

## 군기지 이전지 활용에 관한 참여설계과정

- 요코하마 후카야 통신소 이전지 아이디어 공모사업 사례 -

박지현\* · 손용훈\*\* · 츠게 키하루\*\*\*

\*치바대학교 대학원 도시환경시스템 · \*\*치바대학교 조경학과 · \*\*\*치바대학교 도시환경시스템

## Participatory Design Process for the Utilization of the Military Relocation Site

- The Case of the Idea Competition for the Fukaya Communication Site in Yokohama -

Park, Ji-Hyun\* · Son, Yong-Hoon\*\* · Tsuge, Kiharu\*\*\*

\*Dept. of Urban Environment Systems, Graduate School of Engineering, Chiba University

\*\*Dept. of Landscape Architecture, Chiba University

\*\*\*Dept. of Urban Environment Systems, Chiba University

### ABSTRACT

Since 1950, the city of Yokohama has been demanding the return of U.S. military base sites in Yokohama. Yokohama has established a systematic utilization plan for these relocation sites. The Fukaya communication site is one of former U.S. military bases verified for return in 2004. The Fukaya communication site is distinctively circular in shape and is entirely national land. Yokohama took an idea competition to its citizens to create a new park at the relocation of the Fukaya communication site, involving lots of citizen opinion in its utilization goals.

This study determined the process of the idea competition at the Fukaya communication site in encouraging civic participation and analyzing citizen demands for the utilization of the relocation site. Through the idea competition, Yokohama city was able to obtain several ideas on the new park from various angles such as the function and shape of the urban open spaces. Citizens showed great interest in creating a park as green infrastructure on the Fukaya communication site. In addition, beyond utilization as an urban open space, many ideas suggested new lifestyles for the region in connection with the natural environment in the vicinity. Yokohama city tried to share the process and results of the idea competition with as many citizens as it could through a variety of means such as Participation, Judging, Support, Observation and Understanding. The case study on the idea competition at the Fukaya communication site is a good example of community design practice in public projects, and is full of suggestions for military bases in Korea, which has just established the plan of utilizing relocation sites as parks.

**Corresponding author:** Yong-Hoon Son, Dept. of Landscape Architecture, Chiba University, Matsudo 271-8510, Japan, Tel.: +81-47-308-8812, E-mail: yonghoon.son@gmail.com

Based on this case study, it can be concluded that it is important to make a systemic form for utilization planning with a clear process, open information and partnership in a variety of participatory design processes in order to ensure maximum civic utilization of relocation sites.

*Key Words: Relocation Site of U.S. Forces, Community Design, Partnership*

## 국문초록

일본의 요코하마시는 1950년대부터 장기간에 걸쳐 미군기지 반환운동을 실시하였으며, 반환된 이전지를 활용함에 있어서 체계적인 활용계획을 수립하였다. 후카야 통신소는 2004년 반환이 확정된 요코하마 시내의 미군기지 중 하나이다. 후카야 통신소는 원형의 부지형태 및 부지 전체가 국유지라는 활용에 용의한 조건을 갖고 있으며, 이에 요코하마시는 후카야 통신소 이전지 활용에 대해 다양한 시민들의 의견을 수용한 대규모 녹지공간으로 조성하기 위해 아이디어 제안 공모사업을 실시하였다.

본 연구에서는 후카야 통신소를 대상으로 참여설계과정을 유도하는 아이디어 공모사업의 추진 배경과 진행과정을 정리하고, 또한 공모전에 참가한 아이디어를 분석하여 이전지 활용에 대한 최근 시민들의 수요를 해석하였다. 요코하마시는 아이디어 공모를 통해서 최근 도시녹지의 기능 및 테마에 대한 시민들의 요구사항에 관해 많은 아이디어를 얻을 수 있었다. 시민들은 후카야 통신소 부지에 녹지인프라로서 새로운 녹지공간을 창조하는데 많은 관심을 보였다. 또한 아이디어들 중에는 개별녹지의 활용을 넘어 자연과 소통하는 지역의 새로운 라이프스타일을 제안하기도 하였다. 요코하마시는 아이디어 공모사업의 진행과정과 결과를 가능한 많은 시민들이 함께 공유할 수 있도록 ‘응모-심사-응원-참관-이해’의 다양한 참여 방식을 도모하였다. 후카야 통신소 이전지 활용에 관한 참여설계의 과정은 도시 기반시설로서, 다양한 참여설계가 이루어져야 하는 공공사업에 있어서 커뮤니티설계의 원칙과 프로세스가 구현되어지고 있는 사례라고 볼 수 있다. 따라서 후카야의 사례는 이전지 공원화 계획안이 수립된 우리나라의 의정부시 미군기지, 서울시 용산 미군기지에 시사하는 바가 적지 않다고 생각된다.

본 연구내용을 바탕으로 할 때, 향후 우리나라의 미군부대 반환지 활용에 있어 시민을 위한 이전지 활용방안을 위해서는 보다 체계적인 이전지 활용계획의 틀, 투명한 절차 및 정보공개, 다양한 참여설계에 의한 협업 과정 등이 중요하다고 하겠다.

주제어: 미군부대 이전지, 커뮤니티설계, 협업과정

## 1. 서론

### 1. 연구배경 및 목적

우리나라는 1990년대부터 시작된 재외미군(在外美軍)의 재편 움직임에 따라 2004년 용산기지 이전계획을 시작으로 주한 미군기지 이전 사업이 본격화 되었다. 용산기지 이전에 따라 서울시는 면적 약 267ha의 이전 부지를 공원화하기로 하였으며, 그 외 용산 주변의 미군기지 3곳(약 16ha)은 주상복합, 오피스, 쇼핑센터로 개발하기로 하였다. 동두천, 의정부, 파주 등의 지자체도 미군기지 이전지를 활용한 도시개발사업을 구상하고 있으나, 실행에 이르기까지는 상당한 갈등이 존재하고 있다. 갈등의 이유 중 하나는 국방부와 지자체간의 의견 차이 때문이다. 미군기지 이전비용을 부담해야 하는 국방부는 이전지

토지매각 소득을 최대한 높이려 하며, 각 지자체는 도시개발사업에 활용할 수 있도록 이전지 무상공여(無償供與)를 요구하고 있다. 이러한 이유로 국내 미군기지 이전지의 활용사업은 다양한 주체에 의한 갈등이 잠재해 아직까지 상당부분이 과제로 남아 있다.

미군기지 이전지 재개발사업은 우리나라만의 이슈가 아니다. 2차 대전 종전 이후, 미국은 재외(在外) 군 시설 폐쇄 및 재편 계획을 실시하고 있으며, 이에 따라 미군기지 이전지 재개발사업은 세계 각지에 그 사례가 있다. 특히 일본은 제 2차 대전 이후 전 국토에 걸쳐 다수의 미군기지가 존재하고 있으므로 미군기지 이전지 활용사업에 대한 많은 사례가 존재한다. 동경주변의 수도권을 중심으로 한 미군부대 이전지는 주로 공공시설 개발사업으로 활용되었으며, 넓은 부지를 활용한 공원, 미술관, 박물관, 대학, 연구시설 등이 대표적으로 활용되었다.

특히, 일본 요코하마시는 1950년 10월 '요코하마 국제 항도 건설법' 제정 및 '요코하마시 부흥 건설 회의'를 발족하여 요코하마시 도시발전의 장애가 되는 미군부대 이전운동을 본격화하였다. 장기간에 걸친 미군기지 반환에 대한 행정과 시민의 노력은 요코하마시에 주둔하는 미군기지의 계속적 감소를 이루었다. 2005년 요코하마시는 처음으로 이전지 활용구상에 관한 '요코하마시 반환시설 적지 이용 프로젝트 제1차 보고서'를 작성하였다. 제1차 보고서는 2006년 '미군시설 반환적지 이용 지침', 2007년 '요코하마시 미군시설 적지 이용 행동계획' 등으로 그 내용이 체계화되고 구체화 되었다. 반환적지 이용지침 및 적지 이용 행동계획에서는 미군시설 이전지의 활용방안에 대한 요코하마시 전체의 장기계획과 2004년 반환방침이 합의된 6개 시설에 대한 활용계획이 명확히 제시되어 있다. 6개 시설 활용에 관한 골자(骨子)는 "과거 약 60년간 존재했던 미군기지로 인하여 입은 시민생활과 도시형성에의 피해를 고려하여, 이전지 활용에 있어서는 시민의 의향을 파악하면서 해당지역 거주민의 복지증진에 기여할 수 있도록 이용방향을 검토"하는 것으로 정하였다. 그 6개 시설 중 하나인 '후카야 통신소'는 이용계획수립 과정에서 '부지 형태의 특이성과 국유지라는 활용의 용이성'을 바탕으로 적극적인 '참여형 설계 아이디어 공모'를 실시하도록 계획되었다. 로렌스 할프린의 설계참여과정인 '전문가들의 집단적 창조성'을 강조하는 설계수법<sup>1)</sup>이라고 한다면, 최근 도시와 조경의 통합된 시각으로 도시경관을 도시의 구조와 형태를 구축해가는 도시의 인프라로서 간주하는 랜드스케이프 어바니즘의 관점에서 볼 때, '도시구성원의 집단적 참여에 의한 설계과정'은 운영과 유지관리가 통합적으로 이루어질 수 있는 지속가능한 도시 및 지역계획의 구체적 실천전략 중 하나로 요구되어진다고 할 수 있다.

본 연구에서는 이러한 '참여설계과정'을 '공공에 의한 설계'라고 할 수 있는 '커뮤니티설계'의 원칙과 프로세스에서 그 분석의 틀을 정하며, 구체적으로 군기지 이전지의 이용에 관한 참여설계의 과정이 이루어지고 있는 후카야 통신소 이전지 활용계획의 아이디어 공모사업을 대상으로 커뮤니티설계의 원칙과 프로세스라는 연구자적 관점을 통해 그 내용을 정리하는 것을 첫 번째 연구의 목적으로 하였다. 또한 시민들의 아이디어를 분석하여 이전지 활용에 대한 최근 시민들의 수요를 분석하였으며, 이를 바탕으로 향후 우리나라의 미군부대 이전지 활용에 관한 시사점을 도출하는 것을 두 번째 연구의 목적으로 한다.

## 2. 관련연구 검토

본 연구와 관련된 선행연구에는 크게 군부대 이전지 활용에 관한 연구, 대형공원의 참여설계의 형태로 나타나는 설계 공모

작 분석에 관한 연구 등이 있다.

첫째, 군부대 이전지 활용에 관한 대표적 연구사례로 임창호 등(2004)은 군부대 이전지 재개발 사업추진을 위한 기초연구를 통해 재개발 사업과정에서 발생하는 문제점을 명확히 하고 이를 해결하기 위한 과제로서 '투명한 협의 절차의 확립을 통한 합의 형성', '재개발 수립지침의 작성에 의거한 계획수립', '다양한 재원조달 수단이 마련된 집행'의 단계를 제시하였다. 김은주(2008)는 의정부시 홀링워터 미군부대(Camp Falling Water) 이전지를 대상으로 한 설계연구에서 랜드스케이프 어바니즘의 개념을 활용한 적지활용 안을 제시하였다. 특히 미군부대의 존재로 인한 지역발전의 장애를 극복하기 위해 도시 기반시설로써 경관의 의미를 명확히 하고 향후 변화를 수용할 수 있는 역동적 공간창출을 모색하는 지속가능한 도시로써 '하이브리드 도시' 안을 제시하였다. 맹지영과 조세환(2009)은 의정부 시내의 군부대 이전지 활용에 대한 시민의식 조사를 실시하여 군부대 이전지 공원화에 대한 시민들의 선호 의식을 확인하였다. 이를 통해 공원조성에는 과반수가 찬성하나, 그 외 상업용 시설 및 도로건설에 대해서는 반대의 의견이 상대적으로 많았음을 지적하며, 군부대 이전지 활용에 관한 공공사업의 당위성을 주장하였다.

