

레저테마시설의 개발계획

서원석 / 건축기술부 대리

18 73년 오스트레일리아 만국박람회를 계기로 기계화된 유희시설의 등장과 인위적인 Amusement 시설의 개발로 당시로는 상상할 수도 없었던 76m나 되는 유리 객차가 선풍적인 인기를 끌면서 축제, 카니발 등의 첫 시설물로 등장하였다. 20세기 초 급성장하던 테마파크는 자동차와 영화산업의 발달로 퇴조하기 시작하였으나 1955년 월트 디즈니의 독창적이고 환상적인 꿈으로 새로운 개념의 테마파크가 탄생하였다. 주목할 점은 당시의 International Style이라는 건축사조와 정반대되는 "이야기가 있는 건축장조"가 등장하게 되었다는 점이다. 이것은 Robert Venturi의 'Contradiction and Complexity'라는 저서에서 시작된 포스트 모더니즘보다 훨씬 먼저 추상주의를 탈피하고 상징적인 건축의 탄생이라고 여기게 되었고 "Main Street"라는 미국의 모든 도시의 주요 삼거리의 재현으로 자동차와 도로라는 위험한 길에서 벗어나 다른 세계로 안내하여 모든 방문객에게 삶의 기준을 제시하게 되었다. 이 모든 것은 인간이 현실에서 탈피, 새로운 세계로 몰입하여 마치 꿈을 꾸는 듯한 환상을 일으키게 한다. 이것을 레저나 테마파크의 디자인요소라 할 수 있다. 또한 도시, 건축적 디자인의 요소에도 영향을 끼쳤다.

앞으로의 테마파크는 어떠한 성격을 띠는 것인가에 대해 여러 가지 의견이 있다. 예를 들면 가상 현실, 과학기술을 통한 모험관, 우주

정거장, 심해탐험 등이 있겠지만 반대로 과학기술이 없는 자연스럽고 인간적이며 고전적인 테마의 프로젝트들이 더 인기가 있으리라 생각한다. 이유는 계속 사라져가는 인간적인 환경에 대한 그리움이 우리에게 남아있기 때문이다.

1. 레저테마시설의 계획절차

1) 계획입안의 절차

레저 개발계획은 복잡적이며 대규모 투자가 요구되는 사업이기 때문에 계획 단계에서 충분한 시간과 비용을 들이는 것이 필요하다. 레저 개발계획에 있어 작업의 흐름은 대략 4단계로 구성된다.

(1) 전략목표의 설정

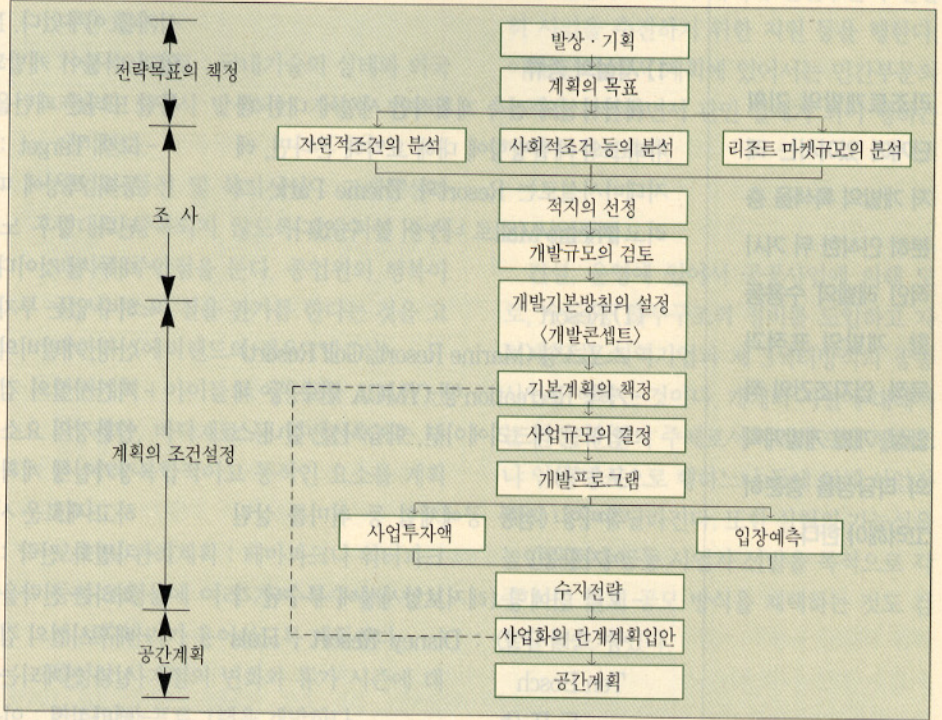
제1단계의 목적은 '누구를 위해서, 무엇을, 만드는가'라는 계획목표를 설정하는 것이다.

