

# 청년공공임대주택에 대한 대학생의 인식과 개선 요구\*\*

## University Students' Perception and Improvement Needs on Public Rental Housing for Youth

**Author** 조수미 Jo, Su-Mi / 준회원, 전북대학교 주거환경학과 학부과정  
김민기 Kim, Min-Gi / 정회원, 전북대학교 주거환경학과 석사과정\*  
이용민 Lee, Yong-Min / 정회원, 건국대학교 산업기술연구원 학술연구교수  
장미선 Jang, Mi-Seon / 정회원, 전북대학교 주거환경학과 조교수, 인간생활과학연구소 연구원

**Abstract** As the proportion of students entering universities in other regions where they don't live increases, it is necessary to secure living spaces for their independent lives. A dormitory is the representative living space for university students, but it is necessary to expand the type of rental housing in consideration of various housing preferences of the students. Therefore, in this study, the perception and improvement needs of university students were investigated with a focus on Purchased rental housing and Jeonsei rental housing for youth. For this purpose, an online survey was conducted for university students. As a result, the simple image on public rental housing was positive for them, and there were many students who wanted to move into public rental housing. The reason for wanting to move into the public rental housing was the low rent fee. In addition, they demanded an increase in the supply of the rental housing for university students and a reduction in the proportion of monthly rental fee. If the public rental housing policy is planned based on these results, university students' interest on public rental housing of will be increased.

**Keywords** 청년임대주택, 주거요구, 주거인식, 공공임대주택  
Rental Housing for Youth, Housing Needs, Housing Perception, Public Rental Housing

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

매년 대학 진학률이 증가하고 있는 가운데, 2020년 대학 진학률은 72.5%로 지난 10년 중 최대치를 기록하였다(권성하, 2021). 대학 진학자가 늘어남에 따라 지역하는 청년도 증가하고 있으며(강동우, 2019), 이는 주거공간 확보에 따른 청년층의 주거비 부담을 초래하고 있다. 한 조사에 따르면, 대학생 이상 자녀를 둔 가구의 자녀교육비 중 주거비용에 대한 부담을 느끼는 응답자가 2008년 4.5%에서 10년 사이 18.6%로 4배 이상 증가하였다(정석완, 2019). 대학생의 주거비 부담을 경감하기 위해 대학에서는 기숙사를 제공하고 있으나, 예산의 제약과 지역민의 반발 등으로 공급이 턱없이 부족하다. 또한, 자유롭지 못한 생활규칙 등으로 기숙사 거주를 선호하지

않는 학생들도 많은 상황이다. 한 통계자료에 따르면, 청년층의 절반 이상이 가장 시급한 청년 정책의 하나로 청년 주택공급을 언급하였다(김기현 외, 2021). 특히, 최근 들어 청년문제가 사회적 이슈로 제기되면서 청년주거지원이 확대되고 있다. 그러나 만 39세 이하의 포괄적인 청년을 대상으로 하거나 신혼부부 중심의 정책으로, 전체 청년의 1/3에 해당하는 대학생에 대한 배려가 상대적으로 부족하다. 학계에서도 청년주거에 대한 연구를 최근 확대되고 있으나, 대학생을 대상으로 한 연구는 매우 저조하며, 특히 공공임대주택에 대한 대학생의 인식 등에 대한 조사는 극히 일부 선행연구에서만 다루어졌다(인승훈 & 강순주, 2017). 이에 본 연구는 대학생을 대상으로 청년공공임대주택에 대한 인식을 조사하고, 개선요구를 파악하는 것을 목적으로 한다. 특히, 행복주택과 같은 건설임대가 아닌 매입임대 및 전세임대주택을 대상으로 하여 연구를 수행할 예정이다. 본 연구의 결과는 독립이 시작되는 대학생들의 선호를 고려한 공공임대주택 정책수립을 위한 기초자료로 활용될 수 있을 것이다.

\* 교신저자(Corresponding Author); mingi@jbnu.ac.kr

\*\* 이 논문은 2022년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2021S1A5A8061176).

## 1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구는 만 19세 이상 만 39세 이하로 대학교에 재학 중이거나 휴학 중인 학생을 대상으로 하였다. 본 연구에서는 먼저 참여자들에게 청년매입임대주택과 전세임대주택에 대한 기본 정보를 제시하여 이해를 도운 후, 설문에 참여하도록 하였다. 설문조사 도구는 응답자의 일반적 특성과 청년공공임대주택에 대한 인식을 파악할 수 있는 임대주택의 이미지, 인지도, 거주 희망 여부를 조사하였고, 마지막으로 청년매입임대주택 및 전세임대주택에 대한 개선 요구를 조사하였다. 본 연구의 자료 수집을 위해 2021년 11월 23일부터 2주간 Google을 이용한 온라인 설문조사를 진행하였고, 불성실 응답 2건을 제외한 총 134건의 응답을 분석에 사용하였으며, 수집된 자료는 데이터 코딩을 거친 후, SPSS 22 통계 프로그램을 이용하여 기술통계 분석을 실시하였다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1. 청년대상 공공임대주택 관련 선행연구

청년 주거문제를 해결하기 위한 하나의 방안으로 공공임대주택을 확대·보급하는 정부의 정책 기조에 따라, 이 분야의 선행연구 역시 다양하게 실시되어 왔다. 본 연구와 가장 유사하게 임대주택에 대한 청년층의 인식조사를 통해 개선방안을 도출하려는 연구가 수행된 바 있다. 다만, 이들 연구에서 다른 임대주택은 청년 대상의 특화 임대주택인 행복주택을 대상으로 실시되었다(신동윤 & 권오정, 2016; 임종현 외, 2019; 이지숙, 2021). 이들 연구는 행복주택 (예비)입주 청년들의 인식 조사를 통해 행복주택의 개선 방안을 도출하거나 시설 계획안을 제안하는 형태로 연구가 수행되었다. 한편, 또 다른 연구에서는 공공임대주택의 유형을 행복주택만으로 한정하지 않고 일반적인 공공임대주택에 대한 청년층의 인식을 파악하는 연구도 수행되었다(박수정 & 권오정, 2016; 이현주 외, 2020). 공공임대주택의 유형이 다양한 만큼, 이들 연구에서는 공공임대주택의 정의와 종류 및 공급 대상에 대한 기본적인 정보를 제공한 후, 공공임대주택에 대한 응답자의 인식에 대한 조사를 실시하였다.

이처럼 대부분의 선행연구들은 보편적인 청년층을 대상으로 공공임대주택에 대한 인식을 조사하였으며, 대학생들을 대상으로 하여 실시한 연구는 이승훈 & 강순주(2019)의 연구가 유일하다. 다만, 이 연구에서는 공공임대주택에 대한 인식만을 조사하였으며, 대학생들이 공공임대주택에 대한 부정적 인식이 있음을 설명하는데 그쳐, 향후 공공임대주택이 대학생의 선호에 부합하게 공급되기 위한 청년층의 실증적인 개선요구를 포괄하고 있지 못하는 한계가 있다. 따라서 수요자 맞춤형 주택 공

급을 위해서는 공공임대주택에 대한 인식 뿐 아니라 개선요구까지 포함하여 정책 당사자를 대상으로 연구를 수행할 필요가 있다.

### 2.2. 청년 공공임대주택의 현황

청년 공공임대주택은 크게 행복주택, 매입임대주택, 전세임대주택으로 구분된다. 행복주택은 대학생을 포함한 청년취업자, 신혼부부 등에게 전체 공급량의 80%를 공급하는 건설형 공공임대주택이다. 행복주택은 단지형의 아파트로 공급되고 있어 대규모 임대주택의 신축에 대한 지역주민의 반발이 있을 수 있고, 청년층이 선호하는 입지 요건을 갖추지 못한 곳에 공급되는 부작용도 발생하고 있다. 청년매입임대주택과 청년전세임대주택은 기존 지역 사회에 소재하는 주택을 매입하여 전세임대차 계약을 체결하여 청년층에게 공급하는 임대주택 사업이므로, 기존 주택재고를 활용하여 빠른 주택 공급이 가능하고, 청년층이 자신이 선호하는 입지를 선택할 수 있으며 주택 개별 단위 혹은 19가구 이하의 소규모로 공급된다는 측면에서 공공임대주택에 대한 부정적 인식이 다소 줄어들 수 있다는 장점이 있어 향후 이러한 공공임대주택의 공급이 더욱 활성화되어야 할 것으로 보인다. 이에 청년매입임대주택과 전세임대주택의 개념과 그 특징에 대해 상세히 정리하면 다음과 같다. 먼저, 청년매입임대주택은 LH공사 등 공공주택사업자가 기존의 주택을 매입하여 리모델링 또는 개·보수를 한 후, 입주자에게 저렴하게 재임대하는 사업이다. 청년매입임대주택은 '17년도부터 추진된 사업으로, 청년(만19~39세)중 무주택자, 대학생과 취업준비생 등에게 시세의 40~50% 정도의 임대료로 공급한다. 임대기간은 최초 2년이고, 입주자격을 유지했을 경우에는 최대 6년까지 연장이 가능하다. 한편, 청년전세임대주택은 입주자가 거주를 원하는 기존 주택을 물색하면 LH공사 등 공공주택사업자가 기존 주택의 소유자와 전세계약을 체결하여 입주자에게 저렴하게 재임대하는 사업으로, 국민주택 규모 이하의 전세 또는 보증부 월세주택을 대상으로 한다. 이 사업은 2011년 대학생을 대상으로 최초 시행되었고, 매입임대주택과 동일한 대상에게 한도액 범위 내에서 전세지원금의 2~5%의 보증금과 전세지원금의 1~2%를 월 임대료로 책정하여 저렴하게 제공한다. 임대기간은 2년으로, 입주자격을 유지했을 경우에는 최대 2회 재계약이 가능하다.

