

# 제3의 장소 관점에서 본 도시공원 복합문화공간에 관한 연구\*\*

## Complex Cultural Spaces in Urban Parks as Third Places

**Author** 김유진 Kim, Yu-Jin / 정희원, 한양대학교 실내건축디자인학과 박사과정  
황연숙 Hwang, Yeon-Sook / 정희원, 한양대학교 실내건축디자인학과 교수, 이학박사\*

**Abstract** In contemporary society, direct social interaction has declined due to social and demographic changes and the normalization of digitally mediated communication. Accordingly, public spaces are increasingly required to function as third places that mediate interpersonal interaction and support emotional stability and recovery. The purpose of this study is to analyze five cases of book shelters developed as cultural complex spaces in urban parks through the “Book Shelter in Seoul Parks”, focusing on urban parks as representative third places. The findings are as follows: First, based on a review of previous studies, spatial characteristics of complex cultural spaces were categorized into spatial configuration characteristics—accessibility, openness, and diversity—and spatial experience characteristics—interaction, stability, and playfulness. These findings indicate that, as a complex concept encompassing both physical and non-physical characteristics, Third Place requires integrated spatial planning that structurally combines spatial configuration and spatial experience characteristics. Second, for complex cultural spaces in urban parks to function as Third Places, they should be planned in relation to the park’s physical environment, to establish a transitional spatial structure that connects and extends park usage flows. Third, for complex cultural spaces in urban parks to function as Third Places in terms of spatial experience, spatial strategies are required to enable programs and activities linked to the park’s natural environment to extend beyond one-time participation into repeated use and relationship formation. Fourth, as the concept of the Third Place has expanded the scope of social interaction through digital technologies, digital elements that encourage users’ voluntary exploration and participation should be incorporated. This study examines complex cultural spaces in urban parks from a Third Place perspective and proposes spatial planning and design strategies to enhance their role in fostering social interaction. Future research should incorporate behavioral observation, in-depth interviews, and surveys to strengthen empirical validation.

**Keywords** 제3의 장소, 도시공원 복합문화공간, 공원 내 책쉼터  
Third Place, Complex Cultural Space in Urban Park, Book Shelter in Park

### 1. 서론

#### 1.1. 연구의 배경과 목적

최근 현대사회는 지속적인 저출산 및 고령화 현상, 1인 가구 증가와 같은 인구구조 변화, 지역 간의 자원 불균형 가속화 등의 복합적인 요인들이 나타나면서 지역 공동체를 구성하는 사회적 기반이 약화되고 있다. 또한, 코로나19 팬데믹 이후에 온라인을 통한 비대면 커뮤니케이션 체계가 일상화됨에 따라 직접적인 상호작용이 축소되어 ‘사람 간의 교류 단절, 사회적 고립 심화’ 등

의 문제가 나타나고 있다. 이러한 맥락에서 현대사회의 공공공간은 자연스러운 만남과 일상적인 교류 및 소통 등이 이루어질 수 있는 환경을 조성하여 사회적 유대감과 지역 공동체 회복을 이루고 연결성을 강화하는 제3의 장소를 고려할 필요가 있다 (Park & Kim, 2025a).

한편, 도시공원은 생활권 내에서 녹지환경과 휴식의 기능을 제공하여 기본적인 제3의 장소로 기능해왔다. 최근에는 이러한 도시공원의 공공적 성격에 기초하여 문화 및 교육, 커뮤니티의 기능을 통합한 도시공원 복합문화공간 조성을 통해 제3의 장소로의 역할을 강화하고 있다(Kim, 2006). 이와 관련하여 서울시는 ‘공원 내 책쉼터’ 사업을 추진하여 자연 속에서 독서 및 휴식 활동 뿐만 아니라 다양한 커뮤니티와 프로그램 활동을 수용하는

\* 교신저자(Corresponding Author); ysh@hanyang.ac.kr  
\*\* 본 연구는 2025년도 한국실내디자인학회 추계학술발표대회에서 발표한 논문을 수정 및 보완한 것임.

도시공원 복합문화공간을 조성하고 있다.<sup>1)</sup> 이를 통해 도시공원이 지닌 제3의 장소의 기능을 확대하는 공간으로서 휴식과 교류 및 소통 등의 다양한 활동을 지원하고 있다. 그러나 제3의 장소에 관한 선행연구를 살펴보면, 상업공간에 국한된 연구가 주를 이루고 있었다. 제3의 장소는 공적·사적 영역이 함께 공존하고 있어 이용 목적에 따라 사유의 공간이자 사회적 교류의 장으로 기능한다(Kim, 2024)는 점에서 도시공원 복합문화공간과 같이 공공공간을 중심으로 한 연구가 부족한 실정이다.

따라서 본 연구는 제3의 장소의 특성에 기초한 도시공원 복합문화공간 분석을 통해 지역 공동체 회복과 지역 커뮤니티 활성화를 도모하는 공공공간으로의 개선 및 발전 방향성을 제시하는데 목적이 있다.

## 1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구는 도시공원 복합문화공간 중, 서울시가 2019년부터 추진한 ‘공원 내 책쉼터’ 사업으로 조성된 ‘책쉼터’, ‘숲속도서관’ 공간을 대상으로 문헌자료, 시설의 공식 정보, 공개 이미지 및 영상 자료 등을 통해 예비조사를 실시하였다. 그 결과, ‘숲속도서관’은 일반적인 도서관과 유사한 기능을 하는 공간 구성으로 나타나 본 연구의 분석 대상으로 적합하지 않다고 판단되어 제외하였다. 이에 본 연구는 ‘책쉼터’ 공간을 대상으로 한 분석을 위해 독서 환경을 전제로 휴식과 체류, 교류 활동 등을 수용할 수 있는 일정 규모 이상의 사례를 선정하고자 연면적 약 200m<sup>2</sup> 이상의 사례 5곳을 선정하였다. 본 조사는 2025년 10월부터 12월까지 진행하였으며, 연구자가 직접 대상지를 방문하여 관찰 및 사진 촬영을 수행하는 방식으로 진행하였다. 본 연구의 구체적인 연구 방법은 다음과 같다.

첫째, 도시공원 복합문화공간과 제3의 장소에 관한 내용을 고찰하였다. 둘째, 문헌고찰을 통해 제3의 장소 특성과 서울시가 제시한 도시공원 및 공공건축물 조성 가이드라인의 세부내용과 연결지어 분석항목을 도출하였다. 도출된 분석항목을 바탕으로 체크리스트를 구성하였으며, 관련 전공 교수 2인의 자문을 통해 분석항목의 타당도를 확보하였다. 셋째, ‘공원 내 책쉼터’ 사업을 통해 조성된 책쉼터 사례 5곳을 현장조사 하였다. 넷째, 체크리스트에 기초하여 사례를 분석하고 결론을 도출하였다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1. 도시공원 복합문화공간

#### (1) 도시공원 복합문화공간의 개념

「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」 제2조에 따르면, 도시공원은 도시지역에서 도시의 자연경관을 보호하고 시민의 건강 및 휴양, 정서생활의 향상에 기여하기 위하여 조성되는 공간이다.