이 단계의 중요 작업으로는 기획, 발상에 기인한 가능성의 파악이다. 때문에 기본적 항목에 관계되는 기초조사를 행하고 레저 수요유무의 파악, 입지상의 문제정리, 상위 계획과의 적합성 체크, 기존권역의 파악, 기획안의 마무리가 중요한 과제이다.

(2) 조사

이 단계는 계획실현을 위해 필요한 여러 가지 정보를 수집, 정리하는 중요한 작업으로는

(표 1) 레저테마시설의 계획입안의 절차



조사, 검토, 조증을 들 수 있다. 그러기 위해서는 자연특성, 자연자원의 분석, 교통입지조건, 개발지의 레저 입지조건 및 주변의 관광, 레저 자원의 특성 분석 등 입지에 관계되는 각종 분석사와 분석과 동시에 레저 마켓 규모 분석도 필요하다. 그 결과에 따라 적지의 선정, 개발규모를 개략 산정해야 하며 이때 관계자간의 의견조정, 장애제거, 보상대책 등이 중요한 과제가 된다.

(3) 계획조건의 설정

전단계까지 검토된 계획 목표를 구체적인 계획 목표로 다시 짜는 작업을 행하는 단계가 공간계획을 위한 계획 조건의 설정이다.

이 단계의 주요 작업으로는 방침의 확립과 사업화의 준비를 행하는 것이다. 때문에 개발 기본방침에 기인하여 기본시설(숙박, 거주시설), 목적시설(접객 시설)을 중심으로한 계획을 책정하고 사업화로 향한 사업규모의 결정과 개발 프로그램의 설정, 수지추측의 예상

설정 등이 주요한 과제이다.

(4) 공간계획

이 단계는 구체적인 물리적 계획으로 좁히는 것이다. 즉 특정권 지역에 있어 시설 내용, 토지이용 등을 결정하고 시설 배치, 디자인 및 관리, 운영 시스템을 검토해야 한다. 그 때 문에 계획의 목표에 따라서 이용자의 욕구를 정확히 만족시킬 수 있는 요소의 선택과 계획지의 물리적, 생태적 적합성을 충분히 검토해야 한다.

또한 이용자의 입장에서 보아 쾌적하고 풍부한 레저 생활을 창조할 수 있는가가 결정되는 중요한 시점이다. 각 시설 환경은 지향하는 바가 알맞고 기대에 어긋나지 않는 것이어야 한다. 즉 시설과 서비스에 지불하는 요금에 대하여는 격차가 없는 시설의 관리 운영 시스템을 고려해 두어야 할 과제이다.

이상 4 단계를 거쳐 건설사업이 개시되고 개설, 개업으로 이행된다.

리조트개발의 기획 단계에 있어서는 레저 개발의 특색을 충분히 인식한 뒤 거시적인 레벨의 수용동향, 개발의 표적과 목적, 입지조건의 적합성, 개별 개발계획의 타당성을 충분히 고려해야 한다.

2. 계획단계에서의 검토사항

1) 시설의 종류

레저시설의 건축 계획적인 시설에 대한 테마파크의 개발방향에 대해 요약해 본다면, 레저테마시설로는 Resort와 Theme Park, 그리고 Theme Mall로 나누어 볼 수 있다.

(1) Resort

- 스포츠형 (Marine Resort, Golf Resort)
- 가족 Recreation형 (YMCA 연수 등 체험적인 레크리에이션, 학습시설, 실내 스포츠형)
- 취미형 (전통 공예체험 등 취미를 살린 여가활동)
- 오락 연예형 (레저보양시설에 부수된 각종 숙박시설) : Disney Resort , Huis Ten Bosch

(2) Theme Park

- 도시형 Theme Park
- 도시 공원형 Theme Park
- Closed Festival Market Place
- Factory Park
- Theme Park Hotel
- 해양박물관, 수족관
- 민속촌
- Water Park
- 주제전시관

(3) Theme Mall

2) 개발포인트

테마시설의 개발포인트로는 크게 기획단계와 설계단계로 나눌 수 있다.