둘째, 설계 공모작 분석에 관한 연구사례로 김아연 등(2006)은 춘천시 페이지 미군부대(Camp Page) 이전지를 대상으로 'G5프로젝트' 국제설계경기 출품작에 대한 랜드스케이프 어바니즘의 관점으로 작품을 분석하였다. 분석을 통해 랜드스케이프 어바니즘을 도시와 조경의 통합된 시각으로 도시경관에 대한 대안을 제시하는 새로운 이론으로 규정하며 G5프로젝트를 평가하는 데 있어서 의미있는 분석 틀이라 하였다. 박근현과 배정환(2008)은 '행정중심복합도시 중앙 녹지공간 국제설계공모에 나타난 대형공원의 설계전략에 관한 연구'를 통해서 프로세스 설계, 공원의 지속가능성, 도시와의 관계 등을 분석 틀로 하여, 대형공원에서 요구되는 중요한 조건으로 '생산하는 공원과 '도시의 자급자족성 확보'를 제시하였다.

이상의 선행연구를 바탕으로 본 연구에서는 군기지 이전지의 활용에 관해서 도시 기반시설로서 다양한 참여설계가 이루어져야 하는 공공사업으로써의 실현의 당위성을 전제로 하였다. 또한 대형공원의 설계전략과 랜드스케이프 어바니즘의 실천적 수행과정으로써 요코하마의 미군기지였던 '후카야 통신소' 이전지의 활용에 관한 아이디어 공모의 과정을 참여설계과정의 일환으로 해석하였다.

## 3. 연구범위 및 방법

본 연구의 시간적 범위는 요코하마시내에 미군부대가 점유하기 시작한 1945년 이후부터 현재까지이며, 공간적 범위는 요

코하마시 전역 및 최근 반환이 확정된 후카야 통신소 이전지이다. 본 연구는 크게 3단계로 수행하였다. 첫째, 연구사례 대상지의 중요한 배경이 되는 요코하마시 미군부대 이전지 활용계획에 대한 요코하마시 내부의 정책자료에 대한 정리이며, 둘째, 커뮤니티설계의 관점으로 후카야 통신소 이전지의 활용에 관한 참여설계의 형성과정과 이에 따른 아이디어 공모사업의 특징 및 각 작품들의 특징 분석과, 셋째, 분석을 통해 국내의 사례에 미치는 시사점을 도출해 내는 순서로 하였다.

## II. 요코하마시 미군부대 이전지 활용계획 및 후카야 통신소 이용계획

### 1. 요코하마시 미군시설 환원 개요

제 2차 대전 이후, 일본 요코하마시는 시내 항만시설 면적의 9%, 업무 및 상업시설이 집적된 중심시까지 면적의 7%가 미군을 중심으로 한 UN군에 의해 점유되었다. 1950년 당시 요코하마시의 미군시설은 약 1,200ha, 112개 시설이었다. 이러한 미군시설은 1950년대까지 요코하마시의 도시발전에 큰 장애요인으로 작용하였다.

이에 대한 대책으로 요코하마시는 1950년 10월 일본의 대표적인 국제항 도시로써의 기능을 강화하기 위해 지방자치특별법에 따른 '요코하마 국제 항도 건설법'을 제정하였다<sup>2)</sup>. 이후 1951년 8월에는 요코하마시와 관련한 정치, 경제계 인사들이 모여 '요코하마시 부흥 건설 회의'를 발족하였다. '요코하마시 부흥건설 회의'는 당시까지 요코하마시 도시발전에 장애가 되었던 미군부대 이전운동을 본격적으로 시작한 계기가 되었다.

이러한 미군시설 점유지 반환에 대한 장기간에 걸친 행정과 시민의 노력을 통해 요코하마시 내의 미군기지는 계속적으로 감소하게 되었다. 특히, 2004년 10월에는 미군시설 중 후카야 통신소를 포함한 6개 시설에 대해 일미정부간 반환방침에 합의가 이루어졌다. 6개 시설에 대한 반환이 진행되고 있는 2009년 현재 그림 1과 같이 요코하마시의 미군시설 점유현황은 6개 시설 및 수역 등을 포함한 약 470ha이다. 2004년 합의된 6시설의 반환이 완료될 경우 요코하마시내의 미군시설은 총 면적 약 106ha의 3개 시설로 감소하게 된다. 2009년 현재까지 요코하마시 미군 부대 점유지 반환 내용을 정리하면 표 1과 같다.

특히 요코하마시는 최근 반환이 결정된 후카야 통신소를 포함한 6개 시설에 대해서 그 활용에 대한 기본적 검토방향을 아래와 같이 3가지로 정리하였다(橫濱市, 2005).

첫째, 전후 60년에 걸쳐 존재한 미군기지로 인하여 요코하마시의 시민생활과 도시발전에 악영향을 끼쳐왔으므로, 향후 얻어지는 대규모 이전지는 요코하마시의 '도시발전과 시민복지 증진에 기여'하도록 '시민의 의향을 파악하며 적지 이용방향을

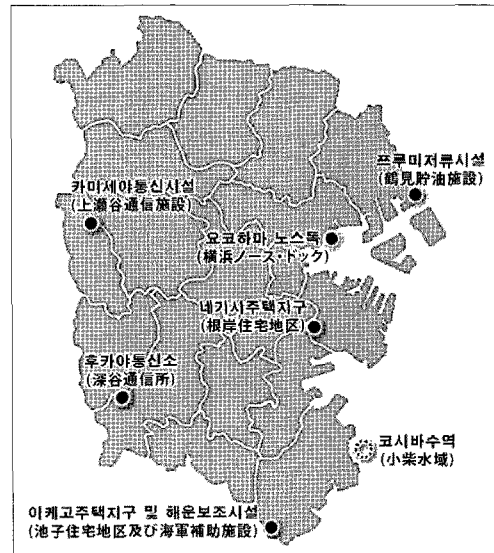


그림 1. 요코하마 시내 미군시설 점유현황  
자료: 橫濱市, 2007: 4. 필자 재작성

검토'한다. 둘째, 수도권에 접한 요코하마시의 입지조건을 바탕으로 각 대상지 단위로 이용방안을 검토하여 이전지의 효율적 활용과 적절한 토지이용을 실현하며, 특히 '녹지형성을 중심으로 하는 환경 보존 및 창조'를 추구한다. 셋째, '시민과 일체가 되는 조직형성에 의해 단계적 절차를 따라 이전지의 효율적인 이용을 촉진'하되 지금까지 미군 점유로 인한 도시발전의 피해보상 차원에서 '중앙정부의 협조'를 최대한 활용하며 '민간투자도 도입'하도록 한다.

이상의 3가지 기본적 검토방안은 후카야 통신소를 비롯한 6개 시설 이전지 활용계획 구상의 기본적 틀이 되고 있다.

### 2. 후카야 통신소 이전지 이용계획

카나가와현 요코하마시 이즈미구(泉區)에 소재하는 후카야 통신소 이전지는 부지 전체가 국유지이며, 면적은 약 77ha이다. 이 부지는 도시계획법 상 시가화 조정구역(市街化調整區域)<sup>3)</sup>으로 지정되어 있으며, 재일 미군 아즈기 항공시설 사령부(在日厚木航空施設司令部)에 의해 관리되고 있다. 그림 2와 같이 부지는 원형의 경사가 거의 없는 평지로 부지 경계의 외곽은 이전부터 야구장, 게이트볼장, 시민농원으로써 근린주민이 이용하고 있다. 또한 국도402호 가미쿠라선(鎌倉線)이 부지를 관통하고 있다. 웬스로 둘러싸인 부지 중앙부에는 사무소, 통신소가 있으며, 부지 전역에는 송신 안테나가 다수 존재한다. 후카야 통신소는 2004년 10월 일미간 반환방침이 합의되었다.

원형의 오픈스페이스이며 넓은 면적의 평탄지인 후카야 통신소 이전지는 2005년 '요코하마시 반환적지 이용 프로젝트 제 1차 보고서'에서 요코하마시 남서부 지역의 중심 오픈스페이스로 활용하는 방안이 처음으로 검토되었다. 동 보고서에서

표 1. 요코하마시 미군 부대 점유지 반환내용

년도	점유지 반환내용
1945	요코하마시의 항만시설 9%, 요코하마시 중심시가지 7%의 면적이 미연합군에 의해 점유됨
1950	일본의 국제항 도시로서의 기능을 발휘, 무역과 해군 및 외국관광객 유치, 국제문화향상과 경제진흥을 목적으로 '요코하마 국제 항도건설법(横浜國際港都建設法) 공포 및 시행
1951	'요코하마시 부흥건설회의'가 발족되어 군부대 부지 반환운동이 조직적으로 실시됨
1952	오산바시(大棧橋) 반환, 요코하마 항내의 수역 중 미군 관할지역 반환, 미군 관할의 시내공원 중 일부 반환
1957	미 국방총성(美國防總省)이 재일미군 지상 전투부대의 이전을 발표
1958	2차대전 후 미군 관할로 있던 요코하마 개항기념회관 재 반환
1960	야마시타공원(山下公園) 주변의 주택지구 반환
1961	타나탄약고(田奈彈藥庫) 중 일부 반환
1969	요코하마 군인클럽(横浜兵員クラブ) 반환, 네기시 경기장(根岸競技場) 반환
1970	재일미군 기지정리 및 기지간 통합계획에 관해 일미 양국간 합의
1971	토미오카 창고지구(富岡倉庫地區) 중 일부 반환
1972	야마테(山手)주택지구 반환
1982	요코하마 해병주택지구 약 70ha 반환, 네기시(根岸) 주택지구 약 5ha 반환, 신야마시타(新山下) 주택지구 약 6ha 반환
1994	요코하마 냉동창고 약 2ha 반환
2000	카나가와 우유공장(MILK PLANT) 약 1ha 반환
2004	시내 미군시설 중 후카야 통신소를 포함한 6개 시설에 관한 일미정부간 반환방침 합의
2005	반환방침 합의 6개 시설 중 고시바 정유시설(小柴貯油施設) 약 53 ha 반환
2009	반환방침 합의 6개 시설 중 요코하마 노스 덕(North Duck) 일부 약 2.7ha 및 토미오카 창고지구(富岡倉庫地區) 약 2.9ha 반환

자료: <http://www.city.yokohama.lg.jp/seisaku/kichitaisaku/> 필자 재작성

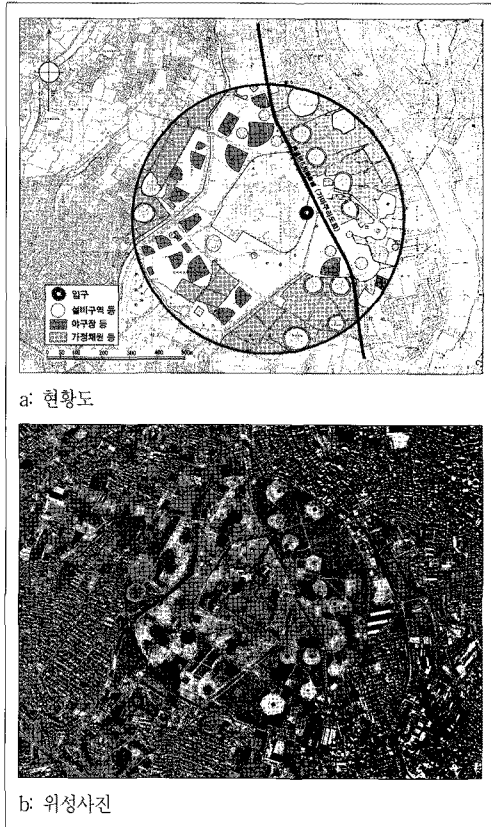


그림 2. 후카야통신소 이전지

자료: a: 横浜市, 2007: 26

b: Google earth

의 검토방향을 바탕으로 '미군시설 반환적지 이용지침(2006)'에서 '요코하마에서 시작하는 수도권 환경재생'이라고 하는 요코하마시 전체의 이전지 활용에 관한 기본테마가 정해졌다. 기본테마에 맞추어 각 이전지의 시설별 테마가 설정되었으며, 여기서 후카야 통신소는 '자연·스포츠·문화의 원형 녹음공간'이라는 테마가 설정되었다(横浜市, 2006). 후카야 통신소 반환적지 이용지침에 제시된 활용계획구상의 개요를 정리한 것이 표 2이다.

