과 산출관계가 유사한 다른 효율적인 조직들이 먼저 선정되고 이를 준거집단으로 하여 상대평가를 한다. 이에 따라, 비효율적인 조직의 경우에는 실현 가능한 목표치의 설정이 가능하게 되고

Collection @ khu

비효율성의 정도와 그 원인을 구체적으로 파악할 수 있게 된다. 또한 비효율성의 원인이 순수 기술적인 것인지, 아니면 규모에 의한 것인지를 밝힐 수 있으며 각 DMU의 규모수익에 대한 특성을 알 수 있다.

셋째, DEA에서는 평가대상조직의 효율성을 최대로 하는 투입과 산출에 대한 가중치를 직접 추정하기 때문에, 비율분석 등과 같이 경영평가를 위한 항목별 가중치를 사전에 주관적으로 결정할 필요가 없다. 그리고 측정단위가 상이한 여러 가지의 투입요소와 산출물을 동시적으로 고려할 수 있다. 이와 같이 이들 측정단위가 상이한 여러 산출물 및 투입요소가 동시적으로 사용되는 경우는 다른 측정방법에서는 거의 찾아볼 수 없다.

넷째, 구체적 생산함수에 관한 정의를 필요로 하지 않는다. 즉 효율적인 투입, 산출 관계를 알 필요가 없다. 따라서 DEA는 비영리적이며 공적인 부문을 평가하는데 유용한데, 이들 조직의 산출은 시장경제에 의해 가격결정이 이루어지지 않고 산출에 필요한 투입량의 관계를 명확히 정의하기 어렵기 때문이다. 종래 특정한 비용함수를 가정하고 회귀분석법에 의해 구체적 비용함수를 추정하는 효율성 분석과는 달리, 특정한 함수형태를 사전에 가정하지 않고 단순한 정규분포에 의해 규정되는 생산 가능 집합만을 가정하여 직접 분석하는 것이 특징이다.

dCollection @ khu

제4장 실증분석

제1절 표본의 선정 및 투입물과 산출물의 선택

1. 표본의 선정

DEA를 이용한 표본의 평가를 위해선 대상이 되는 표본의 단위를 의사결정단위(Decision Making Unit: 이하 DMU로 표기)라고 부른다. DEA는 복잡한 생산구조하에서 생산함수의 구체적인 형태가 알려져 있지 않는 경우에 그 사용이 유용하다. 테마파크의 경우에 있어서도 다투입 다산출 관계가 존재하고, 투입요소와 산출물간에 생산함수를 추정하기에는 프로세스가 복잡하기 때문에 DEA기법의 유용성은 다른 평가방법보다 우수하다. 다시 말하면 대차대조표나 손익계산서를 통한 비율분석이나 지수비교법은 기간손익만을 말해줄 뿐 해당 DMU의 투입에 대한 산출의 운영 효율성을 말해 줄 수 없다. 한 가지 주의할 점은 DEA기법이 산출한 효율성은 기술적 효율성(technical efficiency)만을 말해줄 뿐 가격효과를 감안한 배분적 효율성(allocative efficiency)은 말해 줄 수 없다.

본 연구를 위해 제주지역 테마파크 중 임의 표본 추출한 38개 중에서 분석에 필요한 충분한 정보를 지닌 테마파크 27개를 분석의 대상으로 삼았다. 자료는 2009년도 12월 자료를 바탕으로 분석에 사용했다. 여기에서 표본의 크기에 대한 논의를 할 수 있는데, DEA모형에 사용된 투입 및 산출물의 변수의 수와 분석대상 DMU의 수에는 일정한 관계식이 존재한다. 아래의 식에서 보면 분석대상의 DMU의 개수 N은 분석에 이용되는 산출물의 개수인 Y와 투입물의 개수인 X를 합한 값의 2배 이상이면 된다. 이러한 관계식은 DEA모형을 이용한 연구자들의 경험과 실증분석의 결과이다(Fitzsimmons/ Fitzsimmon, 1994)[55].

$$N \geq 2(Y+X)$$

55) Fitzsimmons. J. A. and M. J. Fitzsimmons(1994),「Service Management for Competitive Advantage」, McGraw-Hill, Inc.

Collection @ khu

본 연구에 사용된 투입물의 개수는 3개이고 산출물의 개수는 최대 2개이므로 조사한 DMU 총 27개는 위의 조건을 충족한다(김홍유 외, 2009)[56].

2. 변수 선정

테마파크의 운영효율성에 관한 투입물 및 산출물에 대한 정의는 테마파크 역할에 대한 관점에 따라 달라질 수 있는데, 본 연구에서는 테마파크를 하나의 독립된 생산체로 보아 투입요소를 직원수, 부지면적, 전시실면적 등 3가지로 구분하여 자산, 노동, 자본의 3요소를 고려하였다. 산출요소로는 DEA기법의 장점인 상이한 단위 사용의 가능성을 고려하여 관람 총인원수와 운영수익을 이용하여 분석하였다<표4-1>.

<표4-1> 모형에 적용된 산출변수의 요약 통계치

구분 / DMU's	산 출 요 소		투 입 요 소			비 고
	관람총인원수 (명)	운영수익(임대, 판매 등) (원)	직원수 (명)	부지면적 (m^2)	전시실면적 (m^2)	
1	854,646	200,000,000	11	29,134	3,366	
2	77,065	27,301,000	14	98,426	4,450	
3	278,333	149,945,745	13	25,564	1,522	
4	54,682	116,000,000	5	8,651	610	
5	310,000	395,000,000	32	27,466	2,543	
6	30,647	24,000,000	5	1,350	1,350	
7	278,839	205,132,172	21	47,663	40,000	
8	6,604	978,000	4	13,863	601	
9	60,000	35,000,000	5	14,000	1,260	
10	208,798	606,993,174	21	36,114	23,100	
11	158,953	308,489,593	16	29,945	2,150	
12	681,950	1,487,224,726	46	49,644	121	

56) 김홍유·이종구·안서규(2009),「대학 취업정보실 운영효율성 개선에 관한 연구」,『품질 경영학회지』, 37호 4권.

dCollection @ khu

구분 DMU's	산 출 요 소		투 입 요 소			비 고
	관람총인원수 (명)	운영수익(임대, 판매 등) (원)	직원수 (명)	부지면적 (m^2)	전시실면적 (m^2)	
13	101,664	106,000,000	12	81,790	2,532	
14	115,099	183,656,000	7	9,617	1,369	
15	729,008	525,673,290	6	112,499	124,918	
16	650,000	7,000,000	11	30,000	1,650	
17	1,000,000	1,800,000,000	30	35,978	463	
18	603,467	718,586,000	32	97,496	78,401	
19	32,446	15,865,000	10	413,010	354	
20	168,000	300,000,000	21	99,000	297	
21	671,379	2,573,291,970	14	13,555	634	
22	300,000	600,000,000	11	2,510	1,394	
23	163,283	257,700,000	14	9,341	1,114	
24	210,418	37,683,456	4	9,038	324	
25	936,887	940,298,000	82	274,499	196,137	
26	210,326	13,606,000	10	85,556	1,171	
27	36,481	21,942,000	10	7,963	975	

