

주민참여에 의한 마을마당설계

- 서울 동작구 사당동 양지공원 -

김성균

서울대학교 조경학과

Community Participatory Neighborhood Park Design - In the Case of Yangji Park in Sadang-dong, Seoul -

Kim, Sung-Kyun

Dept. of Landscape Architecture, Seoul National University

ABSTRACT

This paper presents a case of community participatory neighborhood park design. The site, Yangji park, is located in Sadang-dong, Dongjak-gu, Seoul and the area is about 1,870m.

Neighborhood park is defined as an outdoor space which is close to people's home and is considered to be their own, because of the residents' collective responsibility, family association, and frequent shared use. It is a place for pleasant rest area for community, sharing a sense of nature and retaining a sense of tradition and culture which is disappearing in a city. It is related to the daily life of the people near the site and becomes a place to let the community increase dialogue and understanding between people.

On the other hand, participatory design is a design in which people participate in the design process. Thus people can understand the project well, present their opinions better, and reconcile conflicts between the different interests of people.

This design applied a community participatory design method to design a neighborhood park. The major strategies for participatory design were a 'workshop,' 'card game,' 'walking site,' 'interview,' and 'questionnaire.' Eight workshops were performed for the participation design.

The major spaces and facilities selected by participants were the 'main entrance plaza,' 'entrance symbol space,' 'children's playground,' 'multipurpose sport ground,' 'grass land,' 'foot-pressure area,' 'spaces symbolizing a rock mountain and an old well,' 'space for youth,' 'a pavilion,' etc. From this selection, design concept alternatives were generated by participants. The master plan was developed from these design alternatives with the help of landscape architects. It was revised by site visits and

community discussions. People were also involved in the construction process and left their own works, such as hand prints, on the site. After construction, residents continued to maintain the park by themselves.

As a result, It was found that participatory design was very effective for people’s satisfaction and sustainable park management. By involving people more in the process they developed a sense of community, a sense of ownership, and attachment to the place. In conclusion, it is suggested that we need to develop an effective people’s participation method to Korean society.

Key Words : Participatory Design, Neighborhood Park, Porket Park Design, Yangji Park

I. 서론

오늘날 주민들의 생활의 질이 높아짐에 따라 생활공간 주변의 자연, 문화공간에 대한 요구도가 높아지고 있다. 그러나 대도시에서는 높은 땅값으로 인해 시민을 위한 녹지공간 확보의 어려움이 많다. 이에 과거 밀도 높은 도시 개발 결과 생긴 자투리 공유지를 활용하여 주민들의 녹지 공간, 대화, 휴식의 장소를 마련코자 서울시에서는 “공원녹지 확충 5개년 계획”의 일환으로 마을마당 조성 사업을 시행하여, 그동안 100여 개에 이르는 마을 마당을 일괄적으로 조성하였다. 그러나 마을마당이 주민들의 집 가까이 위치해 생활과 밀접한 관계를 가짐에도 불구하고 기존의 설계과정은 주민들의 의견이 적극적으로 반영되지 않아 조성 후 활용도가 떨어지는 경향이 있었다.

이에 대한 보완책으로 필자는 설계의 전 과정에 주민들을 참여시키는 주민참여 설계방법을 도입하여, 마을마당의 활용성을 높이고, 주민들이 주인이 되어 스스로 관리하도록 유도하는 주민참여형 설계의 도입을 제안하였다. 이에 그 시범사업으로 사당동 양지공원이 채택되었다.

양지공원은 동작구 사당 3동 220-6에 위치하며 (그림 1 참조), 면적은 약 1,870m² (567평)이며, 도시계획용도는 공공용지로 건물로 위요된 긴 띠모양의 공간이다 (그림 2 참조). 설계는 1998년 1월부터 7월까지 6개월에 걸쳐서 시행되었는데, 충분한 주민참여의 과정을 수용하기 위해 일반적인 설계과정보다 2-3개월 더 길게 시간이 걸렸다.

