

은평구 독거노인을 위한 세대 통합 복지 시설 설계

김민서A, 김우진, 이규민, 현경훈

하나고등학교

Designing an Intergenerational Welfare Facility for Elderly Living Alone in Eunpyeong District

Kyumin Lee, Kyung-hoon Hyun, Min-seo Kim, Woojin Kim

Hana Academy Seoul

1. 디자인 목표와 컨셉

은평구 독거노인을 위한 세대 통합 복지 시설 설계를 주제로 한 위 프로젝트의 디자인 목표는 세대 간의 통합을 이루고 지역사회의 활력을 증진시키는 것이다. 이를 위해 노인 세대와 청년 세대가 자연스럽게 어울리며 서로의 경험을 공유할 수 있는 공간을 조성하고, 모든 세대가 신체적·정서적으로 만족할 수 있는 복지 시설을 설계하는 데 중점을 두었다. 또한, 세대별 요구를 반영한 맞춤형 공간과 프로그램을 통해 이용자들에게 편안함과 즐거움을 제공하며, 지속 가능성과 접근성을 고려한 설계로 누구나 안전하고 편리하게 이용할 수 있는 공간을 만드는 것을 목표로 삼았다.

본 복지 시설의 디자인은 "세대 간 연결의 장, 공존과 교류의 공간"을 주제로 한다. 외부 구조는 유선형의 안정적이고 따뜻한 분위기의 디자인을 바탕으로 하며, 모든 연령층이 쉽게 접근할 수 있도록 한다. 또한, 정원과 산책로를 배치하여 이용자들이 자연과 함께 휴식을 취할 수 있도록 하였다.

내부 구조는 세대별 맞춤 공간과 공유 공간을 조화롭게 구성하였다. 모든 세대가 모여 나눌 수 있는 경험을 마련하기 위한 맞춤형 프로그램을 제공하고, 다양한 취미 활동을 위한 공예·요리·음악 교실과 같은 공유 공간을 설계하였다. 더불어, 전통시장과 같은 상권 배치를 조성하여 방문객들에게 추가적인 동기를 제공하고, 지역 주민들이 자발적으로 참여할 수 있는 커뮤니티 마켓도 구상하였다. 내부 디자인은 신경건축학과 건축심리학 이론을 기반으로 조명과 색감, 동선을 설계하여 이용자들에게 편안함과 활력을 동시에 느낄 수 있게 하였다.

진행 프로그램은 세대 간의 협력을 강조한 공동 활동으로 구성하였다. 전통문화 교실이나 공동 텃밭 가꾸기와 같은 활동을 통해 세대 간 상호작용을 유도하고, 노인이 멘토로 참여하는 동화 읽어주기나 역사 이야기 나누기 프로그램으로 어린이들에게 배움의 기회를 제공할 예정이다. 또한, 노인과 어린이가 함께 참여할 수 있는 요리 교실과 DIY 공예 프로그램을 통해 서로의 차이를 이해하고 협력할 수 있는 계기를 마련하고자 한다.

이와 같은 설계를 통해 본 프로젝트는 세대 간의 상호 이해와 협력을 촉진하며, 지역사회 의 새로운 중심 공간으로 자리 잡을 종합복지시설을 구축하는 것을 목표로 하고 있다.

2. 디자인 영감과 참조자료들

1. 외부구조

1. 신경건축학의 정의와 설계 목표

신경건축학은 건축 환경이 인간의 사고와 행동에 미치는 영향을 연구하고 이를 기반으로 더 나은 공간을 설계하는 학문이다. 노인 및 주민들을 위한 센터의 설계에서는 특히 이용자의 심리적 안정감, 신체적 편의성, 그리고 치유 환경을 조성하는 것이 중요하다. 이를 위해 신경건축학적 이론들을 바탕으로 노인 및 주민들을 위한 센터의 외부 구조 설계를 진행했다.

2-1. 유선형 구조의 활용

유선형 구조는 곡선 형태가 각진 형태보다 더 긍정적이고 덜 위협적으로 인식된다는 환경심리학적 연구 결과를 기반으로 한다. 진화적 관점에서 보았을 때 곡선이 안전과 휴식을 뽐냈던 것들은 위험을 상징하기 때문에 사람들이 심리적으로 더 안정감을 느낀다는 여러 연구결과가 있다. 실제 사례로는 프랭크 로이드 라이트가 설계한 뉴욕의 구겐하임 미술관이 있다. 나선형 형태는 시각적으로 눈길을 끌고 방문객에게 독특한 경험을 제공한다. 또한 아제르바이잔 바쿠에 있는 자하 하디드의 헤이다르 알리에프 센터도 유동적이고 파도와 같은 디자인을 사용했다.

노인 센터의 외부 구조는 이러한 곡선을 적극적으로 활용하여 이용자들에게 편안하고 친근한 느낌을 제공하도록 설계하였다. 건물에 곡선형 벽면과 나선형의 조경 요소를 도입하여 심리적 안정감을 느낄 수 있는 환경을 제공하려 한다.

2-2. 자연 친화적 설계(Biophilic Design)

바이오필리아 가설에 따르면 인간은 오랫동안 자연과 밀접한 관계로 진화해왔기 때문에 자연의 구성 요소들과 접점을 유지하려는 본능이 있다고 말한다. 자연과 관련된 요소가 포함된 공간에서 더 안정감을 느낀다는 것이다. 이를 바탕으로 노인 센터의 외부 설계에는 자연 요소가 적극적으로 반영되었다.

먼저 녹화요소는 건물의 벽면에 녹화를 도입하고 녹화 지붕을 설계하여 시각적으로 자연과 연결된 느낌을 주는 데 사용하였다. 또한 이용자들이 직접 접근하고 활용할 수 있는 정원과 텃밭을 외부 공간에 배치하여 자연과의 물리적 상호작용을 가능하게 했다. 외벽과 가구는 목재, 가죽, 양모 등의 자연 소재를 활용하며, 따뜻한 색감을 사용하여 세로토닌 분비를 촉진하고 심리적 안정감을 제공한다. 세로토닌은 행복한 순간에 분비되는 신경전달물질이다. 개방형 구조와 대형 창문을 통해 자연광의 유입을 극대화함으로써 치유 환경을 조성했다.

2-3. 높은 천장과 공간감의 효과

미네소타대 경영학과 조운 메이어스 레브 교수의 실험 결과에 의하면 높은 천장은 사람들의 창의력을 증가시키는 역할을 한다. 지역 주민 센터 안에 높은 지붕 구조를 적용하여 개방감을 강조했다. 이는 이용자들이 공간적으로 제약을 느끼지 않고 자유롭게 움직이며 심리적 안정감이며 창의적으로 다양한 활동을 진행할 수 있도록 설계된 것이다.

2-4. 치유 환경 조성을 위한 공간적 요소

신경건축학적 접근은 자연 요소뿐만 아니라 공간적 구성도 고려하여 외부설계를 진행했다. 외부 공간에 다음과 같은 치유 환경 요소를 배치했다. 창문을 통해 자연 풍경이 보이도록 설계하여 자연과의 연결을 강화했다. 창 밖의 자연 풍경이 보이는 환자는 그렇지 않은 환자보다 회복 속도가 더 빠르다는 연구결과도 있다.

