

게임이론을 이용한 지역관광개발 갈등 분석:

무주 관광레저형 기업도시 추진과정을 중심으로*

Conflict Analysis of Regional Tourism Development using Game Theories: The Case of Developing Process of Muju Tourist City

유광민** · 김진동*** · 김남조****

Yoo, Kwang-Min · Kim, Jin-Dong · Kim, Nam-Jo

ABSTRACT

This study adopted the power and game theories to find the primary causes and structure of the conflict among the community involved in Muju tourism & leisure city. In-depth interviews for stakeholders were conducted to collect the data. Authors find that gamer rationally decides conflict strategy in the structure of unbalanced powers between gamers. The gamer also takes conflict strategy when there is no confidential network between gamers. However, if there is confidential network(e.g. governance) between gamers, the gamer rationally takes collaboration strategy to obtain maximum benefits. This study implies that it is very difficult to virtually make a collaborated relations among stakeholders in lack of confidential situation.

핵심용어(Key words) : 게임이론(Game theory),
관광개발갈등(Conflict of regional tourism development),
관광레저 기업도시(Tourism & Leisure Enterprise City)

* 이 논문은 2006년 학술진흥재단지원(KRF-2006-기초연구지원인문사회-B01083)에 의한 연구임

** 한양대학교 관광학과 박사과정. e-mail: ykm4458@hanmail.net

*** 강원도립대학 관광과 전임강사. e-mail: jdkim@gw.ac.kr

**** 교신저자. 한양대학교 관광학과 부교수. e-mail: njkim@hanyang.ac.kr

I. 서 론

관광지 개발·계획수립 등의 과정에서 지역사회나 지역주민과 같은 지역내부집단은 정책과정에서 상대적으로 소외되는 경향이 있다(이연택, 2003). 이와 같은 내부집단의 소외는 개발과정에서 갈등을 발생시켜 관광개발의 효율적인 추진을 어렵게 한다(김창수, 1996). 지속가능한 지역개발에 성공하기 위해서는 이해관계자간의 참여와 협력이 요구되며, 이를 위해서는 이해관계자간의 협력적 권력관계를 필요로 한다(Fallon, 2001). 특히 관광레저 기업도시와 같은 대규모 관광개발에서는 이해관계자간의 갈등은 필연적일 수 있기 때문에 다양한 이해관계자 사이에 발생하는 갈등을 효율적으로 해결하고 협력적 관계로 전환시키기 위한 노력이 요구된다. 그리고 이해관계자간의 갈등을 해결하고 협력을 유도하기 위해서는 이해관계자간의 권력관계에 대한 이해를 필요로 한다. 그러나 관광분야에서는 아직 이해관계자간의 권력관계를 고려한 갈등연구가 부족하다.

게임이론은 관광개발에 따른 이해집단 간 갈등과 집단행동의 분석(정준표, 1994)에 유용하다. 게임이론은 이해집단간의 갈등 상황을 다루기 위하여 개발된 수학의 한 분야(Zague, 1984:13)이기 때문이다. 그리고 게임이론은 각 이해집단이 자원 또는 재화의 효용을 극대화하기 위해 합리적으로 의사를 결정한다는 가정에 근거를 두고 있다. 이러한 이해집단의 의사결정은 이해집단의 권력과 관련이 있다. 권력은 바로 자신의 이해를 촉진하는 능력(Reed, 1997)이기 때문이다. 그러므로 게임이론은 이해관계자간에 발생하는 권력관계를 포함한 관광개발갈등관계를 분석하는데 유용한 분석도구로 사용될 수 있을 것이다.

관광레저 기업도시 시범사업이 추진되고 있는 세 곳 중에서 특히 무주의 경우가 집단 간 갈등이 가장 심하게 발생하고 있다. 토지수용과 관련하여 지방정부와 주민 간에 심각한 갈등이 전개되고 있는 것이다. 이러한 갈등은 지방정부의 추진 과정에서 지역 주민의사 수렴과정이 민주적으로 수행되지 못하기 때문만 아니라 비협력적 권력관계가 갈등을 더욱 악화시킬 수 있다. 따라서 본 연구는 무주 사례를 통해 이해당사자 간의 권력관계가 갈등에 미친 영향을 분석하고, 이를 토대로 게임이론을 이용하여 갈등당사자들의 갈등전략을 도출해보고자 한다. 이를 통하여 관광개발에서의 갈등관리에 대한 정책적 시사점을 제시하고자 한다.

II. 이론연구

1. 관광개발에서의 갈등과 권력

관광개발에는 다양한 요인이 갈등에 영향을 미치고 있다. 관광개발에서의 갈등 요인에는 개발방향에 대한 목표 차이, 보상수준 차이, 개발영향에 대한 인식 차이, 가치관 차이, 관광산업에 대한 태도, 의사소통의 문제, 갈등관리주체의 태도 및 권력 불균형과 이해의 크기 등이 있다(김창수, 1996; 나태준·박재희, 2004; Markwick, 2000; Mckercher et al., 2005; Reed, 1997). 이와 같은 관광개발 갈등요인 중에서 권력불균형과 같은 권력 문제를 포함한 관광개발 갈등연구는 소수에 그치고 있다(Ap, 1992; Hernandez, Cohen, & Garcia, 1996; Markwick, 2000; Mckercher et al., 2005 등).

권력은 자신의 의지를 강요 또는 자신의 이해를 추진(촉진)하는 능력으로서 정의된다(Reed, 1997: 567). 권력은 규정하고 측정하기가 어려운 개념 중의 하나이지만 보다 우월한 사회적 조직, 전통, 카리스마 또는 법에 근거한 정당화된 권위, 사회적 위세 등과 같은 요소들의 결과일 수 있다(Duke, 1976). 이와 같은 권력 개념에서 볼 때, 경제적 재화와 지위 명예에 대한 통제는 모두 권력이 표명된 것이다. 그리고 사회적으로 권력은 소수의 일부집단에 편재되어 있을 가능성이 매우 높다(신용석·이태희, 2005). 관광개발에서 지역주민들과 대규모 자금을 동원할 수 있는 관광개발자간의 관계는 권력 불균형 상황에 놓이기 쉽다. 특히 대규모 관광개발은 지역의 권력관계에 영향을 미칠 수 있으며(Sharpley, 2000) 심지어 새로운 권력과 경제구조를 변화시킬 수도 있다(Hall, 1994). 관광개발과정에서 지역주민들이 권력불균형 상황에 놓이게 되면 지역주민들은 관광개발에 대하여 부정적 태도를 보이며 이러한 상황은 관광산업의 지속가능한 발전을 저해한다(Hernandez et al., 1996). 권력불균형으로 인하여 의사결정과정에서 지역주민들이 참여가 배제된다면 적정한 편익을 지역사회가 얻기가 어려울뿐더러(Timothy, 1999) 정보의 불균형을 가져와, 결국 이해관계자 사이의 불신의 원인을 제공(김종순·강황선, 2004)함으로써 갈등에 영향을 미친다. 즉, 권력균형과 지역주민의 관광개발에 대한 인식은 역의 관계를 가진다(Madrigal, 1993).

