

한국설계경기의 문제점과 개선방안

The Architectural Design Competition in Korea and A Proposal for Its Improvements

禹 時 庸 / 종합건축사사무소 시공
by Woo, Si - Yong

I. 머리말

1. 연구목적

현대건축 발전과정에서 건축이 발전하는데 기여한 상황의 하나로 설계경기의 의의와 효과는 매우 크다. 시드니오페라하우스, 풍피두문화센터, 슈투트가르트미술관 등 국제설계경기를 통하여서 좋은 작품이 탄생되어 건축문화의 발전에 크게 기여하여 왔다.

우리나라도 해방이후 다수의 설계경기"가 개최되어 왔으며 최근에 이르러서는 6공화국에 들어서면서 대부분의 공공건축물의 경우 수의계약시 파생되었던 제반비리를 없애고 경쟁을 통하여 균등한 기회를 제공하는 가운데 우수한 작품을 선정한다는 취지"에서 설계경기로 계획안을 채택하는 방식이 점차로 보편화되고 있어서 설계경기의 재조명과 그의 위상에 대한 정립이 절실히 요청되는 시기가 하겠다.

본 연구의 목적은 일반, 또는 지명의 설계경기 운영에서 제반 문제점을 분석하고 나아가서 그 개선방안을 제시하는데 있다.

- 1) "일반적으로 '상금'등을 내걸고 시행되는 '경기'이기 때문에 '현상설계'라는 용어로 더 많이 통용되고 있으나, 그 목적으로 보아서 상금을 목표로 하기보다는 프로젝트의 '설계안'을 구하는 경기라고 볼 수 있으므로 '설계경기'라고 부르는 것이 좀 더 적합할 것 같다."
- 『설계경기를 위한 조언』, 윤승중, 건축문화 1984. 8, p.58.
- 2) 『정부제3청사 설계경기 관전평』, 심영섭, 플러스 1992. 1, p.67.

2. 연구범위

- 1) 국제건축가연맹(UIA : L'Union International des Architectes)의 설계경기규준과 국제건축설계경기규준을 비교검토하고 그 운영실태를 조사한다.
- 2) 1989년 1월 - 1992년 4월 동안 국내에서 시행된 주요 설계경기중 건축관계 잡지에 기재된 설계경기 총 115(국가기관 : 53; 공공단체 : 40, 민간 : 22)를 대상으로 한다.
- 3) 건축주, 응모건축가, 설계지침서, 작품, 심사, 저작권, 상금에 관련된 내용을 대상으로 한다.

3. 연구방법

115개 대상프로젝트에 관련된 설계지침서의 문제점 분석, 응모건축가에 대한 설문조사와 심사위원에 대한 면담조사를 통하여, 설계경기의 응모과정과 평가 과정, 당선안의 집행과정 등에서 드러나는 문제점과 그 개선방안을 제시한다.

II. 설계경기의 개념

1. 설계경기의 목적과 설계자의 선택

설계경기의 목적은 크게 두가지의 측면으로 볼 수 있다. 첫째는 응모안을 통해서 대상프로젝트의 성격에 가장 적합한 설계안을 선택하는 것이며, 둘째는 건축주의 성격과 의도를 가장 잘 이해하고, 해결할 수 있는 건축가를 선정하는 것이다. 이러한 관점에서 설계경기는 훌륭한 계획안이나, 적합한 건축가를 선정하는 보편타당한 방법이 될 수 있다.

건축주가 설계자를 선정하는 방법에는 수의계약, 가격입찰, 현상설계경기 등 크게 세 가지로 볼 수 있는데 이중 관, 공공의 성격을 띤 건축주의 경우 예산을 집행하는 기관으로 특정인에게 혜택을 줌으로써 발생할 수 있는 부정, 부조리를 막는다는 입장에서 수의계약의 방법이 적용되기 어려우며, 가격입찰방식은 건축계의 덤핑에 대한 반발로 금지되어 있는 상태이다. 따라서 설계자를 공정하게 선정할 수 있는 형식의 요건을 갖춘 설계경기의 방식이 일반적으로 채택되고 있으며 최근에 와서 설계경기를 통하여 설계자를 선정하는 기회가 점차로 증가하고 있다.

건설될 시설물이 다수의 불특정인이 사용하게 될 공공시설인 경우 관련된 전문가, 관리, 시민이 함께 참여하는 공청회 등의 방법이 도입되는 등 기초계획단계에서부터 다수인이 개입하여 프로젝트가 진행되고 이 경우의 대부분이 설계자와 계획안을 설계경기를 통하여 선정하고 있다. 기능이 보편화 되어 있고 이용자가 특수층이 아닌 공공시설물로서 특별하고 참신한 아이디어를 통한 새로운 개념을 필요로 하는 미술관, 박물관, 도서관, 음악당, 기념관, 시청사, 문화회관 등의 경우 설계경기에 적합한 프로젝트라고 할 수 있다.

2. 설계경기규준

국제건축가연맹(UIA)의 국제설계경기규준(1978)을 참고하여, 우리나라에서는 건축관계 3단체(대한건축학회, 한국건축가협회, 대한건축사협회)에서 제정한 한국건축설계규준(1972년 제정, 1984년 개정)이 있다. 이것

은 총 19조로 이루어져 있으며, 설계경기의 목적, 경기위원회, 설계경기의 종류 및 정의, 주최자의 의무, 설계경기의 조건, 제출도서, 응모자의 등록 및 질의응답, 심사위원회, 심사위원에 대한 제한, 심사방법 및 비용, 심사위원 등의 보수, 당선자의 결정 및 발표, 상금 또는 제작비, 당선자와 실시설계자, 저작권, 당선자에 대한 추가보상, 응모작품의 전시, 작품의 반환 등 설계경기의 운용에 필요한 기초적인 사항이 기술되어 있다.

3. 설계경기의 유형

설계경기는 디자인의 주요내용, 단계별 및 응모자격에 따라서 다음과 같이 분류된다.

설계경기의 주요내용은 프로젝트경기와 아이디어경기가 있으며, 전자는 실제적인 프로젝트에 필요한 최상의 해결방안을 모색하고, 그 임무를 수행할 건축가를 지명하는 것이고, 후자는 건축적, 계획적인 문제에 관한 특정측면을 밝히기 위한 것으로서 수상자는 그 프로젝트를 수행하도록 위임되는 것은 아니며 당선자 단독으로 실시설계를 진행할 수 없는 도시설계, 단지설계 및 조정설계 등의 경우나 또는 실시설계가 수반되지 않는 계획만을 필요로 하는 경우이다.

단계에 의한 분류는 1단계 설계경기와 2단계 설계경기로 구분할 수 있다. 전자는 아이디어 구상 및 계획설계를 동시에 실시하는 소규모 프로젝트에 적합하고 계획의 내용을 설명하기에 충분하도록 비교적 완성된 도면이 필요하다. 후자는 아이디어 구상 및 계획설계를 분리해서 실시하므로 도시계획, 대규모의 프로젝트 등 특정한 프로젝트에 적합하고, 제1단계는 프로젝트에 대한 대체적인 접근방향을 제시하는 단계로서 여기에서 소수의 작품을 선별하여 제2단계에서 계획설계에 대한 당선자를 선정한다.

응모자격에 의한 분류는 일반공개경기와 제한설계경기, 특별설계경기로 할 수 있다. 일반공개경기는 아무런 제한없이 둘 혹은 그 이상의 전문가가 참가할 수 있는 설계경기이다. 제한설계경기는 설계경기의 주최자가 초정한 전문가에게만 참가가 허용되는 설계경기이다. 특별설계경기에는 위의 유형 이외에 디자인상의 문제뿐 아니라 도시계획이 관련된 경기, 공업화된 부재요소의 사용을 포함하는 경기, 개발업자의 참가를 내용으로 하는 경기, 특정분야의 전문적지식과 경험을 지닌 건축가 혹은 건축가그룹으로 참가를 제한하는 경기 등이 포함된다.

