

백화마을 커뮤니티시설의 주민참여 디자인 워크숍

Residents' Participation Workshop for the Design of Community Facility on Beakhwa Village

조정현* 최정신** 이종혁***
Cho, JeongHyun Choi, JungShin Lee, JongHuck

Abstract

In order to establish the effective community village as planned, it is the most important factor in residents' participation at the stage of design process. Especially, community space, which is commonly used by all members, must be designed through consultation process of community members themselves to accommodate the needs of various daily activities. So, in this study, the participation process to design the common community facility is developed and the actual residents' participation workshop was conducted in Baek-Hwa village, which is being built on South Korea. Also, the space of community facilities was designed based on the direct opinions and needs of actual residents obtained by workshop process. The workshop was conducted two times: the first workshop was conducted for the design of common residents' facilities and the second was for trying to utilize the virtual designed space. During the workshop process, it is found that the positive participation of members of village is naturally occurred to design residents' space in the workshop process. As a result, most people want to make the space of gym, library, and dining room in spatial configuration. Among them, the hobby room was highly demanded. There is lots of demand for the joint activities and training program in common activity fields. Also, the prediction of the various occurrence so fun expected situations was requested in the game of creating rules and role-playing. In the conclusion, it was acknowledged the necessity of residents' participation design and the importance of communication between architects and residents for decision-making.

Keywords: Residents' Participation, Design Workshop, Community Facility, Common House, Beakhwa Village

주요어: 주민참여, 디자인 워크숍, 커뮤니티시설, 공동생활시설, 백화마을

I. 서론

1. 연구 배경

최근 개인화·획일화 되어가는 도시 주거문제를 극복하고자 공동체적인 주거유형에 대한 관심이 늘어나고 있다. 우리나라의 경우도 동호인 마을이나 전원 마을을 이루고 다양한 사람들이 마을의 주민으로 함께 공동체를 이루면서 살고자 하는 사례가 많아지고 있다. 이와 같은 마을단위의 주거유형은 공동체의 지속적인 활성화가 매우 필요하며 공동체의 바탕에는 주민참여가 전제되어야 한다.

그러나 현재 생겨나고 있는 마을들의 대부분은 물리적인 집합형태의 마을이 대부분이며 공동체 활동을 지속할 수 있는 주민공동의 커뮤니티 시설이 없는 경우가 많다. 특히 마을을 설립할 때 이루어지는 공동의 공간에 대한 주민참여의 경우는 거의 없는 실정이다. 공동생활시설을 갖춘 마을도 드물거니와 이러한 공간을 주민들이 함께 디자인하는 경우는 더더욱 없는 것이 현실이다.

특히 공동체마을의 공간 중에서 모두가 함께 사용하는 공동생활공간은 주민들의 다채로운 생활행위와 공동의 요구를 다각적으로 수용하기 위해서는 반드시 주민참여 디자인을 통한 의견수렴과정이 필요하다. 그러나 마을의 물리적인 공간을 구성하는 과정에서 설계와 디자인은 전

문가의 영역으로 인식되어 일반인과 주민들의 참여가 사실상 능동적으로 이루어지기 매우 어려운 실정이다.

따라서 주민들이 함께 공동으로 사용하는 커뮤니티 공간을 주민들이 함께 설계하고 디자인한다는 것은 매우 의미가 있는 일이라 하겠다.

2. 연구 목적

본 연구에서는 실제로 계획되어 실행되고 있는 백화마을을 대상으로 주민참여를 위한 디자인 워크숍을 실시하여 주민공동생활시설인 커뮤니티시설에 대한 주민들의 의견과 요구를 직접 수렴하고자 하였다. 또한 이렇게 모여진 주민들의 의견을 모아 건축가가 공동생활시설의 설계 시 반영하고 설계된 커뮤니티 시설의 공간에 대해 평면과 모형을 통해 주민들과 다시 피드백하고자 하였다.

