

## \*\*커뮤니티 참여디자인의 접근방법에 관한 연구

- 노인회관의 사례연구를 중심으로 -

### A Study on the Method of Approach for Participatory Design in Community

- Focused on the Case Study in a Senior Hall -

박우장\* / Park, Woo-Jang

#### Abstract

This study theoretically investigated the conceptional and technical aspect of participatory design as an approaching scheme for participatory design in community. This study operated a case study in an senior hall which is expected to be the important institution for future aging society. This study discussed the tool's potentialities after investigating technique's developments and usefulness. The main result of study is as follows 1) Conceptual approachment for participatory design in community starts with the attitude of designers establishing moral, philosophical and social sense of value as the mediator in city and region. And proceed the design in the method of mediating the opinion with the members of the community and the government. 2) The technical approachment should be more concentrated with the method of making the members interested and treat the rationalized process and proceedings more important. And develop this as a tool which is easily understandable, more convenient when working, and has a adaptability in application. 3) The given technique in case study is produced with the data of demanded rooms, preferred image, priority, and room-layout game, and verified it's usefulness by analyzing and discussing of process and technique, and this technique can be useful after specific complement work as a result.

키워드 : 커뮤니티, 참여디자인, 기법, 노인회관

## 1. 서론

### 1.1. 연구배경 및 목적

최근 건축물이 복잡화, 대규모화되고 또한 사용자들의 요구가 다양화, 개성화되어 이를 해결하기 위한 건축프로그래밍, 디자인방법론 분야에 대한 관심이 고조되고 있다. 이는 설계과정에 고려해야할 정보의 관리와 시설물을 사용하는 사용자의 만족이나 선호에 대한 면밀한 연구 없이는 최선의 해답을 찾기 어렵다는 공통된 인식의 결과로 여겨진다.

이러한 현실에 대해 일찍이 마커스(Markus, 1972)는 디자인어들이 처해 있는 사회 속에서 디자인어의 역할에 대해 디자인 프로세스에 사용자를 관여시키기 위해 노력해야한다는 점을 상기시키고 있으며, 크리스토프 알렉산더(Alexander, C., 1975) 역시 건축가나 계획가가 아무리 면밀한 디자인과 계획을 한다하여도 전문가들의 힘만으로는 다양성이나 질서 있는 환경을 만들어

낼 수 없고, 모든 구성원들이 자기가 잘 알고 있는 환경부분을 만들어 가는 커뮤니티 활동에 의해서만 이런 목적이 달성될 수 있다고 주장한 바 있다. 이러한 사고가 체계화되어 디자인분야에 '참여<sup>1)</sup>디자인 방법'이 디자인 방법론의 한 분야로 자리 잡고 있다.

우리나라에서도 80년대 이후 주민참여에 대한 연구가 도시계획안, 마을계획안을 중심으로 대한주택공사, 건설기술연구원 등에서 다분히 정책적 측면의 제도나 해외 사례의 소개 등으로 간헐적으로 이루어져 왔다. 90년대의 지방자치의 실시 이후에도 커뮤니티 수준의 참여디자인에 대한 기존의 연구가 기획단계에 한정되고, 도시계획차원에서 제도나 정책적인 면을 위주로 다루어져 지속적인 공동체의식 고양, 만족도 고취 등의 성과에는 미흡한 실정이다. 그러나 구미, 일본 등에서는 기획, 설계, 시공과정에 이미 주민 및 시민참여 방식으로 건축이 시행

1) 참여(Participation)라는 용어는 국내에서는 참가 혹은 참여로 구분 없이 사용되나 건물단계에서는 개인적인 성격이 강한 참가라는 용어를 쓰고, 공동체(커뮤니티)나 시민의 단계에서는 대중 및 여론의 성격이 강한 참 여라는 용어로 구분하여 사용하고자 한다.

\* 정회원, 충청대학 실내건축과 부교수, 공학박사

\*\* 이 연구는 2002년도 충청대학 교내연구비 지원에 의해 이루어졌음.

되는 예를 종종 볼 수 있으며, 미국의 경우 주거지 보존이나 개발계획, 독일의 생태건축, 일본의 환경공생건축 등으로 주민 참여에 대한 연구의 성과가 실질적으로 나타나고 있다. 많은 연구사례들에서 거주자들에 의해 제안되는 독창성이 외부의 전문가보다 자신들의 환경에 대해 더 현실성 있게 의식하고 있기 때문에 더 큰 성공의 기회를 가지고 있다고 제안하고 있다<sup>2)</sup>.

참여디자인에 대한 체계적인 연구는 해치(Hatch, R., 1984)의 연구를 비롯하여 함디와 게테르터(Hamdi, N. & Goethert, 1997), 헤스터(Hester, R., 1990), 사노프(Sanoff, H., 2000), 와츠(Wates, N., 2000) 등이 이론적인 면뿐만 아니라 실용적인 면에서 최근까지 활발하게 접근하고 있다. 이들 연구의 영역별 특징은 1)도시 및 농촌마을의 보존 및 활성화분야, 2)주거지(예술인의 주거, 노인주거지 등)개발 분야, 3)교육 및 문화시설물(예술센터, 문화센터, 장애인교육센터, 시민복지센터 등)부분이 대부분을 차지하고 있다. 이는 시민 및 지역 등 집단적인 시설물 사용자들의 공동의견이 극히 존중되어야 하고, 사람들 상호간의 관계가 중요시되는 곳으로 공동체의 집단적인 행태, 가치관, 의견의 반영이 디자인과정에 가장 중요시 되는 분야이기 때문으로 파악된다.

참여디자인은 기획단계 뿐만 아니라 설계, 시공, 사용관리 단계까지 사용자의 관여가 다양하게 접근되어야 참여의 효과가 크게 나타나며, 주거지, 커뮤니티 시설물 등 집단시설물을 대상으로 하고, 공동체 개개인의 요구와 관심이 집중되는 생태환경, 저소득층, 사회문화적인 문제 등과 연관되어 나타나고 있음을 알 수 있다. 이러한 커뮤니티 참여디자인의 경향에 비추어볼 때 우리에게도 사회적으로 고령화 문제<sup>3)</sup>가 대두되고 있으나 커뮤니티 구성원에 대한 의사반영이 체계적으로 이루어져 설계되는 사례는 거의 없는 것이 현실이다.

따라서 본 연구에서는 노인의 공동체 시설인 노인회관을 대상으로 참여효과가 극대화되는 설계단계에 치중하여 이론적인 접근과 사례연구를 통한 실증적 접근으로 향후 커뮤니티 참여디자인의 구체적인 접근 방법을 마련하고자 한다.

## 12. 연구내용 및 방법

연구내용 및 방법은 다음과 같다.

① 커뮤니티 참여디자인 접근의 개념적, 기술적인 측면에 대해 이론적으로 고찰한다.

② 공동체 시설인 노인회관을 대상으로 사례연구를 시행한다. 사례연구에서는 현장조사, 설문조사, 관찰조사, 형용사 대조

법, 우선순위, 디자인게임, 워크숍 기법을 이용하였다.

③ 사례연구에서 적용된 기법을 분석 및 토의하여 검증하고, 향후 도구의 활용 가능성에 대해 논한다.

## 2. 커뮤니티 참여디자인의 이론적 접근

참여에 대한 연구는 1969년 안스타인(Arnstein)이 8단계의 시민 참여수준을 단순히 이론적으로 밝힌 이래 오늘날 매우 현실적인 접근으로 발전해 오고 있다. 한 예로 미연방의 1960년대 커뮤니티 건설이나 도시모델 프로그램만 해도 거주자들의 참여는 단순히 의사결정의 관여를 강조하는 수준이며, 핵심적인 결정권이나 예산조정, 위협에 대한 감수는 외부전문가들이 떠맡는 경우가 대부분이었다. 그러나 오늘날 커뮤니티 건설은 이와 반대로 커뮤니티<sup>4)</sup> 구성원들이 계획 및 실행에서 매우 중심적인 역할을 수행하도록 요구되고 있다.<sup>5)</sup> 이러한 결과는 커뮤니티 구성원들이 그들의 유대강화나 건강한 커뮤니티의 구성에 대해서는 외부전문가보다 그들 자신의 환경에 대해 현실적으로 더 잘 알고 있다는 의미와 동시에, 공동체의 참여효과가 비참여로 이루어진 경우보다 크다는 사실에서 비롯된다.