(1) 기획단계

- 비전 제시 : 1930년대까지 인기를 누리던 영화산업의 위축과 동시에 윌트 디즈니는 독창적이고 환상적인 아이디어로 디즈니랜드

드의 설립과 테마파크를 등장시켜 제3의 전성기를 이루었다. Michael Eisner 등 영화산업과 더불어 개발되어 독창적인 아이디어를 통한 또다른 패턴을 등장시켰다.

- 고객 Target : 고객의 소득, 연령, 지역 등의 특성에 따라 적극적인 개발이 요구된다. 향후 노인 시설의 중요성 인식이 대두 될 것이다.
- 허수 없는 투자성 검토 : 토지간의 정확한 산정, 개발비의 정확한 예측이 요구된다.
- 기간시설의 검토 : 용수, 배수, 급전, 자연환경의 요소를 중시한다.
- 장기실행 계획 : 레저환경의 변화에 대처하고 새로운 시설로의 개방을 유도한다.
- 차별화 전략 : 기존의 경쟁 시설과 차별화하는 전략을 수립한다.
- 배후시설의 검토 : 다양한 가격의 숙박시설과 연계되는 관광단지를 개발한다.
- 테마설정 : 이용자의 정서에 맞는 특이한 테마를 설정한다.
- 사계절 프로그램의 개발

(2) 설계단계

- 테마의 상세한 실현 : 손잡이까지도 테마에 맞는 통일성을 이루어 고객으로 하여금 강렬한 인상을 느끼게 한다.
- 고객동선 : 정체됨이 없는, 항상 새로운 탐구하도록 유도한다.
- 체제시간의 증대 : 예로서 에버랜드의 4계절 정원의 레이저 쇼나 디즈니랜드의 야간 행사로 인하여 고객들의 발을 묶어두는 계획을 한다.
- 음식시설 : 효율적인 식, 자재관리 및 처리로 지역마다 다른 테마와 음식시설을 준비한다.
- 상품시설 : Character의 개발로 다른 곳에서 볼 수 없는 상품과 일반상품의 동시 판매를 계획한다.
- Project Schedule : 기획단계의 시간과 Project 수정에 대한 절대적 공기 및 시간

- 7) 을 확보한다. (경비절감과 품질 확보에 대한 효과)
- 기술적인 검토 : 국내기술의 실태와 외국기술의 도입시 발생하는 가능한 변수에 대비한다.
- 종업원 동선 및 복지시설 : 고객동선과 절대로 중복되지 않도록 효율적인 동선 배치에 주안점을 둔다. 종업원의 행복이 곧 서비스의 질을 판가름 한다는 것을 고려한다. (에버랜드의 경우 1인 1실)
- 안전계획 : 아이들의 이용도를 고려한 난간, 계단, 바닥재료 등 일반건축과는 다른 여러 복합적이고 동적인 요소를 계획한다.
- 보수 및 관리계획 : 테마파크나 워터파크 등의 조형물에 여러 가지 특수시설 설치 시 보수관리가 용이하도록 계획한다.
- 특성상 사계절의 변화와 휴가 시즌에 대한 다양한 프로그램을 개발한다.

3. 기획단계시 검토사항

1) 기획의 사고

리조트개발의 기획단계는 리조트 이용 대상 범위를 좁히는 등 전략목표의 설정, 계획 실현을 위한 조사, 계획목표를 구체적으로 계획목적으로 변화하는 작업(적지선정, 규모설정, 개발방식, 양식)을 하고 공간계획으로 전개하는 단계이다.

기획단계에 있어서는 레저 개발의 특색을 충분히 인식한 뒤 거시적인 레벨의 수용동향, 개발의 표적과 목적, 입지조건, 적합성, 개별 개발계획의 타당성을 충분히 고려해야 한다.

2) 계획주체

레저 개발은 본래 레저에 대한 요구가 다양하고 변화도 크기 때문에 민간부문이 시장원리에 따라서 행하는 것들이 많다.

이에 대해 공공부문은 기본적인 재력, 서비스의 공급이란 관점에서 개발정비가 적당하

다고 인정되는 것에 대해서 민간부문이 원활히 사업을 추진하기 위한 지원 등을 행한다. 이와 같이 레저 계획에 있어서는 민간부문의 능력을 감안하면서 관민 일체가 되어 행하는 것이 바람직하다.

