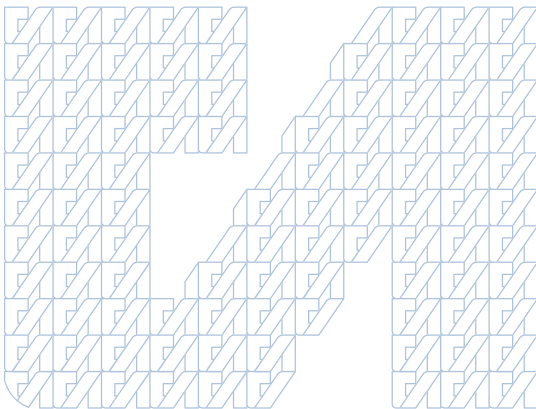


복합문화공간으로서 유희공간 활용방안 -세종전통시장(조치원)을 중심으로-

이재민 외



정책연구 2023-43

**복합문화공간으로서 유희공간 활용방안
- 세종전통시장(조치원) 주차장을 중심으로**

이 재 민 외

연구책임	• 이재민 / 대전세종연구원 세종연구실 연구위원
공동연구	• 이자은 / 대전세종연구원세종연구실 연구위원 • 신가원 / 대전세종연구원세종연구실 전문연구원
연구지원	• 채진영 / 대전세종연구원세종연구실 조사원·한남대학교

정책연구 2023-43

복합문화공간으로서 유희공간 활용방안 - 세종전통시장(조치원) 주차장을 중심으로

발행인 김 영 진

발행일 2023년 10월 31일

발행처 대전세종연구원

34051 대전광역시 유성구 전민로37(문지동)

전화: 042-530-3500 팩스: 042-530-3528

홈페이지: <http://www.dsi.re.kr>

인 쇄 (주)경성문화사 TEL 044-868-3537 (FAX: 044-868-3565)

이 보고서의 내용은 연구책임자의 견해로서 대전광역시와 세종특별자치시의 정책적 입장과는 다를 수 있습니다.

출처를 밝히는 한 자유로이 인용할 수 있으나 무단 전재나 복제는 금합니다.

요약 및 정책 제언

■ 유희공간의 발생과 활용

- 2014년 지역소멸 담론의 등장 이후, 유희공간에 관한 관심이 증대되고 있으며, 최근 지자체에서는 지역의 이야기를 소재로 하는 문화공간으로 구현되고 있음
 - 유희공간은 방치 공간·미이용 공간·저이용 공간 등으로 분류될 수 있으며, 기능적 노후화·상권의 이동과 침체·산업구조 변화 등으로 인해 나타나고 있음
- 최근에는 유희공간을 문화공간으로 많은 활용양상이 나타나고 있으며, 이를 통해 시민 문화향유, 지역 콘텐츠 및 랜드마크 조성 등을 기대할 수 있음
 - 최근에는 유희공간을 활용함으로써 생태환경적·도시환경적·사회문화적 효과를 제고시키고자 하고 있으며, 이 연구에서 다룰 세종전통시장 주차장 유희공간은 사회문화적 효과를 기대할 수 있음
- 한국사회에서 유희공간은 정비 및 재생대상으로서 여겨지다가, 최근에는 문화공간과 지역콘텐츠의 물리적 공간으로서 간주되고 있음
 - 국내 유희공간 재생 역시 2000년대 이전만 하더라도 주민시설의 보충하기 위해 진행되었으나, 2000년대 이후에는 지역 경제의 기반의 역할을 하였으나, 최근에는 문화적 효과 등이 강조되어 여가문화 질적 제고 등의 목적으로 진행되는 경향을 보여줌

■ 다양한 형태의 문화공간으로서 전통시장

- 최근 전통시장은 다양한 문화정책적 실천을 통해 문화공간으로서 거듭나고 있음
 - 대구 칠성시장은 벽면을 활용하여 역사전시관을 조성하였으며, 복합커뮤니티센터 및 포토존을 조성하였음

- 영천 공설시장은 작은영화관 지원사업을 통해 '별빛 영화관'을 조성함으로써 새로운 복합문화공간으로서 주목받고 있음
- 전통시장은 일상 공간으로서 휴게 기능이 강조되고 있음
 - 일산 전통시장 고객 쉼터는 카페, 문화프로그램 및 교육프로그램 운영을 통해 시민들에게 휴식처를 제공하고 있음
 - 보령 중앙시장 행복 쉼터 카페 마실은 북카페, 로컬푸드, 키즈존 등을 조성함으로써 시민에게 휴식처를 제공하고 있음
 - 원당시장 고객 쉼터 따숨다락은 휴게공간, 카페, 교육장 등을 조성함으로써 휴식처를 제공하고 있음
- 어린이 놀이공간 사례로서 하티붕붕놀이터, 오르봉 내리봉의 사례를 논의함
 - '하티붕붕놀이터'는 서울 중구에서 처음으로 조성된 공공형 실내놀이터로 공동육아의 기능이 나타나고 있음
 - '오르봉 내리봉'은 서울 도봉구 공공형 놀이공간으로서 건강 증진 및 즐기기 위한 공간으로 조성하였음

■ 세종전통시장 주차장 유희공간

- 세종전통시장은 세종시 관내 가장 큰 규모의 시장으로서 조치원 지역의 역사적 맥락과 함께하고 있음
 - 다양한 물품의 거래는 물론 조치원 지역 독립운동의 주요 거점, 낮도깨비 구전 설화, 문학 동네 등 많은 이야기가 나타나고 있음
- 조치원읍은 청춘조치원 프로젝트라는 대규모 도시재생 사업을 진행하였으며, 이를 통해 도시경관이 정비되고, 다양한 형태의 문화공간이 조성되었음
- 세종전통시장 주차장 유희공간은 주차장 1층에 있는 공간으로서, 시정 4기 키즈 카페를 추진하고자 공약을 세웠으나, 여러 가지 한계점이 있어 창의적 기획방안이 요구됨

■ 가족친화형 복합문화공간

- 이 연구에서는 조치원 전통시장 주차장 유희공간의 주요한 비전을 ‘세종전통시장 쉼터 기능을 구현한 가족친화형 복합문화공간’으로 설정함
- 비전을 구체화하기 위한 추진전략으로는 아래와 같이 설정하였음
 - 세종전통시장에 깃든 지역 이야기를 발굴하고 창조적 활용방안 모색
 - 지역 이야기의 이해력 제고를 위한 스토리텔링을 통한 가공 방안 필요
 - 영·유아 인구 비중이 큰 특성을 반영한 전략 수립
 - 시민 중심의 커뮤니티 공간 조성

■ 유희공간 활용을 위한 소재로서 ‘낮도깨비’

- 세종전통시장 주차장 유희공간의 활용을 위한 주요 문화적 소재로서 구전 설화인 ‘낮도깨비’의 이야기를 적용하고자 함
 - 낮도깨비 이야기는 ‘오금소의 한’을 원형으로 삼고 있는 이야기로서, 과거 시민회관 네거리에 있었다고 전해지는 뚝방에 관한 이야기임
 - 다소 자극적인 내용이 포함되어 있어 이를 최대한 제외하면서도 원형을 유지한 스토리텔링을 제안하였음
 - 이 이야기에 맞춘 여성적인 관점에서의 낮도깨비, 정의로운 이미지를 적용한 낮도깨비 등 새로운 도깨비 캐릭터를 제안하였음

■ 가족친화형 복합문화공간 효율적 운영을 위한 정책 건의

- 조례 제정을 통한 효율성 제고 필요
 - 가족친화형 복합문화공간에 관한 조례 제정을 통해 운영의 효율성을 높일 필요가 있음
- 운영에 관한 구체적 주체에 관한 논의가 필요함
 - 소상공인과의 직영, 상인회 운영 등에 관한 구체적 논의가 필요함

차 례

1장 서론	1
1절 연구배경 및 목적	3
1. 연구배경과 필요성	3
2. 연구목적 및 기대효과	5
2절 연구방법	6
1. 자료수집 방법	6
2장 이론적 논의 및 연구·정책 동향 분석	9
1절 유희공간에 대한 이론적 검토	11
1. 유희공간의 개념과 유형	11
2. 유희공간의 활용가치 및 의미	16
2절 유희공간 활용에 관한 연구 및 정책 동향	19
1. 유희공간 연구 동향 분석	19
2. 유희공간 정책 동향 분석	28
3장 전통시장의 콘텐츠 활용에 관한 사례조사	33
1절 문화공간으로서 전통시장 활용사례	35
1. 칠성 종합시장 역사전시관	35
2. 영천 작은영화관	36
2절 휴게공간으로서 전통시장 활용사례	38
1. 일산 전통시장 고객 쉼터(카페, 문화공간 및 교육공간 운영)	38
2. 보령 중앙시장 행복 쉼터 카페 마실(북카페 운영)	39
3. 원당시장 고객 쉼터 ‘따숨다락’(휴게공간과 카페, 교육장 등 여가 휴식 공간 조성)	40

3절 어린이 놀이공간 사례	41
1. 서울특별시 중구 공공형 실내놀이터 ‘하티붕붕놀이터’	41
2. 도봉구 공공형 실내 놀이터 ‘오르봉 내리봉’	43
4장 조치원 전통시장 유희공간 콘텐츠 구상	45
1절 조치원 전통시장의 이야기	47
1. 조치원과 세종전통시장	47
2. 세종시 도시재생 프로젝트, 청춘 조치원	48
3. 유희공간 대상지 현황	54
2절 기본구상	58
1. 비전	58
2. 추진전략	61
3. 콘텐츠 구상	63
5장 결론	77
1절 연구결과의 종합	79
2절 정책 건의	82
참고문헌	84

표 차례

[표 2-1] 유희공간의 개념과 유형	13
[표 2-2] 유희공간의 유형과 발생원인	14
[표 2-3] 유희공간의 발생 원인별 구분	14
[표 2-4] 유희공간 재활용의 의의와 효과	17
[표 2-5] 국내 유희공간 재생의 흐름	28
[표 2-6] 유희공간 문화적 공간재생 관련 정책사업('17년 기준)	29
[표 2-7] 유희공간 관련 주요 정책 동향 - 중앙부처	30
[표 2-8] 유희공간 관련 주요 정책 동향 - 타 지자체	31
[표 3-1] 서울특별시 중구 '하티붕붕놀이터' 운영 방식	41
[표 3-2] 서울특별시 도봉구 '오르봉 내리봉' 운영 방식	44
[표 4-1] 청춘조치원 프로젝트 내 유희공간 활용 관련 주요 과제 목록	52
[표 4-2] 유희공간 대상지 위치 및 외관	56
[표 4-3] 유희공간 대상지 세부현황	57

그림 차례

[그림 1-1] 연구방법	6
[그림 2-1] 국내·외 유희공간의 개념 종합	12
[그림 2-2] 유희공간 특성을 고려한 유형 구분	15
[그림 2-3] 유희공간의 활용 현황	22
[그림 3-1] 칠성 종합시장 역사전시관	36
[그림 3-2] 영천공설시장 별빛영화관	37
[그림 3-3] 일산 전통시장 고객쉼터	38
[그림 3-4] 보령 중앙시장 행복 쉼터 카페 마실	39
[그림 3-5] 고양시 원당 전통시장 고객 쉼터	40
[그림 3-6] 서울특별시 신당누리센터 2층 하티붕붕	42
[그림 3-7] 서울특별시 도봉구 ‘오르봉 내리봉’	43
[그림 4-1] 청춘조치원 프로젝트	48
[그림 4-2] 청춘조치원 프로젝트의 비전, 목표 및 전략	50
[그림 4-3] 청춘조치원 프로젝트 추진실적	50
[그림 4-4] 조치원 문화정원	51
[그림 4-5] 조치원 1927 아트센터	51
[그림 4-6] 청자장	52
[그림 4-7] 유희공간 대상지 현장답사	57
[그림 4-8] 세종전통시장 주차장 유희공간 활용의 비전 제안	58
[그림 4-9] 가족 친화형 복합문화공간으로서 조성 필요성	60
[그림 4-10] 오금소의 한 설화의 공간적 배경	63
[그림 4-11] 오금소가 있었던 시민회관 네거리	66

[그림 4-12] 낮도깨비 게임 포스터 및 캐릭터	67
[그림 4-13] 낮도깨비 게임 프로그램 현장	68
[그림 4-14] 퓨전국악그룹 풍류의 낮도깨비 공연 모습	70
[그림 4-15] 여성적인 관점에서 낮도깨비 캐릭터 제안	71
[그림 4-16] 정의로운 이미지를 담은 낮도깨비 캐릭터 제안	71
[그림 4-17] 입체감을 살린 낮도깨비 캐릭터 제안	72
[그림 4-18] 낮도깨비 이야기를 활용한 애니메이션 제안	75
[그림 4-19] 조치원 전통시장 가족 쉼터	76

서론

1절 연구배경 및 목적

2절 연구방법

1장

1장 서론

1절 연구배경 및 목적

1. 연구배경과 필요성

1) 지역소멸 현실화에 따른 유희시설 발생 가속화

- 한국사회는 1970년대 중반 이후 도·농 격차가 나타나기 시작하였으며, 수도권 인구집중과 지방인구의 감소가 발생하면서 지방인구의 급격한 감소가 나타나고 있음
 - 2014년 일본의 사회학자 마쓰다히로야는 『지방소멸』이라는 책을 통해 지역이 소멸한다는 개념을 처음으로 소개되었는데, 이 책에서는 2040년까지 896개 지역이 사라진다고 언급하였고, 출생률이 낮은 도료를 중심으로 극점사회가 형성되어 블랙홀처럼 인구를 빨아들일 것이라고 분석하였음
- 우리나라에서도 지역소멸 문제가 현실화 되고 있음
 - 2020년에는 우리나라의 인구가 사상 처음으로 자연 감소하는 ‘데드크로스’가 나타나면서 지역소멸에 대한 위기의식이 증폭되고 있음
 - 2020년 출산율은 0.81명(2022년 9월 6일 기준)으로, 전 세계 198개국 중 가장 낮으며, 전국 17개 시도 가운데 11개의 시도에서 인구의 자연감소 현상이 나타나고 있음
- 이처럼 우리나라는 산업화와 탈산업화의 반복적인 과정에서 본디의 기능을 상실한 채 방치되고 있는 유희공간이 생겨나고 있음
 - 폐역사, 폐공장, 폐교, 이적지 등이 대표적 사례로서, 철거 재개발의 대상으로 인식되어 왔으나, 최근 개조와 보수 등을 통해 재활용하는 시도 들이 큰 주목을 받고 있음

2) 공간 활용전략으로서 공간스토리텔링

- ‘스토리텔링’은 1995년 미국 콜로라도에서 열린 ‘디지털 스토리텔링 페스티벌’을 계기로 알려지기 시작하였으며(고옥·이인화 외, 2003), 초기에는 기술과 결합한 형태로 시작되었으나, 다양한 영역(문학·교육·관광 등)과 결합함으로써 의미가 확장되었음
- ‘공간스토리텔링’은 관광을 활성화 시키기 위해 공간에 이야기를 부여함으로써 많은 사람이 공간을 찾아오고, 공간에 얽힌 이야기에 공감하고, 새로운 경험을 할 수 있도록 격려하기 위해 등장함(김영순, 2011)
 - 초기의 공간스토리텔링 연구는 관광지에 이야기를 부여하여 관광객을 보다 많이 모으기 위한 방법으로 활용(황성윤 외, 2002)
 - 공간스토리텔링을 활용한 장소마케팅 과정으로서 장소자산 발굴·장소성 형성·장소마케팅의 세 단계로 제안함(최인호·임은미, 2008)

3) 문화적 소재로서 지역이야기와 세종전통시장

- 조치원에는 역사·문화적인 배경 아래에 다양한 이야기가 숨쉬고 있음
 - 일제강점기 중심도시이자, 유통의 집산지로서 조치원
 - 조치원 지명유래인 ‘저치제언(苧峙堤堰)’, 복숭아 최초 재배지로서 이야기, 문학도시, 조치원 전통시장의 낮도깨비 등
- 세종전통시장은 조치원에 있는 세종시 대표 전통시장으로서 역사적·경제적·문화적 의미를 함의하고 있음
 - 역사적으로는 조치원 독립운동의 주요 공간으로서 기능하였고, 조치원 사람들의 삶의 흔적을 오롯이 포함하고 있음
 - 경제적으로는 조치원 경제·유통의 중심지로서 기능하고 있으며, 4일과 9일에는 오일장이 현재에도 열리고 있음
 - 문화적으로는 단순한 물건을 사고파는 시장의 역할뿐만 아니라 신도시 사람들의 문화향유를 담당하는 복합문화공간으로서 가치가 있음

4) 조치원 전통시장 주차장의 활용방안 검토

- 조치원 전통시장 주차장은 주차난 해소를 위해 2021년 건립된 주차타워 형태의 건물로, 총 4층 규모로 되어 있음
 - 이 중에서 1층 공간 일부가 비활성화되어 있으므로 이에 대한 활용방안 수립이 요구되었음
- 이 같은 상황에서 시정 4기 공약과제로서 조치원 전통시장 활성화를 위한 키즈카페 조성을 주차장 내 시설에 계획하였으나, 부지협소 등의 문제로 인해 무산되어 새로운 활용계획의 수립이 필요함

2. 연구목적 및 기대효과

- 이 연구는 조치원 전통시장 주차장의 1층 공간 중 비활성화 되어 있는 공간을 물리적 범위로 설정하여, 이 공간에 관한 활용방안의 제안을 목적으로 하고자 함
 - 시정 4기의 공약과제 성격을 최대한 반영하면서 새롭고 현대적인 기획을 통한 공간구상을 제안하고자 함
- 이 같은 연구의 수행을 통해 세종전통시장 주차장의 공간을 최대한 활용하고자 함
 - 세종시민 모두가 편안히 방문할 수 있는 공간으로서 기대되며, 이를 통해 지역경제활성화 등을 도모할 수 있음

2절 연구방법

1. 자료수집 방법



[그림 1-1] 연구방법

□ 문헌 자료 조사

- 이 연구를 수행하기 위해 주제와 관련한 보도자료 및 신문기사, 관련 논문과 보고서 등 연구자료, 인터넷 자료 등을 수집하여 정리함

□ 현장 연구

- 세종전통시장에 관한 현장조사를 진행함
 - 현장조사를 통해 세종전통시장 주차장 1층 공간에 관한 현황과 실태를 파악하였음
 - 세종전통시장 전반의 현장조사를 진행함으로써 이 공간이 가지고 있는 장소적 맥락을 분석하였음

□ 전문가 FGI

- 이 연구를 수행하는 과정에서 세종시 담당 부서인 소상공인과 관계자들과 지속적인 논의를 진행하였으며, 이를 통해 정책적 실현도를 높이고자 하였음
- 문화활동가 및 관련 연구자와 함께 논의를 진행하였으며, 이를 통해 객관적인 시각을 견지하고자 하였음

