

# 커뮤니티 의사결정 지원수법의 가능성과 과제에 관한 연구 - 제주도 원도심 유휴공간 재생 워크숍 방법론을 중심으로 -

## A Study on the Possibilities and Conditions of Decision-Making Method for the Community - Focused on the Workshop Methodology for Regenerate Idle Space in Old Downtown Jeju -

정은재\*

Jeong, Eun-Jae

### Abstract

Recently, the role of community in public design has become important. However, the design process often places only emphasis on the 'agreement' of the community. As a result, the process was forced to collect opinions from the community only passively. Also, a process that only focuses on the formation of an agreement is likely to provoke confrontations and conflicts between those who support and oppose it. In the end, persuasion by the opposing residents is more important than decision-making by the whole community. Therefore, it has recently been paying attention to 'decision-making' that values a variety of things, not 'agreement formation'. Because various values of the community are valued and process is more important than result, 'decision-making' is different from 'agreement formation'. South Korea is also paying attention to public design, where community decision-making is central. Therefore, it is very necessary to develop a methodology that can support community decision making. In Jeju, the community's decision-making support methodology was devised for urban regeneration. The purpose of this study is to examine the characteristics of this methodology and to reveal its potential and challenge as a decision-supporting methodology.

키워드 : 의사결정, 도시재생, 디자인 게임, 지역커뮤니티

Keywords : Decision-Making, Urban regeneration, Design Games, Community

## 1. 서론

### 1.1 연구의 배경과 목적

'합의 형성' 중심의 프로세스는 사업 방향이 먼저 결정된 후 커뮤니티의 의견을 수렴하는 방식으로 진행되어 왔다. 이 경우 커뮤니티는 디자인 프로세스 중간에 인위적으로 참여하게 되어 수동적인 입장에서 결국은 가부(可否)만의 선택을 강요받게 되며, 성과도 한정되기 쉽다. 실제로

다양한 연구에서 이러한 문제가 지적되어 왔다. 廉(2006)은 합의 형성 중심 프로세스가 찬성하는 주민들과 반대하는 주민들의 의견 대립과 갈등을 유발하는 문제점을, Lee(2010)는 구체적인 방안 없이 합의만이 요구되는 문제점을, Kim(2006)은 의사결정보다 반대 주민들의 설득을 통한 형식적 합의에 집중되는 문제점 등을 지적하였다. 이는 결국 커뮤니티의 다양한 가치관이 소홀해지는 문제를 야기해 왔다고 할 수 있다. 이에 최근에는 '합의 형성'이 아닌 커뮤니티가 다양한 가치관에 대응해 선택지를 발굴하고 선택하는 '의사결정'이 중요하게 인식되고 있다. 최근 우리 정부도 국정과제로 도시재생 뉴딜을 추진하는 등 커뮤니티가 중심이 되는 공공 디자인이 중요시되고 있다. 그

\* Ph.D.Candidate, Dept. of Fine Arts Education, Korea National University of Education, Korea  
Corresponding Author,  
Tel: 82-43-230-3114, E-mail: sospiri@naver.com

러나 국내에서는 지역 커뮤니티의 주체적인 참여 경험이 매우 드문 것이 현실이다. 형식적 합의 형성이 아닌 적극적인 의사결정 참여를 담보하기 위해서는 커뮤니티가 보다 능동적 주체로서 역할을 할 수 있도록 역량을 키우는 의사결정 지원 방법론 마련이 절실하다 하겠다. 특히 제주 지역적 특성상 남성 중심의 오래된 커뮤니티가 합의 과정을 주도했다는 점에서 그 중요성은 크다고 하겠다. 이에 최근 커뮤니티의 의사결정을 지원할 수 있는 방법론들이 주목되고 있다. 본 연구의 대상으로 분석하고자 하는 방법론(Re-Born 게임) 역시 이러한 시도 중 하나로 평가할 수 있을 것이다. 2017년 제주특별자치도 도시재생 지원센터와 제주대학교는 협력 체계(LINC+ 사업)를 구축하고 제주시 원도심 내 유희공간의 활용방안 모색을 목적으로 ‘재생’과 ‘연계’를 의미하는 ‘Re-Born’이라는 명칭으로 방법론을 개발하였다. 방법론은 실제 주민 참여 워크숍에 적용되었으며 이후 참여 주민들이 사회적 협동조합을 결성하는 등 일련의 과정이 평가 받고 있다.<sup>1)</sup> 이에 본 연구는 해당 방법론의 워크숍 적용 과정과 성과물의 분석에 앞서 기존 제안된 방법론(Re-Born) 자체의 특성을 의사결정 지원 방법론의 원칙에 준해 분석하고 향후의 발전 가능성과 과제를 밝히는 것을 목적으로 한다.

