

# 2021 메타버스로 만난 조경\_ 작품 모음

**The Korean Institute of Landscape Architecture**

Vision Plan Committee

# 1

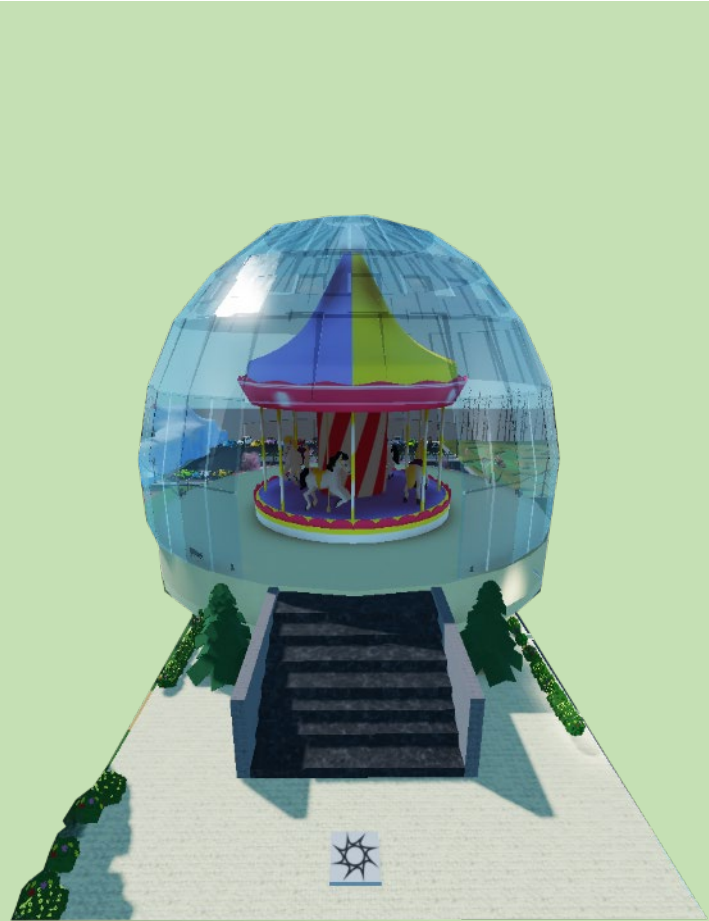
## 쥬라기월드 테마파크

### 조사모

최하연, 김정석, 김준수, 이경빈



① [휴게공간, 수영장, 화석발굴 체험장, 공룡 영화상영관]



② [중앙광장 스노우볼]



③ [초식공룡 테마공간, 빙하기테마공간, 기념품샵 및 동선]

① 휴게공간과 수영장 화석발굴 체험장 및 공룡 영화상영관으로 구성되어있는 공간으로 진입구 오른쪽에 위치하여 있으며 쥬라기월드 분위기에 맞는 야자수 식재와 휴게공간에 어울리는 먼나무를 식재하였습니다.

② 중앙광장에 위치하여 텔레포트를 통해 이동하면 제일 먼저 보이는 시설물 중 하나인 스노우볼 테마파크의 주제를 반영하여 놀이기구 시설 및 들어가는 동선에 관목 및 초화류를 식재하였습니다.

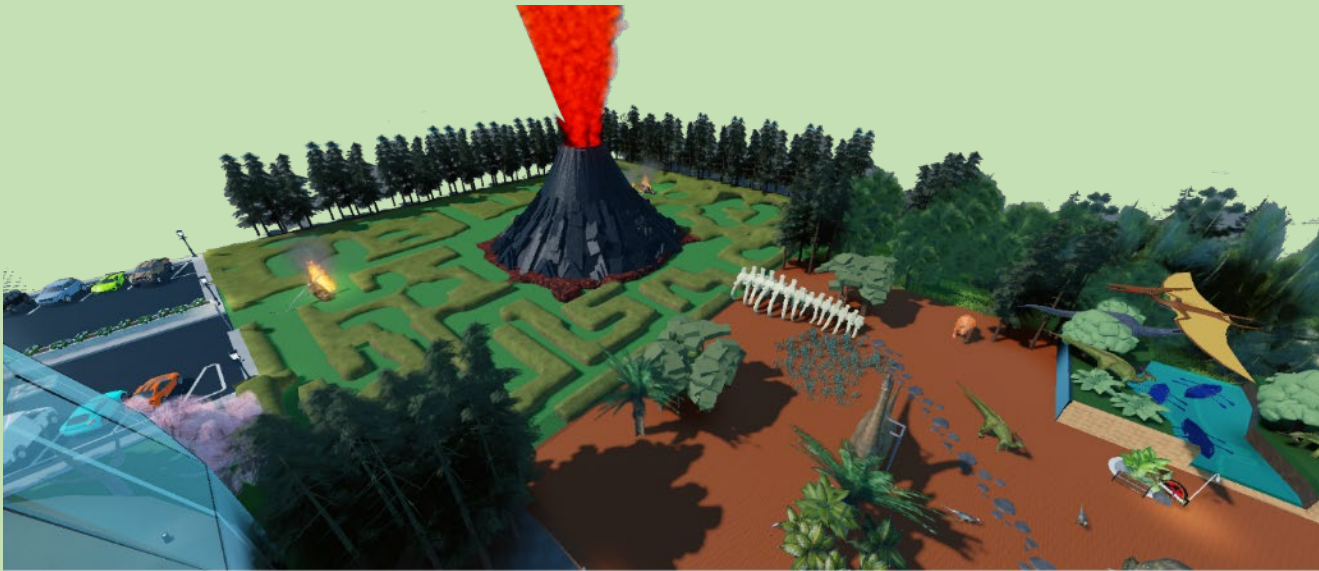
③ 초식공룡 테마공간, 빙하기테마공간, 기념품샵으로 구성되어있는 공간으로 부지 외곽에 위치한 공간임을 고려하여 차폐식재로 삼나무 및 독일가문비를 식재 하였으며 빙하기 공간에는 크리스마스 트리 형태의 수종을 심기 위해 구상나무를 위주로 식재하였습니다 동선 사이사이에는 각종 기념품 샵을 배치 하였으며 보행로 및 산책로에는 유도 식재로 느티나무를 식재하였습니다.

# 1

## 쥬라기월드 테마파크

### 조사모

최하연, 김정석, 김준수, 이경빈



④ 주차장과 미로체험관 및 육식공룡 전시관과 카누 체험장으로 구성된 공간으로 앞서 공간과 같이 부지 외곽에 위치하여 차폐식재를 하였으며 주차장에는 경계식 식물로 쥐똥나무와 사철나무를 식재하였습니다. 육식공룡 공간에는 분위기에 맞는 야자수종의 식재를 하였으며 카누 체험장 주변은 수경공간임을 고려하여 지피류인 석창포와, 질경이택사를 식재하였습니다.

⑤ 포토존과 카페 놀이시설 및 나무전망대가 위치한 공간으로 포토존과 카페를 위해 경관식재인 벚나무를 식재하였습니다.

④ [주차장,미로체험관,육식공룡 전시관 및 카누]



⑤ [포토존,카페,놀이시설,나무 전망대]



# 1

## 쥬라기월드 테마파크

### 조사모

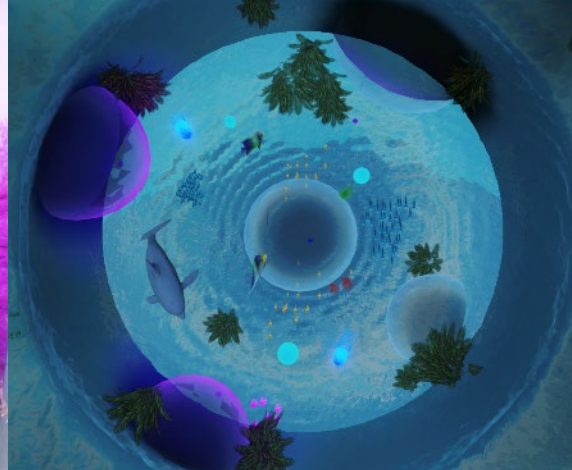
최하연, 김정석, 김준수, 이경빈



⑥ [조감도]

④ 저희 부지는 대칭되는 공간의 형태를 지닌 테마파크로 로블록스의 특성을 살려 처음 부지에 들어와 플레이하는 캐릭터들이 여러가지 체험을 할 수 있는 공간과 재미를 찾을 수 있는 공간을 우선으로 하여 다양한 놀이 시설을 부지의 전체적으로 배치하였습니다. 또한 주제를 쥬라기 월드로 정한 만큼 그에 맞는 시설도 위치하여있으니 즐거울 플레이를 하셨으면 좋겠습니다. 이상 부지의 전체적인 조감도로 마무리하겠습니다.





