Journal of the Korean Housing Association
Vol. 21, No. 1, 2010

주거지 정비지역 주민 워크샵을 통한 마을이미지 맵 제작도구의 효용성 연구

Effectiveness of 「Village Image Construction Tool Kit」 in the Residents Workshop of a Housing Improvement Area

이연숙* 김주석** 정은정***
Lee, Yeun-Sook Kim, Ju-Suck Jung, Eun-Jung

Abstract

Citizen participation in local redevelopment has recently been regarded as essential, since progress in democracy and diversified public interests have contributed to more importance being placed on citizen participation in the implementation of public policies. While the importance of resident participation has been increasingly emphasized in principle, in reality more effort is still required in its application. We need to develop practical strategies of collecting community opinion in oder to reflect it in public policy, if we are to achieve a resident and citizen-centered society. The purpose of this study is to develop an image map construction tool that can be applied to the "Maul-Mandulgi" projects as a visualized method to facilitate the exchange of opinions and work toward agreements. The tool is intended to assist public discussion by visualizing policies and plans and reducing the possibility of misunderstanding, so that residents can properly respond to the plans. Second, this study will verify the effectiveness of the tool in the application to local community workshops. The main research method is participant observation method and field study. Major findings are as follows, First, every resident who had participated in previous workshops gathered together, used the tool and represented their opinions unusually more than once. Each resident tried to make sure that other participants appropriately understood his or her opinion. The workshop finished when all participants agreed and produced a consensus. The workshop took much less time, which is in stark contrast to previous workshops in which it took significantly more time to collect opinions. Second, it proved that residents in the redevelopment area can strike a broad agreement by themselves on a method and direction for residential improvement. In previous workshops, conflicts between residents developed over the choice between the two methods, of local improvement and total demolition prior to multi-housing construction. In this study, opinions of residents were not limited to the two methods by finding a winwin solution. Third, the use of the tool kit for image map became efficient for inactive residents to develop their own opinions in regard to the direction and orientations of the residential improvement process. In addition, for those who have either no or a slight understanding of the residential improvement projects, the tool can provide access to information and knowledge. This study concludes that the developed tool for imaging of the redevelopment projection like a design game, rather than using forms of text and speech, can be a useful tool in collecting opinions and forming an agreed opinion for forthcoming residential improvement plans.

Keywords : Resident Participation, Image Map, Workshop, Design Game, Maul-Mandulgi, Village Image Construction Tool Kit
주 요 어 : 주민참여, 이미지맵, 워크샵, 디자인 게임, 마을만들기, 마을이미지맵제작도구키트

I. 서 론

1. 연구의 배경 및 목적

지난 수 십년간 도시 저소득층이 밀집되어 있는 주거환경개선사업대상지구의 정비는 주로 낙후된 도시기반시설의 정비를 수반한 주거환경개선이라는 점에서 주택 등 물리적 환경개선을 중심으로 다루어져 왔다. 이러한 물리적 기준에 의한 정비의 수행은 결국 기존 지역 주민의 요구는 물론 다음에 정비 후 향유 가능수준과 괴리되는 정비 결과를 끌었을 뿐 만 아니라 극히 낮은 재정착률과 저소득층 주거문제의 지속적 사회문제화라는 결과를 낳아왔다. 이의 해결을 위한 대안으로서 지역주민 참여의 중요성을 인식하고, 지역정비의 계획단계에서부터 지역주민의 참여가 이루어 질 수 있는 방안이 검토되고 있다. 그 일환으로 최근 시도되고 있는 거점확산형 주거환경개선

*정회원(주저자), 연세대학교 주거환경학과 교수
**정회원(교신저자), 연세대학교 도시재생사업단 연구교수
***정회원, 연세대학교 주거환경학과 석사과정

이 논문은 2009년 한국주거학회 춘계학술발표대회에 발표한 논문을 수정・보완한 연구임.

본 연구는 국토해양부 도시재생사업단 제2핵심과제 「사회통합적 주거공동체 재생기술개발」(과제번호: 2009-8-1054)에 의해 수행되었습니다.

시범사업은 주민과 행정의 연결, 주민의견의 계획 반영 등 중계자 역할을 하는 MP와 코디네이터 등을 규정하고 있다. 그러나 규정된 계획제도상, 절차상의 과제와 더불어 주민, 공무원 그리고 전문가간의 계획 참여에 대한 구체적인 방안은 아직 확립되지 못하고 있다. 또한 지역주민의 계획참여를 유도하고 지역의 장래 이미지를 주민과 더불어 구상해야 하는 책무가 관련 전문가에게 부여되고 있다. 그럼에도 불구하고 적극적인 주민참여를 유도하고 효과적으로 이들과 협의하며 계획을 진행시킬 경험이 부족하므로 여전히 형식적 공청회, 설명회 및 앙케이트 조사 수준에서 벗어나지 못하고 있는 실정이다[1]. 그 대표적인 예로 주민들이 원하는 지역의 미래상에 대해서도 주민들의 다양한 요구가 있으나 어떤 방식으로 주민들의 의견을 공유 · 협의 · 조율해야 할지에 대한 구체적인 방안이 없어 주민합의에 어려움이 따른다. 또한 지역주민들이 의견을 가지고 있다고 하여도 의사표현이 정확하지 않고 의견의 체계화가 되지 못하여 협상의 여지가 있음에도 불구하고 주민 간 이해 불일치에 의해 갈등을 야기 시키며, 의견 개진 자체도 잘 이루어지지 않는다. 한편 주민들의 의견이 다양하게 드러날 경우 주민들의 사고와 이해의 폭을 넓히고 논의의 기반을 제공하게 된다. 그러므로 주민의 의견을 도모하고 교류하게 하며 이를 반영하는 기술을 개발하고 축적시킬 필요가 있다. 더욱 구체적으로는 주거지 정비시 일반 주민들의 상호 의견교류를 통한 합의도출을 위해서는 의견에 따른 정비이미지 변화를 주민들과 정비지원 전문가들이 보다 쉽게 확인할 수 있도록 지원할 필요가 있다.

본 연구의 목적은 주민의 사용이 수월한 시각화된 마을이미지맵 제작 도구를 개발하고, 이를 실제 정비 관련 주민 워크샵에 활용하여 주민의견을 도출하고 합의를 유도해 내는 커뮤니케이션 도구로서 그 효용성을 검증하고자 하는 것이다. 마을이미지 맵 제작 도구는 주민 간 오해의 소지를 경감시키고, 주민들의 의견을 보다 쉽게 구체화하여 의견교환이 활발히 일어날 수 있도록 하기 위한 주민참여 기법이다. 이러한 마을이미지 맵 작성과정은 주민 스스로, 상호간 피드백을 도모하여 정비에 관한 관심을 증진시키고 특히, 주거환경개선사업지구에 주민의 이해 및 의사표현수준이 상대적으로 낮은 주민들이 보다 쉽게 자신의 의사들을 표현할 수 있게 한다.

본 연구의 의의는 정비과정에 있어 주민참여의 경험부족으로 인해 지역주민 간의 갈등 확산이 우려되는 현실에서, 주민의 의견을 조율하고 상호합의를 유도할 수 있는 기법을 개발하고 활용하여 정비과정에서의 주민참여가 지역주민 공동체 의식을 증진할 수 있는 계기가 되도록 기여한다는데 있다.

1) 김현숙(2006), 도시설계 워크샵의 프로세스와 시각화기법에 관한 연구, 대한건축학회 논문집, 22(2), 153-162.

2. 연구의 방법 및 내용

마을이미지 맵 제작 도구를 개발하고, 이의 효용성을 주민워크샵 현장에 적용, 검증하기 위해 주된 연구방법으로 현장연구와 참여 관찰 방법을 실행하였다. 구체적으로 연구의 방법 및 내용은 크게 도구의 개발부분과 이를 통한 워크샵 실행부분으로 나누어 기술하고자 한다.

첫째, 도구의 개발부분에서 사용한 연구방법은 정비구역 중 한 지역인 양림동 거점확산형 주거정비시범구역[2]을 현장으로 하여 이 현장에 적절한 밑그림 지도와 정비될 건축물 유형 아이콘을 개발하되, 전자는 지역 구체성에 부합되고 후자는 타 지역에서도 사용할 수 있는 보편적 유행의 범위를 포함되게 하였다.

