

# **Mixed Use Complex 디자인에 관한 연구**

-업무/ 상업/ 문화오락/ 주거기능 복합의 사례분석을 중심으로-

A Study on the Mixed Use Complex Design

이 해 진

## 1. 서론

## 2. 복합화의 개념

### 2.1. 정의

### 2.2. 생성배경

## 3. 복합공간

### 3.1. 복합공간의 필요성

### 3.2. 복합공간의 특성

### 3.2. 복합공간의 유형별 분류

### 3.4. 복합공간의 단위

## 4. 복합공간의 사례연구

## 5. 결론

## 참고자료 목록

## KEYWORD

Mixed use Complex

Public Space

Synergy Effect

## 1. Introduction

Mixed Use Area (Multifaceted Integration) is getting increasingly demanded since it has several merits such as preventing CBD from being emptied during night time, making daily life comfortable and utilizing the land more efficiently. However, the characteristic of Mixed Use Area -as advantages of it-, which is that it combines residence, retail, office, cultural, entertainment facilities altogether could be regarded as a weakness when it is viewed from each functions' original purposes such as residential and retail areas'.

Accordingly, it is needed to do basic research and develop design guidelines of the Mixed Use Area to prepare its another take-off. The purpose of this research is to study theoretical background of Mixed Use Area's birth, understand its status quo by examining examples overseas and presented possible standardized ways of developing it.

## 1. 서론

복합 공간의 도입은 도심 공동화 방지, 일상생활의 편의 제공, 토지 이용의 효율적 제고 등 여러 가지 장점을 지니고 있어 최근 그 도입의 필요성이 점차 높아지고 있다. 그러나 주거, 상업, 업무, 문화, 오락, 위락기능을 기능과 중요도에 따라 복합적으로 수용해야 하는 특성 때문에 생활의 편리성 증대와 효율적인 집객 등 중요한 장점도 있지만 주거의 측면에서 볼 때 기존 주거기능에 상당 부분 침해 문제가 야기되기도 하며 상업기능 또한 영업환경의 저하에 따른 문제점을 내포하기도 한다. 그러나 복합공간 개발의 필요성이 절실히 요구되는 가운데 이 분야의 기초적인 연구나 구체적인 설계지침을 제시하지 못하고 있어 복합 공간을 활성화 시키기 위한 연구의 필요성이 증대되고 있는 실정이다. 이와같은 상황을 배경으로 본 연구의 목적은 복합공간 생성의 이론적 배경과 도입과정을 고찰하고 선진 해외 사례 조사를 통하여 현황을 파악하며 복합공간을 활성화시킬 수 있는 방안 제시의 근거를 마련하기 위함이다.

## 2. 복합화의 개념

### 2.1. 정의

‘복합화’란 서로 연관성 있는 인프라, 시설, 기능, 기술, 소프트웨어 효과적으로 결합하고 이들간에서 서로 유기적인 상승효과를 내도록 하여 경쟁력과 효율을 극대화하는 것을 의미하는데 행정, 도시, 산업, 기업, 복지 등 다양한 분야에서 적용할 수 있는 개념으로 정의된다.

복합화란 주로 화학에서 쓰이는 용어로서 서로 다른 분자로 구성된 새로운 구조를 가진 물질을 구성함을 말한다. 이 때 새로이 생성된 물질이 가지는 새롭고 독특한 기능이 그 물질을 구성했던 개개의 것들이 가지고 있는 기능보다 훨씬 강력하고 독특한 효과를 나타내게 되는데 이것을 시너지 효과(Synergism, Synergy effect)라 한다.

복합(complex, compound, combine)은 주로 화학적인 복합을 의미하며 유기적 복합(Organic Compound)와 비유기적 복합(Inorganic Compound) 등으로 구분되는데 최근에는 이러한 복합의 개념이 물리적인 것 뿐만 아니라 사회적인 측면에서 까지 광범위하게 사용되고 있다.

<표1> 유기적인 결합과 비유기적인 결합

비유기적인 결합	유기적인 결합
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 단편적인 것들의 나열</li> <li>- 물리적 혼합</li> <li>- 양적인 복합</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 단편적인 것들의 복합에 의한 새로운 개체 창출</li> <li>- 화학적 혼합, 융합</li> <li>- 질적인 복합</li> </ul>

일반적으로 복합화의 단계를 크게 둘로 나누어 보면 ‘1단계의 복합’으로는 점적으로 분산된 여러 관련 요소들을 물리적으로 체계화 시키고 수평적으로 연결하며 이들 공간적으로 확산시키는 일이다. 이 단계에서는 개별적으로 전문화된 지식과 기술이 집합적인 전문화로 바뀔 수 있고 전문 지식간의 교류를 통해 계열화가 가능해진다. 즉 상관요소들 간에 양적 복합화가 가능해지고 형식적인 연계성은 있지만 내용상 유기적인 관계가 이루어지기는 어렵다. 이전까지의 단편적인 아이디어들이 한데 모여짐으로써 계열화되고 성장과 발전의 잠재력 예측이 가능하다.