3. 사례 참고

실제 건물 사례도 참고하여 외부구조를 디자인하였는데 가장 대표적으로는 산타 리타 노인센터, 보스 챔플, 일본의 후지유치원 등이 있다.

산타리타 노인센터(Santa Rita Geriatric Center)는 단층의 기하학적 곡선 메스르 보이드시커 중정을 형성했다. 각 실에서는 바로 외부정원으로 연결되며 수공간을 조성하여 자연과의 직접적 접촉을 유도했다. 3색의 색상영역을 적용하여 노인들의 방향성과 감각을 일깨우게 하기도 했다.



[참고1] 산타리타노인센터



[참고2] 일본 후지 유치원



[참고3] 보스 챔플

보스챔플은 주변 산맥의 실루엣을 모방한 외형이다. 지붕 구조의 각 물결의 정점에 유리벽의 파사드가 형성되어있다. 하얀 물결 모양의 천장은 내부로 유입되는 빛의 볼륨을 계속 변화시킨다.

2. 내부구조

1. 내부구조 디자인

센터의 내부 공간은 사용자의 심리적 안정과 행동적 상호작용을 극대화하는 것에 집중하여 설계했다. 참여 공간디자인과 어포던스 디자인의 이론을 중심으로 내부 구조 설계했다. 이 두 가지 접근은 인간의 신체적, 심리적, 정서적 요구를 충족시키는 환경을 조성하며, 주체적으로 공간을 활용할 수 있는 유연한 공간 설계를 목표로 한다.

2. 참여 공간디자인의 적용

2-1. 정의와 이론적 배경

참여 공간디자인은 사용자가 공간 설계 과정에 적극적으로 참여하거나, 설계된 공간을 자신의 필요와 취향에 맞게 변형할 수 있도록 하는 디자인방식이다. 이는 매슬로의 인간 욕구 위계설 중 자아실현 욕구를 충족시킬 수 있는 방법으로, 사용자가 자신만의 공간을 창조하고 관리할 수 있는 기회를 제공한다. 참여 공간디자인은 사용자의 내적 신념과 외적 행동 간의 불일치를 줄여주는 역할을 한다. 이는 행동주의 심리학의 관점에서 외부 환경이 인간의 행동과 심리에 미치는 영향을 고려한 설계 방식으로, 사용자에게 심리적 안정감과 자아 정체성을 제공한다. 참여 공간디자인을 통해 사용자의 내적 신념에 긍정적인 영향을 끼칠 수 있는 것이다.

2-2. 가구와 조명의 유연성

센터에는 모듈형 조립방식의 가구를 배치하여 사용자가 필요에 따라 구조를 변형할 수 있게 했다. 이는 변화하는 취향이나 기능적 요구를 반영할 수 있는 유연성을 제공한다. 또한 조명의 밝기와 색상을 사용자 요구에 따라 조절할 수 있는 시스템, 가변 조명명을 도입하여 공간의 분위기를 손쉽게 변형할 수 있도록 설계했다.

3. 어포던스 디자인의 적용

3.1 정의와 이론적 배경

어포던스 디자인은 환경과 사용자의 상호작용 가능성을 강조하며, 인간이 특정 환경이나 사물을 지각하고 이에 적응하여 생존적 가치를 얻는 과정을 반영한다. 노인 센터의 설계에는 어포던스 디자인의 세 가지 핵심 요소가 포함되었다.

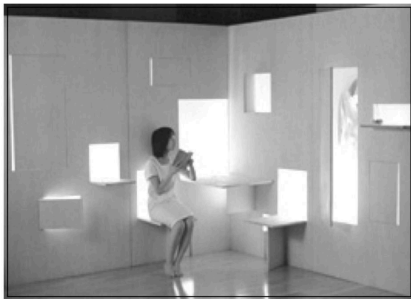
3-2 어포던스 디자인 사례

가시성을 통한 참여 유도: Oregon Convention Center에서는 상부 구조물을 두고 아래에 시각적으로 영역성을 강화해주어 공간이 중심성을 가지게 하고 사람들이 이 장소를 유희나 만남의 장소로 사용하게 하였다. 이러한 설계는 노인 센터 내부의 공용 휴게 공간에도 적용하려한다., 사람들이 자연스럽게 모이고 상호작용할 수 있도록 센터의 내부 정원에 정자를 배치했다.



[참고] Oregon Convention Center

대응성을 통한 상호작용: 사용자가 디자인 장치에 대해 행하게 되는 행위가 원하는 결과를 잘 일으키는 디자인을 장치, 행위의 결과 간 대응이 잘 이루어진 디자인이라고 한다. 벽 안에 조명을 설치하여 스위치 대신 창문을 여닫음으로써 조명의 밝기를 조절할 수 있는 설계를 도입했다. 이는 행동과 결과 간의 직접적 연결성을 제공하여 사용자의 공간 경험을 향상시킨다.



피드백을 통한 참여행동 유도: 사용자 행동에 즉각적으로 반응하는 피드백 시스템을 도입하여 공간 활용의 재미와 몰입감을 강화했다. 예를 들어, 사용자가 조작할 수 있는 벽면 디자인 시스템이나 변화 가능한 가구 배치가 이에 해당한다.

이와 관련된 사례용을 유도할 수 있다. 이는 접속성 몰입 상호작용 변형과 관련이 있다.에는 먼저 Lixel Notes. 벽에 붙일 수 있는 포스트잇 시스템을 도입하여 사용자가 공간에서 자신의 의견을 남기고 상호작용할 수 있도록 설계한 곳이 있다. 이는 접속성 몰입 상호작용 변형과 관련 있는 디자인이다. 그리고 Paper Mint Design Company Wallpaper에서도 자석을 활용한 벽지를 배치하여 사용자가 손쉽게 벽의 디자인을 변형할 수 있도록 했다. 이는 사용자의 참여도를 높이고 창의적 상호작용을 촉진한다. 접속성 몰입 상호작용 피드백 변형 등과 관련이 있는 디자인이다. 챗바퀴형 의자는 사용자가 직접 움직이며 몰입감을 느낄 수 있도록 설계된 의자로 내부 공간에서의 물리적 상호작용을 가능하게 한다.



[참고1] Lixel Notes

[참고2] 챗바퀴형 의자

[참고3]

4. 집단 간 접촉이론

이 이론에 따르면 집단 간 접촉이 다른 집단에 대한 배타성을 감소시키는 긍정적 효과를 발생 시킨다. ‘접촉(contact)’이 타자에 대한 배타성을 없애는 유효한 방법 중 하나인 것이다. 그러나 정확한 목표가 없이 선의로만 이루어지는 접촉이나 의무감에 의한 상호존중은 효과가 없고, 학자별로 접촉에 대한 다양한 조건들이 있다. 올포트는 접촉하는 당사자 간의 동등한 지위, 공동의 목표, 집단 간 협동, 법과 관습 등 제도적 지원을 모두 충족시켜야 효과 있는 접촉이 된다고 하였다. 페티그루와 트롭은 접촉의 질을 강조했는데, 접촉이 지속적이고 우정과 같은 친밀한 관계일 때 편견 감소에 효과적인 것이다. 하게스타트와 올렌버그는 지속적인 친근함, 즉 접촉시간을 강조했는데, 두 학자는 접촉의 질과 지속성을 담보하는 만남이 중요하다는 점을 강조했다.

