

# 목재문화체험장 포지셔닝 전략에 관한 연구

## A Study on the Positioning Strategy of Wood Cultural Experience Center

Kyungrok WON<sup>1</sup> · Jinwoong BYEON<sup>1</sup> · Dowoong YOON<sup>1</sup> · Jonghye PARK<sup>1</sup> ·  
Hanmin PARK<sup>2</sup> · Heeseop BYEON<sup>2,†</sup>

<sup>1</sup>Department of Environmental Materials Science, Gyeongsang National University, Jinju 52828, Korea

<sup>2</sup>Department of Environmental Materials Science, Institute of Agricultural Life Sciences, Gyeongsang National University, Jinju 52828, Korea

**초록** : 대기 중 이산화탄소 농도의 증가는 기후변화 및 지구온난화와 밀접한 관계가 있는 것으로 알려져 있으며, 탄소저장고인 목재에 대한 올바른 교육과 체험을 위한 시설이 요구되고 있어서 현재 운영되고 있는 목재문화체험장을 대상으로 운영현황 및 정책 변화를 조사 평가하여, 성공적인 포지셔닝 방안을 도출하고자 하였다. 이를 위하여 설문조사를 실시하였으며, 그 결과는 다음과 같다. 첫째, 여가 활동 및 교육적 기능의 시설들과 유사성분석(KYST) 결과 자연성 속성에서 자연휴양림과 경쟁관계가 있으며, 체험관찰 부분에서는 청소년진로체험장과 경쟁관계가 있음을 보여주었다. 둘째, 속성공간도의 포지셔닝 분석결과를 통하여 목재문화체험장은 자연성, 체험학습 및 휴양, 자연환경보전 등의 속성이 긍정적으로 인식되고 있으나 접근성, 일상탈출, 볼거리 등의 속성에서는 부정적으로 인식되었다.

### 1. 서론

지구온난화로 최근 몇 년간 전 지구적으로 유례가 없는 기상이변이 발생하고 있으며, 기후변화의 속도는 우리의 예상을 초월하여 점점 빨라지고 있다(Korea Association of Wood Culture, 2019). 지구의 온도가 2℃ 이상 상승할 경우 폭염, 한파, 산불, 태풍, 홍수 등 자연재해를 불러일으킬 뿐만 아니라 이로 인한 사회·경제적 손실, 정치 갈등 및 분쟁 등 다양한 형태의 문제를 일으킬 수 있다(Park *et al.*, 2023). 기후변화에 수반되는 불확실성의 증가는 이러한 문제의 통제를 어렵게 하였고, 국제사회는 이에 대응하기 위한 노력을 기울이기 시작했다. 그 성과로 탄소중립정책(carbon neutrality policy)은 매우 중요한 대응책으로 등장했고 탄소중립은 기후변화를 해결하는 데 가장 유용한 방법으로 널리 받아들여지고 있는 추세이다(Liu *et al.*, 2023). 탄소중립이란 기업이나 개인이 발생시킨 이산화탄소 배출량만큼 이산화탄소 흡수량도 늘려 실질적인 이산화탄소 배출량을 ‘0(zero)’으로 만든다는 개념이다. 다시 말하면 대기 중으로 배출한 이산화탄소의 양을 상쇄할 정도의 이산화탄소를 다시 흡수하는 대책을 세움으로써 이산화탄소 총량을 중립 상태로 만든다는 의미이다(Lee, 2023).