우선, 기존 연구문헌 고찰을 통해 참여도구 개발지표로서 시각적 도구, 상호 피드백 등의 중요성을 확인하고, 이러한 특성을 지니는 주민참여도구인 이미지 맵 제작 도구를 현장연구를 통해 개발하였다. 이미지 맵으로 개발한 이유는 지난 20여년간 구미에서 실험을 거쳐 참여디자인의 기법과 도구로 유효하게 사용된 것[3] 중 맵핑이 커뮤니티 내 주민들의 인식차이를 이해하는데 도움을 주며, 이해관계가 다른 집단 간에 놓여 있는 장벽을 허물고, 참가자들끼리 협동심을 길러주는 방법으로 인식되고 있기 때문이다[4]. 기존의 맵은 간단한 지역지도 위에 주민이 그리거나 의사소통용 스티커를 붙이는 등의 방법이었으나, 본 연구에서는 해당지역에 개발가능한 건축물을 아이콘화하고 쉽게 탈부착 할 수 있게 함으로서 지역지도 위에 미래 건축물의 배치를 구상하며 지역전체를 완성해 보는 과정을 통해 그들 지역을 인식하는데 도움을 주게 하였다. 이 지역현장의 이미지 밑그림 컨텐츠를 개발하기 위해 문헌분석, 면담, 설문조사 그리고 지필조사 방법이 각 구체적 단계별 활용되었으며, 이후 단계별 기술에서 자세히 언급하였다. 둘째, 개발된 도구의 효용성을 검증하기 위해 현장참여관찰 연구 방법을 사용하였다. 즉 정비현장에서

2) 거점 확산형 정비 방식은 기존 전면 재개발 방식과 현지개량 방식을 결합한 형태로, 분할 · 순차적 개발 형태로 진행된다. 우선 주거환경개선사업 대상 지역이 정해지면 예정 지구의 20% 정도는 수용해서 거점으로 개발한다. 거점 구역에는 공동주택과 함께 경로당, 보육시설 등을 포함한 기반시설이 들어선다. 그 다음에는 사업 대상 지역을 4-5개로 나누어 개발이 순차적으로 이루어진다. 개발이 진행되는 지역의 거주민들은 거점의 공동주택으로 이주한 뒤 개발이 완료되면 다시 지역으로 돌아오는 방식이다.
본 연구에서의 양림 2지구 거점 확산형 주거환경개선사업 방식은 지역의 역사와 전통, 주민의 삶의 방식, 특성 등을 고려해 사업이 추진되기 때문에 기존의 전면개량 방식과 현지개량 방식의 장단점을 크게 보완 할 수 있다. 기존도시와의 조화 속에 주민 편의적이고 미래 지향적으로 개발 할 수 있는 장점도 있다. 그리고 양림동 내의 물리적 환경뿐 만 아니라 지역주민들의 사회 · 경제적 환경까지 개선함으로써, 사업 완료 이후에도 지역주민들이 지역사회 내에서 안심하고 거주하는 것을 목표로 하고 있다.

3) 박우장(2001)에 의하면 그 외 기법으로는 도보여행, 인터뷰 및 현장조사, 그룹상호교류, 피쉬볼 계획, 모델, 게임, 우선순위, 토론 및 공개경쟁, 시뮬레이션 등이 있음.

4) 박우장(2001), 공동주택 단위주호의 참가디자인 도구에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 29, 130.

주민 워크샵을 실시하고 이 워크샵 진행에 진행자와 관찰자로 참여함으로써 주민의 참여 태도 및 분위기 변화를 관찰하고 도구사용 결과로 나타난 주민의견 내용상의 변화를 분석하며, 문헌고찰을 통해 선정된 지표에 따라 개발된 도구 특성이 참여변화에 미친 영향에 대해 논하는 질적분석방법을 사용하였다. 질적분석방법의 한계를 보완하기 위해 현장에 참여한 7명의 연구진이 평가자간 신뢰도를 산정하였다.

본 연구의 이해를 명확하게 하도록 유사단어들을 정의내리면 다음과 같다. 「마을이미지 맵」은 주민참여를 도모하는 기법이며, 「마을이미지 맵 제작도구」는 마을이미지 맵을 만들게 해주는 주민참여도구이다. 한편 「마을이미지 맵 제작도구 키트」는 아날로그 형태의 도구 구성부분이 하나의 세트로 형성된 것을 의미하는 것으로 지역지도 위에서는 밑그림 판과 건축물아이콘 세트를 의미한다.

II. 문헌고찰

1. 주민참여의 목적과 필요성

1) 주민참여의 목적

주민참여의 목적은 글래스(Glass)에 의하면, 행정측면에서는 첫째, '정보교환'으로 의사결정자와 주민이 서로의 생각과 관심사항을 함께 하는 것, 둘째, '교육'으로 계획, 생각, 주민참여 주체에 대한 상세한 정보의 유포, 셋째, '지지구축'으로 제안된 계획에 대한 호의적 분위기 조성, 주민간, 그리고 주민과 정부의 갈등을 해소하기 위한 활동이다. 한편 주민입장에서는 첫째, '의사결정 보완'으로 의사결정 과정에 주민의 영향력 발휘를 증대시키는 것, 둘째, '대표작 투입'으로 특정 문제에 대해 전체 지역사회의 견해들을 확인하는 노력 등 전체적으로 5가지로 대표된다.[5] 주민참여의 등장배경도 아래와 같이 주민과 행정측면에서 구분하여 정리해 볼 수 있다<표 1>.

표 1. 주민참여의 등장배경

주민 측면	-산업화와 도시화로 인한 행정수요 증대. -주민의 전 생활영역에 끼치는 정부주도 정책 영향력증대 -실질적 대상자인 주민 영향력 및 참여 필요성의 증대.
행정 측면	-한정된 인력과 재원. -급격히 증대하는 복지행정 수요의 효율적 대응필요. -주민 요구를 폭넓게 반영하고 조정해야 할 필요성증대. -복지행정에 대한 주민의 이해와 협력 필요. -주민지지기반 행정의 정당성과 대표성 확보 필요성인식 증대. -무관심한 주민들을 문제해결과정에 직접 참여시킬 필요증대. -문제해결대안모색에 공동결정이 강조될 필요성 증대.

2) 주민참여의 필요성

주민참여의 필요성은 첫째, 행정체계의 원활한 업무와 문제해결과정의 민주화를 위해서, 둘째, 행정의 효율화 및 목표달성을 위해서, 셋째, 지역주민들이 추구하는 여러 가지 사회경제적인 문제의 해결을 위해서 필요하다고 인식하고 있다. 특히, 근년에 와서는 급속히 증가하는 도시개발 수요에 비해 공공부문의 재정능력이 부족하고, 도시민들의 생활수준 향상으로 도시 인프라가 다양화되고 고급화되어 공공이 획일적인 공급체계를 가져야 하며, 이에 따라 정부는 민간주체를 사업시행자로 끌어들이기도 하고 토지구획정리사업 등을 통하여 재원이 부족한 공공주체의 결점을 보완하면서 도시개발을 수행해왔다. 특히, 기성주거지 정비의 경우 거주환경의 안정이라는 계획목표는 공동개발이나 협의개발, 주민부담에 의한 도로 등의 지구시설확보 등 민간의 새로운 건축행위를 통해 달성될 수 있으므로 민간에게 개발동기를 부여할 수 있도록 주민과 충분한 협의를 통해 계획의 실현성을 높여야 한다. 또한 해당지역주민의사와 주거지정비사업 시행에 대한 의지가 정비계획의 성패를 좌우하는 중요한 요인으로 작용하기 때문에 주민참여를 간과할 수 없다.[6]

2. 주민참여도구의 필요성

앞서 살펴 본 바와 같이, 주민참여의 중요성에 대해 인식하고 궁극적으로 '주민'이 삶을 영위할 공간을 계획하는 것이라면 그 공간의 주체가 되는 '주민'들과 함께 계획의 시작부터 끝까지 해나가는 것이 가장 이상적이라 할 수 있을 것이다. 그러나 주민참여에 있어서 '계획'과 관련하여 전문가와 행정, 주민이 사용하는 언어가 서로 다르기에, 서로의 생각을 전달하고 이해하는 데에는 상당한 시간·경제적 비용이 소요된다[7]. 또한 가장 잘 알고 있고 가장 중요한 주체가 주민이지만 막상 주민들이 참여하여 의견을 개진하기가 어렵다. 의견수렴이 어려운 이유는 경험과 사고력, 문제파악능력과 해결 및 제안 능력의 차이, 상호간의 이익문제, 가치관의 조정이 용이하지 않기 때문이다[8]. 따라서 사토 시게루(2005)[9]는 프로세스에 소위 비전문적인 주민이 참여하여 효과적인 결과를 도출하기 위해서는 단순한 협의로는 충분하지 않으며, 다양한 가치관과 상이한 개발 이미지를 갖고 있는 여러 주민들로 구성된 현대의 도시커뮤니티에서는 더욱 어렵다고 하였다.

즉, 이러한 문제를 해결하기 위해서는 주민간의 빠른 의견개진과 비전문가인 주민들의 의견을 전문화된 용어로 나타내고 상호논의 할 수 있는 의견도출 및 합의유도도구가 필요하다. 이상을 바탕으로 주민참여 도구에 대한 필요성을 다음과 같이 정리할 수 있다.

5) 최일섭, 류종해(1988), 지방화 시대에 있어서 복지정책의 과제와 주민참여, 국회보260, 국회사무처, 440-441.

6) 신대현(1999), 상세계획에서 주민참여 활성화방안에 관한 연구, 한양대학교 도시대학원 석사학위논문, 13-14.

7) Nick Wates/오민근·이석현·CIS 역(2000), The Community Planning Handbook, 미세움.

8) 박우장(2004), 커뮤니티 참여디자인의 접근방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 13(4), 45-55.

9) 마을만들기 디자인 게임은 일본 와세대 대학의 사토 시게루와 와세다대 이공학부 건축대학 연구팀이 함께 참여하여 수행했던 마을만들기 디자인 게임의 경험을 정리하여 학예출판사가 2005년에 발간한 책이며, 2008년 서울시정개발연구원이 번역하였음.

