



## 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

노후 산업시설을 활용한 지역특화  
복합문화공간 계획

- 성수동 e스포츠 콘텐츠를 중심으로 -

인천대학교 일반대학원

건축학과

강 전 형

석사학위논문

# 노후 산업시설을 활용한 지역특화 복합문화공간 계획

- 성수동 e스포츠 콘텐츠를 중심으로 -

지도교수 이 태 영

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2024 년 6 월

인천대학교 일반대학원

건축학과

강 전 형

이 논문을 강전형의 건축학  
석사학위 논문으로 인준함



2024 년 6 월

심사위원장 최 정 윤



심사위원 이 태 영



심사위원 김 한 규





## 국문초록

### 노후 산업시설을 활용한 지역특화 복합문화공간 계획 - 성수동 e스포츠 콘텐츠를 중심으로 -

산업구조의 변화와 함께 도시는 생산 중심에서 소비 중심으로 변화하고 있으며, 이에 따라 많은 노후 산업시설이 유헴화되어 도시 미관을 저해하거나 철거 과정에서 다양한 환경 문제를 야기하고 있다. 따라서 노후 산업시설을 재활용하고자 하는 노력이 지속되고 있다. 특히, 이러한 시설들은 도시 재생의 촉매제로서, 그리고 지역 내 상징적 의미를 바탕으로 문화적 재생을 위한 복합문화공간으로 재탄생하는 사례가 많다. 그러나 많은 사례들은 문화예술이라는 추상적인 이름 아래 지역 정체성이 충분히 고려되지 않은 채 계획되고 있다. 따라서, 노후산업시설을 재활용하여 복합문화공간으로 계획할 때 지역 정체성이 충분히 고려된 ‘지역특화’ 복합문화공간으로의 계획이 필요하다.

본 연구의 공간적 범위는 제조업 중심으로 성장하여 많은 노후 산업시설들이 존재하며, 산업구조의 변화가 극명하게 드러나고 다양한 문화 소비 활동이 일어나고 있는 성수동 준공업지역으로 한정한다. 연구 과정은 노후산업시설, 지역특화, 복합문화공간에 대한 이론 고찰 및 사례분석을 통해 지역 정체성이 충분히 반영된 복합문화공간 필요성을 도출하고 이를 위해 ‘지역특화’의 개념을 적용한다. 이어서 성수동 지역 분석을 바탕으로 복합문화공간으로 재활용되기 적합한 노후 산업시설 대상지를 선정한다. 또한, 현재 ‘IT산업·유통개발진흥지구’로 지정된 성수동 준공업지역 내 특화 콘텐츠 도입을 위해 ‘e스포츠’라는 새로운 문화콘텐츠를 도출하여 e스포츠 중심의 복합문화공간 계획을 제안한다.

설계 대상지와 성수동 지역의 물리적 분석 그리고 적용 가능한 지역특화 요소들을 도출하여 노후산업시설 재활용 전략과 함께 특화 프로그램들을 도입하여 설계 전략 및 목표를 설정하였다. 1) 노후산업시설을 재활용한 복합문화공간으로의 재탄

생을 통한 지역 활성화 2) 지역특화의 개념을 적용한 복합문화공간 계획을 통해 지역 정체성 보존 및 특화산업 연계 3) 신산업이자 새로운 유형의 e스포츠 콘텐츠를 도입한 미래지향적 문화공간 계획으로 목표를 설정하였다.

본 연구는 지역특화의 개념을 적용하여 지역 내 정체성이 담겨있는 노후산업시설의 가치를 보존한 채 새로운 역할로 탈바꿈한다는 점, 지역특화 요소를 적용하여 지역 정체성이 충분히 고려된 복합문화공간을 계획한다는 점, 새로운 문화예술 및 지역특화 산업인 ‘e스포츠’를 체험하고 소비할 수 있는 공간을 제안한다는 점에서 기존 연구들과의 차별성을 가지고 있다. 이는 실제 성수동을 비롯한 준공업지역 내 노후산업시설의 합리적인 활용을 위한 논의가 필요한 시점에서, 산업구조 변화에 따른 문화 소비 유형 변화에 대응하는 공간을 제안한다는 점에서 의의가 있으며, 실제 계획안 도출 과정에서 참고 자료로 활용될 가능성도 있을 것으로 기대된다.

주제어 : 노후산업시설, 복합문화공간, 지역특화, 성수동, e스포츠

# 목 차

국문초록.....	i
목 차.....	iii
표 목 차.....	vi
그림목차.....	vii

## 제 1 장 서 론

1.1. 연구의 배경 및 목적 .....	1
1.1.1. 연구의 배경 .....	1
1.1.2. 연구의 목적 .....	2
1.2. 연구의 범위와 방법 .....	3
1.2.1. 연구의 범위 .....	3
1.2.2. 연구의 방법 .....	3

## 제 2 장 선행연구 및 사례 분석

2.1. 노후산업시설에 대한 선행연구 분석 .....	6
2.1.1. 노후산업시설의 개념 .....	6
2.1.2. 노후산업시설의 가치 .....	7

2.2. 지역특화에 대한 선행연구 분석 .....	9
2.2.1. 지역특화의 개념 .....	9
2.2.2. 지역특화 자원 유형 분류 .....	10
2.2.3. 지역특화 자원 적용 개념 .....	14
2.3. 복합문화공간에 대한 선행연구 분석 .....	18
2.3.1. 복합문화공간의 개념 .....	18
2.3.2. 복합문화공간의 역할 .....	19
2.4. 사례 분석 .....	21
2.4.1. LCDC SEOUL .....	21
2.4.2. 성수연방 .....	24
2.4.3. 성수사일로 (서울도시제조허브) .....	27
2.4.4. 소결 .....	30
제 3 장 대상지 선정 및 지역특화 요소 도출	
3.1. 대상지 선정 배경 .....	31
3.1.1. 성수동 준공업지역 분석 .....	32
3.1.2. 설계 대상지 선정 과정 .....	39
3.1.3. 설계 대상지 선정 .....	43
3.2. 지역특화 자원 도출 .....	44
3.2.1. 지역특화 요소 도출 (광역적 범위) .....	44
3.2.2. 지역특화 요소 도출 (국지적 범위) .....	50
3.2.3. 소결 .....	51

## 제 4 장 노후산업시설을 활용한 지역특화 복합문화공간 계획

4.1. 설계 대상지 현황 .....	53
4.2. 노후산업시설을 활용한 지역특화 복합문화공간 계획 .....	59
4.2.1. 계획 목표 .....	59
4.2.2. 프로그램 전략 .....	59
4.2.3. 리모델링 전략 .....	63
4.2.4. Mass 전략 .....	65
4.2.5. 구조 및 프로그램 배치 전략 .....	68
4.2.6. 디자인 전략 .....	72
4.3. 계획안 .....	76
4.3.1. 평면 계획 .....	77
4.3.2. 단면 계획 .....	84
4.3.3. 입면 계획 .....	86
4.3.4. 투시도 및 조감도 .....	90
4.3.5. 지역특화 자원 적용 개념 .....	97
제 5 장 결론 .....	100
참고문헌 .....	101
ABSTRACT .....	104

## 표 목 차

[표 2-1] 노후산업시설의 활용 가치 .....	8
[표 2-2] 지역특화의 필요성 .....	10
[표 2-3] 지역특화를 실현하기 위한 건축적 특성 .....	15
[표 2-4] 지역성 개념을 통한 건축적 요소 .....	16
[표 2-5] 건축계획 시 지역특화 실현을 위한 자원 및 특성 .....	17
[표 2-6] 복합문화공간의 역할 .....	20
[표 2-7] LCDC SEOUL 에 적용된 지역특화 자원 분석 .....	23
[표 2-8] 성수연방에 적용된 지역특화 자원 분석 .....	26
[표 2-9] 성수사일로(서울도시제조허브)에 적용된 지역특화 자원 분석 .....	29
[표 3-1] 성수동 준공업지역 주거 인구변화 .....	37
[표 3-2] 성수동 준공업지역 연령별 주거 인구변화 .....	37
[표 3-3] 성수동 준공업지역 사업체 종사자 인구변화 .....	38
[표 3-4] 설계 대상지 후보 01 .....	40
[표 3-5] 설계 대상지 후보 02 .....	41
[표 3-6] 설계 대상지 후보 03 .....	41
[표 3-7] 설계 대상지 후보 04 .....	42
[표 3-8] 설계 대상지 후보 비교 분석 .....	43
[표 3-9] 성수동 준공업지역 지역특화 자원 .....	51
[표 4-1] 설계 대상지 개요 .....	53
[표 4-2] 성수 IT 산업 · 유통개발진흥지구 .....	54
[표 4-3] 성수 IT 산업 · 유통개발진흥 지구 건축물 형태외관계획 결정조서 .....	56
[표 4-4] e 스포츠 복합문화공간 사례분석 .....	60
[표 4-5] 도입 프로그램 .....	62
[표 4-6] 건축 개요 .....	76
[표 4-7] 지역특화 자원 적용 개념 .....	97

## 그 립 목 차

[그림 1-1] 연구흐름도 .....	5
[그림 2-1] 지역특화 자원 유형 분류 .....	12
[그림 2-2] 복합문화공간의 개념 .....	18
[그림 2-3] LCDC 서울에 적용된 디자인 개념(틈, 메가베이터, 박제) .....	22
[그림 2-4] 성수연방 디자인 특성 .....	25
[그림 2-5] 성수사일로 공간 배치 아이소 다이어그램 .....	28
[그림 2-6] 성수사일로 접근성을 위한 디자인 요소 .....	28
[그림 3-1] 성수동 준공업지역 (IT 산업 · 유통개발진흥지구) .....	31
[그림 3-2] 성수동 건축물 용도 현황 .....	34
[그림 3-3] 성수동 건축물 구조 현황 .....	35
[그림 3-4] 성수동의 특징적인 경관 .....	35
[그림 3-5] 성수동 건축물 노후도 현황 .....	36
[그림 3-6] 설계 대상지 후보 .....	39
[그림 3-7] 성수동 준공업지역 시간 흐름에 따른 물리적 특성 .....	46
[그림 3-8] 물리적 분석을 통한 공간 특성 도출 .....	47
[그림 4-1] 대상지 현황 .....	58
[그림 4-2] 증축 유형 .....	64
[그림 4-3] Mass Study .....	65
[그림 4-4] 기존 건축물 구조 현황 .....	68
[그림 4-5] 이용자와 프로그램 관계 분석 .....	69
[그림 4-6] 프로그램 배치 계획 .....	70
[그림 4-7] 구조 변경 계획 .....	71
[그림 4-8] 입면 디자인 전략 .....	72
[그림 4-9] 외부 공간 계획 전략 .....	74

[그림 4-10] 내부 공간 계획 전략 .....	75
[그림 4-11] 기존 건축물 평면도 .....	77
[그림 4-12] 1 층 평면도 및 배치도 .....	78
[그림 4-13] 2 층 평면도 .....	79
[그림 4-14] 3 층 평면도 .....	80
[그림 4-15] 4 층 평면도 .....	81
[그림 4-16] 5 층 평면도 .....	82
[그림 4-17] 6 층 평면도 .....	83
[그림 4-18] 단면도 01 .....	84
[그림 4-19] 단면도 02 .....	85
[그림 4-20] 정면도 .....	86
[그림 4-21] 좌측면도 .....	87
[그림 4-22] 우측면도 .....	88
[그림 4-23] 배면도 .....	89
[그림 4-24] 메인 투시도 .....	90
[그림 4-25] 가로영역별 투시도 01 .....	91
[그림 4-26] 가로영역별 투시도 02 .....	92
[그림 4-27] 가로영역별 투시도 03 .....	93
[그림 4-28] 가로영역별 투시도 04 .....	94
[그림 4-29] 내부 투시도 .....	95
[그림 4-30] 조감도 .....	96



# 제 1 장 서 론

## 1.1. 연구의 배경 및 목적

### 1.1.1. 연구의 배경

오늘날 도시의 산업구조가 크게 변화함에 따라 제조업과 같은 2차 산업이 몰락하면서 유희화되거나 공실률이 높은 노후산업시설들이 대거 생겨나기 시작했다. 1) 유희화되어 방치될 가능성이 있는 노후산업시설들은 도시의 미관을 저해하거나 철거 시 많은 환경 비용을 발생시키는 등 다양한 문제들을 야기할 수 있다. 또한, 노후산업시설들은 지역 내 오랫동안 자리 잡은 장소성 있는 시설로 역사적 보존의 가치가 존재한다. 따라서 노후산업시설들을 철거하거나 재개발하지 않고 재활용하려는 노력들이 지속되고 있다. 이러한 노력들을 통해 노후화된 건축물에 새로운 성격을 부여함으로써, 기존 가치와 새로운 기능을 융합하여 과거의 역사 문화적 기억을 가진 독특한 공간으로 재탄생할 수 있다.<sup>2)</sup>

동시에, 지역 중심 공간으로서 문화적, 경제적, 사회적 가치를 창출할 수 있는 복합문화공간은 새로운 사회적 소비 형태를 만들어내고 있다. 이는 지역 커뮤니티 구축, 지역 산업 연계 및 발전, 문화예술 체험 및 교류 등의 측면에서 그 기능이 다양해지고 있기 때문에, 복합문화공간은 계속해서 요구되고 있다.

그러나 국내에 존재하는 노후산업시설을 재활용한 복합문화공간들은 ‘문화예술’이라는 추상적이고 포괄적인 이름 하에 일회성 프로그램 혹은 획일화된 공간들

1) 왕흥희, 하숙녕. (2023). 유희산업시설을 활용한 복합문화공간의 체험디자인 요소 활용에 관한 연구. 한국공간디자인학회 논문집, 18(7), pp. 193-202.

2) 김지은, 김신원. (2014). 도시재생을 위한 유희 산업시설의 리노베이션 방법에 관한 연구: 문화공간으로 재활용한 사례를 중심으로: 문화공간으로 재활용한 사례를 중심으로. 디지털디자인학연구. 14(1), pp. 705-714.

로 구성된 경우가 많다. 따라서 지역 정체성을 보존하고 지역 기반 산업과 연계하며 지역 커뮤니티를 구축하기 위해 지역성이 충분히 고려된 계획이 필요한 시점이다.

### 1.1.2 연구의 목적

본 연구의 핵심 목적은 노후 산업시설을 활용하여 지역특화 복합문화공간을 계획하는 것이다. 노후산업시설의 재활용을 통해 지역의 역사와 문화를 간직하면서도 복합문화공간으로서의 새로운 기능과 가치를 부여하는 것이 이 연구의 핵심 목표이다. 특히, 지역 자원에 대한 구체적인 분석을 통해 지역특화 요소를 도출하여 계획에 적용함으로써 지역특화 복합문화공간을 실현시키는 것에 초점을 맞추고 있다. 이를 통해 지역주민들의 참여와 소통을 촉진하고, 지역사회에 긍정적인 영향을 미치는 동시에 외부인들에게도 매력적인 공간을 제공하는 것이 목표이다.

## 1.2. 연구의 범위와 방법

### 1.2.1 연구의 범위

본 연구의 범위는 서울특별시 성동구에 위치한 성수동 준공업지역으로 한정한다. 이유는 다음과 같다. 첫 번째, 성수동 준공업지역은 도심지에 위치하여 산업구조 변화와 함께 과거와 현재를 관통하는 문화적 특징이 두드러지게 나타나는 곳이다. 두 번째, 현재 성수동은 노후화된 산업시설들을 새로운 용도로 활용하여 리모델링을 하나의 지역 트렌드로 인식하며, 패션·예술 등의 문화 소비의 중심지로 성장하고 있다. 마지막으로, ‘IT산업·유통개발진흥지구’로 선정된 성수동은 신산업을 중심으로 발전을 도모하고 있다. 따라서, 성수동 준공업지역에 위치한 노후산업시설을 연구 대상지로 선정하여 지역의 정체성을 간직한 채 변화에 대응할 수 있는 지역특화 복합문화공간을 계획하고자 한다.

### 1.2.2 연구의 방법

본 연구의 방법은 크게 이론 고찰 및 사례 분석, 대상지 선정·분석 및 지역특화 요소 도출, 최종 계획안 제시 크게 3가지 순서로 진행된다.

첫 번째로, 이론 고찰 및 사례 분석에서는 노후산업시설에 대한 이론적 고찰을 통해 그 활용 가치와 필요성을 탐구한다. 또한, 지역특화에 대한 이론적 고찰을 통해 지역특화의 필요성을 정리하고, 지역특화 자원의 유형화 및 분류, 그리고 적용 가능한 개념에 대해 정리한다. 마지막으로, 복합문화공간에 대한 이론적 고찰과 노후산업시설을 활용한 복합문화공간의 특성을 분석하고, 사례 분석을 통해 개선점을 도출하여 연구의 방향성을 설정한다.

두 번째로, 성수동 준공업지역에 대한 분석을 통해 연구 목적에 부합하는 설계 대상지를 선정하고, 이를 토대로 설계 대상지 내에서 적용 가능한 지역특화 요소를 도출한다.

마지막으로, 도출된 지역특화 요소를 바탕으로 복합문화공간으로서의 가치 실현을 주요 목적으로 하여 적용 가능한 프로그램 전략, 리모델링 전략, 매스 및 프로그램 배치 전략, 공간 디자인 전략이 적용된 노후산업시설을 활용한 지역특화 복합문화공간 설계안을 최종적으로 제안한다.



서론	1장	연구의 배경 및 목적 / 연구의 범위 및 방법
이론 고찰 및 사례분석	2장	선행연구 및 사례 분석
		<div>노후산업시설에 대한 선행연구분석</div> <div>지역특화에 대한 선행연구분석</div> <div>복합문화공간에 대한 선행연구분석</div> <div>복합문화공간을 활용한 노후산업시설 사례 분석</div>
대상지 선정 및 지역특화 자원 도출	3장	대상지 선정
		대상지 지역특화 자원 도출
최종 계획안	4장	대상지 현황 분석
		계획 전략
		<div>프로그램 전략</div> <div>디자인 전략</div> <div>구조 전략</div>
		설계 계획안
	5장	결론

[그림 1-1] 연구흐름도

## 제 2 장 선행연구 및 사례 분석

### 2.1. 노후산업시설에 대한 선행연구 분석

#### 2.1.1. 노후산업시설의 개념

산업화를 거치며, 지역경제의 거점시설로 경제 활성화를 위해 사용되었던 건설, 설비, 제조업 등을 다루는 2차 산업 위주 시설들은 정보통신과 기술의 발달, 산업구조의 변화를 맞이하게 되었다. 이와 같은 산업구조의 변화에 적응하지 못하고 기존의 경제적 기능들이 상실, 축소된 공장이나 설비시설들이 도시공간 내에서 제대로 활용되지 못하고 방치되거나 그러한 우려가 있는 시설을 통틀어 노후산업시설이라 칭한다.<sup>3)</sup>

기존의 기능이 상실된 노후산업시설들은 유희화되어 방치되거나 철거되는 경우가 발생한다. 이 과정에서 방치되는 산업시설들은 도시미관을 저해하여 범죄 유발 등의 문제로 이어질 수 있으며, 버려지는 산업시설들은 철거 과정에서 유해 물질 혹은 건축폐기물을 발생하는 등 경제·환경적 비용을 발생시킨다.<sup>4)</sup>

따라서, 노후산업시설을 방치하거나 철거하지 않고 활용하고자 하는 노력들은 계속해서 이어지고 있다. 특히 지역 내 산업발전의 중심으로서 역사적 가치가 있는 산업시설의 경우 산업 유산으로 여겨져 근대문화 유산으로 보존된다. 혹은, 새로운 기능을 부여하여 건축적 제안을 통해 재활용된다.

이렇듯, 보존되거나 재활용되는 노후산업시설은 도시와 지역의 장소성과 역사성을 반영하는 새로운 미학적 가치를 만들 수 있으며, 문화적으로는 다양한 활용 가능성이 있는 새로운 공간을 창출한다는 측면에서 의의가 있다.

3) 김성희, 장석훈. (2022). 노후산업시설을 활용한 K-POP 복합문화공간계획에 관한 연구. 한국실내디자인학회 학술대회논문집, pp. 276.

4) 모열진, 한정원. (2021). 한국과 중국의 노후산업시설 재생디자인 표현특성 연구-복합문화시설을 중심으로. 한국실내디자인학회 논문집, 30.6, pp. 31-38

### 2.1.2. 노후산업시설의 가치

조연주 외<sup>1</sup>(2011)<sup>5)</sup>은 노후산업시설은 특정 시대의 산업발전을 반영하는 역사적 가치와 독특한 건축 양식을 통한 문화적 가치를 지니며, 이를 새로운 용도로 활용할 때 경제 활성화와 자원 절약, 건설 폐기물 감소 등 환경적 이점을 제공하고, 공공 용도로 활용될 경우 지역 공동체 의식을 강화하는 사회적 가치를 발휘할 수 있다고 언급하였다.

박수린 외<sup>1</sup>(2018)<sup>6)</sup>은 노후산업시설은 과거 산업화 시대의 역사를 간직한 공간으로써, 이를 복합문화공간으로 활용함으로써 다양한 예술 및 문화 활동을 촉진하고, 자원 절약 및 환경 보호에 기여하며, 지역 경제 활성화와 주민들의 커뮤니티 공간 제공을 통해 사회적 가치를 증대시킬 수 있는 지역 자원으로서의 잠재력을 지닌다고 언급하였다.

천준호(2020)<sup>7)</sup>는 노후산업시설은 지역사회에 문화적, 경제적으로 기여할 수 있는 잠재력을 지니고 있으며, 문화기반의 공간 재생을 통해 지역 활성화 및 재생 효과를 기대할 수 있고 이는 다양한 도시 이벤트와 연계된 복합문화공간으로 재활용될 수 있다고 언급하였다.

선행연구를 통해 알 수 있는 노후산업시설의 가치는 다음과 같다. 특정 시대의 산업발전을 반영하는 역사적 가치를 지니며, 독특한 건축 양식을 통해 문화적 자산으로 인정받을 수 있다. 이를 복합문화공간으로 전환하여 활용함으로써 다양한 예술 및 문화 활동을 촉진할 수 있고, 지역주민들에게 새로운 커뮤니티 공간을 제공하여 사회적 결속을 강화할 수 있다. 또한, 기존 건축물을 재활용함으로써 자원 절약과 환경 보호에 기여하며, 건설 폐기물 감소 등의 환경적 가치가 존재한다. 마지막으로 지역 경제 활성화 및 일자리 창출 등 경제적 측면에서의 가치 역시 지니고 있다.

5) 조연주, 신경주. (2011). 유휴 산업시설의 컨버전 사례 분석. 한국실내디자인학회 논문집,20(3).

6) 박수린, & 이정교. (2018). 유휴산업시설을 활용한 복합문화공간의 공간적 특성에 관한 연구. 한국공간디자인학회 논문집,13(6), pp. 155-164.

7) 천준호. (2020). 밀라노 디자인 지구 내 유휴 산업시설의 재활용 사례연구. 한국공간디자인학회 논문집,15(4), pp. 227-239.

이처럼 노후산업시설은 역사적, 문화적, 환경적, 사회적 가치를 모두 갖춘 중요한 자원으로 평가받고 있다. 따라서, 노후산업시설을 방치 및 철거하지 않고 건축적 제안을 통해 새로운 역할을 부여하여 재활용하는 방향으로 나아가야 한다.

[표 2-1] 노후산업시설의 활용 가치

가치 유형	내용
역사적 가치	특정 시대의 산업을 반영하며, 과거와 현재를 연결하는 중요한 역할을 함
문화적 가치	독특한 건축 양식을 통해 문화적 자산으로 인정받고, 예술 및 문화 활동을 촉진할 수 있는 공간으로 활용 가능
경제적 가치	지역 경제 활성화 및 일자리 창출에 기여
환경적 가치	기존 건축물의 재활용을 통해 자원 절약 및 환경 보호에 기여하며, 건설 폐기물 감소 등의 이점이 있음
사회적 가치	새로운 커뮤니티 공간을 제공하여 지역주민들의 사회적 결속을 강화하고, 공공 용도로 활용될 경우 사회적 가치를 증대시킴



## 2.2. 지역특화에 대한 선행연구 분석

### 2.2.1. 지역특화의 개념

국립국어원 표준국어대사전에 따르면 지역(地域)은 ‘일정하게 구획된 어느 범위의 토지’를 의미하고, 특화(特化)는 ‘산업구조나 수출 구성에서 특정 산업이나 상품이 상대적으로 큰 비중을 차지함. 또는 그런 상태’를 의미한다. 지역특화(地域特化)는 일정하게 구획된 범위 내에서 큰 비중을 차지하는 산업 혹은 상품을 의미한다.

지역특화 관련 선행연구에서 이소영(2008)<sup>8)</sup>은 지역특화는 지역 그 자체 혹은 대표자산을 인식시키는 것으로, 치열한 지역 간 경쟁에서 지역의 가치를 높이고 더 많은 투자자, 방문객, 주민을 유치함으로써, 지역의 독특한 정체성을 강조하고, 지역경제 활성화, 공동체 결속 강화, 외부와의 의사소통 원활화 등 다양한 측면에서 중요한 역할을 한다고 하였다.

김수은(2019)<sup>9)</sup>은 특정 지역의 독특한 자산과 이미지를 특화함으로 경제 활성화, 지역 차별화, 지속 가능한 발전, 지역주민의 자긍심 고취, 그리고 문화콘텐츠 개발을 통해 지역의 경쟁력을 강화하고 경제적, 사회적, 문화적 이점을 제공할 수 있다고 하였다.

한진영(2021)<sup>10)</sup>은 지역특화란 특정 지역의 고유한 특성과 자원을 기반으로 경제적, 사회적 발전을 촉진하는 전략으로, 이는 해당 지역의 독특한 자원을 활용하여 경쟁력을 강화하고 다른 지역과 차별화되는 산업이나 문화를 발전시키는 것을 목표로 해야 한다고 언급하였다. 이를 통해 일자리 창출, 지역 경쟁력 강화, 국가 균형

8) 이소영. (2008). 지역 브랜딩 활용 실태와 실행 전략 연구. 한국지방행정연구원 기본연구과제, pp. 1-251.

9) 김수은. (2019). 지역브랜딩을 위한 지역 자원 유형화에 관한 연구. 브랜드디자인학연구, 17(2), pp. 145-156.

10) 한진영. (2021). MICE 산업 역량강화 및 지역특화 중요도 분석-강릉지역을 대상으로. 무역전시연구, 16(2), pp. 25-40.

발전 그리고 지역 문화 및 관광산업 발전에 중요한 역할을 할 수 있다고 하였다.

선행연구를 바탕으로 정리한 지역특화의 특징은 다음과 같다. 지역 내 관광객 유치 및 일자리 창출을 통한 지역 경제 활성화를 도모할 수 있고, 다른 지역과 구별된 독특한 이미지로 인식시킴으로써 지역의 경쟁력을 강화할 수 있으며, 지역 자원을 효과적으로 활용하여 지역 자원을 보존함과 동시에 경제·사회적 가치를 창출하여 지속 가능한 발전을 이룰 수 있으며, 지역주민들에게 자긍심을 불어넣고 지역 공동체의 결속력을 강화하고, 다양한 문화콘텐츠 개발을 통해 지역 이미지를 창출하고 지역 문화 인프라를 강화하며 경제활동 활성화에 있어서 중요한 역할을 할 수 있다. 따라서 지역특화를 통해 경제 활성화, 지역 차별화, 지속 가능한 발전, 커뮤니티, 그리고 문화적 측면의 가치를 실현하는 방향으로 나아가야 한다.

[표 2-2] 지역특화의 필요성

특징	내용
지역 경제 활성화	지역 내 관광객 유치 및 일자리 창출을 통해 지역 경제를 활성화할 수 있음
지역 경쟁력 강화	다른 지역과 구별된 독특한 이미지로 인식시킴으로써 지역의 경쟁력을 강화할 수 있음
지속 가능한 발전	지역 자원을 효과적으로 활용하여 지역 자원을 보존함과 동시에 경제·사회적 가치를 창출하여 지속 가능한 발전을 이룰 수 있음
자긍심 고취 및 공동체 강화	지역주민들에게 자긍심을 불어넣고 지역 공동체의 결속력을 강화할 수 있음
문화콘텐츠 개발 및 지역 이미지 형성	다양한 문화콘텐츠 개발을 통해 지역 이미지를 창출하며 지역 문화 인프라를 강화하고 경제활동을 활성화할 수 있음

## 2.2.2. 지역특화 자원 유형 분류

지역특화를 실현하기 위해 각 지역이 가지고 있는 자원들을 충분히 활용해야 한다. 따라서 본 절에서는 지역 자원의 종류와 유형을 정리함으로 추후 건축 계획 시 적용 가능한 지역 자원에 대해 분류하고자 한다.

이무용(2006)<sup>11)</sup>은 장소 마케팅 전략에 따라 지역 자원이 활용되는 목적, 목표 집단 그리고 주체의 구성 방식을 기준으로 지역 자원을 크게 3가지 유형으로 분류하였다. 분류된 3가지 유형으로는 경제적 이익 및 지역 개발을 목적으로 하는 지역경제추구형 자원, 지역 문화를 활성화할 수 있는 지역의 문화적 자산인 지역문화추구형 자원, 지역주민의 사회적 통합과 애향심 고취를 목표로 할 수 있는 지역통합추구형 자원이 있다.

장동련(2010) 외<sup>12)</sup>는 도시브랜드 가치를 제고하기 위한 목적으로 지역 자원을 크게 3가지 유형으로 분류하였다. 분류된 3가지 유형으로는 기존의 자연 자산과 문화유산을 보전하고 강화함으로 도시 이미지를 향상시킬 수 있는 환경/문화기반요소 강화형 자원, 기존의 부정적 이미지를 새로운 문화적 요소로 대체하여 긍정적 이미지로 전환할 수 있는 문화기반요소 대체형 자원, 기존의 자연환경 및 문화유산과는 상관없이 새로운 콘텐츠를 통해 도시 이미지를 창출할 수 있는 콘텐츠기반요소 창출형 자원이 있다.

나애리(2018)<sup>13)</sup>는 도시 브랜딩을 위해 도시가 가지고 있는 기반 요소, 활용 목적 그리고 활용 전략을 토대로 지역 자원을 6가지 유형으로 분류하였다. 분류된 6가지 유형으로는 도시를 대표하는 건물이나 장소인 도시 상징물, 역사적 가치가 있는 유적지 등의 문화유산, 도시에서 정기적으로 열리는 축제 및 문화 행사, 지역 출신 유명인, 지역 가지고 있는 자연적 요소, 예술과 관련된 박람회 및 행사가 있다.

김수은(2019)<sup>14)</sup>은 지역 자원의 유무형, 보존성과 개발성 여부에 따라 4가지의 유

11) 이무용. (2006). 장소마케팅 전략의 문화적 개념과 방법론에 관한 고찰. 대한지리학회지, 41(1), pp. 39-57.

