



아동참여형 놀이터의 특성과 시사점



연구책임

김희진 (주)공간멘토 대표

연구진

허지정 서울대학교 환경계획연구소 객원연구원

이 보고서의 내용은 연구진의 견해로서
서울특별시의 정책과는 다를 수도 있습니다.

목차

01 서론	1
1_연구의 배경 및 목적	1
2_연구의 방법 및 내용	3
02 놀이터와 아동참여디자인 이론고찰	4
1_놀이터의 의미와 특성	4
2_아동참여디자인의 의미와 특성	11
03 국내 놀이터 현황 및 변천과정	18
1_국내 놀이터의 관련 법규 및 분포 현황	18
2_국내 놀이터의 변천과정	24
04 아동참여형 놀이터 사례분석	33
1_사례분석 개요	33
2_어공6호 어린이공원 사례분석	35
3_세화어린이공원 사례분석	40
4_꿈틀꿈틀놀이터 사례분석	48
5_소결	53
05 결론 및 정책적 시사점	55
1_연구결과	55
2_정책적 시사점	58
참고문헌	59

표 목차

[표 2-1] 일반적인 어린이놀이기구의 유형 및 분류기준	7
[표 2-2] 어린이 참여도 분석	15
[표 2-3] 에릭센의 아동참여디자인 프로세스	16
[표 2-4] 아동참여디자인 프로세스	17
[표 2-5] 아동참여디자인 프로그램	17
[표 3-1] 어린이놀이시설의 설치장소 유형	21
[표 3-2] 전국 어린이놀이시설 설치장소별 분포현황(2018년 11월 기준)	22
[표 3-3] 서울 어린이놀이시설 설치장소별 분포현황(2018년 11월 기준)	23
[표 4-1] 세화어린이공원 임시프로젝트 내용	42
[표 4-2] 세화어린이공원 디자인워크숍 내용	43
[표 4-3] 세화어린이공원 설문 내용	44
[표 4-4] 세화어린이공원 어린이디자인 설명회 내용	45

그림 목차

[그림 1-1] 연구의 흐름도	3
[그림 2-1] 시애틀의 놀이터(1910년대)	8
[그림 2-2] 히와야타(Hiawatha) 놀이터(1912년)	8
[그림 2-3] 버크(Burke)사(社)의 '더 좋은 놀이터·스포츠·레크리에이션 시설 카탈로그'	9
[그림 3-1] 서울 남산 어린이놀이터 모습(1963년)	24
[그림 3-2] 1970~80년대 놀이터	25
[그림 3-3] 방이동 아파트 놀이터(1984년 준공)	26
[그림 3-4] 잠원동 아파트 놀이터(1986년 준공)	26
[그림 3-5] 1990년대 초등학교 놀이터	27
[그림 3-6] 1990년대 목재 놀이터	27
[그림 3-7] 1990년대 목재 놀이터	27
[그림 3-8] 돈암동 현대아파트 '거꾸로놀이터'(2005년)	29
[그림 3-9] 섬유 강화 플라스틱 조합놀이대	29
[그림 3-10] 안양시 예술공원 놀이터	29
[그림 3-11] 서울숲 놀이터	29
[그림 3-12] 월드컵공원 모험놀이터(2013년 완공)	30
[그림 3-13] 월드컵공원 모험놀이터(2013년 완공)	31
[그림 3-14] 순천 기적의 놀이터 2호	31
[그림 4-1] 어공6호 어린이공원 아동참여 프로그램 결과물	37
[그림 4-2] 어공6호 어린이공원 설계안	38
[그림 4-3] 어공6호 어린이공원 전경	39

[그림 4-4] 기존 세화어린이공원 전경	40
[그림 4-5] 기존 세화어린이공원 현황	40
[그림 4-6] 세화어린이공원 임시프로젝트 진행 모습	42
[그림 4-7] 세화어린이공원 디자인워크숍 진행 모습	44
[그림 4-8] 세화어린이공원 디자인 설명회 진행 모습	45
[그림 4-9] 세화어린이공원 전경	47
[그림 4-10] 꿈틀꿈틀놀이터 기존(오즈의 마법사 놀이터) 모습	48
[그림 4-11] 꿈틀꿈틀놀이터 놀이터 체험 및 관찰 모습	49
[그림 4-12] 꿈틀꿈틀놀이터 참여디자인 워크숍	50
[그림 4-13] 꿈틀꿈틀놀이터 모니터링 모습	51
[그림 4-14] 꿈틀꿈틀놀이터 최종설계 배치도	52
[그림 4-15] 꿈틀꿈틀놀이터 전경	52

01. 서론

1_연구의 배경 및 목적

아동은 우리사회의 일원으로 미래를 이끌어갈 주역이지만, 한편으로는 신체적·정서적으로 연약한 사회적 약자이다. 따라서 어린이는 우리사회로부터 각별한 관심과 배려를 받아야 한다. 특히, 어린이들은 아직 몸과 마음이 미성숙하였어도 어른들 못지않게 우리 도시의 많은 장소와 공간들을 그들만의 방식으로 이용하고 경험한다. 그러나 우리 도시는 그동안 생산성, 효율성, 경제성장을 중심으로 만들어져 왔기 때문에 어린이의 필요, 안전, 즐거움, 창의력 등을 고려하거나 반영하는 데 미흡하였다.

아동 복지 차원에서 전적으로 어린이를 위해 법규에 따라 설치되고 관리되는 공간이 있는데 바로 놀이터이다¹⁾. 즉, 놀이터는 아동이 행복한 삶을 누리며 조화롭게 성장·발달할 수 있도록 지원하기 위해 조성되는 아동전용공간이다²⁾.

그러나 이러한 놀이터조차도 조성과정에서 사용자인 어린이는 배제되어 그들의 의견이나 요구가 반영되지 않은 채 공급자 중심으로 조성되었다. 특히, 놀이터 조성 시 놀이 환경보다는 놀이시설 설치를 중시하였으며, 이러한 놀이시설은 법적 기준에 따라 최소한의 규정에 부합되도록 만들어져 왔다. 그 결과, 이용자, 주변 환경, 지역 여건 등과 상관 없이 국내 대부분 놀이터는 비슷한 놀이시설이 비슷하게 배치된 획일화되고 정형화된 모습을 갖게 되었다.

이제는 해당 지역의 환경 및 이용자 특성과 같은 지역 여건에 기초한 복합적이고 새로운

1) 놀이터는 「주택건설기준 등에 관한 규정」 제2조와 제55조, 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」 제15조, 「아동복지법」 제52조, 「영유아보육법」 제15조, 「어린이놀이시설 안전관리법」 제2조, 「어린이제품안전특별법」 제2조에 따라 설치 및 관리된다.

2) 「아동복지법」 제52조는 아동복지시설 중 '아동전용시설'의 범주에 '어린이놀이터'를 포함하고 있으며 이는 '아동에게 건전한 놀이, 오락, 그 밖의 각종 편의를 제공하여 심신의 건강유지와 복지증진에 필요한 서비스를 제공하는 것을 목적으로 한다고 명시되어 있다.

요구에 부응할 수 있는 다양한 놀이터가 조성되어야 한다. 이를 위해서는 놀이터의 주 이용자인 어린이가 놀이터의 조성과정에 적극적으로 참여하여 의견을 제시하고 이러한 어린이들의 의견이 놀이터 조성에 반영되어야 한다. 그래야만, 어린이가 원하는 놀이터 즉, 어린이가 주도적으로 놀이를 만들고 상상력·창의성을 키우는 재미있는 놀이터가 조성 될 수 있으며, 나아가 각 지역의 여건에 부합되는 다채롭고 특색 있는 놀이터가 조성 될 수 있을 것이다.

이와 같이 기존 놀이터에 관한 문제의식이 확산되고, 기존 놀이터의 한계를 극복할 방안으로서 놀이터 조성 시 아동 참여의 필요성 인식이 확대되면서 아동참여형 놀이터의 조성 사례가 등장하고 있다.

이러한 연구배경 아래, 이 연구는 기존 놀이터의 개선안으로 등장한 아동참여형 놀이터의 특성을 밝히고 이를 바탕으로 놀이터를 포함한 아동을 위한 공간의 조성과 관련된 정책적 시사점을 제시하고자 한다.

이를 위한 이 연구의 구체적인 목적은 다음과 같다. 첫 번째 목적은 국내 놀이터의 변천 과정을 고찰하여 어떠한 배경에서 놀이터들이 현재와 같은 특징을 갖게 되었는지를 밝히는 것이다. 두 번째 목적은 아동참여 놀이터의 조성과정에서 나타나는 아동참여 프로그램의 내용과 특징을 분석하고, 이를 토대로 앞으로 놀이터를 포함한 아동을 위한 공간의 계획·설계 과정의 아동참여 프로그램에 참고할 수 있는 정책적 시사점을 제시하는 것이다. 세 번째 목적은 아동참여 프로그램의 결과로서 나타나는 아동참여 놀이터의 디자인 특성을 도출하고 이에 관한 정책적 시사점을 제시하는 것이다.

2_연구의 방법 및 내용

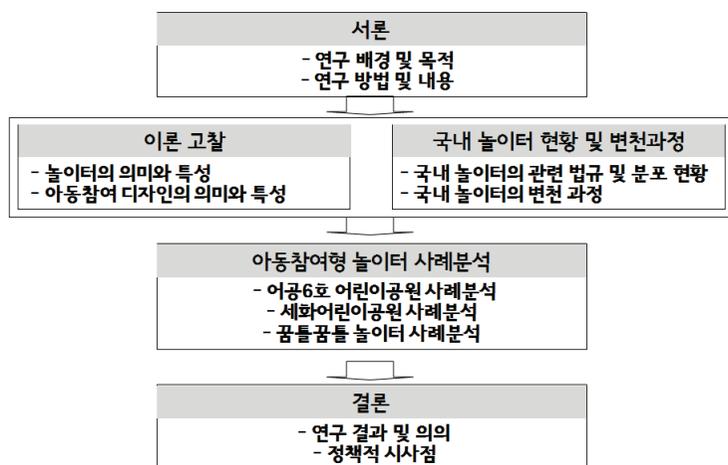
이 연구는 크게 문헌연구와 사례분석으로 수행되었으며, 앞 절에서 제시한 연구목적에 따라 크게 세 가지로 구성된다.

첫째, 문헌연구를 바탕으로 국내에서 놀이터가 등장하여 최근까지 어떠한 여건 속에서 어떻게 변해왔는지를 시대별로 구분하여 분석하였다. 이를 위해 우선적으로 놀이 및 놀이터의 개념과 해외의 놀이터 발달과정에 관한 이론과 선행연구를 고찰하였다. 그리고 국내 놀이터의 특징에 영향을 주고 있는 놀이터의 설치 및 관리에 관련된 법규를 살펴보고, 그 결과로서 나타나고 있는 놀이터의 분포 현황을 분석하였다.

둘째, 비슷한 시기에 조성된 아동참여형 놀이터 세 곳을 대상으로 아동참여 프로그램의 내용과 특징을 사례분석하였다. 이를 위해 아동참여 디자인의 의미와 필요성을 다룬 이론과 선행연구의 고찰을 선행하였다. 그리고 이론 및 선행연구 고찰과 사례분석 결과를 바탕으로 아동을 위한 공간 조성의 아동참여 프로그램에 관한 정책적 시사점을 제시하였다.

셋째, 아동참여형 놀이터 세 곳을 사례 분석하여 아동참여의 결과로 나타난 놀이터의 디자인 특성을 도출하였다. 앞에서 살펴본 기존 놀이터의 디자인 특성과 비교하며 아동참여형 놀이터의 디자인 특성이 갖는 정책적 시사점을 제시하였다.

이 연구의 흐름도는 [그림 1-1]과 같다.



[그림 1-1] 연구의 흐름도

02. 놀이터와 아동참여디자인 이론고찰

1_놀이터의 의미와 특성

1) 놀이의 개념 및 특성

(1) 놀이의 개념

20세기 후반 들어 다양한 학문분야에서 놀이에 대한 과학적 연구가 활발히 진행되어왔으며 이에 따라 놀이의 개념 정의도 다양해져 한가지의 일반화된 정의를 내리기 어렵다. 대부분 학자는 놀이를 내적으로 동기화되어야 하고 자유롭게 선택할 수 있어야 하고 즐거워야 하며 계획된 것이 아니라 융통성이 있고 적극적으로 참여해야 하는 것으로 정의 내리고 있다(김요셉, 2013; 박우장·박준영, 2008; 이영애, 2016). 놀이는 스스로 결정할 자유가 필요한데, 그러지 못하다면 놀이는 강요가 되고 노동이 될 것이다(권터 벨치히, 2015).

놀이 연구는 특히, 아동을 대상으로 많이 진행되었는데, 아동발달학자, 교육자, 정신의학자, 심리학자, 생물학자들은 놀이가 단순히 재미있는 것만이 아니라 어린이의 발달에 필수 불가결한 것임을 언급하며 놀이의 중요성을 강조하고 있다. 즉, 어린이는 놀이를 통해 에너지를 방출하고 지루함을 피할 뿐 아니라, 신체발달, 인지발달, 정서함양, 사회에 대한 가치 형성을 이루어 간다. 이처럼 놀이는 어린이가 성인이 될 준비를 하는 데에 필요한 기술과 지식을 발달시키는 중요한 사회적 성장과정이므로 특히 아이들에게 중요하다(김요셉, 2013; 박우장·박준영, 2008; 이영애, 2016).

어린이가 하는 놀이의 종류는 매우 다양한데, 밴 앤델(Joost van Andel, 1997)은 놀이를 활동적 놀이, 상상놀이, 구성놀이, 감각운동놀이, 창조적 놀이로 분류하고 이러한 각각의 놀이 활동은 대부분 몇몇 발달 영역과 연관되어 상호 영향을 미치며, 아동 발달에 모두 중요하게 작용한다고 주장하였다. 한편, 프로스트(Frost, 1997)는 연령에 따라 어

린이의 인지, 언어, 사회성, 운동 능력발달이 달라서 놀이행태의 특징 또한 다르다는 점을 밝혔다(박우장·박준영, 2008).

(2) 놀이의 특성

새퍼(Schaefer)는 놀이의 특징을 다음과 같이 제시하였다. (1) 놀이는 외부적 동기보다는 내부적 동기에 의해 생겨난다. 그래서 자신이 놀고 싶을 때 놀이를 하는 것이 진정한 놀이다. (2) 아동은 놀이를 통한 결과보다는 놀이 활동 자체에 더 큰 관심을 가진다. (3) 놀이는 즐거운 느낌과 같은 긍정적인 느낌을 수반한다. (4) 아동은 놀이에 적극적으로 참여하여 몰입한다. (5) 놀이는 가정과 비사실적인 속성을 지니고 있어 현실에서는 할 수 없는 일들을 놀이 속에서 체험해보고 대리만족을 경험한다. (6) 놀이는 다양하고 창조적이며 혁신적인 결과를 낳는다. 따라서 아동은 놀이에서 자유롭고 창의적이 될 수 있다. (7) 놀이에서 추구하는 것은 '이 놀잇감의 기능은 무엇인가'보다 '이 놀잇감으로 내가 무엇을 할 수 있을까'이다(이영애, 2016).

이상의 놀이의 특징을 요약하면, 놀이는 아이의 주도성과 적극성을 기본 전제로 하고, 창의적으로 이루어지게 되기 때문에 즐거움이나 긍정적인 느낌이 따라오게 된다. 그리고 결과보다는 과정에 더 큰 초점을 두고 뭔가 이루어낼 때만 기뻐하는 것이 아니라 놀이를 하는 과정 속에서 있는 그대로의 자신을 만나게 된다(이영애, 2016).

놀이에 관한 다양한 연구는 놀이가 어린이에 미치는 긍정적인 영향을 강조하고 있는데, 우선 놀이를 통해 아이들의 신체, 인지, 정서, 사회성 등의 발달이 촉진된다. 비고츠키(Vygotsky)는 놀이를 통해 아동의 지적발달을 위한 기초가 다져질 뿐 아니라 언어, 정서, 사회성 발달이 촉진된다고 주장하였다. 또한 밴덴버그(Vandenberg)는 놀이를 통해 자신의 감정을 표현하고 조절하고 다른 사람의 정서에 감정을 이입하게 될 뿐 아니라 놀이 후의 만족감은 자율성, 성취감과 긍정적인 자아개념 형성에 영향을 미친다고 주장하였다(이영애, 2016).

2) 놀이터의 개념 및 구성요소

(1) 놀이터의 개념

'놀이터(playground)'라는 용어는 학문적으로 정의되고 있지 않으며 일반적으로 '자유롭고 적극적인 놀이를 위하여 별도로 마련한 고정적인 놀이공간(두산백과)'으로 보다 좁은 뜻으로는 '어린이들이 놀 수 있도록 실외에 마련한 장소'를 의미한다(이창민, 2018).