1) 참여자 상호간의 이해 증진

Nick Wates(2000)는 정보를 언어보다 시각적으로 표현했을 때 보다 효과적으로 사람들의 참여를 유도할 수 있다고 하였다. 뛰어난 발전에 대한 반발과 저조한 발전의 상당부분은 사람들이 그것이 어떤 모습인지 이해하지 못하기 때문에 생기는 결과이므로 빠른 이해를 돕기 위해 도구가 필요하다고 하였다. 또한 문태헌(2004)과 박우장(2001)은 기존의 우리나라 참여디자인 사례연구에서는 시각적 소통에서 정보제공의 측면만 강조되어 왔으며 주민들에게 정보를 시각적으로 전달하는 것도 중요하고, 더불어 적극적이고 빠른 이해를 위해서 시각적인 도구를 통해 주민과 전문가가 양방향으로 소통할 필요가 있다고 상호피드백의 중요성을 언급하였다.

2) 효율적 시간 활용

주민참여 워크샵은 한정된 시간 안에 진행되기 때문에 현황의 재확인 및 대안설정과정에서의 여러 가지 검토, 대안 이미지의 공유 등을 위해 다양한 시각화 기법의 활용이 불가피 한데 이는 이러한 도구를 사용한 시각화 기법은 빠른 시간 안에 제안된 아이디어를 이해하고 의사결정과정의 진행을 돕는데 매우 유용하기 때문이다.[10] 또한 채택된 계획안이 실행에 옮겨지기에 앞서 미리 가상공간 상에서 일련의 시뮬레이션을 수행해 보는 일은 계획의 질과 실현가능성을 높일 수 있는 일이고, 주민들의 의견이 피드백 되어 계획안에 지속적으로 반영될 수 있게끔 한다면, 앞으로 나타나게 될 많은 문제점들을 적은 비용과 시간으로 해결할 수 있다.[11] 이럴 경우, 주거지정비와 관련한 주민 의견 시각화 도구의 활용은 합의형성과 정비계획 수립시간을 단축시킬 수 있다.

3) 주민들의 적극적인 의견개진 유도

실제 마을만들기 현장에서 가치관이 다른 주민들의 의견을 수렴하고 이를 조율하여 결과에 이르기까지는 많은 노력이 필요하며, 그 과정에서도 예상하지 못한 어려움이 생겨 실질적인 대안을 찾지 못하기도 한다.

Henry Sanoff(1991)은 도구를 통해 주민들이 공동 작업을 함으로써, 외부변수를 조절하고 향후 어떠한 문제점들이 발생할지 알 수 있으며, 자연스럽게 그룹의사결정을 이끌어낼 수 있다고 하였다. 또한 이러한 그룹의사결정은 주변에서 발생하는 문제점들이 점점 복잡해지고 상호 연관성을 갖게 되는 상황에서 관련자들을 모두 만족시키는 포괄적인 해결책이 될 것이다. 즉, 도구를 활용함으로써 주민들은 그룹목표를 세우고, 상호간의 가치 차이를 배우며, 그것들을 명확히 하고 조정할 수 있다.

3. 참여도구 개발지표

주민의견을 구체화하고 상호협의를 위해 필요한 주민참여도구의 측면을 여러 연구자들의 견해를 요약한 결과 주민참여도구의 쟁점은 크게 네 가지로 정리할 수 있다.

1) 이해하기가 쉽고, 간단해야 한다.

박우장(2001)과 문태헌(2004)는 상황이 복잡하더라도 사용이나 이해하기가 간단해야 하며, 시각적인 방식이라 할지라도 전문가 중심의 방식이라면 주민들은 이해하고 참여하기가 어렵기 때문에 주민친화적인 방식이 필요하다고 하였으며, Kenneth B, Hall(2001)은 주민들이 이해하기 쉽도록 도구는 일관성 있어야 하며 시각화로 되어 있어야 한다고 하였다.

2) 유연성과 범용성을 가져야 한다.

박우장(2001)과 사토 시게루(2005)에 따르면 마을 특성과 전체적인 시나리오를 고려하여, 조건이 다른 대지라도 쉽게 수정가능하고 반복해서 현장적응이 가능한 것을 중시 하였다. 그리고 글을 읽을 수 있든 없든, 부자든 가난하든, 남녀노소에 상관없이 모든 사람들은 그들 주변지역에 대한 뛰어난 이해력을 가지고 있으며, 그들은 상황을 평가하고 판단하는 능력이 있으므로 여러 사람들이 활용할 수 있는 도구가 필요하다.[12]

3) 도구는 재미있어야 한다.

Nick Wates(2000)은 주민참여 도구의 즐거움 자체가 주민들의 참여도와 상상력을 증진시킨다고 생각하여, 게임 등 다양한 도구를 활용할 필요가 있다고 하였다.

4) 도구는 현실적이어야 한다.

도구는 주민들이 참여과정을 통해 물리적인 디자인과 현실적인 조건을 함께 고민할 수 있게 해야 한다. 또한 주민들에게 불필요한 기대를 불러일으키는 과도한 설계나 과장된 이미지는 피해야 한다.[13]

표 2. 도구 평가를 위한 체크리스트

도구(Tool) 평가사항
사용하고 이해하기가 쉽고 명확한가
□ 다양한 상황에서 사용할 수 있도록 융통성이 있는가
□ 과정을 중시한 것인가 결과를 중시한 기법인가
□ 협력을 중시한 것인가 경쟁을 중시한 기법인가
□ 외부 자료의 사용 없이 세션 수행 중에 이용할 수 있는 현지 자원을 사용하는가
□ 모든 관심그룹과 책임자들을 적극적으로 포함시키는가
□ 다양한 기술과 경험과 함께 참가자의 편의를 도모하는가
□ 중요한 계획 단계에서 지역 사회 참여를 공유하는 역할을 하는가
□ 장기적인 계획일지라도 빠르고 잘 맞추어진 방법인가
□ 즉각적이고 확실한 결과를 보여줄 수 있는가
□ 지속적장기적으로 고려되어 질 수 있도록 예상하고 있는가
□ 커뮤니티 리더쉽을 만들고 강화시키는가
□ 외부의 의존 없이도 사용 할 수 있는가
□ 구체적인 훈련인가
□ 현장경험을 통하여 검증되고 개발 되었는가

출처: Nabeel Hamdi, Reinhard Goethert (1997), Action Planning for Cities: A Guide to Community Practice, 71.

10) 김현숙(2006), 도시설계 워크샵의 프로세스와 시각화기법에 관한 연구, 대한건축학회 논문집, 22(2), 153-162.

11) 문태헌 외(2004), 비주얼커뮤니케이션을 이용한 웹기반 협력적도시계획모형개발, 대한 국토 · 도시계획학회지 「국토계획」, 39(7), 23-36.

12) Nick Wates/오민근 · 이석현 · CIS 역(2000), The Community Planning Handbook, 미세움.

이와 같이 도구의 특성은 상황이 복잡하더라도 사용이나 이해하기가 간단해야 하며, 조건이 다른 대지라도 쉽게 수정가능하고 적응 가능한 융통성이 요구되며, 주민들에게 즐거움과 동시에 현실성 있는 도구로 개발되어져야 한다. <표 2>는 도구로서 갖추어야 할 조건을 평가하기 위한 체크리스트(Checklist)이다.

III. 마을이미지맵 제작도구의 효용성 검증 워크샵

마을이미지 맵 제작도구의 효용성을 검증하기 위해 현장에서 주민 워크샵을 실시하였다. 본 장의 구성은 크게 4 부분으로 구성하여 기술하였다. 첫째, 마을이미지맵 제작도구의 개발, 둘째, 정비구역 주민들의 워크샵 실시와 도구의 활용, 셋째, 워크샵 과정에서 제작된 이미지 맵을 통해 본 지역정비 기대 이미지, 넷째, 지표관점에서 본 도구의 효용성으로 구성하였다.

