

청년복합문화공간의 공간구성 및 사용자 만족도 분석**

A Study on the Space Composition and User Satisfaction of the Youth Complex Culture Space

Author 김선희 Jin, Xian-Ji / 정희원, 한양대학교 실내건축디자인학과 석·박사통합과정
김혜자 Jin, Hui-Zi / 정희원, 한양대학교 실내건축디자인학과 석사과정
황연숙 Hwang, Yeonsook / 정희원, 한양대학교 실내건축디자인학과 교수*

Abstract In contrast to the growing elderly population, the younger population is shrinking. To support youth problem solving, the youth complex culture space is a representative youth space. The growth and development of youth should be created in a diverse and professional space environment. The purpose of this study is to understand the current state of youth complex cultural space and to reflect the direction of improvement of youth complex cultural space through user interviews. This study mainly consisted of two aspects: the characteristics of space composition of youth complex culture space and the user's satisfaction with space use. The subjects of the study were selected as six cases located in Seoul. In addition, 20 people who visited these cases were selected for interviewed them. In conclusion, the complex cultural space is centered on performances and exhibitions, while the complex cultural space for youth is centered on solving problems and supporting challenges. Moreover, due to the overall lack of space, space is used for multi-purpose purposes. The youth complex cultural space is largely open-structured and is greatly disturbed by noise or smell from other spaces. Therefore, it should be divided into noise areas and non-noise areas. Windows or extended ventilation equipment shall be provided in poorly ventilated spaces. In addition, unlike in foreign countries, where art and physical education spaces are essential, Korean youth complex cultural spaces consist mostly of similar functions. The youth complex cultural space also needs to strengthen its characteristics and create a differentiated youth complex cultural space by providing programs and spaces for professional development of diverse and potential young people.

Keywords 청년, 청년복합문화공간, 공간특성, 사용자 만족도
Youth, Youth Complex Cultural Space, Spatial Characteristics, User Satisfaction

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

청년은 미래의 사회 발전을 이끄는 중요한 집단이며 청년의 발전은 사회 및 국가의 미래발전에도 큰 영향을 미친다. 20-30대 청년 시기는 학생 신분에서 직업을 갖고 사회의 일원으로 전환하는 인생의 중요한 시기이며, 이러한 과정에서 직면하는 큰 문제가 바로 취·창업이다. 청년 고용률이 하락하고 청년취업난이 심화하는 사회환경에서 청년들의 성장과 발전을 위한 다양한 지원이 필요하다.

청년복합문화공간은 이 시대의 청년 정책의 목적을 달

성할 수 있도록 조성된 대표적인 공간으로서, 청년이 직면하고 있는 문제해결을 위해 다양한 프로그램과 공간을 제공하고 있다. 그러나 대다수의 청년을 위한 시설은 소규모 공간을 리모델링하여 공간이 협소하거나 컨테이너 등 저렴한 건축자재를 활용하여 건설되는 등 공간적 문제를 지니고 있다.¹⁾ 따라서 청년복합문화공간은 청년들의 문제해결을 지원할 수 있는 바람직한 공간으로 조성되어야 하며 궁극적으로는 청년들의 성장발전을 도모할 수 있도록 계획되어야 한다. 그러므로 본 연구는 청년들의 요구를 직접적으로 반영할 수 있도록 청년복합문화공간의 공간구성 현황을 파악하고 사용자 인터뷰를 통해 청년복합문화공간의 개선 방향을 제시하는 데 목적이 있다.

* 교신저자(Corresponding Author): ysh@hanyang.ac.kr

** 본 논문은 학술발표대회 논문 내용을 보강하여 작성됨.

1) 유혜연, 박연정, 서울시 청년시설의 정책적 개선방향 연구, 대한건축학회논문집 계획계, 제35권 5호, 2019, pp.31-40

1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구는 크게 ‘청년복합문화공간의 공간구성 특성’과 ‘사용자의 공간 이용 만족’ 두 측면에서 접근하였으며, 이에 따른 연구 방법 및 범위의 설정은 다음과 같다.

첫째, 청년복합문화공간의 공간구성을 파악한다. 이를 위해 일반 복합문화공간과 청년복합문화공간의 공간구성에 대한 선행연구를 분석하여 청년복합문화공간의 공간구성에 대한 차이를 파악하고자 하였다.

둘째, 서울에 위치한 대표적인 청년복합문화공간인 무중력지대 6곳을 본 연구의 조사대상으로 선정하여 사례 조사를 진행한다. 각 사례의 현황을 파악하기 위하여 선행연구를 통해 추출한 공간구성요소(공간 크기, 가구 및 집기, 환기, 소음, 조명)을 조사한다.

셋째, 무중력지대 방문 경험이 있는 사용자 20명을 조사대상으로 선정하여 인터뷰 조사를 진행하였으며, 공간 이용과 공간구성요소에 대한 만족을 토대로 청년복합문화공간의 공간특성과 개선 방향을 제시한다.

2. 이론적 고찰

2.1. 복합문화공간의 공간구성

복합문화공간은 일반적인 문화공간과 다르게 두 가지 이상의 기능을 가지며 다양한 예술과 문화 활동을 위해 조성된 공간이다. ‘공연, 전시, 문화교육, 문화 정보제공 등 예술가의 창조 활동이 일어나는 동시에 사용자의 감상 활동이 일어난 문화적 커뮤니티 장소’²⁾로 정의할 수 있다. 현재의 복합문화공간은 예전과 차별된 새로운 공간으로 다양한 문화적 요구를 충족시키는 공간으로 변모하고 있으며, ‘인간이 가지고 있는 다양한 문화적 행위들이 표현되는 장소’³⁾로 발전되고 있다.

복합문화공간 공간구성에 관한 선행연구를 살펴보면, 강철희 외 2명(2014)⁴⁾은 공연공간, 전시공간, 교육공간, 휴게공간, 창작 공간으로 구분하였고 김현진, 한혜련(2017)⁵⁾은 공연공간, 전시공간, 교육공간, 휴게공간, 판매공간, 커뮤니티공간으로 구분하였다. 김지현 외 2명(2018)⁶⁾은 전시공간, 교육공간, 휴게공간, 상업공간으로 구분하

2) 정다인, 김승인, 라이프 스타일에 따른 복합문화공간의 브랜드 경험 연구, 디지털융복합연구논문집, 제18권 3호, 2020, pp.333-339
 3) 윤재은, 이성재, 홍지나, 금융기업 복합문화공간 유형에 따른 공간 특성 연구, 한국공간디자인학회논문집, 제11권 4호, 2016, p.34
 4) 강철희, 최범찬, 김연립, 창작지원공간으로서의 복합문화공간에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술대회논문집, 제16권 2호, 2014, pp.167-172
 5) 김현진, 한혜련, 스페이스 마케팅을 적용한 복합문화공간 특성 컨테이너 공간 중심으로, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집, 제19권 1호, 2017, pp.47-52
 6) 김지현, 어성신, 환연숙, 유희시설을 활용한 복합문화공간의 재생사례 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집, 제20권 2호, 2018, pp.85-87

였고 김지수(2019)⁷⁾는 공연공간, 전시공간, 휴식공간, 판매공간, 커뮤니티공간으로 구분하였다.

이러한 선행연구에 따르면 복합문화공간의 공간구성은 공연공간, 전시공간, 교육공간, 휴식공간, 커뮤니티공간으로 구분됨을 알 수 있다.

2.2. 청년복합문화공간의 공간구성

청년복합문화공간은 청년들이 직면하는 문제의 해결과 청년의 도전을 지원하여 청년성의 발휘⁸⁾에 목적이 있다. 청년복합문화공간은 일반복합문화공간의 기능을 지니고 있지만, 청년들이 관심을 두는 취·창업 문제와 이를 촉진하는 활동 및 이벤트 개최에 더 중심을 두고 있다.

청년복합문화공간에 대한 선행연구는 매우 부족하여 연구내용에서 유사 의미를 지닌 선행연구를 포함하여 공간구성을 살펴보면, 류재광(2017)⁹⁾은 청년공간, 문화공간, 사무공간, 공용공간으로 구분하였으며, 유수지(2016)¹⁰⁾는 공적 업무 공간, 업무 지원공간, 휴게공간으로 구분하였고, 조영임(2017)¹¹⁾은 업무영역과 공용영역으로 구분하였다. 또한 현재 운영중인 청년복합문화공간 사례를 살펴보면, 청춘 나들목은 청년들을 위한 커뮤니티 라운지, 회의실, 공유주방, 세미나실 등으로 구성되어 있으며 신촌과광교래는 음악연습실, 라운지, 다목적 홀 등으로 구성되어 있다.

청년복합문화공간은 커뮤니티, 교육, 휴식 세 가지 기능을 중심으로 구성되어 취·창업 지원, 교육, 휴식, 놀이, 문화 등 다양한 목적으로 사용되고 있다. 선행연구와 국내사례에서의 공간구성을 토대로, 청년복합문화공간을 다음 <표 1>과 같이 커뮤니티공간, 식음공간, 휴식공간, 교육공간, 문화공간으로 구분하였다.