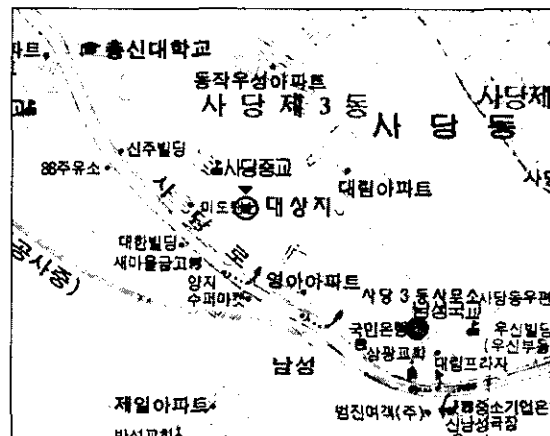


그림 1. 대상지 위치

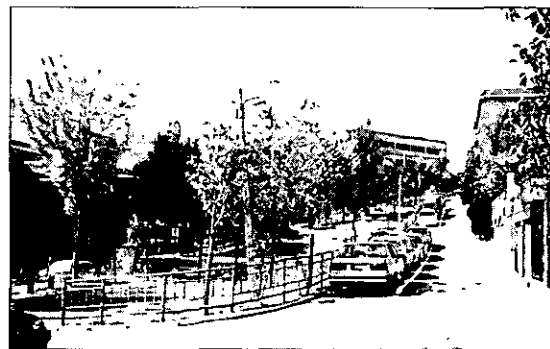


그림 2. 대상지 설계전 현황

II. 도입개념

1. 마을마당

전통적으로 마을마당은 마을의 중심부나 동네어귀의 공터에 형성된 마을공동 공간으로 마을의 정체성을 갖게 하는 상징성이 있으며 마을사람들이 쉴 수 있고, 대화를 나눌 수 있는 휴식, 만남의 공간이다.

현대 도시공간에서 마을마당의 의미는 소규모의 자투리땅을 이용하여 인근 주민의 쾌적한 휴식장소를 제공함과 동시에 사라져 가는 도시의 자연과 전통적, 문화적 향수를 공유할 수 있는 공간이다. 또한 다양한 문화 및 기후와 더불어 발전하여 그곳에 사는 사람들의 일상생활과 밀접하게 관련되면서 커뮤니티의 핵으로 역할을 하며 이웃 간에 멀어져 가는 도시의 삶에서 마을마당을 통하여 대화의 기회를 높이고 서로를 이해하는 커뮤니티 형성의 장이 된다(Hester, 1984). 따라서 마을마당은 물리적인 요소일 뿐만 아니라 주민들의 마음을 연결하고 사라져 가는 공동체 의식을 갖게 하는 정신적 요소로도 중요한 역할을 한다.

서구에서 대도시의 어려운 토지환경 속에서 환경개선을 위해 자투리땅을 활용하고자 하는 개념인 Porket Park과 유사한 개념으로 우리나라에서 1990년 찜치마당이라는 개념으로 시작하였으나, 주민생활과 밀접하게 기능을 하지 못한 단점이 있었다. 이를 보완하기 1996년 마을마당이라는 개념으로 자투리땅 활용계획이 시행되었다.

2. 주민참여설계

한편 주민참여 설계란 적·간접적으로 이해관계가 있는 주민들이 설계에 주체적으로 참여하는 일체의 행위를 말하는데, 모든 주민에게 계획이나 의사결정 과정에 참여의 기회를 넓힘으로써 주민들이 원하는 바가 설계에 반영되게 하는 설계방법이다. 기존의 공급자 중심의 공간설계에서 수용자 중심의 설계이며, 아래에서 위로의 설계방식이라고 할 수 있다.

그렇다고 해서 주민들이 직접 설계를 한다는 개념이 아니라 주민이 설계전문가와 더불어 설계과정에 참여하여 주민들의 의견을 충분히 수렴하고 의견을 조율해 나

가면서 수행하는 설계이다. 흔히 전문성이 없는 주민들이 무슨 설계를 하는가하는 이의를 제기하기도 한다. 그러나 주민참여설계는 주민들의 전문성을 요구하기보다는 전문가와 더불어 설계의 대안을 선택해 가는 과정이라고 할 수 있다. 예를 들어 자신의 집을 지을 때, 모든 결정을 완전히 고용된 건축가에 맡기기보다는 대개는 이용자의 취향, 집의 형태, 재료선택, 내부장식 등 일일이 건축가와 상의하면서 결정해 나간다. 이러한 형태가 주민참여형 설계라고 할 수 있다. 주민참여설계는 이용주체가 되는 주민들이 설계가와 더불어 설계내용을 하나하나씩 조율해나가면서 설계해 나가게 된다.

