

공공공간에 적용된 플래시 몹의 공간적 특성에 관한 연구

A Study on Spatial Characteristics of Flash Mob Applied to Public Spaces

Author 임상현 Lim Sanghyun 국민대학교 테크노디자인전문대학원 실내디자인학과 석사과정

Abstract Space in the past had characteristics of place which are required for specific behavior to be done as we recognized it easily. However, for space in modern times, the purpose, forms and behavior space has, have changed as tools comprising the space have changed. 'Virtual space' which has been a conversation topic recently is unspecific and changeable space whose forms and geological location are not defined clearly. In addition, behaviors caused by this virtual space in combination with real space are taking place.

The nature of Flash Mob which is one of the typical behaviors which take place starting from virtual space to be connected with real space, is that it is intangible game culture whose forms and behaviors are not fixed, and it is not limited to a specific place. Besides, Flash Mob is characteristic of representing game culture in modern society, and its nature can be summarized as temporariness, non-placeness, anonymity, double-sidedness and so forth.

Since events generally take place in every place when man is involved in space, it's possible to generally think events derived from interpersonal relationships between man and man. We are to study spatial characteristics of Flash Mob by analyzing features and cases of the Flash Mob by means of them.

Keywords 플래시 몹, 공간, 사건, 장소성, 공공공간
Flash Mob, Space, Event, Placeness, Public space

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

정보 네트워크가 유비쿼터스 환경의 중요한 부분으로 자리 잡음으로서 도시는 공공 영역에서 사회적 관계가 일어나던 물리적 공간으로서의 의미가 약해진다. 유비쿼터스 도시 환경은 다양한 유동현상을 통해 역동적으로 새롭게 조직되고 물리적 공간의 경계가 허물어진다. 네트워크 사회의 물자와 정보의 흐름은 물리적 장소에 근거하며 그 흐름은 방향성을 가진다.

스마트폰과 자유로운 인터넷 활용을 통해 정보의 공유

가 가능한 기술을 사용함으로써 도시 환경에서 적절한 행위를 취하고 조정한다. 도시에 존재하는 것은 복합적인 정황과 행동 사이에서 유동적 변화를 포함한다.

과거의 공간은 우리가 쉽게 인식할 수 있는 어떤 일정한 행위가 이루어지기에 필요한 장소적 특징이 있었다. 하지만 현대의 공간은 그 공간을 이루어 내는 도구가 변화함에 따라 공간이 가지는 목적과 형태에 따른 행위가 변화하였다. 현대 사회에서 새로운 문화중 대표적인 플래시 몹 Flash Mob은 가상공간과 현실공간이 연계하여 새롭게 발생하는 행위이다.

본 연구는 플래시 몹이 가지고 있는 공간적인 특징과 어떠한 공간에서 플래시 몹이라는 사건이 개입함에 따라

공간이 가지는 장소성의 특징을 연구해 보고자 한다.

1.2 연구 방법과 범위

본 연구는 플래시 몹의 특성과 공간에 사건이 개입될 때 발생하는 장소성의 의미를 분석함으로써, 현대라는 시대의 동향과 공간을 해석하는 중요한 척도를 제시하고자 한다.

분석을 위해서는 플래시 몹과 사건에 따른 장소성에 대한 이해가 선행되어야 하며 총 네 단계의 분석 과정을 거친다.

첫 번째로, 공공공간의 의미와 사건과 장소를 통한 장소성의 의미를 선행연구를 통해 알아본다.

두 번째로, 현대의 놀이 기구인 컴퓨터와 휴대전화가 만들어낸 사회현상중 하나인 플래시 몹의 개념과 특징에 대해 알아보고 장소정체성 표현 요소들을 2장에서 연구한 장소정체성의 형성요인들을 기초로 하여 플래시 몹의 공간적 특성에 대해 분석한다.

세 번째로, 위에서 도출한 플래시 몹의 특성을 통해 플래시 몹이라는 사건이 공간의 적용에 관련된 공간적 특성을 분석하고 그 사례를 통해 공간에 어떻게 구현되었는지 알아본다.

네 번째로, 앞서 진행된 연구를 종합하여 최종적 결론을 도출한다.

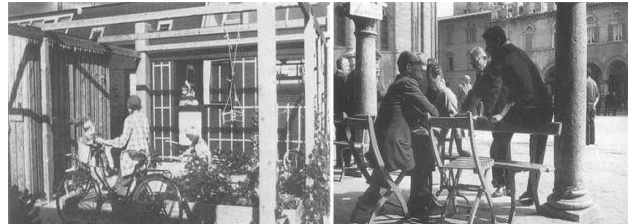
2. 공간의 의미와 장소성의 공간화

2.1. 공공공간의 개념

도시의 공공공간은 인간과 인위적 환경의 상호작용으로 생기는 환경의 한 단위이다. 이는 도심에서 오픈스페이스에 속하는 요소로 안전하고 편안, 쾌적한 환경에서 휴식, 만남, 이벤트 등의 다양한 형태가 일어날 수 있는 개방적 공간이 되어야 하고 공공생활을 담는 동시에 개인의 다양성이 존중되는 공간이어야 한다. Harbermas에 의하면 공공영역public sphere은 개인적 생활, 가족, 노동 등 친밀한 인간관계가 이루어지는 사적영역private sphere과 구분되는 초개인적으로 구조화된 사회적 행위와 의사소통의 영역에 해당한다. 이러한 공공영역은 국가통치부문, 즉 국가에 의한 통제로부터 자유로우면서 동시에 시장부문, 즉 사적인 경제적 이해관계로부터 자유로운 영역이다. 정치경제적 ‘체제system로부터도 분리되어 있다는 뜻이다. 이렇게 보면 공공영역은 체제와 개인 사이, 혹은 공적/제도영역과 사적영역 중간에 위치한 사회적 영역이라 할 수 있다.

체제와 개인, 국가와 시민 사이에서 소통, 연대, 조율 등을 핵심기능으로 하여 작동하는 가운데, 공공영역은 함께 살아가는 공간, 즉 삶의 공공성이 발현되고 보장되

는 사회적 영역을 형성하게 된다. 공공성은 공공영역의 본질이라 할 수 있다.¹⁾ 공공공간은 인간과 장소를 연결하는 다양한 활동과 사회적 상호교류를 촉진하는 역할을 한다. 또한 공공공간의 질에 따라 인간은 많은 영향을 받으며, 선택적으로 소통하면서 사회적 활동을 하게 된다.²⁾ 인간의 행동이 하나의 사건으로서 공간에 영향을 주며, 기존의 장소가 사건을 통해 장소의 정체성이 달라진다.



