

서울 4대 지역의 문화환경 조성으로 인한 지역경제 활성화 효과

박종구 · 박종선 · 김명식

동국대학교 호텔관광대학원

The Effect of Constructing an Cultural Environment on the Economic Revitalization within the Four Regions of Seoul

Park, Joung-Koo · Park, Jong-Sun · Kim, Myung-Silk

Dept. of Hotel and Tourism Management, Graduate School, Dongguk University

ABSTRACT

This study examined how the construction of an environment of culture has affected economic revitalization within the four regions of Seoul. World Cup Stadium, Bookchon, Daehackro, and Seoul Forest were selected for study in consideration of the types and characteristics of cultural environments. The data were collected by questionnaire surveys, which were administered to local residents.

The results found an increase in the value of real estate in Seoul Forest while the construction of a culture-based environment had a positive effect on shop sales, the provision of employment opportunities, and the generation of tourist-based income in Daehackro. Using regression analysis, the relative influence of a cultural environment on the value of real estate was greatest on the improvement of local image and the enhancement of cultural enjoyment. The results found that the enhancement of cultural enjoyment was the most prominent predictor of the provision of employment opportunities and an increase in the number of tourists.

Key Words: Real Estate Value, Provision of Employment Opportunities, Enhancement of Cultural Enjoyment

국문초록

본 연구는 문화적인 생활환경의 조성이 지역경제 활성화에 미치는 다양한 영향들을 살펴보고자 수행하였다. 서울지역 중 최근 문화적이고 생태적인 복원이 추진된 월드컵공원, 북촌, 대학로 그리고 서울숲 등 4군데 사례지역을 선정하여

†: 본 연구를 위하여 자료수집에 협력해 주신 서울시정개발연구원 라도삼 님에게 감사드립니다.

Corresponding author: Joung-Koo Park, Dept. of Hotel and Tourism Management, Graduate School, Dongguk University, Gyeongju 780-020, Korea, Tel.: +82-54-770-2637, E-mail: jkpark85@dongguk.ac.kr

문화시설의 조성이 문화유형별로 어떤 차이가 있는지를 설문조사를 통해 분석하였다. 이러한 문화환경 조성지역들은 문화환경의 유형 및 형태, 규모면에서 나름대로 고유한 특성을 지닌 곳들이다. 이들 지역에 거주하고 있는 지역주민들에게 설문지를 배포하여 자료를 수집하였다.

주요한 연구 결과에 따르면 지역활성화 차원에서 나타난 부동산 가치 증가는 서울숲 지역에서 상대적으로 높게 나타났다. 반면 문화환경 조성으로 인한 상가의 매출 증가, 일자리의 창출 그리고 외부관광객의 증가는 대학로 지역에서 두드러진 효과가 있었다. 또한, 다중회귀분석의 결과에 따르면, 문화환경의 조성 후 부동산 가치에 영향을 많이 미치는 요인은 지역이미지 향상인 반면, 문화향수 기회의 확대요인이 일자리의 창출, 외부 관광객 증가에 높은 영향을 미치는 것으로 나타났다.

주제어: 부동산 가치, 일자리 창출, 문화향수 기회확대

1. 서론

최근 세계 주요 도시들은 도시경쟁력 강화를 위해 문화환경의 조성을 통해 도시를 리모델링하고 있다. 낙후된 지역을 문화적으로 재생하는 프로젝트가 공공문화정책의 핵심적 수단으로 등장하고 있는 것이다(손봉호, 2005; 이창석과 유영한, 2001; 전영욱, 2005). 이처럼 문화환경에 대한 전면적인 주목은 1980년대에 본격화 되어진 도시재생 운동에서 시작되었다. 주로 영국의 산업도시들과 북미의 도시들이 도시재생 차원에서 과거 노후한 시설을 문화시설로 재생하거나 낙후된 도심지나 산업지대를 박물관, 아트센터 등으로 재개발하는 한편, 도시구조를 문화적으로 변형하는 계획을 추진, 문화산업 및 창의산업을 유치하는 활동을 추진하였다.

국내 또한 예외가 아닐 것이다. 과거 공지(空地) 및 폐공장 이전 적지가 발생했을 경우, 주로 아파트 및 산업시설을 우선적으로 건립해 토지이용의 효율화를 중점적으로 추구했다면, 서울시 또한 오페라하우스 건립, 충무아트홀, 광진나루 아트센터 등의 문화환경을 건립하거나 또는 청계천 복원, 선유도 공원조성 등의 생태환경 조성, 월드컵공원과 서울숲 등의 도시공원을 조성하여 인간 중심적인 문화환경을 만들기 위하여 노력 중이다.

이처럼 공공문화정책이 도시 자체를 문화적으로 재생·복원하는 것은 도시 내 문화환경이 열악하면 할수록 도시 내 정주 의식의 감소로 인한 주민 감소, 지역정체성의 불명료, 지역자부심의 저하 등이 발생해 이를 방지하기 위한 주된 수단으로서 문화환경의 건립을 적극적으로 활용하고자 하기 때문이다. 또한, 문화환경의 조성은 도시의 문화적 브랜드 가치를 고양하며, 시민의 문화적 욕구 충족과 문화 향수의 기회를 제공하는 공간으로서 적극적으로 활용되고 있다(강호진, 2004; 나도삼, 2002; 성백진, 2004). 따라서 문화환경의 조성은 지자체로 하여금 도시의 매력과 이미지를 높이려는 노력, 창의인구 유입과 외국 기업 등이 만족할 수 있는 삶의 질과 고부가가치 산업 육성을 통해 지역경제 활성화 뿐만 아니라 시민 삶의 질을 변화시

킬 수 있는데 있다.

그러나 문화환경의 조성이 지역경제 활성화와 시민 삶의 질을 향상시키기 위한 중요한 기초환경 임에도 불구하고, 시장에서 거대되지 않기 때문에 그 가치가 제대로 평가받지 못하고 있는 실정이다. 즉, 문화환경의 조성은 지역주민들의 삶에 긍정적 편익들을 제공함에도 불구하고 이러한 가치가 과소 평가되는 경우가 많았다(최용부 등, 2002). 이러한 결과, 공공기관들은 재정수입과 무관한 문화환경의 조성보다는 도심공간을 상업적 용도나 택지로 개발하는 것을 더욱 선호하는 경향이 높았다(황동렬, 2000).

본 연구는 문화환경이 조성된 이후 지역부동산의 시세 상승, 카페, 음식점 등 상점들의 매출 증가, 일자리 창출 그리고 외부관광객의 방문 등 지역경제 활성화에 미치는 예측변인들을 통해 영향 정도를 살펴보고자 한다. 구체적으로 생활체육형, 역사문화형, 문화공연형, 도시공원형 등 문화유형별로 구분하여 지역주민들의 문화시설 및 문화공간의 선호도 차이를 살펴 본 후, 지역경제 활성화에 영향을 미칠 것으로 보이는 각종 지역변화들과 문화환경 조성비 규모, 중심업무지구로부터 거리, 그리고 교통접근성 등의 다양한 요인들이 지역경제 활성화에 미치는 영향 정도를 살펴본다.