주민참여 설계는 크게 3가지 유형으로 나눌 수 있다.

첫째, 전문가의 관점에서 만들어진 안을 공청회, 설계 설명회 등을 통해 의견을 수렴하는 소극적 유형,

둘째, 이용자가 더욱 능동적으로 역할을 하며, 전문가에게 이용자의 관점으로 반영하도록 하는 유형,

셋째, 이용자와 전문가가 함께 작업을 하며 해결책을 찾는 적극적인 유형이 있다.

본 양지공원에서 위의 세 번째 가장 적극적인 참여 유형을 채택 시행하였다.

성공적인 주민참여 설계를 위해서 가장 중요한 것은 특히 우리나라 사람처럼 의사표현에 있어서 소극적인 주민들의 의견을 밖으로 끌어내게 하는 방법, 주민간에 의견을 교환하기 위한 언어의 공유화 과정, 서로 다른 의견을 조율하기 위한 기법 등이다. 이를 위한 기법으로는 워크숍(workshop)(Sanoff, 1978), 인터뷰, 설문분석, 희망표현, 사진촬영, 시뮬레이션, 모형, 게임(Sanoff, 1991), 지도 그리기, 카드게임, 대상지 걷기, 예산 분배게임, 이용 후 평가 등이 있다.

III. 설계과정 및 내용

주민참여 설계는 일정한 틀이 있는 것이 아니고 주어진 여건에 따라 적당한 기법들을 도입 시행하게 된다. 양지공원의 주민참여설계는 8차에 걸친 주민 및 학생의 워크숍으로 진행되었다. 주민 참여기법으로는 인터뷰, 카드게임, 대상지 걷기, 설문분석 등이 시행되었다. 장소는 사당 3동 동사무소에서 진행되었고, 참여인원은 주민 12명(남 7명, 여 5명)과 사당중학교 학생 42명, 구청 및 동사무소의 담당직원 각각 2명, 전문가 그룹으

로는 필자와 더불어 서울대학교 조경학과 환경설계 및 이론연구실 연구원 4명과 조경설계회사 그룹·한의 직원 1명이었다. 워크숍의 진행은 필자가 맡았으며, 주민 참여 설계과정은 그림 3과 같다.

1. 참여주민 모집

동사무소를 통해 주민대표를 모집하였으며, 주민대표를 통해 설문지를 통하여 마을마당에 대한 개략적 의견 및 주민참여 설계에 가급적 지속적으로 워크숍에 참여할 수 있는 참여 희망자를 모집하였다. 결과 전부 12명(남 7명, 여 5명)이 설계 워크숍에 참가를 희망하였다.

2. 주민 및 프로그램의 이해

제1차 워크숍에서는 참여주민의 소개, 주민참여설계의 개념 소개 및 해외사례 소개, 대상지에 대한 주민들의 의견 교환, 주민들의 희망사항 정리, 기초설문조사가 있었으며, 이 기초설문조사를 바탕으로 2차 설문지가 작성되었다.

워크숍의 결과 놀이 및 운동시설 부족, 쉼터, 그늘부족, 야간이용의 활성화, 범죄예방 문제 등이 제기되었으며, 기초설문조사를 바탕으로 2차 설문지가 작성되었다.