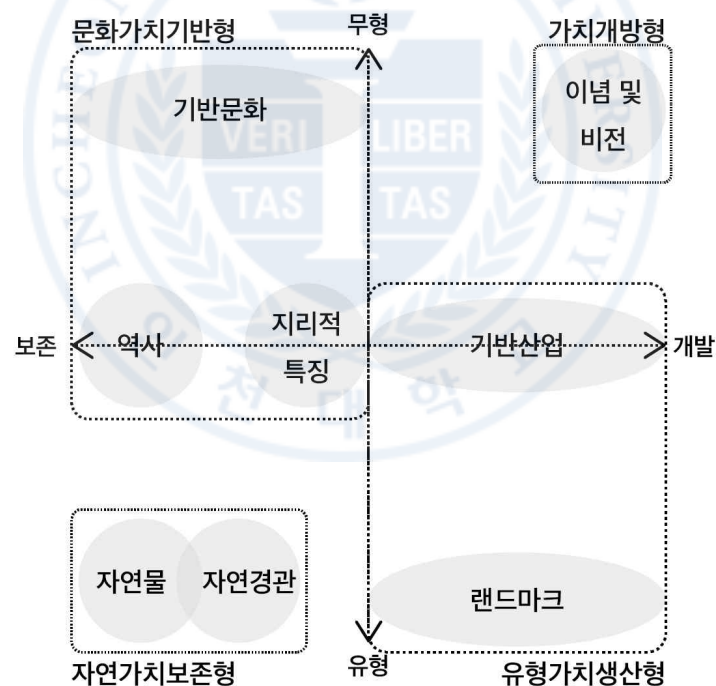
12) 장동련, 전미연, 권승경. (2010). 도시 브랜드 가치 제고를 위한 플레이트 브랜딩에 관한 연구. Archives of Design Research, 23(4), pp. 351-366.

13) 나애리. (2018). 관광산업 도시를 위한 유럽 도시 브랜딩. 유럽문화예술학논집, 9(1), pp. 41-56.

형으로 분류하였다. 분류된 4가지 유형으로는 자연물·자연경관을 포함하는 자연가치보존형 자원, 과거부터 현재까지 이어지는 지역의 문화자원인 문화가치기반형 자원, 지역 기반 산업 그리고 새롭게 조성된 구조물을 포함하는 유형가치생산형 자원 그리고 다양한 가치와 이념을 반영하는 가치개방형 자원이 있다.

선행연구를 종합해보면, 각 연구에서 제시된 지역 자원의 분류 목적은 공통적으로 지역특화의 방향성을 제시하는 데 목적이 있다. 비록 각 연구마다 분류 기준은 다소 상이하지만, 궁극적으로 자연가치기반형, 문화가치보존형, 유형가치생산형, 가치개방형 4가지 주요 유형으로 귀결된다. 따라서 분류된 지역특화 자원은 김수은 (2019)의 연구에 따라 다음 그림과 같이 정리할 수 있다.

[그림 2-1] 지역특화 자원 유형 분류<sup>15)</sup>



14) 김수은. (2019). 지역브랜딩을 위한 지역 자원 유형화에 관한 연구. 브랜드디자인학연구,17(2), pp. 145-156.

15) 김수은. (2019). 지역브랜딩을 위한 지역 자원 유형화에 관한 연구. 브랜드디자인학연구,17(2), pp. 153.

김수은(2019)의 연구에 따라 구분된 4가지의 지역특화 자원의 유형을 정리하면 다음과 같다.

#### A. 자연가치보존형 자원

자연가치보존형 자원은 지역 내 특색있는 자연물과 자연경관 요소를 말한다. 산, 바다, 강과 같은 대규모의 자연경관, 세부적으로는 동·식물을 포함한다. 자연가치보존형 자원을 통해 지역특화를 실현하고자 할 때, 자원들을 훼손시키지 않으며 그 가치를 담아 나타내는 형태로 활용해야 한다.

#### B. 문화가치기반형 자원

문화가치기반형 자원은 기반 문화, 역사 그리고 지리적 특징을 바탕으로 과거에서부터 미래를 아우를 수 있는 지역과 관련된 문화를 기반으로 한 지역특화 요소이다. 물리적 자원으로는 문화재 및 유적, 건축물, 자연 특성 등이 존재하며 비물리적 자원으로는 과거와 현재를 아우르는 지역 기반 문화가 존재한다. 예를 들어, 지역 내 존재하는 노후산업시설은 지역 내 발전의 중심으로서 그 역사적 가치가 존재하는 문화가치기반형 물리적 자원이 될 수 있으며, 노후산업시설을 재활용하여 복합 문화공간으로 계획할 때에 새롭게 도입되는 프로그램은 지역 기반 문화를 바탕으로 한 문화가치기반형 비물리적 자원을 적극적으로 활용해야 한다.

#### C. 유형가치생산형 자원

유형가치생산형 자원은 지역 내 기반 산업과 이를 바탕으로 새롭게 조성된 요소들까지 포함한다. 지역 기반 산업 유형에 따른 산업단지, 종사자들을 위한 주거단지가 형성되는 등 하나의 산업 클러스터가 만들어진다. 이 안에는 그들의 생활상이 담기며 지역 문화를 형성하게 되고, 형성된 기반 문화들은 또 다른 문화공간들을 만든다. 따라서 유형가치생산형 자원을 활용하여 지역특화를 실현하고자 할 때, 기반 산업뿐만 아니라 이를 통해 파급된 물리적, 비물리적 요소들을 고려해야 한다.

#### D. 가치개방형 자원

가치개방형 자원은 무형의 자원인 지역의 이념·비전을 의미한다. 무형의 자원이지만 지역 이념의 홍보를 위해 행사를 개최하고 산업의 활성화를 통해 그 비전을 실현시키는 등의 노력들은 유형의 자원으로 나타난다. 따라서 가치개방형 자원의 경우 무형의 자원을 유형화하여 체험의 경험을 제공하는 것을 목표로 해야 한다.

#### 2.2.3 지역특화 자원 적용 개념

본 절에서는 지역특화를 실현하기 위한 건축적 특성 및 요소들을 분석·도출하여 건축계획 시 지역이 갖고 있는 자연가치보존형·문화가치기반형·유형가치생산형·가치개방형 자원을 적용하기 위한 개념에 대해 정리하고자 한다.

마동청 외(2018)<sup>16)</sup>는 K.Framton의 비판적 지역주의, L.Mumford의 재건 지역주의 그리고 우량용의 ‘광의 건축-지역론’을 바탕으로 지역특화를 실현하기 위한 건축적 특성에서 지역성을 강조하며 특정 지역의 자연환경과 조화를 이루도록 설계하는 환경의 지역성, 지역사회의 문화적 특성과 전통을 반영하고 재현하는 문화의 지역성, 지역의 자연환경과 문화에 적합한 건축 기술을 활용하여 조화를 이루어야 하는 기술의 지역성 총 3가지 지역성의 개념으로 정리하였다. 정리된 내용을 [표 2-3]으로 재구성하였다.

최소희 (2011)<sup>17)</sup>는 복합문화공간 계획 시 지역성의 개념을 충분히 반영해야 함을 강조하며, 상징성·연속성·장소성·전통성·풍토성 5가지 특성을 바탕으로 지역성을 드러내기 위한 건축적 요소에 대해 정리하였다. 정리된 내용을 [표 2-4]로 재구성하였다.

16) 마동청, 윤지영, 장정위. (2018). 중국 현대 건축의 지역성 구축 및 표현 특성 사례 연구. 한국콘텐츠학회논문집, 18(3), pp. 636-647.

17) 최소희. (2011). 도시활성화를 위한 복합문화시설의 계획에 관한 연구 -지역성을 중심으로-. 연세대학교 대학원 석사학위논문.



[표 2-3] 지역특화를 실현하기 위한 건축적 특성<sup>18)</sup>

구분	요소	내용
환경의 지역성	지형 및 기후	건축물이 위치한 지역의 기후와 지형적 특징을 고려하여야 하며, 재생 가능한 자원을 활용하고, 재생 불가능한 자원의 소비를 제한
	지형 구조 및 지표면 보존	건축 계획 시 지형 구조와 지표면의 파괴를 최소화하고, 지역 전통 속 자연의 지리적 특징 계승
	내구성과 유연성	건축물의 내구성과 사용의 유연성을 높여 불필요한 중복 건설을 방지
문화의 지역성	사회 문화 구성	지역사회의 문화적 구성과 맥락을 분석하여 지역 전통의 발전 매커니즘을 찾아 현실적인 합리성 반영
	변화 및 발전	지역 문화 전통을 변화와 발전의 관점에서 다루며, 지역 전통에서 가장 활력적인 부분을 현대 생활과 결합하여 지속적 가치 창출
	다양한 문화 수용	글로벌화와 지역성 간의 통일된 논증을 찾고, 지역 전통이 현대에서도 계승되고 발전하도록 노력
기술의 지역성	적합한 기술	지역의 실질적 요구와 특정 상황에 부합하는 기술을 선택하여 가치와 효익을 실현
	자연 생태와의 조화	기술 발전이 지역 자연 생태와 조화를 이루도록 하며, 지역 생태계의 균형을 파괴하지 않도록 함
	문화 전통과의 조화	기술 발전이 지역 문화 전통과 조화를 이루도록 하며, 지역 문화 구조의 연속성을 유지
	경제 상황과의 조화	지역사회의 경제 발전 수준에 맞춰 기술 발전을 추구하며, 전통 지역 기술의 잠재력을 발굴하여 효율적으로 보존

18) 마동청, 윤지영, 장정위. (2018). 중국 현대 건축의 지역성 구축 및 표현 특성 사례 연구. 한국콘텐츠학회논문집, 18(3), pp. 636-647.

[표 2-4] 지역성 개념을 통한 건축적 요소<sup>19)</sup>

구분	내용
상징성	지역을 대표하는 문화공간 계획
	지역의 상징물을 고려
	지역적 특색(역사, 문화, 이미지)의 해석
연속성	주변 시설과의 연계
	가로에서 건축물 내부와의 연계
	주변 환경과의 조화
	외부환경요소를 내부로 도입
장소성	커뮤니티 공간 계획
	지역의 기존문화와 새로운 문화의 융합
	지역민의 관습, 생활방식 고려
전통성	기존 건축물의 외관과 형태 보존
	지역의 정신 및 역사 고려
	전통 양식 반영
풍토성	지역 재료 사용
	자연환경 도입
	지역 환경(기후, 채광, 일조) 고려
	지형의 특색 고려

본 절에서는, 지역특화의 개념 및 필요성에 대해 정리하였고, 지역특화를 실현시키기 위한 자원들을 4가지의 유형으로 구분하였다. 또한, 선행연구를 바탕으로 지역특화 실현을 위한 건축적 특성을 정리하고 지역특화 자원들을 도출하여 구분하였다. 이를 토대로 지역특화 실현을 위한 지역 자원 및 특성을 [표 2-5]와 같이 재구성하였고, 정리된 내용을 바탕으로 도출된 지역 자원을 활용한 건축 계획을 통해 지역특화를 실현할 수 있는 계획을 진행하고자 한다.

19) 최소희. (2011). 도시활성화를 위한 복합문화시설의 계획에 관한 연구 -지역성을 중심으로-. 연세대학교 대학원 석사학위논문.



[표 2-5] 건축계획 시 지역특화 실현을 위한 자원 및 특성

지역특화자원 유형	지역특화 자원	특성
문화가치기반형 자원	프로그램(콘텐츠)	상징성
	지역의 역사적 특징	
	지역의 문화적 특징	
	지역 기반 산업	장소성
	지역민의 관습, 생활 문화	
가치개방형 자원	지역 커뮤니티	전통성
	신구 문화의 결합	
	지역의 정신	전통성
유형가치생산형 자원	지역 내 상징물	상징성
	주변 시설과의 관계	연속성
	가도와 건축물 사이의 관계	
	주변 환경	
	기존 건축물의 외관 및 형태	전통성
	전통적 건축 양식	
	지역 특화 재료	풍토성
자연가치보존형 자원	자연환경(기후 채광, 일조)	
	지형적 특성	

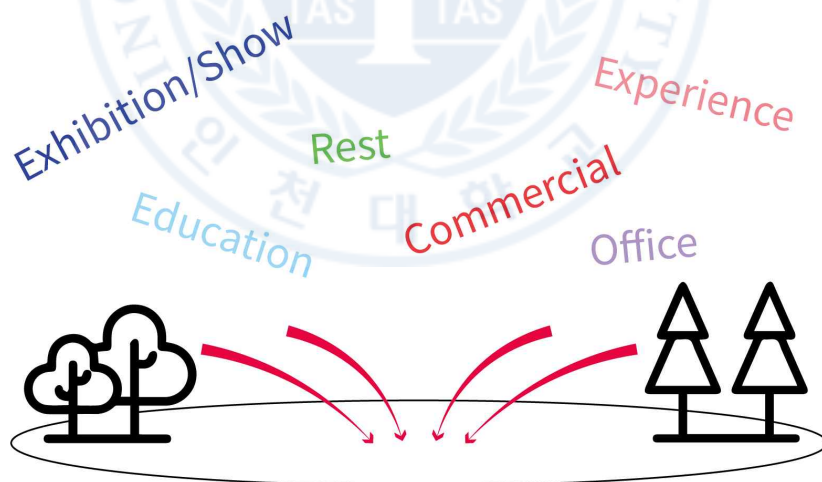
## 2.3. 복합문화공간에 대한 선행연구 분석

### 2.3.1. 복합문화공간의 개념

복합문화공간이란 두 가지 이상의 문화예술 활동이나 시설을 하나의 공간에 결합한 것을 말한다. 예를 들어, 전시·공연·자료·휴식·커뮤니티 등의 공간이 하나의 복합단지 혹은 시설 내에 구성된 경우를 복합문화공간이라고 한다. 복합문화공간은 문화예술의 다양한 장르와 형식을 즐길 수 있고, 문화예술과 쇼핑, 식사, 휴식 등의 편의시설을 함께 이용할 수 있어서 현대인들의 문화생활에 필요한 공간이다.<sup>20)</sup>

우리나라에서는 대중들의 문화 수준과 삶의 질을 향상시키고, 그 욕구와 수요의 만족을 위하여 극장과 공원 등 다양한 문화적 공간과 서비스 시설들을 시작으로 1976년 복합문화공간이 처음으로 발생되었다.<sup>21)</sup>

[그림 2-2] 복합문화공간의 개념



20) 최병성, 김성균, 장청진. (2024). 유희산업시설을 재활용한 복합문화공간의 경험 디자인 특성 연구. 일러스트레이션 포럼, 78, pp. 25.

21) 김아영. (2013). 슬로비즘의 체험을 도입한 복합문화공간에 대한 연구. 홍익대학교 건축도시대학원 석사학위논문.

### 2.3.2. 복합문화공간의 역할

임선희(2024)<sup>22)</sup>는 복합문화공간의 장소적 특성에 관한 연구에서 복합문화공간은 다양한 문화 활동과 체험을 동시에 제공하여 문화적 경험을 풍부하게 하며, 사회적 유대감을 강화하고 경제적 활성화를 도모한다고 하였다. 이러한 공간은 역사와 현대를 결합하여 독창성과 예술성을 높이고, 지역 정체성과 브랜드 인지도를 강화하며, 다양한 기능을 통합해 사용자에게 편리함을 제공하고 지역사회에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다고 하였다.

진수현 외1(2024)<sup>23)</sup>은 복합문화공간은 다양한 문화적, 사회적, 경제적 역할을 수행하는 장소로서, 문화 생산자와 소비자가 교류하고 창작 활동을 할 수 있는 커뮤니티 형성, 공연·전시·교육·휴식 등의 다양한 기능 통합, 지역주민과 창조계급 간의 교류를 통한 사회적 지속성 강화, 문화와 산업 결합으로 경제적 가치 창출, 재료의 재사용과 재활용을 통한 환경적 지속 가능성 추구 등의 역할을 통해 현대 사회에서 중요한 문화적 중심지로 자리 잡고 있다고 하였다.

고영선 외1(2020)<sup>24)</sup>은 복합문화공간은 다양한 문화 행위와 상업적 요소가 공존하는 공간으로, 모든 사회 구성원에게 개방되어 다양한 예술 작품을 공유할 수 있는 장소를 제공하며, 창의적 활동을 위한 정보와 시설을 지원하는 공간이라고 하였다. 이러한 공간은 문화적, 사회적 환경을 제공해 참여자들이 다양한 여가 활동과 문화 체험을 할 수 있도록 하며, 과거와 현대의 문화를 이해하고 계층 간 문화적 격차를 해소하는 역할을 함으로써 지역사회 활성화와 경제적 발전에 기여한다고 하였다.

이처럼 복합문화공간은 다양한 기능을 통합하여 사회적, 문화적, 경제적, 환경적 가치를 증대시키는 중요한 공간으로 자리 잡고 있다. 이 공간들은 개방성을 유지하며 사회 구성원들에게 다양한 문화적 경험을 제공하고, 창의적 활동을 지원하는 센

22) 임선희. (2024). 복합문화공간의 장소적 특성에 관한 연구. 한국공간디자인학회 논문집,19(1), pp. 521-531.

23) 진수현, 박현주. (2024). 리질리언스 관점의 복합문화공간의 지속가능한 발전에 관한 연구-문화적 창조계급 중심으로. 한국공간디자인학회 논문집,19(1), pp. 609-621.

24) 고영선, 허철무. (2020). 복합문화공간의 기능이 재방문의도에 미치는 영향. Journal of Digital Convergence,18(7). pp. 57-71.

터 역할을 수행하며, 사회적 유대감 형성, 문화적 소통 증진, 그리고 참여의 장을 통해 지역사회의 문화적 커뮤니티 형성에 기여한다.

따라서 복합문화공간은 문화와 산업의 융합을 통해 경제적 가치를 창출하고, 친환경적 접근을 강화하여 지속 가능성을 확보해야 하며, 다양한 기능을 통합하여 사용자들에게 편리함을 제공하고, 장소성 및 지역 정체성을 강화하는 방향으로 나아가야 한다. 이러한 공간들은 지역 커뮤니티를 촉진하고, 다양한 창작 활동을 지원하며, 사람들에게 풍부한 문화적 경험을 제공하는 중요한 역할을 수행하여야 한다.

[표 2-6] 복합문화공간의 역할

역할	내용
문화적 가치 창출	과거와 현대의 문화 이해, 계층 간 문화적 격차 해소, 상호 연결 구축
사회적 가치 창출	문화·사회적 환경 제공, 여가 활동 및 다양한 문화 체험 기회 제공, 커뮤니티 형성, 상호작용 촉진
경제적 가치 창출	문화와 산업의 결합, 창작물과 프로그램 생산, 경제적 부가가치 발생, 지역 경제 활성화
환경적 가치 창출	친환경적 접근, 재료 재사용 및 재활용, 자원의 효율적 순환 및 환경적 영향 최소화
개방성	모든 사회 구성원에게 개방, 다양한 예술 작품 공유 및 편리함 제공
다양한 기능의 통합	공연, 전시, 교육, 휴식, 상업, 체험 등 다양한 기능을 통합하여 제공
브랜딩과 장소성 강화	지역 정체성 강화, 브랜드 인지도 높임, 장소의 고유한 특성 강조
지원센터의 기능	창의적 활동을 위한 정보, 시설, 전문 지식 제공, 문화와 예술의 질 향상
참여의 장 기능	참여자들끼리 적합한 활동을 찾고 공유할 수 있는 공간 제공

## 2.4. 사례 분석

본 절에서는 국내에 존재하는 사례들을 통해 지역특화 요소가 반영되는 방식과 개선점에 대해 도출하고자 한다. 사례 선정 기준은 본 연구의 광역적 대상지에 해당하는 성수동 준공업지역에 위치하며, 노후산업시설을 복합문화공간으로 재탄생시킨 사례들로 설정하였다. 또한, 우리나라를 대표하는 건축 잡지인 공간지 월간 「SPACE」에 실린 작품들로 세 가지 사례 LCDC SEOUL(2022년 4월 653호), 성수연방(2019년 5월 618호), 성수사일로 : 서울도시제조허브(2023년 9월 670호)를 선정하였다.

### 2.4.1. LCDC SEOUL

LCDC SEOUL은 과거의 자동차 수리점과 신발 제조 공장을 리모델링하여 현대적인 문화공간으로 변모시킨 성공적인 사례이다. 이 프로젝트는 역사적 맥락을 보존하면서 카페, 패션, 리빙, 전시 등 다양한 프로그램을 도입하여 풍부한 문화 경험을 제공한다.

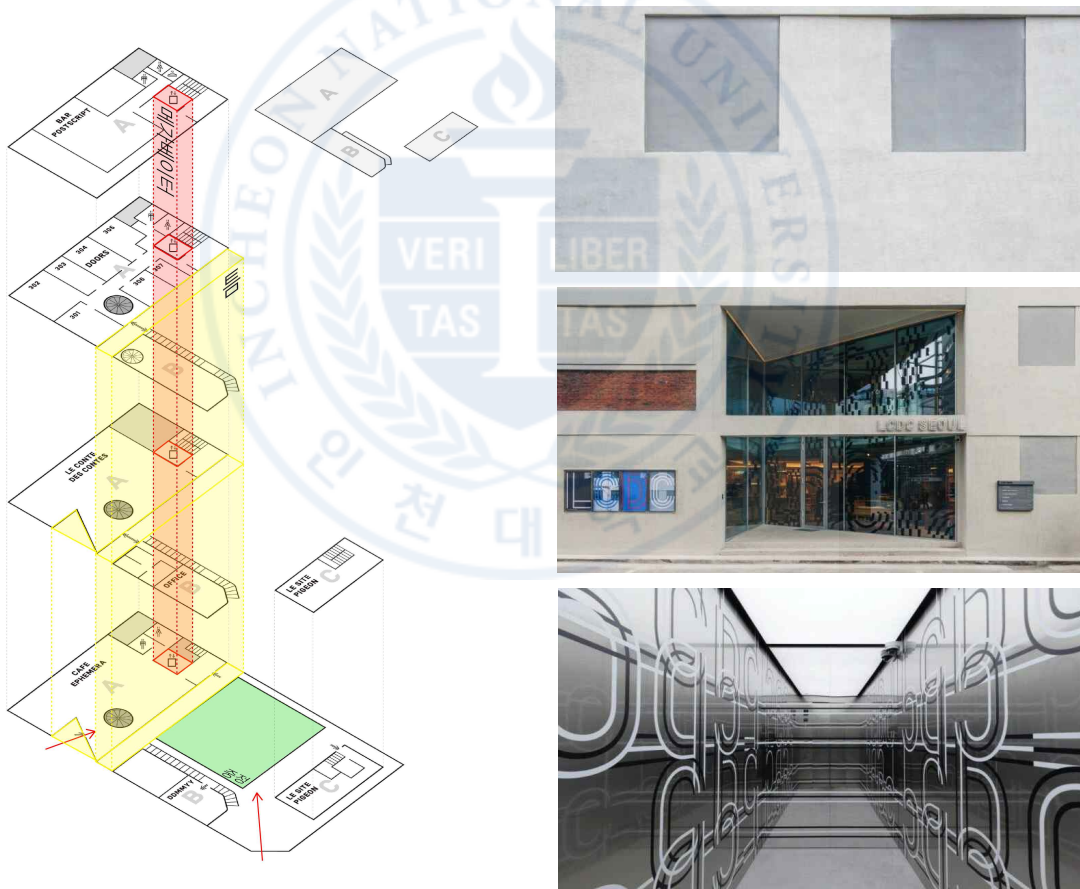
LCDC의 특징으로는 성수동의 산업건축물 특성을 유지하면서도 독특한 디자인 요소(박제, 틸, 메가베이터)를 도입하여 흔적을 간직한 채 새로운 디자인 요소를 도입함으로 지역 문화와 조화를 이루도록 하였다는 것이다. 특히, 중정, 틸의 개념을 통해 외부와의 경계를 흐려 자연스러운 진입과 소통을 증진시키고, 자연광을 최대한 활용하여 밝고 쾌적한 실내 환경을 조성하였다.

또한, 기존 건물의 창을 없애고 그 흔적을 간직하는 박제의 개념과 메가베이터와 같은 새로운 공간개념을 통해 건물의 외관을 보존하면서 내부를 현대적으로 리모델링하여 신규 문화가 공존하는 공간을 만들었다. 추가적으로, 진입부에 흡입되는 출입구 디자인을 통해 보행 공간으로부터 자연스러운 연결성을 유도하여 가로와의 연계성을 높였으며, 주변 상업 시설과의 조화를 고려한 설계로 상호작용을 강화하도록 하였다. 마지막으로 중정과 출입구의 상징적 요소를 도입하여 공간의 정체성을

확보하였고, 내부는 중정을 중심으로 배치된 공간들로 다양한 브랜드와 테넌트들의 서로 다른 이야기와 문화를 공유하는 커뮤니티를 형성하였다.

이렇듯 LCDC는 다양한 프로그램과 콘텐츠를 제공하고 신구 결합의 디자인 요소를 통한 건축물의 정체성을 강화하고 접근성을 높이는 디자인을 통해 방문객들에게 풍부한 문화적 경험을 선사하고 있으며, 경제적 부가가치를 창출하고, 지역 주민들의 사회적 결속을 강화하고 있다. 추가적으로 지역특화 측면에서 LCDC에 적용된 지역 자원 항목들을 [표 2-7]과 같이 분석·정리하였다.

[그림 2-3] LCDC서울에 적용된 디자인 개념 (툼, 메가베이터, 박제)<sup>25)26)</sup>




25) 500평에 품어낸 이야기 속의 이야기 (heypop.kr) 2024.06.03

26) 일상과 비일상, 낮과 밤, 우리의 이야기가 있는: LCDC 서울 (vmSPACE.com) 2024.06.03



[표 2-7] LCDC SEOUL에 적용된 지역특화 자원 분석

LCDC SEOUL		
	규모	지상 4층
	면적	1622.28㎡
	위치	성수동2가 275-28
	변경 전	자동차정비소, 신발제조공장
	변경 후	복합문화공간
지역특화 자원 유형	지역특화 자원	지역특화 자원 적용 방식
문화가치 기반형 자원	프로그램(콘텐츠)	카페, 패션, 리빙, 전시 프로그램. 예술 전시, 팝업 스토어, 라이브 공연 등 정기적 이벤트 개최
	지역의 역사적 특징	과거 자동차 수리점과 신발 제조 공간이던 공장을 리모델링하여 현대적 문화공간으로 재탄생
	지역의 문화적 특징	성수동의 기존 인터스트리얼 스타일을 유지하며 독특한 디자인 요소 (박제, 틸, 메가베이터)를 도입해 차별화된 공간 창출
	지역 기반 산업	-
	지역민의 관습, 생활 문화	-
	지역 커뮤니티	다양한 브랜드와 테넌트가 입주하여 서로 다른 이야기와 문화를 공유하는 커뮤니티 형성
가치개방형 자원	신구 문화의 결합	기존 건축물의 구조를 유지하면서도 현대적 디자인 요소를 도입하여 신구 문화 공존 (박제, 메가베이터 등의 디자인 개념 활용)
	지역의 정신	‘이야기 속의 이야기’ 라는 컨셉을 통해 각 건물의 이야기를 하나로 묶어 지역 정체성 표현
유형가치 생산형 자원	지역 내 상징물	중정의 대왕참나무와 출입구 디자인 등 상징적 요소 도입
	주변 시설과의 관계	주변 상업 시설과의 조화
	가로와 건축물 사이의 관계	공공 보행 공간과의 연결성 강화, 외부와 내부 공간의 자연스러운 흐름 유도
	주변 환경	-
	기존 건축물의 외관 및 형태	외관 최대한 유지, 기존 건축물의 배치형태를 따라 오픈스페이스를 확보하고 철골구조 보강·도입하여 개방감 있는 디자인
	전통적 건축 양식	기존 산업시설의 구조와 형태 최대한 활용, 역사적 가치 보존, 현대적 요소 추가.
	지역 특화 재료	
자연가치 보존형 자원	자연환경(기후 채광, 일조)	중정과 틸을 통해 자연광을 최대한 끌어들여 밝고 쾌적한 실내 유지
	지형적 특성	-

#### 2.4.2. 성수연방

성수연방은 노후산업시설을 복합문화공간으로 리모델링한 사례로, 과거와 현재를 조화롭게 연결하며 성공적인 변신을 이루었다. 이 프로젝트는 기존 건물의 구조를 최대한 보존하면서 새로운 디자인과 기능을 더해, 역사적 맥락을 반영한 공간으로 재탄생시켰다. 특히, 기존 공장의 붉은 벽돌과 구조를 보존하면서 현대적인 유리 파사드와 금속 마감재를 사용하여 새로운 아이덴티티를 창출하였다.

성수연방은 내부 공간의 개방감을 극대화하고 자연 채광을 적극적으로 활용하기 위해 대형 창문, 천장 높이 조절, 발코니 연장 등의 디자인 요소를 도입했으며 이러한 디자인은 방문객들이 건물 내부에서 넓은 공간감을 느낄 수 있게 하며, 새로운 구조보강을 위한 기둥과 함께 계획된 저층부의 필로티 공간과 함께 자연스럽게 외부 경관과 연결되도록 하였다. 특히 구조보강을 위해 계획된 분홍빛 기둥은 구조역할뿐만 아니라 디자인 측면에서 1970-80년대의 미학을 느끼게 하며 비례감을 주고자 의도하였다. 또한, 기존에 존재하던 두 건물을 연결하는 브릿지를 설치하고, 브릿지와 외부 테라스를 통해 사람들의 동선을 유기적으로 연결하였다. 이로 인해 건물과 거리 사이의 경계를 허물어 가로 공간의 연속성을 강화하였으며, 저층부를 투명한 유리로 처리하여 내부 활동이 외부로 드러나게 함으로써 거리와의 시각적 소통을 증진시켰다.

