

# 코하우징 계획 시 주민참여 워크숍 프로세스 분석연구\*

## A Study on Workshop Process for Residents' Participation of the Cohousing Plan

가톨릭대학교 주거학과  
박사 조정현  
가톨릭대학교 소비자주거학과  
교수 최정신

Department of Housing, The Catholic University of Korea

*Doctor : JeongHyun Cho*

Department of Consumer & Housing, The Catholic University of Korea

*Professor : JungShin Choi*

### ◀ 목 차 ▶

- |           |            |
|-----------|------------|
| I. 서론     | IV. 연구결과   |
| II. 선행연구  | V. 논의 및 결론 |
| III. 연구방법 | 참고문헌       |

### <Abstract>

In order to build a successful cohousing, active residents' participation is necessarily needed. However, there is no evidence of participating in communal residents' facility in the step of design or planning in our country. In this study, the workshop process was analyzed to obtain the improvement of the residents' participation and its result was presented to help understand the concept of cohousing and its residents' participation. The workshop was conducted twice with six couples aged in their 30s and 40s. The design and planning of whole town was conducted in the first workshop. In the second workshop, the contents which was decided at the first was reviewed and revised. Through two workshop, participants became a positive mind for the cohousing and gave the active opinions of future's involvement. In the conclusion, the workshop guided by professionals is important to establish the effective cohousing village.

**주제어(Key Words)** : 코하우징(cohousing), 주민참여(residents' participation), 워크숍 (workshop), 계획공동체 (intentional community)

**Corresponding Author** : JungShin Choi, Department of Consumer & Housing, The Catholic University of Korea, 43-1, yeokgok 2-dong, Wonmi-gu, Bucheon, Gyeonggi-do, 420-743, Korea Tel: +82-2-2164-4305 Fax: +82-2-2164-4301 E-mail: jjschoi@catholic.ac.kr

\* 본 논문은 2010년도 조정현의 박사학위논문의 일부임.

## I. 서론

### 1. 연구배경

코하우징이란 지역을 기반으로 하는 계획공동체마을의 한 유형이다. 계획공동체마을이란 어떤 특정한 집단이 의도적·계획적으로 공동체를 형성하여 공동의 이상이나 이념을 추구하며 토지나 주택을 공유하며 함께 사는 것을 말한다(전호상, 2007). 코하우징은 공동체 생활을 원하는 주민들이 자발적으로 모여 마을 설립부터 마을을 완성하고 입주한 이후 생활까지 개인적인 프라이버시를 유지하면서도 필요한 경우 공동생활을 하는 방식으로 함께 생활하는 공동주거이다(주거학연구회, 2000; McCamant & Durrett, 2003). 이러한 코하우징이 함께 나누고 더불어 사는 삶을 위한 주거로서의 기능을 충분히 담당할 수 있는 이유에는 코하우징의 전 과정이 주민참여에 의해 이루어진다는 점이다.

주민참여는 주민들이 스스로 자신의 주거환경을 만들어 간다는 의미를 담고 있으며, 자신들의 요구를 적절히 계획에 반영할 수 있어 마을계획 시 주민들 간의 의사소통과 의견수렴을 가능하게 하는 중요한 원칙이 된다. 코하우징에서는 주민참여를 통해 주민들간의 요구수렴이 적극적으로 일어날 수 있으며 이러한 과정을 통하여 서로 간에 두터운 공동체가 자연스럽게 형성되어 마을 형성 이후에도 지속적인 공동활동이 이루어지고 주민들의 만족도 또한 높다.

우리나라의 경우 아직 코하우징이 도입되지는 않았지만 최근 귀농·귀촌 마을, 전원마을, 동호인 마을을 중심으로 계획공동체마을에 관한 사례들이 늘어나고 있는 추세이다(최정신, 2008). 이러한 마을이 공동체적인 생활을 나누며 지속적인 마을로 유지되기 위해서는 코하우징과 같이 전반적이고 적극적인 주민참여가 반드시 필요하다. 특별히 공동체를 위한 부분과 공간에 대한 주민들 간의 공동의 의견취합과 결정을 위한 참여가 필요불가결함은 두 말 할 나위없다. 그러나 현실적으로 아직은 부분적인 참여만이 이루어지고 있고 특히 마을의 공동활동의 바탕이 될 수 있는 주민공동생활 시설에 대한 고민과 참여의 흔적은 더욱더 찾아보기 힘든 것이 사실이다. 따라서 이러한 공동체 주거의 활성화를 위해서는 계획공동체마을을 위한 주민참여의 다양한 방법에 대한 연구가 시급하다.

### 2. 연구목적

본 연구에서는 코하우징을 계획할 때 주민들의 참여를 증진시키기위해 워크숍이라는 기법을 통하여 주민들의 의견을 반영하고 주민들 간 공동의 의견을 취합하는 프로세스에 관하여 조사하고자 하였다. 그리고 함께 공동체로 살고자 하는 사람들을 대상으로 주민참여 워크숍을 통해 코하우

징에서의 주민참여과정을 체험해볼 수 있도록 하여 코하우징과 주민참여에 대한 개념과 이해를 돕고자 하였다. 또한 차후 코하우징이나 계획공동체 마을의 건립 시 주민참여의 과정과 방법에 있어서의 실질적인 적용 가능성을 논해보고자 하였다.

## II. 선행연구

### 1. 코하우징

코하우징은 다른 사회보다 비교적 일찍부터 공동체 중심의 전통적인 사회와 가족 형태가 붕괴된 서구사회에서 먼저 시작되었다. 특히 직업을 가진 기혼여성과 노령인구의 비율이 높은 스칸디나비아에서 직장여성에게는 가사노동과 육아 부담을 줄여주고, 혼자 살고 있는 독신자나 노인들에게 고독감을 해소시켜주기 위하여 서로 친밀한 관계를 유지하며 돕고 살았던 옛날 마을의 개념과 비슷한 새로운 주거 대안을 개발하려는 배경에서 출현하게 되었다(최정신, 2006).

코하우징은 거주자 개인의 자치권을 충족시키면서 함께 사는 공동생활의 이점을 혼합한 공동주택(주거학연구회, 2000)으로 맥커멘트와 듀렛은 코하우징이 개인의 프라이버시나 욕구를 충족시키면서 동시에 협동생활을 통해 얻을 수 있는 여러 가지 이점들 즉, 사회적, 경제적, 실천적 이익을 얻을 수 있는 거주형태라고 정의하였다(McCamant & Durrett, 2003). 즉, 코하우징은 주민들의 자치적인 참여를 바탕으로 하며 개별적인 가정생활을 독립적으로 유지할 수 있는 단위주거와 모든 주민이 함께 사용할 수 있는 공동의 공간이 함께 계획되어있다.

일반적으로 코하우징의 기본이념은 그곳에 살 사람들이 모여 자발적으로 시작하며 다자인부터 모든 단계의 의사결정에 주민들이 공동으로 참여한 결과로 이루어진다(최정신, 2000). 그리고 이웃과의 단절이 보편화된 도시적 삶의 방식에서 벗어나 공동체적인 주거생활을 영위하는 것으로 이루어진다. 이는 개별적이고 다양한 차원의 요구를 주민참여를 통하여 수용할 수 있다는 점과 매일의 일상적인 가사활동을 분담하는 것이 가족, 특히 주부의 부담을 줄여준다는 점, 그리고 이웃 간에 서로 알고 지내어 안전성과 공동체 의식을 증가시켜 준다(최정신, 2006)는 데에 그 의미가 있다. 또한 과거 촌락 공동체가 가졌던 장점을 회복하여 재건하려는 것으로 현대적으로 재해석하여 적용한 것이라 할 수 있다.

이와 같이 코하우징은 주거유형의 개념적 측면에서 볼 때 크게 중요한 두 가지 측면으로 나누어 볼 수 있다. 첫째는 주거에 대한 거주자들의 다양하고 자율적인 요구에 부응하는 차원으로써 적극적인 주민참여<sup>1)</sup>를 바탕으로 하는 주거유형이

라는 점이다. 둘째로는 소외되고 고립된 가정이나 개인이 개별적으로 누리기 어려운 경제적, 정신적 이점을 공동체를 통해 누릴 수 있는 커뮤니티 지향의 주거유형이라고 할 수 있다.

**2. 주민참여 워크숍**

일반적으로 코하우징은 거기에 살 사람들이 자발적으로 프로젝트를 시작하여 디자인부터 모든 단계의 의사결정에 주민들이 공동으로 참여하여 이루어진다. 그러나 많은 수의 사람들이 함께 모이고, 또한 이러한 모임을 유지하면서 커뮤니티 공동의 목표를 설정하고 적합한 대지를 찾고 단지를 계획하며 합의해 가는 과정은 보통 오랜 기간이 소요되는 어려운 작업이다(주거학연구회, 2000).

그럼에도 불구하고 실제 코하우징을 건설하는데 있어 주민참여는 주민들이 토론, 워크숍 등을 통해 부지마련, 건물 디자인, 운영방침 등과 같은 현실적인 문제를 협동하여 해결하는데 많은 시간을 공유하기 때문에 자연스럽게 공동체 의식이 형성된다. 그러므로 일반적인 주택단지보다 개발하는데 시간이 더 오래 걸릴지라도 자발적인 참여가 있었기에 거주 및 생활 만족도가 더욱 높아지고 이는 지속적인 공동체 삶을 유지해 가는 원동력이 된다(곽유미, 2008).

