

역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자가 이용만족도 및 재방문의사에 미치는 영향[†]

- 군위 삼국유사테마파크를 중심으로 -

The Effect on Use Satisfaction and Revisit Intention of Spatial Storytelling Components in Historical Theme Park[†]

- Focused on Samgukyusa Theme Park in Gunwi-Gun -

김오연*, 안승홍**

*한경국립대학교 일반대학원 조경학과 석사, **한경국립대학교 식물자원조경학부 조경학전공 교수

Kim, Oh-yeon*, An, Seung-Hong**

*M.S., Department of Landscape Architecture, Graduate School, Hankyong National University

**Professor, School of Plant Science and Landscape Architecture, Hankyong National University

Received: February 13, 2024

Revised: February 24, 2024

Accepted: February 26, 2024

3인익명 심사필

Corresponding author :

Seung-Hong An

Professor, School of Plant

Science and Landscape

Architecture, Hankyong National

University, Gyeonggi 17579,

Korea

Tel.: +82-31-670-5211

E-mail: ash@hknu.ac.kr

국문초록

스토리텔링은 다양한 매체를 활용하여 이야기를 표현하고 전달하는 의사소통 기법으로 청자는 이야기를 수용하며 주제를 재해석하고 화자와 상호작용한다. 역사테마파크에 적용된 스토리텔링 기법에 대한 이용자의 중요도와 인지가 테마파크의 이용만족도와 재방문의사에 영향을 미칠 것이라 가정하였다. 본 연구에서는 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자를 도출하고 이용객의 인식과 구성인자가 이용자 반응에 미치는 영향을 파악하는데 목적을 두었다. 선행연구를 근거하여 테마성, 체험성, 비일상성, 교육성, 통일성, 표현성, 상호작용성, 흥미성의 역사테마파크의 공간스토리텔링 구성인자를 도출하였으며, 이에 대한 이용자의 인식을 조사하였다. 설문조사는 경상북도 군위군에 위치한 삼국유사테마파크 이용객을 대상으로 실시하였으며, EXCEL2020, SPSS 21.0 통계프로그램을 활용해 수집된 데이터를 분석하였으며 결과는 다음과 같다. 첫째, 삼국유사테마파크 주제 전달 방식으로 적용된 공간 스토리텔링 기법이 이용자의 만족도와 재방문 의사에 영향을 미치며 스토리텔링 구성인자에 대해 대부분 중요하다고 응답하였다. 둘째, 삼국유사테마파크 공간 스토리텔링 구성인자 중요도 인식 중 비일상성과 교육성 중요도가 이용만족도에 유의미한 영향을 미치며, 비일상성, 상호작용성, 교육성, 흥미성 중요도가 재방문 의사에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 셋째, 삼국유사테마파크 공간 스토리텔링 구성인자에 대한 이용자의 인지에 따라 흥미성, 테마성, 통일성 인지가 이용만족도에 유의미한 영향을 미치고 있으며, 상호작용성, 체험성 인지가 재방문의사에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 본 연구는 역사테마파크 특성 요인과 공간스토리텔링 구성인자를 탐색적으로 분석하고 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자를 도출하여 스토리텔링이 역사테마파크 이용자 반응에 미치는 영향력을 정량적 분석과 해석하여 그 의미가 있다.

주제어: 테마파크, 스토리텔링, 스토리텔링 인지, 스토리텔링 중요도, 이용자 반응

ABSTRACT

Storytelling is a communication technique to express and convey the story using various media, where the audience accepts the story, reinterprets the topic and interacts with the storyteller. It was assumed that the user's significance and awareness about the storytelling technique applied to historical theme parks would have an impact on the satisfaction of using the theme park and intention to revisit. In this study, it was purposed to derive the structural factors of spatial storytelling in historical theme parks, and to understand the impact of user's awareness and constituent factors on user responses. Based on previous researches, the structural factors of spatial storytelling in historical theme parks were derived related to theme, experientiality, unusualness, educationalness, unity, expressiveness, interactivity, and interest, and for which the users' awareness was surveyed. The survey was conducted targeting the users of Samguk Yusa Theme Park located in Gunwi-gun, Gyeongsangbuk-do, where the collected data was analyzed using EXCEL2020 and SPSS 21.0 statistical programs, and the results are as follows: First, the spatial storytelling technique applied as a conveying method of the theme of Samguk Yusa Theme Park affects users' satisfaction and intention to revisit, and most respondents responded that the storytelling was significant. Second, it showed that the

[†]본 논문은 한경국립대학교 연구역량장 학금을 지원받아 연구되었습니다.

significance of unusualness and educationalness among the awareness of significance of the spatial storytelling constituent factors of Samguk Yusa Theme Park has a significant impact on user's satisfaction, and the significance of unusualness, interactivity, educationalness, and interest has a significant impact on intention to revisit. Third, it showed that the awareness of interest, theme, and unity has a significant impact on user's satisfaction depending on the user's awareness of spatial storytelling constituent factors of Samguk Yusa Theme Park, and the awareness of interactivity and experientiality has a significant impact on intention to revisit. This study is meaningful in quantitative analysis and interpretation of the influence of storytelling on user's response to historical theme parks by the exploratory analysis of characteristic factors and spatial storytelling constituent factors on historical theme parks and deriving the structural factors of spatial storytelling in historical theme parks.

Keywords: Theme Park, Storytelling, Awareness of Storytelling, Significance of Storytelling, User Response

1. 서론

1.1 연구의 배경과 목적

우리나라는 급속한 경제성장으로 국민 소득수준 3만 달러, 인구 5,000만 명을 돌파하며 세계 10위권의 경제국으로 성장하였다. 국민 수준이 향상되고 2000년대 이후 국민의 행복과 삶의 만족도 향상을 위해 일과 삶의 균형을 맞추기 위한 여러 정책이 추진되었다. 주 52시간 근무제, 주 5일 수업제 등 여가를 위한 사회적 제도가 자리잡으며 도시민의 여가시간과 여가소비가 증대되고 디지털형, 에코형, 자기계발형 여가 등 다양한 유형의 여가 트렌드가 나타나고 있다. 여가활동을 위한 공간은 단순히 외적인 아름다움과 유희를 위한 공간을 넘어 문화, 오락, 교육, 경관 등의 복합적인 역할을 기대하며, 이런 요구를 만족할 복합적인 테마파크에 관한 관심이 늘어나고 있다. 더불어 개성을 살린 콘텐츠가 지역을 대표하는 관광상품으로 개발될 경우, 지역 브랜드 가치가 높은 도시가 되기에 최근 지자체에서는 지역 명소화, 관광객 유입, 지역 이미지 제고 등을 목적으로 테마파크를 건립하고 운영하는 추세이다.

독창적이고 특정한 소재를 주제로 조성되는 테마파크는 공간을 통해 주제를 전달하는 문화체험 시설로서 어떠한 이야기가 전개되고 실현되는 공간이다. 이야기가 전개되는 테마파크는 스토리텔링(storytelling)을 전제하에 구성되며, 테마파크의 주제(Theme)이자 핵심인 '이야기(story)'를 전달하는 것은 테마파크의 기본이자 핵심이다(김희경, 2016). 또한 테마파크에서 스토리텔링은 중요한 기법적 장치이자 이론적 도구로 활용되고 있다(안승범과 최혜실, 2010).

최근 공간에 대한 이해를 높이기 위한 상호소통의 역할로 광고, 게임, 음악, 마케팅 등 다양한 분야에 적용되고 있는 스토리텔링 기법에 대한 논의 또한 활발하다. 하나의 주제를 가지고 일관성을 부여하며 허구적인 공간을 조성하는 테마파크의 특성과 스토리텔링의 서사 방식이 부합하기에 테마파크에 내재한 스토리텔링 방식에 대한 이해가 중요하다.

