

# Proposals for Improving Local Revitalization for Isolated and Reclusive Single-Person Youth Households –Tactical Urbanism Based Community Public Design–

Jisu Je<sup>1</sup>, Seungmin Park<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Department of Creative Convergence Design/Interdisciplinary Program in Sustainable Living System, Graduate School, Student, Korea University, Seoul, Korea

<sup>2</sup>School of Art & Design, Professor, Korea University, Seoul, Korea

---

## Abstract

**Background** The number of single-person households in modern society continues to increase, exacerbating issues of isolation and reclusion due to the weakening of social networks. The isolation of young single-person households leads to social and economic challenges, that require local solutions. Tactical urban planning is a user-centered DIY urban planning method that improves public value by utilizing idle spaces in the region. This study aims to solve the problem of isolation and hiding of single-person youth households through Tactical Urbanism.

**Methods** User experiences are investigated through surveys and in-depth interviews, and data are analyzed using various statistical analysis methods and qualitative research methods such as open coding, axis coding, and selective coding. Based on the derived insights, we propose an improvement direction for community public design and regional revitalization.

**Results** The analysis suggests that it is necessary to expand the culture and arts experience, public design of user-centered libraries and communities, and effective use of idle spaces. Based on this, practical alternatives were suggested, focusing on community public design for the formation of social networks and regional revitalization of youth.

**Conclusions** The direction of community public design based on tactical urbanism is effective in solving the problem of isolation and hiding of single-person youth households. This study presents six alternative directions: expanding opportunities for cultural and artistic experience, introducing user-centered library public design, supporting public design for community revitalization, effectively utilizing local representative spaces, reorganizing idle land spaces, and sharing social lifestyles. To enhance community solidarity and to improve the quality of life for single-person youth households, we propose strategies aimed at reducing social isolation and building consensus to alleviate stress. Additionally, personalized support should be provided to help individuals discover their interests and goals. Furthermore, the study is expected to contribute to regional development by revitalizing the region and inducing residents' participation through social exchange.

**Keywords** Single-Person Youth Households, Isolation and Seclusion, Community Public Design, Revitalization of Local Areas, Tactical Urbanism

---

This paper is excerpted and summarized from the 2025 master's thesis of Jisu Je.

\*Corresponding author: Seungmin Park (eliotpark@korea.ac.kr)

*Citation:* Je, J., & Park, S. (2025). Proposals for Improving Local Revitalization for Isolated and Reclusive Single-Person Youth Households–Tactical Urbanism Based Community Public Design–. *Archives of Design Research*, 38(1), 311-332.

<http://dx.doi.org/10.15187/adr.2025.02.38.1.311>

**Received :** Oct. 23. 2024 ; **Reviewed :** Jan. 13. 2025 ; **Accepted :** Feb. 10. 2025

**pISSN** 1226-8046 **eISSN** 2288-2987

**Copyright :** This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

### 1. 1. 연구 배경 및 목적

사회적 변화로 1인 가구가 증가하면서 삶의 전반적인 영역에 변화를 가져왔지만 국회미래연구원의 ‘한국인의 행복 조사(2021)’에 따르면 1인 가구의 행복도는 다인 가구에 비해 낮은 것으로 나타났다. 특히, 1인 청년 가구는 사회적 관계망이 약해 고립 위험이 높아졌고, 이로 인해, 외로움과 경제적 어려움을 겪고 있다. 그러나, 청년은 전통적으로 복지 정책의 주요 대상이 아니었기에 지원도 부족한 상황이다.

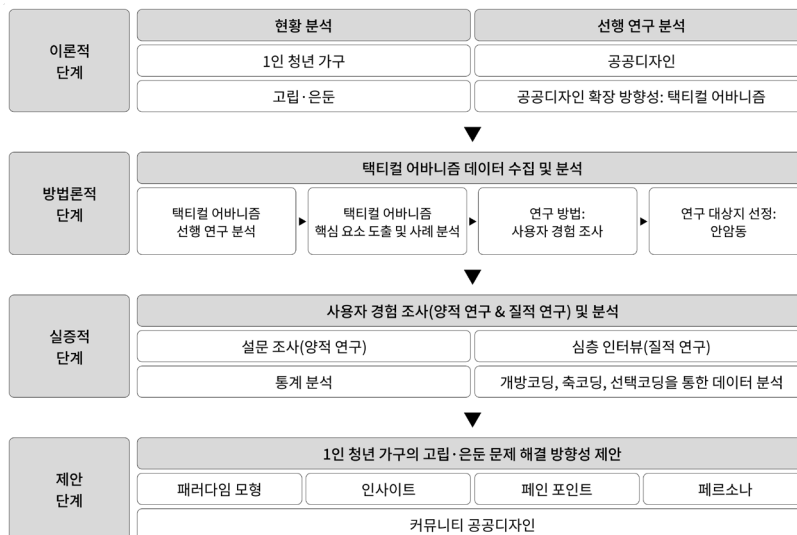
이러한 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제를 해결하기 위한 지역적 대안으로 택티컬 어바니즘이 제시된다. 휴먼 스케일과 지역성에 초점을 맞춘 도시 계획을 위해 뉴어바니즘(New Urbanism)이 등장하였지만, 이 또한 지역에서 발생하는 문제들을 해결하기에는 역부족이었다. 급변하는 환경과 불확실성 속에서 뉴어바니즘의 한계를 보완하고자 등장한 개념이 바로 ‘택티컬 어바니즘(Tactical Urbanism)’이다. 이는 아래로부터의 도시 계획, 상향식의 수행 과정으로, 폐쇄적이고 전문가 중심의 기존 도시설계 방식과 달리, 다양한 주체들이 지역 내 유휴공간을 활용하여 공공 가치를 높이고, 사용자 중심의 해결책을 제시하는 방식이다. 현재, 1인 가구의 열은 사회적 관계망으로 인한 심각성과 해결의 필요성에 대한 논의는 지속되고 있으나, 고령의 1인 가구에 비해 1인 청년 가구를 위한 구체적인 대안 제시는 여전히 부족한 실정이다. 또한, 국내에서의 택티컬 어바니즘 연구는 해외에 비해 활발하지 않으며, 대부분이 사례 분석을 통한 시사점 제시에 그치고 있다. 따라서, 향후 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제를 해결하기 위해서는 실증적 연구와 더불어 지역 기반의 사회 연대 강화를 위한 구체적인 방안이 필요하다. 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제는 사회적 단절과 지역 공동체의 약화를 초래할 뿐만 아니라, 개인의 삶의 질과 도시의 지속 가능성을 위협하는 중요한 사회적 문제이다. 이에 본 연구는 이를 해결하기 위해 지역 활성화와 사회적 연결을 촉진하는 방안을 제시하고, 공동체 기반의 해결책을 모색함으로써 지속 가능한 도시와 건강한 사회를 구축하는 데 기여하고자 한다.

### 1. 2. 연구 범위 및 방법

고립·은둔은 개인적 차원을 넘어 지역 사회와의 연결 및 공적인 지원이 필요한 사회적 문제이다. 또한, 1인 청년 가구가 손쉽게 도움을 받을 수 있도록, 지역 공동체와 밀접하게 연결되는 공공디자인의 역할에 주목하며, 이를 해결하기 위한 실질적 방안을 모색하기 위해 관련 선행 연구를 분석하고, 사회적 관계망 형성과 소통 및 연대 강화를 위한 방안을 제시한다. 이를 바탕으로, 사용자 중심의 택티컬 어바니즘을 활용하여 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제가 심각한 지역을 선정하고 사용자 경험 조사를 진행한다.

사용자 경험 조사는 양적 연구와 질적 연구를 이용한 통합 연구 방법으로, 통계 방법을 통한 설문 조사 데이터와 개방코딩, 축코딩, 선택코딩을 통한 심층 인터뷰 데이터를 분석한다. 이를 종합하여, 패러다임 모형, 인사이트, 사용자 페인 포인트를 도출한다. 최종적으로, 지역 사회 내 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제를 해결하기 위한 택티컬 어바니즘 기반의 커뮤니티 공공디자인 방향성을 제안한다. 본 연구의 구체적인 프로세스는 [Table 1]과 같다.

Table 1 Research process



## 2. 현황 분석 및 연구 방향성 모색

### 2. 1. 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제

행정안전부에 따르면, 1인 가구는 2013년 687만 가구에서 2022년 972만 4256가구로, 약 40% 증가하여 전체 가구의 41%를 차지하였다. 이는 전체 인구수는 감소했지만 가구 당 구성원 수는 줄었으며, 1인 가구가 급증했음을 보여준다. 행정안전부의 ‘행정안전통계연보(2023)’에 따르면, 1인 가구 전년 대비 증가율은 20대 2.7%, 30대 3.8%, 60대 4.3%, 70대 이상 5.4%로, 1인 가구가 증가하고 있음을 확인하였다. 특히, 2022년 10~30대 1인 가구는 319만 7368가구로, 5년간 30% 이상 급증하였다. 통계청의 ‘연령별 1인 가구 비율(2022)’에 따르면, 29세 이하 1인 가구는 전체의 19.8%(141만 8000가구)로 가장 큰 비중을 차지하고 있어 1인 청년 가구의 증가에 주목할 필요가 있다.

1인 청년 가구 증가는 여러 사회적, 문화적, 경제적, 기술적 요인이 복합적으로 작용한 결과이다. 도시화와 고용 불안, 경제적 부담 증대는 청년들이 상황에 따라 쉽게 변화할 수 있는 1인 가구로서 살아가도록 영향을 미쳤다. 국민권익위원회의 통계에 따르면, 1인 청년 가구 증가 원인 중 경제 여건 악화가 44.2%로 가장 큰 비중을 차지하였다. 장정섭 교수는 청년 세대의 위험 기피 성향이 이러한 현상을 강화했다고 분석하며, 일자리 불안과 높은 물가로 인해 청년들이 1인 가구 생활을 선택하고 있다고 설명하였다. 또한, SNS와 비대면 사회적 관계망 발달로 청년들은 공동체 없이도 관계를 형성하며, 도시형 주거시설의 발달로 혼자 사는 환경이 더욱 긍정적으로 인식되고 있다. 이와 더불어, 개인주의적 가치 확산, 독립적인 생활 추구하고 다양한 가족 형태의 인정은 1인 가구 증가의 또 다른 요인으로 작용하고 있다.

그러나, 1인 가구의 사회적 고립감과 경제적 어려움은 문제로 나타났다. 국회미래연구원의 ‘한국인의 행복 조사(2021)’에 따르면, 1인 가구의 행복도는 다인 가구에 비해 낮았다. 또한, ‘통계로 보는 1인 가구 보고서(2022)’에 따르면, 1인 가구의 가족 관계와 인간관계 만족도는 전체 가구보다 각각 6.8% 포인트, 6.1% 포인트 낮았다. ‘서울시 1인 가구 실태조사 및 제도 개선 학술연구(2021)’에 따르면, 1인 가구의 13.6%가 사회적 고립감을, 62.1%가 외로움을 인식하고 있다. ‘통계로 보는 1인 가구 보고서(2022)’ 소득 분포에 따르면, 경제적으로도 1인 가구의 연 소득은 낮으며, 그중에서도 청년층의 자산 빈곤율은 27.0%로 가장 높은 수치를 보였다. 이러한 우울감과 고립감의 증가는 1인 가구의 사회적 고립 문제와 경제적 불안정이 앞으로도 계속 확대될 것임을 시사한다.

1인 가구의 사회적 고립과 경제적 어려움은 심각한 문제를 초래하고 있다. ‘고립’은 정서적·물리적으로 6개월 이상 고립 상태가 지속되거나 사회적 관계가 현저히 적은 경우로 정의된다. ‘은둔’은 외출이 거의 없이 집에서만 생활하는 상태가 6개월 이상 지속되거나 사회적 관계가 거의 없는 경우로 정의된다. ‘고립 청년’은 타인과 유의미한 사회적 관계가 부족한 사람들, ‘은둔 청년’은 그중에서도 제한된 물리적 공간에서만 생활하는 이들을 말한다. 한국보건사회연구에 따르면, 고립·은둔 청년은 도움과 지지체계의 부족으로 고립과 은둔 상태에 빠진 것으로 나타났다. 2023년 기준, 전체 고립·은둔 청년은 약 51만 6000명으로 추정되며, 이들 중 20대 후반에서 30대 초반이 약 70%를 차지하고 있다. 고립·은둔의 주요 원인은 실직, 심리적 어려움, 인간관계 문제, 외출의 귀찮음 등이었다. 고립·은둔 기간이 길어질수록 재고립·은둔 경험률이 증가하며, 고립·은둔 청년의 45.6%는 재고립·은둔 상태로 돌아온 경험이 있다. 고립·은둔 청년들은 경제적 어려움과 소통 기술 부족으로 인적 네트워크 및 역량이 부족하며, 이는 직면하는 사회적 어려움에 대한 낮은 적응력과 실패에 대한 취약한 회복 탄력성으로 연결된다. 이들은 일반적으로 낮은 행복감과 전반적인 건강 악화로 이어질 수 있으며(민보경, 2022), 장기적으로 우울증과 같은 정신 질환 장애를 동반할 수 있다.

청년은 전통적인 사회복지의 주요 대상이 아니었으나, 1인 청년 가구의 사회적 고립 문제는 전체 사회에 영향을 미친다. 청년 재단 연구(2023)에 따르면, 고립·은둔 청년은 저출산, 노동력 부족을 악화시키며, 이로 인한 사회적 비용은 연간 7조 원에 달한다. 고립·은둔 상태 장기화로 인해 청년이 기초 생활 수급자로 전락할 경우, 자녀의 사회적 고립이 부모에게도 이어져 사회적 순환 구조를 무너뜨리며, 사회 시스템의 지속 가능성에 부정적 영향을 미친다. 따라서, 이를 해결하기 위해서는 세대 간 소통과 연대가 필요하다. 고립·은둔 청년은 자발적인 노력을 통해 현 상태를 벗어나려 할 수 있으며(김성아, 2023; 정세정 & 김기태, 2022), 이들을 위한 경제적 지원(57.2%), 여가 활동 지원(44.7%), 일자리 및 공부 기회 제공(42.0%), 심리 상담(36.8%) 등 다각적인 지원을 통해 청년들의 사회 재통합과 예방적 지원체계 구축이 필요하다(한국보건사회연구원, 2020).

