

석사학위논문

유희공간 리노베이션의
플랫폼화 특성에 관한 연구

2020년

한 성 대 학 교 대 학 원

미 디 어 디 자 인 학 과

인 테 리 어 디 자 인 전 공

강 현 지

석사학위논문
지도교수 한혜련

유휴공간 리노베이션의 플랫폼화 특성에 관한 연구

A Study on the Characteristics of
Platforming in Idle Space Renovation

2020년 6월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

인테리어디자인전공

강현지

석사학위논문
지도교수 한혜련

유휴공간 리노베이션의 플랫폼화 특성에 관한 연구

A Study on the Characteristics of
Platforming in Idle Space Renovation

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2020년 6월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

인테리어디자인전공

강 현 지

강현지의 미술학 석사학위 논문을 인준함

2020년 6월 일

심사위원장 _____(인)

심 사 위 원 _____(인)

심 사 위 원 _____(인)

국 문 초 록

유희공간 리노베이션의 플랫폼화 특성에 관한 연구

한 성 대 학 교 대 학 원
미 디 어 디 자 인 학 과
인 테 리 어 디 자 인 전 공
강 현 지

현대에서는 산업의 패러다임이 변화하며 과거의 경제 발전의 중심이 되었던 산업시설이 유희공간으로 탈바꿈하는 현상이 발생하였다. 용도가 없이 방치되어 있는 유희공간은 사회적인 문제를 발생시켰다. 한정되어 있는 토지 내에서 이러한 비효율적인 토지활용은 유희공간에 대한 활성화 방안의 논의로 이어졌다. 또한 생활수준의 향상으로 시민의 문화 향유에 대한 욕구가 증가하였다. 이를 해결하기 위해 정부에서는 문화적인 가치 혁신을 통하여 유희공간을 활성화하기 위한 정책을 시행하였다. 문화적 가치 혁신이란 지역의 장소적, 역사적 가치를 문화를 매개로 하며 해당 지역의 구성원들과 함께 사회적 플랫폼을 구축하는 것을 목적으로 한다.

16세기 이후 생성된 플랫폼이라는 용어는 그 의미가 확장되며 현재에는 거대 기업들의 성공적인 전략으로 떠오르며 주목받고 있다. 플랫폼에서 이루어지는 다양한 가치의 교환은 공동체를 활성화 시키며 네트워크 효과를 가져

온다. 또한 사용자의 만족도를 높이고 부가적인 수익을 창출하여 다시 많은 이용자를 확보하는 순환 형태의 시스템이 구축된다. 유희공간 또한 리노베이션 후에도 지속적인 유지와 상호작용을 위한 구성, 새로운 문화적 가치의 생성, 경제적 이익의 창출을 요구한다. 따라서 유희공간에서 리노베이션이 이루어질 때 플랫폼의 특성을 적극 수용하고 반영하는 것이 필요하다고 사료된다.

연구 방법으로는 우선 유희공간의 개념과 발생에 대하여 이해하고 유희공간에서 이루어지는 리노베이션 개념과 방법에 대해 고찰한다. 또한 플랫폼에 대한 이론적인 개념을 이해하며 플랫폼에 관한 선행연구를 통해 공간에서 나타나는 플랫폼의 특성을 도출한다. 유희공간의 리노베이션 방법과 공간 플랫폼의 특성을 사례대상지에 대입하며, 사례의 분석을 통해 유희공간의 리노베이션에서 갖추어야할 플랫폼의 특성을 제안한다.

리노베이션이 진행된 유희공간 총 8곳의 대상지를 공간 구분 별로 공간 플랫폼의 특성, 리노베이션 방법으로 구분하여 분석한 결과, 공간 플랫폼의 특성에서 상호성과 접근성은 높게 나타났으나 개방성과 가변성은 낮게 나타났다. 따라서 유희공간의 리노베이션에서는 플랫폼의 특성인 가변성과 개방성의 표현 요소를 도입 하는 것이 사료된다. 유희공간의 리노베이션에서 미흡하게 나타났던 가변성과 개방성은 내부의 유연한 변경과 확장과 축소가 이루어지는 변형의 방법을 통하여 보완할 수 있다고 판단된다. 유희공간의 재창조된 기능과 가치에 맞는 이미지 변화를 이끌어내기 위해서는 과거의 건축물에는 존재하지 않았던 요소들과 새로운 자재의 도입을 고려하는 것이 요구된다.

본 연구는 앞서 도출한 플랫폼 특성이 유희공간의 리노베이션에서 표현되는 양상에 대하여 분석하고 정리한 것에 의의가 있다. 따라서 본 연구를 통하여 유희공간에서 리노베이션은 지역의 가치와 부합하며 플랫폼적 특성을 반영한 공간을 구성함에 따라 지역과 사회의 문화거점을 제공함과 동시에 경쟁력 있는 공간으로 지속될 수 있도록 기대한다.

【주요어】 유희공간, 리노베이션, 공간 플랫폼

목 차

I. 서 론	1
1.1 연구의 배경 및 목적	1
1.2 연구의 방법 및 범위	3
1.3 선행연구와 연구 흐름도	5
1.3.1 선행연구	5
1.3.2 연구의 흐름도	8
II. 이론적 고찰	9
2.1 유희공간의 이해	9
2.1.1 유희공간의 개념 및 배경	9
2.1.2 유희공간의 문제점과 가치	11
2.1.3 현시대의 유희공간 활성화 경향	14
2.2 리노베이션	16
2.2.1 리노베이션의 개념 및 정의	16
2.2.2 리노베이션 방법	17
2.2.3 리노베이션 된 유희공간의 공간 구성	21
2.3 공간 플랫폼	22
2.3.1 플랫폼의 개념	22
2.3.2 플랫폼의 구성 요소	25
2.3.3 공간 플랫폼의 특성	29
III. 유희공간의 리노베이션과 플랫폼화	31
3.1 유희공간의 리노베이션과 공간 유형	31
3.2 유희공간의 리노베이션 방법	34
3.3 유희공간의 리노베이션에서 나타나는 플랫폼 특성	44
IV. 사례분석	48

4.1 사례분석 선정 및 사례분석 틀	48
4.2 사례분석	52
4.3 종합분석	68
V. 결 론	74
참 고 문 헌	76
부 록	78
ABSTRACT	79

표 목 차

[표 1] 사례 조사 대상지 일반적 개요	4
[표 2] 유희공간과 리노베이션 선행연구 목록	5
[표 3] 플랫폼 선행연구 목록	6
[표 4] 유희공간의 문제점과 가능성	13
[표 5] 리노베이션의 의미	16
[표 6] 선행연구에서 나타난 유희공간 리노베이션 유형과 방법	18
[표 7] 유희공간 리노베이션 방법과 특성	20
[표 8] 선행연구에 따른 리노베이션된 유희공간의 공간 구성요소 분류	21
[표 9] 리노베이션된 유희공간의 공간 구성 요소 재분류	21
[표 10] 전세계 기업 시가 총액 순위	24
[표 11] 선행연구에서 나타난 공간 플랫폼의 특성 분류	29
[표 12] 공간 플랫폼의 특성	30
[표 13] 문화비축기지 개요	34
[표 14] 부천 아트벙커 B39 개요	37
[표 15] 삼탄아트마인 개요	40
[표 16] 유희공간 리노베이션 방법 사례	43
[표 17] 가변성의 물리적 특성 요소	45
[표 18] 개방성의 물리적 특성 요소	45
[표 19] 복합성의 물리적 특성 요소	46
[표 20] 상호성의 물리적 특성 요소	47
[표 21] 접근성의 물리적 특성 요소	47
[표 22] 사례 조사 대상지 일반적 개요	48
[표 23] 공간 플랫폼화 특성 조건	49
[표 24] 분석 기준틀	50
[표 25] F1936 사례분석	52
[표 26] 고색뉴지엄 사례분석	54
[표 27] 경기 상상캠퍼스 사례분석	56
[표 28] 동부창고 사례분석	58

[표 29] 복합문화지구 누에 사례분석	60
[표 30] 수창청춘맨손 사례분석	62
[표 31] 조치원 정수장 사례분석	64
[표 32] 팔복예술공장 사례분석	66
[표 33] 사례 대상지의 종합분석	68
[표 34] 사례 대상지의 종합분석	69
[표 35] 사례 대상지의 공간별 리노베이션 방법 분석	69
[표 36] 리노베이션 방법의 종합 분석	69

그 립 목 차

[그림 1] 우리나라 산업발전 변화	10
[그림 2] 시대별 유희공간의 활성화 경향	14
[그림 3] 플랫폼 개념도	23
[그림 4] 플랫폼의 제공 요소	25
[그림 5] 가치교환에서의 플랫폼	26
[그림 6] 플랫폼에서 이루어지는 효과	27
[그림 7] 다목적실 평면도	35
[그림 8] 다목적실 단면도	35
[그림 9] 문화비축기지 전체배치도	36
[그림 10] 아트벙커 B39 평면도와 공간 내부 사진	38
[그림 11] 유인송풍실, 기계실 평면도와 내부사진	39
[그림 12] 삼탄아트마인 CAM 공간 평면도	41
[그림 13] 가변적 공간의 석천홀	71
[그림 14] 개방적 공간의 조치원 문화정원 커뮤니티 뜰	72
[그림 15] 경기상상캠퍼스의 상호적 특성이 나타나는 공간	73
[그림 16] 동부창고의 접근성	73
[그림 17] 보존 방법의 수창청춘맨손	74
[그림 18] 조치원 정수장 건물 보존 및 철거 영역	75

I. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

과거 우리나라의 산업 발전에서 중요한 생산적 기능을 담당하였던 산업 시설과 산업단지는 현대에서는 사회의 발전과 산업 패러다임의 변화로 인해 산업 생산 기능의 운영과 수요가 감소하였다. 전국의 각 지역에서는 산업적 생산 기능의 감소로 인해 운영이 정지된 채 산업시설로서의 기능이 사라지고 노후화되며 유휴공간으로 방치되는 현상이 나타나고 있다. 1950년대에서 1980년대 우리나라의 산업단지와 산업시설은 경공업 중심의 사회의 발전의 원동력이 되었으며 생산의 중요한 요충지였다. 이러한 산업단지와 시설은 사회적 장소로서의 가치와 의미를 가진 산업문화자산으로 볼 수 있다. 우리나라의 사회가 발전하도록 기능과 역할을 맡은 경제의 기반시설로서 역사를 기록해온 중요한 증거이자 산물이다. 현재에는 방치되고 노후화되어 유휴공간으로 변모하였지만 그 공간이 가지고 있는 장소적 가치와 의미는 공간에 내재되어 있다.

우리나라의 정부는 이러한 노후화된 산업단지와 산업시설에 침체되어있던 기능과 활력을 제고하고 공간의 운영과 기능을 다시 활성화하기 위한 방안을 수립하였다. 방법의 일환으로 문화·예술적 재창조 과정을 통하여 공간과 지역의 활성화를 목표로 하는 문화재생 사업을 구상하였다. 문화체육관광부에서 주관하는 문화재생 사업은 2014년부터 2016년까지 진행되었다. 이 사업은 폐산업단지 및 시설이 문화적인 환경을 갖춘 공간으로 변화될 수 있도록 지역과 문화의 발전과 진흥을 도모하는 방안으로 논의 되었다.¹⁾ 유휴공간으로 변모된 산업단지와 산업시설은 지역과 함께 문화적 가치의 리노베이션을 통해 이루어지며 그 목적은 사회적 플랫폼의 구축이다. 문화적 리노베이션이란 사회적 장소에 문화적 가치의 리노베이션을 통하여 이루어지며 사회적 플랫폼

1) 산업단지 및 폐산업시설 문화재생사업 추진평가 및 효과제고 방안 연구, 한국문화관광연구원, 2017, 21p. 참조하여 수정

이란 문화 예술을 통한 창의문화를 매개로 하여 지역사회와 소통을 중심으로 이루어진다.

이러한 유희공간의 리노베이션에 있어서 공간이 플랫폼으로서의 역할을 수행하기 위한 방안에 대한 연구는 부족한 실정이다. 유희공간을 복합문화공간으로 되살려 플랫폼으로서의 역할을 부여하였지만 일부 사례에서는 그 역할을 충분히 수행하지 못하는 것으로 나타났다. 2014년 시행된 문화재생 사업 중 영주 ‘148 아트스퀘어’의 경우 2019년부터 자체적인 프로그램은 없으며 대관만을 진행하고 있는 실정이며, 파주 ‘캠프 그리브스’의 경우 문화 재생과 장소적 가치를 살리기보다 관광 위주의 사업으로 지적된다.²⁾ 유희공간이 가지고 있는 가치와 장점을 되살려 리노베이션의 목적이 발현되기 위해서는 지역과 공간이 가진 가치와 공간의 플랫폼화에 대한 이해가 필요하다. 본 논문에서 플랫폼은 참여하는 사용자들 간의 상호작용 속에서 저마다의 가치와 목적을 교환하며 이로 인해 생성되는 새로운 가치는 부가적인 이익을 가져오는 유·무형의 구조를 의미한다. 플랫폼 속에서 일어난 가치의 교환은 사용자의 커뮤니티 활성화와 네트워크 효과를 가져 오며 이는 사용자의 만족도를 높여 재사용의 확률을 높인다. 즉, 플랫폼은 사용할수록 가치가 증대하는 선순환 구조의 체계인 것이다.

유희공간의 리노베이션 또한 지속적인 유지가 필요하며 공간 이용자들 간의 가치교환을 위한 소통의 장을 구성하고 지역의 사회·문화적 가치의 활성화와 경제적 이익의 창출을 요구받는다. 따라서 유희공간의 리노베이션 방법을 적용하는 과정에서는 공간의 플랫폼적 역할을 수행하기 위해 그 특성을 적극 수용하고 반영하여야 한다.

본 논문에서는 유희공간의 리노베이션에 대하여 이해하고 리노베이션의 방법과 플랫폼의 특성과 가치에 대하여 연구하고자 한다. 유희공간에서 이루어지는 리노베이션 방법과 공간 구성, 플랫폼 특성을 세분화 하고 정리한 것에 의의가 있다. 앞으로 진행될 유희공간의 리노베이션에서는 자생력을 갖춘 가치 교환의 장으로서 플랫폼의 역할을 수행하기 위한 특성을 제안하고자 하는데 목적이 있다.

2) 이상균, 유희산업시설을 활용한 복합문화공간의 지속운영 가능한 재생방향 연구, 2019, 89p

1.2 연구의 방법 및 범위

본 연구는 유희공간의 리노베이션이 플랫폼적 역할을 수행하기 위한 특성과 방법에 대하여 분석하였다. 분석의 결과로 갖추어야할 특성과 적합한 방법을 도출하여 제안하였다. 연구 방법의 세부적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 유희공간의 이론적 고찰로 학위논문과 학술논문 자료를 통하여 정리한다. 먼저 유희공간의 개념과 발생 배경, 유희공간이 가지고 있는 가능성에 대하여 살펴본다. 그리고 유희공간에서 이루어지는 리노베이션에 대하여 정의하고 리노베이션에 대한 방법을 도출한다.

둘째, 플랫폼의 개념을 학위논문과 학술논문, 참고문헌 자료를 통해 정의하고 구성 요소를 정리한다. 선행연구에서 나타나는 공간 플랫폼의 특성을 도출하여 5가지의 공간 플랫폼 특성에 대해 세부적으로 정리한다.

셋째, 유희공간의 리노베이션에서 나타나는 공간 구성과 리노베이션 방법, 플랫폼 특성을 구체화 하여 분석을 위한 요소를 세부적으로 정리한다. 유희공간 리노베이션에서 나타나는 공간 구성은 선행연구를 통하여 리노베이션 된 유희공간의 구성을 살펴보고 재구성하여 5가지로 도출하였다. 공용공간, 문화공간, 입주공간, 교육공간, 상업공간의 분석을 통해 공간의 특징과 가치를 파악한다. 다음으로 국내에서 유희공간을 리노베이션하여 사용하고 있는 사례의 공간을 살펴보고 적용된 리노베이션 방법의 분석을 통하여 구체화 한다. 마지막으로 유희공간 리노베이션에서 나타나는 플랫폼의 특성인 가변성, 개방성, 상호성, 복합성, 접근성의 표현 방법을 세부적으로 정리한다. 위의 내용을 바탕으로 분석 기준틀을 작성한다.

넷째, 본 연구 범위의 사례대상지에 3장에서 살펴본 유희공간 리노베이션의 방법과 공간 구성, 플랫폼 특성을 기반으로 분석한다. 분석은 연구원의 분석 결과를 종합하여 작성되었다. 사례 종합 분석에서 나타난 결과로 유희공간

의 리노베이션에서 갖추어야할 플랫폼의 특성을 도출한다.

본 연구의 방법을 통하여 앞서 행한 연구의 내용을 종합 정리하고, 본 연구가 갖는 의미와 앞으로 진행될 유희공간 리노베이션에서 공간이 갖추어야 할 플랫폼 특성을 제안하여 결론짓는다.

본 연구의 범위는 국내의 유희시설을 문화공간으로 활용한 사례인 ‘산업단지 및 폐산업시설 문화재생사업’을 대상으로 하였다. 2014년부터 2019년도에 시행된 38곳 중 2016년 이후에 선정된 사업을 대상으로 하였으며, 시범운영을 마쳐 사업이 완료되고 개관 후 현재 운영 중인 사례 8곳을 사례대상으로 선정하였다. 사례 조사 대상지의 일반적 개요는 다음의 <표 1>과 같다.

<표 1> 사례 조사 대상지 일반적 개요

사례	구분	위치	개관년도	기존용도	면적
A	F1963	부산시 수영구	2016	와이어 공장	2,000m ²
B	고색뉴지업	경기도 수원시	2017	폐수처리장	1810m ²
C	경기상상캠퍼스	경기도 수원시	2016	서울대학교 농업생명과학대학	152,070m ²
D	동부창고	충북 청주시	2017	연초제조장	29,709m ²
E	복합문화지구누에	전라북도 완주군	2018	호남 잠종장	1,903.3m ²
F	수창청춘맨숀	대구 중구	2017	KT&G 사옥	5,015m ²
G	조치원 정수장	세종시 조치원읍	2018	정수장	10,656m ²
H	팔복예술공장	전라북도 전주시	2018	카세트테이프 생산 공장	13,224m ²

1.3 선행연구와 연구의 흐름도

1.3.1 선행연구

유희공간과 리노베이션의 개념과 발생 배경, 방법을 파악하기 위해 2015년 이후의 선행연구를 바탕으로 정리한다. 유희공간과 리노베이션에 관련한 선행연구는 다음의 <표 2>와 같다.

<표 2> 유희공간과 리노베이션 선행연구 목록

연구자	선행 연구 제목	내용	비고
박명희 (2020)	포스트모더니즘 특성을 활용한 노후화 산업시설 리노베이션 연구	노후화 산업시설의 리노베이션에서 포스트 모더니즘의 특성을 접목 시켰다. 선행연구를 통해 리노베이션의 방법을 정리하고 포스트 모더니즘의 특성 7가지를 도출하였다. 이를 통해 문래동 철공소의 리노베이션을 제안하였다.	홍익대 석사 논문
노영우 (2020)	리노베이션된 유희산업시설의 전시공간 구성요소에 관한 연구	국내 유희산업 시설의 리노베이션 현황과 경향을 정리하였으며, 선행연구를 통해 리노베이션 방법을 도출하였다. 리노베이션 방법에 따른 유희산업시설의 사례의 내부 구성 분석을 통해 전시 공간의 요구 조건을 재구성하였다.	전남대 석사 논문
이승현 (2019)	근대건축물의 리노베이션을 통한 뮤지엄 계획안	근대건축물의 리노베이션 필요성과 이로 인해 얻을 수 있는 가치를 도출하였다. 또한 근대건축물이 가지고 있는 장소성을 구축하기 위한 리노베이션 방법을 물리적 측면과 의미적 측면으로 나누어 제시하였다.	홍익대 석사 논문
이상균 (2019)	유희산업시설을 활용한 복합문화공간의 지속운영 가능한 재생방향연구	리노베이션된 유희산업시설의 미흡한 점을 지적하며 지속운영 가능성에 영향을 주는 프로그램과 공간의 특성을 분석하였다. 시범운영 프로그램과 단계적 리노베이션, 개관 후 전문적 프로그램 제공으로 자생력을 갖춘 지속운영이 가능함을 밝혔다.	한국공간디자인학회 논문

손리 (2018)	Loft 리노베이션을 통한 중국 문화예술 공간 디자인 유형과 특성 연구	유희공간 중 Loft를 선정하여 리노베이션의 유형과 디자인특성에 대한 연구를 하였다. 선행연구에서 도출된 방법을 중심으로 사례에서 나타난 리노베이션 방법에서 표현되는 디자인 특성을 분석하였다.	한국 실내 디자인 학회 논문
김수란 (2018)	유희 대공간 구조 건축물의 리노베이션 구축방법과 활용방안에 관한 연구	유희 대공간의 특성과 가치를 정리하였으며 선행연구의 유희공간 리노베이션 방법을 정리 하였다. 유희 대공간 리노베이션 사례의 비교를 통해 공간에서 나타나는 가치의 표현과 적용 리노베이션 방법에 대하여 분석하였다.	한국 공간 디자인 학회 논문
조기민 (2017)	근대건축물에 나타나는 장소성의 특성을 적용한 리노베이션 계획안	근대건축물의 리노베이션 필요성이 부각되며 나타난 다양한 보존 유형과 활용 형태를 분석하였다. 선행연구를 통해 리노베이션의 방법 중 활용을 중심으로 세부적인 분석이 이루어졌다. 또한 리노베이션에서 나타나는 장소성에 주목해 특성요소를 도출하여 계획안을 제안 하였다.	홍익대 석사 논문

플랫폼의 이론적 개념 파악과 특성의 분석을 위해 2015년 이후의 플랫폼에 관련한 선행연구들을 바탕으로 정리한다. 플랫폼에 관련한 선행연구는 다음의 <표 3>과 같다.

