

복합문화적인 측면에서 바라 본 현대도시와 공공디자인 -스타필드 코엑스 사례 분석을 중심으로

이경아

국립한국교통대학교 공과대학 디자인학부 커뮤니케이션디자인학전공 교수

Modern City and Public Design from the Perspective of Multiplex Culture-Focused on Case Study of Starfield in COEX

Kyung ah LEE

Professor, Department of Design, Korea National University of Transportation

요 약 논고는 복합문화적인 측면에서 바라 본 현대도시와 공공디자인의 특징 등에 대한 것이다. 본 연구는 현대도시와 문화에 대한 연구를 위해 관련 문헌 조사 및 다양한 이론적 고찰 등 실증주의적 연구 방법을 적용하였다. 본 연구의 목적은 문화와 복합문화에 대한 논의와 그에 따라 현대도시와 공공디자인과의 관계성을 모색하기 위한 것이다. 이에 따라 본 연구에서는 우리나라의 대표적 복합문화 공간으로서 스타필드 코엑스 사례를 분석하고 이를 공공디자인의 개념으로 재해석하였다. 덧붙여 현대도시가 가진 문화적 혼종성과 복잡성의 성격을 공공공간에 융합하여 공공시설물에서의 사적공간의 필요성을 제언하였다. 하지만 본 연구는 우리나라의 복합문화의 개념 정의에 있어서 이론적 논의는 있었으나 이를 뒷받침 할 수 있는 실증적 사례를 제시하지 못하는 한계점을 가지고 있다. 이는 후속연구인 현대도시의 복합문화공간에 관한 고찰을 통해 실제 사례를 조사 연구를 통해 보완하도록 하겠다.

주제어 : 문화, 복합문화, 우리나라의 복합문화, 현대도시, 공공디자인

Abstract This study explores the characteristics of modern city and public design viewed from the perspective of multiplex culture. This study applied positivist research methods such as relevant literature survey and various theoretical reviews for the study of modern city and culture. The purpose of this study is to discuss the culture and multiplex culture, and explore the relationship between modern city and public design accordingly. As a result, this study analyzed the case of Starfield COEX as a typical complex cultural space in Korea and reinterpreted it as a concept of public design. However, this study has limitations that cannot provide empirical cases to support the theoretical discussion in the concept definition of the complex culture of Korea. So, It will investigate and supplement actual cases through a follow - up study of the study on the multiplex cultural space of modern cities.

Key Words : Culture, Multiplex culture, Multiplex culture in Korea, Modern city, Public design

* 본 논문은 2016년 국립한국교통대학교의 교내학술연구비에 의하여 지원되었음.

Received 12 September 2017, Revised 23 November 2017

Accepted 20 December 2017, Published 28 December 2017

Corresponding Author: Kyung ah LEE

(Korea National University of Transportation)

Email: kaylee0706@ut.ac.kr

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

우리나라는 세계화와 지방화라는 시대적 변화 속에서 국가 간, 지역 간, 그리고 문화 간의 혼재 양상이 두드러지게 나타난다. 우리의 현대도시를 세계화된 문화가 지역의 특성과 융합되면서 새로운 형태의 복합문화를 탄생시켰다. 여기에 인간 활동이 더해지면서 공간의 기능성도 확대되었다. 우리나라의 복합문화는 이러한 역사적인 배경과 함께 도시 공간이 가진 물리적 한계성을 넘어 비물리적인 측면에서 다양하게 나타나고 있다.

다양한 형태의 건축물들은 현대도시를 상징하는 대표적인 복합문화이다. 현대도시를 구성하고 있는 다양한 건축물들의 특징은 단일 목적이 아니라 복합적이고 다목적 성향을 가지고 있다는 것이다. 과거처럼 하나의 기능 즉, 주거용, 상업용, 교육용 등으로 정하지 않고 두세 가지의 기능들이 복합되어 있다. 이는 현대도시 공간의 의미와 역할의 변화, 그리고 공간의 확장을 뜻한다.