탄소중립의 효과적 달성을 위해서는 탄소흡수원 확대와 탄소 배출 감소가 이루어져야 하며, 탄소중립 인식개선과 증진을 위한 탄소중립 교육을 통해 지역 시민들이 탄소중립의 의미와 필요성을 알고 동참하게 하는 것이 필요하다(Han *et al.*, 2022; Jeon, 2010; Lee and kim, 2023; Yang *et al.*, 2023). 목재의 경우 전체 48%~50%의 중량이 탄소로 구성된 일종의 탄소 통조림으로 탄소중립을 위한 매우 우수한 소재이다. 따라서 목재의 올바른 이용과 탄소중립에 대한 교육 및 인식 확대를 위한 교육 장소의 필요성이 요구되고 있다(Cha *et al.*, 2022; Choi *et al.*, 2022; Han and Lee, 2021; Ju *et al.*, 2023; Lee *et al.*, 2022; Ozdemir *et al.*, 2023; Shrestha, 2022). 이러한 필요에 특화된 교육 장소로 목재문화체험장이 조성되었으나 현재 대부분의 목재문화체험장의 운영방식은 교육적 요소가 포함되지 않은 전시나 기본 체험을 바탕으로 운영되고 있는 실정이며, 기존의 산림복합시설이나 체험시설들과 여가 활동 및 교육적 기능에서도 차별화가 요구되고 있다.

목재문화체험장의 성공적인 운영을 위한 요건으로는 다른 시설과 비교했을 때 독특한 포지션을 위한 차별화(differentiation), 그리고 그것을 지속적으로 유지하는 일관성(consistency)이 필요하다. 목재문화체험장은 자연친화적인 시설과 탄소중

립의 교육과 체험에 밀접하게 관련된 관광 및 공공목적지로서, 국내 유사 여가 활동 및 체험시설의 경쟁력과 선호도를 분석하여 파악하는 것이 본질적으로 중요한 문제이다. 경쟁 시장 간 소비자의 선호 정도와 경쟁 상대의 위치를 파악하기 위해 작성된 것을 지각도(perceptual map)라 하고, 지각도 위에 위치화 시키는 것을 포지셔닝이라고 한다(Yoon et al., 2011). 어떤 제품이 소비자의 마음에 인식되고 있는 모습을 마케팅 전략상에서는 상품의 특성 및 경쟁상품과의 관계, 자사의 기업 이미지 등 각종 요소를 평가·분석하여 경쟁에 있어서 특정한 위치에 설정하는 일을 말한다(Choi et al., 2017).

본 연구는 여가 활동 및 교육적 기능 부분에서 유사한 시설과 경쟁력을 분석하고, 목재문화체험장의 차별성과 일관성을 위한 포지셔닝을 도출하기 위해 실시되었다. 연구 순서는 첫째, 운영되고 있는 모든 목재문화체험장을 대상으로 목재문화체험장의 등장과 목재문화체험 운영현황 및 정책 변화를 조사하였다. 둘째, 현재 이용객들은 목재문화체험장을 어떻게 바라보고 있으며, 다른 유사 시설과는 어떤 차별화된 속성들이 있는가를 과학적으로 알아보기 위하여 포지셔닝 분석을 실시하였다. 그래서 현재까지의 목재문화체험장 운영을 진단하고 효율적 운영모형을 제시하고자 한다.

## 2. 자료 및 방법

### 2.1. 조사설계

본 연구의 조사는 목재문화체험장 방문객을 대상으로 방문 요소 및 시설별 선호도를 파악하여 목재문화체험장의 차별성과 일관성을 도출하여 효율적인 운영 전략을 모색하기 위해 실시되었다. 포지셔닝 설정을 위한 다차원 척도법은 대부분 해석을 쉽게 하기 위하여 두 개의 차원을 통해 분석대상을 비교·분석한다(Kang et al., 2011). 본 연구에서는 목재문화체험장의 기능 중 여가 활용 및 교육적 기능 부분에서 유사한 시설을 연구 대상지로 선택하였다. 연구 대상지들의 속성(property)들을 파악하기 위하여 시설들이 공통으로 혹은 상이하게 가지고 있는 중요 속성을 관련 문헌 조사에 근거하여 자연성, 접근성, 물가수준(체험비용), 일상탈출 및 휴양, 체험학습 및 관찰, 건강증진, 자연환경보전, 볼거리/즐길 거리, 친목 도모의 9개 속성을 선정하여 Fig. 1과 같은 절차로 연구를 진행했다.