제2절 DEA모형에 의한 효율성 평가

1. 모형에 대한 DEA 효율성(투입지향적 DEA)

본 연구에서는 공공부문의 기술적 효율성 측정에 일반적으로 사용되고 있는 자료포락 분석법(DEA: Data Envelopment Analysis)을 이용하여 2009년 제주지역 테마파크의 효율성 지표를 측정한다. 전술한 바와 같이 공공부문은 민간부문과는 달리 투입과 산출을 화폐가치로 나타낼 수 없는 경우가 많기 때문에 효율성 측정에 어려움이 있다. 그러나 자료포락 분석법은 투입요소 및

Collection @ khu

산출물의 가격자료가 없더라도 투입과 산출의 양적 자료만을 사용하여 상대적인 의미의 기술적 효율성을 측정할 수 있기 때문에 공공부문의 효율성 측정에 많이 사용되고 있다.

자료포락 분석법에 의하여 측정되는 테마파크의 효율성 지표는 가장 효율적인 테마파크(지표값이 1인 경우)에 대한 상대적인 수치(0~1)로 표시된다. 이와 같은 방법을 사용할 경우 연구의 시간적 · 공간적 범위에 포함된 테마파크 중 가장 효율적인 테마파크를 판별할 수 있고 개별 테마파크의 연도간 효율성의 변화 정도를 파악할 수 있다.

한편 자료포락 분석법에 의하여 측정되는 효율성 지표는 투입과 산출 중 어느 측면을 기준으로 측정하는가와 규모의 경제에 대한 가정(기술적 조건)에 따라 측정치가 달라진다. 본 연구에서는 테마파크가 공급하는 공공재의 성격상 단기간 내 산출물의 변화가 크지 않기 때문에 투입 지향적 효율성 지표를 측정하고자 한다. 또한 기술적 조건에 따른 효율성 측정모형으로는 규모에 대한 수익불변(CRS: constant return to scale)을 가정하고 있는 CCR 모형(Charnes, Cooper and Rhodes, 1978)[57]과 다양한 방향으로의 규모에 대한 수익(VRS: varying return to scale)을 가정하고 있는 BCC 모형(Banker, Charnes and Cooper, 1984)[58]을 이용하여 측정결과를 비교 분석한다.

본 연구에서 이용하는 자료포락 분석법의 이론적 모형과 실증분석을 위한 CCR 모형과 BCC 모형의 개요는 다음과 같다.

자료포락 분석법은 투입과 산출물의 형태가 유사한 테마파크들 사이의 상대적 효율성을 평가하기 위한 방법이다. 기본 논리는 각 테마파크의 가중된 투입요소의 합과 산출요소의 합의 비율로부터 각 테마파크의 상대적 효율성을 측정하는 것이다. 이를 위한 수식은 투입요소(Xij)의 선형결합(linear combination)에 대한 산출요소(yrj)의 선형 결합비율을 극대화시키는 가중치(ur, vi)를 선택하는 방식으로 이루어진다. 평가대상인 각 테마파크의 효율성 척도에 대한 제약조

57) Charnes. A. W. W. Cooper and E. Rhodes(1978),「Measuring the efficiency of decision making unis」, European Journal of Operational Research, Vol.2.
58) Banker. R. D. A. Charnes and W. W. Cooper(1984),「Some Models for Estimating Technical and Scale Inefficiencies in Data Envelopment Analysis」, Management Science, Vol.30.

Collection @ khu

건은 선택된 가중치들이 목표함수를 풀 수 있는 것이어야 하며, 각 테마파크의 효율성이 비교집단 내의 가장 효율성이 높은 집단보다는 작아야 한다는 것이다. 이를 수식으로 표현하면 다음과 같다.

$$\max\ h_0(u,v) = \frac{\Sigma u_r y_{r0}}{\Sigma v_i x_{i0}} \quad s.t. \quad \frac{\Sigma_r u_r y_{ri}}{\Sigma_i v_i x_{ij}} \le 1, i = 1,2, \cdots n,\ u_r > 0, r = 1,2,\cdots,s,\ u_i > 0, i = 1,2,\cdots,m \qquad \text{식(1)}$$

여기에서 xij는 j번째 기관이 사용한 i번째 투입요소의 양이며 yrj는 j번째 기관이 사용한 r번째 산출요소의 양을 나타낸다. ur는 모형 내에서 계산된 산출요소 r에 대한 가중치이며 vi는 모형 내에서 계산된 투입요소 i에 대한 가중치이다. 식(1)은 자료포락 분석의 원본문제(primal problem)이며 실증분석을 위해서는 계산상의 간편성 때문에 식(1)의 쌍대문제(dual problem)를 사용하게 된다[59]. 이를 이용한 CCR-CRS 모형과 BCC-VRS 모형을 수식으로 표현하면 다음의 식(2)와 식(3)과 같다.

<CCR-CRS 모형>

$$\min\theta \quad s.t.\ Y\lambda \ge Y_0,\ \theta X_0 \ge X\lambda,\ \theta\, free, \lambda \ge 0 \qquad \text{식(2)}$$

<BCC-VRS 모형>

$$\min\theta \quad s.t.\ Y\lambda \ge Y_0,\ \theta X_0 \ge X\lambda,\ \theta\, free, \lambda \ge 0,\ e^T\lambda = 0 \qquad \text{식(3)}$$

X는 (투입요소의 종류)×(DMU의 개수)로 구성된 투입요소 벡터를 의미하며, Y는 (산출물의 종류)×(DMU의 개수)로 구성된 산출물 벡터를 의미하고

59) 원본문제(primal problem)에서는 대상이 되는 DMU의 수만큼 제약조건이 필요한 반면, 쌍대문제(dual problem)의 경우에는 투입 및 산출요소의 수만큼만 제약조건을 구성하면 된다. 일반적으로 DMU의 수보다는 투입 및 산출요소의 수가 적으므로 실제 DEA 효율성 계산에서는 쌍대문제가 더 간편하다(윤경준, 1998).

dCollection @ khu

식(2)와 식(3)은 개별 DMU인 (X0, Y0)에 대하여 주어진 제약조건하에서 θ의 극소화 문제를 해결하는 것이며, 여기서 얻어지는 θ_j값이 특정 DMUj의 효율성 지표이다. λ의 값은 DEA 효율성 측정에 있어서 규모에 대한 수익의 준거기준을 구성하는 제약조건으로 작용하며, λ_j가 양수인 경우 DMUj가 DMU0를 상대적으로 평가하는데 사용되었음을 의미한다. 한편 CCR 모형과 BCC 모형에서 측정된 기술적 효율성의 크기는 규모에 대한 수익 가정에 의하여 CCR 모형보다는 BCC 모형에서 더 크게 나타난다(Seiford and Thrall, 1990).