### 2. 2. 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제 해결을 위한 경험 디자인 고려 요소

이러한 현황 분석을 바탕으로, 본 연구에서는 다음과 같은 가설을 제시한다. 첫째, 사회적 관계망 형성은 1인 청년 가구의 삶에 긍정적 영향을 미치며, 이를 통해, 고립·은둔을 예방할 수 있다. 둘째, 커뮤니티 효과성이 큰 공공디자인은 사회적 관계망과 교류를 촉진하여 공동체 회복에 기여할 수 있다. 청년들의 일상생활과 밀접하게 연결된 지역적 접근은 청년들의 삶의 질을 향상하고 고립·은둔 문제를 해결하는 데 효과적이다. 마지막으로, 태티컬

어바니즘을 통한 커뮤니티 공공디자인은 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제를 해결하는 효과적인 방향성이며, 기존 공공디자인의 한계를 개선하고 사용자 중심의 문제 해결에 기여할 수 있다.

한성민과 이숙중(2018)은 1인 청년 가구 삶을 위한 이웃 관계, 지역 소속감, 단체 참여의 사회 자본이 긍정적 영향을 미친다고 발견하였다. 노가빈, 이소민, 김제희(2021)는 청년 은둔형 외톨이의 고립·은둔 배경으로 노동 시장에서의 소외, 생산적 인간상을 강요하는 사회, 정서적·육체적 소진 상태를, 사회·심리적 고립 배경으로 가정 또는 학교에서의 정서적 고립, 경제적 요인으로 인한 정서적 고립이라 도출하였다. 민보경(2022)은 1인 가구의 사회적 고립과 행복의 관련성을 살펴보고 주요 변수로 생활 수준, 건강, 대인 관계, 안전감, 공동체 소속감, 미래의 안정성, 좋아하는 일의 시간과 양, 동네 환경, 일 만족감을 제시하였다. 배은석, 박상미, 박해공(2022)은 1인 청년 가구의 사회적 고립감의 원인으로 삶의 만족도와 디지털 리터러시를 분석하였다. 나현윤(2022)은 고립·은둔 문제를 회복하기 위해 다양한 커뮤니티 참여의 중요성을 강조하였다. 김성아(2023)는 외로움과 사회적 고립감의 영향 요인을 경제적 취약, 사회적 관계망, 정신 건강, 사회적 안정망으로 분류하였다. 최성수, 신혜형, 김학평, 이영주, 황보람, 강성완(2023)은 청년의 인지된 고립감이 우울의 주요 위험 요인임을 지적하였다. 류주연, 성기옥, 김수진(2023)은 자의적·타의적 단절로 인한 사회적 고립을 주장하며, 정책적 지원의 필요성을 강조하였다.

선행 연구 분석 결과, 1인 청년 가구의 삶에 영향을 미치는 요인으로 건강, 행복감, 만족도, 신뢰도, 소속감, 경제적 자립, 지원 및 예방을 도출하였다. 이 요인들은 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제를 해결하는 데 중요한 역할을 하며, 이를 개선하기 위해 요인과 공공디자인 기능 간의 상호 연결성을 분석하였다. 공공디자인은 지역 정체성을 반영하여 도시 문화 환경을 변화시키고, 사용자 중심의 지역 및 커뮤니티 확대를 통해 사회적 관계망을 형성하는 데 중요한 역할을 한다(황선영, 2008; 안현정 & 이영화, 2008). 특히, 접근성과 지역 정체성을 강조하는 공공디자인은 사용자 경험의 'Pleasurable'과 'Meaningful' 요소를 강화하여, 주민 간의 소통을 증진하고, 지역의 고유한 잠재적 가치를 드러내며 궁극적으로 경제적 발전에도 기여할 수 있는 것으로 나타났다(곽지혜 & 김보연, 2017). 따라서, 공공디자인의 개선 영향 요인은 사용자 중심 접근, 커뮤니티 확대, 사회적 관계망 형성, 지역 정체성 확립으로, 이러한 접근 방식은 1인 청년 가구의 사회적 고립감과 경제적 불안을 해결하는 데 기여할 것이다.

---

### 3. 이론적 고찰

#### 3. 1. 공공디자인

##### 3. 1. 1. 공공디자인 개념 및 특성, 고려 요소

공공디자인의 개념은 시대에 따라 다양한 양상으로 변화하고 있다. 초기에는 공공장소의 물리적 장비를 구성하여 사회·문화적 가치를 조절하고 도시 경관을 개선하는 활동으로 정의되었다(행정안전부, 2007; 서울시도시디자인조례, 2008). 공공디자인은 공공 공간과 시설물을 사회 구성원이 쉽게 이용할 수 있도록 계획하고 실행하는 통합적 디자인 활동으로 도시 고유 이미지를 창출하는 역할을 하였다(서울시정 개발 연구원, 2008; 행정중심복합도시공공디자인설계용역과업내용서, 2008). 또한, 공공디자인에 관한 법률안(2006)과 문화체육관광부(2007)는 공공기관이 관리하는 공간, 시설, 용품, 정보 등의 심리적, 상징적, 기능적 가치를 높이는 창조적 행위로 공공디자인을 정의하였다. 즉, 2000년대 초반 공공디자인은 주로 물리적 시설물 개선에 중점을 두어 발전하였다.

최근 공공디자인의 개념은 물리적 공간을 넘어 도시민의 삶과 문화적 가치를 담은 총체적인 의미로 확장되었다(김은주 & 서지은, 2012; 권영길, 2010). 공공디자인은 공공성을 실현하는 가치 중심의 디자인으로, 사적 객체성과 공적 보편성을 동시에 존중하며 발전해 왔다(오창섭, 2007; 박영태, 2014). 토머스 헤드윅은 이를 “더 나음을 위한 변화”로, 모두를 위한 문제 해결의 가능성을 제시하였다. 따라서, 최근 공공디자인에는 시민 참여와 소통을 중시하는 변화가 요구되며, 하향식 수행에서 벗어나 아래로부터의 변화가 필요하다(박변갑 & 지용규, 2021). 또한, 심미적·지역적 요인을 고려하여 지역 정체성을 확립하고, 물리적 요소와 문화나 역사 등 비물리적 요소가 유기적으로 결합한 디자인을 통해 지속적인 유지와 보수가 필요하다(양명, 2022; 김은주 & 서지은, 2012; 황선영, 2008).

##### 3. 1. 2. 공공디자인 유형과 사례

새롭게 정의된 공공디자인은 물리적 시설의 개념에서 벗어나, 도시민의 삶과 문화적 가치를 담은 총체적 의미로 확장되고 있다. 공공디자인의 변화는 결과 중심에서 과정 중심으로, 물리적 가치에서 비물리적 가치로 이동하며, 사용자와 지역의 정체성, 사회적 심리를 반영하는 방향으로 구체화되었다. 국내외 공공디자인 사례 분석을 통해 국내는 교통 프로젝트, 해외는 열린 공간을 활용한 문화·예술 체험 중심의 커뮤니티 프로젝트가 두드러졌으며, 공공디자인이 지역 정체성 강화와 자연을 포용하는 사회적 가치 실현에 기여하는 것으로 나타났다.

최근 사회가 추구하는 가치와 미래 방향에 따라 공공디자인의 유형과 대표 사례를 [Table 2]와 같이 정리하였다. 도서관 공공디자인은 독서, 학습, 휴식 등 다양한 활동을 지원하며, 물리적·디지털 공간을 연결하여 접근성을 높였다. 교통 공공디자인은 지역성과 도시 정체성을 반영하여 인식 재고를 통한 대중교통 이용을 촉진하고 도시 이미지 향상을 위한 차별화된 전략으로 시도되었다. 커뮤니티 공공디자인은 비대면 상황에서도 참여형 체험 프로그램을 통해 계층 간 유대감을 강화하였다. 헬스케어와 위생 시설 공공디자인은 감성적인 디자인으로 기능적·심리적 요구를 충족하며 주변과 조화를 이루는 새로운 정체성을 창출하였다. 교통, 헬스케어, 위생 시설 공공디자인은 사회적·유니버설 디자인을 고려하고, 도서관과 커뮤니티 공공디자인은 문화·예술 경험을 제공하는 형태로 발전하였으며, 공공디자인 전반에서 지속 가능성과 환경적 요소가 중요한 키워드로 발전하고 있다.

Table 2 Type of public design

| 공공디자인 유형 | 도서관 공공디자인                                                                         | 교통 공공디자인                                                                          | 커뮤니티 공공디자인                                                                        | 헬스케어 공공디자인                                                                         | 위생 시설 공공디자인                                                                         |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 사례       | Springdale Library                                                                | Doha Metro                                                                        | Yuanheguan Village                                                                | Maggie's Leeds                                                                     | The Tokyo Toilet                                                                    |
| 위치       | 캐나다                                                                               | 카타르                                                                               | 중국                                                                                | 영국                                                                                 | 일본                                                                                  |
| 이미지      |  |  |  |  |  |

### 3. 1. 3. 커뮤니티 공공디자인과 사례

커뮤니티는 지역성, 사회적 상호작용, 공통의 유대라는 3가지 구성 요소로 정의되며, 양질의 도시 공공 공간은 커뮤니티 활성화에 필수적이다(김미영 & 문정민, 2011). 커뮤니티 공공디자인은 문화적·역사적·사회적 측면을 반영하여 지역 정체성과 자부심을 강화하며, 사용자 중심의 유연한 사회적 환경을 조성한다. 커뮤니티 공공디자인에 나타나는 커뮤니티 구성 요소의 빈도를 조사하여 그 영향력을 파악하고자 커뮤니티 공공디자인 사례를 분석하였다. [Table 3]의 분석 결과에 따르면, 지역성, 사회적 상호작용, 공동성이 높은 디자인은 커뮤니티 활성화에 긍정적인 영향을 미쳤다. 커뮤니티 공공디자인은 예술적 개입을 통해 창의성을 자극하고 사용자 중심의 커뮤니티 확대 및 사회적 관계망 형성, 지역 정체성 확립을 통해 사회적 고립 감소와 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제 해결에 중요한 역할을 한다. 현대 사회는 소통 부족으로 커뮤니티의 필요성을 논의하고 있으나, 구체적인 해결 접근법 및 방향성이 부족하다. 따라서, 이를 해결하기 위한 커뮤니티 공공디자인의 역할과 방향성을 재조명할 필요가 있다.

Table 3 A Comprehensive Analysis Table of Community Public Design Cases

| 사례 종합 분석표                       | 빈도 표시: ○ 1회, ● 2회 이상                              | 사례                                                                               | 공간 특성                        | 연출 방법                                             | 사례                                | 공간 특성                                             | 연출 방법                                                                            |
|---------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|---------------------------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>부동산 개발/보존</b>                | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ●<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>○ 방문 시간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영<br>● 공간의 다양적, 다양한, 세심한, 편리한 등 지원     | <b>포스트 펍리</b><br><b>문화유형</b> | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>대우 물리문화재단</b>                  | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>○ 공간의 다양적, 다양한, 세심한, 편리한 등 지원<br>● 공간의 다양적, 다양한, 세심한, 편리한 등 지원   |
| <b>인민 보로마켓 (Borough Market)</b> | <b>지역성</b> ●<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 | <b>제주안민체육관</b>               | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>강동구청 열린 마을</b>                 | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 |
| <b>뉴부시 마켓플레이스</b>               | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 | <b>도쿄 메트로</b>                | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>스트리트 페니 (Street Furniture)</b> | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 |
| <b>일가리온</b>                     | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 | <b>에코리움</b>                  | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>영도 마켓플레이스</b>                  | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 |
| <b>해운대역 에코리움</b>                | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 | <b>오산비둘기문화재단</b>             | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>강남구 문화재단</b>                   | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 |
| <b>아트센터 에코리움</b>                | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 | <b>울산도서관</b>                 | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>아현문화재단</b>                     | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 |
| <b>사대문로 에코리움</b>                | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 | <b>국립세종문화재단</b>              | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>가평문화재단</b>                     | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 |
| <b>가평문화재단</b>                   | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 | <b>대한사관학교</b>                | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>이름</b>                         | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 |
| <b>부산시민공원</b>                   | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 | <b>강남구 예술원</b>               | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>마포문화재단</b>                     | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 |
| <b>경기문화재단</b>                   | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 | <b>영주역</b>                   | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>부산영도</b>                       | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 |
| <b>엑스퍼트</b>                     | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 | <b>달랑역</b>                   | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>북촌역</b>                        | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 |
| <b>개포동 문화재단</b>                 | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 | <b>금천문화재단</b>                | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>북촌역</b>                        | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 |
| <b>전지점</b>                      | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 | <b>중앙역</b>                   | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>북촌역</b>                        | <b>지역성</b> ○<br><b>사회적 상호작용</b> ○<br><b>공동성</b> ○ | <b>연출 방법</b><br>● 전통과 현대를 조화롭게 연출, 지역 고유의 특성을 연출<br>○ 다양한 공간의 유연적 대응 수 있도록 공간 운영 |

### 3. 1. 4. 공공디자인의 역할 및 방향성

공공디자인은 사용자와 주민의 요구를 반영하며 도시의 외관과 문화를 변화시키고, 생활 환경 개선, 공동체 의식 증진, 경제적 효과 창출, 사회적 상호작용 강화 등으로 도시 경쟁력에 기여한다(이성, 2023; 황선영, 2008). 그러나, 기존 공공디자인은 공공기관 주도로 시민 참여가 제한적이고, 물리적 시설물에 한정되어 다양한 형태의 디자인을 포함하지 못했다(이상규 & 나진, 2014; 설영동, 2023). 또한, 일회적이고 파편화된 디자인으로 인해 공공성의 본질이 약화하고 있다(이상규, 2008). 마지막으로, 개인과 공동체, 사회와의 연결로 관계 형성 및 공동체를 회복하려는 접근이 필요하다(설영동, 2022). 이를 극복하기 위해 공공디자인의 확장 방향을 [Table 4]에 제시하였다. 공공디자인은

다양한 주체의 참여와 협력을 통한 쌍방향 소통을 강조하며(설영동, 2023; 박변갑, 2021), 물리적 공간을 넘어 서비스와 사회적 관계로 확장될 필요가 있다. 또한, 커뮤니티 과정에서 이해관계자의 참여가 중요하고(설영동, 2023), 공공성과 심미성을 균형 있게 유지하며 지역 정체성을 강화해야 한다(이민성, 2022). 마지막으로, 지속 가능한 환경을 위해 열린 녹지 공간을 확보하고 시민 건강을 고려해야 한다(이양숙 & 최익서, 2021).

