

주민참여형 워크숍을 통한 공동주택의 주거환경개선 디자인 제시

A Design Suggestion for Improving Apartment Complex Environment through Resident-participated Workshop

- 서울시 수서영구임대 단지 사례 연구 -

오준식*
Oh, Jun-Sik

서귀숙**
Suh, Kuee-Sook

정수미***
Jeong, Su-Mi

Abstract

This research is focused on the 'Resident-participated Workshop' which targets the improvement of residential environment of apartment complex from the residents' point of view. The purpose of the workshop is to induce the residents interest and encourage them to participate in design process, thus, residents will be satisfied with the result with affection and achievement. This research aims the effectiveness of 'Resident-participated' design plan as a program which enables them to maintain and self manage in the long run.

The object of this research was the public space within the apartment complex of Susojugong Rental Apartment Complex in Gangnam-ku, Seoul and followings are the contents: 1. Method of 'Resident-participated Workshop'. 2. Program of 'Resident-participated Workshop'. 3. Design analysis of improved apartment complex through 'Resident-participated Workshop' and selection.

As a result, it was noticeable that 'Resident-participated Workshop' was an important factor in decision making of designs from the very first stage through communication. As a part of workshop program, design game used cubic models which was useful to enhance the understanding of the participants. It also induced the cubic conception so that intercommunication with the design specialists was possible. But, the development of various workshop method to increase the residents' interest and participation is necessary, especially, program development is required to change the residents' attitude towards the design plan. It is anticipated that a continuous related research is necessary in this regard.

Keywords : Residents' Participation, Workshop, Improving Apartment Complex Environment, Resident-participated Design Plan

주요어 : 주민참여, 워크숍, 주거환경개선, 주민참여형 디자인 계획

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

1989년부터 '도시영세민 주거안정 특별대책'으로 시행되었던 영구임대아파트는 주거안정의 면에서는 긍정적인 효과가 있었으나, 이후 관리자 측의 사무적 행태와 무관심으로 인하여 노후화 및 슬럼화 현상을 초래하였다. 그 결과 이웃주민들에게는 거리감을 주는 사회적 소외 공간으로 인식되고 있다. 또한 장애인에 대한 고정관념, 독거노인문제, 알콜중독, 쓰레기 불법투기 등으로 인한 영구임대아파트 단지 내 입주민간의 갈등 및 소통의 결여가

지적되고 있다. 이러한 근본적인 문제를 해결하기 위해서는 관리자들의 지속적인 관심과 더불어 주민들의 인식변화를 통한 자가 개선 방안이 필요하다. 이는 빈부의 정도를 불문하고 폭넓은 지식과 정보를 공유하며, 삶과 관련된 각 분야의 모든 사회활동에 참여하려는 시도가 많아지고, 그 방법 또한 다양화 되고 있는 최근의 사회적 흐름과도 일치한다. 특히, 영구임대단지 내 거주민들은 삶의 질과 주민자 권리 등에 대한 문화적·심리적 신분상승의 욕구가 높아지고 있기 때문에 이에 대한 거시적 접근방법이 필요하다.

일반적으로 공동주택 계획분야에서는 각 지역에서 일어나는 세부적 문제까지 파악할 수 없기 때문에 단지주민들의 자발적 참여를 통하여 주민들 스스로 단지 내 공동공간에 애착심, 자긍심 그리고 책임감을 정립하도록 하는 주민참여프로그램 개발 노력이 필요하다. 리커트(Likert,1961)는 "참여를 통한 관리는 보다 높은 생산성을

*준회원(주저자), 숭실대학교 건축학부 실내건축전공 학사과정.
**정회원(교신저자), 숭실대학교 건축학부 실내건축전공 부교수 ph.D
***정회원, 숭실대학교 대학원 실내디자인학과 석사과정.

놓고 소속감을 갖게 하며, 재개발 목표와 수행과정에 대한 개개인의 정체성을 갖게 하여 주민과 기관과의 관계를 개선시킨다.”¹⁾고 말했다. 그러나 국내에서 이에 대한 실질적인 예시가 될 수 있는 건축적 디자인 방안이나 계획과정, 주민 교육 등 방법론적인 구체성에 대한 연구가 미약하여 이에 대한 뒷받침이 요구된다. 특히, 주거 환경 디자인 계획에 있어서는 그 사례를 찾아보기 힘든 실정이므로 이 분야에 대한 관심과 연구가 필요하다.

