

# 공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경 만들기

유정화  
(디자인 연구자)

# Building a Community Environment Where Collective Memory is Respected and Shared

Yu Junghwa  
(Design Researcher)

1. 왜 커뮤니티 환경인가?
2. 모든 구성원이 존중받는 커뮤니티 환경을 디자인한다는 것
  - 2.1. 사회와 장소
  - 2.2. 공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경
  - 2.3. 커뮤니티 환경 만들기
3. 앞으로의 과제

\* 이 투고문은 투고자의 2020년  
무사시노미술대학(武蔵野美術大学) 석사학위 논문인  
「공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경 만들기(共  
同の記憶が尊重され、共有されるコミュニティ環境作り)」중  
일부를 수정 보완한 것이다.

## 요약

커뮤니티란 흔히 지연(地緣)에 의하여 이루어진 공동 사회를 의미한다. 하지만 본 연구에서는 넓은 의미로서 '사람들의 모임'을 커뮤니티라 지칭하였다. 나는 "공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경에서 사람의 신뢰가 깊어져 활동이 지속된다."는 가설을 바탕으로 2년간 커뮤니티 활동에 참여, 관찰을 해왔다. 활동의 결과, 커뮤니티 환경을 만드는 7개의 요소-(1)사람들이 몰입할 수 있는 공동의 공간을 만든다, (2)참가자들이 공통적으로 가지고 있는 흥미와 문제의식을 발견할 수 있도록 한다, (3)어느 정도 서로를 알고 있는 상태로 한다, (4)세대나 입장이 다른 사람들이 경험한 일에 새로운 해석을 더해 재현하는 파트를 넣는다, (5)세대나 입장이 다른 사람들이 경험한 것을 공유하고 분해하여 새로운 이야기를 만든다, (6)다른 커뮤니티에 소개된다, (7)커뮤니티 사람들만의 룰이 만들어진다. 룰 도출하고 이러한 요소를 활용하여 워크숍을 기획, 실시하여 가설을 보완하고 있다.

## Abstract

A community is often a society based on regionalism. However, in this study, a "group of people" is referred to as a community in a broader sense. I have participated in and observed community activities for two years based on the hypothesis that in a community environment where collective memory is respected and shared, people's trust deepens and activities continue. As a result of my activities and observations, I discovered seven factors that create a community: (1) create a common space for people to immerse themselves in activities; (2) let participants discover interests and critical minds that they have in common; (3) let participants know each other to a certain degree; (4) add something(s) in which what people of different generations or positions have experienced are newly interpreted and reproduced; (5) create new stories by sharing and deconstructing what people of different generations or positions have experienced; (6) This community is introduced to another community; (7) Exclusive rules for the community members are made.

I am then planning/conducting workshops using these factors to complement the hypothesis mentioned above.

## 1. 왜 커뮤니티 환경인가?

이 글에서 커뮤니티는 흔히 지연(地緣)에 의한 공동 사회를 넘어 '사람들의 모임' 그 자체를 뜻한다.<sup>1)</sup> 이 글은 '공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경 만들기'에 대한 나의 관심이 "공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경이 깊은 신뢰로 이어져 커뮤니티 활동을 지속 가능하게 만든다."는 생각으로 이어져 지난 2년 동안 수행했던 문헌조사와 커뮤니티 참여 관찰에 관한 기록과 앞으로의 방향에 대한 기록이다.

연구의 동기는 크게 두 가지로, 하나는 내가 다섯 살 무렵에 살았던 마을이 전면 재개발되어 완전히 다른 모습이 되어버린 것으로부터 느꼈던 깊은 충격과 상실감, 그리고 나머지 하나는 주민의 생활양식을 고려하지 않은 기술 중심의 해결방식을 공공 디자인에 적용해온 나의 지난 작업에 회의감이었다.