접촉이론에 따라 세대 통합 복지 센터에는 공통된 관심 및 흥미를 가진 참여공간, 지속적인 관계를 유지할 수 있는 공간이 필요하다는 것을 발견했다. 따라서 세대 통합 복지 시설에 노인 어린이 공동 교실과 노인 어린이 공동 쉼터를 마련하고, 이곳에 바둑판과 장기 등을 둬으로써 지속적인 접촉이 이루어지도록 해야함을 인지했다.

세대 간 교류의 종류

노유복합시설에서 노인과 유아들의 세대간 교류가 어떤 형태에 의해서 이루어지는가에 따라 크게 직접 교류와 간접교류로 나눌 수 있다. 즉 노인과 유아들이 직접 만남으로써 이루어지는 교류를 직접교류라 할 수 있고, 간접교류는 문이나 창 등을 사이에 두고 소리가 들리거나 모습을 보는 것을 통해서 이루어지는 교류라고 할 수 있다. 일본 노유복합시설에서의 연구결과에 의하면, 조사대상 노인의 43%가 아이들의 목소리를 듣거나 모습을 보는 것만으로 기운이 난다고 하였다. 그러므로 시각이나 청각만의 일방적인 접촉도 세대간 교류의 한 방법이라 할 수 있다.

교류가 이루어지는 계기나 상황 등에 따라 직접교류를 분류하면, 기획교류와 자주적 교류로 나눌 수 있다. 기획교류는 직원이 중심이 되어 교류의 기회와 내용을 설정하는 것이며, 자주적 교류는 누구의 도움 없이 노인과 유아 스스로가 주체적으로 행하는 교류이다. 또한 자주적 교류에는 노인과 유아의 우연한 만남에 의해 발생하는 우발교류와 노인과 유아의 능동적인 행동에 의해 발생하는 자발교류가 있다.

직접교류에 필요한 것은 교실, 다목적실, 체육시설, 동선이 겹치는 복도(우발교류) 등이고, 간접교류에 필요한 것은 아이들이 뛰노는 공터와 노인의 정자를 가까이 배치하고, 노인 전용 공간에 통유리를 설치하여 가운데의 아이들이 뛰노는 공터가 보이도록 하는 것이다.

6. 노멀라이제이션

노멀라이제이션이라 함은 사회복지사업의 대상자를 특수하게 보고 격리하여 처우하려는 사고방식을 고쳐, 장애인이나 신체가 자유롭게 기능하지 못하는 노인, 장기요양의 병자도 될 수 있는 한 학교에 가서 보통의 생활을 보내는 것이 본인의 복지와 행복으로서 바람직하다는 사고방식이다. 이러한 사고방식의 배후에는 신체가 건전하여 만원버스나 건널목도 이용할 수 있는 이른바 정상인만으로 구성된 사회가 사실상 비정상적 사회(abnormal society)이고 신체 장애인이나 신체가 부자유스런 노인 등이 얼마쯤은 혼재하고 있는 상태, 그것이 정상적이라고 하는 생각이 밑받침하고 있다. 이는 장애인이나 노인의 각종 의사결정에의 참가는 물론, 일상생활, 나아가서는 공공시설에 엘리베이터설치, 장애인 등이 쓸 수 있는 변소시설, 휠체어를 타고 정상인과 더불어 보도를 갈 수 있는 도로시설, 기타 주택시설 등이 포함된 하나의 복지이념이라고 할 수 있다.

이에 따라 노인이 격리되지 않고 조화롭게 어우러지는 내부구조를 설계해야 하는데, 특수한 세대 전용 공간을 최소화하고, 모든 화장실 및 공용시설에 휠체어 친화적, 어린이 키높이 친화적 유니버설 디자인을 적용해야 한다.

4. 상권배치

근린환경 만족도 > 장소애착 긍정적 영향 > 주민참여 > 마을단위에 의한 점진적인 사업으로 연결하여 상권배치를 하고자 한다. 상업시설을 자주 이용하는 사람일수록 상업시설에 대한 관심을 많이 가지며, 지역커뮤니티 형성에도 긍정적인 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 개인특성 중연령은 지역커뮤니티에 유의한 것으로 나타났으며, 이는 연령대가 높은 사람일수록 주민들 간의 유대관계형성에 긍정적인 것으로 해석되어진다. 즉, 전통시장을 이용하는 경우에 상업시설을 방문하는 빈도가 높을수록 상업시설에 대한 애착을 가지게 되며, 지역커뮤니티 형성에도 긍정적인 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 이는 특정 한 장소를 지속적으로 방문하고, 다양한 경험을 하게 되면서 그 장소에 대한 호감 정도가 높게 나타나며, 주민들과의 접촉이나 교류의 기회가 높아지게 되면서 사람들과의 유대감 형성에도 긍정적인 영향을 주고 있음을 보여주었다. 장소에 대한 정서적 애착은 주민들의 유대감에 원인이 연속의 생성 체계이며 변화하는 강밀도이다. 리즘은 모든 것에 대해 새로운 접속 가능성을 허용하고, 어떤 하나의 척도, 하나의 원리로 환원되지 않는 이질적인 것의 집합이라 할 수 있다. 이러한 상권배치는 여러 세대가 모이는 하나의 복지관으로서 만드는 데 큰 역할을 한다. 때문에, 적합한 상권배치를 제시하기 위해 한국의 전통 장터를 모방하고자 한다.

1. 한국의 전통 장터의 일반적 특성

농경 사회에서 만들어진 잉여 생산품이 생겨나면서 형성 된 장터는 생필품의 교환 장소이다. 일반적으로 장시는 조선 시대 전안등록되지 않은 신흥 상공업자의 상행위를 말하며, 판매를 허가받지 않고 개개인이 물건을 가져와 판매하는 행위나 시설을 말한다. 조선시대 장시는 농촌의 생활경제에서 매우 중요한 기능을 하였다. 장터는 상품유통의 중심지로서 물화의 집산지 또는 최종 소비지로 자리 잡으면서 다양한 사회적 기능도 담당하게 되었다.장시가 정기적으로 개설되면서 농촌의 사회,경제 생활 패턴이 크게 변모하였다. 상인들은 물론이고 농민이나 수공업자들도 장날을 중심으로 생활주기가 짜여졌다. 장시는 주기적으로 3일~5일 간격으로 행해졌으며, 인적,물적,문화적 활동을 형성함으로써 총체적인 의미로서의 교류가 실행되었고, 이에 장시를 중심으로 기초적인 생활권이 형성되었다. 평소에 조용하던 농촌의 마을은 장날이 되면 활기를 띠었다. 장터에 이르는 길은 손이나 어깨, 등, 머리 위에 곡식자루, 닭, 계란, 채소 등을 들고 나오는 농민들로 북적되었다. 장에 나가면 못 보던 새로운 물건이 있는가 하면 자주 못 만나는 친지나 친척을 만나 주말에 마주앉아 막걸리 잔을 주고받을 수 있다는 기대감이 있었다. 세상 돌아가는 소식과 도시의 유행들도 장터에 모인 사람들의 귀와 입을 통해 시골구석까지 퍼져나갔다. 이처럼 장터는 지역사회를 공간적으로, 그리고 시간적으로 한데 묶는다. 공간적으로는 지리적인 거리뿐만 아니라 경제적인 거리와 정서적인 거리에 작용한다. 시간적으로는 개시일(開

時日), 즉 장날을 지정함으로써 능률적으로 판매자와 구매자를 한 장소에 모은다. 전통사회에서의 지역은 분열되어 있는 것처럼 보이지만, 개개의 촌락들은 이와 같은 원리를 통해 서로 연결시켜 전체사회와 닿게 하였다.