이러한 거주자의 참여의 중요성에도 불구하고 현실적으로 도시 및 커뮤니티 범위에서의 디자인 및 실행에 있어 구성원의 의견수렴이 잘 이루어지지 않는데 이는 구성원의 상호간의 이익문제, 가치관의 조정 등이 결코 용이하지 않기 때문이다. 특히 공동체 참여디자인의 경우 건축가나 디자이너 역시 조정자로서의 가치관 정립이 없다면 디자인의 의사결정 단계에서 혼란을 겪게 된다.

이 장에서는 이러한 혼란을 개념적으로 정리하고, 커뮤니티 참여디자인에서 활용 가능한 기법과 도구의 특성에 대해 파악하고자 한다.

### 2.1. 개념적 측면

커뮤니티 참여디자인에서 논의되어야 할 개념적인 측면은 여러 가지가 있겠지만 여기서는 3가지 측면에서 논의하고자 한다. 하나는 참여의 기본원리에 대한 측면, 개인과 공동체의 이익과 권리가 상충되는 측면, 그리고 참여자의 여론 반영과 전문가의 관여 측면이다.

#### (1) 참여의 원리

4)커뮤니티(Community)의 어원은 인도-유럽어의 Kommerein으로 '교환'을 뜻하는 Mei와 '함께'라는 뜻의 Kom을 합친 의미이다. MIT교수인 피터 생게(1990)에 의하면 '함께 나누다'는 어원의 뜻은 '고통과 이득을 모든 구성원이 함께 나누어야 한다.'고 보는 오늘날의 공동체 의미와 유사하다고 말한다. 본 연구에서도 '함께 나누다'의 공동체 의미로 사회적으로 마을이나 도시 지역(대단위) 회관, 센터 (소단위) 등으로 불릴 수 있는 사회적, 지역적인 조직체 단위를 지칭하는 말로 사용하였음.

5)Sanoff, H., 앞의 책, p.6.

2)Sanoff, H., Community Participation Method in Design and Planning, Wiley, 2000, pp.8-10.

3)우리나라 통계청의 장래인구 추이를 보면 2000년에 이미 총인구 구성비의 7.2%를 차지하는 '고령화 사회'(Aging society)에 진입하였고, 2019년에는 14%를 넘어 '고령사회'(Aged society)가 될 것으로 전망하고 있다(통계청, 장래인구추계, 2001)

커뮤니티에서의 참여는 근린생활시설물과 주거와 같은 개인적인 참가와는 다른 차원의 것으로 구성원 개개인의 사회 경제적, 정치적 이익과 권리, 도덕적 가치관 등에 따라 의견과 선호가 다르기 때문에 참여행태가 단순하지 않으며, 경우에 따라 첨예한 이해관계가 생긴다. 이러한 가치관의 차이 및 이해관계의 조정이 참여디자인의 주요관건이다. 새로운 커뮤니티 디자인의 대안이 된 참여디자인에 대해 사노프(Sanoff, H., 2000)는 5가지의 참여 원리를 제시하고 있다<sup>6)</sup>. ① 디자인 문제에 최상의 해결책은 없다. 이는 디자인 문제에 대한 종국의 해결책은 종종 의사결정권자들의 가치에 의존된다는 논리다. ② 전문가의 결정이 항상 비전문가의 결정보다 반드시 더 좋지 않다. 이는 미래 디자이너의 역할 중에는 대안의 결정이 아니라 결정을 도와주는 조연자로서의 역할도 있다고 거론한 마커스(Markus, 1972)의 견해와 일치하는 것으로 유념할 필요가 있다. ③ 참여는 디자인이나 계획하는 일을 명료하게 만들 수 있다. 참여에서 거론된 대안들은 장차 사용하려는 사람의 요구를 우선적으로 수용하기 때문에 현실적이며, 효과적인 수 있다. ④ 모든 개인이나 이익 집단은 공개회의에 함께 해야 한다. 이러한 방법으로 사람들은 그들의 견해를 쉽게 표현할 수 있으며, 긴요한 타협을 만들 수 있으며, 모든 관심사를 수용할 수 있는 결정에 도달 할 수 있다. ⑤ 프로세스는 지속적이고, 계속적으로 변한다. 건물이나 생산물은 과정의 끝이 아니다. 그것은 관리되어야 하고, 재평가되고, 그리고 변화하는 욕구에 적응되어야 한다. 건물이나 생산물에 가장 직접적으로 관계한 사용자들이 이러한 일을 떠맡을 수 있는 적임자이다.

참여디자인의 근본적인 원리들은 인간은 태어날 때부터 모두가 디자이너이기 때문에 그들의 의견을 모을 필요가 있다는 지극히 원론적인 원칙, 어떤 문제라도 책임을 갖고 공개적인 논의로 공통의 노력을 기울인다면 해결책은 반드시 있다는 낙관적인 견해, 디자인의 최상의 해결책은 하나가 아닌 시대에 따라 변화하는 것이라고 하는 디자인에 대한 철학적인 의미를 원리로 밝히고 있다. 언급된 원리는 가치관에 따라 견해를 달리할 수 있지만 참여디자인을 행하는 디자이너들에게는 시사하는 바가 크다.

## (2) 커뮤니티에서의 이익과 권리

아파트 및 노후주거 재개발이나 재건축사업, 택지개발 등 주거 공동체의 개발의 현장에서 종종 나타나는 시위와 저항은 토지 및 건물 소유자들이 정부 및 단체 등의 개발논리로 자신의 이익과 권리가 위협받고 있다거나 삶에 피해를 입었다는 것을 강하게 느낄 때 나타난다. 이러한 현상은 여러 가지의 이유가 있겠으나 우리 사회에서 개인과 공동체의 이익과 권리의 개념을 혼동하는 데서 종종 일어나기도 한다.

바칼로레아(Baccalaureat)에서는 이러한 문제에 대해 다음과 같이 언급하고 있다<sup>7)</sup>. 이익과 권리에 대해 “이익은 근본적으로 개인의 문제로서 이기주의와 통할 수 있는데 반해, 권리는 공동체 속에서 존중해야 할 균형의 문제이다. 그러므로 이익과 권리가 부분적으로 합치될 수도 있지만 결코 전적으로 합치될 수는 없다.” 즉 이익과 권리의 문제를 개인과 공동체의 차원에서 쉽게 설명하고 있다. 또한 “이익은 한 개인의 문제일 뿐이지만 권리는 상호성을 함축하고 있다. 그러므로 사법제도가 나의 이익을 지켜주는 것은 나 개인을 위한 것이 아니라 한 공동체 내에서 모든 구성원이 권리를 지니고 있고 내가 그 공동체의 일원이기 때문이다.” 즉 개인이 자신의 이익만을 위해 공동체의 이익이나 평등을 위배하여서는 더 이상 사법적인 권리를 누릴 수 없음을 주지시키고 있다.

커뮤니티의 개발이나 재건축 등 대부분의 경우 항상 개인의 이익과 공동체의 이익이 상충되어 나타난다. 이 경우 일반적으로 공동체의 이익이 개인의 이익에 우선되어 참여 디자인이 진행되는 것이 바람직한 것으로 보인다. 그러나 정부 단체의 무리한 개발논리에 우선하여 서민의 삶이 짓밟히는 경우 등 이러한 구별은 항상 분명히 나타나는 것이 아니기 때문에 지속적으로 개인 및 공동체의 설득과 이해를 구해야 할 사안이다.

## (3) 여론과 전문가의 관여

참여디자인 역시 참여자의 의견을 존중하여 의견을 종합하여 디자인에 반영한다는 의미에서 보면 여론을 중시하는 디자인 방법론이다. 그러나 이해 당사자인 참여자가 여론몰이를 하는 경우, 혹은 정부의 집행을 어렵게 하는 님비(NIMBY: Not In My Back Yard)나 핼피(PIMFY: Please In My Front Yard) 현상 등 어떤 의미에서 보면 여론이란 정확하지 않는 결론을 내릴 수도 있다. 더구나 복잡한 현대사회에서 벌어지는 이해관계를 일반 참여자가 명료하게 그 과정을 파악하여 자신의 의견을 소신 있게 피력한다는 것은 쉽지 않는 일이다. 이러한 경우 참여 디자인 역시 사회적, 기술적, 경제 등 여러 방면의 전문가를 필요로 한다.