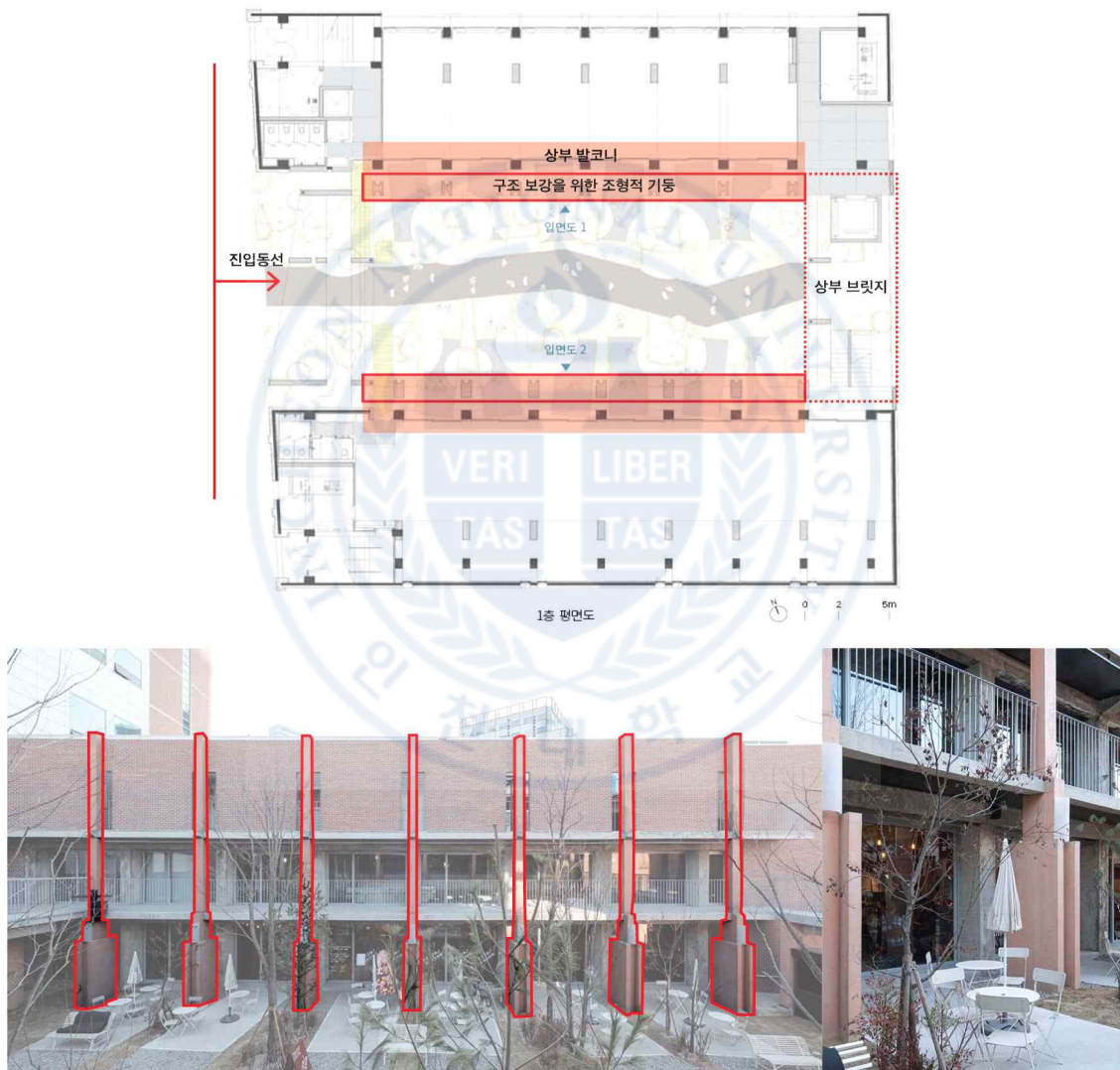
추가적으로, 지속 가능한 디자인을 구현하기 위해 기존 건물의 질감과 재료를 최대한 유지하였으며, 진입부에 자연 조경, 상층부에 온실 공간을 배치함으로써 자연과의 조화를 추구하였다. 마지막으로, 성수연방 내부에는 다양한 식음료 매장, 갤러리와 같은 문화공간을 배치하여 방문객들에게 다양한 경험을 제공한다. 이러한 공간들은 지역 주민들과 방문객들에게 개방성을 통한 자유로운 접근을 가능하게 하며, 다양한 문화 프로그램과 상업 공간을 통해 지역 경제와 사회적 연대를 강화하고 있다.

이와 같은 전략을 통해 성수연방은 단순히 물리적 공간의 재생을 넘어서, 지역 사회와의 긴밀한 연계를 통해 지속 가능한 발전을 이루고 있으며, 산업 과정의 혼



적을 간직한 역사적 가치를 보존하면서도 현대적인 디자인을 결합하여 새로운 기능을 부여함으로써 지역 주민과 방문객들에게 다양한 경험의 공간을 제공하고 있다. 추가적으로, 지역특화 측면에서 성수연방에 적용된 지역 자원 항목들을 [표 2-8]과 같이 분석·정리하였다.

[그림 2-4] 성수연방 디자인 특성<sup>27)28)29)</sup>




27) 건물의 10년 후를 상상하다: 성수연방 (vmSPACE.com) 2024.06.03

28) FHHH ! 성수연방 (fhhhfriends.com) 2024.06.03

29) 유유자적 흐르는 시간과 변화와 사람들 - C3KOREA (c3ka.com) 2024.06.03

[표 2-8] 성수연방에 적용된 지역특화 자원 분석

성수연방		
	규모	지상 3층
	면적	1,944㎡
	위치	성수동2가 322-4
	변경 전	화학공장
	변경 후	복합문화공간
지역특화 자원 유형	지역특화 자원	지역특화 자원 적용 방식
문화가치 기반형 자원	프로그램(콘텐츠)	카페, 레스토랑, 갤러리, 소규모 상점, 온실 등 다양한 상업 및 문화 시설 도입
	지역의 역사적 특징	기존 공장 건물의 외관을 최대한 유지한 채 리모델링 진행
	지역의 문화적 특징	-
	지역 기반 산업	지역 기반 산업인 제조업과 이를 판매하는 리테일 공간을 한 건물 내에 동시에 배치하여 산업적 특징 잘 보여줌
	지역민의 관습, 생활 문화	-
	지역 커뮤니티	다양한 소규모 행사, 문화 프로그램을 통해 지역 커뮤니티 활성화
가치개방형 자원	신구 문화의 결합	기존 건축물에 1960-80년대의 조형 원리 및 현대적인 유리 파사드, 금속 마감재를 결합
	지역의 정신	과거의 공장 건축 요소를 유지하면서 현대적인 예술 작품과 인테리어 도입
유형가치 생산형 자원	지역 내 상징물	-
	주변 시설과의 관계	성수역과 인근 상업시설과의 접근성 높여 방문객 유도
	가로와 건축물 사이의 관계	자연 조경을 통한 중정 공간, 개방감 있는 테라스, 투명한 내부공간, 브릿지 등을 통해 가로경관의 연속성을 부여
	주변 환경	창, 온실, 넓은 발코니, 중정을 통한 자연 채광 적극적 활용
	기존 건축물의 외관 및 형태	기존 건축물의 외관을 최대한 유지하였으며 내부 공간에서도 기존 건축물의 질감이 노출되도록 계획
	전통적 건축 양식	1970년대의 건축 양식을 착안한 기둥 디자인을 통해 특색있는 진입, 중정 공간 형성
	지역 특화 재료	기존 건물의 벽돌을 최대한 보존·활용한 입면 계획
자연가치 보존형 자원	자연환경(기후 채광, 일조)	창, 온실, 넓은 발코니, 중정을 통한 자연 채광 적극적 활용
	지형적 특성	-

### 2.4.3. 성수 사일로 (서울도시제조허브)

성수 사일로는 성수동에 위치한 낡은 공장을 현대적인 복합문화공간으로 탈바꿈 시킨 리모델링 사례로, 지역 경제 및 커뮤니티 활성화를 도모하였다. 이 프로젝트는 성수동의 역사적, 문화적, 산업적 특성을 유지하면서도 현대적인 기능을 더해 새로운 용도로 재탄생시켰다. 앞선 사례들과의 차별점으로는 창업(오피스) 공간의 비중이 더 높은 복합 공간이라는 것이다.

성수 사일로는 다양한 프로그램을 도입하여 복합문화공간으로서의 역할을 강화하였다. 공간 배치의 핵심은 기획 · 유통 · 마케팅 · 네트워크 등 제조업의 브랜딩 과정에서 사람들 사이의 활발한 상호 개입이 일어날 수 있는 프로그램을 전면 도로에 배치하여 외부에 드러냈다는 것이다.<sup>30)</sup> 추가적으로 소규모 제조업자들과 외부인의 소통을 위한 작업 공간, 전시 및 홍보 활동 공간, 회의 및 강연 공간 등이 포함되어 있으며, 이는 생산과 소비, 마케팅 및 판매를 통한 효율적인 공간 활용을 목표로 한다. 이러한 프로그램은 소규모 제조업자들이 작업을 하면서도 제품을 전시하고 홍보할 수 있는 기회를 제공하며, 지역 경제 활성화에 기여하고 있다.

또한, 성수사일로는 지역의 역사적 특징을 보존하기 위해 기존 공장 건물의 1층 외관과 기둥을 유지하였다. 이를 통해 과거와 현재가 조화롭게 공존하는 공간으로 재탄생하였으며, 역사적 가치를 유지하며 새로운 기능을 추가해 현대적인 요구를 충족시킨다. 특히, 지역의 특화 산업인 수제화 산업을 반영하여 ‘신발 사일로’ 역할을 노출시켜 지역의 문화적 아이덴티티를 강조하고 있다.

마지막으로 기존 공장의 보존 요소의 저층부의 파사드, 외부로 노출된 계단과 유리 파사드, 외부인들에게 개방된 공공 서비스 공간, 다양한 활동이 일어나는 다목적 공간 등을 통해 내외부의 경계를 흐리는 계획으로 지역주민들과 방문객들이 편하게 접근하여 자연스럽게 어우러질 수 있도록 계획되었다.

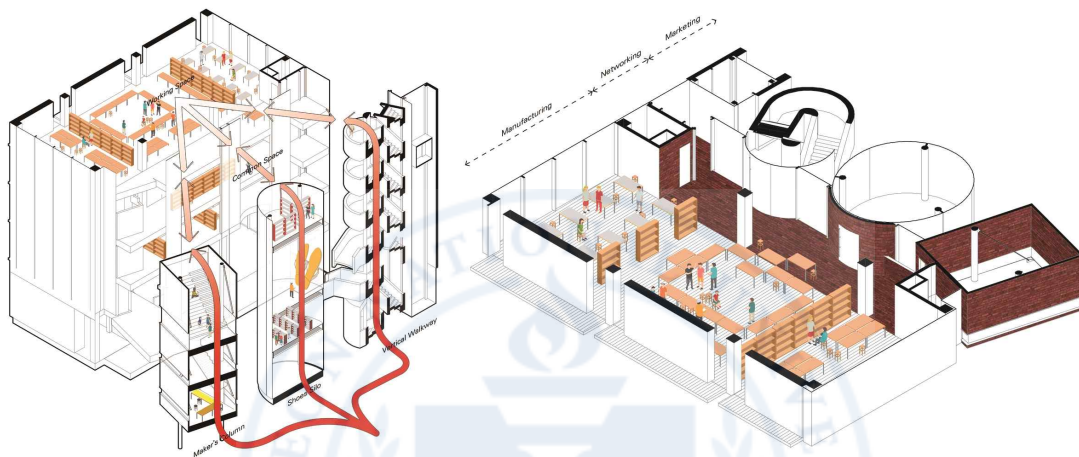
이와 같은 전략들을 통해 성수 사일로는 지역의 역사적, 문화적, 산업적 특성을 반영한 복합문화공간으로서, 지역 경제와 커뮤니티 활성화에 기여하고 있다. 추가적

---

30) 새로운 아파트형 공장의 제안: 성수 사일로: 서울제조산업허브 (vmospace.com) 2024.06.03

으로, 지역특화 측면에서 성수사일로에 적용된 지역 자원 항목들을 [표 2-9]와 같이 분석·정리하였다.

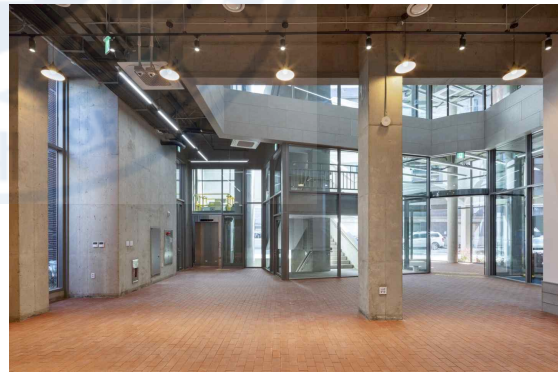
[그림 2-5] 성수사일로(서울제조산업허브) 공간 배치 아이소 다이어그램<sup>31)</sup>



[그림 2-6] 성수사일로(서울도시제조허브) 접근성을 위한 디자인 요소<sup>32)</sup>



외부로 노출되는 투명한 입면




내외부의 경계를 흐리기 위한 저층부 디자인

31) Seongsu Silo: Seoul Urban Manufacturing Hub / Society of Architecture | ArchDaily 2024.06.03

32) Seongsu Silo: Seoul Urban Manufacturing Hub / Society Of Architecture (architecturelab.net) 2024.06.03



[표 2-9] 성수사일로(서울도시제조허브)에 적용된 지역특화 자원 분석

성수사일로 (서울도시제조허브)		
	규모	지상7층, 지하2층
	면적	2,179㎡
	위치	성수동2가 277-109
	변경 전	금속가공공장
	변경 후	복합공간
지역특화 자원 유형	지역특화 자원	지역특화 자원 적용 방식
문화가치 기반형 자원	프로그램(콘텐츠)	제조업자들을 위한 작업 공간, 전시/홍보 공간, 회의/강연 공간
	지역의 역사적 특징	기존 공장 건물의 1층 외관과 기둥을 유지하여 역사적 정체성을 부여
	지역의 문화적 특징	-
	지역 기반 산업	지역 특화 산업인 수제화 산업 등 소규모 제조업을 위한 공간으로 기존 산업을 유지하며 현대적 요구에 부합하는 혁신적 생산공간 제안
	지역민의 관습, 생활 문화	-
	지역 커뮤니티	개방된 공공 공간을 통해 지역 주민들과 방문객들을 위한 커뮤니티 활성화 및 생산자와 소비자의 교류 활성화
가치개방형 자원	신구 문화의 결합	기존 건물의 기둥과 새로운 다층 컬럼 요소를 결합하여 신구 건축 요소의 조화를 이룸
	지역의 정신	-
유형가치 생산형 자원	지역 내 상징물	-
	주변 시설과의 관계	주변 산업 및 상업시설과의 연계를 고려한 개방형 공간으로 계획되어 기존 생산 중심의 공간을 소비와 상업활동이 복합된 공간으로 전환
	가로와 건축물 사이의 관계	저층부의 필로티 공간과 투명한 입면, 외부로 노출된 계단 및 유리창을 통해 가로와의 경계를 허물어 접근성 증대
	주변 환경	-
	기존 건축물의 외관 및 형태	기존 건축물의 저층부, 적벽돌의 입면 등을 유지함으로써 가로환경에서의 경관 유지
	전통적 건축 양식	기존 건물의 저층부의 기둥과 벽돌을 사용하여 전통적 양식 일부 보존
	지역 특화 재료	지역 내 공장 건축에 흔히 사용되었던 적벽돌을 활용한 입면 계획
자연가치 보존형 자원	자연환경(기후 채광, 일조)	외부 계단과 유리 파사드를 통한 자연 채광 및 환기를 고려한 설계
	지형적 특성	-

#### 2.4.4. 소결

세 가지 사례인 LCDC SEOUL, 성수연방, 성수 사일로(서울제조산업허브)는 공통적으로 노후산업시설을 재활용하여 역사적, 문화적, 경제적, 환경적, 사회적 가치를 실현하였다. 이들 프로젝트는 복합문화공간으로서 다양한 프로그램과 콘텐츠를 제공하여 문화적, 사회적, 경제적 가치를 창출하고, 지역 주민과 방문객에게 풍부한 경험을 선사하고 있으며, 지역사회와의 긴밀한 연계를 통해 지속 가능한 발전을 이루고 다양한 커뮤니티 활동을 지원하여 사회적 결속을 강화하고 있다.

특히, 지역특화 자원이 적용된 디자인 개념을 보았을 때 첫 번째, 기존 건축물이 가지고 있는 물리적 정체성을 최대한 간직한 채 내부를 현대적으로 리모델링 하여 역사적 맥락을 이어가고자 하는 계획이 담겨있다. 두 번째로는 저층부의 투명한 입면 재료, 중정 공간, 필로티, 높은 저층부의 층고 확보 등의 디자인 전략들을 통해 가로와의 연속성을 확보하고자 하였다. 마지막으로 지역의 정체성이 담긴 재료와 투명한 재료를 적절히 활용함과 동시에 야외 복도, 테라스, 브릿지 공간 등을 통해 내부의 활동이 외부로 투명하게 드러남에 따라 용도의 정체성 및 시각적 접근성을 확보하고자 하였다. 이러한 계획들은 세 사례 모두 물리적 요소를 고려한 지역특화 자원을 적극적으로 활용하고자 하였음을 알 수 있다.

하지만 문화가치기반형, 가치기반형 자원의 활용성을 고려하였을 때, ‘문화예술’이라는 추상적인 이름 하에 계획된 다목적·포괄적 공간들은 지역특화가 충분히 실현되지 않은 계획이라고 할 수 있다. 따라서 본 연구에서는, 연구의 범위인 성수동 준공업지역 내 노후산업시설을 선정·분석하여 4가지 지역특화 자원 유형에 따른 구체적 요소들을 도출하여 이를 적용한 설계안을 제안하고자 한다.

## 제 3 장 대상지 선정 및 지역특화 요소 도출

### 3.1. 대상지 선정 배경

본 연구의 대상지는 도심지에 위치한 준공업지역 중 산업구조의 변화 및 과거와 현재를 아우르는 문화적 특징이 두드러지게 나타나는 서울특별시 성동구에 위치한 성수동 준공업지역으로 한정한다. 성수동은 1960년대 준공업지역으로 지정되어 제조업, 수제화 산업 같은 경공업 중심의 산업단지로 시작해 현재는 탈산업화 과정을 거치며 노후화된 산업시설들을 새로운 용도로 활용하며 패션, 예술 등 문화 소비의 중심지로 자리 잡아 가고 있다. 또한, 현재 ‘IT산업·유통개발진흥지구’로 선정되어 미래산업을 중심으로 발전을 도모하고 있는 성수동 내에 위치한 노후산업시설을 대상지로 선정하여 지역의 정체성을 간직한 채 변화에 대응할 수 있는 지역특화 복합문화공간을 계획하고자 한다.

[그림 3-1] 성수동 준공업지역 (IT산업·유통개발진흥지구)



### 3.1.1. 성수동 준공업지역 분석

#### (1) 역사적 분석

성수동 준공업지역은 1949년 12월 은평·승인·구로지구와 함께 서울시 도시계획 구역으로 편입되었지만, 한국전쟁으로 인해 1960년대 들어서 본격적인 계획이 시작되었다. 1961년 구획정리사업지구 지정과 시행 명령이 이루어졌고, 64년 준공업지역으로 용도지역이 결정되었다. 이후 1966년 실시계획 수립과 함께 본격적으로 사업이 시작되었고, 2년간의 사업을 통해 1969년 9월 사업 완료를 신고하였다.<sup>33)</sup> 본 지역의 획지 계획은 준공업지역으로서 토지이용에 적합한 계획으로 대부분의 필지는 통풍, 채광을 고려한 동서방향을 장변으로 하며, 2열의 획지 배열을 통해 넓은 필지를 확보할 수 있는 계획으로 현 성수동의 기틀이 되었다.

1970년대 정부가 공업화를 국가산업으로 지정하게 되면서 을지로, 종로 등 서울 도심에서 가까운 성수동에 공장들이 들어오기 시작했다. 이때, 종업원 100명 이상의 공장 업체들이 성수동 공단에 대거 입주해 왔으며, 이후 그 개수는 점차 늘어 공단 지역으로서 전성기를 맞게 되었다. 또한, 당시 도로정비사업으로 붉은 벽돌로 지은 공장들이 바둑판 형태로 건설되기 시작하여 잘 정리된 공장지대를 갖추게 되었고, 이 붉은 벽돌의 공장건물 등 공장시설들이 오늘날 성수동의 문화적 도시재생으로 성장하는데 큰 영향을 주는 형성요인으로 작용하게 된다.

1980년대 서울의 산업구조 변화와 더불어 수도권 과밀 억제 정책으로 성수동의 공장들은 서울 외곽 혹은 교외 지역으로 이전하거나 소규모화되기 시작했다. 하지만 영세한 소규모 업체들은 타지역에서 부지나 종업원 확보가 어려워 수제화 산업을 비롯한 소규모 업체들의 비율은 오히려 1980년대 이후 증가하게 된다. 또한, 도심지 내의 자동차 산업을 장안평으로 이전하면서 인근인 성수동에 자동차정비소가 모여들기 시작했고, 1985년 인쇄업체 일부가 성수동으로 유입되기 시작했다. 도시가

33) 최선호, 김기호. (2014). 1960년대 토지구획정리사업으로 형성된 준공업지역 계획 특성 연구: 서울 북도지구를 중심으로. 서울 북도지구를 중심으로. 한국도시계획학회지 도시설계, 15(6), pp. 3.



확대되고, 강남지역의 개발이 급속도로 진행되며 성수공단에 있는 공장들의 이전을 요구하는 사회 분위기가 조성되었고, 성수동 공단지역의 장점이 점차 퇴색되었다.

1990년대 성수동 내의 공장들이 탈도시화를 선택함에 따른 폭발적인 주택 수요 현상이 발생했고 이때, 성수동은 서울 시내의 대표적인 주거, 공업의 혼합지역이 된다. 이 당시에 성수동을 중심으로 한 수제화의 메카가 형성되었고, 도심과 가까우며 지하철, 도로 교통이 편리한 입지적 장점으로 가장 많은 아파트형 공장이 등장하기 시작했다.

2000년대 이후 서울시의 정책적 지원 등에 힘입어 IT 등 첨단산업과 수제화 산업을 중심으로 성수동은 새로운 활로로의 모색을 하기 시작했다. 그러나 지식산업센터를 중심으로 사업 재생 정책이 추진되는 과정에도 공장 및 창고의 비율이 16.8%에 달하며, 30년 이상 된 노후 건축물이 평균 50%를 넘어서는 성수동 지역에 대한 도시 재생의 요구가 높아지고 있는 가운데, 대조적으로 인접 주거 지역과 서울숲 주변 지역을 중심으로 고층아파트 단지가 들어서면서 주민들의 구성의 급격한 변화가 발생하기 시작했다. 성수동 공단은 도시형 전통산업이라고 할 수 있는 수제화, 인쇄, 자동차 정비 산업을 중심으로 재도약을 추진했지만, 1997년 외환위기와 값싼 중국산 수입 재화가 대거 유입되며 성수동의 제조업을 쇠퇴하기 시작했다. 공장들이 하나둘씩 서울 밖으로 이전하면서 빈 창고들도 늘어났으며 대신 그 빈자리에 문화예술 부문과 첨단산업 부문이 차례로 성수동 지역으로 유입되면서 문화적 도시재생의 필요성이 절실하게 요구되는 계기를 맞이하게 되었다.

## (2) 물리적 현황 분석

성수동 준공업지역의 물리적 현황을 파악하기 위해 QGIS를 활용한 지역 분석을 진행하였다.

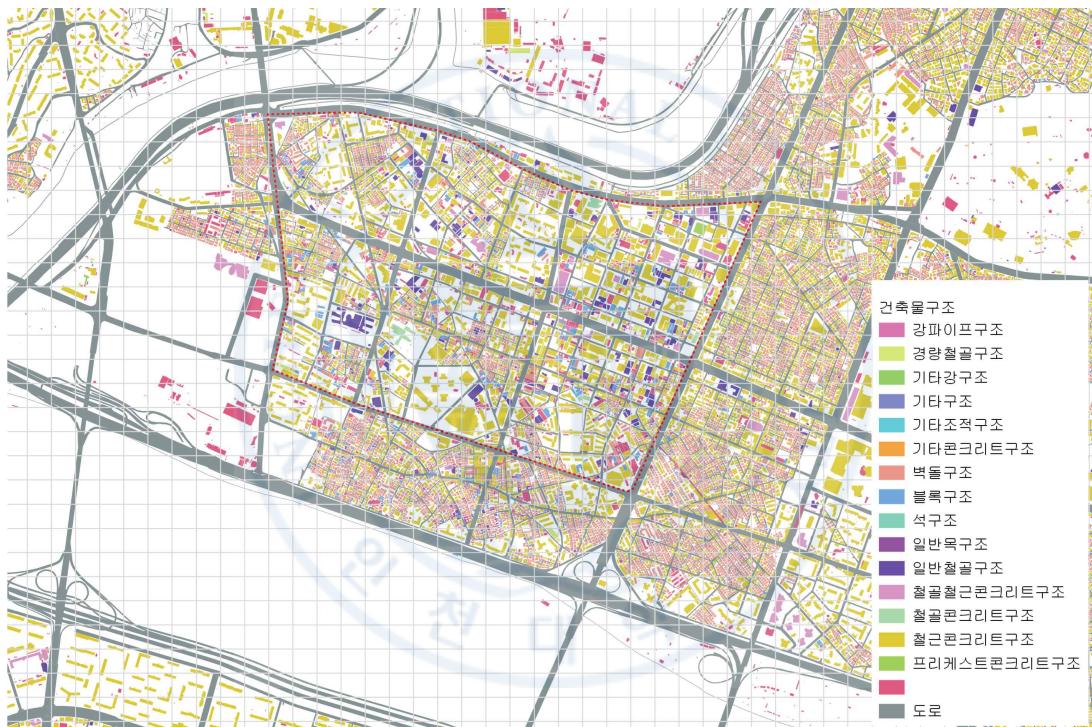
대상지 내 건축물 용도 현황은 [그림 3-2]와 같이 다양한 용도의 건물이 혼재되어 있다. 특히 주거와 산업 중심의 건축물들이 혼재되어 있는데, 산업시설로는 주로 업무시설, 공장시설, 창고시설 그리고 자동차 관련 시설이 있다. 대상지 내 주를 이루는 공장, 창고, 자동차 관련 시설은 용도 특성상 적재 및 운반을 위해 도로에 인접하여 오픈스페이스가 존재하는 건물 배치를 보인다. 한편, 주거 지역은 대상지 경계부와 그 바깥쪽에 형성되어 있으며, 대상지 내에서는 지역을 종횡으로 가로지르는 아차산로를 기준으로 남쪽 지역이 북쪽 지역에 비해 정주 환경이 더 잘 조성되어 있음을 알 수 있다.

[그림 3-2] 성수동 건축물 용도 현황

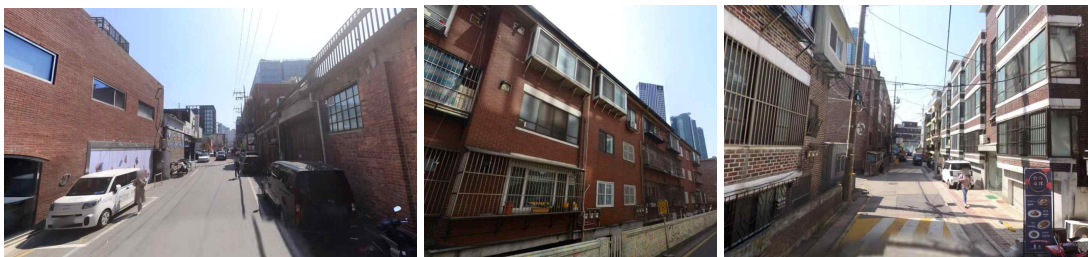


다음은 건축물 구조 현황이다. [그림 3-3]과 같이 대부분의 건축물 구조는 철근 콘크리트조이다. 교육연구시설 및 고층형 업무시설에서는 철골구조가 나타나기도 한다. 또한, 저층형의 주거 건물들은 대부분 조적구조로 이루어져 있으며, 이는 현재 성수동의 특색있는 입면으로 작용한다. 이러한 조적구조는 타구조의 건축물에도 입면 마감 재료로 적용되어 [그림 3-4]와 같은 지역의 특징적인 경관을 형성한다.

[그림 3-3] 성수동 건축물 구조 현황



[그림 3-4] 성수동의 특징적인 경관

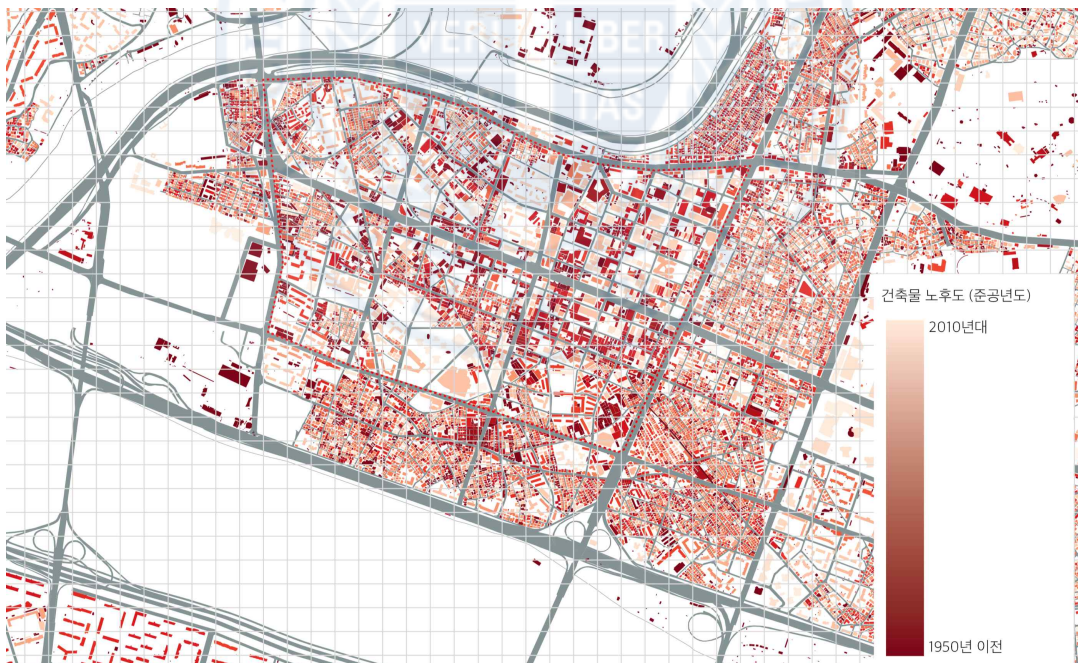




다음은 건축물 노후도 현황이다. [그림 3-5]와 같이 대상지 내 존재하는 저층형 주거 및 공장, 창고 등의 산업시설들은 대부분 1980년대 이전에 준공되어 노후화가 진행된 건축물들이 주를 이루고 있다. 반면, 새롭게 들어온 고층형 공동주택 및 업무시설들은 2000년대 이후에 준공된 것으로 나타난다. 따라서 노후화된 공장 및 창고 등의 산업시설들은 리모델링 되어 재활용되거나, 그렇지 않은 경우 높은 공실률로 인해 효율적인 건물 이용이 이루어지지 않고 있다.

또한 2012년부터 2021년까지 성수동 내 발생한 건축허가 신고 현황은 전체 2,422건이며 그 중 신축 363건, 증축 193건, 개축 2건, 대수선 527건, 용도변경 982건, 기타 353건으로 대부분의 건축 행위는 용도변경과 대수선 형태로 나타나고 있으며 추가로 기타에 해당하는 건축허가 및 신고 중 84.7%가 가설건축물축조로 가장 많이 차지한다. 34) 이를 통해 현재 성수동은 개발보다는 기존 건축물의 활용을 통해 새로운 공간을 형성해 나가는 경향이 있음을 알 수 있다.