따라서 본 연구에 사용된 모형에 대해서 설명하면 다음과 같다. 27개 DMU의 2개의 산출물과 3개의 투입요소에 관한 DEA기법을 사용하기 위해서는 선형의 목적식과 DMU개수 +1개의 제약조건이 필요로 한다. 이 원형 DEA문제는 다음과 같이 일반화 할 수 있다. 2번째 DMU를 평가한다고 가정했을 경우

$$\text{MAX} \quad \sum_{r=1}^{s}(WOr2)(Or2)$$

$$\text{Subject to} \quad \frac{\sum_{r=1}^{s}(WOrj)(Orj)}{\sum_{k=1}^{t}(WIkj)(Ikj)} \leq 1$$

$$\sum_{k=1}^{t}(WIk2)(Ik2) = 1\text{이다.}$$

여기에서

O_{rj} = 산출물 r의 계량화된 수치(r=1부터 s)

WO_{rj} = 산출물 r에 부여되는 결정변수 즉 가중치(r=1부터 s)

I_{kj} = 투입물 k의 계량화된 수치(k=1부터 r)

WI_{kj} = 투입물 k에 부여되는 결정변수 즉 가중치(k=1부터 t)

j = 조사대상기관(DMU)

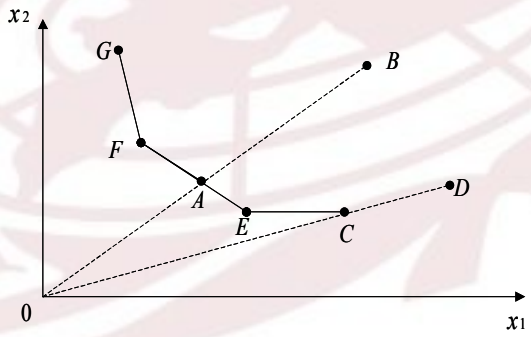
dCollection @ khu

그런데 Charnes and Cooper(1962, 1973)에 의해 WO_{rj}, WI_{kj}의 가중치들에 잠재가격(shadow price)의 해석이 가능하다는 점과 원형의 마지막 제약식의 잠재가격이 Θ 즉 효율성 값이 된다는 것을 발견하여 이를 쌍대문제로 해결하게 되었고 제약식의 수도 비약적으로 줄일 수 있었다. 원형의 산출극대화를 위한 문제를 투입지향적인 투입극소화의 문제로 쌍대문제화 하여 일반화하면

$$\begin{aligned} &\text{MIN } \Theta \\ &\text{Subject to} \\ &Y\lambda \geq Y_o \\ &\Theta X_o - X\lambda \geq 0 \end{aligned}$$

Θ free, λ≥0 와 같고 모형에서의 제약조건도 투입변수와 산출물의 수만큼 줄어든다. 즉 투입물 3개 + 산출물 2개 = 5개의 제약식이 필요하게 된다(김홍유 외, 2009)[60].

<그림> 투입최소화에 대한 투입물 프론티어



여기에서 G, F, E 그리고 C가 투입물의 효율 프론티어를 그리며 점 B와 점 D가 비효율적인 점이다. 점 A는 점 B를 평가하기 위한 가상 목표치이다. 점 B의 효율성을 구하기 위해서는 점 F와 점 E의 가중치 합을 통해 점 A를 산출해야 하는데 이때 사용되는 가중치가 λF와 λE이다(김홍유 외, 2009).

60) 김홍유·이종구·안서규(2009),「대학 취업정보실 운영효율성 개선에 관한 연구」,『품질경영 학회지』, 37(4).

dCollection @ khu

이를 DMU마다 반복 측정한 결과 다음의 <표4-2>와 같이 효율치 결과가 분석되었다.

<표4-2> 테마파크의 효율치 분석결과표

dCollection @ khu

구분 DMU's	효율치	Lambda1	Lambda2	Lambda3	L-Peer 1	L-Peer2	L-Peer3
Dmu1	100	1	0	0	Dmu1	0	0
Dmu2	7.29	0.087979	0.000209	0.003729	Dmu1	Dmu15	Dmu21
Dmu3	38.1	0.097179	0.123803	0.537193	Dmu1	Dmu21	Dmu24
Dmu4	19.4	0.024688	0.042803	0.024384	Dmu1	Dmu21	Dmu24
Dmu5	23.7	0.357219	0.233903	0	Dmu21	Dmu22	0
Dmu6	21.8	0.003404	0.094538	0	Dmu21	Dmu22	0
Dmu7	19.1	0.270853	0.074166	0	Dmu1	Dmu21	0
Dmu8	2.75	0.003076	0.019024	0	Dmu1	Dmu24	0
Dmu9	16.9	0.060195	0.008696	0.015482	Dmu1	Dmu21	Dmu24
Dmu10	18.5	0.055079	0.011369	0.229279	Dmu1	Dmu15	Dmu21
Dmu11	17.2	0.081932	0.112531	0.067088	Dmu1	Dmu21	Dmu24
Dmu12	100	1	0	0	Dmu12	0	0
Dmu13	12.8	0.087325	0.034061	0.023526	Dmu1	Dmu21	Dmu24
Dmu14	31.8	0.026401	0.138182	0	Dmu1	Dmu21	0
Dmu15	100	1	0	0	Dmu15	0	0
Dmu16	98.4	0.301779	1.876276	0	Dmu1	Dmu24	0
Dmu17	100	1	0	0	Dmu17	0	0
Dmu18	27.3	0.461522	0.084115	0.226195	Dmu1	Dmu15	Dmu21
Dmu19	7.53	0.008307	0.035954	0	Dmu17	Dmu21	0
Dmu20	25.4	0.011698	0.160022	0	Dmu12	Dmu17	0
Dmu21	100	1	0	0	Dmu21	0	0
Dmu22	100	1	0	0	Dmu22	0	0
Dmu23	33	0.157197	0.192477	0	Dmu21	Dmu22	0
Dmu24	100	1	0	0	Dmu24	0	0
Dmu25	16	0.757236	0.15328	0.275241	Dmu1	Dmu15	Dmu21
Dmu26	37.2	0.054298	0.781345	0	Dmu1	Dmu24	0
Dmu27	9.22	0.039188	0.033904	0	Dmu21	Dmu22	0

각각의 DMU 평가에 사용된 참조그룹의 참조 DMU 빈도수 또한 표기하였다.