“더이상 빈 땅을 보고 생각할 때는 지났다”

우리가 살고 있는 이 지구 땅은 한계가 있기 마련이고, 한번쯤은 지하 속 세계, 미지의 세계를 생각해 보지 않았는가? 말도안되지만 실현 해보고 싶은 우리의 상상력을 이번 시간을 통해서 흥미롭고 무궁무진한 생각들을 펼쳐보았다.

자유롭게 미지의 세계 속 지하공간을 만들어 보았지만 한편으로는 현실 속 지하 조경을 대하는 시선과 얼마나 많이 다를까?

또한, 산업시설 이전 적지와 유적지도 우리의 새로운 공간으로 받아드려야 하는데 어떻게 사용해야하는가 하는 수용력을 로블록스를 통해 가까워질 수 있었다.

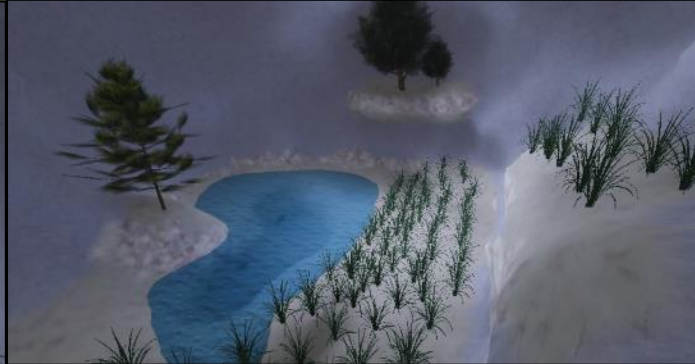
현실에서는 프로젝트를 할 때 문제를 직면하고 설계하여 해결하는 방향으로 작업하는데, 이번 시간을 통해서 머리 속에만 담고 있던 미지의 생각들을 표현할 수 있는 세계를 만났다.

나의 세계 속 공간은 누구에게나 열려있다. 정형적인 설계로 이용객들에게 “좋았다.”라는 정보다는 “만났어요.”라는 평을 듣고 싶다. 그래서 여운을 줄 수 있는 공간을 디자인 해보았다.작품을 보는 이들에게 그들의 삶에 다가가 행복함 뿐만 아니라 위로를 전하고 싶다.

AI시대로 지친 사람들에게 예술이 더욱 필요한 이유가 아닐까?

이어서...





## 미지의 세계

곽미정 박지원

“경작지가 생기는 곳에 다른 기술과 예술이 따라오기 마련이다. 따라서 농부야말로 바로 인간 문명의 선구자이다.” - 데니엘 웹스터

오랜 역사 속, 농업 개념이 퍼지면서 문명사회로 발전하며 인구 또한 그만큼 증가하게 되었다. 현대에 와서 천대를 받는 경향도 있지만 순수한 합성 영양제로 밥을 대체하지 않는 한, 문명의 근간이 되는 무슨 일이 있어도 꼭 필요한 노동이다. 그렇기에 이제는 현실의 대체 공간이 되어버린 메타버스 세상에서도 농작지가 필요하다고 생각했다.

50년 전까지만 해도 우스갯소리로 ‘공기를 돈주고 사먹어야한다’는 말을 했다. 하지만 이제는 웃어넘길 때가 아니다. 그 시대가 점점 현실로 다가오고 있으며 그 시대가 온다면 밖에서 기른 농작물을 우리가 먹을 수 있을까? 대부분의 사람들은 꺼려할 것이다. 그래서 지금의 지금의 농사 형식을 그대로 활용하며 최대한 자연친화적인 방법을 적용시켰다. 먼저, 바깥 공기를 최대한 차단 후 쾌적한 공간이 있는 환경에서 땅의 영양분도 흡수할 수 있는 공간을 만들었고, 변화하는 세상 속 땅 속 지하공간을 적극 활용해야 하는 시대에기에 땅아래에 농경지를 만들었다. 하지만 지하 공간에 농경지를 만들 경우, 햇빛과 수분 또한 필요하다. 그렇기에 입구에서 조금 떨어진 곳에 유리 창으로 햇빛이 들어올 수 있겠끔 설치를 하였고 농작지 안에는 수경시설도 함께 설치하여 비가 들어오지 못하는 지하 농작지에 식물에게 수분을 주기 위해 일정시간이 되면 물을 주는 시스템을 설치했다. 이 곳의 상징성을 나타내기 위해 농경지를 의미하는 형태의 가산, 그 위에 원형의 유리창으로 둘러싸인 나무를 식재했다. 이렇게 친환경적이며 곧 다가올 미래에 대비하는 공간을 만들었다.

언제나 그랬듯 우리는 사회의 발전에 따라 기후, 인구, 사회뿐만 아니라 조경까지 끊임없이 변화하는 새로운 시대에 살아가고 있다. 그렇기에 지금과는 다른 새로운 방식이 필요하며 그 방식에 대하여 끊임없이 생각해볼 필요가 있다. 지금 이 순간에도 달리고 있는 조경, 무한한 가능성을 담고 있는 미지의 농작지는 어떨까?





조경은 경관을 다루는 학문이다. 그동안 조경은 자연을 배경으로 현실 속 다채로운 경관을 연출해왔다. 현재 우리는 메타버스라는 또 다른 공간의 등장을 경험했다. 그렇다면 그곳의 경관은 어떻게 다루어야 할까? LANDIN은 그 해답을 제시해 보고자 한다.

현실에 존재하지 않는 걸리버 여행기 세 번째 이야기 속 라퓨타. 우리는 소설 속 라퓨타를 메타버스 공간으로 해석하여 공간을 구성했다. 경관에 중점을 둘 수 있도록 건조 환경을 추상화하고 색으로 경관의 요소를 표현하였다. 라퓨타 왕국의 시작부터 그 안의 비밀까지, 'Kingdom of La Puta' 속에서 느껴보자!