2단계에서는 각각의 구성요소들이 물리적으로 체계화 되고 상호간의 유기적 결합관계를 통하여 하나의 집합체로 형성되는 화학적 결합의 상태로 발전한다. 지금까지의 수평적 결합은 수직적 집적으로 바뀌게 되고 공간적으로만 확산되려는 경향이 한계를 갖게 되면서 시공간적 복합화가 생겨난다. 즉 이전단계에서 양적인 생산만을 추구하던 가치체계가 고부가 가치의 수준 높은 상품생산을 위주로 하는 질적 가치체계로 전환되면서 보다 혁신적이고 창의적인 새로운 아이디어가 창출될 수 있는 여건이 생성된다.

<표2> 단계별 복합개념

현황	1단계복합	2단계복합
관련요소 의 점적 산재	물리적 혼합 수평적 연결 공간적 확산	화학적 결합 수직적 집적 복합적 집중
개별적 전문화	집합적 전문화 계열화 양적 복합 상관요소의 연계	유기적 전문화 질적 집중
아이디어 의 산발	단편적 아이디어 의 계열화	아이디어의 복합에 의한 새로운 아이 디어의 창출
잠재력 없음	잠재력 예측 수준	잠재력 예측불허

## 2.2. 생성배경

### 2.2.1. 도시 발생과 복합화

인간의 지적 수준이 발달되어 감에 따라 보다 안전하고 풍요로운 삶을 위해 여러 가지 도구와 환경을 만들고 집단 사회체제를 구성했다. 이와같은 초기 인간사회의 집단화는 근대적 개념의 복합화라기 보다 신과 그 대리인인 지배자의 의지와 힘에 의존한 집단사회 구성에 불과했으며 건물의 형태도 대부분 주거와 작업이 함께 이루어지는 원시적 기능의 복합화이다. 초기 도시가 발생하면서 복합화의 개념적용이 가능하다. 도시란 인간이 만드는 대표적인 정주 공간이고, 공간을 구성하는 물리적 환경과 그 속에 담겨있는 생활문화가 한데 어우러져 형성되는데 물리적인 환경은 그 변화가 매우 어려운 반면 도시속의 인간의 가치관은 매우 빠른 속도로 변화가 가능하기 때문에 도시는 항상 갈등과 마찰을 겪게 된다.

### 2.2.2. 전산업시대의 도시구조

고대 및 중세의 도시는 오늘날 처럼 다양하지는 못했으나 고대 그리이스나 로마에 와서 도시기능의 체계적인 분리가 나타나기 시작했다. 신전, 교회, 도성과 궁궐등 정치적, 종교적인 권위 및 상징성을 가진 기능을 중심으로 하는 기념비적인 건물과 상점, 공방, 주거가 복합된 아케이드형의 복합 건물과 같은 도시기능이 집중 복합되었다.

11-12세기에 상업적인 교역문화가 발달하면서 공공공간(Public Space)의 중요성이 확대되고 이에 따라 상업기능과 주거기능의 기능분리현상이 나타나게 된다. 16세기 말에 기존의 생산과 판매 공간, 주거와 작업기능의 분리현상이 뚜렷해지고 신작로를 따라 상가가 집중되는 노선산업 형태가 출현한다. 이들은 1층 상가, 2층 업무, 3층 주거로 구성되는 복합건물 형태로서 도시가로의 전형이라 할 수 있다.

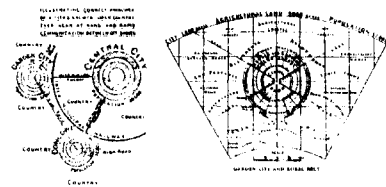
18세기에 이르러 강력한 왕권을 상징하는 형태로 도시가 바뀌게 되는데 궁궐과 공공건물, 자본가들의 저택과 호화로운 상업시설들이 도심부에 위치하고 서민주거나 복합건물은 대로의 뒤로 물러나는 형태를 취한다.

### 2.2.3. 산업혁명

산업혁명은 도시의 구조를 복합구조에서 기능분리구조로 변화하게 된 중요한 전기가 된다.

많은 농촌인구가 도시로 유입됨에 따른 급격한 도시성장으로 공업지대와 슬럼화된 저소득층의 주거환경문제가 대두되고 산업지대와 주거지역을 분리시키는 이상적인 도시건설을 통해 문제를 해결하려는 노력을 하게 된다.

즉 산업혁명으로 인해 발생된 도시문제를 토지의 기능적 분리를 통하여 해결하려는 시도가 이상도시론과 전원도시론을 통해 이루어진다. 특히 하워드의 전원도시론은 20세기 이후 근대 도시계획사의 흐름을 바꾸어 놓았을 뿐만 아니라 그린벨트와 신도시계획의 정신적, 이론적 토대를 마련하는데 크게 기여하였다.



<그림 1> 하워드의 전원도시 계획안<sup>1)</sup>

### 2.2.4. 1,2차대전 이후의 도시

산업혁명, 1차, 2차 세계대전 이후 도시 복구에 있어서 도시계획가들이 중요한 역할을 담당하였는데 이들의 이념적 배경은 기능주의(모더니즘)적 사고이다. 따라서 도시를 주거, 작업, 여가, 교통등 유사한 성격끼리 집단화하여 기능적으로 분리시키고 교통망으로 연결시키므로써 도시공간을 효율적으로 구성하려하였다. 이것은 소위 기능주의적인 합리성과 기계적 미학논리에 바탕을 두고 기능의 명확한 구분과 형태적 간결성을 추구하고, 역사성과 문화적 전통을 배제하는것이 도시와 건축이 나아가야 할 바라고 주장한다. 이와같은 건축이념은 국제주의적 양식으로 발전되어 전세계의 건축과 도시계획의 사조를 지배하게 된다. 그러나 기능주의와 합리주의는 도시의 극단적인 기능분리 원칙 때문에 도심공동화, 삭막해진 도시, 교통증가문제등 여러 가지 문제를 야기하여 전통적인 복합구조의 도시형태의 필요성을 부각시키게 되었다.