‘놀이터’ 개념은 법률적으로는 ‘어린이놀이시설’, ‘어린이놀이터’, ‘어린이공원’ 등에서 찾아볼 수 있다. 「어린이놀이시설안전관리법」 제2조 2항은 “‘어린이놀이시설’이라 함은 어린이놀이기구³⁾가 설치된 실내 또는 실외의 놀이터로서 대통령령으로 정하는 것을 말한다.”고 명시하고 있다. 이와 관련하여 동일법규 시행령 별표2는 더 구체적으로 도시공원, 아동복지시설, 어린이집, 유치원, 대규모점포, 주택단지, 초등학교 등에 어린이놀이기가 설치된 경우를 ‘어린이놀이시설’로 정의하고 있다. 그리고 주택법 제2조 14항은 ‘어린이놀이터’를 주택단지의 입주자 등의 생활복리를 위한 복리시설⁴⁾로 정의하고 있다. 「아동복지법」 제52조는 아동복지시설의 종류 중 아동전용시설에 ‘어린이놀이터’를 분류하고 있다. 그리고 「도시공원 및 녹지에 관한 법률」 제15조는 ‘어린이공원⁵⁾을 ‘어린이의 보건 및 정서생활의 향상에 이바지하기 위하여 설치하는 공원’으로 정의하면서 ‘어린이공원’을 ‘도시공원’의 ‘생활권 공원’으로 분류하고 있다.

이상의 법률적인 정의에 따라, 이 연구에서는 놀이터를 ‘도시공원, 어린이집 및 유치원, 주택단지, 초등학교 등에 설치된 공동시설로서 어린이의 놀이를 위한 놀이기구가 설치된 어린이놀이시설’로서 정의하고자 한다.

(2) 놀이터 구성 요소

놀이터의 개념을 고려해보면, 놀이터는 기본적으로 ‘어린이놀이기구’로 구성된다. ‘어린이놀이기구’는 어린이가 놀이를 위하여 사용할 수 있도록 제조된 것으로 『어린이제품 안전 특별법』 제2조 제9호에 따른 안전인증 대상 어린이제품을 말한다. 일반적으로 어린이 놀이기구라 함은 어린이가 스스로 정한 규칙이나 이성적 판단에 따라 항상 변할 수 있는 놀이를 위해 제작된 부품 및 구조체를 포함한 시설과 구조물을 말하며, 옥내외 모두 이용 가능하고 개인 또는 집단의 형태로 이용할 수 있다(행정안전부, 2018).

놀이기구의 종류는 그네, 미끄럼틀, 공중 놀이기구, 회전 놀이기구(뽕뽕이, 회전목마 등), 흔들 놀이기구(시소 등), 정글짐, 구름다리 등이 있으며, 철봉, 평균대, 녹목과 같이 체육 활동에 주로 이용되는 기구라도 어린이놀이기구와 동일한 공공장소의 공간 내에 설치된

3) ‘어린이놀이기구라 함은 만 10세 이하의 어린이가 놀이를 위하여 사용할 수 있도록 제조된 그네, 미끄럼틀, 공중놀이기구, 회전놀이기구 등으로서 「품질경영 및공산품안전관리법」 제2조 제8호에 따른 안전인증대상공산품을 말한다(「어린이놀이시설안전관리법」 제2조 1항).

4) ‘복리시설’이란 주택단지의 입주자 등의 생활복리를 위한 다음 각 목의 공동시설을 말한다. 가. 어린이놀이터, 근린생활시설, 유치원, 주민운동시설 및 경로당(주택법 제2조 14항).

5) 「도시공원 및 녹지에 관한 법률(제15조)」에 따라 공원은 크게 도시공원과 자연공원으로 나누어지며, 도시공원은 다시 생활권공원과 주제공원으로 나뉘고, 생활권공원은 다시 소공원, 어린이공원, 근린공원으로 나뉜다.

것은 어린이놀이기구로 보고 있다(행정안전부, 2018). 어린이놀이기구의 유형 및 분류 기준은 [표 2-1]과 같다.

[표 2-1] 일반적인 어린이놀이기구의 유형 및 분류기준

유형	분류기준
그네	하중 지지대에 매달려 있는 좌석·받침판이 앞뒤·좌우 등으로 움직이도록 설계될 것
미끄럼틀	경사면을 가진 구조물로서 이용자가 규정된 트랙 내에서 미끄러져 내려갈 수 있도록 설계될 것
정글짐	통나무·파이프·타이어 등으로 구성된 육면체, 둥근 지붕 또는 탑 모양의 구조물로서 자유롭게 매달릴 수 있도록 설계될 것
공중놀이기구	손잡이를 잡고 매달리거나 공중에 매달려 있는 좌석에 앉아서 케이블을 따라 이동할 수 있도록 설계될 것
회전놀이기구	한 개 이상의 좌석·받침판·손잡이가 설치되어 축을 중심으로 회전하도록 설계될 것
흔들놀이기구	아랫부분의 구성체가 좌석이나 자리를 지지하는 형태로서 이용자가 그 좌석이나 자리에서 그 놀이기구를 직접 움직일 수 있도록 설계될 것
오르는 기구	봉·로프·그물 등으로 이루어진 구조물로서 손으로 붙잡고 오르내리도록 설계될 것
건너는 기구	일어서거나 기거나 매달려서 앞뒤·좌우로 이동할 수 있도록 설계될 것
조합놀이터	위의 놀이기구 중 두 가지 이상의 놀이기구가 결합된 형태일 것
충격흡수용 표면재	어린이가 안전하게 놀 수 있도록 하기 위하여 충격을 흡수할 수 있는 재료가 사용될 것
기타 놀이기구	상기 유형 이외의 놀이기구로서 어린이가 놀이에 이용할 수 있도록 설계될 것

출처: 행정안전부, 2018.

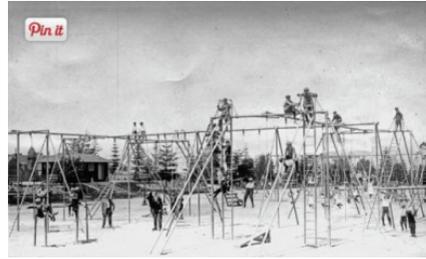
3) 놀이터 발달 과정 및 놀이터 유형

어린이와 어른의 세상이 구분되지 않았던 산업화·도시화 이전에는 아이들을 위한 공간이 별도로 있지 않았기 때문에 아이들은 어디에서나 놀았다(권터 벨치히, 2015).

1800년대 말 미국과 유럽에서 아이들의 놀이를 위한 별도의 공간인 '놀이터'가 만들어지기 시작하였다. 1885년 독일 베를린에 어린이놀이터가 설치되었는데 모래밭을 중심으로 2~8세의 어린이를 위한 시설물로 조성되었다. 미국에서는 1886년 보스턴에 최초의 놀이터가 설치된 이래 놀이터가 꾸준히 증가하여 1906년에는 놀이터 설치를 조정하기 위한 '미국 놀이터와 레크리에이션 연합회(The Playground and Recreation Association of America)'가 발족하게 되었다(수원시정연구원, 2016; 이숙재, 1990; 이창민, 2018에서 재인용; 윤승환, 2009).

도시화가 가속화되면서 아이들을 위험한 거리에서 격리시켜 신체적 건강, 좋은 취미, 사회화의 기술, 즐거움을 줄 수 있는 공간이 필요해졌기 때문에 공공복지 차원에서 어린이

놀이터에 대한 관심과 중요성이 증대되었다. 이에 따라 1960년대부터 미국과 유럽에서 본격적으로 어린이놀이터가 설치되면서 다양한 형태의 놀이터와 놀이시설물이 나타났다(수원시정연구원, 2016; 이숙재, 1990; 이창민, 2018에서 재인용; 윤승환, 2009). 한편, 초창기 놀이터들은 신체발달을 중시하는 경향이 있어서 놀이시설물의 높이가 높고 어린이가 사용하기에 다소 위험하였다(그림 2-1), [그림 2-2]).



출처: Seattle Municipal Archives; 수원시정연구원, 2016에서 재인용.

[그림 2-1] 시애틀의 놀이터(1910년대)

[그림 2-2] 히와아타(Hiawatha) 놀이터(1912년)

그러다가, 1930년대부터 놀이시설물이 산업화·제품화되기 시작하면서 놀이시설물은 작아지고 순화되었다. 특히, 미국에서는 1970년대와 80년대에 놀이시설물의 산업화가 급속화되는 한편, 안전사고 관련 여러 법적 문제가 대두됨에 따라 1970년대 『미국 소비자 안전지침』이 마련되면서 놀이 관련 사업은 위험요소를 최대한 없애는 방향으로 놀이시설물이 단순화되었다(정나리, 2018). 1974년 발행된 버크(Burke)사(社)의 ‘더 좋은 놀이터·스포츠·레크리에이션 시설 카탈로그’(Burke better built equipment for playground, sports and recreation, [그림 2-3])를 보면 디자인과 재료만 다소 다를 뿐 구성이나 형태는 현재의 놀이시설물과 크게 다르지 않음을 알 수 있다(수원시정연구원, 2016; 정나리, 2018).

둘째, 현대식 놀이터(Contemporary Playground)는 전문 건축가나 디자이너가 나무, 돌, 콘크리트나 기타 건축 재료를 사용해서 미적으로 조성해 놓은 놀이터이다. 이 놀이터는 일반적으로 다른 건축물과의 조화를 이루도록 구성해 놓은 경우가 많은데 어른들의 눈을 즐겁게 해 줄지는 모르나 어린이의 놀이 욕구가 반영되지 못해서 어린이놀이터로서 부적절한 요소가 많이 내포되어 있다(김요셉, 2013).

셋째, 창조적 놀이터(Creative Playground)는 형식적인 전통 놀이터와 비형식적인 모험놀이터가 절충된 반 형식적인 놀이터이다. 여러 가지 고정시설물 이외에 타이어, 목재, 전선감개(cable spool), PVC파이프 등과 같은 이동기구를 제공하여 어린이 스스로 놀이기구를 창조할 수 있도록 계획된 놀이터이다. 이 놀이터에는 미술활동, 식물재배 및 동물사육을 위한 공간이 배치되기도 한다. 놀이기구나 시설물의 형태가 어린이의 의도에 따라 변경될 수 있기 때문에 어린이가 변화를 느끼고 흥미를 계속 유지할 수 있다(김요셉, 2013).

넷째, 모험 놀이터(Adventure Playground)는 완성된 놀이터가 아니라 어린이들이 창조하여 완성시키는 특수한 놀이터이다. 놀이터 내에 현 타이어, 나무토막, 자갈, 모래 등의 고물이나 부서진 물건을 두어 어린이들이 자유자재로 쌓고 허물면서 놀고 또한, 놀이지도자의 보호 아래 건축자재로 집 또는 진지를 짓거나 굴파기, 물·모래놀이, 모닥불 놀이, 동·식물 키우기 등의 다양한 놀이를 자유롭게 할 수 있는 놀이터이다. 1943년 덴마크에서 조경건축가인 쇠렌센(Sørensen)이 어린이들이 공사장에서 여러 건축 자재를 가지고 창의적으로 구성하는 놀이를 선호하는 점에 착안하여 어린이에게 자유, 모험, 창조의 기회를 제공하는 놀이터를 만든 것이 최초의 모험놀이터이다. 이러한 덴마크의 모험놀이터가 큰 관심을 받게 되면서 유럽, 미국, 캐나다 등에도 확산되었다(김요셉, 2013).

2_아동참여디자인의 의미와 특성

1) 참여디자인 개념 및 발전과정

(1) 참여디자인 개념 및 의미

전문가 중심의 대단위 계획 위주로 이루어졌던 기존 도시설계의 한계를 극복하기 위해 서구에서는 마을계획(Neighborhood Planning)과 주민참여(Community Participation)와 같은 시도들이 1960년대에 등장하였다(안현찬, 2007). 이러한 배경 아래 참여디자인(Community Design)은 조경설계가인 로렌스 할프린(Lawrence Halprin)과 짐 번스(Jim Burns)에 의하여 처음으로 제기되었으며 이후 소통적 계획 패러다임과 연결되어 학교, 교회, 공원, 수변 등의 공간환경 계획 및 설계 과정에 활용되고 있다(허윤선, 2008).

이러한 참여디자인 개념에 대한 학계의 통일된 정의는 없으며 ‘커뮤니티 디자인’, ‘사용자 참여디자인’ 등과 함께 혼용되고 있다. 사노프(H. Sanoff, 2000)는 참여디자인을 ‘도시건축 분야에서 이루어지는 모든 사회적, 참여적 시도들을 아우르는 포괄적인 개념’이라고 정의하였고 정석(1988)은 ‘디자인 과정에 이용자들의 요구를 적극적으로 반영하여 디자인하기 위한 노력’으로 정의하였다(안현찬, 2007).

이러한 정의를 종합해보면, 참여디자인은 도시문제를 진단하여 해결방향을 찾고 그 내용을 발전시키는 과정을 주민과 전문가가 함께 수행해야 함을 의미한다. 그리고 이를 위해 전문가는 이용자의 참여를 보장하고 주민과의 의사소통을 원활히 진행하여 그들의 요구를 반영하기 위해서 적극적으로 노력하는 것이 중요하다(안현찬, 2007).

(2) 참여디자인 발전과정

1970년대에 참여디자인의 필요성이 대두되면서 1980년대부터 참여디자인의 기법이나 도구에 관한 연구가 꾸준히 이루어져 왔고 최근에는 참여디자인의 실제적인 활용과 적용의 가능성이 대두되고 있다. 참여디자인과 관련된 다양한 실천들은 참여디자인을 원활하게 수행할 수 있는 전략과 방법을 축적하는 데 도움이 되고 있다(안현찬, 2007; 허윤선, 2008).

디지털 기술이 활성화된 이후부터는 GIS, 컴퓨터 그래픽, Web 기반의 온라인 참여디자인 시스템 등을 활용한 참여디자인 도구들이 개발되어서 비전문가인 주민들이 계획과정

에 더 원활하게 참여할 수 있는 환경이 마련되고 있다(안현찬, 2007; 허윤선, 2007). 참여디자인에 관한 학문적이고 실천적인 노력이 오래된 서구에서는 현재 참여디자인을 보장하는 다양한 제도와 방법이 마련되어있다. 런던과 시애틀 등 여러 지역의 공공기관은 참여디자인을 지원하는 부서와 법을 만들어 운영 중이며 미국건축가협회(AIA)는 커뮤니티의 요청이 들어오면 요청의 특성에 맞춰 전문가팀을 꾸려 파견하는 R/UDAT (Regional/Urban Design Assistance Team)를 1967년부터 운영하고 있다(안현찬, 2007).

(3) 참여디자인 관련 선행연구

웨버(Webber, 1974)는 기존의 주거단지에 대해 설계자와 거주자 사이의 완벽한 커뮤니케이션이 불가능하여 문제가 발생한다고 지적하면서 거주자를 디자인과정에 참여시켜야 한다고 주장하였다(허윤선, 2008). 또한, 기술적으로 복잡한 부분을 거주자가 이해하기 쉬운 언어로 제공하여 거주자의 의견을 수렴하고 서로 협의를 이루는 참여디자인의 과정을 제시하였다(허윤선, 2008). 이와 유사하게, 슈얼(Sewell, 1971)과 메이버(Maver, 1976) 또한 설계자가 이용자의 선호를 파악하는 데에는 한계가 있으므로 이용자를 설계과정에 참여시켜야 하며 이용자와 전문가 간의 의사소통 언어가 필요하다고 주장하였다(허윤선, 2008).

쑤머(Sommer, 1983)는 참여디자인이 이용자의 요구에 대응하는 환경을 조성하여 설계자와 사용자의 단절된 커뮤니티 간에 이익을 가져다줄 것이라는 점을 기대하였고(허윤선, 2008), 박영기(1984)도 디자인 과정에 주민 참여가 동반되면 주거생활의 만족도가 증대될 수 있다고 제안하였다.

코드매니(Kodmany, 1999)는 계획과 설계의 과정·실행·평가의 단계에 주민의 참여 기회를 확대하는 것은 주민 참여도를 높이는 데 이바지하며, 이러한 과정에서 주민 만족도와 공동체성 강화 등의 사회적 효과를 기대할 수 있다고 주장하였다(허윤선, 2008).

와츠(Wates, 2000)는 다양한 참여디자인 방법, 목적별 시나리오, 기준지침 등을 제시하면서 결과물만큼이나 과정, 다양한 방법의 적용, 즐거움, 융통성 등을 강조하였다(안현찬, 2007).

사노프(Sanoff, 1994, 1999)는 주민들을 디자인 과정에 참여시키는 방법으로 디자인 게임이라는 과정을 도입하여 각 단계에 따른 자유로운 사용자 참여와 열린 공간에 대한 소통적 디자인을 강조하였으며 흥미 유발게임에서 합의결정의 게임까지 각 단계에 해당

하는 참여를 제안하였다(안현찬, 2007).