자유로운 접속의 장소장터는 직접적이든 간접적이든 모든 사회구성원들이 만나는 장소이기도 하다. 이곳에서는 신분제 사회였던 전통사회에서 지배계급인 양반들조차 시장거래에 관여하지 않았다고 한다. 이처럼 장터는 특정인에 의해 계획되고 구성되어지는 것이 아니라 평등한 모든 다수의 자발적인 참여로 이루어지는 공간이다. 장날이 되면 인근의 농민은 물론, 장꾼들과 광부, 노동자, 부녀자 등 다양한 계층의 사람들이 자율적으로 물건을 가져와 팔수 있는 행위가 이루어 졌다. 특별한 규제 없이 다양한 물품을 판매할 수 있는 곳으로 사람들은 자유롭게 상품 교환을 하고, 다양한 커뮤니티 활동을 이루었다. 장터는 사람들의 만남이 있었고, 물자의 교환과 매매 활동 외에 놀이와 유흥이 있었으며, 다양한 사회적 활동이 자율적으로 형성되고 교류되는 가교 역할을 하였다. 또한 장터라에서 벌어지는 풍속사적으로 중요한 일종의 하나는 혼담이었다. 다른 마을에 살지만 같은 시장을 이용하고 있다는 점은 서로 만나 혼담을 나눌 수 있는 계기를 마련하였다고 보는 것이다. 즉 혼인을 통한 농민의 인적 유대는 시장공동체를 통해 퍼져감으로써 또 다른 연결망이 형성된다는 것이다. 이처럼 교통과 통신이 불편했던 장터는 만남의 장소로서 중요한 기능을 하였으며, 장터는 지역과 지역 간의 정보와 문화를 연결시키는 매개 공간이었다.

유연한 경계로서의 불확정적 공간장터는 유연한 경계로서의 변용 가능한 불확정적 공간이었다. 유연한 경계의 개방된 성격을 지닌 장터는 배타적인 이항성도 작동시키지 않으며, 리좀과 같이 다양한 사람들이 자유롭게 접속하여 여러 가지 활동을 하게 하였다. 이곳은 활동의 특성에 맞추어 각기 다른 공간의 형태를 지니게 되며, 다양한 커뮤니티 활동들을 포용하면서 공간구조는 변하게 된다. 장시는 하루 동안에 이루어지는 문화 매개 공간이었다. 장터는 저잣거리나 마을 공터와 같이 장소의 의미가 없는 공간에 사람들이 모여들고 상품판매와 놀이 행위와 같은 다양한 사회적 활동들이 이루어지면서 특정적 장소의 성격을 지니게 되었다. 물리적으로 구획된 경계가 없는 이 공간은 사람들의 자율적인 참여를 가능하게 하였으며, 활동의 범위에 따라 커뮤니티영역이 달라지는 비위계적이며 다중심의 공간영역으로 확장할 수 있었다. 이러한 다 중심적인 활동장소들은 영역간의 균형관계를 형성하면서 조화로운 동적평형상태를 이루게 한다. 그리고 하루의 일과가 끝나는 시점에 사람들은 모두 자신의 주거지로 돌아가 이곳은 장터가 생기기 이전의 원형공간으로 돌아갔다. 이는 장터가 공간의 온전한 사용가치로서의 역할을 다하고 다시 원래 상태로 되돌아가는 생성과 소멸이 이루어지는 불확정적 공간임을 나타낸다. 장터는 물리적 공간임에도 불구하고 공간의 확장과 축소가 용이한 유연한 경계의 장소였다. 이는 끊임없는 생성과 소멸이 이루어지는 메타볼리즘 공간이었다.

공유가치로서의 장터 공간문화는 삶의 장식이 아니라 삶 그 자체며, 좀 더 나은 삶에 대한 욕구에서 문화의 가치가 창조된다. 장터는 사회,문화,정치,경제 등 모든 관련분야가 한데 어우러진 삶의 총체적 마당이다. 장터에서 이루어지는 다양한 활동과 모습들은 지역의 문화와 정보가 자연스럽게 교류하는 문화의 매개공간으로서 역할을 한다. 장날이 되면 사람들은 자기 일상 생활공간에서 벗어나 장터에 모여 시장공동체를 형성하고 이 공동체를 통해 또 다른 연결망을 형성한다. 장터에서 사람들은 다양한 활동들에 참여하면서 호혜적인 관계를 형성하고 지역 사회의 커뮤니티공간을 형성하는 것이다. 장터는 개개인의 소유개념의 공간이 아니라 공유가치로서의 공공의 영역에 속하며 지역을 연결하는 매개적 역할을 하였다. 장터에서 보여지는 유연한 경계, 가변적 공간, 비위계적이며 탈 중심적인 특성들은 각 지역의 사람들이 자율적으로 참여하게 하고, 자연스럽게 지역문화가 교류하고 확장하는 매개적 공간의 기본 원리로 작용한다. 유연한 경계로서의 장터는 공간의 영역이 확대 축소가 가능한 불확정한 공간으로 지역사람들이 자유롭게 모일 수 있는 결속의 장이었다. 물리적으로 구축하는 특별한 건축적 요소가 없어도 공간의 역할을 온전히 다할 수 있음을 보여주며 상권배치를 통해 열린 공간을 제공할 수 있다는 점을 시사한다.

5. 프로그램

1. 목적 및 의의

세대통합프로그램이란 '세대 간의 협력, 상호작용 및 교환을 증가시키는 활동 또는 프로그램'으로 정의된다. () 복지관 차원에서 제공되는 세대통합프로그램을 실행하고자한다. () 복지관의 세대 통합 프로그램의 목적은 다음 두 가지이다. 첫째, 세대 간 상호작용 확대를 통한 긍정적 세대 간 인식 정립과 둘째, 노년층의 일자리와 보람있는 여가활동 제공이다. 생의 초기에 형성된 고정관념은 쉽게 변하지 않고 오랜기간 지속된다. 주로 노인에 대한 인식은 초등학교 이전에 경험한 노인과의 상호작용 정도에 따라 다르게 형성된다. 다시 말해, 유아, 어린이 시기에 형성된 노인에 대한 인식이 쉽게 바뀌지 않은 채 지속된다는 것이다. Rosencranz와 McNevin는 조부모 또는 자신의 조부모는 아니지만 정기적으로 노인과 뜻 깊은 만남의 기회를 가진 유아들은 노인에 대해 더 호의적인 태도를 보여준다고 주장한다. 즉, 유아, 어린이 시절에 노인과의 긍정적 경험이 노인에 대한 좋은 인식을 형성하기에, 세대 간의 ()를 위해서는 노인-유아 세대 간의 상호작용 확대가 필수적이다. 따라서 본 복지관에서는 유아를 포함한 전 세대가 노인을 긍정적으로 인식할 수 있도록 유아와 노인이 상호 교류 할 수 있는 다양한 세대 통합 프로그램을 구축하고자 한다.