4. 설계경기의 구성

설계경기가 성립되기 위한 구성은 건축주, 대상프로젝트, 응모건축가, 작품, 심사 등 5가지로 분류되며, 이들 상호간에는 밀접한

〈표1〉설계경기의 구분

구분	UIA기준	KIA기준
주요내용	프로젝트경기 (Project Competition) 아이디어경기 (Idea Competition)	프로젝트경기 아이디어경기
단계별	1단계設計競技 (Single Stage Competition) 2단계設計競技 (Two Stage Competition)	1단계設計競技 2단계設計競技
응모자격	일반공개경기 (Open Competition) 제한設計競技 (Limited Competition) 특별設計競技 (Special Competition)	일반공개경기 지명초청경기

〈표2〉단계별 設計競技의 특징

구분	1단계 設計競技	2단계 設計競技
특성	<ul style="list-style-type: none"> 아이디어 구상 및 계획설계를 동시에 진행 단일단계에서 당선작 선정 소규모 프로젝트에 적합 	<ul style="list-style-type: none"> 아이디어 구상 및 계획설계를 분리해서 진행 1단계 : 소수의 작품 선정 2단계 : 당선작 선정 도시계획, 대규모 및 특정 분야의 프로젝트에 적합
장점	<ul style="list-style-type: none"> 소요기간 및 경비절감 	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 아이디어 획득 가능 작품내용 충실
단점	<ul style="list-style-type: none"> 작품내용에 소홀 우려 	<ul style="list-style-type: none"> 소요기간 및 경비 증가 1단계 선정안과 2단계 제출안이 상이할 수 있음
사례	<ul style="list-style-type: none"> 88올림픽 선수촌, 기자촌 예술의 전당 전쟁기념관 	<ul style="list-style-type: none"> 아시아 선수촌 및 공원 독립기념관 올림픽회관

〈표3〉응모자격 분류에 따른 특징

구분	공개 設計競技	제한 設計競技
특성	<ul style="list-style-type: none"> 공공성이 큰 프로젝트에 대해 사회적 공인을 바랄때 신인 건축가들이 참여 	<ul style="list-style-type: none"> 특정한 프로젝트에 대해서 좋은 안을 얻고자 할 때 전문적인 경험을 필요로 하며 지명도가 높은 건축가들이 참여
장점	<ul style="list-style-type: none"> 작가의 균등한 참여 기회 부여 공인성 인정 	<ul style="list-style-type: none"> 원로작가 지명 가능 (권위성) 업무추진 및 응모작품 관리용이
단점	<ul style="list-style-type: none"> 원로작가 기피 우려 보안사항 대외 유출 우려 참가자 예상 곤란 	<ul style="list-style-type: none"> 지명기준 설정 곤란 미 지명자 불만 소지 아이디어 구상의 제한 소지
사례	<ul style="list-style-type: none"> 88올림픽 선수촌, 기자촌 전쟁기념관 이집트 알렉산드리아 도서관 일본 동경 제2국립극장 	<ul style="list-style-type: none"> 한국종합무역센터 예술의 전당 국제방송센터 일본 동경도 신도청사
비고	<ul style="list-style-type: none"> 국제경기로 진행시 UIA기준의 영향을 다소 받음 	<ul style="list-style-type: none"> 국제경기로 진행시 국내규준에 자율성 확보가능

관계가 있다.

1) 건축주

『한국건축설계경기규준』의 제4조에는 주최자인 건축주의 의무에 대하여 “국가기관, 공공단체 또는 개인은 경기의 명확한 목표 및 설계조건을 미리 정하고 요구되는 기능 및 제

반 기술자료, 문제해결의 우선순위 등을 포함하는 설계지침서 및 요강을 전문가에게 의뢰하여 충실하게 마련해야 하며, 이에 따라 공정하게 경기를 진행할 의무를 갖는다.”라고 규정하고 있다.

따라서 건축주는 설계지침서 및 요강을 작성해야 할 의무를 가지며, 또한 이러한 내용

은 프로젝트의 성격이나 규모에 대하여 전문가에게 의뢰할 것을 권하고 있다. 이 조항은 설계경기의 수준, 또는 건축계의 전반적인 수준을 가늠하는 척도로서의 조건에 대하여 언급하고 있으며 실제로 이러한 조건은 설계경기의 가장 기초적인 부분이 되는 것이다. 또한 응모기간과 건축규모, 공사비, 설계용역비, 상금 등 자금의 계획을 명확히 해야 하며, 저작권은 설계자에게 귀속한다는 규정을 명문화하여야 할 필요가 있다.

실제로 대부분의 경우 초기 기획단계와 예산편성의 과정에서 이러한 사항에 대해서는 논의가 없거나 유사한 프로젝트의 전례를 답습함으로써 설계경기가 전반적으로 담보의 수준을 유지해왔던 것이며 나아가서는 이러한 기초자료의 부족부분을 응모 건축가에게 요구함으로써 설계경기의 상금이나 참가비에 비하여 무리한 인적, 물적 출혈을 요구하게 되는 것이다.

2) 대상프로젝트

대상프로젝트를 설계경기에 의하여 진행시키려고 하는 경우 설계경기의 방식에 적합한 프로젝트와 그렇지 않은 것으로 구분할 수 있는데, 이의 구분은 프로젝트의 성격과 용도 및 규모 등이 요건이 된다.

일반적으로 설계경기의 프로젝트로 적합한 성격은 '기능이 보편화되어 있고, 이용자가 특수한 계층이 아닌 불특정다수인인 경우'이다. 이는 프로젝트의 성격 및 기능이 어느 건축가에게나 쉽게 파악되며 특별한 아이디어를 통한 새로운 제안을 찾아내고자 동일한 건축적주제와 문제해결의 조건 속에서 다양한 접근방법과 특성을 보여주게 되는 경기의 본래 성격과 부합하기 때문이며, 이러한 프로젝트에는 미술관, 박물관, 도서관, 음악당, 기념관 등을 대표적으로 꼽을 수 있다. 이러한 성격이 아닌 대부분의 프로젝트는 건축주와 건축가의 많은 접촉을 통하여 해결해야 할 문제가 많으므로 설계경기를 통하기보다는 건축주의 의도와 프로젝트의 목적을 만족시킬 수 있는 건축가를 선정할 후 협의로 진행시켜야 한다.

3) 응모자

설계경기의 내적인 동기는 일반보편성을 띠고 있는 프로젝트의 탁월한 작품을 기대하는데 있으므로 설계경기에 참여하는 건축가의 역량은 설계경기의 본질적 요소라고 할 수 있다. 일부의 경우에서 건축가들이 단순히 프로모션으로 설계경기에 참가함으로써 이의 본래의 목적을 벗어나는 바람직하지 못한 결과를 초래하는 원인이 된다.

건축가의 입장에서 공정한 경기가 되게 하는 조건으로 응모자격의 제한유무와 관련이

있다. 여기에는 경기의 방식에 따른 제한이 있는데 경기방식은 일반공개경기와 지명초청경기로 나뉘며 지명초청경기는 자격제한의 문제와의 관련성이 없으므로 제외하고, 공개경기인 경우는 자격요건에 제한을 두지 말아야 한다는 것이 원칙이며, 프로젝트의 성격에 따라 신축성있게 운영되어야 한다.

4) 심사

『한국건축설계경기규준』의 제9조에는 “주최자는 심사위원회를 경기가 시작되기 전에 미리 구성함을 원칙으로 한다. 심사위원회는 건축전문가로 구성하되 주최자의 필요에 따라 심사위원수의 1/3을 초과하지 않는 범위내에서 건축분야 이외의 관련인사를 포함할 수 있다”고 심사위원의 자격요건과 위원의 수를 규정하였다.

심사위원회의 구성원은 설계경기에서 건축주의 의지가 올바른 방향으로 진행되게 하는데 그 역할이 있으며, 경기의 결과를 결정하는 단계를 책임지고 있는 만큼 프로젝트의 성격에 정통한 전문가를 반드시 포함 시켜야 하며 위원회의 구성에서도 전문가와 비전문가의 비율이 정해지는 것이 바람직하다. 심사과정에서의 문제점은 심사위원의 선정과 공정한 심사운영에 달려있다고 볼 수 있다.

심사위원의 선정대상은 일반적으로 대학교수나 원로건축가이며 이는 학식이 높고 경험이 많아서 공정한 입장에 설 수 있는 사회적 위치를 기대한 개연성 때문이다.¹⁾ 그러나 보다 더 근본적으로 심사위원은 건축주의 의도와 프로젝트의 성격에 적합한 인물이 선정되어야 할 것이다. 이들을 미리 공개함으로써 심사위원이 추구하는 건축관이나 인격을 통하여 건설경기의 수준이 암시되고 응모자로서 건축주의 의지를 명확하게 인식할 수 있게 하여야 한다²⁾는 의견도 있다. 그러나 실제로 사전에 심사위원을 공개함으로써 이해나 情實³⁾이 개입할 소지를 남길 수 있다는 부정적인 측면도 있다. 따라서 심사위원으로 선정된 인물은 심사의 공정성 확보에 대한 기대와 부담을 안고 있다.

설계경기의 목적은 보다 훌륭한 계획안과 건축가를 선택하여 궁극적으로는 훌륭한 건축을 완성⁴⁾하는데 있다. 『한국건축설계경기규준』은 이런 목적으로 여러 조항을 만들고 있으며 이 조항들은 보다 합리적으로 설계경기를 운영하는 규범으로서의 역할을 하고 있다. 이러한 규범들은 주로 심사과정의 공정성을 유지하기 위한 조건들이며 이를 위한 장치는 다양한 시각에서 합리적으로 마련되어야 할 것이다.

심사완료후 심사위원명단, 심사위원회의 심사평이 有關誌面에 반드시 공개되어 기록화되어야 한다.⁵⁾ 또한 중요한 사항으로 공약

의 엄수를 들 수 있는데, 심사운영은 당선안을 뽑는 것으로 끝나는 것이 아니고 위원회에서 선택된 작품이 공약대로 시행되는가에 대한 감시, 감독의 책임을 포함하는 것으로 보아야 한다. 이 공약은 발주측의 사회와 응모자에 대한 인격적 윤리인 만큼 심사위원회는 이의 실천에 대한 감독의 도덕적 책임⁶⁾을 갖게 된다.

III. 국내설계경기 현황

국제건축가연맹(UIA : L'Union Internationale des Architectes)의 설계경기규준과 한국건축설계경기규준에 따라 설계경기의 요소를 분류하고 국내의 설계경기 현황과 설계경기의 지침서를 분석함으로써 문제점을 살펴본다.