## 3. 분석 결과

### 3.1. 조사대상자의 일반적 특성

조사대상자의 일반적인 특성은 사회·인구학적인 특성과 주거관련 특성으로 구분하였다<표 1>. 먼저 사회·인

구학적 특성으로 응답자는 여성이 52.2%로 더 많았고, 23세에서 26세 사이의 응답자가 59.7%로 가장 많았다. 주거 관련 특성으로 먼저, 주거점유형태는 보증금 있는 월세주택에 거주하는 응답자가 38%로 가장 많았고, 전세주택 거주자도 그와 유사한 34.3%의 비중을 차지하였다. 가구원 수는 1인 가구가 42.5%로 가장 많았고, 4인 가구가 26.1%로 1인 가구 다음으로 많았다. 주거 면적의 경우, 20평 이상의 주택에서 거주하는 가구가 가장 많았고, 다음으로 5평 이상 10평 미만 주택에 거주하는 청년이 많았다. 앞서 가구원 수 결과에서 1인 가구 다음으로 4인 가구가 많았던 결과와 연계해 볼 때 부모님과 함께 거주하는 청년이 많을 것으로 추정할 수 있다.

<표 1> 조사대상자의 일반적인 특성 (n=134)

특성		구분	f(%)
사회·인구학적 특성	성별	남성	64(47.8)
		여성	70(52.2)
	연령	20세~22세	51(38.1)
		23세~26세	80(59.7)
		27세~29세	2(1.5)
		30세 이상	1(0.7)
주거관련 특성	주거점유형태	전세	46(34.3)
		자가	7(5.2)
		보증금 없는 월세	17(12.7)
		보증금 있는 월세	51(38.1)
		무상 및 기타	13(9.7)
	가구원 수	1인	57(42.5)
2인		18(13.4)	
3인		9(6.7)	
4인		35(26.1)	
5인 이상		15(11.2)	
주거 면적	5평~10평미만	43(32.1)	
	10평~15평미만	13(9.7)	
	15평~20평미만	3(2.2)	
	20평 이상	65(48.5)	

### 3.2. 청년공공임대주택에 대한 인식

청년공공임대주택에 대한 대학생의 인식은 공공임대주택의 이미지에 대한 조사와 인식에 대한 조사로 나누어 진행하였다<표 2>.

<표 2> 청년임대주택에 대한 단순 이미지

구분	1	2	3	4	5	구분	평균
낡고 부실	●					최고 건강	3.46
불안	●					편안	3.26
위험	●					안전	3.62
불편	●					편리	3.29
사치스러움	●					실용적	4.30
고리타분	●					혁신적	3.51
무거움	●					경쾌함	3.32
차가움	●					따뜻함	3.39
불행함	●					행복함	3.44
어두움	●					밝음	3.47
계	●					계	3.51

※ 5점 척도, 1점에 가까울수록 부정적, 5점에 가까울수록 긍정적

먼저, 대학생들의 청년공공임대주택에 대한 이미지를 조사한 결과, 5점 만점 중 평균 3.51점으로 나타나 대학

생들은 청년공공임대주택에 대해 보통 이상의 긍정적인 인식을 갖고 있었다. 이들은 청년공공임대주택에 대해 '실용적'이라는 이미지를 가장 많이 갖고 있었고(4.3점), 다음으로 '안전'의 이미지(3.62점)가 강했다. 한편, '편안'과 '편리'에 대한 이미지가 상대적으로 낮게 나타났다(각각 3.26점, 3.29점). 다음으로 청년공공임대주택에 대한 인식 조사 결과를 정리하면 다음의 <표 3>과 같다.

<표 3> 청년공공임대주택에 대한 인식

항목	구분	f(%)
인지 여부	예	107(79.9)
	아니오	27(20.1)
인식 정도	계	134(100)
	들어본 적은 있으나 잘 모른다	62(57.9)
	어느 정도 알고 있다	39(36.4)
정보전달 매체 유형	매우 잘 알고 있다	6(5.6)
	계	107(100)
	수업	16(15.0)
	신문	5(4.7)
	SNS	24(22.4)
	TV	20(18.7)
거주 희망 여부	지인	35(32.7)
	기타	7(6.5)
	계	107(100)
	예	112(83.6)
거주 희망 이유*	아니오	22(16.4)
	계	134(100)
	임대료가 저렴할 것 같아서	96(85.7)
거주 희망 이유*	지금 거주하는 곳에 비해 주거환경이 개선될 것 같아서	9(8.0)
	안전 및 치안 면에서 좋을 것 같아서	2(1.5)
	주변 편의시설이 다양할 것 같아서	3(2.2)
	장기 임대 가능해서	1(0.9)
	기타	1(0.9)
	계	112(100)
	거주 비희망 이유*	본인 학교와의 거리가 멀어서
안전 및 치안에 문제가 있을 것 같아서		2(9.1)
공공임대주택에 거주하고 싶지 않아서		14(63.6)
원하는 지역에 없을 것 같아서		1(4.5)
입주가 늦게 진행될 것 같아서		1(4.5)
기타		3(13.6)
계	22(100)	

\* 유효 응답만 분석

먼저, 대학생들은 청년공공임대주택에 대해 '들어본 적은 있지만 잘 모른다'는 응답이 46.3%로 가장 많았고, 청년공공임대주택을 알고 있는 경우, 주로 '지인'을 통해 정보를 습득한 것으로 나타났다. 또한, 응답자가 인터넷이나 휴대폰에 익숙한 세대인 만큼 SNS나 TV를 통해 정보를 취득했다는 응답도 22.4%와 18.7%를 차지하였다. 한편, 청년공공임대주택 입주 자격조건에 부합한다면 거주를 희망하는지를 조사한 결과, 83.6%가 거주를 희망했다. 그 이유로는 '임대료가 저렴할 것 같아서'가 85.7%로 가장 많았는데, 여유롭지 않은 경제사정으로 대학생의 임대료 부담이 크다는 것을 알 수 있다. 한편, 입주를 희망하지 않는 응답자에게 그 이유를 조사한 결과, '공공임대주택이기 때문에'라는 응답이 63.6%로 가장 많았다. 앞서 청년공공임대주택에 대한 이미지 분석 결과에서 평균 이상의 점수가 나왔음에도 불구하고, 그것이 입주 희망 의사로까지 연결되지 않음을 알 수 있었다.

### 3.3. 청년공공임대주택에 대한 개선 요구

청년공공임대주택에 대한 개선 요구, 응답자들은 대학생 대상 공급비율을 확대하는 것에 대한 요구가 있었는데, 전체 공급량의 30%~40%가 적당하다는 응답이 47.1%를 차지하였다<표 4>. 임대주택 입주 시 희망 보증금 및 월세 책정 방식으로, ‘보증금을 높이고 월세를 낮춘다’를 선호하는 응답이 59.0%로 가장 많아 월세 지출에 대한 부담이 큰 것을 알 수 있었다. 희망 주택 면적은 ‘10~15평 미만’이 60.4%로 가장 많아 독립에 따른 단독가구 구성시에도 일정 규모 이상의 주택을 선호함을 알 수 있었다. 대학생들은 임대주택 기간과 관련하여 기본 임대 2년에 자격조건 유지 시 2년 연장하는 현행 방식에 대해 73.1%가 적당하다고 응답하였고, 임대료의 경우 시세대비 40~50%로 책정되는 현행 임대료 기준에 대해서도 74.6%가 적당하다고 응답하였다.

<표 4> 청년공공임대주택에 대한 개선 요구

항목	구분	빈도(%)
전체 공급량 중 대학생 대상 공급 비율	10~20%	19(14.1)
	30~40%	63(47.1)
	50~60%	37(27.6)
	70~80%	10(7.4)
	90~100%	5(3.7)
	계	134(100)
보증금·월세 책정 방식	보증금을 낮추고 월세를 올린다	4(3.0)
	보증금을 높이고 월세를 낮춘다	79(59.0)
	보증금과 월세를 반반의 비율로 한다	23(17.2)
	월세 없이 전세로만 계약을 한다	28(20.9)
	계	134(100)
희망 주택 면적	10평 미만	12(9.0)
	10평~15평 미만	81(60.4)
	15평~20평 미만	24(17.9)
	20평~25평 미만	11(8.2)
	25평 이상	6(4.5)
	계	134(100)
임대기간 (2년+2년)	줄어야 된다	5(3.7)
	적당하다	98(73.1)
	늘려야 된다	31(23.1)
	계	134(100)
향후 임대료 조정 방안	40~50%보다 더 내려야 한다	30(22.4)
	적당하다	100(74.6)
	40~50%보다 더 올려야 한다	4(3.0)
	계	134(100)

## 4. 결론

본 연구는 대학생을 대상으로 청년공공임대주택에 대한 인식과 개선요구를 조사한 연구로, 연구결과를 토대로 주요 결론을 정리하면 다음과 같다.