[그림 3-5] 성수동 건축물 노후도 현황

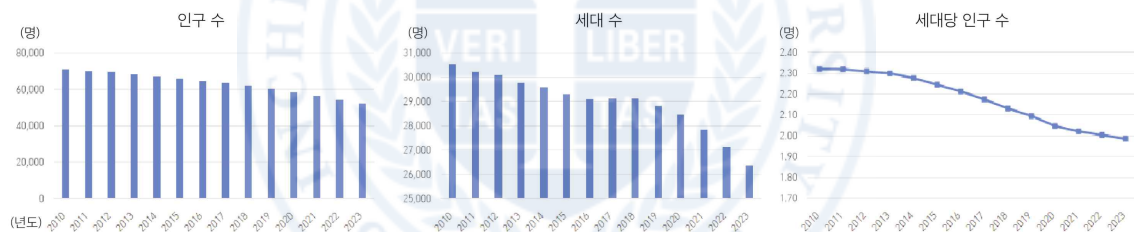


34) 윤상영. (2023). 성수동 준공업지역 내 건축물의 리모델링 특성에 관한 연구. 성균관대학교 일반대학원 석사학위논문. pp. 34.

### (3) 사회적 현황 분석

성수동의 사회적 현황을 분석하기 위해 성수동 준공업지역(현 It산업·유통개발진흥지구)에 해당하는 성수1가 1동, 성수1가 2동, 성수2가 1동, 성수2가 3동의 인구 데이터 분석을 진행하였다. [표 3-1]에서는 성수동 준공업지역의 주거 인구를 분석하였다. 또한, 심층적 분석을 위해 주거 인구를 연령대별로 나누어 변화 흐름을 파악하고자 청년층(20~39세), 중장년층(40~59세), 고령층(60세 이상)으로 분류해 [표 3-2]와 같이 정리하였다. 마지막으로, 대상지 내 주요 사업체 종사자 수와 주요 사업체인 제조업, 도소매업, 정보통신업 종사자 인구변화 흐름을 [표 3-3]과 같이 정리하였다. 정리된 인구 데이터 자료를 통해 현 성수동의 사회적 변화의 흐름을 파악하고자 한다.

[표 3-1] 성수동 준공업지역 주거 인구변화



[표 3-2] 성수동 준공업지역 연령별 주거 인구변화

년도	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
청년층 (20~39세)	21,611	21,127	20,835	20,551	19,934	19,233	18,377	17,607	16,990
중장년층 (40~59세)	34,110	33,230	32,285	31,397	30,138	28,669	27,298	26,305	25,249
고령층 (60세 이상)	11,491	11,849	12,362	12,759	13,132	13,624	13,901	19,115	14,050

[표 3-3] 성수동 준공업지역 사업체 종사자 인구 변화

년도	2015	2016	2017	2018	2019
거주 인구 수	65,793	64,418	63,356	62,082	60,357
사업체 종사자 수	86,663	89,126	92,042	97,989	103,871
제조업 종사자 수	22,986	22,032	22,275	21,498	21,391
도소매업 종사자 수	16,942	18,017	17,891	17,276	18,844
정보통신업 종사자 수	7,166	7,618	7,945	9,787	10,942

인구 데이터 분석을 토대로 현재 성수동 준공업지역의 인구수는 계속해서 감소하고 있음을 알 수 있다. 그 중, 직장인구에 해당하는 청년층과 중장년층의 인구 감소율이 두드러지게 나타난다. 반면, 대상지 내 사업체 종사자 수는 지속적으로 증가하고 있으며, 성수동 준공업지역 내 핵심 산업으로 자리 잡아가고 있는 정보통신업의 종사자 수의 증가율이 특히 높게 나타난다.

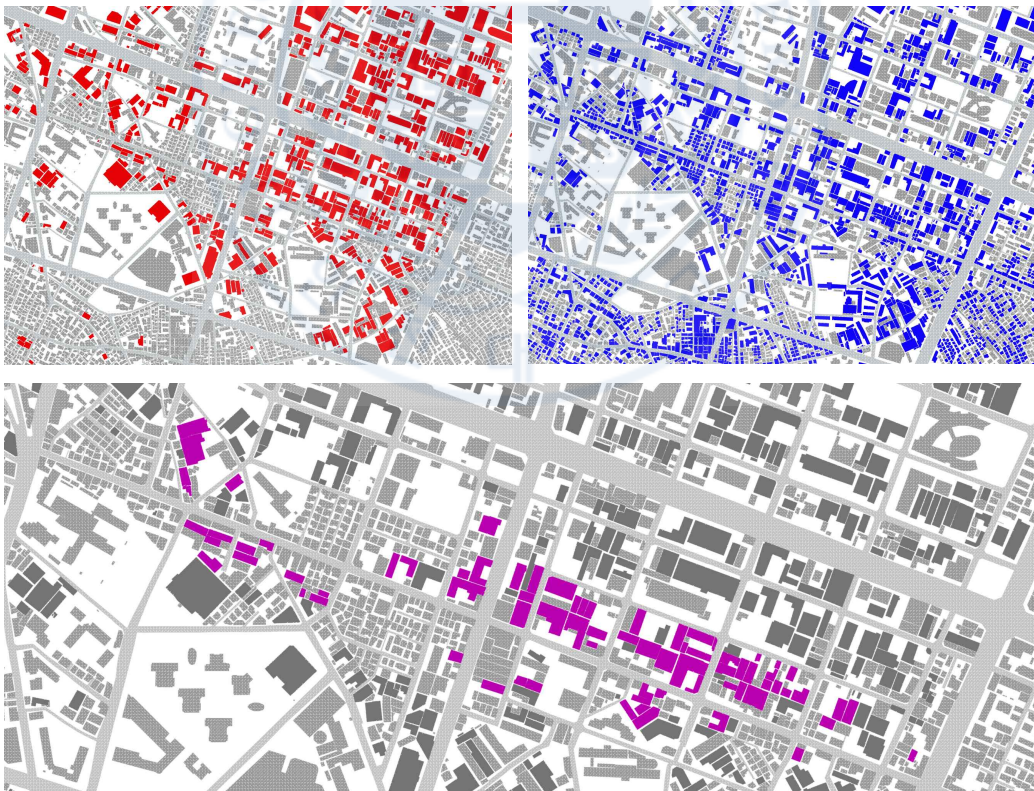
현재 성수동은 젊음과 문화예술을 상징하는 지역으로 발돋움하고 있으며, 사업체 종사자 수 역시 지속적으로 증가하고 있지만 해당 연령층의 주거 인구는 계속해서 감소하고 있다. 또한 ‘MZ세대’, ‘힙플레이스’, ‘유니크’, ‘팝업스토어’, ‘패션’ 등 젊은 세대와 관련된 키워드로 볼 때, 젊은 소비층들이 성수동에 모이고 있다. 이를 고려하면, 현재 성수동의 핵심 상권은 지역민들보다는 유동 인구에 의해 형성되었음을 알 수 있다.



### 3.1.2. 설계 대상지 선정 과정

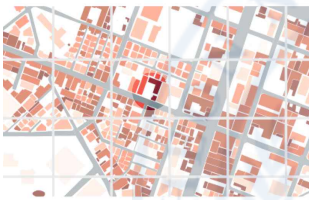
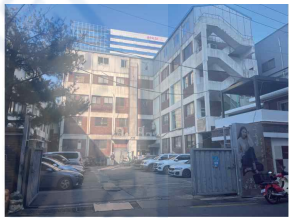
설계 대상지를 선정하기에 앞서 후보 대상지를 선정하였다. 그 조건은 다음과 같다. 활용성 측면에서 노후도를 고려하여 30년 이상 된 산업시설이어야 하며, 공공성 측면에서 복합문화공간으로서의 역할을 고려하여 많은 유동 인구가 접하며 지역의 중심 상권을 형성하는 연무장길과 맞닿아 있는 곳이다. 적합한 대상지 파악을 위해 30년 이상 된 노후 건축물 중 창고, 공장 등 산업건축물을 [그림 3-6]과 같이 정리하였다. 대상지 내 존재하는 산업시설과 30년 이상 된 노후 건축물들을 각각 빨강(좌), 파란색(우)으로 구분하여 정리하였고, 연무장길에 맞닿아 위치하며 교집합에 해당하는 건축물들을 도출하여 4개의 후보지를 설정하였다.

[그림 3-6] 설계 대상지 후보




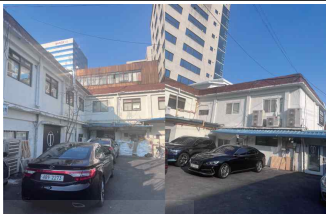
분류된 대상지들을 바탕으로 건축물의 노후화 측면에서 현재 유희화되었거나 그 가능성이 존재하며, 복합문화공간으로 재활용을 위해 적합한 공간 확보가 가능한 곳인지 활용성 측면에서, 지역특화 복합문화공간으로서 지역성을 반영할 수 있는 건축적 요소가 존재하는지 지역성 측면에서 구분하여 선정된 4가지 후보지를 비교·분석하였다.

[표 3-4] 설계 대상지 후보 01

위치	서울특별시 성동구 성수동2가 315-56번지	
	용도지역 대지면적	준공업지역 1,347.1㎡
 		
공공성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주거 중심 지역보다는 유동 인구가 많은 상업가로변에 위치해 있지만, 물리적으로 지역 중심부에 멀지 위치해 전반적인 접근성 확보가 잘 되어 있음</li> <li>- 지역 내 유동인구가 가장 많은 연무장길과 맞닿아 있으며, 업무 및 상업시설이 밀집한 곳에 위치해 있음</li> <li>- 성수역과의 물리적 거리가 가까우며, 대중교통을 통한 접근성 우수</li> </ul>	
활용성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각종 업무시설 및 수제화 공방들이 들어와 있지만 공실률이 존재하여 건물 전체가 효율적으로 이용되고 있지 않음</li> <li>- 정보통신관련 업무시설, 지역특화 수제화거리, 주요 상업가로인 연무장길과 인접하여 주변 시설과의 연계 가능성 다분</li> <li>- 진입 및 주차공간으로 이용되고 있는 ㄷ자 형태의 마당이 존재하지만 가로에서의 시각적 확보성이 떨어짐</li> </ul>	
지역성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1960년대 준공되어 약 55년 이상 존재한 산업 건축물</li> <li>- 지역의 특징적인 배치 형태를 취하고 있으며, 지역특화재료라고 할 수 있는 적벽돌 및 구조가 외부로 노출되는 형태의 입면을 띄고 있음</li> </ul>	



[표 3-5] 설계 대상지 후보 02

위치	서울특별시 성동구 성수동2가 315-10번지	용도지역	준공업지역
		대지면적	1,559.7 m <sup>2</sup>
 			
공공성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주거 중심 지역보다는 유동 인구가 많은 상업가로변에 위치해 있지만, 물리적으로 지역 중심부에 멀지 위치해 전반적인 접근성 확보가 잘 되어 있음</li> <li>- 지역 내 유동 인구가 가장 많은 연무장길과 맞닿아 있으며, 업무 및 상업시설이 밀집한 곳에 위치해 있음</li> <li>- 성수역과의 물리적 거리가 가까우며, 대중교통을 통한 접근성 우수</li> </ul>		
활용성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상업시설을 비롯한 다양한 용도의 점포가 입점해 있지만 공실도 존재함</li> <li>- 정보통신관련 업무시설, 지역특화 수제화거리, 주요 상업가로인 연무장길과 인접하여 주변 시설과의 연계 가능성 다분</li> <li>- ㄷ자 형태의 마당 공간이 존재하지만 가로변에서 시각적 확보성이 떨어짐</li> </ul>		
지역성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1960년대 준공되어 약 55년 이상 존재한 산업 건축물</li> <li>- 지역의 특징적인 배치 형태를 취하고 있음</li> </ul>		

[표 3-6] 설계 대상지 후보 03

위치	서울특별시 성동구 성수동2가 315-57번지	용도지역	준공업지역
		대지면적	1,472.4㎡
<div></div>			
공공성	- 주거 중심 지역보다는 유동 인구가 많은 상업가로변에 위치해 있지만, 물리		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 적으로 지역 중심부에 멀지 위치해 전반적인 접근성 확보가 잘 되어 있음</li> <li>- 지역 내 유동인구가 가장 많은 연무장길과 맞닿아 있으며, 업무 및 상업시설이 밀집한 곳에 위치해 있음</li> <li>- 성수역과의 물리적 거리가 가까우며, 대중교통을 통한 접근성 우수</li> </ul>
<b>활용성</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 현재 유리공장으로 이용되고 있지만 가동률이 낮음</li> <li>- 정보통신 관련 업무시설, 지역특화 수제화 거리, 주요 상업가로인 연무장길과 인접하여 주변 시설과의 연계 가능성 다분</li> <li>- ㄱ자 형태의 배치로 교차로에 맞닿아 마당이 존재하는 전형적인 공장배치 형식을 취하고 있음</li> </ul>
<b>지역성</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1990년대 준공되어 약 30년 이상 존재한 산업 건축물</li> <li>- 지역의 특징적인 배치 형태를 취하고 있음</li> </ul>

[표 3-7] 설계 대상지 후보 04

위치	서울특별시 성동구 성수동2가 271-2번지	용도지역	준공업지역
		대지면적	1,830.4㎡
<div></div> <div></div>			
공공성	<ul style="list-style-type: none"><li>- 주거 중심 지역보다는 유동 인구가 많은 상업가로변에 위치해 있음</li><li>- 지역 내 유동 인구가 가장 많은 연무장길과 맞닿아 있으며, 성수역에서 건대입구역 쪽으로 향하는 가로변에 위치해 있음</li><li>- 성수역과의 물리적 거리가 가까우며, 대중교통을 통한 접근성 우수</li></ul>		
활용성	<ul style="list-style-type: none"><li>- 상업시설, 제조업 공장을 비롯한 다양한 용도의 점포가 입점해 있지만 공실도 존재함</li><li>- 정보통신 관련 업무시설, 지역특화 수제화 거리, 주요 상업가로인 연무장길과 인접하였으며 주변 시설과의 연계 가능성 다분</li><li>- ㄷ자 형태의 마당 공간이 존재하지만 가로변에서 시각적 확보성이 떨어짐</li><li>- 2021년 ‘IT산업·유통개발진흥지구’로 지정된 구역 내에 위치함</li></ul>		
지역성	<ul style="list-style-type: none"><li>- 1970년대 준공되어 약 45년 이상 존재한 산업 건축물</li></ul>		

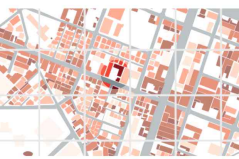



	- 지역의 특징적인 배치 형태를 취하고 있으며 각 공간으로의 진입 방식, 벽돌 및 구조가 외부로 노출되는 입면 등 지역성을 나타내는 계획이 반영되어 있음
--	---

### 3.1.3. 설계 대상지 선정

현재 성수동에 위치한 30년 이상 된 노후산업시설들 중 유희 가능성과 재활용 가능성에 대해 3가지 주요 기준인 공공성, 활용성, 지역성 측면을 토대로 비교 분석하였다. 대상지 후보 4곳 모두 재활용 가치가 존재하지만, [표 3-8]과 같이 비교·분석한 결과 후보4가 가장 적합하다고 판단하였다.

후보지 모두 공공성 측면에서 복합문화공간이 들어서기에 적합하다고 판단되었다. 하지만 주변 시설과의 연계 및 대상지의 활용성 측면에서 후보4가 지리적으로, 물리적으로 가장 적합하였다. 마지막으로 지역성 측면에서 지역특화를 위한 물리적 요소를 가장 많이 가지고 있는 후보4를 최종 설계 대상지로 선정하였다.

[표 3-8] 설계 대상지 후보 비교 분석

구분	성수동2가 315-56번지	성수동2가 315-57번지	성수동2가 315-10번지	성수동2가 271-2번지
면적	1,347.1㎡	1,472.4㎡	1,559.7㎡	1,830.4㎡
위치				
공공성	◎	◎	◎	◎
활용성	○	○	○	◎
지역성	◎	△	○	◎

## 3.2. 지역특화 자원 도출

본 장에서는 대상지를 바탕으로 지역특화를 실현하기 위한 건축적 자원을 도출하고자 한다. 2장에서 정리한 [표 2-5]를 참고하여 각 자원들을 도출하였다. 이 과정에서 성수동 준공업지역을 광역적 범위로, 설계 대상지인 성수동2가 271-2번지를 국지적 범위로 한정하여 분석을 진행하였다.

진행 과정으로는, 분석된 성수동 준공업지역에 대한 자료들을 바탕으로 17가지 지역특화 자원을 도출하였고, 도출된 자원들을 문화가치기반형 자원·가치개방형 자원·유형가치생산형자원·자연가치보존형 자원 4개의 유형으로 분류하여 적용 가능한 지역특화 자원을 정리하였다.

### 3.2.1. 지역특화 자원 도출 (광역적 범위 : 성수동 준공업지역)

#### (1) 문화가치기반형 자원

성수동 준공업지역이 가지고 있는 문화가치기반형 자원에서는 프로그램, 지역의 역사적 특징, 지역의 문화적 특징, 지역 기반 산업 그리고 지역민의 관습 및 문화가 포함된다.

먼저 프로그램(콘텐츠)의 경우 지역 기반 산업과 연관 지을 수 있다. 예를 들어, 제조업 중심의 산업, 특히 수제화 산업으로 성장한 성수동 준공업지역은 수제화 관련 프로그램들을 적극 도입하여 수제화 특화 거리 및 관련 시설들이 밀집해 있다. 이처럼 지역 기반 산업은 문화 소비 프로그램으로 전환되어 지역의 과거와 현재를 아우르고 있다. 성수동의 중심 산업을 시간의 흐름대로 나열하였을 때, 수제화·인쇄·금속·가공·패션·IT/게임 산업 순으로 정리할 수 있다. 그리고 관련 산업을 소비할 수 있는 문화·예술 등의 체험형 프로그램들은 지역특화를 위한 문화가치기반형 자원이 될 수 있다. 따라서, 현재 ‘IT산업·유통개발진흥지구’로 지정되어 지

역 발전의 흐름에 있어 핵심 산업으로 선정된 IT/게임 기반 산업을 핵심 프로그램으로 전환해 이와 관련된 문화 소비 프로그램이 필요할 것으로 판단된다.

또한, 성수동의 역사적 특징은 지역에서 나타나는 문화적 특징과 지역민의 관습 및 생활과 밀접하게 연관되어 있다. 서울시 내 최초 준공업지역으로 선정된 성수동 일대는 농업지역에서 제조업 중심의 공업지역으로 변화해 왔다. 이후, 공장지대의 이전으로 주거 기능이 증가하며 주거혼합 지역으로 그리고 지금은 IT/게임 관련 오피스들이 들어서고 이전된 공장들의 터에 카페, 음식점과 같은 상권, 공방이나 서비스업이 들어서며 다양한 문화소비의 공간들이 도입되는 방식으로 변화하였다.<sup>35)</sup> 이러한 흐름 속에서 도출해낼 수 있는 지역의 역사적 특징은 1차산업부터 4차산업까지 모든 산업이 담겨 있으며 그 과정에서 과거 1·2차 산업을 중심으로 형성된 물리적 요소들을 최대한 간직하며 변화에 대응하는 방식으로 지역이 발전한다는 것이다. 이에 따라 긍정적 요소도 존재하지만 해소해야 할 부분으로는 지역민의 생활을 고려하였을 때 물리적 노후화와 용도 혼재에 따른 주거 환경으로서의 기능이 저하되었다는 것이다. 따라서, 이를 해소할 수 있는 지역민들을 위한 기반 시설, 공원 등의 확보는 지역특화를 위한 문화가치기반형 자원이 될 수 있다. 이와 동시에 현재 젊은 세대를 중심으로 많은 유동인구와 함께 상권을 형성하고 있는 성수동 중심 지역에 대한 고려 역시 필요하므로 지역민들과 더불어 유동 인구에 대한 사회적 고려가 필요하다.

## (2) 가치개방형 자원

성수동 준공업지역이 가지고 있는 가치개방형 자원에서는 지역 커뮤니티, 신구문화 결합의 특징 그리고 지역의 정신이 포함된다.

현재 성수동은 구두, 패션 산업의 부활을 위해 각 산업의 커뮤니티를 활성화시키고 부활시키는 것에 힘쓰고 있다. 또한, 신산업을 중심으로 사회경제조직의 집합을

35) 홍수민, & 엄상훈. (2023). 성수동 준공업지역 리모델링 건축물의 입면 변화 요소 분석-성수연방의 요소분석을 중심으로. 대한건축학회 학술발표대회 논문집, 43(2), pp. 13.



통해 조직과 조직, 조직과 지역사회, 조직과 외부사회간 서로 교류하고 발전해 나가는 형태로 지역 커뮤니티 특성이 나타난다.<sup>36)</sup>

또한, 성수동은 도심지 내 준공업지역으로 큰 변화들을 맞아왔다. 그 과정에서 산업, 문화, 트렌드 등 다양한 요소들의 변화에 있어서 옛 것(지역 정체성)을 간직하고 받아들인 채 새로운 것(신산업 문화)을 적용시키는 ‘범고창신法古創新’이라는 지역의 정신이 드러난다.

[그림 3-7] 성수동 준공업지역 시간 흐름에 따른 물리적 특성

Issue	청계천 재개발 준공업지역 지정	공업의 국가산업화	서울 산업구조 변화 수도권 과밀억제정책	서울 산업구조 변화 공장의 할도시화	산업구조 변화	IT산업진흥개발지구 지정 제조업의 쇠퇴 문화적 도시재생 (리모델링)	소비활동 증가
Industry	경공업	제조업 수제화 산업	자동차 정비산업	제조업 수제화 산업	제조업 첨단 산업	상업 문화예술 패션 산업	IT/게임 산업 상업 문화예술 패션 산업
Physical Features	공장지대 형성	수제화 산업 붉은 벽돌	공장 건물의 지속적 유입	자동차 정비소	아파트형 공장	DIOR 성수 인무장길 대림창고	팝업 스토어 무신사 성수 LCDC
Year	1960년	1970년	1980년	1990년	2000년	2010년	2020년

### (3) 유형가치생산형 자원

성수동 준공업지역의 유형가치생산형 자원에는 지역 내 상징물, 주변 시설과의 관계, 가로와 건축물 사이의 관계, 기존 건축물의 외관 및 형태, 전통적 건축 양식, 지역특화재료 그리고 주변 환경이 포함된다.

36) 이유리, & 이명훈. (2017). 사회적경제조직의 네트워크 효과에 따른 지역사회 영향 분석: 성수동 소셜벤처 밸리를 중심으로. 한국지역개발학회지,29(2), pp. 183.

지역 내 상징물은 지역을 대표해 나타낼 수 있는 물리적 요소를 뜻한다. 그 요소들로는 경찰기마대, 수도박물관, 뚝도시장 그리고 다양한 문화를 소비할 수 있는 시설들이 존재한다. 이러한 물리적 자원들은 추가적인 연계를 통해 지역 활성화를 시킬 수 있는 요소들로 여겨질 수 있다.

성수동 준공업지역 내 건물들 사이의 관계, 가로와 건축물 사이의 관계에 대해 지역특화 자원을 도출하기 위해 2장에서 진행한 사례 분석과 함께 추가적인 물리적 분석을 진행하였다. [그림 3-8]과 같이 지역의 물리적 분석을 통해 도출해낼 수 있는 건물들의 특징은 첫 번째, 과거 공장 혹은 창고의 용도 특성에 따라 도로에 장변으로 마주하는 마당공간을 형성한다. 두 번째, 하나의 블록 내에 존재하는 각 건축물의 필지 점유 방식은 독립적으로 존재하여 맞벽 형태의 배치가 나타난다. 마지막으로 하나의 건물 내에서 각 실들의 진입은 외부공간으로부터 직접 진입이 이루어진다. 또한, 가장 두드러지게 나타나는 특징으로는 가로경관의 연속성과 함께 자연스러운 진입과 자유로운 이용을 위해 저층부의 필로티 공간, 투명한 파사드, 흡입하는 형태의 출입구 디자인 등 내외부의 경계를 흐리는 방식의 디자인 계획이 적용되었다는 것이다.

[그림 3-8] 물리적 분석을 통한 공간 특성 도출



또한, 지역 내 다양한 용도의 건축물이 혼재하여 존재하지만 본 연구의 핵심적인 주제인 노후산업시설과 관련하여 대상지 내에 존재하는 공장, 창고 그리고 노후산

업시설을 재활용한 공간들을 중심으로 건축물의 외관 및 형태, 전통적 건축 양식과 재료에 대해 지역특화 자원을 도출하고자 한다. 자원 도출을 위해 윤상영(2023)의 ‘성수동 준공업지역 내 건축물 리모델링 특성에 관한 연구’ 및 2장에서 분석한 사례 분석을 참고하여 외벽재료, 외부공간 그리고 내부 공간에서 나타나는 특징을 바탕으로 지역특화 자원을 도출하였다.

외벽재료의 경우 가장 시각적으로 명확하게 보이는 디자인 요소로 기존 건축물들은 적벽돌을 사용하여 건축한 비율이 가장 높았으며, 다음으로 콘크리트 순으로 나타난다. 리모델링 이후 외벽재료의 변화를 살펴보았을 때 대부분의 건축물에서 기존 적벽돌 및 콘크리트를 그대로 보존·유지하여 사용하고 있으며 일부 사례에서도 기존 재료는 유지한 채 새로운 재료를 추가적으로 사용하는 계획이 나타난다. 이때, 콘크리트, 벽돌과 같은 지역성이 담긴 재료와 유리, 금속과 같은 현대적 재료를 결합하는 계획들이 주로 나타났다. 이는 성수동이 가지고 있는 특색있는 지역건축자원이 리모델링 시에도 디자인 요소로 반영됨을 알 수 있다. 또한, 외벽 활용의 경우 옥외 광고, 그래피티 및 페인팅으로 사용되는 사례들이 다수 존재하며 특히, 옥외 광고에 해당하는 사례들은 모두 복합문화공간에서 발생하고 있다.

외부공간의 경우 기존 공장 또는 창고 건축물에서 보여지는 하역공간이나 작업 공간 등의 외부공간이 현재 새로운 기능과 요구에 맞춰 옥외영업 및 조경 공간으로 변화되어 사용되고 있다. 또한, 조경 공간의 조성은 과거 무채색의 공간을 쾌적한 녹지로 조성하여 적극 활용되고 있다. 또한 외부공간 중 옥상 공간은 대부분 루프탑으로 활용되고 있으며 이는 다양한 프로그램을 위한 내부 공간과 수직적 공간의 한계를 루프탑을 활용하여 확보하고자 하고 있음을 알 수 있다. 이러한 외부공간의 시각적 확보 및 내외부의 경계를 흐리는 디자인을 통해 접근성을 증대하려는 노력들이 특징적으로 나타난다.

내부 공간의 경우 대부분의 건축물에서 내부 공간의 개방감과 지역 이미지 형성을 위한 디자인 요소로써 주요 구조부를 노출 시켜 공간을 구성하였다.

마지막으로 성수동 준공업지역의 자연환경은 대상지를 중심으로 남쪽으로는 한강이 흐르고 북쪽으로는 중랑천이 흐르는 풍부한 수변공간 사이에 위치하고 있다. 또



한, 남쪽의 한강과 접하는 강변북로와 북측의 중랑천과 접하는 동부간선도로에 둘러싸여 있으며, 지역 내부에는 크게 남북으로 도시를 관통하는 동일로와 동서로 도시를 연결하는 아차산로가 존재하며 남서쪽에는 약 480,000㎡ 크기의 서울숲이 위치해 있다.

#### (4) 자연가치보존형 자원

성수동 준공업지역이 가지고 있는 가치개방형 자원에서는 자연환경(기후, 일조, 채광)과 지형적 특성이 포함된다.

기상청 자료를 바탕으로 성수동이 포함되어있는 성동구의 자연환경 분석을 진행하였고 30년(1991~2020) 월별 평년값을 토대로 데이터를 정리하였다. 먼저 성동구는 연평균 13.7℃로 겨울(11~2월)에는 평균 0.6℃ 여름(6~8월)에는 평균 25.3℃를 나타내며, 연평균 풍속은 2.2m/s이며 계절별 차이는 크지 않게 나타난다. 또한, 연평균 합계 강수량은 1269mm이며 7월 평균 425mm로 강수량이 가장 많고 1월 평균 13.3mm로 강수량이 가장 적다. 일조 및 채광의 경우 대상지 내 구체적인 위치에 따라 그 차이가 크게 발생할 수 있기 때문에 국지적 범위에서 추가적인 분석을 진행하고자 한다.

한강과 중랑천이 만나는 합류부 부분에 위치한 성수동 지역의 지형적 특성은 전역이 퇴적 지형의 평지이고, 자연적으로는 거대한 범람원이다. 따라서, 예전부터 장마철에는 중랑천 물이 넘쳐 수위가 높아짐에 따라 송정동·성수동을 지나쳐 바로 한강으로 물이 범람하여 넘어가며 이때, 일시적으로 만들어지는 섬이 과거의 성수동의 명칭인 뚝섬이었다. 큰 홍수가 날 때에는 성수동 전체가 잠겨버리기도 했다. 따라서, 지형적 특징에 의해 발생할 수 있는 홍수, 범람 등의 우려를 고려하여 건축 계획 시 이를 반영한 리질리언스 디자인은 지역특화를 위한 자연가치보존형 자원이 될 수 있다.

### 3.2.2. 지역특화 자원 도출 (국지적 범위 : 성수동2가 271-2번지)

성수동 준공업지역 광역적인 분석과 함께 국지적으로 대상지에 대한 지역특화 요소 도출 과정을 진행하고자 한다. 이때, 광역적 범위에서 도출된 지역특화 요소와 공통되는 부분을 제외하고 국지적 범위에 한정하여 특징적으로 나타나는 지역특화 자원만 도출하였다.

대상지는 연무장길, 연무장15길과 맞닿아 있다. 연무장길은 다양한 상업, 문화 시설이 존재하며 특히, 대상지와 같은 블록 내에 존재하는 무신사 건물, 연무장길을 중심으로 반대 블록에 존재하는 팝업 스토어, 대각선 블록에 위치한 성수연방 등이 있어 연무장길을 중심으로 다양한 문화적 경험이 가능하다.

또한, 기존 건축물은 철근콘크리트 구조에 적벽돌의 마감재를 사용하였으며 기둥과 보 등 건축물의 구조가 외부에 드러나는 특징적인 입면 형태를 띄고 있다. 추가적으로, 수직 이동을 위한 엘리베이터가 존재하지 않으며, 건물 외부에 복도 및 테라스 공간이 배치되어 있어 외부에서 각 실들로 진입하는 형태의 공간 구조를 형성하고 있다. 마지막으로, 규칙적인 형태로 좁은 기둥 간격 배치가 보이며 스펀이 가장 넓은 모서리 부분에 수직이동을 위한 계단과 화장실 등 공용 공간이 배치되어 있다.

