



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](#)

2021년 2월
박사학위논문

밈(Meme)적 공공공간의 디자인 평가 방법

조선대학교 대학원

디자인경영학과 실내디자인전공

성 가 희

밈(Meme)적 공공공간의 디자인 평가 방법

Evaluation System of Design
in Public Space Based on Meme

2021년 2월 25일

조선대학교 대학원

디자인경영학과 실내디자인전공

성 가 희

밈(Meme)적 공공공간의 디자인 평가 방법

지도교수 윤 갑 근

이 논문을 디자인학 박사학위 논문으로 제출함

2020년 10월

조선대학교 대학원

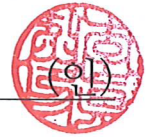
디자인경영학과 실내디자인전공

성 가 희

성가희의 박사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수

이진렬



위원 조선대학교 교수

이진욱



위원 서경대학교 교수

정희정



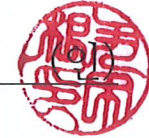
위원 군산대학교 교수

한세민



위원 조선대학교 교수

윤갑근



2020년 12월

조선대학교 대학원

목 차

ABSTRACT

제1장 서론

1.1 연구의 배경 및 목적.....	2
1.2 연구의 범위 및 방법.....	4

제2장 밈(Meme)과 공공공간

2.1 밈의 이해.....	7
2.1.1 밈의 개념.....	7
2.1.2 밈의 특성과 단위.....	13
2.1.3 밈 개념의 선행연구 고찰.....	16
2.1.4 밈적 공간의 유형.....	18
2.2 공공공간.....	29
2.2.1 공공공간의 개념.....	29
2.2.2 공공공간의 기능 및 유형.....	32
2.2.3 공공공간과 진화.....	35
2.2.4 공공공간의 밈적 접근.....	38

제3장 공공공간의 디자인 평가 방법

3.1 디자인의 평가체계.....	41
3.1.1 디자인 평가의 정의와 배경.....	41
3.1.2 디자인 평가 방법 분류.....	45
3.2 공공공간 평가 방법.....	46

3.2.1 영국 DQI.....	47
3.2.2 영국 스페이스셰이퍼.....	55
3.2.3 영국 디자인리뷰.....	60
3.2.4 미국 PPS.....	68
3.2.5 서울시 공공디자인 도입효과 평가시스템.....	74

제4장 mimetic 공공공간의 디자인 평가 지표 구축

4.1 평가항목 선정.....	81
4.1.1 예비평가항목 요소 추출.....	81
4.1.2 예비평가항목 1차 선정 및 중요도 평가.....	88
4.1.3 예비평가항목 2차 선정 및 전문가 검증.....	95
4.2 평가체계 구축.....	96

제5장 평가 방법 검증

5.1 평가모델의 적용.....	101
5.2 평가 내용 및 결과.....	102
5.3 소결.....	106

제6장 결론

6.1 연구 결론.....	108
6.2 향후 연구 방향성.....	109

참고문헌

부록

표 목 차

[표 1-1] 연구 구성	5
[표 2-1] 밈의 정의	8
[표 2-2] 밈의 전달 과정	12
[표 2-3] 밈적 공간 선행 연구 목록	18
[표 2-4] 선행 연구의 밈적 공간 특성	19
[표 2-5] 밈적 공간의 유형 도출	20
[표 2-6] 공공공간의 개념	30
[표 3-1] 디자인 평가방법 분류표	46
[표 3-2] 영국 DQI평가항목 구성	52
[표 3-3] CABE의 역할	55
[표 3-4] Spaceshaper 평가 항목의 평가 방향	56
[표 3-5] 영국 건축위원회의 디자인리뷰 관련 지표 구성	63
[표 3-6] 영국 건축위원회의 디자인리뷰 검토사항	64
[표 3-7] PPS의 The Place Diagram 장소 평가 기준	71
[표 3-8] PPS의 The Place Diagram 주요 특성	72
[표 3-9] PPS의 평가 핵심요소	72
[표 3-10] 서울시 공공디자인 도입효과 평가시스템 지표 구성	75
[표 3-11] 서울시 공공디자인 도입효과 평가시스템_공공건축물에 대한 평가지표	76
[표 3-12] 서울시 공공디자인 도입효과 평가시스템_공공공간에 대한 평가지표	78
[표 4-1] 공공공간 디자인평가 항목 종합 분석표	81

[표 4-2] 공공공간 디자인 평가지표의 항목 빈도수	83
[표 4-3] 평가항목의 개념	86
[표 4-4] mimetic 공공공간의 디자인평가 예비지표 내용	87
[표 4-5] 설문 내용	88
[표 4-6] 설문 응답자 일반사항	89
[표 4-7] 설문 응답자 공공공간 이용현황	90
[표 4-8] 측정도구 신뢰도 분석	90
[표 4-9] 만족도 척도 탐색적 요인분석	91
[표 4-10] 설명된 총분산	91
[표 4-11] 분류별 중요도 분석 결과	92
[표 4-12] 세부지표별 중요도 분석 결과	92
[표 4-13] 대분류_그룹에 따른 중요도 점수 평균 차이	93
[표 4-14] 중분류_그룹에 따른 중요도 점수 평균 차이	94
[표 4-15] FGI 응답자 현황	95
[표 4-16] mimetic 공공공간 평가항목의 빈도분석 결과	96
[표 4-17] mimetic 공공공간의 디자인평가지표	97
[표 5-1] 공공공간 사례 분석 대상	101
[표 5-2] 사례 평가 시뮬레이션	102

그림 목 차

[그림 1-1] 연구의 목적	4
[그림 2-1] 다윈의 자연선택설과 갈라파고스핀치	9
[그림 2-2] 밈의 알고리즘	10
[그림 2-3] 캠벨의 법칙_유전자와 밈	11
[그림 2-4] 밈의 진화 구조	16
[그림 2-5] 위트레흐트 대학교의 컨테이너박스 기숙사	26
[그림 3-1] DQI 프로세스 참여자의 구성	49
[그림 3-2] DQI의 본머스 대학교 퓨전빌딩 사례	53
[그림 3-3] DQI의 맨체스터 프로튼 빔 치료 센터 사례	54
[그림 3-4] The Spaceshaper Process	57
[그림 3-5] Spaceshaper의 사용자에 따른 평가 결과	57
[그림 3-6] Spaceshaper의 밀튼케인즈 광장 사례	59
[그림 3-7] Spaceshaper의 랭던 힐스 사례	60
[그림 3-8] 디자인리뷰의 예술가들을 위한 집 사례	66
[그림 3-9] 디자인리뷰의 버밍엄 도서관 사례	67
[그림 3-10] PPS의 The Place Diagram	69
[그림 3-11] PPS의 스탠포드 타운센터 사례	73
[그림 3-12] PPS의 펄 브루어리 사례	74
[그림 4-1] 공공공간 디자인 평가지표의 항목 빈도수 그래프화 ..	84
[그림 4-2] 밈적 공간의 개념 추출	84
[그림 4-3] 밈적 공간평가를 위한 개념 추출	85
[그림 4-4] 밈적 공공공간 예비 디자인 평가항목 도출 과정	85

[그림 4-5] 대분류_그룹별 중요도 점수 평균 그래프 93

[그림 4-6] 중분류_그룹별 중요도 점수 평균 그래프 94

[그림 4-7] 평가 결과 스파이더 다이어그램 98

[그림 4-8] 평가결과 항목별 백분율 누적 막대 그래프 99

[그림 4-9] 평가자 최고점수와 평균점수 비교 그래프 99

[그림 5-1] 시뮬레이션 결과 스파이더 다이어그램 103

[그림 5-2] 시뮬레이션 결과 항목별 백분율 누적 막대 그래프· 103

[그림 5-3] 케이스 별 점수 비교 그래프 104

ABSTRACT

Evaluation System of Design in Public Space Based on Meme

Sung, gahee

Advisor : Prof. Yoon, Gab-geun, Ph.D.

Department of Design Management,

Graduate School of Chosun University

As we entered the fourth industrial era, we realized the unity of information and space. From industrialization to the information age, the rapid economic development also moved the urban space into various forms. In the case of Korea, rapid modernization and space growth were achieved, but urban spatial structures were mass-produced with uniform and quantitative plans in a hurry to develop functionally. The regeneration and utilization of public spaces can be seen as a form of spatial approach to building sustainable cities. In order for this value to be expressed, the spatial environment of the city and the programs in it itself must be competitive.

Meme, derived from Darwin's theory of natural selection, emphasizes that a culture evolves from generation to generation and the subject is a unit of "memes," not humans. The design of the public space needs to be studied by expanding into the characteristics of the design as well as in the simple form of the facility. Accordingly, we hope to help develop the design of public spaces in the future to develop the direction and standards for moving from the focus of policy development to the memetic design based on the identity of the space and the possibility of continuous development. This study began with the question of whether space is constructed on the same principle as how memes work and can affect culture and urban regeneration when playing the role of replicator. Therefore, it is meaningful to recognize the importance of the spatial characteristics of memes in order for urban public spaces to have continuous

and active development power, and to suggest that the types and characteristics of memes can be applied to the public space design evaluation system. In planning the design evaluation system for public spaces in the future, we would like to present the possibility that the elements of memes can be actively used as evaluation factors. For objectivity of research, various analyses were conducted from case comprehensive analysis to the extraction of assessment items, and the characteristics of memes were determined to play an important role in designing. In order to increase the value of space and city, the approach should be diversified and, accordingly, a new theory, not a spatial concept, was introduced into the space and attempted to establish evaluation indexes.

For this study, the main public space design evaluation methods were compared and analyzed to extract the assessment items, and the preliminary checklist items were derived by linking them with the memetic characteristics. For objectivity, the importance of assessment items was verified through survey responses, and a secondary checklist was derived based on this content, and FGI was implemented to select the final assessment items and detailed indicators. Based on expert opinions, final assessment items and detailed indicators were established by combining survey and survey, and three urban regeneration cases in Gwangju were selected and verified. Based on the evaluation results, the assessment methods were diagnosed and problems were identified. As a result of the post-assessment, various measures to address the results of the evaluation of low scores will be sought, and plans to maintain and further promote the results of the evaluation of high scores will be established to contribute to improving the design of public spaces and enhancing the meme effect. To verify the adequacy of assessment indicators, a pilot evaluation was conducted for simulation of actual public space cases. As a result of a pilot evaluation of three cases of Jeonil Building 245, FoRest971, and Maze Center, which have been attracting attention along with the recently accelerating urban regeneration project in Gwangju, the following were summarized.

First, as a result of organizing the overall assessment, there was a possibility that some differences in the assessment would arise depending on the assessment detail, depending on the evaluator's subjective judgment or perspective. It was determined that the personal circumstances or perceptions of the assessment

were related and that subjective judgments could be involved due to differences in evaluators' views. Although the design evaluation method was presented on the premise of qualitative assessment, it would be necessary to supplement the detailed indicators in order to produce more objective numbers.

Second, the problem shown by the verification of the evaluation system is that the selection of public spaces is so wide that the exact target is unclear, and detailed settings are needed to determine which spaces are applicable. In addition, it would be a reasonable way to develop an objective and more reliable indicator if the assessment was conducted by weighted items rather than by the average score of importance.

It is hoped that further research on more systematic and objective types of memes and spatial classifications will be carried out through the supplementation of the limitations of these studies, and various evaluation systems to express them in space.

제1장

서론

1.1 연구의 배경 및 목적

1.2 연구의 범위 및 방법

제1장 서론

1장에서는 연구 시점에서의 밈과 공공공간을 연계한 밈적 공공공간 디자인 평가지표 제시를 위한 배경과 목적을 제기한다. 그리고 연구의 방법과 연구의 범위를 제시하여 선행연구에 대한 고찰을 통해 기존과 차별화된 연구 방향을 제시한다.

1.1 연구의 배경 및 목적

• 공공공간의 환경 변화

우리사회는 4차산업시대에 접어들며 정보와 공간의 일체화를 몸소 실감하는 시대가 되었다. 산업화에서 정보화 시대를 뛰어넘으며 급격한 경제개발로 도시공간 또한 그 정책 속에 움직이며 다양한 형태로 변화했다. 우리나라의 경우 빠른 속도로 근대화되며 공간의 성장이 이루어졌지만 기능적으로 발전시키는 것에 급급하여 획일적이고 양적인 계획으로 도시공간구조를 양산하였다. 공간을 이용하는 사람들의 요구와 지역의 이해가 부족한 관(官) 중심의 공공공간 설계로 업무적인 공간 외에는 공간이 활용되지 못하고 이벤트성 공간적 한계를 보이며 공간의 성장 가능성을 담아놓았다. 하지만 사회구조가 변화함에 따라 공간 사용자가 정보를 습득할 수 있는 경로가 매우 다양해졌고 이전에 비해 매우 세분화된 정보와 지식수준을 보이고 있다. 이는 공간에서도 나타나는데 디자인 인식수준이 높아지면서 상향평준화되어 많은 공간이 질적 향상을 필요로 하고 있다. 또한 다양한 도시문제의 해결 방안으로 일회성에서 끝나지 않고 지속적으로 발전 가능한 도시환경의 개발이 이루어지면서 도시의 버려진 공간, 빈 공간 등의 유휴공간과 오래된 구식 공간들이 재활용되어 공공공간으로 활용되고 신설 공간이 관련 기준에 의해 설계되면서 한정된 공간에서의 지속적인 변화를 이끌고 있다. 공공공간의 재생 및 활용은 지속가능한 도시를 구축하기 위한 공간적 접근의 형태라고 볼 수 있다. 이러한 가치가 발현되기 위해서는 도시의 공간적 환경과 그 안의 프로그램 자체가 경쟁력을 가져야 한다.

• 도시재생을 위한 공공공간의 역할 강조

공공공간은 도시디자인의 일부로서 도시를 재생 및 활성화하여 도시 경쟁력을 확보하기 위해 앞서 말한 한계점이 문제로 대두되었으며 해외 주요 도시에서는 디자인 가이드라인

을 구축하여 공공공간의 발상을 전환시키고 있다. 도시는 사회와 사람을 아우르는 하나의 영역적 울타리로 여러 체계의 범주 안에서 지속된다. 공공디자인 가이드라인과 같은 정책이 중요한 이유는 바로 이러한 체계 속에 있는 도시의 정체성에 큰 영향을 주기 때문이며 도시민들의 삶의 질에도 연관이 깊다. 또한 공공공간의 커뮤니티적 기능과 함께 문화적 가치를 확대시키기도 하며 도시에서 넓게는 국가의 이미지까지 대표할 수 있다. 또한 일방적 정보 주입에서 쌍방향 커뮤니케이션이 가능한 작금의 시대를 반영한다면 공공공간은 즉각적인 반응과 변화, 변형이 가능해야 한다. 이러한 시대적 변화를 공간에 투영시켰을 때 ‘밈’적 도시재생을 기대할 수 있다.

• **밈(Meme)적 공공공간의 출현**

밈은 다윈의 자연선택설에서 파생된 것으로 하나의 문화가 세대에서 세대로 넘어가며 진화를 하고 그 주체는 인간이 아닌 ‘밈’이라는 단위를 강조한다. 인간의 문화와 생활을 연구하는 과정에서 과학계의 패러다임을 전환하였으며, 이 신(新)패러다임은 사회나 개인의 관점이 아닌 밈의 관점에서 문화의 진화를 이야기하는데 최근 급부상하고있는 트렌드인 ‘인터넷 밈’으로도 설명할 수 있으며 콘텐츠를 모방하고 재가공해 대중에 퍼뜨려지는 것으로 밈의 강한 진화력을 바탕으로 많은 사람들에게 소비되고 있다. 이러한 밈이 강하게 작용할 수 있는 이유는 단순히 어떠한 사물이나 사상을 받아들이는 것에 그치지 않고 그것을 재생산 혹은 재가공해서 서로 간에 공유하면서 이를 통해 상호작용하고 관계가 활성화된다는 것에 있다. 단순히 학계의 이론에서 시작된 밈은 마케팅분야까지 영향을 미치고 있으며 이러한 밈의 파급력을 보았을 때 공공공간의 디자인은 단순한 시설적 형태뿐 아니라 디자인이 가진 밈적 특성으로 확대하여 연구할 필요가 있다. 이에 따라 앞으로의 공공공간의 디자인 개발이 정책적 개발 중심에서 나아가 공간의 정체성과 지속적인 발전가능성에 근거한 밈적 디자인으로 나아갈 수 있는 방향과 기준을 마련하는데 도움되고자 한다.

본 연구는 밈의 작동방식과 같은 원리로 공간이 구성되고 복제자적 역할을 할 때 문화와 도시재생에 영향을 줄 수 있는지 물음에서 시작되었다. 따라서 도시 속 공공공간이 지속적이고 능동적인 발전력을 가지기 위해 밈의 공간적 특성에 대한 중요성을 인식하는 데에 그 의의가 있으며, 밈의 유형과 특성요소를 공공공간 디자인 평가체계에 적용할 수 있다고 제안하는 것에 가치가 있다. 향후 공공공간의 디자인평가체계를 계획함에 있어 밈의 요소들을 평가요소로 활용가능함을 제시하고자 한다.

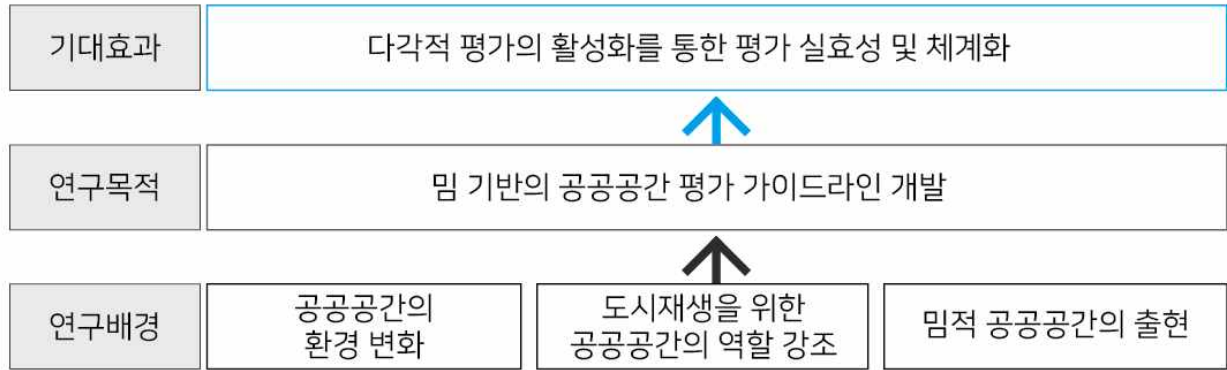


그림1-1 연구의 목적

1.2 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 사회적 트렌드를 이끌고 있는 밈에 대해 공공공간으로의 적용 및 공공디자인의 평가에 관한 방향성을 제시하기 위한 연구로 밈적 공공공간의 디자인평가체계를 구축하고자 한다. 따라서 연구의 범위와 방법은 다음과 같이 진행하고자 한다.

연구의 범위는 밈의 경우 국내외 선행연구사례의 조사와 분석을 통해 밈에 대한 선행연구의 동향을 파악하고, 기존 연구들의 밈의 특성과 단위, 유형에 대해 분석하고자 한다. 현재까지 밈에 대한 연구는 생물학과 마케팅에 관련된 내용이 대부분이며 공간에 적용된 사례는 미비하다. 이를 확대하여 공간과 매칭시켜보고 공공공간의 사후평가를 위한 체크리스트 구축의 가능성을 살피고자 한다. 공공공간의 경우 공공성과 공공공간의 이론적 고찰과 공간의 진화와 관련하여 제 3의 공간에 대한 개념을 고찰한다. 이러한 관련 선행연구 동향을 파악하고 공공디자인 평가와 관련하여 국내외 선행연구들을 분석하고자 한다. 공공디자인의 선진국가로 불리는 영국의 Spaceshaper, DQI, Design Review의 공공디자인 평가방법과 미국 PPS의 공공디자인 평가체계, 국내 서울시의 공공디자인 평가시스템을 선정하여 분석하고자 한다. 이에 대한 평가방법들의 종합 비교 후 1차 예비체크리스트를 도출한다. 1차 도출된 평가항목은 객관성 및 적합성을 검증하기 위해 중요도 평가 및 전문가FGI를 통해 최종 평가지표를 구축한다. 최종 구축된 평가지표는 평가대상을 선정하여 시뮬레이션하고 평가 결과의 비교 분석을 통해 대안적 방향을 모색한다.

표1-1 연구 구성

밈(Meme)적 공공공간의 디자인 평가방법			
1장	서론	연구의 배경 및 목적	연구의 범위 및 방법
2장	밈과 공공공간	밈(Meme)	개념, 특성, 단위, 유형
		공공문화공간	개념, 기능, 유형, 공간과 진화
		밈(Meme)적 접근을 통한 공공공간 이해	
3장	공공공간의 디자인 평가 방법	디자인 평가 체계	공공공간 평가 방법
		공공공간 디자인 평가 방법	DQI, Spaceshaper, Design Review, PPS, 서울 공공디자인 평가시스템
4장	디자인 평가지표	예비 평가항목 추출	종합 비교 및 빈도수 검토
		1차 선정 및 중요도 평가	신뢰도 분석, 요인 분석, 중요도 분석, 독립표본T-검증
		2차 선정 및 전문가 검증	전문가 FGI 및 적합도 분석
		평가 체계 구축	
5장	평가지표 검증	평가모델의 적정성 검토	Case 1, 2, 3 개요
		평가 내용 및 결과	평가지표 활용
		소결	Case 종합 분석 및 소결
6장	결론		

제2장

밈(Meme)과 공공공간

1. 밈의 이해
2. 공공공간

제2장 밈(Meme)과 공공공간

2.1 밈의 이해

밈은 신다윈주의 생물학자인 리처드 도킨스에 의해 새로 만들어진 개념이다. 1976년 도킨스의 저서 『이기적 유전자』를 통해 처음 소개된 것으로 ‘밈’개념을 통해 이기적 유전자라는 주장을 구체화하고 대중화시켰다. 그는 유전자 또한 진화를 위한 복제자일 뿐이라는 의견에 힘을 실어주기 위해서 밈이라는 개념을 추가하였는데 이는 밈학 연구의 초석이 되었으며 문화진화론과 사회생물학에도 영향을 끼치고 있다.

여기서 밈의 모체인 진화론의 개념에 대해 언급할 필요가 있다. 본 절에서는 이러한 진화론의 발달과 밈의 개념에 대해서 논한다.

2.1.1 밈의 개념

- 문화복제자 밈

자연선택의 원리와 보편 다윈주의를 토대로 도킨스는 문화 진화를 위한 복제자로 밈을 제시했다. 밈은 인간의 생각만이 아닌 그 자체로 단위를 형성 가능한 것을 말한다. 이는 문화 복제의 단위이며 스스로 복제 가능한 기본 요소로 작용한다. 도킨스는 이런 단위를 설명하기 위해 밈이라는 단어를 만들었다. 다음은 저서에 표현된 밈의 어원에 대한 구절이다.

새로이 등장한 자기 복제자에게도 이름이 필요한데, 그 이름으로는 문화 전달의 단위 또는 모방의 단위라는 개념을 담고 있는 명사가 적당할 것이다. 이에 알맞은 그리스어 어근으로부터 ‘미멤mimeme’이라는 말을 만들 수 있는데, 내가 원하는 것은 ‘진gene(유전자)’이라는 단어와 발음이 유사한 단음절의 단어다. ...유전자가 유전자 풀 내에서 퍼져 나갈 때 정자나 난자를 운반자로 하여 이몸에서 저몸으로 뛰어다니는 것과 같이, 밈도 밈 풀 내에서 퍼져 나갈 때에는 넓은 의미로 모방이라 할 수 있는 과정을 거쳐 뇌에서 뇌로 건너다닌다.1)

1) Dawkins, Richard. 이기적유전자. 을유문화사, 2018, p.364.

또한 데닛은 진화 알고리즘을 지닌 정보는 모두 밈이며 밈의 구조가 운반자에 따라 같지 않을 것이라고 보았다. 이와 다르게 텔리우스는 밈을 신경 기억망에 들어 있으며 활성화된 것과 그렇지 않은 시냅스들의 집합이라고 표현했다. 린치는 기억 추상화라 하였으며 그랜트는 마음에 영향을 주는 정보의 패턴이라 주장했다.²⁾ 다수의 학자들이 밈의 정의를 내린 가운데 가장 중요한 것은 밈은 모방을 통해 진화한다는 것이다.

이러한 밈의 개념들을 사전적 정의로 정리해보면 비유전적으로 모방을 통해서 전달되는 문화의 요소 혹은 단위라고 할 수 있다.

표2-1 밈³⁾의 정의

구분	내용
리처드 도킨스 (Richard Dawkins)	뇌에 상주하는 정보의 단위
다니엘 데닛 (Daniel Dennett)	전달될 수 있는 발상으로 진화 알고리즘을 거치는 정보
후안 델리우스 (Juan Delius)	신경 기억망에 들어 있는 활성화+비활성화된 시냅스들의 무리 또는 변형 시냅스들의 집합
애런 린치 (Aaron Lynch)	기억 추상화
글렌 그랜트 (Glenn Grant)	사람의 마음에 영향을 미치는 정보의 패턴
수잔 블랙모어 (Susan Blackmore)	넓은 의미의 모방을 통해서 복사될 수 있는 정보
옥스퍼드 영어사전 ⁴⁾	모방 또는 기타 비유전적 수단으로 한 개인으로부터 다른 개인으로 전달되는 문화나 행동 체계의 요소
캠브릿지 영어사전 ⁵⁾	유전자의 영향 없이 한 세대에서 다른 세대로 전달되는 문화적 특징이나 행동의 한 종류
브리태니커 백과사전 ⁶⁾	모방에 의해 전파되는 문화 정보의 단위

2) Blackmore, Susan. 밈. 바다출판사, 2010, p.139.

3) 밈은 '인터넷밈'과 혼용하여 사용되기도 한다. 같은 의미에서 파생되었으나 인터넷밈(Internet Meme)이란 인터넷 사용자들에 의해 빠르게 복사되고 퍼지는 것으로 흔히 약간의 변화를 가지고 있는, 전형적으로 유머러스한 성격의 이미지, 비디오, 텍스트 등을 이야기하며 각종 SNS나 인터넷 상으로 화제를 일으킨다. 예시로 UBD(자전차왕 엄복동), 비의 강, 김열철의 사딸라(\$4) 등이 있다. 이를 활용하여 밈마케팅도 등장하였다.

4) Oxford University Press, "meme". Oxford Learner's Dictionaries. www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/meme?q=meme.

5) Cambridge University Press, "meme". Cambridge Dictionary. dictionary.cambridge.org/dictionary/english/meme.

6) Rogers, Kara. "Meme". Britannica, 28 Feb 2014. www.britannica.com/topic/meme.

• 자연선택의 원리

앞서 믿음 문화 진화의 단위라고 하였는데 문화가 생물학적으로 해석되기 시작한 것은 20세기 중반으로 사회학과 생물학의 결합인 사회생물학이 생겨난 후이다. 생물학의 수많은 학제 중에서도 진화론은 생물학의 많은 부분을 차지하고 있으며 항상 논쟁의 중심에 있다. 『종의 기원』 7) 이후로는 진화론이 제외된 생물학은 논의하기 어려우며 유전학자 도브잔스키(Th. Dobzhansky)에 의하면 진화의 개념을 논하지 않고서는 생물학의 어떤 것도 무의미한 상황이다. 앞서 말했듯 진화론은 생물학과 사회학의 중요한 연결고리로 ‘진화’는 유기체의 ‘종’이 세대를 거듭하면서 환경에 적응하여 이전의 모습을 보기 힘든 다른 종으로 변화함을 의미한다. 더 자세한 개념으로는 이러한 과정을 진화라 하기도 하고 이런 과정 속에서 변질된 것이기도 하나 기본적으로는 이러한 모두를 진화라고 정의한다.8) 진화 개념에서는 유전자가 복제될 가능성을 적응도라고 보고, 이 유전자는 복제자에 의해 전달된다. 이 복제자의 적응도가 높을수록 복제의 가능성이 커지는 것이며 적응도는 적합도라고 부르기도 한다.9) 이러한 적응도 개념은 다윈의 자연선택의 원리에서 잘 설명된다.

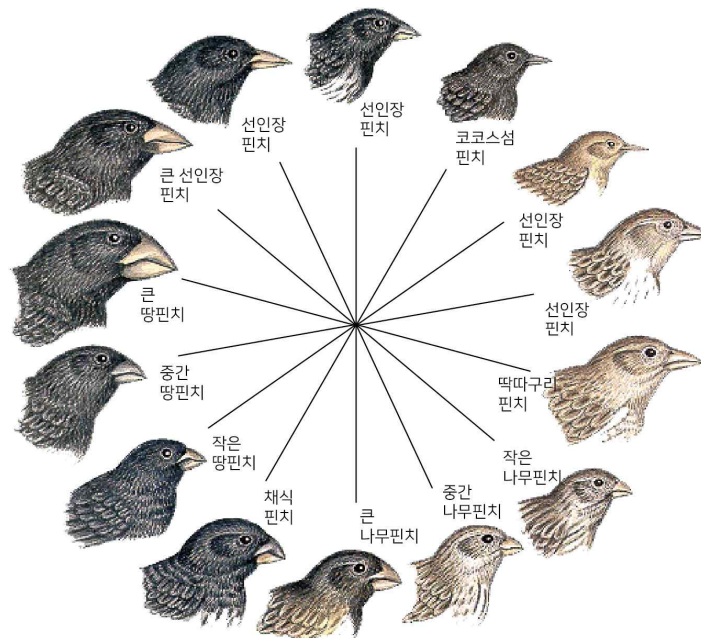


그림2-1 다윈의 자연선택설과 갈라파고스핀치10)
출처: <https://happygringo.com/>

7) 영국의 생물학자 찰스다윈이 1859년 출간한 저서로 창조론과 대립하여 자연 선택을 통한 진화개념을 설명하며 19세기 생명과 진화에 대한 사고를 뒤흔들었다.
8) 이한구. “문화의 변화에 대한 진화론적 설명모형”. 철학, vol.0, no.94, 2008, p.84.
9) Brodie, Richard. 마인드바이러스. 도서출판 동연, 2000, p.85.
10) 14종의 갈라파고스 핀치는 공통의 조상으로부터 진화했다. 각기 다른 식단과 서식지에 적합한 부리의 다른 모양은 같은 종류의 생물이 각종 환경에 적응해 나가는 과정에서 생활방식에 따라 다양하게 분화하는 현상을 뜻하는 ‘적응 방산’의 과정을 보여준다.

자연선택의 원리는 다윈의 진화론을 뒷받침하는 주장으로 변이, 복제, 유전(적응도) 세 가지 조건이 필수적으로 선행되어야 하며 이 조건이 모두 충족되었을 때 진화가 이루어진다고 보았다.

첫 번째 변이는 생물체들이 전부 같은 속성을 갖지 않도록 지속적으로 변이가 있어야 하며 여러 요소가 풍부한 상태를 지칭한다. 두 번째 복제는 요소의 역량으로 복사본을 만들거나 자기복제를 하는 경우로 모든 생물체들이 유지되는 것이 아니라 그 중의 돌연변이들이 살아남을 수 있는 환경이 주어진다라는 의미이다. 마지막 세 번째 유전은 한 세대에서 다음 세대로 특징을 내려받는 과정으로 요소의 특징 간에 상호작용을 하게 되며 주어진 환경의 특징에 따라 결과는 달라진다고 본다.¹¹⁾ 앞서 이야기한 유전과 변이의 과정을 거치더라도 이 모든 행위가 아닌 일부만이 자연선택 하에 성공적으로 복사된다 할 수 있다.¹²⁾ 이 조건이 의미하는 것은 대상에 관계없이 상기 조건이 모두 만족된다면 자연선택의 원리에 의해서 무조건 진화가 일어난다는 것이다. 이러한 변이-복제-유전의 흐름은 같은 알고리즘을 반복하지만 밈은 같은 원리를 반복할지라도 같은 결과를 내지 않는다. 이것은 카오스이론¹³⁾으로 설명할 수 있다.

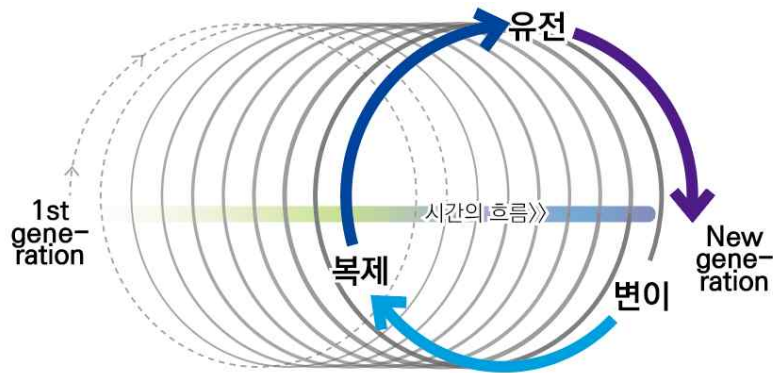


그림2-2 밈의 알고리즘
(밈의 작동원리만을 표현한 것이며 밈 단위의 변화에 따른 구성은 제외되었다.)

다윈의 자연선택의 원리가 가진 추상성과 일반성과 관련해 도킨스는 보편 다윈주의 (Universal Darwinism)라고 정의하고, “복제자의 차별적 생존(Differential Survival)으로 모든 유기체가 진화한다.”라고 주장했다. 이 주장에서 가장 중요한 조건은 복제이다. 이는 종을 막론하고 자연 선택의 원리로 진화하기 위해서 복제자나 세대물림 메커니즘을 가진

11) Dennett, Daniel. 의식의 수수께끼를 풀다. 도서출판 옥당, 2013, p.262.

12) Blackmore, Susan. op.cit., p.117.

13) 어떠한 계가 정해진 규칙에 따라 변함에도 불구하고 매우 불규칙하고 복잡하며 불안정한 모습을 보여서 미래의 상태를 예측할 수 없는 현상을 말한다(조윤희 12 재인용).

자여야 한다는 조건이다. 여기서 말하는 복제자란 스스로 복제하는 것 또는 복제자 외의 세계와 상호작용하여 복제자의 복사본을 형성하는 자라고 규정한다.¹⁴⁾ 다윈은 이와 같은 진화론을 통해 기존 생물학의 판도를 뒤엎었다. 진화론에 관해서는 다윈 이전에도 비슷한 문제 제기가 되어왔지만 정확한 연구모형과 실제적 검증을 통해 진화론에 대한 논리적 근거를 제시하며 명확하게 정리한 것이다. 이러한 진화론의 자연선택설에서 나아가 도킨스는 적응도 높은 개체에서 유전자로 논점을 옮겨 이를 설명하기 위해 밈 개념을 제시하게 되었다.¹⁵⁾

밈 또한 유전자와 유사한 알고리즘을 가지고 변이-복제-유전의 과정을 거쳐서 진화하는데 이에 대하여 도널드 캠벨은 생물과 사고, 문화의 진화 체계는 서로 유사하다 주장하며 ‘캠벨의 법칙’을 제시하였다. 도널드 캠벨은 미국의 심리학자로, 도킨스에 의해 밈이 제시되기 전에 이러한 개념을 통찰하였다. 이와 같은 주장을 한 이유는 이 모두가 진화하는 체계를 가졌기 때문이며, 어떤 복제의 단위가 변이를 발생시키면 그에 따른 변종이 다른 단위를 제치고 선택적으로 잘 유전되는 체계라는 의미이다. 그는 문화를 생물에 직접 빗대어 표현하는 대신 진화적 변화라는 모형에 비유하였다. 생물학적 진화를 단지 일반 모형의 한가지 사례로 보는 주장이다. 이는 도킨스가 유전자와 밈을 비유적으로 표현한 것과 유사하다. 캠벨의 법칙에 따르면 밈과 유전자 모두 복제자이며 진화론의 일반적인 원칙을 따른다.¹⁶⁾ 다음 그림2-3은 캠벨의 법칙을 도식화한 것이다.

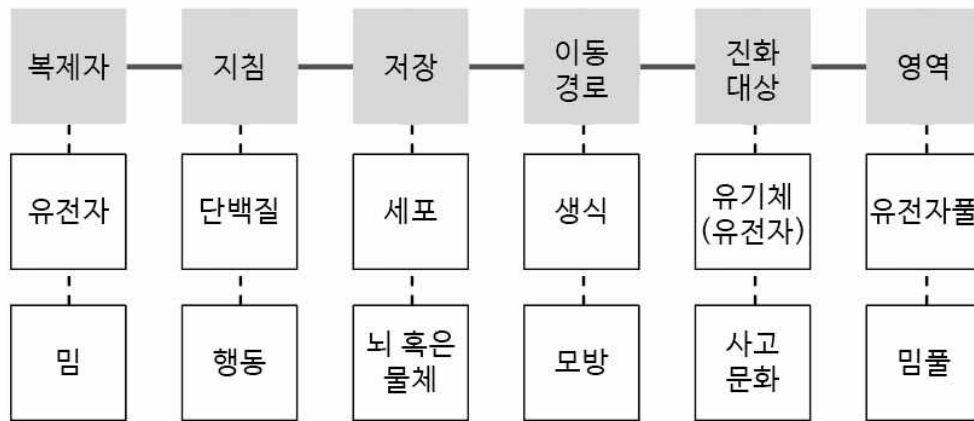


그림2-3 캠벨의 법칙_유전자와 밈

14) 장대익. “일반 복제자 이론: 유전자, 밈, 그리고 지향계”. 과학철학, vol.11, no.1, 2008, p.33.

15) Brodie, Richard. op.cit., p.86.

16) Blackmore, Susan. op.cit., p.61.

심리학자 리처드 브로디(Richard Brodie)는 인간의 모든 행동이 유전적 명령과 후천적인 정신적 프로그래밍 즉, 유전자와 밈의 지휘하에 행해진다고 주장한다. 인간의 본능적 행동을 제외하면 모두 프로그래밍에 의한 것이며 이것은 밈으로 표현할 수 있다. 이러한 측면에서 밈은 세 가지로 그 본질을 설명할 수 있다.

1. 구별 밈(Distinction-meme) : 존재하는 모든 개념은 밈들의 집합으로 구별 또한 일종의 밈으로 표현할 수 있다. 어떠한 기준을 가지고 사물을 분류하거나 이름을 지어 현실을 분할하는 방식 중 하나이다.

2. 전략 밈(Strategy-meme) : 인과관계에 대한 믿음에 관한 것으로, 전략 밈은 특정 행동에 따른 특정 결과를 의식하지 않아도 믿게 되며 연쇄적 사건을 일으킨다. 경험법칙과 같아서 이것을 적용가능한 상황이 오면 원하는 결과를 위해 해야 할 일을 알게 된다.

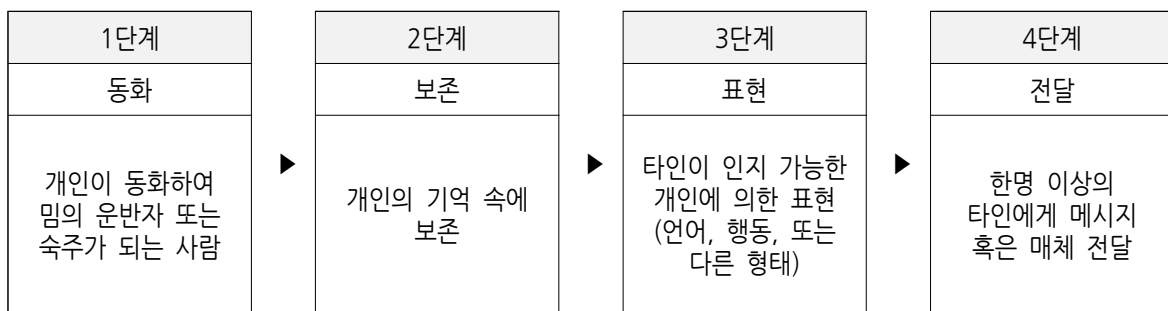
3. 연상 밈(Association-meme) : 복수의 밈이 서로 연결된 것으로 하나의 존재가 다른 존재에 대한 감정이나 생각을 유발하여 행동에 변화를 준다.¹⁷⁾

이와 같이 밈은 다양한 형태로 존재하며 인간이 살아가는 방식에 많은 영향을 끼치며 문화가 작용하는 방식을 새롭게 볼 수 있도록 한다.

• 밈의 전달 과정

밈은 앞서 설명된 조건의 유전 단계에서 전달 과정을 거치게 되는데 동화, 보존, 표현, 전달의 4단계로 분류된다.

표2-2 밈의 전달 과정



동화단계는 개인이 밈의 존재와 마주하거나 외부 현상의 관찰로 인해 인지되는 개념이

17) Brodie, Richard. op.cit., pp.48-57.