업적인 기능분리로 야기된 도시문제의 해결책이 제기되기 시작한 복합 용도의 계획개념은 1954년 미국의 도시계획가이며 건축가인 빅터그루엔에 의해 복합건물(Building Complex)형태로 제안되었다. 그에 의하면 도심부 재개발계획에서 쇼핑센터와 고층아파트를 복합시킴으로써 도심부의 공동화를 막고 도시를 활성화시킬 수 있다는 것이다. 그 이후 미국 뉴욕 로체스터의 미드타운 플라자, 시카고의 마리나 시티 건설등 현대적 의미의 복합용도 개발이 미국을 중심으로 본격화되기 시작했다.

### 3. 복합공간

#### 3.1. 필요성

- 사회추세의 변화  
산업사회에서 탈공업화, 정보화사회라는 패러다임의 변화로 경제, 사회, 문화등의 각부분에 영향을 미치고 있어 세계도시화, 다핵화, 어메니티화, 문화/레저화로 변화 양상을 보이고 이러한 변화는 개별화, 단순화, 특화된 토지이용에서 통합화, 혼합화, 복합화된 토지이용으로 변화를 필요로한다.
- 국제화, 세계화  
전세계가 하나의 경제권으로 통합되어 자본, 정보, 문화, 인간의 국제적인 교류거점으로서의 세계도시가 부상하고 국제 업무문화/레저 기능, 지원기능이 집단화된 지구개발이 필요하게된다.
- 도시문제 해결의 수단  
도심의 복합화는 도심공동화, 베드타운 공동화 문제를 해결할 수 있는 대안이 된다. 특히 주거와 업무지역의 복합화는 통근교통의 대거 감소를 유도하여 교통난을 해소한다.
- 라이프스타일 및 가치관의 변화  
시간절약, 편리성 추구 등 라이프스타일 및 가치관의 변화로 도시환경이 기능의 효율성 중심에서 인간의 편의 중심으로 변화하는등 공간내 상호 유기적인 요소들의 기능적, 공간적 복합화가 필요해졌다.

#### 3.2. 특성

##### 1) 상호연관성

복합화는 상호 연관성 있는 둘 이상의 인프라, 시

설, 기능, 기술, 소프트의 결합으로 정의되는데 연관성이란 시설과 시설, 기능과 기능 같은 동질적인 것 간의 연관성 뿐만 아니라 시설과 인프라, 기술과 서비스, 기능과 소프트 등과 같은 이질적인 것 간의 연관성도 포함 하고 있다.

##### 예를 들면

시설+시설 : 주거시설+상업시설 → 주상복합건물  
기술+서비스+시설 : 전자/컴퓨터기술+영화제작+영화관 → 영상산업

##### 2) 유기적 결합

상호 관련성이 있는 것을 유기적으로 결합하여 개별기능을 최대한 발휘할 수 있도록 융합시키는 것을 의미한다,

##### 3) 시너지 효과<sup>2)</sup>

- 시/공간의 비용절감
- 집적 이익발생
- 패키지화에 따른 이용자 편리성 증대
- 새로운 기능, 상품 이미지 창출등 사업주체의 이익발생

##### 4) 경쟁력/ 효율 증가

복합화를 통하여 시너지 효과를 극대화함으로써 목적하는 경쟁우위 및 효율 극대화 달성

##### 5) 다양한 분야 적용

복합화의 대상이 되는 분야는 그 성격에 따라 제품, 업무, 사업, 판매/구매, 생활등 개별아이템을 복합화하는 차원과 오피스, 관광/위락, 공장, 상업복합화등 기능 복합화가 구체적으로 투영되는 공간적 범위인 복합화차원으로 분류할 수 있다.

### 3.3. 유형별 분류

#### 3.3.1. 형태별 복합화 유형

##### - 단일 건물형

개 념	하나의 건물내에 상이한 기능을 수용하는 유형 단일건물 내에서 일정한 기능을 수용하기 때문에 고층화됨
특 징	지역의 랜드마크적인 역할을 함 사람과 물자의 이동을 건물내에서 수직동선으로 처리하여 교통 혼잡 문제가 해결됨 비교적 소규모 부지에도 적용이 가능함
문 제 점	주변지역에 일조권, 통풍권의 환경문제 발생우려가 있음 건물 구조물이 고정되어 미래 적응력 약화 여러 가지 기능이 동일 건물 내에서 운영되므로 인하여, 건물 내의 혼잡이 극심할 우려가 있음