## 1.2 연구의 범위와 방법

본 연구는 분석 틀을 마련하기 위해 의사결정의 중요성이 선구적으로 주장되어온 이론들에 대해 고찰을 실시하였다. 일본의 ‘마치즈쿠리(まちづくり)’ 워크숍 방법론과 미국을 중심으로 연구되어온 ‘디자인 게임(Design Games)’ 이론은 커뮤니티 중심 디자인 수법으로 평가받고 있다. 본 연구에서는 관련 석학들이 제시한 의사결정 방식의 원칙들을 중심으로 고찰하고 이를 구조화 하였다. 다음으로 제안된 방법론(Re-Born 게임)의 구체적 내용들을 ‘프로그램’, ‘교구’의 관점에서 고찰하고 그 특성을 파악하였다. 마지막으로 의사결정 지원 방법론으로서 요구되는 원칙들에 준해 해당 방법론의 특성을 비교 분석하였다.

1) 주민들은 워크숍 참여와 이후 협동조합 결성으로 ‘2017 도시재생 한마당’에서 최우수상을 수상하게 되었으며, 제안된 방법론 역시 의사결정 지원 수법으로서 독창성이 인정되어 2017년 교내 캡스톤 경진대회 대상을 수상하였다. 또한 2019년에는 특허(제 10-2042096 호)로 등록되는 등 커뮤니티의 성장에 기여하였다는 평가를 받고 있다. news1, <http://news1.kr>, Site accessed November 11, 2019, Bridgenews, Co., <http://www.vival00.com>, Site accessed November 11, 2019

## 2. 의사결정 지원 방법론의 이론적 고찰

### 2.1 일본의 마치즈쿠리

#### 1) 마치즈쿠리 의의(意義)의 전환

마치즈쿠리는 일본이 고도성장기를 맞이하는 시점이었던 1960년대 초에 생겨난 신조어이다. 국내에서는 ‘마을 만들기’로 소개되고 있다. 과거 물리적 정비에 주목했던 것과 달리 2000년 이후에는 물리적 정비뿐만 아니라 삶의 재생이라는 비 물리적 여건의 중요성을 새롭게 인식하게 되었다. 高田(2003)는 2000년대 이후 일본이 마치즈쿠리에서 의사결정에 주목하게 된 배경을 난관의 극복과 커뮤니티의 회복 과정으로 설명하였다. 고베(한신아와지)지진의 경험과 극복 과정은 마을이 생활을 지지하는 기본적인 요소임을 재인식하는 계기가 되었으며, 마을이라고 하는 생활환경을 잘 이해하는 것, 그리고 마을의 존재 의미를 찾는 것, 즉 마치즈쿠리 학습의 새로운 필요성을 느끼게 하였다고 설명하였다. 佐藤(1999)는 의사결정에 주목해 성공한 사례로 고베 노다(野田)북부지구의 부흥 마치즈쿠리를 들고 있다. 생활단위로 구축된 협의회를 중심으로 고베 지진이전 의사결정을 위한 협력체계가 신뢰를 바탕으로 구축되어 있었고 지진 시 커뮤니티의 빠른 합의가 가능하였다고 평가되고 있다. 이처럼 마치즈쿠리는 주민 스스로가 주변의 생활환경을 제대로 이해하고 그 존재의 의미를 깊이 인식하는 것이 중요하며, 이러한 관점에서 주체가 될 커뮤니티 의사결정 지원이 요구된다 하겠다.