< 그림 1 > 사적 공공공간 / 공적 공공공간

공공공간은 <그림 1>과 같이 두 가지의 개념으로 나눌 수 있는데 첫 번째는 공적 공공공간이고 두 번째는 사적 공공공간이다. 본 연구에서 언급하는 공공공간은 공적 공공공간을 말하며 공간적 특성에 따른 사건과의 연계가 구성되어야 할 것이다. 공적 공공공간은 사람들 간의 교류가 일어나는 장소이며 이러한 사람들의 흐름으로 인해 각각의 공간들이 서로 관계 맺어지고 흥미로운 다양한 이벤트들이 자발적으로 일어나 또한 통합적 연계성을 갖는 도심으로 자리 할 수 있는 것이다.

2.2. 장소와 사건을 통한 장소성의 의미와 특성

2.2.1. 장소와 사건

공간은 고대, 중세의 존재론적 인식에서 근대과학의 시대를 거쳐 실존적 인식으로 변화하였다. 장소성은 이러한 “장소의 정신과 장소감의 변증법적 생산물”³⁾로서, 장소가 가지는 정체성과 불가분의 관계이다.

현상학적 측면의 장소에 관해 연구한 지리학자 렐프 Edward Relph는 이러한 정체성이 ‘장소의 정체성’과 ‘장소에 대한 정체성’의 복합으로서, 물리적 환경, 인간 활동, 의미라는 세 요소의 상호관련 방식에 의해 결정된다고 보았다. 중요한 점은 장소가 “의도적으로 정의된 사물 또는 사물이나 사건들의 집합에 대한 맥락이나 배경”⁴⁾이라는 점에서 결코 공간적 속성을 벗어나지 못한다는 점이다. 여기서 분명히 지적되어야 하는 것은 실존적

1) 조명래, 공공디자인, 공공영역을 디자인하라!, 환경정의 연재칼럼, 2008. 03

2) 황미영, 현대 공공공간의 스트리트 퍼니처 디자인 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집 20(4), 2011.8

3) 이석환·황기원, 장소와 장소성의 다의적 개념에 관한 연구, 국토계획 32권 5호, 1997, p.180

4) Edward Relph, 김덕현 외 역, 장소와 장소상실, 논형, 2005, p.103

공간이 인간이라는 인식주체에 대한 지나친 강조로 인해 외부적으로 실재하는 공간에 대한 의미를 약화시켰다는 점이다. 따라서 환경이라는 말은 존재 측면의 공간 개념과 다름이 아니며, 활동은 인간 행동을 포함하여 공간에서 발생하는 사건에 해당하고, 의미는 이로부터 파생되는 새로운 층위의 것으로 이해될 수 있다.

보르노 O. F. Bollnow는 사건이 공간적인 관점에서 중요하게 다루어져야 한다는 점을 더욱 분명하게 했다. “발달된 인간이 갖는 구체적 공간은 그 공간 안에서 체험되는 중요한 사건을 포함하여 전체적인 측면에서 생각되어야 한다. 왜냐하면 이러한 공간의 특질과 배열 그리고 공간의 질서가 거기에서 체험하고 살고 있는 주체를 반영하며 표현하기 때문이다.”⁵⁾

공간의 개념이 물질적 실재에서 인식의 틀로 변화할 때 ‘실재로서 존재하는 것’이 아닌 ‘상황적으로 파악되는 것’, 즉 사건에 의한 것임을 상기할 필요가 있다. 그러면 공간이 장소라는 개념으로 실체화 될 때 ‘상황적으로 파악되는 것’, 즉 인간 행동을 중심으로 한 여러 사건이 바로 공간 담론의 주요 교차점이 됨을 알 수 있다. 사건은 어떤 일이 일어남을 뜻하고, 이렇게 사건이 일어나는 것은 아주 순간적이다. 이러한 사건의 개념은 공간이 장소 개념으로 변화하던 시기에 개념적으로 정리되기 시작했다. 따라서 장소와 사건은 사유의 역사에서 앞서고 뒷선 관계가 아니다. 공간은 장소라는 개념으로 변화하고, 존재는 사건으로 변화하는 병렬적 관계로 상호작용하게 된 것이다.⁶⁾

<표 1> 장소의 형성요소

선행 연구자	장소의 형성요소
Bonta	물리적 실체(건물조직, 사람), 물화적실체(물리적 신체의 의미)
Wagner	문화적·상징적 요소 (장소, 사람, 시간, 행위는 분리될 수 없는 통합체)
Edward Relph	물리적 장치, 활동, 의미
Antonii a der	물리적 요소, 활동 요소
F.Lukermann	위치, 자연과 문화요소의 통합, 공간접속과 교통체계의 연결, 획지화, 역사적·문화적으로 변화, 인간 인식 속의 의미 내포
Stokol & Shumaker	물리적 특성, 개인들의 지각, 장소의 의미에 대한 집단적 해석
이석환·황기원	물리적 환경, 활동, 상징
이영주	물리적 요소, 행태적 요소, 의미적 요소
장성주	물리적 요건, 행태적 요건, 의미적 요건

출처 : 김현엽, 지역의 장소성과 방문객 이용특성에 관한 연구:대학교 문화지구 사례를 중심으로, 한양대도시대학원 석사학위 논문, 2010, p.7

선행된 장소 형성요인의 논의를 종합해보면 장소성을 형성하는 요인으로는 특정한 행위를 유발하거나 제한하

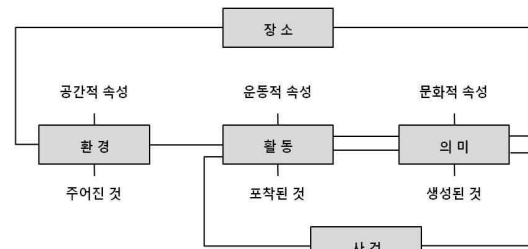
는 ‘물리적 환경 요소’, 그 안에서 사건의 발생과 특정한 목적을 수용하는 ‘인간의 활동적 요소,’ 이러한 경험과 체험을 통해 가치를 부여하는 ‘의미적 요소’를 기본으로 구성되어짐을 알 수 있다.

2.3. 장소와 사건의 관계 유형

장소 정체성에 대해 렐프 Edward Relph는 “장소란 장소를 구성하는 근본적인 요소를 물리적 환경, 인간의 활동, 의미 3가지로 나누고 그 중 의미를 가장 중요하게 여겼으며, 의미는 인간의 의도와 경험을 속성으로 하며 특정한 흥미, 경험, 관점을 반영하는 개인적이고 문화적인 다양성을 포함하기에 그 자체는 매우 복잡하며 동시에 모호성과 명확성을 함께 지닌다.”⁷⁾고 하였다.

이러한 개념은 한 장소 속에서 서로 관련되며, 그것들이 장소의 정체성을 구성하고, 세 요소의 연계는 장소정체성을 구조화하는 기본적인 관계이다.