이와 같은 배경에 따라 본 연구에서는 복합문화적인 측면에서 현대도시의 공간 개념에 대해 논의하고자 한다. 본 연구는 문화와 복합문화에 대해 살펴보고 이를 바탕으로 현대도시와 공공디자인과의 관계성을 모색하고 현대도시의 개체적 변화의 필요성을 제언하는데 궁극적인 목적이 있다.

1.2 연구의 내용 및 방법

본 연구는 복합문화적인 측면에서 바라 본 현대도시와 공공디자인에 대한 것이다. 연구의 주요 내용은 다음과 같다. 먼저, 문화와 복합문화에 대한 연구를 통해 우리나라가 가진 복합문화의 의미에 대해 정의 한다. 둘째, 현대도시에서 공공성의 개념적 확장을 연구하도록 한다. 셋째, 복합문화적인 측면에서 현대도시와 공공디자인에 대해 연구한다. 마지막으로 복합문화 개념을 기반으로 현대도시 공공디자인의 관계에 대해 논의한다.

복합문화적 개념에서 현대도시와 공공디자인에 대한 논의는 선행연구 및 관련 자료를 분석하고 고찰하는 방법을 채택하였다. 또한 우리나라의 복합문화공간에 대한 논의를 위해 스타필드 코엑스를 실증사례로 제시하고 이를 분석하였다. 본 연구의 결론에서는 일련의 연구 내용이 가진 유의미한 시사점을 제시하고 한계점 및 후속 방

안에 대해 논의하였다.

2. 복합문화

2.1 문화의 정의

일반적으로 문화는 어느 한 사회의 개인이나 집단이 변화시켜온 물질적·정신적 과정의 산물로 정의된다. 문화(Culture)는 라틴어로 ‘경작’ 또는 ‘농업’을 뜻하는 ‘Cultura’로부터 의미적 정의가 유래된다[1]. 어원적 정의를 바탕으로 문화의 뜻을 분석해 보면, 씨앗을 뿌려 토지를 경작하듯이 교육이나 학습을 통해 형성되는 관습, 문명, 그리고 생활양식 등을 의미한다.

인류학자 타일러(E.B. Tylor)는 문화를 사회구성원들이 획득한 일종의 능력 혹은 관습으로 지식, 신앙, 예술, 도덕, 법률, 그리고 관습 등이 포함되어 있다고 했다[2]. 이는 문화가 공동체 생활과 관련된 다양한 활동을 통해 만들어진 일종의 관습적 결과물인 것으로 해석된다. 결국 문화는 인간 행동의 산물로 정의된다. 따라서 본 연구에서는 문화를 의식주를 포함해 인간 공동체가 이루는 삶의 가치, 양식, 관습 등을 이룩하여 낸 물질적, 비물질적 요소들을 가리키는 복합적 의미로 정의한다. 이때 비물질적 요소들은 언어, 예술, 종교, 지식이나 도덕, 그리고 풍속과 제도 등 일종의 삶의 양식을 뜻한다.

2.2 복합문화의 개념

문화학자인 가르시아 칸클리니(Garcia Canclini)는 문화적 대상, 상징, 기호, 시간들의 공존이자 교차로 인한 근대사회의 복합성을 두고 일종의 혼종적인 것이라고 했다[3]. 이는 문화를 순수한 단일 개체로 보는 것이 아니라 다양한 문화들 간의 섞임의 의미로 정의된다. 문화들 간의 교류 혹은 혼종에 대해 영국의 역사학자 피터 버그(Peter Burke)는 인공물, 실천, 그리고 인간으로 나누어 정의했다. 혼종적 인공물로는 건축, 이미지, 문학 등이 포함된다. 그리고 혼종적 실천은 문화적 순환성(Cultural Circularity)를 전제로 문화적 모방이 또 다른 모방을 야기하는 것을 뜻한다. 마지막으로 혼종적 인간은 혼혈 혹은 다년간 새로운 문화를 경험한 사람을 의미한다[4]. 이러한 배경 때문에 혼종성은 ‘다문화’와 연계해 정의되기도 한다. 이택광은 문화 혼종성을 두고 다양한 문화와 그

것이 뒤섞이는 현상으로 ‘다문화’ 또는 ‘다문화주의 (Multiculturalism)’라는 시대적 현실과 무관하지 않다고 했다[4]. 이와 같은 문화 혼종성은 더 이상 새로운 개념이 아니다. 이미 모든 문화들은 근대를 거쳐 현대로 넘어오면서 서로 섞이어 새로운 문화로 재탄생되었다. 이와 같은 혼종의 결과물들은 결국 다양한 문화들 간의 융·복합의 결과로 해석된다.

