



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](#)

2016년 8월

석사학위 논문

가치사슬 기반 도시디자인 경영모델 제안 연구

-문화적 관점에서 본 도시재생을 중심으로-

조선대학교 대학원

창의공학디자인융합학과

지 연 순

가치사슬 기반 도시디자인 경영모델 제안 연구

Model of Urban Design Management based on Value Chain

-Urban regeneration from the cultural perspective-

2016년 6월

조선대학교 대학원

창의공학디자인융합학과

지 연 순

가치사슬 기반

도시디자인 경영모델 제안 연구

-문화적 관점에서 본 도시재생을 중심으로-

지도교수 이 진 렬

이 논문을 디자인학 석사학위 논문으로 제출함

2016년 5 월

조선대학교 대학원

창의공학디자인융합학과

지 연 순

지연순의 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 류 시 천 ㉠

위 원 조선대학교 교수 김 병 육 ㉠

위 원 조선대학교 교수 이 진 렬 ㉠

2016년 6월

조선대학교 대학원

목차

ABSTRACT

01 서론

- 1절 연구의 배경 및 목적
- 2절 연구의 구성

02 이론적 논의

- 1절 도시디자인에 관한 고찰
 - 1. 도시디자인의 등장 배경
 - 2. 도시디자인의 정의
 - 3. 도시디자인의 목적
 - 4. 도시디자인 사례연구

- 2절 도시재생에 관한 고찰
 - 1. 도시재생의 개념
 - 2. 도시재생의 유형
 - 3. 문화적 관점에서의 도시재생의 영역
 - 4. 문화적 관점에서의 도시재생의 방법
 - 5. 문화적 관점에서의 도시재생의 요소

03 가치 사슬기반 도시디자인 경영모델 요소 도출

- 1절 디자인 경영의 개념과 접근법
 - 1. 디자인 경영의 개념
 - 2. 도시디자인과 디자인 경영
- 2절 가치사슬모형과 디자인 경영
 - 1. 가치사슬모형
 - 2. 가치사슬모형과 디자인 경영
- 3절 가치사슬모형과 디자인 경영모델 요소 분석
 - 1. 도시디자인 경영을 위한 가치사슬모형 개발의 배경
 - 2. 도시디자인 경영을 위한 가치사슬모형 요소
 - 3. 가치사슬기반 디자인 경영모델 요소 분석

04 가치 사슬기반 도시디자인 경영모델 제안

- 1절 도시디자인 경영모델 개요
 - 1. 도시디자인 경영모형의 개념과 구조
 - 2. 지원적 활동의 유형과 내용
 - 3. 본원적 활동의 유형과 내용
- 2절 도시디자인 경영모형의 활용
- 3절 도시디자인 경영사례
 - 1. 도시디자인 인프라 관련사례
 - 2. 도시디자인 인적 자원관리 관련 사례
 - 3. 도시디자인 기술개발 관련 사례

4. 도시디자인 원형발굴 관련 사례
5. 도시디자인 원형창출 관련 사례
6. 도시디자인 개발 관련 사례
7. 도시디자인 확산 관련 사례
8. 도시디자인 마케팅 관련 사례
9. 도시디자인 서비스 관련 사례

05 결론

- 1절 연구의 결과
- 2절 연구의 시사점 및 한계점

참고문헌

국문초록

표목차

<표2-1> 도시 디자인의 범위	13
<표 2-2> 선행연구자들의 도시디자인의 관점	16
<표 2-3> 지속가능성의 영역	18
<표 2-4> Maslow의 인간욕구와 도시환경	21
<표 2-5> 트렌드에 따른 도시디자인 사례	23
<표 2-6> 도시재생의 시대적 흐름과 변화과정	27
<표 2-7> 도시재생 유형의 분류	28
<표 2-8> 대상지역에 따른 도시재생유형	29
<표 2-9> 목적에 따른 도시재생유형	30
<표 2-10> 사업주체에 따른 도시재생 유형	32
<표 2-11> 문화기반 정책에 따른 도시재생 유형	33
<표 2-12> 선행연구자들의 도시재생의 영역	37
<표 2-13> 도시재생방법	39
<표 2-14> 산업유산의 재생방법과 특성	44
<표 2-15> 도시재생을 위한 디자인방법	45
<표 2-16> 문화적 관점에서 도시재생을 다룬 선행연구	47
<표 2-17> 김공양(2016)연구에서 제시한 도시재생범주와 내용	48
<표 2-18> 문휘운, 박태원의 도시계획 요소	49
<표 2-19> 김정숙(2012)의 연구에서 다루어진 도시디자인요소	50
<표 2-20> 조연주(2011)의 연구에서 제시 도시재생 전략과 계획 요소	51
<표 2-21> 김진성, 박신영, 양우현의 연구에서 제시한 도시디자인 요소	52
<표 2-22> 도시계획요소	54
<표 2-23> 서정렬(2008)의 도시이미지 형태 요소	55
<표 2-24> 도시재생의 영역과 방법기준에 따라 분류한 도시디자인 요소	56
<표 3-1> 디자인 경영의 정의	59
<표 3-2> 디자인 경영의 단계	61
<표 3-3> 도시디자인 경영모델에서 지원적 활동의 요소와 내용	68
<표 3-4> 도시디자인 경영모델에서 본원적 활동의 요소와 내용	71

<표 4-1> 도시재생사례연구 개요	73
<표 4-2> 도시디자인 인프라 사례	77
<표 4-3> 도시디자인 인적자원 관리 사례	78
<표 4-4> 도시디자인 기술개발 사례	79
<표 4-5> 도시디자인 원형발굴 사례	81
<표 4-6> 도시디자인 지원적 활동과 사례	82
<표 4-7> 도시디자인 원형창출 사례	84
<표 4-8> 도시디자인 개발 사례 1	86
<표 4-9> 도시디자인 개발 사례 2	87
<표 4-10> 도시디자인 확산 사례	89
<표 4-11> 도시디자인 마케팅 사례	91
<표 4-12> 도시디자인 서비스 사례	93
<표 4-13> 도시디자인 본원적 활동과 사례	94
<표 4-14> 도시디자인 경영진단표 예시	97

그림목차

<그림 1-1> 디자인의 대상변화	3
<그림 2-1> 도시디자인시각의 변화	12
<그림 2-2> 도시디자인의 영역	13
<그림 2-3> 21세기 도시디자인의 현실	20
<그림 2-4> 도시재생의 개념과 영역	22
<그림 2-5> 세계여행사업 통계	34
<그림 2-6> 본 연구의 도시디자인 재생영역	38
<그림 2-7> 도시디자인 요소분석 매트릭스	46
<그림 3-1> 옥구단계와 디자인 경영	62
<그림 3-2> 마이클 포터의 가치사슬 모형	63
<그림 4-1> 본 연구에서 제안하는 도시디자인 경영 모형	74

ABSTRACT

Model of Urban Design Management based on Value Chain

Zee, yon-soon

Advisor : Prof. Lee, Jin-ryeol

School of Design & Creative Engineering,

Graduate School of Chosun University

Recently the city are approaching urban regeneration in diverse ways, away from development policy. However, in the perspective of urban design management, it is difficult to find an approach method that increase the value of the city due to the lack of a model to identify and establish the urban design elements.

The objective of urban design is divided into sustainability and urban regeneration. In this study, the culture and environment area of design management are to be discussed in the domain of urban regeneration and in particular, the field related to cultural regeneration.

First the element of urban design, domain and method of urban design management and the concept of urban design is defined to research the problems of the model for systematic management of urban design by analyzing theoretical background of urban design and urban regeneration and elements of urban design management is retrieved based on the theory of value chain by Michael Porter.

The systematic management of urban design is proposed with these elements by reclassifying the elements in the perspective of the value chain and through development of the model.

This study sought to find the availability of urban restoration elements through proposing a model that can apply these elements for each feature of cultural aspect on the basis of a theoretical urban design model in the value chain.

The value of the model is significant that it can provide important considerations in the future of urban design in various areas.

It is expected that it is used as basic resources to evaluate the value of the city and in the analysis of the city if the model is utilized. A research that can provide more accurate methodology is required by expanding the scope of urban design management elements.

Keywords : Urban Design, Design management, Regeneration, Value chain

제 1 장 서 론

제 1절 연구의 배경 및 목적

제 2절 연구의 구성

제 1 장 서 론

제 1절 / 연구의 배경 및 목적

21세기는 국가적인 경쟁이 아닌 도시간의 경쟁이 치열하게 벌어지는 시대가 되었다. 전세계적으로 유명한 뉴욕, 파리, 런던을 비롯한 도시들은 디자인을 매개로 하여 부단한 노력을 하여 이노베이션을 창출하고 촉진함으로써 글로벌 경쟁에서 우위를 차지하기 위해 끊임없는 노력을 하고 있다.

그러나 유엔 인간정주위원회에서 지적한 바와 같이 현대 도시는 인구 구조, 기후변화와 에너지, 경제의 세계화와 재구조화, 지방정부의 통제를 벗어나는 새로운 공간적 형태와 과정, 도시정치 시스템의 변화를 동반하는 제도적 도전 (Lombardo, 2006, UN-HABITAT,2009)등의 문제로 도전을 받고 있다. 이러한 도전 과제는 결국 도시발전의 패러다임이 안고 있는 문제점들을 극복하기 위한 대상이기도 하다.¹⁾

Mumford는 도시의 가장 큰 목적은 인간의 내면적인 자아와 외부 세계를 보다 깊고 넓게 만들 수 있는 실체적인 지역 및 도시 구조를 디자인하고 창출하는 것이라고 말하였다.²⁾ 그는 도시를 거주와 생활기반 기능만의 단순한 집합체가 아니라 도시민의 삶의 질과 관련되어 도시의 발전을 만들어낼 수 있는 유기체로 이해하였다. 이는 도시민의 만족여부에 따라 도시의 가치를 의미하는 것과 같은 맥락을 가지며, 매력적인 도시는 인구를 유입하는 첫 번째 조건이 되고, 유입된 인구는 도시를 발전시키는 성장 동력이 된다.

도시의 발전을 도모하기 위해서 도시디자인이 진행되고 있는 가운데 대

1) 이경화, 공유가치 기반 장소 브랜딩 모델에 관한 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 2014, pp.48-49

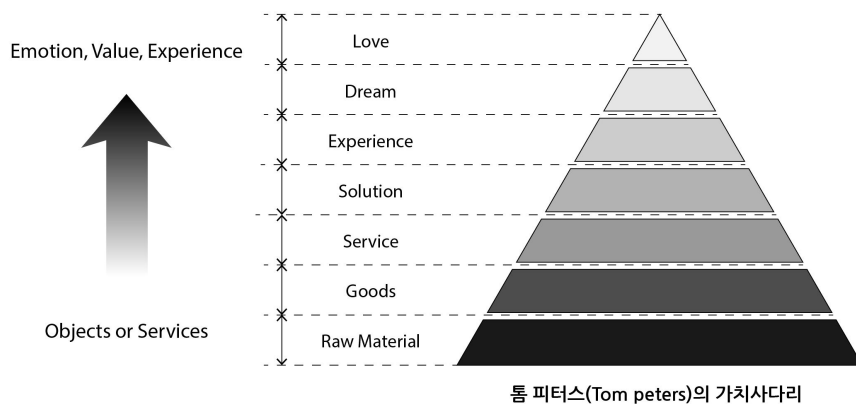
2) 김은아, 도시디자인 경영, 한국학술정보, 2009, p.14

부분 경관사업 내지는 거리시설물 등의 도시 미화사업이 주를 이루고 있고 산업구조의 변화에 따른 도시구조의 대체가 미흡하다는 것이 당면한 문제이다.

도시를 디자인하고 개발하는 가장 근본적인 이유는 살기 좋은 도시 환경의 조성을 통한 도시민의 삶의 질을 높이고 이를 통한 도시 가치의 증대, 그리고 증대된 도시 가치를 통한 경제적 가치창출을 발생시킬 수 있는 것으로 투자유입, 기반시설 조성, 관광산업 발전 등으로 이어진다. 도시는 ‘도시환경과 삶의 질, 그리고 경제적 가치창출’이라는 세가지 요소의 순환 속에서 지속적인 발전을 유지할 수 있는 것과 동시에 혁신적 경쟁력을 획득하여 인간중심의 도시를 구축하게 된다.

그러나 도시디자인의 목적과는 달리 도시사용자(도시민, 방문객, 외국인 등)의 필요한 사항들을 올바르게 분석하고 해결하기 위한 디자인 프로세스가 명확하지 않은 것이 현실이다. 그러한 현실적인 문제들이 도시의 가치를 추구할 수 있는 도시디자인의 방법론적인 필요성을 더욱 심각하게 고민하게 한다.

최근에 각 지자체마다 공공디자인과, 도시디자인과, 도시재생과 등 여러 가지 부서를 신설하여 도시디자인을 시행하고 있지만 경쟁력을 창출할 수 있는 도시디자인을 시행하는 자치단체는 그리 많지 않다.



[그림 1-1] 디자인 대상의 변화

이와 같은 배경에서 시작된 본 연구는 도시디자인경영이 가치를 창출하기 위한 해결책을 찾기 위해 도시디자인 경영의 요소를 제시하고, 가치사슬의 모형을 기반으로 하는 사례연구를 통해 도시디자인 경영의 요소들을 도출하여 현재 활발하게 진행되고 있는 도시디자인 경영에서 효과적인 가치를 지속시키고 발전시킬 수 있는 도시디자인 관점에서의 기본적인 관리 모형을 제안하고자 한다.

도시디자인경영의 경영모델을 제안하기에 앞서 다음과 같은 문제를 제기하게 되었다.

첫째, 도시가 상품과 같은 산업모델이 되면서 도시디자인경영에서 관리해야 할 도시디자인의 요소는 무엇인가?

오늘날 한국의 지자체에서 시행되고 있는 도시디자인은 도시의 물리적 건조 환경에 대한 도시미화 작업을 중심으로 이루어지고 있다. 그러나 물리적인 환경을 벗어나 도시의 사회적, 문화적, 심리적인 부분까지 고려할 수 있는 도시디자인이 요구되어진다. 이러한 맥락에서 도시디자인이 경쟁력을 확보하고 전략적으로 활용되기 위해서는 도시디자인을 물리적인 디자인 대상이 아닌 이상의 가치를 도출 할 수 있어야 한다. 이는 도시디자인의 대상이 도시 사용자들이 원하는 만족할만한 삶의 경험을 의미한다. 도시디자인의 대상이 감성적인 가치와 경험이 된다는 것은 도시의 목적을 달성하고 도시디자인의 경쟁적 혁신을 창출하고 촉진시킬 수 있는 핵심요소라 할 수 있다.

둘째, 도시디자인이 혁신을 창출하기 위해서는 도시디자인경영에서 다루어야 할 도시디자인의 영역과 방법은 무엇인가?

도시디자인은 다른 디자인과 마찬가지로의 디자인 활동으로서 디자인 경영이 필요하다. 디자인 활동의 경영을 통한 혁신의 창출과 촉진은 디자인 경영의 본질적인 목적이다. 그러나 도시디자인경영의 목적은 지속가능성, 문화의 재창조 등 다양한 관점에서 연구되어지고 있다. 본 연구에서 선행연구를 통해 도시디자인경영의 목적을 분류하고 도시디자인경영의 목적을 달성하기 위한 영역과 이를 달성하기 위한 방법을 제안한다.

셋째, 도시디자인을 체계적이고 시스템적으로 관리하기 위한 모형은 무엇인가?

도시디자인은 다양한 영역과 범주 및 다양한 관리요소들이 존재하고 있다. 이러한 도시디자인의 다양한 영역과 범주 내의 요소들이 체계적이고 시스템적인 관점에서 관리되어야 하나, 아직까지 대부분의 도시디자인경영은 시설, 건축, 공간 등 단편적인 사안에서 디자인개발의 관점에서 다루어진 것이 사실이다. 따라서 본 연구에서는 다양한 범주의 도시디자인 영역과 각 영역에 포함된 다양한 요소들을 체계적인 관점에서 관리할 수 있는 모형을 제안해 보고자 한다. 이를 위해 경영을 포함한 다양한 영역에서 널리 활용되고 있는 가치사슬모형을 기반으로 디자인경영모형을 제안하였다.

상기에서 제시한 세 가지의 문제점들을 연구하기 위하여 도시디자인과 도시재생의 이론적 배경을 분석하여 도시디자인의 개념을 정의하였고 마이클 포터의 가치사슬의 이론을 근거로 국내외 도시 디자인 경영의 사례분석을 통하여 가치사슬기반의 도시디자인 경영을 위한 전략에 필요한 모형을 제안하고자 한다.

제 2절 / 연구의 구성

본 연구는 1절에서 도출된 연구 과제를 중심으로 2장에서는 도시디자인에 대한 이론적 고찰로서 도시디자인의 등장배경, 도시디자인의 정의, 도시디자인의 목적, 도시디자인 사례연구를 살펴보고, 도시재생의 이론적 고찰에서는 도시재생의 개념, 도시재생의 유형, 도시재생의 영역, 도시재생의 방법, 도시 재생의 요소를 살펴보고자 한다. 3장에서는 가치사슬기반 도시 디자인경영모델 개발에서는 디자인 경영의 개념과 접근법, 가치사슬모형과 디자인 경영, 가치사슬기반 디자인 경영모델 요소 분석의 내용을 살펴보고자 한다. 4장에서는 3장에서 정리한 가치사슬기반 도시 디자인 경영 모델 개발내용을 근거로 가치사슬기반 도시디자인 경영모델 제안하려고 한다. 5장 결론에서는 가치사슬기반 도시디자인 경영 모델이 문화적 관점의 도시재생에 활용가능한 확장성을 제시하며 구성은 다음과 같다.

제 1장 서 론

도시디자인이 등장하면서 1990년대 도시디자인의 체계적인 관리를 위한 도시디자인 경영의 중요성이 부각되었다. 그러나 체계적인 도시디자인 경영관리모델이 존재하지 않고 지엽적이고 단발적인 도시디자인 관리가 이루어져 왔다. 이에 도시디자인의 체계적인 관리를 디자인 경영 관점에서 해석하고, 마이클 포터의 디자인 가치사슬모형을 기반으로 한 도시디자인 경영의 모델을 제안하고자 연구를 시작하였다. 도시의 가치를 높이기 위한 여러 가지 시도 가운데 문화적 관점에서 도시재생을 통해 도시의 기능을 회복시키고 도시의 가치를 높일 수 있는 방법을 모색하고자 하는 연구배경과 목적에 대하여 서술하였다.

제 2장 이론적 논의

도시디자인에 대한 이론적 고찰을 통해 도시디자인의 등장과 정의, 목적, 사례연구를 살펴보고, 도시재생에 대한 이론적 고찰을 통해 도시재생의 개념, 도시재생의 유형, 도시재생의 영역, 도시재생의 방법, 도시재생의 요소들을 살펴보았다.

제 3장 가치사슬기반 도시디자인 경영 모델 요소 도출

디자인 경영의 개념과 접근법에서 디자인 경영의 개념, 도시디자인과 디자인 경영을 살펴보고, 가치사슬모형과 디자인 경영에서 가치사슬모형, 가치사슬모형과 디자인 경영의 상관관계를 살펴본 후 가치사슬기반 도시디자인 경영 모델요소를 분석하였다.

제 4장 가치사슬기반 도시디자인경영 모델 제안

3장에서 정리한 가치사슬기반 도시디자인 경영 모델 요소 분석을 토대로 하여 도시디자인 경영모델 개요와 도시디자인 경영 모형요소들을 정리하였다. 도시디자인 경영모델의 요소를 본원적 활동과 지원적 활동으로 분류한 뒤 그에 해당하는 도시디자인 경영 사례들을 살펴보았다.

제5장 결론

마이클 포터의 가치사슬의 본원적 활동과 지원적 활동을 도시디자인 경영요소에 대입하여 도시디자인의 다양한 활동에 대한 판단 기준을 평가할 수 있는 지표를 제공한 점에 있어서 그동안 개별적이고 부분적인 디자인 시행으로 어려웠던 행정분야, 디자이너분야, 관련 분야에 도시디자인 경영 평가자료로 활용되어지기를 기대한다. 이번 연구에서 규정지은 디자인 경영 요소와 시행방법에 대한 견해의 차이가 발견되겠지만, 향후 이러한 견해 차이를 통해 발견되는 복합적인 디자인 요소들을 종합적으로 평가할 수 있는 지표를 발전시켜서 문화적 관점의 도시재생 디자인 뿐 아니라 다양한 관점의 도시재생 디자인에 기본적인 평가지표로 확장할 수 있는 연구를 계속 진행해 나갈 예정이다.

제 2 장 이론적 논의

제 1절 도시디자인에 관한 고찰

1. 도시 디자인의 등장배경
2. 도시 디자인의 정의
3. 도시 디자인의 목적
4. 도시 디자인의 사례연구

제 2절 도시재생에 관한 고찰

1. 도시재생의 개념
2. 도시재생의 유형
3. 문화적 관점에서의 도시재생의 영역
4. 문화적 관점에서의 도시재생의 방법
5. 문화적 관점에서의 도시재생의 요소

제 2 장 이론적 논의

오늘날의 도시디자인이 등장함으로서 도시개발의 관점에서만 논의되었던 여러 도시들이 경제적, 사회적, 문화적인 변천가운데 도시의 기능을 회복시키고 발전시키는데 도시디자인이 핵심요소로 고려되고 있다. 따라서 2장에서는 오늘날 도시디자인의 등장배경과 정의, 도시디자인의 목적, 도시디자인 사례를 연구하고 도시재생의 개념과 도시재생의 유형, 도시재생의 영역, 도시재생의 방법, 도시재생의 요소를 살펴봄으로써 도시디자인과 도시재생이 도시의 가치에 어떠한 역할을 하고 있는지를 알아보고자 한다.

제 1절 / 도시 디자인에 대한 이론적 고찰

1 도시디자인의 등장배경

도시디자인(Urban Design)이라는 용어는 1956년 하버드대학에서 개최된 도시디자인학회에서 최초로 사용되었다. 이 당시 도시디자인의 의미는 도시계획과 건축분야에서 다루지 않았던 공공공간에 대한 관심과 모더니즘의 폐해에 대한 치유적 개념으로 등장하였다. 19세기말 ‘도시미화 운동’의 뿌리가 되고 있는 까밀로지테(Camilo Site)의 ‘예술적 원리를 준용한 도시계획(City Planning according to Artistic Principles)’이라는 책에서 도시디자인이 시작된 것이다. 포스트모더니즘시대에 와서 도시디자인은 도시설계(Urban Planning)와는 달리 환경, 도시민의 원하는 바가 무엇인지에 대한 문제들을 다루면서 그 개념이 사용되기 시작했다. 즉 1960년대 후반 도시설계자, 모더니즘 건축가들이 이루어낸 도시의 건축 환경에 대한 비판으로 도시디자인이 시작되었다고 할 수 있다.

도시디자인은 일반적으로 도시의 물리적인 건조환경(Physical Built Environment)을 도시민의 구성원들 사이에서 기능적인 부분과 심미적인

부분을 적합한 상태가 될 수 있도록 계획하는 과정으로 환경의 물리적 질(Physical Quality)을 다루고 있는 일련의 계획과정이다. 3)

도시디자인의 변화에 있어 중요한 계기가 된 것은 산업혁명이 독재자나 통치자가 아닌 다수 대중에게 디자인의 관심 영역을 옮겼다는 점이다.4) 또한 도시디자인은 시대별로 다양한 명칭으로 사용되었다. 유럽에서는 ‘타운 설계(Town Planning)’라는 명칭으로 사용되었고, 이후 미국에서는 ‘도시계획(City Planning)’, ‘도시설계(Urban Planning)’로 사용되었다. 도시디자인의 영역은 주요한 역사적 흐름이 되는 도시미화 운동, 도시실용주의, 구조분석, 구조주의, 1960년대의 기호방법론, 1970년대의 점진주의(Incrementalism), 신국수주의(Neo-nationalism)와 더불어 형성되었다.5) 1950년대와 1960년대에 이르러 도시디자인은 도시설계의 하위영역으로 등장하기 시작하였다. 그 당시에 미국의 많은 도시에서는 도시재생프로그램이 시행되고 있었으나 그 과정에서 도시디자인이 출발한 것은 아니었다. 1960년대와 1970년대 초기에 도시설계(Urban Planning)는 성공을 거두지 못하였는데, 이러한 상황에 대한 해결책을 찾기 위해 설계방법과 더불어 정치적, 경제적 정책에 대한 고질적인 문제를 고민하게 되었다. 그 결과 설계영역에 도시재생을 고려하는 새로운 초점을 맞추게 되는데 이러한 영역의 변화가 도시디자인의 시작이 된 것이다.6)

포스트 모더니즘 시대가 되어 도시들은 다른 도시들과의 우위를 차지하는 경쟁에서 경쟁력을 확보하기 위해 ‘장소의 이미지’에 중점을 두었다. 포스트모더니즘 시대에 있어 도시디자인의 핵심은 좋고 아름다운 형태를 만들어내는 것으로부터 사회적 맥락, 대중문화, 장소, 과거로부터 영감을 이끌어내는 것으로 변화하였다. 즉 1970년대 도시계획과 도시재생의 영역에서 새롭게 시작한 도시디자인은 1980년대가 되어 도시 전반에 대한 맥락적 고려와 함께 도시 건축 환경의 수준에 대하여 새로운

3) 김은아, *op.cit.*, pp.25-26

4) *ibid.*, p.3

5) *ibid.*, p.1

6) *ibid.*, p.3

관심을 갖게 되었다.⁷⁾

이후 1990년대는 경쟁이 심화되면서 도시디자인에 대한 개념과 설계에 대해 변화를 촉구하였다. 포스트모던 건축이론을 배경으로 발달된 도시디자인은 도시계획자(Urban Planner)들이 사회적, 경제적인 이해부족으로 도시디자인 적용이 적절치 않았다는 많은 문제점을 지적하였다. 결국 도시디자인은 디자인에 대한 단순한 접근이 아니며, 훌륭한 시각적 이미지를 만들어 내는 것보다 더 광범위하게 거주자의 적합성, 역사적인 보존, 미학적인 가치와 연관이 있는 환경의 질, 그리고 인간의 기본적인 욕구와 연관이 있는 건설적인 도시 공간이 도시디자인의 주요 관심사로 등장하게 되었다.⁸⁾

2 도시 디자인의 정의

도시디자인이라는 용어는 원래 ‘도시의(Urban)’라는 형용사와 ‘설계(Design)’라는 명사로 이루어진 합성어이다. ‘도시의’는 크고 작은 도시에 요소들을 공유하는 속성을 의미하고 있으며, ‘디자인’은 목표, 계획, 의도, 결과라는 요소와 대상의 기능적 의미도 포함되어 있기 때문에 예술과는 구분된다.⁹⁾

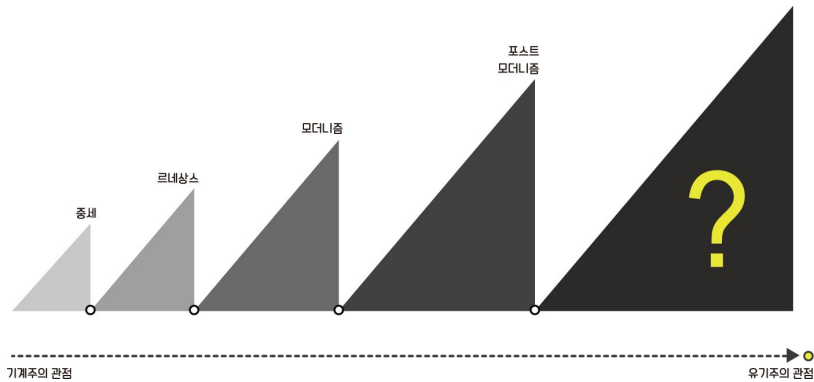
도시디자인은 오늘날 공공영역 또는 도시디자인의 담론과 연계된 괄목할 만한 변화가 있었는데 그 중 하나는 르네상스 이후의 변화이고, 또 하나는 산업혁명 이후 근대 기능주의 운동으로 초래된 변화라고 할 수 있다.¹⁰⁾ 이러한 변화와 함께 도시디자인의 패러다임은 기능주의 중심의 기계주의적 관점에서 유기적 관점으로 진화하였다.

