

커뮤니티디자인의 전개와 논의의 특징

김연금* · 이영범**

*조경작업소 울 · **경기대학교 건축대학원 도시설계 및 이론

The Development and Features of Discussion about Community Design

Kim, Yun-Geum* · Reigh, Young-Bum**

*Wul Landscape Architecture Office

**Graduate School of Architecture, Urban Theory & Design, Kyonggi University

ABSTRACT

This study was prompted by the recognition that the term “Community design” has recently been used in diverse practical fields without prior discussion about its underpinnings, a potentially problematic state of affairs. Based on these problems, this study studied the special quality about the concept of community design.

Community design can be discussed from two perspectives. The first views community design as a design that concerns the community, an inhabited area populated with people who have common interests, at least in part because of geographic proximity to each other. The second sees community design as a movement that started in the 1960s and places a great importance on democratic decision making, communication, and collaboration. This study will focus on the latter.

This branch of community design encompasses an advocacy planning approach, in which design professionals represent deprived communities in their resistance against comprehensive redevelopment. This was associated to the wider social protest movements of the mid and late 1960s. In the 1970s, this branch of community design was developed alongside community design centers, which provided local-level technical assistance to the communities on a number of issues, such as design and planning.

The discussion about community design started in earnest from the early 1980s. A review of the literature on community design reveals several characteristics. First, community design deals with the relationship between the physical environment and several aspects of a region, including the social and cultural. Second, it involves community participation, which many scholars believe is the core of community design. Specifically, community design has been characterized by increased participation and democratic debate and decision making. The Third is about communication methods. Since the 1960s, diverse methods had been developed to promote communication effectively. Finally, community design must consider the relationship between designers, who typically value aesthetics and efficiency of form, and the needs of the community with which they are working. Indeed, some scholars believe that this relationship is generally contentious, although the designer can also be thought of as the facilitator of the community’s needs.

As community design practice becomes more prevalent, a review of the foundation of institution and policy and the role of experts is also needed. The community design movement has been theorized ex post facto through diverse discussion

Corresponding author: Yun-Geum Kim, Wul Landscape Architecture Office, Seoul 100-828, Korea, Tel.: +82-2-2254-0504, E-mail: geumii@empas.co.kr

that has sought to ascribe meaning and direction to its practice. In other words, the relationship between this theory and practice is cyclical. Therefore, this study can contribute to the virtuous circle.

Key Words: Community, Participation, Communication, Empowerment, Facilitator

국문초록

본 연구는 근래 체계적 논의 없이 현장 중심으로 ‘커뮤니티디자인’이라는 용어가 사용되고 있는 것을 문제 상황으로 진단하고 다양한 문헌 검토를 통해 커뮤니티디자인의 개념적 특징을 살펴보았다. 커뮤니티디자인은 지리적 접근성이라는 공통점을 가진 개인이 밀집하여 거주하는 지역에 대한 디자인으로서의 커뮤니티디자인, 1960년대 미국에서 사회 운동으로 시작되어 커뮤니티의 참여, 민주적 의사 결정, 소통, 협력 등을 중시하는 커뮤니티디자인, 두 가지로 구분할 수 있는데, 본 연구는 후자를 다룬다. 후자로서의 커뮤니티디자인의 경우, 종합적 계획이론에 대한 대안 중 하나인 ‘옹호적 계획(advocacy planning)’의 등장과 맥을 같이 한다. 신도시 건설 및 도로 확장 같은 대규모 개발 계획에 따른 기존 커뮤니티 붕괴는 당시 일었던 시민권리운동의 영향으로 반대 운동을 야기했고, 전문가 집단 내부에서도 약자를 옹호하는 옹호적 계획과 이의 영향을 받아 디자인 과정에 커뮤니티를 참여시키자는 커뮤니티디자인이 제시되었다. 이후 커뮤니티디자인은 커뮤니티디자인센터를 통해 실천적, 이론적으로 발전해 나갔다.

1980년대 초반부터 시작된 커뮤니티디자인 관련 논의의 특징을 살펴보았을 때, 먼저 커뮤니티디자인은 커뮤니티의 물리적 환경과 지역사회 여러 제반문제와의 관계를 중시한다. 두 번째는 커뮤니티의 참여로 많은 연구들에서 커뮤니티의 참여를 커뮤니티디자인의 핵심으로 본다. 이와 관련해서는 참여의 효과와 단계, 청소년의 참여가 중요하게 논의된다. 세 번째는 소통방식과 관련된 논의다. 1960년대 커뮤니티디자인이 시작된 이후 커뮤니티디자인센터를 중심으로 효과적인 소통 증진을 위한 다양한 참여기법이 개발되었다. 네 번째는 미적인 질을 중시하는 디자이너의 태도와 커뮤니티 요구 반영과 관련된 것이다. 이 둘을 길항관계로 보는 경우가 있으며, 이는 촉진자로서의 디자이너의 역할에 대한 논의로 연결되기도 한다.

커뮤니티디자인이 확산되고 있는 시점, 이를 실천할 수 있는 제도적, 정책적 검토가 필요할 것이며, 전문가의 역할과 교육에 대한 검토도 필요할 것이다. 커뮤니티디자인은 비록 운동으로 시작되었지만, 추후 이론화 작업과 다양한 논의를 통해 실천에 의미가 부여되었고, 시대적, 장소적 맥락에 맞는 방향성이 제시되었다. 즉, 실천과 이론이 상호 작용하며 발전적 순환을 이루고 있는 것이다. 이에 본 연구는 우리나라에서의 커뮤니티디자인의 실천과 이론의 선순환에 기여할 수 있으리라 본다.

주제어: 커뮤니티, 참여, 소통, 임파워먼트, 촉진자

1. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

최근 전면 철거 방식의 재개발, 공공디자인의 경제적·정치적 도구화로 인한 문제 등으로 소통, 주민참여, 마을만들기 같은 키워드가 제도과 정책, 정부의 시범사업 등에서 중요해지고 있다. 2007년 경관법의 제정으로 도입된 경관협정제도에 따라 법제적 차원에서 주민들의 자발적 참여에 의한 경관개선이 도입되었고, 최근에는 서울시의 많은 구가 지원센터 설치와 조례 제정을 통해 마을만들기의 토대를 구축하고 있다. 시범사업으로는 국토해양부가 2005년 추진방안을 수립해 2007년부터 지

자체를 대상으로 진행하고 있는 ‘살고 싶은 도시만들기 사업’을 들 수 있는데, 주민참여를 통한 생활환경의 진단 및 개선, 지속적인 유지·관리를 목적으로 한다.

이러한 맥락에서 근래 ‘커뮤니티디자인’이라는 용어도 정부가 주도하는 사업에서 빈번하게 사용되고 있다. 2012년 성북구와 문화체육관광부 주최로 진행하고 있는 ‘성북 커뮤니티디자인 프로젝트’는 이에 대한 직접적 예가 되는데, 지역의 자원을 활용해 마을을 가꾸고 관리해 나가는 것을 내용으로 한다. 2011년 문화체육관광부가 주관한 ‘2011 문화 디자인 프로젝트: 간이역’ 공모사업과 은평구청의 2012년 ‘산재마을 경관사업’ 공모사업에서는 사업 소개에서 ‘커뮤니티디자인을 추구’한다고 밝히고 있다. 2012년부터 서울시가 펼치고 있는 동네숲 사업 또

한 커뮤니티디자인을 중시하고 있다. Till(2010)의 '커뮤니티디자인은 전 세계적으로 예외적 실천이 아닌 일반적인 실천이 되어가고 있다는 진단을 참고한다면 이러한 현상은 일시적인 것은 아니라 볼 수 있다.

