공동주거 공간의 이용자 중심형 공원계획에 대한 연구

The Study on Park Designing for Users of Common Residential Room

조 경 득*
Cho, Kyoung-Deuk

Abstract

Common residential environment is synthetic forms promote with organic organization of varied cultures and images. Users perceive and classify about these environments of feeling and atmosphere of each elements through their experiences and memories, not fixed point of view. In Korea, park designing of common residential room is in operation monotonously attach importance to economical efficiency without aesthetic structures, varied tries of materials, multiplicity, congruity of surrounding, and user-oriented plan. Recently, in policy of park designing has elements that obstruct to characteristic of environment because of applied to wrong guidelines which are end in investigation to model of an advanced countries'. In conclusion, this investigation shows improve on quality of park planning with the pivot of the matter is for users of common residential room, and park planning needs to multidimensional achieve.

키워드 : 공동주거 공간, 공원, 사용자 행동
keywords : Common residential room, Park, User's movements

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

현재 우리나라에서 가장 보편적인 주거형태는 공동주거 공간, 즉, 아파트가 주를 이루고 있다. 2007년 현재 주택의 총 수량은 약 1,120만개이며 이 중 44%에 해당하는 숫자가 아파트인 것이다. 1950년대 말 최초로 아파트형 공동주거 공간을 도입한 이후 40여년 만에 전체주택수의 과반수를 차지하고 있다는 것이다. 생활의 편리성을 선호하는 주부들의 주택선택의 영향력이 큰 요인으로 조사된 바가 있으며 이러한 주부들의 취향이나 요구에 따른 공동주거 공간계획이 민간 건설업체에 의해 이루어지고 있다. 천편일률 적인 계획이 대부분을 차지하는 이유로 우리나라의 도시공간의 왜곡현상이 급격히 변화되고 있고, 공동주거 공간이 생활환경의 저해요소로서 큰 영향력을 미치고 있다고 볼 수 있다.

최근 중, 저층 혼합개발로 도시경관을 살리면서 녹지공간을 풍부히 갖춘 유럽과 미국, 일본에서 널리 보급된 도시형 공동주택인 블록 형 아파트가 국내에서도 도입되고 있다. 도로에 연한 중, 저층의 아파트와 중앙 정원이 특징인 블록 형 아파트는 1980년대 이후 한국인 주거의 대명사가 된 성냥갑 형 아파트를 대체 할 유력한 대안으로 떠오르고 있다.

이러한 배경에 의해 본 연구는 공동주거 공간내의 공원계획이 다른 구축공간의 다양한 요소들과의 상호 유기적 단계 속에서 조화를 이루며 사용자의 활동과 환경을 어우러지게 하는 유기체적 질서체계임과 더불어 실천적 대안으로 적용될 수 있기를 바란다.

1.2 연구내용 및 방법

(1) 연구내용

1) 공동주거 공간의 공원 구성요소들 중 샘플링을 통한 요소에 대한 공간적 분석 및 재료 비교

2) 사용자 행동분석에 따른 공원 구성요소의 도출

(2) 연구방법

1) 탐방조사

국내 공동 주거공간을 대상로 디자인 사례를 실물 사진 촬영 및 구조, 재료들을 분석, 조사 한다.

2) 문헌조사

국내외 서적, 인터넷 홈페이지들을 통하여 자료수집, 비교/분석한다.

2. 공공디자인의 이론적 고찰

2.1 공공디자인의 개념

공공디자인은 시각디자인이나 제품디자인, 환경디자인과 같은 디자인의 한 분야가 아니면 그런 디자인이나 유니버셜 디자인, 지속가능한 디자인처럼 디자인계의 이슈를 드러내는 디자인 테마일 것이라 생각한다.

이 시대의 공공디자인 분야는 질서 없이 산재되어 있

* 정회원, 서원대학교 디자인학과 교수

는 시설물들을 만들어내는 조직과 그 결과물들에 대한 비판과 분석을 토해내어 공공영역의 디자인을 개선해보고자 노력하는 사회참여 의식이 매우 투철한 디자이너 조직으로 나눠져 있다고 볼 수 있다.

공공디자인의 범위와 대상은 국가, 자체 및 공공단체 등이 소유, 설치, 관리하는 도시기반시설, 가로시설물, 각종 상징물, 증명서, 행정서식 등을 위한 공적 영역의 디자인을 지칭하는 것이기도 하고, 보다 넓은 의미로는 사적 영역에 해당이 되지만 개인의 자유의지에 따른 선택이 불가능한 상태로 주어져 일상적인 삶에서 그 영향을 피할 수 없는 것으로 간주되는 건축물이나 미술장식물, 간판 등 공공성이 반드시 확보되어야 하는 디자인의 영역을 지칭하는 것이다.

디자인을 산업적인 패러다임에서만이 아니라 사회문화적인 패러다임 속에서도 자연스럽게 이해하고 받아들이는 사회에서는 공공영역에서 파생되는 디자인 작업을 주로 하는 디자이너나 디자인 그룹이 있더라도 그들이 하는 일을 유독 다른 디자인 활동과 구분지어 공공디자인이라고 명명하지는 않는다. 그 이유는 그러한 활동들 모두가 원래 디자인의 영역에 속하는 것이기 때문이다.