<표 3> 플랫폼 선행연구 목록

연구자	선행 연구 제목	내용	비고
정소영 (2020)	복합문화공간에 나타난 플랫폼적 공간 특성 연구	선행연구를 통해 플랫폼의 관점에서 특성을 분석하고 복합문화 공간에 따른 특성을 재도출하였다.	한국 실내 디자인 학회 논문
박현우 (2020)	지역문화 플랫폼으로서의 서점 공간계획에 관한 연구	플랫폼의 선행 연구를 통해 플랫폼이 가진 기능에 따른 특성을 도출하였다. 지역문화 플랫폼으로 작용하기 위해 지역문화의 특성과 플랫폼의 특성을 더하였다.	홍익대 석사 논문

이다경 (2019)	메세나 도시재생에서 나타난 공간 플랫폼화 특성 연구	플랫폼 선행연구를 통해 공간의 플랫폼화 특성을 정리하였다. 공간 플랫폼의 물리적 특성을 3가지로 구분하여 각 공간의 성질을 도출하였다.	국민대 석사 논문
장지은 (2017)	저층주거지 사이공간을 활용한 공간 플랫폼 디자인	선행연구를 통해 플랫폼의 개념과 정의를 정리하고 플랫폼으로 작용하는 사이공간의 사례를 분석하였다. 저층 주거지의 사이 공간을 플랫폼으로 활용할 방안을 제안하였다.	경기대 석사 논문
임홍석 (2017)	현대 컨테이너 건축에 나타난 '플랫폼 공간' 특성에 관한 연구	플랫폼 사고를 통하여 건축 공간을 정리하고 플랫폼 공간을 재해석하였다. 건축 공간과 플랫폼의 유사함을 밝히고 물리적 특성과 이용적 특성으로 분류하였다.	서울대 석사 논문
이시연 (2017)	현대 상업공간에 나타나는 플랫폼화 특성연구-스포츠 매장 중심으로	오프라인 상업 공간은 플랫폼이라는 공간으로 진화하고 있으며 상업 공간 중 스포츠 매장 브랜드를 중심으로 플랫폼의 경향에 대한 연구를 하였다. 선행연구를 통해 플랫폼의 공간적 특성을 사례 분석을 통해 도출하였다.	한국 공간 디자인 학회 논문
김석영 (2015)	현대 실내건축공간에 나타난 플랫폼적 특성	플랫폼과 현대의 공간 사고의 유사함을 밝히며 렘 콜하스의 건축에서 나타난 플랫폼적 특성을 도출하였다.	한국 실내 디자인 학회 논문

선행연구를 분석하여 유희공간의 리노베이션에 대한 이론적 개념과 발생 배경, 방법에 대하여 이해할 수 있었다. 또한 플랫폼의 개념 파악과 특성, 특징으로 살펴볼 수 있었다. 이를 통해 본 연구는 유희공간의 리노베이션에서 나타나는 가치를 분석하고 플랫폼으로서의 역할 수행을 위한 특성을 분석하고자 한다.

1.3.2 연구의 흐름도

1. 서론		
연구의 배경 및 목적 / 연구의 방법 및 범위		
선행연구와 연구의 흐름도		
2. 이론적 고찰		
유희공간의 이해	리노베이션의 이해	플랫폼의 이해
유희공간 개념 및 배경	리노베이션 개념 및 정의	플랫폼의 개념
유희공간의 문제점과 가치	리노베이션 방법	플랫폼의 구성 요소
현시대의 유희공간 활성화 경향	리노베이션된 유희공간의 공간 구성	공간플랫폼의 특성
3. 유희공간 리노베이션과 공간 플랫폼화		
유희공간 리노베이션과 공간 유형	유희공간 리노베이션 방법	유희공간 리노베이션의 공간 플랫폼 특성
공용공간 문화공간 입주공간 교육공간 상업공간	보존의 방법 변형의 방법 활용의 방법	가변성 개방성 복합성 상호성 접근성
4. 사례 대입		
사례 대상지 개요		
사례 대입 및 분석		
종합 분석		
5. 결론		

Ⅱ. 이론적 고찰

2.1 유희공간의 이해

2.1.1 유희공간의 개념 및 배경

유희공간이란 비어있는 토지나 버려진 토지 또는 기개발지, 방치 자산 등으로 다양하게 정의된다. 사용되지 않으며 방치되어있는 공간을 의미하며 향후에 활용될 수 있는 가능성을 내포하고 있는 공간 혹은 용도의 변경으로 인해 기능을 잃어버린 공간을 일컫는다.³⁾ 유희공간이 발생하는 원인으로는 개발 예정이었던 계획이 어떠한 여건으로 실행되지 않는 경우가 있다. 또는 장기간의 개발이 필요하여 비활성화 되는 경우나 경제적인 수익이 하락하여 침체되는 경우 등이 있다. 또한 토지의 이용에 있어 회전율의 속도가 빨라지며 일어난 변화에 의해 유희공간이 발생되기도 한다.

산업의 발전은 산업 구조의 변화를 가져왔으며 이로 인해 유희공간이 발생하는 것이 가장 대표적이다. 우리나라의 산업 발전의 경우, 1950년대에는 섬유와 식료품 공업 등을 포함하여 소비재 중심으로 공업화가 진행되었다. 국민의 소득 중 농어업의 비중이 47%로 1950년대는 농업 사회에 가까웠다. 1960년대의 주요 수출 품목은 경공업 제품으로 농어업의 비중이 10%가량 줄어들었으며 제조업이 증가 하였다. 이후 고도성장기의 공업화에서는 정부의 산업 정책의 영향이 크게 작용하였으며 대표적으로는 중화학 공업 육성 정책이 있다. 중화학 공업의 육성은 만성적 무역수지 적자구조의 해결과 지속적인 수출 성장을 위해 그 필요성이 대두되었다. 이후 1967년에는 공업진흥법의 제정으로 산업지원의 재정상의 지원 체계가 구축되었으며, 1980년대의 사회 발전기에서는 정부의 역할이 산업발전을 간접 지원하는 방향으로 축소되며 민간기업의 선택이 중요해졌다.⁴⁾

3) 이종민, 이민경, 오성훈, 유희공간의 전략적 활용 체계 구축 방안, 2016, 13p.

1950년 대 계획의 수립	농업사회
정부수립과 경제 재건 - 자립경제의 토대 확립	농어업 - 47%
경제개발 3개년 계획 - 자립경제의 기반 조성	제조업 - 9%
1960년 대 성장기	경공업 중심
1차 경제계획 - 자립경제 달성을 위한 기반 구축	농어업 - 37%
2차 경제계획 - 산업구조 근대화와 자립경제의 확립 촉진	제조업 - 14%
1970년 대 고도성장기	중화학 공업 육성
3차 경제계획 - 자립적 경제구조달성, 지역개발의 균형	농어업 - 27%
4차 경제계획 - 자력성장구조 확립, 사회개발로 형평 증진	제조업 - 21%
1988년 대 사회발전기	급속한 공업화
5차 경제계획 - 경제안정 기반 정착, 국민생활안정	농어업 - 11%
6차 경제계획 - 경제 선진화, 국민복지 증진	제조업 - 33%

〈그림 1〉 우리나라 산업 발전 변화

우리나라의 산업 발전은 경공업에서 중화학 공업 중심으로 변해가며 공업의 고도화가 급속도로 진행되었다. 1950년대부터 1980년대 까지 사회발전의 중심으로 기능과 역할을 수행하였던 경공업 중심의 산업단지나 산업시설은 현재 산업구조의 변화로 수요와 운영이 감소하였다. 또한 산업단지와 산업시설의 공장과 창고, 인프라 확보를 위한 철도, 항만은 그 용도의 활용성이 감소하였다. 이는 각 지역에서 유희공간으로 나타나게 되었으며, 작동이 중지된 산업단지와 산업시설의 해당 지역에서는 구성원의 감소를 가져온다. 이러한 이탈 현상을 해결하기 위해 무분별하게 유희공간의 개발이 이루어지게 되며 경우에 따라 다시 목적과 기능을 상실한 채 유희공간으로 되돌아가는 문제가 발생한다.

4) 국가기록원, 경제개발 5개년 계획, <http://theme.archives.go.kr>, 2020,5,29일 방문.

2.1.2 유희공간의 문제점과 가치

산업 구조의 변화와 인구의 감소에 따른 무분별한 개발 등의 결과로 급증한 유희공간은 도시와 지역의 사회적, 환경적, 경제적인 쇠퇴를 일으키기도 한다. 유희공간을 방치하면 사회의 문제를 일으키는 진원지로 변모하게 되며 우범지대로 전락하는 등의 지역 환경을 악화시키는 원인으로 작용한다. 이는 주변의 상권에도 영향을 미치며 활력이 저하되고 경제 기능의 상실까지 이어질 수 있다. 또한 지역 자산의 가치와 지자체의 세수까지 감소하는 결과로 이어진다.⁵⁾ 유희공간에서 발생하게 되는 다양한 문제점에 따라 이를 개선하여야 한다는 요구들이 생겨나고, 유희공간에 대한 분석과 활용에 대한 연구가 이루어졌다.

이덕진(2014)의 연구에서는 근대에서 탈근대로 넘어가는 시점에서 나타나는 유희공간의 문제점과 가능성에 도시적, 건축적, 경제적, 사회문화적, 환경적 측면에서 정리하였다.

첫째, 도시적 측면에서는 유희공간의 증가로 도시의 쇠퇴가 일어나며 낙후되고 쇠락한 이미지를 가지게 된다. 이는 퇴화와 쇠락의 가속화로 악순환이 일어나며 유희도시화가 진행된다. 리노베이션을 통해 유희공간의 활용은 도시의 경관과 환경 개선으로 해당 지역과 도시의 분위기를 긍정적으로 변화시키며 유희화 되었던 기존의 공간은 공공시설 및 장소로 활성화와 정비가 가능해진다.

둘째, 건축적 측면에서의 유희공간은 기능상의 용도가 없기 때문에 무가치한 공간이자 낭비로 바라본다. 방치로 인해 건축물은 쇠퇴하고 미관상의 문제가 생기며 붕괴가 일어나기도 한다. 이러한 공간의 무조건적인 철거는 건축물이 가지고 있는 가치를 훼손시킨다. 기존에 남아있는 구조와 공간을 활용하여 재생과 리노베이션을 통해 새로운 기능과 형태를 부여한다면, 재사용 가능한 잠재적 자원으로 사용할 수 있게 된다.

셋째, 경제적 측면에서 유희공간은 경제의 비활성화와 침체를 가져오며 주민의 이탈의 원인이다. 재개발과 철거를 하는 경우 고비용이 발생하며 방치하는

5) 이종민, 이민경, 오성훈, 유희공간의 전략적 활용 체계 구축 방안, 2016, 14p.

경우에도 방법을 위한 인력과 장비, 유지 관리를 위한 사회적 비용이 발생한다. 유희공간의 리노베이션은 새로 건물을 짓는 것 보다 적은 비용이 사용되며 철거 시에 필요한 비용 또한 감소시킨다. 공간 활용으로 발생하는 다양한 부대 효과는 주변 경제와 상권 활성화, 부동산 가치 상승, 관광산업 발전을 가져올 수 있다.

넷째, 사회적 측면에서 유희공간의 방치는 공간 슬럼화와 우범지대로 전락하는 등 사회문제의 원인이 될 수 있다. 버려지고 방치된 공간에서는 쓰레기의 무단 투기, 불법 가설물의 설치가 일어나며 탈선과 범죄의 장소로 이용되는 등 위생과 경관, 치안의 문제가 발생한다. 이러한 문제를 공간 재생을 통하여 도시와 지역의 안전과 공공성의 회복, 주거 재공급, 유대 강화, 공동체성 수복 등의 긍정적 효과로 변화시킬 수 있다.

다섯째, 환경적 측면에서의 유희공간은 유지 관리가 이루어지지 않아 오염 유발과 같은 환경 문제를 초래한다. 신축과 철거 시에도 자원의 소모로 에너지 소비와 자연환경의 손상, 공해 문제가 발생한다. 유희공간의 리노베이션과 재생을 통하여 쾌적한 환경 유지와 문제에 적극적 대처가 가능하며 철거에서 발생하는 환경오염의 감소와 신축에서 소요되는 자원 절약으로 환경보존의 효과를 가져 온다. 또한 에너지 절감에서 유리하며 주변의 녹지화 등 환경 개선에 일조한다.

종합하면 방치로 주변 도시와 지역을 황폐화하며 사회적 손실을 발생시키는 유희공간에 대한 관점은 리노베이션으로 도시와 지역의 긍정적 회복과 다양한 방면으로 활용될 잠재력을 가지고 있다는 인식으로 변화시킬 수 있다. 도시 내의 유희공간은 장소적인 입지에 있어서 다양한 인프라와 접목되어 있어 높은 활용도를 가진 경쟁력 있는 자원으로 여겨진다. 유희공간의 대표적인 산업단지와 시설을 살펴보면 산업 생산을 위한 인프라와, 산업 생산 활동에 기반이 되는 물류 운송을 위한 도로가 있으며, 공장 및 창고의 운영을 위해 상하수 그리고 전력공급에 필요한 시설과 설비가 갖추어져 있다.

또는 유희공간을 과거의 기억을 간직한 장소로서 보존의 가치가 있는 역사적 상징으로 바라보는 측면에서는 공간 및 시설 자체를 문화유산으로 볼 수 있다.⁶⁾ 유희공간은 그 공간만이 가진 가치를 통하여 다방면으로 활용될 가능성을 내재하고 있기 때문에 리노베이션은 기존의 장소, 역사적 가치를 포함하여 새롭게 창출된 문화적 가치와 더불어 다양한 가치를 제공할 수 있다. 앞서 살펴본 유희공간의 문제점과 가능성을 정리하면 다음의 <표 4>와 같다.

<표 4> 유희공간의 문제점과 가능성

의미	문제점	가능성
도시적 측면	도시 쇠락과 퇴화 슬럼화와 범죄율 상승	도시 활성화 거점지역으로서 공공성 확보
건축적 측면	용도가 없는 무가치한 공간 공간의 낭비	재사용, 수복 가능한 잠재적 자원 공간의 독특한 성격 미래의 다양한 용도 수용
경제적 측면	근린의 쇠퇴와 생산의 비활성화 주변 지역 경제의 침체	신축에 비해 비용절감 경제적 부대 효과 관광 산업 효과
사회적 측면	우범지대로 전락 범죄의 발원지 시민 이탈, 하층계급 집중화	도시 안전화 공공성 회복 지역 유대성 강화
환경적 측면	주변 자연환경 손상, 오염 유발 건축 폐기물 생성, 에너지 소비	폐기물 환경오염 감소, 환경보존 자원절약과 에너지 절감

6) 황동호, 국내 유희공간의 문화적 재생을 위한 공간디자인정책연구, 2018, 24p.

2.1.3 현시대의 유희공간 활성화 경향

1990년대의 초기 유희공간의 활성화 범위로는 교육시설, 공공시설 등이 주요 대상지로 선정되었다. 또한 유희공간을 무분별하게 철거하거나 주변의 맥락을 배제한 채 새로운 건물을 짓는 관습을 탈피하려는 움직임이 생겨났다. 2001년 등록문화재 제도의 도입으로 유희화된 공공시설이나 폐교, 근대 건축물에 한정되어 있던 대상의 범위를 확장하게 되었다. 이에 다양한 유희 산업시설의 용도 변경이 이루어지게 되었으며 건축물을 유연하게 개조할 수 있게 되었다. 이후 과거의 산업화를 이끌던 산업시설과 산업단지 등이 유희공간 활성화의 대상으로 적극적인 등장을 하였다. 산업시설 및 단지를 활성화 하는 경우에는 건축물의 단일적 개조를 포함하여 시설 주변의 단지와 부지까지 그 영역을 확장하는 특징을 보인다.⁷⁾ 시대별 유희공간의 활성화 경향은 아래의 <그림 2>와 같다.

1990년 대 활성화 대상	2000년 대 활성화 대상	2010년 대 활성화 대상
학교 시설 - 인구 감소와 폐교의 발생 공공 시설 - 행정개편과 변화로 유희화	근대건축물 - 2001년 등록문화재 도입 산업 시설 - 산업 유산의 개념 도입	근대건축물 - 근대 건축물의 유희화 산업 시설 - 문화재생 정책의 도입
▼	▼	▼
1990년 대 활성화 용도	2000년 대 활성화 용도	2010년 대 활성화 용도
복지 시설 / 교육 시설	문화 시설	문화 시설

<그림 2> 시대별 유희공간의 활성화 경향

우리나라의 정부에서는 각 도시의 지차체가 이러한 변화에 맞추어 공간을 재생하기 위한 계획을 수립하고 문화적 차원의 리노베이션을 중심으로 정책을 진행하였다. 그리하여 2000년대 이후 국가적 차원에서 문화예술을 중심으로 적극적인 경향이 나타났다. 2009년부터 2011년까지는 지역의 근대 산업유산을 활용하여 문화예술 창작벨트 조성사업이 진행되었다. 이는 근대의 문화

7) 노영우, 57, [표 5]의 '시대별 유희공간의 재활용 계획 경향'을 바탕으로 재구성

유산을 재조명하며 그 가치를 살리기 위한 목적으로 진행되었다. 2010년 이후로는 문화와 예술을 매개로 하여 다양한 정책과 사업이 시행되었으며 2014년에는 산업단지 및 폐산업시설 문화재생 사업을 시행하였다. 시민의 문화에 대한 욕구의 충족과 유희공간에 대한 인식의 전환, 더불어 지역사회의 활성화하는 것을 목표로 진행되었다. 문화적 재생에 관련한 정책 사업으로는 문화체육관광부가 주관하는 지역기반 문화거점공간 조성 사업, 생활공간 문화적 개선사업, 문화마을·도시 조성 사업, 산업단지·폐산업시설 문화재생사업, 문화디자인 프로젝트 사업 등이 있다.

문화적 차원의 재생의 발생 배경은 경제적인 성장 이후 시민의 문화 참여와 문화적인 삶에 대한 욕구가 증가하며, 문화권 향유에 대한 수요 충족과 삶의 질 고양을 위한 실질적인 보장을 요구받게 되며 등장하였다.⁸⁾ 또한 문화와 지역 주민의 삶이 연계되면서 경제적인 파급효과가 만들어지고, 궁극적으로 문화 산업과 연결되는 효과는 정부와 지자체의 문화에 대한 인식전환의 배경이 되었다. 유희공간의 활용과 리노베이션에 있어서 문화 산업에 이어서 장소와 공간 그리고 도시의 디자인과 계획까지 새로운 방안을 논의 하게 되었다. 다방면의 활성화 방안을 위해 정부는 각 분야의 전문가 또는 협력, 지원 단체와 거버넌스적 관계를 구축하였다. 거버넌스적 관계는 유희공간의 리노베이션에 참여한 건축, 예술, 문화 분야의 전문가는 서로의 분야에 간섭이 가능하게 되며 다채로운 결과를 가져왔다. 이러한 결과로 각 분야에서는 예술성이 스며들고 문화 공간 조성은 시민의 삶에 창조적 전환점을 부여하게 된다.⁹⁾ 이처럼 현시대의 유희공간의 활성화는 문화를 매개로 하여 각각의 공간만이 가진 가치를 바탕으로 진행된다. 문화적 활성화 방안은 문화 욕구 충족과 경제적인 부대 효과 외에도 유희공간의 지속적인 유지의 측면에서도 자생력을 기를 수 있게 하였다.

8) 정상우, 도시문화 콘텐츠 활성화를 위한 법제정비방안 연구, 한국법제연구원, 2008, 19p. 참조하여 수정

9) 황동호, op. cit, 2018, 28p. 참조하여 수정

2.2 리노베이션의 이해

2.2.1 리노베이션의 개념 및 정의

리노베이션(Renovatio)은 ‘(낡은 건물·가구 등을)개조, 보수하다.’¹⁰⁾라는 Renovate의 명사형으로 낡거나 현 물건의 일부분을 고쳐 새롭게 하는 행위를 의미한다. 리노베이션의 규범 표기는 확정되지 않았으며 건축물에서의 리노베이션에 대한 용어는 통일되어 있지 않아 연구자에 따라 다른 정의를 규범지어 사용하고 있다. 그러나 공통적으로 물리적으로 새롭게 하는 행위가 이루어지는 내용을 포함하고 있다. 본 논문에서 다루는 유희공간의 리노베이션 또한 일반적으로 행해지는 낡은 건축물의 공간에 유지와 보수, 증축 등을 통한 리노베이션을 포함한다. 또한 이미 존재하는 건축물의 일부를 수정하거나 변경하여 재생하는 건축적 행위로 새로운 기능을 부여하여 물리적인 측면에서 새롭게 하고 질적인 수준을 향상하는 내용을 포함한다.¹¹⁾ 리노베이션의 사전적 의미와 본 논문에서의 의미는 아래의 <표 5>와 같다. 앞서 살펴본 유희공간의 가치와 가능성과 리노베이션이 함께 작용하여 사회문화적 방면의 포괄적 리노베이션으로 볼 수 있다. 포괄적 리노베이션은 시대적 상황에 맞추어 사회와 문화가 요구하는 역할과 기능을 수용하게 되며 도시와 공간이 함께 공존할 수 있는 배경이 된다.

<표 5> 리노베이션의 의미

의미	내용	
사전적 의미	동아출판	수선, 수리; 혁신, 쇄신; 원기 회복
	YBM	개혁, 혁신, 갱신; 수리; 원기의 회복
	교학사	혁신, 쇄신; 수선, 수리; 원기 회복
본 논문에서의 의미	물리적 측면에서 새롭게 하며 질적 수준의 향상 사회문화적 방면의 포괄적 리노베이션	

10) 리노베이션; 옥스퍼드 영어 사전

11) 박명희, 포스트모더니즘 특성을 활용한 노후화 산업시설 리노베이션 연구, 2020, 22p.

2.2.2 리노베이션의 방법

산업 구조의 변화로 생성된 유허공간의 활성화를 위한 리노베이션 방법은 공간이 내포한 가치와 결합하여 건축물의 특성, 시대적 상황, 해당 지역의 맥락과 함께 다양한 형태로 이루어진다.

선행연구 중 노영우(2020)의 연구에서는 근대 산업의 산물인 유허 산업시설을 리노베이션하는 경우에는 기존 건축물의 역사적 가치를 보존하는 경향을 포함하며 일반적인 리노베이션보다 심도있는 인식이 필요함을 전제로 하였다. 유허산업시설의 건축물을 재활용하는 유형과 방법에 대한 선행연구를 토대로 보존과 변형, 공간의 활용에 대한 방법과 특성을 도출하였다.

박명희(2020)의 연구는 선행연구의 리노베이션 유형을 바탕으로 근대건축물의 리노베이션 방법을 도출하였다. 리노베이션의 유형은 사회의 상황과 기존 건축물의 특성, 지역의 맥락에 따라 다양한 가능성을 가지고 있으며 개조, 보전, 복원, 증축으로 분류하였다. 리노베이션 방법에서는 보전을 중심으로 원형보존, 부분보존, 증축보존의 세 가지로 제시하였다.

손리(2018)의 연구에서는 유허공간 중 Loft(큰 규모와 높은 층고, 벽돌식 외벽, 주철 구조의 특징을 가진 건축물)를 중심으로 리노베이션 개념과 유형에 대하여 정리 하였다. 리노베이션을 통해 새로운 기능과 부가적인 가치를 부여하며 새로운 문화공간의 플랫폼으로 재탄생하는 역할을 기대하였다. 선행연구를 통해 Loft 공간의 리노베이션 방법을 보존형, 탈피형, 복합형으로 도출하였다.