#### 2) 워크숍(Workshop)

이러한 의의 변화 속에서 마치즈쿠리 워크숍 방법론 역시 다음과 같은 원칙을 강조하게 되었다. 高田(2003)는 모든 참가자의 지식이나 경험의 유무에 관계없이 대등한 입장이며, 자유로운 토론을 통해서 전원의 합의하에 일정(一定)의 결론을 도출하는 수법으로 설명하였다. 누구나 쉽게 참여할 수 있어야 하고 완성도와 무관하게 구체적인 제안까지 도출될 수 있다는 점 즉, 자주적인 참가, 적극적 발언 그리고 성과 도출이라고 하는 협력체계를 강조하였다. 한편, 林(2000)는 워크숍의 원칙을 다음과 같이 설명하였다. 첫 번째로 워크숍은 목적이 명확해야 하며, 워크숍의 최종 결과물이 무엇인지, 어떤 방식으로 활용되는지를 명확히 하여야 시민의 관심을 끌어들일 수 있다고 설명하였다. 이를 위해 워크숍 준비단계에서 최종 목표를 합의하고 참가자들과 공유하는 것이 중요하다는 점을 강조했다. 두 번째로 편안한 분위기에서 참여할 수 있도록 진행하는 것을

주장했다. 참가자는 부담 없이 발언할 수 있어야 하며, 만약 참가자 간 친분이 없다면 게임 등을 통해 편안한 분위기를 만들어 주어야 하는 점을 강조했다. 셋째로 참가자의 자유로운 발상과 창조성을 발휘할 수 있도록 양질의 정보를 이해하기 쉽게 가공해 제공해야 한다는 점을 강조했다. 참가자의 특성을 고려해 의사결정을 위해 중요한 정보를 사전에 가공해 제공하는 것이 필요하다는 점을 설명했다. 넷째로 자유로운 발상과 창조성을 발휘할 수 있도록 하는 것을 주장했다. 워크숍의 형식화된 프로세스는 구체적 성과를 도출하는 장점은 있으나 참가자의 독창적 생각을 제안할 수 있다는 비판을 받아 왔다. 보다 자유로운 발상과 창조적 제안이 가능하기 위해서는 프로세스 안에 자유롭게 의견을 추가할 수 있는 기회가 의도적으로 마련되어야 함을 강조했다. 하나의 가치관을 강요하거나, 정해진 제안이나 기존 해결 방법만을 선택해야 하는 형태로 워크숍을 계획해서는 안 된다 하겠다.

즉, 커뮤니티의 의사결정 참여를 위해서는 개인의 목표와 커뮤니티의 목표가 구별되는 것이 아닌 상호보완적이어야 하며, 생활환경으로서 지역사회 미래 변화를 커뮤니티가 함께 고민하고 그 속에서 개개인이 어떻게 대응하고 생활상을 선택할 수 있는지 지원하는 과정이라 할 수 있을 것이다. 이러한 측면에서 ‘합의’에 주목하는 방식과는 달리 다양한 선택지를 발견해 가는 과정이라는 점을 인식해야 할 것이다.

## 2.2 디자인 게임(Design games)

디자인 게임은 1980년대 미국에서 헨리 샤프(Henry Sanoff) 교수에 의해 제창된 방법론이다. 게임 형식이라는 점에서 건축, 도시계획 분야의 전문가와 커뮤니티가 공동으로 생활환경 문제를 극복하기 위해 개발되었다. 커뮤니티의 지혜를 모으기 위한 방법론으로 일본에서는 2000년대 이후 워크숍의 수법 중 하나로 마치츠키 게임이라는 이름으로도 주목되고 있다.

한편, Sanoff(2000)는 디자인 게임을 계획할 때에는 다음의 5가지 사항들이 고려되어야 한다고 하였다. 첫째는 효과적인 결론에 도출하기 위해서는 참가자 모두가 자신의 생각을 가감 없이 제시할 수 있는 환경을 만드는 ‘가치관 도출’을, 둘째는 다양한 외적 요인을 조절해 결론을 쉽게 도출하도록 하는 ‘게임의 틀(도구와 프로그램)’을, 셋째는 참가한 개인이 어떠한 혜택을 누릴 수 있는지 하는 ‘개인 목표’를, 넷째는 조직이 무엇을 얻을 수 있는지 어떤 결론에 도달할 수 있는가 하는 ‘집단 목표’를, 다섯째는 어