Collection @ khu

DMU행의 숫자는 각 테마파크의 번호이며 참조그룹이란 해당 테마파크의 평가에 사용된 타 테마파크들의 집합을 말한다.

<표4-3> 27개 테마파크의 효율치와 준거집단

구분 DMU's	효율치	준거집단	구분 DMU's	효율치	준거집단
1	100		15	100	
2	7.29	1, 15, 21	16	98.4	1, 24
3	38.1	1, 21, 24	17	100	
4	19.4	1, 21, 24	18	27.3	1, 15, 21
5	23.7	21, 22	19	7.53	17, 21
6	21.8	21, 22	20	25.4	12, 17
7	19.1	1, 21	21	100	
8	2.75	1, 24	22	100	
9	16.9	1, 21, 24	23	33	21, 22
10	18.5	1, 15, 21	24	100	
11	17.2	1, 21, 24	25	16	1, 15, 21
12	100		26	37.2	1, 24
13	12.8	1, 21, 24	27	9.22	21, 22
14	31.8	1, 21	-	-	-

<표4-4> DMU의 준거집단 출현빈도

DMU	준거집단 출현빈도
1	14
12	1
15	4
17	2
21	16
22	4
24	8

모형의 DEA 효율치 결과를 요약하면, 27개 테마파크들의 운영효율성의

dCollection @ khu

효율성 평균은 43.8%이며, 그 중 7개의 운영효율성이 효율적이고, 0.9 ≤ θ인 경우는 효율적인 운영효율성이 1개로 나타나 있다. 이는 투입요소와 산출물이 적절히 선택되었다는 가정 하에서, 27개의 운영효율성이 대체적으로 낮은 것으로 나타나고 있으며, 평균치 이하의 테마파크도 15개 정도 있다는 것은, 평가대상 운영효율성의 효율이 상대적으로 낮다는 것을 시사해주고 있다. 특히 DMU2, DMU8에 대해서는, DEA가 제공하는 해당지점의 구체적인 결과보고를 이용하여 비효율의 원인과 정도에 대한 구체적인 경영점검을 행할 필요가 있으며 각각의 투입요소를 준거집단과의 람다 값과 곱하여 이상치를 제시할 수 있다.

DEA 평가방법의 중요한 특징 중의 하나는, 해당테마파크의 효율을 평가할 때 해당테마파크의 투입요소-산출물 배합이 유사한 지점들을 선택하고, 그 중 파레토 최적 개념에 입각하여 효율적으로 평가된 운영효율성들을 이용하여 평가하는 것이다(김홍유, 2000)[61]. 이와 같이 각각의 비효율적인 운영효율성의 평가에 사용된 효율적인 운영효율성들을 나타낸 것이 위의 표에 제시된 효율치와 준거집단인 것이다. 여기에서 특기할 사항은 준거집단에 포함된 유사한 운영효율성이란, 투입요소-산출물의 배합이 유사성에 입각한 것이지, 테마파크 자체기준으로 분류한 기준에 입각한 것이 아니라는 점이다. 예를 들면, DMU2의 경우 기술적 효율성은 0.0729이며, DMU2의 평가에 사용된 효율적인 DMU에는 DMU1, DMU15, DMU21 등이 있다. 이 테마파크의 운영효율성들은 DMU1과 투입요소-산출물 배합이 유사한 준거집단(혹은 동료그룹)으로서, DMU1의 평가시 참조되어야 할 테마파크의 운영효율성인 것이다.

이 준거집단에 나타나는 운영효율성들은 모두 효율적인 운영효율성을 하고 있는 테마파크들로만 구성된다. 그러나 효율적인 운영을 하고 있는 테마파크 중에서도 다른 테마파크의 운영효율성의 평가에 자주 사용되는 대표적인 테마파크의 운영효율성이 있고 타 테마파크 운영효율성의 평가에는 거의 사용되지 않는 테마파크의 운영효율성으로 나눌 수 있다. 준거집단을 구성한 효율적인 DMU의 빈도수는 위에서 표로 제시하였다. 이 중에서도 DMU21이

61) 김홍유(2000),「서비스산업의 운영효율성개선에 관한 연구-금융 산업을 중심으로」, 경희대학교, 박사학위논문.

Collection @ khu

출연빈도가 제일 많다. 이는 효율적인 DMU 중에서도 그룹 전체를 대표할 수 있는 규범 DMU라고 말 할 수 있을 것이다. 그러나 DMU12, DMU17의 경우는 비록 효율적으로 평가되었으나 타 DMU 평가에 사용된 빈도가 각각 1회, 2회에 지나지 않는다는 것은, DMU12, DMU17의 투입요소-산출물 배합이 판이하여 유사한 DMU의 수가 상대적으로 작았고, 이로 인해 DMU12, DMU17의 상대적 효율성 평가시 비교대상의 수가 작아서 쉽게 효율적으로 평가되었으나 규범집단에 포함될 수는 없다는 것을 의미한다. 따라서 DMU12, DMU17은 그 결과 분석에 더 신중을 기해야 할 것으로 판단된다. 따라서 효율적으로 판단된 준거집단 중에서 그 빈도수가 높은 테마파크의 운영 효율성들을 규범집단으로 선정하여 규범집단이 효율적인 이유에 대해 구체적인 분석을 하고, 비효율적인 DMU들과 비교함으로써 비효율적인 테마파크의 운영 효율성들의 경영개선에 필요한 좋은 방안을 찾아 낼 수 있을 것이다.

2. DEA-CRS하의 최적생산규모

효율적인 DMU에 대해서 비효율적인 DMU가 투입량을 어느 정도 줄임으로써 목표를 달성해야 할 지 투입지향적인 DEA 측면에서 살펴보기로 한다. 먼저 이를 논의하기 전에 Farrell은 투입물의 이상치를 θ×Xij라고 처음 밝혔고, Russell은 λ× Xij라고 하였다. 여기에서 전자의 Xij는 평가대상의 투입요소를 의미하고, 후자의 Xij는 평가대상 참조그룹의 투입요소를 의미한다(김홍유, 2000).

