

도시공간의 정보플랫폼화에 의한 장소성 표현 특성 연구**

A Study on the Expressional Characteristics of Placeness by Information-platformization of Urban space

Author 백현희 Baek, Hyun-hee / 정희원, 국민대학교 테크노전문디자인대학원 실내디자인전공 석사과정
이 찬 Lee, Chan / 정희원, 국민대학교 실내디자인학과 교수*

Abstract This study starts from the question if the characteristic of existing conventional site-specificity can be applied to the modern city space in information media era as it is. The evolution and spread of media technology acted as the catalyst which establishes the identity of an individual and promotes the social sense of belonging as the new type of community member as well as expanded the communication territory of man. Moreover, as the perfect merge of third dimensional space with second dimensional media was accomplished, the meaning of city as the place is getting changed and extended to city space as the information platform which integrates and intermediates the various information composing city. Hereupon, this study is willing to analyze the limits which the characteristics of physical, active and meaningful elements which are the forming primary factors in the existing place theory have and establish the new meaning of city as the place through the case studies which are applied by the characteristics of hyper spacio-temporal, mobility and polysemy as the characteristics transformed by information platformization of city space.

Keywords 정보플랫폼, 장소성, 도시공간성, 모빌리티, 다의성
Information-platform, Placeness, Hyper spacio-temporal, Mobility, Polysemy

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

미디어의 발전은 사회 구성원간의 커뮤니케이션 방식은 물론 정보유통구조에까지 영향을 미쳤다. Web 2.0시대의 오픈 API 보급은 같은 물리공간과 시간 안에서만 가능했던 일대 일, 일대 다의 커뮤니케이션 방식을 서로 다른 공간 내의 다대 다 소통이 가능하도록 만들었으며, 미디어의 주체 역시 소수 특정 계층에서 일반 대중들에게로 넘어오면서 다수의 사용자들에 의해 끊임없이 재생산되는 정보는 더욱 전문적이고 절대적인 양질의 지식으로 창발 되었다. 이러한 정보 이용 커뮤니티의 확산은 '소셜 네트워크(social network)'라는 Web 3.0시대의 새로운 형식을 가진 집단으로 거듭나게 되었으며, 이와 같은 미디어의 급속한 진화와 확산은 실존하는 물리적 공간 내에서만 가능했던 기존의 장소적 의미를 비(非)물리

적 공간인 온라인 영역에까지 확장시키는 결정적인 역할을 하였다.

오늘날 도시 안에서 이루어지고 있는 공간의 미디어 도입 현상은 미디어가 단지 기술적 매체로서의 역할만으로 존재하지 않는다는 것을 보여준다. 비가시적인 정보를 가시적 공간의 연장으로 사용하는 정보플랫폼으로서의 도시공간은 미디어와 융합된 공간이 하나의 사회적 교류의 장으로 작용하고 있음을 의미한다.

이러한 도시와 미디어의 결합현상과 함께 제기되는 논의 중 하나가 '장소성 상실'의 문제이다. 미디어의 진화가 거듭될수록 실제 물리공간의 장소적 의미와 주체성은 사라질 수밖에 없다는 것이 장소성 상실의 핵심 개념이다. 하지만 장소성은 기술의 발전과 함께 진화해온 공간 패러다임의 변화를 이해하는 데에서부터 그 의미를 잡아야 한다. 미디어가 공간에 그리 큰 영향을 끼치지 않았던 시대의 장소와 미디어가 공간에 도입된 이후의 장소는 분명 다른 관점으로 이해되어야 할 것이다.

본 연구는 기존의 전통적 장소성이 현대의 공간에 그대로 적용될 수 있는지에 대한 의문에서 시작되며, 정보플랫폼으로서의 도시공간에 의해 장소성이 어떻게 변화

* 교신저자(Corresponding Author); lc@kookmin.ac.kr

** 이 논문은 2011년도 국민대학교 교내연구비를 지원받아 수행된 연구 논문임.

및 작용하고 있는지에 대한 특성을 도출하여 기존의 장소적 의미를 수용하면서도 정보미디어 환경 안에서의 공간 패러다임을 반영할 수 있는 새로운 장소적 특성을 확립하는 데에 목적이 있다.

1.2. 연구 방법 및 범위

정보플랫폼화된 도시공간의 장소성을 고찰하기 위해서는 미디어와 공간이 융합되는 일련의 과정과 전통적 의미의 장소성에 대한 충분한 이해가 선행되어야 하며, 본 연구는 다음과 같은 총 네 단계의 분석 과정을 거친다.

첫째, 미디어의 진화와 확산을 통한 도시공간의 정보화 현상을 고찰하는 단계로, 미디어의 전반적인 이해와 함께 도시 공간 내에 미디어가 도입됨으로써 기존의 도시가 가지고 있었던 장소의 의미가 변화하게 되는 일련의 과정을 알아보고자 한다. 둘째, 기존의 장소 이론 안에서의 장소 형성의 특성이 가진 한계를 지적하고 그 한계를 극복 및 수용할 수 있는 도시공간의 장소적 특성을 도출하는 단계로, 기존의 장소성과 오늘날의 정보도시공간의 특성이 결합된 새로운 유형의 장소 의미를 확립하고자 한다. 셋째, 현대의 장소적 특징이 드러나 있는 도시 내 공공공간의 사례 분석을 통해 정보플랫폼 도시공간이 어떠한 방식으로 새로운 장소성을 획득하고 있는지에 대한 요소별 표현 특성을 유형화하고자 한다. 넷째, 앞서 진행된 연구를 종합 정리하여 정리된 결과를 통해 최종적인 결론을 도출하고자 한다.

2. 정보사회와 도시 공간

2.1. 미디어의 진화와 확장

(1) 미디어의 개념 및 발전

마셜 맥루언(M. McLuhan)에 의하면 모든 미디어는 인류의 진화와 함께해 온 인간 신체의 확장이다. 그는 미디어로 인한 개인적, 사회적 영향은 새로운 척도로서 측정되어야 한다는 의미에서 '미디어는 메시지다.(the Medium is the Message.)'라고 정의내린 바 있다. 바퀴는 다리의 확장이며 컴퓨터는 뇌의 확장, 의복은 피부의 확장, 전화회로는 중추신경계의 확장이다. 이처럼 미디어의 진화와 발전은 인간이 속해 있는 사회적, 물리적, 문화적 영역을 넓혀왔고, 결국 인간의 상호작용 영역 전반과 더 나아가 사회 전체의 발전에 기여하였다. 즉 미디어는 기술적 매체로서의 의미를 넘어 인간 생활양식과 결합된 커뮤니케이션 영역의 커다란 기틀을 마련해준 것이다.

특히 디지털 미디어 기술의 도입은 물리적 제약 안에서만 가능했던 일대 일, 일대 다의 커뮤니케이션 방식에서 공간적 편의성을 제공했다. 정보 권력의 주체 또한 매스미디어시대의 소수 정보제공집단에서 뉴미디어시대의

일반 대중에게로 넘어오면서, 유통되는 정보는 반복되는 자정과정을 거쳐 양질의 전문지식으로 거듭나게 되었다.

Web 2.0 시대의 Open API의 보급과 매쉬업 서비스의 확산으로 정보의 수정과 재가공이 보다 수월해짐에 따라, 대중은 수동적 정보소비자에서 능동적인 정보생산자로 새로운 입지를 다졌다. Web 3.0 시대에 진입한 지금, 우리는 정보미디어를 통해 각자의 정체성을 확립하고 있으며, 전(全)지구적 커뮤니케이션의 주체로서 세대의 변화와 흐름을 이끄는 주역으로 자리 잡고 있다.

<표 1> Web 1.0과 Web 2.0, Web 3.0의 비교¹⁾

구분	Web 1.0	Web 2.0	Web 3.0
제공 서비스	포털 중심 서비스	플랫폼 서비스	SNS 서비스
정보콘텐츠성격	폐쇄적	개방적	개방적
가치 제공 중심 수단	기술	참여, 공유	개인 참여, 인맥
정보 생산자	전문가, 관련 업체	모든 네트워크 사용자	모든 네트워크 사용자
이용자 성향	개인적	집단적	개인적, 집단적
대응 개념 예시	MP3.com Britannica Online 개인용 홈페이지	Napster Wikipedia 블로그	Facebook Twitter

(2) 정보의 집단화, 사회화 현상

디지털 미디어의 발전은 공동체 성원으로서의 정체성을 확립하는 데에 큰 영향을 주었다. 디지털시대의 초기에 우려되었던 개인주의적인 성격은 사라졌으며, 오히려 미디어를 통한 새로운 범주의 온라인 공동체가 형성되었다. 넓은 영역의 사람들이 다양한 기호에 대한 의견을 공유하고 생산할 수 있도록 하는 오늘날의 정보는, 고도의 전문지식보다 더욱 절대적인 집단 지성(collective intelligence)²⁾으로 거듭나고 있으며 그 파급력 또한 기하급수적으로 확대되고 있다. 이와 같이 정보공동체의 활동은 이제 집단과 집단이 결합되어 커다란 사회적 연결망을 이루는 하나의 소셜 미디어(social media)³⁾로 그 범위와 영역을 확장하고 있다.

