

도시디자인
시민 심포지엄

Urban Design
Symposium

공동체와 놀이터

2016. 11. 29. Tue.

장소 | 수원시 더함파크 2층 대회의실

주최 | 수원시정연구원

주관 | 수원시정연구원 · 수원시 지속가능 도시재단

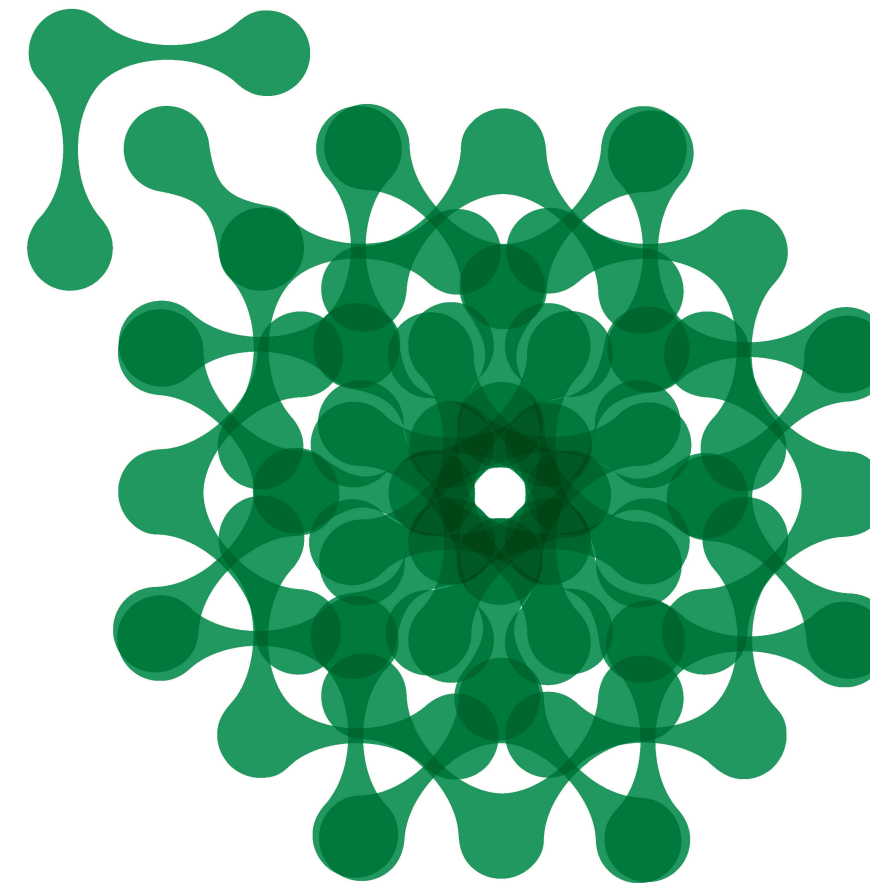
도시디자인
시민 심포지엄

Urban Design
Symposium

공동체와 놀이터

SRI 수원시정연구원
SUWON RESEARCH INSTITUTE

SRI 수원시정연구원
SUWON RESEARCH INSTITUTE

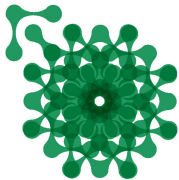


도시디자인
시민 심포지엄
Urban Design
Symposium

공동체와 놀이터

심포지엄 자료집

공동체와 놀이터
심포지엄

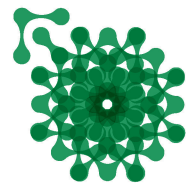


14:00~14:10	개회사	이재은 수원시정연구원장
14:10~14:40	축사	김동근 수원시 제1부시장
		염상훈 수원시의회 부의장
		백종헌 수원시의회 기획경제위원장
		안상욱 수원시 지속가능 도시재단 이사장
14:40~15:00	기조발제	1. 놀이터, 제도와 법 그리고 정책 - 정수진 (수원시정연구원 도시디자인센터)
15:00~15:20	발표	2. 순천시 사례 마을 만들기 관점에서 바라본 '기적의 놀이터' 김석 (전 순천시 생활공동체지원센터)
15:20~15:40		3. 안산시 사례 연립단지 폐쇄놀이터의 재탄생'공동체 숲' - 김도훈 (안산시 희망마을 사업추진단)
15:40~16:00		4. 수원시 사례 마을아 놀자 in 파장동 - 박상철 (수원시 지속가능 도시재단 마을르네상스센터) - 유예진 (매탄고등학교 2학년)
16:10~16:30	주제발제	5. 우리동네놀이터해결책 프로젝트를 통해 본 놀이터의 가능성 - 김연금 (조경작업소 울)
16:30~17:30	토론	좌 장 이영범 (경기대학교)
		토론자 6인 주신하 (서울여자대학교) 오성훈 (건축도시공간연구소) 조금선 (서울어린이대공원) 최종필 (KG엔지니어링종합건축사사무소) 이현선 (수원시 지속가능 도시재단) 오기영 (수원시 생태공원과 생태서비스팀)
17:30~17:50	질의응답 및 의견	

축사

이재은

수원시정연구원
원장



안녕하십니까?
수원시정연구원 원장 이재은입니다.

오늘 바쁘신 일정에도 불구하고 수원시의 발전과 수원시정연구원에 대한 남다른 애정을 가지고 참석해주신 수원시민 여러분과 수원시민의 대표이신 수원시의회 의원님들, 사람의 가치를 존중하고 시민의 주인이 되는 더 큰 수원 만들기에 앞장서시는 염태영 수원시장님 등 이 자리에 참석하신 모든 분들께 수원시정연구원을 대표하여 고마움의 말씀을 드립니다. 그리고 발표와 토론을 위해 참여해주신 전문가 분들께도 진심으로 고마움을 전하고 싶습니다.

저희 수원시정연구원은 개원한지 이제 4년이 되었습니다. 지난 4년 동안은 연구원의 체제를 정비하고 수원시의 당면 현안에 대한 정책연구와 자문활동에 주력했습니다만 이제는 어느 정도 연구원의 틀이 갖춰졌으므로 120만 도시 수원의 종합적이고 체계적인 발전전략 수립을 위한 미래지향적이고 융복합적인 연구를 수행하고 있습니다.

이에 따라 올 한해를 마무리하면서 저희 수원시정연구원에서는 수원시가 지향해야 할 도시디자인정책 및 시민들의 삶과 밀접한 도시디자인, 공동체, 마을 디자인 등에 대해 논의하고자 오늘 「공동체와 놀이터」라는 주제아래 도시디자인 시민 심포지엄을 개최하게 되었습니다.

수원시정연구원 도시디자인센터에서는 이번 년도 진행된 5번의 워크숍 “우리동네 놀이터 핵꿀잼 프로젝트”를 통해 수원시 도시 디자인에 대한 일반 시민의 참여 기반 확대, 도시디자인의 전반적인 이슈 발굴, 디자인 컨설팅을 통한 지역 활동가와 전문가와 담당공무원의 네트워킹 등 다각적인 시도를 통해 디자인 정책을 연구하여 왔습니다.

120만 수원시민의 삶의 질과 세계 속에서의 수원시의 위상을 높일 수 있는 아이디어들이 쏟아져 나오는 토론의 장이 되기를 바랍니다.

오늘 심포지엄을 위해 발제와 토론을 맡아주신 분들과, 심포지엄이 원활히 진행되도록 뒤에서 열심히 준비해 주신분들, 그리고 이 자리에 함께 해주신 모든 발제자와 토론자분들에게 다시 한 번 감사드립니다.

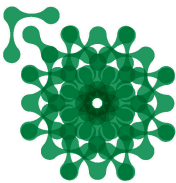
행복한 연말 보내시고 희망찬 새해를 맞이하시기를 바랍니다. 고맙습니다.

수원시정연구원장 이재은

축사

안상욱

수원시지속가능도시재단
이사장



안녕하십니까?

수원시지속가능도시재단 이사장 안상욱입니다.

공동체와 놀이터를 주제로 한 도시디자인 시민심포지엄 개최를 축하드리며, 심포지엄을 준비하신 수원시정연구원 이재은 원장님을 비롯한 연구진 그리고 김동근 부시장님, 염상훈 부의장님과 백종헌 기획경제위원장님 등 관계자 여러분께 고마움의 말씀을 드립니다.

그 동안 시정연구원과 지속가능도시재단을 비롯한 수원의 많은 기관과 단체가 공동주관으로 ‘우리동네 놀이터 핵꿀잼 프로젝트’란 작은 컨퍼런스를 이끌어 왔습니다. 모두 5차례에 걸쳐 놀이터 관련 제도적 한계와 이를 넘어서기 위한 대안적 실험들, 아이들의 놀이 중요성 그리고 장애아이에 대한 배려 등 사회적 통합에 기초한 놀이터 사례와 같은 다양한 주제들을 함께 고민해 왔습니다.

5.60대에게는 익숙한 농촌마을에서의 놀이처럼 특별하게 구획된 놀이터가 없어도 사시사철 자유분방하고 즐겁게 놀고 어울리던 마을놀이터는 더 이상 찾기 힘들어졌습니다. 신도시의 공원이나 공동주택단지의 놀이터가 고급화되고 세련되어 가면서 놀이터에도 여러 가지 문제가 늘어나고 있습니다. 비슷비슷하고 단조로운 놀이터, 놀이시설 고급화, 나무와 모래와는 멀어진 반환경성, 새 아파트단지와 오래된 주거지의 놀이시설 수준 양극화 나아가 분양단지와 임대단지의 놀이터 사용을 둘러싼 주민 갈등 등 현재의 사회문제를 고스란히 안고 있습니다.

오늘 발표되는 순천과 안산의 소중한 노력들 그리고 시정연구원에서 지난해부터 마을의 아이들과 함께 설계해온 ‘꿈꾸는 놀이터 사업’은 우리에게 많은 시사점을 주고 있습니다. 우리의 어린이를 놀이터의 참주인으로 인정하려는 이런 실험들이 확산되어 놀이터가 마을공동체를 실현하는 마당이 되어 마을의 어른들도 함께하는 진정한 주민협치로 거듭 날 수 있다고 생각합니다. 놀이터를 둘러싼 마을공동체와 협치 실험이 우리 사회의 과제들을 조금씩 바꿔갈 수 있길 기대하며, 수원에서 적용할 대안들을 찾을 수 있다는 기대를 갖고 경청하겠습니다.

지속가능도시재단도 마을공동체 활성화나 도시재생 추진과정에서 주민참여 디자인이 매우 중요하다고 인식하고 있습니다. 오늘의 심포지엄을 계기로 놀이터 등 생활밀착형 도시디자인의 학습과 실험이 이어지기를 바라며, 참여형 도시디자인에 대한 시민의 인식 확산과 주민참여기반 확대 과정에 지속가능도시재단도 함께하여 수원이 지속가능도시로 거듭나도록 힘을 쏟겠습니다.

멀리서 한걸음에 달려오신 발제자와 토론자께 고마움의 말씀을 드리며, 이 자리에서 함께 학습하시는 전문가와 시민들께도 고마움의 말씀을 드립니다.
고맙습니다.

2016년 11월 29일

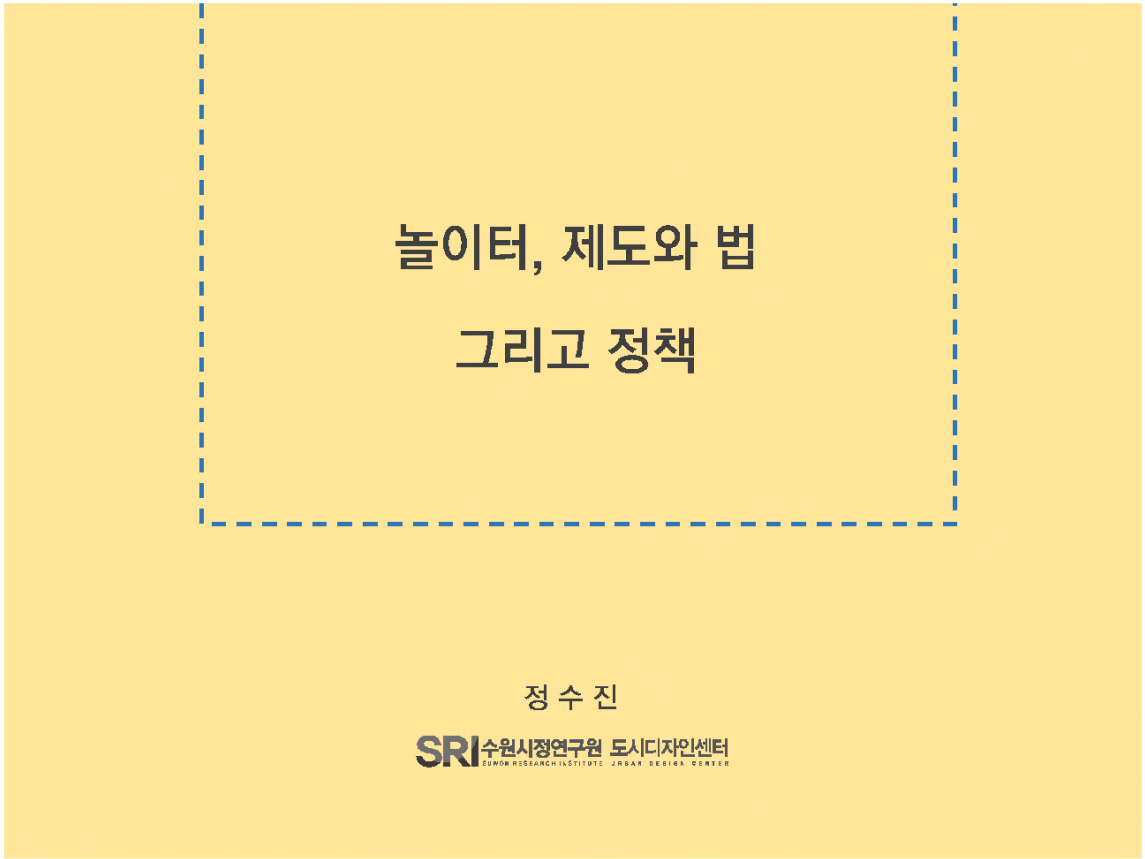
수원시지속가능도시재단 이사장 안상욱

기조발제

01

놀이터, 제도와 법 그리고 정책

정수진 | 수원시정연구원 도시디자인센터



1

놀이터?





■ 놀이터를 다르게 생각하고 바라보는 노력들



■ CASE 1 : 선일초등학교 5학년 1반과 어공6호 어린이공원



■ CASE 1 : 선일초등학교 5학년 1반과 어공6호 어린이공원



■ CASE 1 : 선일초등학교 5학년 1반과 어공6호 어린이공원



CASE 1 : 선일초등학교 5학년 1반과 어공6호 어린이공원

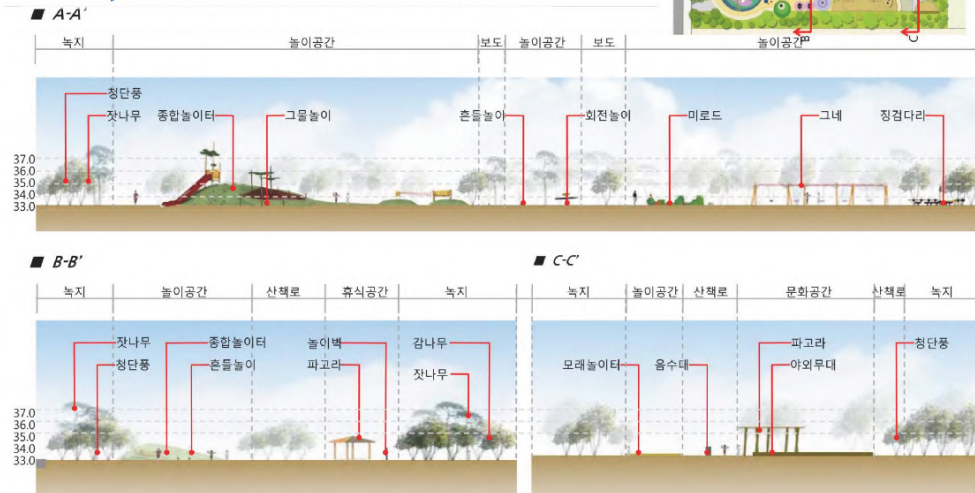


CASE 1 : 선일초등학교 5학년 1반과 어공6호 어린이공원

결과의 반영

아이들의 의견과 아이디어는 형태보다는 활동 위주로 설계(안)에 반영

2016년, 아이들이 뛰어 노는 공간으로 변화

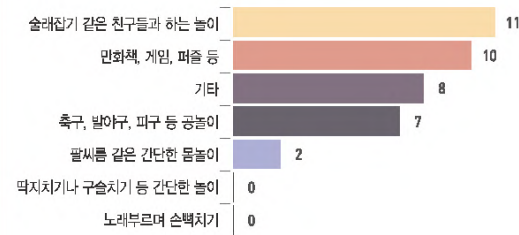


CASE 1 : 선일초등학교 5학년 1반과 어공6호 어린이공원

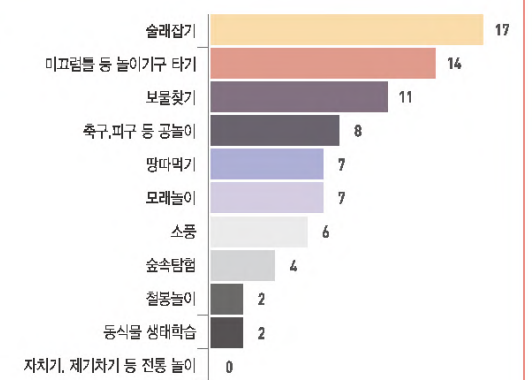


CASE 2 : 탑동 초등학교 6학년 1반

평상시에 어떤 놀이를 주로 하면서
여가시간을 보내고 있나요?



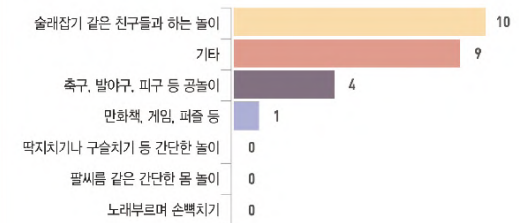
우리가 디자인한 서낭재 어린이공원에서
하고 싶은 놀이는 어떤 것 일까요?



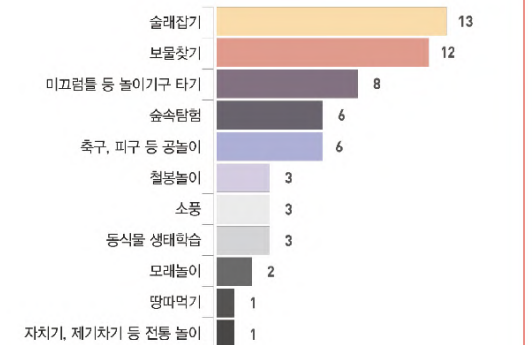
17

CASE 3 : 화양초등학교 5학년 1반

평상시에 어떤 놀이를 주로 하면서
여가시간을 보내고 있나요?