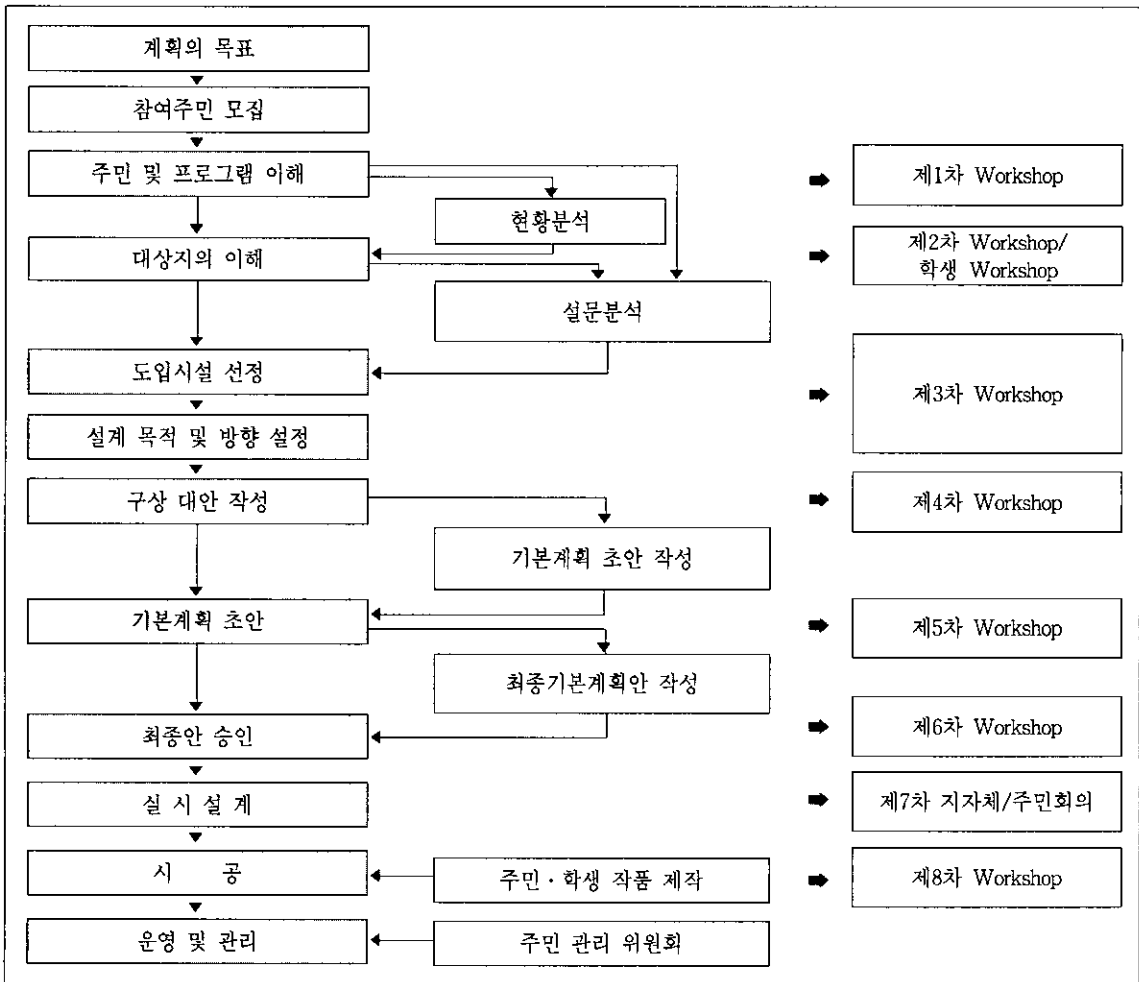


그림 3. 주민참여 설계과정

3. 현황분석 및 대상지의 이해

전문가에 의해 대상지에 대한 자연환경, 경관, 인문 환경이 분석되었으며, 이를 토대로 주민들과 더불어 대상지 현장방문을 하여 분석내용을 확인 및 보완하였다.

현장답사결과 주민과 더불어 기존 수목 중 보존 대상 수목을 선정하였으며, 주변의 양호한 조망이 가능한 지역에 정자의 위치를 선정하였다. 기타 통과교통 완화대책, 옹벽처리 등 설계시 고려할 문제가 제기되었다.

4. 설문분석

워크숍에 참여하지 않은 사람들의 의견을 충분히 수렴하기 위해 제1차 워크숍 및 현황분석을 통해 보완된 설문지를 전체 주민을 대상으로 받아 전체의 의견을 수렴하였으며, 대상지 주변에 위치한 사당중학교 선생님 및 학생들을 대상으로도 설문을 조사하였다. 설문결과 주민들은 전통적 분위기의 마을마당을 선호하였으며, 학생들은 현대 도시적 이미지를 선호하였다. 시설로는 잔디공간, 정자, 어린이 놀이시설, 벤치 등을 요구하였다.