이상의 다양한 참여디자인 연구에 따르면, 공간의 계획과 설계과정에는 참여디자인이 필요하며 이러한 참여디자인을 이용해 전문가 중심의 공간 계획 및 설계에서 얻을 수 없는 여러 가지 긍정적인 효과를 얻을 수 있다. 참여디자인 과정이 반드시 가시적인 물리적 디자인의 결과와 정확히 일치하지 않을 수 있지만 참여디자인을 통해 사용자의 요구사항을 반영하는 과정에서 관심, 만족도, 공동체성 강화 등의 사회적 효과가 나타나기 때문에 참여의 과정 자체가 중요하다(허윤선, 2013).

2) 아동참여디자인의 의미와 의의

국내에서 어린이의 의견이 공간 계획 및 설계의 과정에 직접적으로 반영된 사례는 많지 않다. 그동안 어린이는 미성숙하고 인지가 충분히 발달하지 않았으며 표현 능력과 기여 능력이 낮다고 여겨져서 아동참여가 명목적으로만 시행된 채 아이들의 의견이나 요구를 어른들의 시각에서 재해석하는 경향을 보여 왔다.

최근 다양한 분야에서 아동참여가 나타나고 있는데, 이러한 ‘아동참여’는 어린이를 사회구성원으로서 그리고 자신의 욕구를 표현할 수 있는 주체로서 인정하고 의사결정 과정에 어린이의 참여를 반영시키며 사용자로서 의견을 존중한다는 사회적 인식변화가 반영된 개념이다. 이와 관련하여 유럽평의회(Europe Council)는 미성년자들도 자신들이 직면한 문제를 해결하기 위한 노력 속에서 자신들이 가지고 있는 권리를 실행하여 자신들에게 어떤 영향을 미치는지를 경험해야 하며, 자신들의 의견을 표현하는 데에 있어서 어떤 나이 제약도 있어서는 안 된다고 제안하고 있다(정수진, 2018).

이와 관련하여, ‘아동참여디자인’은 어린이가 도시설계 과정에 참여하여 사회구성원으로서 어린이가 인지하고 있는 지역의 문제점과 해결방안을 제시하는 것을 의미한다(정수진, 2018).

Hart(1997, 1998), James(2005), 허윤선(2007), 김연금 외 5(2008)등의 다양한 연구는 아동참여의 필요성과 아동참여디자인의 프로세스 및 구체적인 방법을 제안하고 있다. Hunter(1998)는 도시환경 개선 과정에 아동참여가 필요하다고 주장하면서 적극적인 아동참여의 긍정적인 영향을 3가지로 제시하였다. 첫째, 아동은 자신이 이용하는 공간의 주 이용자로서 공간을 잘 인지하고 있다. 둘째, 아동은 창의력과 상상력을 이용해 평범한 것을 특별한 것으로 만들며 아동이 지닌 독특한 견해를 제시할 수 있다. 셋째, 아동은 편견을 가지고 있지 않으며 사물을 직관적으로 관찰하여 의견을 제시할 수 있다(허윤선, 2007).

그리고 여러 연구에서 아동참여가 아동의 환경에 관한 주인의식 및 책임감 등을 키움으로써 시설·공간의 훼손행위 감소와 유지관리 비용 절감 등의 효과를 가져 올 뿐만 아니라 동시에 주변 환경 및 마을에 관한 관심 증대와 공동체 강화 등의 효과가 있다고 주장하고 있다(김연금 외 5, 2008; 김인호, 2002; 허윤선, 2013). 또한 김연금 외(2008)는 어린이가 참여과정에서 마을과 환경을 새롭게 바라보고 물리적 환경을 계획·개선하며 다른 사람들과 네트워크를 형성하는 과정을 통해 창의적인 문제해결능력과 함께 민주주의를 배울 수 있다고 주장하였다.

한편, 헌터(Hunter, 1998)는 이러한 아동참여가 의미 있는 과정이 되기 위해서는 아동 참여에 분명한 목적이 있어야 하고 설계자와 관계자 모두가 아동참여에 관한 기본적인 이해를 가져야 하며, 그렇지 못할 때는 형식적이고 피상적인 참여에 그치게 된다고 강조하였다(허윤선, 2007).

3) 아동참여 단계

어린이의 디자인 참여에 관한 틀과 참여방법론을 정립하기 위한 다양한 연구가 진행되었다. 헌터(Hunter, 1998)는 아동참여의 단계를 아동의 참여의식과 상황인식, 그리고 참여하는 태도와 주도권, 의사결정권 공유 정도 등에 의해 따라 조작, 장식, 명목주의 작업만 할당, 의견을 묻고 정보를 제공, 어른이 주도하고 아동과 의사결정 공유, 아동이 직접 주도, 아동이 주도하고 어른과 의사결정 공유의 8개로 분류하였다(김인호, 2002). 하트(Hart, 1992) 또한 어린이 참여 단계를 조작, 장식, 명목상 참여, 역할부여와 정보 제공, 자문과 정보제공, 성인주도 하의 의사결정, 청소년 주도 및 감독, 청소년 주도 및 성인과 의사결정 공유의 8단계로 구분하였다. 샤이어(H. Shier, 2001)는 참여 단계를 어린이 의견 청취, 어린이의 견해 지지, 어린이 견해 채택, 어린이 의사결정 참여, 어린이가 의사결정의 권한과 의무를 공유의 5가지로 구분하였다(정수진, 2018).

정수진(2018)은 참여방법의 단계를 구분한 학자들이 제시한 주요개념을 다음 과 같이 분류하였다. 명목상 참여(tokenism), 조작(manipulation), 장식(decoration), 동원(social mobilization)을 ‘참여가 일어나지 않는 단계’로 분류하였다. 어린이에게 역할을 부과(assigned but informed)하거나, 정보제공, 자문, 의견수렴, 접근을 제공하는 단계에서는 어린이의 의견을 듣는다는 의미에서 ‘의견조사 단계’로 분류했으며, 성인주도 하의 의사결정(adult-informed, shared decision with children), 어린이 의견채택, 협의 등의 단계는 ‘어린이의 의견을 채택하여 적용하는 단계’로 구분하였다. 그리고

어린이의 참여가 발생하는 기준은 어린이의 의견을 채택하거나 의견을 공유하는 수준을 중심으로 하였다. 어린이의 주도로 결정을 내리거나 결정을 공유하는 단계는 ‘어린이가 주도적으로 참여하는 단계’로 분류하였으며 마지막으로 어린이가 주도적으로 의사결정을 하고 책임과 권력을 공유하거나 조직화하는 단계는 ‘어린이가 자주적으로 참여하는 단계’로 분류하였다. 이를 토대로 어린이 참여도를 [표 2-2]와 같이 다섯 단계로 구분하였다.

[표 2-2] 어린이 참여도 분석

구분		주요내용	행위특성
1단계	비참여 또는 조작	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이는 참여가 불가능한 상태 • 어린이 의견을 부모나 어른이 대신 제언하거나 어린이 의견으로 착각하는 단계 	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이 참여나 의견이 없음 • 어린이 주변인들이 어린이의 의견을 대신하는 단계
2단계	어린이 의견조사 및 반영	<ul style="list-style-type: none"> • 설문조사, 인터뷰 등을 활용해 어린이가 제시한 의견을 정보수집 • 어린이 의견을 관련 정책이나 사업에 일부 반영함 	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이 의견 제시 • 성인이 어린이의 의견을 선택하여 반영
3단계	어린이 의견채택 및 공유	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이의 의견을 관련 정책이나 사업에 전적으로 수용하며, 그 결과를 수요자에게 피드백 	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이의 의견을 다양한 채널로 수용 • 수용결과를 피드백
4단계	어린이 주도적 참여	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이가 주도적으로 의견을 제시하며 의견의 반영, 수용정도, 결과 등에 대해서 검토하고, 관련 사항을 수용함 	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이의 의견을 정책이나 사업 초기부터 반영 • 진행과정 피드백
5단계	어린이 자주적 참여	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이가 주도적으로 정책과 사업을 제안하고 관련 과정에 주도적으로 참여함 	<ul style="list-style-type: none"> • 정책 및 사업제안 • 진행과정 피드백

출처: 정수진, 2018, 「어린이 도시디자인 참여방법론 연구」.

4) 아동참여디자인 프로세스 및 프로그램

아동참여디자인에 관한 다양한 선행연구들에 따르면, 아동참여디자인의 프로그램은 아동참여를 통해 어린이가 공간환경에 관한 기본사항을 이해하고 지역에 관심을 가지며 자신의 역할을 잘 수행할 수 있도록 구성되어야 한다(허윤선, 2013). 특히, 아동참여디자인의 프로그램은 아이들이 다루기 쉽고 이해하기 쉬우며 아이들의 흥미를 지속적으로 유발할 수 있는 친근하고 재미있는 방법이 되어야 한다(허윤선, 2007).

에릭센(Eriksen, 1985)은 어린이 놀이공간 설계과정의 아동참여 프로세스를 6단계로 구성하였다(표 2-3). 첫 번째 단계는 어린이들이 함께 대상지를 둘러 본 후 토론과 발표를 진행하여 대상지의 정보를 공유하고 분석하는 과정이다. 두 번째 단계는 어린이들이 이상적이라고 생각하는 놀이공간을 자유롭게 그리게 하고 이와 함께 이상적인 활동들을 작성하는 과정이다. 세 번째 단계는 기존 놀이공간의 평면도를 주고 그곳에서의 놀이 활동을 기록하게 한 후, 하기 원하는 활동들과 비교하며 토론하는 과정이다. 네 번째 단계는 도면 위에 공간과 시설물을 설계하고 다양한 활동공간을 표현하여 놀이공간의 설계 의도를 설명하는 과정이다. 다섯 번째 단계는 어린이들의 설계안을 삼차원의 형태로 구성하여 다양한 색의 고무찰흙을 이용해 공동작업 모형을 제작하고, 마지막으로 주된 이용자인 아동뿐 아니라 부모와 교사 등 어른들의 요구를 정리하고 활동목록을 작성하여 어른과 아동이 정보를 서로 공유하여 바람직한 방향으로 계획 및 설계과정을 이끌어간다(허윤선, 2008).

[표 2-3] 에릭센의 아동참여디자인 프로세스

단계	내용
1. 인공환경인식 설계단계	대상지의 정보와 현황 분석 및 공유
2. 이상적인 놀이공간 설계단계	아동들이 원하는 이상적인 공간과 활동 파악
3. 활동분석 설계단계	공간과 활동에 따른 선호도와 기대도 파악 및 비교
4. 놀이공간 설계단계	다이어그램, 공간과 시설물 설계, 설계의도 설명
5. 놀이공간 모형설계단계	설계안을 3차원으로 구성, 제시안에 대한 재고와 발전가능성
6. 어른들과 함께 하는 설계 단계	어른과 아동의 의견 공유 및 반영

출처: Eriksen, 1985, pp. 59~66; 허윤선, 2008에서 재인용.

허윤선(2013)은 여러 선행연구를 토대로 아동참여디자인의 프로세스를 조사, 계획·설계·시공, 유지·관리, 모니터링, 대중의 인식 변화, 네트워크 형성 등으로 구분하였다(표2-4).

[표 2-4] 아동참여디자인 프로세스

구분	내용
조사	- 문제인식, 조사, 분석, 평가, 피드백 - 이슈 맵핑
계획·설계·시공	- 커뮤니티 기반의 계획 - 자연 자원보존에 관한 프로젝트 참여 - 다른 이용자를 위한 어린이의 계획 및 설계
유지·관리	- 어린이 주도의 환경 관리
모니터링	- 커뮤니티 기반의 모니터링
대중의 인식변화	- 캠페인, 대중시위, 컨퍼런스 및 교육, 홍보
네트워크 형성	- 다른 지역과 상호교류 - 가이드라인 및 원칙 공유

출처: Hart, 1997, Creighton, 2005, Sato, 1950; 허윤선, 2013에서 재인용.

그리고 허윤선(2013)은 어린이의 특성과 관점 등을 고려하여 아동에 적합한 참여 프로그램으로 그림과 풀라쥬, 맵핑과 모델링, 인터뷰와 조사, 미디어와 커뮤니케이션 등을 제시하였다([표 2-5]).

[표 2-5] 아동참여디자인 프로그램

구분	특성
그림, 풀라쥬	- 그림, 그림수집, 풀라쥬 만들기 - 스토리보드, 신문, 슬라이드 등
맵핑, 모델링	- 어린이 지도 - 작은 스케일의 모델링, 실제 공간에 대한 커뮤니티 가드닝 등
인터뷰, 조사	
미디어, 커뮤니케이션	- 신문 배포, 사진, 매체 - 페스티벌 퍼레이드 등

출처: Hart, 1997, Creighton, 2005, Sato, 1950; 허윤선, 2013에서 재인용.

한편, 아동참여디자인에 관한 여러 연구는 아동참여디자인의 프로세스와 프로그램에서 몇 가지 사항을 공통적으로 강조하고 있다. 첫째, 어린이 참여를 성장시키기 위해서는 성인의 참여와 역할이 중요하다. 어린이는 다양한 지원과 교육을 통해 참여의 방법을 습득하고 익히는 과정이 필요하기 때문에 이 과정에서 성인의 역할이 중요하다. 둘째, 아동참여디자인은 어린이의 의사결정 내용보다 의사결정 과정 자체가 중요하다. 참여한 주체들이 의사결정을 통해서 전원 합의를 이루거나 하는 참여의 결과가 아닌 참여과정에서 어떤 사람들이 주체적으로 역할을 하는지 등의 참여과정에 주목해야 한다. 셋째, 궁극적으로 어린이가 의사결정의 권한과 의무를 가지는 것이 가장 이상적이다(정수진, 2018).

03. 국내 놀이터 현황 및 변천과정

1_국내 놀이터의 관련 법규 및 분포 현황

1) 놀이터 관련 법규

국내에는 놀이터와 관련된 법규가 다양한데 크게 놀이터의 조성 및 설치 규정과 관련된 것 그리고 어린이놀이시설의 안전에 관한 것으로 구분할 수 있다.

(1) 놀이터 조성 및 설치에 관한 법규

놀이터의 조성 및 설치에 관련된 법규에는 「주택건설기준 등에 관한 규정」, 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」, 「아동복지법」, 「영유아보육법」 등이 있다.

① 「주택건설기준 등에 관한 규정」

「주택건설기준 등에 관한 규정」 제2조에서는 ‘주민공동시설’을 공동주택의 거주자가 공동으로 사용하거나 거주자의 생활을 지원하는 시설로 정의하고 있으며, 여기에 어린이놀이터가 포함된다. 그리고 동법 제55조는 어린이놀이터의 규모의 산정기준, 대상지 조건, 놀이기구 기준, 이격거리 등을 제시하고 있다. 이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 먼저 「주택건설기준 등에 관한 규정」 제55조에 따르면 100세대 이상이 입주하는 주택단지에는 산정한 면적 이상의 주민공동시설을 설치하도록 하고 있으며 특히, 150세대 이상의 단지에는 어린이놀이터가 포함되어야 함을 규정하고 있다.

그리고 어린이놀이터는 놀이기구 및 그밖에 필요한 기구를 일조와 채광이 양호한 곳에 설치하거나 주택단지의 녹지 안에 어우러지도록 설치하고, 실외에 설치할 때는 인접대지 경계선(도로, 광장, 시설녹지, 그 밖에 건축이 허용되지 아니하는 공지에 접한 경우에는 그 반대편의 경계선)과 주택단지 안의 도로 및 주차장으로부터 3미터 이상의 거리를 두

고 설치하도록 한다⁶⁾.

또한, 동법 제9조에서 어린이놀이터는 ‘특정대기오염물질을 배출하는 공장, 소음배출시설이 설치된 공장, 위험물 저장 및 처리시설 등 위해하다고 인정되는 시설로부터 수평거리 50미터 이상 떨어진 곳에 배치’하도록 명시되어 있다. 마지막으로 동법 제33조에서는 ‘주택단지 안의 어린이놀이터’에는 보안등을 설치하도록 규정하고 있다.

② 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」

「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」 제15조는 도시공원을 기능 및 주제에 따라 국가도시공원, 생활권공원, 주제공원의 세 범주로 세분화하고 있으며 이중 생활권공원 아래 ‘어린이의 보건 및 정서생활의 향상에 이바지’하기 위하여 설치하는 ‘어린이공원’이 규정되어 있다. 그리고 「도시공원 및 녹지 등에 관한 시행규칙」 제9조는 어린이공원에 설치할 수 있는 공원시설의 종류로서 조경시설, 휴양시설, 유희시설, 운동시설, 편익시설 등이 있으며 어린이의 이용을 고려하도록 명시하고 있다.