이를 통해 도시공원은 대표적인 도시 인프라이자 공공 개방 공간으로서 지역주민의 휴식과 여가 활동 등을 제공한다(Xu & Yoon, 2022). 이러한 도시공원이 최근에는 지역주민의 문화적 욕구를 반영하여 문화예술 활동과 축제 및 이벤트 등이 이루어지는 복합적인 기능을 갖는 공간으로 확대되고 있다(Cho, 2011).

Kim(2006), Cho(2011), Kim(2011)의 선행연구에 따르면, 도시공원은 ‘휴식 및 위락 기능, 사회·문화적 기능, 생태·환경 보전 기능, 안전 및 방재 기능, 도시 거점 기능’을 수행할 수 있다. 이러한 측면에서 도시공원 복합문화공간은 문화·예술, 교육, 여가, 휴게, 커뮤니티 등의 다양한 기능이 유기적으로 결합된 복합문화공간의 특성과 도시공원의 공공적 성격, 환경적 특성을 결합하여 도시공원의 기능을 심화시킬 뿐만 아니라 도시지역 내 새로운 형태의 공공 문화 인프라를 제공한다.

#### (2) 공원 내 책쉼터

서울시는 2019년부터 도시공원 내에서 지역주민의 휴식과 재충전을 지원하기 위해 자연 속에서 독서 활동을 기반으로 다양한 커뮤니티 및 프로그램을 수용하는 복합문화공간인 ‘공원 내 책쉼터’ 조성 사업을 추진하고 있다. 본 사업은 서울시와 자치구 간의 협력을 바탕으로 공원의 녹지환경 훼손을 최소화하고 기존 공원 시설물의 활용을 중심으로 한 공간 조성 방식이 계획되고 있다.<sup>2)</sup> 또한, 공원 내 책쉼터는 도시지역 생활권 내에 위치한 도시공원 복합문화공간으로 공원의 자연환경과 산책로 등이 연계된 공간 구조를 형성하고 있으며, 지역주민의 의견과 선호도를 반영한 다양한 프로그램을 운영하고 있다.<sup>3)</sup>

## 2.2. 제3의 장소

#### (1) 제3의 장소의 개념

제3의 장소에 관한 국내외 선행연구를 살펴보면 학자와 관점에 따라 다양한 방식으로 해석되어 왔으나, 공통적으로 휴식과 사회적 상호작용, 여가 활동 등을 통해 심리적 안정감과 만족을 경험하는 물리적 환경을 기반으로 한다는 점을 파악할 수 있었다. 이러한 관점에서 제3의 장소는 공간 구성 측면의 물리적 특성과 공간 경험 측면의 비물리적 특성을 함께 고려하는 복합적인 개념이다.

이와 함께 현대사회는 온라인을 통한 커뮤니케이션이 활발하게 이루어진다는 점에서 디지털 요소를 함께 고려한 제3의 장소 개념이 제시되고 있다. 제3의 장소에 디지털 요소를 반영하여 온·오프라인 영역이 통합된 물리적 환경을 제공하거나 온라인 플랫폼 등을 통해 제3의 장소에 관한 정보를 얻을 수 있는 매개요소로 작용한다(Sandikci, Saatcioglu, & Fisher, 2025; Park & Kim, 2025b). 이를 바탕으로 현대사회에 적용 가능한 제3의 장소의 개념을 <표 1>과 같이 재정의하였다.

2) 서울특별시 홈페이지, <https://news.seoul.go.kr/env/?p=516586>

3) 건축신문, <https://architecture-newspaper.com/v31-c02-yc>

1) 서울특별시 홈페이지, <https://news.seoul.go.kr/env/?p=516586>

<표 1> 제3의 장소의 개념

구분	내용	관점
Kim (2006)	주거 공간과 생산 공간 넘어 인간의 본질적 욕구인 사색과 창조적인 행위를 가능하게 하는 공간	건축학 측면
Oldenburg (2019)	집과 직장 이외에 누구나 편안하게 머무르며 사회적 상호작용과 여가를 즐길 수 있는 공간	사회학 측면
Mikunda (2005)	집과 같은 편안함을 연출하고 체험적 요소 등을 통해 소비자를 유혹하는 흥미롭고 매력적인 공간	마케팅 측면
Schultz & Gordon (2011)	집과 직장 사이에서 휴식을 통해 혼자만의 시간 및 타인과의 관계 형성이 동시에 가능한 편안한 공간	
Sandkci, Saaticioglu, & Fischer (2025)	휴식과 사회적 상호작용이 이루어지는 제3의 공간에 디지털 기술을 통한 온라인 커뮤니케이션을 지원하여 온·오프라인 영역이 통합된 공간	디지털 결합 측면
Park & Kim (2025b)	물리적 환경에 한정하지 않고 디지털 기술을 바탕으로 확장된 상호작용이 가능한 공간	

↓

현대사회에 적용 가능한 제3의 장소의 개념	
물리적 환경을 기반으로 휴식과 사회적 상호작용 등을 지원하고 디지털 기술을 매개로 공간 경험의 범위를 확장하는 공공공간	

(2) 제3의 장소의 특성

본 연구는 실내 및 공간디자인 측면에서 제3의 장소를 다룬 최근 10년 이내의 선행연구인 Park & Kim(2025a), Baek & Kim (2024), Kim(2024), Kim, Park, & Kim(2024), Lee(2022), Wu & Hong(2020), Kim & Lee(2018), Oh(2017)를 분석하였다. 선행연구에서 공통적으로 언급한 제3의 장소의 특성을 종합 및 재정리하여 ‘개방성, 교류성, 다양성, 안정성, 유희성, 접근성’을 도출하였다. 그 내용은 다음과 같다.

1) 개방성

제3의 장소는 사회적 지위 등에 관계없이 다양한 사용자 모두에게 열려 있는 공간으로 기능해야 한다(Lee, 2022; Kim & Lee, 2018). 이를 위해 Kim(2024), Oh(2017)는 ‘투명한 재료, 개방된 창과 문’ 등을 통해 외부 환경과의 연결성을 높이고 시각적 개방감을 확보해야 한다고 언급하였다. 또한, Wu & Hong(2020)은 ‘접근 동선의 편의, 개방 시간, 개방된 공간 구조’ 등과 같은 물리적 개방성과 함께 누구나 이용 가능한 자유로운 분위기를 형성하는 비물리적 개방성을 고려해야 한다고 하였다. 이를 통해 다양한 사용자 모두를 포용하는 수평적이고 중립적인 이용 환경을 조성해야 한다(Lee, 2022).