1. 대상프로젝트의 현황

본 연구에서는 1989년 1월에서 1992년 4월 사이에 국내에서 개최된 설계경기 가운데 건축관계 서적의 지면상에 발표된 설계경기를 대상으로 시설의 용도, 규모, 설계기간의 현황과 이들 상호간의 관계를 분석한다.

1) 용도별 분포현황

용도별 현황은 프로젝트의 설계경기에의 적합성과 관계가 있으며, 특수기능을 요하는 시설들에 비해서 관람집회, 교육연구시설 등이 빈도가 높게 나타나고 있으며, 업무시설이 높은 빈도를 보이고 있다. 이는 국가기관이나 공공단체에서 발주한 프로젝트가 대부분 관공서나 단체의 본부등으로 발주자나 프로젝트의 성격상 공공성을 요하기 때문으로 분석된다.

연도별로 살펴보면 해마다 설계경기의 수는 큰 폭으로 증가하고 있는 것을 볼 수 있다. 전시시설과 공공주택은 3년동안 비슷한 수준을 유지하고 있으며, 업무시설과 관람집회시설, 교육연구시설은 뚜렷한 증가추세를 보이고 있다. 이 중 공공업무시설은 앞에서 언급한 이유에서 이러한 현상을 보이고 있으며, 관람집회시설과 교육연구시설의 경우 최근의 사회복지정책의 과정에서 시민회관, 공

- 1) 『건축현상설계의 체험적 허실』, 최창규, 건축문화 1984. 8, p. 57.
- 2) 『한국건축설계경기의 발전방향』, 송중석, 건축사 1985. 8, p. 61.
- 3) 『현상설계의 몇가지 문제점에 관하여』, 이범재, 공간 1983. 10, p. 24.
- 4) 『현상설계경기에 대하여』, 류준수, 건축가 1991. 5, p. 10.
- 5) 송중석, 앞의 책, p. 60.
- 6) 최창규, 앞의 책, p. 56.

립도서관 등 공공부문에서의 시설투자증가와 직접적인 연관이 있는 것으로 분석된다. 또한 특수 기능을 요구하는 의료시설, 통신촬영시설 등은 설계경기의 방식을 채택하는데 다소 어려움이 있는 프로젝트임을 <표 4>에서 알 수 있다.

2) 규모별 분포현황

(가) 연면적에 따른 분류

㉠ 연면적에 따른 분류

중, 소규모(연면적 30,000㎡ 미만)의 프로젝트는 공동주택을 제외한 전체경기의 83.5%에 해당하는 76개이며 공동주택, 행정기관, 공공단체의 중앙사옥 등을 제외한 대부분이 여기에 포함되어 있다. 주로 단일성격의 건물이 이에 해당하며 연면적 5,000㎡ - 15,000㎡ 사이에 전체의 61.8%가 분포되어 있고, 연면적이 증가할수록 경기의 수는 감소하는 것을 알 수 있다.

연면적 30,000㎡ 이상의 프로젝트는 15개로 공동주택을 제외한 경기중 16.5%를 차지하고 있다. 이중 연면적 90,000㎡ 이상의 프로젝트는 단지계획, 실외체육시설, 정부종합청사 등이며, 그 이외는 프로젝트의 규모가 커질수록 경기의 수는 감소하는 것으로 나타났다.

㉡ 공동주택(세대수에 의한 분류)

공동주택의 경우 1,000세대 이하의 규모는 설계경기에 의하여 계획이 진행되는 예가 드물게 나타나며, 주로 발주자가 공공기관임을 알 수 있다.

3) 용도/규모별 분포현황 분석

공공업무시설 및 일반업무시설의 경우 시설규모는 다양한 분포를 보이고 있으며, 용도에 대한 시설규모의 상관성이 나타나지 않고 있다. 전시시설, 관람집회시설은 주로 시(구)민회관으로 그 규모가 10,000㎡ 내외로 집중되고 있으며, 공동주택의 경우는 대상프로젝트가 예외없이 100,000㎡ 이상이다. 교육연구시설은 10,000㎡ 내가 가장 많으며, 관광휴게시설은 5,000㎡ 이하의 소규모와 100,000㎡ 이상의 대규모 단지계획으로 크게 나뉘어져 있는 것으로 나타났다.(표 7)

4) 규모/응모기간별 분포 현황

시설규모에 대한 응모기간의 관계는 대체로 규모의 증가에 따라서 응모기간도 길어지고 있음을 알 수 있다. 소규모이면서 응모기간이 긴 프로젝트는 미술관, 박물관 등으로 나타났으며, 대규모이면서 응모기간이 짧은 프로젝트는 단지계획이나 공단 등의 개설계획으로 아이디어경기에 가까운 성격을 지니고 있는 것으로 분석된다.(표 8)

<표4> 설계경기의 시설용도별 분포현황 (1989-1991)

용도	'89		'90		'91		계	
	관	민	관	민	관	민	관	민
일반업무시설	1	5	3	5	4	11	8	21
공공업무시설	4	1	5	2	7	1	16	4
관람집회시설	1	2	4	2	6	2	11	6
공동주택	3	1	5	1	4	1	12	3
교육연구시설	2	2	2	1	5	2	9	5
전시시설	1	1	2	-	3	-	6	1
관광휴게시설	1	-	2	1	-	-	3	1
통신촬영시설	1	-	-	-	1	-	2	-
의료시설	-	-	-	-	1	-	1	-
기타	2	-	1	1	1	1	4	2
합계	16	12	24	13	32	18	72	43

<표5> 규모에 의한 분포현황 - (1989-1991)

(단위 : 1,000㎡)

연면적	5 ~ 10		15 ~ 20		25 ~ 30		45 ~ 60		75 ~ 90		계	
	~5	10	15	20	25	30	45	60	75	90		
프로젝트수	14	25	22	6	6	3	6	2	1	-	6	101

<표6> 규모에 의한 분포현황 - (공동주택) (1989-1991)

(단위 : 1,000세대)

세대수	~ 1.0	1.0 ~ 2.0	2.0 ~ 3.0	3.0 ~ 4.0	5.0 ~	계
프로젝트수	1	6	3	4	2	16

<표7> 용도/ 규모별 분포현황 (1989-1991)

(단위 : 1,000㎡)

용도	규모										계
	~5	5~10	10~15	15~20	20~30	30~45	45~60	60~90	90~		
공공업무시설	2	6	11	5	4	2	1				21
일반업무시설		1	2	1	1	3	1	1	1	1	11
전시시설		3					1				4
공동주택										16	16
의료시설			1								1
통신촬영시설		1		1							2
교육연구시설	2	4	1		1	1					9
관광휴게시설	2									1	1
관람집회시설	4	8	2	2						1	17
기타	1	3	2							1	7
계	11	26	19	9	6	6	3	1	20		101

2. 설계지침서 분석

본 절에서는 1989년-1991년 사이에 국내에서 개최된 설계경기중 관계지면에 발표된 115개 가운데 수집가능한 41개의 설계지침서를 통하여 경기와 관련된 항목을 『한국건축설계경기규준』의 제6조 '설계경기의 내용의 조건'에 의거하여 분류하고 분석하였다. 제6조의 내용은 다음과 같다.

- 경기의 목적 및 방식
- 응모자격
- 경기의 단계 및 일정

- 질의 응답의 방법
- 제출도서의 내용 및 규격
- 심사위원 및 심사방법
- 작품제작비 또는 상금
- 응모작품의 전시 및 반환요령
- 기타 특별한 사항

1) 설계경기의 목적 및 유형

경기 목적은 지침서 서두의 경기개요나 배경 등에서 찾아볼 수 있으며, 경기의 개최 취지, 목표 등이 개괄적으로 서술되어 있고

업무수용, 건물의 상징성, 새로운 아이디어 등을 요구하고 있는 것을 알 수 있다. 경기의 목적이 명시된 지침서는 총 41개 중 31개(73.8%)로 나타났다.

경기방식은 일반공개경기와 지명초청경기로 양분할 수 있는데 총 41개의 표본은 일반공개경기가 29개(70.7%), 지명초청경기가 12개(29.3%)로 분포되어 있다.

발주자가 국가기관인 시(구)청사와 시(구)민회관의 경우 총 16개의 표본중 2개를 제외하고는 전부 일반공개경기로 치러졌으며, 건축규모가 큰 공공업무시설, 일반업무시설은 지명초청경기로 진행되는 경향을 보여주고 있다.

2) 응모자격

총 41개의 표본 가운데 발주측에서 응모자를 미리 선택하는 지명초청경기를 제외하고, 일반공개경기(31개) 가운데 응모자격 제한을 두고있는 표본수는 15개(48.4%)로 나타났으며, 이 중 자격의 제한은 종합건축사사무소 개설자가 11개(73.3%), 일반 건축사사무소 개설자가 3개(20.0%), 계획책임자의 자격(기술사, 건축사, 해당분야의 박사)을 제한하는 경우도 1개로 나타났다.

시설의 용도나 규모에 따른 자격제한의 관계는 상관성이 뚜렷하게 드러나지 않으며, 발주자의 성격에 따른 자격제한의 관계도 뚜렷하지 않은 것으로 나타나서 자격제한의 유무는 특정한 조건이나 프로젝트의 성격과는 상관없이 발주자측의 관례에 의하거나 유사한 프로젝트의 전례를 참고하는 경향을 띠고 있는 것으로 분석된다.