조기민(2017)의 연구에서는 건축사적 관점에서 근대건축물의 양식사적 영향과 변화에 주목하여 사회, 문화, 역사적 가치 보존의 필요성을 전제로, 무분별하게 철거되고 훼손되는 유허화된 근대건축물의 사례들 지적하였다. 리노베이션을 통한 활용의 역사적, 양식적, 사회적, 연속적, 다양한 가치 인식의 중요성을 명시하며 선행연구를 통해 보존의 범위를 설정하여 구분 기준을 나타냈다. 또한 건축문화재의 보호개념도의 보존과 활용 계획과 근대건축물의 리노베이션 활용 유형의 세부항목을 지속, 전용, 부활, 이벤트, 공개, 유효로 구분하여 추출하였다.

선행연구에서 나타난 유희공간 리노베이션의 유형과 방법은 아래의 <표 6>과 같다.

<표 6> 선행연구에서 나타난 유희공간 리노베이션 유형과 방법

연구자	유형	방법	내용
노영우 (2020)	보존	의미 보존	기존 건물의 의미 있는 요소 보존
		역사 보존	역사성과 건축물의 정체성을 드러내기 위해 과거의 특징적 요소 보존
		결합	과거 건축물의 물성을 보존하고 새로운 요소와 결합하여 새로운 상징 부여
	변형	수용	리노베이션 과정에서 도입되는 새로운 기능에 대한 적극적 수용
		부분 도입	원형보존을 바탕으로 변형요소를 선별하여 부분적으로 새로운 요소 도입
		형성	새로운 시설의 미관 형성에 기여
		개선	재활용된 건축물의 이미지를 변화된 기능에 맞게 개선
	공간 활용	원형 활용	구조적 안전이 전제된 건물의 대공간을 다용도로 활용
		내부 활용	장스팬의 평면, 높은 천장고등 유희산업시설이 지니는 특성을 바탕으로 내부공간을 기능과 목적에 맞게 활용
		재해석	대공간을 수직, 수평으로 분할하여 유연하게 재해석
박명희 (2020)	원형 보존	현상 보존	건축물의 전체나 일부가 건립 당시 그대로 보존
		복원 보존	손실된 건물이나 개조가 행해진 건물을 당초의 모습대로 복원하여 보존
	증축 보존	신구 병치	보존대상 건축물과 신관을 통행복도 등을 통해 수직·수평으로 연결
		신구 융합	보존대상 건축물에 다른 건축물을 수직·수평으로 증축
	부분 보존	외관	건물의 외관 전체를 보존 건물의 파사드 요소, 외피 등 부분적 보존
		실내	건물 내부에서의 의미 있는 공간을 남겨 보존 건물 내부의 재료, 구조체 등을 부분적으로 보존
손 리 (2018)	보존	보존 활용	건물외관, 기둥과 같은 기존 시설과 오브제를 보존하고 활용하여 내부공간의 개조
	탈피	도입	건물 구조물은 보존하고 새로운 재료로 둘러싸거나 마감하여 기존 모습을 감추고 현대적 느낌 강조
	복합	변형	새로운 자재, 다양한 요소로 공간 형성, 변형된 복합적 공간

조기민 (2017)	활용	지속	건축물을 건립 초기의 기능 그대로 활용하는 방법
		전용	건축물의 기존 용도를 변경해 다르게 활용하는 방법
		부활	일정시간 사용되지 않고, 용도변경을 여러번 경과한 건물을 초기 용도로 활용하는 방법
		이벤트	유휴 건축물을 일시적 행사시에만 활용하는 방법
		공개	건축물의 전체, 일부를 그대로 공개하여 활용하는 방법
		유휴	과거 기능을 가지고 활용되었으나 비어있는 건축물의 상태

위 선행연구에서는 유휴공간의 리노베이션 유형은 보존, 변형, 활용으로 나타났으며 각 유형의 세부적인 방법에 대한 연구가 이루어졌다. 선행연구를 바탕으로 세 가지 방법을 종합하여 정리하면 다음과 같다.

첫째, 보존은 건축물의 의미, 역사와 같은 가치 보존과 함께 재료, 구조체, 파사드 등 물리적 보존으로 이루어진다. 원형 보존 방법은 건축물의 전체나 일부를 건립 당시의 외관 모습 그대로 보존하는 것이며 손실되었거나 개조가 행해진 건축물의 모습대로 보존하는 것이다. 구조 보존 방법은 유휴공간 이전 산업시설로 활용했던 당시 구조인 기둥, 보, 벽 등을 보강하여 보존하는 방법이다. 과거 건축물의 구조와 요소를 남김으로서 과거에 행해졌던 역할과 기능을 전체 혹은 일부 보여주며 역사와 의미의 이해를 돕는다. 보존의 특성은 과거의 상징적 요소의 채택으로 물성을 보존하고 과거의 요소와 새로운 요소의 결합으로 건축물에 새로운 정체성과 상징성을 부여하는 것이다.¹²⁾ 정체성과 상징성을 부여 받은 공간은 새로운 가치와 의미를 가지게 되며 과거의 기능이 변화된다. 생산을 위한 시설이었던 공간은 문화, 교육, 사회 등의 기능으로 활용된다.

둘째, 변형은 리노베이션 과정에서 새로운 기능의 도입에 적극적 수용을 하는 것이다.¹³⁾ 과거 건축물의 상징적 의미가 담긴 구조와 요소 일부를 제외하고 존재하지 않았던 다양한 요소와 새로운 자재를 도입하여 공간을 형성한다. 변형은 보존의 방법 보다 적극적으로 건축 요소의 제거와 개선 등의 방법

12) 노영우, 리노베이션된 유휴산업시설의 전시공간 구성요소에 관한 연구, 2020, 71p.

13) 노영우, op. cit., 2020, 71p.

을 통해 기존 건물의 재창조된 기능과 가치에 맞는 이미지 변화를 이끌어낸다. 과거의 건축물에 현시대의 새로운 기능, 요소의 적극적 수용은 유희공간과 지역만이 창출해내는 새로운 가치로 작용할 수 있다. 또는 산업 생산이 행해지던 공간의 역사적 가치와 현시대적 상황이 맞지 않는 경우, 즉, 공간의 역사적 가치가 매개가 되어 문화 활성화의 주동력으로 작용되지 않을 경우에는 새로운 가치를 표현하는 방법으로 변형을 사용할 수 있다. 공간과 해당 지역은 새로운 사회문화적 가치를 생성해내고 유희공간의 장소적 가치를 활용하여 새로운 가치를 내포한 중요 거점지로 활성화된다. 이러한 가치는 구조의 요소를 적극적으로 변화시켜 변형의 방법인 확장과 축소 등으로 표현된다.

셋째, 활용은 보존과 변형의 방법 중 가장 직설적으로 건축물의 과거의 흔적을 보여준다. 먼저 활용의 방법을 적용하기 위해서는 건축물의 구조적인 안전을 확보해야한다. 안정성의 정도에 따라 개조와 보수가 이루어지며 과거 건축물의 물성을 보유한 채 활용된다. 가시적으로 나타나는 건축물의 활용은 유희공간에 대한 과거의 기억과 향수를 불러일으키며 스토리텔링이 적용된 공간의 공감을 극대화 시킬 수 있다. 또한 유희산업시설의 경우 내부에 큰 공간과 높은 천장고를 가지고 있는 경우가 많으며 이는 다양한 활용에 용이하며 유연한 재해석을 할 수 있다. 넓은 내부공간에서 자유로운 수직·수평의 분할이 이루어지며 기능의 변경에 맞추어 유동적인 요소의 도입이 가능하다. 내부에서 이루어지는 유동적인 특성은 유희공간에서 일어나는 일시적 행사에도 적합하다. 따라서 유희공간의 리노베이션 방법과 특성을 종합하여 정리하면 다음의 <표 7>과 같다.

<표 7> 유희공간 리노베이션 방법과 특성

방법	특성
보존	건축물의 의미, 역사의 가치 보존 건축물의 역사적 가치가 담긴 물성의 보존
변형	건축물에 새로운 기능 도입의 적극적 수용 건축물에 새롭게 창출된 가치의 표현
활용	안전성이 확보된 건축물의 직설적 활용 건축물이 보유한 큰 내부의 유동적 활용

2.2.3 리노베이션 된 유희공간의 공간 구성

리노베이션이 이루어진 유희공간은 문화, 예술, 교육, 커뮤니티 등 다양한 기능을 수용한다. 리노베이션 계획시 활성화 하고자 하는 방향에 따라 공간의 구성과 기능 즉, 공간 내에서 이루어지는 프로그램의 특성이 다르게 설정된다. 본 연구는 최근 5년 이내에 리노베이션된 유희공간의 공간 구성 내용이 포함된 논문을 중심으로 구성 요소를 <표 8>과 같이 분류하였다.

<표 8> 선행연구에 따른 리노베이션된 유희공간의 공간 구성요소 분류

방법	공간 구성
정소영 (2020)	전시공간, 공연공간, 식음공간, 판매공간, 교육공간, 커뮤니티공간
이상균 (2019)	전시공간, 상업공간, 다목적공간, 공연장, 교육, 연습실, 작업실, 입주공간, 도서관
김지현 (2019)	전시공간, 교육공간, 상업공간, 휴게공간
안유미 (2016)	문화향유공간, 문화창의공간

위의 선행연구를 바탕으로 리노베이션된 유희공간의 구성 요소를 의미가 중복된 부분은 합치며 재구성 하여 정리하였다. 종합의 내용은 <표 9>와 같다. 따라서 정리한 공간 구성을 4장에서 공간 구분 별로 분석을 하고자 한다.

<표 9> 리노베이션된 유희공간의 공간 구성 요소 재분류

분류	공간 구성
공용 공간	사용자 간의 커뮤니티를 위해 구성된 공간
문화 공간	전시, 공연 등의 다양한 문화 향유 및 활동 공간
입주 공간	창업, 창직을 위한 다양한 활동 지원 공간
교육 공간	지역 연계 프로그램, 세미나 등 다양한 분야의 교육 지원 공간
상업 공간	식음 공간, 문화산업의 판매 활동 공간

2.3 공간 플랫폼의 이해

2.3.1 플랫폼의 개념

플랫폼의 기본적인 어원은 구획된 땅과 형태의 합성어로 구획된 땅의 형태를 뜻한다. 플랫폼은 다양한 용도에 공통으로 활용되기 위한 목적으로 설계된 유·무형의 구조물 또는 재사용으로 인해 가치가 상승하며 참여자 사이의 네트워크 효과를 만드는 유·무형의 요소라고 정의된다.¹⁴⁾ 또한 경계가 없었던 땅이 구획되고 계획에 따라 건물과 도로가 생기듯 플랫폼은 용도에 따라서 다양한 형태로 활용되는 공간을 상징적으로 나타내는 단어이다.¹⁵⁾ 플랫폼의 어원과 상징에서 나타나는 것처럼 플랫폼의 개념은 어떠한 행위를 이루기 위한 목적으로 구성된 공간이다.

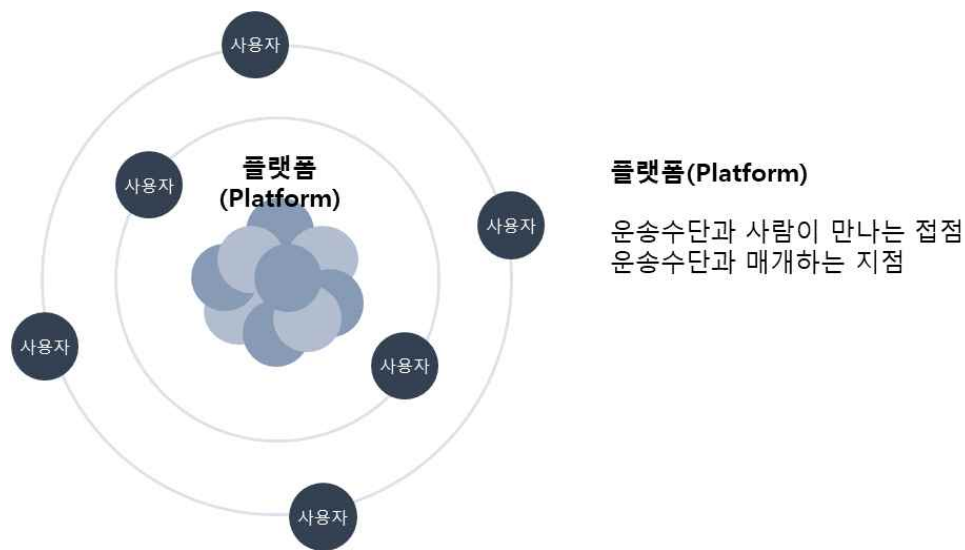
일반적으로 플랫폼의 의미로 가장 먼저 떠올리는 것은 기차를 타고 내리는 승강장이라는 의미에서 시작하여 특정 장치, 시스템을 구성하는 기초인 틀과 골격을 뜻하게 되었다. 오늘날에는 다양한 분야에서 적용이 가능하며 정의와 내용이 다양하게 보편적인 개념으로 확장되어 사용되고 있다. 교통수단과 승객이 만나는 공간인 승강장의 역할 분석을 통해 플랫폼의 의미를 파악할 수 있다. 승강장에서 승객은 원하는 목적지에 도달하기 위해서 기차나 버스와 같은 운송수단에 돈을 지불하고 이용한다. 이에 사람들은 각 원하는 목적에 따라 승강장에 모이게 된다. 또한 승강장의 주변에서는 오고가는 많은 승객을 상대로 상업적 공간이 조성되고 광고의 설치를 통해 다양한 형태로 부가적 수익 창출을 이끌어낸다. 승강장은 승객과 교통수단이 만나는 거점의 역할을 하는 동시에 교통과 물류의 중점적 역할을 수행한다. 이 안에서 가치 교환과 거래가 무수히 많이 일어나며 이것이 플랫폼인 것이다.¹⁶⁾

14) 김석영, 현대 실내건축공간에 나타난 플랫폼적 특성, 한국실내디자인학회, 2015, 60p.

15) 김현지, IT서비스 기획을 위한 플랫폼 비즈니스 모델 사례 분석연구, 한국전시산업융합연구원, 2016, 107p.

16) 노규성, 플랫폼이란 무엇인가, 커뮤니케이션북스, 2014, 6p

컴퓨터의 등장으로 시스템의 기반이 되는 하드웨어나 소프트웨어를 의미하는 용어로 플랫폼을 사용하기 시작하였다. 플랫폼의 의미에 있어서 ‘발판’과 같은 맥락인 ‘기반’이라는 개념이 중요하게 사용되었다는 점에 주목하여야한다.¹⁷⁾ 플랫폼의 개념은 인터넷의 도입과 더불어 의미가 확장된다. 검색을 위한 포털 서비스와 SNS 또는 커머스 서비스를 플랫폼이라고 지칭한다. 현대 사회에서는 일상 속에서 쉽게 접할 수 있는 구글, 유튜브, 페이스북, 인스타그램 등과 같은 소셜 플랫폼의 형태로 가장 보편화되어 있다.



〈그림 3〉 플랫폼 개념도 (출처: 이다경(2019) [그림 14] 재구성)

공통 활용의 목적을 가진 유·무형의 플랫폼은 과거부터 다양한 형태와 의미로 존재하여 왔지만 상대적으로 가벼운 무형의 비즈니스적인 측면에서 성공적인 전략으로 주목받는 배경으로는 인터넷의 도입과 산업의 발전이 뒷받침 되었다. 플랫폼은 재사용이 일어날수록 그 가치가 상승하며 부가적인 이익의 창출이 가능한 형태로서 인터넷이 도입된 이후 정보와 데이터 접근의 장벽이 낮아짐으로써 플랫폼이 가지고 있는 의미에 가장 부합하는 환경이 마련된 것이다. 또한 급변하는 시장에서 많은 기업들은 플랫폼이라는 기술 기반의 경영시스템을 성공의 핵심요인으로 지목하였다. ICT의 혁명적인 진화와 함께 플랫폼의 구축과

17) 임홍석, 현대 컨테이너 건축에 나타난 플랫폼 공간 특성에 관한 연구, 2017, 8p

활용은 더욱 용이해졌으며 선도하는 기업들이 플랫폼을 통하여 수익의 확대와 거대 기업으로의 급격한 성장하는 현상이 나타났기 때문이다. 아래 <표 10>의 전세계 기업 시가총액 순위¹⁸⁾에서 나타나듯 애플, 마이크로소프트, 아마존, 구글, 페이스북 등 플랫폼을 소유한 기업들이 상위에 위치해 있다. 이들은 유통, 통신, 케어, 미디어, 금융 등 일상의 영역에서 플랫폼을 중심으로 디지털의 변혁을 주도한다.

<표 10> 전세계 기업 시가 총액 순위(출처: mrktcap.com, 2020년 3월 8일 기준)

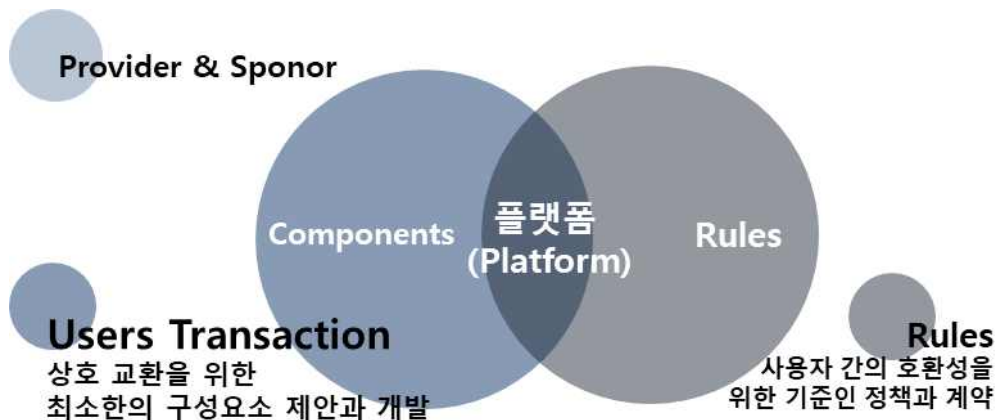
로고	기업	시가총액(USD)	시가총액(KRW)
	사우디 아람코	17589억 달러	2019조 원
	애플	12642억 달러	1502조 원
	마이크로소프트	12289억 달러	1460조 원
	아마존	9463억 달러	1125조 원
	구글	8921억 달러	1060조 원
	알리바바	5489억 달러	652조 원
	페이스북	5159억 달러	613조 원
	버크셔 해서웨이	5055억 달러	601조 원
	텐센트	4864억 달러	578조 원
	존슨앤 존슨	3744억 달러	445조 원

18) <http://www.mrktcap.com/>, 전세계 기업 시가총액 순위, 2020년 3월 8일 기준.

2.3.2 플랫폼의 구성요소

제프리 파커, 토마스 아인스만, 마셜 반 알슈타인의 ‘Opening Platforms: How When and Why?’에서 플랫폼은 사용자 간의 가치교환¹⁹⁾에서 필요한 구성 요소와 규칙의 합집합으로 규정된다.²⁰⁾

정보통신기술의 관점에서 정의하면, 플랫폼은 규칙과 구성 요소로 구성되어 있다고 할 수 있다. 연구자에 의하면 플랫폼의 구성 요소란 하드웨어와 소프트웨어, 서비스 모듈, 건축을 의미하며, 이는 플랫폼의 기반인 시스템과 시장의 규모를 의미한다. 플랫폼을 이용하는 사용자의 목적에 따른 기능을 수행하기 위해서는 그 기반이 구축되어야 하며 내부에서의 지켜져야 할 규칙이 성립되어야 한다. 서로 다른 구성 요소와 사용자 간의 호환성을 보장하기 위해 성립된 규칙은 사용자들의 행동을 제약하고 정보 교환의 표준, 참여자의 권리와 책임, 거래의 조건 등을 설정하는 정책 및 계약을 의미한다.

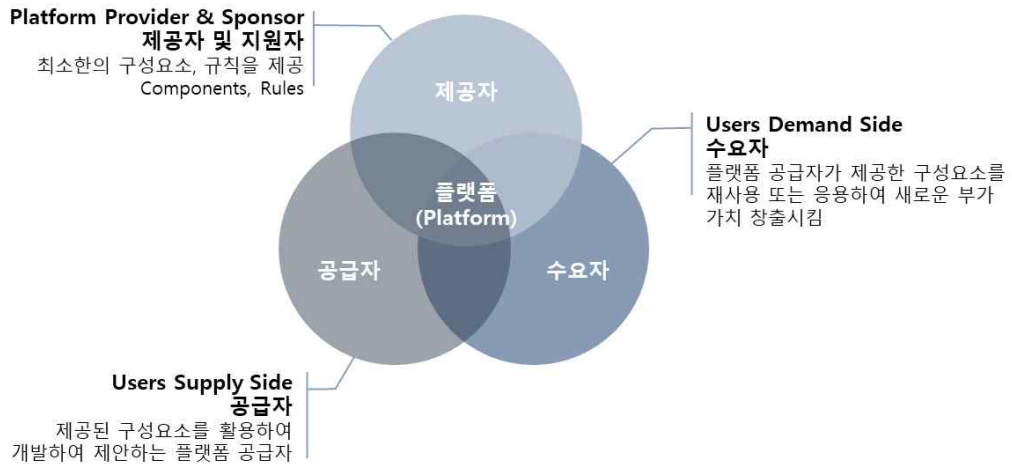


〈그림 4〉 플랫폼의 제공 요소
(Opening Platforms: How When and Why?, 3p, 재구성)

19) 트랜잭션(Transaction)은 데이터베이스의 상태를 변환시키는 하나의 논리적 기능 수행을 위한 작업의 단위 또는 한꺼번에 수행 되어야할 일련의 연산들을 의미한다, 네이버 지식백과

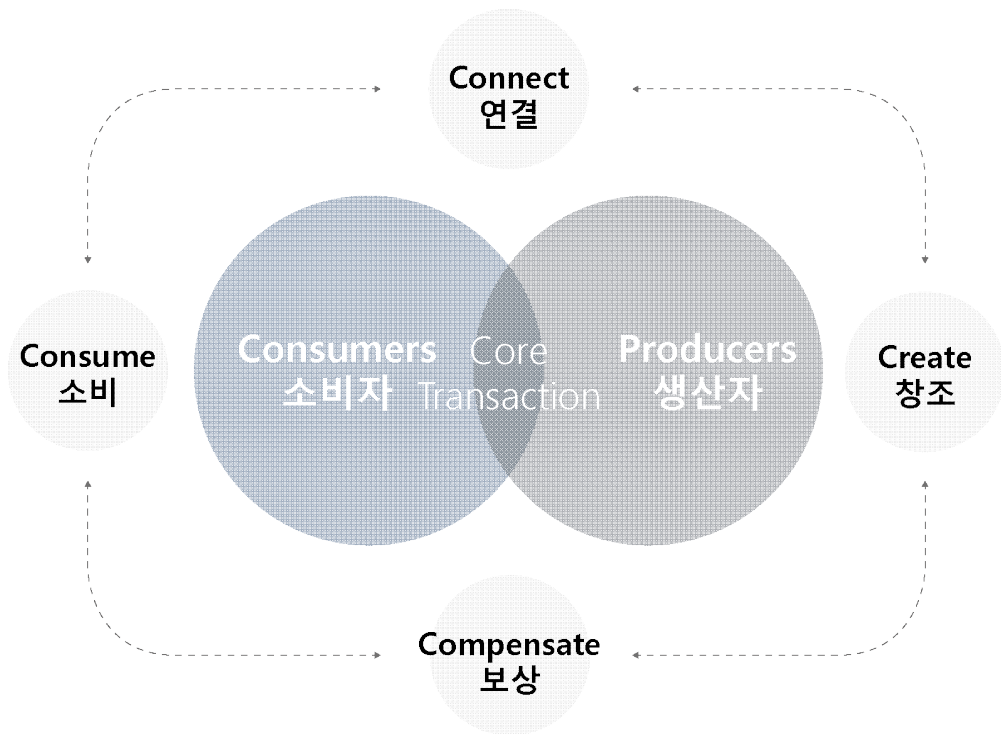
20) Thomas R. Eisenmann, Geoffrey Parker, Marshall Van Alstyne, Opening Platforms: How When and Why?, Harvard, 2008, 3p

플랫폼을 가치 교환의 관점에서 정의하면, 플랫폼 참여자와 사업자로 분류할 수 있다. 사업자란 플랫폼을 운영하고 제공을 하는 주체이며 참여자는 플랫폼 내에서 이루어지는 가치 교환 그룹이다. 플랫폼의 참여자는 공급자와 수요자로 다시 나누어지며 공급자는 개발자, 수요자는 사용자로 이해할 수 있다. 즉, 플랫폼은 공급자와 수요자 등의 복수 그룹이 참여하며 그룹이 얻고자 하는 가치의 공정한 거래로 교환할 수 있도록 구축한 환경이라고 정의 할 수 있다.