하지만 본 연구에서 복합의 개념은 단순히 두 가지 이상이 하나로 합쳐진 것이 아니라 문화들 간의 상호성을 전제로 한다. 문화학자인 에드워드 사이드는 ‘모든 문화들은 서로 연관되어 있으며, 어떤 것도 단일성과 순수성을 갖지 않으며 모든 것은 혼종적이고 이질적이다’라고 정의했다[5]. 다시 말해, 문화는 그 자체가 서로 다른 것들과 섞이는 혼합적 성질을 가졌다 하겠다. 이는 순수성과 대변되는 것으로 문화적 다양성, 타문화에 대한 이해와 관용의 의미이다[6]. 따라서 복합문화는 문화적 혼종, 유사하거나 서로 다른 대상들이 섞여 나타나는 문화적 상호작용을 뜻한다. 또한 복합문화에서 복합이 내포하는 의미는 단순히 문화적 다양성과 이질성이 아니라 유동하는 문화들 간의 상호작용을 통한 융합과 조화의 의미로 정의된다.

3. 현대도시의 복합문화와 공공디자인

3.1 공공성 기반의 복합문화

3.1.1 공공성의 의미

도시의 공간 범위는 크게 사적 공간과 공적 공간으로 나뉜다. 사적 공간은 개인이 소유하는 곳을 뜻하고, 공적 공간은 공공의 소유로 인정되는 곳을 의미한다. 덧붙여 공적 공간은 일정 거리와 영역을 가진 공공의 영역 또는 장소를 뜻한다. 김민수는 공공성의 개념을 도시·건축 분야의 전문용어로 정의하면서 공적(公的)과 공공(公共)을 같은 의미로 정의했다[7]. 즉, 공적 공간은 공공 공간과 같은 의미이며 동시에 공공성이 있는 공간을 뜻한다. 공공과 공공성은 의미적으로 같은 뜻을 지니고 있다. 따라서 국가 또는 사회와 함께 공존하는 것으로서, 역사적, 사회적 상황에 따라 다양한 의미로 정의된다. 여기에는 공공시설물이나 공공재 등을 포함한다.

3.1.2 공공문화와 복합문화

역사적으로 공공의 의미는 어느 누구나 접근하고 볼 수 있도록 개방된 것을 의미했다[8]. 하지만 오늘날 공공의 의미는 단순히 모두에게 개방된 것만을 의미하지 않는다. 21세기 정보통신의 진보는 공공성의 개념적 변화에 절대적인 영향을 주었다. 개개인이 사용하는 하이테크놀로지 도구들은 공공 공간의 사유화를 추구하는데 기여한다. 예를 들면, 움직이는 전철 안에서의 영상통화, 영화와 음악 감상, 개인 업무 처리 등이 이에 해당된다. 현대도시에서 공공성은 공적 공간을 사용하는 개개인의 감성과 경험을 중심으로 그 의미도 함께 변화하고 있다[9]. 따라서 현대도시에서 공공성은 일방적으로 제공되는 것이 아니라 사적 공공성이라는 개념이 혼합된 일종의 공공문화의 뜻을 담고 있다. 공공문화란 공공 공간내의 규율이나 규범과 같은 일반적인 범위에서부터 사용자들 간의 상호작용으로 만들어지는 다양한 문화요소들 간의 융합이라 하겠다.

공공성이 정의하는 것과 같이 개인 및 공공의 상호작용에 따라 형성된 공공문화는 현대도시를 구성하는 공공성 기반의 복합문화가 된다. 현대도시의 복합문화는 다양한 목적과 삶의 방식이 어우러져 만들어내는 도시공공문화인 것이다. 공공성 기반의 복합문화란 공간과 인간, 인간과 인간, 그리고 공간과 공간 간의 상호작용을 뜻한다. 현대도시 자체가 사적 공공성을 가진 공공디자인의 개념으로 변화되고 있다.