Table 4 The direction of expansion of public design

| 공공 디자인의 확장 방향성                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 관계/활동의 영역으로 확장, 해석성, 타자성, 개인적 경험, 자발적 참여                                                                                                    | 비물리적, 시설이 아닌 가치를 실현 하는 영역                                                                                                                                                                                                                                          | 의사결정 과정, 커뮤니티 형성, 소통, 협력, 이해관계자, 과정의 공유                                                                                                                                                                                                                 | 문화 예술 향유 인식 및 기회 확대, 일상 속 발견, 아트, 미디어 아트, 예술                                                                                                                                                                                                                                                                      | 녹지 재배치, 열린 공간에 대한 니즈, 지속가능 환경 추구, 안전, 건강, 복지                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 객체와 주체의 관계 재정립                                                                                                                              | 비물리적 영역으로의 확대                                                                                                                                                                                                                                                      | 커뮤니티를 통한 소통 및 협력의 과정                                                                                                                                                                                                                                    | 공공성과 심미성의 균형                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 열린 공간의 확보와 지속가능                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>경험과 참여</b><br>주민들이 일상에서 풍요로운 문화생활을 누릴 수 있도록 문화 경험 및 나눔을 제공하기 위해 시작되었다. 공연장, 연습실 등 공간을 제공하기도 하며, 예술을 경험하고 참여할 수 있는 기회를 제공하는 방향으로 확대되고 있다. | <b>비물리적 영역, 가치의 실현</b><br>시민 주도형 시장으로, 많은 시민 주체를 위한 관계가 시장 밖의 다양한 프로그램으로 이어지면서 관계의 질을 높여 커뮤니티를 형성한 것이다. 도심 농부 시장에서 신선한 먹거리는 소비자의 건강과 구미를 충족시켜주는 것을 넘어 건강한 먹거리와 연결되는 지속가능한 유통망에 대해 시민들의 관심과 참여를 확대해 가는 데 기여한다. 마른새 시장의 경험과 역동성은 상호 간 가치를 공유하면서 새로운 사회적 관계를 형성하고 있다. | <b>커뮤니티, 소통하고 협력하는 과정</b><br>'우리 동네 가게 아트테라피 서당'은 언택트와 인터랙티브의 합성어로, 지역 예술가들이 지역 내 열악한 소상공인 정보의 인터랙티브와 공간 리모델링, 브랜드 개발, 상품 패키지 디자인 등을 맞춤형으로 지원하는 프로젝트이다. 이를 통해, 예술가는 자신의 지와 역량을 알릴 수 있는 기회를, 소상공인은 달란트 가게 인터랙티브를 통해 예술을 접하는 등 예술을 통해 지역 상권이 활기를 되찾는 것이다. | <b>공공성과 심미성</b><br>서울 강남구 가리 공공 설치된 강남미디어아트갤러리에서 '강남구 예술로'라는 슬로건으로 선보인 예술작품을 확인할 수 있다. 강남구는 2020년 가리수길 일구에 위치한 '신사 다이나믹그리드'를 시작으로, 청담 한류스타거리의 '청담 미디어아트스트리트' 순수 예술 작품을 감상할 수 있는 '청담사거리 아트로드'를, 구름을 형상화한 디자인의 '새작사거리 어반플레이드' 등 미디어 갤러리 4개소를 운영하고 있다. 갤러리가 1관, 2관으로 나뉘는 것처럼 일상 속에서 다양한 예술 작품을 감상할 수 있게 거리를 조성한 것이다. | <b>열린 공간, 지속가능</b><br>환경 조성 공공 복후 우수상을 수상한 서대문구청 북문도시로워 '신기한 놀이터 조성 사업'은 어린이 디자인이들이 주도적으로 참여해 놀이터 조성 사례로, 어린이뿐만 아니라 가족, 고령자까지 함께 이용할 수 있도록 산책로, 텃밭 등에 디자인을 일체 공유의 가치를 실현했다. 강남구는 2020년부터 '열린 미술관'을 선보였으며, 구름 본관 2·3층을 전시 공간으로 주민들에게 미술품을 감상할 수 있도록 하였다. 이는 문화 예술 향유를 희망하는 주민뿐만 아니라 업무에 지친 구청 직원을 에게도 큰 호응을 얻고 있다고 한다. |
|                                                            |                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                    |

### 3. 2. 택티컬 어바니즘

#### 3. 2. 1. 공공디자인의 미래 전망과 택티컬 어바니즘

공공디자인의 미래는 지속 가능성을 위해 자연과 인간의 유기적 연결이 필요하며, 이해관계자의 참여를 통한 협력적 거버넌스가 중요하다(공공디자인 종합정보시스템, 2021). 이를 위해 주민 의견을 반영한 사용자 중심의 공공디자인과 택티컬 어바니즘을 활용한 지역 문화 중심의 시범 디자인이 필요하다(공공디자인 토론회, 2021; 공공디자인 종합정보시스템, 2021). 이 방식은 일시적인 설계를 통해 장기적 정책 수립 전에 문제를 해결하는 데 기여할 수 있다.

#### 3. 2. 2. 택티컬 어바니즘의 개념과 등장

택티컬 어바니즘(Tactical Urbanism)은 1984년 Michel de Certeau의 '전술적 도시화' 개념에서 시작되어, 소규모 활동을 통해 짧은 시간과 적은 자본으로 도시 공간을 일시적으로 활용하는 방식으로 발전하였다(Temel, 2006). 이는 2010년 뉴올리언스에서 공식 운동으로 자리 잡았으며, Mike Lyndon과 Anthony Garcia(2012)에 의해 체계화되었다. 이들은 택티컬 어바니즘을 단계적인 혁신을 통해 장기적인 변화를 추구하며, 시민 참여와 사회적 자본 개발을 목표로 하는 도시 개선 이론으로 정의하였다. 택티컬 어바니즘은 다양한 주체의 참여를 통해 개방적인 방식으로 진행되며(이도경 외, 2020; 구희상 외, 2019), 소규모 실험을 통한 낮은 위험으로 높은 보상을 추구한다(Bishop & Williams, 2012; 손동필 외, 2017). 또한, 자투리땅 같은 도시 공간을 일시적으로 활용하여 신속하게 문제를 해결하고, 초기 계획을 유연하게 수정할 수 있으며, 성공 시 지속적인 변화를 유도한다(Lyndon & Garcia, 2015; 송준환, 2017; 김영현 외, 2018). 최근 기후 변화와 자연재해 등 불확실성의 증가, 인구 구조 변화, 팬데믹 등 급변하는 환경 속에서 택티컬 어바니즘은 도시 문제 해결의 대안으로 다시 주목받고 있다(Bishop & Williams, 2012; Dotson, 2015; Spataro, 2015; 손동필 외, 2017).

#### 3. 2. 3. 택티컬 어바니즘의 유형, 특성 및 사례

택티컬 어바니즘은 공간과 시간을 효율적으로 활용하여 지역 문제를 해결하고 시민들의 인식 변화와 지역 연대를 강화한다. 이 접근법은 상업적, 문화 예술적, 스포츠 오락, 커뮤니티 활용의 4가지 유형으로 구분된다(홍익대공공디자인연구센터, 2019). 상업적 활용은 유희공간을 활용하여 야외 식사 및 쇼핑 환경을 제공하고, 문화 예술적 활용은 일상에서 특별한 예술 경험을 창출한다. 스포츠 오락 활용은 낙후된 공공 공간을 활동적이고 안전한 장소로 변화시키며, 커뮤니티 활용은 시민들에게 휴식과 소통의 공간을 제공하여 보행자 친화적인 환경을 조성한다. 이를 통해 택티컬 어바니즘은 도시 내 문화적 요소를 활용하여 사회 문제를 해결하고 지역 커뮤니티와 사회적 연결성을 강화하는 중요한 역할을 하고 있음을 확인하였다.

또한, 택티컬 어바니즘을 적용한 공공디자인 사례를 통해 특정 공간의 지역적·사회적 문제를 단기간에 효율적으로 해결할 수 있음을 확인하였다. 예를 들어, 1913 송정역 전통시장 개선에서는 보행길 형성, 광장의 동선 다변화, 보행자의 공간 확보 등 사소한 변화가 공간의 기능성을 회복하고 도시 환경 및 지역 이미지를 개선하는 데 긍정적인

영향을 미쳤다. 택티컬 어바니즘의 적용은 사용자를 중심으로 이해관계자 간의 교류를 확대하고 커뮤니티 활동을 강화하여 공동체 문화를 형성하는 데 기여하였다. 이러한 접근은 비용과 시간이 많이 드는 기존 시설과 달리 유휴공간에 문화적 요소를 일시적으로 추가함으로써 지역 문제를 해결하고 일상 공간의 가치를 높이며 환경 질과 도시 경관을 개선한다.

### 3. 2. 4. 택티컬 어바니즘의 핵심 요소 도출

택티컬 어바니즘의 효과와 가능성을 분석하기 위해 선행 연구를 바탕으로 도출된 핵심 요소들을 [Table 5]와 같이 정리하였다. 임승현, 김상경, 이경환(2022, 2023)은 택티컬 어바니즘이 쾌적성, 안전성, 기능성을 높여 사업 만족도와 지속성, 주민 참여 수준을 증가시키며, 이는 참여 의사와 장소 애착을 강화한다고 주장하였다. 김상경 외(2023)는 통행 유발 시설에 앞을 공간과 볼거리를 제공함으로써 사회적 활동과 사회성 지수가 향상된다고 분석하였다. 김지현(2023)은 택티컬 어바니즘을 실행 중심의 도시 공간 관리, 다양한 주체들의 효과 연결, 계획 체계 안과 밖의 연결 도구, 반복적이고 지속적인 수정과 관리로 정리하며, 유휴공간과 흥미로운 이벤트 활용을 제안하였다. 서유강(2023)은 택티컬 어바니즘의 핵심 요소로 일시성, 커뮤니티, 복합문화, 도시환경 및 이미지 개선을 도출하였다. 박종표(2020)는 장소특화 전략을 통해 유휴부지의 창의적 활용과 지역 이미지 전환을 기대하였다. 채진범(2020)은 도시 재생에서 커뮤니티, 제도 및 사업 실행, 도시 환경 개선, 홍보 및 경제적 효과의 긍정적인 효과를 강조하였다.

Table 5 Summary of previous researches related to Key Elements for Utilization of Tactical Urbanism

| 택티컬 어바니즘 핵심 구성 요소 |                 |                                                    |                   |                                                                                                                                                                                     |
|-------------------|-----------------|----------------------------------------------------|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| no.               | 연구자             | 주제                                                 | 구성 요소             | 구성 요소 설명                                                                                                                                                                            |
| a                 | 임승현(2022, 2023) | 도시재생사업에 적용 가능한 택티컬 어바니즘 기법 개발 및 적용 효과 분석           | 쾌적성               | 택티컬 어바니즘 사업을 통해 쾌적성, 안전성, 기능성이 향상될수록 사업의 만족도와 지속성, 주민 참여 수준이 증가할 것으로 나타남.<br>택티컬 어바니즘의 효과를 극대화하려면 쾌적하고 안전한 환경이 가능하도록 접근하기 쉬운 환경을 조성하고, 주민 공모 사업을 통해 사업을 추진하여 장기적으로 유휴공간 활성화에 기여해야 함 |
|                   |                 |                                                    | 안전성               |                                                                                                                                                                                     |
|                   |                 |                                                    | 기능성               |                                                                                                                                                                                     |
|                   |                 |                                                    | 사업 만족도            | 택티컬 어바니즘 기법을 도시재생사업에 능동적이고 전략적으로 적용하면 지역 주민들의 사업 참여 의사와 장소 애착이 높아지고 적극적인 행동을 유도할 수 있음을 보여줌, 이는 기존 도시재생사업의 한계를 보완하기 위한 효과적인 전략으로 활용될 수 있음                                            |
|                   |                 |                                                    | 사업 지속성            |                                                                                                                                                                                     |
|                   |                 |                                                    | 주민 참여 수준          |                                                                                                                                                                                     |
| b                 | 김상경(2023)       | 유휴공간에 택티컬 어바니즘 활용으로 인한 지역 주민들의 행태 변화 분석 및 해결 방향 제안 | 사회적 활동 증가         | 한 사람이 머무는 동안 다른 사람과의 만남과 대화를 유도함으로써 사회적 활동이 증가하고 사회성 지수가 높아지는 변화를 가져옴                                                                                                               |
|                   |                 |                                                    | 커뮤니티 효과           |                                                                                                                                                                                     |
|                   |                 |                                                    | 유휴공간 활용           | 유휴공간을 파크렛으로 조성하고 조경물을 설치하여 공간과 볼거리를 제공함으로써 공간의 용도를 변화시켜 도시 환경 개선 및 긍정적인 이미지를 이끌어 낼 수 있음                                                                                             |
|                   |                 |                                                    | 공간 쓰임의 변화         |                                                                                                                                                                                     |
| c                 | 김지현(2023)       | 택티컬 어바니즘의 적용과 실행 중심으로 도시 공간을 관리하는 수단으로써 발전 방향 확장   | 실행 중심의 도시 공간 관리   | 참여한 주민들과 관련자들에게 즉각적이고 창의적인 반응을 일으켰으며, 동시에 보다 적극적인 참여를 이끌어냄                                                                                                                          |
|                   |                 |                                                    | 다양한 주체들의 효과적인 연결  |                                                                                                                                                                                     |
|                   |                 |                                                    | 계획 체계 안과 밖의 연결 도구 | 택티컬 어바니즘의 자유로운 시도가 무조건 과정물 통해 실제 도시계획 결정 및 정책 수립과 결실을 가질 수 있도록 했으나 평가 수단 강구<br>하나의 영구적인 사실 계획에 의존하는 것이 아니라, 상황 변화에 맞는 적절한 사실 또는 공간 기능을 설치하고 수정할 수 있는 미시적 도시설계의 수단                   |
|                   |                 |                                                    | 반복적/지속적인 수정과 관리   |                                                                                                                                                                                     |
| d                 | 서유강(2023)       | 복합문화예술 용도로서의 택티컬 어바니즘 활용 가능성 제시                    | 일시성               | 기존 도시 공간을 단기간에 일시적으로 변화시켜 활력을 불어넣고, 이용자를 유도하는 역할                                                                                                                                    |
|                   |                 |                                                    | 커뮤니티              | 지역 주민과 이해관계자의 적극적인 개입을 통해 택티컬 어바니즘이 활용된 공간의 의미를 풍부하게 하며, 성공적인 결과를 이끌어 냄                                                                                                             |
|                   |                 |                                                    | 복합문화              | 기능적 다양화와 중첩 현상을 통해 서로 다른 집단의 상호작용을 촉진하고 지역 활성화에 기여                                                                                                                                  |
|                   |                 |                                                    | 도시 환경 및 이미지 개선    | 해당 시설물은 기존 장소성과 결합하여 단시간에 공간과 주변 환경을 변화시키고 대상지의 활력을 통해 많은 방문객을 유도함                                                                                                                  |
| e                 | 박종표(2020)       | 택티컬 어바니즘 장소특화 전략을 통한 상업지역 도시재활성화의 정책효과 분석          | 도시의 새로운 랜드마크      | 이용되지 않던 공간이 도시의 새로운 랜드마크가 되어 지역의 장소성과 이미지 전환 기대                                                                                                                                     |
|                   |                 |                                                    | 창의적 활동 실행         | 공공 유휴부지 활용으로 재정부담 없이 창의적 활동 실행 가능                                                                                                                                                   |
| f                 | 채진범(2020)       | 도시재생사업 실행수법으로서 택티컬 어바니즘 도입 효과에 관한 연구               | 일시적 활용            | 사용하지 않는 부동산의 활용도를 높일 뿐 아니라 지역 활성화, 지역 이미지 고양, 커뮤니티 강화 및 주민 참여 제고 등 도시 재생 효과를 가져오는 것을 확인                                                                                             |
|                   |                 |                                                    | 커뮤니티 관련 효과        | 참여 유도, 커뮤니티 활성화, 교육적 효과, 지역 시설 연계, 지역 전통성 제고, 택티컬 어바니즘의 효과는 지역 커뮤니티 활성화 및 역량 강화에 가장 크게 기여함                                                                                          |
|                   |                 |                                                    | 제도 및 사업 실행 효과     | 행정 절차 기간 단축, 제도 개선 기여, 효과성 사전 검증, 사업 확산, 즉각적 실행 가능                                                                                                                                  |
|                   |                 |                                                    | 도시 환경 개선 효과       | 휴식 공간 창출, 도시 경관 및 이미지 개선, 미사용 토지 효율성 증가, 자연 재해 극복                                                                                                                                   |
|                   |                 |                                                    | 홍보 및 경제적 효과       | 일자리 창출, 사업 비용 절감, 방문객 유치 효과, 수익 창출, 낮은 비용 큰 효과                                                                                                                                      |