다른 반환지와 달리 후카야 통신소는 '원형의 부지형태와 부지 전체가 국유지라는 활용에 용이한 조건적 특성'을 갖고 있어, 창조적이고 독특한 계안을 폭넓게 수렴하고 시설의 조기반환과 적지이용에 대한 사회적 관심을 고양시키기 위한 목적으로, 요코하마 개항 150주년의 기념행사와 더불어 반환적지 이용지침을 바탕으로 '요코하마시 미군시설 반환적지 이용 행동계획(2007)'을 통해 아이디어 공모 실시가 기획되었다. 이어 2008년 아이디어 공모 실행위원회에 의해 '후카야 통신소 반환적지 이용에 관한 제안공모사업 기획서'가 작성되게 되었으며, 아이디어 공모 실시까지의 과정을 정리한 것이 그림 3이다. 이 아이디어 공모는 보다 많은 사람들이 참가할 수 있도록 '응모'만이 아닌 '심사', '응원', '참관', '이해' 등 표 3과 같이 5가지 방면의 시민참가 형태를 도모하였다. 또한, 일회성의 이벤트가 아닌 이후의 유지와 관리까지 지속적으로 '참가'할 수 있는 계기가 될 수 있는 방안을 모색하였다.

표 2. 후카야 통신소 반환적지 이용지침에 나타난 활용계획 구상

항목	주요 내용
테마	자연·스포츠·문화를 테마로 한 원형의 녹지 공간
목적	원형의 부지형태 및 부지 전체가 국유지라는 조건을 활용하여 미군시설 반환의 상징적 시설이 되도록 하고, 또한 수도권 환경재생의 거점으로서 폭넓게 이용자를 끌어 들일 수 있는 독특한 디자인 및 자연·스포츠·문화 등의 테마를 갖춘 대규모 녹지 공간을 형성
방향	1. 특색있는 디자인의 대규모 공원·녹지 특정적인 원형의 공간형태를 살리며 대규모공원·녹지·자연 레크리에이션 공간으로서 조성. 요코하마시 교외를 포함한 광역권에서 활용 가능한 녹지 거점 형성 2. 교통 편리성 향상에 이바지할 수 있는 도시기반 정비 3. 방재 거점의 기능 주변지역의 방재성(防災性) 향상에 기여하는 방재 거점 형성을 도모

자료: 横浜市, 2006: 14-15. 필자 재작성

표 3. 다양한 참가형식의 참여설계의 과정

참가의 종류	참가의 내용
응모	· 일반시민부터 국내외의 전문가까지 대상자를 폭넓게 설정 · 많은 사람의 참가가 가능하도록 제안내용을 설정
심사	· 마을만들기, 환경, 문화 등의 다양한 분야의 전문가를 포함하여 경제 등 민간기업에 의한 심사위원회를 설정 · 시민투표의 장(전람회 등)을 마련
응원	· 시내의 대학 등과의 연휴 및 학생들의 적극적인 참가를 도모 · 지역주민, NPO, 기업 등 시설의 유지와 관리를 담당할 수 있는 모임을 증진
참관	· 작품관람회와 시민투표, 심포지움을 실시 · 홈페이지나 보고서를 통한 정보발신 등 공모전 후의 사회적 관심을 지속적으로 도모
이해	· 작품관람회 등 일련의 이벤트를 통해 후카야의 역사와 현황, 공모전 응모작품 등의 지속적인 정보 발신과, 후카야에 관하여 보다 더 잘 알 수 있도록 다양한 수단을 모색

자료: 横浜市, 2008a: 필자 재작성

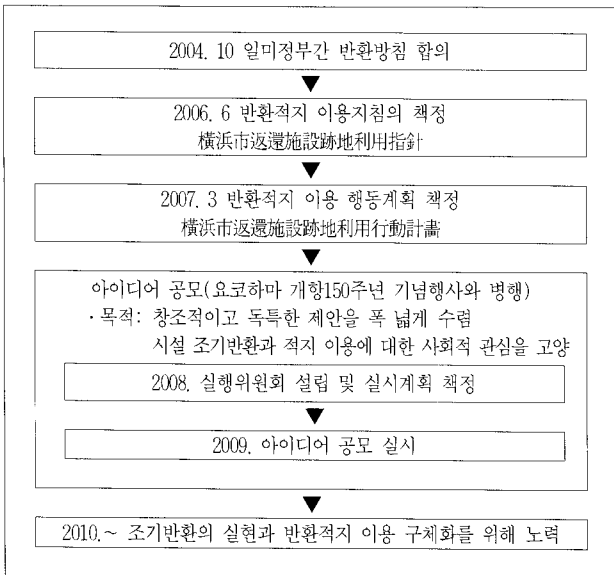


그림 3. 아이디어 공모 실시까지의 과정

자료: <http://www.city.yokohama.lg.jp/seisaku/kichitaisaku/>

### III. 참여설계의 과정

#### 1. 커뮤니티 설계의 정의와 의의

‘커뮤니티 설계’란, 커뮤니티 계획(Community Planning), 커뮤니티 건축(Community Architect), 커뮤니티 디자인(Community Design) 등 서구권에서 등장하여, ‘커뮤니티 디자인’으로 총칭하기도 한다. 이것은 주택과 환경 및 도시의 개선에 몰두해 있던 관련 분야의 사람들에게 현상개혁의 강력한 무기로써 등장했다. 그 기본적 원리는 매우 단순하다. 즉, 주거환경이라는 것은 거기에 살고 있는 사람들이 그 조성 및 관리에 직접 참여할 때, 지속적으로 좋은 결과를 가져온다는 내용이다. 이러한

운동은 건축, 도시계획, 경관계획, 예술 및 디자인 등 다양한 분야에서 받아들여졌으며, 각 분야마다 다각적 시도와 개선과정을 거치며, 새로운 지역 커뮤니티의 활동을 촉진시키는 데에 영향을 미치고 있다.

본 연구에서는 참여설계 및 공공에 의한 설계를 의미하는 ‘커뮤니티 설계’에 관하여, ‘일단의 사람들이 서로 어울려 살아가는 공간 즉, 가로, 마을, 공원, 도시, 지역 등에 있어서 그 구성원들 간의 교류와 교감을 통하여 보다 친밀감을 형성하고, 건강하고 안전하며 살기 좋은 공간으로 만드는 것이며, 해당공간의 환경을 고려한 지역성의 형성과 동시에 지속가능한 공간을 만드는 것’이라고 정의한다.

커뮤니티 설계를 함으로써 얻어지는 이득에 관하여 Nick Wates(2000)는 다음과 같은 13개의 효과<sup>4)</sup>를 들고 있다.

1 ‘부가적 자원의 활용’, 2 ‘더 좋은 결정’, 3 ‘커뮤니티의 구축’, 4 ‘합법적 대응’, 5 ‘민주적 신의’, 6 ‘쉬운 자금조달’, 7 ‘권한의 분산’, 8 ‘보다 적합한 결과’, 9 ‘전문적 교육’, 10 ‘환경의 조율과 개선’, 11 ‘공공의 요구에 대한 충족’, 12 ‘분쟁을 피해가는 빠른 추진’, 13 ‘지속가능성’이 그것이다. 이것은 커뮤니티 설계를 하는 목적으로 바꿔 해석할 수 있으며, 커뮤니티 설계가 이루어져야 할 프로젝트를 구분해 낼 수 있는 근거가 될 수 있다. 앞 장에서 언급한 요코하마 미군부대 이전지 활용계획 및 후카야 통신소 이용계획의 진행 배경으로 볼 때 군기지 이전지의 활용이 도시의 기반시설로서 다양한 참여설계가 이루어져야 하는 공공사업이라고 하는 당위성은 본 연구의 관련연구를 통하여서도 확인할 수 있었으며, 앞서 제시한 표 2에서 보여지는 후카야 통신소 반환적지 이용사업의 배경과 목적 및 방향의 내용을 검토해 보면, 이러한 커뮤니티 설계의 효과가 요구되는 사업임을 판단할 수 있다.

사업을 추진하는 요코하마에서도 표 3과 같이 다양한 참가형식의 참여설계의 과정을 모색하기 위해 '개항 150주년을 계기로 한 미군시설반환후의 적지이용의 추진'이라는 공공의 표제를 걸었고, 환경단체, 경제단체, 지역단체, 행정 등 다양한 분야의 사람들로 구성된 '후카야 통신소 제안공모사업 실행위원회'를 발족하였다. 또한 이에 관한 내용과 이후 진행사항들을 메스컴과 자체홈페이지를 통해 공개함으로써 지역주민들이 관심을 갖고 지속적인 참가가 가능하도록 도모하였다.

2. 커뮤니티설계의 원칙과 프로세스 - 분석의 틀

한국에 관·민 협업에 의한 주민들의 주체적 활동을 기반으로 하는 '마을만들기' 운동이 시작되던 2000년 초, 건축과 도시, 조경을 전공으로 삼는 이들이 모여 만들어진 '커뮤니티 디자인 센터'의 이영범은 여러 시행착오와 경험을 토대로 발행한 서적 '커뮤니티 디자인을 하다(커뮤니티 디자인센터, 2009)'에서 커뮤니티 설계에 관한 다음의 여덟 가지 원칙을 세우고 있다. 그 첫째는 쉬운 접근(public access), 둘째, 이용하기 쉬움(public use), 셋째, 공공의 참여(public participation), 넷째, 원활한 교류와 소통(public communication), 다섯째, 공공의 장소(public place), 여섯째, 공공의 지원(public support), 일곱째, 이해하기 쉬운 디자인(public design), 마지막으로 그 여덟째는 함께 가꾸어나가는 관리와 운영(public maintenance)이다. 여기서 '커뮤니티 디자인'이란, '커뮤니티에 의한 디자인'이며, '공동체가 주체가 되어 자신들의 작은 생활공간을 디자인하는 것'으로, 주민참여 디자인과 맥락을 같이 한다.

커뮤니티 디자인이 주로 '작은 생활공간'을 대상으로 한다고 한다면, 본 연구에서 말하는 '커뮤니티 설계'는 위에서 언급한 것처럼 '일단의 사람들이 서로 어울려 살아가는 공간 즉, 가로, 마을, 공원, 도시, 지역 등'을 대상으로 한다. 따라서, 본 연구의 '커뮤니티 설계의 기본적 원칙'의 틀은 이영범이 제시한 커뮤니티 디자인의 원칙을 근거로 하여 몇 가지 사항을 조정하여 정리하였다.

먼저, 이 여덟가지 원칙을 '공공의 참여', '공공의 장소', '공공의 지원', '원활한 교류와 소통', '이해하기 쉬운 디자인'으로 5가지로 재구분하고, 조정공간이 지속가능한 도시기반으로서 요구되어지는 두 가지 내용을 추가하여 표 4와 같이 7가지 원칙으로 재정리하였다. 추가된 두 가지 내용은 '공공의 가치'와 관련된 것으로, 지역적 공헌과 삶의 질을 확보할 수 있는 '공공의 이익창출'과 지구환경과 에너지 및 방재 기능 등의 '사회적 요청에 대응'이다.

표 4의 7가지 원칙은 커뮤니티 설계의 전제적 조건으로서 본 연구사례인 후카야 통신소 제안 공모사업의 특징과 제안의 지침내용을 분석하는 틀로 설정하였다.