이러한 정보 성원의 집단화와 사회화 현상을 발견할 수 있는 사례로 국내 커뮤니티 서비스인 다음 아고라를 들 수 있다. 아고라 내에서 이루어지는 정치, 경제, 사회에 대한 다양한 이야기들은 정부가 여론의 목소리에 좀 더 귀 기울일 수 있도록 만들었다. 특히 아고라 이용자들이 의해 시작된 서울 광장의 촛불집회는 온라인 내의 이슈를 오프라인 영역에까지 확장시켰다. 정치권력과의 헤게모니의 장으로 여겨졌던 서울 광장은 여론이 당당하게 자신들의 목소리를 낼 수 있는 의견 표출의 장으로

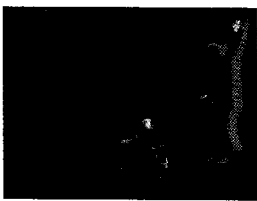
- 1) LG경제연구원, 웹 2.0시대 : 사업 패러다임이 바뀐다, LG주간경제 산업정보, 2006.5, 참고 및 재구성
- 2) 집단 지성이란 미미한 존재로 보이는 개미나 사람의 능력 등이 집단적인 지적 능력을 통해 각 개체가 가지고 있는 능력의 범주를 뛰어넘은 강력한 힘을 발휘할 수 있다는 논리이다.
- 3) 소셜미디어란 사람들이 의견인 생각, 관점, 가치관 등을 타인과 공유하기 위해 사용하는 온라인 플랫폼을 뜻하는 말이다.

변화하였으며, 하나의 문화적 현상으로 자리매김한 촛불 집회를 통해 기존의 '집회'가 가지고 있었던 폭력적 이미지 또한 자유롭고 능동적인 의견 표출 행위라는 뜻으로 그 의미가 변화했다.

이와 같이 정보 공동체 성원의 자발적인 참여는 혁신적인 콘텐츠의 생산을 거듭하고 있으며, 이러한 활동이 이루어지는 온오프라인 영역은 하나의 사회적 상징성을 획득하여 전반적인 사회 구조의 혁명적인 변화를 가져오게 되었다. 이처럼 정보를 통한 커뮤니케이션 유형의 변화와 온라인 공동체 활동은 앞으로도 그 영향력을 발휘할 것이며 그들이 가지는 사회적 의미 또한 더욱 크게 작용할 것이다.

2.2. 정보플랫폼으로서의 도시 공간

(1) 공간과 미디어의 융합 현상



<그림 1> Aperture, 2004
조리개 시스템을 통해 주변 환경 정보를 물리공간에 덧씌워 표현함으로써 새로운 사용자 경험요소를 제공한다.

디지털 미디어기술의 등장과 발전은 인간의 사회·문화적 영역 뿐 아니라 이전까지의 미디어의 진화와는 전혀 다른 양상의 공간적 의미를 형성하였다. 기능과 구조에 주안을 두었던 과거와는 달리, 미디어의 공간감각적 어휘로서 건축공간의 정체성을 표현하는 새로운 형식의 공간 패러다임이 만들어

지게 된 것이다. 미래의 건축가는 곧 미디어 디자이너가 될 것이라고 언급한 토요 이토(Toyo Ito)의 주장 역시 앞으로의 공간 패러다임이 물리적인 구축재료의 영역을 탈피하여 비물질적 프로그래밍을 통해 존재하게 될 것⁴⁾을 의미하는 것이다.

비트(bit) 형식을 통해 구현된 환경을 생생하게 체험할 수 있도록 해주는 가상현실(virtual reality)의 실현은 2차원적 미디어가 가지고 있는 몰입감의 한계와 물리공간이 가진 시공간의 한계 극복을 위한 기본 토양이 되었다. 특히 물리 공간에서는 경험할 수 없었던 상황을 간접적으로나마 체험 가능하게 하는 가상공간의 등장은 인간-컴퓨터의 상호작용뿐 아니라, 인간-공간의 끊임없는 대화와 소통을 유도하는 새로운 형식의 공간을 제시했다. 그리고 이러한 공간의 상호작용은 물리공간과 가상공간의 중간 영역에 있는 혼성공간(hybrid space)을 통해 더욱 극대화되어 나타난다.

윌리엄 미첼(William J. Mitchel)은 「비트의 도시」를 통해 미디어 공간과 실제 공간의 경계에 존재하는 혼성공간의 출현을 예고한 바 있다. 2차원적 스크린을 뛰어넘어 공간에 대한 인간의 관심과 감각을 보다 고차원적

영역으로 끌어들이는 혼성공간의 등장은, 단지 평면 스크린의 영역을 늘린다는 개념을 넘어서는 것이다. 그는 아날로그적 외부환경과 디지털 시스템의 내부 환경의 경계에 물리공간이 존재하며, 현대의 물리공간은 기존의 전통적 파사드의 개념을 초월하여 두 영역을 매개하는 메커니즘으로서 작용하고 있다고 주장했다.

가상현실과 가상공간이 2차원 공간 내에 구현된 3차원 공간의 실현이라면, 혼성공간은 3차원 물리공간에 2차원 미디어기술을 도입함으로써 사용자의 다감각적인 체험을 제공하는 총체적 경험의 장이라고 할 수 있다. 미디어 영역 안에 실제보다 더욱 실제적인 공간을 구현하는 것이 가상공간의 주안점이었다면, 혼성공간은 실제 물리공간 위에 미디어를 덧씌움으로써 사용자가 생활하는 공간 전체를 보이지 않는 정보로 가득 채우는 유비쿼터스와 증강현실(augmented reality)⁵⁾ 구현을 통한 사용자 체험에 중심을 두게 된다.

<표 2> 혼성공간의 특성

구분	미디어 (2차원)	공간 (3차원)	혼성공간 (4차원)
장점	시공간의 편의성 가변성, 유동성	몰입감, 현실감 실제적 체험 가능	미디어와 물리공간의 단점 상호 보완
단점	현장감 부족	시공간적 제약	

가상현실, 증강현실, 혼성공간으로의 변화 양상은 물리공간과 비물리공간의 이분법적 구분이 더 이상 오늘날의 공간에 적용되지 않음을 의미한다. 그리고 이와 같은 미디어와 공간의 융합현상은 물리공간과 비물리공간 모두를 초월하여 존재하는 초(超)혼성공간의 출현을 예견하고 있다. 오늘날의 세계는 이제 가상적 실재이며, 보드리야르의 토탈 스크린(total screen)⁶⁾ 개념 역시 미디어와 공간이 융합되어 더 이상 실재와 비실재의 구분이 불필요해진 오늘날의 공간적 패러다임을 의미하고 있다. 현대의 건축은 새로운 방식으로 이해되어야 하며, 건축을 포함하는 도시공간 역시 그러한 건축적 역할을 최대한 수용할 수 있는 형식으로 존재함으로써 매번 새로운 의미와 경험을 생산하는 정보 집약체로서의 공간으로 재정의 되어야 한다.

이제 도시는 정치·사회·경제적 개혁에 따라, 혹은 공간의 기능에 따라 구성되는 구획적 영역, 혹은 수동적 정치 개혁의 수단에서 벗어나, 도시 전체가 품고 있는 다양한 맥락들의 변화를 반영하여 거주자와 공간 간의 커뮤니케이션 작용을 집적하고 매개할 수 있는 공간으로 존재해야 할 것이다.