이상치 1=θ×Xij (관측치의 투입요소)

X1=0.729×14=10.206

X2=0.729×98,426=71,753

X3=0.729×4,450=3,244

이상치 2=λ×Xij (참조그룹의 투입요소)

X1=0.0879×11+ 0.0002×6+ 0.0037×14=1.0199

X2=0.0879×29,134+ 0.0002×112,499+ 0.0037×13,555=2633.53

X3=0.0879×3,366+ 0.0002×124,918+ 0.0037×634=323.2008

Collection @ khu

결국 이러한 목표치들의 차이가 발생하게 되는데 항상 전자 값이 후자 값보다 크고 이러한 이유로 인해서 투입과잉이 발생하게 된다. 그 값이 일치 하는지 혹은 차이가 존재하는 지를 DMU2의 경우에 적용하여 살펴보면 다음 <표4-5>와 같다.

<표4-5> DMU2의 이상치 결과표

효 율 치		0.729		
준거집단		DMU1, DMU15, DMU21		
Lamda		0.0879 0.0002 0.0037		
변 수		관찰치	이상치1	이상치2
투입요소	직원수 (명)	14	10	1.0199
	부지면적 (m^2)	98,426	71,753	2,633.53
	관람실면적 (m^2)	4,450	3,244	323.2008
산출요소	운영수익 (원)	27,301,000	27,301,000	27,301,000
	관람인수 (명)	77,065	77,065	77,065

여기에서 투입물 1에서 차이를 보이는 데 그 차이는 8.9801(10-1.0199)로 Farrell과 Russell의 이상치 차이는 투입물 초과에 대한 한계생산성이 0임을 의미한다. 즉 DMU2에서 투입물 1을 10에서 1.0199까지 줄이더라도 효율성은 증가하지 않는다. 반대로 1.0199에서 10까지 투입물 1을 늘리더라도 산출물은 증가하지 않는다는 사실이다. 실제로 DMU1에서의 투입물의 이상치1은 이상치2보다 항상 크거나 같게 된다. 마찬가지로 다른 DMU에서도 마찬가지 결과를 보여준다(김홍유, 2000). 이러한 자료를 근거로 하여 각 비효율적인 DMU들에 대한 경영효율개선 지표로 활용가능하다.

제5장 결 론

dCollection @ khu

제1절 연구 요약 및 의의

최근 들어 국내 경기 침체가 계속되면서 국제경제도 불확실한 상황에서 환율불안과 주가폭락 등의 불안정한 여건과 고질적인 병폐로 인해서 국내의 서비스 산업의 경쟁력과 더불어 효율성에 기반한 운영경쟁력 및 생산성에 관한 관심이 고조되고 있다. 앞으로 국내 관광산업부문은 개방화와 자율화가 가속화됨에 따라 국내 관광산업은 경쟁력을 제고시킬 기회와 격심한 경쟁체제에서 낙오될 위기를 동시에 맞게 될 것이다.

본 논문에서는 이러한 상황하에서 종래의 비율분석이나 비용함수와는 다른 선형계획기법(Linear Prograning)형태의 DEA(Data Envelopment Analysis) 기법을 이용해 개별 테마파크의 효율성을 구체적인 수치로 측정해보고 이에 대한 분석을 시도하였다.

본 연구에서는 기본적인 규모 불변하의 DEA모형(CRS)을 사용하여 제주지역에 위치한 테마파크들의 운영효율성을 측정하는데 적용하였다. 본 연구에서 수행한 DEA 기법은 1978년에 Charnes, Cooper and Rhodes가 소개한 가장 기본적인 모형에 기반하여 연구를 실행하였다. 일반적으로 DEA 문헌에서는 앞서 이론연구에서 말했듯이 이 모형을 소개한 학자 이름의 첫 글자를 모아서 CCR모형이라고 한다. 최근까지 매우 당양한 DEA모형이 여러 학자들에 의해 개발되고 소개되어 활용되고 있다. 따라서 본 연구의 실증분석 결과를 다음과 같이 몇 가지로 요약할 수 있다. 이 결과는 제주지역 테마파크의 운영효율성 개선에 유용한 정보를 제공할 수 있을 것이다.

테마파크와 같이 다수의 투입요소를 사용하여 다양한 관광서비스를 제공하는 경우 투입, 산출 관계가 명확히 정의되기 어렵기 때문에 비용함수 등과 같이 특정함수에 의존하지 않고 효율성을 측정할 수 있다는 점에서 DEA의 가장 큰

dCollection @ khu

유용성을 찾을 수 있다. DEA는 산출/투입이라는 단순한 모형을 통해 표본집단 내에서 가장 효율적인 DMU를 찾아내고 그에 대한 상대적 비율로 비효율적인 DMU의 비효율성을 측정할 뿐만 아니라 투입, 산출별로 어느 요소가 얼마나 과대투입 혹은 과소산출 되고 있는지에 관한 정보도 제공하여 준다.

이러한 DEA를 이용하여 본 논문에서는 테마파크효율성의 분석결과는 다음과 같다. 본 연구에서는 테마파크의 운영효율성을 평가 기법을 연구하기 위해 먼저 기존의 문헌을 중심으로 효율성의 개념에 대해서 이론연구를 실시하였고 이를 바탕으로 제주지역 테마파크들중에서 자료의 충실성등을 고려하여 27개의 테마파크를 선정하여 운영효율성을 아래와 같은 결과를 얻었다.

첫째, 서비스업 중 테마파크 업무의 투입-산출 과정을 상대적 운영효율성에 초점을 두어 DEA기법을 적용하여 효율성 분석을 시도하였다. 기존의 문헌 연구에는 테마파크의 운영효율성의 DEA 접근이 사용되지 않았다.

둘째, DEA기법을 이용한 가장 효율적인 테마파크의 업무들로 구성되는 경험적(empirical) 효율성 프론티어를 산출하였다.

셋째, 비효율적인 테마파크들의 준거집단을 구성하는 다른 효율적인 테마파크들을 조사하여 비효율적인 테마파크의 업무 벤치마킹 대상을 선별하여 제시하였다.

이상과 같은 연구 결과에 대한 시사점을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 사용한 DEA 분석은 제주지역 테마파크의 운영효율성을 대상으로 상대적인 효율성을 측정하는데 적용되었다. DEA 분석에 의해 측정된 효율성지표는 각 테마파크의 운영업무간의 상대적 효율성을 나타내는 지표라는 점에서 의미가 있을 뿐만 아니라, 이 지표를 이용하여 비효율적인 테마파크의 업무의 효율성 개선을 위한 방안을 수립할 수 있다는 점과 가용한 자원을 가장 효율적으로 운용할 수 있는 방안을 제시해 준다는 데 큰 의미가 있다. 본 연구에서 비효율적인 테마파크의 업무의 효율화 경영전략 및 비용절감을 위한 귀중한 정보를 제공해 줄 수 있다.