표 4. 커뮤니티설계의 기본적 원칙

구분	7가지 원칙과 내용
1	공공의 참여: 통합적 접근, 디자인 결정 및 관리와 운영에의 참여
2	공공의 장소: 쉬운 접근성과 개방성, 장소에 바탕을 둔 해결책
3	공공의 지원: 함께 가꾸어 나가는 관리와 운영, 지속성
4	원활한 교류와 소통: 정보의 공유와 다양한 프로그램의 운영
5	이해하기 쉬운 디자인: 이용하기 쉽고, 공감할 수 있는 디자인
6	공공의 이익 창출: 지역적 공헌, 삶의 질을 확보할 수 있는 시스템
7	사회적 요청에 대응: 지구환경과 에너지·방재 등의 대책 마련

각 프로젝트는 착수와 계획, 시행과 운영의 단계를 거치게 되는데, 프로젝트 단계별 커뮤니티 설계의 참여 정도에 따른 효과를 다음의 표 5를 근거로 하여 파악할 수 있다. 표 5는 다양한 레벨의 커뮤니티 참여수준이 프로젝트의 다양한 단계에 적용되는 정도를 나타내는 Nick Wates(2000)의 참여 매트릭스(Participation matrix)표이다. 표내부의 그림자가 진할수록 커뮤니티 설계가 효과를 발휘하는 정도가 강한 것을 나타낸다. Nick Wates(2000)는 커뮤니티설계가 지속적으로 효과를 발휘할 수 있는 형태는 '협업'과 '협의'에 의한 프로젝트 단계이며, 커뮤니티 설계의 '계획' 단계에 있어서 협업의 '자치당국과 공동체 연합계획 및 설계'가 가장 결정적 영향을 미치는 부분이라 하였다. 이것은 지속적으로 시행과 운영에까지 이어지게 되는데, 이는 '계획 및 디자인'의 단계에서 이루어지는 '협업'의 중요성을 시사한다고 볼 수 있다.

'후카야 통신소 제안공모사업 실행위원회'의 발족을 시작으로 행동을 개시한 '착수'의 단계 이후, 후카야 통신소 제안공모

표 5. Nick Wates의 참여 매트릭스(Participation matrix)

구분	프로젝트 단계(Project Stages)			
	착수	계획	시행	운영
자체조절 (Self help) 공동체 조절	공동체 스스로 행동개시	공동체 스스로 계획	공동체 스스로 시행	공동체 스스로 운영
협업 (Partnership) 작업 및 의사결정 공유	자치당국과 공동체 연합 행동개시	자치당국과 공동체 연합계획 및 설계	자치당국과 공동체 연합시행	자치당국과 공동체 연합 운영
커뮤니티 참여 수준 협의 (Consultation) 자치당국은 공동체에 선택에 대한 질문	자치당국은 공동체 협의 후 행동개시	자치당국은 공동체 협의 후 계획	자치당국은 공동체 협의와 함께 시행	자치당국은 공동체 협의와 함께 운영
정보 (Information) 정보의 일방적 흐름 대중의 관계	자치당국의 행동개시	자치당국 스스로 계획, 설계	자치당국 스스로 시행	자치당국 스스로 운영

자료: Nick Wates, 2000. 필자 재작성

표 6. 후카야 통신소에서 보여진 '커뮤니티 설계의 프로세스'

프로젝트 단계	후카야 통신소 적지이용 아이디어 제안 공모 사업의 프로세스			
	커뮤니티 설계의 프로세스	프로세스의 형태	프로세스 내용의 분석	참여 형태의 분석
계기	촉진	촉진그룹의 설정	'후카야 통신소 제안공모사업 실행위원회'의 발족(2008)	이해
계획	공유한 비전의 정의 지역성의 이해 아이디어의 개발 조정된 프로그램의 수용	브리핑 워크숍	어린이 워크숍과 작품의 전시	참관, 이해
		일반 및 전문부문의 아이디어 제안의 공모	일반 및 전문부문의 아이디어 공모전의 실시 아이디어 공모전의 1차 심사	응모, 심사, 이해
		작품 전시, 의견모집	아이디어 공모전의 1차 입선작품 전시 및 시민의견 모집	심사, 응원, 참관, 이해
		공개토론 및 공표	2차 심사 및 표창식과 공개 심포지움	응원, 참관, 이해
시행	조치	조기반환의 실현 및 적지이용의 구체화(2010년 현 단계)		
운영	교육 및 학습			

사업이 '계획'의 단계에서 어떠한 '협업'의 형태를 갖추었는지는 표 6을 통해 이해할 수 있도록 하였다. 아이디어 제안 공모전에 앞서 이루어진 '어린이 워크숍'의 시행과 전시는 많은 사람들에게 본 사업을 홍보하고 의식화하는 브리핑 워크숍의 역할을 하였으며, 일반 및 전문부문에 의한 '아이디어제안 공모전'과 '시민의견모집' 및 '공개심포지움'의 참여과정은 커뮤니티 설계 프로세스의 계획단계에서 '공유의 비전'과 '지역성의 이해'를 바탕으로 한 '아이디어의 개발'과 '조정된 프로그램의 수용'의 단계가 실현된 과정이라고 판단된다.

이상과 같이 표 4의 '커뮤니티 설계의 기본적 원칙'과 표 6의 '커뮤니티 설계의 프로세스'를 기본적 분석의 틀로 하여, 다음에서는 후카야 통신소 이전지 이용 아이디어 제안 공모전 사업의 기본적 배경과 프로세스를 분석하였다. 또, 작품의 분석은 '후카야 통신소 제안공모사업 실행위원회'에서 실시했던 시민의 의견수렴에서의 보고서와 비교가 가능하도록 작품의 내용을 분석하였다.

### 3. 후카야 통신소 이전지 이용 아이디어 제안 공모전의 참여설계과정의 분석

1) 공모사업 실시 전 어린이워크숍을 통한 '홍보'와 '의식화' 워크숍은 합의를 형성하는 수단이나 합의의 형성만을 목표로 하는 것이 아니라 주체를 인식하고 보다 많은 사람들이 창조적으로 참여하게 할 수 있는 방법 중 하나이다. 이러한 워크숍을 통하여 정보를 공유하고 시행하고자 하는 사업을 홍보하며, 집단의 창조적 활동에 의한 '의식화'가 이루어진다<sup>5)</sup>.

요코하마시는 후카야 통신소 이전지 활용방안 아이디어 제안공모사업에 앞서 어린이들을 대상으로 워크숍을 실시하였다. 2008년 7월 요코하마항 개항 150주년 기념 이벤트의 일환으로 요코하마시 이즈미구(泉區)와 토츠카구(戸塚區) 초등학교 학생을 대상으로 이전지 이용방법을 생각하는 '함께 생각해요! 후카야 통신소 적지의 미래'(みんなで考えよう!「深谷通信所跡地の未来」)를 개최하였다(그림 4 참조). 본 행사는 요코하

마시, 이즈미구, 토츠카구가 주관하였다. 참가 어린이는 이즈미구, 토츠카구 초등학교 4, 5학년 52명이다. 주어진 과제는 3가지 테마로 '환경과 자연의 소중함을 알람', '어린이부터 노인까지 쉽게 즐길 수 있는 공간 만들기', '넓은 조망과 분위기를 지킴'이다. 워크숍은 첫째, 오리엔테이션 및 현장 답사, 둘째, 디자인게임, 셋째, 추천공간의 계획서 만들기, 넷째, 프리젠테이션, 다섯째, 워크숍 참여를 통한 소감 작성의 순서로 진행되었다. 오리엔테이션에서는 워크숍의 목표 및 진행방법 설명, 후카야 통신소 소개 등을 실시하였으며, 대상지 전경이 조망되는 주변건물 옥상에서 대상지를 관찰하고, 지역 내의 친숙한 시설들과 비교하는 형태로 대상지의 면적을 어린이들이 쉽게 직감하게 하였다. 이후 담당교사와 함께 하는 디자인 게임을 통해 6개 팀 단위로 공원에 필요한 것들을 선택하게 하고, 그에 적합한 활동 프로그램을 구상하였다. 마지막으로 추천공간 만들기, 스케치 및 계획도 작성을 수행하여 각 그룹 별 발표를 실시하였다. 그림 4는 어린이 워크숍 현황사진과 어린이들의 작품 사례이다. 어린이들이 선정한 주요 선호 테마는 체험 활동이 상대적으로 많은 '자연 및 환경'과 '놀이공간 및 스포츠로 나타났다. '자연 및 환경'에 관해서는 녹지 자체의 가치에 주목하기 보다는 숲 안에서의 체험, 수학, 곤충 채집, 식물 채집과 같은 자연 안에서의 놀이 및 활동에 큰 관심을 보였다. 놀이공간 및 스포츠에 관해서는 넓은 공간을 필요로 하는 모형 자동차 경주장, 운동장 등을 제안하였으며, 또한 친수공간에 대한 관심이 크게 나타났다.

워크숍을 통해 완성된 어린이들의 작품은 지역주민에게 공개 전시되었다. 작품 전시는 2008년 11월 10일부터 11월 16일까지 7일간 요코하마 지하철 타치바에 개찰구 앞과 2008년 12월 8일부터 14일까지 7일간 요코하마 지하철 토츠카역 지하 1층 중앙통로광장에서 이루어졌다.

본 어린이 워크숍은 이전지 활용안 구상에 어린이들을 참여시켜, 장래 공원의 주인이자 관리자로서 활동할 지역 어린이들의 의견수렴에 기여하였으며, 워크숍 결과 내용을 공개 전시함으로써, 후카야 통신소 대상 부지에 관한 '홍보'와 '의식화' 과





그림 4. 어린이 워크숍(みんなで考えよう! 「深谷通信所跡地の未来」)  
 자료: 横浜市, 2008b

정을 거쳐 지역 주민의 관심을 유도하고, 이후 이루어질 아이디어 공모사업에 보다 많은 시민의 참여를 도모하였다고 할 수 있다. 이러한 과정은 '참관'과 '이해'의 참여형태를 이끌어내기 위한 수단으로 해석할 수 있다.

2) 아이디어 제안공모 사업개요의 분석

요코하마 후카야 통신소 적지 이용 아이디어 제안 공모 사업의 주최는 '후카야 통신소 제안 공모사업 실행 위원회'이며, 위원회의 구성단체는 일본 도시계획학회, 일본 도시계획가 협회, 일본 공원녹지 협회, 일본 조원 학회, 요코하마시 녹지협회, 요코하마 상공의회, 요코하마 청년 회의소, 이즈미구 연합자치회, 토즈카구 연합자치회, 카나가와현, 요코하마시이다.

공모는 보다 많은 사람이 참여할 수 있도록 '일반부문'과 '전문부문'으로 나누어 실시하였다. 또한 지역의 환경재생과 연계된 아이디어를 모집하기 위해서 일반부문은 지구온난화 대책, 방재기능 등의 '사회적 요구에 대응', '시민이용', '지역의 활성화' 등의 '지역 공헌'에 주목하여 아이디어를 제안하도록 하였으며, 제출 형태는 채색표현이 자유로운 A3크기 판넬 2장 이내로 하였다. 전문부문은 일반부문 요강에 추가적으로 '비용 대비 효과', '민간 활용', '시설정비', '유지관리에 대한 실현 가능성' 등 효율성과 현실성을 갖는 아이디어를 제안하도록 하였으며, 제출형태는 채색표현이 자유로운 A1크기 판넬 1장으로 제한하였다. 입상 작품은 일반부문과 전문부문으로 구분하여, 일반부문에서 입상 10점(상금 각 3만엔), 전문부문에서 가작 5점(상금 각 10만엔), 우수상 3점(상금 각 50만엔)을 선정하였다(深谷通信所提案公募事業実行委員会, 2009).