### 2.2. 설문지 구성

본 연구의 설문지는 Table 1과 같이 크게 네 개 부분으로 분류하였다. 첫째, 표본을 대상으로 성별, 연령, 직업, 인지 경로, 방문 특성, 이용 횟수 및 방문목적의 7개 항목으로 구성하였다. 둘째, 방문요인 분석을 위하여 관련 문헌 조사에서 도출된 플로우 9개 항목으로 구성하였다. 셋째, 시설 간 만족도에 대하여 선호하는 정도를 서열척도(범위: 1~3순위)에 의해 평가하도록 하였다. 마지막으로 목재문화체험장과 여가 활동 및 교육적 기능 부분에서 유사한 시설(목재문화체험장, 직업진로체험장, 청소년수련관, 자연휴양림, 박물관/전시관, 수목원, 도시공원, 놀이공원) 간 유사성 분석을 위해 8개의 시설을 각각 2개씩 쌍(pair)을 이루어 유사성을 Likert 5점 척도(1 = 매우 유사하다, 2 = 유사하다, 3 = 보통이다, 4 = 유사하지 않다, 5 = 전혀 유사하지 않다)에 의해 평가했다.

### 2.3. 자료수집 및 분석방법

다차원척도법의 가장 기본적인 원리는, 자료로부터 도출된 잠재적 차원으로 이루어진 공간에 주어진 자료를 시각적으로 표현하는 것으로 유사성(similarity) 또는 비유사성(dissimilarity)의 행렬을 이용하여 차원공간에 거리의 개념으로 나타내어 평가대상의 속성을 평가하는 것이다. 이러한 속성에는 선호평정 자료와 속성평정 자료가 있으며, 좌표의 방향(direction)과 이상점(ideal point)을 도출하기 위하여 벡터모형을 이용한다.

본 연구의 표본은 목재문화체험장을 인지하고 있는 20대 이상으로 조사방법은 편의표본추출법에 의해 진주목재문화체험장(월아산 우드랜드, 진양호 우드랜드)과 거제목재문화체험장에서 2022년 4월 1일부터 30일까지 대인 면접에 의해 설문 조사(설문응답 1,000명)를 진행하였다. 구체적으로 조사원(관계자 9명)이 목재문화체험장 실내에 위치하여 실시하였고 설문 방식은 주로 자기 기재식과 개별면접방식을 병행하였다.

이렇게 수집된 자료는 통계분석 프로그램 SPSS(IBM Statistics 25)를 이용하여 분석하였으며, 적용된 통계처리 방법은 다음의 순서로 진행되었다. 첫 번째 응답자의 인구 통계적 특성 분석을 알아보기 위해 빈도분석을 실시하였다. 두 번째로 방문요인 변수의 내적 신뢰도 및 타당도를 알아보기 위해 신뢰도 분석과 확인적 요인분석을 실시하였다. 세 번째로 시설별 정규분포성을 알아보기 위해 기술통계분석을 실시하였다. 네 번째로 시설별 유사성을 파악하기 위해 KYST분석을 진행하고 목재문화체험장의 속성인식도를 파악하기 위해 회귀분석을 실시하였다.

KYST(Kruskal, Young, Sheperd, Togerson)는 다차원척도법 중에서 가장 많이 사용되고 있으며, 평가대상들 간의 유사성

또는 비유사성의 척도에 대하여 근접성(proximities)을 근거로 하여 평가대상들의 속성을 2차원의 공간에 대상들을 나타나게 해주며, 스트레스 값을 이용하여 단조관계를 파악할 수 있다. 평가대상들과 평가하려는 주제와 상품 등에 대한 소비자의 선호 및 상품속성에 대한 벡터를 공간좌표 상에 나타내는 방법으로 복수 응답자의 선호도를 종합적으로 결합하여 지각도 위에 속성별로 나타내는 방법으로 본 연구에서는 Alscal에 의한 비계량적 통계 방법을 실시하여 결론을 도출하였다(Kim and Yoon, 2010).