떠한 상황을 모의하게 될지라는 ‘시나리오’를 강조하였다. 林(2000)는 디자인 게임의 의의를 참가자들이 서로 인간관계를 맺을 수 있다는 점(상호 이해), 중심이 되는 주제에 대해서 인식의 깊이를 더할 수 있다는 점(학습), 다양한 참가자들의 귀중한 지혜와 경험을 제안할 수 있다는 점을 강조 하였다. Shigeru(2008)는 좀 더 구체적인 프로그램과 교구의 원칙을 제시하였다. ‘프로그램’은 참가자들의 가치관을 공유하고 의사결정을 지원하기 위한 과정으로서 다음과 같은 3단계로 설명하였다. 첫째로 참가자들이 주제에 대한 공통 인식을 형성하는 단계, 두 번째로 모의 과정을 통해 개인의 목표들을 공유하고 집단의 목표를 세워가는 단계, 세 번째로 구체적 목표를 구축하기 위해 디자인을 실천하는 단계로 설명하였다. 각 단계별로 제안된 프로그램들은 그 의도에 따라 ‘논의를 풍부하게 하는 수법’과 ‘계획을 구체화하는 수법’으로 구분했으며, 각 프로그램은 그 의도에 적합한 교구가 제안되어야 하는 점을 강조하였다.

즉, 디자인 게임이 마치츠키와의 유사성이 존재함에도 참가자의 학습과 창의성 등 개인과 커뮤니티의 성장에 주목하고 있다는 점에서 관점의 차이점 역시 확인할 수 있었다.

## 2.3 의사결정 지원 방법론의 원칙

두 이론의 고찰을 바탕으로 의사결정 지원 수법의 원칙을 구조화하였다. 우선 선행 연구자들이 제시한 원칙들의 의도를 해석하였다. 다음으로 유사성을 고려해 원칙들을 유형화 하고 통일된 용어로 재 명명하였다(Figure 1). 마치츠키에서는 자주적 참가 유도를 위해 목표(개인, 커뮤니티)가 제시되어야 하며, 발언을 응원하기 위해서는 편안한 분위기와 양질의 정보가 제공되어야 하며, 성과 도출을 위해서는 자유로운 발상을 가능하게 하는 지원이 있어야 함을 고찰하였다. 디자인 게임은 상호 이해를 위해 목표

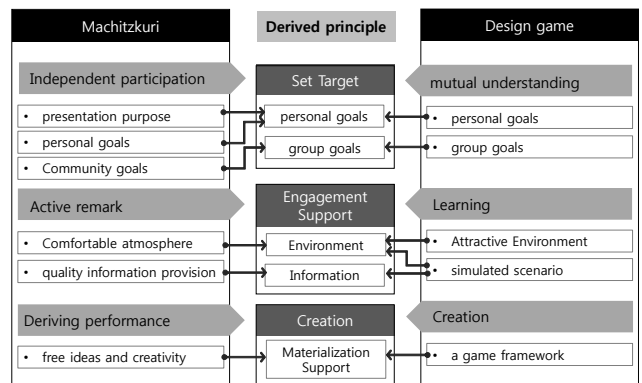


Figure 1. Principles of Methodology to Support Decision-Making (의사결정 지원 방식의 원칙 구조화)

(개인, 집단) 가 있어야 하며, 학습을 위해 적절한 환경과 모의 시나리오 같은 정보가 제공되어야 함을 고찰하였다.

이처럼 두 이론은 의의와 원칙에 있어 유사성이 존재하며 이를 바탕으로 연구자는 공통된 원칙(분석 틀)을 다음과 같이 구조화 하였다. 1) 참가자의 동기 부여를 위해 지역사회 미래에 대한 고민을 바탕으로 한 ‘개인 목표의 도출’ 여부, 2) 참가자 개인들 간의 상호 이해를 바탕으로 한 ‘커뮤니티 목표의 도출’ 여부, 3) 참가자의 적극적인 참여를 유도하기 위해 ‘환경의 구축’ 여부, 4) 참가자의 참여를 지원하는 양질의 ‘정보의 제공’ 여부, 5) 창의적 발상과 함께 구체적이고 가시적인 결론에 도달할 수 있도록 ‘논의를 구체화하는 지원체계’의 여부를 원칙으로 하였다.