그런데 이와 같이 실천적 차원에서의 용어의 사용에도 불구하고 커뮤니티디자인에 대한 개념 및 지향 가치를 체계적으로 다루는 국내 연구는 미흡한 실정이다. 관련 연구가 있으나 사례 중심적이며 개념은 선언적으로 규정되거나 단편적으로 이루어지고 있다. 박찬용(2010)은 커뮤니티디자인을 사례 연구를 이끄는 규범으로 설정하고 있으나, 이론적 검토를 통한 개념을 제시하고 있지는 않다. 이는 이상환(2011)도 마찬가지인데, 그는 커뮤니티디자인은 실천적이며, 구체적인 대상을 갖는 관계의 디자인이라는 선언적 주장 속에서 사례에 근거해 커뮤니티디자인 과정을 제시하고 있다. 이수걸(2010)은 "커뮤니티디자인이라는 용어는 1992년 일본의 한 출판사에서 (중략) 만들어낸 말"이라고 용어의 기원을 잘못 설명하고 있기도 하지만, 佐藤(1992)의 저서에만 근거해 개념과 목적을 규정하고 있어 일반화에 있어 한계를 갖고 있다.

이렇게 개념 및 특징에 대한 체계적 논의 없이 현장 중심적으로 용어가 사용되고 확산된다면 현장에서의 실천에도 한계가 있을 수 있다. 최성호(2011)는 "'공공디자인'이라는 단어는 특정한 분야를 지칭하는 것이 아니라, 지향하는 가치를 중심으로 설정되어 있기 때문에, 가치에 대한 해석의 입장이나 상황에 따라 무수한 접근성을 가중시키는 방향으로 발전해 왔고, 이에 인해 공공디자인에 대한 오해와 편견, 논쟁을 낳았다"고 진단하고 있는데, 커뮤니티디자인도 건축, 도시계획, 조경 같이 특정 학문적 분야가 아닌 '커뮤니티'라는 가치를 그 중심에 두는 용어이며, 다분야 간에 걸쳐 있고, 해석의 범위가 넓어 공공디자인에 대한 이러한 비판을 이어받을 혐의가 짙기 때문이다.

다음에서 구체적으로 다루겠지만 커뮤니티디자인은 커뮤니티를 물리적 대상으로 보는 접근과 1960년대의 커뮤니티디자인 운동에서 비롯된 접근 두 가지가 있다. 본 연구는 후자에 집중하고 있는데, 운동에서 시작된 만큼 실천적 성격이 강하기에 개념 및 추구 가치는 하나의 통일된 본질에 기인하지 않는다. 즉, 실천의 시대적, 사회적 맥락 및 경험에 따라 변이된다. 이에 본 연구에서는 관련 논의를 관통하는 통일된 개념과 특성을 찾기 보다는 다루어지는 주요 주제와 이를 둘러싼 논의의 양상을 살펴봄으로써 개념적 특성이 드러나도록 했다. 본 연구에서 추구하는 구체적인 목적은 통시적 관점에서 커뮤니티디자인 운동이 시작된 배경과 실천적, 이론적 전개 과정을 살펴봄으로써 커뮤니티디자인의 기본적 이해를 높이는 것이다. 둘째는 관련 논의의 특징을 통해 커뮤니티디자인의 개념적 특징을 명확히 하고자 하는 것이다. 셋째는 이러한 내용을 토대로 우리나라에서의 커뮤니티디자인 확산을 위한 제언을 하는 것이다.

2. 연구의 내용 및 방법

커뮤니티디자인의 개념과 특징을 규명하기 위한 본 연구는 주로 문헌 연구와 관련 웹사이트 자료 검토를 통해 진행하였다. 특히 운동으로서의 커뮤니티디자인의 대표적 학자인 Henry Sanoff, Randolph Hester, Mary Comerio의 연구는 커뮤니티디자인의 등장배경과 이론화 과정을 이해하는데 많은 도움이 되었다. 특히 2000년에 출판된 Henry Sanoff의 'Community Participation Methods in Design and Planning'과 Mary Comerio의 1984년 논문인 'Community Design: Idealism and Entrepreneurship'은 커뮤니티디자인의 등장배경과 이론화 과정을 추적하는데 있어서, 조경가인 Randolph Hester의 1990년 출판된 'Community design primer'는 관련 논의의 특징을 살펴보는데 있어 기초적 자료가 되었다.

본 연구는 다음과 같은 구성 체계를 지닌다. 다음의 서론의 마지막에서는 본 연구의 범위 및 방향을 명확히 하기 위해 물리적 거주공간 디자인으로서의 커뮤니티디자인과 운동으로서의 커뮤니티디자인을 구분하여 설명했다. 2장에서는 운동으로서의 커뮤니티디자인의 등장 배경과 전개, 이론화 과정을 시간적 흐름에 따라 살펴보았다. 3장에서는 2장에서 살펴본 흐름 변화의 계기가 되거나 반복적으로 나타나는 주제를 뽑아내어 관련 논의의 특징을 구체적으로 살펴보았다. 논의의 특징에 있어서는 미국에서의 논의뿐만 아니라 우리나라에서의 논의를 포함해 폭넓게 살펴보았다. 운동으로서의 커뮤니티디자인은 전 세계적으로 영향을 주었고, 우리나라에서도 최근 관련 논의가 활발해지고 있기 때문이다. 4장의 결론에서는 연구를 요약하고, 연구의 한계와 의의 그리고 국내에서의 확산을 긍정적으로 이끌기 위한 방안을 제시했다.

3. 물리적 거주공간 디자인으로서의 커뮤니티디자인과 운동으로서의 커뮤니티디자인

일본의 山崎亮(2011)은 "커뮤니티디자인이라는 단어에서 1960~70년대의 주거동 계획을 떠올리지만, 이는 사람 간의 연결을 만드는 디자인"이라고 개념을 재규정하면서 참여를 중요한 가치로 보고 있다. 또, 小泉秀樹는 "커뮤니티디자인을 물리적 환경에만 한정하는 것은 목가적인 서구 도시에 기반하고 있어 현대 일본 도시의 문제 해결에 적합하지 않다."고 비판하면서, 커뮤니티디자인의 특징으로 사회적 관계의 이해, 대화의 장 형성, 주체의 구성, 상호 작용 관계의 지속과 순환적인 합의 형성 등을 제시하고 있다(<http://up.t.u-tokyo.ac.jp/summerschool/communitytheory4.htm>). 이처럼 관련 문헌을 검토해볼 때 커뮤니티디자인에 대한 논의는 두 가지 차원에서 사용된다. 하나는 커뮤니티라는 물리적 환경을 대상으로 하는 디자인, 다른 하나는 주민참여, 소통, 상호작용, 커뮤니티 내 관계 등 커뮤니티의 물리

적 요소뿐만 아니라 비물리적 요소까지를 중요시 하는 커뮤니티 디자인이다. 위 두 연구자의 언급에서처럼 경우에 따라서는 이 두 가지를 밀접한 관계로 보기도 한다.

