



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2020년 2월  
박사학위논문

# 재생 문화공간의 회복력 요소가 심리적 치유에 미치는 영향

-회복환경지각의 매개로-

조선대학교 대학원

디자인경영학과

김 양 지

# 재생 문화공간의 회복력 요소가 심리적 치유에 미치는 영향

-회복환경지각의 매개로-

The Effects of Resilience Factors of Regenerative Cultural Space on  
Psychological Healing

-As Mediated by Perceived Restorativeness-

2020년 2월 25일

조선대학교 대학원

디자인경영학과

김 양 지

# 재생 문화공간의 회복력 요소가 심리적 치유에 미치는 영향

지도교수 윤 갑 근

이 논문을 디자인학 박사학위 신청 논문으로 제출함

2019년 10월

조선대학교 대학원

디자인경영학과

김 양 지



## 김양지의 박사학위논문을 인준함

위원장	한려대학교	교수	이	양	병
위	원	조선대학교	이	진	렬
위	원	군산대학교	한	세	민
위	원	조선대학교	장	재	욱
위	원	조선대학교	윤	갑	근



2019년 12월

조선대학교 대학원

## 목 차

표목차 .....	i
그림목차 .....	iv
Abstract .....	v
제1장. 서론 .....	1
제1절. 연구의 배경과 목적 .....	1
제2절. 연구의 방법과 구성 .....	4
제3절. 연구흐름도 .....	6
제2장. 이론적 고찰 .....	7
제1절. 재생 문화공간 .....	7
1. 재생 문화공간의 개념 .....	7
2. 재생 문화공간의 가치 .....	13
3. 재생 문화공간의 역할과 특성 .....	14
4. 재생 문화공간의 선행연구 .....	16
제2절. 재생 문화공간의 회복력 요소 .....	19
1. 회복력의 개념 .....	19
2. 재생 문화공간의 회복성 .....	21
3. 재생 문화공간의 회복력 요소 .....	23
제3절. 회복환경지각 .....	46
1. 회복환경지각의 개념 .....	46
2. 회복환경지각척도 .....	47

3. 회복환경지각의 선행연구 .....	49
제4절. 심리적 치유 .....	51
1. 치유의 개념 .....	51
2. 치유에 대한 선행연구 .....	52
3. 치유환경요소 .....	53
제3장. 재생 문화공간의 사례분석 .....	57
제1절. 담양 담빛예술창고 .....	57
제2절. 완주 삼례예술촌 .....	61
제3절. 부산 F1963 .....	66
제4절. 전주 팔복예술공장 .....	71
제5절. 소결 .....	75
제4장. 연구방법 .....	77
제1절. 연구모형 및 연구가설 .....	77
1. 연구모형 .....	77
2. 연구가설의 설정 .....	78
제2절. 변수의 조작적 정의 및 설문지 작성 .....	84
제3절. 조사방법 및 분석방법 .....	91
제5장. 실증분석 .....	92
제1절. 조사대상자의 일반적 특성 .....	92
제2절. 타당성 검증 .....	94
제3절. 신뢰도 분석 .....	97
제4절. 가설검증 .....	97

제5절. 가설의 결과 .....	113
제6장. 결론 .....	115
제1절. 연구의 요약 .....	115
제2절. 연구의 시사점 .....	117
제3절. 연구의 한계점 .....	120
참고문헌 .....	121
부록 .....	128
국문초록 .....	134

## 표 목 차

[표 2-1] 유희공간의 유형과 발생원인 .....	9
[표 2-2] 국내외 유희공간의 재생사례 .....	10
[표 2-3] 재생문화공간의 특성 .....	15
[표 2-4] 재생 문화공간의 선행연구 .....	16
[표 2-5] 회복력의 정의 .....	20
[표 2-6] 회복력에 대한 선행연구 .....	21
[표 2-7] 재생문화공간의 회복성 .....	22
[표 2-8] 재생 문화공간의 회복력 요소 .....	25
[표 2-9] 테이트 모던과 즐페라인 .....	27
[표 2-10] 현재와 과거의 하이라인 .....	29
[표 2-11] 베스터 공장 문화공원과 뒤스부르크 공원 .....	29
[표 2-12] 재생 문화공간의 자연적 요소 .....	28
[표 2-13] 코인스트리트 프로그램 .....	33
[표 2-14] 테이트모던 커뮤니티 프로젝트 .....	33
[표 2-15] 재생 문화공간의 소통적 요소 .....	35
[표 2-16] 과거적 요소가 살아 있는 재생 문화공간 .....	38
[표 2-17] 재생 문화공간의 과거적 요소 .....	38
[표 2-18] 체험에 대한 선행연구 .....	40
[표 2-19] 감각적 체험에 대한 선행연구 .....	41
[표 2-20] 공간의 감각적 체험요소 .....	41
[표 2-21] 체험의 유형과 공간 활동 .....	43
[표 2-22] 체험이 있는 재생 문화공간 .....	44
[표 2-23] 재생 문화공간의 체험적 요소 .....	45
[표 2-24] 회복환경지각의 구성요인 .....	47
[표 2-25] Hartig(1997)의 26개 PRS 문항 .....	48

[표 2-26] 16개 PRS 문항 .....	49
[표 2-27] 회복환경지각에 대한 선행연구 .....	49
[표 2-28] 치료와 치유의 개념 .....	51
[표 2-29] 치유에 대한 선행연구 .....	52
[표 2-30] 치유환경에 대한 선행연구 .....	53
[표 2-31] 치유환경요소에 관한 선행연구 .....	55
[표 2-32] 치유환경구성요소 선행연구 분석 .....	56
[표 3-1] 담빛예술창고 공간개요 .....	57
[표 3-2] 담빛예술창고 공간유형 .....	58
[표 3-3] 담빛예술창고 회복력 요소 .....	59
[표 3-4] 담빛예술창고의 공간경험 분석 .....	60
[표 3-5] 삼례예술촌 공간개요 .....	61
[표 3-6] 삼례예술촌 공간유형 .....	62
[표 3-7] 삼례예술촌 회복력 요소 .....	64
[표 3-8] 삼례문화예술촌의 공간경험 분석 .....	65
[표 3-9] F1963 공간개요 .....	66
[표 3-10] F1963 공간유형 .....	67
[표 3-11] F1963 회복력 요소 .....	69
[표 3-12] F1963의 공간경험 분석 .....	70
[표 3-13] 팔복예술공장 공간개요 .....	71
[표 3-14] 팔복예술공장 공간유형 .....	72
[표 3-15] 팔복예술공장 회복력 요소 .....	73
[표 3-16] 팔복예술공장의 공간경험 분석 .....	74
[표 3-17] 국내 재생 문화공간의 회복력 요소 분석1 .....	75
[표 3-18] 국내 재생 문화공간의 회복력 요소 분석2 .....	75
[표 4-1] 설문문항 구성 .....	84
[표 4-2] 자연에 대한 설문구성 .....	85

[표 4-3] 소통에 대한 설문구성 .....	86
[표 4-4] 과거에 대한 설문구성 .....	86
[표 4-5] 유희, 교육, 심미에 대한 설문구성 .....	88
[표 4-6] 감각에 대한 설문구성 .....	88
[표 4-7] 회복환경지각 설문구성 .....	89
[표 4-8] 심리적 치유 설문구성 .....	90
[표 5-1] 조사대상자의 일반적 특성 .....	93
[표 5-2] 재생 문화공간 회복력 요소의 공간적 측면 요인분석 .....	94
[표 5-3] 재생 문화공간의 회복력 요소의 체험적 측면 요인분석 .....	95
[표 5-4] 재생 문화공간의 회복환경지각 요인분석 .....	96
[표 5-5] 심리적 치유 요인분석 .....	96
[표 5-6] 신뢰도 분석 .....	97
[표 5-7] 상관관계 분석 .....	98
[표 5-8] 재생 문화공간 회복력 요소가 심리적 치유에 미치는 영향 .....	99
[표 5-9] 공간적 측면과 체험적 측면이 심리적 치유에 미치는 영향 .....	100
[표 5-10] 회복환경지각의 하위요인이 심리적 치유에 미치는 영향 .....	101
[표 5-11] 재생 문화공간 회복력 요소가 회복환경지각에 미치는 영향 .....	102
[표 5-12] 공간적 측면과 체험적 측면이 회복환경지각에 미치는 영향 .....	103
[표 5-13] 공간적 측면과 체험적 측면이 일탈성에 미치는 영향 .....	104
[표 5-14] 공간적 측면과 체험적 측면이 매력감에 미치는 영향 .....	104
[표 5-15] 공간적 측면과 체험적 측면이 적합성에 미치는 영향 .....	105
[표 5-16] 공간적 측면과 체험적 측면이 공간감에 미치는 영향 .....	105
[표 5-17] 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 회복환경지각에 미치는 영향 ..	106
[표 5-18] 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 일탈성에 미치는 영향 .....	107
[표 5-19] 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 매력감에 미치는 영향 .....	108
[표 5-20] 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 적합성에 미치는 영향 .....	109
[표 5-21] 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 공간감에 미치는 영향 .....	109

[표 5-22] 회복환경지각이 심리적 치유에 미치는 영향 ..... 110  
 [표 5-23] 회복환경지각의 하위요인이 심리적 치유에 미치는 영향 ..... 111  
 [표 5-24] 회복환경지각 매개효과 분석 ..... 112  
 [표 5-25] 가설검증 결과 ..... 113

## 그 립 목 차

[그림 2-1] 문화공간의 개념 ..... 12  
 [그림 2-2] 재생문화공간의 가치와 회복 ..... 14  
 [그림 2-3] 선행연구의 시사점 ..... 18  
 [그림 2-4] 재생 문화공간의 공간적 회복성 ..... 22  
 [그림 2-5] 재생 문화공간의 심리적 회복성 ..... 23  
 [그림 2-6] 영국 런던의 코인스트리트 전경 ..... 32  
 [그림 2-7] 르썩카트르 ..... 34  
 [그림 2-8] 와핑프로젝트 ..... 37  
 [그림 2-9] 테이트모던 전시관 ..... 44  
 [그림 3-1] 담빛예술창고 공간개요 ..... 57  
 [그림 3-2] 삼례예술촌 공간개요 ..... 61  
 [그림 3-3] F1963 공간개요 ..... 66  
 [그림 3-4] 팔복예술공장 공간개요 ..... 71  
 [그림 4-1] 연구모형 ..... 77  
 [그림 5-1] 가설결과 ..... 114



## ABSTRACT

### The Effects of Resilience Factors of Regenerative Cultural Space on Psychological Healing

-As Mediated by Perceived Restorativeness-

Kim Yang Ji

Advisor : Prof. Yoon Gab Geun, Ph.D.

Department of Design Management

Graduate School of Chosun University

Some buildings that are constructed mainly based on the idea of space as an economic asset, are focused on rapid completion. It is hard to find an enduring spirit and vitality in such buildings, which are spaces for capital values rather than spaces for people.

Now the trend of the times is changing. People leave the city to find a suburban place for rest in close proximity to nature. Characterless spaces that do not provide calm and repose are now bound to be ignored by people. As the quality of life improves and people, now seeking a life for themselves, are more concerned with age-old values than with material wealth.

The more chaotic and unstable the times are, the more people tend towards returning to the past and nature. For the older generation, this is a desire and a nostalgia to return to the comfort of the past, to the childhood days of innocence. The younger generations are attracted to the emotions of the period they have never experienced. The return to the

past is a reaction of people to the fatigue and anxiety they experience in the fast-changing digital culture. In the SNS world which people are absorbed in nowadays, everyone looks happy and rich. People, who are more interested in the fulfillment of their life rather than in the comparison with the life of other people, want to enjoy their own lifestyle, and culture and art rather than dedicating their whole lie to working for a living. Although they may not be perfectly happy, they are striving to reach fulfillment of life and looking for spaces helpful in meeting their needs.

In *The Great Good Place*, Ray Oldenburg has defined that the first place is the home, the second place is the workplace, and the third place is the informal public place. An informal meeting place is a place where people mix and interact with each other in a natural environment. In such a place they can form a local community, and it is a place that is inclusive and always comfortable to visit. In the fast-changing digital age, the increased importance attached to information, individualism, materialism, as well as the uniform and massive scale of cityscape alienated people, which led to a need for a third place in which people can relax and enjoy themselves.

People began to look at the old atmosphere of the regenerative cultural space with a more receptive and sympathetic gaze. And the leisurely space where time seems to have stopped, the simple and comfortable space of old and shabby materials, and the unique combination of modern sensibility have provided psychological comfort and shown the characteristics of the third place. The regenerative cultural space reminded us of the significance of sustainable architecture by preserving and re-using the space of the past. And the resilience of

space, demonstrated by revival of abandoned spaces, raised the value of the region. In addition, the unique stories and values created by the fusion of the old and the new provide a new emotional experience, and an increasing number of people are satisfied with these experiences.

This study has set research hypotheses to extract resilience factors of regenerative cultural space through theoretical exploration of the regenerative culture space and examine the effect of resilience factors on perceived restorativeness and psychological healing.

The first is the hypothesis concerning the effect of the spatial and experiential aspects of the resilience factors of the regenerative cultural space on psychological healing and perceived restorativeness. The second is the hypothesis concerning the effect of the perceived restorativeness of the regenerative cultural space and the sub-factors such as being away, Fascination, compatibility, extent on psychological healing. The third is the hypothesis concerning how perceived restorativeness of the regenerative cultural space mediates the resilience factors and psychological healing of the regenerative cultural space. The hypotheses have been verified as follows:

First, the resilience factors of the regenerative cultural space had a significant positive effect on psychological healing; and the sub-factors of spatial aspect and experiential aspect also had a significant positive effect on psychological healing. Communication, a sub-factor of the spatial aspect, had a significant positive effect on perceived restorativeness. As for experiential aspect, sense, play, and aesthetic had significant positive effects on psychological healing.

Second, the spatial aspect and the experiential aspect of the resilience factors of the regenerative cultural space had significant positive effects

on perceived restorativeness.

Third, the perceived restorativeness of the regenerative cultural space had a significant positive effect on psychological healing, while being away, compatibility, extent which are the sub-factors of perceived restorativeness, had significant positive effects on psychological healing.

Fourth, perceived restorativeness of the regenerative cultural space mediated the resilience factors and psychological healing of the regenerative cultural space.

The results of this study show that the regenerative cultural space has potential as a space not only for physical recovery of the space but also for psychological recovery of human beings. Visitors to the domestic regenerative cultural spaces who participated in the survey were found to experience the effects of psychological recovery and healing through interactions with the space to generate psychological significance and through communication of human exchange. Synergistic effects seem to be created when all the resilience factors are harmoniously fused.

It is expected that if regenerative cultural spaces in Korea are organized to facilitate the exchange of local people, and if their programs are improved for spatial experiences through culture and arts, they would contribute to the revitalization of the community as comfortable and open spaces where residents can mingle with each other as places of communication in the local community. A space must be designed from the person-centered point of view, taking into account the emotional aspects of human beings.

# 제1장. 서론

## 제1절. 연구의 배경 및 목적

지금 우리는 급속도로 변화되고 있는 시대의 흐름과 모든 삶의 영역에서 자신도 인식하지 못하는 정신적, 육체적 스트레스에 시달리고 있다. 복잡해진 사회생활과 경쟁적인 인간관계 그리고 정보화로 인한 개인주의 등 다양한 문제에 힘든 시간을 보내고 있으며 각자만의 방식으로 회복을 위한 행위를 하고 있다.

현대인들은 개인적인 스트레스뿐만 아니라 인간교류의 단절로 인한 공동체적 상실과 범죄 및 환경오염으로 인한 사회적 스트레스에 노출되고 있으며 기성세대들의 잘못된 교육관으로 상처 받는 청소년, 고령화로 나타나는 독거노인의 소외 문제는 사회적 문제로 발전되고 있다.

인간은 공간적 존재로서 이런 다양한 스트레스와 문제를 공간과 상호작용하며 해결하고자 한다. 하지만 밀도 있게 자리 잡은 인공적이고 획일적인 건축물은 공간에서 심리적 안정감을 찾고 있는 인간의 심리에 반감을 일으키고 압박감까지 주고 있다. 그런 이유로 사람들은 시간적 여유를 통해 도시 밖의 자연을 찾고 있는지도 모른다.

인간의 이익추구를 위해 세워진 도시 공간의 무분별한 건축물은 획일적이며 인위적으로 구축되었으며 장소로서의 가치가 무너지고 있다. “노베르크 슐츠(1969)는 이러한 현상을 ‘밋밋한 경관 flatscape’으로 표현하고 있는데 이는 건축의 영역이 깊이가 결여되고 평범하고 평균적인 경험의 가능성만을 제공하게 되었다는 것을 단적으로 의미한다.”<sup>1)</sup>고 하였다.

인간의 모든 행위는 공간에서 이루어지며 공간이 인간의 신체와 정신에 미치는 영향은 무시할 수 없다. 그러므로 공간을 물리적이고 기능적인 측면에서 벗어나 인간 중심적인 관점으로 바라보고 공적인 사회문제로 고민해 볼 가치가 있으며 인간이 받는 다양한 스트레스를 스스로 회복할 수 있는 공간의 발견 및 특성에 대한 연구가 필요하다.

프로이드는 인간은 무의식에 의해 행동하며 그 무의식은 과거의 경험이나 잠재된 기억에 의한 것이라고 하였다. 인간의 무의식의 심리는 현실을 벗어나고자 할 때 회귀본능(回歸本能)<sup>2)</sup>을 일으킨다고 한다. 시대가 어지럽고 불안정할수록 원시적인 자연

---

1) 임현성, 건축적 공간체험을 통한 장소성 구현에 관한 연구, 서울대학교 석사학위논문, 2016, p. 1.  
 2) 회귀성(동물, 특히 어류 따위가 태어난 곳에서 다른 곳으로 이동하여 성장한 뒤, 산란(産卵)을 위하여 태어난 곳으로 다시 되돌아오는 습성), 귀소본능이라고도 하며 회귀(回歸)는 영어로 return, go back으로 무

과 무의식적인 과거로 돌아가고자 하는 회귀본능이 일어나며 이런 회귀적 심리는 복고풍<sup>3)</sup>, 아날로그, 뉴트로, 재생 등 문화, 예술 전반에서 새로운 성향으로 표출되고 있으며 그것은 우리가 현대의 반대로 가고자 하는 치유의 필요성으로 보인다.

과거의 의미는 퇴행이 아닌 인간의 감성을 자극하는 요소가 될 수 있으며 디지털 시대의 복잡하고 획일화된 구조 속에서 인간이 본능적으로 느끼는 감정이며 인간 스스로 회복할 수 있는 감성적인 공간을 찾고 있는 과정인 것이다.

레이 올덴버그(Ray Oldenburg)는 The Great Good Place에서 제 1의 장소는 집, 제 2의 장소는 일터, 제 3의 장소를 비공식적인 만남의 장소라고 하였다. 제 3의 장소는 사람들이 부담 없이 쉽게 찾을 수 있으며 인간적 교류를 통해 소통하며 일탈과 재미를 느낄 수 있는 심리적으로 편안한 장소이다.

제 3의 장소는 유희적인 즐거움을 통해 권태로운 일상에서 벗어나게 해주며 경쟁으로 지쳐 있던 마음에 쉼을 주는 공간으로서 스트레스를 해소할 수 있는 공간이다.

공간이 장소로서 주는 심리적인 가치는 무시할 수 없다. 유희공간을 재생한 문화공간은 역사성과 장소성, 사회성, 심미성, 친환경성 등 다양한 가치를 지니고 있으며 지역 공동체의 역할과 일과 삶의 균형을 원하는 현대인들에게 제 3의 시간을 보낼 수 있는 회복의 공간으로서의 가능성이 있다고 본다. 일보다는 삶의 질에 대한 관심이 높아지는 요즘 시간적 여유를 즐기며 여가생활을 통해 문화공간을 찾는 사람들이 늘어나고 있다.

본 연구는 이런 시대적 흐름에 맞춰 현대인들이 과거를 회상할 수 있는 역사적인 장소로서 커뮤니티 공간을 통한 인간교류 및 소통을 할 수 있는 장소로서 다양한 체험을 통한 심리적 만족감을 느낄 수 있는 공간으로서 다수가 문화를 향유할 수 있는 공적인 장소로서 재생 문화공간이 가지고 있는 심리적 회복성에 대해 실증연구를 통해 분석하고자 한다.

Kaplan(1989)은 주의회복이론에서 벗어남, 매혹성, 공간감, 적합성을 가진 회복환경에서 정신적 피로를 회복시켜 준다고 논하였다. 기존의 회복환경에 대한 선행연구는 자연환경의 중요도에 대해 언급하고 있지만 국내외 연구들에서 벗어남, 매혹성, 공간감, 적합성의 네가지 특성만 가진다면 회복환경이 될 수 있다는 결과가 나오고 있다.

---

엇이던 그것이 원래 가졌던 상태로 되돌아감을 의미. 회귀성의 사전적 의미를 찾아보면 ①도로 돌아옴, ②한바퀴 돌고 제자리로 돌아옴, 원래 있었던 장소나 또는 원래 가졌던 상태로 되돌아감을 의미 한다 , 네이버 표준국어대사전

3) 회상, 회고, 추억이라는 뜻의 영어 'Retrospect'의 준말로 옛날의 상태로 돌아가거나 과거의 체제, 전통 등을 그리워하여 그것을 본뜨려고 하는 것을 말한다. 1970년대 후반까지의 'Retro' 는 '뒤로' 혹은 '되받아'의 뜻을 가진 접두어로서 'Pre' 의 반대 의미로 사용되어 오다가 음악과 패션, 디자인 등에서 빈번하게 등장하여 하나의 현상으로 자리 잡게 되자 신조어로서 명사화되었다, 위키백과

본 연구는 재생 문화공간이 가지고 있는 공간적 회복성을 통해 인간에게 미치는 심리적 회복환경으로서의 가능성을 확인하기 위해 회복환경지각척도(PRS)를 통해 재생 문화공간의 회복력 요소가 심리적 치유에 미치는 영향에 대해 분석하고 재생 문화공간이 문화예술을 통해 지역공동체의 소통과 쉼의 역할을 담당하는 제 3의 장소로서 지역의 활성화와 인간의 심리적 회복을 위한 공간으로서의 역할과 앞으로의 재생 문화공간 구축에 있어 인간중심적인 공간 디자인의 방향성을 제시하는 데 연구의 목적이 있겠다.

## 제2절. 연구의 방법와 구성

인간의 모든 행위는 공간에서 이루어지며 공간이 인간에게 미치는 정신적 영향은 크다고 할 수 있다. 공간을 인간 중심적인 관점으로 계획하고 구성하기 위해서는 인간행동과 환경의 상호관련 작용을 연구하여 공간계획에 적용하는 부분이 필요하다.

즉, 공간을 인간적인 측면에서 바라보고 심리적으로 어떠한 반응과 감정이 형성되는지 연구하여 공간을 구축하는 접근방법으로 활용하는 것이다. 일반적으로 건축디자인은 디자이너와 건축설계자의 직관과 감각으로 인해 계획하고 구축되어 왔지만 이런 직관적 태도는 인간의 본능적인 측면인 인간의 행태나 심리를 이해하지 못하여 이용자들의 공간에 대한 심리적인 만족감을 얻어내지 못하는 결과를 나타냈다.

그러므로 인간 중심적인 관점에서 공간을 구축하기 위해서는 인간과 공간의 관계에 대한 본질적인 연구가 필요하다. 환경심리는 물리적 환경을 지각하고 인지하여 이용자가 심리적으로 반응하고 행동하는 것에 대한 연구로 환경심리의 환경지각과 반응을 통해 이용자의 만족도와 선호도에 미치는 영향을 평가하고 적용한다.

본 연구는 재생 문화공간의 공간적 측면과 체험적 측면의 회복력 요소가 회복환경 지각을 통해 심리적 치유에 미치는 영향에 대해 환경심리의 과정에 기준을 두고 연구하고자 한다. 이를 위한 본 연구의 구성은 다음과 같다.

첫째, 선행연구를 통해 공간재생과 유희공간의 개념을 이해하고 재생 문화공간의 가치와 역할 그리고 특성에 대해 고찰한다.

둘째, 재생 문화공간의 이론적 고찰을 토대로 재생 문화공간의 공간적 회복성을 도출하고 도시의 문제와 회복의 개념 그리고 재생 문화공간의 연관성 통해 재생 문화공간의 회복력 요소를 추출하고 개별 요소들을 공간적 측면과 체험적 측면으로 분류하여 요소들의 개념과 재생 문화공간에 적용된 사례를 통해 요소들의 세부적인 특성에 대해 살펴본다.

셋째, 재생 문화공간의 심리적 회복성에 대한 검증을 위해 기존 선행연구를 토대로 회복환경지각과 심리적 치유의 개념과 치유환경요소에 대해 고찰한다.

넷째, 이론적 고찰에서 도출된 재생 문화공간의 회복력 요소를 기준으로 재생 문화공간의 국내 사례를 조사하여 분석한다.



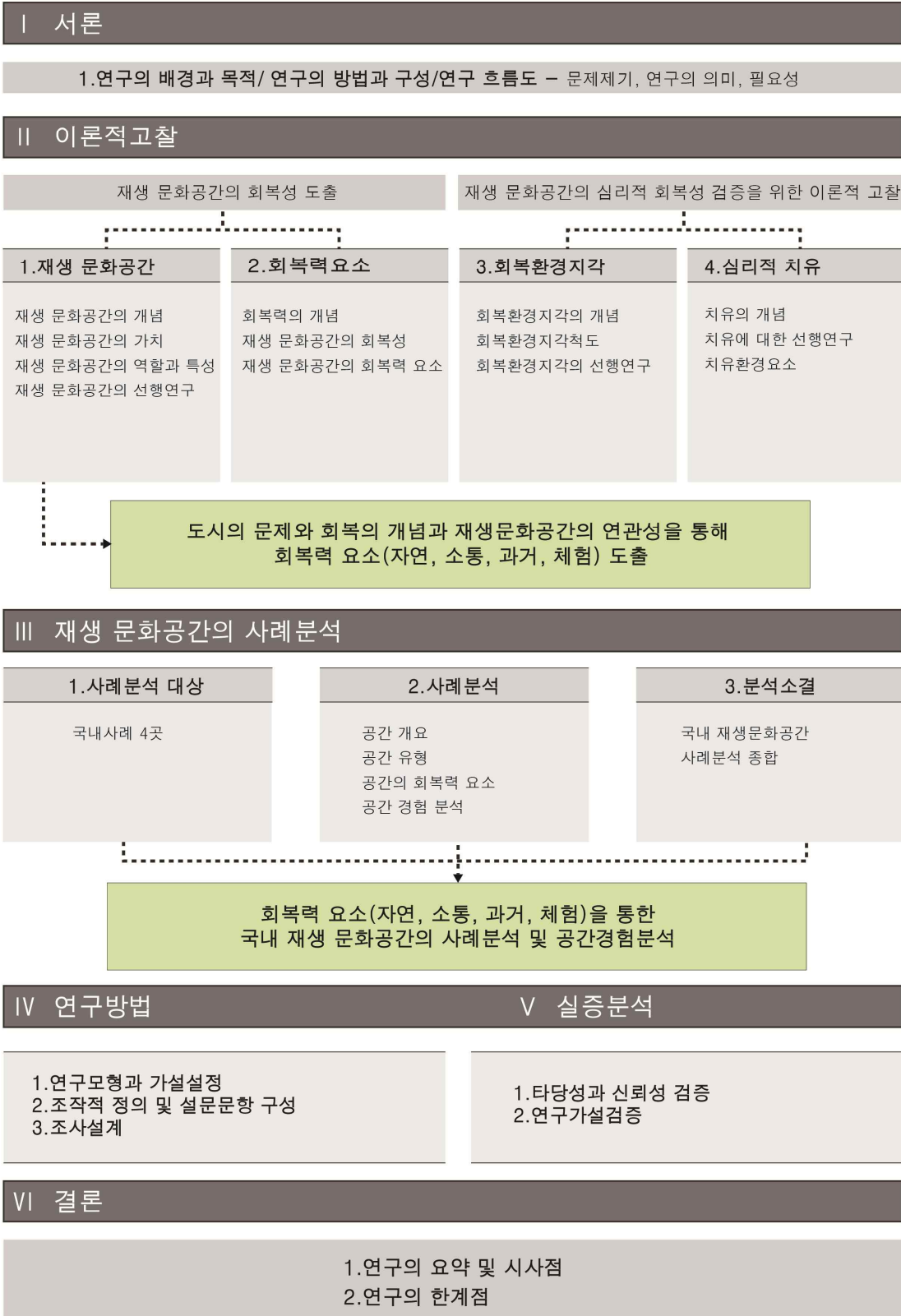
다섯째, 연구의 설계단계로 연구의 모형을 설정하고 재생 문화공간의 회복력 요소와 심리적 치유와의 관계, 재생 문화공간의 회복력 요소와 회복환경지각의 관계 그리고 회복환경지각과 심리적 치유의 관계와 회복환경지각이 재생 문화공간의 회복력 요소와 심리적 치유를 매개하는 관계에 대한 가설을 설정한다.

여섯째, 가설의 조작적 정의를 거쳐 설문을 구성하고 재생 문화공간을 방문한 경험이 있는 대상으로 온라인과 오프라인으로 설문조사를 진행한다.

일곱째, 설문조사의 분석 결과로 측정항목의 신뢰성과 타당성을 검증한 후 가설에 대한 검증을 실시하며 분석 방법은 상관관계분석과 회귀분석을 통하여 실시한다.

여덟째, 가설 검증을 토대로 연구결과의 요약과 시사점과 한계점을 통해 향후 연구의 방향을 제시한다.

## 제3절. 연구흐름도



## 제2장. 이론적 고찰

### 제1절. 재생 문화공간

#### 1. 재생 문화공간의 개념

##### 가. 공간재생의 개념

“폭넓은 의미에서 재생은 오래되어 잊혀 지거나 사라지려 하는 것을 상기시키고 다시 활용하는 역사 환기의 개념”<sup>4)</sup>이다.

재생의 의미는 낡거나 못쓰게 된 물건을 다시 살려 사용하는 recycling, 손상된 생물체의 복원과 지역, 시설의 재건의 의미로는 regeneration이 쓰이고 있다.<sup>5)</sup> 재생은 다시 살아남, 태어남의 의미로 힘든 삶에서 다시 일어남도 재생의 의미로 해석할 수 있을 것이다. 재생은 회복의 의미가 담겨 있으며 우리의 삶뿐만 아니라 우리가 살아 가는 공간에서도 노후화, 슬럼화, 낙후된 환경의 개선도 같은 의미라 볼 수 있다.

산업이 발전하고 인간의 생활이 기능적으로 편해질수록 자연은 오염되고 있으며 환경오염은 자연재해와 이상기후까지 발생하면서 심각한 사회문제로 대두되고 있다. 인간은 버려지는 것에 대해 고민하기 시작하였고 인간생활의 모든 분야에서 버려진 것을 다시 재활용하는 3R(reduce, recycle, reuse)의 개념이 확대되면서 업사이클링 디자인에 대한 관심과 활용이 높아지고 있으며 낙후되고 버려진 산업시설을 새롭고 독창적인 공간으로 변화시켜 다양한 가치를 창출하고 장소의 활성화를 만들어 내고 있다.

“공간재생이란 공간에 생명을 다시 갖도록 하는 행위를 말한다.”<sup>6)</sup> 즉 버려진 유휴 공간을 전용, 활용하여 새롭게 태어나게 함을 의미하며 죽어가는 공간을 다시 살려내는 것이다. 도시성장과 탈산업화로 인해 기능을 다해 버려지는 산업시설과 건축물들이 늘어나고 허물어지는 구 건축물의 잔해는 지역의 노후화와 환경오염의 주범이 되고 있다. 하지만 다른 시각으로 바라보면 유휴공간은 지역의 역사가 담겨진 소중한 자산이 될 수 있다. 버려진 유휴공간을 다시 살려내는 재생건축은 사회적 화두가 되고 있으며 기존의 구조와 형태를 활용하고 새로운 디자인을 복합하여 만들어진 공간

4) 김양지, 치유적 관점에서 바라본 재생문화공간 디자인 사례 연구, 한국문화공간건축학회, 통권 62호, 2018, pp. 23.

5) 네이버 사전 참조

6) 이현진, 재생 공간에 나타나는 밈(Meme)적 특성 연구, 국민대학교 석사학위논문, 2014, p. 24.

은 신건축과는 다른 차별성과 독창성으로 색다른 매력을 전해주고 있다. 공간재생은 도시정책으로 활성화 되고 있으며 상업공간뿐만 아니라 주거공간의 영역까지 확대되면서 지역 활성화에 기여하고 있다.

유희공간은 오랜 세월을 이겨내며 시대상을 반영한 공간으로서 그동안의 추억과 삶의 흔적들이 녹아 있어 신건축물들이 흉내 낼 수도 없는 가치가 존재하고 있다.

세계적으로 버려진 건축과 산업유산을 놓고 흥미롭고 독창적인 프로젝트들이 진행 중이며 완성되고 있다.

우리나라 정부차원에서조차 재생사업은 큰 관심사이자 사회적 이슈로 자리 잡고 있으며 재생사업을 먼저 시작한 영국의 도시재건(urban redevelopment)전략은 우리나라에 ‘장소마케팅(place marketing)’을 유행시키면서 지역발전의 새로운 패러다임으로 자리 잡았다.

#### 나. 유희공간의 유형과 재생

“유희란 국어사전에는 ‘쓰지 아니하고 놀림’이라는 뜻이며, 한자사전에서는 운행(運行)이나 기능(機能)을 쉬고 있음, 활용(活用)하지 않음으로 정의하고 있다.”<sup>7)</sup>

유희공간은 기능이 멈추어 활용되지 않는 공간으로 과거의 시간을 함축하고 있는 기억의 공간이자 역사적 상징이며 유희공간은 단순히 기능을 상실한 버려진 공간이 아닌 과거의 기억과 현재를 연결시켜주는 매개체의 의미가 있다.<sup>8)</sup>

과거 지역의 산업을 대표하던 유희산업시설은 그 지역의 특색과 문화적 정체성을 간직한 공간으로 유희산업시설의 재활용은 지역의 경쟁력을 되살려내는 방안이 될 수 있다. 유희공간의 유형은 탈산업화로 도시지역의 한 부분에 버려지거나 쓰이지 않고 방치된 공간으로 오래된 학교나 노후화된 공공시설 같은 건축물이나 제조공장, 석탄장, 조선소 같은 산업시설, 철도나 터널, 항만 같은 기반시설, 그리고 군사시설이나 철도부지등으로 볼 수 있다. 유희공간의 유형과 발생원인은 [표 2-1]로 정리한다.

7) 오성훈, 이용규, 유희공간의 사용자 참여 재활용을 통한 정주의식 향상에 관한 연구, 한구문화공간건축학회, 통권 48호, 2014, p. 163.

8) 송지연, 스토리텔링 기법으로 본 유희공간의 문화적 활용에 관한 연구, 동국대학교 석사학위논문, 2010, p. 17.

[표 2-1] 유휴공간의 유형과 발생원인

구분	예시	발생원인
건축물	학교시설, 근린생활시설 공공시설, 근대건축물	건축물의 기능적 노후화 상권의 이동과 침체 도시행정체계의 개편과 축소에 의한 통폐합
산업시설	제조공장, 창고, 조선소, 제철소, 석탄 장, 채석장, 염전 등	공업 중심에서 정보화, 디지털 중심으로의 산업 구조 변화로 인한 쇠퇴
기반시설	철도역사, 철로, 터널, 교량, 항만, 정수장 등	교통과 운송수단의 발전 노후화로 인한 용도의 폐기
이전적지, 폐부지	군사시설 이전적지, 폐 철도부지 등	시설의 도심 외곽으로의 이전과 철거

출처: 김현주·이상호, 유휴공간 재활용 계획에 나타나는 도시재생개념의 영향 분석, 대한건축학회논문집, 제27권, 2011, pp. 105

지역의 유휴공간은 과거의 시간을 간직한 공간으로서 보존과 활용의 가치가 분명히 존재하며 의미 있는 장소로서 그 자체를 문화유산으로 볼 수 있다. 특히 유휴산업 유산은 현 사회와 상호작용할 가치를 지닌 건축물이며 지역경제를 책임지던 지역민의 삶의 역사가 담겨 있으며 지역의 정체성과 장소성을 지닌 가치 있는 존재이다.

유휴공간의 활용은 오래되어 쓰이지 않는 건축물의 재생적인 측면과 기존의 인프라에 새로운 가치를 창출하여 지역의 경쟁력까지 높이며 지역경제의 발전에도 긍정적인 영향을 미치고 있다. 또한 지역의 특색이 담겨 있는 토속적인 미와 과거재료의 친숙함, 그리고 현대적인 감각을 융합하여 이색적인 공간을 창출하였으며 과거와 현재 그리고 미래를 이어주는 문화적 매개체로서 버려진 공간의 재사용으로 인한 지속가능성을 내포한 친환경적 가치까지 지니고 있다.

근래로 들어오면서 유휴공간의 재생에 대한 관심이 높아지면서 유형분류와 개념이 세분화되고 있다. 일반적으로 보존의 가치가 높은 산업문화유산은 기능까지 유지하여 원형 그대로 보존하며 기능적인 부분만 현대적으로 바꾸어 재생하는 경우와 기존 건물의 면적이 한정되어 있는 경우 기존 건물을 보존하면서 증축하는 방법과 외관만 보존하는 외피보존의 방법 및 건축물의 일부만 보존하는 경우도 있다.<sup>9)</sup>

공간재생의 국내외 사례를 살펴본 결과 대부분 문화공간으로 재생시켰으며 원형을 그대로 보존하고 컨버전<sup>10)</sup>하여 그 건물의 정체성과 분위기를 유지시켰으며 그 지역과 해당 건물의 역사를 간직할 수 있도록 하였다.<sup>11)</sup>

9) 백승현, 도시공간의 문화적 재생을 위한 장소마케팅 전략에 관한 연구, 석사학위논문, 2009, p. 13, 재정리

10) conversion: 기존 건축물을 보존하고 용도를 변경하는 행위

11) 김양지, 치유적 관점에서 바라본 재생 문화공간 디자인 사례 연구, 한국문화공간건축학회논문집, 2018, pp. 24.

[표 2-2] 국내외 유휴공간의 재생사례

	시설명	지역명	재생 전	재생 후	공간구성
국외	테이트 모던	런던	화력발전소	미술전시관	공원, 전시관, 휴식 공간, 상업시설
	졸페라인	독일	탄광	문화예술공간	박물관, 디자인센터, 조각공원, 아이스링크, 수영장, 상업시설
	토론토 아트스케이프	토론토	축사, 양조장	문화공간	스튜디오, 영플레이스, 크리에티브 레이스 메이킹랩
	르쌍카르트	프랑스북부	장례식장	종합예술센터	지역주민생활지원공간, 창작 및 순수예술활동지원 공간
	타바킬레라	스페인 산세바스타인	담배공장	복합문화공간	미디어아트, 문화공간
	ZKM	독일 카르스루에	무기공장	최첨단 미술기지	박물관, 미술관, 극장, 전시관 및 도서관
	베스터가스 파브릭	네덜란드 암스테르담	가스공장부지	도심형 문화공원	갤러리, 공연장, 예술교육센터, 카페, 상업시설, 유치원
	인젤 홈브로이히	독일 노이스홀쯔하임	나토의 로켓시설 군사시설	미술관	15개의 전시관
국내	인천아트플랫폼	인천	개항장, 창고건물	문화예술공간	창작스튜디오, 공방, 교육공간, 전시공간, 공연장
	마중3917	나주	한일절충식고택	복합문화공간	게스트하우스, 카페, 마당
	청주국제공예비엔날레	청주	연초공장	공예전시관	전시장, 외부마당, 휴식공간
	문래예술공장	서울시	철재상가	예술교류의 플랫폼	주거공간, 창작공간 전시, 교육, 휴식공간, 사무 공간
	홍은예술공장	서울시	서부도로 교통사업소	예술창작공간	창작 공간, 세미나실, 카페, 교육연습실
	삼탄아트마인	강원도 정선	탄광	복합문화공간	박물관, 갤러리, 체험관, 전시관, 공예체험놀이방

해외의 재생 사례는 기존 건축물에 대한 보존의 개념에서 원래의 기능까지도 회복시키기 위하여 노력한다. 유휴공간을 재활용하는 사례는 늘어나고 있으며 버려진 철도역, 공장, 탄광지등을 새롭게 개조하여 문화공간으로 변모시켜 지역경제의 활성화의 기회로 삼고 있다. 재생유형으로는 기존 건축물을 원형 그대로 보존하여 용도만

변경하는 컨버전에 초점을 두고 있다. 노정은(2008)은 컨버전 디자인이란 “건축환경과 인간 삶의 지속가능한 관계의 유지를 위하여 건축의 사회적 기능을 필연적으로 회복시키는 것으로 노후된 건축물에 선택된 새로운 프로그램과 용도를 부여하여 이를 위해서 기존 건축 공간에 창의적인 재구축 행위가 수반되는 것”이라고 정의할 수 있다<sup>12)</sup>라고 하였다. 컨버전 디자인은 기존의 건축물을 보존하는 재생방법으로 과거의 역사성과 장소성의 회복과 지속가능한 디자인의 의미가 내재되어 있다.

#### 다. 문화공간의 개념

문화(culture)의 정의는 “한 사회의 개인이나 인간집단이 자연을 변화시켜온 물질적, 정신적 과정의 산물이다.”<sup>13)</sup> 문화는 한마디로 정의하기 어려우며 다양한 의미를 지니고 있으며 다담론적 개념으로 서양에서 “문화(culture)라는 말은 경작이나 재배 등을 뜻하는 라틴어(colore)에서 유래했으며 자연 상태의 사물에 인간의 작용을 가하여 그것을 변화시키거나 새롭게 창조해 낸 것을 의미한다.”<sup>14)</sup>

문화는 정신적인 측면이 강하며 인간이 자신이 속한 환경에 영향을 받으며 생성해 낸 지적, 창조적 활동의 결과물이며 인간이 추구하는 목적과 이상을 실현하고자 지적, 정신적, 사회적 행위를 통해 이뤄낸 성과이자 역사적 산물로서 지역, 국가가 가지고 있는 언어, 학문, 예술, 제도 등의 특정한 양식이라고 할 수 있다.

“인간은 그들이 형성해 놓은 문화에 영향을 받으며 문화는 인간들의 상호작용에 의해 나타나는 행위로 표현되어지며 인간의 행태에 따라 구분되고 특성화 되어지는 것이며 문화공간은 인간이 문화를 구체적인 행위로 표현할 수 있는 장소라 할 수 있다.”<sup>15)</sup> 문화공간은 인간의 지적, 정신적, 미적 욕구를 채워주는 자아실현의 공간이며 인간의 창조적 행위를 지원해주고 실현 시킬 수 있는 공간으로 일반인과 예술인 모두에게 필요한 장소이며 사람들과 호흡할 수 있는 소통의 장소이다.

도시생활은 다양한 사람들이 모여서 사는 복잡한 장소이므로 물리적인 충족만으로는 살아갈 수 없다. 도시 생활은 인간의 생존과 관련된 경쟁관계에서 스트레스를 발생시키며 그런 공간에서 장기적으로 살아가기 위해서는 정신적으로 풍요롭게 해줄 문화공간과 환경이 필요하다. 그러므로 도시환경에서 문화공간의 구축은 필수적으로 투자해야 할 의미 있는 작업이다.