(2) 정보플랫폼으로서의 도시 공간

플랫폼이란 용어는 컴퓨터의 응용 프로그램, 소프트웨어

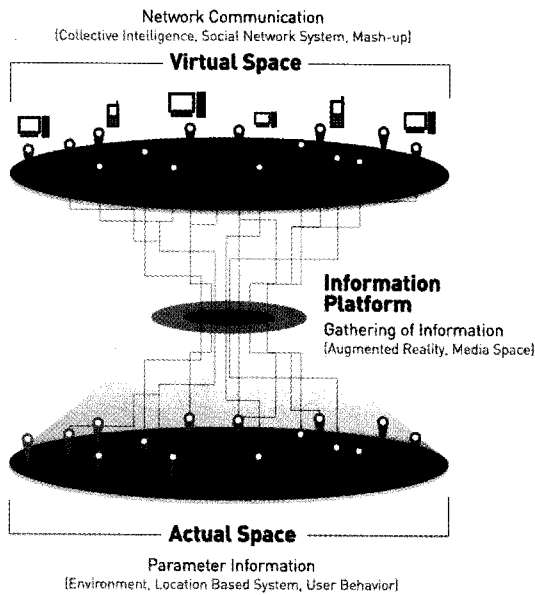
5) 증강현실이란 현실과 가상의 이미지를 결합하여 참여자가 공간과 정보에 실시간으로 인터랙션이 가능하도록 하는 기술을 말한다.

6) 토탈 스크린이란 보드리야르가 제시한 개념으로, 모든 것이 코드에 종속되어 시뮬레이션 대상으로 전락함에 따라 고유의 정체성이 투명화 되는 현상을 의미한다.

4) 변근섭, 현대건축에서 미디어플랫폼에 관한 연구, 성균관대 석사논문, 2006, pp.42-43

어 등을 실행하는데 쓰이는 하드웨어와 소프트웨어의 결합을 일컫는 말이지만, 오늘날에는 다양한 콘텐츠를 공유, 처리할 수 있는 정보집약체로 그 의미가 확장되었다.

본 연구에서의 정보플랫폼은 디지털미디어 시대에 이루어지고 있는 다양한 정보 미디어 콘텐츠가 결합되어 상호간의 커뮤니케이션을 가능하게 하는 개인적, 집단적 경험을 제공하는 공간이다. 여기에서의 미디어는 컴퓨터, 모바일과 같이 사용자와 직접 접촉하는 매체라는 의미를 넘어, 인간의 커뮤니케이션을 가능하게 하는 물리적, 비물리적 요소 모두를 포함하는 총체적인 개념이다.



<그림 2> 정보플랫폼 도시공간의 역할

현대의 도시는 공간의 특성상 여전히 계획과 규제, 기술적 제약, 자연적 조건들과 같은 물리적 요소 안에서 구성되지만 비물질적 요소들 또한 도시 구성의 중요한 역할을 하고 있다.⁷⁾ 더욱이 물질적 요소에서 비물질적 요소로의 가치이동에 의해 도시공간은 보이지 않는 요소와 그러한 요소들의 관계, 변화와 같은 구성요소들의 해석과 적용에 대한 문제에 주의를 기울이기 시작하였다. 다양한 도시의 맥락들은 정보의 흐름과 네트워크망의 결합을 통해 도시가 풀어야 할 물질적, 비물질적 현상들과 끊임없이 소통하며 공간의 영역과 의미를 스스로 새롭게 재편하는 공간으로 변화하고 있다.

개인 모바일 혹은 컴퓨터 환경을 통해 형성되는 온라인 영역의 정보 콘텐츠는 실제 공간에 다양한 방식으로 표현되고 있으며, 물리영역에서 이루어지는 사용자의 정보활동 역시 도시의 모습을 결정하는 데에 직접적인 요소로 작용한다. 이렇듯 도시를 구성하는 수많은 정보요소들과 융합되고 있는 오늘날의 도시적 특성은, 오픈

라인 영역에서 이루어지는 정보 콘텐츠들을 집적하여 매개하고 사용자에게 다양한 정보 요소를 제공하는 정보플랫폼으로서의 공간으로 탈바꿈하고 있다.

3. 도시 공간의 장소 의미 변화

3.1. 공간의 장소 상실에 대한 논의

기존에 선행되었던 장소 이론은 ‘땅’에 기대는 영역성을 기반으로 하고 있는 것이 사실이다. 이와 같은 물리적 환경 안에서만이 진정성을 획득할 수 있다는 기존의 장소 이론을 전제로 한다면, 비물리적 표현요소인 미디어와의 융합현상을 거치고 있는 오늘날의 도시 공간은 이미 장소 고유의 의미를 상실한 것이나 다름없다.⁸⁾

하지만 정보 미디어와 결합된 공간의 등장과 함께 거론되는 ‘장소 상실’에 대한 일견은 기술과 공간을 상대적으로 바라보는 오류에서 비롯된 것이다. 미디어가 공간에 큰 영향을 미치지 않았던 시기의 장소와 미디어와 공간이 융합되어 비물리적 영역과 물리적 영역의 경계가 흐려진 오늘날의 장소는 분명 다른 관점에서 이해되어야 한다. 인간의 생활방식과 가치관의 총체라고 할 수 있는 장소성에 대한 논의는 인간의 삶과 기술의 발전에 따른 공간의 의미 변화와 함께 이루어져야 하는 것이다.

카스텔(Castells)에 의하면 현대 공간은 도시를 구성하는 수많은 요소들에 의해 ‘재장소화’를 반복하는 ‘흐름의 공간(space of flows)’으로 존재하고 있다. 끊임없이 자기변형을 거듭하는 공간 패러다임과 함께 세계는 이제 더 이상 공간화 혹은 장소화 될 수 없게 되었다. 비물질적 텍스트인 정보와 융합된 현대 도시공간은 전통적 의미의 장소성을 상실하는 대신 시시각각 새로운 장소성을 만들어 냄으로써 장소와 공간의 가능성을 무한의 영역으로 넓혀나가고 있다.⁹⁾ 윌리엄 노케(William Knoke)의 말을 빌리자면, 우리는 ‘장소가 사라진 사회’가 아닌, ‘장소로부터 자유로운 사회’ 속에 거주하고 있는 것이다.¹⁰⁾

앞서 살펴본 바와 같이, 기존에 이루어졌던 장소 의미에 대한 연구는 오늘날의 공간 특성에 대입했을 때 그 유효 여부를 판단하기 어렵다. 때문에 현대 도시공간에 부합하는 장소성에 대하여 논의하기 위해서는 선행되었던 전통적 범주의 장소성을 분석하여 각각의 적용 가능성과 변화 요인을 도출하고, 기존의 장소성 형성 요소를 따르면서도 현대의 공간 패러다임에도 적용 가능한 새로운 공간적 특성을 확립하는 것이 바람직하다고 사료된다.

8) 김병우, 현대 대도시의 새로운 장소성 개념 정립에 관한 연구, 대한건축학회 제22권 2호, 2002.10, p.517 인용 및 참고

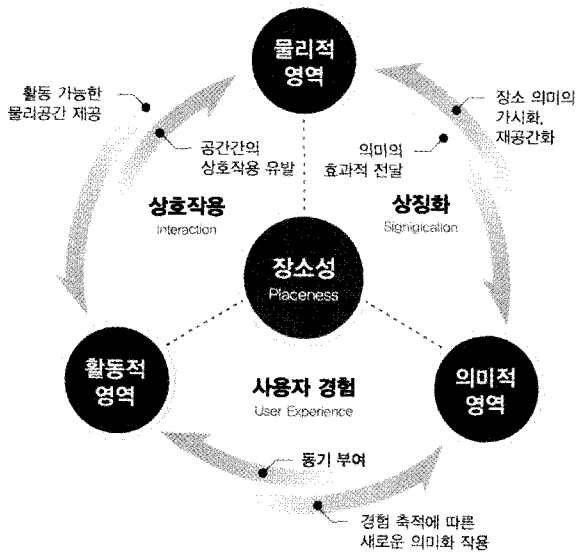
9) 장선영, 현대공간의 장소상실성과 표현에 관한 고찰, 국민대 석사논문, 2007, p.12

10) 노르베르트 볼츠, 세계를 만드는 커뮤니케이션, 윤종선 역, 한울아카데미, 2009, pp.55-56

7) 김진범, 뉴미디어 정보화 사회의 도시와 건축의 상호교류 방법에 관한 연구, 이화여대 석사논문, 2003, p.11

3.2. 장소성 형성의 구성 요소 분석

루커만(Lukermann)은 장소의 개념을 크게 ‘물리적 위치, 자연 및 문화의 통합, 공간적 상호 연관성, 국지성, 형성성, 의미’로 분류하였다. 결국 장소성은 물리적인 속성 외에도 특정한 활동과 상징성을 포함하는 보다 사회문화적인 성격이 강한 개념으로, 공간에 특정 활동이 지속적으로 이루어짐으로써 사용자 경험이 누적되어 장소에 대한 인식이나 의미가 발생하는 것을 의미한다. 이는 랠프(E. Relph)가 현상학적 관점의 인간행위를 장소성에 적용하여 도출한 물리적 요소와 인간 활동, 의미의 세 가지 장소성 형성요소와도 그 맥락이 일치한다.