### 3. 제안된 방법론의 특성 고찰

#### 3.1 Re-Born 게임의 방법론

본 방법론(Re-Born 게임)은 제주시 삼도 2동 내 실존하는 유희공간(일명 ‘뒷집’)의 활용방안과 기본설계 안 마련을 목적으로 제안되었다. 또한 지역주민의 워크숍 참여를 통한 역량 강화 역시 개발 의도로 하였다. 본 장에서는 방법론적 특성을 파악하기 위해 ‘Re-Born 게임’의 프로그램과 프로그램 운용을 위해 개발된 교구를 고찰하였다. 연구자는 퍼실리테이터(촉진자)로 3차에 걸쳐 실시된 워크숍<sup>2)</sup>에 참여하여 실천적으로 실체를 파악하고자 하였다.

##### 1) 프로그램

프로그램은 1980년대 과거 ‘뒷집’과 참가자 개인의 기억을 회상하고 현재의 과제와 가능성을 참가자들이 공유하는 ‘뒷집과 나’ 게임이 제안되었다. 구체적으로는 걸리버 지도를 활용한 ‘과거 이미지 게임’과, ‘현재 이미지 게임’으로 구성된다. 이는 참가자들이 주제에 대한 공통 인식을 형성하는 원칙에 준하는 과정에 부합한다고 할 수 있을 것이다. 다음으로 논의를 통해 구체적인 목표를 구축하기 위한 ‘목표 이미지’ 게임이 제안되었다. 게임은 개인 시트를 활용해 ‘개인 목표’를 도출하는 과정과 이들 개인 목표를 바탕으로 제시된 마을 이미지 카드를 선택하는 하는 ‘집단 목표’ 게임으로 구성되었다. 참가자들이 공유된 이미지를 바탕으로 개인의 가치관이 반영된 미래의 집단 목표가 도출될 수 있도록 모색되었다. 마지막으로 풍부해진 논의의 관점을 다시 구체화하고 실현하기 위해 실물 모형과 공간 이미지를 활용한 ‘집 만들기 게임’이 제안되었다. 집

2) 2017년 10월 13일, 27일, 11월 21일

단의 합의된 목표를 바탕으로 설계안을 구체적으로 선택하도록 하는 것으로 자유로운 발상과 창조성을 응원하고 성과 도출을 지원하는 과정이라 할 수 있을 것이다.

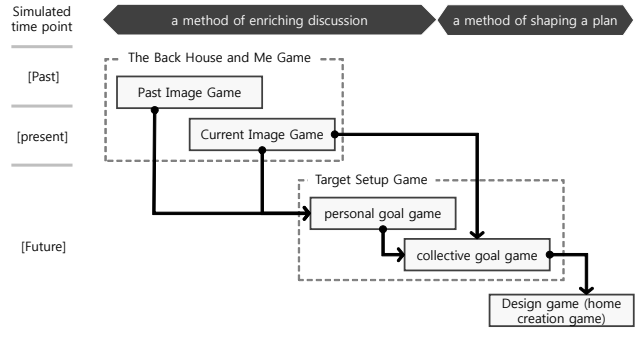


Figure 2. Program of Methodology to Support Decision-Making (의사결정지원 프로그램 분석)

##### 2) 교구

다음으로는 프로그램에 대응해 제안된 교구 등 물리적 환경에 대한 분석을 실시하였다. ‘뒷집과 나’ 게임에서는 논의를 풍부하게 유도하는 것이 목표로 교구로는 참가자 개인의 생각을 구조화하기 위해 개인별로 작성하는 ‘개인 시트’, 건축과 도시의 스케일 이해와 이야기를 촉진하기 위해 뒷집과 인근을 포함한 항공사진인 ‘걸리버 지도(1969년과 2019년)’, 참가자의 균등한 기회를 보장하고 참여 순서를 예측하도록 유도하기 위해 순번 ‘마이크’, 제시된 기억을 구조화하기 위해 ‘필기구(3색), 포스트잇(2색)’이 준비되었다. ‘목표 이미지 게임’은 제시된 의견의 시각화와 구조화를 위해 ‘필기구(3색), 포스트잇(2색)’이 준비되었으며, 집단 목표가 구조화될 수 있도록 ‘목표 이미지 카드(선택), 우드락 보드(900X1200mm), 원형 스티커(2종)’가 준비되었다. ‘집 만들기 게임’은 계획을 구체화하는 수법으로 유희공간인 뒷집의 ‘1/50 스케일 모형’과 ‘스케치, 컴퓨터 그래픽 이미지’가 준비되었다. 모형과 이미지를 제외한 모든 교구는 사용설명서와 함께 키트로 제공되었다.