〈그림 5〉 가치교환에서의 플랫폼 (출처: 제프리 파커(2008) [그림 2] 재구성)

두 관점에서 바라본 플랫폼은 각 구성 요소간의 활발한 상호작용이 이루어져야하며 이를 기반으로 새로운 가치 창출이 발생한다. 이러한 선순환과 지속적 유지가 이루어지는 형태의 플랫폼의 구성 요소를 생태계에 비유하기도 한다. 플랫폼 활성화의 전제 조건으로는 선순환 구조의 생태계가 조성 되어야한다고 할 수 있다. 플랫폼의 성장에 필요한 중요한 특성으로는 네트워크 효과가 있다. 네트워크 효과는 플랫폼 구조에서 더욱 많은 그룹의 참가와 사용자 간의 가치의 증대 등 플랫폼이 보유한 기능을 더욱 활성화 시킨다.



〈그림 6〉 플랫폼에서 이루어지는 효과

(출처: The Four Steps of The Core Transaction at Platform, APPLICO 재구성)

네트워크 효과는 직접적 효과와 간접적 효과로 나누어진다. 직접 네트워크 효과란 네트워크 자체의 크기가 증가할수록 사용자의 가치가 직접적으로 증가하는 효과이다. 대표적으로 플랫폼의 사용자가 증가할수록 플랫폼의 가치가 증대되는 경우가 있다. 간접 네트워크 효과란 네트워크와 연관되어 있는 보완재에 의해 발생하는 부가적 효과를 의미한다. 플랫폼 사용자 증가가 보완재의 사용자를 증가시키는 것으로 나타나며, 이는 잘 발달한 생태계를 구축하는 것과 유사하다.²²⁾

21) <https://www.applicoinc.com/blog/core-transaction-platforms-facilitate-exchange/>, 5.31 일 방문.

22) Platform Advisory Group, 플랫폼을 말하다, 2013, 26p

플랫폼의 일반적인 의미에서 나타나는 것처럼 플랫폼은 정지되어 있는 개념이 아니며, 다양한 목적을 가진 사용자의 관계형성이 상호작용하며 활발하게 이루어지는 것을 의도한다. 또한 플랫폼은 하나의 공동체로 정의되며 이러한 특성들이 생태계로 비유되는 이유이다.²³⁾

이러한 상호작용의 네트워크 효과를 최대한 이끌어 낼 수 있는 기반의 구조가 증명되며 급부상하였다. 즉, 플랫폼은 생태계의 경쟁력을 좌우하는 핵심 요소로 부각되고 있다. 플랫폼은 상품, 서비스, 기술을 기반으로 참여자에게 보완적 상품과 서비스, 기술 구축을 가능하게 하는 ‘생태계’이다.²⁴⁾

플랫폼 생태계는 사용자, 제공자, 가치의 공급자가 이를 매개로 상호작용하는 시스템이다. 일례로 애플의 생태계는 애플이라는 제공자를 중심으로 어플리케이션의 개발자, 콘텐츠 제작자, 통신업자인 가치 공급자와 스마트폰 사용자가 상호작용한다. 이러한 생태계는 참여하는 제공자, 공급자, 사용자 사이에서 가치를 제공하고 교환하며 이에 대한 대가를 지불한다. 가치와 보상의 순환은 참여자들이 성장하고 공존할 수 있게 하며 참여자 외 간접적인 참여자에 의해 부가적 창출이 발생한다. 간접적 참여자들은 생태계를 다양하고 풍부하게 만들며 다시 참여자들에게 제공된다. 플랫폼에서 발생하는 참여자와 간접적 참여자로 인한 순환적인 가치의 교환은 이러한 생태계를 지속적으로 유지하게 한다.

23) 김석영, 현대 실내건축공간에서 나타난 플랫폼적 특성, 한국실내디자인학회 24(2), 2015, 60p

24) 황병선, 스마트 플랫폼 전략, 한빛미디어, 101p

2.3.3 공간 플랫폼의 특성

공간 플랫폼의 특성을 도출하기 위해 다음의 <표 11>과 같이 선행연구를 분석하였다. 연구자의 관점에 따라 공간 플랫폼의 특성에 대한 접근은 다양하게 분류되고 있으나 선행연구에서 과반수이상 언급된 특성인 가변성, 개방성, 기능의 복합성, 상호성, 접근성의 5가지로 도출하였다.

<표 11> 선행연구에서 나타난 공간 플랫폼의 특성 분류

특성	가 변 성	개 방 성	경 제 성	공 유 성	복 합 성	능 동 성	다 양 성	동 적 공 간 성	비 위 계 성	상 징 성	상 호 성	소 통 성	수 용 성	연 대 성	이 벤 트	접 근 성	지 속 성	확 장 성	활 용 성
정소영 (2020)	V	V			V	V					V					V		V	
박현우 (2020)			V							V	V			V		V			
이다경 (2019)	V	V				V	V	V	V							V	V	V	
장지은 (2017)		V		V	V				V		V	V	V		V				
임홍석 (2017)	V	V						V	V		V		V		V		V		V
이지연 (2017)	V	V		V	V	V	V				V					V		V	
김석영 (2015)	V	V			V						V	V	V						V
계	5	6	1	2	4	3	2	2	3	1	6	2	3	1	2	4	2	3	2

정소영(2020)의 연구에서는 플랫폼과 복합문화공간의 유사한 관계에 주목하여 선행연구를 분석하여 공간 특성을 재도출하였다. 선행연구를 통해 도출된 플랫폼의 특성은 상호작용성과 기능의 복합성, 가변성, 접근성, 개방성 5가지로 도출되었다. 가변적 특성에서 공간의 유연한 능력에서 능동적 특성을, 기능의 복합화에 따른 공간의 확장과 축소 능력인 확장성을 포함하였다.

박현우(2020)의 연구에서는 지역문화를 플랫폼으로서 서점의 공간계획을 제안하였다. 플랫폼의 특성 분석을 위해 플랫폼의 기능 분석을 통하여 각 특성을 도출 하였다. 지역문화의 특성과 플랫폼의 특성을 더하여 변동성, 연대성, 상

호작용성, 지역성, 경제성, 상징성을 도출하였으며 입지결정에서 접근이 용이할 수록 플랫폼의 역할에 적합함을 판단하였다.

이다경(2019)의 연구에서는 메세나 도시재생에서 나타난 공간 플랫폼화의 특성에 대한 연구를 진행 하였다. 선행연구를 통해 플랫폼의 공간적 의미와 특성을 분석하고 정리하였으며 플랫폼 공간을 가변적 공간, 비위계적 공간, 참여적 공간으로 분류하였으며 각 공간에서 세부적 특성을 도출 하였다.

장지은(2017)의 연구에서는 저층주거지의 사이공간을 활용한 공간 플랫폼 디자인을 제안하였다. 플랫폼의 개념과 역할에 대한 이론적 고찰을 바탕으로 공간 플랫폼의 정의를 정리하고 분석하였다.

임홍석(2017)의 연구에서는 현대의 컨테이너 건축에서 나타나는 플랫폼 공간 특성을 연구 하였으며, 플랫폼을 하나의 건축공간으로 가정하여 물리적인 특성을 도출하였다. 그 특성으로는 가변적인 공간, 비위계적인 공간, 동적인 공간으로 분류된다. 또한 플랫폼 공간을 이용하며 일어나는 특성을 사용자 간에 발생하는 상호작용, 비결정적 프로그램, 일시적 이벤트로 분류하여 도출하였다.

이시연(2017)의 연구에서는 현대의 상업 공간에서 나타나는 플랫폼화 특성을 연구 하였으며 선행연구와 사례분석을 통해 중복되는 특성인 확장성, 능동성, 개방성, 다양성, 복합성, 보완성, 연결성, 공유성, 지속성의 키워드를 도출하였다.

김석영(2015)의 연구에서는 현대의 실내건축공간에서 나타나는 플랫폼 적인 특성을 램 콜하스의 작품을 중심으로 분석하였다. 플랫폼에 대한 이론적 고찰을 바탕으로 램 콜하스의 공간과 유사점을 분석하여 가변성, 개방성, 복합성, 상호성, 소통성, 수용성, 활용성을 확인하였다.

〈표 12〉 공간 플랫폼의 특성

특성	내용
가변성	일정한 공간에서 변화될 수 있는 성질
개방성	물리적이거나 시각적으로 열려있는 상태나 성질
복합성	서로 다른 두 가지 이상의 물성이나 기능이 합쳐진 성질
상호성	이용자의 만남과 교환이 자유롭게 이루어지는 성질
접근성	거리, 통행 따위에 의해 공간으로 접근할 수 있는 가능성

Ⅲ. 유희공간의 리노베이션과 공간 플랫폼화

3.1 유희공간의 리노베이션과 공간 유형

방치로 노후화된 유희공간을 지역과 함께 문화와 예술을 통하여 재생하는 경향은 하나의 트렌드로 자리 잡았다. 유희공간의 리노베이션은 공간이 내재한 다양한 가치를 포함하여 공간과 지역 간의 건축적, 도시적, 경제적, 사회적, 환경적 측면에서의 리노베이션이 함께 이루어진다. 유희공간이 리노베이션 후에도 지속적인 역할을 가지고 자생력을 기르기 위해서는 이러한 측면을 고려한 다방면의 지원과 관심이 필요하다. 과거 산업시설을 다시 활용하여 전시나 이벤트 같은 단기적인 이벤트로만 그치지 않도록, 정규 프로그램과 정기적인 활동을 계획하는 것이 중요하다.

2장에서 유희공간의 문제점과 리노베이션으로 인해 개선될 가능성을 살펴보았다. 도시 전체적 측면으로의 개선과 공간의 건축적 측면의 개보수로 주변의 환경과 미관의 긍정적 변화가 일어나며 활성화된다. 재생된 유희공간은 리노베이션 과정에서도 비용이 절감되며 개관 후 상업적 측면에서도 경제적인 이점을 가져온다. 이는 사회적으로 발생하는 문제를 해결하며 도시와 지역에 안전과, 공동체성 제공, 지역 유대의 강화를 가져온다.

리노베이션으로 활성화된 가치들은 공간에 각 기능을 부여받으며 역할을 수행하게 된다. 선행연구에서 나타난 리노베이션이 진행된 유희공간은 공용공간, 문화공간, 입주공간, 교육공간, 상업공간으로 분류된다. 유희공간이 지향하는 도시가 발현될 가치를 바탕으로 공간을 구성하며 장소가 가지는 문화, 예술적 콘텐츠들을 보존, 변형, 활용의 방법으로 공간의 쓰임과 역할에 적합하게 적용한다.

3.1.1 공용 공간

리노베이션은 쇠락하고 낙후된 이미지였던 도시의 경관과 환경을 개선하여 긍정적인 분위기를 조성하였다. 또한 유희화 된 기존의 거점을 공공시설과 장소로 정비하며 공간을 이용하는 사용자들을 위해 제공된다. 도시적, 사회적 측면에서 발현되도록 기대 받는 공공적 특성은 리노베이션 이후 공용공간으로, 또는 커뮤니티 공간으로 나타난다. 공용공간은 로비나 홀과 같은 형태로 나타나기도 하며 야외에서 숲이나 산책로 등의 형태로 표현된다. 이러한 공간에서는 사용자 간의 커뮤니티가 활발하게 이루어지며 사용하기 위해 비용을 지불하지 않고 체류할 수 있는 것이 특징이다.

3.1.2 문화 공간

현대사회에서는 문화의 욕구가 증대되어 다양한 문화 향유와 체험의 수요가 증가하였다. 유희공간인 산업 시설 및 단지는 공장, 창고로 쓰이던 공간은 넓은 면적과 높은 천장고를 보유하고 있다. 이러한 공간은 수직적, 수평적으로 자유롭게 분할이 가능하며 내부에서 요소의 변화가 유연하게 이루어진다. 자유롭고 유연한 특성은 다양한 용도의 변경이 가능한 문화 공간으로 활용된다. 문화 공간은 전시장, 공연장 또는 체험 공간 등으로 나타나며 물리적인 공간 구성과 더불어 문화와 예술을 콘텐츠로 다양한 프로그램을 제공한다. 문화 공간은 유희공간이 가지고 있던 역사의 가치를 스토리텔링, 과거 물성의 활용 등 전시로 표현하거나 문화적 리노베이션을 통해 새롭게 생성된 가치를 공간에 표현하는 특성이 있다. 정규 프로그램을 계획하여 지속적인 문화 향유 및 체험을 가능하게 하며 단기적 이벤트를 진행하기에도 적합하다.

3.1.3 입주 공간

문화와 예술을 매개로 한 리노베이션에서 입주 공간은 문화 공간이 가지는 생성 의의와 맥락을 같이 한다. 다만 일반인 뿐 아니라 전문가에게도 문화의 창조적인 지원을 위한 목적이 포함되어 있다. 문화 공간의 지속적인 자생력을 위해 정기적인 전시와 같은 프로그램의 유치를 하며 입주 공간에서는 이러한 문화, 예술을 이끌어가는 예술가, 전문가들에게 공간을 제공한다. 또한 문화, 예술의 분야 지역과 더불어 상생하기 위해 창업자, 또는 창업기업 등에게 공간을 제공한다.

3.1.4 교육 공간

유희공간은 리노베이션으로 사회적인 측면에서 지역의 구성원과 유대감을 형성하고 커뮤니티를 이루며 교육을 제공한다. 문화를 중심으로 이루어진 리노베이션은 문화 교육을 위한 프로그램, 행사 등을 통해 제공되며 문화에만 준하는 것이 아닌 다양한 분야에서의 교육을 제공한다. 이러한 교육을 제공하여 지역 구성원과 방문객에게 삶의 질을 제고한다.

3.1.5 상업 공간

유희공간의 리노베이션은 경제적 측면의 이점으로 신축에 대비한 비용 절감 효과도 있지만, 개관 이후 새로운 가치로 생성된 문화 산업을 통한 경제적 자립을 기대 받는다. 물리적인 공간의 리노베이션과 더불어 지역의 문화적인 리노베이션이 함께 진행된다. 문화적 리노베이션에서는 지역이 가지고 있는 자원을 탐색하고 새로운 가치를 발굴해낸다. 새롭게 발굴된 가치는 공간과 함께 문화 산업으로 성장할 수 있으며, 문화 산업의 생산을 위한 상업 공간이 구성된다. 또한 유희공간을 복합문화공간으로 조성하며 이용자의 편의를 위한 시설로 상업 공간을 구성한다. 식당, 카페 등 식음 공간으로 나타나는 경우가 다수 이다.

3.2 유희공간의 리노베이션 방법

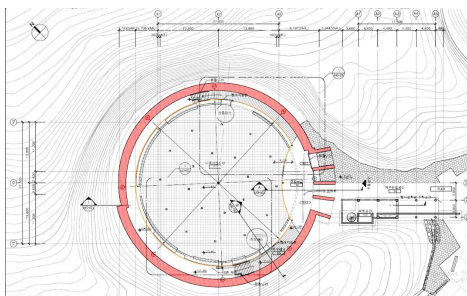
선행연구에서 나타난 유희공간의 리노베이션 방법 보존, 변형, 활용의 바탕으로 국내에서 산업시설을 리노베이션하여 사용하고 있는 사례의 공간을 살펴보고 방법과 특성을 구체화 하고자 한다.

3.2.1 문화비축기지

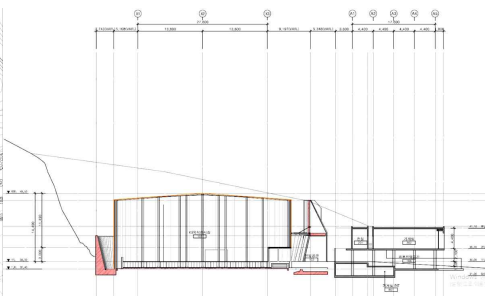
〈표 13〉 문화비축기지 개요

명칭	문화비축기지		
위치	서울특별시 마포구 증산로 87	개관 년도	2017년 9월
기존 용도	석유비축기지	면적	대지면적 101,510m ² 건축면적 5,324m ²
재생 배경	1973년 1차 석유파동으로 원유 공급에 큰 차질이 발생하여 1978년 매봉산 인근 석유비축기지를 설립하였다. 2002년 위험시설로 분류되며 석유를 이전하고 2000년 12월 시설을 폐쇄하였다. 2013년 국제현상설계공모전을 통해 시설이 지닌 특징을 보존하고 자원을 재활용하는 방식으로 2015년 말 공사를 시작하였다. 이후 생태문화공원으로 재탄생한다.		
공간 구성	문화마당, 파빌리온, 공연장, 탱크원형, 복합문화공간, 이야기관, 커뮤니티센터		

석유비축기지가 아닌 문화비축기지의 모습은 원형의 모습이 대부분 그대로 남아있다. 비축기지는 축구장 22개의 크기와 비슷한 14만 22m²의 면적 안에 여러 활동이 가능한 3만 5212m² 크기의 문화마당이 구성되어 있다. 그리고 그 주변을 6개의 유류탱크가 다양한 콘텐츠를 수용할 수 있는 장소로 비축기지를 감싸고 있다. 6개의 유류탱크들은 각각 색다른 주제를 가지고 있는데, T1은 유리파빌리온과 문화통로, T2는 공연장과 야외무대, T3은 유류탱크의 원형을 보존하였고, T4는 복합문화공간, T5는 석유비축기지의 역사를 알려주는 이야기관, T6은 커뮤니티센터와 카페가 자리 잡고 있다.



〈그림 7〉 다목적실 평면도



〈그림 8〉 다목적실 단면도

(출처: <https://parks.seoul.go.kr/>)

유리 파빌리온은 문화통로의 테마를 가진 T1은 유류탱크를 해체하고 남은 콘크리트 웅벽 내부에 유리로 벽체와 지붕을 만들어 예술작품을 전시하고, 다목적 이벤트를 할 수 있는 공간이다.

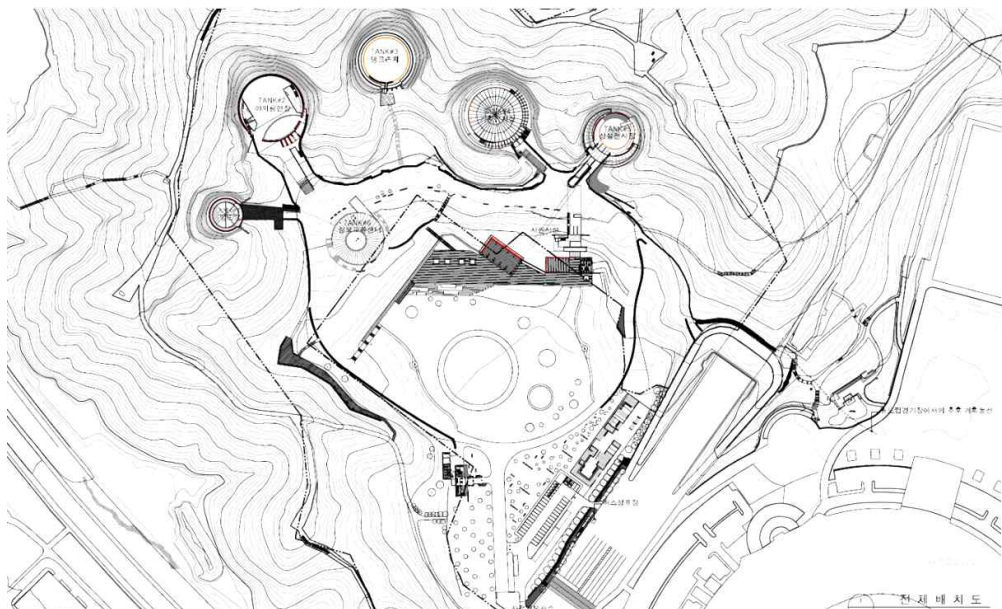
공연장과 야외무대로 활용되고 있는 T2는 유류탱크의 모습을 해체하였지만 유류탱크의 원형은 그대로 두어 남은 웅벽의 상부는 야외무대로, 하부는 공연장으로 활용된다. 공연이 없는 날엔 휴게 쉼터로도 이용된다.

유류탱크의 원형 그대로를 보여주는 T3는 “미래서울문화유산”으로 옛 석유비축기지의 모습의 온전한 유류탱크의 웅벽, 관리용통로, 관리용 계단, 탱크의 외부를 자세히 관찰할 수 있다.

복합문화공간으로 활용되는 T4는 기존 유류탱크 내부의 독특한 형태를 보존한 공간으로, 여러 전시와 프로그램 등을 운영하고, 어두운 내부를 활용해 영상을 볼 수도 있는 공간이다. 기존 유류탱크 내부의 모습 그 자체를 예술적인 공간으로 보존하여 과거의 모습을 떠올릴 수 있는 의미 있는 곳이다.

석유비축기지의 역사를 알려주는 이야기관 T5는 영상관과 전시관으로 이루어져 있으며, 각종 영상매체와 사진으로 과거 석유비축기지의 모습을 알 수 있는 공간이다. 이곳에서는 석유비축기지에서 일했던 근로자들의 일상과 비축기지의 가치를 장소성과 관계성 측면에서 바라볼 수 있으며, 문화비축기지로 변화하는 모습도 볼 수 있다.

