

공간표현요소와 프로세믹스 개념 간의 연관성*

- 어린이 병원의 총체적치유환경사례 중심으로 -

Conceptual Relationship between Elements of Spatial Expression and Proxemics

- Focused on the Case of Total Healing Environment of Children's Hospital -

Author 우정훈 Woo, Jung-Hoon / 정희원, 인하대학교 대학원 건축공학과 석사과정
김광호 Kim, Kwang-Ho / 정희원, 인하대학교 건축학과 교수

Abstract This papers is to find out the design theory of total healing environment through the studies on the mutually complementary roles of proxemics, which is the objective and numerical design indicator in the analysis of space and the spacial expression theory, which is the subjective and intuitive design indicator. 3 factors in the elements of total healing environment have the following relationship. And 8 behavioral affordance factors in the elements of spatial expression have the following mutual relationships; The physical factor of total healing environment has the relation with the work&study(+) and circulation(+), the psychological factor has the relationship with the rest(-),visual sequence(-),social exchange(+),refreshment(-) and meditation(-). In addition, the social factor of total healing environment has the relation with the circulation(+),social exchange(+) and community(+). And the work&study(+) and rest(-) of the refuge have the relation with the intimate distance and personal distance, the circulation (+) and visual sequence (-) of the flow has the relationship with the social distance. In addition, the social exchange (+) and the refreshment (-) of the prospect have the relation with the near public distance and the community (+) and meditation (-) of the void have the relation with the far public distance. According to the analysis, the cases in 5 children hospital were studied and the characteristics of total healing environment was evaluated for the spatial proxemics.

Keywords 총체적 치유환경, 공간표현, 행태지원, 프로세믹스
Total Healing Environment, Spatial Expression, Behavioral Affordance, Proxemics

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

1989년 11월 20일 유엔에서 만장일치로 채택된 유엔아동 권리협약(Convention on the Rights of the Child : CRC)¹⁾엔 “18세 이하의 모든 아동들은 생존의 권리(Right To Survival), 보호의 권리(Right To Protection), 발달의 권리(Right To Development) 그리고 참여의 권리(Right To Participation)가 있다”라고 명시하고 있다. 어린이 병원은 유엔권리협약의 제1선에 위치함에도 불구하고 고비용·저수가로 인해 투자가 미미한 실정이며, 건립되어도 성인 중심의 진료환경으로 인하여 목적에 적합하지 않는 경우가 많다.

현대 의학의 발달로 인하여 어린이 질병들의 물리적이고 과학적이고 신체적인 치료(treatment)는 상당부분 가

능해졌으며 물리적인 측면, 심리적인 측면 그리고 사회적 측면에서의 균형을 추구하는 총체적인 치유환경(Total Healing Environment) 또한 큰 관심은 갖는 추세이다.²⁾ 특히 내면세계와 외면세계의 균형 있는 성장을 도모하는 시기에 있는 어린이의 의료시설에서는 물리적, 심리적 그리고 사회적 개념을 아우르는 총체적 치유환경 조성이 상당히 중요하다고 생각된다.

지금까지 어린이 의료시설과 치유환경을 연계한 연구가 진행되어 왔으나, 주로 색채를 통한 감성디자인, 공간 구성 및 그 평가 항목에 관한 내용이 주를 이루고 있다.

<표 1>은 이러한 선행 연구들의 주요 내용을 정리한 것이다.

1) <http://www.unicef.or.kr>

2) 미래학자이자 교육학자인 Dr.Leland Kaiser는 “치료는 과학적 테크놀로지와 환자의 신체에 초점이 맞추어진 반면, 치유는 영적 경험적 그리고 인간으로서의 환자에 초점이 맞추어져있다.”고 주장하였다.

* 본 논문은 2014년 인하대학교 교내연구비지원에 의함.

<표 1> 어린이병원관련 선행연구

연구자	연구제목	주요내용	발행연도
하세강 외 1명	어린이 병원 실내디자인에 나타난 감성적 표현 경향에 관한 연구	어린이병원의 실내디자인에서 어린이 환자의 불안과 고통을 완화시키는 방법의 하나로 감성디자인이 적용되어지지만 컬러나 캐릭터 등과같이 시각적 체험에 치우쳐져있음	2005
정선애 외 1명	어린이 전문병원에서 실내색채의 영향 및 색채이미지 선호도에 관한 연구	어린이 전문병원의 주요공간에 대해, 사용자 감성에 대한 색채의 영향 인지도 및 선호도를 분석하였으며, 이를 통한 체계적이고 합리적인 색채계획을 위한 기준을 제안	2007
이정주	감성마케팅을 적용한 어린이병원 설계에 관한 연구	어린이 병원의 색채계획 및 공간 계획분석을 통하여 감성디자인을 적용한 어린이 병원계획은 치유 환경을 조성할 수 있음	2008
김건형 외 1명	서울시 어린이전문병원 외래진료부의 공간구성 방식과 대기공간의 치유환경 구축방안에 관한 연구	국내 어린이 전문병원 외래진료부의 분석으로 공간구성방식과 치유환경 구축방안을 제시.	2010

본 연구에서는 이러한 색채계획 및 공간구성 측면 등에 강조된 부분적 치유 개념의 연구경향들을 보완하는 차원에서 공간표현과 프로세믹스(Proxemics)³⁾ 개념을 아우르는 총체적 치유환경을 어린이 병원을 대상으로 고찰하기로 한다. 심리적인 설계지표인 행태지원개념을 포함하는 공간표현이론과 사회적인 설계지표인 Edward T.Hall 과 西出和彦의 프로세믹스 개념 간의 상호보완적 이론의 기준을 통해 보다 진보된 분석의 틀을 제공하고자 한다.

1.2. 연구 방법 및 범위

본 논문에서는 어린이 의료시설에서의 미학적 공간표현이론과 결합된 사람들 사이의 거리에 관한 프로세믹스 이론을 총체적 치유환경 해석을 위한 하나의 기준으로 제시하였다. 사례조사는 한국의 어린이 전문병원 중 200병상 이상을 보유한 시설들로 구성하였고, 자체적 평가 방식은 정성평가로서 공간 및 치유환경의 특성에 대한 해석으로 한정하였다.

연구대상들의 어린이 의료시설 내 사람들 간의 거리를 공간표현요소들과 연계하여 그 의미를 고찰하고 자체적 정성평가를 시행함을 목적으로 하고 있으며 연구의 방법은 다음과 같다;

첫째, 총체적 치유환경의 이론적 고찰 후 내재된 3요소와 연계되는 공간표현요소의 8가지행태지원요소를 분석한다. 둘째, 프로세믹스에 대한 이론적 고찰이후 분류된 거리개념들과 대응되는 행태지원요소를 연관지어 그

3) 공간지각, 또는 인간의 문화적 공간관계를 연구하는 근접학. 공간 지각은 쉽게 말해, 인간이 공간을 어떻게 사용하는가에 대한 연구이다. 여러 다양한 사회와 상황 속에서 사람들 간의 상대적인 근접성-거리-을 연구한다. 1960년대부터 연구분야로서 인식되었으며, 에드워드 홀이 “공간에 대한 인간의 자각 및 그 사용”에 대하여 만들어낸 용어이다. 사람들이 공간을 사용하는 방식은 목소리의 음조와 거의 마찬가지로 의사를 전달할 수 있다.