재조합되면서 밈을 독자적으로 발견하는 것을 의미한다. 즉 밈의 운반자가 밈을 알아차리고 받아들여야만 밈의 동화가 진행될 수 있다. 다음으로 보존단계로 넘어가면 복제된 밈을 기억할 수 있게 보존한다. 밈이 더 오래 머물 수 있도록 하기 위해서는 많은 감염자를 발생시켜서 밈이 보존되기 위한 기회를 확산시킨다. 표현의 단계에서는 기억에 보존되어있던 밈이 다른 개인에게 전달되기 위해서 저장소에서 나와 물리적 형태를 지니게 된다. 표현의 가장 분명한 매체는 언어이며 다른 일반적인 수단으로는 문자, 그림, 행동, 도구, 창조물 등이 있다. 밈은 운반자가 의식적으로 전달하려고 하지 않더라도 간단한 방법으로 표현될 수 있으며 또한 밈 보존이 잘 되었을지라도 밈 운반자가 어떻게 생각하느냐에 따라서 표현되지 않을 수도 있다. 마지막 단계는 전달단계로 밈이 다른 개인에게 도달하기 위해서는 손실이나 변형 없이 전달 가능할 정도로 안정된 매개체가 필요하다. 이 단계에서는 선택이 가장 큰 영향을 미친다. 전달이 끝난 밈은 다시 1단계인 동화 상태로 돌아가며 무한 루프를 형성한다. 이 전달 과정은 각각의 단계로 넘어가면서 일부 밈은 제거될 수도 있다.¹⁸⁾

2.1.2 밈의 특성과 단위

- **밈의 특성**

밈은 장수성, 다산성, 복제의 정확성의 특성을 가진다.¹⁹⁾ 장수성은 복제 요소가 더 오래 지속될수록 더 많은 복사본을 만들 수 있다는 의미이다. 일회성의 요소가 누군가에게 전달되기 전에 수명을 다 한다면 전달될 가능성이 낮아지는 것이다. 다산성은 복제속도가 빠르거나 많을수록 복제자가 더 많이 퍼진다는 것으로 앞서 설명한 바와 같이 밈은 유전자와 유사한 원리를 가지고 있기 때문에 그와 마찬가지로 장수성보다 다산성이 더 중요하다. 도킨스는 여기서 다산성이 매우 중요하다고 주장했는데 밈의 아이디어가 얼마나 널리 퍼지고 자주 이용되는가를 보고 밈의 생존가치를 알 수 있다.

밈이 오래 보존되는 것보다 밈이 많이 표현되어 전달되는 것이 밈의 전파에 효과적인 것이다. 복제의 정확성은 복제가 정확하거나 충실할수록 몇 차례의 복제를 거치더라도 초기패턴이 많이 남아있는 경우를 말한다.²⁰⁾ 이러한 특성을 가진 밈은 전달 과정에서 연속적인 변이를 거치며 다른 것과 혼합이 되는 것처럼 보일 수도 있다. 얼마나 정확도가 높

18) Heylighen, Francis and Klaas Chielens. Cultural evolution and memetics. Encyclopedia of complexity and systems science, 2009, p.10.

19) Dawkins, Richard. op.cit., p.367.

20) Heylighen, Francis and Klaas Chielens. op.cit., p.5.

은 장기기억을 만들어내느냐에 따라 효과적인 mim인지 아닌지 알 수 있다. 즉, mim은 정확하게 복제되고, 많이 복제해야 하며, 복제물이 오래 가도록 해야 한다. 단지 기억하기 좋은-복제의 정확성이 좋은-mim이어서 더 많이 확산될 수도 있다. 세 가지 특성 간에 교환이 성립 가능하다는 것이다. 이런 mim의 복제는 매번 완벽하게 이루어지지는 않는다. 선택에 따라 도태되거나 더 발전되기도 한다. mim은 뇌를 옮겨다니는 복제자로 인간의 모방능력의 한계나 기억의 속성에 의해서 복제를 결정 당한다. 인간은 mim의 복제 기계이자 선택 환경인 것이다.²¹⁾ 이에 따라 mim 운반자는 단지 mim이 더 오래 살아남을 수 있도록 생존 가능성을 높이는 역할을 하며 mim풀(Meme Pool) 안에서 자연선택의 방식으로 생존하게 한다. mim은 자가 복제를 위한 수단으로 모방을 이용하지만 모든 유전자의 복제가 성공하지는 않는 것처럼 mim 또한 mim풀²²⁾ 속에서 타 mim에 비해 성공적이거나 혹은 실패할 수 있다. 이러한 성질이 자연선택과 유사하다.

유전자가 유전자풀(Gene Pool) 내에서 퍼져 나가듯 mim도 mim풀 내에서 퍼지며 모방의 과정을 거쳐 뇌에서 뇌로 이동한다. 여기서 유전자풀은 유전자의 집합으로, 크면 클수록 유전적 다양성이 높아져 생물학적 적합성과 생존 가능성이 높아지며, 작은 유전자풀은 유전적 다양성이 낮음을 나타낸다. 이는 생물학적 적합성을 감소시키고 멸종 가능성을 증가시킨다. 도킨스는 상호 적응된 유전자 복합체와 같이 mim 복합체 또한 진화한다고 추측했다. 생존을 위해 문화적 환경을 이용하는 mim이 선택에 있어 유리하며 이러한 환경은 같이 선택되는 mim들로 구성된다. 이 때 mim 풀은 ‘진화적으로 안정된 복합체’의 속성을 지니며 새로운 mim은 이 풀 안에 쉽게 진입할 수 없다.²³⁾

• mim의 단위

블랙모어(Susan Blackmore)는 진화원리의 조건이 모두 충족될 경우 mim이 단위를 형성한다고 보았다. 단일구성의 mim 형태에서 나아가 각 mim끼리 상호작용하며 복합화한 형태를 ‘mimpl렉스(Memplex)’라고 칭한다. mimpl렉스는 집합의 일부일 때 더 잘 복제된다는 것에 핵심이 있다. mim은 자기복제를 통해 진화하며 이 수단으로 모방을 이용한다. 사회적 학습이 타인을 관찰하면서 그로 인해 환경에 대해 뭔가를 습득하는 과정이라 한다면 모방은 타인을 관찰하면서 어떤 행동에 관해서 무엇인가를 습득하는 것이다. 모방 대상을 결정하

21) Blackmore, Susan. op.cit., p.59.

22) 개인 혹은 문화가 접근 가능한 풍부하고 다양한 mim 집합 전체를 칭하며 예시로 언어학습이나 여행이 있다.
Brodie, Richard. op.cit., p.79.

23) ibid., p.375.

고 시점을 변환하며 그에 상응하는 신체적 행동을 수행하는 것이 모방의 요소²⁴⁾들이며 이 과정은 도널드(1993)에 의해 미메시스(Mimesis)라고 지칭된 것과 매우 유사한 개념이다. 하지만 도널드는 mim의 진화적 성질이 아닌 유전자적 진화에 영향을 받은 인간의 능력과 행위에 초점을 맞추었다는 점에서 mim의 특성과는 벗어난다. 또한 본래의 미메시스는 내적인 현실을 표현하는 것에서 나아가 예술에 자연을 적용시키는 방식의 의미로 발전하였다. ‘모방’보다는 ‘예술적 창조’에 초점을 둔 개념이라고 볼 수 있다.²⁵⁾ 유전자는 집합을 이루고 염색체의 형태로 묶여있다. 이 염색체 또한 세포 내에서 뭉쳐있으며 한 종의 유전자들은 전체를 상호작용하는 유전자 집합으로 정의할 수 있다. DNA는 도킨스의 주장에 따르면 생존 기계의 몸 안에서 유전자 형태로 있으며 일반적으로 유전자집합들만이 돌아다닐 수 있다. 자유로운 단일 유전자는 효과적인 복제가 어려웠을 것이라 본다. 이러한 관점에서 상호적응된 유전자 집합과 마찬가지로 mim 또한 서로를 배경으로 선택된다. 이렇게 mim들이 모여 서로 지지하며 협동하는 것을 ‘상호 적응한 mim 복합체’라 칭하였으며 스피에 의해 축약된 단어가 mim플렉스이다. 동일한 mim플렉스는 사이가 좋지만 경쟁하는 mim플렉스에게는 적대적으로 입장을 취한다. mim플렉스의 핵심은 그 안에 있는 mim이 적절한 공생mim (Co-meme)들로 이루어져 단일 mim보다 집합의 일부가 되었을 때 더 잘 복제된다는데 있다.²⁶⁾ 마치 생태계의 원시구조처럼 mim 자체의 생존과 복제를 위해 네트워크를 형성해서 상호 공유하고 그 구조 속에서 디코딩(Decoding)과 인코딩(Encoding)의 과정을 거치면서 진보된 진화 완전체가 된다. 정리하면 유전자가 복제를 통한 진화에 유리하게 서로 결합하듯 mim은 공생mim끼리 결합하여 강한 문화유전자가 된다.²⁷⁾

공생 mim에 의한 mim플렉스가 mim의 복합체라고 할 수 있다면 메타mim(Metameme)은 mim을 위한 mim이다. 메타(Meta)는 ‘사이에, 뒤에, 넘어서’ 등의 의미를 가진 접두어²⁸⁾로 mim과 마찬가지로 그리스어에서 유래했다. 즉, mim에 관한 내용을 퍼뜨리기 위해, mim을 뛰어넘은 mim이 메타 mim이다. mim의 내용을 전파하는 mim이 진화한 형태이다. 본 연구와 같이 mim의 내용을 다른 사람에게 전달했을 때 그 mim을 이해했다면 정확한 mim의 형태가 아니다 할지라도 그것은 메타mim이 복제된 것이다.

유전자들은 긴 시간에 걸쳐 만들어진 유전자의 환경이다. mim플렉스간에 서로 배타적인

24) Blackmore, Susan. op.cit., p.119.

25) 정미경. 미메시스(Mimesis)이론을 적용한 실내설계연구: 자연 이미지가 표현된 상업공간을 중심으로. 2004. 국민대학교 디자인대학원, 석사학위, pp.19-20.

26) ibid., pp.65-66.

27) 이현진. 재생 공간에 나타나는 mim(Meme)적 특성 연구. 2015. 국민대학교 대학원, 석사학위, p.22.

28) Doopedia. “Meta”. 두산백과사전. www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=10103000808925.

모습을 보이는 것처럼 이 유전자풀 또한 새로운 유전자가 유입되기 어려운 형태를 보일 수 있는데 이것을 바로 진화적으로 안정한 유전자들의 세트(ESS: evolutionary Stable Strategy)라고 한다. 새로운 유전자가 그 유전자풀에 진입성공해서 유전자풀에 정착하는 경우도 있는데 이런 경우는 안정된 유전자세트가 다시 한번 재정돈되면서 작은 진화를 한다고 본다. 메타밈 또한 다수의 밈이 결합된 밈 풀 내에서 진화적 안정된 밈 세트를 만들어 내고 유지, 복제, 확산과 같은 진화 메커니즘의 우위에 있다.

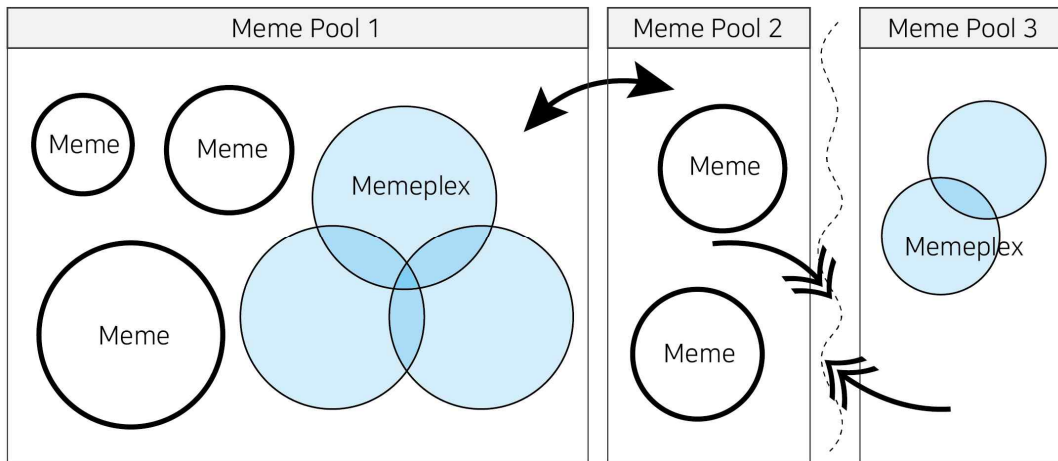


그림2-4 밈의 진화 구조

그림2-4는 밈의 진화 구조를 유전자풀을 바탕으로 도식화한 것으로 밈은 밈풀 내에서 퍼지게 되며 선택된 개체만으로 구성된다. 이렇게 구성된 밈은 밈풀 내에서 단일 단위로도 존재할 수 있으나 상호작용된 밈 복합체로 변화하기도 한다. 그림 속 ‘Meme Pool 1’의 경우 다양한 밈의 단위로 이루어져 생존 가능성이 높아지고 진화에 유리하지만 ‘Meme Pool 2’, ‘Meme Pool 3’는 다양성이 낮아 생존하기 어려운 환경을 가진다. 또한 붉은 화살표로 표시된 관계를 보면 ‘Meme Pool 1’과 ‘Meme Pool 2’는 서로 상호교류하지만 ‘Meme Pool 2’와 ‘Meme Pool 3’는 경쟁하는 관계로 인해 서로 배척하기도 한다.

2.1.3 밈 개념의 선행연구 고찰

밈 개념을 주제로 행해진 연구는 많지 않은 편이며 주로 사회학, 신경과학 등의 분야에서 발달해 왔으며 최근 인터넷 밈, 밈 마케팅 등의 파생된 개념을 주제로 한 연구가 빠르게 진행되는 추세이다. 공간 분야에서는 2000년 이후로 시작되었으나 그 연구의 수가 미

약한 실정이다.

양완석(2019)은 밈 이론에 기초하여 건축계의 담론에서 밈을 정량적으로 측정 및 분석하려 하였으며 밈 이론을 기반으로 한 담론 분석 방법론을 정립하고자 진행된 논문이다. 밈 이론을 바탕으로 관찰 분석법의 효용성을 살피고 기존 연구를 비교 대조하여 밈을 직접 계량하는 시도를 하였다.

남선영(2016)은 아래 소개할 이현진의 재생 공간에 나타나는 밈(Meme)적 특성 연구와 유사한 방식으로 공간을 해석하고 있으며 모뉴먼트공간의 형태나 공간 구성이 어떠한 밈적 특성을 지니고 있는지 정성적 분석으로 진행하였다.

이현진(2015)은 공간의 문화적 재생을 기반으로 신, 구의 결합에 초점을 맞추어 재생 건축에서의 밈의 진화단계에 따른 특성을 파악하였다.

주명일(2004)은 국내에서 비교적 이른 시기에 밈을 다룬 연구로 디지털 공간에서의 가상 공간을 네트워크의 물리적 특징들을 포함한 공간의 구조로 분석하여 밈의 영향에 대해 분석하였다.

윤일 외(2009)는 밈의 구조의 특성을 통해 문화적 구조와 공간적 구조로 나누어 제시하였다. 밈의 문화적인 내용이 주를 이루고 있으며 문화환경의 도입을 주장한다.

Salingaros(2001, 2006)는 다윈 과정과 밈에 대해 고찰하고 모더니즘과 건축에서의 밈을 분석하여 밈이 수행하는 역할에 대하여 제시하고 있다.

최희정(2012)은 평면성을 문화유전자로서 이해하고 밈적 특성을 통해 평면성의 가치를 새롭게 하고자 하였다. 이를 통해 평면성의 개념을 시각예술 뿐만 아니라 건축 및 디자인 분야 등에 총체적으로 적용되고 있다고 주장하며 평면성의 확대적 개념화를 시도하고자 하였다.

이상 선행연구의 동향을 살펴본 결과 밈을 통해 공간을 지속적으로 활성화시키기 위한 문제 인식과 진화를 위한 문화유전자로서의 밈을 통해 공간의 밈적 특성을 도출하는 것을 연구 도구로 삼은 것은 유사하나, 선행연구의 경우 추출한 밈적 특성을 통해 공간을 분석하는 것에 그치고 있으며 밈의 개념에 대한 접근이 혼용되어 정의되었다.

본 연구는 이러한 선행연구를 기반으로 밈적 공공공간의 디자인 평가지표를 통해 공공공간에서 필요한 밈적 요소와 발전 방향에 대해 논하고자 한다. 특히 공공공간의 끊임없는 개발을 통한 계획적 공공디자인 평가에 대한 해외사례를 위주로 분석하여 밈적 공공공간 환경에 대한 통합적이고 총체적인 방향의 연구를 진행하고자 한다.

표2-3 mim적 공간 선행 연구 목록

연구자	연구 제목	출처	년도
양완석	ميم 이론을 적용한 국내 건축계의 담론 분석 방법 연구 : 공간지의 텍스트를 대상으로	서울대학교 대학원 박사학위논문	2019
남선영	ميم(Meme)적 표현특성을 적용한 현대 모뉴먼트 전시공간 계획에 관한 연구	홍익대학교 건축도시대학원 석사학위논문	2016
이현진	재생 공간에 나타나는 mim(Meme)적 특성 연구 : 독일의 쾰페라인 탄광 지구 재생 사업을 중심으로	국민대학교 대학원 석사학위논문	2015
최희정	ميم(Meme)현상으로 고찰한 20세기 이후 평면성 표현 연구 : 피보나치 수열의 그래픽 표현 중심으로	박사학위논문	2012
주명일	네트워크 이론을 통한 디지털 공간의 구조도출: 디지털 장(Field)을 구성하는 디지털 mim(Meme)의 요소를 중심으로	경기대학교 건축대학원 석사학위논문	2004
윤일 외	ميم(Meme)의 현상이 문화에 수용되는 공간적 구조	한국공간디자인 학회논문집	2009
Nikos A. Salingaros	Architectural memes in a universe of information	Mondes Francophones	2006
Nikos A. Salingaros 외	Darwinian Processes and Memes in Architecture : A Memetic Theory of Modernism	Journal of Mimetics	2001

2.1.4 mim적 공간의 유형

앞서 살펴본 mim의 개념을 토대로 mim적 공간에 관한 선행연구를 통해 mim적 공간의 유형을 구분하였다. mim을 중심으로 한 연구는 사회학 분야 및 신경과학 분야 등에서 행해져 왔으나 주로 과학적 연구에 중점을 두고 있으며 공간 분야의 연구는 상대적으로 미비한 것을 알 수 있다. 그러나 mim이 공간에서 중요한 역할을 하고 있으며 미래지향적 특성을 지녔다는 점을 도출한 것에 의의가 있다. 선행연구에서 분석한 mim적 유형과 특성을 조사한 결과, mim의 세부적인 특성 도출과 관련한 연구가 진행되고 있었는데 mim의 특성은 연구자들의 개인적 기준에 따라 다르게 표현되었으나 그 내용적 의미는 변이와 확장을 통해 새로운 무언가를 만들어 내는 것으로 지속적인 변화를 보인다는 점에서 유사한 것을 알 수 있다. 이는 변화를 넘어서 진화하는 공공공간의 유의미함을 나타내며, 이를 위해 기존 선행

연구에서의 특성을 유형화하기 위한 재분류가 필요하다. 본 연구에서는 기존 연구의 특성을 종합하여 더 명확한 mimetic 공간유형을 구분할 수 있을 것이라 판단된다.

선행연구에서 추출한 특성을 의미적으로 종합하여 빈도순으로 정리하면 7가지 특성으로 분류할 수 있다. 분류된 특성은 변이성, 확장성, 다양성, 복합성, 공공성, 조직성, 지속성으로 구분할 수 있다.

표2-4 선행연구의 mimetic 공간 특성

특성	선행연구자				빈도수
	남선영 외	이현진	윤일 외	Salingaros 외	
공공성		●	●	●	3
변이성	●	●			2
확장성	●		●		2
다양성	●	●			2
복합성	●	●			2
조직성		●		●	2
지속성		●	●		2
단순성				●	1
장소성			●		1
독창성				●	1
유용성				●	1
적합성				●	1
보호성				●	1
사회성			●		1
상호작용성	●				1
잠재성	●				1

본 연구에서는 기존 선행연구에서 빈도순으로 정리된 7가지 특성을 의미적으로 재분류하여 유형화하고 조직형을 공공형으로, 다양형을 복합형으로 귀속시키고자 한다. 중복되는 의미의 유형을 제거하고 명확한 유형화를 하기 위함이다.

표2-5 mim적 공간의 유형 도출

구분	내용
변이형	공간 환경이 변화함에 따라 상호작용하여 건축 및 공간 구조의 형태적 변형
확장형	공간을 둘러싼 환경과 상호작용하여 지역적 맥락을 지키며 공생하고 도시 이미지 생성
복합형	공간의 재해석 및 변이복제로 인해 기능 및 형태가 다양하게 표현하고 공간 요소의 융합과 변형으로 순환적 구성과 요소의 상호작용을 연출
공공형	사회활동을 통해 소통과 향유하는 공간으로서 열린 체계
지속형	공간이 끊임없는 변화를 통해 지속적으로 진화하며 발전

mim적 공간의 유형에 따른 내용은 다음과 같다.

• 변이형

변이형은 시간에 따라 공간 환경이 변화함으로 인해서 공간과 환경이 상호작용을 하며 건축 혹은 공간의 변형을 보이는 것이다. 각각의 요소들이 융합하고 대립, 변형되어 새로운 공간을 형성하게 되고 기존의 구조나 형태적인 구분이 재구성됨으로 인해 통합적인 결과로 나타나는 것을 의미한다. 이때 각 요소들이 결합하여 혼성적인 특성을 보이며 대비 혹은 조화의 방식으로 표현된다. 또한 장소성을 공간 형성의 매개체적 역할로 삼아 형태의 변이를 야기한다.²⁹⁾ 인간은 복잡한 방식을 통해 공간과 장소에 대응한다. 여기서 공간과 장소는 같은 의미로 해석기도 하지만 공간은 장소보다 더 추상적인 개념이다. 인간은 장소 생성 체험을 통해 어떤 공간을 올바르게 이해하고 그것에 가치를 부여함으로써 생성한다. 우리의 심상에 체험을 통해 기억되는 장소는 형성과정에 있어 논리적인 질서를 가지게 되고, 그 중 하나는 시간적 질서이다. 기본적인 장소의 의미를 위해서는 이동으로부터 정지를 해야 한다는 조건을 가진다는 관점에서 장소는 ‘경과적 의미의 시간’과 ‘때’의 의미의 시간 두 가지 의미와 밀접하게 연관된다. 일반적으로 친숙한 장소의 느낌을 위해서는 시간의 경과에 따른 일상의 행위가 장소와 반복되어 결합하는 것이 필요로 하는데 이것을 경과적 의미의 시간이라 보며, 시간에 따라 변하는 빛과 그림자, 일출이나 일몰, 계절의 변화, 전망을 통해 알 수 있는 시간, 때에 따라 변하는 거리의 소음 등이 때의 의미로서 시

29) 이현진. opcit., p.63.

간이다. 장소에 의한 경험은 연속성과 끊임없는 변화와 밀접한 관계를 맺고 장소에 있어 시간은 체험의 중요한 요소가 된다. 공간은 움직임이 가능하다면 하나의 공간에서 다른 공간으로 이동하는 것으로 방향감을 얻게 되고 시간적 요소가 개입된다. 즉, 시간과 공간이 서로 중요 요소로 파악될 때 공간의 장(場)개념이 생성된다. 공간에 시간적 개념이 도입되면 그 공간을 느끼는 주체인 인간이 관여함으로써 실존적 의미를 지니고 있던 공간이 구체적인 형상을 띄고 더 나아가 공간을 감각으로 인지 및 인식하는 과정을 통해 환경적인 특성을 부여하면서 장소화되는 것이다.

공간이란 3차원의 것으로 바라본다. 이 개념에 시간이 결합되면 4차원의 공간으로 볼 수 있는데 이것은 움직임의 의미를 지닌 동적인 공간을 의미한다. 여기에 인간이 관여하면 현실성을 가진 실존공간이 되고, 시각적인 효과를 동반하여 최종적으로는 환경이 결합됨으로써 지각과 인식까지 이른다. 이러한 과정이 공간과 장소로까지 변환되는 과정으로 이해할 수 있는데, 과정을 통해 추상의 개념에서 실존적이고 구체적인 개념의 장소로 발전하는 것이다. 따라서 장소는 과거의 체험과 현재의 사건들, 미래의 희망들이 현재적 표현을 지니고 있을 때이다.³⁰⁾ 공간구성에 있어서 특히 중요한 것은, 각 복합공간들의 연계성 강화를 위한 가변적 공간구성이다. 공간의 가변성을 부각시키는 것은, 시설의 관계자나 체험생산자가 불필요한 공간적 경계를 허물 수 있고, 시대적 흐름과 요구에 민첩하게 반응할 수 있는 문화체험과 교류의 장을 조성하는데 유리한 유연성을 갖추는 것이라고 할 수 있다. 개별성의 자기독립성과 자기완성도를 높이면서, 개별성을 통한 복합성을 이루기 위해서 개별성이 갖춰야 할 요소인 유연성은 자기 완결적인 개별공간 내부에서 확보되기는 어렵다. 따라서 개별성과 개별성을 이어줄 수 있는 중간적 매개공간을 삽입하여 개별적 기능단위가 타 기능단위에 대한 연결고리를 확보하여야 한다.³¹⁾ 즉, 가변적 오픈스페이스를 확보할 경우, 다양한 문화적 성격을 내포한 프로그램 및 공간들 간의 접목이나 새로운 기획에 유연성을 강화함으로써 시설 각 공간 간의 연계성 강화와 예측치 못한 체험의 확장을 실현할 수 있다.³²⁾

• 확장형

확장형은 공간을 둘러싼 환경과 공간이 상호작용하며 지역적인 맥락을 지켜서 서로 공생하고, 이를 통해 도시의 이미지를 생성하는 것을 지칭한다. 밍이 변이, 결합, 복합, 복제

30) 이영주. 장소성 형성을 위한 공간디자인 방법에 관한 연구. 1998. 이화여자대학교 디자인대학원, 석사학위, pp.13-14.

31) 이영범. "어린이 복합문화공간 공간구성에 관한 연구". 경기대학교 건축대학원 논문집, vol.10, 2006, p.30.

32) 김지예. 대학 뮤지엄의 복합문화커뮤니티공간 조성을 위한 지표 개발. 2020. 숙명여자대학교 대학원, 박사학위, p.74.

의 과정을 통해 영향력의 범위를 넓혀가면서 지속적으로 확장하는 것을 의미하며 미래에 관련한 지향적 의미가 강하다고 볼 수 있다. 밈의 생명력이 강하고 번식력이 우수한 공간은 점차적으로 영역을 확장하게 되며, 반대의 경우 공간의 축소가 일어난다.³³⁾ 밈의 공간적 확장은 경계성, 통합성, 방향성으로 특성 세 가지를 지닌다. 경계성은 영역별 구분을 뜻하기도 하지만 밈의 특성상 생존을 위해 배제되는 밈과 밈의 경계를 말하기도 한다. 통합성은 변이과정부터 이어져온 것으로 밈적 특성에 따라 결합하지만 이 때 결합하지 못한 밈적 공간은 생존하지 못하고 소멸되기 때문에 공간은 같은 영역과의 통합성을 가진다고 본다. 마지막 방향성은 규정된 공식에 따라 움직이는 것으로 밈의 알고리즘에 따른 과정 중에 변형 밈이 생겨나기도 하고 각 단계별로 밈복합적 공간을 보이기도 하기때문에 방향성을 지닌다 볼 수 있다.³⁴⁾

미스반데로에(Ludwig Mies van der Rohe, 1886~1969)의 작품인 유니버설 스페이스는 공간의 무한한 확장을 암시하였고 관념적 평면구획에서 벗어나 자유로운 공간으로부터 작은 개체공간까지 다양하게 구성 가능한 개방형 평면으로 어떠한 용도에도 대응 가능한 융통성을 가져왔다.³⁵⁾ 신 국립미술관(Berlin, Germany)은 기둥이 8개로 되어 있어 구조적 안정성을 확보하고 전시의 개념에 따라서 다양한 분할 방식을 소화할 수 있는 공간 구성을 보여준다. 연속성을 보여주는 다른 작품으로는 바르셀로나 파빌리온이 있다. 유리벽과 패널이 방향성을 가지며 내·외부 공간이 상호관입되는데 단일한 공간에 변화를 주기 때문에 연속성의 효과를 만들어내는 유동적 공간이 되었다. 공간과 공간이 상호 침투하여 내·외부의 뚜렷한 구분이 존재하지 않는 유동성은 중심을 없애고 비위계적 공간을 위한 수단으로 균질공간의 개념과도 맥락이 같다.³⁶⁾

공간에서의 벽은 여러 가지 변형을 통하여 공간의 복합적이고 다양한 공간을 만들 수가 있으며, 벽의 구조적 조작으로 인해 공간 확장이 이루어지는 경우도 있다. 이러한 공간의 확장성은 크게 3가지로 형태적 확장·시각적 확장·체험적 확장으로 나눌 수 있다.

첫째, 형태적인 확장성. 조작을 통한 벽의 형태를 다양한 모습으로 변형시킬 수 있게 만드는 것으로, 특히 가변적인 벽은 공간 간의 경계를 없애므로 공간의 경계성과 상징성을 허물어 확장시키려는 특징을 지닌다. 또한 중첩공간의 벽은 공간에서 복잡하게 나타나는 것 때문에 공간을 모호하게 만들어 확장시키려는 성질도 지닌다.

33) 이은경. 디지털 패러다임에 의한 유기체적 공간에 대한 연구. 2003. 홍익대학교 대학원, 석사학위, p.147.

34) 윤일, 조병호. "밈(meme)의 현상이 문화에 수용되는 공간적 구조". 한국공간디자인학회 논문집, vol.4, no.3, 2009, pp.7-8.

35) 강태욱. 리좀(Rhizome)의 건축적 구현에 관한 연구. 2010. 연세대학교 대학원, 석사학위, p.18.

36) ibid., p.19.

둘째, 시각적인 확장성. 내·외부공간에서 거울·색채·조명 등의 시각적인 효과를 나타내는 도구를 이용하여 단함을 열림으로 공간을 변화시키려 함으로써 공간에 대한 분위기·깊이감 등에 변이를 줄 수 있는 가변적 공간이 될 수 있다. 여기서 가변적 공간은 앞서 언급한 시각적인 도구에 의해 경계의 벽을 수축과 확장의 효과를 통해 모호하게 만들 수 있다. 이를 위해서 거울·색채·조명 등을 효과적으로 사용할 수 있다. 거울이나 이외 반사 재질로 인한 확장성은 무한히 확장하려는 공간감을 유발하므로 통과 단절이라는 이중적인 공간이 탄생할 수도 있으며, 조작과 배치를 통해 무한대로의 공간으로 확장시켜 다양한 장면이 연출되는 다차원 공간을 만들 수 있다. 색채와 빛은 벽과 천정, 공간과 벽이 접하는 경계에 빛을 비추어 공간의 한계를 모호하게 하고 인식을 흐려지게 하는 방법으로 공간의 확장성을 나타낸다. 또한 색채와 빛의 사용으로 새로운 형태의 확장된 공간을 추구하면서 예술성을 높인다. 조명에 의한 확장성은 현실공간 속에서 모습을 다양하게 변화시킬 수 있는 공간연출이 가능하다. 색·분위기·깊이 등에 있어 공간의 물리적인 것 자체는 유지한 상태로 조명 빛으로만 환상작용으로의 허구된 공간을 만들기도 하지만, 조명이 지니고 있는 가변적인 조형기능을 활용하여 공간의 분위기를 다채롭게 연출함으로써 공간의 확장성을 유도 할 수 있다.

셋째, 체험적인 확장으로 체험자에게 심리적인 혼란을 유발하여 공간의 방향성을 유도하거나 진행방향으로 시각적 깊이감을 부여함으로써 접근성을 유도하거나, 왜곡이나 착시를 통해 공간을 연장·확대·축소를 유도하는 등 공간의 확장 효과를 줄 수 있다. 생물학적 공간은 앞서 언급하였듯이 다양성도 있지만 자연적인 순환체계에 의한 생태계의 확장을 통해 평행유지하는 것도 내포한다.³⁷⁾

• 복합형

복합형은 공간의 변이와 복제로 인하여 재해석 되거나 기능 및 형태가 다양하게 표현되며 이러한 공간 요소의 융합과 변형으로 순환되는 구성과 요소의 상호작용을 연출하는 것이다. 각 요소의 변형이 얼마나 진행되는가에 따라 공간적 시간성을 나타내고 일부분의 배제 혹은 복제, 변이 과정을 거쳐 다양한 요소가 어우러지며 형태적, 기능적인 복합성을 보여준다.³⁸⁾ 밹적 공간의 구성요소들은 전체적인 맥락과 분리할 수 없는 관련성을 가지고 있으며 유연한 공간의 형태로 새로운 공간을 형성한다. 이로써 요소의 변형과 융합의 복합적인 표현이 공간을 구체화시켜주며 총체적인 상호작용을 보인다.³⁹⁾

37) 윤일. 행복한 공간문화(空間文化) 디자인을 위한 진화심리학적 고찰 연구. 2011. 홍익대학교 대학원, 박사학위, pp.16-17.

38) 이현진. op.cit., p.62.

공공적 요소들은 기능 요소에 내제된 복잡성을 정리하고 지원하는 역할을 하며, 기능적 요소는 공용 요소를 제외하고 일정한 목적이 있는 요소이다. 현대에는 다양한 요구에 맞추어 복합적 요소를 담은 공공공간이 생겨나고 있는데 앞서 말한 요소들이 서로 간의 관계를 무시하고 단순한 적층에 의해 혼재될 경우 이용자의 혼란으로 인해 요소의 공공성은 사라지게 된다. 따라서 공간 내부의 기능적 요소와 공용적 요소는 상호작용하며 그 특성과 목적에 맞는 공간 크기와 종류 및 위치를 가지고 관계를 체계적으로 정립해야 한다.⁴⁰⁾

현대는 도시중심의 사회이며 대부분의 사람들이 도시에 생활하고, 공간디자인 또한 도시를 중심으로 성장한다. 이러한 현상은 현대사회의 도시집중 현상을 반영한다고도 볼 수 있다. 따라서 도시와 건축은 따로 생각할 수 없으며, 도시의 현상을 파악하고 이해하는 것은 공간디자인의 필수적인 요소이다. 이러한 현대사회의 상황은 기존의 정적이고 동질적인 건축을 추구하는 과거의 건축개념으로 그 한계를 지닌다. 이에 따른 오류를 해결하기 위해 새로운 공간이 다양하게 나타난다.

근대 공간디자인의 프로그램 특성이 각 고유의 단일프로그램을 다루고 있던 것과 다르게, 현대사회에서 제시되는 프로그램 특성은 단일프로그램들이 하나로 통합되는 복합화 양상을 보인다. 렘 콜하스는 이와 관련하여 거대함(Bigness)⁴¹⁾의 개념을 통해 현대사회는 거대한 구조물을 지향하고 그 구조물 내부에 포함된 복합적인 프로그램의 불안정한 상태 자체를 그대로 답아야 하는 현대건축의 상황에 대해 언급했다. 그가 언급한 거대함이란 단순히 크기의 의미를 넘어 따라오는 복합화와 이로 인한 복잡함과 혼돈까지이다. 현대 공간디자인에서 프로그램은 현대 도시의 복잡성, 밀집성, 네트워크상의 흐름과 연속성을 반영하고 있다. 도시의 이러한 특징들이 그 크기와도 관계를 맺고 있는 것과 같이, 프로그램의 특징도 그 크기와 상관관계가 있다. 크기에 비례하여 프로그램 요소 또한 증가하고, 이러한 구성된 다양함이 또다시 하나의 단일공간에 포함된다. 이처럼 현대건축은 복합적인 성격을 지닌 프로그램 그 자체로 수용하려고 한다. 전체로서 통일성을 가지면서도 프로그램이 지닌 복합성을 유지하는 것이다. 다중심적 구조와 그것들의 연결로 얻어지는 연속성을 가지는 현대도시 구조와 유사하다. 이는 통일성과 이질성을 모두 수용한다는 관점으로 볼 수 있다. 각각의 요소로 존재할 때 명확한 영역을 가지고 있으면서도 그것들을 고정된 조직으로 통합하는 방법이 변화하고 있다. 현대건축에서 프로그램의 요소들은 분명히 구별될

39) 윤은경, 남선영. "현대 모뉴먼트 전시공간에 나타나는 밈(Meme)적 표현특성에 관한 연구". 한국공간디자인학회 논문집, vol.13, no.5, 2018, p.5.

40) 윤정아. 공공공간의 활성화를 위한 서비스디자인 특성 연구. 2015. 영남대학교 대학원, 석사학위, pp.27-28.

41) Koolhaas, Rem and Bruce Mau. S, M, L, XL : Small, Medium, Large, Extra Large. monacelli press newyork, 1998.

필요는 없지만 연속성 관점에서 각 프로그램의 차이는 인정한다. 이는 좁은 관점에서 프로그램을 이해하기엔 현대 사회의 요구되는 다양한 프로그램 특성들을 충족시킬 수 없기 때문이다. 현대건축은 대규모 복합건축이 위계, 구성, 질서 등의 전통적 규칙을 포함하지 않고도 구성될 수 있음을 보여준다. 이를 위하여 경계성 또는 대립 항을 전제하고 이와 같은 고전적인 대립 항과 시스템의 고정적 배치를 의도적으로 바꾸어 새로운 의미를 도출하기 위해 중첩과 연속성의 개념을 사용한다.

중첩은 사고, 시간, 형식과 매체에서 구조적인 반복이 일어나는 것이다. 이는 mim의 기본 작용인 복제와 변이의 진행과정과도 유사하다. 문학적 구성법으로 시의 첫 연을 끝 연에 반복하는 수미상관법과 최초의 경험임에도 이미 본 적이 있거나 경험한 적이 있다고 느끼는 데자뷰(Dejavu) 환상도 동일한 성질이 연속적으로 반복되는 사례가 될 수 있다. 중첩은 마치 블록 쌓기와 마찬가지로 개체의 개수가 늘어나는 것과 성질이 유사하다. 영화의 원작을 패러디하거나 오마주하는 연출도 중첩의 현상으로 볼 수 있다. 중첩은 각 층의 성질을 그대로 유지하게 하면서 반복으로 인해 불투명해지더라도 이를 인지 가능하도록 하는 것이 중요하다. 마치 패션디자인의 얇은 천을 이용한 시스루 룩(See-Through Look) 스타일과 보이는 듯 보이지 않는 3D 영화에서의 복합적 다중 이미지와 관계가 깊다.

이렇게 시간, 개념, 물리적 매체 속에서 증가된 층들은 상호작용하면서 하나의 이미지를 만든다. 결국 층의 반복으로 보는 중첩은 부피와 물리적인 두께로 이해하는 것이 아니라 사고를 재구성하고 그에 대한 결과로 해석해야 한다.⁴²⁾

어떠한 공간적 형태가 다른 형태에 의해 시야를 방해하더라도 우리는 다른 형태가 보이지 않기 때문에 존재하지 않는 것으로 인식하지 않는다. 이렇게 중첩된 공간을 바라볼 때는 최초 혹은 가장 전면에 마주친 두 가지 공간적 의미, 즉 최초의 공간 자체와 그 다음의 것을 인지하는 것을 중첩성의 원리라고 한다.

건축에서 중첩성(Overlapping)은 시·공(Space-Time), 동시성(Simultaneity), 불안정(Ambivalence), 침투성(Interpenetration), 중합(Superimposed), 다층(Multilayered) 등의 동의로 종종 사용한다.

42) 최희정. mim(Meme)현상으로 고찰한 20세기 이후 평면성 표현 연구. 2012. 이화여자대학교 대학원, 박사학위, pp. 129-137.



그림2-5 위트레흐트 대학교의 컨테이너박스 기숙사
출처: www.hollandcomposites.nl/en/portfolio/spacebox/

18c 산업혁명 이후로 현대사회는 수많은 변화를 반복해가면서 발전해 왔다. 18세기 산업혁명을 거쳐 21세기 시대를 살아가는 현재, 지금까지 겪어온 어떤 변화보다도 속도와 질, 양적인 측면에서 많은 변화를 겪어왔고 이 순간 또한 그러하다. 이와 같은 급격한 사회 변화에 의해서 건축을 포함한 사회, 문화, 경제적인 많은 부분이 변화했다. 여기서 사회적 영향을 가장 직접적으로 마주하고 있는 건축은 그 어떠한 시대 변화보다도 많은 변화와 요구를 받고 있다. 현대 도시는 복잡적이면서도 다층적, 다중심적 구조를 가지고 이러한 사회의 변화는 도시를 구성하는 건축에 있어서 매우 중요한 요소이다. 즉, 건축은 도시의 성격 변화에 맞춰 대응해야 할 필요가 있다. 결국 현대의 건축가들은 다층적이면서도 복합적인 도시의 성격을 수용함과 동시에 공간에서 또한 이를 수용해야 한다.