<그림 3> 기존 장소이론에서의 장소성 형성 요소 및 구조

이와 같은 선행된 장소 이론에 의하면, 장소성은 인간의 실제적 체험을 가능하게 하는 가시적 요건인 ‘물리적 요소’, 그 안에서 이루어지는 인간의 행위와 상호작용을 포함하는 ‘활동적 요소’, 그리고 그러한 경험과 활동이 시공간적 맥락과 결합되어 만들어지는 ‘의미적 요소’를 통해 형성되는 것임을 알 수 있다.

(1) 장소성 형성 요소

가. 물리적 요소

물리적 영역에서의 가시성은 장소의 이미지 형성의 직접적 요소로 작용한다. 때문에 건축공간을 비롯한 디자인 전 영역에서는 보이지 않는 요소인 분위기나 가치관, 삶과 리듬의 언어를 가시적 형태로 표현하는 것을 우선으로 삼는다. 그리고 이러한 가시적 환경은 인간 활동의 배경이 되는 한편, 공간 내에서 이루어지는 활동들에 의해 보완되고 다시 활동에 영향을 주는 순환의 과정을 거친다.¹¹⁾

하지만 정보반응체로서의 공간이 등장하게 되면서 물리적 범주 안에서 이루어졌던 장소의 의미에 대한 의문

11) 애드워드 랠프, 장소와 장소상실, 김덕현·김현주·심승희 역, 논형, p. 112

이 제기되기 시작했다. 비가시적 정보로 이루어진 가상 공간의 출현은 공간 개념의 물리적 제약을 완전히 탈피하여 장소의 정체성 자체를 무의미화 하는 ‘탈(脫)공간’으로 그 성질이 변화하였다. 특히 장소 고유의 위치 정보를 기반으로 한 공간의 출현은 물리적 공간과 비물리적 공간의 경계와 배치를 초월하여 존재한다.



<그림 4> 과거와 현재의 물리적 요소 변화

나. 활동적 요소

활동은 물리적 장소를 배경으로 이루어지는 총체적 행위로서, 시공간적 맥락에 따라 사용자와 공간의 다양한 형태의 상호작용을 유발하고 새로운 의미를 생산한다. 특히 활동은 장소의 문화적 특성까지 밀접하게 연결되어 있는데, 장소에서 이루어지는 행위의 결과는 생활양식과 역사, 문화, 제도에 큰 영향을 미친다. 즉 활동은 인간이 공간과의 상호작용을 통해 만들어내는 무형의 틀로서, 물리적 환경 혹은 사용자의 특성에 따라 가시화되어 나타난다.¹²⁾

장소 이론에서의 활동 주체는 장소를 경험하는 인간 중심으로 이루어져 왔다. 부동의 장소에 가치를 부여하고 상징화시키는 능동적 주체로서의 사용자와는 반대로, 장소는 제한적이고 수동적인 형식으로 사용자와 교감할 수밖에 없었다. 상대성 이론이 공간에 영향을 주게 되면서 시간에 의해 상대적으로 변화하는 유동 공간에 대한 논의가 있어왔지만, 이때의 움직임이라는 개념은 공간에 참여하는 사용자에게 의해 변화하는 소극적 수준에 지나지 않았다. 하지만 미디어와 도시공간의 융합현상이 도입된 지금, 공간은 사용자만이 아닌 도시가 가지고 있는 수많은 정보를 수용하고 가시화하는 공간으로 변화하였다. 즉 사용자를 포함한 도시 전체와 호흡하며 활동하는 실제적 유동성을 지닌 공간이 등장한 것이다.



<그림 5> 과거와 현재의 활동적 요소 변화

다. 의미적 요소

의미는 물리적 요소와 활동적 요소에 비해 복합적이고 모호한 성격을 지닌다. 물리적 환경 혹은 그 안에서 이루어지는 활동은 쉽게 가시화되어 인식할 수 있지만, 의미적 요소는 눈에 보이지 않는 인간의 의도와 가치관, 경험과 인과적 관계에 있을 뿐 아니라 시공간적 맥락과

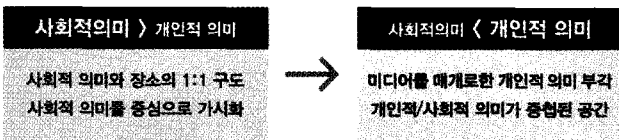
12) 백선혜, 장소성과 장소마케팅, 한국학술정보(주), 2006, pp. 62-68

상황에 의해 설정되기 때문에 쉽게 인식하기 어렵다.

장소에 의미를 부여하는 인간의 경험과 의도는 시공간적 맥락에 따라 설명된다. 이러한 일련의 상황은 복잡한 변증법적 작용을 통해 의미를 생성하며, 개인적 차원에서부터 사회적 차원에 이르기까지 복합적이고 다양한 방식으로 나타난다.¹³⁾ 생성된 의미는 시간의 흐름에 의해 반복 축적되어 상징성을 획득하며, 이러한 의미와 상징은 다시 물리적 요소와 활동에 영향을 주게 된다.

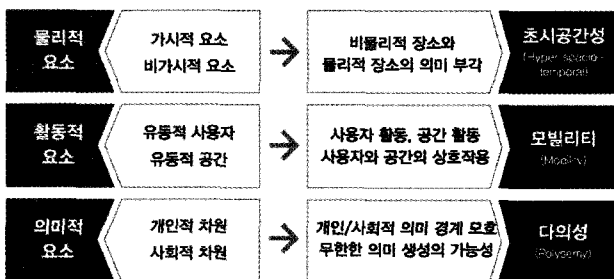
기존 장소 이론의 장소 의미는 대부분 하나의 장소에 사회적 차원의 의미가 일대 일로 배치되는 구조를 가지고 있었다. 물론 사회적 차원의 의미가 개인적 차원의 경험과 의미가 반복 축적되어 만들어진다는 점을 상기한다면 장소의 상징이 개인적 의미와 사회적 의미 모두를 담고 있다고 말할 수 있지만, 전통적 공간관으로 바라본 장소의 상징성은 사회적 차원으로 그 의미가 확대되어야만 비로소 가시적 공간에 표현되는 경향을 지닌다.

미디어와 결합된 도시공간에서 이루어지는 장소의 상징은 비단 사회적 차원의 의미만을 반영하진 않는다. 개별 모바일 미디어의 확산에 의한 소셜 네트워크 서비스(SNS)의 등장은 기존 공간이 가지고 있던 사회적 함의로서의 장소 의미를 개인적 영역에까지 확장시키는 역할을 했다. 즉, 현대의 도시 공간은 개인적 차원의 의미와 사회적 차원의 의미가 복잡하게 혼재되고 중첩되며 개별적으로 존재하는 복합적인 성격을 지니게 된 것이다.



<그림 6> 과거와 현재의 의미적 요소 변화

(2) 기존 장소성 형성 요소의 한계

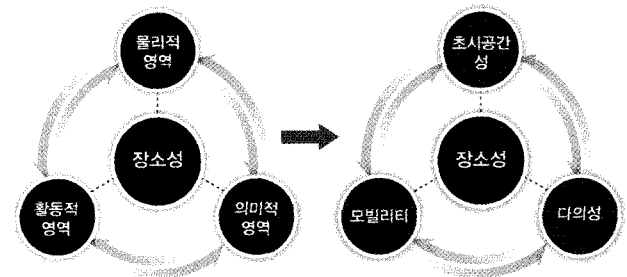


<그림 7> 장소성 형성 요소별 대안 및 키워드 도출

앞서 언급한 바와 같이 기존의 장소 이론에서 논의되었던 장소의 특징은 공간의 비물질화, 유동화, 의미의 다원화의 양상을 띠고 있는 현대의 공간 패러다임을 반영하기엔 그 적용 가능 영역이 제한적이다. 이에 본 연구

는 장소 이론에서의 장소성 형성 요소인 물리적, 활동적, 의미적 영역의 현대적 해석을 통해 정보플랫폼화 된 오늘날의 도시공간을 대변할 수 있는 영역별 특징을 정리하여 위의 <그림 7>과 같이 초시공간성, 모빌리티, 다의성의 세 가지 키워드를 도출하였다.

정보플랫폼으로서의 도시공간을 배경으로 도출된 각각의 장소적 특성은 기존 장소 이론의 장소성 형성 요인인 물리적, 활동적, 의미적 요소를 적극 수용하면서도 아래의 그림과 같이 정보플랫폼 도시공간의 특성을 포괄할 수 있는 새로운 장소적 의미를 수립할 수 있을 것이다.