기존사회의 사회·정치적, 문화적 그리고 경제적 구조가 갈등발생에 영향을 미

칠 수 있다. 개도국과 같은 나라들의 사회·정치적, 문화적 그리고 경제적 구조는 자원배분에 있어서 보편적 규범보다는 특수선호를 추구하게 하는 경향이 있다(Tosun, 2000:628). 이러한 경우에는 지방정부가 특정집단의 이익에 기초한 정책을 추진함으로써 지역주민과의 권력불균형관계를 강화시키게 된다. 지역주민과 관광개발추진집단과의 권력관계가 불균형적이면 대부분 이해집단 간 이해관계의 상충이 일어나며 결국에는 사회적 갈등으로 나타나게 된다(윤상헌·박석희, 2006). 특히 관광개발에 있어서 국가권력이 어느 한쪽에 유리한 방식으로 개입하는 경우에는 오히려 갈등이 확대된다(유양섭, 2002). 이는 1990년대 골프장 건설과정에서 국가권력이 개발자와 유착함으로써 많은 갈등을 유발하였음에서도 확인할 수 있다(구본일, 2004). 그리고 지역주민과 관광개발자간의 권력불균형은 갈등의 크기에도 영향을 미친다(윤상헌 외, 2006). 따라서 권력불균형은 관광개발갈등의 중요한 요인 중의 하나인 것이다(Markwick, 2000; Mckercher et al., 2005). 무주 관광레저형 기업도시의 추진과정이 불균등한 권력구조 속에서 추진되고 있다면 사회적 갈등은 필연적이라고 할 수 있다. 그러므로 관광개발에 따른 갈등의 이해에는 권력구조에 대한 이해를 필요로 하게 된다.

2. 게임이론

게임이론은 사회과학에서 이익갈등의 상황을 다루기 위하여 개발된 수학의 한 분야(Zague, 1984: 13)이며 상호의존의 결정(interdependent decision) 상황에서 합리적 행위자인 개인이 어떻게 행동하는가를 연구하는 것이다(정준표, 1994: 110). 따라서 게임이론에서 게임자는 합리적인 의사결정을 한다고 가정한다(Zague, 1984). 행위자는 행동이 의도적 혹은 목적지향적인 것을 전제(정준표, 2003)하고 일련의 행동을 선택하는데 있어서 대안적 행위들의 효용과 각 대안의 비용, 이익을 극대화하는 최선의 방법에 대한 합리적 계산을 한다(Turner, 1997). 이와 같은 합리적 선택에는 경제적 측면뿐만 아니라 비경제적 요소까지 고려하고, 비용과 편익의 개념을 토대로 하고 있다(정준표, 2003: 422, 안형기 외, 1999: 395).

사회현상이 게임으로 구성되기 위해서는 게임 참가자, 선택 가능한 대안, 나타날 수 있는 결과, 가지고 있는 정보, 게임 진행 순서 등이 결정되어야 한다(정준표, 2003: 426). 따라서 관광개발갈등을 게임이론으로 분석하기 위해서는 우선 갈등당사자와 갈등당사자들의 선택 가능한 대안 등이 결정되어야 한다.

게임이론에서 경기자들이 어떤 행동을 취할 것인가를 논리적으로 따져 그들이 취할 것으로 예상되는 전략을 그 게임의 해 또는 균형이라 한다. 여러 균형 개념 중에서 가장 기본적인 개념이 내쉬균형¹⁾이다. 내쉬균형에서는 모두가 자신의 전략을 바꾸려 하지 않기 때문에 균형이 이루어진다(박주현, 2001: 51). 내쉬균형은 죄수의 딜레마게임과 같이 파레토효율이 아닐 수 있다(박주현, 2001: 85). 그러나 파레토의 우월한 균형이 존재한다면 게임자들은 사전에 대화를 통해 이를 택하도록 조정해 나갈 수 있다(Harsanyi & Seltlen, 1988). 이는 관광개발에서 나타나는 갈등이 정보교류가 차단된 일회게임이 아니기 때문에 갈등당사자간의 사전대화 등을 통해서 파레토의 우월한 균형을 찾아갈 수 있다는 것을 의미한다. 즉 관광개발갈등에서 갈등당사자들이 사전협외와 조정 등을 추진한다면 공동의 이익을 극대화 시킬 수 있음을 의미하는 것이다.

영합게임이 되기 위해서는 경기자들의 선호가 정확하게 반대되어야 하며, 정보소통의 이익이 없고 자신의 전략을 상대방에게 알려주는 것에 의한 이익이 발생하지 않기 때문에 보통 두 개의 균형점을 가진 결과들을 낳는다(Zague, 1984). 영합게임에서 경기자가 전략을 선택했을 때, 최악의 결과를 비교하여 이 중 최선의 선택을 하는 전략을 선택하게 되는데 이를 최소극대화전략(maximin strategy-안전제일주의 전략)이라 한다(신성휘, 2006). 비영합게임에서는 균형결과들이 동등하지 않을 수 있으며 상호교환이 가능하지 않을 수도 있지만, 경기자들의 협조에 의하여 이익의 극대화도 가능하다(Zague, 1984). 우리는 주변에서 지역주민과의 갈등 때문에 관광개발이 이루어지지 않거나 혹은 갈등당사자간의 협력을 통하여 이익의 극대화를 추구하는 경우를 볼 수 있다. 이와 같은 게임이론의 결과는 관광개발에서 일어나는 갈등이 항상 영합게임이 아니라 비영합게임의 가능성을 가지고 있음을 보여주고 있다.