먼저 거주공간 디자인으로서의 커뮤니티디자인에 대한 개념 규정을 구체적으로 살펴보면 Lozano(1990)는 인간이 거주하는 마을, 시가지, 도시에 대한 디자인으로 커뮤니티디자인에 접근하고 있고, Frank *et al.*(2003)도 사람들이 일하고 생활하고 노는 장소의 디자인으로 커뮤니티디자인을 규정하고 있다. Mason(2010)은 커뮤니티의 공간적 범위를 근린주구(neighborhood)로 한정하고, 이 안의 가로, 보도, 보행가능 거리 내의 공공공간 등을 디자인 대상으로 보고 있다. 이를 종합하면 커뮤니티라는 개념을 물리적 공간으로 환원하여 이를 디자인하는 행위 즉 '지리적 접근성이라는 공통점을 가진 개인이 밀집하여 거주하는 지역¹⁾에 대한 디자인'이라고 할 수 있다.

후자에 대한 접근은 1960년대 미국에서 시작한 커뮤니티 디자인 운동에 기원을 둔다. 당시 커뮤니티디자인은 경제적, 인종적으로 열악한 계층의 옹호를 목적으로 도시디자인, 건축, 조경 분야의 전문가들이 시작한 운동이다. 이후 커뮤니티디자인센터를 중심으로 발전했고, 사후적으로 개념 및 지향점이 정리되었다. 여기서는 물리적 공간 자체 보다는 커뮤니티의 참여, 민주적 의사 결정, 소통, 협력 등이 중시된다. 후자 입장에서의 유사 용어로는 community planning, community architecture, social architecture, community development, community participation, participatory design 등이 있다. 여러 연구(Sanoff, 2000; Francis, 1983; 이상문, 1999)에서 커뮤니티디자인을 이러한 용어들을 포함하는 용어로 보고 있고, 본 연구에서도 유사 용어를 아우르는 용어로 커뮤니티디자인을 사용하였다.

그런데 근래 두 구분의 경계는 흐려지고 있다. 물리적 환경에 대한 디자인에 중점을 두는 접근이라 할지라도 현대 도시가 갖는 사람들의 개별화와 계층 간 분화의 해결, 지속가능성의 추구 같은 문제를 중시할 수밖에 없고(Lozano, 1990), 삶의 공간 디자인을 통한 커뮤니티 결함(cohesion)이나 사회적 문화적 주제와의 관계가 중요해지고 있기 때문에(Mason, 2010; Walters, 2007), 물리적 디자인에서 벗어나 후자가 중시하는 다양한 관계망과 커뮤니티의 참여를 중요하게 다루고 있다. 예를 들자면 Greene(1992)은 연구자는 전자의 입장에서 커뮤니티디자인에 접근하지만 디자인에 대한 다양한 이해관계자들 간의 소통과 동의의 형성을 위한 평가방법을 개발하고 있고, Walters(2007)은 후자의 영향을 받아 디자인 샷렛 같은 참여 기법의 도입을 제시하고 있다. 즉, 사람들의 삶의 공간을 계획하고 설계하는데 있어서 커뮤니티의 참여와 의사결정이 중요해지고 있는 것이다. 또, 후자에서 시작한 커뮤니티디자인에 대한 논의도 시간의 흐름과 장소적 확산으로 인해 보편성을 갖게 되었다. 다음에서 구체적으로 다루겠지만, 초기에는 소외 계층의 옹호를 위해, 저

항적 차원에서 커뮤니티의 참여가 강조되었다면 근래에는 특정 계층과 상관없이 커뮤니티의 참여가 대중화되고 있고(Toker and Toker, 2006), 이를 통한 목적도 사회적 가치인 옹호에서 문화적, 경제적 가치로 보다 확산되고 있다. 우리나라의 경우 2000년대 중반 이후 마을만들기에 대한 논의의 확산과 주민참여 강조 등으로 후자 쪽의 입장에서 논의가 활발해졌다(이영범, 2009; 이상환, 2011; 조연경, 2011). 특히 이영범(2009)은 커뮤니티디자인은 주민참여를 전제로 주민들의 공유와 공존의 삶을 디자인하는 것이라고 규정하고 있다.

II. 미국에서의 커뮤니티디자인 운동의 실천적, 이론적 전개

1. 커뮤니티디자인 운동의 등장과 실천적 전개

운동으로서의 커뮤니티디자인은 종합적 계획이론의 대안 중 하나인 옹호적 계획(advocacy planning)의 등장과 맥을 같이 한다. 근대 이후 도시 계획과 관리의 기초가 되는 종합적 계획 이론은 계획행위를 가치중립적이며, 목표달성을 위한 최선의 대안 선택 과정으로 파악하는 도구적 행위로 간주하고, 정보를 종합적으로 수집하여 계량적으로 분석해 활용하는 특징을 갖는다. 그런데 1960년대 중반에 들어서면서 여러 학자들은 이와 같은 계획관을 비판하기 시작하였다. 계획 과정은 중립적이지 않고 다양한 세력들이 체계적으로 자신들의 이해와 가치를 투입하고 강제하는 과정이라는 것이다(Ellin, 1995).

2차 세계 대전 이후 1960년대 미국에서는 신도시 건설 및 도로 확장 등 대규모 개발 계획이 증가함에 따라 기존의 커뮤니티가 생존의 위협을 받게 되었고, 이는 당시 형성되기 시작한 시민 권리 운동(civil rights movement)과 맞물려 커뮤니티를 해체하는 재개발과 고속도로 건설 계획 반대운동으로 이어졌다(Hester, 1999). 이와 함께 환경 계획 및 설계 분야의 전문가 집단 내부에서도 기존의 전문가 역할에 대한 반성이 일기 시작했다. 1961년 언론인이자 시민운동가였던 Jane Jacobs는 1961년 도시의 다양성과 복합성을 없애는 대규모 재개발과 고속도로 건설에 대한 비판과 성찰을 담은 '미국 대도시의 죽음과 삶'이라는 저서를 발표하기도 했다. 이러한 맥락에서 계획가이며 법률가인 Davidoff(1969)가 발표한 'Advocacy and Pluralism in Planning'는 계획 분야에 있어서 새로운 모델을 제시하고 있는데, 계획가는 필요하다면 중립적 위치에서 벗어나 의사결정 과정에서 소외되어 왔던 사회적 약자를 옹호해야 한다는 것이다.

커뮤니티디자인은 이렇게 계획모델의 영향을 받아 시작되었으나, 1982년 Appleyard 등이 '인간주의적인 설계 선언(A Humanistic Design Manifesto)'을 발표하면서 설계영역에서도

구체화되었다. 이 선언은 기존 도시설계가 엘리트주의적인 'high-style design'에 경도되어 설계가 지닌 '사회적 예술(social art)'로서의 의미를 저버리고 있다는 반성에서 비롯되었고, 이는 설계과정에 대중 참여를 유도하는 기법 개발에 영향을 주었다(이상문, 1999). Comerio(1984)는 이러한 커뮤니티디자인의 등장 배경을 1. 전문가적, 기술적 편견에 대한 저항, 2. 다원주의와 참여의 등장, 3. 물리적 편견에 대한 저항, 4. 전문가적 저항으로 보고 있다.

이후 커뮤니티디자인은 시민단체의 형태나 기업의 형태를 띠는 커뮤니티디자인센터를 기반으로 발전했으며, 커뮤니티 역량 형성과 관련된 정부의 재정적 지원이 도움이 되었다. 미국 최초의 커뮤니티디자인은 1964년에 설립된 할렘(Harlem) 지역의 Architectural Renewal Committee로, 이 센터는 맨해튼을 가로지르는 고속도로에 대한 반대 운동을 펼쳤다. 1973년에 세워진 Asian Neighborhood Design은 샌프란시스코 차이나타운의 문제를 긴 역사에 걸쳐 다루고 있다(Sanoff, 2000). 조경분야의 Francis는 협력적 디자인을 통한 커뮤니티 형성을 목적으로 하는 CoDesign을 설립해 다양한 실험적 프로젝트를 실행했다(Francis, 1999).