현대 공간의 가장 큰 특성 중 하나로 다양성을 들 수 있다. 1956년을 전후하여 나타나기 시작하였는데 2차 대전 후 근대 거장들의 변신과 60년대 초에 그들의 잇따른 타계로 인해 건축계는 ‘전환기의 시대’, ‘계보 없는 시대’로써 다원적 건축경향들로 분산되어 일관된 건축원리가 지배하던 시기는 사라지게 되었다. 특히 50년대 후반 이후에 나타나는 특징 중 하나는 근대건축 이론을 따르던 2세대 건축가들이 기존 건축원리의 타당성에 회의를 품어 기존과 다른 방향을 모색하기 시작했다는 점이다. 이에 많은 건축가들이 현대 도시가 만들어 낸 긴장과 모순, 그리고 역동성을 추구하는 건축을 지향하게 되었다. 현대인들은 개성화되고 다원화된 사회 속에서 살아가고 있다. 건축이 사회의 패러다임을 매개로 발전되는 만큼 공간디자인 또한 과거와는 다르게 인식되어 새로운 요구를 받고 있다.⁴³⁾ 사회적 트렌드는 반영을 하되 반복되는 패러다임으로부터 자유롭기를 원한다. 이데올로기와 선입견에 의한 판단에서 벗어나 다양함과 순수성을 표현하는 것이 현 사회가 요구하는 신패러다임이며 새로운 공간인 것이다.⁴⁴⁾

43) 오민주. 건축 공간의 다양성 인식체계에 관한 연구. 2003. 홍익대학교 대학원, 석사학위, p.5.

• 공공형

공공형은 사람들의 사회활동을 통해 소통과 향유하는 공간을 뜻하며 열린 체계의 공간을 말한다. 또한 건축적인 밈은 미디어를 통해 더 잘 전파될 수 있고 새로운 디자인에 영향을 줄 수 있다는 점에서 공개성을 가지고 있다. 밈적 공간이 공식적으로 표현될수록 밈의 전달 가능성이 높아지는 것이다.⁴⁵⁾ 건축적 밈은 다양한 매체에 의해 더욱 그 효과를 거둘 수 있다. 1932년 미국 인터내셔널 스타일 전시회는 모더니즘 건축을 위한 홍보 캠페인이라는 목적을 가지고 모더니즘 양식을 전파하기 위한 선전 도구로써 활용되었으며, 1979년 시작된 프리츠커상은 최신의 트렌드를 가장 잘 표현한 건축가들에게 수상의 영예를 주어 주는데 이처럼 권위와 동반되는 홍보 방법은 결국 유행을 선도하는 것을 돕는다. 다른 건축상들도 위와 같은 현상처럼 수상작들은 미디어에 의해 홍보되고, 새로운 건축물의 디자인에 영향을 끼친다.

최근 보편적으로 통용되고 있는 사회적 공간(Social Space)은 소셜 미디어, 온라인 소셜 센터를 뜻하며 사람들이 모이고 상호작용하는 물리적인 공간에서부터 가상적인 공간의 의미도 내포하고 있다. 광장과 같은 사회적 공간은 공공의 공간이고 그 외 쇼핑몰이나 웹사이트와 같은 공간들은 사적인 공간이다. 이로 인해 사적인 공간은 표면적으로 사회적 공간으로 보일 수 있지만 통제되어 있기 때문에 사회적 공간으로 유연하게 작동하기는 힘들다. 기존의 공간을 거리(Distance)로 경계 지어 분류했다면, 사회적 공간은 거리로는 규정되지 않는 경계가 모호한 공간이다. 경계의 모호한 행위자가 공간에 개입하여 능동적으로 사용하고 때로는 전용할 수 있음을 뜻한다. 이것은 공간의 주체를 한정짓지 않는다는 의미로도 볼 수 있다. 오늘날은 이미 사회적 공간들이 곳곳에 존재하고 있다. 계획 도시 속에서도 계속하여 사회적 공간이 만들어지고 있다. 규정된 공간이더라도 도시는 결국 행위자와 거주자들의 일상의 공간, 삶의 공간이기 때문에 이 같은 공간의 전유와 투쟁은 일어나고 있다.⁴⁶⁾ 재생공간이 주변 환경과 공생하여 안정적 상태에 이르렀을 때를 말하며, 이렇게 진화된 재생공간은 다양한 환경 요소와 상호작용이 배경이 되어 문화적, 지역적 맥락을 유지하면서 공생한다. 진화적으로 안정된 유전자 상태를 갖췄을 때 세대를 거쳐 지속하는 방향으로 전달하는 상태이며, 재생공간 디자인 전개 방향으로의 의미를 지닌다. 새로운 유전자 돌연변이가 나타날 경우, 침입자는 기존에 형성된 안정적 건축 유전자 세트를 만나

44) 최경우. 중첩의 개념과 형태-공간적 유형 특성을 적용한 전시공간 계획에 관한 연구. 2007. 건국대학교 건축전문대학원, 석사학위, pp.47-48.

45) Salingaros, Nikos and Terry Mikiten. "Darwinian processes and memes in architecture: A memetic theory of modernism". Journal of Memetics, vol.6, no.1, 2002, p.31.

46) 권수정. 전유를 통한 공유·사회적 공간의 생산을 통한 장수마을 재생계획. 2014. 건국대학교 건축전문대학원, 석사학위, pp.5-6.

도태되고 다시 안정화된다. 간혹 새로운 밭이 안정화되지 않고 침투에 성공할 경우, 기존 세트에 작은 진화가 되고 과도기를 지나 안정화되는 과정을 거치며 기존에 있던 안정적 상태와 큰 변화없는 유지를 보인다. 즉, 주변의 환경에 대응하는 방향으로 진화한 안정적인 재생 공간이 구축되면 급진적인 전환은 일어나기 어렵다.⁴⁷⁾

질서와 조직화는 평면성의 속성으로서 정보의 배열과 분류에 대한 규칙과 시간-공간-내용 등 축적된 콘텐츠이다. 사고의 패턴을 순서와 차례의 기제를 통해 쉽게 인식할 수 있도록 한다. 이것은 ‘보편적 체계’를 물리적/정신적 경제성을 증가시킴으로서 의도하는 것으로 보는데, 특히 분류에 의한 조직적인 패턴화와 반복적인 순서는 질서에 관한 생각 유도를 하기 때문에 미래를 예측할 수 있도록 한다. 이러한 개념, 조건, 원리, 의식을 형성하는 질서와 조직화는 사회와 자연, 다양한 예술에서 영향력 있는 밭으로 작용하고 있으며, 평면성에 있어서도 숨겨진 속성으로 파악된다.⁴⁸⁾

• **지속형**

지속형은 공간이 끊임없는 변화를 통해서 지속적으로 진화를 거듭하며 발전하는 것을 말한다. 변이와 복제에 의해서 공간이 의미적 물리적 확장을 할 수 있다는 가능성을 내포하는 것으로 세대와 세대간의 전수성을 내포한다. 이는 사회적 기능이 유용하다 판단될 때 진화를 지속할 것이며 그 반대의 경우에는 퇴화된다는 개념이다. 기존에 전수된 혹은 지속된 사실이나 현상 등이 진화를 통해 다른 상태가 되는 것으로 사회를 통해 길러진 역사적 유산 혹은 축적물이라고 볼 수 있다.⁴⁹⁾

사회에서 세대 간의 문화 전수는 인간의 학습능력과 일련의 배움 과정을 기반으로 하며 시간의 흐름에 따라 그 내용이 축적되고 끊임없는 변화생성 과정을 거친다. 이러한 변화 속에서 가치 있는 것으로 판단되어 더 넓은 사회로 지속적인 확장을 이루며 진화가 이루어진다. 축적된 학습을 통한 문화는 세대와 세대 간에 체계화된 부분을 전수한 것으로써 개인의 인정을 포함한 사회가 인정해야 그 문화가 전수되거나 축적될 수 있다. 따라서 문화는 개인이 아닌 사회를 통하여 걸러내어진 역사적 유산 또는 축적물로 볼 수 있다. 특히 인간의 언어는 문화를 전수하기 위해 가장 기초적 조건이며, 문화가 조성되고 축적할 수 있는 선행 조건의 의의를 지닌다. 문자의 사용과 활자의 발명은 비약적으로 인간의 문화가 성장할 수 있는 결정적인 기반을 제공했다. 미국의 인류학자 콘리드 필립 코탁(C. P

47) 이현진. op.cit., p.51.
48) 최희경. op.cit., p.143.
49) 윤일, 조벽호. op.cit., p.7.

. Kottak. 1994)은 인류학 개론서에서 “문화는 사회의 구성원들에 의해 학습되고, 공유되고, 양식화되어 다음 세대로 전승되는 것”이라고 정의를 하였다.⁵⁰⁾

밈의 시각에서 보는 공간은 마찬가지로 사람과 사람을 거쳐 계승되면서 진화하고 그에 따라 지속적인 발전을 야기한다. 공간의 지속성이라함은 물리적이 아닌 시간적 맥락에서 이해할 수 있다.

2.2 공공공간

2.2.1 공공공간의 개념

공공공간은 공공성이라는 개념 하에 이해 가능하다. 이론적 정의로는 국가나 사회의 구성원에게 두루 관계되는 것으로, 공공성(公共性)이란 한 개인이나 단체가 아닌 일반 사회 구성원 전체에 두루 관련되는 성질⁵¹⁾로 정의된다.

공공성에 관련하여 다양한 이해가 존재하는데 때로는 특정한 가치를 표현하는데 사용되기도 하고, 공적 영역과 같은 특정 영역을 가리키는데 사용되기도 하며, 공공지원과 같이 정부나 국가를 지칭하는 용도로 활용되기도 한다. 또한 공공성은 사용되는 주체나 관점에 따라서 내용의 차이를 보일 수 있다. 한 예로, 공공성을 접근하는 방식에 따라 분류할 수 있는데, 하향식 접근방식은 공공성이 규율이나 질서, 통합과 같은 개념들과 짝을 이루는 것으로 이해되는데 비해, 상향식 접근방식은 비판, 자율, 성찰과 같은 의미와 유사한 의미로 이해되기도 한다. 하향식 접근방식은 국가나 혹은 정부에 의한 접근방식으로 설명되는데 그에 반해 상향식 접근방식은 시민사회 안에서 활용되는 다양한 영역에 대한 접근방식이다.⁵²⁾

본 연구의 주요 개념인 공공공간은 공유, 공용과 유사한 속성을 가지고 있어 의미를 명확하게 구분하기가 어렵다. 해외 문헌에서는 공유공간의 개념의 경우 Shared Space, Common Space로 접하여 사용되며, 국내에서는 Common Space의 개념이 주를 이루는데, common의 단어에 의미를 두고 사용된다. 시대적으로 보자면 과거 중세시대의 공공공간은 개인의 소유로, 로마·그리스 시대의 아고라와 같은 역할을 하지는 않았지만 삶의 유지를 위한 실용적 측면의 공공공간으로 사용되었다. 20세기가 되어서야 중세의 공공공간

50) 윤일. op.cit., p.26.

51) 국립국어원, “공공성”. 표준국어대사전. stdict.korean.go.kr.

52) 김세훈. “공공성에 대한 사회학적 이해”. 문화·미디어·엔터테인먼트법, vol.2, no.1, 2008, p.21.

은 공원 형태와 같은 현대적 공공공간으로 변화하였으며 모든 활동을 위해 개방된 공간이라 볼 수 있다.⁵³⁾ 공유의 의미를 공공적 공간으로 해석할 수 있는 것이다.

또한 공공공간은 공공영역 안에서 설명할 수 있다. 이 두 개념은 지향하는 가치나 활동의 주체, 영역의 차원에서 유사한 관계를 가지고 있지만 공간에 대한 해석에 따라서 명확히 구분 가능하다. 공공영역에서 말하는 공간은 물리적 공간 외에도 추상적이고 이념적인 공간을 포함하여 행위나 활동과 같은 사회 영역을 포함하는 반면 공공공간은 공간이 가지는 물리적 성질 또는 본질이다.⁵⁴⁾

표2-6 공공공간의 개념⁵⁵⁾

구분	내용
Krier, 1979	건물 내부의 중정부터 건물 간의 사이, 넓게는 자연 속 열린 공간까지 공공공간으로 정의
Jackson, 1987	공공공간을 조성하는 과정 중 사업 주체가 공공부문의 중요성을 강조, 공공에 의해 유지되고 시민들이 이용 가능한 공간
Broadbent, 1990	역사적 관점에서 도시 공공공간의 유형을 연구, 건물 내의 아트리움을 공공공간에 포함하여 분류
정석, 1994	공공, 민간 등 소유 주체에 따라 공공공간과 공개공지를 구분하여 통합한 도시의 시민공간
김세용, 1997	24시간 자유롭게 개방되어 주체가 공공적 기관이 아니더라도 공공을 위해 허용된 공간
서정숙, 2001	직접적 혹은 간접적인 경험을 제공하여 사람들 간의 관계를 체험하는 장소성
김기환, 2005	개인의 사적인 공간과 대비되는 의미로 누구나 사용할 수 있다는 공용의 개념
이창훈, 2005	불특정 다수의 사람들이 언제든지 사용 가능한 ‘열린 공간’의 의미
김영익, 2006	시민에게 개방된 도시공간
장경철 등, 2006	시민을 위해 조성·개방된 사적, 공적 공간 모두를 포함한 개념

(계속)

53) 안지수. 공유 공간 활용을 통한 도시 기성마을 재생 방안 연구-서울시 은평구 산새 마을을 중심으로. 2014. 서울대학교 환경대학원, 석사학위, p.17.

54) 어정연. 도시수변공간의 공공영역 장소가치평가에 관한 연구. 2011. 한양대학교 대학원, 박사학위, pp.16-18.

55) 이상민 외. 도시 공공공간 개선방향 설정을 위한 개념 정립 및 현황 조사 연구. 건축도시공간연구소, 2008. 보고서번호: 2007-5, pp.38-39.

표2-6 (계속)

구분	내용
이상민 등, 2007	모두에게 개방되고 이익과 편익을 제공, 다양한 행위와 소통을 촉발시키는 개방된 공간
CABE, 2007	누구나 접근이 가능, 금액을 지불하지 않고 자유롭게 출입할 수 있는 공간
유진선 등, 200	일상적인 생활 속에서 공동체를 결속시키는 기능을 가진 장소
서울시, 2008	공공적 사용을 위해 조성되어 공중에게 개방되는 옥외, 준옥외 공간

이론적 접근에서의 공간과 영역은 구분될 수 있으나 실제 물리적 차원에서의 공공공간은 사람의 행동, 행위, 활동을 포함하는 공공영역까지 인지하기 때문에 같은 차원으로 설명할 수 있다.

공공공간을 파악하기 위해서는 도시 공간을 구분할 필요가 있으며 이는 공적 공간과 사적 공간으로 크게 분류할 수 있다. 또는 소유 주체에 따라 공유지와 사유지로 구분할 수 있는데 모든 공유지가 개방되지는 않고, 또한 모든 사유지가 제한되지는 않는다. 따라서 도시민의 관점에서 공간을 보았을 때 소유의 주체에 따른 구분보다는 제한없이 자유롭게 이용 가능한 공간인가가 공공공간으로 인지하는데 가장 큰 기준이라 볼 수 있다. 공적 공간과 사적 공간 구분 없이 개방적인 공간은 모두 공공공간으로 인지되는 것이다.⁵⁶⁾

지금까지의 내용을 바탕으로 종합해보면, 공공공간은 ‘공공에게 누구에게나 개방된 공간으로서 공공의 이익과 편익 실현 목적에 따라 다양한 활동과 커뮤니케이션이 이뤄지는 공간이다’로 정의 내릴 수 있다. 또한 공공공간의 범위는 소유 관계에 따른 구분이 아닌, 이용자 중심의 개방적인 공공공간과 개방적인 사적 공간으로 정할 수 있다.⁵⁷⁾

56) 장경철 외. “대규모 도시개발과정에서 공공공간 확충에 대한 연구”. 대한건축학회 논문집:계획계, vol.22, no.12, 2006, p.250.

57) 윤서원. 공공공간과 창조적 커뮤니티의 관계:홍대앞 예술시장과 마르쉐@를 중심으로. 2019. 건국대학교 대학원, 석사학위, pp.20-21.

2.2.2 공공공간의 기능 및 유형

• 공공공간의 기능

공공공간은 가로와 가로, 건물과 건물 등과 같이 도시 내 각 구성요소를 연결하는 매개 공간으로서의 구조 역할과 모임, 집합의 공간, 도시 이용자를 한 휴식 공간 그리고 이동을 위한 통행공간으로 기능 역할을 하고 있다. 이러한 기능 역할은 도시 이용자의 다양한 활동과 관련이 있다.⁵⁸⁾

공공공간에서는 사람들이 다양한 활동을 통해 타인과 상호 작용함으로써 커뮤니티가 형성된다. 물리적 또는 사회적으로 관계와 접촉이 이뤄지는 공간으로서 공공공간은 사회 담론의 형성과 같은 기능적이고 의식적인 활동의 장이지만, 일반적인 생활공간으로도 활용되는 공간이기도 하다.

영국의 CABE는 커뮤니티공간을 공공공간으로 보고, 그 주요 가치를 경제적, 정신적, 신체적, 사회적, 안전적, 교육적, 환경적 가치 등으로 구분하여 정책을 지속적으로 마련하고 있다. 이와 유사한 의미로 이상민 외(2011)는 공공공간의 가치를 사회적, 경제적, 문화적, 교육적, 환경적 가치로 분류한 바 있다.⁵⁹⁾

잭슨(Jackson, 1984)에 따르면 공공공간의 사회적 기능은 놀이를 통해 사회화되고 공동체의 구성원으로서 재생산되는 커뮤니티 공터의 역사적 기능을 지니고 있다. 따라서 공공공간은 공동체 의식을 함양하여 집단의 구성원으로서 사회화 과정을 향상 및 촉진시키는 것으로 볼 수 있다.⁶⁰⁾

그리고 공공공간은 이용자에게 인지되는 곳으로써 장소성을 지니며, 이러한 공간은 사람들로 하여금 공동의 정체성을 형성시키고 장소에 대한 기억을 만들어내서 장소와 관계된 과거와 현재 또는 사람과 사람을 연결시키는 역할을 한다.⁶¹⁾

종합하자면, 공공공간의 가장 중요한 역할 중 하나가 공동체 의식을 활성화시키는데 있다고 할 수 있다. 이렇게 공공공간은 빠르게 변화하는 사회 속에서 적절한 대응을 할 수 있는 역할을 지닌다. 현대사회는 그 특유의 유동성과 다양성으로 인해 사회적 변화가 복잡하고 빠르게 진행된다. 공공공간은 사회와 깊은 관계를 맺으며 형성된다. 이에 따른 사회

58) 현우경. 도시 공간 특성에 따른 장소성 형성에 관한 연구:특화가로의 대상지 선정과 장소 프로그램을 중심으로. 2010. 서울시립대학교 디자인전문대학원, 석사학위, p.14.

59) 허윤선, 임승빈. "참여형 커뮤니티 공간 조성 프로젝트의 국내외 사례 연구:참여주체와 프로세스를 중심으로". 국토계획, vol.49, no.2, 2014, p.134.

60) 이상민 외. op.cit., p.22.

61) 김지현. 공공미술을 통한 도심 속 공공공간 발전 방향에 관한 연구. 2009. 연세대학교 대학원, 석사학위, p.9.

변화에 따라 공공공간에 사람들의 행위변화가 반영되고, 또 다시 더 많은 사람들에게 이러한 변화를 공공공간을 통해 확산시켜주는 역할을 한다.⁶²⁾

이는 사회 변화가 공공공간의 행위, 활동에 영향을 미치고, 또한 공간에서의 활동이 다시 사회의 변화에 영향을 준다고 해석할 수 있다. 공공공간에서 사람들은 상호작용하면서 관계를 형성한다. 따라서 사회적 변화를 반영하는 공공공간을 통해 사람들은 현재의 사회적 현상을 인지할 수 있으며, 또한 이를 다른 사람과 공유한다고 할 수 있다. 그럼으로써 빠르게 변화하는 사회에 대처하는 유연성을 향상시킬 수 있는데, 이러한 유연성이 다시 사회의 변화에 긍정적 영향을 주는 것이다. 또한 공공공간은 다양한 계층의 불특정 다수가 다양한 도시적 요소들과 연결되는 기능을 가진다.⁶³⁾

따라서 다양성과 복합성을 적극적으로 수용할 수 있는 매개 공간으로서의 역할을 수행한다. 현대사회는 모든 영역에 다양성을 요구하는데 공공공간 또한 포함된다. 그러다 다양성은 단순히 혼돈의 상태로 방치되는 것이 아닌, 공공공간의 범위 내에서 체계적으로 구성되어야 한다. 이는 공공공간에서의 사회적 기능이 인간을 통제하는 것이 아니라, 인간의 다양한 욕구를 공간에 반영하는 것을 의미한다.

도시 공공공간은 누구나 이용할 수 있는 접근성을 지니고 있기 때문에 다양한 계층의 사람들이 이용한다는 특징을 지닌다. 이는 공간에서의 활동이 특정 계층의 사람만을 위한 일부 활동이 아닌, 체계를 지니되 여러 계층을 위한 다양하고 복합적인 활동이어야 함을 의미한다. 이러한 측면에서 공공공간은 사람들이 모이는 단순한 매개 공간을 넘어, 사람들이 모여 소통함으로써 관계를 형성할 수 있는 기능적 공간이라 할 수 있다.

앞의 내용을 종합해보면 공공공간의 기능은 공공공간이라는 공간을 매개로, 다양한 활동을 통해 다른 사람과 관계를 맺음으로써 커뮤니티의 활성화라는 사회적 기능의 역할이 강조되고 있음을 이해할 수 있다. 또한 이를 통해 빠르게 변화하는 사회에 적응하는 유연성과, 다양하고 복잡한 사회의 문제를 해결할 수 있는 능력을 함양시키는 것임을 인지할 수 있다.

• 공공공간의 유형

매튜 카모나(Matthew Carmona)외에 따르면, 공공공간은 넓은 의미로 외부 공공공간(External Public Space)과 내부 공공공간(Internal Public Space), 그리고 외부/내부 공공공간(External and Internal Public Space)으로 구분된다. 외부 공공공간은 개인 토지소유자들 사이의 땅으로 볼 수 있다. 이를 도시공간에서는 도로 · 고속도로 · 광장 · 공공주차

62) 어정연. op.cit., p.21.

63) 서동진, 임종훈. "장소 정체성을 위한 도시 공공공간 유형 연구". 한국공간디자인학회논문집, vol.11, no.1, 2016, p.95.

장 등을, 시골에서는 호수·숲·해안선 등으로 보고 있다. 내부 공공공간은 박물관·시청·도서관과 같은 공공기관, 버스정류장·공항·기차역 등의 공공교통시설을 들 수 있다. 외부/내부 공공공간은 대학 캠퍼스, 운동 경기장, 쇼핑몰, 식당, 극장 등과 같이 법으로는 사적 공간이지만 공공영역의 일부분을 차지하는 시설이다. 이러한 공간은 완전한 외부적 공공공간은 아니지만 일반적으로 공공공간이 개인화되었다 보기도 한다.⁶⁴⁾

일반적인 구분으로는 누구나 자유롭게 이용 가능한 오픈스페이스를 지칭하며 크게 공원, 광장, 가로 공간으로 구분될 수 있다.

도시에서의 공원(Square)은 일종의 녹지 공간으로써 넓은 면적의 오픈스페이스이며, 도시 내에 자연물 속에 있는 최소한의 구조물로 되어 있다. 도시 차원에서의 공원은 중요한 의미를 지닌 오픈된 스페이스로서, 보통 도시 중심부에 위치해 도시민의 접근을 용이하게 한다. 과거에는 물리적 형태 중심의 보는 공간이었다면, 최근에는 도시와 인간의 상생 관계를 경험하는 체험의 장으로써의 역할을 한다. 그리고 최근에는 소규모 공원, 포켓 공원 등 오픈스페이스가 제한되어 있는 도시 내에서도 그 공간의 조건에 어울리는 형태로 나타나고 있다.⁶⁵⁾

그리스·로마 때부터 오랜 역사를 이어온 광장(Park)은 비교적 좁은 공공의 땅으로 집회, 유식, 교통, 기념 등의 목적으로 가로의 교차, 가로의 일부에 설치되는 것으로 면적은 넓지 않아도 도시공간으로 매우 중요한 의미를 지닌다 할 수 있다. 광장은 커뮤니티역할을 하며, 만남으로서 사람들의 상호교류를 활성화하는 도시 공공공간의 일부이다. 도시 공간에서 광장은 도시의 중심부에 위치하고, 그 역할은 문화·경제적인 의미를 넘어 대중과의 사회, 정치적 삶과 더불어 증대되어왔는데 특히 서구 사회에서 역사 속의 광장은 대중의 욕구에 대한 표현의 무대였다.⁶⁶⁾

가로는 도보로 이동하는 도시 내 공간이며, 특정 공간과 공간 사이를 연결하는 길(Street), 통로(Paths)의 의미를 지닌다. 즉 도시의 각 구성요소를 연결하는 매개 공간으로서 보행자들에게 만남·대화·휴식 등의 다양한 활동을 제공하는 ‘생활의 장’으로서 역할을 한다고 할 수 있다. 케빈 린치(Lynch, 1960)는 『도시 이미지(the Image of City)』에서 “통로는 도시라는 복합체 속에서 습관적으로 지나다니는 또는 언젠가 지날지 모르는 동선의 네트워크이다. 이것은 전체에 질서를 주는 가장 유력한 수단이다.”라며, 통로의 중요성을 언급하였다.⁶⁷⁾

64) Carmona, Mattew. 도시설계 : 장소 만들기의 여섯 차원. 대가, 2009, pp.210-211.

65) 강초이. 다공성 개념을 적용한 도심 공공공간 활성화에 관한 연구. 2016. 홍익대학교 디자인콘텐츠대학원, 석사학위, p.11.

66) 이창훈. 건축물의 오픈 스페이스를 통한 ‘공공성’ 증진에 관한 연구:건축물 주변 공개공지와 내부 공개공간을 중심으로. 2005. 홍익대학교 대학원, 석사학위, p.19.

제인 제이콥스(Jacobs, 1961) 역시 “어느 도시이미지를 생각할 때 최초로 떠올리는 것이 가로이며, 도시의 주요 공공공간인 가로는 도시가 생명을 유지하는데 절대적으로 필요한 장기”임을 강조하고, 가로는 다양한 계층의 사람들이 소통하고 교류하는 공간임을 주장했다.⁶⁸⁾ 이는 가로가 단순히 물리적 매개 공간일 뿐만 아니라, 사람들이 활동과 행위가 일어나는 기능적 공간이라는 것을 의미한다.

2.2.3 공공공간과 진화

도시가 진화하면서 그 안의 물리적 환경 외에 도시민의 가치관도 변화하였다. ‘워라벨(Work-Life Balance)’의 유행과 함께 도시민들은 일과 여가 시간의 균형을 맞추고자 노력하며 개인의 시간을 가치있게 보낼 수 있는 것에 관심을 두게 되었다. 이에 직장과 집 외에서 여가를 즐기는 제3의 장소가 급부상하게 되었다. 제3의 장소는 직장과 집을 제외한 공간을 말하는데 제1의 장소는 집(가정), 제2의 장소는 직장이며 그 외의 공간을 제 3의 장소라고 칭한다. 여가 활동을 중시하며 삶의 가치를 찾는 것이 중요해진 현대사회에서 새롭게 생겨난 개념이며, 건축물이나 토지 이용에 관해서도 제3의 장소 개념이 확대되고 증가하는 현상을 보이고 있다. 이러한 제 3의 장소는 미국의 사회학자, 레이 올든버그(RayOldenburg)에 의해서 중요성이 대두되었으며, 국내에서는 건축가 김수근이 개념을 널리 알리기 시작했다. 레이 올든버그는 그의 저서 『위대하고 좋은 장소』를 통해 제 3의 장소를 중요한 개념으로 언급하였는데 여가시간을 보낼 수 있는 공공장소를 의미하며 집과 직장 이외에 시간을 소비하는 장소로 제3의 장소를 칭하였다. 또한 이러한 장소는 지역사회와 공공의 생활에 있어 필수적이라고 주장하였다. 그의 주장에 의하면 대부분의 사람들은 제 3의 장소에서 서로 상호교류하고 대화하며 현실적 감각을 얻는다고 본다.⁶⁹⁾

1. 대화를 위한 장소

타인과의 직접적 대면을 통한 대화뿐만 아니라 인터넷상의 장소를 포함하고 있는 상호 교류가 가능한 장소이다. 공공시설 측면에서는 와이파이 존 또는 서점, 카페 등의 장소를 예로 들 수 있다.

2. 차별이 없는 장소

67) 현우경. op.cit., p.18.

68) Jacobs, Jane. 미국대도시의 죽음과 삶. 그린비, 2010, p.59.

69) 이정미. “제3의 장소에 대한 실증적 조사와 유형별 공간특성에 관한 연구”. 한국실내디자인학회논문집, vol.21, no.5, 2012, p.67.

누구도 주인 역할을 요구하지 않으며, 공식적 멤버십 제도가 없는 이타적인 장소이다. 수평적인 물리적 구조를 가지며, 그 곳에 모인 사람들 사이에서 나이, 경제능력, 직업, 학벌 등에 의한 차별을 하지 않고 사용자들의 일상이 깃든 소박한 구조를 가진 평등한 장소이다.

3. 접근이 용이하고 순응하기 좋은 장소

언제나 원할 때 쉽게 이용할 수 있는 장소이며, 언제든지 혼자가 될 수 있고 반대로 친구를 사귄 수 있는 자발적인 의지가 존재하는 장소이다.

4. 정기적이며 친근한 장소

여가 시간에 정기적으로 이용하는 곳으로 또한 관계가 있는 새로운 사람들을 그 장소로 이끌 수 있으며 친목을 도모할 수 있는 장소이다. 더 나아가 교류가 없던 다른 사람들과도 상호작용을 할 수 있고 사회 연결망의 확장까지 촉진시킬 수 있다.

5. 유희적인 장소

지속적으로 유희적이고 즐거운 분위기를 형성하며, 다양한 프로그램을 통해 유쾌한 활동을 이끌어 낼 수 있는 장소이다. 이러한 체험을 통해 기분전환과 삶의 활력을 얻을 수 있다.

6. 가정적인 장소

기존 가정 이외의 또 하나의 가정이자, 집 혹은 직장을 제외할 때 머무를 수 있는 장소로 심리적으로 안락함과 매우 편안함을 느끼는 가정과 유사한 장소이다.

‘제3의 공간’은 중립적인 위치를 가지고 있으며 이를 찾는 방문자들에 초점을 두어 사회적 평등에 해당하는 일정한 상황을 만든다. 이곳에서 가장 주된 것은 대화로 인간의 개성과 인격을 나타내고 그것을 향유하는 수단의 의의를 지닌다. 제3의 공간은 대부분 고급스러운 것보다 일상의 평범한 공간으로 인식되면서 사람들은 당연한 것으로 받아들인다. 사회가 구성한 정형적인 공간들은 개인에게 까다로울 수 있지만, 이러한 공간은 개방시간 혹은 그 외의 다른 시간에도 개방적이다. 제3의 공간이 지니는 분위기는 공간을 방문한 사람들 혹은 이미 형성된 심각한 분위기에 주도되는 다른 공간들과 달리, 대부분 밝은 분위기를 형성하고 있다. 개인 주거공간과는 다른 성격을 보임에도 불구하고, 사람들에게 심리적인 안정감과 삶의 활력을 제공한다는 점에서 개인 주거공간과 유사한 성격을 지닌다. 위와 같은 제3의 공간 특성은 형식에 얽매이지 않고 활기차며 공적 생활에 있어서도 보편적이고 필수적으로 나타나는 것이다.⁷⁰⁾

올든 버그는 ‘제3의 공간’이 공공 생활과 지역사회에 필수적이며 많은 사람들이 이 공간

을 통해 소통을 통한 사회적 상호작용을 이루어 긍정적인 현실 감각을 얻을 수 있다고 주장했다.⁷¹⁾ 단순히 가정 혹은 직장과 같은 곳에서 탈출한다는 개념이 아닌 이곳에서 타인과 소통과 다양한 프로그램을 통해 활력을 얻는 장소이다. 즉, 일상생활 속에서 즐거움을 만끽할 수 있는 특별한 장소라고 정의할 수 있다.

김수근의 저서 『좋은 길은 좁을수록 좋고 나쁜 길은 넓을수록 좋다』에서도 제3의 장소에 대해 언급하고 있다. 조선시대의 문방과 같은 공간으로 사색과 창조 활동이 가능한 장소를 제 3의 장소로 제시하였으며, 현대사회에서도 앞으로 가장 중요하게 대두될 공간은 창조적 행위를 위한 제3의 공간⁷²⁾이라고 주장하였다. 1971년 경향신문은 가정과 직장 외에도 사색과 창조를 위한 공간의 중요성을 언급하였고 사회가 발전하고 있기 때문에 더욱 제3의 공간의 필요성을 무시해서는 안 된다고 주장하였다.⁷³⁾ 김수근은 제1의 공간은 보호의 공간, 제2의 공간은 생산의 공간, 제3의 공간은 특별한 일을 하는 공간으로 분류했다.⁷⁴⁾ 이를 통해 김수근은 제3의 장소를 인간의 본질에 있어 특별한 일이 나타나는 공간이자 자유롭게 사색과 창작이 이루어지고 있는 현대사회에 있어 가장 중요하게 여기는 공간으로 정의한다. 이는 건축가에게 어떠한 공간 개념이 영향을 미치는가에 따라 그 공간이 가지는 가치관이 결정되기 때문에 이러한 공간 개념을 중요시했다. 여기서 공간 개념은 대부분 보편적이면서도 각 문화권의 특유한 성질을 담아내기 때문에 김수근은 우리나라의 문화적 여건들과 자연적 조건에 의해 형성된 공간 개념을 바라보아야 한다고 주장했다. 그것이 ‘궁극 공간(Ultimate Space)’이다. 가장 인간적인 공간으로 볼 수 있는데, 인간은 단순히 생존 혹은 경제 활동만을 위한 공간이 아닌 제3의 공간이 있어야 비로소 인간다운 생활을 영위할 수 있다고 언급했다. 그것은 명상하는 공간, 창작 활동을 위한 공간, 정신 생활을 풍부하게 이루는 여유 공간을 뜻한다.⁷⁵⁾

김수근은 집과 같은 물리적 보호가 필요한 제1의 공간과 공장과 같은 생산을 위한 제2의 공간 이외에 특별한 일을 인식하는 것이 더욱 중요하다고 말했다. 이것은 인간의 잠재 의식에서 일어나 논리적인 것, 합리적인 것, 기술적인 것, 과학적인 것 외에 다른 특별한 경험을 해보고 싶은 충동에 기인하는 것이다.⁷⁶⁾

70) Oldenburg, Ray. The great good place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community. Da Capo Press, 1999, p.42.

71) 이정미. op.cit., p.67.

72) 김수근. 좋은 길은 좁을수록 좋고 나쁜 길은 넓을수록 좋다. 공간사, 2006, p.138.

73) 문근이. '제 3의 공간'으로서 카페의 공간 연출 전략. 2014. 건국대학교 디자인대학원, 석사학위, p.6.

74) 김수근. op.cit., p.256.

75) 김수근. op.cit., pp.309-310.

이러한 ‘제3의 공간’은 인간성 중 합리적이고 논리적인 것 이외의 활동을 원하는 충동과 같은 것을 할 수 있는 공간을 뜻한다. 즉, 해프닝이 있는 공간, 변화가 있는 공간, 사색을 위한 공간을 뜻한다. 김수근의 공간론은 크게 인간, 공간, 시간이라는 세 가지 요소의 함수 관계로 정리할 수 있다. 3차원 공간은 효율 공간, 4차원 공간은 공간+시간인 자궁 공간, 마지막으로 인간+공간+시간으로 구성된 5차원의 공간을 기본 공간으로 구분하였으며 이 공간이 제3의 공간에 해당된다.⁷⁷⁾

공간은 사회로부터 생성되며 동시에 사회적 과정으로서 둘은 서로 분리될 수 없고 이는 공간에 관한 연구를 다양한 사회사상과 문화의 영역으로 확대하게 만든다. 공간이 인간화(人間化)되어야 진정한 삶의 터전으로 기능하며 물리적 실체와 공간이 하나되어 인간을 위해 공간을 쾌적하게 형성하는 것이 오늘날의 공간디자인이 지향하는 바이다.⁷⁸⁾

2.2.4 공공공간의 mimetic 접근

유기체의 알고리즘은 복제되어 진화된 종에 의해 대체되며 끊임없는 반복과 변화를 시도한다. 유기체가 살아가는 공간도 마찬가지이다. 4차산업시대에 접어들며 정보와 사물의 경계가 무너지고 있고 빅데이터나 증강현실, 가상현실 등이 현실화되어가며 공간에 녹아들고 있다. 이러한 공간의 흐름은 공간의 진화를 더욱 빠르게 재촉하고 있다. 천의영의 주장을 정리하면 연결과 접속 그리고 인공지능의 확장이 공간의 개념에도 영향을 미칠 것이며 장소의 개념이 확대되고 분산되어 리즘적 형태를 띠게 될 것이다. 즉 공간의 진화는 수평적 세상과 기술의 발전을 받아들이며 ‘포용적 열린 공간’을 요구하며 도시공간에 다양한 방식으로 표현될 것이다. 비선형적 공간의 성장으로 공공공간과 공유공간, 상생공간, 공생공간 등의 역할이 중요해진다.⁷⁹⁾ 진화하는 공간에서는 소수가 독점하는 것이 아닌 모두를 위한, 공공적 공간으로 변화할 것이다. 또한 mim과 유전자의 상호작용은 ‘mim-유전자 공진화’와 ‘mim의 추진화 과정’이라는 두 가지 접근법으로 설명할 수 있다.⁸⁰⁾ 유전자와 mim을 각각의 복제자로 정의한 것인데 복제하는 방식이나 각각의 방식은 다르지만 복제력을 가지고

76) *ibid.*, pp.335-342.

77) 김경태. 김수근의 건축적 패러다임의 변화와 그 배경에 관한 연구. 1995. 수원대학교 대학원, 석사학위, pp.90-91.

78) 권영걸. 공간디자인16강. 국제, 2001, p.19.

79) 천의영. 열린 공간이 세상을 바꾼다. 공간서가, 2018, pp.18-24.

80) Blackmore, Susan. *op.cit.*, p.212.

있다는 점에서 동등한 위치를 부여했다.

두 가지 이상의 전·후 요소가 결합될 때, 서로 대립, 융합, 변형되면서 기존의 질서와 구조적, 형태적 구분이 없어지고 재구성되어 새로운 복합적인 결합 구조를 구성하는 재생공간으로 나타난다. 전통과 현대적 요소를 동시에 표현하는 형태로 과거 양식을 단순 복제하는 것이 아닌 역사적 의미와 다양한 측면을 현대의 시선으로 재해석하고 변형시켜 탄생하는 새로운 결과이다. 즉, 전통적 시간 개념에서 초월하여 과거와 현대의 연속된 시간 표현으로 역사적 일부분들을 재구성하여 새로운 의미를 부여함으로써 새롭고 독특한 분위기를 연출할 수 있다. 이는 이러한 형태적 측면에서의 다양성뿐만 아니라 기능적인 측면에서도 복합성을 띠고 있다. 공간의 가치 부여가 기존의 기능만으로 어려워질 때, 연속성을 포함하고 있는 전체 속에서 새로운 프로그램을 결합한다. 각각의 성격을 유지한 채 융합하기도 하고 대립하기도 하면서 다양하고 새로운 이벤트가 생성되는데, 기능적 다양함을 유연하고 연속적으로 적용하여 그 경계가 모호해지는 프로그램의 혼성이 이루어진다. 재생 디자인은 대립되는 개념의 신규 요소를 고려해야 하며 둘 중 하나를 선택하여 다루는 것이 아닌 항상 모두 인식해야 한다. 각 요소는 현재의 맥락 또는 과거의 맥락을 담고 있는 건축적 문화 유전자로서의 힘으로 볼 수 있다. 먼저, 재생 디자인에서 신 요소란 과거의 어떤 양식이나 형태에서 벗어나 기존 의미에서 변질된 공간을 되살려 줄 수 있는 현대적 요소이다. 이 요소는 건축물 자체를 표현형이나 하나의 운반자로 보고 그 뒤에 이를 주도한다는 것으로, 전세계적인 보편성을 띠고 있는 ‘글로벌 밈’인 것이다. 재생 디자인에서 구 요소란 기존의 공간이 보유한 고유 요소로 주변 환경의 맥락을 가지고 있는 복제자로 볼 수 있다. 그 지역의 살아가는 인간의 행태, 식생, 그러한 상호관계가 정보로서 복제되어 나타나는 문화적 유전자로 지역적, 역사적 문화의 ‘로컬 밈’으로도 일컫는다. 공간에서는 밈도 완벽한 복제보다는 모방의 형태로 나타난다. 글로벌 밈의 경우 기존의 공간분석에 따른 설계자의 의도에 따라 적절한 형태, 프로그램, 구조적 양식이 선택 혹은 배제되어 적용된다. 로컬 밈의 경우 또한 마찬가지로 설계자의 의도에 맞춰 가치가 있다고 생각되는 요소를 선택함으로써 현대의 시선에 따라 재해석하고 변형시켜 나타나는 모방의 결과이다. 공간의 미메시스 단계는 조형적 형태를 재구성하거나 과거의 모티브를 인용하는 등의 신규 요소 각각의 재해석을 통해 건축적 밈의 모방 단계로 본다. 이 때 각 요소의 변형된 양상에 따라 구요소의 복제를 통한 완전한 보존의 개념으로 접근하거나 혹은 결합 또는 배제에 따른 감산 개념의 변이의 방법으로 보고 밈적 요소를 재구성한다. 즉, 기존 요소의 일부분을 선택, 복제, 변이 과정을 거쳐 유지시키거나, 설계자의 의도와 건축적 상황에 맞추어 변이된 신 요소를 적용하여 다양한 요소가 결합되어 형태적, 기능적 복합성을 가진다.