결과적으로 코하우징 설립과정에서의 주민참여는 자신들의 코하우징에 대해 자부심을 느끼게 하고 입주 후 강한 공동체 의식과 지속적인 공동체 활동에 큰 영향을 미치며 주민 참여 자치관리로 발전할 수 있는 기본적인 밑거름이 된다는 데에 큰 의의가 있다. 따라서 코하우징의 성공적인 요인은 주민참여를 통한 물리적이고 건축적인 계획 특성의 만족스런 적용도 중요하지만 오히려 주민참여를 통해 공동체적 유대감을 형성하도록 하는 것이 더욱더 중요하다.

이러한 주민참여를 가능하게 하는 방법으로 워크숍이 제안되어지고 있다. 워크숍(Workshop)이란 특별한 주제나 연구문제에 대해 관련된 사람들이 모여 의견, 지식, 경험을 토의·토론 하거나 실제 기술을 적용해보는 공동연구회 또는 연수회<sup>1)</sup>를 의미한다. 원래 작업장 또는 연수라는 의미를 가지고 있는 워크숍은 교육학과 심리학 분야에서는 참가자에게 매력적인 집단 체험을 통해 참여 기회 부여, 문제 발견, 그룹의 상호작용 가운데 창조성 확대 등을 기르는 프로그램의 체계를 의미한다(사토시게루, 2004). 즉, 워크숍은 참가자가 주체적으로 참여하여 체험하는 학습 스타일로 종래의 학습 스타일이 만족시키지 못했던 머리와 몸과 마음을 사용한 학습을 창조(마쓰오 다다스, 니시카와 오시아키, 이사 아쓰

〈표 1〉 워크숍 구성

단계	내용
도입단계	아이스 브레이킹
	조편성
	팀웍 다지기
전개단계	사과의 표출 및 결집
	의견교환을 위한 토론
산출단계	협상기법
	갈등극복
	대안모색
평가단계	주제의 마무리
	워크숍자체의 평가

시, 2006)하여 여러 분야에 도입되었다. 특히 마을 만들기·커뮤니티 디자인 워크숍에서는 참여자들이 유사체험하고 고찰방법을 서로 배우기 위한 체형 워크숍과 구체적인 설계·디자인을 협의하고 이것을 응축시키기 위한 디자인 워크숍이 있다(사토시게루, 2004). 워크숍은 다른 사람과 의사소통하는 능력 향상과, 주어진 문제를 주체적 또는 비판적으로 보는 안목을 기르고 다시 한 번 생각해 보는 계기를 제공한다 는 점에 의의가 있다.

워크숍에서의 주역은 어디까지나 참가자 개인이다. 참가자끼리 서로 묻기도 하고 토론하기도 하며 지식·경험 등 참여자가 가지고 있는 힘이 나타난다. 이와 같이 일방학적 전달식·주입식이 아닌 쌍방향·다방향적 학습 프로세스가 증시되는 것이 워크숍의 특징이다.

일반적인 워크숍은 〈표 1〉와 같이 도입단계, 전개단계, 도출단계, 평가단계를 거친다(박병석, 2002).

코하우징 계획 시, 디자인이나 계획에 능숙하지 않은 참가자들에게 미래의 마을에 대한 문제들을 참여 형식의 워크숍을 통해 문제 의사결정을 체험하는 것이 매우 의미있는 방법으로 시도되고 있다. 특히 참여민주주의가 발달한 서구사회에서는 주민참여를 이끌어내는 효과적인 방법으로 워크숍의 유효함을 인지하고 많이 제안되고 있다.

실제로 이러한 주민 참여를 위한 워크숍 기법을 이용한 사례는 일본의 마을 만들기과 미국의 커뮤니티 참여디자인 분야에서 활발히 적용되고 있다. 이와 관련되어 국내에 소개된 문헌들에서 안내하고 있는 워크숍의 방법 중 코하우징 계획 시 주민참여 워크숍에 적용 가능한 내용을 중심으로 살펴본 내용은 〈표 2〉와 같다.

이와 같은 다양한 방법들은 정형화되어 있다기보다는 워크숍의 내용과 요소에 따라서 적절한 방법을 선정하여 접근하게 된다. 또한 모든 방법은 미리부터 정해진 것이 아니라 항상 유동적이기 때문에, 각각의 방법은 적용할 때마다 적절한 변형을 통해 보완할 수 있어야 한다. 즉, 방법 간에 서로 상호 혼재되어 변형이 자유롭게 일어날 수 있어야 한다는 것이다.

1) 코하우징의 6가지 중요한 원칙 (주민의 참여과정 공동체 의식을 촉진시키는 디자인, 개별주택을 보완하는 공동시설의 확대, 완전한 주민자치관리, 비계급적 구조, 가구별 소득 분리) 중의 하나이다.  
2) WWW.naver.com 전자사전

〈표 2〉 다양한 워크숍의 방법과 기술

방법	구체적 기술	적용차원
발견형 기법 <sup>3)</sup>	마을답사, 마을점검 마을의 보물찾기 걸리버지도 만들기	지구단위의 마을 (탐색)
	거주기본지도 만들기 관찰지도 만들기 희망지도 만들기	마을과 주거단지 (요구과약)
	흥미유발 게임	마을과 주거단지 (요구과약)
디자인 게임 <sup>4)</sup>	디자인 선택에 관한 게임	연상 주거단지, 단위세대 (계획과 디자인)
	합의 결정에 관한 게임	역할놀이 마을과 주거단지 (문제해결)
마을 만들기 디자인 게임 <sup>5)</sup>	마을 멤버카드 만들기	주거단지 (구성원소개)
	목표이미지게임	주거단지 (목표설정)
	플라주게임	마을과 주거단지 (디자인설정)
	시가지디자인게임	마을과 주거단지 (골목길, 정관디자인)
	가상가구(街區)디자인게임	재건축 주거단지 (계획과 디자인)

3. 코하우징의 주민참여에 관한 선행연구

여러 경험자들과 전문가들은 선행연구에서 코하우징의 설립은 미래의 주민집단이 주체가 되어 시작하고 참여하는 것이 장래의 성공적인 공동체 운영을 위하여 바람직하다고 보고되고 있다(최정신, 2003). 그럼에도 불구하고 코하우징에서의 주민참여에 관한 연구는 그리 많지 않은 편이다. 코하우징에서의 주민참여에 관한 의미있는 선행연구는 다음의 〈표 3〉과 같다.

일본의 대학교수인 코야베는 연령이 40세 이상이며 자녀와 동거하지 않는 사람들끼리만 모여서 설립한 스톡홀름의 패르드크넨 코하우징을 대상으로 초기설립단계에서의 미래주민 참여과정에 대하여 중점적으로 연구하였다. 그녀는 코하우징의 초기 설립단계에서부터 주민들이 어떻게 적극적으로 참여하여 자신들의 이상에 맞는 공동체 주거단지를 완

성해 나가는지를 면접법을 통하여 상세하게 추적함으로써 코하우징 계획에서의 주민참여의 중요성을 강조하였다.

최정신과 폴손은 노인용 코하우징의 설립에 있어서 미래 주민 참여의 정도를 중심으로 덴마크와 같이 주민들이 적극적으로 참여하는 경우를 주민주도형 코하우징(residents-initiated cohousing), 스웨덴과 같이 지방정부가 주도하는 경우를 지방자치단체 주도형 코하우징(municipality-initiated cohousing)이라고 분류하고 주민 참여 정도에 따라 입주 후 생활만족도가 어떻게 다른지 분석하였다. 이 연구결과에서는 주민주도형 코하우징 주민들의 생활만족도가 지방자치단체주도형 코하우징 단지 주민보다 상대적으로 더 높게 나타났는데 이것은 초기부터 노인용 코하우징의 기본이념에 찬성하는 강한 의지를 가지고 적극적으로 주민참여한 주민들이 코하우징 단지 내에서의 생활에도 더 만족한다는 사실을 입증한 것이다.

정지영과 고바야시는 일본의 다세대형 코하우징인 캄강 모리의 common space에 있어서의 거주자 참가에 대한 조사를 하였다. 이는 코하우징의 계획시의 거주자 참여라기 보다는 입주 후 공동생활시설 이용과 운용을 위한 거주자 참가 그룹과 공동활동에의 자발적인 참여에 관한 내용이었으나 이러한 조사를 통하여 연구자는 거주자들의 자발적인 참여 의식과 발언의 필요성과 입주 전 부터의 계획에의 참가의 중요성을 역설하였으며 주민참여를 위한 물리적인 공동생활시설의 필요성과 코디네이터의 필요성도 언급하였다.