<그림 8> 정보플랫폼화를 통한 장소성 형성 요소의 변화

3.3. 도시공간의 장소 의미 변화 분석

(1) 초시공간성(hyper spacio-temporal)

공간은 정보 미디어 기술에 힘입어 물리적 제약에서 완전히 탈피한 자유로운 시공간의 편의성을 누릴 수 있게 되었다. 기존의 가시적 장소 의미는 매스미디어의 팽창으로 인한 도시의 경관 요소와 가치관을 획일화시킬 수 있다는 '장소성 상실'의 우려를 낳았다. 하지만 개인 모바일 미디어 발전은 정보 미디어가 비단 기술적 요소만이 아닌 개인의 정체성과 소속감을 이끌어 낼 수 있는 새로운 사회문화적 요소로 작용할 수 있음을 제시하였다.

도시공간은 정보 미디어의 융합을 통해 기존의 탈공간화와 장소성 상실과는 차별된, 특정 장소에서만 체험과 소통이 가능하도록 장소의 특수성과 정체성을 극대화시켜주는 정보플랫폼 공간의 역할을 수행하는 데에 이르렀다. 이제 정보 미디어는 컴퓨터 안에 갇혀 있는 온라인영역의 '인'터넷(internet)은 물론, 오프라인 장소의 사회문화적 의미와 물리적 환경을 더욱 융통하게 만들어주는 '아웃'터넷(outernet)으로 기능하게 된 것이다.



<그림 9> 증강현실



<그림 10> Cluster



<그림 11> Dunne 4.0

<그림 9>는 자동차의 전면 창을 스크린삼아 사용자의 위치 정보나 주변의 상황을 창 위에 덧씌워 표현하는 증강현실 서비스다. 이와 같이 초시공간성을 지닌 현대

13) 전미화, 공공공간의 장소정체성을 위한 디자인가이드라인 방안 연구, 한국실내디자인학회논문집 제20권 4호 통권87호, 2011.08, p.147

공간은 정보와의 결합을 통해 공간과 정보, 혹은 공간과 시간, 시간과 시간이 자유롭게 혼재되는 ‘중첩성’을 지닌다.

초시공간적 공간은 상호 결합을 통해 고유의 영역을 넓혀나가는 ‘확장성’ 또한 가지고 있다. <그림 10> Cluster는 녹화와 편집의 반복을 통해 시간과 공간의 범위를 확장시키는 미디어 설치물이다. 관람자는 무작위로 선택된 녹화 영상의 겹쳐진 이미지를 경험한다. 선형적 순서를 재배열하는 이 작품은 시간의 영역과, 시간과 함께 하는 공간의 형태를 변형하고 확장시키는 독특한 아카이브를 생성한다.

<그림 11> Duune 4.0은 사람의 움직임이나 소리와 같은 위치 정보에 반응하는 ‘위치성’을 가진다. 움직임과 빛에 의한 공간의 조명 연출과 재미 요소가 결합된 이 작품은 위치정보를 기반으로 하는 현대 공간 특성을 반영한다.

앞서 언급한 바와 같이 초시공간성을 갖는 도시 공간은 시간과 공간이나 공간과 정보의 융합과 같은 ‘중첩성’, 물질적과 비물질적 영역 혹은 서로 다른 시간간의 자유로운 침범이 가능한 ‘확장성’, 사용자의 장소적 위치를 기반으로 공간이 표현되는 ‘위치성’을 지니며, 이러한 현대 도시공간은 장소의 정체성을 흐리기보다는 장소 고유의 가치가 정보를 통해 더욱 부각되는 ‘탈장소화’와 ‘재장소화’를 자유롭게 반복하는 초시공간성을 지닌 공간으로 변화하고 있다.

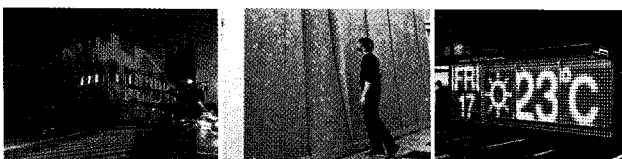
<표 3> 초시공간적 공간의 성격

구분	중첩성	확장성	위치성
특징	공간, 시간, 정보 요소의 중첩	비물질적/물리적 공간, 시간의 확장	공간 혹은 사용자의 위치에 기반을 둔

(2) 모빌리티(mobility)

현대 도시의 유동성은 단순한 운동성의 개념에서 확장되어 도시 하부구조를 포함한 전반적인 문제 해결을 주도하는 요소로 발전하기 시작했다.¹⁴⁾ 본 연구에서 도시 공간의 유동성을 과학 용어인 ‘fluid’가 아닌 사회학 용어 ‘mobility’로 사용한 이유가 바로 여기에 있다.

도시의 유동성은 형태적인 이동이나 움직임과 같은 가시적 이미지보다 장소와 사용자의 움직임을 포함하여 흐름이나 이동과 같은 군집성과 개별성의 의미를 가지고 있는 광의적 단어인 모빌리티로 정의하는 것이 옳을 것이다. 특히 도시와 건축 그리고 정보의 자유로운 상호작용을 유도하는 ‘infrachitechurbanism’ 개념은 도시의 정체성과 경제, 커뮤니티, 도시간의 교류와 같은 다양한 부분



<그림 12> Chelst Museum

<그림 13> Interactive Wall

<그림 14> 서울역 버스환승센터

14) 심경아, Mobility 개념의 변화를 통한 현대 도시공간의 재해석 및 적용 가능성에 관한 연구, 인하대 대학원 석사논문, 2007, p.19

까지 포함하는 정보플랫폼으로서의 도시공간이 수용해야 할 역할을 대변한다.

<그림 12> Chelsea Art Museum의 외부를 감싸는 미디어 영상은 건축물의 외관과 통합되지 않은 채로 1m 간격을 두고 떨어져 설치되어있다. 추상적 구조와 그리드를 활용한 그래픽 영상은 건물의 외관은 물론 도시에 새로운 이미지를 부여하는 모빌리티 공간의 ‘능동성’을 보여주는 대표적 예이다.

기술의 발전에 의해 공간 스스로의 실제적 움직임이 가능해지게 됨에 따라 공간과 관계 맺는 특정 정보를 매개변수로 활용하여 인간과 공간, 도시간의 커뮤니케이션을 가능하게 하는 ‘상호작용성’을 지닌 공간이 등장했다. Hyperbody research group이 고안한 <그림 13> Interactive wall은 사용자의 움직임을 공간구조 변화에 반영하여 인간과 공간의 완벽한 상호작용을 이루었다. 인간과 정보의 공간적 대화와 이를 통한 새로운 공간 경험을 가능하게 하는 이 프로젝트는 기술적 장치 구현 이상의 의미를 가진다.

공간은 단일 개체와 단일 정보와의 커뮤니케이션 뿐 아니라 도시 내에 존재하는 다양한 내재적 정보들을 실시간으로 집적함과 동시에 즉각적으로 표현하는 성향을 보인다. <그림 14> 서울역 버스환승센터는 승강장에 진입한 버스의 정보와 기후, 움직임 등 led를 통해 표현 가능한 정보를 실시간으로 반영하여 시시각각 다른 입면을 창출한다.

결국 모빌리티적 특성을 가지는 도시공간은 스스로의 자체적 활동이 가능한 ‘능동성’을 가져야 하며, 사용자나 도시가 가지는 다양한 정보와 ‘상호작용’을 이루는, 거주자 개인의 주관적 경험 혹은 가치관의 변화, 혹은 군중 개별의 이동과 행위에 의해 우연히 발생하는 상황들에 즉각적으로 반응할 수 있는 ‘동시성’을 지닌다.

<표 4> 모빌리티적 공간의 성격

구분	능동성	상호작용성	동시성
특징	공간 스스로가 주체가 되어 자발적으로 움직임	정보의 사용자 행위에 의해 반응하여 움직임	입력된 정보와의 동시적 변화를 공간에 반영함

(3) 다의성(polysemy)

도시 공간의 구성원은 정보를 체험하고 이용하는 행태와 성격에 따라 온오프라인 내에서 미디어에 구현될 정보를 제공하는 정보제공자와 집단 미디어 공간 내에서 정보를 체험하는 물리공간의 방문자, 온라인 웹 에이전시를 통해 정보를 간접적으로 접하는 익명인의 세 영역의 집단으로 분류가 가능하다.¹⁵⁾ 집단미디어 공간을 중심으로 이루어지는 정보유통구조 참여자들은 집단 미디어가 구현된 실제 미디어공간을 형성하는 중요한 역할을 수행하며, 집단 간의 상호작용을 통해 각기 다른 개인적, 사회적 차원의 의미를 생성한다. 이들의 의미화 작용은 넓은 영역에 걸쳐 만들어진 개인적 차원의 공시적 의미

15) 채정우, 미디어 공간디자인 연구, 서울대 대학원 박사논문, p.71

와 시간적 맥락을 거쳐 만들어진 사회적 차원의 통시적 의미 모두를 획득하게 되는데, 이러한 과정에서 획득된 의미들은 정보의 변화와 환경을 다양한 방식으로 표현하는 다의적 공간을 창출하게 된다.