제3장

공공공간의 디자인 평가 방법

1. 디자인의 평가체계
2. 공공공간 평가방법

제3장 공공공간의 디자인 평가 방법

3.1 디자인의 평가체계

본 장에서는 mimetic 공공공간의 디자인평가체계를 다루기 전의 선행과정으로 기본적인 디자인평가에 대한 개념적 정의와 각 기준에 따른 분류에 대해 이해하고, 공간적 평가방법과 문화적 평가방법으로 나누어 mimetic 측면의 디자인평가를 위한 기반을 다지고자 한다.

이에 따라 공공영역을 대상으로 한 디자인 평가 방법 연구를 진행하고, 비교·분석의 과정을 거쳐 공공영역의 디자인 평가항목을 추출하고자 한다. 더 나아가 공공영역에 적합한 평가 방법을 도출하기 위해 1, 2차 종합 비교와 실험을 거친 후 평가체계를 도출하고자 하였다.

3.1.1 디자인 평가의 정의와 배경

오늘날 디자인은 어느 단어에 붙여도 어색하지 않을 만큼 다양한 분야에서 다양한 역할로 존재하고 있다. 제품디자인, 패션디자인, 건축디자인과 같은 기본적 틀에서 벗어나 서비스디자인, 경험디자인, 디자인씽킹 등 비단 어떠한 형태를 가진 유형의 것뿐만 아니라 무형적인 것에서도 인간의 더 나은 삶을 위해 활용되고 있다. 이러한 디자인의 활동은 자유로운 형태로 진행되며 형식이나 기준에 얽매이지 않고 이루어지고 있다. 또한 어떠한 기준 없이 다양한 분야에서 자유롭게 쓰이는 이유 중 하나인 개념으로, 다른 전문 분야와 달리 어떠한 확립된 기준이 명확하지 않거나 엄격한 절차에 의해 허가를 받는 점으로 들 수 있다. 이러한 이유로 디자인 자체가 저평가되고 디자인 가치 또한 명확하지 않음으로, 평가 체계를 비롯한 디자인 가치에 관한 기준과 평가에 대한 방법을 명료하게 정립할 필요가 있다. 브랜드디자인, 제품디자인, 웹 디자인 등의 경우에는 디자인 평가에 대한 연구가 아주 활발하게 이루어지고 있고, 건축 분야의 평가도 마찬가지이다. 평가가 활발히 이루어지는 분야는 지속적인 발전과 더불어 가치 상승까지 이어진다. 현대사회에 있어 공공 영역의 디자인 평가는 디자인 가치 판단과 디자인 발전 더 나아가 올바른 디자인 데이터를 얻기 위해서 반드시 필요한 부분이라고 할 수 있다.

디자인 문제에 따라 디자인 평가는 그 양상을 달리하게 되는데, 전통적인 디자인 방법의 시대나 초기 기계시대의 디자인 문제는 비교적 복잡하지 않았다. 이에 따라 디자인 평가도

간단한 방법으로 이루어졌다. 하지만 산업혁명 이후 산업사회를 거쳐서 후기 산업사회로 전환되는 과정에서 디자인은 더욱 복잡해져 장인적인 방법과 그리기에 의한 방법으로 적절히 문제를 해결할 수 없게 이르렀다. 즉, 복합적인 요인들로 적절한 평가를 해야하는 국면에 도달한 것이다. 더욱이 디자인이 프로세스로 인식되고, 학제적인 접근방법(Multidisciplinary Approach Method)으로 발생한 문제를 해결하고 있는 현 시점에서 디자인 평가의 필요성은 매우 절실한 실정이다. 또한 평가 방법 개발과 평가 기준 설정은 디자인을 더욱 효과적으로 해결하는 필수 조건이 되었다. 급격한 사회 변화에 따른 가치 기준 변화는 디자인 가치 기준의 변화를 요구하고, 이러한 변화는 디자인 목표 설정과 그 행위 자체를 변화시켰다. 따라서 적절한 기준의 평가는 디자인 대안의 적당한 선별과 안배에 대한 오류를 최소한으로 할 수 있기 때문에 디자인 효용가치를 극대화시킨다.⁸¹⁾

이러한 디자인 평가는 상황과 구조 속에는 주관적 가치 체계와 객관적인 가치 체계가 동시에 충돌하게 되는데, 이는 디자인 개념이 주관적인 부분과 객관적인 부분을 동시에 작용한다는 디자인 결정체라는 점과 일맥상통한다고 할 수 있다. 디자인 평가는 이처럼 매우 복잡하고 다차원적이며 정성적이고 정량적 속성을 함께 띄고 있으므로 그 방법 또한 쉽지 않다.

선행연구에 따르면 디자인 평가(Design Evaluation)의 개념은 조형성, 기능성, 심미성, 사회성 등을 총체적으로 평가하는 것을 의미하며, 표출되는 이미지에서 평가자가 수용과 해석하여 그 유용성 및 제반 가치를 파악해 디자인 대안을 선택하는 것에 도움을 받거나 좋은 디자인을 만드는 것에 대한 지침을 얻는 과정⁸²⁾으로서 이를 보고 있다. 그러나 이러한 총체적인 평가를 위해 디자인에 대한 다양한 가치 기준과 다차원적인 성격, 객관적이고 주관적인 속성으로 인해 정확한 원리와 논리로 접근하는 것에는 다소 어려움이 따른다.

이러한 디자인의 가치와 기준에 대한 복잡성에 대응하기 위해서는 다양한 평가 방법들을 파악하고 이를 활용하여야 할 것이다.

우선적으로 디자인을 평가하는데 있어, 직관의 개념을 도입하여 생각해 볼 수 있는데, 직관이란 사전적 의미는 감각, 경험, 연상, 추리, 판단 등의 사유과정을 거치지 않고 대상을 직접적으로 파악하는 것으로 직접적으로 구체적인 지식을 얻는 것을 의미한다.⁸³⁾

매우 주관적이며 순간적인 특성으로 디자인의 복잡성이 증가할수록 그 직관적인 판단은 어려움이 따르게 된다. 하지만 디자인의 평가 과정에는 이러한 직관을 포함하는 주관적 과

81) 이재국, 디자인 가치론. 청주대학교 출판부, 1997, pp.60-62.
 82) 이호열, 컴퓨터를 이용한 디자인 평가 시스템의 개발에 관한 연구: 디자인 의사결정의 지원을 중심으로. 1996. 한국과학기술원, 석사학위, p.28.
 83) 국립국어원, “직관”. 표준국어대사전. stdict.korean.go.kr.

정이 배제될 수는 없는 부분으로서 디자인 평가에 대한 기본 접근 방법에 직관은 중요한 속성이기도 하다.

디자인 평가 과정은 어떤 경우든 객관적인 데이터에 근거한 이성적 과정과 직관을 포함한 주관적 과정이 포함된다. 각각의 과정이 적용되는 평가단계와 특징들을 추출하고, 그 과정에서 나타난 결과를 기반으로 ‘좋다’와 ‘나쁘다’로 구분되는 일반적인 디자인 평가 과정에 있어서 합리적 평가에 해당되는 부분의 객관성을 확보하여 총체적인 디자인 평가와 신뢰도 및 효율성 향상을 도모할수 있다.⁸⁴⁾

디자인 평가를 위해 다학제적인 접근과 정량적이고 과학적인 방법이 도입되고 실행된다고 하더라도 이것 또한 평가자의 직관에 우선되고 의존할 수 밖에 없다고 본다. 이러한 직관에 따른 결과 또한 수용하고, 직관에 따른 주관적인 평가를 합리적이고 논리적인 기준으로 수용할 수 있어야 할 것이다.

디자인 평가는 디자인이 가진 가치를 평가하는 개념으로 디자인의 환경이나 종류에 따라 달라질 수 있다. 디자인의 가치는 디자인에 있어서 경제적·기술적·사회적·도덕적·미적인 것에 그 근거를 둔다. 그러나 디자인의 가치는 분리된 상태로는 존재하지 않으며, 독립적이거나 관념적으로 창출되는 것도 아니어서 실용을 추구하는 구체적인 실체에 내포된 독특한 성질이고 학제적인 접근방법에 의해 종합되는 것이라 볼 수 있다. 따라서 디자인 가치에 대한 디자인 평가가 갖는 궁극적인 목적은 인간의 행복 추구권을 위한 과정이라고 할 수 있다.⁸⁵⁾ 따라서, 공공을 위한 디자인 부분에서 반드시 필요한 것이 바로 이러한 가치 평가라고 할 수 있는 것이다. 이러한 가치를 판단하고 측정하는데 있어 다학제적인 접근 방법과 기준들이 필요한 것에 반해, 이러한 평가 방법이 체계화되어 있지 않고, 정성적인 감성 평가의 결과를 정량적으로 수치화하고 이를 결과로 도출하는 것에 대해 다소 어려움이 따른다고 할지라도, 디자인 평가는 반드시 필요하며 디자인의 질을 개선하고 더 나아가 삶의 질을 개선하는데 있어 무엇보다도 많은 연구가 이루어져야 하는 영역이다.

디자인 평가란 디자인의 목적에 부합하는가를 평가하고 굿 디자인(Good-Design)을 생산하기 위한 과정이며, 더 나아가 더 좋은 데이터를 얻기 위한 전반적인 과정을 의미한다. 디자인 평가에 있어 평가 기준은 디자인의 목적을 만족시키는 중요한 도구이자 디자인의 가치 판단을 올바르게 수행하고 있는가를 검토하는 지침이 된다. 여러 대안의 랜더링 혹은 삼차원적 모형 등의 시각 모의실험(Visual Simulation)만을 근거로 둘 수 없으며, 소비자에게 디자인에 의해 생산된 제품이 어떻게 받아들여지는지에 대한 반응을 예측할 수 있는

84) 이정아. 사용자를 위한 유니버설디자인 평가방법에 관한 연구. 2005. 경성대학교 디지털디자인(전문)대학원, 석사학위, p.56.

85) 이양병. 공공시설물디자인 평가 방법론에 관한 연구. 2011. 조선대학교 대학원, 박사학위, p.39.

사회학적, 비시각적 모델로 보고 있다. 더 나아가 어느 때보다 인간의 사고 패턴과 욕구는 다양해지고 있어 평가가 더욱 복잡해지고 있다.⁸⁶⁾

위와 같은 복잡성으로 인해서, 디자인 평가에 대한 기준을 마련하는 것과 체계적인 구축이 필요하다. 평가자의 직관을 수용하면서 동시에 합리적이고 객관적인 방법으로 평가하는 것은 디자인의 가치와 실현에 있어서 필요하다. 따라서 디자인 평가는 장·단점을 분석하고 이를 개선해 나아가는 과정이며, 이러한 기준은 디자인의 가치 판단을 위해 반드시 필요한 부분이다.

평가 기준의 설정은 기준에 따른 평가 결과가 다르며 디자인에 따라서도 그 결과가 다르게 나타난다. 디자인의 다양함에서 그 원인이 될 수 있지만, 직관적인 창고 과정에 디자인이 크게 의존하고 있다는 점에서 그 원인이라고 볼 수 있다.⁸⁷⁾ 주관적인 창의력을 객관화와 객관화된 평가 기준에 대해서 주관적인 평가 결과가 도출된 것을 다시 객관적으로 판단하는 방법을 찾는 것은 주어진 상황에서 최선의 판단을 내린다는 과정으로 본다는 점에서 그 의의를 가진다. 하지만 디자인의 가치 판단은 적절한 평가 기준을 사용하더라도 시행착오를 겪게 된다. 따라서 주관적인 아이디어를 객관적으로 평가하거나 또는 객관적인 자료를 주관적으로 평가할 때 발생하는 시행착오와 모순을 줄이기 위해서는 적절한 디자인 방법을 모색해야만 한다. 객관적 기준에 의해 평가하여도 과정 속에서 많은 부분이 주관적으로 진행되기 때문이다. 따라서 보다 좋은 디자인 결과를 얻기 위해서는 평가 기준 설정이나 평가 기법 및 방법의 개발을 모색하여 합리적인 시스템을 만드는 것도 중요하지만, 디자이너의 자질, 여러 상황에 대처하는 풍부한 경험과 철저한 윤리의식에 입각한 가치 판단이 보다 더 효과적이라고 할 수 있다.⁸⁸⁾

이와 같이, 평가하는데 있어 그 기준과 방법을 어디에 두느냐에 따라 평가에 영향을 받게 되고 결과 또한 달라진다. 평가 기준과 시각은 시대에 따라 환경에 따라 시시각각 변하게 되고, 평가자의 의도에 따라서도 평가가 달라지기도 한다. 디자인 방법과 프로세스에 따라서도 그러하다. 하지만 이는 더 나은 삶의 가치를 위한 것으로 이를 합리적인 방법으로 접근하여야 할 것이다.

86) 이견표. “디자인 방법론에 관한 연구”. 한국과학기술대학, 1987, p.116.

87) Bronikowski, Raymond, J. Managing the engineering design function. Van Nostrand Reinhold Company, 1986, p.172.

88) 송창호. 의미론적 제품의 형태 metaphor 생성과 mental model의 유형평가. 2007. 경희대학교 대학원, 박사학위, pp.151-152.

3.1.2 디자인 평가 방법 분류

디자인의 평가 방법에 대한 관점과 분류 기준은 여러 가지가 있지만, 크게 평가 방법, 평가 단계에 따른 시간적인 것, 평가 내용, 평가자에 따른 관점으로 분류할 수 있다. 첫째, 평가 방법에 따른 관점은 주관적과 객관적 평가, 정성적과 정량적 평가가 있다. 둘째, 평가 단계에 따른 시간적인 관점으로는 사전평가, 과정평가, 사후평가가 있다. 셋째, 평가 내용에 따른 관점으로는 과정평가, 효과평가가, 평가자에 따른 관점은 자체평가, 내부평가, 외부평가가 있다. 평가방법은 이러한 범위 안에서 다시 세부적으로 나누어지게 되며, 다양한 평가 기준과 구조에 따라 양적·질적 데이터 평가 방법들에 의해 구체화된다.

디자인 평가방법에 따른 세부적인 관점은 크게 주관적 평가와 객관적인 평가로 나뉘며, 이는 정성적 평가와 정량적 평가방법으로도 나뉜다.

첫째, 정성적 평가는 현상학의 이론에 근거를 두는 평가방법으로 결과보다는 동기에 중점을 두며, 서술적이어서 주관적인 평가에 속한다. 이를 더욱 세부적으로 분류하면, 표적 집단면접, 심층면접, 에스노그라피 등으로 나눌 수 있다. 이러한 방법은 창조적인 측면과 이론의 발견을 지향하는 경우에 주로 사용된다. 디자인되어 나타난 결과물이 사용자에 의해 주관적인 평가를 나타내고, 비 수량적이며 평가와 해석이 주된 관점이다.

둘째, 정량적 평가는 실증적이고 논리의 증명에 근거하고 있는 평가 방법으로 비교적 수치적 측면이 상하여 객관적인 평가에 해당한다. 이는 분류하면 의미분별척도법, 쌍대비교법, 컨조인트 분석 등으로 나눌 수 있다. 이러한 평가 방법에서는 물리적 특질, 크기, 내구성, 비용 등의 요소들이 평가된다.

시간적인 관점은 디자인 평가단계에 따라 크게 세 가지로 사전평가, 과정평가, 사후평가로 나뉜다. 첫째, 사전평가는 디자인을 시작하는 형성과정에서 이루어지는 평가단계이다. 디자인에 관한 자료와 자원을 찾아서 효율적으로 배분하기 위한 방법으로, 이는 문제해결 방안 수립에 대한 기초자료를 수집하기 위한 방법으로 볼 수 있다. 둘째, 과정평가는 디자인이 제대로 이루어지고 있는가에 대한 수행과정에서 이루어지는 평가이며, 효과적으로 디자인을 수행할 수 있도록 계획하는 방법으로 볼 수 있다. 셋째, 사후평가는 전반적인 디자인 과정 수행이 완료된 후에 종합적으로 평가하는 방법이며, 앞서 언급한 사전평가와 과정평가를 포함하여 실행한다.

표3-1 디자인 평가방법 분류표

분류	구분		세부 방법
평가 방법	주관적	정성적 평가 현상학, 주관적 해석, 동기 중시	표적집단면접(Focus Group Interview) 심층면접(In-Depth Interview) 에스노그래피(Ethnography)
	객관적	정량적 평가 실증주의, 객관적 추론, 결과 중시	의미분별척도법(Semantic Differential Scale) 단순쌍대비교법(Paired Comparisons) 쌍대비교법(Analytic Hierarchy Process) 컨조인트분석(Conjoint Analysis)
평가 단계	사전평가(Ante Evaluation)		
	과정평가(Process Evaluation)		
	사후평가(Post Evaluation)		
평가 내용	과정평가(Process Evaluation)		
	효과평가(Effectiveness Evaluation)		
평가 주체	자체평가(Self Evaluation)		
	내부평가(Inside Evaluation)		
	외부평가(Outside Evaluation)		

디자인의 평가자 즉, 주체에 따른 관점은 크게 세 가지로 자체평가, 내부평가, 외부평가로 나뉜다. 첫째, 자체평가는 디자인 수행과정에서 디자인을 진행하고 있는 당사자가 디자인을 평가하는 방법으로 비교적 주관적인 결과가 많이 나타나는 방법이다. 둘째, 내부평가는 디자인을 기획한 사람 또는 프로그램 과정에 속한 사람들이 하는 평가방법이다. 셋째, 외부평가는 앞서 두 가지에 해당하는 디자인을 진행하고 있는 당사자와 디자인 수행과정에 속한 사람들을 제외한 외부 인사에 의한 평가방법으로 디자인 평가에 있어서는 가장 공정성이 있는 평가방법으로 본다.

3.2 공공공간 평가 방법

공공공간의 디자인 평가 시스템과 연구를 위해 현재 국외 사례 중 모델로 사용할 수 있는 영국 CABE의 Spaceshaper와 Design review, 영국의 DQI, 미국 PPS, 그리고 국내 서울시 공공디자인 도입효과 평가시스템의 사례를 집중적으로 살펴보았다. 영국의 DQI는 사후평가, 건축물 품질 평가 등의 평가 방법 중 공공공간 디자인 평가지표 개발에 도움이

될 만하다고 판단하여 사례를 포함하였다. 이는 유사한 평가 개념을 구축하고, 평가 점수 체계와 평가 결과의 시각화, 평가 결과의 의미를 제안하기 위함이다.

3.2.1 영국 DQI

- 개요

디자인 품질지표인 Design Quality Indicator, 이하 DQI는 기존의 건축물의 개조하고 새로운 건물 건축하는 과정에서의 건축설계와 디자인을 평가하는 시스템이다. 2002년에 착수된 DQI는 건축물의 디자인 품질 평가 도구 개발을 위해 관공서, 경찰서, 대학교 및 도서관 건물, 개인 건축시공 등 다양한 종류의 건축물에 효과적으로 활용되는 포괄적인 도구이다. DQI는 프로젝트의 기획부터 완공 후 사용단계까지 폭넓은 설계품질 평가를 위한 지표이며 웹에서도 구현 가능한 도구이다.

DQI의 프로세스는 건물의 디자인과 관계된 다양한 집단의 사람들과 연계되어 있다. 이들은 건축물의 설계 시공 및 디자인과 관계자이거나, 시공이 끝난 후 이 건물을 직접 사용하게 되거나, 이 건물에 영향을 받게 될 사람들이다. DQI는 건축물 개발에 있어서 모든 단계에 사용가능하고, 건축 프로젝트에서 건축물의 질적 향상에 기여하는 핵심적인 역할을 수행한다.

2007년도에는 400건 이상의 건축물이 DQI를 활용해서 디자인 평가를 시행하였고 현재는 중앙정부에서 시행하는 모든 공공건축물에 의무 적용되고, 지방정부에서 시행하는 건축물은 자발적인 참여를 유도하고 있다.

DQI 개발은 중앙정부 및 지자체, 산업체로부터 건축 환경 개선을 위해 후원을 받아 CIC(Construction Industry Council)에 의해 주도되었다. BERR(the Department for Business, Enterprise and Regulatory Reform)을 비롯하여 CABE(the Commission for Architecture and the Built Environment), CE(Constructing Excellence), OGC(the Office of Government Commerce), SFfC(the Strategic Forum for Construction)등의 단체와 협력하였다.

DQI를 사용하고 있는 75%의 프로젝트는 공공부문에서 발주되는데, 프로젝트의 50%정도는 리노베이션하거나, 새로 짓는 학교건축물이다. 이에 따라 ‘DQI for School’ 이라는 평가도구를 따로 개발하여 학교건축만을 위해 사용하기도 한다. 이외에도 DQI는 다른 교육관련 프로젝트나 문화시설, 시민을 위한 공공시설, 오피스 건물 그리고 주거주택에서도

사용하고 있다. DQI는 영국에서뿐만 아니라 다른 나라에서도 디자인 평가제도의 우수사례로 벤치마킹되고 있으며, 미국에서는 DQI 프로세스를 현지 설정에 맞춰 적용한 DQI USA를 채용하고 있다.

DQI 프로세스는 공급자를 비롯한 이해당사자들과 수요자가 공동 목표를 가지고 디자인 심사와 같이 함께 활동함으로써 디자인 관련 주체가 건축물과 공간 환경의 질적 향상을 도모하기 위해 프로젝트 기획에서 완공 후 사용단계에서의 디자인 품질평가를 위한 지표로써 개발되었다. DQI는 건축물조합에게 새로운 건물에 대해 정해진 토론방식에 의한 자율권을 부여하여 공급자와 최종사용자의 효과적인 커뮤니케이션을 장려하고, 건축가와 디자이너에게 지속성의 문제에 대해 고찰해 볼 기회를 제공함으로써 공급자가 사용자의 필요에 부합하는 건물을 공급할 수 있도록 돕는다.

DQI의 평가대상은 증축 및 신축이 필요한 모든 건축물을 대상으로 하며, 건축물 평가가 필요한 지역사회 구성원의 신청 및 참여에 의해 평가를 실시한다.

DQI는 관련된 사용자층이 넓을수록 더욱 큰 효과를 거두는 포괄적인 프로세스로, 공급자와 수요자 측의 프로젝트 대표자들이 해당 프로세스에서 일정한 역할을 수행한다. 여기서 말하는 공급자는 건축물의 건축에 관련이 있는 사람들, 즉 건축가, 디자인 회사, 계약자를 일컫는다. 수요자 측은 건축물이 지어질 지역사회의 구성원들과 건물을 사용하게 될 사람들로 구성된다. DQI의 장점은 이 프로세스가 사람들의 조언과 의견을 프로세스에 반영할 수 있다는 점에 있다. 이러한 방법으로 전체론적인 해결책이 효과적으로 마련되고 사업에 반영된다.

- **프로세스**

DQI는 조직적인 워크숍과 온라인 툴이라는 두 가지 중요한 요소를 통해 기능한다. 워크숍에서의 프리젠테이션을 통해 지역사회 구성원들로 구성된 평가그룹에 모든 디자인과 건축과정을 보고한다. 평가 그룹의 구성원은 개별적인 응답자로 이루어져 있다. 온라인 툴은 평가그룹에 건축물과 관련된 중요한 문제들에 대한 개괄적인 정보를 제공한다. 워크숍은 온라인 툴의 결과물을 평가할 수 있고 참석자들의 의견을 기록할 수 있는 DQI 조정자를 통해 중재된다. 온라인 툴은 질문지로 구성되고 각 워크숍 기간동안 토론을 유도하여 즉각적으로 결과를 얻을 수 있다. 워크숍은 건축 프로젝트의 모든 단계에서 열리게 된다. 이상적으로는, DQI는 목표설정단계에서 열리는 첫 번째 워크숍에서부터 실행되어야 하고,

프로젝트 내내 계속되어야 한다. 만약 여건이 허락하지 않는다면 DQI는 가능한 한 초기 단계에서부터 실행되어야 한다.

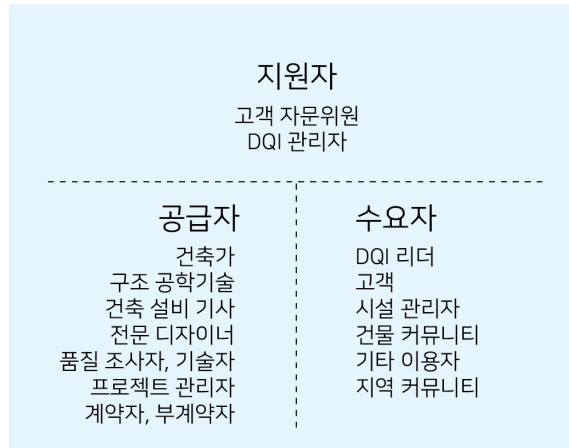


그림3-1 DQI 프로세스 참여자의 구성

DQI의 첫 번째 과정은 건축 및 디자인의 계획에 도입하는 것부터 시작 된다. 이는 건축과 디자인의 품질을 눈에 띄게 향상시킬 것이다. DQI의 워크숍과 온라인 툴은 건축 프로젝트의 초기 단계에 도입할 때 가장 효과적으로 훌륭한 디자인을 이끌어 낼 수 있다. 가장 바람직한 시나리오는, 준비단계에서 DQI를 도입하는 것이다. 그러나 DQI의 장점은 어떤 단계에서 도입되었느냐를 막론하고 눈에 띄는 결과를 도출한다는 점이다. DQI 프로세스는 건축 프로젝트의 시공 단계와 연결된 명확한 구조를 따른다. 각 단계마다 온라인 툴을 사용하는 워크숍이 진행된다. 이 워크숍은 참여자들이 건물이나 디자인에 대해 어떻게 생각하는지를 기록하고 건물 디자인의 프로세스를 개발하는데 도움을 준다.

DQI 프로세스의 도입을 결정 한 후에는 이 프로세스를 시작하기 위해서 건축물과 관계된 사람 중 한명을 DQI 리더로 지정해야 하며 다음과 같은 역할을 수행한다.

- DQI와 연락 및 DQI 툴의 구매
- 워크숍을 중재하는 DQI 조정자 위촉
- DQI 리더를 돕는 DQI 관리자 위촉
- 건물의 잠재적 사용자로 구성된 평가 그룹 조직
- DQI 워크숍 개최

DQI 프로세스는 건축 프로젝트의 준비단계에서 초기단계 워크숍으로 시작되며 그 목적과 목표는 다음과 같다.

- 새로 지을 건물의 정체성과 우선순위를 정의
- 건축물 디자인과 건축 과정에서 공급자와의 의사소통에 사용될 용어 정의
- 프로젝트의 모든 단계와 영역에서 이루어지는 평가에 의해 정의되는 성공과 실패 등에 대한 기본 개념을 정립
- 사용자의 요구에 대한 프로젝트 디자이너의 이해를 고취

초기단계 워크숍에서 평가그룹에 DQI 프로세스를 소개하고, 건물과 관련된 주안점과 관련된 온라인 설문지 DQI Evaluation Tool를 작성한다. 설문지 작성 후, 평가그룹은 건물에 대한 의견일치를 이루기 위해 건물에 바라는 사항 등에 대해 토론한다. 이 토의가 추후에 이루어지는 프로젝트의 모든 과정에서 우선순위를 차지하고, 다양한 문제점과 관점을 할당하게 된다. 평가그룹에서 정해진 우선순위는 건축 프로젝트에 우선순위로 반영되고 새 건축물의 디자인에 적용된다.

DQI프로세스를 2단계(디자인 단계)에 도입하게 되면 우수한 디자인을 보장할 수 있다. 디자인 단계 워크숍의 목표와 목적은 다음과 같다.

- 평가그룹과 건축물 공급자간의 효과적이고 원활한 대화
- 건축물의 필요 needs와 사용자의 범위에 대한 인식
- 건축물 디자인팀과의 질의응답
- 건축물 디자인 및 디자인 결정 사항, 자재의 사용에 대한 설명
- 건축물 디자인과 건축 계획에 대한 피드백
- 사용자의 요구사항을 디자인팀에 전달

2단계를 지나 3단계로 접어들면 건축물의 최종 디자인에 대해 의문점을 제기하고, 우수한 디자인을 생산하는데 매우 중요한 역할을 수행한다. 예비시공단계의 목표와 목적은 다음과 같다.

- 이전 단계에서 제기된 문제가 잘 해결되었는지 확인하기 위해 평가그룹이 디자인을 재평가
- 건축물이 지역사회와 사용자의 요구를 충족시키는지 여부를 평가
- 사용자의 기대에 부합하는 건축을 공급자로부터 재확인
- 건축물 디자인에 대한 평가그룹의 최종승인

네 번째 시공단계는 사용준비/공사완료단계이다. 이 단계에서 DQI 프로세스는 건축물이 완공된 시점에서의 평가를 수행한다. 공사가 완료되었기 때문에 더 이상 디자인에 변화를 도모하는 것이 아니라 건축물의 사용을 위해 추가 작업의 필요성을 검토하고 초기 목표 달성 여부를 확인한다.

시공단계 워크숍의 목표와 목적은 다음과 같다.

- 건축물의 성패 여부를 판다
- 공급자의 수요자 기대 충족 여부를 평가
- 후에 이루어질 사후평가와 비교할 수 있도록, 새 건물에 대한 의견 교환

DQI 프로세스는 건축물 사용자에게 미치는 영향에 대한 건축물 디자인 평가를 수행하는데 최적화 되어있다. 5단계 사용단계에서는 거주 후 평가(Post Occupancy Evaluation, P.O.E)를 실시한다. 사용단계 워크숍의 목표와 목적은 다음과 같다.

- 지역사회와 사용자에게 미치는 건축물 디자인의 영향에 대한 의견 교환
- 건축 프로젝트의 성공, 실패, 한계 등을 분석 및 기록
- 건축 프로젝트를 통해 디자인 품질의 중요성 및 파급효과 인식

• 특징

DQI의 특징 중 하나는 DQI 프로세스 전 과정에 걸쳐서 실시되는 워크숍이다. 워크숍을 통해 사용자의 필요를 적극적으로 공급자에 전달하여 건축물 디자인에 반영하는 것뿐만 아니라, 건축물이 지역사회에 미치는 영향을 평가하고, 건축물과 직·간접적으로 연관되어있는 사회구성원들 사이의 의견 교환을 유도하여 보다 넓은 관점에서의 도시 디자인을 이루고 있다.

DQI 워크숍은 다음과 같은 방식으로 이루어진다.

- 조정자가 이전 워크숍에서의 주요사항을 상기시킨다.
- 프로젝트 감독이 현재 상황을 보고하고, 조정자가 언급한 문제에 대해 답변한다.
- 현재 중점을 두어야 할 사안에 대해 DQI 조정자가 발표한다.
- 프로젝트 감독과 디자인팀이 조정자의 발표에서 제시된 문제에 대해 답변한다.
- 평가 그룹은 DQI 평가 툴을 사용하여 발표에 답변한다.
- DQI 조정자는 평가 툴의 결과를 분석하여 설명하고, 평가 툴에서 보이는 아이디어나 의견, 패턴 등을 기록한다.

• **평가항목**

DQI는 BREEAM(Building Research Establishment Environment Assessment Method), PROBE(the Post-Occupancy Review of Buildings and Engineering)과 같은 기존의 건축물 성능 평가기준과 Royal Institute of British Architects(RIBA)와 같은 디자인 측면의 평가 기준의 특성 및 관련 이론 분석을 바탕으로 평가 항목을 구축하였다. 평가항목은 크게 세 가지 기능, 품질, 영향력 등에 관한 문항으로 구성되어 있다.⁸⁹⁾

표3-2 영국 DQI평가항목 구성⁹⁰⁾

분 류	세부항목	문항수
기능 (Functionality)	접근성(Access)	12
	공간(Space)	6
	이용성(Use)	9
품질 (Build Quality)	성능(Performance)	14
	기계/전기설비(Engineering)	15
	시공(Construction)	7
영향력 (Impact)	도시/지역과의 조화(Urban and Social Integration)	7
	내부환경(Internal Environment)	11
	형태 및 자재(Form and Materials)	6
	건물특성(Character and Innivation)	9

• **평가사례**

DQI는 지난 13년 동안 전 세계 1,400개 이상의 프로젝트에 사용되었다. 다양한 규모의 프로젝트, 다양한 단계의 프로젝트 및 다양한 조달 경로에 사용되었는데 각 프로젝트는 동일 하지 않고 고유한 제약 조건을 따른다.

89) 김범식. 공공디자인 평가시스템 개발에 관한 기초연구. 2009. 중앙대학교 대학원, 석사학위, p.36.

90) 강현주 외. op.cit., pp.144-151.

-본머스대학교 퓨전빌딩(Bournemouth University The Fusion Building)⁹¹⁾

프로젝트의 목적은 BU2018 전략의 핵심 개념인 Fusion의 전략적 지원 역할을 할 본머스 대학 Talbot Campus에 새로운 주력 건물을 제공하는 것이다. 신축 건물은 부지 후면에 위치하며 5800㎡의 학술공간, 급식공간, 공유교실 등을 제공할 예정이다.

DQI 브리핑 단계 워크숍을 통해 이해 당사자들은 프로젝트 우선순위에 대해 의문을 제기할 수 있었으며, 프로젝트가 달성해야 하는 것에 대한 합의에 도달하기 위한 목적으로 요약 및 설계 우선순위에 대한 통합된 접근 방식을 보장할 수 있었다. 추가 검토를 위해 여러 가지 문제가 확인되었다.

- 이 건물은 대학의 높은 학문적 기준과 열망, 비전을 반영해야 한다.
- 건물은 지속가능하고 환경친화적이어야 하며, 우수하고 뛰어난 것을 갈망하는 최소한의 요구 조건만 갖추어야 한다.
- 부지를 재개발할 경우 기존의 가치 있고 매력적인 조경지대를 훼손하지 않아야 한다.

이전에 개최된 BU 학생 센터 브리핑 워크숍과 관련된 코멘트는 Fusion Building의 설계 개발 과정에서 클라이언트 및 설계 팀에 유용한 것으로 확인되었기 때문에 보고서에 포함되었다. 이 세션의 결과와 코멘트는 설계를 평가하기 위해 이후 DQI 중간 설계 단계에서 사용되었다.



그림3-2 DQI의 본머스 대학교 퓨전빌딩 사례
 출처: <http://www.dqi.org.uk/>(Architect: BDP)

8개월 간격으로 열린 미드 디자인 스테이지 워크숍이 두 개 있었다. 첫 번째 세션에서 참가자들은 Briefing 세션의 메모를 벤치마크로 사용하여 수정이 필요할 수 있는 설계 제안서와 강조된 측면을 평가했다. 공사 시작 직전 열린 2차 세션(Pre Construction Stage)은 건축물을 재평가하여 미해결 문제가 해결되었는지 확인하고, 건물의 성공 여부를 확인하며, 사용자 및 커뮤니티의 요구를 만족시키는 우수한 건축물을 제공한다는 목표를 가지고 있었다. 일반적으로, 참가자들은 미래 디자인, 건물 내부의 공간 및 일광의 감각, 제공되는 시설의 범위, 새로운 작업 방식 지원 기회 및 계획의 지속가능성 자격에 대해 긍정적이었다. 일부 문제는 아직 해결해야 할 과제로 남아 있다.

91) DQI. "Bournemouth University The Fusion Building". DQI. www.dqi.org.uk/case-studies/education-and-research/bournemouth-university-the-fusion-building.php.

-맨체스터 프로톤 빔 치료 센터(Manchester Proton Beam Therapy Centre)

크리스티 병원은 세계적인 명성을 지닌 전문적이고 종합적인 암 치료 병원이다. 맨체스터 남쪽에 있는 워딩턴 사이트에서 광범위한 치료법과 치료법이 전달되고 있으며, 트러스트는 현재 국내에서 두 개의 양성자 빔 테라피(PBT) 유닛 중 하나를 위한 새로운 프로젝트를 진행 중이며, 두 번째 시설은 런던대학병원에 건설될 예정이다. PBT는 유럽과 미국에서 수년간 사용되어왔으며, 현재 영국에는 PBT 시설이 없다(PBT 첨단 장비와 환자와 직원 공간이 있는 비교적 전통적인 임상 의료 건물이다).

많은 도시 병원들과 마찬가지로, 크리스티는 수년간 촘촘히 개발되어왔으며 PBT 프로젝트를 위해 확인된 부지는 약간의 철거와 교정조치가 필요할 것이다. 접근 제한, 사이트 크기, 계획자가 부과하는 높이 제한 및 인접 국가의 민감성으로 인한 제약 조건이 있다. 그러나 설계 및 시공 팀은 엄청나게 복잡한 PBT 장비와 대규모 PBT 장비 모두에 대응하여 건물 형태로 필요한 모든 숙소를 제공하는 접근방식을 개발했으며, 가장 중요한 것은 광범위한 환자, 가족, 보호자 및 직원이 건물을 사용하는 경험을 제공한다. 건물은 효과적으로 두 가지 주요 요소로 구성되어 있다.



그림3-3 DQI의 맨체스터 프로톤 빔 치료 센터 사례

출처: <http://www.dqi.org.uk/>(Architect: HKS)

DQI 프로세스의 브리핑 단계에서 이해관계자들은 프로젝트에 대한 그들의 열망에 대해 토론하고 합의를 보았다. 이는 문서화되었으며 이후 DQI 스테이지 워크샵에서 설계를 평가하는 기준이 되었다.

개념 단계에서 이해 당사자들은 도달한 단계에 적합한 세부 수준의 현재 설계 제안서를 받았다. 참여자들은 설계자와 이 계획을 논의할 기회를 가졌고, 이 계획이 설계에서 진행됨에 따라 이해관계자들이 계속 참여할 것을 권고받았다. 다른 곳에서 PBT에 대한 경험과 마찬가지로 환자 대표의 세션 참여는 설계 계획을 개선하는 방법에 대한 귀중한 통찰력을 제공하는 것이 중요했다. 세션 동안, 참가자들은 설계 계획의 강점과 기회에 대해 토론했습니다. 작업 흐름의 조직화, 잘 계획된 공간 사용, 자연광의 사용과 같은 요소들이 계획의 강점으로 관찰되었다. 주차 시설과 기존 병원 건물과의 연결과 같은 기회도 강조되었다. 이러한 권고사항은 설계 팀이 설계 제안을 개선하기 위해 고려하였다.

3.2.2 영국 스페이스셰이퍼

Spaceshaper⁹²⁾는 CABE(Commission for Architecture and the Built Environment:영국의 건축 관련 정부 자문위원회)가 2007년에 제시한 공공디자인 점검 키트이다.

2011년에 디자인카운슬(Design Council, 구 영국산업디자인진흥원)에 병합되었고 이후 BEEs(Built Environment Experts)와 함께 조직되어 다양한 기관과 연계하여 디자인 코칭 및 개발을 제공하고 있다. 건축 및 공공공간, 도시설계의 디자인 관련 전문가들로 구성되어 있다. 공공부문 프로젝트 경우는 디자인 조언 과정과 검토를 통해 개발 계획의 전체에 관여하고, 민간 프로젝트의 경우는 의뢰받은 프로젝트에 한정하여 디자인 리뷰를 제공한다. 이와 같이 CABE가 추구하는 목표는 전문적이고 실용적인 조언을 디자인 초기단계에서부터 제공함으로써 높은 수준의 디자인, 건축, 삶의 질을 이루고, 지속가능한 디자인을 창출하며 공간의 질을 향상시키는 것이다.

현재 영국에서는 CABE가 제안한 정책들을 정확하게 이해하는 것을 디자인 관련 프로젝트의 핵심으로 삼고 있으며, 주요 역할은 다음 표와 같다.

표3-3 CABE의 역할

CABE의 역할
1. 지구 온난화와 관련된 정책 연구 및 개발
2. 감시 기능을 포함한 전문가 집단의 높은 수준의 디자인을 할 수 있는 방향 및 정보 제공
3. 디자인과 관련된 모든 활동에 시민들을 직·간접적으로 지원하는 등의 역할

CABE가 정의하는 공공디자인은 유·무형의 시설, 공간, 건물 등의 공공성을 포함한 모든 것을 다루는 개념으로, Spaceshaper는 누구나 접근 가능하고, 사용할 수 있는 공간으로 정의하고 있다. 2000년에 출간된 『By Design, Urban design in the planning system: towards better practice』 정책서에서 7가지 세부 목표와 디자인 기준을 CABE는 ‘특성’, ‘연속과 분절’, ‘공공영역의 퀄리티’, ‘이동편의성’, ‘식별성’, ‘융통성’, ‘다양성’으로 제시하기도 하였다. CABE가 제시한 공공공간의 사후 평가시스템인 Spaceshaper는 사후 조사, 분석, 평가를 통해 공공공간이 얼마나 평가 기준을 만족시키는가에 대한 평가를 하는 것으로서, Spaceshaper의 목적은 사용자와 제공자간의 의사소통을 기본으로 하고 분석적으로 공공공간의 가치와 질을 평가하여 이를 다음 디자인 과정과 지역 공공공간 정책에 반영하

92) CABE. Spaceshaper: a user's guide. CABE, 2007, p.4.

