

A study on cultural revitalization using local idle facilities

Hyo-Kyung Kim*

*Professor, Tourism Management, Korea Tourism College, Gyeonggi-do, Korea

[Abstract]

Culture and art can be said to be an important medium that enhances people's creativity and satisfies our desire for cultural experience as well as emotional cultivation. These arts and culture are spreading all over the world through Hallyu, etc. to this day, and it is naturally positioned as an industry that creates the highest added value. However, rapid industrialization and development of industrialization also provided many negative causes, such as damage to nature due to the decline of factories and equipment industries, pollution and damage to the surrounding environment due to the use of fossil fuels. Therefore, in this study, we investigated the factors necessary for improving the image of the local community and maximizing tourism classes by actively utilizing the idle space abandoned due to industrialization and industrialization as a complex space for culture and art. As a result, empirical analysis was conducted through a total of six factors excluding typology through factor analysis. The results showed that reliability, certainty, and empathy had a positive effect, but responsiveness did not. In addition, the economic effect was found to have a positive effect on customer satisfaction.

▶ **Key words:** SERVQUAL, Culture and Arts Space, Economic Effects, Idle Space, Customer Satisfaction

[요 약]

문화예술은 사람들의 창의력을 향상시켜 정서적인 함양과 함께 우리의 문화체험 욕구를 충족시켜 주는 중요한 매개체라고 할 수 있다. 이러한 문화예술은 오늘날에 이르러 한류 등을 통하여 전 세계에 퍼지고 있으며 이는 자연히 최고의 부가가치를 창출하는 산업으로서 자리 매김을 하고 있다. 하지만 급속한 공업화 및 산업화의 발전은 공장 및 설비산업의 쇠퇴로 인한 자연의 훼손, 화석연료의 사용으로 인한 공해 및 주변 환경 훼손 등 많은 부정적인 원인도 제공을 하였다. 이에 본 연구에서는 산업화 및 공업화로 인해 버려진 유휴공간을 이러한 문화예술을 위한 복합공간으로 적극적으로 활용하여 지역사회의 이미지개선과 관광수입의 극대화를 위해 필요한 요인은 무엇인지를 알아보았다. 그 결과먼저 요인분석을 통해 유형성을 제외한 총 6개의 요인을 통해 실증 분석이 이루어 졌다. 그 결과를 신뢰성, 확신성, 공감성은 긍정적인 영향을 준다는 결과를 제시하였으나 대응성은 영향을 주지 않는 것으로 나타났다. 또한 경제적 효과의 경우 고객만족에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

▶ **주제어:** SERVQUAL, 복합문화예술공간, 경제적효과, 유휴공간, 고객만족

-
- First Author: Hyo-Kyung Kim, Corresponding Author: Hyo-Kyung Kim
 - *Hyo-Kyung Kim (hyokyung_kim@hanmail.net), Tourism Management, Korea Tourism College
 - Received: 2021. 09. 07, Revised: 2021. 09. 27, Accepted: 2021. 09. 28.

I. Introduction

문화예술은 사람들의 창의력을 향상시켜 정서적인 함양과 함께 우리의 문화체험 욕구를 충족시켜 주는 중요한 매개체라고 할 수 있다. 이러한 문화예술은 오늘날에 이르러 한류 등을 통하여 전 세계에 퍼지고 있으며 이는 자연히 최고의 부가가치를 창출하는 산업으로서 자리 매김을 하고 있다[1][2].

문화예술은 오늘날에 이르러 단순한 체험 및 욕구의 충족이라는 개념을 넘어 정신적인 의식과 창조력 우리가 살고 있는 사회는 과거의 공업위주의 산업을 넘어 창조라는 의미를 통해 우리의 생활속에 접목되어 있다.

우리나라의 경우 지난 세기 동안 정부주도하의 적극적인 공업화로 인해 농업사회에서 공업사회, 지식정보사회로 진화하였으며 이는 경제적으로 비약적인 발전을 이루어 우리의 삶은 과거와 비교할 수 없을 정도로 풍족하게 되었다.

하지만 급속한 공업화 및 산업화의 발전은 공장 및 설비 산업의 쇠퇴로 인한 자연의 훼손, 화석연료의 사용으로 인한 공해 및 주변 환경 훼손 등 많은 부정적인 원인으로 제동을 하였다. 또한 버려진 공장설비, 폐광 등은 복구를 하는데 천문학적인 금액이 필요하여 주로 방치되고 있다고 봐도 무방할 것이다[3].