II. 연구방법

1. 조사방법 및 내용

본 연구의 조사방법은 직접적인 사례연구로 수행되었다. 사례연구로 2차례에 걸친 주민참여 디자인 워크숍을 실시하였다. 그리고 그 결과를 바탕으로 내용을 분석하였다. 연구의 조사내용은 1차 워크숍에서 마을의 공동활동과 필요 공간구성, 공간의 규모설정과 공간배치, 주민 커뮤니티시설의 이미지 설정에 대한 내용으로 구성되었다. 2차 워크숍에서는 1차 워크숍을 바탕으로 설계된 커뮤니티시설을 분석하고 피드백하기 위해 내부공간의 명칭정

* 정희원(주저자), 가톨릭대학교 생활문화학과 주거학 박사

** 정희원(교신저자), 가톨릭대학교 생활과학부 소비자주거학과 교수

*** 정희원, (주)민들레건축사사무소 소장

하기, 공동활동프로그램 만들기, 규칙만들기, 역할게임의 내용으로 진행되었다.

2. 조사대상과 시기

조사 대상은 백화마을로 이 마을의 공동 커뮤니티 시설을 주민들과 함께 계획하는 디자인 워크숍이 시행되었다. 백화마을은 충북 영동에 위치하고 있으며 현재 한창 마을 설립 중에 있다. 40채의 개별주택을 중심으로 ‘청소년문화의 집’으로 사용될 공동커뮤니티 시설을 갖춘 마을이며 스트로베일로 지어질 친환경마을이다.

조사 시기는 2010년 7월 10일에 1차 워크숍, 8월 14일에 2차 워크숍을 실시하였으며 워크숍 진행시간은 각각 4시간이었다. 워크숍 참가 인원은 백화마을 실제 입주 예정 주민(성인)들이며 1차 38명, 2차 23명이었다.

III. 주민참여 디자인 1차 워크숍의 내용 분석

1. 1차 워크숍의 진행내용

1차 워크숍은 백화마을의 커뮤니티 시설에 대한 필요 공간과 설정과 공간의 규모 및 배치를 직접해보는 내용으로 진행되었다. 구체적인 워크숍의 진행과정은 아래 표 1과 같다.

표 1. 1차 워크숍의 진행과정 및 내용

항목	내용
도입	워크숍 안내 및 진행자 소개 아이스브레이크-자기소개 시간 조편성
전개	브레인스토밍과 마인드 맵핑 만들기-원하는 공동활동과 필요한 공간구성 공간의 규모설정하기 공간배치하기 주민공동시설의 이미지 설정하기
정리	세미나 게임-발표와 질의 응답 신호등 게임-조별 적극 반영에 대한 의견모음



그림 2 워크숍 소개의 시간

워크숍시작과 함께 워크숍 참가자에게 워크숍에 관한

기본적인 안내사항에 대하여 이야기하였고 공동생활시설, 공동 커뮤니티 시설에 대한 기본적인 내용을 숙지 할 수 있는 시간을 가졌다. 그리고 서로의 안면을 익히기 위한 시간으로 자기소개 시간을 거쳤다. 워크숍 총 참석인원은 38명이었으며 이를 7-8명 정도의 5개조로 나누어 그룹 워크숍으로 진행하였다.

2. 1차 워크숍의 결과분석

1) 공동활동 요구와 필요 공간구성

브레인스토밍과 마인드맵을 통하여 각 조에서 주민들이 원하는 공동활동이 무엇인지 의견을 모으도록 하였으며 이를 기초로 비슷한 공동활동을 그룹핑하고 이에 필요한 공간을 정해보도록 하였다.



그림 3 조별 워크숍 과정

주민들이 주로 원하는 공동활동과 그를 위해 필요한 공간에 대한 결과는 다음의 표2와 같다.

공동활동에서 가장 중요하게 생각하는 식사공간에 대한 요구와 함께 운동, 독서, 취미에 관한 요구가 매우 높았다. 그 다음으로는 주민들 간에 부담없이 서로 소통할 수 있는 활동과 공간에 대한 요구가 있었으며 아이들과 함께할 수 있는 활동이나 육아에 관한 요구가 있었다.