<표 1> 청년복합문화공간 구성

구분	설명
커뮤니티공간	업무, 작업, 사무 등 다양한 활동을 지원하는 공간.
식음공간	커피 등과 간단한 음식 조리 및 식사 그리고 소셜다이닝 활동이 진행. 공유부엌과 식사공간이 겸용 또는 구분된 공간으로 제공.
휴식공간	악기연주, 게임 등으로 자유롭게 휴식을 취하거나 취침공간.
교육공간	강연, 모임, 세미나 등 교육 프로그램을 지원하는 공간.
문화공간	공연 전시 도서 등 문화 활동이 진행할 수 있는 공간.

7) 김지수, 윤재은, 복합문화공간에 나타난 기호학적 특성 연구: 퍼스의 기호학을 중심으로, 기초조형학연구, 20권 1호, 2019, p.110
 8) 무중력지대, <http://www.youthzone.kr/welcome>
 9) 류재광, 경계의 확장을 통한 청년문화공간에 관한 연구, 건국대학교 건축전문대학원 석사학위논문, 2017, p.9
 10) 유수지, 코워킹 공간의 비공식적 커뮤니케이션 공간 특성 만족도 분석,한성대학교 석사학위논문, 2016, p.23
 11) 조영임, 서울시 청년 커뮤니티공간 사용자 만족도 및 사회적 교류 영향구조 연구, 한양대학교 도시대학원 석사학위논문, 2017, p.31

3. 사례 분석

3.1. 사례 개요

서울특별시 청년 기본조례에 근거한 청년 정책의 목적 달성을 위한 ‘청년 활력공간 조정 및 지원사업’의 일환으로¹²⁾ 무중력지대를 선정하였다. 무중력지대란 청년을 구속하는 사회의 중력에서 벗어나 자유롭게 활동할 수 있는 공간이란 의미로 사용되고 있으며 서울의 여러 지역에 위치하여 청년을 위한 대표적인 복합문화공간으로 자리 잡고 있다. 따라서 본 연구는 2015년부터 2019년 개관한 무중력지대 6곳을 대상으로 사례조사를 진행하였다.

<표 2> 무중력지대 사례개요

구분	이미지	개관	연면적	규모	운영 시간	위치
A	 무중력지대 대방동	2015년	393㎡	B1-4F	평일: 10시-22시 토: 10시-16시	동작구 등용로 79-1
		청년 개인의 가치를 찾아주고 그에 따른 진로 방향설정에 도움이 되는 프로그램을 지원하며, 풍부한 생각과 다채로운 사람이 모여드는 공간이다.				
B	 무중력지대 G밸리	2015년	293㎡	B1-4F	평일: 9시-22시 토: 9시-17시	금천구 가산디지털로 168
		지역 청년문제 해결을 위한 프로그램과 자기개발 역량 강화를 지원하는 청년성을 발현하는 공간이다.				
C	 무중력지대 서대문 홍제	2018년	316㎡	6F	평일: 10시-21시 토: 11시-17시	서대문구 동일로 484
		청년들의 새로운 시도부터 지속 가능한 생태계 구축까지 함께 만들어가는 공유공간이다.				
D	 무중력지대 도봉	2018년	441㎡	2F	평일: 10시-22시 토: 10시-18시	도봉구 마들로 11길 75
		청년 활동을 지원하고 청년의 자발적인 움직임을 보장함으로써, 청년 정책의 목적을 달성할 수 있도록 조성된 공간이다.				
E	 무중력지대 강남	2019년	300.9㎡	1-2F	평일: 10시-21시 토: 11시-17시	강남구 개포동 153
		청년들의 자기 주도적 활동과 혁신실험을 응원하며, 사용자의 다양한 목적에 개인 작업이나 모임, 휴식을 취할 수 있다.				
F	 무중력지대 영등포	2019년	467㎡	1-2F	평일: 10시-22시 토: 10시-18시	영등포구 당산로 235
		‘Create Your Next!’(청년들의 다음을 만드는 곳)이라는 뜻으로, 청년들의 도전과 창작, 탐색과 변화의 기회를 제공하는 청년 활력 공간이다.				

사례분석내용은 다음과 같은 선행연구를 참고하여 추출하였다. 한해리(2011)¹³⁾는 공간구성요소를 공간 크기, 빛과 색의 구성, 장치와 장식으로 구분하였고, 박진배, 김주원(1999)¹⁴⁾는 평면 및 입면, 가구 및 집기, 조명, 재

12) 서울 청년 포털, <https://youth.seoul.go.kr>
 13) 한해리, 공간 마케팅 관점에서 본 기업 복합 문화 공간에 관한 사례 연구- 20대를 대상으로, 연세대학교 석사학위논문, 2011, p.58
 14) 박진배, 김주원, 우리나라 디자이너들의 실내환경속성과 설계요소

료로 구분하였다. 김지인, 박혜신(2015)¹⁵⁾는 공간배치, 가구 및 장식, 색채, 조명으로 구분하였고, 이샘, 박경진(2016)¹⁶⁾은 동선, 가구, 마감재, 조명으로 구분하였다. 또한, 윤이나(2011)¹⁷⁾는 채광, 인공조명, 환기 및 통풍, 소음으로 구분하였고, 민들레(2008)¹⁸⁾는 동선 분리, 이동성, 소음, 채광, 환기, 냉난방으로 구분하였다. 따라서 본 연구는 선행연구를 통해 공간 크기, 가구 및 집기, 소음, 조명, 환기로 재구성하여 사례분석에 사용하였다.¹⁹⁾

<표 3> 공간구성요소 도출

선행연구		도출 요소
A	한해리(2011) 공간 크기, 빛과 색의 구성, 장치, 장식	공간 크기
B	박진배, 김주원(1999) 평면 및 입면, 가구 및 집기, 조명, 재료	가구 및 집기
C	김지인, 박혜신(2015) 공간배치, 가구 및 장식, 색채, 조명	소음
D	이샘, 박경진(2016) 동선, 가구, 마감재, 조명	조명
E	윤이나(2011) 채광, 인공조명, 환기 및 통풍, 소음	환기
F	민들레(2008) 동선 분리, 이동성, 소음, 채광, 환기, 냉난방	

3.2. 청년복합문화공간의 공간배치

선정된 사례들은 단독 건물이나 빌딩 1층부터 5층까지 다양한 면적으로 배치되어 있다.

사례 A는 건물 1층에 커뮤니티공간과 공유부역을 중심으로 하여, 위층에는 교육공간, 지하에는 휴식공간으로 상하로 나뉘어 배치되었다. 사례 B는 공유부역이 공간 중심에 위치하고 커뮤니티공간, 휴식공간, 세미나실, 도서공간이 공유부역 주변을 둘러싸고 있다. 사례 C는 행사 및 휴식을 취할 수 있는 다목적공간을 중심으로 하여 다른 공간이 배치되고 있으며, 사례 D, E, F의 경우는 커뮤니티공간을 중심으로 배치되고 있다.

청년복합문화공간의 공간배치 유형을 구분하면 <표 3>에서 보는 바와 같이, 커뮤니티공간을 중심에 두고 다른 공간을 주변에 배치한 커뮤니티공간 중심형; 오픈 구조로 된 공유부역이 중심자리에 위치하고 다른 공간을 주변에 배치한 공유부역 중심형; 다목적공간을 중심으로

와의 상관성에 관한 의식 조사 연구, 대한건축학회 논문집 계획계, 15권 4호, 1999, pp.107-115
 15) 김지인, 박혜신, 호텔 웹사이트에 게재된 객실 이미지의 실내디자인 요소와 방문의도간의 관계. 디지털디자인학연구, 15권 2호, 2015, pp.383-394
 16) 이샘, 박경진, 감각기반의 실내공간디자인요소 평가 요소 구축, 한국과학예술융합학회, 26권, 2016, pp.257-268
 17) 민들레, 대학도서관 만족도 향상을 위한 공간개선방향에 관한 연구, 한양대학교 산업경영디자인대학원 석사학위논문, 2008, p.69
 18) 윤이나, 공간 변화에 따른 어린이디지털도서관 실내 공간 계획, 홍익대학교 건축도시대학원 석사학위논문, 2011, p.41
 19) 사례분석을 위해 예비조사를 진행하였으며 실내디자인 전문가 2인에게 자문을 받았음.

하여 다른 공간을 주변에 배치한 다목적공간 중심형 등 세 가지 유형으로 분석할 수 있다. 6개의 사례 중 4개의 사례가 커뮤니티공간 중심형에 속하고 있음을 알 수 있다.