1. 마을이미지맵 제작도구 개발

워크샵에서 활용된 마을이미지맵은 주거지 재생에 있어 반드시 선행되어야 할 기존 커뮤니티 공간의 이해기반 확장을 위한 마을만들기[14]과정의 커뮤니티 맵 컨텐츠로서 크게 세 부분으로 진행되었다. 우선 주요공간을 추출하고자 하는 것을 목적으로 하는 과정과 둘째, 기초맵 그래픽 특성과 건물아이콘을 개발하는 과정과 셋째, 개발된 도구의 지표상 특성이다. 마을 소식지 내용을 기반으로 한 예비조사(1단계), 지역전문가와의 협의를 통해 지역의 특징적 장소를 추출한 후 주민대상 설문조사 실시(2단계), 지역의 정서적 애착감이 있는 장소 및 경험적 특성을 추출하기 위한 주민대상 면담조사(3단계), 지역의 보존가치가 있는 장소에 관한 지필조사(4단계)를 통해 밝혀진 지역의 대표적 상징 장소, 애착장소, 보존가치 있는 장소[15] 등의 조사 등을 기반으로 이미지 맵 제작을 위한 기초 밑그림[16]

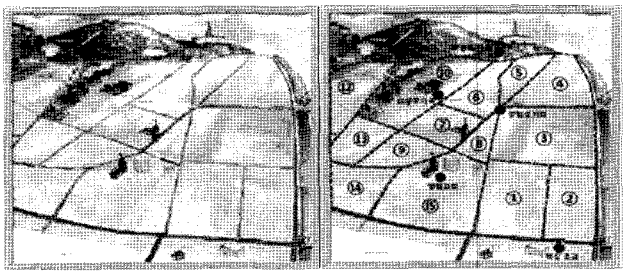
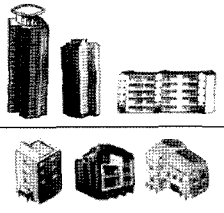


그림 1. 마을이미지맵제작도구 키트 중 밑그림 및 구역분할

을 만들었다. 그 이유는 주거지 정비에 있어 경제적 이윤추구 보다는 지역에 대한 애착과 자긍심이 중요하게 다루어져야하며, 지역에 대한 애착은 지역 공간 및 특성에 대한 인지에서 출발하기 때문이다. 둘째, 그래픽 개발과정을 설명하면 다음과 같다. 주민들에게 포근하게 다가갈 수 있는 수채화 성격으로 주민들이 이해하고 참여하기 쉽도록 주민 친화적으로 만들었다. 그리고 지역주민이 원하는 건물형태를 붙였을 때 하나의 전경처럼 보이도록 지도상에 높낮이를 표현하는 원근법적으로 제작하였으나, 과장된 이미지를 피하기 위해 실제면적에 비례하여 각 구역크기가 왜곡이 되지 않도록 하였다. 또한 주민들이 직접 만든 마을이미지 맵에 가치를 부여하도록 하기 위해 하나의 작품처럼 만들어 이후 전시가 가능하도록 밑그림에 액자형 프레임을 포함시켰다.

더불어 그 지역에 들어갈 수 있는 건물유형을 파악하여 유형별로 아이콘을 개발하고 주민들이 의견을 조율하는 과정에서 떼였다 붙였다 할 수 있는 스티커형식으로 만들어져 재미를 추가하였다. 또한 스티커의 재질은 코팅을 하여 차후 외부환경에 의해 손상되지 않도록 하였다. 이러한 아이콘에 대해 개발할 때는 최근 2000년 이후에 개발한 도집들을 참조하여 가장 쉽고 현실성 있게 이해할 수 있도록 하였다<표 3>.

표 3. 건축물 아이콘

아이콘 유형	건축물
	-초고층아파트(30층 이상) -고층아파트(15층 정도) -저층아파트(5층 정도)
	-다세대복합/상가건물 -연립주택/타운하우스 -2~3층 다세대 주택
	-단독주택A -단독주택B -한옥

13) 안현찬(2006), 주민-전문가간의 의사소통 증진을 위한 참여디자인 과정과 도구의 논문에서 기 연구자가 실시한 성서한평공원 만들기 과정에서 인터뷰한 내용임.

14) 우리나라의 경우, 정석(1999)은 마을만들기에 대해, 단순한 일본이 사용하는 마치즈끄리의 직역이나 도입이 아닌, 그 대상 범위와 용어적 정의 등에서 접근하여, 마을환경의 물리적 개선 뿐 만 아니라 마을 공동체를 이루고 문화를 만들어 간다는 등의 소프트웨어적 의미를 포함한다고 하였다, 특히, 생활환경의 문제를 주민들이 함께 해결함으로써 마을 환경개선과 주민공동체의 복원을 동시에 꾀하는 주민활동을 지칭하는 용어로 사용되고 있는 것으로 결국, 일정 공동체(커뮤니티)를 중심으로 해당 커뮤니티의 생활환경을 개선하고, 주민조직을 활성화하며, 개개인의 공동체 의식을 기르는 총체적 활동을 지칭한다고 규정하였다.
또한 조미향(2006)에 의하면 우리나라의 경우 1990년대 후반 경부터, 주거환경 정비에 있어 경제논리 우선에서 생활자 논리 우선으로의 변화, 그리고 제 4차 국토종합계획수정계획에서 살고 싶은 도시 만들기가 강조되는 등 참살이(well-being/LOHAS)를 중시한 주민참여형 도시 및 마을만들기가 대두되고 있다고 하였다.

15) 김규리 외(2008) 주거환경개선지역 주민의 인지 및 애착 장소에 관한 연구, 한국생태환경건축학회 논문집, 8(6), 71-79.

16) 마을이미지 맵은 거점구역을 포함한 양림동 전체로 하였다. 거점확산 지역은 단순히 양림동 내의 사업상의 지역이며, 선행연구를 통해 지역주민들에게 있어서는 주민들의 생활권, 커뮤니티 개념으로 양림동 전체가 하나의 커뮤니티로 인식되는 특성 때문이다.

표 4. 참여도구 개발지표에 따른 마을이미지 맵 제작도구의 특성

즉각성	• 지역특성 등이 표시된 지도위에 주민들이 논의하며 건축물 아이콘을 바로 붙임. • 맵 작성이 단순하고 작성 속도를 증가시켜 의견에 대한 즉각적인 대응이 가능함.
수월성	• 시각적인 방식으로 주민들의 사용 및 이해가 용이함. • 주민들의 의견개진 및 의견도출이 용이함.
유연성	• 건축물 아이콘 스티커를 붙였다 떼었다 할 수 있는 스티커로 논의과정에 따른 이미지변경이 용이함.
범용성	• 지식수준에 관계없이 지역 주민들이라면 누구나 쉽게 활용하여 자기의사들을 표현할 수 있음.
흥미성	• 친근감과 상상력을 증진시키기 위해 수채화 톤으로 제작함. • 이미지 맵 완성 시, 하나의 풍경화 작품처럼 완성도가 높아 보이도록 액자형 프레임을 밑그림에 포함시킴.
현실성	• 주민들이 참여과정을 통해 현실적인 조건을 함께 고민 할 수 있도록 원근법의 일정부분을 왜곡하여 주요구역의 실제면적 비율이 유지되도록 함.

이러한 개발과정을 통해 만들어진 마을이미지 맵 제작 도구는 주민참여도구 개발지표 측면에서 <표 4>와 같이 정리할 수 있다.

2. 정비지역 주민워크샵 실시와 도구의 활용

본 도구의 효용성을 검증하기 위해 최근 국토해양부 정책과제로서 '거점확산형 주거환경 개선 시범사업' 대상지로 선정된 12개 시범사업지역 중 하나인 광주광역시 양림2동 지역주민 대표자들[17] 37명을 대상으로 워크샵을 2008년 12월 12일에 2시간동안 양림동 주민 센터에서 실시하였다. 본 워크샵의 진행은 도구 활용에 상관없이 바람직한 주민워크샵 진행기법을 시행하고, 후반부 과정에서 개발한 도구를 활용한 마을이미지 맵 제작과정을 삽입시켜 주민참여의 변화를 관찰 논의하고자 하였다. 워크샵 진행을 위한 스텝은 연구진 4명과 광주 남구청 담당 공무원 3명이었으며, 워크샵 진행과정은 <표 5>와 같다. 본 진행상 특히 비교하고자 하는 두 과정은 진하게 표시하였다.

표 5. 주민워크샵 진행과정

프로그램	1부 주민교육/ 홍보
	• 20:00~20:10 스텝 및 프로그램 소개 • 20:10~20:20 KBS스페셜 '부동산거품, 한국경제를 삼키나' 편집분 상영 • 20:20~20:55 거점확산형 주거환경개선시범사업 설명
	2부 주민논의/활동/의견확인/교류
	• 21:00~21:40 **그룹토의1: 지역특성논의** • 21:40~22:00 **그룹토의2: 이미지맵 제작 도구 이용한 마 을이미지 맵 작성** • 22:00~22:20 그룹별 지역특성발표 • 22:20~22:25 남구청장 워크샵 감상 및 구청장설명 • 22:25~22:45 그룹별 지역이미지 발표
준비물	모조지, 주민의견취합용 모조지(테마구분 표 사전작성), 포스트잇, 매직, 매직테이프, 지역배치도, 도시계획도, 특정 주제관련 그림, 이미지맵제작도구 키트

17) 해당지역 주민들을 대상으로 실시한 사전 주민과의 면담에서 주민들은 정비지역이 아파트로 개발되어야 한다는데 100% 주민동의서를 수집한 바 있고 이를 주장하였다.

그림 2. 워크샵 1부 진행 장면

워크샵 1부에서는 향후 지역정비이미지에 대한 주민 간 협의에 앞서, 지역에 새로이 시도되는 사업방식과 기존의 사업방식에 대한 이해도를 높이기 위해 해당 사업에 대한 설명 및 질의응답 과정을 가졌다. 이는 기존의 사업방식에서 형식적 주민참여에 익숙한 주민들에게 2부에서 다루어질 향후 지역정비 이미지에 대한 지역주민의 논의 필요성 및 중요성을 인식시켜 원활한 워크샵 진행과 적극적인 참여를 유도하기 위한 것이다. 뿐만 아니라 워크샵 개회 시 당일의 프로그램 진행 순서를 설명하면서 워크샵을 통해 당일의 달성목표에 대해서도 참가자들에게 확실히 전달하고자 하였다. 목표를 공유하고 있어야 토론하기 쉬워지며 디자인게임의 목적에서도 명확히 진행될 수 있기 때문이다. 즉, 참가자가 '왜 이런 작업이 필요한가'에 대해서 이해를 하게 되어 회의진행이 보다 순조롭게 이루어지기 때문이다<그림 2>. 2부에서는 마을이미지 맵을 작성하기 앞서 마을의 잠재력과 문제점을 발견 · 재인식하기 위해 2개의 토의그룹으로 나누어 주민상호간 의견교류 및 확인시간을 가졌다[18]<그림 3>.