3) 설계경기의 단계 및 응모기간

경기의 단계는 41개의 표본 전부 1단계경기 형식을 취하고 있으며, 단계에 관하여 언급이 있는 표본은 단 1건으로 나타났다. 이는 규모가 큰 공동 주택단지나 도시개발계획 등의 경우에도 기본계획과 기본설계를 하나의 단계로 설정하고 있으며, 아이디어나 계획의 참신성보다는 설계상 어느 정도의 완성도를 요구하고 있는 것으로 분석된다.

경기의 기간은 응모 접수일로부터 작품제출일까지로 설정하였으며, 파악된 35개의 표본가운데 경기기간은 1개월 이내가 5개(14.3%), 1개월-2개월 사이가 21개(60.0%), 2개월-3개월 사이가 3개(8.5%), 3개월 이상이 6개(17.1%)로 나타났다. 경기의 기간은 경기의 규모와 밀접한 관계가 있음을 볼 수 있는데, 연면적 30,000㎡ 이상의 프로젝트는 공동주택단지, 운동장, 도시개발계획 등을 제외하고 6개로 나타났으며 이중 5개가 업무시설로 경기기간이 3개월 이상 소요된 것으로 나타나서 경기의 기간은 시설규모의 증가

〈표8〉규모 / 응모기간별 분포현황 (1989-1991)

(단위 : 1,000㎡)

규모	기간	~30일	31~40일	41~50일	51~60일	61일~	계
-5		1	1			2	4
5-10		3	4	4	3	1	15
10-15		3	2	3		1	9
15-20		1	1			1	3
20-30				1			1
30-45		1	1		2		4
45-60					2		2
60-90						1	1
90-			2	4		7	13
계		9	11	12	7	13	52

에 따라 비례하여 증가하는 것으로 분석된다.

연면적 15,000㎡~30,000㎡ 사이의 규모에서는 예외로 문화시설 1개가 1개월 이내로 나타난 것을 제외하고 대부분 1개월~2개월의 기간이 소요되었으며, 이중 1개월 이내의 기간을 소요한 프로젝트는 전화국 등 특수한 기능을 요하는 것으로 나타났고, 시(구)청사, 시(구)민회관 등 중소규모 공공시설물은 예외없이 1개월-2개월의 기간을 소요한 것으로 나타났다.

4) 응모기간 중 질의응답

질의응답에는 서면, 전화, 방문 등의 방법이 이용되었으며 전화나 방문의 방법이 서면의 방법과 중복되는 경우는 서면에 포함시켰다. 전체 41개의 표본가운데 서면이 17개(41.5%), 전화가 12개(29.3%), 질의응답의 방법에 대한 조항이 없는 표본이 12개(29.3%)로 나타났다.

서면응답의 경우는 기한을 정하고 그 기한 내에 접수된 질의에 대해서 일괄적으로 서면을 통하여 응답하는 형식을 취하고 있으며, 팩스나 전화를 통한 개별적인 질의응답 방법을 포함하는 표본도 다수 나타났다. 전화를 이용하여 질의응답하는 방법은 주로 시(구)청사, 시(구)민회관의 경우에 국한되었으며, 질의응답에 대한 조항을 두지 않은 표본의 경우는 개별적인 경로를 통하여 질의응답이 이루어지는 것으로 파악된다. 이 경우 특히 구민회관, 구청사, 전화국 등의 설계지침서에서는 질의응답의 방법에 대한 조항이 없는 경우가 다수 나타났다.

중앙관청, 직할시 이상의 행정기관이 발주자이거나 공공기관, 단체의 부분규모의 프로젝트에서는 대부분 서면 질의응답을 원칙으로 하고 있으며 지명초청경기일 경우는 예외로 전화나 질의응답에 관한 조항이 없는 경우도 발견되었다.

5) 제출도서의 내용 및 규격

『한국건축설계경기규준』의 제7조 제출도서에 관한 사항으로 “응모자가 제출하여야 할 도서는 심사위원이 작품을 이해하고 평가하는데 필요한 최소한의 것으로 하며...”라고 규정하고 있다. 제출도서는 크게 도면, 투시도, 조감도, 모형, 설계설명서 외에 필요한 관계서류 등으로 구성되어 있고, 이중도면에는 배치도, 평면도, 입면도, 단면도 등의 기본도면과 개념도, 기능도 등이 포함될 수 있으며 투시도, 조감도는 별개의 요소로 취급하였다.

제출도서의 규정은 다른 조항에 비해서 비교적 상세히 기술되어 있는 것으로 분석되었으나 이에 대한 제한이 없는 표본도 1개 발견되었으며, 도면의 규격에 대한 기준은 도면 크기에 제한을 둔 경우가 34개로 전체의 82.9%이며, 축척에 제한을 둔 경우가 16개로 전체의 39.0%, 도면규격과 축척을 함께 제한한 경우도 10개로 24.4%로 나타났다. 두가지 다 제한을 두지 않은 1개를 제외하고는 도면규격과 축척 두가지중 반드시 1가지를 제한하고 있으며, 실제로 두가지 다 제한하지 않더라도 도면규격이 확정되면 축척은 그에 따라 정해지는 것이 보통이며, 그 반대의 경우 도면의 크기에 다소 차이는 있을 수 있으나 그 정도가 크지 않으므로, 발주측에서 도면의 크기를 통일시키고자 하는 의도가 있음을 알 수 있다.

제출도면의 형식은 도판, 청사진, 원도 등으로 나타났는데 이중 청사진 제출이 1개(2.4%), 청사진 + 원도가 3개(7.3%), 도판 + 청사진 제출이 18개(43.9%), 도판제출이 11개(26.8%)로 나타났으며 제출형식에 제한이 없는 표본도 8개(19.5%)로 나타났다.

도판을 제출하는 경우는 크게 패널에 청사진을 부착하는 방법과 사진판 등을 부착하는 방법으로 나뉘는데, 두 경우 모두 기본도면은 채색을 하지 않는다는 제한은 공통으로 적용되었으며, 투시도와 조감도에만 채색하도

록 규정하는 경향을 보여주고 있다.

또한 전체 41개중 투시도와 조감도중 1개를 요구한 표본은 30개(73.2%), 투시도와 조감도 두 종류 다 요구한 표본은 7개(17.1%)이었으며, 이에 대한 요구사항이 없는 표본은 4개(9.8%)로 나타났다.

모형의 경우는 제출요구가 9개(22.0%), 제출가능 1개(2.4%), 제출불가 4개(9.8%)로 나타났다으며, 전체의 65.9%(27)가 모형에 관한 조항을 두지않고 있는 것으로 나타났다.

6) 건축주의 작품에 대한 요구사항

지침서상에 나타난 일반지침사항은 건축주측의 응모자에 대한 요구사항으로 해석할 수 있는데, 이 요구사항은 프로젝트의 일반적인 성격과 특수한 성격을 규정하는 항목으로 설계경기의 수준을 가능하는 중요한 척도로 볼 수 있다.

전체 41개의 지침서에 나타난 요구사항은 <표 9>와 같이 조형성에 대한 항목이 38(92.7%)개로 가장 높은 빈도를 나타냈으며, 다음으로 기능성이 25개(60.9%), 대지이용의 효율성이 24개(58.5%), 설비계획(23개), 주차계획(19개) 등의 순으로 나타나서 건축물의 외관과 관련된 사항에 가장 관심이 있는 것으로, 다음으로 건물의 기능적인 측면을 중요한 요소로 인식하고 있음을 알 수 있으며, 장애자에 대한 고려(5개)는 가장 빈도가 낮아서 공공건물 이외의 프로젝트에서는 그 필요성에 대한 인식이 낮은 것으로 나타났다.

7) 심사

『한국건축설계경기규준』에 의하면 심사위원회는 설계경기가 시작되기 이전에 구성함을 원칙으로 하고 있으나, 심사위원회의 구성이 공모이전에 완료되어 발표된 경우는 전체 41개 표본중 2개로 나타났으며, 심사에 관한 지침서의 조항에는 심사위원의 선정과 위원회의 구성은 공모이후에 실시하는 것이 관례로 분석되었다. 또한 심사방법은 심사위원회에서 결정하고 있는 것으로 나타났으며, 응모자는 심사의 결과에 대하여 이의를 제기하지 못한다고 규정하고 있다.

또한 이 규준에 의하면 심사위원 중 건축전문가의 참여비율을 2/3이상으로 규정하고 있으며, 심사위원의 수를 7인 이내의 홀수로 제한하고 있다. 89~91년간 실시된 건축설계경기 중 심사위원의 명단 및 건축전문가의 참여비율이 지상에 발표된 프로젝트는 28개로 이 중 건축전문가의 참여비율이 1/3이하가 2개로 7.1%, 2/3이하가 9개로 32.1%, 2/3 이상이 17개로 60.7%로 나타났다. 그리고 심사위원의 수는 7인 이내 홀수가 11개로 39.9%, 8명이상이 17개로 60.7%로 8명에서 18

<표9>건축주의 요구사항

요 구 사 항	빈 도	%
조 형 성	38	92.7%
기 능 성	25	60.9%
경 제 성	11	26.8%
대지이용 효율성	24	58.5%
주차계획	19	46.3%
조 경	17	41.5%
법규 검토	13	31.7%
설비 계획	23	56.1%
방재관리계획	12	29.3%
환경관리계획	9	22.0%
장애자 고려	5	12.2%

명까지 다양하게 분포하고 있다.