II. 이론적 고찰

문화환경이라는 범위는 매우 다의적이기에 '문화환경'에 대한 정의를 규정할 필요성이 높다. 문화환경은 '환경으로서 문화를 보는 관점'과 '장르로서 문화를 보는 관점'으로 구분될 때(나도삼과 백승만, 2006), 전자는 주로 인간의 일상적인 삶, 사회적 환경측면을 강조한다. 따라서 문화환경은 점적인 시설영역을 포함해서 공연장, 전시장, 도시공원, 체육시설 등과 같이 콘텐츠와 문화프로그램, 상설 이벤트 등을 갖춰 시민공동체를 위한 다양한 시설을 제공하는 영역으로 정의될 수 있다. 나아가 문화지구나 특화거리 등 면적인 영역까지 포괄할 수 있다

(나도삼, 2002; 정갑영 등, 2005; 황동렬, 2000). 반면 후자는 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 사진, 건축 등을 전시·공연할 수 있는 문화예술공연 중심의 시설만으로 좁혀서 볼 수 있다.

본 연구에서 문화환경은 전자처럼 보편적인 인간의 삶, 삶의 총체로서 시민의 삶의 질을 높이기 위한 각종 생활적인 문화시설로 한정되되 각종 문화거리, 도시공원, 생활체육시설, 역사문화복원 등을 포함하는 것으로 규정한다(손봉호, 2005; 전영옥, 2005). 생활영역에 따른 다양한 문화환경이 존재할 수 있지만 주로 전통(역사), 생활(일상), 예술, 지역 등으로 구분된 문화환경 인프라를 대상으로 '문화콘텐츠를 형성하고, 이를 발표하며, 전수하는 기반'을 갖춘 공간을 가르친다(주정민 등, 2005). 따라서 시민이 예술을 접하고, 문화를 향수하며, 문화가 주는 다양한 혜택을 제공받을 수 있는 환경으로서 공연장, 공원 등을 점적 시설 및 면적 지역을 대상으로 연구를 진행한다.

문화환경의 조성이 지역변화에 관하여 기존 문헌연구들은 '장소를 더욱 흥미롭고 매력적으로 보이게 한다.', '일반 대중이 현대 미술과 공예에 더욱 가까이 접근할 수 있게 한다.', '하나의 건물이나 공동체의 서로 다른 부분을 통합하고 아이덴티티를 강화한다.', '도시, 국가, 회사의 미술투자를 증대시킨다.', '시각 환경을 풍요롭게 함으로써 경제적 재건의 여건을 개선한다.', '미술가, 공예가, 조직자, 재료 공급자 및 제작자, 운송업자들의 취업영역을 넓힌다.', '건축, 조경, 디자인과 엔지니어링 등 환경을 조성하는 전문가와 미술가들의 유대를 강화한다.' 등의 다양한 효과측면에서 보았다(Chapin, 2004; Landry et al., 1996). 보다 포괄적으로 볼 때 문화환경의 조성은 산업·경제적 효과, 도시 재생 효과, 공동체의 정체성과 자긍심 부여 효과, 예술에 기초한 공동체의 긍정적 변화, 장소의 삶의 질 고양, 개인과 청소년의 사회화 등의 효과를 가지고 있다.

문화환경 조성이 지역변화에 미친 구체적인 사례로서 뉴욕주(州)를 살펴보면 표 1처럼 문화환경의 조성은 직접 수입, 고용 창출, 관광객 유발 등의 지역경제 활성화와 지역 이미지 및 가치개선 효과와 창의자본이 활동하기 좋은 도시, 문화예술에 대한 접근성 강화, 개인 창의성 강화, 공동체의 회복 및 주민 간 관계 형성에 긍정적 효과를 갖는 것으로 나타났다(Creative City Network of Canada, 2004). 많은 경우 문화환경의 조성은 주민 삶의 질이나 도시환경의 정비, 이웃 간의 교류 증대, 문화적인 접근성과 관심, 호기심의 증대 등 매우 다양한 측면의 효과를 발생시킨다. 특히 하나의 지역사회를 중심으로 봤을 때, 해당지역에 문화환경이 조성될 경우 그 이전과는 많은 변화가 생길 것이며, 이러한 경우 지가 상승, 상품매출의 증가, 일자리의 창출 그리고 관광객의 증가 등의 요인들이 발생하며, 이것은 지역의 정체성, 이웃 간의 관계, 정주성 등을 통해서 간접적 영향을 받을 것이다(문화관광부, 2006; McKinsey, 2002).

다시 환언하면, 문화환경의 조성은 지역에 부동산의 시세 상

표 1. 문화환경의 조성이 뉴욕 주에 미친 각종 영향

항목	내용
경제적 효과	<ul style="list-style-type: none"> · 총 145억 달러의 경제적 효과: 비영리문화단체 57억 달러, 영리단체 88억 달러 · 초기투자비용의 2배가 넘는 조세 수입 발생 · 뉴욕시 지원의 5배가 넘는 민간 기부 촉발 · 비영리적인 문화산업으로 인해 연간 최소 1백만 명 이상의 관광객 유치
시민의 이익	<ul style="list-style-type: none"> · 문화예술활동에 대한 시민 참여 - 시민 중 49% 이상 뮤지컬 관람, 43% 이상이 예술전시회나 박물관 관람 - 시민 중 80%가 전년보다 문화예술을 관람하길 원함 · 학생들의 학업성취를 북돋우며, 창의성을 활성화시키고, 이웃 간의 교류 증대
직업 창출	<ul style="list-style-type: none"> · 문화 관련 부문에서 13만개의 일자리 창출 · 문화 관련 비영리 부문에서 약 5만개의 일자리 창출 · <포춘>지에 의해 2000년 '창의적 자본'(creative capital)이 활동하기 가장 좋은 도시 선정 · 예술은 고용을 촉진하며, 노동자의 창의적인 재능을 끌어올림
공동체의 안정화	<ul style="list-style-type: none"> · 이웃 간의 관계 재활성화 - 뉴욕(Newark)에서만 매년 1천2백만 달러 세수 발생 및 경제 활성화 유발 - 런던의 사우스와(Southwark)에 건설 중인 글로브극장과 테이트박물관은 지역의 재산가치(property value)와 상업적 개발, 직업의 기회를 급상승 시킴 · 9.11사태의 비극으로부터 뉴욕시민들이 벗어나도록 함

자료: 나도삼과 백승만, 2006: 75.

승, 상점의 매출 증가, 일자리의 창출 그리고 관광객의 증가 등에 영향을 미쳐 지역경제 활성화에 기여할 뿐만 아니라 지역환경 개선/정비, 문화향수의 기회 확대, 지역이미지 개선, 공동체 강화, 주민 간 유대 강화, 삶의 질 개선, 범죄율의 하락, 정신적 빈곤의 해소 등의 다양한 지역변화를 유발할 것이다.

문화환경의 조성 후 지역경제 활성화로서 문화부문 및 전체 부문에서 일자리 확장, 문화관광의 '목적도시(destination city)'화, 문화, 예술, 장인(craft) 등 강한 정체성에 기초한 공동체 이익 창출 등 직·간접의 수입, 고용창출, 관광객 유발 외에 저소득계층과 취약계층에 대한 예술소비 기회 제공, 삶의 질을 강화시키는 공동체의 형성과 문화적 결속 강화 등의 효과를 가진다. 이외에 청소년을 포용하는 효과적인 복지 수단 제공, 청소년들의 건강과 청소년을 위한 공동체 창출 기여, 청소년들의 리더십 개발 및 공동체 내에서 긍정적 변화에 기여하는 효과를 가질 것이다.

문화환경의 조성은 관광수입원의 발생, 고용기회의 창출 등 지역의 경제적 발전에 큰 도움을 주며(McKinsey, 2002), 지역을 문화적 재생하고 도시어메니티공간 제공 및 주민 삶의 질을 향상시키는 한편, 문화향수권과 여가기회를 확대시키고, 지역에 대한 자긍심과 긍지를 부여하며, 유대감을 강화시키는 효과가 있는 것으로 나타났다(Chapin, 2004; Edinburgh Festival

Fringe Annual Report, 2004; Landry *et al.*, 1996; Plaza, 2000). 이렇게 볼 때, 문화환경의 조성이 지역변화에 미치는 영향이란 지역에 가져오는 지역경제 활성화 효과, 재생 및 정비효과, 삶의 질 효과, 공동체 강화 효과 등으로 요약될 수 있다.

