

주민친화적 설계 매뉴얼에 대한 연구

- 농촌어메니티자원 설계를 중심으로 -

이정원* · 임승빈**

*서울대학교 대학원 조경학과 · **서울대학교 조경학과

I. 서론

농촌은 농산물을 공급하는 본원적 역할과 더불어 식량 안보, 환경 보전, 국토의 균형 개발, 전통문화와 가치관 계승 등 사회·문화·환경의 측면에서 다양한 다원적 기능을 제공하고 있으며(신용광 외, 2004), 이러한 인식의 확산으로 농촌생활 환경 또한 농산물 생산의 단순한 부산물이 아닌 농촌 어메니티 자원으로서 재평가되고 있다. 이에 따라 어메니티 자원의 관리 시스템 및 자원화 기술의 필요도가 높아지고(김영미 외, 2003) 농촌공간과 어메니티 자원의 계획 및 설계 기법 및 지침에 관한 연구가 계속적으로 진행되어 오고 있다. 본 연구에서 제시된 농촌주민 친화적 설계 매뉴얼은 농촌공간과 어메니티자원의 계획·설계 및 관리에 있어 거주민 참여의 필요성을 인식하고 이러한 과제의 해결을 위하여 제시된 연구방법이다.

II. 주민 참여 설계의 필요성과

주민친화적 설계 매뉴얼

1. 주민 참여 설계의 필요성

설계가의 이론과 주민의 경험을 토대로 이루어지는 주민 참여 설계는 “직·간접적으로 이해관계가 있는 주민들이 설계에 주체적으로 참여하는 일체의 행위”이다. 농촌 어메니티자원의 계획 및 관리의 일련의 과정에는 지역주민들의 참여와 사업에 대한 이해가 관건이라고 할 수 있으므로, 주민들이 일방적인 수혜자나 방관자가 되지 않고 사업에 적극적으로 참여하고 사업을 이끌어가는 개발자의 입장에 서기 위해 설계과정에

서 주민들의 참여를 활성화시키는 과정이 필수적이다.

2. 주민 참여 설계의 과정

주민 참여 설계과정 역시 일반적인 설계과정과 비슷하나 모든 과정에 있어 주민들이 참여하는 다양한 설계 프로그램이 진행된다. 또한 주민 참여 설계는 주민과 함께 대상지의 문제점 파악 및 현황분석을 통해 설계의 목적 및 방향을 설정하는 것에서 일반적인 설계과정과의 차이를 보인다. 주민 참여 설계의 과정은 「계획의 목표→참여 주민 모집→설계 프로그램의 이해→대상지의 이해(문제점 및 현황분석)→도입시설의 선정→설계목적 및 방향 설정→기본구상→대안작성 및 선정→기본계획(검토·수정)→실시설계→시공→운영 및 관리」로 이루어지며, 이들 과정 중에서 주민 의견 수렴을 위해 여러 차례의 워크숍을 실시하는 프로그램으로 구성된다.

3. 기존 주민참여 설계의 문제점

국내외 주민 참여 설계 사례들을 분석한 결과, 다음과 같은 문제점이 좀더 보완되어야 할 것으로 나타났다.

- ① 주민 의사 반영 시기 - 공청회 또는 워크숍의 시기가 계획의 후반에 있어 실질적 변경의 어려움.
 - ② 공청회 또는 워크숍 이후 과정의 문제점 - 주민 자신의 의견 반영 여부의 열람기회가 없음.
 - ③ 주민 개인의 전문적 지식 부족 - 전문적인 지식 및 경험의 부족으로 무관심, 이해 부족.
 - ④ 설계 내용의 제공방식 - 2차원 도면과 보고서 형식으로 주민이 쉽게 이해하기 어려움.
- 따라서 본 연구에서는 주민들의 의사가 계획에 적극

반영되고 그 결과를 확인할 수 있도록 주민들이 이해하기 쉬운 내용의 구성과 그들의 의사표현을 위한 설계 매뉴얼 기법을 연구하였다.

4. 주민 친화형 설계 매뉴얼

주민 친화형(user-friendly)¹⁾ 설계 매뉴얼은 지역 특히, 커뮤니티가 중시되는 농촌지역에서 주민들의 참여 효과를 극대화시키기 위한 설계 매뉴얼이다.

현재까지 수행되어 왔던 주민 참여 설계과정에서 확인된 문제점을 해결하여 농촌의 어메니티 자원 관리에 있어 주민들이 이해하기 쉬운 설계 매뉴얼을 사용하여 주민의 취향, 선호, 농촌마을의 특이성과 정체성을 효과적으로 반영함으로써 농촌개발계획의 성공적으로 이루어내기 위하여 농촌 어메니티 자원의 관리 및 설계에 주민의 의견을 적극 반영하는 것이 주민 친화형 설계 매뉴얼의 목적이다.