유희공간의 처리 문제를 두고 정부와 지자체들은 복원을 시도하였으나 막대한 예산과 시간 등의 문제로 많은 곳이 방치되고 있는 것이 현실이다. 이러한 유희공간들을 문화공간으로 변화시켜 문화적인 재활용을 통한 슬럼화 방지, 문화적 공간의 재편을 통한 지역의 이미지 개선, 관광수입의 증대를 통해 도시경쟁력을 강화시키는데 기여하고 있다[4].

유희공간을 문화공간으로 변화시키는 도시재생사업을 해외의 사례를 통해 살펴보면 미국의 경우 버려진 학교를 리모델링하여 유희공간을 복합문화 공간으로 바꾼 P.S.I, 장례식장을 복합문화 공간으로 바꾼 프랑스의 르 성까트르(Le Centquatre, Le 104)와 폐철도역을 박물관으로 변화시킨 오르세 미술관, 대규모 발전소를 문화공연예술공간으로 변화시킨 영국의 테이트 모던 등 많은 성공사례를 볼 수 있다.

우리나라의 경우에도 산업화 및 공업화로 인해 버려진 유희공간을 이러한 문화예술을 위한 복합공간으로 적극적으로 활용하기 위해 다양한 노력을 기울이고 있다. 이에 본 연구는 지방에 복합문화공간 구성을 위해 어떠한 부분이 필요한지를 알아보고 이를 적극적으로 활용하여 지역 사회의 이미지개선과 관광수입의 극대화를 위해 필요한 요인은 무엇인지를 알아보고자 한다.

II. Literature Review

우리나라의 경우 도시화율은 2012년도에 이미 91%를 넘어서 국토의 대부분이 도시화로 진행이 되었으며 이는 서론에서 언급한 것처럼 단순히 도시화 즉 발전이라는 이면에 다양한 문제가 발생하고 있다.

우리가 주로 말하는 도시화의 경우 안타까운 현실이나 이는 수도권, 광역시 등에서 해당하는 부분이며 지방소도시 등의 경우 고령화, 인구감소, 산업구조 개편에 따른 경제적인 격차 등의 문제로 인해 지역의 경쟁력은 갈수록 떨어지고 있으며 특히, 농업에 치중하고 있는 지역의 경우 고령화 및 인구감소, 인구유출 등의 문제로 많은 문제를 겪고 있는 것이 현실이다[5].

정부나 지자체는 막대한 예산을 들여 지역을 새로이 만드는 것보다 기존에 버려지거나 방치된 유희공간을 활용하여 문화공간으로 변화시켜 도시경관 및 이미지를 훼손하고 있는 건물이나 시설의 리모델링을 통해 유희공간의 재활용을 하는데 많은 노력을 기울이고 있다.

재활용된 유희공간의 경우 단순한 리모델링이 아닌 복합문화공간 조성을 통해 지역주민들의 여가생활 향유의 제공, 문화예술활동 등을 통한 지역 이미지개선, 관광수입을 통한 지역경제의 활성화 등 많은 부분에 긍정적인 기여를 한다고 할 수 있으며[6] 또한 기존에 존재해 있는 시설들을 재활용을 하기 때문에 신규로 구축하는 것보다 경제적으로도 많은 이득을 볼 수 있다.

문예연감 2018[8]에 따르면 2017년 기준으로 문화예술 활동 중 공연예술이 45.8%, 시각예술이 29.6% 등으로 복합문화공간이 필요한 것으로 나타났으며, 지역별 문화예술 활동을 살펴보면 서울이 35.10%, 경기 10.81%, 부산 7.37%, 대구 5.85%의 순으로 나타나 주로 수도권 및 도시 지역에 집중이 되고 있음을 보여주고 있다.

Table 1. Scope of art space by field

Field	Art Space Scope
Culture and Arts Space	Theater Musical Hall
Visual Arts	Museum Gallery
Arts Center	Performing Arts Space + Library + Archive + Education Center + Outdoor Space

source) Kim[8]

김영화[5]는 지역의 재생 및 재활용은 정부의 재정지원을 바탕으로 상대적으로 소외되거나 배제된 지역에 사회적 혜택인 지역경제, 교육, 복지, 교통 등을 지원하기 위해 지역전문가 및 공무원, 주민들의 의견을 반영하여 새로운 정책을 수립하고 진행하여 경제적 격차를 해소하는 활동이라고 정의하였다.