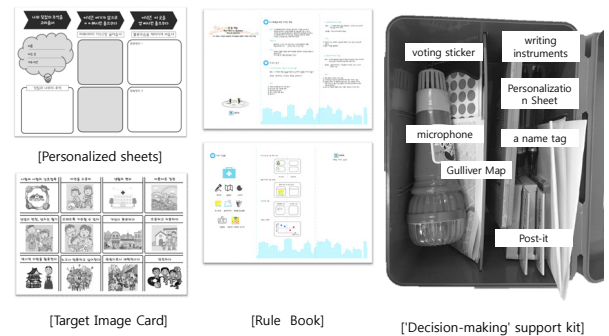


Figure 3. kit of Methodology to Support Decision-Making (의사결정지원 교구)

### 3.2 프로그램과 교구의 상관성 고찰

제안된 방법론의 프로그램과 교구간의 상관성에 대한 고찰을 실시하였다. 앞서 고찰한 프로그램과 교구는 참가자들의 논의를 풍부하게 하여 다양한 의견이 제시되도록 하는 과정, 제시된 다양한 가치들을 정리하고 체계화하는 과정, 그리고 정해진 시간 내에서 자유롭고 창의적인 발상을 하는 동시에 가시적인 결과를 구체화하는 과정으로 유형화할 수 있었다. 참가자들의 적극적으로 다양한 의견을 제시할 수 있도록 과거와 현재에 시점에서 나와 지역의 문제를 고민하게 하는 ‘뒷집과 나’ 게임이 제안되었으며, ‘걸리버 지도’가 주요한 수단으로 활용될 수 있음을 알 수 있었다. 동시에 순번 마이크를 통해 참가자의 균등한 기회와 풍부한 의견이 도출될 수 있도록 의도하고 있음을 알 수 있었다. 제시된 다양한 의견의 체계화를 위해 ‘목표’ 게임이 제안되었으며, 의견을 시각화할 수 있는 ‘보드’와 의사결정을 지원하기 위해 ‘이미지 카드’와 ‘스티커’가 주요한 수단으로 제시되고 있었다. 참가자들이 공통의 결론을 도출하기 위해 ‘집 만들기’ 게임이 제안되었으며, 가시적이고 구체적인 결과물인 ‘모형’과 ‘이미지’가 주요한 수단으로 제시되고 있었다. 이상의 고찰을 통해 목표로 하는 방법론의 단계별 과정을 유형화할 수 있었으며, 제안된 방법론의 프로그램에 대응해 교구들이 유기적으로 계획되고 있음을 알 수 있었다.

## 4. 제안된 방법론의 평가

### 4.1 의사결정 지원 원칙의 평가기준

본 장에서는 앞선 이론적 고찰을 통해 도출한 의사결정 지원 수법의 5가지 원칙에 근거해 제안된 방법론(프로그램, 교구)을 분석하였다. 원칙에는 ‘개인 목표의 도출’, ‘커뮤니티 목표의 도출’ 과 같이 명확한 성과물 도출 여부(可否)나 ‘논의를 구체화하는 지원체계’와 같이 유무(有無)를 판단할 수 있는 정량적 가치, 자유롭고 편안한 ‘환경의 구축’, 다양한 ‘정보의 제공’과 같이 연구자의 주관이 개입되는 정성적 가치가 존재하고 있다. 한편 방법론 역시 프로그램은 목표가 명확한 반면 교구는 프로그램에서 목표를 도출할 수 있도록 다양한 조합으로 활용됨으로 정량적 평가가 어렵다는 한계를 지닌다.

이에 프로그램은 ‘목표도출 여부’, ‘지원체계 유무’ 등 정량적 판단이 가능한 원칙에 대해 평가하였다. 반면 교구는 ‘환경의 구축’, 다양한 ‘정보의 제공’의 정성적 원칙에 대해 교구의 개발 설명(게임 사용설명서)을 근거로 연구자가

‘상, 중, 하’로 평가하였다. 또한 앞선 정량적 원칙들에 대해서도 Table 1에서의 검토를 근거로 관련성이 클 경우 ‘상’, 약할 경우 ‘중’, 없을 경우 ‘하’로 평가하였다.