<표 4> 공간배치 유형 분석

구분	커뮤니티공간 중심형	공유부역 중심형	다목적공간 중심형
이미지			
사례	A, D, E, F	B	C

3.3. 청년복합문화공간의 공간구성

사례 A는 커뮤니티공간, 식음공간, 휴식공간, 교육공간으로 구성되어 있다. 커뮤니티공간에는 개인 작업을 할 수 있는 지구 공간이 있다. 커뮤니티공간과 휴식공간은 주요 기능공간으로서 각층의 가장 큰 면적을 차지하고 있는데, 지하 1층의 휴식공간에는 보드게임, 탁구, 오락기 등 시설들이 설치되어 있어, 공간에서 활기찬 오락을 통한 휴식을 할 수 있도록 조성되어 있다.

사례 B는 커뮤니티공간, 식음공간, 휴식공간, 교육공간, 문화공간으로 구분되어 건물 6층에 위치하고 있다. 특히 이 사례에서 문화공간은 도서영역으로 구성되어 있고, 휴식공간에서는 온돌방을 설치해서 충분한 휴식과 취침이

가능한 따뜻한 공간으로 조성되어있는 것이 특징이다.

사례 C는 커뮤니티공간, 식음공간, 휴식공간, 교육공간, 문화공간으로 구성되어 있다. 문화공간은 공연 중심으로 많이 쓰이고 있는 다목적공간으로 되어있다. 특히 이 사례는 다른 사례와 다르게 커뮤니티공간 대신 다목적공간이 중심에 위치되어 있다. 또한, 공연이나 이벤트 활동 진행 시, 다목적공간의 계단식 좌석은 관객의 시야 확보를 용이하게 하고 소통의 공간으로도 제공된다.

사례 D는 커뮤니티공간, 식음공간, 휴식공간, 교육공간으로 구성되어 있다. 공간은 오픈 구조로 되어 2층에서 1층 커뮤니티공간의 모습을 볼 수 있어, 공간 간의 소통과 상호작용을 제공한다. 특히 실외 베란다 공간에서 악기연주와 야외 휴식을 즐길 수 있는 것이 특징이다.

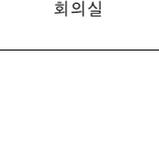
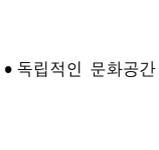
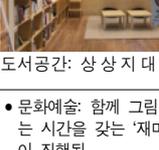
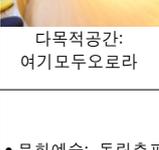
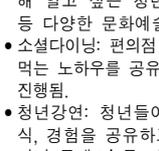
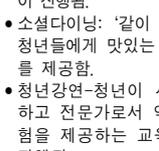
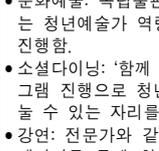
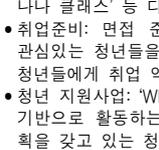
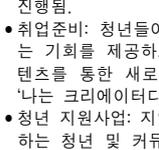
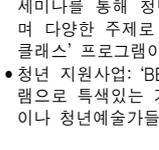
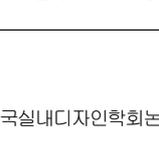
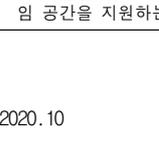
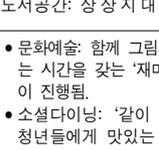
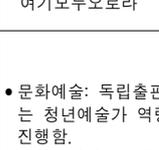
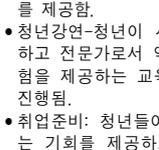
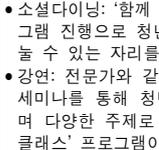
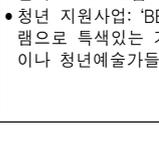
사례 E는 커뮤니티공간, 식음공간, 휴식공간, 교육공간으로 구성되어 있다. 커뮤니티공간에는 커먼스페이스뿐만 아니라 미디어 작업을 위한 녹음실과 편집실이 있다. 또한, 2층의 야외 테라스를 야외 휴식공간으로 조성하여, 사계절의 풍경을 보면서 자연과 함께 할 수 있는 것이 특징이다.

사례 F는 커뮤니티공간, 식음공간, 교육공간으로 구성되어 있다. 커뮤니티공간에는 개인 작업을 위한 공유공간과 미디어 작업을 위한 미디어 공간이 있다. 특히 이 사례에서는 식음공간이 공유부역과 카페공간으로 나뉘어 구성되었다. 카페공간에서는 청년 바리스타가 만든 커피를 마시면서 청년들이 서로 소통할 수 있는 시간을 보낼 수 있는 것이 특징이다.

<표 5> 청년복합문화공간 사례분석 A-C

■ 커뮤니티 공간 ■ 식음공간 ■ 휴식공간 ■ 교육공간

구분	사례-A : 무중력지대 대방동	사례-B : 무중력지대 G밸리	사례-C : 무중력지대 서대문 홍제	
평면도				
공간 유형	커뮤니티공간 중심형	공유부역 중심형	다목적공간 중심형	
커뮤니티공간	공간 크기	1층에 위치하며 오픈 구조로 시야를 가리지 않고 공간 크기가 적절함.	공간 안쪽 휴식지대와 상상지대 사이에 위치하며, 개인 작업공간이나 행사 활동이 진행되며 많은 인원을 수용할 수 있는 공간으로 크게 계획됨.	입구 오른쪽에 위치하며 개인 작업, 회의, 강연 등 다양한 활동이 진행됨. 비정형으로 되어, 공간 크기가 작음.
	가구 집기	공간에 소파와 나무 소재 가구 등이 양쪽에 배치됨.	1인용 오각형 테이블을 서로 조합 배치하고 창쪽에 소파와 의자 배치함.	2인용 테이블이 9개 배치됨.
	소음	오픈 구조로 소음 발생함.	개인 작업이나 모여서 커뮤니티 활동 공간으로 소음 발생함.	강연 등 다양한 활동이 진행되어 소음이 발생함.
	조명	천장의 조명기구 간의 배치가 너무 멀어서 전체적으로 조명이 어두움.	창문과 선행 조명기구로 조명이 확보됨.	천장에 트랙조명이 설치되어 공간의 밝기와 분위기를 조절함.
지구	환기 환기시설이 배치되어 있음.	창의지대	여러 개의 창문과 환기시설로 환기에 유리함.	