5. 도입시설 선정 및 설계방향 설정

대상지 분석내용 및 설문결과를 발표하고 설문분석에 따른 도입시설에 대해 토론을 거쳐 최종 도입시설을 선정하였다. 그리고 설문분석 내용을 토대로 대상지의 설계목적 및 방향을 설정하였다.

워크숍 결과 도입된 시설은 입구 상징공간, 어린이 놀이공간, 주 진입광장, 다목적 운동공간, 부 진입공간, 잔디 및 건강마당, 바위산 상징공간, 청소년공간, 정자

공간, 우물상징공간 등이다.

설문분석 내용을 토대로 대상지의 설계목적 및 방향을 설정하였다. 설계방향은 남녀노소, 학생 등 모든 세대를 위한 공간조성, 범죄방지형 설계, 친환경적 설계, 장소성 강화, 기존 지형의 최대한 활용, 급격한 단차의 극복, 주민이 함께 가꾸어 가는 마을마당, 주택 속에 전통적인 정취가 깃든 마을마당 조성 등이 설정되었다.

6. 설계구상 대안 작성

참여주민을 2개의 그룹으로 나눈 뒤 카드게임을 통해 각각 공간 및 시설배치에 대한 토론을 거쳐 2개의 대안이 제시되고 (그림 4 참조), 각각의 대안에 대한 설명회를 가졌다. 제시된 대안은 그림 5, 6과 같다.

7. 기본계획 초안 작성

위 주민들의 대안 1, 2를 바탕으로 전문가에 의해 기



그림 4. 카드게임을 통한 구상대안작성

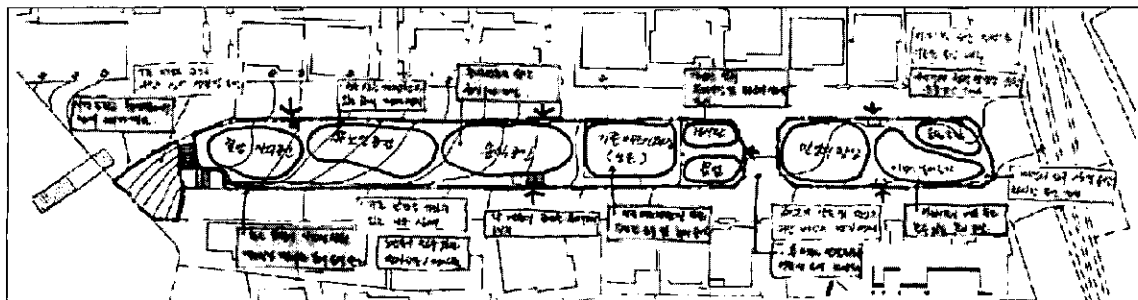


그림 5. 주민들이 작성한 설계구상 대안 1

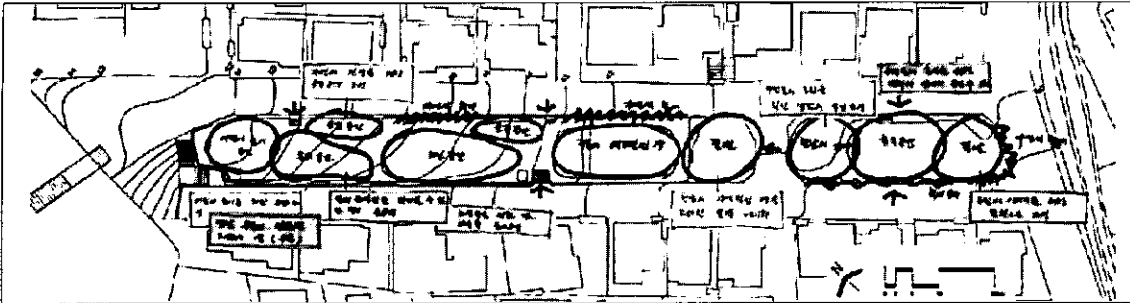


그림 6. 주민들이 작성한 설계구상 대안 2

본계획 초안이 작성되었다. 기본계획안의 내용은 다음과 같다.