이론적 논의 및 연구·정책 동향 분석

1절 유희공간에 대한 이론적 검토

2절 유희공간 활용에 관한 연구 및 정책 동향

2장

2장 이론적 논의 및 연구·정책 동향 분석

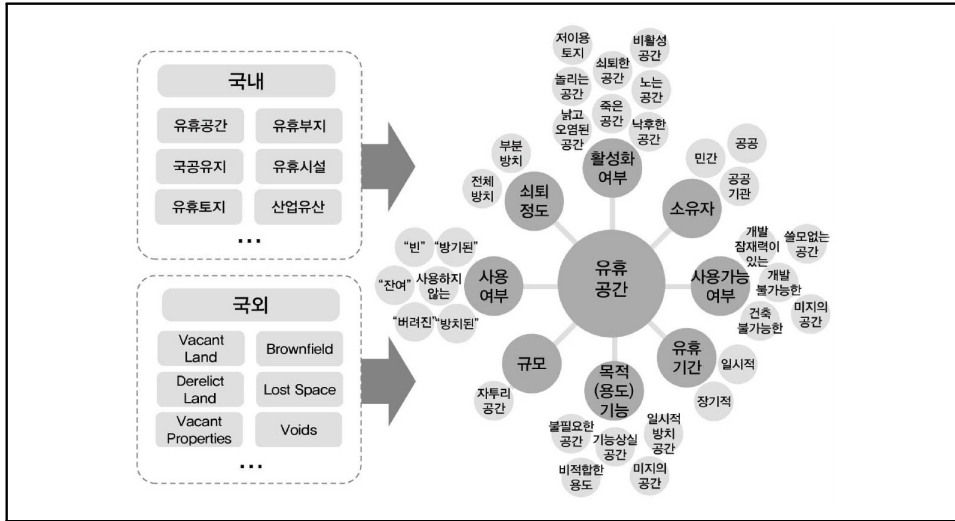
1절 유희공간에 대한 이론적 검토

1. 유희공간의 개념과 유형

- 국립국어원 표준국어대사전에 따르면 ‘유희(遊休)’란 ‘쓰지 아니하고 놀림’이라고 풀이되어 있으며, 용어 자체에 이용 가능한 자원이나 시설임에도 불구하고 사용하지 않는다는 의미를 담고 있음(임유경, 2020)
- 국내 학술지에서는 1990년대 후반 ‘유희공간’ 용어가 등장하여, 2010년대에 관련 연구가 큰 폭으로 증가하였음(임유경, 2020)
 - 시정개발연구원(1997)의 도로 유희공간 활용 보행환경 개선연구, 이경미·신소영(2001)의 도시 ‘사이공간’ 활용 방법 연구 등 사용되지 않는 자투리 공간을 대상으로 한 이와 같은 연구를 선도적 연구로 볼 수 있음(김연진, 2009)
- 하지만 국내에서 논의된 유희공간의 개념은 포괄적 정의가 정립되지 않아 다소 협소하다는 특징이 있으나, 반면 국외에서는 다양한 요인 및 유형을 포함하는 개념으로 광범위한 것이 특징임(김상훈·남진, 2016)
 - 저자는 국내·외 유희공간의 사용 여부, 활성화 여부, 사용가능 여부, 목적(용도) 기능 등 다양한 개념을 [그림 2-1]과 같이 종합 제시함
- 이처럼 유희공간에 대한 개념은 국내·외 도시재생, 도시설계 등 관련 분야에서 다양하게 사용되었으나¹⁾, 논의 초기에는 도시미관 저해나 지역 쇠퇴, 범죄 유발 등 부정적인 의미가 내포된 경향이 있음

1) ‘저이용토지(under-utilized land)’, 도시 빈공간(urban void), ‘죽은 공간(dead space)’ 등의 용어가 있으며, 관련 연구에서는 ‘일시적으로 방치된 부지(TOADS)’, ‘잃어버린 공간(lost space)’, ‘기개발지(brownfield)’ 등이 사용됨(임유경, 2020)

- 따라서 비교적 최근에 국내에서 유희공간의 개념과 유형을 정의한 선행연구를 이론적으로 검토하고, 세부 내용을 구체적으로 살펴봄으로써 본 연구에 적용하고자 함



자료: 김상훈·남진(2016)

[그림 2-1] 국내·외 유희공간의 개념 종합

- 먼저 김동한 외(2015)의 연구에서는 ‘유희’와 ‘공간’의 의미를 정의한 후, 유희공간을 공간적 범위, 시간적 범위, 내용적 범위로 나누어 유희공간의 개념과 유형을 [표 2-1]과 같이 제시하였음
 - 첫째, 방치 공간(abandoned land)는 기개발된 상태이나, 현재는 해당 용도로 이용되지 않거나 다른 용도로 임시 이용되는 공간임. 소규모-중 규모에 해당하며, 세부 유형으로는 이전부지, 폐교, 폐공가 등이 있음
 - 둘째, 미이용 공간(vacant land)는 미개발되거나 이용되지 않은 공간으로 정의되며, 대규모 공간도 포함함. 예를 들어 건축공백지, 장기미집행시설용지 등이 있음
 - 셋째, 저이용 공간(underutilized land)은 기개발되어 이용되고 있으나 계획밀도에 못미치거나, 인접지역보다 노후된 공간을 의미함. 저밀침체지역, 노후산단 등이 있으며, 광의의 범위에 해당함

[표 2-1] 유희공간의 개념과 유형

유형	방치 공간 (abandoned land)	미이용 공간 (vacant land)	저이용 공간 (underutilized land)
개념적 정의	• 기개발된 바 있으나 현재는 해당 용도로 이용되지 않거나 임시적으로 다른 용도로 이용되는 공간	• 미개발되거나 이용되지 않은 공간	• 기개발되어 이용되고 있으나 계획밀도에 못미치거나, 인접지역보다 노후된 공간
개발 및 이용 상태	기개발	미개발	기개발
규모	소규모-중규모	소규모-대규모	소규모-중규모
세부유형	• 이전부지 • 폐교 • 폐공가 등	• 건축공백지 • 장기미집행시설용지 등	• 저밀침체지역 • 노후불량지역 • 노후산단 등
내용적 범위	협의		광의

자료: 김동한 외(2015) 수정

- 김현주·이상호(2011)는 선행연구를 바탕으로 도시의 발전 및 환경 변화에 따라 기능 상실 또는 용도가 없어진 유희공간을 건축물, 산업시설, 기반시설, 이전적지·폐부지로 나누어 정의하고, 그 유형과 발생 원인에 대해 다음과 같이 정리하였음
 - (건축물) 기능 노후화, 상권 이동 및 침체, 행정체계의 통폐합 등으로 인해 발생한 것으로 학교시설, 근린생활시설, 공공시설 등이 있음
 - (산업시설) 산업구조의 변화로 인해 발생한 유희공간으로, 조선소, 채석장, 제조공장, 창고 등이 있음
 - (기반시설) 운송수단의 발전이나 기반시설 자체의 노후화로 인한 용도 폐기가 주요 원인이며, 대표적으로 철도역사, 항만, 정수장 등이 있음
 - (이전적지·폐부지) 도심 외곽으로의 시설 이전이나 철거 등이 원인이며, 군사시설 이전적지, 폐철도 부지 등이 주요 예시임

[표 2-2] 유희공간의 유형과 발생원인

구분	발생원인	예시
건축물	<ul style="list-style-type: none"> • 건축물의 기능적 노후화 • 상권의 이동과 침체 • 도시행정체계의 개편과 축소에 의한 통폐합 	학교시설, 근린생활시설, 공공시설, 근대건축물
산업시설	<ul style="list-style-type: none"> • 공업 중심에서 정보화, 디지털 중심으로의 산업구조 변화로 인한 쇠퇴 	조선소, 제철소, 석탄장, 채석장, 염전, 제조공장, 창고 등
기반시설	<ul style="list-style-type: none"> • 교통과 운송수단의 발전 • 노후화로 인한 용도의 폐기 	철도역사, 철로, 터널, 교량, 항만, 정수장 등
이전적지·폐부지	<ul style="list-style-type: none"> • 시설의 도심 외곽으로의 이전과 철거 	군사시설 이전적지, 폐철도 부지 등

자료: 김현주·이상호(2011) 재정리

○ 이와 반대로 김연진(2009)은 발생원인에 따라 크게 기능의 상실/용도 변용·변경, 기능의 부재, 한정적·한시적 이용으로 구분하고, 이를 공간 구분, 발생 양태 등과 함께 세분화하여 제시하였음

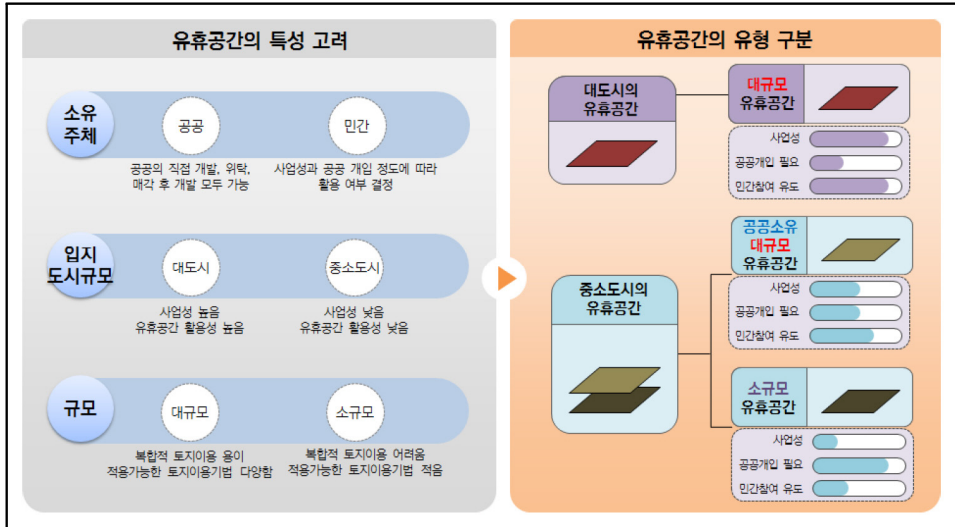
- 발생원인 중 기능의 부재로 인한 자연발생 자투리 공간, 이용 특성에 따른 한정적·한시적 이용을 제시하였다는 점이 특징임

[표 2-3] 유희공간의 발생 원인별 구분

발생원인		공간 구분	유희공간 발생 양태
기능의 상실/ 용도 변용·변경	이전/폐쇄	군사시설	군사시설 이적지
		산업시설	공장 이적지, 폐공장/창고
		행정시설	행정기관/공공청사 이적지
		교육시설	폐교
		교통시설	폐선부지 옛 역사
	기타시설(기반시설, 업무, 종교, 집회시설 등)	폐발전소, 폐정수장/유수지 경마장, 쓰레기매립지, 병원 등	
	도심공동화	-	잠정적 유희공간
기능의 부재	자연발생 자투리 공간	-	도로 및 가로 자투리 공간, 교각하부 등
한정적·한시적 이용	이용 특성	정기시장	개장일 제외 기간

자료: 김연진(2009) 재정리

- 한편 김상훈·남진(2016)은 유희공간의 특성을 고려하여 소유 주체, 입지 도시의 규모, 유희공간의 규모를 기준으로 유형을 구분하고, 그에 따른 사업성, 공공개입 필요성, 민간참여 유도 정도도 함께 제안하였음



자료: 김상훈·남진(2016)

[그림 2-2] 유희공간 특성을 고려한 유형 구분

- 이외에도 유희공간의 유형과 발생원인은 다양할 수 있으나 재생의 관점에서의 담론을 살펴보면, 비활성화와 활성화 또는 비활력과 활력이라는 두 가지 상태로 도시공간을 이분하고 있음(남수정, 2019)
- 이러한 관점을 통해 유희공간을 정의해보는다면 기능이 활발하거나 활발하게 함을 의미하는 '활성화(activated)' 용어에 대비하여 활성화되지 않은 상태를 의미하는 '비활성화(deactivated)' 공간이라는 용어도 표현할 수 있음
- 종합하자면 유희공간은 도시의 비활성화 공간이라는 의미인 '유희'와 전환가치가 있는 자원으로서의 공간이라는 '재생' 의미를 동시에 갖고 있음(신재령·이정교, 2021)

2. 유희공간의 활용가치 및 의미

- 앞서 언급했던 것과 같이 초기의 유희공간은 도시미관 훼손, 우범지대로의 전락 등 사회문제를 일으키는 부정적인 것으로 인식되었으나, 유희공간이 미래에 활용 가능한 자원으로 인식되기 시작함
 - 1990년대 영국의 환경보호법(Environmental Protection Act) 등에서 기존 용도의 미이용 또는 저이용이라는 의미를 넘어 미래에 다른 용도로 개발 또는 개선할 수 있는 가능성 있는 공간이라는 의미를 부여하였음(임유경, 2020)
- 뿐만 아니라 최근 유희공간이 포화상태가 된 도시에서 오히려 공공의 개입으로 도시 내 자산, 즉 ‘가용자원’으로의 인식변화가 이루어짐(이정희, 2023)
 - 유희공간이 유희자산으로 인식됨에 따라 버려진 공간을 재활용한다는 효율성(efficiency), 기조성된 기반 시설을 활용하여 사회적 비용을 감소시키는 경제성(economy), 주변 지역의 특성과 유희 기간을 고려한 유연성(flexibility) 등의 측면에서 유희공간은 잠재적 자원으로서 높은 평가를 받게 됨(유지선, 2019)
- 그러므로 이처럼 개념과 범위, 유형이 다양한 유희공간을 실제 활용하기에 앞서, 한정된 자원 내에서 유희공간을 어떻게 활용하고, 그 가치와 의미는 무엇인지 파악하는 것은 매우 중요함
- 김현주·이상호(2011)는 유희공간 재활용의 의의와 효과를 크게 생태환경적 효과, 도시환경적 효과, 사회문화적 효과 세 가지로 구분하였음
 - 첫째, 생태환경적 효과는 유희공간을 자원 절약과 환경보존에 부응하는 측면임. 재개발로 인한 투자 남발 및 자원 낭비 방지, 건축폐자재에 의한 환경파괴 예방을 주요 내용으로 함
 - 둘째, 도시환경적 효과는 도시 환경 및 도시 이미지를 개선하는 것으로, 유희공간이 초래할 수 있는 무법지대 양산과 도시슬럼화 원인 제거, 물리적 노후화 극복 및 도시공간의 안전성 확보를 의미함

- 셋째, 사회문화적 효과는 지역의 정체성·역사성을 담보하는 새로운 사회문화적 공간을 창출하는 것으로, 이는 유희공간을 지역사회의 요구를 반영한 지역 밀착형 시설로 재활용하거나 침체된 지역사회에 새로운 활력을 부여하는 것임

[표 2-4] 유희공간 재활용의 의의와 효과

구분	효과	내용
생태환경적 효과	자원 절약과 환경보존에 부응	<ul style="list-style-type: none"> • 재개발로 인한 투자의 낭비 및 자원 낭비 방지 • 건축폐자재에 의한 환경파괴 예방
도시환경적 효과	도시환경과 도시 이미지의 개선	<ul style="list-style-type: none"> • 무법지대 양산과 도시슬럼화의 원인 제거 • 물리적 노후화 극복과 도시공간의 안전성 확보
사회문화적 효과	지역의 정체성, 역사성을 담보하는 새로운 사회문화적 공간의 창출	<ul style="list-style-type: none"> • 지역사회 요구를 반영한 지역 밀착형의 시설로 재활용 • 침체된 지역사회에 새로운 활력의 부여

자료: 김현주·이상호(2011) 재정리

- 본 연구의 대상인 유희공간은 조치원에 위치한 세종전통시장 내 주차 시설이므로, 전통시장이라는 특성에 맞춘 지역 활성화가 주된 목적임. 따라서 본 연구에서는 사회문화적 효과에 보다 중점을 두고 있음
- 한편 김현주·이상호(2011)가 제시한 유희공간 재활용의 효과는 복합적인 효과를 가지는 것으로도 해석할 수 있음
- 예를 들면 유희 상태의 공간 자체를 활용한다는 의미에서 생태환경적 효과가 사전에 고려되었으며, 유희공간을 포함한 물리적인 도시에 대한 도시환경적 효과와 이에 더해 사회문화적 효과를 기대한다고 볼 수 있음
- 또한 정지호(2011)는 유희공간을 문화공간으로 설계할 때 전제되어야 할 필수적인 사항을 크게 네 가지로 제시하며, 지역주민의 문화향유 및 의식변화 효과에 대해 논의함
- 첫째, 특정 계층에 국한되지 않는 유연한 문화콘텐츠 제작, 둘째, 놀이문화를 위한 부족함 없는 공간 확보, 셋째, 다양한 미디어 활용을

통한 편리한 정보제공, 넷째, 지역 축제문화 활성화 기반 주민 참여 유도 및 공동체 의식 함양을 위한 콘텐츠 개발 및 제공

- 즉, 이러한 문화공간을 통해 지역주민들이 문화를 함께 공유하게 되면, 자연스럽게 공동체 의식이 함양되고, 이러한 공동체 의식은 다시 지역에 대한 애착과 자긍심을 불러일으키게 한다는 것임
- 이처럼 지역의 발전 매체로서의 문화공간은 단순한 문화프로그램 제공을 넘어 지역사회의 공동체 의식 및 구심점 형성을 위한 활력소가 되고, 이것이 곧 지역 활성화를 이루게 하는 저력이 됨(한미애, 1999)
- 더 나아가 태지호(2014)는 이러한 공간을 매체로 삼는 콘텐츠를 ‘공간형 콘텐츠’로 정의하고, 지역 문화자원으로서 공간형 콘텐츠의 활용 가치와 다양성에 대해 논의함
- 특히 공간형 콘텐츠의 공간(空間)이라는 특징이 다른 영역의 콘텐츠들과 구별되는 가장 큰 특징이라고 강조하며, 그 속에 어떤 것을 채워야만 의미를 갖게 된다는 점을 통해 공간과 미디어의 개념적 유사성을 설명함
 - 즉, 공간이 곧 다양한 내용물을 담는 그릇이자 미디어로서 역할을 하기 때문에 유통과 소비가 이루어지며, 이를 통해 공간 속에서 문화적 소재들을 실제로 경험하게 된다는 것임
- 이를 요약하자면 공간형 콘텐츠란 해당 공간에 어떠한 목적을 가지고, 어떠한 방식으로 설계 및 구성하느냐에 따라 콘텐츠로서의 새로운 의미를 지니게 된다는 것임
- 다시 말해 기존의 유희공간은 부정적인 인식이 강했으나, 유희공간이 도시재생 등의 중심 콘텐츠로 변화하면서 창조적이고 지속가능한 문화공간으로서의 가능성이 점차 커지고 있다는 것임
- 이와 같은 내용을 종합적으로 본 연구에 적용해보면, 유희공간이란 일반적인 공간이 아닌 ‘유희’의 개념 및 유형이 포함된 공간이므로, 그 속에 포함되는 콘텐츠의 목적 및 방식에 따라 그 활용가치 및 의미는 더욱 크다는 것을 알 수 있음

2절 유희공간 활용에 관한 연구 및 정책 동향

1. 유희공간 연구 동향 분석

- 유희공간 관련 연구 동향은 크게 유희공간 자체를 정비 및 재생대상으로 보는 관점과 유희공간을 문화공간이나 지역콘텐츠로서 활용하고자 하는 관점으로 나누어 볼 수 있음
- 그러나 유희공간 활용에 관한 연구 및 정책 동향을 살펴보면, 정비 및 재생대상인 유희공간을 어떻게 활용할 것인지 논의될 수밖에 없으므로 문화적 측면을 강조하는 연구와 상당 부분 연계되어있음
- 따라서 관련 선행연구들을 명확히 구분 지을 수는 없으나, 각각의 연구에서 중점적으로 다루고 있는 내용을 바탕으로 동향을 분석해보았음