### 3. 결과 및 고찰

#### 3.1. 목재문화체험장의 운영현황 분석

##### 3.1.1. 목재문화체험장 운영

목재문화체험장은 각 지역을 거점으로 하여 인근 지역에 대한 목재 문화 체험 수요를 만족시키고, 이를 전국적으로 연계하여 대한민국 국민이면 누구나 쉽게 목재를 체험할 수 있도록 하는 것이다. 또한 목재문화 체험·학습을 통해 목재에 대한 우수성을 홍보하여 목재이용의 잠재 수요를 창출하고, 산림문화 휴식공간 확충으로 국민들의 삶의 질 향상은 물론 특성화된 지역 관광자원으로 육성하여 지역발전에 기여하고 있다. 지역주민에게 다양한 목재문화를 체험하고 이용할 수 있는 공간을 제공할 뿐 아니라 목재활용과 목재문화의 저변 확대를 위해 각종 교육, 전시, 체험, 지역주민의 여가 활용 공간 등 다양한 기능을 가지고 있는 종합 공간이며, 체험장에서 목재이용이 끝나지 않고 생활속으로 연결되도록 하는 다목적 공간으로 활용할 수 있는 계획이 수립되어야 한다(Park and Choi, 2021).

전국의 목재문화체험장은 2023년 1월을 기준으로 총 50개소가 운영이고 10개소가 조성 준비 중이다. 연도별 운영 개소 수 현황으로는 2012(6개소), 2013(7개소), 2014(8개소), 2015(15개소), 2016(18개소), 2017(24개소), 2018(32개소), 2019(36개소), 2020(39개소), 2021(44개소), 2022(49개소)로 조사되었다(Korea Association of Wood Culture, 2019).

Table 2는 중부지방의 목재문화체험장 현황으로 현재 25개소가 운영 및 운영 준비 중이며, 인천과 대전광역시 각 1개소와 경기도 4개소, 강원도 6개소, 충청도 6개소로 분포되어있다. Table 3은 남부지방의 목재문화체험장 현황으로 현재 29개소가 운영중이고 4개소가 운영준비 중인데, 대구광역시의 2개소와 전라도 13개소, 경상도 18개소로 분포되어있다. Table 4의 제주도는 현재 1개소는 운영, 1개소는 운영 준비 중으로 총 2개의 목재문화체험장이 조성되었다.

##### 3.1.2. 목재문화체험장 이용 및 체험 현황

목재문화체험장의 연도별 이용객, 체험인원, 현황을 살펴보면 Fig. 2와 같다. 연도별 이용객, 체험인원 현황에서 지속적으로 2019년까지 점차 증가하였다. 2019년 전체 목재문화체험장 39개소의 총 방문객은 841만 명, 총 체험객은 90만 명으로 집계되었다. 체험장 개수는 2015년 15개소에서 2019년 36개소로 약 2.4배 증가하였으며, 방문객 수는 2014년 약 125만 명에서 2019년 약 164만 명으로 약 1.3배가 증가하였다. 이러한 방문객의 증가는 목재문화체험장 조성의 증가에 따른 이용객 증가량으로 볼 수 있다. 체험인원에서도 2019년까지 증가하는 추세를 보였으며, 2015년 대비 약 5.9배의 큰 폭으로 증가하였다. 방문객 대비 체험인원은 2015년부터 2019년까지 3.32%, 7.34%, 8.60%, 11.70%, 13.36%로 점차 증가하였다(Korea Association of Wood Culture, 2019).