3.2 현대도시와 공공디자인

공공디자인(Public Design)은 도시디자인의 범주에 속한다. 공공디자인은 2000년대 초반 우리나라에서부터 사용한 개념으로 해외에서는 사회적 디자인(Social Design), 공익디자인(Public Interest Design), 그리고 공공서비스 디자인(Public Service Design)등으로 사용된다. 우리나라에서 공공디자인이 시작된 시기는 2001년 ‘de-sign Korea: 디자인의 공공성에 대한 상상’ 전시를 기점으로 한다. 이 전시에서는 공공영역의 디자인 대상을 장소나 공간을 넘어 공공성을 띤 일상생활의 모든 것이라고 했다[10]. 이와 같이 공공디자인은 물리적 차원에서만 논의되는 것이 아니라 도시 구성원들 삶 전반에 걸쳐있는 광범위한 개념으로 이해된다. 하지만 현대도시에서 공공디

자인은 개발 중심의 도시정책이 가진 다양한 문제들을 해결하기 위한 대안이자 방안이다. 오늘날 공공디자인은 지역민의 자율적 참여와 지역의 문화적 섞임이 중요하다.

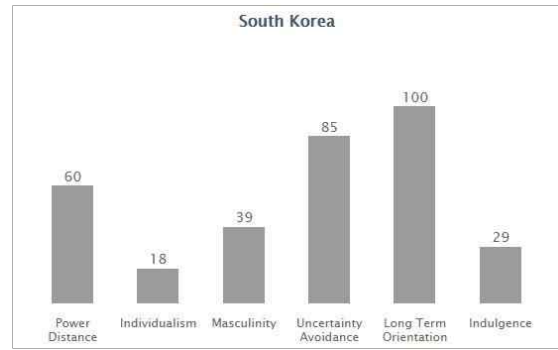
복합문화적인 측면에서 공공디자인은 단순히 공공과 디자인이 합성된 어휘적 개념이 아니라 공공성을 기반으로 지역의 문화를 창출해야 한다. 이러한 측면에서 현대 도시에서 공공디자인의 역할은 다문화적이고 혼종적인 사회적 상황과 현상들 간의 상호작용을 도와야 한다. 다시 말해, 도시 구성원들 모두가 이질감 없이 도시 공간을 사용할 수 있는 공공디자인이 필요하다.

4. 우리나라의 복합문화와 현대도시

4.1 우리나라의 문화특성

진술한 바와 같이 문화는 인간 행동의 결과로서 사회적·역사적 배경에 따라 다양한 의미로 정의된다. 디자인 문화를 연구하는 박준홍은 모든 문화에는 문화특성이 존재하는데, 이는 문화를 구성하는 구성원들의 의식과 행동이 외부적으로 나타나면서 만들어진 무형의 요소들을 분석을 통해 얻을 수 있다고 한다[11]. 이때 문화특성은 문화에서 나타나는 많은 사회적 현상들을 보여주는 것으로 문화모델을 통해 분석된다. 문화모델은 문화 연구자인 그릭 홉스테드(Greet. Hofstede)가 정의한 것으로 일종의 코딩과 같은 맥락이다. 문화모델은 문화를 어느 한 집단의 구성원을 다른 집단의 구성원과 구분하는 집단적인 정신 프로그래밍(Mental Program) 또는 정신의 소프트웨어(Software of the mind)를 의미한다[12]. 홉스테드는 문화란 유전적 요인에 의해 만들어지는 것이 아니라 자신이 속한 사회적 환경에 의해 학습되는 것이라고 했다. 이는 문화가 가진 상황에 따른 유동성, 가변성, 혼종성적 성향을 의미한다.

