

NATIONAL
PUBLIC
BUILDING
CENTER

좋은 공공건축 04

청소년의 꿈을 담은 사랑방

공릉청소년문화정보센터



좋은 공공건축 04

청소년의 꿈을 담은 사랑방

공릉청소년문화정보센터

모두 함께 만드는 '좋은 공공건축'을 위하여

사람은 누구나 좋은 환경에서 살아가기를 꿈꿉니다. 국가와 지방자치단체가 제공하는 공공서비스 범위가 확대되면서 공공건축이 많아지고 사람들의 관심도 높아지고 있습니다. 공공건축은 바쁘고 메마른 일상의 휴식처이자 이웃과 만나는 소통 공간입니다.

‘좋은 공공건축’이란 어떤 것일까요? 공공건축은 ‘모두를 위한’ 건축입니다. 그러나 안타깝게도 많은 공공건축 사업이 사용자 요구와 필요보다는 공급자 편의에 따라 최소한의 예산과 일정으로 진행되고 있습니다. 그럴듯하게 외형만 갖춘 공공건축물이 양산되어 시민을 위한 본래의 역할을 제대로 수행하지 못하는 현상이 빚어지기도 합니다.

건축공간연구원의 국가공공건축지원센터에서는 공공건축의 우수 사례를 공유하고자 ‘좋은 공공건축’ 시리즈를 발간합니다. 첫 번째 ‘우리 함께 만드는 공공도서관-구립 구산동도서관마을’은 주민이 도서관을 만드는 과정에 참여하여 동네에 활기를 불어넣은 사례입니다. 두 번째 ‘독립 음악인의 창작 공간-뮤지스팡스’는 기획부터 운영까지 전 과정에 공공기관, 음악인, 설계자, 시공자가 의견을 공유하며 문화예술을 위한 창작 공간을 만든 사례입니다. 세 번째 ‘모두가 함께 만든 아이들의 두 번째 집-국공립 연천어린이집’은 지자체 공무원, 어린이집 운영자, 설계 공모 운영 기관, 심사위원이 기획 초기 단계에서부터 서로 머리를 맞대고 좋은 공공건축 설계안을 선정하기 위해 설계 공모를 준비했으며, 설계자의 창의적인 설계안으로 아이들이 행복한 공간을 만든 사례입니다. 이번 에 펴내는 『청소년의 꿈을 담은 사랑방-공릉청소년문화정보센터』는 운영진을 중심으로 민간과 공공이 리모델링 사업을 함께 기획하고, 좋은 청소년 공간을 꿈꾸는 설계자가 청소년과 주민의 요구를 세심하게 반영해서 활기찬 공간을 조성한 사례입니다.

좋은 과정은 좋은 결과물을 낳습니다. 공공건축을 만드는 사람은 우리 모두입니다. 공공건축을 구현하는 과정을 살펴보는 ‘좋은 공공건축’ 시리즈가 공공건축에 대한 관심과 이해도를 높이고 모두 함께 좋은 공공건축을 만드는 데 도움이 되기를 바랍니다.

I	청소년을 위한 공공건축	
	국내 청소년 공공건축의 현황	07
	청소년 활동 공간의 변화	08
II	공릉청소년문화정보센터	
	공릉청소년문화정보센터 사업 개요	12
	왜 공릉청소년문화정보센터인가	14
	어떻게 만들어졌을까	16
	누가 만든 것일까	30
	청소년이 머무는 공공의 장소	32
III	청소년 공공건축의 미래	
	청소년 공공건축, 어떻게 만들고 운영하는가	40
	이 시대의 청소년, 그리고 장소	44
	다음 세대의, 다음 세대를 위한,	48
	다음 세대에 의한 공공건축에서 건축가란	
	부록	
	공릉청소년문화정보센터 주요 프로그램	56
	공릉청소년문화정보센터 이용 안내	59





좋은 공공건축 04
청소년의 꿈을 담은 사랑방

청소년을 위한 공공건축

국내 청소년 공공건축의 현황
청소년 활동 공간의 변화





청소년 Youth

주로 9세 이상 24세 이하인 사람을 일컫습니다.

「청소년 기본법」 제2조

청소년시설 Youth Center

청소년의 활동, 복지, 보호에 제공되는 시설입니다.

「청소년 기본법」 제3조

특히 지역을 거점으로 청소년들이 마을에서 행복하게 성장하며 미래를 준비하도록 지원하는 곳입니다.

한국청소년수련시설협회

공공건축 Public Building

공공기관이 건축하거나 조성하는 건축물 또는 공간환경을 말합니다.

「건축서비스산업 진흥법」 제2조

민관협력 Public Private Partnership

공적 업무를 행정 주체가 민간과 역할을 분담하여 공동 수행하는 방식입니다.

한국법제연구원

참여설계 Participatory Planning

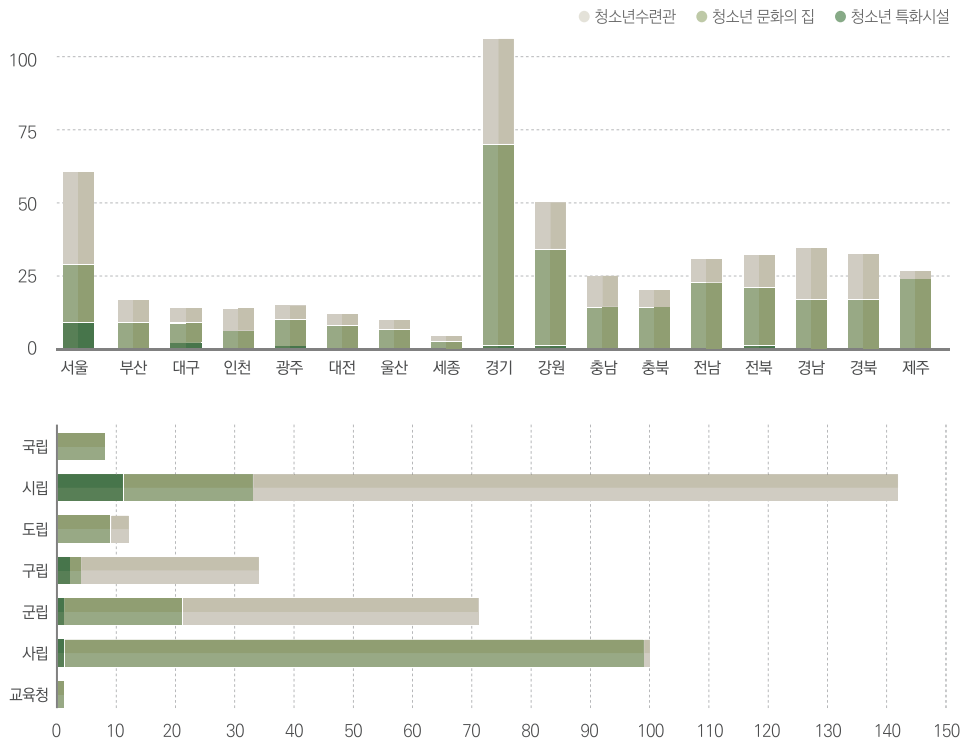
사용자와 관계자가 다양한 방법으로 계획 과정에 개입하는 것을 의미합니다.

국내 청소년 공공건축의 현황

청소년기, 청소년 활동의 중요성에 대한 우리 사회의 관심이 높아짐에 따라 국내 청소년시설의 숫자는 꾸준히 늘어나고 있는 추세다. 여성가족부(2020)에 따르면, 「청소년활동진흥법」에 따른 ‘청소년수련시설’의 경우 1992년 이전에는 150여 개에 불과했지만 매년 지속적으로 증가하여 2020년 12월 기준 799개의 시설이 설치·운영되고 있다. 그중에서 가장 높은 비율을 차지하는 ‘청소년문화의집’은 2021년 기준으로 전국에 302개소가 운영되고 있으며, ‘청소년수련관’이 193개소로 그 뒤를 따른다. 20년 전과 비교했을 때 두 배 이상으로 증가한 수치다. 같은 기간에 감소세를 보이는 청소년수련원, 청소년야영장과는 다른 양상이다.

청소년 수련시설의 유형별 운영 프로그램과 입지를 고려할 때, 이 같은 변화는 청소년 수련 활동의 중심지가 근교나 국립공원, 명승지와 같은 곳에서 지역 청소년들의 접근성이 더 높은 지역, 다시 말해 우리 주변의 일상생활권으로 옮겨오고 있다는 것을 보여준다.

여성가족부는 2018년 수립된 ‘제6차 청소년정책기본계획’을 바탕으로 청소년 활동 인프라의 재구조화를 실행하고 있다. 기존의 청소년수련관, 청소년문화의집을 ‘(가칭) 청소년센터’로 변경하여 지역 청소년들의 활동 허브가 되는 시설로 개편하는 것이다. 이는 지역 청소년 지원 서비스를 다양화하고 역할과 기능을 재정립하는 데 주 목적을 두고 있다.



지역별·설립주체별 청소년 수련시설 현황(2021년 10월 기준) © 청소년수련시설포털

청소년 활동 공간의 변화

국내 청소년시설의 수가 늘어나는 만큼 지역사회 거점시설로서 청소년시설의 공공적 역할 역시 점점 중요해지고 있다. 또한 우리 사회의 변화에 맞춰 청소년 시기의 라이프 패턴이 다양해지면서 청소년시설에서도 그러한 활동을 담을 수 있는 새로운 공간이 요구되고 있다.

청소년시설은 지역 청소년들의 학교 밖 학습공간이자 놀이 공간으로, 진로탐색과 체험 활동의 장으로, 여가 생활을 누릴 수 있는 일상의 장소로 변화하고 있다. 최근 조성되는 청소년 시설의 공간에서 그 변화를 찾아볼 수 있다.

청소년들이 직접 운영할 수 있는 소규모 카페나 댄스 동아리, 밴드 활동을 할 수 있는 공간, 요리실습실, 메이커스페이스 등 다양한 활동공간을 갖춘 청소년시설이 생겨나고 있다. 도서관, 열람실 등 지역주민과 함께 이용하는 공간이 마련되기도 한다.

2016년 광주광역시가 설립한 ‘청소년삶디자인센터’는 ‘N개의 방과후’, ‘일들의 사전’ 프로젝트 등 청소년 특화 프로그램을 운영하고 있다. ‘생활목공방’, ‘살림공방’ 등의 특화공간에서는 목공, 의류 수선 등을 교육하며 학교와 연계해 교사 연수 프로그램을 운영하거나 동아리 활동을 지원하기도 한다.



광주광역시 청소년삶디자인센터(삶디) 생활목공방, 살림공방 © 광주청소년삶디자인센터

2019년 문을 연 대구시청소년문화의집 '꿈지락발전소'에는 3D프린터와 레이저커팅기 등 디지털 가공 장비를 갖춘 메이커스페이스 '꿈지팍팍'이 있다. 또한 제과·제빵을 비롯한 요리 수업이 가능한 '요리조리' 실습실을 갖추고 있으며, 2층 높이의 실내암벽장에서는 지역 청소년과 주민을 대상으로 클라이밍 수업을 할 수 있다.

'아산시청소년문화의집'은 아산시가 2019년에 설립한 청소년시설로, 한 층 전체를 '미래직업체험존'으로 꾸민 것이 특징이다. 예컨대 바리스타 교육 및 진로체험을 할 수 있는 공간 '유스라떼'와 메이크업, 네일아트 등 뷰티 실습을 할 수 있는 '유스샵롱', 영상 제작·편집 공간 '유스튜디오'가 있다.

그리고 제과·제빵 전문교육과 동아리 활동을 위한 실습실 '유스바게트' 등 일곱 개의 특화 활동 공간으로 구성되어 있다. 청소년동아리, 자원봉사 등 다양한 분야의 청소년 활동을 지원하고 있으며, 아산시 관내 청소년을 대상으로 직업교육 프로그램을 운영하고 있다.

청소년시설의 보급을 위한 공공의 지원, 그리고 청소년시설의 역할 변화에 대한 사회적 요구가 커지고 있는 현 시점에서, 우리는 청소년시설의 조성 과정에 주목할 필요가 있다. 건축물의 기획부터 설계, 시공, 준공에 이르는 일련의 과정을 면밀히 살펴보면 좋은 청소년시설의 요건, 그리고 청소년을 위한 공공건축이 나아가야 할 방향을 모색해야 한다.



대구시청소년문화의집 꿈지락발전소 실내암벽장, 메이커스페이스
© 대구시청소년문화의집 꿈지락발전소



아산시청소년문화의집 유스바게트, 유스라떼 © 아산시청소년문화의집





좋은 공공건축 04

청소년의 꿈을 담은 사랑방

공릉청소년 문화정보센터

공릉청소년문화정보센터 사업 개요

왜 공릉청소년문화정보센터인가

어떻게 만들어졌을까

누가 만든 것일까

청소년이 머무는 공공의 장소

공릉청소년문화정보센터 사업 개요

용도	수련시설(청소년시설), 교육연구시설(도서관)
발주기관	서울특별시 노원구(교육복지국 아동청소년과)
협력기관	스페이스티 추진단(씨프로그램·도서문화재단씨앗·책읽는사회문화재단)
위치	서울특별시 노원구 노원로1나길 10(공릉동 87-5)
대지면적	1,019.40m ²
건축면적	594.64m ²
연면적	2,594.91m ²
규모	지하 1층~지상 6층
사업방식(범위)	리모델링(지상 1~6층)
총사업비	1,515백만 원(민간 600, 국비 333, 구비 582)
구조	철골철근콘크리트조
설계(발주방법)	(주)이유에스플러스건축(수의계약)
시공(가구)	메이트건축(큰산인디컴)
감리	(주)이유에스플러스건축
재개관	2020.5.28.
수상이력	2020년 대한민국 공공건축상 최우수상



공릉청소년문화정보센터 내부 © 박영채

공릉동의 사랑방, ‘공터’

1990년대 초반 택지개발지구로 조성된 서울 노원구, 그 안에 약 8만 명의 사람들이 거주하는 공릉동. 아파트가 즐비한 틈에 다세대가 모여 있는 블록이 있고 그 골목길에 공릉청소년문화정보센터라는 동네 사랑방이 있다. 아주 평범한 동네에, 보통의 사람들이 이용하는 곳이다. 주민들은 이 곳을 ‘공터’라고 부른다.

공공도서관과 청소년문화시설이 함께 있는 공터는 2010년에 지어졌다. 사실 그 전에 4~5년 간 납골당 설치 문제로 주민, 종교, 행정 간의 심각한 갈등이 있어 왔던 터였다. 이들은 ‘돈 벌면 이사가겠다’고 말하곤 하였다.

그러한 시점에 이 공터가 조성되었다. 사람들은 공터에서 만났다. 청소년뿐 아니라 부모들이 이 곳에 모였다. 함께 이야기하며 문제는 분명해졌고 해결 방식을 찾아 나갔다. 공터는 마치 우물가처럼 사람들이 모여 논의를 하고 담소를 나누며 쉬기도 하는 공공의 장소가 되었다. 특히 리모델링을 통해 공터는 단지 새롭게 단장되지만 한 것이 아니라 이용자에게 맞게 재구성되었다. 이미 공터가 그러했던 것처럼, 리모델링 과정에 많은 이들이 개입하였다. 만약 누구에게라도 공터의 소유와 관리 주체를 묻는다면 행정이 아닌 이 곳의 이용자들이라 답할 것이다.