- 다발형 콤플렉스

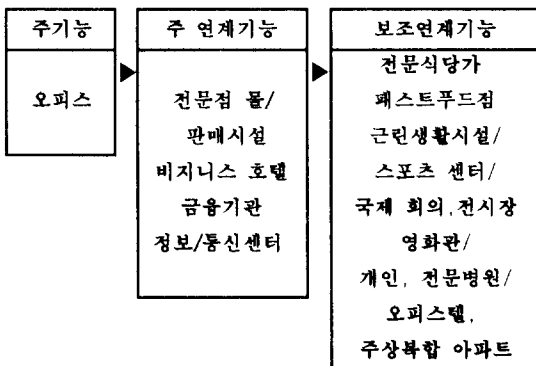
개념	상이한 건물을 가진 몇개의 건물을 배치하고, 이를 상업용도의 저층기단부로 묶고 그 하부에 공공지원시설, 주차시설등을 구획하는 유형
특징	복합 용도개발에 있어서 주거기능과 여타기능이 혼합되어 발생하는 문제들을 해결함으로써 주거기능의 적주성이 향상됨
문제점	기능이 건축적으로 분리되어 즉시 이용의 측면에서는 불편함 있음 동일한 규모의 부지에서 같은 용적율을 적용할 시 Open Space의 면적이 감소

- 도시 블록 연계형(저층 연계형)

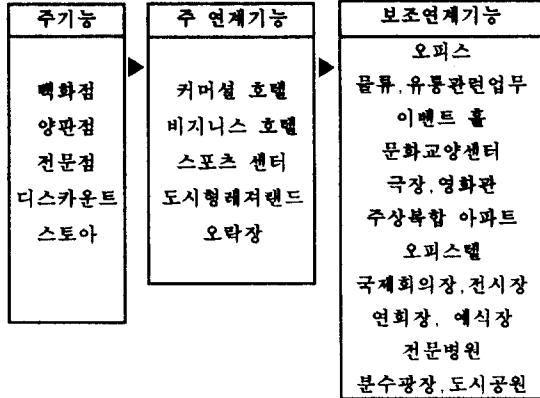
개념	중저층을 건축물들을 한계층 시설을 중심으로 연결 배치하고, 기능배치는 층별로 중첩 시키거나 인접도로의 성격에 따라분산 배치하는 형태
특징	도시규제가 매우 강한 유럽의 도심지역에서 추진된 방식임 쉽게 재건축이 가능하므로 환경 변화에 신속하게 대응 가능
문제점	도시의 랜드마크적 역할에는 미흡

3.3.2. 기능별 복합화유형

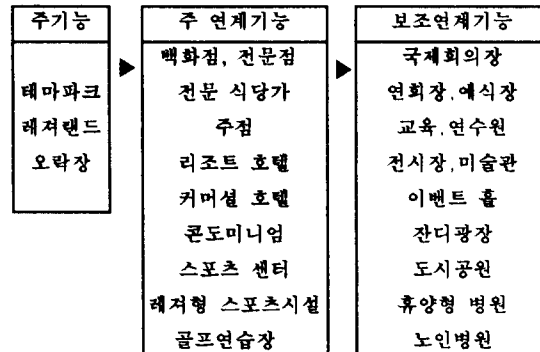
- 업무중심의 복합화



- 상업기능 중심의 복합화



- 엔터테인먼트 중심의 복합화



4. 복합공간의 사례연구

● 업무 + 상업

1. World Financial Center
2. 7th Market Place
3. Landmark Tower & Plaza

● 업무 + 상업 + 문화오락

4. Rockefeller Center
5. SONY Plaza
6. Canary Wharf
7. MYCAL Honmoku

● 주거 + 상업 + 업무 + 문화위락

8. Ebisu Garden Place
9. Trump Tower
10. La Defence

● 상업 + 문화오락

11. Fashion Island
12. Universal City Walk
13. Sea Paradise

**업무 + 상업**

1) World Financial Center

- 위치 : 미국 NewYork Battery Park City
- 연면적 : 168,000평(4개의 동)
- 개발 Concept : '세계 금융센터'  
스트리트 일대에 밀집된 대기업의 업무확장 수요에 대응하는 개발로 월스트리트와 가까운 새로운 금융 중추로서의 기능
- 주요구성시설 : 4개동의 오피스 건물/ 전문상업점/ Winter Garden Atrium/ 26척의 계류가 가능한 요트하버
- 특 징 : 건물전체에 'Jacket' 이라는 Setback 방법을 도입하여 자켓을 벗기는 것처럼 건물의 코너를 조금씩 후퇴시키는 것으로 바위같은 벽면에서 느끼는 압박감을 완화시켰음

2) 7th Market Place

- 위치 : 미국 Los Angeles
- 연면적 : 2,400 평
- 개발 Concept : Meeting & Greeting
- 주요 구성시설 : 백화점/ 의류전문점/ 카페/ 각종 근린시설
- 특 징 : LA의 다운타운에 위치한 오피스 거주자를 타겟으로 한 쇼핑공간  
· 쇼핑공간을 둘러싼 오피스의 전용면적을 확보하기 위하여 모든 쇼핑시설이 지하로 형성되어있음  
· 지하공간으로 인한 거부감을 없애기 위하여 대형 스페이스 프레임을 이용한 돔형 천장을 구조물로 활용하여 외부공간과의 단절감을 줄이고 자연채광을 도입함으로써 활기찬 공간구성을 시도하였음  
· 오피스거주자를 쇼핑공간에 끌어들이기 위하여 저층부에 우편서비스, 여행사, 약국, 세탁소등의 편의시설을 구성하는 전략적인 동선계획을 수립