코하우징에 관한 선행연구들은 주로 2000년 초반에 사례를 통한 코하우징의 소개로부터 시작되어 현재 시점에서는 코하우징에 대한 의식 및 요구조사, 사례분석을 통해 다양한 유형과 형태로써 코하우징을 개발하고 적용해 볼 수 있는 방안과 특성들에 대한 연구가 주로 이루어지고 있다. 그러나 무엇보다도 코하우징이 현실성 있게 개발되기 위해서는 얼마만큼의 주민참여를 이끌어낼 수 있는가가 중요하나 이러한 부분에 대한 구체적이고 체계적인 연구가 국내에서는 아직 이루어지지 않고 있다. 이는 아직 우리나라의 경우 코하

〈표 3〉 코하우징의 주민참여에 관한 선행연구

연구자 (발표년도)	논문명	출처
Koyabe (1994)	Resident's Participation in the Design of Housing: A Study of the Swedish Collecyyive House Färdknäppen	School of Archit-ecture, KTH, Stockholm
Choi와 Paulsson (2003)	A Study of Life and Physical Enviroment of Senior Cohousing in Scandinavian Countries	The Stockholm Symposium on Nordic Studies
정지영과 고바야시 (2004)	일본의 다세대형 코하우징의 커먼스페이스에 관한 거주자참가 연구	대한건축학회학술발표논문집, 24(2)

3) 사토시게루(2004), 뉴타운개발에 필요한 새로운 마치즈쿠리, 서울: 세진사

4) 헨리 사노프(1991), 디자인 게임, 서울: 태림문화사

5) 사토시게루, 우치다 나ومی, 가와하라 스즈무, 아리가 타카시, 시무라 하테아키(2008), 마을 만들기 디자인 게임, 서울: 서울시정개발연구원

〈표 4〉 워크숍의 진행일정 및 내용

	일정	단계	내용	
사전 공지	9월 2일 개별속지	워크숍의 도입	1. 워크숍의 안내 2. 코하우징의 소개 및 안내	
	9월 5일 오전 9시-12시		1. 참가자 파악 2. 거주희망지도 그리기 3. 코하우징 설립 목표 설정	
1차	9월 5일 오후 1시-4시	코하우징 마스터플랜 계획	1. 공간 및 유형 설정 2. 공간 배치 계획	
	9월 5일 오후 5시-8시	공동생활공간 계획	1. 필요 공간 선택 게임 2. 공간 배치 퍼즐 게임	
	9월 6일 오전 9시-12시	개별단위주거공간 계획	1. 필요 공간 선택 게임 2. 공간 배치 퍼즐게임	
2차	9월 12일 오후 1-7시	코하우징 공간의 이미지 구상	1. 서술단어연상게임 2. 이미지 플라주 게임	
		코하우징 공간 계획의 피드백	1. 코하우징 공간 애칭 붙이기 2. 공동활동 프로그램 구성 3. 롤 플레이 4. 주민자치회 구성	
			최종결과 분석 및 평가	1. 워크숍 체험의 평가 및 분석

주. 워크숍의 단계와 내용은 앞서 언급된 3편의 워크숍 관련 선행연구와 정리된 〈표 2〉에서 연구자가 수정·보완하여 재구성하였음.

우정이 도입되지 않았고 계획공동체마을에 대한 시도가 이루어지기 시작한 시점이기 때문이라 판단된다. 따라서 계획공동체마을을 기점으로 앞으로의 코하우징 도입과 공동체적인 주거유형의 정착을 위해서는 주민참여를 위한 방법과 프로세스에 관한 연구가 필요하다.

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 조사 대상자 선정 및 조시기기

조사 대상자는 30-40대로 공동체를 이루며 함께 하는 코하우징과 같은 주거유형에 관심이 있는 부부를 대상으로 하였다. 이들은 가사와 육아 및 사회적인 일의 양립으로 공동체적인 요구가 높은 시기에 해당하기 때문에 코하우징과 같은 공동체 주거유형에 대한 본 연구의 워크숍에 적절한 대상으로 선택되었다. 또한 공동체적인 코하우징 주거유형은 부부가 함께 동의해야 하는 주거생활적인 부분으로 부부가 함께 참여하는 것을 조건으로 하여 6쌍의 12명이 참여하였다.

본 연구의 조사를 위한 워크숍 진행시기는 총 2차에 걸쳐 진행되었다. 직장인이라는 조사대상자의 특성상 주말을 이용하여 1차 2009년 9월5일-6일(토, 일) 1박2일 동안 진행되었으며 2차 2009년 9월 12일(일)에 실시되었다. 워크숍의 소요 시간은 1차 총12시간(4단계, 단계별 3시간 소요), 2차 6시간이었다. 워크숍의 시간을 단축시키기 위하여 이메일을 통한 사전 숙지사항이 전달되었으며 이는 워크숍의 전체시간에서

는 제외된 부분이다. 진행 장소는 1차 양평의 한 콘도 세미나실, 2차 인천의 한 연구소 세미나실에서 이루어졌다.

#### 2. 조사방법 및 조사내용

본 연구의 조사를 위한 방법은 직접적인 사례조사로 주민참여 워크숍을 실시하였으며 참여 대상자들에게 워크숍에 대한 설문조사를 실시하여 워크숍에대한 반응과 평가를 살펴보았다.

주민참여 디자인 워크숍을 위한 구체적인 진행단계는 〈표 4〉과 같다. 워크숍 및 코하우징의 안내 및 기초사항들은 효율적인 시간배분을 위해 미리 이메일로 전달하여 개별로 숙지하여오도록 하였다. 1차 워크숍에서는 코하우징의 전체적인 공동의 목표를 설정하고 실제 공간을 계획해보는 내용으로 진행되었으며 2차는 1차에서 결정된 사항들을 가상으로 사용하는 측면에서 1차 결과물을 피드백하는 내용으로 진행되도록 하였다. 그리고 워크숍의 효과에 대한 참가자들의 반응을 살펴보기 위해 최종 설문을 통해 워크숍 체험의 평가와 분석을 진행하였다.

### Ⅳ. 연구결과

#### 1. 1차 주민참여 워크숍의 진행결과

##### 1) 워크숍 참가자의 특성 및 코하우징 요구도

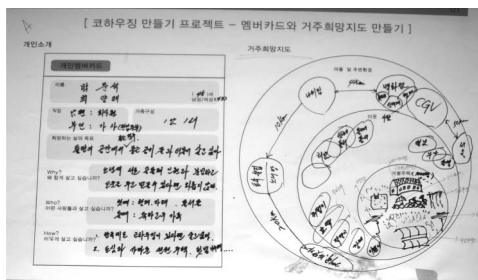
워크숍의 참여자들은 함께 어울려 살기를 원하는 30-40

〈표 5〉 워크숍 참여자의 일반적인 특성

가족	나이	직업	가족구성
A	남편 45 부인 43	회사원 전업주부	1남(고1)1녀(중2)
B	남편 37 부인 38	회사원 시간강사	1녀(초3)1남(7세)
C	남편 33 부인 33	회사원 영양사	2녀(4세, 1세)
D	남편 33 부인 31	회사원 전업주부	1녀(2세)
E	남편 33 부인 29	회사원 어린이집 교사	임신 중
F	남편 32 부인 28	대학원생(회사원) 일시 휴직	자녀 없음

대 부부 6쌍으로 40대 중반부부가 1쌍, 30대 후반 부부가 1쌍, 30대 초반 부부가 4쌍이었다. 남성의 평균나이는 35.5세였으며 여성의 평균나이는 33.7세이었다. 가족구성은 신혼 부부가 2가족, 그리고 나머지 4가족은 1-2명의 자녀가 있는 핵가족이었으며 가족생활주기는 가족 형성기가 2가족, 자녀 양육기가 2가족, 자녀교육기가 2가족으로 골고루 분포 되었다. 학력은 모두 대졸이상이었고 직업의 경우 남자는 1명이 대학원 학생이었으며 다른 나머지 사람들은 모두 직업을 가지고 있었다. 여자의 경우는 전업주부가 2명이었고 2명은 직업이 있었으며 1명은 파트타임직업을 가지고 있었고 1명은 일시적인 휴직상태이었다. 워크숍 참가자의 일반적인 특성은 〈표 5〉와 같다.

워크숍 참여자들이 궁극적으로 원하는 삶에 비추어 공동체적인 주거생활에 대한 생각들을 살펴보았다. 그리고 미래 자신들이 만들어 살고 싶은 개별주택과 이웃과 마을에 대한 희망사항들을 거주희망지도 그리기를 통하여 〈그림 1〉과 같이 개략적으로 표현 해 마을의 미래상을 구상하여 보는 시간을 가졌다. 워크숍 참여자들은 주로 자신과 가까운 사람들(친구, 동료, 친척, 형제자매, 부모 등)과 마음이 맞는 사람들과 함께 살기를 원하였으며 좋은 자연환경과 즐겁고 여유로운 생활을 꿈꾸었다. 개별주택의 경우 2층, 60-100평 정도의 규모를 원하였으며 전원과 같은 자연환경을 원하면서도 도시의 편리함도 함께 추구되기를 원하였다.