문화환경의 유형별 특성에 따라 문화환경의 조성 후 지역변화 및 지역경제적 활성화 효과는 서로 다르게 나타날 것이다. 구체적으로 예술형의 경우 경제적 효과와 예술접근성이 우선하는 것으로 나타난 사례로 뉴욕, 시드니 테이트모던, 에든버러 등이다. 즉 이들 지역은 예술에 대한 접근성, 개인 창의성, 고용 및 관광효과 등 주로 예술적 효과에 집중된 양상을 보였다. 문화공원으로 도심재생을 이끈 라 빌레트, 생태공원으로 조성된 폐제철소인 랜드스케이프, 빌바오 구겐하임, 요코하마 창조특구 등은 경제적 효과와 지역이미지 개선, 관광객 증대 등 지역의 재생으로 인한 지역이미지 개선과 이로 인한 관광객 증대에 효과가 집중되는 양상을 보였다(Landry *et al.*, 1995; Prytherch and Huntoon, 2005).

그러나 문화환경의 조성 외에도 지역경제 활성화에 영향을 미치는 외부요인들은 무수히 많으며, 특히 문화시설의 조성 그 자체가 영향을 주기 보다는 오히려 교통의 편의성, 직장·학교와의 근접성, 교육여건, 학문문제, 이웃주민들의 수준 등이 문화환경의 지역경제 활성화에 영향을 미칠 수도 있다(이범준, 2003; 이승은, 2002; 이왕기, 1996; 이재준, 1998). 이런 문화환경의 지역경제 활성화는 문화환경 조성비 규모, 도심 및 중심업무지역으로부터 거리, 접근성 여부에 따른 요인 등에 따라 달라질 것으로 보인다(신철수, 2002; 홍승걸, 2002; Suau, 1999). 한편, 문화환경의 지역변화는 투입한 건설비용, 상업업무중심의 입지, 교통접근성 같은 요인보다는 평소 문화환경 그 자체에 대한 태도, 문화환경 조성사업에 대한 찬성 여부, 문화환경에 대한 자부심 및 만족도 등에 더 많은 영향을 받을 것이다(나도삼과 백승만, 2006).

기존 문화환경에 대한 지역경제 활성화에 대한 연구는 매우 다양한 각도에서 이루어져 왔다. 대표적인 유형은 문화환경 조성에 공공재원을 투자할 때 그 투자의 가치 혹은 보존 가치 등을 '비경제적 재화가치 추정법'에 의거하여, 일정 정도의 가치가 있다고 주장한다. 그러나 문화환경이 갖는 가치를 비용 타당성이나 보존 타당성, 투자 타당성 등과 같은 경제적 항목으로만 측정 가능하지 않는 측면도 있다. 따라서 문화환경이 지역사회의 미치는 영향은 문화환경이 조성된 이후 변화되는 지역사회의 모습을 모니터링하고 그로 인해 변화되는 지역의 변화상을 비계량적 가치로 정성적으로 연구하는 것 또한 나름대로 의미가 있을 것이다.

따라서 각 문화유형별 지역변화를 규명한 후 이들 변인들이 지역경제 활성화에 미치는 영향을 살펴보는데 있어서 그 지역만의 특수한 것을 찾아내는 것이 아니라 다른 지역과 공유하는

보편성과 해당 문화환경 유형별 내재해 있는 차이점을 동시에 고려해 그 지역의 변화상을 객관화 할 필요성이 높다.

III. 연구설계

1. 연구가설

본 연구는 문화환경의 조성에서 지역별 주민들의 문화시설 및 문화공간의 유형별 요구 차이, 각 문화환경 유형별 지역변화를 규명한 후 이들 변인들이 지역경제 활성화에 미치는 영향을 살펴보는데 목적이 있다. 즉, 환경개선 및 정비, 문화향수 기회 확대, 공동체 강화, 정주성 강화, 지역이미지 향상 등의 지역변화 요인들과 문화환경 조성비 규모, CBD로 부터의 거리, 교통여건 등이 부동산 시세, 상업매출 증가, 일자리 창출, 그리고 관광객 증가 등의 지역경제 활성화에 미치는 상대적 영향 관계를 살펴보고자 한다. 따라서 연구가설은 다음과 같다.

- H1: 문화환경의 조성에서 문화시설 및 문화공간들에 대한 지역별 주민들의 요구사항은 지역별로 차이가 있을 것이다.
- H2: 문화환경 조성으로 인한 지역경제 활성화와 지역변화들은 지역별로 차이가 있을 것이다.
- H2-1: 문화환경 조성으로 인한 지역경제 활성화인 부동산 시세, 상품매출 증가, 일자리 창출, 관광객 증가 등은 지역별로 차이가 있을 것이다.
- H2-2: 문화환경 조성으로 인한 지역변화인 환경개선/정비, 문화향수 기회확대, 공동체 강화, 정주성 강화 및 지역이미지 향상 등은 지역별로 차이가 있을 것이다.
- H3: 지역변화들인 환경개선/정비, 문화향수 기회확대, 공동체 강화, 정주성 강화 및 지역이미지 향상 등과 문화환경 조성비 규모, CBD로 부터 거리, 교통여건 등은 지역경제 활성화에 영향을 미칠 것이다.

2. 측정변수

문화환경 조성으로 인한 지역경제 활성화란 계량적으로 분석이 가능한 부분과 그렇지 못한 부분으로 구분될 수 있다. 계량적으로 분석이 가능한 영역은 문화인프라 구축을 통해 산업의 생산 유발을 토대로 부가가치 및 고용창출, 기업유치 등의 지역 산업 발전효과 등이며, 계량적 분석이 불가능한 정성적인 영역은 주거시설 개선, 경관조성 및 삶의 질을 높이는 효과 등이다. 본 연구에서 '지역경제 활성화란 문화환경의 조성이라는 공공투자로 인하여 지역상권이 활성화 되고 지역고용 촉진, 매출액 상승, 지가 상승 등이 유발되는 것으로 조작적 정의할 수 있다.

문화환경 조성은 지역 모두가 수혜자이며, 또 특징인이 비용 부담을 하지 않기에 최대 지불의사(Willing To Pay: WTP)로 측정된 화폐적 가치보다는 부동산 시세, 상점의 매출 증가, 외부 관광객으로 인한 일자리 창출, 관광객 증가 등 지역경제를 활성화시키고, 지역사회의 연대와 지역민들을 하나로 모으는 것으로 볼 수도 있다. 문화환경 조성 후 이로부터 유발되는 지역경제 활성화 차원의 4개 문항은 부동산 시세, 상품매출 증가, 일자리창출, 관광객 증가 등의 항목을 '매우 영향을 미치지 않았다(1점)'에서 '매우 영향을 미쳤다(7점)'까지 리커트 7점 척도(7-point Likert-type Scale)를 사용하였다.

문화시설 및 문화공간에 대한 주민들의 지역별 요구도는 문화예술시설, 교육창작시설, 휴식·여가공간, 문화적인 상징물, 문화의 거리나 특화거리, 문화놀이터와 같은 쉼터공간, 주민들이 쉴 수 있는 공공장소 등 7가지 유형으로 구분하여 각 유형별 요구도를 리커트 7점 척도를 통해 측정하였다. 문화환경 조성 이후 지역경제 활성화에 영향을 주는 지역변화 16문항, 환경개선/정비 3항목, 문화향수 기회확대 3항목, 공동체 강화 3항목, 정주성 강화 4항목, 지역이미지 향상 3항목 등은 설문조사를 통해 측정하였다(표 2 참조).