관계성을 분석한다. 셋째, 프로세믹스의 다양한 요소들이 분석된 어린이병원들의 사례를 건축공간표현-행태지원성-프로세믹스 개념의 기준을 통해 비교 해석한다.

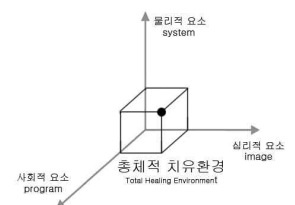
이를 통하여 사회적인 측면의 프로세믹스가 고려된 어린이 의료시설의 심리적인 공간 표현요소들을 이해함으로써 보다 총체적 치유환경개념에 가까운 디자인 지표 또는 계획기법에 관한 기초연구로서의 가치가 있을 것으로 생각된다.

2. 본론

2.1. 총체적 치유환경(Total Healing Environment)

‘총체적 치유환경’의 개념은 물리적, 사회적 그리고 심리적 측면들을 함께 아우름을 통한 상호보완적 효과에 초점을 둔 개념이다. 물리적 요소는 가시적이고 측정가능하며, 어린이의 놀이, 교육 그리고 운동과 같은 신체의 능동적인 행위의 시스템(system)적 특성과 관련된다. 사회적 요소는 프로그램(program)측면에서 인간 사이의 상호작용뿐만 아니라 인간 내면과 외면 사이의 상호작용과 같은 행위의 특성을 지닌다.⁴⁾ 그리고 심리적 요소는 감성과 관련되어 비가시적, 비물질적 주관적인 인간 내면의 이미지(image)와 같은 특성과 관련된다. 그리고 이와 같은 3요소들은 독립적인 자기고유의 의미와 상호보완적인 특성을 가지고 있다고 볼 수 있다. 물리적 요소는 의료시설 및 환경과 같은 시설과, 사회적 요소는 이벤트 및 커뮤니티 공간과 관련이 있다. 그리고 심리적 요소는 이 프로그램들과 공간에너지가 복합되어 구성하는 정신적 카타르시스 및 안정감이 생성되는 특성등과 연관된다.⁵⁾

이와 같이 고찰된 총체적 치유환경의 3요소는 인격발달 및 형성을 하는 어린이 시기에 익숙한 집을 떠나 병원에서 생활하고 낯선 환경의 혼란스러운 자극요소로부터 스스로 보호할 수 없는 어린이에게 균형 있는 신체적 성장과 정신적 발달지원을 위해 중요한 개념이라 생각된다. 그리고 이를 위한 하나의 연구방법으로써 심리적인 개념인 공간표현의 행태지원요소와 사회적 개념의 프로세믹스 간의 상호보완적 이론을 다음과 같이 제안한다.



<그림 1> 총체적 치유환경 개념도

4) 전종우, 치유환경의 행태지원성과 지속가능성 개념에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제22권 4호 통권99호, 2013.8
5) 김광호, 생태적 매트릭스 공간, 미건사, 2004.1, p.51

2.2. 건축공간표현과 행태지원요소

공간표현좌표는 공간개념 자체의 오브제적 객체성으로 인한 한계성을 보완하는 인간의 행태와 심리적 기준이 추가된 환경미학적 공간론이다. 여기서 피난처성(REFUGE), 흐름(FLOW), 조망성(PROSPECT)과 허공(VOID)으로 구성된 4가지 공간표현요소는 상호간 균형을 통한 평형상태를 목표로 한다. 대조적 에너지를 가진 요소들 간의 상호보완과정으로서 불안정에서 벗어나 안정된 정신적, 물리적 그리고 사회적인 상태를 목표로 삼는 과정으로서 그 총체적 에너지의 합이 '0'인 평형상태를 추구하는 것이다. 이 4가지 공간표현요소를 능동(+)과 수동(-)의 대조적 요소들 간 대비에 따라 8가지 행태지원(behavior affordance)요소들로 세분화하여 구체적 분석을 위한 기준으로 설정하였다.⁶⁾

“피난처성(REFUGE)”은 모든 에너지가 ‘나’와 ‘우리’를 향해 가까이 수렴되는 형국을 지닌 보호적 감각의 공간적 조건을 일컫는 것이다. 친근한 거리의 환경조건이기에 시각각보다는 촉각적으로 더 민감하게 읽히게 되며 프라이버시가 배타적인 개인공간을 일컫는 것에 반하여 더 포괄적인 의미로서 공동체적인 보호성을 포함하는 면이 다르다. 피난처성은 능동적인 작업 및 학습행위를 지원하는 작업 및 학습(work & study(+))공간과 수동적인 휴식 행위를 지원하는 휴식(rest(-))공간으로 구분할 수 있다. 전자는 신체의 행위로 인한 물리적 만족감을 제공하며 후자는 신체의 휴식 및 명상으로 인한 심리적 만족감을 제공한다.

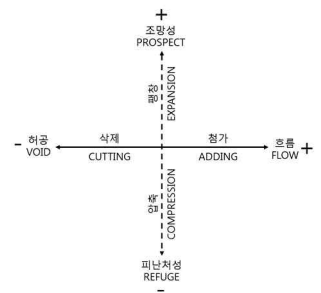
“흐름(FLOW)”은 공간적 에너지의 역동성을 의미하며 사용자인 인간을 중심으로 생각하며 시스템적 프로그램의 관점인 이동성(circulation(+))과 이미지적 프로그램인 시각적 연계(visual sequence(-))로 대별되는데 이는 실공적 흐름과 허공적 흐름을 의미하기도 한다. 전자는 신체의 능동적 이동을 통한 건축의 시스템과 프로그램의 체험(이동성)이며, 후자는 신체의 능동적 이동을 통한 이미지 요소의 체험성(시각적 연계)이 강하다고 볼 수 있다. 동선과 시선의 흐름은 일치하는 경우가 있고 서로 엇갈리게 됨으로서 불일치하는 경우가 있어 이는 예측이 가능한 공간과 불가능한 공간이 리듬있게 반복 구성되며 상호보완적인 공간체험이 가능하게 한다.⁷⁾

“조망성(PROSPECT)”은 신체적 범위를 벗어난 곳을 바라봄을 의미하는데 이는 단지 물리적 시각의 차원을 넘어 문화적, 사회적 경관까지 포함한다. 피난처성과는 달리 조망성은 시각각에 의존하고 객체를 대상으로 한다. 이는 공동체적 조망과 내면적 조망으로 나뉘질 수 있는데 전자는 능동적 시선의 교류(social exchange(+))

공간이고, 후자는 재충전과 쾌적함을 위한 이미지를 형성하는 재충전(refreshment(-))공간이다.

그리고 “허공(VOID)”은 실공의 빠른 속도 생활패턴을 수용하는 일상적인 기능성에 반대되는 개념으로 기능상 꼭 필요하지 않은 공간이다. 이는 능동적으로 외부와의 교류를 지원하는 공동체성(community(+))공간과 수동적으로 자신과의 내면적 교류를 지원하는 사색(meditation(-))공간으로 나누어진다. 전자는 타인과 인간적 교류를 통해서, 후자는 자아의 정신적 대화를 통한 미학적 의미의 충족에서 오는 감정상태인 내면적 자유를 지원한다.⁸⁾

이러한 8가지 행태지원 요소는 총체적치유환경3요소와 연관지어 <표 2>과 같이 정리 할 수 있다. 이 표는 본 논문에서 설명되어지는 바와 같이 프로세믹스로 의해 구성된 치유환경을 총체적 개념을 통해 해석하여 정성평가하기 위한 도구로 제시하는 것이다.