이 두 가지 동기는 언뜻 동떨어져 보일 수 있지만, 장소상실(placelessness)<sup>2)</sup>, 이라는 키워드로 떠올릴 때, 내가 주목하는 문제를 관통한다. 장소를 영어 플레이스(place)에 대응하는 것으로 볼 때 물리적 장소뿐만 아니라 무언가가 속해 있거나 있어야 한다고 생각되는 자리, 누군가가 점유할 수 있는 위치를 가리키는 지점(point), 지위(position)라는 뜻을 포함하게 된다. 이런 측면에서 생각할 때 장소를 상실한 사람은 의도적 망각과

인간관계의 급격한 재편성을 경험하게 하여 자아의 불연속성을 느끼게 하는데, 이는 내게 동기를 제공했던 경험으로부터 내가 느낀 것과 일치한다.

자아의 불연속성 측면에서 볼 때 장소상실은 단순히 일상적 이주(移住)나 환경오염에 따른 주거문제 뿐만 아니라 전면재개발, 기술 중심의 도시개발, 그리고 전 세계가 이미 경험하는 코로나바이러스로부터도 원인 제공된다. 왜냐하면 이러한 사건들은 모두 급격한 생활환경 변화로 인해 주변에 함께하던 사람들과의 관계가 한순간에 사라지거나 변하는 것으로서 겪는 이들에게 상실감을 안기기 때문이다. 단순히 물리적 장소를 보존하는 것만이 장소상실의 근본 해결방법이라고 할 수도 없다. 왜냐하면 물리적인 장소를 보존하는 것이 우선시 된다면 환경은 사람들의 생활과 가치관의 변화에 따라올 수 없을 것이기 때문이다. 그렇다면 사람들이 장소상실을 겪지 않도록 우리가 유지해야 할 사회적 생기(生氣)는 무엇일까? 이 답을 찾기 위해 먼저 나는 사회란 무엇인지에 주목했다.

## 2. 모든 구성원이 존중받는 커뮤니티 환경을 디자인한다는 것

### 2.1. 사회와 장소

'인간은 사회적 동물이다.'라는 아리스토텔레스의 말은 인간이 개인으로서

1) 上原 幸子, 齋藤 啓子, 朝比奈 ゆり, 萩原 修, 『デザインとコミュニティ』, (武蔵野美術大学出版局, 2018), p.3

2) 김현경, 『사람, 장소, 환대』, (문학과 지성사, 2015), p.281

유일하게 존재하는 것이 아니라 끊임없는 타인과의 관계 속에서만 존재한다는 뜻이다. 여기서 사회란 타인과의 관계 즉, 아렌트(Hannah Arendt)의 말처럼 물리적으로 명확한 윤곽을 가진 객관적 실체가 아닌, 각 개인 앞에 상호 주관적으로 존재하는 잠재적 상호작용의 지평에 가깝다.<sup>3)</sup> 우리는 이 지평 속에서 타인과 마주치고 서로의 존재를 인정한다는 신호를 나눈다. 따라서 개인은 사회 없이 존재할 수 없고 타인과 마주하며 자신을 표현하는 행위를 통해 사회 속에만 존재할 수 있다. 한나 아렌트는 사람으로 존재할 수 있는 행위의 공간으로서 고대 그리스의 도시국가 폴리스를 제시했다. 폴리스는 서로의 차이와 개성을 표현하고 그것을 존중하며, 생의 대화를 나누는 곳이다.<sup>4)</sup>

이처럼 인간이 서로의 앞이라는 공간에서 말과 행동을 통해 자신을 드러내고 서로의 존재를 받아들일 때 각자의 앞에 사회가 만들어진다. 이때 우리의 자아를 구성하는 개인의 기억뿐 아니라 나를 기억하는 다른 사람들의 기억도 개인의 자아를 구성하는 데 기여하게 된다. 그런데, 장소상실이 일으키는 의도적 망각과 인간관계의 급격한 재편성이 자아의 불연속적이라는 느낌을 불러일으키는 이유는 김현경(2015)에 따르면 그 장소에 속했던 나의 기억이 나를 기억하는 다른 사람들을 떠나면서 나의 자아를 구성하는 '우리'라는 기억이 상실되기 때문이다.<sup>5)</sup>