12) 노정은, 건축공간의 재생·활용을 위한 컨버전 디자인의 전략과 방법에 관한 연구, 건국대학교 박사학위 논문, 2008, p. 59.

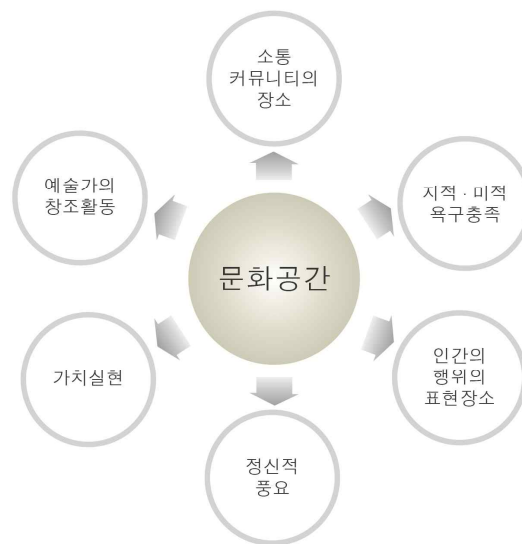
13) 한국민족문화대백과사전

14) 한국민족문화대백과사전

15) 백의연, 앞의 논문, 2012, p. 9.

문화공간은 공연, 전시, 문화교육, 문화 정보제공 시설 등 모든 포함하는 개념으로 문화라는 지극히 관념적이고 추상적이며 총체적인 형상이며(이범재, 1984) 예술가의 창조활동이 일어나는 동시에 이용자의 감상활동이 일어나는 문화적 커뮤니티 장소임을 의미한다.(한국문화예술진흥원,1998)<sup>16)</sup>

문화학자인 Williams에 따르면 문화공간의 개념을 세 가지 범주로 정의 내릴 수 있다.<sup>17)</sup> “첫째, 심미적, 정신적, 지적개발과 같은 일반적 과정으로 물질적인 문명과 대조되는 정신적 문화이다. 둘째, 한 인간의 시대 또는 집단의 특징적 생활양식으로 형성된 생활문화이다. 셋째, 지적인 작품이며 그것을 실천하는 행위이다.”<sup>18)</sup> 그러므로 문화공간은 일반 대중들이 문화예술을 향유하고 정신적으로나 지적으로 의미 있게 해주는 매개체 역할을 하고 있다. 도시생활에는 생존과 생활, 나아가 문화라고 하는 정서적인 요소가 함께 포함되어 있으며, 이러한 문화적 기반을 준비하고 문화적 수준을 높이는 일은 도시환경을 개선하는 사업의 중요한 과제 중의 하나라고 할 수 있다.(이춘호, 1993:2-9)<sup>19)</sup>. 따라서 문화공간을 조성하고 시민들에게 제공하는 것은 공간재생에 있어 필수적인 고려사항이라 볼 수 있다.



[그림 2-1] 문화공간의 개념

16) 이승신, 복합문화공간의 서비스 품질이 고객만족도 및 충성도에 미치는 영향, 중앙대학교 석사학위논문, 2012, p. 8, 재인용  
 17) 박찬웅, 복합문화공간의 체험유형이 자아일치성에 따른 브랜드 충성도에 미치는 영향, 홍익대학교 석사학위논문, 2016, p. 16.  
 18) 박찬웅, 앞의 논문, 2016, p. 16.  
 19) 오동훈, 문화공간 조성을 활용한 선진 도시재생 성공사례 비교 연구, 한국도시행정학회, 2010, pp. 192-913, 재인용.



## 2. 재생 문화공간의 가치

급속한 산업화의 발달과 인구감소 등으로 유휴공간들이 발생됨에 따라 지역정책으로 공간을 재생시키는 계획이 수립되었고 많은 유휴공간이 문화공간으로 탈바꿈하게 되었다. 문화를 통한 재생은 우리가 살아가는 공간으로서 회복과 동시에 문화를 통한 풍요로운 인간 삶의 회복이다. 재생 문화공간은 지역민이 사회, 문화생활을 누리기 위한 공공의 장소가 되었으며 지역의 랜드마크로서 경제적 가치까지 올려주었다.

문화공간이란 전시, 공연, 자료, 수집, 교육 등 예술과 관련된 다양한 기능을 수행할 수 있는 공간이다. 이러한 문화공간은 예술가의 창작활동과 예술작품의 발전을 위한 공간제공과 지역민과 방문객에게 새로운 문화예술을 향유할 수 있는 공간으로서의 가치가 있다.

### 1) 사회문화적 가치

버려진 공간을 지역의 특색과 장소에 맞춰 재활용하여 발전시킨다면 사회적 교류의 장소로서 지역사회의 발전을 위해 큰 역할을 하리라 본다. 유휴산업시설 문화공간으로서의 창출은 삶의 질을 높이는 동시에 시민들의 문화적 욕구를 충족시켜주며 다양한 문화예술의 체험을 통한 소통과 교류 및 예술인들에게는 창작을 위한 공간과 지원으로 전반적인 지역사회의 창의적 문화발전을 위한 가치를 제공한다. 재생 문화공간은 과거의 역사를 문화와 예술로 사람들에게 전달해주는 매개체 역할을 하고 있다.

### 2) 역사적 가치

산업유산이 간직한 역사적 배경으로 생겨난 문화공간은 지역의 발자취를 체험할 수 있는 공간을 제공하고 과거로의 기억을 공간에 이미지화하여 역사를 느낄 수 있으며 산업유산이 걸어온 시간의 중요한 흐름을 잃어버리지 않고 간직할 수 있다.

또한 지역의 역사와 문화를 느낄 수 있는 장소로서 그 가치를 타 지역 사람들에게 알릴 수 있는 기회를 주고 역사적인 건축물로서의 건축적 가치를 이해하는데 도움이 되며 기억과 회상의 소재가 될 수 있다.

### 3) 경제적 가치

유휴공간을 재생한 문화공간은 지역 문화예술과 인프라를 통해 관광산업을 발전시켜 지역의 경쟁력을 높일 수 있으며 문화예술 산업지역으로의 잠재적 가능성과 경제적으로 활용하여 질적 성장을 도모할 수 있다.

### 4) 친환경적 가치

기능이 상실되어 활용되지 않은 유휴공간은 사람들의 손길이 닿지 않아 낙후되면

서 범죄와 환경오염의 도시문제를 발생시킨다. 이러한 버려진 공간을 재활용하여 새로운 문화공간으로 창출한다는 것은 지속가능한 건축의 의미와 물리적인 환경의 개선으로 친환경의 의미가 있다.

5) 미학적 가치

재생 문화공간은 기존 건축양식과 스타일을 간직하여 공간에 대한 미적 즐거움을 제공해 주며 오래된 재료의 친숙함과 현대적 디자인의 이색적인 조합은 독특한 예술적 미로 조화로움을 느끼게 해줄 것이다. 그로 인해 현시대에 가득한 천편일률적인 건축물들의 동일화에 의한 지루함에서 벗어나게 해주며 공간을 통한 즐거움을 제공할 것이다.



[그림 2-2] 재생 문화공간의 가치와 회복

3. 재생 문화공간의 역할과 특성

탈산업화와 정보화의 발달로 지역의 중심이었던 산업유산들이 쓰임을 다하면서 유휴공간이 발생하였다. 이로 인해 지역의 경제와 환경이 쇠퇴하고 범죄화의 문제가 발생되면서 도시문제를 해결하려는 재생사업이 행해지고 이런 물리적, 사회적, 경제적 문제의 해결방안으로 문화공간의 조성이 추진되고 있다. 재생된 문화공간은 문화와 예술의 다양한 체험 및 휴식을 제공하는 장소로서 시민들의 삶의 질을 높여주는 역할을 하고 있다. 또한 산업유산을 재활용한 공간으로 장소성과 역사성을 간직하고 있으며 인간의 잠재된 기억을 통해 과거에 대한 향수를 느낄 수 있게 해주는 공간이다. “또한 기능을 상실하고 정지되어있던 죽은 공간에 생명을 불어넣어 되살리는 재생의 의미가 크므로 인간이 무의식중에 느낄 수 있는 삶의 희망에 대한 의미를 주며

심리적으로 긍정적이며 친화적인 의미를 줄 수 있을 것으로 본다.”<sup>20)</sup> 재생 문화공간은 첫째 과거의 기억과 흔적을 간직하고 건축적으로 표현하고 있으므로 메모리얼 공간으로서 역사성을 띄고 있다.

둘째, 상징성으로 지역만이 가진 고유의 이미지로 역사적 개성을 표현하고 있는 랜드마크이며 구조나 형태에서 지역의 대표적인 장소의 역할을 하고 있다.

셋째, 사회성으로 지역의 공동체 공간으로 지역민에게는 소속감과 결속력을 발생시키며 사회적 교류를 활성화시킬 수 있는 커뮤니티 공간으로서 역할을 할 수 있다.

넷째, 장소성으로 타 지역과는 다른 공간의 가치와 의미 있는 장소로서의 특정성은 사람들이 재방문하고자 하는 물리적, 심리적 요인을 지니고 있다.

다섯째, 심미성으로 구 재료와 신 재료의 이색적인 조합으로 신건축에서 느낄 수 있는 독특한 이미지를 연출시킴으로써 미적인 아름다움을 조성하고 있다.

여섯째, 차별성으로 구공간과 신공간의 색다른 이미지로 재생건축만의 특별한 감성을 사람들에게 강력하게 인식시켜 브랜딩에까지 확대되고 있다. 재생문화공간의 특성과 내용을 [표 2-3]와 같이 정리하였다.

[표 2-3] 재생문화공간의 특성

특 성	내 용
장소성	타 장소와 구분되는 요소, 인간의 정신적인 면과 공간의 물질적 면의 상호작용으로 의미 있는 장소 생성
역사성	지역의 문화와 시대의 흐름을 알 수 있는 역사적 장소로서 메모리얼 공간으로서의 역할
친환경성	기존 건물을 그대로 유지함으로 환경에 대한 부담 감소, 자연과의 연계성, 지속가능한 건축의 실현
심미성	구, 신 공간의 융합으로 독특하고 아름다운 미적 형성, 새로운 창조의 가능성
사회성	케어환경, 커뮤니티 공간 제공, 사회적 교류, 문화예술을 통한 참여와 접촉
심리적 안정성	감성적인 공간 제공, 회귀의 장소, 공간의 체험, 생태적인 요소를 확장 유도함으로써 사용자의 감성을 움직여 정서적 안정감을 줌 <sup>21)</sup>
차별성	구와 신의 융합으로 발생하는 이색적인 공간 창출로 인한 차별적인 이미지로 브랜딩으로의 확대, 기존 공간에 대한 새로운 이용가치
개방성	누구나 편안하게 방문하고 즐길 수 있는 장소 제공

20) 김양지, 치유적 관점에서 바라본 재생 문화공간 디자인 사례 연구, 한국문화공간건축학회, 통권 62호, 2018, pp. 24.

21) 김미실·문정민, 공공 공간에서 감성 디자인 특성에 관한 연구, 한국디자인지식저널, 2012, pp. 149.

재생 문화공간은 기존 건물을 철거하지 않고 보존하여 활용함으로써 인적, 물적 자원을 절약하며 주변에 개발되지 않은 자연환경을 보존하거나 활용하여 공원이나 산책로를 조성함으로써 물리적 환경의 개선과 더불어 삶의 공간의 역할까지 하고 있다.

외피에서 느껴지는 과거의 재료적 물성은 신축에서 느낄 수 없는 편안하고 감각적인 공간을 제공하여 사용자의 감성을 움직이고 있다. 개방적인 커뮤니티 공간을 통해 사회적 고립을 단절시켜 주며 지역민의 소통을 위한 대화의 자리를 형성함으로써 지역 활성화에 도움을 주며 재생 문화공간에 마련된 다양한 체험 커리큘럼과 프로그램을 통한 지속적이고 반복적인 경험은 삶의 질을 높여주며 문화예술 활동을 통해 성취감을 줌으로서 심리적인 만족감을 주고 있다.

#### 4. 재생 문화공간의 선행연구

[표 2-4] 재생 문화공간에 대한 선행연구

연구자명	내용	키워드
박정수 (2007)	재생을 통한 보존과 활용의 접근 방법으로 근대 건축물이자 문화재인 서울역사의 장소성 회복	장소성 회복
노정은 (2008)	건축 재생과 활용의 통합적 개념을 컨버전 디자인으로 보고 컨버전이 추구하는 건축 재생의 가치와 의미를 파악하고 특성을 규명하여 컨버전 디자인의 사례분석을 통하여 전략적 특성을 도출하여 컨버전 디자인의 가치에 따른 전략과 방법론 제시	컨버전 디자인
조명래 (2011)	오래된 역사와 문화를 배제하고 상업화 권력화 도구화 된 도시재생의 문제와 도시재생은 도시의 공공성 결핍의 문제에 집중하여 사회적 회복이 되어야 한다는 제안에 대한 연구	공공성의 회복
김지영 (2009)	유희공간의 재생을 통해 역사적 기억과 흔적을 되찾고 놀이와 문화를 통해 지역주민의 소통의 장으로서 활성화 시키는 디자인 방법 제안	소통의 장
오동훈 (2010)	노후화되어 방치되어 있는 쇠퇴지역의 재생수단으로써 문화공간조성을 활용하여 도시를 재생시켜 도시경쟁력을 높인 밴쿠버 그랜빌 아일랜드와 베를린 쿨트어 브로이어 사례를 중심으로 비교연구	문화공간 조성 도시 재생, 경쟁력
이소영·남경숙 (2011)	근대건축물의 사례별로 내 외부 변경 여부와 장소성, 역사성, 상징성, 가치, 예술성의 보존 특성을 분석	문화공간 활성화
백의연 (2012)	체험경제이론을 바탕으로 하여 문화공간의 장소애착, 장소정체성에 어떠한 영향을 주는지 살펴봄	체험, 장소정체성
유희정의 2명 (2013)	과거의 시간을 함축하고 있는 물질적이며 역사적 상징이며 과거의 시간과 기억의 공유를 보존하고 있는 공간으로서의 의미, 문화적 가치, 역사성의 표현, 지역 활성화, 사회적 가치, 기술적, 미학적 가치의 보존을 위한 컨버전 디자인에 대한 연구	컨버전 디자인

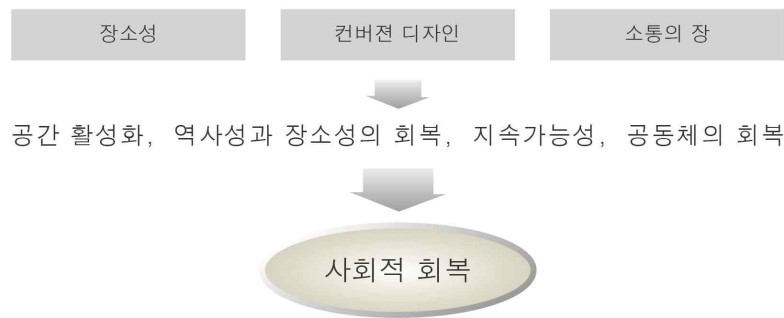
권영재·김주연 (2013)	일시적, 지속적인 커뮤니티의 형성에 대한 이미지화 형태적 특징의 기억으로 공간에 대한 이미지화 landmark,communication,relationship	커뮤니케이션
이덕진(2014)	시민과 예술가들의 창작활동을 위한 열린 문화공간을 유휴공간의 재활용을 통해 구축함에 있어 해외우수사례를 통해 바람직한 모델에 대해 분석하고 우리 현실에서의 경험과 문제, 개선에 대해 연구하여 유휴 공간 재활용한 문화공간의 구축방안과 활성화 전략 도출	개방적인 문화공간의 활성화
조영승 (2015)	르페브르의 공간생산 이론과 데이비드 하비의 공간 실천론을 바탕으로 청두시를 연구대상 중심지로 선정하여 도시와 문화의 전환기에 낙후된 도시공간을 문화공간으로 전환하여야 함을 제시하였으며 도시문화공간 생산의 중요한 요소를 구성하여 사례분석을 통해 중요한 요소가 무엇인지 고찰하여 도시공간의 올바른 생산 방향에 대해 연구	공간 실천론, 도시문화공간의 방향
오선애·임채진 (2015)	장소특정성을 중심으로 재생공간의 치유적 전시 공간 특성을 살펴 보며 치유적 공간과 장소는 이용자의 감각을 통해 지속적, 반복적 경험과 기억에 남겨지는 과정에서 영향을 미치며 뇌와 마음속에 치유의 에너지를 양성 한다 <sup>22)</sup> 전시공간의 지속적이고 반복적인 체험을 통한 치유적 특성에 대한 연구	장소특정성, 치유적 공간, 체험
안유미외 2명 (2016)	공간적 재생만이 아닌 장소의 기억과 사회적 가치를 잘 활용한 우수 문화예술공간의 사례 분석하여 장소성의 형성은 소통과 고유성을 높이기 위한 다양한 프로그램에 대한 연구	장소성, 소통
황동호 (2018)	현 공간재생디자인정책을 선행연구를 통해 고찰하고 국내외 우수사례를 분석하여 문화적 공간재생디자인을 위한 정책 지향점을 도출하고 현 공간디자인정책을 평가	공간재생디자인 정책
김새미 (2018)	문화예술로 보편화된 도시재생에서 문화예술이 특정계층에 한정된 것이 아닌 지역시민 누구나 공감대를 형성하고 지역의 주체적 시민으로서 성장하며 문화공간이 공동체 회복과 시민성 회복의 장소로 작용하는 방안에 대한 연구	공동체적 회복, 시민 회복
함의정 (2018)	재생문화공간에서 체험유형인 일탈적, 심미적, 교육적, 유희적 체험을 통해 지각된 가치와 몰입도가 장소성에 미치는 영향 분석	체험, 장소성

재생 문화공간의 선행연구에서 주요 키워드는 첫째, 장소성으로 장소정체성, 장소애착, 장소성의 회복과 장소재생 이었다. 장소성은 인간이 공간경험을 통해 장소에 가치를 부여함으로써 특별한 의미와 인식을 발생시키는 것으로 재생 문화공간에서 장소성은 이용자의 체험을 통해 심리적인 만족으로 이어지며 재방문과 재생 문화공간의 활성화에 영향을 미친다고 할 수 있다.

22) 오선애, 임채진, 재생공간의 치유적 전시공간 특성, 한국문화공간건축학회논문집 통권50호, 2015, pp. 15.

두번째 키워드는 컨버전 디자인으로 재생방법 유형의 하나로 기존 건축물을 원형 그대로 보존하고 용도변경만을 취하는 방법으로 과거 건축물의 가치와 역사성과 장소성의 유지와 지속가능한 디자인의 의미를 실천할 수 있는 재생의 중요성을 언급하였으며 셋째, 재생 문화공간을 통한 커뮤니케이션, 소통, 시민의 회복으로 재생 문화 공간을 활용한 공동체적 회복의 강조성에 대해 연구하였다.

선행연구의 주요 키워드는 장소성, 컨버전 디자인, 소통의 장으로 공간 활성화, 역사성과 장소성의 회복, 지속가능성, 공동체의 회복으로 기존 선행연구들의 시사점은 [그림 2-4]와 같다.



[그림 2-3] 선행연구의 시사점

## 제2절. 재생 문화공간의 회복력 요소

### 1. 회복력의 개념

#### 가. 회복과 회복력

회복(回復)은 외부의 자극에 의해 변화되고 상실된 것을 되찾거나 원래의 상태를 되찾는 것을 의미한다. “회복이란 사회적 기능저하로 인한 심리와 신체를 새롭게 하는 과정에서 적응욕구를 충족하기 위한 지속적인 노력이다(Hartig, 2004).”<sup>23)</sup>

회복이란 오염된 환경의 정화, 인간관계의 개선, 전쟁으로 폐허된 도시가 재건되는 것, 버려진 공간을 다시 복원하는 것, 스트레스를 받았던 상태가 나아지는 것, 정신적, 육체적 피로가 풀어지는 것으로 부정적인 상태가 원래의 상태로 돌아오는 것을 회복이라 말할 수 있다.

“회복력은 어떤 이유에서든 달라진 상태를 원래의 상태로 되돌리려는 힘을 말한다. 이는 현재의 상태가 원래의 상태와 다른 상황에 놓여져 있음을 전제하는데 이 달라진 상태가 다시 원래의 상태로 돌아오는 힘을 회복력(resilience)이라고 한다.”<sup>24)</sup>

일반적으로 “회복력(resilience)이라는 용어는 ‘다시 뛰어오른다(to jump back)’라는 뜻의 라틴어 리실리오’(resilio)에서 비롯되었다.”<sup>25)</sup> 오늘날 사회, 교육, 정책 등 여러 분야에서 회복력에 대한 연구가 진행 중이며 회복력의 개념은 경쟁력, 지속가능성, 탄력성, 잠재력, 삶의 복원력 등으로 해석할 수 있다.

“Holling(1973)은 회복력의 개념을 처음 소개하면서 생태적 관점에서 동요 및 혼란으로부터 본래의 상태를 유지하려는 역량으로 개념을 정의하였다.”<sup>26)</sup>

생태학 분야 외 도시기후, 재난, 지역개발 등 다양한 분야에서 회복력에 대한 개념의 논의가 진행되고 있다. “Godshalk(2002)는 도시회복력을 물리적 시스템과 커뮤니티의 지속가능한 네트워크라고 정의하고 있다.”<sup>27)</sup>

23) Hartig, T., Toward understanding the restorative environment as a health resource. In Open space: People space. Engaging with the Environment. Conference Proceedings, 2004, 김진옥, 자연기반 치유프로그램에 참여한 관광객의 마음 챙김(Mindfulness), 치유회복환경지각, 주의회복, 삶의 질의 관계에 관한 탐색적 연구, 한국관광학회, 제43권, 2019, pp. 58-59.

24) 유지연, 회복력 있는 도시: 트라우마를 다루는 공간디자인에 관한 연구, 서울대학교 박사학위논문, 2013, p. 22.

25) 네이버 지식백과: 지형 공간정보체계 용어사전.

26) 전유미, 도시기본계획에 나타난 도시회복력 수준에 관한 비교분석, 연세대학교 석사학위논문, 2016, p. 8, 재인용

27) Godschalk, “Urban Hazard mitigation: Creating Resilient cities”, Urban Hazard Forum, John Jay College, City University of New York, 2002, 전유미, 앞의 논문, 2016, p. 11.

물리적 시스템이란 도로, 건물, 기반시설, 통신시설, 지형, 수로 등을 포함한 인위적, 자연적 환경이고 커뮤니티는 이웃사회, 조직, 기업 등 도시공간에서 발생하는 지역사회 활동에 대한 사회적, 제도적 요소로 구성된다.<sup>28)</sup>

“심리학적 회복력은 역경을 극복하는 능력을 나타내는 것으로 삶의 증진 및 유지에 중요한 역할을 한다.”<sup>29)</sup> 다음 [표 2-5]은 회복력에 대한 다양한 개념적 정의이다.

[표 2-5] 회복력의 정의

저 자	정 의
Wildavsky (1991)	• 위험요소들이 알려진 이후 극복하는 법을 학습함으로써 예상하지 못한 위험들에 대처하는 역량
Holling et al. (1995)	• 혼란을 흡수하는 체제의 완충장치 또는 능력
Home and Orr (1998)	• 전체적으로 예상된 형태의 사건을 교란시키는 중요한 변화에 장기간에 걸쳐 후퇴하지 않도록 생산적으로 대응하는 개인, 집단, 조직, 체제의 근본적인 특성
Mallak (1998)	• 현재 당면한 상황에 대하여 최소한의 고통을 감수하면서 신속하게 설계하고 적응적인 행위들을 실행할 수 있는 개인 또는 조직의 역량
Miletti (1999)	• 재난에 대한 지역의 복원이란 그 지역이 극심한 자연재난에 대해서 지역 밖으로 부터의 도움 없이, 자체적으로 손실 없이, 생산성 및 삶의 질의 감소를 겪지 않고 견딜 수 있는 능력
Comfort (1999)	• 현존하는 자원, 기술을 새로운 체제나 운영상황에 적용시킬 수 있는 역량
Paton, Smith and Violanti (2000)	• 자기 복원적(self-righting)인 활동과정을 표현하고 있으며, 이는 자원의 풍족성과 성장을 통해 습득한 것. 심리학적으로 개인의 역량과 이전의 경험에 의해 예상되어진 상황에서의 능력보다 더 큰 역할을 함
Kendra and Wachtendorf (2003 )	• 남다른거나 특이한 사건에 대응하는 능력
Cardona (2003)	• 부정적인 영향을 흡수하고 이로부터 회복하는 위해를 입은 생태계나 커뮤니티의 능력
Pelling (2003)	• 위해로운 압박에 대처하거나 적응하는 행위자의 능력
Resilience Alliance (2005)	• 생태계의 교란 요인으로 인해 성질상 다른 방법이나 과정의 통제를 받는 상태로 와해되는 것을 막아내는 능력. 외부충격을 견뎌내며, 필요로 할 때는 스스로 재건. 사회체제에서의 회복력은 미래를 예측하고 계획하는 인간이라는 추가된 역량을 가지고 있음

출처 : 류현숙 외 (2009:19)<sup>30)</sup>

28) 전유미, 도시기본계획에 나타난 도시회복력 수준에 관한 비교분석, 연세대학교 석사학위논문, 2016, p. 11.

29) 안지영, 지역사회 노인의 회복력, 사회적지지, 건강관련 삶의 질과의 관계, 연세대학교 석사학위논문, 2015, p. 7.

30) 하수정의 4인, 지속가능한 발전을 위한 지역 회복력 진단과 활용 방안 연구, 국토 연구원, 2018, p. 18, 재인용.



나, 회복력에 대한 선행연구

[표 2-6] 회복력에 대한 선행연구

저자	연구내용
서지영외4인 (2014)	복합재난의 위험에 대응하기 위한 공공부분에서의 적응력과 전략 기술과 사회, 생태요소가 상호작용하여 위험에 대응하기 위한 전략수립의 원칙과 방 향 제시
하수정 외 4인 (2014)	경제, 사회적 위기에 대응할 수 있는 회복력을 기준으로 지역적 특성을 파악하여 유 형별 지역회복력 체계 구축하여 지연정책방안과 전략제시
김정근(2016)	인구증가, 경제 위기, 기후변화, 자연 및 환경적인 재해 등 다양한 도시문제를 해결하 기 위한 리질리언스(resilience)개념을 도입, 도시 리질리언스 모델 및 국내적용을 위한 방안 모색
전유미(2016)	대도시권을 대상으로 외부 충격이나 리스크에 대응할 수 있는 회복력의 수준을 진단 하고 비교분석하여 지속가능한 회복력 있는 도시 조성을 위한 방안 제시
김진근 (2018)	재난회복력을 재난의 위험을 극복하고 회복하는 시스템의 능력으로 정의
우지연 (2018)	테러공격, 자연재해 등의 도시의 문제에서 도시가 가진 공간의 회복력에 대해 말하고 도시공간에서 회복력을 사회적 치유의 개념과 치유의 공간으로 해석

회복력에 대한 정의와 선행연구를 살펴보면 기후변화, 경제위기, 고령화 시대, 환경  
오염 등의 도시문제와 변화와 위험으로부터 대응할 수 있는 적응력 또는 복원하는  
능력 또는 역량을 의미함을 알 수 있다.

본 연구의 회복력에 대한 조작적 정의는 도시의 사회적, 환경적 문제와 스트레스라  
는 리스크(risk)에 대응하여 스스로를 재건하여 삶의 질을 높이는 역량으로 정의하고  
자 한다.

## 2. 재생 문화공간의 회복성

경쟁사회의 압박과 기후환경의 급속한 변화로 미래에 대한 불안을 가지고 있는  
현대인들에게 회복력을 가진 공간은 마음의 부담과 스트레스를 해소시켜주며 격려  
해주는 인간중심적인 공간이 될 수 있다.

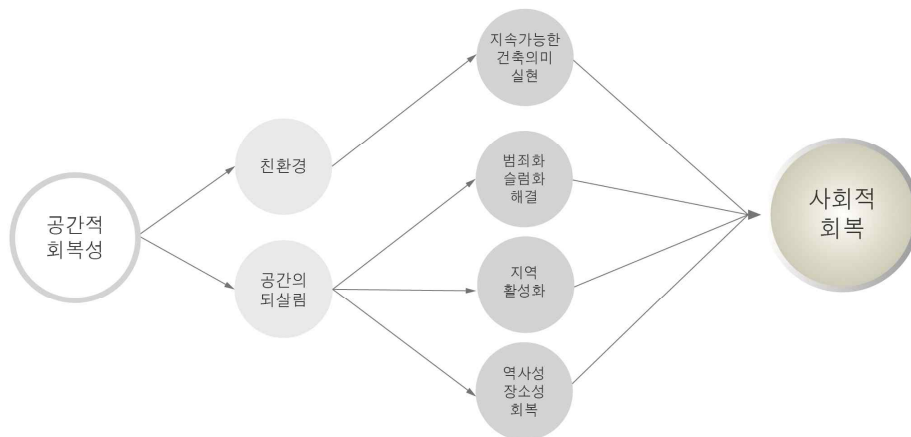
본 연구는 회복력의 개념을 도시의 인간적, 사회적, 환경적 문제로 발생하는 정신  
적 스트레스를 공간을 통해 해결하고 새로운 힘을 얻어 다시 성장하는 힘으로 정의  
하고자 하며 공간을 통한 인간의 심리적 회복력으로 치유와 연관성이 있다.

또한 재생 문화공간이 가진 가치와 특성을 통해 재생 문화공간을 회복의 공간으  
로 바라보고 공간적 회복성과 그로 인해 인간이 느끼는 인간의 심리적 회복성에 대  
해 살펴보았으며 요약한 내용은 [표 2-7]과 같다.

[표 2-7] 재생문화공간의 회복성

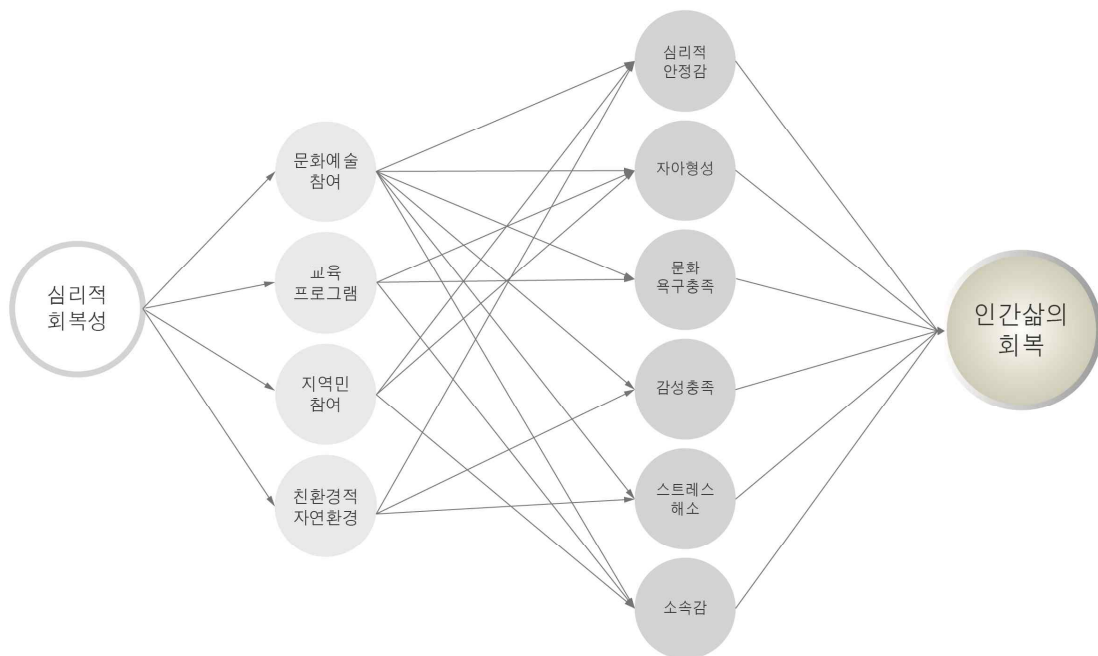
특성	재생문화공간의 회복성		
공간적 회복성	친환경	공간의 재사용을 통한 지속가능한 건축의 의미 실현, 환경 부담을 최소화.	사회적 회복
	공간의 되살림	유휴공간을 재생하여 범죄화와 슬럼화의 도시문제 해결. 파생적인 의미의 지역 환경의 개선과 발전. 지역민 참여와 교류를 통한 지역 활성화. 구와 신의 조화로 인해 새로운 공간의 창출. 기존 건축물의 보존으로 역사성과 장소성의 회복.	
심리적 회복성	지역민의 참여를 통한 사회적 소속감 형성. 문화 예술의 자연스러운 접촉으로 자아형성의 기회. 교육프로그램을 통한 자아실현욕구 충족. 문화예술체험을 통한 심리적 만족감. 역사적 장소로서 기억의 재현과 뉴트로 감성충족. 친환경적인 자연환경을 활용한 공간경험을 통한 스트레스 해소와 심리적 안정감.		인간 삶의 회복

재생 문화공간은 [표 2-7]의 내용처럼 공간의 재사용으로 인한 친환경의 가치와 지속가능한 건축의 의미를 살려내고 유휴공간에서 발생하는 범죄화와 슬럼화의 도시문제를 해결하여 지역의 환경개선과 문화, 예술 관련 산업으로 인한 경제적인 회복과 공간의 활성화를 이루어 냈다. 또한 과거의 건축물을 보존하고 그대로 활용하여 공간의 역사성과 장소성을 회복하고 유지시켰다.



[그림 2-4] 재생 문화공간의 공간적 회복성

재생 문화공간은 건축물의 물리적인 재생을 통해 공간적 회복을 이루어 냈으며 파생적인 의미로서 사회적 회복과 공간에 새로운 가치를 창출하면서 그 공간의 행위자인 인간의 삶의 회복에도 영향을 미쳤다고 할 수 있다. 재생 문화공간의 내재된 공간적 회복력은 인간의 문화 향유를 통한 욕구충족 그리고 지역민의 참여를 통한 사회적 소속감, 문화예술을 통한 자아형성과 체험을 통한 심리적 만족감과 현재와 과거가 융합하여 만들어 내는 미학적 감성은 인간의 정서적인 재건을 위한 심리적인 회복력을 보여주고 있다.



[그림 2-5] 재생 문화공간의 심리적 회복성

### 3. 재생 문화공간의 회복력 요소

우지연(2013)은 테러공격, 자연재해 등의 도시의 문제에서 도시가 가진 회복력에 대해 언급하고 이런 회복력을 전제로 도시인들의 회복에 기여할 수 있는 치유적 공간에 관하여 연구하였다. 본 연구는 재생 문화공간이 지닌 회복성을 바탕으로 심리적인 치유와 회복을 경험할 수 있는 공간으로 바라보고 현대인들의 정신적 피로와 스트레스의 발생 원인인 도시의 문제를 회복의 개념과 재생 문화공간의 연관성을 통해 회복력 요소를 도출하고자 한다.

일반적인 도시회복의 개념은 도시가 가지고 있는 문제에 의해 다르게 해석할 수

있으며 물리적이고 생태적인 회복의 개념 뿐 만 아니라 정서적인 회복까지 확장적으로 생각해야 한다.

첫째, 정보화 사회와 매스커뮤니케이션의 발달로 인한 인간교류의 단절의 문제로서 회복의 개념은 공동체적 회복, 커뮤니케이션, 소통이다. 인간은 본질적으로 사회적 동물이며 공동체 생활을 피할 수는 없다. 개체와 개체간의 의사소통은 직접적인 대면을 통해 의사전달을 하기 때문에 상호간의 신뢰와 친밀감이 생겨나 호혜적 관계를 형성하는 계기가 된다.<sup>31)</sup> 소수의 소외된 계층의 마음을 회복하기 위한 공동의 공간 계획과 고립되어 있는 개인에게 어울림이라는 프로그램을 통해 사회접촉을 위한 커뮤니티(community)<sup>32)</sup> 공간도 회복의 개념으로 볼 수 있다. 소통의 활성화는 사회적 치유의 의미가 있으며 공공성 실현을 위한 공간에서는 필수적인 요소로 볼 수 있다.

둘째, 지속적인 도시의 개발과 인구집중으로 인한 환경오염은 이제는 도시의 문제가 아니라 세계적으로 고민해야 할 과제로서 회복의 개념은 자연과 친환경이다. 인간은 자연환경을 통해 건강한 삶을 유지하고 스트레스를 해소하며 주의력 결핍장애 같은 아동들과 청소년들에게 행동의 변화를 일으키며 도시 공동체 생활에 긍정적 영향을 준다. 도시공간에 산책할 수 있는 공원을 형성하거나 자연요소를 활용하여 연계하는 공간을 회복의 개념이라 볼 수 있다. 자연에서 만들어 내는 유기적인 형태의 경이로운 체험은 자유와 해방감을 줌으로써 내면적 심리 치유에 큰 영향을 미칠 것이다.

친환경은 생태적인, 지속가능한, 자원순환, 자원절약의 의미가 있으며 이 의미의 가장 큰 뜻은 자연환경에 미치는 부정적인 영향을 줄이는 환경의 회복이며 인간의 건강추구와 행복인 것이다. 친환경은 3R, 즉 REDUCE, RECYCLE, REUSE<sup>33)</sup>의 개념으로서 환경을 위한 회복의 개념으로 해석할 수 있다.

셋째, 경쟁만 가득한 교육환경에서 무분별한 정보화로 인한 게임중독, 사이버 폭력, 잘못된 언어사용으로 다양한 청소년 문제가 발견되고 있으며 고령화 사회로 진입하면서 독거노인의 문제가 발생되고 있다. 청소년과 노인들을 위한 다양한 활동과 사회접촉을 위한 소통의 공간을 마련하여 삶의 질을 높여주어야 하며 공동의 장소를 통해 삶의 고민을 함께 나누며 유희적인 체험과 프로그램을 통한 사회적인 치유의 장

31) 윤일, 행복한 공간문화 디자인을 위한 진화심리학적 고찰 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 2011, p. 90.

32) community(주민, 지역사회, 공동체)는 라틴어 communitas 에서 나온 말인데 com은 with/together (함께), munitas는 gift(선물, 재능)이라는 뜻이다, 네이버 국어사전

33) 절감(REDUCE)은 재료 및 에너지사용량을 근본적으로 줄임으로써 건축물에서 발생하는 쓰레기와 같은 오염물질의 양 또한 줄이는 것이다. 재사용(REUSE)은 특별한 공정, 절차를 거치지 않고 건축자재를 반복적으로 다시 사용하는 것이다. 재활용(RECYCLE)은 화학적인 공정이나 절차를 거쳐 에너지와 자원을 순환시키며 다시 사용하는 것을 말한다, 김양지의 2인, 친환경 실내 건축 마감 재료의 특성에 대한 연구, 한국문화공간건축학회논문집, 통권 53호, 2016, p. 267.

소를 회복의 개념으로 해석할 수 있다.

넷째, 빠른 디지털 시대에 살고 있는 사회의 급속한 변화와 미래에 대한 불안 심리로 회복의 개념은 회귀성이다. 과거를 기억하는 대상과 공간을 통해 느낌과 여유로움을 느끼며 원시적이고 무의식적으로 향하는 문화와 예술의 향유를 통해 과거의 기억의 재현시켜 인간적인 면이 결여된 삶을 해소할 수 있다.

본 연구는 우지연(2013)이 거론한 도시 문제와 회복의 개념을 재해석하여 재생 문화공간과의 연관성을 통해 물리적 측면의 자연적 요소, 사회적 측면인 소통적 요소, 회상적 측면의 과거적 요소, 심리적 측면의 체험적 요소로 정의하고 도출 과정은 다음과 같다.

[표 2-8] 재생 문화공간의 회복력 요소

도시 문제	회복의 개념	재생 문화공간	공간	회복력 요소
환경오염	자연, 3R, 친환경	과거의 버려진 유휴공간의 재사용, 자연환경과 자연요소의 활용	자연 공간 natural space	자연적 요소
소외, 인간교류의 단절	공동체, 소통	소통을 위한 커뮤니티 공간과 교육 프로그램	공동체 공간 community space	소통적 요소
상처, 불안	기억, 회상	과거의 역사성과 물리적 요소를 기반으로 회귀적 본능자극	과거 회상의 공간 memorial space	과거적 요소
우울, 스트레스	감성, 유희	문화, 예술을 통한 감성 치유와 인간의 감각을 자극하는 감성 체험공간으로 심리적 만족감	감성 체험공간 emotional experience space	체험적 요소

## 가. 재생 문화공간 회복력 요소의 공간적 측면

### 1) 자연적 요소

“일상에서 마음의 컨디션을 조절하고 감각을 회복할 수 있는 가장 효과적인 방법 중의 하나는 자연을 가까이 하는 것”<sup>34)</sup>이다. 자연이 주는 소리와 맑고 광활한 하늘과 상쾌한 내음은 우리 마음에 안정을 주고 자연스럽게 피로감을 풀어준다.

인간이 기본적으로 추구하는 자연과의 상호작용은 인간의 감성을 자극하고 심리적 편안함과 안정감을 제공해 준다. 월슨은 바이오필리아 가설에서 인간의 마음과 유전자 속에는 자연에 대한 애착과 회귀본능이 내재되어 있다고 밝힌 바 있다.<sup>35)</sup> 사람들은 물질적인 풍요의 세상에서 자연에 대한 경험을 추구하고 옛것을 그리워하고 있다. 인간은 고향을 그리워 하듯 자연을 그리워하는 원초적인 유전자가 있으며 자연은 스트레스를 긍정적으로 풀어주는 힘이 있어 무뎠던 감각을 회복시켜 주고 삶에 대한 의미를 다시 한번 일깨워 주는 치유적 요소이다.

로저 울리히는 병원 입원실의 창밖으로 자연풍경이 보이는 환자가 회복의 진도가 빨리 나타났다는 연구결과를 보여주었으며 알바알토와 리처드 노이트는 잘 설계된 건축물이 건강에 얼마나 이로운지, 아름다운 자연풍관이 건강과 치유에 얼마나 중요한지 분명히 인식하고 있었다.<sup>36)</sup> 자연환경을 배제하지 않고 지어진 건축공간은 인간의 심리적, 육체적 치유에 긍정적인 영향을 미친다. 사람들은 아름다운 풍경이나 조망을 볼 때 엔도르핀(endorphin)<sup>37)</sup>이 발생되고 신경세포들이 활성화된다. 그만큼 자연이 인간의 치유에 주는 영향은 대단하다고 볼 수 있다. 재생공간은 계획될 때부터 친환경과 연관성이 있다. 유희 공간을 재생한 문화공간은 산업시설로 활발히 움직일 때부터 환경오염으로부터 자유롭지 못하였고 버려진 후에도 친환경이지 못한 공간이었다. 재생공간은 친환경 공간으로서 인정받고 시작해야 가치가 있는 것이며 지속가능한 건축의 개념을 지니고 있는 것이다. 재생 문화공간에서도 기존의 산업시설과 주변의 자연환경을 이용하여 공원 및 산책로를 조성하여 휴식이나 쉼의 공간으로 활용하는 경우가 있다. 회복환경과 치유환경에 대한 선행연구에서 자연 요소와 자연환경은 중요한 요인으로 작용하며 스트레스의 완화의 효과 및 심리적인 안정감을 주고 있다. 다음은 자연 요소를 활용한 재생 문화공간 사례를 살펴보고자 한다.