문화환경의 조성비는 설계비 및 공사비를 포함해 월드컵경기장 205,966백만원, 북촌 23,819백만원, 대학로 464백만원, 서울숲 66,387백만원 등을 기존 문헌보고서를 통해 연구자가 산출하였다. 또한, CBD로부터 거리(km)는 시청에서의 직선거리를 기준으로 월드컵경기장의 7.149km, 북촌의 1.645km, 대학로의 2.526km, 서울숲의 6.063km 등으로, 교통여건은 교통노선 수 및 횡수로 정의하고, 월드컵경기장의 19, 북촌의 19, 대학로의 32, 서울숲의 29.5 등으로 산정하였다.

3. 문화환경 유형구분 및 조사대상지 선정

본 연구에서 문화환경 유형구분을 위한 조사대상지로 월드컵경기장, 북촌, 대학로, 서울숲 등을 선정하였다. 이곳들을 조사대상지로 선정한 이유는 첫째, 문화환경의 유형 및 형태, 규모 등 대상지 내부적 조건을 우선 고려해 스포츠, 여가문화형, 전통부락형, 예술/공연형, 도시공원형 등의 특성이 뚜렷한 지역을 대표할 수 있고, 둘째, 주변에 아파트지구, 주택지, 상업지 등이 적절히 배치되어 지역주민의 정주 체계를 갖춘 지역이며, 셋째, 서울시청을 기준으로 반경 10km 내의 지역을 토대로 선정하였다. 나아가 전반적으로 이들 지역의 특성인 문화유형과 운영 주체, 위치, 조성비 규모, 지역성격, 접근성 등을 고려하여 선정하였다. 이들 지역은 각각 생활체육, 역사문화, 문화공연, 도시공원 조성 등 서로 다른 문화환경 조성의 유형 등을 대표할 수 있는 특성이 있다.

구체적으로 월드컵경기장은 문화와 생태, 스포츠, 여가를 결

합한 도심재생의 모범사례로, 북촌은 한옥등록제 및 한옥매입, 지역환경 정비의 사업적 특성, 대학로는 공연문화밀집지구, 실험적이고 창의적인 연극생산지구, 공연예술인력 창출지구로서 특성을, 서울숲은 기존시설을 도시공원으로 재활용한 사례로서 특성을 지니고 있다. 이들 장소는 2001년 이후 서울에 조성된 문화환경의 사례 중 지역경제 활성화가 뚜렷할 뿐만 아니라 지역재생, 한옥 보존, 문화지구 지정 그리고 시민여가공간 조성 등 지역을 대표할 수 있다. 또한, 문화환경 조성을 통해 문화향수권의 신장, 문화자원 밀집지대 보존, 도심 중심성 회복 등의 특성들이 잘 나타날 수 있는 특성을 지니고 있다.

4. 자료수집 및 분석

자료수집은 2006년 7월 15일부터 25일까지 서울의 4개 문화환경 유형별로 실제 지역거주자를 대상으로 설문조사를 실시하였다. 조사응답자는 이들 4개 문화환경 변경 내(2.5km)에 거주하는 만 18세 이상 성인 남·여 시민(동단위)을 대상으로 사전 할당된 편의추출방식을 통해 샘플링 되었다. 최소 유의표본을 확보하기 위해 각 지역별로 120부씩, 총 480부를 배포하였다.

문화유형별로는 생활체육 유형인 월드컵공원에서 106명, 역사문화 유형인 북촌에서 115명, 문화공연 유형인 대학로에서 95명, 도시공원 유형인 서울숲에서 113명 등 총 429부가 회수되어 최종적으로 통계분석에 활용되었다. 조사는 사전에 면접원을 교육한 후 응답자에게 조사 전에 설문취지를 설명 후 직접 면접방식을 통해 수행되었다.

조사응답자의 인구통계적 특성은 남성의 비율이 44.5%로 여성의 비율 55.5%보다 약간 낮았다. 연령별로는 30대가 24.2%로 가장 높았으나, 20대 또한 23.3%로 비교적 높은 비율을 보였다. 교육수준은 고졸이 41.5%, 직업은 학생 22.6%를 제외하고는 자영/상공업이 20.7%로 높았다. 1가구당 월평균 소득은 200~300만원이 38.4%로 가장 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

통계분석은 SPSS 12 v. 통계프로그램을 이용하여 문화환경 지역별 변화의 차이를 알아보기 위해 F검정과 사후검증 테스트, 문화환경 조성 후 지역경제 활성화에 대한 각 변인들의 상대적 영향력을 분석하기 위해 다중회귀분석을 활용하였다. 이때 문화환경의 지역별로 회귀분석을 분석하기 보다는 이들 지역에 미치는 효과를 종합하여 분석하였다.

IV. 분석결과

1. 문화환경의 조성 후 지역경제 활성화 및 지역 변화들의 기술통계

연구가설 검증에 앞서 문화환경의 조성 이후 지역경제 활성화

표 2. 변수구분, 측정항목 및 자료수집 방법

변수 구분		측정항목	측정척도	수집 방법	
종속 변수 (지역경제 활성화)	부동산 시세	지역의 부동산 시세(지가)를 실질적으로 높였다.	7점 리커트 척도	설문 조사 항목	
	상점 매출 증가	카페, 음식점 등 인근 상점의 매출액이 늘어났다.			
	일자리 창출	관광객(외부방문객) 때문에 일자리가 많아졌다.			
	관광객 증가	관광객의 방문을 통해 지역경제가 좋아졌다.			
독립변수 (지역변화 및 각종 변인)	환경개선/정비 (3항목)	- 지역이 깨끗해졌다. - 청소년에게 유해한 환경이 사라지고 있다. - 우리 지역을 더욱 매력적으로 만들었다.			
	문화향수 기회확대 (3항목)	- 예술이나 문화교육에 대한 관심이 높아졌다. - 문화활동(공연)에 대한 주민참여가 높아졌다. - 더 많은 여가활동을 누릴 수 있게 되었다.			
	공동체 강화 (3항목)	- 지역에 더 많은 애착을 갖게 되었다. - 이웃을 더 많이 알게 되었다. - 주민 간 관계가 좋아진 것 같다.			
	정주성 강화 (4항목)	- 지역이 정들어서 떠날 수가 없다. - 지역에 자식(부모님)이 계속 살기를 바란다. - 지역은 항상 나에게 편안함을 준다. - 지역에 더 오랫동안 살고 싶은 생각이 들게 한다.			
	지역 이미지 향상 (3항목)	- 살기 좋고, 방문하고 싶은 지역이 되었다. - 지역의 이미지가 좋아진 것 같다. - 지역에 대해 많은 자부심을 가지고 있다.			
	문화시설/문화 공간의 유형	- 공연·전시를 관람할 수 있는 문화예술시설이 필요하다. - 주민이 예술교육을 받을 수 있는 교육창작시설이 필요하다. - 공원과 같은 휴식·여가 공간이 필요하다. - 지역의 자랑거리가 될 만한 문화적인 상징물이 필요하다. - 깨끗하고 상징적인 '문화의 거리'나 '특화거리'가 필요하다. - 문화놀이터와 같은 자그마한 쉼터공간이 필요하다. - 주민들이 쉬고 서로 얘기할 수 있는 공공장소가 필요하다.			
	문화환경 조성비* (백만원)	- 월드컵경기장: 205,966백만원 - 북촌(2005년 기준): 12,619백만원(개보수 지원)+11,200백만원(한옥 매입) - 대학로(2006년 기준): 338백만원(문화행사지원비)+백만원(일반운영비)+80백만원(시설 및 관리비)+45백만원(용자지원금) - 서울숲: 1,699백만원(설계비)+61,300백만원(공사비)+3,388백만원(기타)			문화 연구
	CBD로 부터 거리(km)**	- 월드컵경기장: 7.149km, 북촌: 1.645km, 대학로: 2.526km, 서울숲: 6.063km			연구자 산정
교통 여건***	- 월드컵경기장: 19, 북촌: 19, 대학로: 32, 서울숲: 29.5				