따라서, 본 연구는 해당지역 내 영구임대아파트 관리사무소를 매개로 하여 주민주체에 의한 주거환경 공간을 형성하고자 함에 의의를 두고 있으며, 공동주택의 주거환경 개선방향을 주민참여 측면에서 고찰하는 주민참여형 워크샵에 연구의 중점을 갖고자 한다. 참여형 워크샵은 단계적으로 디자인 과정에 대한 관심을 높이고 참여를 유도하며, 장기적으로는 디자인 결과에 대한 성취감과 애착심을 형성하고 해당부지에 대한 자발적 유지 관리 및 효율적 운영을 위한 프로그램이므로 이에 따른 주민참여형 디자인 계획의 효용성을 연구목적으로 두고 있다.

2. 연구의 방법 및 범위

본 연구는 서울특별시 강남구 수서동 수서 주공임대아파트 단지를 대상으로 하며 단지현황은 다음과 같다.

표 1. 수서영구임대아파트 단지 현황

| | | | |
|-------|-----------------------|-------|-------|
| 개 소 일 | 1992.10.19 | 동 수 | 14 |
| 대지면적 | 53,897m ² | 세 대 수 | 2,565 |
| 연 면 적 | 109,749m ² | 관리유형 | 영구임대 |

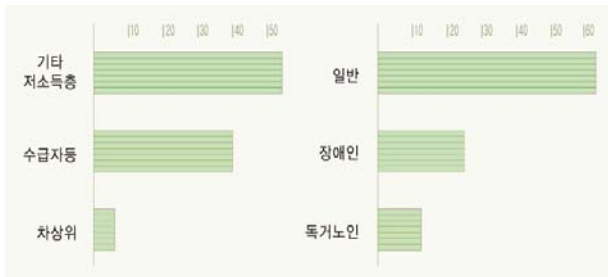


그림 1. 수서영구임대아파트 입주자 현황 (%)

영구임대아파트의 특성상 저소득층 및 기초생활수급권자가 거주민의 90% 이상을 차지하고 있었으며, 장애인 및 독거노인 등 근로능력이 부족한 기초생활수급권자의 비율이 일반 민영주거단지에 비해 높은 것으로 파악되었다.

따라서 본 연구 대상지의 개선 요구사항은 다음과 같다.

첫째, 획일적인 임대 단지 환경 및 노후화로 인한 주거환경 개선이 요구되고 있다. 이는 영구임대단지를 바라보

는 지역주민들의 부정적 인식으로 인하여 위화감을 조성할 가능성을 가지고 있기 때문에 지역적 인식 변화 및 이미지 쇄신이 요구된다.

둘째, 주민공동체 및 교류창출을 위한 커뮤니티 공간 개발이 요구되며, 이는 공동체 의식을 고양시키고 친밀감을 높일 수 있는 공동생활시설로서의 구성이 필요하다.

셋째, 거주민의 교육 및 일자리 창출과 연계하는 대상지의 개선 및 활성화 증진의 필요성이 요구된다.



그림 2. 주민참여 주거환경계획 대상지

본 연구의 방법은 대상지)분석, 소그룹 토의, 의견교환의 과정 등 주민참여 워크샵을 중심으로 하였으며, 연구 대상지에 대한 직접 관찰 및 실측 조사를 병행하였다. 주민참여 워크샵은 총 3회의 공개모임으로 진행되었으며, 추진 기간은 2009.07.09 ~ 2009.08.10 에 이루어졌다.

본 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, 주민참여 워크샵 방법.

둘째, 주민참여 워크샵 프로그램.

셋째, 주민참여 워크샵을 통한 주거 환경 개선 방안 도출 분석.