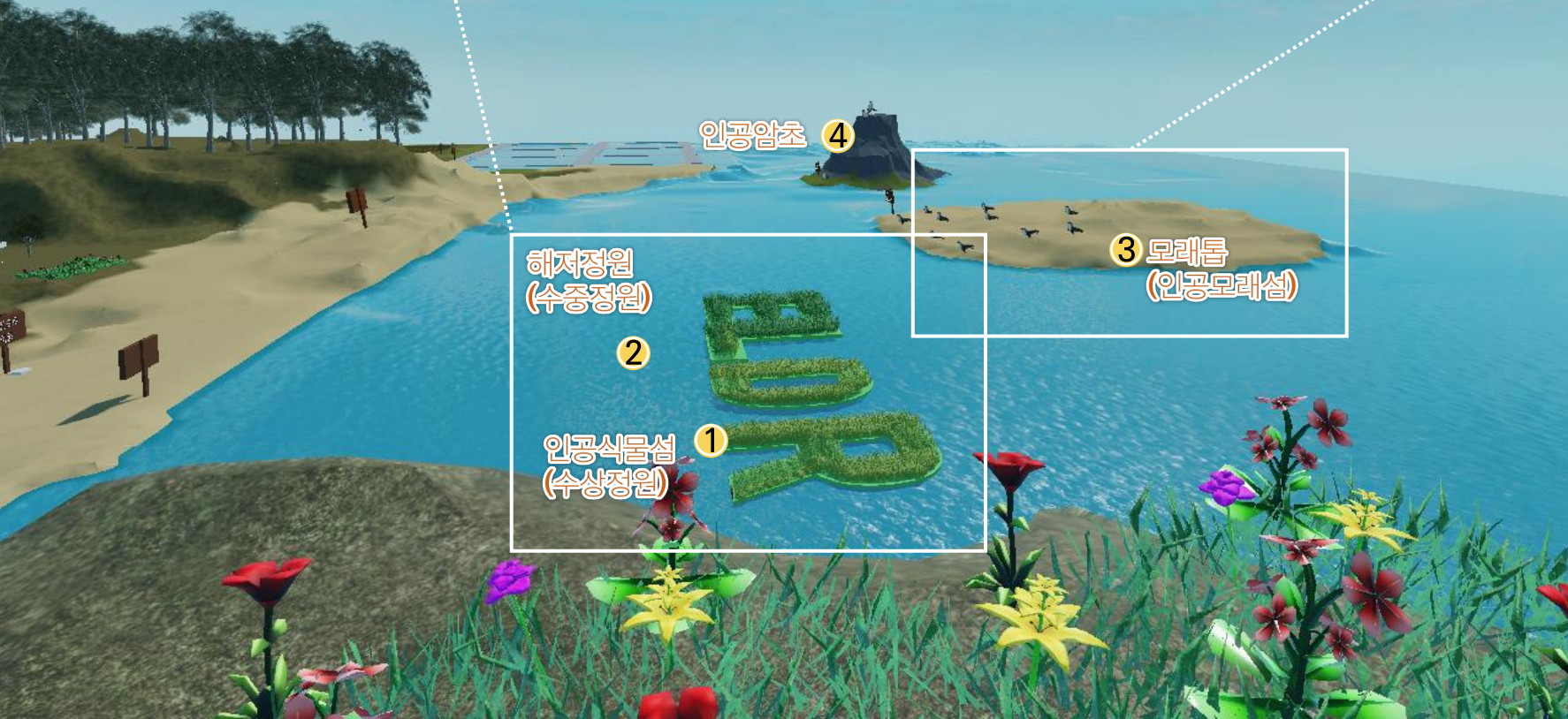
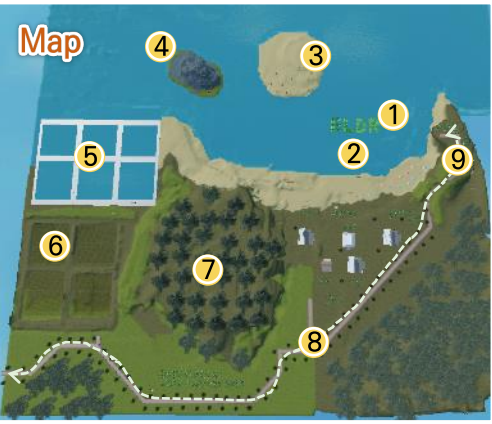
‘크로노트리거’라는 게임에서 나오는 천공의 섬에서 영감을 받아 제작하게 되었습니다.

한 장소에서 다양한 경험을 할 수 있도록 정글, 사막, 설산으로 구성하였으며 경관적 요소를 고려해 중앙사진 상의 폭포를 성에서 부터 섬 바깥까지 연결하였습니다.

정글 부분에는 다양한 식재와 집들을 설치하였으며 사막에는 스피크스와 피라미드를 마지막 설산 부분에는 성, 북극곰 그리고 눈사람을 설치하여 보는 재미를 주려 노력했습니다.







미래의 조경은 어떤 모습일까?  
가상공간을 통해 미리 만나보고, 상상해 보자!

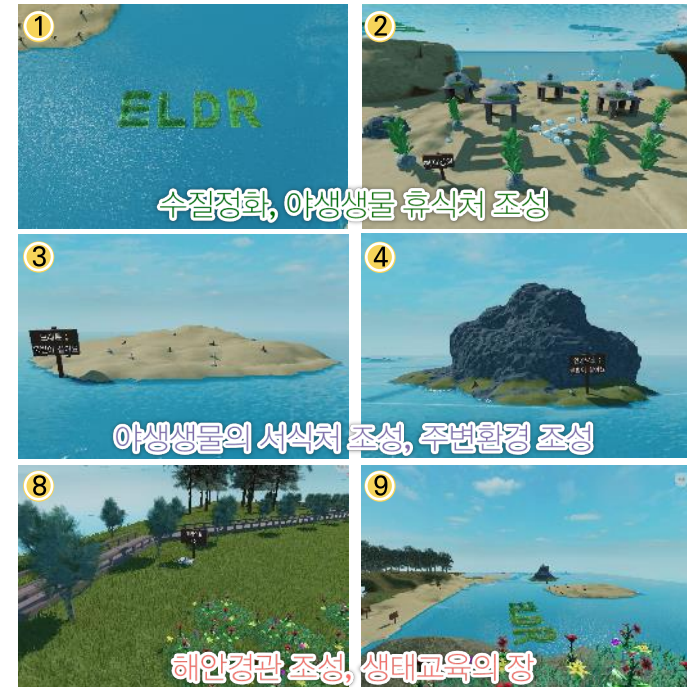
해양/해안공간으로 역할 확대

미래가치구현, 생태 회복

조경의 역할, 기능 유지

- 지구의 70% 바다, 회복이 필요할 때!
- 수상수중바다사막화및 생태성회복 해안경관 조성

조경가+생태전문가+해양전문가+지질전문가등  
함께할 때, synergy 발생





## 메타버스킹

석영선 김형섭

미래의 조경은 어떤 모습일까?  
가상공간을 통해 미리 만나보고, 상상해 보자!

자연성 높은 파노라믹 경관, 회복력 있는 경관

신기술 도입·활용, 생태·환경적인 공간 조성

One Health(환경-인간-동물 건강 하나)

- 자연성 높은 파노라믹 경관 조성, 휴식·조망
- 신기술 도입·활용으로 생태·환경적인 공간 조성
- One-Health(환경-인간-동물의 건강은 하나) 구현