커뮤니티센터와 카페가 있는 T6은 T1과 T2에서 해체된 유류탱크 철판을 재활용하여 만들어진 유일한 신축 건물이다. 그렇기 때문에 가장 유류탱크의 온전한 모습을 보여준다. 상부에는 커뮤니티센터, 하부에는 카페가 있으며 내부의 나선형 복도를 따라 올라가면 하늘공터와 옥상마루 공간이 있다. 여러 프로그램이 진행되는 공간이기 때문에 가장 유동인구가 많은 공간이다.



〈그림 9〉 문화비축기지 전체배치도
(출처: <https://parks.seoul.go.kr/>)

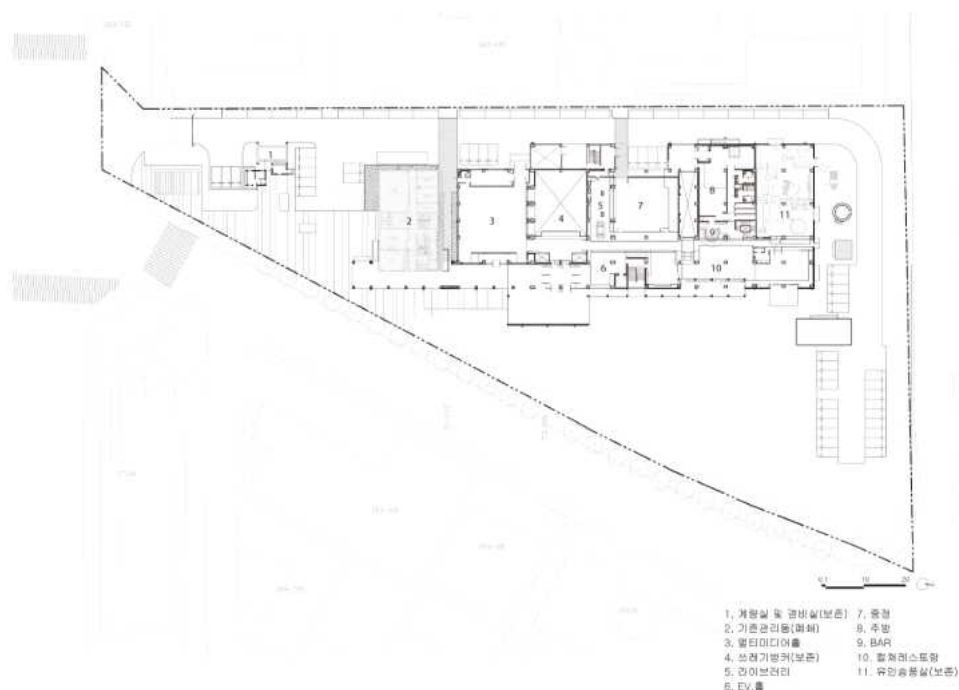
3.2.2 부천아트벙커 B39

〈표 14〉 부천 아트벙커 B39 개요

명칭	아트벙커 B39		
위치	경기도 부천시 삼작로 53	개관 년도	2018년 6월
기존 용도	쓰레기 소각장	면적	대지면적: 12,663.7㎡ 연면적: 8,364.23㎡
재생 배경	1992년 부천 중동 신도시 건설과 함께 환경부 지침에 따라 쓰레기 소각장 건설이 확정되었다. 1995년 5월 가동을 시작한 소각장은 다이옥신과 동과 환경운동으로 2010년 폐쇄되었다. 2014년 문체부는 리노베이션을 위한 펀드 조성 후, 4년간의 민관협력 재생 프로세스를 통해 2018년 6월 복합문화예술 공간으로 재탄생한다.		
공간 구성	1F - 로비, 벙커, 카페, 멀티미디어홀, 재벙커, 에어갤러리, 유인송풍실 2F - 사무실, 스튜디오1-4, 중앙제어실		

부천아트벙커B39는 1992년의 수도권 1기 신도시 중의 하나인 부천의 중동 신도시 건설과 함께 삼정동의 쓰리게 소각장으로 건설되었다. 1995년 가동을 시작할 당시, 하루 200톤의 쓰레기를 수거하며 처리하던 소각장은 주변 지역의 아파트 단지와 갈등을 유발했으며 시민들의 환경운동으로 인해 2010년에 가동을 중단하고 폐쇄되었다. 이후 2014년 부천시와 문화체육관광부는 폐 산업시설 및 산업단지의 문화재생 사업을 계획하였다. 4년간의 프로세스를 통하여 2018년 6월 복합문화예술 공간으로 새로운 문화예술 플랫폼으로서 리노베이션 하였다. 부천시의 새로운 창의환경으로 다양한 창의성과 기능, 경험이 공존하며 융합되는 문화예술공간으로 디지털 미디어 아트, 팝 문화, 현대 예술, 음악, 기술과 창작이 결합하는 공간이다.

아트벙커B39는 로비, 에어갤러리, 재벙커, 멀티미디어존, 카페, 벙커, 유인송풍실, 사무실과 스튜디오실, 중앙제어실로 구분되어 있다.

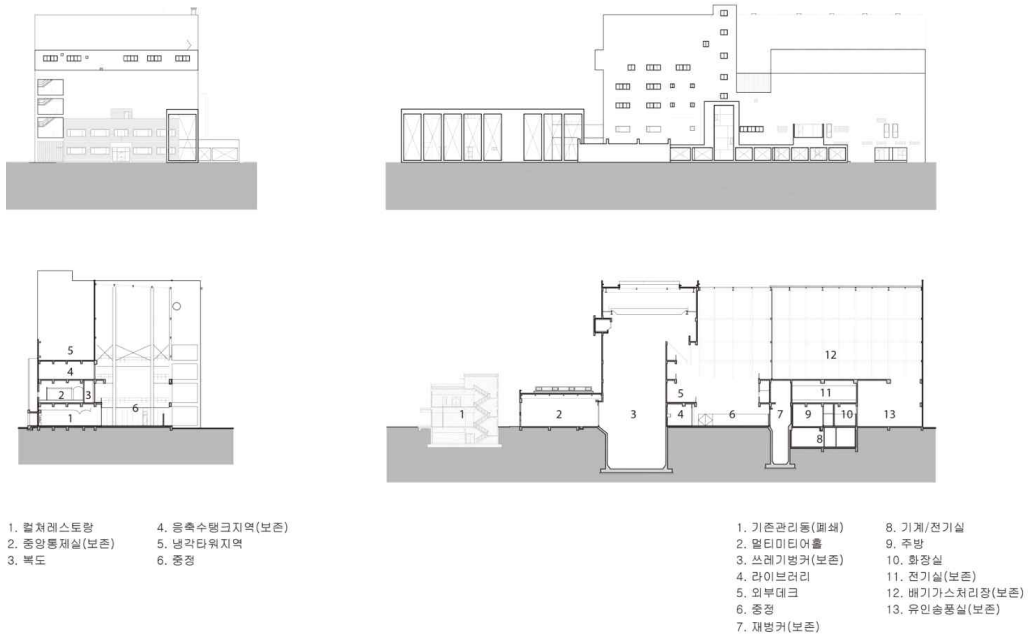


〈그림 10〉 아트벙커 B39 평면도 (출처:
<https://www.ohseoul.org/2018/programs>)

현재 중정은 에어갤러리로 활용되고 있으며 실험적인 전시들과 창의적인 공연행사가 진행되고 있다. 방풍실의 4면을 이루고 있는 문은 기존의 쓰레기 반입실이었던 멀티미디어 홀과 벙커를 하나의 공간으로 사용가능하도록 설계 하였다. 연소된 쓰레기들의 재를 모으는 기능을 했던 재벙커는 과거의 모습 그대로 보존되었다. 재벙커는 유리를 사용하여 내부의 흔적을 관찰 할 수 있도록 설계 되었으며 도심의 생활쓰레기가 모여지는 장소로 기능했던 쓰레기 반입실은 멀티미디어 홀(MMH)로 재탄생하여 현재 예술가들의 실험적인 활동과 아이디어를 현실화 시키는 전시·공연장으로 활용되고 있다.

부천 아트병커는 복합문화공간의 특성을 가진 시설로 내부에 식음공간을 포함하고 있는데 이 곳은 본래 유인송풍실과 기계실로 사용되었던 장소로 쓰레기 소각과정에서 발생한 가스와 증기를 처리하는 기능을 담당했다. 유인 송풍실과 기계실은 리노베이션 과정에서 일부는 과거의 흔적을 지우고 새로운 마감재의 사용을 통해 용도에 맞는 디자인으로 변형되었다.

변형된 공간의 일부는 주방과 카페, 레스토랑으로 재탄생 하였고 일부는 보존되어 원래의 모습을 그대로 유지하고 있다. 이때 식음공간과 마주한 채 보존된 유인송풍실은 기계 및 설비들을 그대로 유지하며 유리파티션을 통해 공간을 구획함으로써 방문객이 레스토랑과 카페를 이용할 때 과거 소각장시설의 주요 오브제들을 관람할 수 있도록 한다.



〈그림 11〉 아트병커 B39 단면도 (출처:
<https://www.ohseoul.org/2018/programs>)

3.2.3 삼탄아트마인

〈표 15〉 삼탄아트마인 개요

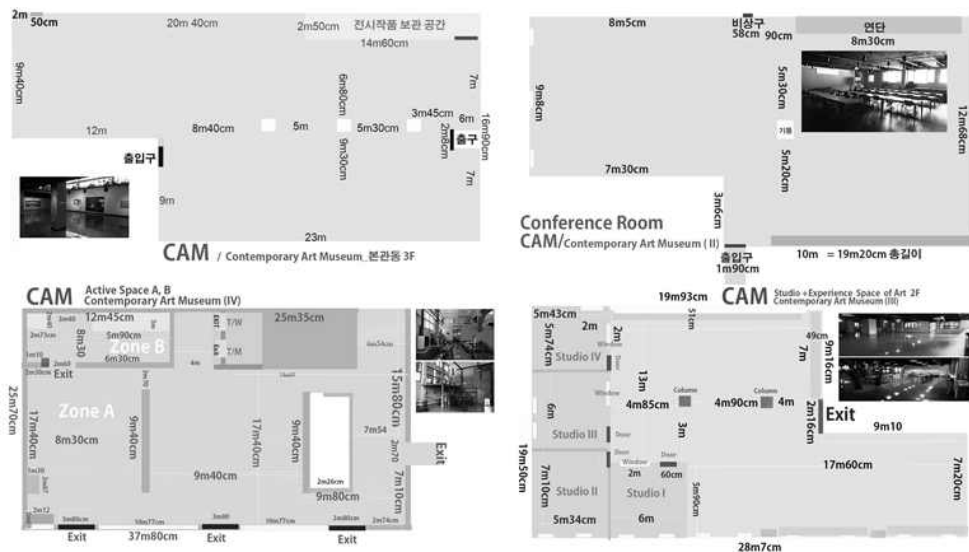
명칭	삼탄아트마인		
위치	강원 정선군 고한읍 고한리 함백산로 1445-44	개관 년도	2013년
기존 용도	광산	면적	대지면적: 33,578㎡ 건축면적: 11,239㎡
재생 배경	1964년부터 38년간 광산을 운영하였으며 2001월 10월 폐광되었다. 정부의 폐광지역 복원사업을 통해 150개국에서 수집한 10만 여점의 예술품, 예술가 지원 프로그램으로 문화예술단지로 재탄생 하였다.		
공간 구성	아트샵, 예술놀이터, 다목적실, 레일바이뮤지엄, 마인갤러리1-4, 갤러리 CAM, 세계미술품 수장고, 삼탄뮤지움, 아트레지던시		

삼탄아트마인은 지난 2001년 간판을 내린 삼척탄좌 정암광업소 시설을 재생한 문화공간이다. 삼척탄좌는 1964년부터 38년여 동안 운영되다가 정부의 석탄합리화정책으로 문을 닫았다. 3000명이 넘는 광부가 석탄을 캐던 국내 최대 탄광으로, 폐광될 때까지 정선과 태백 지역 주민들의 삶의 근거지였다. 지역에 활기를 불어넣은 탄광이 문을 닫자 지역경제를 소생시키기 위한 새로운 활로가 필요했다. 이에 따라 정부가 ‘폐광지역 개발 지원에 관한 특별법’을 제정하고, 폐광지역 지원 사업에 착수했다. 삼탄아트마인도 지역문화소생 프로젝트로 국비와 군비 등 110억 원이 투입돼 5년여에 걸친 준비 끝에 2013년 개관했다.

삼탄아트마인이 벤치마킹으로 삼은 곳은 독일 에센 시의 줄베라인 탄광이다. 줄베라인 탄광은 에센시의 대표건물로 탄광을 개조해 디자인학교, 미술관, 극장으로 만들었다. 정선의 예술 마을을 목표로 용도가 없는 공간 없이, 과거의 탄광 문화와 현대미술을 체험할 수 있다.

현재 아트센터와 레일바이뮤지엄, 붉은벽돌공장, 원시미술박물관, 레스토랑이 있다. 과거 종합운전실, 세탁실, 사무실이 있는 사무동은 아트센터로, 조차장은 레일바이뮤지엄으로, 기계를 제작·수리하던 정비공장은 레스토랑832L로 리노베이션 되었다. 갱도에 산소를 불어넣던 중앙압축기실은 원시박물관으로, 보일러실은 공연장으로 리노베이션 되었다.

사무실과 목욕탕으로 사용되었던 사무동은 삼탄아트마인의 중심이 되어 아트센터로 사용되고 있다. 아트센터의 규모는 4층으로 기획 전시실과 상설 전시장이 있는 전시공간이다. 전시공간의 관람은 4층부터 아래층으로 향하는 순서이다. 기획 전시실은 총 7곳이며 현대미술을 중심으로 전시를 구성하였다. 세계미술품 수장고는 30여년 간 수집한 세계의 미술품을 전시하고 있다. 삼탄 뮤지엄 갤러리는 삼척탄좌의 역사를 전시하며 보존을 하고 있다. 마인 갤러리는 과거 시설인 샤워장, 세화장, 화장실, 안전모 충전 시설 등을 보존하여 예술과 접목시킨 공간이다.



〈그림 12〉 삼탄아트마인 CAM 공간 평면도
(출처: 삼탄아트마인 디렉터)

주차장은 막장에서 캔 석탄을 모으던 공간으로 석탄과 광부들을 운반하던 엘리베이터와 함께 과거의 형태를 그대로 보존하였다. 이러한 공간은 탄광의 시설을 체험할 수 있게 구성되어 활용하고 있다.

아트마인은 다양한 공간 구성과 함께 체험 프로그램 또한 다채롭게 제공한다. 예술 프로그램 및 예술가 레지던지, 공간의 특색에 맞는 광부 체험 등을 제공한다.

장소가 가지고 있는 기억과 탄광의 흔적을 문화·예술에 접목시켜 탄생한 삼탄아트마인은 1960년대 건축물의 원형과 의미가 있는 공간을 보존하는 것에 중점을 두었다. 탄광의 특성과 역사를 가진 공간의 의미를 부각하며 개보수를 통해 새로운 기능을 도입하였다. 옛 그림을 복원한 아트센터 계단 벽면의 벽화, 광부들의 결혼식에서 공유하였던 웨딩드레스를 전시한 전시장으로 새롭게 단장한 세화장이 있다.

〈표 16〉 유헥공간 리노베이션 방법 사례

분류	공간 구성		
	문화비축기지	아트벙커 B39	삼탄아트마인
보존	T5 이야기관 	중앙제어실 	레일바이뮤지엄 
	탱크의 내부와 외부, 콘크리트 웅벽까지 온전하게 보존하여 석유비축기지에서 문화비축기지로 되기까지의 역사를 담은 전시공간으로 이용.	소각장에서 이루어지던 모든 설비와 프로세스를 통제하는 중앙제어실의 장비와 기기를 보존하여 작은 박물관으로 이용.	지하 600m에 있는 석탄을 운반하던 수직갱도가 있는 조차장 시설을 갱도의 보존하여 박물관 및 촬영장소로 이용.
변형	T1 파빌리온 	보행로 	현대미술관 캠프 
	휘발유를 보관하던 탱크를 해체하여 유리로 된 벽체와 지붕을 엮었다. 전시 등의 다목적 공간으로 변형.	병커를 가로지르는 보행동선의 추가가 되었고 기존의 소각로는 다양한 옥외활동이 가능한 중정으로 변형되었다.	종합사무동 3층의 개보수를 통해 전시 공간으로 변형하였다.
활용	T4 복합문화공간 	멀티미디어홀 	마인갤러리4 
	등유를 보관하던 탱크의 내부를 그대로 살린 공간. 거대한 철제 외벽과 파이프를 그대로 두며 공연과 전시 공간으로 활용	쓰레기를 수거하여 모아두는 반입실의 내부를 살려 멀티미디어 전시, 공연의 공간으로 활용	3,000명이 넘는 광원이 교대로 사용하던 거대한 샤워실의 수도시설을 그대로 두며 전시공간으로 활용

이상으로 국내 사례를 바탕으로 유헥산업시설의 리노베이션 방법 세 가지의 특성에 따라 내부 공간 구성을 살펴보았다.

3.3 유희공간의 리노베이션에서 나타나는 공간 플랫폼의 특성

플랫폼에서 일어나는 다양한 가치의 교환은 상호작용으로 커뮤니티의 활성화와 네트워크 효과를 가져 온다. 또한 이용자들의 만족도를 높이고 재사용의 확률을 높이며 수익 창출과 더불어 플랫폼 이용자 외의 부가적 사용자를 확보하는 등 선순환 체계가 이루어진다. 유희공간 또한 리노베이션 후에도 지속적인 유지를 위해 이용자들의 가치교환을 위한 소통의 장을 구성하고 지역의 사회문화적 가치 활성화와 경제적 이익의 창출을 요구한다. 리노베이션의 방법을 적용하는 과정에서 공간의 플랫폼화를 위한 특성들을 적극 수용하고 반영하여 지속적인 가치 교환의 장으로 운영되어야 한다.

3.3.1 가변적 공간

가변성은 일정한 조건에서 변할 수 있는 성질로 정의된다.²⁵⁾ 임홍석(2017)은 가변성을 한정된 내부 공간에서 동시다발적인 요구와 여러 가지 목적을 수용하는 능력이라고 말했다. 최소의 공간에서 최대의 가변성을 추구하며 물리적 공간이 확장 또는 축소하여 한정적 공간의 범위가 변화하는 특성을 갖는다. 또한 플랫폼 공간의 이용자들은 각기 다른 다양한 목적을 가지고 플랫폼을 형성한다. 플랫폼 이용자에게 의해 그 공간은 기능이 변화되고 프로그램 성격이 달라지는 특성을 지닌다. 이러한 변화를 유연하게 수용할 수 있어야 하며 고정된 공간의 체계를 지양한다. 플랫폼 공간에서 가변성을 표현하는 경우, 물리적인 공간의 확장과 축소뿐만 아니라 이를 통한 다양한 요구의 수용이 가능한 유연한 형태로 표현되어야 한다. 가변성의 적용은 내부와 외부의 수용이 동시에 가능한 개방적 구조로 변화되는 양상을 보일 수 있다.

25) 국립국어원 표준국어대사전 <https://stdict.korean.go.kr/>

〈표 17〉 가변성의 물리적 특성 요소

가변성 (variability)	
물리적 특성	공간 구조의 확장과 축소
	목적과 기능의 변화를 수용할 수 있는 구조 변화
	목적과 기능의 변화를 수용할 수 있는 요소 변화

3.3.2 개방적 공간

김석영(2015)은 플랫폼이 적용된 건축 공간은 형태나 규모와 상관없이 이용자들 간의 직접적, 간접적 교류를 활성화하는 자율과 통제가 혼합된 구조로 한 가지 이상의 기능을 수행할 수 있는 개방형 공간체계라고 정의하였다. 플랫폼의 공간은 구분이 없는 다양한 이용자를 수용하기 위해 가능한 많은 접근이 이루어질 수 있는 개방형 구조나 요소를 추구한다. 그 표현으로는 내부와 외부의 경계를 모호하게 하거나 허물어 시각적으로 확장감을 느낄 수 있으며 연속적인 공간 구성으로 자연스러운 내부로의 유입의 효과를 기대할 수 있다.

〈표 18〉 개방성의 물리적 특성 요소

개방성 (openness)	
물리적 특성	공간 내외부의 개방형 구조
	공간 내외부의 연속적 표현 요소
	공간 내부 유입의 자연스러움

3.3.3 복합적 공간

복합성이란 두 가지 이상을 하나로 합치는 것을 의미한다.²⁶⁾ 정소영(2020)은 동일 부지 또는 건물 내에 2개 이상의 시설이 존재 하는 것은 복합의 의미가 미비하며 공간의 기능 사이에 긴밀한 연계가 이루어져야 실질적 의미를 가진다고 하였다. 복합성이 재생공간에서 드러나는 경우, 물리적인 시설의 혼재로 표현되기보다 한 가지 이상의 기능을 수행하며 혼재된 기능을 수용 가능한 공간으로 표현되는 특징을 가진다. 또한 주요시설과 부가시설간의 연계성은 동선을 통해 표현될 수 있다.

〈표 19〉 복합성의 물리적 특성 요소

복합성 (complexities)	
물리적 특성	공간 물리적 혼재
	공간의 복합적 기능 수용
	공간 사이의 동선

3.3.4 상호적 공간

플랫폼 공간은 수요자와 소비자의 가치교환이 원활하기 일어나게 하는 소통의 장으로도 표현된다. 네트워킹의 활성화를 위해 커뮤니티를 목적으로 하는 공간 구성이 필요하며 활발한 상호작용 속에서 관계를 맺는 것이 핵심이다. 상호성이 표현된 플랫폼 공간은 공공적 성격을 갖고 참여를 활성화 하는 프로그램을 제공해야 한다.

26) 국립국어원 표준국어대사전 <https://stdict.korean.go.kr/>

〈표 20〉 상호성의 물리적 특성 요소

상호성 (mutuality)	
물리적 특성	공공적 성격을 가진 커뮤니티 공간의 유무
	공공적 성격을 가진 야외 공간
	상호작용을 위한 다양한 프로그램 제공

3.3.5 공간의 접근성

플랫폼 공간의 사용과 운영을 활성화하고 지속하기 위해서는 지리적 위치에 서 이점이 있어야 한다. 도로와 같은 인프라가 구축 되어 소비자와 사용자의 방문과 접근이 용이할수록 지속적인 노출을 통해 활용성이 높아지며 플랫폼 공간의 가치는 상승한다. 또한 공간 진입을 위한 보행로, 출입구의 조성도 접근성을 확보하는 데에 관여한다. 자연스럽고 복잡하지 않은 동선의 구축으로 플랫폼 사용자와 방문객들의 매끄러운 유입을 통해 공간의 이용 만족도를 높일 수 있다.

〈표 21〉 접근성의 물리적 특성 요소

접근성 (accessibility)	
물리적 특성	지리적 위치의 용이함
	공간과 접촉한 가로
	자연스러운 공간 유입을 위한 동선

공간 플랫폼의 5가지 특성과 표현되는 특징을 정리하자면 다음과 같다. 가변성은 구조의 변화로 인한 확장과 축소로 표현되며 개방성은 내·외부의 경계를 모호하게 하는 구조 또는 파사드와 같은 요소로 표현된다. 복합성은 공간의 혼재, 공간 간의 긴밀한 동선으로 표현되며 상호성은 커뮤니티 공간, 야외 공간으로 표현된다. 접근성은 지리적 위치, 가로, 출입 동선 등으로 표현되며 공간이 위치한 부지의 전체적인 포괄적 특성이다.