렐프 Edward Relph가 주장한 환경, 활동, 의미라는 장소의 구성 요소를 사건적 관점에서 해석해보면, 환경이란 실존이전의 공간, 즉 존재론적이든 관계론적이든 객관적 대상으로서의 공간이라고 파악할 수 있다. 그렇다면 환경이란 공간, 즉 주어진 장소를 구성하는 물리적 요소이다. 활동이란 운동, 즉 실제로 포착되는 것이다. 따라서 여기서 파생되는 의미란 지극히 인간적인 차원의 것으로서 물질이나 공간, 사건과는 다른 정신적인 무었, 즉 문화적인 차원이 된다. 따라서 장소와 사건은 매우 다양한 방식으로 관계 맺는다는 것을 알 수 있다.⁸⁾



<그림 2> 장소와 사건의 개념적 교차⁹⁾

(1) 물리적 환경

물리적 환경은 공간의 형태가 결정되는 과정에서 장소가 가지는 입지환경, 기후조건, 경관 등이 주된 대상이 되고 그 상황이 형태 결정에 어떤 영향을 미치는가에 대한 사항들이다. 이러한 대지의 물리적 특성에 의한 장소성은 실존하는 공간이 물리적인 대지환경과 상호작용 한다는 것이다. 위치, 자연, 문화요소의 통합, 공간적 상호작용과 이동의 순환구조, 국지성과 관련하여 장소의 위치, 자연조건, 문화와 역사적 의미를 내포하는 물리적 환

5) Schulz, C.N., 김광현 역, ‘존재, 공간, 건축’, 태림문화사, 2002, p.27
6) 황용섭, 김주연, 공간관의 변화에 따른 사건과 장소의 관계 유형에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 제18권 2호 통권73호, 2009.4

7) Edward Relph, op. cit, p.112-113
8) 황용섭, 김주연, ibid, 수정인용
9) 황용섭, 김주연, ibid

경, 이동을 위한 제반 여건, 주변장소와 물리적으로 연결 되도록 하는 시설물, 또는 장소를 제한하는 물리적 경계 등 장소를 구성하는 물리적 제반요소라고 할 수 있다.

(2) 인간의 활동

인간의 활동은 장소가 인간의 행위에 영향을 미친다는 것이기 때문에 인간이 활동하기에 좋은 조건이어야 한다. 장소개념의 공간적 상호작용과 이동의 순환구조, 생성과 변화, 의미(행위)와 관련하여 장소를 이용하고 장소 이미지를 구조화하는 주체가 장소에서 행하는 일체의 활동이다. 즉, 물리적 요소의 실질적 기능이나 행사, 축제, 이벤트, 이용행태, 이동방법 등 장소를 배경으로 장소에 의해 일어나는 총체적 행위로서 시공간적 맥락에 따라 공간간의 상호작용을 유발하고 활동의 의도나 방법을 달리하여 새로운 의미를 생산한다.¹⁰⁾

(3) 의미

의미적 요소는 인간의 의도와 경험을 통해서 생성됨으로 대체적으로 개인적인 장소체험의 결과로 보고 있다. 장소의 물리적 구조와 성격이 달라짐에 따라 의미 또한 변화 할 수 있으며 다른 것으로 전이 될 수 있다. 또한 하나의 장소나 사건 의미는 체험자의 의도에 의해 한정된다.

<표 2> 사건과 장소의 관계 형성 요소 개념

물리적 환경	<ul style="list-style-type: none"> 장소를 물리적 환경으로 인식 대지환경의 공간형태 결정 인간 활동의 표면적이고 관찰 가능한 배경 공간과 물리적 환경의 상호작용
인간의 활동	<ul style="list-style-type: none"> 장소가 인간의 행위에 영향을 미침 장소에 의해 일어나는 총체적 행위 공간간의 상호작용을 유발 새로운 의미를 생산
의미	<ul style="list-style-type: none"> 인간의 의도와 경험을 통해 생성 장소의 물리적 구조, 성격이 달라짐에 따라 변화 문화적, 역사적인 변화과정에 의미 부여 체험자의 의도에 의해 한정

3. 사건과 장소의 측면에서 플래시 몹의 공간적 특성

3.1. 플래시 몹의 개요

플래시 몹은 불특정 다수의 군중이 인터넷이나 휴대전화를 통해 약속한 특정한 날짜, 시각에 약속장소에 모여 아주 짧은 시간에 주어진 행동을 한 뒤, 순식간에 흩어지는 행위이다. 이는 네티즌들이 오프라인에서 벌이는 일종의 해프닝이다. 참가한 사람들은 지시사항에 따르기만 하면 되며, 해산 시간은 엄중히 지켜야 하고, 흩어지는 방향이 일정하지 않은 것이 특징이다.

플래시 몹은 특정 웹사이트의 접속자가 한꺼번에 폭증

하는 현상을 뜻하는 '플래시 클라우드 Flash crowd'와 '스마트 몹 Smart mob'의 합성어이다. 스마트 몹은 테크놀러지 분야의 권위자인 미국의 H. 라인폴드가 2002년 출간한 같은 제목의 저서 《스마트 몹 Smart Mobs : The Next Social Revolution》에서 처음 제시한 개념이다. 플래시 몹도 네트워크 연대라는 점에서 넓게는 스마트 몹의 범주에 든다고 할 수 있다. 2003년부터 세계적으로 유행하기 시작하여, 모임에 따라 차이가 있지만 대부분이 우스꽝스럽고, 황당하다는 공통점을 가지고 있다. 그러나 모임 자체에 어떤 의미를 부여하지 않고, 그 행위 자체만을 즐기기 때문에 사회적 문제를 일으키지 않는 점도 한 특징이다.

3.2. 플래시 몹의 특성

플래시 몹은 컴퓨터 앞에 있던 사람들을 컴퓨터 밖으로 끌어내는 행위라고 할 수 있다. '가상'의 세계를 '현실'로 만들었지만, 가상공간에서 가장 중요한 '익명성'을 그대로 유지한다. 바로 이것이 플래시 몹의 가장 큰 특징이며, 현대 도시 사람들을 열광하게 만드는 요인이기도 하다. 이미 컴퓨터, 휴대폰의 사용으로 가상공간에 익숙한 그들이기에, 가상공간의 법칙과 제도가 현실에서도 그대로 유지되는 플래시 몹은 사람들에게 매력적으로 다가간다. 가상과 현실을 넘나드는 그들에게, 절대 함께 할 수 없는 두 개의 공간이 조화를 이루는 플래시 몹이야말로 가장 이상적인 공간으로 자리매김된 것이다.