이를 필요한 공간과 함께 조합해 본 결과 5개조에서 모두 중요하게 원하는 공간은 운동실, 도서관, 식당, 취미실(목공작업실)이었으며 4개조가 취미실(연주, 노래, 춤), 취미실(감상, 음악, 영화)이었다. 그 다음으로 필요로 하는 공간은 사랑방으로 3개조에서, 게스트룸과 어린이 방은 2개조가 필요로 하는 공간이었다. 그 외 공부방, 마을방송국, 야외공연장, 썰빙방, 공동세탁실, 마을홍보실, 저온저장고, 우편함 등이 적었지만 거론된 공간이었다.

표 2. 공동생활 요구와 필요공간

	1조	2조	3조	4조	5조
원하는 공동활동	<ul style="list-style-type: none"> 체육(탁구/헬스) 운동(탁구/요가) 운동을 한다 춤을 함께 배우고 싶다 악기배우고 연주 악기배워 함께 연주 음악연주 감상 영화보고 토론 노래 부르기 영화 보기 전통음식 동호회(장아찌, 김치, 장) 함께 맛있는 음식을 나누며 수다 간장, 된장, 고추장 실습실 목공예 만들기 옷 만들고 나누어 입고 싶다 서재 독서모임공간(토론펙방) 책 읽고 토론 연령별 구분해 조용, 편안한 독서 아이들만의 공간에서 독서, 토론 명상과 요가 명상공간 남자들만의 만남공간(당구장등) 자전거 보관소 동네한바퀴 자유롭게 언제나 자전거산책 	<ul style="list-style-type: none"> 전통악기(해금단소국악기)연주 및 단 결성 음악연주 음악실(피아노, 하모니카, 오카리나..) 악기 배우기 영화감상 영화보고 싶다. 영화감상 독서활동 아이들과 함께 책을 읽고 싶다. 독서활동 공부방 청소년 금융교실 운동(수영, 태권도) 요가(노년건강위해) 운동(요가) 수련장 (태권도, 요가) 운동(탁구, 당구) 춤을 배우고 싶다. 아이들 놀이방 마을 방송국 마을홍보실 (게스트룸옆에) 마을주민과 함께 담소 (맥주나 차) 목공예(가구) 아이들과 함께 음식 만들기. 기타 - 같은 종교인들 모임 	<ul style="list-style-type: none"> 헬스장 체육시설(탁구장) 공동 헬스 탁구장 에어로빅 혹은 춤을 출 수 있는 공간 실내수영장 도서관(20-30석) 독서실 도서관 도서관(컴퓨터) 게임방(아주 크게) 음악, 영화, 독서를 즐길 수 있는 공간 음악실과 미술실등 차별한 공간을 조금만 만들자 눈비를 감상할 수 있는 통유리창이있는 공간 공동세탁실 공동세탁실 공동세탁실 어린이방 어린이집 공동작업공간 다목적실 취미방 숙소(펜션개념) 게스트룸 	<ul style="list-style-type: none"> 영화 감상 음악 감상 명상을 하고 싶다 명상실 요가 유산소운동을 하고 싶다. 근육운동을 하고 싶다. 탁구치기 목욕함께 하기(공동목욕, 에너지절약, 지역사회와연계) 도서관 도서관 만들기(목공) 도자공방 생활원에 공동공구실 악기연습 영농관련 회의실, 실험실 마을 홍보실 	<ul style="list-style-type: none"> 파티를 하고싶다 파티 함께 밥먹기 음악을 들으며 차를 마신다 도서관에서 책보기 도서관에서 책을 읽는다. 운동하기 운동(요가) 댄스 취미생활(목공) 그림을 그린다 미술치료 아이들과 같이 게임 아이들과 같이 공부 영어공부 영화를 본다 노래 부르기 같이 노래를 한다 그 외, 우편물 찾아주기 서비스
필요공간	<ol style="list-style-type: none"> 몸살림방(체육시설): 기구등 시설필요공간/빈공간) 즐거운 방 만나방(만들고나누는 방) 북카페 다목적실 식당 	<ol style="list-style-type: none"> 음악연주, 영화감상실 도서관 운동실 놀이방 마을 홍보실 잡담실 작업실 요리실(주방) 	<ol style="list-style-type: none"> 체육시설 도서관 세탁실 어린이방 게스트룸 야외공연장 황도방(찜질방) 공동식당 	<ol style="list-style-type: none"> 식당 명상/음악감상 운동실 도서관 취미실 음악연습실(지하) 회의 홍보실 	<ol style="list-style-type: none"> 파티룸 도서관 운동실 목공실 공부룸 멀티미디어실 우편함