2) 교류성

제3의 장소는 단순히 휴식의 기능을 제공하는 것이 아니라 자유로운 상호작용이 중심이 되는 공간으로 기능해야 한다(Park & Kim, 2025). 이에 Kim, Park, & Kim(2024), Lee(2022), Kim & Lee(2018)는 제3의 장소 내에서 대화와 교류 활동이 핵심 요소로 작용해야 한다고 하였다. 이를 통해 사람 간의 직접적인 상호작용 뿐만 아니라 디지털 기술을 매개로 한 비대면 상호작용 등의 다양한 커뮤니케이션이 이루어질 필요가 있다(Baek & Kim, 2024; Wu & Hong, 2020; Oh, 2017).

3) 다양성

제3의 장소는 특정 집단에 한정되지 않고 다양한 사용자들의 행위를 수용하는 공간으로 기능해야 한다(Kim, Park, & Kim,

2024). 이를 위해 Park & Kim(2025)은 다양한 사용자의 배경과 문화, 취향 등을 포용하는 환경을 조성해야 한다고 하였다. 또한, Baek & Kim(2024), Kim & Lee(2018)는 다양한 활동과 프로그램을 제공해야 한다고 하였고 Wu & Hong(2020)은 이러한 복합적인 행위가 가능하도록 가변적인 공간 구성이 필요하다고 언급하였다.

4) 안정성

제3의 장소는 기본적으로 치유와 스트레스 해소를 가능하게 하는 휴식의 기능을 포함한다는 점에서 정서적 안정감을 느끼는 환경을 조성해야 한다(Oh, 2017). 이에 Kim(2024)은 친환경 마감재 및 색채, 적절한 온·습도 등을 통해 신체적·정서적 안정감을 유도하는 공간 디자인 요소를 고려해야 한다고 언급하였다. 이를 통해 제3의 장소는 집과 같은 편안함을 제공하는 공간으로 인식될 필요가 있다(Lee, 2022; Wu & Hong, 2020; Kim & Lee, 2018).

5) 유희성

제3의 장소는 휴식을 통한 체류의 기능과 더불어 놀이적 요소를 반영한 창의적 활동을 제공하고 사용자의 능동적인 참여를 유도하는 공간으로 기능해야 한다(Park & Kim, 2025; Baek & Kim, 2024). 이에 Kim(2024)은 교류성과 연계를 이뤄 상호작용 기반의 놀이적 요소를 반영해야 한다고 하였고 Oh(2017)는 다양한 체험과 이벤트 등을 통해 새로운 경험을 제공해야 한다고 언급하였다. 이를 통해 제3의 장소는 다양한 활동을 통해 즐겁고 유쾌한 분위기를 형성하고 사용자의 놀이 욕구를 충족시킬 수 있다(Kim, Park, & Kim, 2024; Lee, 2022; Wu & Hong, 2020).

6) 접근성

제3의 장소는 다양한 사용자 모두를 수용한다는 점에서 누구나 쉽게 접근 가능한 환경을 조성해야 한다(Park & Kim, 2025). 또한, 일상 속에서 편안하게 머무르며 다양한 상호작용과 활동 등이 가능하도록 거주지와 생활권과의 근접성이 중요하게 작용한다(Kim, 2024; Lee, 2022; Kim & Lee, 2018). 이에 Baek & Kim(2024), Kim, Park, & Kim(2024)은 물리적 접근 편의를 높여 반복적인 공간 이용을 유도해야 한다고 강조하였다.

이를 통해 본 연구는 제3의 장소의 특성을 다음 <표 2>와 같이 재정의하였다.

<표 2> 제3의 장소의 특성

구분	내용
개방성	• 다양한 사용자의 자유로운 이용을 지원하는 개방적인 공간 구조와 유연한 동선 체계를 갖는 특성
교류성	• 사용자 간의 소통 및 교류 활동을 통해 언어적, 비언어적 상호작용이 활발히 이루어지는 특성
다양성	• 사용자의 연령, 배경 및 문화, 취향 등을 고려하여 복합적인 행위를 수용하는 특성
안정성	• 집과 같은 편안한 환경을 통해 정서적 안정감을 제공하는 특성
유희성	• 놀이·체험적 요소를 반영하여 즐거움과 흥미를 제공하는 특성
접근성	• 생활권에 인접하여 누구나 쉽게 접근 가능한 환경을 조성하는 특성

### 3. 제3의 장소 관점에서 본 도시공원 복합문화공간 체크리스트

본 연구는 제3의 장소가 물리적 특성과 비물리적 특성을 모두 고려하는 복합적인 개념이라는 점에서 체계적인 분석을 위해 ‘개방성, 접근성, 다양성’을 ‘공간 구성 특성’으로 구분하였고 ‘교류성, 안정성, 유희성’을 ‘공간 경험 특성’으로 구분하였다.

‘서울시 공원 내 책쉼터’ 사업을 통해 조성된 도시공원 복합문화공간을 대상으로 한다는 점에서 도시공원 및 공공건축물 조성에 관한 가이드라인을 제시한 ‘서울시 무장애 친화공원 가이드라인, 서울시 유니버설디자인 적용지침, 서울시 유니버설디자인 통합 가이드라인’의 세부내용에 기초해 분석항목을 구성하였다. 또한, 관련 전공 교수 2인의 자문 과정을 통해 분석항목을 보완하여 <표 3>과 같이 체크리스트를 도출하였다.