II. 주민참여 워크샵 방법

1. 워크샵의 일반적 정의

워크샵은 임상심리학의 한 수법으로서 시작된 것이다. 초기에는 연극, 댄스 등 창조적 활동에 널리 활용되었는데, 워크샵이 마을만들기 분야에 도입된 것은 1960년대 미국의 조경설계사인 로렌스 할프린(L. Halprin)에 의해서였다. 할프린은 워크샵을 통해서 ‘장소’가 갖는 독특한 특성을 몸소 체험하면서, 고정관념에 얽매이지 않고 새로운 발상을 이끌어내는 것을 중시하였다.³⁾ 이와 관련하여 닉 웨이츠(Nick Wates, 2000)는 “워크샵은 프로젝트의 의제와 개요를 수립하기 위한 작업과정의 보다 간편하고

1) 김규리, 허윤경, 양병욱, 김주석, 이연숙(2008), 커뮤니티 맵 작성을 위한 지역특성 추출과정에 관한 연구, 한국주거학회 학술발표대회 논문집 v.2(추계), p.233에서 재인용.

2) 서울시 강남구 수서동 707번지. 수서주공영구임대아파트 단지 내 유희부지로 대상면적은 1300m² 이다.

3) 사토 시게루/민현석 역(2008), 마을만들기 디자인 게임, 서울시정계 발원구원, p.10.

쉬운 체계이며, 프로젝트를 사람들에게 소개하고 동기와 사람들의 참여를 얻어 다음 단계의 필요성을 확인하는 과정.”이라고 정의하고 있다⁴⁾ 국내에서는 1980년대에 들어서면서부터 서민의 주거안정과 주민참여가 중요한 사회문제로 대두되기 시작하였다. 하지만 대부분의 주민워크숍은 앙케이트 조사 또는 설문지 작성 등 전문가들의 정보 수집을 위한 의견수렴을 바탕으로 이루어지는 방법이었다. 이러한 주민워크숍은 일반적으로 주민들의 낮은 참여율과 주민참여의 공정성 확보의 어려움, 행정기관이나 공무원의 주민참여에 대한 잘못된 견해 등의 문제점이 지적되었다⁵⁾

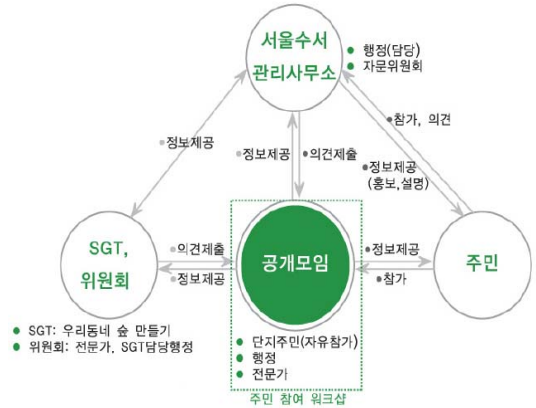


그림 3. 주민참여 워크숍 계획

2. 주민참여 워크숍 계획

실제 주거환경개선 계획에는 주민의 관심도나 참여율 이외에도 주민간의 학력이나 성장환경 등 복합적인 요소가 다양하게 얽혀있기 때문에 워크숍에서 주민이 주도적인 역할을 하기 위해서는 시지각적 소도구 개발 및 수준별 연계 사용이 필요하다. 헨리사노프와 로빈 무어에 의해 발전한 디자인 게임 활용 워크숍, 패턴랭귀지, 걸리버지도 만들기 등의 구체적인 방법) 이 그 사례이다.

본 연구에서의 주민참여 워크숍은 공익행정기관과 단지관리 행정기관이 주체가 되어 단지 내 주민들의 참여를 높이는 공개모임을 중심으로 계획되었다. 주민참여과정을 통하여 목적을 구체화하기 위한 총 4단계의 워크숍을 진행하였으며, 각 단계에서의 내용은 다음과 같다.

1단계 : 전문가의 사전 준비과정으로 현장답사 및 실측을 바탕으로 공개모임에 관한 목적과 프로그램을 계획하였다.

2단계 : 단지주민들의 사업 이해와 참여유도를 위해 시지각 자료를 활용한 교육 및 설문조사를 실시하였다.

3단계 : 단지 주민의 디자인 의견추출 및 이해도를 높이기 위해 입체적 모형을 사용하여 디자인 게임을 실시하였다.