관광개발뿐만 아니라 많은 경우에 갈등당사자들은 서로에 대하여 완전한 정보를 가지고 있는 경우보다는 불완전한 정보를 가지고 있는 경우가 일반적일 것이다(박주현, 2001). 이와 같은 상황의 게임을 베이지안 게임²⁾이라 한다. 베이지안 게임에서 균형은 내쉬균형에서와 같이 상대방의 전략에 대한 최선의 전략을 채택

1) 존 내쉬는 경기자의 예상 전략조합과 이에 대한 최적대응 전략조합이 일치하여 더 이상 수정할 필요가 없는 경우를 상정하고 이때의 전략조합을 게임의 균형이라고 정의하였는데 이를 후대 경제학자들이 내쉬균형이라 불렀다(신성휘, 2006: 63). 내쉬균형이론은 비협조게임의 대표적 균형이론이다.
 2) 베이지안 게임은 사람들이 불확실한 상황에 직면하면 주관적인 확률분포를 형성하고 이를 이용하여 의사결정을 한다는 분석상의 관점이다(신성휘, 2006:306).

함에 차이가 없으나 다른 게임자의 유형에 대한 믿음에 대하여 합리적으로 최선의 대응을 한다는 점에서 차이가 있다. 따라서 베이지안 균형과 내쉬균형에서 각각의 균형을 구하는 방법에는 별 차이가 없다(박주현, 2001). 베이지안 게임을 관광개발에서의 갈등에 적용하자면 갈등당사자인 게임자에 대한 정보가 불완전하기 때문에 신뢰 혹은 불신 등을 고려하여 합리적인 최선의 대응을 한다고 가정할 수 있다. 이는 관광개발과정에서 나타나는 갈등은 상대방에 대한 불신에서 비롯된다는 연구 결과(강인호 외, 2005)와도 같은 맥락을 이룬다.

이와 같은 게임이론의 연구결과들은 게임이론이 관광개발 갈등을 분석하기 위한 도구로서의 유용성을 보여주고 있다. 그러나 게임이론에서는 일반적으로 게임 당사자 간 권력관계를 고려한 경우가 거의 없다. 현실세계의 교환관계에서 일어나는 게임은 권력 불균형의 조건 속에서 이루어지는 경우가 많다. 특히 개발갈등과 관련한 경우에는 게임자간에 권력 불균등한 상황이 존재할 수 있기 때문에 게임이론에 의하여 관광개발갈등을 설명하고자 할 때는 권력관계를 고려해야만 한다.

III. 사례분석: 무주 관광레저 기업도시 추진과정을 중심으로

1. 연구방법

합리성은 경제적 요소뿐만 아니라 개인의 효능성, 사회적 효능성, 사회적 불신감 등의 사회구조적 요인 등이 작용하여 결정되어지는 개념이다(안형기 외, 1999). 따라서 게임자의 합리적 선택에서 합리성은 경제적 요소와 게임자의 효능성과 사회적 효능성 등을 포함한 종합적 판단의 결과로 파악한다. 관광개발에서 권력의 구조가 게임자의 태도나 행동에 영향을 미친다는 선행연구결과(Ap, 1992; Hernandez et al., 1996; Tosun, 2000; 안석교, 2006 등)를 토대로 본 연구에서는 게임이론의 모델 설정에 권력구조를 포함한다. 게임모델에 의한 연구를 위해서는 연구대상의 현황과 권력구조 분석, 핵심 당사자(게임자)의 구분, 게임자의 전략 및 선택 가능한 대안 등을 결정해야 한다. 이를 위해, 무주 관광레저 기업도시의 추진과정과 갈등에 대한 정부의 보고자료, 신문기사 등의 수집 및 분석과 토지수용반대지역주민 위원회의 간부 및 지역주민, 개발기업담당자, 지방정부 기업도시 담당자들, 무주지역주민들과의 심층인터뷰가 수행되어졌다. 이와 같은 이해관계자들과의 심층인터뷰는 2007년 3월부터 6월말 사이에 진행되었다.

이중에서 지역주민들과의 인터뷰는 주민들의 동의하에 전체 과정이 녹음되었다. 수집된 인터뷰 자료는 녹취록으로 작성된 이후 주요 갈등구조와 대응전략을 파악하기 위하여 갈등요인, 갈등대응, 상황의 범주로 분류한 후 코딩되어졌다. 또한 기타 이해관계자들과는 자유롭게 의견을 나누는 개방식의 인터뷰가 수행되었고 연구자가 메모하는 방식으로 진행되었다. 코딩된 자료는 참여연구자간에 각각 항목을 분류하여 항목 간 분류의 일치 여부를 확인하는 방법으로 분석하였으며, 일치하지 않은 경우에는 연구자간의 토론을 통해 확정하였다.

본 연구에서는 먼저 토지수용반대지역주민들과의 심층인터뷰를 내용분석방법을 이용하여 관광개발에서 나타난 갈등을 분석하였다. 내용분석에서 지역주민들의 갈등을 발생시킨 요인과 관련된 내용은 갈등요인, 갈등과 관련된 주민들의 대응과 관련된 내용들은 갈등대응, 갈등에 영향을 미치는 지역의 사회적 환경과 관련된 내용은 상황으로 범주화시켰다. 개발기업담당자, 지방정부 담당자 등과의 심층인터뷰결과는 지역주민의 주장에 상대되는 이해당사자의 입장에서 확인하고 갈등구조를 재확인하는 자료로 사용하였다. 이를 근거로 게임모델에 대한 갈등분석이 진행되었다.

2. 무주 관광레저형 기업도시에서의 권력구조분석

무주군 안성면에 추진되고 있는 관광레저 기업도시 건설은 기업도시 개발특별법(법률 제7310호, 2004.12.31)에 근거하여 추진되고 있다. 토지를 수용당하는 두 개 마을(두문리, 덕곡리) 300여명의 주민들은 관광레저 기업도시 건설에 강력한 반대를 하고 있으며, 군청 앞 천막 농성, 1인 시위 등(문화관광부, 2007)³⁾과 마을진입로에 바리케이트 설치 등의 집단행동을 벌인 바가 있다. 반면 무주군의 비수용지역의 상당수 주민들은 관광레저 기업도시 건설에 찬성하는 입장이다.

3) 무주의 갈등을 이해하기 위해서는 진행과정상의 문제점을 간략히 이해할 필요가 있다. 무주가 기업도시를 유치하기 위하여 지역주민들로부터 토지사용동의서를 받았다. 토지사용동의서는 기업도시 유치에 반드시 필요한 서류는 아니었지만 지방정부의 입장에서는 무주의 관광레저기업도시 유치의지를 보여주고 싶었던 것이다. 그러나 토지사용동의서 중의 일부는 본인이 직접 날인하지 않거나 담당공무원들이 날인한 경우 등의 사례가 있다고 반대지역주민들은 주장하고 있다. 반대지역주민들이 지방정부에 토지사용동의서 원본을 공개할 것을 요청하였으나 거부당하였다. 또한 주민설명회 때 해당 지역주민들이 이주를 해야 하는 등의 침해한 이해가 걸린 내용 등에 대한 정보는 제공되지 않은 채 설명회가 진행되었으며 기업이 들어오니까 직장이 늘어나고 인구가 늘어나는 등의 긍정적 내용 위주로 설명회가 진행되었다는 것이다. 이러한 점들은 갈등을 악화시키는 주요한 원인 중의 하나로 작용하고 있다.