<표 3> 제3의 장소 관점에서 본 도시공원 복합문화공간 체크리스트

구분	분석항목	
개방성	A1	사용자 누구나 방문 및 이용이 가능하도록 개방적인 공간 구조를 형성하고 있는가
	A2	공원 외부 환경과 단절되지 않고 내·외부 공간이 연계되는 휴식 및 교류 활동 등이 가능하도록 개방적으로 구성되어 있는가
	A3	투명한 재료를 반영한 창과 문, 외부와의 시각적 연결성 등을 통해 유연적 만남 및 교류 활동이 가능한 공간 구조를 형성하고 있는가
공간 구성 특성	B1	도시지역 생활권과 근접하며 도보, 자전거, 대중교통 등의 일상적 이동 수단을 통한 반복적인 접근 및 이용을 지원하는 시설(ex.보행로, 자전거 거처대, 주차장 등)이 구축되어 있는가
	B2	무장애(Barrier-Free) 설계를 통해 이동취약계층을 포함한 모든 사용자가 동등하게 공간 이용이 가능한 환경을 조성하고 있는가
	B3	공원안내표지, 공간시설안내도 등에 책쉼터에 관한 위치 및 정보를 제공하는 안내체계를 통해 초행자도 공간 구조를 쉽게 이해할 수 있는 인지적 접근성을 확보하고 있는가
	B4	시각 및 청각장애인, 고령자, 외국인의 이용을 지원하는 점자블록, 점자안내표기, 음성안내, 다국어 정보 제공 등의 접근 지원 요소를 반영하고 있는가
다양성	C1	다양한 연령, 문화적 배경 및 취향 등을 고려하여 공연·전시, 여가, 교육, 휴게, 커뮤니티 등의 활동이 가능한 공간을 구성하고 있는가
	C2	이용 목적 및 인원, 활동 성격 등에 따라 다기능적으로 활용 가능한 가변적 공간 구조를 갖추고 있는가
	C3	공간 대관을 통해 지역사회 및 외부 단체와의 협력을 통한 프로그램을 수용하는 공간을 구성하고 있는가
교류성	D1	자유로운 형태의 좌석 배치, 공용 휴게 공간 구성 등을 통해 다양한 교류 활동이 이루어지는 대면 기반의 관계 형성을 지원하고 있는가
	D2	디지털 요소(ex.네트워크 환경, 디지털 정보 제공 시스템 등)를 통해 비대면 기반의 커뮤니케이션과 관계 형성을 지원하고 있는가
	D3	온·오프라인 정보 매체(게시판, 홈페이지, SNS 등)를 통해 공간 및 프로그램에 관한 정보를 제공하고 사용자 간의 지속적인 교류 활동을 지원하고 있는가
공간 경험 특성	E1	공원의 자연환경과의 조화를 고려한 ‘친환경 재료 사용, 식재 계획’ 등을 통해 심리적 치유와 정서적 안정감을 유도하고 있는가
	E2	마감재 및 색채, 조명, 가구 배치 등의 실내 환경 요소를 통해 밝고 쾌적한 공간 분위기를 형성하고 있는가
	E3	‘CCTV, 비상벨, 비상 유도등’과 같은 안전 관리 체계를 통해 사용자의 안전을 고려하고 있는가
유희성	F1	공원의 자연환경과 연계된 ‘숲해설 및 탐험프로그램’ 등을 운영하여 사용자의 능동적 참여와 놀이적 경험을 제공하고 있는가
	F2	공원 내 조성된 ‘체험 놀이터, 체험숲’ 등의 활동 시설과 연계하여 사용자의 흥미와 즐거움을 유도하는 체험활동을 제공하고 있는가
	F3	디지털 기술을 활용하여 프로그램 운영 또는 사용자의 참여를 유도하는 콘텐츠 및 지원 서비스 등을 제공하고 있는가

### 4. 사례분석

#### 4.1. 사례대상

본 연구는 도시공원 복합문화공간 중, 서울시가 2019년부터 추진한 ‘공원 내 책쉼터’ 사업을 통해 도시지역에서 대표적인 제 3의 장소로 기능하는 공공영역인 도시공원 내에 독서·휴식·커뮤니티 활동을 수용하는 복합문화공간으로 조성된 ‘책쉼터’ 사례를 대상으로 하였다. 문헌자료, 시설의 공식 정보, 공개 이미지 및 영상 자료 등을 활용한 예비조사를 통해 다양한 활동을 수용하고 있는 일정 규모 이상의 사례를 선정하기 위해 연면적 약 200m<sup>2</sup> 이상의 사례 5곳을 선정하였다. 이후 연구자가 직접 대상지를 방문하여 체크리스트를 기반으로 현장조사와 관찰 및 사진 촬영을 수행하였다. 사례대상 개요는 다음 <표 4>와 같다.

<표 4> 사례대상 개요

구분	사례명	위치	개관연도
A	대현산숲속책쉼터	서울 성동구 독서당로63길 64	2024년
B	울현공원책쉼터	서울 강남구 받고개로21길 85	2023년
C	봉제산책쉼터	서울 강서구 초록마을로15길 33	2023년
D	천왕산책쉼터	서울 구로구 연동로12길 150	2022년
E	양천공원책쉼터	서울 양천구 목동동로 111	2020년

#### 4.2. 사례분석

##### (1) 사례 A. 대현산숲속책쉼터

대현산숲속책쉼터는 서울시 성동구 금호동에 위치한 대현산공원 내 유희부지를 활용하여 ‘자연과 더불어 책을 읽으며, 여가를 즐길 수 있는’ 컨셉을 바탕으로 조성된 공간이다. 책쉼터 주변 공원 산책로와 시민 정원 등의 시설들과 연계를 이뤄 성동구 내 힐링 명소 역할을 수행한다.4) 분석내용은 <표 5>와 같다.

<표 5> 사례 A. 대현산숲속책쉼터

구분	대현산숲속책쉼터		
공간개요	위치	서울 성동구 독서당로63길 64 (대현산공원)	
	개관	2024년	규모/연면적 / 지상2층/약 333m <sup>2</sup>
	공간 구성		
이미지	공간 구성 특성		
			
이미지	공간 경험 특성		
			


4) 대현산숲속책쉼터, <https://mediahub.seoul.go.kr/archives/2012795>

분석항목		분석내용		
공간 구성 특성	개방성	A1	공원 주요 보행로와 연결되는 공간 조성을 통해 사용자가 이동 중에 자연스럽게 공간으로 유입되는 공간 구조를 형성함	
		A2	2층 야외테라스를 통해 휴식, 소통 및 교류 활동 등이 대현산공원의 자연환경과 연결되는 외부 환경에서도 이루어지도록 개방적인 공간 구조를 형성함	
		A3	주출입구 및 내부 공간 개구부에 전면 유리 마감을 적용하여 공원의 자연환경에 대한 조망과 내부 활동의 가시성을 동시에 확보함으로써 시각적 개방감을 형성함	
	접근성	B1	외부 진입 동선에 버스 정류장이 위치해 있으나, 주차시설이 부족해 인근 공영 주차장 위치를 안내하는 표지판을 배치함	
		B2	이동취약계층의 공간 이용을 고려하여 단차가 없는 공간 구성 및 층별 이동이 용이하도록 승강기를 설치함	
		B3	외부 진입 동선에 시설명 표지판과 이용시간 등을 안내하는 사인을 배치하였고 내부에는 층별 공간 안내사인을 배치함	
		B4	주출입구까지 점자블록과 점자안내판을 설치하였고 각 공간마다 출입구에 점자표기 및 픽토그램을 활용한 안내체계를 반영함	
	다양성	C1	다양한 사용자의 연령 및 이용 목적을 고려하여 '카페쉼터', '키즈쉼터' 공간을 구분하였고 '가족화장실'을 함께 구성함	
		C2	이용 목적과 인원 규모 등에 따라 다기능적으로 활용될 수 있도록 이동이 용이한 가구를 배치함	
		C3	공간 대관을 통해 누구나 참여 가능한 문화·교육 프로그램이 운영되도록 1층에 다목적실 형태의 '프로그램실'을 구성함	
	공간 경험 특성	교류성	D1	다양한 형태의 체류, 소통 및 교류 활동이 가능하도록 '카페쉼터'에는 이동이 용이한 가구를, '키즈쉼터'에는 저상 가구를 배치함
			D2	사용자 개인의 디지털 기기를 통한 상호작용 활동이 가능하도록 전자기기 충전 포트가 탑재된 단독 좌석형 가구 등을 배치함
D3			안내데스크에 게시판을 설치하여 프로그램 및 행사에 관한 정보를 제공하였으나, SNS나 홈페이지를 통한 안내는 이루어지지 않음	
안정성		E1	식물 형상을 모티브로 한 그래픽 요소와 목재 마감 중심의 재료를 적용하여 대현산공원의 자연환경과 조화를 이룸	
		E2	목재와 조화를 이루는 모노톤의 색채 사용과 목재 가구 배치 등을 통해 밝고 쾌적한 공간 분위기를 형성함	
		E3	공간 내외부에 CCTV 설치, 안심 화장실 배치, 시각적 주의 환기 요소를 적용하여 안전 의식과 심리적 안정감을 제공함	
유희성		F1	대현산공원의 자연환경과 연계해 이뤄 숲해설가와 함께하는 '마음 이음 숲해설' 프로그램 운영을 통해 놀이·체험 활동을 제공함	
		F2	공원 내 활동 시설이 별도로 조성되어 있지 않으나, 대현산공원의 자연환경과 공원 주요 보행로를 활용하여 공원 산책과 함께 하는 체험 활동을 제공함	
		F3	사용자 개인의 디지털 기기 활용을 지원하는 보조적 인프라 수준으로 디지털 기술을 통한 콘텐츠 및 지원 서비스의 제공은 부족함	