1) 정비 및 재생대상으로서의 유희공간

- 유희공간 관련 연구는 도시 분야 관점에서의 유희공간 재생 및 정비 관련 연구가 대부분이며, 유희공간의 개념 및 특성을 분석하고 이를 어떻게 활성화할 것인지가 주를 이루고 있음
- 주요 선행연구를 살펴보면, 김현진·이상호(2011)는 기존에 수립된 유희공간 재활용 계획과 도시재생개념이 결부된 유희공간 재활용 계획이 갖는 차별성에 주목하여, 유희공간 재활용 계획에 나타나는 도시재생개념의 영향을 분석함
 - 저자는 도시재생개념의 영향을 분석한 결과 ① 시설의 확충에서 공간 창출로의 변화, ② 점적 재활용에서 선적·면적 재생으로의 변화, ③ 하드웨어적 활용에서 소프트웨어적 활용으로의 변화, ④ 일회적인 프로젝트에서 장기 프로세스로 변화를 발견함
- 김지은·김신원(2014)은 도시재생을 위한 지역자산 구성요소(장소적, 공간적, 역사적, 관광적, 이미지)의 대입을 통해 각 사례별 리노베이션 방법을 분석하여, 향후 유희 산업시설을 리노베이션하기 위한 기초자료로

의 활용을 목적으로 하였음

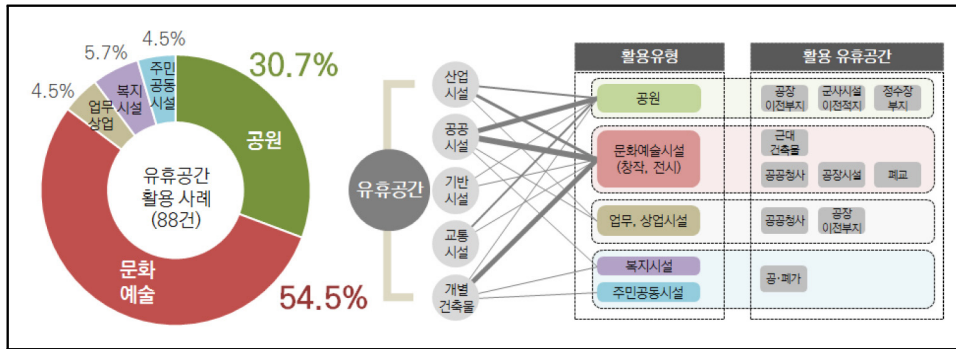
- 유희공간의 특성을 고려한 김상훈·남진(2016)의 연구에서는 유형별 분석을 실시하였으며, 이를 바탕으로 유희공간 유형별 복합적 토지이용기법 및 도시재생 측면에서의 시사점을 도출하였음
- 박은아(2019)는 유희공간을 상업공간으로 재생하기 위하여 재생에 필요한 공간마케팅 관점의 전략요소를 도출하고, 그 특성을 파악 및 적용하여 주변 상권 확대 및 지역 활성화에 도움이 되고자 하였음
- 서울시 국·공유 유희공간을 적극적으로 활용하기 위한 방안 검토를 위해 유지선(2019)은 유희화에 미치는 영향인 유희요인과 유형화를 통한 유희공간 재이용 요인을 파악하였음
- 이진경·박수현·김영욱(2021)은 도시재생사업이 진행 중인 쇠퇴지역 사례(대구시 서구 비산동, 서산시 읍내동, 목포시 만호동 일원)의 유희공간을 대상으로, 도시재생사업이 진행되는 공폐가, 나대지, 기타시설의 새로운 도입시설과 공간의 활용 특성을 알아보는 것을 목적으로 함
- 최재현(2021)은 도시재생 측면에서 유희공간의 물리적 정비요인이 장소 이용 의도에 미치는 영향과 장소 애착의 매개효과를 파악하여, 도시재생사업 이후 장소 이용을 활성화할 수 있는 전략과 시사점을 도출하였음
- 이정희(2023)는 도시의 노후화된 하수처리장 현대화 및 신설에 따른 유희공간 현황을 조사하고, 해당 공간이 사회적 생산공간이 될 수 있도록 하는 요인의 중요도 및 우선순위를 분석함
- 신재령·이정교(2021)는 유희공간 재생 관련 국내 논문들의 양적·질적 비교를 통해 지속가능한 유희공간 재생의 방향 도출을 목적으로 연구 유형별 세부특성을 종합적으로 분석함
 - 저자가 지난 20년간의 연구들의 분야별 분석을 통해 관련 학위 및 학술지를 조사한 결과 도시·건축공학, 시설, 조경, 실내/공간디자인, 지역·지리, 문화, 예술, 관광, 콘텐츠/트렌드, 생태·환경 등 광범위함
 - 본 연구에서는 도심 속 유희공간을 문화 및 산업과 창조적으로 융합

하고 상품화하는 컬처노믹스(Culturenomics)의 개념을 도입하여 시대변화에 따라 다양해지는 재생공간과 사용자 가치 기반 전략적 접근이 필요함을 강조하고 있음

- 즉, 정부는 시민의 삶의 질뿐만 아니라 지역 및 도시 경제 활성화를 기대하며 컬처노믹스의 문화적 재생, 문화공간으로의 전환 및 재생 방법론을 적극적으로 수용하고 있다는 것을 알 수 있음

2) 문화공간 및 지역콘텐츠로서의 유희공간

- 지금까지 살펴본 바와 같이 유희공간이 지닌 복합적이고 다양한 개념으로 인해 국내 유희공간 활성화는 물리적인 공간개선뿐만 아니라 커뮤니티 회복, 여가문화 및 관광 활성화 등 다양한 시도가 이루어지고 있다는 것을 알 수 있음
- 이는 문화와 산업을 창조적으로 융합하는 컬처노믹스 시대와의 맥을 같이하여 지역민의 삶의 질과 경제적 기반향상을 위한 핵심사업으로써 문화를 통한 유희공간이 강조되고 있는 것임(신재령·이정교, 2021)
- 김상훈·남진(2016)의 연구에서는 유희공간을 활용한 사례를 대상으로 활동 유형의 빈도 및 실태를 분석하여 5가지 유형(업무·상업시설, 주민공동시설, 복지시설, 문화예술공간, 공원)으로 구분하고, 이중 문화예술공간으로의 활용 비중이 가장 높다는 것을 파악함(그림 2-4 참고)
 - 문화예술공간은 주로 구도심의 역사적 자원과 연계하여 전시나 창작공간으로 활용하고 있으며, 문화예술공간 다음으로 활용 비중이 높은 공원은 공장 및 군사시설 이전부지, 정수장 부지 등 이전적지를 활용 및 조성한 사례들이 많았음
 - 신재령·이정교(2021)의 연구에서도 지난 20년간 유희공간 재생 관련 국내 연구를 조사한 결과, 빈도가 가장 높은 주제로 '문화'와 '산업시설'을 제시함



자료: 김상훈·남진(2016)

[그림 2-3] 유휴공간의 활용 현황

- 김연진(2009)은 유휴공간을 발생원인에 따라 구분하고, 국내·외 유휴공간 활용사례를 고찰함. 그 결과, 유휴공간의 문화적 활용에서의 절차 및 과정의 문제점, 장소성 결여에 대한 시사점을 도출하여, 유휴공간의 장소 만들기, 커뮤니티의 참여와 연계, 네트워크의 필요성 등 새로운 유휴공간의 활용 방향을 제시함
- 오동훈(2010)은 선진국들의 사례를 통해 노후화로 방치 또는 쇠퇴된 지역의 재생수단으로서 문화공간조성이 도시의 경쟁력을 높이는 데 중요한 역할을 분석하고, 공공의 역할 제고 방향을 모색함
 - 도시 내 산업시설에 대한 재생 수요, 도시민들의 문화향유 수요, 복합개발 추세 등을 감안해 본 결과, 기존 산업시설을 새로운 복합문화공간으로 변화시킬 효과적인 방법 모색과 체계적인 대비의 필요성을 강조하였음
- 정지호(2011)는 ‘폐부지 공간’과 ‘비활용 공간’을 효과적으로 활용한 국내·외 사례를 통해, 문화·예술 분야와 접목하여 문화 공간화할 때 생기는 이점과 다양한 효과들을 연구함
 - (폐부지 공간) 산업화, 정보화 등 시대변화에 따른 기능 상실로 나타난 사례로 스페인 빌바오 구겐하임미술관, 밀양 연극촌, 광주 푸른길 공원을 소개함
 - (비활용 공간) 활용되지 않고 있는 사례로는 프랑스 퐁피두센터, 서울시 금천구, 안양 석수시장을 소개함

- 한편 김현주·이상호(2013)의 연구에서는 기존의 선행연구들이 도시재생의 효과와 사례에만 치중한 것을 문제의식으로 삼고, 보다 포괄적으로 유휴 산업시설의 재활용 활성화 배경을 고찰하여 문화공간조성 사례를 발굴하는 것으로, 유휴 산업시설의 하드웨어적인 측면으로서 재활용하는 계획 방법을 연구하였음
 - 유휴 산업시설의 하드웨어적인 측면이란 건축물에 해당하는 것으로, 복원, 내·외부 공간 활용과 같은 공간 활용, 증축과 같은 공간 변형, 보존상태에 따라 원형·부분·신축·증축 활용, 활용 범위에 따라 전체·부분 활용, 기능 활용에 따라 원기능보존, 기능변형, 기능 신설 등 다양한 재활용 방법이 있음
 - 본 선행연구에서는 대상과 방법을 구분하여 외관과 구조를 대상으로 보존·변형·복원하는 방법, 공간을 대상으로 활용·증축하는 방법, 용도를 대상으로 보존·변경하는 분석틀을 구성하고 이에 맞는 사례를 종합적으로 분석함
- 손기준·주범(2014)은 리노베이션의 개념, 정의 그리고 발생원인에 대해 이론적으로 고찰하고 유휴 산업시설의 리노베이션이 갖는 의의 및 방법을 분석하여, 지역적·역사적 특성을 보존하는 문화공간으로써 재활용 방법 도출을 목적으로 하였음
 - 저자는 혼란을 야기시킬 수 있는 리노베이션의 유사용어와 외래어, 리노베이션의 발생원인을 구체적으로 정리 및 소개하였으며, 특히 리노베이션을 역사적 가치와 보존을 통해 과거, 현재, 미래를 연결하는 매개체로 정의한 것이 특징임
 - 또한 유휴 산업시설의 리노베이션에 대한 문화적 측면(편의성·접근성), 도시 재생적 측면(장소성), 역사보전의 측면(역사성) 효과를 분석함
- 이와 관련하여 노영우·이효원(2019)은 국내에서 유휴산업시설을 리노베이션한 문화시설 전시공간 현황을 분석하고, 해당 시설들이 관람객들의 예술적 상호작용과 소통을 위해 어떠한 내부 공간구성을 취하고 있는지 알아보는 것을 연구하였음

- 강현지·한혜련(2020)은 유희공간의 리노베이션에서 공간이 내재한 가치와 플랫폼의 특성을 살펴보아, 향후 유희공간 리노베이션 시, 공간이 플랫폼으로서의 갖추어야 할 요소를 제안하였음
 - 사례대상지의 공간구성 분석결과, 공용공간·문화공간·교육공간 > 상업공간 > 입주공간으로 나타났으며, 리노베이션 진행 시 지역의 가치와 부합하며 플랫폼적 특성을 반영한 공간구성의 필요성을 제시함
- 이홍(2015)은 문화 창조공간으로서 유희공간의 활용 가능성과 그에 따른 가치 및 필요성을 부산광역시의 사례를 중심으로 연구하였으며, 유희공간을 활용한 문화 창조공간 기능 및 개념, 역할과 방향을 제시함
- 특히 황동호(2018)의 연구에서는 유희공간의 문화적 재생의 필요성을 강조하고, 지속가능한 문화적 공간이 될 수 있도록 관련 공간디자인 정책 및 법제 연구로서 뒷받침이 필요하다고 주장함
- 김지현·어성신·황연숙(2018)은 5년 이내에 실제 개관한 유희시설 활용 복합문화공간 사례를 선정 및 조사하여 향후 유희시설을 활용한 복합문화공간 계획 시 활용되는 기초자료 제공을 목적으로 연구를 수행함
- 목상현·이지연·김봉석(2019)은 군(軍) 작전의 변경으로 인한 부대 이동, 인구감소에 따른 병력 감소 등과 같은 정책적 및 사회적 요인으로 발생된 유희시설을 문화체험시설로 활용할 수 있는 방안을 찾고, 공공성을 향상시킬 수 있는 시설운영 방식의 방향성도 제시하였음
- 손권일·임배균(2019)은 기존 사례 중심의 선행연구에서 미처 다루지 못하였던 유희공간의 이용자들이 그 공간에서 어떠한 편의를 제공받고 싶은지에 대한 실수요자 만족도 측면, 전문가 집단의 의견 등을 보다 구체적으로 연구하였다는 특징이 있음
- 김용남(2020)은 유희산업시설이었던 경주 영주148아트스퀘어가 문화공간으로 변화함에 따른 지역민들의 인식을 조사·분석하였음. 그 결과 재현적 공간에 대한 인식은 지역민들과 성장해가는 문화공간으로서의 역할을 수행하였으며, 유희공간에 대한 장소성과 지역민들의 애착이 강화됨을 추론하였음

- 이어 김용남(2021)은 구(舊) 안동역 사례를 중심으로 장소기억 기반 재생방안 마련을 위한 이론적 기초를 제시하는 연구도 수행하였음
- 이후에도 유희공간의 문화적 재생을 통한 지역 활성화 사례연구(서금홍, 2021), 인천아트플랫폼 사례분석을 중심으로 한 문화적 도시재생으로서 문화예술공간 운영 활성화 연구(정지은, 2021) 등이 진행되었음
- 최근의 연구로는 지하철 역사 유희공간을 중심으로 시간적 공간경험을 통한 복합문화공간 디자인 연구(김현지·김이홍, 2022), 유희시설을 활용한 복합문화시설 공간 계획에 관한 연구(김수진·김경순, 2023), 지하철 역사 내 유희공간과 서울 지하철 역사 내 유희공간 커뮤니티 공간화 방안(박진슬·김석경 2021; 2023), 광주 동구 마을사랑채를 중심으로 장소적 측면에서의 유희공간을 활용한 마을커뮤니티공간 연구(김의화·문정민, 2023) 등이 있음
- 이를 미루어보아 유희공간의 문화적 활용이 지속되면서 단일문화공간에서 복합문화공간으로 변화하며 만족도나 커뮤니티 측면까지 확장되고, 유희공간을 문화공간으로 활용하고자 하는 그 필요성과 중요성이 지속적으로 증대되고 있는 것을 알 수 있었음
- 다시 말해, 유희공간의 재활용 방법은 하드웨어로서의 유희공간 활용에 그치지 않고, 이를 활성화시킬 수 있는 다양한 콘텐츠 개발 및 제공에 의한 소프트웨어로서의 재활용 방법이 제시되고 있음(김현진·이상호, 2011)
- 따라서 본 연구에서는 복합문화공간으로서의 유희공간에서 더 구체적으로 유희공간에 포함될 콘텐츠에 대한 논의들까지 살펴보고자 함
- 먼저 곽수정(2006)은 유희공간의 문화공간화를 위한 콘텐츠 연구를 통해 콘텐츠를 크게 문화시설을 이루는 공간 콘텐츠와 프로그램 콘텐츠로 나누고, 각각을 문화공간을 이루는 물리적인 구성요소와 문화공간에서 기획·파생되는 무형적 문화요소라고 정의하였음
- 또한 새로운 문화공간 조성을 위한 콘텐츠 평가 척도를 제시하였는데, 이를 위한 전제로 7가지 성격(놀이성·교육성·정체성·장소성·심미성·환경성·창의성)을 분류하였으며, 이는 문화공간 설계 또는 유희공간 활용 기획단계부터 논의·고려되어야 함을 주장하였음

- 송지연(2010)은 유희공간을 문화공간으로 활용한 사례를 도시계획이나 건축과 같은 기존 시각이 아닌 공간의 스토리텔링으로 보고, 유희공간의 기본 개념에 특정 공간의 스토리텔링이 결합되었을 때 생성될 수 있는 다양한 가치를 연구하였음
 - 도시계획 관점에서는 재개발로 볼 수 있으나, 공간을 새롭게 표현한 것이라는 의미에서 공간의 스토리텔링이라고 정의하며, 또한 일반적인 ‘서사성’이 아닌 ‘역사성’이라는 특별한 스토리텔링이 사용된 것임
 - 즉, 저자는 유희공간의 문화적 활용을 공간의 역사성과 새로운 콘텐츠를 접목한 스토리텔링 기법으로 접근하였음
- 조연·문정민(2011)의 연구에서는 공간 콘텐츠를 문화콘텐츠의 한 요소로서 그 공간의 활용성과 가치에 따라 4가지(시장의 형성, 예술촌의 발달, 문화시설 조성, 랜드마크적 건축)로 공간 규모에 따라 분류하고, 발전 형태를 분석하여 공간 콘텐츠 유·무에 따라 ‘자발적 발생형’, ‘낙후지대 재생형’, ‘지역특성 개발형’, ‘랜드마크 적용형’으로 유형화하였음
- 김세영·이재규(2014)는 문화콘텐츠를 통한 유희공간 재생을 파악하기 위해 경제적·문화적·환경적 측면에서 객관적으로 성공한 우수 해외사례들을 조사 후, 네 가지 유형으로 나누어 분석하고 문화콘텐츠와 공간의 연결점을 찾아 제시하였음
 - 본 연구에서는 문화와 문화콘텐츠의 개념 및 특성을 제시하고, 문화예술도시와 공간콘텐츠 부문에 공간 콘텐츠의 정의 및 유형을 제시하고 있는 것이 특징임
- 이처림 공간을 매체로 삼는 콘텐츠를 ‘공간형 콘텐츠’로 정의한 태지호(2014)의 연구에서는 공간형 콘텐츠에 대한 특징을 ① 유통과 소비의 장소로서 공간, ② 실제로 경험되는 콘텐츠, ③ 시간 집약적 콘텐츠, ④ 지출 비용이 높은 콘텐츠, ⑤ 지역의 문화자원, ⑥ 콘텐츠의 종합체로 제시하였음
 - 특히 ‘지역의 문화자원’ 특징을 살펴보면, 공간형 콘텐츠는 공간을 기반으로 하기 때문에 지역의 경제적, 문화적, 자연적 환경의 요소에 영향을 받게 됨

- 공간형 콘텐츠가 지역의 문화자원적 기능을 수행하게 되면 지역 경제 활성화에 기여할 수 있으며, 또한 지역의 역사적 배경이나 생태적 환경으로 인해 공간적 콘텐츠 가치가 두드러지게 할 수도 있음
- 박종혜(2015)의 연구에서는 공간활성화 및 공간가치 향상을 위해 공간 콘텐츠의 개념과 전략요소를 고찰하고, 전용형 근대건축물을 대상으로 한 공간콘텐츠를 분석하였음
 - 저자는 공간콘텐츠의 전략요소를 디자인 전략요소와 프로그램 전략요소로 나누었으며, 공간콘텐츠의 특성은 상징성, 정체성, 복합성, 체험성, 연계성으로 제시하였음
 - 공간콘텐츠 유형은 ① 전시문화 공간콘텐츠형, ② 예술창작 공간콘텐츠형, ③ 소비상업 공간콘텐츠형으로 분류하였음
 - 사례분석 결과, 공간콘텐츠의 특성인 상징성과 복합성은 모든 사례에 포함되었으나, 정체성, 체험성, 연계성 특성은 부족하거나 없는 사례들이 있다는 것을 파악하였음
 - 이에 공간콘텐츠 유형에 맞는 다양하고 통합적인 디자인과 프로그램 전략요소들의 개발 필요성을 제시함
- 최근에도 부산광역시 온천천의 안락교를 중심으로 한 교량하부 유휴공간의 콘텐츠 활성화 계획(이승환·주지영·신선화, 2021), 관광자원화를 위한 구 안동역 공간콘텐츠 기획 연구(이경숙·권기창, 2023) 등이 진행되고 있음
- 결론적으로 이러한 공간 콘텐츠의 특성을 미루어보았을 때, 공간 콘텐츠의 기획 및 제작은 공간에 대한 이해와 물리적 경험의 설계뿐만 아니라 지역 여건 분석, 다양한 콘텐츠들의 특징, 활용 가능성 등을 고려해야 하며(태지호, 2014), 이는 유휴공간에도 동일하게 적용할 수 있음