Ⅲ. 주민 친화적 설계를 위한 디지털 매뉴얼

1. 디지털 매뉴얼의 개념

디지털 매뉴얼은 일반 매뉴얼을 디지털화한 것으로서, 컴퓨터 활용이 주는 장점을 이용하여 설계 진행과 정상에서 주민이 선호하는 경향을 파악하고, 주민의 의사를 쉽고 신속하게 결정하도록 도와줄 수 있는 표준화된 지침서이다. 컴퓨터의 활용은 주민 참여 설계과정에 있어서 주민과 설계가가 시간과 공간에 제약없이 토론의 장으로 활용이 가능하며, 3차원 시뮬레이션 및 이미지 등을 이용하여 시각적 흥미를 유발시켜 주민 참여를 유도할 수 있으며, 동시에 비전문가인 주민에게도 쉽게 전달될 수 있는 자료를 제공해줄 수 있다. 또한 자료의 유지 및 관리 측면에 있어서 용이하고, 경제적인 측면에서도 효과적이다. 디지털 매뉴얼은 농촌생활환경 자원 설계의 진행 과정에서 농촌지역에서의 다양한 공간 패턴과 농촌의 특색을 살릴 수 있는 디자인을 제시함으로써

주민의 신속한 의사결정을 돕고 파악된 선호경향을 설계에 반영하여 농촌커뮤니티 형성 및 어메니티 증진에 기여할 것으로 예상된다.

2. 디지털 매뉴얼의 특성

디지털 매뉴얼은 2D & 3D 시뮬레이션 소프트웨어를 활용하여 그래픽 사용자 인터페이스(GUI) 형식의 화면으로 구성되며, 인터넷상에서도 활용 가능한 웹(web)페이지형으로 제작되어 정보 갱신과 수정이 용이하다.

3. 디지털 매뉴얼의 구성

- 인터넷 또는 CD를 통해 웹페이지 형식의 디지털 매

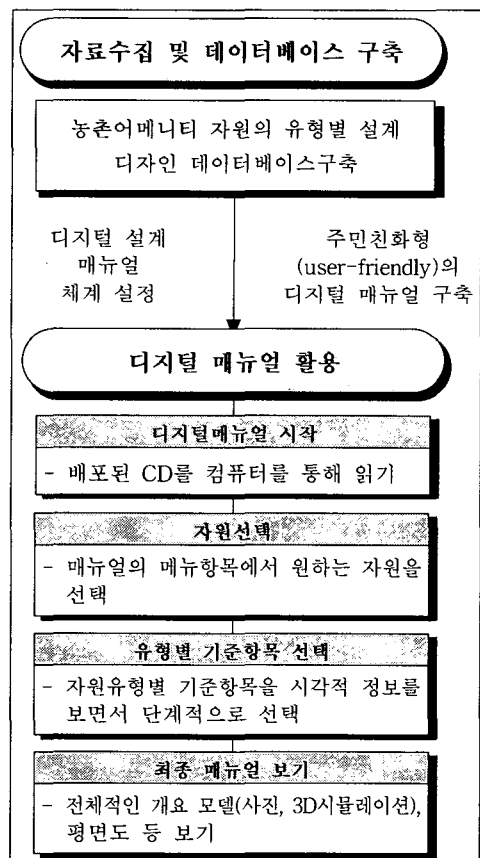


그림 1. 디지털 매뉴얼의 구성

1) 주민친화적이라는 용어는 사용자 친화 즉, user-friendly의 의미로, 사용자가 보다 쉽고 편리하게 이용할 수 있음을 의미한다. 여기에서의 사용자는 비전문가에 해당되는 의미인, 이용자 등으로 지칭되기 때문에 본 연구에서는 농촌주민이 일상생활에서 쉽게 활용할 수 있다는 의미에서의 '주민친화형(user-friendly)'라고 정의한다.

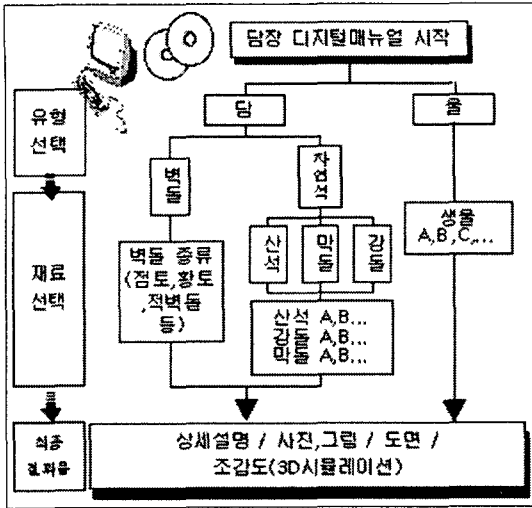


그림 2. 디지털 메뉴얼의 체계

뉴얼을 사용하게 되는 사용자는 컴퓨터를 통해 메뉴얼창에 접속하게 되며, 화면의 설명에 따라 자원 유형별 카테고리 순차적으로 카테고리를 선택하게 된다.