<그림 2> 공간표현좌표

<표 2> 공간표현요소와 행태지원요소

공간표현요소	행태지원요소	총체적치유환경요소
REFUGE(-)	작업 및 학습 (work & study(+))	물리적
	휴식(rest(-))	심리적
FLOW(+)	이동성(circulation(+))	물리적, 사회적
	시각적 연계 (visual sequence(-))	심리적
PROSPECT(+)	시선의 교류 (social exchange(+))	심리적, 사회적
	재충전 (refreshment(-))	심리적
VOID(-)	공동체성 (community(+))	사회적
	사색(meditation(-))	심리적

2.3. Edward T.Hall과 西出和彦의 프로세믹스

Edward T. Hall(1914~2009)은 인간의 문화에 의해 형성된 경험의 구조를 연구하여 심도 있는 커뮤니케이션 분야의 이론을 정립한 학자이다. 그의 저서 ‘숨겨진 차원(Hidden Dimension)’에서는 커뮤니케이션의 한 체계로서의 공간적 측면에 대해 조직적인 하나의 틀을 제공하고 있으며 ‘프로세믹스’(Proxemics)란 이론을 통해 인간의 행동양식에 적용하여 공간에서의 사람들 간의 상호작용에 대하여 연구하였다. 이러한 그의 이론은 실험과 현장 관찰을 통해 환경 디자인에 대한 인간의 심리와 행동을 연구한 西出和彦의 사람을 둘러싼 공간에 대한 이론에

6) 김광호, 생태적 매트릭스 공간, 미건사, 2004.1, p.25

7) 김광호, 공간표현과 감정특성간의 연관성에 관한 연구, 한국의료복지시설학회지, 제11권 제2호, 통권21호, 2005.7

8) 김혜연 외 1명, 어린이 의료시설의 치유공간적 특성에 관한 연구, 한국의료복지시설학회지, 제16권 제2호, 2010.5

영향을 주었으며 이는 수치적 측면에서의 사람과 사람 사이의 거리와 심리적 요소간 영향에 대한 이론을 정립하고 있다.

Edward T.Hall에 의하면 사람은 여러 단계의 성격뿐 아니라, 또 개개인이 습득한 상황에 따라 형성된 개성을 갖고 있다고 한다. 이 상황적 개성의 가장 단순한 형태가 밀접적, 개체적, 사회적 그리고 공공적인 상호작용에 대한 반응이다. 그는 이 4가지 반응에 따른 거리 범위를 연구하여 인간이 느낄 수 있는 거리감각조직의 구조점을 찾아 각각의 거리대가 형성하고 있는 독립인자를 찾아냈다. 또한 今正西郎은 사람끼리의 거리는 각각의 관계에 대응해, 사람 간에 이들 거리 안에 있는 것은, 그 행위(사람간의 관계)를 가능하게 하며 그 사실은 마치 서로 통하는 같은 말을 하고 있는 것처럼 보인다고 하였다. 그는 Edward T. Hall의 4가지(밀접, 개체, 사회, 공공)거리대를 6가지(배타역, 대화역, 공간공유역, 근접상, 원방상, 식별역)거리대로 발전시켜 인간사이의 거리에 따른 심리적 효과를 연구하였다.⁹⁾

(1) 배타역-밀접거리

0~50cm 범위의 배타역은 절대적으로 타인을 넣어주고 싶지 않은 범위이며 ‘바로 떨어지고 싶다’라는 감정을 느끼게 된다. 사람은 보통 서서 이야기를 하거나 열을 서는 등에서도 50cm이내에는 접근하지 않는다.

배타역은 많은 연구자들이 지적하는 personal space이며 그 사람의 신체를 둘러싼 보이지 않는 경계를 갖는 ‘거품’(bubble)과 같은 것이라 하겠다.¹⁰⁾ 이는 신체와 그 연장이라고도 할 수 있어 상황의 변화에 따르지 않고 크기가 안정되어 있는, 이른바 ‘경직된’ 영역이다. Hall의 ‘밀접거리’에 상당하며 상호간의 감각 에너지의 입력이 높기 때문에 다른 사람의 존재가 뚜렷해지며 때로는 위압 받게 된다. 특히 촉각이나 후각의 감각의 영향을 더 많이 받게 되지만 시각은 윤곽 이외에는 확실히 보이지 않는다.

(2) 대화역-개체거리

50cm~1.5m 범위의 대화역은 일상의 대화가 이루어지는 거리의 범위이다. 서서 이야기하는 것은 50~80cm정도, 80cm이상은 대개 보통의 대화이다. 대화를 하지 않는 타인끼리는 너무 가까워서 부담감을 느끼는 거리이며 타인끼리 접근하는 한계이다. 이는 Hall의 개체거리에 상당하며 작은 방어영역으로서 생물이 자기와 타인 간에 유지하는, 눈에 보이지 않는 가상적인 영역이라 할 수 있다. 여기서 시각이 다른 감각기관보다 인간에게 더욱 영향을 미치게 되며 이 거리의 대상은 다른 거리에서의 시각과 비교하여 사실적이고, 본질적인 형태를 띄게 된다.

(3) 공간공유역-사회거리

1.5~3m 범위의 공간공유역은 타인끼리라고 ‘잠시는 이대로도 좋다’는 거리이며 타인끼리는 시선을 마주치지 못하는 거리이다. 단란, 대화, 토론하는 그룹의 멤버의 최대거리이고 대화를 하려고 하면 가능한 거리이며 접근해 와서 이야기를 시작하는 거리이다. 이는 Hall의 사회 거리에 상당하며 개체거리와의 경계는 ‘지배의 한계점’이다. personal space에서 사회적 영역이고 통상의 커뮤니케이션 범위로서 상황에 의해 변화하기 쉬운, 이른바 ‘부드러운’영역이다.¹¹⁾

(4) 상호인식역(근접상)-공공거리¹²⁾

3~7m 범위의 상호인식역은 상대를 하는 사람이라고 인정하고, 표정등도 알 수 있으며, 인사를 하고, 말을 거는 거리이다. 또한 아는 사람이 서로 모르는 체 할 수 없는 거리이다. 이는 Hall의 공공거리에 상당하며 개체거리와 사회거리에 비하여 서로간의 간섭범위에 벗어난다.

(5) 상호인식역(원방상)-공공거리

7~20m 범위의 상호인식역(원방상)은 상대를 아는 사람이라고 인정하고, 표정등도 알 수 있으며, 인사를 하고, 말을 거는 거리이다. 이는 Hall의 7.5m이상의 공공 거리에 상당하며 공적인 접촉기회로 이용될 수 있다.