일견 현대의 기술이 점점 일반 시민이 이해하기 힘든 수준이어서 무작정 참여자들의 의견을 수용하는 데는 한계가 있는 것처럼 보인다. 그러나 전문가가 이를 구실 삼아 비도덕적인 행동으로 디자인의 구체적인 과정이나 실행에 관한 다양한 정보를 제한한다거나, 여론에 무관심으로 일관한다면 디자이너는 영원히 지배계급의 이익을 대변하는 하수인으로 전락하고 말 것이다. 디자이너는 항상 여론의 형성과정이 건전할 수 있게 유의하고, 공동체의 이익을 존중하는 차원에서의 도덕적 관여가 중요하다.

과거에는 건축가나 디자이너가 커뮤니티 단계의 설계라 하

6)Sanoff, H., 앞의 책, p.13.

7)최병권·이정옥 엮음, 세계의 교양을 읽는다, 바칼로레아의 예리한 질문과 놀라운 답변들, 휴머니스트, 2003, p.206.

더라도 정치적, 사회적으로 치중된 의견에 의한 디자인 목적이나 개념에 의해 종종 건물을 설계하여 왔다. 오늘날 이러한 태도가 도시 곳곳에 환경과 문화의 측면에서 여러 가지 문제를 야기하게 되었고, 이에 대해 건축가와 디자이너들의 자각과 자성의 목소리가 높아지고 있으며, 참여디자인이 주요 대안으로 공동체 디자인 센터, 시민참여를 위한 공청회 등으로 세계 곳곳에서 연구되고 있는 실정이다. 한편 내부적으로는 디자이너들의 역할을 어떻게 설정하는가?가 주요이슈가 되기도 한다. 이러한 문제에 대해 마커스(Markus, 1972)는 일찍이 사회 속에서 디자이너의 역할에 대해 세 가지 폭넓은 견해를 제시하고 있다.<sup>8)</sup> 첫 번째 유형으로 전문가, 협회의 중심의 보수적 역할 지속, 두 번째로 보수적인 접근 방법에 정반대하는 사람으로 사회 속에서 적극적으로 변화를 찾으며, 전문가주의의 종말을 뜻하며, 디자이너가 사용자 그룹과 직접적으로 연합하는 역할로 이런 유형은 일부 저개발 국가에서의 생활주거 개선, 농촌 지역 주거지 개발, 철거민지역 개발 등 한정된 지역 등에 적합하며, 복잡화 고도화되고 있는 현대 도시사회에서와 같은 전문가의 연구와 엄밀한 작업이 요구되는 지역이나 건물의 설계에서는 접근이 제한될 수 있다. 세 번째 유형의 역할은 이 양극단의 중간에 위치하는 것으로 디자이너는 직업적 자격을 가진 전문가로 남아 있으나 그의 디자인을 사용하는 사람들을 디자인 프로세스에 참여시키기 위해 노력한다. 이러한 좀 더 참여기회를 주는 디자인 접근 방법은 공개설문조사로부터 시작해서 게임하는 것과 모의실험의 방법을 거쳐서 최근 컴퓨터를 이용한 디자인에 이르기까지 전체 영역의 비교적 새로운 기법들을 포함할 것으로 피력하였다. 참여디자인은 두 번째와 세 번째의 조정자로서의 디자이너 역할로의 접근에 치중되어 있는 것으로 판단된다.

의사결정에 대해서 Nick Wates(2000)는 프로젝트의 단계와 커뮤니티 관여 수준에 따라 커뮤니티 스스로 조정하는 자아계획(Self Help), 의사결정과 작업을 공동으로 하는 파트너쉽(Partnership), 당국이 커뮤니티에게 견해를 묻는 협의(Consultation), 당국이 일방적으로 정보를 구하는 정보(Information) 단계로 분류하고, 커뮤니티와 당국이 공동으로 디자인하는 것을 중요하다고 언급하고 있다. 참여디자인의 의사결정은 참여자의 관여수준에 따라 커뮤니티 프로젝트의 실행 단계별로 다르게 참여되는 것이 일반적이다. 대부분의 커뮤니티 계획은 소외된 곳에서 실행되며, 중요한 점은 커뮤니티와 당국이 공동으로 협동심을 발휘하여 계획하고 디자인하는 것이다. 실행과 유지단계에서도 공동으로 하거나 당국이 커뮤니티의 자문을 구한 후에 이루어져야 할 것이다.

## 2.2. 기술적 측면

1980대부터 참여디자인에서 핵심적인 기술이라 할 수 있는 기법이나 도구에 대한 연구(Carp C., Hamdi, N., Hatch, R., Sanoff, H., Hester, R., Wates. N., Whyte, W., Wrona, K., Creighton, J., Smith F. 등의 연구자)가 꾸준히 이루어져, 최근 참여디자인에 대한 인식이 비용이나 시간의 측면에서도 효과가 있는 것으로 점차 인정되고 있다. 이러한 이유는 여러 가지가 거론될 수 있겠으나, 특히 참여디자인의 참여기법과 도구가 좀 더 실제적으로 활용되어지고, 추구한 목표에 잘 접근되도록 개발되었기 때문이라고 생각된다. 이러한 점을 고려할 때 참여디자인의 관건은 사람들끼리 창조적, 전문적인 작업을 수행하게 하는 새로운 기법의 개발과 이러한 기법들이 각 프로젝트에 따라 실제 적용 가능한 도구로 얼마나 발전하는가?의 문제라 할 수 있다.

대부분의 참여기법은 주어진 자신의 환경에 대한 이해를 촉진시키고, 그들의 창조적인 사고를 일깨워준다. 이러한 참여디자인과정에서 설계 작업의 핵심은 전문가와 사용자가 창조적으로 협동하게 하는 기법과 도구에 있다고 할 수 있다.

커뮤니티 참여디자인의 연구자 중에서도 함디와 게테르터(Hamdi, N. & Goethert, 1997)는 주택 등 개인수준의 참가와 노인회관, 예술센터 등 커뮤니티 수준의 참여에는 기법 및 도구 활용은 다르게 적용되어야 한다고 주장하고 있다. 이러한 구분은 커뮤니티 사용자의 참여 프로젝트의 경우 사용되는 기법들, 즉 관심을 모으는 적절한 방법, 합리적이고 공정한 과정과 절차 등의 기법들이 더 중요하게 취급된다는 방법론적인 견해라 생각된다. 커뮤니티 수준에서의 기법<sup>9)</sup>은 일반적으로 패키징된 도구로 사용하며, 이 도구는 상황이 복잡하더라도 사용이나 이해하기 간단해야 하며, 조건이 다른 대지라도 쉽게 수정 가능하고 적용 가능한 융통성이 요구되며, 커뮤니티의 자발성을 돕고 신속하게 현장적응이 가능한 것이어야 한다<sup>10)</sup>. 사노프(Sanoff, H.)는 1993년 MCDOA (Moore County Department of Aging)의 의뢰로 노인거주지와 노인센터간의 배치문제를 사용자인 노인들을 대상으로 노인집단의 그룹별 상호의견교환을 통해 의사결정을 행하는 워크숍 연구를 수행한 바 있다<sup>11)</sup>.

본 연구는 이러한 참여디자인의 개념적, 기술적 측면을 비추어 커뮤니티의 참여디자인의 접근과정을 실증적으로 보여주는 데 효과적이며, 우리의 사회문화적 측면에서 시의성이 있으며,

9)참여디자인에서의 기법은 프로젝트 수행의 한 방식으로 각 기술의 운용 측면을 중심과제로 다루는 반면, 도구는 기본적으로 기술들의 실질적인 결과 물의 측면을 중심과제로 다루는 것이라 할 수 있다. 도구는 기법에 대해 상대적으로 다루는 내용이 포괄적이고, 융통성이 있으며, 패키지로 구성되는 것으로 정의할 수 있다.

10)이와 관련된 기법과 도구의 유형에 대해서는 박우장(2001)이 공동주택 단위주호의 참가디자인 도구에 관한 연구, 한국 실내디자인 학회논문집, 통권 29호, 2001, p.130을 참조하기 바람.

11)Sanoff, H. 앞의 책, pp.208-212.

8)Bryan Lawson, 윤장섭 역, 디자이너의 사고방법: 디자인 프로세스 비신비화 (How Designers Think), 기문당, 1991. pp.31-33.

디자인 과정에 커뮤니티의 의사가 사용자와 협의하여 체계적으로 반영되었다고 보기 어려운 시설물이라 생각되는 노인회관을 대상으로 사례 연구하고자 한다.