산업적인 가치창출이라는 경제적인 측면은 어느 사회에서나 매우 중요하지만 이와 더불어 디자인은 사회 구성원들이 일상적인 생활문화 환경과 시설, 시스템 들을 만들고 구성해나가는 사회문화적인 참여 활동으로도 널리 인식되고 있다.

공공영역에 개입하고 참여하여 우리의 일상 생활환경을 미화하고 디자인의 공공성이라고 하는 가치를 실현하고자 하는 모든 디자인 활동은 공공디자인이라고 할 수 있다.

2.2 공공디자인과 디자인

현대사회에서 디자인은 두 가지의 영역과 관련되어 구분할 수 있다. 그 중 하나가 사적인 영역이며, 이 영역의 디자인은 개인의 취향과 소비생활을 중심으로 시장을 통해 매개되기 때문에 산업과 관련된다. 그에 반해 다른 하나인 공공영역의 디자인은 도시환경과 공공 정보 시스템과 같은 공통된 삶의 영역과 관계를 맺기 때문에 한 사회의 문화적 토대를 이루게 된다. 이는 디자인의 두 가지 존재방식으로서 개인의 삶과 사회의 유지를 위해 모두 필요한 것이다. 그러므로 현대사회의 디자인에 대한 올바른 이해를 위해서는 어느 한쪽으로 치우친 인식을 극복하고 균형 있는 시각을 회복하지 않으면 안 된다.

서구사회에서는 현대 디자인의 역사가 산업사회로의 진입뿐만 아니라 근대화된 시민사회의 형성과도 긴밀한 관련을 맺으며 발전을 하여 산업적 차원의 디자인 비즈니스와 일상적 생활환경의 개선을 위한 디자인 문화가 비교적 조화롭게 공존해온 반면에 앞서 지적했던 것처럼 한국의 디자인은 디자인의 경제적인 효과만을 유난히 강조해온 측면이 있다. 그 결과 기업 활동과 연계된 사적영역에서의 디자인은 상당히 발전했으나 공공영역에서의 디자인은 매우 낙후된 상태로 방치되어 왔다고 할 수 있다. 사적영역을 위한 디자인과 공공영역을 위한 디자인 간의 이러한 심각한 불균형 속에서 우리 사회의 디자인 인식은 매우 편향되게 나타나고 있다. 디자인에 대한 일반적인 인식이 사적인 취향과 소비 행위라는 범위를 넘어서지 못하고 있는 실정인 것이다.

2.3 공공디자인과 문화

산업화와 경제성장을 최우선 과제로 삼아왔던 한국사회에서 디자인에 관한 논의 역시 1980년대 후반까지는 주로 수출 주도의 대외 경제효과 측면에서만 이루어져 왔다. 일상문화 차원에서 디자인의 사회적 역할이나 기능에 대한 논의가 시작된 것은 1990년대 들어와서부터라고 할 수 있다. 경제성장과 민주화 과정을 거치며 한국 사회에 새롭게 등장한 중산층 소비자들을 겨냥한 국내 기업들의 활발한 대중 커뮤니케이션 활동이 전개되면서 비로소 한국에는 소비문화라는 것이 생겨나게 되었고, 본연의 사회와 문화에 뿌리를 둔 디자인 생산과 유통, 소비구조의 가능성 역시 검토되기 시작했다.[1)]

한국 사회가 지난 50여 년 동안 압축적인 경제성장을 이루는 데에만 모든 노력을 기울이는 사이, 우리의 일상생활환경은 현재와 같은 모습으로 만들어지게 되었고, 이것은 정작 사회구성원들이 함께 일하고 살아가는 삶의 공간, 생활의 터에 대해서는 너무나 무관심했던 결과라고 할 수 있다. 최근 들어 정부와 지방자치 단체들, 그리고 시민단체들의 관심과 노력 덕분에 현재 일상생활에서 접하게 되는 거리 시설물들이 점차 개선되어 가고 있기는 하지만 여전히 대부분의 시설물들의 디자인이 감동을 주지는 못하고 있는 실정이다.

공공디자인이라고 하는 이슈를 사회적으로 공유함으로써 디자인 분야는 산업적 패러다임에 국한하여 일 해오던 관행에서 벗어나 건전한 시민사회의 구성원으로서 개인의 자아실현과 공동체를 위한 공공성의 확보, 사회적 제도 마련 등을 위해서 여러 다른 분야의 사람들과 적극적으로 협력하여 함께 일을 해나가야 한다.

문화와 예술만이 공공재인 것이 아니라 디자인 역시 공공재일 수 있다. 또한 공공재로서의 디자인에 대한 담론과 실천은 공공영역의 디자인 개선을 위해서만이 아니라 디자인 분야 자체의 발전을 위해서도 반드시 필요하다. 공공디자인 개념을 확산하고 이 분야의 교육을 강화하는 것이야말로 기존의 편향된 디자인 개념을 정상화하는 문화적인 치유과정이 될 것이기 때문이다.

---

1) 강현주, 김상규, 박해천. 『한국의 디자인: 산업,문화,역사』, 시지락, 2005

3. 공원 사례분석

3.1 국내사례

1) 테마공원

서울 압구정 본점의 옥상에 잔디와 대나무, 자작나무 등 나무 300여 그루와 야생화 등으로 조경을 한 카페 식 공원이다. 어린이를 위한 체험 놀이와 가족단위로 다트게임이나, 링 던지기 게임 등을 즐길 수 있으며, 콘서트와 패션쇼, 미술 전시회, 조각전, 바자 등 다양한 문화 행사들도 유치한다.