1) 공간배치 개념

- (1) 전망이 가장 좋은 지점에 노인층을 위한 정자공간을 배치.
- (2) 청소년 공간은 고립되지 않고 주변에서 쉽게 눈에 띄도록 설계하여 청소년 범죄를 예방.
- (3) 어린이 놀이공간은 가장 안전한 평지에 위치키며, 놀이시설에 의해 대상지가 분할되지 않도록 배치.
- (4) 기존 배드민턴 장을 보전하면서 이 공간을 주민회의 등 다목적 공간으로 조성.
- (5) 각 계층별 공간을 나누면서 동시에 잘 어울어 질 수 있도록 배치(노인층 공간 - 청소년층 공간 - 중장년층 공간 - 어린이 놀이공간 - 유아 놀이공간 - 휴식공간).
- (6) 주진입이 이루어지면서 양분된 대상지를 연결할 수 있는 진입광장 조성.
- (7) 공원의 얼굴을 의미하는 입구부에 상징공간배치.

2) 공간별 개념

- (1) 입구 상징공간 : 오리모양의 전통 솟대를 무리로 세워 전통적 마을 입구의 이미지 부각과 마을의 평화와 부귀를 기원하는 기복 상징성 부여.
- (2) 어린이 놀이공간 : 어린이와 유아 놀이공간을 구분하고, 놀이공간 주변으로 아이들을 보호하면서 쉴 수 있는 공간 조성.
- (3) 주 진입광장 : 양분된 대상지에 연속성을 부여하며, 느티나무의 정형적인 식재를 통해 주 진입구의 상징성 부여.

(4) 다목적 운동공간 : 배드민턴 장 주변으로 스탠드를 배치하여 경기관람, 공연, 주민회의 등 다목적으로 사용하며, 스탠드 바닥에는 주민들의 참여작품인 손, 발바닥을 찍은 도자기 판을 붙여 주민들이 공원에 애착심을 갖도록 설계.

(5) 부 진입공간 : 나무 아래에 쉴 수 있는 원형 벤치를 배치하고, 중심에 장기관 포장을 깔아 주민들의 놀이공간으로 활용할 수 있게 함.

(6) 잔디공간 및 건강마당 : 양지마을을 상징하는 양지바른 잔디공간을 배치하고 돌을 배치하여 적극적인 운동보다는 앉아 쉴 수 있는 정적공간 조성 및 발바닥 지압을 할 수 있는 건강마당 조성.

(7) 바위산 상징공간 : 대상지 주변의 산을 상징하는 바위를 두고 주변에 흰 자갈을 깔아 우물상징공간에서 근원한 흐르는 물의 종착지가 되는 바다 상징.

(8) 청소년 공간 : 학생들이 쉬며 대화할 수 있는 원형공간으로 사당중 학생들의 참여작품을 배치하여 소속감, 애착심 고취.

(9) 정자공간 : 주변 산지로의 조망이 가능하며 대상지 전 지역을 지켜볼 수 있는 곳에 정자를 배치하고, 정자 주변 경사를 활용 전통적 화계조성.

(10) 우물상징공간 : 과거 우물이 있었던 터에 우물모양의 조형물을 배치하고 주위에 물이 흘러가는 형상을 상징화하여 지역의 장소성 강화.

3) 식재개념

사계절 계절감을 느낄 수 있도록 하며, 상중하층 식재를 통해 다양하고 자연스러운 식재, 유실수 및 상징성 있는 수종을 식재하였다.

4) 포장 및 조명개념

포장은 긴 선형의 부지형태상 결절점과 통로로 나누어 공간의 구심성 및 원심성을 표현하고, 길의 연속성 및 방향성을 고려하였다.

조명은 공원의 쾌적성과 안전을 고려하였으며, 효율적 에너지 사용을 위한 시간에 따른 조명제한(시간대별, 계절별), 청소년 우범화 예방을 위한 충분한 조도, 인근 주택에 발생할 수 있는 침해광을 고려하였다.

8. 기본계획안 검토 및 수정

전문가에 의해 만들어진 기본계획 초안에 대한 발표 및 현장답사를 통해 현장에서 기본계획안의 타당성을 확인(그림 7 참조)하였으며, 주민 토론을 거쳐 내용이 수정 보완되었다.

9. 최종안 작성

기본계획안에 대한 주민의 의견을 반영하여 전문가에 의해 최종안이 작성되었다(그림 8 참조).