(6) 식별역-공공거리

20~50m 범위의 식별역은 상대가 아는 사람이라는 것을 알 수 있는 거리이지만 상대하지 않아도 되는 거리이며 Hall의 공공거리에 포함된다.¹³⁾¹⁴⁾

2.4. 8가지 행태지원(Behavoral affordance)요소와 프로세믹스(Proxemics)

(1) 작업 및 학습 (work & study(+)): 배타역(밀접), 대화역(개체)

피난처성의 작업 및 학습공간은 집중을 요하는 공간으로 배타역(밀접거리)과 대화역(개체거리)에서 이루어지게 된다. 의료시설의 배타역에선 좀 더 개인적인 행위가 가능하며 반면에 대화역은 친밀한 타인과의 행위가 가능하다. 입원실의 침대 주변 환경의 공간배치는 개인 및 타인 한명과 함께하는 행위를 가능하게 하며 능동적 만족감을 지원한다.

(2) 휴식(rest(-)): 배타역(밀접), 대화역(개체)

피난처성의 휴식(rest(-))공간은 보호감이 높은 공간으로서 수동적 만족감을 지원하게 되며 배타역(밀접거리)과 대화역(개체거리)에서 이루어지게 된다. 이 공간에서는 어린이는 정적으로 머물거나 수면하면서 편안한 상태를 유지하게 되며 사람 사이의 접촉은 최소화 된다. 어

11) 西出和彦의 2인, 환경과 공간, 태림문화사, 2001, p.69

12) 본 논문에서는 상호인식역을 시각의 명확성에 따른 두 가지 분류인 근접상과 원방상을 분석의 기준으로 사용하였다.

13) Edward T.Hall, 보이지 않는 차원, 세진사, 2001, pp.154~171

14) 西出和彦의 2인, 환경과 공간, 태림문화사, 2004, pp.61~89

9) Nishide.K 외 2인, 건축디자인과 인간행태, 문운당, 2009, p.185

10) 일본건축학회, 인간심리행태와 환경디자인, 보문당, 2000, p.174

린이 병원의 경우 작업 및 학습(work & study(+))공간과 겸용되는 경우가 있으나 가능한 별도로 분리해 상호간 행태적 효율성을 높이고 있다.

(3) 이동성(circulation(+)): 공간공유역(사회)

흐름에서 이동성(circulation(+))은 공간 공유역(사회거리)에서 주로 이루어진다. 사람은 함께 걸어 갈 때 적당한 거리를 유지하는 동시에 대화를 하면서 이동하게 된다. 의료시설내의 복도와 산책로는 주동선 공간이 되며 대화와 더불어 간단한 운동을 하는 공간으로 활용되며 능동적 자신감을 지원 한다.

(4) 시각적 연계(visual sequence(-)): 공간공유역(사회)

흐름의 시각적 연계(visual sequence(-))는 이동성(circulation(+))과 일치되지 않고 서로 어긋나면서 보다 풍부한 체험을 가능케 한다. 다가오는 사람 또는 가까워지는 물체 또는 공간적 밀도나 밝기의 변화로 인한 시각각의 자극으로 여러 가지 감정을 체험하여 내적이미지가 형성된다. 형성된 내적 이미지는 정서적 평온과 긴장감의 대비를 유발하며 주로 타인의 존재를 시각적으로 명확히 인식하기 시작하고 커뮤니케이션의 범위인 공간공유역(사회거리)에서 이루어진다. 이는 마치 영화를 감상하는 효과와 유사하여 수동적 자신감을 지원한다고 볼 수 있다.

(5) 시선의 교류(social exchange(+)): 근접상, 원방상, 식별역(공공)

시선의 교류(social exchange(+))행위는 사람사이에서 시선을 교환하면서 심리적 평온이 지원됨을 일컬으며 이에 연관된 거리는 근접상(공공거리), 원방상, 식별역이다. 이 거리에서는 개인적인 관계보다 상호 존재의 인식이라는 개념에 더 가깝다. 병원에 입원하여 외부와의 접촉을 쉽게 할 수 없는 환자뿐만 아니라 간병을 하는 가족에게도 시각과 음성을 통한 상호보완적 시선의 교류(social exchange(+))행위는 능동적 형태로 자존감을 향상시키게 된다.

(6) 재충전(refreshment(-)): 근접상, 원방상, 식별역(공공)

자연이란 넓게는 모든 생명의, 좁게는 인간의 근원이 라고 할 수 있다.¹⁵⁾ 자연의 생명력은 그 형상을 관찰과 감상을 통해 발현되는데 그 거리는 근접상(공공거리), 원방상 그리고 식별역 모두에서 다양하게 이루어진다. 재충전(refreshment(-))공간은 이러한 자연을 향한 조망성(PROSPERITY)을 통한 공간으로 환자에게 정적인 수동적 자존감을 지원한다고 할 수 있다.

(7) 공동체성(community(+)): 근접상, 원방상, 식별역(공공)

질병치유란 같은 목적으로 의료시설에 있는 환자들에게 의사소통 및 정보공유를 하기 위한 원활한 소통의 개방적 VOID공간이 필요 하다. 이는 근접상(공공거리), 원

방상, 식별역의 거리 안에서 이루어 질 수 있다. 이러한 긍정적 사회성향상요소는 능동적인 내면적 자유감을 지원한다.

(8) 사색(meditation(-)): 근접상, 원방상, 식별역(공공)

근접상에서 식별역에 가까워질수록 다가갈 수 없는 타인이 존재하는 공간이 형성되며 타인을 바라봄으로 인하여 타인과의 대화가 어려운 상태에서 내면적 대화의 사색행위를 갖게 한다. 이는 환자에게 수동적인 내면적 자유감을 지원한다.

<표 3>은 8가지 행태지원요소와 프로세믹스 개념들간의 상호연관성 정도를 종합 정리한 것이다.

<표 3> 인간의 거리 개념과 행태지원요소의 연관성

	배타역 ~0.5m	대화역 ~1.5m	공간 공유역 ~3m	상호인식역		식별역 20m~
				근접상 ~7m	원방상 ~20m	
작업 및 학습 (work&study(+))	●	●	○	-	-	-
휴식(rest(-))	●	●	-	-	-	-
이동성 (circulation(+))	○	○	●	-	-	-
시각적 연계 (visual sequence(-))	-	-	●	-	-	-
시선의 교류 (social exchange(+))	-	-	-	●	●	○
재충전 (refreshment(-))	-	-	-	●	●	○
공동체성 (community(+))	-	-	-	○	●	●
사색 (meditation(-))	-	-	-	○	●	●

●: 연관성 상 ○: 연관성 중 ○: 연관성 하 -: 연관성 무

2.5. 총체적 치유환경 3요소와 프로세믹스의 연관성 해석

<표 1>과 <표 2>를 토대로 도출된 건축공간표현의 8가지 행태지원요소-총체적 치유환경3요소-프로세믹스 개념간의 관계는 <표 3>과 같다.