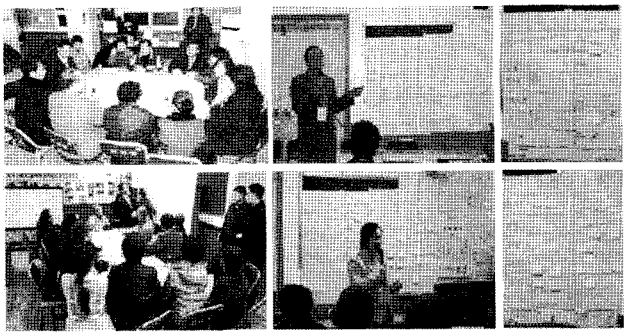


그림 3. 2부 워크샵 진행 장면

논의주제는 지역의 도로 및 교통, 공원 및 녹지, 건축물, 생활환경으로 나누어 각각의 장단점에 대해 주민 의견을 포스트잇에 작성하여 준비된 표(모조지)에 부착, 정리하였다<표 6>.

18) 2부 워크샵의 주민상호간 의견 교류에 앞서, 말하기 쉬운 분위기로 만들기 위해 참가자 전원이 자기소개를 하도록 하였다. 자주적으로 발언하는 사람이 없는 경우는 앉은 순서로 발언하게 하였으며, 의견을 말하지 않는 주민들에게는 자택주변 등 구체적인 장소를 이미지화하여 발언을 유도하여 가능한 전원이 발언 할 수 있도록 하였다. 그리고 구체적인 장소에 대한 의견이 나온 경우는 책상 위 등의 지도에 장소를 확인하면서 발언하게 하였다.

표 6. 지역특성에 대한 주민의견 정리

	장 점	단 점
공원/녹지	• 대규모 사직공원이 인접해 자연경관 좋음. • 광주천이 있어 운동하고 산책하기가 좋음.	• 소규모 공원이 지역 곳곳에 필요함. • 사직공원 내 불필요한 도로를 없애고 분수대와 녹지공간을 더 넓혀야 함.
도로/교통	-	• 좁고 미로 같은 도로사항 • 주차시설의 부족함. • 인도가 없음. • 대중교통이 적고 택시도 없어 시내로 나가기가 불편함.
건축물	• 고가택, 수피아여고 홀 등의 오래된 지역 건축물에 대한 자긍심. • 보존할 문화재: 선교사/고광표 댁, 개비석, 최승효 가옥, 기독교 기념관에 대한 자긍심	• 건축물 대부분이 노후됨.
생활환경/문화/교육	• 노인들이 많아 아이들이 자라기에 좋은 환경임. • 이웃관계가 좋고, 양반촌이라는 인식으로 인해 다툼이 적음. • 광주의 시발점이 양림동이라고 생각하기 때문에 자랑스러움. • 종교 활동의 대한 자긍심이 높고 이 또한 교육환경에 도움이 됨. • 범죄율이 적음.	• 도시가스 설치필요함. • 집근처 악취 유발시설(닭냉동창고)등의 입지 지양할 필요 있음. • 동네슈퍼 밖에 없어 가격이 비싸서 대형마트가 필요함. • 근린시설(생활체육시설, 문화/여가시설,생활용품점)이 부족하고 있어도 열악함. • 노인을 위한 시설이 너무 부족, 노인정 등의 노인 복지시설이 필요함. • 방과 후 교육센터가 없으며, 특히 중/고등학생을 위한 학원조차도 없음.
지역경쟁력 제고 방안	• 문화재를 이용한 문화관광산업을 육성할 수 있음. • 도자기 교실이나 노인교실 등 문화생활을 즐길 수 있는 곳으로 만듦.	• 좁고 미로 같은 도로가 경쟁력을 악화시킴.

그리고 상호간에 작성된 내용을 정리하고, 각 그룹별 대표자 발표 등을 통해 내용확인과정[19]을 거쳤다. 이러한 과정은 주민들이 단순히 말로 의견을 개진하는 것보다 표의 형태로 시각화·분류된 의견들을 상호확인하면서 전체적 의견파악을 용이하게 하였으며, 무엇을 더 토의를 해야 하고 의논해야하는지에 대해 주민 스스로가 자극을 받아 더 많은 주민의견을 이끌어 낼 수가 있었다.

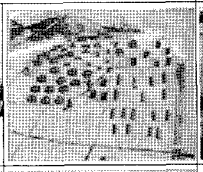
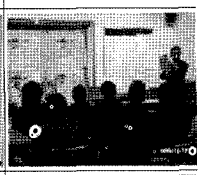
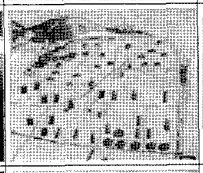
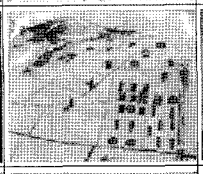
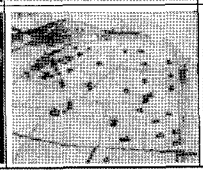
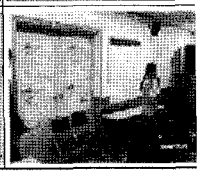
<표 6>의 주민 의견을 확인 후 다시 4개의 그룹으로 나누어 마을이미지 맵 도구를 활용하여 향후 지역정비 이미지를 논의, 작성하였다<표 7>.

그룹별 이미지 맵 완성 후 모든 참여주민들이 모여 각 그룹별 대표자가 해당 이미지를 설명하고 최종적으로 각 그룹 작성이미지를 종합하여 전체 주민의 확인·동의를 얻는 과정을 통해 주민전체의 합의를 도출하였다[20]. 마을이미지

19) 논의항목별로 나온 장단점 및 기타 의견들을 하나씩 읽어 전원에게 확인하였다.

20) 워크샵 참여주민 간 갈등구조 없이 밝은 모습으로 합의에 이르는 주민들의 모습에 대해 해당 지역 자치단체장은 "이런 모습은 처음 보았다"라고 평가 하였음.

표 7. 그룹별 마을이미지 맵 작성과정

번호	마을이미지 맵 작성		주민발표
제1집단			
제2집단			
제3집단			
제4집단			

맵을 사용한 워크샵 제작도구를 앞서 마을의 잠재력과 문제점을 발견·재인식하기 위해 실시한 40분간의 워크샵 보다 짧은 시간 내에 100%의 주민참여를 유도하였다. 주민참여에 있어서 보여진 주요변화를 관찰기록하면 다음과 같다.

첫째, 적극적이지 못했던 몇몇 주민들도 활동적이고 적극적인 자세로 전체적인 양림동의 시나리오를 고려해가며, 건축물 아이콘 스티커를 사용하여 의사를 표현하였다. 둘째, 주민들의 사용·이해가 쉬운 마을이미지 맵 제작도구는 교육수준이 비교적 낮은 주민들도 자신의 의견을 표현할 때 구체적이고 체계적으로 설명할 수가 있어 모든 주민들이 최소한 1회 이상의 의견개진의 기회를 가졌다. 셋째, 주거지 정비에 대한 정보가 부족하여 거점확산형 구거환경개선 사업에 대한 인식이 부족했던 주민들에게도 이미지 맵 제작 도구를 통해 정보를 간접적으로 접하고 이해할 수 있었다. 이처럼 적극적이지 못한 주민, 교육수준이 낮은 주민, 주거지 정비에 대한 정보가 부족한 주민 등 모두가 참여하여 서로간의 갈등구조 없이 의견교환이 잘 이루어졌다. 이상의 도구사용효과를 앞서 진행한 주민의견파악과정과 비교 정리하면 <표 8>과 같다.

<표 8>에서 정리된 내용은 질적분석 내용으로 다음과 같은 약점을 지닌다. 우선 '도구의 사용' 부분이 지역특성에 대한 주민의견 수렴 40여분의 경험을 한 후 이루어졌으므로 이미 경험효과(Wearing effect)를 배제할 수 없다는 것이고, 주민참여의 변화된 내용이 수량적 실증적 측정 자료가 아닌 연구자들의 관찰내용으로 서술된 것이라는 것이다. 그럼에도 불구하고 도구 효용성에 대한 논의는 비교적 단순한 의견수집이 40여 분간 소요된데 반해, 주민 간 갈등이 일어날 가능성이 큰 합의된 정비이미지

표 8. 이미지 맵 제작도구 키트사용의 효과분석종합

주민의견수집유형	특성비교
스티커 등 붙이며 지역특성에 대한 의견수집방법	• 지역특성 정리에 40분 소요. • 일부 적극적 주민이 의견주도. • 일부 주민만 참여. • 자신의 거주영역에 대한 의식이 강함. • 특정부분에 대한 인식위주. • 합의가 구태여 필요 없는 지역특성을 열거하는 단순 경험. • 주민응답시 태도가 중성적이었음.
개발된 마을이미지 맵 제작도구 키트 사용통한 정비의견수집	• 정비의견 수렴 이미지맵 구성에 20분 소요. • 모든 주민이 적극적으로 의견표현. • 모든 주민이 최소 1회 이상 참여. • 지역전체에 대한 배려의식 강함. • 마을 전체에 대한 인식 증대. • 합의하여 하나의 안으로 만들어야 하는 과정을 통해 의사교류소통 타협기회경험. • 작업과정상 주민의 표정과 태도가 더욱 긍정적이었음.