공모 작품 접수는 2009년 8월에 실시하여, 2009년 10월 제1차 심사결과를 공표하고, 같은 해 11월에 1차 심사 입선작품을

대상으로 전시회를 개최하였다. 이후 2009년 12월 제2차 심사결과를 공표한 후 2010년 2월에 수상작에 대한 표창식 및 심포지움을 개최하였다. 최종 수상작품은 향후 이단지 이용계획에 활용될 예정이다. 이상의 후카야 통신소 적지 이용 아이디어 제안 공모사업에 관한 원칙과 지침의 내용을 정리하여 선출한 커뮤니티 설계의 원칙과 관련성을 도식화하면 표 7과 같다. 공모전의 원칙과 제안내용은 7개의 커뮤니티 설계의 원칙과 부합된다고 할 수 있다. 또한 디자인의 형태보다는 '공공의 장소'로서 '공공의 참여와 지원'에 의해 '공공의 이익'을 창출할 수 있는 '지역 활성화와 사회적 요청에 대응하는 기반 시스템과 프로그램의 제안'에 중점을 두고 있음을 알 수 있다.

3) 입선작품의 분석

참가작품은 일반부문 199건, 전문부문 154건으로 353건이다. 이 중, 후카야 대상지 지역인 이즈미구와 대상지와 접하고 있는 지역인 토즈카구에서의 참가작품은 일반부문 78건, 전문부문 12건으로 총 90건의 작품이 접수되었으며, 해외 참가작품은 싱가포르 2건, 중동 아시아, 영국, 미국, 오스트레일리아, 홍콩, 네델란드 각 1건으로 총 9건이 접수되었다.

1차 심사에 통과한 작품은 일반부문에서 30작품, 전문부문에서 33작품이다. 1차 심사 통과 작품은 공개 전시되어 각 작품에 대한 시민의견을 모집하였으며, 얻어진 시민의견은 2차 심사의 평가 자료로 활용하였다. 공개 전시기간 중 총 방문자수는 1,622명이며, 인터넷 전시의 접속건수는 1,643건이며, 공개전시를 통해 311건의 시민의견을 수집하였다. 2차 심사에서 선정된 최종 수상작품은 일반부문 입상 10점, 전문부문 우수상 3점, 가작 5점이다.

표 8, 표 9는 일반 및 전문부문 입선작품을 작품제목과 주요 내용의 특징을 정리한 것이다.

표 7. 후카야 통신소 적지 이용 아이디어 제안 공모사업 개요의 특징과 커뮤니티설계 기본적 원칙과의 관련성

공모전의 특징		구체적 내용	관계양상	커뮤니티 설계의 기본적 원칙
원칙	보다 많은 사람이 참가할 수 있는 이벤트	사용언어를 일본어 및 영어로 하여 해외작품도 참가할 수 있게 함 일반부문, 전문부문으로 구분하여 실시함으로써 시민들에게 폭넓은 제안을 모집 응모작품의 전람회와 작품에 대한 시민의견을 모집		공공의 참여 : 통합적 접근, 디자인결정 및 관리와 운영에의 참여
	지역의 환경 재생과 연계된 아이디어	지구 온난화 대책, 방재 등 '사회적 요청에 대응'하며, 시민이용, 지역 활성화 등 '지역 공헌'에 관한 제안		공공의 장소 : 쉬운 접근성과 개방성, 장소에 바탕을 둔 해결책
	각 제안을 이후 적지 이용계획에 활용	전문가로 구성된 심사위원회가 시민의견을 참고하여 복수 수상작품을 선정 공개 심포지움을 통해 지역주민에게 수상작품 공표 수상작품의 아이디어는 향후 이전지 이용계획에 적극 활용할 방침		공공의 지원 : 함께 가꾸어 나가는 관리와 운영, 지속성
제안 내용	제안 내용의 지침	특색 있는 디자인의 도시녹지 조성 특정적인 원형의 공간형태를 살리며, 대규모공원·녹지·자연 테크리에이션 공간으로서 조성, 요코하마 시 교외를 포함 한 광역권에서 활용 가능한 녹지 거점 형성		원활한 교류와 소통 : 지역 활성화, 다양한 프로그램의 운영
		교류 거점: 교통의 편리성을 향상시키는 기반정비 방재 거점 기능의 형성		이해하기 쉬운 디자인 : 이용하기 쉽고, 공감할 수 있는 디자인
제안의 시점	일반 부문	지구온난화 대책, 방재기능 등의 '사회적 요구에 대응' '시민이용', '지역의 활성화' 등의 '지역 공헌'		공공의 이익 창출 : 지역적 공헌, 삶의 질 확보
	전문 부문	'비용 대비 효과', '민간 활용', '시설정비', '유지관리'에 대한 실현 가능성' 등 효율성과 현실성		사회적 요청에의 대응 : 지구환경과 에너지·방재 등의 대책 마련

자료: 横浜市, 2009. 필자 재작성

표 8. 일반부문: 1차심사등과-30작품, ○: 2차심사등과-10작품

번호	작품 제목 및 내용
A01	20세기 소비사회에서 21세기 재생사회, 그리고 미래 공존공생 사회로: 후카야 에코타운 파크라는 이름의 환경모델마을 만들기
A02	후카야 전망공원: 평온한 시간 속에서 맨발로 걷고 싶은 공원
A03	창조형 랜드마크 '지구공' - 5년 후: 5년간의 공간형성 프로세스를 제시하며 지속가능한 자급자족 생활공간을 제안함
A04	후카야 평화마을: 모두가 즐겁고 행복하게 지낼 수 있는 마을 만들기
A05	주민과 공존하는 녹음이 풍부한 지역 만들기: 공공을 위한, 일반시민을 위한 공간 제시
A06	푸른 농원과 공원을 융합하여 지역방재거점, 식생활의 안전, 체력증진, 커뮤니티에 공헌하는 종합 시설 만들기: 숲과 경작지, 시민참가형 운영
A07 ○	후카야 통신소 적지 이용 공원의 제안: 지켜서 남기고 싶은 것, 만들어 가꾸어가고 싶은 것, 되돌려 전하고 싶은 것, 고쳐서 사용하고 싶은 것
A08 ○	마음의 숲: 요코하마시 광역 방재거점 공원으로 자연 숲 복원과 방재거점으로서의 정비를 균형있게 제안
A09	그린 랜드마크 후카야, 지속가능한 생태공원 만들기: 지역주민의 휴식공간과 방재적 기능을 동시에 수행하는 광범위한 녹지 인프라 조성
A10 ○	Eco life: 새로운 라이프 스타일의 제안(eco life+farm+village), 공원의 랜드마크로써 철타를 활용한 야간조명(eco life+night)
A11	자연만 있다면 좋아!: 인공물을 가능한 배제한 다양한 자연 중심의 공간 형성
A12	철타와 태양과 '샘'의 광장: 철타를 이용한 태양열 발전,생활용수로 활용하는 연못이 중심이 되는 녹의 거점
A13 ○	모든 이의 산책로: 자연 중심의 공간을 형성하고 공간 내 여러 활동을 길로서 모두 연결시킴
A14 ○	식량생산 기능을 갖춘 자연공원: 주 테마를 식량생산으로 정하여 공원 디자인으로 이어지게 함
A15 ○	Contact Garden: 바다조명에 의한 대지 문자를 통해 우주로 전하는 빛의 메시지, 우수저류 및 식량 저장시스템을 갖춘 공간 만들기
A16 ○	Invisible Park: 원형 부지의 지형특성을 캐트리며 마을로 스며드는 공원을 주제로 주변 생활권과 융합하는 녹지공간을 제안
A17	시민이 만든 농산물을 비행선으로 출하! 시민참가형 요코하마 Eco 브랜드의 개발: 시민 농원을 조성하여 생산된 농산물을 전국에 출하
A18	마음을 풀다~체험하다~의욕이 생긴다: Eco, Life, Art의 매력을 갖춘 농업의 체험, 지역과 교류하는 새로운 농업의 라이프스타일 제안
A19 ○	지구재생공원: 5만분의 1의 지구모형의 상징적 중심 전시시설을 설치하여 새로운 지구환경의 재생을 이미지화
A20	바람의 기지, 환(環)의 숲은 후카야! -바람신의 지혜를 빌리다: Cool Island로서 바람을 만들어 내는 기지, 환상(環象)의 숲 생태계 등의 제안
A21	아시아·스포츠 국제파크: 동아시아의 교류거점으로서 문화교류가 가능한 전시무대와 회의장, 숙박시설 및 스포츠광장, 농원 및 목장 등의 설치
A22	Yokohama Pivot Green - 기억과 녹음의 발신: 철타 이설에 의한 일미간의 국제적 교류 시설과 환경공생에 의한 녹지 거점형성
A23 ○	다양한 원X150 sites: 기존의 토지가 갖고 있는 지형적 특징을 살려 150개의 작은 원을 연결하여 역사 및 환경정보발신, 유연한 부지로서 제안
A24	시민참가형 녹지경영 발전지 '요코하마의 마을산'을 목표로!: 행정과 기업, 시민참가에 의한 녹지 경영, 광역교류형 스포츠 및 에코라이프 제안
A25	Eat Village 요코하마의 샘-식(食)과 자연: 지산지소(地產地消), 시민의 체력향상, 생태적 거점을 실현할 수 있는 종합적 교육문화의 거점 제안
A26	허수아비 풍선 -쓰레기에 의한 밭의 풍경: 음식물쓰레기에 의해 발생되는 배출가스를 활용한 풍선의 설치로 독특한 밭의 풍경을 마을에 제공
A27	Linear Park, Live Park Theory, Virtual Presence, Agroturism in the City of Yokohama: 모바일에 의한 교류, 관리 운영되는 미래형 공원 제안
A28	지역의 가치를 높이는 요코하마의 녹지인프라 Big Eye Yokohama: 원형수면 내 고도(高度)정수시설과 대규모 원형녹지 및 환상도로의 설치
A29	후카야 사이클-야채로 시작하는 한 인간, 물질, 이벤트의 순환: 농업에 의해 생산물의 유통 및 예술과 축제의 거점이 되는 대규모 농지의 제안
A30 ○	21세기의 농촌풍경: 자연과의 공생을 전제로 농업 후계자의 육성을 도모하는 공간 제공, 새로운 도시농업의 제안

자료: 深谷通信所提案公募事業実行委員会, 2010. 필자 재작성

표 9. 전문부문: 1차심사통과-33작품, 2차심사통과-8작품(◎: 우수작-3작품, ○:佳作-5작품)