2. 유희공간 정책 동향 분석

1) 주요 흐름

- 신재령·이정교(2021)의 연구에 따르면 국내 유희공간 재생의 흐름은 크게 2000년대 이전, 2000년대 이후, 그리고 최근으로 구분할 수 있음
- 2000년대 이전에는 복지시설 등 주민시설 보충을 목적으로 관주도의 공적사업이 주를 이루었으며, 2000년대 이후에는 지역경제 기반을 목적으로 민관협력 공적사업이 진행되었음. 최근에는 다양한 민간사업을 기반으로 여가문화 취향을 목적으로 유희공간 활용이 이루어지고 있음
- 특히 2000년대 이후에 시작된 유희공간을 사회문화적 환경의 하나로써 재생하려는 정책 변화의 결과, 체험·문화, 아트센터, 예술창자, 공연·전시 등 복합문화공간으로서의 활용사례가 증가함(최진욱·이주형, 2016)
- 즉, 문화에 대한 기존의 관심이 예술의 영역에서 일상과 환경의 영역으로 전환되어왔으며, 이러한 확장된 문화공간에 대한 의미가 최근에는 일상적인 생활예술환경과 자연스러운 경험으로서 인식되고 있는 것임(곽수정, 2006; 신재령·이정교, 2021)

[표 2-5] 국내 유희공간 재생의 흐름

구분	2000년대 이전	2000년대 이후	최근
목적	주민시설 보충	지역경제 기반	여가문화 취향
방법	관주도의 공적사업	민관협력 공적사업	다양한 민간사업
비활성화 시설	폐교, 유희청사	산업자원 기반시설	빈집, 창고
재생공간	문화·교육 등 복지시설	디자인아트센터, 예술창작전시공연	카페, 책방, 라이프스타일숍
문화공간 인식변화	순수예술, 전통공연 등 정형적		일상적 생활예술환경, 자연스러운 경험

자료: 신재령·이정교(2021) 재정리

2) 중앙부처 및 타 지자체

- 앞서 논의한 유희공간의 흐름에 따라 국토교통부, 문화체육관광부, 농림축산식품부, 행정안전부, 환경부 등 주요 부처에서는 다음과 같은 유희공간의 문화적 공간재생 사업이 실시되었음을 알 수 있음

[표 2-6] 유희공간 문화적 공간재생 관련 정책사업('17년 기준)

부처명	사업명	내용
국토교통부	<ul style="list-style-type: none"> • 주거환경개선(2003~) • 노후 공공임대주택 시설개선(2009~) • 공공건축물 그린 리모델링(2013~2015) • 지역 수요맞춤 지원(2015~) 	빈집재생 복합문화 공간
문화체육관광부	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 근대산업유산 예술창작벨트화(2009~) • 생활문화센터 조성지원(2014~) • 산업단지 폐 산업시설 문화재생(2014~) 	문화예술 시설확충
농림축산식품부	<ul style="list-style-type: none"> • 농촌빈집정비(1997~) • 농촌주택개량자금지원(2014~) • 신 문화공간 조성(2009~) 	농촌문화 교육시설
행정안전부	<ul style="list-style-type: none"> • 마을공방 육성(2015~) • 마을공동체 정원(2016~) • 생활형 지역공공디자인(2011) 	지역경제 공동체
환경부	<ul style="list-style-type: none"> • 생태휴식 공간(자연마당) 조성(2012~2017) 	여가문화

자료: 신재령·이정교(2021) 재정리

- 이후 최근 중앙부처 및 타 지자체 주요 정책 동향²⁾을 살펴보고자 함
- 먼저 중앙부처의 유희공간 관련 주요 정책 동향을 보면, 문화체육관광부는 문화공간 중심의 활용을 지속적으로 추진하고 있으며, 행정안전부는 지역활성화를 위한 국가적 차원의 국공유 유희공간 활용방안 모색, 지역자산화 지원 등의 사업을 수행하고 있음

2) 본 보고서에서도 후술한 세종시 '청춘조치원 프로젝트'와 같이 도시재생의 큰 틀에서 유희공간을 활용하는 과정은 대부분의 중앙 및 지자체에서 이루어지고 있을 것으로 예상되나, 최근 주요 정책 동향은 정책연구관리시스템을 기반으로 조사 및 정리하였음

- 유희공간 활용과 관련하여 새롭게 주목할만한 정책은 국토교통부의 ‘제1차 생활물류서비스산업 발전 기본계획(2022)’이며, 정기적으로 공공 유희부지 조사를 통해 데이터를 구축 및 공개하여 상시 입찰할 수 있는 매칭시스템을 마련하는 내용임
 - 본 유희공간 데이터 및 매칭시스템은 기본계획 중 ‘전략 3) 지속가능한 생활물류 인프라 공급 확대’를 위한 것이나, 공영주차장·공원 등의 유희공간과 지자체·철도공사·도로공사 등 공공기관의 유희부지를 활용하고자 하는 여러 분야의 수요자에게도 유용할 것으로 보임
- 이외에도 국토교통부와 보건복지부가 2022년 철도역사 유희공간에 국공립 어린이집을 조성하기 위한 업무협약을 맺고, 2023년까지 10개소 조성을 추진하는 정책을 통해 큰 호평을 얻고 있음
 - 2023년 3월 국가철도공단 주관으로 전국 7개역(오송역·월곶역·거제역·정읍역·이천역·재송역·거재해맞이역) 대상 지자체 제안 공모사업이 추진되고 있으며, 향후 전국에 확대 조성해 나갈 계획을 공표함
- 중앙부처의 주요 정책 동향을 살펴본 결과, 유희공간이 이전에 비해 더 효과적이고 다목적으로 활용된다는 것을 확인할 수 있었음

[표 2-7] 유희공간 관련 주요 정책 동향 - 중앙부처

구분	제목
문화체육관광부	<ul style="list-style-type: none"> • 유희시설을 활용한 지역문화공간 조성 연구(2009) • 유희공간 문화재생 사업공간 운영 실태조사(2021) • 유희공간 문화재생 활성화 방안 연구(2021)
행정안전부	<ul style="list-style-type: none"> • 지역활성화를 위한 국공유 유희공간 민간활용 제고 방안(2019) • 지역자산화 지원사업(2019~2022)
국토교통부	<ul style="list-style-type: none"> • 제1차 생활물류서비스산업 발전 기본계획(2022)
국토교통부·보건복지부	<ul style="list-style-type: none"> • 철도역사 유희공간을 활용한 철도어린이집 조성 확대 추진 업무협약(2022)

- 다음으로 지자체들의 유희공간 관련 최근 주요 정책 동향을 조사한 결과 다음 [표 2-8]과 같이 파악되며, 제목에 드러나지 않더라도 관련 유희공간을 어떻게 활용할 것인지에 대한 내용을 포함하고 있었음

[표 2-8] 유희공간 관련 주요 정책 동향 - 타 지자체

	구분	제목
광역	강원도	미시령과 국도주변 종합 발전방안 수립 연구(2018)
	경상북도	마을문화공간 조성방안 연구(2020)
	제주특별자치도	유희공간 및 주민공동체를 활용한 지역사회 활성화 방안 연구(2020)
기초	수원특례시	공공체육시설 운영방식 진단 및 개선방안 연구(2022)
	원주시	아카데미극장 유희공간 문화재생 활용방안 연구(2022)
	여주시	舊 경기실크 유희공간 문화재생사업 아카이브(2021)
	청주시	청주문화도시 마스터플랜 2016~2020(2016)
	공주시	호서극장 시민플랫폼 연계 유희공간 활성화 방안 기본계획 수립(2021)
	밀양시	밀양 가산지구 관광자원화 방안 연구(2020)
	성북구	성북구 길음뉴타운 유희공간 활용방안 조사 결과보고서(2018)

전통시장의 콘텐츠 활용에 관한 사례조사

- 1절 문화공간으로서 전통시장 활용사례
- 2절 휴게공간으로서 전통시장 활용사례
- 3절 어린이 놀이공간 사례

3장

3장 전통시장의 콘텐츠 활용에 관한 사례조사

1절 문화공간으로서 전통시장 활용사례

1. 칠성 종합시장 역사전시관

■ 벽면을 활용하여 시장의 역사와 추억 전시

- 대구 하면 생각나는 대형시장 중 한 곳인 칠성종합시장은 7개의 시장이 합쳐진 시장을 의미하며, 전문상권들이 형성되어 있어 종합시장으로 불리게 됨
- 2018년 중소벤처기업부 주관 상권르네상스 사업에 선정되어 2018년 9월부터 2023년 9월까지 5개년 사업으로 총사업비 80억 원을 투자하여 쇠퇴한 노후시설 정비, 시설물 확충, 환경개선 등 상권 활성화를 위한 다양한 사업을 펼쳐오고 있음
- 이처럼 칠성종합시장이 대한민국 1호 상권르네상스 사업대상지로 선정된 이후, 새롭게 떠오르는 문화·관광형 전통시장으로 명소화하기 위해 역사전시관, 역사 벽화길, 포토존, 야외무대 등 볼거리 가득하게 변화하고 있음
- 역사 벽화길에 사용된 칠성종합시장의 과거 모습 등 관련 사진은 대구와 함께 발전한 칠성종합시장의 유구한 역사기록과 함께 칠성종합시장 복합커뮤니티센터 역사전시관에서 관람 가능함
- 칠성종합시장과 칠성야시장을 잇는 진입로(1호선 칠성시장역 4번출구)에는 마치 타임머신을 타고 칠성종합시장 조성 당시부터 현재에 이르기까지 칠성종합시장의 역사를 둘러볼 수 있는 역사 벽화길을 조성함
- 포토존에는 시장 캐릭터인 ‘칠성별가슴곰’과 칠성동 캐릭터인 ‘별별이와 상상곰’이 까치발을 들고 꿈과 희망의 별을 따라 가는 모습으로 신천둔치에 조성되어 있음



자료: <https://blog.naver.com/ljo9943/223151710718>, 대구칠성종합시장 홈페이지, 대한경제

[그림 3-1] 칠성 종합시장 역사전시관

2. 영천 작은영화관

- 경북 영천시가 시민의 문화향유 격차 해소를 위해 추진한 ‘영천공설시장 별빛영화관’은 6개월간의 공사를 마무리하여, 2017년 10월 12일 전국 최초 전통시장 내 작은 영화관이라는 타이틀을 얻게 됨
 - 공설시장 2층에 230.4㎡ 규모로, 1개관 76석의 관람석과 매점, 매표소, 영사실을 갖춘
- 영천공설시장 별빛영화관 홈페이지를 통해 상영작 및 상영예정작들을 확인할 수 있으며, 손쉽게 영화예약도 가능할 뿐만 아니라 최신 개봉작을 일반 5,000원, 3D 8,000원으로 일반영화관보다 매우 저렴한 가격으로 관람할 수 있도록 하여 일자리 창출뿐만 아니라 재래시장에 활력을 불어넣어 주는 전통시장과 영화관을 연계한 국내 첫 사례였음

- 그러나 2020년 사회적 협동조합의 해산으로 인해 1차 영업 중단 이후, 2021년 4월 (주)시네큐와 새로이 위·수탁 협약 체결 및 운영해 왔지만 코로나19 장기화에 따른 영업 악화와 경영난이 겹친 가운데 업체 측의 요청에 따라 계약기간(24년 4월까지)을 남긴 상황에서 20일 영업을 종료하게 되었음



자료: 경북일보 굿데이 뉴스

[그림 3-2] 영천공설시장 별빛영화관

2절 휴게공간으로서 전통시장 활용사례

1. 일산 전통시장 고객 쉼터(카페, 문화공간 및 교육공간 운영)

- 100년의 역사와 전통을 자랑하는 ‘작지만 강한 시장’인 일산전통시장은 1908년에 시작하여 2020년 기준 112년째 자리를 지켜오고 있음
- 쉼터 내부에는 상인회 사무실 및 회의실이 있고, 앉아서 편히 쉴 수 있도록 테이블과 의자가 여유 있게 준비되어 있음
- 벽면에는 일산전통시장의 역사에 대한 다양한 홍보물들이 부착되어 있으며, 한편에는 책을 볼 수 있는 작은 도서관, 그리고 카페위티베어를 운영하고 있음



자료: <https://blog.naver.com/jung1321/223089499225>

[그림 3-3] 일산 전통시장 고객쉼터

2. 보령 중앙시장 행복 쉼터 카페 마실(북카페 운영)

- 보령시를 대표하는 전통시장인 중앙시장은 조선 후기 때 시장을 돌아 다니며 장사하는 보부상 단체가 주요 활동 무대로 삼았던 대천장 전통을 계승한 역사를 지니고 있으며, 이것이 현재의 중앙시장이 되었음
- 이와 같은 전통과 역사를 지닌 보령시 중앙시장을 문화관광형시장으로 지정하여 방문객들이 머물 수 있는 문화공간을 만들고, 지역 관광지와 연계하는 스토리텔링을 도입하는 등 시장매출 증대 및 고객 유치에 기여하고 있음
- 행복 쉼터 마실은 중앙시장 협동조합에서 운영하고 있으며, 1층은 ‘북카페’로 저렴한 가격으로 이용 가능함. 카페 한쪽에는 다양한 도서와 테이블이 구비되어 있는 굴렁쇠도서관, 안마기 등이 마련된 건강충전소도 있음. 2층에는 아이와 부모가 시간을 보낼 수 있도록 ‘키즈존’이 마련되어 있고, 추가로 컴퓨터나 프린터까지 설치되어 있어 배움터 및 아이 돌봄공간으로 사용할 수 있음



자료: <https://blog.naver.com/boryeongsi/223134912361>,
<https://blog.naver.com/boryeongsi/222973867165>

[그림 3-4] 보령 중앙시장 행복 쉼터 카페 마실

3. 원당시장 고객 쉼터 ‘따숨다락’(휴게공간과 카페, 교육장 등 여가 휴식 공간 조성)

- 고양지역의 대표 전통시장인 원당시장 내에 시민들이 보다 편리하게 전통시장을 이용할 수 있도록 ‘전통시장 시설 현대화 사업’과 더불어 총사업비 12억 원을 들여 ‘원당시장 고객 쉼터’를 새롭게 조성함
- 2022년 2월 19일에 개관한 고객 쉼터는 영프라자 2층에 위치하며, 총 면적 242㎡ 규모로 운영시간은 월~금 9:00~18:00까지 운영하고 있음
- 고객 쉼터이자 원당마을의 공유공간인 ‘따숨다락’ 내부에는 편안하게 휴식을 취할 수 있는 휴게공간과 저렴한 가격으로 부담 없이 이용할 수 있는 카페, 어린이와 함께 시장을 찾은 이용객들을 위한 아이 놀이방 및 수유실 등을 갖추고 있음
- 내부에는 원당사회종합복지관에서 프로그램으로 진행한 결과물들도 함께 전시되어 있으며, 또한 단순한 휴식공간이 아닌 지역주민들이 서로 만나 소통하는 생활문화 공간으로서 역할을 할 수 있도록 별도의 교육 공간도 구비되어 있음



자료: <https://blog.naver.com/letsgoyang/222662383594>

[그림 3-5] 고양시 원당 전통시장 고객 쉼터

3절 어린이 놀이공간 사례

1. 서울특별시 중구 공공형 실내놀이터 ‘하티붕붕놀이터’

- 중구 최초로 지어진 공공실내놀이터&공동육아나눔터인 하티붕붕놀이터는 2021년 2월 1일에 개관했으며, 신당 누리센터 2층에 위치해 있음
- 규모는 521.47㎡로 약 150평 규모이며 운영시간은 화~토 주5일제 (2023년 1월부터 운영 요일 변경) 9:30~17:30분까지 운영하고 있음 (세부사항은 아래 표 참조)

[표 3-1] 서울특별시 중구 ‘하티붕붕놀이터’ 운영 방식

구분	운영안내		
대상	<ul style="list-style-type: none"> • 개인: 미취학 아동 및 미취학 아동을 자녀로 둔 서울 시민 (권장이용연령은 만 36개월 이상) • 단체: 중구 관내 어린이집, 유치원 		
운영요일 및 시간		화요일~금요일	토요일
	1타임(09:30~11:30)	단체	개인
	2타임(13:00~15:00)	개인	개인
	3타임(15:30~17:30)	개인	개인
	<ul style="list-style-type: none"> • 휴관: 일~월요일, 공휴일, 기타 휴관이 필요하다고 판단되는 때 		
인원	<ul style="list-style-type: none"> • 개인: 한 타임 당 최대 30명(영유아, 보호자 포함) • 단체: 한 타임 당 최대 30명(영유아, 인솔교사 포함) • 보호자(1인당 아동2명, 다자녀는 최대 수용) 필수 동반, 아이 혼자서 예약, 이용 불가능(아이만 놓고 자리를 비우는 것은 불가능합니다.) 		
구분	이용방법		
이용횟수	<ul style="list-style-type: none"> • 일 1회 이용 		
개인	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷 예약: 예약 승인 시 문자가 발송되며, 문자가 발송되지 않은 예약건은 승인되지 않습니다.(차주 예약건은 월요일 00시에 오픈됩니다. 예시: 0월 첫째 주 월요일 00시에 0월 둘째 주 일요일까지(1주~2주 예약건 오픈)) * 서울 중구 거주자: 중구민은 금주~차주(1~2주)까지 사전예약 가능 * 서울 타구 거주자: 타구민은 금주(1주)까지 사전예약 가능 • 현장 접수: 예약이 다 차지 않은 상황에서 가능합니다.(타지역 이용 가능) 		
단체	<ul style="list-style-type: none"> • 유선예약: 예약 안내 메일이 어린이집 메일로 발송됩니다.(관내어린이집) 		

이용료		유료	무료
	개인	영유아 : 1인 1,000원 보호자 : 1인 1,000원	한부모가정, 다자녀(3자녀)가정, 기초생활수급자, 장애인(본인)
	단체	관내 유치원 : 1인 1,000원	관내 어린이집
결제방법	• 현장결제 시 카드 결제(현금은 받지 않습니다)		
구분	이용대상		
실내놀이터	• 만 3세 이상 미취학 유아 및 부모, 어린이집		
공동육아 나눔터	• 만 3개월 이상 미취학 유아 및 부모		
구분	주요 특징		
공공실내 놀이터	<ul style="list-style-type: none"> • 중구의 주요 상징물을 형상화한 이야기 있는 놀이공간 • 5개의 ZONE, 17개의 다양한 놀이시설로 구성 • 누리과정&오감발달 놀이를 적용하여 균형잡힌 신체발달 도모 		
공동육아 나눔터	<ul style="list-style-type: none"> • 부모들이 모여 육아품앗이 활동을 할 수 있는 편안하고 아늑한 공간 • 다양한 육아프로그램 상시 진행 • 수유실, 어린이화장실 등 영유아 편의시설 완비 		
야외테라스 포토존	<ul style="list-style-type: none"> • 야외쉼터 및 대기실 역할 • 귀여운 하티 캐릭터와 기념사진을 찍을 수 있는 포토존 		