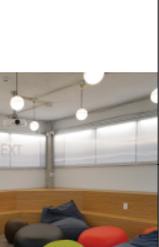
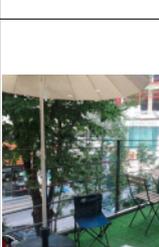
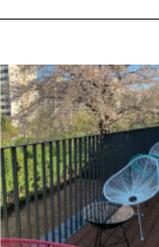
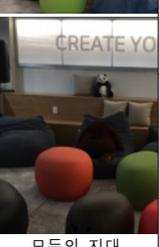
공간구분	식음공간		공간 크기	1층의 안쪽 커뮤니티공간 옆에 위치함. 간단한 음식 조리과 커피, 소셜다이닝 활동을 진행하기에는 공간 크기가 작음.		공간 크기	오픈형 구조로 중심에 위치하며, 음식 조리와 식사, 소셜다이닝 진행을 위한 적합한 공간 크기임.		공간 크기	휴식공간 옆에 위치하며 간단한 음식 조리과 다과, 소셜다이닝 활동을 위한 적합한 공간 크기임.
			가구 집기	싱크대, 조리대, 수납장 배치됨.		가구 집기	8각형의 조리대를 중심으로 식탁이 배치됨.		가구 집기	공간 중심에는 식탁, 양측에는 바티이블 등이 배치됨.
			소음	레이저 후드 작동 시 소음이 큼.		소음	오픈형 공간으로 구조되어, 이용 시 소음이 발생됨.		소음	음식 조리나 식사 시 소음이 발생하여 다목적공간에 영향을 줌.
			조명	여러 개의 펜던트 조명기구로 공간 조명을 확보함.		조명	다우라이팅 조명을 사용하여 공유부역의 분위기를 살림.		조명	트랙조명기구가 밀집하게 배치되어 공간 조명을 확보함.
	나눔부역	환기	창문이 있고 후드가 있으나 다른 공간에 음식냄새 유출됨.		환기	오픈형 구조로 음식 냄새가 다른 공간에 유출됨.		환기	창문과 환기시설로 공간의 음식 냄새를 조절함.	
	휴식공간		공간 크기	지하 1층에 위치하며 책을 읽거나 보드게임, 탁구 등 휴식을 위한 공간임. 시야를 가리는 벽, 기둥이 없어 큰 공간으로 계획됨.		공간 크기	공간 안쪽에 위치하며 취침, 독서 등 개인적 휴식공간임. 온돌방과 입식공간으로 구분되어 공간 크기가 작음.		공간 크기	가장 안쪽에 위치하며, 책을 읽거나 취침할 수 있는 조용한 공간임. 공간의 가장자리를 활용하고 있으며 크기가 작은 휴식공간임.
			가구 집기	중간에 탁구대를 배치하고, 한쪽에는 앉아 쉴 수 있는 긴 좌석, 소파 등을 배치함.		가구 집기	앉아서 쉴 수 있는 긴 좌석과 육각형의 의자가 배치됨.		가구 집기	여러 개의 쿠션이 벽쪽에 한 줄로 배치되어 있으며 다른 가구들은 없음.
			소음	탁구 등 게임이나 악기 연주 소음이 발생함.		소음	오픈된 공간구조로서 소음이 발생함.		소음	안쪽에 위치하여 소음 발생이 거의 없음.
			조명	여러 개의 펜던트 조명과 트랙 조명기구가 배치되어 공간 조명을 확보함.		조명	천장등과 작업조명으로 공간이 밝음.		조명	트랙조명기구를 사용하여 편안한 공간 분위기를 조성함.
	인공위성	환기	지하 공간으로 창문이 없어 환기가 부족함.		환기	오픈형 구조로 환기가 확보됨.		환기	공기청정기를 통해 환기를 조절함.	
	교육공간		공간 크기	지하 1층에 위치하며 약 8명 인원을 수용한 소규모 회의의 진행에 적합한 공간 크기임.		공간 크기	입구 왼쪽에 위치하며, 세미나, 회의, 강연 등 다양한 활동이 진행됨. 대규모 행사하기에는 공간 크기가 부족함.		공간 크기	휴식공간 옆에 위치하며 소규모 세미나, 회의가 진행됨. 유리 벽으로 둘러싸인 밀폐 공간으로 공간 크기는 작음.
			가구 집기	테이블과 의자, 화이트보드, 모니터 이용 가능함.		가구 집기	다각형 테이블과 붙박이 테이블이 배치함.		가구 집기	흑백 의자를 원형으로 배치하여 캐주얼한 분위기를 연출함.
		소음	소규모 회의가 진행되는 다소 조용한 공간이지만 인접한 휴식공간에서 탁구와 오락기의 소음이 들림.		소음	세미나 및 회의를 진행하는 비교적 소음이 작은 공간임.		소음	소규모 세미나 및 회의 등이 진행되는 조용한 공간임.	
		조명	천장 조명기구 수량이 적게 배치되어 공간이 어두움.		조명	선형 조명기구가 3줄로 배치되어 공간이 밝음.		조명	여러 개의 매입등으로 조명을 확보함.	
회의실	환기	창문이 없어 환기가 부족함.		환기	공간 내의 환기시설이 부족함.		환기	창문이 없는 밀폐된 공간으로 환기가 부족함.		
문화공간	독립적인 문화공간 없음.	독립적인 문화공간 없음.		공간 크기	입구 오른쪽에 위치하며 책을 읽거나 회의 등 소규모 모임이 진행됨. 책장으로 막혀있어 공간 크기가 작음.		공간 크기	공간 중심에 위치하며 공연 등 대규모 활동이 진행될 수 있도록 공간의 크기가 큼.		
				가구 집기	벽면 책장과 작은 테이블, 긴 쿠션 등이 여러 개 배치되어 있음.		가구 집기	양측에 계단식 좌석 배치함.		
				소음	책을 읽을 수 있는 조용한 공간임.		소음	오픈 공간으로 소음이 발생함.		
				조명	다우라이팅 등 6개의 조명기구로 공간 분위기 조성함.		조명	트랙조명을 사용하여 실의 밝기 및 분위기 조절함.		
도서공간: 상 상시대	환기	기계 환기시설로 환기를 확보함.		환기	기계 환기시설로 환기를 확보함.		환기	기계 환기시설로 환기를 확보함.		
진행 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술: 내면에 대한 이해와 진정한 '행복'에 대해 알고 싶은 청년들을 위한 '밤밤밤 아트클래스' 등 다양한 문화예술 프로그램이 진행됨. 소셜다이닝: 편의점 아이টে엄으로 편잡은 한 끼 만들어 먹는 노하우를 공유하는 '편의점 혼밥 요리대회' 등이 진행됨. 청년강연: 청년들이 청년 강사가 되어 정보와 지식, 경험을 공유하고, 참여자들과 네트워킹하는 '나나나 클래스' 등 다양한 강연 프로그램이 진행됨. 취업준비: 면접 준비나 스타트업 마케팅 직무에 관심있는 청년들을 위한 '뚝뚝뚝 취업학교' 등으로 청년들에게 취업 역량 강화를 위한 사업을 추진함. 청년 지원사업: 'Whatever Project'를 통해 동자구를 기반으로 활동하는 구체적인 미션과 프로젝트 계획을 갖고 있는 청년들에게 활동비를 지원함. 		<ul style="list-style-type: none"> 문화예술: 함께 그림 그리면서 즐겁게 대화하고, 힐링하는 시간을 갖는 '재미있는 말랑말랑 아크릴화' 프로그램이 진행됨. 소셜다이닝: '같이 밥 먹을까요?' 프로그램을 통해 청년들에게 맛있는 음식을 함께 먹고 대화하는 자리를 제공함. 청년강연-청년이 시민으로서 주체적인 삶을 영위하고 전문가로서 역량을 계발하기 위한 지식과 경험을 제공하는 교육 프로그램 '무중력 보습학원'이 진행됨. 취업준비: 청년들이 크리에이터에 도전 할 수 있는 기회를 제공하고, 일터를 벗어나 삶터에서 콘텐츠를 통한 새로운 방향성 및 진로를 탐색하는 '나는 크리에이터다' 프로그램이 진행됨. 청년 지원사업: 지역(금천/구로)에 거주하거나 활동하는 청년 및 커뮤니티를 대상으로 활동비 및 모임 공간을 지원하는 '지움' 프로그램 진행함. 		<ul style="list-style-type: none"> 문화예술: 독립출판, 글쓰기, 굿즈 제작 등을 배우는 청년예술가 역량강화 '요령껏 예술가' 프로그램 진행함. 소셜다이닝: '함께 밥해가지구 싸먹는데' 등 프로그램 진행으로 청년들에게 같이 모이고 얘기를 나눌 수 있는 자리를 제공함. 강연: 전문가와 같이 진행되는 커뮤니티 비즈니스 세미나를 통해 청년들이 대화하고 취미를 공유하며 다양한 주제로 이야기하고 배워가는 '도담도담 클래스' 프로그램이 진행됨. 청년 지원사업: 'BETWEEN'이나 'SEED' 등 프로그램으로 특색있는 기획프로그램을 준비하는 청년들이나 청년예술가들에게 공간 및 활동비를 지원함. 					

공간 현황 분석	커뮤니티공간 중심형으로 오픈형 구조로 구성되었으며, 전체적으로 공간 크기와 가구 등이 잘 되어있지만, 조명, 소음, 환기는 부족함. 특히 공유부엌은 라운지 공간과 연결되어있어, 음식 조리 시 소음이 있고 환기가 부족함. 또한, 휴식공간은 지하 1층에 위치하고 있으나 오픈형 구조로 인해 소음에 노출되어 있음. 문화공간은 계획되어 있지 않음. 선형적인 트랙 조명과 형광등을 사용하여 실의 분위기를 조절함.	공유부엌 중심형으로 바테이블이 부엌을 둘러싸여 식사 자리를 제공함. 하지만 벽이 없어 오픈되어 음식 조리나 식사 시에 냄새나 소음으로 다른 공간에도 영향을 줌. 커뮤니티공간의 잔디 바닥으로 힐링하는 분위기를 연출하고 창을 이용한 채광이 충분함. 문화공간으로 도서공간이 단독실로 제공되어 책을 읽거나 회의, 소규모 모임 등이 진행됨.	다목적공간 중심형으로 평면상 비규칙적으로 구성되었음. 교육공간 이외 공간은 오픈된 공간구성으로 소음이 노출되고, 환기에 대한 고려가 부족함. 교육공간은 유리벽의 밀폐된 공간으로 구성되어 창문이 없어서 환기가 부족함. 다목적공간에서 공연 등 다양한 문화 활동을 진행할 수 있으며 계단식 좌석을 제공하여 청년들이 소통할 수 있도록 함.
----------	---	---	---