무주관광레저 기업도시개발은 개발기업인 대한전선과 무주군과의 협약에 따라 공용개발방식으로 추진되고 있다. 공용개발방식은 최종적인 사업허가가 나면 사업 예정지 전 토지에 대한 토지수용권을 확보할 수 있다. 이와 같은 법적인 권리 확보가 현실화된다면 관광개발자는 현재의 권력보다도 더 많은 권력을 가지게 된다. 왜냐하면 토지수용권 확보는 개발자가 관광개발에 필요한 토지에 대한 획득의 의지를 강행할 수 있는 권리를 가지는 것이므로 이는 관광개발자 권력의 확대를 의미하기 때문이다. 수용지역 주변지역의 주민들은 관광레저 기업도시가 건설되면 주변지역의 지가가 상승할 것을 기대하기 때문에 관광레저 기업도시 추진에 찬성하고 있다. 따라서 이러한 이해관계는 기본적으로 토지수용지역주민들과는 반대가 되는 것이다. 그리고 토지비수용지역주민들은 토지수용반대지역주민과는 비협력적 상황이 지배적이게 되는 반면 관광개발자들과는 협력적 관계가 형성되는 것이다. 토지비수용지역주민들 일부는 찬성대책위원회를 구성하여 토지수용반대지역주민들과 갈등관계를 형성하고 있는 상황이 이를 증명하고 있다. 이와 같은 상황은 토지수용지역주민들에게는 협력세력의 축소를 의미한다. 그리고 지역단위에서 토지수용지역주민들의 반대 주장에 대하여 동조하고 지지해주는 세력이 존재할 가능성이 매우 협소함을 의미한다. 따라서 지역주민들은 제도적 차원과 비제도적 차원에서 동원할 수 있는 물리적 권력인 강압적 권력이 개발자에 비해 상대적으로 작은 상황에 처해 있다. 동원 가능한 재화 등에 기반하고 있는 실용적 권력은 대기업보다 반대지역주민들이 매우 작은 것이 일반적인 현실이다. 이와 같은 상황은 현재 토지수용반대지역주민들이 개발자에 비해 동원 가능한 권력이 작아지게 됨을 의미하며, 또한 반대지역주민과 개발자간의 권력상황이 불균형적임을 의미하는 것이다.

3. 무주 관광레저형 기업도시에서의 갈등관계 분석

1) 갈등대상분석

지역주민이 갈등관계라고 지각하는 이해집단의 빈도는 <표 1>과 같다. 인터뷰 내용에서 가장 많이 언급된 대상이 주된 갈등대상자로 간주할 수 있다. 지역주민과의 갈등요인과 관련하여 가장 많은 비중을 차지하는 대상은 지방정부와 개발기업이며 그 다음으로는 토지를 수용당하지 않는 인근지역주민(이하 무임승차자)과 중앙정부이다. 이러한 구도는 지방정부와 관련기업 담당자와의 인터뷰 결과⁴⁾에서

4) 지방정부, 관련기업담당자는 심층인터뷰 형식으로 진행되었지만 전 과정을 녹취하지 않고 주

도 유사하게 나타난다. 이 두 집단은 토지수용반대지역주민을 설득하기가 가장 어렵다고 느끼면서 심각한 갈등관계가 형성되어 있다고 보고 있다. 이와 같은 맥락은 무주관광레저도시에서 이해집단 간 갈등관계를 다룬 김남조(2008:76-77)의 연구에서도 유사하게 나타난다. 다만 그는 중앙정부도 지역주민과 강한 갈등관계를 형성하고 있다고 보고 있다. 따라서 본 연구에서는 토지수용지역주민들은 지방정부 및 기업과 심각한 갈등구조를 이룬다고 갈등관계를 설정하였다.

〈표 1〉 지역주민이 갈등관계라 지각하는 이해집단⁵⁾

갈등대상	지방정부	기업	무입승차자	정부	기타	총분석문장
빈도수	120	80	23	8	21	189
비율(%)	63.5	42.3	12.2	4.2	11.1	100

2) 갈등대응전략분석

토지수용반대지역주민들은 지방정부와 해당기업에 대해 갈등관계를 빚고 있으며, 지역주민 내부와 외부단체와는 협력적 연대관계를 유지시키고 있다. 지방정부와 기업에 대한 갈등전략은 지방정부로부터의 편의 제공 거부, 정부관계자와 같은 외부인의 진입 차단, 고속도로 차단과 같은 시위계획 등과 같은 사례로 나타났다. 반면 협력적 연대전략은 지역주민 내부의 결속력 강화, 투쟁조직의 안정성을 확보하기 위한 대책위원회의 초기 임원 변경, 정례회의 개최, 시민단체와 같은 외부단체와의 연대추진 등과 같은 사례로 나타났다.

“집회를 하면 한 집 당 한 명씩 나오는 게 규칙 같은 거예요. …… 할려면 다 나와야지. … 그런 의식은 있으신 것 같아요. .”(반대지역주민 S)

“… 그냥 이 땅에서 살아야 하겠는데 한마디로 방법을 모르는 거예요. 그래서 그분들(학교 선생님들)을 찾아갔습니다. … 우리 땅을 지키면서 살 수 있는 방법 좀 알려주십시오.

요사항에 대해 메모하는 형식으로 진행되었다. 질적 연구가 연구자의 인식에 많이 좌우되지만 본 연구에서는 인식의 주관적 편향을 방지하기 위하여 에틱(etic)적인 방법으로 조사결과를 보완하고 연구자간의 충분한 의견교환으로 이를 보정하였다. 인터뷰 결과는 후술되는 갈등대응전략분석에서 찾아볼 수 있다.

5) 〈표 1〉의 빈도는 녹취록의 ‘한 문장(또는 의미의 맥락에 따라 한 문단)’을 단위로 하여 도출하였다. 따라서 한 문장에 갈등대상자가 한 개가 아니라 다수인 경우도 존재한다. 그러므로 총분석문장수와 빈도의 총합과는 차이가 있다.

그리하여 그분들이 지금까지 우리를 도와주고 계시거든요..”(반대지역주민 D)

반면 지방정부를 포함한 개발찬성 이해집단은 토지수용반대지역주민들과 협력 세력과의 연대를 방해하는 전략을 추진하고 있다. 다음 인터뷰 내용은 지방정부의 토지수용반대지역주민들의 연대전략에 대한 대응을 보여주고 있다.