7) 김은아, *op.cit.*, p.27

8) IUD(Institute for Urban Design)에 의하면, 포스트모던시기의 도시디자인은 장소, 밀도, 복합적 사용, 보행 및 인간, 인류문화, 공공영역, 건축환경, 자연환경과 같은 8개의 영역에 관심을 가졌다.

9) 김만기, 지속가능한 도시디자인 경영정책에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문, 2013, p.17

10) 안젤, 김진우 외(역), *삶이 있는 도시디자인*, 푸른솔, 2006, p.55



[그림 2-1] 도시디자인 시각의 변화 11)

[그림 2-1]을 정리하면, 도시디자인의 시각의 변화가 기계주의적인 관점에서 점차 유기주의 관점으로 전환된 것을 나타내고 있다. 도시디자인의 범위는 영국의 도시디자인 가이드라인을 기초로 명시된 영역과 키워드를 통해 정리한 것이며¹²⁾ 그 내용은 [표 2-1] 과 같다.

도시디자인에 대한 학계와 실무의 관심이 증가하는 상황에서 [그림 2-2] 에서 보여주는 바와 같이 도시디자인을 명확하게 정의하기는 어렵다. 이는 도시디자인을 바라보는 시각과 영역이 정책적인 측면, 건축 형태, 도시공간, 디자인 활동 등의 개인적이며 공공적인 범위에 이르기까지 복잡적이고 광범위하며 포괄적이기 때문이다.

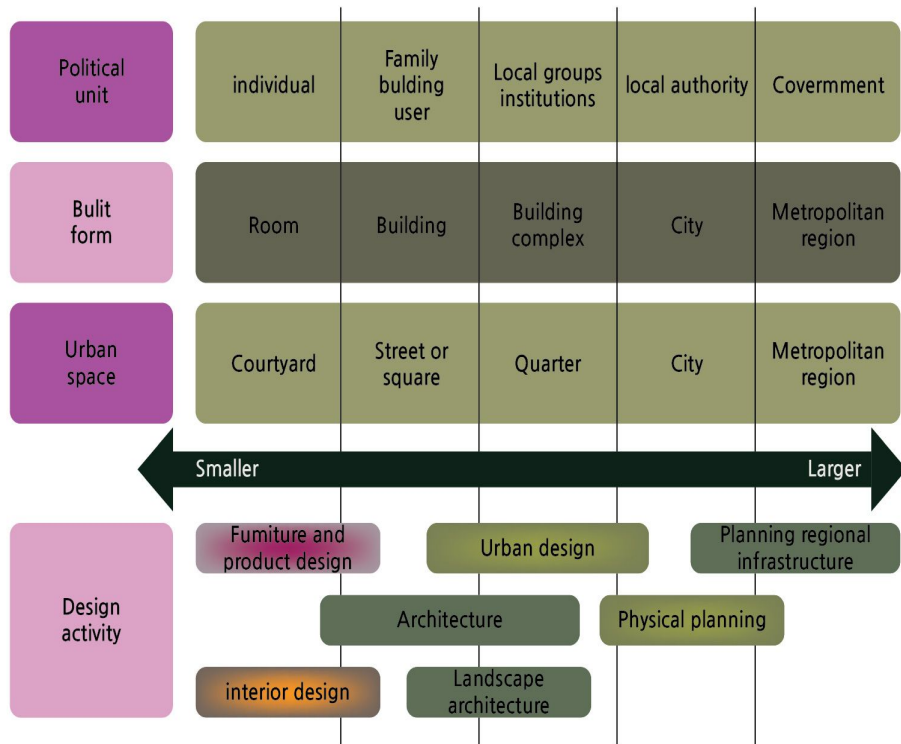
11) 김은아, 도시디자인의 뉴페러다임 연구:혁신요소의 적용을 중심으로, (사)한국디자인 문화학회, Vol.14, No.2, 2008, p.83.

12) 김은아, *op. cit.*, p28

[표 2-1] 도시 디자인의 범위¹³⁾

Range	Spatial	Morphological	Contextual	Visual	Perceptual	Social	Functional	Sustainable
Design issues listed legitimate design concerns in government guidance	open space road hierarchy settlement pattern town cramming	building lines density layout street pattern	character conservation context environment quality height landscape materials neighborhood impact siting streetscape views vistas	amenity appearance buildig traditions bulk colour developme nt size eyesores interest local style massing scale texture	defensibility distinctiveness enclosure place variety	access active frontages activity patterns crime mixed use play space public health public space quality of life supervision vitality	daylight footpaths house size house type infrastructure layout overlooking overshadowing parking privacy road design road safety	biodiversity energy efficiency landscapin orientation sunlight sustainable design trees
Design issues listed as non-legitimate design concerns in government guidance			locations on plot outlook	detailed design style		disabled access	garden size space formula	
Other relevant design concerns not explicitly covered in government guidance	capital web compact form districts neighborhood public transport topography	block size connectivity edges grain incremental design morphology nodes permeability space network spatial proportions	boundaries building groups contrast plot size unity	balance corners focal points form harmony landmarks proportion rhythm roofscape solid vs. void townscape vertical vs. horizontal	appropriateness gateways human scale identity image legibility sensual experience	community facilities minority needs personalization public/private public realm social cohesion social equity	infrastructure lighting servicing SLOAP traffic calming	

13) Matter CarUrmona(1998), Urban Design and Planning Practice, in:Clara Greed & Marion Roberts, introducing Urban Design : Interventions and Responses, Addison Wesley Longman Limited, p.49 재인용



[그림 2-2] 도시디자인의 영역¹⁴⁾

위에서 설명한 바와 같이 도시디자인의 영역과 범위에 대한 정의와 도시디자인의 관점은 주체하는 부분에 따라 다르게 정의가 되기 때문에 단순한 기준을 가지고 도시디자인을 결론짓는 것은 어렵다. 그래서 도시디자인은 개념적 정의에 앞서 동기와 방법, 역할에 대하여 관심을 가지고 연구하는 것이 바람직하다.¹⁵⁾

14) Clara Greed & Marion Roberts, *Introducing Urban Design: Interventions and Responses*, Longman, 1998, p.5

15) "a short, clear definition..simply is not possible" 도시디자인을 정의하려하기 보다는 도시디자인의 실제, 동기, 방법 그리고 역할에 대하여 관심을 가지고 연구해야 한다.(Roweley, 1994:195)

선행연구자들이 생각하는 도시디자인의 관점을 거시적 또는 미시적 규모, 시간 또는 공간적 관리, 사회적 또는 공간적 관리, 과정 또는 결과물을 중심으로 관점을 정리하였다.

케빈 린치(Kevin Lynch, 1981)는 “도시디자인은 다양한 규모의 공간을 대상으로 폭넓은 관심사를 다루는 분야이다. 실제로 도시전문가는 지역 접근성에 대한 종합적인 연구, 신도시나 지역공원의 체계설정, 근린지구의 가로 환경 보호, 공공광장의 재활성화, 개발 사업에 대한 관리 지침 작성, 도시 축제를 위한 계획 수립 등 무척 다양한 업무를 수행한다.”고 강조한다. 이는 도시디자인의 특정규모와 상관없이 적용되며 도시디자인의 틀을 만드는데 검토해야되는 영역들로 도시의 단순한 물리적 건조 환경(Built Environment)만이 아니라 사회적, 기능적, 공간적 요소, 심리적, 인지적, 그리고 맥락적인 범위까지 포괄적으로 다루어야 한다는 것을 의미한다. 해미드 시바니(Hamid Shivarni, 1987)는 “도시의 물리적 건조 환경(Physical Built Environment)과 도시구성원 사이에서 기능성과 심미성을 적절하게 계획하는 과정”이라고 정의하였다.¹⁶⁾ 도시를 만드는 과정에서 구성원들의 협력관계를 비롯하여 지역의 정체성, 경제와 사회, 역사와 문화, 도시의 전반적인 공간과 도시시설을 포함한 것부터 도시민의 삶과 도시 생활의 질을 다루는 전반적인 계획과정이라고 할 수 있다. 도시의 모든 과정과 결과물을 지칭해 도시디자인이라고 할 수 있지만, 본 연구에서는 도시디자인은 도시의 물리적 환경을 디자인을 통해 개발의 과정과 결과를 시각화하여 도시의 과거부터와 미래까지 지속적으로 가치 있게 만드는 과정이라고 정의하고자 한다.

[표 2-2]는 선행연구자들의 도시디자인의 관점을 정리한 결과, 도시디자인의 정의가 거시적 규모나 미시적인 규모, 시각적 또는 공간적 관리, 사회적 또는 공간적 관리, 과정 또는 결과물에 따라 다양한 관점으로 정의되는 것을 알 수 있었다.

16) Mettew Carmona, Urban Design and Planning Practice, in: Clara Greed & Marion Roberts, introducing Urban Design: Interventions and Responses, Addison Wesley Longman Limited 1998

[표 2-2] 선행연구자들의 도시 디자인의 관점¹⁷⁾

도시 디자인의 관점		
거시적 또는 미시적 규모	프란시스 티버스 (Francis Tibbals), 1998	공공영역의 물리적 디자인
	케빈 린치 (Kevin Lynch), 1984	중요한 부분의 형태, 관리, 사용에 대한 가능성을 창조하는 예술
	버메즈 무돈 (Vemez Moudom), 1992	건조환경을 디자인하기 위한 다학제적 접근방법
시각 또는 공간적 관리	피터 홀(Peter Hall) 1995	도시디자인의 콘셉트는 벽에 걸려있는 훌륭한 이미지와 같은 구 개념으로 받아들여서는 안된다.
	에드워드 렐프(Edwar Relph), 1987	도시디자인은 '역사지구, 구 건물과 신 건물사이의 관계, 공간의 형태, 그리고 거리에 대한 작은 규모의 향상을 포함한 경관의 응축'에 초점을 둔다.
사회적 또는 공간적 관리	도시디자인 자료집 빌링햄(Billingham) 1994	도시디자인은 어떤 정도까지는 사회적 맥락과 사람들의 니즈에 대해 공감하고 반응할 수 있는 물리적 건조환경의 관리, 향상, 재생, 창출을 중시한다.
	하버드대학교, 1994	도시디자인 프로그램은 인간환경의 디자인에서 건축가와 조경전문가가 리더십을 갖도록하는 도시의 이슈와 콘셉트에 대한 지식.
과정 또는 결과물	킨즈배터(Kindsvatter)& 본그로스만 (Von grossman), 1994	도시디자이너가 누구인가 만큼이나 그들이 만들어 내는 것이 무엇인가 도시디자이너를 규명.
	해 미드 시바니(Hamid shivarni), 1987	도시의 물리적 건조 환경과 도시사용자 사이에서 가능성과 심미성을 적절하게 계획하는 환경의 물리적 질을 다루는 과정
	워싱턴대학교	프로세스이자 의식 있는 예술로서 도시디자인은 많은 다양한 예술가가 건조한 환경을 만들어가는 예술행위에 관련된다.

17) Ali Madanipour, Design of Urban Space: An Inquiry into a Socio-spatial Process, pp.94-106, 재인용

위의 정의를 토대로 본 연구자는 ‘현대 사회에서 도시디자인은 이것의 요소가 되는 형태, 콘텐츠, 시각, 지각, 공간, 기능, 지속성 등을 통해 다른 도시들로부터 차별화할 의도로 만들어진 용어, 표시, 상징물이나 디자인의 조합’이라고 정의하였다. 단순히 도시디자인 자체로서의 의미 이상으로 도시를 접하는 모든 사람들에게 인지되는 가치의 의미가 변화하며 이에 따라 도시디자인의 의미와 역할에 따른 도시디자인 경영의 관점 역시 변화하고 있다.

3. 도시 디자인의 목적

도시 디자인의 목적은 본 연구에서 개발하고자 하는 도시디자인경영모형의 궁극적인 목적이 된다. 일반적으로 도시디자인분야에서 다루고 있는 도시디자인의 목적은 크게 지속가능성과 도시재생으로 분류된다.

도시디자인에서 일반적으로 널리 다루어지는 지속가능성의 개념은 도시는 어디까지나 사람들이 사는 곳 이면서 안전하고(saftey) 지속가능한 (sustainable)사회여야 한다는 것을 목표로 한다. 그러한 곳에서 사람들은 살아나가며 삶의 가치를 찾기 때문이다. 하지만 오늘날 우리들이 살고 있는 도시는 안전과 지속가능성보다는 기능성과 효율성 위주의 도시를 디자인하고 만들어나갔다. 그러한 행태로 인해 획일적인 건물들과 보행자를 고려하지 않은 자동차위주의 거주단지가 조성되는 등의 삭막하고 기계적인 도시로 변모해갔다.

그 결과 쾌적한 공간과 긍정적 가치가 살아 숨쉬는 도시와는 다른 도시들이 형성되어 갔다. 앞서 기술한 것과 같이 유럽 연합에서는 이러한 문제의 심각성을 깨닫고 새로운 도시 환경정책을 구축하기 위해 ‘지속가능한 도시디자인 보고서’를 공표하였다. 이 보고서에서는 도시 문제에 대처하기 위한 방법으로 시민의 옥외 공간 활용의 적극적인 확대, 자동차의 이용의 축소방안, 시가지가 확산을 방지할 수 있는 노력이 선행되어야 한다고 하였다. 결국 도시의 지속가능성은 도시의 긍정적 가치를 되살리고 다시금 도시민에게 그 가치를 되돌려 주는 작업에서부터 출발해야한다는 것이다.

[표 2-3] 지속가능성의 영역¹⁸⁾

영역 구분		내용
도시경제	직업과 부	고용기회, 적절한 주거, 양질의 공중보건, 공공의 안전, 보육서비스와 같은 너무나 많은 다양한 문제들이 여전히 수 억 명의 도시 빈민들을 구제하지 못하고 있다.
도시 사회	사회적 응집과 결속	지속가능의 개념은 사회적 측면이 존재한다. 경제적으로 번영했지만 부를 어느 정도 공평하게 분배하는데 실패한 도시들은 가진 자와 못 가진 자 사이의 분쟁에 빠질 위험에 처해 있으며 이 분쟁에서는 양측 모두가 패자가 될 수 있다.
도시주거	모두를 위한 합리적 가격의 주택	주거와 관련된 것으로 어떻게 하면 수백만의 새로운 사람에게 주택을 제공할 것인가의 문제이며 또한 어떻게 하면 주거 환경을 보다 지속가능하게 할 것인가의 문제이다.
도시환경	안전한 생태계	지속가능성의 근본적인 측면은 어떻게 하면 수백만의 새로운 사람에게 주택을 제공할 것인가의 문제이며 또한 어떻게 하면 주거환경을 보다 지속가능하게 할 것인가의 문제이다.
도시 교통	자원보존적인 이동성	개발도상국의 많은 도시들은 다음 반세기 동안 차량 소유와 이용이 폭증하여 총 차량 통행이 50배 내지 100배나 증가할 것으로 예상 되면서 이 도시들에는 감당할 수 없는 혼잡과 오염이 발생하게 된다.
도시 생활	살기좋은 도시 만들기	토지이용 및 건물형태의 다양한 측면들은 좀 더 파악하기 어려운 문제인 도시에서의 삶의 질과 관련되어 있다. 세계 대도시의 큰 거리는 삶의 질적 수준이 반영되어 있으며, 사람들은 본능적으로 그것을 인식하고 또 관광객으로 체험하게 된다.
도시 민주주의	시민권의 강화	시민들의 참여가 도시 개발과 환경에 대한 문제를 풀리게 한다. 미래에는 지방 도시정부의 기능이 중요하며 도시 정부의 행정력과 더불어 도시민의 자발적인 참여와 거버넌스가 매우 중요하다고 할 것이다.

18) 피터 홀, 임창호 역, 미래의 도시: 21세기 도시의 과제 및 대응전략의 과제 및 대응전략, 한울아카데미, 2005, pp.40-69, 재인용

[표 2-3]에서와 같이 도시의 본질이 실현되기 위해서는 사회의 제반 영역에 걸친 지속가능성이 실현되어야 된다고 한다. 도시의 본질은 ‘지속적인 가치 혁신(Value Innovation)을 통해 도시 환경 속에서 삶의 지속가능성을 추구하고, 만족할 만한 삶의 경험을 도시민에게 제공하기 위해 지속가능한 도시환경을 조성해야 하는 것이다.¹⁹⁾ 그리고 도시 디자인은 시대의 유행이나 트렌드를 추구하기 보다는 도시민의 행복이나 삶의 질에 대한 가치를 추구하는 것이 목적이기 때문에 환경적 특성, 역사적, 문화적 특성을 반영하고 만족할 만한 삶의 공간 제공과 지속가능한 사회를 만들기 위해서는 꾸준한 연구가 필요하다.

즉 단편적인 측면에서 볼 때 도시디자인은, 지속가능성을 본질로 하면서 인간중심의 사회를 형성하기 위해 지속적으로 진화하는 개념이며, 도시라는 대상을 디자인하는 행위이자 도시의 지속가능성을 디자인하는 과정라고도 할 수 있다.²⁰⁾

결국 도시디자인은 지속가능한 도시를 만들기 위한 필요하며 정형화되어 있지 않은 도시에 생명과 활력을 불어 넣어주며 도시구성원에게 만족감을 부여하는 삶의 공간을 제공할 수 있는 것이다.

[그림 2-3]에서 보여지는 바와 같이 21세기의 도시디자인이 처해 있는 현실은²¹⁾ 이성과 감성, 개발과 보존, 도시와 건축, 계획과 참여의 공존, 기술과 자연의 공존 속에서 도시민과 서로 교감할 수 있는 환경 등을 요구하고 있다. 그러한 도시 환경 속에서 비로소 심미적 만족감과 안정감을 얻게 된다.

즉 디자인 대상으로서의 도시환경은 자연생태적 환경에서 사회경제적 환경, 그리고 궁극적으로는 시각적 외형적 환경의 질을 통하여 인간의 욕구를 만족하게 해줄 수 있다 [표 2-4].

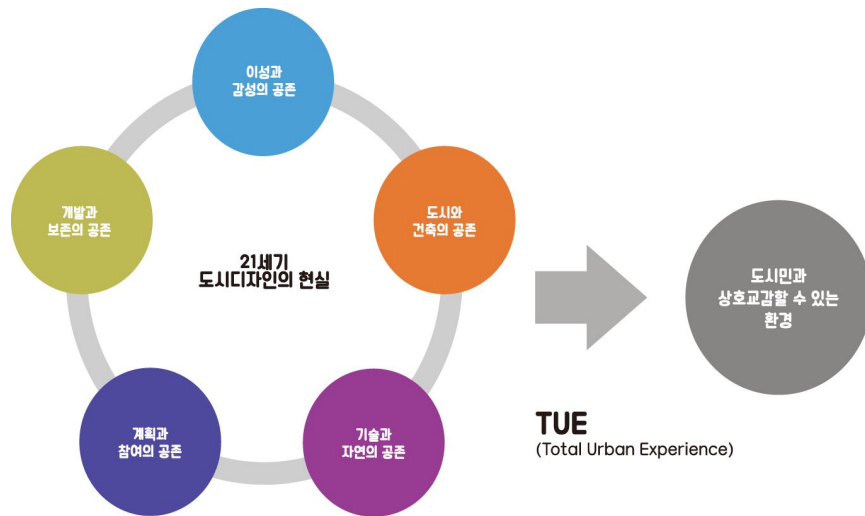
지속가능성과 함께 도시디자인의 목적으로 일반적으로 다루어지는 주제가 도시재생이다. 산업구조의 변화로 인한 새로운 도시나 새로운 시가지의 발생으로 인해서 도시가 확대됨에 따라 상대적으로 낙후되어가고 있는 기

19) 김은아, 도시디자인의 본질, (사)디지털 디자인협회, Vol. 8, No.3, 2008, p.212

20) 김은아, 도시디자인 경영, 한국학술정보, 2009, p.35

21) 장성주, 우리와 도시: 미래와 과제, 대한 건축학회지, 제 49권 제8호(통권 315호), 2005. p.41

존의 도시에 기능을 새롭게 도입하고 만들어냄으로써 경제·사회·문화를 포함하여 물리적으로 부흥시키는 것을 도시재생(Urban Renaissance)이라고 할 수 있다. 궁극적으로 도시디자인은 도시민과 상호 교감할 수 있는 환경과 도시의 가치를 창출하는 데 있다.



[그림 2-3] 21세기 도시디자인의 현실²²⁾

22) Kim, Eun-Ah, Kim, Chul-Ho, Creating Total Urban Experience through Design Management, Proceedings of Seoul Design Olympiad Conference, 2008, Seoul, p.103

[표 2-4] Maslow의 인간욕구와 도시환경²³⁾

Meslow의 인간욕구단계	도시환경	좋은 도시가 갖추어야 할 요소
1단계 생존	물리적	일하고 살기 좋은 곳 적당한 수입 교육과 훈련 교통(이동성)과 커뮤니케이션 서비스와 편의시설 접근성의 용이함
2단계 안전	환경생태적	시각적, 기능적으로 정돈, 관리된 환경 오염과 소음이 없는 곳 사고와 범죄가 없는 곳
3단계 소속과 사랑	사회경제적	사람들이 정착하여 가족과 친구를 갖을 수 있는 곳 지역사회 유대감
4단계 평가와 승인		자신감을 줄 수 있는 곳 지위와 위엄을 줄 수 있는 곳 개인적 공간을 형성할 수 있는 기회
5단계	사회경제적	지역사회가 자체적인 지구와 근린관계를 형성할 수 있는 곳 창의적일 수 있는 곳
	시각적 및 외향적	도시 근린 지구, 마을의 부분이자 전체로서의 도시이미지 구심성과 장소성을 줄 수 있는 곳 미학적으로 즐거움을 줄 수 있는 곳

김진성, 박신영, 양우현(2009)는 「도시관광을 위한 도시재생방안 연구」에서 도시재생의 영역을 다음 그림과 같이 문화적 재생, 경제적 재생, 사회적 재생, 환경적 재생으로 나누었으며, 일반적으로 관광을 위한 영역으로서 경제, 사회, 환경적인 영역의 관리필요성을 제시하였다.²⁴⁾ 위에서 살펴 본 바와 같이 도시디자인의 목적은 크게 지속가능성과 도시재생으로 분류된다. 도시디자인을 위한 디자인경영의 관점에서 보면,

23) Hidebrand Frey, Designing the City: Towards a more sustainable urban form, E & FN Spon, London, 1999, pp.32-33, 연구자 재구성

24) 김진성·박신영·양우현, 도시관광을 통한 도시재생방안연구, 대한국토 도시계획학회, 2009, p.203

성장과 환경에 관심을 두는 지속가능성의 측면보다는 사회와 문화적 관점에서 삶의 질을 향상시키는 도시재생의 관점에서 도시디자인을 바라보아야 할 필요성이 있다. 아울러 도시재생의 관점은 사회, 문화, 환경 등 디자인에서 다루어야 할 다양한 요소를 포괄적으로 포함하고 있기 때문에 디자인경영을 위한 도시디자인의 목적은 도시재생에 초점을 두는 것이 더 바람직하다.

도시재생의 개념과 영역



[그림 2-4] 도시재생의 개념과 영역

선행 연구의 고찰에서 도시재생의 영역은 크게 사회, 경제, 문화, 환경으로 분류되었다. 이들 영역 중 도시디자인경영분야에서 다루어 질 영역은 문화와 환경분야이며, 일반적으로 환경분야도 경제적 발전을 위한 개발 관점이 아닌 문화적 관점에서 보호·보존·유지 및 인간의 삶의 질을 향상시키기 위한 향유의 목적으로 관리된다면 문화적 관점에서 다루어 질 수 있기 때문에 본 연구에서는 도시디자인경영의 영역으로서 문화적 재생과 관련한 분야를 다루고자 한다.

4. 도시 디자인의 사례연구



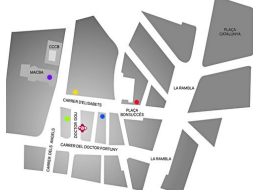

최근의 도시디자인의 논의들은 도시브랜드를 강화하는 것과 같이하여 적극적인 도시 마케팅이 활발하게 전개되어 가고 있다. 해외의 도시 트렌드는 도시재생, 오픈스페이스, 역사문화, 파트너 쉽의 관점에서 다양한 유형들이 나타나고 있다. 첫째, 도시재생의 관점에서 보여지는 사례로서는 런던의 어번 르네상스&밀레니엄 프로젝트(Urban Renaissance & Millenium Project, London)와 컨월의 에덴 프로젝트(Eden Project, Cornwall)가 있으며, 둘째 오픈스페이스의 관점의 사례로서는 런던의 트라팔가 광장 정비 프로젝트(Trafalgar square, London), 뉴욕의 하이라인 페철도 생태공원화 프로젝트(High Line Park, New York)가 있으며, 셋째, 역사문화적 관점에서 디자

인 된 사례로서는 요코하마의 창조도시 미나토 미라이 21프로젝트(Creative City, Yokohama), 뒤스부르크의 루르공업지대 산업유산 공원화사업(Landschaftspark, Duisburg-Nord)이 대표적이다. 네 번째 도시디자인은 파트너쉽의 관점에서 대표되는 사례로서 미트 패킹 이니시에이티브의 갠스부트 플라자(Meatpacking District Initiatives Gansevoort Plaza)와 첼시마켓 레노베이션 프로젝트(Chelsea Market Renovation)가 있다.²⁵⁾

[표 2-5] 트렌드에 따른 도시디자인 사례

관점	사례	자료
도시재생	런던 어번 르네상스&밀레니엄 프로젝트	
	런던 페캄도서관	
	컨월 에덴프로젝트	
오픈 스페이스	런던 트라팔가 광장정비 프로젝트	
	뉴욕 하이라인 폐철도 생태공원화 프로젝트	

25) 여혜진, 창조도시와 도시디자인 전략, (사)한국도시설계학회 광주전남지회, 2010, p.46

	<p>요코하마의 창조도시 미나토 미라이 21 프로젝트</p>	
<p>역사, 문화적</p>	<p>뒤스부르크 루브르공업지대 산업유산 공원화사업</p>	
	<p>아름다운 리발 만들기'</p>	
<p>파트너십</p>	<p>뉴욕 첼시마켓 리노베이션 프로젝트</p>	

2절 / 도시 재생에 대한 이론적 고찰

1 도시 재생의 개념

도시 재생(Urban Renaissance)은 산업구조의 변화에 따른 신도시, 신시가지 위주의 도시 확장으로 상대적으로 낙후되어 가고 있는 기존 도시에 새로운 기능을 도입하고 창출함으로써 경제, 사회, 문화, 물리적으로 부흥시키는 것을 의미하며 대도시 지역의 무분별한 확산을 억제하는 일과 도심부의 쇠퇴현상을 방지하는 업무를 함으로써 도심지역에서의 인구 및 산업의 회귀를 촉진하고 재활성화를 도모하는 것도 의미한다.²⁶⁾

16세기 이후 국가들이 중앙집권적인 형태가 출현하면서부터 도시의 기능이 확장되어가는 도시화의 과정을 통해 도시는 기능, 인구, 시설의 집중을 야기하였으며 생활수준이 개선되면서 도시의 환경에도 커다란 변화가 있었다.

도시재생 개념은 선진국에서 먼저 정착되었는데 1950년대 전후 도시재건(urban reconstruction)을 통한 물리적 환경개선으로부터, 1960년대에는 도시회생(urban revitalization), 1970년대에는 전면 재개발(urban renewal), 1980년대에는 도시재개발(urban redevelopment)이라는 접근방법을 통해 이어져왔다.