(2) 사례 B. 율현공원책쉼터

율현공원책쉼터는 서울시 세곡동 공공주택지구에 위치한 율현공원 내 조성된 공간이다. 다양한 색채 사용과 나무를 형상화한 구조물을 활용한 가구 배치를 통해 놀이터와 같은 공간으로 구성되어 있다. 또한, 율현공원이 '매력가든 동행가든 프로젝트'의 일환으로 조성된 공원으로서 책쉼터 공간이 공원 둘레길과 유기적인 연계를 이루고 있다.<sup>5)</sup> 분석내용은 <표 6>과 같다.

<표 6> 사례 B. 율현공원책쉼터

구분		율현공원책쉼터	
공간개요	위치	서울 강남구 방고개로21길 85 (율현공원)	
	개관	2024년	규모/연면적 지상1층/약 318.44m <sup>2</sup>
	공간 구성	 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 편의 &amp; 독서공간</li> <li>● 커뮤니티 독서공간</li> <li>● 자료실</li> <li>● 사무실</li> <li>● 휴게실</li> <li>● 키즈쉼터</li> <li>● 화장실/장애인화장실</li> </ul>	
		독서공간, 커뮤니티 독서공간, 자료실, 사무실, 수유실, 화장실	

5) 율현공원책쉼터, <https://mediahub.seoul.go.kr/archives/2012593>

		공간 구성 특성			
이미지		   			
		   			
분석항목		분석내용			
공간 구성 특성	개방성	A1	공원을 방문하는 사용자 누구나 이용 가능하도록 공원 관리사무소가 위치해 있는 공원 주출입구 인근에 공간을 조성함		
		A2	율현공원의 자연환경과 유기적인 연결을 이뤄 휴식 및 교류 활동 등이 가능하도록 주출입구 인근에 외부 테이블과 의자를 배치함		
		A3	시각적 프라이버시가 요구되는 일부 공간을 제외하고 전면 유리 마감을 통해 외부 환경과의 시각적 연결성을 확보함으로써 공간 내 우연적 만남과 교류 활동을 증대시키는 공간 구조를 형성함		
	접근성	B1	대중교통 기반의 접근이 제한적이거나, 율현공원 공영주차장과 자전거 거처대를 배치하여 차량 및 자전거를 통한 접근이 지원함		
		B2	개방된 공간 구조에서 단차를 통해 공간의 기능을 구분하고 있어 이동취약계층의 이용을 고려하여 공간 중앙에 경사로를 설치함		
		B3	공원 보행로에 시설명 표지판을 배치하였고 '사무실, 화장실, 창고' 등의 내부 공간 출입구에 점자표기가 반영된 안내사인을 배치함		
		B4	책쉼터 진입 경로에 점자블록을 설치하였고 주요 공간 출입구에 점자표기 및 픽토그램을 활용한 안내체계를 반영함		
	다양성	C1	독서, 휴식, 소규모 커뮤니티 등의 다양한 이용 행태를 고려하여 바닥좌석형 공간과 테이블 배치 공간을 영역별로 구분함		
		C2	이용 목적과 인원 규모에 따라 다목적으로 활용 가능하도록 공간 내 일부 영역에 대형 테이블을 배치한 독서 공간을 구성함		
		C3	공간 대관 및 활용을 통해 공원의 자연환경과 연계되는 원에 체험 프로그램, 지역주민 대상의 부모 교육 프로그램 등을 운영함		
	교류성	D1	테이블 좌석의 독서공간과 단차형 공유 좌석의 커뮤니티 독서공간 등을 통해 다양한 형태의 체류, 소통 및 교류 활동을 제공함		
		D2	테이블 좌석과 단차형 공유 좌석마다 전자기기 충전 포트를 탑재하여 사용자 개인의 디지털 기기를 통한 상호작용 활동을 지원함		
D3		휴관일, 프로그램 및 행사 등에 관한 정보를 인쇄물 형태로 제공하고 있었으나, SNS나 홈페이지를 통한 안내는 이루어지지 않음			
공간 경험 특성	안정성	E1	율현공원의 자연환경과 조화를 이루는 나무를 형상화 한 구조물 형태의 소파형 가구를 함께 배치함		
		E2	나무를 형상화 한 구조물과 공간 벽면에 'Green, Yellow, Pink' 등의 다양한 색채를 적용하여 밝고 쾌적한 공간 분위기를 형성함		
		E3	공간 내외부에 CCTV 설치, 안심 화장실 배치 등의 안전을 고려한 요소를 적용하여 안전 의식과 심리적 안정감을 제공함		
유희성	유희성	F1	공원의 자연환경과 연계되어 원에 체험 활동 프로그램을 운영함		
		F2	공원 내 별도의 활동 시설이 조성되어 있지 않아 사용자의 흥미와 즐거움을 유도하는 체험 활동을 제공하지 않음		
		F3	디지털 기기를 활용한 도서 검색 시스템을 구축하여 책쉼터 내에 비치된 도서를 탐색할 수 있는 지원 서비스를 제공함		

(3) 사례 C. 봉제산책쉼터




봉제산책쉼터는 서울시 강서구 화곡동에 위치한 봉제산근린공원 내 조성된 공간이다. 삼각형의 지붕 형태와 공원과 조화를 이루는 색채 사용, 책쉼터 공간 내부와 공원 내 조성된 무장애숲길이 연결되는 공간 구조 등을 통해 공원의 자연환경과 유기적인 연계를 이루고 있다.<sup>6)</sup> 분석내용은 <표 7>과 같다.