선행 연구를 바탕으로 도출한 택티컬 어바니즘의 10가지 핵심 요소 중 [Table 6]과 같이 가장 많이 언급된 공간의 활용, 기능성, 커뮤니티, 도시 환경 및 이미지 개선 4가지 요소를 중심으로 개념을 재정의하였다. 택티컬 어바니즘은 도시 관리의 재활성화를 촉진하고, 공공 유휴공간을 새로운 사회적 상호작용의 장으로 변모시킨다. 이를 통해 쾌적하고 안전하며 기능적인 환경을 조성하고 주민 참여를 증가시켜 지속 가능성과 지역 문제 해결에 긍정적인 결과를 가져온다. 선행 연구에서 커뮤니티는 택티컬 어바니즘의 주요 핵심 요소로, 다양한 주체와의 연결을 강화하고 주민 공모 사업을 통해 참여를 촉진한다. 또한, 유휴공간을 일시적으로 활용하여 지역 활성화와 이미지 강화를 이끌며 방문객과 유동 인구를 증가시킨다.

Table 6 Key Elements of Tactical Urbanism in Previous Studies

|                   | 일시성 | 공간의 활용 | 목적성 | 안전성 | 기능성 | 지속성 | 커뮤니티 | 도시 환경 및 이미지 개선 | 실행 효과 | 경제적 효과 |
|-------------------|-----|--------|-----|-----|-----|-----|------|----------------|-------|--------|
| 임승현 외(2022, 2023) |     |        | ○   | ○   | ○   | ○   | ○    |                |       |        |
| 김성경 외(2023)       |     | ○      |     | ○   | ○   |     | ○    | ○              |       |        |
| 김지현(2023)         |     | ○      |     |     |     | ○   | ○    |                | ○     |        |
| 서유강(2023)         | ○   |        |     |     |     |     | ○    | ○              |       |        |
| 박홍표(2020)         | ○   | ○      |     |     | ○   |     |      | ○              |       | ○      |
| 채진범(2020)         |     | ○      |     |     |     |     | ○    | ○              | ○     | ○      |

택티컬 어바니즘의 접근 방식은 사용자 중심의 ‘아래에서 위로’, 주민 참여와 소통을 통해 커뮤니티 활동을 강화하고 도시 공동체 회복에 효과적이다(임승현 외, 2023; 김지현, 2023; 홍성호, 2020). 또한, 창의적 활동과 이벤트를 활용하여 유희부지를 개선하고(박홍표, 2020; 임승현 외, 2023; 김지현, 2023), 지역의 독특함을 강조하여 새로운 랜드마크로 자리 잡을 수 있다(채진범, 2020). 이를 통해 공간에 정체성을 부여하고, 관광객과 지역 주민에게 진정성을 제공하여 지역의 장소성과 이미지를 전환할 수 있다(김현정, 2022; 채진범, 2020). 특히, 택티컬 어바니즘은 사회 문제 해결의 효과적인 방안이 될 수 있으며(채진범, 2020; 박홍표, 2020), 본 연구는 1인 청년 가구를 대상으로 신뢰도와 소속감을 높이고 사회적 관계망 형성을 촉진하는 사용자 중심의 커뮤니티 경험을 제시하였다. 이를 통해 택티컬 어바니즘의 커뮤니티, 공간의 활용, 도시 환경 및 이미지 개선, 기능성의 4가지 핵심 요소가 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제 해결에 효과적임을 검증하였다.

## 4. 실증 연구

### 4. 1. 사용자 경험 조사

본 연구는 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제를 해결하기 위해 택티컬 어바니즘을 적용한 방안을 제안한다. 연구 대상지는 1인 청년 가구 비율이 약 54%로, 서울시 평균 5%를 훨씬 초과하여 사회적 고립 문제가 대두되고 있는 성북구 안암동으로 선정하였다(박종일, 2023년 9월 7일). 최근 안암동에서는 심리적 문제, 취업 실패, 대인 관계의 어려움 등으로 고립된 청년들이 증가하고 있으며, 이들을 위한 지원이 필요하다.

택티컬 어바니즘은 사용자 중심의 문제 해결 방안으로, 본 연구에서는 양적·질적 연구를 결합한 통합 연구 방법을 활용하여 신뢰성 있는 결과를 도출하고 실천적 문제 해결에 기여하고자 하였다(Johnson & Onwuegbuzie, 2004; 이정관, 2020). 연구는 택티컬 어바니즘의 핵심 요소로 도출한 커뮤니티, 공간의 활용, 도시환경 및 이미지 개선, 기능성을 중심으로 사용자 경험 조사 질문지를 세분화하였다. 커뮤니티는 사회적 상호작용과 관계망 형성을, 공간의 활용은 공공 및 커뮤니티 공간의 인식과 활용을, 도시환경 및 이미지 개선은 도시 이미지와 접근성의 영향을 평가하였다. 기능성은 지역 인프라와 시설에 대한 경험을 심층적으로 조사하였으며, 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제를 해결하기 위한 실천적 방안을 도출하고자 하였다.

본 연구는 연구 윤리 가이드라인을 준수하며 진행되었고, 대상자의 개인정보 보호를 철저히 보장하였다. 연구 시작 전, 모든 참여자에게 연구 목적과 절차를 상세히 설명하고, 그들의 동의를 받은 후 조사를 실시하였다. 또한, 조사 과정에서 참여자의 익명성은 철저히 보호되었으며, 수집된 데이터는 연구 이외의 용도로 사용하거나 외부로 유출되지 않도록 관리하였다.

#### 4. 1. 1. 양적 연구(설문조사)

사용자 경험 조사는 5가지 범주(인적 사항, 사용자 특성, 고립·은둔 상태, 커뮤니티 경험, 안암동)로 구조화하여, 1인 청년 가구의 고립·은둔 현황, 라이프스타일, 커뮤니티 경험과 인식, 그리고 안암동에서의 사용자 경험을 조사하였다. 총 54문항으로 구성된 설문은 2024년 5월 28일부터 6월 7일까지 11일간 만 19세에서 34세 사이의 청년 228명을 대상으로 실시되었으며, 고립·은둔 청년, 안암동 거주 청년, 1인 청년 가구 간의 교집합을 분석하여 심층적인 이해를 도모하였다. 이때, 고립·은둔 청년은 보건복지부(2022)에서 제시한 개념 구성 지표를 기준으로 선정하였다. 해당 지표는 고립·은둔 청년의 특성과 상황을 구체적으로 정의하고 있으며, 본 연구는 이를 바탕으로 대상자를 선정하여 신뢰성을 확보하고자 하였다(Figure 1).

| 구분    | 경제활동 지표        | 사회관계 지표              | 외출 지표            |
|-------|----------------|----------------------|------------------|
| 니트 청년 | O<br>(경제활동 없음) | X<br>(미고려)           | X<br>(미고려)       |
| 고립 청년 | X<br>(미고려)     | O<br>(사회관계 자본 부족·결핍) | X<br>(외출 낮거나 없음) |
| 은둔 청년 | X<br>(미고려)     | O<br>(사회관계 자본 결핍)    | X<br>(외출 없음)     |

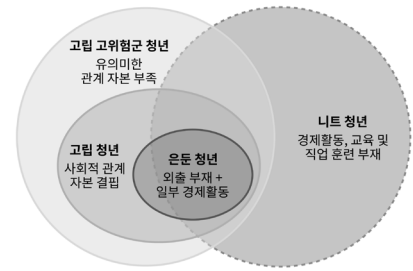


Figure 1 Conceptual Indicators for Isolated and Reclusive Youth(2022)

#### 4. 1. 2. 양적 연구 결과분석

인적 사항, 사용자 특성, 고립·은둔 상태, 커뮤니티 경험, 안암동 5가지 범주로 구조화된 설문 조사를 통해 수집한 228개의 응답을 바탕으로, 만족도 조사분석, 교차분석, 오픈 애널리틱스, t-test(비교분석), 상관관계 분석, 회귀/분산분석을 진행하였다.

청년 세대는 OTT 서비스, 영상 시청, 게임, SNS 등 온라인 활동에 68.5%의 시간을 소비하며, 1인 가구의 약 36%는 오프라인 활동을 선호하지 않는 것으로 나타났다. 이러한 경향은 청년들이 선호하는 활동 형태에도 영향을 미친다. [Table 7]에 제시된 t-Test(비교분석) 결과에 따르면, 청년들은 A 그룹(주변인과 함께하는 활동)보다 B 그룹(혼자 시간을 보내는 활동)을 더 선호하며, A 그룹의 평균 선호도는 3.04, B 그룹은 4.33으로, 두 그룹 간의 선호도 차이가 통계적으로 유의미하였다(t 통계량 14.003,  $p < 0.001$ ). 이는 청년들이 혼자 보내는 시간을 더욱 선호함을 의미한다.

Table 7 Young people's preferred form of activity

| 대응표본 통계량 |      |     |     |       |       |          |
|----------|------|-----|-----|-------|-------|----------|
| 대응1      | 평균   | N   | 관측수 | 분산    | 표준편차  | 평균의 표준오차 |
| A(함께)    | 3.04 | 228 | 227 | 1.042 | 1.018 | 0.334    |
| B(혼자)    | 4.33 | 228 | 227 | 0.654 | 0.808 | 0.186    |

| 대응표본 검정 |              |        |     |             |               |             |
|---------|--------------|--------|-----|-------------|---------------|-------------|
|         | 피어슨 상관 계수    | 가설 평균차 | 자유도 | t 통계량       | P(T<=t) 양측 검정 | t 기각치 양측 검정 |
| 대응 B-A  | -0.124625805 | 0      | 226 | 14.00303904 | 1.70909E-32   | 1.970516243 |

청년들의 커뮤니케이션 빈도는 '보통'이 41.2%로 가장 많았으며, 대부분이 적극적으로 커뮤니케이션에 참여하지 않는 것으로 나타났다. 주요 고민으로는 '진로/취업(34.2%)'과 '경제활동(32.9%)'이 가장 높았으며, '심리적 안정'이 주요 고민이라고 응답한 청년의 44%가 1인 가구에 해당하였다. 이를 통해 청년들의 생활과 심리 상태를 확인하였으며, 특히, 커뮤니케이션 빈도가 삶의 만족도에 미치는 영향을 파악한 결과, [Table 8]의 실증 분석에서 커뮤니케이션 빈도(X)와 삶의 만족도(Y) 간 상관 계수는 0.93134로 매우 강한 양의 상관관계를 보였다. 결정 계수( $R^2$ )는 0.867394로, 커뮤니케이션 빈도가 삶의 만족도의 86.74%를 설명하였으며( $p < 0.05$ ), 이는 커뮤니케이션 빈도가 증가할수록 삶의 만족도가 긍정적으로 증가함을 의미한다.

Table 8 Influence of young people's communication frequency on life satisfaction

|                 |          |            |          |     |            |          |          |          |     |       |
|-----------------|----------|------------|----------|-----|------------|----------|----------|----------|-----|-------|
| 회귀<br>분석<br>통계량 | 다중 상관계수  | 0.93133993 | 잔차<br>출력 | 관측수 | Y 예측치      | 잔차       | 표준 잔차    | 확률<br>출력 | 백분율 | Y     |
|                 | 결정 계수    | 0.86739407 |          | 1   | 0.07545322 | -0.00545 | -0.10048 |          | 10  | 0.039 |
|                 | 조정된 결정계수 | 0.8231921  |          | 2   | 0.24058575 | 0.092414 | 1.702735 |          | 30  | 0.07  |
|                 | 표준 오차    | 0.06267023 |          | 3   | 0.41069215 | -0.04269 | -0.7866  |          | 50  | 0.189 |
|                 |          |            |          | 4   | 0.19681568 | -0.00782 | -0.144   |          | 70  | 0.333 |
|                 | 관측수      | 5          |          | 5   | 0.07545322 | -0.03645 | -0.67165 |          | 90  | 0.368 |

|                |            |          |          |          |              |             |
|----------------|------------|----------|----------|----------|--------------|-------------|
| 분산<br>분석       |            | 자유도      | 제곱합      | 제곱 평균    | F 비          | 유의한 F       |
|                | 회귀         | 1        | 0.077072 | 0.077072 | 19.62342     | 0.021373    |
|                | 잔차         | 3        | 0.011783 | 0.003928 |              |             |
|                | 계          | 4        | 0.088855 |          |              |             |
|                |            |          |          |          |              |             |
|                | 계수         | 표준 오차    | t 통계량    | P-값      | 하위 95%       | 상위 95%      |
| Y절편            | 0.00084514 | 0.05294  | 0.015964 | 0.988265 | -0.167633561 | 0.16932385  |
| X1 (커뮤니케이션 빈도) | 0.99477428 | 0.224562 | 4.429833 | 0.021373 | 0.280116298  | 1.709432261 |

고립·은둔에 대한 실증 분석 결과, 워드 클라우드에서 ‘불쌍하다’, ‘외롭다’ 같은 부정적인 이미지가 두드러졌으며, 이들의 지원 필요성이 강조되었다. 조사에 따르면, 청년 중 10.1%는 고립·은둔 상태에 있다고 느끼며, 이들 중 42.9%는 대면 접촉에 대한 두려움을 호소하였다. 특히, 고립·은둔 청년의 43.5%가 1인 가구에 속하여 고립·은둔 위험에 처해 있다는 점이 두드러진다. 이들은 주로 정신적·심리적 지원을 필요로 하며, 이는 커뮤니케이션 증진과 심리적 안정을 위한 지원의 필요성을 시사한다.