③ 「아동복지법」

「아동복지법」 제52조에 명시된 아동복지시설 중 ‘아동전용시설’의 범주에 어린이놀이터가 포함되며 이는 ‘아동에게 건전한 놀이, 오락, 그 밖의 각종 편의를 제공하여 심신의 건강유지와 복지증진에 필요한 서비스를 제공하는 것을 목적’으로 한다고 규정되어 있다. 그리고 동법 제3조에서는 ‘아동복지’를 ‘아동이 행복한 삶을 누릴 수 있는 기본적인 여건을 조성하고 조화롭게 성장·발달할 수 있도록 하기 위한 경제적·사회적·정서적 지원을 말한다’라고 정의하고 있다.

「주택건설기준 등에 관한 규정」과 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」은 어린이놀이터를 주민의 생활복지 차원에서 조성하는 공공시설의 한 부분으로서 규정하고 있는데 반해 「아동복지법」은 아동을 대상으로 특정하여 ‘아동전용시설’로서 분리하고 있다.

6) 가. 놀이기구 및 그 밖에 필요한 기구를 일조 및 채광이 양호한 곳에 설치하거나 주택단지의 녹지 안에 어우러지도록 설치할 것
 나. 실내에 설치하는 경우 놀이기구 등에 사용되는 마감재 및 접착제, 그 밖의 내장재는 「환경기술 및 환경산업 지원법」 제17조에 따른 환경표지의 인증을 받거나 그에 준하는 기준에 적합한 친환경 자재를 사용할 것
 다. 실외에 설치하는 경우 인접대지경계선(도로·광장·시설녹지, 그 밖에 건축이 허용되지 아니하는 공지에 접한 경우에는 그 반대편의 경계선을 말한다)과 주택단지 안의 도로 및 주차장으로부터 3미터 이상의 거리를 두고 설치할 것
 (「주택건설기준 등에 관한 규정」 제55조 2의 ⑦)

④ 「영유아보육법」

「영유아보육법」 제15조의2는 ‘어린이집을 설치·운영하는 자는 놀이터를 설치하여야 한다’고 명시하고 있다.

(2) 놀이터 안전에 관한 법규

놀이터의 안전과 관련된 법규에는 「어린이제품안전특별법」, 「어린이놀이시설 안전관리법」 등이 있으며 어린이놀이기구에 대한 안전인증, 어린이놀이시설에 대한 설치검사, 정기시설검사, 안전검사, 안전진단 등을 규정하고 있다.

① 「어린이제품안전특별법」

「어린이놀이시설 안전관리법」 제2조는 ‘어린이놀이기구’를 ‘안전인증대상어린이제품’으로 제한하고 있는데, 이때 ‘안전인증대상어린이제품’에 대해 「어린이제품안전특별법」 제2조 제9호는 ‘구조·재질 및 사용방법 등으로 인하여 어린이의 생명·신체에 대한 위해 또는 재산상 피해에 대한 우려가 크다고 인정되는 어린이제품 중에서 안전인증을 통하여 그 위해를 방지할 수 있다고 인정되는 어린이제품으로서 산업통상자원부령으로 정하는 것을 말한다’라고 규정하고 있다. 그리고 동법 제11조는 ‘어린이놀이시설을 설치하는 자는 안전인증을 받은 어린이놀이기구를 국민안전처장관이 고시하는 시설기준 및 기술기준에 적합하게 설치하여야 한다’고 명시하고 있다. 또한 동법 제17조는 ‘안전인증대상 어린이제품 제조업자 또는 수입업자는 산업통상자원부령으로 정하는 바에 따라 안전인증기관으로부터 안전인증대상어린이제품의 안전인증을 받아야 하고, ‘어린이제품 모델에 대하여 안전인증을 받는 경우에는 제품검사와 공장심사를 모두 거칠 것’을 규정하고 있다.

이와 같이 「어린이제품안전특별법」은 어린이의 안전을 위해 안전인증(제품검사와 공장심사)을 받은 어린이놀이기구를 규정된 시설기준과 기술기준에 적합하게 설치하도록 규정하고 있다.

② 「어린이놀이시설 안전관리법」

「어린이놀이시설 안전관리법」 제1조는 이 법의 목적을 ‘어린이들이 안전하고 편안하게 놀이기구를 사용할 수 있도록 어린이놀이시설의 설치, 유지 및 보수 등에 관한 기본적인 사항을 정하고 어린이놀이시설을 담당하는 행정기관의 역할과 책무를 정하여 어린이놀

이시설의 효율적인 안전관리 체계를 구축함으로써 어린이놀이시설 이용에 따른 어린이의 안전사고를 미연에 방지함'이라고 명시하고 있다.

이러한 목적에 따라 「어린이놀이시설 안전관리법」은 '어린이놀이기구'의 시설기준, 설치검사, 정기시설검사, 안전검사, 안전진단에 대하여 규정하고 있으며, 구체적 사항은 다음과 같다.

제2조는 '어린이놀이기구'를 '어린이가 놀이를 위하여 사용할 수 있도록 제조된 그네, 미끄럼틀, 공중놀이기구, 회전놀이기구 등'으로서 '어린이제품안전특별법 제2조 제9호에 따른 안전인증대상어린이제품'으로 시설기준을 규정하고 있다.

제12조는 '설치자는 설치한 어린이놀이시설을 관리주체에게 인도하기 전에 안전검사기관으로부터 설치검사를 받아야 하고 관리주체는 설치검사를 받은 어린이놀이시설이 시설기준 및 기술기준에 적합성을 유지하고 있는지를 확인하기 위하여 안전검사기관으로부터 2년에 1회 이상 정기시설검사를 받아야 한다'고 명시하고 있다. 또한 제15조는 '관리주체는 설치된 어린이놀이시설의 기능 및 안전성 유지를 위하여 안전점검을 실시하여야 하며 안전점검 결과 해당 어린이놀이시설이 어린이에게 위해를 가할 우려가 있다고 판단되는 경우에는 안전진단을 신청'하도록 하고 있다.

2) 놀이터 분포 현황

국내 놀이터 분포 현황을 법규에 규정된 개념인 '어린이놀이시설'을 기준으로 설치장소의 유형에 따라 살펴보고자 한다. 어린이놀이시설은 「어린이놀이시설안전관리」 제2조와 동법 시행령 별표2에 따라 도시공원, 아동복지시설, 어린이집, 유치원, 대규모점포, 주택단지, 초등학교 등에 어린이놀이기구가 설치된 놀이터로 정의된다. 이를 기준으로 행정안전부 어린이놀이시설 안전관리 시스템에서는 어린이놀이시설의 설치장소 유형을 20개로 분류하고 있으며 이들은 각각의 소관법령에 따라 관리 및 설치되고 있다(표 3-1).

[표 3-1] 어린이놀이시설의 설치장소 유형

설치장소	소관법령	비고
목욕장업소	공중위생 관리법	찜질방 등
도로휴게시설	도로법	고속도로 휴게소 등
도시공원	도시공원 및 녹지 등에 관한 법률	어린이 공원 등
식품접객업소	식품 위생법	음식점 등
아동복지시설	아동복지법	아동복지시설

설치장소	소관법령	비고
보육시설	영유아보육법	어린이집 등
유치원	유아 교육법	유치원
대규모점포	유통산업 발전법	백화점·대형마트 등
의료기관	의료법	병원 등
주택단지	주택법	아파트단지 등
초등학교 및 특수학교	초·중등 교육법	초등학교 등
학원	학원의 설립·운영 및 과외교습에 관한 법률	학원
어린이에게 놀이를 제공하는 것을 업으로 하는 영업소의 실내놀이터		실내놀이터 등
종교시설	건축법	종교시설
주상복합	건축법	주상복합아파트
아영장	관광진흥법	아영장
공공도서관	도서관법	공공도서관
박물관	박물관 및 미술관 진흥법	박물관
자연휴양림	산림문화·휴양에 관한 법률	자연휴양림
하천	하천법	하천

출처: 행정안전부, 어린이 놀이시설 안전관리 시스템(<http://www.cpf.go.kr>).

(1) 전국의 어린이놀이시설 분포 현황

전국 어린이놀이시설은 2018년 11월 기준 총 73,391개이다. 이를 설치된 장소의 유형 별로 살펴보면, 주택단지 내 설치된 어린이놀이시설이 36,688개, 전체의 약 50%로서 가장 많이 분포하며 그다음으로 도시공원 9,942개(13.6%), 어린이집 8,803개(12.0%), 유치원 7,703개(10.5%), 학교 6,371개(8.7%)의 순으로 나타났다.

[표 3-2] 전국 어린이놀이시설 설치장소별 분포현황(2018년 11월 기준)

설치장소	개소	비율(%)	설치장소	개소	비율(%)
목욕장업소	92	0.13	학교	6,371	8.70
도로휴게시설	39	0.05	학원	93	0.13
도시공원	9,942	13.58	놀이제공영업소	855	1.17
식품접객업소	1,540	2.10	주상복합	157	0.21
아동복지시설	263	0.36	박물관	21	0.03
어린이집	8,803	12.03	종교시설	204	0.28
유치원	7,703	10.52	자연휴양림	33	0.05
대규모점포	259	0.35	하천	26	0.04
의료기관	39	0.05	아영장	43	0.06
주택단지	36,688	50.12	공공도서관	29	0.04
			계	73,200	100.00

출처: 행정안전부 어린이놀이시설 안전관리 시스템, 재구성.

이러한 어린이놀이시설의 분포 양상은 앞에서 살펴본 ‘어린이놀이시설’과 관련된 법규의 영향을 받은 것으로 사료된다. 국내에는 공동주택(아파트)이 대량 공급되어 왔으며 한편으로 「주택건설기준 등에 관한 규정」에 따라 일정규모 이상의 공동주택 내에 ‘어린이놀이시설’이 의무적으로 설치되어 왔기 때문에 주택단지 내에 가장 많은 어린이놀이시설이 분포하는 것으로 파악된다. 그리고 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」, 「아동복지법」, 「영유아보육법」은 공공복지와 아동복지 차원에서 어린이놀이시설을 조성하도록 규정하고 있기 때문에 도시공원, 어린이집, 유치원, 학교 등에서 주택단지 다음으로 어린이놀이시설이 많이 분포하고 있는 것으로 파악된다.

(2) 서울의 어린이놀이시설 분포 현황

서울의 어린이놀이시설은 2018년 11월 기준 총 9,751개이다. 분포 현황을 살펴보면, 주택단지 내 설치된 어린이놀이시설이 5,645개로서 전체 중 57.9%의 가장 큰 비중을 차지하였고 그다음으로 도시공원 1,523개(15.6%), 어린이집 994개(10.2%), 학교 612개(6.3%), 유치원 565개(5.8%) 등의 순으로 큰 비중을 차지하였다(표3-3).

[표 3-3] 서울 어린이놀이시설 설치장소별 분포현황(2018년 11월 기준)

설치장소	개소	비율(%)	설치장소	개소	비율(%)
목욕장업소	16	0.16	학교	612	6.28
도로휴게시설	0	0.00	학원	30	0.31
도시공원	1,523	15.62	놀이제공영업소	108	1.11
식품접객업소	95	0.97	주상복합	32	0.33
아동복지시설	42	0.43	박물관	2	0.02
어린이집	994	10.19	종교시설	36	0.37
유치원	565	5.79	자연휴양림	0	0.00
대규모점포	35	0.36	하천	5	0.05
의료기관	7	0.07	야영장	0	0.00
주택단지	5,645	57.89	공공도서관	4	0.04
			계	9,751	100.00

출처: 행정안전부 어린이놀이시설 안전관리 시스템, 자료 편집.

서울의 어린이놀이시설 분포 양상은 전반적으로 전국의 분포양상과 유사하다. 다만, 서울은 주택단지와 도시공원의 비중이 전국 평균보다 크게 나타나고 있는데 이는 서울의 어린이놀이시설이 두 가지 유형에 더욱 편중되어 설치되어 있음을 의미한다. 서울이 급격한 도시화를 거치며 대량의 주택단지와 도시공원이 조성되었고 그로 인해 이 유형에 속한 어린이놀이시설이 전국보다 더 큰 비중을 차지하게 된 것으로 판단된다.

2_국내 놀이터의 변천과정

1) 1950-60년대: 어린이놀이터 등장

국내에서는 전쟁 이후 산업화 도시화가 진행되고 도시공간이 재정비되면서 어린이를 위한 ‘놀이터’가 등장하였다. 국가기록원 자료에 따르면 1957년 국정홍보 대한뉴스 131호에 ‘대전에 신설된 어린이놀이터’ 소식이 포함되어 있다(정나리, 2018).

경제적 도약기인 1960년대 후반부터 서울시를 중심으로 놀이터 조성이 점차 확대되었다. 이 시기 해외에서는 이미 신체발달에 중심을 두는 놀이 시설물 즉 그네, 시소, 미끄럼틀이 놀이터의 표준으로 자리 잡았기 때문에 우리는 이를 그대로 도입하였다(수원시정연구원, 2016).

1963년 개장한 ‘서울 남산 어린이놀이터(그림3-1)’는 콘크리트로 만들어진 커다란 미끄럼틀 두 개가 중앙에 설치되어 있고, 대형 2인용 그네가 연달아 네 개가 있는 그 당시 우리나라 최대 규모의 어린이놀이터이다(수원시정연구원, 2016; 정나리, 2018).



출처: 서울시; 수원시정연구원, 2016에서 재인용.

[그림 3-1] 서울 남산 어린이놀이터 모습(1963년)

2) 1970-80년대: 놀이터 대규모 조성

‘어린이놀이터’가 국내 법규에 처음으로 나타나는 것은 「주택건설촉진법」이다. 1970년대 급속한 도시화에 따른 도시의 인구증가와 주택부족 등의 문제를 해소하기 위해서 대규모 주택공급 정책이 추진되었다. 이에 관한 제도적 장치로 1977년 「주택건설촉진법」이 제정되었는데, 이 법은 주택이 없는 국민의 주거생활 안정을 도모하고 모든 국민의

주거수준 향상을 기하기 위해 주택의 건설, 공급, 이를 위한 자금조달 및 운영 등에 필요한 사항을 규정하고 있다. 그리고 「주택건설촉진법」은 ‘생활복리를 위하여 필요한 공동시설’로서 ‘복지시설’을 정의하고 있으며 여기에는 어린이놀이터, 시장, 의료시설, 공동욕장, 집회소 등이 포함된다. 즉, 어린이놀이터는 대규모로 조성되기 시작한 주택단지에 공공복리의 개념과 그 필요성이 대두되면서 주택단지에 설치되어야 하는 법규의 대상이 되었다(김동찬 외 2, 2009; 정나리, 2018에서 재인용). 그리고 토지구획정리사업 과정에서도 주민들을 위한 공공시설로서 어린이공원이 조성되었다.

이와 같이 정부의 대규모 주택공급계획을 위한 공동주택단지 개발사업과 토지구획정리사업 과정에서 법규의 복지시설 규정에 따라 어린이놀이터 및 어린이공원이 대규모로 조성되었다. 그러나 법규에 명시된 최소한의 규정을 지키며 놀이터가 조성되면서 놀이터가 표준화·획일화되었다(수원시정연구원, 2016).

1970-80년대의 놀이터의 특성은 앞서 2절에서 제시한 프로스트(Frost, 1986)의 어린이놀이터의 유형 중 ‘전통놀이터’와 흡사하다. 전체적으로 철제의 고정 놀이시설물이 평평한 땅에 질서정연하게 설치되어 있으며 특히, 놀이터 시설물로는 시소, 미끄럼틀, 그네, 조합놀이대와 레더, 정글짐, 흔들말 등 우리가 놀이터에 흔히 보는 전형적인 놀이시설물이 주를 이룬다(신상미·이정교, 2014). 또한 이러한 놀이시설물은 주로 오르기, 내리기, 미끄럼타기, 건너기 등 어린이의 신체발달을 위한 단순 운동 놀이용이어서 단조롭고 반복적인 운동 경험만 제공하는 특징이 있다.

그 밖에, 놀이터 바닥은 대부분 모래와 벽돌, 콘크리트로 구성되어 있으며, 놀이터의 경계를 이루고 있는 울타리 구성 재료는 주로 벽돌, 철제 울타리, 시멘트 턱 등으로 되어 있다(이기숙 외, 2006).



출처: 김요셉, 2013.

[그림 3-2] 1970-80년대 놀이터



출처: 윤승환, 2008.

[그림 3-3] 방이동 아파트 놀이터(1984년 준공)



출처: 윤승환, 2008.

[그림 3-4] 잠원동 아파트 놀이터(1986년 준공)

3) 1990년대: 놀이터 시설 현대화

1970년대 조성된 놀이터들이 노후화되어가고, 또한 기존의 놀이터가 대부분 단순하고 산만하게 배치되어 있어서 1994년부터 ‘어린이공원 현대화 사업’이라는 명칭으로 기존 놀이터의 리모델링 사업이 전개되었다. 이 사업에서는 놀이터 현상공모 설계를 시행하여 서울시 모델로 적용하기도 하였다(조성연 외 2, 2010; 이영범외, 2017에서 재인용) 해당 놀이터 사업의 기본방향은 어린이에게 모험과 흥미를 제공하는 놀이 및 휴식공간을 조성하는 것으로서 이를 위해 어린이 선호시설을 발굴하고 시설을 현대화·다양화하며 공원의 질적 수준을 향상시키기 위해 휴식 공간 등을 제공하고자 하였다.