*: 조성비(설계비 및 공사비 포함)

**: CBD로 부터 거리는 시청에서의 직선거리를 기준으로 시설의 중앙점까지의 거리를 측정함

***: 교통여건은 노선 수 및 횡수를 토대로 버스는 해당 지역을 지나가는 버스 개수를 계산하였으며, 마을버스의 경우 0.5로 계산, 지하철의 경우, 1-4호선은 버스 10대, 5-8호선은 버스 8대로 계산, 환승역의 경우 각기 계산함.

화인 부동산 시세, 상점매출 증가, 일자리 창출 및 관광객 증가 외에 지역변화 항목간의 기술통계 값인 평균값, 상관관계 그리고 신뢰도분석(Cronbach' α)의 결과는 표 3과 같다. 먼저 구성개념 중 '지역이미지 향상(평균=4.70)', '환경개선/정비(평균=4.48)', '부동산시세(평균=4.42)' 순으로 평균값이 높은 반면, '일자리 창출(평균=3.99)', '관광객 증가(평균=4.02)' 효과는 상대적으로 낮은 평균값을 지니고 있다. 각종 문화환경 조성 후 지역변화에 관한 항목 간 Pearson 상관계수는 양쪽 검증에서 모두 $p < 0.05$ 수준에서 유의한 상관관계가 있었으며, 특히 '환경개선/정비'와 '지역이미지(상관계수=0.682)', '정주성 강화'와 '지역이미지 향상(상관계수=0.660)' 및 '일자리 창출'과

'관광객 증가(상관계수=0.648)'는 비교적 높은 연관성을 지니고 있다.

또한, 신뢰계수중 종속변인들인 '부동산 시세', '상점매출 증가', '일자리 창출', '관광객 증가' 등의 4개 항목의 신뢰도는 0.81(Cronbach' α)로 상당히 높은 편이며, '문화향수 기회확대'의 Cronbach' $\alpha = 0.86$ 부터 '지역이미지 향상'의 Cronbach' $\alpha = 0.64$ 까지 모두 0.60보다 높은 값을 지닌 것으로 나타나 신뢰도 측면에서 문제가 없는 것으로 나타났다. 그리고 척도분산 중 특성(trait)에 설명되는 비율을 뜻하는 평균분산 추출값(Average Variance Extracted: AVE)도 0.47에서 0.74의 값을 갖는 것으로 나타나 항목들 간 대표성을 가지고 있다고 볼 수 있다.

표 3. 문화환경의 조성 후 지역경제 활성화 및 지역변화들의 기술통계

지역경제 활성화 및 지역변화	평균	표준편차	변인간 상관관계								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. 부동산 시세*	4.42	1.22	1.000	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 상품매출 증가*	4.20	1.20	0.467	1.000							
3. 일자리 창출*	3.99	1.21	0.466	0.576	1.000						
4. 관광객 증가*	4.02	1.17	0.401	0.541	0.648	1.000	-	-	-	-	-
5. 환경개선/정비	4.48	0.95	0.414	0.380	0.421	0.386	1.000	-	-	-	-
6. 문화향수 기획확대	4.19	1.01	0.452	0.431	0.486	0.456	0.511	1.000	-	-	-
7. 공동체 강화	4.11	1.05	0.359	0.393	0.387	0.344	0.563	0.512	1.000	-	-
8. 정주성 강화	4.37	1.09	0.461	0.356	0.424	0.320	0.574	0.513	0.551	1.000	-
9. 지역이미지 향상	4.70	0.93	0.427	0.363	0.371	0.332	0.682	0.480	0.412	0.660	1.000
Cronbach' α	-	-	0.81*	0.81*	0.81*	0.81*	0.83	0.86	0.72	0.84	0.64
AVE	-	-	0.64	0.54	0.58	0.74	0.63	0.62	0.47	0.61	0.68

*: 1, 2, 3, 4 문항은 단일항목이나 4개 항목을 묶어서 신뢰도 분석을 수행하였음.

2. 문화유형별 문화시설 및 문화공간 필요성 차이분석

‘문화환경의 조성 시 문화시설 및 문화공간들에 대한 지역별 주민들의 요구는 지역별로 차이가 있을 것이다’란 연구가설을 검증한 일원분산분석(ANOVA)의 결과는 표 4와 같다. 표 4에 따르면 공연·전시중심의 ‘문화예술시설’부터 지역주민 커뮤니티를 위한 ‘공공장소’까지 전 항목에서 문화시설 및 문화공간의 필요성은 $p < 0.05$ 수준에서 유의한 차이가 있었다. 이러한 결과는 문화환경 조성 시 지역별 주민들의 문화시설의 필요성은 적어도 한 지역에서는 차이가 있다는 것을 시사한다.

주된 결과로는 문화시설 및 문화공간은 대규모 조성비가 들어가는 문화환경 조성보다는 ‘주민들이 쉬고 서로 얘기할 수 있는 공공장소(평균=5.38)’, ‘문화놀이터와 같은 자그마한 쉼터 공간(평균=5.35)’, 그리고 ‘공원과 같은 휴식·여가공간(평균=5.30)’을 보다 선호하고 있는 것으로 나타났다. 반면 예술공연장, 미술관 등 순수창작공연장 같은 전문 ‘공연·전시를 관람할 수 있는 문화예술시설(평균=4.92)’ 및 ‘지역의 자랑거리가 될 만한 문화적인 상징물(평균=4.92)’ 등은 지역주민의 입장에서 그리 높지 않은 선호도를 보여줘 향후 문화환경 조성 시 일상 생활권에서 쉽게 접근이 가능하며, 지역 내 주민들과 친밀히 교류할 수 있는 문화공간을 조성할 필요성이 있음을 엿볼 수 있다.

한편, 문화환경의 조성 시 문화시설 및 문화공간들에 대한 지역별 주민들의 요구도는 각기 4군데의 조사대상지별로 차이가 있었다. 월드컵공원 주변의 지역주민들은 ‘쉬고 서로 얘기할 수 있는 공공장소(평균=5.53)’를 선호하며 서울숲 지역주민들 또한 ‘쉬고 서로 얘기할 수 있는 공공장소(평균=5.45)’을 선호하고 있었다. 반면, 북촌주민들은 문화놀이터와 같은 자그마한 쉼터 공간(평균=5.77), 대학로 주민들은 깨끗하고 상징적인

‘문화의 거리’나 ‘특화거리(평균=4.86)’를 선호하고 있는 것으로 나타났다.

이러한 결과는 월드컵공원, 서울숲 등 신규 대규모 단지로 조성된 아파트 주거단지는 지역주민들이 일상생활권에서 쉽게 접근 가능하며 친목도모 및 휴식을 취할 수 있는 지역커뮤니티 시설에 대한 선호가 높은 반면, 북촌은 지역거주민과 외부 관광객이 함께 공유하며 즐길 수 있는 문화쉼터를 선호하고 있는 것을 의미한다.