2) 공간계획과 이미지 설정

앞서 조사된 내용을 기초로 각 조에서 주민들이 함께 공간을 계획해 보도록 하였다. 우선 필요공간의 적정 규모에 따라 제공된 모눈종이로 크기를 정하도록 하였으며 이를 가지고 주어진 평면공간내부에 배치하도록 하였다. 그 결과는 다음의 표3과 같다.

2층 201m2(61평)이며 1층 480m2(145평)으로 1,2층 각 층에 홀과 화장실, 기계실, 주방, 사무실의 크기는 주어졌으며 위치와 배치는 조정가능 하도록 하였다.

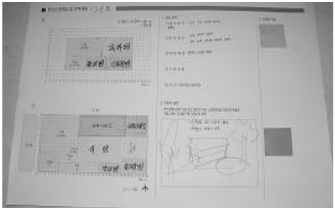

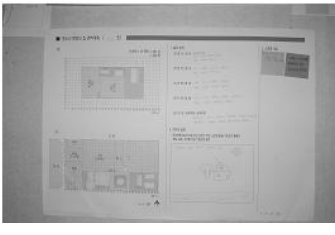
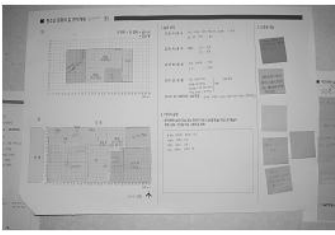
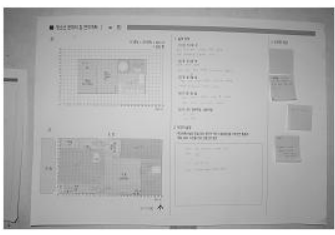
각 실의 성격에 대해 조사한 결과 운동실과 공방의 경우 동적인 공간으로 도서관은 정적인 공간으로 공방은 입식으로 도서관은 좌식으로 원하는 경우가 많았다. 또한 공방은 가변적인 공간으로 활용할 수 있도록 하기를 원하였으며 도서관의 경우에는 맞춤 공간으로 요구하였다.

한편, 주민공동의 커뮤니티시설의 이미지는 계절, 날씨, 시간과 연계하여 설정하도록 하였으며 그 결과는 아래의 표와 같다.

표 3. 커뮤니티 시설의 건물 이미지

조	이미지내용
1조	사계절을 모두 느낄 수 있는 주민들의 만남의 공간
2조	가을의 풍성함을 느낄 수 있고, 전통과 현대미를 조화롭게 충족할 수 있는 문화의 집
3조	화장한 봄날 정오의 화사한 느낌
4조	상쾌한 아침의 느낌, 정겨운 시골의 느낌, 숲과 어울리는 모양과 색
5조	따뜻하고 신선한 느낌의 봄 오전9시쯤 맑은 날 스트로베릴 하우스와 유사한 형태