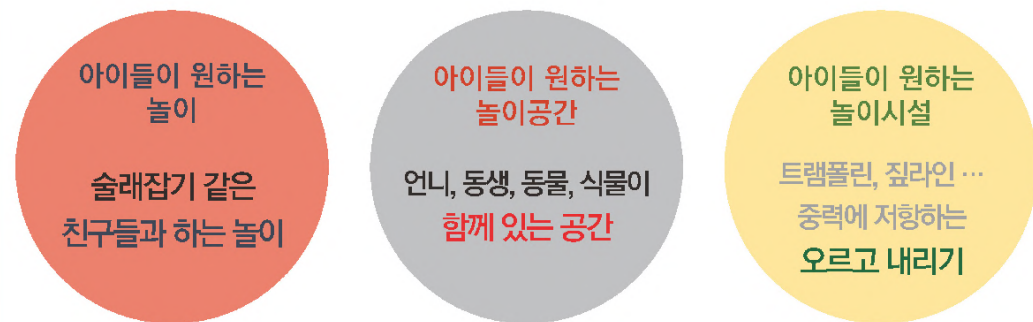
우리가 디자인한 속지공원 숲 속 놀이터에서
하고 싶은 놀이는 어떤 것 일까요?



18

■ 아이들이 원하는 놀이와 놀이터?

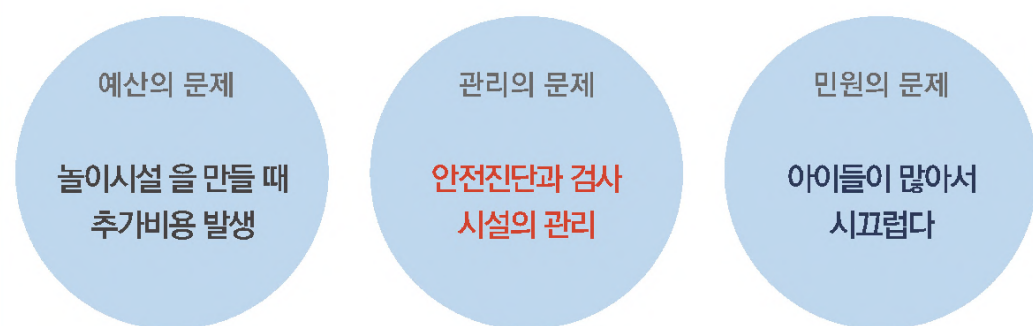
아이들과 워크숍 과정에서 이야기를 나누고,
설문조사를 통해 내린 결론



19

■ 남아 있는 문제들

꿈꾸는 놀이터가 만들어 지고 난 뒤에 발견된 문제들



그리고, 여전히 아이들은 놀이터에서 놀 시간도 부족한 상황

20

2

놀이터와 관련된 법과 제도



■ 놀이터 관련 법

※ 한나라(2016), 안전한 놀이터, 재미있는 아이들, 우리동네놀이터 핵꿀잼 자료 중 일부 발췌, 재정리

어린이제품안전특별법_산업통상자원부

- 어린이가 사용하는 제품의 안전을 확보하고, 안전한 환경 조성을 위한 기본적 사항 규정
- 어린이놀이기구 안전검사 기준, 어린이제품 안전인증
- 안전인증기관지정, 절차, 표시 규정 개발 및 생산단계에서의 놀이기구 안전 관리, 절차
- 안전 확인 및 제품검사, 공급자 적합성 확인, 안전정보 수집 등
- + 제품검사의 안전기준, 공장심사의 기준(어린이놀이기구 안전기준 고시)

어린이놀이시설안전관리법_국민안전처

- 어린이 놀이시설의 설치, 관리 전의 설치검사기준 제시
- 어린이놀이시설의 유지를 위한 안전검사(2년에 1회)기준 및 안전교육, 안전점검 실시
- 안전점검결과 위해 우려가 있을 때, 안전진단 신청
- 안전교육 이수, 보험가입, 중대사고의 발생보고 등 기준

+ 어린이놀이시설 시설기준, 기술기준

+ 어린이놀이시설 안전점검

+ 어린이 놀이시설 안전진단

+ 어린이 놀이시설 안전교육

+ 9가지 시설에 필요한 최소학보공간, 설치방법, 정기시설검사시 중점점검사항, 설치 및 설치 후 관리, 교육 등 규정

놀이터 관련 법

※ 한나라(2016), 안전한 놀이터, 재미없는 아이들, 우리동네놀이터 책골집 사료 중 일부 발췌, 재정리

주택법_국토교통부

- 주택단지 내 입주자 등의 생활복리를 위한 시설로 어린이 놀이터 규정
- + 어린이놀이터 설치기준, 입지, 안전성, 놀이시설별 규격 및 설치기준 규정

주택건설기준등에관한 규정_국토교통부

- 50세대 이상의 주택 건설 시에는 어린이놀이터 설치를 의무화, 어린이 공원이 있을 때는 예외
- 150세대 이상의 주택단지는 경로당과 어린이놀이터를 포함
- 시설배치, 시설의 기준 및 포장, 배수처리, 휴게시설 등에 대해서 기준 제시

공동주택관리법 시행규칙 제11조_국토교통부

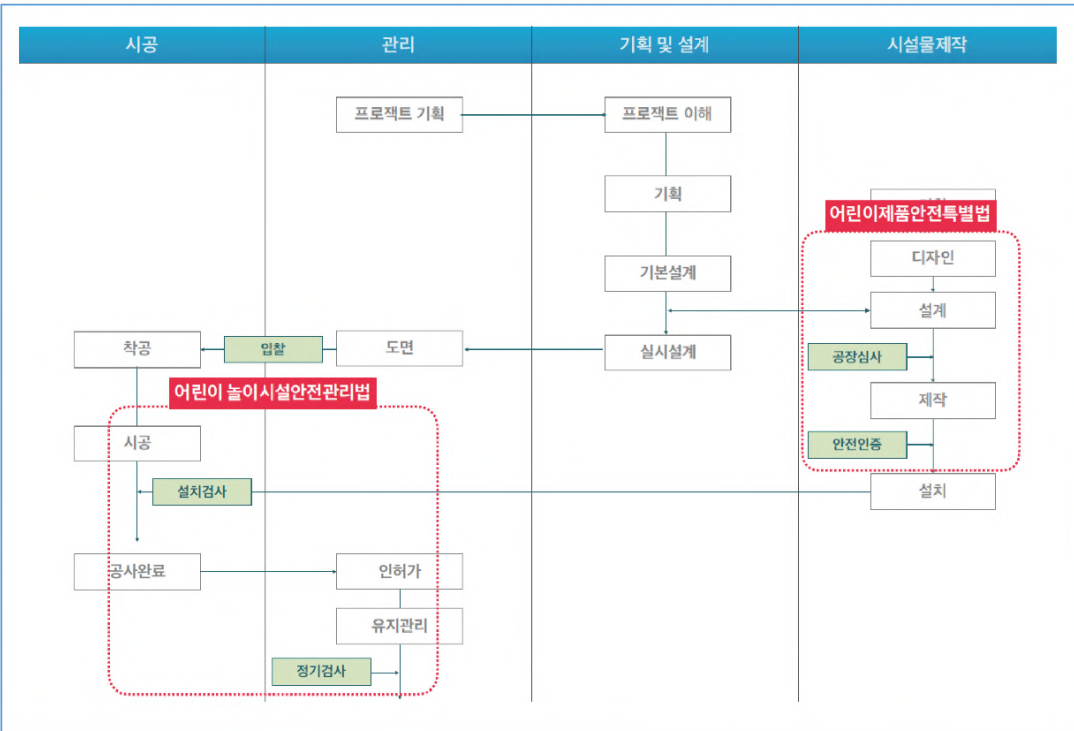
- 어린이 놀이터 시설을 포함하여 안전관리계획 수립
- + 매 분기 1회 이상 안전진단 실시
- + 연2회 이상 위생진단 실시

도시공원및녹지등에관한법률_국토교통부

- 도시공원 중 생활권 공원으로써 어린이 공원 규정 : 어린이의 보건 및 정서생활의 향상에 이바지 하기 위한 공원
- 공원시설로서 그네, 미끄럼틀 등을 유희시설로 규정
- 공원시설 배치의 안전성, 유희시설의 인증 및 설치안전기준, 안전점검, 안전확보대책, 안전교육 등 기준 명시

놀이터를 관리하는 법

※ 한나라(2016), 안전한 놀이터, 재미없는 아이들, 우리동네놀이터 책골집 자료 중 발췌, 재정리



25

놀이터 관련 법

※ 한나라(2016), 안전한 놀이터, 재미없는 아이들, 우리동네놀이터 책골집 자료 중 일부 발췌, 재정리

영유아보육법_보건복지부

- 어린이집을 설치 운영할 경우에 대한 놀이터 설치 기준 제시
- + 영유아 50인 이상 보육하는 시설의 놀이터 규모, 모래밭, 놀이시설물 3종 이상 설치, 안전인증 제품 사용 등 규정

유아교육법_교육과학기술부

- 50세대 이상의 주택 건설 시에는 어린이놀이터 설치를 의무화, 어린이 공원이 있을 때는 예외
- 150세대 이상의 주택단지는 경로당과 어린이놀이터를 포함
- 시설배치, 시설의 기준 및 포장, 배수처리, 휴게시설 등에 대해서 기준 제시

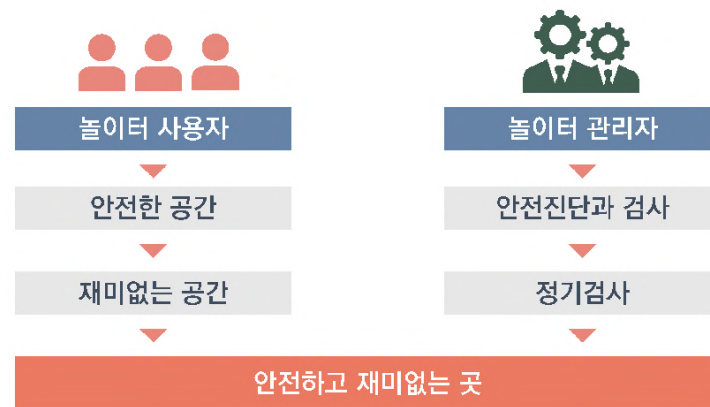
아동복지법_보건복지부

- 아동전용시설로서 어린이공원, 어린이 놀이터 규정하고, 설치기준 제시
- + 아동복지시설의 안전기준 - 안전대비, 응급조치, 안전교육, 사고방지대책 명시
- + 아동용품의 안전기준 - 놀이기구의 안전기준 포함



놀이터의 딜레마

“ 놀이터는 만드는 것보다
유지관리가 어렵습니다 ”



27

3

놀이터에 대한 정책제안



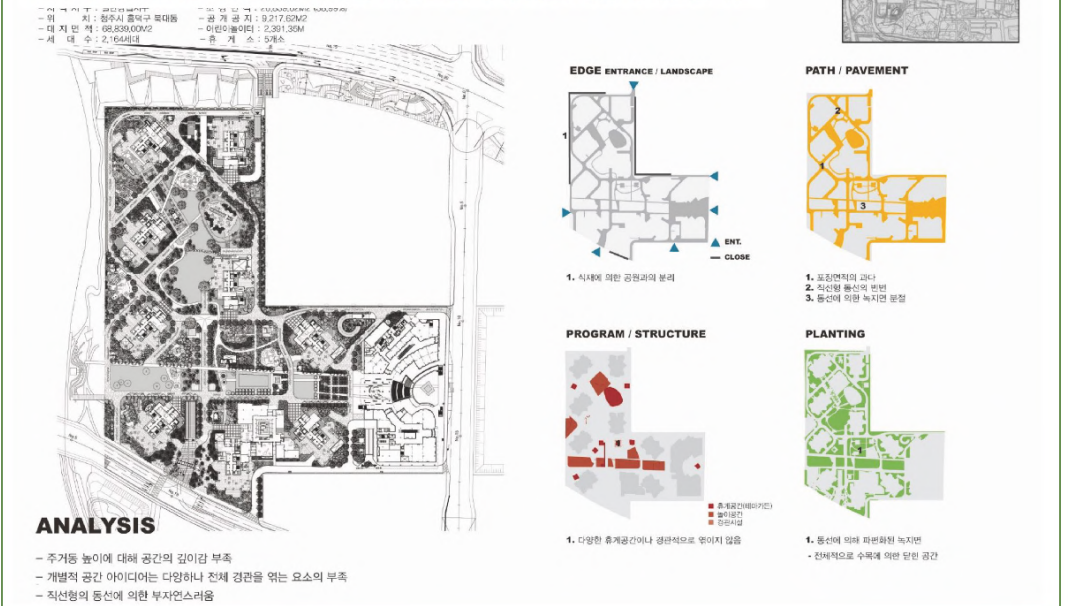
아이들이 말하는 놀이터



28

아파트의 놀이터

아파트단지 외부공간의 시설을 배치하고 계획하는 과정에서
거주자의 동선에 따른 생활경험을 시퀀스로 구성하고 시뮬레이션한다.



30

아파트의 놀이터

아파트단지 외부공간의 시설을 배치하고 계획하는 과정에서
거주자의 동선에 따른 생활경험을 시퀀스로 구성하고 시뮬레이션한다.



31

어린이공원의 놀이터

어린이 공원을 설계하는 과정은,
공원의 경계선 안에서 어린이가 놀이공간과 휴게시설, 편의시설을 구분하여 시설배치



33

아파트의 놀이터



32

어린이공원의 놀이터

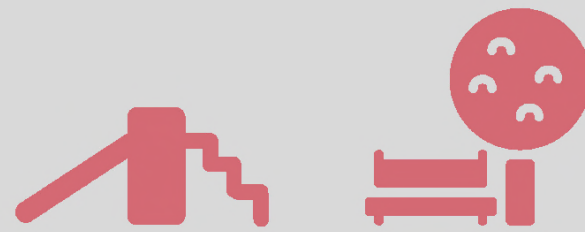
지역에 있는 다른 어린이 공원이나 놀이터, 학교운동장이 있음에도 불구하고
미끄럼틀과 시소가 있는 평범한 놀이터로 만들기 쉽다.



34

■ 정책제안

“ 놀이터는 어떻게 만들어야 하는가 ”
사용자의 참여 + 현장에 적합한 디자인

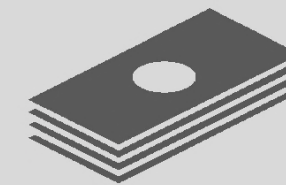


지역여건에 맞는 놀이터의 디자인

35

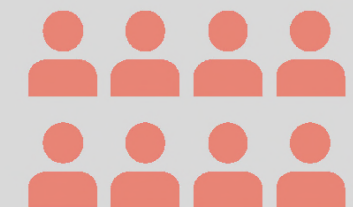
■ 정책제안

“ 어떻게 유지 관리해야 하는가? ”
지역 공동체의 참여



세금

VS



공동체

37

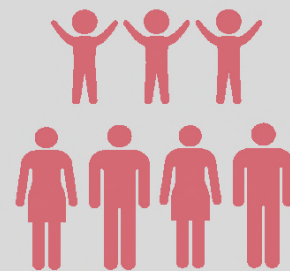
■ 정책제안

“ 우리동네 놀이터는 어떤 공간인가 ”
어린이만을 위한 공간이 아니라 공동체의 공간



어린이 공간

VS



공동체의 공간

36

경청해주셔서 감사합니다

발 표
02

순천시 사례 :
마을 만들기 관점에서 바라본
‘기적의 놀이터’

김석 사무국장 | 순천시 생활공동체지원센터(전)

대한민국 어린이 놀이터 혁신프로젝트



순천시생활공동체센터 사무국장 김석





3



5



4



동네 한바퀴로 만든 쉬운 참여와 협업



49



8

동네한바퀴



동네보물지도



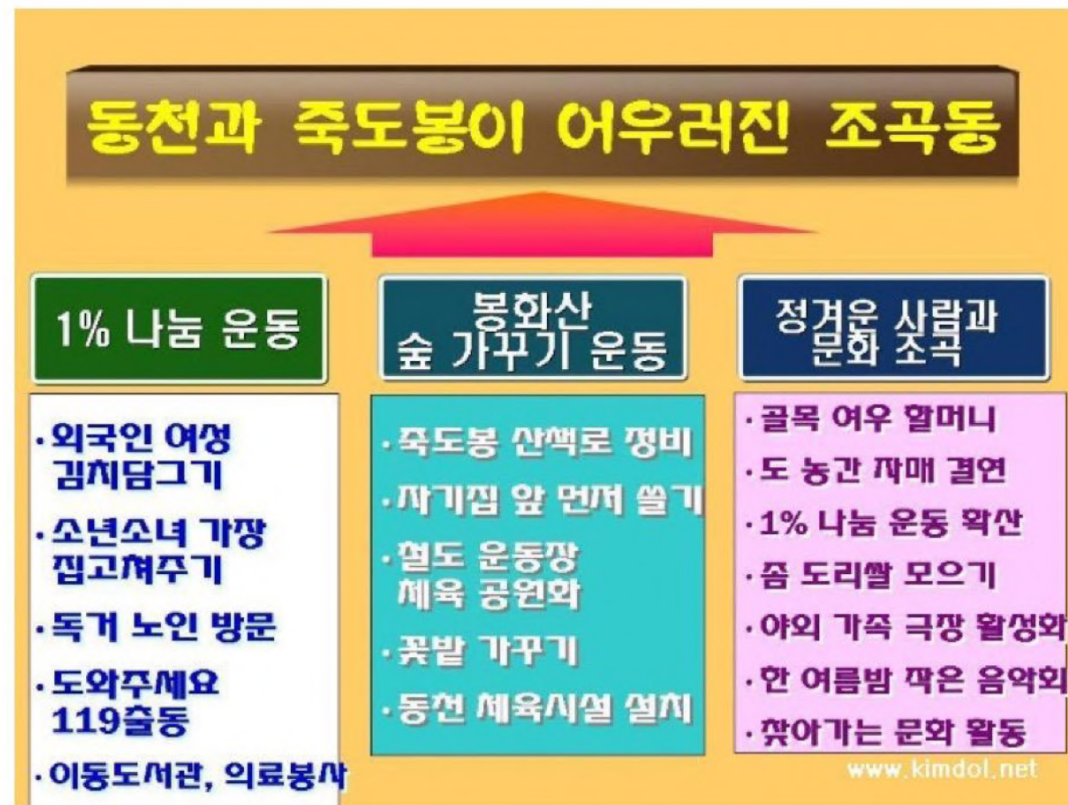
우리동네
100대 일감



우리 동네 마을 비전



10



49

순천시 마을만들기 활동 체계



순천시 마을 만들기 추진 과정



퍼실리테이션이 익숙한 도시



지난 10동안의 변화와 성과



문제 발견

획일화된 대한민국 어린이 놀이터
어린이가 없는 어린이 놀이터
어른들 생각으로 만든 어린이 놀이터
이용자, 주변환경에 관계 없이 비슷한 놀이터



대한민국 어린이 놀이터 혁신프로젝트

기적의 놀이터



순천시생활공동체센터 사무국장 김석

변한 놀이터



기적의 놀이터 총괄 디자이너 편해문 작가의 제안 기적의 도서관 1호가 있는 순천시의 공감



“한국의 아이와 놀이와 놀이터에 기적이 일어나지 않고는 아이들의 삶이 나아지기 어렵다. 아이들이 스스로 몸을 돌보며 마음껏 뛰어놀 수 있는 기적의 놀이터를 만들어야겠다.”
- 편해문(기적의 놀이터 총괄디자이너)



- * MBC 느낌표와 책임은사회문화재단과 순천시 협업
- * 2003년 1호 기적의 도서관을 조성한 경험이 있는 순천시
- * 10년 후 지금 민간 도서관장을 비롯 자원봉사 활성화
- * 48개 작은 도서관 조성, 책임은 도시 정책 강화

협업과 협치 과연 쉬웠을까요?