도출에 20여분이 소요되었다는 점은 유사경험효과를 고려하더라도 이 정비지역의 주민갈등이 크다는 종내의 기 사실에 비추어 볼 때 혁신적인 변화라고 여겨진다. 한편 관찰된 내용이 질적 기술되었으므로 그 신뢰도를 증진시키기 위한 보완방법으로 현장에 참여한 7명의 연구진 간 의견 일치도를 점검하였으며 위 표에 기술된 내용 모두에 대해 100%의견일치를 보였다.

3. 주민들이 원하는 향후 지역정비 이미지

마을이미지 맵 제작도구를 통한 주민들의 의견을 알아보기 위해 이미지 맵의 구역을 양림동의 기존 가구(가로구역)구성을 기준으로 15개 구역으로 나누어 구역별 건물유형을 살펴보았다<그림 1, 4, 5>. 마을만들기 이미지 맵 수행 시 사용된 건물아이콘 스티커는 총 9가지이나, 초고층과 고층아파트를 묶어 같은 유형으로 간주하였으며, 연립주택과 다세대주택은 공동주거형태이므로 하나의형태로 묶어 분석하였고, 단독주택A형과 단독주택 B형도 같은 유형으로 간주하였다. 따라서 총 6가지 건물유형으로 분석하였다. 또한 정확한 분석을 위해 마을이미지맵의 각각의 구역 당 어떠한 건물유형들이 분포되어 있는지를 알아보기 위해 전체 마을 이미지맵의 구역 당 건물별 수를 다더하여 비율을 냈다. 분석한 그래프는 <그림 4>와 같으며, 이 그래프를 읽는 방법은 각 구역별 분포되어 있는 건물의 비율들의 합이 100%가 되는 것이다.

<그림 4>의 막대그래프와 <그림 5>와 같이 학강초등학교에 면한 1,2구역과 광주천 옆 3구역의 경우 고층부-고층아파트의 유형이 두드러졌으며, 2구역의 경우 상가가 함께 두드러졌다. 4구역의 경우 중층부-저층아파트와 저층부-연립주택/다세대, 단독주택 5구역의 경우 연립주택 및 다세대로 원하고 있었으며 3, 4, 6구역의 경우는 과거부터 현재까지 지역의 중심지로서 지역의 근린시설들이 모여 있는 양림오거리[21]를 중심으로 상가의 유형이 두드러졌다.

이장우 가옥[22], 최승효 가옥[23] 등 건축, 문화, 역사적 자원이 있는 10구역의 경우 그 구역의 문화재와 잘 어울릴 수 있는 한옥의 선호도가 높게 나타났다. 이는 지역주민들이 양림동의 문화적 자원에 가치를 두며, 지속적으로 유지 · 보존하려는 주민들의 인식이 있다고 할 수 있다.

9, 13, 14, 15 구역의 경우, 중층부-저층아파트와 저층부-연립주택/다세대가 함께 두드러졌으며, 15구역 경우는 양림교회[24]와 기독간호전문대[25]가 있기 때문에 상가가 보다 활성화가 되길 원한다는 것을 유추할 수 있다. 이러한 마을이미지 맵을 활용한 구역별 건축물 유형을 통해 본

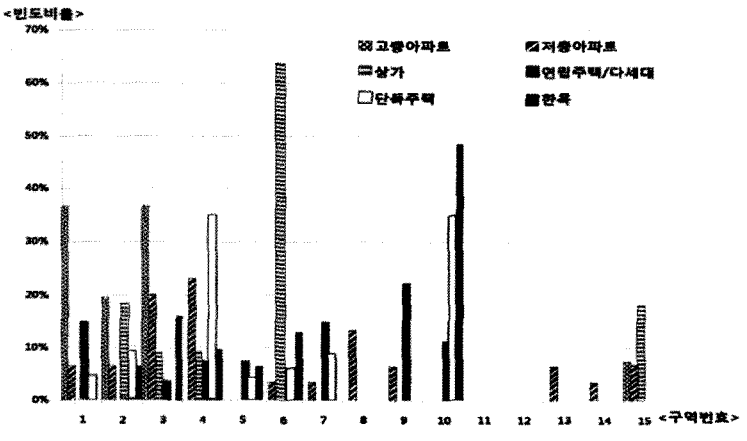


그림 4. 구역별 건물유형 그래프

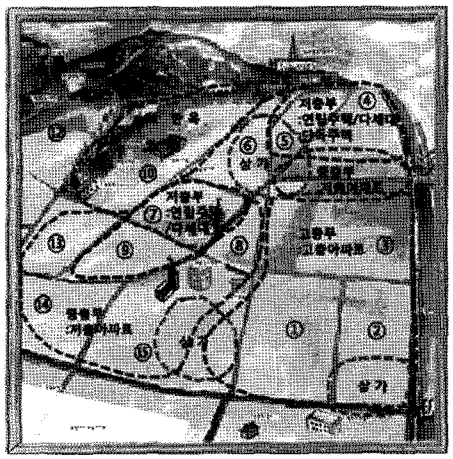
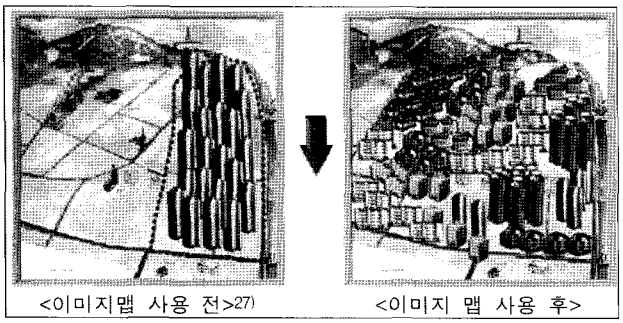


그림 5. 구역별 건물유형

21) 세탁소와 슈퍼가 있는 양림오거리는 지역주민들이 부담 없이 자연스럽게 모여서 얘기할 수 있는 장소이자, 김규리(2008)에 따르면 지역주민의 마음과 밀착된 공간으로서 주민들이 모여서 교류하고 친목을 도모하는 장소라고 언급하였음.
22) 1989년 3월 20일 광주광역시민속자료 제1호로 지정된 이장우 가옥은 대문간, 곳간채, 행랑채, 사랑채, 안채로 배치된 상류 주택양식의 기와집이다. 전반적으로 뼈대가 굵고 건실하며, 원형이 잘 보존되어 있는 전통가옥임.
23) 1989년 3월 20일 광주광역시민속자료 제2호로 지정된 최승효 가옥은 양림산 동남쪽에 있는 1920년대 전통가옥이다. 정면 8칸, 측면 4칸의 일자형 팔작지붕 집으로 동향이다. 독립운동가 최상현의 집이었으며, 다락에 독립 운동가들을 피신시켰다고 한다.



<이미지맵 사용 전>[27] <이미지 맵 사용 후>

그림 6. 이미지 맵 활용을 통해 알아본 지역의 미래상

주민들이 원하는 지역의 미래상은 <그림 6>[26]과 같다.기존 행정 등은 지역 정비에 있어, 지역전체에 대한 재개발을 통한 공동주택건설방식에 대한 주민요구가 강하고, 동시에 지역 주민 간 정비방식에 대한 갈등이 존재한다는 것을 인식하고 있었다. 그러나 본 마을이미지맵 제작도구를 활용한 결과, 주민들은 지역전체에 대한 일괄적 정비보다는 지역특성을 고려하여 구역별로 다양한 정비를 요구하고 있음을 알 수 있었다.

이러한 차이는 주민들의 다양한 주거지 정비대안에 대한 정보부족 및 획일화된 개발방식의 시행, 그리고 정비계획수립 및 정비과정에서의 주민의견 반영에 대한 불신, 정확한 주민의견수렴을 위한 행정・전문가 능력의 부재 등에 기인할 수 있다. 기존 문화재 및 공원녹지(북서부) 주변의 저층개발과 문화재가 포함되지 않은 간선도로변(남동부)의 고층개발과 같이 주민들은 전반적으로 개발적인 이익은 물론 지역 문화자원 등을 중요하게 인식하고 있으며 그에 대한 보존의식도 강하다는 것을 알 수 있다. 이러한 결과는 분명 경제적 관점에서 접근한 전면재개발과는 다른 것임을 알 수 있다.