먼저, 청년임대주택에 대한 인식 조사결과, 이미지 자체는 긍정적으로 보는 시선이 많았으며, 실제 거주 희망 의사도 높은 것으로 나타나 청년매입임대주택과 전세임대주택에 대한 인식이 상대적으로 좋은 것을 알 수 있었다. 이는 그간 공공임대주택에 대한 부정적인 인식 결과가 높았던 선행연구(인승훈 & 강순주, 2019)의 결과와는

상이한 결과로, 일반 공공임대주택 아닌 매입임대주택 및 전세임대주택 사업을 청년대상으로 공급하는 것에 대한 효과성을 입증하는 결과라고 할 수 있다.

한편, 대학생들이 임대주택에 대한 정보를 주로 지인을 통해 얻거나 SNS를 통해 얻고 있는 만큼, 청년 주거 정책에 대한 홍보는 대학생 당사자를 대상으로 직접 홍보를 하거나, 그들에게 친숙한 온라인 매체를 활용하여 홍보하는 것이 더욱 효과적임을 알 수 있어 대상자에게 친화적인 홍보 전략을 수립하는 것이 필요할 것이다.

마지막으로 대학생들이 청년공공임대주택의 입주 희망 이유로 저렴한 임대료를 많이 꼽았고, 매월 지불하는 월세 비율을 낮추는 것에 대한 요구가 있는 만큼 매월 고정적으로 지출하게 되는 임대료에 대한 부담을 경감할 수 있는 추가적인 방안에 대한 모색도 필요할 것이며, 그러한 개선이 수반될 때 청년 공공임대주택에 대한 대학생의 관심도도 더욱 증가할 것이다.

본 연구는 많은 조사가 이루어지지 않은 청년매입임대주택 및 전세임대주택을 중심으로 대학생의 인식과 개선요구를 조사한 연구라는 점에서 의의가 있으며, 본 연구의 결과는 청년 맞춤형 임대주택 공급계획 수립을 위한 기초자료로 활용될 수 있을 것이다. 다만, 공공임대주택에 대한 선호는 대학생들의 거주지역과 독립여부 등에 따라 차이가 있을 수 있는 만큼, 향후 후속 연구를 통해 이를 보완해야 할 것이다.

## 참고문헌

1. 강동우, 청년층 지역이동의 특징과 지역 특성의 영향, 월간 노동리뷰, 한동노동연구원, 2019
2. 권성하, 2020년 전국 고교 대학진학률 72.5%...전년대비 2.1%p 증가, 2021, <https://www.goodmorningcc.com/news/articleView.html?idxno=244878>에서 2022.05.06. 발췌
3. 김기현 외, 2021년 청년 사회·경제 실태조사: 기초분석보고서, 266p, 한국청소년정책연구원, 2021
4. 남형기 외, 2021년 청년정책백서, 국무조정실, 2021
5. 박수정, 권오정, 20·30대 청년층의 공공임대주택에 대한 인식 및 견해 조사 연구 -공공임대주택에 대한 인식과 견해 차이를 중심으로-, 한국주거학회 추계학술발표대회 논문집, 28(2), 227-232, 2016
6. 신동윤, 권오정, 행복주택에 대한 대학생의 의견과 개선방향, 한국주거학회 추계학술발표대회 논문집, 28(2), 204-209, 2016
7. 인승훈, 강순주, 대학생들의 주거비 실태와 공공임대주택 의식에 관한 연구 - 수도권 거주 대학생들을 중심으로, 한국주거학회 추계학술발표대회 논문집, 29(2), 255-258, 2017
8. 이현주 외, 청년주택에 관한 청년세대의 의식 조사, 한국주거학회 추계학술발표대회 논문집, 32(2), 253-256, 2020
9. 이지숙, 커뮤니티 시설에 대한 대학생의 요구와 전북지역 행복주택 커뮤니티 시설의 현황, 한국주거학회 논문집, 32(3), 53-60, 2021
10. 정석원, ‘청년주택을 넘어 20대주택으로’, KDB미래전략연구소, 2019
11. 임종현 외, 행복주택의 물리적 특성 및 청년층의 주거만족도와 지역교류, 한국주거학회 추계학술발표대회 논문집, 31(2), 435-438, 2019
12. 현선용, 유해연, 국내 청년임대주택의 계획 개선방향 연구- 스페인 청년임대주택사례를 중심으로-, 한국주거학회 논문집, 30(2), 73-81, 2019

# 코로나-19 상황에서의 학생 공용공간 사용 행태 특성 분석

- 대학 캠퍼스 내 학생 공용공간을 중심으로 -

## An Analysis of the Characteristics of Students' Common Space Usage Behavior in the COVID-19 Situation

- Focusing on the Students' Common Spaces on a University Campus -

### Authors

최재현 Choi, Jae-hyeon / 준회원, 연세대학교 실내건축학과 학부과정  
김석경 Kim, Suk-Kyung / 정회원, 연세대학교 실내건축학과 교수, Ph.D.\*

### Abstract

Due to the influence of COVID-19, many college students were unable to go to school and have been taking classes non-face-to-face for more than two years. The common spaces on campus have been neglected or closed, failing to fulfill its function as a space for students. The purpose of this study was to analyze the characteristics of students' behaviors in common spaces under the current COVID-19 situation and to propose managerial and design suggestions for those spaces to make them prepared for students' uses for future pandemics. Behavioral mapping method was employed to analyze usage behavior in three students' common spaces on a university campus. The analysis showed that there were not many space users due to the influence of COVID-19, online classes, and building access control, and the behavior of users was limited while using the spaces. The observation results showed, rather than interacting with each other or taking a break, most students were engaged in personal activities such as participating in non-face-to-face classes or doing assignments in a quiet atmosphere. Some space users moved to other spaces in search of functions necessary for non-face-to-face activities, such as tables or outlets. Based on this analysis, this study proposed that independent personal spaces and functions to support non-face-to-face activities are more needed in students' common spaces than gathering spaces under the pandemic.

### Keywords

코로나-19, 학생 공용공간, 행태지도  
COVID-19, Common Spaces for Students, Behavioral Mapping

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 필요성

코로나-19의 확산 초기 교육부는 코로나-19 상황이 안정될 때까지 비대면 수업을 할 것을 권고하였다(교육부, 2020). 대학 캠퍼스 내 학생 공용공간인 동아리방과 학생자치공간, 운동장 등 학생들이 이용하는 대부분의 시설물에 '시설 폐쇄' 안내문이 부착돼 있기도 했으며, 텀 빈 학생회관과 체육관 등은 개강은 했지만 학생은 없는 모습이었다<sup>1)</sup>. 이후 각종 변이 바이러스의 확산으로 팬데믹이 2년 이상 장기화되었고, 대학생들도 계속해서 등교하지 않고 비대면으로 수업을 수강하고 있다.

캠퍼스 내 학생 공용공간은 학생들이 사용하도록 만든 공간이지만 코로나-19의 영향으로 인해 학생들의 사용이 어려워져 제 기능을 다하지 못하고 방치되었다. 사용을

하더라도 상당히 제한된 형태로 사용이 가능하였다. 그 동안의 학생 공용공간은 팬데믹에 대한 대비 없이 조성되었기 때문에 팬데믹이 학생들을 위한 공용공간 사용에 어떤 영향을 주었는지에 대한 분석이 필요하게 되었다.

약 2년간의 비대면 수업이 이어진 후 코로나-19 확산세가 정점을 지나 안정되어감에 따라 대면 수업의 비율이 높아지며 대면과 비대면이 혼합된 형태로 운영되고 있다. 2022년 4월 21일 교육부에 따르면 4월 기준 대학의 대면 수업 비율은 59.5%로 작년 2학기(32.6%)보다 26.9%포인트 상승했다. 하지만 이론강좌의 대면수업 비율은 54.5%로 평균 대비 5% 포인트 낮다. 특히 실험·실습·실기 대면수업 비율(75.9%)과 비교하면 21.4%포인트 낮은 수치다<sup>2)</sup>.

1) 오은선 외, "기다리던 개강 첫날인데" 코로나19로 텀 빈 캠퍼스, 파이낸셜뉴스, 2020년 3월 16일, <https://www.fnnews.com/news/202003161437326084>

\* 교신저자(Corresponding Author); kimskyu@yonsei.ac.kr

캠퍼스 내의 모습도 코로나 이전의 모습으로 회복해가고 있지만 이론강좌를 비롯한 많은 수업들은 여전히 비대면으로 이루어지고 있으며, 비대면 강의제도가 안착되고 있는 것으로 나타났다<sup>3)</sup>. 코로나-19가 종식이 되더라도 앞으로 한동안은 대면수업과 비대면수업이 혼합된 형태로 운영될 수 있다. 따라서 학생 공용공간에도 펜데믹 상황에서의 사용 행태를 반영하여 대면수업과 비대면수업이 혼합되는 상황 모두를 대비하기 위한 노력이 필요하다. 또한, 이후에 발생할 다음 펜데믹에 대비할 수 있는 학생 공용공간 조성이 필요하다.

## 1.2. 연구의 목적

본 연구는 학생들이 캠퍼스 내의 공용공간을 어떻게 사용하는지 관찰하고 코로나-19 상황에서 나타나는 학생 공용공간에서의 행태특성을 파악하여, 공간 개선방안을 제시하는 데 목적이 있다. 관찰한 행태특성을 바탕으로 코로나-19 이후에도 학생 공용공간이 방치되지 않고 제 기능을 할 수 있는 방안을 모색하고자 한다.

## 2. 문헌고찰 및 이론적 배경

### 2.1. 학생 공용공간

공용공간은 여러 사람이 자유롭게 공동으로 이용하는 공간으로 다양한 사람들의 다양한 행위들이 일어나는 곳이다(김주만, 2022). ‘공유’는 소유(ownership)의 의미를 내포하고 있는 반면 ‘공용’이라고 하면 사용(use)의 측면에서 바라본 개념으로 여러 사람들이 함께 사용한다는 의미이다(임선정, 2017).