순천시 기적의 놀이터 협업 구조



어린이 참여 디자인

지금의 놀이터 문제발견
기적의 놀이터 상상하기
놀이터 주인의 생각 반영하기



기적의 놀이터 참여디자인 학교

1/2교시

생각열기

편해문 선생님과 떠나는
세계놀이터 여행

산별아가 만든 놀이터

마음 열기
놀이터 학교 OT
조별 나눔

입학식

현장 방문

다같이 돌아 우리 동네 놀이터

우리 동네 놀이터의 현주소?
누가 가장 많이 이용하지?
놀이터에 있어야 할 것들?
놀이터에 없는 것들?

참여 디자인

함께 만드는 우리 동네 놀이터

우리 동네 놀이터를
우리가 한번 직접
만들어 본다면?

3/4교시

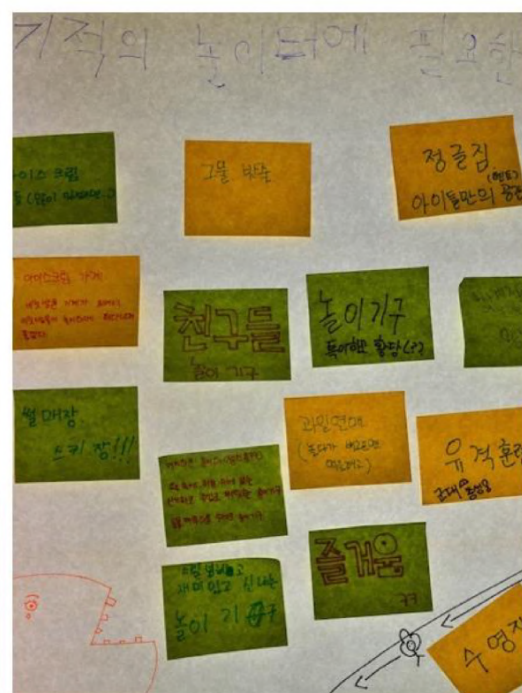
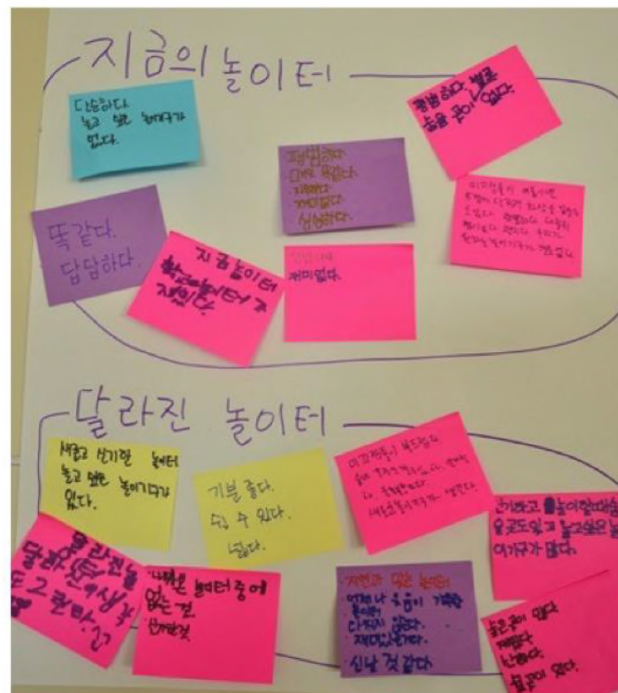
참여 디자인 발표회

학부모, 어린이
이용자별로
놀이터 디자인 발표

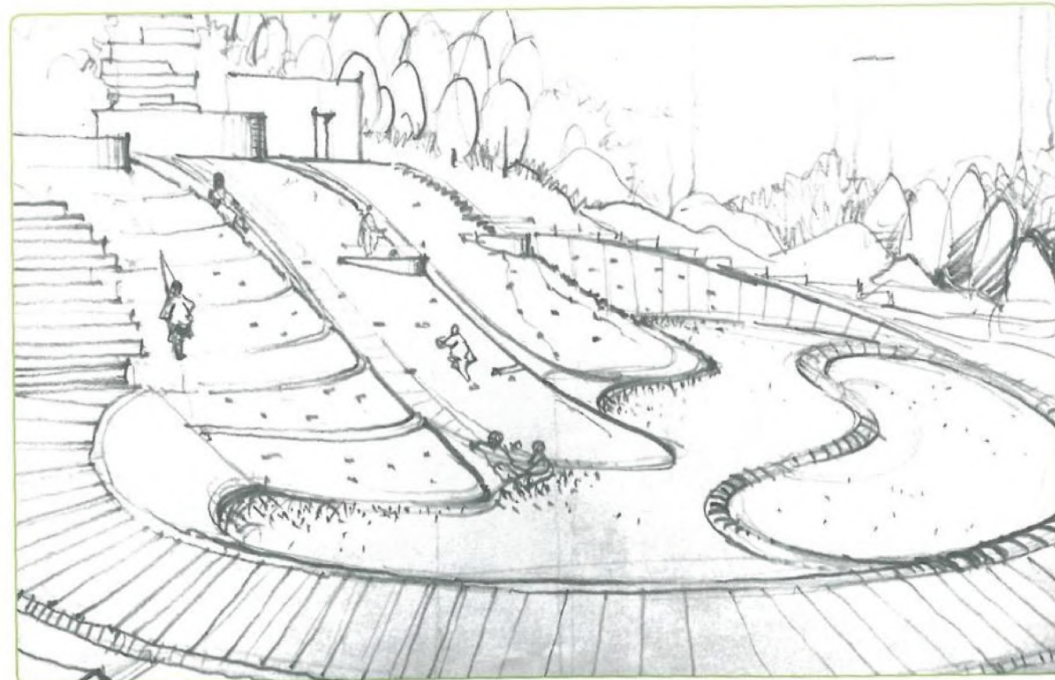
"이렇게
만들어주세요!"

놀이터 디자인
제안하기

수료식

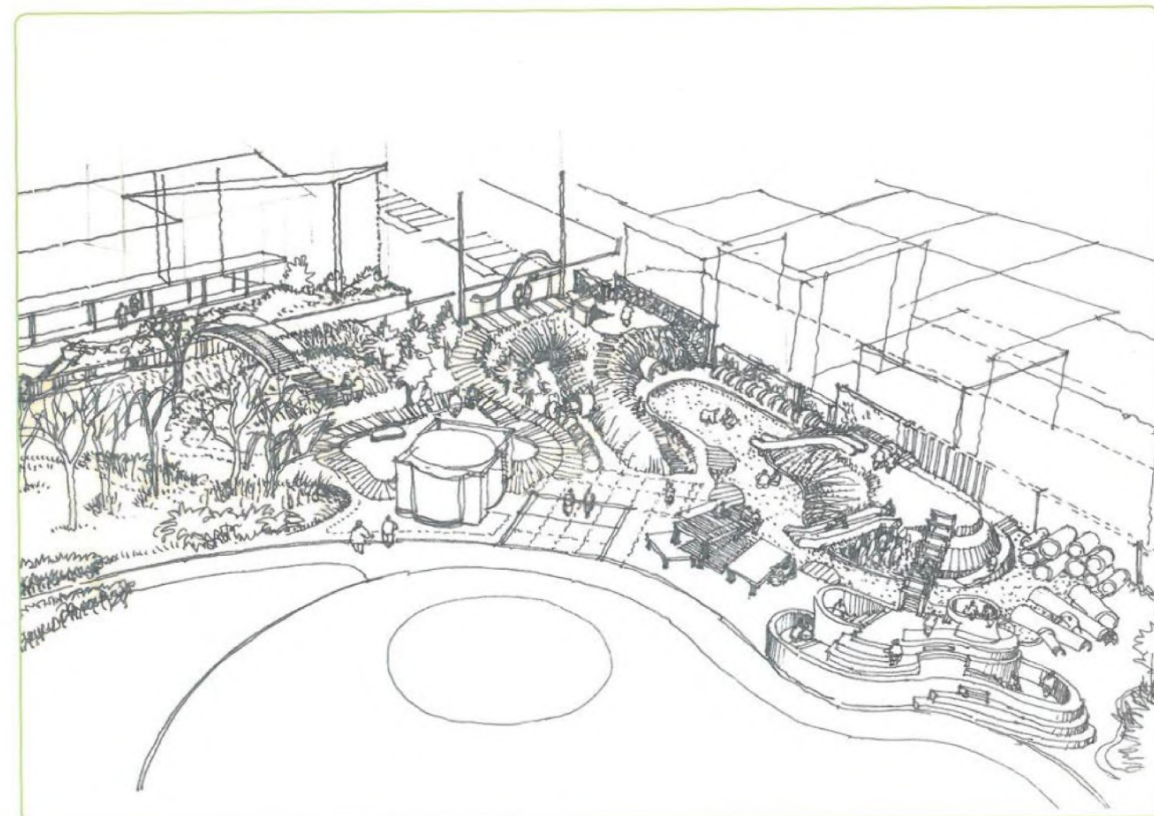






© 김병욱

40



© 김병욱

50





기적의 놀이터 엉뚱발뚱
1호
스스로 몸을 돌보며 마을껏 뛰어놀자

기간 2년 6개월 **사업비** 5억

어린이 놀이터 국제심포지엄
전국 어린이 놀이터 혁신 제안
공원놀이터 활동가 직업군 창출
2020년 10호까지 완성
순천시 어린이에게 친절한 도시 선언



기적의 놀이터의 철학과 가치



정형화된 놀이터보다 아이들이 상상하고 뛰어놀 수 있는 놀이터를
시민 · 아이들 · 전문가 · 행정이 함께 머리를 맞대고 디자인하여 만들었습니다.
기적은 한 명이 만드는 것이 아니라 여러 사람이 함께 만드는 것입니다.
순천은 기적의도시관, 기적의놀이터를 통해 아이들이 행복한 도시를 만들어 갑니다.

다양한 기술을
담은 놀이터

전세대의
놀이터

생태를 활용한
놀이터에서
첨단 기술을 적용한
놀이터까지



기적의 놀이터의 철학과 가치



순천시 기적의 놀이터 협업 구조



기적의 놀이터에서 놀거리



발 표
03

안산시 사례 :
연립단지 폐쇄놀이터의 재탄생
‘공동체 숲’

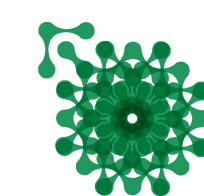
김도훈 단장 | 안산시 희망마을사업추진단

노후 연립주택 폐쇄 놀이터의 재탄생

안산시 공동체의 숲 만들기 경험

김도훈

안산시 희망마을 추진단



아이들을 잃어버린 마을, 그들이 놀던 놀이터도 사라졌다.

2014년 4월16일 다시는 떠올리고 싶지 않은 사고로 안산시는 큰 아픔과 상처를 겪안게 되었다. 세월호 참사로 한순간에 250명의 학생을 잃어버리게 된 지역사회는 활기를 잃고 침체된 분위기가 만들어졌다. 그리고 이웃주민이라는 이름으로 즐거운 일상을 함께 나누던 사람들을 유가족이라 부르게 되며, 조심스럽고 어려운 관계가 만들어지게 되었다. 이러한 분위기는 전체 희생학생의 80%가 넘는 204명이 희생된 와동, 고잔1동, 선부3동 세월호 집중피해지역은 더할나위 없이 힘든 상황이다. 2년이라는 시간이 흘렀지만 지역사회 구성원은 아직도 아픔을 삭이고 있으며, 더욱이 사고수습 장기화로 양산된 문제는 주민들간의 오해와 불신을 깊게 만들고 있다. 세월호의 직접적인 피해로 다수의 희생자가 발생한 이 지역에, 2015년에 또 한번의 아픔을 주는 사건이 발생했다. 어린이놀이시설 안전관리법이 시행되어 지역사회 내 놀이터가 일순간 폐쇄 혹은 철거가 된 것이다. 이 사건은 아이러니하게도 세월호 참사로 국가적인 차원에서 안전문제에 대한 경각심이 높아지면서 시행된 것이라고 한다. 2014년 세월호 참사로 250명의 학생을 잃어버린 마을이, 2015년에는 그 학생들이 어렸을 때 뛰어놀던 놀이터가 사라진 것이다. 대상지 내 철거된 놀이터가 50개 이상으로, 대부분이 아직 활용 용도를 결정하지 못하여 빈 땅으로 방치되어 있는 상태이다.

주민과 함께 만들어가는 공동체 숲

안산시는 생태·환경 도시로서의 잠재력이 어느 시 보다 큰 도시만큼 숲에 대한 관심과 애정이 높다. 사람과 생명이 공존하는 숲의 도시 만들기를 위해 다양한 유형의 녹색공간을 만들기 위해 노력하고 있으며, 공동체의 숲은 시민들이 직접 참여하여 만드는 일종의 커뮤니티 공간으로 지역사회의 자긍심과 문화를 느낄 수 있는 주민들의 만남이 이루어지는 공간이다. 이 공간은 주민들이 직접 마을디자인단으로 참가하여 전문가들과 함께 커뮤니티 디자인 방식으로 진행된다. 이 과정을 통해 주민 스스로 공동체 활성화 의미를 이해하게 되고, 커뮤니티디자인 실천으로 주민이 원하는 지역 자산을 만들어 가는 것에 큰 의의가 있다. 즉 커뮤니티 거점 공간을 중심으로 지역가치가 재생 되고 지역활성화가 실현되는 것이다. 이렇게 마을디자인단이 만들어가는 공동체의 숲은 인근에 사는 어린이 그리고 부모, 활동가, 예술가, 시민단체, 지자체 등이 수평적으로 만나 환경개선에 참여하였다. 이는 어린이들과 부모들에게만 큰 선물일 뿐만 아니라 세대가 소통하면서 살아가는 세상을 원하는 시민들에게도 큰 선물이 되었다. 안산시에서 처음 시행한 연립주택 내 폐쇄놀이터 부지 활용사업은 정부차원에서 모든 놀이터에 대한 전면 개선이 어려운 한계를 극복하는

방법이며, 노후화되거나 영세 주택단지 내에 있는 놀이터를 대상으로 하는 시범사업 의의가 있다.

마을공유자산을 기반으로 하는 공동체 성장 모델

최근 재개발·재건축과 젠트리피케이션 현상을 방지하기 위하여 마을공동체 지속가능성 관점에서의 공유자산이 필요하다는 의견이 있다. 이를 선도적으로 추진하고 있는 곳은 영국으로 2011년 마을공동체의 권리를 명시한 지역주권법(Localism Act) 만들어졌다. 이는 마을의 이익이 되는 토지와 건물을 공동체가 우선적으로 활용하게 하여, 공공성을 기반으로 원활하게 사용할 수 있도록 하는 권리이다. 이 공동체 자산을 계기로 주민들은 모이게 되고, 다수에게 이익이 돌아 갈 수 있는 방안을 고민하고 행동하는 것이다. 즉, 이 법을 통해 정부나 기업에서 해결하지 못하는 지역사회 공동체 회복 문제를 주민 스스로 해결하는 기회를 제공했다고 볼 수 있다. 여기서 우리는 공동체 자산이 우리사회에 던지는 가치와 의미를 알 수 있다. 공동체가 함께 소유한다는 것은 마을 주민이 직접 지키고 가꾸어야 한다는 것을 의미한다. 이를 효과적으로 관리운영하기 위해서 제도적 규칙과 규율이 필요하게 되는 것이고, 주민 스스로 원칙을 만들어 운영하게 되는 것이다. 물론 이러한 사항들은 법적 제재나 강제성은 없지만 더불어 사는 방식에 대해서 고민하게 되고 행동한다는 것에 큰 의의가 있다. 따라서 공동체 자산은 커뮤니티를 활동하게 하거나 결집 시키는 가교 역할을 한다고 볼 수 있다. 안산에서 만들어진 공동체의 숲은 새로운 유형의 마을공동체 자산이라고 할 수 있다. 연립주택 주민이 공동으로 소유하고 있는 땅을 활용하기 위하여커뮤니티 디자인 방식으로 고민하고 가꾸어간다는 것에 큰 의미가 있다. 이렇게 만들어진 공동체의 숲은 더 이상 연립주택 자체 소유자원으로 공간이 아닌 지역주민 모두를 위한 공동체 회복 자원이다. 음악과 문화가 흐르는 공간으로 다양한 문화예술 행사가 열려지는 공간이 되어 소통의 매개체 기능을 수행하게 되는 것이다. 마을공동체는 지역 주민들의 필요에 따라 사업을 개발하고 변모해 갈 필요가 있다. 역사와 문화가 반영된 공동체를 발전시켜 나가기 위해서 지역의 문제는 지역에서 스스로 해결하는 방안을 마련하는 것이 중요하다는 것이다. 안산지역이 가지고 있던 노후된 연립주택 폐쇄 놀이터 문제 해결을 위해 공동체의 숲을 시범적으로 추진하였다. 이 공간을 주민커뮤니티는 어떻게 활용할 것이고, 어떤 영향을 미칠지는 정확히 예상할 수는 없다. 처음으로 시도되는 일이라서 초기정착에 어려움일 있을수도 있다. 성숙되지 않은 주민역량으로 심각한 민원을 야기할 수도 있을 것이다. 하지만, 분명 커뮤니티가 공유하는 자산을 가진다는 것은 큰 의미가 있을 것이다. 이를 함께 다루는 방식을 고민하고 활용하여 새로운 방향을 찾을수도 있을 것이다. 따라서 공동체 자산을 기반으로 하는 마을만들기는 세월호 피해지역의 공동체 활성화 전략이 되는 것이다.





2 HOW?

방치 된 공간 활용에 대한 정부 및 지자체 차원 실마리 마련

2015년 8월 행정자치부 지역공동체활성화 사업 선정 / 2015년 12월 안전관리법 법안 개정

장래의 꿈을 바꾸면 미래가 달라집니다

국민행복

작성과	지역공동체과
담당자	과장 조영진
연락처	02-2100-2811 / 02-2100-3889

보도자료
2015년 4월 22일(수) 조간
(4.21. 12.00 이후)부터 보도될 수 있도록 협조 부탁드립니다.

행정자치부

살고 싶은 마을, 주민 손으로 직접 만들어요
- 행정부 '15년 희망마을 만들기 및 지역공동체 활성화 사업' -

- 중앙·지방정부가 손잡고 올해 총 60억원을 투자해 주민이 살기 원하는 마을 조성을 위한 지원에 나선다.
- 행정자치부는 「2015 희망마을 만들기 및 지역공동체활성화 사업」 공모를 실시한다고 밝혔다.
- 이번 공모사업은 기존의 관측·도의 하향식(Top down) 사업 형태에서 벗어나, 주민이 주인이 돼 마을의 특성에 맞는 사업 계획을 제안하는 **상향식(Bottom up)** 사업제안 형태로 진행되는 것으로 풀뿌리 민주주의를 실현하기 위한 일환이다.
- 그간 행정자치부는 '08년 동네마당 조성사업을 시작으로 '10년 희망마을단들기, 지역공동체활성화 사업 등을 추진해 작은 도서관, 한글교실, 컴퓨터강좌, 다목적 프로그램실, 마을공동작업장, 야외놀이터, 어린이집, 작은정원 등 총 99개의 지역공동체 활성화 시설을 조성했다.