노인회관은 지역노인들의 집단적인 시설물로 노인들의 공동의견이 극히 존중되어야 하고, 디자이너의 의견과 동시에 노인들 상호간의 관계가 중요시되는 곳으로 노인 공동체의 집단적인 행태, 가치관, 의견 등이 디자인 과정에 잘 반영되어야 커뮤니티 시설물이다. 그러나 기존의 설계진행과정은 당국이나 디자이너의 입장이 강한 법적기준에 치중하여 설계가 진행되거나, 설문지 등 간접적인 방법의 설계 자료에 의하여 설계가 진행되는 경우, 일부 노인들과 상담해주는 방법으로 노인들의 요구사항을 디자인과정에 반영하는 경우 등으로 다분히 당국과 디자이너의 입장에서 설계가 진행되어 왔으며, 당국과 디자이너들이 노인들과 함께하는 파트너십(Partnership)의 마음으로 노인들과의 의사교환을 하거나 노인상호간의 의사교환 과정이 없이 진행되어 온 것이 사실이다. 따라서 사례연구에서는 이러한 과정을 중요시하여 설계과정에 노인들의 참여를 기본으로, 참여시 필요한 기법(설문조사, 형용사대조표, 우선순위, 디자인게임 등)을 제시하고, 디자인 워크숍을 통해 노인들의 참여가 적절한 기법인지를 검증하고, 이를 패키지로 하여 도구로 제시하려고 한다.

### 3. 사례연구

#### 3.1. 조사방법 및 진행절차

C지역의 기존 노인회관 3곳을 대상으로 각각 3차례의 사전조사와 1차례씩의 본 조사를 거쳐 ① 중요활동 지원요구 및 필요설 설문조사 기법 ② 시각적인 질(9가지 형용사 대조법)에 대한 선호도 조사기법 ③ 실의 배치작업을 위한 디자인게임 기법을 중심으로 제작하여 워크숍을 시행하였고, 이들 기법들에 대한 검증 및 효용성에 대해 조사하였다. 조사개요는 <표 1>과 같으며, 구체적인 진행과정은 <그림 1>과 같다.

<표 1> 조사의 개요

구분 횟수	1차(SW)	2차(GG)	3차(SS) <sup>12)</sup>
일시	2002.11.27, pm, 2:00-5:00	2002.12.11, pm, 12:30-3:00	2003.12.3 pm, 4:00-5:30
장소	C시 S동 (시내중심 지역)	C시 G동 (시내외곽 지역)	H군 S리 (군 지역)
조사자	7	6	7
참여 <sup>13)</sup> 자수	13	30	25

12) 이후에는 약어로 기술함

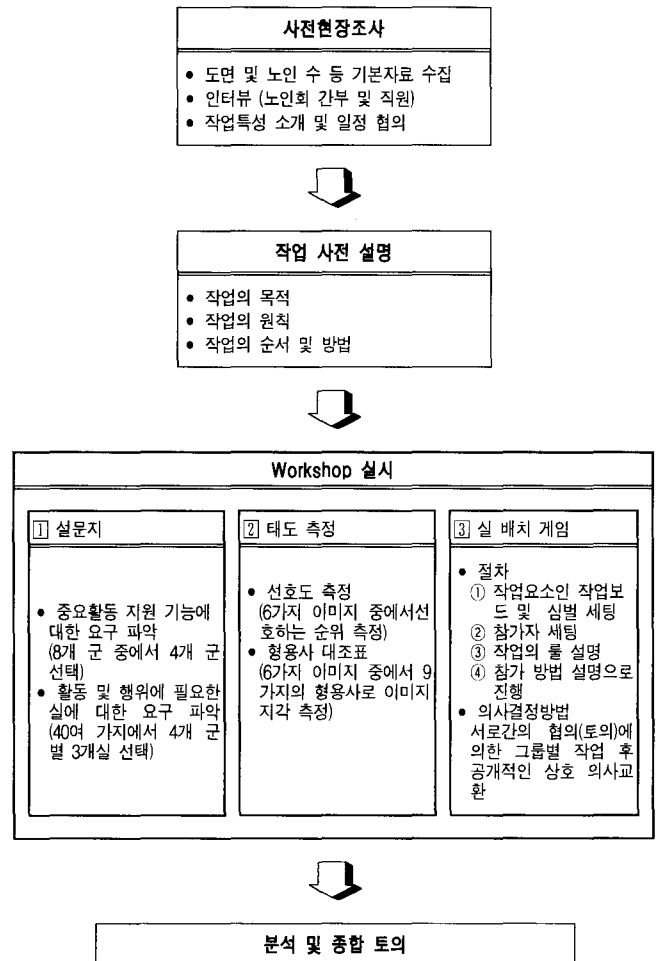
13) 각각의 기법작업에서 다수의 참여자를 기준으로 하였으며, 대상자는 노인회관을 주로 이용하는 60세 이상의 노인들로 하였으며, 기타의 회관 종사자는 설문조사에서 제외하였다. 다만 회관관리자나 노인회 간부들에게 노인들의 일반적인 사항에 대해 인터뷰하였다.

#### (1) 사전현장조사

사전현장조사는 C지역의 노인회관을 대상으로 3차례 실시하였으며, 시설물에 대한 도면수집, 면적, 노인의 수, 위치, 생활수준 등 특징적인 사항 파악과, 노인회 간부 및 직원과 인터뷰를 실시하고, 동시에 워크숍 일정, 작업특성소개, 기법 및 작업도구 등에 대해 미리 공지를 하였다.

#### (2) 중요활동지원기능 요구 및 필요한 실에 대한 설문조사 작성

노인회관설계시 고려되어야 할 중요활동지원기능에 대해 8개군(정보교류, 건강관리, 취미 및 오락, 교육 및 문화, 부업 및 경제, 지역사회봉사, 후생복지, 종교)으로 분류하고<sup>14)</sup> 이 중에서 우선시되어야 한다고 생각되는 활동지원기능 4개를 고르고, 이런 활동 및 행위에 필요한 실이라고 생각되는 실을 각각 3개씩(TV시청실, 담소실, 물리치료실, 당구장, 서예교실, 자원봉사실 등 40여개 실들에서 선택하며, 이외 더 필요한 실은 추가로 기록해도 됨) 서로 상의하여 선택, 기록하도록 기록표를 작성하였다.



<그림 1> 조사 과정의 흐름도

14) 분류에 참조한 내용은 이인수(2000)의 노인이 선호하는 활동영역(10가지), 박재간(1997)이 언급한 노인의 여가유형(6가지), 김근홍(1999)이 언급한 한국과 독일의 여가 상황 비교표(19가지 활동), 박장호, 강건희(2000)가 언급한 노인복지회관의 공간구성분류(7가지) 등을 참조함

### (3) 내부 공간 이미지 선호도 조사표

노인회관에서 노인들이 생활하는 내부공간의 이미지에 대한 지각을 측정하기 위해 형용사대조표를 작성하였다. 즉 노인회관의 이미지 결정에 영향을 미친다고 생각되는 9가지 형용사의 상반되는 의미를 극단(편안한/불편한, 재미없는/재미있는, 단조로운/다채로운, 친근한/친근하지 않는, 침울한/기운찬, 넓은/답답한, 만족한/불만족한, 거부하는/끌어들이는, 좋은/싫은)으로 한 3단계 척도로 구분하여 대조표를 제작하였다. 내부공간사용에 대한 선호태도를 파악하기 위해 <그림 2>과 같은 방식으로 6가지의 다양한 칼라 이미지<sup>15)</sup>를 공간의 개폐정도, 생활방식, 색채요소를 중심으로 ① 개방적, ② 구획적 ③ 의자식 ④ 좌식 ⑤ 원색 톤 ⑥ 파스텔 톤 순으로 제시하고, 마지막으로 가장 선호하는 이미지 순으로 번호를 매기도록 하였다.