번호	작품 제목 및 내용
B01	남겨진 공간, 원의 랜드마크: 부지전체의 지형을 비스듬히 기울여 시민의 고향 및 시각의 환(環)을 의미하는 랜드마크적 마을산 조성
B02	Forest · Fukaya 후카야의 숲만들기-광역적인 용적을 이전에 비해 후카야를 숲으로 되돌린다: 요코하마 콤팩트시티의 선진 모델 제안
B03	요코하마 · 후카야의 숲-24절기의 정원: 4개의 원형 그린마운드와 20개의 그린 필드를 만들어 계절의 변화를 체험할 수 있는 숲과 정원 조성
B04	Fukaya Project 2009 시민참가의 '숲'만들기: 숲 속의 유치원과 시민의 산림욕을 위한 숲의 조성, 민간활력을 이용한 조성관리 운영
B05 ◎	급식의 숲-함께 모여서 급식을 먹는다: 어린이들 스스로가 식물을 생산하여, 먹고, 순환시키는 체험, 식(食)의 현장에 관계된 사람들과의 교류
B06	환경행동실용도시 Wind Farm Fukaya: 대형풍력발전기의 다이내믹한 시퀀스와 자연풍이 기본 좋게 불어오는 농(農)의 체험공간 조성
B07	Edible Urbaism & Food Security: 지역 토산물의 비즈니스와 문화를 촉진하는 농업과 예술, 스포츠 등 복합적 활동의 장
B08	나의 정원 → 庭+농업→교류, 庭+어린이→성장, 庭+지역→안심, 庭+기업→미래, 庭+연계→지속: 생산, 놀이, 배움, 공생, 변화의 정원 조성
B09 ○	다섯 개의 圓 공원: 녹과 토지의 형태인 원형을 연결시키며, 녹의 재생과 지역주민의 접촉을 중요시
B10	후카야 Circle 참가형 전원체험녹지의 제안: 숲의 재생과 체원의 공유, 원형의 활용에 주안점을 두었으며, 외부에 공공성이 높은 건물 제안
B11	Loop Park · Squar Park: 원형부지의 형태를 살린 도너츠형 공원과 중심부 광장을 둘러싼 도너츠 안쪽 숲과 문화시설 조성
B12	원탁공원 The Fukaya Round-순환형 사회로의 확장: 거대한 링의 회랑과 원탁시설, 주민참가에 의한 녹의 커텐, 랜탈에 의한 장기적 유지 관리
B13 ○	Neutral Landscape: 중립적 풍경이라는 테마에 입각한 독특한 시각의 분석과 장기간에 걸친 공간형성 시나리오를 제안
B14 ○	후카야 五丘五星 공원: 각각의 특색을 갖는 5개의 언덕과 2개의 환(環)이라고 하는 독특한 제안으로, 지역 현목(地域獻木)시스템 등의 제안
B15	야채의 왕국: 야채공장과 기업홍보관, 태양광발전에 의한 공중레스토랑, 시민농원, 커뮤니티 카페, 직매소 등의 야채를 테마로 한 공원
B16	Usual/unusual: 부지주변의 지역주민에게 있어서는 생활의 장으로서, 방문객으로서의 도시민을 위해서는 경관체험이 가능한 공원으로 정비
B17	장소의 기억으로서의 랜드 스케이프, 그린의 지평선과 도시의 스카이라인, 자연과 사람의 경승 · 마을산의 재생
B18	Transmission: 하천코리더와 습지 및 연못의 수순환 시스템, 숲의 원로, 커뮤니티 문화센터, 경작의 들 등에 의한 지속가능한 지역 재생
B19	태양계 파크 Fukaya-우주의 스케일을 체험하며, 아름다운 지구를 재 응시하다: 부지 내에 태양계와 식물을 소재로 한 밤과 낮의 경관쇼 연출
B20	Green Planet-저탄소형사회의 실현을 향한 시민을 위한 푸른 별: 기억의 계승과 어디에도 없는 경관으로서 토지 조각 및 조형 프로세스 제시
B21	Rentable Landscape-당신에게 편안한 장소로 만들어 주세요: 시민에 의한 관리 운영위원회를 설치하여 자율적인 공간 조성을 제안
B22	요코하마 에어스포츠파크 하늘로의 해방구-요코하마 空庭공원: 에어스포츠파크 평상시와 방재 및 비상시에 이용할 수 있는 공원 제안
B23 ○	바람의 Junction(합류)-환경테크놀로지에 의한 시민교류의 숲 만들기: 다양한 클러스터공간과 전체를 바람의 길로 연결시킨 확장형 시스템의 제안
B24	제로(0) 포인트로부터의 발상: 역사와 토지, 생태와 우주 등을 설계 모티브로 하여 디자인 제안
B25 ◎	환(還), 지구환경의 재생-후카야에서 시작하는 확실한 한결음: 지역차원의 지구환경의 재생과 세계에 발신할 수 있는 요코하마 모델 제시
B26	Urban Nursery-재건축에 의한 도시의 재생, 재해 시 피해자의 거주환경을 지원한다: 응급 시 피난거주 및 식량 등을 이용할 수 있는 공원
B27 ○	경작을 하면서: 다양한 주체가 서로 엮이며, 食과 農을 기본으로 한 라이프스타일로 유도하는 실험적인 농업기지의 제안
B28	토지의 기억을 더듬으며 활용한다: 향토수에 의한 수립의 복원과 가정채원, 공원묘지의 조성 등에 의한 새로운 고향의 창조
B29	생태회랑의 숲-원형지로부터 분산하는 생태 네트워크: 기존 자원의 보존과 활용, 지형 디자인, 우수이용시스템, 다양한 생태환경과 역사성 창출
B30	함께 기르는 기지(共育 Base) 다세대형 지역학습 · 환경교육의 프로그램: 숲과 농업, 스포츠를 통한 교육과 체험의 프로그램과 시나리오 제시
B31	도시의 Void-운동광장 · 가정채원 · 재해피난장소 그리고 언덕 아래 최선 재해 구조훈련센터: 현재의 형태를 그대로 살리며 지역의 상징성 확립
B32 ○	사람이 사는 숲을 만든다: 시간의경과에 따라 시민이 참가하고, 관계를 형성시키며, 숲의 조성 프로세스를 하나의 스토리로서 제시
B33	기억을 갖는 윤(輪)의 마을: 원형의 부지를 강조하는 토지의 조형 및 토지의 기억과 함께 새로운 기억으로서 미래로 열어갈 배꼽광장 등 조성

자료: 深谷通信所提案公募事業實行委員會, 2010. 필자 제작성

(1) 입선작품의 관심테마와 주요 설계요소의 분석

입선작품의 분석은 '관심테마'와 '주요 설계요소'를 중심으로 구분하였다. 이는 1차 심사통과 작품에 대한 시민의 의견수렴에 대하여 '후카야 통신소 제안공모사업 실행위원회'에서 '관심이 높은 테마'와 '적지이용에 요구되어지는 요소'로 구분하여 정리한 보고서와 비교가 가능하도록 구분하였으며, 이러한 구분은 '지역 활성화와 사회적 요청에 대응하는 기반 시스템'과 '프로그램의 제안'에 중점을 두고 있는 본 아이디어 제안공모사업개요의 특징과 상통하다고 볼 수 있다. 작품내용의 분석은

'일반부문'과 '전문부문', '전체'응모자와의 비교가 가능하도록 비율을 함께 정리하였다.

① 관심테마

먼저 1차 심사 통과 작품 일반부문 30점과 전문부문 33점의 내용을 자료로 하여 작품에 제시된 관심테마를 정리하면 표 10과 같다. 표 10은 주요 테마별 내용 중 전체 비율이 높은 순으로 정리하였다. 주요 관심테마는 숲의 창조 및 복원, 농업 및 식량 생산, 교류와 발신, 시민참가, 지구환경 및 에너지, 경관, 마

표 10. 관심테마의 분류

주요 테마	테마의 구분내용	비율(%)		
		일반	전문	전체
숲의 창조 및 복원	풍부한 숲, 삼림, 녹지, 마을산 등의 창조 및 복원	17.2	21.6	19.3
농업 및 식량생산	농업/농원/채원의 경작 및 식량의 생산과 소비, 지산지소(地產地消)	18.3	13.6	16.0
교류와 발전	지역 축제 및 이벤트, 예술 및 문화활동, 시장, 광역 및 국제적 교류, 역사와 환경의 발전 및 정보 전달, 도시와 농촌 및 세대간의 교류	11.8	10.2	11.0
시민 참가	지역주민 및 시민에 의한 제작 및 생산, 참가형 공원의 정비, 시민에 의한 관리 및 운영	6.5	12.5	9.4
지구환경 및 에너지	지구환경부하의 저감방안, 환경에너지의 활용	8.6	9.1	8.8
경관	계절별 경관의 변화, 원형부지경관의 강조, 야경, 수경의 연출, 독특한 풍경 및 전망경관의 창출, 체험 경관, 문화적 경관으로서의 해석	5.4	9.1	7.2
마을 및 생활	실험 및 모델형 마을 만들기, 라이프스타일의 제안	6.5	5.7	6.1
스포츠	야구장 및 축구장 등의 Sports fields, 체력단련코스 및 에어스포츠 등	9.7	2.3	6.1
방재	긴급대피 및 피난공간, 방재거점, 광역방재지원기지, 방재교육의 전시 및 체험시설, 응급 및 피난거주지	5.4	4.5	5.0
체험 및 학습	생활체험, 환경전시교육 및 학습, 농촌 및 전원체험, 자연의 체험 학습, 다세대형 지역학습 및 교육 프로그램	4.3	5.7	5.0
장소의 기억	토지의 환경, 역사 및 문화의 보전, 새로운 고향으로서의 창조 및 연계	2.2	4.5	3.3
지역심볼 및 브랜드	환경 및 녹지의 랜드마크, 원형 부지로서의 랜드마크, 지역심볼 및 브랜드가 되는 시설의 도입	4.3	1.1	2.8

표 11. 주요 설계요소

설계요소	요소별 내용	비율(%)		
		일반	전문	전체
숲과 녹지	삼림, 바이오매스, 생태 숲, 공원, 완충녹지	13.8	12.4	13.0
경작지	농원, 채원, 농장, 계단식 논, 수전, 과수원	12.7	12.0	12.3
수공간	습지, 연못, 풀, 생태연못, 우수활용의 저류지, 수로, 양식장	11.6	9.3	10.4
관리 및 편의시설	레스토랑, 카페, 온천, 클럽하우스, 관리동, 상점, 주차장 등	11.6	9.3	10.4
스포츠	야구장, 축구장, 테니스장, 체력단련시설, 조깅코스, 에어스포츠, 다목적 스포츠 공간 등	9.0	10.2	9.7
교육 및 전시시설	전시교육시설, 공예 및 공작시설, 카페, 연구 센터, 콘서트 홀, 박물관, 갤러리, 자연학교, 야외극장, 유치원, 도서관	6.9	9.3	8.2
언덕 및 지형조작	전망의 언덕, 기억의 언덕, 마을산, 야생화언덕	6.9	7.1	7.0
상징시설	에코비행선 외 등대형 발전풍차, 그린 타워 등 기존 철탑 활용	6.9	6.7	6.8
광장	잔디광장, 교류의 광장, 비베큐광장, 이벤트 광장, 어린이광장 등의 테마별 광장 및 방재 광장	5.3	4.9	5.1
산책로 및 도로개선	산책 및 조깅로, 자전거도로, 외주순환도로(파크웨이), 환상형 도로, 루프 도로, 가마쿠라도로, 활주로, 가로수 길	3.7	5.8	4.8
에너지 관련시설	태양열 발전시설, 풍력 발전시설, 쓰레기 부패가스의 활용, 우수정화 시스템	5.3	3.1	4.1
테마 정원	화원, 허브원, 일본정원, 식물원, 놀이 정원, 치료의 정원, 키친 가든	2.6	4.4	3.6
주거 및 숙박시설	숙박시설, 별장, 농가, 피난장소, 집합주택	2.6	4.4	3.6
기타	묘지, 화장장, 쓰레기 소각장, 모내기 돔, 에코별문	1.1	0.9	1.0

을 및 생활, 스포츠, 방재, 체험 및 학습, 장소의 기억, 지역심볼 및 브랜드 등 12가지로 분류되었다. 특히 전문부문에서는 숲의 창조 및 복원과 시민참가, 경관과 장소의 기억에 관한 테마가 상대적으로 높은 비중을 보이고, 일반부문에서는 농업 및 식량생산, 스포츠와 지역심볼 및 브랜드에 관한 테마가 상대적으로 많이 고려되었다.

② 주요 설계요소

아이디어에 포함된 각 설계요소의 요소별 내용과 적용비율을 정리한 것이 표 11이다. 주요 설계요소로서는 숲과 녹지, 경작지, 수공간, 관리 및 편의시설, 스포츠, 교육 및 전시시설, 언덕 및 지형조작, 상징시설, 광장, 산책로 및 도로개선, 에너지 관련 시설, 테마 정원, 주거 및 숙박시설, 기타 14가지로 나타났

다. 주요 설계요소에 관해서 특이한 점은 일반부문과 전문부문이 공통적으로 '숲과 녹지'와 비슷한 비율로 '경작지'를 많이 제안하였다는 것이다. 주요 설계요소에서는 일반부문과 전문부문의 차이가 크게 두드러지지 않았다.