〈그림 1〉 참가자들이 작성한 자기소개서와 거주희망지도 예시

코하우징에 대한 참여자들의 요구도를 살펴보기 위해 참여자들이 원하는 생활장면카드를 선택하고 이를 바탕으로 자신들이 살고 싶은 코하우징의 공동목표를 설정하도록 하였다. 그 결과 〈표 6〉와 같으며 개인적인 차원에서는 취미문화활동이 가장 높고 그 다음 일상생활과 휴식활동을 원하는 것으로 나타났다. 가족차원에서는 놀이스포츠가 가장 많았고 이웃차원에서는 교류활동이 가장 높았고 그 다음으로 소비활동이 높았다. 특별히 남편들의 경우에는 놀이스포츠에 대한 요구가 가장 높았고 그 다음으로 일상생활이 높았다. 반면 부인들의 경우에는 교류활동과 취미문화활동이 같은 수로 높았다. 종합적으로 살펴보면 생활장면카드의 항목 중에서 놀이스포츠활동이 9개로 가장 많았으며, 이는 남편들의 의견이 적극 반영된 결과로 사료되었다. 그 다음으로는 교류활동, 취미문화활동, 일상생활이 6개로 모두 같은 수의 활동이 선택되어진 것으로 보아 이 워크숍의 참여자들이 가족, 이웃과 함께 놀이스포츠를 즐겨하고 서로 교류하며 취미문화활동을 하면서 일상생활을 보내고자하는 요구가 있었다. 한편, 참가자들의 나이대가 평균 30대 초중반의 비교적 젊은 나이대이고 가족생활주기가 자녀양육 및 교육기임을 감안할 때 자녀 혹은 이웃들과의 놀이스포츠를 통한 교류에 대한 요구가 매우 높았다.

앞의 생활장면카드 게임에서 선택된 카드들을 모두 모아서 참가자들간의 의견을 모아서 같거나 비슷한 내용끼리 그룹을 지어 보았다. 그 결과 전체 참여자의 선택내용이 아래와 같은 4개의 그룹으로 정리되었으며 여기에 희망사항을 바탕으로 정한 목표설정카드와 연계하여 〈표 7〉와 같은 4개의 목표와 순위를 정하게 되었다.

가장 우선이 되는 공동의 목표는 여유를 느끼며 살 수 있는 곳으로 정해졌으며 이는 바쁜 일상생활에 지친 현대인들의 가장 원하는 희망사항으로 인지 할 수 있다. 특히 직장생활을 하는 남성들과 맞벌이하는 여성이 많은 참가자의 특성상 자녀, 가족, 이웃들과 놀이 스포츠 활동 및 교류, 취미문화, 일상생활을 하고 싶은 욕구는 강하나 시간적인 여유 부족으로 인한 심리적인 요구의 반영 때문으로 볼 수 있겠다. 한편 현대인들의 반복적인 일상에 무료함으로부터 자유롭고 활기찬 생활을 하고 싶은 요구로 즐거움이 있는 곳이 2위가 되었다. 이는 공동활동으로 이웃 주민들과 함께 다양한 활동을 함으로써 자신과 가족의 삶을 윤택하게 하고자 하는 요구로 인식되어진다. 이는 앞서 생활장면카드의 항목분류에서 특별히 어느 항목이 두드러진 것이 아니라 놀이 스포츠, 교류활동, 취미문화활동, 일상 생활의 항목에서 모두 비슷한 수준의 결과치가 나온 것과 연관이 있다고 보여진다. 즉 특별한 어떤 활동보다도 주민들과 가족들이 서로 함께 여러 가지 활동을 통하여 좀 더 생기고 활동적이며 적극적인

〈표 6〉 참여자의 생활장면카드의 종류와 내용

가족	생활장면카드		
	개인차원	가족차원	이웃차원
A	남편 ● 달구경을 한다.	▼캠프를 하다.	▣ 김장을 한다.
	부인 ● 별을 바라본다	▣ 산책한다.	◎ 이웃과 밖에서 식사모임을 갖는다.
B	남편 ▣ 산책한다.	▣ 모닥불을 피운다.	◎ 마을 축제 구경을 한다.
	부인 ● 별을 바라본다.	▼아이가 여기저기 놀러다닌다.	◆ 벼룩시장을 연다.
C	남편 ▣ 길가에서 인사를 나눈다.	▼아이와 여기저기 놀러 다닌다.	◎ 야외에서 바베큐 파티를 한다.
	부인 ▲ 꽃을 기르고 예쁘게 가꾼다.	▼아이와 여기저기 놀러 다닌다.	◎ 야외에서 바베큐 파티를 한다.
D	남편 ◆ 자동차로 장을 보러 나간다.	▼ 테니스(베드민턴)를 치다.	◆ 유기농 제품을 구매한다.
	부인 ▣ 빗속을 산책한다.	◎ 야외에서 바베큐파티를 한다.	◆ 찻집에서 담소를 즐긴다.
E	남편 ▲ 개인 텃밭에서 야채를 재배한다.	▼ 자전거를 탄다.	▲ 유기농 먹거리를 재배/나눈다.
	부인 ▲ 카페에서 독서를 한다.	▼ 자전거를 탄다.	◎ 함께 요리한다.
F	남편 ▼ 휘트니스 클럽에 가다	▼ 골프 스윙연습을 하다	● 야외 테라스에서 차를 마신다.
	부인 ▲ 벤치에서 독서를 하다.	▲ 나무 열매를 따다	◆ 공동구매를 한다.
차원	▲(4) ▣(3) ●(3) ▼(1) ◆(1)	▼(8) ▣(2) ◎(1) ▲(1)	◎ (5) ◆(4) ▲(1) ▣(1) ●(1)
남편		◎(2) ▲(2) ▣(4) ▼(6) ●(2) ◆(2)	
부인		◎(4) ▲(4) ▣(2) ▼(3) ●(2) ◆(3)	
종합		◎(6) ▲(6) ▣(6) ▼(9) ●(4) ◆(5)	

◎교류활동 ▲취미문화활동 ▣일상생활 ▼놀이스포츠 ●휴식활동 ◆소비활동

〈표 7〉 목표설정과 순위정하기

목표설정카드 내용	순위
여유를 느끼며 살 수 있는 곳	1위
즐거움이 있는 곳	2위
자연과 함께 자연환경 및 녹지 공간 향유	3위
건강하게 살 수 있는 곳	4위

생활을 누리고자 하는 요구라는 것을 알 수 있다. 3위로는 자연과 함께하고자 하는 요구로 자연환경 및 녹지공간 향유가 차지하였다. 도시생활에 지친 참여자들의 자연에 대한 요구의 반영으로 보여진다. 마지막으로 놀이 스포츠의 항목이 가장 높았던 것과 연관되어 건강하게 살 수 있는 곳이 4위가 되었다.

2) 코하우징 마스터플랜 계획

마스터 플랜계획에 있어 가장 먼저 의사결정 해야 하는 것이 대상지역의 선정이었다. 그 결과 도시근교와 시골에 대한 의견이 대립적으로 팽팽하게 맞섰는데 주로 30대 초반의 참가자들과 여성들은 생활의 편리를 위해 도시근교를 선호하였으며 30대 후반과 남성들은 주로 시골지역을 선호하는 경향이 높았다. 참여자 모두의 의견과 서로의 입장을 고려하여 도시근교와 시골의 중간지역(제시규모 10182m<sup>2</sup>, 3086평)으로 선택하게 되었다.

그 다음 마스터 플랜을 계획하기 위해서는 개별 세대수와 개별 주택의 규모 그리고 공동생활공간의 크기와 외부공간에 필요한 공동생활시설들을 설정하는 과정이 필요하였다. 마을 전체의 세대수 사례에서 조사된 평균에 가까운 25세대

〈표 8〉 개별주택의 크기와 세대수 설정

규모	조합	층	세대수
18평	18평	1층	3
	24평	1층	4
24평	12평 + 12평	2층	5
	24평 + 12평	2층	4
36평	18평 + 18평	2층	5
	24평 + 24평	2층	4

로 하였으며 크기별 주택의 배분비율을 참가자들이 스스로 정하도록 하였다. 참가자들이 서로의 의견을 교환하고 정한 결과는 〈표 8〉과 같다.

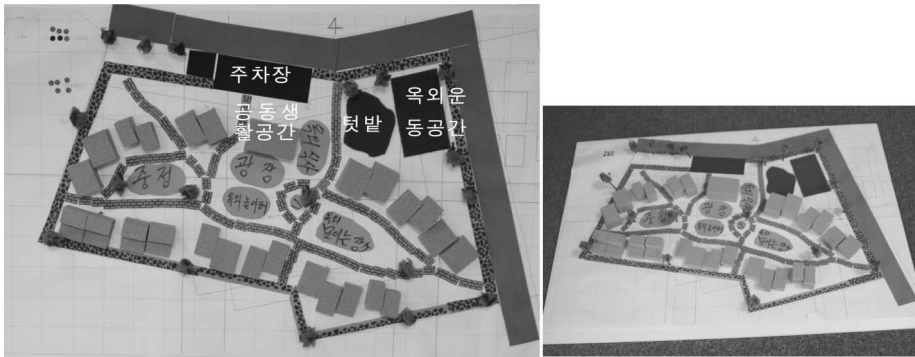
공동생활공간의 크기가 25세대 기준 평균 320m<sup>2</sup>(97평)임을 감안하여 25세대당 4평을 기준으로 총 100평으로 정하게 되었으며 1층당 50평으로 2층의 규모로 정하게 되었다.

그 다음으로는 앞서 생활장면을 선택했던 활동을 생각하며 원하는 외부공동공간의 시설을 선택하도록 하였다. 그 결과 주차장, 자전거보관소, 어린이 놀이터, 옥외모임 공간, 중정, 소광장, 텃밭, 산책로, 옥외운동시설, 옥외식사공간, 정자가 선택되었다. 옥외공동공간은 커뮤니티 공동체 활동을 위한 주민들의 모임이 가능한 야외공간과 스포츠 놀이에 대한 욕구가 높았던 것이 반영되어 자전거보관소나 산책로, 외부운동시설과 어린이 놀이터 등이 선택되었다.