테마파크 이용객의 관점에서 소비자는 일반 공원 시설, 상품뿐만 아니라 테마의 매력, 독창성, 가치, 프로그램을 담은 스토리를 중요하게 인식한다(Denning, 2006). 염우정(2018)은 중국, 일본, 프랑스의 역사테마파크 스토리텔링에 대해 테마, 모티브, 캐릭터 등 성공 요인을 분석·고찰하며 역사테마파크 공연콘텐츠의 스토리텔링 요소 및 특징을 밝혔다. 공간 조성에서 스토리텔링 적용의 중요성을 인지한 연구자들은 전시, 실내공간, 테마파크 등 다양한 공간에 적용된 스토리텔링을 연구하고 있으나, 대부분 공간 스토리텔링 적용, 기획 방안 또는 해석에 관한 연구가 집중되어 있다. 스토리텔링이 적용된 공간을 직접 경험하고 인지하는 이용객 측면에서의 스토리텔링 연구는 전무한 실정이다. 특히 역사적인 장소 혹은 문화유적, 인물 등의 역사적 주제를 재해석하여 활용한 역사테마파크는 이야기 전달이 더욱 중요하다. 역사테마파크의 주제 전달이 정확히 이루어지지 않아 이용자의 주제 인지에 어려움이 발생하면 잘못된 역사전달 혹은 왜곡, 이용자의 불만족 등을 유발하게 되며 이는 곧 테마파크에 대한 반응과 직결된다. 때문에 역사테마파크 공간 스토리텔링에 대한 중요도와 인지 여부가 이용자의 반응에 어떠한 영향을 미치는지 검증해 볼 필요가 있다. 본 연구에서는 역사테마파크와 공간 스토리텔링에 대한 구성인자를 도출하고 테마파크의 스토리텔링 방식을 직접 경험하는 이용자의 인식과 역사테마파크에 적용된 공간 스토리텔링이 이용만족도 및 재방문의사에 미치는 영향을 밝히는데 그 목적이 있다.

1.2 연구의 범위와 내용

본 연구에서는 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자에 대한 이용자의 인식이 삼국유사테마파크 이용만족도 및 재방문의사에 어떠한 영향을 미치는가에 대해 연구하고자 한다. 이를 위해 먼저 선행연구 분석을 통해 스토리텔링 및 공간스토리텔링, 테마공간의 개념과 특성, 구성요인에 대해 이해하고 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 도출을 위한 이론적 근거를 마련하였다. 이를 기반으로 삼국유사테마파크에 적용된 공간스토리텔링 기법의 이용자 인식에 대한 실증적 고찰을 위한 설문조사 방식을 선택하였다.

1.2.1 연구 대상지

연구기설에 적용할 연구대상지는 ‘삼국유사’를 배경으로 공간스토리텔링이 적용된 역사테마파크인 군위 삼국유사테마파크를 대상으로 하였다. 2020년 7월 개장한 삼국유사테마파크는 삼국유사 이야기의 역사성과 우수성을 재조명하고 수록된 핵심 스토리를 확장하여 교육, 전시, 문화, 예술, 공연, 축제·이벤트 등 다양한 체험을 적용한 교육의 장으로 활용되고 있다. 삼국유사의 저자 일연이 삼국유사를 집필한 장소로 알려진 인각사가 위치한 군위군 의흥면 이저리 산107 일원(현 일원테마로 100) 72만m²에 조성(표 1 참조)하였으며 설화 속 이야기를 구현한 조형물과 전시관, 교육체험공간(이야기학교, 숲속학교), 사계절썰매장, 물놀이장, 역사돔 등으로 구성되어 있다.

1.2.2 설문조사

연구의 표본은 설문조사로 진행하였으며, 설문조사는 선행연구를 근거하여 도출된 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자를 중심으로 구성하였다(표 2 참조). 현장답사를 통해 설문조사 진행 규모 파악 및 이론적 근거 적용 가능성에 대해 검토하였으며, 사전 예비설문과 보완의 과정을 거쳐 최종 설문조사 도구를 개발하였다. 설문조사는 2021년 9월 11일부터 9월 12일까지 삼국유사테마파크 이용객을 대상으로 역사테마파크 1대1 자기기입식 설문방식으로 수행하였다. 총 120부의 설문지를 배포하였으며, 회수된 설문지 중 불성실 또는 무응답 설문지를 제외한 116부의 결과를 분석의 자료로 활용하였다.

2. 이론적 고찰

2.1 공간 스토리텔링

스토리텔링은 재해석, 가공된 정보를 표현하고 전달하기 위해 이루어지는 체험적 행위로 소통에 방점을 둔 용어이다(최영은, 2015). 본래 문학이나 영화 등에서 줄거리 전개를 위해 쓰인 스토리텔링은 이야기(story) + 말하기(tell) + 현재상황(ing)의 합성어로 ‘이야기하기’를 의미한다(유희중, 2010). 이야기는 설화, 사건, 인물 등 전달하고

표 1. 연구대상지 현황


| 구분 | 내용 | | |
|--------|--------------------------------|--|--|
| 명칭 | 삼국유사테마파크 |  | |
| 위치 | 경상북도 군위군 의흥면 일원테마로 100 | | |
| 부지면적 | 72만 m ² | | |
| 연간 방문객 | 128,743명(2021), 100,684명(2022) | | |

표 2. 설문조사지 구성

| 구분 | | 설문항목 |
|-------------------------|-----|---|
| 인구통계학적 특성 | | 성별, 연령 거주지 |
| 이용실태 및 행태 | | 방문횟수, 동반유형, 도달시간, 정보수집방법, 방문목적, 주제인지 |
| 만족도 및 재방문의사 | | 이용 만족도, 만족 및 불만족 요인, 재방문의사 |
| 역사테마파크 공간 스토리텔링 구성인자 | 중요도 | 테마성/비일상성/교육성/표현성/통일성/상호작용성/흥미성/체험성 중요 여부 |
| | 인지 | 테마성/비일상성/교육성/표현성/통일성/상호작용성/흥미성/체험성 인지 여부 및 요인 |

자 하는 특정한 주제 혹은 정보를 의미하며, 말하기는 주제 혹은 정보를 전달하는 상호소통의 수단, 그리고 현재진행형은 주제를 표현하고 전달하는 행위를 뜻한다. 전달하고자 하는 주제 혹은 정보인 이야기를 공간, 음악, 소설 등의 매체에 담아 청자에게 전달한다. 전달된 이야기를 청자는 자신의 배경지식 혹은 경험에 따라 재해석하고 수용하며 이야기에 대한 반응을 보인다. 스토리텔링은 일반적으로 이야기를 전달하는 것이 아닌 목적을 가지고 청자를 의식하면서 정보를 전달하는 행위이다.

안승범과 최혜실(2010), 유희중(2010), 김주연(2020)은 공간에 적용된 스토리텔링 특성에 대해 살펴봄에 이야기 속 잠재된 스토리텔링 요소를 해석하여 테마파크의 특성을 활용할 방안을 제시하였다. 이와 유사한 연구로 김준래(2015)는 스토리텔링의 기본적인 구조와 수사법, 미장센기법 등을 이해하고 조정공간의 구성 방법과 주제 및 체험 경로, 영역 설정에 대한 방법론을 제시해 스토리텔링을 적용한 공간연출방법론을 제시하였다. 또한 염우정(2018)은 중국, 일본, 프랑스의 역사테마파크 스토리텔링에 대해 테마, 모티브, 캐릭터 등 성공 요인을 분석·고찰하며 역사테마파크 공연콘텐츠의 스토리텔링 요소 및 특징을 밝혔다.

공간 스토리텔링은 화자와 청자의 상호소통 과정의 매체가 공간이 되어 스토리텔링 개념을 공간에 확장해서 풀어내어 공간의 가치를 새롭게 창조하는 활동이다. 전달하고자 하는 주제를 공간이라는 매개를 통해 표현하고 공간에 대한 해석과 의미를 부여하여 공간과 이야기, 설계가, 이용자가 상호 소통하게 된다.

대표적인 공간 스토리텔링 사례로는 버질(Publius Vergilius Maro)의 서사시 아이네이드(Aeneid)를 스토리텔링하여 조성된 영국 윌트셔(Wiltshire)의 스투어헤드(Stourhead)와 윌트 디즈니영화의 역사, 근대 과학, 미국 개척의 역사 등을 주제로 조성한 디즈니랜드 리조트(Disneyland Resort)를 들 수 있다. 국내 사례로는 일제강점기 역사와 한국전쟁 당시 예술인의 활동을 스토리텔링하여 이야기와 공간, 이용자 간 상호소통의 과정을 보여준 대구 근대문화 골목이 있다. 공간 스토리텔링은 공간을 대표할 수 있는 이야기를 재해석하거나 재구성하여 새롭게 창출한 장소성을 주제로 형성된다. 스토리텔링을 통해 이용자는 설계가와 만나게 되며, 공간 스토리텔링은 공간을 통해 단순히 이야기 전달이 아닌 설계가와 이용자의 소통을 이끌게 된다. 이용자의 경험이 더해져 공간의 가치를 높게 되고 공간과 이야기, 이용자, 설계가가 상호소통하게 되는 것이다.

2.2 역사테마파크

테마파크(theme park)는 통일된 주제를 바탕으로 체험, 오락, 쇼핑 등을 경험할 수 있는 거대한 비즈니스 복합체로 모든 레저시설과 리조트시설의 꽃이자 엔터테인먼트의 결정체라고 할 수 있다(김희진과 안태기, 2016). 또한 조정, 건축, 공연, 어트랙션 등 다양한 서비스 환경에 상징성이 있거나 비일상적인 이야기를 투영하여 특별한 체험과 감성을 전달하는 위탁공간이자 상업공간(조은숙, 2019)으로 비일상적인 경험을 제공한다.