Toker(2007)는 이러한 미국에서의 커뮤니티센터를 시간적 흐름에 따라 두 단계로 나눈다. 첫 번째 단계는 1970년대 후반까지의 '이상주의적 단계', 1980년대 후반까지는 '기업적 단계'가 된다. 이상주의적 단계에서는 옹호적 그룹으로서 저비용으로 주민들에게 정보, 관리 노하우 그리고 디자인적 도움 등 전문가적, 기술적 지원을 했다. 그러나 1970년대 후반부터 사회적 분위기가 보수화됨에 따라 정부의 지원이 감소되었고, 커뮤니티디자인센터는 초기의 이상적 형태를 벗어나 실용적 형태를 띠게 되었다. 이에 점차적으로 기업적 형태의 커뮤니티디자인센터만 남게 되었고, 자연스럽게 옹호적 기능에서 벗어나게 되었다(Toker, 2007). 또 기업적 형태로 재정문제를 해결하다보니 보편적 문제보다 지역 차원의 문제에 보다 집중하게 되었다(Comerio, 1984). 이와 함께 커뮤니티디자인도 1990년대 들어 초기의 운동적 형태에서 벗어나 보다 실용화되고 대중화되었는데, Toker and Toker(2006)에 따르면 1960년대의 저항적 태도에서 비롯된 협력적 의사결정은 보다 부드러워져 많은 사람들이 접근 가능하게 되었고, 의사결정의 과정만큼 물리적 결과물도 중요해졌다.

미국에서의 운동은 영국을 비롯해 유럽에도 영향을 주었다. 영국의 경우 자생적으로 커뮤니티디자인에 대한 연구와 실천이 1960년대 이미 있었다. 일례로 Turner같은 연구자는 개발도상국 무허가 주택지에서의 자력이라는 주제를 다루면서 커뮤니티의 역할에 대해 언급하거나, Erskine이라는 건축가는 주민 참여를 통해 Byker Housing을 디자인했다. 그런데 여기에 미국에서의 영향이 더해지면서 1970년대 전문가 사이에서 커뮤니

티디자인 운동이 일었고, 1980년대에는 보다 확산되었다(Jenkins et al., 2010).

2. 커뮤니티디자인의 이론화 과정과 논의의 전개

사회적 운동으로 커뮤니티디자인이 대두된 것은 1960년대 중반이나, 이에 대한 이론화는 1980년대 초부터 본격화되었다. 관련 학회에서는 이와 관련된 토론과 커뮤니티디자인에 대한 개발 사례 소개가 이루어졌고(이상문, 1999), 커뮤니티디자인의 필요와 개념, 참여의 효과와 기법 등을 밝히는 연구 등 다양한 논의가 이어졌다.

초기의 연구는 커뮤니티디자인의 발생 배경과 필요, 기존디자인과의 차이, 추구 목적처럼 커뮤니티디자인을 개념적으로 규정하는데 중점을 두었다. 특히 조경분야에서의 논의를 살펴보면 버클리대 조경학과 교수인 Hester는 엘리트적 미학주의(elitist aestheticism)를 비판하면서 커뮤니티를 중심에 두는 조경을 하기 위해서는 민중들(grassroots groups)과 함께 작업해야 함을 주장하였고, 다양한 커뮤니티디자인에 참여하면서 관련 이론을 발전시켰다(Thompson, 1986). 또한 Hester(1990)는 1984년 커뮤니티디자인 분야에서 일하고 있는 사람들을 대상으로 커뮤니티디자인이 추구해야 할 목적을 조사해 '임파워먼트, 쇠락 지역의 환경 개선, 이용자들의 요구, 환경적 정당성, 환경적 정치에 대한 교육, 가난한 이들을 위한 주거 선택권 제공'라는 결과를 도출했다. 1983년 캘리포니아 대학교의 조경학과 교수 Francis는 커뮤니티디자인이 성숙기로 접어들었다고 진단하면서 기존 디자인과의 차이로 소규모, 지역적, 이용자 요구의 수용, 과정 중심적 디자인을 제시함과 동시에 커뮤니티디자인과 관련해 제기될 수 있는 의문점과 앞으로 나아가야 할 방향에 대해 논하고 있다.

이러한 연구들이 총론적 성격이라고 한다면 각론적 성격의 연구들도 진행되었다. 사례를 통해 참여의 효과를 규명하는 연구(Brill, 1984), 방법론을 구체화하는 연구, 전문가들의 역할(Wates and Kneivitt, 1987) 등에 대한 연구들이 이에 해당된다. 또 다른 각론적 성격의 연구 주제로는 참여의 단계가 있다. 1969년 Arnstein이 참여의 단계를 8단계로 구분한 이래 Deshler and Sock(1985)와 Toker and Toker(2006)도 참여를 진정성에 따라 여러 단계로 구분하고 있다. 또한 소통의 민주성을 평가하는 Gustavsen(1985)의 연구나 참여의 과정이 지속가능한 커뮤니티의 창조를 강조하는 방향으로 변해야 한다고 주장하는 Hester(1996)의 연구 등은 기존의 커뮤니티디자인을 비판적으로 검토하면서 개선을 요구했다.

2000년대에 들어서는 실천적 경험을 통해 심화된 개념과 효과적이라 증명된 방법을 제시하거나, 시대적 상황을 반영해 추구 가치와 목적을 재정립하는 연구들이 등장했다. 개념과 방법

의 심화와 관련된 대표적 연구로는 Sanoff(2000)의 연구가 있는데, 변화된 시각과 그 동안의 사회적이며 집단적 경험을 토대로 건축물, 근린주구 그리고 소도시계획에 적용 가능한 참여 방식을 제시한다. 시대적 상황을 반영한 추구가치와 목적의 연구에는 Toker(2007)의 연구가 있다. 그는 1984년 Hester 연구와의 비교를 위해 같은 방식으로 커뮤니티디자인을 통해 얻을 수 있는 효과를 조사해 13가지를 도출했다²⁾. Hester의 연구에 나타났던 '쇠퇴 지역의 환경 개선과 가난한 이들을 위한 주거 선택권 제공'은 사라졌고, 다양한 측면을 포괄하는 공공영역에 대한 디자인, 지속가능성이 새로운 가치로 등장했다. 또한 Toker and Toker(2006)은 커뮤니티디자인의 실용화의 흐름 속에서 참여가 왜곡되고 있다고 문제 지적하면서 진정한 참여의 중요성을 강조하는 연구를 진행했다. 영국에서 발간된 Jenkins *et al.*(2010)의 저서 *Architecture, Participation and Society*는 커뮤니티디자인의 개념과 역사, 영국과 미국을 비롯해 유럽 및 아시아에서의 커뮤니티디자인의 동향, 영국에서의 앞으로의 방향 등을 폭넓게 다루고 있다.

앞의 커뮤니티디자인의 전개과정을 볼 때 초기에는 Hester와 Francis 등의 연구와 같이 커뮤니티디자인과 기존 디자인과의 차이를 목적과 방식에 따라 구분하고 특징을 제시하는 연구가 주를 이루었으나, 추후 주제가 세분화, 구체화되었다. Deshler and Sock(1985)와 Toker and Toker(2006) 같이 참여, 참여기법이나 갈등 해결과 같은 소통 방식, Wates and Kneivitt(1987)의 연구처럼 전문가의 역할을 다루는 연구들이 나타났다. 최근에는 시대적 변화에 따라 재규정되고 있는 커뮤니티디자인의 목적 및 가치를 다루는 연구가 진행되고 있는데, 이는 내용적인 면에서는 차이가 있으나, 초기 연구가 중점을 두었던 커뮤니티디자인의 목적과 관련된 연구에 해당한다고 할 수 있다. 이에 이러한 커뮤니티디자인 관련 논의는 주로 목적, 참여, 소통방식, 디자인 등으로 구분할 수 있다. 이 네 항목에 대한 구체적인 논의는 다음 장에서 하도록 하겠다.