청년들이 선호하는 커뮤니케이션 활동은 친목 및 소통이 59.6%로 가장 높았으며, 여가/취미 활동(19.3%), 정보 공유(15.8%)로 나타났다. 교차분석 결과, 특히 1인 청년 가구는 소통 및 여가 활동 공간에 대한 수요가 다른 청년층에 비해 높았으며, 커뮤니티 공간으로는 카페(31%), 도서관(16%), 문화 예술 공간(13.7%)을 주로 이용하는 것으로 나타났다. 이들은 커뮤니티 공간에서 취미 활동(32.5%), 라이프스타일 정보(16.7%), 진로 및 취업 고민(15.4%) 등의 정보를 얻고자 하였으나, 정보 제공의 부족으로 인해 삶의 질 향상을 위한 기회가 충분히 확보되지 못하고 있는 현실도 드러났다. 특히, 1인 청년 가구는 소규모 가구의 제한된 사회적 관계망과 독립된 생활환경으로 인해 정보 제공과 관계 형성을 위한 지원이 더욱 필요한 상황이다. 따라서, 1인 청년 가구들을 위한 커뮤니티 공간은 다양한 정보 제공과 친목 형성의 기회를 확대함으로써, 사회적 관계망 형성과 삶의 질 개선에 실질적으로 기여할 수 있는 방향으로 개선되어야 한다.

안암동 청년들이 필요로 하는 지원 활동으로는 취미 활동(34.2%), 문화 예술 활동(32.5%), 운동/헬스케어(28.9%)가 주요하게 나타났으며, 특히, 취미와 문화 예술을 위한 공간이 필요하다고 응답하였다. 또한, 헬스케어 공공디자인(36.8%), 휴식 및 녹지 공간(35.5%), 커뮤니티 공공디자인(34.2%), 도서관 공공디자인(33.3%) 등의 필요성이 제기되었다. 응답자의 91.2%가 안암동의 대표 랜드마크가 없다고 답하며, ‘고려대학교’가 유일하게 지목되었다. 고려대학교 이용자는 친목 도모(25.9%)와 자기 계발(22.2%)을 위해 이용하고 있으나, 이용하지 않은 청년들은 정보의 부재(32.5%), 거리 문제(30.3%), 이용 필요성 부족(18.6%), 다양한 프로그램 부족(7.6%) 등의 이유를 지적하였다. 이러한 결과는 안암동 내 청년들을 위한 다양한 공공 공간과 프로그램의 필요성을 강조한다. [Table 9]와 같이 상관관계 분석 결과, 안암동 내 1인 청년 가구가 필요로 하는 활동 및 공간은 취미 활동, 운동/헬스케어, 진로/취업 상담 순으로 나타났다. 특히, 커뮤니티/네트워크/친목 도모와의 상관관계는 0.9 이상으로 매우 높았지만, 문화 예술 활동은 강한 음의 상관관계를 보였다. 이는 문화 예술 활동의 증가가 다른 변수의 중요도를 감소시킨다는 것을 의미한다. 따라서, 안암동 내 1인 청년 가구를 위한 활동과 공간은 문화 예술 활동을 독립적으로 지원하고 커뮤니티 중심으로 설계되며, 취미 활동은 진로 및 심리적 안정을 위한 방향으로 발전해야 한다.

Table 9 Activities and space types necessary for single-person youth households in Anam-dong

| 가설 통계량              |       |       |     | 상관계수     |          |         |          |         |                |                  |                     |         |       |
|---------------------|-------|-------|-----|----------|----------|---------|----------|---------|----------------|------------------|---------------------|---------|-------|
|                     | 평균    | 표준편차  | N   | 취미 활동    | 문화 예술 활동 | 운동/헬스케어 | 진로/취업 상담 | 심리 상담   | 통제/가족 공간/놀이터 등 | 커뮤니티(네트워크/친목 도모) | 라이프스타일 공유(공유 생활고 등) | 주변 간 교류 | 공부/학습 |
| 취미 활동               | 38.5  | 3.869 | 228 | 1        |          |         |          |         |                |                  |                     |         |       |
| 문화 예술 활동            | 31.17 | 1.171 | 228 | -0.90204 | 1        |         |          |         |                |                  |                     |         |       |
| 운동/헬스케어             | 35.07 | 5.508 | 228 | 0.86661  | -0.99711 | 1       |          |         |                |                  |                     |         |       |
| 진로/취업 상담            | 33.2  | 8.252 | 228 | 0.93811  | -0.99571 | 0.98579 | 1        |         |                |                  |                     |         |       |
| 심리 상담               | 27.93 | 4.450 | 228 | 0.9493   | -0.992   | 0.97954 | 0.99943  | 1       |                |                  |                     |         |       |
| 통제/가족 공간/놀이터 등      | 22.93 | 1.106 | 228 | 0.61925  | -0.89752 | 0.92845 | 0.85287  | 0.83469 | 1              |                  |                     |         |       |
| 커뮤니티(네트워크/친목 도모)    | 27.5  | 6.378 | 228 | 0.91773  | -0.99928 | 0.99351 | 0.9985   | 0.99607 | 0.88019        | 1                |                     |         |       |
| 라이프스타일 공유(공유 생활고 등) | 22.53 | 6.232 | 228 | 0.80472  | -0.98214 | 0.9936  | 0.96052  | 0.95055 | 0.96446        | 0.97432          | 1                   |         |       |
| 주변 간 교류             | 19.13 | 3.089 | 228 | 0.80276  | -0.98152 | 0.99323 | 0.9596   | 0.94952 | 0.96532        | 0.97357          | 0.99999             | 1       |       |
| 공부/학습               | 13.9  | 1.552 | 228 | 0.73671  | -0.95643 | 0.97586 | 0.92531  | 0.91193 | 0.98716        | 0.99469          | 0.99428             | 0.99463 | 1     |

#### 4. 1. 3. 질적 연구(심층 인터뷰)

1인 청년 가구의 고립·은둔 문제 해결을 위해 사용자 중심의 커뮤니티 공공디자인 방향성을 제안하고자 심층 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰 대상자는 안암동에 거주하며 고립·은둔 문제를 겪고 있다고 인식하는 만 19세에서 34세 사이의 1인 청년 가구로, 2024년 7월 22일부터 7월 31일까지 10일간 총 8명의 참여자를 대상으로 진행하였으며, 이들의 정보는 [Table 10]과 같다. 본 연구는 Colaizzi 분석 방법을 활용하여 고립·은둔 청년들의 본질적 심리 상태와 이를 야기하는 근본적 요인을 심층적으로 탐구하기 위해, 연구 참여자들의 공통된 속성을 도출하는 데 초점을 맞춘 형상학적 연구방법론을 적용하였다[Figure 2].

Table 10 In-depth interview participants (8 in total)

| 심층 인터뷰 참여자 |     |       |    |       |     |          |       |                             |                          |                             |
|------------|-----|-------|----|-------|-----|----------|-------|-----------------------------|--------------------------|-----------------------------|
| 참여자        | 이름  | 나이(만) | 성별 | 가구 형태 | 거주지 | 직업       | 자취 기간 | 고립·은둔 경험<br>(현재 진행 or 경험 O) | 고립·은둔 상태<br>(1-10월 중 평가) | 고립·은둔 주 원인                  |
| A          | 김OO | 33    | 남  | 1인 가구 | 안암동 | 회사원      | 6년    | 경험 O                        | 5                        | 인간관계 상처                     |
| B          | 김OO | 32    | 남  | 1인 가구 | 안암동 | 직장인      | 3년    | 현재 진행                       | 6                        | 경제적 활동으로 인한 인간관계 소멸, 사회적 지각 |
| C          | 강OO | 30    | 여  | 1인 가구 | 안암동 | 무직       | 4년    | 현재 진행                       | 7                        | 경제적 문제, 취업 문제, 정신 건강        |
| D          | 김OO | 24    | 여  | 1인 가구 | 안암동 | 학생       | 3년    | 현재 진행                       | 10                       | 미취업, 사회적 좌절감, 정신적 고립감       |
| E          | 유OO | 32    | 남  | 1인 가구 | 안암동 | 회사원      | 4년    | 경험 O                        | 8                        | 인간관계                        |
| F          | 박OO | 30    | 여  | 1인 가구 | 안암동 | 직장인      | 8년    | 경험 O                        | 8                        | 인간관계 부족, 외로움과 무기력감          |
| G          | 고OO | 26    | 여  | 1인 가구 | 안암동 | 무직       | 3년    | 경험 O                        | 7                        | 사회 활동의 단절, 외로움              |
| H          | 이OO | 30    | 남  | 1인 가구 | 안암동 | 직장인(계약직) | 6년    | 현재 진행                       | 7                        | 건강 상태 악화, 취업 실패             |

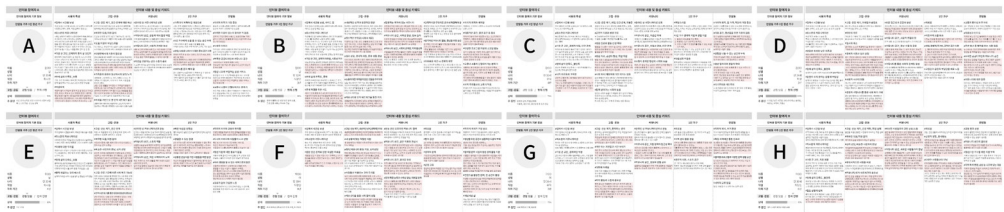


Figure 2 Theme Clusters and Main Responses from Interviews Using Colaizzi's Analysis Method

#### 4. 1. 4. 질적 연구 결과분석

수집된 인터뷰 자료는 Strauss와 Corbin(1998)의 근거이론 방법을 통해 분석하였다. 이 과정은 개방코딩, 축코딩, 선택코딩 단계를 거치며, 근거이론은 수집된 데이터를 바탕으로 이론을 생성하는 방법이다. 연구자는 데이터를 분해하고 개념화하여 의미 단위로 범주화하며, 범주 간의 관계를 개발하여 핵심 범주를 식별함으로써 이론을 도출한다(이정관, 2020; 유기웅, 2018). 본 연구에서는 안암동의 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제를 심층적으로 탐구하고, 이들의 현상과 커뮤니티 간의 상호 연결성을 이해하며, 지역 활성화를 위한 커뮤니티 공공디자인의 방향성을 제안하는 데 근거이론 방법이 적합하다고 판단하였다.

코딩 과정은 심층 인터뷰를 통해 수집된 자료를 개방코딩으로 분해하고 범주화하는 것으로 시작되었다. 이에 따라, [Figure 3]과 같이 8명의 참여자 인터뷰를 통해 도출한 개념을 대표성 있는 범주로 통합하여 상위 범주를 형성하였다.



## 4. 2. 연구의 종합

### 4. 2. 1. 인사이트 및 제안의 방향성

택티컬 어바니즘 핵심 요소를 바탕으로 실시한 사용자 경험 조사의 결과를 분석하여 [Table 11]과 같이 공공디자인 제안 방향을 구체화하였다.

사회적 고립 해소를 위해 커뮤니티 형성 및 활성화를 강조하며, 물리적 및 온라인 공간 조성을 제안한다. 유희공간을 활용하여 청년들이 다양한 활동을 할 수 있는 환경을 조성하고, 지역 이미지 개선을 통해 청년들의 자부심과 지역 정체성을 강화한다. 이러한 접근은 지역 유입을 증가시키고 커뮤니티 연결을 강화하여 활력을 부여하며, 청년들의 활동을 지원하기 위한 공간적, 인프라적, 접근성 문제 해결 방안을 포함한다.

Table 11 Proposed Direction of Public Design Based on Key Elements of Tactical Urbanism

| 택티컬 어바니즘 핵심 요소 | 데이터 분석                          | 제안/방향성                                                         |
|----------------|---------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| 커뮤니티           | (인과적 조건) 커뮤니티 형성 부족 및 네트워크 취약성  | 커뮤니티 공공디자인으로 청년들이 쉽게 접근할 수 있는 커뮤니티 활성화 공간 조성                   |
|                | (맥락적 조건) 온라인/오프라인 커뮤니티 활성화 필요성  | 라이프스타일을 공유할 수 있는 플랫폼과 공간 마련 필요                                 |
|                | (중재적 조건) 사회적 고립 및 외로움           | 지역 주민과의 연계를 강화하는 커뮤니티 프로그램 개발                                  |
| 공간의 활용         | (중재적 조건) 지역 주민을 위한 전용 공간 부족     | 도서관, 커뮤니티 센터 등 주민 참여와 자발적 관리를 통해 공간과 사용 방안 마련                  |
|                | (인과적 조건) 유희부지의 미활용 및 공간 활용도 저하  | 유희부지를 활용한 청년 활동 공간 확보 및 개선으로 지역 안전과 활력 및 소통 증진, 경제적 기회 제공      |
|                | (중재적 조건) 지역 대표 공간 부족            | 고려대학교와 같은 지역 대표 공간을 활용하여 청년 활동을 지원하는 플랫폼 구축                    |
|                | (작용/상호작용) 청년들이 사용할 수 있는 공간 부족   | 청년들이 다양한 문화 및 활동을 경험할 수 있는 인프라 확대                              |
| 도시환경 및 이미지 개선  | (맥락적 조건) 안암동의 낙후된 이미지           | 공공디자인을 통해 지역 특성을 반영한 도시 경관 및 이미지 개선                            |
|                | (인과적 조건) 지역 특색 부재로 인한 정체성 상실    | 도시 이미지 개선을 통한 지역 정체성 강화                                        |
|                | (작용/상호작용) 외부인들에게 부정적인 지역 인식     | 청년들이 자부심을 느낄 수 있는 지역 상징물 및 디자인 구축                              |
| 기능성            | (중재적 조건) 교통 불편 및 접근성 부족, 기능적 한계 | 사회적 연결망으로 주민 간 소통을 촉진하고 긍정적인 이미지를 확산시켜 지역의 가치와 긍정적 경험 효과적으로 전달 |
|                | (인과적 조건) 녹지 공간, 휴식 공간, 편의 시설 부족 | 교통 및 접근성 개선을 통해 지역에 청년 활동 공간으로서의 기능성 강화                        |
|                | (작용/상호작용) 다양한 문화 체험 공간과 인프라 부족  | 녹지 공간, 휴식 공간, 열린 공간 등 청년 친화적인 공공 공간 확대 및 환경적 이점 제공             |
|                | (작용/상호작용) 경제적 지원 및 취업 연계 부족     | 문화 예술 기회 제공, 다양한 활동 공간과 문화 체험 인프라 구축을 통한 청년 활동 지원              |
|                |                                 | 경제적 지원, 취업 정보 제공으로 근본적 문제를 해결하고 문화/취미/상당 지원으로 개인 역량과 심리적 웰빙 강화 |

### 4. 2. 2. 페인 포인트

본 연구를 바탕으로 안암동 고립·은둔 청년들이 경험하는 주요 페인 포인트는 [Figure 7]과 같이 도출되었다. 첫째, 지역 내 대표적 공간과 커뮤니티 공간의 부족, 둘째, 지역 주민 전용 공간과 다양한 문화 체험 공간 및 인프라가 부족하다. 셋째, 낙후된 이미지와 함께 녹지 및 열린 공간, 휴식 공간, 공유 공간, 편의 시설이 부족하다. 넷째, 불편한 교통과 낮은 접근성 문제가 있으며, 마지막으로, 지역 내 사회적·경제적 활동 지원과 관련한 홍보가 부족하다는 점을 확인하였다.