4단계 : 1~3단계의 총집합 및 결과 도출을 위해 전문가 집단과 단지 주민들의 계획안 결정과 합의를 기반으로 디자인을 제시하였다. <그림3, 4참조>

III. 주민참여 워크숍 프로그램

대상지인 서울시 강남구 수서주공영구임대단지 내 유희부지 환경개선을 위한 주민참여 워크숍 프로그램과 내용은 <표 2>와 같다.

4) Nick Wates/오민근, 이석현, CIS 역(2000), The Community Planning Handbook, 미세움, p.44.

5) 박해연, 신용주, 이상선, 김주석, 이연숙, 박강철(2009), 주거지 가로환경정비 과정에서 주민참여를 도모하는 지원도구 개발방안 연구, 한국주거학회 학술발표대회 논문집 v.1(춘계), p.162.

6) 최효승(2001), 주민이 참여하는 가로 환경의 개선, 대한지방행정공제회, 도시문제 390, pp.63-64.

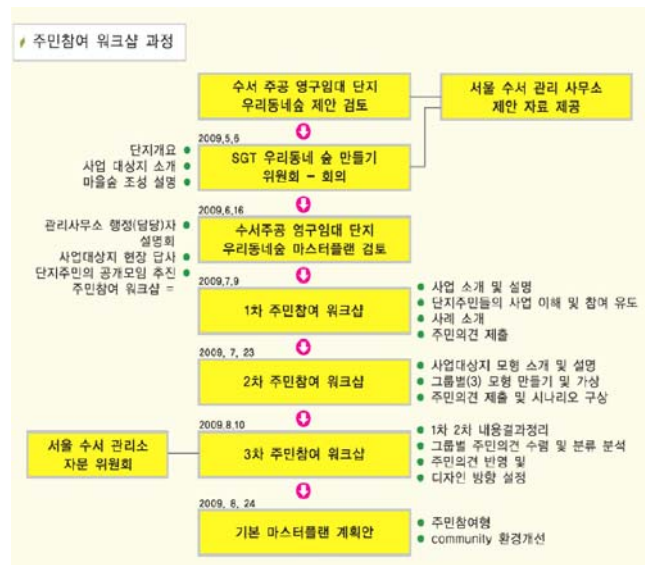


그림 4. 주민참여 워크숍 과정

1차 워크숍은 개요정리의 단계이며, 기본적인 요구사항과 행정기관의 달성목표를 조합하는 과정이다. 주민과 행정기관의 커뮤니케이션을 통한 교류가 목적인 이 과정은 근본적인 문제점에 대한 이해를 높일 수 있다. 지역내 보유하고 있는 인적, 물적 자원을 공유함으로써 지역내 여러 가지 특징을 보여주는 지도(map)를 형성할 수 있다.

2차 워크숍은 환경개선에 대한 주민의 의견을 수렴하여 요구공간의 범위를 만들어가는 과정으로, 시각적인 모형 도구를 사용한 디자인게임을 실시하였다. 이러한 방법은 여러 사람의 의견을 손쉽게 조합할 수 있고, 참가자들이 대상지를 입체적 공간으로 인식할 수 있도록 돕는다.

3차 워크숍은 디자인게임에서 도출된 아이디어 및 시

7) 1차 워크숍의 주민의견 취합의 내용을 바탕으로 화원, 텃밭, 쉼터, 비닐하우스, 분수, 야외공연장, 야외스포츠장 등을 입체적 모형으로 제작하여 비전문인인 주민들이 이해하기 쉽고 자유로운 배치가 가능하도록 워크숍 도구로 축적 모형을 사용하였다. 그 외에 포스트잇, 보드마카, 펜 등을 준비하였다.