“우리를 도와주는 분들이 있는데 그분들도 우리 안성, 설천에 살고 계신 분들이예요. 그런데 군청에서는 무어라고 하나면 왜 외부인들이 들어와서 가만히 있는 주민들을 들쭉서 가지고 …. 그런 사람들 빨리 내보내라. 그 양반들도 내보내고 나면 우리 순진한 농민들은 법도 모르고 무엇도 모르니까 그냥 밀어붙이는 식으로 하겠다 이런 야심을 가지고 있다는 거지요.”(반대지역주민 D씨)

즉 지방정부는 지역주민의 협력세력과의 연대에 대하여 부정적 인식은 물론 협력세력과의 연대를 약화시키기 위한 전략을 추진하고 있는 것이다. 그리고 지방정부는 지역개발을 목적으로 기업도시개발주체인 대한전선과 법률적인 개발 파트너 관계이다. 지방정부는 지역개발의 공급자적인 역할을 수행하고 있으며, 지방정부의 친 자본지향적인 태도는 지역주민의 불신을 강화시키는데 기여하고 있다.

“기업은 이윤이 남아야 하잖아요. 기업이 살아남아야 지역개발도 될 수 있는 것이지요”
(기업도시 담당 공무원)

“군청은 대한전선의 뜰마니가 되어가지고. 기업은 남아야 한다고 하니까 할 말이 없어요. 첫마디가 그래요 들어가면(군청에).”(반대대책위원장)

기업도시 유치추진과정에서 지역주민들에게 충분한 정보를 제공하지 않고, 무리한 추진에서도 이러한 공급자적 입장은 나타나고 있으며 이는 갈등을 증폭시키는 원인으로 제공되고 있다. 이와 같은 무리한 추진은 게임자간의 신뢰를 약화시켜 갈등해결을 위한 의사소통을 더욱 어렵게 하고 있다. 무리한 추진이 갈등 원인으로 작용하고 있음은 기업담당자와의 인터뷰에서도 확인되었다. 외형적으로는 추진기업과 지방정부가 현재 공조하고 있지만(김남조, 2008:76), 추진 기업은 현재의 갈등을 지방정부가 유치과정에서의 비민주적 추진으로 인하여 발생한 것이며, 이는 지방정부가 해결해야 할 문제로 인식하고 있는 것이다. 따라서 지방정부는 갈등원인제공자인 동시에 해결 주체로서의 역할을 수행을 요구 받고 있는 반면

대한전선은 갈등해결에 소극적인 입장을 가지고 있는 것이다.

“군청이 잘 못 저질로 놓은 것이 있어서 그래요. 군청이 해결해야지요.”(대한전선 기업 도시 담당자A)

지방정부는 토지 수용지역 지역주민과의 갈등을 해소하기 위하여 비수용지역주민들을 조직화하고 지원하였다. 이와 같은 지원은 무리한 추진에 따른 지역주민과의 의사소통에 어려움을 겪게 되자 이를 완화시키기 위한 노력이라고 할 수 있다. 그러나 이해관계를 달리하는 지역주민을 지방정부의 대리인으로 내세운 결과는 오히려 찬성과 반대의 논리를 가진 집단 간 갈등으로 발전되었고 이러한 결과는 지역주민에게는 분열적 전략으로 이해되는 것이다.

“처음에는 지역주민과의 원활한 의사소통에 도움이 될 것으로 기대하여 찬성대책위원회를 지원하였지요. 그런데 오히려 그것이 갈등해소에 도움이 안되고 반대로 되었지요.”(담당 공무원 A)

그리고 지역주민에게 정확한 정보 혹은 충분한 정보가 제공되지 않는 것은 불신에 기초한 게임자간 갈등을 더욱 강화시킴으로써 협력전략으로의 전환 가능성을 감소시키는 결과를 낳고 있다. 그리고 도로차단, 천막농성, 외부인의 마을진입 차단 등과 같은 형태의 격화된 갈등으로 나타나고 있다.

이와 같은 이해당사자간의 관계와 전략을 정리하면 다음과 같이 정리하여 볼 수 있다. 지방정부와 기업은 지역개발의 공동 공급자로서의 협력적 관계를 형성하고 있으며 동시에 이해를 같이하고 있는 토지 비수용지역주민과도 협력적 관계를 형성하고 있다. 그러나 토지수용지역주민들은 이들과 갈등관계를 형성하고 있다. 그리고 개발자는 토지수용반대지역주민들을 지원하는 세력과의 연대를 약화시키고 비협력적인 갈등전략을 가지고 있다. 이해당사자간의 협력과 갈등관계를 게임이론에 적용시켜보면, 각 이해당사자들은 어떤 전략을 갖고 상호간 대응하는지를 이해할 수 있다.

4. 게임이론 모델의 적용과 분석

무주 관광레저 기업도시 추진 과정에서 나타나는 갈등을 게임이론으로 설명하기 위해서는 연구자가 게임 참가자, 게임전략 등을 설정해야 한다. 본 연구에서는

게임 참가자를 핵심 갈등 당사자인 토지수용반대지역주민과 관광개발자(지방정부와 기업)로 한정하고자 한다. 그리고 관광개발 반대나 투쟁 등을 갈등전략으로, 이와 반대되는 전략을 협력전략으로 구분하고자 한다. 협력전략은 게임자간의 협력과 정보교류 등을 통한 추진전략이고 갈등전략은 협력전략과는 반대로 비협력전략이며 결정과정에 게임자들이 동등한 입장에서 참여하지 않는 등의 전략으로 규정할 수 있다. 게임의 결과 나타날 수 있는 결과로는 각 게임의 결과를 수용하거나 거부 또는 다른 전략의 추진(사례에서는 내부결속력 강화, 대응능력 강화 및 연대세력 확대 등) 등이 있다. 선택된 전략의 추진에는 일정한 비용이 요구되며 이 비용은 전략에 따라 차이가 있으며 이는 편익의 크기를 감소시킨다.

이와 같이 분석된 권력 구조, 핵심 갈등 당사자, 갈등전략을 토대로 게임이론에 근거하여 사례 지역의 갈등을 분석하였다. 게임자의 편익을 결정하고, 합리적 선택을 하기 위한 평가에는 단순한 경제적 편익 뿐 만 아니라 게임당사자간의 배반시의 사회적 비용과 대안선택에 따른 기회비용 등을 포함하는 개념이 적용되어진다.