“이제 공릉동은 빈 무덤이라는 이름에서 꿈을 품은 언덕으로 되살아나고 있다. 아이를 안고 있는 엄마의 품을 형상화한 공터자의 또 다른 뜻은 “아름답다”이다. 稇陵의 본래 뜻 역시 “무덤”이 아니라 “언덕”이다. 태릉에 배나무가 한창일 때 활짝 핀 배꽃이 가득한 언덕을 상상해보라. 지금은 배꽃 대신에 아름다운 사람 꽃이 만발한 언덕, 사람들의 꿈이 영글어 가는 언덕이 우리 마을 공릉동의 이름이다. 우리 아이들은 엄마 품에서 꿈을 꾸며 자란다.”

「우리가 사는 마을」(이승훈·공릉청소년문화정보센터 지음) 중



공터주변 모습 © EUS+ Architects

왜 공릉청소년문화정보센터인가

민관협력을 통한 사업추진

공릉동에 공터가 조성된 지 10여 년이 지나며 공간은 포화 상태에 이르렀다. 특히 처음에 만들어진 공간을 공터의 정체성에 맞게 사용하기가 어려웠다. 1일 평균 1,000여 명이 이용하게 되면서 모임 장소는 부족했고 열람실은 갑갑했다. 운영진 측에서는 이용자 조사를 통해 필요성을 체감했고 리모델링을 추진하였다.

한편 당시 구 예산만으로는 부족했기 때문에 다른 협력 주체를 모색해야 하는 상황이었다. 그러한 가운데 전국적으로 어린이 및 청소년을 위한 공공장소 조성 프로젝트를 실행해 오고 있었던 스페이스 티 추진단과의 협의를 통해 함께 공터 리모델링 사업을 실행하게 되었다. 추진단은 노원구와 협약을 맺고 예산 및 지원 역할을 분담하였다.

공공건축물인 공릉청소년문화정보센터의 리모델링 사업은 행정과 민간의 협력으로 실행되었다. 예산 지원 비율과 전문가 선정 등의 역할, 책임 범위 등을 나눴다. 이는 협약을 통해 초기에 분명하게 논의되었다. 민·관의 역할 분담으로 사업을 효율적으로 추진할 수 있었고 예산 대비 결과의 질이 높아질 수 있었다.

사용자의 참여를 통한 계획

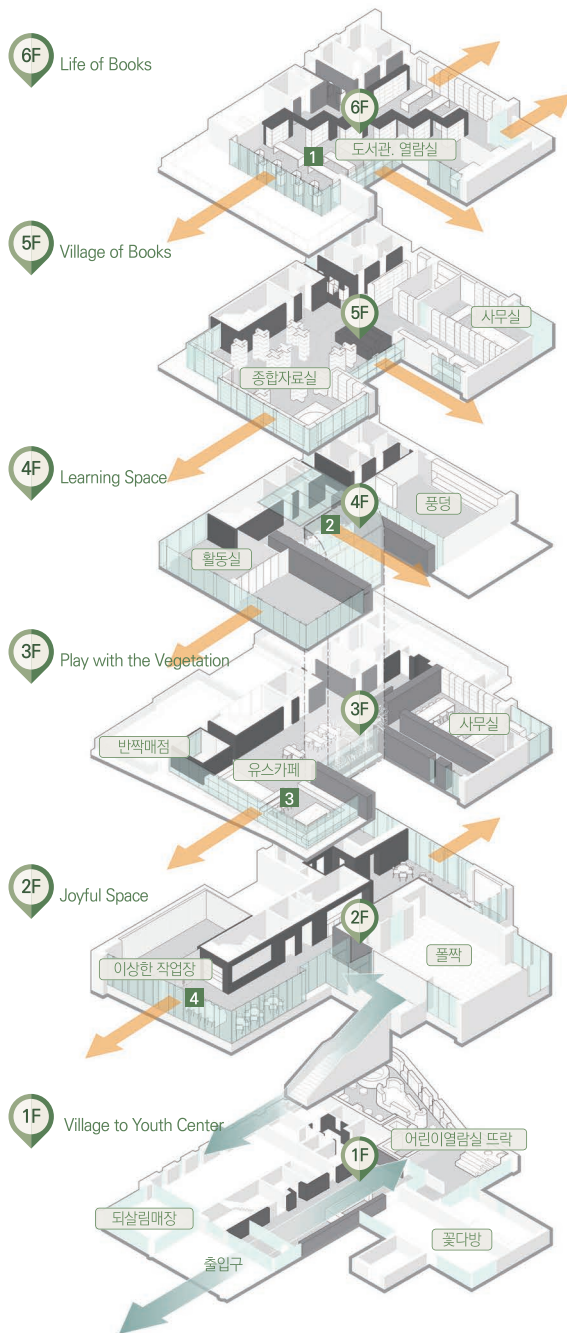
공터의 운영진과 스페이스티 추진단은 리모델링을 통해 단지 공간이 새로워지고 설비가 개선되는 것뿐만 아니라 사용자들에게 필요한 장소로 재구성되는 것이 가장 중요하다고 보았다. 그에 적합한 전문가를 물색했으며 무엇보다 참여설계에 대한 이해도가 높고 경험이 있는 건축가와 계약을 체결하였다. 특히 추진단은 사용자 참여에 대한 업무 비용을 별도로 책정해 계약했다.

사용자 참여는 스페이스티 추진단이 기획한 워크숍 과정을 통해 이루어졌다. 건축가는 설계의 시작점에서 청소년 대상 워크숍 3회, 운영진 워크숍 2회, 그리고 이후 주민 설명회를 1회 진행하며 이들과 함께 공간이 가진 문제점을 확인하고 개선 방향을 찾아나갔다. 사용자의 의견은 때로 단편적이거나 협소하고, 이상적이다. 건축가는 이들의 의견을 수용하면서 때로는 전문가 입장에서 열띤 토론을 이어가기도 했다.

공터의 리모델링 과정에서 온 동네가 들쭉거렸다. 닫혀져 있지 않은 이곳에 사람들이 들락거리며 기웃거렸다. 공공장소를 조성하는 일이 공유되면서 공터는 주민이 주인인 곳이 된 것이다.

“노후화된 시설을 리모델링하여 청소년들에게 편안하면서도 다양한 활동들을 독려해 줄 뿐 아니라 유아와 어린이, 어른들이 함께 이용하는 문화공간으로 활용하고, 사업 추진 과정에서 사용자(청소년 등)의 적극적인 의견 수렴 및 ... 발주자의 노력 등에서 우수한 평가를 받았으며, 다양한 프로그램을 구성하여 운영하는 등 코로나에도 많은 주민과 청소년들이 참여하여 소통 공간으로 활용하는 것에 깊은 인상을 주었다.”

2020 대한민국 공공건축상 심사평 중



지하 1층을 제외한 1~6층 공간구성 © EUS+ Architects



리모델링 이후 많아진 모임 장소 © 박영채

어떻게 만들어졌을까 기획 이전

노원구립 공릉청소년문화정보센터 건립

2008.08~2010.10.

설계 및 시공

개관·운영

2010.10.

성공회대학교 산학협력단, 위탁 운영 계약

2010.12.

임시개관

운영위원회 조직

-운영진·행정·전문가·주민·청소년 구성

2011.02.

정식개관

청소년문화의집·화랑도서관 등록

2011.03.~06.

청소년·주민 조직 및 운영

-청소년운영위원회·청소년동아리

-든든한이웃·도서관일촌·꿈마을공동체

2013. 2015. 2017.

최우수 청소년수련시설 선정

2017.~2018.

운영진(청소년운영위원회), 이용자 조사 시행

청소년센터 건립과 운영 시작

2010년, 오랜 갈등으로 지쳐있던 공동체 사람들 틈에 공릉 청소년문화의집이 조성되었다. 공터는 도서관과 청소년문화의집이 함께 있는 복합시설이다. 시작 때부터 서로 다른 이들이 함께하는 일이 필요했던 것으로, 공터는 아마 ‘관계 맺음’이라는 운명을 타고난 듯하다.

도서관과 청소년 관련 두 부서는 각각 1, 5, 6층, 그리고 2, 3, 4층을 별도 등록하여 관리해오고 있다. 성공회대학교 산학협력단에서 위탁을 받아 운영을 총괄한다. 건물을 관리하는 행정 부서가 나눠져 있다는 것은 인력, 운영 시간, 주 이용자, 프로그램 등에 구분이 있다는 것을 의미한다. 그러나 운영진은 센터가 단지 내부의 기능에만 충실하기보다 지역을 향해 있도록 통합 운영해 왔다. 이제 도서관에서 청소년들이 시끌벅적하게 활동하고 청소년 공간에서는 주민들이 열띤 독서 토론을 한다.

‘든든한이웃’은 주민과 청소년 중심의 활동가 모임이며, ‘도서관일촌’은 청소년을 비롯해 어머니 및 어린이 사서가 함께 활동하며 책모임, 공동육아모임, 도시농업모임 등으로 확장되어 현재까지 이어지고 있다. ‘꿈마을공동체’는 2011년 공동체 최초의 마을축제 ‘꿈나르샤’를 계기로 구성된 것인데, 마찬가지로 현재까지 축제와 답사 프로그램, 카페 등을 운영한다.



청소년, 주민이 모두 이용하는 공터 © EUS+ Architects

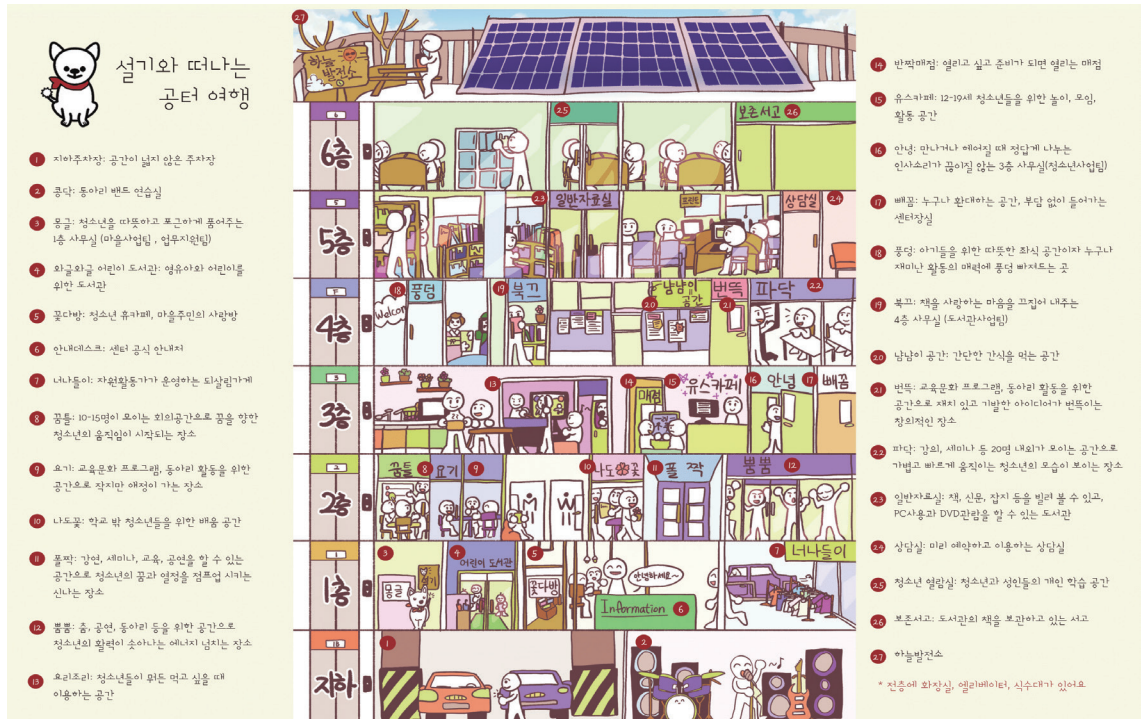
이용자 조사와 리모델링 필요성 증대

공터를 중심으로 주민, 청소년 조직들이 다양하게 조직되고 시설이 이용된 지 어느덧 10여 년이 흘렀다. 통상 10년이 경과한 건축물이 노후화되었다고는 어려운데, 공터는 단지 시설의 개선이 필요했던 것만은 아니었다. 다양한 프로그램이 운영되고 청소년뿐 아니라 각 연령대의 주민들이 모이게 되면서 공간은 포화 상태에 이르렀다. 공터만의 운영 및 이용 특성에 적합한 공간으로 재구성이 필요했다.

특히 당시 운영진은 시설 이용에 불편함을 느끼는 사람이 많아지면서 실제 방문자 수가 감소하였음을 알고, 개선 방향과 방법을 찾기 위해 이용자 만족도 조사를 했다.

“책 읽을 공간이 부족해요.”
 “친구들과 함께 공부하고 숙제하고 싶어요.”
 “오래된 컴퓨터와 칸막이가 있는 개별 책상으로 공간을 잘 이용할 수가 없어요.”
 “5층은 어른들 중심의 공간인 듯 해서 너무 조심스러워요.”
 “청소년 도서관인데 청소년 도서는 부족하고 찾기가 어려워요.”
 “시험기간인데 아이들이 공부 안하고 시끄럽게 해요. 분리 필요해요.”
 “불암도서관처럼 멋진 공간을 가지고 싶어요.”

청소년 및 주민 요구(공터 개선 기초자료 중)



기존 공터의 이용 © 공릉청소년문화정보센터

어떻게 만들어졌을까 **기획 과정**

리모델링 기획

2018.11.

노원구청장, 공터 방문
-운영진, 노원구에 시설 개선 건의
-노원구, 개선 적극 검토

2018.12.

운영진·책읽는사회문화재단,
공간 프로젝트 협력 논의 및 노원구청 방문

2019.03.

운영진, 공터 개선 위한 관계자 집담회 개최
-노원구·스페이스티(Space T) 추진단·
주민전문가 협의

2019.04.

스페이스티(Space T) 추진단, 협력 방안 구체화

사업 협력체계 구축

2019.06.

노원구·스페이스티 추진단, 프로젝트 협약
체결(공간혁신프로젝트 업무 협약)

시설 개선방식과 실행주체 모색

공터의 운영진은 시설의 공간 개선을 추진하기 위해 구체적인 방법과 예산을 구상해야 했다. 일단 당시 지역의 공공 시설 순회 방문 차 공터에 들른 구청장에게 개선의 필요성을 전달하였다.

노원구가 개선에 대해 적극적으로 검토할 것을 구두로 지시, 약속한 가운데 운영진은 좀 더 신속한 실행을 고민하며 다양한 주체를 알아보던 중, 책읽는사회문화재단과 민관협력 방식의 가능성을 논의하고 함께 구청장 면담을 가졌다.

책읽는사회문화재단은 도서관문화재단씨앗, 씨프로그래밍과 함께 스페이스티 추진단을 구성해 청소년, 특히 트윈세대(만 10~15세)를 위한 도서관 프로젝트(BTS 프로젝트, Be Tween Space)를 실행해 오며 새로운 대상지를 모색하던 터였다.

추진단의 씨프로그래밍은 구체적인 실행을 맡고 있었는데, 단지 좋은 공간을 만든다는 목표에서 나아가 사용자에게 실질적으로 필요한 장소를 제공한다는 관점에서 과정상의 사용자 참여를 강조하였다.