조경의 역할 미래의 조경



자연성 높은 파노라믹한 경관, 회복력 있는 경관 조성

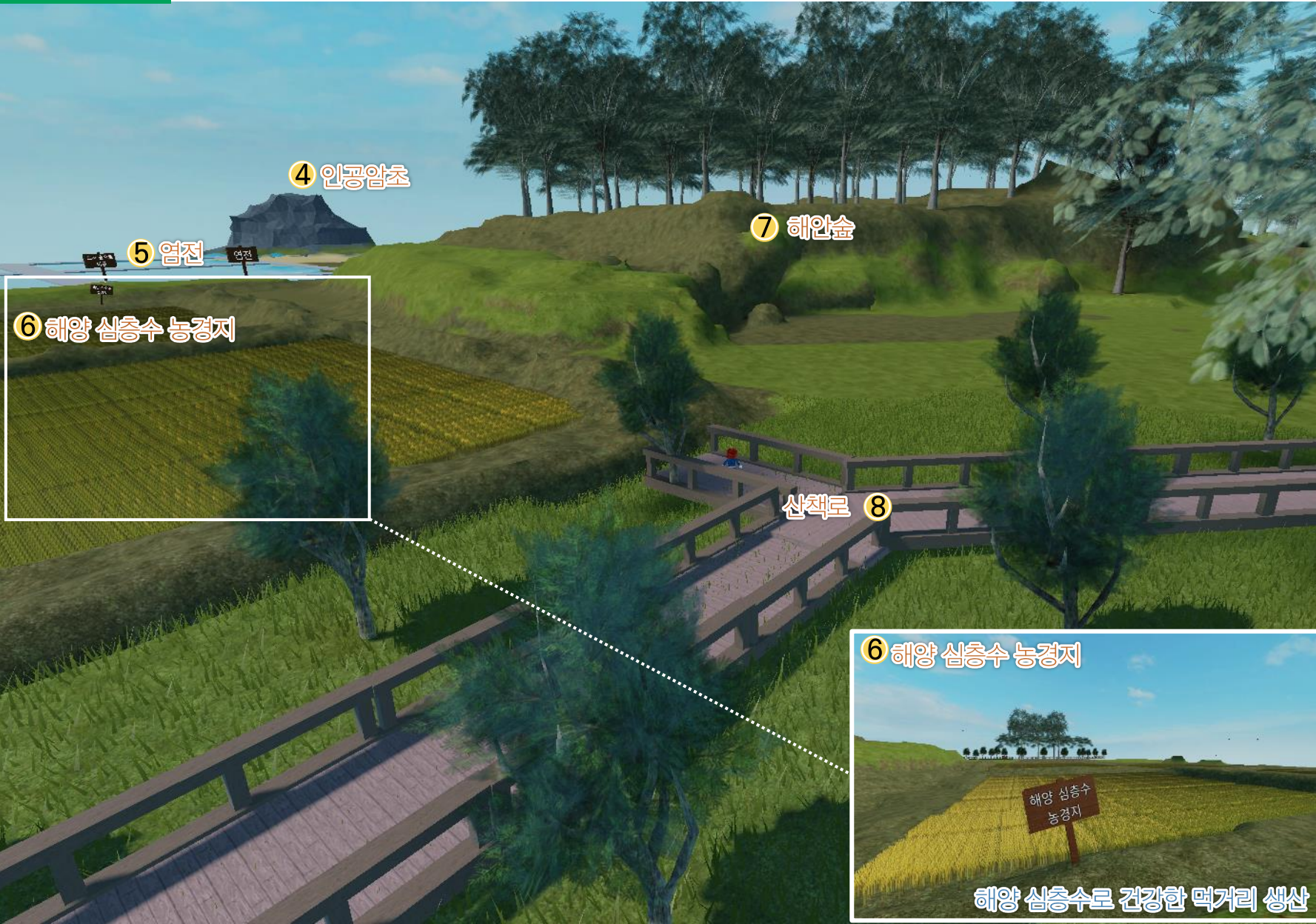


신기술 도입·활용, 생태·환경적인 공간 조성



One-Health(환경-인간-동물의 건강은 하나)

2021 조경을 상상하라! 메타버스로 만난 조경



6 해양 심층수 농경지

해양 심층수로 건강한 먹거리 생산

8 산책로

7 해안숲

4 인공암초

5 엽전

6 해양 심층수 농경지





메타버스로 만들어낸 우리의 조경은 현실에서는 꿈 꿀 수 없는 동심이 가득한 판타지세계로 만들어보았다. 가지각색의 색깔의 개성 넘치는 버섯들과 하늘에 떠있는 하늘섬에서는 판타지 영화를 연상시키는 생생한 오브젝트들이 가득하다. 이처럼 메타버스 세상에서의 조경은 기존의 관념에서 벗어나 더욱 즐겁고 개성 넘치는 세상이 될 것이다.







개개인의 프라이버시를 보호하는 공간을 만들고 꾸미는 것과 상황이 여의치 못해 단절된 세상과 사람들이 상호작용을 하며 어울릴 수 있도록 타운하우스를 형성하여 현실 세계와의 거리감을 줄이려 노력해 보았습니다.

전 세대가 쉽게 이용하기 위해서는 유명하면서도 친근한 컨셉이 필요하다 생각했습니다. 그리하여 저희 오슬로팀은 잭과 콩나무라는 동화를 모티브하여 어린 세대에게는 친근함을, 윗 세대에게는 그저 게임 이라기 보다 소통의 창이고, 다양한 사람들과의 경험을 쉽게, 그리고 재미있게 즐길 수 있다는 것을 느끼도록 해 보았습니다.

2층 테마로 넘어올 때 현실조경에선 불가능한 세계가 펼쳐집니다.

지상에 큰 콩나무를 타고 두 번 올라가게 되면 뒤집어진 세계가 펼쳐지는데 이 곳은 숲은 하늘에 위치해 있고, 구름은 땅에 위치해 있는 기이한 공간입니다.

메타버스세계인 만큼 현실에선 실연할 수 없는 독특한 나래를 펼칠 수 있는 공간입니다. 구름 가운데에 다시 원래 세계로 돌아 갈 수 있는 포탈이 있어 메타버스 안에서 또다른 세계를 느낄 수 있는 공간을 구상했습니다.





위드 코로나 시대, 사계절을 담은 정원

계절이 지나가는 것은 언제나 아쉬움이 남는다. 특히, 외부 활동이 어려운 위드 코로나 시대에 사계절을 체험할 수 있는 정원을 가상공간에 디자인해보고자 하였다.

봄과 가을은 가로를 따라 거니는 선적 경관을, 여름과 겨울은 다양한 활동을 포함할 수 있는 면적 경관으로 공간을 표현해보았다.

봄을 따라 걷는 벚꽃길과 꽃과 함께하는 피크닉

마음까지 시원해지는 여름 물놀이

오색빛깔 가을 단풍길

눈의 왕국 겨울

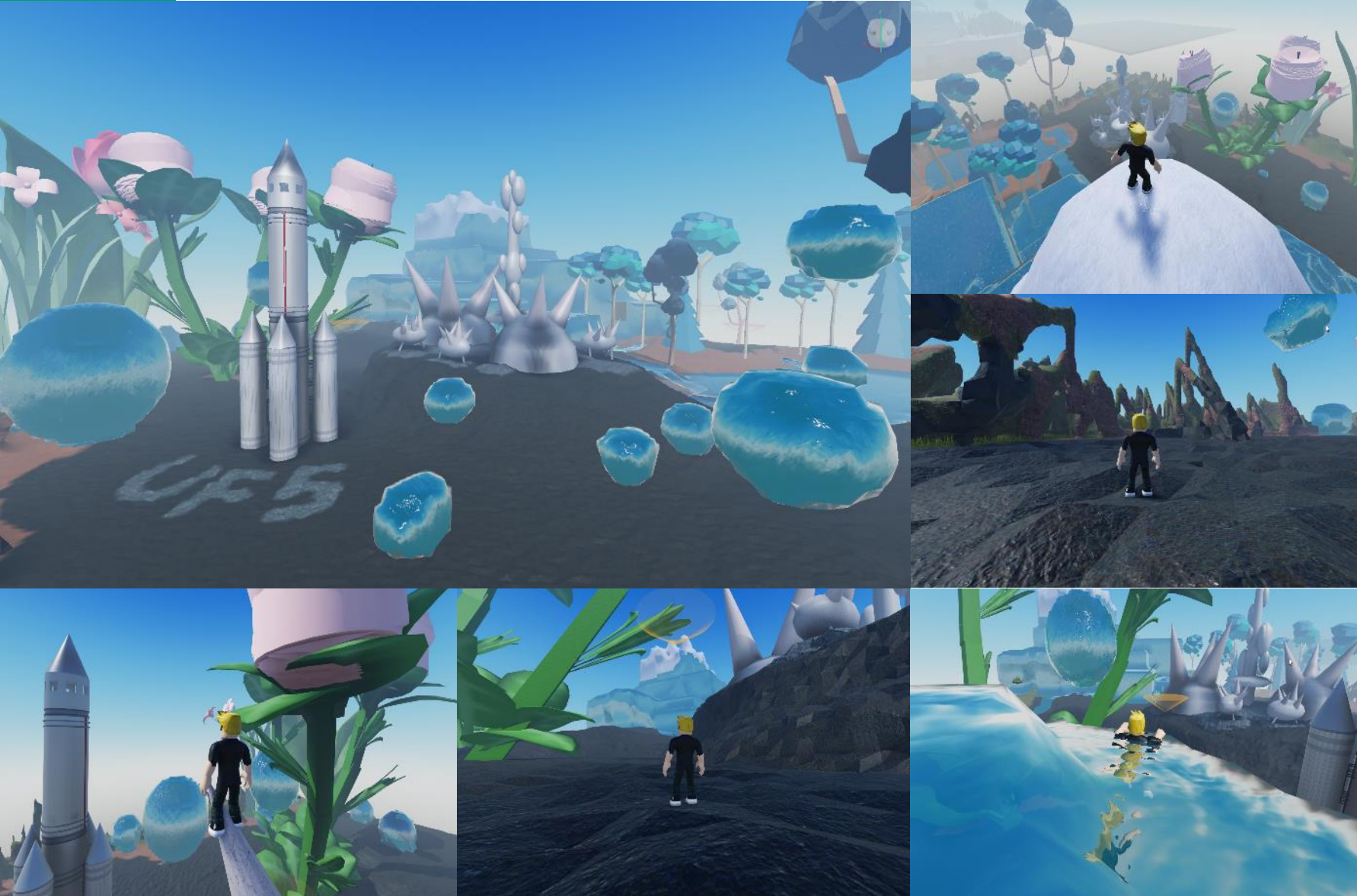
봄부터 여름, 가을, 겨울까지 사계절의 변화를 한 공간에서 체험해볼 수 있다.