게임모델을 기호로 표시하여 보면 <표 2>와 같다. x 는 토지수용반대지역주민(이하 지역주민)의 편익이고 y 는 관광개발자(이하 개발자)의 편익이다⁶⁾.

<표 2> 무주갈등의 게임이론의 모형

게임자	관광개발자	
	협력	갈등
지역주민	협력	$x_1 \quad y_1$
	갈등	$x_2 \quad y_2$

편익의 크기를 결정하기 위해서는 ‘갈등비용이 협력비용보다 클 것이다’라는 가정이 필요하다. 따라서 주민들의 입장에서 볼 때, 개발자의 협력전략에 의해 발생하는 비용은 갈등전략에 의해 발생하는 비용보다 작다. 비용은 편익의 감소를 의미한다. 무주의 경우는 개발자와 지역주민 간에는 불균형한 권력구조를 가지고 있다. 이와 같은 구조에서는 권력이 게임자 편익의 크기를 결정하는 중요한 변수가 될 수 있다. 개발자의 권력이 지역주민보다 매우 클 때는 신뢰의 전략에 의한 불확실성을 감수하는 것뿐만 아니라 갈등전략에 의하여 얻어지는 편익이 더 클

6) 예를 들면 (x_1, y_1)에서 개발자와 지역주민간의 갈등전략일 때의 편익을 의미하는 이 때 x_1 는 지역주민의 편익을, y_1 는 개발자의 편익을 의미함.

수 있다. 권력을 유한한 희소자원의 배분능력이라고 한다면(김일철, 1984) 권력을 많이 가진다는 것은 게임의 편익을 더 많이 소유하게 된다는 것을 의미하기 때문이다.

〈표 2〉에서 개발자 편익의 크기를 비교하여 보면, y_3 이 y_1 보다 큰 경우와 작은 경우로 나누어질 수 있다. y_3 이 y_1 보다 큰 경우는 갈등비용보다 지역주민과의 협력을 하기 위한 일정량의 양보 비용이 큰 경우이다. y_3 이 작은 경우는 반대의 경우가 될 것이다. 그리고 y_3 과 y_4 를 비교하여 보면 이는 당연히 y_3 이 클 것이다. 왜냐하면 개발자의 입장에서는 지역주민들이 협력적 전략을 추진하는 경우가 비용이 적게 들기 때문이다. 개발자가 협력적 전략을 추진하는 경우에도 지역주민이 협력적일 때(y_1)의 비용이 갈등전략을 추진할 때(y_2)보다 작으므로 y_1 은 y_2 보다 클 것이다. 주민들이 갈등전략을 추진할 때에는 불신에 의한 편익의 감소를 최소화할 수 있는 전략 즉 갈등전략(y_4)에 의한 편익이 신뢰에 의한 전략(y_2)에 의한 편익보다 크게 된다. 이를 종합하여 보면 $y_3 > y_4 > y_1 > y_2$ 인 경우(A), $y_1 > y_3 > y_4 > y_2$ 의 경우(B) 두 가지가 성립된다.

지역주민의 입장에서 편익의 크기를 결정해 보자. 지역주민의 권력이 작기 때문에 개발자가 지역주민과 협조관계가 성립할 때 얻을 수 있는 편익이 갈등관계에서 얻는 편익보다 클 것이다. 따라서 x_1 이 x_3 보다 크게 된다. x_1 과 x_2 의 비교에서 개발자의 권력이 훨씬 큰 상황에서 지역주민의 갈등은 협력보다 더 큰 비용을 발생시킬 것이기 때문에 x_1 이 클 것이라는 것을 쉽게 가정해 볼 수 있다. 즉 주민의 입장에서는 협력적 전략이 갈등전략보다 편익의 크기를 크게 할 수 있다. x_2 와 x_4 의 크기를 비교하여 보자. 이는 지역주민들이 갈등전략을 추진하는 경우이다. 지역주민의 입장에서는 개발자가 협력전략을 추진할 때의 비용이 갈등전략을 추진할 때의 비용보다 작게 되므로 개발자가 협력전략을 추진할 경우의 편익(x_2)이 갈등전략을 추진하는 경우의 편익(x_4)보다 크다. 이와 같은 결과를 종합해 보면 x_1 이 가장 큰 편익이고 x_4 는 가장 작은 편익이 되면 x_2 와 x_3 는 두 편익의 중간 값이 된다. 이와 같은 경우를 종합하여 나타내면 〈표 3〉와 같다⁷⁾. 그러나 〈표 3〉에서 x_2 와 x_3 의 값의 크기가 어떻게 결정되는지와 관계없이 개발자는 갈등전략을 추진하

7) 〈표 3〉에 표시된 편익의 크기를 나타내는 숫자는 편익의 크기를 비교하는 수단으로 사용되며 상대방보다 편익이 크거나 작음을 의미하는 수단으로 사용된 것은 아니다.

그러나 지역주민들의 요구에 대하여 해당 지역이 사업의 핵심지역이라는 이유로 개발자는 반대하고 있다(전북일보, 2007.1.30). 무주의 경우처럼 개발자와 지역주민과의 권력이 불균형일 때에는 지역주민들이 협력 전략을 추진하는 것이 합리적 선택임에도 불구하고 주민들은 갈등전략을 추진하고 있다. 현실세계에서 지역주민들은 사회구조적인 관계에서 수동적 존재이기도 하지만 부분적으로는 능동적 주체이기도 하다. 따라서 지역주민들은 현실상황을 극복하기 위한 주체적 노력을 할 수 있는 것이다. 그러한 노력들은 개발자와의 갈등관계로 나타나는 것이다. x_3 의 크기를 지역주민들이 수용 가능한 수준으로 올리기 위해 지역주민들이 선택할 수 있는 전략이 있다면 권력의 불균등한 구조를 바꾸고자 하는 노력들일 것이다. 이를 위해서는 지역주민들이 동원 가능한 자원을 확대하는 것이다. 지역주민들이 시민단체나 환경단체 등과의 협력적 네트워크를 강화하거나 지역주민들 내부의 단결을 강화시키는 노력들은 지역주민들의 동원 가능한 자원을 확대하는 것이고 권력 불균등 완화에 기여할 수 있는 것이다. 이와 같은 노력은 지역주민들의 입장에서 또 다른 합리적 선택인 것이다.

지역주민들은 국책연구기관의 자문단 교수들과의 간담회마저도 의미가 없음을 들어 거절하였다(www.jd.re.kr). 이는 지역주민이 자신들의 요구가 반영이 안 되고 있는 상황에서는 국책연구기관 자문단 교수들과의 간담회가 권력 불균등을 완화시킬 수 있는 기회가 되지 않는다고 판단함을 의미하는 것이다. 그러나 최종적으로 지역주민들에게 선택할 수 있는 대안전략이 없다면 갈등의 결과는 결국에 게임자간의 합의에 이를 것이고 이는 4보다 큰 x_3 을 얻게 될 것이다.