이는 지역전체의 주거지 정비에 있어 주민 간 의견 차이 속에서도 문화적 특성과 공간을 포괄하는 지역특성을 고려한 정비수행과 관련하여 주민 상호간 합의도출의 가능성을 보여준 예라고 할 수 있다. 이와 별도로 주민발표시간을 통해 건축물 유형 뿐 만 아니라 이미지맵을 통한 지역정비 등에 관한 기타 다양한 의견들이 제시되었다<표 9>. 즉 다양한 주민의견의 시각화 및 현장피드백을 통해 논의가 확장되면서 구체화되어가는 것을 확인할 수 있었다.

24) 양림교회는 양림동을 대표하는 종교적인 공간이다. 또한 수많은 지역 내의 환경이 교회에 의해서 이루어졌고, 주민들에 대한 케어도 교회에서 일어났기 때문에 지역주민들의 삶과 감성이 녹아있는 애착공간이기도 함.

25) 기독간호대학은 여성과 노인의 건강관리능력을 증진시키기 위해 산・학・관을 연계하여 여러 사업을 하고, 노인간호 교육과정 프로그램을 개발하고 있었으며, 양림동 주민을 위한 사업으로는 여성건강관리센터와 고령자를 위한 물리치료실을 운영하고 있음.

26) <이미지 맵 사용 후>의 이미지는 구역별 건물유형그래프와 주민워크샵을 통해 확인된 주민들의 의견을 종합하여 재구성함.

27) 이 이미지 맵은 본 연구진이 초기에 주민대표들과의 만난 설명회에서 주민대표가 모든 주민들의 요구라고 제기한 공동주택개발 기대를 맵지도의 해당지역에 대입시킨 것임.

표 9. 지역정비 등에 관한 기타주민의견 종합

	주민 의견
공원/녹지	• 지역정비에 있어 생활공간에 밀접한 소공원계획이 필요함. • 사직공원의 유용한 활용을 위해 유인요소의 설치를 고려할 필요함.
도로/교통	• 지역 내 주차시설과 도로의 전반적 개선, 기독병원의 도로의 확장 필요함. • 대중교통망의 연결 필요함. • 광주천의 보행 횡단로확충 필요함.
건축물	• 지역 문화재 등의 보전과 전반적 지역건축물 정비 필요함. • 도시가스 설치 필요함. • 근린생활시설(생활용품 등 점포, A/S, 건자재센터, 생활체육시설, 문화/여가시설, 노인시설 등)의 설치유도 필요함. • 공/사설 교육지원시설의 설치유도 필요함. • 이웃 간 소음에 관한 고려 필요함.
지역 경쟁력 강화	• 문화재를 이용한 문화관광산업(숙식, 관람, 제품판매) 필요함. • 학강 초교 도자기 교실(노인교실 등)활성화 되어야함.

4. 지표관점에서 본 이미지 맵 제작도구의 효용성

주민 워크샵에서 다룬 마을이미지 맵은 앞서 문헌고찰을 통해 분석 정리한 참여도구 개발지표에 근거하여 개발되었으며 워크샵을 통해 검증된 도구의 효용성은 다음의 세 관점에서 정리될 수 있었다.

1) 적극적인 주민참여 및 의견개진 유도

이제까지의 주민공청회의 경우, 일반적으로 의사결정과정에서 지역유지나, 특정 목적을 가진 그룹에 의해 의견이 좌우되는 경우가 많았다고 할 수 있으나 본 이미지 맵을 활용한 워크샵의 경우 구체적으로 그 효용성은 다음과 같다. ① 주민들 간의 의견 조율과정 중 건축물 아이콘 스티커를 붙였다 떼였다(즉각성) 하면서 전체적인 마을의 미래상을 논의하도록 하여 보다 다양한 관점과 주거지 정비의 진행과정, 향후 정비방향 및 목표의식을 갖게 하는데 용이하였다(유연성). ② 지역 주민들이라면 누구나 사용할 수 있으며, 특히 주거환경개선사업지구에서 상대적으로 교육수준이 낮거나, 노인들에게도 쉽게 이해될 수 있도록 만들어져(수월성), 이들이 보다 적극적이고 능동적으로 주거지 정비에 대한 의견을 표현하였으며, 다른 주민들에게 자신의 의사를 표현하고자 할 때 보다 구체적이고 체계적으로 표현할 수 있었다(범용성). ③ 주거지 정비에 대한 정보가 부족하거나 이해하지 못한 주민들에게도 이미지 맵제작 도구의 경험을 통해 정보를 간접적으로 접할 수 있거나, 이해를 도울 수 있는 하나의 지식습득으로 이어질 수 있었다(범용성). ④ 주민들이 서로 마을만들기 이미지 맵이라는 공동 작업을 통해 하나의 지역주체로서 향후 어떠한 문제점들이 발생할 수 있는지, 이를 어떻게 해결해나갈 수 있는지에 대한 토의과정을 거쳐 하나의 작품으로 만들어 질 수 있도록 하여 주민들의 지역정비에 대한 적극적인 의견개진을 유도할 수 있었다(흥미성).

2) 주민 상호간의 이해 증진

기존의 주거환경개선사업의 경우 구역이 정해지면 해당구역 전체의 주택을 전면철거한 후 공동주택을 건축하는

방식과 공공시설 정비 후 개별 부지별로 재건축을 진행하는 현지개량방식으로 진행되어져 왔다. 이러한 사업방식에 익숙한 주민들이 거점확산형 주거환경개선 사업과의 차이를 잘 인식하지 못한 채 전면 철거 후 공동주택건설 방식을 원하고 있었다. 그러나 마을이미지 맵을 활용한 후 지역주민들의 의견은 마을이미지 맵을 활용하기 전 워크샵과는 확연한 차이가 있었다. 보다 구체적이고 다양한 의견들이 도출되었으며, 다양한 주민들이 보다 표출할 수 있는(수월성) 또 다양한 대안들에 대해서 상호 간 논의를 통해 주민들 자신에게 무엇이 좋은지를 찾아나가거나 현실로 실현시킬 수 있는 방안을 찾고자 하였다(즉각성). 지역이 가지고 있는 특성과 문화적 자원을 인식하고, 보존하려고 하였으며, 사실 지역에 대한 주민들이 애착이 강하다는 것을 보여줌으로써 전면 철거 후 공동주택거설방식을 고집하였던 의견들과는 확연히 다름을 알 수 가 있었다(구체성, 현실성).

또한 마을이미지 맵은 적극적인 주민 참여 및 의견개진을 유도하기도 하였지만, 주민들이 각자의 편협된 사고에서 벗어나 서로 상호간의 의견을 교류하고 공유하고 반영할 수 있게 해줌으로서 전체적인 지역정비에 관한 주민들의 합의도출을 이끌어낼 수 있었다. 의견소통여부에 따라 다른 결과로 나가게 됨을 보여주는 것을 개념도로 정리하면 <그림 7>과 같다.

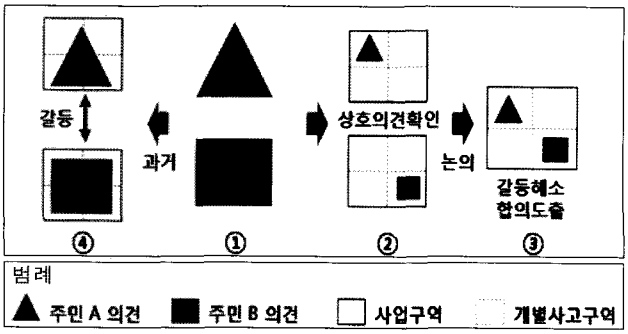


그림 7. 주거지 정비과정 주민의견 갈등 · 타협진전양상 개념도

'①'과 같이 주민들의 A의견과 B의견이 상충될 때, 이미지 맵을 사용하기 이전 주민들의 의견은 '④'와 같이 개별사고구역이 마치 양림동 전체(사업구역)가 그렇게 되어야 한다고 인식하여 주민간의 갈등구조가 있었다. 이미지맵을 통해 확인해 본 결과 사업구역 전체가 아닌 '②'와 같이 각각의 개별사고구역이었으며, 주민들 간의 구역과 정비이미지가 상충된 것이 아니므로 '③'과 같이 전체에서 함께 공유할 수 있고 합의가 가능함을 확인할 수 있었다.

그러므로 마을이미지 맵은 주민각자가 사는 구역만 열심히 생각하는 것이 아니라 사람들이 인지하는 영역의 문제, 다른 사람들이 생각하는 구역에 대하여 상호의사 확인 작업을 거쳐 그룹의사결정을 할 수 있었다. 이를 통해 외부 변수를 조절하고, 향후 어떠한 문제점들이 발생할 수 있는지 알 수 있었다. 이러한 그룹의사결정은 주변에 발행하는 문제점들이 복잡하고 상호 연관성을 갖게 되는 상황에서 관련자들을 모두 만족시킬 수 있는 포괄적인 해결책을 제시 해 줄 수 있었다.

3) 효율적인 시간활용

주민참여의 문제점 중에 하나는 전문가와 행정, 주민이 사용하는 지식기반과 언어가 서로 다르기 때문에 서로의 생각을 전달하고 이해하는데 상당한 시간과 경제적 비용이 소요되었다는 점이다. 그러나 이미지 맵을 활용한 본 연구 워크샵의 경우 정보 및 계획을 언어보다 시각적으로 표현했을 때 좀 더 효과적으로 사람들의 참여를 유도하여 빠른 시간 안에 주민들에게 제안된 아이디어를 이해하게 하고 제시하게 하고 또 유동적으로 수정하게 함으로서 의사결정과정의 진행을 돕는데 매우 유용하였다(즉각성, 수월성, 유연성). 또한 지역정비 전반에 걸친 주민들의 의견이 상호 피드백 되고, 향후 계획안에 지속적으로 반영된다면 앞으로도 주민들 간의 불필요한 오해도 줄일 수 있으며 구체적이고 적극적인 주민참여 및 의견개진이 이루어질 수 있는 가능성은 여실히 보여주었다.