노년층 인구의 증가와 함께 평균 수명이 길어지면서 많은 건강한 노인들은 취업과 여가에 대한 욕구가 증가했다. 현재 대한민국 평균 퇴임 나이는 49.7세이다. 평균 수명이 83.6세이니 점을 고려하면, 퇴임 이후 30년 이상을 일자리 없이 지내는 것인데, 이 점은 무기력한 삶으로 이어질 수 있다. 따라서 노인이 자아 성취감과 삶의 활력을 얻을 수 있는 소소한 일자리를 제공하고자 한다.

2. 세대통합프로그램의 종류

2-1. 노인의 수업교실

노인의 수업교실은 노인들이 어린이들을 대상으로 자신의 재능을 보이고, 가르칠 수 있는 수업을 마련하는 것이다. 그 종류는 여러가지가 될 수 있지만 크게 삶의 지혜와 기술, 전통문화로, 노인의 특성을 이용한 수업이 가장 적합하겠다. 삶의 지혜와 기술 측면에서는 바느질, 뜨개질 등의 생활 기술 교육, 가드닝, 요리 수업이 포함된다. 전통문화는, 현대 어린이들이 쉽게 경험하지 못하는 놀이나 이야기를 노인을 통해 전달받는 수업으로, 전통 놀이를 소개하고 가르치는 수업, 서예, 한지 공예등 전통 예술을 가르치는 수업 등이 이에 포함된다. 노인의 수업교실 프로그램 전반은 단순한 재능기부의 형태가 아니라, 노인에게 일자리를 제공하는 형태로서, 노인 개인이 특화된 분야, 재능을 가진 분야를 일정 보수를 제공하고 강사를 고용하는 방식으로 진행된다.

2-1-1. 기대효과

노인들은 자신이 살아온 삶을 바탕으로 경험과 지혜, 기술을 전달하는 과정에서 자신의 경험에 대해 인정받고 존중받을 수 있다. 또한 아이들과 심리적으로 상호작용하면서 아이들을 활기를 통해 노인들 역시 삶의 활력을 느낄 수 있다. 따라서 노인들은 어린이를 포함한 사회와 소통하면서 사회적으로 연결되어있고 포함되어있다는 느낌을 느낄 수 있다. 또한 이는 적은 양이지만 보수가 제공되는 형태이기에 노인의 경제적 소득 증대를 기대할 수 있다. 또한 다시 일할 수 있다는 사실은 개인의 능력을 재확인하는 가장 효과적인 증거이다. 이는 자존감과 자신감을 높이는 긍정적인 결과로 이어질 수 있다.

어린이들은 노인들의 경험을 통해 쉽게 겪을 수 없는 과거 이야기나 전통에 대해 흥미를 느낄 수 있다. 이는 아이들에게 신선하고 가치 있는 배움이 될 수 있다. 또한 가족, 특히 부모와는 다른 노인들의 또 다른 차원의 따뜻함과 안정감을 경험할 수 있다.

이러한 놀이 중심의 교육활동의 장점은, 놀이의 사회적 기능을 에밀 뒤르켐 관점으로 알 수 있다. 뒤르켐은 사회적 통합과 연대감을 형성하는 도구로서 놀이를 바라보았다. 놀이는 대표적인 집단적 활동이다. 놀이 과정을 통해서 사람들은 협력하고, 규칙을 따르며, 소통한다. 특히 전통놀이와 같은 팀 활동은 노인과 어린이가 자연스럽게 관계를 맺고

상호작용할 수 있도록 한다. 이과정에서 도모된 즐거움과 성취감은 노인과 어린이 사이의 강한 유대감을 형성할 수 있다. 즉, 공통된 기억과 감정을 만들어간다는 것이다. 또한 뒤르켐은 ‘집합적 의식 (Collective Effervescence)’의 개념을 제시한다. 집합적 의식이란 집단적으로 경험을 공유할 때 발생하는 강렬한 감정을 말한다. 놀이에서 이 집합적 경험을 실현하고 웃음, 성공 등의 감정을 공유하여 이 집합적 의식에 도달할 수 있다. 이때 형성된 집합적 의식에 따라 어린이와 노인, 특히 노인이 자신이 더 큰 공동체의 일부임을 느끼며, 어린이이세대를 포함하여 사회적 소속감을 느끼고, 자신이 여전히 중요한 역할을 한다는 자신감을 줄 수 있다.

2-2. 노인 대상 교육 프로그램

2-2-1. 디지털 리터러시 교육

현대사회는 디지털 기술을 기반으로 매우 빠른 속도로 발전, 변화하고 있다. 이에 따라 인터넷과 스마트폰은 정보 접근과 소통의 핵심도구이다. 하지만 노인층은 디지털 기술 접할 기회가 부족하거나 익숙하지 않아 정보 격차가 발생하고 노인들은 사회적으로 고립된다. 디지털 리터러시와 세대 통합은 상관성이 낮아보일 수 있지만 그렇지 않다. 현대사회의 가장 핵심적인 소통 도구는 디지털이다. 다시 말해, 디지털 기술을 익힌다는 것은 소통의 원활함과 직결되며 사회적 유대감을 높일 수 있다. 또한 디지털 리터러시 교육은 새로운 기술을 배우고 활용하는 과정에서 성취감을 느끼고 자기효능감을 증대할 수 있다.

2-2-2. 건강관리 교육

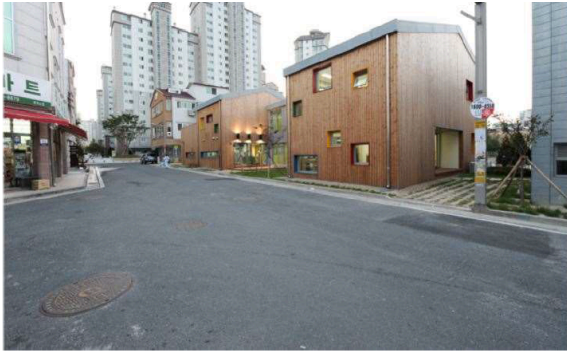
노인은 신체기능이 약해지고 만성질환에 노출되어있다. 건강관리 교육을 통해 질환의 악화를 예방하는 적절한 관리법을 알 수 터득할 수 있다. 이를 통해 노인들이 규칙적인 운동과 올바른 식습관을 체득할 수 있다면 이는 신체적 뿐만 아니라 정신적 건강유지로 이어질 수 있다. 독립적으로 건강을 관리할 수 있는 능력을 갖춘다면 자립적인 생활이 가능하고 노인의 삶의 만족도가 높아지므로 노인의 삶의 안정화, 활력화라는 세대통합 프로그램의 목적에 도달할 수 있다.