34) 강윤희, 「상처받은 마음을 풀어주는 감성치유」, 전나무숲, 2011, p. 59.

35) 신원섭, 「치유의 숲」, 지성사, 2005, p. 23.

36) 에스더 M 스텐버그, 「공간이 마음을 살린다」, 더 퀘스트, 2013, p. 37.

37) 엔도르핀(endorphin) 내인성(內因性)모르핀(morphin)이라는 뜻을 지닌 용어로 뇌의 통증 전달로에서 신경전달물질로 존재하고 있다. 모르핀과 동일한 진통작용이 있어 기분을 좋게 하고 통증을 줄여주는 작용을 한다. 네이버 지식백과 시사상식사전.

(1) 줄페라인

독일의 세계적인 문화예술공간인 줄페라인에는 컨베이어 브리지가 있다. “수직경도 12지역, 1/2/8 지역, 코크스 공장지역을 기능적으로 연결시켜주는 컨베이어 벨트를 보행자 통로로 전용하여 산책로로 사용함과 더불어 곳곳에 공원을 조성하여 도심 속 휴식공간으로 활용되고 있다.”<sup>38)</sup> 또한 기존의 녹슨 기차길을 유지하여 조경을 통해 길과 테마 공원을 조성함으로써 마치 시골의 낭만적인 풍경을 연상시키는 효과를 낳았다.<sup>39)</sup> 줄페라인의 전체가 초록의 녹지공간으로 둘러 쌓여있어 과거의 철재공장이 아름다운 조형물처럼 느껴지는 인상을 준다.

(2) 테이트 모던

런던의 테이트 모던은 기존 건축물의 외벽을 부분적으로 걷어내어 새로운 출입구를 만들고 서쪽 입구 앞을 잔디 공원으로 조성하여 방문객과 유동인구가 외부공간을 활용<sup>40)</sup>하며 사람들의 만남과 휴식을 위한 공간으로 자리 잡았으며 수변공간인 템즈강까지 자연환경요소를 완벽하게 갖춘 장소이다. “또한 런던의 도시재생의 일환으로 노먼 포스터(Norman Foster)가 템즈강 남과 북을 잇는 밀레이엄 브릿지를 설치하며 강 북쪽의 랜드마크인 세인트 폴 성당에서 도보로 강을 건너 테이트모던으로 접근할 수 있도록 접근성을 높였다.”<sup>41)</sup>

[표 2-9] 테이트 모던과 줄페라인

	
<p>테이트모던 잔디공원</p>	<p>줄페라인 컨베이어 브리지</p>
<p>출처 : 함해리, 미술관의 탄생, p. 36.</p>	<p>출처 : 이현진 재생공간에 나타나는 밈적 연구, 국민대학교 석사학위 논문, p. 68.</p>

(3) 하이라인 파크

2009년 6월에 오픈한 하이라인 파크는 탈산업화와 정보화로 도시구조가 개편되면서 철도 운행이 정지되어 방치된 공간을 생태환경으로 재조성한 공간이다.

38) 이현진, 재생 공간에 나타나는 밈(Meme)적 특성 연구, 국민대학교 석사학위논문, 2015, p. 68.

39) 김정후, 「발전소는 어떻게 미술관이 되었는가」, 돌베개, 2013, p. 205.

40) 이서경, 폐 산업시설의 문화적 재생과 장소성에 대한 다중사례연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2019, p. 62.

41) 이서경, 앞의 논문, p. 63.



고가철도의 황폐화와 슬럼화는 철거 위기에 처했지만 시민이 참여하는 하이라인 친구들이라는 비영리단체는 철거를 반대하고 하이라인 재생 프로젝트를 주도하여 시작하였다.<sup>42)</sup> 시민들의 적극적인 참여와 의견을 반영하여 버려졌던 철로는 도시 안에 공공공간으로 100년이 넘는 철도의 역사적인 가치와 인간을 위한 쉼의 공간으로 재탄생시킨 성공적인 재생 프로젝트가 되었다. 인공과 자연의 조화가 적절하게 잘 어우러졌으며 문화예술의 콘텐츠와 커뮤니티 프로그램이 잘 운영 중이며 지역경제까지 살아나는 효과를 거두고 있다. 뉴욕 하이라인 파크는 버려진 철로를 재활용하여 도시 속 자연을 느낄 수 있는 도시 속 쉼의 공간을 지역주민에게 안겨준 좋은 사례이다.

[표 2-10] 현재와 과거의 하이라인

	
<p>과거의 하이라인</p>	<p>현재의 하이라인</p>
<p>출처 : <a href="http://thehighline.org">http://thehighline.org</a></p>	<p>출처 : <a href="http://thehighline.org">http://thehighline.org</a></p>

#### (4) 베스트 가스공장 문화공원

네덜란드 수도 암스테르담의 100여년 전에 조성된 거대한 가스공장이었던 베스트 가스공장은 녹지와 문화예술공간 그리고 시민들이 자연스럽게 어우러지는 환상적인 친환경 공원으로 탈바꿈했다.<sup>43)</sup> 베스트 가스공장도 문을 닫자 공장 부지에서 나온 기름과 타르는 대지오염의 주범이 되었고 1981년에 암스테르담 시는 공장일대를 문화공원으로 조성한다는 계획을 발표했고 오염된 부지를 10년 동안 차근차근 단계적으로 복원하였다. 캐서린 구스타프슨은 미적 재생만이 아닌 공간과의 소통을 중점으로 두어 시민들이 편안하게 걸으며 자연을 한껏 즐길 수 있는 환경공원으로 디자인했다. 이곳은 많은 시민들이 쉬고 즐겁게 놀 수 있는 공간으로 변화하였으며 문화공원에 조성된 물길은 한여름에 수영장을 방불케 할 정도로 많은 어린이들이 물놀이를 즐기는 공간이 되었다.<sup>44)</sup>

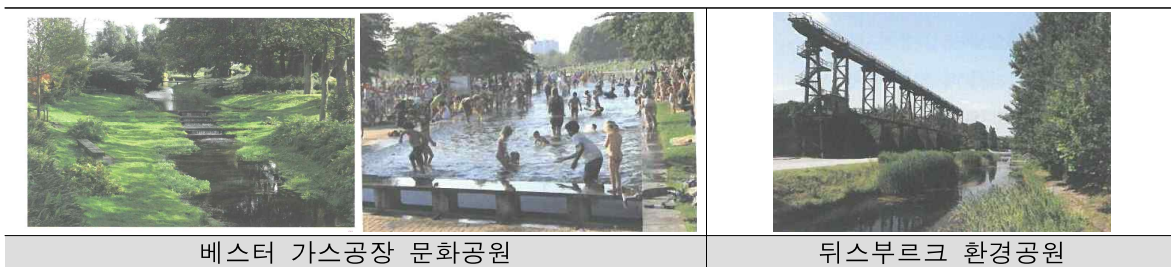
42) 이해미, 공간 업사이클링을 위한 장소 브랜드 아이덴티티 디자인, 이화여자대학교 석사학위논문, 2019, p. 35, 재정리.  
 43) 김정후, 「발전소는 어떻게 미술관이 되었는가」, 돌베개, 2013, p. 239.  
 44) 김정후, 앞의 책, 2013, p. 254.



(5) 뒤스부르크 환경공원<sup>45)</sup>

독일의 뒤스부르크에 있는 최대 규모의 철강 회사인 티센 제철소는 화려했던 역사를 뒤로 하고 1985년에 문을 닫았다. 티센 제철소의 폐업은 도시의 경제문제 뿐만 아니라 강변에 방치된 각종 철강시설과 수로 고철더미로 인한 도시 일대의 환경오염은 심각한 실정이었다. 그러나 10년이 지난 1997년에 60만평에 이르는 제철소는 21세기를 대표하는 친환경 도시로 새롭게 태어났다. 산업유산을 품은 21세기형 도시공원으로 뒤스부르크의 과거와 현대를 상징하는 랜드 스케이프 파크가 되어 친환경 공원으로 다시 태어났다.

[표 2-11] 베스터 공장 문화공원과 뒤스부르크 공원



출처 : 김정후, 발전소는 어떻게 미술관이 되었는가

자연 요소는 인간의 치유와 회복에 가장 밀접한 요소 중 하나로 자연과 인간의 상호작용은 인간에게 심리적인 편안함을 제공해 준다. 자연요소와 자연환경을 잘 활용한 재생 문화공간은 지역주민의 휴식과 쉼의 공간의 역할을 하고 있으며 본 연구에서도 자연적 요소를 잘 활용한 재생 공간 사례를 요약하였다.

[표 2-12] 재생 문화공간의 자연적 요소

재생 문화공간	분석	자연적 요소
독일 줄페라인	컨베이지 브리지: 컨베이어 벨트를 보행자 통로와 산책로로 사용하였고 공원을 조성하여 휴식공간으로 사용	공원, 산책로, 자연조망
영국 테이트 모던	잔디공원 조성, 수변공간인 템즈강의 접근성	잔디공원, 수변공간과의 연계성
하이라인 파크	버려진 고가철도를 생태환경으로 조성한 공원	생태환경으로 조성한 공원, 조경, 식물활용
베스터 가스 공장	친환경 공원으로 시민들이 즐길 수 있는 물길 조성	물길(수변공간)조성
티센제철소	오염된 제철소를 재생 시켜 친환경 랜드 스케이프 공원으로 조성	친환경 랜드스케이프 공원

45) 김정후, 「발전소는 어떻게 미술관이 되었는가」, 돌베개, 2013, p. 173, 재정리.

## 2) 소통적 요소

미래가 불확실하고 복잡해진 사회구조 속에서 소통의 중요성은 증대되었으며 정보화 시대에 개인주의가 발달함에 따라 공공성의 의미가 담긴 직접적인 소통이 가능한 환경이 필요하게 되었다. “소통이란 막히지 않고 통한다는 뜻으로 사회활동을 통하여 인간과 인간, 인간과 자연, 인간과 문화의 소통으로 세대 간의 전수와 공유를 통하여 새로운 문화가 만들어 진다.”<sup>46)</sup>

개인과 개인의 의사소통은 직접적인 대면을 통해 의사전달을 하기 때문에 상호간의 신뢰와 친밀감을 형성하는 계기가 된다. 인간 교류의 단절로 인해 폐쇄된 공간 속에서 고독한 생활을 하는 계층이 늘어나고 있다. 고령화로 인한 노인문제가 부각되면서 독거노인의 문제까지 발생되고 있다. 노화가 되더라도 사람들과의 교류가 계속 지속되고 사회적인 지원이 뒷받침 된다면 삶의 질은 향상되며 건강한 삶을 살아갈 수 있다. 지역민을 위한 커뮤니티(communitiy) 공간은 소외되는 주민이 없도록 개인과 개인을 연결시켜 주며 소속감을 형성시켜 주며 지역사회를 위한 의견 제시 및 봉사를 할 수 있도록 만들어 준다. 또한 사회 구성원의 공동체적 삶을 만들어 주며 문화와 예술을 통해 인간의 유기적 관계를 형성해 주며 지역민의 공존과 공유된 삶을 지원해 준다. 풍부하고 다양한 교류는 지역의 장래와 잠재력으로 승화될 수 있다.

다양한 교류를 하기 위해서는 사람들이 언제든지 모일 수 있고 심리적으로 편안한 장소가 제공되어야 한다. 재생 문화공간은 지역민들이 문화와 예술을 통해 사회적 교류를 할 수 있는 소통의 장소이며 역사적 관점에서 그 장소를 이해하고 같은 맥락을 이어온 지역민들에게 상호작용을 할 수 있는 공간과 여건을 만들어 주며 지역의 랜드마크로서 새로운 문화를 창출함으로써 사람들의 접근을 유도하고 지역의 문화적, 경제적 활성화에 도움을 준다.

해외사례에서는 그 지역주민들의 지속적인 참여와 정기적인 소통을 위해 작업의 진행과정을 지역주민들에게 먼저 알리고 다양한 의견과 생각을 적극적으로 반영하여 성공적인 재생공간을 만들어가고 있다. 그 이유는 그 지역주민들이 계속 생활해야 할 공간이며 그 지역주민들만큼 그 곳을 잘 아는 사람은 없기 때문이다. 그 지역의 정체성을 무시하고 재생작업을 진행한다는 것은 그 곳의 역사성과 장소성을 잃어버릴 수 있기 때문이다. 재생 문화공간의 소통적 요소는 누구나 쉽게 찾을 수 있으며 편안하게 다가갈 수 있게 만드는 개방성과 접근성이며 지역민과 방문객이 교류할 수 있는 커뮤니티 공간과 사회적 접촉의 기회를 형성해 주는 프로그램이다.

46) 윤일, 행복한 공간문화 디자인을 위한 진화심리학적 고찰 연구, 흥익대학교 박사학위논문, 2011, p. 84.

### (1)소통적 요소의 개방성과 접근성

소통에 있어서 접근성은 중요한 요소로서 공간을 방문하는 이용자들이 물리적으로나 심리적으로나 접근이 쉬워야 하며 일반인뿐만 아니라 고령인 그리고 장애인 모두가 공간을 통해 문화를 즐기고 소통하는데 어려움이 없도록 공간을 계획하고 디자인해야 한다.<sup>47)</sup>

일반적으로 문화예술공간은 특정계층을 위한 닫힌 공간이라는 인식이 강하였다. 하지만 시대적 흐름에 의해 문화예술공간은 일반시민 모두가 편안하게 문화를 누릴 수 있도록 개방되어 있어야 하며 휴식과 쾌적함을 느낄 수 있는 공간이 되어야 한다. 앞에서 설명한 바와 같이 테이트모던은 건물의 전면인 강변 방향에 출입문을 내는 대신, 템즈강을 따라 걸어온 보행자들이 자연스럽게 터빈 홀로 들어오도록 서쪽에 출입구를 내어 개방감을 주었다.<sup>48)</sup>

일본 가나자와에 위치한 가나자와 시민예술촌은 방적공장을 재생시킨 문화예술공간으로 시민들이 자체적으로 운영하며 교류하는 곳이다. 시내에서 도보로 15분정도 거리에 위치하고 있어 접근성이 뛰어나며 지난 10여 년간 240만명이 이용할 정도로 시민들의 사랑을 받고 있는 공간이다. 누구나 언제든지 편안하게 이용할 수 있는 공간이 시민예술촌의 컨셉이다. 또 하나 인상 깊은 것은 드넓게 펼쳐진 잔디밭과 건물 바로 앞에 수로를 파고 오밀조밀한 풀을 만들어 놓은 점이다. 아동들을 위한 배려로 가족형 문화공간으로 가족이 함께 참여할 수 있게 의도된 것이다.<sup>49)</sup>

르썩카트르 시설의 디렉터는 이곳이 지역 주민에게 열린 공간이 되기를 희망하여, 창구나 입구를 가로 막는 것을 없애 자유로운 출입이 가능하도록 재정비하였으며 파리의 중심부와는 다소 거리가 있는 이곳을 열린 공공의 장소로 만들기 위해 많은 사람을 모이게 하는데 주력하였다.<sup>50)</sup>

### (2)소통을 위한 커뮤니티 공간과 프로그램

지역공동체 중심의 도시재생을 추구한 영국의 코인스트리트 지역 센터(Coin Street Neighbourhood Centre)는 기존에 밀집 공장 지역이었던 사우스뱅크 지역의 2차 산업 소멸과 함께 쇠퇴해 갔으며 자연스럽게 그 지역의 경제적 활동이 불가능해졌다. 이에 지역민들은 지역을 지키기 위해 활용 계획안을 제출하고 주민조직을 형성하여 은행권의 금융지원을 받아 공익 목적으로 현재의 토지를 매입하게 되었다. 이후 템즈 강

47) 윤일, 위의 논문, 2011, p. 86.

48) fromA 프럼에이, <<https://froma.co.kr/420>>

49) 이덕진, 유휴공간을 재활용한 문화공간 구축에 관한 연구, 경성대학교 박사학위논문, 2014, p. 123.

50) 한국문화예술교육진흥원, <<http://blog.naver.com/artezine>>

변이라는 지형적 특성을 활용하여 주변에 산책길을 완성하고 공원과 시장, 양조장을 복합건물로 리모델링하여 디자인 스킵과 예술가 레지던시 프로그램, 지역 센터를 운영하면서 새롭게 지역의 이미지를 탈바꿈 했다.<sup>51)</sup> 쇠퇴되었던 지역이 지금은 시민들에게 소통을 위한 교류 시설을 제공하였고 지역민의 경제활동을 위한 일자리를 창출하여 경제력까지 향상시킨 지역의 대표적인 공간으로서 역할을 다하고 있다.

코인스트리트 발전 기구는 지역공동체가 재생에 적극적인 참여를 하여 코인스트리트의 주거형 부지를 상업공간으로 바꾸어 수익을 발생시키고 노후한 건물을 사들여 임대주택을 운영하였고 젊은 층의 신홍예술가들이 유입되면서 분위기는 변화하기 시작하였고 유희공간으로 전략한 옥소타워를 문화예술의 중심지로 탈바꿈 시켰다.<sup>52)</sup>



[그림 2-6] 영국 런던의 코인스트리트 전경

코인스트리트 마을 만들기 사업체 내부의 Coin Street Center Trust는 1987년에 결성되었으며 커뮤니티의 어린이와 가족단위의 문화 활동 및 생활 복지를 담당하며 다양한 프로그램을 제공한다.<sup>53)</sup>

코인 스트리트의 주민 센터는 지역의 공동체적 공간으로 교육 프로그램을 진행하며 여러 가지 문화 활동 프로그램을 통해 여가생활과 창업을 지원한다. 도심공원 버니스페인 가든에서 열리는 코인스트리트 페스티벌과 템즈 페스티벌을 통해 지역주민과 방문객이 교류할 수 있는 기회를 제공한다.

코인스트리트는 다양한 문화 환경을 조성하고, 각 시설들에서 다양한 프로그램이 이루어지고 있으며 프로그램의 종류와 내용은 [표 2-13]과 같다.

51) 사회적경제센터, <<http://www.center4se.org>>, 정민주·이찬, 근대산업유산 재생을 위한 커뮤니티디자인 특성 연구, 한국실내디자인학회논문집, 제23권 4호, 2014, pp. 161.

52) 워드컬처, [컬쳐마케팅연구소 도시브랜드] 도시재생프로젝트시리즈5-1:영국 런던 코인스트리트와 테이트 모던.

53) 윤다솜, 마을 만들기 운영프로그램 활성화 방안 연구, 추계예술대학교 석사학위논문, 2012, p. 79.

[표 2-13] 코인스트리트 프로그램

프로그램 종류		내용
전시프로그램		다양한 작가들의 작품세계를 엿 볼수 있는 전시회. 전시 관람료는 대부분 무료
The mayer's Thames Festival		런던의 가장 큰 야외 예술 축제
지역사회 프로그램 Waterloo Sights & Sounds heritage project		워털루지역의 도시와 사회풍경의 변화하는 모습을 탐구하고 문서화하는 프로젝트 모임, 지역의 모습을 사진, 그림, 소리 등으로 표현하고 활동의 결과물은 전시를 통해 시민들과 함께 공유함.
가족 및 어린이 프로그램	Strengthening families, strengthening communities	부모와 가족, 지역사회의 더 나은 미래를 위한 프로그램으로 양육과 가족에 대한 토론과 워크숍 프로그램
	Stay N PLAY	0세-5세 어린이들과 부모를 위한 워크숍 편안하고 즐거운 환경에서 자녀와 놀이할 수 있는 환경을 제공하는 프로그램
	청소년 프로그램	독서 토론 및 이야기 나눔 BOOK BREAK모임과 여학생들을 위한 댄스 배우기, 의상 만들기등 다양한 프로그램을 진행하는 GIRL CLUB과 청소년들의 자원봉사 프로그램이 진행
	노인프로그램 creative arts sessions for the over 50s	지역전문예술가들과 노인들이 지역풍경에서 영감을 받은 소재로 진행하는 미술 프로그램 그 외에도 노인축제, 에어로빅, 댄스, 스포츠 등 다양한 프로그램이 진행

출처: 윤다솜, 마을 만들기 운영프로그램 활성화 방안 연구, 추계예술대학교 석사학위논문, 2012, p. 80-81, 재정리.

테이트 모던은 런던의 명소이며 세계적으로 가고 싶은 장소이며 그 만큼 지역의 경제적 발전에도 긍정적인 영향을 미치고 있다. 오늘날 테이트 모던 현대미술관은 문화 예술의 역할 뿐만 아니라 지역사회의 교육과 커뮤니티, 외교적인 대외활동까지 책임지고 있다. 또한 지역주민과의 소통을 위한 커뮤니티 프로젝트와 다양한 교육 프로그램으로 문화예술교류의 장뿐만 아니라 성숙된 도시문화공간으로 사회적인 역할까지 성실히 이행하고 있다. 테이트 모던은 지역의 일부로서 south work의 지속적인 활성화에 큰 공헌을 했으며, 지역 사회와의 긴밀한 관계를 구축해 왔다. 테이트 모던 커뮤니티 프로젝트는 지역민과 방문객들의 참여를 넓히고 미술관의 접근성을 넓히는 촉매역할을 하고 있으며 지역성을 기반으로 예술인과 지역주민과의 문화예술의 소통을 위해 힘쓰고 있다. 테이트모던의 커뮤니티 프로젝트의 내용은 [표 2-14]와 같다.

[표 2-14] 테이트모던 커뮤니티 프로젝트

명칭	세부 내용
1 Tate Local	Southwark 및 Lambeth에 사는 지역사회 그룹 및 개인과 협력하여 참여 기회를 제공하고 현대 예술가들과의 일련의 프로젝트를 통해 Tate Modern Project에 대해 배울 수 있는 영감을 주는 방법을 제공한다.



2	Tate modern and you	지역주민과 예술가와 협력하여 정기적으로 제작되는 출판물이며 Southwark와 Lambeth의 다양한 지역사회의 강한 연결고리를 만드는 것을 목표로 하고 있다. 테이트 모던 앤 유는 지역 토론을 위한 포럼의 역할을 하며 갤러리 주변의 커뮤니티에 전달시키는 역할을 해왔다.
3	Community Liaison Group	테이트 모던의 지역사회 연락 단체는 2006년부터 지역구 의원 주관으로 간헐적으로 모임을 갖고 있다. Southwark 전역의 다른 지역사회 조직과 그룹을 대표하는 주요 지역사회 지도자들의 그룹으로 구성되어 있다. 갤러리 방문자 유치와 물리적, 지적 장애 요인에 대해 생각하고 프로젝트 개발 및 젊은 청중을 대상으로 한 컨설팅에 다양한 젊은이들을 참여시키는 방법을 고민하고 있으며 학습 프로그램과 지역주민의 참여를 통해 갤러리에서 수행할 역할과 현재의 프로젝트에 대한 반응과 의견을 듣고 있다.
4	예술가 루시 해리슨의 프로젝트	런던 남부의 지역사회를 하나로 모으는 활동, 아이디어, 음식, 음료, 음악 등을 탐구하며 가을과 겨울에 하는 행사, 워크 샵 등의 협력 프로그램은 테이트 모던에서 새로운 공동체의 공간을 활기차게 하며, Lambeth와 Southwark의 지역사회 활동에 대한 아이디어와 정보를 교환한다.
5	Tate Modern Community Garden	지역주민들에게 휴식할 수 있는 공간과 아이들이 탐험하며 가족이 함께 즐길 수 있는 공간을 제공하며 정기적으로 부모와 자녀가 참여하는 워크샵, 자원봉사활동 및 프로그램 운영과 지역 주민으로 구성된 스티어링 steering 그룹의 정기적으로 모임 <sup>54)</sup>

출처 : 테이트 모던 홈페이지(www.tate.org.uk)내용을 바탕으로 재구성.

르썩카트르는 지역주민이 참여할 수 있도록 교육 및 문화예술, 놀이 프로그램을 운영, 계획하고 있으며 일일장르를 통해 소통의 장을 마련하고 어린이 집, 컨벤션, 사무실의 공간으로 지역주민의 생활을 지원하고 예술작가들을 한 아틀리에 및 창작공간을 조성하여 지원하고 있다. 르썩카트르는 어렵고 다가가기 힘든 예술이 아닌 시민이 능동적으로 언제든지 참여할 수 있는 프로그램부터 예술가를 위한 무대, 스타트업을 위한 네트워킹 지원까지 진행하여 이전 장례식장의 모습에서 탈바꿈한 복합문화공간으로 사랑 받고 있다<sup>55)</sup>



[그림 2-7] 르썩카트르 출처 CentQuatre 104 홈페이지

54) 조영승, 전환기 도시문화공간을 생산하다, 박문사, 2016, p. 128.

55) fromA 프럼에이, <<https://froma.co.kr/420>>

본 연구의 재생 문화공간은 매스커뮤니케이션의 발달로 직접적인 교류가 뜸해진 현대인의 삶속에 문화예술의 자연스러운 접촉과 인간적인 교류가 가능한 공간으로 지역민과 방문객의 사회적 접촉 및 교류의 기회를 체험 프로그램과 공간의 소통적 요소로서 가능하게 할 수 있는 장소이다.

재생 문화공간에서 이루어지는 지역민을 위한 프로그램은 지역민의 프로젝트의 참여로 결속력을 다져주며 지역의 정체성 확립과 경제적 가치로 확장되며 사람들과 어울려 스스로 동화되고 혼자가 아닌 서로가 되어 친밀감을 형성하고 그 친밀감은 자아의 회복감으로 돌아올 것이다. 커뮤니티 프로그램 등 소통의 요소가 있는 재생 문화공간의 사례를 [표 2-15]로 정리하였다.

[표 2-15] 재생 문화공의 소통적 요소

재생 문화공간	분석	소통요소
일본 가나자와 예술촌	시민들이 직접 운영하며 교류하는 공간으로 접근성이 뛰어나며 문화예술인과의 체험교류의 장소이며 가족형 문화공간	커뮤니티 공간, 접근성, 이벤트 지역민을 위한 프로그램, 교육 프로그램 지원
영국 코인 스트리트 지역센터	CSCB 지역공동체로 최고의 커뮤니티시설과 서비스 제공 가족과 아이들을 위한 교육 및 서로 공유하는 프로그램과 런던의 가장 큰 야외축제가 열리는 장소	
프랑스 르썩카트르	지역민을 위한 프로그램과 시민들이 능동적으로 참여할 수 있는 프로그램을 지원	
테이트 모던	지역 문화향유를 위한 행사 및 교육프로그램 운영과 지역주민과 예술가와 함께하는 창작프로젝트 및 지역토론을 위한 포럼 진행, 지역 주민의 의견을 통해 프로그램과 프로그램 운영 및 지역사회 활동에 대한 아이디어와 정보를 교환	

### 3) 과거적 요소

회귀적 장소가 때론 퇴행적인 의미가 아닌 인간의 영혼을 회복시켜 주는 공간이 될 수 있다. 우린 가끔 삶에 지칠 때 자연을 찾아 힐링하고 과거의 공간을 찾곤 한다. 빠른 디지털 시대에 살고 있는 현대인들의 반작용은 느낌과 여유로움이 있던 과거를 기억하게 하는 대상들에 대해 관심을 갖기 시작했다.

과거의 시간과 공간을 그리워 하는 것은 인간이 가지고 있는 귀소 본능이며 그러한 때로 돌아가고 싶은 무의식적인 마음을 표출하고 있는 것이다. 사회의 급속한 변화와 미래에 대한 불안 심리, 그리고 인간의 고립과 사회와의 거리감이 느껴지면서 회귀로서 위안을 얻고자 하는 성향이 강렬하게 일어나고 있다.

오래된 공간에 활력을 준 재생 문화공간은 특히 그 지역민에게는 과거 기억의 재현을 통해 회상할 수 있는 장소이다. 재생 문화공간을 찾은 방문객들은 과거의 양식이 온전히 남아 있는 공간을 통해 과거와 현재를 넘나드는 시간여행을 떠날 수 있으며 외국인 방문객도 그 나라의 과거적 역사성의 희소적 가치에 관심을 가지고 매력을 느낄 것이다. 또한 버려진 과거 공간의 물리적 요소의 재활용은 그 장소의 역사성을 나타낼 수 있는 요소이며 친환경의 의미까지 내포하고 있다.

환경문제는 이제 인류의 최대의 관심사이자 인류의 미래와 직결된 아주 심각한 현안으로 부각되고 있다. 인간은 앞으로의 미래를 불안해하며 자연환경으로의 복귀를 지향하고 과거, 전통에 매료되고 있는 지도 모른다. 재생 문화공간은 이런 흐름에 맞춰 기능적인 면을 잃어버린 건축물을 살려내는 재생의 의미로 시작되었으며 자연과의 조화와 융합 그리고 과거와 현대적 디자인의 복합적인미를 살릴 수 있는 공간으로 볼 수 있다. 지역의 역사와 스토리가 담긴 과거의 공간을 찾아 우리의 자아 속에 가뒀던 기억을 의식화하며 심리적 치유를 하는 공간 그런 공간이 재생 문화공간이 아닐까 싶다.

폐 산업시설의 재생공간을 계획할 때 시간상으로 기억을 압축시키거나 망각하게 될 경우, 장소에 대한 기억의 단절은 나아가 인간의 자아까지 망친다(미우라 아쓰시, 2012).<sup>56)</sup> 오랜 세월동안 함께 했던 익숙한 장소가 갑자기 사라지게 되면 그 지역 주민들의 추억을 한 순간에 지워버리는 결과가 나타나게 될 것이며 그 지역의 정체성마저 무너지게 될 것이다. 그러므로 유희공간을 재생할 때 과거의 흔적을 보존하고 기억하게 하는 디자인 요소는 그 당시 상황을 전달해주는 매개체로서 그만큼 가치가 있는 것이다.<sup>57)</sup> 재생 공간의 베이스는 다르지만 과거의 모습을 유지하고 그 공간이 가지고 있는 역사적인 매력을 잘 활용하여 표현하게 된다면 사람들을 더 다가오게 하는 이유가 될 것이다. 재생 공간은 과거의 형태와 재료, 그 시대에 쓰였던 기계나 물리적 요소가 존재하므로 우리가 과거를 상상하고 떠올릴 수 있는 매개체들이 충분하다.

### (1) 와핑 수력발전소

문화예술공간으로 문을 연 런던의 와핑 수력발전소는 과거에 사용했던 오래된 벽돌과 녹슨 기계를 그대로 사용하여 과거와 현재를 이어주는 감성과 추억의 장소가

56) 구마겐고·미우라 아쓰시, 「三低主義」, 안그래픽스, 2012, 함의정, 폐 산업시설 재생문화공간에서 방문객의 체험이 지각된 가치와 몰입에 의해 장소성에 미치는 영향, 홍익대학교 박사학위논문, 2018, p. 3.

57) 함의정, 앞의 논문, 2018, p. 3.



되었다. 호주의 예술가 줄스 라이트는 와핑 프로젝트를 맡으면서 의도적으로 역사적 상징성을 노출하기 위해서 기계의 일부를 조각처럼 진열하는 방식이 아니라 현재 남겨진 모든 시설을 있는 그대로 유지하였고 기존 산업용 건물이 지닌 모든 부분을 고스란히 간직한 상태에서 새롭게 들어선 레스토랑과 갤러리는 그것 자체로 무한한 이야기거리와 영감의 원천을 제공할 수 있다고 보았다.<sup>58)</sup>

세계적으로 버려진 산업유산을 재활용하여 박물관 혹은 다른 기능을 가진 건물로 탈바꿈시킨 사례는 많지만 와핑 프로젝트처럼 기존 설비시설의 대부분을 고스란히 남기거나 내부공간의 일부로 활용하는 경우는 찾아보기 어렵다.<sup>59)</sup> 와핑 프로젝트는 공간 안에 많은 양의 과거 기계를 그대로 활용하여 과거의 시간을 되돌려 주는 듯한 느낌을 주었고 이것은 이례적인 예이다.



[그림 2-8] 와핑프로젝트  
출처 : Londontown

## (2) 르썩카트르

르썩카트르 역시 중앙광장으로 여러 건물을 연결하여 기존 건물의 90%이상을 재사용하였으며 해외의 재생 문화공간은 과거의 건축물을 원형 보존하기 위하여 노력한다. 과거의 흔적을 지우는 것은 그 건축물이 지니고 있는 역사적인 가치를 인정하지 않는 것이며 의미 없는 재생이 되어버리기 때문이다. 현대적인 공간에서 느끼는 문화에 대한 심리적인 반응보다 과거의 공간으로부터 다가오는 문화와의 교류는 한층 더 심도 있는 감성으로 다가올 수 있을 것이다.

## (3) 줄페라인

루르 지역의 역사와 정체성, 발전 과정을 설명하고 기존 줄페라인 탄광의 석탄 자료를 전시하는 공간인 루르 박물관은 기존 줄페라인 탄광의 석탄 공장을 재활용했다. Rem koolhaas에 따르면 석탄을 골라내고 세척하기 위해 만들어진 시설의 약80퍼센

58) 김정후, 「발전소는 어떻게 미술관이 되었는가」, 돌베개, 2013, p. 158.

59) 김정후, 앞의 책, 2013, p. 165.

트 가량을 고스란히 유지했다. 여전히 곳곳에 남아 있는 그 옛날 광부들의 낙서는 어떤 전시물보다 생생하게 당시의 현장감을 전한다. 이 정도면 사실상 완벽한 재활용이라 해도 과언이 아니다. Rem koolhaas는 3층을 시작으로 현재, 기억, 역사 등의 주제를 가진 공간을 수직적으로 구분하여 방문객들이 동선을 따라 자연스럽게 시간 여행을 하도록 이끈다.<sup>60)</sup>

[표 2-16] 과거적 요소가 살아있는 재생 문화공간

	
르쌍카트르	졸페라인 박물관 내부
출처 : 폐 산업시설 등 유휴공간의 문화예술공간 조성반안 연구	출처 : 함혜리, 미술관의 탄생, 컬처그라퍼, 2015

디지털 문화의 시대에 밀려드는 정보는 사람들이 적응하는데 편리한 것이 아닌 심리적으로 불안하게 하는 요소가 되고 있다. 그런 이유에서 사람들은 아날로그적 감성에 관심을 갖기 시작했으며 사회문화적 트렌드가 되어가고 있다. 본 연구는 과거적인 요소가 향수와 회상을 불러일으키며 추억과 기억의 소재로서 삶에 지쳐있는 현대인들에게 치유와 회복의 요소가 될 수 있다고 본다.

재생공간의 작업에 있어서도 해외의 디자이너들은 과거적인 요소를 지키려고 애를 쓴다. 그만큼 과거적인 요소는 역사적인 가치가 있으며 과거와 현대를 이어주는 매개체적인 역할과 과거적인 요소가 없다면 재생이란 단어자체에 의미를 잃어버리기 때문이다. 과거적 요소를 잘 활용한 해외의 재생 공간 사례를 다음과 같이 요약하였다.

[표 2-17] 재생 문화공간의 과거적 요소

재생 문화공간	분석	과거 요소
와핑 프로젝트	수력발전소 안에 오래된 벽돌과 녹슨 기계를 그대로 활용 기존 설비 시설의 대부분을 그대로 남기거나 활용	건축물의 외부와 내부의 보존, 과거의 시설이나 마감 재료 및 기계나 물품 활용
졸페라인	렘쿨하우스는 루르박물관의 약80%을 활용 광부들의 낙서마저도 곳곳에 남겨 있어 과거의 현장 느낌을 그대로 전달해줌	

60) 김정후, 위의 책, 2013, p. 207.

나, 재생 문화공간 회복력 요소의 체험적 측면

최근 들어 감성(‘sensibility’)은 인간성 회복이라는 측면에서 여러분야로 확산되고 있고, 건축공간의 영역에 있어서도 그 기능을 초월하여 인간의 감성이 중심이 되는 경향이다.<sup>61)</sup> 인간은 공간과 끊임없는 상호작용을 통해 경험을 얻기 때문에 인간에게 주어진 공간 환경은 감성적으로 중요하다.<sup>62)</sup> 감성은 인간의 정서적인 부분과 밀접한 연관이 있으며 공간에서의 체험을 통해 일어난다.

공간은 인간이 주체이며 “인간 중심적인 경향은 공간에서 인간의 존재와 행위가 모두 공간적 체험과 연결되고 공간을 다양하게 인식하고 지각하는 것으로 공간 이용자는 물리적 공간을 단순히 환경 자체로 사용하는 것이 아니라, 공간 체험의 차원과 상호작용적 차원으로 인식함을 의미한다.”<sup>63)</sup> 인간은 체험을 통해 공간에 의미와 가치를 부여하고 장소화 시킨다.

우리는 공간의 체험을 통해 더 지각하고 몰입하게 되며 심리적으로 만족하는 체험의 반복은 행복한 경험으로 인식되어 그 장소에 대한 애착으로 남게 된다. 공간에 대한 심리적인 평가는 물리적인 환경요소로는 설명할 수 없는 부분이며 인간의 체험을 통해 내면화되면서 심리적인 의미로서 발전하게 되는 것이다.

공간 안에서 이루어지는 체험적 요소는 인간의 심리적 부분에 중요한 영향을 미친다. 인간의 공간체험은 감각을 통한 지각의 작용을 통해 공간을 탐색하고 경험하는 해석의 과정이다. 또한 인간의 신체적 움직임이며 연속적인 개념의 바탕위에 대상이 되는 사물과 환경을 인식하는 주체가 되면서 일어나는 상호작용 반응이다.

인간의 공간체험은 공간의 연속적인 스토리의 흐름을 지각하고 심리적 반응을 함으로서 형성된다고 할 수 있다. 공간은 그 자체로는 무의미하며 시각을 중심으로 하는 인간의 감각적 체험의 상호작용을 통해 심리적인 의미가 발생하며 이것은 공간의 인간화를 말하는 것이다. 공간체험에 대한 선행연구 [표 2-18]를 살펴보면 공간체험 유형은 다양하지만 감각과 감성체험, Pine & Gilmore의 일탈적, 심미적, 오락적, 교육적 체험유형에 대한 선행연구가 많은 것으로 나타났다.

Pine & Gilmore(1998)의 네가지 체험영역은 체험에 대한 선행연구에서 가장 많이 활용되고 있으며<sup>64)</sup> Pine & Gilmore는 4가지 체험이 한 공간에 종합적으로 제안될

61) 김혜은, 감성공간의 지각적 표현 특성에 관한 연구, 조선대학교 석사학위논문, 2015, p. 7.

62) 김지현, 폐 산업시설을 활용한 복합문화공간에 경험디자인 특성에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문, 2019, p. 17.

63) 김미영·문정민, 감성체험을 위한 공간의 어포던스 특성 분석, 한국실내디자인학회, 2011, pp. 93.

64) 정대봉, 감정노동자의 인센티브여행 체험이 심리적 웰빙과 회복탄력성, 조직유효성에 미치는 영향 연구, 경기대학교 박사학위논문, 2014, p. 25-26.

때 단조로운 공간이 행동하고 오랜 시간을 머물고 싶은 가치가 있는 특정한 장소로 변모한다고 주장하였다.<sup>65)</sup>

[표 2-18] 체험에 대한 선행연구

연구자	연구제목	체험유형
조성호 (2001)	건축 공간 연속체험의 記述과 리듬적 특성	공간의 연속체험
이영희·박경란 (2002)	체험수단으로서의 광고 크리에이티브 개발 및 효과에 관한 연구	슈미트(schmitt)-감각적, 정서적, 신체적, 사고적, 사회관계적 체험
박수경(2004)	공간 디자인 요소로서의 물과 빛의 체험적 의미에 관한 연구	감각체험
최원선·이정교 (2010)	체험을 적용한 쇼핑몰 공간 연출에 관한 연구	Pine & Gilmore 체험
서민우·한영호 (2011)	도시 개방공간의 감성체험 특성에 관한 사례연구	감성체험
민형철 (2011)	문화소비공간 유형에 따른 소비자체험, 장소애착 및 사회적 연결감에 대한 차이와 구조적 관계 연구	체험유형-일탈적, 심미적, 오락적, 교육적 체험
김수민·최준성 (2013)	감각적 체험을 통한 ‘우키시마호’ 메모리얼 스페이스 계획안	감각적 체험
황지현 (2014)	라이프 스타일 샵 내부와 외부의 감각체험 요소가 소비자 재방문의도에 미치는 영향	감각체험
함의정 (2014)	폐 산업시설 재생 문화공간에서 방문객의 체험이 지각된 가치와 몰입에 의해 장소성에 미치는 영향	체험유형-일탈적, 심미적, 오락적, 교육적 체험
김지호(2017)	탈일상 동기와 관광지 현장체험, 치유효과 간의 인과관계 분석	Pine & Gilmore 체험

### 1) 감각적 체험

감각적 체험의 차원은 무드, 느낌, 감성 등과 같이 소비자의 감정과 관련되고, 감각에 영향을 주어 흥겨움, 만족 등을 불러일으킨다.(Gentile et al., 2007).<sup>66)</sup> 감각적 체험은 인간의 오감을 기본에 두고 있는데 인간의 오감은 시각, 청각, 촉각, 후각, 미각으로 구성되어 있으며 인간은 감각 중 시각에 의존하여 공간을 해석한다고 볼 수 있다. 인간이 물리적인 공간과 상호작용하는 과정에 있어 오감의 감각을 통해 해석하며 심리적인 감정이 발생한다고 볼 수 있다. 감각은 복잡하고 조합적인 특성으로 인간의 라이프 스타일과 연관될 수 있으며 인간의 감각적 체험의 만족은 정서적 만족으로 이어진다.

65) 최원선, 이정교, 체험을 적용한 쇼핑몰 공간연출에 관한 연구, 한국 공간디자인학회 논문집, 제5권 2호, 2010, p. 84.

66) 가오진, 브랜드의 감각적 체험이 소비자 행복에 미치는 영향, 동국대학교 석사학위논문, 2019, p. 19, 재인용

[표 2-19] 감각적 체험에 대한 선행연구

저자	연구내용
Antje Monz (2002)	인간의 감정에 미치는 오감의 중요성 및 오감을 통해 긍정적인 감정 유발을 통해 건강을 증진 시킬 수 있다고 함 <sup>67)</sup>
김성배외 2인 (2017)	감각자극요소 시각적 요소=예술(자연, 풍경화, 적절한 조명(색온도조절), 색채, 자연광과 조망 청각적 요소(자연의 소리로서 뇌파 안정), 자연의 향기 촉각적 요소=목재, 석재, 벽돌과 같은 질감, 원예환경, 동물과의 접촉, 레크레이션과 같은 신체적 접촉 미각=음식을 통한 치료요법
가오진 (2019)	감각적 체험이 소비자의 감성판단에 영향을 주며 체험적 가치와 행복에 영향을 주는 것으로 나타남
김수민·최준성 (2013)	건축공간을 이해하는 데 인간의 신체의 감각이 중요하며 시각적인 부분만이 아닌 청각과 촉각을 통한 메모리얼 스페이스의 계획

공간을 계획하고 시공함에 있어 인간의 감각적인 면을 잘 이용한다면 인간의 감성을 자극할 수 있는 요인 될 수 있다. 감각적 체험은 감성적 공간을 이루는 중요한 요소이므로 신체의 다섯 가지 감각의 특징을 다음 [표 2-20]과 같이 정리하였다.