전주시립도서관의 우주로1216; 스페이스티 추진단이 협력하여 조성한 사례 © 박영채(왼), © 주현동(오)

민관협력 실행의 논의와 결정

운영진은 다양한 실행 주체의 협력을 위한 관계자 집담회를 개최하였다. 노원구의 도서관 및 청소년 관련 부서와 인근 도서관, 스페이스티 추진단, 주민 전문가 20여 명이 공터에 한데 모였다.

먼저 운영진이 생각하는 개선 방향과 필요 사항을 논의하였다. 운영진은 열람실 중심이 아닌 배움의 공간으로 개선해야 함을 언급하면서, 도서 접근의 용이성, 독서환경 개선, 어린이 활동공간 확대, 시대 변화에 맞춘 프로그램 조성, 편의성 제고 등을 설명하였다. 그리고 민간인 스페이스티 추진단이 협력 시의 추진 절차와 방법, 효과에 대해 공유하였다.

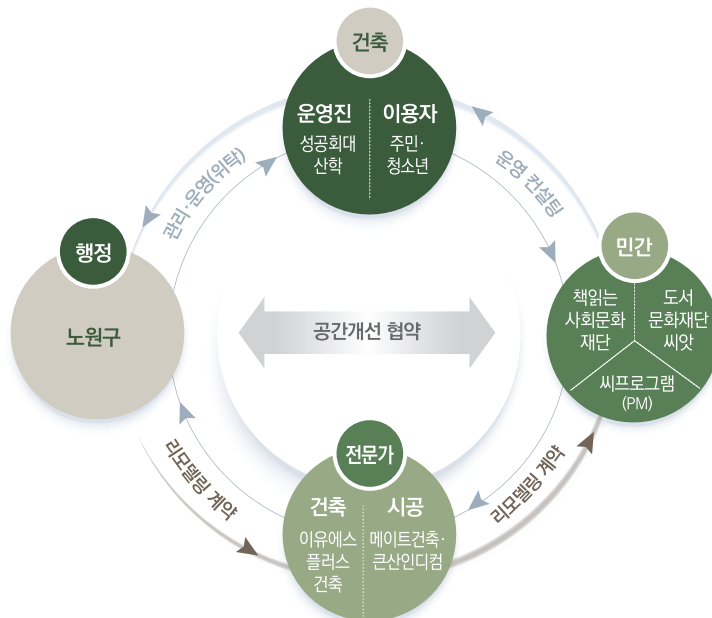
이후 약 3개월 뒤 노원구와 스페이스티 추진단은 공터 리모델링을 위한 공간혁신 프로젝트 업무협약을 체결하였다.

행정과 민간의 역할 분담

업무협약에 따라 공터 리모델링 사업의 주요 추진 주체는 노원구와 스페이스티 추진단으로서, 이들은 예산 및 역할을 분담하였다. 총 소요 예산은 15억 원으로 산정하였는데, 구비 및 국비는 약 60%, 민간 재원은 40%를 통해 실행하는 것으로 결정하였다.

그리고 두 주체가 모두 예산을 지원하되 노원구는 행정적 지원을, 추진단은 기획, 전문가 섭외, 실행 등 실무적 지원을 맡았다. 운영진은 공터를 이용하는 주민·청소년, 구와 추진단, 전문가를 연결하는 역할을 담당하는 것으로 논의하였다.

특히 주체들이 다양한 만큼 각자의 방향과 방법이 다를 수 있다. 그렇기 때문에 협약 체결 이후 재개관에 이르기까지 모든 팀이 모이는 월례회의를 지속하였다.



민관협력 실행 구조

어떻게 만들어졌을까 **설계 과정**

기본설계

2019.05.

이유에스플러스건축(EUS+ Architects)

수의계약 체결

-스페이스티 추진단(Space T) 및 노원구와 계약

2019.08.

킵오프 미팅

사전 워크숍

2019.08.~10.

청소년 참여설계 1차 워크숍

운영진 참여설계 1차 워크숍

청소년 참여설계 2차 워크숍

운영진 참여설계 2차 워크숍

청소년 참여설계 3차 워크숍

2019.12.

주민 설명회

실시설계

2019.10.~12.

건축가, 기본설계 완료 및 실시설계 진행

2019.11.~2020.03.

스페이스티 추진단(Space T), 컬렉션 준비

도서 컬렉션 관계자 워크숍

건축가 계약 및 킵오프 미팅

스페이스티 추진단은 공터의 공간 재구성을 위해 적합한 건축가를 모색하였다. 민·관이 협약을 맺은 해당 사업의 특성에 따라 전문가는 3, 5, 6층에 대해 스페이스티 추진단과, 그리고 1, 2, 4층에 대해서는 노원구와 별도로 수의계약을 하였다.

특히 건축설계는 이러한 사업 특성을 이해하는 이유에스플러스건축이 맡게되었다. 추진단은 기존에 다른 지역에서 유사 프로젝트를 진행해 오면서 사용자 참여의 중요성과 효과를 인지하며 강조하고 있던 터였다. 그리고 공터의 운영진도 이미 공터를 활발하게 이용해 온 이들의 의견을 반영하는 것이 필요하다고 판단했다. 추진단은 건축가가 참여설계에 필요한 업무가 기본 및 실시설계 외 범위에 해당하므로 계약서 상에 이에 대한 비용과 기간을 추가하였다.

추진단은 청소년과 운영진들이 프로젝트에 참여할 수 있도록 전체 프로세스를 기획하고 추진하였다. 먼저, 프로젝트에 참여하는 건축가뿐 아니라, 노원구, 공터의 운영진과 이용자인 청소년을 모아 전체 프로젝트의 기간과 기간별 주체별 역할, 공간에 대한 기대 등을 공유하는 킵오프 미팅을 했다.

건축가인 이유에스플러스건축은 워크숍 진행을 맡았는데, 특히 청소년과 주민들이 공간기획에 참여할 수 있도록 워크숍을 구체적으로 기획하였다. 운영진은 청소년을 미리 물색하며 참여하도록 장려하고 지원하였다.

사전워크숍

kick-off 미팅 이후 본격적으로 워크숍을 시작하기에 앞서 이유에스플러스건축은 사전 워크숍을 시행하였다. 미래의 공터를 위한 지혜를 모아보려는 목적으로, 운영진과 사용자가 기존 공간을 어떻게 바라보며 미래의 공터에 대해 어떻게 이미지를 그리고 있는지 확인하고자 했다. 그리고 건축가는 해당 결과를 바탕으로 향후 워크숍 진행을 구체화하였다.

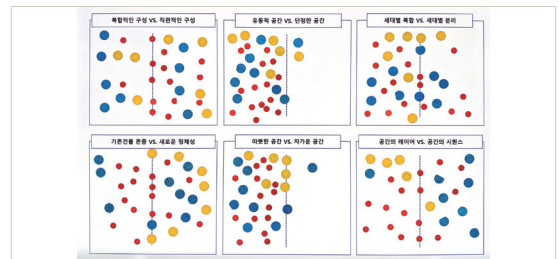
특히 청소년들이 선호하는 공간 특성에 대해 스티커 붙이기 조사를 하였다. 이는 건축가가 향후 공간개선 방향을 설정하는 데 기초 자료가 되었다.

이들은 복합적이기보다 직관적인 구성을, 단정하기보다는 유동적인 공간을, 대조의 이미지보다는 조화를 선호했다. 또한 차가운 공간보다는 따뜻한 이미지의 공간을, 특별하기보다 편안한 공간을 원했다. 그리고 다수가 구분보다는 오픈형 공간이 낫다고 여기고 있었다.

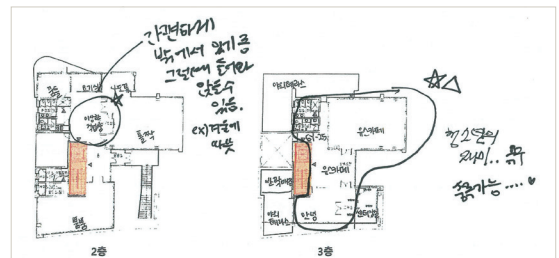
무엇보다 기존 건물을 존중하는 것보다 공터가 새로운 정체성을 갖기를 희망하고 있었다. 이용에 있어서는 세대별 분리보다는 복합 공간을 선호하는 것으로 나타났다.



사전 워크숍 모습 © EUS+ Architects



사전 워크숍; 선호이미지조사 일부 © EUS+ Architects



사전 워크숍; 공간이용조사 일부 © EUS+ Architects



사전워크숍 이후 워크숍 및 설명회

이용자 워크숍-청소년 대상 3회

이유에플러스건축은 현장 답사, 그리고 킥오프 미팅과 사전 워크숍을 통해 포화 상태에 다다른 공간 및 콘텐츠, 공간 연결성의 부족, 외부공간과의 단절이라는 세 가지 문제를 확인하였다. 그리고 비우고 조직하여 연결한다는 개념으로 청소년 중심의 수직 마을이라는 초기 콘셉트를 잡았다. 이유에플러스건축은 운영진 측에서 모색하여 조직한 청소년 그룹들과 총 3회의 단계별 워크숍을 진행하였다. 워크숍에는 기존 공터의 이용자 연령대를 고려하여 초등학교부터 고등학생에 이르는 학생들이 참여하였다.

청소년 1차 워크숍에서는 사진 배치, 공간 요소 해석을 통해 사용자가 공터의 공간을 구체적으로 이해하며 실질적인 문제점을 도출하도록 하였다. 건축가는 1차 워크숍을 총 3단계로 진행하였다.

1단계는 '사진 이어 붙이기'로서 각 층과 계단실 사진을 배치하며 순서대로 이어 붙이는 작업을 하였다. 총 7모듬을 구성해 약 40분 동안 이어졌다. 2단계에서는 '분석하기'로 학생들이 약 40분 동안 건물 요소, 가구 요소, 부착 요소, 활동 요소, 자연 요소를 구분하여 현재 상태와 원하는 개선점을 설명하도록 하였다. 3단계에서는 약 30분 동안 발표와 토론을 하였다.



청소년 워크숍; 사진 이어 붙이기 © 주현동

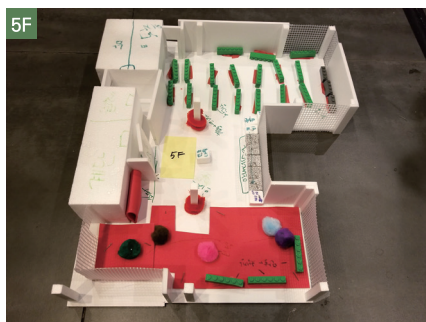


청소년 워크숍; 그룹별 공간분석 결과 발표 © 주현동

2차 워크숍에서는 층별 도면과 모형 작업을 통해 새로운 공터 공간을 상상하였다. 2차 워크숍은 총 2단계로 진행되었다. 먼저, 청소년 1차 워크숍 이후 운영진 1차 워크숍을 시행했기에 건축가는 해당 내용을 종합하여 청소년들에게 전달하고 토론을 통해 필요 사항을 추가하거나 보완하였다. 2단계에서는 6개 층별로 모형을 구성하여 각각에 대한 평면도를 구상하고 모형을 만들도록 하였다. 1층에 대해서는 사무실 공간 개선, 어린이 도서관의 새로운 배치가 제시되었다. 2층은 일단 홀이 편안하게 구성되어야 한다는 것과 기존 실들의 통로 개선, 새로운 용도 부여에 대한 아이디어가 논의되었다.

3층은 사무실 쾌적성, 유스카페가 편안하면서도 열리도록, 그리고 다양한 영역 구성에 대한 요구가 있었다. 5층과 6층의 경우 서가 또는 열람 공간이 조성되나 라운지와 자유로운 좌식 공간 등이 있도록 제시되었다.

이유에스플러스건축은 청소년 2차 워크숍 이후 운영진 2차 워크숍을 거쳐 디자인 콘셉트를 구체화하였다. 기존의 불필요한 프로그램을 비우며, 중점 공간의 천장을 오픈하여 높이고, 활동을 고려하여 새로운 기능을 더하는 것이었다. 3차 워크숍에서는 세부적인 사항들을 논의했다. 특히 라운지 공간 등을 어떻게 다목적으로 사용할 수 있을지에 대해 협의하였다.



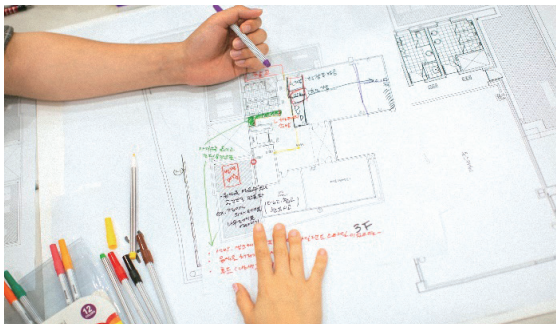
청소년 워크숍; 모형 제작 일부 © EUS+ Architects

이용자 워크숍-운영진 대상 2회

20여 명 되는 공터의 운영진 또한 공간의 주 사용자라는 관점에서 운영진 워크숍은 건축가 제안을 통해 청소년 워크숍 사이마다 진행하였다.

운영진 1차 워크숍에서는 ‘청소년들의 생각에 의견 더하기’라는 주제로 공간 재배치에 대해 토론하고 스케치하였다. 특히 운영진의 관점에서 청소년들이 분석한 결과를 확인하며 개선이 필요한 사항을 이해하고, 추가 보완 의견을 제시하였다.

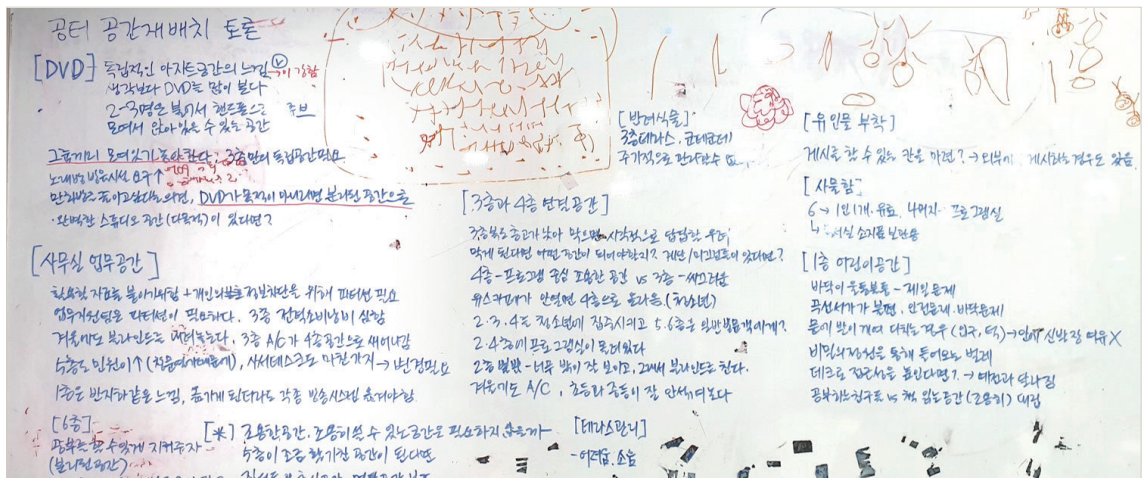
마지막 워크숍인 운영진 2차 워크숍에서는 전체 진행 사항을 정리하며 청소년들이 만든 총별 현황 도면 위에 스케치를 하며 추가 사항을 도출하였다. 워크숍은 운영진, 사용자 등 모두가 서로의 관점과 생각을 공유하는 계기가 되었다. 특히 워크숍이 반드시 공동의 생각을 점진적으로 하나로 만들게만 하는 것은 아니었다. 워크숍의 주요 역할은 오히려 서로의 차이를 알게 한다는 데에 있었다.