3) Landmark Tower & Plaza

- 위치 : 일본 요코하마시 서구 미나토미라이21 25번가
- 연면적 : 118,480평
- 개발 Concept : 미나토미라이21을 상징하는 일본의 초고층 빌딩

주요구성시설

- 오피스 : 21C로 나아가는 새로운 비즈니스 환경의 창출  
훌륭한 조망, 풍부한 자연채광의 확보  
최첨단 인텔리전트 빌딩시설 추구  
국제화를 위한 24시간 정보통신환경 제공
- 쇼핑몰(Landmark Plaza)  
갤러리아식 쇼핑몰로 개발  
실내분수대, 실내조경, Atrium 설치로 쾌적한 쇼핑공간 구성  
노출 엘리베이터 설치등 개방성이 강한 동선 계획 수립
- 호텔(요코하마 Royal Park Hotel)  
다양한 국제적 요구에 대응할 수 있는 국제수준의 City Hotel  
일본내 최고의 높이에 있는 최대의 조망이 가능한 Hotel
- 특 징 : 요코하마 개항 이래 증대하는 국제성을 최대한 으로 활성화 시키고 세계각지의 움직임에 항시 대응하는 24시간 활동형의 거리를 형성

**업무 + 상업+ 문화오락**

4) Rockfeller Center

- 위치 : 미국 Manhattan 중심부에 위치
- 개발 Concept : 'Concourse System'  
Sunken Garden'  
모든 건물을 지하철과 연결시켜 도시의 지하에 휴머니즘을 느끼는 공간을 창조하려함
- 주요시설 구성 : 오피스/ 200여개의 상점/  
Radio City Music Hall(5,822석)/ NBC의 7개 스튜디오/ The Guild Theater(450석)/ The Channel Garden/ The Lower Plaza/ The Saint Patrick Church
- 특 징 : '도시가운데의 도시(a city within a city)' 라는 표현처럼 맨해튼의 미드타운에 새로운 도시의 코어를 창출하는 대규모 복합 개발 전개  
· Sunken Plaza의 아이스 스케이트장, 크리 스마스 트리, 채널 가든 등 뉴욕의 대표적인 랜드마크가 됨  
· 최초의 복합용도개발 프로젝트로 대규모 복합 도시개발에 대한 선진사례로 남음

5) SONY Plaza

- 위 치 : 미국 550 Madison Avenue, NY (AT&T 빌딩 내)
- 연면적 : 1,120평평
- 개발 Concept : Creative Technology, Excting Public Space, New Retail Store
- 주요구성시설 : - Sony Style (400평)
  - 가전제품 및 오디오, 비디오 제품전시/판매점
- Public Atrium (222석/76테이블)
  - 전이공간 개념의 휴게공간 (Restaurant/ 상품판매/ 각종 문화상품 티켓판매소/ News Stand/ Food Kiosk)
- Sonywonder (480평)
  - Interactive 전시공간
- 특 징 : · 1일 약 7,500명 방문
  - 도심지에 위치한 빌딩 로비의 퍼블릭 공간과 기업전시관, 판매장, 어트랙션 등을 결합한 새로운 복합모델로 평가 할 수 있음
  - 주고객은 뉴욕을 방문하는 관광객으로 뉴욕의 볼거리중 하나의 명소로 자리함
  - 세계중심지인 뉴욕의 매디슨가에 위치한 기업 홍보관의 역할이 큼

6) Canary Wharf

- 위 치 : 영국 런던 도크랜드의 중앙부
- 연면적 : 약 35,000 평
- 개발 Concept : 도크랜드 지역의 중심이 되는 대규모 금융센터 구축
- 주요구성시설 : 주로 금융관련 업무기능(124,000평)/ 상업기능(6,000평/42점포)/ 다목적 홀 (500석 규모)/ 헬스클럽등의 문화 오락기능
- 특 징 : 고층빌딩의 Mass와 외관디자인 계획 시 Canary Wharf 각 건물의 안정된 분위기와 Identity를 고려하였고 건물 동간 공간에 대한 Scale감과 활용방안등을 검토
  - 단지내 건물중에서 대표될 수 있는 가장 Massive 한 빌딩을 전체 부지의 상징Tower 로 부각시킴
  - 접근성이 취약하고 금융관련 업무 기능이외의 시설이 적음

7) MYCAL 本牧(Honmoku)