자료: <https://jgkids.or.kr/index.php?MenuID=33>



자료: <https://blog.naver.com/junggu4u/222581767450>

[그림 3-6] 서울특별시 신당누리센터 2층 하티붕붕

2. 도봉구 공공형 실내 놀이터 ‘오르봉 내리봉’

- 도봉구가 날씨와 계절에 상관없이 어린이가 건강하고 행복하게 살 수 있는 곳을 만들기 위해 조성한 공간으로, 실컷 놀고 맘껏 즐기는 가운데 아동의 건강 증진을 도모하고 놀 권리를 보장하고자 만든 공간임
- 2020년 초안산생태공원 안에 오픈한 1호점 ‘숲속유람선 뚜뚜’에 이어 2022년 3월 22일, 두 번째로 오픈한 ‘오르봉 내리봉’은 도봉구 구청사 지하 1층에 위치하고, 연면적 231.07㎡ 규모의 복층구조로 지어짐
 - 내부에는 아이들의 건강한 성장을 돕는 ‘신체 놀이공간’ 9기와 창의력이 쑥쑥 크는 ‘디지털 놀이공간’ 4기 등이 마련되어 있음
- 이용대상으로는 도봉구에 거주하는 3세 이상~8세 아동 및 보호자(부모 또는 인솔교사)이고, 홈페이지에서 사전예약 후 이용할 수 있으나 예약 정원 미달 혹은 취소 시 현장 접수도 가능함



자료: <https://www.dobong.go.kr/Contents.asp?code=10009501>

[그림 3-7] 서울특별시 도봉구 ‘오르봉 내리봉’

[표 3-2] 서울특별시 도봉구 '오르봉 내리봉' 운영 방식

구분	운영안내																
운영 일시 및 시간표	<ul style="list-style-type: none"> • 화~토요일, 10:00~18:00 (휴관일: 매주 일요일, 월요일, <관공서의 공휴일에 관한 규정>상 공휴일, 근로자의 날) * 온라인 예약신청 : 매월 마지막주 목요일 오전 09:00 오픈 (휴관 및 기타 사정에 의해 변동 가능) <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th data-bbox="371 488 463 527">회차</th> <th data-bbox="463 488 621 527">정원</th> <th data-bbox="621 488 806 527">이용시간</th> <th data-bbox="806 488 1026 527">청소·환기·방역소독</th> <th data-bbox="1026 488 1140 527">비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="371 527 463 566">1회차</td> <td data-bbox="463 527 621 639" rowspan="3">오르봉내리봉 : 33명</td> <td data-bbox="621 527 806 566">10:00 ~ 11:30</td> <td data-bbox="806 527 1026 566">11:30 ~ 12:00</td> <td data-bbox="1026 527 1140 639" rowspan="3">휴게시간 (12:00 ~ 13:00)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 566 463 604">2회차</td> <td data-bbox="621 566 806 604">13:00 ~ 15:30</td> <td data-bbox="806 566 1026 604">15:00 ~ 15:30</td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 604 463 639">3회차</td> <td data-bbox="621 604 806 639">15:30 ~ 17:30</td> <td data-bbox="806 604 1026 639">17:30 ~ 18:00</td> </tr> </tbody> </table>	회차	정원	이용시간	청소·환기·방역소독	비고	1회차	오르봉내리봉 : 33명	10:00 ~ 11:30	11:30 ~ 12:00	휴게시간 (12:00 ~ 13:00)	2회차	13:00 ~ 15:30	15:00 ~ 15:30	3회차	15:30 ~ 17:30	17:30 ~ 18:00
회차	정원	이용시간	청소·환기·방역소독	비고													
1회차	오르봉내리봉 : 33명	10:00 ~ 11:30	11:30 ~ 12:00	휴게시간 (12:00 ~ 13:00)													
2회차		13:00 ~ 15:30	15:00 ~ 15:30														
3회차		15:30 ~ 17:30	17:30 ~ 18:00														
이용인원 및 시간	<ul style="list-style-type: none"> • 1회당 최대 33명(개인-보호자 포함 4명 이내, 단체-인솔교사 포함 33명 이내) • 남은 인원이 1명일 경우 예약불가(예시: 32/33명) • 2022년 6월부터 화~금요일 1회차(10:00~11:30)는 단체만 매월 마지막주 수요일 전화접수 가능(070-4190-8922) 																
이용요금	<ul style="list-style-type: none"> • 무료 																
준비물	<ul style="list-style-type: none"> • 예약 접수증(1. 홈페이지 예약내역 출력본, 2. 휴대폰 사진/캡처 중 하나) 																
입장마감 시간	<ul style="list-style-type: none"> • 예약된 이용시간 종료 30분 전 • 당일 예약 취소는 원칙적으로 불가하며, 사전취소 없이 방문하지 않을 경우 2주간 이용 제한 																

자료: 도봉구 홈페이지(오르봉 내리봉 소개)

조치원 전통시장 유희공간 콘텐츠 구상

1절 조치원 전통시장의 이야기

2절 기본구상

4장

4장 조치원 전통시장 유희공간 콘텐츠 구상

1절 조치원 전통시장의 이야기

1. 조치원과 세종전통시장

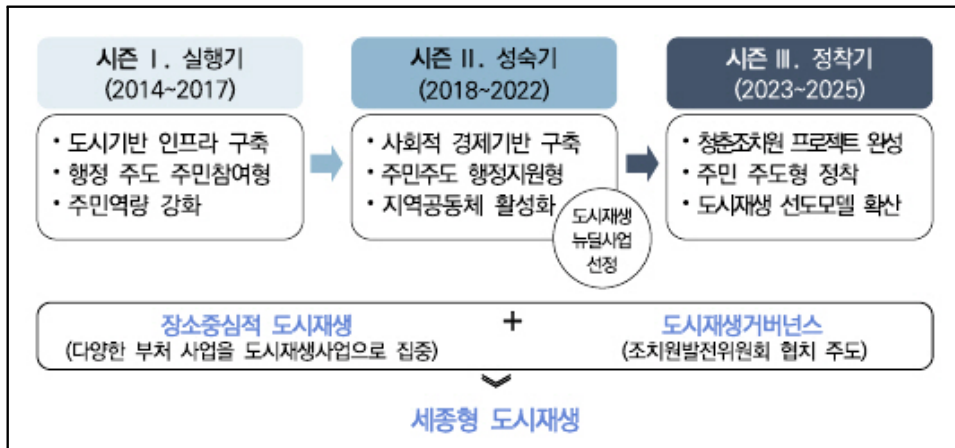
■ 연혁 등 역사적 개괄³⁾

- 조치원은 1905년 경부선 개통으로 충청권의 교통 요지로 성장하여 1931년 읍으로 승격되었으며, 이후 근대적인 시가지의 모습을 갖추기 시작하였음. 즉, 역(驛)과 함께 성장하여 인구, 산업, 공공시설을 갖춘 중심지가 되었음
- 조치원을 내 원리와 정리에 걸쳐 형성된 세종전통시장은 과거 조치원 시장, 조치원 재래시장, 조치원 우리시장을 통합한 대표적 전통시장임
- 그러나 남-북을 횡단하는 경부선으로 인해 조치원 지역이 동-서로 단절되었고, 인근 지역인 충북 청주시 흥덕구 오송읍에 2008년 KTX 오송역이 개통됨에 따라 이용 승객이 감소하여, 상권까지 쇠퇴하게 됨
- 또한 2012년 세종특별자치시가 출범하면서 건설한 신도심인 ‘행복도시’와 원도심인 간의 격차가 점점 커지게 되었으며, 특히 기존시설 노후화, 유통형태의 전문화·대형화로 인한 전통시장 상권 위축 등 경쟁력이 더욱 약화되었음
- 이에 원도심의 기능 회복의 필요성이 대두되어 조치원 도시재생 목적의 ‘청춘조치원 프로젝트’를 착수하게 됨. 특히 전통시장은 특성자원 발굴, 관광자원 개발, 자생력 육성 및 강화 등 ‘문화관광형 육성사업’으로 추진되고 있음

3) 세종시(2022), ‘청춘조치원 프로젝트 백서(2014-2021 세종형 도시재생)’을 토대로 재구성

2. 세종시 도시재생 프로젝트, 청춘 조치원

- 조치원 지역은 연기군 구도심 지역으로서 빈집 등 유휴공간이 지속적으로 발생하고 있으며, 이를 극복하기 위한 대안으로 ‘청춘조치원’이라는 슬로건 아래에 대규모 재생사업을 진행하고 있음
 - 청춘 조치원 프로젝트는 주민과 장소 중심의 세종형 도시재생사업 첫 번째 모델이라는 의미가 있으며, 77개 과제를 발굴하여 47개 완료하였음(이자은 외, 2021)
 - 현재 청춘 조치원 프로젝트는 시즌3을 진행하고 있으며, 시즌별 내용과 특징은 아래의 그림과 같음

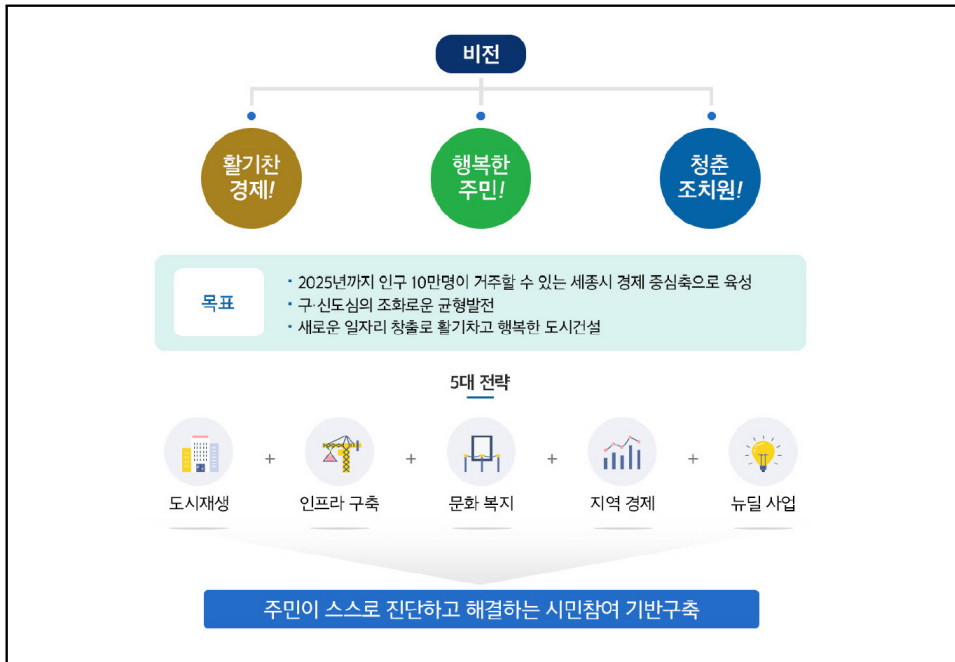


[그림 4-1] 청춘조치원 프로젝트

- 청춘조치원 프로젝트⁴⁾는 세종시의 가장 대표적인 도시재생 프로젝트로, 2012년 세종특별자치시 출범에 따른 기존의 주변 지역의 공동화, 균형발전에 대한 형평성 등의 문제를 해소하고자 민선 2기의 핵심 공약사항으로 시행되었음

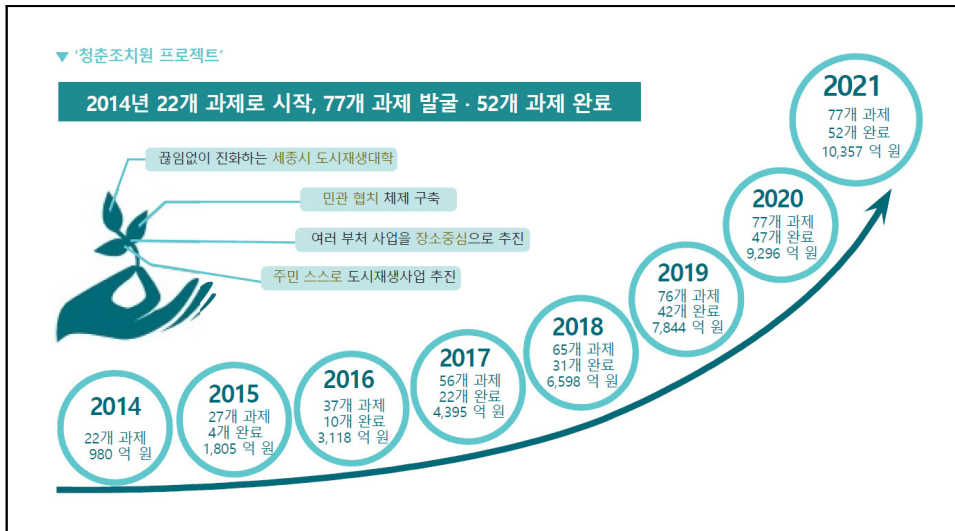
4) 세종시(2022), ‘청춘조치원 프로젝트 백서(2014-2021 세종형 도시재생)’을 토대로 재구성

- 원도심과의 공동의 경쟁력 확보를 위한 방안으로 세종특별자치시의 모태 도시인 ‘조치원’을 2025년까지 인구 10만 명이 거주할 수 있는 경제 중심축으로 육성하는 중장기 지속가능 도시재생 프로젝트임
- 본 프로젝트는 주민·행정·전문가로 구성된 ‘조치원발전위원회’가 협치를 주도하는 것이 주요 특징이며, 기존의 재개발·재건축과 같은 물리적 환경 개선이나 도시재생을 넘어 지역 공동체를 만들어가면서 지역의 삶과 역사를 되살리고자 함
- 즉, 신도심인 행복도시 건설지역과 원도심인 주변 읍면 지역 간 상생발전전략의 구체적인 방향이므로 원도심 주민들의 상대적 박탈감이나 불필요한 갈등을 최소화하고자 하는 도시재생의 새로운 대안임
- 구체적으로 청춘조치원 프로젝트는 단계별 로드맵에 따라 ‘14~’17년 실행기, ‘18~’22년 성숙기, ‘23~’25년 정착기로 추진되고 있음
 - (비전) 활기찬 경제! 행복한 주민! 청춘조치원!
 - (목표) 구·신도시의 조화로운 균형발전
 - (전략) ‘청춘조치원 프로젝트’는 시민과의 약속
 - 도시재생: 도시구조 및 근린생활 환경개선, 마을공동체 활성화
 - 인프라 구축: 도로 교통망 확충, 권역별 주차 공간 확보
 - 문화·복지: 문화·체육기반 확충, 고용·복지시설 융합, 친환경 하천 정비
 - 지역경제: 기업유치, 일자리 창출, 전통시장 육성 등
 - 뉴딜사업: 주거정비, 청년일자리와 사회적경제 연결, 읍·면 통합정비 등



자료: 세종시(2022), 청춘조치원 프로젝트 백서(2014-2021 세종형 도시재생)

[그림 4-2] 청춘조치원 프로젝트의 비전, 목표 및 전략



자료: 세종시(2022), 청춘조치원 프로젝트 백서(2014-2021 세종형 도시재생)

[그림 4-3] 청춘조치원 프로젝트 추진실적



[그림 4-4] 조치원 문화정원

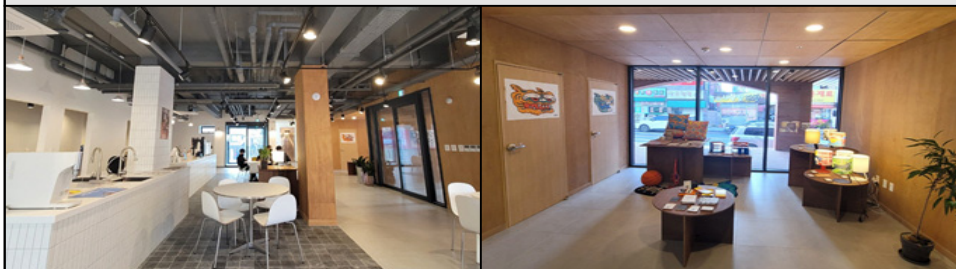


[그림 4-5] 조치원 1927 아트센터

(좌) 과거 청자장 (우) 현재 문화공간으로 조성된 청자장



청자장 내부 모습



[그림 4-6] 청자장

- 2014년부터 2021년까지 수행된 청춘조치원 프로젝트의 총 77개 과제 중에서 조치원 유희공간 재생 관련된 과제를 중심으로 정리 및 요약해 보면 다음 [표 4-1]과 같음
 - 지역경제 전략 중 ‘문화관광형 전통시장 육성’ 과제의 경우 본 연구의 대상지인 유희공간 활용이 포함되어 있으므로 함께 분류함

[표 4-1] 청춘조치원 프로젝트 내 유희공간 활용 관련 주요 과제 목록

전략	과제명	소관부서	담당	진행상황
도시 재생	시청부지 활용, 복합행정타운 조성	미래전략담당관	균형발전전략	완료(17)
	원리 연탄공장 환경 개선	도시재생과	도시활성화	완료(16)
	공사 중단 건축물 재생 (세종아트프라자·교동 주상복합)	건축과	건축허가	추진중
		주택과	주택인허가	
	원도심 폐공장 활용 문화재생	도시재생과	문화재생	추진중
조치원 정수장 문화재생	도시재생과	문화재생	추진중	
인프라 구축	주차 공간 확충(쌈지·나눔 주차장 등)	도시재생과	도시활성화	완료(16)
	철로변 도시 숲 조성	도시재생과	도시활성화	추진중

전략	과제명	소관부서	담당	진행상황
문화·복지	신안저수지 수변공원 조성	농업축산과	농촌기반	완료(17)
	평리문화마을 만들기	도시재생과	문화재생	완료(18)
	조치원 청춘공원 조성	산림공원과	도시공원	추진중
	농촌 테마공원 「도도리파크」 조성	로컬푸드과	6차산업	추진중
지역경제	SB(Science Biz)플라자 건립	경제정책과	과학진흥	완료(18)
	구)교육청 부지 활용, 창조경제혁신센터 조성	투자유치과	창업벤처	완료(15)
	터미널부지 업무단지 개발(고용복지 센터 건립)	도시재생과	문화재생	완료(16)
	문화관광형 전통시장 육성	경제정책과	생활경제	완료(17)
	창업·벤처기업 보육공간 구축	투자유치과	창업벤처	완료(19)
	공유재산 활용 공유경제 공간조성	도시재생과	재생정책	추진중
	마을공방(空工公 문화예술복합공간) 조성	참여공동체과	사회적경제	추진중
뉴딜사업	상리 도시재생 뉴딜사업	도시재생과	도시재생뉴딜	추진중
	친환경 에너지 자립마을 조성사업	도시재생과	뉴딜사업	추진중
	청자장 문화공간조성사업	도시재생과	뉴딜사업	추진중

자료: 세종시(2022), 청춘조치원 프로젝트 백서(2014-2021 세종형 도시재생) 부록 재구성
 주: 광의의 유희공간 개념을 토대로 과제를 분류하였음

- 이외에도 세종시에서는 연구과제를 통해 세종시 내 유희공간을 활용 방안을 모색해오고 있으며, 효율적으로 관리하기 위한 문화재생 등의 계획을 구상하고 있음
- 조치원 유희공간을 활용한 창조적 콘텐츠 개발 및 아카이브 용역(세종특별자치시, 2018), 청춘조치원 프로젝트 진단과 발전전략 연구(대전세종연구원, 2021), 세종시 빈집의 공간특성 분석 및 효율적 관리를 위한 연구(대전세종연구원, 2021), (구)연동면사무소 활용 문화재생사업 기본계획 수립 연구(세종특별자치시, 2022) 등