Table 1. Relationship between programs and Kits  
(프로그램과 교구의 관계)

		Programs(game)				
		Past image	Current Image	individual	Group goal	Design game
Kits	Personalization Sheet	○	○	●		
	Gulliver Map	●	●			
	microphone	○	○	○		
	writing instruments			○		○
	Target Image Card				●	
	Board			○		
	voting sticker				●	○
	Model					●
	Image Plot					●

● strong correlation, ○ weak correlation

### 4.2 방법론의 평가

프로그램의 경우 ‘개인 목표의 도출’ 원칙에 해당하는 것으로 ‘개인 목표’ 게임이, ‘커뮤니티 목표의 도출’에 해당하는 것으로 ‘집단목표’ 게임이 제안되어 있었으며, ‘논의를 구체화하는 지원체계’ 원칙에 해당하는 것으로 ‘집 만들기’ 게임이 제안되고 있었다. 한편 과거와 현재 ‘이미지’ 게임은 논의를 풍부하게 하는 도구로서 ‘목표 도출’을 위한 과정으로서 연관성은 평가 할 수 있으나 목표 도출에 직접적인 관련은 없다 하겠다(Table 2).

교구의 경우 ‘개인 목표의 도출’ 원칙에 해당하는 것으로 ‘개인 시트’가 있었다. 개인의 생각을 순차적으로 구체화할 수 있도록 제안되었다. ‘커뮤니티 목표의 도출’ 원칙에 해당하는 것으로 ‘걸리버 지도’, ‘이미지 카드’가 있었다. 확산되었던 앞선 단계의 논의에 한계를 정해 주며, 참가자들의 생각을 시각적으로 구체화해 공유하도록 제안되었다. ‘환경의 구축’의 원칙에 해당하는 것으로는 ‘순번 마이크’, ‘의사결정 스티커’가 있었다. 참가자가 위축되지 않고 최소한의 참여를 보장하는 환경으로 제안되었다. ‘정보의 제공’ 원칙에 있어서 ‘걸리버 지도’, ‘모형’, 다양한 ‘보드’가 있었다. 부족한 정보를 참가자들에게 제공하는 장치로 제안되었다. ‘논의를 구체화하는 지원체계’ 원칙에 해당하는 것으로는 ‘모형과 이미지’가 있었다. 정보 제공의 역할과 함께 최종 결과를 합의할 수 있도록 제공되었다.

워크숍 적용 과정과 결과에 대한 후속 연구에서 좀 더

해당 방법론의 실제적인 평가가 이루어지겠으나, 본 연구에서는 의사결정 지원 체계로서 요구되는 5가지 원칙이 반영되고 있음을 확인할 수 있었다. 특히 정량적 평가와 함께 교구에 대한 정성적 평가를 통해 원칙에 부합하는 의도와 기획으로 방법론이 제안되었다는 점을 확인할 수 있었다. 한편 개인의 관점에서 생각을 고민하게 하는 개인 시트만을 ‘개인의 목표’ 프로그램의 교구로 제안한 점은 지역과의 관계 속에서 개인의 삶을 모색해야 한다는 원칙과 충돌할 수 있어 향후 과제라 할 수 있겠다. 또한 순번 마이크와 스티커 등이 의무적으로 참여를 유도하고 있다는 점에서 보다 능동적인 참여를 유도하는 ‘용이한 환경 구축’에 대한 배려 역시 향후 과제라 하겠다.

Table 2. Required Spaces by the Function of Public Library  
(의사결정 지원 방법론의 분석)

Principle		personal goals	group objective	Environment	Information	Materialization
program	Past image	×	×			×
	Current Image	×	×			×
	individual goal	○	×			×
	Group goal	×	○			×
	Design game	×	×			○
Kits	Personalization Sheet	▲	▽	-	-	▽
	Gulliver Map	-	▲	-	▲	▽
	microphone	▽	-	▲	▽	-
	writing instruments	-	-	-	▽	-
	Target Image Card	▽	▲	-	-	-
	Board	▽	-	-	▲	-
	voting sticker	▽	-	▲	-	-
	Model	▽	▽	-	▲	▲
Image Plot	▽	▽	-	▲	▲	