3) 사업주체

건설, 운영에 있어서 공공사업에 의해 도로, 수도 등 허부구조의 정비를 도입하고 자치제 또는 지역기업과 제 3섹터방식의 공동 사업을 행하는 것이다. 개개의 시설에 대해서는 건설, 운영의 주체로서 자사만으로 행하느냐 임차 방식으로 행하느냐 등에 의해 사업자체의 내용이 달라진다. 또한 실현의 가능성을 높인단든지 공동 사업자 선발을 목적으로 각종 사업 설계 공모 방식을 채택하는 것도 검토할 필요가 있다.

4) 자금

레저는 경영적인 측면에서 보면 기업 경영에 속한다. 따라서 투자를 생각해야 한다.

공공, 민간 구별없이 자금조달의 방식을 검토할 필요가 있다. 공공의 경우는 공공사업, 투자사업 등에 의한, 민간의 경우는 유리한 이자 자금의 조달 상환기간을 검토해야 한다. 레저 개발 사업체는 우선 광대한 토지를 확보해야 한다. 토지취득이 지연되면 지가의 상승을 유발, 투자 부담이 커지며 대규모 혹은 복합적인 설비를 갖추기 위해 막대한 초기 투자 자금이 소요된다. 따라서 초기단계에서 막대한 자금투자와 장기간의 자금회수기간 때문에 사업체에는 상당한 자금조달 능력을 갖추어야 한다.

5) 연차계획

레저개발사업은 단기에 수익이 환원될 수 있는 성격의 사업이 아니다. 다시 말하면 전략형 초장기 전망형 사업이다. 따라서 공간 계획과 시간 계획이 동시에 검토되지 않으면 안된다. 연차계획은 개발사업체의 체력, 체

(표 2) 레저사업의 주체

사업의 단계			용 지 취 득		시 설 건 설	운 영
			소유권	이용권		
대 규 모 레 크 레 이 션 거 점	레크 레이션 시설	공 영	공용(국가 또는 시, 도, 군)		공공(동좌)	공용(시, 동, 군 위탁) 민간위탁
		민 영	토지소유자 ↓ 토지이용조합 (신탁)	토지이용조합 ↓ 제3부문 ↓ 민간기업	민역(특허) 토지이용조합	민영(특허) 토지이용조합
	숙박 시설	민 영	상동	상동	상동	상동
		공 영	지역주민		지역주민	지역주민
	수경녹지		사업단 등		사업단 등	공사위탁
	관련공공시설		공공		공공	시, 동, 군 위탁
					원칙으로서 공공	

레저 활동의 본질은 반복성과 비일상성이라는 시점에서 포착하면 새로운 생활 형태, 새로운 가치관 속에서 나타나는 시간과 공간의 이용이라 생각할 수 있다.

(표 3) 레저사업의 연차계획

사업년차 (기준으로 한 기간)		①	②	③	④	⑥	
		(1년)	(1년)	(1-2년)	(1-2년)	(2-4년)	
단 계		제1국민 발상·가능성 파악	제2국민 검토·조정	제3국민 방침확립·사업준비	제4국민 구체화·인허가	제5국민 건설	제6국민 개설·개업
주요사항		기획안 기초조사 약사업예측	기본계획 본조사 약사업예측	실시계획 환경·아세스먼트 조사 사업계획	상세설계 건설계획 자금확보	토지처분계획 건설공사 개업준비	시설개설 사업개업
사업 추진 주체 의 비중	내용관계자 (단체)	기초 기획 발상 조사안	약사업 기본 본조사 계획 계획	인허가 사업 실시 준비 계획 계획	인허가 사업 실시 준비 계획 계획	건설 시설 운영 추진 설계 계획	공공 공의 민간 사업 사업 사업
	자방공공단체	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○
	민간기업	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○
	지역관계자 컨설턴트 신조직 (가칭)	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○
			(개발준비회)	(개발협의회)	(개발회사)	(개발회사)	(관리운영회사)

질, 자금계획이 알맞는 것인가 또한 공간계획, 시간계획으로서 전략을 가미한 것인가가 사업의 성공을 위한 열쇠가 될 것이다. 그 구상이 성숙에 이르는 단계, 즉 사업목표연차에 이르기까지 각각의 단계에서 사람들에게 매력적이며 항상 신선한 느낌을 보존할 수 있도록 계획해야 한다.