III. 커뮤니티디자인 관련 논의의 특징

1. 목적

첫 번째는 목적과 대상에 대한 것이다. 이는 기존 디자인과의 구분 속에서 주로 논해진다. 많은 관련 연구들(Comerio, 1984; Sanoff, 2010; Jenkins *et al.*, 2010)에서 발견되듯이 기존 디자인의 중심이 물리적 환경을 대상으로 하는 디자인이었다고 한다면 커뮤니티디자인에서는 물리적 환경을 둘러싼 다양한 관계가 보다 중시되었다. 그런데 운동적 차원에서 비롯된 논의가 아니더라도 커뮤니티디자인이라는 용어가 쓰일 때는 커뮤니티의 물리적 환경과 지역사회의 여러 주제와의 관계를

중시한다. 서론에서 거론했던 Lozano(1990)와 Walters(2007), Mason(2010)의 연구가 여기에 해당되는데, 비록 물리적 대상을 규정짓는 용어로 커뮤니티디자인을 사용하지만 물리적 공간과 사회적, 문화적, 경제적 요소와의 관계를 중요시 한다. Walters(2007)의 경우 자신의 책 *Designing Community*의 서론에서, "이 책은 미국과 영국에서의 도시계획과 도시설계의 역사와 이론, 관련사례를 다루나 물리적 장소만들기와 사회적이고 문화적인 주제와의 상호관계를 중시하기 때문에 제목에 Design과 Community라는 단어를 병치했다."고 적고 있다.

운동으로서의 커뮤니티디자인의 경우, 구체적 목적과 내용은 시대와 장소에 따라 차이가 있다. 1960년대 미국에서의 커뮤니티디자인 운동이 주로 사회적 약자들의 옹호 차원에서 시작되고 진행된 만큼, 시민들이 자신들의 권리를 찾도록 도와주는 것이 중요했고, '리더십, 자기 존중, 참여하고 있다는 느낌, 자신감, 임파워먼트'와 같이 사회적 측면이 주요 추구 목적이었다. 커뮤니티디자인이 사회적 문제에 대한 근본적 해결책은 아니지만 디자인 참여 과정을 통해 위의 덕목들이 키워질 수 있고, 이는 지역의 다른 문제를 주민들이 자력으로 해결할 수 있는 능력을 키우는데 기여할 수 있다고 보았기 때문이다(Francis, 1983; Comerio, 1984).

반면, 근래에는 생태적인 주제 및 경제적 측면으로까지 그 목적을 넓히고 있고, 지역의 현안 문제에 따라 다양한 양상을 띠게 된다. 또한 최근 부각되고 있는 지속가능성과 뉴 어버니즘, 도시재생 같은 주제와의 결합 속에서 목적이 논해지고 있기도 한데(Toker, 2007), 일례로 조경가 Hester(2007)은 커뮤니티디자인과 생태의 결합에 대해 논하고 있고, 우리나라의 이수걸(2010)은 커뮤니티디자인의 일차적 목표를 산업과 경제 활성화를 동반하는 지역재생 및 지역활성화에 두고 있다. Toker(2007)같은 학자는 커뮤니티디자인은 초기에는 사회 시스템을 개혁하고자 하는 혁명적 성격을 가졌으나, 근래에는 오히려 시스템을 보조하게 되었다고 현재의 상황을 비판적으로 진단한다.

2. 참여

두 번째는 커뮤니티의 참여와 관련된 것이다. Sanoff(2000)는 "커뮤니티디자인은 환경의 변화와 관리로 인해 영향을 받을 사람들을 수동적 소비자로 취급하는 것이 아니라, 창조와 운영에 적극적으로 참여시킴으로서 환경이 더 나아질 수 있다는 원리에 기초"하는 것이라고 참여의 중요성을 강조하고 있다. 또, 그는 커뮤니티디자인은 사회 변화에 대한 만병통치약은 아니나 민주주의의 필수 활동이 되어야 한다고 보고 있다. 이외에도 많은 연구자들이 참여를 커뮤니티디자인의 핵심으로 보고 있다(Comerio, 1984; Toker, 2007; Jenkins *et al.*, 2010).

관련 논의를 보면 초기에는 실제사례를 근거로 참여의 효과를 제시하는 연구들이 있었다. Brill(1984) 같은 연구자는 미국 사무실 노동자들의 대상으로 참여가 늘어날수록 작업 환경에 대한 만족이 증가하고 있고, 의사 결정에 적극적으로 참여한다는 것을 밝혀냈다. 조경분야에서는 공원에서 주민참여의 효과가 논해졌는데, Francis(1999)는 이용자의 의식이나 스스로의 조절력이 높아진다고 보고 있다. 참여가 갖는 문제점과 이에 대한 해결책을 제안하는 논의도 있는데, 일례로 Hester(1999)은 사람들은 동의하지 않거나 결과로 나타난 계획이 전체적인 환경적, 사회적 목적에 맞지 않을 수도 있어 '참여의 정체' 현상이 나타날 수 있다고 본다. 그리고 이를 방지하기 위해서는 공무원과 전문가가 명확한 비전을 갖고 있어야 한다고 보았다. 또, 누가 참여해야 하는가와 관련해서는 청소년의 참여가 강조된다(Sanoff, 2000; Driskell, 2002). 이는 디자인의 목적과 범위와 관련된 것이기도 한데, 물리적 환경에만 한정되지 않기 때문에 미래의 커뮤니티의 주인인 청소년의 참여는 장기적 차원에서 중요하다고 보기 때문이다.

참여와 관련된 다른 주제로는 참여의 단계가 있다. Arnstein(1969)의 8단계³⁾ 구분은 지금도 많은 연구자들에 의해 언급되고 있는데, 8단계는 다시 비참여(nonparticipation), 형식주의(tokenism), 시민권력(citizen power) 세단계로 구분된다. Deshler and Sock(1985)는 참여의 단계를 달래기와 설득, 진정한 참여 두 단계로 보고, 이영범(2009)은 참여, 소통, 협력의 단계로 구분했다. Toker and Toker(2006)는 진정한 참여(genuine participation)와 의사 참여(pseudo participation)를 구분하고, 근래 커뮤니티디자인이 실용화되고 대중화되면서 디자인 샤프렛(design charrette)같은 의사 참여가 늘고 있다고 문제 지적을 했다. 이 단계들의 공통점은 단순 의견 참조 등을 낫은 단계로, 주민들의 주도적 의사결정을 높은 단계로 본다는 것이다. 그런데 이러한 단계는 디자인의 과정에 따라 변할 수 있다고 보는 견해도 있다. 일례로 디자인의 단계에는 전문가의 역할이 클 수 있고 커뮤니티의 참여는 컨설팅 단계일 수도 있으나, 추후 관리 단계에서는 궁극적으로 상위 단계를 추구해야 한다는 것이다(Hamdi and Gothert, 1997). 바로 위에서 언급한 Toker and Toker(2006)의 연구에서는 커뮤니티디자인 대중화 시대의 진정한 참여의 순서로 참여(participation)-협력(collaboration)-동의(consensus)-행동(action)을 제시한다.