3. 유희공간 대상지 현황

1) 유희공간 대상지 조성 추진과정

- 본 연구의 대상지인 세종전통시장(조치원) 내 주차시설 유희공간 활용 계획은 세종시 시정 4기 인수위원회 출범 및 공약 검토('22년 6~7월) 부터 논의되었음
 - '생활밀착형 작은행복 실현' 전략을 지역상권 문화·쇼핑 여건 개선, 어린이가 즐겁고 건강한 학교와 마을, 안전하고 편리한 거주환경 조성 등을 통해 실현하고자 계획함
 - 이를 위한 공약과제로 '전통시장 키즈카페 조성', '요식업 스마트화 지원', '어린이 Non-GMO 친환경 급식체계 구축', '층간소음 측정서비스 지원' 등을 제안함
 - '전통시장 키즈카페 조성'이 본 유희공간 활용의 초기 구상이었으며, 유아놀이존, 도서열람실 등을 조성하여 유아를 동반한 전통시장 방문객에게 쉼터 및 보육공간을 제공하여 전통시장의 집객력과 편의성을 확보하고자 하였음
- 이후 수행한 공약 이행계획 수립 및 내부검토('22년 8~10월), 시민배심원단 의견 수립 및 심의('22년 10월)를 통해서도 관련 내용을 꾸준히 논의하였음
- '22년 11월에 공표된 제5기 지역사회보장계획(안)에도 '지역사회보장 인프라 확충' 전략 중 '미래를 위한 복지기반 구축'에 다양한 세대가 함께 여가를 누릴 수 있는 주민밀착형 놀이공간 조성을 위한 '전통시장 키즈카페 조성', '청소년 수련시설 확충' 등의 내용이 포함되었음
 - (세부) 전통시장 키즈카페 조성 사업은 코로나19로 인해 어려워진 지역경제와 전통시장을 활성화하기 위한 다각적인 대안 마련 중 하나로, 유아 동반 전통시장 방문객의 쉼터와 편의성 확보가 주된 목적임
- '22년 12월, 세종시는 위와 같은 단계를 거쳐 시정 4기의 8대 분야, 61개 공약과제 '4개년 이행계획'을 확정 및 공개하였으며, 이행계획에

세종전통시장 내 유희공간 관련 과제 및 사업내용을 보다 구체화하여 제시하였음

- (분야 8) 작은행복 실천정책 '생활밀착형 작은행복 실현'
- (실천지표) 지역상권의 문화·쇼핑 여건 개선
- (공약명) 전통시장 키즈-카페 조성
- (정책목표) 쉼터 및 보육공간 등 편의 제공하여 소비 수요 제고(1.5배 증가) 전통시장 활성화
- (과제개요) 세종전통시장 내 키즈카페 조성으로 가족단위 전통시장 방문객에게 쉼터·보육공간 제공 및 전통시장 집객력·편의성 확보
- (주요내용 및 추진계획) 주차장 연접부지 매입이나 신규건축은 시장 내 공간여건, 높은 부지매입비 등을 고려했을 때, 사업 추진이 어려운 상황이므로 타 지자체 사례와 고객 수요를 감안하여 기존 주차장 내 빈 공간을 활용한 키즈카페 조성방안 검토

* 기존시설 이용 시 건축비 절감(60억원→3.2억원), 소요기간 단축(4년→1년)

- 이처럼 세종전통시장 내 주차시설 유희공간을 활용할 경우 건축비 절감 및 소요기간 단축 효과가 가시적이기 때문에, 공공기관 내 공간 리모델링 사례, 역사·전통설화와 같은 전통시장 관련 문화콘텐츠 사례 등 다방면의 검토 필요성이 제기되었음

2) 유희공간 대상지

- 세종시는 세종전통시장의 주차난 해소 및 시장 활성화를 위해 2022년 3월 주차타워를 재건축하였으며, 본 연구의 대상지인 유희공간은 ‘세종전통시장 주차타워 1층’에 해당함
 - 세종전통시장 주차타워는 연면적 5,260㎡, 지상 5층, 주차면 150면 (장애인 5면, 경형 14면, 전기차 충전기 2면)의 규모임

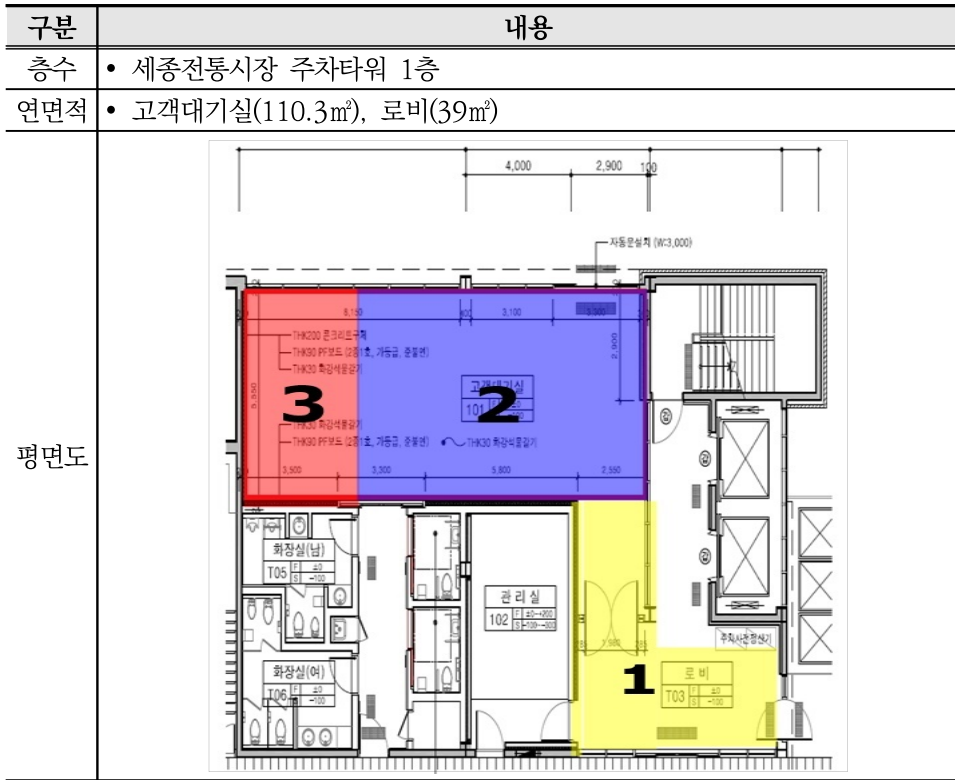
[표 4-2] 유희공간 대상지 위치 및 외관

구분	내용
대상지	<ul style="list-style-type: none"> • 세종전통시장 주차타워 - 도로명 주소: 세종특별자치시 조치원읍 조치원6길 38 - 지번 주소: 세종특별자치시 정리 33-3
위치	
외관	

자료: 세종특별자치시

- 세종전통시장 주차타워 1층은 재건축 시 고객대기실로 계획되었으나, 유아 동반 전통시장 방문객의 생활밀착형 편의를 증진하고자 시정 4기 공약사항으로 선정되었으며, 세부현황은 다음과 같음

[표 4-3] 유희공간 대상지 세부현황



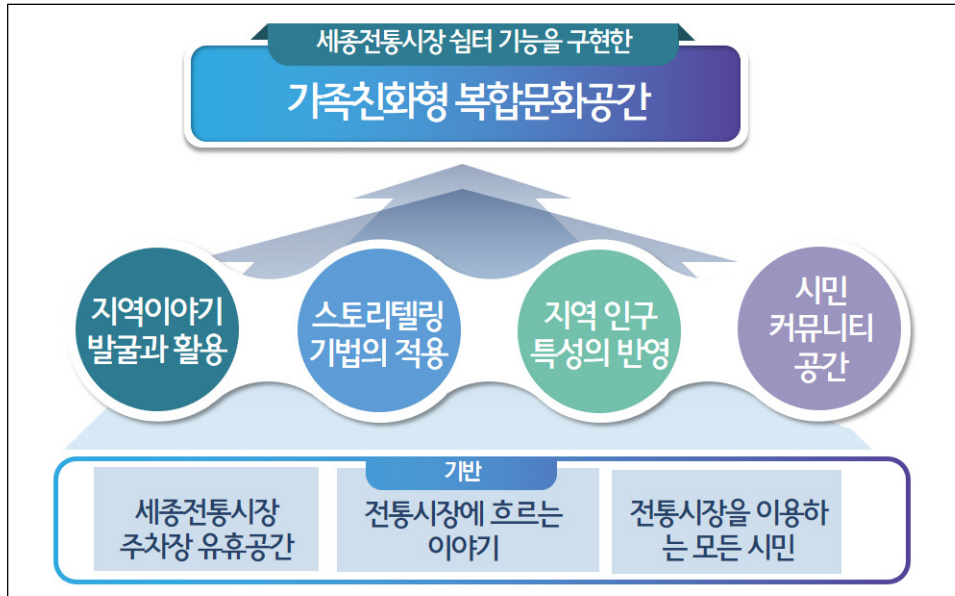
자료: 세종특별자치시



[그림 4-기] 유희공간 대상지 현장답사

2절 기본구상

1. 비전



[그림 4-8] 세종전통시장 주차장 유희공간 활용의 비전 제안

□ (기반 1) 세종전통시장 주차장 유희공간

- 전통시장 주차장 1층 유희공간을 공간적 배경으로 함
- 당초 시정 4기에서는 이 공간에 키즈카페를 조성하겠다는 공약이 추진되었으나, 공간의 규모와 안전성 등 현실적 여건을 반영했을 때 많은 어려움이 발생하였음
- 따라서 키즈카페보다는 세종전통시장에 방문하는 시민 누구나 쉴 수 있는 공간으로 구성하고자 함

□ (기반 2) 전통시장에 흐르는 이야기

- 세종전통시장은 조치원 지역의 슬한 역사적 사건을 오롯이 관통한 공간으로서 다양한 이야기가 숨어있음

- 일제강점기에는 조치원 일대가 광목 등 섬유 유통의 중심지로서 기능함으로써 도시의 성장을 촉진하였음
- 1919년 3월에는 조치원 독립운동의 거점 공간으로서 많은 사람의 열망과 의지를 반영하였으며, 이 공간을 토대로 독립운동가 홍일섭·맹의섭 등이 활동이 나타남
- 과거 오금소라는 뚝방이 있었으며, 이에 관한 낫도깨비 설화도 구전되고 있는 등 많은 이야기 자원이 숨어있어, 이를 활용할 필요가 있음

□ (기반 3) 전통시장을 이용하는 모든 시민

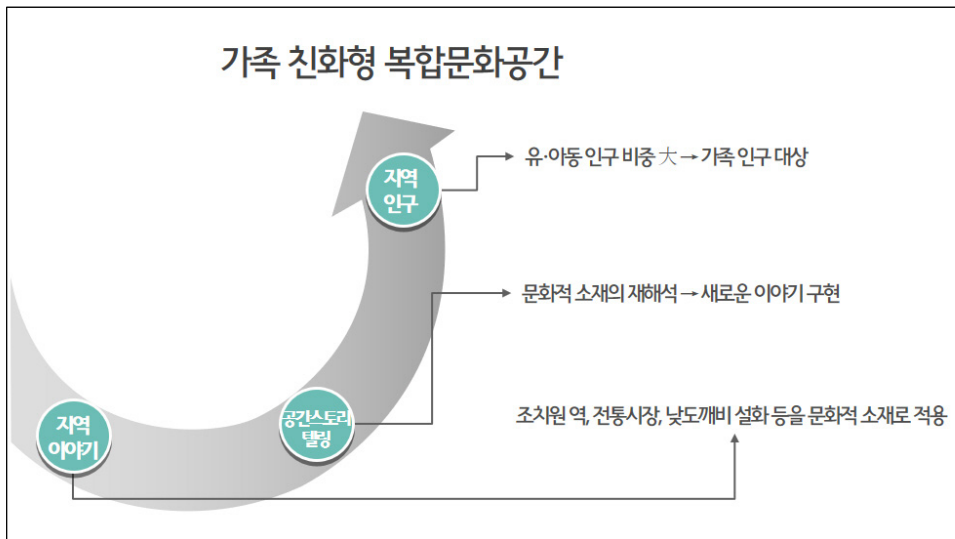
- 세종특별자치시 출범 이후 세종전통시장은 신도시 지역 사람들이 많이 찾고 있는 곳으로 주목받고 있음
- 더욱이 세종전통시장 주변에 있는 ‘조치원 1927 아트센터’는 과거 산일제사공장(한림제지)의 폐건물을 활용한 복합문화공간으로서 많은 사람이 찾고 있음
- 따라서 세종전통시장 주차장 유휴공간의 활용적 기반으로서 ‘시민’ 중심의 공간이 필요함

■ 비전 : 세종전통시장 쉼터 기능을 구현한 가족친화형 복합문화공간

○ 복합문화공간으로서 전통시장

- 전통시장의 전통적인 기능은 상거래 및 관광상품으로 서의 가치를 통한 지역 경제 활성화, 전통의 가치와 모습을 현재에 이어주는 전통의 유지, 정보제공 및 화합과 놀이의 장 제공을 통한 공동체 강화로 구분할 수 있음(이재민 외, 2018)
- 한국사회에서 전통시장은 2000년대 넘어오면서 대형마트·백화점·할인점 등의 조성으로 인해 대부분 쇠퇴되었으며, 이를 극복하고자 다양한 문화정책적 실천이 진행되고 있음
- 이 같은 상황에서 세종전통시장은 주차장 1층의 유휴공간의 물리적 기반 위에서 지역의 이야기를 활용하여 복합문화공간으로서 전통시장을 구현하고자 하는 비전으로 제안하고자 함

- 세종전통시장 주차장 1층 유희공간의 비전으로서 ‘세종전통시장 쉼터 기능을 구현한 가족친화형 복합문화공간’으로 제안하고자 함
 - 이 공간은 세종전통시장에서 시민 중심의 쉼터 공간으로서 기능이 강조되도록 함
 - 이 공간은 시장에 찾는 시민들에게 휴식, 돌봄 등 커뮤니티 기능을 제공하고, 전시·체험·소규모 공연 문화향유 기능을 선사할 수 있음
 - 따라서 이 공간은 가족들이 쉽게 드나들 수 있는 공간으로 구현하고자 함



[그림 4-9] 가족 친화형 복합문화공간으로서 조성 필요성

2. 추진전략

1) 지역이야기 발굴과 활용

- 조치원 지역성 및 장소성을 최대한 반영하고자 지역에서 구전되는 이야기를 최대한 활용할 필요가 있음
- 세종전통시장이 위치한 조치원 지역은 조치원역·독립운동·지명유래로서 저치제언·문학의 거점도시·큰 업적의 인물 등 많은 이야기가 숨어있음
 - 그리고 구전 설화인 '낮도깨비'를 활용하여 축제·공연 등으로 활용되고 있음
- 지역에 숨겨진 이야기를 발굴하고 시민 인식 확대를 통해 지역에 관한 관심을 제고시킬 수 있으며, 이를 통해 시민에게는 자긍심과 자부심 등 정성적이며 심리적 가치의 제고를 기대할 수 있음

2) 스토리텔링 기법의 활용

- 스토리텔링은 수요자에게 이야기를 효과적으로 전달하기 위한 가공의 행위를 의미함
- 지역에 구전되어 온 설화 또는 지역 이야기의 전달력과 이해도를 높이기 위해서는 효과적인 '가공'의 과정이 필요함
 - '가공'은 시민 수요자 맞춤형 추진전략으로 이야기하기의 과정을 의미한다고 할 수 있음
- 따라서 세종전통시장 주차장 1층 유희공간의 활용 추진전략으로서 효과적인 스토리텔링 과정이 반드시 필요함

3) 지역 인구특성의 반영

- 유희공간 활용을 통해 구현된 공간이 효과적으로 쓰이기 위해서는 수요자로서 시민 인구특성을 반영할 필요가 있음
- 세종시는 출산율 1.2로 광역자치단체 중 가장 높은 곳으로 영·유아 비율이 25.7%를 차지하고 있음⁵⁾

- 유·아동 인구 비율이 높다는 것은, 가족 단위 인구 비중이 크다는 것을 의미함으로써 이들을 대상으로 하는 공간구상 전략이 필요

4) 시민 커뮤니티 공간

- 세종특별자치시 출범 이후 세종전통시장은 관내에서 가장 규모가 큰 시장으로서 명맥을 유지하고 있으며, 최근에는 신도시 거주민들이 많이 찾고 있음
 - 4일과 9일에는 5일장이 열리고 있어, 지금도 많은 방문객이 찾고 있음
- 특히 최근에는 청춘조치원 도시재생 프로젝트를 통해 ‘조치원 1927 아트센터·조치원 문화정원·청자장 복합문화공간’ 등이 문화공간으로 조성되면서 많은 사람의 발길이 닿고 있음
- 더욱이 세종전통시장 내에는 상인회 건물 등 고객 편의시설이 일부 갖춰져 있지만, 접근이 어려워 이용률이 떨어짐
- 따라서 세종전통시장 주차장 1층 유희공간 활용전략으로서 ‘시민’이 중심이 되는 커뮤니티 공간을 제안하고자 함
 - 이러한 공간구상 전략을 통해 시민들의 휴식과 아이돌봄, 나아가 문화향유까지 할 수 있는 공간으로의 조성을 제안함

5) 세종특별자치시, 『주민등록인구통계』

3. 콘텐츠 구성

■ 주요한 문화적 소재로서 '낮도깨비' 이야기

□ 낮도깨비 이야기

- 세종전통시장 주차장 1층 유희공간의 활용을 위한 주요한 문화적 소재로서 '낮도깨비' 이야기를 제안하고자 함
- 낮도깨비 이야기는 과거 세종전통시장 5일장에서 구전되어 오는 설화인 '오금소의 한(恨)'이라는 전설이며, 맹의섭 선생이 저술한 『추운실기』에 내용이 수록되어 있음
 - '오금소의 한(恨)'은 현재 4차로 교차로로 조성된 시민회관 네거리에 있었던 호소(湖沼)에 깃든 설화로서 조치원 지역에 구전되고 있음



[그림 4-10] 오금소의 한 설화의 공간적 배경

○ 향토사가 윤철원은 추운실기를 번역하였고, 지역 대표 인터넷 신문인 '세종의 소리'에도 이에 관한 내용을 실었으며, 내용은 아래와 같음

옛날 조치원장터 변두리에 오금이라는 소녀가 살았다. 예쁘고 귀여운 소녀였으나 오금이 젖먹이 때 어머니가 돌아가셨기 때문에 홀아버지가 키웠다. 아내를 잃은 아버지의 젖동냥으로 자란 오금은 그 귀여운 모습에 동네 사람들의 사랑을 독차지 하였다.

오금이 아버지는 아내를 잃기 전까지 5일장을 돌며 등짐장사를 하던 장돌뱅이였으나 어린 오금을 홀로 두고 다닐 수 없어 장터 부자집 머슴으로 들어가 생계를 이어갔다.

머슴의 딸이 된 오금은 자라면서 자연히 아버지 일을 거들 수밖에 없었지만 짜증내지 않고 늘 웃음 잃지 않아 주변의 칭찬이 자자했다. 아버지는 머슴일이 힘들기도 했으나 곱게 자라는 외동딸 오금을 보면 피로가 풀리며 새 힘을 얻곤 했다.