따라서 우리나라의 경우에도 유휴공간의 재활용 및 지역 재생을 통해 문화예술활동의 고른 분배와 더불어 지역경제를 활성화 할 수 있는 계기가 되므로 많은 지자체 들은 이러한 유휴공간에 대한 다양한 접근을 시도하고 있다[9].

유휴지의 재생 및 재개발에 있어서 가장 고려해야 할 부분 중 하나는 경제적효과를 들 수 있는데 이는 구축된 복합 문화공간이 문화예술 콘텐츠 생산 및 소비, 고용창출 등 지역경제에 얼마만큼 기여가 가능한가 라고 할 수 있다[10].

본 연구는 서비스품질모형을 이용하여 지역에서 시행된 문화예술공연이 경제적으로 어떠한 효과를 주며 이는 곧 고객만족에 어떠한 영향을 주는지에 대해 알아보고자 한다.

서비스품질에 관해서 살펴보면 서비스품질의 제품 또는 서비스의 품질과 고객만족 등을 평가하는 것으로 기존 서비스품질연구에서 제시한 것처럼 서비스품질이 높을수록 고객만족도는 올라간다고 할 수 있다[11].

따라서 본 연구는 선행연구들을 바탕으로 다음과 같은 가설을 설정하여 결과를 도출해 내고자 한다.

가설1. 유형성(Tangibility)은 경제적효과(Economic Effects)에 긍정적인 영향을 줄 것이다.

가설2. 신뢰성(Reliability)은 경제적효과(Economic Effects)에 긍정적인 영향을 줄 것이다.

가설3. 대응성(Response)은 경제적효과(Economic Effects)에 긍정적인 영향을 줄 것이다.

가설4. 확신성(Accuracy)은 경제적효과(Economic Effects)에 긍정적인 영향을 줄 것이다.

가설5. 공감성(Empathy)은 경제적효과(Economic Effects)에 긍정적인 영향을 줄 것이다.

가설6. 경제적효과(Economic Effects)는 고객만족(Customer Satisfaction)에 긍정적인 영향을 줄 것이다.

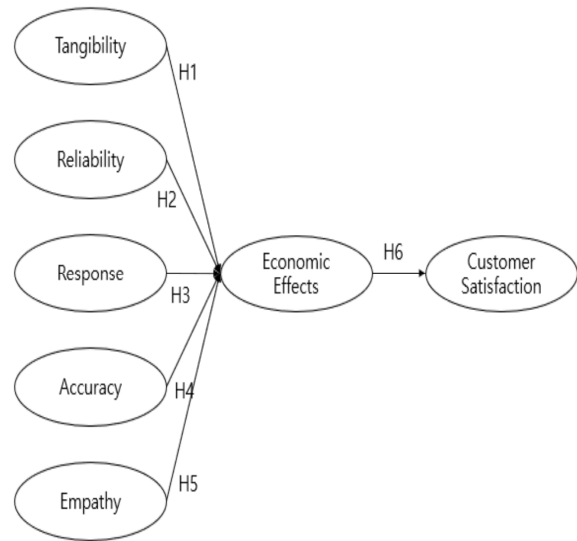


Fig. 1. Research Model

본 연구의 결과 도출을 위해 수집된 데이터는 Windows SPSS 26과 AMOS 21을 이용하여 분석을 하였다. 먼저 Windows SPSS 26을 이용하여 수집된 데이터의 빈도분석과 요인분석, 신뢰도 분석을 시행하였으며 AMOS 21을 이용하여 제시한 가설을 바탕으로 각 요인들간의 인과관계를 파악하여 결과를 도출시키고자 한다.

또한 본 연구에서 사용되어진 데이터는 사전에 대상자들에게 구두 및 설문지를 통한 서면상 고지를 통해 데이터를 수집하였다. 만약 본인이 원치 않을 경우 설문을 포기해도 된다는 문구를 통해 설명을 하여 연구윤리상 문제가 없게 진행을 하였다.