(2) 아이디어 제안 작품의 특징

제안된 아이디어를 후카야 통신소 적지 이용지침의 방향으로, '특색 있는 디자인을 갖는 도시녹지 조성', '교류 거점', '방재거점'의 카테고리로 구분하여 그 특징을 정리한 것이 표 12이다.

특색 있는 디자인을 갖는 도시녹지 조성에 관해서는 일반부문과 전문부문에서 공통적으로 '시민 참가형 녹지 경영 및 체험형 녹지'를 제안하였으며, 전문부문에서는 '부지의 형태적 특징을 살린 디자인'과 '녹지조성의 구체적인 프로세스'를 제시하였다. 이는 커뮤니티설계의 원칙적 특징으로 볼 때 '공공의 참여, 공공의 장소, 공공의 이익 창출, 사회적 요청에의 대응, 이해하기 쉬운 디자인'에 해당하는 내용적 특징이며, 제안 내용의 지침이 공모전 작품의 내용으로 이어져 나타났다고 할 수 있다.

교류 거점에 대해서는 '교통의 물리적 인프라'에 대한 제안 외에 '지역간 및 세대간의 교류', '지역축체에 의한 지역 내의 교류' 및 '지역정보의 홍보 및 발신의 장' 등 다양한 의미의 교류 거점에 대한 안이 제시되었다. 이는 커뮤니티설계의 원칙적 특징으로 볼 때 '원활한 교류와 소통'에 해당하는 내용이다.

방재거점으로서 '긴급대피소 및 임시숙소', '방재교육 및 체험시설' 등이 제안되었으며, 이는 커뮤니티설계의 원칙적 특징으로 볼 때 '사회적 요청에의 대응'에 해당하는 내용이다.

이 외 독특한 아이디어로서 그림 5와 같이 환경 실험마을 및 환경행동 실험도시 등 '실험형 마을 만들기'를 테마로 한 작품

이 일반 및 전문부문에서 한 작품씩 나타났으며, 쓰레기 폐기물의 가스를 활용한 허수아비 풍선과 어우러진 경작지 풍경을 제안하는 등 전반적으로 대상 '부지에 관한 구체적이고 장기간에 걸친 시나리오'를 제안하였다. 특징적인 것은 공모전의 취지가 내용을 중시한 아이디어 공모전이라는 특성 상 최근 추세인 컴퓨터그래픽기술을 통한 세련된 프레젠테이션은 적은 반면, 반수 이상의 참가작품이 직접 손으로 스케치하고, 자필로 표현한 판넬 구성으로 그림 6과 같이 판넬 표현형식에 개성이 있었다는 점이다. 표현기술면에서는 질적으로 부족하다고 하더라도 많은 사람들의 다양한 아이디어를 폭넓게 취할 수 있었다는 것이 본 아이디어 공모의 성과 중 하나라고 할 수 있다.

4) '심사'와 '응원', '참관'과 '이해'의 참여과정

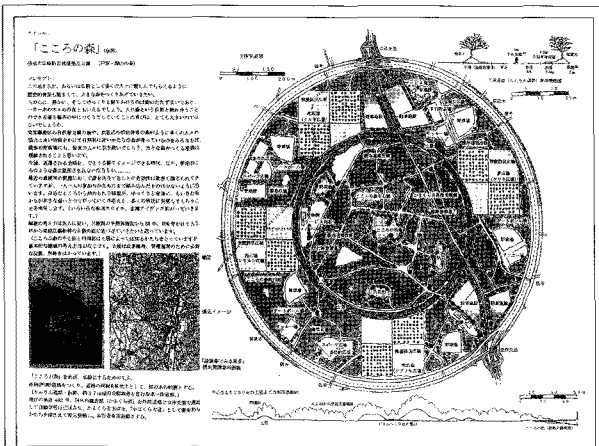
2009년 11월 1차 심사 통과작품은 2개소의 전시장과 인터넷에 의해 공개 전시되고, 이를 바탕으로 시민의 의견을 모집하였다. 이것은 많은 사람들의 관심과 참여를 유도하는 참여의 과정으로 '심사'에 동참하게 하며, '응원', '참관', '이해'를 도모하는 커뮤니티 설계의 중요한 프로세스이다.

전시장에 방문한 1,622명과 인터넷에 접속한 1,643건의 작품에 대한 311개의 시민 의견을 정리하면, 가장 관심이 높았던 테마는 '자연의 창조와 복원>교류의 장 형성>교육<sup>6)</sup>>농업 및 식량생산>지역공헌>환경>시민참여>경관'의 순으로 나타났으며, 이전지의 활용에 있어서 구체적으로 요구되어지는 요소로서는 '공원 및 광장의 정비>도로 및 교통환경 개선>스포츠 이용>방재공간의 활용>플라워가든>기타'의 순으로 나타났다<sup>7)</sup>.

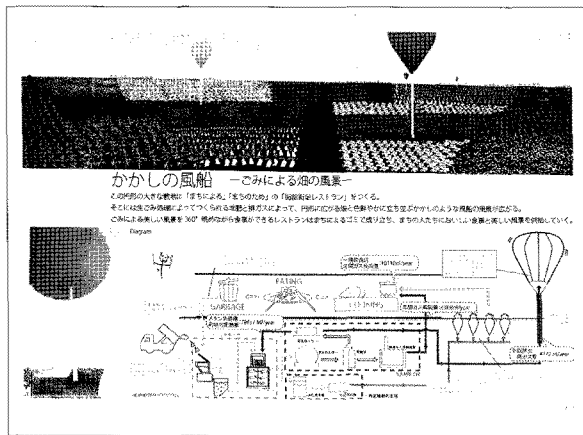
본 연구에서 분석한 작품의 주요 테마와 주요 설계요소와 비교해 볼 때, 시민들이 가장 높은 관심을 나타냈던 '자연'과 가장 요구되어지는 요소로서 '공원 및 광장의 정비'는 공모전을 통하

표 12. 적지 이용 제안내용의 지침에 제시된 방향과 제안된 아이디어 작품의 특징

작품의 구분	작품의 특징	커뮤니티설계의 원칙적 특징
특색 있는 디자인의 도시녹지 조성	일반부문 전망과 산책, 시민참가형 녹지경영 농원 및 채원과 공원의 융합, 농업과 식량생산의 21세기 농촌풍경 지향 녹지 인프라를 통한 그린 랜드마크, 에코 라이프 및 에코 브랜드 등 제시	공공의 참여, 공공의 장소 공공의 이익 창출
	전문부문 환경재생의 숲, 시민참가형 마을숲, 지구환경의 재생, 전원체험형 녹지의 제안 급식의 숲, 야채의 왕국, 실험적 농업기지의 제안, 지역 현목 시스템 도입 원의 랜드마크, 24절기 정원, 원탁공원, 순환 공간조성을 통한 상징 회랑, 요코하 마 에어 스포츠 파크 숲의 조성 프로세스를 사람들의 삶이 밀착된 스토리 보드를 통해서 제시	공공의 참여, 사회적 요청에의 대응 공공의 이익 창출 이해하기 쉬운 디자인
교류 거점	일반부문 지역축제, 커뮤니티 마켓 정보의 교류, 광역 교류형, 스포츠 교류	원활한 교류와 소통
	전문부문 환경 테크놀로지에 의한 시민교류의 숲 조성 물품과 인재, 정보의 집적과 교류, 지역 및 세대간 교류, 축제의 장	
방재 거점	일반부문 지역방재거점, 방재시 긴급대피 및 임시숙소, 방재교육 및 체험시설 비상용수 및 식량의 확보	공공의 지원, 사회적 요청에의 대응
	전문부문 재해시 피해자의 거주환경 지원 재해 피난장소 및 구조 훈련센터 설치	

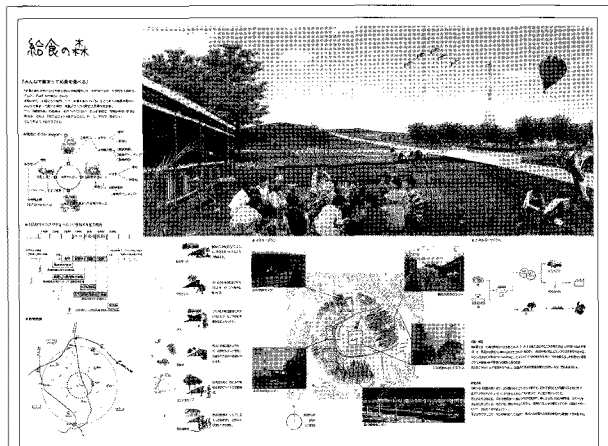


a: 마음의 숲 - A08

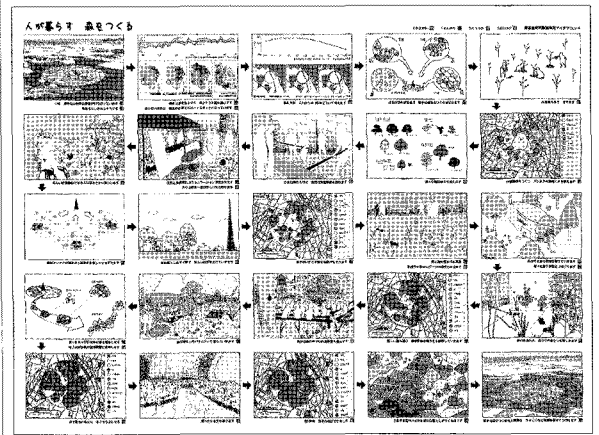


b: 허수아비 풍선 - A26

그림 5. 아이디어 공모전 일반부문 입선 및 1차 통과 작품  
 자료: <http://www.city.yokohama.lg.jp/seisaku/kichitaisaku/ideacompe/>



a: 급식의 숲 - B04



b: 사람이 사는 숲을 만들다 - B32

그림 6. 아이디어 공모전 전문부문 우수작 작품  
 자료: <http://www.city.yokohama.lg.jp/seisaku/kichitaisaku/ideacompe/>

여 제안된 작품들의 주된 내용과 크게 다르지 않으며, 이러한 시민의 의견은 2차 심사의 결과에 반영되어졌다. 2차 심사 결과 공개된 후, 2010년 2월 공개 심포지움에서는 각 입상 작품에 대한 입상자들의 작품설명 및 후카야 통신소 활용방안에 대한 전문가와 주민간의 토론의 장이 마련되었다. 심포지움에서 발표된 각 입상자들이 반드시 실현시키고 싶은 아이디어 중에는 '농업 및 채원을 적극 활용한 공원'이 되는 것과 '심야에도 즐길 수 있는 공원', '50년 후 미래를 바라보며 숲이 만들어지는 과정을 후세대들과 공유할 수 있는 공간으로써의 공원', '지역의 토지를 소중히 여기며, 숲과 수 환경을 회복하여 다양한 생물이 살 수 있는 생태적 공간', '지역주민과 협력하여 만들어가며, 지역의 역사를 기억하는 공간' 등이 있었다. 특히, 심포지움 중 공개 토론 시간에는 공모전 탈락자가 개별적으로 자료를 배포하며 자신의 작품이 갖는 가치를 일반시민들에게 재어필하는 등 공모전 참가자들의 강한 열의를 볼 수 있는 장이 되기도 하였다.

본 시민 아이디어 공모사업을 통해서 공모사업 주최 측은 본

아이디어 공모전의 결과를 통하여 '지역을 기초로 지구환경을 연결시켜 생각하는 거시적인 관점', '공공 공간의 새로운 기능', '토지의 기억을 중시하는 시민공통의 의식' 등을 볼 수 있었다고 총평하였다. 또한 향후 과제에 대해서 대상지에 관한 지역 주민의 정보가 더 많이 요구되어지는 한편, 실현화시키는 과정에 있어서는 객관적 견해를 수용하며 정리된 내용을 버리는 작업을 해가는 것이 중요하다는 의견도 있었다. 이러한 공개토론의 장은 아이디어 제안 공모사업을 통해 얻어진 다양한 프로그램들을 함께 조정하고 수용해 나아가는 과정으로써 '응원'과 '참관', '이해'의 참여를 도모한 형태로 볼 수 있다.