표 2. 주민참여 워크숍 프로그램

| 워크숍 과정 | 참가자 | 워크숍 형식 | 워크숍 내용 | 주민 의견 취합 | 워크숍 관련이미지 |
|-----------------------|--|---|--|--|---|
| 1차 워크숍 (2009.7.9) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 단지관리행정기관 (02명) ▪ 전문가 (03명) ▪ 주민 (23명) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ PPT 설명 및 발표 (45분) ▪ 설문조사(10분) | <ul style="list-style-type: none"> - 환경개선의 필요성 - 대상 및 계획 설명 - 유사 적용사례 설명 - 대상지 조성 방안 검토 | <p>“대상지 가운데 농구장을 만들지 말아야 합니다. 농구장을 없애주고 거기에 화원을 만들어주세요. 그 옆에는 제배농사 할 수 있는 곳도 있으면 좋겠어요. 노인들이 앉아서 쉴 수 있는 공간도 필요합니다.” (112동 주민)</p> <p>“분수대나 수변공간이 있으면, 공기정화도 되고 인근 소각장 걱정도 해결될 거 같아요” (112동 주민)</p> <p>“바로 옆에 있는 112동만을 위한 공간이 되어서는 안되고 전체 단지를 위한 조성이 되어야합니다.” (106동 주민)</p> <p>Keywords: 화원, 제배농사, 쉼터, 분수</p> |   |
| 2차 워크숍 (2009.7.23) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 단지관리행정기관 (05명) ▪ 전문가 (05명) ▪ 주민 (15명) ▪ SGT 운영위원 (01명) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 정돈 및 배치(10분) ▪ 소개 (20분) ▪ 배치구성 및 아이디어 공유(30분) ▪ 내용 취합(10분) | <ul style="list-style-type: none"> - 입체 모형 준비 - 1차 워크숍 설명 및 대상지 조성 예비안 제시 - 그룹별 디자인게임 - 추가 의견 수렴 | <p>A 그룹</p>  <p>B 그룹</p>  <p>C 그룹</p>  <p><그림 5> 참조</p> |    |
| 3차 워크숍 (2009.8.10) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 단지관리행정기관 (03명) ▪ 전문가 (05명) ▪ 주민 (05명) ▪ SGT 운영위원 (02명) ▪ 수서연구임대아파트 자문위원(05명) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ PPT 설명 및 발표 (30분) ▪ 최종 주민 회의 (30분) ▪ 자문위원회의 (40분) (SGT 운영위원, 관리행정기관, 전문가) | <ul style="list-style-type: none"> - 2차 워크숍 결과 보고 - 그룹별 의견 분석 - 디자인 방향 설정 - 결과 분석 - 추가 의견 교환 - 진행방향 설정 | <p>“디자인은 마음에 듭니다. 임대단지 특성상 생계가 우선시 되는 주민들이 모여 살기 때문에 지속적인 관리가능 모델이 필요합니다.” (112동 부녀회장)</p> <p>“텃밭이 생긴다니 기대가 됩니다. 호박, 고추, 상추를 직접 재배하고 먹고 싶어요” (112동 주민)</p> <p>“분수는 관리측면에서 너무 손실도 크고 어려움이 많을 것 같아요.” (110동)</p> <p>“화원이 잠긴적으로 텃밭이 되도록 가변적인 공간으로 디자인 되었으면 합니다.” (수서주공관리소장)</p> <p>“화원조성 방식에서 어떤 방향의 공원 조성인지 명확성이 필요하고, 자원이 순환되는 방법으로 고려되었으면 합니다” (홍살림연구소장)</p> <p>“텃밭은 관리+코디가 가능한 장소로 활용하며, 차별화를 위해서는 공공성이 필요하다고 봅니다. 공공성 확보 방안으로 초등교육의 생태공간으로 활용되는 것이 좋은 방법입니다” (서울그린트러스트 처장)</p> |   |

나리오를 바탕으로, 단지주민들을 중심으로 전문가와 단지관리행정기관 측의 공동된 최종의견을 추출하는 과정이다. 이러한 상호 진행 디자인 과정은 차후 주민들이 원하는 디자인 결과를 이끌어낸다.

IV. 주민참여 주거환경개선방안 도출 분석

주민참여 워크숍 과정을 통해 살펴본 주거환경 개선

방안은 다음과 같이 정리 하였다.