건축전문가의 참여비율이 1/3이하인 프로젝트와 심사위원의 수가 10명이상인 프로젝트인 경우 지방자치단체의 공무원, 시정자문위원 등 발주자측 인물이 심사위원으로 심사에 참여하고 있음을 볼 수 있다.

8) 상금/제작비

『한국건축설계경기규준』의 제14조에는 “일반공개경기의 입상자에게 줄 상금의 총액은 대한건축사협회 ‘건축사 업무 및 보수기준’에 의한 설계비 총액의 20%이상으로 한다. 지명초청경기의 초청자에게 1인당 앞의 설계비총액의 5%내외에 상당하는 제작경비를 지급한다”고 권장하고 있다. 따라서 상금과 제작비는 각각 일반공개경기과 지명초청경기의 경우로 분리해서 구분하고 있음을 알 수 있다.

일반공개경기 29개중 당선작에게만 실시설계권을 부여하고 그 외 우수작이나 가작 등에 대한 상금이 책정되어 있지 않은 표본이 14개(48.3%)로 나타났고, 상금이 책정된 표본의 경우도 응모기간이 최소 1개월 이상으로 상정하면 실제로 작품을 제작하는데 소요된 실비에 못미치는 수준의 상금이 우수작 및 가작 등에 주어지고 있으며 상금의 총액이 규준에서 권장하고 있는 수준에도 훨씬 미치지 못하고 있음을 보여주고 있다.

이러한 현상은 지명초청경기에서도 비슷한 양상을 띠고 있으며 발주자측에서 지명한 응모자에게 최소한의 제작실비조차도 제공하지 않은 경우가 25%(12개 표본 중 3개)에 달하고 있으나 일반공개경기의 표본에 비해서 비교적 응모자에게 유리한 조건을 제시하고 있다.

9) 심사후 관리/작품반환

『한국건축설계경기규준』의 제18조는 “응모작품은 심사보고서와 함께 전시회 등을 통하여 일반에게 공개함을 원칙으로 한다.”고 규

정하여 공개적인 전시를 권하고 있다.

응모작품의 전시 및 반환에 대해서는 지명초청경기과 일반공개경기의 경우로 나누어서 조사하였다. 전시일정이나 계획에 관한 조항이 있는 표본수는 지명초청경기의 경우 12개중 2개(16.7%)에 불과하였으며 일반공개경기의 경우 29개중 3개(10.3%)로 나타났다. 응모작품의 반환에 관한 조항은 지명초청경기인 경우 일정기간내 반환이 2개(16.7%), 반환불가 5개(41.7%)로 나타났으며 이에 대한 조항이 없는 경우는 5개(41.7%)로 나타났다. 일반공개경기의 작품반환에 관한 조항은 일정기간 보관후 반환, 요청에 의한 반환등 반환을 원칙으로 하는 경우가 18개(62.1%), 반환불가 2개(6.9%), 이에 대한 조항이 없는 경우가 9개(31.0%)로 나타났다. 공식적인 전시를 개최하지 않는 경우 건축관계 잡지 등을 통하여 당선작, 우수작, 가작 등이 지상에 공개되는 형식을 취하고 있다.

10) 작품의 저작권, 소유권 귀속

『한국건축설계경기규준』의 제16조에는 “설계된 작품의 저작권은 당선자와 실시설계자에게 귀속되며 작가의 동의없이 다른 용도에 사용되거나 변형될 수 없다. 작가는 작품의 복제권을 갖는다”고 명시하고 있으며, UIA 규준 제29조 및 제30조에도 같은 내용인 판권, 변형, 사용에 대한 규준을 정하고 있다.

작품의 저작권, 소유권에 관한 사항은 참가비를 지불함으로써 저작권이나 소유권에 대한 입장을 달리하기 때문에 앞의 경우와 마찬가지로 일반공개경기과 지명초청경기로 나누어서 조사하였다.

지명초청경기에서 저작권이 발주자측에 귀속되는 경우는 3개(25%), 설계자에게 귀속되는 경우는 1개(8.3%)로 나타났으며, 저작권에 관한 조항이 없는 경우는 8개(66.7%)로 나타났다. 작품의 사용, 복제, 변형 등에 관한 소유권에 대해서 당선작, 우수작 등 입상작인 경우는 모두 발주자측에 귀속되었으며,

제출된 작품의 소유권을 모두 발주자측에 귀속시키는 표본수는 7개(58.3%)로 나타났다.

일반공개경기에서 저작권에 관하여서는 발주자측에 귀속이 4개(13.8%), 설계자에게 귀속이 3개(10.3%), 저작권에 관한 조항이 없는 표본이 22개(75.9%)로 나타나서 지명초청경기의 경우와 마찬가지로 저작권에 관한 인식도가 매우 낮은 것으로 분석되었다. 당선작의 소유권에 관하여서도 발주자측에 귀속이 7개(24.1%)로 나타났으며 소유권에 관한 조항이 없는 표본이 22개(75.9%)로 나타나서 저작권과 마찬가지로 이에 대한 인식도가 낮음을 알 수 있다.

IV. 한국 설계경기의 문제점 및 개선 방안

이상에서 드러난 설계경기에 있어서의 문제점을 구체적으로 설정하고 이의 개선방안에 대한 적절한 적용을 검토한다. 이를 위해서 앞에서 제시한 각 요소들을 정리하여 설문을 구성하고 이의 조사분석을 통하여 개선방안의 적합성을 평가하는 기초자료로 삼는다.

1. 조사개요

1) 조사목적

설계경기의 문제점에 대한 객관적인 인식도와 이에 대한 개선방안의 유효성을 검증하기 위하여 설계경기를 구성하는 제요소들을 앞서 제시한 분류틀에 따라 구분하고 이에 따른 세부항목으로 분류하여 설계경기에 직접 참가한 건축가 및 심사위원을 대상으로 문제점에 대한 객관적 인식도를 확인하고 개선방안의 타당성을 검증한다.

2) 조사내용 및 조사방법

조사항목의 분류 및 조사내용, 조사방법은 다음 표와 같다.

3) 조사대상 및 조사시기

설문의 조사대상은 1989년부터 1992년 4월 사이에 실시된 설계경기에 참가한 사무소와 건축가를 중심으로 198명을 선정하였으며, 1992년 5월 9일에 우편으로 발송하여 동년 5월 23일까지 우편으로 총 61부를 회수하였고, 그중 통계자료로 사용가능한 57부를 데이터로 사용하였다.

심사위원은 1992년 5월 25일과 5월 29일 사이에 개별적인 면담을 실시하였고, 그 대상은 연구대상 기간동안 개최된 설계경기의 심사에 참가한 대학교수 12명으로 하였다.

4) 자료의 처리

분석에 사용된 모든 자료는 SPSS (Statistical Package for Social Science)

<표 10> 조사항목 / 조사내용, 조사방법

조사항목	조사 내용	조사 방법
일반사항	•연령 •학력 •실무경력 •직책 •사무실내의 설계직인원	*선택형
설계경기일반	•참가목적 •계획 / 설계 참여인원 •응모횟수 / 당선횟수	*선택형
참가자격	•제한의 필요성 •제한 이유	*선택형
질의응답	•질의응답 방법 •질의응답 횟수	*선택형
제출도서	•종류 / 수량제한의 필요성 및 이유 •제출도면의 종류 (선호도) •제출도서의 중요도 순서 •지명초청경기의 참가비수준	*선택형 및 의견
심사위원 / 심사방법	•전문가의 참가비율 •심사위원의 일반적 대상 •심사위원의 공개시기 •당선안의 결정방식 •당선작의 작품수준에 대한 만족도	*선택형 및 서열척도
기초자료	•기초자료에 포함되어야 할 항목 •자료 / Program에 대한 만족도	*선택형 및 서열척도
저작권 / 소유권		*도표
기타	•응모기간 •응모안과 실시설계안의 차이 •공개전시의 필요성	*선택형 및 의견

PC*를 이용하여 전산처리 하였으며 연구내용별 통계처리방법은 다음과 같다.

(가) 조사대상의 일반적인 특성을 알아보기 위하여 각 내용(일반사항, 경기일반, 참가자격, 질의응답, 제출도서, 심사위원 및 심사방법, 기초자료, 기타)별로 각각의 빈도수, 백분율, 평균, 표준편차를 구하였다.

(나) 연령, 학력, 실무경력, 직책 등 일반사항과 나머지 각 항목과의 상관성을 분석하기 위하여 교차분석(Crosstabs Tables)을 실시하였으며 그에 대한 유의도를 χ^2 -검정(Chi-square Test)을 통하여 알아보았다.

(다) 제공된 당선안의 작품수준 및 자료의 만족도를 알아보기 위하여 태도의 측정을 할 수 있게 등간척도(Interval Scale)화 된 서열척도(Ordinal Scale)를 사용하였다. 즉 긍정적인 태도에 대해서는 대단히 만족-1, 만족-2, 약간 만족-3을, 부정적인 태도에 대해서는 약간 불만-4, 불만-5, 대단히 불만-6을 주어 만족도의 정도를 표시하게 하였다.