3. 기획 시 고려사항

앞서 언급한 두 가지의 프로그램 뿐만 아니라 본 복지관에서는 장기적으로 다양한 프로그램을 진행할 수 있는 구조와 체계를 갖추고 있다. 이때 다양한 프로그램을 기획할 때 전반에 걸쳐 고려해야하는 사항은 다음과 같다. 먼저, 참여자 간의 소통 방식이 고려되어야한다. 다양한 세대가 참여하는 만큼 언어적, 기술적 격차를 줄이고 원활한 소통 아래에 프로그램이 진행될 수 있는 체계가 기본적으로 마련되어있어야한다. 또한 세대 간의 공통 관심사를 고려해야한다. 단순히 일방적 교육이 아니라 다양한 세대가 흥미를 느낄 수 있는 주제를 선정하여 소외되는 주체가 없도록 해야한다. 마지막으로 편안한 환경 조성이다. 세대 간의 격차, 반감은 쉽게 해결되는 문제가 아니며 당연하게도 프로그램 시행 초기에는 전제되어있다. 두 세대 간의 원활한 상호작용과 유대감 형성은 장기적, 점진적으로 진행되어야하며 이에 따라 편안한 분위기는 기반되어야한다. 따라서 모든 세대가 차별 없이 참여할 수 있는 포용적인 분위기의 선행은 필수적인 고려사항이다.

6. 노유복합시설의 사례

5-1. 뿌리와 새싹



[참고] 뿌리와 새싹

한화 뿌리와 새싹 프로젝트는 명칭에서도 느껴지듯이 어린이집과 노인복지시설을 의미한다. 어린이집과 노인복지시설이 나란히 지어져서 특별한 프로그램에 따라 함께 연계하여 이용될 수 있도록 기획되었으며 어린이와 어른들 모두 이 건물에 집과 같은 곳으로 이해하고, 자연과 최대한 접촉할 수 있도록 계획하였다. 어린이들에게 이곳은 일종의 교육의 공간이라기보다 주택을 계획하는 것처럼 실의 구성도 현관, 거실, 부엌, 방의 개념을 적용하여 아이들이 편안하고 안전하게 머무를 수 있도록 배려하였다. 또한 이곳에서는 연령층에 따라 창을 볼 수 있는 방식과 행태가 다르기 때문에 창문을 그 방을 이용하는 아이들의 눈높이에 맞추어서 다양한 크기와 높이의 창들을 통해 밖을 볼 수 있어 새로운 공간을 경험할 수 있다.

5-2. 향남문화복합시설



[참고]향남문화복합시설

향남문화복합시설 프로젝트는 경기도 화성시 향남읍에 도서관과 행정시설, 체육시설을 복합 구성하는 프로젝트로 2020년 6월에 현상설계가 진행되었다. 해당 설계안에서 가장 핵심적인 내용은 복합에 대한 개념적 접근으로 도서관, 행정시설, 체육시설을 하나의 매스로 융합하기에는 각 기능이 가진 공간적 특성으로 인한 제약이 있었다. 예를 들면 습기를 조절해야 하는 도서관과 수영장은 함께 있기에 적절하지 않다. 따라서 이 프로젝트는 먼저 필수적인 프로그램들을 클러스터링하였고, 섞일 수 없는 도서관 매스와 체육시설 매스의 경계를 명료하게 구분한 후 두 매스의 중심에 행정시설의 매스를 배치해서 세 개의 매스가 상호 교류가 이루어질 수 있게 연결하는 방법으로 이러한 제한사항을 극복하였다.