1990년대에는 기존의 물리적인 환경개선의 기본적인 틀에서 벗어나, 지역경제·환경·사회복지 향상 등 종합적이고 전반적인 도시의 활성화를 통한 삶의 질이 향상되고 도시경쟁력 확보에 초점을 둔, 도시재생이라는 포괄적인 용어를 사용하기 시작하였다.²⁷⁾

2000년에 국내에서는 아파트 공급을 위주로 한 재개발, 재건축, 뉴타운 사업 등이 적극적으로 추진되는 과정에서 공공의 도시정비에 대한 종합적인 계획이 이루어지지 않은 채 민간자본 주도의 시장논리에 따라 개별적이고 무계획적인 개발이 성행되었다. 그로 인해서 도시공간의 왜곡은 물론, 여러

26) 김진성 외, 도시관광을 통한 도시재생 방안 연구, 대한국토도시계획학회 춘계산학 협동 학술대회 2009. pp.202-203

27) 김공양, 도시재생사업사례의 성과분석과 발전 방안연구, 경상대학교 박사학위논문, 2016, p.13

형태의 불합리가 드러나고 인접 산업간 연계도 이루어지지 않았다. 또한 원주민의 재정착이 저조하고 사업구역의 설정과 보상 문제 등 추진계획의 세부사항에 대한 사업자와 조합, 주민, 지자체 간의 갈등이 심각한 상태에 이르러 또 다른 사회문제를 초래하게 되었다.

도심의 공동화와 도시의 쇠퇴의 원인 중에는 산업구조의 변화와 주민들의 생활 형태, 인구 감소와 노령화 등이 있기 때문에 근본적인 치유에 대한 해결책이 없이 단순하게 물리적인 개선에 초점을 맞추는 접근방식으로는 도시쇠퇴에 대한 문제를 해결하기 어렵다. 도시재개발은 약화된 도시환경을 개선하는 도시계획사업으로 물리적, 사회적 환경에 능동적으로 대처하여 효과적으로 도시기능을 조성하여 살기 좋고 매력 있는 도시를 창출해나가는 도시성장과 발전과정이라고 볼 수 있다.

도시 재개발과는 다르게 도시재생에 대한 관심이 시작된 것은 세계화와 신자유주의 물결이 가져온 전반적인 사회가치, 그리고 도시개발 패러다임의 변환이라는 거대한 흐름의 작용이 영향을 끼쳤다.²⁸⁾

1950년대 도시재구축을 시작으로 1960년대의 도시재활성화, 1970년대의 전면 재개발, 1980년대의 도시재개발, 그리고 1990년대의 도시재생에 이르기까지 50년대 초의 단순한 재개발 형식이 점차적으로 경제, 문화, 생태 등의 문제와 관련이 되면서 다양한 문제에 직면하고 그 해법을 찾기 위해 많은 변화를 겪어왔다. 그 변화의 흐름을 정리하면 [표 2-6]과 같다

점차적으로 정책과 집행이 보다 종합적인 형태로 전환되어서, 통합된 처방에 대한 강조로 도시재생에 대한 다양한 접근이 시작되고 있다.

28) *Ibid.*, p.13

[표 2-6] 도시재생의 시대적 흐름과 변화과정²⁹⁾

구분	1950s 도시재구축	1960s 도시재활성화	1970s 전면재개발	1980s 도시재개발	1990s 도시재생
주요전략과 경향	Master plan에 의한 도시노후지역의 재건축, 교외지역의 성장	1950년대 경향유지, 교외지역과 주변부의 성장, rehabilitation의 초기시도	재개발과 근린단위계획에 관심, 주변부 개발의 지속	대규모개발 및 재개발 계획, 대규모프로젝트 위주	정책과 집행이 보다 정합적인 형태로 전환, 통합된 처방에 대한 강조
주요 Actors와 이해관계자	중앙과 지방정부, 민간개발업자와 도금업자	공공과 민간부문간의 균형과 조화를 이루는 방향으로 전환	민간부문 역할강화, 지방정부의 탈중앙화	민간부문과 특별정부기관이 중심, 파트너십의 성장	파트너십이 지배적
공간적 차원	지방 및 해당부지 차원의 강조	지역차원의 활동등장	초기에는 지역 및 지방차원이 강조	80년대 초 해당부지차원강 조, 후에 지방차원을 강조	전략적 관점의 재입, 지역차원의 활동성장
경제적인 측면	공공부문투자(일부 민간부문의 토자를 동반)	1950년대 이후 지속된 민간투자의 영향력 증대	공공부문의 재정압박으로 인해 민간투자의 성장	선별적 공공자금을 받은 민간부문이 주도적 역할	공공과 민간, 자발적 기금간의 균형이 중요
사회적인 측면	주택 및 생활수준의 향상	사회복지 증진	커뮤니티 위주의 시책과 보다 많은 권한 부여	선별적인 국가지원하에서 의 커뮤니티 재활	커뮤니티 역할의 강조
물리적 강조점	내부지역의 복원과 주변지역의 개발	기존지역의 재건과 병행하여 1950년대의 시책유지	노후도시지역의 재개발 확대	대규모재개발 및 신개발, 대규모 프로젝트	1980년대보다 신중한 개발계획, 문화유산과 자원유지보전
환경적 접근	경관 및 일부 조경사업	선별적인 개선	일부 개혁적인 사업을 통한 환경개선	환경적 접근에 대한 관심증대	환경적 지속성이라는 보다 넓은 개념의 도입

29) Roberts, P. and Sykes, s, (eds), Urban Regeneration : A handbook. SAGE Publications, 2000, p.14, 재인용

2. 도시 재생의 유형

도시재생의 유형은 대상지역의 기능과 목적과 규모에 따라 다양하게 구분된다. 도시재생사업이 시행되는 대상지역의 기능적 특성에 따라서 상가재생과 주거지 재생, 산업단지·폐부지 재생, 항만재생·수변재생, 공공시설·이전적지 재생, 혼합지역 재생, 기타 재생이 있다. 또한 도시재생의 목적에 따라 경제기반 형성형 도시재생과 마을 만들기형 도시재생으로 구분한다. 그리고 도시재생의 규모에 따라 골목재생과 지역 차원의 재생, 도시 전체 차원의 재생 등으로도 분류하고 있다. 이 외에도 재생의 사업주체에 따라서 공공부문의 개입과 지원 수준이 차이가 나는 공공주도형, 민간주도형, 공공·민간 협력형으로 구별된다. 선행 연구자료에 따르면 문화기반 정책에 따라 개발형(도구론, 신화론)과 수복형(집단론, 보존론)으로 분류하는 등 요약하면 [표 2-7]과 같다.

[표 2-7] 도시재생유형의 분류

기준	유형
대상	상가재생 주거지재생 산업단지, 폐부지 재생 항만재생, 수변재생 공공시설, 이전적지 재생 혼합지역 재생 기타재생
목적	경제기반형 마을만들기형
규모	골목재생 지역차원의 재생 도시 전체 차원의 재생
주체	공공주도형 민간주도형 공공 민간협력형
문화기반 정책	개발형 수복형

1) 대상에 따른 도시재생유형

주로 상업시설이 밀집된 도심의 쇠퇴를 극복하기 위해 시작된 도시재생사업은 기간산업의 퇴보로 인한 산업단지나 폐부지를 비롯하여 공지나 버려진 토지를 대상으로 하여 다양한 사업을 시행하게 되었다. 다양한 지역을 대상으로 하여 시행된 도시재생사업의 내용은 [표 2-8]과 같다.

상가재생은 도심상가, 중심시가지, 재래시장, 지하상가 등을 대상으로 하였으며, 주거지재생은 불량주거지, 이주단지, 산복도로 주거지 등을 대상으로 하였고, 산업단지·폐부지 재생은 집단화된 노후공장, 폐기된 공업단지, 폐부지 철도, 폐공장 부지 등을 포함하며, 항만 재생·수변재생은 폐쇄된 항만, 물류창고, 강, 하천, 습지, 호수 등을 대상지역으로 선정하며, 공공시설·이전적지 재생에는 폐쇄된 군부대(이전)시설, 시청, 교육청 등 공공시설의 재생이 해당한다. 또한 혼합지역재생에는 역세권, 주·상 혼합지역이나, 주·공 혼합지역 등을 포함하며, 기타재생으로는 지역자산(문화·관광자원), 소도읍, 어촌 등이 대상지역에 해당된다.

[표 2-8] 대상지역에 따른 도시재생 유형³⁰⁾

대상	지역 및 시설	비고
상가재생(시장포함)	도심상가, 중심시가지 재래시장, 지하상가 등	쇠퇴상가 우선
주거지 재생	불량주거지, 이주단지 산복도로 주거지 등	재해지역
산업단지·폐부지 재생	집단화된 노후공장, 폐기된 공업단지, 폐부지 철도, 폐공장 부지	오염된 토지의 개량
항만재생·수변재생·	폐쇄된 항만 물류창고, 강, 하천, 습지, 호수 등	항만, 워터프론트
공공시설·이전적지 재생	폐쇄된 군부대(이전)시설, 시청, 교육청 등 공공시설	군사, 공공시설
혼합지역 재생	역세권 주상 혼합지역, 주공 혼합지역	교통시설
기타재생	지역자산(문화·관광자원) 소도읍, 농어촌	지역재생포함

2) 목적에 따른 도시재생유형

도시 재생의 목적에 따라서 경제기반형 재생과 마을만들기형 재생으로 나누어진다. 2013년 재정된 도시재생 활성화 및 지원에 관한 특별법에는 경제기반형과 근린재생형으로 구분되는데 같은 의미로 파악할 수 있다.

경제기반형 재생은 산업집적지 쇠퇴로 새로운 산업구조 및 도시기능 도입이 필요한 지역이나 기반산업이 무너져 도시전반에 쇠퇴가 심화되거나 확산되는 지역에 새로운 기능을 부여하고 고용기반창출을 통한 도시경제적인 활력을 회복하는 것을 그 목적으로 하고 있다.

근린재생형 즉 마을만들기형 재생은 삶의 질이 저하되어 있는 지역공동체의 활성화가 필요한 지역이나 전반적으로 경제수준이 정체되고 쇠퇴한 지역, 국부적으로 쇠퇴가 심각한 지역을 대상으로 하며, 이러한 지역의 공동체 활성화와 공동체 내부의 경제순환을 도모하고, 주민간의 교류를 증진하며 일자리를 창출하는 것을 그 목적으로 하고 있다.

[표 2-9] 목적에 따른 도시재생유형

유형	대상	목적	특성
경제기반형	산업집적지 쇠퇴로 새로운 산업구조 및 도시기능 도입이 필요한 지역 기반산업이 무너져 도시 전반에 쇠퇴가 심화 확산되는 지역	새로운 기능부여와 고용기반 창출을 통한 도시경제적 활력회복	국가적인 차원의 새로운 도시기능 도입 및 새로운 기능의 도시전체로 파급
근린재생형	삶의 질이 저하되고 있는 공동체 활성화가 필요한 지역 전반적 경제수준의 정체 쇠퇴 지역 국부적 쇠퇴가 심각한 지역	지역공동체 활성화, 공동체 내부 경제순환 주민간 교류증진 일자리 창출	사업비 용자지원과 용도지역의 결정 또는 변경 불가능 지원규모가 상대적으로 낮음

30) 국토교통부, 국가도시재생 기본방침, 2013, p11, 재인용

3) 규모에 따른 도시재생의 유형

도시재생은 대상의 규모에 따라 골목길 재생, 지역차원의 재생, 도시 전체의 재생의 3가지 유형으로 나눌 수 있다.

4) 사업주체에 따른 도시재생 유형

도시재생을 실행하는 과정에 있어서 사업주체에 따라서 공공주도형, 민간주도형, 공공·민간 주도형으로 분류할 수 있다.

이는 과거 하향식 도시정책의 폐해와 불합리성을 인식하며 외국의 사례에서 보이는 바와 같이 상향식 도시정비의 필요성이 대두되고 있기 때문이다. 아직 도시 내에 커뮤니티가 충분히 형성되지 않은 상태에서 상향식 접근방법이 어렵지만 사회적인 충돌과 갈등을 해결하기 위한 방안으로 위의 세가지 방법이 유연하게 시도되는 것은 바람직한 현상이다. 현재 도시재생의 사업 대부분이 정부의 각종 지원과 규제하에 추진되어 가고 있지만, 사업시행초기에 민간자본이 투입이 발생하는 경우도 많이 있다. 정책개입의 필요성과 수준 여하에 근거하여 공공주도형, 민간주도형, 공공·도시재생유형으로 분류된다.

공공주도형 재생은 주거환경개선사업이나 지역 전체가 기능적으로 쇠퇴한 지역의 재생에 해당되며 공공친화형 사업이 진행되는 형태이다. 민간주도형은 시장주도형과 공동체 주도형으로 나누어지며, 시장주도형은 부동산 개발형이나 도심재개발과 재건축에 해당되는 것으로 시장친화형 사업이 이루어지는 형태이다.

또한 공동체주도형은 커뮤니티 복원형 근린재생이 이에 해당하며 민간 자율형 사업으로 이루어진다. 끝으로 공공·민간 협력형은 주거지재생, 상가재생, 노후 산업단지의 재생에 해당한다. 이것은 공공·민간 거버넌스형 사업으로 진행된다.

[표 2-10] 사업주체에 따른 도시재생유형³¹⁾

유형	대상	역할	특성
공공주도형	주거환경개선사업, 지역전체가 기능적으로 쇠퇴한 지역의 재생	공공주도 또는 공공의 적극적 개입 관리	공공친화형 사업
민간 주도형	시장주도형	부동산 개발형 도심재개발과 재건축	시장친화형 사업
	공동체 주도형	커뮤니티복원형 근린재생 (마을만들기)	민간자율형 사업
공공·민간 협력형	주거지재생 상가재생 노후산업단지재생	민간은 주도하되 공공은 절차적 관리와 지원	공공, 민간 거버넌스형 사업

5) 문화정책기반으로 하는 도시재생유형

문화를 수용하기 위한 도시위상의 제고를 목적으로 하는 도시재생유형은 개발형과 수복형으로 구분할 수 있다.

우선 개발형은 다시 도구론과 신화론으로 나뉘어진다. 도구론은 경제적 재생을 시도하는 과정에서 도시 컨텐츠 사업을 통해 문화를 도시공간으로 끌어들이는 사례로 베를린 에드럴 쇼프, 더블린 도크랜드, 아테네 올림픽 빌리지 등을 들 수 있다. 같은 범주에서 신화론은 대규모 신도시를 조성하는 과정에서 도시의 이미지를 도시 마케팅 차원에서 상징화하는 방법으로, 경우에 따라 엑스포와 같은 국제행사를 유치해 지역의 개발을 홍보하고 역사적 사실로 신화화하는 사례이다. 수복형에 해당하는 집단론은 기존 도시의 중요한 공간들을 중심으로 지역을 활성화시키는 환경 개선 또는 도시정비사업 사례로 포츠담광장, 빌바오 구겐하임 박물관 등

31) 김혜천, 「한국적 도시재생의 개념과 유형, 정책방향에 관한 연구」, 도시행정학보 제26집 제3호, 2013, p.3, 재인용

이 있다. 같은 범주에서 보존론은 지역의 유적이나 오래된 건축물을 복원하거나 보존하는 방법을 통해 도시의 역사문화를 계승하고 지역 커뮤니티의 정체성을 유지하는 사례로 상하이 신천지, 그레스고 유럽문화도시 등이 있다.³²⁾

[표 2-11] 문화기반 정책에 따른 도시재생 유형

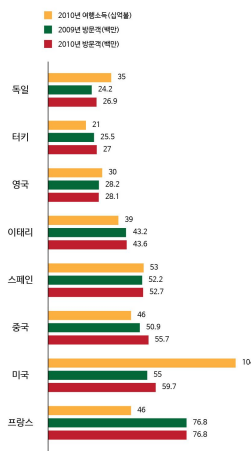
개발형		수복형	
도구론	신화론	집단론	보존론
경제적 재생을 위한 문화도입	신도시, 창조적 이미지 상징화	도시지역 활성화 및 환경개선	지역커뮤니티 정체성 계승
도시 콘텐츠 사업	신도시구축	지역수복형 재개발	지역역사문화 보존 및 정비
베를린 에드럴쇼프	로테르담 콤파뉴드	브뤼셀 에스페이스 레오폴드/유럽 연합지구	상하이 신천지
코펜하겐 오레스타텐	런던 더 사우스뱅크	나프레스 도심지구	그레스고
더블린 도크랜드-파이낸스 서비스센터	리스본 엑스포1998	포츠담광장	바르셀로나 카탈루니아 민족박물관
아테네 올림픽 빌리지	비엔나 도나우 시티	빌바오 구겐하임미술관	유네스코 세계문화유산 비엔나 역사센터

32) 김우영, 후기산업시대 문화기반 도시재생 전략에 관한 연구, 한국도시설계학회 제13권 제6호, p.9

3. 문화적 관점에서의 도시재생 영역

도시 디자인경영모형을 개발하기 위한 과정으로 도시디자인경영모형을 구성하는 영역과 범위 및 요소에 대한 규정이 선행되어야 한다. 본 절에서는 문화적 관점에서 도시재생을 위한 도시디자인경영의 영역을 살펴보고자 한다. 그릭스비는(Grigsby et al. 1987)도시생애주기이론³³⁾에 기초하여 물리적 개입의 시장안정화, 저소득 인구분산, 도시활성화, 저소득층의 감소의 4가지 유형들을 복합적으로 활용하여 재생전략을 추구하는 것이 장기적인 측면에서 볼 때 보다 긍정적인 결과를 예측하는데 유리하다는 의견을 제시한 바 있다.(Balsas, 2007)

세기말에 유럽의 도시정책에서 추진된 문화도시기반의 도시정책들은 후기 산업시대의대표적인 도시상품인 여행을 통해 기존의 도시산업을 제조업에서 문화산업으로 전환하려고 시도한 결과, 단기적인 관점에서 성공적으로 평가되었다. 이러한 결과를 바탕으로 전 세계의 도시들은 경쟁적으로 문화도시를 지향하고 있다.



[그림2-5] 세계 여행사업 통계(World Tourism organization ³⁴⁾)

33) 1920년 사회학의 시카고학파에서 ‘근린주구 생애주기 이론(the neighbourhood life-cycle theory)은 근린주구가 자연의 시스템과 같이 성하고 쇠퇴하며 궁극적으로 폐허가 된다는 점에서, 부동산 연구 주식회사가(the Real Estate Research Corporation)이 1975년 연구에서 도시 활성화 정책은 지역이나 국가 차원에서 이러한 상태를 다양한 개입을 통해 전환함으로써 부동산 가치를 제고하고 근린주구를 활성화하는 방향에서 진행되어야 한다고 역설하였다.

현재의 도시 정책은 과거 산업화가 역사와 문화를 쇠퇴시켰던 것과는 대조적으로 문화와 산업의 대립이 완화되는 양상을 띄고 있다. 문화와 산업이 공생, 공존하는 단계로 진화해가는 가운데 문화를 주요 도시산업으로 간주하게 되었다. 이러한 관점에서 문화에 기초해서 추진되는 도시 재생은 도시의 장소성을 상품화하는 절충주의적인 도구론으로 해석할 수 있다. 이러한 현상을 바탕으로 본 연구에서는 도시재생의 영역을 문화적 관점에서 출발하고자 한다.

도시재생의 영역은 연구자들의 관점에 따라 다르게 정의되었고, 접근방법에 따라 물리적 재생, 환경적 재생, 경제적 재생, 사회적 재생, 문화적 재생 등과 이를 혼합한 복합적 재생 등으로 구분된다(Roberts. P and Sykes. H2000). 선행 연구자들의 도시재생 영역에 대한 정의를 살펴보면 다음과 같다.

김공양의 '도시재생사업사례의 성과분석과 발전방안 연구'에서는 도시재생의 영역을 물리·환경적, 산업·경제적, 사회·문화적 측면으로 구분하고 있다.

물리·환경적 도시재생사업은 기성 시가지의 정비와 신개발지의 계획적 개발의 균형적 계획, 도심부가 도시전체에 미치는 영향을 고려하여 압축적이고 복합된 도시기능 재생을 지향하고 있다.

산업·경제적 도시재생사업은 물리, 환경적인 도시 정비가 지속적이고 종합적인 활기를 되찾는데 한계가 있기 때문에 도심인구의 안정적인 확보를 통한 도심 상권의 회복과 지역 경제 활성화를 주된 목표로 한다.

사회·문화적 도시재생사업은 중앙정부 또는 지방 정부 주도의 일방적인 탑다운 방식의 접근이 아니라 사업의 계획단계부터 유지관리까지 전 과정에 걸쳐 지역 주민 등 다양한 개발주체의 참여를 함께하며 합일된 방향을 제시해야 한다. 또한 지역 고유의 사회 문화적 특성과 역사문화 자산을 활용하여 도시의 정체성, 도시환경의 다양성을 확보해야 한다.³⁴⁾

한영숙의 '도시근린의 재생을 위한 도시건축디자인'에서는 도시재생의

34) 김우영, *op.cit.*, p.7, 재인용

35) 김공양, *op.cit.*, p.16

영역을 공간적 측면, 시설적 측면, 관계적 측면으로 구분하였다. 공간적 측면은 명확한 경계요소와 소유의식, 가로시설의 편리한 이용과 높은 상징체계를 가지고 있어야 하며, 개성화하기 쉬운 이미지와 독자성과 동질적 형태를 지녀야하며, 시설적 측면에서는 근린시설을 위한 공공용지를 확보하여 행정, 여가, 교육, 복지, 보건 등의 기반시설확보를 통해 제반 시설을 활용하는 것이다. 관계적 측면은 타 사업과의 연계, 주민, 민간기업, 공공 등 다양한 주체간 상호협력을 의미한다.³⁶⁾

조연주의 ‘도시재생을 위한 유희 산업시설의 컨버전 방법에 관한 연구’에서는 도시재생의 영역을 공간, 정체성, 시설, 환경으로 구분하였다. 공간적인 측면에서는 문화 공간 확충 및 활성화, 대중교통 지향형 도시공간 구조가 해당되며, 다양한 문화시설조성이나 축제 및 이벤트 등 각종 문화행사를 개최하는 활동이 이에 해당된다.

정체성 측면에서는 주민참여의 활성화, 도심의 문화적 정체성 강화로 주민 조직의 체계화, 커뮤니티 재활성화, 장소적 특이성의 확보, 도시내 상징성의 제고하는 활동을 말한다.

또한 시설적인 측면에서는 역사, 문화요소의 보존 및 활용이 해당되며 보존된 자원의 역사적 상징성 활용, 노후건축물의 재이용, 역사적 도시 경관 및 가로경관의 보존, 전통건축물, 문화재의 보존활동이 이에 해당된다. 환경적인 측면에서는 보행환경의 개선, 도심산업의 활성화, 저소득층 주거공급의 확대, 주거유형 및 형태의 다양화, 지속가능한 도시생태체계의 구축, 복합 용도개발의 활성화, 집중적, 통합적 토지이용이 해당되는데 도심산업 활성화의 세부사항에 신산업 유치 및 일자리 창출, 소매업 활성화, 재래시장의 활성화와 저소득층 주거공급확대의 세부사항인 사회주택, 임대주택공급확대와 주택연계프로그램의 도입은 문화적 관점의 재생의 영역이라기보다 산업적인 재생의 범주에 가깝기 때문에 여기서는 논외의 영역으로 제한하고자 한다.³⁷⁾

36) 한영숙, 도시근린재생을 위한 도시건축디자인, 경성대학교 석사학위논문, 2004, p.25

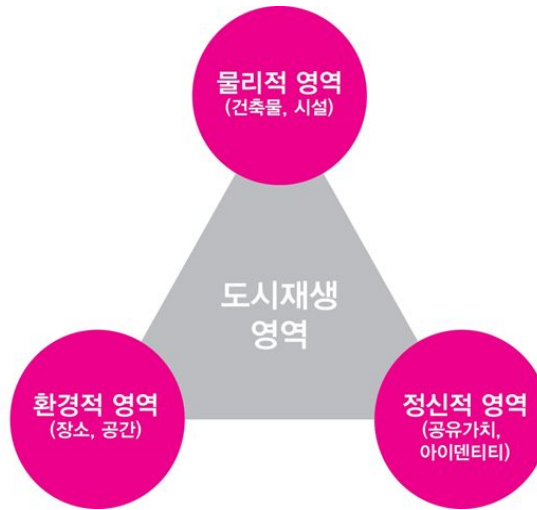
37) 조연주, 도시재생을 위한 유희산업시설의 컨버전 방법에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문, 2011, p.10

위의 선행연구를 통해서 본 연구에서는 도시재생의 영역을 첫째로 물리적·시설적인 측면, 둘째로 공간·환경적인 측면, 셋째로 관계·정신적인 측면으로 구분하였다.

[표 2-12] 선행연구자들의 도시재생의 영역

연구자	논문	재생영역
김공양	도시재생사업사례의 성과분석과 발전방안 연구	물리 환경적 측면 산업 경제적 측면 사회 문화적 측면
한영숙	도시근린의 재생을 위한 도시건축디자인'	공간적 측면 시설적 측면 관계적 측면
조연주	도시재생을 위한 유휴 산업시설의 컨버전 방법에 관한 연구	공간적 측면 정체성 시설적 측면 환경적 측면
대한국토 도시계획학회	도시재생	물리적, 환경적 재생 경제적 재생 사회적 재생 문화적 재생 복합적 재생

위의 선행연구를 기반으로 도시재생영역을 규정하면 물리적 영역(건축물, 시설), 환경적 영역(장소, 공간), 정신적 측면(아이덴티티, 공유가치)로 분류할 수 있으며, 이 세 가지 영역은 본 연구에서 디자인경영모형을 개발하기 위한 도시디자인 영역으로 사용하였다. [그림2-6]



[그림 2-6] 본 연구의 도시디자인 재생 영역

4. 문화적 관점에서의 도시 재생 방법

도시 디자인경영모형을 개발하기 위해 두 번째로 고려해야 할 범주는 도시디자인의 방법이다. 본 연구는 문화적 관점에서 보는 도시재생을 중심으로 한 디자인경영모형을 개발하고자 하였기 때문에 선행연구 분석을 통해 도시재생방법을 분류하였다.

도시재생의 방법으로서 도시의 자생력을 얻기 위해서는 개별적 방법과 연계적 방법이 함께 고려되어야 한다. 따라서 도시건축과 형태구조 및 외적 환경의 하드웨어적인 방법과 도입활동 등 문화구조 및 내적 환경의 소프트웨어적인 방법으로 구분하여 살펴볼 수 있다. 하드웨어적인 방법으로는 보전, 구축, 개선, 수정으로 나눌 수 있고, 소프트웨어적으로는 발굴, 기념, 개발, 참여, 활용으로 구분하며 내용은 다음 [표 2-13] 38)과 같다.

38) 한영숙, *op.cit.*, p.32, 재구성

[표 2-13] 도시재생방법³⁹⁾

구분	수법		
하드웨어	보전	보존(Preservation)	
		복원(Restoration)	
		재현(Replication)	
	구축	신축(Construction)	
		모사(Imitation)	
		이전(Relocation)	
	개선	개수(Rehabilitation)	
		개조(Renovation)	
		리모델링(Remodeling)	
	수경	수선(Repair)	
		정비(Readjustment)	
		용도전환(Coersion)	
	소프트웨어	발굴	
		기념	
		계발	
참여			
활용(Utilization)			

39) *Ibid.*, p.32, 재인용

[A. 하드웨어적인 수법]

하드웨어적인 수법의 내용을 살펴보면, 보전, 구축, 개선, 수정으로 구분한다.

A-1. 보전

보전하는 유형으로는 절대보전, 외형보전, 구조보전, 기능보전, 맥락보전으로 나눌 수 있으며,⁴⁰⁾ 방법으로는 보존, 복원, 재현이 있다.

1) 보존(Preservation)

보존은 동결 보존의 개념으로 현재의 물리적, 미적 상태를 그대로 유지, 관리하면서 어떠한 요소도 첨가하거나 삭제되지 않은 것을 말한다.