- 위 치 : 일본 요코하마 미나토미라이 21단지
- 연면적 : 36,000평
- 개발 Concept : 새로운 거리만들기

- 주요 구성시설 : 도시형 리조트를 테마로 쇼핑 공간을 비롯하여 극장, 금융, 식당가등 거리에 필요한 기능 정비
- 1번가 : 가족동반등 도시생활자를 위한 거리로 의류와 전문 음식점등 생활문화를 선도하는 대형 복합화건물과 전문점이 위치함
- 2번가 : 쾌적한 주생활공간을 제안하는 거리
- 3번가 : 커뮤니티 서비스 거리로 은행, 증권, 우체국, 각종 정보서비스등의 기능
- 5번가 : 국제적 패션가, 극장, 스포츠 클럽등 이국적인 정서와 도시리조트의 감각이 가득한 거리
- 6번가 : 세계 각국의 명차, 오토바이등을 전시, 판매하는 자동차생활을 제안하는 거리
- 7번가 : 호텔
- 특 징 : 전체적인 이미지는 미국 캘리포니아 산타바바라의 한 마을을 모방했고 건물은 옐로우 지붕에 화이트색으로 벽면 처리된 스페인 주택을 모방
  - 단순한 상품구성과 풍부한 양을 자랑하는 대형 쇼핑센터가 아니라 즐거움, 아름다움, 감동, 정보발신기능 등 복합적인 환경구성을 지향하여 차별화함
  - 유치기업은 단순한 테넌트가 아니라 '공감 기업' 이라 부르며 MYCAL 本牧의 개발취지에 부응하는 회사들을 집결시킴으로써 이업종 복합화의 장을 마련
  - 기업의 적극적인 신상품, 서비스 개발

업무 + 상업+ 업무 +문화오락

8) Ebisu Garden Place

- 위 치 : 일본 東京道 惠比壽 4丁目 目黒區
- 연면적 : 144,000평
- 주요 구성시설 : 센터 광장, 상업시설/ Beer Station 惠比壽(Beer Restaurant)/ 동경도 사진 미술관/ 그랜드 홀/ Club ATTO/ 에비스 가든(Fitness Club)/ SAPPORO 맥주 본사 동 기념관/ 가든테라스 2번관(임대주택 220호)/ 가든 시네마/ Westin Hall 동경(Hotel)/ 에비스 뷰타워(임대주택 520호)/ 가든 테라스 1번관(분양주택, 백화점)/ 에비스 Garden Place Tower(오피스)
- 특 징 : 에비스 역에서 약 700m의 거리에 위치한 지역적인 불합리함을 400m에 달하는 움직이는 보도인 '에비스 SkyWalk' 을 설치함으로써 접근을 용이하게 하였음



- 1900대 수용가능한 대형 주차장을 지하에 설치하여 교통장애를 최소화함
- 업무, 상업, 주거, 스포츠, 문화 시설이 어울어진 전형적인 복합개발형태로 야간에도 활기있는 단지를 형성함
- 대부분의 시설이 지하로 연결됨
- 단지전체의 60%를 광장, 공원, 녹지등의 Open Space로 조성
- 시네마 컴플렉스, 콘서트 홀, Fitness Club, 동경도 사진관등 집객효과가 큰 문화시설을 설치

9) Trump Tower

- 위치 : 미국 725 Fifth Avenue, NewYork
- 연면적 : 21,267평 (지상 58층 / 지하2층)
- 개발 Concept : 패션을 주로하는 뉴욕 5번가에 호화로움과 기능을 접목시킨 복합건물로 한 건물내에 상업, 업무, 주거시설을 계획
- 주요 구성시설 : 업무기능(6-18F)/ 상업기능(B2-5F)/ 문화위락 기능(Atrium, Restaurant)/ 주거기능(11,500평)
- 특 징 : 저층부 6개층은 Atrium으로 형성되어있고 벽은 대리석과 금속성 마감재, 천장으로로부터 들어오는 자연광, 실내폭포가 어우러져 아트리움 전체가 금속의 분위기를 창출함
  - 각 층당 13개의 오피스가 있고 5번가 센트럴 파크를 조망 할 수 있는 테라스가 폭포처럼 연결되어있음
  - 고층빌딩에 인공적인 자재 이외에 자연적인 요소를 혼합한 것이 매우 인상적임
  - 반색의 대리석으로 된 인공 폭포가 도심빌딩에 신선함을 주는 인테리어를 구성하고 있으며 식재의 적절한 사용으로 자연스러운 분위기를 연출하고 있음
  - 고층의 Atrium이 건물 퇴관과 분리되어 뜻하지 않은 놀라움을 주기도 하지만 누구에게나 열려있는 환영적인 분위기(Battery Park Winter Garden)를 연출하는데는 미흡
  - 6개층의 상업시설이 Atrium을 중심으로 배치되어있으나 대부분의 상점들이 뒷편 복도를 따라 나열되어 있으므로 인지도가 떨어지는 단점이 있음

10)La Defence

- 위치 : 프랑스 파리중심부에서 서쪽으로 약 6km 서쪽

- 부지면적 : 230만평
- 개발 Concept : 파리 서측 도시 중심축상의 Memorial 개발
- 주요 구성시설 : 업무기능(78만평)/ 상업기능(6만평)/ 주거기능(2만평)/ 숙박기능
- 특 징 : '인공지반 도입과 다층구조'에 의한 도로, 철도, 지하철, 주차장등의 입체교통 시스템 처리
  - 단지 전체에 조형물, 공원, 광장등을 체계적으로 배치함으로써 도시적 이벤트를 유발시키고 도시, 건축, 조각, Open Space를 일체화 시킴
  - 프랑스 혁명 200주년의 Monument로 'Grand Arch(연면적 36,000평/ 35층)'라는 랜드마크가 있음
  - 독특한 디자인이 구현된 각 건물의 물 개성이 장르의 종합성이라는 하나의 분위기로 창출되어 고객의 조형감각을 창출시켜주는 역할을 함