[표 2-20] 공간의 감각적 체험요소

감각의 종류	특징	공간의 감각적 체험요소
시각	눈으로 보고 느낀 것, 공간의 심미성 오감 중 가장 범위가 넓고 상위에 속함, 감성디자인을 인식하는 최우선의 감각	그림, 예술적 표현, 조명, 색채, 마감재, 자연조망, 조형물, 형태, 명암, 크기, 디스 플레이, 인테리어
청각	소리를 느끼는 기관 사람의 귀로 들어와 소리로서 지각되는 모든 음파를 관장하는 기관	음악소리, 자연의 소리, 말소리, 물소리
후각	냄새, 향기를 인식하고 평가하는 기관, 미각과 밀접한 관련이 있다.	자연의 향기, 통기, 음식 냄새, 향수, 캔들
미각	혀로 인한 맛을 음미하거나 결정	음식의 맛
촉각	피부를 통해 느껴지는 촉감 직접적인 접촉을 통해 가능한 감각	자연과의 접촉, 공간의 마감 재료의 질 감, 동물과의 접촉

인간은 공간에서 신체의 감각을 통한 체험을 하게 됨으로써 정서적인 욕구를 만족시키며 공간을 감성적으로 판단하게 된다. 그러므로 공간을 계획하는 과정에서 오감을 자극하는 다양한 체험요소를 제공하여 인간의 감성적 욕구를 충족시키는 것이 인간의 심리적 만족감을 통해 긍정적인 회복에 영향을 미치리라 본다.

67) 임종훈, 치유환경 기반 공공디자인 평가체계에 관한 연구, 상명대학교 박사학위논문, 2016, p. 12.

## 2)유희적 체험

본 연구는 오락적 개념의 쾌락적인 감정보다 유희적인 체험에 더 가깝다. 유희란 기쁨, 재미, 즐거움, 개성으로 지칭할 수 있으며 자유로움의 예술적 본성이 내재된 요소이다. 유희란 한자어로는 ‘遊戯’로 놀다, 즐기다, 탐색하다, 여행하다는 뜻으로 놀면서 즐기는 행위라고 할 수 있다. ‘놀다’ 라는 의미는 부정적인 의미가 아닌 즐거운 활동의 개념으로 인간이 체험으로 느끼는 자유롭고 능동적인 재미의 긍정적인 의미로 해석할 수 있다. 놀이의 개념으로 학습을 하고 즐겁게 활동하는 아이들은 창의성과 자아정체성까지 키울 수 있다. 유희적인 체험활동으로 몰입감과 일상에서 벗어난 느낌을 받으며 공간의 프로그램이나 이벤트를 통한 체험으로 느끼는 즐거움과 재미는 우리의 오감을 자극시키고 스트레스 해소를 경험하게 할 것이다.

## 3)교육적 체험

인간은 삶의 가치를 추구하며 자아실현의 욕구가 있으므로 무언가 새로운 기능이나 지식을 습득하기 원한다. 교육적 체험은 이런 인간의 욕구적인 부분을 만족시켜주며 지식이나 능력을 향상시키기 위해서는 지적, 정신적인 훈련이 핵심이므로 적극적인 태도가 필요하다. 요즘의 부모들은 아이의 교육을 위해 즐겁게 체험할 수 있는 공간을 찾아 나선다. 시대는 변화되고 있으며 교육의 방법조차 변화되고 있다. 적극적인 태도로 교육에 나서는 부모들이 늘어나면서 그런 공간에 대한 니즈는 증대되고 있는 실정이다. 아이들은 공간의 체험을 통해 스스로 상상하고 창의적인 발상을 하는 기회를 갖게 될 것이며 공간에서의 교육 프로그램을 통한 체험은 무엇을 배웠다는 만족감과 즐거움을 주며 자아발견의 기회를 줄 것이다. 또한 청소년들은 새로운 프로그램이나 체험활동으로 친구들과의 교류를 통해 대인관계를 배우며 타인을 배려하는 마음과 즐거움을 통해 심리적인 안정감을 느끼게 된다.

## 4)심미적 체험

“심미적 체험(aesthetic experience)은 긍정적인 경험이 될 수 있는 방법으로 유기체를 만드는 좋은 느낌과 즐거움을 주는 체험으로 돌아가는 것이다(Moore,1996)”<sup>68)</sup> 심미적인 체험은 체험의 전반적인 기준이 되며 인간이 공간을 평가할 때 중요한 결정요소가 될 수 있다.<sup>69)</sup> 심미적 체험은 인간의 감각중 시각적인 부분으로 지각되는 것

68) 정대봉, 감정노동자의 인센티브여행 체험이 심리적 웰빙과 회복탄력성, 조직유효성에 미치는 영향 연구, 경기대학교 박사학위논문, 2014, p. 31, 재인용

69) 정대봉, 앞의 논문, 2014, p. 31.



으로 어떤 장소의 심미성의 불거리나 내부 장식 및 예술적 조형물을 바라보고 수동적으로 감상하는 수준을 말한다. 또한 예술적이며 미학적인 부분을 편하게 즐기는 것으로 몰입의 체험이 아닌 그 공간에 있는 것만으로도 심리적인 만족을 느끼는 체험이다.

[표 2-21] 체험유형과 공간 활동

체험의 유형	공간활동
유희적 체험	물놀이, 공연, 콘서트관람, 이벤트 참여
교육적 체험	미술놀이교육, 공예 체험, 다양한 문화역사의 지식습득기회
심미적 체험	아름다운 풍경감상, 역사적 장소, 미술관 박물관 전시, 장식이 뛰어난 카페에서 차 마시기

회복력 요소는 공간에서의 인간의 정서적, 심리적 만족을 우선시 하는 요소이며 공간에서의 체험은 인간의 감각을 기본으로 한 심리적 작용으로 공간에서의 회복력 요소로서 적합하다. 회복은 쉽의 시간을 통해서 이루어지는 것이 아닌 그 시간 동안 우리가 실질적으로 어떤 경험을 했는지에 따라 회복 여부가 결정된다.”<sup>70)</sup> 본 연구는 공간에서 이루어지는 다양한 체험을 통한 회복력 있는 재생 문화공간에 대해 이야기하고자 한다.

### 5) 재생문화공간 회복력 요소의 체험적 측면 사례

#### (1) 졸페라인

독일의 졸페라인 탄광의 코크스 제조공장안에 마련되어 있는 아이스링크와 수영장이다. 코크스 공장에 냉각수를 공급하던 수로의 500미터가량을 열려서 겨울에 아이스링크로 활용한다. 넓은 공장안의 수영장은 공장의 검붉은 색과 파란 수영장 물의 대비가 만들어 내는 기막힌 풍경으로 하나의 예술작업을 연상시키며 지역 시민들과 관광객이 즐길 수 있는 공간으로 물과 함께하는 놀이의 즐거움과 공장안의 아이스링크장은 이색적인 체험을 할 수 있는 유희적 공간으로 잠시나마 스트레스를 날려줄 공간으로 해석할 수 있다.

#### (2) 테이트모던

테이트모던은 상설전시 이외에도 새로운 작가에 대한 전시가 끊임없이 역동적으로 이루어진다. 그리고 층마다 어린이와 함께 할 수 있는 가족 단위의 미술체험 공간이 마련되어 있다. 테이트 모던의 교육과 프로그램은 체험 중심이며 어려워 보이는 현대

70) 박형인의 3명, 한국판 직무스트레스 회복경험 척도의 타당화 연구, 한국심리학회지, 2011. pp. 526.



[그림 2-9] 테이트모던 전시관

미술의 느낌과 달리 쉽고 재미있게 체험할 수 있는 공간이다. 테이트 모던의 독창적인 교육 프로그램은 10만명 이상의 어린이들이 참가하는 엄청난 반응을 불러 일으켰고 이 프로그램에 대해 미술관 측이 밝히는 목적은 ‘학생들에게 자신감을 유발’함으로써 ‘작품을 비판적으로 감상할 수 있는 식견 있는 관람객’이 되도록 하는 것이다.<sup>71)</sup> 테이트 모던의 감각적인 테마별 전시와 미술체험은 아이와 부모가 자연스러운 교육과 체험이 되도록 유도하고 있다. “테이트 카페에서 바라보는 템즈강의 풍경 또한 일품이지만 녹색의 잔디밭에서 한가로이 휴식을 취하는 많은 연인들과 가족들에게 지친 일상의 쉼터가 되어주며 새로운 내일을 희망하게” 만들고<sup>72)</sup> 미술관의 무거운 이름을 벗어 던지고 사람들과 함께 숨 쉬고 경험하며 함께 만들어 가는 대중 친화적인 미술체험공간이다.

### (3) 르썩카트르

프랑스의 르썩카트르(CentQuatre 104 paris)는 시립장례식장이었던 유희공간을 문화예술 플랫폼으로 재생한 공간이다. 예술 작가들에게 공간과 작업을 지원하며 미술 전시, 음악공연, 축제 등의 문화예술프로젝트를 진행함으로써 다양한 체험이 가능한 곳이다. 르썩카트르에서는 여러 방면의 예술가의 작품을 보고 체험할 수 있으며 공식 홈페이지에서 역사, 춤, 서커스, 음악공연, 전시, 연극 등 다양한 분야의 현재 진행되는 전시일정을 확인할 수 있다.<sup>73)</sup>

[표 2-22] 체험이 있는 재생 문화공간

<p>졸페라인</p>	<p>테이트 모던</p>	<p>르썩카트르</p>
<p>출처 졸페라인 홈페이지</p>	<p>출처 테이트모던 홈페이지</p>	<p>출처 CentQuatre 104 홈페이지</p>

71) londoner.kr/bbs/skin/gallery\_ggam01

72) 김지원, 내안의 숨은 감성을 찾아서 테이트 모던, <www.jungle.co.kr>

73) fromA 프럼에이, <https://froma.co.kr/420>



공간 안에서 이루어지는 체험적 요소를 통해 일어나는 인간의 심리적 부분과 공간과 끊임없이 상호작용하여 인간이 직접적으로 느끼는 신체적 감각을 통해 일어나는 감성적인 경험은 회복력 있는 재생 문화공간에서 중요한 요소가 된다.

본 연구는 해외 재생 문화공간 사례를 통해 체험 요소가 잘 활용된 공간을 살펴보고 요약한 부분은 다음 [표 2-23]와 같다.

[표 2-23] 재생 문화공간의 체험적 요소

재생 문화공간	분석
독일 졸페라인	코르크스 제조공장에 냉각수를 공급하던 수로의 500미터 가량을 열려 아이스 링크로 사용하며 여름에는 수영장으로 사용하였다. 물과 함께 감각적 체험을 할 수 있는 유희적 공간 형성
영국 테이트 모던	가족단위의 미술체험 독창적인 교육 프로그램 자유롭게 관람할 수 있는 테마별 전시와 층마다 배치된 미술체험공간
프랑스 썩카트르	예술가의 작품을 자유롭게 감상하고 체험할 수 있음.

## 제3절. 회복환경지각

### 1. 회복환경지각의 개념

급속한 산업의 발전과 도시화는 경제적인 성장을 이루어 냈지만 복잡해진 사회생활과 경쟁관계는 삶의 질을 저하시키고 정신적인 피로와 스트레스를 야기 시켰다.

인간의 스트레스는 우울과 불안으로 이어졌고 자살이라는 사회적 문제가 부각되면서 인간의 심리적인 회복과 치유에 대한 연구는 계속 진행되어 왔으며 대표적인 연구가 주의회복이론이다. “kaplan & kaplan(1989)은 주의회복이론을 바탕으로 정신적 피로를 회복시켜주는 회복환경(restorative enviroment)에 대하여 논하였다.”<sup>74)</sup>

환경심리학인 주의회복이론(Attention Restoration Theory; ART)은 인간이 일상생활에서 발생하는 정신적 노력(mental effort)을 기울이는 상황에서 지향적 주의(directed Attention)가 발생하며 지향적 주의를 오랜 시간 집중을 필요로 하는 일을 할 때 작동되며 지속될 경우 정신적, 육체적 피로가 유발된다.<sup>75)</sup> 하지만 불수의적 주의(Involuntary attention)는 어떠한 집중도 필요하지 않으며<sup>76)</sup> 주의력회복이론에서는 소진된 지향적 주의를 회복시켜 효율적으로 가능할 수 있게 해주는 불수의적인 환경을 ‘회복환경(restorative enviroment)’이라 하였다. 회복환경이 되려면 네가지 조건인 ‘벗어남(being away)’ ‘공간감(extent)’ ‘매혹감(fascination)’ ‘적합성(compatibility)’이 충족되어야 한다.<sup>77)</sup>

첫째, 벗어남(Being away)은 일상생활에서 벗어나 뭔가 다른 환경을 통해 느끼는 감정이다. 구체적으로 말하자면, 벗어남은 일상적인 일(혹은 그것을 연상시키는 것)로부터 거리를 둘 수 있는 곳을 말한다. 그러나 물리적으로 멀리 떨어진다고 해서 이 감정을 느끼는 것이 아니며 심리적으로 벗어남(psychologically being away)을 느끼는 것이 더 중요하다.<sup>78)</sup> 공간에서의 즐거운 체험은 인간의 몰입을 가져오며 심리적인 일탈감을 불러일으킨다.

벗어남은 탈출감으로 현재의 생활환경과는 무언가 다른 환경이어야 하며 산만한 주변 환경을 벗어나는 것이고 매일 반복되는 일상적인 일로부터 거리를 둘 수 있는

74) 권현숙, 도심 가로 정원의 심리적 회복효과에 관한 연구, 서울대학교 석사학위논문, 2017, p. 11.

75) 박민아, 리조트 서비스스케이프, 회복환경지각, 여가만족의 구조적 관계에 관한 연구, 경기대학교 박사학위논문, 2015, p. 26.

76) 김무한, 주의회복환경에서 본 행태의 장애 관한 연구, 서울대학교 박사학위논문, 2015, p. 13.

77) Hartig, T. & Staats, H., “The need for psychological reotation as a determinant of enviromental preferences”, Journal of Enviromental Psychology, 26, 2006, pp. 215-226.

78) 이승훈·한명호, 한국판 회복환경지각척도의 요인구조, 한국심리학회지, 2003, pp. 230.

곳, 목적달성을 위해 추구하는 일을 잠시 쉬거나 미룰 수 있는 환경을 말한다.<sup>79)</sup>

둘째, “공간감(extent)은 공간적 여유와 내·외 요소와의 조화성에 대한 것으로, 범주(scope)와 연결성(connectedness)으로 구성된다.”<sup>80)</sup> 범주란 공간의 활동 자가 인식하는 공간적 여유에 대한 감각을 말하며 지각되는 공간과 충분한 공간감이 느껴지는 것이며 연결성은 공간의 요소들이 짜임새 있는 구성으로 서로 조화를 이루며 연결되어 있다는 인식을 말한다<sup>81)</sup> 셋째, 매혹감(fascination)은 자연스럽게 눈길을 줄만큼 시각적으로 호감이 가는 공간에서 느끼는 감정이다. 매혹감(fascination)이 있는 공간은 경험자의 무의식적 집중을 유발하며 그 무의식적 집중은 정신적 에너지가 필요하지 않으므로 그 자체가 휴식이며 적절한 매력은 정신을 맑게 하고 자기성찰의 기회를 줌으로 치유적인 효과를 줄 수 있다.<sup>82)</sup> 네 번째, 적합성(compatibility)은 이용자가 하고자 하는 목적과 성향에 부합할 때 발생한다. 즉 개인이 하고자 하는 활동을 지원해 주는 환경이어야 하며 개인이 하고자 하는 활동과 맞고 그 활동에 필요한 정보를 제공해 주는 환경이어야 한다.<sup>83)</sup>

[표 2-24] 회복환경지각의 구성요인

요인	특성
벗어남(being away)	새로운 환경에서 느끼는 심리적 해방감, 일상과 다른 느낌을 주는 공간
매혹감(fascination)	자연스럽게 눈길이 가는 시각적으로 호감이 가는 환경
공간감(extent)	조화롭게 구성된 공간과 여유로운 공간, 짜임새 있는 구성
적합성(compatibility)	환경과 나의 목적과의 부합

## 2. 회복환경지각척도

회복환경의 4가지 특성을 지각하고 있는지를 측정하기 위해 회복환경지각척도 (PRS:Perceived Restorativeness Scale)가 개발되었다. Hartig et al(1997b)의 4개 요인으로 벗어남, 짜임새, 매혹감, 적합성의 26문항으로 구성 되었으며 국내의 이승훈·현명호(2003a)의 한국판 회복환경지각척도는 Hartig et al(1997b)의 LRPRS를 변안하여 4개의 요인 휴식, 매혹감, 짜임새, 이해용이성으로 26문항으로 구성하였으며 김무한

79) 송정희, 치유의 숲과 이용객의 특성이 심리적 회복감에 미치는 영향, 충북대학교 박사학위논문, 2013, p. 10.  
80) 박민아, 리조트 서비스스케이프, 회복환경지각, 여가만족의 구조적 관계에 관한 연구, 경기대학교 박사학위논문, 2015, p. 28.  
81) 이영경, 경관의 치유적 특질이 관광지 방문 선호 및 만족에 미치는 영향, 한국조경학회지, 2006, pp. 3.  
82) 이영경, 앞의 논문, 2006, pp. 3.  
83) 이승훈·현명호, 위의 논문, 2003, pp .231.

(2017)은 주의회복환경을 청계천 대상으로 진행한 연구에서 벗어남 2문항, 매력성 5 문항, 짜임새 4문항, 적합성 5문항으로 이승훈과 현명호(2004)와 Hartig et al(1997b)의 원문을 다시 번안하여 측정척도를 더 구체화 하였다.<sup>84)</sup>

[표 2-25] Hartig et al(1997b)의 26개 문항

Factor	Number	Contents
Being away	1	Being here is escape experience.
	2	Spending time here gives me a break from my day-to-day routine.
	3	It is a place to get away from it all.
	4	Being here helps me to relax my focus on getting things done.
	5	Coming here helps me to get relief from unwanted demands on my attention.
Fascination	6	This place has fascinating qualities.
	7	My attention is drawn to many interesting things.
	8	I want to get to know this place better.
	9	There is much to explore and discover here.
	10	I want to spend more time looking at the surroundings.
	11	This place is boring.
	12	The setting is fascinating.
	13	There is nothing worth looking at here.
Coherence	14	There is too much going on.
	15	It is a confusing place.
	16	There is a great deal of distraction.
	17	It is chaotic here.
Compatibility	18	Being here suits my personality.
	19	I can do things I like here.
	20	I have a sense that I belong here.
	21	I can find ways to enjoy myself here.
	22	I have a sense of oneness with this setting.
Legibility	23	There are landmarks to help me get around.
	24	I could easily form a mental map of this place.
	25	It is easy to find my way around here.
	26	It is easy to see how things are organized.

출처: 박선아·이명우, 숲 공간유형별 특성에 따른 치유효과 분석, 한국조경학회, 2016, p. 79.

84) 박주란, 관광객의 회복환경지각에 따른 회복경험이 관광만족에 미치는 영향, 대구대학교 석사학위논문, 2018, p. 8.

[표 2-26] 16개의 PRS 문항

PRS Subclass	Questionnaires
Being Away (2)	이곳에 있는 것은 일상으로부터 벗어난 경험이다. 이곳에서 시간을 보내면 반복적인 일상에서 잠시 벗어날 수 있다.
Fascination (5)	이곳은 매혹적이다. 이곳은 흥미로운 것들이 많아서 내 시선을 끈다. 이곳에 대해 더 잘 알고 싶다. 이곳엔 불만한 것이 없다(역채점 문항). 이곳은 지루하다(역채점 문항).
Coherence (4)	이곳에서 보이는 것들은 짜임새 있게 잘 구성되어 있다. 이곳은 혼잡(역채점 문항). 이곳엔 보기에 신경 쓰이는 것들이 많다(역채점 문항). 이곳은 무질서하다(역채점 문항).
Compatibility (5)	이곳에 있는 것이 내 성향에 알맞다. 이곳에 있는 목적은 무엇인가? 말씀하신 목적에 부합하는 장소입니까? 내가 여기에 속해 있는 느낌이 든다. 여기에 있는 것이 즐겁다. 여기 있으면 이곳과 내가 일체된 느낌이다.

출처: 김무한, 주의회복환경에서 본 행태의 장애 관한 연구, 서울대학교 박사학위논문, 2015, p. 37.

### 3. 회복환경지각에 대한 선행연구

[표 2-27] 회복환경지각에 대한 선행연구

저자 및 년도	연구제목	공간명
조경신(2013)	문화유산 방문객의 회복환경지각에 관한 연구	서오릉
강영애 외(2014)	수변공원에서의 회복환경지각이 여가만족도에 미치는 영향	한강공원
유미(2015)	업무공간에서 모듈화 된 실내조경이 업무자의 심리적 회복에 미치는 영향	실내조경이 된 업무공간
이진의(2015)	국립공원 탐방객의 회복환경지각이 가치, 만족 및 행동 의도에 미치는 영향	국립공원
김무한(2015)	주의회복환경에서 본 행태의 장애 관한 연구	서울 청계천
박민아 (2016)	리조트 서비스스케이프, 회복환경지각, 여가만족의 구조적 관계에 관한 연구	리조트
최영진(2017)	캠핑 회복환경지각이 치유 및 만족에 미치는 영향	캠핑장
이애용(2017)	꽃박람회 회복환경지각에 따른 방문객의 감정이 만족에 미치는 영향	2016 대구꽃박람회장
박주란(2017)	관광객의 회복환경지각에 따른 회복경험이 관광만족에 미치는 영향	설악산, 오동도
김윤중(2018)	자연적 형태를 활용한 심리적 회복환경 디자인 연구	자연형태 활용 도시공간

김선아(2019)	자연휴양림에서의 회복환경지각과 심리적 회복간의 인 간관계 연구	자연휴양림
한장현(2019)	블루스페이스 회복환경지각이 주관적 웰빙과 행동의도 에 미치는 영향	아쿠아리움
권혁중(2019)	호텔 또는 리조트 이용고객의 회복적 서비스스케이프가 고객의 지각된 가치에 미치는 영향	호텔, 리조트

회복환경의 주의회복이론의 연구내용을 보면 회복환경의 대부분이 조경이나 자연환경의 회복효과에 대한 연구들이다. 대다수의 회복환경에 대한 선행연구들에서 회복의 요소를 많이 포함하고 있는 대표적 환경이 자연환경이라고 말하고 있다.

한장현(2019)은 아쿠아리움을 대상으로 회복환경지각에 대해 연구하였으며 박민아(2016)는 리조트 환경의 서비스스케이프 요소와 회복환경지각과의 관계에 대해 연구하였으며 Parson et al(1998)의 연구에서는 숲보다 골프장의 회복 복원력이 더 높게 나왔으며 Laumann et al(2001)의 선행연구에서는 노르웨이 학생들을 대상으로 자연환경과 도시환경에 대한 회복환경 구성요소를 측정된 결과 일부분 도시환경의 회복감이 높게 나오기도 하였다. Korpela KM(2013)의 연구에서는 자연환경, 자연과 도시의 혼종적 환경, 도시환경의 세가지 분류로 나누어 회복효과를 검증한 결과 자연과 도시의 혼종적 환경에서 건축물의 양식이나 스타일에 따라 회복효과가 긍정적으로 나온다는 결과가 도출되었다. 이는 인간이 생활하는 도시 환경에서도 회복적인 구성요인만 있다면 회복환경으로서 가능하다는 것을 보여준 결과이다. 회복환경에 관한 연구는 회복환경지각의 네가지 특성을 통하여 공간 경험자의 심리적인 치유와 스트레스 해소에 미치는 영향에 대해 알아볼 수 있는 연구이다.

회복환경에 대한 연구는 자연환경을 대상으로 시작하였지만 상업공간등 인공적인 환경 분야로 확장되고 있다. Rosenbaum et al.(2009)의 연구에서는 실제 카페의 회복효과를 살펴 본 결과 cafe는 음식, 음료의 제공 뿐만 아니라 사회적 활동에 참여할 수 있는 기회를 제공하며 회복적 측면에서 벗어남(being away), 매혹성(fascination), 그리고 적합성(compatibility)을 제공함을 발견했다.<sup>85)</sup> 재생 문화공간에 대한 회복환경으로서의 연구는 아직 없지만 문화생활에 대한 사람들의 욕구와 여가생활에 대한 만족 그리고 재생 문화공간만이 가진 공간의 가치와 회복의 의미만으로도 회복환경의 역할을 수행할 수 있다고 본다.

85) Rosenbaum, M.(2009), "Restorative Servicescapes: Restoring Directed Attention in Third Place", Journal of Service Management, 20, pp. 173-191, 박민아, 앞의 논문, p. 33.

## 제4절. 심리적 치유

### 1. 치유의 개념

인간이 육체적으로나 정신적으로 회복되어지는 과정을 치유라고 한다. 치유의 뜻은 “회복하다”, “재생하다”, “강하다”, “건강하다”, “낫다”, “온전케 하다” 등의 말에서 유래되었다.<sup>86)</sup> 치유(Healing, 治癒)의 의미는 심리적 안정감을 주는 것으로서 인간의 정서적인 측면과 관련이 있으며 인간이 일상생활에서 느끼는 심리적 회복감과 만족감과도 연관성이 있다. 치유는 정신적인 질병을 완전히 낫게 하는 무거운 의미가 아닌 인간이 주변의 환경과 사회, 문화, 예술, 독서 등 다양한 자원을 통해서 일어날 수 있으며 개인이 느끼는 정신적 스트레스 정도에 따라서 치유의 측면과 방법이 달라질 수 있다. 치료는 신체적 질병을 낫게 하는 수단이나 행동이며 치유는 신체적인 부분만이 아닌 정신적인 측면까지 포함하는 포괄적인 의미로 볼 수 있다.

또 다른 견해로는 미래학자이자 교육자인 릴랜드 카이저 박사(Dr. Leland Kaiser, 1994)는 “치료(Curing)는 과학적 테크놀리지와 환자의 신체에 초점이 맞추어지는 반면 치유(Healing)는 영적, 경험적, 심리적이며 그리고 인간적인 측면에 초점을 맞추고 있으며 자율적이며 다양하고 확장적이다.”<sup>87)</sup>

[표 2-28] 치료와 치유의 개념

구 분		의 미	특징과 범위
치료 (curing)	하이테크	의학을 통하여 질병을 고치는 것, 신체기능회복	과학적, 질병의 직접적인 처치
치유 (healing)	하이터치	환경적, 심리적, 사회적, 문화적인 것들을 통해 예방과 건강증진까지 의미가 확대	인간적인 측면, 심리적 안정감, 영적, 경험적, 문화적 지원

출처: 추진, 감성적 치유공간디자인의 선호유형에 관한 연구, 경기대학교 박사학위논문, 2014, p. 10, 참조

치유는 환경적 요소를 통한 개인적인 치유 뿐 아니라 사람들과의 교류를 통해서도 이루어 질 수 있으며 인간교류의 자연스러운 접촉으로 일어날 수 있다. 인간은 본질적으로 사회적 동물이며 공동체 생활을 피할 수는 없기 때문에 인간과 인간의 교류는 치유에 커다란 영향을 미치며 노화가 되더라도 사람들과의 교류가 계속 지속되고

86) 한만수, 「치유언어」, 기독교언어문화사, 2002, p. 52-53.

87) 임종, 전재현, 치유개념이 적용된 복합문화공간 사례 연구, 한국공간디자인학회 논문집 제9권 4호, 2014, pp. 259.



사회적 지원이 계속된다면 삶의 질을 높일 수 있으며 치유과 공공적인 사회적 특성을 가지고 있으면 사회적 치유라 말할 수 있다. 사회적 치유는 소통의 활성화로 소외 계층을 위한 사회적 지원과 커뮤니티를 위한 공간을 형성하여 자연스러운 관계의 치유를 유도하여야 한다. 웰빙시대의 치유는 힐링이라는 용어로 친근하게 다가오고 있으며 문화생활이 많아지는 요즘 여행이나 예술전시, 음악활동 등 사회적인 공간의 프로그램을 통한 집단적인 치유도 가능해 지고 있다.

## 2. 치유에 대한 선행연구

[표 2-29] 치유에 대한 선행연구

연구자명	치유의 개념
여수진(2019)	치유관점의 신체적, 정신적, 사회적 측면의 정의와 중요성에 대해 서술
신동준(2018)	정신적, 육체적, 사회적 요소로부터의 완전한 회복을 의미하고, 이는 인간의 심리, 정신, 육체의 안정 상태에 미치는 원인을 제거하여 온전한 상태로 회복되는 것으로 보았다.
임종훈(2016)	정신과 육체의 상호균형, 즉 신체적 측면(물리적 환경)과 심리적 측면(심리적 환경)의 상호작용을 통하여 조화를 이루는 과정에서 일어나는 회복의 의미
에스더 M 스텐버그(2013)	치유는 바람직한 방향으로의 움직임이며 신체를 균형 잡힌 상태로 회복시키는 것이며 치유는 항상 진행 중이며 치유는 끊임없이 움직이는 행진이며 멈춘다면 우리는 죽음을 맞이할 수도 있다.
박선아 (2014)	치유란 자연의 생명력을 통해 인간에게 정신적, 신체적 회복을 주며 건강한 상태로 가는 과정
서희주(2009)	심리적 치유는 심리, 정서적 회복으로 안녕감, 긍정감으로 해석 사회적 치유는 사회적, 인간적 관계의 긍정적 회복을 의미 친밀성, 동조성, 관계성
추진(2015)	환경적, 심리적, 사회적, 문화적 지원을 통한 건강한 상태로 회복되는 방법
신윤진(2014)	영적, 정신적, 육체적, 사회적 손상의 회복, 관계적 측면의 회복 <sup>88)</sup>

치유에 대한 선행연구를 살펴보면 치유는 회복의 개념과 연관성이 있으며 치유는 인간의 정신적, 육체적 회복이며 신체와 정신의 상호작용을 통한 조화로서 이루어지는 것이며 자연의 생명력과 사회적, 문화적, 인간적인 관계를 통하여 긍정적인 상태로 회복되는 것을 의미함으로 치유의 의미는 경험적이며 다양하며 확장적이다.

88) 임종훈, 치유환경 기반 공공디자인 평가체계에 관한 연구, 상명대학교 박사학위논문, 2016, p. 10.

### 3. 치유환경요소

가, 치유환경

치유의 최대 장애요인은 스트레스이며 스트레스를 해결하는 것이 치유를 위한 중요한 척도이다. “환자의 스트레스 극복을 도와주고 나아가 질병치유에 효과적이며 건강상태가 호전되게 도와주는 환경을 치유환경이라 한다.”<sup>89)</sup>

현대인들은 다양한 스트레스에 노출되어 있으며 스트레스 해소를 위해 각자만의 방식으로 회복을 위한 행위를 하며 살아가고 있다. 그로 인해 삶의 가치가 물질적인 여유보다 경험에 의한 정신적인 가치로 흘러가고 있다. 그런 이유에서 심리적인 회복을 경험할 수 있는 환경은 필요하며 그런 환경은 치유적인 환경이 될 수 있다.

치유란 인간의 경험에 의한 정서적인 부분이 크므로 치유적인 공간 또한 포괄적이며 확장적으로 생각할 필요가 있으며 공간 속에 치유적인 환경요소가 존재한다면 병을 치료하는 병원이 아니더라도 다양한 공간에서 나타날 수 있다.

치유는 단어 자체에서 느껴지는 어렵고 무거운 것이 아닌 현대인들에게는 웰빙과 힐링으로 사용되고 있으며 마음의 여유, 행복, 즐거움을 느낄 수 있는 요소를 갖추고 있다면 치유환경으로서 의미가 있지 않을까 싶다.

치유환경을 위한 공간연구는 인간의 심리적 치유에 필요한 가장 직접적인 연구로서 의료공간뿐만 아니라 주거 공간 및 복지 공간 등 다양하게 이루어지고 있으며 인간이 생활하는 전반적인 공간에서 더욱 더 포괄적으로 연구가 진행되어야 한다.<sup>90)</sup> 본 연구의 재생 문화공간도 문화를 통한 사회적 접촉과 예술적 체험이 일어나는 공간으로 치유환경으로서의 의미가 내재되어 있다.

[표 2-30] 치유환경에 대한 선행연구

연구자	연구내용	공간
우지연 (2010)	전쟁, 테러등의 정신적 트라우마를 견디는 도시민들의 삶을 회복하는 데 도움이 될 치유공간에 대한 연구	메모리얼 공간
김정운 (2013)	현대 사회의 우울증, 자살, 스트레스, 사회폭력과 같은 사회적 환경적 문제들을 도서관의 공공장소에서 사회적 치유의 개념으로 해결에 대한 제안	도서관

89) 추진, 감성적 치유공간디자인 선호유형에 관한 연구, 경기대학교 박사학위논문, p. 5.

90) 박수경, 치유적 환경을 위한 공간디자인 연구경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 제20권 4호, 2011, pp. 27.

박소연·김종진 (2013)	spa 공간 디자인에서 빛과 감각이 어떻게 작용하여 치유 환경을 조성하는지에 대한 연구	spa
임종훈·전재현 (2014)	치유의 개념이 적용된 복합문화공간의 치유적인 요소를 조사하여 분석	복합문화공간
김현주·김주현 (2014)	다감각 자극 요소를 치유능력과 통합하여 인체에 대한 새로운 이해와 함께 치유환경(예술 치료 공간)을 설계하는 새로운 방법론을 제공하는 것에 대한 연구	예술치료공간
박선아·정문선 (2015)	숲요법과 원예요법의 생리적, 심리적 효과를 비교 분석하여 치유 프로그램의 종류별로 효과와 차이를 파악하여 치유 프로그램 개발을 위한 근본적인 정보와 치유 공간 디자인 지침을 제공	산림숲과 원예
오선균·임채진 (2015)	사회의 구성원들의 삶의 스트레스를 해소하기 위한 재생 공간의 전시 공간의 치유적 특성에 대한 연구	재생 공간
원연·강철희 (2016)	전쟁, 테러 등의 정신적 트라우마를 치유하는 추모공간에 관한 연구	기념관
김무한 (2017)	청계천의 물리적 설정에 따른 구간에서 인지된 복원력 척도를 평가하여 치유효과를 분석	청계천
박지민·이재규 (2018)	매기 암센터의 부엌 공간을 통해 암환자의 단순한 치료를 넘어 심리적 안정을 통해 심신이 회복될 수 있도록 도와주는 치유공간에 대한 연구	매기 암센터의 주방 공간
LIU CHANG (2019)	감각유산체험이 인간의 정신적 신체적으로 긍정적인 효과를 주며 감각유산체험이 회복환경지각과 치유효과에 미치는 영향에 대한 연구	감각유산(제주올레길)
강효진 (2019)	초고령화 사회를 대응하여 노인들을 위한 공공주택 커뮤니티 공간의 치유환경계획을 위한 다감각자극요소 도출에 대한 연구	공공주택 커뮤니티 공간

### 나, 치유환경요소

“jain malkin은 치유환경요소로서 소음, 환기, 온도, 프라이버시, 빛, 커뮤니케이션, 자연경관, 색상, 가족들의 방문을 들었으며, 각각의 요소에 대한 조절의 문제가 치유 환경에 큰 영향을 미침을 제시하였고 Ulrich교수는 치유환경에 영향을 미치는 디자인 요소를 종합한 사람인데, 환경의 조절문제와 긍정적인 물리환경요소를 포함해 사회적 자원의 중요성을 강조하였다.”<sup>91)</sup> 본 연구는 기존선행연구를 토대로 치유환경요소에 대해 분석하고자 한다.

91) 추진, 감성적 치유공간디자인의 선호유형에 관한 연구, 경기대학교 박사학위논문, 2014, p. 11.

[표 2-31] 치유환경요소에 관한 선행연구

연구자	연구제목	내용
김현미 (2004)	의료시설의 치유환경을 위한 감각요소에 관한 연구	치유환경에서의 감각요소-색, 빛, 음, 자연, 아트
황연숙외 (2006)	여성전문병원 병동부의 치유환경 요소 평가에 대한 연구	쾌적성, 프라이버시, 커뮤니케이션, 자연 친화성
전명숙 (2009)	노인요양시설의 자연요소 도입의 관한 연구	자연요소(물, 빛, 흙/돌, 식물)
우지연 (2010)	트라우마를 치유하는 공간의 가치와 디자인 접근에 관한 연구	오감체험, 건축공간체험
조은정 (2012)	현대인의 스트레스 해소를 위한 심리치료 공간에 관한 연구	외부환경과의 연계-빛(자연광),수목 시각적 연계-자연, 식물 재료-자연적 요소, 천연재료, 색채적 치료, 물(수공간)
임중훈·전재현 (2014)	치유개념이 적용된 복합문화공간 사례연구	물리적 요소-개방감, 접근성, 자연적 요소 심리적 요소-안락하고 쾌적한 공간, 프로그램 사회적 요소-커뮤니티 활성화, 소통과 교류
강현주 (2015)	치유환경요소를 고려한 노인요양 병원 실내계획에 관한 연구	개방감, 쾌적함, 자연물 도입, 산책로 접근성, 친근한 환경, 의사소통
오선애·임채진 (2015)	재생공간의 치유적 전시공간 특성	오감의 체험, 공간체험, 빛(자연),공간의 쾌적, 접근, 인간의 교류
고지연 (2016)	Spa 공간의 치유적 체험 특성 연구	물, 공간체험, 감각적 공간
임중훈 (2016)	치유환경 기반 공공디자인 평가 체계에 관한 연구	물리적 요소-자연 요소, 길찾기, 접근성 심리적 요소-쾌적성, 프라이버시, 영역성, 거주성 사회적 요소-사회적 접촉, 교류, 사회성, 편의성, 프로그램
박소영·김동훈 (2018)	치유환경 공간요소를 적용한 노인주간보호센터 실내 환경에 관한 연구	인간적 요소-쾌적성, 접근성, 프라이버시, 안정성, 보안성, 휴식 및 사회성 공간적 요소-친근한 환경, 자연과의 친밀성 행위적 요소-사회성
김양지 (2018)	치유적 관점에서 바라본 재생 문화공간 디자인 사례 연구	자연적 요소, 사회적 요소, 심리적 요소
강효진 (2019)	초교령 사회에 대응하는 도시 공공주택 커뮤니티 공간의 다감각 자극 치유환경 계획 방향에 관한 연구	자연적 요소(산책로, 휴식공간, 텃밭, 수공간) 자연체험 회상적 요소-과거를 회상할 수 있는 요소, 사회적 요소-교류의 장소 및 프로그램, 커뮤니티 공간

치유환경요소에 대한 기존선행연구를 분석하여 치유공간에 내재되어 있는 요소를 [표 2-32]와 같이 정리하였다.

[표 2-32] 치유환경구성요소 선행연구 분석

치유환경요소/ 연구자	자연 요소	심리 적 요소	사회 적 요소	감각 요소	회상 적 요소	체험 요소	쾌적 성	안전 성	색 채	프 라 이 버 시	개 방 감	접 근 성	거 주 성
김현미				●									
전명숙	●												
조은정	●								●				
임종훈외	●	●	●								●	●	
강현주	●		●				●				●	●	
오선애외	●		●			●						●	
고지연	●			●		●							
임종훈	●		●				●			●			●
박소영외	●		●				●	●		●		●	
김양지	●	●	●										
강효진	●		●		●	●							
우지연						●							
황연숙외	●		●				●			●			

선행연구를 종합하여 정리해보면 치유환경에 영향력이 있는 요소의 순서는 자연적 요소, 사회적 요소, 체험 요소, 쾌적성, 접근성으로 구분해 볼 수 있다.



첫째, 자연적 요소는 인간과 친밀한 요소이며 자연환경은 인간의 정신적 피로의 회복을 해소시켜주는 회복환경과 밀접한 관계로서 치유환경에서도 가장 많이 거론되는 요소이다. 공간에서 자연적 요소는 자연, 식물, 조경, 수공간, 산책로, 자연재료등이며 사회적 요소는 인간 교류를 위한 요소로서 커뮤니티 공간, 프로그램, 사회적 접촉과 소통이며 체험 요소는 감각, 오감, 공간체험 등으로 이런 요소들이 서로 상호작용하여 공간의 행위자인 인간에게 심리적인 만족감과 정서적인 안정감을 가져다 줄 것이다. 본 연구에서 재생 문화공간의 회복력 요소로 도출된 자연적, 소통적, 과거적, 체험적 요소는 치유환경요소와 서로 연관성이 있다고 볼 수 있다.

## 제3장. 재생 문화공간의 사례분석

### 제1절. 담양 담빛예술창고

#### 1. 담빛예술창고 공간개요와 유형

[표 3-1] 담빛예술창고 공간개요

명칭	담빛예술창고				
위치	전라남도 담양군 담양읍 객사7길 75				
공간개요	<p>양곡창고인 남송창고를 컨버전하여 붉은 벽돌의 외형은 그대로 보존하고 개구부 및 내부의 시설만 리모델링함.</p> <p>두 개의 매스가 이어져 있는 형태로 하나는 전시공간이며 나머지는 카페가 운영 중이며 카페부분의 개구부의 투명성과 개방성으로 관람제립으로 향하는 동선 확보와 잔디마당으로의 연계성과 공간의 확장성을 주었다.</p> <div style="text-align: center;">  <p>[그림 3-1] 담빛예술창고 공간개요</p> </div>				
공간이미지					
변경 전 용도	양곡창고		변경 후 용도		문화공간 및 카페
공간구성	커뮤니티 공간	교육, 체험공간	예술전시공간	공연공간	휴식공간
	문예카페, 미술관	미술관	미술관	카페, 야외마당	카페, 야외마당

담빛예술창고는 1960년대부터 사용되었던 정부양곡 보관창고를 담양군과 정부에서 시설 투자하여 기능을 상실하고 정지되었던 유휴공간을 소통과 교류를 통한 공간 및 방문객을 위한 휴식 및 문화 전시공간으로 컨버전한 공간이다.

기존의 양곡창고를 전시공간과 카페공간으로 분리하였으며 공간의 면적이 크지 않아 다양한 체험과 프로그램을 위한 공간은 따로 없다. 현재 담양문화재단에서 운영 중이며 메타세콰이어 길과 관방제림이 근거리에 위치하여 자연과의 접근성과 연계성이 좋으며 자연적 체험이 가능한 최적의 위치에 자리 잡고 있다.

담양을 관광하기 위해 찾아온 여행객의 유동인구가 많고 갤러리를 통한 미술전시 관람이 가능하며 대나무 파이프 오르간 연주회와 문화예술 전시가 정기적으로 열리고 있다. 담빛예술창고를 방문한 이용자의 공간경험 사례에서도 산책로와 오르간의 체험담이 가장 많이 올라와 있었다.