역사테마파크는 앞서 정의한 테마파크의 개념이 포괄된 공간으로 역사적인 장소 또는 풍속, 인물, 설화 등의 역사자원을 테마로 설정하여 각종 환경과 서비스, 프로그램 등을 결합하여 구성한 공간이다. 대표적인 사례로는 조선시대 생활상을 테마로 한 용인의 한국민속촌은 지방별 특색을 살린 민가와 당대 생활상을 복원하여 재현하였다. 2010년 가야 김수로왕의 역사를 주제로 조성한 김해 가야테마파크, 미국의 영국 식민지 시절의 모습을 복원한 미국 버지니아주 윌리엄스버그 역사 민속촌(Colonial Williamsburg)에서 역사테마파크의 특성을 살펴볼 수 있다.

역사테마파크는 역사적 자원을 전달하고 활용·보존하기 위해 이야기를 재해석하여 새로운 정체성을 부여한다. 역사적 소재에 대해 이용자의 흥미를 유발하고 유희시설로의 역할뿐만 아니라 교육, 정보, 문화 제공의 복합적 임무를 수행한다.

2.3 역사테마파크 공간 스토리텔링 구성인자

공간스토리텔링의 구성인자는 공간에 따라 적용되고 강조되는 요소들이 다르기에 매우 다양하다. 선행연구 분석을 통해 공간스토리텔링과 역사테마파크의 다양한 특성을 내포한 유사 주제어를 고찰하였으며, 이를 종합하여 역사테마파크의 특성을 다룬 공간스토리텔링 구성인자를 도출하였다. 공간스토리텔링의 특성(하성주, 2010; 김미영, 2013; 김효중, 2014; 하시명, 2015; 김단비와 이정교, 2017; 원혜리, 2017; 정은수, 2017; 배진희와 권기창, 2019; 박가운, 2020; 박봉균, 2021)을 나타내는 가시성, 고유성, 교육성, 몰입성, 상호작용성, 체험성, 표현성, 흥미성의 8가지 공간스토리텔링 구성인자를 도출하였다. 이와 함께 고려할 테마파크와 역사테마파크의 특성(김국선과 윤종현, 2010; 왕영, 2011; 우정정, 2012; 이희숙과 임영삼, 2014; 유양, 2016; 탕훈, 2017; 유인성, 2019)은 레저성, 배타성, 복합성, 비일상성, 종합성, 테마성, 통일성의 7가지 인자를 도출하였다.

앞서 도출된 공간스토리텔링 구성인자와 역사테마파크 특성 요인은 유사한 개념에 따라 분류하여 역사테마파크

공간스토리텔링 구성인자는 역사테마파크의 주제에 대한 테마성, 이용자가 느끼는 일탈감의 비일상성, 테마파크의 정서적 만족감인 흥미성, 공간과 이용자 간의 상호작용성, 신체적·정신적 체험 요인인 체험성, 테마파크의 교육적 요소인 교육성, 이야기의 표현력인 표현성, 전체적인 테마파크의 통일성 8가지 인자로 구성된다(표 3 참조).

2.4 삼국유사테마파크 스토리텔링과 공간 구성

「삼국유사(三國遺事)」는 고대 고구려·백제·신라 삼국의 자취를 기록한 역사서로 고려시대 승려 일연(一然, 1206~1289)이 편찬한 사서이다. 민족의 역사와 더불어 신앙, 종교, 풍속, 전설 등의 야사를 기록한 종합 자료집이다(김은령, 2014). 이 사서는 현존하는 한국의 역사서가 드물어 매우 중요한 가치를 지니고 있다. 삼국유사는 단군의 고조선 건국부터 고구려·백제·신라 삼국의 역사, 후삼국의 멸망, 고려의 건국 직전까지 다른 역사서로 정사(正史)에는 기록되지 않은 민간과 사찰에 전해지는 설화를 채집해 기술하였다. 역사서 가운데 최초로 단군신화를 수록하였으며, 단군을 나라의 시조라 언급하여 역사의 자주성을 견지하고 있다.

삼국유사테마파크는 삼국유사에 담긴 이야기 중 관람객으로부터 흥미를 유발할 수 있으며, 대중성이 높은 대표 설화를 중심으로 구성하였다. 삼국유사에 담긴 역사와 상상력을 체험할 수 있도록 유도하며 궁극적으로 삼국유사 이야기에 담긴 교훈과 철학을 공감하고 체득할 수 있도록 스토리텔링하였다.

삼국유사테마파크는 삼국유사에 담긴 ‘얼’과 ‘홍’, ‘꿈’을 지구별 공간 컨셉으로 조성하였다. 각 지구가 유기적으로 연결되도록 하나의 스토리텔링 방식으로 구성하고, 스토리텔링에 맞추어 으뜸누리(얼), 얼쑤누리(홍), 아름누리(꿈)로 컨셉화하였다. 단지 진입부는 ‘희망의 세계가 열린다’는 주제로 연출하여 일상에서 벗어난 새로운 공간으로의 진입을 통해 이용자는 비일상성의 진입을 경험한다. 으뜸누리 ‘얼’ 지구에는 역사 및 문화체험과 인성교육을 중심으로 구성하여 한국인의 얼과 가치, 중요성을 교육하는 공간으로 구성하였다.

대표공간으로 삼국유사의 상생, 자아실현, 신의 등을 주제로 조성한 건국이야기원, 연오랑세오녀 이야기, 경문대 왕, 지철로왕 등 대중성 있는 설화를 배경으로 연출한 설화이야기원 등이 조성되어 있다. 얼쑤누리 ‘홍’ 지구는 신명과 소통의 홍을 나누는 공간을 컨셉으로 자연휴양과 놀이, 공연 등을 즐기는 소통의 장이다. 대표 프로그램은 수로 부인을 향한 노인의 사랑을 주제로한 전시, 처용의 형상을 붙여 사악함을 물리치는 전통예술체험이 있다. 아름누리 ‘꿈’ 지구는 상상과 융합의 꿈을 품은 공간으로 콘텐츠 R&D와 수련, 교육, 미래인재양성의 공간으로 조성하였다. 광덕과 염장을 주제로 한 인성교육캠프, 문장력이 뛰어난 원광법사를 주제로한 삼국유사백일장 등이 있다(표 4 참조).

4. 연구방법론

4.1 가설설정

본 연구는 앞서 이론적 고찰에서 추출한 테마성, 비일상성, 교육성, 표현성, 통일성, 상호작용성, 흥미성, 체험성을 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자(표 3 참조)의 이론적 근거로 한다. 이에 대한 이용자의 중요도 인식과 적용된 구성인자의 인지가 역사테마파크 이용자의 이용만족도와 재방문의사에 미치는 영향에 대해 파악하고자 한

표 3. 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자

| 구분 | 유사 주제어 | 정의 |
|-------|----------------------------|---|
| 테마성 | 고유성, 장소성, 주제성, 독창성, 유일성 | 전달하려는 메시지가 다른 공간과 차별화되는 독특한 특성 |
| 비일상성 | 몰입성, 일탈성, 개인성, 배타성 | 일상을 차단한 독립된 상상세계로서의 유희 |
| 흥미성 | 감성, 유희성, 매력성 | 테마파크 이용자가 느끼는 정서적 만족감, 재미와 감동, 호기심 |
| 상호작용성 | 정보성, 연관성, 연속성 | 역사테마파크와 이용자 간 상호교류하며 주제에 대한 새로운 이미지와 기억을 창조하는 소통의 과정 |
| 체험성 | 레저성, 복합성, 참여성 | 역사테마파크의 이해도를 높이고 흥미와 호기심, 즐거움을 유발하는 요소, 이용자에게 제공하는 신체적·정신적 체험 |
| 교육성 | 서사성, 역사성, 진실성, 지역성 | 테마 자체의 교육적 요소이자 문화, 정보 등의 지식 |
| 표현성 | 이야기성, 정보성, 가시성, 시각화, 이해용이성 | 다양한 형태의 미디어를 통한 이야기의 표현력 |
| 통일성 | 통합성, 종합성 | 전체적인 분위기와 형태의 통일감 |