10. 최종안 승인

최종안과 그에 따른 세부사항(시설물, 수목, 포장재료 등)에 대한 토론을 거쳐 최종안이 승인되었으며, 수종, 시설물, 포장재료 등 세부 사항이 확정되었다.

11. 지지체/주민회의

주민 및 동작구청의 관련 부서장이 참석한 가운데 지



그림 7. 기본계획안 현장확인

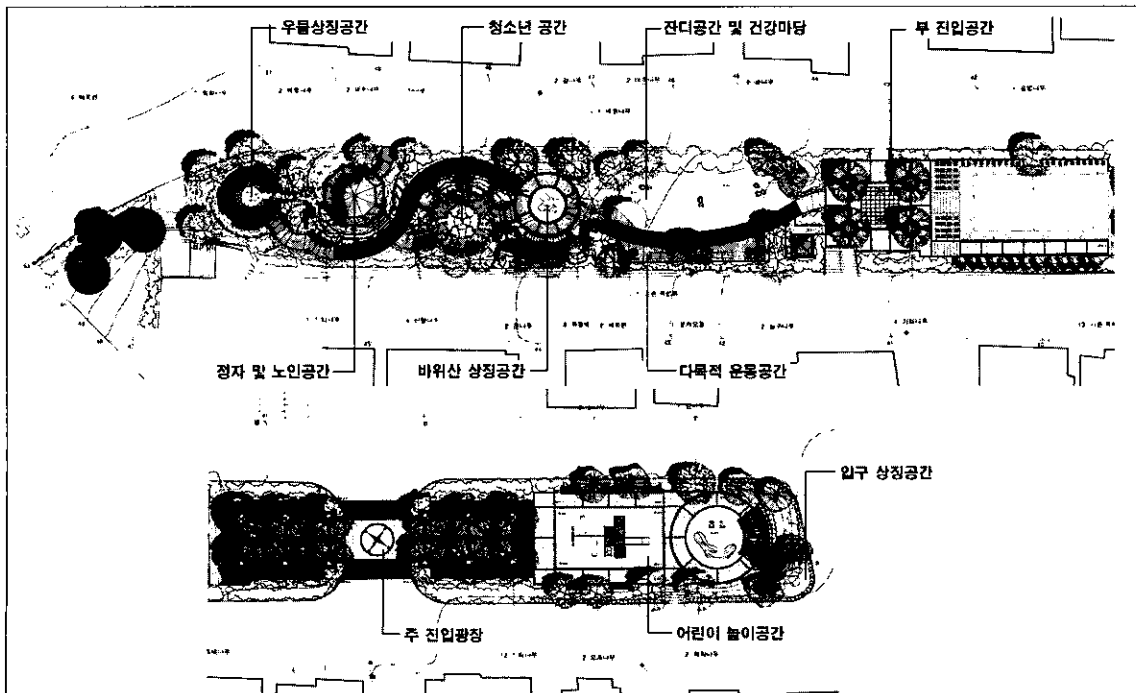


그림 8. 기본계획 최종안

금까지 실시된 워크숍과 기본계획에 대한 경과보고 후 토론이 있었으며, 지자체에서 예산을 포함한 최종안이 검토 승인되었다.

12. 주민참여 시설물제작

시공과정에서 주민들의 참여는 계속되었다. 불량한 나무를 바꾸어 달라고 시공사에게 요청하고 설계 시 미처 생각하지 못했던 불편한 요소들에 대해 설계변경을 요구하였다. 주민들의 참여를 높이기 위해 설계과정에서 기획된 주민들의 손바닥을 찍기 이벤트를 열고, 이 찍혀진 손바닥을 도자기판으로 제작하여 배드민턴장 스탠드 바닥 및 벽면에 부착하였다 (그림 9 참조). 손바닥 찍기 행사에는 일정량의 기금을 기부하도록 하여 공원관리를 위한 초기 비용으로 사용하도록 했다. 이 손바닥 도자기 판들은 수년이 지난 후 참여 가족들의 추억의 장소가 될 것이다.



그림 9. 주민참여 손바닥 찍기

학생작품은 미술수업시간을 통하여 동작구의 자연 및 문화 이미지에 대한 내용을 초벌구이 도자기 판에 그려 구운 후 학생공간 중앙부분 및 벤치에 부착하여 학생들의 공간임을 공고히 하고 학생들이 애착심을 갖도록 하였다 (그림 11 참조).