운영진 워크숍: 공간 재배치 스케치 © 주현동



운영진 워크숍: 공간 재배치 토론 © 주현동



운영진 워크숍: 공간 재배치 토론 결과 © EUS+ Architects

설계방향 결정

이유에스플러스건축은 사용자 워크숍을 통해 확인한 공간의 문제, 개선 필요 사항들을 고려하여 기본계획을 구체화하였다. 일단 1층은 사무실과 도서관 배치, 2층은 편안한 휴, 통로, 새로운 용도, 3층은 편안한 유스카페와 다양한 영역, 4층은 다목적 가변형 공간, 5층은 마을을 닮은 도서관, 6층은 외부로 열린 발코니와 함께 자유로운 서가와 열람실 관련 내용을 고려하였다.

특히 공터 개선 방향은 크게 8가지 키워드로 분류되었다. 각각은 건물 및 마을 재생, 수직적 마을길, 경춘선 숲길, 사용자 콘텐츠, 직사광선 조절, 합리적인 레이아웃, 새로운 도서관상, 다목적 가변성이었다. 건축가는 공동체를 가로질러가고 있는 경춘선 숲길의 형태와 ‘아름다운 언덕’이라는 뜻의 공동체 지역성에 초점을 맞추었다.

공터를 하나의 마을처럼 재생한다는 관점에서 1층부터 6층까지 자연스럽게 연결되도록 방향을 설정했다. 동네 건물에 흔히 보이던 벽돌을 내부에 사용하고 동선을 유기적으로 연결하였다.

최종안 도출 및 주민설명회

이유에스플러스건축은 세부 공간 구성에 있어, 모임이 많고 계속해서 새롭게 바뀌는 프로그램 특성을 고려하여 각 실을 다목적으로 이용할 수 있도록 설계했다. 특히 워크숍 때 사용자들은 방의 구분을 요구했지만 건축가는 명확한 구획보다는 둘러싸인 영역으로 만들 것을 제안했다.

엘리베이터를 기준으로 북측은 주로 운영진이 이용하는 정형적인 공간, 남측은 청소년이 이용하는 비정형적 공간을 구성하였다. 이 과정에서 기존에 단절되어 활용도가 낮았던 실내 공간들을 찾아냈고 각각을 건물의 내·외부와 연결하여 여러 프로그램을 담을 수 있는 개방적인 장소로 바꿨다. 사용자 워크숍 이후 설계안이 도출되고, 워크숍에 참여하지 않은 주민들을 대상으로 설명회가 열렸다. 이때 주민뿐 아니라 운영진 등이 한데 모여 최종안을 공유하였으며, 재료, 설비 등 세부적인 내용을 논의하였다.



주민설명회: 동선, 재료 등을 수직적으로 연계한 최종안 발표 © EUS+ Architects

어떻게 만들어졌을까 시공·준공

시공

2020.01~04.

공터 이사

철거 및 시공(Mat.E Architects)

-전기·목공·철물·도장·타일·전기

가구(큰산인디컴)

사이니지(P+ Communication)

2020.04.

노원구 담당부서 워크숍

준공

2020.05.

공터 이사 및 장비 셋팅

2020.05.

청소년 사후 워크숍

-청소년 참여설계 워크숍 참여자

건축가, 청소년 가이드 투어

재개관

2020.07.

사업 종결 간담회

시공

시공사인 메이트건축은 참여설계 과정과 계획 의도를 가장 잘 구현할 수 있도록 건축가 추천에 따라 마찬가지로 노원구 및 스페이스티 추진단과 수의계약을 체결하였다. 실제로 시공사는 추진단 및 건축가가 진행한 사용자 워크숍에 이미 함께 참여하였고 설계 방향을 충분히 이해한 상태로 공사를 시작하였다.

약 5달간의 공사 기간에는 다양한 주체의 의견이 구체적으로 모아져야 하고 특히 시공 시 발생하는 이슈를 함께 해결하기 위해 추진단의 기획으로 시공사, 건축가, 운영진, 구 관계자가 모여 월례회의를 진행했다.

새로운 공터는 일반적으로 공공건축물 공사에서 잘 쓰이지 않는 벽돌타일과 OSB합판, 익스팬디드메탈, 철판 등을 실내 마감 재료로 시공되었다. 그림으로써 외부와 단절된 실내공간의 인테리어가 아닌 마을의 일부로서의 공공공간의 가치를 실현할 수 있었다.



공사 모습 © C Program



준공

시공 후 재개관을 준비하기까지 청소년 사후 워크숍이 열렸다. 추진단에서 기획한 것으로 이전에 워크숍에 참여한 청소년을 중심으로 소그룹별로 7차례 모임을 가졌다. 그리고 구의 부서별 관계자와 워크숍을 하였다.

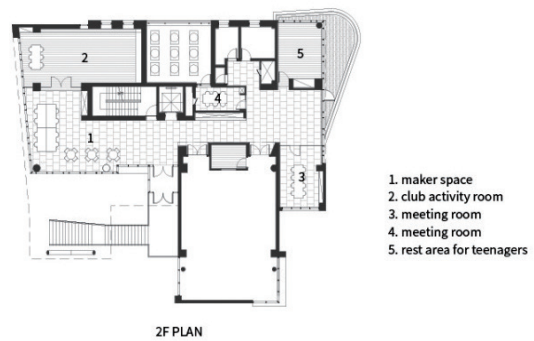
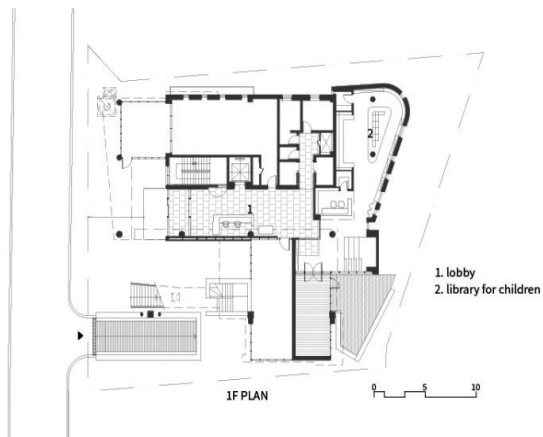
사업 종결 간담회는 당시 코로나19의 확산에 따라 주민, 청소년이 모두 모이지는 못했으나 각 참여 주체와 발주처들이 모여 각자 사업 경과를 브리핑하고 가장 마음에 드는 공간과 순간을 공유하는 자리를 가졌다. 그리고 이후 건축가는 청소년들과 가이드 투어를 진행하였다.

재개관 이후 공터는 이전과 마찬가지로 성공회대학교 산학협력단에서 위탁 운영을 하고 있다. 공터의 운영 규정에서는 최소한의 사항만 정하고 있다. 열린 규정으로서 주민, 청소년이 자율적으로 새로운 프로그램을 만들고 운영하도록 하는 것이다.

공터를 중심으로 다양한 단체들이 활발하게 운영되고 있다. 특히 청소년운영위원회인 ‘그린나래’는 공터에 방문하는 이들의 의견을 수렴하여 운영진에게 전달하는 역할을 한다. 청소년운영위원회는 리모델링 사업 이후 공터 공간의 불편 사항 등을 꾸준히 모니터링하며 센터 운영을 돕고 있다.



4층 라운지 공간 © 박영채



1~6층 도면 © EUS+ Architects



내·외부 경계를 없앤 1층 입구 © 박영채



다양한 모임 장소가 있는 2층 © 박영채



편안한 분위기의 1층 어린이열람실 © 박영채



재료를 통해 내부지향을 최소화한 2층 © 박영채



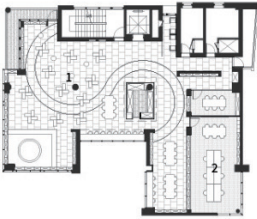
3F PLAN

- 1. cafe for teenagers
- 2. library for comics
- 3. library for media



4F PLAN

- 1. conference room
- 2. rest area for babies
- 3. lounge



5F PLAN

- 1. library for all
- 2. office



6F PLAN

- 1. library for all
- 2. meeting room
- 3. meeting room



열린 영역들을 구현한 3층 유스카페 © 박영채



가변적으로 사용가능한 4층 회의실 © 박영채

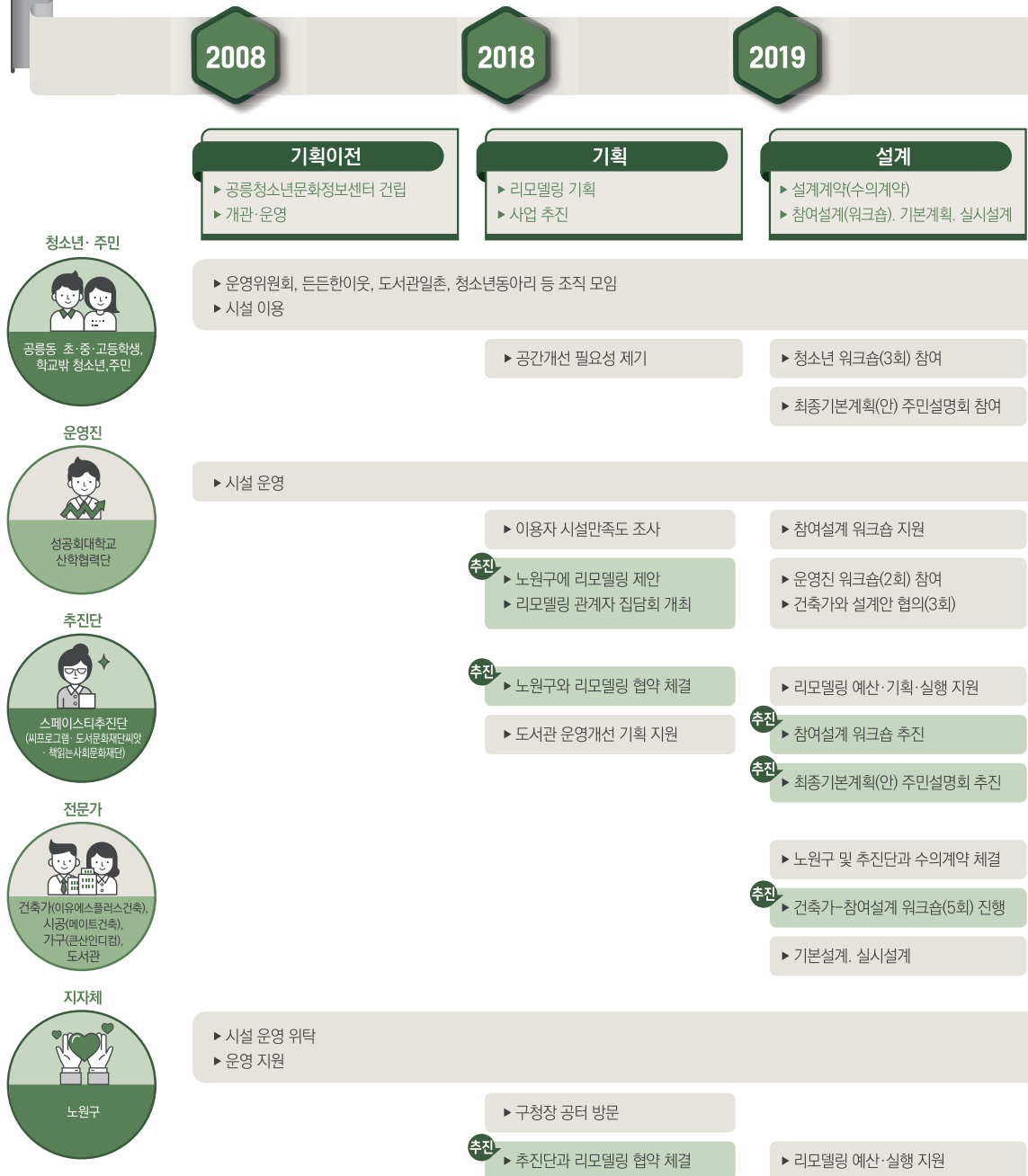


자유롭게 책을 읽을 5층 종합자료실 © 박영채



청소년 중심 서가로 구성된 6층 도서관 © 박영채

누가 만든 것일까



2019

시공

- ▶ 공사계약
- ▶ 공사. 월례회의. 컬렉션준비

- ▶ 운영위원회, 든든한이웃, 도서관일촌, 청소년동아리 등 조직 모임

2020

운영

- ▶ 재개관

- ▶ 시설 이용

- ▶ 시설 이용

- ▶ 청소년 사후워크숍 참여

- ▶ 임시 이사. 재개관 준비

- ▶ 월례회의(5회) 참여

추진

- ▶ 구 관계자 워크숍 추진

추진

- ▶ 사업 종결 간담회 개최

- ▶ 시설 운영

추진

- ▶ 월례회의(5회) 추진

추진

- ▶ 컬렉션 워크숍(4회) 추진

추진

- ▶ 청소년 사후워크숍 추진

- ▶ 사업 종결 간담회 참여

- ▶ 월례회의(5회) 진행

- ▶ 컬렉션 워크숍(4회) 참여

- ▶ 사업 종결 간담회 참여

- ▶ 시설 운영 위탁

- ▶ 운영 지원

- ▶ 월례회의(5회) 참여

- ▶ 구 관계자 워크숍 참여

- ▶ 사업 종결 간담회 참여

- ▶ 운영 지원



“평소 이용하던 시설을 바꾸는 과정에 직접 참여하였다. 어디가 어떻게 개선되어야 하는지 잘 알고 있었기 때문에 전문가들에게 필요한 도움을 줄 수 있었다고 생각한다. 공터에서는 내가 더 나은 사람이 되는 것 같다.”

공터 이용자(중학생. 남)

“공터는 항상 깔끔치가 못하다. 그리고 시끌시끌하다. 이곳에 아이들과 주민들은 부담 없이 들러서 잠시 앉아 있다 가기도 하고, 이야기를 나누며 놀기도 한다. 같이 만든 공터는 모두의 장소가 되었다.”

공터 센터장

“공공장소는 모두에 의해 만들어진다. 그런데 공터 프로젝트는 모두가 뛰어나서 좋은 결과를 낸 것은 아니었다. 초기에 역할 구분을 명확히 설정했고 각자 그것에 충실했으며 서로의 업무를 존중했다.”

스페이스스티 추진단 PM

“건축가가 참여설계를 진행하는 것이 쉬운 것만은 아니다. 이 프로젝트에서는 구와 추진단 측에서 참여설계 업무에 대한 이해를 바탕으로 별도의 예산과 기간을 충분히 채고 운영진의 적극적인 지원으로 가능했다.”

이유에스플러스건축 공동대표

“공공사업을 추진하고 관리하는 주체로서 행정의 역할은 단지 추진하는 일이 아니다. 공공의 장소는 시민들의 것이 되어야 한다. 그 목표를 생각한다면 행정의 역할은 분명해진다.”