표 4. 지구별 스토리텔링 및 스토리 활용방안

| 지구 | 주요 스토리 | 주요 아이템 | 활용방안 |
|-------------|-----------------|--------------------------|-----------------|
| 으뜸누리 '알' | 고조선 | 단군왕검 고조선 건국(홍익인간) | 역사교육캠프, 수련캠프 등 |
| | | 단군신화(사람이 된 웅녀) | 신화학술대회, 신화 코스프레 |
| | 신라시조 혁거세왕 | 알에서 태어난 혁거세왕 | 주제관 전시 |
| | 태종춘추공 | 춘추공이 축국을 즐김 | 전통놀이체험 |
| | 효성왕대 죽지랑 | 모죽지랑가 | 죽지랑 뮤지컬 공연 |
| 얼썬누리 '흥' | 만파식적 | 서로 부딪쳐 소리내는 대나무 | 다문화 교육캠프 |
| | 수로부인 | 수로부인을 향한 노인의 사랑 | 주제관전시 |
| | | 용도 탐냈다는 절세미인 수로부인 | 미인콘테스트 |
| | 처용랑과 망해사 | 처용의 형상을 붙여 사악함을 물리침 | 전통예술체험 |
| 무왕 | 서동요 | 전통미당극 | |
| 이름누리 '꿈' | 광덕과 염장 | 몸을 깨끗이 하고 잘못을 뉘우쳐 성불한 염장 | 인성교육캠프 |
| | 낙산의 두 성인 광음과 정취 | 아름다운 여인으로 현신한 관음보살 | 주제관전시 |
| | 원효대사는 얽매이지 않는다 | 박으로 도구를 만들 | 전통예술체험 |
| | 노힐부득 달달박박 | 여인으로 현신한 부처를 통해 성불한 이야기 | 무용극 |
| | 원망이 서쪽으로 유학가다 | 문장력이 뛰어난 원광법사 | 삼국유사백일장 |

출처: 군위군(2013) 삼국유사 가온누리 조성사업 실시계획 보고서

다. 역사테마파크 공간스토리텔링을 직접적으로 경험하는 이용자의 인식은 이용만족도와 재방문의사에 영향을 미칠 것으로 예상하며 아래와 같은 연구가설을 설정하였다.

- H1: 삼국유사테마파크에 적용된 공간스토리텔링 구성인자의 중요도가 이용자의 이용만족도에 영향을 미칠 것이다.
- H2: 삼국유사테마파크에 적용된 공간스토리텔링 구성인자에 대한 이용자의 인지가 이용자의 재방문의사에 영향을 미칠 것이다.

4.2 분석도구 및 방법

수집된 자료는 통계전용프로그램인 SPSS 21.0과 EXCEL 2020을 사용하여 빈도분석, 기술통계분석, 신뢰도분석, 탐색적 요인분석, 다중회귀분석을 실시하여 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 중요도와 인지, 이용자 반응 간 영향력을 고찰하였다.

응답자의 인구통계학적 특성과 삼국유사테마파크 이용행태특성 분석을 위해 빈도분석 및 기술통계분석을 실시하였다. 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자에 대한 중요도 및 인지 요인의 신뢰도와 타당성 검증은 통해 설문조사도구의 적합성을 확보하였으며, 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자에 대한 이용자의 중요도와 인지 여부와 이용만족도 및 재방문의사 간 영향력을 검증하기 위해 다중회귀분석을 실시하였다(표 5 참조).

5. 결과 및 고찰

5.1 이용자 특성 분석

설문 응답자 116명에 대한 일반적 특성으로 응답자 성별은 남성 53명(45.7%), 여성 63명(54.4%)으로 여성비율이 8.7% 높은 것으로 나타났으며, 삼국유사테마파크에서 1-2시간 내 인근에 거주하는 3-40대의 가족 이용자가 99명(85.3%)으로 가장 높았다. 응답자의 대부분은 삼국유사테마파크를 처음 방문하였으며, 방문 목적은 체험이나 행사 참여가 32명(27.6%)으로 가장 높게 나타났다.

또한 삼국유사테마파크에 대한 이용만족도는 5점 만점 평균 3.905점으로 높게 나타났다. 환경, 시설, 주제, 컨셉, 놀이시설 등 물리적 환경에 대한 만족도가 높게 나타났으며 이에 반해 이벤트, 체험, 접근성, 입장료 등에 대한 반

표 5. 분석방법

| 항목 | | 분석방법 | 유효기준값 | |
|--------------------------------|-----|---------------|---|------------------------|
| 인구통계학적 특성 | | 빈도분석 | | |
| 이용행태특성 | | 빈도분석 | | |
| 신뢰도검증 | | 신뢰도분석 | - 신뢰도계수값 0.6 이상 - CITC 0.3 이상 | |
| 타당성검증 | | 탐색적요인분석 | - KMO 표본적합도 0.5 이상 - Bartlett 구형성 검정 유의확률 0.05 미만 - 공통성 추출 0.4 이상 | |
| 역사 테마파크 공간 스토리텔링 구성인자 | 중요도 | 중요도 인식 특성 | 기술통계분석 | |
| | | 이용만족도에 미치는 영향 | 다중회귀분석 (단계별 회귀방법) | - F통계량에 따른 유의확률 0.05미만 |
| | | 재방문의사에 미치는 영향 | | - t통계량에 따른 유의확률 0.05미만 |
| | 인지 | 인지 인식 특성 | 기술통계분석 | |
| | | 이용만족도에 미치는 영향 | 다중회귀분석 (단계별 회귀방법) | - F통계량에 따른 유의확률 0.05미만 |
| | | 재방문의사에 미치는 영향 | | - t통계량에 따른 유의확률 0.05미만 |
| | | 영향 요인 | 빈도분석 | |

응은 상대적으로 부정적인 것으로 나타났다. 아울러 삼국유사테마파크 재방문의사에 대한 질문에서 ‘매우 그렇다’라고 한 응답자가 26명(22.4%), ‘그렇다’ 55명(47.4%)로 대부분의 이용자가 테마파크 재방문을 긍정적으로 바라봄을 확인하였다(표 6 참조).

5.2 측정도구의 신뢰도 및 타당성 검증

5.2.1 신뢰도 및 타당성 검증

역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자에 대한 이용자의 중요도 인식과 적용된 구성인자 인지를 측정하기 위한 설문조사도구의 신뢰도와 타당성 검증을 실시한 결과, 구성인자의 중요도 인식의 신뢰도 검사에서 판단 기준 0.6 이상인 0.743으로 나타나 비교적 높은 신뢰도를 확보하였다. 구성인자 중요도 항목 중 비밀상성, 흥미성 중요도 항목의 전체상관계수(CITC)값이 각 0.246, 0.170으로 나타났으며 유효기준값 0.3 미만이므로 구성된 척도 간의 상관성이 낮았다. 전체 신뢰도를 심각하게 저해하지 않고 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자로서 중요성이 판단되어 삭제하지 않고 분석하였다.

역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 중요도 문항에 대한 탐색적 요인분석 결과, 공통성(communality) 값이 모두 0.4 이상으로 요인분석에 적합한 설명력을 가지고 있으며, 표본적합도(MSA)는 0.659로 요인분석에 적합한 것으로 파악되었다. Bartlett의 구형성 검정 결과, 근사 카이제곱 값이 249.023, 자유도 28, 유의확률 0.000($p < 0.05$)으로 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 중요도 변수 간의 상관성이 인정되어 전반적으로 요인분석이 가능하였다.

삼국유사테마파크에 적용된 공간스토리텔링 구성인자 인지에 대한 신뢰도 검증 결과, 신뢰도 계수(Cronbach's α)값이 0.887로 나타나 항목별 내적 일관성이 있다고 판단되며 비교적 높은 신뢰도를 확보한 것으로 보인다. 또한 CITC값은 모두 유효기준값 0.3 이상으로 항목의 척도 간 상관성이 있음을 확인하였다. 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 중요도 및 인지 문항의 구성개념 타당도 파악을 위해 탐색적 요인분석(EFA)을 실시하여 잠재요인을 추출하였다. 이에 대한 탐색적 요인분석 결과, 각각의 변수가 추출된 요인들에 대해 얼마나 설명되는지를 나타내는 공통성(communality) 값은 모두 0.4 이상으로 요인분석에 적합한 설명력을 가진다. 또한 표본적합도(MSA) 값은 0.5 이상인 0.871로 나타나 자료가 요인분석에 적합하며, Bartlett의 구형성 검정 결과, 근사 카이제곱 값이 426.962, 자유도 28, 유의확률 0.000($p < 0.05$)으로 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 인지 변수간의 상관성이 인정되어 전반적으로 요인분석이 가능하다(표 7 참조).