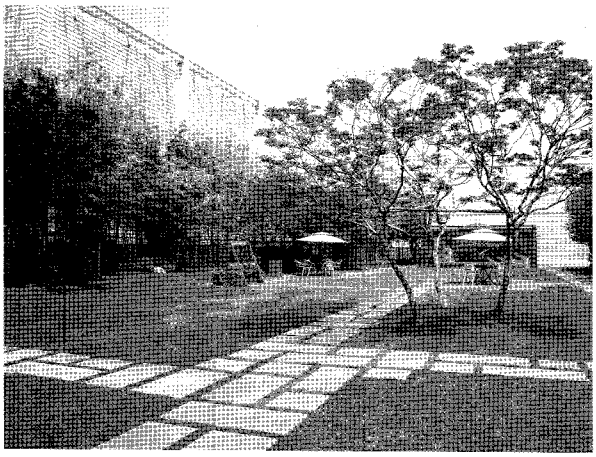


그림 1. 현대백화점 하늘공원 - 행사, 문화체험 형 도심공원

그림 2. 제주도 석부작 테마공원 - 지역문화체험 형 생태공원

서귀포시 호근동에 1만 2천여 평의 규모의 돌과 야생초가 서로 몸을 섞어 만들어낸 자연 예술품을 의미하는 석부작이라는 지역문화 체험형 공원이다. 지역적 특성인 현무암에 풍란 등의 야생초를 착근시켜 절벽에 뿌리를 내린 나무 모양을 본떠 만든 분재가 대표적인 형태이다. 1500평 규모에 1만 2천여 점의 다양한 형태의 석부작을 전시해놓은 실내전시장과 석부작을 직접 만들어볼 수 있는 체험의 장 그리고 다소 아이템이 다르긴 하지만 상황버섯을 재배하는 어린이 자연학습장도 구성되어 있다.

2) 공동주거 공간 공원

그림 3. 목동 현대 하이페리온 - 주상복합식의 지역상징형 공동주거 공간의 공원

서울특별시 양천구에 위치하고 있는 현대 하이페리온은 아파트 2개동, 오피스텔 1개동 백화점 1개동으로 구성되어 있으며, 상업공간과 문화 공간 그리고 주거 공간의 혼합 형태의 공동주거 공간이다. 또한 최고 높이 69층 256m의 철골, 철근 콘크리트 마천루로서 그 특출한 외관에 따른 위용은 과히 지역의 랜드 마크가 되기에 충분하다.

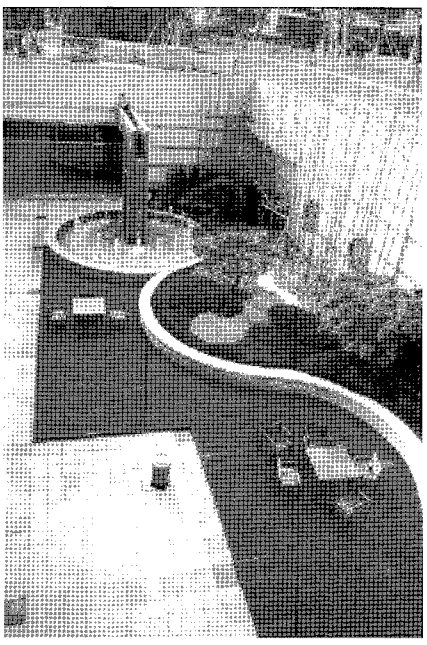


그림 4. 삼성동 아이파크 - 도심 자연친화 형 공동주거 공간의 공원

이러한 주변 환경으로 인하여 공원의 규모는 축소 지향형이며 구성요소들도 재미나 놀이의 위주가 아닌 휴식 공간으로서의 역할을 기대한 구성이라고 할 수 있다. 또한 주변건물이 수직 형으로 배치가 되어있는 관계로 공원에 음지가 많이 형성되며, 배치 역시 주로 건물 내부에 위치한 형식을 취한다.

국내의 최고가 명품 아파트 단지로 평가되는 주거 공간 위주의 공동주거 공간이며, 주변 환경과의 친화성, 거주 환경의 건강, 쾌적성을 목표로 한 대표적인 도심형의 친환경 건축물이다.

단지 외곽부에 녹지 공간을 조성하여 전원적인 분위기를 도모하고 주변 도시와의 융화감 형성 및 거주민의 영역성을 확보하는 설계가 이루어진 공간이다. 따라서 공원의 형식 또한 세 개의 타워동 간의거리를 최대한 넓혀 녹지 공간 위주의 오픈 스페이스와 휴식 공간으로서의 프라이버시를 확보하는데 초점을 맞춘 사례이다.

3.2 국외사례

1) 테마공원

그림 5. 영국 런던 리젠트 파크
자료출처 : http://blog.naver.com/twofinedays

비교적 상류층이 모여 살던 지역의 전형적인 건물 배치 방식이 남아 작은 광장 혹은 공원을 중심으로 중상류 계급이 살던 플랫 혹은 맨션이 'ㄷ' 형태로 둘러싸여져 있다. 조금 더 쾌적한 환경과 이웃 간의 교류를 위해 공용으로 남겨 놓은 공간인 것이다.