홉스테드의 문화모델을 바탕으로 우리나라의 복합문화를 분석하면 [Fig. 1]과 같다[13]. 일반적으로 홉스테드의 문화모델은 기업 특히 다국적 기업 내에서 업무와 관련된 가치에서의 차이점을 연구하는데 목적이 있다. 하지만 본 연구에서는 홉스테드의 문화모델 분석 자료를 기반으로 우리나라의 문화 지수를 논의하도록 하겠다.



[Fig. 1] South Korean Culture's Consequences (Hofstede's Culture's Consequences 6 dimension model, 2017)

[Fig. 1]을 분석해 보면, 우리나라는 권력거리(Power distance)에 있어서 60점으로 약간 권력 지향적이며 안정성 있게 권력거리를 유지하고 있는 것으로 분석된다. 이는 사람들 간의 상하 관계에 있어서 상호 간에 권력지향성을 가진 것으로 해석된다. 두 번째로 개인주의(Individualism)의 지수는 18점으로 집단주의적 사회로 해석된다. 세 번째로 문화가 남성적인지 여성적인지를 보여주는 남성성(Masculinity)의 지수는 39점으로 여성성이 높은 것으로 분석된다. 하지만 우리나라의 남성성 지수가 낮다고 해서 문화가 여성적이라고 보기에는 어려움이 있다. 이에 대해 홉스테드는 남녀의 성별 간 역할을 뚜렷이 구분하지 않을 때 남성성 지수가 낮게 나타난다고 했다. 네 번째로 불확실성 회피(Uncertainty avoidance)지수는 85점으로 불확실한 것을 싫어하는 성향을 보여준다. 이는 정확성과 시간 엄수가 표준이며 사회적으로 비정상적 행동과 아이디어는 용납되지 않는 특성을 가졌다. 다섯 번째, 장기지향성(Long term orientation)의 지수는 100점으로 실용성을 무엇보다 중요시 여기는 특징이 있다. 여기서 100점이라는 수치는 우리나라가 매우 규범적이고 미래를 준비하기 위해 교육에 투자하며, 근검절약하는 문화를 가진 것으로 분석된다. 끝으로 사회적 욕망도(Indulgence)의 지수를 분석해 보면 29점으로 다소 낮은 점수이다. 사회적 욕망도 지수가 낮은 국가들은 냉소적이며 비관적 경향이 있다.

4.2 우리나라의 복합문화

4.2.1 역사적 상황과 우리나라의 복합문화

진술한 홉스테드의 문화모델 지수를 기반으로 우리나라

라의 복합문화 개념을 역사적 관점에서 정의해 보면 다음과 같이 요약된다. 우리나라는 역사적으로 매우 복합적인 문화적 배경을 가지고 있다. 근대적 관점에서 우리나라는 조선후기 미국, 러시아, 그리고 유럽 강국들(영국, 독일, 프랑스 등)의 신문물이 유입되었다. 이는 근대 이전 중국과 일본을 중심으로 한 문화적 교류와는 차원이 다른 문화적 섞임이었다. 이후 일제강점기를 지나 6. 25전쟁을 통해 새로운 문화를 경험하면서 다양한 섞임의 문화를 갖게 되었다. 흡스테드의 문화모델을 통해서도 알 수 있듯이 우리나라는 안정성 있게 권력거리를 유지한다. 또한 사회적 욕망도도 비판적이고 냉소적인 경향을 가지고 있다. 이는 새로운 문화를 받아들일 때 무조건적인 흡수가 아니라 각자가 가진 우월적 요소들을 받아들여 우리나라만의 새로운 문화로 재생산했음을 의미한다. 또한 우리나라는 격동기의 문화 복합 현상과 함께 유교라고 하는 매우 보수적인 권력중심의 문화가 공존하고 있었다. 이 같은 문화 섞임은 새로이 받아들인 각각의 문화가 가진 우월적 요소들을 바탕으로 한 복합문화가 존재해 왔음을 뜻한다.