표 6. 인구통계학적 분석 결과

| 항목 | 구분 | 빈도(명) | 비율(%) | 항목 | 구분 | 빈도(명) | 비율(%) |
|------|------------|-------|-------|--------|-----------|-------|-------|
| 성별 | 남성 | 53 | 45.7 | 이용만족도 | 매우 만족 | 20 | 17.2 |
| | 여성 | 63 | 54.3 | | 만족 | 71 | 61.2 |
| 연령 | 19세 이하 | 2 | 1.7 | | 보통 | 19 | 16.4 |
| | 20대 | 12 | 10.3 | | 불만족 | 6 | 5.2 |
| | 30대 | 66 | 56.9 | | 매우 불만족 | 0 | 0 |
| | 40대 | 33 | 28.4 | 재방문의사 | 매우 그렇다 | 26 | 22.4 |
| | 50대 | 2 | 1.7 | | 그렇다 | 55 | 47.4 |
| | 60대 이상 | 1 | 0.9 | | 보통이다 | 21 | 21 |
| 거주지 | 서울·경기권 | 4 | 3.4 | | 그렇지 않다 | 7 | 6 |
| | 대전·충청권 | 7 | 6 | | 전혀 그렇지 않다 | 7 | 6 |
| | 대구·경북권 | 98 | 84.5 | 만족요인 | 환경/시설 | 41 | 35.3 |
| | 부산·울산·경남권 | 7 | 6 | | 컨셉/분위기 | 35 | 30.2 |
| 방문횟수 | 1회 | 90 | 77.6 | | 놀이시설 | 16 | 13.8 |
| | 2회 | 23 | 19.8 | | 교육적요소 | 8 | 6.9 |
| | 3회 이상 | 3 | 2.6 | | 입장료 | 0 | 0 |
| 도달시간 | 30분 이내 | 4 | 3.4 | | 이벤트/체험 | 10 | 8.6 |
| | 1~2시간 | 94 | 81 | | 기념품판매 | 1 | 0.9 |
| | 2~3시간 | 15 | 12.9 | | 교통/접근성 | 4 | 3.4 |
| | 3시간 이상 | 3 | 2.6 | | 없음 | 1 | 0.9 |
| 동행자 | 개인 | 1 | 0.9 | | 불만족요인 | 환경/시설 | 6 |
| | 가족 | 101 | 87.1 | 컨셉/분위기 | | 2 | 1.7 |
| | 연인 | 9 | 7.8 | 놀이시설 | | 6 | 5.2 |
| | 친구 | 5 | 4.3 | 교육적요소 | | 5 | 4.3 |
| 방문목적 | 산책 및 휴식 | 24 | 20.7 | 입장료 | | 22 | 19 |
| | 체험 및 행사 참여 | 32 | 27.6 | 이벤트/체험 | | 23 | 19.8 |
| | 역사 교육 및 학습 | 16 | 13.8 | 기념품판매 | | 20 | 17.2 |
| | 자연 풍경 관람 | 13 | 11.2 | 교통/접근성 | | 21 | 18.1 |
| | 기념품 구매 | 0 | 0 | 없음 | | 11 | 9.5 |
| | 놀이시설 이용 | 31 | 26.7 | | | | |

표 7. 신뢰도 검증 및 탐색적 요인 분석

| 요인 | 변수 | CITC | 항목이 삭제된 경우 Cronbach alpha | 신뢰도계수 | 공통성 | 요인 | 고유값 | 분산비율 (%) | 누적분산비 (%) | |
|-------------------|-------|-------|---------------------------|-------|-------|--------|-------|----------|-----------|--------|
| 공간 스토리텔링 구성인자 중요도 | 표현성 | 0.682 | 0.679 | 0.743 | 0.734 | 0.854 | 3.024 | 37.806 | 37.806 | |
| | 상호작용성 | 0.449 | 0.715 | | 0.559 | 0.737 | | | | -0.127 |
| | 통일성 | 0.430 | 0.721 | | 0.559 | 0.732 | | | | -0.151 |
| | 테마성 | 0.562 | 0.691 | | 0.499 | 0.638 | | | | 0.304 |
| | 체험성 | 0.506 | 0.704 | | 0.470 | 0.573 | 0.378 | | | |
| | 교육성 | 0.481 | 0.708 | | 0.457 | 0.549 | 0.395 | | | |
| | 흥미성 | 0.170 | 0.756 | | 0.604 | -0.045 | 0.776 | 1.453 | 18.164 | 55.970 |
| | 비일상성 | 0.246 | 0.748 | | 0.594 | 0.062 | 0.768 | | | |

KMO=0.659, Approx $\chi^2=249.023$, df=28, $p < 0.000$

| | | | | | | | | | |
|------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|
| 공간 스토리텔링 구성인자 인지 | 테마성 | 0.591 | 0.879 | 0.887 | 0.472 | 0.153 | 4.480 | 56.003 | 56.003 |
| | 비일상성 | 0.694 | 0.869 | | 0.605 | 0.174 | | | |
| | 교육성 | 0.667 | 0.872 | | 0.570 | 0.168 | | | |
| | 표현성 | 0.657 | 0.873 | | 0.559 | 0.167 | | | |
| | 통일성 | 0.652 | 0.873 | | 0.549 | 0.165 | | | |
| | 상호작용성 | 0.704 | 0.868 | | 0.623 | 0.176 | | | |
| | 흥미성 | 0.666 | 0.872 | | 0.566 | 0.168 | | | |
| | 체험성 | 0.638 | 0.875 | | 0.536 | 0.163 | | | |

KMO=0.871, Approx $\chi^2=426.962$, df=28, $p < 0.000$

5.3 공간스토리텔링의 이용만족도 및 재방문의사에 미치는 영향

5.3.1 구성인자의 중요도 및 인지 인식 특성

역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 중요도 변수들에 대한 분석 결과, ‘체험성’ 중요도가 5점 만점 평균 4.284로 가장 높게 나타났으며, 이용객들이 역사테마파크 이용 시 다양한 체험 제공의 중요성이 높은 것으로 확인되었다. ‘흥미성’ 중요도 평균이 4.181, 이외에 ‘교육성’의 평균이 3.819로 가장 낮게 나타났다. 역사테마파크를 이용하는 이용객이 교육적 측면보다 체험, 흥미를 더욱 중요하게 인식하고 있다. 대부분의 테마파크 이용자들은 일상에서 벗어나 즐거움과 유희를 추구하기에 흥미롭고 재미있는 체험은 방문객들에게 테마파크가 더 매력적으로 느껴질 수 있다.

삼국유사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 인지 변수들의 분석 결과, 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 인지 항목 중 ‘테마성’이 5점 만점 평균 3.698로 가장 높게 나타나 이용객들은 테마파크의 주된 주제인 ‘삼국유사’의 독창성에 대한 인식이 높은 것으로 확인되었다. 이외 ‘표현성’(M=3.647) 중요도 항목에 높은 가치를 두고 있으며 테마파크를 통해 느낄 수 있는 일탈감에 대한 ‘비일상성’ 항목은 평균 3.043으로 비교적 낮게 나타났다. 상호작용성, 체험성, 비일상성 등 간접적 체험보다는 테마파크의 주제나 스토리에 큰 관심과 높은 인식을 가지고 있다(표 8 참조).

5.3.2 구성인자 중요도의 영향

5.3.2.1 이용만족도에 미치는 영향

역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자의 중요도가 이용만족도에 미치는 영향에 대해 분석한 결과, $F=12.401(p < .001)$ 로 통계적으로 유의한 결과를 나타냈다. $adj.R^2=0.165$ 로 16.5%의 설명력을 가지며, Durbin-Watson은 1.604로 회귀모형에 적합한 것으로 나타난다(표 9 참조).

또한, 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 8항목 중 비일상성, 교육성 중요도 인식이 삼국유사테마파크 이용만족도에 유의미한 영향을 미치고 있다. 테마성, 표현성, 통일성, 상호작용성, 흥미성, 체험성 중요도의 경우 삼국유사테마파크의 이용만족도에 유의한 영향을 미치지 않았다.

표 8. 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 중요도 및 인지 기술통계

| 구분 | 중요도 ^a | | | | 인지 ^b | | | |
|-------|------------------|--------|--------|-------|-----------------|--------|--------|--------|
| | 평균 | 표준편차 | 왜도 | 첨도 | 평균 | 표준편차 | 왜도 | 첨도 |
| 교육성 | 3.819 | 0.7978 | -0.811 | 1.098 | 3.440 | 0.7494 | -0.547 | 0.916 |
| 비일상성 | 3.974 | 0.6109 | -0.220 | 0.487 | 3.043 | 0.7956 | -0.183 | -0.016 |
| 상호작용성 | 3.845 | 0.7645 | -1.867 | 4.691 | 3.466 | 0.859 | -0.226 | 0.157 |
| 체험성 | 4.284 | 0.6954 | -1.082 | 3.033 | 3.466 | 0.7850 | -0.817 | 12.05 |
| 테마성 | 3.983 | 0.7458 | -1.124 | 2.613 | 3.698 | 0.7826 | -0.186 | -0.310 |
| 통일성 | 3.966 | 0.8540 | -1.127 | 2.303 | 3.534 | 0.7275 | -0.260 | -0.189 |
| 표현성 | 4.172 | 0.5790 | -1.392 | 8.340 | 3.647 | 0.6885 | -0.544 | 0.262 |
| 흥미성 | 4.181 | 0.5209 | 0.211 | 0.194 | 3.638 | 0.7150 | -0.209 | -0.091 |

^a중요도 척도 1: 매우 중요하다. 2: 중요하다. 3: 보통이다. 4: 중요하지 않다. 5: 매우 중요하지 않다.