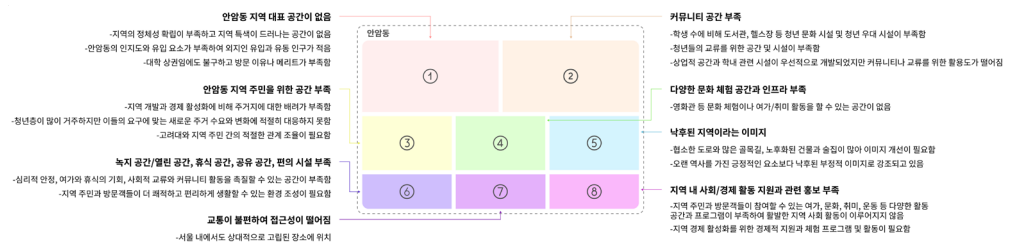


Figure 7 Pain Point

### 4. 2. 3. 택티컬 어바니즘 기반 커뮤니티 공공디자인 방향성 제안

본 연구는 안암동의 고립·은둔 1인 청년 가구를 위해 택티컬 어바니즘을 활용하여 커뮤니티 공공디자인 방향성을 제안하고자 하였다. 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제는 사회적 관계망의 부재로 인해 건강, 행복감, 만족도, 신뢰도, 소속감, 경제적 자립, 지원 및 예방 등에 부정적인 영향을 미치고 있다. 이를 해결하기 위한 방안으로 공공디자인의

중요성이 대두되며, 특히, 사용자 중심의 접근을 통해 지역 정체성을 강화하고 커뮤니티와의 상호작용을 촉진하는 것이 필요하다. 도서관, 헬스 케어, 교통, 위생 시설, 커뮤니티 등 다양한 분야에 공공디자인이 활용될 수 있으며, 이를 통해 지역 사회의 활성화와 공동체 형성을 도모할 수 있다. 택티컬 어바니즘은 지역 내 유휴공간을 창의적으로 재활용하여 커뮤니티 활성화, 공간의 활용, 도시 환경 및 이미지 개선, 기능성을 촉진할 수 있기 때문에 청년 가구의 사회적 고립 문제를 완화하는 데 효과적이다. 이러한 배경에서 안암동의 사용자 경험 조사를 통해 지역 주민들의 필요와 심리 상담 및 여가 활동 지원 등 다양한 지원 활동이 함께 이루어져야 한다는 점을 확인하였다[Figure 8].

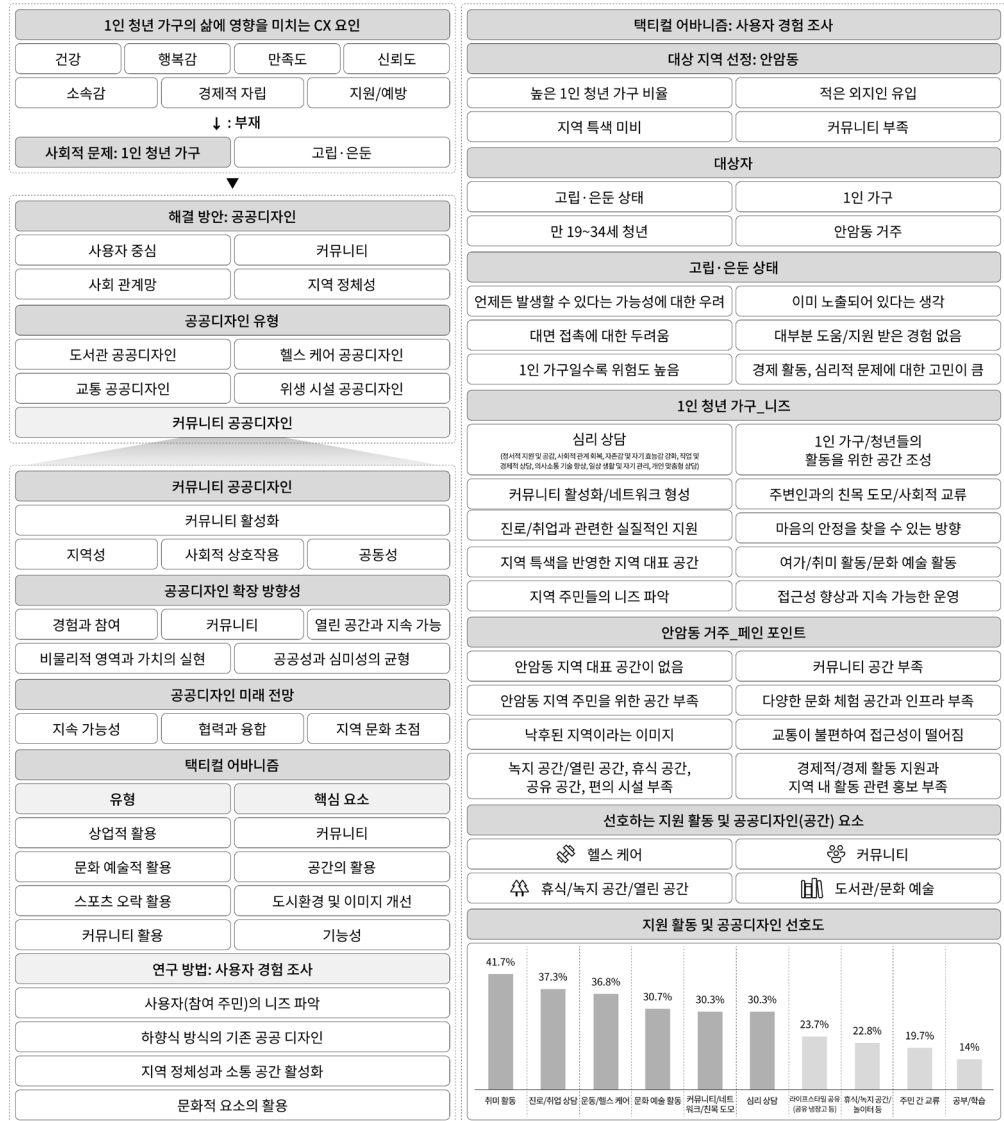


Figure 8 A Comprehensive table of Research Results

근거이론 분석 결과에 따르면, 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제는 경제적 문제와 미래에 대한 불확실성, 인간관계의 부족, 사회적 고립감 등의 인과적 조건에서 비롯되며, 이러한 요인들은 사회적 상호작용을 더욱 어렵게 만들고 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해 택티컬 어바니즘을 통한 커뮤니티 공공디자인이 효과적인 접근법으로 제시된다. 지역 특색을 반영한 공간의 활용과 문화 체험 및 콘텐츠 제공을 통해 청년들이 유휴공간을 적극적으로 활용할 수 있게 하며, 취업 및 일자리 연계와 같은 실용적인 편의 공간을 제공한다. 이를 통해 커뮤니티 간의 상호작용을 촉진하고, 지역의 활성화와 사회적 자본 강화를 이끌어낼 수 있다. 궁극적으로, 커뮤니티 기반의 프로그램을 통해 청년층의 사회적 관계망을 확장하고, 지역의 공동체 회복 및 활성화에 기여할 수 있다[Figure 9].

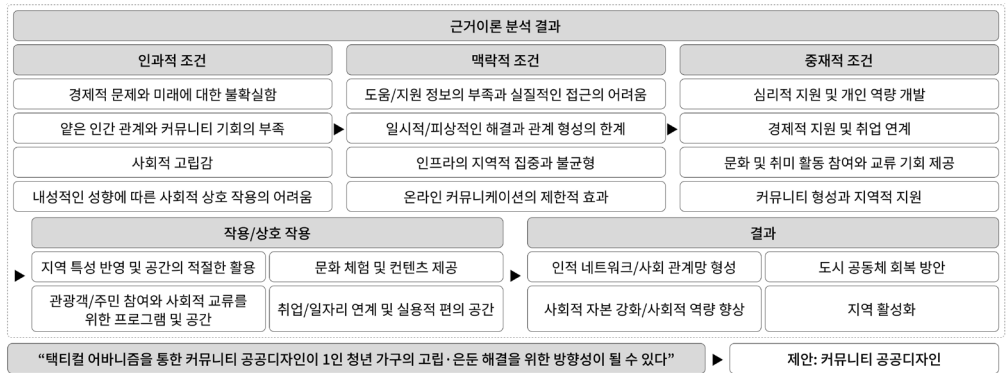


Figure 9 Results of Grounded Theory Analysis

지역 사회와의 연계를 강화하고 커뮤니티 활성화 및 도시 재생을 목표로 하며, 유희공간의 효과적 활용을 통해 주민 참여를 증대시키고, 다양한 프로그램을 신속히 적용할 수 있는 접근 가능한 활동 공간을 제공해야 한다. 이를 통해 문화적 기회를 확대하고 사용자 중심의 공공디자인을 구현함으로써 지역의 사회적 자본을 증대시키고 청년층의 활동 기회를 확대하는 방안을 제안할 수 있다. 또한, 지역 정체성을 강화하기 위해 공간적 접근성과 네트워크 형성을 통해 커뮤니티 간 상호작용을 증대시킬 필요가 있으며, 청년층을 위한 맞춤형 공간 활용 방안과 지속 가능한 활동 공간 조성을 강조해야 한다. 더불어, 경제적 및 심리적 지원을 포함한 사회적 문제 해결 프로그램을 통해 고립·은둔 청년의 사회적 참여를 유도하고, 청년 간 소통과 교류를 촉진하는 커뮤니티 기반의 모임 및 멘토링 프로그램을 마련하여 사회적 유대감을 높여야 한다. 이러한 방안들은 일자리 연계 프로그램과 재정적 지원을 통해 경제적 불안정성을 줄이고, 상담 서비스와 심리적 지원 네트워크를 통해 정서적 안정을 도모하는 데 기여할 것이다.

택티컬 어바니즘의 핵심 요소들은 상호 연결되어 유기적으로 작용하며, 이를 통해 지역의 활력을 되찾고 장기적으로 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제를 완화하여 지속 가능한 커뮤니티를 구축하는 것을 목표로 한다. 결과적으로 본 연구는 1)문화 예술 경험 기회 확대, 2)사용자 중심의 도서관 공공디자인 도입, 3)커뮤니티 활성화를 위한 공공디자인 지원, 4)지역 대표 공간의 효과적 활용, 5)유희부지 공간의 재구성, 6)사회적 라이프스타일 공유를 통한 안암동의 지역 환경 개선을 위한 방향성을 제시한다[Figure 10].

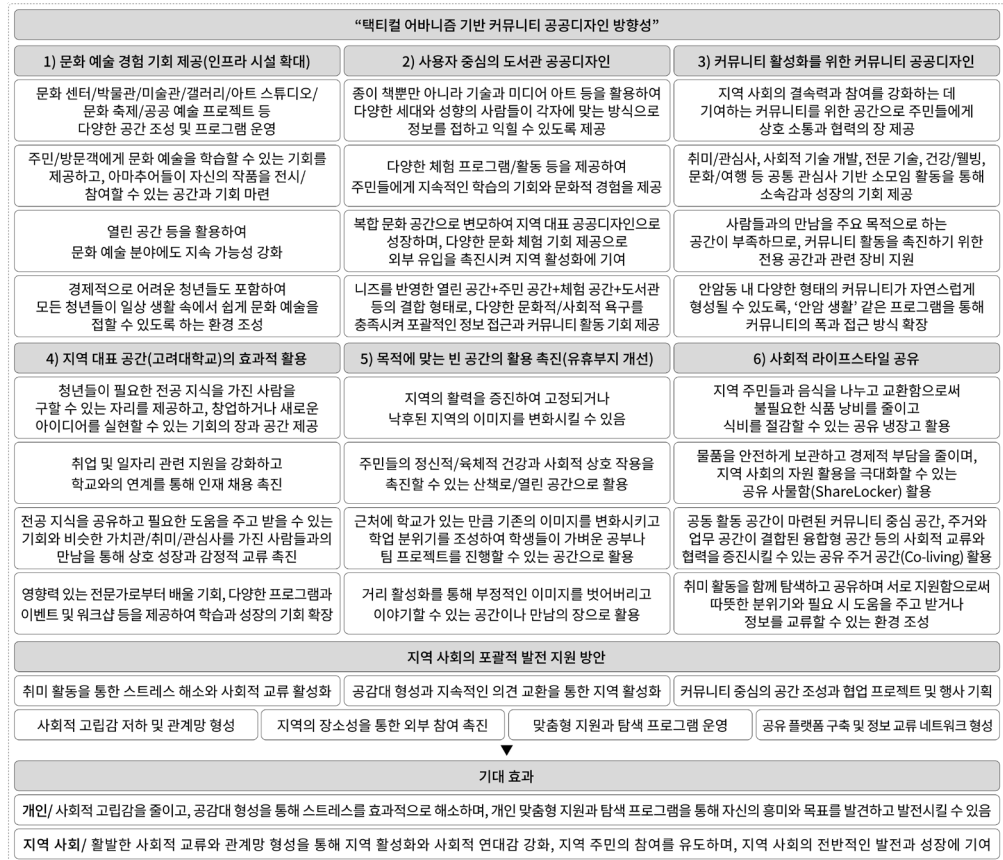


Figure 10 Proposed Directions for Community Public Design

본 연구는 근거이론을 적용하여 1인 청년 가구가 고립·은둔이라는 특정한 상황과 조건 속에서 어떠한 의미를 부여하고, 이에 따른 사회적 상호작용 및 그 결과로 나타나는 사회심리적 과정을 밝히고자 하였다. 청년층은 사회복지 정책에서 주요 대상으로 고려되지 않는 경우가 많아, 사회적 지원 체계에서 상대적으로 소외되어 왔다. 또한, 최근 1인 가구의 급증에 따라, 1인 청년 가구의 증가가 두드러지고 있으며, 이들의 사회적 고립 문제는 점차 심각해지고 있다. 특히, 1인 청년 가구는 청년층의 특성과 1인 가구의 구조적 특성이 결합되어 사회적 관계망의 단절뿐만 아니라 홀로 어려움을 감당해야 하는 상황에서 고립·은둔을 극복하기 더욱 어려운 상태에 놓여 있다. 실제로 1인 청년 가구의 58.9%가 외로움을 느낀다고 응답하였으며(서울시 1인 가구 실태조사, 2021), 20~30대의 외출 및 커뮤니케이션 부족 집단의 증가율은 각각 43%, 23%로 나타나(서울시민생활데이터, 2022) 청년층의 사회적 연결성이 지속적으로 감소하고 있음을 보여준다. 이는 1인 청년 가구가 사회적 활동이나 개인 발전의 기회를 얻기 어려운 구조적 문제를 반영하며, 고립·은둔 상태에 놓일 경우 스스로 극복하기 더욱 어려운 환경에 처하게 된다는 점을 시사한다. 따라서, 1인 청년 가구의 사회적 고립 문제를 심층적으로 분석하고, 이를 해결하기 위한 대안적 접근이 필요하다.