<표 6> 청년복합문화공간사례분석 D-F

커뮤니티 공간 식음공간 휴식공간 교육공간

	사례-D : 무중력시대 도봉	사례-E : 무중력시대 강남	사례-F : 무중력시대 영등포		
평면도					
공간 유형	커뮤니티공간 중심형	커뮤니티공간 중심형	커뮤니티공간 중심형		
공간구분	커뮤니티공간	공간 크기	1층 입구 쪽에 위치하며, 강연, 네트워킹 등 다양한 활동을 진행하기에 공간이 크고 넓음.	공간 크기	오픈형 구조로 1층 입구 쪽에 위치함. 개인 작업 등 다양한 활동이 진행되며, 가구 사이의 간격이 넓고 공간 크기가 충분함.
		가구 집기	나무 소재의 바 형식의 높은 탁자와 일반 탁자로 구분되어 있음.	가구 집기	그룹 활동을 위해 나무 소재의 가구를 세 부분으로 나누어 배치함.
		소음	네트워킹 등 다양한 활동이 진행되어 소음이 발생함.	소음	강연 등 다양한 활동이 진행되어 소음이 발생함.
		조명	선형 조명기구 설치와 많은 창문으로 공간이 밝음.	조명	천장 조명기구 및 통유리 창으로 유입된 자연광으로 인해 공간이 밝음.
		환기	창문이 많아서 환기가 양호함.	환기	개폐 가능한 슬라이딩 유리문이 있어 환기가 잘됨.
	식음공간	공간 크기	2층에 위치하며 몇 사람만 수용할 수 있는 작은 크기의 공간임. 대관 시 이용 가능하며, 녹음, 영상 및 디자인 작업이 가능한 공간임.	공간 크기	2층 회의실 옆에 위치하며, 영상 촬영 및 편집, 팟캐스트 제작 등이 가능한 미디어 작업공간으로 4명까지 수용할 수 있는 공간 크기임.
		가구 집기	가구 책상과 녹음, 영상 관련 장비로 구성됨.	가구 집기	흑백 톤 가구와 미디어 시설로 구성됨.
		소음	녹음, 영상 및 디자인 작업을 위해 조용한 공간에 배치하며 소음이 없음.	소음	영상 촬영 및 편집, 팟캐스트 제작 등이 가능한 미디어 작업을 위한 소음 없는 공간임.
		조명	조명기구와 창문의 채광으로 실의 밝기를 확보함.	조명	천장 조명기구를 사용하며 작업조명은 없음.
		환기	창문으로 환기 조절함.	환기	창문이 없어 환기가 잘 안됨.
공유부엌	공간 크기	1층에 위치하며 간단한 음식 조리나 다과 활동을 진행하고, 공간이 작고 좁음.	공간 크기	카페는 1층, 부엌은 2층에 위치함. 음식 조리나 청년 바리스타가 만드는 커피 제공. 부엌은 공간 안쪽에 위치하며 여러 사람이 사용하기에는 공간 크기가 작음.	
	가구 집기	나무 소재의 카운터와 테이블, 가전제품으로 구성됨.	가구 집기	그레이 톤 싱크대와 테이블 바, 가전 기기들이 배치됨.	
	소음	음식 조리 시 레인지후드 등의 작동으로 소음이 큼.	소음	오픈형 구조로 되어 소음 발생함	
	조명	선형 조명기구와 펜던트조명으로 공간 조명 확보함.	조명	카페공간은 펜던트 조명 사용함.	
	환기	작은 창문으로 환기가 부족함.	환기	오픈형 구조로 음식 냄새가 유출됨.	

휴식 공간		공간 크기 2층에 위치하며 연주, 콘서트 게임, 테이블 놀이 등 자유롭게 휴식을 취할 수 있는 큰 공간임.		공간 크기 2층 운영사무실 옆에 위치하며 의자용 쿠션에 누워 쉬거나 책을 읽으면서 휴식하는 공간. 창가에 위치하며 공간 크기가 부족함.		공간 크기 1층 카페와 연결되어 위치됨. 의자용 쿠션에서 편안하게 앉아 휴식을 취하거나 다양한 교류활동이 진행되는 공간으로 공간의 규모가 작음.	
	가구 집기 여러 의자용 쿠션이 자유롭게 배치됨.	소음 악기연주와 게임 등의 진행 시 소음이 발생함.	가구 집기 작은 가구와 의자용 쿠션을 자유롭게 구성함.	소음 휴식공간으로 소음이 적음.	가구 집기 두 단으로 된 계단 좌석과 의자용 쿠션을 자유롭게 배치함.	소음 오픈형 구조로 구성된 공간에 다양한 활동이 진행되어 공간 소음이 큼.	
	조명 선형 조명기구와 창문의 채광으로 공간의 조명을 확보함.	환기 창문이 커서 환기 확보함.	조명 펜던트조명으로 조명을 확보함.	환기 창문이 있어 환기를 확보함.	모두의 지대	조명 원형의 펜던트 조명을 사용하여 밝은 분위기로 조성함.	환기 환기시설이 부족함.
		공간 크기 2층에 위치함. 연주, 콘서트 게임, 테이블 놀이 등 자유롭게 휴식을 취할 수 있는 공간으로 구성되어 있으나 공간 크기가 부족함.		공간 크기 2층 양쪽 테라스 자리에 위치함. 도심 속 사계절의 자연을 느낄 수 있는 야외 휴식공간으로 공간 크기가 충분함.		가구 집기 난간 쪽에 다양한 의자와 테이블로 구성됨.	가구 집기 세 열로 배치된 가구와 빔프로젝트 등 교육시설로 구성됨.
	가구 집기 캠핑용 의자 등이 배치됨.	소음 야외공간으로 소음이 있는 휴식공간임.	가구 집기 난간 쪽에 다양한 의자와 테이블로 구성됨.	소음 야외 휴식공간으로 소음이 있음.	모두의 지대	소음 소규모의 공간으로 소음 발생이 작음.	조명 천장에 원형의 매입등을 사용하여 충분한 조명 제공함.
	실외 휴식공간	조명 파라솔 아래에 조명기구가 설치되어 조명을 제공함.	실외 휴식공간	조명 조명기구 없음.	모두의 지대	조명 천장에 원형의 매입등을 사용하여 충분한 조명 제공함.	환기 창문이 있어 환기가 확보됨.
환기 실외공간으로 환기 양호함.	환기 실외공간으로 환기 양호함.	환기 실외공간으로 환기 양호함.	환기 창문으로 인한 환기 확보함.	배움지대	환기 창문이 있어 환기가 확보됨.		
교육 공간		공간 크기 1층 회의실 옆에 위치하며 세미나 활동이 진행되는 공간. 약 20명이 수용되며 공간 크기가 충분함.		공간 크기 1층 계단 옆에 위치하며 소규모 세미나, 강연, 회의 등 모임이 진행되는 공간임. 12명의 인원을 수용하는 적합한 크기로 구성되었음.		공간 크기 2층에 위치하며 회의, 소규모 강연이 진행되는 공간으로 공간 크기가 적절함.	
	가구 집기 사무용 가구가 원형으로 배치되어 있고 빔프로젝트 사용 가능함.	가구 집기 회의용 긴 테이블과 의자, 빔프로젝트로 구성됨.	가구 집기 회의용 긴 테이블과 의자, 빔프로젝트로 구성됨.	가구 집기 회의용 긴 테이블과 의자, 빔프로젝트로 구성됨.	배움지대	가구 집기 세 열로 배치된 가구와 빔프로젝트 등 교육시설로 구성됨.	
	소음 세미나 진행되는 비교적 조용한 공간으로 소음발생이 작음.	소음 소규모 모임이 진행되는 공간으로 소음발생이 작음.	소음 소규모 모임이 진행되는 공간으로 소음발생이 작음.	소음 소규모 모임이 진행되는 공간으로 소음발생이 작음.	배움지대	소음 소규모의 공간으로 소음 발생이 작음.	
	조명 작은 매입 등의 두줄로 설치로 설치되어 조명이 확보됨.	조명 가구 배치에 적합하게 선형 조명으로 노출되어 있어 충분한 조명을 제공함.	조명 가구 배치에 적합하게 선형 조명으로 노출되어 있어 충분한 조명을 제공함.	조명 가구 배치에 적합하게 선형 조명으로 노출되어 있어 충분한 조명을 제공함.	배움지대	조명 천장에 원형의 매입등을 사용하여 충분한 조명 제공함.	
환기 환기시설로 환기를 확보함.	환기 창문으로 인한 환기 확보함.	환기 창문으로 인한 환기 확보함.	환기 창문으로 인한 환기 확보함.	배움지대	환기 창문이 있어 환기가 확보됨.		
문화 공간	• 독립적인 문화공간 구성되어 있지 않음.						
진행 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술: '무중력 시네마' 야외 상영회나 '사심가득 클래스'에서 도예, 금속공예, 작곡, 음성 연기 등으로 청년들의 취미생활을 확대하고 청년 강사를 양성함. • 소셜다이닝: 청년들이 함께 음식을 만들어 먹고 수도도 떠는 청년 모임을 제공하는 '다이닝 클럽' 프로그램이 진행됨. • 청년간담회: '다알라춤'이나 '먹GO, 마시GO, 놀GO, 즐기GO' 등으로 청년들이 궁금하고 알아야 할 것들을 배워주며, 다양한 직업의 전문가들과 함께하는 강연 릴레이 프로그램이 진행됨. • 청년 지원사업: 지역기반 콘텐츠를 기획 중이거나 이미 활동하고 있는 청년들에게 공간과 활동비를 지원하는 '청년정거장' 프로그램을 진행함. 		<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술: '언바운드스 테이블'이나 '탐나는 클래스'를 통해 프랑스자수, 맥주 탐구 등 흥미로운 주제로 청년들의 문화예술 생활을 확대함. • 창업강연: '헬로, 비기너데이'와 '스타트업 어드벤처'를 통해 졸업과 동시에 창업을 시작한 청년들을 위해 맞춤형 케이터링과 회사 대표와 함께할 수 있는 푸드 창업 경험 공유함. • 소셜다이닝: 혼밥이 지겨우거나 함께 먹는 밥이 그리운 청년들로 구성된 팀에게 '밥은 먹고 다니시게' 프로그램을 통해 주기적으로 모임 수 있도록 공유주방을 빌려줌. • 청년 지원사업: 다양한 분야에서 관심 있는 주제로 자기만의 프로젝트를 갖고 있는 청년 기획자들에게 '할주로 프로젝트'를 통해 활동비와 홍보를 지원함. 		<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술: '콘다리 사바라' 콘서트이나 '나는 오늘도 커피가 좋아' 등 취미 클래스로 청년들을 위한 다양한 문화 예술 활동이 정기적으로 진행됨. • 창업강연: '나도 하는 크리에이터'이나 '금융감독원 청년 금융 특강' 등 청년들이 관심을 갖고 있는 영역에 대해 주기적으로 청년 강사를 통해 강연을 진행함. • 소셜다이닝: 같이 먹는 저녁 '오! 썬데이'를 통해 청년들에게 누구를 위해 요리하는 즐거움과 모임 수 있는 기회와 자리를 제공함. • 청년포럼: 청년들이 관심 있는 주제와 관련된 연구원이나 회사 대표 등 대표적인 인물을 초청하여 강연을 진행하고, 토론함. 		
	공간 현황 분석	커뮤니티공간 중심형으로 구성되었으며, 특히 라운지 공간은 오픈형 구조로 되어있어 2층에서 라운지 공간을 볼 수 있음. 공유부엌은 라운지 공간에 인접하여 음식 조리 시 라운지 공간에도 영향을 주어 소음과 환기문제가 야기됨. 또한, 휴식공간에는 각종 악기와 오락시설을 두어 활기찬 공간으로 구성됨. 세미나실에 두줄로 천장 등을 배치하여 실외의 크기에 비해 조명이 확보됨.	커뮤니티공간 중심형으로 구성되었으며, 전체적으로 조명, 가구 등이 잘 되어있음. 공유부엌에 환기시설이 잘되어 있어 요리로 인한 환기 문제가 크지 않고 대부분 공간이 창문을 지니고 있어 다른 시설에 비해 채광과 환기를 확보할 수 있음. 휴식공간은 2층 야외 테라스와 실내휴식공간으로 구분됨. 특히 야외 테라스에서는 도심 속 사계절의 자연을 느낄 수 있도록 된 것이 특징임.	커뮤니티공간 중심형으로 구성되었으며, 영상 촬영 및 편집, 팟캐스트 제작 등이 가능한 미디어 작업공간이 있는 것이 특징임. 2층에 위치한 교육공간은 빔프로젝트를 활용하여 다양한 창작활동과 취미 클래스, 회의 및 강연이 이루어지도록 구성되어 있음. 화이트 트ون으로 현대적인 인테리어의 교육공간으로 디자인되어 있으며 창문이 있어 환기가 확보됨. 전체적으로 매입형 천장 등과 원형의 펜던트 조명을 사용하여 공간의 분위기를 조성함.			