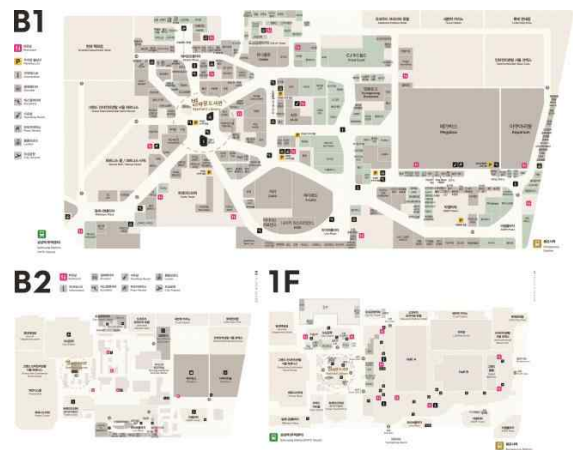
요약하자면, 우리나라 현대도시의 복합문화는 유교라는 전통적인 관습과 전쟁 이후 유입된 다양한 서구문화들이 바탕을 이룬다. 게다가 단일민족이라는 강한 국가적 정체성에 대한 자긍심이 국민들 사이에 뿌리 깊게 자리하고 있는[14] 가운데 일제강점기 동안의 일본식 문화들도 여전히 남아있다. 현재 우리나라는 다양한 이민자들의 유입으로 다문화 사회로 바뀌어 가고 있다[15]. 우리나라의 다문화는 결혼이주 여성들과 이주노동자들과의 섞임이 대표적이다. 하지만 단순한 섞임의 현상으로 이해하기 보다는 다양한 문화들이 복합적으로 통합되어 나타나는 여러 다양한 문화로 이해할 필요가 있다.

우리나라는 사회적으로 비판적이며 냉소적인 측면을 가지고 있어서 일본의 문화든, 서구의 문화든 간에 무조건적인 문화적 흡수가 아니라 불확실성을 배제하고 새로운 안정을 취하면서 우리나라의 문화로 정착시켰다. 즉, 우리나라의 복합문화는 역사와 전통을 바탕으로 다양한 경로로 유입된 문화들이 개인적, 사회적, 그리고 국가적 차원에서 세계화적 요구에 대응할 수 있는 문화적 역량과 문화적 인식, 문화적 태도, 문화적 지식[16]을 통합하는 개념으로 정의된다.

4.2.2 우리나라 현대도시의 복합문화

1988년 서울올림픽 이후 유입된 다양한 서구문화들은 우리나라의 라이프 스타일에 맞게 새롭게 정착되었다. 그 예로, 맥도널드는 1988년 우리나라에 정착한 후, 본토인 미국에 없는 불고기 버거를 출시하였다. 이는 우리나라의 문화와 서구 문화 간의 상호작용을 통해 만들어진 복합문화로 이해된다.

우리나라는 커다란 국제 행사를 준비하는 과정마다 다양한 복합문화가 등장했다. ‘2002 한·일 월드컵’을 앞두고 2000년에 개장한 코엑스몰의 경우 우리나라 복합문화 공간의 시초가 되었다. 코엑스 몰은 원래 한국무역협회 소유였다. 하지만 2016년 신세계 그룹에 인수되면서 스타필드 코엑스 몰로 복합문화 시설로 브랜드가 강화됐다. 스타필드 코엑스몰은 [Fig. 2]를 통해 알 수 있듯이 총 면적 165,000㎡로 지하 1, 2층과 지상 1층으로 구성되어 있다. 또한 주변의 호텔과 백화점, 그리고 도심공향터미널이 지하에서 선으로, 면으로 연결되어 있어서 거대한 지하도시가 되었다.



[Fig. 2] Startfield Coex Mall Map
(www.coexmall.com, 2017)

스타필드 코엑스몰은 건축가인 겐슬러(Gensler)는 공간의 개방성과 연계성을 극대화하기 위해 열린 하늘(Unfolding Sky)라는 컨셉으로 공간을 디자인하였다[17]. 스타필드 코엑스몰이 공간 구성만으로 복합문화 시설로 인정되는 것은 아니다. 기존의 코엑스몰을 중심으로 실내에는 문화, 쇼핑, 관광을 연계해 1층과 2층의 전시 컨벤션 시설이 위치해 있다. 그리고 실외의 광장에는 팝업 스퀘어

토어, 푸드 트럭, 그리고 다양한 이벤트 공연까지 더해져 다양한 시설 구성을 볼 수 있다. 공간 구성에 있어서는 사람들의 자연스러운 이동과 자연채광을 고려한 동선을 고려해 디자인하였다. 이를 위해 총 5개의 광장 개념의 플라자를 제공해 이용의 편리성을 꾀하였다. 5개의 플라자는 패션, 식음료, 비즈니스, 공항터미널, 영화관, 수족관 그리고 다양한 문화예술 공간들을 한 곳에 복합 배치해 공간의 확장을 가져왔다.