1990년대 놀이터의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

놀이시설물은 이전시기와 유사하게 조합놀이대, 그네, 레더, 모험놀이대, 회전무대, 정글 집, 시소, 흔들말 등의 고정 시설물이 주를 이루었고 획일적인 놀이 요소 및 기능이 대부분을 차지하였다(김요셉, 2013).

그러나 단품놀이시설의 경우, 체력단련기구의 변형에 지나지 않았던 1970~80년대 놀이 시설에서 벗어나기 위해 등반놀이와 모양맞추기 놀이 등 새로운 놀이시설이 나타났다. 또한, 조합놀이대도 이전에 비해 규모가 커지고 놀이시설도 다양해졌다. 기존의 오르기, 내리기, 미끄럼틀, 건너기 등 단순동작에서 팔을 이용한 건너기, 평행봉, 놀이집, 철봉, 원통 통과, 경사 오르기 등으로 더 다양한 운동 경험을 제공하였다(김요셉, 2013). 그리고 놀이 시설물의 재료 또한 기존의 딱딱하고 차가운 느낌의 철제에서 목재로 변화가 나타났다(김요셉, 2013). 한편, 놀이터의 경계로 관목이나 목재의 사용이 증가하였고 휴식 공간, 산책로, 자전거 길 등이 포함되어 전체적인 시설이 이전보다 다양해졌다(이기숙 외, 2006).



출처: 김요셉, 2013.

[그림 3-5] 1990년대 초등학교 놀이터



출처: 김요셉, 2013.

[그림 3-6] 1990년대 목재 놀이터



출처: 김요셉, 2013.

[그림 3-7] 1990년대 목재 놀이터

3) 2000년대: 새로운 놀이터 등장

놀이터 정책은 1990년대 들어서 크게 변화하였다. 먼저, 놀이터 정책의 목적이 1990년대 이전까지는 놀이터의 양적 확대였는데, 그 결과 전국의 대부분의 놀이터가 울타리 쳐진 공간 내에 놀이터 삼중세트(시소, 그네, 미끄럼틀)와 조합놀이대, 고무포장으로 구성된 특색 없이 어디서나 볼 수 있는 획일화된 놀이터가 되어버렸다. 이에 대한 문제제기로 2000년대 이후 놀이터 정책의 목적은 획일화된 놀이터에서 탈피하는 것으로 변화되었다(수원시정연구원, 2016).

또한, 1990년대 시행되었던 ‘어린이공원 현대화 사업’에 주민의견이 반영되지 않아 어린이공원의 활용도가 낮다는 문제점이 대두되면서 주민이 놀이터 설계 과정에 참여하는 과정이 필요하다는 주장이 제기되었다(김요셉, 2013).

이러한 놀이터와 관련된 변화 속에서 ‘주민참여형 어린이공원 재정비공사⁷⁾’와 ‘상상어린이공원⁸⁾’ 사업 등이 추진되면서 주민의 의견이 반영되고 기존과 다른 새로운 형태와 특징을 지닌 놀이터가 등장하게 되었다(이영범 외, 2017). 이에 따라, 2000년대 중반에는 기존의 놀이시설을 탈피하여 아이들의 창의성을 유발하고 과학놀이, 자연학습 등을 체험하고 즐길 수 있는 과학놀이시설, 모험놀이터, 숲속놀이터, 생태놀이터 등의 다양한 놀이터가 생겨났다(김요셉, 2013).

한편, 놀이터의 놀이시설물은 시설재료, 구성요소, 형태 등이 전반적으로 모두 다양화되었다. 2000년대 초반, 금형기술의 발달로 섬유 강화 플라스틱(fiber reinforced plastics)이 놀이시설의 재료로 이용되면서 미끄럼틀, 지붕, 안전 펜스 등에 디자인을 가미한 다양한 형태의 제품들이 생겨났다. 놀이시설로는 기존의 조합놀이대, 그네, 시소, 흔들말 등과 함께 스파이더넷, 플레이 시스템, 타잔놀이, 회전놀이 등 다양한 새로운 시설들이 생겨나면서 단조로운 체력운동을 벗어나 다양한 놀이를 유발할 수 있는 놀이시설로 발전하였고, 조합놀이대 또한 구성요소와 형태가 다양해졌다(김요셉, 2013). 한편 바닥재는 어린이의 안전과 위생을 위해 모래 대신 우레탄을 주로 사용하게 되었다(김요셉, 2013).

7) ‘주민참여형 어린이공원 재정비공사’는 1999년부터 수도권을 중심으로 시행되었으며 주민참여를 의무사항으로 정하였다(이영범 외, 2017).

8) ‘상상어린이공원’ 사업은 2008년과 2009년 서울시에서 진행되었으며 디자인적 측면에서 새로움을 시도하였다(수원시정연구원, 2016).



출처: 윤승환, 2008.

[그림 3-8] 돈암동 현대아파트 '거꾸로놀이터'(2005년)



출처: 김요셉, 2013.

[그림 3-9] 섬유 강화 플라스틱 조합놀이대



출처: 윤승환, 2008.

[그림 3-10] 안양시 예술공원 놀이터



출처: 윤승환, 2008.

[그림 3-11] 서울숲 놀이터

4) 2010년대: 아동참여형 놀이터 등장

2010년대 들어 기존의 놀이터들이 단조롭고 반복적인 운동놀이 중심이어서 탐색적이고 도전적인 놀이경험을 충분히 제공하지 못하고 있으며, 또한 규격화·획일화되어 있다는 문제제기 속에 기존의 놀이터에서 탈피하기 위한 노력이 본격화되었다. 이와 관련하여 서울시는 2014년부터 ‘창의 놀이터 사업’을 진행하고 있는데 이 사업은 놀이의 의미와 가치, 다양한 형태의 놀이공간 등 놀이터에 관한 다양한 논의를 전개하면서 어린이들이 노는 방식에 중심을 두는 놀이터를 모색하고 있다(수원시정연구원, 2016).

이에 따라 2010년 이후 모험 놀이터, 창의 놀이터, 자연놀이터 등 각기 다른 목적을 지닌 다양한 놀이터가 증가하고 있다. 모험놀이터는 어린이에게 탐색적·모험적·도전적 놀이경험 제공하는 놀이터이고, 창의놀이터는 어린이가 스스로 주도하여 놀이 행태를 창조하게 유도하여 어린이의 상상력과 창의성을 북돋아 주는 놀이터이며, 자연놀이터는 흙, 돌, 물 등의 자연물을 자유롭게 사용할 수 있는 놀이터이다(김요셉, 2013; 박우장·박준영, 2008).

또한 놀이터의 주 이용자인 아이들이 놀이터 설계과정에 직접 참여하여 의견을 제시하는 아동참여형 놀이터가 등장하였다. 양천구의 ‘쿵쿵쿵꿈마루 놀이터’, 순천의 ‘기적의 놀이터’, 중랑구의 ‘세화어린이공원’, ‘상봉어린이공원’ 등이 이에 속한다.

2010년대에 등장한 아동참여형 놀이터의 놀이시설물 등 놀이터 디자인 특징은 4장의 사례분석에서 제시하도록 하겠다.



출처: 이인제, 2017.

[그림 3-12] 월드컵공원 모험놀이터(2013년 완공)



출처: 이인제, 2017.

[그림 3-13] 월드컵공원 모험놀이터(2013년 완공)



출처: 김명지, 2018.

[그림 3-14] 순천 가적의 놀이터 2호

5) 소결

국내에서 어린이놀이터는 공공복지와 아동복지 차원에서 법규에 따라 설치 및 관리되어 왔다. 특히 1970년대 이후 대규모 공동주택의 건설과 놀이터 관련 법규에 따라 놀이터는 양적으로 크게 증가하였으나 법적 기준에 부합되도록 최소한의 규정만을 지키다 보니 어느 지역이나 유사한 모습의 규격화되고 획일화된 놀이터가 자리 잡게 되었다.

1990년대 이전까지는 놀이터를 양적으로 확대하는 것이 놀이터 관련 정책의 목적이었지만, 1990년대 들어서는 획일화된 놀이터에서 탈피하는 것이 놀이터 관련 정책의 목적이 되면서 이와 관련된 다양한 노력과 시도가 나타나게 되었다.

1990년대에는 ‘어린이공원 현대화 사업’이라는 이름으로 노후화되고 단순산만하게 배치되어 왔던 어린이공원을 리모델링하는 사업을 추진하였다. 이 시기의 놀이시설물은 이전에 비해 개수도 조금 많아지고 규모도 커졌으며 주민을 위한 휴식공간 등 다양한 시설이 확충되었으나 놀이시설의 구성, 놀이요소 및 기능 등은 이전과 전반적으로 유사하였다. 2000년대에는 ‘주민참여형 어린이공원 재정비공사’와 ‘상상어린이공원’ 사업 등에서 주민을 놀이터 설계 과정에 참여시키는 한편, 아이들의 창의력과 모험심을 유발할 수 있는 다양한 컨셉의 놀이터를 조성하고자 노력하였다. 이에 따라 놀이터의 놀이시설물은 시설재료, 구성요소, 형태 등이 전반적으로 다양해졌으며 어린이가 창의성을 키우고 과학놀이, 자연학습 등을 체험하고 즐길 수 있는 다양한 놀이터가 생겨났다. 2010년대에 들어서는 놀이터의 주 이용자인 아이들이 놀이터 설계과정에 직접 참여하여 적극적으로 의견을 제시하며 놀이터를 만들어가는 아동참여형 놀이터가 등장하였다. 이에 따라 놀이터의 놀이시설물이 어린이가 스스로 놀이행태를 창조하고 상상력과 창의성을 이끌어낼 수 있도록 변화되고 있다.

이상에서 국내 놀이터의 관련 법규, 분포 현황, 변천과정을 살펴본 바에 따르면 그동안 우리나라의 놀이터는 어린이를 위하여 도시계획적 차원에서 설치되었다. 이를 위한 제도적 장치로서 어린이놀이시설의 설치 및 관리에 관한 절차와 의무사항을 법규로 명시하고 있다. 그러나 놀이터의 설계 및 디자인 과정과 놀이시설물의 시설 기준을 설정하는 과정에서 어린이는 배제되어 왔다.

그리고 국내에서는 놀이터라는 놀이의 공간과 환경보다는 놀이시설이 중심이 되었고, 또한 놀이시설물의 설치·관리에서도 안전을 중시하면서 최소한의 규정에 부합되도록 만들어지다 보니 놀이시설은 규격화되고 결국 대부분 놀이터가 주 이용자, 주변 환경, 지역 여건 등과 상관없이 똑같은 모습을 갖게 되었다.

그러나 이제는 주 이용자인 아동의 요구, 그리고 지역의 여건에 기초한 복합적이고 새로운 요구에 부응할 수 있는 다양한 놀이터가 조성되어야 한다. 이를 위해서 최근 어린이가 놀이터의 조성과정에 적극적으로 참여하여 의견을 제시하고 이러한 의견이 반영되고 있는 아동참여형 놀이터의 사례가 나타나고 있다. 이에 이 연구의 4장에서는 아동참여 놀이터의 사례에서 아동참여 프로그램과 그 결과로서 나타나는 놀이터 디자인을 분석하고 이를 바탕으로 정책적 시사점을 도출하고자 한다.

04. 아동참여형 놀이터 사례분석

1_사례분석 개요

앞서 살펴본 바와 같이, 기존 놀이터에 대한 문제제기와 아동 참여의 필요성 인식 확대로 최근 아동이 놀이터 조성과정에 참여하는 사례가 나타나고 있다. 아동참여로 조성된 놀이터는 주사용자인 아동들의 의견을 반영하기 때문에 아이들의 시설 만족도가 높다. 또한 아이들이 놀이터에 대한 주인의식을 갖게 됨으로써 완공 후의 유지관리 측면에서도 효과적이라는 장점이 있다.

이 절에서는 아동이 참여하여 조성된 놀이터를 사례로 놀이터의 환경과 여건, 아동참여 프로그램의 내용과 특징, 아동참여로 만들어진 놀이터 디자인의 특징 등을 비교분석하였다. 놀이터를 계획하고 설계하는 과정은 수개월이 소요되기도 하는데 이 연구의 연구기간이 6개월의 단기간이기 때문에 놀이터 조성사업의 아동참여 과정을 직접적으로 관찰하고 조사하는 것은 현실적으로 쉽지 않은 상황이다. 이와 같은 연구기간의 한계를 고려하여, 아동참여 프로그램과 놀이터 디자인 등의 자료가 구축된 사례를 대상으로 연구를 수행하였다. 또한, 연구 대상은 국내 놀이터 변천과정을 고려하여 비슷한 시기에 조성된 것으로 선정하였다.

이러한 연구대상 선정 기준에 따라, 이 절에서는 2014~2016년에 조성된 어공6호 어린이공원, 세화어린이공원, 꿈틀꿈틀놀이터를 분석하였다. 어공6호 어린이공원은 최주원·정수진(2017)의 연구논문⁹⁾, 세화어린이공원은 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실의 보고서(2015)¹⁰⁾와 C-Program의 온라인 보고서¹¹⁾, 꿈틀꿈틀놀이터는 통합놀이

9) 최주원·정수진, 2017, "어린이 참여디자인을 위한 디자인 교육 프로그램 연구 - 수원시 어공6호 어린이공원을 사례로", 『한국조경학회지』, 45(5), pp. 29~41.

10) 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실, 2015, 「세화어린이공원 최종보고서」, 세이브터칠드런, C-Program.

11) C-Program, 「놀이터책(<http://playbook.or.kr/>)」.

터 만들기 네트워크의 보고서(2016)¹²⁾와 이영범 외(2017)의 연구논문¹³⁾을 토대로 아동참여 프로그램의 내용 및 특징과 아동참여로 만들어진 놀이터 디자인의 특징 등을 분석하였다.

12) 통합놀이터 만들기 네트워크, 2016, 「모든 어린이를 위한 통합놀이터 만들기: 무장애통합놀이터 매뉴얼」.

13) 이영범 외 3, 2017, “통합놀이터 계획 및 설계: 서울어린이대공원 내 꿈틀꿈틀놀이터를 대상으로”, 한국조경학회지, 45(2), pp. 101~108.

2_어공6호 어린이공원 사례분석¹⁴⁾

1) 놀이터의 일반현황

(1) 대상지 현황

어공6호 어린이공원은 수원시 권선구 권선동 1275에 위치하며 규모는 2856.9㎡이고 주변은 아파트단지 밀집지역이다. 선일초등학교와 담장을 사이에 둔 놀이터이지만 놀이 시설이 오래되어 대부분이 낡고 부서져 있어서 어린이들은 거의 이용하지 않고 있으며 밤에는 비행 청소년들의 탈선 장소로 이용되고 있었다(최주원·정수진, 2017).

놀이시설에는 언덕형태 조합놀이대, 그네, 모래놀이대, 그물사다리, 회전무대, 유아용 목마 등이 있었고 휴게시설에는 쉼터 2곳과 앉음벽이 있었으며 바닥표장은 고무칩포장, 투수블록, 모래, 잔디 등으로 되어 있었다. 어린이 공원의 경계는 그물펜스, 안전펜스, 생울타리로 닫힌 공간이었으며 입구는 총 5개이고 이중 2개는 유치원과 학교로 직접 연결되어 있었다(최주원·정수진, 2017).

2) 아동참여 프로그램 내용

(1) 아동참여 프로그램 개요

수원시는 아이들의 상상력과 감수성 발달에 도움이 되는 창의적 놀이공간을 조성하기 위하여 ‘꿈꾸는 놀이터 사업’을 추진하였으며, 어공6호 어린이공원이 2015년에 ‘꿈꾸는 놀이터 사업’의 첫 번째 사업으로 선정되었다(최주원·정수진, 2017).

‘꿈꾸는 놀이터 사업’의 취지에 부합하도록 어공6호 어린이공원은 아동참여형 놀이터로 조성되었다. 어린이 참여 프로그램을 구성할 때는 어린이들이 생각하는 놀이터를 잘 표현할 수 있고 또한 어린이들의 의견을 정확하게 들을 수 있도록 ‘디자인교육’ 방법을 선택하였다. 수원시 공원녹지사업소와 협의 아래, 어공6호 어린이공원 인접 초등학교인 선일초등학교의 참여 의사를 확인하고 선일초등학교 5학년 학생 27명을 대상으로 아동참여프로그램을 진행하였다. 2015년 3월 26일부터 4월 23일까지 5주 동안 매주 목요일 2교시씩 총 5번의 참여프로그램을 진행하였다. 모든 작업은 모둠으로 진행되었으며, 5~6명의 어린이를 1개 모둠으로 하여 총 6개 모둠을 구성하였고 총괄진행교사 1명, 모

14) 통합놀이대 만들기 네트워크, 2016, 「모든 어린이를 위한 통합놀이대 만들기: 무장애통합놀이대 매뉴얼」와 이영범 외3, 2017, “통합놀이대 계획 및 설계: 서울어린이대공원 내 꿈틀꿈틀놀이대를 대상으로”을 토대로 분석함.