캠퍼스에서는 사람과 지식의 상호작용을 촉진하기 위해 공용공간이 필요하다(김주만, 2022). 기존 단과대학 내 부족하고 열악했던 학생 라운지 개선을 통하여 학생들은 쉬고 싶을 때 장소에 제한받지 않고 그들만의 공간을 제공받으며, 캠퍼스 내 다양한 학생 공간들이 형성됨에 따라 학생들은 본인의 단과대학이 아니더라도 주변의 학생 공간을 자유롭게 사용할 수 있어 캠퍼스 내 활동의 범위가 넓어지고 있다(한혜수, 2017).

### 2.2. 행태지도(Behavioral Mapping)

인간환경 연구에서 사용되는 주요한 관찰 수단 중 하나는 행태지도(Behavioral mapping)이며, 이는 공간 사용이 환경과 관찰 가능한 행태의 발생, 그리고 발생한 시간의 특성 사이의 연관을 설명해주는 시각적인 표현이다(Klein et al, 2018).

행태지도는 관찰의 초점이 위치 패턴과 시간 패턴 중 어느 것을 확인하고자 하는지에 따라 장소 중심(Place-centered)과 사용자 중심(User-centered)으로 나누어진다(Ng, 2016). 장소 중심의 행태지도는 특정한 물리적 공간과 그 용도에 대한 연구에 더 적합하며 사용자 중심의 행태지도는 그룹과 그들의 사회생활, 그리고 그들이 시간을 보내는 방법과 장소에 대한 연구에 추천된다(Klein et al, 2018).

직접적인 관찰 기법은 연구와 관련된 정보를 참가자의 자기보고를 통해 수집할 수 없을 때 특히 유용하다(Klein et al, 2018). 관찰자의 태도는 명확해야 하는데, 관찰되는 그룹이 관찰자의 역할을 알거나 알지 못하는 참여관찰자일 수도 있고, 관찰자로서 행동하는 그룹참여 자일 수도 있으며 참여하지 않고 오직 관찰만 하는 완전한 관찰자일 수도 있다(Creswell, 2010).

선행 연구의 행태지도 관찰 시간은 Sabeen(2020)의 연구에서는 30분씩 하루 3번, 총 7일에 걸쳐 관찰을 진행하였으며, Blennerhassett et al.(2018)의 연구에서는 10분 간격으로 오전 8시에서 오후 5시까지 관찰을 진행하였다. 이를 토대로 본 연구에서는 행태지도를 구성하기 위한 관찰을 시행하며, 관찰 시간과 날짜를 다음의 연구방법에서 설명한 것과 같이 계획하였다.

## 3. 연구 방법

본 연구의 대상은 서울에 위치한 한 대학교 캠퍼스 내의 학생 공용공간 중 학생회관 2층 로비, 단과대학 내 라운지, 단과대학 내 아트리움으로 선정하였다. 학생회관 로비는 누구든지 사용 가능한 공간이고 외부와 자연이 보이지 않는 공간이며, 단과대학 내 라운지와 아트리움은 해당 단과대학에서 수업을 듣는 사용자로 사용자가 특화되어 있고 외부와 자연이 보이는 공간이다.

세 개의 학생 공용공간을 각각 2시간씩 2번에 걸쳐 공간별로 총 4시간 동안 공간 사용자를 관찰하였다. 학생회관은 2021년 4월 28일과, 2021년 4월 30일 13시 30분~15시 30분, 삼성관은 2022년 4월 4일과 4월 7일 14시~16시, 경영관은 2022년 4월 5일과 4월 8일 14시~16시에 관찰을 진행하였다. 관찰은 연구자가 개입하지 않은 비참여적 관찰법을 이용하였다(Creswell, 2010).

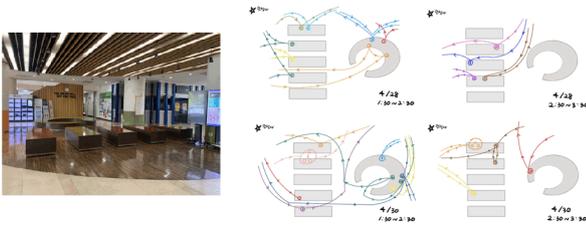
본 연구에서는 장소 중심의 행태지도를 이용하여 세 개의 학생 공용공간의 사용 행태를 분석하고 공통적으로 나타나는 특성을 바탕으로 개선방안을 제시하였다. 코로나 19와 건물 출입 통제 등의 이유로 학생 공용공간 사용자의 수가 많지 않아 사용자의 이동이 있을 때마다 각각 확인하였으며 실제 공간을 사용하는 사람을 대상으로 사용행태와 사용시간, 이동 동선을 조사하였다. 공간 사용자가 관찰자를 보지 못하도록 관찰 공간에서 벗어나 공간을 한눈에 확인할 수 있는 위치에서 관찰하였다.

2) 신하영, “대학가, ‘비대면→대면수업’ 속속 전환…이론 수업은 ‘준대불사춘’”, *이데일리*, 2022년 4월 21일, <https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=02679766632298416&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y>  
 3) 박지숙, “코로나 3년…대학 ‘비대면 수업’ 안착, 학생 간 ‘소통단절’ 여전”, *아시아투데이*, 2022년 3월 14일, <https://www.asiatoday.co.kr/view.php?key=20220314010007300>

## 4. 연구결과

### 4.1. 학생회관 공용공간에서의 행태특성

본 연구의 대상인 대학 캠퍼스 내 학생회관의 로비는 바로 출입이 가능한 2층 정문과 후문이 코로나-19의 영향으로 폐쇄되어 로비 접근이 불리한 1층의 학식당 입구를 통해서만 출입이 이루어지고 있었다. 이에 따라 학생들의 사용이 많지 않았고 이용시간이 짧은 특징이 있었다. 학생회관 2층 로비에는 딱딱하고 넓은 형태의 의자만 있었으며 장시간 사용이 불편하여 다른 공간으로 이동하는 행태가 관찰되었다. 휴대폰 사용, 짐 정리, 음식물 섭취, 휴식, 노트북 사용 등의 행태가 관찰되었고 학생회관 내 직원과 외부인들의 사용이 많았으며 점심시간 직후에 사용빈도가 높고 시간이 지날수록 사용빈도가 낮아졌다. 로비 내 의자에 앉아 무릎 위에 노트북을 올려두고 사용하던 학생들이 있었지만, 테이블이 있는 다른 공간을 찾아 이동하여 비대면 수업을 수강하였다.



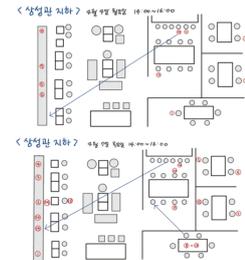
<그림 1> 학생회관 2층 로비 사진 및 행태지도

### 4.2. 단과대학 학생 공용공간에서의 행태특성 1

본 연구의 대상인 첫 번째 단과대학 건물 내 지하 라운지는 코로나-19의 영향으로 건물 출입 권한이 있는 사람만 출입이 가능하여 지하 라운지는 대부분 해당 단과대학 학생들이 사용하고 있었다. 많은 학생들이 사용하고 있었으나 여러 명이 대화하거나 휴식을 취하는 경우는 거의 없었고 대부분 노트북이나 태블릿 PC를 사용하여 조용한 분위기에서 개인적으로 비대면 수업에 참여하고 있었다. 단과대학 지하 라운지는 크게 스터디룸과, 개인 테이블 공간, 소파 공간으로 나누어 볼 수 있는데 독립형 공간인 스터디룸의 이용이 가장 많았고 개인 이용자의 경우 테이블이 있는 공간에서 노트북을 이용하였다. 라운지 가운데에 위치한 소파 공간의 경우에는 사회적 교류를 위한 공간으로 계획된 것으로 파악되었으나, 관찰기간 동안에는 학생들의 이용이 전혀 없었고 노트북을 사용 가능한 테이블과 콘센트가 있는 공간만 이용하였다. 콘센트가 없는 공간을 사용하는 중에 콘센트를 찾아 자리를 이동하는 경우들이 발생하였고, 스터디룸과 개인 테이블 공간에 자리가 없는 것을 확인한 후 공간을 사용하지 않고 바로 퇴실하는 사용자들도 관찰되었다. 공간을 사용하는 경우에는 학생회관 로비와는 다르게 장시간 사용하는 것으로 파악되었다.



<그림 2> 단과대학 라운지 사진 및 행태지도



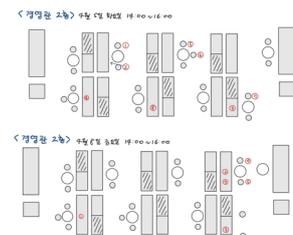
### 4.3. 단과대학 학생 공용공간에서의 행태특성 2

아트리움이 위치한 두 번째 단과대학 건물도 라운지가 있는 단과대학 건물처럼 출입 권한이 있는 사람만 출입이 가능하였다. 하지만 단과대학 건물 내 2층 아트리움의 경우 지하 라운지와는 다르게 공간 사용자가 많지 않았다. 공간 사용자들은 주로 노트북과 태블릿을 사용하여 비대면 수업이나 줌회의에 참여하는 모습이 관찰되었으며, 소규모로 대화하거나 통화를 하는 경우도 관찰되었다. 단과대학 내 2층 아트리움 공간은 긴 형태의 소파와 테이블들로 이루어져 있는데 모든 공간 사용자가 테이블이 있는 소파만 사용하는 것으로 파악되었다. 테이블이 없는 소파는 전혀 사용하지 않았으며 필요에 따라 테이블을 옮겨 사용하기도 하였다. 사용자가 적어 전체적으로 조용한 분위기였지만 장시간 비대면 화상회의에 참여하며 줌으로 대화하는 모습이 관찰되었다.