또한, 본인이 플래시 몹을 할 때, 그것은 찰나의 순간에 이루어지지만, 마치 아주 짧은 단편소설과 같이 구성되어 있기 때문에 일종의 의미를 내포하고 있는 행위와도 흡사하게 느껴진다. 즉, 비현실적인 스토리는 본인으로 하여금 일상적 삶을 영위하는 세속적인 공간과 시간과는 차이를 지닌 축제와도 같은 시공간을 경험하게 해준다.¹¹⁾

<표 3> 플래시 몹의 원칙

자발적, 순수함	<ul style="list-style-type: none"> 플래시몹의 의미를 정확히 알고 참여한다. 플래시몹을 정치적, 상업적, 공익적 목적등 특별한 이익창출을 위해 이용하지 않는다. 모든 플래시몹 단체는 유희를 제외한 무 목적성을 추구한다.
익명성	<ul style="list-style-type: none"> 플래시몹에 참여하는 사람들에 대한 신상정보를 묻지 않는다.
침착성	<ul style="list-style-type: none"> 플래시몹 진행후 해산시 무리 지어 흩어지거나 뛰지않는다. 플래시 몹 종료 후에는 행인을 가장하여 침착하게 해산한다.
비밀유지	<ul style="list-style-type: none"> 플래시 몹의 완성도를 높이기 위해서, 그리고 여러 Flash mobber 들을 집회 시위법 등에서 보호하기 위해서, 현장에서 플래시 몹 단어의 언급, 또는 지시서를 현장에서 공개하는 행위, 지시서를 현장에서 버리는 행위를 자제한다.
배려	<ul style="list-style-type: none"> 플래시몹은 타인에게 피해를 주는 행동을 하지 않는다.
통일성	<ul style="list-style-type: none"> 플래시몹은 개인행동이 아닌 집단행동이므로 개인행동을 자제한다. 플래시몹 지시서에서 별도의 요구가 없는한, 지시서의 내용에 따라 행동한다.

출처 : 정남석, 플래시몹 Flash mob을 이용한 광고에 대한 소비자 인지 반응이 상표태도에 미치는영향에 관한 연구, 홍익대학교 석사, 2013, p.14

10) 전미화, 공공공간의 장소정체성을 위한 디자인가이드라인 방안 연구, 한국실내디자인학회논문집 제20권 제4호 통권87호, 2011.

11) 김채원, 현실과 가상의 사이 공간에서 표현된 소통의 공간연구, 이화대학교, 석사논문, 2007, p.15

<표 3>에서와 같이 플래시 몹은 서로 모르는 사람들끼리 모여서 함께 행동해야 하기 때문에 꼭 지켜야 할 법칙이 존재한다. 그렇지 않으면 그 행위 자체가 타인이나 대중에 피해를 주어 플래시 몹의 순수성에 위배가 되기 때문이다.' 따라서 플래시 몹을 주최한 사람들은 이들의 퍼포먼스가 공개되는 것을 반가워하지 않는다. 모임 장소부터 시간에 이르기까지 철저하게 비밀에 부치는 이들의 모임 방식이 그것을 증명한다. 플래시 몹이 갖는 특성은 크게 5가지로 구분할 수 있는데 이는 다음과 같다.

(1) 익명성(匿名性)

플래시 몹이 온라인상에서 출발한 놀이 문화이기 때문에 더 크다고 할 수 있다. 여럿이 어울려서 하는 행위임에도 서로가 서로를 모르고 단지 어떠한 목적만 갖고 하는 놀이로 이전까지의 놀이가 보여줬던 사회성과는 거리가 멀다고 할 수 있다.

(2) 일시성(一時性)

서로가 알고 있는 그 시간대와 알고 있는 장소에 일시적으로 그 공간의 시간을 점유해서 비밀상적인 행위와 퍼포먼스를 즐기고 사라진다.

(3) 비장소성(非場所性)

플래시 몹은 유년기의 놀이들이 보여 주었던 장소적 특성을 갖질 않는다. 도심 내 어느 공간이든 비밀상적인 행위를 유발하여 'Flash Mobber'¹²⁾들이 즐길 수 있는 곳이면 어느 곳이든 상관없으며 이러한 공간은 온라인과 네트워크가 되어 컴퓨터만 있으면 세상 어느 곳과도 연결이 될 수 있다.

(4) 이동성(移動性)

플래시 몹은 이러한 특정한 장소적 특성이 없고 일시적인 공간점유를 한다. 따라서 도시 곳곳에서 하루에도 여러 번씩 일어 날 수 있다. 이와 같이 플래시 몹은 현대 사회를 살아가는 사람 누구나가 Flash Mobber가 될 수 있다. 또한 장소에 대한 제약과 시간에 대한 제약을 받지 않는 자유로운 행위이다. 컴퓨터와 네트워크가 될 수 있는 인터넷, 그리고 휴대전화가 만들어낸 광범위한 놀이의 한 종류이자 현대의 특성을 활용한 대표적인 사회 현상이다.

(5) 확산성(擴散性)

인터넷을 통하여 전세계로 순식간에 퍼져나갈 수 있다. 특히 초창기 문자메시지나 이메일을 통한 정보의 전달이 있었다면, 인터넷과 SNS(Social Network Service)의 발달로 인해 실시간으로 퍼져나갈 수 있다.

플래시 몹은 주로 공적 공공공간에서 이루어진다. 플

래시 몹은 카메라에서 터지는 플래시처럼 일시적이고 우발적인 방식을 통해 그 공간의 공적 본질을 아주 잠깐 다른 형태로 변형시키는 것을 그 목적으로 한다. 플래시 몹을 행하는 Flash Mobber들은 우선 소리 소문도 없이 공적 공간을 침습하고 침투하여 그 공간의 본질을 일시적으로 변모시키고, 그 다음 공적 공간에 속해 있던 사람들을 그것에 우발적으로 참가하게끔 함으로써 변질된 공간의 의미를 팽창시키면서 그 공간을 점유한다. 그러는 동안 이전에 그 공간을 이미 장악하고 있으면서도 Mobber의 움직임에 참가하지 못했던 정주하던 사람들은 그 사실을 미처 알지 못한다. 마침내 그 공간을 빼앗겼다가 다시 되돌려 받고 나서야, 아니 탈주하는 몸들이 그 곳에서 사라지고 나서야 그 사실을 감지하게 된다.¹³⁾

3.3. 사건과 장소의 측면에서 플래시 몹의 공간적 특성 분석

장소정체성 표현 요소들을 2장에서 연구한 장소정체성의 형성요인들을 기초로 하여 플래시 몹의 공간적 특성에 대해 분석하였다.

선행된 사건과 장소에서의 장소의 형성 요소 개념을 살펴보면 물리적 환경요소, 인간의 활동요소, 의미요소를 기본으로 구성되어짐을 알 수 있다. 이번 절에서는 기존의 장소형성 요소를 바탕으로 플래시 몹의 특성을 반영하여 분석을 시도한다.