택티컬 어바니즘은 지역 사회의 문제를 해결하고 도시 환경을 개선하는 과정에서 시민들의 참여를 핵심으로 한다. 기존 공공디자인은 설계 및 구현 과정에 오랜 시간과 복잡한 절차를 요구하며, 주로 위에서 아래로 진행된다. 그러나, 지역 문제에 신속히 대응하기 위해서는 해당 공간을 실제로 사용하는 주민들을 중심으로 단기적이고 실용적인 해결책을 마련할 필요가 있다. 이를 위해 택티컬 어바니즘은 저비용의 소규모 도시 계획 방법을 통해 계획 실행과 결과 도출 과정을 빠르게 진행하며, 가장 적합한 해결책을 찾기 위한 실험적 접근을 시도한다. 주민들의 피드백을 적극적으로 반영하여 효과적인 방안을 도출하고, 실행한 계획이 성공적으로 평가될 경우, 지속 가능한 변화와 발전의 기반이 될 수 있다. 궁극적으로, 택티컬 어바니즘은 도시 공간을 보다 유연하고 사람 중심으로 변화시키며, 지역 사회와 주민들이 직면한 문제를 해결하는 데 효과적인 접근법이 될 수 있다.

커뮤니티 공공디자인의 제안 방향성으로, 안암동의 로터리 등 지역 내 유휴부지를 활용하여 1인 청년 가구를 포함한 지역 주민들이 일시적으로 머무르며 다양한 활동을 할 수 있는 개방형 미니 부스를 조성하는 방안을 제시할 수 있다(Figure 11). 안암동의 고립·은둔 1인 청년 가구의 니즈와 피드백을 반영하여, 부스는 스마트 시티의 기능을

접목하여, 냉난방 시스템, USB 포트, 무선 충전 등 스마트 편의 요소를 통해 쾌적한 환경을 제공한다. 또한, 간이 테이블과 의자를 배치하여 청년들이 팀 프로젝트나 간단한 스터디를 진행할 수 있는 협업 및 학업 공간으로 활용될 수 있도록 설계한다. 이 부스는 단순한 물리적 공간의 역할을 넘어, 지역 정보, 캠퍼스 행사, 취업 정보 및 지원, 건강한 취미 생활, 지역 예술 전시 등의 정보를 제공하여 안암동의 네트워크 허브로 확장하고자 한다. 이를 통해 청년을 포함한 지역 주민들이 정보를 공유하며 커뮤니티 활성화와 교류를 촉진할 수 있다. 뿐만 아니라, 부스 공간은 소규모 이벤트나 지역 문화 활동의 장으로도 활용할 수 있다. 예를 들어, 아마추어 그림 전시회를 개최하여 지역 주민들과 청년들이 문화 예술을 쉽게 접하고 체험할 수 있는 기회를 제공한다. 또한, 지역 도서관과 주민들로부터 기증받은 도서를 테마별로 선별하여 제공함으로써 맞춤형 독서 경험을 제공하고, 이를 통해 독서를 매개로 한 교류와 소통의 기회를 확대하고자 한다.

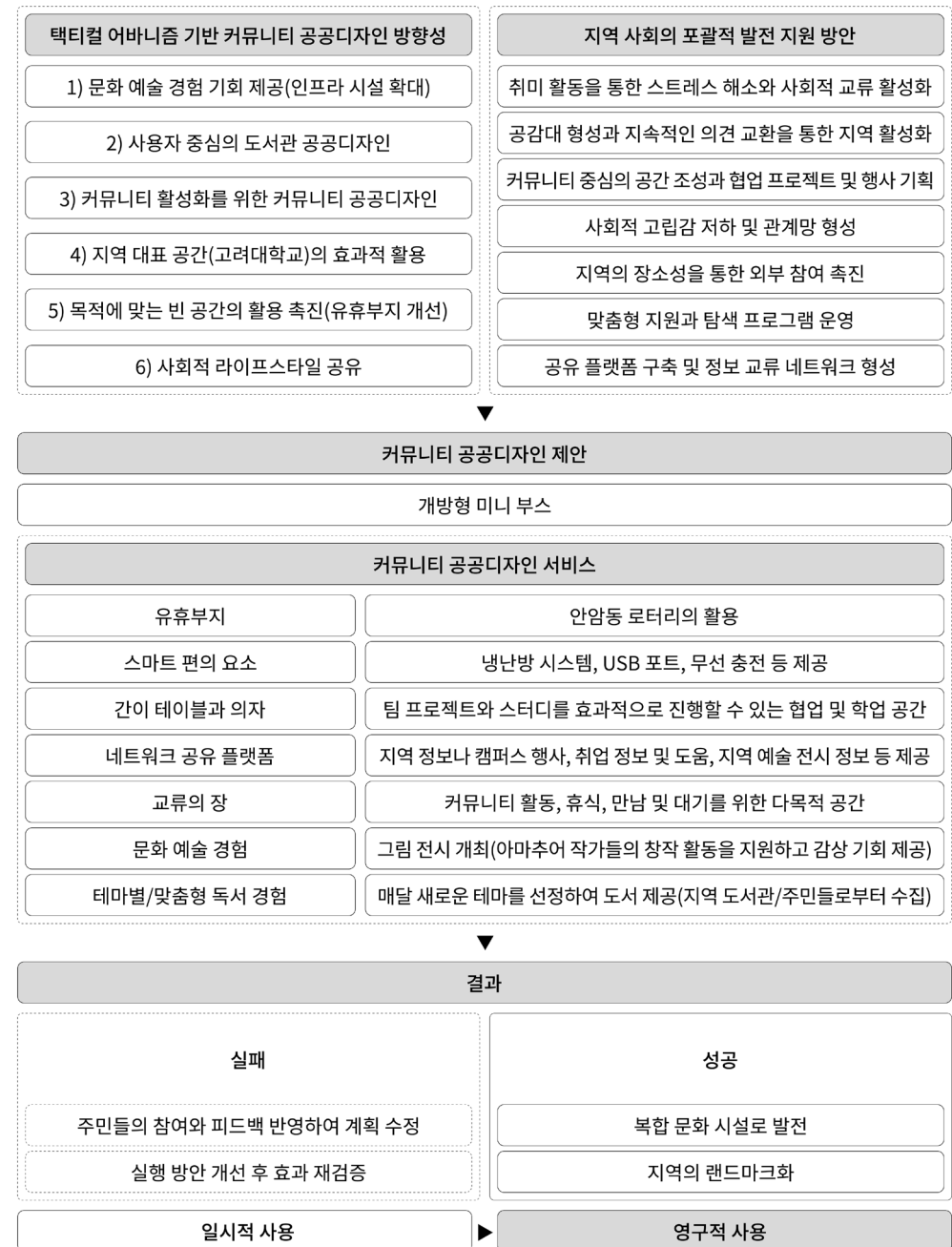


**Figure 11** Proposal for Community Public Design in Anam-dong for Isolated and Reclusive Single-Person Youth Households Based on Tactical Urbanism

이와 같은 다목적 공간의 조성은 단순히 지역의 유희부지를 활용하는 것에 그치지 않고, 커뮤니티 활성화, 휴식, 정보 공유, 문화적 경험을 제공하며, 지역 사회와 주민들이 공존할 수 있는 새로운 도시 공간으로 발전할 가능성을 제시한다. 이러한 공간은 지역의 활력을 높이고, 지속 가능한 커뮤니티 구축을 위한 중요한 기반이 될 수 있다. 특히, 고립·은둔 청년들에게는 사회적 고립을 벗어나고자 하는 노력에 대한 지원과 사람들과 교류할 기회를 제공하는 것이 중요하다. 이를 위해 취업이나 경제 활동과 관련된 정보를 제공하고, 취미 활동을 공유할 수 있는 사람들과 만나거나 공감대를 형성할 수 있는 환경을 조성하는 것이 필요하다. 이러한 경험은 외로움과 사회적 고립을 완화하고, 다양한 활동을 통해 새로운 관계를 형성할 수 있는 기회를 제공할 것이다. 더 나아가, 이 부스는 고립·은둔 청년들의 생활 환경 내에 위치하여 접근성을 높임으로써, 최소한의 노력으로도 필요한 정보를 얻고, 심리적 지원 및 교류의 기회를 접할 수 있도록 도울 수 있다. 이를 통해 자연스럽게 그들의 사회적, 공간적 범위가 확장될 가능성이 높아질 것이다. 이러한 공간은 사회적 고립에서 벗어나려는 청년들의 참여를 유도하고, 점차적으로 사회적, 문화적 활동에 활발히 참여할 수 있는 기반을 마련하는 데 기여할 것이다.

고립·은둔 청년 문제 해결에 있어, 택티컬 어바니즘의 접근 방식은 실험적이고 유연한 방안을 제시한다. 청년들의 피드백을 실시간으로 반영하고, 사회적 고립을 해소할 수 있는 커뮤니티 공간을 제공함으로써, 청년들이 적극적으로 참여하고 교류를 통해 자신감을 얻을 수 있는 기회를 제공한다. 이러한 접근은 고립을 벗어나려는 청년들에게 실질적인 지원을 제공하고, 그들의 사회적 통합을 돕는 중요한 역할을 할 수 있다. 따라서, 택티컬 어바니즘 기반의 개방형 미니 부스는 주민들의 참여와 피드백을 반영하여 계획을 즉각적으로 수정하고 실행 방안을 개선할 수 있다는 점에서 매우 효과적이다. 특히, 이러한 일시적인 사용이 성공적으로 이루어진다면, 지역 사회의 요구에 맞는 영구적인 커뮤니티 공공디자인으로 발전할 가능성이 크며, 복합 문화 시설로서 지역의 랜드마크가 될 수 있다.

## 5. 결론

### 5. 1. 시사점 및 한계

현대 사회에서 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제는 지속적으로 심화되고 있다. 본 연구는 이러한 문제를 해결하기 위해 택티컬 어바니즘을 활용하였으며, 설문 조사와 심층 인터뷰를 통해 사용자 경험을 조사하고, 통계적 및 질적 연구 방법으로 분석을 진행하였다. 분석 결과, 문화 예술 경험 확대, 사용자 중심의 도서관 및 커뮤니티 공공디자인, 유희공간의 효과적 활용이 필요하다는 인사이트를 도출하였다. 이를 바탕으로 청년들의 사회적 관계망 형성과 지역 활성화를 위한 택티컬 어바니즘 기반 커뮤니티 공공디자인의 방향성을 제안하였다. 첫째, 물리적 및 온라인 공간의 조성을 통해 사회적 상호작용과 협업을 촉진해야 한다. 청년들이 쉽게 접근할 수 있는 커뮤니티 공간과 온라인 플랫폼을 구축하여 사람들이 쉽게 의견을 나누고 공동 작업할 수 있는 기회가 필요하다. 둘째, 유희공간을 효과적으로 재구성하여 다양한 활동이 가능한 환경을 제공해야 한다. 사용되지 않는 공원이거나 비어 있는 공간을 리모델링하여 청년들이 창작 활동, 워크샵, 또는 소규모 공연을 할 수 있는 다목적 공간으로 변화시킬 수 있다. 셋째, 지역 이미지 개선을 통해 지역 특색과 정체성을 강화해야 한다. 지역의 역사나 문화를 반영한 공공미술 프로젝트는 주민과 방문객이 지역 고유 매력을 느낄 수 있도록 하는 데 효과적이다. 마지막으로, 청년들이 원활히 활동할 수 있도록 공간적 및 인프라 문제를 해결하는 방안을 포함해야 한다. 커뮤니티 공간을 확대하고, 심리적 및 육체적 건강을 위한 취미 공간, 정보 교류를 위한 소통 공간, 작업 공간 등의 마련이 필요하며, 대중교통 접근성을 개선하여 이동의 편리함을 제공해야 한다.

본 연구는 택티컬 어바니즘을 활용한 사용자 중심 접근 방식으로 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제를 해결하고자 하였으며, 방향성의 제안은 유사한 문제 해결에 유용한 기초 자료로, 사용자 중심의 정책 및 디자인 전략 개발에 기여할 수 있을 것이다. 또한, 제안된 방향성은 지역 사회의 공공디자인과 커뮤니티 활성화를 통해 연구의 실질적 활용도를 높이고, 지역 사회의 연대 강화와 삶의 질 향상에 기여할 수 있다. 그러나, 본 연구는 안암동 지역에 한정된 조사를 통해 이루어졌다는 점에서 다른 지역에 대한 일반화와 정책 실행 검토가 부족하다는 한계가 있으며, 실제 적용 가능성과 효과를 검증하기 위한 추가 연구가 필요하다.