3. 소통방식

세 번째는 민주적 대화와 의사결정의 과정 같은 소통방식에 대한 것이다. 구체적으로는 분쟁 해결(Brown, 1983; Moore, 1986) 및 합의 형성의 과정과 방식(Avery et al., 1981; Brody, 1982), 참여자(Schine, 1990) 등에 대한 연구가 있다. Gustavsen

(1985)같은 경우는 업무 환경 개선과 민주주의적 대화라는 주제를 다루면서 의사소통의 민주주의 정도를 평가하는 아홉 가지 기준을 제시했다⁴⁾. 또 과정과 관련해서는 커뮤니티디자인의 과정을 '반복적인 소통을 통한 상호 이해 도달'로 이해하는 경향(Sanoff, 2000; 김연금, 2009)이 있는데, 프래그머티즘 학자들인 Dewey와 Schön의 이론에 기대어 이론적 타당성을 얻고 있다. 이들의 이론이 능동적 대화의 가능성과 대화가 갖는 상호작용의 기능과 이를 통한 자발적 학습에 대해 타당성을 제시해 주기 때문이라 할 수 있다.

더불어 소통을 돕는 참여기법의 사용과 개발에 대한 논의도 증시되는데, 커뮤니티디자인을 다루는 많은 문헌(Comerio, 1984; Sanoff, 2000; Francis, 1983)에 언급되어 있을 정도로 큰 특징이라 할 수 있으며, 커뮤니티디자인이 시작된 이후 커뮤니티디자인센터를 중심으로 다양한 참여기법이 개발되었고, 1970년대 중반부터 설립되기 시작한 영국의 커뮤니티 기술 지원 센터(Community Technical Aid Centres: CTACs)도 다양한 기법 개발에 기여하였다(Jenkins et al., 2010). 이러한 성과로 1970년대 말 Rosener(1978)는 39가지의 주민 참여 기법들을 정리하였고, Wates(1998) 이전까지 개발된 방법들을 종합해 참여의 원칙, 방법, 절차 등을 체계적으로 정리했다.

초기의 참여기법은 주로 전문가들을 대상으로 '어떻게 주민들을 디자인 과정에 참여시킬 수 있는가? 디자이너는 어떻게 이용자의 요구와 가치를 이해할 수 있는가?'를 다루었다. 일례로 Sanoff(1979)은 디자인 과정 동안 일어날 수 있는 갈등 해결 방안으로서 Design Game이라는 기법을 개발해 제시했는데 디자이너를 주사용자로 보고 있다. 그런데 근래에는 정보 공유와 합리적 의사결정 등, 내용에 있어서 확장되고 있고, 공무원과 일반 주민 등으로 사용 대상자도 넓히고 있다. 이에 대한 예로는 영국 정부가 현재 운영하고 있는 인터넷 사이트 'www.communityplanning.net'를 들 수 있다. 여기에서는 주민들이 커뮤니티디자인과 관련된 프로젝트를 시작하고 운영할 수 있도록 실천적 정보를 제공하고 있다. 이러한 성과로 커뮤니티디자인은 주민참여기법과 같은 용어로 사용되기도 하나, Toker and Toker(2006) 같은 연구자들의 주장처럼 진정한 참여는 주민들이 의사결정을 주도하는 것이고, 주민참여기법은 원활한 의견 수렴과 소통을 위한 기법에 불과하므로 이들의 구분이 필요하다.

근래 우리나라에서도 참여기법에 대한 논의와 실천이 증가하고 있다. 2008년과 2009년에 이루어졌던 서울시의 상상어린이 공원 사업은 계획 및 설계 과정에 의무적으로 주민을 참여시키도록 했는데, 어린이들의 요구를 듣는 시간과 대상지 현장에서의 주민 설명회를 최소한 1회씩 갖도록 했다. 그런데 이는 설명회 수준으로 상호 소통을 통한 합리적 의사결정을 이루기에는 한계가 있다.

4. 디자인이라는 행위와 디자이너

네 번째는 디자인이라는 행위와 이를 수행하는 디자이너와 관련된 것이다. 앞서 검토했듯이 커뮤니티디자인은 전문가들의 자신들의 역할에 대한 반성에서 시작된 만큼 이 또한 중요한 주제가 되어왔다. 이에 대한 논의는 넓게는 디자이너와 사회와의 관계, 디자이너의 사회적 역할이라는 주제를 중심에 놓고 이루어져왔다. 또한 좁게는 결과물의 미적인 질과 기능, 과정상의 효율을 중시하는 디자이너의 태도와 커뮤니티 요구의 반영은 서로 밀접한 관계에 있다고 보는 것이다. Francis(1983)는 공간의 미적 측면은 전문가의 관심일 뿐이며, 커뮤니티의 다양한 가치를 반영하다보면 기존의 디자인이 추구하는 단순, 정갈, 효율과는 거리가 있을 수 있다고 보았다.

직접적으로 상대방의 입장을 공격하는 경우도 있는데, 미국 비영리 단체인 PPS(Project for Public Spaces)의 켄트(Fred Kent)는 디자이너는 미를 너무 강조하는 나머지 도시를 변화시킬 수 있는 자신들의 역할을 간과하고 있다고 비판한다(Hines, 2002). 반대로 조경가 하그(Haag)는 개스워 파크(Gas Work Park) 계획과 설계 진행 중 가졌던 대중과의 협의 과정을 묘사하면서 "디자인에는 절대적으로 대중 참여가 없었다. 사람들이 많은 열정을 갖고 있고, 자신의 도시를 사랑한다고 해서 공원을 디자인하는 방법을 아는 것은 아니다. 공간에 대해서 전혀 생각하지 않았고, 공원에서 순수한 공간을 만드는 것이 얼마나 어려운지 생각해 보지 않은 사람들에게서 결과물을 기대할 수 있는가"라고 주민참여에 대한 불편함을 드러냈다(Johnson, 1991).

디자이너의 역할에 있어서는 기존의 '물리적 공간의 디자인'이라는 역할 외에 촉진자, 교육자, 조연자로서의 역할이 필요하다는 논의도 다수 있다(Francis, 1983; Sanoff, 2000). Brookfield(1986)에 따르면 촉진(facilitation)은 "자신들의 경험을 해석하고 대안적 방법을 찾는 도전적인 학습자들의 과정"이며, 학습자들에게 "스스로 비판적으로 자신들의 가치와 행위의 방법, 삶의 법칙들을 검토하도록 하는 생각들과 태도들을 제시하는 과정"이다. 그러므로 촉진자(facilitator)로서의 디자이너의 역할은 질문을 통해 주민들이 스스로 이익을 검토하도록 하고, 그들의 이야기를 잘 들어주는 것이며, 주민들이 자신들의 언어로 전문가들이 제시한 질문에 답할 수 있도록 정보를 제공하고, 학습할 수 있도록 도와주는 것이라 할 수 있다.

IV. 결론

본 연구에서는 근래 정부의 시범 사업 등 실천의 현장에서 커뮤니티디자인이라는 용어가 자주 사용되고 있는 만큼 개념 및 추구가치에 대한 체계적 접근이 필요하다고 보아, 다양한 문헌 검토를 통해 이에 대해 살펴보았다. 커뮤니티디자인은 지

리적 접근성이라는 공통점을 가진 개인이 밀집하여 거주하는 지역에 대한 디자인으로서의 커뮤니티디자인, 1960년대 미국에서 사회 운동으로 시작되어 커뮤니티의 참여, 민주적 의사 결정, 소통, 협력 등을 중시하는 커뮤니티디자인 두 가지로 구분할 수 있는데, 본 연구는 후자에 집중한다. 후자로서의 커뮤니티디자인의 경우, 종합적 계획이론의 대안 중 하나인 옹호적 계획(advocacy planning)의 영향을 받았다. 신도시 건설 및 도로 확장 같은 대규모 개발 계획에 따른 기존 커뮤니티 붕괴는 당시 일었던 시민권리운동의 영향으로 반대 운동을 야기했고, 옹호적 계획이 제시되는 계기가 되었다.