5-3. 화성시 북부 노인 복지관



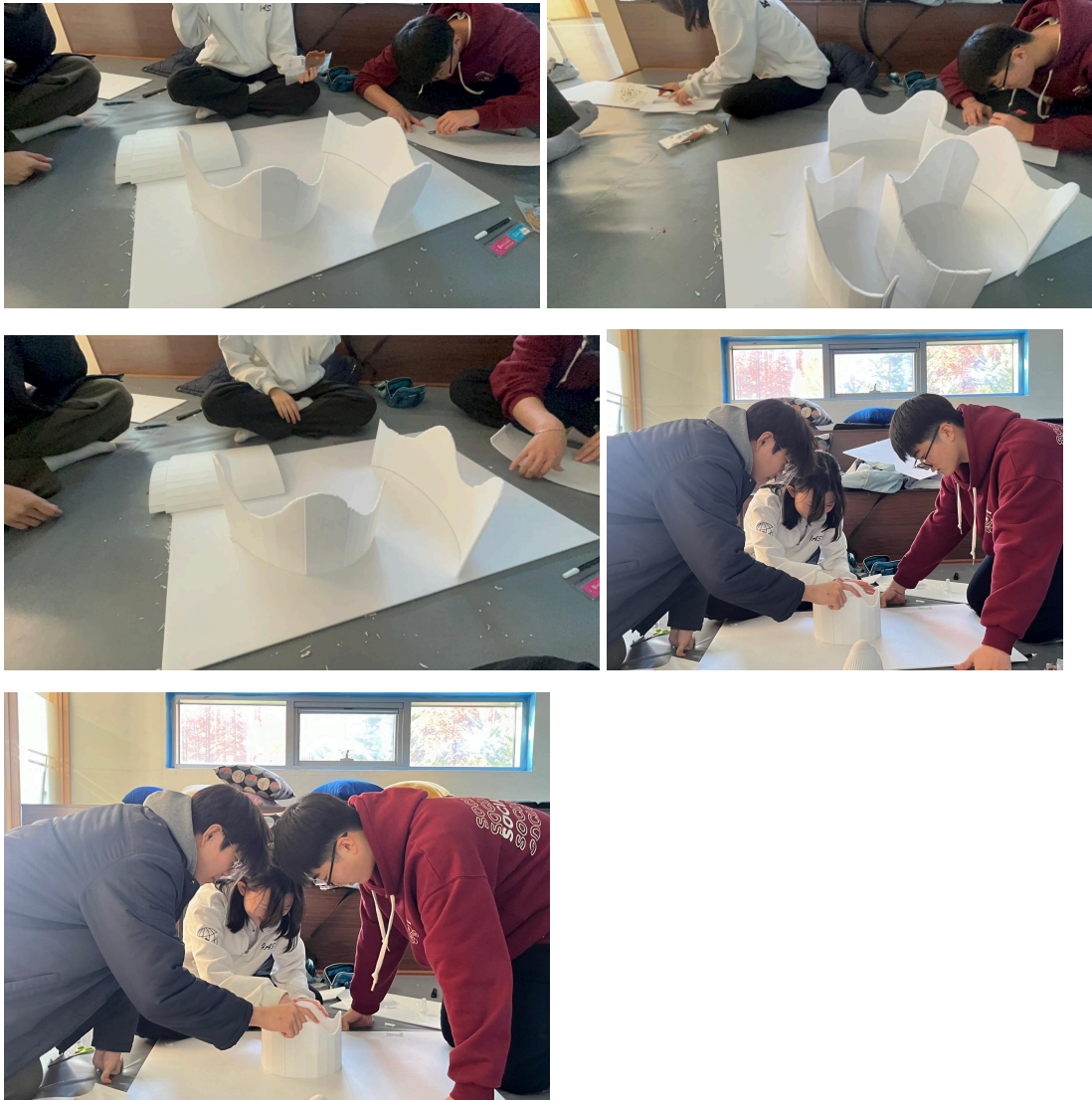
[참고] 화성시 북부 노인 복지관

화성시북부노인복지관 프로젝트는 경기도 화성시 태안3지구 근린공원 내 에 노인복지관을 설계하는 프로젝트로 2020년 11월에 현상설계가 진행되었다. 해당 설계안에서 가장 핵심적인 내용은 노인복지관의 프로그램을 문화, 교육, 사무로 클러스터링하고, 각 클러스터를 중정에서 융합하려고 시도한 것이다. 건물의 규모가 크고 복잡해질 수록 프로그램 클러스터링의 중요성은 커지는데, 이는 기능적 효율성 뿐만 아니라 사용자의 편의와 직접적으로 연관되기 때문이다. 위치적 특성으로 인해 녹지와와의 연계성이 중요했고, 그에 대응하기 위해 입면적 특성에 있어서는 주변 자연경관과 조화를 이룰 수 있는 목재 루버와 채광 확보를 위한 커튼월을 함께 사용하였다.

3. 디자인 개발 과정 및 도구

1) 외관 개발

앞서 기획한 디자인의 목표와 참고자료, 영감을 바탕으로 팀원들이 함께 아이디어 스케치를 진행하였다. 여러 차례 회의 끝에 평면도를 구현해냈고 이를 실현하기 위해 우드락이라는 재료를 선정하였다. 우드락은 밀도가 낮아 모형을 이동하거나 전시하기에 용이하고 표면처리가 유연하게 되어있어, 의도했던 유선형 구조를 실현하기에 적합한 재료이다. 또한 건축물이기에 치수 오차에 민감하다는 판단을 하였고, 정밀한 측정과 표시를 위해 재확인을 거듭하는 과정을 통해 외관을 설계하였다. 천장의 경우 내관을 쉽게 볼 수 있도록 비운채로 표현했다.

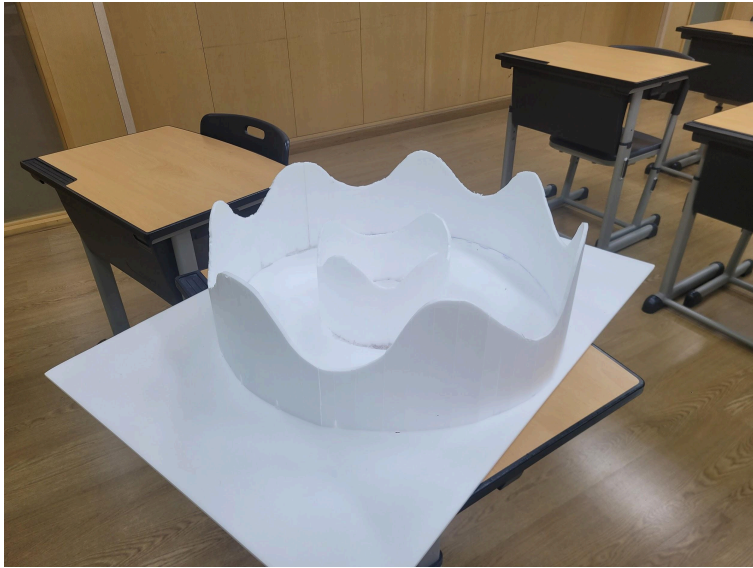


2) 보관

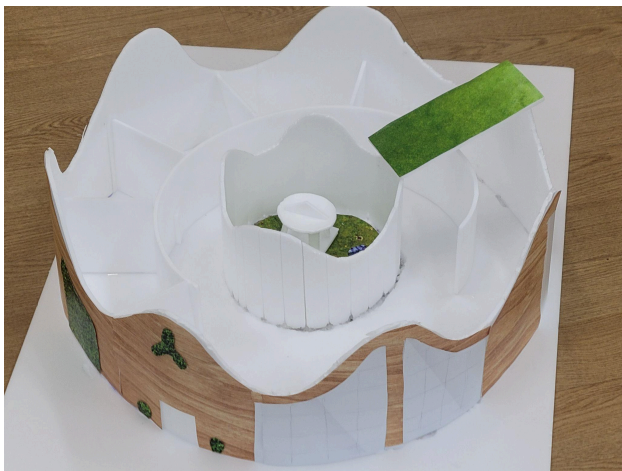
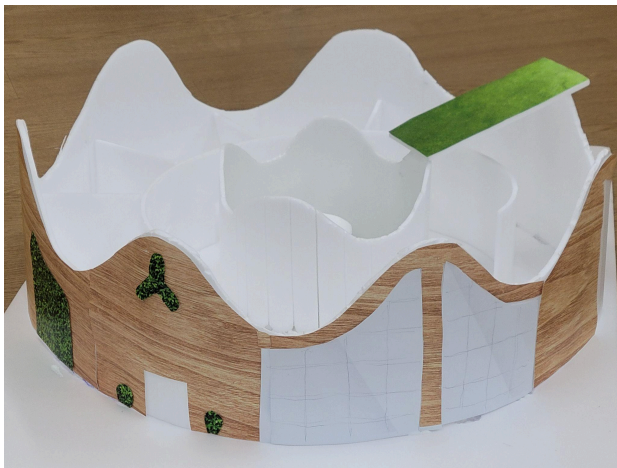
외관 개발과 내관개발 사이에 건축물 모형을 보관할 때 가능한 습도를 고려하고자하였다. 우드락은습기에 약하기 때문에 습도가 너무 높은 곳은 피하고, 건조한 곳에 보관하고자 하였다.

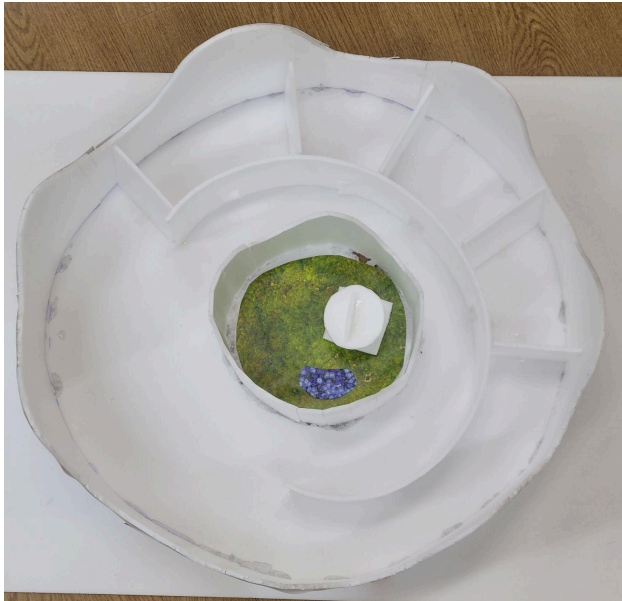
3) 내관 개발

내과 개발에는 계획한 복지 시설 내의 프로그램들을 진행할 수 있는 구조를 담아내고자 하였다. 따라서 우드락을 사용하여 내부 공간을 구분하였다. 또한 사전에 계획했던 건물 구조의 재질을 가능한 모형에서 구현해내기 위해 해당 재질 그림을 프린트 하여 규격에 맞추어 나타내었다. 또한 평사 등의 주요한 구조물)은 직접 우드락으로 표현하여 배치하였다.