복합문화공간의 특징은 공간과 공간의 이동 없이 한 곳에서 사용자의 복잡한 니즈를 충족시킬 수 있다는 점이다. 이런 점에서 스타필드 코엑스몰은 우리나라 현대도시가 가진 복합문화를 상징적으로 표현한 공간으로 정의된다. 스타필드 코엑스몰은 다양한 목적과 기능들을 접목시켜 우리나라 사람들이 두려워하는 불확실성을 배제하였다. 또한 공간의 이동 없이 안정감을 느끼며 다양한 문화와 재화를 소비할 수 있도록 했다는 면에서 대표적인 복합문화의 사례로 꼽을 수 있다.

4.2.3 공공디자인으로서의 복합문화공간

현대도시에서 공공디자인은 공공성과 지역의 문화를 기반으로 구성된 복합문화적 인공물이다. 덧붙여 오늘날의 도시들은 구성원의 요구와 사용성에 따라 다양한 기능과 양식들이 결합된 새로운 건축 양식을 창조해냈다. 다시 말해, 도시 구성원들이 가진 다양한 문화적 차이와 한계를 기반으로 구성된 복합문화공간은 공공디자인으로서의 역할을 해야 한다. 복합문화공간은 문화와 예술을 다루는 고유의 기능을 가진 시설이 2개 이상 동일 건축물이나 대지 내에 위치한 곳을 뜻한다[18]. 즉, 문화예술과 관련된 복합 시설물이라는 의미이다. 복합문화공간의 역할은 문화예술 뿐만 아니라 상업공간들과의 공존을 통해 다양한 문화 소비가 이뤄지는 곳을 의미한다. 이는 현대도시가 가진 문화적 혼종성과 복합성의 영향으로 분석된다. 따라서 현대도시에서 복합문화공간의 개념은 휴식이나 여가를 위한 목적을 넘어 감성을 소비하고 향유하고자 하는 욕구 충족의 공간으로 변화하고 있다. 즉, 오늘날 도시 구성원들은 공공공간 안에서의 사적 공간을 필요로 한다는 것이다.

복합문화공간을 구성하고 있는 각각의 공간과 시설물들은 상호간의 유기성을 기반으로 구성되어야 한다. 이와 같은 복합문화공간들이 공공시설물로 인정받고 사적

공공공간을 인정하게 된다면 차별적 도시 이미지 구축에 도움이 된다. 다시 말해, 현대도시가 가진 복합성을 기반으로 새로운 상징공간을 만들 수 있다는 뜻이다.

5. 결론

이 논문은 복합문화적인 측면에서 바라 본 현대도시와 공공디자인에 대해 논의하는데 그 의미가 있다. 논문의 주요 내용은 다음과 같이 요약된다. 먼저, 문화와 복합문화에 대한 연구를 통해 우리나라의 복합문화에 대해 논의하였다. 둘째, 현대도시에서 공공성의 개념적 확장에 대한 연구를 통해 공공디자인의 의미를 재 정의하였다. 셋째, 복합문화적인 측면에서 공공디자인으로서의 복합문화공간에 대해 논의하고, 이를 기반으로 공공디자인과 현대도시의 관계성에 대해 정의 하였다. 마지막으로, 우리나라 현대도시의 복합문화를 설명하기 위해 스타필드 코엑스몰의 공간 구성에 대해 분석하였다.