1차 워크숍의 기본적인 요구사항은 단지주민들과 단지관리행정기관으로 분류하여 정리하였다. 주민들은 텃밭, 화원, 쉼터, 수변공간, 야외공영장 등의 공간을 요구 하였고, 관리행정기관은 텃밭과 비닐하우스, 쉼터 등을 원하였다. 즉, 여가와 휴식을 원하는 주민들과 일차리 창출을 위한 생산 관련 공간을 고려하는 행정기관과의 이해관계가 다름을 인식할 수 있었다. 그러나 초기 워크숍의 목적

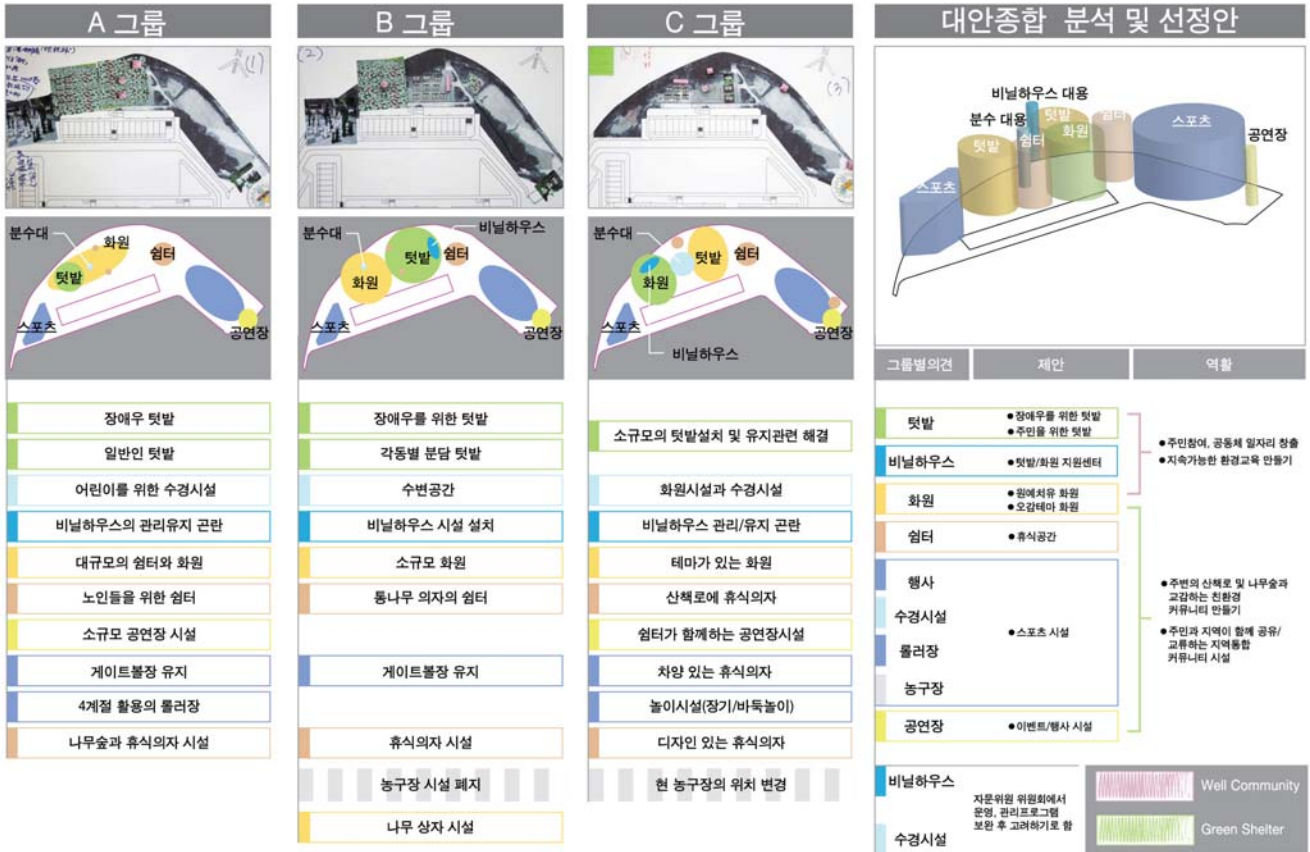


그림 5. 주민참여 워크숍을 통한 주거환경개선 분석

이 커뮤니케이션을 통한 공감대 형성인 만큼 서로의 의견을 공유하는데 의의가 있었다.

2차 워크숍은 입체적 모형도구를 사용한 그룹별 디자인게임으로 진행되었다. 각 그룹에서 제시한 주민의견의 분석은 다음과 같다.