○ Yes, × No ▲ high relevance, - general relevance, ▽ low relevance

### 5. 결론

최근 주민참여에 있어 ‘합의 형성’이 아닌 커뮤니티가 다양한 가치관에 대응해 선택지를 발굴하고 선택하는 ‘의사결정’이 중요하게 인식되고 있다. 이에 본 연구에서 지역 커뮤니티 중심의 도시재생을 위해 고안된 주민참여 방법론(Re-Born 게임)을 대상으로 그 특성을 고찰하고 의사결정 지원 방법론 원칙에 준하여 그 활용 가능성과 과제를 다음과 같이 밝힐 수 있었다.

우선 의사결정 방법론으로 연구 발전되어온 ‘디자인 게임’과 ‘미치츠클리’ 주민참여 방법론의 이론적 고찰을 통해

지역사회의 미래에 대한 고민을 바탕으로 한 ‘개인 목표의 도출’ 여부, 상호 이해를 바탕으로 한 ‘커뮤니티 목표의 도출’ 여부, 논의를 풍부하게 하는 ‘환경의 구축’ 여부, 참여를 지원하는 양질의 ‘정보의 제공’ 여부, ‘논의를 구체화하는 지원체계’의 여부를 의사결정 지원 수법의 원칙으로 도출할 수 있었다. 다음으로 제안된 방법론의 프로그램과 교구(물리적 환경)가 유기적으로 대응하고 있으며, 의사결정 원칙에 대응하고 있음을 밝힐 수 있었다. 그러나 ‘개인의 목표’ 도출과 참여를 유도하는 ‘용이한 환경 구축’에 대한 배려가 상대적으로 부족하다는 점 역시 과제로 밝힐 수 있었다.

본 연구는 의사결정의 관점에서 워크숍 방법론들에 대한 평가 틀을 제시할 수 있었다는 점에서 의의를 찾을 수 있을 것이다. 특히 남성 위주의 오래된 커뮤니티가 주도해 온 제주의 합의 중심 문화 속에서 새로운 가능성을 제시하였다는 점에서 평가할 수 있을 것이다. 그러나 본 연구가 실천적인 적용을 통해 해당 방법론의 가능성과 과제를 밝히지는 못했다는 점은 한계라 할 수 있을 것이다. 후속 연구에서는 실제 주민들이 참여하는 커뮤니티 워크숍 적용 과정과 그 성과물들을 바탕으로 제안된 방법론의 실천적인 검증과 평가를 진행 하도록 하겠다.

### References

1. Diana Leafe, C., Creating a Life Together: Practical Tools to Grow Ecovillages and Intentional Communities . New York: New Society of Publishers, 2003
2. Sanoff, H., Design games: Plating for keeps with personal and Environmental Design Decisions. NC: William Kaufmann, Inc, 1993
3. Sanoff, H., Community Participation Methods in Design and Planning. New York: John Wiley & Sons, Inc., 2000
4. 佐藤 滋 外 4人, まちづくりデザインゲーム, 學芸出版社, 2008
5. 佐藤 滋 外 26人, まちづくりの科學. 東京: 鹿島出版會, 1999
6. 高田光雄, (社)京都府建築士會まちづくり委員會. 体験まちづくり學習. 京都: 學芸出版社, 2003
7. 林泰義, 市民社會とまちづくり. 東京: ぎょうせい, 2000
8. 廉喆浩, 分讓集合住宅の再生における區分所有者の意思決定支援に關する研究. 博士學位論文. 京都大學大學院, 2006
9. Lee, Yeun-Sook, Kim, Ju-Suck and Jung, Eun-Jung, Effectiveness of “Village Image Construction Tool Kit” in the Residents Workshop of a Housing Improvement

Area. Journal of the Korean Housing Association, 21(1), pp.67~77, 2010

10. Kim, Hyun-Suk, Research on the Process and Visualization Techniques of Urban Design Workshop. Journal of the architectural institute of Korea : Planning & design, 22(2), pp.153~162, 2006
11. Urban Regeneration Information System(URIS), <https://www.city.go.kr>Site accessed November 11, 2019

접수 2020. 2. 14  
1차 심사완료 2020. 2. 22  
2차 심사완료 2020. 2. 28  
게재확정 2020. 3. 2