(1) 물리적 환경 요소

물리적 환경은 자연 환경과 인간이 창조한 건축물이나 환경으로 구성되며, 이들 각각은 독특한 경험을 제공한다. 물리적 환경은 인간 활동의 표면적이고 관찰 가능한 배경이 되며, 서로 상보적인 관계에 있다.¹⁴⁾

현대사회에서의 장소는 위치의 개념으로 한정되는 절대적 공간보다는 사회·경제·문화적 관점에 따라 변화하는 상대적이고 문화적 공간 개념인 지역적 장소성이 강조되고 있다. 플래시 몹은 특정한 장소적 특성이 없이 일시적인 공간점유와 모두가 알고 있는 장소의 새로운 공간점유를 통해 같은 공간에서 다양한 장소의 의미와 가치를 담아 또 다른 의미의 장소로 사용가능하며, 새로운 문화의 의미창출과 동시에 기본적인 물리적 제반 요소로서 사용자의 접근성을 유도한다. 공간에 담겨있는 삶과 기억은 과거와 현재를 이어주는 문화적 매개체 역할을 할 수 있다. 따라서 플래시 몹의 공간적 특성은 기존 물리적 요소와 더불어 공간의 재활용적 가치, 과거의 문화적 가치를 자연스럽게 이해하고 경험하게 됨으로써 새로운 의미로 다가 올 수 있다.

(2) 인간의 활동 요소

12) 사전적의미로 '폭도, (난동을 부리는) 군중' 이라는 뜻으로 플래시 몹을 행하기 위해 모인 사람 또는 집단을 의미한다. 또한 Mobber는 플래시 몹을 기획하여 시작부터 끝까지 일반 모버들을 이끄는 역할을 한다.

13) 정두순, 2012년 5월 31일, 경남도민신문 게재

14) Edward Relph, op. cit, 2005, p.112

활동은 물리적 장소를 배경으로 이루어지는 총체적 행위로서, 시공간적 맥락에 따라 사용자와 공간의 다양한 형태의 상호작용을 유발하고 새로운 의미를 생산한다. 활동은 장소의 문화적 특성까지도 밀접하게 연결되어 있는데, 장소에서 이루어지는 행위의 결과는 생활양식과 역사·문화·제도에 큰 영향을 미친다.¹⁵⁾

통신기술의 발달과 미디어의 발달은 장소상실이란 부정적 측면 외에 새로운 커뮤니케이션 네트워크 활동을 형성 하였다. 물리적 공간의 한계를 극복하기 위해 인터넷 카페, 블로그, SNS 등의 발달로 인한 문화적 네트워크 공간이 확장되고 있으며, 네트워크상의 공간과 물리적 공간이 함께 소통하며 새로운 비물리적 장소에서의 활동영역이 늘어나고 있다. 이것은 플래시 몹의 대표적인 특성이기도 하며, 이러한 문화를 바탕으로 새로운 활동을 통한 체험이 지속적으로 개발되고 있다.

과거의 공간이 기본적으로 물리적, 시간적이고 지표중심의 평면적 공간이었다면 현재의 공간은 통신과 네트워크의 발전으로 인한 시간성과 거리를 극복하는 입체적 공간으로 확장되었으며¹⁶⁾ 장소에서 인간의 활동 범주 또한 확장되었다. 플래시 몹은 장소에서 다양한 문화적 활동을 촉진시킴으로써 장소를 문화적인 공간과 무대로 연출하는 작용을 한다. 문화적, 예술적, 산업적 활동 등이 이루어지며, 다양한 축제와 이벤트, 독립적이고 실험적인 예술과 문화적 활동을 일으킨다.

(3) 의미 요소

장소는 과거의 단순히 거주하는 곳에서 삶을 구현하는 곳으로 그 의미가 점차 변화되고 있다. 장소의 의미는 '개인의 그 장소에 대한 의도'와 관계된다. 의도라는 것은 그 장소에 개인이 부여한 가치와 관계되며, 특정한 흥미·경험·관점을 반영하는 개인적이고 문화적인 다양성을 포함한다. 의미는 장소가 가지는 고유성 이라기보다는 체험자의 경험에서 나오는 조건으로 그 장소에 갖는 태도이다. 통신기술발달에 의한 커뮤니케이션의 활성화는 장소의 문화를 변화시켰다. 이러한 문화는 새로운 커뮤니케이션 네트워크로 서로 공감 가능한 문화를 기반으로 개인과 집단이 혼재된 성격을 갖는다. 따라서 다양한 의미가 혼재된 장소에서는 인간 삶의 다양성을 수용하고 보편적 공감을 끌어내는 문화적 포용과 참여가 요구된다. 플래시 몹을 통해 문화는 개인과 공동체의 정체성을 확립함은 물론 문화향유의 주체로써 그 집단의 결속력을 강화시킬 수 있다. 또한 플래시 몹의 의미는 장소의 주체인 인간의 삶과 꿈, 희망이 반영된 행복에 있다.¹⁷⁾

15) 백현희, 이찬, 도시공간의 정보플랫폼화에 의한 장소성 표현 특성 연구, 한국실내디자인학회논문집 제20권 4호 통권87호, 2011.08, p.146

16) 권영걸 외 40인, 공간디자인의 언어, 날마다, 2011

17) 성균관대학교 인문과학연구소, 시티컬처노믹스, 새미, 2010, p.32, 수정인용

<표 4> 플래시 몹의 공간적 특성

물리적 환경 요소	<ul style="list-style-type: none"> · 물리적 제반요소로서 접근성 유도 · 기존의 장소에 새로운 의미부여를 통한 공간의 다양성 · 과거와 현재를 이어주는 매개체
인간의 활동 요소	<ul style="list-style-type: none"> · 비물리적 장소에서의 활동 · 시간과 거리를 극복하는 활동 · 다양한 문화, 예술, 산업적 활동 연출
의미 요소	<ul style="list-style-type: none"> · 장소에서 다양한 문화 집단 생성 · 어떠한 문화를 매개로 집단의 결속 강화 · 일상에서 경험하지 못하는 장소를 경험

3.4. 소결

장소이론에서 장소성 형성 요소인 물리적, 활동적, 의미적 영역의 현대적 해석과 플래시 몹의 특성을 통하여 플래시 몹의 공간적 특성을 분석하였고 <표 9>과 같이 총 아홉 가지의 특성을 도출하였다. 따라서 본 연구에서는 장소성 형성 요인의 선행연구와 플래시 몹의 특성을 함께 포괄하는 새로운 장소적 의미를 나타낸다.