담교사 5명, 보조교사 4명 등 총 10명의 교사가 참여하여 어린이들의 의견을 밀착하여 들을 수 있도록 하였다(최주원·정수진, 2017).

(2) 현장조사(1주 차)

어린이들이 어린이공원에서 실제로 1시간 동안 뛰어놀면서 주변을 관찰하고 현장을 조사할 수 있도록 하였다. 어린이공원에서 직접 놀면서 체험한 경험을 바탕으로 다양한 의견을 나누고 이를 주어진 도면(현황판)에 스티커로 표시하도록 하였다. 현장조사 결과, 위험한 곳과 재미있는 곳은 동일한 공간으로 나타났다.

(3) 공간상상하기(2주 차)

어린이들이 다양한 놀이터 사례를 발표하고, 진행교사가 다양한 사례를 소개함으로써 놀이터에 대한 생각을 확대하는 시간을 가졌다. 또한 '놀이터의 하루'라는 주제를 통해, 놀이터를 이용하는 다양한 이용객에 대해 생각하는 기회를 가졌다. 그리고 어린이들은 자신들이 상상한 놀이터를 도면에 표현하는 '공간상상하기'를 진행하였다. 이를 통해, 어린이들은 놀이터를 시소 등의 놀이시설로만 인지하던 것에서 공간으로 인지하게 되었다.

(4) 공간디자인(3주 차)

2주 차 수업인 '공간상상하기'와 연결하여 놀이터 아이디어를 조금 더 구체적으로 도면에 그리고 표현하도록 하였다. 많은 어린이가 아이디어를 평면에 그림으로 표현하는 것을 어려워하여 완성도 높은 도면을 그리지 못하였다. 그러나 모둠별로 의견을 모아 놀이터의 주제를 정하고 각각의 공간에서 일어나는 놀이에 대해 이야기하며 그 놀이에 필요한 시설과 공간을 표현하여 자신들만의 놀이 스토리를 구성하였다. 이 과정을 거치며 어린이들은 놀이를 시설과 공간에 연결하여 생각할 수 있게 되었다.

(5) 모형만들기(4주 차)

각 모둠에서 디자인한 놀이터를 모형으로 제작하여 공간으로 구현하였다. 3주 차 수업에서 아이들이 상상한 놀이터를 그림으로 잘 표현하지 못했었던 것에 비해, 4주 차에서 모형으로는 보다 구체적이고 현실적으로 잘 표현하였다. 이 과정에서 추상적이고 개념적이던 놀이가 보다 구체적이고 현실적인 디자인으로 형상화되었다.

(6) 놀이터 소개하기(5주 차)

각 모듬은 자신들이 생각한 놀이터의 시설내용과 놀이방식 등을 직접 만든 모형을 이용해 다른 모듬 친구들에게 상세히 소개하였다. 각각의 공간에서 어떻게 놀 수 있는지 놀이스토리를 구체적으로 소개하였으며, 이를 바탕으로 어린이들이 선호하는 활동과 시설, 공간을 알 수 있었다.

어공6호 어린이공원의 아동 참여프로그램 과정의 결과물을 종합하면 [그림 4-1]과 같다.

아동참여 프로그램	아동참여 프로그램 결과물	
현장조사 (1주 차)		
공간 상상하기 (2주 차)		
공간 디자인 (3주 차)		
모형 만들기 (4주 차)		

출처: 최주원·정수진, 2017.

[그림 4-1] 어공6호 어린이공원 아동참여 프로그램 결과물

3) 아동참여 프로그램의 의의 및 특성

어공6호 어린이공원 조성 사업에는 해당 어린이공원과 가까이 있어 이용 가능성이 높은 선일초등학교의 학생들이 참여하였다. 아이들은 모듬을 정하고 지정된 교사들과 5주간

지속해서 함께 ‘디자인교육’ 측면의 아동 참여프로그램을 진행하였다. 이 사례에서 ‘디자인교육’은 어린이를 대상으로 사용자 중심의 디자인을 실현하기 위해 어린이에게 디자인을 교육하여 교육과정에서 직접 자신이 원하는 어린이공원의 디자인을 제안하고 그 디자인을 실현할 수 있도록 하는 프로그램이다(최주원·정수진, 2017).

어린이공원의 준공 이후, 아이들은 자신이 제안한 놀이시설이 그대로 반영되지 못한 것에는 아쉬움을 표명하였지만, 자신들의 참여과정의 결과로서 어린이 공원이 변화했다는 것을 인지하였고 또한 참여과정이 현실화되었다는 것에 크게 만족하였다(최주원·정수진, 2017).

4) 아동참여를 통한 놀이터 디자인의 특징

아동 참여프로그램에서 제시된 여러 어린이의 의견과 생각은 놀이터 설계에 반영되었다 ([그림 4-2]).



출처: 최주원·정수진, 2017.

[그림 4-2] 아공6호 어린이공원 설계안

어린이들은 조합놀이대에서 벗어나 자유롭고 다양한 방식으로 언덕을 오르내리며 연속적인 놀이 활동을 하고 싶다는 의견, 바닥에서 떨어져 그물에서 아슬아슬하게 중심을 잡고 놀거나 매달려 놀고 싶다는 의견, 여러 친구와 함께 속도감을 느낄 수 있는 회전놀이 활동을 하고 싶다는 의견을 많이 제시하였다. 이처럼, 언덕놀이터, 그물놀이터, 회전놀

이대를 원하는 아이들이 많아서 이를 반영하여 언덕과 그물이 어우러진 놀이공간 중심의 놀이터로 완성되었다.

그리고 종합적으로, 일반적인 놀이터에서는 쉽게 볼 수 있는 조합놀이대가 없이 아이들이 뛰어노는 공간이 중심이 되는 새로운 형태의 놀이터가 조성되었다.



출처: 최주원·정수진, 2017.

[그림 4-3] 어공6호 어린이공원 전경

3_세화어린이공원 사례분석¹⁵⁾

1) 놀이터의 일반현황

(1) 대상지 현황

중랑구 세화어린이공원은 서울시 중랑구 중화2동 328-14에 위치하며 규모는 1,147.8㎡이다. 공원은 2~3층의 다세대·다가구 주택이 밀집해있는 제1종일반주거지역 내에 있으며 공원의 3면에 모두 주택이 인접해 있는 상황이다.

해당 지역인 중화2동의 노령화지수는 151.6으로 중랑구 101.1, 서울시 90에 비해 월등히 높은 것으로 나타났다. 즉 영유아를 비롯한 젊은층의 거주비율이 노인층에 견줘 매우 낮은 편이며, 그럼에도 불구하고 아동인구(0~8세) 대비 보육시설 수는 중화2동이 개소당 124명으로 보육환경이 매우 열악한 것으로 나타났다(중랑구 112명/개소, 서울시 118.5/개소).

세화어린이공원을 중심으로 반경 500m 안에 7개의 보육시설이 있어서 놀이터의 잠재 이용자가 많은 상황이다. 그러나 이 놀이터에는 놀이기구가 거의 없이 정자, 벤치, 운동기구 등만 놓여있어서 놀이터를 이용하는 사람이 거의 없는 채 방치되어 있었으며 청소년들의 비행 장소로 전락하였다.

그리고 놀이터 이용자들이 일으키는 소음과 청소년 비행 등의 문제로, 주민들 사이에 공원의 이용방안에 대한 의견이 분분하여 공원 운영에 어려움이 많은 상황이었다.



출처: 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실, 2015.

[그림 4-4] 기존 세화어린이공원 전경



[그림 4-5] 기존 세화어린이공원 현황

15) 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실, 2015, 「세화어린이공원 최종보고서」와 C-Program, 「놀이터책 (<http://playbook.or.kr/>)」을 토대로 분석하였음.

3) 아동참여 프로그램의 내용

(1) 아동참여 프로그램 개요

2008년에 「어린이놀이시설 안전관리법」이 제정되면서 이 법규의 안전기준에 부합하지 못한 전국 1,500여 개의 놀이터가 폐쇄되거나 놀이시설물이 철거되었다. 이러한 상황에서 서울시는 2014년에 어린이공원의 놀이터 대상 전수조사를 시행하고 노후하거나 열악한 놀이터를 ‘창의어린이놀이터’로 재조성하는 사업을 추진하였다.

세화어린이공원이 ‘창의어린이놀이터’ 사업에 선정됨에 따라, 서울시의 지원과 중랑구의 주도 아래 세이브더칠드런과 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실이 참여한 세화어린이공원의 재조성 사업이 2014년 1월부터 6월까지 추진되었다.

세화어린이공원 재조성 사업은 기본적으로 참여디자인을 이용한 지역사회의 충분한 이해와 의견 조율을 중시하였다. 특히 디자인 과정에 아이들의 놀이 관찰, 임시프로젝트, 어린이 디자인 워크숍, 인터뷰 등 다양한 아동참여 프로그램을 진행하였다. 이러한 아동참여 프로그램으로 아이들의 놀이 패턴 및 행동 패턴, 아이들이 선호하는 놀이 활동 등 놀이 및 놀이터와 관련된 내용을 추출하고 이를 바탕으로 아이들의 놀이에 적합한 공간 환경을 계획하고 세부적인 디자인을 구성하였다.

(2) 임시프로젝트 4회

임시프로젝트는 놀이터를 설계하기에 앞서, 기존 공원의 요소를 활용하여 그곳에서 놀이의 가능성을 찾고 또한 아이들이 자연스럽게 놀이를 하는 과정에서 놀이에 대한 잠재적인 욕구를 찾기 위해서 기획되었다. 임시프로젝트는 ‘그물망과 그물 공 매달기’, ‘주민 의견 게시판’, ‘공원 내 나무와 돌 다시보기’, ‘공원 바닥 꾸미기’로 4차례 진행되었으며 각각의 내용 및 목적은 [표 4-1]과 같다. 임시프로젝트는 세화놀이터와 주변 현황을 관찰·조사하고 여러 임시 놀이터를 조성하여 아이들이 놀기 좋은 환경을 제공하는 등 다양한 방향으로 추진되었다.

[표 4-1] 세화어린이공원 임시프로젝트 내용

<p>1차 임시프로젝트: “초록 그물 정복 작전”(2015년 2월 7일)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 목적: 아이들을 위한 모험 놀이터 - 진행: 초록색 그물, 그물공을 다양한 길이·형태로 나무에 매달아 자유로운 놀이 유도
<p>2차 임시프로젝트: “나의 목소리가 들려”(2015년 2월 24일)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 목적: 게시판을 통해 소통의 창구 만들기 - 진행: 게시판(목소리를 들려주세요!)
<p>3차 임시프로젝트: “나무와 돌이 어때서”(2015년 2월 24일)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 목적: 공원 안의 나무, 돌 등 일상적인 것들을 다시금 바라보는 실험 - 진행: 설문과 그리기
<p>4차 임시프로젝트 “바닥이여, 안녕!”(2015년 2월 24일)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 목적: 아이들을 위한 바닥 놀이터 - 진행: 놀이 시설물이 철거된 바닥에 페인팅으로 놀이기구 없는 바닥 놀이터 조성

출처: 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실, 2015.

임시프로젝트의 진행 모습은 [그림 4-6]과 같다.



출처: 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실, 2015.

[그림 4-6] 세화어린이공원 임시프로젝트 진행 모습

(3) 디자인워크숍 5차례

디자인워크숍은 대상지의 환경 이해를 돕는 프로그램과 다양한 환경에서 아이들이 직접 놀게 하고 이러한 아이들의 노는 모습을 관찰하는 프로그램으로 구성되었다. 디자인워크숍은 임시놀이터와 서울숲의 다양한 놀이터에서 5차례 진행되었다([표4-2]). 임시놀이터의 디자인워크숍에서는 아이들이 바라보는 세화어린이공원과 놀이에 대한 생각을 파악하고 서울숲의 디자인워크숍에서는 다양한 놀이환경에서 동일하게 나타나는 아이들의 놀이 패턴 및 선호를 파악하는 데 도움이 되었다.

놀이관찰은 아이들이 마음껏 놀 수 있도록 한 후, 이를 관찰하여 아이들의 놀이패턴과 행동패턴을 찾는 과정으로 의견이나 선호를 말이나 글로 표현하기 어려운 어린이를 참여시키는 방법 중 하나이다. 놀이관찰을 통해 아이들의 놀이 행태와 놀이 선호, 아이들이 원하는 놀이터 등을 살펴볼 수 있었다.

이러한 놀이관찰 프로그램을 통해 추출되어진 놀이와 놀이터 개념을 놀이에 적합한 공간환경을 계획하고 세부 디자인을 구성하는 과정에 반영함으로써 디자이너가 아이들의 놀이와 분리된 디자인을 하지 않도록 하였다.

[표 4-2] 세화어린이공원 디자인워크숍 내용

<p>1차 디자인워크숍: 공원 나무에 생긴 초록 그물을 정복하래(2015년 2월 7일)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대상: 대상지 인근 거주 아동 및 생명강지역아동센터 아이들 - 진행방법: 공원의 나무에 다양한 형태의 그물망을 매달아 상상력을 발휘한 놀이 진행 - 나무에 매달린 그물그네와 짐볼을 동시에 여러 아이가 같이 이용하여 재미있게 놀이함
<p>2차 디자인워크숍: 다른 동네에는 어떤 놀이터들이 있을까?(2015년 2월 13일)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대상: 중화지역아동센터, 한길지역아동센터 - 진행방법: 서울숲의 4가지 놀이터(환경놀이터, 숲놀이터, 물놀이터, 조합놀이터) 체험 - 서울숲 놀이터는 다양한 종류의 놀이기구가 갖추어진 놀이터 영역(환경놀이터, 숲놀이터, 물놀이터, 조합놀이터)있어, 각기 다른 환경에서 아이들이 어떻게 노는지를 관찰 가능 - 4가지의 놀이터를 저학년, 고학년 두 팀씩 구성하여 20분씩 로테이션 - 관찰자의 관찰과 아이들에게 직접적으로 선호를 묻는 설문 동시에 진행
<p>3차 디자인워크숍: “아이들과 함께 바닥 놀이터를 만들자”(2015년 2월 24일)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대상: 생명강지역아동센터 - 진행방법: 놀이시설이 없는 바닥에 놀이터 그리기
<p>4차 디자인워크숍: “아이들과 함께 바닥 놀이터에서 놀아보자”(2015년 2월 27일)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대상: 중화지역아동센터, 세화어린이집 아이들 - 진행방법: 함께 만든 바닥 놀이터에서 놀아보기
<p>5차 디자인워크숍: “아이들과 함께하는 디자인 장터에서 놀이터를 만들어보자”(2015년 3월 3일)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대상: 세화어린이집 아이들 - 진행방법: 디자인 장터를 통해 원하는 놀이기구를 구매하여 자신만의 놀이터를 꾸며보기 - 미끄럼틀, 그네, 시소, 매달리기, 정글짐 등 기존 놀이기구에 응용된 디자인을 포함시켜 놀이기구 카드를 만들. 카드 판매하는 장터를 열어 아이들이 원하는 놀이기구 구매하고 이를 도화지에 붙여 자신이 원하는 ‘나만의 놀이터’를 만들

출처: 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실, 2015 재구성.

디자인워크숍 진행 모습은 [그림 4-7]과 같다.



출처: 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실, 2015.

[그림 4-7] 세화어린이공원 디자인워크숍 진행 모습

(4) 설문 4차례

설문은 디자인워크숍 과정에서 놀이관찰과 함께 4차례 진행되었다. 설문은 아이들이 이해하고 다루기 쉬우며 흥미를 느낄 수 있도록, 질문 내용을 담은 이미지 보드를 이용해 스티커를 붙이는 방법과 간단한 질문에 단답형 답을 유도하는 임시 게시판 만들기 등의 방법을 이용하였다.