<그림 15> NEC Ecotonoha <그림 16> Sky-ear <그림 17> Manhattan Story

<그림 15> Ecotonoha는 사용자의 경험을 통해 환경의 중요성을 환기시키고자 만들어진 참여형 인터랙션 사이트이다. 개인의 메시지를 온라인 공간에 표현하는 시스템으로 나뭇잎으로 표현된 댓글 개수에 따라 한 그루의 나무가 성장하여 호주 캥거루 섬의 실제 녹지조성에 참여하는 과정을 가진다. 환경문제에 대한 개인의 참여가 오프라인 공간에 반영되는 이 프로젝트는 환경에 대한 경각심을 일깨워주는 ‘개인적 차원의 긍정적인 의미 생산의 장’으로 여겨지고 있다.

집단적 참여에 의해 구현되는 <그림 16> Sky-ear는 도시와 집단의 끊임없는 상호작용을 유발한다. 풍선에 내장된 센서를 통해 주변의 색상을 감지하여 즉각적으로 패턴을 변화시켜 전체적인 조형물의 컬러 패턴을 조화롭게 만드는 이 프로젝트는 다수의 사용자에게 시각적 즐거움을 제공하는 유희적 설치물로서, ‘집단적 차원의 의미화 작용’을 유발하는 대표적인 예이다.

<그림 17> Manhattan Story는 모바일을 통해 개인이 도시의 이야기를 만들어가는 스토리텔링 게임이다. 모바일과 웹을 통해 사용자와 도시의 상호작용을 가능하게 하는 이 게임은, 획일화된 도시공간에 개인적, 집단적 차원의 다채로운 장소적 의미를 수용한다는 점에서 도시공간의 ‘다중적 의미’를 생산한다.

이와 같이 다의적 특성을 지니는 공간은 개개인의 의미나 가치관에 대한 의사가 공간에 직접적으로 표출되는 ‘개인적 특성’과 구성원간의 상호 교류에 의해 의미의 영역이 점점 공론화 되는 ‘집단적 특성’, 개인 혹은 집단적 의미 모두가 동시다발적으로 공간에 표현되는 ‘다중적 특성’을 가지고 있음을 알 수 있다.

<표 5> 다의적 공간의 성격

구분	개인적 특성	집단적 특성	다중적 특성
특징	모바일과 웹 개별의 행위를 통한 개인적 의미의 표출	개인의 의미 표현이 공론화 되어 가시적 요소로 표현	개인적 의미와 사회적 의미가 동시다발적으로 생성

4. 사례 연구

초기의 미디어와 도시공간은 서로 다른 개념으로 이해

되며 개별의 독립적인 역할을 수행해왔지만, 증강현실의 구현으로 그 경계는 흐려졌으며 정보플랫폼의 역할을 지닌 집단적 체험의 장이 마련되었다. 도시의 정보플랫폼 공간은 아직 소수의 사례에 그치지만 사용자에게 새로운 경험을 제공한다는 점에서 의미 있는 시도로 인정되고 있다.


도시 공간의 정보 미디어는 시설물에서부터 건축의 파사드, 모뉴먼트, 이벤트성 퍼포먼스와 같이 다양한 방식으로 표현된다. 이에 본 연구에서는 도시공간을 배경으로 미디어와 사용자의 개인적, 집단적인 상호작용이 이루어지는 작품을 중심으로, 실제 도시공간의 물리적 요건을 최대한 활용하여 공간의 장소성을 획득하고 있는 ‘물리적 구축 환경 중심의 공간’과 사용자와 공간의 움직임이 공간 연출에 직접적인 영향을 미치는 ‘활동 중심의 공간’, 사용자들의 가치관과 의견, 메시지가 공간에 구현되는 ‘의미화 중심의 공간’의 범주로 나누어 각 영역별로 세 작품을 선정, 분석하였다.

<표 6> 정보플랫폼 도시 공간의 장소성 표현 특성

		1. 물리적 구축 환경 중심의 공간								
		1-1. Watch Out!(2004)								
		Location. Athens, Greece Designer. Maurice Benayoun Tool. Bim-projection, Wireless internet								
		모바일폰, 웹사이트를 통해 자신의 이야기를 전달하고, 이 메시지는 거리에 설치된 박스 안에 디스플레이 된다. 결국 호기심으로 박스의 내부를 들여다보는 관객의 눈은 다시 외부의 창에 프로젝션 되어 또 다른 외부 세계를 직시하는 눈으로 변화하는 것이다.								
		요소별 장소성 표현 특성								
		초시공간성	모빌리티	다의성						
		개인공간에서 일어나는 이야기거리와 콘텐트들을 온라인을 통해 공격 도시 공간에 실제적으로 표현됨	참여하는 사용자에 따라, 혹은 스크린 설치되는 장소에 따라 다양한 공간 연출이 가능함	도시 속에 존재하는 자신의 모습을 타자의 시선으로 바라봄으로써 참여자에게 각기 다른 의미를 제공함	개인적	집단적	다중적			
		●	●	●	●	●	●			
분석 결과	이 작품은 서로 연관이 없어 보이는 각기 다른 물리적 공간이 미디어를 통해 중첩됨으로써 특정 공간에 참여하고 있는 사용자 자신을 외부의 눈으로 바라보는 특별한 개인적 경험을 제공한다. 공간에 참여하는 사용자에 따라, 그리고 장치가 설치되는 위치에 따라 매번 다른 의미를 생산하는 이 작품은, 참여하고 있는 사용자에게 의해 장소의 의미가 획득한다는 점에서 물리적 공간에 사용자가 직접 참여하여 일정 영역 내에 존재하는 자신의 위치를 확인함으로써 이루어졌던 기존의 장소적 의미와의 차이를 지닌다.									
			1-2. Crown fountain(2004)							
		Location. Millenium park, Chicago Designer. Jaume Plensa Tool. LED screen, Glass block								
		영상을 통해 다양한 나이와 인종, 문화가 공존하는 시카고의 특성을 표현하는 동시에 관람자의 흥미를 유발하여 작품과 양방향적 상호작용을 할 수 있는 공공미술 작품으로 승화시켰다.								
		요소별 장소성 표현 특성								
		초시공간성	모빌리티	다의성						
		공간 참여와 파사드 이미지의 변화를 통해 밀레니엄파크의 장소적 정체성을 대표하는 랜드마크로 자리잡음	시카고를 구성하는 거주자들의 얼굴들과 이미지를 파사드에 투사하여 매번 새로운 시각적 즐거움 제공함	다양한 메시지를 수용/표현하여 거주민은 물론 외부 관객에게 다채로운 경험과 의미화의 여지를 마련함	개인적	집단적	다중적			
		●	●	●	●	●	●			
분석 결과	시카고의 랜드마크로 자리잡은 Crown fountain은 대형 분수 설치물에 투영되는 사용자의 얼굴을 통해 도시가 가지고 있는 다양한 의미와 상징을 전달한다. 다채로운 사람들이 거주하는 시카고의 지역적 성격을 살려 인종, 종교와 같은 다양한 문화적 특성을 존중하고 표현함으로써 기존의 도시가 가지고 있는 장소성을 더욱 부각시켜주는 물론 시시각각 변화하는 사용자와 도시 환경을 반영하여 도시가 새로운 의미의 장소적 입지를 다질 수 있도록 하는 특성을 가진다.									

1-3. Pac Manhattan(2004)

Location. Manhattan, New York
 Designer. New York University
 Tool. Located based system



게임 팩맨에서 영감을 받아 팩맨 외상을 입은 플레이어가 다운타운을 게임 보드로 활용하여 술래잡기 한다. 팩맨 게임을 실제 도시공간에서 한다는 것이 큰 이슈가 되었다. 팩 맨해튼은 이후 여러 도시에서 자생적으로 진행되었다.