Collection @ khu

둘째, DEA 분석을 이용하면 테마파크의 업무의 성과를 함수형태에 대한 아무런 사전적인 가정 없이 평가할 수 있다는 장점이 있다. 이러한 방법상의 장점으로 인해 테마파크의 운영효율성 업무의 생산함수의 추정 없이 해당 테마파크의 업무의 효율성을 측정할 수 있다. 따라서 DEA 모형에 의한 효율성 측정은 임의적인 가정에 의한 모형의 왜곡현상을 방지할 수 있다.

셋째, 기존의 테마파크의 운영효율성을 분석한 도구와 방법이 없었는데. DEA 기법을 통하여 생산성 및 효율성의 지표를 산출해 낼 수 있었으며, 다투입, 다산출 구조를 한 모형 내에 동시적으로 고려할 수 있으므로 객관적인 방법에 의해 효율성에 기인한 종합점수를 얻을 수 있다.

넷째, 현 상태에서 최상으로 운영되고 있는 효율적인 테마파크들과의 비교를 통해서 얻은 결론이므로 비효율적으로 평가된 테마파크에게 현실적인 개선 방안 및 설득력을 제고시킬 수 있다. 또한 정보이용자들은 테마파크에 대한 집중적인 분석이 가능해져 해당 테마파크의 강점과 약점을 파악할 수 있을 것이다.

다섯째, 비효율적인 요인 파악과 비능률의 크기를 제공하여 관리개선방안 모색에 신속한 대응력을 제고할 수 있다. 효율치의 값이 1보다 작은 경우, 해당 변수 중에는 반드시 비능률의 값을 갖게 되므로 이에 대한 크기를 고려하여 투입변수가 갖는 비능률 값은 낭비를 제거시켜야 개선이 이루어 질 수 있으며, 산출변수가 갖는 비능률의 값은 산출증가를 요구하는 값이 되므로 해당변수의 산출증대에 노력을 통해 하면 효율성을 개선할 수 있다.

마지막으로 DEA분석은 규모의 효율성과 최적생산규모를 제공할 수 있기 때문에 규모에 대한 장점과 단점 계획 수립에 합리적인 근거를 제시할 수 있다. 규모수익 특성에 관한 정보는 개별 테마파크의 적정규모 수준을 고려할 수 있어 경영합리화를 위한 접근이 신속하게 이루어질 수 있다.

제2절 연구의 한계 및 제언

Collection @ khu

기존의 모수적 형태의 기법이 현실을 측정하는 데는 어려움이 있는 것처럼 DEA기법도 완벽하게 현실을 다 감안할 수 있는 것은 아니다. 다만, 모수적 형태의 기법이 지니고 있는 한계점들을 어느 정도 보완할 수 있는 장점에 의해 보다 더 좋은 설명을 하고자 하는데 도움을 주고 동시적으로 변화하는 경영환경화에서 효율성 개선을 위한 신속한 대응력을 제고시켜 주자는 것이다.
한편 자료포락 분석법은 효율성 측정의 방법론 측면에서 다음과 같은 문제점이 있는 것이 사실이다.
첫째, 상대적 생산효율 변경상의 기관들은 그보다 안쪽에 위치한 테마파크들의 효율성 평가기준이 되며 모두 효율적인 테마파크들로 가정된다. 이에 따라 상대적 생산효율 변경상에 위치한 테마파크들의 효율성은 평가할 수가 없으므로 이 테마파크들의 수가 많으면 그만큼 평가의 변별성은 저하된다.
둘째, 산출과 투입물의 수가 일반적인 평가기법인 지표체계에 의한 평가에 비하여 적기 때문에 테마파크들 사이의 상대적 평가의 유용성이 그만큼 제약된다.
셋째, 자료포락 분석법에서는 평가의 변별력 확보를 위하여 투입과 산출물의 수를 제약할 수밖에 없는데 이는 평가지표의 포괄성을 충족하지 못하게 함으로써 평가의 타당성을 저하시킨다.
마지막으로 자료포락 분석법은 무작위 오차(random error)를 비효율에 포함시키는 문제점을 안고 있다. 이러한 측면에서 단일 산출에 대하여는 확률전선모형(stochastic frontier model)을 이용하여 무작위 오차를 비효율에서 분리할 수 있다. 그러나 복수의 산출물을 가진 기관의 효율성 평가에는 사용하기가 어려운 점이 있다.
테마파크 업무의 특성상 다 투입, 다 산출물의 특성을 지니고 있기 때문에 투입과 산출에 관한 명확한 구분이 정의되어 있지 않아 선행연구 및 정부기관의 통계치에 의존하여 분석을 실시하였기 때문에 변수 선정을 어떻게 하느냐에 따라서 결과치가 다소 변할 수 도 있는 여지가 있다.

참 고 문 헌

dCollection @ khu

<국내문헌>

강세진(1998),「테마파크 캐릭터에 관한 이미지 선호 연구」, 한남대학교, 석사학위논문.

강운규(1998),「테마파크 방문자만족의 선행요인과 결과요인에 관한연구」, 세종대학교 관광대학원, 석사학위논문.

고부언(2001),「주제공원(theme park) 서비스의 품질요인에 관한 연구」.『한일경상 논집』, 22.

권소희(2008),「테마파크 방문자 만족의 선행요인과 결과요인에 관한 연구」, 세종대학교 관광대학원, 석사학위논문

권완우(2004),「주제공원 내 대기행렬에 대한 고객의 인지시간과 실제시간의 차이분석에 관한 연구」.『호텔경영학연구』, 13(2).

권유홍·구태회·이인재(2003).「주제공원 방문자의 특성에 따른 기념품 구매행동의 차이」,『관광레저연구』,15(1).

권유홍·이훈(2002),「주제공원 서비스 질이 방문자 만족 및 행동의도에 미치는 영향」, 『관광학연구』, 26(1).

권혜선(2009),「테마파크 개념을 적용한 어린이 체험관의 전시연출에관한 연구」, 국민대학교 디자인대학원, 석사학위논문.

김덕기·엄서호(2000),「주제공원의 수요함수 추정」,『관광학연구』, 23(2).

김두하(1998),「주제공원 이용자 만족의 결정인자에 관한 연구」,『한국조경학회지』, 26(3)

김상태(2000),『유원시설업 육성방안』, 한국관광연구원.

김성혁(2000).『관광학원론』, 서울: 형성출판사

김성혁·안대희(1996).「주제공원 방문객의만족에 관한연구」,『대한관광경영학회지』, 6.

김시범(1998),「제주지역 주제공원 이용객 태도에 관한 실증연구,『대한관광경영학회 논문집』, 6.