물리적 치유환경 요소는 배타역,대화역 그리고 공간공유역의 프로세믹스 개념이 반영되어야 할 것으로 해석된다. 이는 비교적 가까운 거리들의 공간구성이 물리적 치유환경에 부합하는 것으로 사료된다. 심리적 요소는 모든 프로세믹스 개념이 연관되지만 특히 근접상, 원방상 그리고 식별역이 높은 연관성을 보였다. 이는 서로의 간섭범위에 벗어나는 거리인 근접상 이상의 거리로 시각각의 명확성에 따라 느껴지는 심리적 치유환경이 다를 것으로 해석된다. 그리고 사회적 요소는 공간공유역, 근접상, 원방상 그리고 식별역이 추구되어야 할 것이다. 이는 personal space에서도 사회적 영역의 최단거리인 공간공유역 이상의 거리로 사람사이의 커뮤니케이션, 관계나 공간 개방성에 따라 사회적 치유환경 특성이 다를 것으로 해석된다.

15) 본 논문에서는 부분적으로 인간과 마찬가지로 자연요소 또한 인간과 상호반응 할 수 있는 존재로 가정하여 프로세믹스 개념에 적용하였다.

<표 4> 총체적 치유환경 3요소와 프로세믹스의 연관성 해석

공간표현요소	행태지원요소	총체적 치유환경요소	프로세믹스
REFUGE(-)	작업 및 학습 (work & study(+))	물리적	배타역, 대화역
	휴식(rest(-))	심리적	배타역, 대화역
FLOW(+)	이동성 (circulation(+))	물리적, 사회적	공간공유역 > 배타역 > 대화역
	시각적 연계 (visual sequence(-))	심리적	공간공유역
PROSPECT(+)	시선의 교류 (social exchange(+))	심리적, 사회적	근접상 > 원방상 > 식별역
	재충전 (refreshment(-))	심리적	근접상 > 원방상 > 식별역
VOID(-)	공동체성 (community(+))	사회적	식별역 > 원방상 > 근접상
	사색(meditation(-))	심리적	식별역 > 원방상 > 근접상

<표 5> 총체적 치유환경 3요소와 프로세믹스의 연관성 해석

	물리적으로	심리적으로	사회적으로
배타역	●	●	○
대화역	●	●	○
공간공유역	●	●	●
근접상	○	●	●
원방상	○	●	●
식별역	○	●	●

●: 연관성 상 ○: 연관성 중 ○: 연관성 하

<표 5>는 <표 4>를 토대로 총체적 치유환경 3요소와 프로세믹스 개념간의 연관성을 정리한 것이다.

3. 사례 분석

3.1. 사례 분석의 대상범위 및 대상선정

프로세믹스에 따른 총체적 치유환경을 분석하기 위하여 <표 6>의 한국 내 어린이 의료시설 가운데 200병상 이상의 시설을 선정하였다. 분석기준으로서 프로세믹스를 통해서 지원되는 어린이 의료시설의 공간표현요소를 고찰했으며 공간의 범위는 행동장치¹⁶⁾ 중에서 전형적 행동(a standing pattern of behavior)이 환경요소(milieu)에 일치되는 관계인 시노몰피(synimorphy)를 기준으로 분석하였다.¹⁷⁾

16) 행동장치(behavior setting): 단순히 공간만을 지칭하는 것이 아니라 그 공간 속에서 사람들의 일련의 상호 작용을 포괄하는 개념이다. 랭(Lang, J)은 전형적 행동(반복되는 행동:a standing pattern of behavior), 환경요소(환경이 있는 특정한 레이아웃: milieu), 시노몰피(전형적 행동과 환경요소가 일치된 관계: synimorphy), 특정의 시간대의 4가지를 행동세팅을 구성하는 요소로 소개하였다.

17) 西出和彦의 2인, 환경과 공간, 태림문화사, 2004, p.31


<표 6> 한국의 어린이의료시설 일반 현황

설립주체	병원명	소재지	병상수	개원년도
시립	서울특별시 어린이병원	서울	295	1978
학교법인	서울대학교 어린이병원	서울	270	1985
	세브란스 어린이병원	서울	280	2006
재단법인	서울아산병원 소아청소년병원	서울	240	2008
의료법인	소화아동병원	서울	163	1982
	보바스어린이병원	경기	94	2006
개인	한사랑 산부인과소아과병원	부산	91	2000
	미래아동병원	광주	60	2000
	조이소아병원	대전	30	2003
	북구미래아동병원	광주	71	2003
	서울세광 소아과병원	경남	30	2004
	청주소아병원	충북	32	2004
국립	부산대학교 어린이병원	경남	220	2008

3.2. 사례 분석

<표 7> 사례 1:


A 어린이병원		
	위치	서울시 서초구
	병상수	295병동
	개원년도	1978
R E F U G E (-)	work & study(+)	배타역, 대화역 작업 및 학습(work & study(+))공간은 1.5m 이내의 거리에서 어린이들이 학습과 놀이를 체험하여 성취감과 촉각적 경험을 지원하게 되어 능동적 만족감을 지원한다.
	rest(-)	배타역, 대화역 영유아들이 휴식을 취할 수 있는 휴식(rest(-))공간은 1m인 거리로 생성되며 전면으로는 창이 존재하여 휴식뿐만 아니라 따뜻한 빛으로 인하여 안정감을 느낄 수 있다.
	circulation(+) /visual sequence(-)	공간공유역, (상호인식역:근접상) 이 어린이병원의 FLOW는 주로 이동을 하는 복도와 로비에서 생성되며 사람들이 함께 지나갈 때 그들 사이의 공간은 2m이내의 공간공유역의 거리로 구성된다. 반면, 다수의 사람이 이동하는 로비의 경우 2m이상인 근접상의 거리가 생성된다. 복도 안에서는 어린이 환자들이 흥미를 가질 수 있는 모바일이나 자유로운 바닥패턴을 구성하거나 곡선복도의 생성으로 호기심을 불러일으켜 동선과 시선의 불일치를 만들어 리듬감을 부여해준다.
F L O W (+)	social exchange(+)	근접상, 원방상 병원 입구에서 1층 부의 사람들이 2층 복도의 사람들과 10m의 원방상 거리의 수직적 시선이 교류 될 수 있도록 지원되고 있다.
	refreshment(-)	근접상 주요한 생명인식(refreshment(-))은 중정에서 생성되고 있다. 나무 주위에 만들어진 벤치들은 근접상의 거리에 있는 자연을 보고 생명력을 느낄 수 있게 지원해준다.
V O I D (-)	community(+) / meditation(-)	식별역, 원방상, 근접상

	30m높이의 VOID는 생동감을 느낄 수 있게 하며 이는 질병으로 불안한 사람들 간의 심리적 교류감을 높여준다. 한편 중정을 통해 하늘을 바라봄으로서 내면적 해방감을 가진다.
---	---

<표 8> 사례2:





B 어린이병원									
	<table border="1"> <tr> <td>위치</td> <td>서울특별시 중로구</td> </tr> <tr> <td>병상수</td> <td>270병동</td> </tr> <tr> <td>개원년도</td> <td>1985</td> </tr> </table>	위치	서울특별시 중로구	병상수	270병동	개원년도	1985		
위치	서울특별시 중로구								
병상수	270병동								
개원년도	1985								
R E F U G E (-)	<table border="1"> <tr> <td>work & study(+)</td> <td>배타역, 대화역, (공간공유역)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>작업 및 학습행태는 놀이로서 지원되는데 중앙에 놓인 책상으로 주변 1.5m거리에서 학습이 이루어진다. 그리고 주변 3m에서는 여러 가지 학습도구가 놓여져 어린이의 흥미를 간접적으로 유발한다.</td> </tr> <tr> <td>rest(-)</td> <td>배타역, 대화역, (공간공유역)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>이 어린이병원의 휴식행태는 공공시설이 아닌 개인의 병실에서만 생성된다. 침대 내의 공간인 2m안에서 이루어져 다른 시설보다 미흡하지만 실내색채로 인하여 편안한 감정을 만든다.</td> </tr> </table>	work & study(+)	배타역, 대화역, (공간공유역)		작업 및 학습행태는 놀이로서 지원되는데 중앙에 놓인 책상으로 주변 1.5m거리에서 학습이 이루어진다. 그리고 주변 3m에서는 여러 가지 학습도구가 놓여져 어린이의 흥미를 간접적으로 유발한다.	rest(-)	배타역, 대화역, (공간공유역)		이 어린이병원의 휴식행태는 공공시설이 아닌 개인의 병실에서만 생성된다. 침대 내의 공간인 2m안에서 이루어져 다른 시설보다 미흡하지만 실내색채로 인하여 편안한 감정을 만든다.
	work & study(+)	배타역, 대화역, (공간공유역)							
	작업 및 학습행태는 놀이로서 지원되는데 중앙에 놓인 책상으로 주변 1.5m거리에서 학습이 이루어진다. 그리고 주변 3m에서는 여러 가지 학습도구가 놓여져 어린이의 흥미를 간접적으로 유발한다.								
rest(-)	배타역, 대화역, (공간공유역)								
	이 어린이병원의 휴식행태는 공공시설이 아닌 개인의 병실에서만 생성된다. 침대 내의 공간인 2m안에서 이루어져 다른 시설보다 미흡하지만 실내색채로 인하여 편안한 감정을 만든다.								
F L O W (+)	<table border="1"> <tr> <td>circulation(+) /visual sequence(-)</td> <td>공간공유역 / 근접상</td> </tr> <tr> <td></td> <td>동선과 시각적 체험은 주로 폭3m의 복도에서 생성된다. 높이 4m 복도의 천장은 곡선으로 들어간 유선형의 형태를 띄고 있으며 이 안에 어린이들의 시선을 끌 수 있는 캐릭터의 그림이 위치해있다. 천장 부분의 조명을 보강하여 하부와의 조도차이를 만들어 어린이들이 이동할 때 시선을 유도할 수 있게 하였다. 하지만 어린이환자의 시선을 너무 먼 거리의 사물에 집중시켜 집중도가 떨어진다.</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	circulation(+) /visual sequence(-)	공간공유역 / 근접상		동선과 시각적 체험은 주로 폭3m의 복도에서 생성된다. 높이 4m 복도의 천장은 곡선으로 들어간 유선형의 형태를 띄고 있으며 이 안에 어린이들의 시선을 끌 수 있는 캐릭터의 그림이 위치해있다. 천장 부분의 조명을 보강하여 하부와의 조도차이를 만들어 어린이들이 이동할 때 시선을 유도할 수 있게 하였다. 하지만 어린이환자의 시선을 너무 먼 거리의 사물에 집중시켜 집중도가 떨어진다.				
	circulation(+) /visual sequence(-)	공간공유역 / 근접상							
	동선과 시각적 체험은 주로 폭3m의 복도에서 생성된다. 높이 4m 복도의 천장은 곡선으로 들어간 유선형의 형태를 띄고 있으며 이 안에 어린이들의 시선을 끌 수 있는 캐릭터의 그림이 위치해있다. 천장 부분의 조명을 보강하여 하부와의 조도차이를 만들어 어린이들이 이동할 때 시선을 유도할 수 있게 하였다. 하지만 어린이환자의 시선을 너무 먼 거리의 사물에 집중시켜 집중도가 떨어진다.								
									
P R O S P E C T (+)	<table border="1"> <tr> <td>social exchange(+) /refreshment(-)</td> <td>근접상 / X</td> </tr> <tr> <td></td> <td>간호사실과 보도는 근접상의 거리로 생성되며 간호사가 설명을 하는 간호사실은 내부동선인 복도 사이에 투명한 창으로 구성되어 있어 운동이나 이동을 하는 사람들과의 시각적 교류가 활발히 이루어지게 되며 이를 통해 능동적 자존감을 지원받게 된다.</td> </tr> </table>	social exchange(+) /refreshment(-)	근접상 / X		간호사실과 보도는 근접상의 거리로 생성되며 간호사가 설명을 하는 간호사실은 내부동선인 복도 사이에 투명한 창으로 구성되어 있어 운동이나 이동을 하는 사람들과의 시각적 교류가 활발히 이루어지게 되며 이를 통해 능동적 자존감을 지원받게 된다.				
	social exchange(+) /refreshment(-)	근접상 / X							
	간호사실과 보도는 근접상의 거리로 생성되며 간호사가 설명을 하는 간호사실은 내부동선인 복도 사이에 투명한 창으로 구성되어 있어 운동이나 이동을 하는 사람들과의 시각적 교류가 활발히 이루어지게 되며 이를 통해 능동적 자존감을 지원받게 된다.								
V O I D (-)	<table border="1"> <tr> <td>community(+) / meditation(-)</td> <td>근접상, 원방상 / X</td> </tr> <tr> <td></td> <td>이 병원의 상호교류행태는 3m이상의 근접상에서 20m내의 원방상의 거리로 구성되는 로비의 수평적 VOID에서 생성되며, 사색적인 행태는 지원하지 않는다.</td> </tr> </table>	community(+) / meditation(-)	근접상, 원방상 / X		이 병원의 상호교류행태는 3m이상의 근접상에서 20m내의 원방상의 거리로 구성되는 로비의 수평적 VOID에서 생성되며, 사색적인 행태는 지원하지 않는다.				
	community(+) / meditation(-)	근접상, 원방상 / X							
	이 병원의 상호교류행태는 3m이상의 근접상에서 20m내의 원방상의 거리로 구성되는 로비의 수평적 VOID에서 생성되며, 사색적인 행태는 지원하지 않는다.								

<표 9> 사례3:

C 어린이병원							
	<table border="1"> <tr> <td>위치</td> <td>서울특별시 서대문구</td> </tr> <tr> <td>병상수</td> <td>280병동</td> </tr> <tr> <td>개원년도</td> <td>2006</td> </tr> </table>	위치	서울특별시 서대문구	병상수	280병동	개원년도	2006
위치	서울특별시 서대문구						
병상수	280병동						
개원년도	2006						
R E F U	<table border="1"> <tr> <td>work & study(+)</td> <td>배타역, 대화역, 공간공유역, (근접상)</td> </tr> </table>	work & study(+)	배타역, 대화역, 공간공유역, (근접상)				
work & study(+)	배타역, 대화역, 공간공유역, (근접상)						