<표 5> 플래시 몹의 공간적 특성 요소

물리적 요소	접근성	다양성	매개체
	물리적 제반요소로서 장소접근 유도	기존의 장소에 새로운 의미부여를 통한 공간의 다양성	과거와 현재를 이어주는 매개체
활동적 요소	비물리성	네트워크성	연출성
	비물리적 장소에서 활동	물리적 공간의 한계를 극복	문화·예술·산업적 활동 연출
의미적 요소	공동체성	공동체 결속력	비일상적
	다양한 문화집단 생성	문화를 매개로 집단의 결속을 강화	일상에서 경험할 수 없는 장소 경험

4. 플래시 몹의 공간적 구현

4.1. 사례선정

앞의 표에서 나열한 세 가지 범주의 요소 중 플래시 몹의 공간적 특성이 적용되어 세분화 된 아홉 가지 요소를 중점으로 하여 연구를 진행한다. 분석에 앞서 3장에 도출된 플래시 몹의 공간적 특성이 적용된 2000년대 전후에 계획되거나 준공된 공간을 사례로 선정하여 연구를 진행한다. 사례조사 대상은 <표 6>과 같다.

<표 6> 플래시 몹의 공간적 특성이 적용된 사례조사 대상

번호	작 품	작 가	위 치	년 도
1	Paris plages	Bertrand Delanoë	Paris, France	2006
2	Sprach pavillon	Austrian Ministry, ORF Enterprise	Austria	2000
3	Light House	KASTENHAUS® Project	Sweden Skarhamn	2000

4	Crate House	KASTENHAUS“ Project	Austria Salzburg	1998
5	The holland web pavilion	OOSTERHUIS.NL	Netherland	2002
6	Blur Building	Diller Scofidio	Swiss	2002
7	High Line	Diller Scofidio, Renfro, James Corner	USA Manhattan	2006

4.2. 사례 분석

<표 7> 플래시 몹의 공간적 특성이 적용된 사례



장소 분석

파리는 지리적으로 바다에서 약 200km정도 떨어져 위치해 있다. 열악한 경제 상황, 바쁜 도시 생활 등 여러 가지 이유로 휴가를 떠나지 못하는 파리 시민들을 위로하고 대부분의 상점과 공공시설들이 문을 닫는 휴가철 파리를 방문한 관광객들에게 색다른 즐거움을 주기 위해 마련된 행사이다. 파리 해변이라는 뜻의 프랑스어 ‘파리 플라주(Paris Plages)’로 불린다.

3000톤의 모래, 아자수, 야외 테크의 설치 및 음악회, 전시회, 영화 시사회 등의 다양한 문화행사를 지원하며 모든 시민들이 쉽게 즐길 수 있는 공공 행사와 프로그램을 창출하였다. 한 해 약 3백만명의 관광객이 찾는 파리의 새로운 명소가 되고 있다. 여러 국가의 벤치마킹 대상이 될 정도로 성공적인 프로젝트로 평가 받는다.

플래시 몹의 공간적 특성

- 여름에만 일시적으로 나타나는 파리의 세느강 한켠에 나타나는 인공해변
- 무료 도서관, 음악회, 연극, 전시회, 영화 시사회 등 다양한 문화적 체험 등으로 다양한 장소성이 생성되며, 새로운 사건의 장이 형성된다.
- 파리를 찾는 수많은 관광객과 시민에게 도시에서 느낄 수 없는 비일상적 장소로서 특별함과 즐거움을 주고 있다

물리적 요소			활동적 요소			의미적 요소		
접근성	다양성	매개체	비물리성	네트워크	연출성	공동체성	결속력	비일상적

No. 2. Sprach pavillon



장소 분석

- 오스트리아의 순회 전시 중심 요소
- 커뮤니케이션과 정보를 나타내는 유동물을 전개, 형태가 아닌 재료로 메시지를 전달하며 재료에 따라 형태나 디자인을 결정한다. 중재자로서 두 개의 맞닿은 공간에 위치한 유기액체형상을 우의 건물 설치물

플래시 몹의 공간적 특성

- 설치와 전시의 효과를 동시에 가짐으로서 이동 가능한 전시공간으로 틀의 손실이 없다. 물리적인 공간을 규정하지 않은 유목적 특징을 가진다.
- 압축 공기를 넣은 형태는 미묘한 자연과 역동적 인 인공조명을 통해 주변 도시의 컨텍스트를 활성화 내부와 외부 공간 사이의 부드러운 인터페이스를 제공

- 내부 미디어 터미널은 건축/설계, 영화, 그리고 인쇄술의 수단을 통해 시각적 맥락에서 언어의 표현에 대한 실험적인 접근 방식을 나타낸다.

물리적 요소			활동적 요소			의미적 요소		
접근성	다양성	매개체	비물리성	네트워크	연출성	공동체성	결속력	비일상적

No. 3. Light House



장소 분석

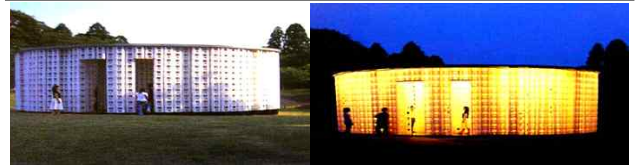
- 높이가 약 4미터에 달하는 등대는 해수면에 의해 변화하는 공간으로 한 공간이 두 가지 역할을 할 수 있는 효과적인 공간이다.
- 쉽게 분리가 가능하며 적응과 변화에 민감한 인스턴트 스페이스이다.

플래시 몹의 공간적 특성

- 조립과 분해가 가능한 공간으로 유목적 공간으로서 활용이 가능하다.
- 날씨와 시간의 변화에 따라 공간이 변화하는 등대이며 낮에는 작업실, 밤에는 등대로 이용가능한 다목적 공간이다. 따라서 다양한 장소성이 생성되는 공간이다.
- 해수면의 차이에 따라서 작은 섬이 완전 바다 속으로 가라앉게 되면 등대가 홀로 마치 물속에 있는 것처럼 보인다. 물리적인 공간 규정의 의미가 상실되는 것이며, 환경에 따른 장소성의 변화가 나타난다.

물리적 요소			활동적 요소			의미적 요소		
접근성	다양성	매개체	비물리성	네트워크	연출성	공동체성	결속력	비일상적

No. 4. Crate House



장소 분석

- 키스트 하우스는 (크레이트 하우스 : 나무상자 집) 은 운반에 사용하던 목재 상자 더미로 만든 출입형(walk in) 조각상이다.
- 두 개의 기능과 공간이 같은 공간으로 나타나지며 동시에 공간의 이동이 쉽고 용이하다.

플래시 몹의 공간적 특성

- 실내 및 야외에 설치하는 출입형 조각상으로 확실한 기능성을 갖고 있다. 순수 조각상이 되기도 하지만 영화, 모임장소, 휴식공간 등의 역할도 한다.
- 공간의 이동이 쉽기 때문에 유목적인 특징을 지니며, 광장이외에 다양한 장소성을 생성하고 있다.