2. 설문 및 면담 조사 분석

1) 응모자

가) 일반사항

응모자의 연령분포는 31세~35세 5명(8.8%), 36~40세 9명(15.8%)로 나타나서 가장 활동적인 연령은 45세 전후인 것을 알 수 있다.

학력은 고졸 1명(1.8%), 대졸 28명(49.1%), 대학원졸 28명(49.1%)으로 나타났으며, 실무경력은 5년미만 1명(1.8%), 6년~10년 4명(7%), 11년~15년 16명(28.1%), 16년~20년(21.1%), 21년 이상 24명(42.1%)으로 15년 이상 경력자가 60% 이상을 점유하고 있는 것으로 나타났다.

사무소의 건축설계직 근무인원은 5명미만 3개소(5.3%), 6명~10명 11개소(19.3%), 11명~20명 12개소(21.1%), 21명~50명 16개소(28.1%), 51명~100명 11개소(19.3%), 101명 이상 4개소(7%)로 인원의 증가에 따라 정규분포에 가까움을 나타내고 있다.

응모자 1명당 설계경기에 응모한 횟수는 평균 1989년 1.86회, 1990년 1.86회, 1991년 2.32회로 나타났으며, 당선된 횟수는 1989년

0.47회, 1990년 0.63회, 1991년 0.70회로 나타났다.

나) 설계경기 참가 목적

건축가의 입장에서 응모의 이유로 ①당선을 목적으로, ②자신의 새로운 건축관을 표현하기 위하여, ③경기를 통한 설계조직체의 디자인 의식과 능력고양, ④기타로 분류하였는데, 응답을 분석한 결과는 ①당선목적이 23개로 57.5%, ②새로운 건축관 표현이 6개로 15.0%, ③직원의 디자인의식 고양이 8개로 20.0%, ④기타 3개로 7.5%로 나타났다.

3장에서 조사한 대상프로젝트의 용도별 현황에서 나타난 결과는 설계경기의 방식에는 특수한 기능을 요하는 프로젝트가 적합하지 않음을 보여주고 있음에도 불구하고 관공서나 공공단체의 성격상 공공성을 요구하기 때문에 이러한 경우 설계경기를 개최하는 본래의 목적과는 다소 거리가 있으며 참여하는 응모자도 설계경기를 통한 참신한 건축관의 표현이나 이의 실현이라는 본래의 취지와는 달리 당선을 목적으로 하고 있음을 알 수 있다.

따라서 발주측에서는 예산의 공정한 집행보다는 공공의 예산낭비를 막는다는 차원에서 기획단계에서부터 전문가의 개입으로 프로젝트의 성격을 면밀히 분석하여 설계경기로 할 것인가에 대한 검토가 필요하며, 응모하는 건축가의 입장에서 건축주의 의지와 프로젝트의 성격을 명확하게 분석하여 요구사항에 최대한 근접하는 계획안을 제출해야 한다.

다) 응모자의 참가자격

응모자의 참가자격은 지명초청경기와 일반공개경기인 경우의 경기방식에 따라 크게 두 그룹으로 나뉘어질 수 있다. 이 가운데 일반공개경기에서 응모자의 참가제한은 자격의 제한으로 나타난다. 3장에서 살펴본 바에 의하면 참가자격에 제한을 두고 있는 경우가 전체의 48.4%이고 그 중 제한요건으로 종합건축사사무소개설자 73.3%, 건축사사무소개설자 20.0%이며 계획책임자의 자격을 제한하는 경우도 있음을 알 수 있다.

경기에 응모하는 건축가의 입장에서 참가자격의 제한에 대하여서는 ①'제한할 필요없다'가 26.8%, ②'제한이 필요하다' 8.9%, ③'경우에 따라서 필요하다' 64.3%로 나타났다. ③의 경우가 64.3%로 나타난 것은 지명초청경기와 일반공개경기의 구분 필요성을 상정한 결과로 분석된다.

건축가의 입장에서 참가자격을 제한하는 이유로는 '건축사사무소개설자'가 8개로 19.0%, '사무소의 규모'가 7개로 16.7%, '동일 건물 설계실적'이 9개로 21.4%로 나타났으며 기타 이유로는 '무분별한 소모전 지양', '응모자의 과다출혈 방지', '인력낭비 방지' 등 주로 과도한 경쟁을 방지하기 위하여 자격

을 제한하고 있다는 의견으로 나타났다.

설계경기를 실시함에 있어서 경기방식을 지명초청경기나 일반공개경기로 결정하는 것은 프로젝트의 규모에 따른 것이 아니라 프로젝트의 성격에 관계있는 것이며, 경기의 목적이 우수한 설계안을 얻고자하는 것이므로 일반공개경기로 실시하는 경우 자격을 제한할 이유는 없는 것으로 판단되며, 건축사사무소개설자 혹은 동일건물 설계실적이라는 조건은 지명초청경기로 실시할 경우에 건축가를 선정하는 기준은 될 수 있으나 이러한 조건을 일반공개경기에 적용하는 것은 적절하지 않다.

2) 설계지침서

발주측의 프로젝트에 대한 요구사항은 공모요강이나 설계지침서에 나타나는 것으로 질의응답을 제외하고는 건축주와 건축가의 의견교환이 제한되어 있는 설계경기에서 프로젝트의 기능, 성격, 규모를 결정하는 중요한 조건(Design Condition)으로 해석된다.

대부분의 정부기관이나 공공단체가 발주하는 경기에서 프로젝트의 기능, 성격, 규모에 대한 지침이 그 분야의 경험이나 지식을 갖추지 않은 비전문가에 의하여 작성됨으로써 응모자가 설계할 때 필요한 Space Program 이 명확하지 못하게 되며, 이로 인한 설계개념상의 혼선으로 계획초기단계에서부터 계획방향의 설정이 정확하지 않게 되며, 설계안이 건축주의 요구에 적합하지 않게 되어, 주최자의 의도 - 동일한 조건으로부터 최선의 안을 선택 - 로부터 벗어나게 된다.

제공되는 기초자료 및 Space Program 의 수준(제공된 자료만으로 설계가 가능한지의 여부에 따른)에 대한 만족도를 조사한 결과는 아주만족 0, 만족 4, 약간만족 12, 약간불만 19, 불만 15, 아주불만 5명으로 아주 만족하는 경우는 없었으며, 전체 응답자의 70.9%가 불만으로 나타나서 제공되는 자료만으로는 설계를 진행하는데에 부족하다는 것을 알 수 있다.

또한 주최자의 입장에서 기초자료를 준비하는 과정이 대체로 비전문인에 의하여 이루어지고 있으며, 응모기간 중 응모자의 자료 제공에 대한 요구가 있을 경우 추가로 제공되는 자료와 정보는 질의응답으로 대신하고 있다. UIA 의 설계경기규준이나 한국건축설계경기규준에는 충분한 기초자료의 제공을 건축주의 의무로 규정하고 있으며, 설계경기에서 응모자인 건축가에게 기초자료 조사, 수집에 대한 별도의 용역대가가 주어지지 않는 현실에서 그것은 당연하게 인식되어야 할 문제이다. 주최자인 건축주의 입장에서 이러한 문제에 대한 인식이 부족하여 응모자에게 기초자료의 제공이 제대로 이루어지지 않고 있

다.

자료의 부정은 앞의 요구사항의 비전문성과 함께 설계경기를 통한 훌륭한 계획안이나 적합한 건축가를 선택하고자하는 의도와 배치되는 현상이라고 할 수 있다. 프로젝트에 따르는 기능, 성격, 규모에 의한 타당하고 적절한 요구조건과 이를 해결하는데 필요한 충분한 기초자료를 제공함으로써, 주최자인 건축주는 응모하는 건축가의 능력이 최대한으로 발휘될 수 있게 배려하여야 한다.

전문가로 구성된 기술위원회는 이러한 의미에서 설계경기를 개최하고 진행하는데 필요하며, 이를 구성함으로써 여러가지 기술적인 문제점을 검토하여 해결할 수 있다. 기초자료를 충실하게 제공하고, 설계지침의 요구사항을 명확하게 함으로써 응모자에게 계획방향을 제시하게 되어 결과적으로 건축주의 의도에 충실한 계획안들을 모집할 수 있다.

3) 응모기간

대상프로젝트의 경기기간은 3장에서 조사한 바에 의하면 응모접수일로부터 작품제출일까지로, 규모와 상당히 밀접한 관계에 있으며 이 중 60%가 응모기간 1~2개월로 나타나고 있다. 경기기간은 응모자의 51.1%가 부족하다고 응답하고 있으며, 이는 제공되는 기초자료 및 Space Program 이 완전하지 못하여 응모자가 자료연구조사에 상당한 시간을 할애하여 응모기간이 부족하다고 느끼고 있음을 알 수 있다.

앞의 2)에서와 마찬가지로 경기기간은 규모보다는 성격에 관계있는 것이기 때문에 기초자료 및 요구사항을 작성하면서 경기의 기간이 얼마나 소요될 것인가에 대한 분석이 따라야 하며, 이에 따라 응모자에게 프로젝트의 성격, 기능에 따른 요구사항을 충분히 검토하고 계획할 수 있는 시간이 주어져야 한다.