커뮤니티디자인 관련 논의의 특징을 살펴보았을 때, 먼저 커뮤니티디자인은 커뮤니티의 물리적 환경과 지역사회가 갖는 여러 제반문제와의 관계를 중시한다. 초기에는 '리더십, 자기 존중, 참여하고 있다는 느낌, 자신감과 같이 사회적 측면이 중요했으나, 근래에는 생태적인 주제 및 경제적 측면으로까지 그 목적을 넓히고 있다. 두 번째는 커뮤니티의 참여와 관련된 것인데, 많은 연구들에서 단순 의견 참조 등을 낮은 단계의 참여로 보며 주민들의 주도를 높은 단계로 본다. 또한 민주적 대화와 의사결정이 중요하며, 이를 위한 대화의 장 형성, 분쟁 및 갈등, 합의 등에 대한 논의가 중요하게 다루어진다. 세 번째는 소통방식과 관련된 논의이다. 1960년대 커뮤니티디자인이 시작된 이후 커뮤니티디자인센터를 중심으로 다양한 참여기법이 개발되었는데, 참여기법의 내용과 사용 대상에 있어서 확장되고 있다. 네 번째는 미적인 질을 중시하는 디자이너의 태도와 커뮤니티 요구의 반영에 대한 논의이다. 이 둘을 밀접한 관계로 보는 경우가 있으며, 이는 촉진자로서의 디자이너의 역할에 대한 논의로 연결되기도 한다.

1990년대 이후에는 'Global Eco-Village Network, International Communities, Cohousing Network, NeighborNets Network, Permaculture, Pacific Rim Community Design Network' 과 같이 커뮤니티디자인을 전 세계적 네트워크 운동 차원으로 전개하려는 움직임이 활발해지고 있고, 서론에서 밝혔듯이 우리나라에서도 최근 커뮤니티디자인을 통한 실천이 중요시 되고 있다. 즉, 세계적으로나 국내적으로 확산되고 있는 것이며, 관련 논의도 활발하게 이루어지고 있다. 국내에서의 확산을 긍정적으로 이끌기 위해서는, 앞서 언급한 네 가지의 논의의 특징이 긍정적으로 실천될 수 있는 토대가 구축되어야 한다. 커뮤니티디자인의 주요한 특징인 '커뮤니티의 물리적 환경과 지역사회의 여러 주제와의 관계'를 다루고, 참여의 가치를 높이기 위해서는 제도적 변화가 필요하다. 또한 기존의 디자인 교육은 물리적 환경에 집중된 만큼 교육에 있어서도 변화가 필요하다. 즉, 제도와 교육의 측면에서의 변화가 우선되어야 한다.

먼저 제도적 측면에 있어 먼저 상위하달이 아닌 하위상달에 적합한 행정체제와 역할로의 변화가 필요하다. 주민 일상의 변

화와 문제를 주시하고, 주민들의 의견을 상시적으로 청취하는 행정 시스템으로의 변화가 필요한데, 이에 대한 구체적 예로는 주민센터의 활용을 들 수 있다. 주민센터는 행정이긴 하지만 지역민들과 밀착해 있기에 지역 주민의 의견을 대변하고, 주민들의 의견을 상위 행정기관에 전달하는 역할을 할 수 있다. 행정체계의 변화와 함께 역할 변화도 필요하다. 행정은 무엇보다 주민들의 참여가 실제로 반영되도록 보장해 주는 역할을 해야 할 것이며, 주민들의 참여가 의미 있다는 신뢰를 주어야 한다. 그래야만 주민들도 책임감을 갖고 적극 참여할 수 있다.

더불어 참여를 증진시키고 참여기법 도입 등을 위해서는 이에 대한 자원 지원도 필요하다. 다양한 이해관계자들이 만나서 의견을 나누는 커뮤니티디자인은 일반 디자인 과정에 비해 사업기간이 길고 사업비도 많이 들지만, 이는 단기적으로 봤을 때의 상황이며 장기적으로는 유지관리, 이용측면에서 비용을 절감할 수 있고, 금전적으로는 측정할 수 없는 가치를 확보해 나갈 수 있다. 하지만 당장의 사업기간이나 사업비에서 자유로울 수 없기 때문에 소통의 속성을 잘 이해하지 못하고, 기존 디자인과정과 같은 사업기간, 사업비를 제공하면서 이를 요구할 경우, 걸치레로 흐를 수 있다. 또, 소통의 과정에서 발행하는 갈등을 단시간에 해결하려다 보면 오히려 더 많은 지역적 갈등을 가져올 수 있다. 그러므로 시간적, 물리적 자원의 공급이 필요하다. 이에 이를 제도적으로 지원할 수 있는 방안 또한 검토되어야 한다.

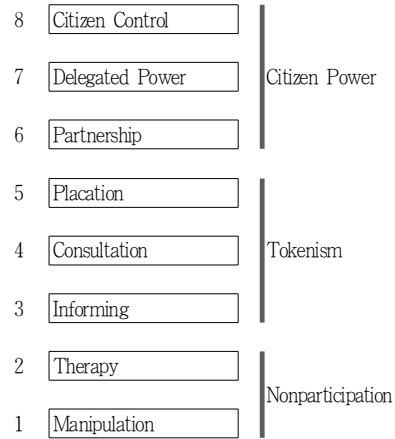
미국에서 커뮤니티디자인에 대한 논의가 활발하게 이루어지던 1980년대 중반 Francis는 커뮤니티디자인에 대한 교육의 필요성을 역설하고 있는데, 이는 우리나라에도 적용된다고 할 수 있다. 조경, 건축, 도시 등 물리적 환경을 대상으로 하는 대학 교육의 프로그램에서 또한 커뮤니티디자인의 이론 및 실천과 관련된 내용이 다루어져야 할 것이다. 그리고 이는 앞서 언급한 촉진자로서의 전문가의 역할과도 연결된다. 보다 넓게는 전문가의 사회적 역할, 사회와의 관련성에 대한 교육과 논의도 필요하다.

커뮤니티디자인은 운동에서 시작된 만큼 실천적 용어이다. 즉, 실천이 먼저 있었고 이후 추상적 논의가 있었다. 이에 추상화의 결과 또한 확정적이기보다는 시대적 상황과 실천에 열려 있고, 많은 학자들과 실천자들은 시대적 요구에 맞추어 개념을 재규정하고 있다. 즉, 실천과 이론이 상호 작용하며 발전적 순환을 이루고 있는 것이다. 이에 본 연구는 우리나라에서의 커뮤니티디자인의 실천과 이론의 선순환에 기여할 수 있으리라 본다. 더불어 추후에는 총론적 성격을 띠는 본 연구에서 더 나아가 세분화된 논의가 다각적으로 이루어져야 할 것이며 이를 통해 우리나라 상황에 맞는 실천 방안이 제시되어야 할 것이다.

주 1. 이는 커뮤니티에 대한 일반적 정의가 된다(Delanty, 2003).

주 2. 13가지는 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 피해 가는 빠른 추진, ⑬ 지속가능성이다.