방치 된 '유령놀이터', 지자체 지원 근거 마련

어린이 놀이시설 안전관리법 일부개정법률안 국회 통과

2015년 12월 10일(목) 09:13:58

이승갑 기자 opennews@naver.com



▲ 어린이 놀이시설 안전관리법 일부개정법률안이 국회에서 통과될 수 있도록 조진대 의원(대표발의, 새정치민주연합)과 조복우산아린이재단(이하 재단)은 지난 9일 이같은 내용이 담긴 어린이 놀이시설 안전관리법 개정법률안이 통과됐다고 전했다.

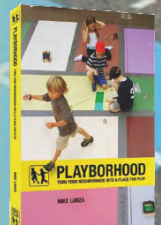
지자체가 열세 놀이터에 대해 지원금을 지원할 수 있는 근거가 마련됐다.

조복우산아린이재단(이하 재단)은 지난 9일 이같은 내용이 담긴 어린이 놀이시설 안전관리법 개정법률안이 통과됐다고 전했다.

07

플레이버후드(playborhood) 마을디자인단

아이와 어른이 함께 놀이문화를 통해 마을환경을 업그레이드하는 개념으로, 미국 마이크랜자(Mike Lanza)가 도입하여 처음 시도 되었으며 흥미·재미를 통한 지역사회 변화와 활성화 기여

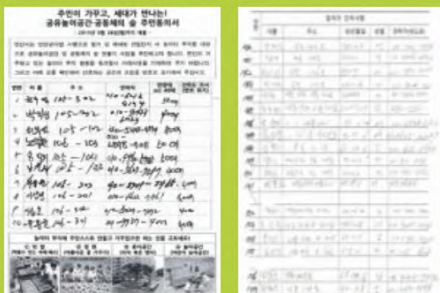


09

폐쇄 놀이터 부지 활용을 위한 공론의 장 형성

공간활용에 대한 주민 합의 과정

연립주택 단지 내 공간을 사용하기 위해서는 공동주택의 행위위하가 또는 신고의 기준(제47조제1항관련)에 따라서 전체 입주자 3분의 2이상의 동의 필요



공동체 숲 개념
주민들이 직접 참여하여 만들어가는 커뮤니티 동네 숲으로 마을공동체의 지공신과 분하는 느낄 수 있는 공간

대상지역
와동·고잔1동 연립주택 폐쇄놀이터를 대상으로 하며, 만드는 과정과 조성 후 적극적인 주민참여가 가능한 공간

숲의도시, 안산만들기를 위한 2016하반기 공동체의 숲 대상지 모집

시청과 생명이 공존하는 안산을 위하여 주민역량 강화를 통하여 생활 환경 개선

신청자격
연립주택 주민자치회
와동·고잔1동 연립주택 거주 세대구성원의 동의가 될 경우
지원조직 명칭서 가산임 부여
로 지원조직 : 자연에 소재하는
공동체활동단체인 것은 기본

신청기간 및 추진일정
6월 10일(금)까지
접수일수
2016.6.10(금)~6.10(금) 18시
커뮤니티 디자인 6~7월
실시일제 및 공사일제 8월

공모방법
신청서/사업계획서
수민제민 신청서
공간조성 및 활용 계획서
연립주택 공간활용 주민동의서
(인제 입주자 2/3 동의 필수)

커뮤니티 디자인 워크숍
▶ 주민참여 워크숍
▶ 현장의견조사
▶ 공동체숲
▶ 지도만들기
▶ 상상한 작성

공간조성사업
▶ 다양한 유형의 공간조성
(주인이 만드는 공동체 숲)
▶ 숲 속 작은 텃밭
▶ 공동체 텃밭, 시간 정원 등

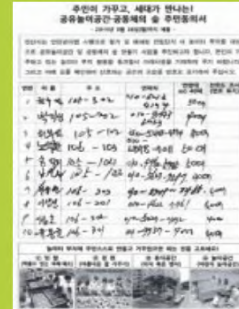
유지관리 운영
▶ 공간 놀보미 및 지킴이 양성
(교육프로그램 연계 운영)
▶ 공간소통 프로그램 운영
(정원가꾸기, 청터, 음악회)

문의 : 안산시 희망마을사업추진단 031-481-6015

08

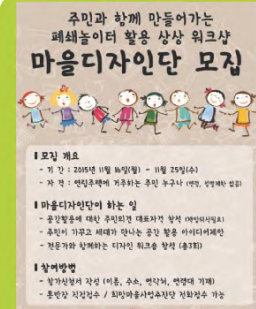
플레이버후드 마을디자인단의 조성과정과 및 유지관리 참여

연립주택 주민참여 단지 공모(주민동의70%)



'주민이 디자이너' 커뮤니티 디자인 워크숍

현장조사 주민 워크숍
현장의견조사 공동체숲
지도만들기 상상한 작성



공간조성사업 (시설부서 협업)

▶ 다양한 유형의 공간조성
(공유휴게공간 및 놀이공간)
- 숲 속 작은 텃밭
- 재미상상 공유공간 등

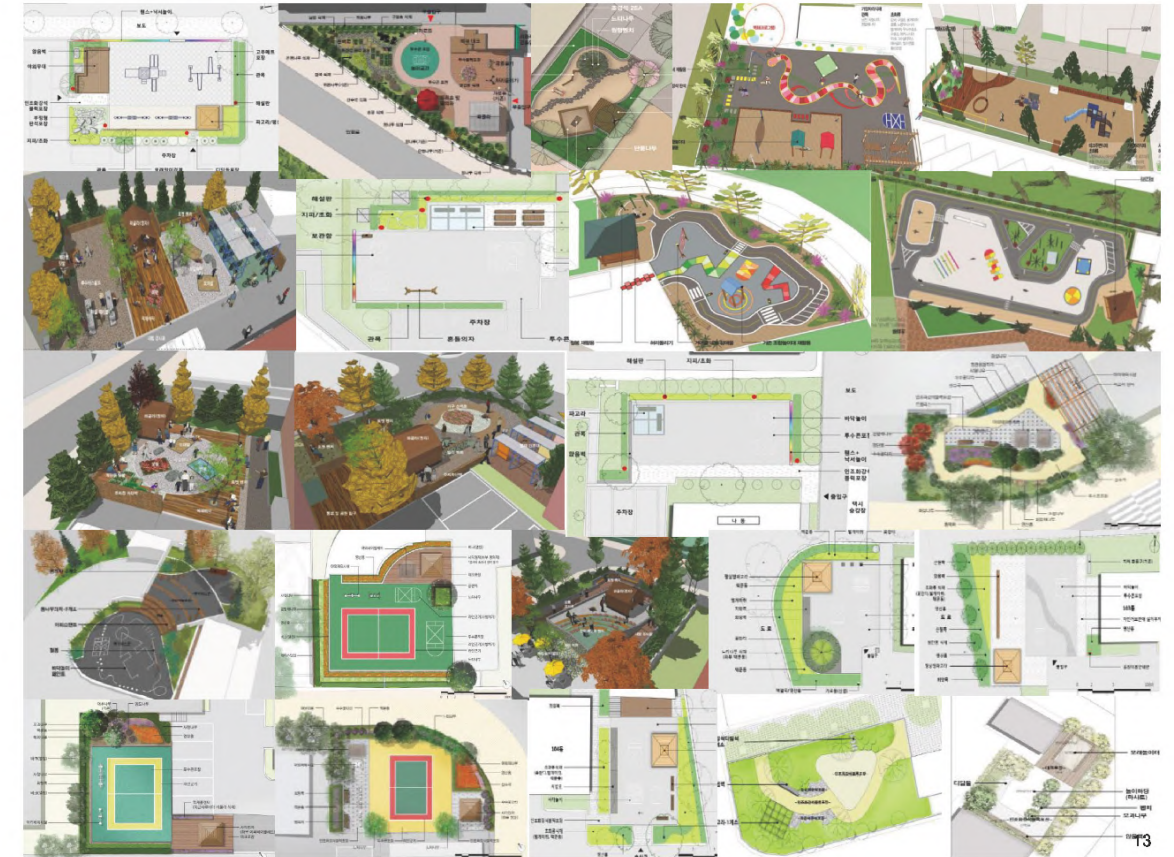


유지관리 운영체계마련

▶ 공간 놀보미 및 지킴이 양성
(교육프로그램 연계 운영)
▶ 공간소통 프로그램 운영
(정원가꾸기, 청터, 음악회)



10



3 WHAT?

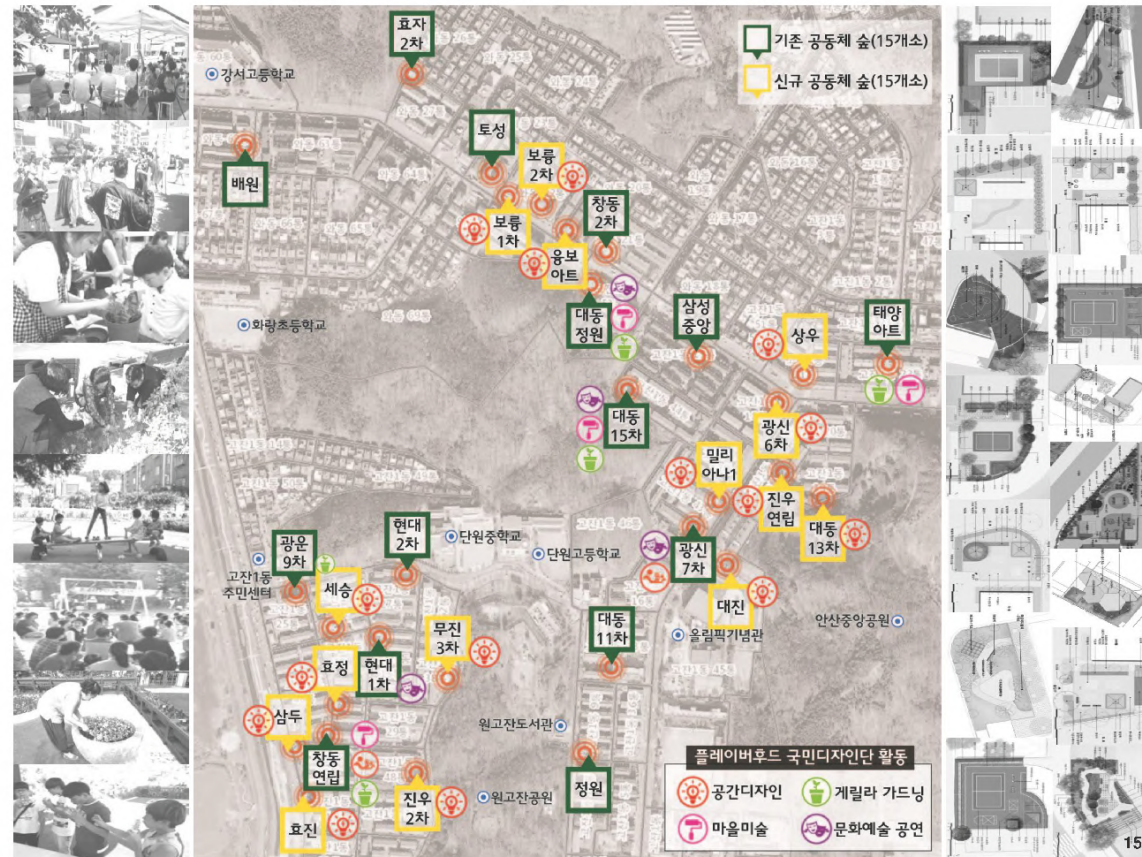
마을공동체의 공유공간을 만들고, 가꾸어가는 네 가지 방향

1 장소 만들기 (Hardware)

2 프로그램 만들기 (Software)

3 관계 만들기 (Humanware)

4 과정 만들기 (Process)



공동체의 숲

검색

모이다, 어울리다, 함께하다, 뛰어놀다, 이야기하다,
숲+놀이, 숲+휴식, 숲+운동, 숲+정원,



“공동체의 숲은 커뮤니티다”

17

3_1 장소 만들기 Hardware



사람과 생명이 공존하는
숲의 도시, 안산

"안산시의 도시숲은 안산시민에게 맑은 하늘과 청정한 공기를,
심리적 치유와 보다 나은 삶을 선물합니다."

자연공존의 숲 | 녹색가로의 숲 | 해안휴양의 숲 | 치유의 숲 | **공동체의 숲**

숲+

beyond forest



16



18



19



21



20

3_2 프로그램 만들기 Software

주민 스스로 기획하고 준비하는 마을공동체 활동 개최
연립단지 주민들이 중심이 되어 세월호 유관단체 지원을 받아 행사개최

엄마의 능력을 보여주세요!
**우리 단지 놀이터에서
재밌는 활동을~**

놀이터에서 아이들이 재밌게 노는 방법
어르신들의 삶 변화 만들기
놀이터에서 공연보고 함께 즐기기

참여할 일들을 환영합니다
원표 방문 or 전화 문의

주변이 만드는 마을축제
희망마을
공동체의 숲을 품다
재미있게 놀리우~

광진7차 놀이터 축제
2016년 8월 28일 일요일
3시 : 어린이 놀이
4시30분 : 공작마당수 공연
6시30분 : 야외 영화 상영

동중놀이
문물놀이
요구르트빨리먹기
대형
고무신양궁

공익마당수
"마들러스모션"
"가을을지는완벽한
방법"

팍과 함께하는
아외공화
"가을을지는완벽한
방법"

역사야 나랑 놀자
**작품 발표회 및
마을 잔치**

주최: 9개연립, 푸크 or 옛가락, 개안정서 / 아나바다 센터, 준비: 한태웅, 동자리
(한해 수익금 50% 공익마당수 참가 가능)

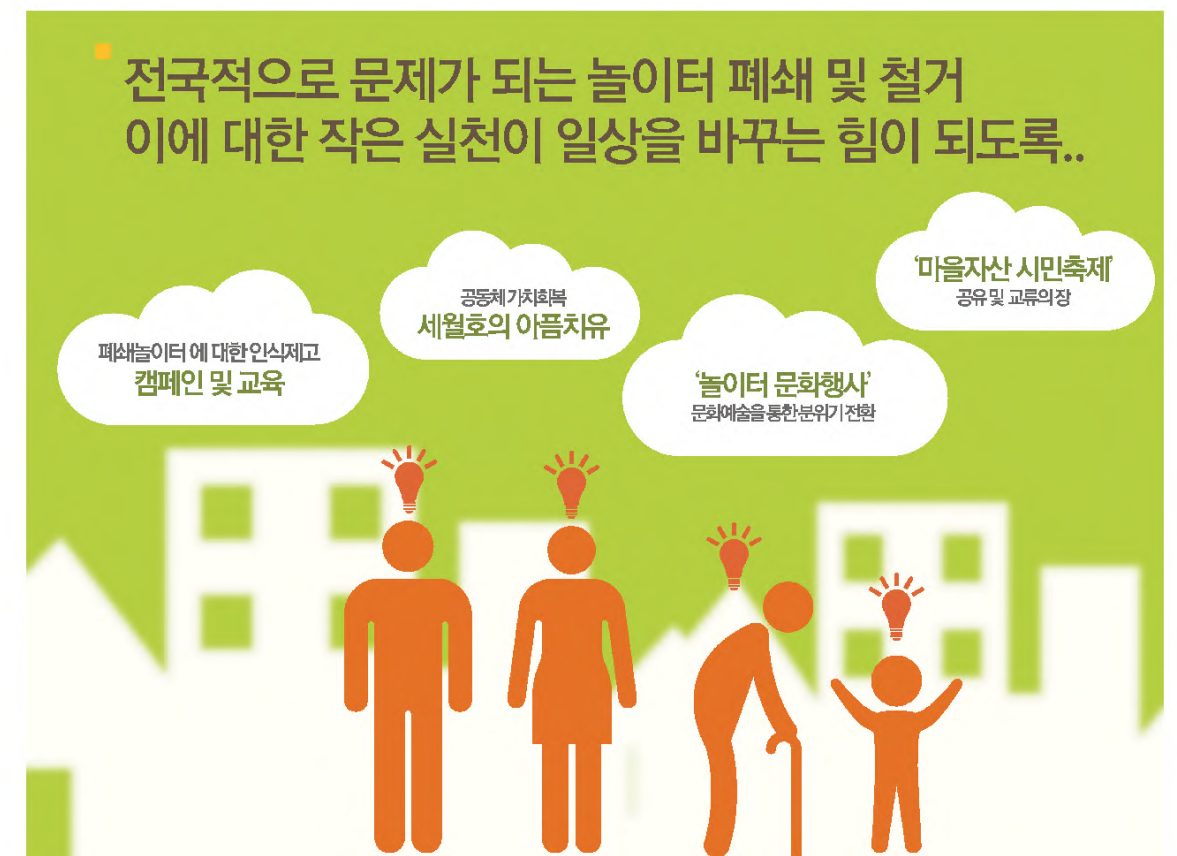
2016년 9월 11일(일) 1시
대동정원빌라

14) 아나바다 장터, 배아수채화, 작품 전시회
24) 바자회, 마당공인, 2시50분, 간식시간
34) 역사퀴즈방
44) 국민 음악
"이웃에 살고 이웃에 죽고" 연극공연

22







5 Conclusion

연립주택 폐쇄놀이터의 재생사업 남은 숙제

세월호가 우리사회 남긴 의미 재구성

- 어린이 청소년의 안전, 기억과 약속의 의미
Ex) 마을을 떠난 아이들의 행복했던 추억 찾기

주민 참여 디자인이 부족한 부분을 채워가는 것 필요

- 디자인의 질적 향상을 담보하지 못한 한계점 극복방안 마련

주민 스스로 지속적으로 운영관리 할 수 있는 체계구축

- 공유공간 활용에 대해 주체성과 정체성이 아직 부족한 상황

발 표

04

수원시 사례 :

마을아 놀자 in 파장동

박상철 사무국장 | 수원시 지속가능도시재단 마을르네상스센터

유예진 학생 | 매탄고등학교 2학년



목 적

01

마을만들기에 대한 청소년들의 참여를 이끌어내고 청소년들간
소통과 교류의 장 마련

02

마을 공동체에 대한 감수성을 키우고, 서로의 관계 속에서 자신의 위치를
자각할 수 있는 계기 마련

03

다양한 생각을 가진 사람들이 있는 마을 속에서 역할 주체들에 대한 이해를
높이고 '좋은 마을'에 대한 정의를 청소년 스스로 도출할 수 있도록 함

04

청소년들의 아이디어로 마을을 활력있고 창조적인 공간으로 변화시켜
청소년들의 지역에 대한 애향심 및 자긍심 고취



파장동 마을만들기

건고 싶은 솔밭길 조성

열악한 환경을 건고 싶어하는 안전한 솔밭길로 조성

아이길벗 파장동 모임

파장동에 거주하는 청소년들이 다양한 꿈과 희망을 만들어 가도록 다양한 복지 프로그램 진행

삼익지하보도 아트갤러리 조성

어두운 지하보도를 주민들과 함께 소통, 교감할 수 있는 프로그램을 진행, 전시하여 공간 정비

아이좋은 파장동 빨래방

출몰 어르신에게 희망을 주는 따뜻한 나눔 복지사회 구현

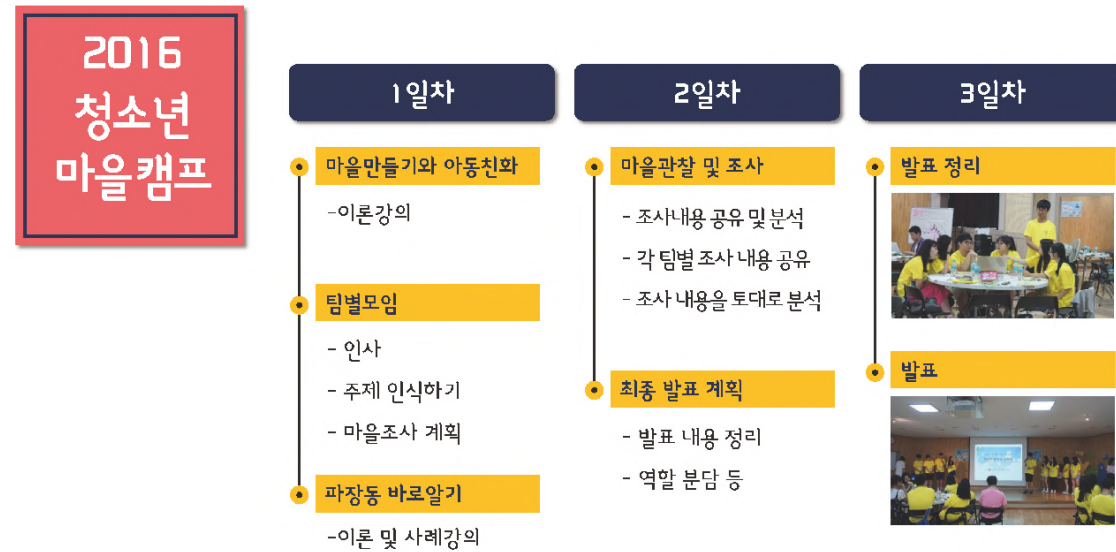
배나무골마을만들기협의회

이목동 배나무골 마을의 옛지명을 되찾기 위해 해우재와 연계하여 배나무 식재, 이목동 배꽃축제 개최

장안힐스테이트아파트마을가꾸미

아파트 단지 입주민간의 소통을 위해 꽃길조성과 에너지 절약 운동을 실시하고, 마을음악회 개최





대상지

위치 : 수원시 장안구 파장동

면적 : 5,112,487㎡

인구 : 26,014명

특징 : 경수대로와 전통시장을
중심으로 발생한
파장동의 구도심



우리가 만든 놀이터

놀이터가 어디니?