4. 청년복합문화공간의 사용자인터뷰조사

4.1. 조사대상의 선정 및 일반적 특성

본 연구는 무중력지대 공간을 방문한 적이 있는 20-30대

사용자 20명을 조사대상으로 선정하였다. 해당 사이트 홈페이지와 온라인 블로그 게시글을 올린 사용자를 선정하여 인터뷰를 진행하였다.

본 연구의 조사대상자의 일반적 특성은 다음과 같다. 성별의 경우 남성 20%, 여성 80%이며, 그중에서 20대

60%, 30대 40%이다. 직업은 대학/대학원생 60%, 취직준비 25%, 직장인 15% 순으로 조사되었다.

조사대상의 일반적 특성은 여성 사용자와 대학·대학원생 사용자의 응답률이 더 높게 나타났다.

청년복합문화공간 이용 빈도는 ‘가끔(월 1-2회)’ 80%, ‘자주(월 3-4회)’ 20%로 나타났다. 방문 시간으로는 ‘평일 방문’ 70%, ‘주말 방문’ 30%로 조사되었다. 방문목적으로는 ‘개인 업무’가 28.9%로 가장 높게 나타났고, 그다음은 ‘휴식공간 이용’, ‘프로그램 참여’ 각 23.7%이며, ‘공간 대여’ 13.2%, ‘과제토론’ 10.5%로 나타났다.

<표 7> 조사대상자의 일반적 특성 N=20 (%)

구분		평가내용				
성별	남	4 (20%)	직업	대학대학원생	12 (60%)	
	여	16 (80%)		취직준비	5 (25%)	
연령	20대(19-29)	12 (60%)	직장인	3 (15%)	과제 토론	4 (10.5%)
	30대(30-39)	8 (40%)		공간 대여		5 (13.2%)
청년 복합 문화 공간	이용 빈도	가끔(1-2번/월)	16 (80%)	방문목적 (중복선택)	휴식공간 이용	9 (23.7%)
		자주(3-4번/월)	4 (20%)		개인 업무	11 (28.9%)
		빈번(5번 이상/월)	0 (0%)		프로그램 참여	9 (23.7%)
	방문 시간	평일	14 (70%)			
		주말(토)	6 (30%)			

4.2. 방문계기와 프로그램 참여

사용자의 방문계기, 주로 이용하는 프로그램과 가장 많이 사용하는 공간에 관한 내용을 조사하였다.

방문계기는 SNS를 통해 45%, 우연히 방문 20%, 친구 소개로 방문 20%, 프로그램 참여 15% 순으로 나타났다. 따라서, SNS와 친구 소개로 방문하는 의도적인 방문 사용자 비율이 더 높게 나타났으며, 청년복합문화공간을 이용하는 대부분의 사람들은 이곳에서 기획하고 있는 다양한 프로그램 참여나 활동을 위해 방문하기 보다는 회의실이나 라운지 등의 공간을 이용하기 위하여 방문하는 것으로 나타났다. 청년복합문화공간에서 가장 많이 이용하는 공간으로는 커뮤니티공간 32%, 공유부엌 26.4%, 휴식공간 20.8%, 교육공간 15.1%, 쉼어 오피스 및 기타 공간이 5.7% 순으로 나타났다. 따라서 청년복합문화공간에서는 커뮤니티공간의 이용률이 가장 높다는 것을 알 수 있다.

전체적으로 프로그램에 관한 관심은 청년 문제, 원데이 강의, 소셜다이닝과 취미 클래스 순으로 나타났다. 그중 프로그램 참여 경험이 있는 사용자의 관심 내용은 청년 문제 35.3%, 원데이 강의 29.4%, 소셜다이닝 23.5%, 취미 클래스 11.8% 순으로 나타났다. 참여 경험이 없는 사용자는 청년 문제 38.5%, 취미 클래스 23.1%, 원데이 강의와 소셜다이닝 각 19.2% 순으로 나타났다. 따라서, 프로그램 참여 경험 유무에 관계없이 청년복합문화공간의 사용자는 원데이 강의, 취미 클래스, 청년 문제 관련 등 자기계발에 관해 많은 관심이 있음을 알 수 있다.

4.3. 사용자의 공간 이용 만족도

사용자의 공간 이용 만족도를 공간 크기, 가구 및 집기, 소음, 조명, 환기에 대해 조사하였으며 다음과 같이 공간별로 나누어서 분석하였다.²⁰⁾

(1) 커뮤니티공간에 대한 만족도

커뮤니티공간은 전체적으로 오픈형 구조로 구성되어 공간의 소통과 상호작용이 잘 이루어지도록 구성되고 있다. 전체적 공간이 일정한 규모로 제한되어 있으므로 때로는 다목적공간으로 사용되고 있다. 커뮤니티공간에서의 만족도를 보면 가구 및 집기에 대한 만족도는 85%로 가장 높게 나타났으며, 그다음은 조명 75% 순으로 나타났다.

그러나, 커뮤니티공간이 다목적으로 취미 클래스와 라운지 등으로 이용되면서, 공간에 대한 사용자의 불만은 공간 크기가 55%로 가장 많이 나타났다. 그 이유로는 프로그램 활동 시 참여자가 너무 많아서 공간이 협소하다고 느끼거나, 참여자들이 문화 활동과 관련된 클래스를 하면서 서로 신체가 부딪치게 되는 등 공간 크기에 대한 불만이 있었다. 사례 B의 경우 커뮤니티공간에서 취미 클래스가 진행되어 취미 클래스의 프로그램 종류나 참가인원에 따라 공간 크기에 불만하는 경우가 있었다. 또한, 사례 E의 경우 커뮤니티공간이 라운지, 미디어 작업실과 녹음실 등으로 나누어져 라운지의 공간 크기는 적절하지만 미디어 편집실과 녹음실의 공간 면적이 작다고 응답하였다.