III. Research Method

본 연구는 수도권을 제외한 지역에 유휴공간을 재활용하여 복합문화공연장을 설립시 지역주민 및 해당지역에 공연을 관람한 관람자를 대상으로 설문을 시행하였다. 기간은 2020년 8월1일부터 2020년 9월 30일까지 진행되었으며 총 회수된 데이터는 211건이었으나 이중 불성실한 답변이 이루어진 18건을 제외하고 193건이 본 연구에 이용 되었다.

설문을 시행한 지역은 경상남도와 경상북도였으며 연령은 50대 이상이 35%, 40대 이상이 25%, 30대 이상이 20%, 20대 이상이 15%, 20대 미만은 5%로 나타났으며 최종학력의 경우 대학졸업 이상이 35%, 전문대졸업 이상이 21%, 대학원졸업 이상이 18%, 고졸이상이 14%의 순으로 나타났다.

IV. Results

1. Result of Exploratory Factor Analysis

연구모형을 평가하기 전에 측정된 변수가 구성개념을 얼마나 정확하게 측정하고 있는가를 살펴보고 요인들을 구성하는 항목들의 내적 일관성을 판단하기 위해 탐색적 요인분석과 신뢰성 분석을 하였다. 본 연구의 요인분석방법은 주성분분석 추출모델을, 회전방식은 직각회전(varimax)방식을 이용하여 요인 적재치(Factor Loading)가 .40이상이면 유의한 변수로 판단하여 문항을 포함시켰다. 중복 적재되거나 요인적재치가 0.40 미만인 항목은 제거하였다. 요인추출 기준은 고유치가 1이상 되는 요인의 수에 의해 결정하였으며 내적 일관성을 파악하기 위하여 Cronbach'α값을 산출하였다.

탐색적요인분석 결과 10개의 문항이 만족하지 못하는 값으로 나타나 최종 20개의 문항이 선정되어 본 연구에 사용되었다.

Table 2. The results of Exploratory Factor Analysis

Items	Factors						Cronbach's α
	1	2	3	4	5	6	
V_5	0.75						0.742
V_1	0.70						
V_11	0.61						
V_15	0.55						
V_6		0.82					0.841
V_7		0.81					
V_13		0.75					
V_2			0.70				0.792
V_8			0.62				
V_12			0.51				
V_14				0.75			0.772
V_18				0.71			
V_16				0.62			
V_20					0.82		0.820
V_22					0.75		
V_17					0.68		
V_21					0.52		0.891
V_30						0.88	
V_26						0.80	
V_29						0.74	

2. Results of the Structural Model

흔히 인과관계는 원인과 결과 간의 상호연관성을 밝히기 위해 사용되어 진다[12]. 본 연구에서도 공분산 구조모형을 이용하여 유형성, 신뢰성, 대응성, 확산성, 공감성이 경제적 효과에는 어떤 요인들이 긍정적으로 영향을 주며 또한 경제적 효과는 고객만족에 어떠한 긍정적인 영향을 주는지를 알아보기 위해 AMOS를 이용하여 각 요인 간 인과관계를 분석하였다.

그 결과 $X^2 = 425.241$, d.f. = 4, GFI = 0.889, NFI = CFI = 0.912, RMR = 0.042로 모든 값들이 만족하는 것으로 나타났다.

Table 3. The results of Path Analysis

Hypotesis	Path	FL	t-value	P-value	Supported
H1	Reli→EE	0.502	1.850	0.042	*
H2	Res→EE	0.186	1.952	0.132	ns
H3	Acc→EE	0.550	3.224	0.042	*
H4	Emp→EE	0.851	9.521	0.000	**
H5	EE→CS	0.772	5.224	0.000	**

1) Rli: Reliability, Res: Response, Acc: Accuracy, Emp: Empathy, EE: Economic Effects, CS: Customer Satisfaciton
 2) *: P<0.05, **: P<0.01, ns: not significant

V. Conclusions and Limitation

본 연구는 우리나라의 지역의 유희공간을 재활용하여 복합문화공간을 건설시 해당 지역에서의 경제적인 효과를 알아보기 위한 실증연구이다.