# 14 시작

## UF5

이서용 샤오안이 유지현 전소현 황규현



### <작품 설명>

서기 4050년, 지구는 너무나 황폐해져 생물이 살수 없는 환경이 되어가고 있었다.

이에 따라 세계정부는 우주 탐사대를 꾸려 생물이 살수 있는 새로운 행성을 찾기로 결정한다.

탐사대의 이름은 UF5, 다섯명의 탐사대원은 새로운 지구를 꿈꾸며 탐사호에 몸을 실었다.

시간이 흘러 그들은 마침내 생물이 살수 있는 행성을 찾았다. 대기, 물도 존재하고 기온과 중력도 비교적 안정적이었다.

그러나 기존 지구와는 확실히 달랐다. 공중에 떠있는 투명 지형, 동그랗게 모여 있는 거대 물방울, 지구에서는 볼 수 없던 거대 꽃까지 믿을 수 없는 광경이 그들에게 펼쳐졌다.

낯선 환경이었지만 틀림없이 그들은 숨쉬고 있었고 하루하루를 살아갈 수 있었다.

그들은 이 행성을 '시작' 이라고 부르기로 했다.

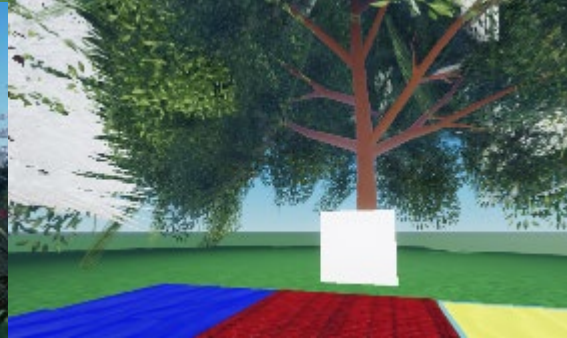




상상속의 놀이터는 어떤 것일까요?

여기는 바로 제 놀이터입니다! 그네에서 탈수 있고 놀이터에서 놀고 카페에서 쉴 수 있는 공간이 있습니다. 식물들은 작은 공간에 심었습니다. 또한 길을 따라 화산을 올라가면 용암을 볼 수 있습니다. 경관도 좋아서 산도 볼 수 있습니다. 이게 바로 조경을 상상하는 놀이터입니다. 감사합니다.





메타버스의 성행 뒤에는 코로나19의 아픔이 숨어있다. 코로나19로 인해 언택트 시대를 개척하는 등 새로운 삶이 시작됐지만 그 뒤엔 많은 이들의 죽음이 숨어있다. 모두가 사랑하는 이의 아픔과 죽음에도 그의 병원과 장례식에 못가는 슬픈 경험을 해봤을 것이다. 그 모든 이들을 위로하고 치유하기 위해 조경이 할 수 있는 일은 무엇일까?

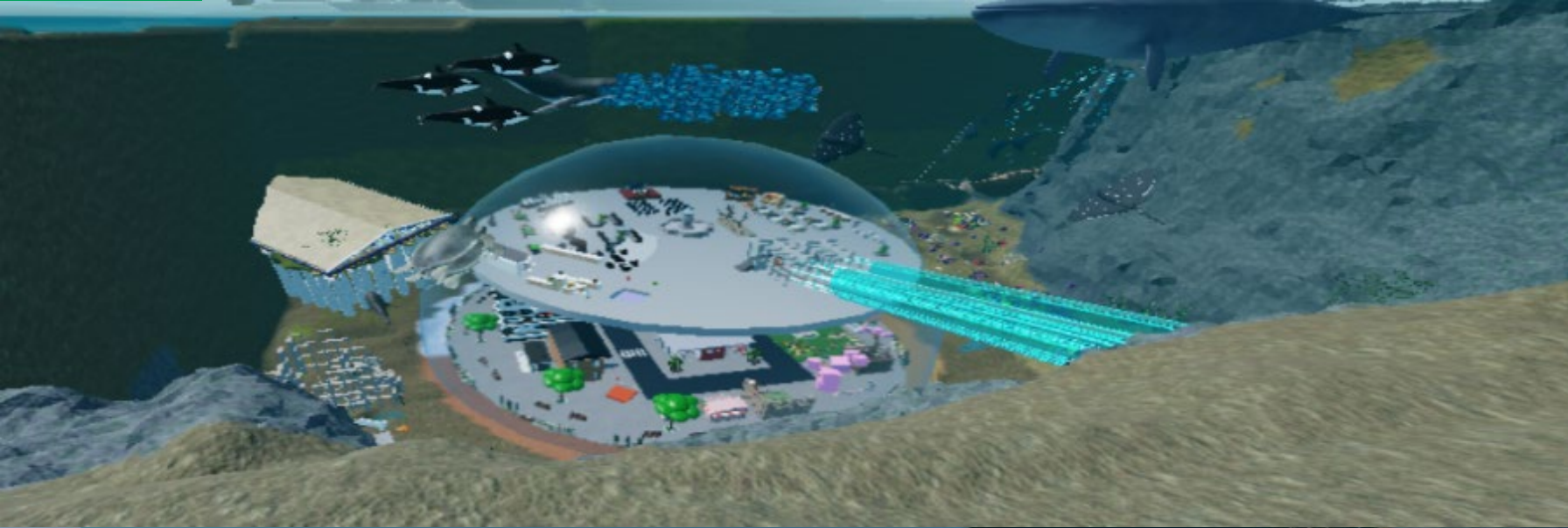
메타버스를 통해 코로나19로 인한 이들을 위한 메모리얼 파크를 만들고, 모든 이들을 위한 메모리얼 파크이자 메타버스라는 플랫폼의 특징을 이용하여 개인의 프로필과 사진, 생전 영상과 목소리를 담는 등 개개인을 추모할 수 있는 특수성과 차별성을 지닌 추모 공원이 될 수 있는 공간이라는 의미를 지닌다.

공간의 모티브는 한국 전통 장례 문화에서 따왔다. 전통 장례의 상징적인 색인 빨강, 파랑, 노랑을 깔아 전통적인 느낌을 부여하고, 장례의 상주들이 입는 삼베옷을 주변을 감싸는 흰 나무로 구현하였다. 흰 나무를 통해 위요감을 조성하며 흰 나무 24그루와 중심의 웅장한 거목 한 그루 총 25그루는 코로나19 사망자인 2500명을 상징한다. 거목 앞에서 추모자들은 추모하는 사람의 사진과 프로필을 마주할 수 있으며, 각자의 방식으로 추모할 수 있을 것이다.



## 프로틴바

이동근, 한종원, 김동현, 이문형



저희는 크게 두 가지의 주제를 가지고 작품을 만들었습니다.

첫 번째, '미래 조경의 비전 및 창의성', 두 번째, '조경에 대해 잘 모르는 사람들에게 조경이란 분야를 알려보자' 입니다.

그래서 저희 팀은 작품에 '해저도시'와 도심속 '바람길 숲'을 조성했습니다.