또한, 문화공연 시설이 근거리에 밀집된 대학로는 상대적으로 다른 지역에 비해 각종 문화시설 및 문화환경에 대한 요구도가 낮지만 북촌의 경우 기존 문화인프라가 낮아 문화시설 확충에 대한 요구가 높은 편이다. 결과적으로 문화환경을 조성 시 지역주민들이 각 지역별로 선호하는 문화시설 유형은 예술공연관람 위주의 문화공연장, 문화창작 기반시설, 예술교육을 받을 수 있는 교육창작 시설보다는 보다는 일상생활에서 쉽게 접근이 가능한 지역커뮤니티형 소규모 문화쉼터 및 공공장소를 선호하는 것을 고려해 향후 문화환경을 조성할 이들 문화시설을 우선적으로 조성할 필요성이 있다.

3. 문화유형별 지역경제 활성화와 지역변화의 차이 분석

‘문화환경 조성으로 인한 지역경제 활성화 항목인 부동산 시세, 상품매출 증가, 일자리 창출, 관광객 증가 등과 지역변화인 환경개선/정비, 문화향수 기획 확대, 공동체 강화, 정주성 강화 및 지역이미지 향상 등의 효과는 지역별로 차이가 있을 것이다’란 연구가설의 결과는 표 5와 같다. ‘상품 매출 증가’를 제외한 다른 항목에서 지역경제 활성화와 지역변화는 $p < 0.05$ 수준에서 모두 유의한 차이가 있었다. 즉, 적어도 한 군데 이상 지역경제

표 4. 문화유형별 문화시설 및 문화공간의 필요성 차이분석

구분	문화유형 합계 n=429		생활체육 (월드컵 공원) n=106		역사문화 (북촌) n=115		문화공연 (대학로) n=95		도시공원 (서울숲) n=113		F값	p값	post-hoc 검증
	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차			
공연·전시를 관람할 수 있는 문화예술시설	4.92	1.19	5.13	1.11	5.37	1.05	4.63	0.99	4.51	1.35	13.877	0.000*	a/a/b/b
주민이 예술교육을 받을 수 있는 교육창작시설	4.94	1.20	5.10	1.18	5.40	1.02	4.77	1.05	4.48	1.33	13.522	0.000*	a/b/c/c
공원과 같은 휴식·여가 공간	5.30	1.16	5.52	1.17	5.62	1.05	4.79	1.18	5.20	1.10	11.514	0.000*	a/a/b/a
지역의 자랑거리가 될 만한 문화적인 상징물	4.92	1.21	4.99	1.13	5.43	1.12	4.65	1.11	4.54	1.23	13.529	0.000*	a/b/a/a
깨끗하고 상징적인 '문화의 거리'나 '특화거리'	4.95	1.30	4.94	1.27	5.45	1.20	4.86	1.08	4.51	1.42	10.784	0.000*	a/b/a/a
문화놀이터와 같은 자그마한 쉼터공간	5.35	1.21	5.43	1.22	5.77	1.06	4.83	1.17	5.29	1.18	11.667	0.000*	a/a/b/a
주민들이 쉬고 서로 얘기할 수 있는 공공장소	5.38	1.22	5.53	1.14	5.67	1.16	4.78	1.33	5.45	1.13	11.135	0.000*	a/a/b/a

*: 1=전혀 필요하지 않다, 4=보통이다, 7=매우 필요하다

표 5. 문화유형별 지역경제 활성화 및 지역변화의 차이분석

항목	문화유형 합계 n=429		생활체육 (월드컵 공원) n=106		역사문화 (북촌) n=115		문화공연 (대학로) n=95		도시공원 (서울숲) n=113		F값	p값	post-hoc 검증
	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차			
부동산 시세	4.42	1.22	4.72	1.20	4.12	1.37	4.33	1.09	4.53	1.10	5.017	0.002*	a/b/b/b
상점 매출 증가	4.20	1.21	4.16	1.14	4.05	1.43	4.38	1.09	4.23	1.06	1.345	0.260	a/a/a/a
일자리 창출	3.99	1.21	3.69	1.04	3.86	1.52	4.31	1.11	4.14	0.98	5.525	0.001*	a/a/b/a
관광객 증가	4.02	1.17	3.85	0.97	3.71	1.52	4.47	0.90	4.10	1.01	8.721	0.000*	a/a/b/a
환경 개선/정비	4.48	0.95	4.62	0.73	4.33	1.16	4.29	0.93	4.67	0.84	4.691	0.003*	a/a/a/a
문화향수 기회확대	4.19	1.01	4.23	0.80	3.98	1.31	4.44	0.80	4.14	0.93	3.764	0.011*	a/b/a/a
공동체 강화	4.11	1.06	3.77	0.84	4.02	1.31	4.09	0.88	4.51	0.95	10.012	0.000*	a/a/a/b
정주성 강화	4.36	1.09	4.27	0.99	4.15	1.34	4.24	1.07	4.77	0.83	7.743	0.000*	a/a/a/b
지역이미지 향상	4.70	0.93	4.80	0.88	4.71	1.05	4.41	0.86	4.82	0.87	4.075	0.007*	a/a/a/a

*: p<0.05 수준에서 유의미하며, post hoc 검증은 Scheffe 검증을 활용하였으며, a/a/a/a는 모든 4개 지역이 동질적임, a/b/b/b는 월드컵공원과 다른 지역은 차이가 있음을 의미함.

활성화와 지역변화에 대한 지역주민의 인식에는 차이가 있다.

문화환경 조성에 따른 지역경제 활성화중 '부동산시세 증가'는 월드컵공원(평균=4.72)>서울숲(평균=4.53)>대학로(평균=4.33)>북촌(평균=4.12) 순으로 나타났으며, 통계적으로 유의한 차이(F=5.017, p<0.002)가 있어 적어도 한 지역은 부동산 시세 증가에 있으며 차이가 있었다. Scheffe 사후검증 결과, 월드컵공원만이 다른 3군데와 차이가 있었다. 그러나 '상점 매출증가'는 대학로(평균=4.38)>서울숲(평균=4.23)>월드컵공원(평균=4.16)>북촌(평균=4.05) 순이나 통계적인 차이가 없는 것으로 나타났다(F=1.345, p<0.26). 즉, 지역별로 상점매출 효과는 차이가 없었다. 한편, '일자리 창출'은 대학로(평균=4.31)>

서울숲(평균=4.14)>북촌(평균=3.86)>월드컵공원(평균=3.69) 순이며, 사후검증 결과 대학로에서 다른 지역에 비해 상대적으로 높은 효과가 나타났다. 한편, '관광객 증가'는 대학로(평균=4.47)>서울숲(평균=4.10)>월드컵공원(평균=3.86)>북촌(평균=3.71) 순으로 나타나 대학로가 공연밀집지구로서 공연예술인력 창출지역 뿐만 아니라 관광객의 집객력이 높은 지역적 특성을 반영하였다. 지역변화들인 환경개선/정비, 문화향수 기회 확대, 공동체 강화, 정주성 강화 및 지역이미지 향상 등의 지역별로 차이를 구체적으로 살펴보면, 환경개선/정비효과는 서울숲(평균=4.67)에, 문화향수 기회 확대는 대학로(평균=4.44)에, 공동체 강화효과는 서울숲(평균=4.51)에, 정

주성 강화는 서울숲(평균=4.77)에, 지역이미지 향상은 서울숲(평균=4.82)에서 높았다. 전반적으로 서울숲이 생태숲, 습지생태원, 한강수변공원 등 다양한 테마를 갖춰 과거 딱섬정수장을 재 활용하여 지역의 랜드마크의 중심거점으로 의미가 높기 때문에 이러한 결과가 나온 것으로 보인다.