2) 복원(Restoration)

복원은 역사유산을 원형대로 되돌려 주는 작업으로, 최근에는 주변과의 조화를 도모하는 복원이 증가되는 추세다 .

3) 재현(Replication)

재현은 이전의 역사자원을 모방하여 새로운 건물을 짓는 것이나 기존건물의 현실적인 단점을 보완하기 위해 사용되는 수법이다.

A-2. 구축

구축하는 방법에는 신축, 이전, 모사로 구분된다.

1) 신축(Construction)

신축은 없어졌거나 허물어진 것 또는 필요한 부분을 새로 짓는 행위로 규정한다.

2) 이전(Relocation)

역사적인 건축자원을 한 장소에서 다른 장소로 옮기는 것을 말하며 역사적인 근거에서 원래의 장소로 옮기는 것과 도시의 구조에 따라 원래의 자리에서 다른 장소로 옮기게 되는 경우를 모두 포함한다.

3) 모사(Imitation)

40) *Ibid.*, p.31

직접적으로 역사유산을 대상으로 하는 행위와 더불어 역사유적이 갖는 이미지나 공간의 기법을 새롭게 계승하고 기념비적인 건축물을 재현하는 행위를 말한다.

A-3. 개선

1) 개조(Renovation)

역사유산을 현재와 조화를 이루게 하기 위한 방침을 나타내는 것으로 이것은 지역 전체를 대상으로 하여 과거와 현재, 역사유산과 일상생활의 양쪽을 조화롭게 구현하는 의도이다.

2) 개수(Rehabilitation)

개수는 건축물을 수리하여 본 모습과 같게 하지만 복원보다는 역사적 정확성에 있어서 유연하게 처리한다.

3) 리모델링(Remodeling)

기존의 건축물을 디자인을 새롭게 함으로써 개조 및 보수 작업을 통해 구조체를 보강하면서 전체나 부분에 대해 완전한 상태로 수리하는 행위를 말한다.

A-4. 수정

1) 수선 (Repair)

손상된 유적을 원래의 모습에 근접한 상태가 되도록 고치는 행위를 의미하지만, 기본적으로는 현 상태를 그대로 유지하기 위한 작업을 말한다.

2) 정비(Readjustment)

자원이 주변 환경조건에 적합하게 사용될 수 있도록 물리적인 조작을 덧붙여서 주변과 친화력을 갖도록 하는 방법을 일컫는다.

3) 용도전환(Conversion)

기존의 건물에 새로운 기능부여 또는 용도를 변경하는 것이다.

[B 소프트웨어적인 수법]

B-1. 발굴

유무형의 자원 찾기, 고증 및 자료조사, 지역생활사, 인물사 등을 찾아내는 작업을 가리킨다.

B-2. 기념

유무형의 프로그램 기획 및 연출, 이벤트 및 매체 활용을 말한다.

B-3. 계발

문화의 산업화 및 자원화, 커뮤니티 비즈니스(지역 밀착산업), 지역경제 기반 육성을 말한다.

B-4. 참여

주민참여 지역 가꾸기, 지역 안내 및 홍보, 환경조성, 지역자치 모임 등을 포함한다.

B-5. 활용

보전적 활용(문화시설, 문화축제, 역사분위기 체험 프로그램 등)으로 시설의 이용 및 분위기의 체험기회를 부여하는 내부기능을 새로이 개발하여 활용하는 방법, 각 역사문화 환경의 성격에 부합하는 활동적인 체험 프로그램을 포함하고 있다.

또한 김정숙의 ‘창조도시의 관점에서 바라본 기존산업시설의 재생에 관한 연구’에서는 재생방법을 프로그램과 공간에 따라 복원, 내부 공간 활용, 외부 공간 활용, 증축으로 분류하고 있다.

복원의 대상으로는 문화재로서의 가치가 있는 건축물을 포함해서 원형적 가치가 높은 교량과 등대 등의 건축구조물이 이에 해당된다. 내부공간 활용의 대상으로는 내부에 대공간이 있어서 활용가능하거나 구조적으로 안전한 건축물이나 외벽의 보존가치가 높은 건축물이 해당된다. 외부공간의 대상으로는 내부공간 활용이 불가능한 구조물이나 구조물이 광범위하게 분포된 경우가 해당된다. 끝으로 증축의 유형은 다시 수평적

인 것과 수직적인 것으로 구분하여 여러 개의 건물들이 집합된 단지형이나 여유로운 외부공간이 있는 경우는 수평적인 증축에 해당하고, 증축에 필요한 외부공간이 충분하지 않을 경우나 건축물 혹은 구조물 이외 지역의 보존이 필요한 경우가 그 대상이 되고 있다.

복원은 산업생산과정을 견학하는 박물관으로 활용이 가능하며 지역의 역사와 장소성을 드러내는 상징으로 활용가능하게 된다. 또한 내부공간 활용의 유형은 이벤트와 전시 등의 복합적 용도나 건축물의 특성을 최대한 보존하면서 새로운 기능을 부여함으로써 사용가능하다. 외부공간 활용에서는 산업유산의 특성을 나타내는 상징적인 구조물 등을 보존하면서 외부공간을 적극적으로 개발하거나 활용할 수 있으며 산업유산의 훼손을 최소화한 채로 필요한 공간의 확보가 가능한 특성을 가진다. 증축에 있어서 수평적 증축은 건축시기와 양식이 다른 여러 건물들을 하나의 통합적 단지로 구성할 수 있으며 산업유산의 훼손을 가능한 한 축소한 채로 필요한 공간 확보가 가능하다. 또한 수직적 증축은 소규모의 산업유산을 복합적인 용도의 시설로 전환하기에 적합하며 산업유산의 특성을 훼손하지 않는 범위 내에서 주변지역과의 조화를 이루는 계획이어야 한다.⁴¹⁾

41) 김정숙, *op.cit.*, p.27

[표 2-14] 산업유산의 재생 방법과 특성⁴²⁾

재생방법	대상	특성	
복원	<ul style="list-style-type: none"> •문화재로서의 가치가 있는 건축물 •원형적 가치가 높은 교량과 등대 등의 구조물 	<ul style="list-style-type: none"> •산업생산과정을 견학하는 박물관으로 활용가능 •지역의 역사와 장소성을 드러내는 상징으로 활용가능 	
내부공간 활용	<ul style="list-style-type: none"> •내부에 대공간이 있어 활용 가능하거나 구조적으로 안전한 건축물 •외벽의 보존가치가 높은 건축물 	<ul style="list-style-type: none"> •이벤트와 전시 등의 복합적인 용도로 활용가능 •건축물의 특성을 최대한 보존하면서 새로운 기능으로 사용 가능 	
외부공간 활용	<ul style="list-style-type: none"> •내부 공간 활용이 불가능한 구조물 •구조물이 넓은 지역에 걸쳐 분포된 경우 	<ul style="list-style-type: none"> •산업유산의 특성을 드러내는 상징적 구조물 등을 보존한 채 외부공간을 적극적으로 개발 및 활용가능 •산업유산의 훼손을 최소화한 채로 필요한 공간 확보가능 	
증축	수평적	<ul style="list-style-type: none"> •여러 개의 건물들이 집합된 단지형 •여유로운 외부공간이 있는 경우 	<ul style="list-style-type: none"> •건축시기와 양식이 상이한 여러 건물들을 한의 통합적 단지로 구성할 수 있음 •산업유산의 훼손을 최소화한 채로 필요한 공간 확보 가능
	수직적	<ul style="list-style-type: none"> •증축에 필요한 외부공간이 충분하지 않는 경우 •건축물 혹은 구조물 이외 지역의 보존이 필요한 경우 	<ul style="list-style-type: none"> •소규모의 산업유산을 복합적인 용도의 시설로 전환하기에 적합 •산업유산의 특성을 크게 훼손시키지 않는 적절한 계획방법이 필요하며 주변지역과의 조화가 고려되어야 함

위의 선행연구를 종합해 보면, 도시재생의 관점에서 도시디자인의 방법은 크게 물리적 방법과 비물리적 방법으로 구분할 수 있으며 물리적 방법으로는 보전, 개발, 공간활용이며 비 물리적 방법으로는 발굴, 참여, 활용 등이 있다. 이 내용을 표로 정리하면 다음과 같다.

42) 김정숙, 창조도시의 관점에서 바라본 기존산업시설의 재생에 관한 연구, 인하대학교 석사학위논문, 2012, p.27, 재인용

[표 2-15] 도시재생을 위한 디자인 방법

구분	방법	개념	세부 추진방법
물리적	보전	존재하고 있는 문화적 자원들을 보존, 복원, 재현하는 것으로 현재의 물리적, 미적 상태를 유지하거나 관리, 복원, 재현하는 것을 의미함	보존/복원/재현
	개발	문화적 자원들에 대하여 새로운 건축, 이전, 모사, 개선, 리모델링 등을 통해 자원들을 개발하는 것	신축/이전/모사/개조(증축)/리모델링/구축/개선/수경
	공간활용	내부 및 외부 공간에 대하여 활용가능한 형태로 변경시키는 것	내부/외부-문화시설, 산업유휴지의 활용
비물리적	발굴	유무형의 자원에 대한 고증, 자료조사 등을 통하여 문화적 자원을 탐색하고 연구 하는 것	유무형의 자원 고증 및 자료
	참여	지역 주민, 이해관계자등이 다양한 문화적 활동에 참여하는 것	주민참여 지역 안내 및 홍보, 환경조성, 지역자치 모임
	활용	보전적 활용으로 시설의 이용 및 분위기의 체험 등 다양한 활동적 체험 프로그램에 참여하는 것	문화축제, 역사분위기 체험 프로그램 등 활동적인 체험 프로그램

위의 도시디자인방법은 본 연구에서 도시디자인경영모델을 개발하기 위한 방법으로 활용되었다.

5. 문화적 관점에서의 도시 재생의 요소

본 장에서는 문화적 관점에서 도시 재생을 위한 요소를 살펴보고자 한다. 이들 요소는 도시재생을 다룬 선행 연구들에 대한 고찰을 통해 탐색되었다. 전 절에서 도시디자인경영을 위한 영역과 방법을 고찰하였다. 도시디자인의 영역으로는 물리적 영역(건축물, 시설), 환경적 영역(장소, 공간), 정신적 영역(공유가치, 아이덴티티)로 구분되며 도시디자인의 방법으로는 보존, 개발, 공간활용, 발굴, 참여, 활용의 6가지 유형으로 분류된다. 도시디자인경영모델을 구축하기 위해서는 도시디자인의 영역과 방법을 기준으로 한 도시디자인의 요소가 탐색되어야 한다. 도시디자인의 요소는 도시디자인의 영역과 방법으로 구분된 각 영역에 해당되는 도시디자인요소를 탐색하여야 한다. 본 연구에서 도시디자인 요소탐색을 위한 과정은 도시디자인의 요소와 영역으로 구분된 매트릭스 분석표를 작성하고 분석표 내의 각 영역에, 선행연구에서 다루어진 내용을 심층적으로 분석한 뒤, 해당하는 영역에 적절하게 배치하는 과정을 통해 도시디자인 요소를 분류하였다. 도시디자인의 영역과 방법으로 구성된 매트릭스 분석표는 다음 그림과 같다.

영역 방법	물리적 요소 (건축물, 시설)	환경적 요소 (장소, 공간)	정신적 요소 (공유가치, 아이덴티티)
보존			
개발			
공간활용			
발굴			
참여			
활용			

도시디자인 요소
: 도시디자인의 영역과
방법으로 분류된 각
부분에 대하여 선행
연구에서 다루어진
요소를 분석하여
분류함

[그림 2-7] 도시디자인요소 분석 매트릭스

본 연구에서 문화적 관점에서 도시재생을 위한 도시디자인요소를 파악하기 위해 도시재생의 개념이 본격적으로 다루어진 2000년 이후의 연구를 대상으로 선행연구에 대한 고찰을 실시하였다. 학술정보 통합정보시스템(RISS)을 통하여 2000년 이후 도시재생과 도시디자인을 키워드로 검색하여 탐색한 연구는 총 21건이었으며 이중 문화적 관점에서 도시재생을 다룬 연구는 총 8건으로 구체적인 연구자와 연구내용은 다음 표와 같다.

[표 2-16] 문화적 관점에서 도시재생을 다룬 선행연구

연구자	연구제목	연구내용
조인성, 오상목, 오세규 (2016)	역사적 건축물 재생계획의 공공성에 관한 연구	도시 재생의 대상으로서 역사적 건축물이 시간적 가치와 역사적 가치를 지니고 있으며 도시의 공공 공간을 제공하는 건축물로 활용되어야 한다는 점을 제시
김공양 (2016)	“도시재생사업 사례의 성과 분석과 발전방안 연구”	도시재생과 관련한 연구에서 도시재생을 경제적 재생, 사회적 재생, 문화적 재생, 물리·환경적 재생으로 분류하고 각 범주의 지표와 내용을 제시
문휘운, 박태원 (2015)	도시관광을 활용한 도시재생 계획기준 연구에서 도시재생 계획요소	도시재생계획과 관련한 연구에서 선행연구 고찰을 통해 도시재생계획영역을 목적에 따라 도시관광자원화, 도시이미지 개선, 도시 관광활성화, 도시재생연계, 경제적 효과유도의 5가지 영역으로 범주화하고 37개의 도시재생요소를 제시
김정숙 (2012)	창조도시의 관점에서 바라본 기존산업시설의 재생에 관한 연구	창조도시 관점에서 도시의 재생을 물리적 및 비물리적 측면에서 가능하다고 보고, 물적 요소와 비물적 요소에 대한 재생을 통해 도시재생의 가능성을 제시함
조연주 (2011)	도시재생을 위한 유희산업시설의 컨버전 방법에 관한 연구	도시재생과 관련한 그의 연구에서 도시디자인의 계획요소를 문화공간 확충 및 활성화, 주민참여의 활성화, 도심의 문화적 정체성 강화, 역사문화요소의 보존 및 활용, 보행환경의 개선, 도심산업의 활성화, 저소득층 주거공급의 확대, 주거유형 및 형태의 다양화, 지속가능한 도시생태체계의 구축, 복합 용도개발의 활성화, 집중적, 통합적 토지이용, 대중교통 지향형 도시공간 구조의 12가지 영역으로 분류하였으며, 이를 달성하기 위한 구체적인 도시디자인계획요소를 제시
이일희, 이주형 (2011)	지속가능성을 위한 도시재생 계획요소에 관한 연구	지속가능성을 위한 도시계획연구에서 도시재생 요소로 도시환경부문, 교통부문, 사회·문화적 부문, 경제부문, 지원 및 에너지효율성부문의 5가지 영역으로 구분하고 25개의 도시디자인요소를 제안
김진성, 박신영, 양우현 (2009)	도시관광을 통한 도시재생 방안 연구	도시재생의 요소로서 역사문화, 예술·창작문화, 음식문화, 쇼핑문화로 구분하였으며, 사례연구를 통해 각 분야의 도시디자인요소를 제시
서정렬 (2008)	도시적 맥락 분석을 통한 도시이미지 인지 실태 연구	도시적 맥락 분석을 통한 도시이미지에 관한 연구에서 도시가 바람직한 이미지지상을 갖기 위한 도시디자인요소를 제시

선행연구에서 다양한 관점에서 도시디자인의 요소를 다루고 있다. 조인성, 오상목, 오세규(2016)의 연구에서는 도시 재생의 대상으로서 역사적 건축물이 시간적 가치와 역사적 가치를 지니고 있으며 도시의 공공 공간을 제공하는 건축물로 활용되어야 한다는 점을 제시하였다.⁴³⁾

김공양(2016)은 도시재생과 관련한 연구에서 도시재생을 경제적 재생, 사회적 재생, 문화적 재생, 물리·환경적 재생으로 분류하고 각 범주의 지표와 내용을 제시한 바 있다.⁴⁴⁾ 본 연구에서는 문화적 관점에서 도시재생을 다루고 있기 때문에 이들 세 가지 요소 중 문화와 관련한 사회, 문화, 물리·환경적 범주의 지표와 내용을 정리하면 다음 표와 같다.

[표 2-17] 김공양(2016)의 연구에서 제시한 도시재생범주와 내용

구분	지표	내용
사회적 재생	커뮤니티재생	민관협력 파트너십 구축 및 공동체 복원
	주민의견 반영	주민 참여 및 의견 수렴으로 사업에 반영
	주민역량 강화	주민들의 도시재생에 대한 이해와 참고 제고
	복지 프로그램	주민복지향상과 삶의 질을 높이는 교육 및 공공투자 증대
문화적 재생	문화공간 정비	공연장, 전시장, 스튜디오 등 예술문화시설 설치
	공공 디자인	건축물, 조형물 등 역사적·문화적 이미지 개선
	역사자원 활용	근대 유산과 산업자원을 관광자원화
	축제 이벤트	지역 특성에 맞는 각종 문화행사
물리· 환경적 재생	녹지 공간 조성	자투리땅을 활용하여 소규모 쌈지공원 조성
	가로보행로 정비	가로 디자인, 보행로 정비 등 도시환경정비
	건축조경 디자인	노후건축물, 간판, 조형물 등 도시시설 및 공간정비
	휴식 공간 조성	방문객을 위한 쉼터 조성

문휘운, 박태원(2015)은 도시재생계획과 관련한 연구에서 선행연구 고찰을 통해 도시재생계획영역을 목적에 따라 도시관광 자원화, 도시이미지 개선, 도시 관광활성화, 도시재생연계, 경제적 효과유도의 5가지 영역으로 범주화

43) 조인성·오상목·오세규, 역사적 건축물 재생계획의 공공성에 관한 연구, 한국문화공간 건축학과 논문집, 통권 53, 2016, pp.4-5

44) 김공양, “도시재생사업 사례의 성과 분석과 발전방안 연구”, 경상대학교 박사학위논문, 2016, pp.17-19

하고 37개의 도시재생요소를 제시한 바 있으며, 내용은 다음 표와 같다.

[표 2-18] 문휘운, 박태원의 도시계획 요소⁴⁵⁾

도시재생계획요소		목적
선행연구	사례분석	
관광자원의 발굴	항구도시의 상징인 도크의 관광매력물화 쇠퇴한 산업유산인 운하의 관광매력물화 구도심 전체의 관광매력물화 구도심전체의 관광매력물화 지역특화 사업의 관광자원화	도시 관광 자원화
이미지 창출	모든 것이 허용되는 테마파크 문화적 다양성과 포용성 이미지 인식 근대 일본의 풍경	도시 이미지 개선
역사문화성 회복	수변구역 유네스코 세계문화 지정 유럽문화수도 지정	
장소마케팅	문화적 정체성과 세계성(Liverpool)마케팅	
다양한 관광수요 고려	관람시설을 무료로 운영하여 외부관광객을 도시로 유인	도시 관광 활성화
독특한 장소적 체험유도	운하를 중심으로 한 관광루트 개발	
	관광활동이 일상의 도시환경 속에서 공존 주민과 관광객이 공존하는 다양성 보행활동 활성화	
체험상품 개발	역사문화 체험과 공예, 식음 체험의 연계	
관광복합테마 공간 조성	관광매력물과 숙박시설, 쇼핑시설의 공간적 집적	
	역사성 있는 주요 가로(The Great Streets)와 광장 중심관광시설 개발	
	중심가로를 중심으로 관광매력물, 거리상점연계(Red Carpet Plan)	
	관광매력물을 연계하는 선형의 관광루트 조성 핵심 관광매력물과 지원시설의 연계 배치 운하산책로와 폐선로를 중심으로 상점가,공예관, 음식점 연계	
중심가로의 재생	기존 가로의 기능적 맥락 유지 각가로마다 정체성부여	도시 재 생연계
문화자원 중심재생	수변지역과 도심의 역사적 건축물, 박물관 연계재생	
기존 시설의 창의적 재활용	폐쇄된 도크를 박물관, 문화 복합시설로 재활용	
	역사적 건축물의 재이용 구 은행건물 호텔로 재이용 석조창고의 상업시설로 재이용	
	도시계획과 연계	
보행동선 연계	도심의 보행 및 자전거 중심의 동선체계 조성	
상업업무 활동과 복합	컨벤션 센터연계(Kings Dock)개발 상업시설(Liverpool One) 연계 개발	경제 적 효과 유 도
	관련 경제활동과 연계	

김정숙(2012)은 창조도시 관점에서 도시의 재생을 물리적 및 비물리적 측면에서 가능하다고 보고, 물적 요소와 비물적 요소에 대한 재생을 통해 도시재생의 가능성을 제시한 바 있다. 김정숙이 제시한 재생대상의 요소들은 다음과 같다.⁴⁵⁾

[표 2-19] 김정숙(2012)의 연구에서 다루어진 도시디자인요소

구분	근대 산업 유산의 장소성을 담는 요소들	
물적	전체대상	공간조직 가구패턴
	건축물	공공, 상업, 의료, 창고시설
	길	상업, 혼용, 가로, 파사드, 골목길
	수목	단일형, 군집형
	시설물	다리, 철도, 하천
비물적	전체대상	연속성, 랜드마크
	사건	기념적 사건, 역사적 이벤트
	활동	고유한 과거 활동, 추가된 고유활동, 재현된 고유활동
	분위기	집합적 형상, 고유한 이미지
	시설물	과거 활동 및 사건의 흔적

조연주(2011)는 도시재생과 관련한 그의 연구에서 도시디자인의 계획요소를 문화공간 확충 및 활성화, 주민참여의 활성화, 도심의 문화적 정체성 강화, 역사·문화요의 보존 및 활용, 보행환경의 개선, 도심산업의 활성화, 저소득층 주거공급의 확대, 주거유형 및 형태의 다양화, 지속가능한 도시생태체계의 구축, 복합 용도개발의 활성화, 집중적, 통합적 토지이용, 대중교통 지향형 도시공간 구조의 12가지 영역으로 분류하였으며,

45) 문휘운, 박태원, 도시관광을 활용한 도시재생 계획기준 연구, 한국도시설계학회지, vol.16, no.3 2015, p.121

46) 김정숙, 창조도시의 관점에서 바라본 기존 산업시설의 재생에 관한 연구, 인하대학교, 2012, p.22

이를 달성하기 위한 구체적인 도시디자인계획요소를 다음 표에 나타난 바와 같이 제시한 바 있다.

[표 2-20] 조연주(2011)의 연구에서 제시한 도시재생전략과 계획요소

전략	계획요소
문화공간 확충 및 활성화	다양한 문화시설 조성
	축제 및 이벤트 등 각종 문화행사 개최
주민참여의 활성화	주민조직의 체계화
	커뮤니티 재활성화
도심의 문화적 정체성 강화	장소적 특이성 확보
	도시 내 상징성 제고
역사문화요소의 보존 및 활용	보존된 자원의 역사적 상징성 활용
	노후건축물이 재이용
	역사적 도시경관 및 가로경관의 보존
	전통건축물, 문화재의 보존
보행환경의 개선	효율적인 보행접근체계 구축
	가로환경개선
	다양한 교통수단 연계체계 구축
도심산업의 활성화	신산업 유치 및 일자리 창출
	소매업 활성화
	재래시장의 활성화
저소득층 주거공급의 확대	사회주택임대주택의 공급 확대
	주택연계 프로그램 도입
주거유형 및 형태의 다양화	주택규모·소유형태 등 주택유형의 다양화
	도심형 주거유형의 개발
지속가능한 도시생태체계의 구축	도시생태환경 복원
	이전 후 남은 부지의 오픈 스페이스화
복합 용도개발의 활성화	복합용도건축 유형의 개발
	딴 주상복합건물 신설
집중적, 통합적 토지이용	입체적 토지이용 도모
	도심부의 고밀건축 설계방식 채택
	자족적 경제기반의 확충
대중교통 지향형 도시공간 구조	대중교통지향형 교통체계 구축
	신교통수단의 도입

김진성, 박신영, 양우현(2009)의 연구에서는 도시재생의 요소로서 역사문화, 예술·창작문화, 음식문화, 쇼핑문화로 구분하였으며, 사례연구를 통해 각 분야의 도시디자인요소를 제시한 바 있다. 먼저 역사·문화적 요소로서는 전통건축물, 경관조례, 문화축제, 거리, 도시경관, 문화전문가, 교육프로그램 등이 있으며 세부적인 내용과 사례는 다음 표와 같다. [표2-21]

[표2-21] 김진성, 박신영, 양우현의 연구에서 제시한 도시디자인 요소

범주	도시디자인 요소	내용	사례
역사문화적 범주	전통건축물	전통건축물을 문화시설로 변경	프랑스 루브르궁의 문화 시설 변경
	경관조례	도시의 역사문화를 경관조례로 변경	일본 교토 역사경관조례
	문화축제	문화적 자원과 연계한 도시 축제	영국 에딘버러 국제페스티벌
	거리	역사적 거리를 보존	이탈리아 볼로냐 역사의 거리
	도시경관	전통적인 경관과 현대적인 건축물의 결합을 통한 도시경관 관리	일본 가나자와 경관조성
	문화 전문가	전문적인 프로그램을 통한 역사문화 전문가 양성	일본 가나자와 문화거점 전문가 양성 프로그램
	교육프로그램	역사문화전문가를 양성하기 위한 교육프로그램	일본 가나자와시 문화거점 전문가 양성을 위한 교육프로그램
예술창작문화적 범주	예술가	작가의 생애와 작품을 통해 문화상품개발	덴마크 오덴세 안데르센 박물관
	도시관광코스	관광산업의 활성화	덴마크 오덴세 뫼넨마을
	거리	문화정체성확립	아일랜드 더블린 작가박물관
	문화공간재활용	공동 문화공간을 활용한 문화 인프라조성	아일랜드 더블린 공동 문화공간 활용
	문화프로그램	시민이 일상에서 즐길 수 있는 문화프로그램	아일랜드 더블린 문화프로그램
	문화행사 기획	정부와 지자체 메인주제 관련 공연 개최	폴란드 크라코프 2000행사
	환경정비	연차별 행사추진과 함께 도시환경정비 병행	폴란드 크라코프 도시환경정비
복합개발 범주	미술관	문화복합단지를 통해 도시환경정비	스페인 빌바오 구겐하임 미술관
	호텔	빌바오 재생협회의 조직	스페인 빌바오 셰라톤 호텔

	공연장	철도교통 연결로 접근용이	스페인 빌바오 공연장
	교육시설 복합	학교중심의 지역커뮤니티 시설	영국 밀턴케인즈 스텐튼버리캠퍼스
	캠퍼스를 활용한 공동시설정비	학교, 레저센터, 평생교육센터, 갤러리, 리소스센터, 교회, 기숙사	영국 밀턴케인즈 스텐튼버리캠퍼스
	문화단지 조성	시스템을 통한 도시관리	영국 세필드
	문화인프라 구축	세필드역 중심으로 문화거점지역 조성	영국 세필드 국립대중음악센터, 워크스테이션
	리노베이션	단순 물리적공간의 재조직이 아닌 기존도심으로의 회복, 커뮤니티 시설확충, 저소득층을 위한 공간배려	영국 세필드 도심상업지역 리노베이션
	문화시설	국제적인 문화시설 지향	싱가포르, 데스플레나드
	혼합용도	역사적 상징물들의 복합 개발	독일, 포츠담광장, 그린스페이스
	광장과 가로 복합	내부가로, 기하학적 도시블럭	베를린 역사적 내부도시특성반영
	용도의 복합	정통적인 중심상업지구 재개발을 통해 활성화	미국 올드 파사데나
	구조물 활용 생태공원	국내 최초 재활용 생태공원	대한민국, 서울 선유도공원
	사회복지시설	장소적 특성과 역사성을 고려한 지역활성화 계획	프랑스 빌랑루크루노
	회사역사관	기업투자 문화명소	일본 나고야 노리다케 공원
수변공간 개발범주	보행자 전용수변로	수변공간의 공공성확보	미국볼티모어 항구
	복합적인 요소의 패키징화	다운타운과 가깝게 위치 수변이 주는 환경, 쇼핑, 먹거리, 엔터테인먼트, 지속적인 이벤트들의 패키징화	미국 볼티모어 항구
	쇼핑센터 문화시설	산책로를 따라 문화상업공간과 직접연결	미국 샌안토니오 리버워크
	조선소 재개발	해상무역의 역사보존과 재생	캐나다 노스 밴쿠버 워터프론트
	주거단지	단지 재개발	영국 도크랜드

이일희, 이주형(2011)는 지속가능성을 위한 도시계획연구에서 도시재생 요소로 도시환경부문, 교통부문, 사회문화적 부문, 경제부문, 지원 및 에너지효율성부문의 5가지 영역으로 구분하고 25개의 도시 디자인요소를 제안하였으며 구체적인 요소는 다음 표와 같다.⁴⁷⁾

47) 이일희·이주형, 지속가능성을 위한 도시재생 계획요소에 관한 연구, 도시한국 도시설계학회지 제

[표 2-22] 도시계획 요소

항목	요소
도시환경부문	도시경관
	오픈스페이스
	녹지 및 친수공간조성
	토지이용의 고도화
	오염 중심시설에 대한 방지대책
교통부문	대중교통 중심의 교통체계
	보행자중심의 도로체계 및 자전거 전용도로
	환승시스템의 구축
	광역교통망의 연계
사회 문화적 부문	역사자원의 복원 및 활용
	의료 및 복지시설의 확충
	공공 및 교육시설의 확충
	지역커뮤니티 시설의 도입
	다양한 주택선택의 기회
경제부문	기존 상권에 대한 유지대책
	특화된 업종 및 시설 육성
	새로운 일자리 창출
	저소득층의 이주 및 재정착 대책
	임대주택의 공급
자원 및 에너지효율성	태양열, 풍력 등 자연에너지의 적극 활용
	에너지 효율을 고려한 설계
	폐기물의 재처리와 쓰레기 발생 절감대책

서정렬(2008)은 도시적 맥락 분석을 통한 도시이미지에 관한 연구에서 도시가 바람직한 이미지상을 갖기 위한 도시디자인요소를 제시한 바 있다. 그는 도시이미지를 구축하기 위한 도시이미지 형태요소를 점적 요소, 선적 요소, 면적 요소 복합요소의 다섯 가지 영역으로 구분하였으며, 도시디자인은 이들에 대한 체계적이고 종합적인 관리를 통해 이루어 질 수 있다고 주장하였으며, 그가 제시한 도시이미지 형태요소는 다음 표와 같다.⁴⁸⁾

[표 2-23] 서정렬(2008)의 도시이미지 형태요소

분류	형태요소	특성
점적 요소	도시결절	관문과 주요 결절점, 로타리의 식별성과 방향성
	랜드마크	대표경관, 지표경관(구릉, 상징 건축물 등)
선적 요소	접점경계	구릉, 산지, 경계부, 하천변
	단절경계·통로	국도, 고속도로, 철도, 고가도로
면적 요소	형태근린	형태적, 기능적, 공간적 동질성을 지닌 지구
	공자오픈스페이스	급속한 경관변화를 일으키는 공지 변화가능성이 낮고 지속가능한 보전(녹지)지
복합 요소	가로공간조직	동질성을 지닌 가로구역 및 도시건축물
	공간구조·스카이라인	도시기반조직의 열개, 시가지와 자연환경의 짜임새

선행연구에서 고찰한 도시디자인의 요소들을 물리적(건축물·시설) 요소와, 환경적(장소, 공간) 요소 그리고 정신적(공유가치, 아이덴티티) 요소의 세 가지 영역과 보전, 개발, 공간 활용, 발굴, 참여, 활용의 6가지 도시재생의 방법의 개념적인 차원의 기준에 따라 분류하였으며, 분류한 도시디자인요소는 [표-24] 의 내용과 같다.