오금이라도 점점 성장하여 성숙한 처녀가 되었는데 곱기도 하지만 부지런하고 효성이 지극한 성품에 동네총각들은 서로 오금을 색시로 얻으려고 안달이 날 정도였다. 그러나 오금은 총각들의 안달을 아는지 모르는지 아랑곳하지 않고 가난한 살림을 도우며 아버지 모시는 일에 정성을 다하였다.

옛말에 호사다마(好事多魔)라 했던가? 일생을 행복하게 살 것만 같았던 오금에게 어둠의 그림자가 드리워졌다. 아버지를 머슴으로 부리는 부자집 주인이 성숙미 흐르는 오금을 범하려 흑심을 품은 것이었다.

오금을 어릴 때부터 보아 온 부자였지만 머슴의 딸이라고 하찮게 여기며 관심을 두지 않았었다. 그런데 어느 해 여름날 오금이 마을 냇가에서 무더위에 지친 아버지에게 등목을 해주는 모습에 눈이 뒤집혔다. 치마를 걷고 냇물에 발을 담근 오금이의 새하얀 다리를 본 순간 참을 수 없는 음욕이 발동한 것이다. 당장 덮치고 싶었으나 오금이 아버지 때문에 그럴 수도 없는 상황이었다. 그날 이후 부자는 오금을 첩으로 들일 생각도 해보았으나 그렇게 되면 머슴의 사위가 되는 것이니 그럴 수도 없는 처지였다.

온갖 궁리를 다하던 부자는 오금이 아버지에게 도둑질했다는 누명을 씌우고 다투게 하였다. 오금이 아버지는 억울함을 호소하였으나 주인은 거짓말을 한다고 펄펄뛰며 명석말리와 몽둥이찌질을 시작했다. 곁에서 이 모습을 지켜본 오금이 울며불며 아버지를 살려 달라고 주인에게 애걸도 하고, 동네 사람들에게 도와 달라고 사정도 해보았지만 누구하나 나서서 사람이 없었다.

심한 매질을 견디지 못한 오금이 아버지는 그날 밤 숨을 거두고 말았다. 초상이 났어도 부자가 미쳐 날뛰던 모습을 본 때문인지 곁에 질린 동네사람들은 오금을 도우려 하지 않았다. 어쩔 수없이 오금이 홀로 지계에 아버지를 모시고 가까운 야산자락에 장례를 치렀다. 갑자기 당한 일로 절망에 빠진 오금이었지만 당장 먹을 식량도 부족한 처지였기에 마음을 추스를 새도 없이 일을 하러 나설 수밖에 없었다.

한편, 부자는 오금을 취할 기회만 호시탐탐 노리고 있었다. 그동안 장애가 되었던

오금이 아버지도 제거했으니 이제는 거칠 것이 없었던 것이었다. 무더위가 기승을 부리던 그해 늦여름 어느 날, 일을 마치고 돌아오던 오금이는 적막한 하천 둠병에서 땀을 씻고 있었다. 오금이 뒤를 밟으며 그런 기회만 노리던 부자는 앞뒤 사정 가리지 않고 오금을 덮쳤다. 깜짝 놀란 오금이가 소리를 지르며 반항했지만 우악스런 부자의 힘을 당해낼 수가 없었다. 오금이 비명소리에 동네 사람들이 달려 왔으나 못된 짓을 하는 인간이 부자인 것을 알고는 못 본체하고 돌아가고 말았다.

그런 상황에서도 오금이는 몸을 지키려 발버둥 쳤으나 소용이 없었다. 제 뜻대로 음욕을 채운 부자는 오금이에게 앞으로 편히 살게 해줄 테니 내말을 잘 들으라면서 동전 몇냥을 던져주고는 돌아 섰다.

오금이는 세상이 원망스러웠다. 그토록 착했던 아버지가 왜 누명을 쓰고 돌아가셔야 했으며, 자신은 무엇을 잘못했기에 이 능욕을 당해야 하는가? 하염없는 눈물로 자기 처지를 한탄하던 오금이의 마음에 어느 순간 복수를 향한 독기가 서리기 시작했다. 자기를 범한 부자는 물론이고 구조요청을 외면한 동네사람들까지도 원망의 대상이 되었다. 그날 어스름한 밤에 오금이는 처량한 눈으로 초승달을 바라보며 둠병 깊은 곳에 몸을 던져 많은 생을 마감했다.

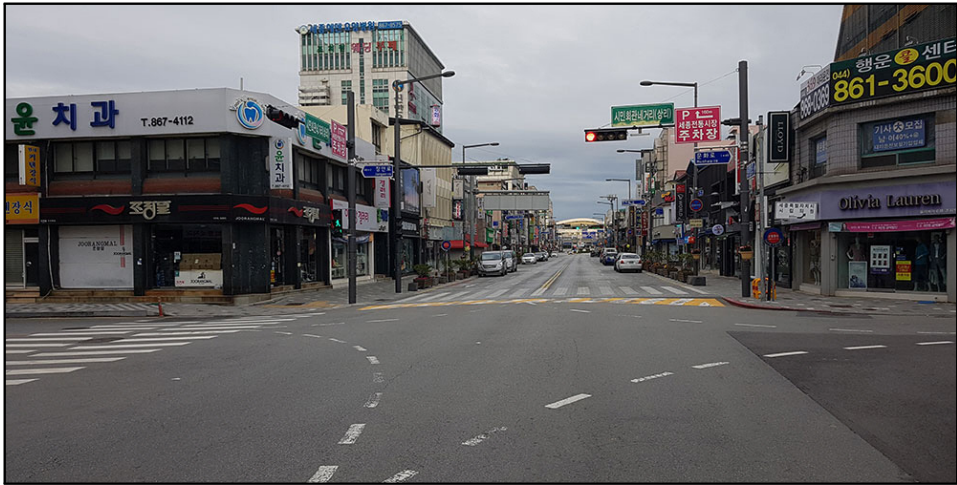
그 이후 동네에 불상사가 잇달았다. 사람들이 물에 빠져 죽는 일들이 자주 생긴 것이다. 제일 먼저 부자가 이웃동네에서 술에 취해 돌아오다가 오금소에 빠져 죽었다. 그리고 해마다 이 둠병에서 한두 명씩 사람들이 빠져 죽는 일이 생긴 것이다. 그러한 일들이 벌어지자 동네 사람들은 오금이의 한이 서렸기 때문이라며 이 그 둠병을 오금소(梧琴沼), 또는 탐비둠병이라고 부른 것이다. 탐비는 탐비(貪婢), 즉 노비를 탐했다는 뜻인데 지금도 조치원에서 오래하신 어르신들은 오금소는 잘 알지 못해도 탐비둠병의 위치에 대해서는 기억을 하고 있다.

이 둠병은 1920년대 초반까지 원형을 유지하고 있었으나 1925년 조치원 문화정원(옛 수원지)에서 조치원 장터까지 도로를 개설할 때 하천과 둠병을 매립함에 따라 원형을 잃었다. 그리고 매립되지 않은 일부는 논으로 사용되다가 1970년대에 모두 메워져 지금은 주택가로 변모하였다.

오금소가 있었던 옛 지도. 붉은 선내가 오금소, 파란선이 종교가 있었던 곳이다.

오금소가 매립되고 나서는 물에 빠져 죽는 일은 없어 졌다. 그러나 오금소가 있었던 주변의 큰길에서 멀쩡한 사람이 대낮에 방향 감각을 잃고 길을 헤매는 일들이 벌어졌다. 자기 집을 코앞에 두고도 찾지 못하고 여기 저기 헤매는 고생을 하다가 다른 사람에게 부탁하여 겨우 정신을 차리는 옷지 못 할 상황이 벌어지곤 했었다. 이런 현상에 대해 조치원 사람들은 『낮도깨비에 흘렀다』고 했는데 1960, 70년대까지만 해도 낮도깨비에 흘렀다는 이야기를 심심치 않게 들을 수 있었다.

※ 윤철원(2020.05.24.), “머슴집 처녀 오금이, 둠병에 몸을 던졌다...왜?” 『세종의 소리』 칼럼

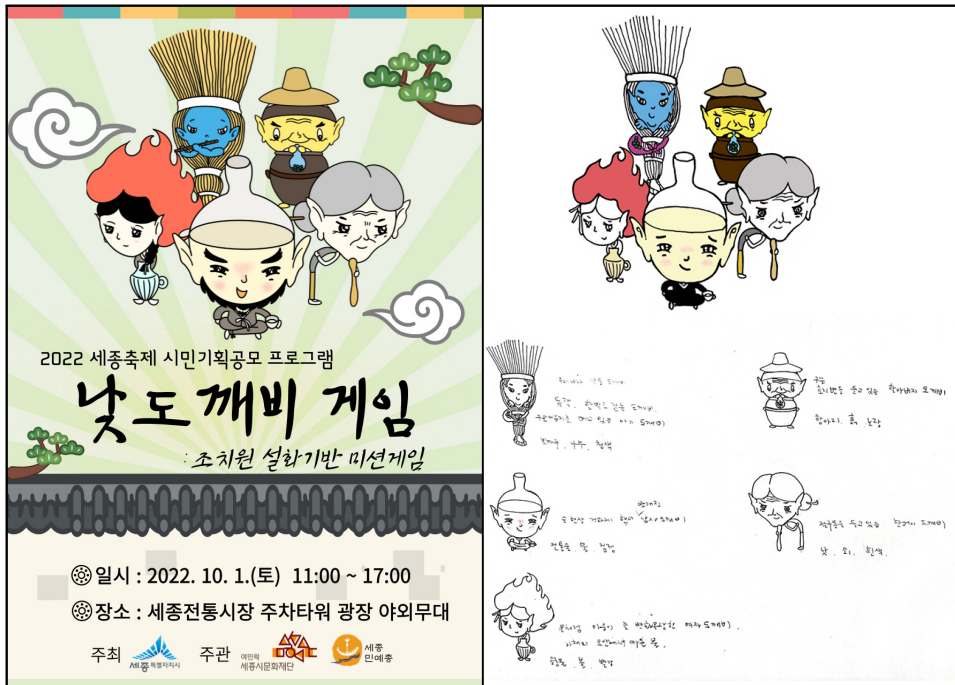


자료 : 세종의소리 <http://www.sjsori.com/news/articleView.html?idxno=43408>

[그림 4-11] 오금소가 있었던 시민회관 네거리

- 세종축제 콘텐츠로서 낮도깨비 이야기의 활용, ‘낮도깨비를 찾아라’⁶⁾
 - 한국민족예술총연합회 세종시지회에서는 낮도깨비 이야기를 활용한 세종축제 프로그램을 기획하고 진행하였음
 - 기획 의도 및 제안배경
 - 지역의 역사문화적 이야기를 활용한 세종시의 문화정체성 구현과 이를 통한 시민 자부심 제고
 - 우리가 알고 있는 도깨비는 주로 일본 도깨비인 ‘오니’를 가리켜, 우리나라 도깨비에 관한 정확한 이해 도모
 - 시민과 함께 하는 축제를 통해 공동체 의식 함양 및 지역상가 활성화, 예술가의 역량 확대 등

6) 한국민족예술총연합회 세종시지회의 내부자료 활용



[그림 4-12] 낮도깨비 게임 포스터 및 캐릭터

○ 소개 및 줄거리

- 도깨비한테 흘러 해질 녘까지 길을 못찾고 시장을 맴돌게 하다가 날이 저물면 놓아준다는 이야기를 모티브로 활용
- 세종전통시장의 낮도깨비는 가격을 속이거나, 질이 좋지 않은 나쁜 장꾼을 막는 착한도깨비로서, 이 같은 내용을 스토리텔링 과정을 통해 새로운 이야기로 구현
- 시장에서 물건을 사거나, 도깨비와 씨름을 벌여 이기는 사람에게 ‘짬지’가 제공되며, 이를 활용함으로써 게임에 참여할 수 있음

○ 세부 프로그램으로서 낮도깨비 플래시몹, 문화예술 체험(캘리그래피·도자 공예·목공예·그림 등)으로 구성하였음



[그림 4-13] 낮도깨비 게임 프로그램 현장

□ 음악으로 태어난 퓨전국악그룹 ‘풍류’의 낮도깨비

- 퓨전국악그룹 풍류는 낮도깨비 이야기를 활용하여 음악을 창작하였음
 - 이번 작품은 조치원 낮도깨비 설화를 스토리텔링하여 보이지 않는 것들과 별이는 한판 아름다운 홀림을 통하여 사람들에게 희망과 긍정의 힘을 제공하고자 만들었음

<1절>

||:두잉지 두잉지 두잉지 두잉지
두잉지 두잉지 두잉지 두잉지 :||

“김서방, 조치원장 가자!”

오늘은 대목장 조치원장 삼십리길
쌀팔러 간다네 돈사러 간다네
복사골 고갯마루 파발마 쉬어갈 때
아홉거리 신작로 두잉지 두잉지 당도했네

(랩)

짜전 마늘전 고추전 어물전 뜨끈뜨끈 국밥전
소전 닭전 나무전 용기전 흥백 증백 과일전
유기전 포묵전 채소전 가구전 가만가만 가마니전
여기 저기 요기 조기 조기 요기 저기 여기
여기 저기 요기 조기 조기 요기 저기 여기

<2절>

||:두잉지 두잉지 두잉지 두잉지
두잉지 두잉지 두잉지 두잉지 :||

“김서방, 나랑 씨름 한판 할거냐!”

오늘은 대목장 조치원장 삼십리길
쌀팔고 온다네 돈사가지고 온다네
복사골 고갯마루 파발마 쉬어갈 때
아홉거리 신작로 낮도깨비 나타났네

(랩)

피리 부는 애기도깨비
활활타는 청춘도깨비
두리번 두리번 할머니도깨비
막걸리 한사발 술도깨비
쉬어 빠진 할아버지도깨비
우리는 도깨비 벤저스
여기 저기 요기 조기 조기 요기 저기 여기
여기 저기 요기 조기 조기 요기 저기 여기

<후렴>

아 아 ~ 어디에나 있고 어디에나 없다네
아 아 ~ 어디에나 없고 어디에나 있다네
하늘씨름 땅씨름 입씨름 손씨름
한번 더 겨뤄보자 한번 더 이겨보자
나는야 낮도깨비 오니야 물렸거라
나는야 복을 주는 백년수행 낮도깨비
나는야 복을 주는 조치원장 낮도깨비

“김서방, 해 넘어갔다 집에 가자!”



[그림 4-14] 퓨전국악그룹 풍류의 낮도깨비 공연 모습

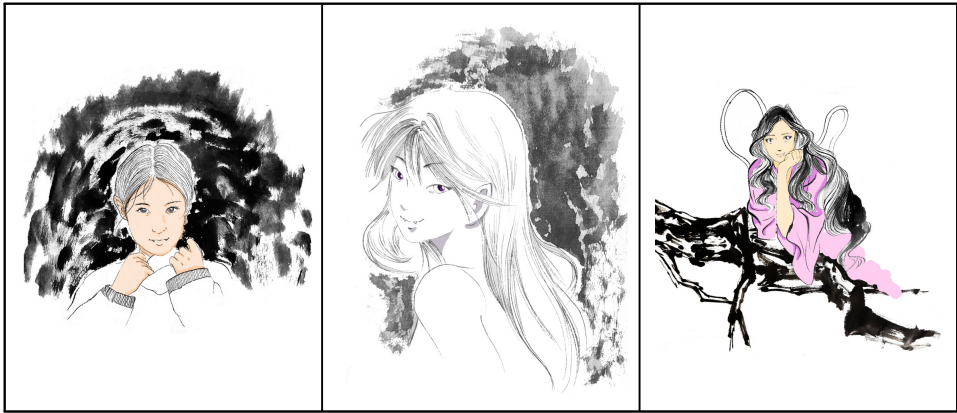
■ 세종전통시장 주차장에 적용될 낮도깨비 이야기

□ 낮도깨비 스토리텔링

- 낮도깨비 이야기의 모티브가 되는 ‘오금소의 한’은 강간 등의 내용이 있어 어린아이가 접하기에는 다소 무리가 있어 스토리텔링 과정이 필요함
 - 위에서 언급된 세종축제, 음악 작품에서도 자극적인 내용은 대부분 삭제되었으며, 정의로운 낮도깨비라는 새로운 캐릭터를 스토리텔링 과정을 통해 구현하였음
- 세종전통시장 주차장 유희공간에 적용될 낮도깨비 이야기를 아래와 같이 스토리텔링 하고자 함

□ 새로운 여성의 관점에서의 낮도깨비 캐릭터 제안

- 세종시 낮도깨비는 우리가 알고 있는 빨 달린 도깨비와 달리 ‘여성’의 모습을 하는 것이 특징
 - 일반적인 빨이 있는 도깨비는 일본식 도깨비 형태인 데 반해, 세종시 낮도깨비 설화는 ‘여성’성을 나타내고 있음
- 이 같은 특성을 종합하여 세종전통시장 주차장 1층 유희공간에 적용할 낮도깨비 캐릭터를 아래와 같이 제안하고자 함



※ 낮도깨비 그림은 이채론 대표(떡갈기좋은날) 제공

[그림 4-15] 여성적인 관점에서 낮도깨비 캐릭터 제안

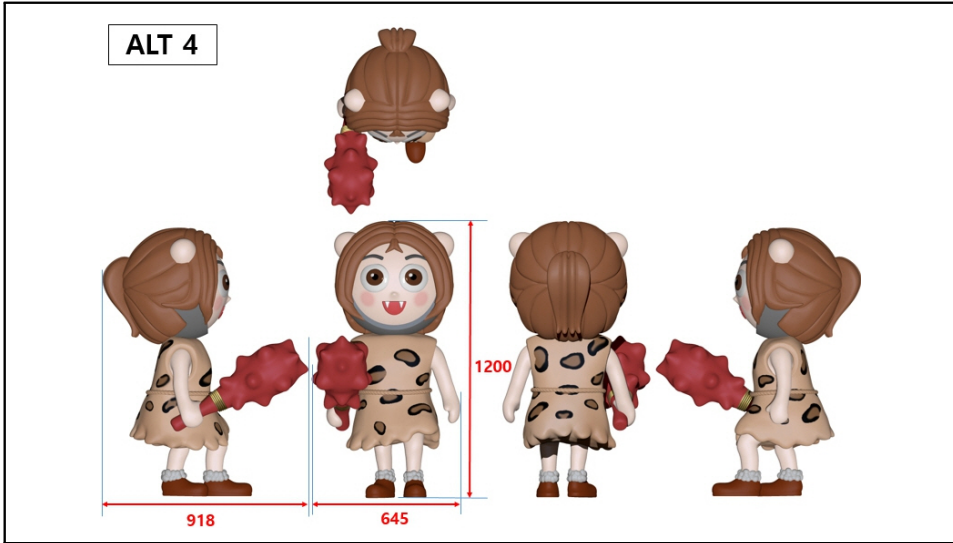
- 허구성을 극대화하면서 낮도깨비 설화를 재해석할 수 있음
 - 정의로움이라는 이미지를 낮도깨비에 삽입함으로써 하나의 새로운 이야기를 구현할 수 있으며, 이 같은 캐릭터 개발을 통해 교훈성을 제고시킬 수 있음



※ 자료 : 송주철공공디자인연구소 제공

[그림 4-16] 정의로운 이미지를 담은 낮도깨비 캐릭터 제안

- 위와 같은 캐릭터의 이미지와 스토리는 유지하면서 입체감 등 기술적 요소를 강화하여 아래와 같이 제안할 수 있음



※ 자료 : 세종시청 제공

[그림 4-17] 입체감을 살린 낮도깨비 캐릭터 제안

□ **비교적 원형을 유지하는 범위에서의 낮도깨비 이야기**

- 어린아이가 즐기기 위한 내용으로 자극적인 이야기는 최대한 순화하여 아래와 같이 스토리텔링을 제안함

아주아주 먼 옛날, 조치원장터 어귀에 예쁘고 귀여운 ‘오금’이라는 소녀가 살았는데요. 그 성격도 너무 밝고, 명랑하여 동네 사람들의 귀여움을 독차지하였어요.