활동내용





남은 시설물

오래되어 파손되거나 부식된 놀이시설



획일화된 놀이시설

단순하고 식상한 조합놀이대에서
아이들이 아무도 놀지 않음



관리 부실

식수대에 이물질이 많고 수질이 나빠 먹을 수 없음
파손된 시설이 수리되지 않고 그대로 사용됨



아이디어 말하기



아이디어 말하기



{ 집을 나서면 놀이가 시작된다 }



세일 어린이 공원



대안 도출

세일어린이공원

영유아가 재미있고
안전하게 놀 수 있는
부모님과 함께 하는 놀이터

파장초등학교

야구, 축구 등 체육활동을
언제든지 할 수 있는 운동장

놀러가는 길

놀이터 학교, 학원 등을 연결하는

아이들이 자주 다니는 길을 보행자전용도로로!!

골목의 바닥과 벽을 이용하여 재미있게 놀 수 있어요

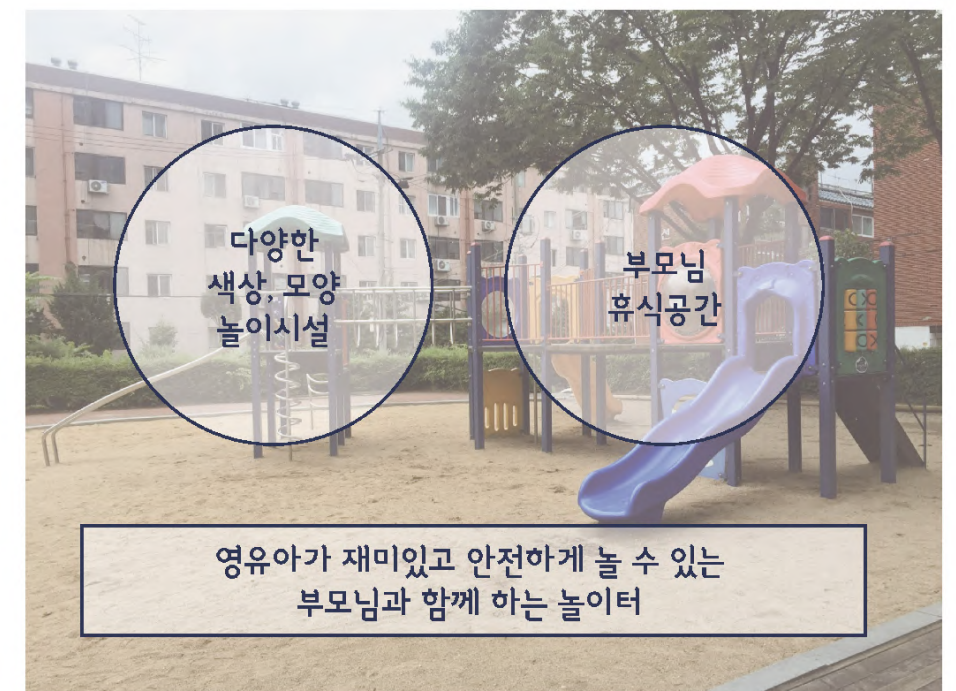
정우어린이공원

활동적인 어린이를 위한
다양한 놀이시설

소정어린이공원

휴식이 있는 밝은 공원

세일 어린이 공원

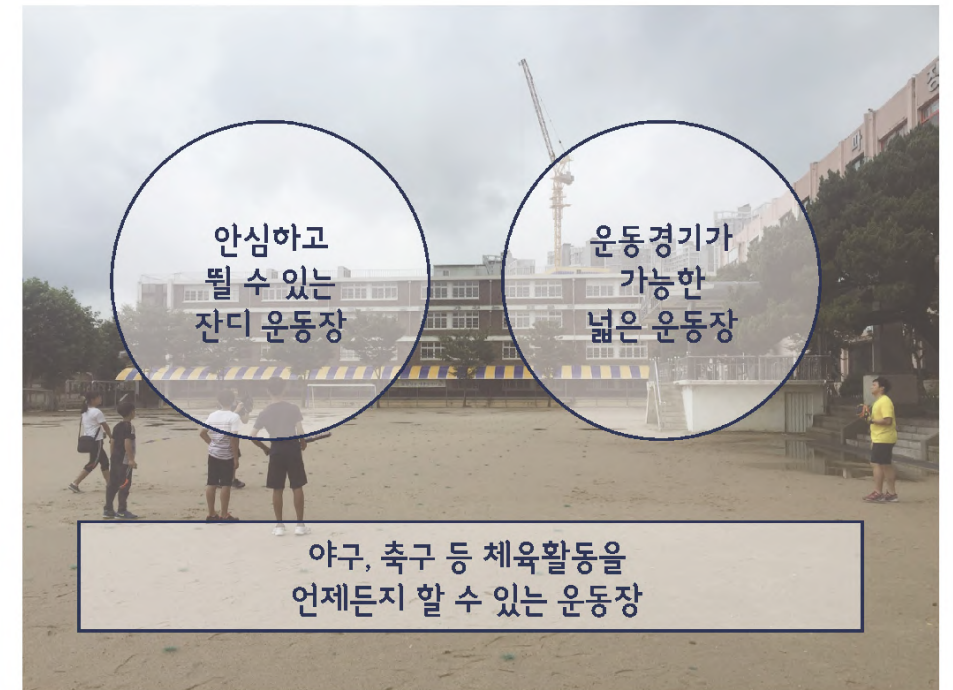


영유아가 재미있고 안전하게 놀 수 있는
부모님과 함께 하는 놀이터

세일 어린이 공원



파장 초등학교 운동장



파장 초등학교 운동장



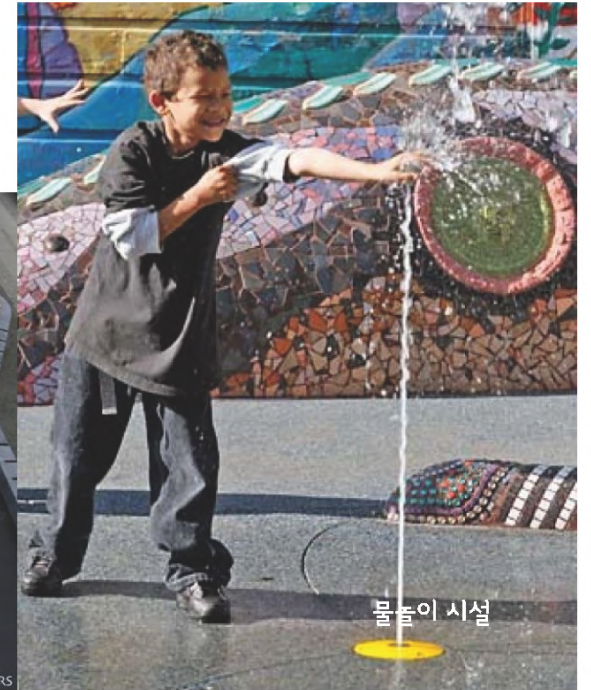
파장 초등학교 운동장



정우
어린이
공원



정우
어린이
공원



정우
어린이
공원



소정
어린이
공원



소정 어린이 공원



소정 어린이 공원



주제발제

05

우리동네놀이터
핵꿀잼 프로젝트를 통해 본 놀이터의 가능성

김연금 소장 | 조경작업소 울

우리동네 놀이터 핵꿀잼 프로젝트를 통해 본 놀이터의 가능성

2016.11.29

김연근

브뤼헐(Pieter Brueghel the Elder, 1525~1569)의 그림

브뤼헐(Pieter Brueghel the Elder, 1525~1569)의 그림에서는 무려 250명이나 되는 아이들이
별 놀이기구 없이 80여 가지의 놀이를 즐기고 있다.



시카고의 Hiawatha Palyground 1912

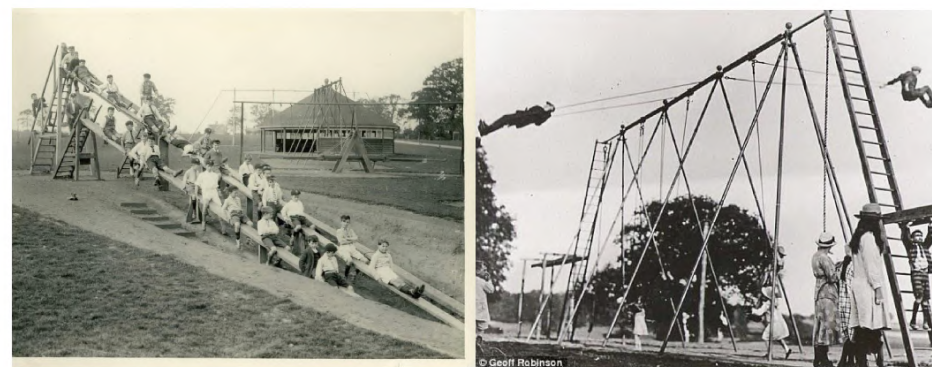
산업화, 도시화가 되면서 '놀이터'라는 아이들을 위한 공간이 만들어지기 시작함
1906년 'Playground Association of America' 형성
20세기가 시작되기 전까지 아이들은 어디에서나 놓았기에 놀이터가 흔한 것은 아니었음



3

Charles Wicksteed의 Wicksteed Park

1922년의 공원에 설치된 미끄럼틀의 모습. 영국 최초의 미끄럼틀
1923년의 공원에 설치된 그네의 모습. 세계 최초의 공원에 설치된 그네로 이야기 됨
Charles Wicksteed 는 영국 놀이 시설물 시장(market)의 리더로 이야기 됨



4

1940년대 - 1960년대 모험 놀이터 or정크 놀이터

진흙, 목재, 폐기물, 불, 건설 파편, 녹슨 쇠, 페인트 등으로 만들어진 모험놀이터
(또는 정크놀이터(Junk Playgrounds)) 가 유행하기도 함



5

1974년에 발행된 카다로그

Burke better built equipment for playgrounds, sports and recreation

1970년대 80년대 놀이시설물의 산업화가 급속히 이루어짐
1974년의 카다로그의 시설물은 디자인과 재료만 다소 다를 뿐 현재의 놀이시설물의 구성이나 형태와 크게 다르지 않음



6

1963년 8월 26일 개장한 서울 남산 어린이놀이터

1990년대까지 놀이터를 조성하는 것이 목적이 됨

사진: 서울시



2008년, 2009년 서울시 상상어린이 공원

2000년 이후 “천편일률적인 놀이터에서 벗어나자”
1단계 : 2008년 150여 개소 설계 진행, 2009년 개장
2단계 : 2009년 200여 개소 설계 진행, 2010년 개장



순천_기적의 놀이터 / 서울시 창의놀이터

2014년 세월호 사건
2015년 1월 26일 ‘어린이놀이시설 안전관리법’에서 정하는 안전기준을 충족하지 못하는 놀이터가 폐쇄 등으로 놀이터에 대한 다양한 논의 전개
Ex) 놀이의 의미와 가치, 다양한 형태의 놀이공간, 마을만들기와의 관계성



핵꿀잼 프로젝트의 시작



어린이놀이터는 생활체육의 장소이고, 건축도시계획의 단위공간이며, 일상에 처음으로 맞이하는 생태교육공간이 될 수 있고, 아이에서 어른에 이르기까지 함께 이용하는 공동의 공간으로서 보건, 환경, 생태, 건축, 조경, 복지, 유아교육 등 다양한 영역에서 주목할 만한 공간입니다.

그러나 현실의 어린이놀이터에는 놀이가 발생하지 않고 방치되거나 범죄가 빈번히 발생하는 다소로 여겨지기도 합니다.

그리고 새롭게 만들어진 놀이터보다 옛 놀이터가 붕비는 경우도 종종 있습니다.

▶ 이번 프로그램은 실제 놀이터를 이용하고, 디자인하고, 관리하는 사람들이 모여서 최근 어린이놀이터에서 관찰되는 다양한 이슈를 공유하고, 진찰 살아 있는 어린이놀이터를 만들기 위한 고민을 나누고자 준비했습니다.

핵꿀잼 프로젝트의 진행과정

① 마을에서 놀자, 마을과 놀이터

- 수원 이야기_이지훈(수원 마들르네상스 센터장)
- 서울 이야기_이경진(서울중랑구 주민)
- 안산 이야기_송종근(안산 본호1동 주민)

② 모두 함께 놀자, 통합놀이터 디자인

- 통합놀이터의 현재와 미래 _ 배용호((사)장애물없는 생활환경시민연대 총장)
- 참여프로그램과 꿈돌꿈돌놀이터 _ 조 은혜((사)검고심은도시만들기 시민연대 간사)
- 놀이를 통한 영감, 통합놀이터 _ 백기웅(㈜스페이스북 대리)

③ 놀이터의 한계와 놀이의 가능성

- 어쩌다 삼중세트는 놀이터의 주인공이 되었나? _ 김연금(조경작업소 올 소장)
- 안전한 놀이터, 위험을 모르는 아이 _ 한나라 (㈜아이팡 소장)

④ 놀이의 재발견

- 놀이터의 하루 _ 정다영(pxd 주임 연구원)
- 요즘 놀이프로그램 돌아보기 _ 박영석(㈜플레이스온 팀장)

⑤ 함께 만드는 우리 놀이터

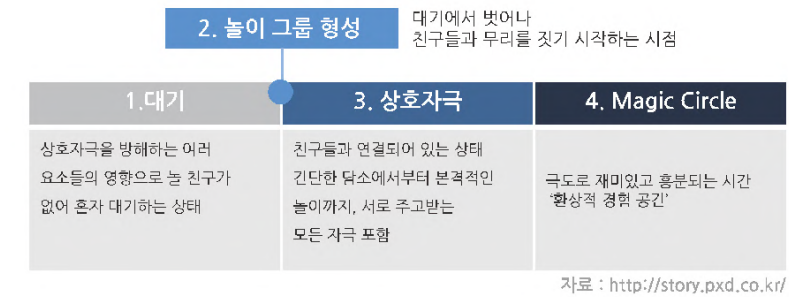
- 동네 공간구조와 놀이행태 _ 최이명(서울대학교 공학연구원 연수 연구원)
- 함께 만드는 우리 놀이터 - 수원편 _ 최주원(수원시정연구원 도시디자인센터 전문연구원)
- 함께 만드는 우리 놀이터 - 안산편 _ 이현선(전 안산시 좋은마을만들기 지원센터 사무국장)

11

핵꿀잼 프로젝트

• 놀이터 생태학; 정다영(pxd 주임 연구원)

- 4곳의 놀이터에서 100시간 넘게 아이들의 놀이를 관찰
- 패밀리형(단적 놀이 그룹), 파티형(신생 놀이 그룹), 방문형, 지킴이형



13

핵꿀잼 프로젝트의 의의

• 이론과 현장을 넘나든 공론장

• 경험을 공유

- 다양한 공간에서, 다양한 주체들이 사회적 실험을 진행하고 있다는 것을 확인

• 현황의 진단과 아젠다 발굴

- 통합놀이터, 안전과 위험의 균형의 문제, 놀이터의 산업화, 놀이터 연구의 부족

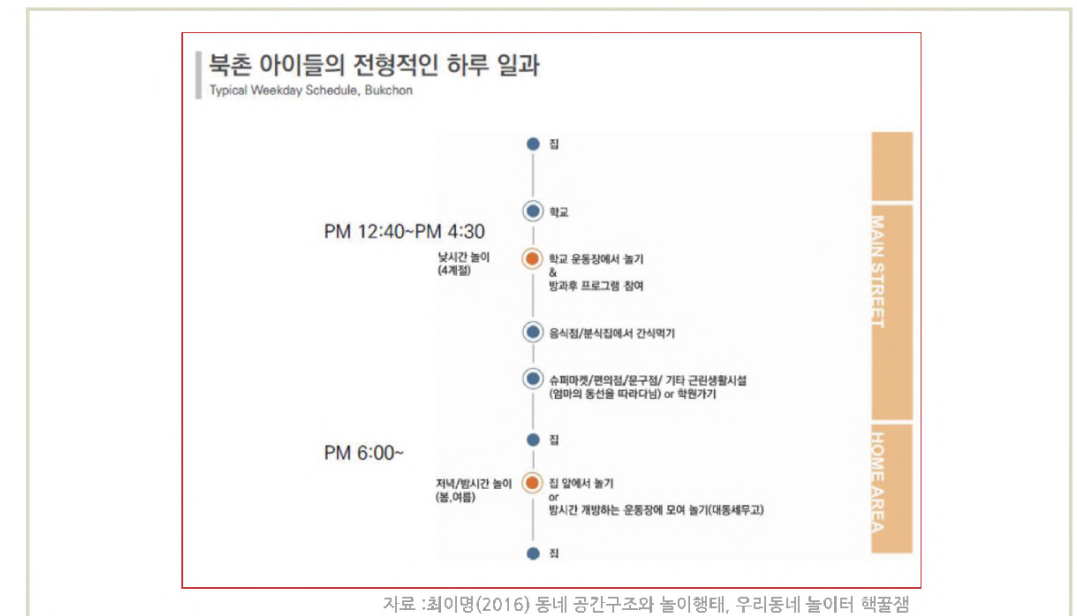
12





핵꿀잼 프로젝트

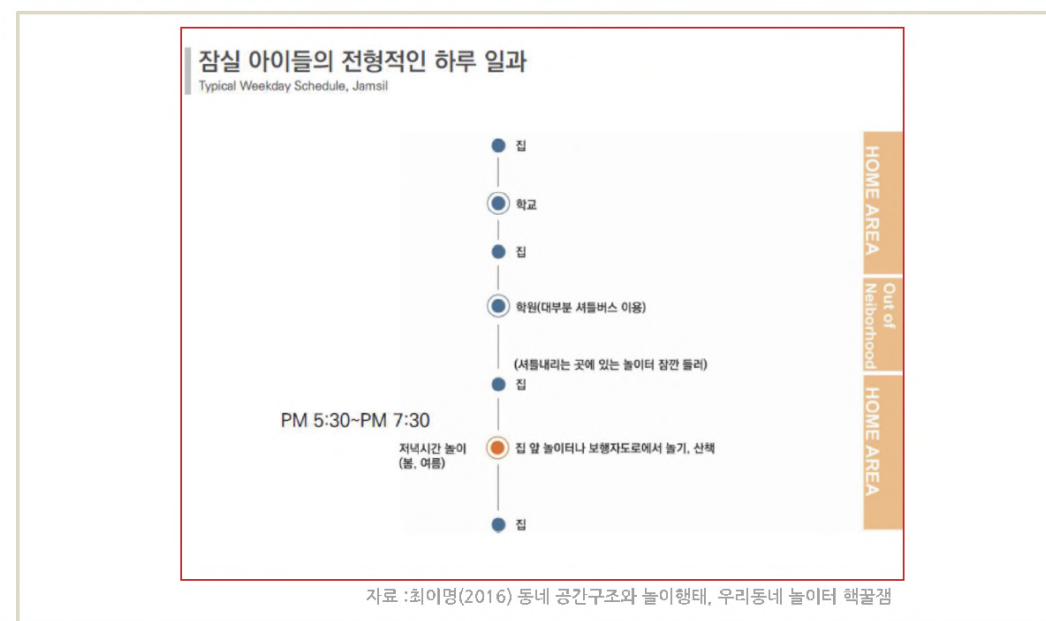
• 잠실 아이들과 복촌 아이들의 놀이/ 최이명 박사



17

핵꿀잼 프로젝트

• 잠실 아이들과 복촌 아이들의 놀이/ 최이명 박사



16

핵꿀잼 프로젝트

• 잠실 아이들과 복촌 아이들의 놀이/ 최이명 박사

1. 다양한 위계의 놀이공간이 존재할 것
- 집 마당→ 골목과 작은 공터 → 학교운동장/문화시설 앞마당 → 삼청공원
2. 하나의 강력한 동네 중심 놀이공간과 이를 지원하는 가로체계+혼합용도
- "이 시간에 그곳에 가면 반드시 누군가 있다"라는 확신을 줄 수 있는 장소가 존재
3. 아파트 단지 내 환경을 변형, 조작, 참여 가능한 공간으로 변화 시키기
- 덜 깔끔함을 용인할 수 있는 자세 필요