반면에 2020년부터 목재문화체험장 방문객 및 체험인원은 코로나 19로 인해 전년 대비 62.11%, 70.20% 감소하였으나, 코로나19 장기화에도 불구하고 2021년에는 전년 대비 35.29%, 54.79% 증가하여 전반적으로 회복하는 추세가 나타났다. Kwon and Park(2021)의 연구에서 조사된 코로나19 이후 주요관광지점 방문객 현황 분석연구의 시설별 방문객 평균 회복률 22.5%의 결과보다 높은 회복률을 나타내었다. 이는 코로나19 영향을 적게 받은 유형이 “자연 및 생태환경 유형”으로, 2020년 전년 대비 회복률이 높은 유형과 같이 경향을 나타냈다(Choi and Kim, 2021).

Fig. 3에서 목재문화체험장 연도별 체험수익은 체험인원의 증가와 감소에 따라 2019년까지는 증가하는 경향을 나타내었고, 2020년 코로나 이후 감소하면서 다시 회복하는 추세를 나타내었다. 연도별 체험수익은 연도별 체험인원과 같은 경향을 나타내었다.

##### 3.1.3. 목재문화체험장 운영 정책 방향

목재이용의 중요성은 기후변화 대응 측면에서도 국가적 관점에서도 중요한 이슈이며, 산림청은 목재이용 활성화를 위해 『목재의 지속가능한 이용에 관한 법률』을 제정하였다. 산림청은 목재이용과 목재문화 진흥을 위한 정책, 사회기반시설, 국민의 목재이용 수준 등을 입법을 통해 측정하고 정량화하는 지표인 목재문화지수를 매년 측정·발표하고 있다. 목재문화지

수는 2016년부터 2019년까지 매년 증가세를 보이고 있으며 최근에는 2022년 목재문화지수 전국평균은 62.0점으로 전년 대비 1.6점 상승하였으나 목재에 대한 일반 대중의 높은 관심에 비해 사회 인프라와 정책은 이를 뒷받침하지 못하면서 목재문화인지도 지표는 43.9점으로 전년 대비 0.7점 떨어졌다(Korea Association of Wood Culture, 2022). 이는 목재이용과 목공활동에 비교적 우호적인 사회적 분위기가 조성되었음에도 불구하고, 실제 목재문화를 향유할 기회가 많지 않아 목재문화에 대한 인식과 기반이 부족하기 때문인 것으로 판단된다. 따라서 목재문화에 대한 체계적인 분류와 사례연구를 통해 다양한 목재문화자원을 발굴하고, 국민들이 목재문화를 향유할 수 있도록 홍보전략 수립을 위한 기초자료를 수집하여 사회적 공감대 형성과 목재문화 활성화를 위해서는 합리적 대안 마련이 필요하다. Han and Lee(2021)의 연구에서는 목재문화자원을 보다 대중화하기 위하여 필요한 것에 대한 질문에는 목재문화 홍보를 강화하는 것에 대한 응답율이 32.6%로 가장 높았으며, 다음으로 인력양성 및 인프라 지원(25.6%), 관련 콘텐츠 개발(24.6%), 목재문화 관련 정책 수립(16.8%)으로 조사되어 목재문화 관련 정책을 수립하여 다양한 콘텐츠를 개발하고 일반인에게 홍보할 필요성을 제기하였다.

### 3.2. 목재문화체험장의 포지셔닝 연구

#### 3.2.1. 응답자의 인구통계적·일반적 특성에 대한 빈도분석 결과

목재문화체험장의 포지셔닝을 위하여 방문자 1,000명을 대상으로 실시한 설문조사의 빈도분석 결과를 Table 5에 나타내었다.