노원구

청소년이 머무는 공공의 장소

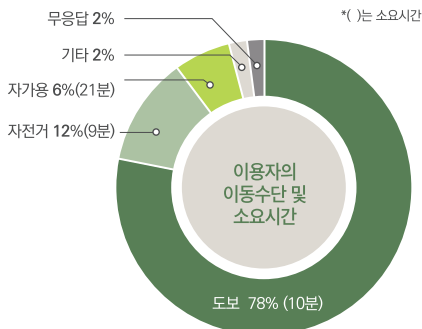
이용자·운영진 만족도 조사 개요

공릉청소년문화정보센터는 청소년 및 운영진 워크숍 등을 통해 기존의 공터 이용자들이 새로운 공터의 모습을 상상해 보고 서로의 의견을 공유하는 과정을 거쳐 만들어졌다. 재개관한 공릉청소년문화정보센터를 이용하는 청소년과 지역 주민, 그리고 공터 운영진은 새롭게 단장한 공터의 공간을 어떻게 이용하며 얼마나 만족하고 있을까?

공릉청소년문화정보센터 이용자 만족도 조사는 공터 운영진의 협조를 받아 2021년 10월 29일부터 11월 8일까지 약 2주에 걸쳐 이용자 50명과 운영 담당자 20명을 대상으로 진행하였다. 청소년시설과 공공도서관이 공존하는 시설의 특성상 10대 이용자의 비율이 74%³⁷로 다른 연령대보다 높았다. 또한, 응답자의 82%⁴¹명은 리모델링되기 전의 공터를 이용한 경험이 있는 이용자였다.

응답자 특성 요약		연령대					
구분		10대	20대	30대	40대	50대	60대
이용자	남성	17명	17명	0명	0명	0명	0명
	여성	33명	20명	3명	0명	7명	3명
	합계	50명	37명	3명	0명	7명	3명
운영진	남성	6명	0명	0명	5명	1명	0명
	여성	14명	0명	8명	2명	2명	0명
	합계	20명	0명	8명	7명	3명	0명

| 조사대상 특성 및 기초 통계 |



| 이용자의 이동수단 및 소요시간 |

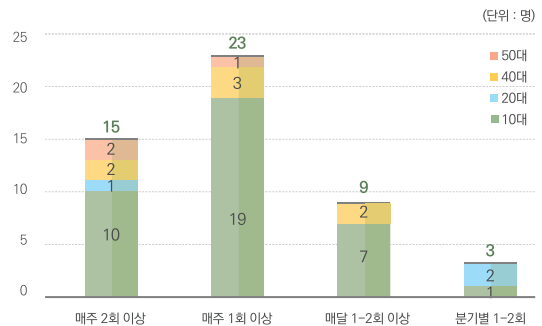
이용자 대다수가 매주 방문하는 공터

대다수의 이용자 78%, 39명은 걸어서 공릉청소년문화정보센터를 찾아오고 있었다. 자전거를 타고 오는 이용자는 전체 응답자의 12%⁶를 차지하였다. 도보 및 자전거 이용자의 평균 이동 시간은 약 10분으로, 공릉청소년문화정보센터는 센터 주변에 사는 지역 주민이 주로 찾아오는 장소다.

이용자의 공터 이용빈도를 조사한 결과, 주 1회 정도 공터를 방문하는 이용자는 전체 응답자의 46%²³명, 주 2회 이상은 30%¹⁵명을 차지하였다. 이용자 4명 중에서 3명은 적어도 일주일에 한 번 공터를 방문하고 있었다. 특히 10대와 40대 연령대에 고정적인 이용자 층이 형성되어 있었다.



| 이용자의 리모델링 이전 시설 이용 경험 |

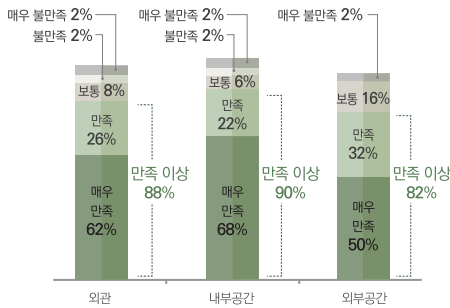


| 이용자의 연령대별 이용빈도 |

이용자는 시설에 대해 전반적으로 만족

리모델링 범위에 포함되지 않지만 전반적인 시설 이용 만족도를 파악하기 위해 이용자에게 건물의 외관, 외부공간과 내부공간에 대해 만족하는지를 질문하였다. 이용자는 세 가지 항목 모두 전체 응답자의 80% 이상이 '만족 또는 매우 만족(내부공간 90%, 외관 88%, 외부공간 82%)'하는 것으로 나타났다. 이용자들은 내부공간이 쾌적해져서²⁸명, 다양한 놀이·문화 공간¹⁴명이 만들어져서 만족한다고 응답하였다. 또한 기존에 활용되지 못한 테라스 등이 개선되어¹⁵명 외부공간에 만족하고 있었다.

개별 공간별 시설 만족도는 5가지 항목 모두 보통 이상(3.7~3.9/5점)으로, 이용자들은 시설에 대해 전반적으로 만족하고 있었다.



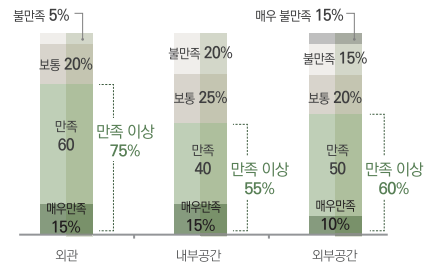
| 이용자의 시설 만족도 |

이용자 대비 저조한 운영진의 시설 만족도

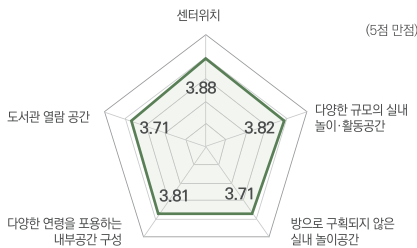
이용자와 동일하게 건물의 외관, 내부공간, 외부공간에 대한 운영진의 만족도를 조사하였다. 운영진은 이용자에 비해 상대적으로 만족도가 낮았다.

특히 내부공간과 외부공간은 '만족 또는 매우 만족'의 비율이 각각 55%와 60%로, 이용자보다 현저히 낮았다. 내부공간의 경우 공간의 효율성이 높아지고, 분위기가 개선되는 등 긍정적인 요소도 있지만, 공간의 활용도가 감소⁴명하고 소음 등의 문제³명이 불만족 요인으로 작용하였다.

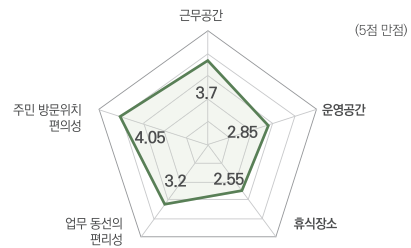
또한 5가지 항목으로 근무환경 만족도를 조사한 결과, 주민이 이용하기 편리한 위치(4.05점/5점 만점)라는 항목은 비교적 만족도가 높았으나, 운영공간(2.85점), 휴식 장소(2.55점)의 확보 수준에 대해서는 만족도가 상대적으로 낮았다.



| 운영자의 시설 만족도 |



| 이용자의 항목별 시설 만족도 |



| 운영자의 항목별 시설 만족도 |

이용자가 가장 만족하는 공간은 유스카페

3층의 유스카페는 운영진을 포함하여 이용자가 가장 만족하는 공간이용자 20명, 운영진 10명이다.

이용자는 다양한 놀이공간을 이용할 수 있어 만족하였고, 운영진 또한 청소년을 위한 놀이공간이 확보되어 있어 가장 만족하는 공간으로 선택하였다. 유스카페 다음으로 이용자가 만족하는 공간은 5층 종합자료실 숲길, 1층 어린이열람실 트랙소곤소곤 포함, 6층 개인열람실 등 대부분 도서관 영역이었다.

이용자와 달리 운영진이 유스카페 다음으로 만족하는 공간은 특정 공간으로 의견이 모이지 않았다. 운영 담당자들은 리모델링을 통해 개선된 다양한 공간^{2층과 3층의 활동실, 2층 이상한작업장} 등을 선택하였다. 잘 짜인 공간 구성 및 배치, 공간 환경의 개선, 우수한 디자인 등을 만족하는 이유로 꼽았다.

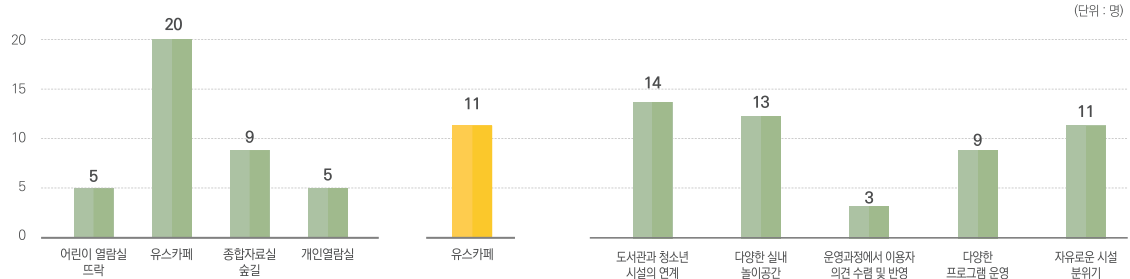
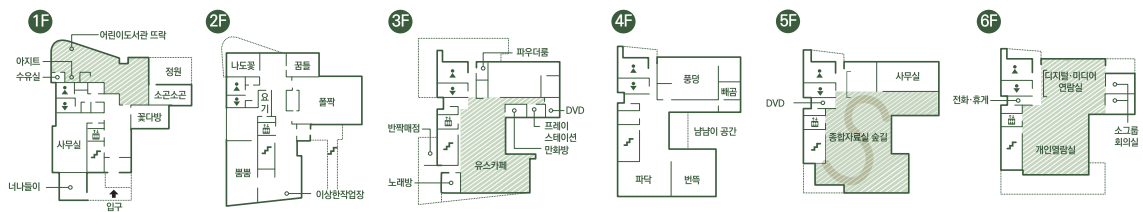
이용자가 생각하는 공터가 우수한 이유

이용자가 생각하는 공릉청소년문화정보센터의 우수한 점은 무엇일까?

이 질문에 대해 이용자는 세 가지 응답으로 고루 나누어졌다. 이용자의 28%¹⁴명은 도서관과 청소년시설, 서로 다른 두 시설을 하나의 시설로 연계하여 운영한다는 점을, 26%¹³명은 다양한 실내 놀이공간이 있다는 점을, 22%¹¹명은 자유로운 시설 분위기를 우수한 이유로 선택하였다.

복합시설로 운영되고 있는 특성으로 인해 10대 청소년과 20대 이상 연령대가 생각하는 이유가 다르게 나타났다.

청소년은 다양한 실내 놀이공간의 구성이 가장 많은 응답이었으며, 다음으로 다양한 프로그램의 운영과 자유로운 시설 분위기가 공터의 우수한 점이라고 생각하였다. 40대 이용자는 도서관과 청소년 시설이 연계되어 있다는 점을 가장 높게 평가하였다.



| 이용자가 만족하는 공간 |

| 운영자가 만족하는 공간 |

| 공릉청소년문화정보센터의 우수한 점 |

공터, 청소년의 꿈을 만드는 장소

리모델링 후 재개관 1년이 지난 현 시점에서 공릉청소년 문화정보센터를 이용하는 청소년과 지역 주민을 대상으로 공터의 시설 이용 만족도 조사를 진행하였다. 또한 공터 운영진에게도 시설 이용 만족도를 조사하여, 이용자와 운영진의 생각을 모두 확인할 수 있었다.

만족도 조사 결과 이용자와 운영진이 모두 탈바꿈한 공간에 전반적으로 만족하고 있었다. 이번 조사 응답자의 대부분은 리모델링 이전에도 공터를 경험한 이용자였다. 새로운 모습의 공터는 청소년과 지역 주민, 운영진이 리모델링 과정에 참여하여 의견을 주체적으로 의견을 제시하고, 설계자는 이용자의 의견을 공간으로 풀어내고, 다시 조율하는 과정을 거쳐 만들어졌기 때문에 결과적으로 이용자의 시설 이용 만족도도 높게 나타났다.

이용자에 비해 운영진의 시설 이용 만족도가 낮았으나, 불만족한 이유를 종합해보면 활동실의 소음 발생 문제 등 운영·관리상의 개선이 필요한 사항이거나 운영진의 근무환경에 관한 사항 때문이었다. 운영진 또한 시설의 이용자이므로 만족도가 낮은 항목을 확인하여 이후에도 개선할 수 있도록 노력해야 할 것이다.

그럼에도 운영진은 이용자의 수요가 반영된 청소년시설과 도서관 공간에 대해 만족하고 있었다. 특히 유스카페는 이용자뿐 아니라 운영진이 가장 만족하는 공간으로서 그 이유도 같았다. 공릉청소년문화정보센터는 인근에 살고 있는 청소년과 지역 주민이 주로 방문하는 장소다. 공터가 연령에 따라 상황에 따라 다른 목적으로 이용되고 있다. 10대인 청소년들은 놀이공간을 이용하기 위해, 책을 보기 위해, 운영 프로그램에 참여하기 위해 등 방문하는 목적이 다양하게 나타났다. 공터는 청소년공간으로 만들어진 놀이공간, 활동실 등 청소년이 주체적으로 이용할 수 있는 공간과 청소년 참여 프로그램을 다양하게 제공하고 있다.

공터 이용의 만족도는 특히 청소년들이 바라는 공간을 이야기하는 자리와 관련 주체들이 청소년의 의견을 적극적으로 듣고 반영한 과정의 결과라 볼 수 있겠다. 특히 이용자의 요구를 해석하고 창의적 공간 유형으로 제시하여 새로운 공간감과 입체적 공간을 경험해 볼 수 있도록 한 건축가의 역할 또한 중요했다. 그에 따라 공릉청소년문화정보센터는 청소년이 머무는 공공의 장소로서 지역의 사랑방 역할을 하고 있다.



3층 유스카페 © 박영채





III

좋은 공공건축 04

청소년의 꿈을 담은 사랑방

청소년 공공건축의 미래



청소년 공공건축, 어떻게 만들고 운영하는가

이 시대의 청소년, 그리고 장소

다음 세대의, 다음 세대를 위한, 다음 세대에 의한
공공건축에서 건축가란

신혜미
씨프로그래밍
디렉터

청소년 공공건축, 어떻게 만들고 운영하는가

글을 시작하며

질문으로 시작한 프로젝트,
어린이, 청소년을 위한 일상 속 제3의 공간은 어떤 공간이어야 할까?

제3의 공간은 사회학자 레이 올덴버그가 쓴 《The Greate Good Place》(1980)에서 처음 등장한 개념이다. 제1의 공간인 집, 제2의 공간인 일터 외의 공간을 의미한다. 커뮤니티의 중심이 되는 공간으로 동네 사람들이 스스럼없이 자주 모이고 즐겨 만날 수 있는 카페, 서점, 펍 등이 이에 해당한다. 집이나 일터가 아닌 공간, 편안하게 쉬며 이런저런 대화를 나눌 수 있고 달성해야 할 목표 없이 우연한 영감을 받는 공간, 여지가 있는 공간이다. 그런데 어른들에게만 제3의 공간이 필요할까? 휴식과 커뮤니티, 영감과 자극은 어린이와 청소년에게도 중요하다. 어린이, 청소년을 위한 프로젝트를 지원하는 기금인 씨프로그래밍(C Program)은 이러한 제3의 공간에 관심을 갖기 시작했다.