### 3.2.3. 소결

분석을 통해 도출된 지역특화 자원을 [표 3-9]와 같이 정리하였다.

[표 3-9] 성수동 준공업지역 지역특화 자원

지역특화자원 유형	지역특화 자원	특성
문화가치기반형 자원	- 수제화, 인쇄업, 금속 가공, 패션, IT/게임 관련 문화·예술 프로그램	상징성
	- 시간 흐름에 따른 산업구조의 변화를 토대로 물리적 요소를 간직한 채 신산업을 기반으로 한 문화소비 프로그램 도입	
	- 리모델링을 통해 역사를 간직한 채 새로운 프로그램을 도입하는 방식의 공간들이 나타남	
	- 수제화, 인쇄업, 금속 가공, 패션, IT/게임 - 현재는 IT산업·유통개발진흥지구로 선정되어 관련 기업들이 많아지고 있음 - 물리적 노후화 및 용도 혼재에 따른 주거 환경으로서의 기능 저하 - 지역민을 위한 기반시설, 공원 등 확보	장소성
가치개방형 자원	- 신산업을 중심으로 사회경제조직의 집합을 통해 조직과 조직, 조직과 지역사회, 조직과 외부사회간 교류를 통해 발전해 나가는 형태의 지역 커뮤니티 형성	전통성
	- 지역 내 존재하는 노후산업시설에 새로운 문화예술 프로그램을 도입함	
유형가치생산형 자원	- 법고창신의 지역적 정신	상징성
	- 다양한 문화 및 상업 시설	
	- 적벽돌의 입면	연속성
	- 연무장길을 통해 다양한 문화 및 상업시설과의 연계 가능성	
	- 하나의 블록 내에서 독립적으로 존재하여 맞벽 형태를 띄는 건축물 필지 점유 방식	
	- 마당공간의 활용을 통해 가로와의 접근성 증대	

	- 외부 공간에서 건축물의 각 공간으로 진입하는 방식의 공간 구성	
	- 내외부에 경계를 흐리는 디자인	
	- 투명한 재료를 활용한 외부에서의 시각성 확보	전통성
	- 남쪽으로는 한강이 흐르고 북쪽으로는 중랑천이 흐름	
	- 남쪽의 한강과 접하는 강변북로와 북측의 중랑천과 접하는 동부간선도로에 둘러싸여 있음	
	- 철근콘크리트 구조에 적벽돌의 입면 마감	
자연가치보 존형 자원	- 건축물의 구조가 외부에 드러나는 형태	전통성
	- 수직 이동을 위한 엘리베이터가 존재하지 않음	
	- 건물 외부 복도 겸 테라스를 통한 공간으로의 진입	
	- 철근 콘크리트조	
	- 주요 구조부의 노출	풍토성
	- 적벽돌의 입면 마감	
	- 지역성을 드러내는 적벽돌 재료	
	- 온화한 기후	
	- 저층 지역으로 일조 및 채광 우수	풍토성
	- 퇴적 지형의 평지, 자연적으로는 거대한 범람원	
	- 홍수, 범람 등 수재해에 대응할 수 있는 리질리언스 디자인	


정리된 지역특화 자원의 적용을 통해 지역특화 복합문화공간을 계획하고자 한다. 이때, 도출한 각 유형별 지역특화 자원을 적용할 때 복합문화공간으로서의 역할인 문화적·사회적·경제적·환경적 가치 실현을 달성하는 것을 주요 목적으로 하여 계획하고자 한다.

## 제 4 장 노후산업시설을 활용한 지역특화 복합문화공간 계획

### 4.1. 설계대상지 현황

#### (1) 설계대상지 개요

[표 4-1] 설계 대상지 개요

분류	내용
지도	
위치	서울특별시 성동구 성수동2가 271-2번지
면적	1,830.4㎡
토지용도	준공업지역 (지목 : 공장용지)
제한	건폐율(60%) / 용적률 (400%) / 높이 제한 (70m)



(2) 지구단위계획 현황

[표 4-2] 성수 IT산업 · 유통개발진흥지구<sup>37)</sup>

분류	내용
구역명	성수IT산업 · 유통개발진흥지구 지구단위계획 구역
위치	성동구 성수동2가 277-28 일대
범위	
면적	578,619㎡
결정 사유	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 성수IT산업 · 유통개발진흥지구에 대하여 권장업종(첨단산업) 활성화</li> <li>- 노후산업시설의 재생</li> <li>- 산업환경 개선을 통한 성수 준공업지역 중심지 위상 정립 및 첨단산업거점 육성을 위한 지구단위계획 지정</li> </ul>
불허용도	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 단독주택 (기존 단독주택의 증축 · 개축 · 재축 제외)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 의료시설 중 병원 (정신병원 및 요양병원에 한함), 격리 병원</li> <li>- 노유자시설 중 노인복지주택</li> </ul>
권장용도	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 산업·유통개발진흥지구 권장업종 입주시설 * 전체 바닥면적의 20% 이상 설치 시 인정</li> <li>- 제1종 근린생활시설 중 휴게음식점, 탁구장, 체육도장, 의원, 치과의원, 한의원</li> <li>- 제2종 근린생활시설 중 공연장, 휴게음식점, 일반음식점, 체력단련장, 당구장, 볼링장, 골프연습장, 판매시설 중 상점, 문화 및 집회시설 중 공연장</li> </ul>
높이제한	70m
공개공지	<p>보도형 공개공지 위치 지정</p> 

[표 4-3] 성수 IT산업 · 유통개발진흥지구 건축물의 형태 · 외관계획 결정조서<sup>38)</sup>

구분		계획 내용	비고
건축 물 형태	투시벽 및 투시형 셔터	- 2m 이상 건축한계선에 면한 건축물의 1층 전면의 50% 이상을 투시형으로 설치하여야 하며, 셔터를 설치하는 경우에는 투시형 셔터를 사용	규제
	1층 바닥높이	- 건축물의 1층 바닥높이는 접한 보도 또는 도로로부터 일반인 및 장애인의 진출입에 불편함이 없도록 설치	규제
	개구부	- 연접 대지에 기존 건축물이 있을 경우 신축건축물의 1층 개구부 높이는 기존 건축물들의 1층 개구부 높이와 조화를 이루어서 설치 - 2m 이상 건축한계선에 면한 건축물의 1층 전면은 동일한 용도(점포) 1개당 2개소 이상의 출입구를 설치할 수 없음 - 2m 이상 건축한계선에 면한 건축물은 개구부가 없는 주 벽면을 도로에 노출 금지	규제
건축 물 외관	외벽면	- 주변 경관과 조화되는 소재 사용	권장
	측면 이격공지	- 폭 3m 이상의 이격 공지는 보행자를 위한 공개공간으로 조성	권장
	야간경관조명	- 쇼윈도 및 건축물 외부에서 1층 전면을 투시하는 야간 조명 등 설치 - 2m 이상 건축한계선에 면한 대지에 10층 이상 신축 또는 증·개축 되는 건축물은 가로변 외벽을 밝힐 수 있는 상향식 야간조명 등 설치 - 옥외에 설치하는 미술 장식품의 경우 야간 조명 등 설치	권장
	건축설비의 노출	- 2m 이상 건축한계선에 면한 건축물의 옥탑, 냉각탑 등의 건축설비는 도로변에 노출하여 설치 지양	권장
	탑상형 건축물	- 2m 이상 건축한계선에 면한 건축물의 형태는 시각적 개방감 확보를 위해 탑상형을 권장	권장
	간선가로변 건축물 전면부	- 도시미관을 저해하는 시설 설치 지양	권장

37) 성수IT산업 · 유통개발진흥지구 지구단위계획 구역 및 결정도. (2021). 서울특별시 고시. pp. 19-23.

38) 성수IT산업 · 유통개발진흥지구 지구단위계획 구역 및 결정도. (2021). 서울특별시 고시. pp. 24-26.



기타 사항	옥외광고물	- 「옥외광고물법」 등 관련 규정 준수	규제
	지중화 관련시설	- 도시미관 향상을 위하여 건물 또는 대지 안에 설치	권장
	담장의 설치	- 담장 허물기 권장 - 담장 설치시 식재 담장 또는 투시형 담장 설치	권장

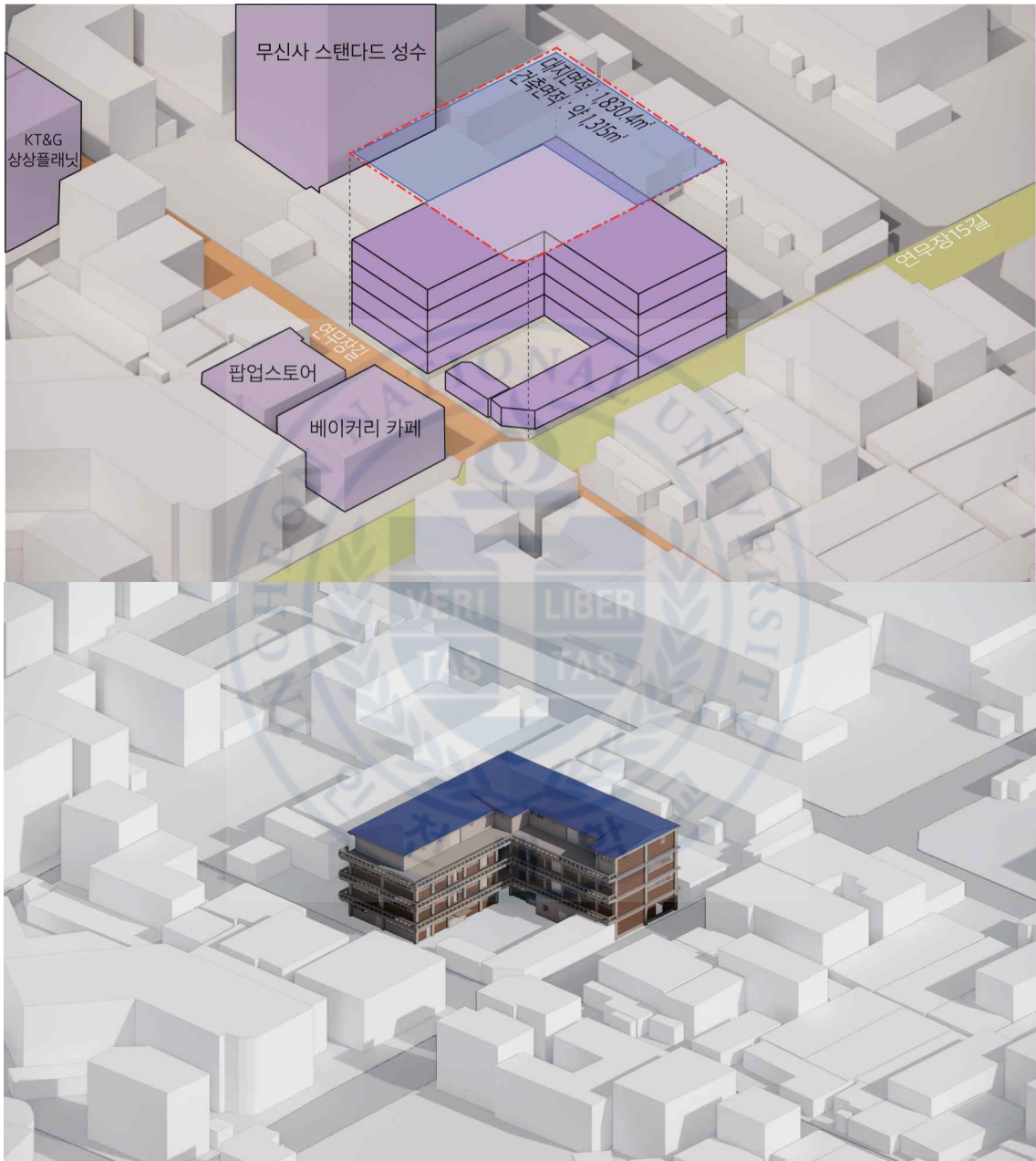
### (3) 대상지 주변 현황

본 연구의 대상지인 성수동 271-2번지의 용도지역은 준공업지역으로 60%의 건폐율과 400%의 용적률을 가진다. 현재 대상지의 대지면적은 약 1,830.4㎡로 허용 가능한 건축면적은 약 1,100㎡이며 허용 가능한 연면적은 약 7,320㎡이다. 현재 대상 건축물의 건축면적은 약 1,315㎡이며 이는 주동(1,100㎡)과 불법 증축동(215㎡)의 건축면적을 합산한 것이다. 또한 현재 대상 건축물의 용적률 산정용 연면적은 약 4,400㎡이다. 따라서 약 2,920㎡의 면적의 공간을 증축할 수 있다.

이어서 대상지는 연무장15길과 연무장길이 교차하는 교차로의 북서측에 위치해 있다. 이때 연무장15길은 주거/산업 축, 연무장길은 문화 축으로 설정할 수 있다. 특히 연무장길인 문화 축을 중심으로 팝업스토어, 무신사 성수, KT&G 상상플래닛 등 패션, 음식, 문화 측면에서 소비할 수 있는 다양한 공간들이 존재한다.

또한, 대상 건물은 불법 증축동을 제외하고 ‘ㄱ’자 형태의 배치를 통해 교차로와 맞닿는 마당 공간을 형성하고 있다. 외관적으로는 기둥, 보 등의 주요 구조부가 드러나는 형태이며 적벽돌이 주요 입면 재료로 사용되었음을 알 수 있다. 또한 기존 건물의 용도 특성상 원활한 공기의 흐름을 위해 높은 위치에 창이 배치되어 있음을 알 수 있다.

[그림 4-1] 대상지 현황



## 4.2. 노후 산업시설을 활용한 지역특화 복합문화공간 계획

### 4.2.1. 계획 목표

본 연구는 노후산업시설을 활용하여 지역특화 복합문화공간을 계획하는 것이다. 주요 계획 목표로는 첫 번째, 계획 대상인 노후산업시설의 보존 가치 및 개발 방향성, 리모델링 전략에 대한 설정 후 새로운 용도의 복합문화공간으로 재탄생시킴으로써 지역 활성화를 실현하는 것이다. 두 번째, 지역특화 요소를 충분히 반영한 계획을 통해 지역 정체성을 유지하며 특화산업 연계를 통해 지역 활성화를 실현하는 것이다. 마지막으로, 지역특화산업이자 문화 소비 프로그램으로 e스포츠 콘텐츠를 도입한 복합문화공간으로, 프로그램 특성을 고려한 계획을 통해 새로운 유형의 공간을 제안하는 것이다.

따라서, 3장에서 도출한 지역특화 자원을 적극적으로 활용하여 지역특화를 실현함과 동시에 복합문화공간으로서의 문화적·사회적·경제적·환경적 가치를 실현하는 방향으로 본 계획을 진행하고자 한다.

### 4.2.2. 프로그램 전략

프로그램 전략은 기존 노후산업시설의 재탄생 및 복합문화공간으로서의 사회적, 문화적, 경제적 가치를 실현하기 위한 새로운 프로그램 도입에 초점을 맞춘다. 이에 따라, 문화가치기반형 자원과 가치기반형 자원을 활용하여 지역특화 프로그램을 도출하고자 하며, 문화가치기반형 자원 중 지역 기반 산업을 우선적으로 고려하였다.

대상 지역의 기반 산업을 파악하였을 때, 수제화·인쇄·금속·가공·패션·IT/게임 산업 순으로 시간에 따라 나열할 수 있다. 더불어 해당 지역은 ‘IT산업·유통개발진흥지구’로 지정되어 있어 신산업을 중심으로 재도약하고자 하는 추세를 보인다. 이러한 지역의 특성을 고려하여 IT/게임을 중심으로 한 핵심 프로그램을 계획하

고자 한다.

또한, 지역의 역사와 문화적 특징을 고려하였을 때, 지역의 물리적 요소(역사적 측면)와 비물리적 요소(문화적 측면)를 조합하여 새로운 공간을 창출하는 특징이 나타난다. 이를 통해 지역의 고유성과 새로운 프로그램의 결합으로 지역특화 복합문화공간 조성하고 지역주민 및 외부인들에게 풍부한 경험과 가치를 제공할 수 있다.

따라서, 지역특화를 위한 ‘e스포츠 복합문화공간’을 제안하고자 하며 구체적인 프로그램 도출을 위해 국내외 e스포츠 복합문화공간의 사례 분석을 진행하여 정리하였다.

[표 4-4] e스포츠 복합문화공간 사례분석

	명칭	HyperX e-Sports Arena <sup>39)</sup>
	위치	Las Vegas, Nevada
	개장	2018.03
	운영주체	ALLIED Esports
	면적	2,787㎡
전시공간	-	
공연공간	주경기장	
교육공간	-	
휴게공간	라운지	
상업공간	카페테리아, 바	
체험공간	스트리머 룸, 게임 스테이션	
사무공간	경기보조실	

	명칭	Fortress Melbourne <sup>40)</sup>
	위치	Melbourne
	개장	2020.03
	운영주체	Fortress
	면적	2,700㎡
전시공간	-	
공연공간	ALIENWARE ARENA	
교육공간	스트리머 포드(교육실)	
휴게공간	라운지	
상업공간	테마 레스토랑, Sports Bar	
체험공간	The Hall	
사무공간	-	

	명칭	LOL Park <sup>41)</sup>
	위치	서울특별시 종로구
	개장	2018.09
	운영주체	라이엇 게임즈
	면적	5,280㎡
전시공간	명예의 전당, 디지털 전시공간	
공연공간	LCK Arena	
교육공간	-	
휴게공간	라운지 및 휴게공간	
상업공간	BBQ, 빌지위터 카페, 라이엇 스토어	

	명칭	대전e스포츠경기장 <sup>42)</sup>
	위치	대전광역시 유성구
	개장	2021.09
	운영주체	대전광역시
	면적	4,595㎡
전시공간	-	
공연공간	주경기장, 보조경기장	
교육공간	아카데미실	
휴게공간	관람객 휴게공간	
상업공간	-	

체험공간	라이트 PC방
사무공간	경기보조실

체험공간	-
사무공간	운영사무실, 회의실, 경기보조실

	명칭	광주이스포츠경기장 43)
	위치	광주광역시 동구
	개장	2020.12
	운영주체	광주광역시
	면적	4,290㎡
전시공간	-	
공연공간	주경기장, 보조경기장	
교육공간	-	
휴게공간	-	
상업공간	-	
체험공간	Space G (배틀로얄 공간)	
사무공간	경기보조실	

	명칭	부산e스포츠경기장 44)
	위치	부산진구 중앙대로
	개장	2020.11
	운영주체	부산정보산업진흥원
	면적	2,379㎡
전시공간	-	
공연공간	주경기장, 보조경기장 2개소	
교육공간	옐로우 스페이스 (다목적 교육 공간)	
휴게공간	-	
상업공간	B PUB, 카페테리아	
체험공간	블루스페이스 (VR체험공간)	
사무공간	사무실, 인포데스크, 경기보조실	

국내외 e스포츠 복합문화공간 사례 분석을 통해 도출된 구체적인 프로그램을 기반으로, 추가적인 프로그램들을 고려하여 지역특화 복합문화공간에 도입할 수 있는 프로그램 계획을 수립하였다.

전시 공간으로는 e스포츠 명예의 전당을 마련하여 역사와 선수들의 이력을 전시하고 디지털 전시를 통해 새로운 유형의 예술을 체험할 수 있는 공간을 계획한다. 공연 공간으로는 e스포츠 경기장을 활용하여 다양한 대회 및 이벤트를 개최하며, 교육 공간으로는 e스포츠 아카데미실을 운영하여 전문 교육 프로그램을 제공한다. 또한, 이용자를 위한 휴게공간을 마련하며 상업 공간으로는 펍, 카페, 카페테리아,

39) HyperX Extends Naming Rights Deal at Esports Arena Las Vegas - SportsTravel (sportstravelmagazine.com) 2024.06.07

40) Fortress Melbourne - Populous 2024.06.07

41) Riot Games opens 'League of Legends' esports arena in Seoul (koreaherald.com) 2024.06.07

42) 대전드림아레나 (dicia.or.kr) 2024.06.07

43) 광주이스포츠경기장 (gicon.or.kr) 2024.06.07

44) 부산 이스포츠 경기장 (brena.or.kr) 2024.06.07

굿즈샵 등을 마련하여 다양한 서비스를 제공하고, PC·콘솔·배틀로얄·VR 체험공간을 마련하여 최신 기술 및 e스포츠를 체험할 수 있는 공간을 제공한다. 마지막으로 시설의 운영을 위한 사무공간과 e스포츠 경기를 위한 지원 공간을 계획하고자 한다.

추가적으로 지역특화를 실현하기 위해 지역산업과 연계된 공간들과 지역민들을 위한 커뮤니티 공간들을 마련할 필요가 있다. 따라서, 기존 e스포츠 경기장을 기업들을 위한 시연 공간으로 활용함과 동시에 IT/게임 관련 기업 홍보 공간을 계획하고자 한다. 또한, 지역민들을 위한 커뮤니티 공간과 디지털 콘텐츠 교육 공간을 마련하여 지역민들의 참여와 교류를 촉진한다. 이를 바탕으로 본 계획에 도입할 프로그램을 [표 4-5]와 같이 정리하였다.

[표 4-5] 도입 프로그램

공간유형	프로그램
전시공간	e-Sports 명예의 전당, 디지털 전시 공간, IT/게임 관련 기업 홍보관
공연공간	e-Sports 경기장
교육공간	e-Sports 아카데미실, 디지털 콘텐츠 교육 공간
휴게공간	라운지
상업공간	팝, 카페, 카페테리아, 굿즈샵
체험공간	PC, 콘솔, 배틀로얄, VR 체험공간
사무공간	사무공간, e-Sports 경기 지원공간(조정실, 읍저버실, 해설실, 선수단실 등)



#### 4.2.3. 리모델링 전략

노후산업시설을 활용함으로써 그 가치를 창출함과 동시에 지역특화 자원을 활용하여 복합문화공간으로서 환경적 가치를 창출하기 위해 대상지에 위치한 기존 건축물을 완전 철거 후 재건축하는 방향이 아닌 리모델링하여 새로운 공간으로 탄생시키는 방향으로 나아가야 한다. 「건축법」 제 2조 10항에서는 “리모델링이란 건축물의 노후화를 억제하거나 기능 향상 등을 위하여 대수선하거나 건축물의 일부를 증축 또는 개축하는 행위를 말한다.” 라고 정의하고 있다. 따라서 리모델링이란 대수선, 증축, 개축을 포괄하는 용어이다.

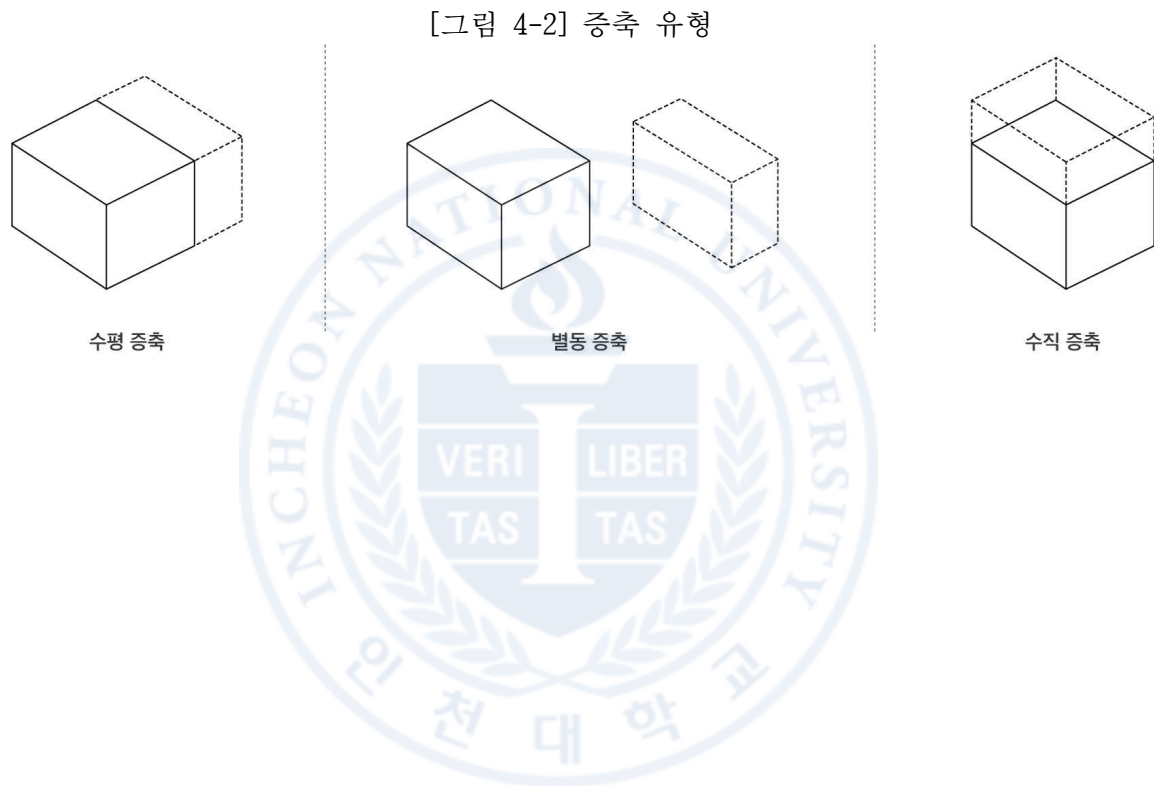
「건축법」에서 개축과 대수선은 건축 안전이라는 측면에서 개념적으로 구분하고 있으며, ‘개축’은 건축물 전체를 해체하거나 그에 준하는 정도로 해체하는 수선으로서 가장 큰 범위의 수선으로 건축행위의 범위에 포함하고 있다. 반면에 ‘대수선’은 건축물의 주요구조부를 변경하지만 건축물을 해체하는 수준에는 미치지 않는 수선으로 규정하여 ‘개축’보다 수선의 범위가 작아 건축행위에는 포함되지 않는다.<sup>45)</sup> 또한, ‘증축’은 「건축법 시행령」 제2조2호에 따르면 기존 건축물이 있는 대지에서 건축물의 면적, 연면적, 층수 또는 높이를 늘리는 것을 말한다.

설계 대상지는 준공업지역으로 60%의 건폐율과 400%의 용적률을 적용하여 계획할 수 있다. 현재 대상지의 대지면적은 1,830.4㎡이기 때문에 약 1,100㎡의 건축면적과 약7,321㎡의 용적률 산정용 연면적이 허용된다. 그러나, 현재 대상지는 기존 산업시설의 건물(1,100㎡)와 불법 수평증축된 단층건물(215㎡)로 구성되어 있어 불법건축물을 철거 후 계획하는 방식으로 리모델링을 진행하여야 한다. 또한 불법건축물을 철거함으로써 지구단위계획에서 지정한 보도형 공개공지를 확보할 수 있다. 불법건축물을 철거할 경우 대상지 내 노후산업시설이 차지하는 연면적은 약 4,400㎡로 약 2,900㎡의 연면적을 증축할 수 있다. 따라서 기존 공간은 e스포츠 문화복합공간으로 계획될 때 도입되는 프로그램을 모두 담기에는 부족하다고 판단되어 증축

45) 윤상영. (2023). 성수동 준공업지역 내 건축물의 리모델링 특성에 관한 연구. 성균관대학교 일반대학원 석사학위논문. pp. 12.

행위를 통한 리모델링이 진행되어야 한다.

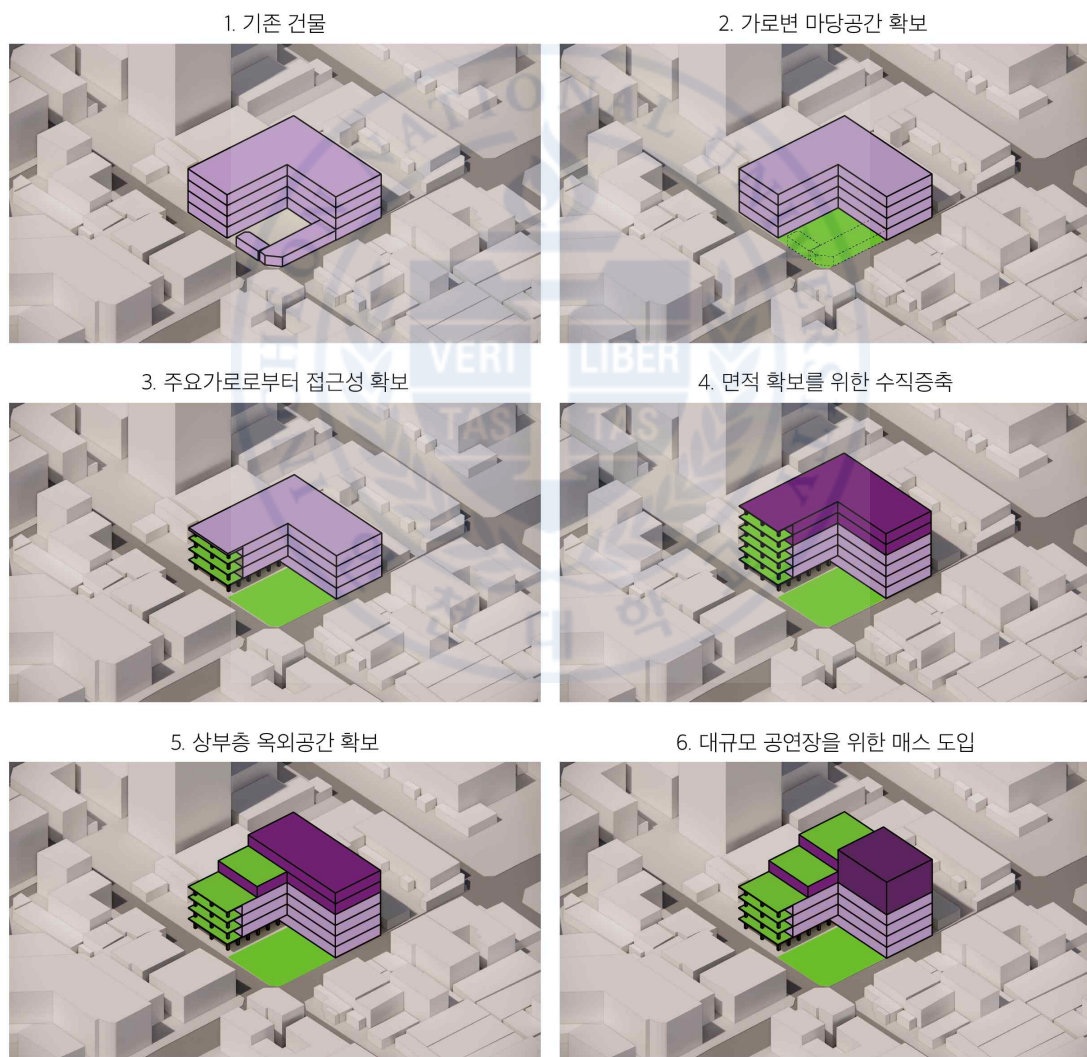
증축의 유형에는 [그림 4-2]와 같이 수평 증축, 수직 증축, 별동 증축이 존재한다. 이때, 대상지의 건폐율을 고려하여 일부 철거 후, 수평 및 수직 증축 혹은 기존 건축물에 수직 증축 하는 방식을 적용할 수 있다.