G E (-)		이 어린이병원은 2.5m의 큰 책상을 중심으로 다소 약한 개방적인 작업 및 학습(work & study(+))행태를 지원하여 REFUGE감이 낮게 형성된다.
	rest(-)	배타역, 대화역
F L O W (+)		낮의 병원 내부의 대기실에서는 휴식(rest(-))행태를 지원하지 못하지만 야간의 대기실에서는 보호자들이 쉴 수 있는 개인의 영역이 생성되어 휴식(rest(-))행태를 지원한다.
	circulation(+) /visual sequence(-)	근접상, (원방상)
P R O S P E C T (+)		폭 2~3m인 복도에서 이동성(circulation(+))을 지원하며 시각적 연계(visual sequence(-))에 의한 지원은 외래와 병동부에 따라 다르다. 병동부의 시선의 흐름은 동선의 흐름에 따라 이루어져 수동적 자신감을 지원받지 못한다. 외래의 복도의 바닥에 동선의 흐름에 따라 유선형의 그림과 동선과 어긋나는 이미지가 그려져 있고 천장에 원색의 사물이 존재하여 원방상의 거리에서 공간공유역의 거리로 근접함으로써 능동적, 수동적 자신감을 향상시킨다.
	social exchange(+) /refreshment(-)	원방상/ X
V O I D (-)		1층 부의 사람들이 2층 복도의 사람들과 10m의 원방상 거리의 수직적 시선이 교류될 수 있도록 지원되어 상하부 사람들 모두가 능동적 자존감을 지원받을 수 있다.
	community(+) / meditation(-)	원방상/ X
		원방상인 10m에 가까운 층고 밑에 구성된 VOID공간에선 사람들의 공동체성(community(+))가 이루어지며 능동적 자유감이 지원된다.

<표 10> 사례4:

D 소아청소년병원							
	<table border="1"> <tr> <td>위치</td> <td>서울특별시 송파구</td> </tr> <tr> <td>병상수</td> <td>240병동</td> </tr> <tr> <td>개원년도</td> <td>2008</td> </tr> </table>	위치	서울특별시 송파구	병상수	240병동	개원년도	2008
위치	서울특별시 송파구						
병상수	240병동						
개원년도	2008						
R E F U G E (-)	work & study(+)/rest(-)	공간공유역					
		신관어린이재활치료실에서 작업 및 학습(work & study(+))행태가 지원되고 있으나 공간공유역에 가까운 거리에 책상이 위치하여 다소 개방적인 작업환경으로 REFUGE감이 낮다.					
F L O W (+)	circulation(+) /visual sequence(-)	공간공유역					
		이 병원의 FLOW행태는 공간공유역(3m)의 거리로 이루어지는 동선 측면 벽에 이 소아청소년병원 캐릭터와 어린이의 신장에 맞춰진 나무 등의 시각적 이미지를 그려서 어린이가 시각적 흐름을 체험할 수 있도록 하였다. 그러나 다른 층의 성인병동과의 공동건물사용으로 인하여 어린이 전용병원의 시선의 흐름보다 다소 미약하다.					
							

P R O S P E C T (+)	social exchange(+)	근접상,원방상,식별역 수평적 뿐만이 아닌 수직적 시선의 교류가 VOID공간을 통하여 적극적으로 지원되고 있다. 높이에 따라 근접상에서 식별역까지의 거리로 나누어지며 근접상에 가까울수록 적극적 시각적 교류가 가능해 능동적 자존감을 지원받는다.
	refreshment(-)	근접상 병원 내부 로비에는 벤치를 놓고 그 안에 식물을 식재하여 앉은 상태에서 식물을 관찰할 수 있다. 그 사이의 거리는 근접상(7m)로 이루어져 있으며 차가운 대리석 마감재 사이에서 생명감각을 제공한다.
V O I D (-)	community(+)	식별역,원방상,근접상 공동체성행태는 식별역 이내의 VOID공간에서 이루어지며 이 공간은 문화행사뿐만 아니라 어린이들이 활동할 수 있는 공간을 생성한다. 이는 사회성을 향상해 능동적 내면적 자유감을 지원한다.
	meditation(-)	식별역,원방상,근접상 식별역의 VOID공간 벽에는 일반가감재가 아닌 미술작품을 마감재로 사용한 인테리어는 이는 질병으로 불안한 사람들에게 사색행위를 지원하고 있다.

<표 11> 사례5:

E 어린이병원		
	위치	경상남도 양산시
	병상수	220병동
	개원년도	2008
R E F U G E (-)	work & study(+)	배타역,대화역(근접상) 근접상의 거리로 구성된 실내가 책상으로 인하여 분할된다. 타병원의 작업 및 학습 공간과 □자형 책상과는 다른 □자형 책상이 배치되어 대화역과 배타역의 거리로 구분해준다. 이는 넓은 공간의 REFUGE가 약해질 수 있는 점에 대한 보완이다.
	rest(-)	배타역,대화역,(공간공유역) 공공시설이 아닌 개인의 병실 내의 침대 근처에서 휴식행태가 이루어진다. 공공시설보다 좁은 2m안에서 이루어져 제한적인 휴식행태가 지원된다.
F L O W (+)	circulation(+) /visual sequence(-)	공간공유역 지상 2층까지의 하부메스의 3m이내의 거리로 이동하는 사람사이의 동선과 복도바닥의 원형 시각이미지와 천장의 원색 O모양 구조물을 설치하여 시각각의 자극으로 구성되는 시각적 흐름은 서로 어긋나면서 보다 풍부한 체험을 가능하게 하여 능동적, 수동적 자신감을 지원한다. 반면에 지상3층 이상의 상부메스는 시각각의 자극이 없는 동선으로 구성되어 능동적 자신감을 지원한다.
	social exchange(+) /refreshment(-)	근접상,원방상,식별역 이 어린이병원에서는 1층과 2층 사이에 있는 VOID공간에 어린이의 시선은 유도하여 자연스럽게 수직적인 시선 교류가 이루어질 수 있도록 구성하였다. 이 시선은 보통 3~7m의 근접상의 거리에서 더욱 확실히 인식을 할 수 있으며 상대방과 나의 초점의 확실성이 떨어지는 거리에 있을수록 인식력이 떨어져 보다 약한 능동적 자존감을 지원받는다. 또한 하부메스의 옥상정원에는 식재된 식물이 근접상(6m)의 거리로 식재되어 있으며 주변에 벤치를 배치하여 자연의 생명력을 느낄 수 있다.

V O I D (-)	community(+)	식별역,원방상,근접상 원방상(10m)의 높이의 창 앞의 로비공간엔 사람들 간 상호교류의 기회를 높여 공동체성행태가 이루어진다.
	meditation(-)	식별역,원방상,근접상 VOID공간에서 10m높이의 창에서 들어오는 자연채광과 미니멀한 내부 인테리어로 인하여 사색의 행태가 생성되어 수동적인 내면적 자유감이 지원된다.

3.3. 사례분석의 종합

아래 <표 12>는 상기한 사례분석들을 종합한 것이다. A어린이병원은 어린이의 내면적 치유를 위한 수동적 VOID공간의 사색(meditation)행태가 강조되며, 주로 근접상의 거리로 구성되는 치유환경을 제공한다. B어린이병원은 어린이들의 학습과 작업을 통한 치유의 우수한 사례로 능동적 REFUGE공간의 작업 및 학습(work & study)이 강조되었으며 공간공유역과 근접상의 거리로 구성되는 치유환경이 주로 적용된 사례이다. C어린이병원은 아동과 보호자의 휴식(rest)을 위한 수동적 REFUGE공간이 지원되며 주로 공간공유역의 거리로 구성되는 치유환경이 적용된 사례이다. D소아청소년병원은 수동적 FLOW공간에서의 시각적 연계(visual sequence)와 능동적 VOID공간에서의 공동체성(community)이 강조되었으며, 근접상의 거리가 주요공간구성거리였다. 그리고 E어린이 병원은 어린이의 공동체적 조망으로 인한 능동적 자신감을 향상하는 능동적 PROSPECT공간의 시선의 교류(social exchange)가 강조되고 주로 근접상의 거리로 구성되는 치유환경이 적용되었다.