6) 봉제산책쉼터, <https://mediahub.seoul.go.kr/archives/2007726>



놀이터, 운동공간 등이 함께 조성되어 있다. 또한, ‘함께 읽어요’, ‘시민 북 큐레이터’ 등을 통해 사용자 간의 상호작용을 이루는 환경을 제공하고 있다.<sup>8)</sup> 분석내용은 <표 9>와 같다.

<표 9> 사례 E. 양천공원책্ষ터

구분		양천공원책्ष터		
공간개요	위치	서울 양천구 목동동로 111 (양천공원)		
	개관	2020년	규모/연면적	지상1층/약 464.55㎡
공간구성		안내 및 사서데스크, 책्ष터공간, 도서관리실, 화장실, 창고		
이미지	공간 구성 특성			
				
분석항목	공간 경험 특성			
				
공간구성특성	개방성	분석내용		
		A1	공원 주출입구 동선과 직접적으로 연결되어 생활권 내에서 사용자가 이동 중에 자연스럽게 공간으로 유입되는 공간 구조를 형성함	
		A2	양천공원의 자연환경과 유기적인 연결을 이루도록 주출입구 인근에 외부 테이블과 의자를 배치함	
	A3	주출입구와 창의 전면 유리 마감을 통해 공원 자연환경의 조망이 가능한 시각적 개방감을 확보함		
	접근성	B1	주거밀집지역에 위치해 있어 도보와 대중교통 및 자전거를 통한 접근은 가능하나, 별도의 주차장이 조성되어 있지 않음	
		B2	이동취약계층을 고려하여 출입구를 모두 자동문으로 설치하였고 단차를 통해 공간의 기능을 구분하고 있어 경사로를 함께 설치함	
		B3	공원 보행로에 시설명 표지판을 배치하였고 책्ष터 공간 내외부에 공간의 위치를 안내하는 사인을 배치함	
		B4	외부에서부터 주출입구, 내부 주요 경로에 점자블록을 설치하였고 각 공간마다 점자표기 및 픽토그램을 활용한 안내체계를 반영함	
	다양성	C1	독서, 휴식 및 체류, 커뮤니티 등의 다양한 이용 행태를 수용하기 위해 테이블 배치를 영역별로 구분하여 공간을 구성함	
		C2	이용 목적과 인원 규모에 따라 다양적으로 활용 가능하도록 개방된 구조에 다양한 크기의 테이블을 배치함	
		C3	개방된 구조의 공간 대관 및 활용을 통해 매일 다양한 문화·교육 프로그램을 운영함	
	공간경험특성	교류성	D1	소규모 테이블, 대형 테이블을 영역별로 배치하여 독서, 휴식 및 체류, 커뮤니티 등의 개별·집단 활동이 가능한 공간 경험을 제공함
D2			사용자 개인의 디지털 기기를 통한 활동이 가능하도록 좌석별로 전자기기 충전 포트가 탑재된 테이블을 배치함	
D3			안내데스크 인근에 게시판을 배치하였고 양천구청 공식 블로그 등을 통해 휴관일 안내, 프로그램 및 행사 등에 관한 정보를 지속적으로 제공함으로써 온라인 영역에서의 상호작용 활동을 유도함	
안정성		E1	복도 공간과 가구에 다양한 형태의 식재요소를 배치하였고 목재를 주로 활용하여 양천공원의 자연환경과 조화를 이룸	
		E2	목재와 조화를 이루는 중성톤의 색채 사용과 목재 가구 배치 등을 통해 밝고 쾌적한 공간 분위기를 형성함	
		E3	공간 내외부에 CCTV 설치, 안심 화장실 배치 등의 안전을 고려한 요소를 적용하여 안전 의식과 심리적 안정감을 제공함	
유희성	F1	양천공원의 자연환경과 연계를 이루는 체험형 프로그램을 운영하지 않아 공원이 갖는 자연 기반의 활동 제공은 부족함		
	F2	양천공원에 조성된 '잔디광장, 놀이터, 운동공간' 등의 시설과 연계되는 체험 활동을 제공하지 않음		
	F3	사서데스크에 도서 검색 시스템이 구축된 디지털 기기를 배치하여 책्ष터 내에 비치된 도서를 탐색할 수 있는 서비스를 지원함		

결과는 다음과 같다.

공간 구성 특성을 분석한 결과, 모든 사례는 ‘개방성’ 측면에서 공원을 방문한 사용자 누구나 공간 이용이 가능하도록 공원 주요 보행로 또는 외부 진입 동선과 연계되어 개방적인 형태의 공간 구조를 형성하여 특정 집단에 한정되지 않고 중립적이고 수평적인 환경을 조성하고 있었다. 또한, 책्ष터 내·외부가 단절되지 않고 공원의 자연환경과 연계되어 외부 환경에서도 휴식과 교류 활동이 가능한 공간 구성을 통해 관계 형성의 확장을 이루고 있었다. 특히, 사례 A와 C는 테라스 형태의 데크형 야외책्ष터를 함께 구성하고 있었다. ‘접근성’ 측면에서는 공원 주요 보행로를 중심으로 도보 및 자전거 기반의 일상적 접근 체계를 형성하고 있었으나, 전반적으로 주차시설의 조성은 부족한 것으로 나타났다. 그러나 무단차 설계, 경사로 및 자동문·승강기 설치 등의 배리어프리 디자인을 적용하여 이동취약계층을 포함한 모든 사용자의 물리적 접근을 고려함으로써 제3의 장소가 지향하는 포용적 환경을 조성하고 있었다. 또한, 정보 인지 접근 측면에서 대부분의 사례가 픽토그램 또는 점자표기가 적용된 안내사인을 통해 주요 공간에 관한 정보를 제공하고 있었다. ‘다양성’ 측면에서 2층 규모의 책्ष터 사례의 경우, 공간 기능을 층별로 구분하여 다양한 이용 행태를 수용하고 있는 점이 특징적으로 나타났다. 특히, 사례 A와 C는 프로그램실과 개인·집단 체류 중심의 책्ष터 공간을 층별로 구성함으로써 활동 성격과 이용 목적에 따른 공간 기능을 구분하고 있었다. 사례 D의 경우, 단층 규모로 구성되어 있지만 독서 및 프로그램 활동은 책्ष터동에서, 휴식 및 커뮤니티 활동은 북카페동에서 이루어지도록 공간을 기능에 따라 구분한 이원화 복합 구조를 이루고 있었다.