#### 4.2.4. Mass 전략

Mass Study 전략은 [그림 4-3]과 같이 지역특화 자원을 활용하여 복합문화공간으로서 사회적 가치 창출을 위해 가로와의 연속성, 시각적 개방성 측면을 고려한 계획을 진행하였다.

[그림 4-3] Mass Study



### **(1) 기존 건물**

기존 건물은 남쪽으로는 연무장길 동쪽으로는 연무장15길이 지나는 교차로에 북서 방향에 배치되어 있다. 현재 대상지는 4층 규모의 ‘ㄱ’자 배치를 띄는 주 건물 함께 교차로에 ‘ㄱ’자로 맞닿은 단층형의 불법 증축 건축물이 존재한다. 매스 디자인 계획에 앞서 주변 건물들과의 연계성 및 준공업지역 내 대상지의 위치적 특성을 고려하여, 연무장길을 문화 축으로, 연무장15길을 주거 및 산업 축으로 설정하여 계획을 진행하였다.

### **(2) 가로변 마당 공간 확보**

성수동 준공업지역은 공장·창고·자동차 관련 시설 등의 산업시설 특성상 운반, 적재, 진입 등의 이유로 가로변에 마당 공간을 형성하는 경향이 있다. 이를 지역특화 자원으로 여겨 다양한 활용을 통해 접근성 확보를 위한 공간으로 계획하였다. 이에 따라, 대상지에 존재하는 ‘ㄱ’자 형태의 불법 증축 건축물을 제거하고, 교차로를 향해 마당이 열려있는 건물 배치 형태를 취함으로써 건물과 가로와의 관계에 있어서 주거·산업축과 문화축으로의 접근성을 확보함과 동시에 지구단위계획에서 지정한 보도형 공개공지를 확보하였다.

### **(3) 주요 가로로부터 접근성 확보**

본 대상지에 맞닿아 있는 연무장길, 연무장15길 중 유동 인구가 더 많으며 문화 소비 시설이 주로 배치되어 있는 연무장길을 주요 가로로 선정하였다. 남쪽으로 뻗은 기존 건물의 저층부를 필로티 처리하고, 상부 공간을 테라스로 개방하여 주요 가로로부터의 시각적 접근성을 확보하여 내외부의 경계를 흐려 접근성을 높이하고자 하였다. 이는 마당 공간과의 연계를 가능하게 한다. 또한, 연무장길을 중심으로 문화 소비 시설로의 용도변경이 지속되는 추세를 고려하여, 대상지 서측 필지의 추후 용도 변화 가능성을 염두에 두고 블록 내에서 독립적으로 존재하는 건물 배치 형태를 연계 가능성을 고려한 계획으로 진행하였다.

#### (4) 면적 확보를 위한 수직 증축

대상지의 용적률을 고려하였을 때 산업시설 면적은 불법 증축 건축물을 제외하고 약 4,400㎡로, 약 2,900㎡의 면적을 증축을 통해 추가적으로 확보할 수 있다. 대상 건축물을 최대한 보존한 채 계획하기 위한 리모델링 전략으로 수평 증축, 별동 증축, 수직 증축의 세 가지 방식을 고려했을 때, 수평 및 별동 증축은 건축 면적이 증가하여 허용 건폐율을 초과하게 되므로 수직 증축 방식을 채택하였다.

#### (5) 상부층 옥외공간 확보

수직 증축된 영역에서도 주요 가로로부터의 시각적 접근성을 확보하기 위해 옥외 공간을 마련하였다. 또한, 대상지의 자연가치보존형 자원 중 일조 및 채광을 고려하여 계단식 배치로 매스를 계획하였다.

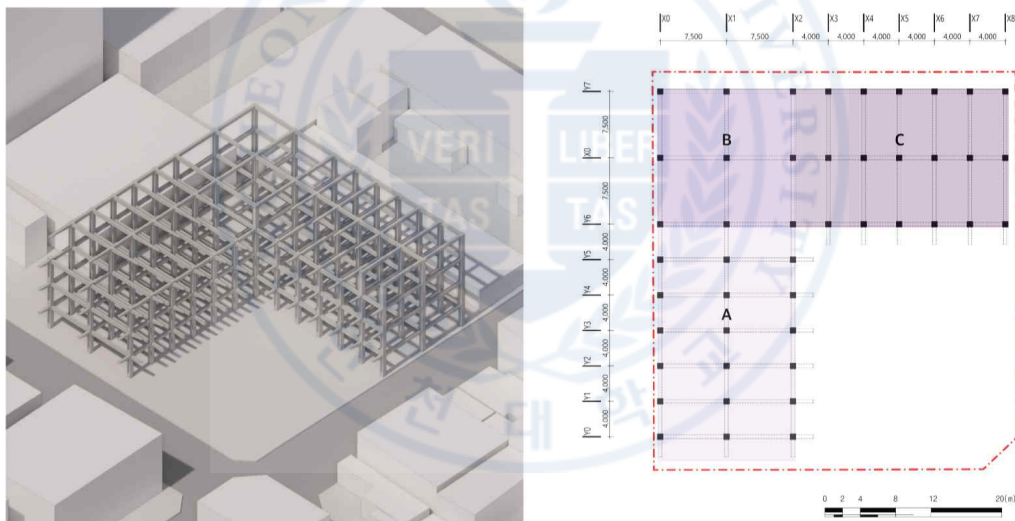
#### (6) 대규모 공연공간을 고려한 매스 도입

e스포츠 특화 복합문화공간에서 대공간을 필요로 하는 e스포츠 경기장은 공간 특성상 무주 공간, 높은 층고를 확보하여야 한다. 기존 건축물 내부에 도입하기에는 변형 요소가 많아 보존 측면에서 유형가치기반형 자원을 충분히 활용한 지역특화 계획이 어렵다고 판단되어 수직 증축 영역에 대공간을 도입하는 방식으로 계획하였다.

#### 4.2.5 구조 및 프로그램 배치 전략

본 대상지의 건축물 구조는 [그림 4-4]와 같다. 프로그램 배치에 앞서 기존 구조를 분석하였을 때, 촘촘한 기둥 간격은 공연, 전시, 체험 등 자유로운 동선을 필요로 하는 공간에는 적절하지 않다. 하지만, 각각의 소규모 공간을 필요로 하는 체험실, 교육실 등은 본 구조에 적합하다고 판단하였다. 따라서, 기존 건물을 A, B, C의 영역으로 구분하였고, 각 영역에 적합한 프로그램 배치와 함께 필요 영역에 한정하여 구조를 변경하는 계획을 진행하였다.

[그림 4-4] 기존 건축물 구조 현황

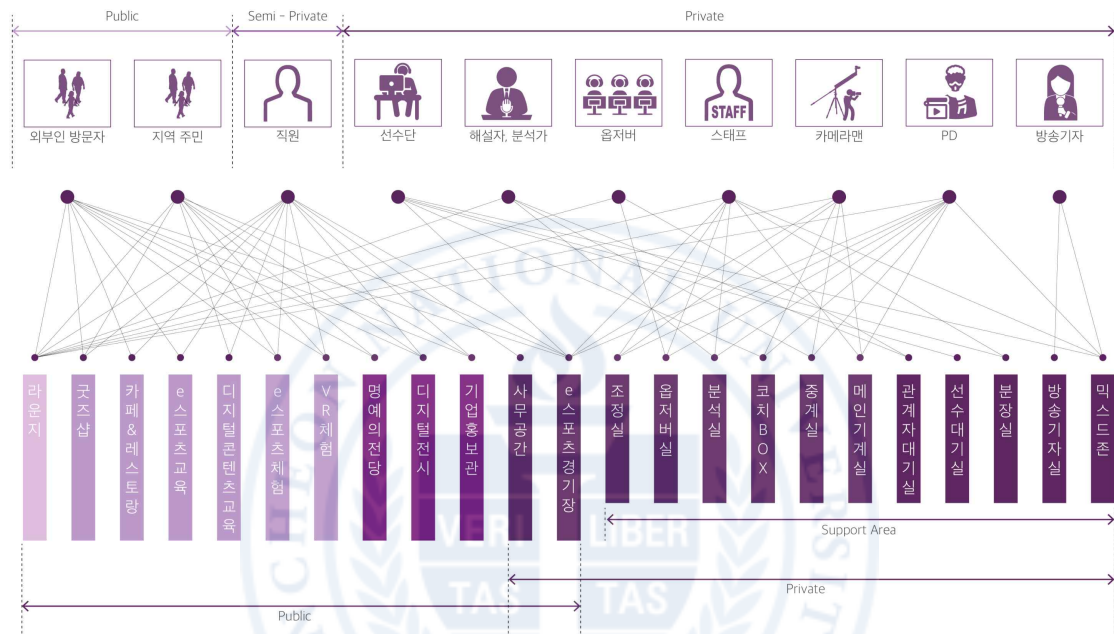


프로그램 배치에 앞서 성격에 따라 프로그램을 두 가지 기준을 통해 분류하였다. 첫 번째로, 자유로운 동선을 필요로 하는 대규모 공간에 적합한 프로그램과 반대로 작은 실 내에서 이루어지기에 적합한 프로그램으로 분류하였다. 두 번째로, 각 프로그램이 가지는 개방성 측면에서 대상 건축물의 이용자인 외부인, 지역 주민, 직원, e스포츠 경기 관련자의 이용도에 따라 프라이빗의 정도를 구분하였다. 추가적으로, 각 프로그램 간의 연관성을 바탕으로 공간 배치를 진행하기 위해 [그림 4-5]와



같이 다양한 이용자와 프로그램 간의 관계 분석을 진행하였다.

[그림 4-5] 이용자와 프로그램 관계 분석



유동인구가 많은 문화 축을 중심으로 이용자의 진입 흐름을 고려하였을 때, A영역보다 C영역이 시각적 접근성을 확보하기에 유리하다고 판단하였다. 따라서 C영역에 대공간을 배치하여 추가적인 시각적 확보와 자유로운 흡입 동선을 유도하고자 하였다. 반대로 A영역은 같은 개념으로 주거·산업축에 개방성을 띠다고 판단하여 지역사회를 위한 커뮤니티 공간, 소규모 체험 공간을 배치하였다. 추가적으로 B영역은 A와 C영역을 연결하며 수평, 수직적으로 공간의 확장 가능성을 고려하여 중심을 이루는 코어 배치와 함께 라운지 공간을 배치하였다.

또한, 다양한 이용자와 프로그램 간의 관계를 분석했을 때, 사무공간 및 e스포츠 경기를 위한 지원공간은 프라이빗한 영역이 되어야 한다. 이때, 지원 공간은 e스포츠 스타디움과 긴밀하게 연결되어야 하며, 사무공간은 시설을 전반적으로 담당하기에 적합한 위치에 배치되어야 한다. 따라서, 가장 프라이빗한 영역이 되어야 하는

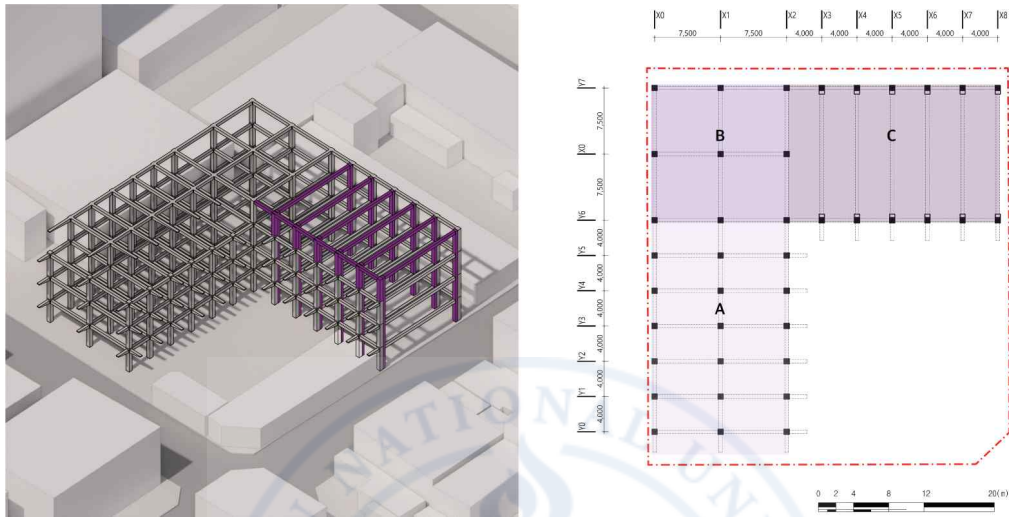
경기 운영과 직접적 연관이 있는 공간을 메인 스타디움과 수직적으로 배치하였으며, 사무공간과 추가적인 지원 시설은 A영역의 증축부에 배치하여 메인 스타디움과의 연결성을 높이고 전반적인 건물의 관리를 담당할 수 있도록 하였다.

[그림 4-6] 프로그램 배치 계획



다음과 같은 프로그램 배치를 위해 C 영역은 원활한 소통 및 체험, 자유로운 동선을 위해 무주 공간이 되어야 한다고 판단하였으며 추후 수직으로 증축되는 영역 역시 C동을 중심으로 계획되었기 때문에 해당 영역에 한정하여 구조 변경을 진행하고자 한다. 기존 횡방향으로 계획된 기둥 스패를 넓게 확보하여 대공간을 형성하기 위해 중앙부에 위치한 기둥을 제거하고 보를 받치는 양쪽 기둥을 보강하고자 한다. 변경된 구조 계획은 [그림 4-7]과 같다.

[그림 4-7] 구조 변경 계획

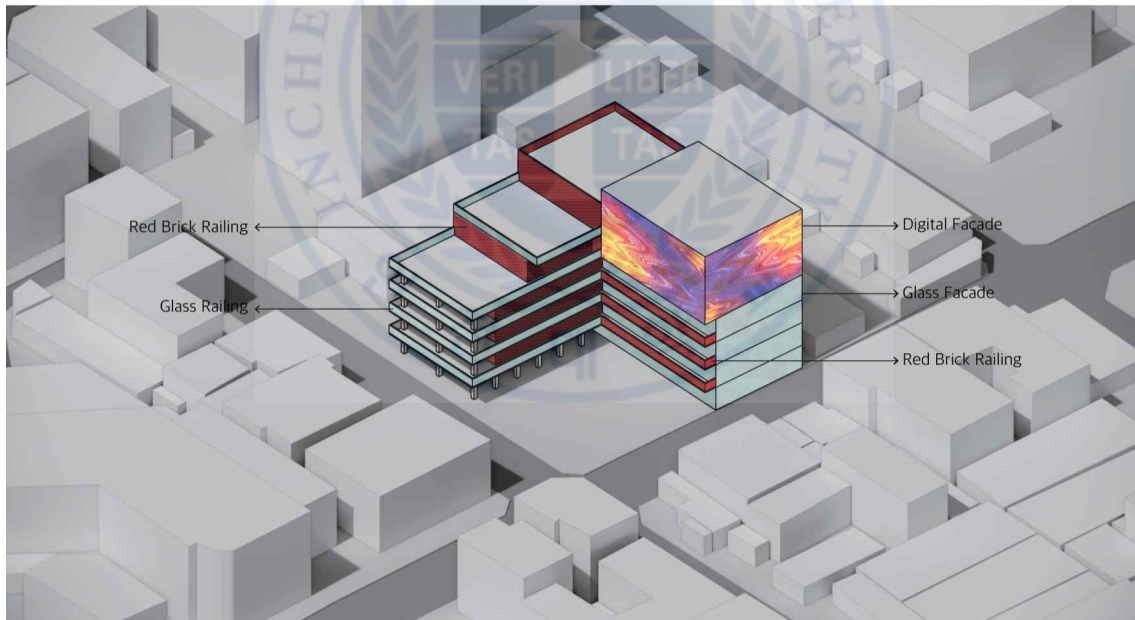


#### 4.2.6. 디자인 전략

디자인 전략은 다음과 같이 구분하여 진행하였다. 첫 번째, 문화가치기반형, 유형가치생산형 자원을 활용하여 지역의 정체성, 용도의 정체성 그리고 시각적 확보를 통해 문화적, 사회적 가치 창출을 실현하기 위한 입면 디자인 계획. 두 번째, 자연가치개방형 자원을 활용하여 가로로부터의 접근성, 외부로부터 시각적 확보를 통해 환경적·사회적 가치 창출을 실현하기 위한 외부 공간 계획. 세 번째, 지역의 유형가치생산형 자원을 활용하여 다양한 프로그램을 경험함으로써 문화적, 사회적 가치 창출을 실현하기 위한 내부 공간 계획으로 진행하였다.

##### (1) 입면 계획

[그림 4-8] 입면 디자인 전략

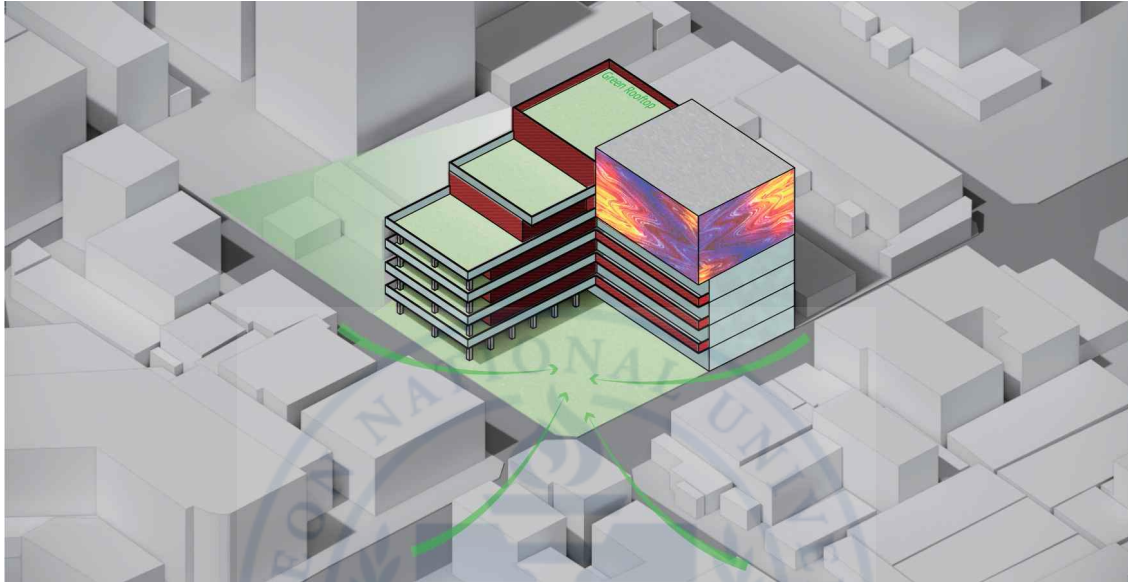


지역 내 문화가치기반형, 유형가치생산형 자원을 활용하여 지역의 정체성을 보존하고자 지역특화 재료이자 본 건축물의 외부 마감 재료로 사용되는 적벽돌을 적

극적으로 활용하고자 한다. 또한, 투명한 재료를 복합적으로 활용하여 주요 가로로부터의 시각적 확보성 및 건물 내부로의 접근성을 확보하여 사회적 가치를 실현하고자 하며, 디지털 파사드를 도입해 용도의 정체성을 드러냄으로 문화적 가치를 실현하고자 한다. 이때, A 영역은 작은 실 단위로 계획된 체험 및 교육 공간으로 기존 건축물의 최소한의 변형이 이루어지는 공간으로 계획되어 기존 건축물의 입면 어휘를 따라 적벽돌을 적극적으로 활용한 계획을 진행하였으며, 주거·산업 축에 접하여 배치된 C동은 주요 가로로부터의 접근성 및 시각적 확보를 고려하여 통창을 활용한 투명한 입면을 계획하였다. 또한, 각 영역에 존재하는 외부 공간의 난간은 각 영역에 계획된 재료와 반대로 적용하여 A 영역에서는 투명성 및 접근성을 통한 사회적 가치를, C 영역에서는 상징성 및 정체성을 통한 문화적 가치를 부여하였다. 또한, 증축 영역에 대해서는 기존 건축물의 정체성을 이어 적벽돌 마감을 기본으로 하되, 건축물의 상징성과 용도의 정체성을 나타내기 위해 e스포츠 경기장 영역의 매스는 디지털 파사드로 활용하고자 한다.

## (2) 외부 공간 계획

[그림 4-9] 외부 공간 계획 전략

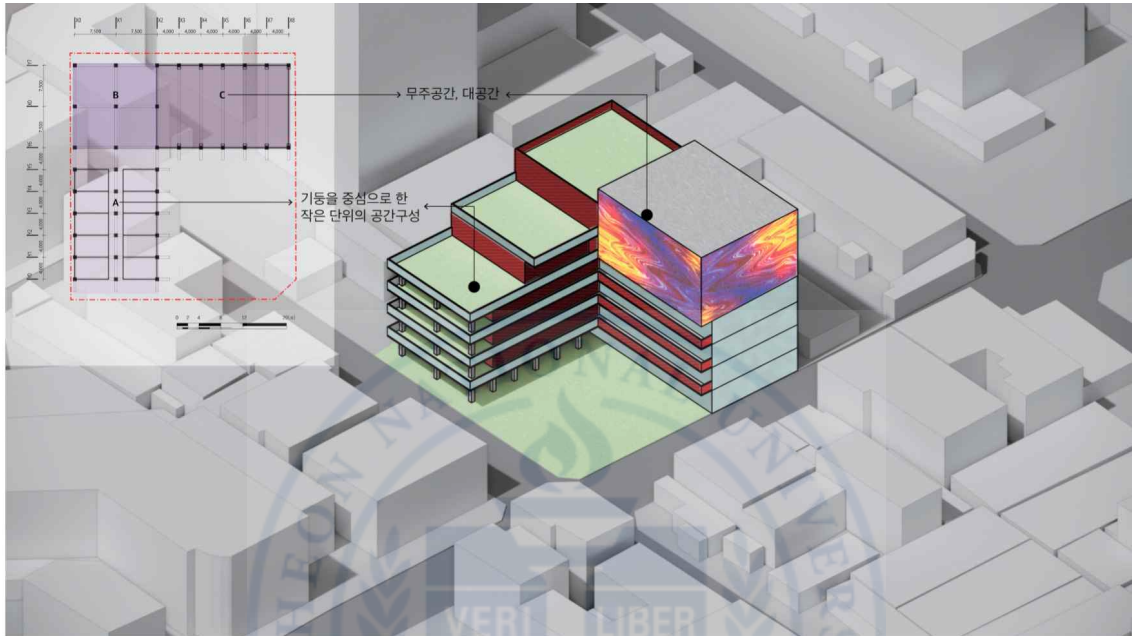


외부 공간의 경우, 녹지공간 확보를 통한 환경적 가치 실현과 가로변을 향해 열려있는 외부 공간을 통해 건물 간의 관계 및 가로와 건물 간의 관계에서 접근성과 상징성을 확보하여 사회적 가치를 실현하고자 계획하였다. 먼저, 야외로 열려있는 외부 공간은 기본적으로 녹지화를 첫 번째 목표로 삼는다. 이를 통해 지역 주민에게 부족한 녹지공간을 제공하고, 접근성을 높이고자 한다. 계획된 녹지공간들과 함께 야외 공간에 투수성 재료를 도입하여 홍수 및 범람에 대비하는 리질리언스 디자인 요소를 적용함으로써 지역특화 자원 중 하나인 지형적 특성을 고려한 계획을 통해 환경적 가치를 실현하고자 한다. 두 번째로, 기존 건물이 가지고 있는 테라스형 복도의 정체성을 유지하며, 외부 공간을 통해 각 영역으로 진입하는 공간구조방식을 동일하게 이어간다. 또한, 다양한 용도의 공간들을 외부 공간을 통해 통합하여 시각적 확보 및 건물의 자유로운 이용을 유도함으로써 사회적 가치를 실현하고자 한다.



### (3) 내부 공간 계획

[그림 4-10] 내부 공간 계획 전략



내부 공간의 경우 크게 세 공간으로 분류해 디자인 계획을 진행하고자 한다. 첫째로, A 영역은 기존 건물의 주요 구조부를 중심으로 작은 단위의 셀들을 각 실로 계획하여 지역 커뮤니티, 소규모 체험을 위한 공간으로 활용하도록 한다. B 영역은 중심 공간으로 A와 C 영역을 연결해주는 라운지로써 커뮤니티와 동선 확장의 중심이 된다. C 영역은 내부에 존재하는 기둥을 철거하고 양쪽 기둥을 보강함으로 대공간을 형성하여 이에 어울리는 전시, 체험 등의 프로그램을 배치한다. 각 영역별 가로와의 관계 및 구조를 고려한 내부 공간 계획을 통해 접근성 및 공간의 활용성을 확보함으로 사회적, 문화적 가치를 실현하고자 한다.

### 4.3. 계획안

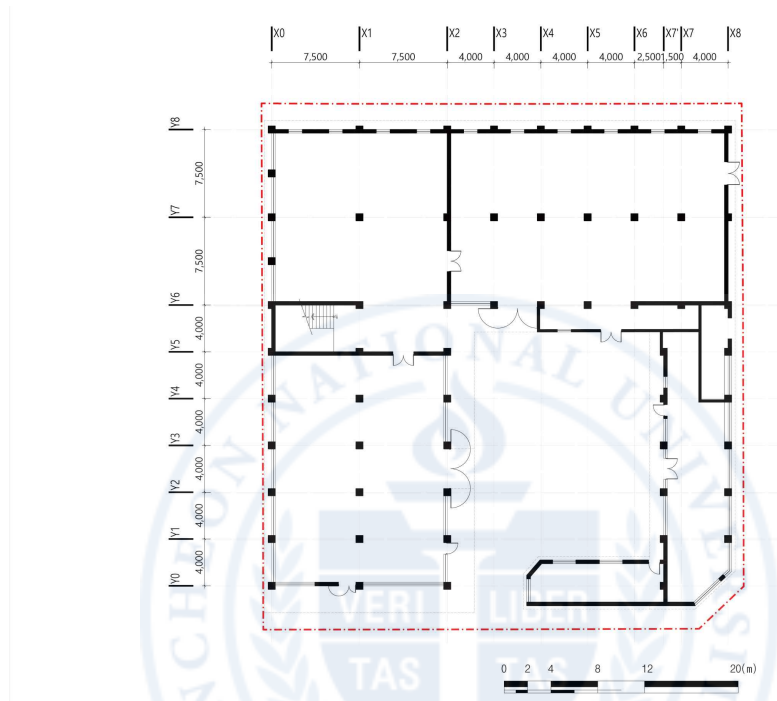
본 장에서는 도출한 지역특화 자원을 활용하여 복합문화공간으로서의 가치를 실현하기 위한 디자인 전략을 실제 계획안에 반영하여 제안하고자 한다.

[표 4-6] 건축 개요

용도		복합문화공간	
위치		성수동2가 271-2	
규모		지상 6층	
건축면적		1,100㎡	
연면적		5,721.05㎡	
구분	공간 유형	면적	프로그램
1층	휴게 공간	244.80㎡	라운지
	상업 공간	249.60㎡	카페, 레스토랑
	외부 공간	486.41㎡	다목적 전시, 명예의 전당
	공용 공간	119.19㎡	-
2층	휴게 공간	244.80㎡	라운지
	전시 공간	508.56㎡	디지털 전시공간, 기업 홍보관, VR 전시공간
	외부 공간	200.45㎡	테라스
	공용 공간	146.19㎡	-
3층	휴게 공간	244.80㎡	라운지, 스낵바
	체험 공간	508.56㎡	PC게임 공간, 배틀 로얄 공간, 콘솔 게임 공간
	외부 공간	200.45㎡	테라스
	공용 공간	146.19㎡	-
4층	휴게 공간	244.80㎡	라운지
	교육 공간	258.96㎡	디지털 교육실, e스포츠 교육실
	지원 공간	503.88㎡	선수단 대기실, 분장실, 기자실, 조정실, 읍저버실
	외부 공간	200.45㎡	테라스
5층	공용 공간	146.19㎡	-
	휴게 공간	244.80㎡	라운지, 스낵바
	공연 공간	258.96㎡	e스포츠 경기장, 코치박스
	지원 공간	129.01㎡	기계실, 분석실, 관계자 대기실, 해설실
	사무 공간	102.06㎡	오피스
	외부 공간	218.98㎡	테라스
6층	공용 공간	146.19㎡	-
	휴게 공간	244.80㎡	라운지, 굿즈샵
	공연 공간	160.72㎡	e스포츠 경기장
	지원 공간	34.51㎡	기계실
	외부 공간	373.68㎡	테라스
	공용 공간	131.13㎡	-

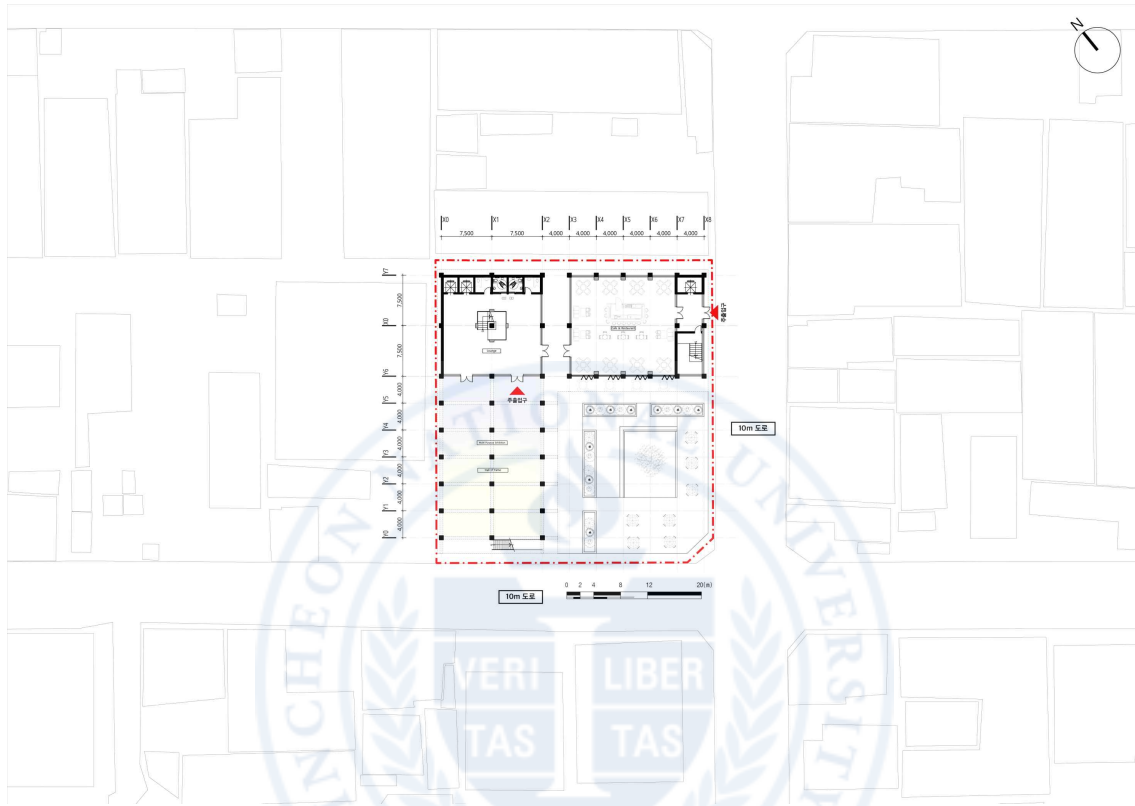
#### 4.3.1. 평면계획

[그림 4-11] 기존 건축물 평면도



위 그림은 기존 건축물의 1층 평면도이다. 대상지 경계부에 배치된 불법증축 건축물을 제외하고 기존 건축물의 배치, 구조, 공간적 어휘 그리고 외부와 내부 공간 사이의 관계의 정체성을 보존한 채 리모델링 계획을 진행하였다.