[표 3-2] 담빛예술창고 공간유형

공간 유형	공간 설명	공간 이미지
전시공간	미술관의 내부는 기존의 조적재가 그대로 노출되어 있으며 전시가 이루어지는 벽면은 화이트 배경과 밝지 않은 조도로 분위기 있게 연출되어 있다.	
커뮤니티 공간	문예카페: 적색의 조적재 노출로 기존 양곡창고 느낌의 공간 분위기와 대나무 파이프 오르간 및 책과 미술품으로 이루어진 예술 공간	
카페공간	지역주민을 위한 커뮤니티 공간은 따로 없으며 카페 공간과 전시 공간을 이어주는 2층의 매개공간을 사용하고 있음	
휴식공간	잔디마당, 조각공원: 카페에서 야외공원으로 통하는 출입구를 두어 내부와 외부의 연계성을 높였으며 야외에 테이블을 놓아 단체 활동이나 산책하기 좋은 녹지 공간 조성 죽녹원, 관방제림과 메타세콰이어 길과 접근성이 좋아 자연을 체험하기 최적의 장소	



## 2. 담빛예술창고 회복력 요소 분석

[표 3-3] 담빛예술창고 회복력 요소

회복력 요소		
<p>자연적 요소 (자연과의 연계성)</p>	<p>담양의 랜드마크인 죽녹원과 관방제림, 메타세콰이어 길이 근거리에 위치하여 자연과의 접근성이 좋으며 수변공간이 인접하고 있으며 자연활동과 체험이 가능하다.</p>	
<p>소통적 요소 (커뮤니티형성과 사회적 교류)</p>	<p>지역민이 소통할 수 있는 커뮤니티 공간은 따로 없으며 지역연계 프로그램이 부족해 보인다. 카페 공간과 다양한 예술작품 전시공간으로 자연스러운 소통과 문화적 접촉은 가능하다.</p>	
<p>과거적 요소 (역사성과 장소성의 총족)</p>	<p>기존 양곡창고의 적색 벽돌로 된 건축물의 외부와 그대로 보존된 내부의 천장 구조물은 과거와 현대가 공존하는 이색적인 공간 분위기 연출</p>	
<p>체험적 요소 (감성적 체험 및 공간체험)</p>	<p>자연 풍경을 배경으로 한 감성적 카페 공간의 오르간 연주와 시각, 청각을 만족시키는 감각적 요소와 카페의 인테리어적 요소를 통한 공간 체험과 아름다운 자연풍경, 작품 및 조형물 감상 등으로 심미적 체험이 가능하다.</p>	



[표 3-4] 담빛예술창고의 공간경험 분석

공간경험 분석	
공간경험 내러티브	<p>“대나무 파이프 오르간은 직접 본 것도 처음이고 연주하는 것도 처음 봐서 특별한 경험을 할 수 있었다” (블로거 나너행행)</p> <p>“더욱 좋은 것은 카페 뒤쪽으로 예쁜 산책로가 있다는 것입니다. 대나무 파이프 오르간의 웅장하고 따스한 음색이 참 힐링하게 해줍니다. 담양카페 ‘담빛예술창고’ 이름만큼이나 예술적 감성이 넘치는 멋진 곳이었습니다.” (블로거 Wondering Jay)</p> <p>“대나무 숲들이 있고 밖에도 테이블이 있고 작은 산책로가 그림 같은 풍경이고 힐링이었다”. (블로거 꿈희)</p> <p>“담빛예술창고는 관방제림을 걸다가 잠시 쉬었다 가기 좋은 카페였다. 폐 창고를 개조해서 만든 카페라 독특한 맛이 있는 곳이었다.” (블로거 유후70)</p> <p>“시골마을 어디든 있는 양곡 보관창고를 예술카페로 개조한 모습에 신선한 느낌을 받았습니다. 자연 속에서 아이들과 함께 할 수 있는 너무 좋은 공간이었습니다.” (블로거 보름마밍)</p> <p>“통유리로 되어 있어서 탁 트여 있고 또 앞에 푸릇푸릇한 풀들도 다 볼 수 있어서 더 좋은 듯 싶었다. 담빛 창고 특유의 분위기가 너무 좋았다. 오르간이 있어 다른 카페와 색다른 분위기였다.“ (블로거 바우다이아몬드)</p> <p>“내부에 들어가서 보니 분위기가 진짜 좋았어요. 외부테라스는 앉아만 있어도 힐링이 되는 느낌이었다.” (블로거 망스로스터)</p>
분석 내용	<p>내러티브를 살펴보면 산책로와 관방제림 등의 자연 풍경과 자연 요소에 긍정적인 반응이었으며 담빛 예술창고는 자연과의 연계성이 다른 재생 문화공간보다 뛰어나며 그로 인해 방문객이 심리적 편안함을 느끼는 듯하다. 오래된 양곡창고를 개조한 공간에 신선한 느낌을 받으며 카페 공간의 독특한 인테리어 분위기와 오르간 연주로 감성 충족을 하고 있는 듯하다.</p>

## 제2절. 완주 삼례문화예술촌

### 1. 삼례문화예술촌 공간 개요와 유형

[표 3-5] 삼례문화예술촌 공간 개요

명칭	삼례문화예술촌				
개요	전라북도 완주군 삼례군 삼례역로 81-13				
공간개요	<p>호남지대 최대의 역참지, 일제강점기 시대의 호남평야의 쌀을 보관하는 창고로서 오래된 목조 4동, 조적조 2동, 옛 역사와 현대의 문화가 공존하는 공간이며 과거의 외형을 보존하고 내부는 부분적으로 리모델링한 공간 커뮤니티 뭉치 공간 신축</p>  <p>[그림 3-2] 삼례예술촌 공간개요</p>				
변경 전 용도	양곡창고	변경 후 용도	복합문화예술공간		
공간이미지					
공간구성	커뮤니티공간	교육, 체험공간	예술전시공간	공연공간	휴식공간
	카페, 커뮤니티 뭉치	목공소, 책공방, 책박물관 미술관, 씨어터애니	미술관, 책 박물관	디자인뮤지엄, 어울마당	카페, 어울마당


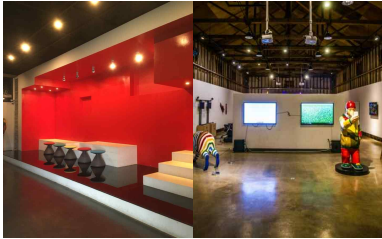

삼례예술촌은 일제강점기의 양곡창고로서 군산, 김제와 함께 양곡수탈의 중심지 역할을 한 곳으로서 1920년부터 2010년까지 양곡창고로 사용되다가 산업의 발달로 인해 멈춰진 공간으로 완주군에서 지역재생의 문화공간으로 조성하여 2013년에 삼례문

화예술촌으로 재탄생 되었으며 2018년 3월에 재개관하게 되었다.<sup>92)</sup> 일제 강점기의 아픔과 동학농민혁명 삼례봉기, 조선시대 역참지 등 역사적 흔적을 간직한 곳이다.

삼례지역의 근대적 자산과 역사성을 띠고 있는 공간을 새로운 감각으로 재구성한 이곳은 완주군을 대표하는 관광명소가 되었으며 오래된 역사의 흔적이 묻어 있는 공간의 재료적 물성과 예술과 문화를 체험할 수 있는 다양한 공간과 프로그램으로 문화적 감수성과 역사성을 실현할 수 있는 복합문화예술공간이다.

문화공간을 통한 주민 생활환경개선 및 예술가 일자리 창출 및 예술 전시활동의 확장을 통해 문화예술중심지로 자리매김하고 있으며 과거의 역사와 현재가 공존하며 이색적인 문화공간을 마련하고 문화와 예술을 통해 소통의 장 마련하여 전라북도 문화예술의 핵심거점으로 성장하고 있다. 삼례문화예술촌은 모모미술관, 씨어터 애니, 김상림 목공소, 커뮤니티 뭉치, 책공방, 카페등 다양한 공간이 자리 잡고 있으며 다양한 체험프로그램이 마련되어 있으며 지역주민들과 소통하는 상생공간으로 발전하고 있으며 방문객들에게는 보고 즐기고 휴식을 제공하는 문화공간으로 거듭나고 있다.

[표 3-6] 삼례문화예술촌 공간 유형


공간유형	공간명	공간이미지
예술전시 공간	모모미술관: 외부는 과거 모습 그대로 복원하였지만 내부는 천정의 나무 구조물은 부분적으로 살리고 현대적으로 리모델링 하였음. 다양한 작가의 미술작품이 선보이고 있으며 천정의 레일은 벽의 가변성을 주기 위해 설치되었음.	
	디자인 아트관: 기존의 천정 나무 구조물을 부분적으로 살리고 현대적으로 리모델링하였음. 천정 목재 구조물이 벽면까지 이어지고 화이트 벽면을 배경으로 미디어 영상 아트 및 인터랙티브 영상으로 다양한 콘텐츠를 보여주고 있음.	
공연공간	소극장. 시어터 애니: 어두운 조도의 영화관 과거의 공연이나 영화의 장면이 벽에 연출되어 있으며 추억으로 감정이입할 수 있는 공간이며 옛날 영화를 상영하고 있다.	

92) 삼례문화예술촌 홈페이지, <[www.samnyecav.kr](http://www.samnyecav.kr)>

<p>교육, 체험 공간</p>	<p>김상림 목공소: 목재로 된 천정구조물과 부분적으로 현대적으로 리모델링된 공간에 목재가구와 기계들이 전시되어 있다.</p>	 <p>출처 <a href="http://blog.naver.com/yong5402">blog.naver.com/yong5402</a></p>
	<p>책공방북아트센터: 외부는 다른 곳과 마찬가지로 과거모습을 재현하였고 내부는 현대적으로 리모델링하여 책과 관련된 기구들을 모아 전시하며 책을 직접 만들어 보는 공간임.</p>	 <p>출처 <a href="http://blog.naver.com/rfatjd1991">blog.naver.com/rfatjd1991</a></p>
<p>커뮤니티 공간</p>	<p>커뮤니티 뭉치: 외관 및 내부 신축 강연 및 교육프로그램 운영</p>	
<p>커뮤니티 및 휴식공간</p>	<p>카페뜨레: 차를 마시고 즐기는 공간이라는 기본 개념에서 벗어나 문화의 향기를 느낄 수 있는 공간 외부는 과거 모습 그대로 재현하면서 내부는 현대와 과거가 공존하는 공간으로 리모델링함</p>	

## 2. 삼례문화예술촌 회복력 요소 분석

[표 3-7] 삼례문화예술촌 회복력 요소

회복력 요소		
<p>자연적 요소 (자연과의 연계성)</p>	<p>산책로와 공원 등 자연과의 연계성은 조금 부족해 보임. 인공적으로 조성한 작은 연못과 소박한 자연조망</p>	
<p>소통적 요소 (커뮤니티형성과 사회적교류)</p>	<p>커뮤니티 뭉치 공간에서 외부 강사를 초청, 강습을 통한 교육프로그램을 진행하고 지역민들의 취미 및 여가활동을 즐길 수 있는 곳<sup>93)</sup></p>	 출처 삼례문화예술촌 홈페이지
<p>과거적 요소 (역사성과 장소성의 충족)</p>	<p>일제강점기의 건축물 그대로 복원하여 과거 재료의 자연적인 미를 추구하였으나 내부는 일부분 현대적으로 리모델링하였음. 삼례문화예술촌의 역사 및 지역 역사를 알릴 수 있는 역사관은 없음.</p>	
<p>체험적 요소 (감성체험과 공간체험)</p>	<p>모모미술관-나를 찾는 미술여행, 유아동 어린이들이 전시관람 후 체험실기와 감상문을 스토리텔링하고 즐길 수 있는 공간<sup>94)</sup>                      디지털 아트관-VR, 인터랙티브 영상등 재미있는 체험 공간구성과 아름다운 작품세계를 영상으로 구현한 미디어 아트 체험                      소극장 시어터 애니-수준 높은 예술 공연, 영화 체험                      커뮤니티 뭉치-외부강사를 통한 사물놀이, 무용 등 다양한 프로그램에 참여할 수 있으며 궁중한복체험                      김상림 목공소-나무을 이용한 만들기 체험                      책공방북아트센터- 책 만드는 문화전파 및 확산을 위한 책 만들기 체험                      팝업북, 워크북 만들기등                      과거와 현대를 자연스럽게 조화시켜 놓은 공간에서 감각적 체험</p>	 출처 삼례문화예술촌 홈페이지

93) <<https://blog.naver.com/mju0508/221310975096>>

94) 삼례문화예술촌 홈페이지, <[www.samnyecav.kr](http://www.samnyecav.kr)>



[표 3-8] 삼례문화예술촌의 공간경험 분석

공간경험 분석	
공간경험 내러티브	<p>“모모미술관은 아이들이 익숙한 놀이를 즐기듯이 쉽게 미술을 접할 수 있도록 좀 더 자연스럽게 전시장을 찾을 수 있는 계기를 만들어 주는 공간 같았어요 모모미술관을 찾은 우리 아이들, 그리고 선생님들 모두 일상에 지친 마음을 위로하는 역할을 다하는 곳이다 싶었지요. 관광객들에게는 보고 즐기고 행복한 추억을 담아가는 문화예술의 중심지가 될 것 같은 공간인데요 우리 학생들 기차를 타고 가서 체험하고 둘러보며 재미난 시간을 보낼 수 있었답니다.”<sup>95)</sup> (blog.nave.com/osukhee)</p> <p>“누군가 자신의 몸을 재생하고 싶다면, 공기 맑은 도시 완주군 삼례를 추천한다.” (블로그 문화 누리소)</p> <p>“맞다. 작은 곳에서 기쁨을 찾아 행복을 영위하는 삶~이번 여행 난 삼례에서 소확행의 의미를 되새기며 돌아간다.” (파란 눈님의 블로그)</p> <p>“특별한 계획 없이 떠나온 여행 속에서 뭔지 모를 의미를 덧칠하고 온 느낌이 들었다. 작품을 이해하지 못하더라도 공간과 작품 대비가 주는 예술의 감흥은 짜릿한 충격과 즐거움이 됐다. 이성과 감성을 충족한 짧은 만남을 뒤로 하고”<sup>96)</sup></p> <p>“외부에는 공연장과 다양한 포토 존 등이 있어 사진을 찍거나 인증 샷을 남기기에 도 너무나 재미난 것들이 많이 있습니다. 아이들부터 어른들까지 남녀노소 구경하기에 좋습니다.” (블로그 쿠마)</p> <p>“유명작가들의 기획전시와 예술공연 등이 함께하며 관광객들뿐 아니라 지역민들에게도 사랑받는 공간이랍니다.” (블로거 요리노리터 매화담)</p> <p>“멀리 삼례성당을 배경으로 근사한 조형물들이 한가득하니 절로 기분이 룰루랄라 어린아이 마냥 신납니다. 마당에는 들풀이 무성하고 아이들도 자연과 더불어 뛰어놀기 좋은 드넓은 공간이기에 강추합니다. 올만에 자유로움을 가득 안겨주었던 여유론 시간이었습니다.” (블로거 여미마)</p> <p>“삼례문화예술촌은 일반박물관이나 미술관등과는 느낌이 조금 다른 여유로움도 느껴지면서 고즈넉한 그런 예술촌이었어요.” (블로거 아는엄마)</p> <p>“영상예술(비주얼아트갤러리), 디자인(디자인뮤지엄), 목공(김상림목공소), 그리고 책공방과 박물관이 있어 전시와 체험 모두 가능하다. 기억과 창조의 공간인 셈이다. 들인 시간과 비용이 아깝지 않을 만큼, 전시수준이 꽤 높고 내용이 알차다.” (블로거 Re Oneul)</p>
분석내용	<p>내러티브를 살펴보면 미술 전시관람과 예술공연, 다양한 체험등에 긍정적인 반응이었으며 삼례예술촌은 새로운 예술세계를 관람하며 문화에 대한 욕구 충족과 감성충족을 하기에 충분한 공간이며 낮은 가치가 있는 재생 공간에서 느끼는 여유로움과 예술적 감흥을 느끼며 목공 체험등 다양한 체험 요소로 유희와 행복감을 느끼며 치유적 힘을 발휘하는 듯 하다.</p>



### 제3절. 부산 F1963

#### 1. F1963 공간 개요와 유형

[표 3-9] F1963 공간개요

명칭	F1963				
위치	부산광역시 수영구 구락로 123번길				
공간개요	<p>kiswire 본사와 브릿지로 연결되어 있으며 기존의 박공지붕의 와이어 로프 공장의 형태를 그대로 유지시키면서 넓은 평면의 가운데 부분을 잘라내어 중정을 만들고 진입부의 전면을 유리로 마감하여 새로운 이미지를 주었으며 와이어 로프 등 과거에 사용되었던 장식이나 기존의 공장 내부의 일부분을 그대로 재현하였고 외부의 일부는 익스펜디드 메탈의 현대의 소재로 과거와 현재의 공간이 공존하는 곳이다. 기존 공장의 구조를 유지하면서 증축과 새로운 매스를 연결시키는 구조이다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p style="text-align: center;">[그림 3-3] F1963 공간개요</p>				
변경 전 용도	와이어 로프 공장	변경 후 용도	복합문화예술공간		
공간이미지					
공간구성	커뮤니티공간	체험공간	예술, 전시공간	공연공간	휴식공간
	F1963스퀘어, 테라로사, 서점	테라로사, 서점, 복순도가, 프라하993, 들과 숲 원예점	국제갤러리	석천홀, F1963스퀘어	소리길, F1963 브릿지, 수련가든, 달빛가든

95) [blog.nave.com/osukhee](http://blog.nave.com/osukhee)

96) 추억을 예술로 바꾼다, 전북 완주 삼례문화예술촌, <<http://brunch.co.kr>>


F1963은 고려제강이 1963년부터 2008년까지 45년 동안 와이어 로프를 생산하던 공장으로서 2016년 부산비엔날레 전시장으로 활용한 계기로 자연과 예술이 공존하고 사람과 문화 중심의 공간으로 탈바꿈한 복합문화공간이다.

‘F1963 복합문화공간’은 부산시와 고려제강이 손잡고 ‘2017 폐산업시설 문화재생 사업’의 일환으로 와이어를 생산하던 옛 고려제강 수영공장을 시민들을 위한 공연장, 전시장, 갤러리, 카페, 헌책방 등을 갖춘 복합문화공간으로 탈바꿈한 곳이다<sup>97)</sup>

기존 건물의 형태와 구조를 보존하고 공간의 구성용도에 맞게 리노베이션 한 공간으로 입구의 첫인상은 현대적인 외형이 더 강하게 나타나는 듯 하다. 전시 및 공연이 열리는 문화공간과 기존 와이어 공장의 매력을 살려낸 커피숍과 우리나라 전통발효 음식문화를 살려낸 복순도가, 그리고 책과 가까이 할 수 있는 서점이 있어 상업적인 공간이 많으며 야외 대나무 숲과 수련가든은 사색과 힐링이 가능한 공간이며 10분거리에는 수영강변로가 있어 산책하기 좋은 곳이다. 석천 홀과 국제갤러리, 야외스퀘어, 도서관, YES24서점의 전시 및 공연, 저자와의 만남과 산책로 등 다양한 공간에 여러 가지 체험 요소가 있다.

와이어 공장의 과거의 구조는 그대로 복원하였으나 외관의 현대적인 재료 즉 와이어 매쉬와 유리를 사용함으로써 과거공장의 느낌은 카페인 테라로사와 야외스퀘어에서 가장 많이 느낄 수 있었다. 이제 부산의 대표적인 관광지로 인식되어 많은 사람들이 부산을 찾을 때면 들리는 곳이 되었으며 유희산업유산 재생 복합문화공간의 대표적인 시설이 되었다.

[표 3-10] F1963 공간유형

공간유형	
전시공간	<p>석천홀, 국제갤러리:1982년 서울 오픈 후 두번째 국내외 대표화랑 기존 구조의 외피에 스틸과 유리로 현대적으로 리노베이션한 모습 내부는 기존 공장의 천정 노출 기존 벽에 화이트 배경의 가벽 후 작품 전시</p> <div style="text-align: center;">  <p>출처 F1963 홈페이지</p> </div>

97) 경남도민신문, <<http://www.gndomin.com>>

<p>공연공간</p>	<p>석천홀: 500명 이상의 관객 수용, 공연, 세미나, 영화상영이 열리는 곳 야외마당 (f1963스퀘어): 천장이 뚫린 중정의 실외 공간에서 음악회 등 다양한 공연이 열림</p>	 <p>출처 F1963 홈페이지</p>
<p>교육, 체험공간</p>	<p>yes24서점, 도서관, 뜰과 숲 원예점, 복순도가, 프라하993</p>	
<p>커뮤니티 공간</p>	<p>야외마당(f1963스퀘어): 기존부지의 중간부분은 잘라내어 중정을 만들어 야외공연 및 모임이 이루어짐 카페: 기존 공장에서 사용하던 기계와 발전기와 와이어를 활용한 감각적인 공간</p>	
<p>휴식공간</p>	<p>달빛가든, 소리길, 수련가든 : 녹색식물로 조경을 잘 가꿔놓은 도심 속 힐링 공간.</p>	 <p>출처 F1963 홈페이지</p>
<p>기타공간</p>	<p>프라하993, 뜰과 숲 원예점, 레스토랑, 카페(테라로사): 다양한 음식 및 체험 활동 및 볼거리가 가득한 감성적 공간</p>	

## 2. F1963 회복력 요소 분석

[표 3-11] F1963 회복력 요소

회복력 요소		
<p>자연적 요소 (자연과의 연계성)</p>	<p>야외 대나무 숲 소리 길을 형성하여 자연적 경관을 느낄 수 있는 공간을 마련해 놓았으며 공장의 폐수 처리장이었던 곳을 습지식물을 자랄 수 있도록 친환경 공간으로 조성함. 완성된 제품을 출고하던 옛 공장의 뒷마당을 계절마다 아름다운 꽃과 나무를 볼 수 있는 달빛 가든으로 조성<sup>98)</sup>하여 힐링 공간으로 만들어 줌.</p>	 <p>출처 F1963 홈페이지</p>
<p>사회적 요소 (커뮤니티형성과 사회적 교류)</p>	<p>석천홀의 전시관과 도서관, 서점은 문화예술 콘텐츠를 느낄 수 있으며 문화예술분야의 정보를 제공하고 사회문화를 접할 수 있는 공간이며 비엔날레 전시장으로 활용되고 있는 전시장은 인간적, 사회적 교류형성에 도움을 주며 공동체적 감정을 느낄 수 있는 공간이다.</p>	 <p>출처 F1963 홈페이지</p>
<p>과거적 요소</p>	<p>기존 와이어 로프 공장의 기존 형태와 구조를 복원하였으며 특히 카페 테라로사는 기존 공장의 기계 등 물품 등의 요소를 활용하여 과거의 분위기를 느낄 수 있는 공간이다.</p>	
<p>체험적 요소 (감성체험과 공간체험)</p>	<p>석천홀과 국제 갤러리의 다양한 전시 및 공연체험, YES 24를 통한 저자 강연 및 공연,  F1963야외마당 음악콘서트 뜰과 숲 원예점-가드닝 수업  yes24-크레마 단말기 체험, 교육체험  사운드 아트 전시-음악과 시각예술의 유기적인 상호연관성을 탐색하고 관객들에게 다양한 청취의 경험을 제공  야외마당-주옥같은 음악과 영상이 하루에 두 번 상영<sup>99)</sup>  카페 공간-오감 만족을 통한 감각적 체험과 인테리어적 요소를 통한 심미적 체험</p>	 <p>출처 F1963 홈페이지</p>

98) F1963 홈페이지, <<http://www.f1963.org>>

[표 3-12] F1963의 공간경험 분석

공간경험 분석	
공간경험 내러티브	<p>“주말에 힐링하기에 너무 좋은 장소였어요”          “주말마다 시간이 되면 계속 방문해서 스스로를 힐링하는 시간 가져야겠네요”          (블로그봉봉이의 story's)</p> <p>“공장에서 사용하던 자재를 그대로 살린 내부 인테리어가 매력적입니다.”          “카페 곳곳에는 다양한 서적들도 많으며 커피 뿐 아니라 갓 구운 빵도 판매하고 있어 힐링하기 좋은 카페” (블로그 안태희의 사진 문화)</p> <p>“작은 정원 거닐며 힐링하기”          “그리고 이 공간 안에는 작은 정원도 있어서 마무리로 정원까지 거닐고 나면 정말 알차게 기분전환을 할 수 있더라고요.” (blog.naver.com/hud-eduwill)</p> <p>“입구를 지나면 도심속 정원이 등장한다. 맹종죽 숲이다.길쭉길쭉 높이 솟은 대나무들. 푸르른 대나무 숲길을 지나만 가도 힐링이 된다.” (블로그 The wandering life)</p> <p>“F1963뒤쪽으로 가면 뜰과 숲원예점을 만날 수 있다. 다양한 색,다양한 향기를 내는 초록 초록 이쁜 꽃들을 보면 눈도 즐겁고 짧은 시간 마음의 힐링도 되는 것 같다.”          (블로그 아빠와 함께하는 즐거운 일상)</p> <p>“출구를 나와도 펼쳐지건 아름다움에 또 한번 힐링하고요.          움직이고 싶다는 에너지를 얻는 동시에          열심히 움직인 후엔 쉬어가야겠다는 마음이 들었던 전시”<sup>100)</sup> (입과 눈이 즐거운GNA)</p> <p>“공장의 폐수처리장을 대나무와 습지식물의 생태 정원으로 조성한 수련 가든, 다양한 종류의 희귀식물, 유기농 채소 및 과일들을 재배하고 소개하는 유리온실과 달빛 가든, 공장 바닥의 콘크리트를 잘라 조성한 소리길(대숲길)은 도심의 숲이자 힐링 공간입니다.”          (블로그 부산 수영구청)<sup>101)</sup></p> <p>“F1963쪽으로 살짝 거슬러 올라가면 물이 흐르는 인공 수로가 보이구요, 그 위에는 보기에 도 시원해보이고 예쁜 조형물이 나옵니다. 그냥 이곳에 있는 것 자체로 힐링이 되는 무언가가 있어요 ㅎㅎ 가만히 서 있어도 너무 좋더라고요^^”</p>
분석내용	<p>내러티브를 살펴보면 대나무 숲, 수련가든, 달빛가든 등 자연적 요소에 정서적으로 편안함을 느꼈으며 오래된 공장의 과거적 요소에 매력을 느꼈으며 다양한 체험과 작품 전시 감상과 와이어 공장의 과거 공장의 분위기를 잘 연출한 카페 공간의 인테리어 감성 충족을 느낌.</p>

99) blog.naver.com/yechongbon

100) 입과 눈이 즐거운 GNA, <[http://blog.naver.com/jina\\_910223](http://blog.naver.com/jina_910223)>

101) 부산 수영구청, <[http://blog.naver.com/busan\\_suyeong](http://blog.naver.com/busan_suyeong)>

## 제4절. 전주 팔복예술공장

### 1. 팔복예술공장 공간 개요와 유형

[표 3-13] 팔복예술공장 공간개요

<b>명칭</b>	<b>팔복예술공장</b>				
<b>위치</b>	전라북도 전주시 덕진구 구렛들1길 46				
<b>공간 개요</b>	<p>오래된 테이프 공장은 그대로 보존하고 컨테이너를 통해 A동과 B동을 브릿지로 연결함으로써 과거와 현재가 공존하는 특색 있는 공간을 만들었고 컨테이너 공간은 만화책방과 팔복스케치북으로 체험 공간과 전시 공간으로 사용되고 있다. 현재는 A동 중심으로 운영되고 있으나 2019년 11월 5일 B동이 미술놀이공간으로 오픈계획중이다.</p>  <p>[그림 3-4] 팔복예술공장 공간개요</p>				
<b>변경전 용도</b>	카세트테이프공장	변경 후 용도		문화예술플랫폼	
<b>공간 이미지</b>					
<b>공간구성</b>	커뮤니티공간	교육, 체험공간	예술, 전시공간	공연공간	휴식공간
	카페써니, 세미나실, 야외마당	창작스튜디오, 예술놀이공간 미술학교, 만화책방, 팔복스케치북	전시장, 옥상놀이터	야외광장, 세미나실	야외마당, 카페

25년간 방치된 폐 산업시설을 문화로 재생하는 사업으로, 지역예술인과 주민을 위한 예술플랫폼을 구축하였고 더불어 문화소외지역인 팔복동 및 산업단지 내에 새로




은 복합문화공간을 조성하였다.<sup>102)</sup> 팔복동은 전주의 근대화와 산업화를 견인하는 중요한 관문이었으며 이곳에 공단이 조성되고, 철도가 놓이고, 사람들이 모여들면서 우리지역 경제가 서서히 살아나고 발전을 같이 해온 공간이었다. 팔복동은 팔복예술공장으로 전통과 현대의 문화예술이 실험적으로 만나고, 창조되는 문화공간으로 재탄생되고 있다. 팔복예술공장은 카세트테이프를 제작, 수출하는 쏘렉스 공장을 새롭게 리노베이션 한 공간으로 과거의 오래된 공장과 어우러진 컨테이너 공간이 독특한 매력과 감성을 느낄 수 있는 예술 공간이 되었다. 팔복예술공장은 예술 플랫폼의 역할을 충실히 하기 위해 노력하는 공간이며 다양한 전시를 기획하고 지역작가의 작업공간을 제공하며 지원하고 있으며 국내외 작가들을 초청하여 전시를 개최하며 예술적 역량을 키우기 위해 노력하는 공간이다. 또한 지역 문화와 예술을 발전시키기 위하여 국내 교류 프로그램을 운영하며 팔복예술공장의 기획과정에서도 전주시민 1000명의 인터뷰를 통해 도출된 의견을 중심으로 공간을 재활용하는데 있어 의견을 반영하였다. 지역민의 소통을 위해 참여의 기회를 주고 있는 모범적인 재생 문화공간이라 할 수 있다.

[표 3-14] 팔복예술공장 공간유형

공간유형		
전시공간	A동,B동: 층마다 다른 테마 연출로 다양한 예술작품을 볼 수 있는 전시실	
공연공간	야외마당: 야외 공연과 보부상 마켓 개최 세미나실: 강연을 통한 지역재생과 예술에 대한 교류	
체험공간	교육실, 만화책방, 팔복스케치북:900권의 만화책방과 자유롭게 표현할 수 있는 팔복 스케치북 11월5일 꿈꾸는 예술 놀이터 개관	
커뮤니티공간	카페테리아: 지역 주민이 참여하여 운영하는 공간으로 지역민이 소통하는 공간이며 서점이 자리 잡고 있다 야외마당: 마당공간을 활용하여 축제 및 보부상 마켓을 열어 지역주민들과 방문객의 소통의 장 마련	

102) <http://blog.naver.com/jcjks> 팔복예술공간 예술의 힘



<p><b>창작공간</b></p>	<p>공동작업실, 실험실, 창작실: 예술작가들을 위한 사무 및 작업 공간으로 외부의 국내외작가들을 지원하고 예술작업의 발전을 위한 공간</p>	 <p>출처 전북 공식 블로그</p>
--------------------	---	---

## 2. 팔복예술공장 회복력 요소 분석

[표 3-15] 팔복예술공장 회복력 요소

회복력 요소		
<p><b>자연적 요소</b></p>	<p>팔복예술공장 옆 철길 30년전에 심어진 이팝나무길로 팔복공장지대를 지나감 현재 팔복문화재단에서 주민축제 계획중</p>	 <p>출처 블로그 여행지기</p>
<p><b>소통적 요소 (커뮤니티형성과 사회적교류)</b></p>	<p>지역민이 참여하는 카페운영 및 교육, 강연 북콘서트, 예술학교 운영 지역대상으로 미술교육프로그램진행 국내외 교류, 플라마켓 정기운영</p>	
<p><b>과거적 요소</b></p>	<p>옛 공장의 모습을 살린 놀이터와 테이프 공장이었던 과거 외형을 유지하면서 이곳의 장소성과 역사성을 살려냄. 공장에서 나온 테이프로 설치 작품 제작, 과거물건들을 전시하며 과거의 기억을 보존하고 현재와 이어지는 모습을 담아내기 위해 노력함</p>	 <p>출처 전주시 공식 블로그</p>
<p><b>체험적요소 (감성체험과 공간체험)</b></p>	<p>다양한 전시 및 놀이 교육체험 만화책방, 팔복스케치북 벽과 바닥에 아트펜을 이용 상상의 이미지 표출</p>	 <p>출처 팔복예술공장 홈페이지</p>

[표 3-16] 팔복예술공장의 공간경험 분석

공간경험 분석	
공간경험 내러티브	<p>“팔복예술공장은 전주의 예술가들에게 창작을 위한 거점 공간을 제공하고, 지역 주민과 아이들에게 무한한 상상력이 가득한 예술놀이터이자, 예술작품이 함께 하는 휴식처가 될 수 있도록 운영되고 있습니다.” (출처 전주 팔복예술공장/작성자 레드스토리)</p> <p>“어쨌든 하늘의 구름과 폐공장 옥상의 낡음의 조화가 예술이었던 그날의 기록입니다” “20여년 동안 버려진 폐공장을 이렇게 멋진 문화공간으로 만들어 주민들도 반가워한다더라구요 많은 사람들이 찾는 문화공간으로 더 주목받길 바라며”(네이버 블로그 블루스토리)</p> <p>“멋진 풍경 아름답고 편안한 공간 봄의 기운이 나무마다 짝짝 차오르고 봄 햇살은 따스해서 좋네요 만화책만 가득한 책방.. 추억의 장소가 하나 더 늘었어요.” (네이버 블로그 여행지기)</p> <p>“해외에서 자주 볼 수 있는 폐허가 된 공간의 재탄생을 국내에서는 쉽게 볼 수 없다고 생각했는데 이곳을 통해 국내작가와 공간에 대한 새로운 매력을 발견했다. 낡고 버려진 공간의 재탄생이 정말 반가웠다.”(블로거 몽상중)</p> <p>“컨테이너를 가지고 A동과 B동을 지나가는 다리를 만들었는데 상당히 독특하고 인상적이었다. 의자를 재활용 하여 조명인테리어로 사용했는데 알록달록해서 훨씬 예술적인 느낌이 풍겼다. 공장을 이렇게 예술 공간으로 만들었다는 것이 참 재미있었고 여러 작가분들의 작품이나 공장의 이야기를 들을 수 있어 좋았다.” (블로거 초록)</p> <p>“건물의 구조가 독특하였다. 실험정신이 돋보이는 작품이 많았던 것 같다. 팔복동이 얼마나 오래되었는지는 모르나 많은 시간이 흘러 지금의 동네로 퇴색된 것 같다. 다시 재탄생되는 공간이 생겨서 좋았다. 카페도 볼 것이 많아 한참을 둘러보게 만들었다.“ (블로거 콩닥소녀)</p>
분석내용	<p>내러티브를 살펴보면 방문객들은 팔복예술공장이 과거의 공장을 그대로 재현해 낸 모습에 매력감을 느꼈으며 독특한 인테리어의 카페 공간과 예술작품의 전시에 재미와 흥미를 느끼는 듯 하다. 옛 산업시설의 공장 분위기를 잘 연출하여 과거 기억의 재현을 통해 일상에서 벗어난 느낌을 주며 뉴트로의 감성 충족을 시켜 준다. 미술 전시를 통한 심미적 체험은 심리적인 만족감을 주며 교육과 강연 프로그램은 자아실현의 욕구 충족을 해준다.</p>

## 제5절. 소결

본 연구는 이론적 고찰을 통해 재생 문화공간의 회복력 요소를 공간적 측면의 자연, 과거, 소통, 체험적 측면의 감각적, 유희적, 교육적, 심미적 체험으로 추출하여 이를 바탕으로 국내 재생 문화공간을 조사, 분석하였다.

국내 재생 문화공간은 대부분 도시 근교에 위치하고 있어 접근성이 떨어졌지만 SNS의 발달의 영향으로 인지도가 높아짐에 따라 방문하는 이용자가 늘어나고 있다. 일상과 다른 공간에서 심리적인 벗어남을 느끼며 과거의 공간을 재생시켜 놓은 독특한 매력은 사람들의 감성을 자극하고 있다. 국내 재생 문화공간의 회복력 요소를 요약한 부분은 다음과 같다.

[표 3-17] 국내 재생 문화공간의 회복력 요소 분석1

공간 명	자연적 요소	과거적 요소
담빛예술창고	주변에 위치한 관방제림, 메타세콰이어길 등 자연적 요소가 충분하여 힐링적 요소로 작용함	양곡창고의 내 외부를 보존하여 과거의 역사성과 장소성을 살려냄
삼례문화예술촌	주변에 산책로나 녹지 공간 등 자연환경은 다소 부족해 보임 어울 마당을 통한 야외 활동은 가능해 보임	일제강점기의 양곡창고의 외형 그대로를 복원하였으며 내부는 일부분 현대적으로 리모델링 하였음.
F1963	야외 대나무숲 소리길 형성, 공장의 폐수처리장을 친환경 습지공간으로 조성	기존 와이어 로프 공장의 기존 형태와 구조를 그대로 사용, 와이어 및 철 구조물과의 조화로 현대적으로 리모델링함
팔복예술공장	팔복예술공장 옆 이팝나무길 활용예정 야외마당 작은 녹지 공간 조성	옛 공장의 내, 외부모습을 최대한 보존하려 노력하였으며 A동과 B동을 컨테이너 브릿지로 연결, 과거 공장의 소품 활용

[표 3-18] 국내 재생 문화공간의 회복력 요소 분석2

공간명	소통적 요소	체험적 요소
담빛예술창고	카페와 작품전시, 야외 공간을 통한 자연스러운 접촉은 가능하나 소통을 위한 직접적인 프로그램이나 공간은 부족	미술전시관과 문예카페를 통한 공간 체험 및 감각적 체험 등은 가능하나 체계적인 체험 프로그램은 부족함.
삼례문화예술촌	체험프로그램이나 예술전시, 공연을 통한 자연스러운 사회문화적 접촉 가능 커뮤니티 공간을 통한 강연을 통한 교류	미술관에서의 체험프로그램이나 목공체험 그리고 디지털복합관과 씨어터 애니등 다양한 체험 공간으로 여러 가지 체험이 가능함
F1963	야외마당 음악 콘서트를 통한 자연스러운 접촉과 문화예술을 통한 사회적 교류 형성	석천홀과 국제 갤러리의 전시 및 공연과 다양한 공간에서 직접적인 활동으로 인한 심미적, 감각적, 유희적, 교육적 체험이 가능함

팔복예술공장	지역민이 참여하는 카페 운영 및 교육, 강연진행 북 콘서트 및 예술학교 운영 프리마켓을 통한 자연스러운 교류 형성, 국내외 작가들의 창작 공간을 통한 자연스러운 예술적 교류 형성	예술가의 창작 공간을 통한 다양한 전시 및 예술, 놀이 및 교육체험
--------	---	---------------------------------------

본 연구에서 조사한 재생 문화공간은 각기 다른 특색이 있으며 담빛예술창고는 자연요소의 활용과 주변 자연환경과의 연계성과 조화가 뛰어나며 삼례예술촌과 F1963은 다양한 체험공간과 프로그램으로 방문객이 직접 참여하여 몰입함으로써 문화, 예술을 통한 교류와 자아형성의 기회를 만들어 주는 공간이다.

팔복예술공장은 기존 카세트 공장의 분위기를 잘 살려내어 과거와 현재가 공존하는 공간의 독특한 매력을 느끼게 해주며 지역의 정체성을 살리기 위해서는 그 지역을 잘 아는 주민이 참여하여 공간을 활성화 시켜야 된다는 점을 잘 인식하여 개선한 모범적인 재생 문화공간이다. 방문객의 공간경험을 전체적으로 살펴보면 첫째, 과거 그대로 연출한 이색적인 분위기에 감성적인 반응을 보이며 자연적 요소와 환경에 심리적 편안함을 느끼고 있다. 둘째, 창의적인 예술전시와 흥미로운 체험이 가득한 공간에서 유희적 감정을 느끼며 문화적 욕구를 충족하면서 자아형성의 기회를 갖게 되며 심리적인 만족감을 느끼는 듯 하다.

본 연구에서 조사한 재생 문화공간은 기존 건축물을 그대로 컨버전하여 과거적인 부분과 현대적인 부분을 융합하여 개조하였으나 일부분 현대적인 부분이 강하게 나타나는 경향이 있었다. 재생 문화공간은 기존 건축물이 지닌 과거적인 부분을 잘 살려내야 그만큼 역사성과 장소성을 회복하고 가치를 살려내는 것이다.

경제적인 발전과 물질적인 가치가 우선시 되었던 시대에서 삶의 척도가 인간의 정신적 측면의 가치로 움직이고 있다. 다양한 스트레스에 노출된 현대인들은 자기만의 쉼의 공간을 갖길 원하며 이런 흐름에 맞춰 공간디자인 분야에서도 인간의 심리적인 측면을 고려한 공간계획에 관심을 갖기 시작했다. 심리적으로 편안한 공간을 계획하기 위해서는 공간에서 일어나는 인간의 행위와 정신적인 부분을 연구해야 하며 치유를 위한 공간 구성요소들의 특징에 대해서도 파악해야 한다.

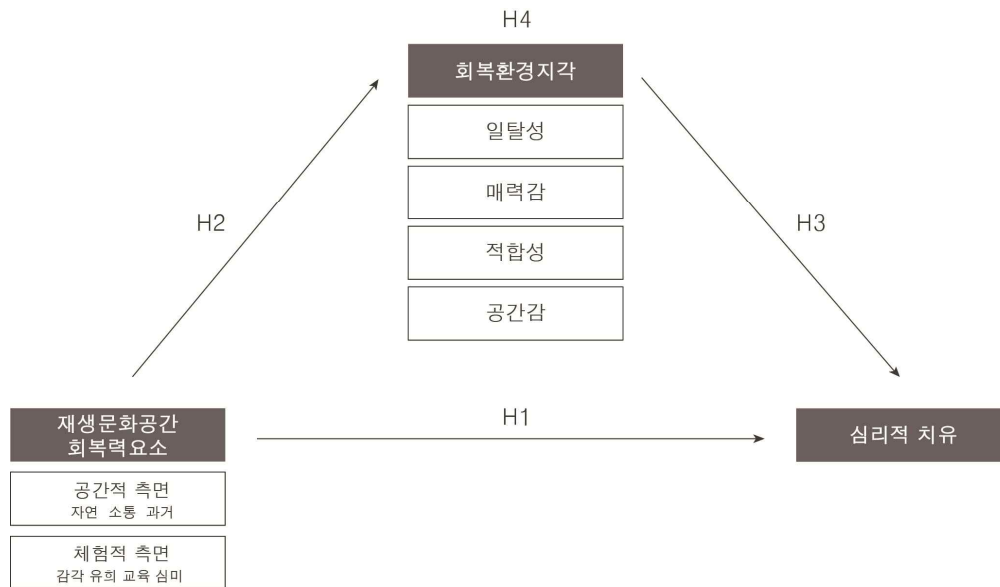
본 연구는 심리적 회복을 위한 구성요소를 도출하고 이를 토대로 국내 재생 문화공간의 회복력 요소에 대해 알아보았으며 방문자의 내러티브를 토대로 공간 경험을 분석하였다. 더 실증적이고 객관적인 분석을 위해 제4장에서는 재생문화공간의 회복력 요소가 방문객의 회복환경지각과 심리적 치유에 미치는 영향에 대해 검증하고자 한다.

## 제4장. 연구방법

### 제1절. 연구모형 및 연구가설

#### 1. 연구모형

본 연구는 재생 문화공간의 회복력 요소가 회복환경지각과 심리적 치유에 미치는 영향에 대해 검증하고자 한다. 구체적으로 독립변수인 재생 문화공간 회복력 요소의 공간적 측면인 자연, 소통, 과거와 체험적 측면인 감각, 심미, 유희, 교육이 회복환경지각과 심리적 치유에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고 회복환경지각의 일탈성, 매력감, 공간감, 적합성이 심리적 치유에 미치는 영향과 회복환경지각이 재생 문화공간 회복력 요소와 심리적 치유를 매개하는지 살펴보고자 한다. 이러한 연구 목적을 수행하기 위해 본 연구모형을 [그림 4-1]과 같이 설정하였다.