이를 위해 본 연구에서는 SERVQUAL을 이용하여 유형성(Tangibility), 신뢰성(Reliability), 대응성(Response), 확산성(Accuracy), 공감성(Empathy) 중 어떠한 요인이 경제적효과(Economic Effects)에 긍정적인 영향을 줄 것 인지를 알아보았고 마지막으로 경제적 효과(Economic Effects)는 고객만족(Customer Satisfaction)에 어떠한 영향을 주는지를 살펴보았다.

먼저 요인분석을 통해 유형성을 제외한 총 6개의 요인을 통해 실증분석이 이루어 졌다. 그 결과를 살펴보면 신뢰성, 확산성, 공감성은 긍정적인 영향을 준다는 결과를 제시하였으나 대응성은 영향을 주지 않는 것으로 나타났다. 또한 경제적 효과의 경우 고객만족에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 기존 서비스품질 연구에서 보여지는 것과 유사한 결과를 보여주고 있다.

하지만 본 연구에서 제시한 가설 중 대응성은 경제적 효과에 긍정적인 영향을 준다는 가설이 기각이 되었다. 그 중 가장 큰 이유는 코로나로 인한 잦은 공연의 취소 등을 들 수 있다. 실제 본 연구가 진행되는 시점에도 갑작스런 정부시책 등으로 인해 취소가 되는 등의 문제로 고객들의 향의가 지속적으로 발생을 하여 이러한 연구 결과가 나온 것으로 판단된다.

이처럼 본 연구의 결과 지역에 복합문화공연장이 생길 경우 공연의 콘텐츠만 확보될 경우 수요는 지속적으로 창

출 할 수 있다고 할 수 있다. 하지만 본 연구를 수행함에 있어 다음과 같은 한계점을 가지고 있다고 할 수 있다.

본 연구의 경우 코로나 상황속에서 연구를 진행하여 고객들이 공연 등을 보고 싶어도 자주 찾지 못하는 상황에서 공연을 보고 설문에 응하여 일반 상황때 보다 보다 긍정적인 답변을 받을 수도 있으므로 추후 코로나 상황이 안정세로 접어들면 새로이 조사를 하는 것이 필요하다.

두 번째로 본 연구의 경우 경상남도, 경상북도를 중심으로 하여 작성이 되었으므로 추후 연구에서는 타 지역의 연구도 필요할 것으로 예상된다.

Authors



Hyo-Kyung Kim received Ph.D. degree in Tourism Management from Kyung Hee University in 2011. She is now a professor of Tourism Management at Korea Tourism College, Korea

REFERENCES

- [1] J. Y. Moon, "Study on Stimulation of Regions through Art & Cultural Spaces : Focusing on the Economics and Sociocultural Effects," The Graduate school of Ewha Womans University, 2008.
- [2] J. W. Lee, "The Economic Impact of the Arts & Culture," The Graduate school of Jejong University, 2009.
- [3] S. K. Song, "A case study on the use of culture in idle spaces: Focusing on Busan metropolitan city," The Graduate School of Pusan National University, 2017.
- [4] E. R. Kim, "Chanllenges in Achieving Sustainable and Inclusive Economic Growth in Korea Cities," KRIHS Space & Environment, vol. 67. pp. 18-27.
- [5] Y. H. Kim, "A Study on the Practice Plan of Regional Regeneration in Small Local Cities Using idle industrial facilities - Focused on Singi-myeon, Samcheok-si," Graduate School, Kangwon National University, 2012.
- [6] K. S. Park, "A Study on the Efficient Operation of Village Culture Space Using Vacant Space," Graduate School Dongseo University, 2021.
- [7] Culture & Arts Yearbook 2018, Arts Culture Korea, 2019
- [8] J. H. Kim, "Art Management" Gimyoungsa:Seoul, 2006.
- [9] Y. J. Jeong, "Reconstruction of Locality through Cultural Practice -The local cultural landscape surrounding representation of placeness of 'Dalseong', Daegu," Graduate School, Kyungpook National University, 2020.
- [10] J. W. Choi, "A Study on Local Revitalization Measures through Underused Space Regeneration from an Urban Regeneration Perspective," Graduate School of Urban Studies Hanyang University, 2016.
- [11] R. C. Mayer., J. H. Davis., and F. D. Shoorman, An integration model of organizational trust, The Academy of Management Review, Vol.20, No.3, pp. 709-734. 1995.
- [12] G. S. Kim, "The Analysis of Amos 7.0 Structural Equation Modeling," Hannarae, Seoul, 2007.