18

핵꿀잼 프로젝트

• 놀이터 안전 기준 / 한나라 소장

- 잘못된 책임 의식
 - 안전기준과 설치검사, 정기점검이 마치 안전한 놀이터처럼 인식, 강제적 법규는 법만 지키면 잘못 없다는 책임의식 결여로 이어짐
 - 안전 기준은 어린이 놀이기구가 안전인증기준에 "적합하다"는 어린이에게 상해의 위험을 경감시킬 수 있다는 것
 - 국제 안전규정은 "예기치 못한 위험"으로부터 어린이를 보호하는 것 / 최소한의 규정
 - 규정을 통한 강제성 보다 자발적 참여에 의한 안전 관리의 필요성
- 놀이터 안전 기준은 아이들의 흥미를 유발하지 못하는 놀이 시설물의 알리바이가 될 수 있음
- 안전에 대한 사회적 기준이 필요

19

핵꿀잼 프로젝트

• 놀이 프로그램/ 박영석 팀장

- 정책 : 놀이 전문가, 놀이 관련 직업군 양성에 골몰
 - 현재 00 놀이 지도사 543종
 - 지자체 문화프로그램과 연계한 양성 과정 과다
 - 객관적 전문성의 확보와 대중 인식의 긍정적 제고 방안 부재
- 학문 : 직간접적으로 놀이와 관련된 학계의 미진한 연구
 - 전국 219개교 관련학과, 놀이 관련 연구 논문 연간 2.2건
- 공동체: 놀이 그룹 / 커뮤니티 조직의 비현실성
 - 서대문구 : 행복한 우리들
 - 노원구 : 와글와글 놀이터
 - 동작구 : 산. 별. 아

21

핵꿀잼 프로젝트

• 놀이터와 산업/ 유택주 대표

- 시설물 업계의 조합놀이대 위주의 변화
 - 1998년 건설경기 부양을 위해 아파트의 분양가가 자율화되면서 아파트 시장은 경쟁 체제로 들어섰고 건설사들은 브랜드 마케팅을 실시함
 - 어린이 놀이터의 놀이시설물도 기능 보다는 마케팅의 관점에 따라 외형적 형태에 치중하게 되고 시설물 업체는 수익성이 좋은 대규모의 조합놀이대 개발에 집중함
- 놀이터 공간이 기구 위주의 설계
- 설계 용역 금액의 변화
- 창의적인 공가 창출과 기업 이윤의 괴리
- 발주자의 성급함



반포 자이 아파트

20

핵꿀잼 프로젝트

• 안산의 어린이 놀이터 마을 디자인/ 이현선 국정

- 마을과 대학의 연계
 - 대학에는 현장을 제공, 마을 활동의 전문성 높이기
- 어린이 놀이터를 마을 활동의 중심으로 자리 매김

2010	1) 본오2동, 들레길 놀이터 @주민자치위원회+한양대학교 건축학부(이재준)	당초 계획대로 실행 못됨 마스터플랜연구 추가
2011	2) 선부1동, 달종 놀이터 @주민자치위원회(선부어울리지역동센터) +한양대학교 건축학부(이규봉)	(지속 운영 중) 축제와 정기적 프로그램 @지역아동센터와 주민자치위원회의 관심
2012	3) 선부2동, 석수경로당 놀이터 행복마당 @주민자치위원회(석수골 도서관) +안산시 건축사회(지동백, 김현정)	(지속 운영 중) 꽃 심기 및 환경정화 @주민자치위원회
2013	4) 부곡동, 부남경로당 놀이터 @주민자치위원회 특별분과(부곡복지관) +안산시 건축사회(김현정, 박광희)	(지속 운영 중) 놀이 행사 프로그램 등 @부곡복지관과 주민자치위원회의 관심
2014	5) 본오1동, 백두령 놀이터 @좋은마을만들기 추진위원회 +안산대학교 건축학과(주진영)&안산시 건축사회(박광희)	2015년 완공 (지속 운영 중) 축제@좋은마을추진위
2015	6) 사1동, 산구비 놀이터 @감골주민회(주민참여예산제도 참여주민) +한양대학교 건축학부(이규봉)	2015년 완공 @주민참여예산제도 실행

자료 :이현선(2016) 함께 만드는 우리 놀이터 - 안산편, 우리동네 놀이터 핵꿀잼

22

핵꿀잼 프로젝트

• 안산의 어린이 놀이터 마을 디자인/ 이현선 국정



23

핵꿀잼 프로젝트

• 수원의 디자인 교육 프로그램 / 최주원 연구원



25

핵꿀잼 프로젝트

• 수원의 디자인 교육 프로그램 / 최주원 연구원

- 디자인 교육 프로그램과 참여 디자인 프로그램의 결합
- 디자인 교육 프로그램
 - 디자인 교육은 환경에 대한 이해력을 높이며, 시민의식을 형성하는 교육적 효과를 가짐
- 참여 디자인 프로그램
 - 사용자와 함께하는 참여디자인은 환경 개선에 필요한 세부사항 도출하여 의미 있는 공간이 탄생

24

핵꿀잼 프로젝트

• 달팽이 마을 이야기/ 이경진 선생



26

핵꿀잼 프로젝트

• 통합놀이터의 개념과 확장의 필요성, 당사자들의 참여; 배용호 총장

장애인 통합의 의미

2000년대 이전
Integrated

비장애어린이가 장애어린이와 노는 곳 (X)
장애어린이가 비장애어린이와 노는 곳 (X)
모든 어린이가 함께 놀 수 있는 곳 (O)
모든=장애어린이도 포함!

2000년대 이후
Inclusive

27

핵꿀잼 프로젝트가 남긴 과제

• 놀이터와 마을 / 놀이터와 도시

- : 교육 및 문화적 과정 / 소통의 과정으로서의 디자인 과정
- : 놀이터를 중심으로 마을로, 도시로 놀이의 확장
- : 마을의 중심공간으로서의 놀이터
- : 마을의 놀이 환경 평가 지표
- : 어디에서나 놀 수 있는 도시 디자인

• 놀이터

- : 디자인
- : 안전과 위험의 균형에 대한 사회적 기준
- : 놀이시설물 산업에 대한 재검토
- : 통합놀이터 등 다양한 기능과 역할의 놀이터에 대한 연구와 실험

• 놀이

- : 아이들의 놀이 특성(관계적, 과정적 측면)
- : 창의적인 놀이 프로그램
- : 놀이 환경 평가 지표

29



30

토론문

01 주신하 | 서울여자대학교 원예생명조경학과 교수

02 오성훈 | 건축도시공간연구소 공간문화연구본부장

03 조금선 | 서울어린이대공원

04 최종필 | KG엔지니어링종합건축사사무소 부사장

05 오기영 | 수원시 생태공원과 생태서비스팀장

01

어린이의 공간설계
안전성과 창의성-모험성 사이의 균형

주신하
서울여자대학교
원예생명조경학과 교수

공동체와 놀이터라는 주제의 심포지엄에 토론자로 참가하게 되어 매우 기쁘게 생각합니다. 제가 이 심포지엄에 오게 된 것은 아마도 서울시(동부공원녹지사업소)와 (사)환경조경나눔연구원이 공동으로 운영하는 ‘어린이조경학교’교장을 맡고 있기 때문이 아닌가 생각합니다. 어린이조경학교는 초등학교 4, 5, 6학년 학생을 대상으로 어린 시절부터 조경의 가치를 이해시키기 위한 프로그램입니다. 교육과정 중에 어린이들이 스스로 공원을 설계하는 시간이 있는데, 어른들의 고정관념을 뛰어넘는 기발한 상상력으로 재미있는 결과물을 남기고 있습니다.

놀이터를 만드는 과정에 어린이들이 참가한다는 점은 어떤 의미가 있을까요? 저는 창의력과 실수요자라는 측면이 중요한 점이라고 생각합니다. 첫째, 어린이는 전문가가 제시하지 못하는 새로운 발상을 보여줄 수 있습니다. 전문가일수록 공간에 대한 고정관념이 강할 수 있는데, 어린이들의 발랄한 상상력은 새로운 공간에 대한 신선한 아이디어가 될 수 있습니다. 두 번째, 어린이 스스로가 놀이터 공간의 수요자라는 점 역시 매우 중요합니다. 우리는 이미 공급자가 미처 생각하지 못했던 부분을 실수요자의 아이디어로 채워지는 사례를 많이 보아 왔습니다. 놀이공간에 대해서도 마찬가지입니다. 어른의 눈높이에서 알아차리지 못하는 부분을 아이들의 눈과 입을 통해서 보완할 수 있습니다.

어린이가 설계에 참여하는 부분에서 문제점은 없을까요? 이 역시 어린이아이들의 눈높이와 관련이 있습니다. 아직 설계적인 언어, 예를 들면 공간에 대한 감각이라거나 규모, 각 공간 간의 상호관계에 대한 유기적인 고려 같은 부분은 어린 학생들이 해결하긴 어려운 문제이겠지요. 또 어린이들의 상상하는 것을 표현하는 방식도 상당한 통역과정(?)이 필요합니다. 그래서 그림으로, 때로는 모형으로 표현되는 결과물을 실제 공간으로 만들기 위해서는 반드시 전문가의 손을 거쳐야 합니다.

오늘 소개되는 사례들은 어린이들의 아이디어를 잘 이끌어내고 이를 현실화하기 위해 다양한 시도를 보여주고 있습니다. 어린이들과 소통하기 위한 방법을 고민하고 서로의 아이디어에 대해서 토론을 할 수 있도록 지원하는 다양한 시도들을 하고 있는 것을 알 수 있었습니다. 이러한 측면에서 어린이 공간 설계에는 전형적인 설계가의 능력보다는 의견조율자(facilitator)의 능력이 더 중요하다고 볼 수도 있겠습니다.

안전성과 창의성이라는 측면도 어린이놀이터 공간에서 매우 중요한 변수라고 생각합니다. 어린이들의 아이디어를 구현하는 과정에서 모험적인 요소가 많을 수 있고, 새롭고 창의적인 시도일수록 안전과는 멀어질 우려가 있기 때문입니다. 안전사고 측면뿐만 아니라 관리적인 차원에서도 검증의 단계가 여전히 필요할 것입니다. 기존 놀이공간 조성방법과 새로운 시도 사이에 적절한 균형을 찾는 것도 현 시점에서 매우 중요한 일입니다.

오성훈

건축도시공간연구소
공간문화연구본부장

수원시정연구원에서 1년여에 걸쳐 진행해온 놀이터에 관련한 연구와 작업은 놀이터라는 대상에 대한 개선의 의지를 표명한 것이기도 하지만, 다른 한편으로는 기존의 도시설계와 공공공간을 구성하는 과정에 대한 진중한 문제제기이기도 하다. 기존의 놀이터를 개선하기 위해 놀이터라는 시설물 자체에 집중하기 보다는 놀이터에서 어떠한 활동들이 일어나고, 놀이터의 이용자들에게 놀이터라는 공간이 어떠한 의미를 가지는지에 대해 고민을 나누고, 논의를 진행함으로써, 우리나라에서 적용해온 고답적이고 전형적인 어린이 놀이터의 전형을 새롭게 재구성할 수 있는 전기를 마련한 것으로 보인다.

정수진 센터장의 발제는 기존의 문제점이 단지 설계적인 측면에 국한되어 나타나는 것이 아니라, 공간을 기획하고 생산하는 과정에 적용되는 법적, 제도적 측면 또한 함께 변화할 필요성을 제시하고 있다는 점에서, 공간생산을 규제하는 법, 제도가 가지는 한계와 개선방향을 읽어낼 수 있다. 김석 사무국장의 발표에서는 시설물 자체의 구현보다도, 그 과정에서 성장하는 지역사회의 역량을 보여준다는 점에서 공간의 계획과 운영에 있어 시민주도의 가능성을 확인시켜주었으며, 많은 사람들의 이야기로 공간이 엮여지고 구현되는 담론적 공공성을 보여주는 적절한 사례로 판단된다. 안산시 김도훈의 발표에서는 공동체의 역량이 폐쇄된 공간을 재생시키는 과정을 보여주고 있는데, 개별 장소에 특화된 프로그램을 생산하는 과정을 보여주면서, 기존의 도시설계논의에서 다루어지고 있는 스마트 축소, 스마트 재생의 논의를 현장에서 효과적으로 실현시켰다는 계획론적 의미를 확인할 수 있다. 박상철의 발표도 이와 유사한 내용을 보여주고 있는데, 특히 워크샵의 구성에 있어서 주민들이 가지고 있는 생각들을 끌어내는 방식에 있어서 의사소통의 방식을 효율적으로 제공했다는 점에서 강점을 보여주고 있다. 이러한 방식으로 만들어진 프로그램은 기존의 전문가집단의 시각으로는 도달하기 힘든 내용들을 담아내고 있는데, 이는 공간계획에 대한 근본적인 패러다임 변화가 가져올 수 있는 잠재력을 보여주고 있다.

김연금의 발표가 보여주는 바와 같이 많은 논의에도 불구하고 놀이 자체에 대한 프로그램적 관점의 이해, 개별적인 공간에 대한 디자인, 놀이터가 가지게 될 마을에서의 위상과 잠재력 등 다양한 차원의 과제가 남아 있다. 이러한 놀이터 자체에 대한 연구와 관련 법제의 개선방향이 모색되기를 희망한다. 그런데 이렇게 제시되고 있는 다학제적 접근의 필요성은 놀이터라는 하나의 시설에서조차 다양한 삶의 양태가 총체적으로 연관되어 있는 사실을 보여주고 있으며, 나아가 이러한 접근이 도시공간을 자리잡고 있는 많은 공공시설, 공공건축물, 심지어 다양한 민간건축물에도 마찬가지로 중요한 의미를 갖고 있다는 점을 언급하고자 한다. 따라서 이번 핵꿀잼 프로젝트에서 우리에게 놀이터라는 논의의 대상은 새로운 놀이터로서 다시 태어나기를 바라는 구체적인 대상임과 동시에, 더 넓고 큰 도시공간의 개선방안을 보여주는 단서로서 이해되기를 희망한다.

조금선

서울어린이대공원

어린이대공원 놀이터 현황

- 어린이대공원에는 꿈틀꿈틀 놀이터(무장애통합놀이터)와 모험의 나라 놀이터 2개의 놀이터가 있으며, 그 중 꿈틀꿈틀 놀이터는 2016년 1월 리모델링하여 재개장 하였고, 모험의 나라 놀이터도 내구연한의 도래로 노후화가 심화되어 현재 기존 노후시설을 철거하고 리모델링 공사 중에 있음.
- **꿈틀꿈틀놀이터** : 획일적인 기존의 놀이시설을 탈피하고, 상대적으로 놀 권리가 박탈되어왔던 장애 어린이의 접근성을 개선하여 장애·비장애 어린이들이 다함께 뛰어놀 수 있는 무장애통합놀이터로 조성하여 많은 어린이들의 호응을 받고 있음
- **모험의나라놀이터** : 2018년 완성을 목표로 유니세프와 분담방식에 의한 연차공사로 계획 진행중이며, 놀이시설물에 의해 정형화되지 않고 어린이들의 모험과 도전, 상상을 불러일으키는, 자연친화적인 놀이터 조성을 목표로 진행중임.

놀이터 시공관리 문제점

- 국내에 최초로 설치되는 신규시설의 경우 어린이 놀이시설 안전관리법 통과를 위한 안전관리 기준 자체가 없으므로 많은 시간과 비용이 소요되므로 창의적인 놀이시설 설치가 어려워 놀이시설이 더 획일화되고 어린이들의 흥미가 갈수록 저하됨
- 대공원은 특성상 이용인원 집중화(주말, 낮시간)로 자재 선택시 내구성을 고려한 제한이 많고, 그럼에도 불구하고 시공후 단시간에 시설 및 포장하자가 발생됨
- 주말 이용 초집중화로 인한 안전사고를 예방하기 위해 인근 세종대학교와 연계한 대학생 자원봉사자를 놀이터 안전관리 요원으로 활용하였으나 봉사자의 개별성향에 따라 안전 관리 효율성이 좌우됨
- 무장애통합놀이터 및 놀이시설에 대한 인식부족
 - » 무장애통합놀이터의 경우 시공목적에 부합되도록 홍보 등 관리 필요가 필요함
- 무분별한 놀이시설 이용에 대한 안내가 필요(시설주변 표지판 활용 등)
- 이용시민의 무분별한 악성민원(무지, 경미한 사고 보상요구 등)

04

어린이 놀이터를 만들기 위해서 먼저 생각해야 할 것들

최종필

KG엔지니어링종합건축사사무소
부사장

프로젝트는 분석에서부터 시작되고, 그 안에서 결과를 도출해 낼 수 있다.