그리고 마스터 플랜을 위해 1/200의 배치 키트를 가지고 실제 배치 작업에 들어갔다. 참가자들은 서로의 의견을 교환하며 개별주택의 위치와 배치, 옥외공동공간의 배치 등을 함께 설정하고 계획하였다. 최종적으로 결정된 마스터플랜은 <



〈그림 2〉 마스터 플랜을 위해 단지배치를 하고 있는 참가자들



〈그림 3〉 최종결정된 마스터플랜의 배치도

그림 3)과 같다. 단지배치 유형은 가운데에 중정과 작은 광장을 가지고 있는 클러스터 형태로 배치하였으며 개별주택의 유형은 밀도를 높이기 위해 단독주택은 배제하고 2호, 3호 연립으로 계획하였다. 주도로를 끼고 북쪽에 마을의 공동주차장을 설치하였고 단지 내로오는 차가 진입하지 않도록 하였다. 주차장을 지나 마을로 들어가는 입구로 클러스터의 중간지점에 공동생활시설을 위치시켰으며 텃밭과 공동생활공간의 사이에 야외식사를 할 수 있는 공간을 설치하였다. 산책로를 계획하여 마을을 돌아가면서 산책할 수 있도록 하였으며 마을의 입구가 가까이 옥외운동공간을 마련하였다. 어린이 놀이터의 경우에는 마을의 가장 중간부분에 위치시켜서 어느 곳에서든지 아이들을 보호·관찰할 수 있도록 하였다.

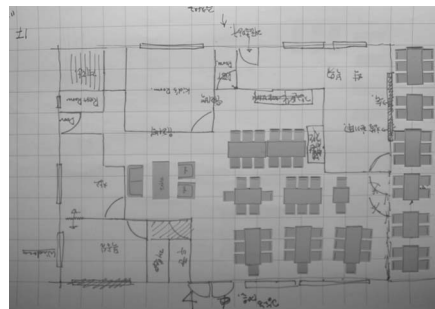
### 3) 공동생활공간 계획

공동생활공간은 개별주택을 최대한 보조하고 마을 주민들이 함께 공동활동을 할 수 있는 공간이므로 서로의 의견이 매우 중요하다. 따라서 참가자들이 함께 의사소통을 통하여 공동생활시설에 필요한 공간을 함께 선택하도록 하였다. 그 결과 <표 9>와 같은 결론이 도출되었으며 층별 위치도 정해

〈표 9〉 참가자들이 선택한 실내 공동생활공간 구성

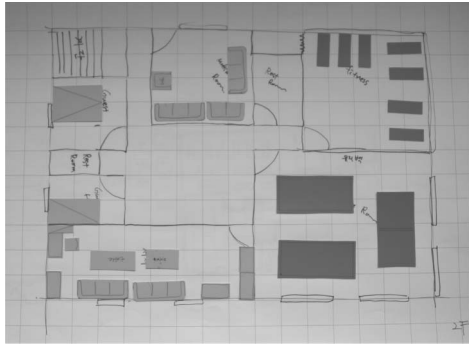
층	선택된 공동생활공간
1층	공동부엌, 공동식당, 목공실, 창고, 어린이실, 화장실, 우편함, 재활용공간, 야외데크,
2층	게스트룸2개, 서재, 멀티미디어실, 레크리에이션실/게임룸, 헬스룸, 화장실

졌다. 이렇게 정해진 내용을 가지고 1/50 스케일로 제작된 배치 키트를 이용해 실제 공간과 가구배치계획을 진행하였다. 참가자들이 서로 의견을 교환하면서 최종 결정한 공동생활공간의 배치계획은 <그림 4, 5>와 같다.



〈그림 4〉 1층 공동생활시설 배치

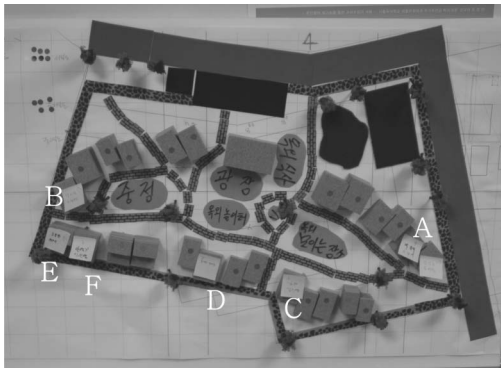




〈그림 5〉 2층 공동생활시설 배치

4) 개별단위주거 공간계획

전체 마스터플랜에서 각자 자신의 집 위치를 설정하는데 선착순으로 정하기로하고 번호뽑기를 하여 가상의 선착순번호를 설정하였다. 순번에 따라 선택한 개별주택의 위치와 크기는 결과적으로 〈그림 6〉와 같다.



〈그림 6〉 최종결정 된 개별주택의 위치

개별주택의 위치를 정하면서 동시에 원하는 크기의 주택이 결정되었다. A부부, C부부, D 부부의 경우는 24평 단층 건물을 선택하였고 E부부와 F부부의 경우 24+18평의 2층

주택을 선택하였으며 B부부의 경우 가장 큰 평수인 24+24평의 2층 주택을 선택하였다. 참가자 대부분이 자녀 양육기 및 교육기이다 보니 조금은 넉넉한 평수를 선호하여 18평의 작은 평수는 선택에서 제외가 되었다.

이렇게 선택한 개별주택의 규모와 위치를 고려하면서 개별단위주거의 공간선택게임을 실시하였다. 개별주택의 경우 부부가 함께 진행하여 자신을 집을 설계해보는 시간을 가졌으며 최종적으로 각자 어떻게 실내를 구성하였는지를 서로 발표를 통하여 의견을 교환하였다.

최종적으로 결정된 부부별 개별주택의 규모와 공간선택 결과 및 공간배치결과는 다음과 같다. 대체적으로 LDK의 경우에는 하나의 공간으로 오픈되어있는 있는 경우나 부엌과 식당이 한 공간으로 거실이 독립적으로 되어있는 공간을 선호하였다. 실의 구성에서는 주로 큰 방이 2개있는 경우와 큰방 1개와 작은 방 2개 혹은 작은 방이 3개인 3개실의 구성을 원하는 경우가 많았다. 아직 아이들이 어린 경우에는 방의 개수보다 크기를 중요시 선택하였고 아이들이 학년기인 경우와 차후에 아이들의 방을 생각하는 가족의 경우에는 크기보다는 방의 수가 많은 것을 더 원하였다. 그리고 대부분 화장실은 2개를 원하였다. 각 실과 공간 배치의 경우에는 각 부부마다 매우 다르게 각 가정의 특성을 반영한 결과로 도출되었다.

3. 2차 주민참여 워크숍의 진행결과

1) 코하우징 공간의 이미지 구상

코하우징의 전체 공간에 대한 이미지를 구상하기위해 제공된 주택이미지를 보고 자신이 원하는 코하우징의 공동생활공간과 개별주택의 이미지 선택해보도록 하였으며 그 결과는 〈그림 8〉과 같다. 선택된 이미지 사진과 연상되는 형용사단어를 찾아 연결해보았으며 그 결과는 〈표 10〉과 같다. 서술단어연상게임과 이미지 플라주게임의 결과 참여자들은 대



〈그림 7〉 개별주택을 계획하고 발표하는 참가자들



〈그림 8〉 참가자들의 마을 건물 이미지 플라주 및 서술형용사 선택게임

〈표 10〉 건물의 실내양식과 재료에 관한 이미지와 서술단어게임 결과

양식	형용사	커먼하우스	개별주택
모던스타일	단순한, 밝은, 정돈된, 명백한 평범한, 외향적인, 현대적인, 깎끔한, 실용저긴 편안한	5표	4명
포스트모던 스타일	현대적인, 독특한, 세련된, 따뜻한, 유쾌한, 혼란스러운, 튀는, 화려한 강렬한, 불안정한		1명
로맨틱 스타일	편안한, 행복한, 따뜻한, 여성적인, 밝은 우호적인, 율동적인, 장식적인, 활기찬		1명
오리엔탈 스타일 한국전통 스타일	전통적인, 여성적인, 단조로운, 광택없는, 여유로운, 정적인, 안정한, 친밀한	1표	1명
서양전통 스타일 클래식 스타일	다용도의, 자유로운, 오래된, 뚜렷한, 사료적인, 열려진, 장식적인, 여유로운, 개방적인, 우호적인		
내추럴 스타일	경치가 좋은, 소박한, 전통적인, 정적인, 조용한, 불투명한, 자연적인, 광택없는, 여유로운, 평안함	4표	3명

체적으로 현대적이고 모던한 이미지이거나 자연적이고 내추럴한 이미지를 원하는 것으로 나타났다.

2) 코하우징 공간 계획의 피드백

마을을 계획하고 물리적인 디자인을 하고 난 후 결과부분을 평가하고 분석하는 단계이며 또한 마을이 형성되기 직전에 주민들이 함께 나누어야 할 생활에 관련된 내용적 부분에 대한 의견들을 나누는 시간을 가졌다. 그리고 이러한 의견들은 마스터플랜, 공동생활시설 평면, 개별단위주택 평면의 수

정·보완해야 하는 부분에 대한 문제점을 찾아보는 효과도 있었다.