4) 제출도서

제출도서에 관한 규정은 설계지침서에 비교적 상세하게 기술되어 있으며, 제출도면과 설계설명서의 규격과 매수까지 제한하고 있어 발주측에서 응모자에게 과다경쟁을 방지하고 공정한 조건하에서 심사되도록 노력을 기울이고 있음을 알 수 있다.

응모자의 입장에서 제출도서의 종류 및 수량을 제한하는 이유로는 ①공정한 조건하에서 심사 20개로 35.1%, ②과다 경쟁방지가 10개로 17.5%, ③설계자 부담 경감이 6개로 10.5%, ④기타 4개로 7.0%로 나타났다. 3장에서 조사한 제출도서의 내용 및 규격현황에서 발주측에서 요구하는 제출도서의 내용과 응모자가 선호하는 제출도서가 거의 일치하는 것을 알 수 있다.

제출도서의 제한에 관해서는 『한국건축설계경기규준』에 명기된 바와 마찬가지로 심사에 필요한 최소한의 것이어야 한다. 따라서 요구사항의 작성시 반드시 제출해야 할 도서에 대한 검토가 필요하며, 이에 대한 제한규정을 확실하게 명기하는 동시에 규정의 위반시에 취해질 수 있는 조치에 관한 항목의 설치가 뒤따라야 한다.

3장에서 조사한 바에 의하여 발주처에서는 기본도면은 채색을 하지 않고 투시도, 조감도에만 채색을 하도록 규정하는 경향을 보여주고 있다. 이는 발주처에서 응모자에게 공정한 조건에서 심사가 되도록 하는 바람직한 경향으로 보여진다. 설계경기에 참여하는 응모자의 입장에서는 제출도서중 중요도를 ① 기본도면이 26개로 45.6%, ② 조감도/투시도가 4개로 7.0%, ③ 개념도/기능도가 6개로 10.5%, ④ 스테디모형이 9개로 15.8%로 나타났다. 이는 응모자의 입장에서 조감도/투시도보다는 기본도면에 중요도를 높이 두고 있음을 알 수 있다.

5) 심사

심사위원의 구성원은 설계경기에서 건축주의 의도가 확실하게 표현된 작품을 선정하는 책임을 지고 있는 만큼 프로젝트의 성격에 정통한 전문가를 반드시 포함시켜야 하며, 위원회의 구성에서도 전문가와 비전문가의 비율이 정해져야 한다. 심사과정에서의 문제점은 심사위원의 선정과 공정한 심사운영에 있다.

가) 심사위원의 선정

응모자의 경우 건축전문가의 심사위원회 참여비율이 ① 50%이상인 2개로 3.5%, ② 70%이상인 21개로 36.8%, ③ 90%이상인 17개로 29.8%, ④ 심사위원 전원인 15개로 26.3%로 나타나고 있으며, “심사위원수는 7인 이내의 홀수”라는 규정의 타당성에는 ① 타당하다 38개로 66.7%, ② 제한할 필요 없다 9개로 15.8%, ③ 많을수록 좋다 4개로 7.0%, ④ 적을수록 좋다 6개로 10.5%로 나타났다. 가장 일반적인 심사위원의 대상으로는 ① 교수 16개로 28.1%, ② 건축가 33개로 57.9%, ③ 발주측인물 1개로 1.8%, ④ 기타 1개로 1.8%로 나타났다.

심사위원의 입장에서는 심사위원으로 선정되는 대상이 교수와 건축가가 각각 50%로 조사되어, 건축전문가라는 입장에서 심사위원의 대상으로서 교수와 건축가의 우선순위에 큰 차이를 두고 있지 않다.

3장에서 조사된 것과 같이 정부기관이나 공공단체가 발주하는 경우 건축 전문가보다는 건축주측의 비전문인이 다수 심사위원으로 선정되어 심사과정에서 문제점을 야기시키는 요인이 되어 심사의 공정성에 대한 응모

자의 우려를 나타내고 있다.

또한 심사위원의 선정대상으로 응모자의 경우 건축가를 선호하는 경향이 두드러지게 나타나는 것을 볼 수 있는데, 이와 아울러 외국의 경우 타국의 저명한 건축가를 심사위원이나 위원장으로 위촉하여 설계경기를 진행하는 것도 참고로 할 수 있다.

심사위원의 선정시기는 공모개시전이어야 하며 응모자와 함께 건축주의 의도를 파악하고 프로젝트의 성격을 충분히 검토할 수 있게 함으로써 건축주의 의도에 가장 근접한 안을 선택할 수 있다.

나) 심사위원 명단의 공개

3장에서 조사와 바에 의하면 심사위원의 구성이 공모이전에 발표된 것은 전체 표본중 2개로 나타났는데, 응모자의 경우 심사위원을 공개하기에 적당한 시기로 ① 공모시작전 27개로 47.4%, ② 심사후 26개로 45.6%, ③ 기타 3개로 5.3%로 나타났다.

또 심사위원을 대상으로 조사한 결과는 공개시기에 대하여 공모전 발표와 심사후 발표가 비슷하게 나타났다. 공모전 발표가 적당하다는 이유는 경기 진행과정의 문제점을 해결할 수 있다는 점과 프로젝트의 성격과 건축주의 의도를 충분히 파악하여 적합한 안을 채택할 수 있다는 점이고, 심사후 발표가 적당하다는 이유로 공모전에 발표함으로써 경기에 情實이나 이해가 개입되어 공정성을 보장하기 어렵다는 점으로 나타났다.

심사위원은 원칙적으로 공모전에 공개함으로써 경기진행시 발생할 수 있는 여러가지 기술적인 문제점을 해결할 수 있고, 심사위원의 성격, 건축관에 따른 설계안의 성격이 설정되고 이에 따라 응모자가 참가여부를 결정하는데 도움을 줄 수 있다. 그러나 우리나라의 경우 건축전문가로 참여하는 심사위원은 대부분 대학교수로 상기한 심사위원의 성격, 건축관의 도출에 어려움이 있으며, 해당 분야의 전문성보다는 각 대학별로 심사위원의 수를 안배하고 있는 실정인에서 원칙과는 거리가 있는 실정이다. 또한 심사위원의 입장에서는 응모자가 심사위원에게 자문을 구하는 경우가 있으므로 공모전 심사위원의 발표에 대한 회의를 갖고 있는 의견도 있다.

6) 심사과정/심사결과

가) 심사과정

심사의 과정은 공모의 시작과 동시에 진행된다고 할 수 있다. 공모를 마감한 이후 작품에 대한 평가와 선택이 심사의 궁극적인 목적이지만 이를 위하여 프로젝트의 성격을 분석하고 건축주의 의도를 파악함으로써 평가와 선택의 합리적인 기준이 제시될 수 있는 것이며, 심사위원의 선정시기가 공모 시작전이어야 한다는 당위성도 여기에 있는 것이다.

심사위원을 대상으로 한 조사에서 대부분의 경우 심사직전에 프로젝트에 대한 설명과 경기의 지침을 심사장에서 접하게 되어 경기의 성격이나 건축주의 의도에 대한 정확한 인식이 부족한 상황에서 심사에 임하기 때문에 심사과정에 어려움을 겪은 경험으로 미루어 심사전 충분한 시간적 여유를 두고 현장답사나 기초자료를 검토하여 적절한 심사기준을 마련하는 것이 바람직하다는 의견을 제시하였다.

또한 공정한 조건하에서 심사하기 위하여 응모작품의 법규검토 및 요구조건의 준수여부를 검토할 필요가 있으며, 이를 수행할 전문가로 기술위원회를 구성하여 심사의 기초 자료를 작성하고 이를 심사의 과정에 참고함으로써 합리적이고 공정한 결과를 얻을 수 있다.

심사과정에서 각 응모자의 제출안에 대한 보충설명을 요구하는 경우에 대한 대부분 심사위원의 의견은 보충설명을 배제하여 익명성을 유지함으로써 공정한 심사가 이루어질 수 있다고 나타났다.

나) 심사방법

3장의 조사에 의하면 심사방법은 심사위원회에서 결정하며 심사의 결과에 대하여 응모자는 이의를 제기하지 못한다고 규정한 설계 지침서가 다수 나타났다. 당선안을 선정하는 방법으로 응모자를 대상으로 조사한 결과는 ① 위원장 결정 1개로 1.8%, ② 다수결 10개로 17.5%, ③ 채점방식 41개로 71.9%, ④ 기타 5개로 8.8%로 나타났으며, 심사위원을 대상으로 한 조사결과에서도 다수결보다는 채점방식에 의한 선정방법이 바람직하다는 의견이 많이 나타나서 채점방식에 의한 당선안 선정이 다수결에 의한 선정보다 공정하고 합리적인 방법이라고 생각하고 있음을 알 수 있다.

이 결과는 다수결인 경우 심사위원회가 다수의 비전문가로 구성된 경우 전문가의 의견이 다수의 비전문가에 의하여 무시될 수 있다는 것에 대한 우려를 나타내고 있으며 채점방식이 각 심사항목에 대한 점수를 종합함으로써 공정성을 기할 수 있음을 의미한다고 볼 수 있다.