주거 + 업무 + 문화오락

11) Barbican Center

- 위치 : 영국 Silk Street, London
- 개발 Concept : 가극학교의 새 校舎와 부속 극장 및 콘서트 홀을 만들어 시민들에게 개방 학교, 판매시설, Open Space를 일체적으로 정비한 Amenity넘치는 거주구
- 주요구성시설 : 업무기능/ 주거기능(2,113호)/ 문화위락(홀, 극장, 다목적영화관, 전시장)/ 가극학교/ Public Space
- 특 징 : 리듬감 있고 다양한 평면 설계와 동선 구축으로 예술행위가 이루어지는 단지이미지를 표출함
  - 건물과 옥외 Public Space와의 적절한 배치가 서정적 분위기를 자아냄

상업 + 문화오락

12) Fashion Island

- 위치 : 미국 캘리포니아 Newport Beech
- 부지면적 : 106,000평
- 주요구성시설:백화점/ 의류점/ 전문점/ 식당가 / 각종 근린시설/ 7개의 영화관/ 갤러리/ 헬스 센터
- 특 징 : 전체구성이 마치 하나의 테마파크를 연상시키는 활기찬 야외 보행자 공간을 중심으로 구성되어 있음

- 각 전문점과 백화점, Kiosk등이 보행자공간 내의 분수, 정원등과 어울려 즐겁고 활기찬 분위기를 창출하고 있음

### 13) Universal City Walk

- 위치 : 미국 1000 Universal Center Drive, Universal City, CA 91608
- 연면적 : 5,620평
- 개발 Concept : 50년대 LA거리 재현
  - Human Scale의 거리
  - 엔터테인먼트로서 일관된 쇼핑시설
  - 지역주민에게 퍼블릭 스페이스 제공
- 주요구성시설 : KWGB/ 위성국/ The Pepsi Ice Skating Rink/ The Museum of Neon Art/40여개의 상점/ 레스토랑/ Branch of UCLA Extention(주로 사외인 대상, 14강좌 실시, 연간 1600인의 학생이 다녀감)
- 특징 : LA명소인 유니버설 스튜디오는 디즈니랜드 다음으로 LA지역에서 가장 관광객이 많이 찾는 곳임
  - 기존 영화사업을 주제로한 테마형 워낙시설인 유니버설 스튜디오의 개념을 확장하여쇼핑과 식음시설을 위주한 또하나의 스트리트형 워낙공간을 도입함
  - 건축적으로 산만하고 일관성이 결여된듯한 느낌은 있지만 사람들에게 친근감을 주고 풍성함을 주는 공간으로 성공한 사례임
  - 곳곳에서 벌어지는 이벤트적 요소와 잘 연출된 시설요소들에 의해 유니버설 스튜디오를 찾는 관광객들 뿐만 아니라 별도로 이곳을 찾는 관광객의 수요를 창출하는 강한 집객력을 보임
  - 주말에는 교육, 오락등의 내용으로 온가족이 즐길 수 있는 이벤트를 실시하여 지속적인 방문객을 유치함

### 14) Sea Paradise

- 위치 : 일본 요코하마 미나토미라이21 단지 내 하케지마
- 부지면적 : 22,430평
- 개발 Concept : 물, 환경 그리고 생물
- 주요 구성시설
  - Aqua Museum : 일본 최대의 체험형 수족관으로 어류의 생태, 수초, 해조류의 육성을 관찰하는 공간

- 실내 유희시설 : 12종의 유희시설이 있는 Pleasure Land, Carnival House, 전자 오락시설 SEGA
- 판매시설 : Intelligent Life, Ecological Life, Amusement Life 등의 테마로 구성된 Bay Market과 Open Market
- 식당가 : Restaurant Plaza, Restaurant on the Sea
- 숙박시설 : Hakkeijima Marina Lodge
  - 특징 : Marin관련시설, 각종 유희시설, 판매시설, 식당가, 숙박 시설이 종합화 되어있는 해양 복합 단지

### 15) Nike Town

- 위치 : 미국 North Michigan Avenue, Chicago
- 면적 : 1,900평 / 4층(판매면적:840평)
- 개발 Concept : - Nike의 Image 전달 "Sports and Fitness"
- Nike의 Showcase 3호점
- 주요 구성시설 - 17개의 Pavilion으로 구성, 약 7000여개의 제품 전시
- 각 Pavilion은 전생별 전시구획의 명칭- 농구 경기대, Nike Museum, 비디오극장, 깊이 6-7m의 아쿠아리움
- 특징
  - 의류 50%, 신발류 40%, 악세사리,포스터 10%, 남성용 45%, Unisex 30%,여성용 15%, 아동 10%의매출구성을 이룸 (Nike사의 잔재 매출비용은 신발류가 80%임)
  - 고객이 신발모델은 선택하면 종업원이 size를 컴퓨터에 입력, 투명한 플라스틱 박스가 4층의 창고에서제품을 즉시 운반해주는등 하이테크 시스템을 적용하여 판매함
  - Museum의 개념을 도입하여 판매공간 보다는 스포츠와 건강을 주제로한 전시측면에 비중을 두어 시카고의 명소로 각광받고 있음
  - 국내에서는 아직 생소한 Showcase Shop (Concept Shop)은 3차원의 빌보드 광고와 같은 홍보효과, 고객과의 직접적인 접촉을 통한 고객용구의 파악등 향후 새로운 마케팅분야로서 성장할 가능성이 큼

## 5. 결론

21세기는 세계화시대/ 정보화시대/ 첨단 기술시대 / 도시문화시대의 사회적 요구에 부응해야 한다. 세계화에 대비한 국제적 공간 및 시설이 매우 부족한 상태이므로 기능 확충이 필요하고 특히 외국인을 위하여 업무, 위락, 생활을 동시에 해결할 수 있는 복합시설을 필요로 한다.