주 3. 안스타인의 시민 참여 사다리는 다음과 같다.



주 4. 아홉 가지 기준은 다음과 같다.

1. 대화는 참여자간의 교환의 과정이다.
2. 관계된 모든 개인들은 반드시 참여의 책임성을 갖는다.
3. 모든 참여자들은 토론에 있어서 능동적이어야 한다.
4. 과정 속에서 모든 참여자들은 평등하다.
5. 노동 경험은 참여에 대한 기초이다.
6. 최소로, 참여자의 경험은 합리적이라 여겨져야 한다.
7. 모든 참여자들은 제시된 주제에 대한 이해를 발전시켜야 한다.
8. 시작부터, 토론 하에서의 주제와 관계된 모든 논쟁은 합리적이다.
9. 대화는 지속적으로 연구와 행동을 이끌 수 있는 동의를 만들어내야 한다.

인용문헌

1. 김연금(2009) 소통으로 장소만들기. 서울: 한국학술정보(주).
2. 박찬용(2010) 커뮤니티디자인 접근을 통한 비응향 활성화에 관한 연구. 군산대학교 대학원 석사학위논문.
3. 이상문(1999) 정주환경설계에 있어서 커뮤니티디자인 규범의 적용. 한국농촌계획학회 추계 발표논문집. pp. 59-65.
4. 이상환(2011) 지속가능한 커뮤니티디자인. 국민대학교 석사학위논문.
5. 이수길(2010) 커뮤니티디자인 관점에서의 경춘선폐선지역 활성화를 위한 공간디자인 및 매니지먼트 방안 연구. 성균관대학교 디자인대학원 석사학위논문.
6. 이영범(2009) 함께 사는 세상을 꿈꾸는 커뮤니티디자인(커뮤니티디자인센터 편, "커뮤니티디자인을 하라"). 서울: 나무도시. pp. 12-27.
7. 조연경(2011) 패턴언어의 재개열화를 통한 주민 참여형 커뮤니티디자인 기법에 관한 연구. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
8. 최성호(2011) 대한민국 공공디자인에 던지는 5가지 질문. 2011 공공디자인 국제심포지엄 발표 자료. pp. 12-28.
9. Arnstein, S.(1969) A ladder of citizen participation. Journal of American Institute of Planners 35(4/ July): 216-224.
10. Avery, M., B. Stribel, B. Auvine and L. Weiss(1981) Building United Judgement: A Handbook for Consensus Decision Making. Madison, WI: The Center for Conflict Resolution.
11. Brill, M.(1984) Using Office Design to Increase Productivity. New York: Workplace Design and Productivity.
12. Brody, R.(1982) Problem Solving: Concepts and Methods for Commu-

- nity Organizations, New York: Human Science Press.
13. Brookfield, S.(1986) Understanding and Facilitating Adult Learning, San Francisco: Jossey-Bass.
 14. Brown, D.(1983) Managing Conflict at Organizational Interfaces, MA: Addison Wesley.
 15. Comerio, M.(1984) Community design: Idealism and entrepreneurship, *Journal of Architecture and Planning Research* 1: 227-243.
 16. Davidoff, P.(1969) Advocacy and pluralism in planning. *American Institute of Planning Journal* 31: 305-322.
 17. Delanty G.(2003) Community, London: Routledge.
 18. Deshler, D. and D. Sock(1985) Community development participation: A concept review of the international literature, Paper Presented at the International League for Social Commitment in Adult Education, Sweden.
 19. Driskell, D.(2002) Creating Better Cities with Children and Youth, London: UNESCO PUBLISHING.
 20. Ellin, N.(1995) Postmodern Urbanism, Cambridge: Blackwell.
 21. Francis, M.(1983) Community design. *Journal of Architecture Education* Fall: 309-323.
 22. Francis, M.(1999) Proactive practice: Visionary thought and participatory action in environmental design. *Places* 12(2): 60-69.
 23. Frank, L., P. Engelke and T. Shmid(2003) Health and Community Design, London: ISLAND PRESS.
 24. Greene, S.(1992) Cityshape communicating and evaluation community design. *Journal of the American Planning Association* 58(2): 177-189.
 25. Gustavsen, B.(1985) Workplace reform and democratic dialogue, *Economic and Industrial Democracy* 6: 461-479.
 26. Hamdi, N. and R. Goethert(1997) Action Planning for Cities Action Planning, New York: John Wiley and Sons.
 27. Hester, R.(1990) Community Design Primer, California: Ridge Times Press.
 28. Hester, R.(1996) Wanted: Participation with a View. in Nasar, J and B. Brown eds., Public and Private Places, EDRA, Edmond, Oklahoma: pp. 42-52.
 29. Hester, R.(1999) A refrain with a view. *Places* 12(2): 12-25.
 30. Hester, R.(2007) Community design by intricate oppositions. Proceedings of the 6th Conference of the Pacific Rim Community Design Network.
 31. Hines, S.(2002) Preaching the gospel of place. *Landscape Architecture* 3: 84-85.
 32. Jenkins, P. and M. Pereira(2010) International experience in P. Jenkins and L. Forstyth eds., *Architecture, Participation and Society*, London: Routledge.
 33. Johnson, J.(1991) Modern Landscape Architecture, New York: Felice Frankel.
 34. Lozano, E. E.(1990) Community Design and the Culture of Cities, Cambridge: Cambridge University Press.
 35. Mason, S. G.(2010) Can community design build trust? A comparative study of design factor in Boise, Idaho neighborhoods. *Cities* 27(6): 456-465.
 36. Moore, C. W.(1986) The Medication Process: Practical Strategies for Resolving Conflicts, San Francisco: Jossey-Bass.
 37. Rosener, J.(1978) Matching method to purpose: The challenges of planning citizen participation activities in S. Langton ed., *Citizen Participation in America*, Massachusetts: Lexington Books.
 38. Sanoff, H.(2000) Community Participation Methods in Design and Planning, New York: John Wiley and Sons, inc.
 39. Sanoff, H.(1979) Design Games, William Kaufmann, Inc.
 40. Schine, J.(1990) A rationale for youth community service. *Social Policy* 20(4): 5-11.
 41. Thompson, J. W.(1986) Hester's progress. *Landscape Architecture* 86(4): 75-79, 97-99.
 42. Till, J.(2010) Foreword in P. Jenkins and L. Forstyth eds., *Architecture, Participation and Society*, London: Routledge.
 43. Toker, Z.(2007) Recent trends in community design: The eminence of participation. *Design Studies* 28: 309-323.
 44. Toker, Z. and U. Toker(2006) Community design in its pragmatist age: Increasing popularity and changing outcomes. *METU JFA* 23(2): 155-166.
 45. Walters, D.(2007) Designing Community, New York: ELSEVIER.
 46. Wates, N.(1998) The Community Planning Handbook, London: EARTH SCAN.
 47. Wates, N. and C. Kneivitt(1987) Community Architecture: How People are Creating Their Own Environment, New York: Penguin.
 48. 山崎 亮(2011) 커뮤니티 디자인. 東京: 出版社: 學芸出版社.
 49. 佐藤優(1992) How to Community Design. 김명환 역(2005), 커뮤니티디자인 어떻게 할 것인가?. 서울: 디자인로커스.
 50. http://up.t.u-tokyo.ac.jp/summerschool/com_theory4.htm
 51. <http://communityplanning.net>

원 고 접 수 일: 2012년 4월 26일
 심사 일: 2012년 5월 30일(1차)
 2012년 6월 26일(2차)
 게재확정일: 2012년 6월 27일
 3인의명 심사필