본 절에서 도출한 도시디자인요소는 본 연구의 제 3장에서 제안하고자 하

48) 서정렬, 도시적 맥락 분석을 통한 도시이미지 인지실태 연구, 한국문화공간 건축학회논문집 통권 38호, 2008, pp.23~32.

는 도시디자인경영모형의 구성요소로 분류되어 졌다. 제 3장에서는 디자인 경영의 개념의 고찰을 통하여, 가치사슬모형과 디자인 경영의 내용을 살펴보고 가치사슬기반 디자인 경영모델요소를 분석하여 가치사슬기반 도시디자인경영모델을 개발하고자 한다.

[표 2-24] 도시재생의 영역과 방법 기준에 따라 분류한 도시디자인 요소

영역 방법	물리적 요소 (건축물, 시설)	환경적 요소 (장소, 공간)	정식적 요소 (공유가치, 아이덴티티)
[보전] 존재하고 있는 문화적 자원들을 보존, 복원, 재현하는 것으로 현재의 물리적, 미적 상태를 유지하거나 관리 복원 재현하는 것을 의미함			
[개발] 문화적 자원들에 대하여 새로운 신축, 이전, 모사, 개선, 리모델링 등을 통해 자원들을 개발하는 것	역사적 건축물(고성, 궁, 가옥, 사찰, 관청, 장승, 솟대 등) 역사적 시설물(성곽, 저수지 등) 근대건축물(학교, 은행, 관공서, 폐건축물, 창고, 공장, 노후건축물 등) 문화적 시설(공연장, 전시장, 스튜디오, 박물관, 미술관 등) 근대산업시설(운하, 도개교, 폐선로, 교량, 도크, 폐광산 등)	조형물 랜드마크 자연경관 (산, 강, 하천) 녹지환경 공원 광장 도로 도시 공간구성 도로 동선 도시경관 문화단지 오픈스페이스 지표경관 스카이라인 전통지구(거리)	커뮤니티 형성프로그램 주민의견수렴 프로그램 문화 축제/이벤트 주요 농수산물 역사적 사건 역사적 상징성 경관조례 문화전문가 교육프로그램 예술가 디자이너 문화 프로그램/행사 기획 역사적 자원(예술, 문학, 사투리, 스토리텔링 등) 무형문화재 역사적 인물 음식 문화체험 보존, 복원, 재현 이전, 모사, 고증, 자료 조사, 자원탐색 스토리텔링 문화 정보
[공간활용] 내부 및 외부 공간에 대하여 활용가능한 형태로 변경시키는 것			
[발굴] 유무형의 자원에 대한 고증, 자료조사 등을 통하여 문화적 자원을 탐색하고 연구 하는 것	파사드 유형 문화재 테마파크 지역 공예품		
[참여] 지역 주민, 이해관계자등이 다양한 문화적 활동에 참여하는 것			
[활용] 보전적 활용으로 시설의 이용 및 분위기의 체험 등 다양한 활동적 체험프로그램에 참여 하는 것			

제 3 장

가치사슬기반 도시디자인 경영모델 요소 도출

제 1절 디자인 경영의 개념과 접근법

1. 디자인 경영의 개념
2. 도시디자인과 디자인 경영

제 2절 가치사슬모형과 디자인 경영

1. 가치사슬 모형
2. 가치사슬 모형과 디자인 경영

제 3절 가치사슬기반 디자인 경영모델 요소분석

- 1 도시디자인 경영을 위한 가치사슬모형
개발의 배경
2. 도시디자인 경영을 위한 가치 사슬모형
요소
3. 가치사슬 기반 디자인 경영모델 요소분석

제 3 장 가치사슬기반 도시디자인 경영모델 요소 도출

도시디자인을 관리하는데 있어서 건축, 도시계획적인 측면에서 접근함으로써 도시의 본질적인 목적이 도외시되고 개발 위주의 접근으로 인한 여러 가지 문제점들이 드러나고 있다. 도시의 다양한 문제들을 해결하고 관리하는 데 있어서 디자인 경영관점에서 관리되는 것이 효율적이며 바람직하다. 본 연구의 제 3장에서는 전 장에서 도출한 도시디자인의 요소를 분류하여 가치사슬관점에서 도시디자인경영모델을 제안해 보고자 한다.

제 1 절 디자인 경영의 개념과 접근법

1. 디자인 경영의 개념

1966년 영국의 마이클 파르(Michael Farr)는 최초로 디자인 경영에 관한 정의를 내렸다. 그는 디자인 경영에 대해 디자인 문제를 정의하고 가장 적합한 디자이너를 찾아내어 주어진 시간과 예산의 범위 내에서 그것을 해결할 수 있도록 해주는 것이라고 정의했다.⁴⁹⁾ 디자인 경영은 재무와 회계 및 비즈니스 원리에 기초를 둔 전통 경영 방식과는 다른 개념으로 시뮬레이션(Simulation), 시각화(Visualization), 창의성(Creativity), 사용성(Usability), 기능성(Functionality), 휴먼팩터(Human Factor), 감정(Emotion), 형태(Form) 등과 같은 디자인 프로세스 및 디자인 원리, 스킬에 기초를 둔다. 디자인 경영은 디자인과 경영의 합성어로서 도시디자인 용어만큼이나 그 범위가 광범위하여 정의하기가 매우 어려운 학제적인 개념이다.

49) 권영삼, 기업가치 창출을 위한 디자인 매니지먼트 전략 연구, 중앙대학교 석사학위논문, 2004, p.5

본 연구에서는 디자인 경영을 ‘가치 창출의 핵심적인 도구로서 디자인사고를 통하여 총체적인 디자인 활동을 관리하여 조직의 최적의 목적을 실현시키기 위한 접근방법’이라고 정의하며 디자인 사고는 디자인 경영의 핵심원리가 된다.

[표 3-1] 디자인 경영의 정의⁵⁰⁾

디자인 경영의 정의	
마이클 파르 1996	디자인경영은 디자인 문제를 정의하고 가장 적합한 디자이너를 찾아내어 제한된 예산안에서 정해진 시간 내에 그것을 해결해낼 수 있도록 시스템을 갖추주는 것이다. 이것은 산업디자이너가 속해있는 모든 영역에 적용되어야 하는 의식적 경영활동이다.
피터코브 1999	가장 중요한 것은 디자이너가 경영의 언어를 학습해야 한다는 사실이다. 디자인을 효과적으로 설명하고 고객을 설득하게 만들 수 있는 힘은 결국 경영과 비즈니스를 이해하고 그들의 언어로 말하는 것이다.
토마스 락우드 2004	비즈니스는 비즈니스 성과를 위해 효과적인 디자인을 달성하기 위한 효율적인 디자인경영 프랙티스와 디자인 리더쉽을 적용시킴으로서 그들 자신만의 디자인 문화를 전개시켜야할 필요성이 있다. 그렇게 했을 때 비로소 디자인이 비즈니스 목표를 달성하기 위한 자원 또는 수단으로서의 진정한 힘을 발휘할 수 있다.
쥬르겐 하우저 1993	본질적으로 디자인 경영은 현재 보편화된 잘못된 인식에 따른 용어적인 모순부터 바로 잡을 수 있어야 한다.
도날드 패터슨CEO	디자인 프로세스를 관리하는데 있어 가장 중요한 이슈는 디자인과 기업 내 다른 부서들 사이의 관계를 올바르게 설정하는 일이다.
소호렘 보쏘히 지바디자인 대표 1998	디자인 경영은 기업 내외부 사람들의 의견을 전달하고 기업이 하나의 협력체계를 가질 수 있는 통합활동을 의미.
알란 토팔리안 1980	프로젝트 디자인 매니지먼트와 기업 디자인 매니지먼트의 두가지 수준으로 분류하는 일.
정경원 1999	디자인을 경영 전략적 수단으로 활용하여 새로운 비전과 가치를 창출함으로써 조직의 목표를 달성하고 생활문화를 창출하기 위하여 경영자, 디자이너, 그리고 관련분야의 전문가들이 활용할 수 있는 지식체계를 연구하는 분야

[출처: 선행연구를 바탕으로 연구자 재구성]

50) 이병욱, 아사히야마 동물원에서 배우는 창조적 디자인 경영, 국일미디어, 2008, pp.70-71, 재인용

1950년대에 디자인 경영은 학문분야로 출발하였으며, 1970년대에 이르러서는 디자인 경영의 중요성이 증대되는 가운데 캐나다에서 디자인 경영에 관한 교육과정이 개발되었으며, 영국에서는 디자인 교육기관과 경영대학원에서 디자인 매니지먼트 교육이 실시되기 시작하였다. 1980년대 초반에 들어와서 디자인 경영에 관한 용어가 개념적 구조를 형성하려는 노력이 다각도로 전개되기 시작하였으며, 1990년대에 이르러서 전 세계적으로 디자인 경영의 붐이 일어나면서 필요성이 증대하였다.

대부분의 선행연구에서 디자인경영은 “디자인과 기업 사이에서 디자이너가 기업들의 필요한 사항들을 합리적으로 해결해나가는 활동으로 정의하고 있었다. 즉 디자인 경영은 디자이너가 경영과 관련된 활동에 참여하려는 의지와 신념으로, 경영자의 심리적 의사에 따라 형성, 발전, 소멸하는 디자인 활동의 개념이라고 할 수 있다. 최근 기업의 디자인경영은 기업의 가치창출의 관점에서 다루어지고 있다. 가치의 창출은 기업의 경쟁력강화를 위한 가장 강력한 수단으로 인식되고 있기 때문이다.

2. 도시디자인과 디자인 경영

디자인 경영은 기업이 특정 문제들 사이에서 그 기업의 디자인 문제에만 초점을 맞추어 디자인 활동을 하게 한다. 또한, 디자인 경영은 기업과 디자인 활동의 연결 짓는 핵심요소로써 기업의 비즈니스 성과에 직접적인 영향을 끼치고 있다.

최근 도시들이 당면하는 경쟁력 있는 도시디자인 경영에 있어서 필요한 욕구를 충족하기 위한 방법들을 모색하고 있는 가운데 도시디자인 경영이 도시의 전반적인 디자인 관리뿐만 아니라 도시의 가치를 충족시키는데 이르기까지 확대되어 디자인 경영의 중요성이 크게 부각되고 있다. 디자인은 근본적으로 인간 중심의 디자인으로 인간의 삶과 활동에 관련된 전반적인 문제 해결과정으로서 진화해 왔다. 좋은 디자인은 인간의 욕구를 만족시키는 디자인이다. 이러한 디자인이 [표 3-2]⁵¹⁾와 같은 전략적, 기능적, 운용적으로 관리(Management) 될 때 [그림3-1]⁵²⁾에서와 같이 인간의 욕구를 가장 이상적으로 실현할 수 있다. 이러한 점에서 디자인 경영의 중요성을 발견하게 된다.

[표 3-2] 디자인 경영의 단계⁵³⁾

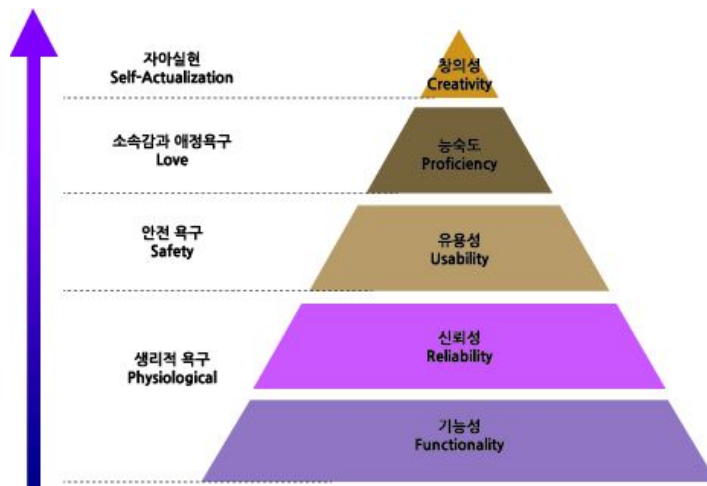
Design Management	Contents
Strategic Design Management	Design Thinking, 사용자의 Needs해선, 디자인기회 찾기, 디자인이 전체 비즈니스와 환경에 어떤 영향을 미치는가에 대해 파악
Process Design Management	전략이 어떻게 디자인을 통하여 시작적이고 촉각적으로 만들어질 수 있는가를 설명하는 것으로 프로젝트의 실체와 경험을 어떻게 정교하게 빚어내고 디자인을 통해 표현되며 인지될 수 있는지를 다룸
Implementation Design Management	실무적인 부분에 대한 경영으로 의사결정을 포함하는 프로젝트의 경영프로세스와 실무에 중점을 둠

51) Kathryn Best, Design Management : Managing Design Strategy, Process and Implementation, AVA Publishing, 1st edition, 2006, p.7

52) William Lidwell, p.106 ; Kim, Eun-Ah, Kim, Chul - Ho, Creating TUE through Design Management, 2008 Seoul Design Olympiad Conference, p.110, 재인용

디자인 경영의 궁극적인 목적은 도시의 가치 창출로서 도시민이 원하는 가치를 실현시킬 수 있도록 도시디자인이 디자인 경영이 될 때 실현될 수 있다. Dr. Bettina von Stamm (2006)는 “디자인의 이노베이션은 마음의 틀로서 이미 존재하는 것을 개선하고 가치를 창출하기 위한 도전이며 고객의 니즈를 밝혀내고 이해하는 것이다”고 하였다.

위에서 언급한 바와 같이 도시 환경에서 도시민이 원하는 바를 발굴하고 그러한 가치를 실현시킬 수 있는 도구가 바로 디자인 경영이다.



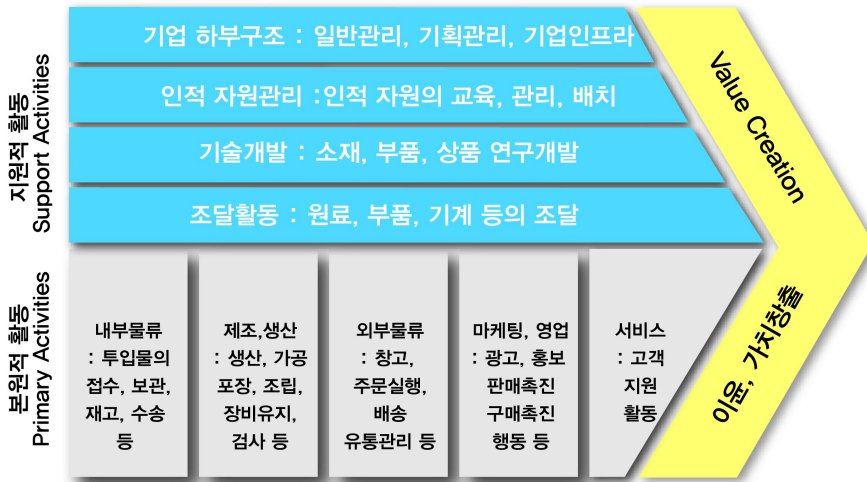
[그림 3-1] 욕구단계와 디자인 경영

53) 김은아, 도시디자인에 있어 TUE실현과 Empathic Innovation을 위한 UDM의 전략과 프로세스에 관한 연구, 한국도시설계학회, 2009, p.35

제 2 절 가치사슬모형과 디자인 경영

1. 가치사슬모형

백지원(2009)은 「가치사슬 통합관점에서 분석한 기업성장전략에 관한 연구」에서 가치사슬이란 한 기업의 활동을 전략적으로 연관성 있는 몇 개의 활동들로 나눈 후 최종 소비자에게 제품이나 서비스를 전달하는 전체 과정을 긴 사슬 형태로 표현한 것이라고 정의하고 있다. 즉 가치사슬모형은 기업에서 경쟁전략이 가장 잘 적용될 수 있고 정보시스템이 전략적 영향을 줄 수 있는 특정 활동을 찾아내기 위한 모형이다. 다시 말해 기업 활동에서 부가가치가 생성되는 과정을 의미한다. 가치활동은 크게 본원적 활동과 지원활동으로 구분된다. 본원적 활동은 내부물류, 제조,생산, 외부물류, 마케팅과 영업, 정보, 서비스가 있으며, 지원활동은 기업하부구조, 인적자원관리, 기술개발, 조달활동 등을 포함한다. [그림3-2]는 이러한 가치사슬의 모형이다.



[그림 3-2] 마이클 포터의 가치사슬의 모형

서정효(2013)의 「소비가치구조변화에 따른 신상품디자인 전략에 관한 연구」에 의하면, “가치사슬은 원가의 형태와 현존하거나 잠재적으로 존재하는 차별화의 원천을 이해하기 위해 도입된 개념으로, 한 기업의 활동을

전략적으로 연관성 있는 몇 개의 활동들로 나눈 것이다.” 기업은 전략적으로 중요한 활동을 경쟁자보다 저렴하게 혹은 더 좋은 방법으로 수행함으로써 경쟁우위를 확보할 수 있는 것이다.

가치체계는 상호 관련성 있는 특징을 지닌 9개의 본원적인 가치 활동으로 구성되어 있다. 본원적 가치사슬은 해당 기업이 수행하는 특정 활동을 반영하여 해당 기업의 가치사슬에 대한 형성 과정을 설명하기 위해 사용된다.

본원적 활동은 투입물의 접수, 보관, 재고, 수송 등을 포함하는 내부물류와 생산, 가공, 포장, 조립, 장비유지, 검사 등을 하는 제조·생산이 있으며, 창고, 주문실행, 배송 유통관리를 하는 외부물류, 광고, 홍보, 판매촉진과 구매촉진 행동을 포함하는 마케팅·영업, 고객지원활동을 하는 서비스로 구분된다. 또한 지원적 활동은 일반관리, 기획관리, 기업 인프라를 포함하는 기업하부구조, 인적 자원의 교육, 관리, 배치를 담당하는 인적 자원관리, 소재, 부품, 상품 연구개발을 포함하는 기술개발, 원료, 부품, 기계 등의 조달을 담당하는 조달 활동이 해당된다. 모든 기업은 제품의 디자인, 생산, 판매, 운송, 그리고 제품지원 등 제반활동의 집합체라고 볼 수 있다. 한 기업의 가치사슬과 각 개별 활동을 수행하는 기업의 역사, 전략, 전략을 수행하는 방법, 각 활동 자체가 지닌 경제적 논리를 반영한다.

가치사슬을 구축하기 위한 적정수준은 특정 산업 또는 사업단위에서의 기업활동이다. 경쟁우위의 중요한 원천을 명확하게 밝히지 않을 수 있기 때문에 산업 또는 섹터범위의 가치사슬은 너무 광범위하다. 같은 산업 내에서는 타 기업과 가치사슬이 유사한 경우가 많지만, 경쟁자의 가치사슬은 종종 다른 모습을 보인다. 피플 익스프레스와 유나이티드 항공의 경우를 보면 양사 모두 항공 운항업에 종사하고 있지만 공항 전용탑승구 운영이나 종업원 관리 혹은 항공기 운영에 있어 큰 차이를 보이며 서로 다른 가치사슬을 형성하고 있다. 경쟁사 가치사슬의 차이는 경쟁우위의 원천이다. 각 기업의 가치사슬은 생산품목, 구매자, 지역적, 또는 유통경로의 차이 때문에 다양한 양상을 보인다. 그러나 한 기업의 그러한 부분집합들의 가치사슬은 각 가치 활동이 서로 밀접하게 연관되어 있으며 사업단위 가치사슬의 맥락에서 가장 잘 이해될 수 있다.

경쟁적인 의미에서 보면, 가치란 어떠한 기업이 소비자에게 제공하는 제품을 구매하기 위해 구매자가 지불하려는 금액을 말한다. 기업의 이익을 창출하기 위해서는 제품생산에 투자하는 원가를 넘어서는 가치를 만들어야 한다. 이처럼 구매자들을 위해 비용을 초과하는 가치를 창출하는 것은 모든 본원적인 전략의 목적이다. 종종 기업들은 차별화를 통한 프리미엄 가격을 얻기 위해 의도적으로 원가를 상승시키는 경우가 있기 때문에 경쟁적 지위를 분석하기 위해서는 원가 분석이 아닌 가치를 분석해야 한다.

2. 가치사슬모형과 디자인 경영

최근 가치사슬 모형은 과정관리의 효율성으로 인하여 제조업, 서비스업 등과 같은 기업뿐만 아니라 정책, 기술, 통신, 산업 등 여러 분야에서 활발하게 적용되고 있다. 최근 들어 디자인 산업분야에서도 가치사슬모형은 디자인 전문회사의 효율적인 경영을 위한 모형으로 연구가 시도되고 있다. 최수진(2004)은 가치사슬모형을 기반으로 하여 디자인전문회사의 디자인경영요소를 개념적 요소, 인간관계적 요소, 실행적 요소로 구분하고 본원적 활동과 보조 활동을 구분함으로써 디자인전문회사의 경영전략 수립의 프레임 워크를 제시한 바 있다.⁵⁴⁾

위에서 언급한 연구에서도 알 수 있듯이 가치사슬 모형은 디자인 경영에서도 적용하고 있으며, 다양한 적용에 따른 디자인 경영전략을 제시할 수 있다고 할 수 있다. 제 2장에서는 가치사슬모형을 기반으로 도출한 도시디자인요소의 의미를 파악하여 물리적 요소, 환경적 요소, 정신적 요소를 구분하고 보전, 개발, 공간활용, 발굴, 참여, 활용 등의 도시재생방법에 따라 가치사슬모형에 분류하고 적용함으로써 도시디자인경영에서 다루어야 할 가치사슬모형 요소를 도출하였다.

다음 절에서는 앞서 도출한 가치사슬 모형의 요소를 기반으로 한 도시디자인 경영의 요소들을 규명함으로써 가치사슬기반 도시디자인 경영모델 요소를 정리하고자 한다.

54) 최수진, 서비스경영전략관점에서 살펴 본 디자인전문회사의 사업유형에 대한 연구, 인제대학교 석사학위논문, 2004, pp.36-42

제 3 절 가치사슬기반 디자인 경영모델 요소 분석

1. 도시디자인 경영을 위한 가치사슬모형 개발의 배경

도시디자인은 도시공간을 시설개념으로 인식하고 있는 사고에서 탈피하여 시민들의 일상을 담아내는 도시문화공간을 만들고자 하는 작업이다. 특히 문화적 관점에서 도시재생을 위한 도시디자인경영은 ‘도시디자인을 어떠한 목적을 설정하고, 어떠한 관리체계를 가져야 하며, 어떠한 요소를 관리해야 하는지’에 대한 체계적인 틀을 제시해 줄 수 있어야 한다. 즉, 도시디자인경영을 통해 궁극적으로 달성해야 할 목표를 제시하고, 이를 관리할 수 있는 체계와 요소를 규명하는 것은 도시디자인경영에서 다루어야 할 매우 중요한 영역이라 할 수 있다.

본 연구에서는 가치사슬모형의 관점에서 도시디자인요소로 구성된 도시디자인경영모형을 제시함으로써 도시디자인경영의 목표, 체계, 요소를 제시하여, 효율적인 도시디자인경영의 가능할 수 있도록 하는 프로세스를 제시하고자 한다.

2. 도시디자인 경영을 위한 가치사슬모형 요소 분류

가치사슬모형은 원래 기업의 활동을 관리하는 모형으로 기업인프라, 인적자원관리, 기술개발, 조직활동으로 구성된 지원활동(Support Activities)과 조달물류, 제조, 판매물류, 마케팅, 서비스로 구성된 본원적 활동(Primary Activities)으로 구성되어 있으며 이 두 가지의 활동 관리를 통한 기업의 가치창출(이윤창출)을 목표로 하고 있다.

이러한 가치사슬모형의 개념을 기반으로 하여 제 2장에서 도출한 도시디자인요소를 가치사슬모형관점에서 해석하여 도시디자인경영을 위한 활동과 요소로 분류하고자 한다.

2-1. 도시디자인경영의 지원적 활동요소

기업의 가치사슬모형에서 지원적 활동은 기업인프라, 인적자원관리, 기술개발, 조직활동으로 분류된다. 도시디자인경영에 있어서 지원적 활동은 도시의 인프라, 도시디자인을 위한 인적자원관리, 도시디자인을 위한 기술개발 및 도시디자인을 위한 조달활동으로 분류될 수 있다.