- 인문사회적 여건 (장소성, 접근성, 생활행태 등등)
- 자연환경 분석 (기후, 식생, 토양 등등)
- 이용자 분석 (주이용자, 동반이용자 등의 특성분석 등)

어린이 놀이터를 만들기 위해서 먼저 생각해야 할 것들!

- 사회가 생각하는 놀이터는?
- 부모가 생각하는 놀이터는?
- 어린이들은 놀이터를 왜 찾을까?
- 어린이들은 과연 놀 줄 아는가?
- 스스로 놀이를 창작할 수 있을까?
- 놀이와 호기심을 복합적으로 충족시킬 수 있을까?
- 어린이들은 시간이 필요하다.

결과적으로 사회적 인식, 부모들의 이해 속에서 과거와 현재,
미래를 아우를 수 있는 놀이공간이 필요하다.

토론문

05

수원시 공원 현황과 향후 개선 사항

오기영

수원시 생태공원과
생태서비스팀장

오늘 수원시정연구원 주최로 도시디자인 심포지엄을 개최하게 되어 감사를 드린다.
먼저 수원시의 공원 현황과 실태를 살펴보면 수원시의 어린이공원은 216개소에
551,235평방미터이다. 이중 190개소가 조성되었고 26개소가 조성 또는 미 조성공원
으로 남아있다. 또한 190개소 중 15년 이상 된 어린이공원도 많아 리모델링 사업이 필요한
놀이터가 증가하고 있다.

수원시는 30년 전 택지개발을 시작으로 우만 인계 지구에 최초로 어린이공원을
도입하였으며 초창기 어린이공원은 구획을 지어 테두리에는 쥐똥나무를 식재하고
시설물로 그네 미끄럼틀, 회전무대와 바닥은 모래와 흙바닥으로 조성되고 식수는 2~3주의
버즘나무와 느티나무 단풍나무로 공원이 조성 되었다.

수원시는 2000년대 초 인계동 반달 어린이공원을 시작으로 리모델링 사업을 최초로
시행하게 되었다. 당시는 인라인스케이트가 대세로 인기가 높아 전 국민이 도로, 아파트,
놀이터, 공원 어디서나 인라인스케이트를 타는 시기로 최초의 반달어린이공원 리모델링
기본계획에 인라인스케이트장을 도입한 테마어린이공원으로 계획을 수립하여 공사를
진행하였다. 조성 당시 어린이들과 어른 할 것 없이 이곳에서 인라인을 타며 인라인 시대를
맞이하게 되었다. 이후 4~5년이 지나면서 인라인 시대는 지나고 이용객은 사라지고
공원중앙에 인라인 스케이트장은 이용자 없는 공간으로 남게 되었다.

어린이공원은 현재도 중요하지만 오랜 기간 아이들이 이용하고 사용할 수 있는 시설과
공간으로 만들어져야 이용자들로부터 호응을 받는다. 2000년 후반 서울시에서 상상
어린이공원을 조성하면서 제2의 어린이공원 조성 붐이 일어나고 서울을 비롯하여 수도권
인근 도시들이 상상놀이터를 조성하기에 이르렀다.

문제는 어린이놀이시설업체들이 만들어내는 조합놀이대를 획일적으로 도입하여
설치하는 것이 이용자들에게 호응을 못 받았다. 는 것이다. 또한 어린이 놀이터 안전검사
기준에 의한 시설 도입이 놀이시설물의 획일화를 가중시켜온 것도 사실이다.

오래전 어린이공원 조성은 어른들을 위주로 한 주민설명회를 통해 아이들이 배제된
어린이공원 계획으로 조성 후에 아이들이 없는 공원으로 전락하여 노인들과 어른들이
이용하는 공원이 되어 버렸다.

타 시 사례를 보면 순천의 기적의 놀이터가 행정자치부의 행정서비스부문에서
최우수상을 수상하고 국토교통부에서 대한민국 공공건축상 최우수상을 수상하여 전국에
알리고 있는 것은 놀이터 기획에 시민, 어린이, 전문가, 행정가가 함께 참여하여 큰 성과를
본 것으로 사료된다. 또한 안산시의 폐쇄된 놀이터들이 어린이놀이시설 안전 관리법에
의거 안전검사에서 불합격된 공간을 행정자치부 희망마을 만들기 지역공동체 활성화

공모사업에 선정되어 희망의 공간으로 조성하여 시민들을 하나로 만들어 함께 사는 공동체 형성은 매우 좋은 사례이다.

수원시는 2015년부터 제2의 어린이공원 탄생을 알리는 꿈꾸는 놀이터 사업을 계획하여 시행하고 있다. 4개년간 100억원을 투입하여 20개소의 어린이공원을 꿈꾸는 놀이터 사업을 수원시정연구원과 함께 고민하며 만들어가고 있다.

아이들이 직접 참여하는 꿈꾸는 놀이터 디자인워크숍으로 조성되는 인근 초등학생들을 참여시켜 아이들이 직접조사하고 계획하여 우리들이 필요한 놀이시설물을 담아 조성하므로써 이용자 측면에서 필요한 시설을 도입하여 이용률을 극대화하는 방향으로 조성하고 있다. 어른이 아닌 아이들이 참여하여 내가 뛰어놀 꿈꾸는 놀이터를 만들어 오래도록 아이들이 지루하지 않도록 창의성과 모험심을 길러 주고 상상력과 감수성 발달에 도움을 주도록 하는 테마 어린이공원으로 조성하고 있는 것은 매우 다행스런 일이다.

더 나아가서 아이들이 국내의 잘된 놀이터를 벤치마킹하고 이용해보고 아이들의 눈높이에 맞는 우리 지역 실정에 맞는 친환경 놀이터가 조성되어 마음껏 뛰어 놀고 창의성과 상상력을 키워 꿈 많은 아이들로 성장하기를 기대 한다.

개선사항 제안

중앙부처의 어린이공원 관리부서 일원화

→ 중앙부처 어린이공원의 다양화로 지자체의 어린이놀이시설 관리의 혼선 발생

- 어린이공원 - 국토교통부
- 유아교육법에 의한 어린이놀이터 - 교육과학기술부
- 아동복지법 어린이놀이터 -보건복지부
- 영유아법에 의한 어린이놀이터 - 보건복지부

→ 어린이놀이터 시설 안전관리법 - 국민안전처(당초 행자부)

- 국토교통부로 일원화 필요

조성과 관리 주체

→ 공동체관리의 필요성

- 현재 단체, 노인정 관리에 대한 애정부족
- 일본 사례와 같이 부지선정, 계획, 설계, 조성, 관리, 프로그램 시스템에 대한 체계화 주민참여

→ 어린이공원 관리담당 공무원의 연속성 부재

- 2~3년에 한번씩 교체되는 공무원 인사이동 시스템으로는 변화 주도가 어려움
- 업무숙지 및 현장 익히면 이동하는 문제점

우리동네 놀이터 핵꿀잼 프로젝트

한 해의 이야기들

‘우리동네 놀이터 핵꿀잼 프로젝트’를 통해 도출된 놀이터에 대한 다양한 시선을 공유하고 수원시의 꿈꾸는 놀이터와 같이 ‘어린이의 놀 권리’를 보장하기 위한 방안을 모색합니다.

사용자를 고려한 디자인을 반영한 놀이터 정책, 도시공간의 약자를 배려하는 인간 중심의 디자인을 시범적으로 보여주는 놀이공간을 중심으로 한 해 간의 다양한 논의들을 소개합니다.



우리동네 놀이터 핵꿀잼 프로젝트

한해의 이야기들

목차

핵꿀잼 프로젝트 놀이터에서 만난 사람들과 마을에서 놀자

마을에서 놀자, 달팽이 마을 이야기 - 이경진 | 달팽이마을 · 07

모두 함께 놀자. 통합놀이터

모든 어린이를 위한 톨이터, 통합놀이터! - 배용호 | (사)장애물없는생활환경시민연대 · 13

참여프로그램과 꿈틀꿈틀놀이터 - 조은혜 | (사)견고싶은도시만들기시민연대 활동가 · 16

꿈틀꿈틀 놀이터 만들기 후일담 - 맹기돈 | (사)견고싶은도시만들기시민연대 실장 · 21

놀이터의 한계와 가능성

‘삼중세트’또는 ‘삼중세터 논의’를 넘어서 - 김연금 | 조경작업소 울 소장 · 27

안전한 놀이터, 재미없는 아이들 - 한나라 | (주)아이땅 소장 · 33

놀이터의 재발견

동네 공간구조와 놀이행태 - 최이명 | 두리공간연구소 · 41

함께 만드는 우리놀이터

함께 만드는 놀이터, 안산이야기 - 이현선 | 수원시지속가능도시재단 도시재생센터 · 49

우리가 꿈꾸는 놀이터 - 최주원 | 수원시지속가능도시재단 마을르네상스센터 · 52

우리동네 놀이터 해꿀잼 프로젝트

한해의 이야기들

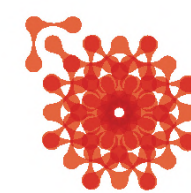
—
놀이터에서
만난 사람들과
마을에서
놀자
—

마을에서 놀자, 달팽이 마을 이야기

이경진 | 달팽이마을

마을에서 놀자, 달팽이 마을 이야기

이경진
달팽이마을



마을

그 이름만으로도 아주 쉽고 정겹고 행복한 단어입니다.

그러나, 그 속살을 들춰 본 다면 결코 쉽지 않은 것이 마을입니다.

마을공동체를 만드는 일은 너무 좋은 일이고 너무 필요한 일이지만, 내가 할 일은 아니라고 많은 사람들은 이야기합니다. 그 이유는 자신의 이익과 별관계가 없어 보이기 때문입니다.

마을에서 마을문제를 함께 해결하고 공공성있는 활동, 호혜적관계망이 작동하기까지의 자기헌신과 결단을 하며 마을활동을 할 필요를 보통사람들은 흔하게 느낄 수 있는 일이 아닙니다.

그렇다면 잔다르크나 윤봉길처럼 이 한 몸 바쳐 대의를 위해 헌신 할 사람들 만 하는 일인가? 4년에 마을활동을 하며 잔다르크를 찾아 헤메였는지 모릅니다. 많은 사람들이 모이면 잔다르크도 나오겠지... 이렇게하면 사람들이 모일까? 저렇게 하면 모일까? 재능나눔, 물품나눔... 그 결과 또 좌절! 사람들은 이기적이야....마을은 꿈이야 하고 좌절 할 때 쯤 잔다르크가 집단적으로 모여있는 곳을 발견하게 되었습니다.

바로 놀이터였습니다.

놀이터에서 만난 첫 번째 사람들 이야기입니다. 저는 마을에서 만나기 힘든 노는 사람! 조금 덜 바쁜 사람들을 만나게 되었습니다. 이분들은 내 아이를 바르고 안전하게 키우고자 하는 자기육구로 가득 차있는 아이 엄마들이었고 자기육구에서 출발했지만 공공성있게 해결하면 더 쉽게 여러문제를 해결 할 수 있다는 것을 온몸으로 느끼고 계셨습니다. 아이들이 모두 같이 어울려 싸우지 않고 놀아야 엄마도 육아전쟁에서 잠시라도 해방 될 수 있는 기쁨을 맛 볼 수 있기에 내 아이뿐 아니라 다른 아이들도 내 아이처럼 관심을 가지고 서로관계 맺고 있었고 이분들은 내 아이를 이곳에서 바르고 안전하게 기르기 위해서 자신의 에너지를 다해 마을의 동력 잔다르크가 되어주셨습니다.

두 번째 만난 사람들은 놀이터에서 외면당하는 사람들이었습니다. 이들은 온갖 누명을 쓰고 놀이터에 접근금지 대상이 되어있었습니다. 놀이터에서 뺑 뜯어요! 담배 피워요! 뽀뽀해요! 모든 청소년들이 그렇지 않을텐데 '청소년'이라는 이름으로 놀이터 접근 금지대상이 되어 버린 아이들 이 아이들도 놀고 싶고 주체 못 할 에너지와 스트레스를 건강하게 발산할 곳이 없어 핸드폰을 들고 삽니다. 놀이터에서 이 아이들의 역할을 찾아 줄 수 있지는 않을까? 아이들에게 전래놀이를 가르쳐주고 놀이터지기미와 운영위원이 되도록 완장을 채워줬습니다. 아이들과놀이터축제를 열어 전래놀이를 하면 달고나도 만들어주는 활동을 하면서 형이라는 소리를 한번도 들어보지 못했던 외동친구가 "저 이제 달고나형이에요. 애들이 달고나 해 달라고 따라다녀요"합니다.



놀이터축제로 놀이터골목에는 고양이 똥도 치우고 전래놀이도 가르쳐주는 동네형이 된 친구 또 다른 마을살이를 고민하며 마을교사로 아이들에게 자기재능인 미술을 가르쳐주는 마을 미술교사가 된 친구들이 생기게 되었습니다. 청소년의 마을살이가 시작되었습니다. 청소년 잔다르크가 생긴 것 이죠.

세 번째 만난 이들은 잔다르크는 아닙니다. 바로 놀이터 접령군 노숙자와 노인들이었습니다. 우리가 놀이터 복원사업과 아이들에게 놀이터를 돌려 주자고 하자 반대하는 이들이 생겼습니다.

중랑구에 봉화놀이터라는 놀이터는 입구를 찾을 수 없을 정도로 주변에 포장마차가 둘러싸여있고 높은 철책이 있었습니다. 노숙자들이 많아서라고 합니다. 분명히 놀이터공사하고 아이들이 잘 놀던 놀이터였는데 아이들이 사라진 것은 어느 착한 분들이 그곳에서 노숙인들과 노인들에게 무료 국수나눔을 하면서부터 였다고합니다. 엄마들은 노숙하시는 어른들이 무서워 아이들을 놀이터에 보내지 않았고 점점 노숙인이 늘어가고 노숙인에게 술을 파는 포장마차가 생겨 나기 시작했습니다. 학원과 학원가는 잠시 라도 놀고 싶은 게 아이들인데 그 마저 빼앗긴 아이들은 도로에서 차를 피해 놀고 술병을 옆에 찬 노숙인들의 천국이 되어버렸습니다. 적반하장 놀이터에 아이들이 놀러 온다고 민원을 넣고 경찰을 대동해야 아이들이 놀이터에서 놀 수 있는 상황이었지만 노숙인들과 어르신들을 설득하고 싸우기도 하고 신문에 내고 난리를 쳐서야 구청이 움직여서 놀이터를 아이들에게 돌려 줄 수 있게 되었습니다.

놀이터는 미래의 아이들을 위한 공간입니다. 요즘 마을에서 아동청소년을 위한 공간이 얼마나될까요? 하루종일 앉아서 공부만 해야하는 아이들 학교 학원,학원,학원이 일과인 아이들에게 도서관 있잖아 하면 좋아할까요?

놀이터는 아이들의 허파와 같습니다. 아이들의 허파는 마을의 허파이자 아고라이고 마을을

움직이는 동력을 만드는 곳입니다. 잘 노는 마을 잘 노는 아이들이 있는 마을이 건강하게 살아숨 쉬는 마을입니다.

놀이터에서 만난 사람들과 마을에서 놀자!



—
모두함께 놀자

통합놀이터

—
모든 어린이를 위한 톨이터, 통합놀이터!

배웅호 | (사)장애물없는생활환경시민연대

참여프로그램과 꿈틀꿈틀놀이터

조은혜 | (사)건강싶은도시만들기시민연대 활동가

꿈틀꿈틀 놀이터 만들기 후일담

맹기돈 | (사)건강싶은도시만들기시민연대 실장

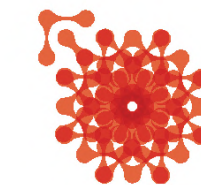
모든 어린이를 위한 놀이터, 통합놀이터!

배웅호

사단법인

장애물없는생활환경시민연대

사무총장



—
놀이터는 어린이들에게는 친구를 만나고 사귀는 공간이며, 자신의 신체를 활용하여 즐거움을 누리는 공간이다. 그래서 놀이터는 놀이의 공간이며, 상상의 공간이며, 창조의 공간이다. 그런데 만약 놀이터를 보면서도 떠올릴 어린 시절의 추억이 없다면 어떨까, 놀이터에 아예 갈 수도 없다면 어떨까? 필자 역시 휠체어를 사용하는 장애인으로서 한 번도 놀이터에서 놀지 못하고 어린 시절을 보냈다. 그네를 타는 기분이 어떤 기분인지, 시소를 타면 어떤 기분이 알지 못했고 알 수도 없었다. 지금도 많은 장애 어린이들이 놀이터에서 노는 경험을 해 보지 못하고 어린 시절을 보내고 있다. 통합놀이터는 장애 어린이에게도 놀이터에서 놀 수 있는 기회와 경험을 주기 위해 필요하다.

하지만, 통합놀이터는 장애 어린이를 위한 놀이터는 아니다. 통합놀이터는 비장애 어린이나 장애 어린이를 위한 놀이터가 아니라 말 그대로 모든 어린이를 위한 놀이터이다. 장애 어린이든, 비장애 어린이든, 유아이든, 조금 큰 어린이든, 어린이라면 누구나 오고, 와서 어울리고, 놀 수 있는 놀이터가 바로 통합놀이터이다.

통합놀이터는 장애 어린이나 비장애 어린이 가운데 어느 한쪽에 초점을 맞추지 않아야 한다. 우리나라의 대부분의 놀이터가 비장애 어린이만 이용할 수 있는 놀이터로 이루어져 있다. 그렇다고 해서 통합놀이터를 장애 어린이만 놀 수 있는 놀이터로 만든다면, 그 놀이터는 장애인 놀이터는 될 수 있어도 통합놀이터는 될 수 없다. 놀이터가 장애인 놀이터가 된다면, 비장애 어린이는 오지 않는다. 함께 어울리고 함께 놀기 위한 통합 놀이터가 될 수 없다. 그래서 통합놀이터는 처음부터 장애와 비장애를 구분하거나 어느 한쪽만을 위한 놀이터가 되지 않아야 한다. 통합놀이터에서 중요한 것은 첫 단추를 잘 꿰는 일이다. 첫 단추는 바로 “모든 어린이”를 위한 놀이터가 통합놀이터라는 점이다. 장애 어린이도, 비장애 어린이도 “모든 어린이”에 포함된다. 피부색이 다른 어린이도, 말과 문화가 다른 어린이도 “모든 어린이”에 포함된다. 통합놀이터는 이처럼 “모든 어린이”를 위한 놀이터여야 한다.

그렇다고 해서 통합놀이터가 모든 연령의 어린이, 모든 유형의 장애 어린이가 모두 놀 수 있는 놀이터가 되어야 한다는 것은 아니다. 모든 연령의 어린이가 놀 수 있는 놀이터를 만드는 것은 쉽지 않다. 다만 통합놀이터는 최대한 어린 어린이나 유아까지도 놀 수 있도록 고려해야 한다는 것이다. 마찬가지로 모든 장애 어린이가 다 놀 수 있는 놀이터를 만드는 것도 현실적으로 불가능하다. 우리나라에는 15가지 유형의 장애가 있으며, 세계보건기구에 의하면 장애 유형은 1500여 가지로 분류될 수 있다. 같은 장애 유형이라도 그 정도는 어린이마다 모두 다르다. 휠체어를 사용한다고 해서 모든 휠체어를 사용하는 어린이의 장애유형과 정도가 같지 않다는 것이다. 활동하고 참여할 수 있는 부분은 어린이마다 모두 다르다. 통합놀이터는 만능놀이터가 아니다. 그러므로 모든 장애

모든 어린이를 위한 놀이터,
통합놀이터!