성별은 남성 363명, 여성 637명으로 여성이 더 많이 조사되었고, 이들의 연령은 20대, 30대, 40대, 50대, 60대 이상이 각각 15.6%, 44.1%, 25.6%, 12.0%, 27.0%로 30대의 비율이 가장 높았다. 응답자의 직업은 어린이집·유치원 교사가 22.8%로 가장 높았고 초등학교 교사, 사무/행정직, 전업주부, 기술/서비스직, 중·고등학교 교사, 자영업, 기타(학생 등) 순으로 분포하였다. 방문특성은 개인이 723명, 단체가 277명으로 분류되었으며 목재문화체험장을 알게 된 경로는 블로그 30.1%와 주위 사람 권유 26.7%가 높게 나타났다. 이용회수는 월 1회 이상이 37.5%로 가장 높았으며 연 1회 이상, 첫 방문, 주 1회 이상으로 순으로 분포하였다. 목재문화체험장의 방문목적으로는 목재·목공체험이 38.7%로 가장 높았으며 놀이시설, 숲해설, 전시품 관람, 유아숲체험, 영화관람 숲길산책, 주말특별체험 순으로 각각 23.7%, 11.3%, 9.8%, 8.4%, 5.0%, 4.2%, 3.4%로 조사되었다.

#### 3.2.2. 시설 간 여가 활동 및 교육적 기능 유사성분석(KYST) 결과

유사성 분석이란 소비자들의 마음속에 각각의 브랜드가 차지하고 있는 위치를 파악하는 것을 의미하는데, 본 연구에서는 8개의 시설이 차지하고 있는 여가 활동 및 교육적 기능을 상대적 위치를 토대로 지각도를 작성하였다. 즉, 8개의 시설에 대한  $n(n-1) / 2$ 개의 쌍대조(28개)별로 유사성에 대한 쌍대조 비교를 5점 Likert척도(1 = 매우 유사하다, 2 = 유사하다, 3 = 보통이다, 4 = 유사하지 않다, 5 = 매우 유사하지 않다)로 응답자들에게 평가하게 하였고 Table 6에 KYST 분석 결과를 도출하였다.

목재문화체험장 이미지를 포지셔닝하는 실증연구에서 목재문화체험장 방문객 총 1,000명을 대상으로 각각의 산림휴양지에 대한 이미지 포지셔닝에 관한 설문조사를 실시하였고 수집된 자료는 KYST 분석을 통하여 Fig. 4와 같이 이미지 속성 공간도를 작성하였다. 일반적으로 높은 유사성을 보이는 시설들은 포지셔닝 맵상에 서로 가깝게 위치하기 때문에 경쟁관계가 높은 것을 의미하는 반면에 상대적으로 서로 멀리 위치하는 브랜드 간에는 비유사성이 보이기 때문에 경쟁관계가 낮지 않다고 해석할 수 있다. 따라서 Figs. 4 and 5를 살펴보면 목재문화체험장 자연성 부분에서 자연휴양림과 경쟁관계가 강하다고 볼 수 있으며, 체험관찰 부분에서는 청소년진로체험장과 경쟁관계가 강하다고 볼 수 있지만 다른 유사 시설들은 상대적으로 멀리 위치하고 있다는 점에서 경쟁관계가 강하지 않다고 볼 수 있다.

#### 3.2.3. 시설 간 여가 활동 및 교육적 기능에 대한 포지셔닝 분석 결과

시설 간 만족도에는 선호하는 정도를 서열척도(범위: 1-3순위)에 의해 평가한 전체 선호도 조사에서 목재문화체험장이 714(23.80%)명으로 가장 높았으며 자연휴양림, 수목원, 박물관/전시관, 직업진로체험장, 청소년수련관, 도시공원, 놀이공원 순으로 20.27%, 15.73%, 10.67%, 8.00%, 7.60%, 7.47%, 6.47%로 조사되었다.