해저도시의 경우 "미래의 조경은 육지가 아닌 바다 아래까지 영역을 넓힐 수 있지 않을까?"라는 상상으로 해저 안에서 도심 속 공원과 해저도시 돔 밖의 풍경들을 함께 감상할 수 있도록 조성했습니다.



## 프로틴바

이동근, 한종원, 김동현, 이문형



조경 전문인이 아닌 저희들은 조경이라는 것이 '도심속에 녹지를 이루거나, 자연과 조형물을 이용하여 쾌적한 생활공간을 이루는 것' 정도로 생각했습니다.

공모전에 참여하여 조경에 대해 좀 더 공부한 바, 조경이라는것이 단순히 시각적으로 훌륭한 공간을 조성하는 것 뿐만이 아니라, 도심속의 환경오염 문제를 완화시키는 역할을 한다는 것을 알 수 있었습니다.

조경을 잘 모르는 사람들은 조경의 이러한 기능을 잘 모릅니다. 따라서 이 작품을 통해 조경의 환경적 가치를 알리고자 '바람길숲'을 조성해 봤습니다.



핑크색 나무는 있을까?

**Garden Town:** 우리가 흔히 볼수있는 꽃을 이용해서 만든 곳. 작품은 마을과 놀이터, 꽃카페, 카페, 펜션, 마지막으로 조형물이 있다.



[미니마우스 조형물]

[FLOWER BENCH]

[FLOWER SHOP]





## &lt;작품 설명&gt;

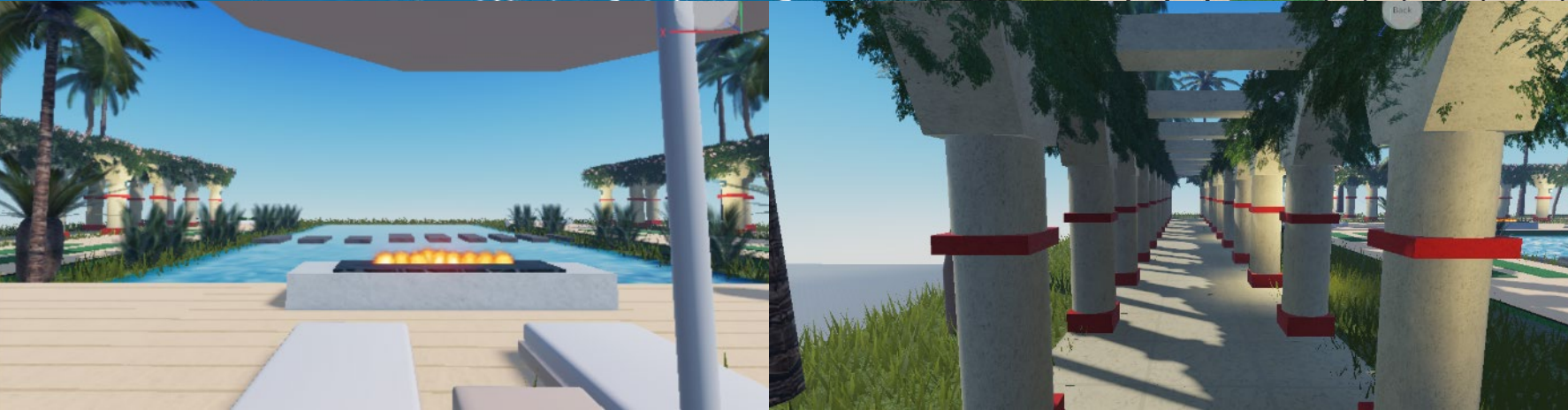
코로나 시국에 사는 현대인으로서 해외 휴양지에 대한 동경과 여행에 대한 뜨거운 열망을 화로의 불로 표현하였습니다. 배경과 대상지 주변에는 야자나무와 바나나 나무 등 열대지방에 서식하는 키가 큰 수목들로 휴양지를 그렸습니다.







높은 수목과 회랑을 이용해서 위요된 공간을 창조해서 우리들 만의 사적인 공간을 만들었습니다. 거기에 더해서 수공간을 설치해 시원함과 청량감을 더했습니다.



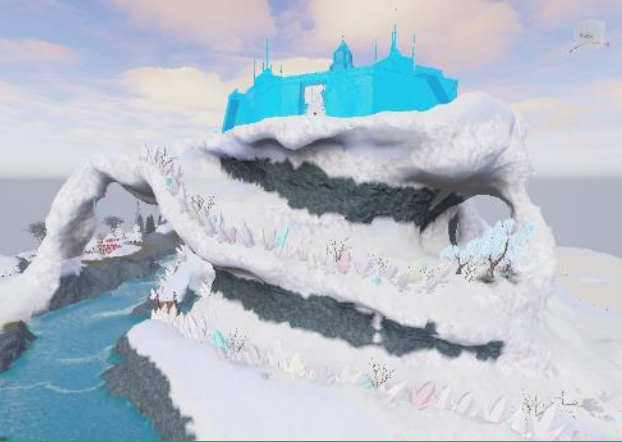




전세계적으로 열풍을 일으키고 있는 넷플릭스 미니시리즈 '오징어게임'을 모티브하여 정원을 만들었다. 반복되는 계단과 분홍색 벽체의 색감이 특징적인 드라마의 연출을 본따 공간을 구성했다.







[부지 메인 공간]



[마을 공간]



[겨울정원 공간]



[눈의 축제 공간]



[겨울 숲 공간]



[얼음성 공간]

자유롭게 가상현실 공간을 창조할 수 있는 메타버스 세계 안에서 '겨울'이라는 계절감이 물씬 느껴지는 공간을 형성했다.

특히, 초겨울의 모습, 한겨울의 모습, 겨울과 봄의 경계까지 겨울 내에서도 다양한 계절적인 분위기를 표현했다.

뿐만 아니라 얼음으로 이루어진 성, 고드름 등의 요소를 활용해 신비감 있는 공간을 만들었다.

공간은 크게 성이 있는 메인 공간, 마을 공간, 눈의 축제 공간, 겨울 정원 공간, 겨울 숲 공간 총 5가지 공간으로 구성된다. 각 요소 마다의 개성과 분위기를 표현하기 위해, 지형을 적극적으로 활용했고 색의 조화와 공간의 유기적인 배치, 동선 등을 고려했다.

이 공간을 통해 정서적 함양과 더불어 교양 학습으로서의 공간, 쾌적하고 미적 가치가 있는 가상현실 공간을 제공하고자 했다.





낯선 방에서 눈을 뜬 당신, 무언가에 이끌려 옷장을 열어보니 그곳에는 엄청난 경관이 펼쳐졌다! 눈이 내리면 어린아이라도 된 듯이 폴짝폴짝 뛰면서 하늘을 쳐다보는 여러분들을 환상의 겨울왕국으로 초대합니다! 이 곳에서 미로의 숲을 빠져나와 아름다운 얼음성을 탐험해보세요! 겨울잠에 빠진 꿈을 피해 동굴을 탐험하세요! 점프를 해 높은 탑을 올라가보세요! 그곳에서 내려다보는 겨울숲의 경관을 즐겨보세요.

MZ세대라 불리는 우리 젊은 세대들은 직접적인 만남 외에도 SNS 등을 통해 서로 연락을 주고받고 유튜브 등의 온라인플랫폼을 이용합니다. 뿐만 아니라 넷플릭스 등 다양한 온라인 구독 서비스를 사용하면서 이미 온라인을 새로운 공간으로서 받아들이고 익숙하게 사용합니다. 이에 조경 역시 온라인 상에서 하나의 공간을 구성하고, 시각적인 요소로서 적용 가능하다고 생각하였습니다.

어릴 적 즐겁게 읽었던 소설 속 세계를 모티브로 상상으로 그리던 공간을 구현해보았습니다. 공간적 제약이 적다는 이점을 고려하여 여러 계절을 즐길 수 있도록 하였습니다. 또한 이용자의 연령대가 낮을 것을 고려하여 기존의 회유형의 공간 대신 미로, 계단 등 게임처럼 즐길 수 있는 공간을 조성하였습니다.