특히 가정환경에 따라 경험의 격차가 커지고 있는 오늘날엔 공공성을 갖는 제3의 공간이 중요하다. 제3의 공간이 공공성을 확보하려면 공공성을 갖는 플랫폼을 통해 확산되어야 한다. 어린이와 청소년들이 일상적으로 이용할 수 있기 위해서는 물리적 제약, 경제적 제약, 심리적 제약이 없는 곳이어야 한다. 학교나 집 근처, 걷거나 최소한의 대중교통으로 이동할 수 있는 위치에 있고, 어린이, 청소년이 편하게 이용할 수 있는 시간에 자유롭게 열려 있어야 한다. 이 모든 조건에 부합하는 곳이 바로 공공건축 중에서도 공공도서관이었다.

청소년을 위한 공공공간 누가, 어떻게 만드나

민간과 공공이 함께 쌓는 과정

씨프프로그램의 프로젝트는 민간의 기금과 전문성, 공공 정책과 자원이 만나 실행된다. 어린이, 청소년을 위한 공간의 필요성을 고민해 온 민간의 기금이 프로젝트를 기획하고 전문가들을 초대한다면, 프로젝트의 실체는 지자체의 예산과 정책 기반 위에서 이루어진다. 어린이와 청소년을 위한 정책 의지가 있으며 공공 도서관 내에 새로 조성될 공간에 예산과 인력을 적극적으로 투입할 의지가 있는 지자체를 만나는 것이 이 프로젝트에서 가장 중요한 조건이다. 행정이 모든 업무를 추진하고 민간에서 기금만 후원하거나 민관이 완공한 건물을 기부하는 방식이 아니라, 민간과 공공이 프로젝트의 전 과정을 함께 경험하며 만들어 가는 형태다.

새로운 시도에는 민간의 유연함이 필요하다. 그러나 그 시도는 공공 영역 안에서 자리 잡을 때 의미를 갖는다. 새로운 공간 모델이 안정적으로 지속될 수 있는 운영 방식을 찾는 것은 지자체의 몫이다. 공공 예산은 보수적으로 운용될 수밖에 없기 때문에 담당자가 보고서가 아닌 참여와 논의를 통해 공간의 맥락과 의도를 파악하는 것이 중요하다.

방향성을 공유하며 프로젝트에 참여할 수 있도록 이끄는 역할의 중요성

‘모두가 함께’라는 말이 갖는 희망을 부정할 사람은 없을 것이다. 그러나 모두가 함께 결과물을 만드는 일은 좋은 의도만으로 이루어지지 않는다. 조금씩 다른 시각과 이해관계를 조율하며 프로젝트 자체의 목표를 관철시키는 구심점이 반드시 필요하다. 우리는 그 역할을 하는 사람을 프로젝트 매니저(PM) 라고 부른다. 프로젝트 매니저는 프로젝트의 단계별로 필요한 일들을 정의하고 그 일을 가장 잘 할 수 있는 팀을 찾아내며 서로 다른 영역의 팀들이 전문성을 발휘하며 협업할 수 있는 구조를 만든다.

발주처, 설계 팀, 시공 팀이 차례로 일을 건네받는 대신, 이 프로젝트에서는 각 과정을 담당하는 전문가 팀이 처음부터 마지막까지 전 과정을 공유받고 논의에 참여했다. 리서치 팀이 어린이 청소년의 니즈를 조사하고 분석할 때, 설계 팀은 공간 설계에 필요한 정보를 충분히 얻을 수 있을지 미리 검토하고 리서치 팀에 의견을 제시한다. 설계 팀은 리서치 팀이 조사한 결과를 검토한 후 추가적으로 필요한 워크숍을 진행하며 아이디어를 다듬는다. 시공 팀은 설계 팀의 의도를 이해하고 계속 논의하며 시공을 진행한다.

공간이 어느 정도 만들어질 즈음, 공간에 배치할 콘텐츠에 대한 논의가 시작되고, 서가 배치나 전기 콘센트 배치, 물의 사용 등 공간에 반영되어야 할 요건들이 전달된다. 공간을 운영하고 이용자를 만날 운영 팀이 너무 늦지 않게 배치되는 것도 중요하다. 지자체의 관련 부서와 의사결정권자가 전 과정을 이해하고 있어야 함은 물론이다. PM은 프로젝트의 업무 캘린더만큼이나 커뮤니케이션 캘린더를 세심하게 챙긴다.

커뮤니케이션의 중심에는 월례회의가 있다. 첫 번째 회의는 프로젝트를 시작하는 시점에 열린다. 프로젝트의 목적과 목표를 공유하며, 프로젝트에 참여하는 모든 팀을 서로에게 소개한다. 프로젝트가 어떤 단계를 거쳐 완성될 것인지 전체 진행 일정을 모든 팀이 함께 확인한다. 내가 하는 일이 다음의 어떤 단계로 이어질지, 어느 시점에 중요한 정보를 전달해야 할지 파악하는 것이 중요하다. 특히 긴 프로젝트 과정에서는 함께 지켜야 하는 그라운드룰(Ground rule)에 합의하는 것이 중요하다.

공간이 아닌 경험을 만드는 일

공간과 콘텐츠, 운영 원칙이 모두 어우러질 때 경험이 만들어진다. 우리가 만드는 것은 공간이 아니라 경험이다. 공간을 먼저 만든 후에 콘텐츠를 고민할 경우, 콘텐츠와 공간이 어긋날 수 있다. 어떤 운영자가 어떤 원칙에 따라 운영하는가에 따라 같은 공간, 같은 콘텐츠도 전혀 다른 모습으로 제시될 수 있다. 특히 신규 도서관 건립 프로젝트에서는 운영자가 개관 직전에 배치되는 경우가 있는데 운영자가 최대한 빨리, 가능하다면 기획 단계에 합류할 수 있도록 지자체 담당자와 의사결정자들이 필요한 과정을 밟는 것이 중요하다.

콘텐츠는 경험의 재료다. 어린이, 청소년이 평소 하고 싶었던 일들을 편안하게 할 수 있으면서 동시에 새로운 시도를 할 수 있도록 콘텐츠를 세심하게 선정하고 제안한다. 책 외에도 영상, 음악, 만들기 재료 등 다양한 콘텐츠를 제시한다. 특정 목적을 가진 프로그램 위주로 공간을 채우는 대신, 언제든지 원하는 것들을 해볼 수 있는 상시적인 콘텐츠와 재료를 충분히 제공하는 것이 중요하다.

무엇보다 운영의 핵심은 운영자다. 어떤 원칙으로 공간을 운영할 것인지, 이용자를 어떤 태도로 대할 것인지, 예상되는 다양한 활동을 지원할 때 고려해야 할 점은 무엇인지 미리 함께 고민하고 준비한다. 스페이스티와 같은 공간의 운영은 기존 사서의 직무와는 매우 다르다.

미리 준비할 시간이 충분히 주어져야 하며, 업무의 부하에 대한 조직 내 이해와 배려가 반드시 필요하다. 이후 스페이스티 운영자 간의 네트워크를 통해 서로의 경험과 노하우를 나눌 기회도 준비하고 있다.

마지막으로, 어린이와 청소년들이 무엇을 원하는지 짐작하지 않고 청소년들을 이해하기 위해 최대한 구체적이고 입체적으로 노력하여야 한다. 공간을 기획하기 전 그 지역의 청소년들이 원하는 경험에 대한 욕구를 객관적으로 파악하는 데 공을 들이며 물리적 공간도 콘텐츠도 운영 원칙도 모두 이용자 조사 결과를 통해 얻은 인사이트를 기반으로 기획한다.

개관 이후 지속되는 협업

공간이 완공되고 문을 연 후에도 민관협력은 지속된다. 실제 운영 주체는 공공, 즉 행정이다. 공간이 만들어지는 동안 PM 역할을 하며 전문가들과 함께 프로젝트를 이끌어 온 민간 그룹은 지원하는 역할로 돌아선다. 행정의 운영 팀이 공간을 안정적으로 운영해나갈 수 있도록 정기적으로 운영 현황을 함께 확인하고 필요한 자원을 고민하며, 민간에서 필요한 네트워크나 자원이 있다면 연결한다. 운영 팀이 운영의 노하우를 쌓아갈 수 있도록 돕는 한편, 예산, 인력, 조직 체계 등이 뒷받침될 수 있도록 제안하기도 한다. 새롭게 만들어진 공간이 안정적으로 운영되고 그 안에서 이용자들의 경험이 더 확대·촉진될 수 있도록 돕는다.

마치는 글

청소년들이 가장 좋은 공간을 공공건축에서 만날 수 있기를

공공건축은 어떤 이용자든 차별 없이 누릴 수 있는 공간이라고 생각한다. 그렇기 때문에 우리는 공공 기관에 소속된 사람도 아니고 건축 전문가도 아니지만 공공건축을 함께 만들 수 있다. 씨프로그래머는 청소년과 어린이들이 부모님의 사회적, 문화적, 경제적 수준과 상관없이 좋은 공간을 함께 누릴 수 있기를 바라는 마음, 그리고 그 공간에서 다양한 경험을 할 수 있기를 바라는 마음으로 공공건축 프로젝트에 관여하고 있다.

민관이 함께 공공 건축을 위한 새로운 시도를 한다는 것은 시간과 공이 많이 드는 일이다. 공릉청소년문화정보센터 프로젝트는 새로운 시도를 기꺼이 함께 해준 전문가들, 무엇보다 우리 지역의 청소년들에게 좋은 공간을 제공하고 싶다는 지자체와 센터 운영자분들의 굳건한 의지 덕분에 가능했다.

김경준

 한국청소년정책연구원
 선임연구위원

이 시대의 청소년, 그리고 장소

글을 시작하며

최근 청소년시설·공간에 대한 청소년들의 요구 조사 결과에 따르면 상당수의 청소년들은 체육시설, 휴게시설, 독서실, 댄스 연습실 등의 설치를 원하는 것으로 나타나고 있다.^① 보통 청소년시설들은 청소년들을 위해서 학교에서 배울 수 없는 유익한 프로그램을 만들어서 제공하려고 노력하고 있고, 그러한 데에서 존재의 의미를 찾는다. 따라서 청소년시설에는 청소년들을 위한 수많은 프로그램이 준비되어 있고, 관련 시설·공간들로 가득 차 있다. 이에 비해서 휴게시설이라든가 개인 공간 등에 대해서는 상대적으로 소홀한 측면이 있다. 물론 청소년들의 프로그램에 대한 요구도 작다고는 볼 수 없으나 요구 조사를 통해서 나타난 결과는 현재의 시설, 공간들이 청소년들의 요구를 충분히 받아들이고 있다고 보기 힘들다. 청소년시설들이 학교를 보완하는 기능을 하고자 하였지만, 결국에는 학교에서와 같이 프로그램만을 강요했던 것은 아닌지 반성해 볼 대목이다. 청소년들은 공부의 압박에서 벗어나 조금은 쉴 수 있는 공간이 필요하였지만, 또 다시 무언가를 해야만 하는 상황이 되고 있는 것은 아닐까? 이러한 일들은 지금까지 현재의 시설, 공간들이 주로 공급자의 요구에 의해서 만들어져 왔고, 수요자인 청소년들이나 지도자들의 요구를 반영하지 않은 결과라고 보인다.

①

김경준, 강경균, 변나향(2021).
 미래지향적 청소년시설 및 공간
 혁신 방안 연구. 세종: 한국청소년
 정책연구원.

현재 이 시대를 살아가고 있는 청소년들은 어떠한 사람들이고, 그들에게 진정으로 필요한 시설, 공간은 무엇이며, 그리고 그러한 시설·공간들을 어떻게 제공하는 것이 좋을지 등에 대해서 더욱 진지하게 고민하여야 한다.

이 시대의 청소년

우리나라에서 청소년은 법률적으로 9세 이상 24세 미만의 연령인 자로 규정되고 있지만, 일반적으로 사회에서는 시대적 상황을 반영하여 X세대, Y세대, M세대, Z세대, MZ세대 등으로 다양하게 부르고 있다. 이러한 세대의 규정은 컴퓨터, 인터넷, 스마트폰 등의 보급과 함께 당시의 청소년의 사고방식과 생활 방식에서 새롭게 나타난 문화현상을 설명하는 표현이라고 볼 수 있다.

청소년을 사회적으로 규정함으로써 청소년을 더욱 잘 이해할 수 있다는 측면도 있지만, 청소년들의 삶에는 긍정적 혹은 부정적 영향을 줄 수도 있다. 한편으로는 청소년을 더욱 잘 이해하게 됨으로써 청소년을 도와줄 수 있는 계기도 마련할 수도 있지만, 다른 한편으로는 청소년들에 대한 성인들의 틀에 잡힌 시각 때문에 청소년을 있는 그대로 보지 못하는 오류도 생길 수 있다. 특히, 정책의 영역에서는 청소년을 어떻게 규정하느냐에 따라서 정책의 대상이나 내용 등이 달라지기 때문에 정책의 효과나 청소년들 간의 정책 수혜에 있어서 큰 차이가 발생하기도 한다.

우리나라에서 청소년의 존재의 인식에 대한 패러다임은 유엔아동권리협약의 비준(1991)과 제2차 청소년육성 5개년계획(1998~2002) 등의 시기를 전후로 해서 크게 변화했다고 볼 수 있다. 이전의 청소년에 대한 시각은 청소년을 주로 미성숙하고 보호되어야 할 대상으로 인식되었으나, 이 시기 이후부터는 청소년을 오늘의 사회의 중요한 구성원으로서, 그리고 인권을 가진 당당한 삶의 주체로 인식하게 됨으로써 청소년 자신의 삶과 관련한 정책 결정 과정에 참여할 권리를 갖도록 하고 있다.^㉔ 최근에 발표한 여성가족부의 포용국가 청소년정책 방향에서도 청소년은 공정하고 안전한 사회 환경에서 삶의 주인으로 인정되어야 할 것을 명시하고 있다.^㉕ 이러한 인식의 변화는 청소년 시설·공간에도 영향을 주고 있으며, 실제로 청소년 시설·공간의 설계 및 조성 과정에서도 청소년들이 직접 참여하게 되는 계기를 만들고 있다.

㉔ 강병연(2006).
청소년육성제도론. p. 87.

㉕ 여성가족부
보도자료(2020. 5. 11일자).
'육성과 수련'의 대상에서
'성장과 체험'의 주체로
청소년정책의 패러다임을
바꾼다. 여성가족부 청소년정책관
청소년정책과.