우선 코하우징과 마을의 중요한 공간에 이름과 애칭을 붙여보는 게임을 통하여 마을과 공간에 애착을 갖게 하고 향후 사용할 때를 가상으로 설정하여 이야기 나누어보는 시간을 가졌다. 대체적으로 마을 이름에는 마을설립목표와 맥을 같이하는 자연적이고 휴식을 느낄 수 있으며 함께 공동커뮤니티를 이룰 수 있는 이름으로 결정되기를 원하였다. 개별주택의 명칭에서는 자연적인 이름이 많이 나왔으나 서로 다른 이

〈표 11〉 마을 애칭붙이기

마을	참가자들의 개념적인 제안들	최종결정이름
코하우징 마을 이름	숲속, 여유, 호수, 햇살 좋은 사람들, 희망, 미소, 함께, 이웃과 더불어	어울림
개별주택의 명칭 및 호수구분	자연-바람, 하늘, 무지개,.... 새 - 빼꾸기, 종달새, 까치... 산 - 설악, 금강, 백두, 한라..... 나무 - 잣나무, 소나무, 은행나무,.....	노을동 -호 햇살동 -호 해맞이동 -호
공동생활시설	마을이름 + 마루	어울림 마루
외부중정	마을이름 + 마당	노을 마당
외부 공동 공간	햇살 마당	아이세상, 풀밭, 놀이마당
	아이세상	شط터, 원두막, 어른세상
	شط터	-농장
	햇살농장	놀이동산

〈표 12〉 공동활동프로그램의 요구

성별	공동활동프로그램	결론
남편	탁구, 축구, 등산, 족구, 야구, 봉사활동, 탁구, 족구, 운동, 술먹기, 사우나, 프라모델만들기, 족구, 헬스, 산책(걷기), 운동(구기종목), 독서토론, 전문가 초청세미나	주로 운동관련프로그램 선호
부인	독서, 요리, 만들기(가구, 옷, 염색...) 차모임, 산책, 사교춤, 영화보기, 공예활동, 운동, 청소년어린이 학습도우미(봉사활동), 영화보기, 운동하기, 차모임	취미나 주민간의 공동체 활동 선호

름을 가진 개별주택을 찾기 쉽지 않을 거라는 의견에 클러스터끼리 모아 동별로 나누어 이름 짓는 것으로 결정하게 되었다. 공동생활시설과 외부중정은 전통적인 주거의 개념에서 마루와 마당의 개념을 도입하였다. 구체적인 결과는 위의 〈표 11〉과 같다.

두 번째로는 마을에서 이웃사람들과 함께 자신이 해보고 싶은 공동활동의 프로그램을 하나씩 제안하여 마을의 공동활동 프로그램을 구성하여 보았다. 그리고 공동 활동의 횟수와 빈도, 참여도 등을 생각해보고 모든 사람들이 함께 정한 공동 활동을 서로 정리해보고 참여한다면 얼마나 이용할지 생각해보았다. 그 결과 코하우징의 마을 목표설립을 위한 생활장면카드를 선택했을 때와 비슷한 결과가 도출되었으며 그 결과는 〈표 12〉와 같다. 남성들은 주로 운동관련 프로그램을 여성의 경우 취미나 가볍게 이웃과 정을 나눌 수 있는 프로그램을 선호하였다.

세 번째로는 총 13개의 역할 카드 중 개인별로 하나씩 무작위로 선택하여 자신이 맡은 역할을 대신하는 롤 플레이(Role Play) 게임을 통하여 계획되어진 공간과 생활적 측면에서 예상되는 다양한 문제점을 다각도로 살펴볼 수 있었다. 그 결과는 〈표 13〉과 같다.

마지막으로는 마을의 주민자치회 구성과 본인이 지원할 수 있는 주민자치회를 선택하는 시간을 가졌다. 마을에 필요한 다양한 주민자치회의 종류와 자신의 참여에 대한 의견들을 나눔으로써 마을을 운영하고 참여하는 것에 대한 예측을 해 볼 수 있는 시간이었다.

4. 워크숍 체험의 평가 및 분석결과

워크숍체험과정에서 서로의 체험에 대해 의견을 나누고

주민 참여 워크숍에 대한 사후 평가서를 작성하였다. 워크숍의 전반적인 느낌과 과정, 내용, 방법 등에 대해 5점 척도로 설문조사를 하였다. 그 결과 워크숍의 전반적인 느낌에 대해서는 새롭고 신선했다(4.36)와 성취감이 있었다(4.29)는 반응이 있었으며 재미있고 도움이 되었다(4.21)는 견해가 주로 많았다. 워크숍의 내용에 관한 질문에서는 무엇보다도 코하우징이라는 새로운 개념과 디자인계획의 기술 등을 익히는데 도움이 될 만한 아이디어를 발견(4.14)한 것으로 나타나 참가자들이 워크숍의 내용적인 측면에서 매우 만족한 것을 알 수 있다. 또한 워크숍의 방법에 관한 질문에서는 진행자와 참여자간의 의사소통 및 피드백이 잘 되었던(4.21)것으로 조사되었으며 목표에 맞는 적절한 워크숍방법(4)과 그룹의 참여를 효과적으로 하기위한 방법(4)이 사용된 것으로 나타났다. 이로써 코하우징 계획 시 주민참여 방법으로 워크숍이 매우 효과가 있었음이 입증되었다.

한편, 워크숍의 중요도(3.71) 측면이나 전반적인 만족도(3.79) 측면에서는 다른 항목에 비해 상대적으로 낮은 점수가 나왔다. 이는 워크숍의 내용과 방법적인 면에서는 만족도가 매우 높게 나타난 반면 워크숍의 환경, 계획, 진행과정에 대한 항목이 상대적으로 낮았던 것과 연관이 있다. 즉 진행자의 워크숍 준비의 충실도(4.14)만이 높았고 워크숍의 프로세스 구성(3.71) 워크숍 장소의 편안함(3.79), 워크숍에 필요한 재료 및 보조기구의 구비(3.86), 체계적이고 구체적인 진행(3.86)으로 다른 항목에 비해 상대적으로 낮은 결과가 영향을 미친 것으로 판단되었다. 이로써 진행자의 노력에도 불구하고 아직은 주민참여 워크숍이 생소한 분야로 일반화, 대중화가 되지 않은 시작단계이다 보니 워크숍의 환경, 계획, 프로세스의 진행과정 등에 있어서 기술적으로 부족했음을 알 수 있다.

그럼에도 불구하고 장애 이러한 참가 방식에 의한 워크숍이 있다면 참여해 보겠다는 의견(3.86)이 있었다. 따라서 워크숍의 부족한 부분에 대한 연구와 보충이 이루어진다면 주민참여를 위한 워크숍의 충분한 효과가 이루어지리라 판단된다.

한편, 워크숍 중 가장 관심이 있었던 부분에서는 개인의 개별단위주거 공간디자인(4.43)과 마스터플랜(4.36) 및 공동



〈그림 9〉 롤 플레이게임 중 자신의 역할에서 의견을 나누는 참가자들

〈표 13〉 롤 플레이 주요특성 내용정리

역할	공간적 측면에서의 문제	생활적 측면에서의 문제
1 어린이	어린이들이 다치지 않고 안전하게 자연공부 할 수 있는 야외의 시설이나 공간에 대해 고려했으면 더 좋겠다.	학교나 학원의 차량문제 마을에 쓰레기집단이 없으면...
2 청소년	서재가 어른중심 청소년들이 좋아하는 함께하는 게임(전자게임, 폴스게임..)을 한다거나 하는 청소년 활동 룸이 없다. -서재에서 영역을 분할하여 청소년 영역을 두자.	학교나 학원의 차량문제 외부선생님을 초빙하거나 어른들이 돌아가면 멘터링할 수 있는 프로그램이 있으면...
3 대학생/청년	외부운동공간에 야간에 불이나 스텐드가 들어와 야간에도 활동할 수 있도록 대학생/청년들은 야간에 활동하는 경우가 많으므로 공동활동공간에 야간이용을 시간대별로 가능하게 하면 좋겠다.	개인적인 데이트나 야간활동에서의 규칙설정이 필요할 듯
4 노인	건강문제와 병원시설의 이용문제 병원까지의 이동수단문제 놀이터에서 먼 쪽으로 우선권을 주자. 별도의 노인정이 없으므로 시간대별로 노인만이 쓸 수 있는 시간과 공간을 정하자	젊은 세대와 의견충돌이나 대립이 많을 듯
5 주부	쇼핑, 장보기 등이 많다. 마을 내 매점이나 상가가 있어도 좋을 듯 아님 장이 서는 것도 고려해볼 만 함 생활쓰레기 배출장소와 방법 등 고려안했다.	공동생활공간의 개별적인 이용에 대한 규칙이 있었으면 서로 걸치거나 식기나 재료이용의 면에서도 개별적 준비해야 하는 항목에 대해서도
6 직장인	-	-
7 세입자	집을 전채로 빌릴 수도 있지만 집을 전채가 아니라 부분적으로 예를 들면 방하나 혹은 2층만처럼 빌려서 살 수 있다면 좋겠다.	살아보니 좋아서 계속살고 싶은 경우 새로 입주할 수 있는 경로에 대한 문제를 생각해 보아야 할 것 권리나 의무에 있어서 주민과 차이가 있을텐데 어떻게 해야 하나 그리고 사용자 측면에서 생기는 요구들은 주민들과 똑같은 수준으로 할 것인가에 대한 문제
8 임대인	만약 집을 전부 임대할 경우 세입자가 바로 구해지지 않을 경우 미리 나가면 금전적인 문제를 어떻게 할 것인가? 코하우징 마을에 어울려 살 세입자를 구하기가 쉽지 않을거 같다.	비록 현재는 사정상 마을에 살지 않지만 운영규칙에 대한 권한을 가져야 한다. 주민회의 내용을 통보받고 싶다.
9 맞벌이	부부만의 데이트 공간이 필요. 혹은 부부간의 트러블이 있을 경우 개인적인 사생활이 보호되었으면 부부나 가족만의 사적인 공간에 대한 배려가 없다.	아이들의 육아문제가 마을 내에서 해결되면 좋을 듯 마을 내 시간이 여유로운 노인들이 계시면 육아를 담당해도 좋을 듯 아니면 공동으로 위탁기관이나 모모를 이용하는 것도 고려
10 독신	개별주택의 크기가 너무 커서 불리할 것 같다. 작은 규모의 집도 필요	커뮤니티 활동이나 공동식사를 같이하는 것이 매우 좋을 것 같다. 그러나 공동노동의 경우나 관리비를 내는 문제에 있어 혼자일 경우 불리할 것 같다. 장점보단 불리한 점이 더 많은 것 같다.
11 한부모	-	-
12 장애인	마을 조성 시 고려하지 않아서 상당히 불편 할 듯 공동생활시설의 경우도 2층은 사용하기 불편할 것 엘리베이터를 설치하면 좋겠으나 비용측면이 문제가 될 듯	-
13 마을 손님	공동생활시설에 게스트룸이 2개나 있어서 편리할 것 같으나 화장실이 떨어져 있어 불편할 것 특히 샤워실이 많다.	시간이 걸치지 않도록 개별적 예약시스템 필요. 사용의 룰 필요. 호텔이 아니다 보니 어느 정도의 관리는 스스로 할 수 있도록.