자원 유형별 카테고리들은 사용자의 이해와 의사결정을 돕기 위해 문자화된 정보와 더불어 이미지들을 통해서 제공되며, 최종적으로 선택한 항목들이 조합되어 결과물을 볼 수 있다(그림 1).

4. 디지털 메뉴얼의 예시(담장)

담장은 재료뿐만 아니라 축조방법 및 문양(무늬), 지붕(기와, 이엉) 등에 따라서 그 유형이 나누어지며, 경우에 따라서 많은 종류의 담장으로 구분할 수 있겠으나, 단계가 너무 많을 경우 이용자들에게 혼란을 일으키므로, 가장 많이 쓰이면서 농촌경관에 적당한 담장으로 선택하여 디지털 메뉴얼 체계를 구성한 내용은 그림 2와 같다.

IV. 결론

본 연구에서는 농촌 어메니티 자원의 계획·설계 및 관리를 위한 설계 메뉴얼의 작성에 있어 주민 참여의 필요성을 제기하여 농촌마을 계획시 능동적인 개발자의 입장에서 주민들의 참여가 이루어지고 계획과 관리에 대한 주민의 관심과 이해를 고취시키고자 주민 친화적 설계 메뉴얼을 제시하였다. 주민 친화적 설계 메뉴

얼은 효율적인 농촌 어메니티 자원의 계획과 관리, 농촌 커뮤니티 형성에 도움을 주고 설계 진행과정에서 주민의 선호경향을 파악하고 의사를 신속하게 반영하고자 개발되었다. 메뉴얼의 내용은 전문가에 의한 농촌 어메니티 자원의 공간 패턴과 설계 모형의 연구를 기초로 주민들에게 농촌의 특색을 살릴 수 있는 다양한 디자인을 제시한다. 디지털 메뉴얼은 설계 메뉴얼을 컴퓨터를 활용하여 웹(web) 방식을 이용하여 제작한 것으로 컴퓨터에 익숙하지 않은 사용자들을 위하여 그래픽 사용자인터페이스(GUI) 형식의 화면으로 구성하여 이해하기 어려운 도면이나 전문적 해설보다는 2D & 3D 시물레이션 이미지들을 이용해 시각적 정보를 제공한다.

농촌 주민들은 이 메뉴얼을 통하여 새로운 디자인 예시뿐 아니라 자원의 의미 등의 정보를 제공받음으로써 농촌생활공간 계획 시 자신의 의견을 적극적으로 표현할 수 있고 어메니티 자원에 대한 이해를 높일 수 있어 궁극적으로 어메니티 자원의 계획 및 관리에 주민들의 호응과 자발적인 참여로 연결될 것으로 기대된다.

인용문헌

1. 강경하 외 (2002) 농촌어메니티 자원 현황과 활용, 농촌어메니티보전 및 관광자원화방안 심포지엄자료.
2. 건설교통부 (2001) 도시쾌적성 확보를 위한 어메니티 플랜 수립에 관한 연구, 건설교통부.
3. 김성균 (2001) 주민참여에 의한 마을마당설계, 한국조경학회지 29(3): 61-69.
4. 김영미, 윤희정, 임승빈 (2003) 농촌생활환경(어메니티)자원 공간패턴연구, 한국농촌계획학회 2003 춘계 학술논문발표집: 70-77.
5. 김영미 (2004) 농촌담장의 평가에 관한 연구, 서울대학교 석사논문.
6. 서울대학교 (2002) 농촌생활환경(어메니티) 자원유형 및 공간패턴연구.
7. 박창석 (2002) 농촌어메니티에 기초한 농촌자원의 중요도 평가 및 순위적 관계분석, 농촌어메니티 워크샵 자료.
8. 신용광, 이상영, 김영 (2004) 농촌 다원적 기능의 경제적 가치와 편익이전, 한국농촌계획학회지 10(1): 1-7.
9. 임승빈 (1997) 농촌마을쉼터의 최소면적기준 설정에 관한 연구 한국조경학회지 25(1): 36-46.
10. 임승빈 (1998) 농촌문화마을을 주거환경개선을 위한 공간계획 방향연구(공동) 농촌계획, 한국농촌계획학회지, 4(1).
11. 임승빈 (1999) 농촌마을 계획을 위한 마을 유형 및 특성 연구(공동) 국토계획, 대한민국도·도시계획학회지.
12. 정석 (1999) 마을단위 도시계획 실행 기본방향/1: 주민참여형 마을만들기 사례연구, 서울시정개발연구원.
13. 조순재 (2004) 주민참여계획모델에 의한 농촌어메니티 자원 발굴 및 설계기술 현장 적용 연구, 농림부.
14. 최수명 (2002) 농촌어메니티 자원화방안, 농촌어메니티 보전 및 관광자원화방안 심포지엄자료: pp. 5-28.