청소년 공공시설, 공간의 중요성

청소년 시설은 청소년들이 더욱 나은 삶과 유해한 환경으로부터의 보호, 그리고 건전한 민주시민으로의 성장을 위한 환경 조성을 위하여 청소년 활동, 청소년복지 및 청소년보호를 위해 제공되는 시설을 말하며, 국가와 지방자치단체로 하여금 적합성, 안전성과 함께 공공성을 추구하도록 하고 있다.^④ 여기에서 공공성은 운영 목적, 서비스 제공자, 서비스 성격 등을 기준으로 판단하고 있다. 즉, 영리적 혹은 비영리적 목적을 가지고 있는지, 운영 주체가 국가, 지방자치단체 혹은 민간시설인지, 그리고 제공되는 서비스가 특정인에 한정적인지 혹은 개방성을 가지고 있는지 등을 말한다.^⑤

청소년 시설들은 일반적으로 비영리적 목적을 가지고 있지만 정부나 지자체에서 위탁받은 시설이나 민간시설에서 운영하는 경우에는 간혹 불가피하게 영리적 사업을 운영해야 하는 경우도 있다. 이로 인해서 본연의 목적 사업을 소홀히 하는 경우도 발생하게 되는데, 특별히, 코로나19 발생 이후에는 이러한 시설들은 어려움을 더욱 많이 겪는 경우를 볼 수 있다. 청소년 시설은 본질적으로 비영리적 목적을 추구해야 하며, 시설, 공간의 설치 및 운영에 대한 예산 지원이 뒷받침되어야 한다. 그래야만이 본래적인 의미의 청소년 시설로서 안정적으로 운영할 수 있다.

또한 청소년 시설 중에서 청소년수련시설은 그 설치와 운영을 법률적으로 명시하고 있어서 전국적으로 확산되어 왔으나 청소년들이 이용하기에는 접근성이 여전히 떨어지고 공간도 부족한 상황이다. 청소년수련시설만으로는 청소년들의 욕구를 충족시키기 어렵다. 현재 최소 설치 단위인 읍, 면, 동은 실제로 청소년들이 접근하기에는 한계가 있으며, 따라서 더욱 가까이에서 청소년들이 쉽게 이용할 수 있는 새로운 시설·공간의 필요성이 더욱 높아지고 있다. 이를 위해서는 기존의 청소년수련시설 이외에 미술관, 박물관 등의 청소년 이용 시설, 그리고 학교, 지역사회시설 등을 활용한 청소년 시설, 공간 등을 확보하려는 노력도 필요한 상황이다. 기존의 공공시설들이 더욱 큰 개방성과 유연성을 가지고 청소년 전용 공간을 제공하여야 한다.

④
청소년기본법 제2조,
제3조 및 제19조

⑤
김형주, 김정주, 김혁진(2017).
청소년수련시설의 공공성
제고를 통한 운영 활성화
지원방안 연구.
세종·한국청소년정책연구원, p. 11.

청소년 공공시설, 공간 조성에서 고려해야 할 주요 사항

청소년을 위한 시설, 공간을 조성하기 위해서는 다음과 같은 사항이 고려될 필요가 있다. 첫째, 청소년시설, 공간이 청소년들이 만족할만한 시설, 공간이 되기 위해서는 청소년들의 의사가 충분히 반영되어야 한다. 이를 위해서 시설, 공간을 계획·설계·건축·배치하는 전 과정에 청소년들의 의사가 반영될 수 있도록 의사결정과정에 참여시킬 필요가 있다. 지방자치단체 조례 등에 이러한 사항을 규정함으로써 청소년 참여를 의무화하는 방안도 고려할 수 있다. 둘째, 지역에 특화된 시설·공간이 되도록 구성되어야 한다. 어디에서나 볼 수 있고 쉽게 이용할 수 있는 시설·공간은 더 이상 청소년들에게 매력적이지 않기 때문에 지역적 특성을 살린 독특한 시설, 공간을 설치·운영하는 것이 중요하다. 셋째, 가변적이고 융통성 있는 시설·공간이 설치되어야 한다. 최근의 청소년들의 시설·공간 이용 추세는 일정 기간 프로젝트를 수행한 후에 새로운 프로젝트를 위한 시설·공간이 필요한 경향을 갖고 있기 때문에 고정적이기보다는 가변적인 시설·공간이 필요하다. 넷째, 청소년 눈높이에 맞는 친화적 시설·공간을 구성해야 할 필요가 있다. 특히, 가상현실(Virtual Reality), 증강현실(Augmented Reality) 등 디지털 환경 변화를 고려한 체험 시설·공간 구성을 적극적으로 도입할 필요가 있다.

마치는 글

청소년은 오늘을 살아가는 사회의 구성원인 동시에 미래 사회를 이끌어갈 중요한 세대다. 따라서 전 세계적으로 청소년 세대에 대한 관심이 크고, 청소년을 지원하는 데 최선을 다해 오고 있다. 우리나라에서도 그동안 정부와 지방자치단체, 그리고 민간단체 등에서 청소년의 성장에 대해서 관심을 가지고 각종 지원을 해왔다. 특히, 청소년시설·공간은 청소년의 성장 지원을 위한 중요한 환경으로서 1990년대 이후로 크게 확대해 왔으나, 최근의 사회적 환경과 청소년들의 욕구 변화는 기존의 청소년시설·공간에 새로운 변화를 요구하고 있다. 이 시대의 청소년들에게 필요한 시설·공간은 학업의 압박에서 벗어나 휴식과 자유, 그리고 무한한 꿈을 꾸게 할 수 있는 곳이 되어야 하지 않을까 한다. 너 나 할 것 없이 모든 사회의 구성원들이 함께 하여 이러한 시설·공간을 조성하는 데에 온 힘을 기울여야 한다. 또한 이러한 시설·공간은 청소년과 유리되어 누군가에 의해서 일방적으로 주어지는 것이 아니라 청소년들이 함께 만들어가는 곳이어야 진정한 의미가 있다.

지정우

이유에스플러스건축
공동대표

다음 세대의, 다음 세대를 위한, 다음 세대에 의한 공공건축에서 건축가란

현재와
미래를 연결하는
다음 세대 공간

이 글을 읽는 분들은 지금 한번 눈을 감고 기억을 떠올려보자. ‘내가 어린이, 청소년일 때 생활했던 기억나는 공간은 어디였고 어땠는가?’ 어릴 때 살던 집이나 학교가 떠오르는 분들도 있겠지만 대한민국에서 주거공간이나 학교의 모습은 다양하지 못하기에 그곳의 공간감보다는 그곳에서의 사건이나 물건 등이 기억나는 경우가 많을 것이다. 오히려 정리되지 않았던 골목과 마을의 어느 장소가 떠오르는 경우도 있을 것이다. 그렇다면 도서관은 기억에 남아 있을까? 남아 있다면 어떤 공간감이었는지. 차디찬 형광등 불빛 아래 칸막이 열람실과 무언가 잔뜩 붙어있는 벽들, 그리고 어딘가 감시받는 것 같은 분위기여서 남의 공간에 잠시 머물렀다 가는 느낌은 아니었을까?

어린 시절의 기억 속에 집과 학교, 동네 말고 제대로 된 건축 속에 내가 지지받고 주도적으로 활동하며 성장한 공간이 있었다면 지금의 내 모습과 내가 만들어가는 세상은 조금 달라질 수도 있을 뿐 아니라 때때로 기억나는 그 공간보다 더 나은 곳을 그 다음 세대에게 만들어주려고 애쓰지 않을까 하는 것이 건축가로서 이런 작업을 하는 이유가 되고 있다. 그런 배경에서 설계를 하게 된 공릉청소년문화정보센터(이하 ‘공터’)는 그래서 지금도 중요하지만 그곳에서 자신이, 우리가 주인이 되어 활동하는 청소년들이 앞으로 만들어낼 미래를 위해 더 큰 잠재성을 지닌 공간이라고 생각한다.

청소년은 대상자, 소비자가 아닌 주인

공터를 운영하는 센터장인 이승훈 선생님은 “청소년은 이제 소비자가 아니라 생산자, 대상자가 아닌 주인으로 초대되어야 하는 게 미래 교육의 방향인데 여전히 우리가 청소년들을 프로그램과 서비스의 소비자로만 만나고 있는 것은 아닌가” 하는 이야기를 전하고 있다. 즉 청소년 공간의 주체성이 청소년들에게 있다는 이야기다. 실제 공터를 이용하는 청소년들은 ‘청소년들에게 공터란?’이라는 질문에 다음과 같이 답한다. ‘청소년들이 활동이나 어떤 움직임을 가질 때도 편안함을 우선적으로 고려해주는 장소다’, ‘어떤 일들과 활동이 벌어질지 두근거려지는 공간이다’, ‘이곳이 없는 성장은 상상할 수 없고 내일이 기대되는 공간이다’ 등 많은 의견을 전해주고 있다. 그리고 공터는 마을과 이어진 수많은 커뮤니티를 주도적으로 만들고 다양한 세대들이 청소년 지원을 매개로 연결 수준을 높이고 경험을 쌓아가는 공간이다.

이러한 공터의 의견과 의미는 공간이 뒷받침되지 못하고 있던 이전부터도 이미 의미를 담고 지난 10년간 성장해왔기 때문이기도 하고, 우리가 설계하여 잘 리모델링된 공공건축의 공간성과 활동과의 시너지에서 오는 측면도 있다. 또한 적극적인 활용과 주체성이 이 설계 과정과 짓는 과정이 이전의 공공건축과는 달리 제대로 이뤄질 수 있었던 바탕이기도 했다.

서류와 형식을 넘어서는 건축가의 역할

대부분의 공공건축을 짓는 기획 단계에서부터 설계 과정과 시공까지의 시간에 비해 그것을 책임질 행정의 주기는 더 짧은 것이 일반적이다. 한참 진행하다 보면 취지에 공감한 담당자가 다른 부서로 옮기고 전혀 다른 상황을 맞이하게 되는 경우가 허다하다. 그렇게 진행되다 보니 누구도 책임지지 않으려는 속성 때문에 더 많은 행정 서류가 필요하고, 형식을 위한 보고와 발표가 일의 진행이라고 믿고 있다. 한편 그런 것들이 채워지다 보니 안그래도 상식에 한참 미치지 못하는 설계 기간이 산정되어 있어도, 그 안에서마저 정작 설계 자체에 집중할 시간은 턱없이 부족해진다.

그러나 공터에서의 과정은 ‘달랐다’. 건축가인 우리의 주도로 여러 번의 청소년 참여 기획 워크숍과 운영진의 워크숍을 촘촘히 계획하고 그것을 형식적 행사가 아니라 이 장소에 특화된, 이 사용자들의 마음을 모아 점점 의지를 끌어올리는 단계별 방식으로 만들어갔다.

또한 민간 추진단 측에서도 조율을 위해 더 많이 노력해 주었지만 민간과 공공 두 분야의 발주처, 그리고 사용자와 운영자 그룹에게 각 과정을 설명하고 입찰이 아닌 건축가 추천으로 계약이 체결된 시공사의 시공 과정도 협력과 책임 또한 건축가의 몫이었다. 이 모든 과정은 일반 공공건축의 서류 작업들과 보고들보다 에너지와 시간이 더 드는 작업이기도 했지만 큰 다른 점은, 그 모든 활동이 형식이 아닌 프로젝트가 실제 앞으로 나아가는 데 중요한 활동이었다는 것이다. 또한 단지 공간의 완성을 넘어서 이 공간의 이용자들의 마음이 공간을 통해 연결되는, 보이지 않는 완성까지 기대할 수 있었다.

많은 주체, 노력의 과정

앞서 이야기했듯이 공터의 사용자인 청소년들과 주민들, 운영진이 이미 이 장소의 주도적 주체로 적극적으로 고민하고 책임을 느끼고 있었기에 건축가의 이러한 활동이 가능했고, 무엇보다 씨프로그래밍과 책임은 사회문화재단, 씨앗재단을 비롯한 민간 추진단의 형식에 얽매이지 않은 의지와 조율이 큰 동력이었다. 행정적 발주처인 노원구 아동청소년과 역시 이러한 복잡한 구도 속에서 행정 절차의 어려움을 잘 해소해주었다. 이 과정을 포함한 프로젝트 처음부터 끝까지 PM의 역할을 맡은 씨프로그래밍의 노력이 중요했다. 실제 워크숍을 기획·진행하고 공간을 설계하고 시공을 조율하며 관련 주체들에게 설명해야 했던 건축가의 의견을 최대한 존중하고 지원하는 분위기를 조성해 준 것이 큰 힘이 되었다.

이는 건축가의 평소 다음 세대 건축과 공간에 대한 활동과 의지를 잘 알고 있는 추진단의 전폭적 신뢰가 바탕이었다. 실은 동서양의 원래 잘 조성된 건축은 그런 관계로 만들어져 왔다. 현재 대한민국의 공공건축 구축 방식이 기형적으로 발전되어 왔기에 드문 사례가 된 것뿐이다. 여기서 중요한 것은 일반 공공건축 과정엔 없는 추진단인 민간 재단의 역할이다. 대개의 경우 민간 재단이 후원하는 프로젝트도 어느 정도 규모가 넘어가면 관청과 다름없이 형식적 서류를 많이 요구하고 똑같이 입찰 절차를 거치게 된다. 혹은 민간 재단은 예산만 지원하고 그곳의 담당자는 기획 능력이나 조율 능력, 의지 없이 사무 처리만 하는 경우가 많다. 그런 경우는 일반 공공건축에 비해 민관협력 사업은 더 많은 시어머니가 생기는 상황으로 더 어려워질 수도 있다. 그만큼 민간 추진단은 자원 못지않게 공공 프로젝트에서의 전문성과 역할이 중요하다. 구체적으로는 이 공터 프로젝트에서 건축가의 설계비는 관이 아닌 민간 추진단에서 나온 것이기에 가능한 측면도 있었다.

이 이후 같은 지자체에서 다른 종류의 작은 청소년 공간설계를 우리에게 요청하신 적이 있다. 수의계약 정도의 규모였는데 그나마도 기본설계비가 확보되지 못하는 현실 행정 처리 방식에 얽매어서 결국 건축가로서 의지를 가지고 있었음에도 진행할 수 없었다. 또한 우리가 설계하여 성공적으로 완성된 다음 세대 공간들의 결과물만 보고 서울시 다른 지자체에서 추진하는 청소년 공간의 경우, 우리에게 설계를 의뢰하여 진행하다가도 건축가에 대한 존중과 의견의 전문성에 대한 신뢰 대신 수많은 사례 이미지와 행정 조직 속 한두 명의 주장으로 결국 좌초한 경우도 있다. 우리가 성공적으로 만들었던 작은 규모의 공공 프로젝트들의 경우, 건축가인 우리의 의지와 노력에 더해서 현 행정 절차를 넘어 진정성 있게 노력을 기울이는 발주자 측의 전문적 인물 한두 명의 역할이 컸었다.

사용자와 함께 발전 그리고 건축가의 의지

최근의 공공 프로젝트는 '사용자 참여'의 의지가 강하고 어느 경우는 그것이 강박적 형식으로 치환되기도 한다. 사용자가 아직 정해지지 않았을 때는 '설문 조사'를 했다는 것으로 책임을 미루려 하는 경우도 있고 사용자가 이미 존재하는 리모델링 등의 경우에는 '사용자 참여설계'를 의견 모음이나 공청회 등으로 잘못 인식하고 있기도 하다. 사용자 참여가 없이 건축가의 개념만으로 공간이 구성되어도 안 되지만 형식적 사용자 참여가 건축가의 노력을 발목 잡는 경우도 없어야 한다고 생각한다.