1) 도시디자인 인프라

비즈니스경영 모델 상에서 기업 하부구조는 도시디자인경영 모델에 있어서 관리해야 할 도시의 하부구조를 의미한다. 도시 디자인경영의 하부구조란 도시를 형성하고 있는 하드웨어적인 요소로 문화적 관점에서의 하부구조는 과거와 현대를 아울러 도시를 구성하고 있는 건축물, 시설, 문화재, 공예품등이 있다. 구체적으로는 고성, 궁, 가옥, 사찰, 관청, 장승, 솟대 등과 같은 역사적 건축물 성곽, 저수지 등과 같은 역사적 시설물 등이 있으며, 학교, 은행, 관공서, 폐건축물, 창고, 공장, 노후건축물 등과 같은 근대 건축물도 도시재생을 위한 하부구조의 구성요소가 된다. 아울러, 공연장, 전시장, 스튜디오, 박물관, 미술관 등과 같은 문화적 시설, 도시에 존재하고 있는 운하, 도개교, 폐선로, 교량, 도크, 폐광산 등과 같은 근대 산업시설 등도 도시의 하부구조를 구성하고 있는 요소이며, 파사드, 유형문화재, 테마파크, 지역 공예품, 산, 강, 하천과 같은 자연경관도 도시디자인의 하부 구조를 이루고 있다고 할 수 있다.

2) 도시디자인 인적자원 관리

비즈니스경영모델 상에서의 인적자원관리요소는 비즈니스를 위해 필요한 여러 영역의 전문가를 의미한다. 도시디자인경영에 있어서의 인적 자원은 도시디자인의 자원의 원형을 창출하고 도시디자인자원을 개발·전달·확산시키는 중요한 역할을 담당하는 인력으로서 문화전문가, 미술·음악·공예·무용분야 등과 같은 각 분야의 예술가 및 디자이너가 이에 포함된다.

3) 도시디자인 기술개발

비즈니스경영모델 상에서의 기술개발 요소는 제품과 서비스와 같은 기업 비즈니스아이템을 개발하는데 관련된 공학적 기술의 의미한다. 도시디자인경영에 있어서의 기술요소는 도시재생을 위한 문화적 자원의 보전·발굴·개발하는데 참여하는

전문 인력으로 인력양성을 위한 교육프로그램 개발, 문화재 보존/복원기술, 문화재 모사/고증기술, 문화자원탐사기술 및 문화원형들에 대한 해석을 통해 현대적인 문화자원으로 재생하는 스토리텔링기술 등이 이에 포함된다.

4) 도시디자인 원형 발굴

비즈니스경영모델 상에서의 조달활동은 제품과 서비스를 생산하기 위한 원료, 서비스, 예비부품, 기계 등의 조달을 의미한다. 도시디자인경영에 있어서의 조달활동은 도시의 문화적 자원을 재생하기 위한 원형을 발굴하는 과정으로 문화자원 개발에서의 자원들이 되는 요소로서 역사적 상징성, 역사적 사건, 예술, 문학, 사투리, 스토리텔링 등과 같은 역사적 자원, 해당 지역의 역사적 인물, 주요 농수산물, 특정 음식과 같은 도시의 독특한 의식주 문화 등이 있으며, 특히 특정 경관의 원형을 유지하도록 하는 법적인 장치로서 경관조례도 이에 해당한다고 볼 수 있다. 전술한 도시디자인경영요소로서 지원적 활동의 도시디자인 경영 모델요소를 정리하면 다음 표와 같다.

[표 3-3] 도시디자인경영모델에서 지원적 활동의 요소

활동 영역	비즈니스 가치모형상 세부 활동	도시디자인 가치모형 세부활동	도시디자인경영모델 요소
지원적 활동	기업 하부구조	도시디자인 인프라	역사적 건축고성 공, 가옥 사찰 관청 장승 솟대 등 역사적시설물(성곽, 저수지 등) 근대건축물(학교, 은행, 관공서) 폐건축물, 창고, 공장, 노후건축물 등, 문화적 시설(공연장, 전시장, 스튜디오, 박물관, 미술관 등), 근대산업시설 (운하, 도개교, 폐선로, 교량, 도크, 폐광산 등) 파사드, 유형 문화재, 테마파크 지역 공예품, 자연경관(산강하천)
	인적 자원 관리	도시디자인 인적자원 관리	문화전문가 양성 예술가 양성 디자이너 양성
	기술개발	도시디자인 기술개발	교육프로그램 개발 문화재 보존/복원기술 문화재 모사/고증기술 문화자원탐사기술 스토리텔링기술
	조달활동	도시디자인 원형 발굴	역사적 상징성 역사적 사건, 역사적 자원 (예술, 문학, 사투리, 스토리텔링 등), 역사적 인물 주요 농수산물 도시 의식주(음식 등) 경관조례

2-2. 도시디자인경영의 본원적 활동요소

기업의 가치사슬모형에서 본원적 활동은 내부물류 조달활동, 제조·생산 활동, 외부 물류활동, 마케팅, 서비스로 분류된다. 도시디자인경영에 있어서 지원활동은 도시디자인 원형창출, 도시디자인자원개발, 도시 디자인 확산, 도시디자인 마케팅, 도시 디자인서비스 활동으로 분류될 수 있다.

1) 도시디자인 자원 원형창출

비즈니스경영 모델 상에서 조달활동은 기업 내부에서 제품과 서비스를 생산하기 위한 준비과정으로서 재료를 포함한 다양한 투입물의 투입, 접수, 보관, 재고, 수송 등을 의미한다. 도시디자인경영모델에서의 조달활동은 도시디자인자원의 원형을 발굴하고 문화자원을 개발하기 위한 자원들을 생성하는 과정으로 문화원형자원에 대한 자료와 아이디어를 얻는 무형문화재, 문화프로그램/행사 기획, 커뮤니티 형성프로그램, 주민참여(의견수렴) 프로그램 등과 원형자원을 가공할 수 있는 인적 투입요소로서 문화전문가, 예술가, 디자이너 및 문화원형이 창출되는 하드웨어적인 요소인 문화단지, 공예단지 등이 이에 해당한다.

2) 도시디자인 개발

비즈니스경영모델 상에서 제조활동은 기업 내부에서 제품을 생산하기 위한 준비과정으로서 조립 및 , 제조, 조립방법, 기술, 시설운용과 관리 등을 포함한 활동 다양한 활동을 의미한다. 도시디자인경영모델에서의 제조활동은 건축적인 접근의 개발을 의미하며, 역사적인 건축물의 보전, 지역 활성화를 위한 개발, 유희시설의 적극적인 공간 활용, 문화적인 발굴 이러한 관련업무의 참여, 도시디자인 요소로서의 활용 등이 이에 해당한다.

3) 도시디자인 확산

비즈니스경영모델 상에서 판매물류는 물류 산출이나 Delivery의 시점, 조건, 방법 등의 활동을 의미한다. 도시디자인 경영모델에서의 판매 물류는 도시디자인 경영의 활성화를 효과적으로 돕는 도시디자인의 확산으로써 도시의 조형물이

나 랜드마크, 도시의 접근성을 원활하게 해주는 도로, 도시 공간구성, 도로 동선, 도시의 심미적인 수준을 인지하게 하는 도시경관, 도시의 이미지를 결정짓는 스카이라인, 도시 접근성을 도와주는 정보시스템 등이 이에 해당한다.

4) 도시디자인 마케팅

비즈니스경영모델 상에서 마케팅은 구매자들이 제품을 구매할 수 있는 수단제공과 관련된 활동들로서 브랜드 평판을 구축하는 부분으로, 판매 전략이나 광고, 영업력 확보, 미디어 관계 등의 활동을 의미한다. 도시디자인 경영모델에서의 마케팅은 도시를 접할 수 있는 수단 제공 즉, 도시 공공디자인 시설물의 표준화를 통해 도시의 이미지 구축, 차별화된 CI나 슬로건의 통일성 있는 디자인관리, 지역 특산물에 대한 공동브랜드 정책 전개, 전략상품으로 하는 공연 중심 문화축제의 마케팅 활동전개, 대중매체 광고, 옥외 전광판을 활용한 문화축제나 이벤트 유치 홍보, 도시 슬로건을 통한 이미지 전달, 도시의 문화적 자산을 이 등이 이에 해당한다.

5) 도시디자인 서비스

비즈니스경영모델 상의 서비스는 제품의 가치를 유지하거나 향상시키기 위해 서비스를 제공하는 것과 관련된 활동들로서 제품설치, 제품수리, 부품 공급, 제품 등의 적응활동을 의미한다. 이를 통해 고객에게 필요한 기술을 지원하고 고객과의 신뢰를 통해 소비자와의 관계를 형성하는 활동이다. 도시디자인 경영모델에 있어서 서비스는 도시민들에게 도시의 문화를 경험하고 도시와의 관계를 형성해 가는데 필요한 요소로 문화체험, 공원, 광장, 오픈스페이스, 녹지환경, 문화정보 등이 있다. 본 장에서는 이론적 고찰을 통하여 2장에서 도출하였던 도시디자인의 영역과 방법을 기준으로 문화재생 관점에서 도시디자인의 요소를 탐색하였다. 이러한 도시디자인 요소는 개별적인 요소로서의 관리대상이 아닌 종합적이고 체계적인 틀 내에서 관리되어야 하며, 따라서 도시디자인경영의 필요성이 존재한다고 볼 수 있다. 다음 장에서는 본 장에서 도출한 도시디자인경영의 요소를 대상으로 마이클포터의 가치사슬적 관점에서 요소를 재분류하고 모형을 개발함으로써 도시디자인경영의 관리체계를 제시해 보고자 한다.

[표 3-4] 도시디자인경영모델에서 본원적 활동의 요소

활동 영역	비즈니스 가치 모형 상세부 활동	도시디자인 가치모형 세부 활동	도시디자인경영모델 요소
본 원 적 활동	조달물류	도시디자인 자원 원형 창출	문화프로그램/행사기획 무형문화재 커뮤니티 형성프로그램 주민참여(의견수렴) 프로그램 문화단지, 공예단지 문화전문가, 예술가, 디자이너
	제조	도시디자인 개발	보전, 개발, 공간활용, 발굴, 참여 활용
	판매물류	도시 디자인 확산	조형물 랜드마크 도로 도시 공간구성 도로 동선 도시경관 스카이라인 정보시스템
	마케팅	도시 디자인 마케팅	문화 축제/이벤트 전통지구(거리)
	서비스	도시 디자인 서비스	문화체험, 공원, 광장, 오픈스페이스 녹지환경, 문화정보

제 4 장

가치사슬기반 도시디자인 경영 모델 제안

제 1절 도시디자인 경영모델 개요

1. 도시디자인 경영모형의 개념과 구조
2. 지원적 활동의 유형과 내용
3. 본원적 활동의 유형과 내용

제 2절 도시디자인 경영 모형의 활용

제 4 장 가치사슬 기반 도시디자인 경영모델 제안

제 1 절 도시디자인 경영모델 개요

제 3장에서는 디자인 경영의 개념과 접근법, 가치사슬모형과 디자인 경영, 가치사슬기반 디자인 경영모델 요소 분석을 통해 가치사슬기반 도시디자인 경영요소를 도출하였다.

본 장에서는 이론적으로 개발한 가치사슬기반 도시디자인 경영모델을 근거로 각각의 특성별 문화적 관점에서의 도시재생 요소들을 적용할 수 있는 모델 제안을 통해 도시재생 사례를 살펴보고, 도시재생 요소 평가의 활용가능성을 모색하고자 한다.

[표 4-1] 도시재생 사례연구 개요

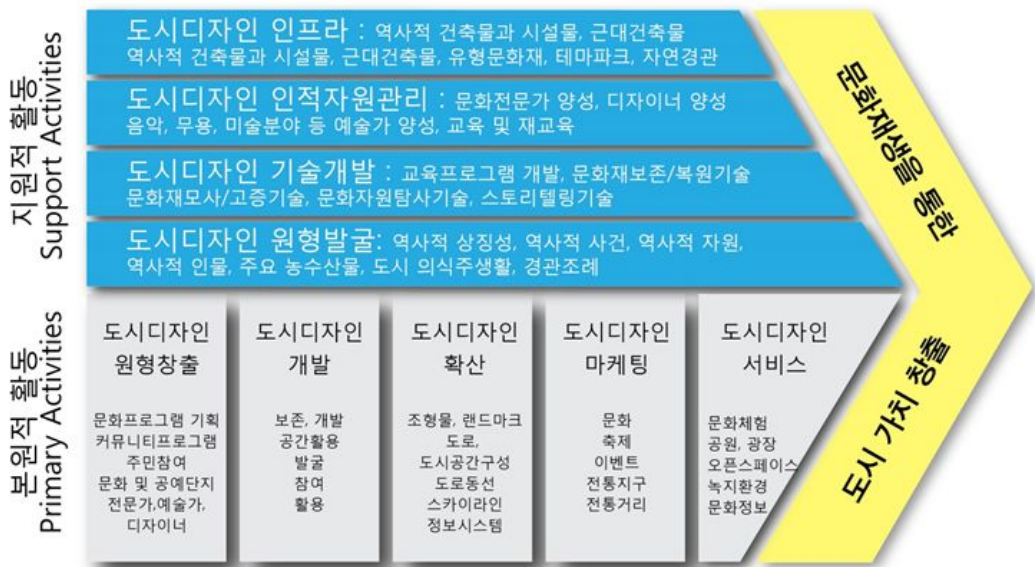
조사 대상	도시디자인의 다양한 관점과 사례를 다룬 문헌
접근 방법	관련 논문, 인터넷 조사 등
자료 정리	도시디자인 경영모델의 도시재생요소별 확장가능성 사례정리

본 사례 연구는 도시디자인의 다양한 관점과 사례를 다룬 문헌을 대상으로, 2016년 3월부터 2016년 5월까지 인터넷 조사, 관련 문헌조사를 통하여 도시디자인과 관련된 다양한 사례를 수집하였다.

1 도시디자인경영모형의 개념과 구조

도시디자인경영의 궁극적인 목적은 도시의 가치창출에 있으며 따라서 본 연구에서 연구의 대상으로 하고 있는 문화재생의 관점에서의 도시디자인 경영은 도시의 문화적 가치를 창출하기 위한 관리모형이 된다고 볼 수 있다. 가치사슬의 개념은 원래 기업이 고객에게 가치를 제공함에 있어서 부가가치 창출에 직접적으로나 간접적으로 관련이 되어있는 활동이나 기능, 프로세스의 연계를 의미한다.⁵⁵⁾ 즉 가치를 창출하기 위해 독립적인 활동들의 집합이 단순하게 이루어지는 것이 아니라 서로 관련되고 연계성을 가진 활동들로 체계적으로 이루어진다는 것을 의미한다.

이를 위해서는 우선 가치창출을 위한 요소들이 어떻게 구성되어져야 하는지에 대한 모형이 필요하다. 마이클 포터의 가치사슬은 기업의 가치창출을 대상으로 하였기 때문에 지원적 활동으로서 기업 인프라, 인적자원관리, 기술개발, 조달물류활동 그리고 본원적 활동으로서 내부물류, 제조, 판매물류, 마케팅, 서비스의 9가지 영역을 제시하였다.



[그림 4-1] 본 연구에서 제안하는 도시디자인경영모형

55) <http://strategy.hunet.co.kr/main/main.asp>

본 연구에서 제안하는 도시디자인경영모형은 도시의 문화적 가치창출을 목표로 한다. 이를 위해서 지원적 활동으로서 도시디자인 인프라, 도시디자인 인적자원관리, 도시디자인 기술개발, 도시디자인 원형 발굴 및 본원적 활동으로서 도시디자인 자원 원형창출, 도시디자인 자원 개발, 도시 디자인 확산, 도시 디자인 마케팅, 도시 디자인서비스를 제안하고자 한다.

궁극적으로 도시 디자인경영의 목적은 도시의 가치창출에 있다. 도시의 가치창출은 경제, 사회, 문화, 기술 등 다양한 측면에서 이루어 질 수 있으나 디자인관점에서 보면 문화재생을 통한 도시가치창출이 가능하다. 도시디자인경영모형에서는 이러한 문화재생을 통한 도시가치창출의 요소를 체계적으로 관리할 수 있어야 한다.

도시디자인경영모형에서 지원적 활동은 도시디자인인프라, 도시디자인 인적자원관리, 도시디자인 기술개발, 도시디자인 원형 발굴 등이 이에 해당한다.

2. 지원적 활동의 유형과 내용

2-1. 도시디자인 인프라

본 연구에서 제안한 도시디자인경영모형의 도시디자인 인프라는 문화적인 관점에서 가장 기본적이면서도 중요한 요소이다. 과거로부터 현대에 이르기까지 도시에 구성되고 있는 건축물, 시설, 문화재, 공예품 등은 도시문화 창출에 중요한 하드웨어적인 요소이며, 특히 역사적 건축물과 시설물 등은 보존, 개발, 공간활용, 발굴, 참여, 활용 등 다양한 방법으로 접근가능하다.

역사적 건축물과 시설물 뿐 만 아니라 현재 사용하지 않고 있는 근대적 건축물들도 도시의 문화재생을 가능하게 하는 중요한 요소들이다. 대부분의 경우에 근대적 건축물들이 더 이상 사용되지 않고 방치되거나 철거대상으로 여겨지지만 사용이 중단된 근대적 건축물들을 문화적 자원으로 재생하여 성공한 사례들이 매우 많다. 아울러 근대산업시설, 유형문화재, 테마파크, 지역공산품 및 도시를 이루고 있는 자연경관도 도시디자인경영에서 다루어야 할 도시 인프라로서 매우 중요한 요소들이다.

이러한 인프라를 갖춘 도시디자인 사례로는 독일뒤스부르크 환경공원과 프랑스 루브르궁이 대표적이다.

독일 뒤스부르크는 티센의 근대산업시설인 옛 제철소를 철거하려고 하였지만 뒤스부르크 시민과 노동자들은 철거를 반대하였다. 이런 상황에서 뒤스부르크가 속해있는 노르트라인 베스트팔렌 주는 엠서 공원 건축박람회라는 프로젝트를 고안하였다. 당시 산업시대는 변화의 시기를 맞이하였고 중공업산업이 쇠퇴하는 양상을 보였기 때문에 지속가능하며 환경보존과 함께 발전할 수 있는 방법을 찾아서 위기에 처한 산업도시를 문화, 환경도시로 탈바꿈시키는 마스터플랜을 세웠다. 기존의 폐광, 폐공장등의 기존시설을 활용해 자연 친화적인 도시를 만드는 것이었다. 1997년 문을 연 뒤스부르크 환경공원은 건축박람회의 대표적인 성공사례이며, 시민들이 공공의 기억과 가치를 고유하고자 공장을 보존하고 산업도시를 문화 환경 도시로 재생시킨 사례이다.

[표 4-2] 도시디자인 인프라 사례

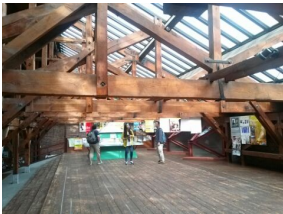
사례제목	뒤스부르크 환경공원
사례요소	도시디자인 인프라, 근대산업시설
국가&지역	독일 뒤스부르크
내용	<p>독일 서부지역 라인강 지류 엠셔강 유역에 위치한 뒤스부르크는 인구 50만 명의 중소도시다. 철강중심의 산업도시인 이곳은 독일 철강회사의 대표적인 티센의 제철소가 있어서 라인강 유역의 산업벨트에서 중추적인 역할을 했던 곳이다. 그러나 1985년 티센공장을 이전하면서 옛 제철소를 철거하려고 계획하였다. 이 과정에서 뒤스부르크 시민과 노동자들은 철거를 반대하였다. 뒤스부르크가 속해있는 노르트라인 베스트팔렌 주는 엠셔 공원 건축박람회라는 프로젝트를 고안하였다. 당시 중공업산업이 쇠퇴하는 양상과 함께 산업시대의 변화가 시작되었기 때문에 지속가능하면서도 환경의 보존과 함께 발전할 수 있는 방법을 찾아서 산업도시를 회생시킬 수 있는 문화, 환경도시로 탈바꿈시키는 마스터 플랜을 세웠다. 기존의 광산과 공장의 폐쇄로 인한 시설을 활용해 자연 친화적인 도시를 만들고자 하는 것이다. 1997년 문을 연 뒤스부르크 환경공원은 건축박람회의 대표적인 성공사례이다.</p>
시사점	<p>도시인프라 요소인 근대산업시설인 공장을 철거로부터 보존하고 공공의 기억과 가치를 공유해서 위기에 처한 산업도시를 문화, 환경도시로 탈바꿈시켰다. 이를 통해 거대한 녹지지역을 확보할 수 있었고, 과거 도시에 대한 공공의 기억을 되살리면서 미래지향적인 비전과 접할 수 있게 되었다. 시민이 과거의 산업시대를 다시 체험할 수 있고, 그 기억의 장소에서 환경과 미래적인 발전에 대한 미래의 가치를 공유하게 된다는 점에서 근대산업시설을 보존하는데 중점을 둔 사례가 된다.</p>
키워드	근대산업시설, 지역분위기보존, 역사지구 보존, 창의적 문화
자료	

2-2. 도시디자인 인적자원관리

지원적 활동의 두 번째 요소는 도시디자인 인적자원 관리활동이다. 이는 문화적 가치를 생성하는데 필요한 인적 요소를 개발·육성하는 과정으로 문화전문가, 예술가, 디자이너 등 다양한 문화관련 분야의 인력들이 도시 내에서 관리·육성되어야 하는 것을 의미한다. 도시에서 실시하고 있는 다양한 문화관련 교육 프로그램과 예술가 활동지원프로그램, 창작활동 등은 도시의 인적 자원을 관리하기 위해 매우 필요한 과정이라고 할 수 있다.

도시디자인 인적자원관리를 꾸준히 해온 가나자와는 주민들에게 창조적인 활동을 할 수 있는 공간을 제공하기 위해 방적공장 벽돌 창고를 음악, 에코라이프, 아트공방과 같은 작업실로 개조하여 시민들에게 문화예술교육을 시행하였다. 또한 지역공동체가 전통산업을 기반으로 하며 가나자와 예술촌을 비롯하여 21세기 미술관건립, 창작의 숲을 통해 전통문화계승뿐 아니라 현대 예술과의 조화를 이루어내는 문화전문가와 예술가를 양성해내고 있다. 이러한 측면에서 가나자와는 인적자원관리에 적합한 사례라고 볼 수 있다.


[표 4-3] 도시디자인 인적자원관리 사례

사례제목	가나자와
국가&지역	일본 가나자와
내용	메이지 유신 이후 평범한 도시에 머물렀던 가나자와가 문화예술교육 중심의 도시로 부활하면서 2009년 6월 일본 최초로 유네스코 창조도시 네트워크의 일원이 되었다. 이곳은 주민 참여를 통한 지역의 활성화에 힘을 쏟았으며 지역민들에게 창조적인 활동을 돕고 그에 적합한 공간들을 제공하였다. 그 결과 폐적한 방적공장벽돌 창고를 음악, 에코라이프, 아트공방과 같은 작업실로 개조해서 시민들에게 문화예술교육을 시행하였다.
시사점	인구 45만명의 가나자와를 찾는 관광객은 2012년 기준 800만명을 넘었다. 예전의 명성에 머무르지 않고 국제적인 주목을 받는 문화도시가 된 것은 지역공동체가 전통산업을 기반으로 하며 가나자와 예술촌을 비롯하여 21세기 미술관건립, 창작의 숲을 통해 시민들이 전통문화계승에 머무르지 않고 현대 예술과의 이루어내는 조화를 이룸으로써 문화전문가와 예술가를 양성해내고 있다.
키워드	사회적 통합, 주민참여, 전문가 양성,
자료	

2-3 도시디자인 기술개발

지원적 활동으로서 세 번째 요소인 도시디자인 기술개발은 도시재생을 위한 문화적 자원들을 보전·발굴·개발·전파하는데 필요한 다양한 기술들을 보유하고 있어야 하며, 이에 전문인력을 양성하기 위한 교육프로그램, 문화재 보존/복원기술, 문화재 모사/고증기술, 문화자원탐사기술, 스토리텔링기술 등이 있으며 문화적 자원들을 상품화할 수 있는 디자인 및 융복합 기술 등도 이에 해당한다. 일본의 대표적인 도자기 회사인 노리타케는 기존 공장부지의 재활용문제를 해결하기 위해 고민하던 중에 공장부지와 건물들, 그리고 옛 굴뚝과 가마와 같은 도자기 회사를 대표할 수 있는 건축적인 요소들을 그대로 보존해서 문화적 자원을 상품화할 수 있도록 도자기 전시장이나 판매하는 공간을 갖추고 있다. 이를 통해 도자기 관련 체험 프로그램이 활성화되고 있으며 도자기를 만들 때 사용했던 예전의 도구들과 함께 일본 요업의 역사 교육 프로그램을 운영하고 있다. 일본 나고야의 노리타케 숲은 전문인력을 양성하기 위한 교육프로그램, 문화자원 탐사기술, 스토리텔링 기술, 문화적 자원들을 상품화할 수 있는 디자인 및 융복합 기술이 실행되고 있다는 점에서 도시디자인 기술개발 관련 사례라고 할 수 있다.

[표 4-4] 도시디자인 기술개발 사례

사례제목	나고야 노리타케의숲
국가&지역	일본 나고야
내용	노리타케는 1904년 나고야시 현재의 위치에서 창업한 일본 도자기 회사이다. 노리타케의 숲은 이 회사의 본사와 공장이 있었던 곳이었다. 1990년 대 본사를 제외한 모든 시설이 해외로 이전하기 시작하면서 현 공장부지를 사용하는 문제를 고민하게 되었다.
시사점	1970년대 후반 노리타케 부지에 대한 계획으로 일본 최초의 둠구장인 노리타케 돔 건설을 구상하였으나, 기업 정체성 확립 등의 관점에서 다른 방안들을 검토하였다. 그 결과 노리타케사는 창업100주년을 기리는 기념사업의 일환으로 자신들의 첫 출발지인 공장부지와 건물들, 그리고 도자기를 만드는 시설인 옛 굴뚝과 가마와 같은 도자기 회사를 대표할 수 있는 건축적인 요소들을 보존해서 활용한 공원 및 복합문화시설로 조성하였다. 2015년 개관한 이곳은 지역 주민의 공원으로 다시 태어났으며 도자기와 관련된 체험 프로그램을 비롯하여 도자기를 제작할 때 사용했던 옛 도구들을 전시함으로써 일본 요업의 역사를 알려주는 교육 프로그램을 운영 중이다.
키워드	도시디자인 기술개발, 교육 프로그램, 노리타케
자료	


2-4 도시디자인 원형발굴

지원적 활동으로 네 번째 요소는 도시디자인원형발굴요소로 문화자원 개발에서의 자원들이 되는 요소로서 역사적 상징성, 역사적 사건, 예술, 문학, 사투리, 스토리텔링 등과 같은 역사적 자원, 해당 지역의 역사적 인물, 주요 농수산물, 특정 음식과 같은 도시의 독특한 의식주 문화 등이 이에 해당한다. 도시디자인은 하드웨어적 요소뿐만 아니라 소프트웨어적 요소들도 매우 중요한데 도시의 아이덴티티 구축, 도시의 경관구성 등 전체적인 도시의 이미지 구축을 위해 도시만의 독특한 문화적 원형들을 발굴하고 이를 바탕으로 도시의 문화자원 생성과 이를 통한 가치창출은 매우 중요한 과정이라고 할 수 있다.

덴마크의 오펜세는 우상을 숭배하던 시절에 오딘(노르만족의 전쟁의 신)의 성지로서 신성시되었고, 처음으로 역사에 기록된 시기는 1000년경이었다. 중세에 크누트 2세에 의해 그리스도교화된 뒤에 종교 순례의 중심지가 되었다. 중세 크리스티교의 성지로 유명한 도시이기도 하다. 16, 17세기에는 번성하는 상업 중심지가 되었으며, 항구가 건설되고 오펜세 운하(1804)가 개통되면서 항구도시로서 성장과 무역활동이 촉진되었다. 산업으로는 주철업, 조선업, 담배·직물·설탕 제조업, 육류·생선 가공업 등이 발달된 도시다. 유적지로는 프란체스코 수도회 수도원(1279 건립)과 12세기의 베네딕투스 수도회 수도원이 있으며 야외 박물관과 예술·고고학·철도역사·역사박물관 등이 있다.