아래 그림들은 노인회관의 다양한 실내분위기를 보여주고 있습니다. 다음 그림을 살펴보고, 그것을 적절하게 표현하기 위한 형용사를 생각해 보십시오, 각각의 줄에서 적절하다고 생각되어지는 형용사 쪽의 박스에 V표를 하십시오. 기술된 형용사가 어울리지 않는다고 생각되면 중간에 V표를 하십시오.(순위도 적어주십시오)

	편안한 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 불편한 재미없는 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 재미있는 단조로운 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 다채로운 친근한 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 친근하지 않는 침울한 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 기운찬 넓은 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 답답한 만족한 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 불만족한 거부하는 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 끌어들이는 좋은 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 싫은
	편안한 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 불편한 재미없는 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 재미있는 단조로운 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 다채로운 친근한 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 친근하지 않는 침울한 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 기운찬 넓은 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 답답한 만족한 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 불만족한 거부하는 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 끌어들이는 좋은 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 싫은
	편안한 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 불편한 재미없는 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 재미있는 단조로운 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 다채로운 친근한 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 친근하지 않는 침울한 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 기운찬 넓은 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 답답한 만족한 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 불만족한 거부하는 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 끌어들이는 좋은 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 싫은

<그림 2> 노인회관의 실내이미지 조사표 예

15)사용된 이미지의 선택은 기존의 노인회관에 국한된 이미지가 아니며, 연구자의 의도를 나타내는 이미지를 기존의 노인회관, 건축인터리어관련 잡지등에서 여러 개 발췌해서 관련 조사자(6인)들과 같이 상의하여, 가장 조사의 목적을 잘 대변해 주는 이미지를 선택, 결정함.



<그림 3> 노인회관의 실에 대한 그래픽 심벌 예

### (4) 실에 대한 그래픽심벌 및 게임보드 제작

필요한 실의 그래픽 심벌(Graphic Symbol)은 코렐드로우(CorelDraw)를 이용하여 흑백으로 실의 이미지가 간결하게 전달될 수 있도록 하였다. 혼동을 막기 위해 실명을 그래픽 아래 부분에 고딕체로 기입하고 작업이 용이하도록 두꺼운 반광택 사진용지를 사용하였다<sup>16)</sup>. 또한 실의 종류를 기본으로 <그림 3>와 같이 40여종 (<표 3>에서 제시된 실을 중심으로 함)의 그래픽 심벌과 실의 크기는 기본이 3×3m=9m<sup>2</sup>로 하고 공간의 적용이 상대적으로 큰 것을 감안하여 4.5×4.5m=20.3m<sup>2</sup>, 6×6m=36m<sup>2</sup>의 3종류의 심벌로 축척 1/60으로 제작하였다. 또한 현장에서 즉시 필요한 실을 감안하여 그래픽 심벌이 들어있지 않는 작업용지도 추가로 마련하였다.

게임 보드(Game Board)의 제작은 기존의 노인회관건물의 내부공간을 리노베이션(Renovation)하는 개념으로 접근하였으며, 가벼운 폼 보드를 사용하였다. 크기는 60×90cm, 두께 5mm로 휴대가 용이하고, 그래픽 심벌이 놓일 여분을 두도록 하였다. 우선 폼 보드 위에 모눈종이를 바르고 축척 1/60으로 조사대상 노인회관의 외벽과 입구, 엘리베이터 등의 위치 등을 흑색매직으로 실선과 점선으로 나타내고, 기존의 내부공간의 구획은 형광 펜으로 나타내어 가능한 다양한 활동을 수용할 수 있게 하였다.

### (5) 작업순서 및 규칙

작업의 순서는 <그림 4>과 같이 1)작업에 대한 전반적인 설명을 듣고 2)활동 및 필요한 실의 기록표 작성 3)내부공간사용 및 이미지 선호 태도 조사표 작성 4)실 배치게임 작업 5)완성된 안에 대한 토의의 순으로 진행하였다.

작업의 규칙은 노인들의 그룹참여를 원칙으로 하고, 특히 실

16)그래픽 심벌의 작성은 사노프 교수(1993)가 노인대상으로 사용한 심벌에 착안하여, 우리의 실정에 맞게 연구자가 개별 실 공간들의 이미지를 1) 잘 전달하고 있는가? 2) 단순하고 명료한가? 3) 서로 구별이 되는가? 에 근거하여 임의적으로 작성한 것임.

배치게임에서는 1) 겹쳐 놓아서 안 된다. 2) 실은 선 안에 배치를 원칙으로 한다. 3) 의견이 다를 땐 토론으로 정한다. 4) 통행을 고려하여 배치한다. 로 정하고, 참여시간, 참여자수, 참여특성을 기록하는 란을 두었다.

### 3.2. 과정 및 기법에 대한 분석

#### (1) 사전현장조사에 대한 일반사항

조사대상지는 참여의 행태가 규모면, 지역, 생활수준 등에 따라 차이가 있는 것으로 판단되어 다양하게 선택하였다. 일반적으로 노인이 주로 실내에 머무는 겨울(특히 군 지역에는 농한기인 겨울이 적절함)에 이루어졌다. 대상지의 개관년도는 2001년으로 3곳이 모두 비슷하며, 규모, 평균방문 노인 수, 위치, 생활수준, 실구성면에서 각각 SW가 198.4m<sup>2</sup>(60평), 50여명, 시내중심, 도시의 저소득층이 대부분이며, 홀, 식당과 부엌, 일반실 2개, 바둑실, 화장실로 구성되어 있다. 공간 사용면에서 보면 일반실, 바둑실, 홀 등이 화투놀이 및 마적놀이에 치중되어 사용되고, 기타 담소가 일부 있을 뿐 건전하고 활동적인 시설물과 공간의 제공이 미비하여 활동의 행태가 다양하지 않은 것으로 파악되었으며, 놀이에 참여하지 않는 노인들은 소외와 따분함을 호소하는 것으로 나타났다. GG는 721.6m<sup>2</sup>(218평), 150여명, 시내중심지 인근지역, 도시중산층이 대부분이며, 1층에 식당과 주방, 사무실, 자원 봉사실, 샤워실, 화장실, 2층에 강당, 상담실, 교육실로 구성되어 있으며, 비교적 활발한 프로그램으로 공간을 이용하는 것으로 나타났다, 즉 상담실에서는 노후생활상담이 주 1회, 강당에서는 노인생활(건강)체조, 레크레이션, 즐거운 노래방 프로그램이 주 1회씩 열리고 있으며, 교육실에서는 노인지도자 교육, 비디오활용교육, 노인교양교실이 주 1회로 열리고 있었으나 노인들은 더 다양한 취미 및 건강에 대한 교실을 원하고 있는 것으로 조사되었다. SS는 139.5m<sup>2</sup>(42.2평), 30명 내외, 군 지역에 위치해 있는 노인회관으로 회의실, 식당 및 부엌, 일반실 2개, 화장실로 구성되어 있으며, 특히 회의실의 사용빈도가 낮아 회의실을 물리치료실 등 건강관련 기기 및 시설을 갖춘 실로 개선되길 희망하는 것으로 조사되었다.<sup>17)</sup>

#### (2) 참여과정에 대한 분석

SW에서는 노인활동 및 생활이 대부분 화투, 마적게임에 집중되어 있고 일부 담소, TV시청 등으로 단조로운 취미생활이 이루어지고 있는 실정이어서 노인들의 활동 및 행태에 대한 다양한 요구가 나타날 것으로 판단하고 대상지를 선택되었다. 그러나 화투놀이에 대한 사회의 부정적인 시각을 의식하여 사진촬영에 대한 제재, 게임을 방해한다는 일부 노인들의 불만, 놀

이의 결과로 빚어지는 금전문제에 대한 다툼 등으로 노인상호간의 대화가 적고, 서로에 무관심한 태도를 보였다. 이러한 분위기는 작업진행에 비협조적인 행태로 나타나 배치작업은 2인 이상의 그룹 참여가 어려워 화투놀이를 하지 않는 일부노인 및 노인 간부들이 작업에 참여하였다. GG, SS에서는 SW와는 달리 분위기가 매우 협조적이었으며, 디자인작업에 대해 지대한 관심을 보였다. 이러한 이유는 노인회관의 자체적인 분위기도 있겠지만 운영과 관리를 담당하는 사무직원, 노인회장 및 노인 간부들의 협조로 매우 순조로운 워크숍이 진행되었다고 판단된다. 따라서 실의 배치작업은 노인들의 그룹참여가 대부분 이루어졌으며 상호간의 의사교환이 원활히 반영되었다.

#### (3) 기법에 대한 분석

##### ① 중요활동지원 및 필요한 실에 대한 요구 분석

기록표에 대한 작업태도는 8가지의 중요활동지원요구와 제시된 40가지의 다양한 실들에 대해 필요성을 느끼는 것으로 나타났다. 그 결과 다양한 활동지원요구와 필요한 실로 제시된 실 이외 의료보건실, 영화 감상실, 배드민턴 교실, 실버수영장, 중국어교실 등 적극적으로 필요한 실을 요구하는 태도를 보였다.