물론 도시가 커지면서 대부분의 플랫과 맨션은 사무실이나 숙박업소로 바뀌었고, 그에 따라 가운데의 공원도 주차장 따위로 용도 변경된 경우가 있지만 아직도 대부분은 공용 공원으로 남아 지역 주민이나 주변 직장인들이 쉬어 가는 공간으로 남아 있다.

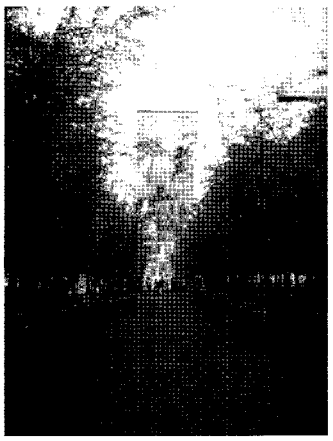


그림 6. 프랑스 파리
퓍상부르 공원
자료출처:
http://blog.naver.com/dhdidkd

파리의 팡테옹을 지나 정면으로 뻗은 길을 따라가면 퓍상부르 공원이 위치하고 있다. 파리 시내에서 가장 큰 공원이며, 휴식 공간 위주로 계획되어 있다. 공원 입구 나무 사이를 야외 갤러리처럼 그림 전시를 하기도 하고, 행사 안내를 하기도 한다.

2) 거리형 공원

세계적으로 유명한 각국 도시에는 문화의 거리라고 볼 수 있는 유명한 거리를 포함하고 있다. 여기에는 의도적으로 조성한 경우도 있으나, 자연발생적으로 발전해온 것이 대부분이다. 문화의 거리는 정도의 차이는 있을지라도, 어느 도시나 나타나고 있는 것이 보통이며, 이들 거리는 공통적으로 도시민에 의해 거의 자생적으로 변천해오고 있으며, 보통 사람들의 공동의 관심사가 공간에서 자연스럽게 일어난다고 하는 사실이 공통적이다. 그러한 공통의 관심사는 일상생활의 전부라고 해도 과언이 아닐 정도로 다양하다. 공간적인 특징은 주로 장소성이 있는 건물이나 광장, 특정의 거리가 정해지는 것이 보통이며, 거기에는 대개 역사성이 있는 지표물(Landmark)이 나타나고 있고, 때로는 공원이 함께 하기도 하며, 공공건물이 인접하기도 한다. 거리에는 필연적으로 향토음식점, 문화예술관련 전문점, 선매품점, 문화예술학교, 문화예술 공연 전시장 등이 나타나고 있다.

그림 7. 일본 시부야 에비스 가든
자료출처: http://blog.naver.com/seshy26

2,135㎢ 면적의 광장 형 거리로써, 일본 속에서 유럽을 연출하겠다는 의도아래 과거의 남은 건물을 초대형 건축물로 새롭게 단장하고 주변의 경관과 건축물의 원형을 최대한 살린 도심 재개발의 새 모델을 제시했다. 에비스 가든은 젊은이의 거리라고 불리는 시부야와 인접하여, 시부야의 화려함에 비하여 허름한 모양새가 대비되어 있는 곳으로 너무나 이질적인 공간이 공존하는 특징을 가지고 있다. 시설물의 양식과 전체적인 꾸밈새가 유럽의 거리를 연상하게 하며, 일본 경제성장의 지표로 알려져 있다. 본 고장 프랑스의 문화를 그대로 옮겨 놓기 위해 건물 재료에서부터 요리에 이르기까지 프랑스에서 직수입하여 사용하는 샤토 레스토랑, 40층짜리 오피스 빌딩, 백화점, 음식점, 호텔, 다목적 홀, 영화관, 최초의 사진전문 미술관인 동경도 사진미술관 등이 주요 시설로써 입주되어 있다.

4. 공원 사례분석

4.1 이용자의 개요

이용자의 사전적 의미는 '어떠한 물건이나 시설, 서비스 따위를 이용하는 사람'이며, 본 연구에서는 이용자를 공동주거단지, 즉 아파트에서 살고 있거나 그 주변 사람들로써 공원과 공원의 구성요소들을 이용하는 대상을 의미한다.

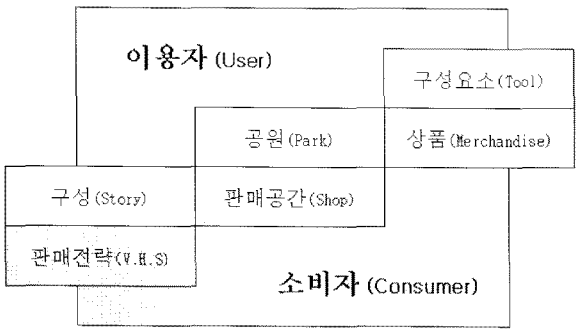


표 1. 이용자와 소비자

표 1) 이용자와 소비자에서와 같이 판매 공간과 공원을 비교해보면 다음과 같다. 이용자들이 즐길 대상인 공원의 각종 구성요소들은 판매 공간에 소비자들의 구매욕구를 만족시키고자 구비된 상품들로 비유될 수 있고, 그러한 구성요소들을 이용하는 것은 상품을 구매하는 행위라고 볼 수 있다. 또한 더욱 많은 매출을 올리기 위한 판매전략 중 시각적 요소를 위한 전략인 V.M.S (Visual Merchandising Strategy)는 놀이기구 배치 및 각종 시설과 시설물 배치 구성 스토리로 비교될 수 있을 것이다.