^b인지 척도 1: 매우 그렇다. 2: 그렇다. 3: 보통이다. 4: 그렇지 않다. 5: 매우 그렇지 않다.

표 9. 구성인자 중요도의 이용만족도 영향

| 변수 | 비표준화계수 | | 표준화계수 | t(p) | TOL | VIF |
|-------|--------|-------|---------|----------------|-------|-------|
| | B | SE | β | | | |
| (상수) | 2.691 | 0.458 | | 5.876(0.000) | | |
| 비일상성 | 0.506 | 0.106 | 0.422 | 4.781(0.000*) | 0.933 | 1.071 |
| 교육성 | -0.209 | 0.081 | -0.227 | -2.579(0.011*) | 0.933 | 1.071 |
| 테마성 | | | -0.040 | -0.410(0.682) | 0.756 | 1.323 |
| 표현성 | | | -0.019 | -0.202(0.841) | 0.785 | 1.274 |
| 통일성 | | | -0.030 | -0.343(0.732) | 0.970 | 1.031 |
| 상호작용성 | | | 0.139 | 1.573(0.118) | 0.923 | 1.084 |
| 흥미성 | | | -0.023 | -0.247(0.805) | 0.863 | 1.159 |
| 체험성 | | | -0.104 | -1.156(0.250) | 0.891 | 1.123 |

F(p)=12.401(0.000), adj.R²=0.165, Durbin-Watson=1.604

*유의확률(p) < 0.05

비일상성 중요도 항목은 $\beta=0.422(p < 0.05)$ 로 삼국유사테마파크 이용만족도에 유의한 영향을 미치고 있으며, β 부호가 정(+)적으로 비일상성 중요도가 1 증가할 시 이용만족도는 0.422씩 높아진다. 이는 역사테마파크가 과거 시대로의 여행을 연출하여 방문객들의 상상과 경험을 유도하고 일상에서 경험하기 어려운 독특한 세상의 체험으로 높은 만족도를 보이는 것으로 판단된다. 교육성 중요도 요인은 $\beta=-0.227(p < 0.05)$ 로 삼국유사테마파크 이용만족도에 유의한 영향을 미치고 있다. 그러나, β 부호가 부(-)적으로 교육성 중요도가 1 증가 시 이용만족도는 0.227씩 감소하였다. 이는 교육성 중요도가 평균 3.819로 높게 나타난 반면 교육성 인지는 평균 3.440으로 비교적 낮게 나타나 교육성 중요도에 대한 인식은 높으나 교육적 요소에 대한 직접적인 인지가 낮아 이용객의 만족도에 영향을 미쳤을 것으로 판단되었다. 또한 방문객들의 목적이 오락과 휴식인데 반해 교육적 요소가 강조될수록 전반적인 만족도에 부정적인 영향을 미칠 수 있다.

5.3.2.2 재방문의사에 미치는 영향

역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 중요도가 이용자 재방문의사에 미치는 영향 분석 결과, adj.R² =0.186으로 18.6%의 설명력을 보이며, F값은 7.580($p < .001$), durbin-watson은 1.653으로 회귀모형에 적합한 것으로 나타났다(표 10 참조).

표 10. 구성인자 중요도의 재방문의사 영향

| 변수 | 비표준화계수 | | 표준화계수 | t(p) | TOL | VIF |
|-------|--------|-------|---------|----------------|-------|-------|
| | B | SE | β | | | |
| (상수) | 2.681 | 0.929 | | 2.886(0.005) | | |
| 비일상성 | 0.701 | 0.164 | 0.403 | 4.277(0.000*) | 0.799 | 1.252 |
| 상호작용성 | 0.439 | 0.122 | 0.315 | 3.589(0.000*) | 0.918 | 1.089 |
| 교육성 | -0.355 | 0.121 | -0.266 | -2.940(0.004*) | 0.863 | 1.159 |
| 흥미성 | -0.492 | 0.186 | -0.241 | -2.653(0.009*) | 0.858 | 1.165 |
| 테마성 | | | -0.132 | -1.305(0.195) | 1.445 | 0.692 |
| 표현성 | | | -0.128 | -1.136(0.259) | 1.796 | 0.557 |
| 통일성 | | | -0.092 | -.976(0.331) | 1.265 | 0.760 |
| 체험성 | | | -0.093 | -.985(0.327) | 1.262 | 0.792 |

F(p)=7.580(0.000), adj.R²=0.186, Durbin-Watson=1.653

*유의확률(p) < 0.05

비일상성, 상호작용성, 교육성, 흥미성 중요도는 이용자 재방문의사에 통계적으로 유의한 분석결과가 나타났다. 비일상성 인지 항목의 β 부호가 정(+)적으로 상호작용성 인지정도가 1 증가할 시 삼국유사테마파크의 재방문의사가 0.403씩 높아진다. 상호작용성 중요도 항목이 $\beta=0.315(p < .05)$ 로 유의확률(p)이 0.05보다 낮게 나타나 삼국유사테마파크 이용객 재방문의사에 유의한 영향을 미치고 있으며, 상호작용성 중요도 항목의 β 부호가 정(+)적으로 상호작용성 중요도가 1 증가 시 이용만족도는 0.315 증가한다. 반면에 교육성과 흥미성 중요도 항목은 각각 $\beta = -0.266(p < 0.05)$, $\beta = -0.241(p < 0.05)$ 로 나타나 통계적으로 유의한 영향력을 확인하였다. β 부호가 부(-)적으로 교육성 및 흥미성 중요도가 1 증가 시 재방문의사는 각각 0.266, 0.241씩 감소하는 것으로 나타났다.

이용자들은 일상에서 벗어난 새로운 경험을 추구하며 비일상적 경험을 통해 높은 만족도와 재방문 의사를 강화시킨다. 또한 테마파크는 단순히 교육적이거나 흥미로운 경험보다 테마파크 내에서의 상호작용을 중요시한다.

이는 앞서 교육성이 이용만족도에 부(-)적 영향을 미치는 원인과 같이 구성인자 중요도와 인지 간의 차이에서 재방문의사에 영향을 미쳤을 것으로 보인다. 교육성 중요도 영향력의 경우 교육성 중요도가 낮은 응답자의 대부분이 삼국유사테마파크 인근에 거주하는 대구·경북권 거주자이며, 교육성 중요도가 높은 응답자는 비교적 먼 지역에 거주하였다. 타 지역 이용자의 경우 삼국유사테마파크의 역사적 교육적 가치를 기대하고 방문하나 교육성에 대한 만족도가 낮아 재방문의사에 부정적인 영향을 미친 것으로 사료된다. 방문 목적 또한 연관성이 있는데 교육성 중요도를 낮게 응답한 주변 거주자의 경우 단순히 내부 놀이시설 이용 목적이 다수이며 놀이, 유희 목적으로 방문하여 테마파크의 교육적 요소가 재방문 의사에 큰 영향력을 미치지 않았다. 반면 교육성 중요도가 높은 응답자의 경우 체험·행사 등의 참여, 산책 및 휴식, 역사 교육·학습 등 다양한 목적으로 방문하였으나 교육성에 대한 만족도가 낮아 재방문의사에 부정적 영향력을 미친 것으로 보인다.

흥미성 중요도 차이에 따른 부정적 영향력의 경우 중요도가 높은 응답자와 낮은 응답자의 특성 간 차이는 크게 나타나지 않았다. 흥미성 중요도가 높거나 낮은 두 집단의 주된 방문 목적은 체험·행사 참여와 놀이시설 이용에 있었으나, 설문이 진행된 2021년 9월은 COVID-19의 영향으로 이벤트, 체험 활동, 행사 등이 축소되고 제한되어 이벤트, 체험, 입장료, 기념품, 식품표 판매 등에 대한 불만이 높게 나타났다.

5.3.3 구성인자의 인지 영향

5.3.3.1 이용 만족도에 미치는 영향

삼국유사테마파크에 적용된 공간스토리텔링 구성인자의 인지 여부가 이용자의 이용만족도에 미치는 영향력에 대한 분석 결과, F=52.687(p < 0.001), Durbin-Watson은 2.305로 회귀모형이 적합하며, adj.R²=0.574로 57.4%의 설명력을 보인다(표 11 참조).