## 2.2. 공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경

이런 장소, 기억, 자아, 상실에 비춰볼 때 사람이 사람으로 존재하는 환경을 만들기 위해서는 첫째, 서로의 앞에 서로가 마주할 수 있는 공간이 있어야 하고 둘째, 차이와 개성을 표현하는 행위를 통해 서로가 서로를 받아들이는 것이 필요하다. '공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경 만들기'는 이런 생각에 바탕을 둔 주제이다. 서로의 기억이 존중되고 공유되기 위해서는 다음 두 단계의 절차가 필요하다. 1단계: 커뮤니티 구성원이 각자의 체험을 공유하고 그것이 서로 존중받는다고 느낀다. 2단계: 참가자들 사이의 신뢰가 깊어져 커뮤니티 활동이 지속되는 토대가 된다.

213

나는 가장 먼저 이 연구 프로젝트를 진행할 수 있는 환경을 조성하는 것에 초점을 맞추었다. 환경 조성에는 사람과 사람 사이의 커뮤니케이션에 영향을 미치는 모든 물리적 여건이 포함되었다. 다양한 사람들이 참여하는 만큼 모든 사람들이 커뮤니케이션에 제약이 없이 안정감을 느끼며 소통 할 수 있는 환경이 필요했다. 일본에서는 '워크숍'이라는 형태로 이런 환경 조성을 위한 디자인 활동 사례가 이미 많이 있었다.

내가 유학 중에 인상 깊게 느꼈던 경험은 도쿄와 사이타마(埼玉)현 지역에서 버스사업을 운영하는 세이부(西武) 버스회사의 서비스를 개선하는 산학협력 프로젝트에 참여한 것이었다. 이 프로젝트에는 버스회사 직원뿐 아니라 버스를 이용하는 학생, 선생, 지역주민이 참여했다. 이를 통해 나는 디자인 프로젝트가

3) 한나 아렌트, 『인간의 조건』, 이진우 옮김, (한길사, 2017), p.58

4) 한나 아렌트, 『인간의 조건』, p.101

5) 김현경, 『사람, 장소, 현대』, p.287

일부 몇 명에 의해 수행되는 것이 아니라, 다양한 역할의 당사자가 모여 각자의 경험과 의견을 나누며 함께 만들어가는 것을 통해 진정으로 사람을 위한 디자인 해결책을 찾을 수 있다는 것을 경험했다.

하지만 규칙과 진행사항이 철저하게 디자인된 일시적이고 인위적인 공간이라는 워크숍의 한계는 워크숍을 통해 조직 전체의 변화를 이끌어내기에는 제약이 있을 수밖에 없었다. 워크숍 안에서 모든 참여자는 수평적 관계로 활동했다. 하지만 일본이라는 사회에서 워크숍이 끝난 후 이것이 지속되는 것을 경험하는 것은 쉽지 않았다. 나는 워크숍에서 일어난 기억의 공유를 통해 관계가 깊어지는 경험을 한국의 수평적인 관계, 특히 또래 집단에서 자연스럽게 경험할 수 있었다고 느꼈다. 단정하기는 어렵지만, 문화적 차이 때문에 수평적인 관계라는 조건 형성은 상대적으로 한국의 커뮤니티 문화가 앞으로 이런 참여 관찰형 디자인 프로젝트나 워크숍 등 함께하는 공동창조의 장(場)에서 더 효율적으로 활용될 수 있을 것이라 본다.