도록 하는 것이다. 삶의 질에 좋은 공공공간이 큰 영향을 미치고 사람들을 적극적으로 변화시킬 수 있다는 점을 강조한다.

• **평가항목 및 기준**

Spaceshaper는 디자인 준비 단계에 전문가와 일반인들이 참여하여 많은 자본과 시간이 좋지않은 디자인에 소요되는 것을 방지하기 위한 것으로, 총리의 기준에 따라 현장을 실사하여 직접 평가를 작성하는 데서 시작된다. Spaceshaper의 평가 및 세부 내용은 다음 표와 같다.

표3-4 Spaceshaper 평가 항목의 평가 방향

평가 항목		평가 방향
기능적인 측면 (How well it works)	접근성 (Access)	공간의 동선과 배치에 쉽게 익숙해질 수 있는가 (finding your way and getting about)
	사용성 (Use)	이 공간이 제공하는 활동과 기회들은 무엇인가 (what activities and opportunities the space has to offer)
	타인의 느낌 (Other People)	공간이 서로 다른 요구를 충족시키는가 (how the space caters for different needs)
디자인 및 유지관리 측면 (The space itself)	유지관리 (Maintenance)	공간이 얼마나 깨끗하고 잘 관리될 수 있는가 (how clean and cared for the space is)
	환경성 (Environment)	공간이 얼마나 안전하고 편안한가 (how safe and comfortable the space is)
	디자인 및 경관 (Design and Appearance)	공간의 외관은 어떠하며, 사용된 소재는 무엇인가 (what the space looks like and what it's made from)
공공공간과 실제 효과적인 측면 (The difference it makes)	커뮤니티 (Community)	지역 주민에게 있어 이 공간이 지니는 중요성은 무엇인가 (how important the space is to local people)
	개별 평가 (You)	이 공간에 대한 개별 평가자의 느낌과 감상 (how the space makes you feel)

평가의 과정은 누구나 참여할 수 있는 시스템으로, 평가 질문서는 크게 기능적인 측면, 디자인 및 유지관리 측면, 공공공간과 실제 효과적인 측면으로 총 8개의 평가항목 안에 위의 표의 내용과 같이 평가 방향을 기준으로 한 구체적인 질문들을 제시하고 있다.

• **프로세스**

현장을 답사한 일반시민 또는 프로젝트 관련 참여자에 의해 답변서가 작성되면 CABE에서 교육을 받은 관리자가 이를 수거하여 분석 소프트웨어에 입력한 뒤 스파이더 다이어그램이 8개의 평가 항목에 따른 결과가 보여지는 것에 따라 사용자들의 각 평가 항목에 대

한 만족도를 지표화한다. 그 결과를 기반으로 전문가와 참여자들이 함께 토론을 진행하고, 문제를 해결할 수 있는 방법들을 연구 진행한다.⁹³⁾

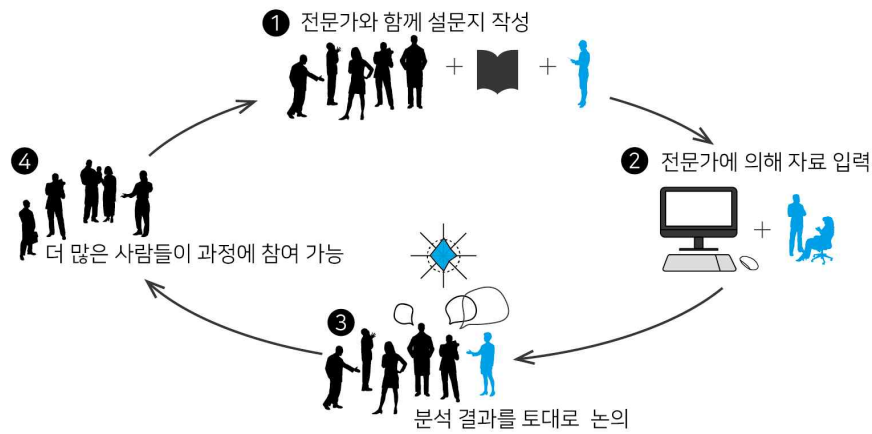


그림3-4 The Spaceshaper Process⁹⁴⁾

• 평가결과

아래 그림 3-5는 스파이더 다이어그램으로 워크숍을 진행하는 동안 설문지 결과를 표시하는 방법 중 하나이다. 중앙점에서 방사되는 각 8개 선은 설문지의 8개 섹션 중 하나를 나타낸다. 각 축에 점이 표시되며 공간에 대한 사람들의 반응이 더 긍정적일수록, 이 점은 더 멀리 선 위에 찍히게 된다. 모든 점들은 연결되고 형상의 안쪽이 채색되어 표현되는데 모양이 클수록 장소에 인식이 좋다고 볼 수 있다. 이 다이어그램은 워크숍 시 참가자 간의 토론을 하는데 사용되며 점선 중간선에 있는 점은 부정적 인식을 나타내고 점선 외부에 있는 점은 긍정적인 인식을 나타낸다.

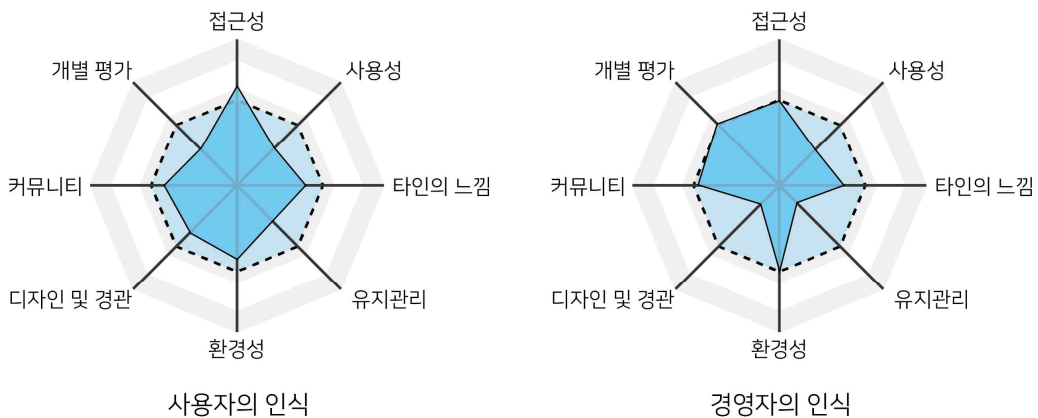


그림3-5 Spaceshaper의 사용자에게 따른 평가 결과

93) CABE. op.cit., p.6.
94) CABE. op.cit., p.4.

그림3-5는 서로 다른 그룹 간의 응답을 비교하여 인식 결과를 보여주는 것으로 해당 공간을 위해 일하는 사람과 이용하는 사람에 따라 다른 결과를 얻을 수도 있다. 두 그룹 모두 접근성과 환경성을 상대적인 강점으로 보지만 공간을 인식하는 방법에는 분명한 차이가 있다. 그룹 간의 차이를 보기 위한 방법으로 젊은 사람과 노인, 또는 매일 그 공간을 사용하는 사람과 그렇지 않은 사람 사이의 비교 등이 포함될 수 있다. 또한 워크숍의 진행자는 호불호, 우선순위 등의 기타 정보를 사용하여 토론을 진행한다.

• 결과내용

동일한 공간을 두고 이루어진 사용자 평가결과를 스파이더다이아그램으로 분석 표현 시 어떤 항목에 더 우수한 평가를 하였는지 한눈에 알기 쉽고 항목 간에 상대적으로 어떤 차이가 나타나는지 볼 수 있다. 이를 여러 그룹으로 확대하여 분석 시 다양한 의견을 수립 가능하고 좋은 공간디자인을 위한 구체적 논의 자료로 활용할 수 있다. 이러한 항목으로 구성된 워크숍의 데이터를 스페이스셰이퍼 소프트웨어에 입력 시 공간이 지닌 강·약점과 다양한 요구와 필요성의 수용 여부, 사람들에게 우선시되는 항목, 다양한 관점의 상호 비교 결과, 사람들의 변화하는 관점 양상 등을 분석할 수 있다.

스페이스셰이퍼의 분석 결과는 이후의 토론을 보다 더 구조적 차원에서 집중시키고, 새로운 아이디어와 문제 개선 방안 등을 시험해 볼 수 있는 토대가 된다. 누구나 알고 있듯이, 좋지 않은 디자인의 문제는 특히 공공공간과 관련될 때 돌이키기 힘든 후유증을 야기한다. 공공공간에서는 개인뿐만 아니라 이용자 전체의 불편을 야기하기 때문이다. 또한 일반적인 사적 공간에 비해 상대적으로 막대한 자본이 투여되기 때문에 문제가 생기면 경제적인 손실도 상당하다. CABE는 이러한 문제에 대해서 지속적으로 관심을 촉구해왔고 가이드북과 평가 키트는 늦기 전에 나쁜 디자인의 폐해를 예방하려는 실천이라 하겠다.⁹⁵⁾

• 평가 사례⁹⁶⁾

- 역 광장, 밀튼 케인즈(Station Square, Milton Keynes)

이 평가사례는 거주자와 쇼핑객 및 지역 기업이 MKP(Milton Keynes Partnership)와 소통하여 단기적인 개선 사항을 파악한 사례이다.

스테이션 스퀘어는 밀턴 케인즈의 가장 중요한 도시 공간 중 하나이다. 1982년에 만들

95) 허진하. 이용자 만족도를 위한 공공영역의 디자인 평가 방법에 관한 연구. 2012. 단국대학교 대학원, 박사학위, pp.39-43.

96) CABE. op.cit., p.13, p.17.

어진 이 광장은 도착 및 출발 관문 역할을 하며 전략적 교통 수단이다. 광장은 크고, 밝고, 통풍이 잘되도록 설계되었으며, 삼면이 거울로 덮인 건물들과 그것을 상업 지구와 연결시킬 수 있는 추가적인 개발을 위한 충분한 공간을 가지고 있다. 시간이 지남에 따라 광장의 외관과 상태가 악화되었는데 이 광장은 MKP가 운영하는 센트럴 밀턴 케인즈 이사회에 의해 결국 광장과 도심 사이의 격차를 좁힐 장기 개발 계획에서 주요 공공 영역 개선 프로젝트로 선정되었다.

센트럴 밀턴 케인즈 팀은 사람들이 그 공간에 대해 어떻게 생각하는지 알아내고 몇 가지 단기적인 개선의 가능성을 탐구하기 위한 협의의 초기 과정을 시작하기를 원했다. SpaceShaper 워크숍은 다양한 개별 사용자와 이해 관계자가 참여하도록 설계되었다. 워크숍에는 이해당사자 그룹 및 조직의 대표 33명이 참여했으며, 서로 다른 사용자가 자신의 인식을 다른 사용자의 인식과 비교할 수 있는 기회를 제공했다. 공통 주제는 워크숍 과정을 통해 나타났다. 기고자들은 광장의 디자인이 그 시대의 건축 투어가 되어버린 것에 동의했지만, 그 이후 황량하고 메마른 공간이 되었다. 참가자들은 광장을 통과하는 명확한 경로가 없기 때문에 광장의 도시의 관문 기능이 저하되었다고 언급했다. 이러한 워크숍의 과정을 통해 긍정적 결과를 낳게 되었는데 광장의 기능과 도시의 중요한 관문으로서의 외관을 개선하기 위한 조치사항을 도출하게 되었고 밀턴 케인즈 파트너십은 이 연구 결과를 광장의 향후 개선 계획에 포함한다고 발표했다.

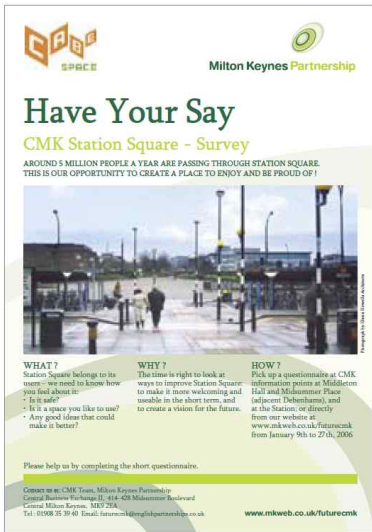


그림3-6 Spaceshaper의 밀튼케인즈 광장 사례 출처: CABE. Spaceshaper: a user's guide. CABE, 2007, p.13.

- 에식스 주의 랭던 힐스(Langdon Hills)

일반 사용자와 관리자가 함께 모여 힐의 특수성을 정의하고 향후 계획에 대해 논의한 사례이다.

랭던 힐스는 원 트리 힐, 웨슬리 하이츠, 던턴 플롯랜드라는 세 지역으로 구성되어 있다. 460에이커에 달하는 이 초원은 에식스 야생동물 보호구역에서 가장 큰 내륙 자연 보호구역이며, 목초지, 고대의 삼림지대, 연못, 농장, 야생 목초지와 함께 가치 있는 서식지의 풍부한 모자이크를 형성한다.

이 지역에 대한 재생 계획을 감안하여 템즈 게이트웨이 사우스 에섹스 그린 그리드 파트너십(the Thames Gateway South Essex Greengrid Partnership)은 공원 사용자 및 3개

관리 기관의 대표들과 회의를 갖고 무엇이 이 지역을 특별하게 만들고 그들이 미래에 어떻게 협력할 수 있을지에 대해 논의했다.

워크숍에서 각 그룹은 각각 랭던 힐스에 대해 주목할 만한 점을 표현하고 왜 그들이 랭던 힐스를 그렇게 깊이 평가하는지 정의해 달라는 요청을 받았다. 그곳을 이용하는 사람들은 ‘역사적인 풍요로움, 꽃이 풍부한 목초지, 야생 생물이 영감을 준다’ 그리고 ‘도시 환경 속의 녹색 공간의 넓은 전망’과 같은 많은 이유로 이 지역을 소중히 여겼다. 그들은 또한 ‘블루벨을 타고 걷는 개들, 언덕을 따라 썰매를 타고 내려가는 것’, ‘언덕 위의 블랙베리나무’와 같은 다양한 편의시설을 즐겼다. 이에 16명의 참가자들이 세 지역 각각을 현장 방문하고 설문지를 작성하여 사이트의 품질을 평가하고 강점과 약점을 식별하였다. 그들은 더 넓은 템즈 게이트웨이 재생 프로젝트의 맥락에서 다섯 가지 특정한 문제(접근, 교육, 지역사회, 경관 관리, 대 도시 내 생물 다양성)를 고려할 수 있도록 요구받았다.



그림3-7 Spaceshaper의 랭던 힐스 사례
 출처: CABE. Spaceshaper: a user's guide.
 CABE, 2007, p.17.

이 구조화된 기획의 결과로, 각 그룹은 어떻게 그들이 미래 세대를 위해 언덕의 특별한 자질을 보호할 수 있는지에 대한 그들의 아이디어를 제시할 수 있었고, 개선된 공동 작업에 대해 토론할 수 있었다. 워크숍 토론을 통해 Langdon Hills의 정체성과 특성은 다양한 사용자들과 전문가들에 의해 인식되었다.

3.2.3 영국 디자인리뷰

영국의 CABE 디자인 리뷰 Design Review 프로그램은 CABE(Commission for Architecture and the Built Environment)와 Royal Town Planning Institute, Royal Institute of British Architects, Landscape Institute에 의해 개발된 디자인 평가 프로그램으로, 우수한 디자인을 계발을 촉진하고 디자인 품질을 향상시키기 위해 구체적인 디자인 어드바이스를 제공하는 소수의 전문가들로 이루어진 디자인 리뷰 패널을 구성하여 디자인 및 사업 계획 프로세스에서 중요한 역할을 수행하고 있다.

디자인 리뷰는 주로 디자인 리뷰 패널을 중심으로 운영되는 프로세스이다. 디자인 리뷰

패널은 영국 전역에서 이루어지는 국가적, 지역적 디자인 사업에 참여하여 설계자, 발주자, 디자이너 등을 도와 디자인 품질을 향상시키고 수요자와 지역사회의 요구 needs에 더 부합되는 디자인을 위한 가이드라인을 제시한다.

디자인 리뷰는 지방자치단체가 바람직한 우수 디자인을 위해 계획 법안을 준수하는데 필수적인 역할을 한다. 숙련된 디자인 리뷰 패널은 고도의 디자인 표준을 이루기 위해 전문 디자인 영역에서 독립적이고 전문적인 조언을 제공하여 지방자치단체와 지역사회 구성원들이 좋은 디자인을 개발할 수 있게 한다.

CABE에서 추진하고 있는 디자인리뷰 프로세스는 국가 및 지역 단위 디자인 사업에서 발주자와 설계자, 디자이너를 비롯한 모든 사람들이 체계적으로 디자인 전문가의 조언을 얻어 주변 건축환경의 품질을 향상시키고, 도시개발 프로젝트에 유효한 원칙들에 대해 토론하는 것을 목적으로 한다.

CABE가 추구하는 좋은 디자인은 그 목적에 부합하고, 지속가능하며, 효율적이고 일관성, 유연성, 심미성과 명료성을 갖춘 디자인이라고 정의하고 있다. 그러나 디자인을 평가함에 있어 ‘좋은 디자인’은 결국 개인의 선호도와 기호에 따라 달라지는 것이라는 사실을 감안할 때, 도시개발 프로젝트를 평가할 때 중요한 점은 그 형식이 아니라 품질이라는 결론에 도달한다. 때문에 CABE는 법으로 정한 도시계획 시스템 안에서 도시디자인에 대한 높은 수준의 기준을 적용하고 있다.

CABE 디자인 리뷰는 우수한 디자인을 사업 및 정책에 적용하고, 바람직하지 못한 디자인을 방지하도록 유도하고 있다. 디자인 리뷰는 바람직한 디자인과 바람직하지 않은 디자인을 다음과 같이 제시하고 있다.

바람직한 디자인

- 건축물과 공간의 의도와 목적에 일치하며 지속되는 디자인
- 주변 환경과 어울리는 디자인
- 모든 사람을 위해 디자인되고, 지역사회의 통합과 화합에 기여하는 디자인
- 친환경적이며 탄소배출량을 최고화하는 디자인
- 지역사회 구성원이 자랑스러워 할 수 있는 디자인

바람직하지 않은 디자인

- 천편일률적인 디자인 : 다양한 스타일을 수용할 것
- 소모적이고 낭비하는 디자인 : 필요에 정확히 부합하고 자원을 현명하게 사용할 것

- 조직적이지 않은 디자인 : 세부 목적뿐만 아니라 거시적인 계획을 염두에 둘 것

• 대상

기본적으로 모든 종류의 신축, 개·보수 건축물을 디자인 리뷰의 대상으로 정하고 있으나, 특히 영국 지역교통환경국(DETR: Department of Environment Transportation the Regions)이 정한 다음의 경우에 대해서는 반드시 CABE의 디자인 평가를 거치도록 법으로 정하고 있다.

- 프로젝트(건축물)의 크기 및 용도가 중요한 의미를 지니는 경우

법원, 대형 종교 건축물, 미술관, 박물관, 병원, 쇼핑 및 레저 복합단지, 사무 및 상업 건축물, 공공기반시설, 공공영역을 크게 변화시키는 프로젝트 등의 대형 건축물이나 건축물 군이 이에 해당한다.

- 프로젝트가 주요 지역에 위치하게 되는 경우

세계유산의 경관에 영향을 주는 등 중요한 도시 경관에 영향을 미치거나, 그 지역성에 큰 변화를 초래하는 건축물 프로젝트가 이에 해당한다.

- 크기, 용도, 위치 등의 요소보다 더 큰 중요성을 가지는 프로젝트의 경우

정부, 지방자치단체 차원에서 계획을 세워 진행하는 대규모 개발계획, 재개발계획 등 도시 디자인의 맥락이나 배경에서 크게 벗어나게 되거나, 특히 일상생활의 질에 영향을 끼치는 개발 계획 등이 이에 해당한다.

• 프로세스

CABE 디자인 리뷰의 프로세스는 크게 세단계로 나뉜다.

첫 번째는 프로젝트 선택단계이다. 건축 프로젝트 계획을 평가받으려 할 때 CABE에 제안을 제출하면 CABE가 정하고 있는 기준에 따라 평가할 프로젝트를 선택한다.

- 정부에 의해 설정된 기준
- CABE가 평가가 필요하다고 판단하는 프로젝트

두 번째는 프로젝트 검토단계로 디자인 리뷰는 크게 프리젠테이션 패널 리뷰와 CABE 내부 리뷰의 서로 다른 설계검토 프로세스가 있지만 모두 동일한 접근법을 사용해서 설계 품질을 평가한다.

- 프리젠테이션 패널 리뷰

검토 전:심사관이 해당 지역을 방문하여 디자인팀 및 프로젝트와 관련된 사람들을 만남
 검토 중:건축가, 지방 계획 기관, 발주자 등 프로젝트에 관련된 사람들이 최대 6명으로 구성된 프리젠테이션 패널에게 건축모형, 계획, 컴퓨터 이미지 및 다른 맥락정보 등의 자료를 이용하여 프로젝트에 대해 설명

- 내부 리뷰

CABE 디자인리뷰 패널과 운영위원이 CABE에서 프로젝트를 검토한다.

마지막 세 번째 자문단계에서는 디자인 리뷰 패널의 검토가 끝나면 디자이너, 지방 계획 기관 및 기타 관련 당사자들에게 프로젝트에 대한 조언을 보고 서로 작성하여 전달하고, 동일한 내용을 CABE 웹사이트에 게시한다.⁹⁷⁾

• 디자인리뷰 지표의 구성

영국 건축위원회에서 진행하는 디자인리뷰 체크리스트는 총 7가지의 핵심질문과 세부질문 63개로 구성되어 있으며 공공건축의 조달과정부터 기획단계에서 고려해야 할 사항, 주변환경과의 조화에 관한 사항(주변 지역의 특성, 역사와 문화적 배경 등)을 중심으로 두고 있다. 좀 더 구체적으로 분류하면 의뢰인과 설계팀, 조달에 관한 질문(14개), 프로젝트 기획의 개요에 관한 질문(5개), 대지 상황의 이해에 관한 질문(3개), 해당 장소의 컨텍스트에 관한 질문(11개), 해당 장소를 고려한 건물 계획에 관한 질문(13개), 건물의 기능과 설비에 관한 질문(14개), 주변 건물과 역사적 배경에 관한 질문(3개)으로 구성된다.

표3-5 영국 건축위원회의 디자인리뷰 관련 지표 구성

핵심질문
1. 의뢰인과 설계팀, 조달에 관한 질문
2. 프로젝트의 기획의 개요에 관한 질문
3. 대지 상황의 이해에 관한 질문
4. 해당장소의 컨텍스트에 관한 질문
5. 해당장소를 고려한 건물 계획에 관한 질문
6. 건물의 기능과 설비에 관한 질문
7. 주변건물과 역사적 배경에 관한 질문

영국 건축위원회의 디자인리뷰에서 활용되는 검토사항을 7가지 항목에 따라 세부질문

97) 강현주 외. 문화적 관점의 공공디자인사업 평가지표 보고서, 한국공예·디자인문화진흥원, 2011. 보고서번호: 2010, pp.163-165.

63개로 분류하여 정리하면, 디자인리뷰 검토사항에 있어서는 공공건축 관련 위원회와 전문가집단에 관한 사항 등 프로젝트 초기단계에서 활용되는 기획과정에 관한 내용이 주를 이루고 있으며, 시공성과 안전성에 대한 언급은 현저히 낮게 나타난다.

표3-6 영국 건축위원회의 디자인리뷰 검토사항⁹⁸⁾

접근성 (총 7항목)
도시설계분석을 하였는가 물리적 특성을 포함하여 사람들의 흐름에 대한 형태까지 다루고 있는가 모든 건물과 장소에 (장애인 포함) 접근하기 쉬운가 보다 더 넓은 영역으로 이동하기 위해 선택 가능성을 열어놓았는가 대중교통에 관한 접근성이 좋으며 또한 대중교통간의 연계성을 높여 줄 수 있는가 방문객 혹은 외부인이 출입구나 건물 주변에 있는 길을 찾을 수 있는가 안내 지도나 표지판 없이 방향을 찾을 수 있는가
사용성 (총 12항목)
계획이 공공영역에 긍정적으로 기여하는가 시민들의 삶에 영향을 끼치며 도시적 삶에 끼어들 수 있는가 공적인 공간과 사적인 공간 간에 명확한 구별이 가능한가 기능면에서 각각 명확한 구별이 되는가 계획이 장소 주변의 보행로에 긍정적 영향을 주는가 배치에 있어 일조를 고려하여 내부, 외부 공간에 긍정적 이득을 주는가 제안된 시설들이 기획 시 제시된 기능들을 충족시키는가 모든 계층의 건물 이용자가 설계안에 대해 만족하는가 빌딩 내부에 포함된 기능의 장점을 극대화할수 있는 디자인인가 건물의 모든 부분의 계획(평면, 단면, 입면, 상세도 등)이 설계 아이디어와 시각적 표현으로 잘 적용되었는가 서로 다른 설계 지침들을 하나로 잘 적용하였는가 위치한 장소에서 건물은 소중한 곳이 될 수 있는가
경관성 (총 10항목)
주변 상황의 특성과 관계를 고려하여 설계를 하였는가 장소의 중요한 특성을 고려하였는가 특징적 도시 설계 분석을 하였는가 주변 상황과 장소의 특징과의 조화를 고려하여 조경의 설계가 되었는가 식재 계획의 유지를 의도하였는가 도로와 주차 구역 등이 조경 설계 구상의 한 부분으로 고려되었는가 전체적으로 더 넓은 주변 환경(스카이라인과 조망에 대한 그들의 영향을 포함)에 대한 범위를 고려했는가 주변 환경의 역사적인 특색에 의해 정해진 과제들이 고려되었는가 위 과제들에 대해 설계안이 잘 대처되었는가 장소의 컨텍스트에 잘 맞는 설계인가

(계속)

98) 김상호 외. 공공건축의 디자인 향상을 위한 디자인품질지표 개발 연구, 건축도시공간연구소, 2009. 보고서번호: 2009-8, pp.86-88.

표3-6 (계속)

<p>지속가능성 (총 8항목)</p> <p>클라이언트는 장·단기적으로 지속가능한 개발을 중요시하는가 인근의 향후 개발을 고려하여 장소계획은 합리적으로 이루어졌는가 향후에 단편적인 재개발이 가능한 디자인인가 가능성을 열어 두었는가, 아님 닫아두었는가 건물 이용자가 요구사항을 변경하고자 할 때 쉽게 적용하고 확장할 수 있는가 향후 다른 이용자들에게 잘 맞는 평면구성인가 생애주기 비용을 고려하였는가 장기적으로 보았을 때 건물을 외관상 주변과 조화롭게 노후화될 것인가</p>
<p>경제성 (총 13항목)</p> <p>예산은 합당한가 프로젝트의 프로그램은 실현가능한가 클라이언트는 모든 건물 이용자들의 요구사항을 고려하며, 생애주기비용을 저비용보다 더 중요시 하였는가 클라이언트는 좋은 설계가 건물 이용자들에게 이점을 줄 수 있다고 인식하고 있는가 건물은 어떤 방법으로 조달될 것인가 그 조달과정은 그 프로젝트가 완료될 때까지 철저히 설계의도가 실행될 수 있도록 보장할 것인가 프로젝트에 대한 명확한 기획안인가 프로젝트의 기획안은 그 프로젝트의 명확한 의도와 목표들을 정하고 있는가 예산과 프로그램은 수립되었는가 집행 가능한 예산과 관련해서 그 기획안은 실현가능한가 대지조건에 관련해서 그 기획안은 실현가능한가 그 프로젝트의 목표에 적절한 장소가 선정되었는가, 제안한 용도의 본질에 맞게 규모, 크기 등이 선정되었는가 대형 프로젝트에 대한 종합 기본계획에 있어서 그 프로젝트의 일부분만이 수행될 때, 그 계획은 가능한가</p>
<p>적합성 (총 7항목)</p> <p>클라이언트의 전문성에 대해 위원회는 확신을 가지는가 클라이언트는 전문성에 대해 위원회와 성공적인 의사소통을 하였는가 위원회가 조직된 것을 확인하고 적정성을 위해 적절히 평가하였는가 전문가집단은 어떻게 선택되었는가 전문가집단에 속해서 프로젝트와 어떤 부분에서 적절하였고, 어떤 부분에서 상반되었는가 전문가 집단은 그 프로젝트의 요구사항에 대한 적절한 수준과 전문 영역을 갖추고 있는가 클라이언트의 프로젝트에 대한 행정절차는 성공적인 프로젝트 수행을 지원할 수 있는가</p>

• **평가 사례**

- 예술가들을 위한 집(A House for Artists)⁹⁹⁾

런던 Borough of Barking and Dagenham's House for Artists는 런던이 직면한 두 가지 절박한 과제를 해결하는 것을 목표로 하는 계획이다. 첫째, 런던의 주택 위기가 예술가들에게 미치는 영향에 대한 대응이다. 둘째, 공동체 공간을 구축하고 관리하는 데 있어서 의회들 사이에서 공통적인 투쟁에 대한 대응이다.

예술가를 위한 집은 창조적인 산업을 지원하기 위한 더 넓은 프로그램의 일부로 복제되

99) Milton, Hanna. Design Review Insight Report-Built Environment. Design Council, 2018, pp.9-11.

기를 바라는 계획에서 예술가들을 위한 저렴한 생활과 작업 공간을 새로운 공동체 행사 공간과 결합한다. 예술가를 위한 집은 바킹 타운 센터의 중심부에 위치할 것이다. 이런 방식으로 예술가들을 지역사회에 직접 배치함으로써, 그 계획은 예술과 창조적인 활동에 대한 대중의 참여를 증가시키기를 희망하고 있다. 예술가를 위한 집은 갓 졸업한 사회초년생, 가족, 그리고 나이 든 예술가들을 포함하여 예술가의 모든 삶의 단계를 수용하며 저렴한 임대료로 거주자들은 지역주민들과 함께 예술, 교육 및 지역사회 활동을 제공하면서 지역사회 공간에서 일어날 수 있는 행사 프로그램을 형성하는 데 기여할 것이다. 이 계획



그림3-8 디자인리뷰의 예술가들을 위한 집 사례
출처: www.designcouncil.org.uk

은 다양한 크기의 저렴한 아파트 12채, 커뮤니티 행사 공간, 프라이빗 및 공유 발코니 공간, 커뮤니티 정원 및 공유 안뜰로 구성되어 있다. 이 계획은 낮은 운영 비용으로 높은 품질과 견고한 설계를 우선시하는 구별되고 식별 가능한 건물이 되는 것을 목표로 한다.

디자인 리뷰 패널은 이 계획의 중요성을 인지하고 ‘도시적 존재’와 변화하는 거주자의 요구를 충족하는 유연한 내부 공간을 가진 강력한 셸을 제공한다고 논하였다. 그러나, 현재와 미래의 거주자에게 높은 삶의 질을 제공할 수 있는 지속 가능한 계획을 수립하기 위해 건물의 ‘기능적이고 실용적인 요구사항’을 추가로 고려할 필요가 있다고 생각되었다.

다음은 제기된 주요 문제점의 요약이다.

- 내부 일광 - 외부 갤러리(내부 레이아웃에 대한 유연성을 높이기 위해 고안됨) 및 리프트 위치가 내부 일광 수준을 제한한다.
- 외부 및 편의시설 공간 - 외부 갤러리는 화재 대피소로 사용되기 때문에 편의시설 공간도 제한한다. 전체 계획에 걸쳐 적절한 편의 공간이 문제로 식별되었다.
- 건물 서비스 - 배수 전략, 서비스 코어의 위치, 주차, 쓰레기통 및 자전거 보관 등 필요한 건물 서비스 범위에 대한 추가 고려 계획과 BEC 사이에서 서비스가 어떻게 처리될 것인가가 문제로 대두되었다.
- 외부 외관 - 건물의 서쪽 파사드는 건물의 중요한 전면부에 빈 파사드를 표시하며, 잠재적으로 도로 및 도시 공공 영역과 관련된 문제를 야기한다.
- 규정 및 표준 준수 - 사용자 지정이 가능한 빈 내부와 규정 및 표준을 충족하기 위한 계획의 요구사항 사이의 잠재적 긴장 관계 유연성과 표준의 균형을 달성해야 한다.

이 계획은 디자인리뷰의 평가를 기반으로 2018년 7월에 성공적인 계획 허가를 받았다.

- 버밍엄 도서관(Birmingham Library)¹⁰⁰⁾

메카누(Mecanoo)가 디자인한 버밍엄 도서관은 모든 연령과 배경을 가진 사람들을 하나로 묶는 학습, 정보, 문화의 중심지인 인민공전이다. 이 디자인은 거리의 실내 공간을 확장시켰다. 1962년부터 시작된 콘크리트 레퍼토리 극장과 1936년부터 등록된 베이커빌 하우스 사이에 위치한 도서관은 도심에서 가장 큰 공공 광장을 개조시킨다. CABE는 이 버밍엄도서관이 세계적인 시설이 되고자 하는 도시의 야망을 지지했고 이 계획의 많은 측면을 존경했다. 건물의 위치가 올바르며 100주년 광장에 있는 공전의 중심 설계 개념과 내부 순환 경로의 변화하는 중앙 원형 홀, 건축과 경관의 밀접한 관계가 강하다고 보았다. 또한 본 계획이 세계적인 수준의 잠재력을 달성하기 위해서는 세부적인 설계를 바탕으로 실현되어야 한다고 평가했다. 평가 시 제공된 자료를 기반으로 세부적인 설계가 모호한 것에 대해 우려하며 파사드에 대한 정교한 접근 방식과 레이아웃, 방향 및 컨텍스트 등을 자세히 조사하였다.



그림3-9 디자인리뷰의 버밍엄 도서관 사례
출처: www.designcouncil.org.uk

다음은 제기된 주요 문제점의 요약이다.

- 대지 배치 및 매스화 - ‘세 개의 팔라조’ 개념을 표현하기 위해 건물 형태의 명확한 구분이 필요하며 건물 간의 상호작용, 진입순서, 운영 등을 해결해야 한다.
- 공공 영역 - 내부 공간의 시퀀스 디자인과 외부 공간과의 관계를 해결하여 도서관이 공공영역에 연결되고 커뮤니티 시설로 기능하도록 하는 것이 우선시 되어야 한다.
- 원형 극장 - 원형 개구부와 극장을 하나의 개념으로 간주하는 것은 동의하나 극장 자체의 기능이 유용하지 않을 것으로 보고 도서관의 입구와 명확한 관계를 주어야 한다.
- 내부 레이아웃 및 순환 개념 - 원형 홀과 주변 공간 사이의 투과성 정도와 외부 테라스의 연결을 명확히 정의하는 것이 중요하고 건물 내 위치에 따라 유형과 기능을 구분하는 전략을 개발해야 한다.
- 파사드 처리 - 실용적 기능을 수행하기 어렵기 때문에 아쉬운 부분이 있으며 대부분의 자재가 유리로 되어있어 높은 냉각 부하를 초래할 것으로 예상된다.

100) CABE. Design Review:Birmingham Library. Design Council, 2012, pp.2-3.

3.2.4 미국 PPS

1975년 설립된 PPS(Project for Public Spaces)는 뉴욕 기반의 비영리기관으로, William H. Whyte의 ‘소규모 도시 공간의 사회적 삶(The Social Life of Small Urban Spaces:뉴욕 거리재생 프로젝트)’이라는 작업이 확장되면서부터 현재까지 공공공간에 대한 연구, 평가, 계획, 기술 자문 등을 기반으로 공공환경을 개선시키기 위해 활동하는 단체이다. 50개주, 40개국, 2,500여 개의 거리 개선사업, 시장조성, 도시공원, 학교배치 등의 공공디자인 프로젝트를 완료하였고 공공 및 민간기관을 포함한 주, 자치기관, 업무개선지구, 많은 협회와 함께 공공의 공간을 발전시키고 커뮤니티를 개선하였다. 이들이 가장 중점을 두어 다루는 부분은 지역 주민들의 디자인에 대한 의식을 향상시키고, 그것을 실천할 수 있도록 하는 소통이다. 이에 장소만들기(Placemaking)가 이들의 키워드이다.

도시공간을 더욱 좋은 장소로 발전시키기 위해 미국 PPS는 다양한 프로그램을 만들고 시민계층의 참여를 적극적으로 유도한다. 또한 다양한 사람들의 의견 조율을 통해 장소와 지역을 재생시키는 장소만들기 기법의 개발에 관심을 두고 있다. PPS에서 발간한 『장소를 어떻게 변화시킬 것인가』에서는 어떤 요인들이 좋은 장소를 만드는지에 대해 언급하고 있는데 이러한 요인들은 결국 좋은 장소를 만들기 위한 기준이 되며, 장소의 성능 평가 기준으로 이어져 작동하게 된다.

• 평가항목 및 기준

PPS는 전 세계의 수천 곳 이상의 공공공간을 조사한 후, 장소의 기능을 평가하기 위한 지침을 논리적으로 제시하였다. PPS가 제시한 장소의 평가 기준은 접근성과 연계성(Access & Linkage), 사용성과 활동성(Use & Activities), 편안함과 이미지(Comport & Image), 사회적 교류(Sociability)이다. 위와 같은 기준에 따라 각 부문에 해당하는 질문들이 장소를 평가한다. 4가지의 평가 기준은 다시 직관적이고 정성적인 방법으로 다시 무형의 특성을 측정할 수 있는 실제적인 정량적인 평가 방법으로 확대된다.

성공한 공공공간은 사회 및 경제적 변화가 일어나고, 많은 사람들이 서로 만나며 문화적 교류가 이루어지는 곳이다. 이런 공간들이 기대되는 역할을 멋지게 수행할 때에 시민들의 삶에서 중요한 무대가 된다. PPS는 전 세계 수천 곳의 공공공간들을 평가하면서 성공적인 공간들에는 네 가지의 핵심적인 특징이 있음을 알게 되었다. 성공적인 공간들은 서로 만나기 좋은 장소들인데, 구체적으로 사람들이 접근하기에 좋으며, 활동하기 좋으며, 안락하고

좋은 이미지를 주고, 그리고 마지막으로 교류하기에 좋다. PPS는 사람들이 어떤 공간이 좋은지 혹은 나쁜지를 판단하는데 도움을 주는 도구로 장소 분석표를 개발하였다.

What Makes a Great Place?

Project
for Public
Spaces

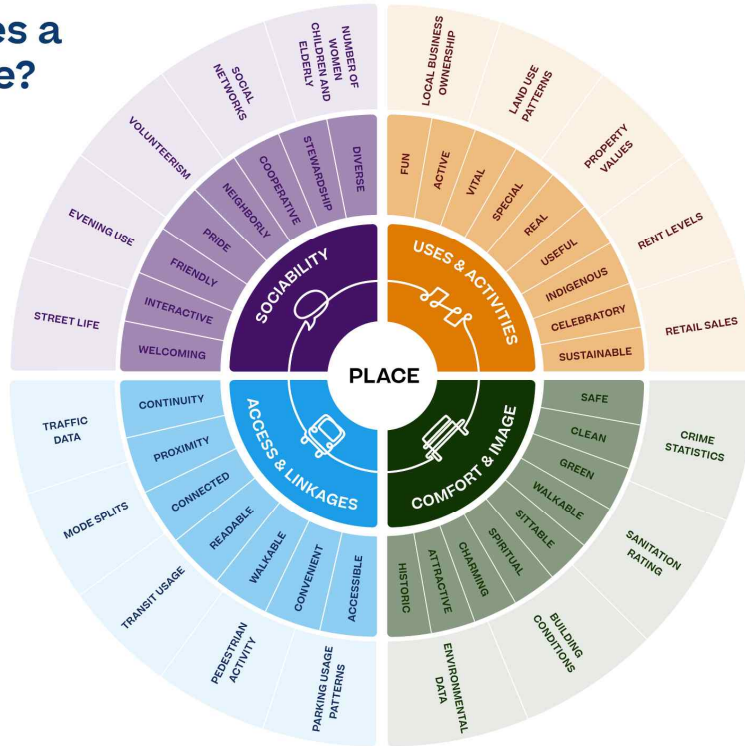


그림3-10 PPS의 The Place Diagram¹⁰¹⁾

장소를 평가할 때 이와 같이, 네 가지 기준에 따라 그 장소를 평가하고, 직관적인 느낌과 정성적인 측면을, 이후 통계 혹은 조사에 의해 측정될 수 있는 것은 정량적으로 평가한다. PPS의 평가 기준과 항목에 대한 세부 내용 및 질문은 다음과 같다.

접근성 및 연결성

- 그 장소가 멀리서도 보이는가? 바깥에서 안쪽이 보이는가?
- 그 장소와 인접한 건물들이 잘 연결되어 있는가, 아니면 그 장소가 단순히 벽들로만 둘러 싸여 있는가? 인접한 건물의 입주자들이 그 장소를 사용하는가?

101) PPS, "What Makes a Successful Place?". Project for Public Spaces. <http://www.pps.org/articles/grplacefeat>.