<표 8> 커뮤니티공간에서의 이용 만족도 N=20(%)

구분	공간 크기	가구 및 집기	소음	조명	환기
만족	9 (45%)	17 (85%)	13 (65%)	15 (75%)	12 (60%)
불만	11 (55%)	3 (15%)	7 (35%)	5 (25%)	8 (40%)

(2) 식음공간에 대한 만족도

공유부엌은 전체적으로 오픈형 구조로 되어있으며, 간단한 요리와 커피 등 음료가 제공되고 있다. 특히 공유부엌 중심형에서는 공유부엌이 전체공간의 중심에 위치하여 다른 공간들과 밀접하게 연결되어있다. 식음공간에서의 만족도를 살펴보면 가구 및 집기에 대한 만족도가 85%로 가장 높게 나타났으며, 그다음은 조명 60% 순으로 나타났다. 그러나, 공유부엌은 오픈형 구조와 공간 면적이 작아서 식사를 다른 공간에서 하는 경우가 많아 공간에 대한 사용자의 불만은 소음 60%로서 가장 높았고, 환기 55%, 공간 크기 50% 순으로 나타났다.

소음에 대한 불만의 이유로는 음식 조리소음과 레인지

20) 선정된 인터뷰 대상자들은 일반인이므로 공간의 동선이나 공간간의 연결성 등을 이해해야 응답할 수 있는 공간배치 부분은 배제하고 인터뷰를 진행하였다.

후드의 작동 소리가 크다는 대답이 상대적으로 많이 나타났다. 또한, 소셜다이닝 활동이 진행될 때 참여자가 많아서 소음을 유발하거나 공유부엌의 면적이 작아서 다른 공간으로 확대하여 사용하면서 소음이 유발된다고 조사되었다.

환기에 대한 불만의 이유로는 창문이 부족하거나, 레인지 후드가 제 역할을 하지 못하거나, 음식 조리 및 식사 시 음식 냄새가 남아 있어 환기에 대한 불만 이유가 많았다. 또한, 공간 크기에 대한 불만은 조리대 공간이 부족하여 프로그램 활동 진행 시 참여자들이 동시에 작업할 수 없거나, 부엌 공간이 작아 식탁을 둘 공간이 없어 인접한 다른 공간에서 식사하게 된다는 이유가 조사되었다.

<표 9> 식음공간에서의 이용 만족도 N=20(%)

구분	공간 크기	가구 및 집기	소음	조명	환기
만족	10 (50%)	17 (85%)	8 (40%)	12 (60%)	9 (45%)
불만	10 (50%)	3 (15%)	12 (60%)	8 (40%)	11 (55%)

(3) 휴식공간에 대한 만족도

휴식공간에서는 청년들이 편히 누워서 책을 읽거나, 악기연주, 보드게임 등 오락을 통한 휴식을 할 수 있도록 다양하게 계획되어 있다. 휴식공간의 만족도를 살펴보면 가구 및 집기에 대한 만족도는 85%로 가장 높게 나타났으며, 그다음은 환기 80% 순으로 나타났다. 그러나, 휴식공간에 대한 사용자의 불만은 소음이 65%로 가장 높게 나타났고 그다음은 공간 크기 55% 순으로 나타났다.

소음에 대한 불만의 이유로는 사용자가 많아서 발생하는 소란스러움과 다른 사용자의 목소리가 커서 휴식을 방해한다는 응답이 조사되었다. 특히 사례 A의 휴식공간은 지하 1층 오픈링 구조 공간에 회의실이랑 같이 배치되어, 인접 공간에 영향을 미치게 되어 불편하다고 하였다. 또한, 휴식공간에는 테이블 게임과 같은 오락기구가 배치되어 게임 할 때 발생하는 소음 때문에 조용히 휴식하고자 하는 사용자들과 회의실 사용자들에게 불편함이 야기된다고 하였다.

공간 크기에 대한 불만의 이유로는 사용자가 많거나 공간 면적이 작아 공간 사용에 많은 불편함을 느끼게 되었다는 응답이 많았다. 사례 D의 경우 악기연주나 음악회 프로그램 진행에 따라 참여자가 많을 경우 공간이 좁고 불편하다는 응답이 있었다. 사례 B의 휴식공간에서는 취침할 수 있는 공간이 따로 구분되어 있는데 취침공간이 넉넉하지 않거나 작은 공간에 여러 명이 같이 사용하기에 불편하다고 조사되었다.

<표 10> 휴식공간에서의 이용 만족도 N=20(%)

구분	공간 크기	가구 및 집기	소음	조명	환기
만족	9 (45%)	17 (85%)	7 (35%)	15 (75%)	16 (80%)
불만	11 (55%)	3 (15%)	13 (65%)	4 (25%)	3 (20%)

(4) 교육공간에 대한 만족도

교육공간은 공간 대여 신청을 통해 사용되며, 대부분 사례에서 소규모와 대규모 두 가지로 구성되어 있다. 교육공간의 만족도를 살펴보면 소음이 90%로 가장 높았고 그다음은 공간 크기 85% 순으로 나타났다.

교육공간에서는 전체적으로 만족한 것으로 나타나지만, 불만 내용을 살펴보면 그중 상대적으로 환기에 대한 불만이 35%로 가장 높았다. 특히 사례 A의 교육공간은 지하 1층에 위치하여 창문이 없어서 환기에 대한 사용자의 불만이 있었고, 옆 건물과의 거리가 좁아서 창문을 열어도 환기가 잘 안 된다는 응답도 있었다.

<표 11> 교육공간에서의 이용 만족도 N=20(%)

구분	공간 크기	가구 및 집기	소음	조명	환기
만족	17 (85%)	15 (75%)	18 (90%)	16 (80%)	13 (65%)
불만	3 (15%)	5 (25%)	2 (10%)	4 (20%)	7 (35%)

(5) 문화공간에 대한 만족도

문화공간은 도서공간, 다목적공간으로 사용되는 것으로 나타났다. 문화공간의 만족도를 살펴보면 공간 크기 80%로 가장 높았고 그다음은 가구 및 집기와 환기 80% 순으로 나타났다.

문화공간에서는 대부분은 만족한 것으로 나타나지만, 불만 내용을 살펴보면 소음에 대한 불만이 60%로 가장 많이 나타났다. 특히 사례 B의 문화공간은 단독 실로 구성되어 있지만 일부 오픈되어있는 도서공간으로 사용되고 있어서 다른 공간에서 들리는 소음으로 불편하다고 하였다. 또한, 예술문화에 관심이 있는 사용자는 문화공간이 단독 공간으로 구성되어 있으면 좋겠다고 응답하였다.

<표 12> 문화공간에서의 이용 만족도 N=20(%)

구분	공간 크기	가구 및 집기	소음	조명	환기
만족	16 (80%)	15 (75%)	8 (40%)	14 (70%)	15 (75%)
불만	4 (20%)	5 (25%)	12 (60%)	6 (30%)	5 (25%)

4.4. 소결

분석된 내용을 토대로, 청년복합문화공간을 커뮤니티 공간, 식음공간, 휴식공간, 교육공간, 문화공간으로 구분하여 현황을 정리하면 다음과 같다.

(1) 커뮤니티공간

청년복합문화공간의 커뮤니티공간은 라운지, 코워킹 스페이스, 미디어 공간 등으로 구성되고 있으며, 취미 클래스를 통한 문화 활동, 개인 작업과 미디어 작업 등 다양하고 개성 있는 활동이 이루어지는 공간이다. 특히 문화공간이 없는 사례들에서는 커뮤니티공간에서 문화관련 프로그램을 하고 있어 공간 크기에 대한 불만이 크게 나타나고 있다. 커뮤니티공간의 크기를 확대할 수 있도록 이용률이 낮은 공간을 전환하여 사용하거나 인접공간과 연결하여 사용할 수 있도록 해야 한다. 또한, 청년복합문화공간은 대부분 실내공간으로만 사용이 제한되어 있으므로 외부공간의 활용을 모색해 볼 필요가 있다.

(2) 식음공간

청년복합문화공간의 식음공간은 오픈닝 구조로 공유부엌과 카페공간으로 구성되어, 간단한 음식 조리 및 식사를 하거나, 청년들의 소셜다이닝 프로그램 활동이 이루어지는 주요하고 특성 있는 공간이다. 그러나 음식 조리 시 나타나는 소음, 연기와 냄새에 대한 불만이 매우 큰 것으로 나타나, 슬라이드 문을 사용하여 부분적으로 밀폐된 공간으로 조성하거나 환기기구에 대한 확대 설치가 요구된다.