공간 경험 특성을 분석한 결과, 모든 사례는 ‘교류성’ 측면에서 독립적 체류가 가능한 단독 좌석과 대면 기반의 상호작용이 가능한 좌석을 함께 배치함으로써 사용자의 이용 목적에 따라 선택적 교류 활동이 가능한 공간 경험을 제공하고 있었다. 그러나 일부 사례에서는 공식 홈페이지 및 SNS를 통한 프로그램과 행사 운영 정보 제공이 미흡한 것으로 나타났다. ‘안정성’ 측면에서는 모든 사례가 공원의 자연환경과 조화를 이루는 재료와 색채를 통해 밝고 쾌적한 분위기를 형성하였고 사용자의 안전을 고려한 요소를 반영하고 있었다. 특히, 사례 A는 식물의 형태를 모티브로 한 그래픽 요소를 적용하였고 사례 B는 나무를 형상화한 소파형 가구를 배치하여 자연친화적인 공간을 제공하고 있었다. 이를 통해 제3의 장소가 가정과 유사한 편안함을 제공해야 한다는 특성이 공간적으로 구현되고 있음을 파악할 수 있었다. ‘유희성’ 측면에서 사례 A와 C는 공원의 자연환경을 활용한 숲해설 및 탐험 프로그램을, 사례 B는 원예 체험 활동 프로그램을 운영하고 있었다. 또한, 사례 B, C, E에서 디지털 기기를 활용한 도서 검색 서비스를 제공함으로써 디지털 기술이 공간 이용과 경험을 확장하는 지원적 인프라로 기능하고 있었다.

### 4.3. 소결

제3의 장소 관점에서 서울시가 추진한 ‘공원 내 책्ष터’ 사업을 통해 조성된 도시공원 복합문화공간인 책्ष터 사례를 분석한

8) 양천공원책्ष터, <https://mediahub.seoul.gov.kr/archives/2005087>

사례분석 결과를 종합하여 제3의 장소의 특성에 기초한 도시공원 복합문화공간 계획요소로 제시될 수 있는 내용을 다음 <표 10>과 같이 도출하였다.

<표 10> 제3의 장소의 특성에 기초한 도시공원 복합문화공간 계획요소

구분	세부내용
공간 구성 특성	개방성 <ul style="list-style-type: none"> <li>공원의 주요 보행로 및 외부 진입 동선과 연계되는 공간 조성을 통해 공원 이용 흐름이 자연스럽게 공간으로 확장되는 공간 계획</li> <li>공간 내·외부의 연속성을 통해 독서, 휴식 및 체류, 커뮤니티 등의 활동이 확장되는 개방된 형태의 공간 계획</li> <li>투명한 개구부 설계를 통해 공원의 자연환경을 실내로 유입하고 내부 활동의 가시성을 확보하여 사용자의 공간 접근 및 이용에 있어 심리적 진입 장벽을 완화하는 공간 계획</li> </ul>
	접근성 <ul style="list-style-type: none"> <li>공원이 위치한 도시지역 생활권 내에서 일상적·반복적 방문 및 이용을 고려한 교통 지원 체계를 구축한 공간 계획</li> <li>무단차 설계와 경사로 및 자동문, 승강기 설치 등의 배리어프리 디자인을 통해 포용적 환경을 구축하는 공간 계획</li> <li>공간 구조와 동선을 직관적으로 이해 가능한 안내시스템을 구축하여 인지적 접근성을 강화하는 공간 계획</li> </ul>
	다양성 <ul style="list-style-type: none"> <li>시간 및 정각장애인, 고령자, 외국인 사용자를 고려하여 픽토품 및 점자안내표기 등이 적용된 안내시스템을 함께 배치하는 공간 계획</li> <li>사용자의 이용행태를 고려하여 다양한 형태의 좌석 유형 배치, 공간별 기능 구분 등을 통해 공간 위계를 구성하는 공간 계획</li> <li>이용 인원 및 활동 성격 등에 따라 다양한 공간 활용을 지원하기 위해 이동이 용이한 가구 배치 등을 통한 유연한 구조의 공간 계획</li> <li>공간 대관 및 활용 통해 공간 자체 프로그램 뿐만 아니라 지역사회 및 외부단체와의 협력 프로그램을 수용하는 다목적 공간 계획</li> </ul>
공간 경험 특성	교류성 <ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 유형의 좌석 배치를 통해 이용 목적에 따라 개인 체류와 집단 교류 활동이 공존하는 관계 중심의 공간 계획</li> <li>디지털 기반 활동이 가능하도록 공간 내 전자기기 충전포트가 탑재된 가구 배치 및 와이파이 이용 등에 관한 정보를 제공하는 공간 계획</li> <li>공식 홈페이지, SNS 및 블로그 등의 온라인 플랫폼을 통해 공간 정보 및 프로그램·행사 등에 관한 정보 공유 체계를 구축하여 지속적인 공간 이용을 유도하는 공간 계획</li> </ul>
	안정성 <ul style="list-style-type: none"> <li>공원의 자연환경과 조화를 이루도록 자연친화적 재료 및 색채를 적용하고 식재 요소 도입을 고려하는 공간 계획</li> <li>밝고 쾌적한 분위기를 형성하여 가정과 유사한 심리적 안정감을 제공하는 체류 중심의 공간 계획</li> <li>안전을 고려하여 'CCTV 및 비상벨 설치, 안심 화장실 배치' 등을 통해 사용자의 불안 요소를 최소화하는 공간 계획</li> </ul>
	유희성 <ul style="list-style-type: none"> <li>공원의 자연환경과 연계되어 사용자가 능동적으로 참여 가능한 체험 프로그램을 운영하는 공간 계획</li> <li>공원 내 시설과의 연계를 통해 공간 활동 범위를 확장하여 사용자에게 다양한 공간 경험을 제공하는 공간 계획</li> <li>디지털 기술을 활용하여 사용자의 자발적인 참여 및 탐색을 촉진하는 공간 경험을 제공하는 공간 계획</li> </ul>

## 5. 결론

최근 현대사회는 사회 및 인구구조 변화에 따른 사회적 기반 약화와 디지털 기술 발전에 따른 비대면 커뮤니케이션의 확산으로 직접적인 사회적 상호작용이 감소하고 있다. 이에 사람 간의 상호작용을 매개하고 정서적 안정과 회복을 이루는 환경 조성의 필요성이 제기됨에 따라 자연스러운 만남과 일상적인 교류 및 소통 활동을 촉진하는 제3의 장소의 개념을 고려할 필요가 있다. 따라서 본 연구는 도시지역 내에서 공원이 대표적인 제3의 장소로 기능한다는 점에서 서울시가 추진한 ‘공원 내 책심터’ 사업을 통해 조성된 도시공원 복합문화공간인 책심터 사례를 분석하였다. 본 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 선행연구 분석을 통해 제3의 장소 관점에서 도시공원 복합문화공간 특성으로 ‘접근성, 개방성, 다양성’의 공간 구성

특성과 ‘교류성, 안정성, 유희성’의 공간 경험 특성을 도출하였다. 사례분석 결과, 공원의 주요 보행로와 연계되어 개방적이고 물리적 접근을 확보한 공간 구성을 통해 사용자의 유입과 체류를 유도하고 독서, 휴식, 교류 등의 다양한 이용 행태를 수용하고 있었다. 이에 제3의 장소는 물리적 특성과 비물리적 특성을 모두 고려하는 복합적인 개념이라는 측면에서 공간 구성 특성과 공간 경험 특성이 통합된 공간 계획이 필요함을 시사한다.