오펜세는 동화 작가 안데르센의 고향이며, 그의 문학작품과 생애를 통해 관광문화상품을 개발하고 도시이미지를 구축함과 동시에 관광코스를 개발하였다. 안데르센의 문화적 창조물을 통해 도시이미지 제고, 일자리 창출, 교육, 문화 향유의 기회제공, 관광산업의 활성화, 인구유입 효과를 보여준 도시디자인 원형 발굴의 대표적인 사례이다.

[표 4-5] 도시디자인 원형발굴 사례

사례제목	오덴세
사례요소 4	도시디자인 원형발굴, 역사적 자원, 역사적 인물
국가&지역	덴마크 오덴세
내용	<p>오덴세는 우상을 숭배하던 시절에 이 지역은 오딘(노르만족의 전쟁의 신)의 성지로서 신성시되었고, 1000년경에 처음으로 역사에 기록되었다. 중세에 크누트 2세에 의해 그리스도교화된 뒤에 종교 순례의 중심지가 되었다. 중세 크리스티교의 성지로 유명하다.</p> <p>16, 17세기에는 번성하는 상업 중심지가 되었다. 항구가 건설되고 오덴세 운하(1804)가 개통되면서 항구도시로서 성장과 무역활동이 촉진되었다. 산업으로는 담배·직물·설탕 제조업, 주철업, 조선업, 육류생선 가공업 등이 발달된 도시다. 유적지로는 프린체스코 수도회 수도원(1279 건립)과 12세기의 베네딕투스 수도회 수도원이 있다. 동화 작가 안데르센의 고향으로 그의 집은 현재 박물관으로 쓰이고 있다. 야외 박물관과 예술고고학철도역사역사박물관 등이 있다.</p>
시사점	유명작가 안데르센의 생애와 작품을 통해 문화상품으로 개발하고 도시 이미지를 구축하고 도시의 관광코스를 개발하였다. 한 사람의 문화적 창조물을 통해 도시이미지 제고, 일자리 창출, 교육, 문화 향유의 기회 제공, 관광산업의 활성화, 인구유입 효과를 보여준 대표적인 사례이다.
키워드	문화상품, 안데르센, 역사적 인물
자료	

앞에서 도출한 도시디자인경영요소를 가치사슬의 관점에서 분류하여 도시 디자인경영의 모형을 제안하고 지원적 활동에 해당하는 도시디자인 가치 모형상의 세부활동과 도시디자인 경영모델과 요소 그리고 내용을 살펴보았다. 정리한 내용은 [표4-6]과 같다.

[표 4-6] 도시디자인 지원적 활동과 사례

활동 영역	도시디자인 가치모형상 세부 활동	도시디자인경영모델 요소	내용	사례
지원적 활동	도시디자인 인프라	역사적 건축(고성 궁 가옥, 사찰, 관청, 장승, 솟대 등) 역사적시설물(성곽, 저수지 등) 근대건축물(학교, 은행, 관공서, 폐건축물, 창고, 공장, 노후건축물 등), 문화적 시설(공연장, 전시장, 스튜디오, 박물관, 미술관 등), 근대산업시설(운하, 도개교, 폐선로, 교량, 도크, 폐광산 등) 파사드, 유형 문화재, 테마파크, 지역 공예품, 자연경관(산강하천)	도시를 형성하고 있는 하드웨어적인 요소로 문화적 관점에서의 허부구조는 과거와 현대를 아울러 도시를 구성하고 있는 건축물, 시설, 문화재, 공예품 등이 있음	독일 뒤스부르크 환경공원
	도시디자인 인적자원 관리	문화전문가 양성 예술가 양성 디자이너 양성	도시디자인의 자원의 원형을 창출하고 도시디자인자원을 개발·전달·확산시키는 중요한 역할을 담당하는 인력으로서 문화전문가, 미술·음악·공예·무용분야 등과 같은 각 분야의 예술가 및 디자이너가 이에 포함됨	일본 가나자와
	도시디자인 기술개발	교육프로그램 개발 문화재 보존/복원기술 문화재 모사/고증기술 문화자원탐사기술 스토리텔링기술	도시재생을 위한 문화적 자원의 보전·발굴·개발하는데 참여하는 전문 인력으로 인력양성을 위한 교육프로그램 개발, 문화재 보존/복원기술, 문화재 모사/고증기술, 문화자원탐사기술 및 문화원형들에 대한 해석을 통해 현대적인 문화자원으로 재생하는 스토리텔링기술 등이 있음	일본 나고야 노리타케슈
	도시디자인 원형 발굴	역사적 상징성 역사적 사건 역사적 자원 (예술, 문학, 사투리, 스토리텔링 등), 역사적 인물 주요 농수산물 도시 의식주(음식 등) 경관조례	도시의 문화적 자원을 재생하기 위한 원형을 발굴하는 과정으로 문화자원 개발에서의 자원들이 되는 요소로서 역사적 상징성, 역사적 사건, 예술, 문학, 사투리, 스토리텔링 등과 같은 역사적 자원, 해당 지역의 역사적 인물, 주요 농수산물, 특정 음식과 같은 도시의 독특한 의식주 문화, 특정 경관의 원형을 유지하도록 하는 법적인 장치로서 경관조례 등이 있음	덴마크 오덴세

3. 본원적 활동의 유형과 내용


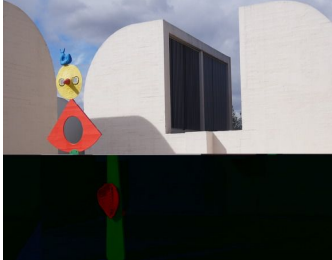
도시디자인경영모형에서 본원적 활동은 도시의 가치를 직접적으로 창출하는 활동으로서 도시디자인 자원 원형창출, 도시디자인 개발, 도시 디자인 확산, 도시 디자인 마케팅, 도시 디자인서비스가 이에 해당한다.

3.1 도시디자인원형창출

도시디자인자원 원형창출은 발굴한 문화적 원형을 대상으로 가치 있는 문화를 생성하는 과정이다. 하드웨어적 요소로는 문화적 자원이 직접 생성되는 문화단지, 공예단지 등이 이에 해당하며, 자원을 생성하는 역할책임자로서 무형문화재, 문화전문가, 예술가, 디자이너와 같은 전문가뿐만 아니라 아이디어를 생성하기 위한 과정으로서 문화프로그램/행사 기획, 커뮤니티 형성프로그램, 주민참여(의견수렴) 프로그램 등과 원형자원을 가공할 수 있는 인적 투입요소로서 문화전문가, 예술가, 디자이너 및 문화원형이 창출되는 하드웨어적인 요소인 문화단지, 공예단지 등이 해당된다. 따라서 도시디자인경영에서 가치를 창출하기 위한 조달활동으로서 도시디자인 원형발굴은 창작, 창작자, 창작과정 등 다양한 분야에 대한 체계적인 관심과 관리가 요구된다. 도시디자인 원형 창출 요소에는 문화프로그램/행사기획, 무형문화재, 커뮤니티 형성프로그램, 주민참여 프로그램, 문화단지, 공예단지, 문화전문가, 예술가, 디자이너가 있다. 이러한 요소 중에서 문화단지와 예술가와 디자이너를 통한 디자인원형창출의 사례로 라발의 도시재생이 해당된다.

라발의 도시재생은 시정부의 주도적인 노력과 디자이너들의 자발적 노력이 함께 힘을 합쳐서 사회적 통합을 이루어낸 최고의 결과물이다. 도시디자인에 있어 기존의 공간과 지역 주민들과의 교감적 환경을 만들어서 지역 주민이 행복하고 현 지인들이 편안하게 다가갈 수 있는 도시 공간을 조성했다는 점에 큰 의의가 있다고 할 수 있다. 이를 위해 문화단지를 조성하고 예술가와 디자이너들이 참여함으로써 도시디자인 자원의 원형 창출에 기여했다.

[표 4-7] 도시디자인 원형창출사례

사례제목	라발
사례요소	도시디자인원형 창출, 문화단지, 문화전문가, 예술가, 디자이너
국가&지역	스페인, 바르셀로나
내용	라발(Raval)은 주로 저소득층의 이민자들이 모여 형성된 주거지로 과거에 현지인들에게 달갑지 않은 장소로 치부되었으나 근래에는 젊은 아티스트들이 좋아하는 장소가 되었다. 1980년대 이후 바르셀로나 정부는 2000억원 이상을 출자하여 라발지역의 재개발을 시작하였다. 이를 위해 라발지역의 문화적인 장소로서 1994년 현대문화센터(CCCB)와 1995년 현대미술관(MACBA)을 조성하였다. 이와 함께 시정부의 '아름다운 라발 만들기' 운동과 디자이너들의 'Terminal B'와 같은 자발적인 참여가 합해져서 서서히 도시가 디자인되기 시작한 것이다. 버려진 땅이라는 뜻의 '라발'이 예술가들의 지역으로 거듭나는데 현대미술관 '막바 MACBA'가 지대한 역할을 하였지만 그래피티가 더욱 매력적인 지역이다.
시사점	라발의 도시재생은 시정부의 주도적인 노력과 디자이너들의 자발적 노력이 함께 힘을 합해서 사회적 통합을 이루어낸 최고의 결과물이다. 도시디자인에 있어 기존의 공간과 지역 주민들과의 교감적 환경을 만들어서 지역 주민이 행복하고 현지인들이 편안하게 다가갈 수 있는 도시 공간을 조성했다는 점에 큰 의의가 있다고 할 수 있다. 이를 위해 문화단지를 조성하고 예술가와 디자이너들이 참여함으로써 도시디자인 자원의 원형 창출에 기여했다.
키워드	사회적 통합, 교감적 환경조성, 도시공간
자료	 

3.2 도시디자인 개발

본원적 활동의 두 번째 요소는 도시디자인개발이다.

도시 디자인개발은 건축적인 접근의 개발을 의미하여 현재의 물리적, 미적상태를 그대로 유지, 관리하는 보존, 역사유산을 원형대로 되돌려 놓은 복원, 역사유산을 현재의 물리적, 환경적 상황과 조화를 이루게 하기 위한 개조, 개수, 리모델링 및 유희시설의 적극적인 공간활용, 지역 활성화를 위한 개발, 구성원들의 다양한 참여활동과 활용 등이 있다. 도시디자인개발은 도시의 하드웨어적이며 소프트웨어적인 요소들을 보존, 개발하거나 다른 용도로 공간 활용하는 일을 포함하며, 가치 있는 문화를 직접 발굴하고, 이러한 관련업무의 참여, 도시디자인 요소로서의 활용 등이 해당한다. 도시디자인 개발 요소에는 보존, 개발, 공간활용, 발굴, 참여, 활용이 해당된다.


첼시마켓은 도시디자인 개발의 공간활용 활동을 보여준 대표적인 사례이며, 올드 파사데나는 지역의 보존을 통해 도시디자인을 한 대표적인 사례이다.

미국 뉴욕에 위치한 첼시마켓은 1890년대에 비스킷회사 나비스코에서 지은 공장 28개의 벽을 허물고 만든 건축물이었다. 40년 동안 폐허상태로 있었던 건축물을 뉴욕인들이 음식과 맛에 대한 관심이 많은 점과 그곳이 본래 식품소매점과 도매점이 많이 분포되어 있었던 특성을 살려 디자인되기 시작했다. 첼시마켓은 식품이라는 소재와 오래된 공장의 옛 정취를 유지하면서 보존하여 현대적인 감각을 지닌 뉴욕커들의 삶에 적합한 복합문화를 결합함으로써 기존의 공간을 활용하는 개발방식을 통해 새로운 공간을 제공하여 시정부의 아름다운 라발만들기 운동에 부합한 공간을 창출해내게 되었다.


또한 Old Pasadena는 미국 파사데나시의 전통적인 중심상업지구이다. 올드 파사데나는 1978년 기업가들이 지구내의 건물철거를 금지하는 "Plan for Old Pasadena"가 수립되고 기업가들은 지구내의 역사적 건물들을 리모델링하고 미술가와 음악클럽들은 "Old Pasadena"의 부흥을 주도하였다. 1985년 제한된 재개발 계획으로 영화와 레스토랑 및 엔터테인먼트 용도의 전통건축물을 복원하는 One Colorado Project가 완공되었다. 이곳은 건축물의 용도에 따라 신, 중축의

제한을 두고 건축유산의 보전 및 지구전체의 재활성화를 관리하기 위하여 강도 높은 원칙이 만들어지고 실행되었으며, 전통적인 뒷골목들은 보전되어 각종 시설로 접근하는 공간과 보행자를 위한 공간으로 사용되고 있다. 1960년대에 전면적으로 재개발하려는 시도가 있었으나 지역의 보전주의자와 상인들이 저지하였다. 이후 성공적으로 부흥하여 현대 남가주에서 가장 매력적이며 방문객이 많은 지역 중 하나로 사랑받고 있다. 이곳은 독특한 분위기의 점포와 레스토랑이 많으며 무언가 특별한 것을 찾는 trend-setter들이 즐겨찾는다.

[표 4-8] 도시디자인 개발 사례 1

사례제목	첼시마켓
사례요소	도시디자인 개발, 공간활용
국가&지역	미국, 뉴욕
내용	첼시마켓은 1890년대에 비스킷회사 나비스코에서 지은 공장 28개의 벽을 허물고 만든 건축물로 40년동안 폐허상태로 있었던 건축물을 뉴욕인들이 음식과 맛에 대한 관심이 많은 점과 그곳이 본래 식품소매점과 도매점이 많이 분포되어 있었던 특성을 살려 디자인되기 시작했다.
시사점	첼시마켓은 공공디자인이 중요시하고 있는 교육적인 발견(Educational Discovery)과 항해적인 경험(Navigating Experience)에 충실한 건물이라고 할 수 있으며, 식품이라는 특성과 오래된 공장이라는 옛 정취를 그대로 보존하면서 현대적인 뉴요커들의 삶에 부합하는 복합문화를 결합함으로써 기존의 공간을 활용하는 개발방식을 통해 새로운 공간을 제공하여 시 정부의 아름다운 리발만들기 운동에 부합한 공간을 창출해내게 되었다.
키워드	교육적 발견, 항해적 경험, 보존, 복합문화, 공간활용
자료	

[표 4-9] 도시디자인개발사례 2


사례제목	올드 파사데나
사례요소	도시디자인 개발, 보전
국가&지역	미국, 파사데나
내용	Old Pasadena는 Pasadena시의 전통적인 중심상업지구이다. 1960년대에 전면적으로 재개발하려는 시도가 있었으나 지역의 보전주의자와 상인들이 저지하였다. 이후 성공적으로 부흥하여 현대 남가주에서 가장 매력적이며 방문객이 많은 지역 중 하나로 사랑받고 있다. 이곳은 독특한 분위기의 점포와 레스토랑이 많으며 무언가 특별한 것을 찾는 trend-setter들이 즐겨 찾는다.
시사점	1978년 기업가들이 지구내의 건물철거를 금지하는 "Plan for Old " Pasadena"가 수립되고 기업가들은 지구내의 역사적 건물들을 리모델링하고 미술가와 음악클럽들은Old " Pasadena"의 부흥을 주도하였다. 1985년 제한된 재개발 계획으로 영화와 레스토랑 및 엔터테인먼트 용도의 전통건축물을 복원하는 One Colorado Project가 완공되었다. 이곳은 건축물의 용도에 따라 신, 중축의 제한을 두고 건축유산의 보전과 지구 전역의 재활성화를 관리하려는 노력으로 강도 높은 원칙이 만들어지고 실행되었다. 전통적인 뒷골목들은 보전되어 각종 시설로의 접근이나 보행자를 위한 공간으로 사용되고 있다. 지역의 보전을 통해 도시디자인을 한 대표적인 사례이다.
키워드	사회적 통합, 교감적 ,도시공간, 랜드마크, 보전
자료	 <p>파사데나의 혼합용도 건물: 1층은 주로 상업용으로 사용되고 있다.</p>

3.3 도시디자인 확산

본원적 활동의 세 번째 요소인 도시디자인 확산은 문화적 자산 이외의 조형물, 랜드마크 및 도로, 도시 공간구성, 도로 동선, 도시경관 등과 같은 도시의 하드웨어적인 요소가 이에 해당한다. 도시의 하드웨어적 요소는 도시의 구성원과 외부 유입자들이 도시가 같은 아이덴티티와 이미지, 정체성과 문화적 자산들을 접하고 동화되는 과정이라 볼 수 있으며 이러한 이미지와 정체성들이 잘 표현될 수 있는 도시의 경관구성과 공간구성 및 조형물과 랜드마크, 스카이라인 정보시스템 등의 관리가 매우 중요한 요소가 될 수 있다. 이러한 도시의 구성은 도시디자인의 내용과 방향에 대한 폭 넓은 공감대를 형성할 수 있으며, 따라서 도시 구성원이 문화적 자산가치의 창출에 자연스럽게 참여할 수 있는 기회를 제공한다고 할 수 있다.

도시디자인 확산의 여러 가지 활동 중에 도시의 랜드마크는 해당 도시의 문화적인 자산 가치를 높일 수 있는데 이러한 내용에 적합한 사례로서 영국의 콘월 에덴 프로젝트를 손꼽을 수 있다. 이 프로젝트는 세계에서 가장 큰 식물원의 위상을 차지하고 있으며 영국 정부의 밀레니엄 기획물로 조성되기 전에는 폐광지였던 곳이다. 그러한 곳에 친환경 그린하우스인 에덴프로젝트를 건설하여 고령토 폐광지를 온실 모양의 거대한 식물원으로 만들고 전세계에서 가져온 식물 5000여종을 심고 매년 90만 명이 찾는 관광지로 탈바꿈하였다. 영국민들이 가장 선호하는 랜드마크라는 위상을 차지한 곳이다.

[표 4-10] 도시디자인 확산 사례

사례제목	에덴프로젝트
사례요소	도시디자인 확산, 랜드마크
국가&지역	영국, 콘월
내용	<p>영국 콘월 주에 건설된 에덴 프로젝트(the Eden Project)는 세계에서 가장 큰 식물원이다. 영국 정부의 밀레니엄 기획물로 조성되기 전에 폐광지였던 곳에 친환경 그린하우스인 에덴프로젝트를 건설하여 고령토 폐광지를 온실 모양의 거대한 식물원으로 만들고 전세계에서 가져온 식물 5000여종을 심고 조성된 결과 인간과 식물이 어우러진 신세계에 이르는 길, 지구가 연출해 내는 웅장한 드라마라는 찬사를 받고 있다. 최첨단 기술로 지어지고 운영되는 이 프로젝트는 1994년 영국 밀레니엄위원회로부터 지원을 받아 1998년 10월부터 2006년까지 총2540억원을 투자하며 고령토폐광 지역을 개발한 결과 세계 최대의 온실식물원이라는 새로운 모습으로 탄생하였다.</p>
시사점	<p>콘월 지역의 관광명소인 에덴프로젝트는 폐광지였던 장소에 거대한 식물원을 만들고 친환경 그린하우스로 변모시킨 대표적인 모범 사례이다. 이곳에 전세계에서 수집한 5000여종의 식물을 가지고 조성된 식물원으로 매년 90만명이 찾는 세계적인 관광지로 탄생하였다. 도시디자인 확산의 여러 가지 활동 중에 도시의 랜드마크는 해당 도시의 문화적인 자산 가치를 높일 수 있는데 이러한 내용에 적합한 사례로서 에덴 프로젝트는 영국을 대표하는 랜드마크로서의 상징성을 보여주고 있다.</p>
키워드	도시디자인 확산, 교감적 환경조성, 도시공간, 랜드마크
자료	

3.4 도시디자인 마케팅

도시 디자인마케팅은 도시를 접할 수 있는 수단 제공, 즉 도시 공공디자인 시설물의 표준화를 통해 도시의 이미지 구축, 차별화된 CI나 슬로건의 통일성 있는 디자인관리, 지역 특산물의 통일성 있는 디자인 관리, 지역 특산물에 대한 공동브랜드 정책전개, 전략상품으로 하는 공연중심 문화축제의 마케팅 활동 전개, 대중매체 광고를 통해 옥외전광판을 활용한 문화축제나 이벤트 유치, 홍보도시 슬로건을 통한 이미지 전달, 도시의 문화적 자산을 이용한 거리 조성 등도시의 이미지를 내·외부적으로 알리는데 매우 중요한 의미를 지니고 있으며, 문화축제, 이벤트 전통지구조성 등이 이에 해당한다. 최근 무분별하게 이루어지고 있는 지역 축제나 이벤트를 통해 단순한 행사로 그치기보다는 도시의 이미지와 정체성을 잘 표현할 수 있는 행사추진을 통하여 도시의 이미지를 효율적으로 전달할 수 있어야 한다.

에딘버러는 15세기 이후 스코틀랜드의 수도로서 도시계획의 중요한 유산과 성곽도시의 유산들이 여러 곳에 남아 있는 역사적인 도시이다. 1767년 이후에 구도시가 양적으로 팽창하게 되어 에딘버러 성 근처에 신시가지를 건설하였다. 이 도시는 유럽도시계획에 영향을 주었던 새로운 신고전적 도시로조성되어 1995에 에딘버러의 기존의 도시와 새롭게 조성된 도시 지역 모두 유네스코가 지정한 세계유산으로 등록되었다. 이러한 역사유적지를 바탕으로 지역을 활성화시키기 위해 축제를 기획하였다. 국제적 규모의 페스티벌은 중세의 아름다움을 간직한 건축물과 거리로 인해 더욱 유명해지고 있다.

국제페스티벌은 매년8월에 개최되며 현재 50여개 국가에서 1500여편의 작품이 공연된다. 공연장소가 도시 곳곳의 170여 곳에 해당하며 도시 전체가 축제의 장으로 활용하여 성공을 거두었다.

역사적인 도시를 잘 보전함으로써 세계문화유산으로 등록하고 도시 전역에서 이루어지는 새로운 형태의 공연축제가 탄생하였으며, 그 결과 에딘버러는 예술성을 겸비한 축제도시라는 지역이미지 형성에 성공을 거두면서 도시디자인 마케팅에 적합한 사례라고 할 수 있다.

[표 4-11] 도시디자인 마케팅 사례

사례제목	에딘버러
사례요소	도시디자인 마케팅, 문화축제
국가&지역	영국, 에딘버러
내용	에딘버러는 15세기 이후 스코틀랜드의 수도로서 성곽도시의 유적과 도시계획의 중요한 유산들이 산재해있는 역사적인 도시이다. 1767년이후 구도시의 양적팽창으로 인해 에딘버러 성 아래의 계곡 건너편에 신시가지를 건설하였다. 이 도시는 유럽도시계획에 영향을 끼친 새로운 신고전적 도시로 건설되어 1995에 에딘버러 신, 구 도시 모두 유네스코 지정세계유산으로 등록되었다. 이러한 역사유적지를 바탕으로 지역에 활력을 불어넣기 위한 축제를 기획하였다. 국제적 규모의 페스티벌은 아름다운 성 건축물과 중세거리로 인해 더욱 유명해지고 있다.
시사점	국제페스티벌은 매년8월에 개최되며 현재 50여개 국에서 1500여 편의 작품이 공연된다. 공연장소가 도시 곳곳의 170여 곳에 해당하며 도시 전체가 축제의 장으로 활용하여 성공을 거두었다. 역사적인 도시를 세계문화유산으로 보전하여 도시 전역에서 새로운 형태의 공연축제가 탄생하였으며 에딘버러는 예술성을 겸비한 축제도시라는 지역이미지 형성에 성공을 거둔 예이다.
키워드	,도시공간, 문화축제
자료	

3.5 서비스 요소

도시디자인 다섯 번째 서비스 요소는 서비스 요소로 도시가 구성원과 외부 유입자에게 제공할 수 있는 서비스 특성을 갖는 영역으로 도시민들에게 도시의 문화를 경험하고 도시와의 관계를 형성해 가는데 필요한 요소이며 문화체험, 공원, 광장, 오픈스페이스, 녹지환경, 문화정보 등이 이에 해당한다. 여러 가지 도시디자인 서비스 요소 중에서 공원의 대표적인 사례로서는 뉴욕의 하이라인을 손꼽을 수 있다.

19세기 자동차산업의 발달과 더불어 자동차관련회사들이 경제적 부를 축적하기 위해 철도 관련기업을 모두 인수 후 미국의 철도산업은 쇠락하며 소멸하게 되었다. 그러한 흐름과 함께 미트패킹지구와 첼시마켓 주변에 있는 하이라인(High-line, 총 길이2.3km)은 1980년대에 들어서서는 점차 사용되지 않게 되었다. 이와는 달리 첼시마켓과 미트패킹 지구는 활발하게 변모하게 됨에 따라 정부에서 관심을 가지게 되면서 줄리아니 시장 재임시 하이라인을 철거하기로 결정하였다. 그러나 이에 반대한 Joshua David라는 한 시민을 통해 1999년 'Friends of High Line'이 결성되고 하이라인의 보존운동이 펼쳐졌다. 그 결과 2002년 하이라인은 시민공원으로 조성하기로 결정하게 되었고 현재의 녹지공간으로 변화된 것이다.

앞에서 도출한 도시디자인경영요소를 가치사슬의 관점에서 분류하여 도시디자인경영의 모형을 제안하고 본원적 활동에 해당하는 도시디자인 가치모형상의 세부 활동과 내용, 도시디자인 경영모델과 요소 그리고 내용을 살펴보았다. 정리한 내용은 표4-13와 같다. 다음 절에서는 도시디자인경영모형의 활용에 대하여 살펴보기로 한다.