건축은 기계적인 수치로 계산되어 나오는 것이 아니다. 자료가 아무리 충실하고 분석이 철저해도 건축가의 의지와 개념을 넘어서기는 힘들다. 특히나 '다음 세대'의 건축과 공간에선 더욱 그렇다. 아직 존재하지 않은 꿈을 담은 공간이기에 그렇다. 결국 건축은 사람이 하는 일이다. 사용자 참여의 단계에 건축가의 인풋, 더 나아가 건축가의 기획 능력이 중요하다. 그에 앞서 건축가의 '공감' 능력 또한 중요하다. 형식적인 똑같은 사용자 참여 행사가 아닌 진정한 함께하는 설계 과정의 일부가 될 수 있도록 기획·진행하고 공감·이해하며 단계별로 생각을 같이 발전시키는 과정의 중심에 건축가가 있어야 한다.

아울러 사용자 참여로 공간이 저절로 구성된다고 생각하는 것도 큰 오판이다. 사용자의 참여가 활발하다는 것과 공간이 정말 잘 지어진다는 것은 별개의 문제다. 건축가에 의한 개념과 디자인이 중심을 잡지 못하고 사용자 참여만 활발할 때 결국 사용자들도 별로 만족하지 못하는, 이도저도 아닌 공간이 되기 쉽다. 반면 건축가의 개념과 디자인, 시공의 완성도가 중심을 잘 잡으면서 사용자의 참여 과정과 공간에서의 이용이 더욱 주체적으로 된다면 새로운 공공건축의 풍경으로 나타나게 된다.

사용자도 민간도 건축가도 ‘공공의 주체’다

아직까지 공공건축을 이야기할 때 발주처는 건축 형태와 완성도에 초점을, 일반 시민들은 그 속의 실내 공간에 중점을 두는 경우가 많다. 수많은 공공건축 현상설계 시 실내 공간의 구체적인 설계는 제외되어 있다는 것을 일반 시민들은 잘 모른다. 기본 실내 마감재를 선정하거나 한두 공간에 특징적인 계단을 놓는 정도의 틀을 만드는 것이 전부다. 설계를 할 당시에는 운영자나 사용자가 제대로 존재하지 않기 때문이기도, 행정 절차상 비중을 두지 않기 때문이기도 하다. 실제로 건축상을 받은 공공건축도 실내 공간은 건물을 설계한 건축가가 같이 설계한 것이 아니라 다른 사람이 디자인한 경우가 있고, 사용자가 본격적으로 쓰면서 불편을 느껴 다시 리모델링을 계획해야 하는 아이러니한 일이 생기기도 한다. 이 문제를 공론화하여 제대로 바로잡지 않으면 시민의 인식과 건축 사이의 간극은 좁혀지지 않는다.

공터는 10년이 지난 건물의 리모델링 프로젝트였다. 그것도 건물 외관을 건드리지 않은 내부에 초점이 맞춰진 것이다. 외관과 기본 형태, 외장재 또한 현재의 이용 방향과 맞지 않고 성능이 저하된 부분이 많았지만 이 프로젝트의 목적이 그 안에서의 활동에 초점이 맞춰져 있었기에 기존 건축 형태를 건드릴 만한 예산으로 사용하기가 어려웠다. 그러나 내부 리모델링으로도 새로운 공공건축이 탄생할 수 있음을 보여준 사례가 되었다. 오히려 더 청소년과 주민들, 사용자에게 뿌듯함으로 다가갈 수 있는 장소가 되었다. 그 결과와 과정에 대한 평가로 ‘2020년 대한민국 공공건축상’ 최우수상을 받게 되었다. 대형 신축 공공건축물에 주어지던 상이 리모델링되는 작은 건축물에도 주어진 것은 수상 기회가 확대된 것을 넘어서 순수 실내 리모델링과 사용자가 참여한 민관협력의 새 유형으로써 수상한 것으로 생각한다.

다만 아쉬운 것은 대한민국 공공건축상의 수상자는 여전히 지자체 등 ‘행정기관’이라는 시각에 멈춰 있다는 것이다. 공터 프로젝트에서 행정기관의 노력과 협력이 없었던 것은 아니지만 추진단의 민간 재단, 실제 사용자이자 리모델링 과정의 큰 주체인 청소년과 운영진, 무엇보다 이 모든 과정에 주도적인 역할을 하고 이 상에 지원과 발표를 한 건축가까지 공식적인 수상에서 배제되었다. 다음 해인 2021년 같은 상의 운영위원 자격으로 회의에 참여하여 이 부분을 개선하고자 집중적으로 노력했지만 주최자인 국토교통부의 공공은 ‘행정기관’이라는 시각이 변하지 않아 결국 훗날의 개선 사항으로 남겨두어야 했다.

이 공간을 사용하고 주도적으로 활동하는 사용자가 공공이다. 민간 재단들 중에서 더 나은 다음 세대 공간을 고민하고 예산을 투자하고 새로운 과정을 만드는 데 전문성을 발휘하는 경우도 공공의 마인드에 충만하다. 모든 과정에 소통·공감하며 의미와 건축적 개념을 담고자 노력하는 건축가 또한 ‘공공’이다. 이런 관점이 널리 퍼져 우리의 다음 세대 공공건축이 좀더 나은 관계와 과정으로 나아가길 기대한다.



해당 사례집은

공릉청소년문화정보센터 리모델링 사업 과정에 참여했던
공터 운영진, 건축가, 추진단, 행정, 주민들의
적극적인 지원과 협력을 통해 만들어졌습니다.

특히 공터 센터장님을 비롯해
참여설계를 진행한 이유에스플러스건축 대표님, PM인 씨프로그래م 디렉터께서
당시 사업 진행에 대한 다수의 자료들을 제공해 주셨으며,
사례집의 조성 과정 내용을 검토해 주셨습니다.



부 록

공릉청소년문화정보센터 주요 프로그램

공릉청소년문화정보센터 이용 안내

공릉청소년문화정보센터 주요 프로그램

① 청소년 프로그램

시작된 변화 | 청소년이 스스로 문제를 찾고, 변화를 상상하며 해법을 모색하는 사회 참여 프로그램입니다. 공터는 청소년이 친구들과 함께 성공적인 프로젝트 수행 경험을 쌓을 수 있도록 응원하고, 지원합니다. 현재 60여 개 청소년 동아리가 참여하고 있습니다.

유스카페 | 공릉동 청소년의 조금 특별한 놀이터입니다. 오락기, 농구 게임기, 포켓볼, 만화방, DVD방, 노래방, 플레 이스테이션, 닌텐도, 보드게임, TV, 컴퓨터, 고데기, 와이파 이 등 한 번에 말하기에 숨 찰 만큼 다양한 것들이 있으며, 청소년을 위한 이벤트가 많이 열립니다. 학교가 끝나면 서 로 먼저 이용하겠다고 달려오는 곳입니다.

반짝매점 | 공터 3층 테라스에 있는 노란 컨테이너는 가끔 ‘반짝’ 매점으로 열립니다. ‘반짝매점’에서는 청소년이 기획, 홍보, 판매까지 직접 할 수 있습니다. 청소년은 이곳에서 요리, 서빙, 계산 등 다양한 역할을 경험하고 수익을 내 며 성취감을 얻습니다. 판매 수익은 자신이 직접 찾은 도움 이 필요한 곳에 전달할 수도 있죠.

이상한작업장 | ‘이렇게 상상한대로’ 착장하는 공간입니 다. 이상한 작업장에서는 누구나 메이커가 될 수 있습니다. 재료바에 비치되어 있는 재료를 필요에 따라 자유롭게 사용 하여 자유로운 착장 활동을 할 수 있습니다.

나도꽃 | 학교 밖 청소년의 아지트입니다. 학교 밖 청소년 들은 이곳에서 편안하게 쉬기도 하고, 둘러앉아 서로의 근 황을 묻기도 하며, 대화 속에서 재미난 일들을 찾아내 작당 을 벌이기도 합니다. 정해진 시간표나 동일한 학습 과정은 없습니다. 마을 주민, 활동가들과 함께하는 프로그램을 통 해 학교 밖에서 삶을 배웁니다.



반짝매점 © 공릉청소년문화정보센터



이상한작업장 © 공릉청소년문화정보센터

② 마을 프로그램

와글와글 | 어린이날을 맞아 공릉동 꿈마을에서 열리는 잔치입니다. 어린이와 청소년, 지역주민, 공릉동 꿈마을공동체가 함께 어울려 준비합니다. 준비하며, 매년 어린이들의 기대를 한 몸에 받는 마을 축제로 자리잡았습니다.

꿈나르샤 | 공터는 청소년이 자신의 꿈을 펼치고, 숨은 끼를 발산하는 축제를 매년 열고 있습니다. 청소년이 직접 축제 전체를 상상하고, 홍보하고, 운영합니다. 무대 위에서 멋진 퍼포먼스를 뽐내고, 체험 부스를 운영하며, 자신만의 꿈을 이야기하는 청소년여름축제로 사랑받고 있습니다.

공릉동꿈마을공동체 | 공릉동을 사랑하는 사람들과 단체들이 모여 만든 작은 마을공동체입니다. ‘꿈마을공동체’의 사람들은 서로의 꿈을 응원하고, 보편적 약자인 청소년의 돌레사람이 되어주고 있습니다. 어려움이 있을 때 함께 손잡아주고, 끌어주고, 밀어주는 따뜻한 공동체입니다. 함께 마을을 공부하고, 마을잔치를 여는 등 크고 작은 일들을 꾸려가면서 이웃과 살맛나는 공동체를 일구고 있습니다.

세마침 | ‘세상과 마을을 바꾸는 청소년 학교’는 사회를 변화시키는 작은 행동을 구상하고, 여럿이 함께 실천하는 여름방학 프로그램입니다. 우리 마을 환경문제 어떻게 하지? 우리동네 고양이는 누가 돌보고 있을까? 플라스틱 어떻게 줄일 수 있지? 등 매년 다른 주제로 청소년과 만날 수 있습니다. 참여한 청소년들은 주제에 관해 끊임없이 질문하며, 변화를 위한 상상과 구체적 실천을 경험하게 됩니다.

교실 속 마을 알기 | 마을과 학교를 연결해주는 자유학년제 프로그램이며, 마을에서 공동체 활동을 하는 사람들의 삶을 체험해보는 시간입니다. 마을 사람들이 직접 강사가 되어 수업을 진행합니다. 마을공동체와 관계를 맺고 살아가는 우리 동네 이웃들의 일과 삶을 살펴보고, 경험할 수 있습니다.



꿈마을어린이잔치 ‘와글와글’ © 공릉청소년문화정보센터



공릉동꿈마을여행 © 공릉청소년문화정보센터

③ 도서관 프로그램

북스타트 | 공터에서 아이들은 자연스럽게 책을 접하며 자랄 수 있습니다. 공터 화랑도서관 ‘북스타트’는 18개월 미만의 영유아와 양육자를 도서관으로 초대하여 책꾸러미를 선물합니다. 아가의 신체·정서 발달을 돕는 책놀이 프로그램 또한 진행하고 있습니다. 초등 청소년에게는 ‘책놀이터’ 프로그램으로 생각을 나누는 즐거운 독서경험을 제공하고 있습니다.

도서관일촌 | 공터 화랑도서관은 마을 주민들과 지식의 가치를 나누고, 인문 공동체를 키워가는 역할을 합니다. 어린이사서, 청소년사서, 어머니사서 각각의 모임은 ‘도서관일촌’이라는 공동체로 연결되어 있습니다. 일촌은 마을 주민을 도서관으로 초대하고, 함께 책읽기, 읽어주기, 도서관 이용교육, 문화행사, 독서토론 등을 통해 마을의 독서문화와 따뜻한 공동체를 만들어갑니다.

문학기행 | 공터는 해마다 다양한 문화 체험을 할 수 있는 문학기행을 하고 있습니다. 매년 이슈가 되는 작가 혹은 작품을 선정하여 관련 전시회, 박물관, 문학관을 탐방하는 등 책을 더욱 입체적으로 만날 수 있는 흥미로운 활동입니다. **도서관에서 1박2일** | 매년 여름방학마다 어린이들에게 즐거운 도서관 경험을 제공하는 프로그램입니다. 조용한 도서관에서 쉽게 할 수 없었던 보물찾기, 아빠와 함께 저녁 만들어 먹기, 전래귀신 놀이, 몸으로 말해요 등 신나는 프로그램을 통해 도서관은 책과 함께하는 놀이터가 됩니다.



도서관일촌 ‘청소년사서’ © 공릉청소년문화정보센터

공릉청소년문화정보센터 이용 안내

▶ 이용시간

층별 주요공간	여는 시간	닫는 시간		
		평일(화~금)	토요일	일요일
1층 어린이열람실 트랙	오전 09:00	오후 06:00	오후 06:00	오후 05:00
2층 청소년문화공간	오전 09:00	오후 09:00		
3층 YouthCafe	오전 10:00	오후 08:00		
4층 청소년문화공간	오전 09:00	오후 09:00		
5층 종합자료실 숲길	오전 09:00	오후 08:00	오후 09:00	
6층 청소년열람실 언덕	오전 09:00	오후 10:00		

▶ 휴 관

월요일 및 법정공휴일에 휴관합니다.

▶ 이용제한

- 3층 유스카페는 청소년 전용 공간입니다.
- 초등학교 5학년(12세)부터 이용할 수 있으며, 20세 이상 성인은 이용 승인을 받아야 합니다.

▶ 대 관

- 청소년문화공간 대관 시간은 화요일~토요일 오전 10시부터 오후 9시까지, 일요일은 오후 5시까지 가능합니다.
- 대관은 청소년 활동에 우선합니다.
- 청소년 동아리 또는 도서관 동아리로 등록된 경우에는 공간을 무료로 이용할 수 있습니다.
- 청소년 모임, 도서관 모임, 마을공동체 활동과 연결되지 않는 별도 목적의 공간 이용은 제한되거나 사용료가 발생합니다.

▶ 주 소

서울특별시 노원구 노원로 1-나길 10(공릉2동 87-5)

좋은 공공건축 04

청소년의 꿈을 담은 사랑방

공릉청소년문화정보센터

발행일 2021년 12월 31일

발행처 건축공간연구원

펴낸이 이영범

엮은이 국가공공건축지원센터

지은이 백선경, 임유경, 한승연, 박태홍

출판등록 제2015-41호(등록일 '08. 2. 18.)

주소 세종특별자치시 가림로 143, KT&G세종타워B 8층

전자우편 npbc@auri.re.kr

홈페이지 www.auri.re.kr (국가공공건축지원센터 www.npbc.or.kr)

제작 (주)케이에스센세이션

비매품 ISBN 979-11-5659-354-6

* 이 책에 수록된 모든 사진과 그림 자료는 저작권자와 사전협의를 거쳤습니다. 본 연구원에서는 필자의 저작물이 아닌 도판의 경우 출처 및 저작권자를 찾아 명기했으며 정상적인 절차를 밟아 사용하기 위해 최선을 다했습니다. 일부 착오가 있거나 빠진 부분에 대해 저작권상의 문제가 발생할 경우 허가를 받아 저작권 협의를 추가적으로 진행하고 저작권료를 지급하도록 하겠습니다.

* 이 책의 저작권은 건축공간연구원에 있습니다. 허락 없이 어느 어떠한 형태로도 내용의 전부 또는 일부를 사용할 수 없습니다.

* 이 책은 건축공간연구원 홈페이지 및 국가공공건축지원센터 홈페이지에서도 볼 수 있습니다.

비매품



ISBN 979-11-5659-354-6