4. 지역경제 활성화에 미치는 영향요인

문화환경의 조성 이후 지역경제 활성화에 영향을 미치는 각종 요인을 지역변화들인 환경개선/정비, 문화향수 기회 확대, 공동체 강화 효과 등과 문화환경 조성비, CBD로부터 거리, 교통여건 등이 지역경제 활성화에 미치는 상대적 영향 정도를 살펴보기 위하여 다중회귀분석을 한 결과는 표 6과 같다.

문화환경의 조성 이후, 부동산 시세에 영향을 미치는 것은 8개의 독립변인 중 5개 변수만이 $p < 0.05$ 수준에서 통계적으로 유의하였다. 전체 모델의 통계량은 $R^2 = 0.331$, $F = 52.497$, $p < 0.000$ 으로 나타나 전체 모델에 대한 설명력은 약 33.1% 정도이다. 세부적으로 부동산 시세에 영향을 미치는 상대적 영향은 지역이미지 향상($\beta = 0.284$, $t = 5.216$), 문화향수 기회 확대($\beta = 0.243$, $t = 5.131$), 도심으로부터의 거리(CBD)($\beta = -0.128$, $t = 3.192$), 정주성 강화($\beta = 0.127$, $t = 2.296$), 환경개선/정비($\beta = 0.122$, $t = 2.129$) 순이다. 즉, 부동산 시세증가의 효과는 지역 이미지 향상, 문화향수의 기회 확대, 도심으로부터 거리(부적 영향) 등에 영향을 받는 경향이 나타났다.

이러한 결과는 서울의 문화환경의 조성 이후 부동산 가격형성에 지역이미지가 차지하는 영향이 상대적으로 높고, 연구대

상지 모두 기존 낙후한 지역이미지에서 새롭게 재생된 문화환경 지구의 특색을 반영하고 있기 때문으로 보인다. 반면에 아직 지역공동체로서 주민들 간의 교류가 활발한 커뮤니티가 형성하기에는 서울이라는 거대도시의 지역적 특성을 극복하지 못하거나, 시기적으로 이른 것으로 보인다. 상점매출 증가는 $R^2 = 0.272$, $F = 44.903$, $p < 0.000$ 으로 4개 변수들이 통계적으로 유의하며, 전체적으로 27.2%의 설명력을 보였다. 주된 영향변인은 문화향수 기회확대($\beta = 0.247$, $t = 4.714$), 공동체 강화효과($\beta = 0.197$, $t = 3.902$), 지역이미지 향상($\beta = 0.160$, $t = 3.237$), 문화환경조성비($\beta = 0.154$, $t = 2.839$) 순이다. 상점매출 증가 효과는 문화향수 기회 확대 및 공동체 강화 효과에 영향을 받는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 주민들이 체감할 수 있는 문화환경의 조성이 공연물이나 전시관람 및 여가활동에 영향을 미쳐 카페, 음식점 등의 인근 상점의 매출액이 늘어난 것으로 추정된다. 문화환경의 조성비가 클수록 지역의 상점매출은 증가하는 것으로 나타나 대규모 투자로 인한 도심의 새로운 문화명소가 등장함에 따라 신규로 문화소비층, 외지인이 자연스럽게 지역으로 유인되기 때문으로 보인다.

일자리 창출효과는 $R^2 = 0.319$, $F = 49.577$, $p < 0.000$ 로서 문화향수 기회 확대($\beta = 0.299$, $t = 6.088$), 문화환경 조성비($\beta = 0.168$, $t = 4.147$), 환경개선/정비($\beta = 0.193$, $t = 3.679$), CBD로부터 거리($\beta = -0.142$, $t = 3.392$), 정주성 강화($\beta = 0.164$, $t = 3.186$) 순으로 나타났다. 이러한 결과는 각종 문화활동으로 인해 신규로 고용을 촉진하며, 문화시설에 대한 투입금액이 커질수록 일자리 창출효과는 정(+)의 효과가 있는 것으로 보인다. 마지막으로 관광객 증가는 $R^2 = 0.590$, $F = 87.850$, $p < 0.000$ 로서 유의한 영향을 미치는 변수는 문화향수 기회확대($\beta = 0.320$, $t = 6.566$), 환경개선/정비($\beta = 0.219$, $t = 4.510$), 교통여건($\beta = 0.192$, $t = 4.617$) 순으로 나타났다. 질 높은 문화생활을 영위할 수 있는 문화환경의 건립을 통해 외부 관광객이 이들 지역을 방문하기 위해 찾아오며, 깨끗하며 방문하고 싶은 지역으로서 이미지 변신은 관광객 유치에 어느 정도 영향을 미치는 것으로 보인다. 또한, 외부관광객이 각 지역의 문화환경을 방문하는데 교통 불편을 해소해 줄 수 있는 접근성의 여건이 관광객 증가에 다소 영향을 미치는 것으로 보인다.

V. 결론

본 연구는 문화환경의 조성이 지역부동산 지가 상승, 카페, 음식점 등 상점의 매출액 증가, 문화시설 조성을 통한 일자리 창출 그리고 외부 관광객의 방문 등으로 인해 지역경제 활성화에 미치는 효과를 주로 살펴보았다. 또한, 문화환경의 조성유형별 문화공간의 선호도 그리고 재생 및 정비, 문화향수의 기회 확대, 공동체 강화, 정주성 강화, 지역이미지 향상 등의 지역경

표 6. 문화환경 조성 이후 지역경제 활성화에 미치는 영향요인

독립변수	부동산 시세		상점매출 증가		일자리 창출		관광객 증가	
	β 값	t값	β 값	t값	β 값	t값	β 값	t값
환경개선/정비	0.122	2.129*	-	-	0.193	3.679*	0.219	4.510*
문화향수 기회 확대	0.243	5.131*	0.247	4.714*	0.299	6.088*	0.320	6.566*
공동체 강화	-	-	0.197	3.902*	-	-	-	-
정주성 강화	0.127	2.296*	-	-	0.164	3.186*	-	-
지역 이미지 향상	0.284	5.216*	0.160	3.237*	-	-	-	-
문화환경 조성비	-	-	0.154	2.839*	0.168	4.147*	-	-
CBD로 부터 거리	-0.128	3.192*	-	-	-0.142	3.392*	-	-
교통여건	-	-	-	-	-	-	0.192	4.617*
통계값	$R^2 = 0.331$ $F = 52.497$ $p < 0.000$		$R^2 = 0.272$ $F = 44.903$ $p < 0.000$		$R^2 = 0.319$ $F = 49.577$ $p < 0.000$		$R^2 = 0.590$ $F = 87.850$ $p < 0.000$	

*: $p < 0.05$ 수준에서 유의미함.

제 활성화의 영향 정도를 살펴보았다. 본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째로, 문화시설 및 문화공간은 커다란 사업조성비가 들어가는 대규모의 문화환경 조성보다는 오히려 '주민들이 쉬고 서로 얘기할 수 있는 공공장소', '문화놀이터와 같은 자그마한 쉼터 공간' 그리고 '공원과 같은 휴식·여가공간'을 선호하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 예술공연장, 미술관 등 순수창작공연장 같은 전문 '공연·전시'를 관람할 수 있는 문화예술시설 및 '지역의 자랑거리가 될 만한 문화적인 상징물' 등은 지역주민의 입장에서는 그리 높지 않은 선호도를 보여줘 향후 문화환경 조성 시 일상 생활권에서 쉽게 접근이 가능하고 문화관람보다는 지역 내 주민들과 친밀히 교류할 수 있는 문화공간을 조성에 우선순위를 두어야 함을 시사한다.