# E(Extraversion:외향적)와 I(Introversion:내향적), 그 사이 어딘가

## 스카이랩

육지환 박재현 이수민 차민영 이재우



모두의 광장

가상 공간 속 광장에서도  
아바타들은 현실처럼  
사교적이고 활발하며  
자신을 과감하게 들어낸다.



하지만  
누군가는  
메타버스 속에서도  
숨겨진 개인 공간을 구축하며  
자신의 내면에  
집중하고 싶지 않을까?



나는 E(외향적)일까 I(내향적)일까?

최근 개인의 성향을 파악할 수 있는 MBTI의 열풍이 불었다. 그 중 정반대의 성향을 가진 E와 I는 현실에서 공간에 대한 선호 또한 반대 성향을 보인다. 외향적과 내향적, 과연 그들 모두를 만족시킬 수 있는 현실 공간이 나타날 수 있을까?

메타버스에서는 E or I ?

가상의 공간에서는 또 다른 자아가 나타난다. 이름하여 '아바타'라 불리는 자아는 현실과 다른 나의 모습을 보여준다. 하지만, 현실보다 메타버스가 더 현실이 된다면 개인의 내면에 존재하고 있는 본능적 성향을 숨길 수 있을까?

E와 I, 그들 모두의 공간

우리는 E와 I 두 자아가 모두 공존할 수 있는 메타버스 공간을 제작하려 한다. 다른 아바타들과 함께 소통함과 동시에 나만의 숨겨진 공간을 미로 속에 스스로 구축하면서 두 성향 모두 마음 속에 공존할 수 있도록 하였다. 메타버스 내에서 현실 속 나와 가상 공간 속 아바타 모두가 공존할 수 있는 공간이 탄생한다면, 현실과 메타버스 공간 중 우리를 만족시킬 세상은 어디일까?





다양한 조경 시설물 중 파고라는 사람들에게 휴게공간을 제공하는 대표적인 시설물이다.

단순히 잠시 쉬었다 가는 공간이 아닌 거처 가는 사람들의 휴식시간을 더 풍성하게 만들어줄 이색적인 파고라를 로블록스로 표현해보았다. 전체적인 구조는 정형적인 모습이지만 수공간에 회전하는 조형물을 배치하여 비현실적인 느낌을 주었다. 또한, 분수를 설치하여 지루할 수도 있는 수공간에 시각적 재미를 추가하였다. 1층의 휴게공간과 2층의 옥상 정원공간을 계단을 통해 이어 다양한 볼거리를 제공하는 조경 시설물의 미래를 상상하고 표현해보았다. 외부공간에서 파고라로 진입하는 동선은 대칭적으로 설계하여 어디서든 접근할 수 있도록 하였고, 파고라와 어울리는 휴식공간을 주변에 배치하였다.

메타버스로 만난 조경은 어떠한 규제도 받지 않고 사람들이 상상하는 편안한 공간을 설계할 수 있었다.





[소재목]  
: 벚나무를 중심으로 여름과  
겨울이 공존하는 화원(花園)

## 동국조경

이도연 박건우 송준의 이가은 이준성



가상공간의 판타지 적인 배경으로 조경만큼은 현실적으로 꾸며 자신이 마치 그곳에 있는 것 같은 느낌을 주고자 하였다.

가상이 아닌 현실 세계의 정원으로부터 치유와 안정을 얻을 수 있게 조성하였다. 사계절 내내 꽃을 피우는 품종을 개발하여 언제나 아름다운 경관을 형성할 수 있게 하였다.

여름과 겨울이 공존할 수 있게 조성하여 어떤 계절이든 모두 이용할 수 있게 하였다.

작은 소정원을 모두가 이용할 수 있는 공간이지만, 자신만이 이용하는 것 같은 느낌을 주었다.





메타버스에서 가상현실이라는 점을 살리는 데 집중했다. 그래서 쉽게 갈 수 없는 해저를 조경하여 사람들이 즐길 수 있도록 하였다. 또한, 동화같은 분위기의 2 개의 섬을 조성하여 육지에서도 즐길 수 있도록 계획하였다. 이곳에서는 땅과 물, 2가지의 매력을 느낄 수 있다.







<작품 설명>  
우리 집 앞 마당에 있었으면 좋겠다고 생각이 드는 정원을 만들었습니다.

### 디자인과정

Schematic design

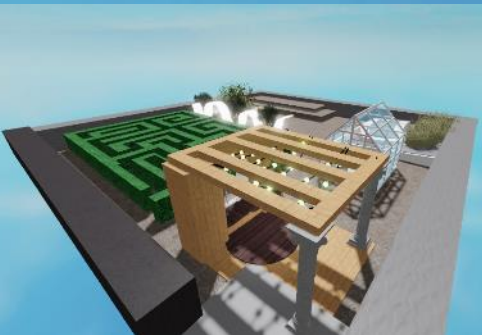
Masterplan

3d design

\_사람을 위한 디자인  
\_호기심 자극  
\_편안한 분위기

\_상상력을 자극하는  
다양한 시설물  
\_직선과 곡선의 적절한  
조화  
\_다른 정원으로  
이어지는 미끄럼틀

\_고운질감의 그라스  
식재로 딱딱해 보일 수  
있는 공간을 부드럽게  
\_풀딩아키터처로 만든  
휴식공간을 광장에 배치







### <작품 설명>

우리 집 앞 마당에 있었으면 좋겠다고 생각이 드는 정원을 만들었습니다.

### 디자인과정

#### Schematic design

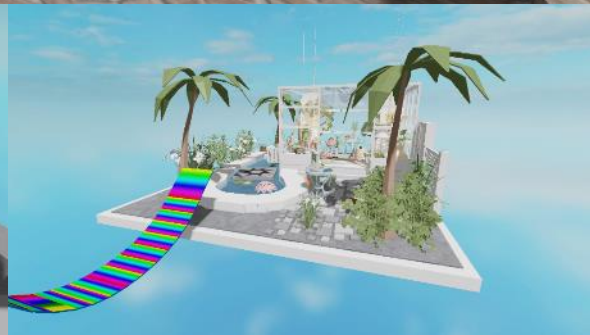
\_사람을 위한 디자인  
\_호기심 자극  
\_편안한 분위기

#### Masterplan

\_상상력을 자극하는  
다양한 시설물  
\_직선과 곡선의 적절한  
조화  
\_다른 정원으로  
이어지는 미끄럼틀

#### 3d design

\_고운질감의 그라스  
식재로 딱딱해 보일 수  
있는 공간을 부드럽게  
\_풀딩아키터처로 만든  
휴식공간을 광장에 배치







The connection between the past and the future.

코로나 19로 인해 해외여행이 불가능한 요즘 서양조경의 역사를 담고 있는 고대 그리스로 마을 컨셉으로 조성하고자 하였다. 기차는 현대적인 매개체로서 미래적인 메타버스와 과거를 경험할 수 있는 공간을 이어주는 것이다.

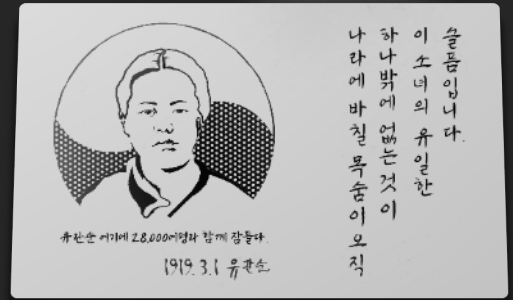
1. 고대 로마시대의 대표적인 주택
2. 극장, 공중목욕장 등 로마시대에 있었던 건축물들
3. 고대 그리스의 건축적인 특징인 이오니아식 기둥



TEAM NAME : 메타호

MEMBER : 이윤서, 강지영, 홍익수

소중한 기억은 장소와 시간에 얽매이지 않으며 언제나 쉽게 찾아가고 만나볼 수 있어야 한다. 이제는 기억하고 지켜가야 할 많은 것들이 가상공간 속에 쌓여갈 것이다. 역사도 이제 친근한 삶 속 일부가 되어 오랜 기간 계승될 것이다. 그리고 누구나 주인공이 되어 그 속에서 영원히 빛 날 것이다.