노인회관에서 중요활동지원과 필요한 실에 대한 요구<sup>18)</sup>는 <표 2, 3>와 같이 조사 대상지별로 어느 정도 차이가 있으나 공통적으로 물리치료실, 헬스실, 샤워실 등 건강관리 활동지원 공간(25.2%)을 가장 절실히 요구하고 있으며, 다음으로 노래방, 가요교실 등 취미오락 활동에 대한 공간(23.7%)의 요구가 비슷한 수준으로 나타나고 있다. 이는 노인들이 가장 중요하게 생각하는 활동이 건강하고 즐겁게 노년을 보내고자하는 바램의 결과로 보여 진다. 세 번째로 정보교류(TV시청, 담소실) 및 문화 교육활동(서예교실, 컴퓨터교실)공간에 대한 요구가 유사하게 차지하고 있으며, 기타 부엌 및 경제, 후생복지, 사회봉사, 신앙종교의 순으로 나타나고 있다. 따라서 제시된 8가지 활동지원기능(SS에서 사회봉사 및 신앙종교의 활동에 대한 요구가 나타나지 않은 경우를 제외하고)에 대한 조사항목은 전반적으로 타당한 것으로 판단된다.

<표 2> 중요활동지원에 대한 요구정도

구분	SW		GG		SS		소계	
	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%
정보교류	5	12.8	16	14.3	7	17.9	28	14.7
건강관리	10	25.6	28	25.0	10	25.6	48	25.2
취미오락	10	25.6	26	23.2	9	23.1	45	23.7
교육문화	4	10.3	19	17.0	6	15.4	29	15.3
부업경제	2	5.1	7	6.2	6	15.4	15	7.9
사회봉사	3	7.7	4	3.6	0	0	7	3.7
후생복지	4	10.3	9	8.0	1	2.6	14	7.4
신앙종교	1	2.6	3	2.7	0	0	4	2.1
소계	39	100	112	100	39	100	190	100

18)분석에 사용된 기록표는 50부(SW; 10부, GG; 30부, SS; 10부)이다.

17)GG의 정식 명칭은 노인복지문화관으로 규모면에서 다른 두 군데(경노동 수준의 노인회관)와 차이가 있으나 구성되어 있는 실별크기가 다를 뿐 갖추고 있는 실수는 비슷하며, 이는 국내 다른 중·소도시의 노인회관 관련시설물에서도 유사할 것으로 예상됨.

<표 3> 중요활동을 위한 필요실에 대한 빈도

구 분	SW	GG	SS	소계	구 분	SW	GG	SS	소계
T.V시청	4	7	8	19	영어(한문)교실	2	10	1	13
담소실	2	8	6	16	사진촬영교실	1	5	-	6
회의실	2	5	5	12	가요(민요)교실	4	13	3	20
동호회실	3	8	3	14	전통악기교실	2	7	1	10
게이트볼장	3	7	-	10	공예교실	1	5	-	6
미니골프장	2	6	-	8	도서실	-	7	2	9
헬스(체조)실	6	13	11	30	전시실	-	2	-	2
사위(목욕)실	5	8	6	19	상담(부업)실	3	5	3	11
물리치료실	6	21	10	37	자원봉사실	3	12	3	15
댄스(재즈)실	5	10	-	15	관리사무실	1	2	1	3
당구실	1	5	-	6	식당 및 부엌	5	6	5	13
탁구실	6	6	-	12	미용(이발)실	4	8	4	14
하투실	7	1	7	15	엘리베이터실	-	3	-	3
노래방	5	11	6	22	수면실	1	3	1	6
바둑(장기)실	5	4	6	15	야외휴게실	1	8	1	12
음악감상실	5	9	1	15	매점	2	7	2	10
화초가꾸기	1	4	6	11	장애옹화장실	1	1	1	4
텃밭가꾸기	1	9	5	15	보관실	2	2	2	4
서예교실	3	15	2	20	전통신앙실	1	2	1	5
컴퓨터교실	1	18	1	20	기도실	1	3	1	5

규모와는 달리 지역별, 계층별로 요구하는 실에 대한 차이에 대해서는 어느 정도 차이가 있는 것으로 파악되었다. 농촌지역 노인의 취미활동공간으로는 TV시청, 화투실, 담소실, 노래방, 바둑(장기)실, 화초 및 텃밭 가꾸기에 대한 요구가 크고, 게이트볼, 미니골프장, 댄스실, 당구장, 탁구장, 전시실, 자원봉사실, 관리사무실에 대한 요구는 전무한 것으로 나타난 반면, 도심의 노인들은 댄스실, 음악 감상실로 나타나고 있다. 이는 경제 및 교육정도에 따라 도심에서도 다르게 나타나고 있는데, 비교적 경제수준 및 교육정도가 낮은 노인집단인 SW에서는 음악 감상실, 댄스실, 식당과 부엌에 대한 요구가 강한 반면, 경제적인 수준과 교육정도가 비교적 높은 집단인 GG에서는 서예교실, 컴퓨터교실, 가요(민요, 창)교실, 자원봉사실 등 교육문화활동과 자원봉사활동과 관련된 실을 더 요구하는 것으로 나타났다.

특정적인 사항은 화투실에 대한 요구가 SW와 SS에서 높은 빈도를 보인 반면 GG에서는 거의 전무한 것으로 나타났으며, 이는 GG지역 노인들의 수준이 중류층으로 화투에 대한 부정적인 시각이 있으며, 좀더 활동적이며 교육문화(컴퓨터교실과 서예교실)에 대한 요구빈도가 매우 큼에 관심을 가지는 노인이 많았고, 실내바닥마감(테라조 타일)과 실의 좌석배치도 SW와 SS의 좌석과는 다르게 입식생활을 하도록 배치되어 전통적으로 방에서 이루어지는 놀이를 할 수 없는 것에 기인된 결과로 여겨진다. GG에서 자원 봉사실에 대한 요구가 비교적 크게 나타났으나 이는 순수한 사회봉사활동지원으로 요구되는 것이라기보다는 봉사를 통한 정보교류, 취미 및 오락, 더욱이 건강관리 등 다목적적인 차원으로 나타난 결과로 분석 된다.

## ② 내부 공간 이미지 선호도 조사표에 대한 분석

작업시의 태도는 동일한 형용사 대조표로 6번이나 반복적으로 나타나 지루함을 느끼는 태도를 일부 보였으며, 잘 보이지 않는 노인들의 경우 조사원이 읽어가면서 작업을 진행하기도

하였다. 특히 '단조로운-다채로운'의 형용사를 생소하게 느끼는 것으로 나타났다. 또한 선호하는 이미지의 우선순위를 매기는 작업에서 일부 노인들은 어려움을 호소하여 조사자의 도움으로 작업이 이루어지는 경우가 있었다.

우선순위의 분석<sup>19)</sup>은 가장 선호하는 첫 번째 이미지에 6점, 두 번째 5점을 부여하는 방식으로 점수를 매겨 합산한 결과, 소파형의 입식 이미지가 236점으로 가장 우선순위가 높고, 연한 파스텔 톤의 이미지가 175점, 실이 구획된 이미지가 145점, 전통적인 좌식이미지 145점, 강렬한 원색 톤의 이미지가 129점, 실이 개방적인 이미지가 115점 순으로 나타났다. 특징적인 사항은 GG 에서는 원색 톤과 파스텔 톤을 비슷하게 선호하는 것으로 나타났으며, 이는 활동적인 노인이 많은 것에 원인이 있다고 판단된다. 또한 이미지 선호결정에 영향을 미치는 형용사는 9가지 중에서 '편안한', '재미있는'으로 나타났다. 즉 '편안한-불편한'과 '재미없는-재미있는' 이란 항목에서 각각 편안한, 재미있는 이미지로 선호도가 높게 나타날 때 전체 이미지의 우선순위가 높게 나타났다. 전반적으로 공간의 개폐성의 정도는 개방적인 공간이미지보다는 어느 정도 구획된 공간을, 생활방식에서는 방석이 있는 좌식보다는 소파형식의 의자를, 색채는 강렬한 원색 톤보다는 연한 파스텔 톤을 더 선호하는 것으로 분석되었다. 따라서 우선순위와 관련된 형용사에서 보듯이 노인들의 특성상 편안을 최우선시하여 튀는 원색인 색채보다는 부드러운 색채를, 전통방식이 있는 좌식생활보다는 오래 앉을 수 있고, 일어나기 편한 평범한 소파형식의 의자를, 탁 트인 대규모공간보다는 3-8명의 소그룹이 모여 재미있게 활동할 수 있는 어느 정도 구획된 공간을 더 선호하는 것으로 나타났다.