둘째로, 문화환경 조성에 따른 지역경제 활성화중 '부동산 시세 증가'는 월드컵공원>서울숲>대학로>북촌 순으로 나타났으며, 부동산 시세에 영향을 미치는 상대적 영향력의 크기는 지역이미지 향상, 문화향수 기회 확대, 도심으로부터의 거리(-), 정주성 강화, 환경개선/정비 순이다. 즉, 부동산 시세 증가의 효과는 지역이미지 향상, 문화향수의 기회 확대, 도심으로부터 거리(-) 등에 영향을 받는 것으로 나타났다. 또한, 지역별로 상점매출 효과는 차이가 없는 반면에 '일자리 창출'은 대학로>서울숲>북촌>월드컵공원 순이며, 문화향수 기회 확대, 문화환경 조성비, 환경개선/정비, CBD로부터 거리(-), 정주성 강화 순으로 나타났다.

셋째, 문화환경 조성비는 상점 매출 증가와 일자리 창출에 유의미한 영향을 미치고 있지만 향후에 무작위적인 대규모 사회간접자본과 예산을 투입한 시설 위주의 문화환경 조성보다는 주민의 욕구나 필요, 만족도를 고려한 문화환경 조성이 필요함을 더욱 필요할 것이다.

본 연구는 몇 가지 한계점을 갖는다. 먼저 측정변수 간 상관관계에서 변수 간 독립성 및 다중공선성 여부 뿐만 아니라 다중회귀분석을 통한 문화환경 조성의 지역경제 활성화를 전체 장소를 통합해 분석함으로써 각 지역문화 환경별 특성을 충실히 반영할 수 없었다. 또한, 서울지역의 4개 문화환경 유형별로 한개 씩 선정하였기 때문에 전체 문화환경 조성으로 인한 지역경제 활성화 및 지역변화를 일반화하기 어려운 실정이다. 특히 대상지가 놓인 위치, 도시중심부로부터 거리 등을 고려하였지만 현실적으로 아파트 지구나 주택지, 상업지 등에 대한 외부적 조건을 동일하게 하기는 어려운 실정이었다.

마지막으로 서울과 같은 대도시의 주거환경 선택요인은 직장출퇴근 거리, 교육(학군)인프라, 교통여건 등에 따라 좌우될 소지가 높아 서울과 같은 대도시의 문화환경을 대상으로 한 연구보다 지방의 소도시 등을 대상으로 연구를 하였으면 그 효과가 서울과는 다르게 나타날 수 있을 것이다. 또한, 각 지역별

문화환경의 조성 전·후의 계량적 비교가 없다는 점도 향후 많은 개선의 여지가 있으며, 다양한 방식으로 추가적인 연구가 필요할 것이다.

향후 단순 설문문항에 의존하여 경제적 가치를 평가하는 것이 무리인 측면을 고려하여 가상가치(WTP)를 통한 화폐적 가치로 계량화된 경제적 가치를 고려할 필요성이 있다. 또한, 문화환경 조성 후 지역변화는 일정한 시점이 지나서 나타날 수 있으나 본 연구대상지중 특정 지역은 아직 지역환경 개선효과가 충분히 나타날 시점이 되었는지에 대한 검토 또한 필요해 향후 연구에서는 이러한 측면에서의 개선이 요망된다.

인용문헌

1. 강호진(2004) 서울시 문화복지서비스의 주민만족에 관한 연구. 단국대학교 대학원 박사학위논문.
2. 나도삼(2002) 서울시 문화정책의 효율화 방안 연구. 서울시정개발연구원.
3. 나도삼, 백승만(2006) 문화환경이 지역가치에 미치는 영향 연구. 서울시정개발연구원.
4. 문화관광부(2006) 공공미술이 도시를 바꾼다. 문화관광부.
5. 성백진(2004) 주민의식에 기초한 도시 대공원의 이용 후 평가: 울산 대공원의 공원효용성 및 이용만족도를 중심으로. 상명대학교 대학원 박사학위논문.
6. 손보호(2005) 문화도시의 개념과 이상, 문화도시 서울 어떻게 가꾸어 갈 것인가?, 문화도시 서울의 비전과 추진전략 수립을 위한 세미나 자료집. 서울시.
7. 신철수(2002) 계획도시 주민들의 주거환경 만족도에 관한 연구 -계룡신도시를 중심으로-. 동국대학교 대학원 석사학위논문.
8. 이범준(2003) 지역사회 주민의 대학도서관 이용도와 만족도에 관한 연구. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
9. 이승은(2002) 지역사회복지관과 주민자치센터의 프로그램 운영 비교 및 연계활동 실태에 관한 연구. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
10. 이왕기(1996) 아파트 가격에 내재한 경관조망가치의 측정 및 분석. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
11. 이재준(1998) 공동주택 주거환경의 에메니티 평가와 계획적 함의에 관한 연구. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
12. 이창석, 유영한(2001) 한국의 문화경관, 그 실체, 변화와 새로운 패러다임에 의한 가치평가. 한국생태학회지 24(5): 323-332.
13. 장소영(1998) 분당 신도시 주민의 삶의 질에 관한 연구. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
14. 전영옥(2005) 문화자원 개발과 지역활성화 전략. 삼성경제연구소.
15. 정갑영, 조현성, 김영범(2005) 문화와 사회발전의 관련성 연구. 한국문화관광정책연구원.
16. 주정민, 서준교, 이효원(2005) 문화도시의 도시재생과 문화콘텐츠. 전남: 전남대학교출판부.
17. 최용부, 김진현, 민병익(2002) 도시역사문화공원의 사회적 가치: 진주성 사례. 한국행정학보 36(4): 107-128.
18. 홍승걸(2002) 주거환경개선지구의 공간변화와 주민만족도에 관한 연구. 계명대학교 대학원 석사학위논문.
19. 황동렬(2000) 문화벨트 및 문화도시 조성방안 연구. 한국문화관광정책연구원.
20. Canada Council for the Arts(2004) The Creative City Task Force Report. Vancouver: Creative City Network of Canada.
21. Chapin, T.(2004) Sports facilities as urban redevelopment catalysts: Baltimore's camden yards and cleveland's gateway. Journal of the American Planning Association 70(2): 193-209.
22. Edinburgh Festival Fringe Annual Report(2004) Festival Fortunes

- Special: Economic Impact Result Revealed, Edinburgh: Edinburgh Festival Fringe.
23. Landry C., L. Greene, F. Matarasso and F. Bianchini(1996) The Art of Regeneration-Urban Renewal through Cultural Activity. London: Da Costa Print.
 24. McKeinsey(2002) Cultural Capital: Investing in New York's Economic and Social Healthy. New York: Alliance for the Arts.
 25. Plaza, B.(2000) Guggenheim museum's effectiveness to attract tourism, Annals of Tourism Research 27(4): 1055-1058.
 26. Prytherch, D. and L. Huntoon(2005) Entrepreneurial regionalist planning in a rescaled Spain: The cases of Bilbao and Valencia. GeoJournal 62: 41-50.
 27. Suau, J. T.(1999) The Guggenheim Museum Bilbao: Cultural Tourism, Urban Renewal, and Political Risk. Ph. D. Dissertation, American University, Washington.

원 고 접 수 일: 2008년 10월 2일
 심 사 일: 2008년 11월 24일(1차)
 2009년 1월 20일(2차)
 계 재 획 정 일: 2009년 1월 29일
 4 인 의 명 심 사 필