### 2.3. 커뮤니티 환경을 이루는 요소를 도출하는 방법과 내용

나는 ‘공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경’을 만들기 위한 요소(factor)를 찾기 위해 최근의 경험과 리서치를 토대로 23개의 사례를 KJ법<sup>6)</sup>이라는 분석기법을 활용하여 분석했다. 존중받는 커뮤니케이션이 이루어졌던

사례로부터 그 타이틀, 목적, 프로세스, 핵심 순간의 네 가지 항목을 정리했다. 그리고 서로 존중받았다고 느끼게 한 핵심(key) 포인트를 정리하고 공통 요소를 묶어 타이틀을 붙이는 과정을 반복했다.

이 활동의 결과로 ‘공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경’을 만드는 7개의 요소를 도출했다: (1)사람들이 몰입할 수 있는 공동의 공간을 만든다, (2)참가자들이 공통적으로 가지고 있는 흥미와 문제의식을 발견할 수 있도록 한다, (3)어느 정도 서로를 알고 있는 상태로 한다, (4)세대나 입장이 다른 사람들이 경험한 일에 새로운 해석을 더해 재현하는 파트를 넣는다, (5)세대나 입장이 다른 사람들이 경험한 것을 공유하고 분해하여 새로운 이야기를 만든다, (6)다른 커뮤니티에 소개한다, (7)커뮤니티 내부의 룰을 만든다. 다음 [표 1]은 공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경을 만들기 위한 요소 도출 예시이다.

6) 川喜田二郎, 『続・発想法』, (中央公論新社, 2017), p.67

사례 분류	포인트를 묶어서 설명할 수 있는 요소	사례에서의 포인트	사례의 구체적인 프로세스와 내용
사례1	<ul style="list-style-type: none"> <li>참가자들끼리의 정보교환이나 감정표현이 자연스럽게 일어난다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>참가자들끼리 스스로 진행상황에 대한 이야기를 하거나 개인적인 기억과 더불어 결과물에 대해서 공유한다.</li> </ul>	<p>〈라스트 파라오의 수수께끼〉 어린이 대상 온라인 워크숍 이벤트 진행에서</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>온라인 이벤트 마케팅 사이트에 일경, 소개 등을 올려 참가자를 모집.</li> <li>[1일] 운영팀이 참가자들을 맞이한다. 기다리는 동안 참가자들과 잠담도 한다.</li> <li>도입부의 이야기 설명, 탐험대 퍼실리테이터들이 캐릭터로 분장하여 이야기를 시작한다.</li> <li>자기소개 워크숍(준비운동 스트레칭, 포즈 따라 하기, 끝말잇기 제스처, 참가자들이 이름과 좋아하는 것을 이어 말하며 자기소개)</li> <li>참가자들이 각자의 화면에서 전류를 흐르게 하는듯한 포즈를 취하여 문을 여는 게임을 한다. (효과음 중요)</li> <li>미리 보낸 미션 봉투의 내용물들을 활용하여 미션들을 그룹으로 나눠 수행한다.</li> <li>하루의 일정이 끝나고 오늘 먹은 저녁밥 기억하기 숙제를 낸.</li> <li>[2일] 회상 신이 담긴 영상 재생</li> <li>어제 먹은 저녁밥 그림을 그리고 발표</li> <li>최종결전: 다 함께 참여해서 악을 무찌르는 결과를 유도. 가위바위보의 포즈에 신의 힘을 부여한다는 신화의 스토리를 활용해 참가자들의 뱀신을 올린다.</li> <li>엔딩영상을 보고 만든 사람, 출연진, 참가자들이 다 같이 기념사진을 찍는다.</li> </ol>
사례2	<ul style="list-style-type: none"> <li>공동의 목표가 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>개인적인 배경을 끌어낸다. 참가자들 간의 경험이나 지식이 공유된다. 서로의 말에 흥미를 가지고 경청한다.</li> </ul>	<p>어린 시절 미니북 만들기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A4용지를 접어 미니북을 만든다.</li> <li>어린 시절 어떤 아이였는지, 자신이 하고 있거나 했던 일, 좋아하는 일, 취미, 앞으로의 목표에 대해서 글과 그림을 그려서 표현한다.</li> <li>한 명씩 발표한다. 인어가 통하지 않는 경우 봉사자가 통역을 도와준다. 진행자가 질문을 하거나 맞장구를 치며 유익한 진행을 한다.</li> </ol>
사례3	<ul style="list-style-type: none"> <li>모두의 의견이 담긴 프로젝트가 보이면서 공유된다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>구두로 진행되는 회의의 진행 내용과 성과가 눈에 보일 수 있도록 한다. 진행 상황을 모두와 공유하면서 참가자 전원의 의견이 경청되고 있다는 흔적을 남기며 진행한다.</li> </ul>	<p>디자인 프로젝트 팀 회의</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>회의를 시작하기 전에 과제를 사와서 함께 먹으며 시작한다.</li> <li>회의를 시작하면서 화이트보드에 오늘의 할 일과 목표의 항목을 적는다.</li> <li>회의 도중에 의논이 끝난 것은 확실하게 지운다. 조원들의 아이디어는 모두 간단한 그림으로 기록해가면서 듣는다.</li> <li>회의 후에 앞으로 할 것 과 모두의 스케줄을 써서 다 함께 보며 조율한다.</li> </ol>