- 사람들이 그 장소로 쉽게 걸어서 갈 수 있는가? 예를 들어 사람들이 차량들 사이를 지나서 그 장소에 가는데 어려움은 없는가?
- 인도를 따라 인접 영역들로 오고 갈 수 있는가?
- 그 장소는 특수한 편의를 필요로 하는 사람들을 위한 편의를 제공하는가?
- 사람들이 이 장소를 통해 도로 및 골목들을 따라 그들이 궁극적으로 가기 원하는 곳으로 갈 수 있는가?
- 사람들이 버스, 전철, 자동차, 자전거 등 다양한 교통수단을 사용해 그 장소에 이를 수 있는가?
- 도서관, 우체국, 공원 입구 등 목적지 옆에 대중교통 정류장들이 편리하게 위치해 있는가?

편안함과 이미지

- 그 장소는 좋은 첫인상을 주는가?
- 거기에는 여성들이 남성들보다 더 많이 있는가?
- 거기에는 앉을 공간이 충분히 있는가? 좌석들이 편리하게 위치해 있는가? 사람들은 햇빛이 있는 곳 혹은 그늘진 곳 중 앉을 자리를 선택할 수 있는가?
- 공간이 깨끗하고 쓰레기가 없는가? 누가 유지관리를 책임지고 있는가? 그들은 언제 무엇을 하는가?
- 그 장소는 안전하게 느껴지는가? 경비가 있는가? 만약 그렇다면 그들은 언제 근무를 하며 무엇을 하는가?
- 사람들이 사진을 찍는가? 사진 찍을 만한 기회가 많이 있는가?
- 차량들로 인해 보행자들이 그 장소를 사용하는데 크게 불편하지 않은지 혹은 그 장소에 쉽게 이르지 못하게 하지는 않는가?

사용성 및 활동성

- 사람들이 그 장소를 사용하고 있는가 아니면 그 장소가 비어 있는가?
- 다양한 나이의 사람들이 사용하고 있는가?
- 사람들이 단체로 있는가?
- 걷기, 먹기, 야구, 장기, 휴식, 독서 등 얼마나 다양한 형태의 활동들이 일어나고 있는가?
- 장소의 어떤 부분들이 사용되고 있고 어떤 부분들이 사용되지 않고 있는가?
- 활동을 선택할 수 있는가?
- 관리자가 있는가? 혹은 그 장소를 책임지고 있는 사람을 식별할 수 있는가?

사회적 교류

- 이곳이 여러분이 여러분의 친구들을 만나기 위해 선택하고 싶은 장소인가? 다른 사람들도 여기서 친구들을 만나거나 우연히 마주치는가?
- 사람들은 단체로 있는가? 그들은 서로 얘기를 주고 받고 있는가?
- 사람들은 서로 얼굴과 이름을 아는 걸로 보이는가?
- 사람들이 자신들의 친구들과 친척들을 이곳에서 만나는가? 혹은 그들은 이 장소를 자랑스럽게 여기는가?
- 사람들은 웃고 있는가? 사람들이 서로 눈을 마주치는가?
- 사람들이 그 장소를 주기적으로 선택에 의해 사용하는가?
- 거기에 나오는 다양한 연령 및 민족 집단들이 그 지역사회를 잘 반영하는가?
- 사람들은 쓰레기를 볼 때에 줍는 경향이 있는가?

PPS에서 제시하고 있는 4가지 평가 기준은 이와 같이 정량적 요인과 정성적요인으로 구별하고 있으며, 정량적 방법으로는 공공공간이 성공적으로 조성되었는지에 대한 여부를 파악가능하고 공간과 사람의 활동에 대한 관계를 통해 장소의 질적 성능을 평가하여 정량적 방법으로 결과치를 도출한다. 정성적 특징은 공간의 질적인 것에 관련있으며 사람들이 느끼는 감성적이고 직관적인 것으로, 장소와의 연계, 안전, 장소에 대한 매력 등을 말한다. 이러한 정성적 내용을 단일적인 언어로 표현하기 어렵고 물리적으로 구현하는 것은 가능하지 않다고 기술하고 있다.¹⁰²⁾

표3-7 PPS의 The Place Diagram 장소 평가 기준

주요 속성	직관적이고 정성적인 평가 방법	정량적인 평가 방법
접근성 & 연계 Access & Linkages	<ul style="list-style-type: none"> - 가로로부터 공간이 인지되는가? - 장소로의 접근은 용이한가? 예를 들어 주차 출입구 등 접근을 방해하는 요소가 있는가? - 보도와 공간의 연계는 좋은가? - 공간의 기능은 사람들의 요구를 충족시켜주는가? - 대중교통과 횡단보도 등 장소로 가기 위한 접근성은 좋은가? 	교통 자료 교통수단의 다양성 교통수단 사용성 보행자 활동 주차공간 사용 유형
편안함 & 이미지 Comfort & Image	<ul style="list-style-type: none"> - 공간의 첫인상은 어떠한가 - 남자보다 여자의 수가 더 많은가? - 공간은 깨끗한가 아니면 쓰레기가 방치되어있는가? - 유지 관리 활동은 이루어지고 있는가? - 불법주차가 행해져서 위험하지 않은가? 	범죄 통계 공중위생시설 등급 건물상태 환경수치

(계속)

102) 허진하. op.cit., pp.44-54.

표3-7 (계속)

주요 속성	직관적이고 정성적인 평가 방법	정량적인 평가 방법
이용 & 활동 Use & Activities	<ul style="list-style-type: none"> - 공간에서는 활동이 일어나는가? - 다양한 연령대의 사람들이 이용하는가? - 사람들은 그룹을 지어서 있는가? - 사람들의 활동을 이끌어내는 시설물 등이 있는가? - 이벤트나 문화 활동이 일어나는가? 	지역고유사업 토지 이용 유형 재산 가치 임대료 수준 소매업 판매 현황
사회적 교류 Sociability	<ul style="list-style-type: none"> - 사람들이 만남의 장소로 공간을 사용하고 있는가? - 사람들은 그룹을 이루어 서로 이야기 하는가? - 사람들은 그 장소를 남들에게 보여주기 원하는가? - 사람들은 주기적으로 장소를 이용하는가? - 사람들은 떨어진 쓰레기를 쓰레기통에 넣는가? - 사람들은 서로의 커뮤니티에 영향을 주는가? 	여성/어린이/노인의 수 사회적 네트워크 자원봉사 정도 저녁시간의 이용성 거리의 분위기

표3-8 PPS의 The Place Diagram 주요 특성

주요속성	무형의 특성		
접근성 & 연계 Access & Linkages	연속성(continuity) 근접성(proximity) 연계성(connected)	가독성(readable) 보행환경(walkable)	편리성(convenient) 접근성(accessible)
편안함 & 이미지 Comfort & Image	안전성(safe) 청결도(clean) 녹화정도(green)	보행환경(walkable) 좌석(sittable) 분위기(spiritual)	즐거움(charming) 매력(attractive) 역사적 의미(historic)
이용 & 활동 Use & Activities	재미(fun) 활동(active) 역동성(vital)	특수성(special) 현실성(real) 유용성(useful)	지역고유성(indigenous) 흥겨움(celebratory) 지속가능성(sustainable)
사회적 교류 Sociability	다양성(diverse) 안내제공환경 협동심(cooperative)	근린성(neighborly) 자부심(pride) 친근함(friendly)	상호활동(interactive) 환영(welcoming)

표3-9 PPS의 평가 핵심요소

평가 항목	평가 핵심 요소
접근성 & 연계 Access & Linkages	장소의 접근성은 중요한 판단 기준으로, 장소와 관련된 요소가 시각적, 물리적인 관점에서 얼마나 적절하게 관련을 맺고 있는지가 중요하다. 특히 건물과 가로가 맞닿는 경계는 무엇보다도 가장 중요하다. 예시로 폐쇄된 벽과 창으로 된 건물 파사드보다 상점과 카페가 파사드에 연속 입지한다면 그 가로는 더욱 매력적이고 활력넘치는 장소로 발현될 수 있다.
편안함 & 이미지 Comfort & Image	편안하고 안락한 장소는 자체적으로 좋은 이미지를 만드는데, 이러한 안락함은 깨끗하고 안전하며 앉을 공간이 많아서 사람들에게 활발히 이용될 때 만들어진다. 또한 안락한 장소에는 여성과 아이들의 이용이 비교적 많아서 안락함에 대한 정도를 판단하기 위해서는 여성과 아이들의 이용률을 측정하는 것이 좋은 방법이다.

(계속)

표3-9 (계속)

평가 항목	평가 핵심 요소
이용 & 활동 Use & Activities	사람의 활동은 기본적으로 공간의 기능과 용도에 따라 달라지는데, 좋은 공간의 기능과 용도는 사람들이 공간을 활발하게 이용할 수 있게 만든다. 반대로 공간의 기능과 용도가 공간에 기여 하지 못한다면 사람들이 활동할 수 없고 공간의 활력도 없어지게 되므로 건물의 기능과 용도는 공간에서 매우 중요한 요인이다.
사회적 교류 Sociability	좋은 장소에서는 친구와 이웃과의 만남, 사람들의 복직임 등 적극적인 활동들이 나타난다. 사람들의 활동과 교류는 장소가 갖는 특성을 강화시키며, 장소성은 사회적 활동을 지속되게 하는 원동력이 된다.

• 평가 사례

-스탠포드 타운 센터(Stanford Town Center)¹⁰³⁾

스탠포드 타운 센터는 오랫동안 번잡한 캠퍼스 교차로, 자전거 타는 사람들을 위한 철저한 통행로, 학생 단체들의 봉사 활동의 중심지였다. 하지만 최근까지 그곳은 목적지가 아닌 사람들이 거쳐 가는 공간으로 남아 있었다. 학생들은 도서관과 교내 카페 근처의 중심 위치에도 불구하고 이곳을 오래 머물거나 교제할 장소로 자주 선택하지 않았다. Public Space 프로젝트는 현장 조사를 실시하고 많은 대학 학과의 학생 및 대표들과 함께 비전 워크숍을 개최하여 스탠포드 타운 센터가 공간을 활기차게 하기 위해 새로운 활동이 필요하다는 점을 강조했다. 워크숍에서는 스탠포드의 활기찬 캠퍼스 생활을 새로운 프로그래밍 방식으로 축하하는 것이 공간을 더 환영하는 느낌을 갖게 하는 데 필수적이라는 점을 분명히 했으며, 이 새로운 프로그래밍의 복잡성을 해소하기 위해, PPS는 고객에게 공간과 공간의 변화가 미래까지 지속될 것을 보장하기 위해 전담 직원을 가진 새로운 관리 주체를 만들 것을 권고했다. 또한 모범 사례를 수집하고 프로젝트 파트너와 워크숍을 진행하여 이 새로운 주체가 협업 프로그래밍 및 유지 관리를 통해 공간을 점점 더 유치하고 사교적으로 만드는 방법에 대한 비전을 제시했다. Stanford Town Center의 파트너들이 무엇이 가능한지를 다시 생각해 볼 수 있도록 지원하는 Project for Public Space는 이 교차로가 사랑받는 모임 장소가 될 수 있는 발판을 마련했다.



그림3-11 PPS의 스탠포드 타운센터 사례
출처: <https://www.pps.org/>

103) PPS, "Stanford Town Center". Project for Public Spaces. www.pps.org/projects/stanford-town-center.

- 펄 브루어리(Pearl Brewery)¹⁰⁴⁾

샌안토니오 강변에 위치한 20에이커 규모의 유서 깊은 펄브루어리는 2001년 문을 닫은 후 몇 년 동안 비어 있었다. 국내 개발업체인 실버벤처스는 2002년 이 부지를 매입해 부지와 인근 지역을 주거, 식당, 문화, 예술, 쇼핑, 레크리에이션 등 다른 용도와 함께 교육을 혼합한 복합개발로 전환한다는 야심찬 비전을 개발했다.



그림3-12 PPS의 펄 브루어리 사례

출처: <https://www.pps.org/>

Public Space 프로젝트는 MJM Management Group 및 개발 팀과 협력하여 사이트의 활동 프로그램과 관리 계획을 수립했으며 공공시장과 같은 주요 프로그램 요소들은 주민들과 이웃들을 정기적으로 현장에 데려오도록 설계되었다. 이러한 요소들은 상업적인 세입자 관리 계획 및 공공공간이 지역사회와 함께 성장하도록 보장하기 위한 종합적인 주차 전략과 함께 계층화되었다. 이 팀은 또한 펄 브루어리의 유지, 보안, 환대, 마케팅과 브랜드에 대한 권고안을 만들었다. 지난 10년 동안 점진적으로 발전하여 레스토랑을 점차 들여오고 목적을 달성한 펄 브루어리는 최근 어번 랜드 연구소가 수여하는 글로벌 우수상을 수상했다. 그것은 현재 도시의 최고의 목적지가 되었고, 여가와 쇼핑 지역으로서 경쟁력이 있다.

3.2.5 서울시 공공디자인 도입효과 평가시스템

• 개요

공공건축물, 공공공간, 공공시설물로 공공디자인의 대상을 구분하고 각각에 대한 세부평가항목 10개와 그에 맞는 평가지표로 구성되었다. 서울시 공공디자인 도입효과 평가시스템은 평가시스템의 운영방안과 함께 평가위원회의 구성까지 제안하고 있으며 기존 서울디자인 위원회 인력을 활용하여 위원회를 구성하는 체제이다.

평가시스템의 운영절차는 설계 초기에 자가 점검을 위한 사전평가 프로세스와 사후평가로서 준공 후 디자인의 적정성에 대한 평가 체계를 제안하여 심의부터 준공 이후까지 모든 과정의 관리를 통해 사업의 효율성과 일관성을 확보하고자 한다.

104) PPS, "Pearl Brewery". Project for Public Spaces. www.pps.org/projects/pearl-brewery-2.

• 도입 배경 및 목적

서울시 공공디자인 도입효과 평가시스템은 도시환경의 품격을 향상시키기 위한 기본 가이드라인의 방법이자 도시 브랜드 확립을 통한 도시경쟁력의 강화를 목표로 도입되었다. 서울시는 도시경관에 영향을 크게 미치는 공공공간, 공공건축물, 공공시설물 등에서 소규모 사업에 이르기까지 도시의 전반적인 디자인 사업이 격상하기 위한 수단으로 공공디자인 평가시스템을 도입하고자 검토 중에 있다.

따라서 도시 환경의 개선을 위한 기초방안으로 공공디자인 데이터베이스를 구축하고 사전관리를 위한 수단으로 수행되며, 각 사업별 객관적 평가를 통해서 공공디자인 사업의 효율성을 확보하고 디자인 초기단계부터 사후 단계까지 관리체계를 구축하여 도시경쟁력을 확보하기 위해 개발되고 있다. 이 평가시스템은 서울시를 포함한 자치구 등에서 진행하거나 향후 추진예정인 사업을 대상으로 시행되며, 사업의 시행 예정지역으로는 지정 고시된 지역을 포함한다.

• 구성

공공디자인의 대상을 공공공간, 공공건축물, 공공시설물로 구분하고, 각각에 대해 3개의 항목으로 분류(대분류)하고, 이를 다시 10개 세부평가항목으로 구성하였다. 세부 평가항목에서는 접근성, 사용성, 지역성, 안전성, 지속가능성, 경관성, 시공성, 지역주민, 지역사회, 경제성에 대한 내용이 포함되어있다.

3개의 공공디자인 대상에서 공공건축과 관련된 항목은 공공공간과 공공건축물이 해당되며 공공공간에 관련해서는 세부평가항목 10개, 평가지표 49개, 공공건축물에 관련해서는 세부평가항목 10개, 평가지표 54개로 구성하였다.

표3-10 서울시 공공디자인 도입효과 평가시스템 지표 구성

공공디자인 대상	대분류	세부평가항목
공공공간 / 공공건축물 / 공공시설물	공공성 (4개)	접근성
		사용성
		지역성
		안전성
	디자인 (3개)	지속가능성
		경관성
		시공성
	효과 (3개)	지역주민
		지역사회
경제성		

표3-11 서울시 공공디자인 도입효과 평가시스템_공공건축물에 대한 평가지표

대분류	세부 항목	평가지표
공공성	접근성 (6개)	지역시민이 접근하기 편리하도록, 도보 및 차량의 접근성이 좋고 대중교통과 직·간접 연계할 수 있도록 조성했는가 주요 보행 가로 및 다른 주변 공공공간과 유기적으로 연계되어있는가 대규모 필지 개발을 통한 다니 조성이나 신축 시, 대지 내 가로와 주변 보행가로와의 연결되어 있는가 건물 규모에 맞는 적절한 외부공간을 조성하여 주변 가로와 연결되어 있는가 지역시민의 접근을 방해하는 불필요한 단차 및 권위적인 캐노피 설치를 지양했는가 전명공지로의 차량진입을 금지하였는가
	사용성 (12개)	다양한 지원 시설 및 시설물 배치 계획을 하였는가 (전반적인 설계의 적정성에 관한 지표) 공간구성 및 시설배치는 행정편의보다 이용자 편의로 계획하였는가 보행자 동선과 차량 동선 및 사용 목적별 동선을 적절히 분리하였는가 주변 여건과 상호 연관된 프로그램의 계획 및 운영으로 상승효과를 거두고 있는가 시설 및 프로그램이 복합화되어 다양한 계층의 사람들이 편안하게 이용할 수 있도록 하였는가 주민참여를 통하여 프로그램이 적절하게 운영되고 있는가 각 시설 프로그램의 특성에 맞게 외부공간과 유기적으로 연계하였는가 (보육실, 유희실 등은 외부공간과 연결하여 배치) 공간환경이 쾌적하게 조성되었는가(일조, 통풍, 실내 환경의 질) 시민들의 다양한 활동유도 및 기성 시가지권역 주요자원과의 연계가 가능하도록 공간의 사용이 유연하고 가변적인가 장애인, 노약자, 유아동반자 등 다양한 계층들이 편안하게 사용할 수 있는 공간으로 조성하였는가 외부 공간 및 실내형 공개공간은 24시간 개방되어 자유롭게 이용할 수 있는가 옥외주차장을 최소화하고 커뮤니티 활동을 위한 외부공간을 조성하였는가
	안전성 (5개)	시각적으로 차폐된 공간이 없는 열린 공간으로 자연적인 감시가 되는 구조로 되어 있는가 보행동선과 차량동선을 효과적으로 분리하여 안전한 보행공간을 확보하였는가 경사로와 램프는 미끄럼 방지시설을 확보하였는가 실내외 조명은 야간의 적정성 확보를 위해 적절한 조도를 확보하였는가 사용상 위험요소들에 대한 고려를 잘하였는가
	지역성 (5개)	서울의 정체성(지역의 정체성)에 맞는가 시가지의 특성에 맞는 프로그램을 가지고 있는가 시가지 고유의 지역지세를 고려하였는가 지구별 지역특성에 어울리며, 지역특성강화를 도모하는가 지구별 지역특성에 맞는 프로그램을 가지고 있는가

(계속)

표3-11 (계속)

대분류	세부 항목	평가지표
디자인	경관성 (10개)	<p>기성시가지권역 주변건물 및 주요자원과 어울리는 규모 및 형태로 계획했는가 기성시가지권역의 스카이라인과 어울리는 스카이라인과 어울리는 스카이라인 계획을 하였는가 주변과 어울리는 재료 및 색채를 사용하였는가(자극적 형태와 색채를 지양하고, 친근한 형태의 저채도 색채 사용) 지역과 관련된 역사 및 문화재 등을 디자인요소로 활용하였는가(직설적인 표현은 지양하며, 지역의 정체성을 표현) 옹벽을 지양하고 불가피한 옹벽의 경우 디자인적으로 잘 활용하고 있는가 부속시설물(게시판, 안내시설, 자전거보관대, 쓰레기분리수거, 가설주차장, 현금입출금기)은 본건 외관과 통합디자인 하였는가 기계설비시설물(에어컨 실외기, 건물 분전함, 환기구, 옥탑냉각탑 등)은 본 건물 외관과 통합 계획하였는가 경계부에 담장이나 펜스, 방음벽 등 불필요한 차폐물 설치를 지양하였는가 홍보물, 표지물, 간판물의 무분별한 부착을 금지하였는가 기성시가지권역의 특성을 반영함과 동시에 창의성과 개성이 드러나는 입면으로 디자인되었는가</p>
	지속 가능성 (5개)	<p>대규모 건축물 경우 바람길, 시각통로 등을 확보함으로써 환경성을 제고 하였는가 지역의 일조, 통풍, 풍력, 기온, 서리 같은 미기후를 고려한 친환경 설계로 에너지절감 유지관리최소화를 하였는가 환경부하를 최소화하기 위한 녹지 확보나 경계림을 조성하였는가 (건물옥상녹화, 입면녹화, 방음벽대신 방음림 등) 장래 확장을 고려하여 계획하였는가 내구성 있고 관리, 보수, 교체가 용이한 재료 및 모듈이 사용되었는가</p>
	시공성 (3개)	<p>디자인 의도대로 시공되었는가 수평, 수직 등의 마감이 미려하게 처리되었는가 이질 재료간의 접합부, 도장 등과 같은 디테일이 잘 처리되었는가</p>
효과	지역 사회 (3개)	<p>시설의 규모 및 프로그램 계획시 주민과 전문가의 의견을 충분히 수렴 하였는가 사업 시행 이후 지역의 가치가 상승하였는가 지역사회에 중요한 역할을 하고 있는가</p>

(계속)

표3-11 (계속)

대분류	세부 항목	평가지표
효과	지역 주민 (4개)	지역주민들의 복지가 향상되었는가 지역주민들의 적극적인 참여에 의해 운영되는가 도심부 주요자원과의 연계를 통해 지역주민들 간의 다양한 교류 및 지역주민들의 활동영역 확장이 이루어지고 있는가 이 공간을 지역주민들이 유용하게 느끼는가
	경제성 (1개)	지역주민들의 요구와 수요에 맞는 적절한 규모로 계획하였나

표3-12 서울시 공공디자인 도입효과 평가시스템_공공공간에 대한 평가지표¹⁰⁵⁾

대분류	세부 항목	평가지표
공공성	접근성 (4개)	주요 보행 가로 및 시가지권역 고유의 공공공간과 연계되어 있나 보행자 동선과 차량 동선 및 사용 목적별 동선을 분리하였나 공간의 동선과 배치는 인지하기 쉬운가 진입부의 단차를 지양하고 대리 레벨과 일치시키거나 지형의 고저차를 이용하였나
	사용성 (8개)	쾌적하고 깨끗한 환경을 조성하였나 기후 변화에 대처할 수 있는 계획을 하였나 기존의 건물, 오픈스페이스, 가로와 유기적으로 조성하였나 주변 여건과 상호 연관된 프로그램의 계획 및 운영으로 상승효과를 거두로 있나 다양한 활동과 기회가 가능하고, 경험과 체험을 이끌어내도록 공간의 사용이 유연한가 다양한 지원 시설 및 시설물을 배치하였나 24시간 사용할 수 있도록 개방되나 충분한 보행공간을 확보하였나
	안정성 (5개)	시각적으로 차폐된 공간이 없는 열린 공간으로 자연 감시가 되는 구조로 되었나 장애자, 노약자 등 다양한 계층들이 편하게 사용할 수 있나 사용자 보행공간은 차량으로부터 안전한가 램프와 경사로는 미끄럼 방지시설을 확보하였나 야간의 안전성 확보를 위해 실내외 조명은 적절한 조도를 확보하였나
	지역성 (4개)	서울의 정체성에 맞나 시가지의 특성에 맞는 프로그램을 가지고 있나 시가지 고유의 지형지세를 고려하였나 지구별 지역특성에 어울리며, 지역특성강화를 도모하나

(계속)

105) 김상호 외. op.cit., pp.89-94.

표3-12 (계속)

대분류	세부 항목	평가지표
디자인	경관성 (11개)	<p>시가지권역의 고유특성 및 주변경관과의 어울리는 형태 및 규모인가 시가지권역의 고유특성 및 주변경관과 어울리는 재료 및 저채도 색채를 사용하였나 시가지권역의 고유특성 및 주변경관과 조화되는 간결한 디자인을 하였나 도시의 시각 통로가 확보되었나 시설물의 적절한 간격과 배치 및 투명한 디자인을 통해 시각적 개방감을 확보하였나 경계부에 담장이나 펜스, 방음벽 등 불필요한 차폐물 설치를 지양하였나 시각적인 즐거움을 주는 입면디자인을 하였나 적절한 조명계획으로 시가지권역 야간경관에 활력을 불어넣고 있나 혐오 시설이 적절한 위치에 배치되었나 지역과 관련된 역사 및 문화등을 보존하고 활용하였나 창의성과 개성이 드러남과 동시에, 시가지권역의 경관특성을 반영한 공간으로 디자인되었나</p>
	지속 가능성 (4개)	<p>기존의 식생에 대해 고려하였나 친환경적인 재료를 사용하였나 내구성 있고 관리, 보수가 용이한 재료 및 모듈이 사용되었나 유지·관리가 지속적으로 이루어지고 있나</p>
	시공성 (4개)	<p>디자인 의도대로 견고하게 시공되었나 구성요소들의 설치 공법이 통일되어 있나 수평, 수직 등의 마감이 미려하게 처리되었나 이질 재료간의 접합부, 도장 등이 잘 처리되었나</p>
효과	지역 사회 (3개)	<p>시가지권역 또는 대상지 인접의 공공공간과 연계되어 다양한 활동의 가능성을 제공하였나 실사용자의 증가로 활성화되고 사용자들에게 매력적인 장소로 인식되고 있나 지역사회에서 중요한 역할을 하고 있나</p>
	지역 주민 (2개)	<p>사업 시행 이후 기존의 열악한 사항이 개선, 충족되었나 지역주민들의 적극적인 참여가 이루어지고 있나</p>
	경제성 (4개)	<p>시가지의 확장에 대응할 수 있는 지속가능한 계획으로 경제적 조건을 고려한 계획인가 지역주민들의 요구와 수요에 맞는 적절한 규모로 계획하였나 사업이 시행된 이후 대상지를 포함한 주변의 경제적 가치가 상승하였나 사업 시행 이후 투자가 지속적으로 활발하게 이루어지고 있나</p>

제4장

목적 공공공간의 디자인 평가지표 구축

1. 평가항목 선정
2. 평가체계 구축

제4장 mimic 디자인 평가지표 구축

4.1 평가항목 선정

평가지표 구축을 위해 국내·외 주요 평가 방법을 비교분석하여 예비 평가항목을 추출하고, 추출한 평가항목의 중요도를 검증하는 과정으로 전문가 FGI를 진행하여 신뢰도와 타당성 검증을 진행한다. 이를 토대로 세부 지표를 수정·보완하여 최종 평가항목을 선정한다.

4.1.1 예비평가항목 요소 추출

평가체계를 구축하고 평가지표의 신뢰성을 확보하기 위해 선행된 디자인평가에 대한 종합 분석표를 기반으로 빈도분석을 하여 공공공간의 디자인 평가항목을 도출한다. 이를 토대로 mimic 공간표현 특성과 비교분석을 통하여 공통된 평가 요소를 도출하여 평가체계를 구축하고자 한다.

- 공공공간 디자인평가 분석

앞에서 조사한 기존의 공공디자인 평가시스템으로는 영국의 스페이스셰이퍼(Spaceshaper), CABA-디자인리뷰(Design Review), DQI(Design Quality Indicator)와 미국의 PPS(Project for Public Space), 국내 서울 공공디자인 도입효과 평가시스템의 사례를 분석하였고 종합적으로 정리하면 다음의 표4-1과 같다.

표4-1 공공공간 디자인평가 항목 종합 분석표

주도 기관	평가시스템	분류	평가 항목
영국 -CABA (Commission for Architecture and the Built Environment)	스페이스 셰이퍼 (Spaceshaper)	기능	접근성, 이용성, 타인의 느낌
		디자인 및 유지관리	유지·보수, 환경, 디자인·경관
		공공공간과 실제효과	지역사회, 개별 평가

(계속)

표4-1 (계속)

주도 기관	평가시스템	분류	평가 항목
영국 -CABE (Commission for Architecture and the Built Environment)	디자인리뷰 (Design Review)	행태적	접근성, 사용성
		물리적	경관성, 지속가능성
		사회적	경제성, 적합성
	DQI (Design Quality Indicator)	기능성	접근성, 공간, 이용성
		건축의 질	성능, 기계/전기설비, 시공
		영향력	도시/지역과의 조화, 내부환경, 형태 및 자재, 건물 특성과 혁신
미국 -PPS(Project for Public Space)	The Place Making	접근성& 연계성	연속성, 근접성, 연계성, 가독성, 보행환경, 편리성, 접근성
		편안함& 이미지	안전성, 청결도, 좌석, 분위기, 보행환경, 녹화 정도, 즐거움, 매력, 역사적 의미
		사용성& 활동성	재미, 역동성, 활동, 현실성, 특수성, 유용성, 흥겨움, 지역고유성, 지속가능성
		사회적 교류	안내제공환경, 다양성, 근린성, 협동심, 자부심, 상호활동, 친근함, 환영
한국 -서울디자인위원회 Pool	서울 공공디자인 평가시스템	공공성	접근성, 사용성, 안전성, 지역성
		디자인	경관성, 지속가능성, 시공성
		효과	지역사회, 지역주민, 경제성

표4-2 공공공간 디자인 평가지표의 항목 빈도수

항목		DQI	Spaceshaper	CABER리뷰	PPS	서울공공디자인 평가시스템	빈도수
커뮤니티	디자인 및 관리	●	●		●	●	4
	효과	●	●		●	●	4
	행태적			●	●		2
	기능적	●	●				2
	사회적			●		●	2
	물리적			●			1
개요	접근성	●	●	●	●	●	5
	사용성	●	●	●	●	●	5
	환경성	●	●		●	●	4
	지역활동	●			●	●	3
	지속가능성		●	●		●	3
	다양성	●	●		●		3
	참여도	●			●	●	3
	경관성			●		●	2
	지역사회		●			●	2
	경제성			●		●	2
	디자인	●	●				2
	시공성	●				●	2
	성능	●					1
	기계/전기설비	●					1
	적합성			●			1
	이미지				●		1
	개별평가		●				1

분석한 평가방법의 항목을 분류하는 대분류의 경우 빈도수의 순서를 보면 디자인 및 관리와 효과 측면이 4회, 나머지 행태적, 기능적, 사회적 측면이 2회 순으로 나타났으며 물리적 측면을 제외하고 중복된되는 결과를 보였다. 그러나 세부항목의 의미를 살펴보았을 경우 물리적 측면이 기능적 측면과 같은 개념인 것으로 이해할 수 있다. 항목별 빈도수를 보면 1회를 제외하고 접근성, 사용성이 5회로 가장 많은 빈도를 나타냈으며, 환경성이 4회, 지역활동, 지속가능성, 다양성, 참여도가 3회, 경관성, 커뮤니티, 경제성, 디자인, 시공

성이 2회 순으로 나타났다. 그 외 성능, 기계/전기설비, 적합성, 이미지, 개별평가 항목은 다른 지표와 공유되지 않는 항목들로 나타났다. 다음은 분류와 항목의 빈도수를 보기 쉽게 정리하여 그래프화하였다.

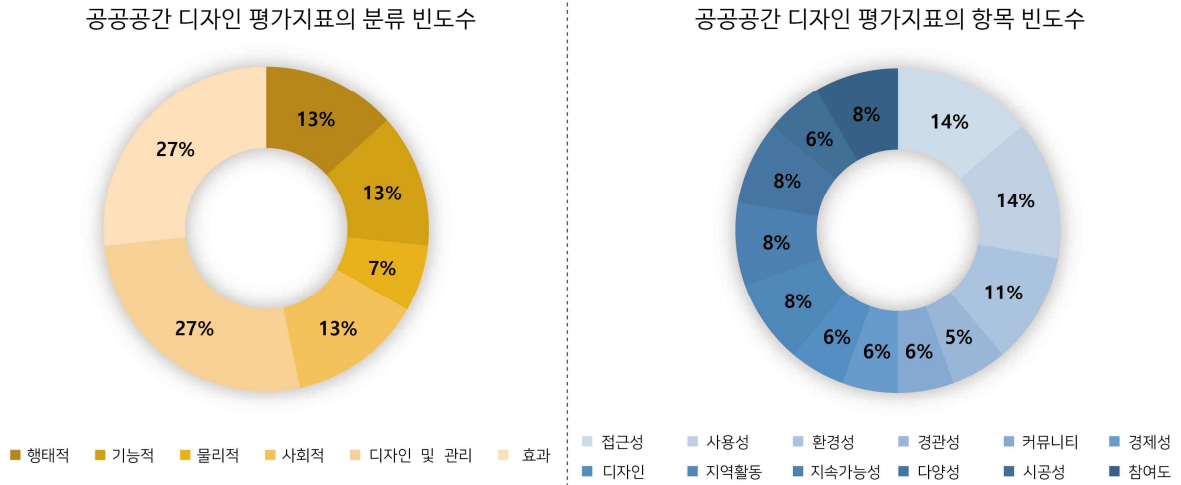


그림4-1 공공공간 디자인 평가지표의 항목 빈도수 그래프화

• **목적 공간유형과 공공공간 디자인평가 종합**

본 논문에서 도출한 목적의 공간적 유형¹⁰⁶⁾은 변이형, 확장형, 복합형, 공공형, 지속형을 들 수 있으며, 이러한 유형에서 요소를 추출해 보면 변이형은 변이성과 가변성을 지니고 있으며 확장형은 확장성과 연속성을, 복합형은 복합성과 결합성, 다양성을 들 수 있고 공공형은 공공성과 사회성, 조직성으로 정리할 수 있으며 지속형은 지속성과 전수성, 번식성을 추출 할 수 있다. 아래의 그림은 목적 공간 유형인 변이, 확장, 복합, 공공, 지속에서 추출한 내용을 정리한 것이다.

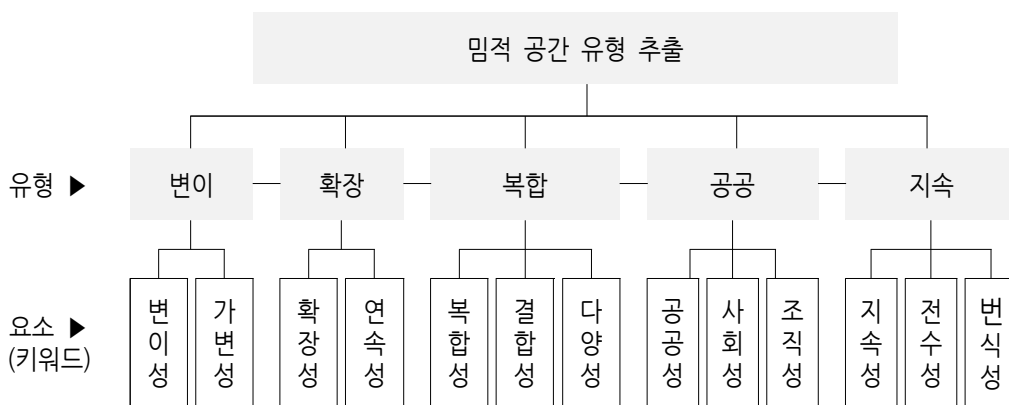


그림4-2 목적 공간의 개념 추출

106) '목적 공간특성'에 관한 논의는 본 논문의 2.1.3 목적 공간의 유형 추출 참조.

본 논문에서의 중요한 개념인 mimetic 공간과 공공디자인 평가지표에서 개념을 추출하였으며 mimetic 공간은 변이, 확장, 복합, 공공, 지속형으로 알 수 있고, 공공디자인 평가지표는 행태, 기능, 사회, 디자인 및 관리, 효과적 측면으로 정리할 수 있다. 앞서 추출한 개념을 정리하면 다음 그림 4-3과 같다.



그림4-3 mimetic 공간평가를 위한 개념 추출

위와 같이 추출된 요소는 공공공간의 디자인을 평가하는 기준으로서 mimetic 공공공간 평가체계의 기본 개념으로서 작용한다. 이를 토대로 mimetic 공공공간의 디자인을 평가하기 위한 항목을 재구성하였다.

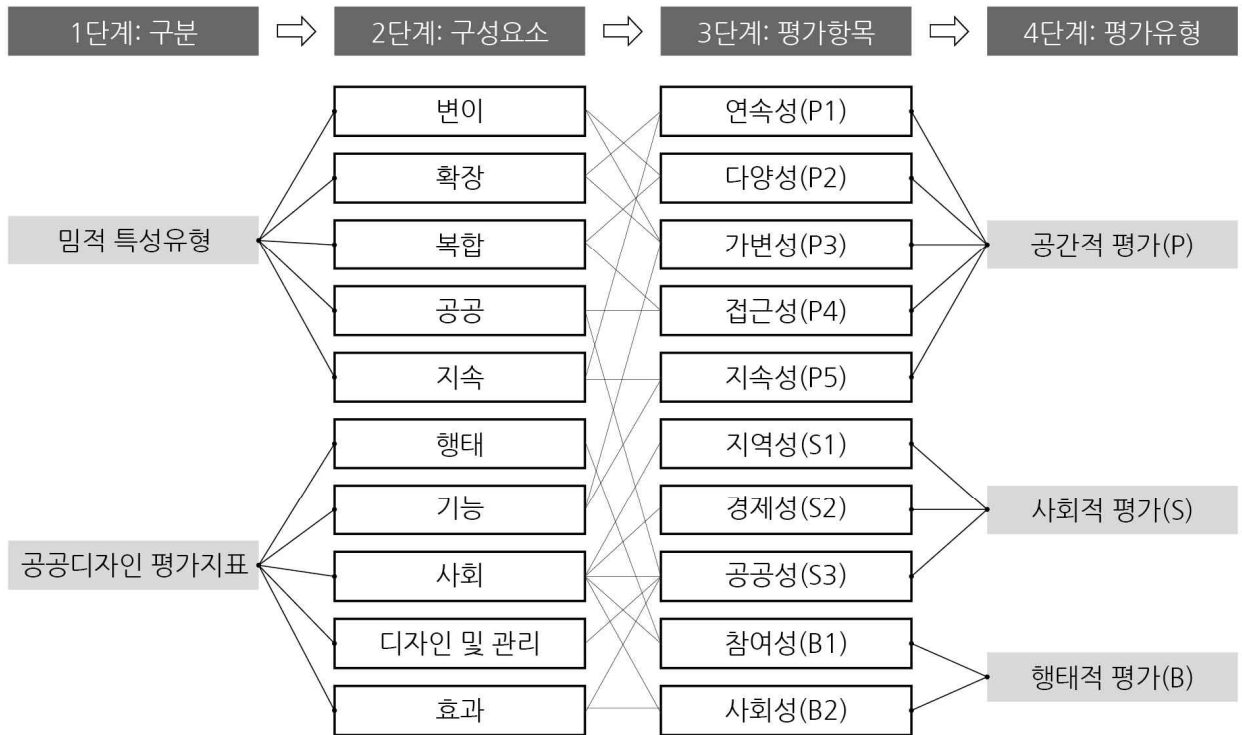


그림4-4 mimetic 공공공간 예비 디자인 평가항목 도출 과정

• **밈적 공공공간의 디자인 평가 예비 지표**

앞서 밈적 공공공간을 형성하는 요소는 변이, 확장, 복합, 공공, 지속적 유형이 있으며 공공디자인 평가지표는 형태적, 기능적, 사회적, 디자인 및 관리, 효과적 측면으로 구분되었다. 앞장의 그림4-4은 이 요소들이 평가항목 및 유형으로 발전하는 과정이다.

이 개념을 중심으로 평가의 항목과 유형을 살펴보자면 공간적, 사회적, 행태적으로 총 3가지 유형으로 나뉘 볼 수 있으며 이 유형을 중심으로 세부적인 항목을 분류하였다.

공간적 평가에서는 연속성, 다양성, 가변성, 접근성, 지속성의 5개 항목으로 구성되며 세부적 내용으로는 공간의 장소성이나 컨텍스트와의 연계, 역사나 문화와의 관계와 환경과의 조화, 공간의 기능과 용도, 교통 또는 보행로와의 접근 공간의 지속적 사용에 대한 내용 등이 있다.

사회적 평가는 지역성, 경제성, 공공성의 3개 항목으로 공간이 지역에서 행하는 역할이나 이미지, 공간의 개방에 관한 내용 등이 있다.

행태적 평가는 참여성, 사회성의 2개 항목이며 공간 안에서 일어나는 사람의 행위를 중심으로 지표를 구성하였으며 그 내용으로는 지역민의 참여도, 공간을 이용하는 사람들의 사회적 이미지 등이 있다.

밈적 공공공간의 10개 평가항목에 대한 내용은 다음 표4-3과 같다.

표4-3 평가항목의 개념

항목	개념 내용
연속성	공간과 환경의 상호작용을 통한 확장으로 경계의 모호를 일으키며 자체적인 진화력을 갖추는 것
다양성	가변적 공간을 통해서 공간활성화와 이용자의 편의성을 도모하는 것
가변성	프로그램에 따른 공간의 변이로 공간을 활성화시키는 것
접근성	이용자가 공간을 쉽게 이용하기 위한 접근과 공간인식을 용이하게 하는 것
지속성	공간의 물리적, 개념적 성질을 오래 지속하기 위해 고려해야 할 것
지역성	공간과 공간이 위치한 환경이 같이 성장할 수 있도록 관계를 맺는 것
경제성	공간을 통해 환경과 이용자들에게 경제적으로 긍정적 영향을 주는 것
공공성	개방성을 가지고 모든 이용자들의 이익을 위한 공간을 제공하는 것
참여성	공간 이용을 통한 이용자의 참여가 원활하게 이뤄질 수 있도록 하는 것
사회성	이용자의 행위로 하여금 공간과 이용자의 긍정적 결과를 도출할 수 있는 것

다음은 이러한 내용을 중심으로 도출된 예비평가지표이다.