6) 입지조건 및 토지의 확보

레저 개발사업에 있어서는 토지의 취득이 문제이다. 따라서 지가, 법 규제, 토지이용

현황, 토지이용 계획 등을 검토할 필요가 있다. 또한 용지보존형태의 조사에 있어서는 기획하고자 하는 레저의 공간구성이 어떤 형태의 토지취득을 필요로 하는가, 차용지로서 좋은가, 기타의 수법을 이용해야 하는가 등을 미리 검토해 두지 않으면 안된다. 토지 확보의 수법은 매수, 차용지, 토지신탁, 국공유지신탁, 등가교환방식 등이 있다. 지주권자의 개발 동의를 얻어 그 방식을 검토해야 한다.

7) 수요추계

레저 활동은 새로운 형태의 여가활동이기 때문에 이제까지의 관광 레크리에이션 활동과는 다른 스타일의 이용이 필요하다. 레저 활동의 본질은 반복성과 비일상성이라는 시점에서 포착하면 새로운 생활형태, 새로운 가치관속에서 나타나는 시간과 공간의 이용이라 생각할 수 있다. 그러나 레저 개념은 명확하지 않기 때문에 확대 해석하면 휴일에 자주 이용하는 스포츠 시설과 레저랜드 등의 오락 시설도 포함된다. 또한 레저 생활은 레저로서의 생활행위 전반이 대상이 되지만 개개의 활동은 다양해서 특정 레크리에이션 종목을 지정하는 것은 어렵다. 이와 같이 활동량을 파악하는 것이 어렵고, 관광 레크리에이션 관련의 통계 데이터를 사용한 추계에도 한계가 있다.

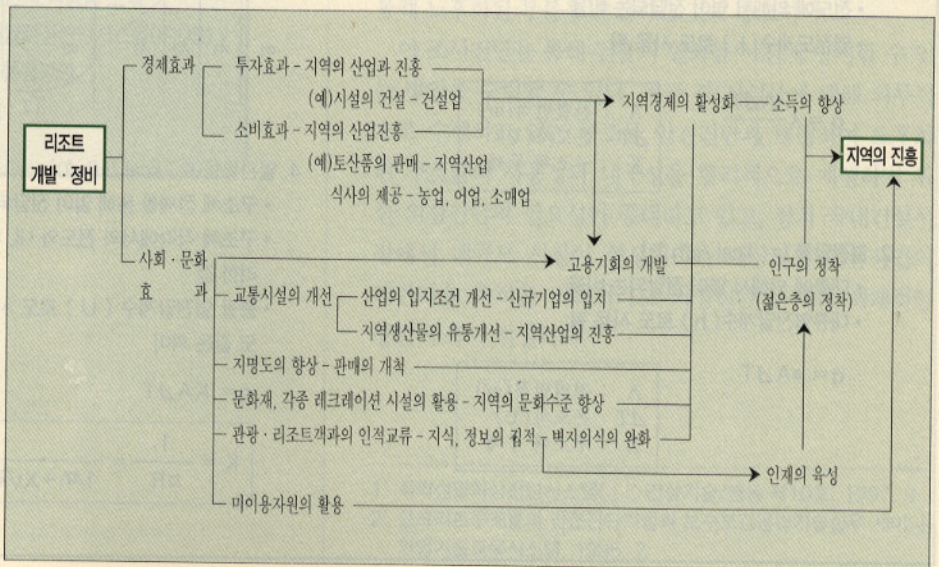
그렇지만 시설에 투자한 이상 어느 정도의 이용객을 추계할 필요가 있으므로 종래의 관광 레크리에이션 이용객의 추계 방법을 열거하면 다음과 같다.

- 시계열 모델
- 중력모델
- 요인분석모델

연간 수요량에 영향을 준다고 생각되는 위의 3가지 요인중 첫번째는 요인 간에 상호 관계가 적은 경우이며 두번째는 상호 관계가 복잡한 경우이다.

어느 것이나 데이터 수집이 곤란하고 또한 요인 자체의 예측이 필요한 것 등 난점이 있으나 방법으로는 뛰어나다. 수요량의 추정은 몇개의 예측방법을 조합하여 사용하는 쪽이 바람직하다. 이에 의해서 산정된 것은 연간 수요량 즉 연간 관광객 수 이므로 자원 용량과의 비교와 시설의 수용력 설정에는 1일 관광객 수와 일시에 들어가는 관광객수에 변환하여 계산하게 된다. 레저에 있어 수요 추계는 계획지가 입지하는 지역의 관광객 수 뿐만 아니라 계획지와 경합관계에 있는 지역, 나아가 대표적인 관광지역의 입장자 수도 조사하고 계획지에 속하는 지역의 상대적 위치 결정을 파악하는 것도 필요하다. 또한 수요에 대해서 그 지역에 부족한 레저시설, 관광시설은 무엇인가를 파악할 것과 이후 레저의 필요성이 어떻게 변화해 가는지 라는 중·장기적인 수요자 층의 동향파악을 충분히 할 필요가 있다.