본 연구는 복합문화 개념을 기반으로 현대도시와 공공디자인과의 관계성을 모색하고 현대도시의 개체적 변화의 필요성을 제언한데 의의가 있다. 하지만 이 연구는 다음과 같은 한계점이 있다. 우리나라의 복합문화에 대한 개념 정의에 있어서 이론적 논의는 있었으나 이를 뒷받침 할 수 있는 구체적 사례를 제시하지 못하였다. 이는 후속연구인 현대도시의 복합문화공간에 관한 논의를 통해 보다 구체적인 실제 사례를 조사하고 그에 대한 의미를 부여해 보도록 하겠다.

ACKNOWLEDGMENTS

This paper was supported by academic research fund of Korea National University of Transportation in 2016.

REFERENCES

- [1] Lee, Kuang Kyu, "Cultural Anthropology", Iljokak, pp.33-34, 1998.
- [2] Tylor, E. B. "Primitive culture", Murray, p.11, 1871.

- [3] Lee, Seong-Hun & Kim, Chang-Min, “La hibridación cultural y la globalización”, Vol.19 No.02, Revista Iberoamericana, p.95, 2008.
- [4] Peter Burke, “Cultural Hybridity(2009), Polity Press”, Korean edition published by E-UM Publishing House, p.22, p.175, 2012.
- [5] Edward Said, “Culture and Imperialism, Routledge”, pp.112-115, 1994.
- [6] Kim, Min Soo, “A Culturalistic Attitudes in Urban Design: focused on the Placeness”, Journal of Research Institute of Engineering & Technology, Vol.2 No.1, p.188, 2002.
- [7] Hee Kwon Jang, “Hybriditat und Nationalismus in der globalen Welt”, Deutsche sprach-und literaturwissenschaft, Vol.39, p.372, 2007.
- [8] Lee, Kyung ah, “Research on the peculiarity of public design and contemporary city”, Journal of Digital Design, Vol.17 No.1, p.128, 2008.
- [9] Lee, Kyung ah, “A Research on Combined Conception for Consuming Space in Contemporary City”, Journal of the Korean Society of Design Culture, Vol.14 No.2, p.302, 2008.
- [10] Park, Junhong, “A Study on the Development of Design Process and Methods based on the Cultural Differences for Korea”, Ph.D. dissertation, p. 84, Hongik University, 2015.
- [11] Lee, Yang Sook & Nah, Ken, “A Study on Public Design 4.0”, Journal of the Korean Society of Design Culture, Vol.20, No.2, p.440, 2014.
- [12] Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede & Michael Minkov, “Cultures and Organizations: Software of the Mind(2010)”, Korea edition copyright by Hakjisa Publisher, Inc. p.24, 2014.
- [13] www.geert-hofstede.com/south-korea.html, 2017.07.01.
- [14] Lee, Jin Ah, “Characteristics and Implications of Civic Multiculturalism Policy of Canada”, Journal of Digital Convergence, Vol.13, No. 11, p. 16, 2015.
- [15] Grace Chang-keum Lee, Yeon-Suk Park, Hye-Kyung Lee, Keum-Jae Lee, “The Effect of a Convergence Multi-cultural Nursing Education Program on Cultural Competence and Empathy for Nursing Students”, Journal of Digital Convergence, Vol.13, No.12, p. 342, 2015.
- [16] Lee, Myung-Sook, Park, Young-Mi, “Cultural Competency by Multicultural Experience of College Students”, Journal of Digital Convergence, Vol.14, No.12, p. 662, 2016.
- [17] <http://www.coexmall.com/coexmall/intro.do> 2017.08.30.
- [18] Yoon, Ji-hyea, “A study on the order of period characteristics of multiplex cultural space and solution of revitalization”, Master thesis, p.7, Dankook University, 2012.

이 경 아(LEE, Kyung ah)



- 2002년 7월 : The University of Arts, London, BA Hons(미술학사)
- 2003년 8월 : The University of Arts, London, Mater (미술학석사)
- 2012년 2월 : 홍익대학교 국제디자인 전문대학원 (디자인학박사)
- 2008년 4월 ~ 현재 : 국립한국교통대학교 디자인학부 교수

- 관심분야 : 공간디자인, 서비스디자인, 디자인방법론, 디자인 융합, 디자인문화
- E-Mail : kaylee0706@ut.ac.kr