공간 사용자들은 시각적인 개방감을 주는 단과대학 내 라운지나 아트리움에서 더 오래 머무는 것으로 관찰되었으며, 학생회관보다는 수업을 듣거나 수업 중간에 머무를 수 있는 단과대학 내 공용공간에서 더 오래 시간을 보내는 것으로 나타났다.



<그림 3> 단과대학 아트리움 사진 및 행태지도



### 4.4. 종합 결과 및 분석

세 공간의 관찰 결과를 종합해보면 코로나-19와 비대면 수업, 건물 출입 통제 등의 영향으로 사용자가 많지 않았고, 사용자의 행태가 제한되어 있었다. 학생들이 서로 교류하거나 휴식을 취하기보다는 대부분 조용한 분위기에서 각자 비대면 수업에 참여하거나 과제를 하는 등 개인적인 활동을 하고 있었다. 이에 따라 노트북을 편하게 사용할 수 있는 테이블과 콘센트를 가장 필요로 하였다. 또한, 공간의 규모나 다양한 가구들에 비해서 많은 공간이 낭비되고 있었으며, 소파와 같은 휴식을 위한 가

구들은 사용되지 않고 방치되는 것으로 파악되었다. 휴식보다는 비대면 수업 등 시간이 많이 필요한 행태가 많아 공간을 장시간 사용하는 경우가 많았으며 필요한 기능을 찾아 다른 공간으로 이동해 다니는 모습을 보였다.

단과대학 내 라운지나 아트리움처럼 공간 사용자들이 장시간 사용하는 공간의 특징으로는 창이 있으며 창 밖으로 자연을 바라볼 수 있다는 특징이 있다. 창과 공간 사용자에 대한 연구는 로저 얼리히(Roger Ulrich)의 지원적 디자인 이론(Supportive Design Theory)이 있다(1991). 이에 따르면 병실 창으로 자연 풍경이 내다보일 때 스트레스가 완화되며, 환자들이 더 빨리 회복되었다(Ulrich, 1991). 공용공간의 사용 시간에서도 이러한 연결성이 있는 것으로 사료된다. 반면, 잘 사용되지 않고 버려지는 공간은 외부 자연을 바라볼 수 없는 공간이었다.

## 5. 결론 및 제언

본 연구에서는 코로나-19 팬데믹으로 인해 방치된 캠퍼스 내 학생 공용공간의 활성화 방안을 모색하기 위해 서울에 위치한 한 대학교 캠퍼스 내 학생 공용공간을 대상으로 행태지도로 통해 사용자의 행태를 분석하였다. 분석 결과에 따라 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 코로나-19로 인해 대면 접촉을 최소화하고 비대면 활동을 권고함에 따라 비대면 수업 및 화상회의 등이 가능한 독립형 공간이 필요하다. 원활한 비대면 활동을 위해서 소음이 차단될 수 있는 공간이 필요하며 그룹 활동 외에도 개인이 이용할 수 있는 개별공간이 더욱 많이 요구된다. 단과대학 지하 라운지의 스티디룸처럼 독립되어 있지만, 유리를 통해 시각적으로 연결되어 공용공간의 개방감과 소음차단이 가능한 독립성을 함께 느낄 수 있는 개인 공간이 제공된다면 비대면 상황에서도 공용공간이 버려지지 않고 효율적으로 활용할 수 있을 것이다.

둘째, 학생 공용공간은 휴식의 기능을 넘어 학생 간 교류와 개인적 활동 등 다양한 기능을 가지게 되었다. 따라서 공간 내에 단순히 배치되거나 장시간 사용이 불편한 가구는 더 이상 공간 사용자들이 사용하지 않게 되었다. 단순한 소파 배치보다는 테이블과 콘센트 등 개인적 활동을 지원할 수 있는 기능이 필요하다. 기능이 갖추어진 공간에서는 이동하지 않고 장시간 사용하는 학생이 많았다. 학생 공용공간 내에서 노트북 등 비대면 활동을 위한 기기의 사용이 증가했기 때문에 테이블이나 콘센트 등을 찾아 다른 공간으로 이동하지 않도록 비대면 활동 지원 기능이 각 공간 내에 필요하다.

셋째, 학생들이 많이 사용하고 오래 머무는 공간은 창을 통해 자연 풍경이 내다보이고 시각적인 개방감이 있다는 특징이 나타났다. 비대면 활동으로 공간 사용 시간

이 길어지는 경향을 보이기 때문에 장시간의 공간 사용을 지원할 수 있도록 자연 풍경을 조망할 수 있는 창이 필요할 것이다. 단과대학 내 라운지와 아트리움처럼 자연을 바라볼 수 있고 개방감 있는 창이 있다면 공간 사용자들의 스트레스를 완화하고 장시간의 공간 사용을 지원할 수 있을 것이다.

이상의 결론을 바탕으로 대면과 비대면이 혼합된 블렌디드 학사운영 및 추후의 팬데믹 상황을 대비한 캠퍼스 내 학생 공용공간을 조성하고 방치되거나 폐쇄되는 상황을 방지할 수 있을 것으로 기대된다. 팬데믹뿐 아니라 추가적으로 발생하는 위급상황에서도 공용공간의 효율적인 활용과 학생활동을 지원하기 위해, 상황에 따른 건물 출입 통제 및 공간사용 지침 등 관리나 운영 측면에서의 방안도 추가적으로 논의되어야 할 것이다.

## 참고문헌

1. 교육부, 코로나 19 대응을 위한 교육 분야 학사운영 및 지원방안 발표, <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=79917&lev=0&m=02>, 2020. 3. 2.
2. 김주만. "캠퍼스 공용공간 역할에 관한 연구." 국내석사학위논문 성균관대학교 일반대학원, 2022. 서울
3. 박지숙, 코로나 3년...대학 '비대면 수업' 안착, 학생 간 '소통단절' 여전, *아시아투데이*, 2022년 3월 14일, <https://www.asiatoday.co.kr/view.php?key=20220314010007300>
4. 신하영, "대학가, '비대면→대면수업' 속속 전환...이론 수업은 '춘채불사춘'", *이데일리*, 2022년 4월 21일, <https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=02679766632298416&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y>
5. 오은선 외, "기다리던 개강 첫날인데" 코로나19로 텅 빈 캠퍼스, *파이낸셜뉴스*, 2020년 3월 16일, <https://www.fnnews.com/news/202003161437326084>
6. 임전경. "대학도서관 커뮤니티 공유공간의 공간계획에 관한 연구." 국내박사학위논문 弘益大學校 大學院, 2017. 서울
7. 한혜수. "학생중심 공간을 위한 대학 캠퍼스 내의 로비공간 개선방안에 관한 연구." 국내석사학위논문 한양대학교 대학원, 2017. 서울
8. Blennerhassett, J. M., Borschmann, K. N., Lipson-Smith, R. A., & Bernhardt, J. (2018). Behavioral Mapping of Patient Activity to Explore the Built Environment During Rehabilitation. *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, 11(3), 109 - 123. <https://doi.org/10.1177/1937586718758444>
9. Creswell, J. (2010). *Projeto de Pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto*. Porto Alegre, RS: Artmed.
10. Durrani, S. (2020), 전이공간에서의 사용자 행태 지도 분석 연구, *한국실내디자인학회 학술발표대회논문집*, 22(2), 305-308.
11. Klein, C., Kuhnen, A., Felipe, M., & Silveira, B. (2018). Place-centered or person-centered? Considerations about the behavioral mapping approach. *Trends in Psychology*, 26(2), 593 - 604. <https://doi.org/10.9788/tp2018.2-03pt>
12. Ng, C. (2016). Behavioral mapping and tracking in research methods for environmental psychology (pp. 29 - 51). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119162124.ch3>
13. Ulrich, R. S. (1991, January). Effects of interior design on wellness: theory and recent scientific research. In *Journal of Health Care Interior Design: Proceedings from the... Symposium on Health Care Interior Design*. Symposium on Health Care Interior Design (Vol. 3, pp. 97-109).

# 메타버스 기반 국내·외 미술전시 사례분석 연구

- 가상세계를 중심으로 -

## A Case Study on Metaverse-Based Art Exhibitions in Korea and Abroad

-Around the Virtual world -

**Author** 황진호 Hwang, Jin-Ho / 준회원, 광주대학교 인테리어디자인학과 학사과정  
서수미 Seo, Su-Mi / 정회원, 광주대학교 인테리어디자인학과 조교수, 디자인학박사\*

**Abstract** Due to COVID-19, countless people are living in change, and among them, content through metaverse has emerged as we take a leap forward, and is changing and expanding with the development of exhibition methods and technologies. The purpose of this study is to enhance the understanding of art exhibition spaces centered on the virtual world through comparison and analysis of domestic and foreign art exhibition cases based on metaverse. As a method of research, the concepts and virtual world types of metaverse and art exhibitions are investigated, and five cases from 2020 to the present are analyzed, focusing on the characteristics of virtual world expression. In conclusion, sharedness and concentration were the least, and it can be seen that viewing in a basic state is currently conducted.