### 5. 2. 후속 연구 방향 및 기대효과

첫째, 본 연구에서 제안한 방향성을 다양한 지역에 적용할 수 있도록 지역 특성에 맞춘 디자인 해결 방안을 개발할 필요가 있다. 이를 통해 각 지역에 적합한 공공디자인과 커뮤니티 공간을 효과적으로 조성할 수 있을 것이다. 둘째, 공공디자인 및 커뮤니티 공간 개발 과정에서 지역 주민, 행정 기관, 민간 기업 등 다양한 이해관계자의 참여를 확대해야 한다. 이러한 참여는 지역 사회의 요구를 반영하고 실질적인 해결책을 마련할 수 있다. 셋째, 커뮤니티 공간 개선 방안의 효과를 지속적으로 모니터링하고 평가하여 효과성을 검증하고 개선점을 도출해야 한다. 넷째, 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제를 해결하기 위한 정책적 지원이 필수적이다. 지역 사회와 협력하여 고립·은둔 청년을

발굴하고 지원 프로그램을 운영하며, 사회적 연대 강화를 위한 정책을 추진해야 한다. 마지막으로, 다양한 연구 방법론을 적용하여 보편적인 접근법을 개발하고, 이를 통해 다른 지역이나 국가에서의 효과를 비교 분석하여 연구의 활용도를 높일 수 있을 것이다.

## References

1. An, H. J., & Lee, Y. H. (2008). A Study on the Role of Public Design in Cultural Environments. *Journal of Korean Design Forum*, (21), 253–261.
2. Bae, E. S., Park, S. M., & Park, H. K. (2022). Factors Influencing the Social Isolation of Single-Person Households – Focusing on Age Differences. *Social Welfare Policy and Practice*, 8(2), 79–111.
3. Bishop, P., & Williams, L. (2012). *The Temporary City*. Routledge.
4. Chae, J. B. (2020). *A Study on the Introduction Effect of Tactical Urbanism as a Method of Urban Regeneration Project*. Master's Thesis, Kwangwoon University, Seoul.
5. Choi, S. S., Shin, H. H., Kim, H. R., Lee, Y. J., Hwang, B. R., & Kang, S. W. (2023). The Effect of Perceived Isolation on Depression in Youth Single-Person Households – Focusing on the Moderating Effect of Gender. *Proceedings of the Korean Society of Social Welfare Conference*, (), 518–529.
6. Gu, H. S., Kim, Y. Y., Kim, J. W., Park, J. H., & Jang, J. M. (2019). *A Practical Guide for Beginners of Tactical Urbanism*.
7. Han, S. M., & Lee, S. J. (2018). The Effect of Social Capital on the Quality of Life of Youth Single-Person Households. *Convergence Society and Public Policy*, 12(1), 60–85.
8. Hong, S. H. (2020). A Case Study on Playable Cities Based on Tactical Urbanism. *Research Report*, (), 1–70.
9. Hongik University Public Design Research Center. (2019). *Governance 12 Models for the Promotion of Public Design*.
10. Hwang, S. Y. (2008). The Role of Public Design for Improving Urban Environment Image. *Journal of Basic Design & Art*, 9(1), 793–803.
11. Inoue, T. (2015). *Why Case Study?*. Trans. Song, K.W. Seoul: Across.
12. Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed Method Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come. *Educational Researcher*, 33(7).
13. Kang, J. S., & Choi, H. S. (2018). An Analysis of Local Residents' Perception and Experience of the Han River Basin Resident Support Project through Grounded Theory. *Local Government Research*, 22(1), 337–371.
14. Kang, K. B. (2009). Mixing Quantitative and Qualitative Research in Policy Analysis and Evaluation. *Journal of Policy Analysis and Evaluation*, 19(4), 43–67.
15. Kim, E. J., & Seo, J. E. (2012). A Study on the Design Elements and Influencing Factors for Regional Differentiation in Public Design. *Journal of Korean Society of Interior Design*, 21(1), 280–288.
16. Kim, H. J. (2022). A Study on the Authenticity of Urban Tourism Through Tactical Urbanism. *Journal of Tourism Research*, 46(2), 13–38.
17. Kim, J. H. (2023). A Study on the Application and Development Direction of Tactical Urbanism – Expanding the Discussion to Practice-Based Urban Design. *Journal of Urban Design Institute of Korea*, 24(1), 133–151.
18. Kim, M. Y., & Moon, J. M. (2011). Analysis of Urban Public Space Characteristics for Community Revitalization – Focusing on the Case of Urban Squares. *Journal of Korean Society of Interior Design*, 20(6), 291–299.
19. Kim, S. A. (2023). *The Living Conditions of Isolated and Secluded Young Adults: Policy Options for Supporting Them*.
20. Kim, S. A. (2023). The Life and Welfare of Single-Person Households: Focusing on Loneliness and Social Isolation. *Proceedings of the Korean Society of Social Welfare Conference*, (), 885–913.
21. Kim, S. K., Lim, S. H., Jeong, H. Y., Jeon, E. B., & Lee, K. H. (2023). Analysis of Behavioral Changes in Local Residents Due to Tactical Urbanism Projects – Focused on the Use of Unutilized Pocket Parks, Outdoor Parking Lots, and Underpasses in the Namsan District of Cheonan. *Journal of Urban Design Institute of Korea*, 24(1), 65–79.

22. Kim, S. K., Lim, S. H., & Lee, K. H. (2022). Development and Application Effect Analysis of Tactical Urbanism Techniques Applicable to Urban Regeneration Projects – Focusing on the Namsan District of Cheonan Urban Regeneration New Deal Project Area. *Proceedings of the Architectural Institute of Korea Conference*, 42(1), 288–291.
23. Kim, S. K., Lim, S. H., & Lee, K. H. (2023). Development and Application Effect Analysis of Tactical Urbanism Techniques Applicable to Urban Regeneration Projects – Focusing on the Namsan District of Cheonan. *Journal of the Architectural Institute of Korea*, 39(3), 149–160.
24. Kim, Y. H., Jung, Y. H., & Lee, S. Y. (2018). A Study on the Utilization of Urban Idle Spaces Based on Tactical Urbanism. *Proceedings of the Architectural Institute of Korea Conference*, 38(2), 228–231.
25. Kwon, Y. G. (2010). *Professor Kwon Young-Gol's Definition Contents*.
26. Lee, B. E., Kim, S. H., & Kim, M. H. (2018). *A Study on the Regional Expansion Model of Farmers' Market Marche@*.
27. Lee, D. G., & Kim, J. G. (2020). A Study on the Temporary Use of Space as an Urban Regeneration Strategy. *Journal of Korean Society of Civil Engineers*, 40(2), 247–255.
28. Lee, J.K. (2020). *Factors Affecting the Management Performance of Young Entrepreneurs in Traditional Market Youth Malls: A Mixed Methods Study*. Doctoral Dissertation, Daejeon University, Daejeon.
29. Lee, M. S., Song, J. S., Yoon, J. Y., Park, E. I., Kim, Y. J., Oh, Y. H., & Han, J. Y. (2022). A Study on the Major Improvement Points of Public Design Through Survey Analysis of the Public Design Promotion Plan. *Journal of Korean Design Culture*, 28(3), 333–340.
30. Lee, S. (2023). Community Art: Rethinking Public Design – Reflecting the 'Consideration' of Public Institutions. *Monthly Public Policy*, 212(0), 108–111.
31. Lee, S. K. (2008). *Gyeonggi-do Public Design Promotion Plan*.
32. Lee, Y. S., & Choi, I. S. (2021). Public Design in the Untact Era: Focusing on Public Facilities. *Journal of Korean Society of Space Design*, 16(3), 319–330.
33. Lee, Y. S., & Na, G. (2014). Public Design 4.0: Expansion and Evolution of Public Design. *Journal of Korean Design Culture*, 20(2), 437–446.
34. Lim, S. H., Kim, S. K., & Lee, K. H. (2022). Development and Application Effect Analysis of Tactical Urbanism Techniques Applicable to Urban Regeneration Projects – Focusing on the Namsan District of Cheonan Urban Regeneration New Deal Project Area. *Proceedings of the Architectural Institute of Korea Conference*, 42(1), 288–291.
35. Lim, S. H., Kim, S. K., & Lee, K. H. (2023). Development and Application Effect Analysis of Tactical Urbanism Techniques Applicable to Urban Regeneration Projects – Focusing on the Namsan District of Cheonan. *Journal of the Architectural Institute of Korea*, 39(3), 149–160.
36. Lydon, M. (2012). *Tactical Urbanism: Short-term Action, Long-term Change, Volume 1. Street Plans Collaborative*.
37. Lydon, M., & Garcia, A. (2015). *Tactical Urbanism: Short-term Action for Long-term Change*. Island Press.
38. Ministry of Culture, Sports, and Tourism. (2007). *Spatial Design Guidelines*. Ministry of Culture, Sports, and Tourism.
39. Ministry of the Interior and Safety. (2007). *Public Design Manual*. Ministry of the Interior and Safety.
40. National Assembly. (2006). *Public Design Act*. Republic of Korea Law.
41. Oh, C. S. (2007). The Social Function of Design and Public Design. *Archives of Design Research*, 20(5), 165–176.
42. Park, B. G., & Ji, Y. G. (2021). An Analysis of Public Design Elements in the Era of Digital Transformation from a Decentralization Perspective. *Journal of Korean Society of Space Design*, 16(1), 93–104.
43. Park, H. P. (2020). Analysis of the Policy Effects of Urban Revitalization in Commercial Areas through Tactical Urbanism. *Journal of Urban Planning and Policy*, 18(4), 22–44.
44. Park, J. H., Kim, Y. Y., & Jeong, J. K. (2021). The Application of Tactical Urbanism for the Improvement of Commercial Districts. *Journal of Urban Design*, 26(3), 371–388.

45. Park, M. J. (2018). *An Analysis of the Application Effect of Tactical Urbanism Projects in Low-Income Areas*. Master's Thesis, Pukyong National University, Busan.
46. Seoul Metropolitan Government. (2023). *Public Design Guideline Handbook*. Seoul Metropolitan Government.
47. Seoul Urban Design Division. (2015). *Public Design Improvement Plan for the Untact Era*. Seoul Urban Design Division.
48. Song, H. J. (2023). *A Case Study on the Application of Tactical Urbanism to Solve the Problem of Urban Slums*. Master's Thesis, Kyung Hee University, Seoul.
49. Strauss, A., & Corbin, J. M. (1998). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. 2nd edn.
50. Temel, R. (2006). *The Temporary Use of Public Space*. Springer.
51. The Seoul Institute. (2018). *Public Design Promotion Guidelines*.
52. Urban Regeneration Support Center. (2020). A Study on the Role of Tactical Urbanism in Public Space Utilization. *Journal of Urban Design Institute of Korea*, 21(3), 201–220.
53. Yoo, K. W., Jung, J. W., Kim, Y. S., & Kim, H. B. (2018). *Understanding Qualitative Research Methods*. Pakyoungsa.
54. Yoo, S. W., & Lee, S. K. (2010). Analysis of Changes in Pedestrian Behavior due to Public Design Improvements. *Journal of Korean Society of Design Science*, 23(1), 155–167.
55. Yoon, H. J. (2023). A Study on the Satisfaction and Continuity of Tactical Urbanism Projects in Korea. *Journal of Urban Design Institute of Korea*, 25(2), 45–65.
56. Yoon, J. H., & Oh, Y. H. (2023). Tactical Urbanism in South Korea: An Analysis of Policy Implementation and Success Factors. *Journal of Urban Regeneration*, 9(1), 113–132.
57. Yoon, S. J., & Hong, J. S. (2023). Tactical Urbanism Strategies for Revitalizing Low-Income Residential Areas. *Proceedings of the Korean Urban Design Institute Conference*, (), 212–225.
58. Yoon, S. M., & Lee, H. Y. (2020). A Study on the Use of Tactical Urbanism in Promoting Public Design Policies. *Journal of Korean Society of Design Science*, 33(3), 97–118.
59. Yoon, S. Y., & Kim, H. J. (2019). Analyzing the Impact of Public Design Projects on Regional Revitalization. *Journal of Korean Society of Design Culture*, 25(4), 327–344.

# 고립·은둔 1인 청년 가구를 위한 지역 활성화 개선 제안 -택티컬 어바니즘 기반 커뮤니티 공공디자인을 중심으로-

제지수<sup>1</sup>, 박승민<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>고려대학교 창의융합디자인전공/지속가능생활시스템융합전공, 석사, 서울, 대한민국

<sup>2</sup>고려대학교 디자인조형학부, 교수, 서울, 대한민국

## 초록

**연구배경** 현대 사회에서 1인 가구 수는 지속적으로 증가하고 있으며, 이는 사회적 관계망의 약화와 함께 고립·은둔의 문제를 심화시키고 있다. 특히, 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제는 사회적, 경제적 어려움으로 이어지며, 이를 해결하기 위한 지역적 대안이 필요하다.

**연구방법** 택티컬 어바니즘은 사용자 중심의 DIY식 도시 계획 방법으로, 지역 내 유휴공간을 활용하여 공공 가치를 향상시키는 접근 방식이다. 본 연구는 택티컬 어바니즘을 통해 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제를 해결하고자 한다. 이를 위해, 설문 조사와 심층 인터뷰를 통해 사용자 경험을 조사하고, 다양한 통계적 분석 방법과 개방코딩, 축코딩, 선택코딩 등의 질적 연구 방법을 활용해 데이터를 분석한다. 도출된 인사이트를 바탕으로 커뮤니티 공공디자인과 지역 활성화를 위한 개선 방향을 제안한다.

**연구결과** 분석 결과, 문화 예술 경험 확대, 사용자 중심의 도서관 및 커뮤니티 공공디자인, 유휴공간의 효과적 활용 등이 필요하다는 인사이트가 도출되었다. 이를 바탕으로, 청년들의 사회적 관계망 형성 및 지역 활성화를 위한 커뮤니티 공공디자인을 중심으로 실질적인 대안을 제시하였다.

**결론** 택티컬 어바니즘 기반의 커뮤니티 공공디자인 방향성은 1인 청년 가구의 고립·은둔 문제를 해결하는 데 효과적이다. 본 연구는 이러한 커뮤니티 공공디자인을 중심으로 문화 예술 경험 기회 확대, 사용자 중심의 도서관 공공디자인 도입, 커뮤니티 활성화를 위한 공공디자인 지원, 지역 대표 공간의 효과적 활용, 유휴부지 공간의 재구성, 사회적 라이프스타일 공유라는 6개의 대안적 방향성을 제시한다. 지역 사회 연대 강화와 1인 청년 가구의 삶의 질 향상을 위한 방향성과 실질적인 대안을 바탕으로, 사회적 고립감을 줄이고 공감대를 형성하여 스트레스를 해소하며, 개인 맞춤형 지원을 통해 흥미와 목표를 발견할 수 있도록 한다. 나아가, 사회적 교류를 통해 지역 활성화와 주민 참여를 유도하여 지역 발전에 기여하기를 기대한다.

**주제어** 1인 청년 가구, 고립·은둔, 커뮤니티 공공디자인, 지역 활성화, 택티컬 어바니즘

본 논문은 제지수의 2025년도 석사 학위논문에서 발췌 정리하였음

\*교신저자 : 박승민 (eliotpark@korea.ac.kr)