국제화와 아울러 세계도시 서울의 이미지 메이킹을 할만한 랜드마크적인 시설이 필요하므로 특징 있는 공간 및 문화적 상징성을 부여한 시설이 요구되고 정보화사회를 선도할 수 있는 인텔리전트화된 미래지향적 업무공간 창출을 위하여수평, 수직적으로 복합된 오피스 문화를 선도해야 한다. 지역주민의 편의를 위하여 생활에 관련된 모든 기능을 한꺼번에 해결 할 수 있는 공간이 필요하다. 특히 지역주민의 라이프스타일을 철저히 분석하여 수용할 수 있는 기능을 만들고 지역주민을 위한 개방공간을 최대한 확보할 뿐 아니라 해당 지역의 전반적인 이미지 상승을 위하여 적절한 문화/예술 공간 및 쾌적한 공공공간을 확보해야 한다.

디자인의 영역면에서 볼 때 복합공간의 생성은 기존에 인식하고 있는 공간개념에 많은 변화를 불러일으킨다. 특히 기존의 개별 기능공간에서 가지고 있던 과정적 공간전이 방식인 진입공간/ 전이공간/ 주공간 개념도 복합화에 따라 전체 건물의 Facade에서 바로 주공간으로 이어지는 어프로치(Approach) 시간이 줄어들고 있다.

라이프 스타일의 변화에 의한 서비스의 발달이 공간의 구성을 바꾸었고 주공간의 표현방법인 디자인 언어에도 차이가 불명확하여 호텔같은 아파트, 다기능 오피스등 외관상으로 건물의 기능 및 용도를 쉽게 파악하기가 어렵게 되었다.

다양한 기능의 복합으로 전체 공간을 포괄적으로 통일시킬 수 있는 각종 유도, 안내 Sign, Display 등의 중요성이 부각될 뿐만 아니라 특히 서로다른 공간을 자연스럽게 이어주는 Public Space의 환경디자인(조경, 수공간, 스트리트퍼니처, 기타 자연요소의 도입)의 중요성이 증가하고 있다.

특히 전체 단지의 이미지를 통일시키고 개별공간의 특성과 개성을 성공적으로 부각시키기 위한 전체환경 코디네이터의 역할을 수행할 수 있는 역량 있는 디자이너가 요구된다.

## 참고문헌

- 이진영 「주상복합건물의 활성화를 위한 용지계획 및 설계에 관한 연구」 한국 토지개발공사, 1994
- 「복합화연구」 삼성경제연구소 1995
- 양운재 「복합화 구상과 연구」 삼성 정신훈화 연구소 1994
- 김진애 「도곡 복합단지 마스타플랜 기본구상」 서울포럼+SF컨설팅 1995
- 「홍콩 복합화 주요건물 현황」 삼성그룹 비서실 신경영추진팀 1994.
- 「싱가폴 복합화 주요건물 현황」 삼성그룹 비서실 신경영추진팀 1994.
- 「주요국가 건물 복합화 개발 현황 / 요코하마편」 삼성물산 건설부문개발 정보지 DI, 제21호 1995. 1-2
- 「해의 복합단지 개발사례 I」 삼성물산 건설부문개발 정보지 DI, 제22호 1995. 3-4
- 「해의복합단지 개발사례IV/ LA편」 삼성물산 건설부문개발 정보지 DI, 제25호 1995. 9-10
- 「미국 유럽의 복합단지 사례조사」 삼성물산 건설부문개발 정보지 DI, 제28호 1996. 3-4
- 「해의 복합단지 개발사례 V/ NewYork편」 삼성물산 건설부문개발 정보지 DI, 제26호 1995. 11-12
- 「하늘에 떠있는 공중정원 우메다스카이빌딩」 중앙개발, 빌딩정보 : 5호 1993. 11/12
- 「복합화빌딩, 랜드마크타워, 요코하마에서 탄생」 중앙개발, 빌딩정보 : 6호 1994. 1/2
- 「도심속의 유원지적 개념을 도입한 복합건물」 대생엔지니어링, 빌딩문화 1993. 11
- 「일본 제일의 초고층 복합빌딩 요코하마 랜드마크타워」 대생엔지니어링, 빌딩문화 1993. 12
- 「Mixed Use Development Handbook」 ULI (Urban Development Land Institute, 1987

## 주>

1)양운재 <복합화 구상과 연구> 삼성정신훈화 연구소 1994. P62

2)Synergy Effect/ Synergysm

각각의 개체의 합보다 각 개체를 결합한 것의 합이 더 큰것.

즉 모용도인한 상승효과가 발생하는것을 의미