[그림 4-1] 연구모형

## 2. 연구가설의 설정

본 연구는 도시의 문제와 회복의 개념과 재생 문화공간의 연관성을 통해 재생 문화공간의 회복력 요소로서 공간적 측면인 자연, 소통, 과거와 체험적 측면인 감각, 유희, 교육, 심미를 추출하였다. 이에 본 연구의 주료가설은 재생 문화공간의 회복력 요소의 공간적 측면인 자연, 소통, 과거와 체험적 측면인 감각, 유희, 교육, 심미가 심리적 치유와 회복환경지각에 미치는 영향과 회복환경지각이 심리적 치유에 미치는 영향관계와 회복환경지각이 재생 문화공간의 회복력 요소와 심리적 치유를 매개하는지에 대한 가설로서 다음과 같다.

### 가. 재생 문화공간의 회복력 요소와 심리적 치유에 관한 가설

#### 1) 재생 문화공간 회복력 요소의 공간적 측면과 심리적 치유에 관한 가설

임중훈·전재현(2014)은 복합문화공간을 치유적 개념으로 바라보았고 치유환경구성 요소로서 물리적 요소, 심리적 요소, 사회적 요소로서 도출하여 물리적 요소에 자연을 사회적 요소에 커뮤니케이션, 사회교류로서 공간에 치유개념의 적용되어있는지 살펴 보았다. 김숙하·이효창·하미경(2013)은 복합상업시설의 치유환경조성에 자연요소에 적용에 대해 연구하였으며 전종우·김광호(2013)는 치유환경의 행태지원성과 지속가능성 개념에 관한 연구로 치유환경의 3요소로 물리적, 사회적, 심리적 측면으로 분석하였다. 본 연구는 재생 문화공간의 회복력 요소의 공간적 측면은 자연, 소통, 과거 요소로서 선행연구의 치유환경요소의 개념과 연관성이 있으며 재생 문화공간의 물리적, 인지적 요소로서 재생 문화공간에 대한 인간의 심리적 치유의 측면을 알아볼 수 있는 요소이다.

#### (1) 자연과 심리적 치유의 관한 가설

“자연요소(자연경관, 정원, 조망, 식물, 자연광 등)는 치유에 효과가 있으며, 실내에서의 자연이미지(자연을 묘사한 그림, 비디오, 예술품, 사진)도 치유에 효과가 있는 것으로 보고되고 있다.”<sup>103)</sup>

이기영외(2017)에서는 숲 체험교육이 자연접촉욕구를 충족시켜주고 긍정적인 심리적 영향을 주는 것으로 나타났다. 토마스 혈조그(Thomas Herzog,1989)는 연구를 통해 신비감은 자연경관의 선호도가 매우 중요하며 커다란 나무가 있는 경관에서 사람들이 신비감을 많이 느낀다는 사실을 발견하고, 이러한 다감각자극의 수준은 공간에

103) 신윤진, 노인복지관의 치유디자인 요소에 관한 연구:색채와 자연이미지가 편안함에 미치는 영향을 중심으로, 전북대학교 박사학위논문, 2014, p. 21.

서 환경과의 접촉을 통해 정신적인 피로를 줄여주는 치료적인 기능을 하여 심신을 회복하는 데 도움을 주는 긍정적 자극이 된다고 하였다.<sup>104)</sup>

(2) 소통과 심리적 치유의 관계가설

윤일(2010)은 문화라는 소속감을 통해 소통함으로써 삶의 안녕감을 줄 수 있으며 사회활동의 열린 공간을 통하여 정신적, 감성적으로 닫혀 있는 우리의 피곤한 삶에 생기를 줌으로써 행복에 대한 만족감을 줄 수 있을 것<sup>105)</sup>이라고 하였고 강효진(2019)과 임종훈(2016)의 선행연구에서는 치유환경요소로서 사회적 교류, 커뮤니케이션, 사회적 접촉의 기회가 있어야 한다고 제시하였으며 손지혜(2017)는 인간은 일상생활 속에서 서로 교류하며 직접적으로 관계를 유지하는 것이 정신적으로 긍정적인 영향을 미치고 치유적 효과가 있다고 하였다.

(3) 과거와 심리적 치유의 관계가설

최동훈(2019)은 역사적 공간이 가지고 있는 의미와 가치가 치유적 공간으로서 작용할 수 있다고 하였다. 윤선(2010)은 과거의 것을 찾고 그리워하는 현대인들의 감성 흐름은 성과만 중요시하는 디지털 시대에 옛것을 통한 아날로그적 감성은 심리적인 체험을 통해 기쁨과 행복 등 정서적 안정을 줄 수 있다고 하였다. 그리고 신원섭(2005)은 바이오필리아 가설에서 인간의 마음과 유전자 속에는 회귀본능이 내재되어 있다고 밝힌 바 있다. 강효진(2109)은 고령자의 신체적 환경으로 과거를 회상할 수 있는 요소를 제공해야 된다고 언급하고 있다.

2)체험적 측면과 심리적 치유의 관계가설

오선애·임채진(2015)은 치유적 공간과 장소는 이용자의 감각을 통해 지속적, 반복적 경험과 기억에 남겨지는 과정에서 영향을 미치며 뇌와 마음속에 치유의 에너지를 양성<sup>106)</sup>하며 전시공간의 지속적이고 반복적인 체험은 치유적 힘을 발휘한다고 하였다. 임종훈·전재현(2014)은 개방감과 접근성, 자연요소, 문화예술을 통한 체험과 인간 교류의 소통과 스트레스 해소를 위한 공간과 프로그램이 있다면 치유적 공간으로서 가능성이 있다고 하였다. 관광학의 선행연구에서는 여행이나 여가활동을 통한 체험이 치유에 효과가 있음을 밝히고 있으며 이상봉·류시영·송운강(2013)은 청소년들의 여행 경험 후 느끼는 심리치유의 효과에서 일상생활 스트레스의 의무감과 학업 스트레스, 정서 불안정성의 열등감과 긴장수준, 우울감의 부정적인 태도와 수행상 어려움 측면

104) 강효진, 초고령 사회에 대응하는 도시 공공주택 커뮤니티 공간의 다감각자극 치유환경 계획 방향에 관한 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 2019, p. 148, 재인용  
 105) 윤일, 행복한 공간문화 디자인을 위한 진화심리학적 고찰 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 2011, p. 90.  
 106) 오선애, 임채진, 재생공간의 치유적 전시공간 특성, 한국문화공간건축학회논문집,2015, pp. 15



에서 심리상태의 개선, 즉 유의한 치유효과가 있는 것으로 나타났다.<sup>107)</sup> 류시영·김미희(2012)의 선행연구에서는 생태체험이 긍정적 측면의 심리 치유효과가 있다는 결과가 나타났다.<sup>108)</sup> 고지연(2016)은 자연 요소인 물과의 감각적 체험을 통한 스트레스 해소 및 심리적 안정의 치유효과를 제시하였다.

**H1 재생 문화공간의 회복력 요소는 심리적 치유에 정(+의 영향을 미칠 것이다**

H1-1 회복력 요소의 공간적 측면은 심리적 치유에 정(+의 영향을 미칠 것이다

H1-2 공간적 측면의 자연은 심리적 치유에 정(+의 영향을 미칠 것이다

H1-3 공간적 측면의 소통은 심리적 치유에 정(+의 영향을 미칠 것이다

H1-4 공간적 측면의 과거는 심리적 치유에 정(+의 영향을 미칠 것이다

H1-5 회복력 요소의 체험적 측면은 심리적 치유에 정(+의 영향을 미칠 것이다

H1-6 체험적 측면의 감각은 심리적 치유에 정(+의 영향을 미칠 것이다

H1-7 체험적 측면의 유희는 심리적 치유에 정(+의 영향을 미칠 것이다

H1-8 체험적 측면의 교육은 심리적 치유에 정(+의 영향을 미칠 것이다

H1-9 체험적 측면의 심미는 심리적 치유에 정(+의 영향을 미칠 것이다

나. 재생 문화공간의 회복력 요소와 회복환경지각에 관한 가설

1) 재생 문화공간의 공간적 측면과 회복환경지각의 관계가설

회복환경에 대한 선행연구는 자연환경이 회복환경에 미치는 영향이 크다는 경험적 연구가 많지만 박민아(2015)는 “국내외 연구들을 통해 자연환경 이외에도 인간과 상호작용하는 환경 역시 네 가지 회복적 특성만 가진다면 스트레스를 저감하는 환경으로 작용할 수 있음을 확인할 수 있다”<sup>109)</sup>라고 하였다.

(1) 자연

이승훈·현명호(2004)의 선행연구에서는 자연환경이 사소한 스트레스의 부정적 영향을 완화시켜 기분을 향상시키면서 우울을 억제하였고 자연환경과 회복환경의 스트레스 해소의 효과에 대한 연구결과를 보여줌으로서 자연 요소는 회복환경에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 김민아(2018)의 선행연구에서는 자연휴양림에서의 회복환경지각과 심리적 회복의 관계를 연구하여 자연관광지에서의 회복환경지각은 심리적 회복

107) 이상봉·류시영·송운강, 여행경험과 심리치유 간의 관계, *Tourism Research*, 제38권 제1호, 2013, pp. 93-94.

108) 류시영·김미희, 생태체험의 심리적 치유효과, *관광연구* 제27권 제5호, 2012, p.172.

109) 박민아, 리조트 서비스스케이프, 회복환경지각, 여가만족의 구조적 관계에 관한 연구, 경기대학교 박사학위논문, 2015, p. 2.

중에 가변적 심리의 회복, 즉 피곤함, 따분함, 잡념, 긴장등과 같은 기분회복에 긍정적인 영향<sup>110)</sup>을 미치는 것으로 나타났다.

산림치유와 연관된 연구로 Ulrich(1981)는 자연경관의 인식 및 체험이 스트레스 감소효과를 가져 왔으며, Kaplan R, Kaplan S(1989)는 자연환경을 접함으로써 정신적 피로가 회복될 수 있다고 발표하였다.<sup>111)</sup>

(2) 소통

Bert N. Uchino(1997)박사는 사회적 지원으로 심리적 스트레스에 대한 심혈관 반응의 감소에 대한 연구를 진행하였다. 그 결과 “타인과의 사회적지지, 관계를 형성하는 것이 신체에 긍정적 효과로 작용하는 것을 증명하였다.”<sup>112)</sup> 사회적 양과 질이 질병 및 사망률과 관련이 있으며 사회적으로 고립된 개인들 사이에서 질병과 사망률이 더 높다는 결과가 나왔다.

(3) 과거

kaplan(1995)은 회복환경 요인 중 공간감(Extent)에서 역사적 유물을 포함하는 설정은 과거의 시대와 환경에 연결되고 따라서 더 큰 세계로 연결되는 느낌을 촉진할 수 있다고 하였다.<sup>113)</sup> 회복의 개념과 치유의 개념은 서로 연관성이 있으므로 과거적 요소가 치유환경에 영향을 줌으로써 회복환경에도 영향을 줄 것이라는 판단에 본 가설을 설정하였다.

**H2 재생 문화공간의 회복력 요소는 회복환경지각에 정(+)<sup>110)</sup>의 영향을 미칠 것이다.**

H2-1 회복력 요소의 공간적 측면은 회복환경지각에 정(+)<sup>111)</sup>의 영향을 미칠 것이다.

H2-2 공간적 측면은 일탈성에 정(+)<sup>112)</sup>의 영향을 미칠 것이다.

H2-3 공간적 측면은 매력감에 정(+)<sup>113)</sup>의 영향을 미칠 것이다.

H2-4 공간적 측면은 적합성에 정(+)<sup>114)</sup>의 영향을 미칠 것이다.

H2-5 공간적 측면은 공간감에 정(+)<sup>115)</sup>의 영향을 미칠 것이다.

110) 김선아, 자연휴양림에서의 회복환경지각과 심리적 회복간의 인과관계 연구, 경기대학교 석사학위논문, 2019, p. 70.

111) 이경민, 산림치유가 만성 조현병 환자에게 미치는 영향, 국민대학교 박사학위논문, 2013, p. 17, 재인용

112) Bert N. Uchino and Timothy S Garvey, The Availability of Social Support Reduces Cardiovascular Reactivity to Acute Psychological Stress, 1997, pp. 15-25, 손지혜, 사회적 치유환경 조성을 위한 병동부 공용공간의 건축계획 연구, 한양대학교 박사학위논문, 2017, p. 55.

113) Kaplan s, The restorative benefits of nature:Toward an intergrative framework, journal of enviroment psychology, 1995, pp. 174.

2) 재생 문화공간의 체험적 측면과 회복환경지각에 관한 가설

LIU CHANG(2019)은 감각유산체험의 정취유산, 미각유산, 촉각유산, 소멸적 시각유산, 청각유산, 향기유산체험의 과정이 회복환경의 4가지 하위요인에 영향을 주며 김세은(2013)에서는 체험영역과 주의회복지각은 높은 상관관계를 갖고 있음으로 결과가 도출되었다.<sup>114)</sup> 이기영외(2017)에서는 숲 체험교육의 참여자의 회복환경지각변화에 대한 연구를 통해 주관적 녹시율과 회복환경지각에 눈에 띄는 상승효과를 보였다. 문태윤·김진옥·김남조(2018)의 지각된 회복환경이 주의회복에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이애용·홍경완(2017)은 꽃박람회를 방문하는 관광객을 대상으로 한 연구에서 원예활동의 관여도가 회복환경지각에 유의한 정(+)의 영향을 준다는 결과를 제시하였다.<sup>115)</sup> 본 연구는 공간은 인간의 체험을 통해 심리적 의미가 발생하다는 이론적 배경으로 재생 문화공간의 체험적 측면이 회복환경지각의 일탈성, 매력감, 공간감, 적합성과의 영향관계에 대해 알아보하고자 한다.

- H2-5, 회복력 요소의 체험적 측면은 회복환경지각에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H2-6, 체험적 측면은 일탈성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H2-7, 체험적 측면은 매력감에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H2-8, 체험적 측면은 적합성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H2-9, 체험적 측면은 공간감에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

다, 회복환경지각과 심리적 치유의 관계 가설

권혁중(2019)의 선행연구에서는 특정 환경이 가지고 있는 물리적 환경이 고객에게 영향을 미칠 수 있는 회복환경으로서 구성될 수 있으며 고객의 감정적 가치와 스트레스 완화를 시킬 수 있다는 것을 확인하였고 치유회복환경을 회복적 서비스케이크로 규명하였다. 김진옥·김남조·한승훈(2017)의 선행연구에서는 치유프로그램을 통한 자연체험의 방문객이 기쁘거나 즐거운 경험을 할수록 회복환경에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러므로 치유와 회복환경은 연관이 있으며 치유와 회복환경에 관련된 많은 선행연구 중 자연은 공통분모이다.

**H3 재생 문화공간의 회복환경지각은 심리적 치유에 영향을 미칠 것이다.**

114) 김세은, 여행체험의 치유효과 분석, 경기대학교 석사학위논문, 2013, p. 41.

115) LIU CHANG, 감각유산 체험 성향, 회복환경지각과 치유효과, 헤도닉 가치, 브랜드가치인식의 구조적 영향 관계, 경희대학교 박사학위논문, 2019, p. 73.

- H3-1 회복환경지각의 일탈성은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다
- H3-2 회복환경지각의 매력감은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H3-3 회복환경지각의 적합성은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다
- H3-4 회복환경지각의 공간감은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

라. 회복환경지각의 매개효과

환경심리의 반응과정은 물리적 환경의 요소의 자극을 지각하고 인지하여 심리적 반응을 일으키는 것으로 본 연구의 재생 문화공간의 회복력 요소가 회복환경지각을 통해 심리적 치유에 이르는 과정과 같다. 환경지각은 사물을 받아들이는 과정<sup>116)</sup>으로 이해하게 될 때 물리적 환경을 인지하고 심리적 반응으로 가는 과정에 있어 매개 역할을 한다고 볼 수 있다. 또한 본 연구의 자연, 소통적 요소는 많은 선행연구에서 치유와 관련이 있었으며 자연환경은 대표적인 회복환경의 주요 요인으로 서로 연관성이 있는 것으로 판단되며 회복환경지각의 4가지 요인은 정신적 피로를 해소해주는 환경요인으로 심리적 치유에 영향을 미칠 것이라는 판단에 회복환경지각이 재생 문화공간의 회복력 요소가 심리적 치유에 영향을 미치는 관계에 있어 매개역할을 한다고 볼 수 있다.

**H4 회복환경지각은 재생 문화공간 회복력 요소와 심리적 치유를 매개할 것이다.**

---

116) 임승빈, 「환경심리와 인간행태」, 보문당, 2012, p. 49.

## 제2절. 변수의 조작적 정의 및 설문지 작성

### 1. 설문문항 구성

측정항목 구성은 응답자의 일반적 특성이 6문항, 재생 문화공간의 회복력 요소의 공간적 측면인 자연, 소통, 과거 요소가 12문항, 체험적 측면인 감각체험 9문항, 유희, 교육, 심미체험이 11문항, 회복환경지각 12문항, 심리적 치유 5문항으로 구성하여 총 49문항으로 구성하였고 각 측정문항은 리커트(Likert) 7점 척도로서 전혀 그렇지 않다:1점에서 매우 그렇다: 7점까지로 측정하였다. 설문 문항의 구성은 다음 [표 4-1]과 같다.

[표 4-1] 설문문항 구성

구성개념		측정항목	항목	척도
공간적 측면	자연	수공간, 인공과 자연의 조화, 공원, 산책로의 형성, 자연조망, 풍경의 여부	4	강호진(2019) 서연원(2019) 임종훈(2016) 고은정(2010)
	소통	커뮤니티 프로그램, 소통을 위한 공간 및 사회적 교류의 기회 제공	4	강호진(2019) 임종훈(2016) 조영임(2017)
	과거	과거 회상적 공간 및 요소, 역사성, 추억과 기억의 소재, 과거적 마감재료의 사용	4	강호진(2019) 구창석(2018) 김수현(2013) 정민채(2009) 남윤희(2016)
체험적 측면	감각	다섯가지 감각을 통한 공간체험, 체험을 통한 심리적 감정(즐거움, 기쁨), 교육을 통한 자아실현과 창조적 기쁨과 만족감, 공간의 시각적인 부분에 대한 미적 체험과 전반적인 공간 평가	9	배현경(2004) 오수희(2006) 황정은(2005) 박찬웅(2016) 구선영(2018) 함의정(2018)
	유희		3	
	교육		4	
	심미		4	
회복환경 지각	일탈성	일상에서 벗어남 느낌 반복적 일상으로부터의 탈출감	3	권혁종(2019) 권현숙(2017) 김진욱(2015) 박민아(2016) 한장현(2019)
	매력감	장소의 매력감, 흥미로운 볼거리나 이색적 요소	4	
	공간감	공간의 짜임새 있는 구성, 여유로움	2	
	적합성	방문한 목적과의 적합성	3	
심리적 치유		정서적 안정, 심리적 만족 스트레스 해소	5	김지호(2017) 박정아(2016) 김세은(2013)
일반적 특성		성별, 나이, 직업, 방문동기와 목적, 스트레스정도	6	

## 2. 재생 문화공간의 회복력 요소의 조작적 정의와 설문 구성

### 가. 재생 문화공간 회복력 요소의 공간적 측면

재생 문화공간 회복력 요소의 공간적 측면은 도시의 문제와 회복의 개념에서 도출된 인간을 위한 공간의 회복력 요소로서 자연, 소통, 과거 요소를 말한다.

재생 문화공간을 구성하는 공간적 측면으로서 자연 요소는 재생 문화공간의 자연환경구성으로서 수공간, 산책로 및 녹지공간 형성 및 인공환경과 자연환경의 조화를 말하며 소통 요소는 재생 문화공간의 커뮤니티 공간 형성 및 소통을 위한 프로그램, 과거 요소는 재생 문화공간의 과거의 재료사용 및 기억과 회상을 위한 공간형성 및 그 지역의 역사를 볼 수 있는 공간 디자인과 프로그램을 말하는 것으로 회복력 요소의 공간적 측면은 공간의 물리적, 인지적 요소를 말한다.

#### 1) 자연

인간은 본성적으로 자연환경을 좋아하는 심성을 가지고 태어났으며 자연환경을 통해 생리적 욕구를 해결하였으며 자연경관은 인간에게 전망과 도피처로서의 기능을 해주었고 자연환경에 적응하며 생활환경을 만들었다.<sup>117)</sup> 로저 울리히(1984)의 자연풍경이 내다보일 때 환자의 회복이 더 빠르게 나타났다는 연구의 결과처럼 자연 요소는 치유와 회복환경에 중요한 요소이다.

본 연구는 자연을 방문객의 심리적인 편안함과 스트레스 해소를 위해 재생 문화공간에 필수적인 회복력 요소라 정의한다.

자연에 대한 측정항목은 강효진(2019), 이소영(2019), 임종훈(2016), 고은정(2010)의 선행연구에서 사용된 측정항목을 참고하여 본 연구의 목적에 맞게 재구성하여 사용하였다.

[표 4-2] 자연에 대한 설문구성

자연	1, 내가 경험한 재생 문화공간은 산책이나 야외활동을 할 수 있어 좋다
	2, 내가 경험한 재생 문화공간은 풍경이나 자연조망을 볼 수 있다.
	3, 내가 경험한 재생 문화공간은 자연요소와 인공요소의 조화가 잘 되어 있다.
	4, 내가 경험한 재생 문화공간은 주변에 물이 있는 (인공+자연)공간이 있다.

117) 윤일, 행복한 공간문화디자인을 위한 진화심리학적 고찰 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 2010, p. 96.

## 2) 소통

인간은 혈연유지 및 다른 개체와의 관계를 구성하며 진화했으며 사람들과 대화로서 친밀감을 형성하며 호혜적 관계를 유지하며 살아가고 있다. 디지털 정보화시대에 들어서면서 서로 얼굴을 마주하고 소통하는 삶이 현저하게 줄어들고 있다. 인간이 놀이나 접촉 및 대화를 통해 자연스럽게 소통하기 위해서는 그러한 공간이 필요하다. 인간은 개인적인 프라이버시도 중요하지만 어딘가에 소속되어 서로에 대한 친밀감을 형성함으로써 현대사회에서 느끼는 우울과 고독에서 벗어날 수 있다. 사람들이 부담 없이 자연스럽게 소통하기 위해서 문화와 자연환경을 향유할 수 있는 공간이 필요하며 소통이란 재생 문화공간에서 문화와 예술을 통해 인간과 인간 그리고 인간과 사회와의 자연스러운 매개체 역할을 해주는 회복환경을 위한 중요한 요소이다. 소통에 대한 측정항목은 강효진(2019), 임중훈(2016), 조영임(2017)선행연구에서 사용된 측정항목을 참고하여 본 연구의 목적에 맞게 재구성하여 사용하였다.

[표 4-3] 소통에 대한 설문구성

소통	1, 내가 경험한 재생 문화공간은 소통적 교류를 위한 유익한 정보제공을 하고 있다.
	2, 내가 경험한 재생 문화공간은 교육과 참여를 위한 프로그램이나 기회를 제공한다.
	3, 내가 경험한 재생 문화공간은 사람들과 어울릴 수 있는 공간이 있다.
	4, 내가 경험한 재생 문화공간은 방문객과의 유대관계를 형성시켜 준다.

## 3) 과거

재생 문화공간에서 과거적 요소는 현재와 과거를 연결해주는 매개체이며 우린 과거의 기억에서 회상성을 느끼며 추억에 빠져들 수 있다. 본 연구는 과거적 요소를 공간의 내부와 외부에서 보이는 외피의 재료나 과거를 떠올릴 수 있는 Display나 조형물, 전시매체로 사람들이 과거를 회상할 수 있는 요인으로 보고자 한다. 과거에 대한 측정항목은 정민채(2009), 강효진(2019), 구창석(2018), 김수현(2013), 남윤희(2016)선행연구에서 사용된 측정항목을 참고하여 본 연구의 목적에 맞게 재구성하여 사용하였다.

[표 4-4] 과거에 대한 설문구성

과거	1, 내가 경험한 재생 문화공간은 과거 분위기를 잘 나타내고 있다.
	2, 내가 경험한 재생 문화공간은 과거를 회상할 수 있는 요소가 있다.
	3, 내가 경험한 재생 문화공간은 역사 문화 이야기를 듣고 볼 수 있다.
	4, 내가 경험한 재생 문화공간은 추억과 낭만의 공간이다.



나, 체험적 측면의 조작적 정의와 설문 구성

공간은 인간의 체험을 통해 심리적인 의미가 형성되며 체험은 인간이 공간을 평가하는 중요한 척도가 된다. Pine & Gillmore(1999)의 체험경제이론에서 감각, 감정, 인지적인 경험적 가치를 네 가지 경험 영역을 4Es로 나누어 오락적, 교육적, 심미적, 일탈적 체험으로 분류하였다.<sup>118)</sup>

### 1) 유희

오락적 체험이란 “오감을 통한 참여로 매력적이고 ,유쾌함과 즐거움을 느껴 심리적 스트레스 전환을 하게 되는 체험을” 말한다.<sup>119)</sup> 본 연구는 오락적 체험을 유희적 체험으로 변경하였으며 유희란 방문객이 재생 문화공간에서 활동하면서 체험으로 느끼는 즐거움, 재미, 기쁨 등의 감정으로 정의하고자 한다.

### 2) 심미

심미적 체험은 인간의 오감 중 시각과 관련이 있으며 시각은 공간을 가장 많이 경험하는 감각으로 재생 문화공간에서 수동적인 공간체험이며 감성적 공간을 판단하는 중요한 결정요소이자 공간의 미학적 가치를 판단하는 요소로 정의하고자 한다.

### 3) 교육

인간이 가진 자아실현의 욕구는 새로운 지식이나 기능을 습득하기를 원하며 이런 욕구를 만족시켜 주는 체험이 교육적 체험이다. 본 연구는 체험적 측면의 교육을 재생 문화공간의 장소의 가치를 느끼게 해주고 인간의 지식적 욕구를 현장에서 편안하고 즐거운 마음으로 즐기면서 배울 수 있는 교육적 체험으로 정의하고자 한다.

체험의 측정항목은 박찬웅(2016), 구선영(2018), 함의정(2018)의 선행연구에서 실증 조사를 위해 사용된 유희, 교육, 심미로 분류한 측정항목을 참고하여 본 연구의 목적에 맞게 재구성하여 사용하였다. 측정 변인은 유희 3개 문항, 교육 4개 문항, 심미 4개 문항으로 구성되어 있으며 각 항목은 ‘전혀 그렇지 않다’에서 ‘매우 그렇다’의 리커트(Likert)7점 척도로 측정하였다.

118) 함의정, 폐산업시설 재생 문화공간에서 방문객의 체험이 지각된 가치와 몰입에 의해 장소성에 미치는 영향, 홍익대학교 박사학위논문, 2018, p. 84.

119) 정대봉, 감정노동자의 인센티브여행 체험이 심리적 웰빙과 회복탄력성, 조직유효성에 미치는 영향 연구, 경기대학교 박사학위논문, p. 80.

[표 4-5] 유희, 교육, 심미에 대한 설문구성

유희	1, 내가 경험한 재생 문화공간은 재미를 주는 요소가 있다.
	2, 내가 경험한 재생 문화공간에서 활동 하는 것이 즐거웠다.
	3, 내가 경험한 재생 문화공간은 유쾌한 장소이다.
교육	1, 내가 경험한 재생 문화공간에 대한 지식이 생겼다.
	2, 내가 경험한 재생 문화공간은 새로운 것에 대한 호기심을 제공한다.
	3, 내가 경험한 재생 문화공간은 창의성을 느낄 만한 요소가 있다.
	4, 내가 경험한 재생 문화공간은 새로운 지식 습득의 기회를 제공한다.
심미	1, 내가 경험한 재생 문화공간은 주변 환경과 조화가 잘 이루어진다
	2, 내가 경험한 재생 문화공간은 눈길을 끌만한 요소가 있다.
	3, 내가 경험한 재생 문화공간은 잘 설계되고 디자인 되었다.
	4, 내가 경험한 재생 문화공간은 볼거리가 다양하고 흥미롭다.

#### 4) 감각

인간은 공간을 지각하는데 있어 신체의 감각을 통해 이루어지며 이런 감각을 통해 공간에 대한 심리적인 의미가 발생되며 공간을 이해하는데 도움이 된다. 그리고 감성적 공간을 디자인하기 위해 인간의 오감을 충족시키는 것은 대단히 중요한 작업이며 본 연구는 체험적 측면의 감각을 재생 문화공간 방문객의 신체적 감각을 통해 공간에 대한 정서적 감성을 확인하기 위한 감각적 체험으로 정의한다.

감각에 대한 측정항목은 배현경(2004), 오수희(2006), 황정은(2005)의 선행연구에서 사용된 측정항목 9개 문항을 본 연구에 맞게 재구성하였다.

[표 4-6] 감각에 대한 설문구성

감각	1, 내가 경험한 재생 문화공간은 인테리어가 잘 되어 있다.
	2, 내가 경험한 재생 문화공간의 조명의 밝기는 적당하였다.
	3, 내가 경험한 재생 문화공간은 예술작품 전시가 좋았다.
	4, 내가 경험한 재생 문화공간은 음악소리가 듣기 좋았다
	5, 내가 경험한 재생 문화공간은 소음이 없다.
	6, 내가 경험한 재생 문화공간의 향기는 분위기와 잘 어울린다
	7, 내가 경험한 재생 문화공간의 공기는 답답하지 않았다.
	8, 내가 경험한 재생 문화공간의 테이블과 의자는 편안한 느낌이 든다.
	9, 내가 경험한 재생 문화공간의 인테리어 마감재의 감촉은 좋았다.

### 3. 회복환경지각에 대한 조작적 정의 및 설문 구성

주의회복이론의 회복환경에서는 네가지 조건을 충족한다면 인간의 피로회복 및 스트레스해소의 회복환경이 될 수 있다고 하였다. 본 연구의 회복환경의 벗어남 (being away)은 일상적인 생활환경에서 떨어진 곳에서 느끼는 일탈의 감정을 말하며 매력감(fascination)은 시각적인 부분이 강한 것으로 흥미로운 볼거리 및 독특하고 매력적인 요소를 말하며 적합성(compatibility)은 재생 문화공간을 방문한 목적이나 자신의 성향과 부합함을 의미하며 공간감(extent)은 규모적인 것보다 그 공간에서 조화롭고 짜임새 있게 구성된 것으로 정의하고자 한다. 회복환경지각의 설문문항은 권혁중(2019), 권현숙(2017), 김진옥(2015), 박민아(2016), 한장현(2019)의 선행연구에서 적용된 측정항목을 재구성하여 사용하였다.

[표 4-7] 회복환경지각 설문구성

일탈성	1, 이곳은 일상으로부터 벗어난 느낌을 준다
	2, 이곳을 방문함으로써 기분전환이 되었다
	3, 평소의 일들을 잠시 잊을 수 있었다
매력감	1, 이곳은 매력적인 곳이다
	2, 이곳은 시선을 끄는 흥미로운 것들이 있다
	3, 이곳에 대해 조금 더 알고 싶다
	4, 이곳은 이색적이다
적합성	1, 이곳은 내 성향(좋아하는 것)과 맞는 것 같다.
	2, 이곳은 내가 방문한 목적과 맞는 장소이다.
	3, 여기에 있는 것이 즐겁다.
공간감	1, 이곳은 짜임새 있게 구성된 것 같다.
	2, 이곳은 여유롭게 느껴지는 공간이다.

#### 4. 심리적 치유에 대한 조작적 정의와 설문 구성

심리적 치유(Healing)란 사람들이 느끼는 편안함이나 정서적인 안정감으로 사회, 문화적 자연환경에 영향을 받으며 인간의 신체나 정신적인 회복을 말한다.

김지효(2017), LIU CHANG(2019)은 치유를 정서적인 치유와 인지적 치유로 나누어 체험과 치유효과의 상관관계를 분석하여 영향이 있는 것으로 나타났다.

본 연구는 재생 문화공간을 찾는 방문객이 회복력 요소를 통해 긍정적인 심리상태로 회복하는 심리적인 안정감, 기분전환, 스트레스 해소로서 치유효과로 정의하고자 한다.

설문지 측정항목은 김지효(2017), LIU CHANG(2019), 박정아(2016), 김세은(2013)의 선행연구에서 사용된 측정항목을 재구성하여 사용하였다.

[표 4-8] 심리적 치유 설문구성

심리적 치유	1, 스트레스 해소에 도움이 된 것 같다.
	2, 이곳의 방문으로 기분이 좋아졌다.
	3, 이곳에 있으면 마음이 편안하다.
	4, 이곳의 방문으로 행복해진 기분이다.
	5, 이곳을 방문함으로써 마음의 여유가 생겼다

## 제3절. 조사방법 및 분석방법

### 1. 조사 대상과 수집방법

본 설문조사에 앞서 설문문항의 검증을 위하여 재생 문화공간의 방문경험이 있는 전문가를 대상으로 Pilot Test(설문지 10부 분석)를 실시하여 설문문항의 완성도와 신뢰도를 높였다.

본 연구의 연구모형과 가설을 검증하기 위해 재생 문화공간을 방문한 경험이 있는 대상을 해야 하는 특수성으로 2019년 10월 7일부터 2019년 10월 27일까지 국내 재생 문화공간을 경험한 이용자를 대상으로 온라인 설문조사를 실시하였고 본 연구자가 재생 문화공간을 직접 방문하여 설문조사를 실시하였다.

구조화된 설문지 420부(온라인 250명, 오프라인 170부)를 배포하였으며 온라인 96부, 오프라인 164부, 불성실한 응답자 9명을 제외한 총 251부가 실증분석에 이용되었다.

### 2. 자료의 분석방법

설문 조사를 통하여 수집된 자료는 SPSS Win 21.0을 이용하여 자료 분석의 목적에 따라 다음과 같은 분석 방법과 절차를 적용하였다.

1. 조사대상자의 일반적 사항을 알아보기 위하여 빈도분석(Frequency Analysis)을 실시하였다.

2. 척도들의 타당성과 신뢰성을 검증하기 위하여 주성분분석(principle component analysis)과 내적일관성(internal consistency reliability) 평가방법으로 Cronbach's  $\alpha$  계수를 이용한 분석방법을 이용하였다.

3. 요인 간에 상관관계를 분석하기 위해 피어슨(Pearson) 상관분석을 실시하였다.

4. 변인들의 영향을 관계를 알아보기 위하여 회복환경지각을 종속변수로 하는 회귀분석을 실시하였다.

5. 재생 문화공간 회복력 요소가 심리적 치유에 미치는 영향에서 회복환경지각의 매개역할을 알아보기 위하여 Baron, R. M., & Kenny, D. A.(1986)의 3단계 매개 회귀분석(Three-step mediated regression analysis) 기법을 사용하였다.

## 제5장. 실증분석

### 제1절. 조사대상자와 일반적 특성

본 연구조사대상자의 일반적 특성을 살펴보면 [표 5-1]과 같이 나타났다.

성별에서는 여자 58.6%(147), 남자 41.4%(104)로 나타났으며, 연령대에서는 20대와 40대가 27.5%(69)로 가장 높게 나타났으며, 30대 26.7%(67), 50대 14.7%(37), 60대 3.6%(9)의 순으로 나타났다.

행정구역에서는 시가 38.6%(97)로 가장 높게 나타났으며, 광역시 36.7%(92), 특별시 15.1%(38), 군 9.6%(24)의 순으로 나타났다.

직업에서는 전문직이 25.5%(64)로 가장 높게 나타났으며, 회사원 23.9%(60), 기타 21.5%(54), 학생 12.4%(31), 사업 10.4%(26), 공무원 6.4%(16)의 순으로 나타났다.

방문동기에서는 가족, 지인추천이 45.0%(113)로 가장 높게 나타났으며, SNS 19.9%(50), TV 13.5%(34), 지나다 우연히 11.6%(29), 기타 10.0%(25)의 순으로 나타났다.

방문목적에서는 여행이 33.1%(83)로 가장 높게 나타났으며, 전시관람 22.7%(57), 축제행사 11.2%(28), 기타 9.6%(24), 교육연수 4.8%(12), 업무관련 4.0%(10)의 순으로 나타났다. 스트레스에서는 보통이다가 55.4%(139)로 가장 높게 나타났으며, 강하다 27.9%(70), 매우 강하다 8.0%(20), 없다 6.0%(15), 거의 없다 2.8%(7)의 순으로 나타났다.

[표 5-1] 조사대상자의 일반적 특성

		빈도	백분율(%)
성별	남자	104	41.4
	여자	147	58.6
연령	20대	69	27.5
	30대	67	26.7
	40대	69	27.5
	50대	37	14.7
	60대	9	3.6
행정구역	특별시	38	15.1
	광역시	92	36.7
	시	97	38.6
	군	24	9.6
직업	전문직	64	25.5
	회사원	60	23.9
	학생	31	12.4
	사업	26	10.4
	공무원	16	6.4
	기타	54	21.5
방문동기	가족지인추천	113	45.0
	TV	34	13.5
	지나다 우연히	29	11.6
	SNS	50	19.9
	기타	25	10.0
방문목적	여행	83	33.1
	축제행사	28	11.2
	전시관람	57	22.7
	교육연수	12	4.8
	업무관련	10	4.0
	커피숍	37	14.7
	기타	24	9.6
스트레스	거의없다	7	2.8
	없다	15	6.0
	보통이다	139	55.4
	강하다	70	27.9
	매우 강하다	20	8.0



## 제2절. 타당성 검증

### 1. 탐색적 요인분석

요인을 추출하는 방법으로 주성분분석(principle component analysis)을 실시하였다. 요인 적재 값의 단순화를 위하여 Varimax방식(maximize the sum of variances)을 채택하였다.

추출할 요인의 수를 결정하는 통상의 보수적인 기준으로 첫째, 변수들 간의 상관관계가 다른 변수에 의해 잘 설명되는 정도를 나타내는 KMO(Kaiser-Meyer-Olkin) 측도는 0.50이상( $p < .05$ ), 둘째, 추출된 요인들에 의해서 설명되는 정도인 공통성은 0.40 이상, 셋째, 각 변수와 요인간의 상관관계의 정도를 나타낸 요인적재량은 0.40이상, 넷째, 요인이 설명하는 분산의 양을 나타내는 고유값(eigen-value)은 1.00이상을 채택하였다.

#### 1) 재생 문화공간 회복력 요소의 공간적 측면 요인분석

[표 5-2]은 재생 문화공간의 회복력 요소의 공간적 측면의 요인분석 결과로 설명된 총 분산은 72%로 나타났으며, 변수들 간의 상관관계가 다른 변수에 의해 설명되는 정도를 나타내는 KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)는 0.87로 나타났다.

총 12개의 문항 중 12개의 문항을 사용하였으며, 3개의 요인으로 추출되었으며, 요인명은 과거, 자연, 소통으로 명명하였다.

[표 5-2] 재생 문화공간 회복력 요소의 공간적 측면 요인분석

요인명	문항번호	성분			공통성
		1	2	3	
과거	과거2	.895	.113	.166	.840
	과거3	.796	.138	.293	.739
	과거1	.793	.227	.276	.757
	과거4	.734	.301	.270	.702
자연	자연2	.095	.865	.251	.821
	자연3	.260	.801	.090	.717
	자연1	.031	.694	.451	.685
	자연4	.251	.688	.042	.538
소통	소통1	.313	.115	.770	.704
	소통2	.363	-.006	.756	.703
	소통3	.160	.392	.753	.747
	소통4	.244	.405	.682	.688
고유값		3.057	2.848	2.734	-
분산설명(%)		25.479	23.736	22.785	-
총분산설명(%)		25.479	49.215	72.000	-
KMO		KMO=.871, Bartlett=1779922( $p < .000$ )			-

2) 재생 문화공간 회복력 요소의 체험적 측면 요인분석

[표 5-3]은 재생문화공간 회복력 요소의 체험적 측면의 요인분석 결과로 설명된 총 분산은 71.93%로 나타났으며, 변수들 간의 상관관계가 다른 변수에 의해 설명되는 정도를 나타내는 KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)는 0.93으로 나타났다.

총 20개의 문항 중 4개의 문항을 제거(감각1, 감각2, 감각3, 감각4)하고 16개의 문항을 사용, 4개의 요인으로 추출되었으며, 요인명은 감각, 심미, 교육, 유희로 명명하였다.

[표 5-3] 재생 문화공간 회복력 요소의 체험적 측면 요인분석

요인명	문항번호	성분				공통성
		1	2	3	4	
심미	심미2	.787	.219	.266	.222	.787
	심미3	.775	.230	.195	.277	.769
	심미1	.750	.253	.271	.179	.733
	심미4	.634	.204	.351	.335	.678
감각	감각7	.326	.734	.169	.030	.675
	감각8	.339	.733	.108	.215	.710
	감각5	-.063	.724	.300	.150	.641
	감각6	.222	.714	.171	.349	.709
	감각9	.459	.637	.106	.296	.715
교육	교육4	.214	.213	.799	.151	.752
	교육3	.345	.087	.735	.201	.707
	교육2	.304	.198	.733	.199	.709
	교육1	.084	.254	.669	.348	.640
유희	유희2	.311	.284	.283	.769	.848
	유희1	.247	.171	.277	.762	.749
	유희3	.319	.288	.271	.655	.687
고유값		3.193	3.071	2.870	2.373	-
분산설명(%)		19.956	19.196	17.938	14.834	-
총분산설명(%)		19.956	39.153	57.091	71.925	-
KMO		KMO=.926, Bartlett=2521.757(p<.000)				-

3) 재생 문화공간의 회복환경지각 요인분석

[표 5-4]는 재생문화공간의 회복환경지각 요인분석의 결과로 설명된 총 분산은 83.45%로 나타났으며, 변수들 간의 상관관계가 다른 변수에 의해 설명되는 정도를 나타내는 KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)는 0.93으로 나타났다.

총 12개의 문항 중 1개의 문항을 제거(매력감4)하고 11개의 문항을 사용, 4개의 요인으로 추출되었으며, 요인명은 적합성, 매력감, 일탈성, 공간감으로 명명하였다.

[표 5-4] 재생문화공간의 회복환경지각 요인분석

요인명	문항번호	성분				공통성
		1	2	3	4	
적합성	적합성1	.839	.158	.134	.307	.842
	적합성2	.811	.289	.287	.188	.858
	적합성3	.670	.431	.356	.108	.774
매력감	매력감2	.218	.806	.336	.211	.855
	매력감3	.363	.729	.256	.351	.851
	매력감1	.318	.709	.213	.372	.787
일탈성	일탈성1	.300	.171	.842	.229	.881
	일탈성2	.183	.423	.724	.256	.802
	일탈성3	.524	.449	.562	.065	.796
공간감	공간감1	.162	.265	.475	.748	.881
	공간감2	.366	.396	.113	.742	.854
고유값		2.649	2.614	2.238	1.678	-
분산설명(%)		24.085	23.760	20.344	15.258	-
총분산설명(%)		24.085	47.845	68.189	83.448	-
KMO		KMO=.925, Bartlett=2517.413(p<.000)				-

4) 심리적 치유의 요인분석

[표 5-5]은 심리적 치유의 요인분석의 결과로 설명된 총 분산은 77.52%로 나타났으며, 변수들 간의 상관관계가 다른 변수에 의해 설명되는 정도를 나타내는 KMO (Kaiser-Meyer-Olkin)는 0.86으로 나타났다. 총 5개의 문항 중 5개의 문항을 사용하였으며, 1개의 요인으로 추출되었으며, 요인명은 심리적 치유로 명명하였다.