요소별 장소성 표현 특성


초시공간성		모빌리티			다의성						
게임 참여자들의 위치 정보가 온라인에 실시간으로 반영됨. 도시 공간과 게임 공간이 완벽하게 융합됨	참여자의 이동에 따라 매번 다른 온라인 공간 연출. 맨해튼을 비롯한 모든 도시 공간에 적용 가능함	2차원 게임의 공간을 도시 공간에 적용했다는 점에서 참여자에게 새로운 경험요소를 제공함	중첩성	확장성	위치성	능동성	상호작용	동시성	개인성	집단성	혼재성
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

분석 결과
 스크린 내의 게임은 이제 실제 도시 공간으로 그 영역을 넓히게 되었다. 사용자의 위치에 따라 변화하는 공간은 온라인 맵에 실시간 반영되며, 이는 다시 도시 공간 내의 게임 참여자들에게 전달된다. 2차원 영역의 게임이 실제 도시의 물리적 요건에 확장되어 적용됨으로써 극대화된 재미 요소를 지니게 되는 것이다. 게임을 매개로 사용자와 도시 사이의 완벽한 상호작용을 가능하게 하는 이 작품은 위치 기반 시스템을 통해 도시의 다양한 구축적 특성과 정보를 효과적으로 구현한다.

2. 활동 중심의 공간

2-1. Interactive at 11th and Flower(2005)

Location. Los Angeles, United State
 Designer. Electroand
 Tool. 176 Led tiles, 41,200 Leds



방문객의 움직임을 센서로 감지하고 그에 대한 반응으로 빛의 패턴을 만들어내는 작품으로, 도입부를 이루는 패턴은 건물 정면의 LED판과 연계되어 다양한 조형 효과를 창출한다. 건물의 입구와 전면부의 패턴은 주변 도시환경으로 전달되어 다양한 도시의 얼굴을 이룬다.


요소별 장소성 표현 특성

초시공간성		모빌리티			다의성						
빌딩의 파사드와 건물의 진입부의 실제적 연동이 가능함 (서로 다른 물리공간간의 상호작용)	불특정 다수의 집단적 경향이 건축물 입면 디자인에 반영되어 언제나 다른 디자인의 외관을 창출함	건축물의 파사드를 개인적/집단적 사용자와 끊임없이 소통하는 유희적 공간 언어로 환원시킴	중첩성	확장성	위치성	능동성	상호작용	동시성	개인성	집단성	다중성
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

분석 결과
 정보플랫폼화된 도시공간은 서로 떨어져 있는 물리적 공간 사이의 상호작용이 가능하다. 건물 진입부의 바닥 조명은 사용자에게 개인적이며 집단적인 경험을 제공하며, 또 다른 물리적 장치인 건축물의 입면 파사드와 연계되어 스스로의 패턴을 변경한다. 다수가 참여할수록 복잡한 패턴을 만들어내는 이 작품은 특정 영역이 독자적으로 존재하는 것을 넘어 다른 영역과의 동시적인 교류와 피드백이 가능했음을 의미하며, 나아가 하나의 장소가 단일의 의미를 가진다 동시이 다른 장소와의 상호작용을 통해 무한한 장소적 상징성을 획득할 수 있게 되었음을 시사하고 있다.

2-2. Flow 5.0(2007)

Location. Kapelica Gallery, Slovenia
 Designer. Daan Roosegaard
 Tool. Interactive fans



방문자의 행위에 의해 돌아가는 수백 개의 팬은 사람과 전사물 사이의 상호작용에 투영도와 인공적인 바람의 착각을 일으키는 매번 새로운 모습의 조경을 만들어낸다.

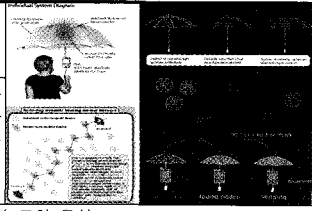
요소별 장소성 표현 특성

초시공간성		모빌리티			다의성						
특정 공간 내에 입장한 사용자들이 전사물의 실제적 체험이 가능함	사용자의 위치와 행태를 매개변수로 설정하여 즉각적으로 반응 및 변화하도록 고안됨	일시적인 개인적 행위와 집단적 행위 모두의 상호작용하여 다감각적 공간 체험을 가능하게 함	중첩성	확장성	위치성	능동성	상호작용	동시성	개인성	집단성	다중성
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

분석 결과
 인간과 공간 사이의 완벽한 상호작용을 이루고 있는 이 작품은, 사용자의 행위를 즉각적으로 공간에 연출함으로써 부동의 구축적 영역 내에서만 가능하게 여겨졌던 기존의 장소가 비가시적 정보와 가시적 장치, 그리고 사용자의 커뮤니케이션이 가능한 유동적 공간으로 기능할 수 있음을 제시하였다. 공간이 기술적 장치 구현을 통해 능동적이고 상호작용적인 움직임을 실현할 수 있게 된 것은 입력되는 매개변수 정보의 종류에 따라 다양한 형식으로 표현되어 새로운 경험과 의미를 생산하는 사용자 참여 중심의 장소성 구현이 가능함을 의미한다.

2-3. UMBRELLA.net(2002)

Location. Japan
 Designer. Katherine Moriwaki,
 Tool. Bluetooth, PDA, LED



공공공간을 캔버스로 활용하여 사용자간의 네트워크 공유 과정을 시각화한 UMBRELLA.net은, 우산끼리의 정보를 공유하고 나누는 시스템을 LED조명을 통해 구현하였다.

요소별 장소성 표현 특성

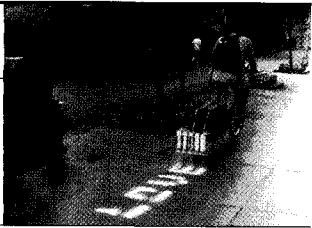
초시공간성		모빌리티			다의성						
장비가 구비되어있는 불특정 다수가 모인 특정 장소에 접근하여야만 체험 가능	사용자의 움직임 뿐 아니라, 정보 교환 과정에서 이루어지는 장비의 반응이 변화함	정보 수신·발신 모습을 시각적으로 표현하여 공간 전체의 상호작용에 활기 부여	중첩성	확장성	위치성	능동성	상호작용	동시성	개인성	집단성	다중성
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

분석 결과
 보이지 않는 정보를 물리공간으로 확장시켜 사용자의 위치와 상호작용 방식을 즉각적으로 반영함으로써 사용자와 다바이스만 있다면 어디에서나 특별한 정보 흐름의 공간을 연출할 수 있다는 특징을 가진다. 이 작품은 일정한 영역을 점하는 구축된 물리적 요건 내의 부동의 공간 안에서만이 장소성을 이루는 인간의 경험과 의미를 생산한다는 기존의 장소성과는 차별화되어, 시간과 공간을 초월하여 장소성이 형성될 수 있음을 보여준다.

3. 의미화 중심의 공간

3-1. Bike Against Bush(2004)

Location. Manhattan, New York
 Designer. Josh Kinberg
 Tool. Mobile Wi-fi, Printing bike



웹 사이트를 통해서 전송된 메시지가 자전거 페달을 밟으면 맨해튼 거리에 프린트되는 방식으로, 정치적인 메시지를 창의적이면서도 비폭력적으로 표현한 새로운 형식의 이벤트형 퍼포먼스 사례이다.

요소별 장소성 표현 특성

초시공간성		모빌리티			다의성						
도시 전체를 배경으로 펼쳐지는 온오프라인 간의 즉각적인 상호작용이 가능함	시시각각 변화하는 이슈에 대한 메시지를 자전거의 이동 경로를 통해 전달함	사회문화적 이슈에 따라 타이핑 되는 메시지의 다양한 의미 변화가 가능함	중첩성	확장성	위치성	능동성	상호작용	동시성	개인성	집단성	다중성
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

분석 결과
 도시공간 내에서 이루어지는 이벤트형 퍼포먼스는 이제 고유 장소적 영역의 의미를 부각, 변화시키는 방향으로 그 표현방식이 변화하고 있다. 단일의 목적을 지니고 있는 집단적 행위나 오프라인 영역 위에 동시적으로 펼쳐지는 여론의 의견 표출은 온오프라인 영역 내 대중들의 활동이 도시공간 전체의 장소적 의미 자체에 변화를 주게 되는 일련의 과정을 보여주는 대표 사례가 된다. 도시에서 펼쳐진 이 퍼포먼스를 통해 맨해튼은 기존엔 존재하지 않았던 새로운 의미의 장소성을 획득하게 되었으며, 앞으로도 언제나 다른 의미를 생산해 낼 수 있는 도시의 장소적 가능성과 도시민과 도시공간간의 완벽한 공간적 상호작용을 기대할 수 있게 되었다.