## ③ 실 배치 게임 기법에 대한 분석



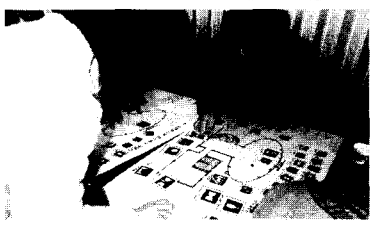

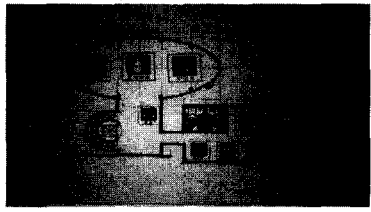
전반적으로 그래픽 심벌과 게임보드작업은 자신이 사용하는 공간에 대한 애착심과 책임감과 흥미를 느끼는 노인들이 중심이 되어 작업에 흥미로운 태도를 보였다. 그러나 의사결정과정에서 영향력 있는 노인회 간부 등에 크게 좌우되는 경향이 있었으며, 노인들의 개개인의 의견은 다양하나 상호의견교환이 활발한 편이 아니었다. 따라서 상호의견교환을 유도하는 조사자의 역량이 중요한 점으로 부각되었다.

그래픽 심벌의 크기나 종류의 다양성으로 선택에 시간이 소요될 것으로 생각되었으나 초기의 조사자의 도움으로 해결이 가능하였으며, 시력의 저하로 글자보다는 그래픽에 더 의존하는 노인이 많았다. 작업완성에 소요된 시간은 평균 25분 내외로 측정되었다. 이러한 시간은 노인들의 작업이 지루한 느낌을 갖지 않고 행하여졌으며, 작업 후 흥미를 가지고 다른 안에 대해 서로 토론하기도 하였다. 참여는 현실적인 요구가 강할 때 더 적극적으로 나타났다. 이러한 경우는 SS와 GG에서 나타났다.

19)분석에 사용된 조사표는 45부(SW; 13부, GG; 25부, SS; 7부)이다.

다. SS지역은 농촌지역이라 몸이 아픈 노인이 많고, 이를 해결하는 것이 현실적인 주요문제로 기존의 회의실을 물리치료와 헬스실로 개조하려는 요구가 강했다. 이러한 요구가 결국 노인들의 적극적인 디자인 참여를 유발하게 하였다. GG에서는 노인의 수와 활동성에 비해 실사용 면적의 협소함으로 장래 증축에 대한 요구가 있어 적극적 참여로 이어졌다.

대상지별 작업의 특성을 살펴보면 SW에서는 1층의 공간이 협소하여 기존에 예비군관련 업무를 보는 2층을 증축대상으로 실 배치 게임을 진행하였다. 작업은 노인활동이 대부분 화투놀이로 집중되어 놀이를 방해한다는 일부 노인들의 무관심으로 2~3인의 그룹참여가 4팀으로 이루어졌다. 또한 조사자 2인이 시간을 갖고 한 작업에 관여하여 작업규칙을 어기는 경우는 드물었다. 그러나 작업에 불참석하는 노인들로 인해 작업팀별 종합적인 토의가 잘 이루어지지 않았다.

	<p>① 중요 활동지원 및 필요한 실 요구 조사</p> <p>전반적인 작업과정에 대한 설명을 들은 후 세부적인 사항에 대해 조사자의 설명을 들으면서 중요 활동 지원요구 및 필요한 실을 조사표에 기재하는 모습</p>
	<p>② 내부공간의 이미지 선호에 대한 조사</p> <p>내부공간의 이미지 선호에 대한 형용사 조사표를 작성하고 있는 모습</p>
	<p>③ 실 배치 게임 작업</p> <p>다양한 모습으로 제작된 그래픽 심벌들은 게임보드 위에 놓으면서 실 배치게임 작업을 하는 모습</p>
	<p>④ 작업 후 토의</p> <p>작업 후 여러 대안을 앞에 두고 서로 검토하고 평가하는 모습</p>
	<p>⑤ 완성된 안의 모습</p> <p>작업 및 토의를 거쳐 대안으로 논의된 완성된 안의 모습</p>

<그림 4> 사례연구의 작업과정별 모습 예

GG에서는 기존의 2층을 그대로 3층으로 증축하는 방안으로 배치게임을 진행하였다. 2-6명씩 5그룹으로 진행되었다. 1그룹만 한 실의 그래픽 심벌을 포개어 놓아 규칙위반을 하고, 4그룹은 규칙에 의해 잘 진행하였다. GG는 공통적으로 기존의 강당을 댄스실, 회의실, 전통악기(연주)실과 같이 다목적으로 사용되길 희망하며, 또한 기존의 상담실, 교육실, 자원 봉사실 이외 물리치료실, 당구(탁구)실 등 건강관리활동 이외 미용실, 매점 등의 후생복지공간과 담소, 바둑실, 음악감상실 등 오락취미 활동, 전시실 및 도서실, 공예교실, 영어한문교실 등 교육문화 활동 등 다양한 실을 요구하는 것으로 나타났다. 그 외 기존의 테라조 타일을 목재나 우드룸으로 바꾸길 원하며, 한 층을 더 증축하는 것보다는 폭 방향으로 덧붙이는 증축을 원하는 요구도 있었다.

농촌지역인 SS에서는 일부실의 리노베이션이 중심으로 거론되었다. 작업은 할아버지, 할머니들이 원하는 그룹으로 크게 2그룹(할아버지 집단: 13명과 할머니 집단: 12명)으로 나누어졌다. 그 결과 공통적 요구인 물리치료실, 식당 및 주방, 서예교실, TV시청, 노래방, 야외휴게실, 화장실 이외, 할머니 집단에서는 샤워실, 미용실에 대한 요구 등 여성적 미용에 관한 실의 요구가 강하게 나타났고, 할아버지 집단은 상담실, 컴퓨터실에 대한 요구 등 농사짓는 정보 등에 관한 실로 나타났다. 설문지식의 조사와는 달리 도구에 대한 용이성, 규칙에 대한 이해도, 작업의 용이성, 심벌의 인지도 등에서 별 무리 없이 진행된 것으로 파악되었다.

## 4. 종합토의

이 장에서는 이론적인 고찰을 토대로 노인회관의 참여디자인과정에 제시된 기법들의 이해도, 작업 용이성, 인지도 등 효용성과 문제점, 기법들 간의 연관성을 중심으로 종합 토의하여 장래의 도구로서의 활용을 높이고자 한다.

### 4.1. 기법의 효용성에 대한 토의

#### (1) 중요활동지원 및 필요한 실에 설문조사기법

이 기법은 노인들이 노인회관의 디자인작업에 참여하는 경우 사전에 인지하여야할 사항들인 중요활동, 기능, 요구하는 실의 다양한 명칭 등에 대한 다양성을 정보를 전달받고 의견을 교환할 기본적인 작업으로 가치가 있는 것으로 파악되었다. 단지 중요활동지원기능에 대해 8개 사항 중에 신양 및 종교적인 활동지원기능에 대해서는 현실적으로 매우 미약한 것으로 나타나 이를 후생복지 활동지원 기능 항목으로 포함하여 7개 사항으로 축소하는 방안을 고려해 볼 여지가 있다고 생각된다. 또한 조사표 작성이 개인별이 아니라 그룹이 협의하여 활동지원

기능 4개와 활동에 필요한 실 각각 3개씩 고르게 하는 작업은 토론에 대한 부담 때문에 무리가 따르는 것으로 파악되었다<sup>20)</sup>. 이에 대한 기법의 개발 및 검토가 필요할 것이다.

### (2) 내부 공간의 이미지 선호도 조사기법

내부공간의 시각적 이미지에 대한 지각을 측정하기 위해 제작한 형용사대조표에 대한 작업은 이해하기 어렵다거나 (단조로운 - 다채로운 의 형용사를 생소하게 느낌) 반복적인 언어가 6번이나 나열되어 있고, 글씨를 읽어야하는 문제 등으로 조사자가 대부분 읽어가면서 작업하는 어려움이 있었으며, 그런 결과 전달의 측면에서 작업이 용이하였다고 볼 수 없다. 그러나 이해가 쉬운 형용사 발굴과 흥미를 유발하기 위한 형용사의 표현기법 개발, 차별성 있는 시각적 이미지의 개발 등으로 우선순위 매기는 작업의 어려움을 해소하고, 이미지 개수의 축소로 지루함을 없애고, 인식이 쉬운 글씨체 및 크기의 확대로 인지도를 높인다면 노인들의 시각적 선호 이미지 파악의 도구로 효용성이 클 것으로 생각된다.