[표 5-5] 심리적 치유 요인분석

요인명	문항번호	성분	공통성
		1	
심리적 치유	치유2	0.932	0.869
	치유4	0.919	0.844
	치유1	0.919	0.844
	치유3	0.901	0.812
	치유5	0.888	0.789
고유값		4.158	-
분산설명(%)		83.166	-
총분산설명(%)		83.166	-
KMO		KMO=.882, Bartlett=1265.147(p<.000)	

### 제3절. 신뢰도 분석

본 연구에서는 사용한 척도들의 신뢰성을 검증하기 위하여 내적일관성(internal consistency reliability) 평가방법으로 Cronbach's  $\alpha$  계수를 이용한 분석방법을 사용하였다. 본 연구에서는 통상의 보수적인 기준으로 Cronbach's  $\alpha$  계수를 0.6이상을 채택 분석에 사용하였다. [표 5-6]에서 나타나는 바와 같이 Cronbach's  $\alpha$  계수가 공간 요소는 0.90으로 나타났으며 그 하위요인으로 과거 0.89, 자연 0.81, 소통 0.85로 나타났으며, 체험 요소는 0.93으로 나타났으며 그 하위요인으로 감각 0.87, 심미 0.89, 교육 0.85, 유희 0.85으로 나타났으며, 회복환경지각은 0.94로 나타났으며 그 하위요인으로 적합성 0.90, 매력감 0.86, 일탈성 0.88, 공간감 0.81로 나타났으며, 심리적 치유 0.95로 나타났다.

[표 5-6] 신뢰도 분석

변수명	문항번호	문항 수	Cronbach's $\alpha$	
공간적 측면	과거	1, 2, 3, 4	4	.892
	자연	1, 2, 3, 4	4	.807
	소통	1, 2, 3, 4	4	.845
	전체		12	.900
체험적 측면	감각	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	5	.856
	심미	1, 2, 3, 4	4	.888
	교육	1, 2, 3, 4	4	.847
	유희	1, 2, 3	3	.851
	전체			.934
회복환경 지각	적합성	1, 2, 3	3	.897
	매력감	1, 2, 3, 4	3	.862
	일탈성	1, 2, 3	3	.875
	공간감	1, 2	2	.808
	전체			.943
심리적치유	1, 2, 3, 4, 5	5	.949	

### 제4절. 가설검증

#### 1. 상관관계분석

상관관계분석(相關關係分析, correlation analysis)은 연구하고자 하는 두 변인들 간 상호 연관성에 대해 분석하기 위해서 사용된다. 연구하고자 하는 변인 간의 연관성에 대해 유의성을 검증해 주는 분석 기법이다. 본 연구의 변인들 간에 상관관계를 분석한 결과는 [표 5-7]과 같고 변인들 간에 전체적으로 유의한 양(+의 상관관계)가 나타났다.

[표 5-7] 상관관계 분석

	심리적치유	심리적치유	회복환경지각	적합성	매력감	일탈성	조화성	과거	자연	소통	감각적	심미적	교육적	유희적	공간요소	체험요소	재생문화공간요소
심리적치유	r	1															
	p																
주의회복	r	.840**	1														
	p	.000															
적합성	r	.763**	.910**	1													
	p	.000	.000														
매력감	r	.702**	.890**	.748**	1												
	p	.000	.000	.000													
일탈성	r	.755**	.865**	.715**	.718**	1											
	p	.000	.000	.000	.000												
조화성	r	.748**	.868**	.745**	.677**	.638**	1										
	p	.000	.000	.000	.000	.000											
과거	r	.469**	.557**	.524**	.501**	.419**	.520**	1									
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000										
자연	r	.491**	.515**	.406**	.423**	.496**	.498**	.456**	1								
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000									
소통	r	.584**	.635**	.585**	.565**	.517**	.575**	.609**	.544**	1							
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000								
감각적	r	.629**	.601**	.572**	.511**	.464**	.572**	.508**	.474**	.571**	1						
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000							
심미적	r	.637**	.766**	.672**	.692**	.624**	.716**	.554**	.615**	.580**	.634**	1					
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000						
교육적	r	.580**	.677**	.601**	.609**	.583**	.599**	.606**	.440**	.641**	.553**	.645**	1				
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000					
유희적	r	.618**	.683**	.603**	.641**	.582**	.587**	.549**	.463**	.625**	.635**	.690**	.660**	1			
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000				
문화공간	r	.618**	.684**	.609**	.597**	.572**	.638**	.840**	.793**	.861**	.623**	.700**	.679**	.657**	1		
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000			
체험	r	.722**	.798**	.717**	.717**	.659**	.724**	.649**	.583**	.708**	.834**	.866**	.834**	.876**	.779**	1	
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		
재생문화공간요소	r	.717**	.792**	.709**	.704**	.657**	.727**	.776**	.715**	.821**	.785**	.841**	.812**	.827**	.927**	.957**	1
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	

## 2. 가설의 검증

### 가. 재생 문화공간 회복력 요소와 심리적 치유의 가설 검증

본 연구는 상관관계분석을 통해 검증된 재생 문화공간의 회복력 요소와 회복환경 지각, 심리적 치유의 관계를 알아보고자 회귀분석을 실시함으로써 각 변수의 인과관계를 검증하였다. 회귀분석은 단순회귀분석과 다중회귀분석을 사용하였다.

단순회귀분석은 한개의 독립변수와 한개의 종속변수의 관계를 파악하는 방법이며 다중회귀분석은 두개이상의 독립변수가 종속변수에 미치는 영향을 보고자 할 때 사용되는 분석방법이다.

### H1 재생 문화공간의 회복력 요소는 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다

재생 문화공간 회복력 요소가 심리적 치유에 미치는 영향을 알아보기 위하여 재생 문화공간 회복력 요소를 독립변수로 심리적 치유를 종속변수로 하는 단순회귀분석을 실시하였다. 분석결과,  $t=16.222(p<.001)$ 로 유의하게 나타났다. 비표준화 계수가 양(+)으로 나타나 재생 문화공간 회복력 요소는 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀모형은  $F=263.163(p<.001)$ 을 보이고 있으며, 회귀식에 대한  $R^2=0.514$ 로 51.4%의 설명력을 보여주고 있다.

[표 5-8] 재생 문화공간 회복력 요소가 심리적 치유에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value
	B	표준오차	베타		
(상수)	.733	.303		2.418	.016
재생 문화공간 회복력 요소	.903	.056	.717	16.222	.000***

R=.717 R<sup>2</sup>=.514 수정된R<sup>2</sup>=.512 F=263.163 p=.000

\*:p<.05, \*\*:p<.01 \*\*\*:p<.001

종속변수 : 심리적 치유

나. 재생 문화공간 회복력 요소의 하위요인과 심리적 치유의 가설 검증

- H1-1 회복력 요소의 공간적 측면은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다
- H1-2 공간적 측면의 자연은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다
- H1-3 공간적 측면의 소통은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다
- H1-4 공간적 측면의 과거는 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다
- H1-5 회복력 요소의 체험적 측면은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다
- H1-6 체험적 측면의 감각은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다
- H1-7 체험적 측면의 유희는 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다
- H1-8 체험적 측면의 교육은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다
- H1-9 체험적 측면의 심미는 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다

1) 회복력 요소의 공간적 측면과 체험적 측면이 심리적 치유에 미치는 영향

재생 문화공간 회복력 요소의 하위요인인 공간적 측면과 체험적 측면이 심리적 치유에 미치는 영향을 알아보기 위하여 재생 문화공간 회복력 요소의 하위요인(공간적 측면, 체험적 측면)을 독립변수로 심리적 치유를 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시한 결과 [표 5-9]와 같이 나타났다. 분석결과, 회귀모형은  $F=2139.631(p<.001)$ 로 유의미하게 나타났으며, 회귀식에 대한  $R^2=.530$ 으로 53.0%의 설명력이 나타났으며, 공차한계가 0.1보다 크게 나타나 다중공선성에는 문제가 없다고 할 수 있다.

공간적 측면  $t=2.022(p<.05)$ , 체험적 측면  $t=8.834(p<.001)$ 로 유의하게 나타났다. 공간적 측면, 체험적 측면의 비표준화계수가 양(+)으로 나타나 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 심리적 치유에 미치는 상대적 영향은 표준화계수인  $\beta$ 값의 절대값 크기에 따라 체험적 측면 ( $\beta=0.613$ ), 공간적 측면( $\beta=0.140$ )의 순으로 나타났다.

[표 5-9] 공간적 측면, 체험적 측면이 심리적 치유에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value	공선성 통계량	
	B	SE	$\beta$			공차	VIF
(상수)	.735	.299		2.461	.015		
공간적 측면	.164	.081	.140	2.022	.044*	.394	2.540
체험적 측면	.741	.084	.613	8.834	.000***	.394	2.540
$R=.728 \quad R^2=.530 \quad$ 수정된 $R^2=.526 \quad F=139.631 \quad p=.000$							

\*: $p<.05$ , \*\*: $p<.01$  \*\*\*: $p<.001$   
종속변수 : 심리적 치유



2) 재생문화공간 회복력 요소의 하위요인(과거, 자연, 소통, 감각, 심미, 교육, 유희)이 심리적 치유에 미치는 영향

재생 문화공간 회복력 요소의 하위요인(과거, 자연, 소통, 감각, 심미, 교육, 유희)이 심리적 치유에 미치는 영향을 알아보기 위하여 재생문화공간요소의 하위요인(과거, 자연, 소통, 감각, 심미, 교육, 유희)을 독립변수로 심리적 치유를 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시한 결과 [표 5-10]과 같이 나타났다.

분석결과, 회귀모형은  $F=40.956(p<.001)$ 로 유의미하게 나타났으며, 회귀식에 대한  $R^2=.541$ 로 54.1%의 설명력이 나타났으며, 공차한계가 0.1보다 크게 나타나 다중공선성에는 문제가 없다고 할 수 있다.

소통  $t=2.203(p<.05)$ , 감각  $t=4.059(p<.001)$ , 심미  $t=2.668(p<.01)$ , 유희  $t=2.022(p<.05)$ 로 유의하게 나타났다.

소통, 감각, 심미, 유희의 비표준화계수가 양(+)으로 나타나 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

심리적 치유에 미치는 상대적 영향은 표준화계수인  $\beta$ 값의 절대값 크기에 따라 감각( $\beta=0.251$ ), 심미( $\beta=0.194$ ), 소통( $\beta=0.147$ ), 유희( $\beta=0.141$ )의 순으로 나타났다.

[표 5-10] 재생문화공간의 회복력 요소의 하위요인이 심리적 치유에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수 $\beta$	t	p-value	공선성 통계량	
	B	SE				공차	VIF
(상수)	.731	.305		2.393	.017		
과거	-.035	.055	-.039	-.641	.522	.521	1.918
자연	.073	.059	.072	1.241	.216	.560	1.784
소통	.145	.066	.147	2.203	.029*	.426	2.347
감각	.246	.061	.251	4.059	.000***	.492	2.031
심미	.209	.078	.194	2.668	.008**	.355	2.814
교육	.127	.071	.120	1.783	.076	.416	2.402
유희	.142	.070	.141	2.022	.044*	.390	2.566
$R=.736 \quad R^2=.541 \quad \text{수정된 } R^2=.528 \quad F=40.956 \quad p=.000$							

\*:p<.05, \*\*:p<.01 \*\*\*:p<.001

종속변수 : 심리적 치유

다. 재생 문화공간 회복력 요소와 회복환경지각의 관계 가설 검증

**H2 재생 문화공간 회복력 요소는 회복환경지각에 영향을 미칠 것이다.**

재생 문화공간 회복력 요소가 회복환경지각에 미치는 영향을 알아보기 위하여 재생 문화공간 회복력 요소를 독립변수로 회복환경지각을 종속변수로 하는 단순회귀분석을 실시하였다. 분석결과,  $t=20.500(p<.001)$ 로 유의하게 나타났다. 비표준화 계수가 양(+)으로 나타나 재생 문화공간 회복력 요소는 회복환경지각에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회귀모형은  $F=420.230(p<.001)$ 을 보이고 있으며, 회귀식에 대한  $R^2=0.628$ 으로 62.8%의 설명력을 보여주고 있다.

[표 5-11] 재생 문화공간 회복력 요소가 회복환경지각에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value
	B	표준오차	베타		
(상수)	.926	.232		3.983	.000
재생 문화공간 회복력 요소	.875	.043	.792	20.500	.000***

R=.792 R<sup>2</sup>=.628 수정된R<sup>2</sup>=.626 F=420.230 p=.000

\*:p<.05, \*\*:p<.01 \*\*\*:p<.001  
종속변수 : 회복환경지각

라, 재생 문화공간 회복력 요소의 하위요인과 회복환경지각의 관계 가설 검증

**H2 재생 문화공간 회복력 요소는 회복환경지각에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.**

- H2-1 회복력 요소의 공간적 측면은 회복환경지각에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H2-2 회복력 요소의 공간적 측면은 일탈성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H2-3 회복력 요소의 공간적 측면은 매력감에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H2-4 회복력 요소의 공간적 측면은 적합성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H2-5 회복력 요소의 공간적 측면은 공간감에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H2-6 회복력 요소의 체험적 측면은 회복환경지각에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H2-7 회복력 요소의 체험적 측면은 일탈성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H2-8 회복력 요소의 체험적 측면은 매력감에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H2-9 회복력 요소의 체험적 측면은 적합성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H2-10 회복력 요소의 체험적 측면은 공간감에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

1) 회복력 요소의 공간적 측면, 체험적 측면과 회복환경지각의 관계 가설 검증

재생 문화공간 회복력 요소의 하위요인인 공간적 측면과 체험적 측면이 회복환경 지각에 미치는 영향을 알아보기 위하여 재생문화공간의 회복력 요소의 하위요인인 공간적 측면과 체험적 측면을 독립변수로 회복환경지각을 종속변수로 하는 다중회귀 분석을 실시한 결과 [표 5-12]와 같이 나타났다.

분석결과, 회귀모형은  $F=226.549(p<.001)$ 로 유의미하게 나타났으며, 회귀식에 대한  $R^2=.646$ 으로 64.6%의 설명력이 나타났으며, 공차한계가 0.1보다 크게 나타나 다중공선성에는 문제가 없다고 할 수 있다.

공간적 측면  $t=2.670(p<.01)$ , 체험적 측면  $t=11.172(p<.001)$ 로 유의하게 나타났다. 공간적 측면, 체험적 측면이 비표준화계수가 양(+)으로 나타나 회복환경지각에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회복환경지각에 미치는 상대적 영향은 표준화계수인  $\beta$ 값의 절대값 크기에 따라 체험적 측면( $\beta=0.672$ ), 공간적 측면( $\beta=0.161$ )의 순으로 나타났다.

[표 5-12] 공간적 측면과 체험적 측면이 회복환경지각에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value	공선성 통계량	
	B	SE	$\beta$			공차	VIF
(상수)	.928	.227		4.086	.000		
공간적 측면	.164	.061	.161	2.670	.008**	.394	2.540
체험적 측면	.712	.064	.672	11.172	.000***	.394	2.540

R=.804 R<sup>2</sup>=.646 수정된R<sup>2</sup>=.643 F=226.549 p=.000

∗:p<.05, ∗∗:p<.01 ∗∗∗:p<.001

종속변수 : 회복환경지각

2) 회복력 요소의 공간적 측면과 체험적 측면이 일탈성에 미치는 영향

회복력 요소의 공간적 측면과 체험적 측면이 일탈성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 공간적 측면과 체험적 측면을 독립변수로 일탈성을 종속변수로 하는 다중회귀 분석을 실시한 결과 [표 5-13]과 같이 나타났다.

분석결과, 회귀모형은  $F=144.343(p<.000)$ 로 유의미하게 나타났으며, 회귀식에 대한  $R^2=.538$ 으로 53.8%의 설명력이 나타났으며, 공차한계가 0.1보다 크게 나타나 다중공선성에는 문제가 없다고 할 수 있다.

공간적 측면  $t=1.984(p<.05)$ , 체험적 측면  $t=7.170(p<.001)$ 로 유의하게 나타났다.

공간적 측면, 체험적 측면의 비표준화계수가 양(+)으로 나타나 일탈성에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

[표 5-13] 공간적 측면과 체험적 측면이 일탈성에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value	공선성 통계량	
	B	SE	$\beta$			공차	VIF
(상수)	1.559	.310		5.034	.000		
공간적 측면	.166	.084	.150	1.984	.048*	.394	2.540
체험적 측면	.623	.087	.542	7.170	.000***	.394	2.540
R=.733 R <sup>2</sup> =.538 수정된R <sup>2</sup> =.534 F=144.343 p=.000							

\*:p<.05, \*\*:p<.01 \*\*\*:p<.001

종속변수 : 일탈성

3) 회복력 요소의 공간적 측면과 체험적 측면이 매력감에 미치는 영향

회복력 요소의 공간적 측면과 체험적 측면이 매력감에 미치는 영향을 알아보기 위하여 공간적 측면과 체험적 측면을 독립변수로 매력감을 종속변수로 하는 다중회귀 분석을 실시한 결과 [표 5-14]와 같이 나타났다.

분석결과, 회귀모형은 F=133.403(p<.000)로 유의미하게 나타났으며, 회귀식에 대한 R<sup>2</sup>=.518으로 51.8%의 설명력이 나타났으며, 공차한계가 0.1보다 크게 나타나 다중공선성에는 문제가 없다고 할 수 있다. 체험적 측면이 t=9.114(p<.001)로 유의하게 나타났다. 체험적 측면의 비표준화계수가 양(+)으로 나타나 매력감에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

[표 5-14] 공간적 측면과 체험적 측면이 매력감에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value	공선성 통계량	
	B	SE	$\beta$			공차	VIF
(상수)	.842	.302		2.790	.006		
공간적 측면	.115	.082	.099	1.409	.160	.394	2.540
체험적 측면	.772	.085	.640	9.114	.000***	.394	2.540
R=.720 R <sup>2</sup> =.518 수정된R <sup>2</sup> =.514 F=133.403 p=.000							

\*:p<.05, \*\*:p<.01 \*\*\*:p<.001

종속변수 : 매력감

4) 회복력 요소의 공간적 측면과 체험적 측면이 적합성에 미치는 영향

회복력 요소의 공간적 측면과 체험적 측면이 적합성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 공간적 측면과 체험적 측면을 독립변수로 적합성을 종속변수로 하는 다중회귀

분석을 실시한 결과는 [표 5-15]와 같이 나타났다.

분석결과, 회귀모형은  $F=134.445(p<.000)$ 로 유의미하게 나타났으며, 회귀식에 대한  $R^2=.520$ 으로 52.0%의 설명력이 나타났으며, 공차한계가 0.1보다 크게 나타나 다중공선성에는 문제가 없다고 할 수 있다. 체험적 측면이  $t=8.790(p<.001)$ 로 유의하게 나타났다. 체험적 측면의 비표준화계수가 양(+)으로 나타나 적합성에 정(+의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

[표 5-15] 공간적 측면과 체험적 측면이 적합성에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value	공선성 통계량	
	B	SE	$\beta$			공차	VIF
(상수)	.674	.306		2.206	.028		
공간적 측면	.152	.083	.129	1.842	.067	.394	2.540
체험적 측면	.754	.086	.616	8.790	.000***	.394	2.540
R=.721 R <sup>2</sup> =.520 수정된R <sup>2</sup> =.516 F=134.445 p=.000							

\*:p<.05, \*\*:p<.01 \*\*\*:p<.001

종속변수 : 적합성

5) 회복력 요소의 공간적 측면과 체험적 측면이 공간감에 미치는 영향

공간적 측면과 체험적 측면이 공간감에 미치는 영향을 알아보기 위하여 공간적 측면과 체험적 측면을 독립변수로 공간감을 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시한 결과 [표 5-16]과 같이 나타났다.

분석결과, 회귀모형은  $F=144.343(p<.000)$ 로 유의미하게 나타났으며, 회귀식에 대한  $R^2=.538$ 으로 53.8%의 설명력이 나타났으며, 공차한계가 0.1보다 크게 나타나 다중공선성에는 문제가 없다고 할 수 있다.

공간적 측면  $t=2.763(p<.01)$ , 체험적 측면  $t=8.369(p<.001)$ 이 유의하게 나타났다. 공간적 측면, 체험적 측면의 비표준화계수가 양(+)으로 나타나 공간감에 정(+의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

[표 5-16] 공간적 측면과 체험적 측면이 공간감에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value	공선성 통계량	
	B	SE	$\beta$			공차	VIF
(상수)	.635	.297		2.136	.034		
공간적 측면	.222	.081	.190	2.763	.006**	.394	2.540
체험적 측면	.699	.083	.576	8.369	.000***	.394	2.540
R=.733 R <sup>2</sup> =.538 수정된R <sup>2</sup> =.534 F=144.343 p=.000							

\*:p<.05, \*\*:p<.01 \*\*\*:p<.001 종속변수 : 공간감

마, 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 회복환경지각에 미치는 영향  
 재생문화공간의 회복력 요소의 공간적 측면의 하위요인인 과거, 자연, 소통과 체험적 측면의 하위요인인 감각, 심미, 교육, 유희가 회복환경지각에 미치는 영향을 알아보기 위하여 재생문화공간요소의 하위요인인 과거, 자연, 소통, 감각, 심미, 교육, 유희를 독립변수로 회복환경지각을 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시한 결과 [표 5-17] 과 같이 나타났다. 분석결과, 회귀모형은  $F=72.481(p<.001)$ 로 유의미하게 나타났으며, 회귀식에 대한  $R^2=.676$ 로 67.6%의 설명력이 나타났으며, 공차한계가 0.1보다 크게 나타나 다중공선성에는 문제가 없다고 할 수 있다. 소통  $t=2.629(p<.01)$ , 심미  $t=7.064(p<.001)$ , 교육  $t=3.093(p<.01)$ , 유희  $t=2.294(p<.05)$ 로 유의하게 나타났다. 소통, 심미, 교육, 유희의 비표준화계수가 양(+)으로 나타나 회복환경지각에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회복환경지각에 미치는 상대적 영향은 표준화계수인  $\beta$ 값의 절대값 크기에 따라 심미( $\beta=0.433$ ), 교육( $\beta=0.175$ ), 소통( $\beta=0.147$ ), 유희( $\beta=0.134$ )의 순으로 나타났다.

[표 5-17] 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 회복환경지각에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value	공선성 통계량	
	B	SE	$\beta$			공차	VIF
(상수)	.854	.225		3.798	.000		
과거	.020	.041	.025	.485	.628	.521	1.918
자연	-.005	.043	-.006	-.119	.906	.560	1.784
소통	.127	.048	.147	2.629	.009**	.426	2.347
감각	.044	.045	.051	.981	.328	.492	2.031
심미	.408	.058	.433	7.064	.000***	.355	2.814
교육	.162	.052	.175	3.093	.002**	.416	2.402
유희	.119	.052	.134	2.294	.023*	.390	2.566
R=.822 R <sup>2</sup> =.676 수정된R <sup>2</sup> =.667 F=72.481 p=.000							

\*:p<.05, \*\*:p<.01 \*\*\*:p<.001

종속변수 : 회복환경지각

1) 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 일탈성에 미친 영향

공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인(과거, 자연, 소통, 감각, 심미, 교육, 유희)이 회복환경지각의 하위요인 일탈성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인(과거, 자연, 소통, 감각, 심미, 교육, 유희)을 독립변수로 회복환경지각의 하위요인 일탈성을 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시한 결과 [표 5-18]과 같이 나타났다.

분석결과, 회귀모형은  $F=32.107(p<.001)$ 로 유의미하게 나타났으며, 회귀식에 대한

$R^2=.480$ 으로 48.0%의 설명력이 나타났으며, 공차한계가 0.1보다 크게 나타나 다중공선성에는 문제가 없다고 할 수 있다. 자연  $t=2.363(p<.05)$ , 심미  $t=3.507(p<.001)$ , 교육  $t=3.273(p<.05)$ , 유희  $t=2.473(p<.01)$ 로 유의하게 나타났다.

자연, 심미, 교육, 유희의 비표준화계수가 양(+)으로 나타나 회복환경지각의 하위요인 일탈성에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

회복환경지각의 하위요인 일탈성에 미치는 상대적 영향은 표준화계수인  $\beta$ 값의 절대 값 크기에 따라 심미( $\beta=0.272$ ), 교육( $\beta=0.235$ ), 유희( $\beta=0.183$ ), 자연( $\beta=0.146$ )의 순으로 나타났다.

[표 5-18] 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 일탈성에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value	공선성 통계량	
	B	SE	$\beta$			공차	VIF
(상수)	1.336	.309		4.316	.000		
과거	-.063	.056	-.072	-1.120	.264	.521	1.918
자연	.140	.059	.146	2.363	.019*	.560	1.784
소통	.071	.067	.076	1.072	.285	.426	2.347
감각	-.029	.061	-.031	-.467	.641	.492	2.031
심미	.279	.079	.272	3.507	.001**	.355	2.814
교육	.236	.072	.235	3.273	.001**	.416	2.402
유희	.176	.071	.183	2.473	.014*	.390	2.566
R=.693 R <sup>2</sup> =.480 수정된R <sup>2</sup> =.466 F=32.107 p=.000							

종속변수 : 회복환경지각의 하위요인 일탈성

\*:p<.05, \*\*:p<.01 \*\*\*:p<.001

2) 공간적 측면과 체험 요소의 하위요인이 매력감에 미친 영향

공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인(과거, 자연, 소통, 감각, 심미, 교육, 유희)이 회복환경지각의 하위요인 매력감에 미치는 영향을 알아보기 위하여 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인 (과거, 자연, 소통, 감각, 심미, 교육, 유희)을 독립변수로 회복환경지각의 하위요인 매력감을 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시한 결과 [표 5-19]와 같이 나타났다.

분석결과, 회귀모형은  $F=43.980(p<.001)$ 로 유의미하게 나타났으며, 회귀식에 대한  $R^2=.559$ 로 55.98%의 설명력이 나타났으며, 공차한계가 0.1보다 크게 나타나 다중공선성에는 문제가 없다고 할 수 있다. 소통  $t=2.063(p<.05)$ , 심미  $t=5.940(p<.001)$ , 교육  $t=2.121(p<.05)$ , 유희  $t=2.957(p<.01)$ 로 유의하게 나타났다.

소통, 심미, 교육, 유희의 비표준화계수가 양(+)으로 나타나 회복환경지각의 하위요



인 매력감에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

회복환경지각의 하위요인 매력감에 미치는 상대적 영향은 표준화계수인  $\beta$ 값의 절대값 크기에 따라 심미( $\beta=0.424$ ), 유희( $\beta=0.181$ ), 교육( $\beta=0.140$ ), 소통( $\beta=0.135$ )의 순으로 나타났다.

[표 5-19] 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 매력감에 미친 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value	공선성 통계량	
	B	SE	$\beta$			공차	VIF
(상수)	.806	.299		2.696	.008		
과거	.029	.054	.031	.533	.595	.521	1.918
자연	-.071	.057	-.070	-1.235	.218	.560	1.784
소통	.133	.064	.135	2.063	.040*	.426	2.347
감각	-.022	.059	-.023	-.378	.706	.492	2.031
심미	.456	.077	.424	5.940	.000***	.355	2.814
교육	.148	.070	.140	2.121	.035*	.416	2.402
유희	.204	.069	.202	2.957	.003**	.390	2.566
R=.740 R <sup>2</sup> =.548 수정된 R <sup>2</sup> =.535 F=42.091 p=.000							

\*:p<.05, \*\*:p<.01 \*\*\*:p<.001

종속변수 : 회복환경지각의 하위요인 매력감

### 3) 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 적합성에 미친 영향

공간적 측면의 하위요인인 과거, 자연, 소통과 체험적 측면의 하위요인인 감각, 심미, 교육, 유희가 회복환경지각의 하위요인 적합성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인(과거, 자연, 소통, 감각, 심미, 교육, 유희)을 독립변수로 회복환경지각의 하위요인 적합성을 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시한 결과 [표 5-20]과 같이 나타났다.

분석결과, 회귀모형은 F=42.091(p<.001)로 유의미하게 나타났으며, 회귀식에 대한 R<sup>2</sup>=.548으로 54.8%의 설명력이 나타났으며, 공차한계가 0.1보다 크게 나타나 다중공선성에는 문제가 없다고 할 수 있다. 소통 t=2.738(p<.01), 감각 t=2.030(p<.05), 심미 t=5.289(p<.01)로 유의하게 나타났다.

소통, 감각, 심미의 비표준화계수가 양(+)으로 나타나 회복환경지각의 하위요인 적합성에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

회복환경지각의 하위요인 적합성에 미치는 상대적 영향은 표준화계수인  $\beta$ 값의 절대값 크기에 따라 심미( $\beta=0.383$ ), 소통( $\beta=0.181$ ), 감각( $\beta=0.125$ )의 순으로 나타났다.

[표 5-20] 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 적합성에 미친 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value	공선성 통계량	
	B	SE	$\beta$			공차	VIF
(상수)	.740	.307		2.409	.017		
과거	.066	.055	.071	1.194	.234	.521	1.918
자연	-.112	.059	-.110	-1.908	.058	.560	1.784
소통	.181	.066	.181	2.738	.007**	.426	2.347
감각	.124	.061	.125	2.030	.043*	.492	2.031
심미	.417	.079	.383	5.289	.000***	.355	2.814
교육	.133	.072	.124	1.857	.065	.416	2.402
유희	.079	.071	.077	1.112	.267	.390	2.566

R=.740 R<sup>2</sup>=.548 수정된R<sup>2</sup>=.535 F=42.091 p=.000

\*:p<.05, \*\*:p<.01 \*\*\*:p<.001

종속변수 : 회복환경지각의 하위요인 적합성

4) 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 공간감에 미친 영향

공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 회복환경지각의 하위요인 공간감에 미치는 영향을 알아보기 위하여 재생문화공간의 회복력 요소의 하위요인(과거, 자연, 소통, 감각, 심미, 교육, 유희)을 독립변수로 회복환경지각의 하위요인 공간감을 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시한 결과 [표 5-21]과 같이 나타났다.

분석결과, 회귀모형은 F=46.107(p<.001)로 유의미하게 나타났으며, 회귀식에 대한 R<sup>2</sup>=.570으로 57.0%의 설명력이 나타났으며, 공차한계가 0.1보다 크게 나타나 다중공선성에는 문제가 없다고 할 수 있다. 심미가 t=6.298(p<.001)로 유의하게 나타났다.

심미의 비표준화계수가 양(+)으로 나타나 회복환경지각의 하위요인 공간감에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

[표 5-21] 공간적 측면과 체험적 측면의 하위요인이 공간감에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화계수	t	p-value	공선성 통계량	
	B	SE	$\beta$			공차	VIF
(상수)	.535	.297		1.802	.073		
과거	.046	.054	.050	.865	.388	.521	1.918
자연	.022	.057	.022	.394	.694	.560	1.784
소통	.124	.064	.125	1.939	.054	.426	2.347
감각적	.103	.059	.104	1.739	.083	.492	2.031
심미적	.480	.076	.444	6.298	.000***	.355	2.814
교육적	.132	.069	.124	1.903	.058	.416	2.402
유희적	.017	.068	.016	.245	.807	.390	2.566

R=.755 R<sup>2</sup>=.570 수정된R<sup>2</sup>=.558 F=46.107 p=.000

종속변수 : 회복환경지각의 하위요인 공간감 \*:p<.05, \*\*:p<.01 \*\*\*:p<.001

바. 재생 문화공간의 회복환경지각과 심리적 치유의 가설 검증

H3 재생 문화공간의 회복환경지각은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

회복환경지각이 심리적 치유에 미치는 영향을 알아보기 위하여 회복환경지각을 독립변수로 심리적 치유를 종속변수로 하는 단순회귀분석을 실시하였다.

분석결과,  $t=24.407(p<.001)$ 로 유의하게 나타났다. 비표준화 계수가 양(+)으로 나타나 회복환경지각은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

회귀모형은  $F=2595.701(p<.001)$ 을 보이고 있으며, 회귀식에 대한  $R^2=0.705$ 으로 70.5%의 설명력을 보여주고 있다.

[표 5-22] 회복환경지각이 심리적 치유에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value
	B	표준오차	베타		
(상수)	.194	.224		.866	.388
회복환경지각	.958	.039	.840	24.407	.000***
R=.840 R <sup>2</sup> =.705 수정된R <sup>2</sup> =.704 F=595.701 p=.000					

\*:p<.05, \*\*:p<.01 \*\*\*:p<.001 종속변수 : 심리적 치유

1) 회복환경지각의 하위요인과 심리적 치유의 가설 검증

- H3-1 회복환경지각 일탈성은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다
- H3-2 회복환경지각 매력감은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H3-3 회복환경지각 적합성은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다
- H3-4 회복환경지각 공간감은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

회복환경지각의 하위요인인 적합성, 매력감, 일탈성, 공간감이 심리적 치유에 미치는 영향을 알아보기 위하여 회복환경지각의 하위요인인 적합성, 매력감, 일탈성, 공간감을 독립변수로 심리적 치유를 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시한 결과 [표 5-23]과 같이 나타났다.

분석결과, 회귀모형은  $F=155.735(p<.001)$ 로 유의미하게 나타났으며, 회귀식에 대한  $R^2=.717$ 로 71.7%의 설명력이 나타났으며, 공차한계가 0.1보다 크게 나타나 다중공선성에는 문제가 없다고 할 수 있다.

적합성  $t=2.203(p<.05)$ , 일탈성  $t=4.059(p<.001)$ , 공간감  $t=2.668(p<.01)$ 으로 유의하게 나타났다. 적합성, 일탈성, 공간감의 비표준화계수가 양(+)으로 나타나 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

심리적 치유에 미치는 상대적 영향은 표준화계수인  $\beta$ 값의 절대값 크기에 따라 일탈성( $\beta=0.335$ ), 공간감( $\beta=0.305$ ), 적합성( $\beta=0.239$ )의 순으로 나타났다.

[표 5-23] 회복환경지각의 하위요인이 심리적 치유에 미치는 영향

	비표준화 계수		표준화 계수	t	p-value	공선성 통계량	
	B	SE	$\beta$			공차	VIF
(상수)	.120	.225		.535	.593		
적합성	.236	.060	.239	3.905	.000***	.307	3.254
매력감	.076	.057	.076	1.342	.181	.356	2.805
일탈성	.352	.056	.335	6.281	.000***	.405	2.467
조화성	.304	.053	.305	5.730	.000***	.405	2.466

R=.847 R<sup>2</sup>=.717 수정된R<sup>2</sup>=.712 F=155.735 p=.000

\*\*p<.05, \*\*\*p<.001

종속변수 : 심리적 치유

사. 회복환경지각의 매개효과 검증

H4 재생 문화공간의 회복환경지각은 재생 문화공간의 회복력 요소와 심리적 치유를 매개할 것이다.

매개효과를 알아보기 위하여 Baron, R. M., & Kenny, D. A.(1986)의 3단계 매개 회귀분석(Three-step mediated regression analysis) 기법을 사용하였다.

재생 문화공간 회복력 요소가 심리적 치유에 미치는 영향에서 회복환경지각의 매개역할을 분석한 결과, 1단계(독립→매개)에서는 재생 문화공간 회복력 요소  $\beta = .792(p < .001)$ 로 유의하게 나타났으며, 2단계(독립→종속)에서는 재생 문화공간 구성 요소  $\beta = .717(p < .001)$ 로 유의하게 나타났으며, 3단계에서는 독립변수 재생 문화공간 회복력 요소  $\beta = .138(p < .05)$ 와 매개변수 회복환경지각도  $\beta = .730(p < .001)$ 로 유의하게 나타났다. 2단계의  $\beta = .717(\text{독립})$ 이 3단계의  $\beta = .138(\text{독립})$ 보다 크므로 조건을 충족 매개효과가 나타났다.

[표 5-24] 회복환경지각 매개효과 분석

독립/매개/ 종속변수	매개효과 검정단계	$\beta$	t	p	R <sup>2</sup>
재생 문화공간 회복력요소/ 회복환경지각/ 심리적 치유	1단계	.792	20.500	.000***	.628
	2단계	.717	16.222	.000***	.514
	3단계(독립)	.138	2.472	.014*	.712
	3단계(매개)	.730	13.081	.000***	

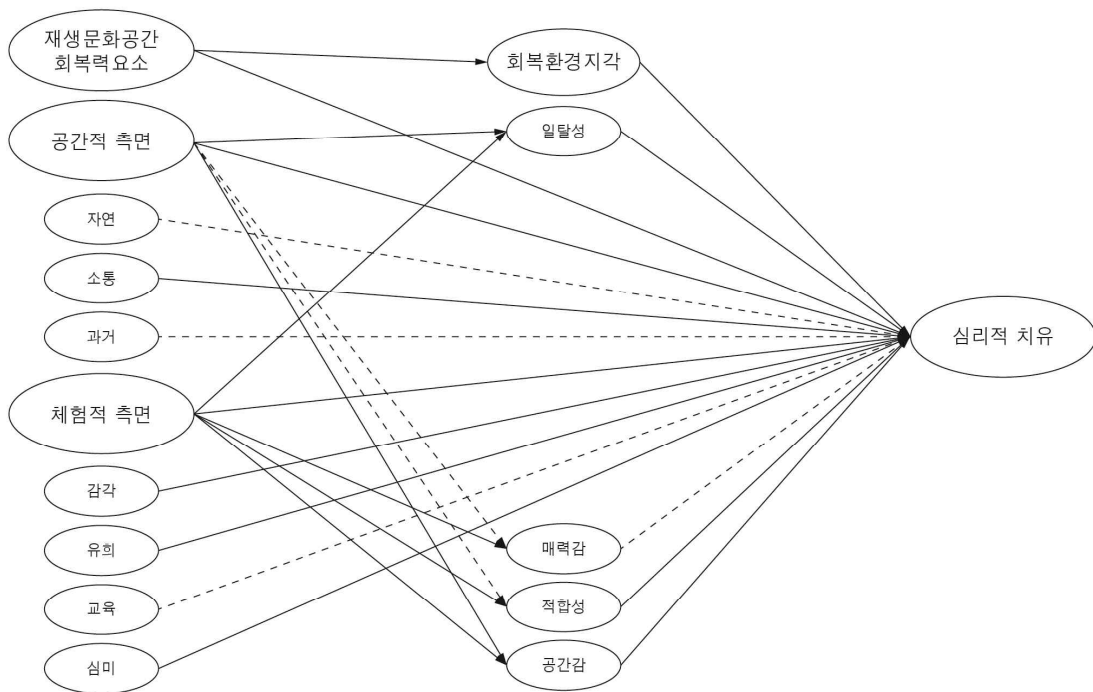
\*p<0.05 \*\*p<0.01 \*\*\*p<0.001

## 제5절. 가설의 결과

[표 5-25] 가설검증 결과

가설	가설 내용	채택
가설 1	재생 문화공간의 회복력 요소는 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 1-1	회복력 요소의 공간적 측면은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 1-2	공간적 측면의 자연은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	기각
가설 1-3	공간적 측면의 소통은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 1-4	공간적 측면의 과거는 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	기각
가설 1-5	회복력 요소의 체험적 측면은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 1-6	체험적 측면의 감각은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 1-7	체험적 측면의 유희는 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 1-8	체험적 측면의 교육은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	기각
가설 1-9	체험적 측면의 심미는 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 2	재생 문화공간의 회복력 요소는 회복환경지각에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 2-1	회복력 요소의 공간적 측면은 회복환경지각에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 2-2	공간적 측면은 일탈성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 2-3	공간적 측면은 매력감에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	기각
가설 2-4	공간적 측면은 적합성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	기각
가설 2-5	공간적 측면은 공간감에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 2-6	회복력 요소의 체험적 측면은 회복환경지각에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 2-7	체험적 측면은 일탈성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 2-8	체험적 측면은 매력감에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 2-9	체험적 측면은 적합성에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 2-10	체험적 측면은 공간감에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 3	재생 문화공간의 회복환경지각은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택

가설3-1	회복환경지각의 일탈성은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설3-2	회복환경지각의 매력감은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	기각
가설3-3	회복환경지각의 적합성은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설3-4	회복환경지각의 공간감은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
가설4	회복환경지각은 재생 문화공간의 회복력 요소와 심리적 치유를 매개할 것이다.	채택



[그림 5-1] 가설결과



## 제6장. 결론

### 제1절. 연구의 요약

재생 문화공간은 새롭게 다시 태어난다는 되살림의 의미와 우리의 삶의 흐름과 정신적, 물질적 산물인 문화가 담긴 공간으로서 인간 삶에 재충전의 공간으로 의미가 있다. 본 연구는 재생 문화공간에 내재되어 있는 회복성의 가치로 인해 인간에게 미치는 심리적 회복의 영향에 대해 알아보고자 진행되었다.

문헌 연구에서는 재생문화공간의 회복성을 토대로 재생 문화공간의 심리적 회복 환경으로서의 이론적 근거를 제시하였으며 도시의 사회적, 환경적 문제와 회복의 개념을 통해 재생 문화공간 회복력 요소의 자연, 소통, 과거, 체험을 도출하여 국내사례를 조사하여 분석하였다.

이를 토대로 실증분석을 위한 설문항목을 구성하여 국내의 재생 문화공간을 경험한 이용자를 대상으로 온라인과 오프라인을 통하여 설문을 실시하였으며 설문지는 총 420부(온라인 250명, 오프라인 170부)를 배포하였으며 온라인 96부 오프라인 164부 불성실한 응답자 9명을 제외한 총 251부가 실증분석에 이용되었다.

본 연구의 설문응답자의 일반적 특성을 알아보기 위하여 빈도분석(Frequency Analysis)을 실시한 결과 일반적 특성에서는 30대 이하 젊은 층이 절반이상으로 나타났으며 남성보다 여성의 비율이 조금 많았고 행정구역상은 시가 가장 높게 나타났으며 직업에서는 전문직과 회사원의 비율이 높았고 방문동기에서는 가족과 지인추천 그 다음이 SNS였다. 방문목적으로는 여행이 가장 높았으며 그다음이 전시 관람으로 나타났으며 스트레스 정도에서는 보통이 절반이상으로 많았으며 강하다가 그 다음 순으로 나타났다.

척도들의 타당성과 신뢰성을 검증하기 위하여 주성분분석(principle component analysis)과 내적일관성(internal consistency reliability) 평가방법으로 Cronbach's  $\alpha$  계수를 이용한 분석방법을 이용하여 재생 문화공간 회복력 요소의 요인으로 공간적 측면인 자연, 소통, 과거가 산출되었고 체험적 측면인 감각, 유희, 교육, 심미가 산출되었으며 회복환경지각 요인으로는 일탈성, 매력감, 적합성, 공간감이 산출되었으며 마지막으로 심리적 치유가 산출되었다. 그 결과 대부분 Cronbach's  $\alpha$  값이 0.8 이상으로 높은 수치를 보여 신뢰성이 있다고 판단되었다.

연구가설을 검증하기 위해 구성 요인 간에 상관관계를 분석하여 연관성이 확인되

어 회귀분석을 실시하여 본 결과가 도출되었다.

첫째, 재생 문화공간 회복력 요소가 심리적 치유에 미치는 영향에 대한 가설 검증 결과, 재생 문화공간 회복력 요소는 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미쳤으며 공간적 측면과 체험적 측면 모두 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 공간적 측면에서는 소통이 정(+)의 영향을 미쳤으며 체험적 측면에서는 감각과 유희 그리고 심미가 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미치는 결과가 나왔다. 재생 문화공간의 회복력 요소가 심리적 치유에 미치는 상대적 영향은 체험적 측면의 감각이 가장 크며 심미, 소통, 유희의 순으로 나타났다.