[표 4-12] 도시디자인 서비스 사례

사례제목	하이라인
사례요소	도시디자인 서비스, 공원
국가&지역	미국, 뉴욕
내용	19세기 자동차산업의 발달과 더불어 자동차관련회사들이 경제적 부를 축적하기 위해 철도 관련기업을 모두 인수 후 미국의 철도 산업은 쇠락하며 소멸하게 되었다. 그러한 흐름과 함께 미트패킹지구와 첼시마켓 주변에 있는 하이라인(Highline, 총 길이2.3km)은 1980년대에 들어서서는 점차 사용되지 않게 되었다. 이와는 달리 첼시마켓과 미트패킹 지구는 활발하게 변모하게 됨에 따라 정부에서 관심을 가지게 되면서 줄리아니 시장 재임시 하이라인을 철거하기로 결정하였다. 그러나 이에 반대한 Joshua David라는 한 시민을 통해 1999년 'Friends of High Line'이 결성되고 하이라인의 보존운동이 펼쳐졌다. 그 결과 2002년 하이라인은 시민공원으로 조성하기로 결정하게 되었고 현재의 녹지공간으로 변화된 것이다.
시사점	하이라인은 'Friends of High Line'에 의해 디자인을 지속적으로 개발하였다. 하이라인의 보존과 철폐에 대한 많은 의견들이 있었으나 시정부와 시민들 사이의 거둬되는 논의를 거쳐서 시민공원이 탄생하게 되었다. 도시의 보존과 개발이라는 어려운 과제 속에서 주민과 시정부의 협력의 결과로 창조적인 도시디자인서비스를 제공하게 된 것이다. 시민공원은 시민들의 직접적으로 참여하고 노력하는 자세가 가장 중요한 요소이며, 시정부의 태도도 시민들을 위한 방법을 고민하고 배려했기 때문에 만족할 만한 결과를 이루어냈다. 이로써 도시디자인 서비스 요소 중에서 공원의 대표적인 사례가 되었다.
키워드	보존운동, 민관의 협력, 시민공원, 녹지공간,
자료	

[표 4-13] 도시디자인의 본원적 활동과 사례

활동 영역	도시디자인 가치모형 세부 활동	도시디자인경영 모델 요소	내용	사례
본원적 활동 서비스	도시디자인 자원 원형창출	문화프로그램/행사 기획 무형문화재 커뮤니티 형성프로그램 주민참여(의견수렴) 프로그램 문화단지, 공예단지 문화전문가, 예술가, 디자이너	도시디자인자원의 원형을 발굴하고 문화자원을 개발하기 위한 자원들을 생성하는 과정으로 문화원형자원에 대한 자료와 아이디어를 얻는 무형문화재, 문화프로그램/행사 기획, 커뮤니티 형성프로그램, 주민참여(의견수렴) 프로그램 등과 원형자원을 가공할 수 있는 인적 투입요소로서 문화전문가, 예술가, 디자이너 및 문화원형이 창출되는 하드웨어적인 요소인 문화단지, 공예단지 등이 이에 해당	스페인 바르셀로나 라발
	도시 디자인 개발	보전, 개발, 공간활용, 발굴, 참여 활용	도시디자인 자원 중 건축적인 접근의 개발을 의미하며, 역사적인 건축물의 보전 지역 활성화를 위한 개발 유휴 시설의 적극적인 공간활용, 문화적인 발굴, 이러한 관련업무의 참여 도시 디자인 요소로서의 활용 등이 해당	미국 파사데나 올드파사데나
	도시 디자인 확산	조형물 랜드마크 도로 도시 공간구성 도로 동선 도시경관 스카이라인 정보시스템	도시디자인 경영의 활성화를 효과적으로 돕는 도시디자인의 확산으로써 도시의 조형물이나 랜드마크, 도시의 접근성을 원활하게 해주는 도로, 도시 공간구성, 도로 동선, 도시의 심미적인 수준을 인지하게 하는 도시경관, 도시의 이미지를 결정 짓는 스카이라인, 도시 접근성을 도와주는 정보시스템 등이 이에 해당	미국 뉴욕 첼시마켓
	도시 디자인 마케팅	문화/축제/이벤트 전통지구(거리)	도시를 접할 수 있는 수단 제공 즉, 도시 공공디자인 시설물의 표준화를 통해 도시의 이미지 구축, 차별화된 도시 슬로건의 통일성 있는 디자인관리, 지역 특산물에 대한 공동브랜드 정책 전개, 전략상품으로 하는 공연중심 문화축제의 마케팅 활동전개, 대중매체 광고, 옥외 전광판을 활용한 문화축제나 이벤트 유치 홍보, 도시 슬로건을 통한 이미지 전달, 도시의 문화적 자산을 이용한 거리조성 등	영국 콘월 에덴프로젝트
	도시 디자인 서비스	문화체험, 공원, 광장, 오픈스페이스 녹지환경, 문화정보	서비스는 도시민들에게 도시의 문화를 경험하고 도시와의 관계를 형성해 가는데 필요한 요소로 문화체험, 공원, 광장, 오픈스페이스, 녹지환경, 문화정보 등	영국 에딘버러

제 2 절 도시 디자인경영모형의 활용

본 연구에서 제안하는 도시디자인경영 가치사슬모형은 도시디자인을 체계적으로 관리하기 위한 모형으로 사용될 수 있으며, 이를 위해 도시 디자인경영의 현황을 진단하고 분석하여 체계적인 도시디자인경영을 가능하도록 하는 유용한 틀로 작용할 수 있다.

본 연구에서 제시한 도시디자인경영가치사슬모형에 모든 요소를 망라하여 담았다고 할 수는 없으나 기본적으로 본 연구에서 제시하고 있는 틀 속에서 도시디자인경영의 요소를 이해하고 분류하여 관리한다면 도시디자인경영요소에 대한 체계적인 이해와 접근이 가능하리라 예상된다. 최근 연구에 이르기 까지 도시디자인은 도시계획, 건축, 디자인 등 다양한 분야에서 다른 시각으로 다루어져 왔으며 따라서 도시디자인경영을 포괄적으로 이해할 수 있는 틀이 존재하지 않았다. 이러한 관점에서 본 연구는 도시디자인경영을 위한 관리적 틀을 제시하였다는 점에서 의미가 있으며, 구체적으로는 다음 세 가지 측면에서 모델 활용의 유용성을 제시해 줄 수 있을 것으로 판단된다.

첫째, 본 연구에서 제안한 도시디자인경영모형은 도시디자인을 관리하는데 있어서 어떠한 영역을 어떠한 위계로 관리해야 하는지 종합적인 시각과 관점을 제공해 줄 있다는 점이다. 특히 도시디자인을 담당하는 정책의 입장에서 보면, 사안에 따라 서로 다른 부서, 혹은 부서의 이기주의와 단기적인 성과 등에 기인하여 종합적인 관점에서의 도시디자인경영보다는 주먹구구식이면서 단기적인 정책에 그칠 가능성이 많다. 본 연구에서 제안하고 있는 디자인경영모형은 도시디자인을 위해 관리해야 할 영역이 무엇이며, 도시디자인을 위해 지속적으로 갖추어야 할 지원활동이 무엇이고, 또 구체적으로 도시디자인을 시행하는데 있어서 실행해야 할 영역이 무엇인지에 대한 종합적인 통찰력을 줄 수 있다. 특히 지원적 활동은 도시디자인을 위해 지속적이고 장기적으로 추진되어야 하나, 지원적 활동 자체가 도시디자인의 성과물을 내지는 않기 때문에 단기적인 추진에 그칠 가능성이 크다. 그러나 근본적으로 지원적 활동이 이루어지지 않는다면 본원적인 활동도 큰 성과를 보이기 어렵다는 것은 자명한 사실이다. 따라서 당장 성과가 나지 않는 도시디자인을 위한 지원적 활동 등은 향후 성

공적인 도시디자인을 위한 투자활동으로 보아야 하며, 이러한 관점에서 중·장기적인 로드맵과 지원계획을 수립하고 지속적으로 추진해야 하는 당위성을 본 연구의 모형이 제시하고 있다고 볼 수 있다. 아울러 도시디자인은 업무소관부서가 이질적으로 다르게 보일 수 있는 영역으로 서로간의 협력이 되지 않는 경우가 매우 많이 존재한다. 본 모형에서 제시하고 있는 디자인경영모델의 요소들은 도시디자인이라는 하나의 틀 안에서 관리되어 질 수 있는 요소들로서 향후 정책입안 및 실행자들이 서로 협력하여 일을 추진해야 하는 프로세스에 대한 당위성을 제공해 줄 수 있다.

둘째, 본 연구에서 제시하는 도시디자인경영모형은 도시의 디자인의 수준을 진단하여 평가함으로써 향후 도시디자인을 추진하기 위한 정책입안에 유용한 자료를 제공해 줄 수 있다는 점이다. 각 도시가 도시디자인경영요소의 중요도에 따라 가중치를 고려하며 평가하고 디자인경영의 개선 방향을 찾는 것은 디자인경영을 위한 도시디자인의 진단에 중요한 자료를 제공해 줄 수 있다. 분석을 통해 현재 도시가 지니고 있는 문화재생의 자원의 현황과 수준을 파악함으로써 타 도시에 비한 상대적인 우위영역과 우위요소 또는 상대적인 열위영역과 열위요소를 파악함으로써 도시디자인 정책을 효율적으로 추진 할 수 있는 방향성을 제공해 줄 수 있다.

셋째, 도시디자인경영모형을 통해 얻을 수 있는 이점 중의 또 하나가 다른 도시에 비해 어떠한 분야의 장점이 있는지를 파악할 있다는 점이다. 이는 도시디자인을 형성하여 가치를 창출하는 핵심적인 요소가 무엇인지를 파악할 수 있으며 이를 통해 핵심 요소를 활성화하기 위해 필요한 연계영역의 활동들을 서로 연결할 수 있는 지표가 될 수 있다. 아울러 평가 결과를 통하여 도시디자인에서의 장점과 우위적 요소가 존재한다면 정책적으로 체계적인 관리를 통하여 도시의 가치창출을 유도할 수 있다. 특히 근대건축물의 유지와 철폐와 같은 민감한 상황들도 도시디자인과 문화적 재생 같은 관점에서 바라본다면 협력적인 방안으로 해결책이 도출될 수 있으며, 직접적인 성과가 나지 않는 도시디자인의 지원활동과 도시디자인 자원발굴, 도시 디자인 확산과 마케팅, 도시디자인서비스 등과 같은 다양한 영역에서 도시디자인의 향후 가능성을 고려할 수 있는 중요한 정보를 제공해 줄 수 있다는 점에서 모형의 가치가 크다고 볼 수 있다.

[표 4-14] 도시디자인경영 진단표 예시

주요 요소		가중치 (예시)	도시 평가	주요 도시 1	주요 도시 2	평가 결과
도시디자인 인프라	역사적 건축물	2				
	역사적 시설물	1.5				
	근대건축물	1.5				
	문화적 시설	1				
	근대산업시설	1				
	파사드	1				
	유형 문화재	0.5				
	테마파크	0.5				
	지역 공예품	0.1				
자연경관	1					
도시디자인 인적자원관리	문화전문가 양성					
	예술가 양성					
	디자이너 양성					
도시디자인 기술개발	교육프로그램 개발					
	문화재 보존/복원기술					
	문화재 모사/고증기술					
	문화자원탐사기술					
	스토리텔링기술					
도시디자인 원형 발굴	역사적 상징성					
	역사적 사건					
	역사적 자원역사적 인물					
	주요 농수산물					
	도시 의식주(음식 등) 경관조례					
도시디자인 자원 원형창출	문화프로그램/행사 기획					
	무형문화재					
	커뮤니티 형성프로그램					
	주민참여(의견수렴) 프로그램					
	문화단지, 공예단지 문화전문가, 예술가, 디자이너					
도시디자인 개발	보전					
	개발					
	공간활용					
	발굴					
	참여 활용					
도시 디자인 확산	조형물					
	랜드마크					
	도로					
	도시 공간구성					
	도로 동선					
	도시경관					
	스카이라인 정보시스템					
도시 디자인 마케팅	문화 축제					
	이벤트					
	전통지구(거리)					
도시 디자인 서비스	문화체험					
	공원					
	광장					
	오픈스페이스					
	녹지환경 문화정보					

제 5 장 결론

제 1절 연구의 결과

제 2절 연구의 시사점 및 한계점

제 5 장 결론

제 1 절 연구의 결과

도시디자인이 등장하였음에도 불구하고 체계적인 도시디자인 경영관리모델이 존재하지 않고 지엽적이고 단발적인 도시디자인 관리가 이루어져 왔다. 성장과 환경에 관심을 두는 지속가능성의 측면보다는 도시디자인 경영의 중요성이 부각되었기 때문에 도시디자인의 체계적인 관리를 하기 위해서는 마이클 포터의 디자인 가치사슬모형을 기반으로 한 도시디자인 경영의 모델을 제안하고자 연구를 시작하였다.

서론에서는 도시의 가치를 높이기 위한 여러 가지 시도 가운데 문화적 관점에서 도시재생을 통해 도시의 기능을 회복시키고 도시의 가치를 높일 수 있는 방법을 모색하고자 하는 연구의 필요성, 연구의 목적과 연구의 구성에 대하여 정리한 후 도출된 연구 과제를 중심으로 2장에서는 도시디자인에 대한 이론적 고찰로서 도시디자인의 등장배경, 도시디자인의 정의, 도시디자인의 목적, 도시디자인 사례연구를 살펴보았다 도시재생의 이론적 고찰에서는 도시재생의 개념, 도시재생의 유형, 도시재생의 영역, 도시재생의 방법, 도시 재생의 요소를 살펴보았다

도시디자인의 목적을 지속가능성과 도시재생으로 분류하였다. 도시디자인을 위한 디자인 경영의 관점에서 보면, 사회적, 문화적인 삶의 질을 향상시키는 도시재생의 틀 안에서 도시디자인을 바라볼 필요성이 있고 아울러 도시 재생의 관점에서 볼 때, 사회, 문화, 환경 등 디자인에서 다루어야 할 다양한 요소를 포괄적으로 포함하고 있기 때문에 디자인 경영을 위한 도시디자인의 목적은 도시재생에 초점을 두는 것이 더 바람직하였다.

선행연구의 고찰에서 도시재생의 영역은 크게 사회, 문화, 경제, 환경으로 분류되었다. 이들 영역 중 도시디자인 경영분야에서 다루어질 영역은 문화와 환경분야이며, 일반적으로 환경분야도 경제적 발전을 위한 개발관점이

아닌 문화적 관점에서 보호, 보존, 유지 및 인간의 삶의 질 향상을 위한 향유의 목적으로 관리된다면 문화적 관점에서 다루어질 수 있기 때문에 본 연구에서는 도시디자인 경영의 영역으로서 문화적 재생과 관련한 분야를 다루었다.

도시재생의 유형은 대상지역이나 목적, 규모, 주체, 문화기반 형태에 따라 다양하게 구분되었다. 도시디자인 경영모형을 개발하기 위한 과정으로 도시디자인 경영모형을 구성하는 영역과 범위, 요소에 대한 규정을 하였다. 문화적 관점에서 도시재생을 위한 도시디자인 경영의 영역을 살펴본 결과 본 연구에서는 도시디자인 재생영역을 물리적 영역, 환경적 영역, 정신적 영역으로 구분하였다. 이어 문화적 관점에서의 도시재생방법으로는 크게 물리적, 비물리적인 부분으로 나누었고, 물리적인 부분은 보전, 개발, 공간 활용이 해당되고, 비물리적 부분에는 발굴, 참여, 활용이 해당되었다.

또한 문화적 관점에서의 도시재생의 요소는 도시재생의 영역과 방법 기준에 따라 분류하였다.

3장에서는 가치사슬기반 도시 디자인경영모델 개발에서는 디자인 경영의 개념과 접근법, 가치사슬모형과 디자인 경영, 가치사슬기반 디자인 경영모델 요소 분석의 내용을 검토하고, 4장에서는 3장에서 정리한 가치사슬기반 도시디자인 경영 모델 요소 분석을 토대로 하여 도시디자인 경영모델 개요와 도시디자인 경영 모형을 제안하였다. 그리고 4개의 지원적 활동과 5개의 본원적 활동에 해당되는 도시디자인 경영 사례들을 살펴보았다. 여기에서 가치사슬의 본원적 활동과 지원적 활동의 내용을 이해한 후 도시디자인 경영 요소를 대입해봄으로써 문화적 관점에서의 도시재생에 대한 기본적인 평가지표를 마련할 수 있었다. 평가지표를 통해 도시디자인 경영의 구성과 방향에 대한 검토를 할 수 있다는 점이 기존의 도시디자인 경영에서 검토하는 개별적인 평가보다는 효율적으로 활용될 수 있을 것이다.

제 2절 연구의 시사점 및 한계점

도시디자인 경영이 활발하게 진행되고 있는 이 시대에 마이클 포터의 가치사슬의 본원적 활동과 지원적 활동을 도시디자인 경영요소에 대입하여 도시디자인의 다양한 활동에 대한 판단 기준을 평가할 수 있는 지표를 제공한 점에 있어서 그동안 개별적이고 부분적인 디자인 시행으로 어려웠던 행정분야, 디자이너분야, 관련 분야에 도시디자인 경영 평가자료로 활용되어지기를 기대한다. 이번 연구에서 규정지은 디자인 경영 요소에 대한 견해의 차이가 발견되고 도시별 시행내용이 일부분에 국한되지 않고 복합적인 검토로 이루어지겠지만, 향후 이러한 견해 차이를 통해 발견되는 복합적인 디자인 요소들을 종합적으로 평가할 수 있는 지표를 발전시켜서 문화적 관점의 도시재생 디자인 뿐 아니라 다양한 관점의 도시재생 디자인에 기본적인 평가지표로 확장할 수 있는 연구를 계속 진행해 나갈 예정이다.

따라서 향후 연구에서는 도시디자인요소의 특성을 분류하는 과정에서 다양한 분야의 전문가의 의견을 수렴한다면 본 연구자가 제시한 관점과는 다른 새로운 분류체계를 만들 수 있을 것으로 기대되며, 연구자가 제시한 적용가능성의 사례에서 나아가 도시디자인요소의 특성들이 어떻게 확장되어질 수 있는 지에 대한 활용방안을 모색할 필요성이 있다.

참고문헌

도서

- 국토연구원, 세계의 도시
- 김기호 외 12명, 우리마을 만들기, 나무도시, 2012
- 김미리 외 2명, 디자인의 힘, 한국디자인 진흥원, 2009
- 김석준 외, 거버넌스의 이해, 대영문화사, 2002
- 김민수, 한국도시디자인 탐사, 그린비, 2009
- 김선아, 디자이너의 디자인 경영, 비주얼 스토리공장출판부, 2009
- 김성홍, 도시디자인의 새로운 상상력, 현암사,
- 김은아, 도시디자인 경영, 한국학술정보, 2009
- 대한국토 도시학회, 도시설계;이론편
- 대한국토, 도시계획학회, 세계의 도시디자인:도시설계 사례편, 보성각, 2010
- 원제무, 마음으로 읽는 도시, 삶의 공간을 가꾸는 도시계획, 조경, 2008
- 조동성, 김보영, 디자인 혁명:21세기 뉴 르네상스시대의, 한스미디어, 2006
- 조정송 외 22인, LAND 조경미학디자인, 파주:조경,
- 정경원, 디자인 경영, 안그래픽스, 1999
- 까밀로지테, 도시, 건축, 미학:까밀로 지테의 공간예술론, 2000
- 노다 구니히로, 정희정역, 창조도시 요코하마 공공디자인의 과거와 미래, 2009
- 데이비드 하비, 구동희 외 1인 (공역), 포스트모더니즘의 조건, 한울, 1994
- 로저마틴, 이견식 역, 디자인 씽킹, 웅진씽크빅, 2010
- 브리짓 보르자 드 모조타, 김보경 외 1인 역, 디자인 경영, 디자인 넷, 2008
- 사사키 마사유키, 이석현 역, 종합연구 개발지구,
- 창조도시를 디자인하라, 도시의 문화정책과 마을 만들기, 미세움, 2010
- 얀겔, 김진우 외 1명, 공역, 삶이 있는 도시디자인, 푸른 숲, 2003
- 얀겔, 비르깃 스바, 인간을 위한 도시 만들기, 비즈 앤 비즈, 2014
- 피터홀, 임창호, 안건혁 공역, 내일의 도시, 한울 아카데미, 2005
- 이영범 외,커뮤니티 디자인을 하다:주민참여로 가꿔나가는 삶의 공간, 나무도시, 2009
- 이영한 외, 지속가능한 발전 종합전략, 한울아카데미, 2015
- 이병욱, 창조적 디자인 경영:아사히야마 동물원에서 배우는, 국일미디어, 2008
- 이진렬, 디자인 컨설팅, 안그래픽스, 2014
- 제이슨 맥레넌, 지속가능한 설계 철학-건축의 미래, 비즈앤비즈, 2009

- 케서린베스트, 디자인 경영의 원칙, 비즈 앤 비즈, 20
- 케빈 레인 켈러, 전략적 브랜드 관리, 김준석 역, 시그마프레스, 2013
- 필립 코틀러(Philip Kotler), 마켓 3.0, 안진환 역, 타임비즈, 2010
- 한국트렌드연구소 핫트렌드 연구위원회, 핫트렌드 2015 , 흐름출판, 2015
- 형원준, 탕고경영, 한빛비즈, 2012
- 헬렌 암스트롱, 즈베즈다나 스토이메로브이치, 참여디자인, 최은아 역, 2012

학위논문

- 권영삼, 기업가치 창출을 위한 디자인 매니지먼트 전략 연구, 중앙대학교 석사학위논문, 2004
- 김공양, 도시재생사업 사례의 성과분석과 발전방안 연구, 경상대학교 박사학위논문, 2016
- 김만기, 지속가능한 도시디자인 경영정책에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문, 2013
- 김정숙, 창조도시의 관점에서 바라본 기존산업시설의 재생에 관한 연구, 인하대학교 석사학위논문, 2012
- 백 석, 도시브랜드 가치제고를 위한 통합 아이덴티티 디자인 및 경영전략 제언, 홍익대학교, 석사학위논문, 2016
- 백지원, 가치사슬의 통합관점에서 분석한 기업 성장전략에 관한 연구, 성균관대학교 석사학위논문, 2009
- 전성수, 공공거버넌스를 적용한 도시디자인 기법 연구, 부경대학교 박사학위논문, 2013
- 이경화, 공유가치 장소 브랜딩 모델에 관한 연구, 홍익대학교, 박사학위논문, 2014
- 이지은, 도시 브랜드 확립을 위한 지역축제 브랜드 아이덴티티 연구, 서강대학교 석사학위논문, 2014
- 이원춘, 도시브랜드구축을 위한 디자인 경영전략 연구, 성균관대학교, 이원춘, 석사학위논문, 2007
- 조정주, 도시재생을 위한 유희 산업시설의 컨버전 방법에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문, 2011
- 추민정, 도시이미지 제고를 위한 통합 디자인 경영 전략에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2009

- 한영숙, 도시근린의 재생을 위한 도시건축디자인, 경성대학교 석사학위논문, 2004
- Suh Laura Victoria, A Society, Hongik University, 2012

학술논문

- 권영상, 엄운진, 한국적 도시설계 패러다임에 관한 연구, 건축공간 도시연구소, 2008
- 구자훈, 신예철, 도시재생 전략으로서 도시디자인 정책방향 및 개선과제 고찰, 대한국토, 도시계획학회지 국토계획, Vol.48 No.6, 2013
- 김우영, 후기산업시대 문화기반 도시재생 전략에 관한 연구, 한국도시설계학회지, Vol.13, No.6, 2012
- 김진성, 박신영, 양우현, 도시관광을 통한 도시재생 방안 연구, 대한국토도시계획학회, 2009
- 김형석, 도시브랜드 이미지 향상을 위한 브랜드 관리 프로세스 연구 -서울특별시 브랜드 운용시스템의 분석을 통해, 우송대학교, 디자인학연구, 통권 제91호 Vol.23 No.5, 2010
- 문휘운, 박태원, 도시관광을 활용한 도시재생 계획기준 연구, 한국도시설계학회지, Vol.16 No.3, 2015
- 변재상, 국내 도시 이미지 전략 및 브랜드 슬로건의 경향 분석, 대한국토 도시계획학회, Vol.44, No.6, 2009
- 서운경, 시민 문화예술 활동을 위한 문화정책의 변화-시민, 예술, 공간의 의미 변화를 중심으로, 한국문화공간건축학회논문집 통권53호, 2016
- 서정렬, 도시적 맥락분석을 통한 도시이미지 인지 실태 연구
- 신화영, 김정태, 뉴욕시 액티브디자인 가이드라인의 건강성 향상을 위한 도시디자인 전략에 관한 연구, 추계학술발표대회, Vol. 10 No.2, 2010
- 안현정, 이영화, 디자인 매니지먼트 관점에서 지역 문화적 개선사례 연구-헤이리 아트밸리를 중심으로, 한국과학예술포럼, Vol 11, 2012
- 여혜진, 창조도시와 도시디자인 전략, (사)도시설계학회, 10, 2014
- 오동훈, 권구황, 도시재생전략으로서의 도시문화마케팅 사례연구, 도시계획학회지 국토계획, Vol. 42, No.5, 2007
- 유순선, 박철수, 지속전환 개념으로 본 독일베를린의 도시재생프로그램 Stadtbau특성연구, 대한건축학회, Vol. 28, No.5, 2012
- 이상민, 서남희, 경관향상을 위한 도시특성별 건축물 높이 관리 방안 연구-국내외 사례를 중심으로, 건축도시공간연구소, 2010

- 이여경, 송준환, 이정형, 기성시가지의 지속가능한 지역경영 및 관리를 위한 어반 매니지먼트 시스템에 관한 연구, 한국도시설계학회, Vol.11, No.2, 2010
- 이은실, 문화도시 브랜드의 아이덴티티 디자인 개발 전략, 인제대학교 디자인 연구소지, Vol.11, No.1, 2012
- 이일희, 이주형, 지속가능성을 위한 도시재생 계획요소에 관한 연구, 한국도시설계학회지 Vol.12, No.6, 2011
- 이정수, 윤성훈, 한정, 도시정체성 분석을 통한 도시디자인 추진전략 수립연구, 한국도시설계학회지, Vol.12, No.6
- 장동련, 신연우, 통합디자인경영을 통한 도시이미지 창출에 관한 연구, 한국기초조형학회, Vol.10, No.2, 2009
- 전기수, 이창노, 장소마케팅을 통한 도시이미지 구축전략에 관한 연구, 디지털디자인학연구, Vol 11 No.1, 2011
- 조인선, 오상목, 오세규, 역사적 건축물 재생계획의 공공성에 관한 연구, 한국문화공간건축학회논문집, No.53, 2016.
- 정광호, 박문형, 가치사슬기반 디자인 경영 구현을 위한 조건에 관한 연구, 한국디자인협회, Vol 10 No.2, 2010
- 최강림, 이승환, 역사문화환경을 활용한 도시재생계획 사례연구, 대한국토 도시계획학회지, Vol.44, No.2, 2009
- 최재원 외, 도시이미지 제고를 위한 이용자 평가요소의 선정에 관한 연구, 대한건축학회 논문집, Vol.11 No.3, 2009

외국문헌

- Aaker, David. A, Managing brand equity: Capitalizing on the value of a brand name. New York: The Free Press, 1991

웹사이트

<http://www.dbpia.co.kr>

<http://www.naver.com>

<http://www.riss.kr>

<http://www.ebiz114.net>

- 국문초록 -

가치사슬기반 도시디자인 경영모델 제안 연구

Model of Urban Design Management based on Value Chain -Urban regeneration from the cultural perspective-

최근 도시들은 개발정책에서 벗어나 도시재생을 다양하게 접근하고 있다. 그러나 도시디자인 경영의 관점에서 도시디자인 요소를 파악하고 기준을 정하는 모형이 부재하기 때문에 도시의 가치를 높일 수 있는 접근방식을 찾는데 많은 어려움을 겪고 있었다.

도시디자인의 목적은 크게 지속가능성과 도시재생으로 분류되며 도시재생의 영역에서 도시디자인경영분야에서 다루어 질 영역은 문화와 환경 분야이다.

본 연구에서는 도시디자인경영의 영역으로서 문화적 재생과 관련한 분야를 다루고자 하였다. 우선적으로 도시디자인경영에서 관리해야 할 도시디자인의 요소, 도시디자인경영에서 다루어야 할 도시디자인의 영역과 방법, 도시디자인을 체계적이고 시스템적으로 관리하기 위한 모형의 문제점들을 연구하기 위하여 도시디자인과 도시재생의 이론적 배경을 분석하여 도시디자인의 개념을 정의하였고 마이클 포터의 가치사슬의 이론을 근거로 도시 디자인 경영요소를 도출하였다.

이러한 도시디자인경영의 요소를 대상으로 마이클포터의 가치사슬적 관점에서 요소를 재분류하고 모형을 개발함으로써 도시디자인 경영의 관리체계를 제시해 보았다. 본 연구에서 이론적으로 개발한 가치사슬기반 도시디자인 경영모델을 근거로 각각의 특성별 문화적 관점에서의 도시재생 요소들을 적용할 수 있는 모델 제안을 통해 도시재생 요소의 활용가능성을 모색하였다.

도시디자인 경영모형을 통해 다양한 영역에서 도시디자인의 향후 가능성을 고려할 수 있는 중요한 정보를 제공해줄 수 있다는 점에서 모형의 가치가 크다고 볼 수 있다. 앞으로 도시의 가치를 평가하는 기본 자료로서 도시디자인 경영모델이 활용된다면 도시의 분석에 도움이 될 것으로 기대되며, 도시디자인 경영요소의 범위를 확대시켜서 보다 정확한 방법론을 제시할 수 있는 연구가 필요할 것으로 사료된다.

Keywords : 도시디자인, 도시재생, 디자인경영모델, 가치사슬