(3) 휴식공간

청년복합문화공간의 휴식공간은 일반복합문화공간과 다르게 조용한 휴식과 활동적인 휴식이 한 공간에서 다양하게 이루어지는 것으로 나타났다. 잠을 자거나 책을 읽는 조용한 휴식도 있지만 악기연주, 보드게임 등 활동적인 휴식을 취할 수 있는 공간으로 구성되어 있다. 그러나 소음에 대한 불만이 크게 나타나, 취침하거나 소음이 통제될 수 있는 조용한 휴식공간과 활동적인 휴식공간으로 구분해 선택적인 휴식이 제공되어야 할 필요가 있다.

(4) 교육공간

청년복합문화공간의 교육공간은 회의실, 세미나실로 구성되어 있고, 청년들을 위한 다양한 세미나, 원데이 강의 등 활동이 이루어지는 공간이다. 공간 내에 빔프로젝트, 화이트보드 등 시설물들이 갖추어져서 교육활동을 지원하고 있다. 전체적으로 대부분 만족하는 것으로 나타났다으나, 일부 사례에서의 교육공간은 창문이 없는 밀폐된 공간으로 환기에 대한 불만이 제기되고 있어 추가적인 환기기구 설치가 요구된다.

(5) 문화공간

청년복합문화공간의 문화공간은 문화 및 전시시설을 강조하고 있는 일반복합문화공간과 다르게 단독으로 구

성되어 있는 경우가 많지 않았다. 대부분 커뮤니티공간과 휴식공간에서 문화 및 예술 활동을 진행해오는 것으로 나타나 청년들의 문화 예술적 소양을 발전시킬 수 있는 독립적인 문화공간을 제공하는 것이 요구된다.

5. 결론

본 연구는 청년들의 요구를 직접적으로 반영할 수 있도록 청년복합문화공간의 현황을 파악하고 사용자 인터뷰를 통해 청년복합문화공간의 개선 방향을 제시하는 데 목적이 있다. 이에 본 연구는 청년복합문화공간의 공간 구성과 사용자의 공간 이용 만족도에 따른 분석을 토대로 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 청년복합문화공간은 커뮤니티공간, 식음공간, 휴식공간, 교육공간, 문화공간으로 구분될 수 있다. 특히 미디어 작업, 개인 작업실 등과 같은 작업 위주의 커뮤니티공간과 식음공간 중심으로 공간이 구성되어 있으며 문화공간은 부족한 것으로 나타났다. 이는 청년복합문화공간의 면적이 전체적으로 부족하여 고유기능을 제대로 수행하기 보다는 다목적으로 사용되고 있는 경우가 많으므로 공간의 면적을 확보할 수 있는 다양한 방안이 요구된다.

둘째, 청년복합문화공간 공간구성유형은 커뮤니티공간 중심형, 공유부엌 중심형, 다목적공간 중심형 세 가지 유형으로 분석되었다. 그중 커뮤니티공간과 공유부엌 중심형은 오픈닝 구조로 되어 소통과 상호작용이 잘 이루어지는 평면형이며 다목적 중심형은 부분적인 밀폐형으로 구성되어 있는 유형이다. 사례조사결과 청년복합문화공간 공간구성유형은 커뮤니티공간 중심형이 가장 많았다.

셋째, 청년복합문화공간은 전체적으로 공간 크기, 환기, 소음 등에 대한 불만이 큰 것으로 나타났다. 대부분 오픈닝 구조로 되어있어서 다른 공간에서 나는 소음이나 냄새에 의한 방해를 많이 받는 것으로 나타나 소음구역과 소음이 없는 구역으로 구분하고, 환기가 부족한 공간은 창문을 설치하거나 환기기구를 확대하여야 한다. 특히, 공유부엌은 청년복합문화공간에서만 나타나는 독특한 기능을 지니고 있지만, 공유부엌에서의 활동으로 인해 소음과 환기 문제가 크게 나타나고 있어서 주변 공간과의 배치 관계를 우선적으로 고려하고, 오픈형보다는 부분적으로 밀폐된 공간에 배치하여 소음과 환기를 조절할 수 있도록 해야 한다.

넷째, 청년복합문화공간에서 제공되는 프로그램으로는 문화예술프로그램인 취미 클래스, 취·창업을 위한 강연 및 세미나, 원데이 강의, 소셜다이닝 등으로 나타났다. 대부분 이러한 프로그램들은 이론적인 내용을 기반으로 한 강의, 강연, 세미나형식으로 진행되는 경우가 많은 것

으로 나타났는데 특히 청년들에게 절실한 취·창업 프로그램 진행하기 위해서는 강의나 강연뿐만 아니라 실기나 실습을 위한 전문 프로그램이 진행될 수 있도록 공간적인 지원이 요구된다.

본 연구는 현재 청년복합문화공간에 대한 선행연구가 거의 없는 시점에서 서울시의 대표적인 청년복합문화공간인 무중력지대를 대상으로 사례연구를 진행하였다. 추후 사례대상을 전국적으로 확대하여 지역적 특성을 고려한 청년복합문화공간의 특성과 설문을 통한 표본수를 확대하여 사용자 특성을 고려한 청년복합문화공간에 대한 후속연구가 필요하다.

참고문헌

1. 고가운, 김희수, 정석, 원주군 청년공간이 청년의 정주지속에 미치는 영향, 한국도시설계학회지 도시설계, 20권 6호, 2019.
2. 강철희, 최범찬, 김연립, 창작지원공간으로서의 복합문화공간에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술대회논문집, 16권 2호, 2014.
3. 김지수, 윤재은, 복합문화공간에 나타난 기호학적 특성 연구: 퍼스의 기호학을 중심으로, 기초조형학연구, 20권 1호, 2019.
4. 김지인, 박혜신, 호텔 웹사이트에 게재된 객실 이미지의 실내디자인 요소와 방문의도간의 관계, 디지털디자인학연구, 15권 2호, 2015.
5. 김지현, 어성신, 환연숙, 유희시설을 활용한 복합문화공간의 재생사례 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집, 20권 2호, 2018.
6. 김현진, 한혜련, 스페이스 마케팅을 적용한 복합문화공간 특성 컨테이너 공간 중심으로, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집, 19권 1호, 2017.
7. 김선희, 김혜자, 풍용, 황연숙, 청년 복합문화공간의 표현특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술대회논문집, 22권 1호, 2020.
8. 권윤구, 구조방정식 모형을 이용한 가로환경의 장소성 형성구조에 관한 연구, 서울대학교 석사학위논문, 2010.
9. 류재광, 경계의 확장을 통한 청년문화공간에 관한 연구, 건국대학교 건축전문대학원 석사학위논문, 2017.
10. 민들레, 대학도서관 만족도 향상을 위한 공간개선방향에 관한 연구, 한양대학교 산업경영디자인대학원 석사학위논문, 2008.
11. 문자영, 남경숙, 브랜드 이미지 강화를 위한 프랜차이즈 키즈카페 실내 공간 표현특성 연구, 한국디자인문화학회지, 20권 2호, 2014.
12. 박진배, 김주원, 우리나라 다지이너들의 실내환경속성과 설계요소와의 상관성에 관한 의식 조사 연구, 대한건축학회 논문집 계획계, 15권 4호, 1999.
13. 유수지, 코워킹 공간의 비공식적 커뮤니케이션 공간 특성 만족도 분석, 한성대학교 석사학위논문, 2016.
14. 유해연, 박연정, 서울시 청년시설의 정책적 개선방향 연구, 대한건축학회논문집 계획계, 35권 5호, 2019.
15. 이샘, 박경진, 감각기반의 실내공간디자인요소 평가 요소 구축, 한국과학예술융합학회, 26권, 2016.
16. 윤이나, 공간 변화에 따른 어린이디지털도서관 실내 공간 계획, 홍익대학교 건축도시대학원 석사학위논문, 2011.
17. 윤재은, 이성재, 홍지나, 금융기업 복합문화공간 유형에 따른 공간 특성 연구, 한국공간디자인학회 논문집, 11권 4호, 2016.
18. 조영임, 서울시 청년 커뮤니티공간 사용자 만족도 및 사회적 교류 영향구조 연구, 한양대학교 도시대학원 석사학위논문, 2017.
19. 장상은, 정경운, 국내 공유주방 유형 및 특성 연구, 지역과 문화, 5권 3호, 2018.
20. 정다인, 김승인, 라이프 스타일에 따른 복합문화공간의 브랜드 경험 연구, 디지털융복합연구, 18권 3호, 2020.
21. 채진기, 시흥시 청년공간 지원정책이 사용자의 지역 정착의사와 사회적 자본에 미치는 영향분석, 한양대학교 석사학위논문, 2019.

22. 한해리, 공간 마케팅 관점에서 본 기업 복합 문화 공간에 관한 사례 연구- 20대를 대상으로, 연세대학교 석사학위논문, 2011.
23. G밸리 상반기 만족도 조사 권의사항 답변, 2019, 'Retrieved from' <http://www.youthzone.kr/reviews/1856>

[논문접수 : 2020. 07. 31]
 [1차 심사 : 2020. 08. 16]
 [2차 심사 : 2020. 09. 01]
 [3차 심사 : 2020. 09. 07]
 [게재확정 : 2020. 09. 07]