**Keywords** 메타버스, 미술 전시, 전시 공간, 가상 세계, 표현 특성  
Metaverse, Art exhibition, Exhibition space, Virtual world, Expression Characteristics

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

WHO에서 코로나19를 범유행 전염병(팬데믹)으로 선언한 지 2년이 되는 현재, 사람들은 수많은 변화 속에서 살고 있다. 그중의 하나가 일상에서 생활하는 많은 것들이 대면이 아닌 비대면으로도 많은 것들을 할 수 있는 언택트시대로 도약하고 있다. 또한 점차 발생하고 있는 정보통신기술로 인해 많은 사람과 비대면으로 소통할 방법들이 생겨나고 있으며, 이러한 시대적 배경으로 인해 가상 세계에 대한 관심도는 더욱 증가 하였고 세컨드 라이프와 같은 메타버스를 통한 콘텐츠가 등장하고 있다. 메타버스는 가상세계를 통해서 일상생활과 문화생활, 그리고 경제활동이 가능해서 아바타를 통하여 다양한 활동을 할 수 있는 디지털 세계이다. 문화생활 중에서 다양한 전시 공간은 계속해서 증가하는 추세이고 미술작품의 전시 공간 또한 다양한 전시 방법과 스마트한 기술의 발전으로 새로운 공간으로 변화 및 확장하고 있다. 본 연구는 언택트 시대의 다양한 문화생활을 영유할 수 있는

전시 공간 중 메타버스를 기반으로 하는 국내·외 미술 전시 사례를 비교 분석하여 메타버스를 기반으로 하는 전시 공간의 표현 특성을 알아보고 가상 세계 중심의 미술 전시 공간의 이해를 높이는 데 목적을 둔다.

### 1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구는 메타버스와 미술전시의 정의와 유형을 파악하고 분석한다. 메타버스의 유형 중 가상세계를 중심으로 2020년부터 현재까지 메타버스를 기반으로 미술전시를 개최한 국내·외 5사례를 선정하여 특성을 분석한다. 따라서 본 연구는 메타버스를 활용하고 있는 전시 중 미술전시 사례를 분석 대상으로 정하며 4대 유형 중 가상세계의 세부 내용을 재해석하여 분석표를 만들어 표현하며, 이 과정에서 가상 세계의 세부 내용이 가지고 있는 특성과 현재 메타버스를 활용한 미술전시의 방향을 확인하며 가상 세계의 미술 전시 공간의 이해를 높이고자 한다.

\* 교신저자(Corresponding Author): smseo@gwangju.ac.kr

## 2. 이론적 고찰

### 2.1. 메타버스

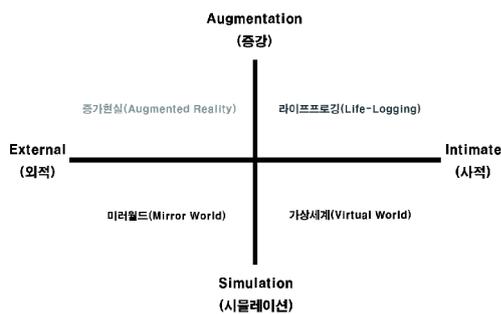
#### (1) 메타버스 정의

##### 1) 메타버스란

메타버스(Metaverse)는 초월 즉, '상위의, 넘어서'를 뜻하는 'meta'와 현실세계를 뜻하는 'universe'의 합성어이며, 소설 '스노 크래시(Snow Crash)는 1992년 닐 스티븐슨에 작품으로 처음 유래되었다. '나를 대리하는 아바타를 통해서 일상 행위와 경제 활동을 영위하는 3D 가상 세계'로 메타버스를 정의하며 즉, 현실 세계가 가상공간과 결합하여 마치 현실이 가상공간으로 확장된 것을 의미한다.<sup>1)</sup>

##### 2) 메타버스 개념

미국 미래가속화연구재단(ASF)는 보고서는 메타버스를 가상으로 강화/확장된 현실세계(Virtually enhanced physical reality)와 현실처럼 지속하는 영구화된 가상공간(Physically persistent virtual space)의 융복합된 공간으로 정의한다.<sup>2)</sup>



<그림 1> 메타버스 로드맵

메타버스 로드맵에서는 유형에 따른 기준으로 분류되어 있다. '시뮬레이션과 증강현실' 사이의 스펙트럼에 대한 축이며, 다른 축은 '외적 요소와 사적 요소' 사이에 대한 내용 스펙트럼을 의미하는 축이다.<sup>3)</sup> 이 두 가지의 축을 결합할 경우 메타버스의 4가지 유형을 보인다. 4가지 유형으로는 증강현실, 거울 세계, 라이프로그, 가상 세계로 분류된다. 증강현실(Augmented Reality:AR)이란 현실 공간에 가상의 평면적인 형태와 형태적인 형태의 물체가 겹치면서 상호작용하는 환경을 의미하는 혼합현실이다.<sup>4)</sup> 두 번째로 거울 세계는 현실 세계를 그대로 두

어 투명한 '정보적으로 확장된' 가상 세계를 의미한다.<sup>5)</sup> 현실세계에 존재하는 다양한 자료들을 가상공간에 통합시켜 확장함으로써 활용을 극대화해 놓은 세계를 의미한다. 세 번째 라이프로그이란 증강기술을 활용해 사물과 인간에 대한 일상 경험과 정보를 저장, 전송하여 전송하는 기술을 의미한다.<sup>6)</sup> 통신 기술의 발달로 큰 현실 세계의 데이터를 언제 어디서든 확인이 가능하며 다른 사람들과 공유를 할 수 있다. 마지막가상세계는 디지털에 관련된 데이터로 구축된 현실과 구분되는 세계를 의미한다.<sup>7)</sup> 현실에서 없는 새로운 경험과 활동을 하며, 개인 활동을 할 수 있는 공간을 가상 세계라는 플랫폼을 통해 제공되어 가고 있다.

### 2.2. 전시

#### (1) 전시 정의

전시는 단순히 사전적인 의미로 본다고 하면 목적이 있거나 성격에 따라 달리 표현되며, 어떤 사물이 지닌 뜻의 부분을 전지 주체가 선택한 전시를 다양한 전시 방법을 통해 관람객 또는 방문객들에게 전달하는 수단이 될 수 있다. 전시 공간은 작품을 진열되는 곳이자 관람객과 작품이 실제로 접촉하는 장소이자 단순히 물리적인 공간이라는 의미도 있지만 관람객과 작품이 만나 정신적 교감을 나누는 특별한 장소이다. 즉 공간 자체도 하나의 예술이 될 수 있다.

#### (2) 미술전시

미술관 전시에 대한 현대적 의미는 사물을 나열하여 일반 관람객에게 제공하는 진열의 단계를 뛰어넘어 규정된다. 오늘날의 전시는 단순한 진열과는 달리 개개인의 사물을 대상으로 할 뿐만 아니라 다종다양한 전시물들이 본래 어떠한 환경에 존재하며, 그것들이 상호 관련되어 어떠한 의미 세계를 만들어 내고 있는지를 생각해 어떤 한정된 공간에 그것을 재구성해 표현한다는 것이다.<sup>8)</sup> 메타버스 특성 중 내재한 의미로 가상 세계와도 의미가 통한다고 볼 수 있다.

## 3. 가상 세계

### 3.1. 가상 세계 유형

가상 세계란 현재 우리에게 가장 익숙한 메타버스의

1) 고선영, 정한근, 김종인 - 문화 여가 중심의 메타버스 유형 및 발전 방향 연구(정보처리학회), 2021  
2) 송원철, 정동훈 - 메타버스 해석과 합리적 개념화(정보화정책), 2021  
3) 박수민, 이현경 - 메타버스형 가상 박물관의 사례 연구에 따른 발전 방향 제안: 개인화와 공유를 중심으로(연세대학교 석사논문), 2021.07.26  
4) 임도연, 공순구 - 메타버스 전시 공간 구현을 위한 연출 매체 분석에 관한 연구(한국실내디자인학회), 2021.11

5) 임도연, 공순구 - 메타버스 전시 공간 구현을 위한 연출 매체 분석에 관한 연구(한국실내디자인학회), 2021.11  
6) 한혜원 - 메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구(이화여자대학교 디지털미디어학부), 2008  
7) 임도연, 공순구 - 메타버스 전시 공간 구현을 위한 연출 매체 분석에 관한 연구(한국실내디자인학회), 2021.11  
8) 박성은 - 미술관 전시의 유형과 공간디자인 연구(중앙대 석사학위논문), 2003

세계로서, 3차원 PC 그래픽 환경에서 구현되는 가상 커뮤니티를 총칭하는 말이다.<sup>9)</sup> 가상 세계는 6가지의 유형 특징을 가지고 있다. 공유공간, 그래픽사용자인터페이스, 즉시성, 상호작용, 지속성, 사회화를 가지고 있다. 공유공간은 다인이 동시에 참여가 가능함을 뜻하며 개인이 아닌 다수가 함께 관람하여 현실 세계의 전시 관람과 흡사하게 표현할 수 있기에 공유성이라는 단어로 재해석한다. 그래픽 사용자 인터페이스는 2D의 폰트 이미지에서 3D 몰입환경에 이르기까지 사용자 인터페이스는 진화하고 있음을 뜻하며 몰입성이라는 단어로 재해석하였다. 현실감을 반영시켜 몰입도를 증가시킬 수 있으며, 실감나는 전시를 관람할 수 있다. 편리성은 사용자의 상호작용이 실시간으로 이루어짐을 뜻하며 상호작용은 가상 세계는 언제나 사용자의 변경, 구축 또는 사용자 정의를 내릴 수 있음을 뜻한다. 지속성은 가상세계의 존재에 관계없이 각각의 사용자가 로그인 가능함을 뜻하며, 사회화, 즉 커뮤니케이션은 사회적인 조직, 그룹, 모임 같은 수많은 수의 가상 세계에 존재함을 의미하며 집중성으로 재해석한다.<sup>10)</sup>

### 3.2. 가상세계 표현 특성

본 연구는 메타버스의 4가지 유형 중 가상 세계의 특성인 공유성, 몰입성, 즉시성, 지속성, 집중성을 바탕으로 사례분석을 구성하였으며, 각 공간의 특성 세부는 다음과 같이 재해석한다.