김연성(1997),「서비스운영효율성 측정에 관한 연구-DEA를 이용한 은행지점을 중심으로」, 서울대학교, 박사학위논문.

김은중·박승(1994),「일본에 있어서 전통 및 지역성을 주제로 한 테마파크에 관한연구」,『대한건축학회 논문집』

김영현(2009),「캐릭터가 테마파크의 전체적인 이미지 형성에 미치는 영향에 관한 연구」, 동국대학교 대학원, 석사학위논문.

김재민(1996),『신관광경영론』, 일신사

김재홍·김태일(2001),『공공부문의 효율성 평가와 측정』, 집문당.

김창수(2007),『테마파크의 이해』, 대왕사.

김현·김윤영(2008),「지역관광 진흥을 위한 한·일 공동연구-제주와 오키나와 사례 비교」,『한국문화관광연구원』

김홍유(2000),「서비스산업의 운영효율성개선에 관한 연구-금융산업을 중심으로」, 경희대학교, 박사학위논문.

김홍유·이종구·강재식(2009),「재 한국 중국 유학생의 직업의식 특성에 따른 효율적 진로 상담 방안에 관한 연구」,『국제지역연구』, 13(2).

김홍유·이종구·안서규(2009),「대학 취업정보실 운영효율성 개선에 관한 연구」,『품질경영학회

Collection @ khu

지』, 37(4).
김희진(2002),「문화관광지 방문동기, 경험 및 만족 간의 관계 연구」, 동아대학교 대학원, 석사학위논문.
남영신(1998),「새로운 우리말 분류 대사전」, 성안당
모수종(2007),「테마파크 관리를 위한 RFID 적용 기법에 관한 연구」, 한국해양대학교 대학원, 박사학위논문.
문상옥(1999),「여수해양엑스포의 테마와 이벤트 특성에 관한 연구」, 호남대학교 경영대학원, 석사학위논문.
문화체육관광부(2009),『2008 관광동향에 관한 연차보고서』.
변설합(2007),「테마파크 관광자의 만족에 관한 연구」, 경기대학교 대학원, 석사학위논문.
서천범(2007),『레저백서 2007』, 한국레저산업연구소
신영호(2008),「테마파크 놀이시설 이용만족에 관한 연구」, 경북대학교 농업개발대학원, 석사학위논문.
신우성(2008),『관광·레저·스포츠 경영』, 대왕사.
심상화(2002),「테마관광자의 만족결정에 관한 연구」, 강원대학교 대학원, 박사학위논문.
안태식(1991),「은행영업점의 성과평가방법으로서의 DEA: 테스트와 비교」,『경영학연구』21(1).
엄서호(1994),「주제공원 서비스질의 측정 척도 개발에 관한 연구」,『한국조경학회지』, 22(2).
엄서호·서천범(2002),『레저산업론』, 학현사.
오영준(2005),「테마파크의 발전방안에 관한 연구」,『한국관광정보학회』.
유재홍(2008),「주제공원의 방문자 만족-선행요인과 결과」, 공주대학교, 박사학위논문.
윤순열(2008),「지역 테마파크산업의 활성화 방안」, 경원대학교 대학원, 석사학위논문.
윤태훈(2006),「도심형 레저스포츠 테마파크 투자환경이 투자자 행동에 미치는 영향」, 한양대학교 대학원, 박사학위논문.
이상만(2000),「호텔산업의 운영효율성 향상에 관한 연구」, 경희대학교, 박사학위논문.
이상원(2000),「서사구조특성에 근거한 테마파크 디자인에 관한 연구-테마파크 서사 유형분류와 서사 체험구조 파악을 중심으로」, 한국과학기술원, 석사학위논문.
이승구(2003),「강원도 관광문화와 테마파크의 개발 방향」,『강원문화연구』, 제22집.
이양주(1997),「테마파크 계획에서 설계기준일 선택을 위한 모형 개발」, 서울대학교, 박사학위논문.
이재만(2001),「유원시설업의 활성화에 대한 연구」,『문화관광연구』, 3(1).
이정화·김준기(1996),『테마의 시대』, 세진사.
이주환(2001),「테마파크의 이용객의 만족도에 관한연구」,『관광품질시스템학회』, 7(3).
이항구(2000),『관광법규학원론』, 백산출판사.
이혁진·류재숙(2007),「테마파크의 서비스 스케이프가 이용자 만족에 미치는 영향」,『관광연구저널』, 21(2).
이후석·오민재(2005),「주제공원 이용자의 선택속성에 따른 세분시장 연구」.『관광연구저널』, 19(2).
오정학·김유일(2001),「주제공원 이용자의 감정반응에 관한 연구」.『관광학연구』, 24(3).
임상오(1999),「지역발전과 테마파크산업의 진흥」,『한국재경정책학회 재경정책논문집』,창간호.
임주환외 3인(1998),『(환경친화적) 관광지개발론』, 백산출판소

dCollection @ khu

전용수, 최태성, 김성호(2002),『효율성 평가를 위한 자료포락분석』, 인하대학교 출판부.
정광현(2001),「국내 도심형 테마파크에 대한 연구」, 경희대학교, 석사학위논문.
정필용·엄서호(1994).「주제공원의 포지셔닝에 관한 연구」.『관광학연구』, 18(1).
최성은(2004),「테마파크의 서비스 품질이 방문자 만족과 행동의도에 미치는 영향」, 대구대학교 국제경영대학원, 석사학위논문.
한현숙(2006),「이벤트프로그램이 테마파크 이미지 형성에 미치는 영향 연구」,『이벤트컨벤션 연구』, 2(1).
황춘기·선은주(2005),「테마파크 서비스 품질이 고객만족과 재방문에 미치는 영향」,『한국조리학회지』, 11(1).