Fig. 5에 속성공간도의 결과를 통해서 전체적인 대상지별 포지셔닝 분석 결과를 Table 7에 도출하였다. 목재문화체험장은 자연성, 체험학습 및 휴양, 자연환경보전 등의 속성이 긍정적으로 인식되고 있으나 접근성, 일상탈출, 볼거리 등의 속성에서 부정적으로 인식되었다. 특히, 목재문화체험장은 체험관찰 속성에서 매우 긍정적으로 인식되고 있는데 이는 현장 체험

학습, 창의적 학습, 소품 등 증가하는 단체체험 요구에 따라 시설 및 운영 측면에 많이 투자해온 결과로 해석할 수 있다. 이러한 측면에서 목재문화체험장의 차별화와 일관성을 위하여 다양한 체험 기회 제공을 위한 적극적인 프로그램 개발이 필요하다. 이용객의 안전한 체험을 위한 관점에서 최근 트렌드를 살펴보면 1인 가구 제작, 우드카빙 체험, 캠핑용품 제작, 애견용품 제작 등 다양한 형태의 체험들이 개발 및 확보되어야 한다. 이러한 활동들은 비즈니스 차원에서 지속적인 목재문화체험장 경영을 위한 수익원 확보에도 도움을 줄 수 있다.

다음으로 다른 유사시설과 비교하여 목재문화체험장의 뛰어난 풍광과 우수한 탄소중립 교육 등을 적극적으로 활용해서 자연성과 자연환경보전 위주의 비교우위 전략을 적극적으로 활용하는 것도 필요하다. 가장 우수한 숲을 만나는 가장 멋진 여행지인 동시에 탄소중립에 대한 교육과 체험의 장소로서의 포지셔닝을 취하는 것이다. 최대한의 자연을 체험하고 동시에 자연환경보전 활동도 할 수 있는 최적지라는 이미지 각인이 필요하다.

마지막으로 접근성, 일상탈출 및 휴양, 볼거리/즐길거리의 부정적 속성을 보완하기 위한 재설정을 고려해야 한다. 지역 인프라를 활용한 주변 시설연계 프로그램을 개발하고 다양한 볼거리와 놀이시설에 대한 공간 및 시설조성을 위한 검토를 시행하여 자연과 교감을 원하는 마니아층뿐만 아니라 행락객을 대상으로 한 관리도 중요하다 판단된다.

#### 4. 결론

본 연구에서는 목재문화체험장의 현재를 알아보고 여가 활동 및 교육적 기능에서 유사한 시설에서 포지셔닝 분석을 통하여 성공적인 운영모형을 제시하기 위해 수행되었으며 다음과 같은 결과를 도출하였다.

첫째, 운영되고 있는 목재문화체험장은 49개소(2022 기준)로 이용객 및 체험인원 현황은 지속적으로 증가하였으며, 코로나 이후 감소하다가 전반적으로 회복하는 추세가 나타났다. 연도별 체험수익은 연도별 체험인원과 같은 경향을 나타내었다. 둘째, 여가 활동 및 교육적 기능의 시설들과 유사성분석(KYST) 결과 자연성 속성에서 자연휴양림과 경쟁관계가 있으며, 체험관찰 부분에서는 청소년진로체험장과 경쟁관계가 있음을 보여주었다. 셋째, 속성공간도의 포지셔닝 분석결과를 통하여 목재문화체험장은 자연성, 체험학습 및 휴양, 자연환경보전 등의 속성이 긍정적으로 인식되고 있으나 접근성, 일상탈출, 볼거리 등의 속성에서 부정적으로 인식되었다. 넷째, 전체 선호도 조사에서 목재문화체험장이 가장 높았으며 자연휴양림, 수목원, 박물관/전시관, 직업진로체험장, 청소년수련관, 도시공원, 놀이공원 순으로 조사되었다. 따라서 목재문화체험장의 성공적인 운영을 위한 다양한 형태의 체험 개발 및 확보, 뛰어난 풍광과 우수한 탄소중립 교육 등을 적극적으로 활용, 다양한 볼거리와 놀이시설에 대한 공간 및 시설조성을 위한 검토가 필요하다고 판단된다. 또한, 목재문화체험장에서 장기적인 프로그램운영을 위해서는 체계적인 프로그램의 개발과 운영이 중요하다. 전체프로그램은 주중, 주말, 놀이 체험 프로그램과 같이 3가지로 나누어 준비하고 진행해야 공백 없이 효과적으로 운영이 가능하다.