IV. 사례 대입

4.1 사례분석 선정 및 사례분석 틀

국내의 유희시설을 리노베이션한 사례 중에서 본 연구의 범위는 국내의 유희시설을 문화공간으로 활용한 사례 중 2014년부터 2019년도의 ‘산업단지 및 폐산업시설 문화재생사업’에 선정된 38곳 중 2016년 이후에 선정되고, 시범운영을 마쳐 사업이 완료되고 준공과 개관 후 현재 운영 중인 사례 8곳을 사례대상으로 선정하였다.

사업을 진행한 한국문화관광연구원의 사업정의에 따르면 기능을 상실한 유희공간을 지역사회와 소통을 통해 변화시켜 사회적 장소로 재창조 하는 사업이라고 하였다.²⁷⁾ 진행된 사례들은 지역사회와 밀접한 관계를 맺으며 사업을 추진하였다. 선정된 사례대상지는 다음의 <표 22>와 같다.

<표 22> 사례 조사 대상지 일반적 개요

사례	구분	위치	개관년도	기존용도	면적
A	F1963	부산시 수영구	2016	와이어 공장	2,000m ²
B	고색뉴지엄	경기도 수원시	2017	폐수처리장	1810m ²
C	경기상상캠퍼스	경기도 수원시	2016	서울대학교 농업생명과학대학	152,070m ²
D	동부창고	충북 청주시	2017	연초제조장	29,709m ²
E	복합문화지구누에	전라북도 완주군	2018	호남 잠종장	1,903.3m ²
F	수창청춘맨숀	대구 중구	2017	KT&G 사옥	5,015m ²
G	조치원 정수장	세종시 조치원읍	2018	정수장	10,656m ²
H	팔복예술공장	전라북도 전주시	2018	카세트테이프 생산 공장	13,224m ²

27) 산업단지 및 폐산업시설 문화재생사업 추진평가 및 효과제고 방안 연구, 한국문화관광연구원, 2017, 13p.

선행연구 분석을 통해 유희공간의 리노베이션 방법은 <표 7>에서 나타난 보존, 변형, 활용이며, 공간 플랫폼의 특성은 3.3에서 나타난 가변성, 개방성, 복합성, 상호성, 접근성으로 도출되었다. 이에 본 연구자는 인테리어디자인 전공의 석사 재학생 또는 졸업한 전문가 8명과 함께 선행연구 분석을 통하여 분류된 5가지의 플랫폼 특성을 각 3가지의 측면으로 세분화하여 분석 기준틀을 작성하였다. 분석기준틀의 항목은 5점 척도(5점은 매우 그렇다, 4점은 그렇다, 3점은 보통이다, 2점은 그렇지 않다, 1점은 매우 그렇지 않다)이다.

<표 23> 공간 플랫폼화 특성 조건

특성	내용	항목
가변성 (variability)	공간 구조의 확장과 축소	V1
	목적과 기능의 변화를 수용할 수 있는 구조 변화	V2
	목적과 기능의 변화를 수용할 수 있는 요소 변화	V3
개방성 (openness)	공간 내외부의 개방형 구조	O1
	공간 내외부의 연속적 표현 요소	O2
	공간 내부 유입의 자연스러움	O3
복합성 (complexities)	공간 물리적 혼재	C1
	공간의 복합적 기능 수용	C2
	공간 사이의 동선	C3
상호성 (mutuality)	공공적 성격을 가진 커뮤니티 공간의 유무	M1
	공공적 성격을 가진 야외 공간	M2
	상호작용을 위한 다양한 프로그램 제공	M3
접근성 (accessibility)	지리적 위치의 용이함	A1
	공간과 접촉한 가로	A2
	자연스러운 공간 유입을 위한 동선	A3

(V=variability, O=openness, C=complexities, M=mutuality, A=accessibility)

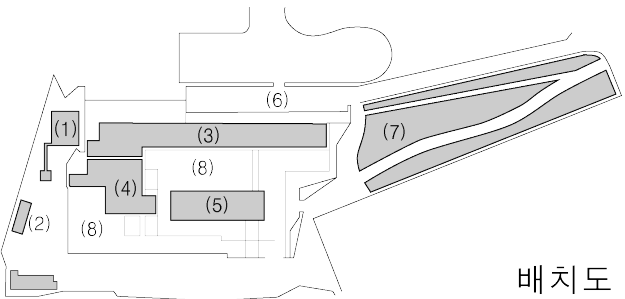
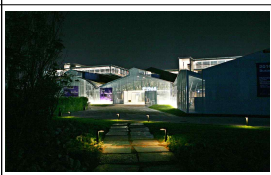
〈표 24〉 분석 기준틀

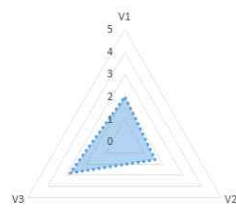
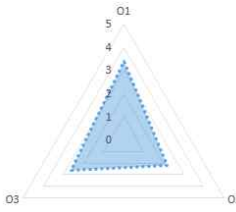
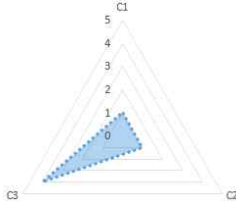
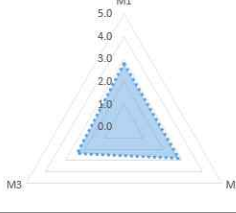
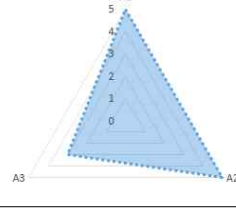
번호	사례 대상지 명				
개요	위치			개관년도	
	기존 용도			면적	
	사업 배경				
도면					
	구분	공간 명	리노베이션 방법	사진	내용
공간 구성	공용				
	문화				
	입주				
	교육				
	상업				

공간 특성			공용	문화	입주	교육	상업	평균	
공간 플랫폼 특성	가변성 (variability)	V1							
		V2							
		V3							
	개방성 (openness)	O1							
		O2							
		O3							
	복합성 (complexities)	C1							
		C2							
		C3							
	상호성 (mutuality)	M1							
		M2							
		M3							
	접근성 (accessibility)	A1							
		A2							
		A3							
종합 분석	분석 내용								

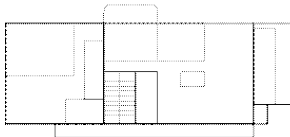
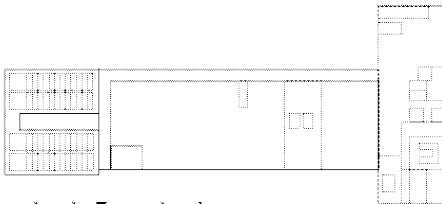
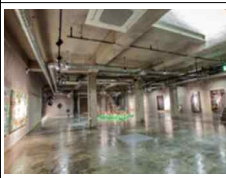
4.2 사례분석

〈표 25〉 F1936 사례분석

A	F1936				
개요	위치	부산광역시 수영구 구락로	개관년도	2016년	
	기존 용도	고려제강 와이어 공장	면적	2000㎡	
	F1963은 1963년 고려제강이 운영한 와이어 공장으로 건물명의 F는 Factory를 의미한다. 1963년부터 2008년까지 가동하던 공장이 문을 닫고 6년간 방치되었다. 2014년 부산 비엔날레 특별전, 2016부산비엔날레 프로그램 시 활용된 후 복합문화공간으로 탈바꿈하였다. 시범운영 프로그램인 실험예술 전시 Listening to Transparency를 진행하며 28,839명이 방문하였다.				
도면	(1) 달빛가든 (2) 유리온실 (3) 석천홀 (4) F1963 도서관 (5) F1963 스퀘어 (6) 연결브릿지 (7) 소리길 (8) 상업공간  배치도				
공간 구성	구분	공간 명	방법	내용	사진
	공용	석천홀, 야외공간	활용	와이어 공장의 높은 천장과와 넓은 공간을 활용하였으며 유동적으로 공연 시에는 500석, 평상시 800명의 인원 수용이 가능하다.	
	문화	도서관, F1963 스퀘어	변형	넓은 평면의 중간부분을 잘라내고 공간의 중심에 중정을 만들어 환기와 채광에 용이하게 하였다.	
	입주	-	-	-	-
	교육	F1963 스퀘어	변형	전면의 벽체를 제거하고 유리 설치와 블루 익스팬디드 메탈을 도입하여 확장적 공간으로써 가능성과 새로운 이미지를 창출하였다.	
	상업	테라로사, 복순도가 등	활용	공장의 철골 구조를 그대로 살려 상업공간을 구성하였으며 와이어 공장의 철판과 발전기, 와이어를 감는 보빈을 전시하였다.	

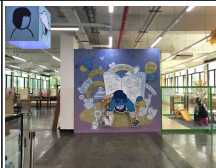
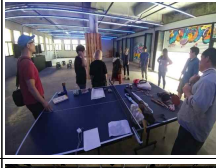
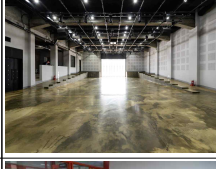
A	공간 특성		공용	문화	입주	교육	상업	평균	분석 평균	
공간 플랫폼 특성	가변성 (variability)	V1	5	3	—	1	1	2		
		V2	5	1	—	1	1	1.6		
		V3	5	4	—	4	1	2.8		
	개방성 (openness)	O1	5	5	—	5	2	3.4		
		O2	3	3	—	3	2	2.2		
		O3	5	3	—	3	2	2.6		
	복합성 (complexities)	C1	5	4	—	5	1	3		
		C2	5	3	—	2	1	2.2		
		C3	4	4	—	4	4	4		
	상호성 (mutuality)	M1	5	4	—	4	1	2.8		
		M2	3	5	—	5	1	2.8		
		M3	4	3	—	4	1	2.4		
	접근성 (accessibility)	A1	5							
		A2	5							
		A3	3							
종합 분석	분석 내용	공간 구성에서는 입주공간이 나타나지 않았다. 리노베이션 방법으로는 공용, 상업공간에서는 활용, 문화와 교육공간에서는 변형이 나타났다. 유리한 입지적 특성인 접근성이 가장 두드러지며 공간 플랫폼의 특성으로는 개방성과 상호성 복합성이 유사하게 나타났다.								

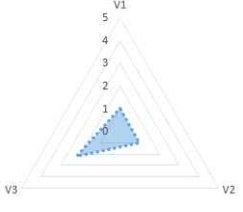
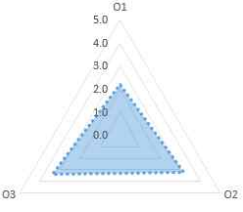
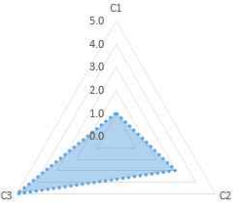
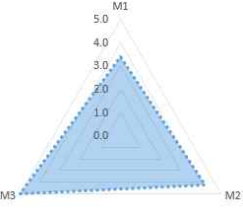
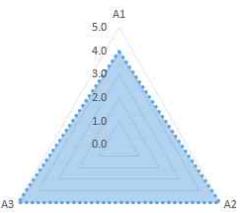
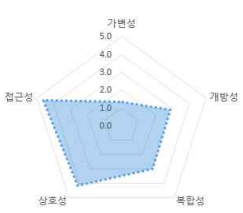
〈표 26〉 고색뉴지엄 사례분석

B	고색뉴지엄				
개요	위치	경기도 수원시 권선구	개관년도	2016년	
	기존 용도	폐수처리장	면적	총 1,458.4㎡	
	수원 고색뉴지엄은 수원산업단지에서 배출되는 폐수를 정화하는 폐수처리장이었다. 2005년에 준공되었으며 이후 폐수 배출량이 극도로 적어 10여 년간 동안 정상적운영이 되지않았다. 폐수처리장을 리노베이션함으로써 문화 환경을 조성하였다. 현재 지역 주민 및 산업단지 근로자의 문화생활공간으로 사용되며, 건물 일부는 독립적으로 유아보육 시설로 운영되고 있다.				
도면	  지상층 평면도 지하층 평면도				
공간 구성	구분	공간 명	리노베이션 방법	내용	사진
	공용	로비 및 인포	활용	내부 공간에 개보수를 하여 일반적인 로비 공간으로 구성하며 아카이브와 연혁을 비치해 놓았다.	
	문화	아카이브공간 전시공간	보존	폐수처리장 시설의 파이프, 폐수 처리 장치인 탱크를 보존하며 공간의 역사를 반영한 전시공간으로 이용되었다.	
	입주	-	-	-	-
	교육	교육장	활용	공용공간과 마찬가지로 시설에 개보수를 통해 시민들에게 교육프로그램을 제공하는 공간으로 구성되었다.	
	상업	-	-	-	-

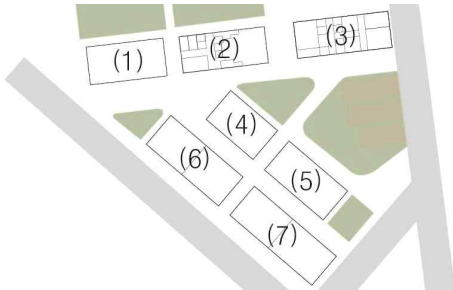
B	공간 특성		공용	문화	입주	교육	상업	평균	분석 평균
공간플랫폼 특성	가변성 (variability)	V1	1	1	-	1	-	0.6	
		V2	1	1	-	1	-	0.6	
		V3	3	1	-	1	-	1	
	개방성 (openness)	O1	3	1	-	1	-	1	
		O2	2	1	-	1	-	0.8	
		O3	2	1	-	1	-	0.8	
	복합성 (complexities)	C1	1	1	-	1	-	0.6	
		C2	1	5	-	1	-	1.4	
		C3	4	4	-	4	-	4	
	상호성 (mutuality)	M1	3	1	-	5	-	1.8	
		M2	1	1	-	1	-	0.6	
		M3	3	5	-	5	-	2.6	
	접근성 (accessibility)	A1	3					3	
		A2	2					2	
		A3	3					3	
종합분석	분석 내용		공간 구성에서는 입주, 상업공간이 나타나지 않았다. 리노베이션 방법으로는 공용, 교육공간에서는 활용, 문화공간에서는 변형이 나타났다. 공간 플랫폼의 특성으로는 접근성이 가장 높게 나타났으나 다른 특성은 저조하게 나타났다.						

〈표 27〉 경기 상상캠퍼스 사례분석

C	경기 상상캠퍼스				
개요	위치	경기도 수원시 권선구	개관년도	2016	
	기존 용도	농업생명과학대학	면적	152,070㎡	
	구 서울대학교 농업생명과학대학은 2003년 수원시에서 캠퍼스를 이전했다. 그 후 10년 동안 방치된 캠퍼스 부지의 교육공간을 리모델링하였다. 청년문화, 생활학교를 중심으로 복합문화공간으로 조성했다. 공간은 융복합문화 공간, 청년문화 창작소 조성을 목적으로 기획 하였다. 또한 지역주민의 생활문화센터의 기능도 담당하고자 했다.				
도면	(1) 생생1990 (2) 공간 1986 (3) 생활1980 (4) 청년 1981 (5) 공작 1967 (6) 교육 1964				배치도
	구분	공간 명	리노베이션 방법	내용	사진
공간 구성	공용	생활1980 생생1990	활용	구 서울대 캠퍼스의 농생대 농원예학과관, 농공학관의 공간을 활용하여 생활문화 공간과 입주 공간으로 활용하였다.	
	문화	생생1990 공간1986 생활1980	활용	구 서울대 농생대 대형강의실에 개보수와 공간의 활용으로 다목적 문화공간과 입주공간으로 사용된다.	
	입주	생활1980 청년1981 공작1967 생생1990	활용	총 7개의 동 중에서 4개의 공간에 입주를 위한 프로그램과 공간을 마련하였다.	
	교육	공간1986	활용	구 서울대 농생대 대형강의실에 개보수와 공간의 활용으로 다목적 문화공간과 입주공간으로 사용된다.	
	상업	생활1980	활용	구 서울대 농생대 원예회관의 공간을 활용하여 Fab Cafe를 조성하였다.	

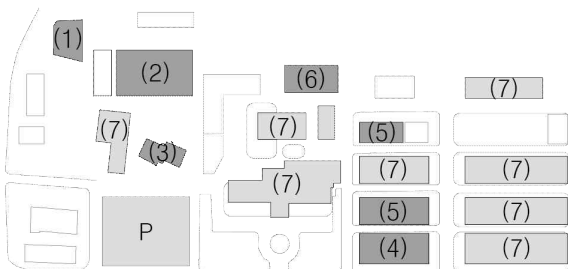
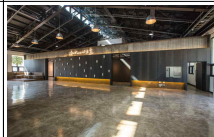
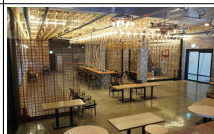
C	공간 특성		공용	문화	입주	교육	상업	평균	분석 평균
공간 플랫폼 특성	가변성 (variability)	V1	1	1	1	1	1	1	
		V2	1	1	1	1	1	1	
		V3	3	3	3	1	1	2.2	
	개방성 (openness)	O1	5	3	1	1	1	2.2	
		O2	1	4	5	5	1	3.2	
		O3	2	4	4	5	2	3.4	
	복합성 (complexities)	C1	1	1	1	1	1	1	
		C2	3	3	4	4	1	3	
		C3	5	5	5	5	5	5	
	상호성 (mutuality)	M1	3	3	4	4	3	3.4	
		M2	5	4	5	2	5	4.2	
		M3	5	5	5	5	5	5	
	접근성 (accessibility)	A1	4					4	
		A2	5					5	
		A3	5					5	
종합분석	분석 내용		공간 구성에서는 모든 공간이 구성되어있다. 리노베이션 방법으로는 구서울대 캠퍼스에 구조의 개보수만 이루어져 모든 공간에서 활용의 특성이 나타났다. 공간 플랫폼의 특성으로는 접근성이 가장 높게 나타났으며 상호성이 높게 나타났다.						

〈표 28〉 동부창고 사례분석

D	동부창고				
개요	위치	충청북도 청주시 청원구	개관년도	2014년	
	기존 용도	연초제조장	면적	991.9m2(34동), 971.13㎡(6동), 784㎡(8동)	
	1946년에 건립한 옛 청주 연초 제조장이 있던 안덕별 일대를 동부창고로 리노베이션 하였다. 1960년대 목조 트러스와 적벽돌로 지어진 건축물은 근대 문화적 가치가 높다. 현재 7동이 남았으며 그 중 34동은 2014년 커뮤니티 플랫폼으로, 6·8동은 다용도 이벤트홀과 커뮤니티 카페로 공연, 전시, 마켓으로 활용된다. 시민 문화 생태계 · 조성을 목표로 재생사업을 통해 시민들에게 제공하고 문화 향유 기회의 확대와 일대에 구도심을 활성화하고자 했다.				
도면	(1) 36동 (2) 35동 (3) 34동 (4) 8동 (5) 6동 (6) 38동 (7) 37동 배치도 				
공간 구성	구분	공간 명	리노베이션 방법	내용	사진
	공용	6동	보존	6동은 공장의 큰 내부 공간을 보존하여 커뮤니티와 이벤트를 목적으로 구성되었다.	
	문화	34동 35동 36동	보존	커뮤니티플랫폼, 공연예술 연습공간, 청주문화센터로 구성되었다. 연초제조장의 구조물을 보존하였다.	
	입주	-	-	-	-
	교육	34동 36동	보존	시민의 일상 속 문화가 스며들 수 있도록 지속적 프로그램과 교육을 제공하는 공간으로 구성되었다.	
	상업	8동	활용	카페로 구성된 8동은 공장의 구조물을 보강하고 전면부 유리를 덧대어 활용되었다.	

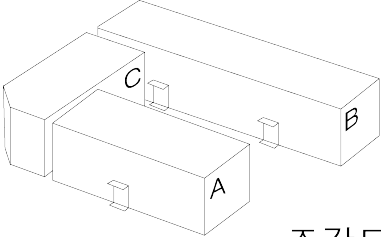
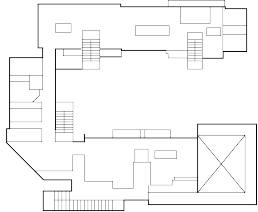
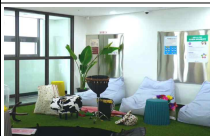
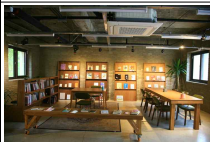
D	공간 특성		공용	문화	입주	교육	상업	평균	분석 평균
공간 플랫폼 특성	가변성 (variability)	V1	1	1	—	1	1	0.8	
		V2	1	1	—	1	1	0.8	
		V3	5	2	—	2	1	2	
	개방성 (openness)	O1	1	1	—	1	3	1.2	
		O2	1	1	—	1	3	1.2	
		O3	2	2	—	2	3	1.8	
	복합성 (complexities)	C1	1	2	—	2	1	1.2	
		C2	5	5	—	4	1	3	
		C3	5	5	—	5	5	5	
	상호성 (mutuality)	M1	5	3	—	5	3	3.2	
		M2	2	2	—	2	2	1.6	
		M3	5	5	—	5	1	3.2	
	접근성 (accessibility)	A1	4					4	
		A2	5					5	
		A3	5					5	
종합 분석	분석 내용		공간 구성에서는 입주공간을 제외한 공간이 구성되어있다. 리노베이션 방법으로는 상업공간에서 활용, 다른 공간에서 보존이 나타났다. 공간 플랫폼의 특성으로는 접근성이 가장 높게 나타났으며 복합성의 동선의 긴밀함이 높게 나타났다.						