#### IV. 결론 및 고찰

장기간에 걸친 요코하마시의 미군기지 부지 반환운동은 최근 미군 전체의 부대개편과 연계하여 반환부지의 지속적인 확대를 이루었다. 특히, 2004년 반환이 확정된 요코하마 시내 6개 시설은 '요코하마 이전지 활용계획'에서 도시 녹지공간으

로의 활용을 명확히 규정하고, “요코하마로부터 시작하는 수도권 환경재생”이라는 적지이용의 전체테마를 설정하였다. 또한, 시민의 의향을 파악하며 적지 이용방향을 검토하며 체계적인 이전지 활용계획의 틀을 만들었다.

특히 6개 이전지 중 ‘후카야 통신소’에 대해서는 원형의 부지 형태 및 부지 전체가 국유지라는 조건을 활용하여, 활용방침을 미군시설 반환의 상징적 시설이 되며, 수도권 환경재생의 거점으로써 지역주민의 폭넓은 활용을 위한 녹지공간 형성으로 정하고, ‘아이디어공모 사업’을 실시하였다. 아이디어공모 사업의 목적은 많은 시민의 제안을 폭넓게 수렴하며, 적지이용에 대한 사회적 관심을 고양시키기 위함이다. 아이디어 공모사업은 시민 및 각종 단체들과의 ‘협업’을 통해 추진되어 다양한 참여의 형태를 갖춘 커뮤니티 설계가 이루어질 수 있었다.

후카야 통신소 이전지의 아이디어 공모 사업은 이전지 활용 계획을 바탕으로 실행위원회 발족 - 어린이 워크숍과 작품의 전시 - 일반 및 전문분야의 아이디어 공모전 실시 - 1차 입선 작품의 공개전시 및 시민 의견모집 - 2차 심사결과 표창 및 공개 심포지움의 과정을 거치며, ‘응모’, ‘심사’, ‘응원’, ‘참관’, ‘이해’를 통한 다양하고 지속적인 참여설계가 이루어졌다.

후카야 통신소 이전지의 아이디어 공모 사업은 커뮤니티 설계의 기본적 원칙 즉, ‘공공의 참여’, ‘공공의 장소’, ‘공공의 지원’, ‘원활한 교류와 소통’, ‘이해하기 쉬운 디자인’, ‘공공의 이익창출’, ‘사회적 요청에의 대응’ 등에 부합되며, 특히 디자인의 형태보다는 ‘공공의 장소’로서 ‘공공의 참여와 지원’에 의해 ‘공공의 이익’을 창출할 수 있는 ‘기본 시스템과 프로그램 제안’에 중점을 두고 있다고 할 수 있다.

다양한 참여의 형태를 갖춘 아이디어 제안 공모전은 결과적으로 최근 요구되는 도시녹지의 기능에 대해 폭 넓은 아이디어를 얻을 수 있었다. 후카야 통신소 이전지의 아이디어 공모 사업에서 제안된 아이디어는 도시 생활과 밀착된 녹지 인프라 조성에 많은 관심을 보였으며, 그 다음으로 채원 및 농원 등 지역 내 자급자족을 위한 식량생산 기지형성, 생활과 밀착된 녹지공간으로서 자연과 함께 하며 함께 관리하는 새로운 라이프스타일 제안 등이 있었다.

또한 본 아이디어 공모는 지역주민의 아이디어를 수집하는 것 이외에도 군기지의 조기반환과 적지이용의 구체화를 위한 지역주민의 지속적인 ‘이해’와 ‘관심’ 확대의 기회를 조성하였다. 아이디어 공모 참여자는 후카야 이전지 녹지공간의 조성계획 구상에 참여함으로써 향후 후카야 이전지의 도시 녹지조성 사업에도 지속적인 관심이 기대된다.

이상의 후카야 통신소 이전지 활용에 관한 아이디어 공모 내용은 이미 공원화 계획안이 수립된 우리나라의 의정부시 미군기지, 서울시 용산미군기지에도 시사하는 바가 적지 않다. 특히, 요코하마와 같이 미군기지가 산발적으로 존재하는 의정부

시의 경우, 60년 동안 국가 안보를 위해 참고 견딘 의정부 시민을 위해 반환된 부지가 활용되기 위해서는 반환지 활용에 관한 보다 체계적 계획단계와 진행과정에 대한 지속적인 정보공개가 이루어져야 할 것이다. 현재까지 우리나라의 이전지 활용에 관한 아이디어 공모전은 전문가 중심의 계획안 수집, 일부 담당자 내의 의사결정 등의 문제점을 지니고 있으며, 지역주민이 정보를 공유하는 소통의 아이디어 공모가 되지 못하였다. 예를 들어, 용산공원 아이디어 공모는 국민 전체를 대상으로 하고 공모전 결과가 인터넷 상에 공개되었지만, 공모전 실시 배경이나 시민 아이디어의 활용방안 등의 행정정보가 일반시민에게 투명하게 공개되었다고 하기 어렵다.

요코하마시의 미군부대 이전 활용 계획 및 후카야 통신소 이용계획은 그 역사적 배경과 추진 경위, 추진위원회의 회의기록 등이 일반에게 공개되어지고, 전시와 홍보 등에 의해 지역주민과 NPO, 기업 등을 중심으로 공원 조성 후 시설의 유지관리를 담당할 수 있는 단체의 조성에 초석이 되고 있다. 이처럼 각 반환지는 지속가능한 도시의 기반을 이루고, 지역사회의 요구에 대응할 수 있는 공공공간으로서 활용되어야 하며, 이를 위해서는 ‘협업’을 통한 ‘참여설계과정’이 요구되어진다. 현재까지 후카야 통신소 이용계획에 관한 전 과정은 ‘협업’과 ‘합의’에 의한 단계적 진행으로, 이 후에 발생하는 갈등과 분쟁을 피하고 모든 시민들이 계획부터 설계 및 관리운영까지 지속적인 관심을 갖고 주체적으로 참여할 수 있도록 한 사례로서 그 의의가 크다고 하겠다.

본 연구는 2010년 2월까지 진행된 요코하마 후카야 통신소 이전지 아이디어 공모사업의 배경과 진행과정에 관한 사례연구로서, 이후 사업의 실시과정과 관리운영의 단계에 있어서 실제로 시민들의 지속적 참여와 관심이 얼마만큼 유지되어질 것인가에 관하여 현 연구단계에서는 평가를 내리기 어렵다. 따라서, 이 후 사업의 실시과정과 그 관리와 운영과정과 그에 따른 갈등과 문제점 및 해결과정 등에 관한 지속적인 검토과정이 함께 이루어져야 할 것으로 판단된다.

주 1. 로렌스 할프린(Lawrence Halprin)의 설계수법으로 워크숍(Workshop)에 의한 설계참여과정(Take part process)으로서, R-S-V-P cycle, Motivation수법 등 동적인 참여설계과정에 의한 집단적 창조성(Collective creativity)을 강조함.

주 2. 일본헌법 제95조에 의해 정해진 지방자치특별법 중 하나. 1950년 7월 30일 국회에서 결의되고 9월 20일 주민투표를 실시하여 동년 10월 21일 공포.

주 3. 시가화 조정구역은 일본 도시계획법 제7조에서 정한 도시계획구역의 구역구분 중 하나. 도시화를 억제하기 위해 개발행위를 제한하는 구역. 현재 일본 전 국토의 10.3%에 해당 함.

주 4. Nick Wates(2000) 'The Community Planning Handbook'의 Introduction - 'Why get involved?'의 1 Additional resource, 2 Better decision, 3 Building community, 4 Compliance with legislation, 5 Democratic credibility, 6 Easier fundraising, 7 Empowerment, 8 More appropriate results, 9 Professional education, 10 Responsive

environment 11 Satisfying public demand, 12Speedier development, 13 Sustainability에서 근거로 함.

- 주 5. 워크숍(Workshop)은 사전 상 의미로는 '1. 일터, 작업장, 공장, 2. 강습회, 연구회:(공부하기 위한 합숙)이며, 용어사전에서는 '연구집회, 연구협의회, 연구발표회: 참가자가 전문가의 조언을 받으면서 문제 해결을 위하여 하는 협동 연구' 등으로 그 의미를 해석한다. 여기서는 木下 勇(2007)이 그의 책에서 정의내린 '구성원이 수평적인 관계에서 경험이나 의견, 정보를 서로 나누고, 신체의 움직임을 수반한 작업을 거듭함으로써 집단의 상호작용에 의한 주체의 의식화를 형성하고, 목적을 향한 집단 창조를 이루어내는 것'을 근거로 하여, 그 의미와 의의를 설명함.
- 주 6. 여기서 말하는 '교육'이란 유아 교육, 청소년 교육, 식생활 교육(食育)등 넓은 의미로써의 교육을 말함.
- 주 7. 공모작품에 대한 시민들의 의견수렴은 후카야 통신소 제안 공모사업 실행 위원회가 정리한 자료를 바탕으로 함.

### 인용문헌

1. 김아연, 고미진, 오형석(2006) 랜스케이프 어바니즘의 관점으로 본 춘천 G5 국제설계경기 출품작 분석, 한국조경학회지 34(3): 120-138.
2. 김은주(2008) 랜스케이프 어바니즘을 적용한 도심 이전적지 설계연구의정부시 흥링위더 미군부대 이전적지를 사례로, 한양대학교 대학원 석사학위논문.
3. 맹치영, 조세환(2009) 도시 군부대 이전 적지의 공원화 방향에 대한 시민인식 분석 의정부시 사례연구, 한국조경학회지 37(2): 62-69.

4. 박근현, 배정환(2008) 행정중심복합도시 중앙녹지공간 국제설계공모에 나타난 대형 공원의 설계전략, 한국조경학회지 36(5): 13-25.
5. 임창호, 조경훈, 조명호, 손동필, 신동하(2004) 군 이전적지 재개발 사업 추진을 위한 기초연구, 대한국토·도시계획학회지 국토계획 39(4): 81-92.
6. 커뮤니티 디자인센터(2009) 커뮤니티 디자인을 하다, 서울: 나무도시: 12-27.
7. 横浜市(2005) 横浜市返還施設跡地利用プロジェクト 第1次報告書.
8. 横浜市(2006) 横浜市返還施設跡地利用指針.
9. 横浜市(2007) 横浜市返還施設跡地利用行動計画.
10. 横浜市(2008a) 深谷通信所提案公募事業(アイデアコンペ)第2回実行委員会資料.
11. 横浜市(2008b) 横浜開港150周年プレイベントーみんなでかんがえよう! 「深谷通信所跡地の未来作品集」.
12. 横浜市(2009) 記者発表資料 『深谷通信所跡地利用のアイデアを募集します!』(2009.4.15).
13. 木下 勇(2007) ワークショップ: 住民主体のまちづくりへの方法論, 京都: 學芸出版社.
14. 深谷通信所提案公募事業実行委員会(2009) 深谷通信所跡地利用アイデアコンペ募集要項.
15. 深谷通信所提案公募事業実行委員会(2010) 深谷通信所跡地利用アイデアコンペ報告書.
16. Wates, Nick(2000) The Community Planning Handbook, London: Earthscan Publications.
17. <http://www.city.yokohama.lg.jp/seisaku/kichitaisaku/>
18. <http://www.city.yokohama.lg.jp/seisaku/kichitaisaku/ideacompe/>

원 고 접 수 일: 2010년 9월 6일  
 심 사 일: 2010년 10월 15일(1차)  
 2011년 4월 20일(2차)  
 계 재 확 정 일: 2011년 4월 27일  
 3 인 익 명 심 사 필