- (1) 공유성 - 참여 접속자의 한계와 동시 접속자 수 확인 여부가 가능한가?
- (2) 몰입성 - 전시 관람에 있어서 몰입할 수 있는 공간을 계획하였는가?
- (3) 편리성 - 전시 관람을 하기 위해 조작 방법과 자율성은 어느 정도인가?
- (4) 지속성 - 얼마나 더 간편하고 편리하게 가상공간에 들어갈 수 있는가?
- (5) 집중성 - 가상공간 내에서 다른 참여자들과 함께 모임 형성 및 단체 활동 가능한가?

9) 박수빈, 이현경 - 메타버스형 가상 박물관의 사례 연구에 따른 발전 방향 제안: 개인화와 공유를 중심으로(연세대학교 석사논문), 2021.07.26

10) Lee, Haeun, Han Jungyeub(2021) A study on Classification and Characteristics of Metaverse Platforms According to Experience Types: Focus on Representative Cases of Realistic and Hyper-Realistic Metaverse, 한국공간디자인학회논문집 제16권 8호 통권 77호

## 4. 사례 분석

### 4.1. SK T '이프랜드'

<표 1> SK T '이프랜드' (국내)

플랫폼	대표 이미지	이용사진		
(2021.09) SK T '이프랜드'				
가상 세계 표현 특성				
공유성	몰입성	편리성	지속성	집중성
5분	30분	15분	1-2분	20분
분석			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여 접속자는 수천 명이 동시에 접속이 가능하며, 접속자 수와 네티즌을 확인할 수 있다. 다양한 이모티콘과 함께 접속자들 간의 채팅으로 소통이 가능하여 몰입도가 증가하며, 같은 분야의 접속자들과의 모임을 만들어 편한 소통이 가능하다. pc 또는 모바일기기 함께 이용할 수 있다.</li> </ul>	

### 4.2. 뎀 '블랙 갤러리'

<표 2> 뎀 '블랙 갤러리' (국내)

플랫폼	대표 이미지	이용사진		
(2022) 뎀 '블랙 갤러리'				
가상 세계 표현 특성				
공유성	몰입성	편리성	지속성	집중성
-	20분	10분	1분	-
분석			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 동시 접속자의 수만 확인이 가능하며, 작품을 관람하고 방명록을 작성하며, 키보드로 손쉽게 이동할 수 있어 자유롭게 관람할 수 있다. 또한 다양한 몸동작을 표현하여 의사소통이 할 수 있으며, 로그인을 할 필요 없이 전시 입장이 가능하지만, pc를 통해서만 전시 관람을 할 수 있다.</li> </ul>	

### 4.3. LG '시그니처 아트 갤러리'

<표 3> LG '시그니처 아트 갤러리' (국내)

플랫폼	대표 이미지	이용사진		
(2020) LG '시그니처 아트 갤러리'				
가상 세계 표현 특성				
공유성	몰입성	편리성	지속성	집중성
-	30분	5분	30초	-
분석			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이 가상 전시에서 가장 주목성이 있는 것은 전시관 주변의 환경을 표현해서 몰입도를 증가시켰으며, 평면도를 통해 위치와 동선을 확인할 수 있다. 또한 작품 설명을 위한 아트 퍼포먼스를 활용하여 작품에 대한 설명표현이 잘 나타났으며, 음성 지원으로 작품을 설명하였다. 시그니처관은 기간에 대한 제약이 없이 관람 할 수 있지만, 기획전시관은 기간 내 관람이 가능하다.</li> </ul>	

#### 4.4. DIFT 'D Empty space'

<표 4> DIFT 'D Empty Space' (국내)

플랫폼	대표 이미지	이용사진		
(2020) DIFT 'D Empty Space'				
가상 세계 표현 특성				
공유성	몰입성	편리성	지속성	집중성
-	20분	3분	1분	-
분석	- 다양한 작가들의 전시작품을 관람할 수 있으며, 모바일 앱을 통해서만 관람이 가능하다. 직접적으로 이동하면서 볼 수는 없지만, 터치를 통해 작품을 관람할 수 있으며, SNS처럼 팔로잉과 팔로워를 하면서 관람 후 '좋아요'를 통해서 자신의 마음을 표현할 수 있다. 앱을 통해서 누구나 손쉽게 자신만의 전시관을 만들어 작품을 전시할 수 있다.			

#### 4.5. VOMA '뮤지엄 오브 아트'

<표 5> VOMA '뮤지엄 오브 아트' (국외-영국)

플랫폼	대표 이미지	이용사진		
(2020.09) VOMA '뮤지엄 오브 아트'				
가상 세계 표현 특성				
공유성	몰입성	편리성	지속성	집중성
-	10분	3분	1분	-
분석	- 키보드를 사용해 이동할 수가 없으면 마우스로 선택이 가능한 부분으로만 이동이 가능하다. 이 전시를 가장 큰 메리트는 날씨 기능을 지원하고 있기 때문에 비나 눈 등의 날씨의 표현을 잘 반영되어 있어 현실감을 준다. 음성안내와 다른 관람자들 간의 의견을 자유롭게 공유할 수 있으며, 기념품 구매 등 서비스를 제공한다.			

#### 4.6. 소결

<표 6> 사례분석 종합

구분		가상세계 표현 특성				
		공유성	몰입성	편리성	지속성	집중성
사 례	1 SK T '이 프렌드'	5분	30분	15분	1-2분	20분
	2 몸 '블랙 갤러리'	-	20분	10분	1분	-
	3 LG '시그니처 아트 갤러리'	-	30분	5분	30초	-
	4 DIFT 'D Empty Space'	-	20분	3분	1분	-
	5 VOMA '뮤지엄 오브 아트'	-	10분	3분	1분	-

사례를 분석한 결과, 사례 1번만 채팅창을 통하여 다른 접속자와 의사소통이 가능하게 하는 시스템을 채택하였고, 나머지 사례에서는 의사소통을 하면서 관람을 하기 보다는 전시 자체에 중점을 두고 체험하게 하는 방법을 선택하여 관람자간의 공유성 부분에서는 많이 부족하다는 결과를 보여주었다. 몰입성에 있어서 사례 3번의

경우 전시관 주변의 환경 표현과 작품 설명을 위한 아트 퍼포먼스 사용은 미디어를 활용하여 작품의 몰입도를 증가시킬 수 있다는 결과를 보여주었다.

#### 5. 결론

미술전시 공간에서 가상 세계의 표현 특성을 국내·외 사례 5곳을 선정하여 사례 분석한 결과는 다음과 같다. 첫째, 현재 메타버스를 활용한 미술 전시 운영의 사례에서는 가상 세계 표현 특성에 있어서 사례별로 편차가 나타났으며, 그중에서 공유성과 집중성이 가장 원활하게 이루어지지 못하고 있다. 참가하고 있는 다른 접속자들과의 명수를 확인이 불가능한 곳이 많아 접속하는 데에 있어 지연될 수 있는 상황과 어느 정도의 접속자 수까지 동시 접속이 가능한지를 확인하기 어려워 보였다. 대안으로 동시 접속자 수의 인원을 파악할 수 있는 기능을 제공하며, 최대 인원까지 관람이 가능할 수 있도록 서버 및 통신 관리해야 하는 필수적인 요소로 보인다. 둘째, 현재 진행되고 있는 코로나19와 정보통신기술로 인해 비대면 전시 공간이 증가하고 있는 추세다. 하지만 아직은 직접적인 대면 관람을 하는 것에 비해 원활한 소통 및 미술 전시 관람에 있어 어려움이 있다고 보인다. 본 연구는 최근 진행된 메타버스 기반의 미술 전시 활성화에 기초적인 자료가 되기를 기대한다.