표4-4 mim적 공공공간의 디자인평가 예비지표 내용

평가항목	하위분류	세부 지표 내용
공간적 평가	연속성	대상지의 장소성을 고려하였는가
		컨텍스트에 잘 맞는 계획인가
		기존의 역사 및 문화를 보존하는가
		장기적으로 보았을 때 기존의 식생과 조화로운가
		랜드마크적 설계가 되었는가
	다양성	공적인 공간과 사적인 공간이 조화를 이루는가
		공간의 기능이 다양하게 운영되는가
	가변성	공간의 기능을 프로그램에 따라 바꿀 수 있는가
	접근성	다양한 교통으로의 접근이 좋은가
		대중교통 정류장이 가까운 곳에 연계되어 있는가
		주요보행로 및 도시 공공공간과 연계 되어 있는가
		장애인을 포함하여 모든 장소와 건물에 누구나 접근하기 쉬운가
	지속성	공간의 동선과 배치의 인지하기 쉬운가
		주변 지역의 개발계획을 고려하여 계획되었는가
		보수가 용이한가
건물이용자의 요구에 맞게 적용하기 쉬운가		
생애주기비용이 고려되었는가		
		유지관리가 지속적으로 이루어지고 있는가
사회적 평가	지역성	지역에서 중요한 역할을 하고있는가
		도시 정체성에 맞는가
		도시특성에 맞는 공간 프로그램이 있는가
		공간이 지역시설과의 관계를 맺고있는가
	경제성	시가지의 확장에 대응 가능한가
		주변의 사회적, 경제적가치가 상승하였는가
		투자과 관련하여 기존 상권이 피해받을 우려는 없는가
	공공성	다양한 연령대의 이용이 가능한가
		공간에서 단체이용이 가능한가
		공간은 24시간 개방되었는가(부분개방포함)
		공간이 사람들의 활동을 긍정적으로 개선시키는가
행태적 평가	참여성	다수의 이용자로 인해 활성화되었는가
		지역민의 적극적인 참여가 행해지고 있는가
		공간이 주기적으로 이용되는가
	사회성	방문하고 싶은 공간인가
		다양한 커뮤니티를 제공하는가
		공간 이용자들의 이미지를 긍정적으로 강화시키는가

4.1.2 예비평가항목 1차 선정 및 중요도 평가

• 중요도 평가

앞서 예비항목으로 추출된 35개 세부 지표에 대한 검증과 보완을 통해 mim적 공공공간의 디자인평가를 개발하고자 한다. 이에 따라 예비평가항목의 객관성과 타당성을 부여하기 위해 본 연구의 논제와 관련 분야에 있는 전문가를 선정하여 예비평가지표를 통한 설문조사를 실시하였다.

1차 예비평가항목을 검증하기 위해 중요도 평가조사를 면접과 함께 실시하였다. 2020년 9월 21일부터 10월 2일까지 약 2주 동안 총 80부의 설문지를 배부하여 100% 회수하였으며 면접 이후 세부적인 추가 내용은 이메일을 통해 진행하였다. 기본 조사방법은 면접조사이나, 부득이한 경우 개별 면담을 통해 대상자에게 연구목적과 내용에 대한 충분한 설명 후에 진행하였다. 설문조사 대상자는 공공디자인, 공간디자인 관련 전문가와 석,박사 대학원생으로 구성하였다.

설문조사의 정확성과 신뢰도를 높이기 위해 표본은 크게 전문가 그룹과 예비전문가 그룹 총 2개 그룹으로 설정하였다. 전문가 그룹은 40명으로 평가항목에 대해 기본 이해도를 갖추고 있는 대상으로 선정하였으며, 경력 10년 이상의 전문가와 대학교수, 공공디자인 관련 석·박사이다. 예비전문가의 경우 공공공간을 이용하는 이용자를 파악하기 위함이나 설문 내용에 대해 단시간 이해가 어렵다고 판단하여 대학과 대학원에서 공공, 공간디자인을 전공하고 있는 학·석사과정 및 관련 디자이너 40명을 예비전문가 그룹으로 선정하였다.

중요도 평가를 위한 설문 내용은 사회인구학적 조사를 위한 일반사항인 명목척도와 중요도평가를 위한 리커트 5점 등간척도 방식으로 구성하였다. 중요도 평가 전의 설문은 공공공간의 이용횟수, 이용목적, 공공공간에서 지속가능한 환경이 되기 위한 요소 등의 내용으로 공공공간에 대한 설문자의 이용현황과 mim의 공간적 특성에 대한 기본 인지 정도를 파악하는 것에 의미가 있다. 자료의 분석은 SPSS 26.0 통계 프로그램을 이용하였으며, 설문 내용과 설문대상자의 일반사항은 표4-5, 표4-6과 같다.

표4-5 설문 내용

분류	내용
일반 사항	성별, 연령, 전공분야, 경력, 학력, 이용빈도, 이용목적
평가 항목 중요도 평가	mim적 공공공간 평가에 대한 중요도 판단

표4-6 설문 응답자 일반사항

분류		F(%)	
		전문가 그룹 빈도(비율)	예비전문가 그룹 빈도(비율)
성별	남자	22(55)	10(25)
	여자	18(45)	30(75)
연령	20대	5(12.5)	26(65)
	30대	16(40)	14(35)
	40대	15(37.5)	-
	50대	4(10)	-
학력	석사미만	3(7.5)	37(92.5)
	석사재학	2(5)	-
	석사	13(32.5)	3(7.5)
	박사재학	8(20)	-
	박사수료	8(20)	-
	박사	6(15)	-
전공 및 직무 분야	공간디자인	22(55)	28(70)
	공공디자인	11(27.5)	2(5)
	산업디자인	5(12.5)	5(12.5)
	시각디자인	2(5)	5(12.5)
경력	3년 미만	5(12.5)	25(62.5)
	3~5년	4(10)	6(15)
	6~10년	8(20)	6(15)
	11년~20년	19(47.5)	3(7.5)
	20년 이상	4(10)	-
-		40(100)	40(100)

설문지에는 각 평가지표에 따른 내용으로 설문 대상자에게 기본적인 평가항목에 대한 정보를 제공하였으며, mim적 공공공간의 중요도에 대해 대상자가 직관적 판단에 의해 응답할 수 있도록 리커트 5점척도를 제시하였다.

중요도 평가 전 공공공간의 이용 현황에 관한 질문 중 이용 빈도에 관한 응답으로 전문가 그룹은 주 1~2회(60%)가 가장 높았던 반면, 예비전문가그룹은 주 1~2회(40%)와 한달 1~2회(40%)항목이 동등한 빈도수로 높은 분포를 보이며 전문가 그룹에 비해 예비전문가 그룹의 이용빈도가 높은 것을 나타냈다. 이용 목적에 대한 응답으로는 전문가그룹과 예비전문가그룹 모두 여가 활동을 위한 방문(65%, 75%)이 빈도수가 가장 높은 것으로 나타났으며 그 뒤를 이어 전문가그룹은 커뮤니티 활동을 위한 방문(12.5%), 예비전문가그룹은 만남의 장소로 활용하기 위한 방문(12.5%)으로 두 번째 높은 빈도수를 나타냈다.

표4-7 설문 응답자 공공공간 이용현황

분류		F(%)	
		전문가 그룹 빈도(비율)	예비전문가 그룹 빈도(비율)
이용 빈도	거의 없음	2(5)	5(12.5)
	주1~2회	24(60)	16(40)
	주3~4회	3(7.5)	2(5)
	매일	-	1(2.5)
	한달1~2회	11(27.5)	16(40)
이용 목적	여가활동	26(65)	30(75)
	커뮤니티활동	5(12.5)	2(5)
	만남의 장소	3(7.5)	5(12.5)
	업무	6(15)	3(7.5)
-		40(100)	40(100)

평가항목에 관한 설문 내용은 중요도 검증 이전에 신뢰도 분석을 통해 신뢰도를 검증하고 타당성 검증을 위한 요인분석을 실시하였다. 이를 기반으로 평가지표의 중요도 분석을 진행하였다.

• 신뢰도 분석

신뢰도는 설문에 응하는 사람이 정확하고 일관되게 임했는가를 분석할 때 사용하는 것으로 측정 척도의 신뢰성을 검증하기 위해 크론바흐의 알파(Cronbach's Alpha)에 의하여 산출된 신뢰도 계수를 기준으로 분석하였다. 이 계수는 0과 1사이의 값을 가지며, 값이 높을수록 신뢰도를 보인다고 볼 수 있으며 일반적인 사회과학 분야의 연구에서는 0.6 이상의 경우 신뢰성이 적절하다고 판단한다.¹⁰⁷⁾ 본 설문의 신뢰도를 분석한 결과 모든 항목의 신뢰도가 0.6 이상으로 신뢰성이 있음을 통계적으로 검증하였다.

표4-8 측정도구 신뢰도 분석

(Cronbach's Alpha)		
전체 평가항목	0.905	
공간적 평가	사회적 평가	행태적 평가
0.861	0.730	0.728

107) 우수명. SPSS 26.0(마우스로 잡는). 양서원, 2019, p.419.

• 요인 분석

요인 분석(Factor Analyze)은 다수의 변수 간 상호 관련성을 상관관계에 기초하여 분석한 후 공통 요인을 설명하는 통계 방법이다. 이를 통해 본 연구에서는 평가지표의 타당성을 평가하기 위해 진행하였다. 본 연구에서 제시하고자 하는 변수와 공통의 요인에 속하는 변수가 동일하면 변수 측정이 타당하다고 통계적 검증으로 판단가능하다.¹⁰⁸⁾

중요도 척도 문항 35개의 구성 타당도를 파악하기 위해 탐색적 요인분석(EFA)을 실시하여 잠재요인을 추출하였다. 그 결과 표본적합도는 0.714로, 본 설문 자료가 요인분석에 적합하다고 할 수 있으며, Bartlett의 구형성 검정 결과, $x^2=1329.538$, $p=0.000$ 으로 유의수준 0.05를 기준으로 척도 변수 간에 상관성이 인정되는 것으로 인해 전반적인 요인분석이 가능하다고 판단할 수 있다. 또한 설명된 총분산의 누적 비율이 60% 이상으로 설명력이 있어 유의미하다고 볼 수 있다. 이에 따라 10개의 하위요인이 추출되었으며, 내용은 표와 같다.

표4-9 만족도 척도 탐색적 요인분석

표본적합성의 KMO ¹⁰⁹⁾ 측도	0.714	
Bartlett의 구형성 검정	근사 카이제곱	1329.538
	자유도(df)	595
	유의확률(p)	.000***

*** $p < .001$

표4-10 설명된 총분산

요인	초기 고유값			추출 제곱합 적재량			회전 제곱합 적재량		
	전체	% 분산	누적 %	전체	% 분산	누적 %	전체	% 분산	누적 %
1	8.866	25.333	25.333	8.866	25.333	25.333	4.026	11.503	11.503
2	2.747	7.847	33.180	2.747	7.847	33.180	3.080	8.801	20.304
3	2.333	6.664	39.844	2.333	6.664	39.844	2.924	8.355	28.659
4	1.852	5.292	45.136	1.852	5.292	45.136	2.389	6.826	35.485
5	1.702	4.862	49.998	1.702	4.862	49.998	2.334	6.669	42.154
6	1.520	4.344	54.342	1.520	4.344	54.342	1.989	5.683	47.837
7	1.331	3.803	58.145	1.331	3.803	58.145	1.953	5.581	53.418
8	1.262	3.607	61.751	1.262	3.607	61.751	1.793	5.124	58.542
9	1.229	3.512	65.263	1.229	3.512	65.263	1.760	5.028	63.570
10	1.143	3.266	68.529	1.143	3.266	68.529	1.736	4.959	68.529

108) *ibid.*, p.80.

109) KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)측도: 요인분석 시 수치가 높을수록 설명력이 높다고 판단할 수 있다. 일반적으로 0.5 이상의 수치를 보이면 요인분석에 사용할 수 있다고 본다.

• **중요도 분석**

설문조사 결과는 중요도 5점 척도를 수치화하여 그 평균을 산정하였으며 mim적 공공공간에 대한 중요도는 사회성(4.525), 접근성(4.225) 참여성(4.162), 연속성(4.150), 가변성(4.130), 지속성(3.975), 지역성(3.937), 다양성(3.862), 공공성(3.825), 경제성(3.695) 순으로 나타났다. 대분류 별 결과를 보자면 공간적 평가에서는 접근성이 가장 높았고 사회적 평가에서는 지역성, 행태적 평가에서는 사회성이 비교적 중요도가 높은 것으로 나타났다. 4점 이상인 항목은 사회성, 접근성, 참여성, 연속성, 가변성으로 나타났으며, 지속성, 지역성, 다양성, 공공성, 경제성 또한 평균 점수가 3.5 이상으로 대체적으로 전체 항목이 중요함을 알 수 있다. 하지만 평균에 비해 표준편차가 0.5이상으로 다소 높게 측정되어 확인해 본 결과 세부지표에서 소수의 표본이 1점에 해당하는 낮은 점수를 부여하여 편차가 높은 것으로 판단하였다. 이와 같은 내용은 표4-11, 표4-12로 정리하였다.

표4-11 분류별 중요도 분석 결과

n=80

분류	공간적 평가					사회적 평가			행태적 평가		점수 평균
	연속성	다양성	가변성	접근성	지속성	지역성	경제성	공공성	참여성	사회성	
그룹평균 (표준편차)	4.150 (0.618)	3.862 (0.762)	4.130 (0.862)	4.225 (0.601)	3.975 (0.678)	3.937 (0.675)	3.695 (0.697)	3.825 (0.625)	4.162 (0.631)	4.525 (0.521)	4.048
전문가	4.100	3.825	4.150	4.160	3.940	4.062	3.633	3.881	4.133	4.525	4.0410
예비전문가	4.200	3.900	4.100	4.290	4.010	3.812	3.758	3.768	4.191	4.525	4.0556

표4-12 세부지표별 중요도 분석 결과

n=80

세부항목	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
평균	4.39	4.21	3.96	4.14	4.10	3.71	4.01	4.13	4.15	3.99	4.18	4.48
표준편차	0.703	0.807	0.934	0.838	1.026	0.944	0.934	0.862	0.781	0.879	0.839	0.811
세부항목	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
평균	4.34	3.88	3.98	4.06	3.63	4.34	4.03	4.01	3.94	3.78	3.60	3.85
표준편차	0.913	0.986	0.842	0.919	1.060	0.779	0.900	0.893	0.946	0.900	0.894	0.956
세부항목	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	-
평균	3.64	4.26	3.70	3.00	4.34	4.21	4.00	4.28	4.69	4.43	4.46	
표준편차	1.105	0.853	0.973	1.055	0.856	0.822	0.827	0.811	0.542	0.742	0.728	

• 독립표본 T-검증

전문가와 예비전문가 간의 중요도 점수에 대한 평균 차이를 검증하기 위해 독립표본 T-검증을 실시하였다. 아래의 표4-13과 같이 각 항목의 유의확률이 0.05이상으로 통계적으로 유의하지 않음을 뜻하기 때문에 그룹에 따라 중요도 점수에 차이가 없다고 할 수 있다. 즉 대분류와 중분류 항목에서는 전문가와 예비전문가 모두 동일한 중요도를 인식하고 있는 것으로 파악된다. 유의확률이 음의 수로 나온 경우는 예비전문가의 중요도 인식이 더 높은 것으로 볼 수 있다.

표4-13 대분류_그룹에 따른 중요도 점수 평균 차이

n=80

대분류	구 분		N	평균(M)	표준편차(SD)	t(p)
공간적 평가	그룹	전문가	40	4.035	0.623	-0.559(0.578)
		예비전문가	40	4.100	0.390	
사회적 평가	그룹	전문가	40	3.859	0.542	0.722(0.472)
		예비전문가	40	3.779	0.431	
행태적 평가	그룹	전문가	40	4.329	0.527	-0.265(0.792)
		예비전문가	40	4.358	0.453	

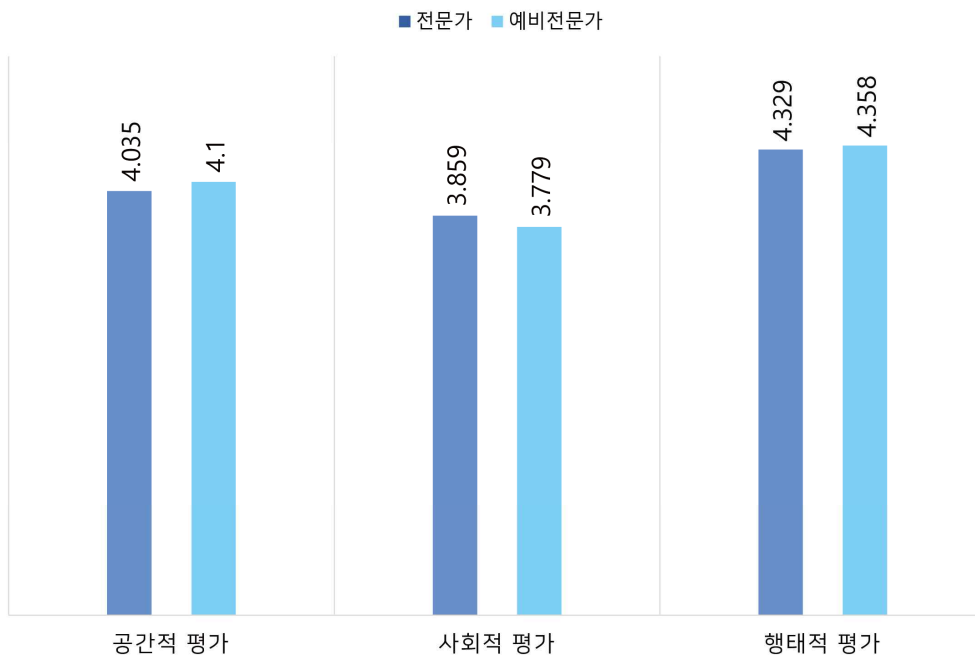


그림4-5 대분류_그룹별 중요도 점수 평균 그래프

표4-14 중분류_그룹에 따른 중요도 점수 평균 차이

n=80

항목	구 분		N	평균(M)	표준편차(SD)	t(p)
연속성	그룹	전문가	40	4.100	0.708	-0.721(0.473)
		예비전문가	40	4.200	0.516	
다양성	그룹	전문가	40	3.825	0.836	-0.437(0.663)
		예비전문가	40	3.900	0.690	
가변성	그룹	전문가	40	4.150	0.893	0.258(0.797)
		예비전문가	40	4.100	0.841	
접근성	그룹	전문가	40	4.160	0.690	-0.966(0.337)
		예비전문가	40	4.290	0.498	
지속성	그룹	전문가	40	3.940	0.830	-0.459(0.647)
		예비전문가	40	4.010	0.489	
지역성	그룹	전문가	40	4.062	0.690	1.674(0.098)
		예비전문가	40	3.812	0.644	
경제성	그룹	전문가	40	3.633	0.757	-0.799(0.427)
		예비전문가	40	3.758	0.635	
공공성	그룹	전문가	40	3.881	0.667	0.802(0.425)
		예비전문가	40	3.768	0.583	
참여성	그룹	전문가	40	4.133	0.691	-0.411(0.682)
		예비전문가	40	4.191	0.574	
사회성	그룹	전문가	40	4.525	0.574	0.000(1.000)
		예비전문가	40	4.525	0.470	

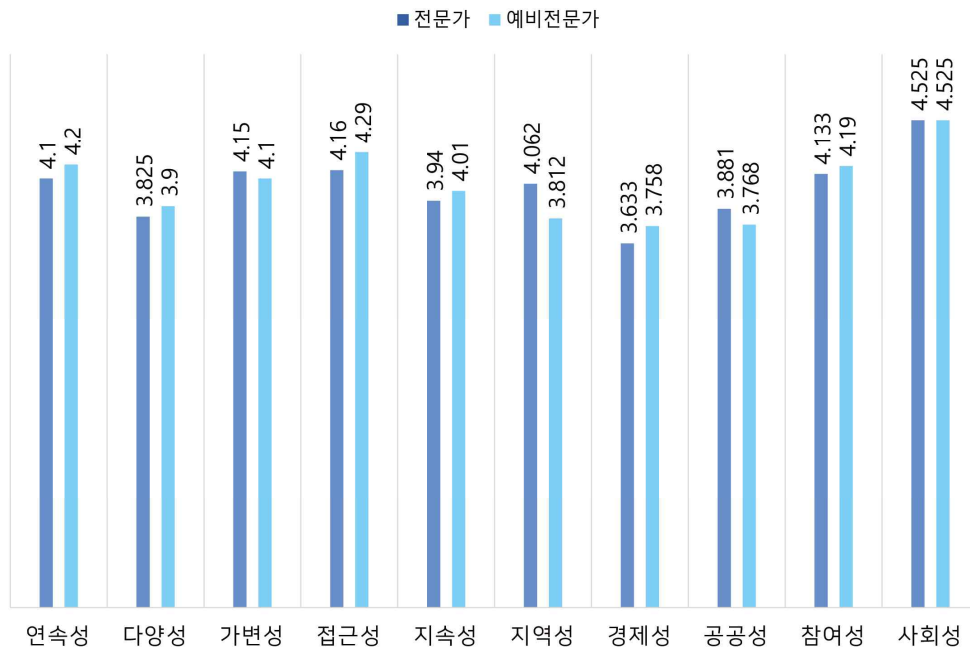


그림4-6 중분류_그룹별 중요도 점수 평균 그래프

4.1.3 예비평가항목 2차 선정 및 전문가 검증

중요도 평가를 통해 수정·보완하여 도출된 평가 항목을 중심으로 종합적인 평가체계를 위해 2차 전문가 검증을 실시하였다. 평가항목의 세부지표 내용 설정을 위한 것으로 표적 집단면접법(FGI:Focus Group Interview)¹¹⁰으로 진행하였다. 중요도 평가에서 도출된 내용을 바탕으로 평가항목의 적합성 여부와 세부지표 내용을 검토하고 의견을 수렴하여 추가적으로 고려되어야 하는 항목과 수정 및 보완해야 할 사항을 확인하고 부적합한 항목은 보완하는 등의 결과를 도출하는 합의 과정을 거쳤다.

연구의 신뢰도를 위해 공공공간 디자인 관련 분야의 전문가로 5명을 선정하였으며 교수, 박사, 관련 분야의 경력이 있는 전문가들로 구성하였다. 조사방법은 면접을 기본으로 하고 부득이한 경우 대상자들에게는 설문에 관련된 내용과 연구목적에 대해 충분한 설명 하에 개별 면접을 실시하였다. 전문가들을 대상으로 한 2차 설문조사는 2020년 10월 12일부터 10월 23일까지 총 2주간 실시하였으며, 추가된 세부 내용은 개별면접을 진행하였다. 전문가 설문조사는 전 부수 회수되었으며 설문조사 결과를 바탕으로 세부 지표 내용을 도출하였다. 응답자 현황은 표4-15과 같다.

표4-15 FGI 응답자 현황

구분	응답자 A	응답자 B	응답자 C	응답자 D	응답자 E
성별	여	남	여	남	여
연령	44	60	56	59	46
학위	박사	박사	박사	박사	박사
직업	교수	교수	공무원	교수	교수
경력기간	10년 이상	20년 이상	20년 이상	20년 이상	15년 이상

전문가를 대상으로 한 예비 체크리스트 내용의 적합도 결과를 빈도 분석한 결과 모든 평가항목이 적합하며 유의미한 항목으로 평가되는 것으로 나타났다. 10개의 항목 중 참여성이 가장 높게 나타났으며 연속성과 경제성을 제외하고 모두 4점 이상으로 높게 분석되었다. 전체적으로는 4.08점 이상으로 적합한 결과를 보였다.

110) 표적집단면접법(FGI:Focus Group Interview)이란 질적 연구방법중 하나로 설문조사에서 드러나지 않는 현실적이고 심층적인 의견을 수렴할 수 있다. 이를 통해 연구자가 연구를 설계하는 과정에서 예상하지 못한 문제점을 파악할 수 있다. 정성영. 공공문화예술기관의 운영 성과 향상을 위한 평가요소들의 중요도에 관한 연구. 2019. 상명대학교 대학원, 박사 학위, p.65.

표4-16 mim적 공공공간 평가항목의 빈도분석 결과

평가항목	평균(표준편차)	응답자 A	응답자 B	응답자 C	응답자 D	응답자 E
참여성	4.46(0.380)	4.20	2.00	4.20	4.40	4.40
사회성	4.33(1.130)	4.50	2.50	4.00	4.50	4.50
지역성	4.30(0.410)	5.00	2.00	5.00	4.00	5.00
가변성	4.20(1.304)	4.80	2.00	4.40	4.60	4.80
접근성	4.12(1.196)	4.40	3.00	3.80	4.80	4.40
지속성	4.08(0.701)	4.75	4.00	3.75	4.50	4.50
다양성	4.00(0.866)	4.00	3.00	3.00	4.00	3.67
공공성	4.00(0.790)	4.50	2.75	4.75	4.25	3.75
연속성	3.84(1.033)	5.00	4.00	4.33	4.67	4.33
경제성	3.53(0.505)	5.00	2.33	4.67	5.00	4.67

FGI 인터뷰 결과 및 설문조사 내용을 종합하여 분석한 결과 경제성의 지표 내용이 모호하여 정확한 상황을 설명할 수 있는 구체적인 항목으로 수정이 필요하며 접근성과 공공성에서의 항목이 서로 의미가 중복되고 포괄적 의미이기 때문에 모호하다는 지적사항이 나타났다. 또한 공공성의 일부항목은 기본적 사항으로 지표화하기에 모호하다는 의견이 있었다. 한편, 추가사항으로는 공통적으로 mim적 특성을 더욱 직접적으로 지표화하여 추가할 것을 고려해야 한다는 점과 가변성의 항목이 미약하여 지표를 추가하거나 흡수해야한다는 지적사항이 나타났다.

위와 같은 의견을 종합한 설문 결과 내용을 바탕으로 평가항목의 구성을 의미에 맞게 재구성하고 세부적으로는 세부지표의 내용을 구체화하였다. 유사한 항목의 경우 중복성이 있다고 판단, 축소 및 조정하였으며 전문가 의견의 수집과 교환을 통해 다음 장에서 평가항목 및 지표를 최종 도출하고 체계를 구축하였다.

4.2 평가체계 구축

• 평가 개요

본 논문에서의 평가대상은 도시공간 내에 존재하는 모든 건축공간을 대상으로 하며 공공성을 포함하는 모든 공간을 다루어 공공공간의 질적 향상을 목표로 한다. 본 평가체계를

통해 공공공간이 mimetic 특성에 대한 기준을 얼마나 만족시키는가에 대해 분석 및 평가하고 이를 통해 향후의 계획적 공간 디자인과 정책 반영을 기대할 수 있다. 평가는 지역민과 공간 계획 관련 담당자가 주체가 되어 평가관리자에 의해 분석되며 위 결과를 통해서 문제점을 도출하고 더 나은 공간을 만들기 위한 과정을 유도한다.

• **평가지표**

두 차례에 걸친 설문조사 및 연구결과를 종합하여 도출된 평가항목은 연속성, 다양성, 접근성, 지속성, 지역성, 경제성, 참여성, 사회성으로 총 8개의 평가항목과 31개의 세부지표로 나타났다.

표4-17 mimetic 공공공간의 디자인평가지표

평가유형	평가항목	세부 지표 내용
공간적 평가	연속성	- 대상지의 장소성을 고려하였는가
		- 컨텍스트에 잘 맞는 계획인가
		- 기존의 역사 및 문화를 보존하는가
		- 공간이 환경과 상호작용하는가
	다양성	- 도시의 이미지를 생성하는가
		- 공적 공간과 사적 공간이 조화를 이루는가
		- 공간의 기능이 가변적으로 운영되는가
		- 기능이 다른 공간이 다양하게 형성되어 있는가
	접근성	- 다양한 교통으로의 접근이 좋은가
		- 대중교통 정류장이 가까운 곳에 연계되어 있는가
		- 주요보행로 및 도시 공공공간과 연계 되어 있는가
		- 모든 장소와 건물에 장애인을 포함하여 누구나 접근하기 쉬운가
지속성	- 공간의 동선과 배치는 인지하기 쉬운가	
	- 주변 지역의 개발계획을 고려하여 계획되었는가	
	- 공간 요소가 순환적 구성을 갖추었는가	
	- 건물이용자의 요구에 맞게 적용하기 쉬운가	
사회적 평가	지역성	- 생애주기비용이 고려되었는가
		- 유지관리가 지속적으로 이루어지고 있는가
		- 지역에서 중요한 역할을 하고있는가
		- 도시 정체성에 맞는가
	경제성	- 도시특성에 맞는 공간 프로그램이 있는가
		- 공간이 지역시설과의 관계를 맺고있는가
		- 시가지의 확장에 대응 가능한가
		- 주변의 사회적, 경제적가치가 상승하였는가
		- 젠트리피케이션과 같이 기존 상권 및 주민이 피해받을 우려는 없는가
		- 다수의 이용자로 인해 공간이 활성화되었는가
행태적 평가	참여성	- 지역민의 적극적인 참여가 행해지고 있는가
		- 공간이 주기적으로 이용되는가 (이벤트성X)
		- 방문하고 싶은 공간인가
	사회성	- 다양한 커뮤니티를 제공하는가
- 공간이 이용자들의 활동과 이미지를 긍정적으로 강화시키는가		

• 평가결과 표현

평가의 결과는 평가항목별 결과를 그래프화하여 DQI의 디자인 평가 분석 결과 표현¹¹¹⁾을 기반으로 본 연구의 평가항목에 맞춰 재구성하였다. 분석 결과의 내용을 직관적으로 파악할 수 있으며 결과를 통한 비교분석이 용이하다는 장점이 있다.

본 연구의 평가지표 표현결과는 총 세 가지 그래프를 포함하고 있으며 첫 번째 스파이더 다이어그램의 경우 총 5단계의 팔각형으로 구성되어 있으며 중앙에 가까울수록 공간의 인식이 부정적임을 나타내고 중앙에서 멀어질수록 긍정적 평가임을 나타낸다. 색상이 칠해진 면적이 클수록 공간의 전체적인 평가 점수가 높고 긍정적 결과임을 알 수 있다. 두 번째 백분율 누적 막대그래프는 0%에서 100%까지의 전체 평가지표에서의 우선순위를 나타내며 전체 결과의 가중치와 얼마나 높은 점수를 주었는지 동시에 나타낸다. 세 번째 비교그래프는 최고점수와 평균점수를 파악하기 용이하도록 동시에 표현한 것으로 최고점수의 면적에 따라 편차의 정도를 알 수 있다.

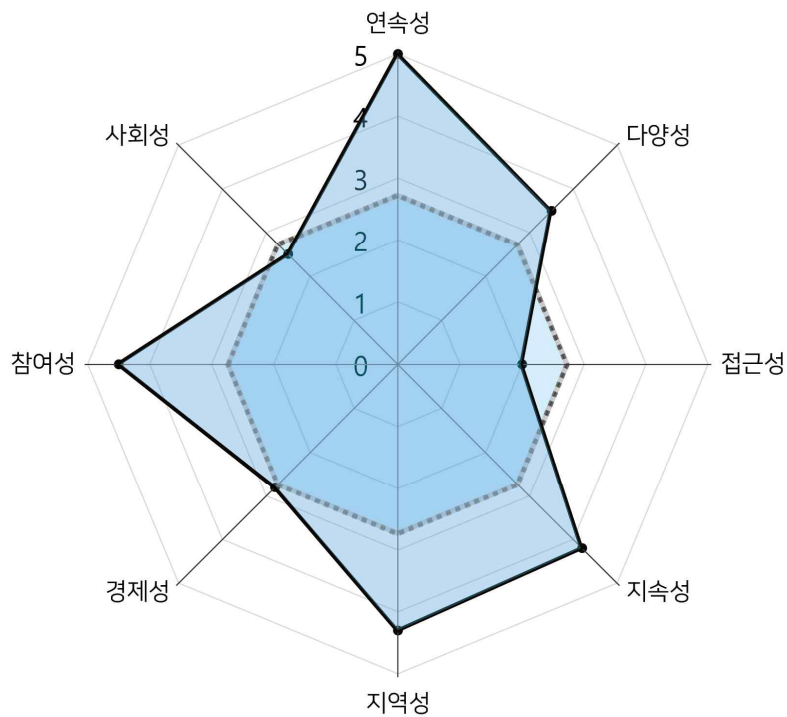


그림4-7 평가 결과 스파이더 다이어그램

111) DQI. DQI for education: Guidance. DQI, 2018, p.9.

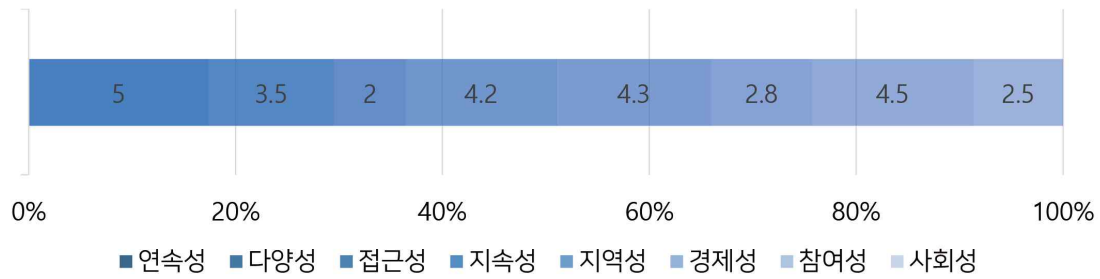


그림4-8 평가결과 항목별 백분율 누적 막대 그래프

그림4-8의 예시를 보면 연속성이 가장 높은 비율을 보이고 있으며 평가 공간의 여러 속성 중 연속성 항목의 점수가 가장 높다는 뜻으로 공간에서의 연속성에 대한 지표의 내용이 잘 나타나 긍정적으로 인식하고 있다는 의미로 볼 수 있다. 접근성의 경우 가장 낮은 2점으로 평가 공간이 접근성이 낮고 부정적 인식을 가지고 있는 것으로 추론할 수 있다. 이와 같이 백분율 누적 그래프는 공간의 미적 강점과 약점을 판단할 수 있어 결과에 대한 대안을 도출하는데 용이하게 하는 역할을 한다.

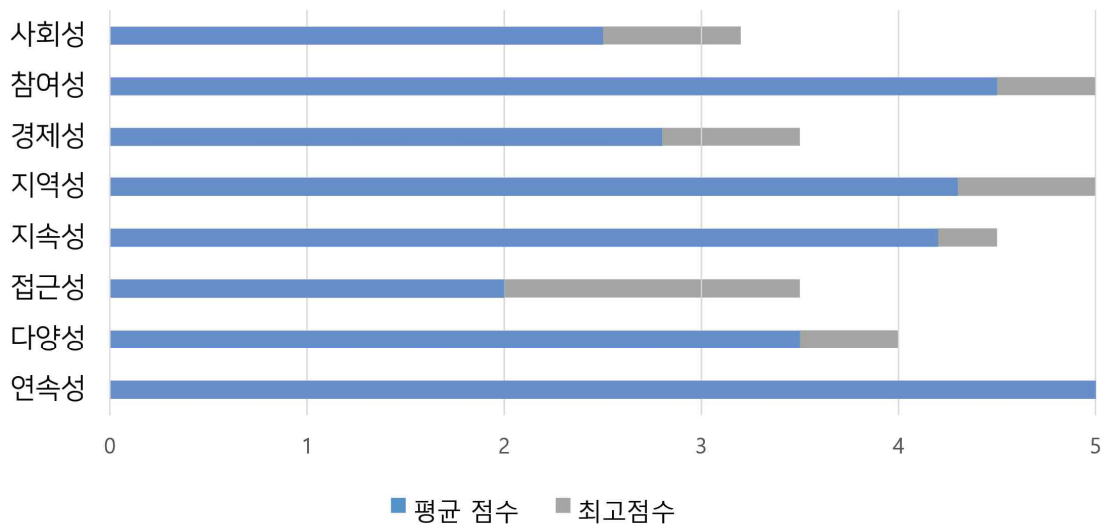


그림4-9 평가자 최고점수와 평균점수 비교 그래프

그림 4-9의 점수비교 그래프는 최고점수와 평균점수를 비교해 놓은 것으로 연속성의 항목은 점수의 차이가 없지만 접근성의 항목은 점수의 차이가 큰 것을 알 수 있으며, 이와 같이 편차가 큰 항목의 경우 편차가 큰 이유를 분석하여 이용자에 따른 공간 계획 대안까지 추론할 수 있는 등, 분석의 방법에 따라 다양한 결과를 유추할 수 있다.

제5장

평가 방법 검증

1. 평가모델의 적용
2. 평가 내용 및 결과
3. 소결

제5장 평가 방법 검증

5.1 평가모델의 적용

• 평가 목적 및 내용

본 연구는 1차적으로 mimetic 공공공간의 디자인 평가지표를 제시했으며 구축된 평가지표의 적정성과 객관성을 검증하고 시뮬레이션을 통해 실제 적용하였을 때의 문제점을 검토하여 본 평가지표를 수정·보완하기 위해 실제 사례공간에 적용하여 결과를 종합해석하고자 한다. mimetic 기반의 공간을 분석하기 위해 다음 표5-1과 같이 공공공간을 선정하였다. 선정된 사례 공간은 광주에 위치한 공공문화공간이며 다양한 문화예술 행사를 주최하는 공간으로 지역민 뿐만 아니라 타 지역의 관광객이 찾는 명소로서 자리매김하고 있기 때문에 파급력있고 지속가능한 mimetic 요소가 더욱 필수적이다.

표5-1 공공공간 사례 분석 대상

Case 1. 전일빌딩245	위치	광주광역시 동구 금남로 245 / (구)전일빌딩
	개관 연도	2020년 05월 11일 개관
	건축 개요	연면적 19,244㎡
	공간 구성	지하 1층~지상 4층: 시민플라자- 남도관광센터, 디지털정보도서관, 시민갤러리, 전일생활문화센터, 중소회의실, 전일아카이브 등 지상 5층~7층: 문화콘텐츠 창작기업 입주공간- 광주콘텐츠허브 지상 9층~10층: 5·18 기념공간- 19800518 지상 8층, 옥상: 소규모 이벤트 공간 겸 전망 및 휴게공간 등
Case 2 FoRest971	위치	광주광역시 남구 중앙로107번길 15 / (구)광주시민회관
	개관 연도	2020년 05월 30일 개관
	건축 개요	연면적 3,800.26㎡
	공간 구성	지상 1층: 카페, 베이커리, 청년 메이커스 제작품 판매대, 꽃집 등 지상 2층: 교육장(동영상 및 영화 상영), 소규모 전시관 지상 3층: 공유 사무공간
Case 3 미로센터	위치	광주광역시 동구 중앙로196번길 15-12 / (구)무등갤러리
	개관 연도	2019년 11월 1일 개관
	건축 개요	증축동 연면적 766.25㎡
	공간 구성	지상 1층: 카페, 예술 전시공간 1,2 지상 2층: 창작공간, 라이브러리, 라운지, 정원, 판매공간 지상 3층: 스튜디오1,2, 극장1,2 지상 4층: 사무공간, 회의실

이러한 공간사례는 지역성을 기반으로 이용자들에게 다양한 경험을 제공하고 문화의 소비와 공유로 인해 효과적인 mimetic 전달을 이끌며 공간을 활성화시키고 있다. 따라서 본 사례로 공공공간을 평가하고 mimetic 관점에서 평가 가이드를 제시하는데 의의가 있다.

5.2 평가 내용 및 결과

앞서 도출한 mimetic 공공공간의 디자인 평가체계를 적용하여 시뮬레이션을 시행하고 다음과 같은 평가결과를 도출하였다.

표5-2 사례 평가 시뮬레이션

평가 유형	평가 항목	세부 지표 내용	CASE 1					CASE 2					CASE 3					
			매우 나쁨	나쁨	보통	좋음	매우 좋음	매우 나쁨	나쁨	보통	좋음	매우 좋음	매우 나쁨	나쁨	보통	좋음	매우 좋음	
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
공간적 평가 (P)	연속성 (PC)	PC1				●			●						●			
		PC2					●				●						●	
		PC3				●				●								●
		PC4			●					●							●	
		PC5				●				●							●	
	다양성 (PV)	PV1				●					●							●
		PV2					●				●						●	
		PV3			●					●				●				
	접근성 (PA)	PA1				●				●							●	
		PA2					●			●							●	
		PA3				●				●							●	
		PA4				●				●							●	
		PA5				●				●							●	
	지속성 (PS)	PS1				●				●					●			
		PS2				●				●					●			
		PS3			●							●						●
		PS4			●					●					●			
		PS5					●				●							●
	사회적 평가 (S)	지역성 (SR)	SR1					●				●					●	
			SR2				●				●				●			
SR3						●				●							●	
SR4					●				●								●	
경제성 (SE)		SE1			●					●					●			
		SE2				●				●							●	
		SE3					●			●							●	
행태적 평가 (B)	참여성 (BP)	BP1				●				●						●		
		BP2				●				●				●				
		BP3					●				●						●	
	사회성 (BS)	BS1			●					●							●	
		BS2					●				●				●			
		BS3				●				●					●			

그림5-1은 스파이더 다이어그램으로 분석결과를 표현한 것이며 Case 1, 2, 3를 중첩하여 표시하였고 케이스 별로 높은 점수로 인해 안정적이고 비슷한 형태의 그래프를 보인다. 하지만 사회성에서 가장 두드러지는 차이를 보였다. 전반적으로 3점 이상의 결과로 그래프 선의 면적이 크며, 공간이 긍정적 평가를 받음을 알 수 있다.