### (3) 실 배치게임 기법

실 배치게임 작업의 평균 소요시간은 25분으로 비교적 짧은 시간 안에 작업이 완료되었으며, 노인들의 전반적인 작업태도에서 나름대로 만족스럽게 디자인을 수행했다는 자부심을 나타내기도 하였다. 그리고 작업에 대한 규칙 이해 및 이행도, 작업의 조작 면에서 가장 효용성이 큰 기법으로 판단되었다. 그러나 일부 의사결정의 과정에서 영향력 있는 노인들에 의해 크게 좌우되는 경우가 있었으며, 이 경우 노인들의 그룹별 작업에서 상호 의견교환이 잘 이루어지지 않아 개별 작업으로 진행되는 것이 관찰되었다. 이러한 문제에 대해서 미리 구성원 모두에게 조사목적을 사전에 충분히 인지시키고, 작업 시에는 규칙에 대해 강조, 충분한 작업시간 할애, 팀 작업 후 체계를 갖춘 공개토의로 공정한 의견을 교환할 여건을 조성하는 것 등이 필요한 것으로 판단된다. 이는 사전 조사대상자의 특성과 노인들의 특성에 맞는 맞춤형 전략을 구사할 필요가 있다.

그래픽 심벌에 대해서는 전반적으로 디자인도구로서의 이해도, 실 배치 작업시의 작업용이성, 그래픽에 대한 인지성에 대해 흥미와 긍정적인 태도를 보였다. 그러나 연구자에 의해 임의적으로 제작한 그래픽 심벌에 대한 노인들의 인지능력정도에 대한 세밀한 연구는 진행되지 않아 향후 디자인 도구 활용을 위해서는 이에 대한 세부적인 검증작업이 필요할 것이다. 이러한 내용을 정리하면 <표 4>와 같다.

<표 4> 기법의 문제점 및 개선방안

기법 \ 내용	문제점	개선방안
① 설문지	① 종교 활동 지원기능에 대한 요구 미약 ② 그룹별 협의로 설문작성이 어려움	① 후생복지 활동 항목으로도 가능하기 때문에 7가지로 축소 ② 설문측정을 모든 사람이 참여할 수 있게 크게 작성, 조사자의 관여 및 조정이 필요
② 태도측정	① 생소한 형용사에 대한 이해 어려움 ② 작은 글씨, 반복적인 측정에 대한 인지력 및 집중력 감소 ③ 이미지의 차별성 미약	① 노인이 이해하기 쉬운 형용사 발굴 ② 노인의 신체적 특성에 맞는 글자조정 및 측정량 제시 ③ 이미지 각각의 차별성을 높이거나 데이터 수를 축소
③ 실 배치 게임	① 영향력 있는 노인에 의한 의사결정의 편중성 ② 그래픽심벌에 대한 인지능력 정도 모호	① 그룹 구성원이 함께 협의한 과정을 공개하거나 공정하고 합리적인 협의 과정 유도 ② 노인을 대상으로 한 심벌 사전 인지도 조사 필요

## 4.2. 도구의 기능성에 대한 토의

작업순서 및 작업결과에 대한 일관성의 측면을 살펴보면 도구가 갖추어야할 요건인 작업의 이해성 및 체계성에서 적절하였다고 생각된다. 즉 설문적인 성격이 강한 활동 및 필요 실의 조사, 이미지 선호조사를 먼저 수행하여 다양한 실에 대한 요구, 실별 이미지 및 생활 패턴 등 의식적인 구상과정을 자연스럽게 거치게 된 다음 실 배치 작업이 진행되어 작업의 완성도를 높게 이끌어낼 수 있었다고 판단되며, 작업의 결과도 건강관리활동에 대한 관심이 물리치료실, 헬스(체조)실의 요구로 이어지며, 건강에 유익한 편안하고, 재미있는 이미지를 우선적으로 선호하게 되며, 실 배치게임 작업에서도 지역과 무관하게 물리치료실, 헬스(체조)실을 우선적으로 배치하는 결과로 나타났다.

기법 자체 및 작업과정의 분석에서 나타났듯이 전반적인 작업의 이해성, 용이성, 인지도, 적응성(지역이 다른 곳이라도 사용가능한 점), 특히 비전문가인 노인들의 커뮤니티 참여에 대한 관심유발 및 작업 수행력의 면 등에서도 여러 가지 분석결과 긍정적으로 평가되었다. 단지 실 배치 게임 후 그룹별 공개발표를 통한 토의과정이 심도 있게 논의되지 않아 최종적인 대안 제시과정이 미진한 점이 있으나 제시된 기법들의 일부 보완(심벌 자체의 인지도, 이해가 용이한 형용사 선택 등)을 통해 한 묶음의 도구(커뮤니티 디자인 키트)로서 기능을 충분히 발휘하리라 판단된다.

## 5. 결론

본 연구는 커뮤니티 참여디자인의 접근을 개념적, 기술적인 측면에 대해 이론적으로 고찰하고, 다음으로 자금의 고령화 시대에 커뮤니티의 중요시설이 될 것으로 예상되는 노인회관을 대상으로 사례연구를 시행하였다. 사례연구에서는 구체적인 점

20) 당초 규칙과 달리 실제 작업에서도 개별적으로 수행하였다.

근 방안으로서 기법들의 개발과 효용성, 도구로의 가능성에 대해 논하였다. 주요 연구결과는 다음과 같다.

① 커뮤니티 참여디자인의 개념적 접근은 디자이너들이 도시 및 지역문화의 조정자로서 도덕적, 사회적 가치관 등을 확립하고 공동체내 구성원들, 정부 등과의 의견을 조정하는 디자인 방법으로 진행되어야 한다. ② 커뮤니티 참여디자인에서의 기술적 접근은 구성원의 관심유발 방법, 합리적 과정과 절차를 더 중요하게 취급하는 기법이어야 하며, 이를 묶어 이해하기 쉽고, 작업이 용이하며, 적용에 융통성이 있는 도구로 개발되어야 할 것이다. ③ 사례연구에서 제시된 기법은 중요한 활동과 필요한 실에 대한 조사표, 내부공간의 이미지 선호도 및 형용사 대조표, 우선순위 기법, 실 배치게임 기법이며, 진행과정, 기법들에 대한 분석과 토의를 통해 효용성을 검증하였다. ④ 논의된 참여디자인 기법은 구체적인 보완작업을 통해 유용한 도구로 활용될 수 있을 것으로 파악되었다. 본 연구는 실제의 현안 프로젝트로 진행되기보다는 장래 리노베이션을 고려한 시뮬레이션 성격의 사례연구 결과로 도구로서의 실제적용에는 한계가 있다.

## 참고문헌

1. 김근홍, 한·독 노인복지이해, 학문사, 1999
2. 박장호 외, 지방 소도시 노인복지회관의 건축계획에 관한 연구, 대한건축학회 학술발표논문집, 제 20권 제 1호, 2000
3. 박재간, 노년기 여가생활의 실태와 정책과제, 노인 복지정책연구, 1997
4. 박우장, 공동주택 단위주호의 참가디자인 도구에 관한 연구, 한국 실내디자인 학회논문집, 통권 29호, 2001. 12
5. 이인수, 21세기 실버산업과 노후생활, 도서출판 양지, 2000, p.176
6. 최병권·이정옥 엮음, 세계의 교양을 읽는다, 바칼로레아의 예리한 질문과 놀라운 답변들, 휴마니스트, 2003
7. Bryan Lawson, 윤장섭 역, 디자이너의 사고방법: 디자인 프로세스 비신비화(How Designers Think), 기문당, 1991
8. 통계청, 장애인구추계, 2001
9. Carp C., Design Participation: New Roles, New Tools, Design Studies, Vol. 7 No.3 1986, 7
10. Creighton, J., Involving Citizens in Community Decision Making, 1994
11. Hamdi, N. & Goethert, R., Action Planning for Cities, 1997
12. Hatch, R., The Scope of Social Architecture, Van Nostrand Reinhold, 1984
13. Hester, R., Community Design Primer, 1990
14. Sanoff, H., Community Participation Method in Design and Planning, Wiley, 2000
15. Smith, F. & Hester, R., Community Goal Setting, 1982
16. Wates, N., The Community Planning Handbook, Earthscan, 2000
17. Whyte, W., Participatory Action Research, 1991

<접수 : 2004. 6. 30>