개발자의 입장에서는 지역주민들이 불균등한 권력구조를 완화시키기 위한 대안 전략이 성공하지 않도록 하는 것이 합리적 선택이 된다. 만약 지역주민들의 대안 전략이 성공하였을 경우 개발자의 입장에서는 현재의 권력구조를 유지할 때의 편익보다는 작은 편익을 받게 된다. 따라서 개발자는 지역주민들의 대안전략이 성공하지 않도록 하는 전략이 합리적 선택이 되게 된다. 이와 같은 게임자간의 합리적 전략은 갈등을 심화시키는 결과를 나올 것이다. 그러나 최종적으로 갈등이 종료되기 위해서는 지역주민들이 협력전략을 수용할 수 있도록 하여야 한다. 갈등전략을 추진했을 때 지역주민들이 얻을 수 있는 편익은 4이지만 협력전략을 취했을 때 얻을 수 있는 편익은 4보다 큰 x_3 임에도 불구하고 지역주민들이 갈등전략을 취하고 있는 이유는 x_3 의 크기가 수용가능하지 않기 때문이다. 따라서 무주 갈등해결의 핵심은 x_3 의 크기를 확대시키는 방안의 마련에 달려 있다고 할 수 있다. 이와 같은

x_3 의 크기 확대는 단순히 보상금액의 증액만을 의미하는 것은 아니다. 가장 중요한 것은 신뢰에 기반 한 게임자간의 협의를 통한 지역주민의 요구 수용이다. 이러한 과정은 게임자간의 이해 조정을 의미하며 협조를 통해 수용 가능한 x_3 을 획득할 수 있는 이익의 극대화를 의미하는 것이다. 해남 화원 관광단지 개발은 토지보상 갈등 문제가 장기간에 걸쳐 해결되지 못했지만 개발자가 소극적이던 전략을 적극적인 대응전략으로 전환하면서 주민들의 불만을 간접보상 방식으로 주민들과의 협의를 이끌어낼 수 있었던 것은 지역주민의 대안전략 추구가 어려워졌던 환경과 더불어 개발자의 적극적인 대응이 신뢰를 구축하였기에 가능하였던 것(최재근, 2005)이 하나의 예가 될 것이다.

IV. 결 론

본 연구는 합리적 선택이론을 근거로 하고 게임모델에 권력불균형이라는 조건을 도입하여 무주 레저 기업도시 추진과정에서 일어나고 있는 갈등을 분석하였다. 게임자간에 권력이 불균형한 구조에서는 권력을 많이 가진 개발자는 협력적 전략보다는 갈등전략을 추진하는 것이 합리적 선택이다. 그리고 권력의 크기가 작은 지역주민은 협력전략이 편익의 크기를 크게 할 수 있는 합리적 선택이다. 그럼에도 불구하고 지역주민들은 갈등전략을 선택하였다. 그 이유는 협력전략에 의하여 얻을 수 있는 편익의 크기(x_3)가 수용가능하지 않기 때문이다. 지역주민들은 x_3 의 크기를 확대시키기 위하여 동원 가능한 권력을 확대하기 위한 노력을 하고 있으며 반면 개발자는 지역주민들의 노력에 반하는 분열적 전략을 추진하고 있다. 이와 같은 게임자 각각의 전략은 갈등으로 나타나고 있다. 그리고 이러한 갈등은 각자의 편익의 크기를 확대하기 위한 합리적 선택들인 것이다. 따라서 관광개발에서 게임자간 권력 불균형이 구조적 원인으로 작용할 경우 게임자간 갈등전략은 합리적 선택에 의한 전략인 것이다. 무주의 경우는 지방정부가 관광개발 공급자로서 친자본적 태도를 취함으로써 게임자간 권력불균형을 심화시키고 있다. 그러므로 관광개발이 개발자, 지역주민, 지역사회의 이익을 극대화할 수 있는 지속가능한 개발이 되기 위해서는 권력불균형을 완화시킬 수 있도록 지방정부가 조정자의 역할을 수행해야 한다.

본 연구의 결과는 권력 구조가 관광개발에 있어서 지역주민의 태도에 영향을 미치며(Ap, 1992) 권력이 불균형한 구조에서는 갈등이 필수적(안석교, 2006)이며

보편적 규범에 의한 개발보다는 특정 집단의 이익에 기초한 개발을 하게 함으로써 갈등을 발생(Tosun, 2000)의 주장과도 부합되고 있다. 또한 관광개발은 게임자간에 신뢰가 없을 때에는 갈등이 발생할 가능성이 많음과 관광개발갈등은 완전한 영합게임이 아니며 비영합게임적 성격에 오히려 더 가까운 것임을 확인하였다. 왜냐하면 <표 3>의 경우처럼 (갈등-갈등) 전략을 취한 경우의 편익이 (협력-갈등) 전략으로 변경하였을 때 게임자 모두의 편익이 확대되기 때문이다⁸⁾. 그러나 두 게임자가 사회적으로 공유된 규범에 기초할 때 이와 같은 갈등은 협력적 전략으로 전환될 수 있다(Heywood, 1993). 이와 같은 무주의 사례에 대한 연구결과는 x_3 의 크기에 영향을 주는 여건들을 변화시키는 전략이 효율적인 갈등관리전략이 될 수 있음을 의미한다. 가능한 전략으로는 개발정책에 대한 정당성 인식을 높이기 위해 지역주민들과 민주적 절차에 의한 접촉과 대처, 지역사회의 공유된 보편적 규범에 근거한 합의추진, 대안전략의 기회비용과 위험비용을 줄이기 위한 현실적 대안 모색이 요구되어진다. 무주의 갈등의 근본적인 원인 중의 하나가 관광개발로 인한 지역주민의 삶의 터전과 생존에 대한 위협을 느끼고 있는 것(김남조, 2008)이라면 그러나 이와 같은 현실적 대안도 지역주민의 상황과 연계되어야 한다. 그러므로 지역주민의 상황을 가장 잘 아는 당사자들은 바로 지역주민이기 때문에 지역주민을 현실적 대안을 만드는데 직접 참여시키는 것이 정당할뿐더러 현실적 대안이고 합리적 대안이 될 수 있다. 이러한 노력은 정보균형과 의사결정에 주민참여에 기여함으로써 기존의 불신을 감소시키고 신뢰를 강화시킴으로써 불신전략을 보다 쉽게 협력전략으로 변경을 가능하게 할 것이다. 또한 갈등전략을 선택하게 되는 권력불균형의 구조적 여건을 완화시킴으로써 협력전략으로의 변화가능성을 확대시킬 수 있는 것이다. 지역주민들이 대외적으로는 개발반대를 주장하고 있는 것처럼 보이지만 게임자간 협상을 통한 이익 극대화의 가능성은 존재할 수 있는데 이러한 가능성은 무주의 경우에도 마찬가지이다.