상징 공간

역사 공간

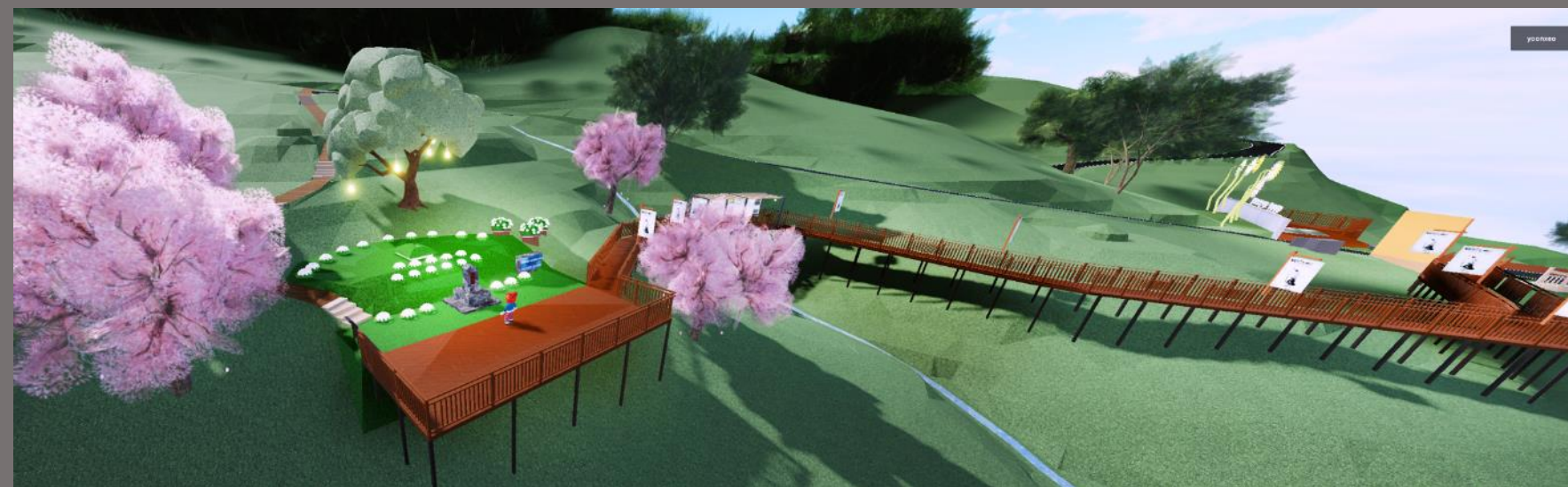
추모 공간



유관순 열사의 순국을 상징하는 백색 공간

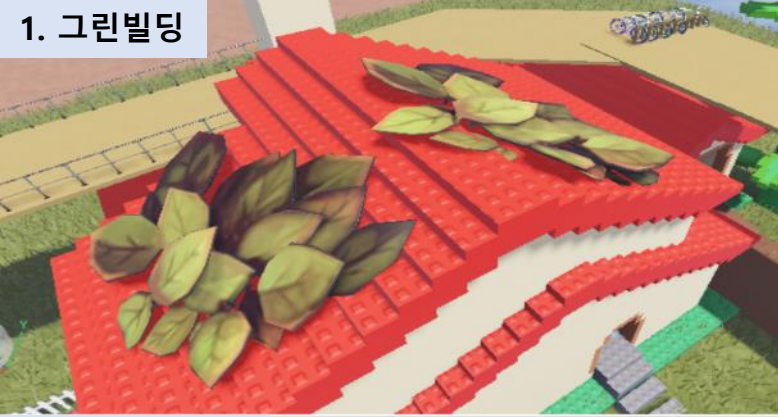
유관순 열사의 일대기를 돌아볼 수 있는 전시 및 휴식공간

유관순 열사를 추모할 수 있는 묘소 전면 참배공간





## 1. 그린빌딩



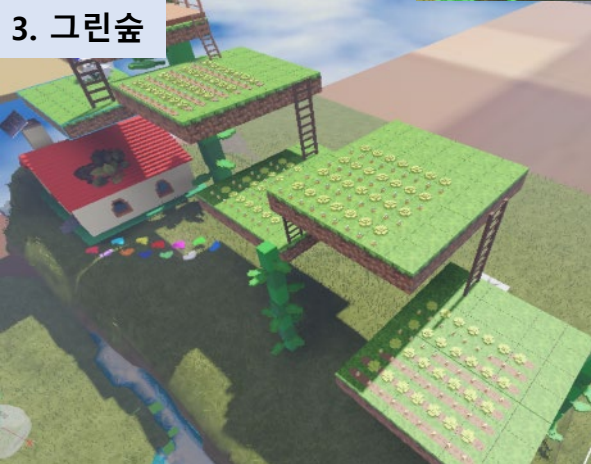
## Net - Zero city



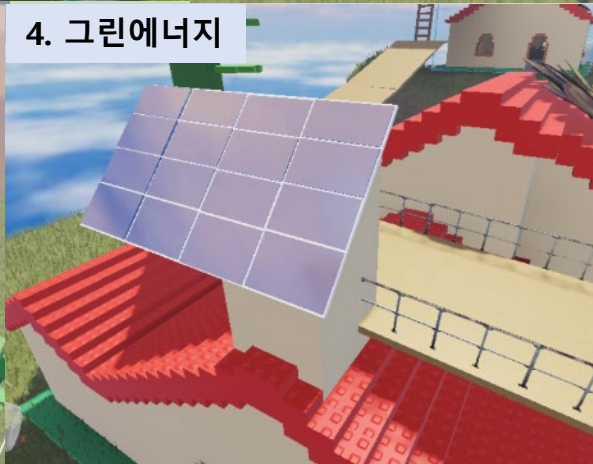
## 2. 그린모빌리티



## 3. 그린숲



## 4. 그린에너지



## 5. 그린사이클



2021년 현시점, 온실효과로 여름철 폭염 및 열대야 일수가 급증하는 기후변화를 보이고 있다. 따라서, 우리는 현실과 가상의 경계를 모호하게 하는 메타버스라는 가상공간에서 우리의 '메타버스 탄소중립도시인 'Net-Zero city'를 5가지 컨셉으로 표현하고자 한다.

1. 그린 빌딩 : 제로에너지 빌딩  
: 태양광을 통한 에너지 절감과 거대한 나뭇잎 디자인을 통해 주변 기후 온도 저감을 표현한다.
2. 그린 모빌리티 : 공중 자전거 도로, 그린웨이  
: 현실에서 충족하지 못하는 욕구를 가상공간에서 실현 시키며 이용자의 흥미를 유발하는 공중 자전거 도로와 끝없이 위로 자라는 '책과 콩나무' 동화의 콩나무를 컨셉으로 하는 그린웨이를 조성하여 보행친화도시 대한 이용자들의 인식을 제고한다.
3. 그린 숲 : 녹지 확보, 온실가스 감축 - 채소 밭  
: 텃밭을 공중에 조성하여 온실가스 흡수원을 더 많이 확보함으로써 현실에서 발생하는 토지이용에 대한 제약을 감소시키고 이용자들에게 채식 생활을 유도하여 탄소 저감의 동참을 돕는다.
4. 그린 에너지 : 신재생 에너지 - 태양광  
: 현실에서 그린모빌리티 이용을 통해 적절한 탄소 마일리지 를 가상 공간에서 태양광 에너지로 전환하여 가상 공간에서 필요한 전기를 사용할 수 있도록 한다.
5. 그린 사이클 : 자원순환 - 탄소발자국  
: 현실에서 각 가정의 탄소 배출량을 가상 공간의 문 앞에 탄소발자국으로 표시하여 이용자들이 시각적으로 탄소배출 현황을 확인하고 탄소 저감을 위한 능동적 행동을 유도한다.