표 4. 공간계획의 내용

조	공간계획 보드	2층 1층
1 조		휴게실 사무실 놀이방 다목적방 휴게실 식당 체육시설2 체육시설1 샤워실 즐거움 방 만나방 화장실 기계실 주방
2 조		도서관 샤워실 휴게실 잡담실 강당(다목적) 휴게실 놀이방 사무실 주방 음악연습실 작업실 화장실 기계실
3 조		휴게실 게스트룸 샤워실 황토방 취미실 휴게실 식당 도서관 체육실 어린이실 사무실 화장실 세탁실 기계실
4 조		휴게실(명상요가음 악영화감상) 도서관 사무실 홍보실 휴게실 식당(회의실) 사랑방(놀이방) 운동(헬스) 위키방(노래특공원 예) 샤워실 주방 화장실 기계실
5 조		휴게실 운동실 공부방 멀티미디어실 샤워실 화장실 휴게실 룸 도서관 공부방 목공실 주방 사무실 우편함2곳 기계실 화장실

* 1층과 2층 필요공간의 크기순서로 표기하였음

4) 조별 발표와 의견정리

각 조가 결정된 마인드 맵과 공간계획 보드를 가지고 세미나 게임을 통하여 발표를 하였으며 이를 통해 서로의 조에서 나왔던 의견과 의사결정에 관한 내용들을 숙지할 수 있었다. 그리고 이렇게 알려진 보드를 벽에 붙여 놓고 각 조에서 나왔던 의견과 계획에 대한 평가와 논평을 신호등게임으로 진행하였다. 신호등게임으로 나온 내용은 아래의 표와 같다.

표 5. 각 조별 의견과 평가내용

조	긍정	부정	개선점
1 조	만나방-이름이 근사하고 뜻이 좋다 취미실(도자기)	-	-
2 조	<ul style="list-style-type: none"> 홍보/방송실의 필요성 있음 다목적강당 좋아요. 마을홍보실도 굿 요리실 취지가 좋아서 	<ul style="list-style-type: none"> 운동실, 영화감상실 같이 있음 불편. 앉아서하는 활동도 불편해요 	아침방송실
3 조	황토방: 어르신들을 위한 따뜻한 사랑방을 만들어드려도 좋을 것 같습니다.	세탁실과 게스트룸은 국내정서상 맞지 않는 것으로 판단됨	-
4 조	-	사랑방과 놀이방을 함께 운영하기에 조용하지 않아서...런닝머신 등의 기구가 없어 운동이 가능한 경우 필요없을 것으로 판단	취미실이 너무 작아요 목공원예노래교실이 함께 이용하기엔 무리가
5 조	게시판을 1층 밖에 설치해서 오가며 쉽게 볼 수 있게 해도 좋을 것 같다. 공간배치 참 잘했어요	-	우편함이 두 개나? 유아를 위한 시설이 간단하게 실내에 있으면 어떨까요?



그림 9 조별 발표의 시간 -세미나 게임

IV. 주민참여 디자인 2차 워크숍의 내용 분석

1. 2차 워크숍의 진행 내용

2차 워크숍은 주민공동시설을 가상으로 이용해보는 과정을 통하여 1차 워크숍에서 나온 내용으로 계획되어진 주민공동시설의 평면을 평가하고 피드백하는 내용으로 진행되었다. 그 구체적인 진행의 과정과 내용은 아래의 표와 같다.

표 6. 2차 워크숍의 내용

항목	내용
도입	워크숍 안내 및 진행자 소개 주민공동시설 소개의 시간 조편성
전개	주민공동시설의 각 공간에 이름지어주기 주민공동활동 프로그램 만들기 규칙(Rule)만들기 역할게임(Role play)
정리	세미나 게임-발표와 질의 응답 스티커 게임-조별 적극 반영에 대한 의견모음

워크숍시작과 함께 워크숍 참가자에게 워크숍에 관한 기본적인 안내사항에 대하여 이야기하였고 1차 워크숍의 결과로 최종적으로 설계되어진 공간을 건축가로부터 전달받는 소개의 시간을 가졌다. 1차 워크숍 결과 취합된 의견 반영으로 새로이 설계된 주민공동 커뮤니티 시설은 아래의 그림11, 표7과 같다. 워크숍 총 참석인원은 23명이었으며 이를 5-6명 정도의 4개조로 나누어 그룹 워크숍으로 진행하였다.