(표 4) 리조트가 지역에 미치는 영향



8) 지역진흥

리조트는 지역의 자원과 인재를 활용하고 지역과 더불어 활동해 나가야 한다. 따라서 레저 개발 중 지역 육성 및 진흥에 대해 미리 계획해야 한다.

4. 바람직한 공간으로서의 레저테마시설

레저테마시설은 건축시설의 질과 고도의 기능을 담아 고객의 편의를 제공함은 물론 최신의 장비를 이용한 활동을 즐길 수 있도록 안전을 기해야 한다.

이러한 점에서 레저테마시설은 분주한 도시인, 현대인에게 레저 생활로의 리드미컬한 이동에 도움을 줄 수 있을 것이다. 교통조건도 이런 관점에서 고려되어야 한다. 레저시설

의 모델이나 콘도도 획일적인 것에서 탈피하여 고객의 원하는 바를 충족시킬 수 있는 부가가치가 요구된다.

지금까지의 모든 레저 시설은 시즌을 겨냥한 스키, 골프를 중심으로 이루어짐으로써 비수기에 대한 대책이 부족한 편이었다. 거리나 교통량 그리고 모든 이용추세를 감안해 볼 때, 1박 혹은 2박 이상의 숙박기간과 다양한 Amusement시설을 원하는 이용객들이 날로 증가 하고 있다. 따라서 시즌을 겨냥한 레저 시설보다는 다양한 테마가 있는 상품의 공급이 우선이다.

앞으로는 무조건적인 건축계획과 분양계획이 아닌 여러가지 수익성과 동향 그리고 건축계획이 포함된, 보다 새로운 차원의 레저테마시설이 요구된다. **SS**

건축설비에서 사용하는 열전달 관련용어

열전도율, 열전달률, 열저항, 열관류율

문헌, 카탈로그 또는 현장에서 사용되는 열전달 관련용어는 같은 의미에 대해서도 서로 다른 용어와 기호들이 사용되고 있어 혼란을 야기할 소지가 있으며 이를 방지하기 위해서는 사용된 용어나 기호에만 의존하기보다는 쓰여진 의미를 검토할 필요가 있다.

1. 열전도율 (λ : kcal/mh $^{\circ}$ C)

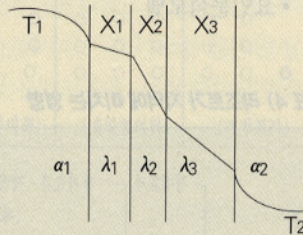
- 전도에 의해서 열이 전달되는 비율
- 열전도계수(k)로도 사용됨

$$q = \lambda \frac{A\Delta T}{x}$$

A : 전열면적(m²)
 ΔT : 온도차(°C)
 X : 구조체 두께

3. 열저항 (R: m²h $^{\circ}$ C/kcal)

- 전도의 경우: $R = x/\lambda$, 대류의 경우: $R = 1/a$
- 복합체의 경우 전체 열저항은 각각의 열저항을 합하면 되므로 열전달에 대한 저항치의 의미를 가짐



$$q = \frac{A\Delta T}{\square R}$$

$$\square R = 1/\alpha_1 + X_1/\lambda_1 + X_2/\lambda_2 + X_3/\lambda_3 + 1/\alpha_2$$

4. 열관류율(K: kcal/m²h $^{\circ}$ C)

- 구조체 전체를 통해 열이 전달되는 비율
- 구조체 각각에서의 전도와 내, 외기에 의한 대류를 모두 고려한 값
- 총괄 열전달계수(U)로도 사용되고 전열계수, 열통과율도 같은 의미

$$q = KA\Delta T$$

$$K = \frac{1}{\square R} = \frac{1}{1/\alpha_1 + X_1/\lambda_1 + X_2/\lambda_2 + X_3/\lambda_3 + 1/\alpha_2}$$

2. 열전달률 (α : kcal/m²h $^{\circ}$ C)

- 대류에 의해서 열이 전달되는 비율
- 대류열전달계수(h)로도 사용됨

$$q = \alpha A\Delta T$$

A : 전열면적(m²)
 ΔT : 온도차(°C)
 X : 구조체 두께