이상의 워크샵 진행과정 관찰 결과를 효용성 측면에 따라 도구의 제반 특성을 표시하면 <표 10>과 같다.

표 10. 개발된 도구 특성과 효용성 관계종합

효용성측면/도구특성	즉각성	수월성	유연성	범용성	흥미성	현실성
적극적인 주민 참여 및 의견개진 유도	●	●	●	●	●	
주민상호간의 이해증진	●			●		●
효율적인 시간활용	●	●	●			

이상의 표 분석 결과 작성에 있어 현장 참여 연구진 7명의 의견합치도인 신뢰도를 산출한 결과 <표 10> 내용 모두에 100% 일치된 현장평가를 한 것으로 나타났다.

IV. 결 론

본 연구는 주민의 의견을 도출· 교류하며 이러한 의견들을 주거지 정비 관련 계획에 반영할 수 있는 기술을 증진시키기 위한 목표 아래, 마을이미지 맵 제작 도구를 개발하고 이의 효용성을 검증하고자 하는 것을 연구목적으로 실행하였다. 이를 위해 일차적으로 기존연구를 통하여 추출된 참여도구의 개발지표인 시각화 및 상호 피드백, 맵핑의 활용 등의 중요성을 바탕으로 마을이미지를 개발하고 이를 거점 확산형 주거환경개선사업 지구인 광주 양림동 주민 워크샵에 직접 적용하여 그 효용성을 검증하였다. 이를 통해 난제로 여기지는 주민참여와 합의 도모 부분에서 개선가능성을 보이는 다음과 같은 효용성을 확인할 수 있었다. 마을이미지 맵 활용은 첫째, 몇몇 주민을 중심으로 한정된 의견을 중심으로 진행되어온 이제까지의 주민공청회와는 달리 주민들의 적극적인 참여를 이

끌었다. 참여한 모든 이들이 최소한 1회 이상의 의견개진 기회를 갖고, 보다 쉽게 의견을 구체화하였다. 둘째, 지역 주민들이 지역에 대한 특성들을 하나씩 알아가고, 지역에 대한 사고 및 논의기회를 통해 지역에 대한 관심 증진과 주거지 정비에 있어서 다양한 관점, 진행과정, 향후 정비 방향 및 목표의식을 공유하게 하였다. 셋째, 주민들이 서로의 한정된 사고틀에서 벗어나 주민 상호간에 각자의 의견에 대한 피드백이 이루어져 주민간의 오해의 소지가 경감되고 합의 도출을 용이하게 하여 의사결정과정의 진행을 돕는데 유용하였다. 넷째, 주민들이 합의하기까지 오랜 시간이 걸렸던 지난 과정과 달리 합의형성과 주민발표까지 짧은 시간 내에 수행할 수 있어 시간이 절약되었다. 이상과 같이 마을이미지 맵 도구의 사용은 주민들의 다양한 관점, 적극적인 참여, 정보의 교환, 시간의 절약, 상호이해, 지역에 대한 관심증진에 기여한다는 것을 확인할 수 있었다. 그러므로 지역의 향후 정비 이미지를 말이나 글에 그치는 것이 아니라, 본 연구를 통해 개발된 마을이미지 맵과 같이 그림 등 시각적 자료를 직접 제작, 활용하여 주민 상호간 정확한 의견전달 및 확인을 통한 합의 도출을 유도할 필요가 있다고 사료된다. 본 연구의 마을이미지 맵제작 도구 키트가 보다 실용적인 도구가 되기 위해서는 이번 마을이미지 맵에서 다루어 지지 않았던 공원 및 녹지 공간과 커뮤니티 공유시설 공간 그리고 주차장 등 정비과정에서 합의가 필요한 부가적부분 등에 관한 세부적인 내용까지 다루어 실용성 있는 도구로 발전되어야 할 것으로 여겨진다.

향후 주거지 정비에 있어서 이러한 주민참여도구는 매우 중요하다고 할 수 있으며, 다만 워크샵과 같이 제한된 장소와 시간으로 한정된 인원에 국한될 수 밖에 없는 것이 기존의 아날로그적 참여기법의 한계라고 할 수 있다. 앞으로 이러한 공간적, 시간적 제약을 일정 부분 보완해 주는 디지털 기술의 활용이 기대되며 또한 고려되어야 한다. 또한 정비 이미지 작성 결과를 보면, 작성 그룹별로 건축물의 배치 밀도 등에 차이를 보이기 때문에, 디지털 도구 개발 시 해당 건축물 아이콘 배치에 따른 거주인구 변화 등 제반 연관요소들을 실시간으로 확인할 수 있도록 하여, 보다 현실적인 개발밀도 등이 고려된 정확한 도구로 보완될 필요가 있다. 이러한 보완을 통해 한층 더 실질적인 주민역량을 강화시킬 수 있고, 논의를 통한 합의형성을 유도할 수 있는 도구로 발전할 수 있을 것이다. 결과적으로 마을이미지 맵 제작도구와 같은 일반주민을 대상으로 하는 논의 지원 도구의 개발 및 활용은 다양한 삶의 방식과 사고 등이 혼재된 현대 사회에서 아날로그적 접근은 물론 관련정보의 자동연산 및 시각화기능을 수행할 수 있는 디지털기술을 융합시킨 접근도 필요하며 이러한 두 가지 형태의 도구를 보완적 활용하여 주민과 주민, 주민과 행정 사이에 현실적 의견을 실시간으로 피드백 할 수 있게 함으로써, 보다 많은 가치관이 소통되고 다양한 의견이 함께 공존하며, 논의를 통한 합의가 상식이 되는 사회를 앞당기는데 하나의 전략적 실행 방안 요소로서 기여할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

1. 이창호 외(2008), 거점확산형 주거환경개선 시범사업을 위한 운영방안, 대한주택공사 주택도시연구원, 18.
2. 박우장(2001), 공동주택 단위 주호의 참가디자인 도구에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 29, 128-136.
3. Nabeel Hamdi, Reinhard Goethert(1997), Action Planning for Cities: A Guide to Community Practice, Wiley.
4. Sanoff, Henry(2000), Community Participation Method in Design and Planning, Wiley.
5. 김규리(2008) 주거환경개선지역 주민의 인지 및 애착 장소에 관한 연구, 한국생태환경건축학회 논문집, 8(6), 71-78.
6. 박우장(2004), 커뮤니티 참여디자인의 접근방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 13(4), 45-55.
7. 안찬현 외(2006), 주민-전문가간의 의사소통 증진을 위한 참 여 디자인 과정과 도구, 한국도시설계학회 추계학술발표대회 논문집, 13-24.
8. 김현숙(2006), 도시설계 워크샵의 프로세스와 시각화기법에 관한 연구, 대한건축학회 논문집, 22(2), 153-152.
9. 문태헌 외(2004), 비주얼커뮤니케이션을 이용한 웹기반 협력적 도시계획 모형 개발, 대한국토·도시계획학회지, 39(7), 935-946.
10. Sanoff, Henry/이경훈 역(1991), 디자인 게임, 태림문화사
11. Wates Nick,/오민근·이석현·CIS 역(2000), The Community Planning Handbook, 미세움.
12. 신대현(1999), 상세계획에서 주민참여 활성화방안에 관한 연 구, 한양대학교 도시대학원 석사학위논문.
13. Porterfield Gerald (2001), Community By Design: New Urbanism for Suburbs and Small Communities, McGraw-Hill.
14. 신중진 외(2008), 주민참여 마을만들기 계획과정에 관한 사 례 연구, 대한건축학회 논문집, 24(2), 109-120.
15. 정석 외(1999), 마을단위 도시계획 실현 기본방향, 1: 주민참 여형 마을 만들기 사례연구, 시정개발연구원.
16. 조미향 외(2006), 우리나라의 주민 참여형 마을 만들기 현황 및 향후 전개방향에 관한 연구, 대한국토도시계획학회 정기학술 대회 논문집, 195-205.
17. 사토 시게루/민현석 역(2008), 마을만들기 디자인 게임, 서울시정개발연구원.
18. 와다 다카시/손주희 역(2008), 소통과 나눔 그리고 새로운 마을, 아르케.
19. 박중신 외(2008), 도심주거지 정비를 위한 주민참여와 마을 의 미래상 검토, 한국주거학회 춘계학술발표대회 논문집, 266-271.
20. Hamdi Nabeel (2008), Housing Without Houses, (Participation, Flexibility, Enablement), Stylus Pub Llc.
21. 최일섭, 류종해(1988), 지방화 시대에 있어서 복지정책의 과제와 주민참여, 국회보 260, 국회사무처, 440-441.

접수일(2009. 12. 14)
수정일(1차: 2010. 2. 16)
게재확정일자(2. 22)