표 7 주민공동 커뮤니티시설의 내부계획



공간구성	실의 용도
 <p>1층</p>	도서관 어린이실 사무실 목공실 다목적실(소리공간) 샤워실 기계실 방송실 홀
 <p>2층</p>	식당 및 주방 게스트룸 강의실 계단실 홀



그림 12 건축가의 설계안 소개

2. 2차 워크숍의 결과

1) 공간의 명칭 정하기와 공동활동 프로그램

주민공동 커뮤니티시설에 이름을 지어주면서 공간이 향후 어떻게 쓰일 것인가에 대한 논의를 가능케 했으며 건축가가 설계한 공간에 대한 피드백이 되었다. 대체적으로 건축가가 1차 워크숍을 바탕으로 설계한 부분에 대해 만족하였으며 건축가의 설계의도와 각 공간에 대한 이해도가 높았다.

공간의 명칭에서는 주로 한국적인 이름을 선호하였고 대부분의 공간은 설계의도대로 잘 의견이 반영되었으나 게스트룸의 경우에는 사랑방이나 쉼터와 같은 공간으로 원하고 있음을 알 수 있다. 1차 워크숍에서 게스트룸이 한국의 실정에 맞지 않는다는 일부의 의견과도 일치하는 부분이다. 또 다른 의견들로는 게스트룸 대신 매점(무인), 카페로 했으면 좋겠다는 의견과 1층의 탈의실, 샤워실 대신 운동시설(실내운동: 당구, 탁구..)로 변경했으면 좋겠다는 의견들이 나왔다.

공동활동 프로그램에 대한 예상계획을 세우는 시간을 통해 공간활용도를 점검하였다. 공동식사의 경우 모두 원하는 활동이었으며 주1회, 월2회, 월1회 정도의 빈도로 나타났다. 그리고 주민이 모두 함께하는 축제나 문화행사를 연1회 혹은 계절별로(봄맞이, 초복, 추석, 연말)하자는 의견이 있었고 운동회와 장담그기를 제안한 조도 있었다. 그리고 다양한 취미, 동아리 활동에 대한 요구들이 있었으며 주1-2회에서 월1회정도가 빈도로 요구되고 있었다. 취미활동의 종류로는 운동동호회, 주민밴드, 주민댄스, 국악, DIY, 마음나누기 등이 있었으며 청년예술교육, 아동방과후학교 요일별운영과 방송활동, 마을신문만들기와 같은 마을홍보에 관한 활동도 예상되었다.

2) 규칙 정하기와 역할게임

규칙정하기에서 공동생활시설의 소유형태는 4조 중에서 3조가 대체로 군에 기부체납으로 안정적인 운영과 인건비지원을 원하고 있었으며 한조만이 공동소유(조합)을 원하고 있었다. 관리 주체와 방식에 대한 규칙으로는 자치관리를 원칙으로하되 100%로 자치가 어렵기 때문에 위탁이나 관리자나 직원을 고용하여 도움 받기를 원하였지만 될 수 있으면 주민 중에서 하기를 원하였다.

표 8. 커뮤니티 공간 명칭

층	공간	명칭			
1층	도서관 어린이실 사무실 목공실 다목적실(소리)	책방 놀이방 일밤 똑딱방 소리방 알림방(방송실)	글방 놀터 도움방 똑딱방 밋소리터	지혜방 별들의 방 힘썸방 숨썸방 소리당	책읽는방 신나는방 사무실 만드는방 즐거는방
2층	식당(주방) 게스트룸 강의실	먹는방 만남방 공부방 하늘썸터(옥상)	먹거리터 사랑채 배움터	수랏당 사랑방 백화서당	채우는 방 나그네방 배우는방
건물명		모듬 마당(1조)	백화문화뜰(2조)	백화원(3조)	백화드림(4조)

관리비용지불방식은 관리비에 포함하여 비용을 균등하게 부담자는 의견이 많았으며 1조의 경우에는 기초비용은 관리비에 균등부담하고 사용자만 부담하는 시설의 2원화를 원하였다. 관리를 위한 시간은 주당 4-6시간정도가 적당할 것으로 고려되었다.