#### 참고문헌

1. Lee, Haeun, Han Jungyeub(2021) A study on Classification and Characteristics of Metaverse Platforms According to Experience Types: Focus on Representative Cases of Realistic and Hyper-Realistic Metaverse, 한국공간디자인학회논문집 제16권 8호 통권 77호
2. 고선영, 정한균, 김종인, 신용태(2021) 문화 여가 중심의 메타버스 유형 및 발전 방향 연구, 정보처리학회논문
3. 공도안, 박신의(2022) 메타버스를 활용한 박물관 전시 콘텐츠 개발: 국립민속박물관을 중심으로, 경희대학교 석사학위논문
4. 김성희, 이현우, 류원, 김광신(2014) 스마트공간과 메타버스 전시안내 기술개발 동향, 2014 한국전자통신연구원
5. 박성은, 김영호(2003) 미술관 전시의 유형과 공간디자인 연구, 중앙대 제 11회 석사학위논문
6. 박수빈, 이현경(2021) 메타버스형 가상 박물관의 사례 연구에 따른 발전 방향 제안: 개인화와 공유를 중심으로, 연세대학교
7. 송원철, 정동훈(2021) 메타버스 해석과 합리적 개념화, 정보화정책 제28권 제3호
8. 임도연, 공순구(2021) 메타버스 전시 공간 구현을 위한 연출 매체 분석에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제23권 3호 통권55호
9. 정승진, 김소연(2020) 국내 가상체험전시의 사용자경험 분석, 기초조형학연구 20권 3호 (통권99호)
10. 한혜원(2008) 메타버스 내 가상세계의 유형, 디지털콘텐츠학회 Vol. 9 No. 2 June. 2008

## 利川陶藝 [이천도예]

흙의 물성이 빛어낸 비어있음의 본질, 그 너머의 공간



가천대학교 실내건축학과 학사과정 이나경  
공동연구자 안은희

## 01 History

### 도예 (陶藝)

도자기 공예. 도자기를 가공한 공예품.  
또는 그렇게 하는 가공 기술.



도자기의 끝없는 색과 형태, 쓰임

물 + 불 + 흙 ; 빛; 도예. 도자기는 인간의 예술이 물과 흙으로 빛어 불로  
구워내는 그릇이다. 도자기는 그릇의 표면을 통해 세상과 만나고, 인간은 빛을  
통해 도자기의 첫 인상과 마주한다.



도예의 역사

과거의 도자기는 공예품이나, 저장용기등으로 쓰였다. 현재에도 그릇이나  
공예품으로 사용되기도 하지만 칠판기나, 디스플레이 등에 사용되고 있으며  
나아가 미래에는 우주선 몸통의 재료로 사용될 전망이다. 이렇듯 도자기는  
앞으로도 다양한 방법으로 쓰인다. 그러나 현재 도자기에 관한 전시는 과거의  
도자기를 나열하거나 아티스트들의 기획전시 등 과거에 머물러있는 전시들이  
다수이다. 이러한 점을 문제삼아 현재 도자기 산업을 사람들에게 알리고, 입점한  
도예 브랜드들의 판매의 장을 열 수 있는 전시 홍보관을 제안한다.

## 02 Concept

### 도예의 본질

공간을 통해 도예의 본질을 보여준다.



비워냄 ; 쓰임

도자기의 진정한 쓰임은 스스로를 비워낸 공간을 통해 이루어진다. 도자기 내부의 빈 공간을 통해 인간은 도자기를 사용하고, 관계를 이룬다.

도자기의 표리와 심연

도자기의 외면을 만나고 내면을 경험하는 과정을 전시 시퀀스를 통해 나타냄으로써 도자기의 물성과 본질을 보여주려 한다. 도자기의 본질로 연결되는 첫 인상과 끝 인상을 통해 도예의 진정한 의미를 이해할 수 있다.

## 03 Site

### 이천도자예술마을

이천시 신둔면 교척리 597~8번지 일원

이천시와 이천 도자조합이 협약을 맺어 총 766억원의 규모로 조성된 도예촌. 많은 도예인들이 입주해 있으며, 입점 도예 브랜드를 한데 모아 기획 전시할 수 있는 공간을 필요로 한다. 이천도자예술마을의 방문객에게 이천의 도예를 알리고, 도자기의 본질과 미래적 가치를 탐구하는 전시 홍보관을 제안한다.



## 04 Process

### 전시 시퀀스

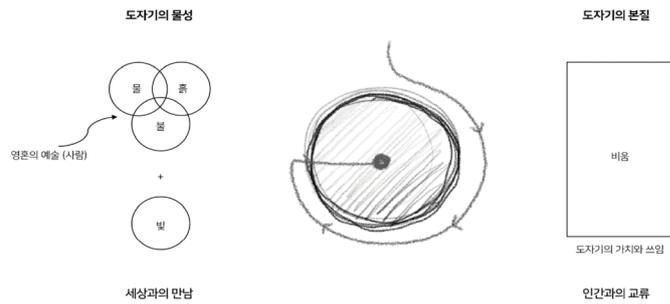


도예의 내면으로 흘러가는 과정

인간과 처음 관계를 맺는 도자기의 물성(외면)을 전시에서도 첫인상을 주는 부분에서 보여준다. 물과 흙은 공간을 이루는 재료로, 불은 매스, 빛은 인간과 공간의 매개체로 정의하여 공간 속에서 흙과 물의 물성을 빛을 통해 보여주고, 강조한다.

/

도자기의 진정한 가치와 쓰임은 비워진 공간에서 온다. 즉, 도자기의 비워진 공간을 통해서 인간과의 교류가 일어난다. 전시의 끝부분에서 비움을 통해 진정한 본질을 알게 된다.



## 05 Plan

### 1F Floor Plan

1. 도자기 물성 전시관
2. 도자기 미래 전시관
3. 도자기 본질 전시관
4. reception\_도예 작업실
5. community center\_도예 클래스

### B1 Floor Plan

6. 도자기 역사 전시관

### 2F Floor Plan

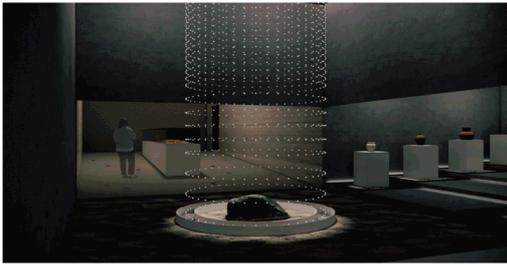
7. 도자기 본질 전시관
8. community center\_관매전



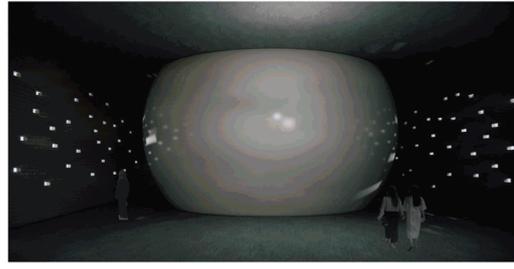
## 06 View



1. 도예 작업실 \_reception 이천 도예에서 가장 첫 번째로 만나는 공간. 사람들에게 가장 익숙한 도자기의 모습을 보여줄 수 있도록 도예 작업실을 재현해두었다. 방문객은 작업실을 거치며 도예 관련 전시 홍보편임을 알 수 있고, reception에서 전시 티켓팅과 관련된 안내를 받을 수 있다.



3. 도자기의 끝없는 색과 형태, 도자기의 첫인상, 물성을 보여주는 이천 도예의 두 번째 전시공간. 석재 오브제와 그 주변을 따라 흐르는 물, 바닥의 흙을 지나 바닥에 찍히는 발자국을 통해 물과 흙으로 빚어 불로 구워내는 과정과, 인간의 예술이 담기는 모습까지 경험할 수 있다. 또한 방 전체를 둘러싼 흰 벽에 걸려진 다양한 유약의 레이어들을 통해 도자기 색채의 깊이감을 경험할 수 있다.



2. 도자기의 물성과 본질이란, 이천 도예의 첫 번째 전시공간으로, 로비 전장의 거울과 바닥의 돌은 도자기의 물성인 물과 흙을 나타낸다. 전시장 내부에 들어서면 도자기를 닮은 듯한 곡선이 시선을 압도한다. 벽면을 따라 걸으며 반데린 벽의 돌을 통해 도자기를 사용하는 모습, 도자기가 만들어지는 과정 등 도자기와 관련된 영상을 엿볼 수 있다. 이 공간을 통해 방문객은 도자기의 물성과 본질을 가볍게 경험할 수 있다.



4. 도자기의 과거, 현재, 미래를 그린다. 아외 공간과 슬로프도 연결된 지하 공간으로 들어가면 마치 가마터와 같은 풍경이 펼쳐진다. 굵은 행위와 유약을 통해 변화해온 도자기 변천사의 시작 부분인 셈이다. 가마와 같은 형태의 통로를 지나면 세계로 뻗어나간 청자와 우리나라 고유의 아름다운 색을 가진 백자의 모습을 볼 수 있다. 지상층에서는 깨진 도자기 파편들을 전시함으로써 폐도자기의 환경적 문제와 해결 방안을 제시한다.

## 06 View



5. 다시 도자기의 본질로 \_도자기의 진정한 가치는 무엇인가? 도자기의 역사와 물성을 이해한 방문객들은 이 공간에서 도자기의 진정한 본질을 경험할 것이다. 2번 공간에서 경험했던 곡선의 벽면이 도자기를 상징한다는 것을 알고, 그 내부의 텅 비워진 공간을 보며 비워진 공간을 통해 진정한 도자기의 쓰임이 이루어 진다는 것을 알 수 있다. 또한 2번 공간의 벽면의 틈으로 발린 도자기 관련 영상이 온 벽면에 재생되고 있는 것을 보며 2번 공간이 도자기의 본질에 대한 내용이라는 것을 알게 될 것이다.



6. 인간과 도예 \_community center. 이천 도예의 부속시설. 1층은 도예인을 위한 공간, 2층은 방문객을 위한 공간으로 나누어져 있다. 방문객은 2층에서 직접 도예 체험을 할으로써 앞서 보았던 도자기의 물성을 직접 경험하고, 판매시설에서 도자기를 구매할 수 있다. 도예인은 1층의 전용 출입구를 통해 출입하고 커뮤니티 공간, 도예 연구시설, 잔디언스 등 등의 시설을 이용할 수 있다.