IV. 결론

이상으로 사당동 양지공원을 사례로 하여 주민참여 설계과정을 살펴보았다. 주민참여 설계의 의의는 설계과정에서 더 많은 주민들이 만족할 만한 설계안을 도출하고, 참여설계를 통하여 주민들간의 대화 및 공동체 의식을 형성하고, 주민들의 장소에 대한 '애착심' 및 '주민의식'을 형성할 수 있다는 점이다. 설계과정에서 주민들간의 의견이 조율되기 때문에 시행과정에서 그만큼 민원이 줄어들게 된다. 또한 다 만들어진 후에는 주민들에 의한 유지관리로 관리의 효율화 및 관리비의 절



그림 10. 부 진입공간 및 놀이공간



그림 11. 청소년공간 및 정자



그림 12. 어린이놀이터와 커뮤니티광장

감을 가져올 수 있으며, 주민들의 관심의 증대로 공간의 활용성 증대와 범죄 및 기물파손을 예방할 수 있는 장점이 있다.

양지공원의 경우 주민참여 설계과정과 더불어 공원관리위원회 조직되어 시공 후 공원을 주민 스스로 관리하게 되었다. 그러나 구청에서는 IMF 실업대책으로 발생한 공공근로 인력을 투입하여 공원정소를 하도록 하였다. 그 후 할 일이 없어진 공원관리위원회는 거의 모이지 않게 되었다. 공공의 지원이 반드시 긍정적인 것만은 아니다. 겨우 형성된 주민 스스로의 의지를 꺾는 결과가 되었다.

양지공원은 원래 주차장을 만들려고 구청에서 계획하였던 곳이었었는데 주민들이 힘을 합하여 공원으로 바꾸었다. 이곳에는 설계에서 시공까지 주민들의 관심이 쏟아져 있다. 따라서 양지공원은 서울시 어느 다른 마을마당보다도 더욱 주민들이 많이 이용하는 공원이며 주민들의 마음속에 남아 있는 곳이다.

오늘도 설계에 참여하였던 할아버지는 빗자루를 들고 바닥을 쓸며, 불량 청소년들을 쫓아 내고 계시며, 어린이 놀이터(그림 12 참조)를 자기 집 앞에 두지 않겠다고 서로 싸우던 주민들을 서로 대화를 통해 해결한 것을 주민 대표 아저씨는 뿌듯하게 생각한다.

21세기의 우리 주변 공간들은 그 속에서 살고 있는

주민들에 의해 만들어지고 관리되어야 한다. 세계적으로 여러 나라에서 이미 여러 해 전부터 주민참여 설계 방식으로 주변 환경을 설계하고 있으며, 이러한 방식이 당연한 것으로 받아들여지고 있다. 과거에는 우리 마을의 공유공간들은 주민들에 의해 가꾸어지고 관리되어왔다. 아무도 관청에서 우리의 골목을 청소해달라고 기대하지 않았다. 이러한 우리의 좋은 옛 정신을 되찾기 위해서라도 때늦은 감이 있지만 주민참여에 의해 우리의 환경을 가꾸어 가야 할 것이다. 이러한 시도가 더욱 우리의 외부 환경을 살기 좋고 지속 가능하게 할 것이다.

주 1. 편집자 주: 이 설계작품은 1999년 서울특별시 조경상에서 은상을 수상한 작품임.

주 2. 참가인원은 워크숍 진행에 따라 증감이 있었다.

주 3. 주민과 학생의 워크숍은 분리해서 실시하였다.

인용문헌

1. Hester, Randolph, Jr(1984) Planning Neighborhood Space with People [Second Edition]. New York: VNR.
2. Sanoff, Henry(1978) Designing with Community Participation. New York: McGraw-Hill.
3. Sanoff, Henry(1991) Design Games, 이경훈 역, 디자인게임. 서울: 테림문화사.

원고접수: 2001년 6월 5일

최종원고 접수: 2001년 7월 6일

심사: 한국조경학회지 조경작품 평가기준 제 4조에 의거 심사가 면제된 작품임