본 연구는 단일 사례를 중심으로 게임이론을 적용하였고, 무임승차자들의 역할과 지역주민과의 연대세력들이 미치는 변수들을 게임모델에 반영하지 못하였으며, 시간의 흐름에 따른 각 이해집단의 전략을 반영하지 못했다는 점에서 일반화된 실천적인 모델 구축에 아직 한계를 갖는다. 향후에는 이와 같은 한계점의 극복을 위한 노력과 동시에 관광개발이 진행됨에 따른 갈등 변화에 대한 연구가 수행될 필요성이 제기된다. 그럼에도 불구하고 게임모델과 권력변수를 결합한 설명이 관광개발에서 나타나는 갈등현상에 대한 해석 가능성을 확인하였다.

8) (협력-갈등) 전략에서 (협력-협력) 전략으로 변경되었을 때에도 동일하다.

참고문헌

- 강인호·김동복·안병철(2005). 관할권을 둘러싼 지방정부간 갈등관리 갈등의 영향요인-울촌산업단지 조성 사례를 중심으로. 『한국지역개발학회지』, 17(3), 61-82.
- 구본일(2004). 골프에 의한 환경갈등과 대안적 환경정책 방안 연구. 대구대학교 박사학위논문.
- 김남조(2008). 에믹과 에틱을 이용한 관광레저형 기업도시 개발과정에서 나타나는 갈등 구조분석. 『관광학연구』, 32(3), 61-81.
- 김일철(1984). 사회발전과 갈등. 『한국사회학』 18, 135-149.
- 김창수(1996). 지역관광개발계획과정의 집단간 갈등요인. 『관광학연구』, 20(1), 242-259.
- 나태준·박재희(2004). 「갈등해결의 제도적 접근: 현행갈등관련 제도분석 및 대안」. 한국행정연구원.
- 듀크(Duke), James T.(1976). 갈등과 권력-갈등론적 사회학의 전개. Conflict and Power in Social Life. Brigham Young University Press(서울대학교사회과학연구소실역). 서울: 법문사.
- 문화관광부(2007). 「관광레저형기업도시 갈등관리 및 공공갈등 사례」. 관광레저도시추진기획단, 27-63.
- 박주현(2001). 『게임이론의 이해』. 서울: 해남.
- 신성희(2006). 『게임이론 길라잡이』. 서울: 박영사.
- 신용석·이태희(2005). 지역축제 이해집단 분석틀을 위한 탐색적 연구: 이해집단의 역할 관계를 중심으로. 『관광학연구』, 28(4), 295-312.
- 안석교(2006). 경제적 갈등-경제정책-사회규범. 『국제경제연구』, 12(1), 1-13.
- 안형기·최병대·강인호(1999). 친환경 정치행동화: 사회·심리적 접근과 합리적 선택의 관점. 『한국행정학보』, 33(4), 398-409.
- 유양섭(2002). 게임이론을 통한 골프장건설정책 연구-가야산 국립공원을 중심으로. 『한국학교체육학회지』, 12(2), 133-145.
- 윤상헌·박석희(2006). 관광개발과 갈등: 강원남부 폐광지역을 사례로. 『관광학연구』, 30(3), 71-89.
- 이연택(2003). 『관광정책론』. 서울: 일신사.
- 자그(Zague), Frank C.(1984). 게임이론 : 개념과 응용. Game theory : Concept and Applications. Sage Publications. Inc. (황수연 역). 경성대학교 출판부
- 정준표(1994). 집단행동과 게임이론. 『한국정치학회보』, 27(2), 109-139.
- _____ (2003). 합리적 선택이론에 있어서 합리성의 개념. 『대한정치학회보』, 11(2), 415-439.
- 최재근(2005). 관광단지 개발과 토지보상 갈등에 관한 연구: 해남 화원관광단지를 사례로. 한양대학교 국제관광대학원 석사학위논문.
- Ap, J.(1992). Residents' perception on tourism impacts. *Annals of Tourism*

- Research*, 19(4), 665-690.
- Fallon, F.(2001). Conflict, Power and Tourism on Lombok. *Current Issues in Tourism* 4(6), 481-502.
- Hall, C. M.(1994). Tourism and Politics, Policy, Power and Place. John Wiley & Sons. Chapter 2, 20-58.
- Harsanyi, J., & Selten, R.(1988). A General Theory of Equilibrium Selection in Games. MIT Press.
- Hernandez, S., Cohen, J. & Garcia, H.(1996). Residents' attitudes towards: an instant resort enclave. *Annals of Tourism Research*, 23(4), 755-779.
- Heywood, John L.(1993). Game theory: A basis for analyzing emerging norms and conventions in outdoor recreation. *Leisure Science*, 15, 37-48.
- Madrigal, R.(1993). A tale of tourism in two cities. *Annals of Tourism Research* 20, 336-353.
- Markwick, Marion C.(2000). Golf tourism development, stakeholders, differing discourses and alternatives agenda: the case of Malta. *Tourism Management*. 21, 515-524.
- McKercher, B., Ho, P.S.Y. & du Cros, H.(2005). Relationship between tourism and cultural heritage management: evidence from Hong Kong. *Tourism Management*, 26, 539-548.
- Reed, Maureen G.(1997). Power Relations and community based tourism planning. *Annals of Tourism Research*, 24(3), 566-591.
- Sharpley, R.(2000). Tourism and Sustainable development: Exploring the theoretical divide. *Journal of Sustainable Tourism*, 18(1), 1-19.
- Timothy, D.(1999). Participatory planning: A view of tourism in Indonesia. *Annals of Tourism Research*, 26(2), 371-391.
- Tosun, C.(2000). Limits to community participation in the tourism development process in developing countries. *Tourism Management*, 21, 613-633.
- www.jd.re.kr(2007.4.10).
- www.jjan.kr(전북일보,2007.1.30).

2008년 3월 10일 최초투고논문 접수

2008년 4월 1일 1차심사완료

2008년 10월 14일 최종심사완료 및 게재확정일 통보

2008년 10월 16일 최종논문 도착

3인 익명심사 료