물리적 요소			활동적 요소			의미적 요소		
접근성	다양성	매개체	비물리성	네트워크	연출성	공동체성	결속력	비일상적

No. 5. The holland web pavilion



장소 분석

- 2002년 system 플로아데의 'The Holland Web pavilion'은 미확인 비행물체와도 같은 신비한 바위 덩어리와 만나는 모든 불특정 다수에게 무한한 상상을 현실로 불러낸다.
- 이 공간의 테마는 건축학적 신체에 케이블 전선으로 연결된 데이터 베이스와 연결되어 있으며 데이터 베이스로부터 데이터를 습득하여 실시간으로 자기 자신을 업그레이드 시키면서 공간은 날쌔처럼 예측 불가능한 것이 된다.

플래시 몼의 공간적 특성

- 방문객들은 자신의 모습이 투영되는 다섯 개의 구성된 내부패널을 통해 인터랙티브한 공간을 경험한다.
- Noord-Holland의 웹은 실시간으로 시간 기반의 아키텍처, 경험을 의미한다.
- 방문객들은 건물의 형태와 프리젠테이션 공간의 다섯가지의 밝은 색의 분야를 통해 프레젠테이션의 내용을 재생할 수 있다.

물리적 요소			활동적 요소			의미적 요소		
접근성	다양성	매개체	비물리성	네트워크	연출성	공동체성	결속력	비일상적

No 6. Blur Building



장소 분석

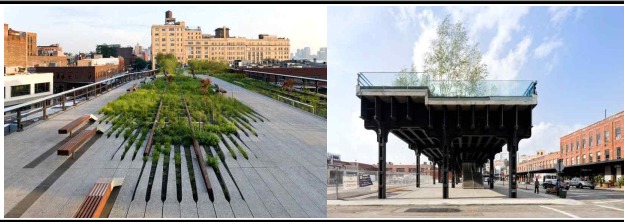
- 2002 스위스 엑스포에 전시된 '블러빌딩(Blur building)'은 컴퓨터로 조정되는 3만 개의 노즐을 이용해서 스위스의 호수 위에 인공의 구름으로 둘러싸인 건물을 만든다. 호수의 물을 이용한 이 구름 건물은 호수 위를 떠다니며 다양한 형태의 구름으로 계속 변화한다.

플래시 몼의 공간적 특성

- 건축과 예술의 융합을 통한 프로젝트이다. 외부와 내부가 없는 단지 장소의 경험만이 존재한다. 인간의 활동과 물방울 입자들의 구성이 서로 상호관입하며 감성적 커뮤니티 장소를 만들어낸다.
- 건축에 미디어 설치, 시각예술, 행위예술, 테크놀로지 등 다양한 분야를 접목해 '예술과 건축의 새로운 소통'을 만들어 내었다. 블러빌딩은 다양한 분야가 서로 상호작용하며 사회·문화적 구조를 형성하여 장소의 물리적 구축을 넘은 특정한 의미의 '문화네트워크 창출의 가능성'을 보여주었다.
- 방문객은 비웃을 입고, 램프를 따라 건물로 진입한다. 내부에는 바와 스크린 등이 있고, 구름 속을 떠돌던 사람들이 만날 때 마다 센서가 달린 비웃의 색깔이 변하여, 서로 얼마나 친밀한지를 표시한다.

물리적 요소			활동적 요소			의미적 요소		
접근성	다양성	매개체	비물리성	네트워크	연출성	공동체성	결속력	비일상적

No 7. High Line



장소 분석

- 뉴욕 맨하탄(Manhattan)의 '하이라인(High Line)'은 1930년대 물자 운송을 위해 건설된 철로로 1980년대 마지막 운행 이후 운송이 중단되어 방치된 상태였다. 사람의 발길이 끊어진 후 야생화, 모국 등 도심에서 볼 수 없는 자연생태계의 모습을 보이게 된다.
- 정부의 고가 철거 계획에 반해 시민들은 '하이라인 친구들'을 결성하여 이를 보존하고 공공을 위한 공간으로 재사용하도록 하는 운동을 벌였다. 정치, 문화,

예술인 등 다양한 공동체의 협력 아래 뉴욕의 새로운 장소로 재생되었으며, 공동체 화합의 동기를 부여함으로써 사회적 결속력을 강화하였다.

플래시 몼의 공간적 특성

- 고철로의 일괄적 공원화가 아닌 철로의 기본 골격을 그대로 두면서 아파트, 상가, 갤러리, 강변 등의 주변 장소와 관계를 맺으며 구역마다 개성을 살렸다.
- 단순히 조경의 차원을 넘은 공원과 도시의 장소적 연계로 일광욕, 전망, 휴식, 여가 등 다양한 행위와 감성이 발생한다.
- 시민과 정부의 협력, 그리고 디자인 공모에 의한 건축, 조경, 보안, 공공예술 등의 전문가가 팀을 이루어 장소의 재생을 진행하였다.

물리적 요소			활동적 요소			의미적 요소		
접근성	다양성	매개체	비물리성	네트워크	연출성	공동체성	결속력	비일상적

종합 분석의 결과 물리적 요소에서는 누구나 쉽게 다가가 언제나 이용가능하게 하는 접근성이 가장 뛰어났다. 이는 공공공간에서 일어나는 플래시 몼의 공간적 특성이 잘 나타났다고 할 수 있다. 또한 같은 공간에서 다양한 장소의 의미와 가치를 담아 또 다른 의미의 장소로 사용되는 다양성이 있는 것을 알 수 있다. 활동적 요소에서는 통신기술의 발달로 인해 물리적 공간에 국한되지 않은 네트워크 공간과의 연계성을 지닌 공간이 나타났고, 그로인해 장소에 구애받지 않으며 다양한 문화적 컨텐트로 문화·예술·산업적 활동이 연출되었다. 의미적 요소에서는 일상에서 경험해보지 못한 비일상적인 문화를 매개로 한 공동체의 창출과 다양한 공동체의 결속이 이루어 졌다. 또한 인간의 삶과 꿈, 희망이 반영되어 평소에 경험해 보지 못한 공간임을 알 수 있다.

위의 결과를 통하여 플래시 몼을 통한 공간의 특성이 다양한 양상으로 전개되는 현대사회의 새로운 패러다임을 반영하며, 이러한 변화에 맞춰 시도되는 현대 공간에서도 발견됨을 살펴볼 수 있었다.

5. 결론

이전까지의 플래시 몼에 대한 연구는 그동안 공간과의 관계성이나 그 의미적 본질보다는 도구나 행위 자체에만 치중하여 정작 그 문화에 있어서 플래시 몼이 갖는 공간의 중요성을 간과해왔다.