생활공간디자인(4.36)으로 나타난반면 워크숍의 도입부인 안내와 오리엔테이션(3.5)과 마을의 평가 및 자치규약과 주민 조직결성 등을 통한 공간계획의 피드백(3.57)부분에서도 관심도가 비교적 낮은 것으로 나타났다.

이는 실질적인 실행이 이루어지지 않는 부분이라 참여자의 관심도가 낮았던 것으로 사료되며 오히려 가시적이고 실질적으로 보이는 부분인 설계와 디자인부분에 대한 관심이 상대적으로 높았던 것으로 판단되었다. 따라서 가시적이고 실제적이지만 관심도가 낮은 개념적인 부분에 대한 워크숍의 흥미와 중요성을 높여줄 계획이 필요한 것으로 나타났다.

한편 워크숍의 디자인 기법에 대한 질문에서는 서술 언어 기법(2.93), 2D 시각화기법(3.57), 3D 모형기법(4.21)으로 공간설계와 디자인에 대한 관심도가 영향을 미쳐 3D 모형기법이 가장 좋았던 기법으로 나타났다. 특히 사례소개부분에서는 시각화기법이, 코하우징의 조사·의견 및 분석과 마을의 장래상구상(목표설정)에는 언어기법이, 그리고 코하우징의 공간 디자인(마스터 플랜, 공동생활공간, 개별주택설계)에서는 3D 모형기법이 가장 선호되었으며 추가로 컴퓨터를 이용한 디지털 프로그램 기법(3.64)을 원하였다. 따라서 참여자들이 쉽게 디자인과 설계에 접근할 수 있도록 입체적인 디자

〈표 14〉 마을의 주민자치회 구성내용과 지원자

종류	지원자
Hub 팀	B남편
커뮤니티관련 팀	
운영위원회	D 남편
Facilitator	C 남편
건물과 마당 관리	
조경	
정원 텃밭관리팀	A남편, E남편
커먼하우스 관리 팀	D부인
부엌과 식사 팀	F 남편, C 부인
아이들관련 팀	E부인
재정담당 팀	F부인
마을멤버관리 팀	
마을 디자인 리뷰팀	
사회관련 팀	B 부인
의사소통 팀	A 부인
작업실 팀	
그밖에 작은 소모임 팀	

〈표 15〉 워크숍 참가에 대한 의견

워크숍	내용	M
전반적 느낌	이 워크숍은 나에게 새롭고 신선했다.	4.36
	이 워크숍에 참가하는 동안 나는 책임감을 느꼈다.	3.93
	이 워크숍에 참가하는 것이 나에게 도움이 되었다.	4.21
	이 워크숍은 나에게 중요하였다.	3.71
	이 워크숍에 참가하는 동안 성취감이 있었다.	4.29
	이 워크숍에 참가한 것이 나에게 재미있었다.	4.21
	이 워크숍이 나에게 복잡하고 어려웠다.	3.00
차후 참여도	본인은 이 워크숍이 전반적으로 만족스러웠다.	3.79
	장래 이러한 참가 방식에 의한 계획공동체마을 조성의 워크숍이 있다면 참가해 보겠다.	3.86
환경	워크숍에 필요한 재료 및 보조기구는 잘 구비되어 있었다.	3.86
	시설면에서 워크숍의 장소가 편안하였다.	3.79
계획	워크숍의 계획 프로세스가 잘 구성되었다.	3.71
	워크숍은 체계적이고 구체적으로 잘 진행되었다.	3.86
진행 과정	진행자는 워크숍 준비를 충실이 하여 진행하였다.	4.14
	진행자는 목표에 맞는 적절한 워크숍방법을 사용하였다.	4.00
방법	진행자와 참여자간의 의사소통 및 피드백이 잘되었다.	4.21
	그룹의 참여를 효과적으로 하기 위한 방법이 사용되었다.	4.00
내용	워크숍 체험을 통해 도움이 될 만한 아이디어를 발견하였다.	4.14
	본인의 지식, 태도, 기술을 익히는데 도움이 되었다.	4.29

〈표 16〉 워크숍 시에 가장 관심 있게 참여한 부분

워크숍 프로세스	M
① 워크숍의 안내	3.50
② 코하우징의 소개 및 안내	3.86
③ 참가자 파악 및 거주희망지도 그리기	3.79
④ 코하우징 설립 목표 설정	3.79
⑤ 코하우징 마스터플랜 디자인	4.36
⑥ 공동생활공간 디자인	4.36
⑦ 개별단위주거 공간 디자인	4.43
⑧ 코하우징 공간의 이미지 구상	3.71
⑨ 코하우징 공간계획의 피드백	3.57

〈표 17〉 워크숍 디자인 기법의 선호도

디자인 기법	M
서술 언어 기법	2.93
2D 시각화 기법	3.57
3D 모형 기법	4.21
디지털 프로그램 기법	3.64

인모형이나 키트를 다양하게 개발한다면 더욱더 워크숍의 효과를 증진할 수 있을 것이다.

참여자들은 처음에는 코하우징 계획에 대해 막연한 상황에서 워크숍에 참여했으나 워크숍을 통하여 코하우징 계획 시 주민참여에 대한 중요성이 인식되었고 디자인에 대해 구체적인 접근이 가능하게 되었으며 참여자간의 의사결정 및 의사소통의 기술이 더욱 향상되었음을 알 수 있었다. 특히 워크숍 후 체험평가에서 워크숍의 만족도가 높게 나타났으며 차후 이러한 워크숍이 있을 경우 꼭 참가해 보겠다는 의지를 보였다.

## V. 논의 및 결론

### 1. 결론

주민참여 워크숍의 진행결과를 분석해보면 다음과 같다.

참가자들은 대체적으로 자신의 의견이 반영되고 이웃과 함께 공동체 생활을 바탕으로하는 코하우징에 대해 매우 긍정적인 반응을 보였다. 30대 초반의 참여자들은 도시근교의 편리함을 함께 갖출 것을 원하였고 30대 중후반의 참여자들은 단독주택의 전원주택과 같은 형태의 코하우징을 원하였다. 결과적으로 마을의 입지나 주거유형에서 단독이나 2호연립의 주거유형으로 전원주택의 이미지가 강하게 인식되고 있었으며 도시의 편리함을 누릴 수 있는 위치를 선호하였다.

공동체 생활을 위한 목표에서는 주로 여유로운 공동생활에 대한 요구가 가장 높았으며 즐거움이 있는 곳, 자연과 함께하고 건강하게 살 수 있는 곳을 원하였다. 외부공동공간의

경우 주차장, 자전거보관소, 옥외놀이터, 옥외모이는 공간, 텃밭, 산책로, 옥외운동시설, 옥외식사공간 등이 선택되었다. 공동생활시설은 2층 규모를 원하였고 1층에는 공동부엌과 식당, 목공실, 창고, 어린이실, 우편함과 재활용을 위한 공간, 야외데크와 화장실을 2층에는 게스트룸, 서재, 멀티미디어실, 게임룸, 헬스룸, 화장실을 원하였다. 공동활동의 경우 참여자들의 가족생활주기 가 유아기나 학령기 아동이 있는 가족이다 보니 아이들과 함께 할 수 있는 놀이와 환경에 대한 요구가 높았고 남성들의 경우에는 스포츠와 놀이에 대한 공동활동을 여성의 경우에는 취미나 이웃 간의 교류활동에 대한 요구가 높았다.