3-2. Urballoon(2009)

Location. City Hall Park, New York
 Designer. Carlos J. Gomez de Liarena
 Tool. P2P, Bloging, Projection monitor




도시생활의 모습을 보여주는 프로젝트로, 개인 공간과 공공 공간의 구분이 모호한 현대의 공간 특성을 반영하여 실제 도시와 정보공간 사이의 유사한 경험을 제공한다. 사용자는 별도의 검열을 거치지 않고도 자유로운 콘텐츠 제안을 할 수 있다.

요소별 장소성 표현 특성

초시공간성		모빌리티			다의성						
개인적 영역에서의 콘텐츠를 집단적 경험이 가능한 특정 공적 공간에 표출하여 공유함	도시 공간 어디에나 설치 및 이동이 가능함. 사용자의 관심사와 그에 대한 접속자의 성향에 따라 변화함	프로젝션 되는 콘텐츠에 따라 다양한 이야기거리와 이슈를 창출함	중첩성	확장성	위치성	능동성	상호작용	동시성	개인성	집단성	다중성
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

분석 결과
 미디어가 확산되기 이전까지의 도시공간과 미디어는 서로 각기 다른 영역 내에서 기능해왔다. 하지만 도시공간의 다양한 콘텐츠들은 Urballoon을 통해 온오프라인의 경계를 넘어 공유 및 이슈화된다. 누구나 접근 가능한 공공 공간 어디에서나 설치 가능한 이 작품은, 도시가 품고 있는 다양한 비가시적 정보들이 실제 물리공간에 표출됨으로써 도시 공간이 가진 장소적 의미를 온라인 영역에 까지 확장시키는 역할을 한다.

Location. Web site Designer. James Tunick, Miro Kirov Tool. SNS, Projection, MMS	
--	---

요소별 장소성 표현 특성								
초시공간성			모빌리티			다의성		
지역 내 사안에 대한 거주민간의 상호작용을 온·오프라인 공간 모두에 반영하여 즉각적인 토론이 가능함	거주민의 삶, 지역조건의 변화에 따라 이슈가 생산되어 매번 다른 메시지를 담는 토론의 장을 만들	지역민의 개인적 의견에서부터 지역전체의 의견 모두를 반영. 제각기 다른 의미와 이슈를 생산함	●	●	●	●	●	●
중첩성	확장성	위치성	능동성	상호작용	동시성	개인적	집단적	다중적
●	●	●	●	●	●	●	●	●
지역민이 거주하는 오픈 광장에 지역 구성원간의 원활한 커뮤니케이션을 유도하는 온라인 게시판을 설치하여 커뮤니티에 접속한 온라인 사용자와 광장에 머무는 거주민 사이의 즉각적인 상호작용을 유발하는 이 작품은, 지역이 품고 있는 개인적 이야기에서부터 공론화된 집단적 이슈에 이르기 까지 매번 다른 장소적 의미와 경험을 생산하며 지역민들이 자발적으로 지역의 장소적 의미를 생산하도록 하는 토론의 장을 마련해준다.								

<표 7> 사례의 종합 분석

구분	초시공간성			모빌리티			다의성		
	중첩성	확장성	위치성	능동성	상호작용	동시성	개인적	집단적	다중적
1-1	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1-2	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1-3	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2-1	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2-2	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2-3	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3-1	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3-2	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3-3	■	■	■	■	■	■	■	■	■

정보플랫폼 도시공간의 장소성 표현 특성을 살펴보기 위한 각각의 사례는 그 구현 정도와 범위에 따라 모빌리티, 초시공간성, 다의성의 순으로 표현되고 있었다. 초시공간성의 경우 실제 위치 정보를 부각시키는 위치성이, 모빌리티적 요소는 사용자와 도시의 상호작용성과 즉각적으로 정보를 반영하는 동시성이, 다의성에서는 모바일을 통한 개인적 차원의 의미발생이 가장 두드러지게 나타났다. 하지만 시공간과 정보의 중첩성과 공간의 능동성, 개인적·사회적 의미의 다중성은 다른 특성들에 비해 비교적 약하게 드러나고 있었다. 특히 의미화 중심 공간을 제외한 물리적 구축 환경과 활동 중심의 공간 대부분에서는 다양한 차원의 의미가 혼재된 다중적 특성을 거의 발견할 수 없었다.

5. 결론

장소성은 지역적 위치와 장소를 형성하는 다양한 요소들의 결합이 상호 촉발되어 만들어지기 때문에 상황에 따른 상대적 변화와 상징화 과정을 가진다. 따라서 도시의 다양한 정보의 변화를 수용·매개하는 현대 도시공간은 기존의 장소성과는 다른 특성을 가질 수밖에 없으며, 본 연구를 통한 정보플랫폼화 된 도시공간의 장소성 표현 특성은 다음과 같이 요약될 수 있다.

첫째, 미디어는 인간의 삶과 가치관을 형성하는 사회성을 지니며 공간과의 융합을 통해 다양한 도시 정보를 포함하고 매개하는 정보플랫폼 공간을 구현하고 있다.

둘째, 현대 도시공간의 장소성은 중첩성, 확장성, 위치성을 가지는 '초시공간성', 능동성, 상호작용성, 동시성의 성향을 지니는 '모빌리티', 개인적 차원과 집단적 차원의 의미들이 혼재된 '다의성'을 지닌다. 각 특성은 기존 장소성 형성 요인을 수용하면서도 앞으로의 도시공간을 설명할 수 있는 새로운 장소 의미로 적용 가능할 것이다.

셋째, 도시가 가진 개인적·사회적 의미를 함께 표현하는 장소의 다의성은 초시공간성과 모빌리티의 표현 정도에 비해 약하게 드러나고 있음을 사례 분석을 통해 발견할 수 있었다. 이는 현대 도시공간의 장소성이 가시성에 치중되어 표현되는 데에 그치고 있음을 의미한다. 하지만 도시는 장소의 물리적 환경과 인간 행위뿐 아니라 소셜 미디어를 통하여 이루어진 공적·사적 공간의 다의적 가치와 함께 고려되어야만 진정한 의미의 장소성을 획득할 수 있으므로 다양한 차원의 의미화 작용을 이끌어내기 위한 장소성 표현의 새로운 공간적 접근이 요구된다.

본 연구의 결과는 도시와 정보 그리고 인간의 원활한 커뮤니케이션을 가능하게 하는 정보플랫폼으로서의 도시공간이 가진 새로운 장소성에 대한 시사점을 제공하고, 더 나아가 도시공간의 정체성을 수립하는데 있어 보다 창의적인 관점을 가질 수 있는 계기를 마련해 줄 것이다.

참고문헌

1. 권영걸, 공간디자인의 언어, 날마다, 2011
2. 노르베르트 볼츠, 세계를 만드는 커뮤니케이션, 윤중석 역, 한울아카데미, 2009
3. 백선혜, 장소성과 장소마케팅, 한국학술정보(주), 2006
4. 노베르그 슐츠, 실존·공간·건축, 김광현 역, 태림문화사, 1994
5. 에드워드 렐프, 장소와 장소상실, 김덕현 외 2인 역, 논형, 2005
6. 요시하라 나오키, 모빌리티와 장소, 이상복·신나경 역, 심산문화사, 2010
7. 이푸 투안, 공간과 장소, 구동희 외 1인 역, 대운, 2007
8. 김병우, 현대 대도시의 새로운 장소성 개념 정립에 관한 연구, 서울대 석사학위논문, 2003
9. 김진범, 뉴미디어 정보화 사회의 도시와 건축의 상호교류 방법에 관한 연구, 이화여대 석사학위논문, 2003
10. 변근섭, 현대건축에서 미디어플랫폼에 관한 연구, 성균관대 석사학위논문, 2008
11. 심경아, Mobility 개념의 변화를 통한 현대 도시공간의 재해석 및 적용가능성에 관한 연구, 인하대 석사학위논문, 2007
12. 장선영, 현대공간의 장소상실성과 표현에 관한 고찰, 국민대 석사학위논문, 2007
13. 채정우, 미디어 공간디자인 연구, 서울대 박사학위논문, 2010
14. 최태운, 도시 미디어 아트, 한국과학기술원 석사학위논문, 2007
15. LG경제연구원, 웹 2.0시대: 사업 패러다임이 바뀐다, LG주간경제산업정보, 2006.5
16. 진미화, 공공공간의 장소정체성을 위한 디자인가이드라인 방안 연구, 한국실내디자인학회논문집 제20권 4호 통권87호, 2011.08

[논문집수 : 2011. 09. 30]

[1차 심사 : 2011. 10. 14]

[게재확정 : 2011. 11. 04]