독립변수의 표준화 계수 β 값과 t분포에 따른 유의확률(p)로 연구가설의 채택 여부를 판단하였으며, 흥미성, 테마성, 통일성 인지 여부가 통계적으로 삼국유사테마파크 이용만족도에 유의미한 영향을 미치고 있었다. 반면에 비

표 11. 구성인자 인지의 이용 만족도 영향

| 변수 | 비표준화계수 | | 표준화계수 | t(p) | TOL | VIF |
|-------|--------|-------|---------|---------------|-------|-------|
| | B | SE | β | | | |
| (상수) | 0.468 | 0.280 | | 1.672(0.097) | | |
| 흥미성 | 0.517 | 0.070 | 0.504 | 7.348(0.000*) | 0.789 | 1.268 |
| 테마성 | 0.253 | 0.069 | 0.270 | 3.650(0.000*) | 0.677 | 1.478 |
| 통일성 | 0.176 | 0.076 | 0.174 | 2.299(0.023*) | 0.647 | 1.547 |
| 비일상성 | | | 0.021 | 0.261(0.795) | 0.593 | 1.685 |
| 교육성 | | | 0.069 | 0.936(0.351) | 0.677 | 1.477 |
| 표현성 | | | 0.041 | 0.513(0.609) | 0.583 | 1.715 |
| 상호작용성 | | | 0.116 | 1.386(0.169) | 0.521 | 1.919 |
| 체험성 | | | 0.085 | 1.052(0.293) | 0.579 | 1.728 |

F(p)=52.687(0.000), adj.R²=0.574, Durbin-Watson=2.035

*유의확률(p) < 0.05

일상성, 교육성, 표현성, 상호작용성, 체험성 인지의 분석 결과, 유의확률(p)이 0.05보다 높게 나타나 삼국유사테마파크의 이용만족도에 유의한 영향을 미치지 않았다.

흥미성 인지 항목은 $\beta=0.504(p < .05)$ 로 흥미성 인지 정도가 삼국유사테마파크 이용만족도에 유의한 영향을 미치고 있다. β 부호가 정(+)적으로 흥미성 인지 정도가 1 증가할 시 이용만족도가 0.504씩 높아진다. 흥미성 인지는 조형물/시설물을 통한 인지가 21명(31.3%), 길/벽화 등 주변 환경을 통한 인지가 21명(31.3%), 놀이시설 15명(22.4%), 이벤트/체험 10명(15%)으로 물리적 환경 조성뿐만 아니라 이벤트/체험 등을 통한 흥미성 인지도가 나타난다. 이는 이용자들이 테마파크의 다양한 물리적 요소와 활동에 흥미를 느껴 전반적인 만족도가 향상되었음을 의미한다.

테마성 인지 요인은 $\beta=0.270(p < .05)$ 으로 테마성 인지 정도가 삼국유사테마파크 이용만족도에 유의한 영향을 미치고 있으며, β 부호가 정(+)적으로 테마성 인지도 1 증가 시 이용만족도가 0.270 증가한다. 테마성은 조형물/시설물을 통한 인지가 48명(66.7%), 길/벽화 등 주변환경 24명(33.3%)으로 조사되었다. 테마성 인지를 높이는 요인은 물리적 환경 조성이 직접적인 영향을 미치는 것으로 판단된다. 테마파크의 테마성이 뚜렷하고 일관된 스토리텔링을 제공할 때 방문객들은 더 몰입하고 만족스러운 경험을 하게 되며 테마의 일관성과 창의성은 방문객들에게 독특하고 기억에 남는 경험을 제공한다.

통일성 인지 또한 $\beta=0.174(p < .05)$ 로 나타나 삼국유사테마파크 이용만족도에 유의한 정(+)적 영향을 미치는 것을 확인하였으며, 통일성 인지 정도가 1 증가 시 이용만족도가 0.174씩 증가하였다. 통일성은 테마파크 내의 요소들이 얼마나 조화롭고 일관성 있게 연결되어 있는지를 나타낸다. 통일성이 높은 테마파크는 방문객들에게 질서 있고 체계적인 경험을 제공하여 전반적인 만족도를 높인다.

5.3.3.2 재방문의사에 미치는 영향

삼국유사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 인지가 재방문의사에 미치는 영향에 대한 분석 결과, adj.R² =0.307로 30.7%의 설명력을 보이며, F=26.529(p < .001), Durbin-Watson은 1.854로 회귀모형에 적합한 것으로 나타났다(표 12참조).

상호작용성과 체험성 인지는 이용객 재방문의사에 유의한 분석결과가 나타났다. 상호작용성 인지 항목은 $\beta=0.390(p < .05)$ 로 나타났으며 β 부호가 정(+)적이어서 인지 정도가 1 증가할 시 이용만족도는 0.390 높아진다. 상호작용성 인지는 길/벽화 등 주변환경 25명(48.1%), 조형물/시설물을 통한 인지가 18명(34.6%), 이벤트/체험 8명(15.4%)으로 조사되어 물리적 환경 조성뿐만 아니라 이벤트/체험 등을 통해 인지되고 있었다. 이용자들이 테마파크 내 상호작용 가능한 길/벽화, 조형물/시설물, 이벤트/체험 요소들에 대해 높게 인지할수록 만족도와 재방문 의사가 증가하는 경향이 있다.

체험성 인지 정도 또한 $\beta=0.267(p < .05)$ 로 체험성 인지 정도가 삼국유사테마파크 이용객 재방문의사에 유의한 영향을 미치고 있으며, 체험성 인지 항목의 β 부호가 정(+)적이어서 인지 정도가 1 증가 시 이용만족도는 0.267 증가하였다. 이용자들이 테마파크의 체험 요소들을 높게 인식할수록 만족도 및 재방문 의사가 증가하는 것을 의미한다.

테마성, 비일상성, 교육성, 표현성, 통일성 인지요인은 유의확률(p)이 0.05보다 높게 나타나 삼국유사테마파크 재방문의사에 통계적으로 유의하지 않았다.

표 12. 구성인자 인지의 재방문의사 영향

| 변수 | 비표준화계수 | | 표준화계수 | t(p) | TOL | VIF |
|-------|--------|-------|---------|---------------|-------|-------|
| | B | SE | β | | | |
| (상수) | 0.813 | 0.417 | | | | |
| 상호작용성 | 0.483 | 0.108 | 0.390 | 4.454(0.000*) | 0.786 | 1.272 |
| 체험성 | 0.362 | 0.119 | 0.267 | 3.050(0.003*) | 0.786 | 1.272 |
| 테마성 | | | 0.109 | 1.204(0.231) | 0.737 | 1.357 |
| 비일상성 | | | 0.050 | 0.496(0.621) | 0.606 | 1.650 |
| 교육성 | | | -0.046 | -0.440(0.661) | 0.558 | 1.793 |
| 표현성 | | | 0.021 | 0.214(0.831) | 0.652 | 1.534 |
| 통일성 | | | 0.037 | 0.385(0.701) | 0.671 | 1.489 |
| 흥미성 | | | 0.139 | 1.265(0.208) | 0.495 | 2.020 |

F(p)=26.529(0.000), adj.R²=0.307, Durbin-Watson=1.854

*유의확률(p) < 0.05

6. 결론

본 연구는 역사테마파크와 이용자 간 원활한 상호소통을 유도하여 만족감을 높이기 위한 방안으로 적용된 공간스토리텔링에 대한 이용자 반응을 목적으로 하였다. 선행연구에 근거하여 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자를 도출하고 이에 대한 이용자의 인식과 인지가 테마파크 이용만족도와 재방문의사에 어떠한 영향을 미치는가에 대해 구명하였다.

연구의 이론적 근거인 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자는 테마성, 체험성, 비일상성, 교육성, 통일성, 표현성, 상호작용성, 흥미성 요인이 도출되었다. 이를 배경으로 역사테마파크에 적용되는 공간스토리텔링에 대한 설문조사를 진행하였다. 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 인지특성 및 중요도 특성 분석과 각 요인들과 이용자 반응 간 상관성 분석 결과는 다음과 같다.

먼저, 테마파크 이용행태 및 만족도에 대한 분석 결과, 전체 설문 대상자 77.6%(70명)가 처음 이용하는 방문객이었으며, 방문 목적은 체험이나 행사 참여(27.6%), 놀이시설 이용(26.7%)으로 유희 목적의 방문이 높게 나타났다. 삼국유사테마파크에 대한 전반적인 이용 만족도는 5점 만점에 평균 3.905로 높게 나타나 대부분의 이용자가 만족하였다. 환경/시설 혹은 주제, 컨셉, 분위기, 놀이시설 등에 대한 만족이 높았으며, 이벤트, 체험, 입장료, 접근성에 대한 만족이 낮았다.