<표 12> 사례분석의 종합

	A	B	C	D	E
work & study(+)	배타역, 대화역	배타역, 대화역, (공간공유역)	배타역, 대화역, 공간공유역, (근접상)	공간공유역	배타역, 대화역 (근접상)
rest(-)	배타역, 대화역	배타역, 대화역, (공간공유역)	배타역, 대화역	X	배타역, 대화역, (공간공유역)
circulation(+)	공간공유역, (근접상)	공간공유역	공간공유역	공간공유역	공간공유역
visual sequence (-)	근접상, 원방상	근접상	공간공유역(근접상)	공간공유역(근접상)	공간공유역(근접상)
social exchange (+)	근접상	근접상	원방상	근접상> 원방상>식별역	근접상> 원방상> 식별역
refreshment(-)	식별역	X	X	근접상	근접상
community(+)	식별역> 원방상> 근접상	원방상> 근접상	원방상	식별역> 원방상> 근접상	식별역> 원방상> 근접상
meditation(-)	식별역> 원방상> 근접상	X	X	식별역> 원방상> 근접상	식별역> 원방상> 근접상

4. 결론

최근 어린이병원은 질병의 치료뿐만이 아닌 어린이의 심리적인 치유에 대한 필요성을 크게 인식하고 있기에 다양한 치유공간이론을 연구하여 제시함이 절실한 실정이다. 이에 본 연구는 미학적인 개념과 사회학적인 개념간의 상호보완을 통해 총체적 치유공간이론을 제시하고자 하였다.

본 연구는 총체적 치유공간을 디자인적 공간표현과 8가지 행태지원요소들을 통해 분석했고 나아가서 이를 Edward T. Hall과 今正西郎의 6가지 수치적 프로세믹스 이론의 개념과 연관을 지어 입체적 분석의 틀을 마련하였다.

첫째, 총체적 치유환경의 3요소 중 물리적 요소는 작업 및 학습 (work & study(+))과 이동성(circulation(+))과 관련이 있었으며, 심리적 요소는 공간표현요소의 수동적 행태인 휴식(rest(-)), 시각적 연계(visual sequence(-)), 시선의 교류(social exchange(+)), 재충전(refreshment(-)) 그리고 사색(meditation(-))과 관련이 있었다. 또한 사회적 요소는 이동성(circulation(+)), 시선의 교류(social exchange(+)) 그리고 공동체성(community(+))과 관련이 있었다.

둘째, 공간표현의 8가지 행태지원 요소들은 개별적인 프로세믹스 개념들로서 독립적인 상호연관성을 가지는 반면 하나의 요소에 여러 가지 프로세믹스 개념을 포함하여 복합적으로도 상호연관성을 가지고 있다; REFUGE의 작업 및 학습 (work & study(+))과 휴식(rest(-))은 배타역과 대화역, FLOW의 이동성(circulation(+))과 시각적 연계(visual sequence(-))는 공간공유역, PROSPECT의 시선의 교류(social exchange(+))와 재충전(refreshment(-))은 근접상>원방상>식별역, 그리고 VOID의 공동체성(community(+))과 사색(meditation(-))은 근접상<원방상<대화역과 연관되었다.

셋째, 총체적 치유환경의 물리적 요소는 프로세믹스 개념의 배타역과 대화역이 연관되었고, 심리적인 요소는 근접상과 원방상, 그리고 사회적 요소는 근접상, 원방상 및 식별역의 거리와 주로 연관되는 개념이었다.

또한, 200병상 이상의 어린이병원의 사례 연구를 통하여 적용된 공간요소들을 분석해 보았고, 그 내용은 다음과 같다.

<표 13> 사례를 통한 총체적 치유환경과 내재된 프로세믹스 개념정리

		A	B	C	D	E
총체적 치유환경요소	물리적	●	●	●	○	●
	심리적	●	●	●	●	●
	사회적	●	○	●	●	●
프로세믹스개념	배타역	●	●	●	○	●
	대화역	●	●	●	○	●
	공간공유역	●	●	●	●	●
	근접상	●	●	●	●	●
	원방상	●	○	●	●	●
식별역	●	○	○	●	●	

●: 연관성 상 ●: 연관성 중 ○: 연관성 하

본 논문은 프로세믹스 개념을 공간표현요소 및 행태지원요소와 연계시킨 연구결과로서 시스템, 프로그램 및 이미지 또는 객관성과 주관성 간의 상호보완적 해석을 도모하였다. 이를 통해 어린이 병원에서 특히 집중적으로 고려되어야 할 총체적 치유 환경 추구를 위한 또 하나의 이론을 제안한 데에 본 논문의 의미가 있다고 생각한다.

한편 프로세믹스의 범위를 사람들간의 거리뿐만이 아닌 자연요소와의 거리에 따른 심리적 효과 또한 분석하여 사람과 자연이 모두 고려된 친환경적 측면의 공간 연구가 추후 진행되어 본 연구의 한계점을 보완할 것으로도 기대된다.

참고문헌

1. 김광호, 공간표현과 감정특성간의 연관성에 관한 연구, 한국의료복지시설학회지 제11권 제2호 통권21호, 2005.7
2. 김혜연 외 1명, 어린이 의료시설의 치유공간적 특성에 관한 연구, 한국의료복지시설학회지 제 16권 제2호, 2010.5
3. 전종우, 치유환경의 행태지원성과 지속가능성 개념에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제22권 4호 통권99호, 2013.8
4. Edward T.Hall, 보이지 않는 차원, 세진사, 2001
5. 西出和彦의 2인, 환경과 공간, 태림문화사, 2004
6. Nishide.K 외 2인, 건축디자인과 인간행태, 문운당, 2009
7. 일본건축학회, 인간심리행태와 환경디자인, 보문당, 2000
8. 이정주, 감성마케팅을 적용한 어린이병원 설계에 관한 연구, 연세대 석사논문, 2008.1
9. 정선에 외 1명, 어린이 전문병원에서 실내색채의 영향 및 색채 이미지 선호도에 관한 연구, 대한건축학회, 제23권 제11호, 2007
10. 김진형 외 1명, 서울시 어린이전문병원 외래진료부의 공간구성 방식과 대기공간의 치유환경 구축방안에 관한 연구, 한국의료복지건축학회 제16권 제3호, 2010
11. <http://childhosp.seoul.go.kr/>
12. <http://www.snuh.org/child/>
13. <http://child.amc.seoul.kr/children/>
14. <http://sev.iseverance.com/children/>
15. <http://kids.pnuyh.co.kr/>
16. <http://www.unicef.or.kr>

[논문접수 : 2014. 06. 30]

[1차 심사 : 2014. 07. 23]

[2차 심사 : 2014. 08. 02]

[게재확정 : 2014. 08. 08]