둘째, 재생 문화공간의 회복력 요소가 회복환경지각에 미치는 영향에 관한 가설을 검증한 결과, 공간적 측면과 체험적 측면이 회복환경지각에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회복력 요소의 공간적 측면은 회복환경지각의 일탈성과 공간감에 정(+)의 영향을 미쳤으며 체험적 측면은 회복환경지각의 일탈성, 매력감, 적합성, 공간감의 네가지 요인에 모두 정(+)의 영향을 미치는 결과가 나왔다. 재생 문화공간의 회복력 요소의 하위요인 중 회복환경지각에 미치는 상대적 영향은 체험적 측면의 심미가 가장 크게 나타났으며 심미는 회복환경지각의 하위요인인 일탈성, 매력감, 적합성, 공간감에 모두 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 회복환경지각이 심리적 치유에 미치는 영향에 대한 가설을 검증한 결과 회복환경지각은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미쳤으며 회복환경지각의 하위 요인 일탈성, 적합성, 공간감은 심리적 치유에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 회복환경지각의 하위요인 중 일탈성이 심리적 치유에 미치는 영향이 가장 컸으며 그 다음이 공간감과 적합성의 순서로 나타났다.

넷째, 재생 문화공간의 회복환경지각이 회복력 요소와 심리적 치유를 매개할 것이 다의 가설을 검증한 결과 충족매개를 하는 것으로 나타났다.

## 제2절. 연구의 시사점

본 연구는 공간의 주체는 인간이며 인간이 심리적으로 편안한 공간이 되어야 한다는 논지로 시작되었으며 재생과 문화예술의 시대적 흐름의 중심에 서있는 재생 문화공간의 회복성에 대해 고찰하였다. 재생 문화공간은 공간의 재사용으로 친환경적 가치가 있는 지속가능한 건축이며 범죄화와 슬럼화의 문제에서 공간을 되살리며 파생적 의미에서 지역 사회를 발전시키고 변화시킨다는 의미에서 공간의 회복이라 말할 수 있다. 또한 환경오염과 버려진 공간으로 인한 사회적 문제를 해결해 줄 수 있는 방안이 될 수 있으며 인간교류단절의 문제를 문화예술을 통해 소통의 장을 마련해 줄 수 있는 공동체적 회복을 실현할 수 있는 최적의 장소이다. 이러한 회복성을 바탕으로 재생 문화공간의 회복력 요소가 심리적 치유와 회복환경지각에 미치는 영향에 대한 연구의 결과를 볼 때 시사점은 다음과 같다.

첫째, 설문조사에 참여한 대상자들은 40대 이하가 70%이상으로 젊은 층이 많았으며 스트레스의 정도는 보통이상이 90% 이상으로 평균적으로 스트레스를 경험하며 살고 있다는 결과로 추측해 볼 수 있으며 이에 따라 현대인들은 정신적 피로를 해결할 수 있는 공간과 프로그램이 필요하다고 할 수 있다. 그리고 재생 문화공간을 경험한 방문객들은 여행과 전시 관람을 목적으로 방문하였으며 이는 현대인들이 스스로 여가생활을 하기 위해 문화 공간을 찾고 있다는 것이다.

둘째, 재생 문화공간 회복력 요소의 공간적 측면과 체험적 측면은 회복환경지각과 심리적 치유에 영향을 미친다는 결과가 나왔으며 재생 문화공간은 인간에게 심리적인 회복감과 안정감을 줄 수 있는 공간으로 가능성이 있음을 시사하고 있다.

셋째, 인공환경과 회복환경의 관계를 밝히는 선행연구는 있지만 재생 문화공간이 회복환경지각과 심리적 치유에 미치는 영향에 대한 실증적인 연구는 없었으므로 본 연구의 의미를 찾아볼 수 있다.

넷째, 본 연구는 도시의 문제와 회복의 개념을 통해 재생 문화공간의 회복력 요소를 도출하였으며 회복력 요소를 공간적 측면과 체험적 측면으로 구분하여 회복환경지각과 심리적 치유에 미치는 영향에 대해 검증한 결과 공간적 측면인 소통이 정(+)의 유의한 영향을 미치는 결과가 나왔다. 본 결과로 추론해 볼 수 있는 사항은 국내 재생 문화공간에서 문화와 예술로서 서로 소통하며 사람들과 직접적으로 교류하는 행위가 회복환경지각과 심리적 치유에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 판단할 수 있다. 또한 공동체적 회복으로서의 소통은 재생 문화공간이 공공성의 성격을 지닌 비공식적인 공동의 장소로서 도시의 공공성의 결핍의 문제를 해결할 수 있는 공간임을

알 수 있다.

다섯째, 국내 재생 문화공간 회복력 요소의 공간적 측면인 자연과 과거가 심리적 치유에 정(+)<sup>1)</sup>의 영향을 미치지 않았지만 자연은 회복환경지각의 일탈성에는 영향을 주었다. 국내 재생 문화공간마다 자연 요소의 활용과 전용면적이 다르며 과거적 요소 또한 외피적인 부분을 제외하고는 현대적인 부분과 접목되어 회상적인 측면에 있어 영향력이 낮아진 것으로 보여 진다. 재생 문화공간의 공간적 측면인 자연과 과거가 체험적 측면보다 회복환경지각과 심리적 치유에 정(+)<sup>1)</sup>의 영향을 미치지 않는 것은 공간의 물리적 요소의 수동적인 자극보다 공간과 상호작용하여 직접적인 신체의 움직임을 통해 정서적인 반응을 발생시키는 체험의 영향이 더 큰 것으로 판단할 수 있다. 자연 요소가 심리적 치유에 정(+)<sup>1)</sup>의 영향을 미치지 않았지만 자연 요소는 인간의 심리적 회복감과 밀접하게 연결되어 있으므로 재생 문화공간의 계획 초기부터 계획되고 진행되어야 하며 과거 요소 또한 잘 복원하여 재생 문화공간으로서의 역사적 가치를 올리고 공간의 의미를 살려내는 것이 장소성과 재생의 의미를 살리는 것이라 여겨진다.

여섯째, 회복력 요소의 체험적 측면에서는 감각, 심미, 유희가 심리적 치유에 정(+)<sup>1)</sup>의 유의한 영향을 미쳤다. 체험적 측면중 감각과 심미가 심리적 치유에 가장 큰 영향을 미쳤으며 심미는 회복환경지각에도 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이것은 우리의 오감을 통한 감각적 체험과 심미적 체험이 심리적 치유와 회복에 미치는 영향이 크다는 결과로 볼 수 있다. 감각적 체험은 신체의 직접적인 접촉과 움직임을 통해 공간을 판단하는 것이며 심미적 체험은 체험의 전반적인 부분을 차지하며 시각을 통해 공간의 미학적 가치를 결정하는 중요한 요소로 공간의 감각적이고 매력적인 디자인 요소가 공간을 평가하는데 있어 중요한 요인으로 작용한다는 것을 알 수 있다. 재생 문화공간만이 아닌 인간을 위한 공간디자인에 있어 인간의 감각을 중심으로 한 감성적인 공간디자인은 필요하며 앞으로 치유환경의 연구 분야에 인간의 감각적 체험에 대한 실증연구가 더 진행되어야 할 것으로 보인다.

일곱째, 회복환경지각은 재생 문화공간의 회복력 요소가 심리적인 치유에 영향을 미치는데 매개효과를 보이고 있다. 재생 문화공간의 회복환경지각이 심리적인 치유에 정(+)<sup>1)</sup>의 유의한 영향을 미쳤으므로 회복의 개념과 치유의 개념이 서로 영향관계에 있다는 결과로 보인다. 회복환경지각의 하위요인 중에는 일탈성이 심리적 치유에 가장 크게 영향을 미쳤으며 그 다음이 공간감 이었다. 이것은 일상에서 벗어난 느낌을 받았을 때 심리적 치유의 효과가 가장 뛰어나다는 결과로 추론해 볼 수 있으며 공간의 여유와 짜임새 있는 공간구성이 심리적 치유에 영향을 준다는 것을 알 수 있다.

이처럼 국내 재생 문화공간은 인간의 심리적인 회복과 정서적인 안정감을 느낄 수 있는 공간으로서 가능성이 있는 공간이다. 본 연구에서 조사한 국내의 재생 문화공간의 사례는 소통과 체험을 통한 회복환경과 치유환경으로서의 가능성을 보여주었으며 재생 문화공간이 가진 가치와 회복력을 잘 활용한다면 재생 문화공간의 활성화에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 판단된다.

본 연구는 획일적이고 대형화되는 도시공간의 문제에서 인간이 느끼는 소외감과 불안감을 스스로 회복하고 치유할 수 있는 공간의 특성을 분석하기 위해 과거를 통한 회귀적 본능과 감성을 자극하고 문화예술을 통해 소통하고 체험할 수 있는 재생 문화공간을 대상으로 연구를 시작하였다. 현대인이 살아가는 공간에 있어 인간의 교류를 위한 소통은 중요하며 공동체적인 회복의 필요성을 다시 한번 일깨워 주는 결과로 볼 수 있으며 공간은 인간의 체험을 통해 심리적인 의미가 발생하며 공간의 물리적인 측면도 중요하지만 인간이 즐겁고 행복한 경험이 되기 위해서는 체험을 위한 감성적인 공간디자인이 필요할 것으로 보인다.

모든 결과를 종합해 볼 때 인간이 진정으로 행복해지기 위해서는 사람들과 직접적으로 소통하며 신체적인 움직임을 통해 공간을 체험하는 것이다.

디지털 정보화 시대의 빠른 속도와 기능은 인간에게 편리함을 안겨 주었지만 마스크뮤니케이션의 발달로 직접적인 대화와 교류의 상실로 인해 인간적인 측면은 점점 사라지게 되었다. 로봇이 인간을 대신하는 4차원 산업시대에 인간은 산업의 발달을 기뻐해야만 하는가에 대한 의문을 가져본다.

환경오염과 인간 교류의 상실로 인해 인간의 자리가 위태로워진다는 것을 우리는 인지해야하며 인간 스스로 소통하며 인간 중심적인 관점으로 공간을 디자인하며 우리의 근본인 자연과 과거적인 요소를 잘 활용하여 미래의 공간으로 나아가야 할 것이다.

### 제3절. 연구의 한계점

본 연구는 인간의 삶이 유지되는 모든 공간은 인간에게 유익한 영향을 주어야 한다는 관점에서 국내 재생 문화공간의 회복력 요소가 방문객의 심리에 미치는 영향과 재생 문화공간의 회복환경과 치유환경으로의 가능성과 앞으로의 방향성을 살펴보고자 실증분석을 통해 연구를 검증하였다.

연구를 수행하면서 나타난 연구의 한계점은 다음과 같다.

도시의 문제와 회복의 개념을 통해 추출된 재생문화공간의 회복력 요소인 자연, 소통, 과거, 체험 요소로서 재생 문화공간을 방문한 이용자의 회복환경지각과 심리적 치유에 미치는 영향에 대한 전반적인 측면을 판단하기에는 한정되어 있으므로 향후 연구에서는 좀 더 세부적인 공간적 범위 설정과 회복력 구성요소에 대한 심층적인 고찰이 더 진행되어야 할 필요성이 보인다.

또한 재생 문화공간만이 아닌 인간의 심리적 회복과 치유에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 공간과 구성요소에 대한 실증적인 연구가 계속적으로 이루어져야 할 것이다. 앞으로 국내 재생 문화공간이 다양한 가치와 회복성을 바탕으로 삶의 재충전의 공간으로 거듭나 많은 사람들이 언제든지 편안하게 찾을 수 있는 소통의 장소가 되길 바란다.

## 참고문헌

### 1. 국내간행물

- 강윤희, 상처받은 마음을 풀어주는 감성치유, 전나무숲, 2011  
 권영걸, 공간디자인16강, 도서출판 국제, 2006  
 김정후, 발전소는 어떻게 미술관이 되었는가, 돌베개, 2013  
 신원섭, 치유의 숲, 지성사, 2005  
 에드워드 윌슨, 바이오필리아 우리 유전자에는 생명사랑의 본능이 새겨져 있다, (주)사이언스 북스, 2010  
 에스더 M.스턴버그, 공간이 마음을 살린다, 더 퀘스트, 2013  
 이부영, 분석심리학, 일조각, 2002  
 이순요, 감성공학, 청문각, 1996  
 일본건축학회, 건축·도시재생의 실현과 환경디자인, 기문당, 2010  
 임채진, 길을 걷다 마주치는 유럽, 한국문화공간건축학회, 2015  
 조영승, 전환기, 도시문화공간을 생산하다, 박문사, 2016  
 폴 아난드, 무엇이 행복을 좌우하는가, 느낌이 있는 책, 2017  
 한국도시연구소, 생태도시론-한국 도시 환경문제 분석과 대안, 다우문화사, 1998  
 한만수, 「치유언어」, 포천군 : 국제기독교언어문화연구원 : 기독교언어문화사, 2002  
 함혜리, 미술관의 탄생-건축으로 만나는 유럽 최고의 미술관, 컬처그라피, 2015

### 2. 학위논문

- LIU CHANG, 감각유산 체험 성향, 회복환경지각과 치유효과, 헤도닉 가치, 브랜드가치인의 구조적 영향 관계, 경희대학교 박사학위논문, 2019  
 가오권, 브랜드의 감각적 체험이 소비자 행복에 미치는 영향, 동국대학교 석사학위논문, 2019  
 강혁, 유희공간을 재활용한 문화공간 구축에 관한 연구, 경성대학교 박사학위논문, 2013  
 강효진, 초고령 사회에 대응하는 도시 공공주택 커뮤니티 공간의 다감각자극 치유환경 계획 방향에 관한 연구, 홍익대학교 박사학위 논문, 2019  
 고은정, 가로경관의 공간적 특성이 도시이미지의 선호에 미치는 영향분석: 디자인서울거리를 중심으로, 연세대학교 박사학위논문, 2010  
 구선영, 모험관광객의 체험이 플로우, 만족, 심리적 행복감 및 삶의 질에 미치는 영향연구, 경희대학교 박사학위논문, 2018



- 구창석, 역사문화자원의 스토리텔링 요소가 지역이미지 및 관광태도에 미치는 영향 연구, 호남대학교 석사학위논문, 2018
- 권혁중, 호텔 또는 리조트 이용고객의 회복적 서비스스케이프가 고객의 지각된 가치에 미치는 영향, 경기대학교 박사학위논문, 2019
- 권현숙, 도심 가로정원의 심리적 회복효과에 대한 연구, 서울대학교 석사논문, 2017
- 김무한, 주의회복환경에서 본 행태의 장애 관한 연구, 서울대학교 박사학위논문. 2015
- 김선아, 자연휴양림에서의 회복환경지각과 심리적 회복간의 인과관계 연구, 경기대학교 석사학위논문, 2019
- 김세은, 여행체험의 치유효과 분석, 경기대학교 석사학위논문, 2013
- 김수현, 역사테마파크의 서비스 환경지각이 기억, 관람만족, 충성도에 미치는 영향, 세종대학교 석사학위논문, 2013
- 김지영, 놀이를 통한 소통의 장으로서의 지역 다목적 문화공간 계획, 홍익대학교 석사학위논문, 2010
- 김지현, 폐산업시설을 활용한 복합문화공간에 경험디자인 특성에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문, 2019
- 김지효, 탈일상 동기와 관광지 현장체험, 치유효과 간의 인과관계 분석, 경기대학교 박사학위논문, 2016
- 김진옥, 자연기반 아웃도어레크레이션 환경이 치유관광객의 주의회복과 삶의 질에 미치는 영향, 한양대학교 박사학위논문, 2015
- 김현순, 스트레스, 절망, 우울과 자살생각 간의 구조적 관계, 단국대학교 대학원 ,박사학위논문, 2008
- 남윤희, 세계유산 관광지 진정성과 영향요인, 경기대학교 박사학위논문, 2016
- 노정은, 건축공간의 재생·활용을 위한 컨버전 디자인의 전략과 방법에 관한 연구, 건국대학교 박사학위논문, 2008
- 박민아, 리조트 서비스스케이프,회복환경지각,여가만족의 구조적 관계에 관한 연구, 경기대학교 박사학위논문, 2015
- 박신의, 유럽의 폐 산업시설 활용 문화예술공간 연구, 인하대학교 박사학위논문, 2011
- 박정아, 농촌관광 체험의 치유효과 분석, 대구대학교 석사학위논문, 2016
- 박주란, 관광객의 회복환경지각에 따른 회복경험이 관광만족에 미치는 영향, 대구대학교 석사학위논문, 2018
- 박지민, 치유환경의 바이오필릭 디자인 적용에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2018

박찬웅, 복합문화공간의 체험유형이 자아일치성에 다른 브랜드 충성도에 미치는 영향, 홍익대학교 석사학위논문, 2016

배현경, 매장 내 감성체험이 매장선호도에 미치는 영향, 이화여자대학교 석사학위논문, 2004

백의연, 재생된 문화 공간의 체험과 장소애착, 장소정체성의 관계 연구, 서울과학종합대학원대학교 석사학위논문, 2012

송정희, 치유의 숲과 이용객의 특성이 심리적 회복감에 미치는 영향, 충북대학교 박사논문, 2013

송지연, 스토리텔링 기법으로 본 유희공간의 문화적 활용에 관한 연구, 동국대학교 석사학위논문, 2010

오수희, 감각, 감성, 인지 체험 간 관계가 경험적 가치와 브랜드 태도에 미치는 영향에 관한 연구, 이화여자대학교 석사논문, 2005

우지연, 회복력 있는 도시: 트라우마를 다루는 공간디자인에 관한 연구, 서울대학교 박사학위논문, 2013

윤다솜, 마을만들기 운영프로그램 활성화 방안 연구, 추계예술대학교 석사학위논문, 2012

윤선, 아날로그 감성 표현을 통한 자아회복과 치유에 관한 작품 연구, 국민대학교 박사학위논문, 2018

윤일, 행복한 공간문화디자인을 위한 진화심리학적 고찰 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 2010

이경민, 산림치유가 만성 조현병 환자에게 미치는 영향, 국민대학교 박사학위논문, 2014

이서경, 폐산업시설의 문화적 재생과 장소성에 대한 다중사례연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2019

이현진, 재생 공간에 나타나는 밈(Meme)적 특성 연구, 국민대학교 석사학위논문, 2015

임종훈, 치유환경 기반 공공디자인 평가체계에 관한 연구, 상명대학교 박사학위 논문, 2016

임현성, 건축적 공간체험을 통한 장소성 구현에 관한 연구, 서울대학교 석사학위논문, 2013

서연원, 교정측면으로의 국내 교도소 치유환경 요소 평가, 중앙대학교 석사학위논문, 2019

손지혜, 사회적 치유환경 조성을 위한 병동부 공용공간의 건축계획 연구, 한양대학교 박사학위논문, 2013

신윤진, 노인복지관의 치유디자인 요소에 관한 연구: 색채와 자연이미지가 편안함에 미치는 영향을 중심으로, 전북대학교 박사학위논문, 2014

전유미, 도시기본계획에 나타난 도시회복력 수준에 관한 비교분석, 연세대학교 석사학위 논문, 2016

정대봉, 감성노동자의 인센티브여행 체험이 심리적 웰빙과 회복탄력성, 조직유효성에 미치는 영향 연구, 경기대학교 박사학위논문, 2014

정민채, 역사문화유적지의 교육성, 브랜드가치, 선택속성이 관광만족 및 행동의도에 미치는 영향, 경희대학교 박사학위논문, 2009

조성호, 건축공간 연속체험의 記述과 리듬적 특성, 연세대학교 석사학위논문, 2001

조영임, 서울시 청년 커뮤니티 공간 이용자 만족도 및 사회적 교류 영향구조 연구, 한양대학교 석사학위논문, 2017

최동훈, 공간 활용의 관점에서 본 철학치유, 강원대학교 박사학위논문, 2019

최은우, 모성회귀 체험에 관한 존재론적 탐구, 영남대학교 박사학위논문, 2015

추진, 감성적 치유공간디자인의 선호유형에 관한 연구, 경기대학교 박사학위논문, 2014

한장현, 블루스페이스 회복환경지각이 주관적 웰빙과 행동의도에 미치는 영향, 경희대학교 박사학위논문, 2019

함의정, 폐산업시설 재생 문화공간에서 방문객의 체험이 지각된 가치와 몰입에 의해 장소성에 미치는 영향 홍익대학교 박사학위논문, 2018

황정은, 매장 내 체험적 경험이 브랜드 태도 및 구매의도에 미치는 영향, 이화여자대학교 석사학위논문, 2005

### 3. 학회논문

김미영, 문정민, 감성체험을 위한 어포던스 특성 분석: 박물관 사례를 중심으로, 통권87호, 2011

김미실, 문정민, 공공 공간에서 감성 디자인 특성에 관한 연구, 한국디자인지식저널, 2012

김부미, 권영재, 김주연, 유희공간 활성화를 위한 전략적 수단으로써의 플레이스 브랜딩, 한국공간디자인학회논문집 제13권 5호 통권53호, 2018

김수민, 최준성, 감각적 체험을 통한 ‘우키시마호’ 메모리얼 스페이스 계획안, 대한건축학회지회연합회, 2013

김숙하·이효창·하미경, 도심 복합상업시설에 치유적 환경 조성을 위한 자연요소 적용에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, Vol.15 No.1, 2013

김양지, 치유적 관점에서 바라본 재생문화공간 디자인 사례 연구, 한국문화공간건축학회, 통권 62호, 2018

김양지, 윤갑근, 송지현, 친환경을 위한 실내건축재료 특성에 대한 연구, 한국문화건축공간학회논문집, 2016

김진옥, 자연기반 치유프로그램에 참여한 관광객의 마음챙김(Mindfulness), 치유회복환경지각, 주의회복, 삶의 질의 관계에 관한 탐색적 연구, 한국관광학회, 제43권 제2호, 2019

김현주, 이상호, 유휴공간 재활용 계획에 나타나는 도시재생개념의 영향 분석, 대한건축학회논문집, 제 27권, 2011

류시영, 김미희, 생태체험의 심리적 치유효과, 대한관광경영학회, 관광연구, 제27권 제5호, 2012

박수경, 치유적 환경을 위한 공간디자인 연구경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 제20권 4호, 2011

박정수, 유현준, 구 서울역사의 장소성 회복에 관한 연구, 대한건축학회 논문집, 2007

서지영외 4인, 미래위험과 회복력, 과학기술정책연구원, 2014

양예은, 공간경험의 시퀀스적 표현을 위한 쇼트구성 시스템디자인, 한국감성과학학회 춘계학술대회, 2018

오동훈, 문화공간 조성을 활용한 선진 도시재생 성공사례 비교 연구, 한국도시행정학회, 2010

오성훈, 이용규, 유휴공간의 사용자참여 재활용을 통한 정주의식 향상에 관한 연구, 한국문화공간건축학회 통권48호, 2014

우승현, 이지혜, 문화시설로 재활용된 도심산업유산의 특징에 관한 연구, 한국문화공간건축학회논문집, 통권 53호, 2016

이기영외, 숲체험교육 참가자의 주관적 녹시율 및 회복환경지각 변화에 관한 연구, 경북대학교 사회과학연구원, 사회과학 담론과 정책, Vol.10 No.2, 2017

이다미, 이현수, 바이오필릭 디자인 기반한 노인요양병원 로비공간의 다감각적 치유환경에 관한 연구, 한국실내디자인학회, vol.25 No.3, 2016

이소영, 남경숙, 근대건축물의 보존과 재생을 통한 문화공간 활성화 연구, 한국디자인문화학회, 2011

이상봉, 류시영, 송운강, 여행경험과 심리치유 간의 관계, Tourism Research 제38권 제1호, 2013

이춘호, 도시의 문화공간, 대한국토도시계획학회, vol.12 No.8

임종훈, 전재현, 치유개념이 적용된 복합문화공간 사례 연구, 한국공간디자인학회 논문집, Vol.9 No.4, 2014

전종우, 김광호, 치유환경의 행태지원성과 지속가능성 개념에 관한 연구, 한국실내디자인 학회 논문집, Vol.22 No.4 , 2013  
 정민주, 이찬, 근대산업유산 재생을 위한 커뮤니티디자인 특성 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 제23권 4호 통권105호, 2014  
 조명래, 문화적 도시재생과 공공성의 회복, 한국공간환경학회, 2011  
 채호진, 카페 공간의 오감과 감성디자인 표현에 관한 연구, 한국공간디자인학회논문집, 제14권 2호 통권 56호, 2019  
 최원선, 이정교, 체험을 적용한 쇼핑몰 공간연출에 관한 연구, 한국 공간디자인학회 논문 집, 제5권 2호, 2010  
 한국문화관광연구원, 폐산업시설 등 유휴공간의 문화예술공간 조성방안 연구, 한국공예디 자인문화진흥원, 2014  
 하수정의 4인, 지속가능한 발전을 위한 지역 회복력 진단과 활용 방안 연구, 국토 연구 원, 2018  
 김정근, 임주호, 이성희, 리질리언스(Resilience) 도시재생 모델에 관한 연구, 한국토지주 택공사 토지주택연구원, 2015

#### 4. 국외논문

Bert N. Uchino and Timothy S Garvey, The Availability of Social Support Reduces Cardiovascular Reactivity to Acute Psychological Stress, 1997  
 Kaplan s, The restorative benefits of nature: Toward an intergrative framework, journal of enviroment psychology, vol 15, 1995  
 KorpelaK. M., Perceived Restorativity of urban and natural scenes-photographic illustrations, journal of architecture and planing, 2013  
 Laumann k., Garling T., & Stormark, k. M., “Rating Scale Measures of Restorative Components of Environments”, Journal of Enviromental Psychology, 2001  
 Massimiliano Scopelliti maria vittoria guliani, Restorative enviroments in later life: an approach to well-being from the perspective of envirromental psychology, website: (http: haworthpress.com), 2005  
 Parsons R, Tassinary LG, Ulrich RS, Hebl MR, Grossman-Alexander M, The view from the road: Implications for stress recovery and immunization, jornaral of Environmental psychological, 1998  
 Rosenbaum, M., “Restorative Serviescapes: Restoring Directed Attention in Third

Place”, Journal of Service Management, 2009

Thomas R., Herzog A., cognitive analysis of preference for urban of nature, Journal of enviromental psychology, 1989

## 5. 웹사이트

<http://www.gndomin.com> 경남도민신문

[www.jungle.co.kr](http://www.jungle.co.kr) 김지원 런던통신원 내안의 숨은 감성을 찾아서, 테이트 모던

<https://froma.co.kr/420> fromA, 낙후된 도시, 문화예술로 새로운 옷을 입다. [fromA 프럼 에이]

<http://www.center4se.org> 사회적경제센터 참조

[www.samnyecav.kr](http://www.samnyecav.kr) 삼례문화예술촌 홈페이지

<http://junamos.blog.me> 스타벅스 100호점의 숨겨진 비밀/맹명관

[http://blog.naver.com/busan\\_suyeong](http://blog.naver.com/busan_suyeong) 부산 수영구청

<https://news.naver.com/main/read.nhn?oid=081&aid=0002423640> 영국박물관, 런던내셔널 갤러리, 런던 테이트 모던 합혜리미술관건축기행①

<https://blog.naver.com/withcult/221412866932> 위드컬처,[컬처마케팅연구소 도시브랜딩] 도시재생프로젝트시리즈5-1:영국 런던 코인스트리트와 테이트모던 재구성

[http://blog.naver.com/jina\\_910223](http://blog.naver.com/jina_910223) 입과 눈이 들거운 GNA

<http://brunch.co.kr> 추억을 예술로 바꾸다. 전북 완주 삼례문화예술촌

<http://blog.naver.com/jcjkks> 팔복예술공간 예술의 힘

[londoner.kr/bbs/skin/gallery\\_ggam01](http://londoner.kr/bbs/skin/gallery_ggam01)

[blog.nave.com/osukhee](http://blog.nave.com/osukhee)

[www.samnyecav.kr](http://www.samnyecav.kr)

[blog.naver.com/yechongbon](http://blog.naver.com/yechongbon)

## 부록

### -설문지-

안녕하십니까?

본 설문지는 재생 문화 공간의 회복력 요소가 회복환경지각과 심리적 치유에 미치는 영향에 대한 실증적 연구를 위해 여러분의 의견을 듣고자 작성되었으며 본 문항을 보시고 여러분의 생각과 경험을 토대로 응답해 주시길 바랍니다.

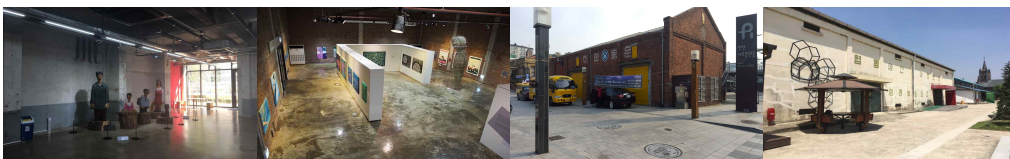
귀하가 응답하신 내용은 무기명 통계적으로 처리되며 학술 목적으로만 사용됩니다. 바쁘신 와중에도 소중한 시간을 내어주셔서 진심으로 감사드립니다.

2019년 10월

조선대학교 대학원 디자인 경영학과

지도교수:윤갑근

연구자:김양지



\* 귀하는 재생 문화공간을 방문한 경험이 있습니까?

(① 예 → 설문계속    ② 아니오 → 설문종단)



가, 귀하가 경험한 재생 문화공간 회복력 요소의 공간적 측면에 대한 문항입니다. 아래의 문항을 자세히 읽어보시고 본인의 생각과 가장 일치하는 곳에 표시(√)해 주십시오.

	항목	전혀 그렇지 않다	보통 이다					매우 그렇다
자연	1, 내가 경험한 재생 문화공간은 산책이나 야외 활동을 할 수 있어 좋다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	2, 내가 경험한 재생 문화공간은 풍경이나 자연 조망을 볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	3, 내가 경험한 재생 문화공간은 자연요소와 인공요소의 조화가 잘 되어 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	4, 내가 경험한 재생 문화공간은 주변에 물이 있는 (인공+자연)공간이 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
소통	1,내가 경험한 재생 문화공간은 소통적 교류를 위한 유익한 정보제공을 하고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	2,내가 경험한 재생 문화공간은 교육과 참여를 위한 프로그램이나 기회를 제공한다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	3,내가 경험한 재생 문화공간은 사람들과 어울릴 수 있는 공간이 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	4,내가 경험한 재생 문화공간은 방문객과의 유대 관계를 형성시켜 준다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
과거	1. 내가 경험한 재생 문화공간은 과거 분위기를 잘 나타내고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	2. 내가 경험한 재생 문화공간은 과거를 회상할 수 있는 요소가 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	3. 내가 경험한 재생 문화공간은 역사 문화 이야기를 듣고 볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	4. 내가 경험한 재생 문화공간은 추억과 낭만의 공간이다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

나, 귀하가 경험하신 재생 문화공간 회복력 요소의 체험적 측면(감각)에 대한 문항입니다. 아래의 문항을 자세히 읽어보시고 본인의 생각과 가장 일치하는 곳에 표시 (V)해 주십시오.

	항목	전혀 그렇지 않다		보통 이다		매우 그렇다
감각	1,내가 경험한 재생 문화공간은 인테리어가 잘 되어 있다.	①	②	③	④	⑤ ⑥ ⑦
	2,내가 경험한 재생 문화공간의 조명의 밝기는 적당하였다.	①	②	③	④	⑤ ⑥ ⑦
	3,내가 경험한 재생 문화공간은 예술작품 전시가 좋았다.	①	②	③	④	⑤ ⑥ ⑦
	4,내가 경험한 재생 문화공간은 음악소리가 듣기 좋았다	①	②	③	④	⑤ ⑥ ⑦
	5,내가 경험한 재생 문화공간은 소음이 없다.	①	②	③	④	⑤ ⑥ ⑦
	6,내가 경험한 재생 문화공간의 향기는 분위기와 잘 어울린다	①	②	③	④	⑤ ⑥ ⑦
	7,내가 경험한 재생 문화공간의 공기는 답답하지 않았다.	①	②	③	④	⑤ ⑥ ⑦
	8,내가 경험한 재생 문화공간의 테이블과 의자는 편안한 느낌이 든다.	①	②	③	④	⑤ ⑥ ⑦
	9,내가 경험한 재생 문화공간의 인테리어 마감재의 감촉은 좋았다.	①	②	③	④	⑤ ⑥ ⑦

다, 귀하가 경험하신 재생 문화공간 회복력 요소의 체험적 측면(유희, 교육, 심미)에 대한 문항입니다. 아래의 문항을 자세히 읽어보시고 본인의 생각과 가장 일치하는 곳에 표시(✓)해 주십시오.

	항목	전혀 그렇지 않다			보통 이다			매우 그렇다
유희	1, 내가 경험한 재생 문화공간은 재미를 주는 요소가 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	2, 내가 경험한 재생 문화공간에서 활동 하는 것이 즐거웠다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	3, 내가 경험한 재생 문화공간은 유쾌한 장소이다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
교육	1, 내가 경험한 재생 문화공간에 대한 지식이 생겼다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	2, 내가 경험한 재생 문화공간은 새로운 것에 대한 호기심을 제공한다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	3, 내가 경험한 재생 문화공간은 창의성을 느낄 만한 요소가 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	4, 내가 경험한 재생 문화공간은 새로운 지식 습득의 기회를 제공한다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
심미	1,내가 경험한 재생 문화공간은 주변 환경과 조화가 잘 이루어진다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	2,내가 경험한 재생 문화공간은 눈길을 줄만한 요소가 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	3,내가 경험한 재생 문화공간은 잘 설계되고 디자인 되었다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	4,내가 경험한 재생 문화공간은 볼거리가 다양하고 흥미롭다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

라, 귀하가 경험하신 재생 문화공간의 회복환경지각에 대한 문항입니다.

아래의 문항을 자세히 읽어보시고 본인의 생각과 가장 일치하는 곳에 표시(√)해 주십시오.

항목		전혀 그렇지 않다	보통 이다			매우 그렇다	
벗어남	1, 이곳은 일상으로부터 벗어난 느낌을 준다.	①	②	③	④	⑤	⑥ ⑦
	2, 이곳을 방문함으로써 기분전환이 되었다.	①	②	③	④	⑤	⑥ ⑦
	3, 평소의 일들을 잠시 잊을 수 있었다.	①	②	③	④	⑤	⑥ ⑦
매력감	1, 이곳은 매력적인 곳이다	①	②	③	④	⑤	⑥ ⑦
	2, 이곳은 시선을 끄는 흥미로운 것들이 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥ ⑦
	3, 이곳에 대해 조금 더 알고 싶다.	①	②	③	④	⑤	⑥ ⑦
	4, 이곳은 이색적이다	①	②	③	④	⑤	⑥ ⑦
적합성	1, 이곳은 내 성향(좋아하는 것)과 맞는 것 같다.	①	②	③	④	⑤	⑥ ⑦
	2, 이곳은 내가 방문한 목적과 맞는 장소이다.	①	②	③	④	⑤	⑥ ⑦
	3, 여기에 있는 것이 즐겁다.	①	②	③	④	⑤	⑥ ⑦
조화성	1, 이곳은 짜임새 있게 구성된 것 같다.	①	②	③	④	⑤	⑥ ⑦
	2, 이곳은 여유롭게 느껴지는 공간이다.	①	②	③	④	⑤	⑥ ⑦

마, 귀하의 재생 문화공간 방문 후 심리적 치유에 대한 문항입니다.

아래의 문항을 자세히 읽어보시고 본인의 생각과 가장 일치하는 곳에 표시(√)해 주십시오.

	항목	전혀 그렇지 않다			보통 이다			매우 그렇다
<b>심리적 치유효과</b>	1. 스트레스 해소에 도움이 된 것 같다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	2. 이곳의 방문으로 기분이 좋아졌다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	3. 이곳에 있으면 마음이 편안하다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	4. 이곳의 방문으로 행복해진 기분이다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	5. 이곳을 방문함으로써 마음의 여유가 생겼다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

바, 다음은 일반적인 사항에 대한 질문입니다. 질문을 읽고 해당하는 부분에 표시(√)해 주십시오.

1. 귀하의 성별은 어떻게 되십니까?

- ① 남자 ② 여자

2. 귀하의 연령은 어떻게 되십니까?

- ① 19-29세 ② 30대(30세부터 39세까지) ③ 40대 ④ 50대 ⑤ 60대이상

3. 귀하는 행정구역상 어디에서 생활하십니까?

- ① 특별시 ② 광역시 ③ 시 ④ 군

4. 귀하의 직업은 어떻게 되십니까?

- ① 전문직 ② 회사원 ③ 학생 ④ 사업 ⑤ 공무원 ⑥ 기타

5. 이곳에 방문 동기는 무엇입니까?

- ① 가족, 지인추천 ② TV ③ 근처 지나다 우연히 ④ SNS ⑤ 기타

6. 이곳의 방문 목적은 무엇입니까?

- ① 여행 ② 축제, 행사 ③ 전시관람 ④ 교육, 연수 ⑤ 업무관련 ⑥ 커피숍 ⑦ 기타

7. 평소 일상생활에서 받는 스트레스 정도는 어떻게 되십니까?

- ① 거의 없다 ② 없다 ③ 보통이다 ④ 강하다 ⑤ 매우 강하다

## 국문초록

경제적 자산의 가치로 공간을 바라보는 일부 건축물은 신속히 지어지는 것에 혈안으로 사람을 위한 공간이 아닌 자본적 가치를 위한 공간으로 건축물에 힘과 생명력이 없다. 이제 시대의 흐름은 변화하고 있다. 사람들은 도시를 떠나 쉼을 위한 공간을 찾아 자연이 있는 근교의 공간을 찾아 나서고 있다. 이제 개성과 쉼이 없는 공간은 사람들의 마음에 자리 잡지 못하고 버려지기 마련이다. 삶의 질이 향상되고 이제 남은 것이 아닌 자신의 삶을 찾기 시작한 현대인들은 물질적인 부의 가치보다 오래되고 낡은 가치에 집중하고 있다.

시대가 어지럽고 불안정할수록 사람들은 과거와 자연으로 돌아가고자 하는 회귀본능이 일어난다고 한다. 중장년층에겐 과거가 주는 편안함, 어릴 적 우리가 순수했던 시절로 돌아가고픈 마음이자 향수이며 젊은 세대들에겐 자신들이 겪어보지 못했던 시절의 감성이 독특한 매력으로 다가오는 것이다. 과거로의 회귀는 디지털 문화의 빠른 변화가 주는 정신적 피로와 불안함에 대한 사람들의 회피다. 현대인들이 즐기는 SNS 세상은 누구나 다 행복하고 풍요로워 보인다. 타인의 삶과 나를 비교하지 않고 자기만의 만족으로 살아가는 사람들은 자신만의 라이프 스타일을 즐기며 일에 치중하기 보단 문화와 예술을 즐기며 완벽하지는 않지만 내 삶을 충족하기 위해 노력하며 살고 있으며 그런 공간을 찾아 나서고 있다.

레이 올덴버그(Ray Oldenburg)의 제3의 장소(The Great Good Place)에서는 제1의 장소는 집, 제2의 장소는 일터, 제3의 장소를 비공식적인 공공의 장소라고 하였다.

비공식적인 만남의 장소는 서로 자연스럽게 어울려 상호작용 하는 곳으로 지역적 공동체를 형성할 수 있으며 포용적이며 언제나 편안하게 방문할 수 있는 장소를 말한다. 빠르게 변화되는 디지털 시대의 정보화와 개인주의, 물질주의, 그리고 획일화되고 대형화된 도시의 형태는 사람으로부터 이질감을 느끼게 하였고 편안하게 즐기며 쉴 수 있는 제 3의 장소를 원하게 되었다. 사람들은 재생 문화공간이 가진 오래된 정취를 편안하고 따뜻한 시선으로 바라보기 시작했고 시간이 멈춘 듯 여유로운 공간과 낡고 허름한 재료의 소박하고 편안한 공간, 현대적인 감성이 조화롭게 어우러진 이색적인 모습은 심리적인 편안함을 주며 제3의 장소로서의 특성을 보여주었다.

재생 문화공간은 과거의 공간을 보존하여 재사용함으로써 지속적인 건축의 의미와 버려진 공간을 되살림으로 나타난 공간의 회복성은 지역적 가치까지 올려주었다. 또한 구와 신이 융합하여 만들어낸 독특한 스토리와 가치를 통해 감성을 이끌어 내고 새로운 경험에 만족하는 사람들이 늘어나고 있다.

본 연구는 재생 문화공간에 대한 이론적 고찰을 통해 재생 문화공간의 회복력 요소를 추출하고 재생 문화공간의 회복력 요소가 회복환경지각과 심리적 치유에 미치는 영향에 대해 알아보고자 연구 가설을 설정하였다.

첫째, 재생 문화공간 회복력 요소의 공간적 측면과 체험적 측면이 심리적 치유와 회복환경지각에 미치는 영향 관계의 가설이며 둘째, 재생 문화공간의 회복환경지각과 하위요인인 일탈성, 매력감, 적합성, 공간감이 심리적 치유에 미치는 영향관계의 가설이며 셋째, 재생 문화공간의 회복환경지각이 재생 문화공간의 회복력 요소와 심리적 치유를 매개하는 것에 대한 가설로 본 연구의 가설을 검증한 결과는 다음과 같다.

첫째, 재생 문화공간 회복력 요소는 심리적 치유에 유의한 정(+)의 영향을 미쳤으며 하위요인인 공간적 측면과 체험적 측면도 심리적 치유에 유의한 정(+)의 영향을 미쳤다. 공간적 측면의 하위요인인 소통이 회복환경지각에 유의한 정(+)의 영향을 미쳤으며 체험적 측면에서는 감각, 유희, 심미가 심리적 치유에 유의한 정(+)의 영향을 미쳤다.

둘째, 재생 문화공간 회복력 요소의 공간적 측면과 체험적 측면이 회복환경지각에 유의한 정(+)의 영향을 미쳤다.

셋째, 재생 문화공간의 회복환경지각은 심리적 치유에 유의한 정(+)의 영향을 미쳤으며 회복환경지각의 하위요인인 일탈성, 공간감, 적합성이 심리적 치유에 유의한 정(+)의 영향을 미쳤다.

넷째, 재생 문화공간의 회복환경지각은 재생 문화공간 회복력 요소와 심리적 치유를 매개 하였다.

본 연구의 검증결과로 볼 때 재생 문화공간은 공간의 물리적 회복만이 아닌 인간이 심리적 회복을 할 수 있는 공간으로서 가능성이 있다는 것을 보여주었고 설문에 참여한 국내 재생 문화공간의 방문객들은 공간과 상호작용하여 심리적 의미를 발생시키는 체험과 인간교류의 소통에 심리적인 회복과 치유를 더 느끼는 것으로 나타났다. 회복력 요소는 각각의 요소가 아닌 전체의 요소가 조화롭게 융합되었을 때 시너지를 발휘하는 것으로 보인다.

국내 재생 문화공간이 지역민의 교류를 위한 공간구성과 프로그램의 보완 및 문화 예술을 통한 공간체험 및 프로그램의 운영과 활성화에 힘쓴다면 지역공동체의 소통의 장소로서 서로 어울리며 쉴 수 있는 편안하고 개방적인 공간이 되어 지역의 활성화에 기여할 수 있으리라 본다. 공간은 인간 중심적인 관점에서 디자인 되어야 하며 인간의 정서적인 측면을 고려한 디자인이 되어야 할 것이다.