A 그룹은 첫째, 대상지에 대한 전체적인 공원조성과 휴식공간에 대한 비중을 높여 나무숲과 휴식의자, 노인 쉼터, 어린이를 위한 수경시설 등의 공간 의견을 논의하였다. 둘째, 텃밭 운영에 대한 주민간의 갈등 및 비닐하우스의 유지관리문제에 대한 우려를 지적하며, 장애우를 위한 비교적 작은 재배공간을 요구하였다. A그룹은 전반적으로 사회적 약자를 위한 공간으로서의 역할에 대한 주민요구가 중심적이었다.

B 그룹은 첫째, 장애우를 위한 텃밭의 개념을 바탕으로 각 동별로 분담하여 재배할 수 있는 비교적 대규모의 계획적인 텃밭을 제시하였다. 둘째, 텃밭과의 균형적인 배치로 각 구역별 특징을 살릴 수 있는 소규모의 화원을 제시하였다. 셋째, 휴식공간은 소규모의 휴식의자와 정자, 통나무의자, 나무 상자 등을 골고루 배치하였으나 우범지역으로서의 변질을 우려해 단시간만 머물다 갈 수 있는 정도의 시설을 요구하였다. B 그룹은 단지 공동체 내의 관계 개선과 안전문제에 대한 주민의견으로 분석되었다.

C 그룹은 첫째, 화원과 텃밭의 적절한 배치와 동시에 중앙 수경시설을 통한 상징적 단지 이미지 확립에 대한 의견을 제시하였다. 둘째, 산책로 내 휴식의자의 적절한 배치와 테마가 있는 화원조성, 조명문제 등을 논의하였다. 셋째, 물러스케이팅장에 대한 다양한 활용방안으로 놀이시설(예, 장기/바둑)로써의 사용을 제시하였다. C 그룹은 단지관리행정기관의 인원이 주민과 함께 디자인게임에 참여한 그룹으로 비교적 실질적인 실행가능성에 초점을 두는 디자인에 대한 의견으로 분석되었다.

주민참여 워크숍의 결과, 주민요구에 의한 필요공간과 주거환경 개선방안은 다음과 같이 정리하였다.

첫째, 생산과 재배 공간의 형성과정에서는 향후 장애우를 위한 원예치유 화원을 조성하는데 의견으로 취합하였으며, 이와는 별개의 텃밭공간을 구성하여 각 동별로 텃밭을 배분 분할하는 개선방안으로 정리하였다⁸⁾ 이는 장애우를 위한 원예치유를 포함한 노인 복지, 주민리더 양육, 일자리 창출 등 관리 행정적 목표와 기본 요구사항을 동시에 충족할 수 있을 것으로 기대된다.

8) 이 과정에서 초기 단지관리기관에 의해 우선시되었던 비닐하우스설치 문제는 주민들과의 디자인게임을 통해 우선순위에 벗어난다는 사실을 파악하였고, 향후 진행 과정을 통해 운영, 관리프로그램을 보완후 적용 또는 배제하기로 의견을 정리하였다. 이는 주민참여 워크숍이 디자인 형성과정 및 결과에 미치는 영향을 보여주는 좋은 사례라고 할 수 있다.

둘째, 텃밭과 화원 등은 지속가능한 환경교육시설로서, 인근 초·중·고등학교 학생들의 생태교육현장으로 발전할 수 있는 연계성을 갖는 환경개선공간으로 정리되었다. 또한, 주변산책로, 나무숲 등 친환경 휴게공간은 인근 민영 단지 주민들과 교류하는 지역통합 커뮤니티 시설로서의 발전을 기대할 수 있는 공간으로 취합하였다. 이는 지역 사회와의 문화적 교류로 영구임대단지의 부정적 이미지를 개선하겠다는 주민의 요구사항과 일치하였다.

셋째, 초기 대상지가 유희부지임을 고려해보면 대상지 내의 농구장은 지역 주민의 생활과 연계하는 공간이 되지 못하였으나, 농구장을 철거하는 대신 주변 스포츠장⁹⁾의 활용도를 높임으로써 사용자와의 불균형적 소통을 개선하고 사용자의 여가생활을 배려하는 유기적인 환경개선이 고려되는 공간디자인 제시방안으로 정리하였다.