다) 심사결과의 발표 및 전시

응모작 및 당선작이 관련지상에 게재된 설계경기 가운데 임의 추출한 54개의 설계경기를 분석한 결과 심사평에 대한 심사위원의 의견이 발표된 것은 8개로 14.8%에 불과하며, 심사후 공개전시된 경우는 표본으로 수집된 41개의 경기 가운데 5개로 9.2%에 불과하다.

응모자를 대상으로 조사한 경우 공개전시의 필요성에 대하여 ① 반드시 필요하다 20개로 35.1%, ② 전시하는 것이 좋다 34개로 59.6%, ③ 필요없다 1개로 1.8%로 응모자의

94.7%가 공개전시에 대하여 긍정적인 반응을 보여주고 있다. 또 공개전시의 필요성에 대한 이유로는 ① 공정성 확보 14개로 29.7%, ② 발주자, 응모자, 심사위원 모두에게 책임감을 준다 8개로 17%, ③ 교육목적 및 건축문화의 발전 토대 6개로 12.7% ④ 기타 15개로 나타났다.

심사위원을 대상으로 조사한 경우에서도 공개전시의 필요성에 대한 긍정적인 의견이 많이 나타나서 이에 대해서는 전반적으로 공감함을 형성하고 있음을 알 수 있다.

7) 당선안의 작품수준에 대한 만족도

응모자의 경우 심사결과 당선안의 작품수준에 대한 만족도의 조사결과는 ① 만족 3개로 5.3%, ② 약간만족 11개로 19.3%, ③ 약간불만이 22개로 38.6%, ④ 불만이 13개로 22.8%, ⑤ 아주불만 2개로 3.5%로 나타났으며, 전체적인 평균이 약간불만으로 나타났다. 응모자가 작품의 심사결과에 대한 불만은 발표나 전시회가 거의 없어 자신의 작품과 타작품을 비교할 기회가 적은데서 기인한다고 볼 수 있다.

심사과정에 대한 발표 및 응모작품의 공개적인 전시의 기회는 심사가 공정하게 이루어졌음에도 응모자 및 일반인에게 심사과정에 대한 의혹과 심사결과에 대한 불만을 가지게 할 수 있으므로 적극적으로 이에 대한 발표 및 전시가 요구된다.

8) 당선안과 실시안의 차이

설계경기는 발주처에서 제공하는 설계지침서에 의거 응모자가 일정기간동안 작성한 도서를 발주처에서 선정된 심사위원에 의하여 당선작이 선정되며, 당선자는 실시설계권을 가지고 당선작을 발전시켜 실시설계를 수행하게 된다. 당선작과 실시된 안과의 차이에 대한 당선자의 응답은 ① 당선안대로 실시 2개, ② 부분적인 수정 21개, ③ 전반적인 수정 18개, ④ 별도의 안으로 실시 3개로서 44.7%에 해당하는 당선안이 실시설계의 과정에서 전반적인 수정이 불가피하거나 당선안과는 다른 별도의 안으로 실시설계가 완료되는 것으로 나타났다.

당선자는 그 이유에 대하여 ① 기초자료 및 Space Program의 불충분이 8개, ② 설계경기는 설계자를 선정하기 위한 수단 3개, ③ 짧은 기간동안에 작성된 2개, ④ 심사위원이 발주처의 의도를 정확하게 파악하지 못한 2개로 발주처에서 설계지침서 작성시 기초자료와 Space Program이 불충분하여 당선된 계획안의 많은 수정이 이루어지는 것으로 분석되었다.

9) 저작권/소유권

『한국건축설계경기규준』의 제16조에는 “설계된 작품의 저작권은 당선자와 실시설계자에게 귀속되며 작가의 동의없이 다른 용도에 사용되거나 변형될 수 없다. 작가는 작품의 복제권을 갖는다”고 명시되어 있고, UIA 기준의 제29조 및 제30조에도 동일한 내용이 판권, 변형, 사용에 대한 규정을 하고 있다. 작품의 저작권, 소유권에 관한 문제는 발주처에서 참가비나 상금을 지불함으로써 저작권이나 소유권에 대한 입장을 달리하기 때문에 발생한다.

설계경기에 참가하는 응모자의 경우 “저작권은 응모자에게 귀속한다”가 일반공개경기의 당선작은 89.5%, 우수작은 71.9%, 응모작은 71.9%로 나타났으며, 지명초청경기의 경우 당선작은 89.5%, 우수작은 71.9%, 응모작은 71.9%로 나타나서 저작권은 응모자에게 귀속되어야 한다고 생각하는 응모자가 많은 것을 알 수 있다. 소유권의 경우는 일반공개경기의 당선작이 49.1%, 우수작이 52.6%, 응모작이 56.1%로 나타났고, 지명초청경기의 당선작이 24.6%, 우수작이 40.3%, 응모작이 45.6%로 나타났다.

위의 결과는 ‘저작권의 응모자에의 귀속’에 대한 인식은 형성되어 있으나, ‘소유권’의 경우 발주처의 ‘작품사용권’과 혼동하는 등 이에 대한 정확한 인식이 결여되어 있으며 발주자측에서 당선작이나 응모작을 자유롭게 사용하는 것이 일반화 되어있음을 보여주고 있다.

작품의 저작권 및 소유권에 관하여서는 UIA 경기규준 및 한국건축설계경기 규준에 공히 명시되어 있다. 저작권과 소유권은 반드시 설계자에게 귀속되며 발주처는 1회에 한하여 당선작의 사용권을 가질 뿐이다. 따라서 발주처와 응모자는 이에 대한 인식의 필요가 있으며, 발주처가 작품에 대한 변경, 수정, 복제, 타용도에의 전용 등을 작가의 동의 없이 시행할 수 없도록 설계지침이나 요강에 이러한 사항을 명기하여야 한다.

V. 결 론

최근에 우리나라는 적지않은 공공건축물의 설계발주가 설계경기를 통하여 설계안을 채택하는 방식이 늘고 있다.

본 연구는 최근 3년간(1989~1991)의 설계경기자료를 분석하여 설계경기의 효과와 문제점을 도출시켜 이를 제조명하고 이의 개선방안을 제시하고자 하였다. 그 내용은 다음과 같다.

1. 주로 정부기관, 공공단체 등에서 공정성을 이유로 특수한 기능을 요하는 프로젝트를 설계경기를 통하여 계획안과 건축가를 선

정하고 있는데, 프로젝트의 성격에 적합한 건축가를 선정하여 건축주와 건축가간의 많은 의견교환을 통하여 계획안을 수립하여야 한다.

2. 응모하는 건축가의 44.7%가 당선을 목적으로 참가함으로써 설계경기의 본래의 목적과 상반되고 있으나, 응모자들이 작가의식을 심도있게 표현할 수 있는 자기확신의 기회이자 건축계 전반의 사고의 폭을 넓힐 수 있는 계기가 되어야 한다.

3. 응모자에게 주어지는 설계지침이 불충분하다고 응답한 건축가는 51.1%이며, 응모기간중 부족한 자료의 수집 및 조사에 많은 시간을 할애하여 설계구상이 오도되기 쉽고 나아가서는 당선후 대폭적인 수정 보완이 되는 경우가 44.7%로 나타나서, 이의 개선을 위하여 전문가로 구성된 기술위원회에서 충분히 논의하고 발전시켜 설계지침의 수준을 향상시킴으로써 합리적으로 경기를 운영하여야 한다.

4. 심사위원회의 구성에서 건축전문가의 참여 비율이 70% 이상이어야 한다고 응모자의 86%가 응답하였으며, 심사위원의 경우는 100%로 나타났다. 건축전문가의 심사위원회 참가비율은 한국건축설계경기규준의 권장사항인 구성인원의 2/3 이상으로 하여야 하고, 심사과정의 당선작 선정은 다수결에 의한 방식보다는 채점에 의한 선정방식으로 이루어져야 한다.

5. 심사후 당선자의 발표와 동시에 심사과정 및 평가내용의 유관지면에의 발표와 응모안의 공개적인 전시가 필요하다는 응답은 응모자의 경우 94.7%, 심사위원은 100%로 나타나서, 이를 통하여 경기의 공정성을 확보하고 발주자, 건축가, 심사위원 모두에게 책임감있는 경기의 진행이 이루어지도록 하여야 한다.

6. 지명초청경기의 경우 66.7%, 일반공개경기 75.9%가 저작권 및 소유권에 대한 조항이 없는 것으로 나타났으며, 이를 건축주에 귀속시키는 경우도 각각 8.3%, 13.8%로 이에 대한 인식의 부족으로 당선작 및 응모작의 변경, 수정, 복제, 다른 용도로의 전용 등이 발주처의 임의결정에 의하여 이루어지지 않도록 이는 설계자에게 귀속됨을 명확히 하여야 한다.

7. 설계비의 책정에 대한 제시가 나타나지 않은 경우는 48.3%이고, 상금이 책정된 경우도 한국건축설계경기규준에서 권장하고 있는 수준에 훨씬 미치지 못하고 있다. 예산편성과정에서 설계비와 상금, 제작비를 혼용하여서는 안되며, 당선작의 설계용역비는 별도의 기준보수율에 의한 우수작, 가작 등의 상금, 제작비가 책정되어야 한다.