따라서 이용자의 행동분석의 기준을 소비자 행동분석 기준과 비교해보기로 한다.

(1) 소비자 행동

1) 소비자 행동에 영향을 미치는 요인들

- 문화

특정 사회가 지니고 있는 가치관과 태도 그리고 살아가는 방식 등을 총칭하며, 이러한 문화는 학습에 의해서 비롯되는 인간의 행위, 즉 어떻게 행동해야 하는 것을 배워나가는데 결정적인 역할을 한다. 또한 문화는 소비자 행동의 근본이기 때문에 문화적 환경 변화에 대한 세심한 관찰이 필요하다.

-개인적 요인

개인적 요인에는 나이, 성별 소득 등 개인적 특성을 의미하는 인구 통계적 특성과 인간이 생활하는 양식으로서 세상에 대한 태도, 관심, 의견 등의 총체로 나타나는 라이프 스타일, 그리고 개인의 다양한 주위 환경에 대하여 비교적 일관성 있고 지속적인 반응을 가져오는 특성인 개성 등이 있다.

-심리적 요인

해당 대상에 대한 호의적이거나 비호의적인 감정인 태도, 소비자가 경험과 외부 정보에 의하여 얻는 지식, 태도, 행동을 형성하거나 변경하는 것을 의미하는 학습, 목표를 달성하기 위하여 개인의 에너지가 동원되는 상태인 동기유발들이 심리적 요인이다.

디자이너나 디자인 그룹이 있더라도 그들이 하는 일을 유독 다른 디자인 활동과 구분지어 공공디자인이라고 명명하지는 않는다. 그 이유는 그러한 활동들 모두가 원래 디자인의 영역에 속하는 것이기 때문이다.

산업적인 가치 창출이라는 경제적인 측면은 어느 사회에서나 매우 중요하지만 이와 더불어 디자인은 사회 구성원들이 일상적인 생활문화 환경과 시설, 시스템들을 만들고 구성해나가는 사회문화적인 참여 활동으로도 널리 인식되고 있다.

공공영역에 개입하고 참여하여 우리의 일상생활 환경을 미화하고 디자인의 공공성이라고 하는 가치를 실현하고자 하는 모든 디자인 활동은 공공디자인이라고 할 수 있다.

2) 소비자 의사결정 (문제해결)

- 포괄적 문제해결

상당한 시간과 노력을 투입하여, 정보를 탐색하고 신중한 의사결정을 하는 것. 최초의 구매이며, 많은 시간과 노력을 필요로 하는 복잡한 의사결정 문제임.

- 제한적 문제해결

최초의 구매이면서 비교적 간단한 의사결정 문제. 어느 정도의 경험과 정보를 보유하고 있는 상태에서 제한적인 정보 탐색을 한다.

- 일상적 문제해결

과거의 직접 경험을 통해 어떤 문제를 해결하기 위한 최선의 대안을 알고 있으며, 문제 인식에 따라 어떠한 상품을 선택할 것인지를 곧바로 결정하는 것.

- 회상적 문제해결

소비자가 직접 경험하지 않더라도 광고나 타인으로부터 획득한 정보가 기억 속에 저장되어 있다가 문제인식을 하게 되면 이러한 정보를 토대로 곧바로 의사결정을 하는 것.