[그림 4-12] 1층 평면도 및 배치도

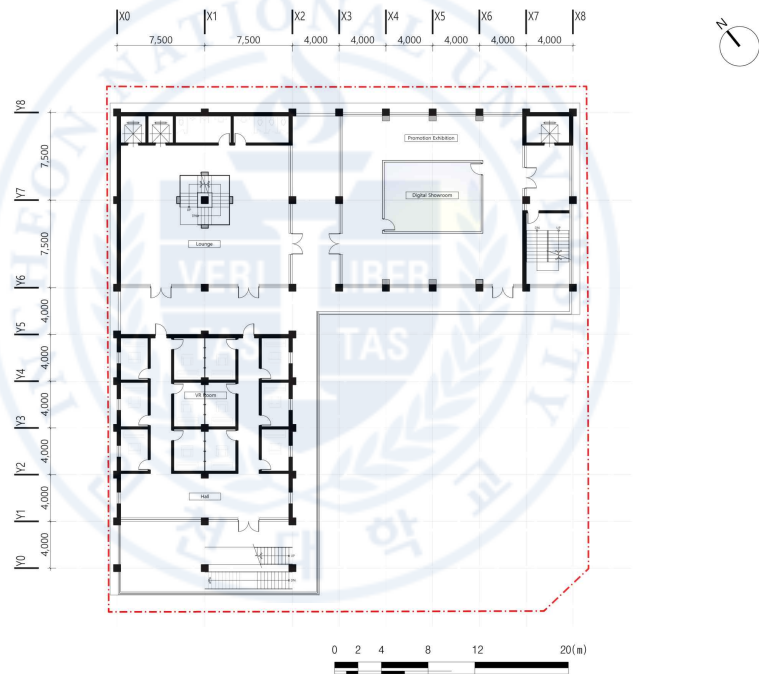


먼저, 1층 평면과 함께 배치 계획을 통해 가로와 대지, 가로와 건축물 사이의 관계에 대해 설명하고자 한다. 본 대상지의 교차로를 향해 공개공지를 두었으며, 이 영역에는 건물의 구조 어휘를 따르는 직선적인 조경계획을 통해 가로변으로부터 자연스러운 접근을 유도하였다. 또한, 조경 영역의 바닥 페이빙은 투수성 재료를 사용하여 녹지공간과 함께 수재해에 대응할 수 있는 계획을 마련하였다. 추가적으로, 저층부에 카페 및 레스토랑, 건물의 중심 라운지 공간을 배치하였고 진입부를 필로티 처리함과 동시에 필로티 영역에 디지털 전시 및 명예의 전당 프로그램을 배치함으로써 자유로운 건물로의 출입을 유도하였다.

주요 코어는 라운지 공간에 배치하고, 건물의 양 끝에 추가적인 수직 동선을 배치하여 상층부 공간으로의 직접 진입 역시 가능하도록 계획하였다. 주차 계획은

「주차장법」 제 19조, 「도로교통법」 제6조 및 제7조에 따라 보행자 중심 도로에 맞닿아 위치해 있으며, 주변 리모델링 건축물 중 부설주차장이 존재하지 않는 사례들을 참고하여, 부설주차장의 설치가 곤란하다고 “시장·군수 또는 구청장”이 인정하는 장소로 가정하였다. 연면적 15,000㎡ 이하의 문화 및 집회시설, 위락시설, 숙박시설, 업무시설에 해당하지 않기 때문에 부설주차장의 설치를 대신하여 비용을 납부하는 방식으로 계획하고자 한다.

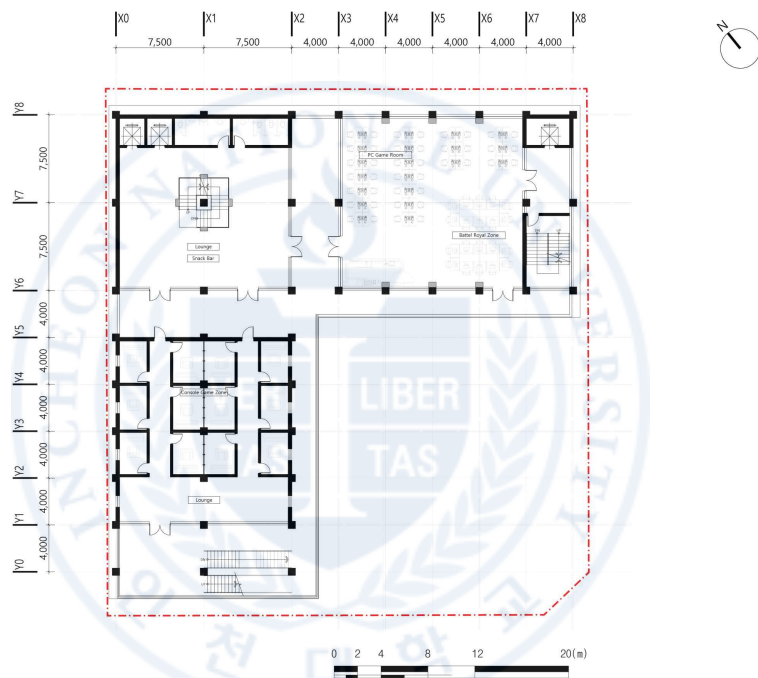
[그림 4-13] 2층 평면도



2층 계획은 라운지를 중심으로 VR 체험실과 전시 공간을 구분해 계획하였다. VR 체험실은 기존 구조 어휘를 중심으로 작은 셀들로 나누어 설계하였으며, 2인 이상의 체험을 위해 중앙부에 가벽을 설치하여 가변적으로 이용할 수 있도록 계획하였다. 전시 공간 내에는 디지털 전시, 기업 홍보 전시로 크게 두 가지 프로그램을 계획하였다. 이때, 외부로 노출된 투명한 입면은 디지털 전시 공간에 방해가 되는

요소로 작용할 수 있기 때문에, 중심부에 가벽을 설치하여 독립된 영역으로 계획하였으며, 그 주변부로 원형의 동선을 통해 다양한 기업의 홍보를 위한 전시 공간을 배치하였다. 이를 통해 방문객들이 자연스럽게 동선을 따라 전시를 관람할 수 있도록 유도하였다.

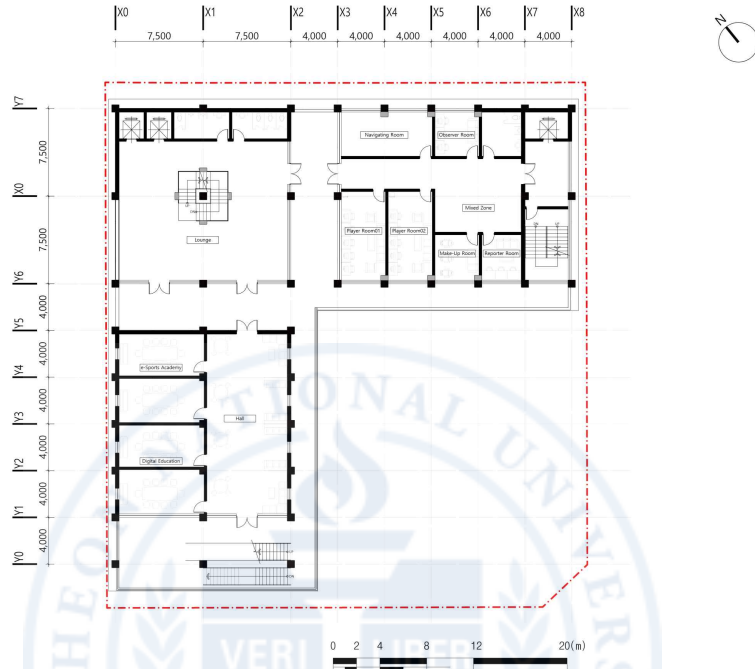
[그림 4-14] 3층 평면도



3층 계획은 라운지를 중심으로 Console 게임 체험실과 PC 및 Battle Royal 게임 체험실을 구분하여 계획하였다. Console 게임 체험실은 2층과 같은 개념으로 계획하여 개인 또는 소규모 그룹이 즐길 수 있도록 하였다. PC 및 Battle Royal 게임 체험실은 대공간 내에서 게임 종류에 따라 좌석을 선택하여 이용할 수 있도록 계획하였으며, 프로그램 간의 연관성을 고려하여 라운지에 스낵 바를 함께 배치하여 체험 및 식음을 함께 즐길 수 있도록 계획하였다.



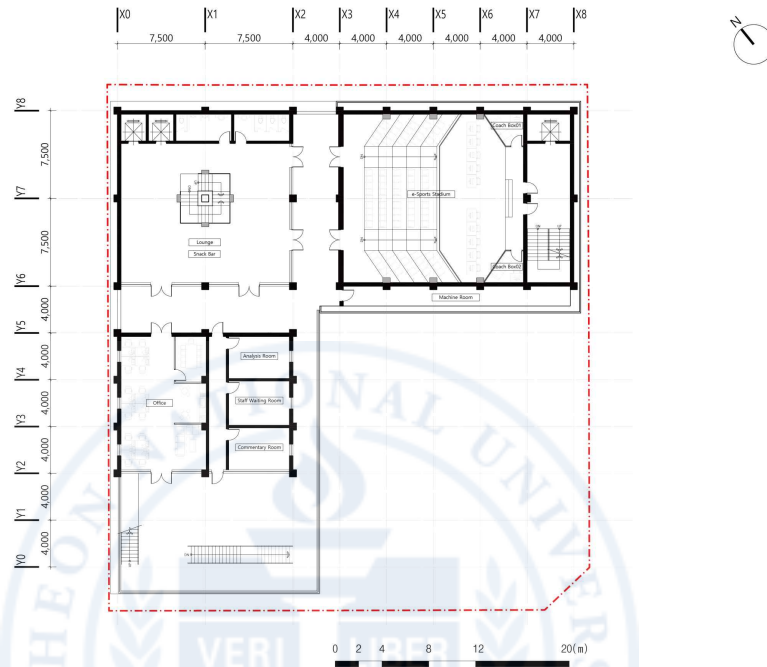
[그림 4-15] 4층 평면도



4층 계획은라운지를 중심으로 교육 공간과 e스포츠 경기를 위한 지원 공간으로 크게 구분하여 배치하였다. 지원 공간은 가장 프라이빗한 공간으로, 2개의 선수단 대기실과, 분장실, 조정실, 읍저버실, 기자실, 믹스드존이 존재한다. e스포츠 경기장과 의 연관성을 바탕으로 수직적으로 연결되도록 배치하였으며, 이 공간은 선수단과 관련 이용자들이 경기가 없는 시간에 이용할 수 있는 공간으로 계획하였다.

교육 공간은 지역 주민을 위한 디지털콘텐츠 교육과 일반인들을 대상으로 한 e스포츠 관련 교육 공간으로 구성하였다. 이 공간은 예약제로 운영되며, 정해진 예약 없이는 이용할 수 없도록 계획하여 4층 전체가 자유로운 출입이 제한된 프라이빗한 공간이 되도록 하였다. 이러한 구성은 4층의 공간들이 체계적으로 관리되고, 이용 목적에 맞게 활용될 수 있도록 의도하였다.

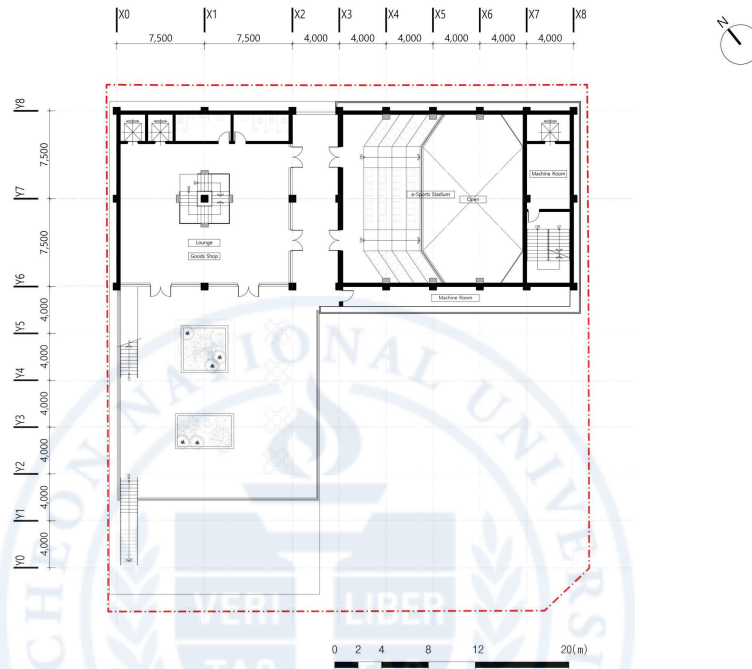
[그림 4-16] 5층 평면도



5층은 라운지를 중심으로 사무 및 지원 공간과 e스포츠 경기장으로 구성된다. 사무공간의 전면부에는 테라스 공간을 배치하여 쾌적한 업무 환경을 조성하고, 건물의 최상층에 위치시켜 전체적인 건물 관리를 담당할 수 있도록 계획하였다. 지원 공간에는 분석실, 관계자실, 해설실이 있으며, e스포츠 경기장과와 수평적 연결성을 바탕으로 상호작용이 원활하도록 계획하였다. 이 공간은 업무를 목적으로 사용하는 이용자들이 존재하므로 테라스 공간을 함께 이용할 수 있도록 계획하였다.

e스포츠 경기장은 라운지로부터 외부 공간을 거쳐 진입할 수 있도록 계획하였으며, 선수단 및 관계자들은 건물의 북동측 코어를 통해 분리된 동선을 이용하여 진입할 수 있도록 하였다. 또한, 계단식 좌석을 배치하여 관람 시 시야각을 확보하고자 하였고, 라운지에 배치된 스낵바를 통해 식음과 관람을 함께 즐기도록 계획하였다.

[그림 4-17] 6층 평면도

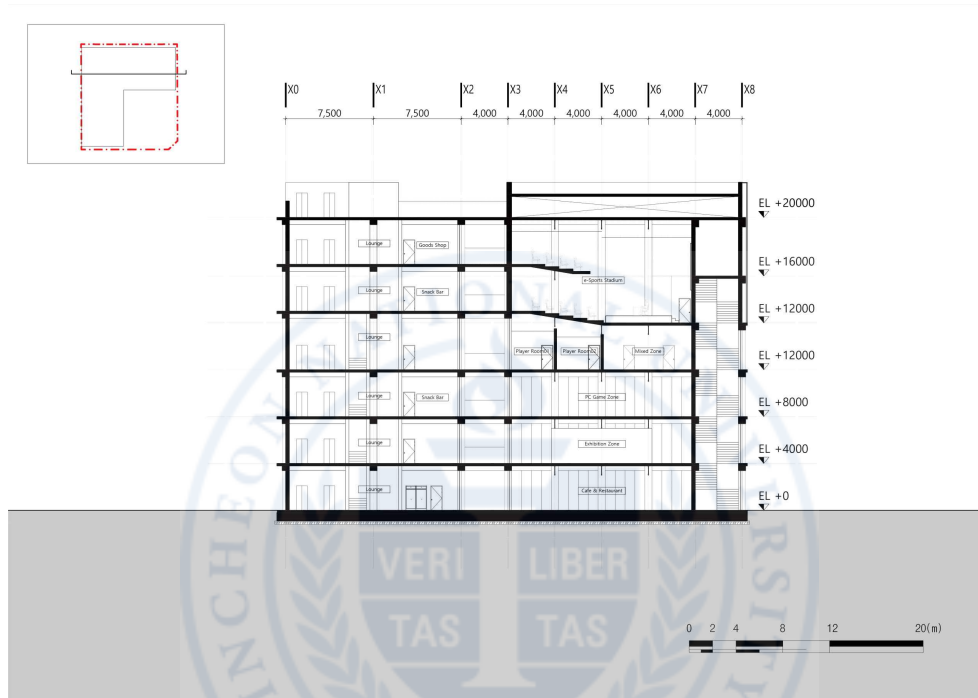


마지막으로 6층은 라운지를 중심으로 루프탑 야외 공간과 e스포츠 경기장으로 구성된다. 최상층에 위치한 루프탑 공간은 라운지에 위치한 굿즈샵과 스낵바와 연결되며, 다양한 e스포츠 행사를 개최할 수 있도록 계획하였다. 이를 통해 건물의 저층부부터 최상층까지 이용자들이 자유롭게 이용할 수 있도록 유도하였다.

e스포츠 관람 공간은 경기를 진행하는 선수와 스크린에 대한 시야각을 확보하기 위해 5층과 동일한 개념으로 계단식 좌석을 배치하였다. 이를 통해 관람객들이 코적하게 경기를 즐길 수 있는 환경을 조성하였다. 6층의 이러한 구성은 다양한 이벤트와 활동이 가능하도록 하며, 건물 전체의 활용도를 높이는 것을 목표로 한다.

#### 4.3.2. 단면 계획

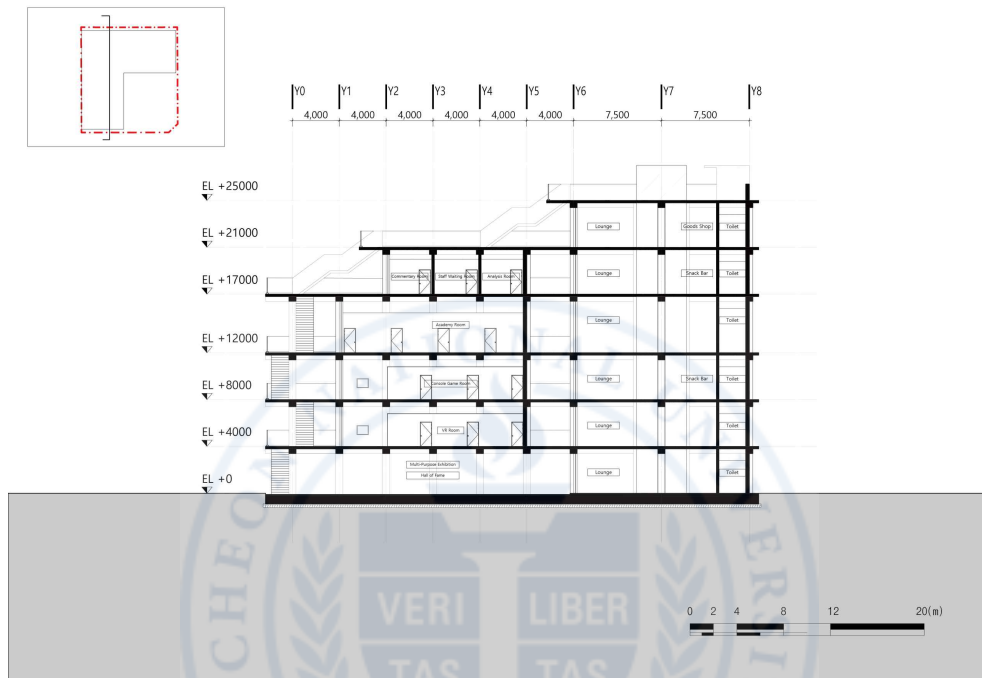
[그림 4-18] 단면도 01



건물의 라운지 및 대공간 영역의 단면도이다. 기존 건물 중심부의 기둥을 해체하고 기둥 보강과 트러스 빔 설치를 통해 구조적 안정성을 확보하고 대공간을 마련하였다. 라운지, 카페 및 레스토랑, PC 게임 영역은 노출 천장을 통해 개방감을 주고자 하였다. 또한, 라운지 영역 중심부에 위치한 순환형 계단은 유리실로 계획하여 부족한 채광을 보충하도록 의도하였다.

층고는 기존 건물의 층고인 4,000mm를 최대한 유지하여 최소한의 변경을 하고자 하였으며, e스포츠 경기장의 계단식 좌석 계획을 위해 4층에서만 기존 건물의 최상층 지붕을 제거하고 층고를 조절하였다. 또한, e스포츠 경기장 내부의 마감 재료로 기존 건물을 이루던 벽돌을 재사용하여 친환경적인 계획과 함께 과거의 공간에서 미래의 콘텐츠를 체험할 수 있는 공간적 연출을 의도하였다.

[그림 4-19] 단면도 02

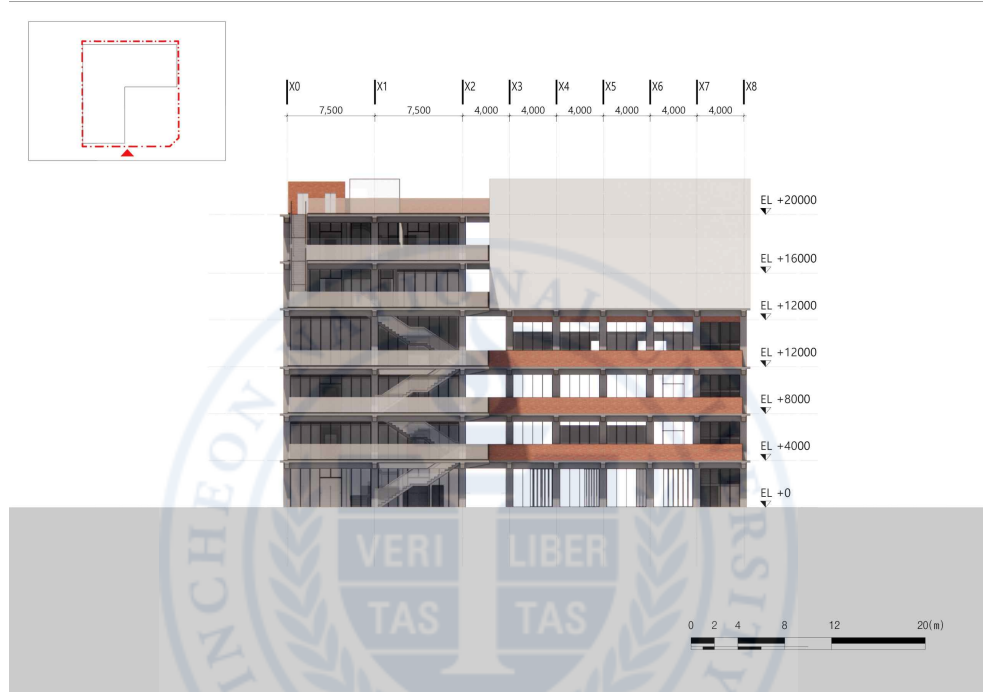


건물의 라운지 및 남측 영역에 대한 단면도이다. 유동 인구가 가장 많은 연무장 길에 대응하여 바로 진입할 수 있는 수직 동선과 계단식 테라스 공간을 배치하여 가로변에서의 시각적 확보를 의도하였다. 또한 저층부의 필로티 공간은 건물의 정체성을 나타낼 수 있는 e스포츠 관련 상설 전시 및 명예의 전당 전시 공간으로 계획하여 가로로부터 자연스러운 접근을 유도하였다.

소규모로 계획된 각종 체험실, 교육실, 사무 및 지원 공간은 기존 건축물의 구조 어휘에 맞게 배치하여 최소한의 변화를 통한 보존을 의도하였다. 라운지 공간과 연결되는 매개 공간은 외부 공간으로 계획하여 각 실로의 진입을 외부로 통해 유도함으로써 더 다양한 경험을 할 수 있도록 하였다. 이러한 구성을 통해 이용자들이 공간을 자유롭게 탐색하고, 다양한 공간을 체험할 수 있도록 하였다.

### 4.3.3. 입면 계획

[그림 4-20] 정면도

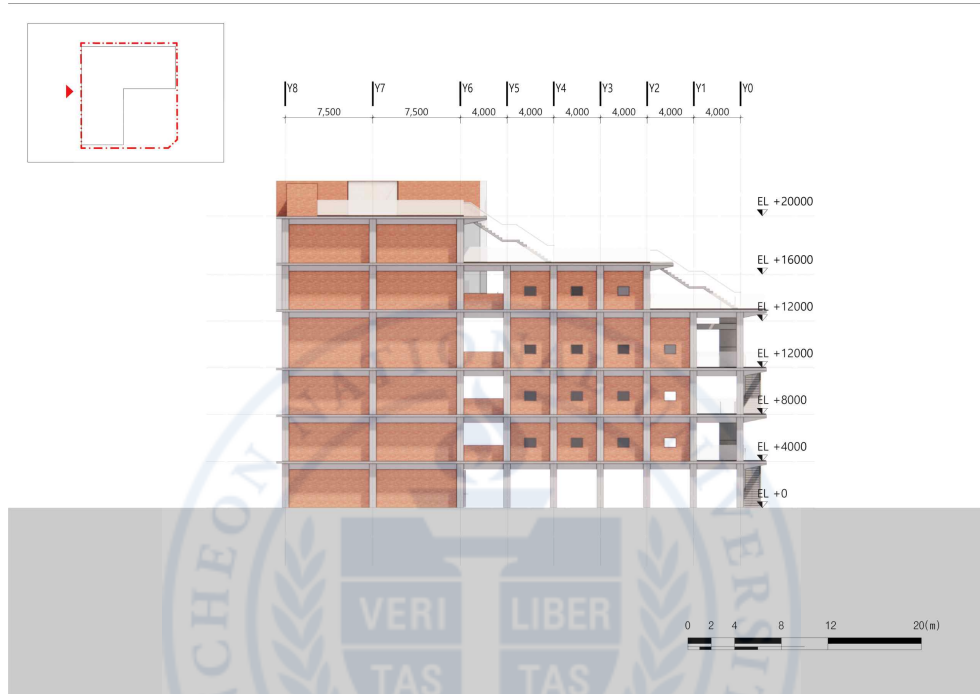


입면 계획 시 지역특화를 위해 기존 건물의 적벽돌을 활용한 입면과 건물 내부 활동이 외부로 드러날 수 있는 투명한 입면, 두 가지 측면을 중심으로 계획하였다. 연무장길을 중심으로 정면 입면을 바라보았을 때, 복합문화공간으로서의 정체성과 접근성을 가장 우선적으로 고려하여 투명한 입면을 통해 건물 내부에서 일어나는 다양한 활동을 시각적으로 확보하는 것을 목표로 하였다.

이때, 기존 건축물이 가지고 있는 정체성을 보존하기 위해 적벽돌 난간과 외부로 노출되는 구조들을 디자인 요소로 활용하였다. 또한, 증축 영역에 한해서 디지털 파사드를 계획하여 지역 특화 프로그램의 정체성을 부각하고자 하였다. 추가적으로 테라스, 루프탑 등 외부공간의 영역들을 통해 시각적 개방감과 상층부에 대한 접근성을 확보하여 건물의 개방성과 접근성을 더욱 강화하였다.



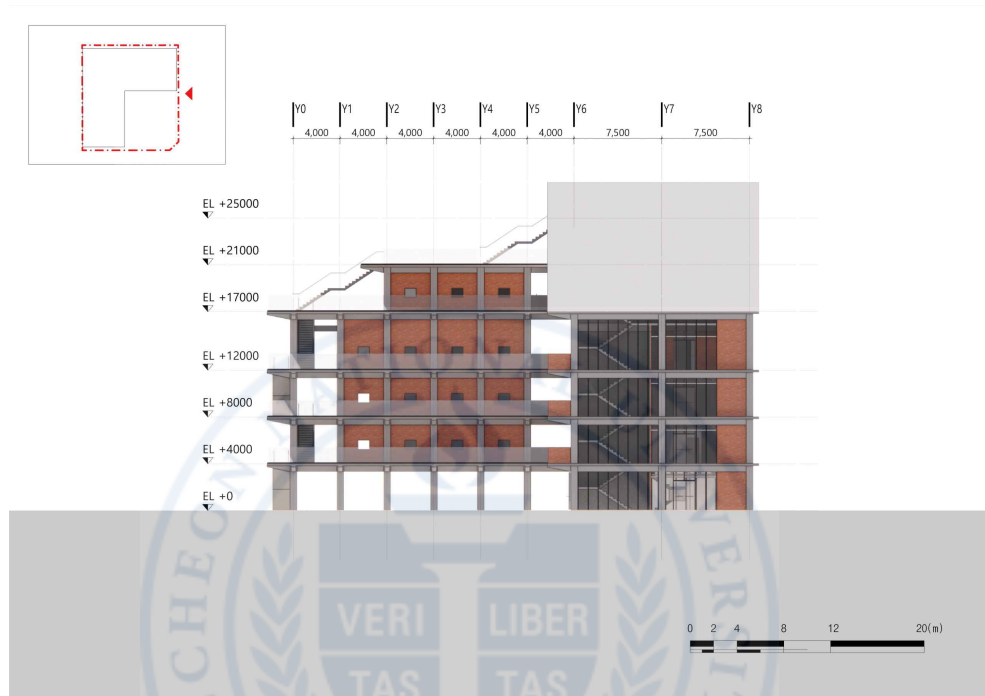
[그림 4-21] 좌측면도



좌측 입면 계획은 기존 건축물의 입면 특성을 최대한 보존하는 데 중점을 두었다. 따라서, 창문 계획을 제외하고 기존 건물의 입면 형태를 그대로 반영하여 지역 내에서 기존 건축물이 가지고 있던 정체성을 간직하고자 하였다. 공간적으로는 연무장길에 맞닿아 배치된 기존 외부 복도 영역을 길게 확장하여 시각적 인지성을 높였으며, 외부 계단을 통해 직접 진입이 가능하도록 하여 가로와의 연속성을 강화하였다.