[표 1] 공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경을 만들기 위한 요소 도출 예시

### 3. 앞으로의 과제

현재는 도출한 위 7개 요소를 적용한 워크숍을 기획하고 실시하여 참가자로부터 얻은 결과를 정리하고 있다. 앞으로는 좀 더 많은 커뮤니티 환경에 대한 사례를 분석하고 이를 커뮤니티 활동에 대입하여 수정과 보완을 할 예정이다. 커뮤니티 환경을 설계하는 것은 모든 커뮤니티 구성원이 심리적 안정을 바탕으로 커뮤니티 활동을 지속하고자 하는 의지를 갖도록 하기 위함이다. 장소상실이 일어나지 않는 사회를 목표로 삼고 이를 실현하기 위해 도출한 7가지 요소를 함께 의식하면서 적용해 보는 것만으로도 안정감 있는 환경이 만들어질 수 있다는 것을 경험했다. 이것을 확장한다면, 커뮤니티 환경 조성을 위해 누구든 활용하고 참고할 수 있는 '공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경 만들기' 지침을 담은 카드를 디자인하여 적용해볼 수 있을 것이다.

뿐만 아니라 서로 다른 기억을 가진 사람이 모여 함께 활동을 이어나가는 것에 목표를 둔다면, 이 연구 프로젝트는 어떤 상황에도 활용될 수 있다. 예를 들어 새로운 도시 환경 조성 또는 마을 만들기 디자인에서 다양한 삶의 배경을 가진 다양한 세대가 직접 디자인 과정에 참여하여 커뮤니티의 미래를 공동 창조하는 활동에서 원활한 커뮤니케이션이 이루어지도록 활용될 수 있다. 혹은, 남한과 북한이 분단되어 공통 기억의 단절이 심화되고 있는 상황에서 당사자가 직접 참여하여 서로를 존중하고, 서로의 기억을 공유하면서, 서로의 거리를 좁히기 위한 안정감 있는 함께 하는 커뮤니티 환경 조성에도 기여할 수 있을 것이다. ㉞

### 참고 문헌

- 김현경, (2015), 『사람, 장소, 환대』, 문학과지성사
- 한나 아렌트, (1958), 『인간의 조건』, 이진우 옮김, 한길사
- 上原 幸子, 齋藤 啓子, 朝比奈 ゆり, 萩原 修, (2018), 『デザインとコミュニティ』, 武蔵野美術大学出版局
- 川喜田二郎, 改版(2017), 『続・発想法』, 中央公論新社
- ユ ジョンファ, (2020), 「共同の記憶が尊重され、共有されるコミュニティ環境作り」, 修士論文, 武蔵野美術大学

### 표 차례

[표 1] 공동의 기억이 존중되고 공유되는 커뮤니티 환경을 만들기 위한 요소 도출 예시