본 연구에서 설정한 연구가설에 대한 검증 결과, 첫째, 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 중요도와 이용만족도 및 재방문의사 간의 상관성이 있는 것으로 확인되었다. 중요도 항목 중 비일상성은 이용만족도에 정(+)적 영향을 미치고 있었으며, 교육성은 부(-)적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 재방문의사에 영향을 미치는 중요도 항목은 비일상성, 상호작용성, 교육성, 흥미성이었으며 비일상성과 상호작용성은 재방문의사에 정(+)적 영향을 주었고 교육성, 흥미성은 부(-)적 영향을 미쳤다. 테마파크 이용자에게 새로운 상호작용 경험을 제공하여 재방문의사에 긍정적인 영향을 미치며, 역사적 사건의 재현 공연이나 체험 프로그램은 이용자들의 적극적 참여와 몰입 경험으로 특별한 추억과 재경험 욕구를 촉발시킨다. 이용자의 역사테마파크 구성인자 중요도에 대한 인식에 따라 이용만족도 및 재방문의사에 유의미한 영향을 미치고 있으나 교육성, 흥미성은 부정적인 영향을 미쳤다. 이는 방문 목적, 방문거리 등의 차이와 교육성 및 흥미성 중요도와 인지 간 불일치로 인해 이용 만족도 및 재방문 의사에 부정적인 영향을 미치는 것을 확인하였다. 교육적 요소가 일부 이용자들에게 부담될 수 있으나 잘 통합된 교육 내용은 경험의 가치를 높일 수 있다. 특히 역사테마파크에서 역사에 대한 이해 증진과 흥미로운 전달방식은 이용자들의 만족도를 높일 수 있다.

둘째, 삼국유사테마파크 공간스토리텔링 구성인자 인지 요인이 이용만족도 및 재방문의사에 미치는 영향력을 분석한 결과, 흥미성, 테마성, 통일성 인지가 이용만족도에 유의한 정(+)적 영향을 미치고 있으며, 상호작용성, 체험성 인지가 재방문의사에 정(+)적 영향을 주는 것으로 나타났다. 이용만족도 및 재방문의사에 긍정적인 영향을 미치는 인지들의 인지 요인인 테마성, 비일상성, 교육성, 표현성의 경우 조형물 및 시설물, 벽화 등 시각적으로 표현되며

직접적으로 체험 가능한 물리적 환경을 통해 인지되고 있었다. 상호작용성과 흥미성은 물리적 환경 조성뿐만 아니라 이벤트, 체험 등 프로그램을 통해 인지되고 있었다.

역사테마파크 이용객의 이용 만족도와 재방문 의사에 긍정적인 영향 인자는 흥미성, 테마성, 통일성, 상호작용성, 체험성의 인지에서 비롯되므로 이들을 고려한 테마파크 조성이 이용 만족도 향상에 필수적이라 하겠다.

본 연구는 역사테마파크 특성요인과 공간스토리텔링 구성인자에 대해 탐색적으로 분석하고 보다 객관적인 역사테마파크 공간스토리텔링 구성인자를 도출하여 스토리텔링이 역사테마파크 이용자 반응에 미치는 영향력을 정량적으로 분석하고 해석함에 의의가 있다. 특히 테마파크의 성공적인 계획과 운영 전략에 있어 스토리텔링은 매우 중요하며 만족스러운 경험은 재방문 의사에 긍정적 영향을 미치는 것을 확인하였다. 따라서 테마성, 체험성, 비밀상성, 교육성 등 역사테마파크의 공간스토리텔링 구성요소의 중요성을 강조하고 이들 요소의 전개와 표현 강화에 대한 향후 연구가 필요하다. 한편 코로나 시기에 설문조사가 진행되어 일반화의 한계가 있다. 향후 연구에서는 다수의 역사테마파크를 모집단으로 연구 대상을 확대하여 객관성을 보완할 필요가 있다.

References

1. 군위군(2013) 삼국유사 가온누리 조성사업 실시실제 보고서.
2. 김국선, 윤종현(2010) 캐릭터 마케팅을 활용한 국내 테마파크에 관한 연구. 한국공간디자인학회논문집 5(4): 155-164.
3. 김단비, 이정교(2017) 화장품 원브랜드숍의 공간연출에 관한 연구 -공간 스토리텔링 특성을 중심으로-. 한국공간디자인학회지 12(3): 37-47.
4. 김미영(2013) 건축물 미술작품의 '공간스토리텔링 요인'이 주거공간 호감도와 구매의사에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
5. 김은령(2014) 삼국유사의 佛法傳書적 이해. 영남대학교 대학원 박사학위논문.
6. 김주연(2020) 오미마을 장소성 강화를 위한 공간 스토리텔링 연구. 안동대학교 한국문화산업전문대학원 석사학위논문.
7. 김준래(2015) 박경리 문학공원의 스토리텔링 해석 연구. 한경대학교 대학원 석사학위논문.
8. 김효중(2014) 관광지 스토리텔링에 대한 선택속성, 장소애착, 만족도 및 충성도 간 영향관계 연구 -관여도의 조절효과를 중심으로-. 우송대학교 일반대학원 박사학위논문.
9. 김희경(2016) 테마 공간의 스토리텔링과 이미지텔링. 서울: 커뮤니케이션북스.
10. 김희진, 안태기(2016) 스페셜 테마파크의 사례와 전략. 서울: 커뮤니케이션북스.
11. 박가운(2020) 공간스토리텔링 기반 문화재생 공간의 장소성(placeness) 형성요인 분석. 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.
12. 박봉균(2021) 문화도시의 공간스토리텔링 및 공간이미지 구성요소 분석. 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.
13. 배진희, 권기창(2019) 장소성 강화를 위한 '안동포마을' 공간스토리텔링. 지역과 문화 6(4): 73-97.
14. 안승범, 최혜실(2010) 공간 스토리텔링을 적용한 테마파크 기획 연구-포항'연오랑세오녀테마파크'를 중심으로-. 인문콘텐츠 17: 279-303.
15. 엽우정(2018) 중국 역사테마파크 공연콘텐츠 스토리텔링 개선방안 연구: 항주 송성테마파크 중심으로. 건국대학교 대학원 석사학위논문.
16. 왕영(2011) 역사문화 테마파크의 가족형 방문객 분석 -중국 항주 송성(宋城)테마파크를 중심으로-. 배재대학교 대학원 석사학위논문.
17. 우정정(2012) 역사문화 테마파크의 단체방문객과 개별방문객 비교 분석 -중국 청더 피서산장(避暑山莊)을 중심으로-. 배재대학교 대학원 석사학위논문.
18. 원혜리(2017) 공간 스토리텔링이 적용된 바(Bar)의 공간 표현 특성 연구. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
19. 유양(2016) 방문 지역에 따른 역사 테마파크 방문 특징에 관한 분석 -중국 개봉 청명상하원(清明上河園) 중심으로-. 배재대학교 대학원 석사학위논문.
20. 유화중(2010) 스토리텔링에 기반한 테마파크 조성 연구-한국영화콘텐츠를 중심으로-. 이화여자대학교 정책과학대학원 석사학위논문.
21. 윤인성(2019) 테마파크 재활성화 핵심요인의 상대적 중요도와 우선순위에 관한 연구-서울랜드 사례를 대상으로-. 세종대학교 대학원 박사학위논문.

22. 이희숙, 임영상(2014) 테마파크 스토리텔링 기법을 이용한 안동 유교랜드 분석. 글로벌 문화콘텐츠 1(17): 153-177.
23. 정은수(2017) 문화관광축제의 관광스토리텔링 구성요소가 지역이미지와 방문객 만족에 미치는 영향 -무주반딧물 축제를 중심으로-. 안양대학교 대학원 석사학위논문.
24. 조은숙(2019) 테마파크의 혼잡지각에 따른 방문객의 행동의도 연구: 계획행동이론의 적용. 경희대학교 관광대학원 석사학위논문.
25. 최영은(2015) 테마파크의 전략적 스토리텔링 공간화 연구: 리틀 소시움(Little Socityum)을 중심으로. 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문.
26. 탕흔(2017) 역사 문화 원형을 활용한 역사테마파크 콘텐츠 연구: 항저우(杭州) 송성(宋城) 테마파크 사례로. 건국대학교 대학원 석사학위논문.
27. 하성주(2010) 도심 엔터테인먼트 복합쇼핑센터의 활성화를 위한 계획요소에 관한 연구. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
28. 하시명(2015) 연속장면의 시각구성요소 분석을 통한 테마파크 공간 스토리텔링 해석에 관한 연구 -용인 에버랜드를 사례로-. 공주대학교 대학원 석사학위논문.
29. Denning, S.(2006) Effective storytelling: Strategic business narrative techniques. Strategy & Leadership 34(1): 42-48.