개별주택의 경우 주로 단층이나 독립형태의 주택을 선호하였다. 규모별로 3-4가지 정도의 유형을 원하였고 보통 30-40평형대를 많이 원하였다. 이는 최초 거주희망지도에서 원하였던 60-100평 정도의 규모와 비교하면 많이 축소된 결과이며 개별주택의 규모를 최소한으로 하는 코하우징의 개념을 어느 정도 인지한 결과로 판단된다. 참여자들이 원하는 코하우징의 건물과 실내이미지는 주로 현대적이거나 모던한 스타일을 원하였으며 전형적인 주택의 형태와 자연스러운 내츄럴스타일을 원하는 참여자들도 많았다. 2차 워크숍의 경우에는 롤플레이 게임을 통해 물리적인 계획과 디자인을 다시 한 번 평가하는 기회를 가질 수 있었으며 마을 공간의 애칭붙이기를 통하여 계획된 공간에 대한 이해도를 높이고 평가 할 수 있도록 하였다. 코하우징 조성 이후의 공동활동을 위한 공동활동 프로그램과 주민차지위원회구성에 대한 의견들도 나누어 보면서 미래에 일어날 수 있는 다양한 일들에 대한 간접경험의 기회를 가질 수 있었다.

참여자들은 대체적으로 자신들이 워크숍을 통해 만든 결과에 대해 만족하였으며 전문가의 도움을 통하여 자신들의 의견을 반영하여 참여로 진행된 과정에 대한 가능성에 대해 매우 긍정적인 반응을 보였다. 그리고 워크숍의 참여과정에 매우 다양한 의견을 제시하였고 서로의 의견을 존중하여 합의에 의한 의사결정을 하는 등 적극적으로 워크숍에 참여하였다.

## 2. 제언

본 연구를 통하여 다음과 같은 결과를 도출할 수 있었다.

본 워크숍에서 12명이 함께 의사교환을 하다 보니 서로의 의견전달이나 결정과정이 긴밀하게 이루어지지 못하였다. 워크숍 참여자의 적정 수는 의사교환과 결정에 있어 심도있는 과정과 결과를 위해서는 5-6명 정도가 가장 적절하다고 판단된다. 이보다 더 많은 명수가 참가할 경우에는 5-6명 정도의 소그룹으로 진행하고 난 후 그룹간의 토의를 하는 방식으로 진행하는 것이 좋겠다.

워크숍 초기안내에 있어서는 참가자들에게 코하우징에 대해 기본적인 이해를 위한 시간을 가졌음에도 불구하고 참가자들의 코하우징에 대한 깊은 이해가 부족하였다. 참가자들은 코하우징에 대한 생소한 개념에 대해 인식을 하면서도 워크숍 진행 중에는 흔히 단독형의 동호인 주택이나 전원주택에 대한 강한 이미지가 남아있었다. 따라서 아직 우리나라에 실제로 이러한 유형의 주거가 없어 경험의 기회가 전혀 없었기 때문에 참가자가 코하우징에 대해 좀 더 깊이 있게 인식하고 다양한 이해의 폭을 넓힐 수 있도록 하기 위해서는 사전안내의 시간이 매우 중요하고 꼭 필요하다.

워크숍에서 의사 결정 과정에 있어서는 매우 중요하기 때문에 민주적인 절차로 될 수 있는 한 모든 사람들의 의사가 반영되도록 하는 것이 필요하다. 본 워크숍에서는 여성보다는 남성들이 주도가 되어 의견반영이 이루어졌다. 이와 같이 주장이 너무 강한 특정 참여자에 의해 의견이 흘러가지 않도록 할 필요가 있다. 또한 워크숍 진행자의 의견이 전적으로 영향을 미칠 수밖에 없는 상황이므로 진행자의 객관적인 입장표명과 참여자의 의견을 충분히 반영할 수 있는 수준에서의 조정이 필요하다. 그러기 위해서는 참여자 마다 발언권의 기회를 적절히 조정하는 규칙과 참여자들의 의사결정이 잘 이룰 수 있도록 도와주는 전문 진행자가 매우 필요하다.

워크숍의 진행시간에 대해서는 여러 사람들이 함께 모여 서로의 의견을 조정해야 하는 과정이므로 서로의 의사조정과 결정과정이 생각보다 매우 오래 걸린다. 본 조사에서도 워크숍 진행과정에서 예정된 시간보다 늘어나는 경우가 많았다. 그러므로 최대한 의견을 반영하면서 진행시간을 효율적으로 줄일 수 있는 방법들이 필요하다.

워크숍 과정 중 디자인에 있어서는 마을의 공간디자인에 대한 관심도가 가장 높은 것으로 나타난 반면 마을의 평가와 조직, 규약설정에 관한 가시적이지 않은 개념적인 부분은 오히려 관심이 낮았다. 따라서 이러한 개념적인 부분에 대한 흥미와 중요성을 높여줄 계획이 필요하다. 또한 전문적이지 않은 일반인들의 이해를 높이고 공간 디자인 및 설계에 쉽게 접근할 수 있도록 하기 위해서는 어느 정도 디자인의 범위와 제한선을 설정하고 단계별로 제공되는 다양한 디자인 도구나 킷트가 필요하다.

본 워크숍은 실제 프로젝트를 바탕으로 실제 거주자를 대상으로 한 것이 아니라 가상의 프로젝트를 바탕으로 하였으므로 워크숍 참여들이 가상의 대상으로 30-40대 주부와 부부였으며 실제 모든 세대수만큼의 인원모집에 어려움이 있었으므로 대표하는 5-6 세대의 주민으로 진행할 수밖에 없었던 한계가 있었다. 또한 현실적인(법적, 경제적) 실현 가능성이 부족하였다는 평가가 있었다. 실제의 다양한 프로젝트와 각 상황에 좀 더 적합한 구체적이고 실질적인 워크숍 프

로그래의 개발과 진행이 이루어지기 위해서는 다양한 프로젝트와 참여그룹 및 실제 거주민을 대상으로 하는 실질적인 워크숍의 적용에 대한 연구와 조사가 이루어져야 할 것이다.

■ 참고문헌

곽유미(2008). 커뮤니티활성화를 위한 친환경마을의 공동생활시설 계획. 가톨릭대학교 대학원 박사학위논문.  
 마쓰오 다다스, 니시카와 오시아키, 이사 아쓰시(2006). **시민이 참가하는 마치즈쿠리: 전략편**. 서울: 한올아카데미.  
 박병석(2002). **민주시민교육 메타플랜과 함께 하면 훨씬 재밌습니다**. 서울: 탐메타플랜.  
 박우장(1995). 사용자 참가방법에 의한 공동주택의 체계적 설계방법의 개발. 충북대학교 대학원 박사학위논문.  
 사토시게루(2004). **뉴타운개발에 필요한 새로운 마치즈쿠리**. 서울: 세진사.  
 사토시게루, 우치다 나옴이, 가와하라 스스무, 아리가 타카시, 시무라 하데아키(2008). **마을 만들기 디자인 게임**. 서울: 서울시정개발연구원.  
 전호상(2007). 계획공동체 마을의 공간구성. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.  
 정지영, 고바야시(2004). 일본의 다세대형 코하우징의 커먼스페이스에 관한 거주자참가 연구. **대한건축학회학술발표논문집**, 24(2), 55-60.  
 조정현, 곽유미, 이동숙, 최정신(2008). 국내계획공동체 마을의 주민참여에 관한 연구. **한국주거학회 발표논문집**, 123-128.  
 주거학연구회(2000). **세계의 코하우징**. 서울: 교문사.  
 최정신(2000). 북유럽의 코하우징 사례. **한국주거학회학술발표논문집**, 53-60.

최정신(2006). 스칸디나비아 노인용 코하우징 공유공간과 공동활동에 대한 선호. **한국주거학회논문집**, 18(1), 131-139.  
 최정신(2008). 국내 계획공동체 마을의 주민참여 실태 및 특성. **한국주거학회논문집**, 19(5), 93-102.  
 최정신, 이언폴슨(2006). **스칸디나비아 노인용 코하우징의 계획과 적용**. 서울: 집문당  
 한주희(2005). **맞벌이 가족을 위한 한국형 코하우징 계획안**. 가톨릭대학교 대학원 박사학위논문.  
 헨리 샬노프(1990). **커뮤니티 참여 디자인 방법론**. 서울: 태림문화사.  
 헨리 샬노프(1991). **디자인 게임**. 서울: 태림문화사.  
 Choi, J. S., & Paulsson, J.(2003). A Study of Life and Physical Enviroment of Senior Cohousing in Scandinavian Countries. *The Stockholm Symposium on Nordic Studies*, 55-73.  
 Koyabe, I.(1994). *Residet's Participation in the Design of Housing: A Study of the Swedish Collecgyive House Färdknäppen*. School of Architecture. KTH. Stockholm.  
 McCamant, K., & Durrett, C.(2003). *Cohousing :A Contemporary Approach to Housing Ourselves*. Ten Speed Press.  
 Sanoff, H.(2001). *Community Participation Methods in Design and Planning*. New York: John Wiley and Sons.

접 수 일 : 2011년 5월 1일  
 심사시작일 : 2011년 5월 6일  
 게재확정일 : 2011년 6월 29일