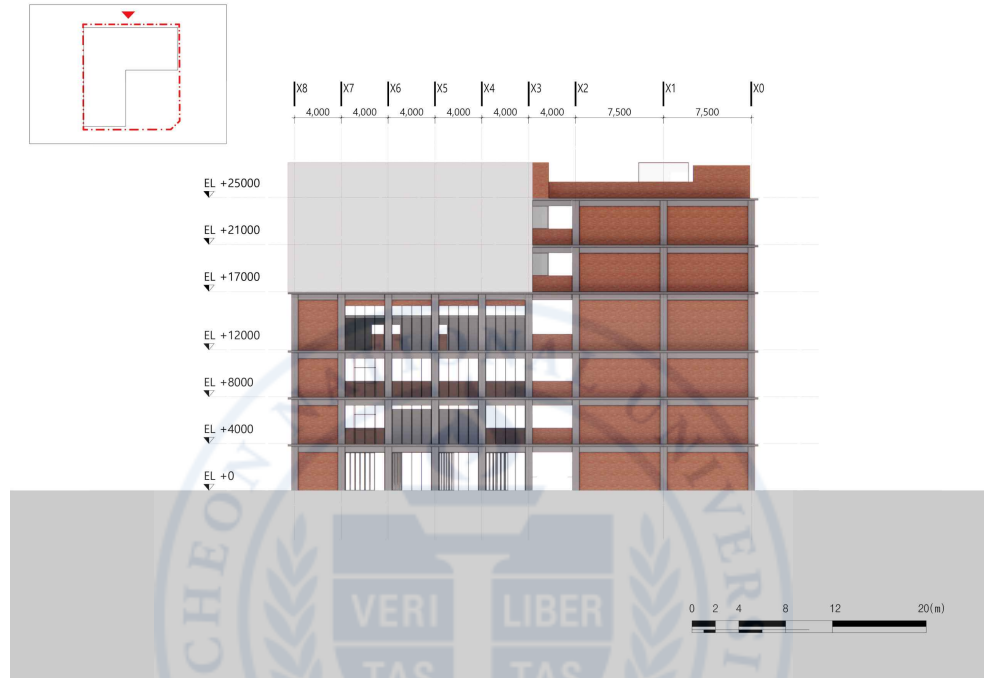
또한, 저층부의 필로티 영역은 연무장길을 중심으로 문화소비 시설로의 용도 변경이 지속되는 추세를 고려한 계획으로, 대상지 서측 필지의 추후 용도 변화 가능성을 염두에 두고, 블록 내에서 독립적으로 존재하는 건물 배치 형태를 유지하며 연계 가능성을 고려하였다. 이를 통해 향후 대상지 서측 필지의 용도 변화가 이루어질 경우에도 유연하게 대응할 수 있는 계획을 진행하였다.

[그림 4-22] 우측면도



우측 입면 계획은 비교적 접근성이 떨어지는 가로로부터 시각적 인지성을 강화하는 데 중점을 두었다. 이를 위해 연무장15길과 맞닿아 배치된 입면의 수직 동선을 투명하게 설계하여, 내부 활동이 외부에서도 쉽게 보일 수 있도록 하였다. 상층 부에는 입체적인 디지털 파사드를 계획하여 시각적 흥미를 유발하며 건물의 정체성을 강화하고자 하였다.

[그림 4-23] 배면도



배면 계획은 성수역을 중심으로 가로지르는 대로인 아차산로에서 연결되는 연무장15길에서의 시각적 측면을 고려하여 계획하였다. 주변 건축물들이 저층형 건축물로 이루어져 있기 때문에, 3층 이상의 상층부 영역은 시각적으로 잘 드러나게 된다. 이를 고려하여 투명한 입면과 입체적인 디지털 파사드 요소를 활용해 접근성 및 상징성을 확보하고자 하였다.

#### 4.3.4. 투시도 및 조감도

##### (1) 투시도

[그림 4-24] 메인 투시도

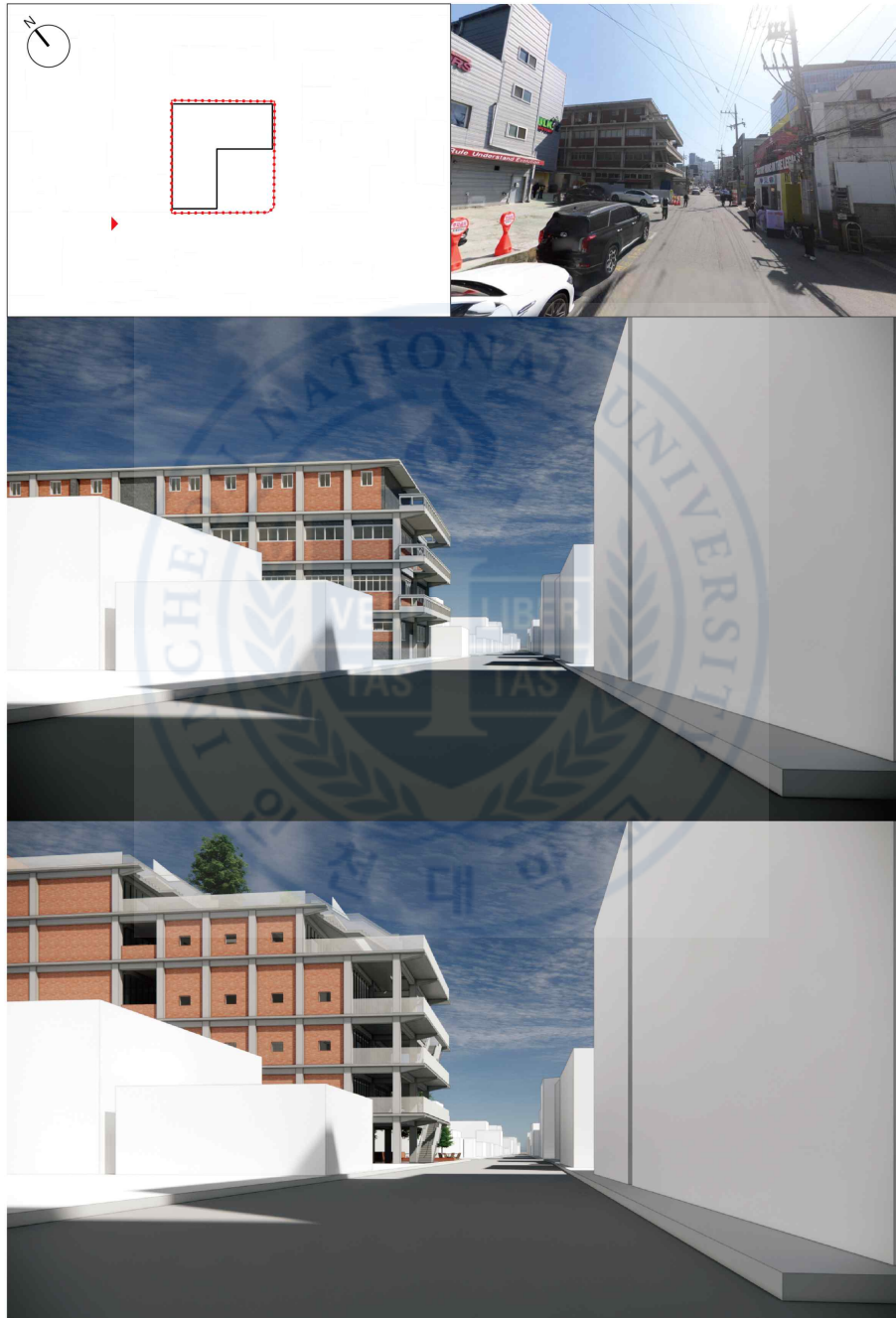


교차로에서 바라본 건물의 투시도는 지역 주민과 이용자들에게 휴식 공간을 제공하며 건물 내부로의 유입을 이끄는 보도형 공개공지에 조경 공간을 포함하고 있다. 이러한 조경 공간은 쾌적한 환경을 조성하여 사람들이 자연스럽게 건물로 접근할 수 있도록 유도한다.

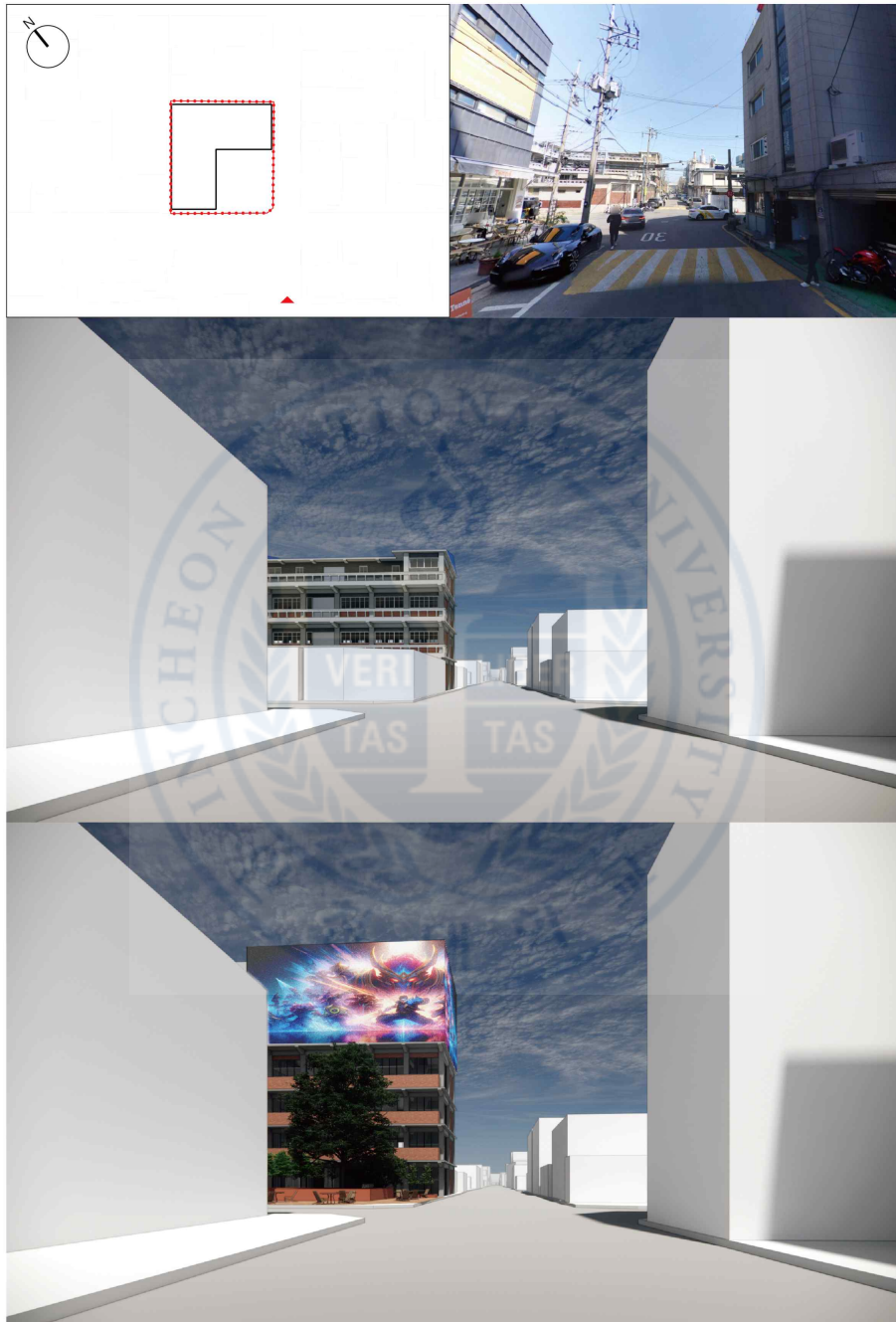
내부에서 일어나는 활동을 시각적으로 인지할 수 있는 투명한 입면은 건물의 개방감을 높이고, 외부 계단과 외부 동선을 통해 접근성을 강화한다. 또한, 지역 및 기존 건물의 정체성을 이어갈 수 있도록 적벽돌을 재료로 사용하여, 지역의 맥락을 이어가도록 계획하였다. 추가적으로 디지털 파사드를 통해 용도의 정체성을 확실히 하였으며 이러한 요소들을 통해 지역특화를 실현하고자 하였다.

(2) 가로 영역별 투시도

[그림 4-25] 가로영역별 투시도 01



[그림 4-26] 가로영역별 투시도 02





[그림 4-27] 가로영역별 투시도 03

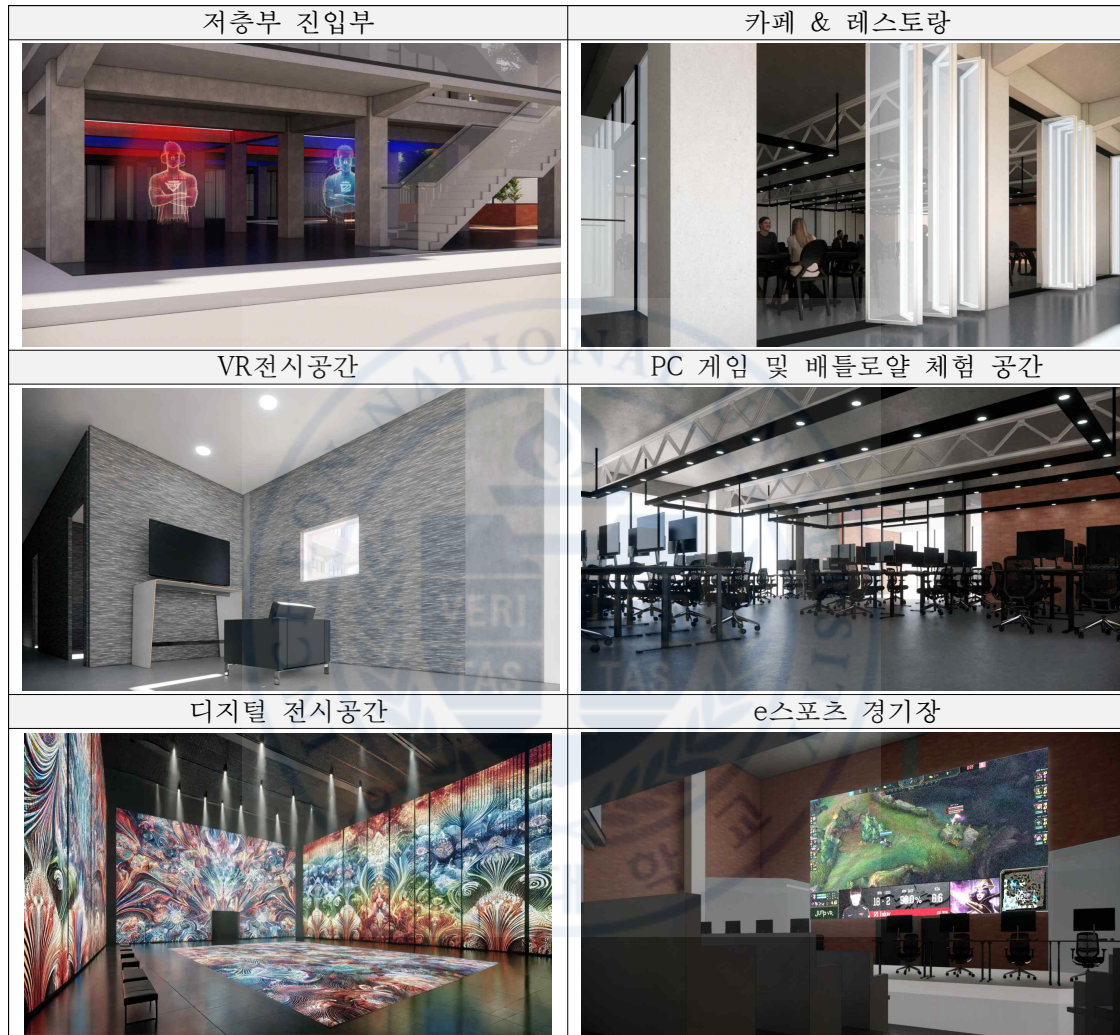


[그림 4-28] 가로영역별 투시도 04



### (3) 내부 투시도

[그림 4-29] 내부 투시도



(4) 조감도

[그림 4-30] 조감도





#### 4.3.5. 지역특화 자원 적용 개념

본 연구의 계획은 노후산업시설을 재활용할 때, 지역특화 자원을 적극적으로 활용하여 지역특화 복합문화공간으로서의 가치를 실현하는 방향으로 진행되었다. 본 계획에 적용된 지역특화 자원은 [표 4-7]과 같다.

[표 4-7] 지역특화 자원 적용 개념

지역특화자원 유형	지역특화 자원	특성
문화가치기반형 자원	- IT/게임 산업을 기반으로 한 문화 소비 프로그램 배치	상징성
	- 기존 건축물의 정체성을 간직한 채 지역 기반의 신산업을 중심으로 한 프로그램으로 공간 구성	
	- 기존 건물의 적벽돌 재료, 구조가 노출되는 디자인을 간직한 채 미래지향적 공간인 디지털 전시, 홀로그램을 활용한 명예의 전당, e스포츠 경기장 등을 배치해 과거의 공간에서 미래적인 프로그램을 체험할 수 있도록 계획	
가치개방형 자원	- IT산업·유통개발진흥지구로 선정되어 관련 기업들이 많아지는 추세에 따라 기업홍보관, e스포츠 경기장(시연 공간) 등 연계 프로그램 배치	장소성
	- 지역민을 고려한 커뮤니티 공간 및 디지털 교육 공간 등의 프로그램 배치	
	- 보도형 공개공지를 확보하고 조경 공간, 다양한 외부 공간을 두어 대상지 내 부족한 녹지공간 확보	
유형가치생산형 자원	- 지역 IT/게임 관련 기업과 지역 주민 간, 기업과 외부인 간, 외부인과 주민 간 다양한 교류를 통한 커뮤니티가 형성되도록 계획	전통성
	- 지역 내 존재하는 노후산업시설에 e스포츠 중심의 새로운 문화예술 프로그램을 도입함	
	- 법고창신의 지역적 정신을 반영하여 최소한의 변형을 통해 최대한의 공간적 가치를 창출하도록 계획	
유형가치생산형 자원	- 복합문화공간으로서 상업, 전시, 체험, 휴게, 공연, 사무 등 다양한 문화 및 상업 시설 배치	상징성

	- 기존 건축물의 입면 어휘를 최대한 보존하여 계획	연속성
	- 연무장길을 중심으로 다양한 문화 및 상업시설과의 연계를 위해 가로에서의 연속성을 고려한 저층부 디자인을 계획	
	- 저층부를 필로티 처리하여 하나의 블록 내에서 독립적인 배치 형태를 갖던 건물 형태를 열어줌으로써 추후 주변 필지와의 연계 가능성 고려	
	- 보도형 공개공지, 마당 공간을 확보 및 조경계획을 통해 접근성 증대	
	- 다양한 외부 공간 계획을 통해 각 공간 사이의 매개 공간이 외부 공간이 됨으로써 다양한 공간 경험 유도	
	- 저층부 필로티, 외부에 노출된 계단, 투명한 입면 처리, 다양한 외부 공간을 통해 내외부의 경계를 흐려 시각적 인지성 및 접근성 확보	전통성
	- 디지털 파사드를 통해 아차산로, 뚝섬로와 같은 대로변으로 부터의 진입 시 시각적 인지성 확보	
	- 기존 철근콘크리트조를 최대한 유지하였으며, 내부 및 외부에서 구조체가 노출된 디자인적 특성을 유지	
	- 중심공간에 수직 이동을 위한 코어 배치	
	- 외부 테라스를 통한 공간으로의 진입이 유도된 평면 계획	
자연가치보존형 자원	- 건축물의 구조가 외부에 드러나는 형태	풍토성
	- 건물 외부 복도 겸 테라스를 통한 공간으로의 진입	
	- 공간 내부에도 지역특화 재료인 적벽돌을 적극적으로 활용하여 정체성 부여	
	- 채광을 고려한 창 배치 및 증축 영역의 계단식 계획	
	- 중앙 코어 영역에 부족한 채광을 확보하기 위해 순환형 계단을 유리실로 계획	풍토성
	- 지형적 특성을 고려하여 투수성 벽돌 페이빙, 녹지공간을 활용하여 홍수, 범람에 대응할 수 있는 계획	

위와 같은 지역특화 자원을 적용함으로 다음과 같은 지역특화 복합문화공간으로서의 가치를 실현하고자 한다. 첫 번째, 지역기반 산업을 핵심 프로그램으로 한 공간 계획 및 기존 건축물의 물리적 자원의 재활용 및 미래산업기반의 복합문화공간, 그리고 주변 산업과의 연계를 통해 경제적 가치를 실현한다. 두 번째, 기존 건축물



재료의 재활용, 부족한 녹지공간의 확보 그리고 투수성 재료를 활용한 바닥 페이빙을 통해 환경적 가치를 실현한다. 세 번째, 마당공간 · 저층부 필로티 · 저층부의 투명한 입면 계획 등을 통한 가로와의 연속성 확보, 투명한 입면 파사드 · 야외 복도 · 테라스 등을 통한 외부에서의 시각적 확보 그리고 지역 주민을 위한 커뮤니티 공간 계획을 통해 사회적 가치를 실현한다. 마지막으로, 지역 내에 위치한 노후산업시설의 재활용, 지역특화 재료의 적극적 활용, 지역기반산업을 활용한 문화 프로그램 그리고 디지털 파사드 계획을 통해 문화적 가치를 실현한다.



## 제 5 장 결론

본 연구는 성수동 준공업지역의 노후산업시설을 활용한 지역특화 복합문화공간을 제안함으로써, 새로운 건축적 가능성을 탐구하였다. 이를 통해 노후산업시설이 가진 역사적, 문화적 가치를 보존하면서 현대적인 기능과 디자인을 더해 새로운 용도로 탈바꿈할 수 있는 방안을 모색하였다. 특히, 성수동의 고유한 산업적, 문화적 배경을 고려하여 지역 정체성을 유지하고 지역 기반 산업과 연계된 프로그램을 도입함으로써, 지역 활성화와 경제적 부가가치를 창출하는 것을 목표로 하였다.

연구 과정에서 성수동의 역사적 맥락을 보존하면서도 현대적인 기능을 추가하여 지역특화를 실현하는 설계 전략을 수립하였다. 이를 통해, 노후산업시설이 단순한 물리적 공간의 재생을 넘어, 지역주민과 방문객들에게 다양한 문화적 경험을 제공하고, 지역사회와의 긴밀한 연계를 통해 지속 가능한 발전을 이루는 공간으로 재탄생할 수 있음을 확인하였다. 또한, e스포츠라는 신산업 콘텐츠를 도입하여 미래지향적 문화공간을 창출함으로써, 다양한 연령층과 관심사를 가진 사람들이 모일 수 있는 장소로의 가능성을 제시하였다.

본 연구는 기존의 노후산업시설 재활용 사례와는 차별화된 접근법을 통해 “지역특화” 복합문화공간의 필요성에 대해 강조하였고 지역특화를 실현하기 위한 건축적 자원을 분석 및 도출하였다. 특히, 성수동 준공업지역 내 다양한 특화 자원을 분석하고 이를 설계안에 반영함으로써, 지역 정체성을 유지하면서도 현대적인 요구를 충족시키는 공간을 제안하였다.

그러나 본 연구는 성수동이라는 특정 지역을 중심으로 연구를 진행하였기 때문에 본 연구에서 진행한 지역특화 자원 도출 개념이 모든 계획에 일반화되어 적용될 수 없다는 한계점이 있다. 이러한 한계점에도 불구하고, 본 연구는 노후산업시설의 재활용과 지역특화 복합문화공간의 가능성을 탐구함으로써, 향후 노후산업시설을 지역특화의 개념을 적용한 계획을 통해 도시 재생과 지역활성화 측면에서 중요한 기여를 할 수 있을 것이라고 판단된다.

## 참고문헌

### 1. 국내논저

- [1] 왕훙뢰 외 1명. 2023. “유희산업시설을 활용한 복합문화공간의 체험디자인 요소 활용에 관한 연구”. 한국공간디자인학회지.
- [2] 김지은 외 1명. 2014. “도시재생을 위한 유희 산업시설의 리노베이션 방법에 관한 연구:문화공간으로 재활용한 사례를 중심으로”. 한국디지털디자인학회지
- [3] 김성희 외 1명. 2022. “노후산업시설을 활용한 K-POP 복합문화공간 계획에 관한 연구”. 한국실내디자인학회 학술대회논문집
- [4] 모열진 외 1명. 2021. “한국과 중국의 노후산업시설 재생디자인 표현특성 연구 -복합문화시설을 중심으로”. 한국실내디자인학회지
- [5] 조연주 외 1명. 2011. “유희산업시설의 컨버전 사례분석”. 한국실내디자인학회지
- [6] 박수린 외 1명. 2018. “유희산업시설을 활용한 복합문화공간의 공간적 특성에 관한 연구”. 한국공간디자인학회지
- [7] 천준호. 2020. “밀라노 디자인 지구 내 유희산업시설의 재활용 사례연구”. 한국공간디자인학회지
- [8] 이소영. 2008. “지역브랜딩 활용 실태와 실행 전략 연구”. 한국지방행정연구원
- [9] 김수은. 2019. “지역브랜딩을 위한 지역 자원 유형화에 관한 연구”. 한국브랜드디자인학회지
- [10] 한진영. 2021. “MICE 산업 역량강화 및 지역특화 중요도 분석 - 강릉지역을 대상으로”. 한국무역전시학회지
- [11] 이무용. 2006. “장소마케팅 전략의 문화적 개념과 방법론에 관한 고찰”. 대한지리학회지
- [12] 장동련 외 2명. 2010. “도시 브랜드 가치 제고를 위한 플레이스 브랜딩에 관

한 연구” . 한국디자인학회지

[13] 나애리. 2018. “관광산업 도시를 위한 유럽 도시브랜딩” . 유럽문화예술학회지

[14] 마동청 외 2명. 2018. “중국 현대 건축의 지역성 구축 및 표현 특성 사례 연구” . 한국콘텐츠학회지

[15] 최소희. 2011. “도시활성화를 위한 복합문화시설에 관한 연구 - 지역성을 중심으로 -” . 연세대학교 대학원 석사학위논문

[16] 최병성 외 2명. 2024. “유흥산업시설을 재활용한 복합문화공간의 경험 디자인 특성 연구” . 한국일러스트레이션학회지

[17] 김아영. 2013. “슬로비즘의 체험을 도입한 복합문화공간에 대한 연구” . 홍익대학교 도시대학원 석사학위논문

[18] 임선희. 2024. “복합문화공간의 장소적 특성에 관한 연구” . 한국공간디자인학회지

[19] 진수현 외 1명. 2024. “리질리언스 관점의 복합문화공간의 지속가능한 발전에 관한 연구 -문화적 창조계급을 중심으로-” . 한국공간디자인학회지

[20] 고영선 외 1명. 2020. “복합문화공간의 기능이 재방문의도에 미치는 영향” . 디지털융복합연구

[21] 최선희 외 1명. 2014. “1960년대 토지구획정리사업으로 형성된 준공업지역 계획 특성 연구 : 서울 똑도지구를 중심으로” . 한국도시설계학회지

[22] 윤상영. 2023. “성수동 준공업지역 내 건축물의 리모델링 특성에 관한 연구” . 석사학위논문

[23] 홍수민 외 1명. 2023. “성수동 준공업지역 리모델링 건축물의 입면 변화 요소 분석 -성수연방의 요소분석을 중심으로-” 대한건축학회 학술발표대회 논문집.

[24] 이유리 외 1명. 2017. “사회경제조직의 네트워크 효과에 따른 지역사회 영향 분석: 성수동 소셜벤처 밸리를 중심으로” . 한국지역개발학회지.

[25] 성수IT산업·유통개발진흥지구 지구단위계획 구역 및 결정도. 2021. 서울특별시 고시

## 2. 웹사이트

- [1] 500평에 품어낸 이야기 속의 이야기 (heypop.kr)
- [2] 일상과 비일상, 낮과 밤, 우리의 이야기가 있는: LCDC 서울 (vmospace.com)
- [3] 건물의 10년 후를 상상하다: 성수연방 (vmospace.com)
- [4] FHHH : 성수연방 (fhfhfriends.com)
- [5] 유유자적 흐르는 시간과 변화와 사람들 - C3KOREA (c3ka.com)
- [6] 새로운 아파트형 공장의 제안: 성수 사일로: 서울제조산업허브 (vmospace.com)
- [7] Seongsu Silo: Seoul Urban Manufacturing Hub / Society of Architecture : ArchDaily
- [8] Seongsu Silo: Seoul Urban Manufacturing Hub / Society Of Architecture (architecturelab.net)
- [9] HyperX Extends Naming Rights Deal at Esports Arena Las Vegas - SportsTravel (sportstravelmagazine.com)
- [10] Fortress Melbourne - Populous
- [11] Riot Games opens ‘League of Legends’ esports arena in Seoul (koreaherald.com)
- [12] 대전드림아레나 (dicia.or.kr)
- [13] 광주이스포츠경기장 (gicon.or.kr)
- [14] 부산 이스포츠 경기장 (brena.or.kr)

## ABSTRACT

### Plannining a Region-Specialized Complex Cultural Space Utilizing Old Industrial Facilities in Seongsu-dong: Focusing on E-Sports Content

Kang, JeonHyung

Division of Architecture

Incheon National University

With the shift in industrial structures, cities are transforming from production-centric to consumption-centric. As a result, many old industrial facilities are becoming unused, detracting from the urban landscape or causing various environmental issues during demolition. Consequently, there is a continuous effort to repurpose these outdated industrial facilities. Notably, these facilities often serve as catalysts for urban regeneration and are reborn as complex cultural spaces with symbolic meanings in the region. However, many cases are planned under the abstract name of cultural arts without adequately considering the regional identity. Therefore, it is necessary to plan such spaces as 'region-specialized' complex cultural spaces that sufficiently consider the regional identity.

The spatial scope of this study is limited to the semi-industrial area of Seongsu-dong, which has grown centered on manufacturing and houses many outdated industrial facilities. This area vividly shows changes in industrial structure and hosts various cultural consumption activities. The study process involves theoretical considerations and case analyses of old industrial facilities, region-specialization, and complex cultural spaces to derive the necessity of complex cultural spaces that adequately reflect regional identity. The concept of



'region-specialization' is applied for this purpose. Subsequently, based on the analysis of the Seongsu-dong area, we select suitable old industrial facilities for repurposing into complex cultural spaces. Additionally, we propose an e-sports-centered complex cultural space plan by introducing 'e-sports' as a new cultural content in the semi-industrial area of Seongsu-dong, currently designated as an 'IT Industry and Distribution Development Promotion District. '

By conducting a physical analysis of the design site and the Seongsu-dong area and deriving applicable region-specialized elements, we set the design strategy and goals by introducing specialized programs alongside the old industrial facility recycling strategy. The goals are as follows: 1) revitalization of the region through the rebirth of old industrial facilities into complex cultural spaces, 2) preservation of regional identity and linkage with specialized industries through the planning of complex cultural spaces applying the concept of region-specialization, and 3) planning a future-oriented cultural space by introducing new types of e-sports content, a new industry.

This study is distinctive in that it preserves the value of old industrial facilities with regional identity by applying the concept of region-specialization, plans a complex cultural space sufficiently considering regional identity, and proposes a space to experience and consume new cultural arts and region-specialized industries like 'e-sports.' This is significant in suggesting a space that responds to the changes in cultural consumption patterns following industrial structure changes, especially at a time when discussions on the rational utilization of outdated industrial facilities in semi-industrial areas like Seongsu-dong are needed. This study may also serve as a reference in the actual planning process.

Key Words : Old Industrial Facilities, Complex Cultural Space, Region-Specialization, Seongsu-dong, E-sports