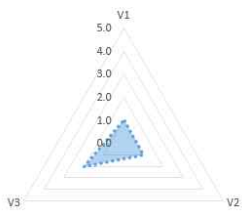
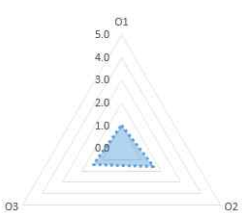
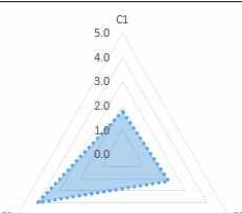
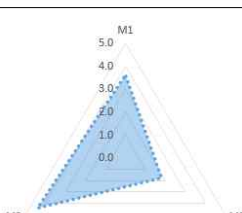
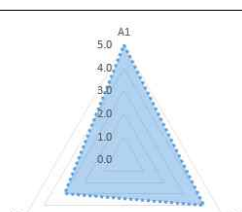
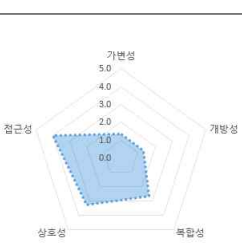
〈표 29〉 복합문화지구 누에 사례분석

E	복합문화지구 누에				
개요	위치	전라북도 완주군 용진읍	개관년도	2015년	
	기존 용도	호남잠종장	면적	1,903.3㎡	
	호남 잠종장은 1987년 부터 사용하였다. 2016년 부안지역으로 이전하며 방치 되었다. 이후 문화, 예술의 소통 공간인 복합문화지구 누에로 리노베이션 되었다. 누에아트홀, 게스트하우스 슝, 교육동, 캠핑 라운지 등이 있다. 시민들의 삶의 질 향상과 지역 문화생활의 기회확대를 목적으로 창조공간, 교육공간, 생활문화공간 등을 구성하였다.				
도면	(1) 청년키움식당 (2) 누에아트홀 (3) 누에살롱 (4) 커뮤니티실 (5) 작업실 (6) 게스트하우스 (7) 입주단체  배치도				
공간 구성	구분	공간 명	리노베이션 방법	내용	사진
	공용	커뮤니티실 누에캠핑장 &라운지	보존	과거 잠업시험장의 단지 내의 부지를 보존하여 캠핑장&라운지로 조성하였다.	
	문화	누에 아트홀	활용	창고로 쓰이던 공간에 구조물을 보수하고 넓은 공간을 활용해 유연한 문화 공간으로 구성하였다.	
	입주	완주가족문화교육원 외 10동	활용	잠업시험장 건물을 그대로 활용하여 내부보수를 통해 입주공간으로 구성하였다.	
	교육	교육원, 목공, 기계 도자, 섬유 금속실	활용	잠업장의 구조물을 활용하고 내부에 교육을 위한 설비를 통해 다양한 문화 교육 프로그램을 제공한다.	
	상업	청년키움식당 슝	활용	잠업 공간을 활용하여 창업을 희망하는 청년에게 사업장 운영의 기회를 제공한다.	

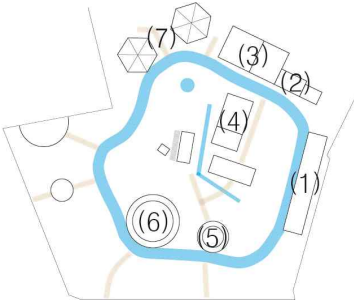
E	공간 특성		공용	문화	입주	교육	상업	평균	분석 평균
공간 플랫폼 특성	가변성 (variability)	V1	1	1	1	1	1	1	
		V2	1	1	1	1	1	1	
		V3	3	2	1	2	1	1.8	
	개방성 (openness)	O1	4	3	1	1	1	2	
		O2	4	1	1	1	1	1.6	
		O3	4	2	2	1	2	2.2	
	복합성 (complexities)	C1	1	3	1	3	1	1.8	
		C2	3	5	1	1	1	2.2	
		C3	3	3	3	3	3	3	
	상호성 (mutuality)	M1	5	2	1	2	3	2.6	
		M2	5	2	1	2	1	2.2	
		M3	5	5	3	5	2	4	
	접근성 (accessibility)	A1	1					1	
		A2	1					1	
		A3	2					2	
종합분석	분석 내용		공간 구성에서는 모든 공간이 나타났다. 리노베이션 방법으로는 보존을 사용한 공용공간을 제외하고 모두 활용을 하였다. 공간 플랫폼의 특성으로는 상호성이 가장 높게 나타났다.						

〈표 30〉 수창청춘맨손 사례분석

F	수창청춘맨손				
개요	위치	대구광역시 중구	개관년도	2017	
	기존 용도	KT&G 유희부지와 사택	면적	부지면적 5,015.4㎡ 건축연면적 1,788.26㎡	
	대구 중구에 위치한 KT&G의 사택 시설은 지역사회와 청년예술가를 위해 수창청춘맨손으로 리노베이션 되었다. 근대 역사를 보존한 대구 예술 발전소, 북성동 일대의 문화시설을 연결하여 문화네트워크 형성을 목적으로 하였다. 예술을 기반으로 창의적 방식의 공간 활용과 건물 원형과 과거의 이용 형태를 최대한 복원하고자 하였다. 전시, 교육, 연구 프로그램은 제공하며 청년 예술의 창조적 공간을 구성하는것에 중점을 두었다.				
도면	  조감도 1층 평면도				
	구분	공간 명	리노베이션 방법	내용	사진
공간 구성	공용	시민휴게공간, 루프탑 커뮤니티 공간	보존	사옥의 구조를 보존하여 커뮤니티가 일어날 수 있는 공용 공간으로 구성하였다.	
	문화	수창아카이브, 전시실	보존	사옥의 B동에서 1층의 공간을 역사를 중심으로 아카이브 공간을 마련하며 3개의 층 모두 전시공간을 기획하였다.	
	입주	레지던시	보존	레지던시 프로그램으로 예술가들에게 창작의 기회를 제공하는 공간으로 구성되었다.	
	교육	세미나실	보존	사옥의 B동 2층의 공간을 세미나 실로 구성하여 문화 중심의 교육을 제공한다.	
	상업	아트북카페	보존	사옥의 A동 1층 공간을 무인 카페로 구성하였으며 문화교류의 장 역할을 한다.	

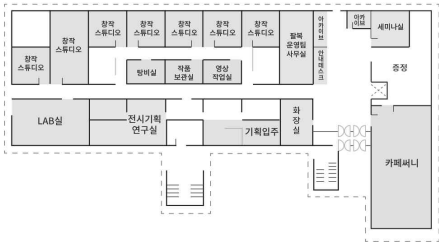
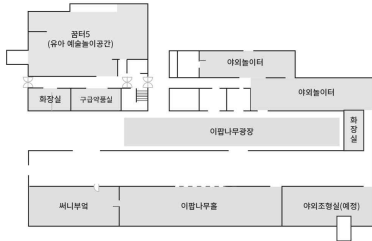
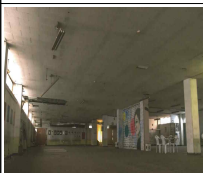
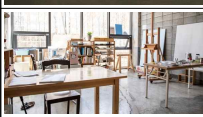
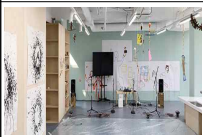
F	공간 특성		공용	문화	입주	교육	상업	평균	분석 평균
공간 플랫폼 특성	가변성 (variability)	V1	1	1	1	1	1	1	
		V2	1	1	1	1	1	1	
		V3	3	4	1	1	1	2	
	개방성 (openness)	O1	1	1	1	1	1	1	
		O2	4	1	1	1	1	1.6	
		O3	3	1	1	1	1	1.4	
	복합성 (complexities)	C1	5	1	1	1	1	1.8	
		C2	3	4	2	1	1	2.2	
		C3	4	4	4	4	4	4	
	상호성 (mutuality)	M1	5	4	3	2	4	3.6	
		M2	5	1	1	1	1	1.8	
		M3	5	5	5	5	2	4.4	
	접근성 (accessibility)	A1	5					5	
		A2	4					4	
		A3	3					3	
종합 분석	분석 내용		공간 구성에서는 모든 공간이 나타났다. 리노베이션 방법으로는 모두 보존이 나타났으며 공간 플랫폼의 특성으로는 접근성, 다음으로 상호성이 가장 높게 나타났다.						

〈표 31〉 조치원 정수장 사례분석

G	조치원 정수장				
개요	위치	세종특별자치시 조치원읍		개관년도	2019년
	기존 용도	상수도 정수장		면적	10,656㎡
	1935년 설립되어 78년 동안 사용되었다. 2013년 광역상수도계획으로 폐쇄 후 방치되었다. 이후 조치원읍의 상수도 정수장을 문화 정원으로 리노베이션 하여 시민들에게 문화 향유의 기회를 확대하고자 하였다. 2018년 11월 공사 착공, 2019년 5월 준공 하였다.				
도면	(1) 커뮤니티 뜰 (2) 창작공간 원 (3) 전시공간 샘 (4) 기억공간 터 (5) 바닥분수 (6) 작은광장 (7) 침전기/여과기  배치도				
공간 구성	구분	공간 명	리노베이션 방법	내용	사진
	공용	커뮤니티뜰	변형	상수도 정수장을 관리하는 공간에 외부에 유리 파사드를 감싸고 옆에 새로운 건물을 구성하여 공용공간을 나타냈다.	
	문화	전시공간 샘 기억공간 터	보존	과거 정수장의 시설을 보존하여 역사성을 드러내는 전시공간으로 구성하였다.	
	입주	-	-	-	-
	교육	창작공간 원	변형	정수장의 자리에 4면이 유리로 된 파사드를 덧붙이며 문화 창작 교육을 제공하는 공간으로 구성하였다.	
	상업	-	-	-	-

G	공간 특성		공용	문화	입주	교육	상업	평균	분석 평균
공간 플랫폼 특성	가변성 (variability)	V1	1	1	0	1	0	0.6	
		V2	1	1	0	1	0	0.6	
		V3	5	5	0	2	0	2.4	
	개방성 (openness)	O1	3	3	0	2	0	1.6	
		O2	5	4	0	4	0	2.6	
		O3	5	4	0	3	0	2.4	
	복합성 (complexities)	C1	4	1	0	1	0	1.2	
		C2	5	5	0	2	0	2.4	
		C3	5	5	5	5	5	5	
	상호성 (mutuality)	M1	5	3	0	2	0	2	
		M2	5	5	0	5	0	3	
		M3	3	5	0	5	0	2.6	
	접근성 (accessibility)	A1	4					4	
		A2	4					4	
		A3	5					5	
종합분석	분석 내용		공간 구성에서는 공용, 문화, 교육 공간이 나타났다. 리노베이션 방법으로는 공용, 교육공간에서는 변형, 문화공간에서는 보존의 방법이 사용되었다. 공간 플랫폼의 특성으로는 접근성이 뛰어났으며 복합성이 높게 나타났다.						

〈표 32〉 팔복예술공장 사례분석

H	팔복예술공장				
	위치	전라북도 전주시 덕진구	개관년도	2016년	
	기존 용도	1산업단지내 폐공장	면적	대지면적 13,224㎡, 건축면적 2,645㎡, 연면적 4,153㎡	
개요	팔복동 제 1산업단지의 폐공장인 테이프 생산 시설의 쏘렉스 공장을 팔복 예술공장으로 리노베이션 하였다. 25년 동안 방치된 4500평 면적의 부지를 예술공간으로 재탄생시켰다. 예술 공간으로 조성시켜 거점으로서 지역 활성화 도모와 삶의 질 향상에 기여하고자 했다.				
도면					
	A동 1층 평면도		B동 1층 평면도		
공간 구성	구분	공간 명	리노베이션 방법	내용	사진
	공용	b이팝나무 홀 광장	보존	공장의 B동에 과거의 물성을 보존하며 커뮤니티 공간인 홀과 광장으로 구성하였다.	
	문화	a2 전시장	보존	A동 2층에서 공장에서 사용되었던 시설, 가구 등을 그대로 전시적 요소로 보존하며 문화공간으로 구성하였다.	
	입주	a1 창작 스튜디오	활용	공간을 분할하여 스튜디오로 구성하며 실험적 예술창작의 기회를 제공하였다.	
	교육	b12꿈터	보존	B동의 1층과 2층에 공장의 구조를 보존하여 문화 교육을 제공하는 공간을 구성하였다.	
	상업	a1씨니카페	활용	A동의 1층 창고로 쓰이던 넓고 높은 천장고의 공간을 카페로 활용하며, 전시가 복합적으로 일어난다.	

H	공간 특성		공용	문화	입주	교육	상업	평균	분석 평균	
공간 플랫폼 특성	가변성 (variability)	V1	1	1	1	1	1	1		
		V2	3	3	1	1	1	1.8		
		V3	5	5	2	4	1	3.4		
	개방성 (openness)	O1	5	2	1	1	3	2.4		
		O2	5	2	2	2	4	3		
		O3	5	3	3	2	4	3.4		
	복합성 (complexities)	C1	1	3	1	1	1	1.4		
		C2	5	5	1	4	1	3.2		
		C3	5	5	5	5	5	5		
	상호성 (mutuality)	M1	5	2	2	3	3	3		
		M2	5	4	1	1	3	2.8		
		M3	4	5	5	5	1	4		
	접근성 (accessibility)	A1	2						2	
		A2	3						3	
		A3	4						4	
종합 분석	분석 내용		공간 구성에서는 모든 공간이 나타났다. 리노베이션 방법으로는 보존과 활용의 방법이 사용되었다. 공간 플랫폼의 특성으로는 상호성이 가장 높게 나타났으며 접근성과 복합성, 개방성 또한 유사하게 나타났다.							

4.3 종합분석

〈표 33〉 사례 대상지의 종합분석

구분	특성 공간 구분	가변성				개방성				복합성				상호성				접근성			
		V1	V2	V3	평균	O1	O2	O3	평균	C1	C2	C3	평균	M1	M2	M3	평균	A1	A2	A3	평균
A	공용	5	5	5	5	5	3	5	4.3	5	5	4	4.6	5	3	4	4	5	5	3	4.3
	문화	3	1	4	2.6	5	3	3	3.6	4	3		3.6	4	5	3	4				
	입주	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-	-				
	교육	1	1	4	2	5	3	3	3.6	5	2		3.6	4	5	4	4.3				
	상업	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1		2	1	1	1	1				
B	공용	1	1	3	1.6	3	2	2	2.3	1	1	4	2	3	1	3	2.3	3	2	3	2.6
	문화	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5		3.3	1	1	5	2.3				
	입주	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-	-				
	교육	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		2	5	1	5	3.6				
	상업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-	-				
C	공용	1	1	3	1.6	5	1	2	2.6	1	3	5	3	3	5	5	4.3	4	5	5	4.6
	문화	1	1	3	1.6	3	4	4	3.6	1	3		3	3	4	5	4				
	입주	1	1	3	1.6	1	5	4	3.3	1	4		3.3	4	5	5	4.6				
	교육	1	1	1	1	1	5	5	3.6	1	4		3.3	4	2	5	3.6				
	상업	1	1	1	1	1	1	2	1.3	1	1		2.3	3	5	5	4.3				
D	공용	1	1	5	2.3	1	1	2	1.3	1	5	5	3.6	5	2	5	4	4	5	5	4.6
	문화	1	1	2	1.3	1	1	2	1.3	2	5		4	3	2	5	3.3				
	입주	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-	-				
	교육	1	1	2	1.3	1	1	2	1.3	2	4		3.6	5	2	5	4				
	상업	1	1	1	1	3	3	3	3	1	1		2.3	3	2	1	2				
E	공용	1	1	3	1.6	4	4	4	4	1	3	3	2.3	5	5	5	5	1	1	2	1.3
	문화	1	1	2	1.3	3	1	2	2	3	5		3.6	2	2	5	3				
	입주	1	1	1	1	1	1	2	1.3	1	1		1.6	1	1	3	1.3				
	교육	1	1	2	1.3	1	1	1	1	3	1		2.3	2	2	5	3				
	상업	1	1	1	1	1	1	2	1.3	1	1		1.6	3	1	2	2				
F	공용	1	1	3	1.6	1	4	3	2.6	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	3	4
	문화	1	1	4	2	1	1	1	1	1	4		3	4	1	5	3.3				
	입주	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2		2.3	3	1	5	3				
	교육	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		2	2	1	5	2.6				
	상업	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		2	4	1	2	2.3				
G	공용	1	1	5	2.3	3	5	5	4.3	4	5	5	4.6	5	5	3	4.3	4	4	5	4.3
	문화	1	1	5	2.3	3	4	4	3.6	1	5		3.6	3	5	5	4.3				
	입주	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-	-				
	교육	1	1	2	1.3	2	4	3	3	1	2		2.6	2	5	5	4				
	상업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-	-				
H	공용	1	3	5	3	5	5	5	5	1	5	5	3.6	5	5	4	4.6	2	3	4	3
	문화	1	3	5	3	2	2	3	2.3	3	5		4.3	2	4	5	3.6				
	입주	1	1	2	1.3	1	2	3	2	1	1		2.3	2	1	5	2.6				
	교육	1	1	4	2	1	2	2	1.6	1	4		3.3	3	1	5	3				
	상업	1	1	1	1	3	4	4	3.6	1	1		2.3	3	3	1	2.3				
평균		1.2	1.2	2.6	1.6	2.2	2.4	2.6	2.4	1.8	2.9	4.3	2.9	3.3	2.8	4.1	3.4	3.5	3.6	3.7	3.5

(V=variability, O=openness, C=complexities, M=mutuality, A=accessibility)

〈표 34〉 사례 조사 대상지 공간 구분 분석

사례	A	B	C	D	E	F	G	H
공용	○	○	○	○	○	○	○	○
문화	○	○	○	○	○	○	○	○
입주	-	-	○	-	○	○	-	○
교육	○	○	○	○	○	○	○	○
상업	○	-	○	○	○	○	-	○

〈표 35〉 사례 대상지의 공간별 리노베이션 방법 분석 (5점)

	사례 특성	A	B	C	D	E	F	G	H	평균
공용	보존				○	○	○		○	2.5
	변형							○		0.625
	활용	○	○	○						1.875
문화	보존		○		○		○	○		2.5
	변형	○							○	1.25
	활용			○		○				1.25
입주	보존						○			1.25
	변형									0
	활용			○		○			○	3.75
교육	보존				○		○		○	1.875
	변형	○						○		1.25
	활용		○	○		○				1.875
상업	보존						○			0.85
	변형									0
	활용	○		○	○	○			○	4.15

〈표 36〉 리노베이션 방법의 종합 분석 (5점)

	공용	문화	입주	교육	상업	평균
보존	2.5	2.5	1.25	1.875	0.85	1.795
변형	0.625	1.25	0	1.25	0	0.625
활용	1.875	1.25	3.75	1.875	4.15	2.58

〈표 33〉는 5점 척도(5점은 매우 그렇다, 4점은 그렇다, 3점은 보통이다, 2점은 그렇지 않다, 1점은 매우 그렇지 않다)로 분석하였으며, 디자인 관련 전문가 5명, 석사 이상 8명의 연구원과 디자인을 연구하는 학부 3학년 이상 30명의 연구원을 대상으로 실시하였다. 분석은 사례지의 일반적 개요, 공간 구성별 이미지, 프로그램 내용을 제공하여 각 사례의 공간 구분 별로 플랫폼의 특성과 리노베이션 방법에 대한 분석을 실시하였다.

사례분석의 공간구성은 공용공간, 문화공간, 입주공간, 교육공간, 상업공간을 살펴보고, 플랫폼의 특성은 가변성, 개방성, 복합성, 상호성, 접근성으로 살펴보고있다. 접근성은 지리적 위치나 유희공간 및 시설에 인접한 가로, 유입을 위한 동선인 출입구와 같이 공간의 내부가 아닌 해당 공간의 부지 전체에 걸친 평가 항목이다.

〈표 34〉은 사례 조사 대상지의 공간 구분에 따라 존재의 유·무를 분석한 내용이다. 〈표 35〉는 각 공간에서 이루어진 리노베이션 방법에 대한 분석의 종합이다. 리노베이션 방법으로는 보존, 변형, 활용으로 분류하여 평가 하였다. 〈표 35〉를 통하여 〈표 36〉에서는 사례대상지의 공간 별 보존, 변형, 활용의 빈도를 분석하였다. 분석의 종합은 다음과 같다.

사례 대상의 면적은 1,810㎡부터 152,070㎡까지 리노베이션이 이루어진 각 사례지의 면적에 따른 분석은 다음과 같다. 모든 사례지가 문화예술의 거점을 제공하는 것을 목표로 하고 있어 공용공간과 문화향유의 공간, 교육 제공의 공간이 나타났다. 면적이 넓은 공장의 부지를 활용한 사례는 기존에 존재하던 여러 동의 건물에 기능을 부여하는 것으로 나타났다. 152,070㎡의 경기 상상캠퍼스가 대표적이며 F1963, 동부 창고, 복합문화지구누에, 조치원 정수장이 해당된다. 단일 건물 또는 2개, 3개의 동으로 이루어진 건물의 경우, 해당 공간 안에서 목적에 따른 다양한 기능을 수용하기 위해 공간을 분할하였다. 1,810㎡의 고색 뉴지엄과 5,015㎡의 수창청춘맨션, 13,224㎡의 팔복예술공장이 해당된다. 면적에 따른 분석은 기존 유희시설의 용도와 건물의 크기, 수에 따라 상이하게 나타났다.

첫째, 공간 구성 별 분석은 다음과 같다. 공간구성에 있어서 공용 공간은 유흥시설의 넓은 대지를 이용하여 야외에 숲이나 산책로 등 개방공간을 조성한 경우 보다 실내에 커뮤니티를 위한 공간을 조성한 경우가 더 많이 관찰되었다. 또한 문화를 매개로 한 다양한 프로그램을 제공하기 위해 다른 공간에 비하여 많은 면적을 차지하고 있었다. 공용 공간에서는 M(상호성)의 특성이 4.1점으로 가장 높게 나타났으며, C(복합성)이 3.4점, O(개방성)이 3.3점, V(가변성)이 2.3점 순으로 나타났다. 공용공간의 기능과 플랫폼의 상호성은 다양한 사용자에게 만남의 장을 제공한다는 목적을 가지고 있어 기능과 성격이 유사함을 알 수 있었다.

문화공간은 전시, 공연, 창작, 창업 등의 활동을 지원하고 실행하는 공간이다. 문화공간은 해당 지역의 장소, 역사의 가치를 반영하여 기획한 공간 또는 새롭게 창출된 지역의 문화와 가치를 만들어 나가는 공간으로 나타난다. 전자는 수창청춘맨손의 아카이브 공간에서 나타난다. 장소, 역사적 가치를 스토리텔링적 기법으로 과거의 유산들을 전시 하였다. 후자의 경우 복합문화지구누에의 누에아트홀에서 나타난다. 누에 잠업장의 창고로 쓰이던 공간을 가변이 가능한 공연장, 전시장으로 리노베이션 하였다. 이 공간에서 문화가치를 새롭게 만들기 위한 다양한 프로그램을 제공한다.

입주공간은 8개의 사례 중 4개 사례지에서만 나타났다. 문화적 가치를 중심으로 하여 리노베이션된 공간이기 때문에 입주자 또한 문화와 관련된 산업이 대다수 이다. 입주공간이 없는 사례는 문화 공간에서 그 역할을 일부 충당하는 것을 관찰 할 수 있었다. 정기적인 문화 프로그램이나 전시를 통해 해당 지역과 그 외의 작가, 예술가들이 지속적으로 문화 활동을 할 수 있도록 지원하고 있다.

교육공간은 모든 사례지에서 나타났으며 문화공간과 그 성격과 기능이 유사하다. 지역민 또는 외부 방문객들에게 제공하는 문화와 관련된 프로그램 또는 예술 창작 프로그램의 기회를 제공하기 위한 공간을 구성하였다. 예로 동부창고의 36동은 다양한 문화예술과 관련된 클래스를 운영하며 교육을 제공한다.