<외국문헌>

Ady Milman.(1991),「The role of Theme Park as a Leisure Activity for Local Communities」, Journal of Travel Research. Anderson」, U. William M. Cooper, and David E. Lockhart(1994),「DEA Evaluation of Performance Aadits, Internal auditing, Fall.
Authur Asa Berger(1997),「Narratives in popular culture media and everyday life, Saga Publications」.
Banker. R. D. and Richard C. Morey(1986),「Efficiency analysis for exogenously fixed inputs and outputs」, Operations Research, Vol.34, No.4.
Banker. R. D. A. Charnes and W. W. Cooper(1984),「Some Models for Estimating Technical and Scale Inefficiencies in Data Envelopment Analysis」, Management Science, Vol.30.
Bigne. J. E., Andreu. L. & Gnoth. J.(2005),「The theme park experience. An analysis of pleasure, arousal and satisfaction」. Tourism management. 26(6).
Blazey. M. A.(1984),「Theme Park Use by Older Persons : An Exploratory Investigation」, Dissertation, The Pennsylvania State University.
Cameron. J.(1981),「Customer perceptions of service quality : An assessment of the SERVQUAL dimensions」, Journal of Retailing, 66(1).
Charnes. al., C. T. Clark, W. W. Cooper. B. Golany(1985),「A Developmental Study of Data Envelopment Analysis in Measuring the Efficiency of Maintenance Ynits in the U.S. Air Forces」Annals of Operations Research, Vol.2.
Charnes. A. and W. W. Cooper(1985),「Preface to Topics in Data Envelopment Analysis」, Annals of Operations Research, Vol.2.
Charnes. A. W. W. Cooper and E. Rhodes(1978),「Measuring the efficiency of decision making units」, European Journal of Operational Research, Vol.2.
Charnes. A. W. W. Cooper and E. Rhodes(1981),「Evaluation Program And Managerial Efficiency: An Application of Data Envelopment Analysis to Program Follow

Collection @ khu

Through」, Management Sciences, Vol.27, No.6.
Charnes. A. W. W. Cooper. B. Golany. L. Seiford and J. Stutz(1985),「Foundations of DEA for Pareto-Koopmans Efficient Empirical Production Functions」, Journal of Econometrics, Vol.42.
Cronin. J. J. & Taylor. S. A.(1992),「Measuring Service Quality : A Reexamination and Extension」. Journal of Marketing, 56(July).
Dzeng. R. J. & Lee, H. Y.(2007),「Activity and value orientated decision support for the development planning of a theme park」. Expert systems with applications, 33(4).
Farrell. M. J.(1957),「The Measurement of Productivity Efficiency」, Journal of the Royal Statistical Society, Series A, Vol.120.
Färe. R. and Lovell. C. A. K.(1978),「Measuring the Technical Efficiency of Production」, Journal of Economic Theory, 19.
Färe. R. and S. Grosskoft(1994),「Measuring Productivity: A Comment」, International Journal of Operations & Production Management, Vol.14, No.9.
Fitzsimmons. J. A. and M. J. Fitzsimmons(1994),「Service Management for Competitive Advantage」, McGraw-Hill, Inc.
Gery Kyriazi(1976),「The Greet Amusement Parks」, Citadel Press.
Kemperman. al., Borgers, al., Oppewal, H. & Timmermans. H.(2003),「Predicting the Duration of Theme Park Visitors' Activities : An Ordered Logit Model Using Conjoint Choice Data」, Journal of Travel Research, 41(May).
Koopmans. T. C.(1951),「An Analysis of Production as an Efficient Combination of Activities」, Wiley」, New York.
Lewin. A. Y. and J. W. Minton. (1986),「Determining Organizational Effectiveness: Another Look, and an Agenda for Research」, Management Science, Vol.32.
Lin. C. H., Morais. D. B., Kerstetter. D. L. & Hou. J. S.(2007),「Examining the Role of Cognitive and Affective Image in Predicting Choice Across Natural, Developed, and Theme Park Destinations」. Journal of Travel Research, 46(November).
Lyon. R. K.(1993),「Overview of Types of Leisures Facilities」. Theme Park Attractions Conference, IAAPA.
McEniff. J.(1993),「Leisure industries」. EIU Travel & Tourism Analyst, 5.
Mark Gottdiener(1997),「Theming America, Westview Press」.
Milman. A.(1988),「Market Identification of New Theme Park : An Example From Central Florida」, Journal of Travel & Research, 26(4).
Moutinho. L.(1988),「Amusement park visitor behavior-Scottosh attitudes」. Tourism Management, 9(4).
Murray Singer(1994),「Psychology of language」, 정길정 외 옮김, 언어심리학, 한국문화사.
Perry. W.(1986),「A Theme of Tourism」, The Geographical Magazine, January.
Richards. G.(2001),「Marketing China overseas : The role of theme parks and tourist

Collection @ khu

attractions」, Journal of Vacation Marketing 8(1).
Subhash C. Ray, Yongil Jeon(2008),「Reputation and efficiency : A non-parametric assessment of America's top-rated MBA programs」, European Journal of Operational Research, Vol.2.
Thach. S. V. & Axinn. C. N.(1994),「Patron Assessments of Amusement Park Attributes」. Journal Travel Research, 32(3).
The Urban Land Institute.(1981),「Recreational Development Handbook」.
Vogel. H.(1985),「Outlook for Theme Park」, Proceedings of the U.S Travel Data Center's(1984), Outlook Forum(Washington D.C. : U.S Travel Data Center).

<홈페이지>

관광지식정보시스템 http://www.tour.go.kr
네이버 http://www.naver.com
다음 http://www.daum.net
제주특별자치도 http://www.jeju.go.kr
제주특별자치도 관광정보 http://cyber.jeju.go.kr
제주특별자치도 박물관협의회 http://www.maojp.org
한국관광공사 http://korean.visitkorea.or.kr/kor/index.kto
문화체육관광부 http://www.mcst.go.kr/main.jsp

ABSTRACT

dCollection @ khu

A Study on the Analysis of Operational Efficiency of Theme Park in the Jeju Special Self-Governing Province

Choi, Byung Suk
Major in Management
The Graduate School of Business Administration
KYUNGHEE UNIVERSITY

The concerns about the productivity and competitive power of theme park industry has been growing in accordance with the recession of domestic activities and the deficit of the balance of international payment.

This research introduces quantitative tools for evaluating the relative efficiency of theme park in the Jeju Special Self-Governing Province. As tools, it uses Data Envelopment. Analysis(DEA) developed by Charnes and Cooper. It finally selects 27 decision making units(dmu's) which are listed on the Jeju Special Self-Governing Province.

We measures the technical efficiency of each DMU with the use of DEA-CRS, rather then DEA-VRS because DEA-CRS not only compares relative efficiencies but also implicitly considers economies of scale based on the assumption of linearity.

We run a linear programming model Frontier Analyst Program for the estimation of the relative efficiencies of each DMU. The model also indicates the precise amount of inefficiencies for each input, which mean how much inputs are wasted

Collection @ khu

for a given output and how much the theme park is inefficiently operated.

This analysis helps to give guideline for the organization to construct a future-oriented operational strategy and also to show clear picture of contents of mis-management for the past. The details of mis-management are to be identified, analysed and finally corrected.

Based on above research results, one can measure the comprehensive, objective operation efficiency with DEA method which is coordinated with other traditional methods. And one can fine the source of inefficiency more easily and also find the improvement directions.

Keyword : Efficiency, Theme Park, Data Envelopment Analysis (DEA), DEA-CRS.

dCollection @ khu