3) 소비자 행동모델

- 일상적 문제해결과 회상적 문제해결을 위한 소비자 의사결정 과정

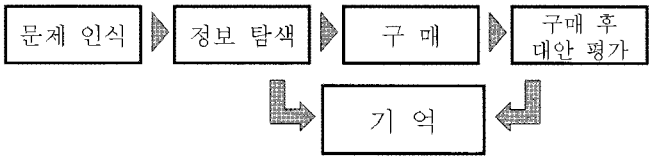


표 2. 새로운 정보를 필요로 하지 않는 경우

- 포괄적 문제해결과 제한적 문제해결을 위한 소비자의 의사결정 과정

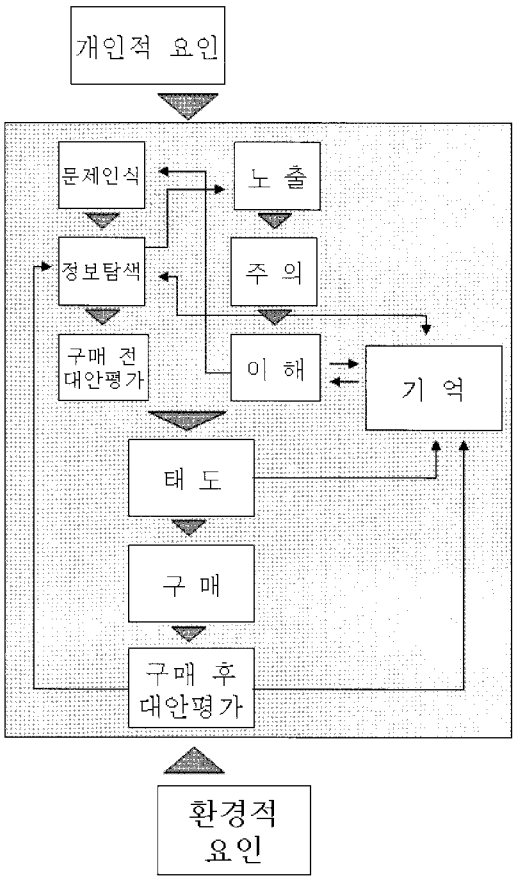


표 3. 외부로부터 새로운 정보를 탐색하는 경우

실제로 소비자의 행동은 수많은 요인들에 의해 결정되며, 이들의 상호작용은 소비자의 행동을 복잡하게 만들기도 한다. 소비자의 행동모델은 구매행동을 유도하는 변수들을 설명하고, 이들 변수간의 관계를 규명하여 아울러 이들이 소비자 행동에 어떻게 영향을 미치는가를 밝히고 있는 체계를 의미한다. 또한 소비자 행동모델이 소비자 행동연구에 있어 중요한 이유 중 그 하나는, 소비자 행동을 모델화함으로써 통합적이고 전체적인 관점에서 체계적인 파악이 용이한 것이고, 다른 하나는 마케팅 전략 수립 시 가이드라인을 제시하여 마케팅 의사결정에 필요한 정보와 시장 세분화 기준을 제공할 수 있다.

4.2 이용자의 행동모델화에 따른 공원 구성

앞에서 설명하였듯이 소비자와 마찬가지로 이용자의 행동은 수많은 내적, 외적요인들에 의해서 결정되어지며, 이러한 이용자의 행동은 공원의 구성요소의 이용을 유도하는 변수로 작용할 수 있다. 따라서 이용자의 행동을 모델화하여 공원의 구성요소를 결정하는 가이드라인을 설정하는 기준으로 할 수 있을 것이며, 이와 같은 통합적이고 전체적인 관점에서의 구성요소 설정은 체계적인 공원계획을 수립하는데 중요한 역할을 할 것으로 생각한다.

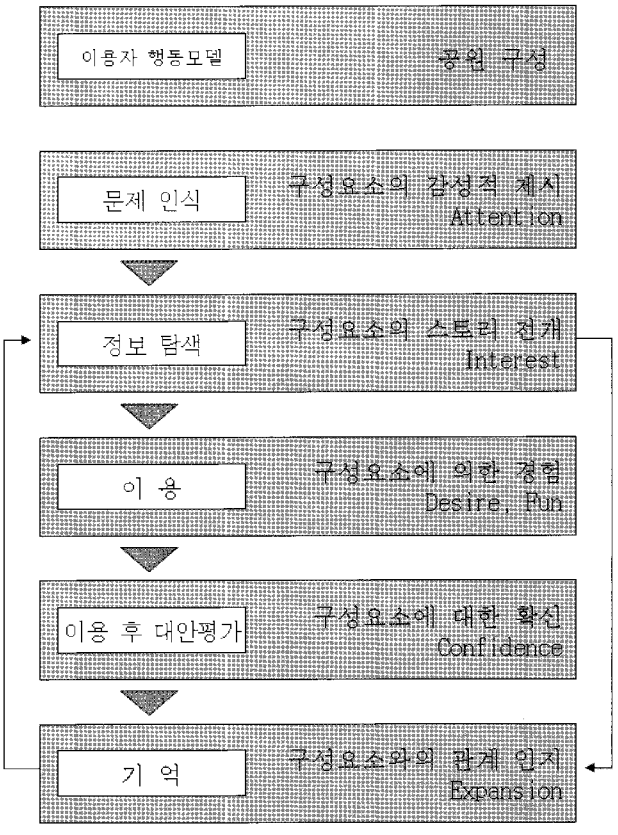


표 4. 이용자 행동모델화와 공원구성

(1) 공원 구성요소

일반적으로 공동 주거단지 공원을 구성하는 요소는 물리적인 요소와 비 물리적인 요소로 분류할 수 있다. 공원을 형성하는 물리적인 요소는 자연 지형, 오픈 스페이스, 기반 시설, 도로, 공동 주거건물, 기타 건물, 가로 시설물, 광고물 등이 있으며, 비 물리적인 요소로는 역사, 경제, 문화, 제도, 관습, 행위 등을 들 수 있을 것이다. 즉 공동주거공간의 공원은 고정된 구조물에 의해 처리된 환경이 아닌 이용자를 둘러싼 총합된 환경의 한 형태로 이해해야 할 것이다. 사물 등의 구성요소로 채워진 공간이 다양한 집단과 그 집단의 시각과 관점에 따라 해석되고 인식되는 실체들을 의미하는 것이다.