그러던 어느 햇벌이 짹짹 내리던 날, 오금이의 어머니가 갑자기 쓰러져서 돌아가셨어요. 오금이는 매우 슬펐지만, 홀로 계신 아버지를 봉양하며 행복하게 살았었어요. 오금이의 아버지는 장돌뱅이였는데요, 어머니를 여윈 오금이를 혼자 둘 수 없어 장터에서 제일 부자인 양반의 집에 하인으로 들어갔어요. 이 양반은 조치원에서 성격이 괴팍하기로 소문난 나쁜 사람이었어요.

그래도 오금이와 오금이 아버지는 서로를 아끼고, 사랑하며 행복한 날들을 보냈어요. 가난한 삶이었지만, 고난 속에서도 웃음을 잃지 않고, 오히려 주변을 도와주면서 주민들의 인심을 얻었어요.

어리기만 한 줄 알았던 오금이 어느덧 나이가 들자, 주변 남자들은 오금을 마음에 품었었어요. 하지만 오금은 오직 아버지를 돌보는 일에만 관심이 있었어요. 사실 그 부गत집 못된 양반도 오금을 마음에 품고 있어서 호시탐탐 기회를 엿보고 있었어요. 하지만 그의 아버지가 양반의 마음을 알고, 오금이 주변에 얼씬 못하게 했습니다. 그 양반한테 오금이의 아버지가 눈엣가시였던 것이죠.

그래서 양반은 오금이 아버지를 혼쫓을 내주려고 계략을 세웠는데요. 바로, 오금이 아버지에게 '도둑'이라는 누명을 씌웠던 것이죠. 도둑으로 누명 쓴 오금이 아버지는 억울한 죽임을 당했고, 혼자 남은 오금은 인생의 전부였던 아버지마저 잃고, 슬픔에 빠져 하루하루를 보냈답니다. 그러던 어느 날, 오금은 아버지를 잃은 슬픔을 극복하지 못하고, 뚝병에 몸을 던졌답니다.

뚝병에 오금이의 한이 남았던 것일까요? 오금이 죽고 난 뒤에 유난히 뚝병에 빠졌다는 사람이 많이 전해지는데요. 악덕을 일삼았던 양반도 그 뚝병에 빠져서 죽임을 당했습니다. 특히 술을 마시고 나면 자기도 모르게 비틀거리면서 뚝병에 빠졌다고 해요. 현대에 와서는 욕심 많은 나쁜 사람들이 자기도 모르게 길을 잃어버리고 했습니다. 그래서 사람들은 그 뚝병을 오금이의 한이 서려 있다고 해서, 오금소라고 해요.

지금은 그 흔적을 찾을 수는 없어요. 오금소는 1920년까지 원형을 유지하고 있었다고 해요. 1925년 과거 정수장이었던 조치원문화정원에서 조치원장터까지 도로를 개설했는데요. 이때 매립되면서 뚝병이 사라진 것이죠. 뚝병이 사라지긴 했지만, 길을 잃는 사람은 종종 나왔다고 해요. 그래서 사람들은 '낮도깨비에 홀렸구나!' 하는 이야기를 했었고, 이 이야기가 입에서 입으로 전해지고 있습니다.

□ 낮도깨비 이야기를 활용한 애니메이션 제작

- 스토리텔링 과정을 통해 유·아동 연령대가 수용할 수 있는 애니메이션의 제작을 아래와 같이 하고자 함
 - 애니메이션과 같은 콘텐츠로의 제작을 통해 많은 사람이 지역의 이야기인 '낮도깨비'를 쉽게 이해할 수 있음
 - 이와 같은 작업은 지역학적 관점에서도 시민 인식의 확산과 소통이라는 측면에서 매우 유의미함
- 따라서 아래와 같은 애니메이션을 조성될 가족쉼터의 벽면 등에 설치하여 많은 사람이 향유 할 수 있도록 할 수 있음





※ 자료 : 세종시청 제공

[그림 4-18] 낮도깨비 이야기를 활용한 애니메이션 제안

■ 조성 계획도(예시)

□ 가족문화쉼터로서 조치원 전통시장 주차장

- 조치원 전통시장 주차장은 이 같은 가족친화형 복합문화공간의 조성을 통해 지역의 이야기를 이해하면서 일상의 문화를 향유하는 공간으로 거듭날 수 있음



[그림 4-19] 조치원 전통시장 가족 쉼터

결론

1절 연구결과의 종합

2절 정책 건의

5장

5장 결론

1절 연구결과의 종합

1) 유희공간의 발생과 활용

- 2014년 지역소멸 담론의 등장 이후, 유희공간에 관한 관심이 증대되고 있으며, 최근 지자체에서는 지역의 이야기를 소재로 하는 문화공간으로 구현되고 있음
 - 유희공간은 방치 공간·미이용 공간·저이용 공간 등으로 분류될 수 있으며, 기능적 노후화·상권의 이동과 침체·산업구조 변화 등으로 인해 나타나고 있음
- 최근에는 유희공간을 문화공간으로 많은 활용양상이 나타나고 있으며, 이를 통해 시민 문화향유, 지역 콘텐츠 및 랜드마크 조성 등을 기대할 수 있음
 - 최근에는 유희공간을 활용함으로써 생태환경적·도시환경적·사회문화적 효과를 제고시키고자 하고 있으며, 이 연구에서 다룬 세종전통시장 주차장 유희공간은 사회문화적 효과를 기대할 수 있음
- 한국사회에서 유희공간은 정비 및 재생대상으로서 여겨지다가, 최근에는 문화공간과 지역콘텐츠의 물리적 공간으로서 간주되고 있음
 - 국내 유희공간 재생 역시 2000년대 이전만 하더라도 주민시설의 보충하기 위해 진행되었으나, 2000년대 이후에는 지역 경제의 기반의 역할을 하였으나, 최근에는 문화적 효과 등이 강조되어 여가문화 질적 제고 등의 목적으로 진행되는 경향을 보여줌

2) 다양한 형태의 문화공간으로서 전통시장

- 최근 전통시장은 다양한 문화정책적 실천을 통해 문화공간으로서 거듭나고 있음

- 대구 칠성시장은 벽면을 활용하여 역사전시관을 조성하였으며, 복합커뮤니티센터 및 포토존을 조성하였음
- 영천 공설시장은 작은영화관 지원사업을 통해 '별빛 영화관'을 조성함으로써 새로운 복합문화공간으로서 주목받고 있음
- 전통시장은 일상 공간으로서 휴게 기능이 강조되고 있음
 - 일산 전통시장 고객 쉼터는 카페, 문화프로그램 및 교육프로그램 운영을 통해 시민들에게 휴식처를 제공하고 있음
 - 보령 중앙시장 행복 쉼터 카페 마실은 북카페, 로컬푸드, 키즈존 등을 조성함으로써 시민에게 휴식처를 제공하고 있음
 - 원당시장 고객 쉼터 따숨다락은 휴게공간, 카페, 교육장 등을 조성함으로써 휴식처를 제공하고 있음
- 어린이 놀이공간 사례로서 하티붕붕놀이터, 오르봉 내리봉의 사례를 논의함
 - '하티붕붕놀이터'는 서울 중구에서 처음으로 조성된 공공형 실내놀이터로 공동육아의 기능이 나타나고 있음
 - '오르봉 내리봉'은 서울 도봉구 공공형 놀이공간으로서 건강 증진 및 즐기기 위한 공간으로 조성하였음

3) 세종전통시장 주차장 유희공간

- 세종전통시장은 세종시 관내 가장 큰 규모의 시장으로서 조치원 지역의 역사적 맥락과 함께하고 있음
 - 다양한 물품의 거래는 물론 조치원 지역 독립운동의 주요 거점, 낮도깨비 구전 설화, 문학 동네 등 많은 이야기가 나타나고 있음
- 조치원읍은 청춘조치원 프로젝트라는 대규모 도시재생 사업을 진행하였으며, 이를 통해 도시경관이 정비되고, 다양한 형태의 문화공간이 조성되었음
- 세종전통시장 주차장 유희공간은 주차장 1층에 있는 공간으로서, 시정 4기 키즈 카페를 추진하고자 공약을 세웠으나, 여러 가지 한계점이 있어 창의적 기획방안이 요구됨

4) 가족친화형 복합문화공간

- 이 연구에서는 조치원 전통시장 주차장 유희공간의 주요한 비전을 ‘세종전통시장 쉼터 기능을 구현한 가족친화형 복합문화공간’으로 설정함
- 비전을 구체화하기 위한 추진전략으로는 아래와 같이 설정하였음
 - 세종전통시장에 깃든 지역 이야기를 발굴하고 창조적 활용방안 모색
 - 지역 이야기의 이해력 제고를 위한 스토리텔링을 통한 가공 방안 필요
 - 영·유아 인구 비중이 큰 특성을 반영한 전략 수립
 - 시민 중심의 커뮤니티 공간 조성

5) 유희공간 활용을 위한 소재로서 ‘낮도깨비’

- 세종전통시장 주차장 유희공간의 활용을 위한 주요 문화적 소재로서 구전 설화인 ‘낮도깨비’의 이야기를 적용하고자 함
 - 낮도깨비 이야기는 ‘오금소의 한’을 원형으로 삼고 있는 이야기로서, 과거 시민회관 네거리에 있었다고 전해지는 뚝방에 관한 이야기임
 - 다소 자극적인 내용이 포함되어 있어 이를 최대한 제외하면서도 원형을 유지한 스토리텔링을 제안하였음
 - 이 이야기에 맞춘 여성적인 관점에서의 낮도깨비, 정의로운 이미지를 적용한 낮도깨비 등 새로운 도깨비 캐릭터를 제안하였음

2절 정책 건의

1) 가족친화형 복합문화공간의 효율적 운영을 위한 조례 제정 필요

- 가족친화형 복합문화공간에 관한 조례 제정을 통해 효율적인 운영과 관리를 할 필요가 있음
- 조례에는 목적, 정의, 위치 및 기능, 시설, 사업, 사용허가, 시설 사용의 제한 등의 항목을 조정하여 구성할 필요가 있음

〈참고〉 수원시 복합문화공간 일일일커뮤니티(111CM) 설치 및 운영 조례

제1조(목적)·제2조(정의)

제3조(시설) 111CM에 설치하는 시설은 다음 각 호와 같다.

1. 문화·전시·교육 시설
2. 주민 커뮤니티·휴게 시설
3. 상업 시설
4. 공연·행사 시설
5. 안내센터, 관리사무실
6. 그 밖에 111CM 운영에 필요한 시설

제4조(사업) 111CM에서 추진하는 사업은 다음 각 호와 같다.

1. 제3조의 시설에 부합하는 사업
2. 문화예술프로그램 운영·발굴·보급
3. 문화예술작품의 공연 및 전시
4. 문화예술진흥을 위한 장소 제공
5. 문화예술 발전을 위한 사업
6. 그 밖에 111CM 운영을 위하여 필요한 사업

제5조(사용허가)·제6조(사용료 등)·제7조(사용료 면제)·제8조(사용료 감면)·제9조(시설 사용의 제한)·제10조(관리·운영의 위탁)·제11조(위탁의 취소)·제12조(운영비 등)·제13조(지도·감독 등)·제14조(원상복구 및 손해배상)·제15조(준용)·제16조(시행규칙)으로 구성하였음

2) 효율적 운영·관리 방안의 구체적 주체에 관한 논의가 필요함

- 세종전통시장 주차장 내 가족친화형 복합문화공간의 운영·관리 주체에 관한 구체적인 논의가 필요함
- 일반적인 공공시설의 경우 공공성과 수익성의 기준으로 4가지 형태의 관리 및 운영방식을 적용할 수 있음
 - 공공성을 중시할 경우 지방자치단체가 직접 운영하며, 수익성에 집중할 경우 민간위탁으로 운영할 수 있음
 - 이 두 가지의 절충이 필요할 경우에는 지방공기업 및 책임운영기관 형태가 가능
- 세종전통시장 가족친화형 복합문화공간의 경우에는 사실 수익성과 공공성의 기준을 적용하기에는 실질적 수익을 창출하는 시설물이 아니므로 한계가 있음
 - 이 같은 경우에는 상인회에서 직접 운영하는 방식, 세종시 담당부서에서 운영하는 방식 중에서 선정하는 것이 필요해 보임
 - 이 연구에서는 상인회에서 운영하는 방식이 지자체에서 운영하는 방식보다 효율적인 관점에서 조금 더 높다고 판단되나, 이에 관한 구체적인 논의는 후속 연구로 남겨두고자 함

참고문헌

- 고옥·이인화 외(2003), 『디지털스토리텔링』, 서울: 황금가지.
- 김영순(2011), 『스토리텔링의 사회문화적 확장과 변용』, 서울: 북코리아.
- 이자은 외(2021), 『청춘초지원 프로젝트 진단과 발전전략 연구』, 대전세종연구원 정책연구 2021-45.
- 황성윤·이경훈·김용성(2002), 「Storytelling에 의한 디지털 공간구성방법에 관한 연구」, 『대한건축학회 논문집: 계획계/구조계』, 22-2, 대한건축학회
- 강현지·한혜련(2020), 유휴공간 리노베이션의 공간 플랫폼화 특성에 관한 연구, 한국 실내디자인학회 논문집, 29(4), 45-56.
- 곽수정(2007), 유휴공간의 문화공간화를 위한 콘텐츠 연구, 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 박사학위논문.
- 김동한 외(2015), 국토 유휴공간 현황과 잠재력 분석 연구, 국토연구원 연구보고서.
- 김상훈·남진(2016), 유휴공간 유형별 특성 분석과 도시재생을 위한 복합적 토지이용 기법에 관한 연구, 한국지역개발학회지, 28(1), 45-65.
- 김세영·이재규(2014), 문화콘텐츠를 활용한 유휴공간의 재생에 관한 연구, 한국공간 디자인학회 논문집, 9(3), 17-29.
- 김연진(2009), 유휴공간 문화적 활용의 의의와 방향, 문화정책논총, 21, 185-207.
- 김용남(2020), 유휴산업시설을 활용한 지역문화공간의 특성 및 지역민들의 인식연구- 경북 영주 148 아트스퀘어 사례를 중심으로, 인문사회 21, 11(2), 1089-1102.
- 김용남(2021), 장소기억 기반 유휴공간 재생방안 연구-구 (舊) 안동역 사례를 중심으로, 인문사회 21, 12(1), 27-37.
- 김지은·김신원(2014), 도시재생을 위한 유휴 산업시설의 리노베이션 방법에 관한 연구: 문화공간으로 재활용한 사례를 중심으로, 디지털디자인학연구, 14(1), 705-714.
- 김지현·어성신·황연숙(2018), 유휴시설을 활용한 복합문화공간의 재생사례 연구, 한국 실내디자인학회 2018년도 추계학술발표대회 논문집, 20(3), 85-87.
- 김현주·이상호(2011), 유휴공간 재활용 계획에 나타나는 도시재생개념의 영향 분석: 기존 연구에 등장하는 계획 사례를 중심으로, 대한건축학회 논문집-계획계, 27(6), 103-112.
- 김현주·이상호(2013), 문화공간 조성 사례에 나타나는 유휴 산업시설의 재활용 계획 방법 연구: 유휴 산업시설의 건축물 재활용 계획 방법을 중심으로, 대한건축학회 논문집-계획계, 29(6), 83-92.
- 남수정(2019), 재생통치와 타자공간 생산의 관계에 대한 비판적 고찰: 종로 게이 계도를 중심으로, 미디어, 젠더 & 문화, 34(3), 5-52.

- 노영우·이효원(2019), 유희산업시설 리노베이션을 통한 문화시설의 전시공간 내부구성에 관한 연구, 대한건축학회 학술발표대회 논문집, 39(2), 551-552.
- 목상현·이지연·김봉석(2019), 軍유희시설의 문화체험시설 활용 방안에 관한 연구, 관광레저연구, 31(11), 455-476.
- 박은아(2019), 공간마케팅 관점에서 본 국내 유희공간 재생사례 분석-상업공간을 중심으로, 한양대학교 박사학위논문.
- 박종혜(2015), 근대건축물의 전용(轉用)을 위한 공간콘텐츠 분석, 한국디자인포럼, 48, 265-274.
- 세종특별자치시(2022), 청춘조치원 프로젝트 백서(2014-2021 세종형 도시재생).
- 손권일·임배균(2019), 유희공간의 문화공간으로써의 활용성에 관한 이론적 고찰-화성시 유희공간을 중심으로, 호텔리조트연구, 18(3), 355-375.
- 손기준·주범(2014), 리노베이션을 통한 유희산업시설 재생 사례에 대한 연구-문화공간으로의 재생사례를 중심으로, 한국문화공간건축학회논문집, (48), 252-259.
- 송지연(2010), 스토리텔링 기법으로 본 유희공간의 문화적 활용에 관한 연구, 동국대학교 석사학위논문.
- 신재령·이정교(2021), 국내 유희공간재생관련 연구 비교분석을 통한 지속가능한 재생 방향 연구-2000년 이후의 연구를 중심으로, 한국공간디자인학회 논문집, 16(3), 23-34.
- 오동훈(2010), 문화공간 조성을 활용한 선진 도시재생 성공사례 비교 연구: 밴쿠버 그랜블아일랜드와 베를린 쿨트어브로이어 사례를 중심으로, 도시행정학보, 23(1), 175-197.
- 유지선(2019), 서울시 소규모 국·공유 유희공간의 유형 및 재이용 요인에 관한 연구, 서울시립대학교 석사학위논문.
- 이정희(2023), 유희부지 재생의 중요도 분석 및 적용연구, 한양대학교 박사학위논문.
- 이진경·박수현·김영욱(2021), 도시재생을 위한 쇠퇴지역의 유희공간 유형별 도입시설 및 활용, 대한건축학회 학술발표대회 논문집, 41(2), 40-243.
- 이홍(2015), 유희공간을 활용한 문화 창조공간: 부산광역시의 사례를 중심으로, 한국디자인문화학회지, 21(4), 549-559.
- 임유경(2020), [용어와 건축] 도시 유희공간. 건축, 64(3), 90-90.
- 정지호(2011), 유희공간의 문화공간화 사례연구, 동국대학교 석사학위논문.
- 조연·문정민(2011), 문화예술 도시의 공간 콘텐츠 유형분석 및 비교에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 20(1), 109-116.
- 최재현(2021), 유희공간의 도시재생을 위한 물리적 정비요인이 이용의도에 관한 연구: 장소애착의 매개효과를 중심으로, 한국산학기술학회 논문지, 22(8), 450-463.
- 태지호(2014), 공간형 콘텐츠.

한미애(1999), 지역발전 매체로서의 문화공간, [ARKO] 문화예술.

황동호(2018), 국내 유희공간의 문화적 재생을 위한 공간디자인정책 연구, 서울대학교
박사학위논문.



34051 대전광역시 유성구 전민로37(문지동)
TEL. 042-530-3500 FAX. 042-530-3528
www.dsi.re.kr

ISBN 979-11-6075-402-5 93350