상업공간은 식음공간과 문화산업을 판매하는 공간으로 구성되어 있으며 유흥공간의 목적과 방향성에 맞추어 지역사회 활성화를 위한 요소들이 나타난다.

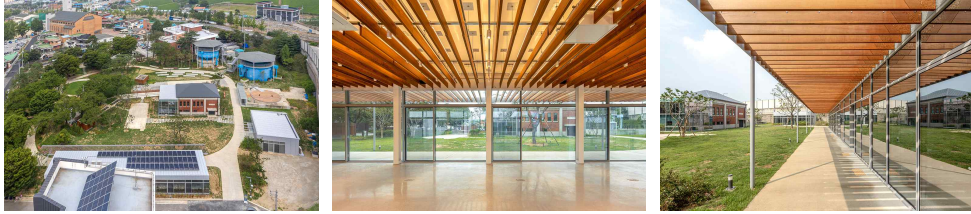
북합문화지구 누에의 청년키움식당의 경우 지역의 외식 창업 아이디어를 가진 청년들에게 설비가 갖춰진 사업장을 제공함으로써 창업의 기획과 실전 매장 경험을 쌓을 수 있도록 지원한다.

둘째, 공간에서 나타난 플랫폼 특성의 분석은 다음과 같다. 공간 특성의 경우 상호성이 가장 높게 나타났으며 가변성이 가장 미흡하게 나타났다. 사례 중 가변적 특성이 유일하게 나타나는 F1963은 공간의 확장과 축소, 목적과 기능의 변화를 수용할 수 있는 구조와 요소의 변화를 보여주었다. 석천홀은 기존 와이어공장의 건축 구조는 그대로 두며 내부의 큰 공간을 활용하는 리노베이션 방법을 사용하여 가변적 특성을 표현하였다. 기존 와이어공장의 구조를 활용하였으며 천정부의 개폐가 가능하도록 기능을 추가 하여 확장과 축소가 일어나게 하였다. 또한 공연, 전시, 각종 프로모션 행사 등의 기능의 변화에도 유연하게 구조 및 요소가 변화하여 2,046.2㎡면적 내에서 기본 800석의 인원수용이 가능하며 공연 시에는 500석의 수용이 가능하다. 공간의 구조 변화를 통한 확장과 축소 사례는 거의 관찰되지 않지만 가구나 이동 가능한 가벽과 같은 요소 변화를 통하여 가변성을 보여주는 사례는 다수 관찰 되었다.



〈그림 13〉 가변적 공간의 석천홀 (출처: F1963홈페이지)

개방적 특성이 가장 높게 나타난 공간은 공용공간으로 평균 3.3점이며, 문화공간 2.3점, 교육공간 2.1점, 입주공간 2.3점, 상업공간 1.5점 순으로 나타났다. 공용공간의 특성상 다양하고 많은 수용을 위하여 다른 공간에 비해 넓은 면적을 보유 하였으며 자연스러운 내부 유입을 위해 가시적, 물리적으로 개방형인 구조를 적용하였다. 조치원 문화정원의 공용공간인 커뮤니티 뜰의 경우 4면을 유리 파사드로 구성하여 시각적인 개방감을 표현하였다.



〈그림 14〉 개방적 공간의 조치원 문화정원 커뮤니티 플 (출처: <http://emaa.co.kr/>)

복합성의 C1은 1.7점, C2는 2.8점, C3는 4.3점으로 물리적 혼재가 나타난 시설은 가장 적게 관찰 되었다. C1문항 중 가장 높은 5점의 수창청춘맨션의 공용공간은 ㄷ자 형의 사옥안과 중간의 외부 공간을 동시에 전시 공간으로 활용하여 혼재가 일어나도록 하였다. 외의 사례는 물리적 혼재에 대한 평가는 낮았으나 유희공간의 특성 중 하나인 내부의 큰 공간을 활용하여 복합적인 기능을 할 수 있는 공간은 다수 나타났으며 대부분 공용공간과 문화공간에서 확인할 수 있었다. C3항목의 유희공간 및 시설 사이의 동선은 전체적으로 효율성 있게 구성되어 있는 것으로 관찰 되었다. 유희공간의 특성상 효율적 산업 생산을 위해 공간 간의 동선은 기존의 구조를 변형하지 않은 경우가 다수였다.

유희공간의 리노베이션은 지역의 문화 거점의 역할을 위해 마련된 소통의 장의 성격을 가지고 있기 때문에 상호성이 3.4점으로 가장 높게 나타났다. M1은 3.2점, M2는 2.7점, M3은 4.1점으로 사례지 모두 상호성과 연관이 깊은 공용공간을 포함하고 있었으며 그 외의 공간에도 커뮤니티 공간을 구성하였다. M2의 평가 요소인 야외 공간의 경우, 조치원 정수장은 조치원 문화정원으로 탈바꿈 하였고 야외 공간의 면적이 높게 산출되었으며 경기 상상캠퍼스의 경우 구 서울대학교 농과대의 부지에 조성되어있는 숲을 활용하였다. 이처럼 기존에 구성되어있는 숲, 산책로 등을 활용한 경우와 공원으로 조성하는 경우에만 야외 공간이 나타나기 때문에 낮은 점수를 보인다. M3항목 관찰결과, 모든 사례는 지역과 문화를 매개로 하여 운영주체 또는 외부 지원 주체가 문화, 예술, 기술, 창업 등 다양한 프로그램으로 지원을 하였다.



〈그림 15〉경기상상캠퍼스의 상호적 특성이 나타나는 공간(출처: <http://sscampus.kr/>)

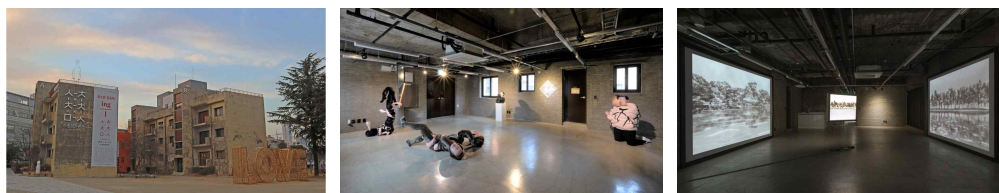
접근성은 지리적 위치와 인접한 가로, 동선, 출입구와 같이 공간의 내부가 아닌 해당 공간의 부지 전체에 걸친 평가 항목이다. 과거 유희공간은 도로와 같은 인프라가 구축 되어 있기 때문에 접근성이 용이하다는 장점을 가지고 있다. A1은 3.5점, A2는 3.6점 A3는 3.7점으로 평균이상의 평가 점수가 도출되었다. 동부창고는 A1은 4점, A2는 5점, A3는 5점으로 접근성이 두드러지게 나타났다. 지리적인 이점에 있어 청주시의 청주대학교와 보건의과학대학교 및 인근 주거지역과 가까이 위치해 접근성이 뛰어나다. 또한 3면으로 가로가 공간과 접촉해 있으며 다른 한 면은 주차장으로 구성되어 있다. 동부창고로 유입을 하는 동선은 매우 자유로우며 불편함이 없다.



〈그림 16〉동부창고의 접근성 (출처: <https://www.dbchangko.org/>)

선정된 대부분의 사례대상지는 각 지역의 장소적, 역사적 가치와 연계하여 리노베이션을 하였으며 플랫폼의 상호성, 접근성의 특성은 높은 결과가 나왔지만 개방성과 가변성은 낮게 나타났다. 따라서 유희공간이 플랫폼의 역할을 수행하기 위해서는 가변성과 개방성을 위한 표현이 이루어져야하며 구조적 변화의 도입이 필요한 것으로 보인다. 하지만 구성요소의 변화를 통해 개방성을 확보하려는 표현을 확인 하였다.

셋째, <표 35>의 리노베이션의 방법에 있어서는 보존이 13회, 변형이 5회, 활용이 16회로 나타났다. 공용공간에서는 보존, 활용, 변형 순으로 나타났으며 문화공간에서는 보존이 많으며 변형과 활용은 동일하다. 입주공간에서는 활용, 보존 순이며 변형은 사용되지 않았다. 교육공간은 보존과 활용이 동일하게 나타났으며 변형이 적게 나타났다. 상업공간은 활용의 방법이 가장 높았으며 변형은 나타나지 않았다. 공용공간과 문화공간은 각 유희공간의 가치를 보여줄 수 있는 표현을 사용한 공간이 다수였다. 수창청춘맨손의 경우 과거 사옥이 가지고 있던 의미와 역사를 이어나가기 위하여 건축물의 외관을 최대한으로 보존하며 실내의 개보수로 구조적 안정성을 확보 하였다. 입주공간과 상업공간은 기존 건축물에 구조적 안정성을 더하여 활용의 방법을 사용한 경우가 많았다. 경기 상상캠퍼스의 경우 구 서울대 농과대학의 건물을 그대로 활용하여 캠퍼스가 보유한 넓은 공간을 리모델링하여 복합문화공간으로 조성하였다.



<그림 17> 보존 방법의 수창청춘맨손 (출처: <http://www.suchang.or.kr/>)

변형의 방법은 가장 적은 횟수로 사용되었다. 대부분의 유희공간을 리노베이션하는 과정에서 건축물의 역사적, 장소적 가치를 최대한 드러내기 위한 방법으로 보존과 활용을 적용하였다. 조치원 문화정원의 본관은 일부 철거와 재건축을 통해 건축물 우측에 외부 4면의 파사드를 유리로 구성하여 일부를 내부로 끌어들었다.



<그림 18> 조치원 정수장 건물 보존 및 철거 영역 (출처: <https://www.sejong.go.kr/>)

V. 결론

본 연구에서는 유희공간의 리노베이션 방법과 공간 구성에 대하여 분석하며 플랫폼 공간의 특성 분석을 통하여 유희공간의 리노베이션에서 플랫폼으로서 갖추어야 할 요소를 제안하는 것을 목적으로 한다. 본 연구의 결론은 다음과 같다.

리노베이션된 유희공간의 공간 구성은 공용공간, 문화공간, 교육공간, 입주공간, 상업공간으로 구분된다. 사례 대상지의 공간 구성 유무를 분석한 결과는 공용공간, 문화공간, 교육공간 > 상업공간 > 입주공간으로 나타났다. 입주공간의 경우 미흡하게 나타났으나 문화공간에서 프로그램과 기능 제공을 통해 역할을 일부 충당하는 것을 확인하였다. 선행연구를 통해 플랫폼 공간의 특성을 정리한 결과 가변성, 개방성, 복합성, 상호성, 접근성 5가지 특성으로 구분되었다. 사례분석을 통해 리노베이션된 유희공간의 플랫폼 특성을 살펴본 결과, 접근성 > 상호성 > 복합성 > 개방성 > 가변성 순으로 나타났다. 사례대상지의 리노베이션의 방법을 분석한 결과, 활용 > 보존 > 변형의 순으로 나타났다.

첫째, 유희공간의 리노베이션에서 미흡하였던 가변성과 개방성을 변형의 방법을 통하여 보완할 수 있다. 종합 분석의 결과 유희공간의 리노베이션 사례에서 적극적인 구조의 변화는 미흡하게 나타났다. 각 공간의 확장과 축소를 통한 가변적 특성과 경계를 없애 공간의 위계를 흐리게 하는 가시적 표현을 통한 개방성이 나타난 공간의 사례는 매우 적었다. 또한 복합성의 평가 요소인 물리적 혼재의 문향도 낮은 것으로 조사되었다. 과거 건축물의 역사적 가치와 지역의 장소적 가치를 포함하여 리노베이션이 이루어져야 하며 구조의 기능을 적극적으로 변화 할 수 있는 표현방법을 고려하는 것이 필요하다. 향후 내·외부 출입의 자유로움과 다양한 방면의 수용이 가능한 구조변화와 시각적 연속성을 적용하는 것이 요구된다.

유희공간을 리노베이션 하는 과정에서는 먼저 지역과 과거 유희공간이 가지고 있는 배경을 파악하고 가치를 도출 하여야 한다. 이러한 도출된 가치는 리노베이션의 방향성과 방법을 설정하며 추후 공간만의 특색을 나타낸다. 대부분의 사례에서 과거 건축물의 모습을 그대로 보존하고 활용하는 경우가 많이 나타났다. 리노베이션 과정에서 새로운 기능을 도입하고 적극적으로 수용을 하는 변형의 방법을 통하여 앞서 미흡하게 나타났던 개방적 특성과 가변적인 특성을 보완할 수 있을 것이라고 판단된다. 따라서 변형의 방법을 사용하여 유희공간의 재창조된 기능과 가치에 맞는 이미지 변화를 이끌어 내기 위해서는 과거의 건축물에는 존재하지 않았던 요소들과 새로운 자재의 도입을 고려하는 것이 필요하다.

둘째, 지역 사회의 문화 거점으로 작용하는 리노베이션된 유희공간은 가치교환의 장으로 작용하고 있기 때문에 많은 사례들은 상호성을 충족하고 있다. 또한 다양한 프로그램을 구성하여 제공하기 위해 조성된 문화 공간에서는 다목적 기능을 수용할 수 있는 복합적인 특성을 나타내며 다수의 사례들이 상호성을 충족하였다. 공공적인 성격을 가진 커뮤니티 공간을 구성하는 경우 유입이 쉬운 1층이나 입구와 가까이 배치하는 모습을 보였다. 유희공간 중 산업단지 및 시설의 경우에는 넓은 부지를 이용하여 야외에 산책로나 공원을 조성하여 공공적 장소를 제공함으로써 표현되었다. 또한 공공적 공간은 사용자들이 쉽게 유입되는 특성을 가지고 있어 각 유희시설이나 단지의 정체성을 대표적으로 나타낸다. 이는 공간이 가지고 있던 과거의 역사적, 장소적인 가치를 보존하는 방법으로 표현된다. 산업 단지나 시설의 과거 건축물의 구조를 보존하여 공간의 역사를 가시적으로 표현하는 경우, 또는 과거의 유희공간에서 작동, 기능을 하던 가구나 내부의 시설물을 보존하여 전시와 같은 형태로 표현되는 경우로 나타난다.

셋째, 유희공간의 리노베이션에서는 공간에서 복합적인 기능을 수용할 수 있어야 한다. 또한 이러한 특성을 충족하기 위해서는 공간이 물리적인 혼재가 일어날 수 있도록 변형과 활용의 방법을 사용할 수 있다. 유희공간 중 산업단지나 시설의 큰 내부의 공간을 활용하여 공간의 역할을 필요에 따라 변경할 수 있

다. 필요에 따라 가변적으로 작용하는 공간은 다양한 기능을 수용할 수 있으며 이는 플랫폼에서 요구하는 복합적인 특성을 충족한다. 유희공간 또한 고정적으로 작동하는 개념이 아닌 요구에 따라 자율적으로 움직일 수 있는 개념으로 공간에서 리노베이션이 이루어져야한다. 또한 유희공간의 리노베이션에서 공간 사이의 동선을 통해 긴밀하게 이어진 건물들은 서로간의 복합적인 기능을 수행할 수 있음을 확인하였다.

각 지역이 보유하고 있는 장소적, 역사적 가치와 유희시설의 성격이 상이하기 때문에 리노베이션의 방법 또한 다양한 양상으로 나타났다. 리노베이션의 과정에서는 과거 시설물의 기능과 성격이 가장 크게 작용하며 건축물의 보존, 활용, 변형에 대한 계획에 적용된다. 분석을 통하여 유희공간만이 가지고 있는 문화적 가치에 따라 리노베이션이 적용되는 것을 확인하였다. 공간의 구성에 따라 리노베이션의 적용 방법이 달라지는 것이 아닌 기능과 성격이 영향을 준다.

본 연구는 리노베이션이 진행된 유희공간에 플랫폼의 특성을 적용하여 사례조사를 통해 분석하였다. 향후 유희공간이 지역사회의 플랫폼 역할을 수행하기 위한 기초적 연구에 해당한다. 따라서 본 연구를 통하여 리노베이션을 진행하며 지역의 가치와 부합하며 플랫폼적 특성을 반영한 공간을 구성함에 따라 지역과 사회의 문화 거점을 제공함과 동시에 경쟁력 있는 공간으로 지속될 수 있도록 기대한다. 향후 실질적으로 리노베이션된 유희공간을 이용한 사용자들의 만족도나 면접 등을 통하여 플랫폼 역할에 대한 평가와 의견을 수렴하는 질적인 연구가 필요할 것으로 사료된다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 김지현. (2019). 폐산업시설 재생을 통한 복합문화공간의 경험디자인 연구. 『한국실내디자인학회 논문집』, 28(5), 79-88.
- 김석영. (2015). 현대 실내건축공간에 나타난 플랫폼적 특성. 『한국실내디자인학회』, 24(2), 58-66.
- 김현지. (2016). IT서비스 기획을 위한 플랫폼 비즈니스 모델 사례 분석연구. 『한국전시산업융합연구원』
- 금용찬. (2014). 『디초창: 증강시대 디지털문명』, 세계화.
- 노영우. (2020). “리노베이션된 유희산업시설의 전시공간 구성요소에 관한 연구”. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 박명희. (2020). “포스트모더니즘 특성을 활용한 노후화 산업시설 리노베이션 연구”. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 박현우. (2020). “지역문화 플랫폼(Platform)으로서의 서점 공간계획에 관한 연구”. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 손리. (2018). Loft 리노베이션을 통한 중국 문화예술 공간 디자인 유형과 특성 연구, 『한국실내디자인학회 논문집』, 27(6), 108-116.
- 안유미. (2016). 장소기억 기반 문화예술공간의 재생디자인에 관한 연구, 『한국공간디자인학회 논문집』, 11(5), 106-117.
- 이다경. (2019). “메세나 도시재생에서 나타난 공간 플랫폼화 특성 연구”. 국민대학교 대학원 석사학위논문.
- 이상균. (2019). 유희산업시설을 활용한 복합문화공간의 지속운영 가능한 재생 방향 연구, 『한국공간디자인학회 논문집』, 14(7), 88-98.
- 이시연. (2017). 현대 상업공간에 나타나는 플랫폼화 특성 연구, 『한국공간디

- 자인학회 논문집』, 12(6), 126-135.
- 이종민. (2016). 이민경, 오성훈, 유희공간의 전략적 활용 체계 구축 방안, 『건축도시공간연구소』.
- 임홍석. (2017). “현대 컨테이너 건축에 나타난 ‘플랫폼 공간’특성에 관한 연구”. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 장지은. (2017). “저층주거지 사이공간을 활용한 공간 플랫폼 디자인”. 경기대학교 대학원 석사학위논문.
- 정상우, (2008). 도시문화 콘텐츠 활성화를 위한 법제정비방안 연구, 한국법제연구원, 세종.
- 정소영, (2020). 복합문화공간에 나타난 플랫폼적 공간 특성 연구. 『한국실내디자인학회 논문집』, 29(2), 73-83.
- 조기민, (2017). “근대건축물에 나타나는 장소성의 특성을 적용한 리노베이션 계획안”. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 조광호, (2017). “산업단지 및 폐산업시설 문화재생사업 추진평가 및 효과제고 방안 연구”, 한국공예디자인문화진흥원.
- 황동호, (2018). “국내 유희공간의 문화적 재생을 위한 공간디자인정책연구”. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 황병선, (2012). 『스마트플랫폼 전략』, 한빛미디어.
- 국립국어원 표준국어대사전 <https://stdict.korean.go.kr/>
- 국립국어원 표준국어대사전 <https://stdict.korean.go.kr/>
- F1963 홈페이지 <http://www.f1963.org/ko/>
- 고색뉴지엄 이용안내, 수원 산업단지관리공단,
http://www.swicm.or.kr/support/?p_url=support_2
- 경기상상캠퍼스 홈페이지 <http://sscampus.kr/>
- 동부창고 홈페이지 <https://www.dbchangko.org/>
- 복합문화지구 누에 홈페이지 <http://www.nu-e.or.kr/main/>

수창청춘맨손 홈페이지 <http://www.suchang.or.kr/su/>

조치원 정수장, 건축도시정책정보센터,

<http://www.aurum.re.kr/Research/PostView>

팔복예술공장 홈페이지 <https://www.palbok>

부천아트벙커 <http://studiokworks.com/projects/부천아트벙커-b39/>

삼탄아트마인 홈페이지 <http://samtanartmine.com/>

문화 비축기지 사진 <https://m.blog.naver.com/culturetank/221177055288>

삼탄 아트마인 도면 <http://blog.daum.net/sam-who-are-you/>

2. 국외문헌

Atchley, Thomas R. Eisenmann, Geoffrey Parker, Marshall Van Alstyne,
(2008). Opening Platforms: How When and Why?, Harvard.

ABSTRACT

A Study on the Characteristics of Platforming in Idle Space Renovation

Kang, Hyeon-Ji

Major in Media Design

Dept. of Interior Design

The Graduate School

Hansung University

In modern times, the paradigm of industry has changed and industrial facilities, which have been the center of economic development in the past, have been transformed into idle spaces. Unused idle space has caused social problems. These inefficient land use within limited land led to discussions on ways to revitalize idle spaces. The improvement of living standards also increased citizens' desire to enjoy culture. To address this problem, the government implemented policies to promote idle space through cultural value innovation. Cultural value innovation aims to establish a social platform with local members, with local and historical values as a medium for culture.

The term platform, created after the 16th century, has expanded its meaning and has now emerged as a successful strategy for large companies. The exchange of various values on the platform activates the community and has a network effect. In addition, a circular system will be established to increase user satisfaction and generate additional revenue to secure more users.

Idle space also requires configuration for sustained maintenance and interaction after renovation, creation of new cultural values and creation of economic benefits. Therefore, when renovation takes place in idle space, it is deemed necessary to actively accept and reflect the characteristics of the platform.

As a research method, we first understand the concept and occurrence of idle space and consider the concept and method of renovation in idle space. It also understands the theoretical concept of the platform and derives the characteristics of the platform appearing in space through prior research on the platform. The renovation method of idle space and the characteristics of space platform are applied to the case site, and the analysis of the case suggests the characteristics of the platform to be equipped in the renovation of idle space.

According to the analysis of the target sites of a total of eight idle spaces that were renovated by dividing them into the characteristics of the space platform, space classification, and renovation methods, the characteristics of the space platform showed high interoperability and accessibility, but low openness and variability. Therefore, it is thought that in the renovation of idle space, the expression elements of variability and openness, which are characteristics of the platform, are introduced. The variability and openness shown in the renovation of idle spaces can be complemented by flexible internal changes and transformations in which expansion and reduction are made. It is necessary to consider the introduction of new materials and components that did not exist in past buildings in order to bring about changes in images that fit the recreated functions and values of idle spaces.

This study is meaningful in analyzing and organizing aspects of platform characteristics previously derived in the renovation of idle spaces. Therefore, through this study, it is expected that in idle space, renovation will be consistent with local values and will continue to be a competitive space while providing a cultural hub for the region and society as it forms a space that reflects the platform characteristics.

【Keywords】 Idle Space, Renovation, Space Platform