1) 벤치(Bench)의 공간적 해석

이러한 공원 구성요소의 물리적 요소인 기반시설 중에서 일상적으로 적용되는 벤치일 것이다. 벤치의 정의는 대기 공간에 있어서 사용자의 효율적인 휴식을 위하여 각종 재료들을 효과적으로 구사하여 사용이 편리하도록 인위적으로 설치하는 system화된 공간이라 할 수 있다. 즉 벤치에서 일어나는 작업들(휴식, 독서, 등)을 효과적으로 수행하기 위하여 가구와 공간을 효율적으로 배치, 나열함으로써 능률을 높이고 각종재료들을 구조적인 효과를 살릴 수 있도록 연구 개발할 수 있다. 벤치는 단순한 휴식의 기능 이외에 독서, 면담, 등 다양한 형태의 관계성이 복잡하게 얽혀 있어서 사용자의 작업의 효율을 위하여 높낮이, 공간적 치수뿐 아니라 각종 자세들의 효과적인 지지를 위하여 작업의 공간적 분석, 도구들의 효과적 수납, 동선과 치수의 확보를 고려하여 설계해야 한다. 우리나라의 경우 건설업체에서 콘크리트 벽을 세워 적당한 공간을 제공하면 주어진 공간 속에 벤치를 끼워 맞추는 식의 작업을 실행하게 되기 때문에 건축 공간, 가구들이 독립적으로 제조되고 서로 balance를 맞추지 못한 채 사용자들에게 쓸모없는 dead space(빈 공간)와 비용을 부담하게 되며 복잡한 재료들이 외부로 노출되어 능률을 방해하고 있다.