V. 결 론

본 연구는 공동주택의 주거환경 개선방향을 주민참여의 측면에서 고찰하는 주민참여형 워크샵에 중점을 두었으며, 디자인 계획의 주민참여 워크샵과 그 필요성에 대하여 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 주민참여는 의사소통 과정을 통해서 실사용자인 주민의 현실적인 필요의사를 결정하는데 중요한 역할로 작용하고 있음을 알 수 있었다.

둘째, 주민참여 워크샵은 주민의 적극적 참여를 유도하며, 디자인계획의 과정과 그 결과에 큰 영향을 미치고 있음을 알 수 있었다.

셋째, 주민참여 워크샵의 프로그램인 디자인게임은 입체모형을 사용하여 디자인에 대한 참여자의 이해도를 높이고, 입체적인 발상을 유도하여 디자인 도출을 위한 전문가와의 상호의견교환이 가능하다는 것을 알 수 있었다.

넷째, 주민참여의 과정은 주민의식을 고양시켜 생활에 대한 리더쉽을 키우고, 개선된 주거환경에 대한 유지 및 지속적 관리의 가능성을 제시하기 위한 필요과정이라 할 수 있다.

그러나, 주민의 관심과 참여율을 높이기 위한 워크샵 방법에 대한 다양한 선행사례가 미흡하며, 그에 따라 추가 제작되어야 할 워크샵의 소도구 및 활용방안에 개발이 필요하다. 본 연구의 주민참여 워크샵은 단지 해당 워크샵에 참여한 주민들만에 의해서 진행된 디자인게임의 과정과 결과로서 이러한 결과도출이 전체적인 지역주민들의 의견으로 대표하기에는 어려움이 있다. 따라서 디자인 계획에서의 주민참여에 대한 사회적 인식변화와 관련 프로그램 개발의 필요성 또한 요구된다. 본 연구의 주거환경 개선 디자인제시를 위한 주민참여 워크샵 사례의 공유를 통해 다양한 디자인과제에 유용한 워크샵 방법에 대한 지속적인 관련연구가 필요할 것으로 기대된다.

1. Nick Wates/오민근, 이석현, CIS 역(2000), The Communiy Planning Handbook, 미세움, p.44.
2. Sanoff, Henry/이경훈 역(1979), 디자인 게임, 태림문화사.
3. 사도시케루/민현석 역(2008), 마을만들기 디자인 게임, 서울시정개발연구원, p.10.
4. 김기호, 문국현(2006), 도시의 생명력, 그린웨이, 랜덤하우스 코리아.
5. Charles Durrett(2005), SENIOR COHOUSING, Habitat Press.
6. 안태숙(2001), 도시영구임대아파트의 주민참여 활성화 방안/ 강남대학교 석사학위논문.
7. 최정신(2008), 국내 계획공동체 마을의 주민참여의 실태 및 특성, 한국주거학회 논문집, 19(5), pp.93-102.
8. 정은정, 이연숙, 김주석(2009), 주민워크샵 효율성 증진을 위한 마을만들기 이미지맵 활용연구, 한국주거학회 학술발표대회 논문집 v.1(춘계), pp.149-154.
9. 박혜연, 신웅주, 이상선, 김주석, 이연숙, 박강철(2009), 주거지 가로환경정비 과정에서 주민참여를 도모하는 지원도구 개발방안 연구, 한국주거학회 학술발표대회 논문집 v.1(춘계), p.162.
10. 이지숙, 박선희(2008), 도심재생의 주민참여수법에 대한 고찰, 한국주거학회 학술발표대회 논문집 v.1(춘계), pp.405-406.
11. 김규리, 허윤경, 양병옥, 김주석, 이연숙(2008), 커뮤니티 맵 작성을 위한 지역특성 추출과정에 관한 연구, 한국주거학회 학술발표대회 v.2(추계), pp.231-234.
12. 최효승(2001), 주민이 참여하는 가로 환경의 개선, 대한지방행정공제회, 도시문제 390, pp.63-64.
13. 아산시 견고싶은 도시만들기 시민연대(2005), 주민참여를 통한 도시 디자인 workshop.

⁹⁾연구 대상지에서의 롤러스케이팅장, 테니스장, 게이트볼장이 해당한다.