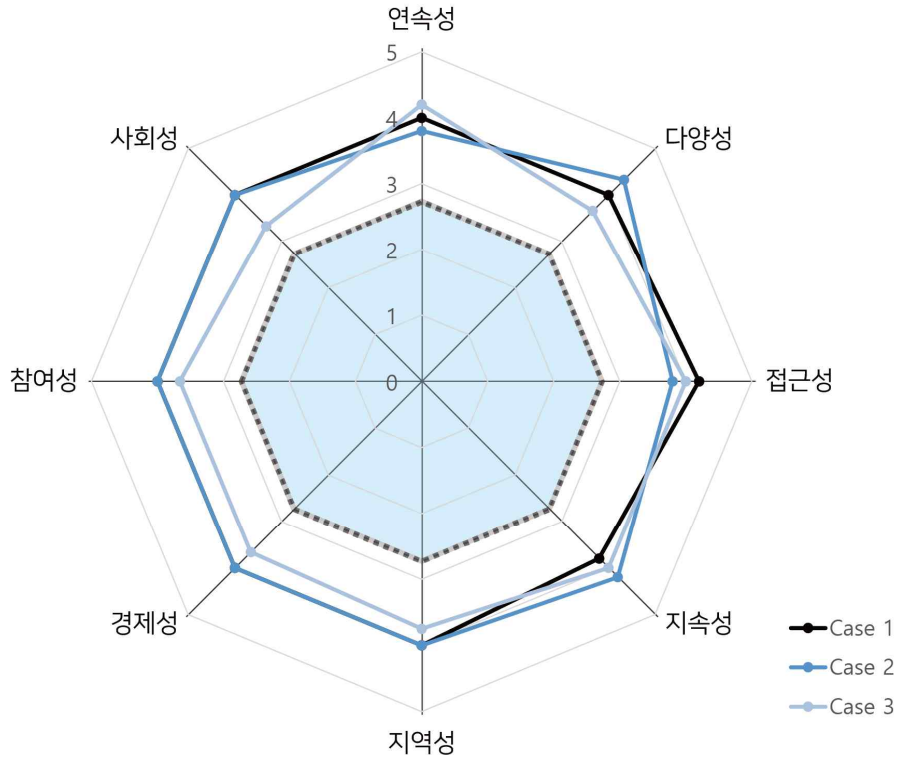


그림5-1 시뮬레이션 결과 스파이더 다이어그램

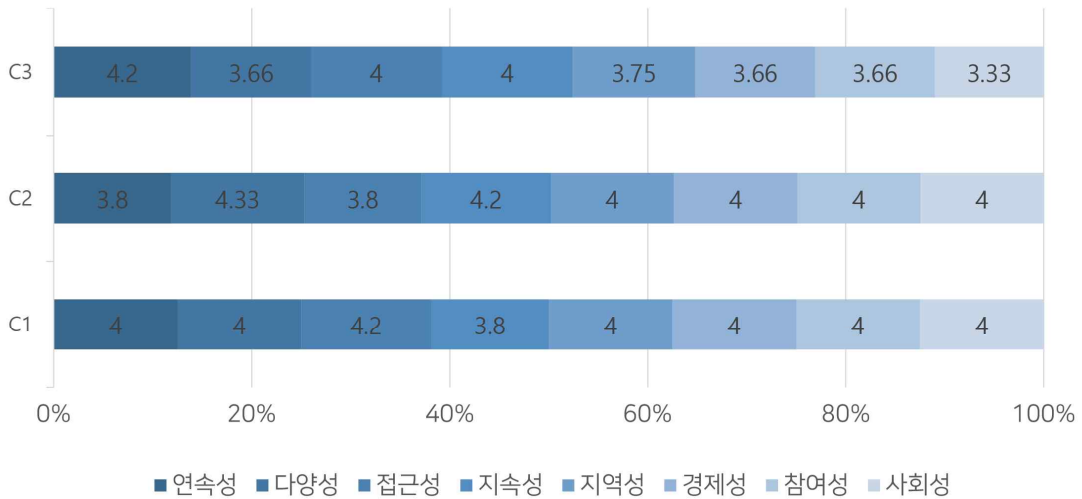


그림5-2 시뮬레이션 결과 항목별 백분율 누적 막대 그래프

그림5-2 시뮬레이션 결과 항목별 백분율 누적 막대그래프를 보면 스파이더 다이어그램에서 나타났듯이 비슷한 양상의 점수 결과를 보이고 있으며 Case 1의 경우 전체적으로 4점을 획득하며 모든 특성에서 평균 이상의 공간 만족도를 보였다. 지속성의 항목이 가장 낮은 3.8의 점수를 평가받았는데, 이는 평균 이상의 점수이나 이를 공간 안에서의 약점으로 인지하고 공간이 지속적인 활성화를 할 수 있도록 하는 것이 중요하다. Case 2는 연속성과 접근성의 항목에서 다른 항목에 비해 비교적 낮은 점수를 받았는데 공간과 환경의 매끄러운 연결성이 부족한 것으로 보고 이를 해결하기 위해 방안을 모색해야 할 것이다. Case 3의 경우 Case1, 2에 비해 전체적으로 낮은 점수로 평가되었으며 그 중 사회성의 항목이 가장 낮은 것으로 나타났다. 공간과 이용자가 함께 긍정적 시너지 효과를 낼 수 있도록 다양한 공간 및 활동을 연계하는 방안을 모의한다면 더욱 활기찬 공간으로 변모할 수 있다.

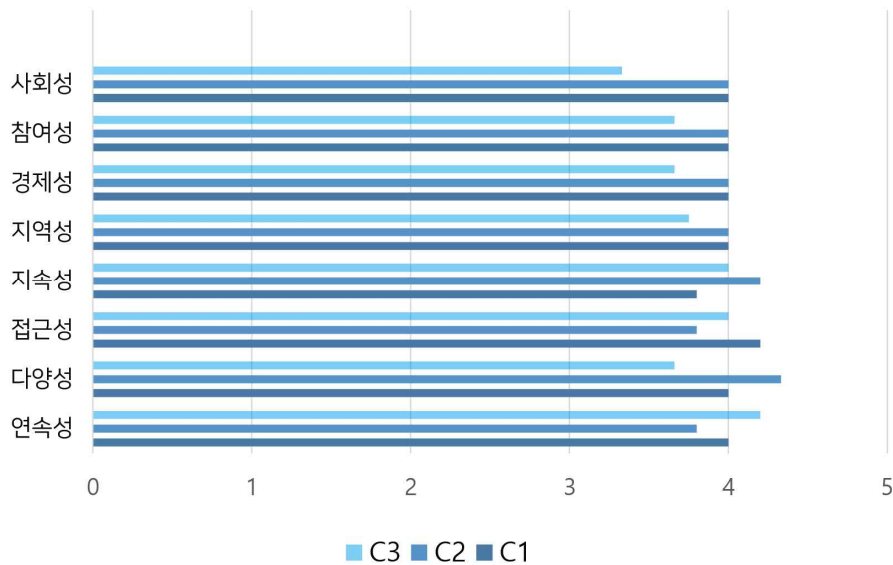


그림5-3 케이스 별 점수 비교 그래프

그림 5-3은 앞서 분석된 내용을 기반으로 각 항목별 점수차를 한눈에 알기 쉽도록 표현한 것이며, 시뮬레이션에서는 타평가자가 없기 때문에 최대점수와 평균점수의 비교는 제외하였고 앞서 설명한 것처럼 본 그래프는 방법에 따라 다양한 분석을 가능하게 하는데 케이스 별 점수 비교 그래프로 각 항목이 어떤 차이를 보이는 지 표현하였다. 세부적으로 살펴보면 사회성과 참여성, 경제성, 지역성은 Case 1, 2가 같은 점수로 상위권에 속함을 알 수 있으며 지속성과 접근성, 다양성, 연속성에서는 케이스 별 차이를 보이는 것을 알

수 있다. 지속성은 Case 2가 가장 높은 점수를 보이며, 접근성은 Case 1, 다양성은 Case 2, 연속성은 Case3가 가장 높은 점수를 받은 것으로 나타났다. 이를 통해 공간의 우위를 따지기 보다는 공간별 약점에 대해 분석을 통해 인식하고 타 케이스의 같은 항목에서의 강점으로 활용되는 요소에 대해 교육하는 좋은 방법론이 될 수 있다고 사료된다.

평가결과에 따라 Case 1-전일빌딩245 사례의 경우 건물이용자의 요구에 맞춰 가변적 공간활용이 가능하여 만족도를 높일 수 있도록 이를 보완할 수 있는 방안을 수립하여야 할 것 이며, 연속성과 다양성 항목에서 높은 평가를 받았는데 이 항목 또한 지속적으로 활용가능하도록 유지하고 발전시키는 방안을 연구해야 할것으로 파악된다.

Case 2-FoRest971 사례는 공간이 매우 다양하게 구성되어 있어 이용자의 흥미를 유발 하지만 한편으로는 상업시설에 치중되어 연속성이 낮아질 수 있기에 주변의 시설이나 지역과의 연계성을 높여 이용자의 방문이 지속적으로 유입되도록 해야 할 것이다.

Case 3-미로센터 사례의 경우도 마찬가지로 다양한 공간이 마련되어 있지만 공간 자체의 활용도가 높아질 수 있도록 방안을 마련하는 것이 지속적으로 공간 만족도를 높이는 방법이 될 것으로 기대한다. 또한 무등갤러리를 리모델링하여 증축하면서 기존의 장소성을 극대화시켰는데 건물의 증축에 의미를 두는 것으로 그치지 않고 공간 콘텐츠에서도 장소성을 유지할 수 있도록 방안을 모색해야 할 것이다.

이러한 결과 내용을 바탕으로 공간에 대해 분석하게 되면 높은 점수를 받은 평가항목의 경우 더 활성화 시킬 수 있는 방안을 검토하고, 낮은 점수를 받은 평가항목에 대해서는 이를 개선하여 보완할 수 있는 방안을 모색하여 적용할 수 있다면 mimetic 접근으로 하여금 공공공간의 질적 향상 및 만족도를 높이는 것에 기여할 수 있을 것이다.

5.3 소결

평가지표의 적정성을 검증하고자 실제 공공공간의 사례를 대상으로 시뮬레이션을 위해 시범 평가를 시행하였다. 최근 가속화되고 있는 광주의 도시재생 사업과 더불어 주목받고 있는 전일빌딩245, FoRest971, 미로센터 세 곳의 사례를 시범적으로 평가 한 결과 내용을 다음과 같이 정리하였다.

첫째, 전체적인 평가 내용을 정리한 결과, 평가 세부항목에 따라서 평가자의 주관적 판단이나 관점에 따라 평가의 차이가 다소 발생할 가능성이 있었다. 평가가 모호한 항목을 살펴보면 접근성과 경제성을 들 수 있으며, 이 항목의 경우 정확한 거리나 치수, 혹은 정확한 금액적 기준 등이 후속 연구를 통해 구체화 되어야 하며, 평가의 개인적 상황이나 인식이 연관되어있어 평가자들의 견해차이로 주관적 판단이 개입될 수 있다고 판단했다. 정성적 평가를 전제로 디자인 평가방법을 제시하였지만 보다 더 객관적인 수치를 도출하기 위해서는 세부지표 내용을 보완해 나가야 할 것이다.

둘째, 평가의 결과를 표현하는 방식으로 DQI의 가이드를 기반으로 그래프를 스파이더 다이어그램, 백분율 누적 막대그래프, 점수비교그래프, 이렇게 세 가지로 나누어 사용했는데, 시각적 표현으로 인해 전문가뿐만 아니라 일반이용자들도 쉽게 이해 가능하고 평가 내용 또한 빠른 파악이 가능하다. 같은 결과값으로 한가지 사례 뿐만 아니라 다른 사례와의 비교가 용이하고 평가 그룹별 추이를 분석하는 등 그래프를 통한 다양한 분석을 할 수 있어 이를 통한 합리적인 방안 도출을 모색하는 데 도움이 될 것이다.

셋째, 평가 체계의 검증으로 나타난 문제점으로는 평가 점수를 산정 할 때 중요도를 측정하는 도구로서 리커트의 5점 척도를 사용하였는데 척도의 단계가 단순하여 세밀한 공간의 평가가 이루어지지 못했다. 따라서 중요도의 척도를 7점 척도로 구체화 하고 이에 따른 항목별 가중치를 부여하여 평가한다면 객관적이고 신뢰도가 보다 더 높은 지표를 마련하는데 합리적인 방안이 될 것이다.

제6장

결론

1. 연구 결론
2. 향후 연구 방향성

제6장 결론

6.1 연구 결론

본 논문은 밈의 관점에서 공공공간 활성화를 위한 평가방안을 모색하는 것에서 출발하였다. 정보와 공간이 하나되는 시대에서 우리는 자의적이거나 혹은 무의식적으로라도 정보의 홍수 안에서 끊임없는 교류를 하며 진화하고 있다. 이러한 흐름 속에서 인간 뿐만 아니라 공간도 함께 성장하고 있으며 특히 공공공간의 경우 사회구조의 변화로 인해 도시환경과 더불어 정책을 기반으로 지역발전에 앞장서고 있다. 공공공간은 도시를 디자인하기 위한 도구로서 공간을 활성화시키고 지역을 재생하거나 도시 경쟁력을 확보하는 등 도시 내에서 다양한 역할을 지니고 있는데 해외 주요 도시에서는 공공디자인 가이드라인과 더불어 공공디자인을 평가하는 체계를 구축하여 전반적인 계획과정에서 감독을 자처하며 발상을 전환하고 있다. 이와 같은 상황을 배경으로 파급력이 막강한 밈의 특성을 빌려와 공간에 적용한다면 쌍방향 커뮤니케이션의 시대에 걸맞는 지속적으로 변화하고 소통하는 공간으로서의 강점의 극대화를 기대할 수 있다.

이러한 시대적 변화에 따라 밈은 단순한 생물학적 용어에서 나아가 공간의 영역으로 확대될 시점이라고 볼 수 있다. 디자인 개발보다 평가의 기능을 강화함으로써 진정한 공간의 질적 향상과 밈적 영향력을 기대할 수 있다. 이에 따른 객관적인 평가방법 제시를 어떻게 할 것인가에 대해 밈의 공간적 특성유형인 변이, 확장, 복합, 공공, 지속과 공공디자인 평가지표의 행태적, 기능적, 사회적, 디자인 및 관리적, 효과적 측면의 개념을 추출하여 평가항목을 도출하고 실증 분석 검증하였다.

이러한 결과는 도시 내 공공공간에서 심미적 표현 뿐만 아니라 공간 내에 이뤄지는 행위와 공간이 사람에게 주는 영향력 등 다각적 밈적 활용과 적용 방법을 모색하여 공간의 활성화를 위한 밈적 특성을 다양하게 표현할 수 있는 기초 자료로 활용할 수 있다.

밈적 요소를 기반으로 재정립하여 타당성있고 신뢰성 있는 공공공간 디자인 평가지표를 도출하기 위한 연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

평가지표는 공간적, 사회적, 행태적 평가로 총 세가지 유형으로 나뉘며 공간적 평가에는 연속성, 다양성, 접근성, 지속성이, 사회적 평가에는 지역성, 경제성, 행태적 평가로는 참여

성, 사회성을 평가항목의 요소로 활용하였다. 이러한 개념을 토대로 총 8개의 평가항목과 31개의 세부지표로 평가지표를 구성하였다. 평가의 표현은 세 가지 그래프로 진행하였으며 전문가, 비전문가에 관계없이 빠르고 쉬운 결과 파악과 비교분석이 용이하도록 하였다.

도출된 평가체계를 기반으로 공공공간의 사례분석 시뮬레이션을 통해 평가지표의 한계 점과 보완사항 등을 확인하고자 하였으며, 이는 광주 지역의 도시재생사례 3곳을 선정하여 검증하였다. 평가 결과를 토대로 평가 방법을 진단하고 문제점을 확인하였다.

그 결과 항목에 따라 주관적 평가가 발생할 가능성이 제기되었고 정확한 기준을 제시하여 주관적 판단을 최대한 배제하여 객관적 수치를 도출하기 위해 세부내용을 보완해 나가야 할 것으로 판단된다. 또한 결과값을 다양한 그래프로 도식화시켜서 분석의 내용을 달리 할 수 있어 평가 결과의 약점에 대한 합리적인 방안을 도출할 수 있을 것이다. 마지막으로 평가 체계의 검증 시 중요도를 측정하는 5점척도를 보다 더 구체화 하고 항목별 가중치를 부여하여 평가함으로서 보다 더 객관적이고 신뢰도를 가질 수 있을 것이다.

이로써 사후 평가임에 따라 낮은 점수의 평가결과에 대해서는 해결하기 위한 다양한 방안을 모색하고 높은 점수의 평가결과에 대해서는 지속적으로 유지하고 더 활성화시키기 위한 방안을 수립하여 공공공간의 디자인 향상 및 mim적 효과를 높이는데 기여할 수 있을 것이다.

6.2 향후 연구 방향성

본 연구에서 도출된 mim적 공공공간의 디자인평가방법은 심미적 측면보다는 공간 자체의 특성과 공간 이용자의 활동, 공간과 이용자 간의 관계에 집중되어 있다. 이에 본 연구의 결과인 mim적 공공공간의 디자인 평가지표를 활용하여 다음과 같이 공간의 질을 향상시킬 수 있다.

첫째, 공간의 정체성을 mim적 특성으로 평가할 수 있다. 커뮤니티센터나 공공도서관 등 지역민과 깊은 유대감을 갖는 공간이 가지고 있는 특유의 성격과 도시공간환경의 정체성을 평가하는 것이며 평가 결과를 통해 도시의 공공공간에 대한 가치를 부여하고 상승시켜 이를 판단하는 척도이자 구성요소로서 활용될 수 있다. 확대분석하여 본다면 이러한 평가를 통해 공공공간의 mim화를 위한 디자인과 정책이 연구 및 개발 될 수 있고 객관적인 논의 자료로 활용될 수 있다.

둘째, 공간이 형성된 후에도 적용할 수 있는 사후평가방법이기 때문에 새롭게 리모델링하거나 증축하지 않아도 기존의 공간을 평가하여 실질적으로 해결 가능한 방안을 모색할 수 있다는 점에서 활용성이 좋으며 높은 수준의 공간 디자인을 할 수 있도록 방향성을 제시하고 그에 걸맞는 정보를 제공할 수 있다.

셋째, 다양한 프로그램과 커뮤니티 등 공간 내에서 이뤄지는 행위, 활동을 통해서 공간 이용자를 지원해줌으로서 공간디자인의 기초적인 역할을 보다 더 충실하게 이행할 수 있고 디자인 의식을 향상시켜줄 수 있다. 이로써 전문가 이외에도 다양한 사람들이 의견을 제시하고 적극적으로 참여할 수 있으며 이를 통해 공공공간의 mimetic 디자인의 보편적 활용이 가능하다.

이처럼 공공디자인 평가체계를 통해 mimetic 특성과 요소를 적용할 수 있다는 가능성을 제시함으로써 연구의 가치가 있으나 다음과 같은 연구의 한계를 보이고 있다.

첫째, mimetic과 관련된 선행연구에서 공공디자인의 평가에 관련한 사례가 없어서 공간과 관련한 사례를 바탕으로 객관적 근거가 다소 부족한 한계를 가지고 있다. 향후 mimetic과 공간의 관계와 연관성에 대한 지속적인 연구를 통해 보다 더 구체적이고 객관적인 연구를 기대한다.

둘째, 공공공간의 영역 및 유형이 광범위하기 때문에 평가 대상에 대한 세부화를 통해서 평가지표의 내용을 유형에 맞춰 분류할 필요가 있다. 평가를 적용할 대상에 따라 세부 지표를 설정하고 항목별 지표에 대한 가중치를 부여한다면 보다 더 객관적인 지표화에 도움이 될 것이다.

이러한 연구의 한계에 대한 보완을 통해 향후 보다 더 체계적이고 객관적인 mimetic의 유형과 공간적 분류에 대한 연구와 이를 공간에서 표현하기 위한 다양한 평가체계에 대한 연구가 진행되기를 기대한다.

참고문헌

단행본

- 권영걸. 공간디자인16강. 국제, 2001.
- 김수근. 좋은 길은 좁을수록 좋고 나쁜 길은 넓을수록 좋다. 공간사, 2006.
- 우수명. SPSS 26.0(마우스로 잡는). 양서원, 2019.
- 이재국. 디자인 가치론. 청주대학교 출판부, 1997.
- 천의영. 열린 공간이 세상을 바꾼다. 공간서가, 2018.
- Blackmore, Susan. 밈. 바다출판사, 2010.
- Brodie, Richard. 마인드바이러스. 도서출판 동연, 2000.
- Bronikowski, Raymond, J. Managing the engineering design function. Van Nostrand Reinhold Company, 1986.
- Carmona, Matthew. 도시설계 : 장소 만들기의 여섯 차원. 대가, 2009.
- Dawkins, Richard. 이기적유전자. 을유문화사, 2018.
- Dennett, Daniel. 의식의 수수께끼를 풀다. 도서출판 옥당, 2013.
- Jacobs, Jane. 미국대도시의 죽음과 삶. 그린비, 2010.
- Koolhaas, Rem and Bruce Mau. S, M, L, XL : Small, Medium, Large, Extra Large. monacelli press newyork, 1998.
- Oldenburg, Ray. The great good place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community. Da Capo Press, 1999.

학위논문

- 강초이. 다공성 개념을 적용한 도심 공공공간 활성화에 관한 연구. 2016. 홍익대학교 디자인콘텐츠대학원, 석사학위.
- 강태욱. 리좀(Rhizome)의 건축적 구현에 관한 연구. 2010. 연세대학교 대학원, 석사학위.
- 권수정. 전유를 통한 공유:사회적 공간의 생산을 통한 장수마을 재생계획. 2014. 건국

- 대학교 건축전문대학원, 석사학위.
- 김경태. 김수근의 건축적 패러다임의 변화와 그 배경에 관한 연구. 1995. 수원대학교 대학원, 석사학위.
 - 김범식. 공공디자인 평가시스템 개발에 관한 기초연구. 2009. 중앙대학교 대학원, 석사학위.
 - 김지예. 대학 뮤지엄의 복합문화커뮤니티공간 조성을 위한 지표 개발. 2020. 숙명여자대학교 대학원, 박사학위.
 - 김지현. 공공미술을 통한 도심 속 공공공간 발전 방향에 관한 연구. 2009. 연세대학교 대학원, 석사학위.
 - 문근이. ‘제 3의 공간’으로서 카페의 공간 연출 전략. 2014. 건국대학교 디자인대학원, 석사학위.
 - 송창호. 의미론적 제품의 형태 metaphor 생성과 mental model의 유형평가. 2007. 경희대학교 대학원, 박사학위.
 - 안지수. 공유 공간 활용을 통한 도시 기성마을 재생 방안 연구-서울시 은평구 산재 마을을 중심으로. 2014. 서울대학교 환경대학원, 석사학위.
 - 어정연. 도시수변공간의 공공영역 장소가치평가에 관한 연구. 2011. 한양대학교 대학원, 박사학위.
 - 오민주. 건축 공간의 다양성 인식체계에 관한 연구. 2003. 홍익대학교 대학원, 석사학위.
 - 윤서원. 공공공간과 창조적 커뮤니티의 관계:홍대앞 예술시장과 마르쉐@를 중심으로. 2019. 건국대학교 대학원, 석사학위.
 - 윤일. 행복한 공간문화(空間文化) 디자인을 위한 진화심리학적 고찰 연구. 2011. 홍익대학교 대학원, 박사학위.
 - 윤정아. 공공공간의 활성화를 위한 서비스디자인 특성 연구. 2015. 영남대학교 대학원, 석사학위.
 - 이양병. 공공시설물디자인 평가 방법론에 관한 연구. 2011. 조선대학교 대학원, 박사학위.
 - 이영주. 장소성 형성을 위한 공간디자인 방법에 관한 연구. 1998. 이화여자대학교 디자인대학원, 석사학위.
 - 이은정. 디지털 패러다임에 의한 유기체적 공간에 대한 연구. 2003. 홍익대학교 대학원, 석사학위.
 - 이정아. 사용자를 위한 유니버설디자인 평가방법에 관한 연구. 2005. 경성대학교 디지털디자인[전문]대학원, 석사학위.

- 이창훈. 건축물의 오픈 스페이스를 통한 ‘공공성’ 증진에 관한 연구:건축물 주변 공개 공지와 내부 공개공간을 중심으로. 2005. 홍익대학교 대학원, 석사학위.
- 이현진. 재생 공간에 나타나는 밈(Meme)적 특성 연구. 2015. 국민대학교 대학원, 석사학위.
- 이효열. 컴퓨터를 이용한 디자인 평가 시스템의 개발에 관한 연구: 디자인 의사결정의 지원을 중심으로. 1996. 한국과학기술원, 석사학위.
- 정미정. 미메시스(Mimesis)이론을 적용한 실내설계연구: 자연 이미지가 표현된 상업공간을 중심으로. 2004. 국민대학교 디자인대학원, 석사학위.
- 정성영. 공공문화예술기관의 운영 성과 향상을 위한 평가요소들의 중요도에 관한 연구. 2019. 상명대학교 대학원, 박사학위.
- 조윤희. 디자인에 있어서 카오스 (CHAOS) 이론과의 연관성과 적용 가능성에 대한 연구. 1997. 이화여자대학교 디자인대학원, 석사학위.
- 최경우. 중첩의 개념과 형태-공간적 유형 특성을 적용한 전시공간 계획에 관한 연구. 2007. 건국대학교 건축전문대학원, 석사학위.
- 최희정. 밈(Meme)현상으로 고찰한 20세기 이후 평면성 표현 연구. 2012. 이화여자대학교 대학원, 박사학위.
- 허진하. 이용자 만족도를 위한 공공영역의 디자인 평가 방법에 관한 연구. 2012. 단국대학교 대학원, 박사학위.
- 현우정. 도시 공간 특성에 따른 장소성 형성에 관한 연구:특화가로의 대상지 선정과 장소 프로그램을 중심으로. 2010. 서울시립대학교 디자인전문대학원, 석사학위.

보고서

- 강현주 외. 문화적 관점의 공공디자인사업 평가지표 보고서, 한국공예·디자인문화진흥원, 2011. 보고서번호: 2010.
- 김상호 외. 공공건축의 디자인 향상을 위한 디자인품질지표 개발 연구, 건축도시공간연구소, 2009. 보고서번호: 2009-8.
- 이상민 외. 도시 공공공간 개선방향 설정을 위한 개념 정립 및 현황 조사 연구. 건축도

- 시공간연구소, 2008. 보고서번호: 2007-5.
- CABE. Design Review: Birmingham Library. Design Council, 2012.
 - DQI. DQI for education: Guidance. DQI, 2018.
 - Heylighen, Francis and Klaas Chielens. Cultural evolution and memetics. Encyclopedia of complexity and systems science, 2009.
 - Milton, Hanna. Design Review Insight Report-Built Environment. Design Council, 2018.
 - CABE. Spaceshaper: a user's guide. CABE, 2007.

학회논문

- 김세훈. "공공성에 대한 사회학적 이해". 문화·미디어·엔터테인먼트법, vol.2, no.1, 2008, pp.20-34.
- 서동진, 임종훈. "장소 정체성을 위한 도시 공공공간 유형 연구". 한국공간디자인학회논문집, vol.11, no.1, 2016, pp.89-99.
- 윤은경, 남선영. "현대 모뉴먼트 전시공간에 나타나는 밈(Meme)적 표현특성에 관한 연구". 한국공간디자인학회 논문집, vol.13, no.5, 2018, pp.177-187.
- 윤일, 조벽호. "밈(meme)의 현상이 문화에 수용되는 공간적 구조". 한국공간디자인학회 논문집, vol.4, no.3, 2009, pp.7-8.
- 이진표. "디자인 방법론에 관한 연구". 한국과학기술대학, 1987, pp.1-148.
- 이영범. "어린이 복합문화공간 공간구성에 관한 연구". 경기대학교 건축대학원 논문집, vol.10, 2006, pp.26-35.
- 이정미. "제3의 장소에 대한 실증적 조사와 유형별 공간특성에 관한 연구". 한국실내디자인학회논문집, vol.21, no.5, 2012, pp.65-76.
- 이한구. "문화의 변화에 대한 진화론적 설명모형". 철학, no.94, 2008, pp.83-108.
- 장경철 외. "대규모 도시개발과정에서 공공공간 확충에 대한 연구". 대한건축학회 논문집:계획계, vol.22, no.12, 2006, pp.249-258.
- 장대익. "일반 복제자 이론: 유전자, 밈, 그리고 지향계". 과학철학, vol.11, no.1, 2008, pp.1-33.

- 허윤선, 임승빈. “참여형 커뮤니티 공간 조성 프로젝트의 국내외 사례 연구:참여주체와 프로세스를 중심으로”. 국토계획, vol.49, no.2, 2014, pp.131-144.
- Salingeros, Nikos and Terry Mikiten. "Darwinian processes and memes in architecture: A memetic theory of modernism". Journal of Memetics, vol.6, no.1, 2002, pp.23-42.

웹사이트

- 국립국어원, “공공성”, “직관”. 표준국어대사전. stdict.korean.go.kr.
- CABE. “Spaceshaper: A user's guide”. DesignCouncil, 22 Feb 2007. www.designcouncil.org.uk/resources/guide/spaceshaper-users-guide.
- Cambridge University Press, “meme”. Cambridge Dictionary. dictionary.cambridge.org/dictionary/english/meme.
- Doopedia. “Meta”. 두산백과사전. www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=101013000808925.
- DQI. “Bournemouth University The Fusion Building”. DQI. www.dqi.org.uk/case-studies/education-and-research/bournemouth-university-the-fusion-building.php.
- DQI. “Manchester Proton Beam Therapy Centre”. DQI. www.dqi.org.uk/case-studies/healthcare/manchester-proton-beam-therapy-centre.php.
- Oxford University Press, “meme”. Oxford Learner's Dictionaries. www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/meme?q=meme.
- PPS, “Pearl Brewery”. Project for Public Spaces. www.pps.org/projects/pearl-brewery-2.
- PPS, “Stanford Town Center”. Project for Public Spaces. www.pps.org/projects/stanford-town-center.
- PPS, “What Makes a Successful Place?”. Project for Public Spaces. www.pps.org/articles/grplacefeat.
- Rogers, Kara. “Meme”. Britannica, 28 Feb 2014. www.britannica.com/topic/meme.

부록

1. 설문지
2. 국문초록

부록

전문가 대상 설문 조사

밈(Meme)적 공공공간의 디자인 평가지표에 대한 중요도 조사

연구명: 밈(Meme)적 공공공간의 디자인 평가방법

안녕하십니까?

조선대학교 대학원 박사 수료자 성가희입니다. 바쁘신 중에도 소중한 시간을 내어주셔서 진심으로 감사드립니다.

본 설문지는 밈(Meme)적 공공공간의 디자인 평가지표의 중요도를 평가하기 위한 목적으로 작성되었습니다. 설문 평가를 통해 평가지표의 전반적인 유의미성과 유용성을 검증할 것이고 검증된 결과를 바탕으로 지표를 체계화하고자 합니다.

설문의 내용은 연구의 귀중한 자료가 되오니 성의있는 답변 부탁드립니다.

본 설문을 통하여 얻은 자료는 학문적 목적으로만 활용될 것이며 통계법 제33조 (비밀의 보호)에 의하여 개인적 사항에 대해서는 일체 공개되지 않음을 약속드립니다. 감사합니다.

2020.09.

조선대학교 대학원 디자인경영학과 실내디자인전공

연구자: 성가희

지도교수: 윤갑근

연락처 062-230-7821 메일주소 sunggahee@naver.com

응답자 정보					
성별	<input type="radio"/> 남	<input type="radio"/> 여			
연령	<input type="radio"/> 20대	<input type="radio"/> 30대	<input type="radio"/> 40대	<input type="radio"/> 50대	<input type="radio"/> 60대 이상
전공분야	<input type="radio"/> 공간디자인	<input type="radio"/> 공공디자인	<input type="radio"/> 산업디자인	<input type="radio"/> 시각디자인	<input type="radio"/> 기타()
경력	<input type="radio"/> 3년 미만	<input type="radio"/> 3년~5년	<input type="radio"/> 6~10년	<input type="radio"/> 11~20년	<input type="radio"/> 20년 이상
학력	<input type="radio"/> 대학재학~석사 미만	<input type="radio"/> 석사	<input type="radio"/> 박사 재학	<input type="radio"/> 박사 수료	<input type="radio"/> 박사
공공공간의 이용 빈도는 어느정도 되십니까?					
<input type="radio"/> 거의 없음	<input type="radio"/> 주 1~2회	<input type="radio"/> 주 3회~4회	<input type="radio"/> 매일	<input type="radio"/> 한달 1~2회	
공공공간의 이용목적은 무엇입니까?					
<input type="radio"/> 여가 활용	<input type="radio"/> 커뮤니티 활동	<input type="radio"/> 미팅 장소	<input type="radio"/> 업무	<input type="radio"/> 기타	
공공공간이 지속가능한 환경으로 적합한 요소는 무엇이 있다고 생각하십니까? (자유롭게 기술)					

● 다음은 **심(문화 진화론)적 공공공간**에 대한 평가입니다. 귀하가 생각하는 점수를 최저 1점부터 최고 5점의 범위 내에서 O표시 해주시기 바랍니다.

1. 평가항목은 중요도 평가 항목입니다.

작성예시 : 연속적 경관성 관련 질문이 중요하다 생각하시면 5점을, 중요하지 않다 생각하시면 최하 1점에 표시하면 됩니다.

평가항목	하위분류	세부 지표 내용	중요도 평가 점수					
			매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	
			1	2	3	4	5	
공 간 적 평 가	연속성	- 대상지의 장소성을 고려하였는가						
		- 컨텍스트에 잘 맞는 계획인가						
		- 기존의 역사 및 문화를 보존하는가						
		- 장기적으로 보았을 때 기존의 식생과 조화로운가						
	다양성	- 랜드마크적 설계가 되었는가						
		- 공적인 공간과 사적인 공간이 조화를 이루는가						
	가변성	- 공간의 기능이 다양하게 운영되는가						
		- 공간의 기능을 프로그램에 따라 바꿀 수 있는가						
	접근성	- 다양한 교통으로의 접근이 좋은가						
		- 대중교통 정류장이 가까운 곳에 연계되어 있는가						
		- 주요보행로 및 도시 공공공간과 연계 되어 있는가						
		- 모든 장소와 건물에 장애인을 포함하여 누구나 접근하기 쉬운가						
	지속성	- 공간의 동선과 배치는 인지하기 쉬운가						
		- 주변 지역의 개발계획을 고려하여 계획되었는가						
- 보수가 용이한가								
- 건물이용자의 요구에 맞게 적용하기 쉬운가								
사 회 적 평 가	지역성	- 생애주기비용이 고려되었는가						
		- 유지관리가 지속적으로 이루어지고 있는가						
		- 지역에서 중요한 역할을 하고있는가						
	경제성	- 도시 경제성에 맞는가						
		- 도시특성에 맞는 공간 프로그램이 있는가						
		- 공간이 지역시설과의 관계를 맺고있는가						
	공공성	- 시가지의 확장에 대응 가능한가						
		- 주변의 사회적, 경제적가치가 상승하였는가						
		- 투자와 관련하여 기존 상권이 피해받을 우려는 없는가						
		- 다양한 연령대의 이용이 가능한가						
	행 태 적 평 가	참여성	- 공간에서 단체이용이 가능한가					
			- 공간은 24시간 개방되었는가(부분개방포함)					
			- 공간이 사람들의 활동을 긍정적으로 개선시키는가					
		사회성	- 다수의 이용자로 인해 활성화되었는가					
- 지역민의 적극적인 참여가 행해지고 있는가								
- 공간이 주기적으로 이용되는가								

2. 기타 평가의견

연구자의 평가지표에 대해 의견이 있으시다면 자유롭게 작성해주시기 바랍니다. 주신 의견은 소중히 받아 좋은 연구물이 나올 수 있도록 하겠습니다. 감사합니다.

평가일 : 2020년 월 일 평가자: (인)

국문초록

밈적 공공공간의 디자인 평가 방법

성가희

지도교수 : 윤 갑 근

디자인경영학과,

조선대학교 대학원

우리사회는 4차 산업시대로 접어들면서 정보와 공간의 일체화를 실감했다. 산업화에서 정보화 시대에 이르기까지 급속한 경제발전은 도시공간을 다양한 형태로 변화시켰고, 한국의 경우 급속한 현대화와 공간성장이 이루어졌지만 기능적 발전에 급급해 획일적이고 정량적인 계획으로 도시 공간구조가 양산되었다. 공공공간의 재생과 활용은 지속가능한 도시를 건설하기 위한 공간적 접근의 한 형태로 볼 수 있는데 이 가치가 표현되려면 도시의 공간환경과 그 안에 있는 프로그램 자체가 경쟁력이 있어야 한다.

다윈의 자연선택론에서 파생된 밈은 문화가 세대에서 세대로 진화하고 주체는 인간이 아닌 '밈'의 단위임을 강조한다. 공공공간의 설계는 시설물의 단순한 형태뿐만 아니라 설계의 특성으로 확대하여 연구할 필요가 있다. 이에 따라 향후 공공공간의 디자인을 발전시켜 공간의 정체성과 지속적 발전 가능성을 바탕으로 정책개발의 중심에서 밈디자인으로 나아가기 위한 방향과 기준을 발전시키는 데 도움이 되기를 기대한다. 이 연구는 밈이 어떻게 작용하는지 같은 원리로 공간이 구성되고, 복제자 역할을 할 때 문화와 도시 재생에 영향을 미칠 수 있는지에 대한 질문에서 시작됐다. 따라서 도시 공공공간이 지속적이고 적극적인 개발력을 갖기 위해 밈의 공간적 특성의 중요성을 인식하고, 밈의 종류와 특성을 공공공간 디자인 평가시스템에 적용할 수 있도록 제안하는 데 의의가 있다. 향후 공공공간에 대한 설계평가제도를 계획함에 있어 밈의 요소가 평가요소로 적극 활용될 수 있는 가능성을 제시하고자 한다. 연구의 객관성을 위해 사례 종합분석부터 평가항목 추출까지 다양한 분석이 진행되었으며, 밈의 특성은 설계에 중요한 역할을 담당하도록 결정되었다. 공간과 도시의 가치를 높이기 위해서는 접근방식을 다양화해야 하고, 이에 따라 기존의 공간 개념이 아닌 새로운 이론을 공간에 도입해 평가지표 확립을 시도했다.

본 연구를 위해 주요 공공공간 디자인평가방법을 비교·분석하여 평가 항목을 추출하

고, 밈 특성과 연계하여 예비 체크리스트 항목을 도출하였다. 객관성을 위해 설문을 통해 평가항목의 중요성을 검증하고, 이 내용을 바탕으로 2차 점검표를 도출해 최종 평가항목과 세부지표를 선정하는 FGI를 시행했다. 전문가 의견을 바탕으로 조사와 조사를 병행해 최종 평가항목과 세부지표를 수립하고, 평가 지표의 적정성을 검증하기 위해 실제 공공 공간 사례의 시뮬레이션에 대한 시범 평가를 실시했다. 최근 가속화되고 있는 광주 도시재생사업과 함께 주목 받고 있는 전일빌딩 245, 포레스트971, 미로센터로 광주지역 도시재생 사례 3건을 선정해 검증했다. 이러한 평가 결과를 토대로 평가 방법을 진단하고 문제점을 파악하였으며 사후평가 결과 저평가된 항목을 해결하기 위한 다양한 방안을 모색하고, 고득점 평가 결과는 유지·증진해 공공공간 설계 개선과 밈적 효과의 제고에 기여할 수 있다.

본 연구는 공간 자체의 특성과 공간 이용자간의 활동, 공간과 이용자의 관계에 집중되어 있으며 본 평가지표를 활용하여 공간의 정체성을 밈적 특성으로 평가하고 신축공간이 아닐지라도 적용가능해서 실질적인 해결방안을 모색할 수 있다. 또한 다양한 활동을 지원할 수 있도록 하여 실내건축 및 공간디자인의 기초적인 역할을 충실히 이행하고 밈적 디자인의 보편적 활용이 가능하다.

연구의 한계를 보완하여 향후 보다 더 체계적이고 객관적인 밈의 유형과 공간적 분류에 대한 추가 연구와 이를 공간에서 표현하기 위한 다양한 평가체계에 대한 연구가 진행되기를 기대한다.