본 연구는 장소이론에서 장소성 형성 요소인 물리적, 활동적, 의미적 영역의 현대적 해석과 플래시 몼의 특성을 통하여 플래시 몼의 공간적 특성을 분석하여 공간에 어떻게 구현되고 있는지 살펴봄으로써 현대사회의 새로운 공간 영역 확장을 위한 가능성을 제시하고자 하였다. 이를 위하여 플래시 몼의 공간적 특징을 분석한 결과, 크게 세 가지의 요소로 나눌 수 있다. 첫째, 물리적 요소는 새로운 문화의 의미 창출로 접근성을 유도하고, 기존의 장소를 재활성화와 과거와 현재를 이어주는 매개체로서의 역할을 한다. 둘째, 활동적 요소는 비물리적 장소에서의 활동, 시간과 거리를 극복하는 활동, 다양한 문화·

예술·산업적 활동을 연출하여 다양한 문화적 활동을 촉진시킨다. 셋째, 의미적 요소는 장소에서 다양한 문화 집단을 생성하고, 생성된 집단을 어떠한 문화를 매개로 집단의 결속 강화시킨다. 또한 일상에서 경험하지 못하는 장소를 경험한다. 이러한 플래시 몹의 의미는 장소의 주체인 인간의 삶과 꿈, 희망이 반영된 행복에 있다.

본 연구에서 도출해낸 현대 공간의 장소성은 접근성, 다양성, 매개체를 포함하는 ‘물리적 요소’와 비물리적 네트워크성, 연출성을 가지는 ‘활동적 요소’ 그리고 공동체를 창출하며 창출된 공동체를 하나의 문화로써 결속하고 비일상적 체험 특성을 지닌 ‘의미적 요소’로 구분된다. 각 특성들은 전통적 장소성 형성 구성을 수용함과 동시에 플래시 몹의 특성과 연관되어 또 다른 장소를 구현할 수 있는 새로운 의미로 적용 가능할 것이다.

현대의 도시 공간은 앞에서 살펴본 바와 같이 사회 환경의 발전과 함께 서로 밀접한 관계 속에서 확장되고 진화되어 왔다. 이제 물리적인 공간에서 뿐만 아니라 가상 공간과 상호작용한 공간이 나타나게 되었고, 하나의 사건을 통해 공간의 본질을 알아보며, 플래시 몹은 그것을 이루는 특징을 가진 새로운 공간으로 볼 수 있다.

본 연구가 현 시대의 또 다른 새로운 공간의 변화를 포착함으로써 앞으로 생성될 다양한 현상적인 공간의 특성을 도출해 낼 것이며, 다양하고 새로운 공간구현의 배경자료로 사용이 가능하다고 볼 수 있다. 또한 해당 분야의 지속적인 연구를 통하여 실질적이고 검증된 사례가 뒷받침 될 때 보다 분명한 공간의 보편적 학문분야로서 가치를 인정받을 수 있을 것이라 생각된다.

향후 연구에서는 앞으로 온라인의 발전, 가상공간의 변화와 더불어 끊임없이 생성되고 발전 및 진화하고 있는 새로운 플래시 몹과 그것을 이용한 공간이 어떻게 또 다른 형태로 파생될 것이며 그런 공간 속에서 어떤 새로운 문화사조가 탄생될 것인지 그 귀추가 주목된다.

참고문헌

1. Deleuze, Gilles, 이정우 역, 의미의 논리, 한길사, 1999
2. Relph, Edward, 김덕현 외 역, 장소와 장소상실, 논형, 2005
3. Schulz, C.N., 김광현 역, ‘존재, 공간, 건축’, 태림문화사, 2002
4. Tuan, Yi-Fu, 구동희 외 역, 공간과 장소, 대운, 1999
5. 이정우, 사건의 철학, 그린비, 2011
6. 정두순, 2012년 5월 31일, 경남도민신문
7. 성균관대학교 인문과학연구소, 시티 컬처 노믹스, 새미, 2010,
8. 김정호, 이규복, 사건의 관점에서 조망한 장소의 의미, 서울시립대학교, 박사논문, 2001
9. 김현엽, 지역의 장소성과 방문객 이용특성에 관한 연구:대학로 문화지구 사례를 중심으로, 한양대도시대학원 석사학위 논문, 2010,
10. 구현준, 컨테이너를 이용한 도심 내 놀이 공간 제안, 경기대학교, 석사논문, 2006,
11. 정두순, 전국조, 포스트모던 글로벌 도시의 플래시몹, 인문학논총 제30집, 2012.10
12. 김선화, 통합예술공간으로서의 도심 오픈 스페이스의 계획과

- 디자인에 관한 연구, 이화여대 석사학위 논문, 1996
13. 대한건축학회, “서울광장을 이용행태 분석을 통한 광장 활성화 방안”, 학술발표 논문, 2006
14. 육복철, 대전광역시의 도시계획시설로서 광장의 공간구성과 이용실태에 관한 연구, 목원대 석사논문, 2011
15. 정남석, 플래시몹(Flash mob)을 이용한 광고에 대한 소비자 인지반응이 상표태도에 미치는 영향에 관한 연구, 홍익대학교 석사, 2013, p.14
16. 송대평, 한·중 도시의 광장문화 비교연구, 부경대학교, 박사논문, 2012
17. 박명순, 가상공간에서의 인간관계와 교육심리학의 역할, 교육심리연구, Vol.16 No.1, 2002
18. 이석환·황기원, 장소와 장소성의 다의적 개념에 관한 연구, 국토계획 32권 5호, 1997
19. 박혜경, 안신옥, 디지털 프로세스를 활용한 공간디자인의 장소성 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 40호, 2003.10
20. 이미경, 사건과 건축공간의 관계성 비교 연구, 한국실내디자인학회, 제22권 1호 통권 96호, 2013.02
21. 황용섭, 김주연, 공간관의 변화에 따른 사건과 장소의 관계 유형에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 제18권 2호 통권73호, 2009.4
22. 백현희·이찬, 도시공간의 정보플랫폼화에 의한 장소성 표현 특성 연구, 한국실내디자인학회논문집 제20권 4호 통권87호, 2011.08, p.146
23. 김채원, 현실과 가상의 사이 공간에서 표현된 소통의 공간연구, 이화대학교, 석사논문, 2007
24. 맹필수, 이토 토요의 센다이 미디어 테크를 통한 도시 건축의 장에 관한 연구, 서울대학교, 석사논문, 2004
25. 문현영, 윤재은, 광화문 광장의 장소 정체성에 관한 연구, 기초조형학연구, Vol.12 No.4, 2011
26. 형은화, 인터넷과 사회운동: 2008년 촛불시위에서 나타난 온라인-오프라인 상호작용을 중심으로, 전남대학교, 2009
27. 플래시몹(flash mob): 젊은 세대들의 문화 독립 / The Korea Foundation 정윤수