4. 디자인 결과물





계획한 이론 중 스티로폼 모형에 적용 가능한 것을 선별하여 세대통합 복지시설의 모형을 제작하였다. 먼저 건물의 기본적인 구조는 측면에서 보았을 때 곡선적이고 위에서 보았을 때 도넛모양이 되도록 하였다. 앞서 설명한 신경건축학 이론에 따라 외벽에 녹화를 도입하고, 녹화 지붕의 일부를 제작하였다(실제 건물은 1번, 2번 사진에서 보이는 직사각형 녹화 지붕이 확장되어 도넛모양으로 건물의 천장을 덮는다고 보면 된다). 또한 외벽은 자연친화적이고 따뜻한 색감을 가진 목재로 구성하였고, 대형 창문을 통해 개방감을 부여했다. 또한 내부에서 입구 부분에는 벽을 안 세우고, 또 문과 건물 높이를 비교하면 알 수 있듯 천장을 높게 설정하여 개방형 구조가 보이도록 했다. 또한 가장 가운데에 있는 굴곡진 벽은 설정상 통유리인데, 이를 통해 앞서 서술했듯 자연과의 연결을 강화하고 간접적인 세대간 교류가 이루어질 수 있도록 하였다. 또 계획한 대로 가운데 공간에 정원(공터)을 배치하고, 정자를 두었다. 또한 주목해야 할 점은 문이 존재하지 자세히 보았을 때 1개의 방을 제외하고는 모두 문이 존재하지 않는다는 점인데, 문이 존재하는 방은 화장실이고, 나머지 방들은 상권분석에서 설명하였듯 전통시장과 같은 열려있고 시끌벅적한 분위기를 형성하고자 했다.

5. 디자인 평가 및 보완할 점

먼저 디자인의 보완점에서는 청장년층, 유니버설 디자인의 제한적 적용, 프로그램 지속 가능성 부족, 자연요소 유지 관리 문제, 비용이다.

세대 통합을 위해 설계된 공간 이지만 청장년층을 위한 공간은 상대적으로 부족하다. 청장년층도 효과적으로 사용할 수 있는 다목적 공간을 추가하고 청장년층이 센터에 방문할 만한 유인을 늘릴 필요가 있다. 또한 유니버설 디자인의 경우 모든 주요 시설에 적용되었다고 보기 어렵다. 다양한 신체적 조건을 가진 사람들이 모두 이용할 수 있도록 보완이 필요하다. 설계된 프로그램의 경우 초기에는 활성화될 수 있으나 시간이 지나면서 이용자가 감소할 수 있고 유지 관리 비용이 증가할

수 있다. 지역 주민과 함께 운영 가능한 자치 프로그램 활성화, 협력 체계 강화 등의 보완이 필요하다. 또한 자연친화적이고 안정적인 분위기를 조성하기 위해 다양한 자연요소를 디자인에 포함하였다. 이는 장점이 될 수 있지만 유지관리 측면에서 어려움이 있을 수 있다. 자연친화적인 분위기를 조성하려면 자연요소의 관리가 제대로 이루어져야 할 것이고 이에 들어가는 노동과 비용에 대한 해결책을 마련해야 할 것이다. 마지막으로 유선형 구조를 활용하기 위해 센터에는 굴곡진 면이 많이 사용되었다. 이는 비용적인 측면에서 보았을 때 일반 건물에 비해 많은 비용이 들 것이다. 이 점에 대비해 효과적으로 굴곡진 면을 이용해 낮은 비용으로 센터를 건설할 방법에 대해 연구해보아야 할 것이다.

디자인 실현 과정에서는 먼저 구조물의 공간이 부족해 내부설계는 진행하지 못하였다는 점이 가장 큰 문제점이라고 할 수 있다. 구조물을 더 크게 만들어 설계한 참여 공간 디자인, 개방형 구조, 프로그램 등을 구현하는 방식을 통해 보완할 수 있을 것이다. 또한 순간접착제를 이용해 스티로폼으로 구조물을 제작하다보니 스티로폼이 녹기도 하고 창문 등을 투명 필름을 이용해 제작하지 못한 점 등 다양한 디테일이 부족하기도 했다. 구조를 디자인하고 설계하는 과정에서 이론 적용과 보고서에 집중하다보니 계획한 디자인을 모두 구현해내지 못했다는 점을 추후에 더 보완해나가야 할 것이다.

참고자료

건축디자인 프로세스에 관한 연구, 한국공간디자인학회 논문집, vol2 no2 통권 004호, 20077.

김대길, 조선 후기 장시 발달과 사회.문화생활 변화. 정신문화연구, 제35권 제4호, 2012

박혜선. (2009). 일본 노유복합시설의 세대간 교류공간계획에 관한 연구. 의료·복지 건축(구 한국의료복지시설학회지), 15(3), 51-59.

박혜선, 안태운. (2012). 세대교류 활성화를 위한 세대통합 프로그램 및 세대교류 공간에 관한 연구 - 경기도 복지관을 중심으로. 의료·복지 건축(구 한국의료복지시설학회지), 18(2), 65-76.

신경건축학, 뇌에게 행복의 공간에 대해서 묻다

안소현. (2020). 노인복지시설의 사회적 기피현상 완화 계획안 : 세대 간 통합공간을 바탕으로 [석사학위논문, 홍익대학교]. <http://www.riss.kr/link?id=T15523073>

임준. (2021). 세대간 교류 증진을 위한 노유복합시설에 관한 연구 [석사학위논문, 건국대학교]. <http://www.riss.kr/link?id=T15742023>

이진경, 노마디즘. 휴머니스트, 20022. 정승모, 문화공간으로서의 장터. 도서문화, 14, 1996

장영우, 이종국. 노인종합복지관 시설 사용자의 동선계획에 관한 연구. 한국주거학회

참여공간디자인 (인간 중심 디자인과 현대 공간디자인에서 참여경향 확대의 연관성에 연구)

테오도르 폴 김, 도시크리리닉. 시대의 창, 2011 4. 정기용, 사람·건축·도시, 현실문화연구, 20085.

한희수, 상업시설 유형에 따른 방문빈도가 상업시설에착과 지역커뮤니티에 미치는 영향관계 분석:
망우동 이마트와 우림시장을 중심으로, 한국도시행정학회 (2920.06)
헬레나 노르베르 호지, 오래된 미래, 중앙북스, 20156.