둘째, 도시공원 복합문화공간이 제3의 장소로 기능하기 위해서는 공간 구성 특성 측면에서 공원의 물리적 환경을 함께 고려하는 공간으로 조성되어야 한다. 이는 공원이 휴식 중심의 공간을 넘어 다양한 여가 및 체험 활동을 수용하는 시설을 포함하고 있다는 점에서 공원의 이용 흐름이 도시공원 복합문화공간으로 유입되고 다시 외부로 확장될 수 있는 전이적 공간 계획이 요구된다. 이에 이용 목적에 따라 전환이 가능한 공간 구조를 이루기 위해 이동이 용이한 가구 배치, 시간적으로 공간 분절이 가능한 가변적 공간 요소 도입, 레벨 차를 활용한 영역 구성을 통해 공간 간의 위계를 형성해야 한다.

셋째, 도시공원 복합문화공간이 공간 경험 특성 측면에서 제3의 장소로서 지속적인 사회적 상호작용을 이루기 위해서는 공원의 자연환경과 연계되는 프로그램과 활동 등이 일회적 참여에 그치지 않고 반복적인 이용 경험 및 관계 형성으로 확장될 수 있는 공간 전략이 요구된다. 이러한 맥락에서 도시공원 복합문화공간에 관한 정보 및 프로그램 운영 정보를 공유할 수 있는 온라인 플랫폼을 구축하여 지속적인 공간 이용과 프로그램 참여를 유도하는 전략이 필요하다. 이와 같은 반복적 이용과 관계 축적을 통해 사회적 연결성을 강화하는 제3의 장소로 기능할 수 있을 것이다. 또한, 제3의 장소는 심리적 안정감과 편안함을 전제로 공간 경험을 제공해야 한다는 점에서 공원의 자연환경이 갖는 장소적 맥락과 연계되는 공간 디자인 전략이 요구된다.

넷째, 최근 제3의 장소 개념이 디지털 기술을 매개로 사회적 상호작용의 범위를 확장하고 있다는 점에서 도시공원 복합문화공간 또한 디지털 기반의 요소가 반영될 필요가 있다. 이러한 점에서 단순한 정보 제공을 위한 디지털 기반의 요소 적용이 아닌, 사용자의 자발적인 탐색 및 참여를 유도하는 지원 구조로 계획되어야 한다. 이에 공원의 자연환경과 연계된 숲 해설·체험 프로그램 운영에 있어 식생 및 생태 정보를 디지털 매체로 탐색하는 등 디지털 기술을 보조적으로 결합함으로써 물리적 공간 경험을 대체하는 방식이 아닌, 사용자의 공간 이해와 참여를 지원하는 방식으로 활용되어야 함을 시사한다.

본 연구는 사회적 상호작용을 통한 관계 형성을 이루는 공공공간의 필요성이 나타나고 있는 시점에서 제3의 장소 관점에서 도시공원 복합문화공간을 분석하였다는 점에서 의의가 있다. 그러나 본 연구는 제3의 장소에 관한 내용이 실제 공간에서 어떠한 방식으로 구현되고 있는지에 대한 실증적 검증을 포함하지 못한 한계가 있다. 따라서 후속 연구에서는 사용자의 행동 관찰 또는

심층 인터뷰, 설문조사를 병행함으로써 보다 구체적이고 심층적인 연구가 이루어질 필요가 있다.

Satisfaction of Urban Park Sign System. *Journal of Korea Institute of Spatial Design*, 17(8), 353-366.

## 참고문헌

[논문접수 : 2026. 02. 04]

[1차 심사 : 2026. 02. 19]

[2차 심사 : 2026. 03. 16]

[게재확정 : 2026. 03. 16]

1. Baek, J. Y., & Kim, S. Y. (2024). An Exploratory Study on the 'Third Place' Characteristics of Gallery Cafe. *Journal of Cultural Product & Design*, 77(-), 37-51.
2. Cho, J. Y. (2011). *A study on city parks, as a cultural space for city marketing*[Unpublished master's thesis]. Hong-ik University, Korea.
3. Kim, B. A. (2006). *A Study on the Culture and Arts Program of City Parks*[Unpublished master's thesis]. ChuGye University, Korea.
4. Kim, E. H. (2024). *A study on Village Community Space as a Third Place for Single-Person Households*[Unpublished master's thesis]. Chosun University, Korea.
5. Kim, J. H., & Lee, J. K. (2018). A Study on The Third Place of Co-Working Space. *Journal of Korea Institute of Spatial Design*, 13(2), 79-92.
6. Kim, K. C., Park, J. E., & Kim, S. Y. (2024). An Analysis of Urban Cultural Spaces through Ray Oldenburg's Third Place Theory. *Journal of Korea and Global Affairs*, 8(6), 489-524.
7. Kim, S. G. (2006). *The Best Roads are Narrow, The Worst Roads are Wide*. Seoul: Space Publishing.
8. Kim, Y. W. (2011). *Impacts of Urban Residents' Park use Behavior on the Satisfaction with Park and Leisure Satisfaction* [Unpublished doctoral dissertation]. Sejong University, Korea.
9. Lee, S. H. (2022). *A Study on the Characteristics of 'Third Place' through Topophilia Concept*. [Unpublished master's thesis]. Kook min University, Korea.
10. Mikunda, C. (2005). *The Third Space*. Seoul: Miraebok Publishing.
11. Oldenburg, R. (2019). *The Great Good Place : Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. Seoul: Pulbit Publishing.
12. Oh, S. M. (2017). *The characteristic of 'the third space' in cafe automobile exhibition space*. [Unpublished master's thesis]. Han sung University, Korea.
13. Park, J. E., & Kim, S. Y. (2025a). An Analysis on the Cultural Sharing Space 'Saigonggan' in Uijeongbu. *Journal of Korea and Global Affairs*, 9(1), 703-734.
14. Park, C. W., & Kim, Y. C. (2025b). Does digital space shape physical space? Unraveling spatial characteristics of Third Places distinguished by online platform using explainable AI. *Cities*, doi: 10.1016/j.cities.2025.106144.
15. Sandikci, O., Saatcioglu, B., & Fischer, E. (2025). Creating and maintaining digital third places: Orchestrating interaction ritual chains at a distance. *Journal of Retailing*, doi:10.1016/j.jretai.2025.08.001.
16. Schultz, H., & Gordon, J. (2011). *Onward : How Starbucks Fought for Its Life without Losing Its Soul*. Seoul: Eight Point Zero Publishing.
17. Wu, L., & Hong, K. S. (2020). A Study on the Characteristic Elements of the Modern Bookstore Space in the Concept of "Third Space". *Journal of the Korea Contents Association*, 20(8), 499-512.
18. Xu, X. L., & Yoon, J. Y. (2022). A Study on the Evaluation and