[표 4-3] 세화어린이공원 설문 내용

<p>1. 초록 그물 놀이터 관련 설문: 갑작스럽게 나타난 놀이기구! 어땠나요(2015년 2월 7일) - 목적: 아이들의 놀이 행태, 선호 알기 - 진행: 보드에 스티커 설문 - 대상: 대상지 인근 거주 아동 및 생명강지역아동센터 아이들</p> <p>2. 서울숲 놀이터 관련 설문: 서울숲에는 어떤 놀이터들이 있을까? / 우리동네에도 이런 놀이터 갖고 싶어요(2015년 2월 13일) - 목적: 각기 다른 4가지 유형의 놀이터를 경험하고 느낀 반응 알기 - 진행: 관심, 선호 여부 스티커 붙이기 / 가장 재미있었던 놀이기구 고르기 - 대상: 중화지역아동센터, 한길지역아동센터</p> <p>3. 공원 현황 관련 설문과 놀이터 그리기: 공원에는 나도 있어요! / 내가 원하는 놀이터 그리기(2015년 2월 24일) - 목적: 공원 안의 나무와 돌 등의 현황을 살펴보고, 원하는 놀이터 그리기</p>
--

- 진행: 설문과 그리기
- 대상: 생명강지역아동센터 아이들

4. 선호 놀이기구 관련 설문: 어떤 놀이기구가 좋을까요?(2015년 3월 3일)

- 목적: 아이들의 선호 놀이기구 알기
- 진행: 각기 다른 기구와 유형의 놀이터 이미지를 보고 좋아하는 곳에 스티커 붙이기
- 대상: 세화어린이집 아이들

출처: 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실, 2015 재구성.

(5) 어린이디자인 설명회 1차례

어린이디자인 설명회를 열어 아이들에게 새롭게 만들어질 놀이터 디자인을 모형을 보여주며 설명하고 구체적인 의견을 듣는 시간을 가졌다.

아이들은 모형만으로는 앞으로 조성될 놀이터 공간에 대해 잘 이해하지 못하였으며 디자인에 대한 의견제시도 활발하지 않았다. 그러나 어린이디자인 설명회는 아이들이 자신들이 함께 만드는 놀이터라는 주도적 인식을 가지게 되는 과정이 되었다.

[표 4-4] 세화어린이공원 어린이디자인 설명회 내용

어린이 디자인 설명회(2015년 3월 26일)
대상: 세화어린이집의 6~7세 아동

출처: 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실, 2015 재구성.

어린이디자인 설명회 진행 모습은 [그림 4-8]과 같다.



출처: 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실, 2015.

[그림 4-8] 세화어린이공원 디자인 설명회 진행 모습

3) 아동참여 프로그램의 의의 및 특성

세화어린이공원의 조성사업에서는 임시프로젝트, 디자인워크숍, 설문, 어린이 디자인설명회의 다양한 아동참여 프로그램이 진행되었다. 수차례의 임시프로젝트와 디자인워크숍을 진행하며 아이들이 직접 놀이터에서 공간을 조사하고 놀아보는 경험을 갖도록 하였고, 이와 함께 놀이관찰을 수행하여 아이들의 놀이 패턴 및 행동 패턴, 아이들이 선호하는 놀이 활동 등 놀이 및 놀이터와 관련된 내용을 파악하였다. 디자인워크숍의 디자인장터 프로그램과 설문 과정에서는 아이들이 보다 직접적으로 원하는 놀이터를 제안하고 놀이터 디자인에 참여할 수 있도록 하였다.

한편, 세화어린이공원 놀이터 조성과정에서는 어린이 참여프로그램 외에도 지역 내 공동체 및 학부모를 대상으로 한 ‘놀이 워크숍’이 진행되었다. ‘놀이 워크숍’은 놀이의 중요성 인식 교육과 아이들의 놀이를 도울 수 있는 놀이터 활동가의 양성으로 추진되었다. 특히, 놀이터 활동가 양성은 놀이공간의 지속적인 유지 관리와 아이들에게 창의적이며 다양한 놀이를 제공하기 위하여 놀이터 조성과 함께 진행되었다. 놀이터는 조성되는 것 못지않게 제대로 유지관리되는 것이 중요하므로 이런 차원에서 ‘놀이 워크숍’은 놀이터 조성과정의 중요한 참여프로그램이라고 생각된다.

4) 아동참여를 통한 놀이터 디자인 특징

아동참여 프로그램 과정의 놀이관찰에서 나타난 아이들의 놀이행태 특성과 선호 놀이는 다음과 같다. 첫째, 아이들은 놀이기구를 중심으로 놀기 시작하지만 놀이가 진행됨에 따라 놀이기구를 벗어나 주변 환경을 이용하여 창의적인 놀이를 고안한다. 둘째, 아이들은 놀이기구의 기능이 단순할수록 더 창의적인 놀이를 고안하고 즐긴다. 셋째, 아이들이 여럿이 함께 노는 집단놀이가 많이 나타난다. 넷째, 아이들은 몸을 격렬하게 쓰는 놀이를 선호하는데 이는 신체적 자극과 도전적 재미를 추구하는 것으로 파악된다. 다섯째, 연령에 따라 놀이행태가 여러 가지 다른 방식으로 나타났다.

이러한 놀이관찰 결과는 아이들의 놀이에 적합한 공간환경을 계획하고 세부적 디자인을 구성하는 데 반영되었다. 첫째, 놀이터 내에 놀이기구를 최소화하고 단순화하여 아이들의 다양한 응용 놀이와 창의적인 놀이가 가능하도록 하였다. 둘째, 놀이기구가 없는 즉, 물리적 장애요소가 없는 영역을 만들고 그곳에 바닥 놀이 영역을 만들어서 자유롭게 다양한 놀이가 가능하도록 하였다. 셋째, 사회적 놀이(집단놀이)가 가능한 놀이터를 만들기 위해, 개인을 중심으로 제작된 기존 놀이기구들을 함께 이용할 수 있는 형태의 기구로 구성하였다.



출처: 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실, 2015.

[그림 4-9] 세화어린이공원 전경

4_꿈들꿈들놀이터 사례분석

1) 놀이터의 일반현황

국내의 놀이터들의 대부분은 유아나 장애어린이의 접근과 이용이 어려운 상황이다. 이에 관한 문제의식을 갖고 놀이터 환경을 개선하기 위해 2014년 4월, 무장애연대, 도시연대, 경기대 건축대학원 디자인연구실, 부천대 도시재생공간연구소, 조경작업소 울이 참여하여 '통합놀이터 만들기 네트워크'를 구성하였다.

그리고 2015년 아름다운재단 '차별1% 기금'과 대응제약 '웃음이 있는 기금'의 지원, 그리고 서울시 어린이대공원의 '오즈의 마법사([그림 4-10])' 놀이터 부지 제공으로 '어린이대공원 무장애 통합놀이터 조성사업'이 시작되었고 2016년 1월 한국 최초의 통합놀이터인 꿈들꿈들놀이터가 개장하였다.

꿈들꿈들놀이터는 광진구 능동로 216에 위치하며 규모는 2,640㎡이고, 지하철 7호선 어린이대공원역 1번 출구 어린이대공원 정문 그리고 5호선 아차산역 4번 출구 어린이대공원 후문과 연결되어 있다.



출처: 통합놀이터 만들기 네트워크, 2016.

[그림 4-10] 꿈들꿈들놀이터 기존(오즈의 마법사 놀이터) 모습

2) 아동참여 프로그램의 내용

(1) 개요

꿈들꿈들놀이터는 놀이터 조성의 전 과정에서 이용자 중심의 참여디자인을 기획하였다. 통합놀이터의 개념 설정부터 기본구상, 설계, 시공에 이르기까지 실제로 놀이터를 이용하고 의미를 형성하는 장애어린이, 비장애어린이, 장애어린이 부모, 교사 등 다양한 주

체가 참여하였다. 이러한 다양한 주체가 참여과정에서 서로의 의견 차이를 확인하고 협의하였고 또한 설계 프로세스와 참여 프로그램 간의 순환 관계를 형성하면서 놀이터를 조성하였다.

(2) 놀이터 체험 및 관찰(2015.07.18)

통합놀이터 조성취지에 따라 난지천유아(장애)놀이터에서 장애어린이와 비장애어린이 총 33명이 함께 자유롭게 놀 기회를 제공하고 이를 관찰·분석하여 놀이터 설계에 반영하였다.

놀이관찰은 '구성(사용놀이기구, 집단(집단형성), 규칙(놀이과정 중의 규칙설정), 갈등(갈등 발생과 해결 과정), 응용(놀이기구의 응용), 보호(보호자의 개입)'의 6가지 기준을 중심으로 진행되었다. 이러한 놀이관찰로 어린이와 비장애어린이가 함께 어울리는 행태, 학부모와 함께 이용하는 행태, 선호 놀이기구, 갈등발생 요인, 보호자 개입이 필요한 사항, 장애어린이의 놀이 특성과 놀이시설물에 대한 요구, 접근성, 편의성 등을 파악하였다. 또한, 어린이 놀이행태 관찰 내용은 전문가들의 기존 의견 및 주장과 비교하여 통합놀이터 개념을 수정하고 기본구상안을 만드는 데 반영되었다.



출처: 통합놀이터 만들기 네트워크, 2016.

[그림 4-11] 꿈틀꿈틀놀이터 놀이터 체험 및 관찰 모습

(3) 참여디자인 워크숍(2015.09.05)

참여디자인 워크숍은 놀이터의 주 이용자인 어린이가 놀이터 디자인에 참여하여 스스로의 요구를 반영할 수 있도록 구성하였다. 참여디자인 워크숍에는 서울어린이대공원에서 운영하는 어린이위원회가 참여하였다. 해당 어린이위원회가 참여하게 된 이유는 그들이 서울어린이대공원과 친숙하고 구성원 사이에 친밀감도 높아서 안정감을 바탕으로 놀이터에 대한 자유로운 의사 표현이 가능하기 때문이다¹⁶⁾.

참여디자인 워크숍은 '놀이터 모형 보고 점수주기'와 '통합놀이터 상상하기'로 구성되었다.

‘놀이터 모형 보고 접수주기’에서는 어린이들이 통합놀이터의 디자인 모형을 본 후 놀이터에 접수를 책정하고 그 이유를 포스트잇에 적어 공유하였다. ‘통합놀이터 상상하기’에서는 장애인어린이와 비장애인어린이가 함께 노는 놀이터 조성을 위해 필요한 것, 같이 놀고 싶은 놀이기구, 같이 놀고 싶지 않은 놀이기구 등을 생각하고 발표하는 시간을 가졌다. 참여디자인 워크숍에서 제시된 어린이들의 의견을 보면, 장애인 친구도 함께 이용할 수 있도록 배려한 놀이터 디자인, 장애인 친구를 위해 개선된 놀이터의 접근성, 장애인 친구도 함께 이용할 수 있는 놀이기구가 다양해진 것 등에 대해 긍정적으로 평가하였다. 이와 함께, 놀이터의 재미를 더하기 위해 높은 그네나 미끄럼틀 등과 같은 모험적 요소가 많아 지길 바랐으며 또한 안전을 위해 폭신한 바닥, 친절한 안내판 설치 등을 요구하였다.



출처: 통합놀이터 만들기 네트워크, 2016.

[그림 4-12] 꿈틀꿈틀놀이터 참여디자인 워크숍

(4) 통합놀이터 모니터링(2015.12.21)

통합놀이터 1차 시공 과정에서 장애인어린이와 그 부모가 공사가 진행되고 있는 통합놀이터를 방문하여 보완점을 확인하고 차후 놀이터의 유지관리 방법을 모색하는 모니터링을 진행하였다. 이 모니터링 과정은 통합놀이터 현장을 눈으로 확인하고 놀이터에 설치된 시설물을 직접 작동해보면서 참여 프로그램에서 논의한 의견이 실제로 어떻게 반영되었는지를 살펴보는 방식으로 진행되었다.

일반적으로 시공단계에 접어들면 개선방안이나 새로운 의견이 적용되기 어렵지만, 이 사업은 모니터링에서 제안된 참가자들의 의견을 적극 수용하여 놀이시설을 변경하거나 재시공하였다.

16) 어린이들을 대상으로 워크숍을 진행할 때는 무엇보다도 심리적 안정감을 주고 참여자 간에 유대감을 형성하는 것이 중요하다. 따라서 서울어린이대공원 운영에 대한 의견을 제시하고 적극적으로 참여하는 초등학교생들로 구성된 어린이위원회를 참여시켜서 안정감을 바탕으로 자유롭게 의사표현을 할 수 있도록 하였다(통합놀이터 만들기 네트워크, 2016, 「모든 어린이를 위한 통합놀이터 만들기: 무장애통합놀이터 매뉴얼」, (사)장애물없는생활환경시민연대).



출처: 통합놀이터 만들기 네트워크, 2016.

[그림 4-13] 꿈틀꿈틀놀이터 모니터링 모습

3) 아동참여 프로그램의 의미 및 특성

꿈틀꿈틀놀이터는 기본구상, 설계, 시공의 놀이터 조성의 전 과정에 놀이터를 이용하는 장애어린이와 비장애어린이가 참여하였다. 기본구상 단계에서는 놀이터 체험 및 관찰, 설계 과정에서는 참여디자인 워크숍, 시공 과정에서는 통합놀이터 모니터링이 이루어졌다. 특히, 참여프로그램 과정에서 도출된 결과물들은 놀이터 조성 시 구체적으로 실현되도록 하여 참여프로그램과 설계 프로세스가 순환관계를 형성하도록 하였다.

4) 아동참여를 통한 놀이터 디자인 특징

꿈틀꿈틀놀이터는 일반 아동뿐 아니라 장애아동과 유아 등 모든 어린이가 장애 여부나 신체적 차이에 상관없이 함께 즐겁게 놀 수 있는 통합놀이터로 조성되었다. 통합놀이터로서 꿈틀꿈틀놀이터의 디자인의 기본 기준은 ‘신체적 차이 극복’, ‘협력하며 함께 놀기’, ‘장애어린이들이 시설물에 쉽게 접근하고 이용할 수 있도록 하기’, ‘보조장치로 안정성 높이기’, ‘신체적 특성에 따라 즐길 수 있도록 난이도를 다양하게 두기’, ‘장애 어린이를 고려하되 고립되지 않도록 하기’이다.

꿈틀꿈틀놀이터는 통합놀이터 디자인 기본 기준의 토대 위에 아동참여 프로그램인 놀이 관찰과 디자인워크숍에서 도출한 내용을 반영하여 조성되었다. 꿈틀꿈틀놀이터의 디자인 특성은 다음과 같다. 첫째, 놀이기구들을 독립시키기보다, 놀이기구 중간에 여러 형태의 놀이기회를 제공하여 연계된 놀이공간을 구성하였다. 이는 개별 놀이기구에 치중되는 놀이에서 놀이를 중심으로 놀이기구를 활용하는 놀이가 되도록 하기 위함이다. 둘째, 회전무대처럼 함께 타면 더 재미있는 놀이기구를 설치하여 함께하는 놀이 기회를 제공하였다. 셋째, 연령별로 놀이공간을 명확히 분리하지 않고, 정적인 놀이공간, 동적인 놀이공간, 모험놀이공간 등 공간의 성격을 구분하고 공간 간의 완충공간을 배치하여 연계

성을 강화하였다. 이를 통해, 장애와 비장애, 큰 아이와 작은 아이들이 신체적인 차이를 극복하여 자연스럽게 함께 어울릴 수 있도록 하였다. 넷째, 놀이시설에 경사로, 계단, 줄을 잡고 올라가는 것 등 다양한 접근로를 조성하여 장애어린이, 비장애어린이, 유아가 신체적 차이에 상관없이 모두 이용할 수 있도록 하였다.



출처: 통합놀이터 만들기 네트워크, 2016.

[그림 4-14] 꿈들꿈들놀이터 최종설계 배치도



출처: 통합놀이터 만들기 네트워크, 2016.

[그림 4-15] 꿈들꿈들놀이터 전경

5_소결

이 장에서는 어공6호 어린이공원, 세화어린이공원, 꿈틀꿈틀놀이터 세 곳을 대상으로 아동참여 놀이터의 사례를 분석하였으며, 이 절에서는 이러한 분석의 결과를 아동참여 프로그램과 놀이터 디자인을 중심으로 종합하고자 한다.

먼저, 아동참여 프로그램을 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 사업진행의 전 과정 즉, 개념설정단계부터 시공단계까지 단계별로 아동참여 프로그램이 수행되었다. 개념설정 및 계획단계에서는 현장조사, 디자인워크숍, 놀이관찰, 설문, 설계단계에서는 놀이터디자인 설명회를, 마지막으로 시공단계에서는 놀이터모니터링이 진행되었다. 한편, 놀이터가 조성된 이후의 유지·관리단계에서도 놀이 워크숍이 진행되었다.

둘째, 세 개의 놀이터 조성과정 모두에서 어린이가 놀이터에서 자유롭게 뛰어노는 아동참여프로그램을 진행하여, 어린이는 놀이터와 주변 현장을 조사하고 전문가는 아이들이 뛰어노는 모습을 관찰하는 시간을 가지도록 하였다. 특히, 전문가들은 이러한 놀이관찰을 통하여 아이들의 놀이 패턴 및 행동 패턴, 아이들이 좋아하는 놀이 활동 등 놀이 및 놀이터와 관련된 내용을 파악할 수 있었다.