2) 기타 공원 구성요소 사례

- 안내사인

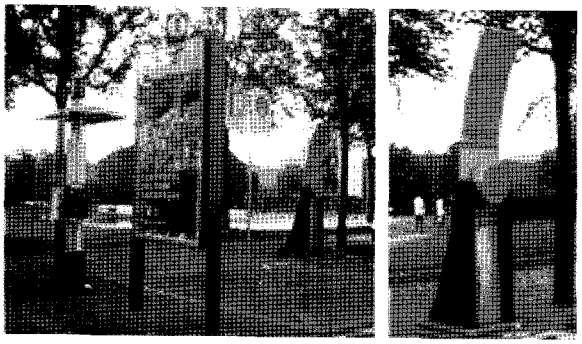


그림 7. 스위스 몽프라유 주의 종합 안내사인

- 벤치

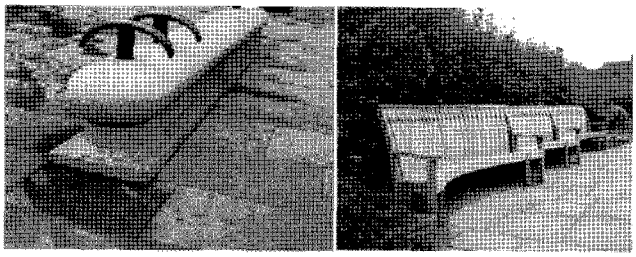


그림 8. 자연소재(돌,나무)를 이용한 모던한 스타일과 클래식한 스타일의 벤치

- 가로등

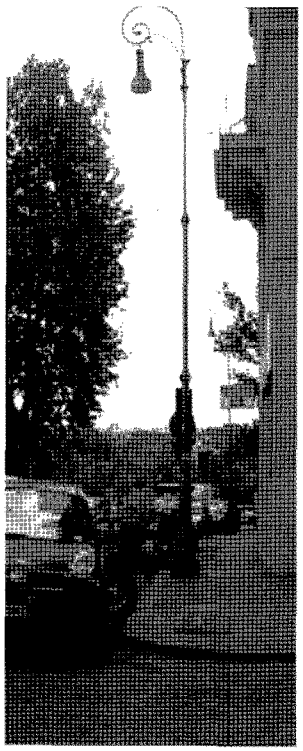


그림 9. 이탈리아 로마 - 스틸 구조를 이용한 클래식한 디자인의 가로등

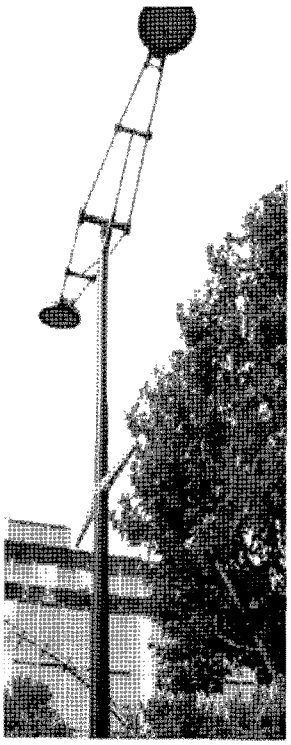


그림 10. 프랑스 파리 - 메탈릭하고 모던한 디자인의 가로들

- 휴지통

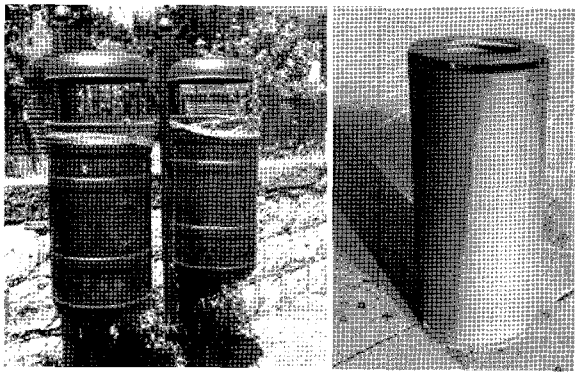


그림 11. 이탈리아의 모던한 기능성 휴지통

- 조경시설

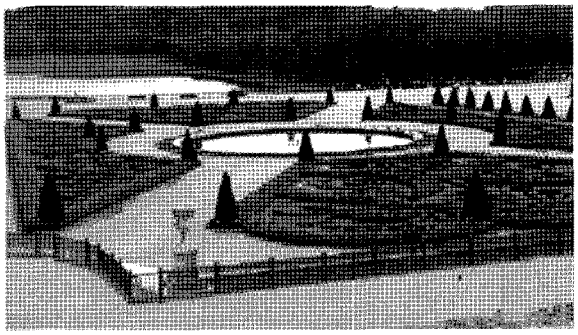


그림 12. 프랑스 파리의 기하학적 형태의 분수와 조경시설

- 조형물

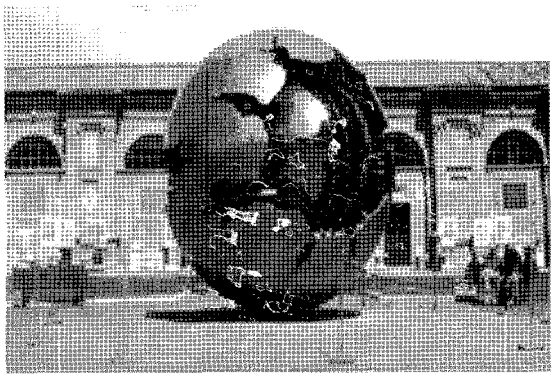


그림 13. 이탈리아 로마의 메탈릭한 조형물

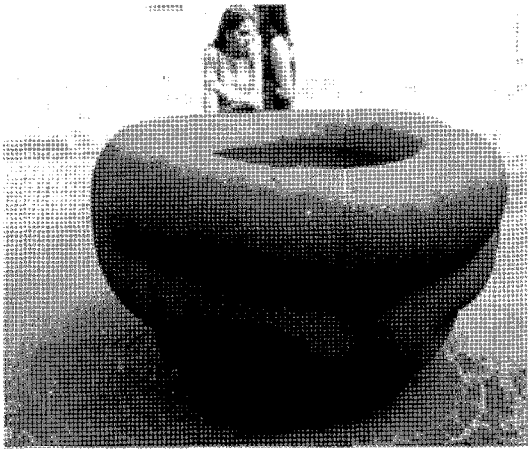
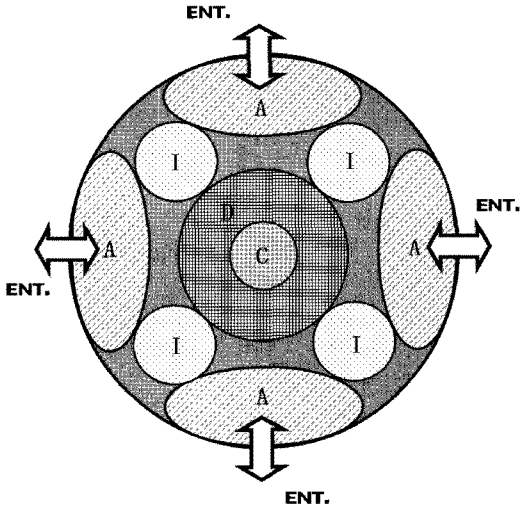


그림 14. 스코틀랜드 애든버러의 조형물 형식의 분수

5. 결론

이러한 방식의 공동 주거공간의 공원 계획은 이용자들이 즐길 대상인 각종 구성요소들과 그러한 구성요소들의 배치 및 전개방식을 스토리텔링 화하여 공원을 계획하는 것이며, 수많은 내적, 외적 요인들에 의하여 결정되어지는 이용자의 행동을 모델화하여 공원의 구성요소를 결정하는 가이드라인을 설정하는 용이한 방법이 될 것이다. 또한 이와 같은 방법은 공적인 영역에만 치우쳐 경제적인 측면에 치중한 결과를 심미적, 구조, 재료의 다양한 시도 등의 연구 없이 천편일률적으로 시행되어 왔던 관행에서 벗어나 이용자를 중심으로 통합적이고 전체적인 관점에서의 구성요소를 설정할 것이고 궁극적으로 다차원적이며 체계적인 공원계획을 수립하는데 중요한 역할을 할 것으로 기대한다.



	Attention zone	구성요소의 감성적 제시
	Interest zone	구성요소의 스토리 전개
	Desire zone	구성요소에 의한 경험
	Confidence zone	구성요소에 대한 확신

표 5. 개념도 제안

참고문헌

1. 강현주, 김상규, 김영철, 박해천. 『한국의 디자인: 산업, 문화, 역사』, 시지락, 2005
2. 고성종, 고필종. 『도시와 환경디자인』, 미진사, 1992
3. 브루스 커밍스, 김동노 외 옮김. 『브루스 커밍스의 한국현대사』,창비, 2003
4. 클로테르 라파이유, 김상철, 김정수 옮김. 『컬처코드』, 주)웅진씽크빅, 2007
5. 스티븐 헬러 마리 피나모어, 장미경 옮김. 『디자이너의 문화읽기』, 시지락, 2005
6. 홍성태. 『소비자 행동의 이해』, 법문사, 2001
7. http://blog.naver.com/shsuhp
8. http://blog.naver.com/peepultree
9. http://blog.naver.com/seshy26
10. http://blog.naver.com/tomap47
11. http://photo.naver.com/view/2005041115504276731
12. http://blog.naver.com/zuzim
13. http://blog.naver.com/dhdidkd

(접수: 2007. 6)