한편 주민공동 커뮤니티시설에 대한 역할게임을 실시하여 다양한 주민들의 상황에서 미처 생각지 못했던 요구들이나 향후 생겨날 수 있는 문제점에 대하여 생각해 보는 시간을 가졌다. 각 조별로 역할에 대해 논의하였는데 그 결과는 표9와 같다.

주민들의 대부분이 모든 역할에 완벽한 공간에 될 수 없음에 동의하였지만 역할게임을 통해 미처 생각지 못했던 부분에 대해 생각해 볼 수 있는 기회를 가졌다. 특히 어린이, 육아문제와 청소년을 위한 배려와 프로그램의 필요를 강하게 느끼고 있었으며 옥상이나 야외공간과의 연계에 대한 필요성도 제기되었다.

표 9 역할게임의 논의 내용

역할	논의 내용
어린이 장애인	게스트룸 불필요/ 경사로, 미끄럼 방지 바로 외부놀이터 연결/ 턱이 없으면 수영장이나 물놀이 공간필요
장애인	경사로, 난간, 장애인 유도라인 /장애인용 화장실
주부	2층 화장실 필요없을 듯 옥상에 스카이라운지, 난간설치
생	소리공간, 강의실이 대학생들에게 유익할 것
노인	목공실, 도서관이 좋다. 식당의 경우 좌식은 서빙하기 힘들다 식당에서 식사 후 뒷정리는 먹은 사람이 완벽하게 책임지고 정리하는 공동식사 규칙 제정하자
맞벌이	어린이실이 좋다 / 공동육아 방안을 마련
한부모가정	부모퇴근 할 때까지 아이 돌봐줄 사람 탁아프로그램이나 양아빠, 양엄마(대리부모 지정)
청소년	야외프로그램, 매점 필요
직장인	직장인은 바빠서 활용할 수 없을 것같은 쉼공간, 안마의자, 지압 침 뜸, 미용사 등 필요
외국인	영어안내도, 기호화
세입자	세입자도 입주주민과 같이
이웃마을 주민	안내도, 개방감



그림 13 조별 발표의 시간

V. 결론

본 연구 결과 주민들의 매우 적극적인 참여가 이루어졌다. 처음 워크숍의 소개 시 다들 어려워하면 난감해하였으나 막상 워크숍이 진행되는 시간이 모자를 정도로 열심히 참여하고 의견을 나누며 교환하였다. 공간구성에 대해 대부분의 주민들이 원하는 공간은 운동실, 취미실, 도서관, 식당이었으며 주로 취미실에 대한 요구가 높았다. 공동활동 프로그램에서는 주로 취미와 교육에 대한 요구가 많았으며 규칙만들기와 역할게임을 통해 마을 내 일어날 수 있는 여러 가지 상황에 대한 예측을 고려하는 다양한 요구가 이루어졌다. 한편, 건축가의 입장에서 주민들의 의견을 반영할 수 있고 서로의 의사교환을 할 수 있었던 워크숍의 역할과 시간에 대해 매우 긍정적인 반응을 보였다. 다만 시간의 부족함과 개별주민들의 참여도의 정도가 일정하지 않았던 점, 어린이들의 참여문제는 차후 워크숍의 다양한 방법을 통해 보완되어야 할 부분으로 인지되었다.

참고문헌

1. 주거학 연구회 (2000), **더불어 사는 이웃**, 세계의 코하우징, 교문사
2. 조정현(2010), **주거단지계획의 주민참여 활성화를 위한 워크숍 프로그램**, 가톨릭대학교 대학원, 박사학위논문
3. 최정신, 이연 폴슨(2006), **스칸디나비아 노인용 코하우징의 계획과 적용**, 집문당
4. 한민정(2005), 코하우징 개념을 적용한 도시근교 주거단지의 계획방법에 관한 연구, 연세대학교 박사학위논문
5. McCamant & Durrett(2003), *Cohousing :A Contemporary Approach to Housing Ourselves*, Ten Speed Press