셋째, 세 개의 놀이터 모두에서 디자인워크숍 또는 디자인 교육이라는 이름으로 어린이들이 원하는 놀이, 놀이시설물, 놀이공간에 관해 한층 더 직접적으로 의견을 제시하고 나누는 과정을 진행하였다. 이 과정에서 제시된 어린이들의 놀이터에 대한 의견과 요구는 놀이터의 계획 및 설계에 반영되었다.

넷째, 꿈틀꿈틀 놀이터는 놀이터 시공과정에서 모니터링을 진행하여 참여프로그램에서 논의된 의견들이 실제 어떻게 반영되었는지 살펴보았으며 또한 모니터링 단계에서도 참가자들이 의견을 제시하였는데 이에 따라 놀이시설을 변경하거나 재시공하였다.

다섯째, 세화어린이공원은 놀이터가 조성된 후에 지역 내 공동체와 학부모를 대상으로 '놀이 워크숍'을 진행하였다. 이 프로그램은 놀이의 중요성에 대한 교육과 아이들의 다양한 놀이를 유도할 수 있는 놀이터 활동가를 양성함으로써 지역 주민이 주체적으로 놀이터를 유지·관리할 수 있도록 하기 위함이다.

여섯째, 다양한 아동참여 프로그램 과정에서 도출된 결과물들은 놀이터의 개념 설정 및 설계에 구체적으로 반영되었으며 또한 이를 참여자들에게 피드백하여 참여자들이 만들어가는 놀이터라는 주인의식을 확인할 수 있도록 하였다.

다음으로, 아동참여 프로그램의 결과로서 나타난 아동참여 놀이터의 디자인 특성을 정리하면 아래와 같다.

첫째, 아동참여 놀이터는 놀이터 디자인 과정에 해당 놀이터를 가장 많이 이용할 것으로 보이는 아이들을 참여시키고 이 아이들의 요구와 의견을 반영하며 만들어짐에 따라 전반적으로 기존에 볼 수 없었던 특별하고 차별화된 디자인을 지닌 놀이터가 조성되었다. 특히, 아동참여 놀이터들은 놀이시설물보다는 전체적인 놀이터 환경을 아이들의 요구와 지역 여건에 부합되도록 조성하는 것을 중시하였는데 이에 따라, 기존의 놀이터들이 어느 지역에서나 비슷한 놀이시설물이 비슷하게 배치된 유사한 모습을 띠는 것과 큰 차이를 나타내게 되었다.

둘째, 놀이기구를 최소화하고 아이들의 놀이활동이 중심이 되는 놀이터를 조성하였다. 어공6호 어린이공원과 세화놀이터는 조합놀이대를 설치하는 대신, 아이들이 마음껏 뛰어놀며 다양한 창의적 놀이를 만들어 낼 수 있는 공간을 확장하였다. 또한 놀이기구를 단순화하여 아이들이 놀이기구의 이용법에 국한되어 노는 것이 아니라 스스로 창의적인 응용놀이를 만들어 낼 가능성을 만들어주었다.

셋째, 아이들이 좋아하는 집단놀이가 가능한 놀이기구와 놀이공간을 조성하였다. 기존 놀이터의 놀이기구는 대부분 개인을 중심으로 제작되었는데 이를 집단놀이가 가능하도록 변형하였다. 특히 꿈틀꿈틀놀이터는 일반 어린이뿐 아니라 유아와 장애 어린이들도 함께 놀 수 있는 놀이기구를 설치하여 신체적 차이에 상관없이 함께 어울려 놀 수 있는 통합놀이터가 되도록 하였다.

넷째, 놀이들이 연계되고 복합되는 놀이공간을 조성하였다. 기존의 놀이터들은 단독 놀이기구들이 독립적으로 설치되어 있어서 개별놀이 위주로 조성되었다. 그러나 아동참여 놀이터는 아이들의 놀이가 연속된다는 특징을 반영하여 놀이기구 중간에 여러 형태의 놀이 기회를 제공하는 연계되고 복합된 놀이공간을 구성하였다.

05. 결론 및 정책적 시사점

1_연구결과

우리 도시는 그동안 우리사회의 일원이자 사회적 약자인 어린이들의 필요, 안전, 즐거움, 창의력 등을 고려하거나 반영하는 데 소홀하였다. 특히, 놀이터는 아동복지 차원에서 법규에 따라 설치·관리되는 아동전용 공간임에도 불구하고 조성과정에서 어린이는 배제되었고, 그들의 의견이나 요구는 반영하지 않은 채 공급자 중심으로 조성했었다. 그 결과, 국내 놀이터 대부분이 이용자, 주변 환경, 지역 여건 등과 상관없이 어디에나 비슷한 놀이시설이 비슷하게 배치된 획일화되고 정형화된 모습을 띄게 되었다.

이제는 놀이터 조성과정에 주 이용자인 아동을 참여시킴으로써 해당 지역의 환경 및 이용자 특성에 따른 복합적이며 새로운 요구에 부응할 수 있는 다양한 놀이터를 조성해야 한다. 그래야만, 아동이 주도적으로 놀이를 만들고 상상력·창의성을 키우는 재미있는 놀이터, 각 지역의 여건에 부합되는 다채롭고 특색 있는 놀이터를 조성할 수 있을 것이다. 이와 같이 기존 놀이터의 한계를 극복하기 위해 최근 아동참여형 놀이터 조성 사례가 증가하고 있다.

이러한 연구배경 아래 이 연구는 다음의 세 가지 목적을 지닌다.

첫째, 국내 놀이터의 변천과정을 분석하여 놀이터가 시대별로 어떠한 배경 아래에서 조성되었고 어떠한 특성을 갖게 되었는지를 밝히는 것이다. 둘째, 아동참여 놀이터의 조성 과정에서 나타난 아동참여 프로그램의 내용과 특징을 분석하고, 이를 토대로 앞으로 놀이터를 포함한 아동을 위한 공간의 계획 및 설계 과정에 활용될 아동참여 프로그램에 관한 정책적 시사점을 제시하는 것이다. 셋째, 아동참여 프로그램의 결과로서 나타나는 아동참여 놀이터의 디자인 특성을 도출하고 이에 관한 정책적 시사점을 제시하는 것이다.

이상의 세 가지 연구목적에 따라 진행한 연구내용과 그에 따른 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 국내 놀이터의 변천과정 분석이다. 문헌연구로 국내에서 놀이터가 등장하여 최근

까지 어떠한 여건 속에서 어떻게 변해왔는지를 시대별로 구분하여 분석하였다. 이를 위해 놀이터의 개념과 해외 놀이터의 발달과정을 다룬 이론 및 선행연구를 고찰하였다. 그리고 국내 놀이터의 변천과정과 특징을 이해하기 위해 놀이터의 설치 및 관리에 관련된 법규와 놀이터의 분포 현황을 분석하였다.

이러한 연구에 따르면, 국내 놀이터는 공공복지 및 아동복지 차원에서 법규에 따라 설치·관리되었으며 특히, 1970년대 이후 대규모 공동주택의 건설과 놀이터 설치 관련 법규 제정에 따라 놀이터는 양적으로 크게 증가하였다. 그러나 놀이터 조성과정에서 어린이는 배제되었으며 놀이공간 및 환경보다는 놀이시설이 중심이 되었고 또한 놀이시설물의 설치 시에도 최소한의 규정만 지키도록 만들다 보니 결과적으로, 놀이시설은 규격화되고 대부분 놀이터가 주 이용자, 주변 환경, 지역 여건 등과 상관없이 어느 지역이나 비슷한 모습을 갖게 되었다.

한편, 놀이터 관련 정책이 1990년대 이전까지는 놀이터를 확산하는 데에서 1990년대 이후에는 획일화된 놀이터로부터 탈피하는 것으로 변화되면서 ‘어린이공원 현대화 사업’, ‘주민참여형 어린이공원 재정비공사’, ‘상상어린이공원’ 등 다양한 시도가 나타나게 되었다. 그리고 최근 2010년대에 들어서는 놀이터의 주 이용자인 아이들이 놀이터 조성 과정에 직접 참여하여 적극적으로 의견을 제시하며 놀이터를 만들어가는 아동참여형 놀이터가 등장하였다.

둘째, 아동참여 놀이터의 아동참여 프로그램 내용과 특징의 분석이다. 먼저, 아동참여 디자인의 의미, 프로세스, 프로그램에 관한 이론 및 선행연구를 고찰하고 이러한 이론적 토대 위에서, 국내에서 비슷한 시기에 조성된 아동참여형 놀이터 세 곳을 대상으로 사례 분석하였다.

이러한 연구결과를 종합하면, (1) 아동참여프로그램은 놀이터 조성의 전 과정 즉, 개념 설정, 기본구상, 설계, 시공 등 다양한 단계에서 진행되었고 (2) 아동참여프로그램은 현장조사, 놀이터 체험, 놀이 관찰, 디자인 워크숍, 놀이터 설명회, 놀이터 모니터링 등의 다양한 방식으로 구성되었으며 (3) 특히, 조성 공간이 아이들이 모여 노는 놀이터라는 점을 고려해 어린이들이 자유롭게 뛰어노는 과정에서 전문가들이 아이들의 놀이를 관찰하는 놀이관찰 프로그램을 진행함으로써 아이들의 놀이 패턴 및 행동 패턴, 아이들이 좋아하는 놀이 활동을 파악하였고 (4) 다양한 참여프로그램 과정에서 도출된 결과물들은 놀이터의 개념 설정, 디자인 설계 등에 구체적으로 반영되었다.

셋째, 아동참여 놀이터의 디자인 특징 분석이다. 앞에서 살펴본 기존 놀이터의 디자인

특성과 비교하며 아동참여형 놀이터의 디자인 특징을 도출하였다.

이러한 연구결과를 종합하면, (1) 아동참여형 놀이터는 놀이기구를 최소화하거나 단순화하여 놀이활동이 중심이 되고 다양한 창의적인 응용놀이가 가능하도록 하였고, (2) 개인 놀이보다는 아이들이 좋아하는 집단놀이가 가능하도록 놀이기구와 놀이공간을 조성하였으며, (3) 아이들의 놀이 특성에 부합되도록 놀이가 연계되고 복합될 수 있는 복합 놀이 공간을 조성하였으며, (4) 이상과 같이, 아동참여 놀이터들은 놀이시설물보다는 전체적인 놀이터 환경을 아이들의 요구와 지역 여건에 부합되도록 조성하는 것을 중시하여서 놀이터마다 차별화되는 디자인을 지니고 있다.

2_정책적 시사점

이 연구에서 진행한 이론 및 선행연구 고찰과 사례분석 결과를 바탕으로 다음과 같은 정책적 시사점을 제시하고자 한다.

첫째, 어린이를 위한 공간 조성 시, 사업 목적, 참여 주체, 예산, 지역 여건, 참여수준 등을 고려하여 다양한 단계에서 다양한 방식으로 아동참여 프로그램을 구성하여야 한다.

둘째, 아동참여 프로그램으로 도출된 결과물은 공간 조성 시 적절히 반영되어야 한다. 그리고 시공 및 준공단계에서 모니터링 등을 시행해 아동참여가 어떻게 반영되었는지를 확인하고 이해하는 과정을 가짐으로써 아이들이 참여의 중요성을 인식하는 한편 공간에 대한 주인의식을 갖도록 하는 것이 필요하다.

셋째, 공간의 조성 이후 유지관리 단계에서도 아동 및 주민 참여 프로그램을 진행하여 지역주민과 어린이가 주체적으로 공간을 운영·관리할 수 있도록 지원하는 것이 필요하다. 특히 공간이 제대로 운영·관리되기 위해서는 어린이와 주민의 지속적인 모니터링과 참여가 필요하다.

넷째, 아동참여로 조성된 놀이터의 어린이·주민 이용 만족도 등을 연구하여 아동참여 디자인의 효과를 확인하고, 이를 토대로 아동참여 디자인의 필요성을 확증하고 기존 아동참여 디자인의 보완점 등을 도출하는 것이 필요하다.

다섯째, 도시계획 관련 분야에서 어린이 참여를 확대하고 활성화하는 것이 필요하며, 이를 위하여 아동참여를 위한 다양한 프로그램을 고안하고 아동참여의 지원체계 및 지원 기구를 구축해야 할 것이다.

참고문헌

- 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실, 2015, 「세화어린이공원 최종보고서, 세이브더칠드런, C-Program.
- 권터 벨치히, 2015, 「놀이터 생각」, 소나무.
- 김명지, 2018, 「커뮤니티 아트를 활용한 공공 어린이놀이터 활성화 방안 연구」, 전남대학교 문화전문대학원 문화예술기획 전공, 석사학위논문.
- 김아연, 1997, 「어린이집 실외놀이공간 설계모형 개발 및 적용에 관한 연구」, 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 김연금·이규목, 2003, “의사소통 행위로서의 조경계획 및 설계에 대한 연구”, 『한국조경학회지』, 31(5), pp.73~85.
- 김연금 외, 2008, “커뮤니티공간으로서의 어린이공원 조성에 관한 연구”, 『한국조경학회지』, 35(6), pp.21~28.
- 김인호, 2002, 「학교조경활동 참여에 따른 환경태도 변화에 관한 연구:초등학생 학교조경 참여를 중심으로」, 서울대학교 환경대학원 박사학위논문.
- 김요섭, 2013, 「서울시 상상어린이공원 놀이시설의 창의놀이 행태 분석」, 한양대학교 도시대학원 박사학위논문.
- 박우장·박준영, 2008, “유치원 놀이터 참여디자인 기법 및 도구에 관한 연구”, 『대한건축학회논문집 계획계』, 24(4), pp.97~105.
- 수원시정연구원, 2016, 「2016 시민디자인 심포지엄: 공동체와 놀이터 자료집」.
- 안현찬, 2007, 「주민-전문가간의 의사소통 증진을 위한 참여디자인 과정과 도구」, 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 안현찬·박소현, 2009, “로컬 거버넌스 관점에서의 참여디자인 과정의 특성 연구:망원로 자전거도로 조성사업의 사례분석을 중심으로”, 『대한건축학회논문집』, 25(8), pp.47~56.
- 윤승환, 2008, 「아동의 놀이 행태 및 환경심리를 고려한 놀이터 디자인에 관한 연구」, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문.

이영범 외3, 2017, “통합놀이터 계획 및 설계: 서울어린이대공원 내 꿈틀꿈틀놀이터를 대상으로”, 『한국조경학회지』, 45(2), pp.101~108.

이인제, 2017, 「도시 내 모험놀이터의 이용현황과 인식에 관한 연구- 월드컵공원 내 모험놀이터를 중심으로」, 서울대학교 환경대학원 환경조경학과, 석사학위논문.

이영애, 2016, “놀이를 통해 아이들은 아픔을 치유한다”, 『놀이가 아이를 바꾼다』, 시사일본어사.

이창민, 2018, 「서울시 상상어린이공원 놀이시설의 창의놀이 행태 분석 주민참여 여부에 따른 어린이공원 이용 만족도 비교 분석- 색동어린이공원을 대상으로」, 한양대학교 석사학위논문.

정나리, 2018, 「놀이, 아동, 놀이공간의 교차점으로서 놀이터」, 경북대학교 교육학박사학위 논문.

정수진, 2018, 「어린이 도시디자인 참여방법론 연구」, 수원시정연구원.

최주원·정수진, 2017, “어린이 참여디자인을 위한 디자인 교육 프로그램 연구 - 수원시 어공6호 어린이 공원을 사례로”, 『한국조경학회지』, 45(5), pp.29~41.

통합놀이터 만들기 네트워크, 2016, 「모든 어린이를 위한 통합놀이터 만들기: 무장애통합놀이터 매뉴얼」.

행정안전부, 2018, 「어린이놀이시설 안전관리 매뉴얼」.

허윤선, 2008, 「참여디자인 방법론을 적용한 초등학교 옥외공간 설계에 관한 연구: 서울 돈암초등학교를 대상으로」, 서울대학교 생태조경학 석사학위논문.

허윤선, 2013, 「어린이 공간환경설계 교육 프로그램 개발과 적용」, 서울대학교 대학원 협동과정 조경학 전공 박사학위논문.

허윤선·임승빈, 2010, “참여디자인 방법론을 적용한 초등학교 옥외공간 계획모형 -서울 돈암초등학교를 대상으로”, 『한국조경학회지』, 38(5), pp.1~11.

법제처, 국가법령정보센터(<http://www.law.go.kr/>)

행정안전부, 어린이놀이시설 안전관리시스템(<http://www.cpf.go.kr/>)

C-Program, 놀이터책(<http://playbook.or.kr/>)

작은 연구 좋은 서울 18-16

아동참여형 놀이터의 특성과 시사점

발행인 서왕진

발행일 2019년 5월 1일

발행처 서울연구원

비매품

06756 서울특별시 서초구 남부순환로 340길 57

이 출판물의 판권은 서울연구원에 속합니다.