배웅호



어린이가 다 놀 수 없지만, 최대한 많은 장애 어린이가 놀고, 활동하고, 참여할 수 있는 놀이터를 지향해야 한다.

통합놀이터는 장애와 비장애, 유아와 어린이, 어린이와 부모, 다문화 등 다양한 영역의 통합을 지향해야 하지만, 가장 큰 전제는 장애와 비장애의 통합에서 출발해야 한다. 놀이터에서 가장 차별받고 소외되어온 어린이가 바로 장애 어린이이기 때문이다. 장애와 비장애의 통합에서 역시 초점은 장애 어린이의 통합이다. 장애 어린이의 통합은 사회적 통합(Social Inclusion)에 기초한다.

이때의 통합은 물리적 통합, 관계의 통합, 역할의 통합으로 생각해 볼 수 있다. 물리적 통합은 통합놀이터는 비장애 어린이뿐 아니라 장애 어린이에게도 접근과 이용에 불편함이 없어야 한다는 것이다. 모든 놀이기구와 시설을 장애 어린이가 다 이용할 수는 없다고 하더라도 최대한 이용이 가능하도록 확보해야 한다. 관계의 통합은 통합놀이터에서 장애 어린이와 장애 어린이가 함께 어울려 놀 수 있고, 장애 어린이와 비장애 어린이가 함께 어울려 놀 수 있어야 하며, 장애인인 부모와 그 자녀가, 장애 어린이와 비장애인 부모가 함께 어울릴 수 있어야 한다는 것을 의미한다. 마지막으로 역할의 통합은 통합놀이터 내에서 비장애 어린이 뿐 아니라 장애 어린이도 놀이에서 주도적 역할을 할 수 있어야 한다는 것이다. 장애 어린이가 단순히 도움을 받아 놀이를 하는 것이 아니라 자신의 놀이를 진행하고 이끌어 갈 수 있어야 한다는 것이다.

그러나 통합놀이터는 장애 어린이에게만 필요한 놀이터는 아니다. 통합놀이터가 오히려 필요한 것은 비장애 어린이이다. 최근 우리 사회에서 요구하는 필요한 사람은 학력 등 실력만 있는 사람이 아니라 인성도 잘 갖추어진 사람이다. 통합놀이터에서 어려서부터 장애 어린이와 어울리면서 자란 비장애 어린이는 장애에 대한 편견이 적게 된다. 그리고 이것은 나와는 다른 외모, 특성을 가진 사람에 대해 열린 자세를 갖게 된다. 통합놀이터가

비장애 어린이에게도 필요한 이유이다.

이처럼 통합놀이터는 모든 어린이에게 함께 어울려 놀 수 있는 기회를 제공할 뿐만 아니라 모든 어린이에게 훌륭한 교육의 기회를 제공한다. 놀이터는 모든 어린이에게 열려 있어야 한다.

어린이라면 누구나 놀이터에서 놀 기회를 가져야 한다. 적어도 놀이터만이라도 장애와 비장애를 구분해서는 안 된다. 통합놀이터가 우리 사회에 꼭 필요한 이유이다.



참여프로그램과 꿈틀꿈틀 놀이터

조은혜
사단법인
건고싶은도시만들기
시민연대 활동가



서울어린이대공원 꿈틀꿈틀놀이터는 2016년 1월에 개장한 **한국 최초의 통합놀이터**이다. 놀이터 앞에 붙은 통합의 의미는 다양하나 특히 장애와 비장애의 통합을 우선한다. 도시에서 어린이가 놀 수 있는 공간이 ‘놀이터’라는 장소로 제약되는 현실에서, 그마저도 장애인과 유아가 접근하거나 이용하기 어려운 놀이터가 많아서, 누구나 일상에서 놀 수 있는 권리가 있음에도 불구하고 이를 실현하기 힘들다. 이러한 다수의 놀이터 환경을 개선하고자 여러 단체가 모여서 2015년에 ‘통합놀이터 만들기 네트워크’를 구성하고¹ 협력한 성과가 바로 꿈틀꿈틀놀이터이다. 꿈틀꿈틀놀이터는 다양한 이들의 관계 맺기가 가능한 평등한 놀이터를 지향한다.

꿈틀꿈틀놀이터 설계의 특징은 **이용자 중심의 참여디자인**에 있다. 통합놀이터의 개념 설정부터 구상, 설계, 시공에 이르기까지 공급자나 전문가가 알아서 익숙한 방식으로 처리하는 것이 아니라 실제로 놀이터를 이용하고 의미를 형성할 시민과 **협의**하면서 **만들어진** 것이다. ‘통합놀이터 만들기 네트워크’는 시민에게 놀이터라는 도시의 공간이 단지 수혜되는 것이 아니라 적극적으로 창출할 수 있는 것임을 인식했다. 통합놀이터를 조성하는 전반의 과정에서 도입한 참여프로그램은 궁극적으로 공급자 중심의 디자인이 아니라 이용자 중심의 디자인으로 전환시켰다. 참여프로그램을 통해서 다양한 주체가 서로의 의견 차이를 확인하고 조율하면서 통합놀이터의 가치와 취지를 이해하고 실천하는 주체로 자리매김했다.

꿈틀꿈틀놀이터에 들어가면 입구에 통합놀이터로서의 의미와 놀이시설물, 함께 만든 기관에 대한 안내문이 설치되어 있다. 완공된 통합놀이터를 찾은 시민이 언제라도 통합놀이터의 의미에 공감할 수 있도록 소개하는 장치다. 우리에게 **익숙한** 놀이터는 비장애 어린이 중심의 디자인이지만 **실제로** 놀이터는 모두가 동등하게 어울릴 수 있는 공간임을 전달한다. 이와 같은 안내문은 참여프로그램에 지속적으로 동참했던 사람들이 필요를 느끼고 요청한 결과다. [사]건고싶은도시만들기시민연대(이하 도시연대)는 ‘통합놀이터 만들기 네트워크’의 구성원으로 ‘통합놀이터 개념 설정-기본 구상-실시 설계-

1 각 분야의 다섯가 전문가 단체가 모여서 ‘어린이대공원’ 통합놀이터 만들기 ‘네트워크’를 이루었다. 가나다-순으로 적으면 다음과 같다: [사]건고싶은도시만들기 시민연대(도시연대), 경기대 건축대학원 커뮤니티디자인연구소, 부천대 도시재생공간연구소, [사]장애물없는생활환경시민연대(부장애연대), 조경작업소 울, 도시연대와 부장애연대 등은 2005년에 공동으로 ‘한국 최초의 통합놀이터 만들기 연구’를 진행한 바 있다. 2015년에 시작한 ‘어린이대공원 통합놀이터 만들기 사업’은 대웅제약의 ‘웃음이 있는 기금’과 이룸재단의 ‘-% 기금’ 지원, 서울시 시설관리공단의 어린이대공원 오즈악비법시놀이터 부지를 제공 받아, 지난 2005년의 연구를 ‘한국 최초의 통합놀이터 설치’로 연결한 것이다.

시공 과정’에서 총 여덟 번의 참여프로그램을 기획하고 운영했다.² 이를 간단히 표로 정리하면 다음과 같다.

[표] 꿈틀꿈틀놀이터 조성을 위해 진행한 참여프로그램

단계	참여프로그램	목적	진행단체
개념 설정		심층 면접 조사 '05. 05. 27.~ 06. 03.	놀이공간에서의 차별과 배제 요소 · 놀이터에서 정립해야 할 통합 의미 · 선호하는 놀이기구 등 파악
		서울어린이대공원 이동 경로 조사 '05. 06. 10.	어린이대공원 정 ·후문에서 통합 놀이터로 바깥 우즈익 비법시놀이터 까지의 경로와 이동 시의 어려움 확인
기본 구상		놀이터사례지 사전답사 '05. 06. 26.	통합놀이터 외견 수렴과 놀이도 체험 관찰 참여프로그램 진행에 적합한 장소 모색, 이후 참여프로그램 구체화
		놀이터 사례지 체험 · 관찰 및 간담회 '05. 07. 18.	심층면접조사로 분석한 통합놀이터 관찰과 디자인의 타당성 검토, 장애 ·비장애 어린이의 놀이 이용 실태 등 확인
실시 설계		참여디자인워크숍1 (①~④ 참여자 대상) '05. 08. 22.	놀이공간에서의 차별과 배제 요소 · 놀이터에서 정립해야 할 통합 의미 · 선호하는 놀이기구 등 파악
		참여디자인워크숍2 (비장애 어린이 대상) '05. 09. 05.	통합놀이터가 조성될 부지를 놀이 보고, ①~④ 결과로 도출한 기본구상 인과 7 분절계단을 모형으로 이해 하며 각 놀이공간과 놀이시설의 수정 사항 도출, 실시설계에 반영
시공 과정		꿈틀꿈틀놀이터 모니터링 '05. 12. 21.	통합놀이터 1차 시공 과정에서 공사가 진행되는 현장을 방문해 보완점 확인, 차후 놀이는 유지관리 방법 모색
		기존의 놀이시설물 보수 '05. 12. 22.	재활용하기로 한 7 종의 놀이시설물 채색 진행, 여신 절감과 통합놀이터 꾸미기 병행

2 ‘통합놀이터 만들기 네트워크’는 꿈틀꿈틀놀이터 조성 이후로도 통합놀이터에 대한 지속적인 연구와 관심이 이어지도록 『(부장애)통합놀이터 매뉴얼』을 제작했다. 매뉴얼에는 통합놀이터의 개념부터 협업한 각 단체의 과업, 참여프로그램의 과정 등이 상세하게 서술되어 있다. 부장애연대 홈페이지(www.accessrights.or.kr)와 도시연대 홈페이지(www.dosi.or.kr)에서 매 11월을 내려보아 읽을 수 있다. 자세한 참여프로그램의 내용이 궁금하다면 매 11월을 참고하기를 권고한다.



참여프로그램은 도시연대에서 담당했지만 ‘통합놀이터 만들기 네트워크’와 사전에 모집한 참여자(놀이터 예비 이용자)의 긴밀한 협조로 완성했다. 도시연대는 단계별로 목적과 상황 등에 따라 다른 참여프로그램을 추진했으며, 각각의 참여프로그램이 연계되도록 지속적인 참여집단³⁾을 형성하여 단계별로 도출한 결과물을 정리하고 끊임없이 공유했다. 또한 참여프로그램이 ‘시민 참여 구조’로 그치는 것이 아니라 놀이터의 구상과 설계의 근거자료를 도출하는 과정이 되도록 참여프로그램을 실행하기 전후로 ‘통합놀이터 만들기 네트워크’와 회의를 진행했다. ‘통합놀이터 만들기 네트워크’는 기본구상 단계부터 본격적으로 참여프로그램에 함께하였으며, 참여프로그램으로 마련한 결과물을 바탕으로 기본구상안과 실시설계안이 구축됐다.⁴⁾

일부 장애 어린이와 부모는 심층면접조사(①)에서 처음으로 ‘장애인도 놀이터에서 놀 수 있다.’고 인식했다. 그리고 놀이터 체험·관찰 및 간담회(④)를 통해 ‘장애 어린이와 비장애 어린이가 함께 놀 수 있다.’는 것을 처음으로 경험했다. 장애인과 비장애인이 같이 즐길 수 있는 놀이시설과 모험할 수 있는 놀이터를 비장애 어린이(⑥) 역시 원했다. 꿈틀꿈틀놀이터에는 한 공간과 놀이시설에 다양한 흥미 요소와 난이도를 두어 장애 어린이와 비장애 어린이가 어울리며 서로 재미를 느낄 수 있도록 했다. 장애인과 비장애인이 동시에 탈 수 있는 그네와 회전무대, 유모차와 휠체어에서 내리지 않고도 오를 수 있는 조합놀이대가 꿈틀꿈틀놀이터에 설치됐다. 통합의 가치가 놀이로 학습되고 건강한 문화로 확장될 수 있는 가능성을 꿈틀꿈틀놀이터에서 확인했다.

참여프로그램을 통해 감지한 것은 “장애인 또는 비장애인을 위한 놀이터가 아니라 모두가 함께 어울릴 수 있는 놀이터가 필요하다.”는 참여자들의 공감대였다. 또한 통합의 의미를 한정된 놀이공간과 일부 시설에 국한해서는 안 되고 놀이터로 접근하는 경로까지 확대해야 하며, 통합놀이터가 전국으로 확산되어 특별한 공간이 아닌 일상의 장소로 정착되길 바라는 소망을 공유했다. 결과적으로 참여프로그램은 이해관계자와 참여자의 의견 합의라는 목표를 넘어서 통합놀이터의 의미와 가치를 적극적으로 나누며 실천하는 주체를 형성했다. 심층면접조사(①)부터 기존의 놀이시설물 보수(⑧)까지 참여프로그램에 동참한 이들은 스스로 제안한 의견이 실제로 놀이터 디자인에 적용되고 변화되는 것을

3 [사험계가는 마포장애인부모회는 꿈틀꿈틀놀이터 조성을 위한 전반의 참여프로그램에 동참했다.

4 서울어린이대공원 이동 경로 조사(②)의 사료를 토대로 기본구상안을 담당한 경기대 건축대학원 커뮤니티디자인연구실에서는 별도구 휠체어를 타고 이동의 어려움을 확인하는 워크숍을 진행했다. 참여디자인워크숍(⑤, ⑥)과 놀이터 시설물 보수(⑧)는 도시연대에서 총괄했지만 설계를 받은 조정석업소 운에서 세부 실행을 했다. 이외에도 ‘통합놀이터 만들기 네트워크’는 많은 워크숍과 회의를 병행했다.

보며 참여디자인과 통합놀이터의 중요성을 체감했다.

초기에 예정한 참여프로그램은 다섯 번이었지만 이후의 필요에 따라 횟수를 증가하면서 세부 내용도 조금씩 달라졌다. ‘통합놀이터 만들기 네트워크’와 참여자에게 연락하는 횟수도 덩달아 많아졌다. 그만큼 들이는 시간과 비용의 품도 적지 않았다. 이런 상황을 예견하면서도 참여프로그램을 추진했던 것은 통합놀이터가 소수의 전문가 의견으로만 만들어지는 것이 아니라 통합놀이터의 예비 이용자들, 다시 말해 참여자의 의견을 수렴하고 반영하는 것으로부터 통합놀이터가 모두의 장소로 정착되도록 염원했기 때문이다. 그렇기에 참여프로그램마다 별도의 참여자를 모집하기보다 지속적인 참여집단을 구성하고, 각 단계별로 참여자가 적극적으로 임할 수 있도록 편한 분위기의 정기모임을 꾸리는 동시에 참여프로그램 간의 연계성을 강화하고자 했다.

이 글에서 소개한 참여프로그램의 내용은 당시의 특수한 배경을 전제한다. 다시 말해 특정한 참여프로그램의 절차나 모범 답안을 전달하기 위해서 적는 글은 아니다. 참여프로그램이란 고정불변하지 않으며, 현장에 따라 계획안은 얼마든지 바뀔 수 있다. 같은 기획이라도 때에 따라 평가는 달라질 수 있다. 다만 앞서 강조했듯이 공통적으로 참조할 사항은 있다. 참여프로그램은 목적과 상황 등에 따라 각각 다르게 수립돼야 하고, 연속적으로 참여하는 집단을 조직하여 주기적으로 교류해야 한다. 참여프로그램으로 도출한 자료는 놀이터를 조성하는 과정에서 구체적으로 활용할 수 있도록 정리하고, 정리한 결과물은 참여자와 반드시 공유해야 한다.

통합놀이터는 완성형이 아니라 언제나 진행형이다. 통합놀이터를 완공한 이후로도 정기적으로 관리하고 운영하며 개선해야 한다. 꿈틀꿈틀놀이터에 담긴 통합의 의미가



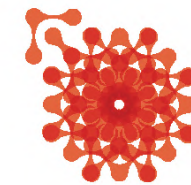
서울어린이대공원 전체 부지, 나아가 전 사회로 확장되길 바란다. 그리하여 ‘통합놀이터’와 ‘놀이터’의 구분이 사라지고, 끝내 ‘놀이터’라는 세 글자에 통합의 가치가 살아 숨쉬기를 바란다. 이를 위해서는 어떤 놀이터를 구현할 것인지 상상하고, 실현하고, 가꿔가는 노력만큼이나 사회구성원이, 특히 어린이가 마음껏 놀 수 있는 사회·문화적 환경을 도모해야 한다. 설사 완벽한 놀이터를 만들더라도 이용자가 없다면 무용지물이기 때문이다. 이 글을 읽는 독자가 부디 새로운 참여프로그램과 또 다른 통합놀이터의 가능성을 함께 찾을 수 있기를 희망한다.



꿈틀꿈틀 놀이터 만들기 후일담

맹기돈

건고싶은도시만들기
시민연대 실장



2016년 1월 13일 꿈틀꿈틀 놀이터의 개장을 축하하는 조촐한 개장식을 치렀다. 놀이터를 만드는데 도움을 주신 많은 분들과 그 과정에 참여한 다양한 분야의 전문가들, 그리고 통합의 가치가 실현되는 미래를 상상하며 가까이 참여하였던 학부모들이 모였었다. 아직 추위가 다 가시지 않은 겨울의 끝자락, 그동안의 노력이 헛되지 않았음을 확인하며 즐거운 끝맺음을 치를 수 있었다. 개장식이란 자리는 늘 그렇다. 단순한 물리적 공간이 아니라 어떤 가치를 담아낸 장소를 만들어 낸다는 것, 그 장소에 오롯이 담겨 있는 정성, 그 모든 것이 고맙고 뿌듯하다. 약 1년 동안 그렇게 우리는 한국 최초의 무장애통합 놀이터 꿈틀꿈틀 놀이터를 만들고자 애썼다. 그리고 9월 26일, 놀이터를 함께 만들었던 사람들이 다시 모였다. 어린이대공원에 꿈틀꿈틀 놀이터가 정식으로 개장한지 약 8개월이 지난 지금 우리는 왜 다시 모였을까?

꿈틀꿈틀 놀이터는 기존의 무장애 놀이터의 한계를 넘어 통합놀이공간으로 기획되었다. 정확히 말하면 통합이라는 가치에 주목하고 싶었다. 놀이터라는 공간을 통해 통합놀이가 가능함을, 그래서 우리 사회에서 통합의 가치가 충분히 실현 가능한 것임을 보여줄 수 있는 구체적 공간을 조성하고 싶었다. 어린이대공원이라는 특성을 십분 활용하여 애초에 의도한 사회적 가치의 실현 기반을 마련하려 했다. 즉 처음부터 주거지에 조성되는 어린이놀이터와 달리 어린이대공원에 조성되는 놀이터는 기획 단계에서 차별된 목표가 있었다. 꿈틀꿈틀 놀이터는 그 자체로 어린이들이 함께 노는 공간에 가치를 부여하고 그 가치의 경험을 통해 통합놀이 문화를 실현하고자 하는 의지를 나타낸다. 분명 놀이터는 일상적 삶의 장소이지만 어린이대공원에 조성이 될 무장애통합놀이터는 그 상징성을 많이 고민했다. 언뜻 한국에서 최초로 조성되었다는 점은 ‘처음이니까 이정도로 괜찮아’에 머무를 수 있다. 하지만 그것만으로는 놀이터 조성을 위해 모였던 처음의 목표를 이루었다 할 수 없었다. 단지 ‘한국 최초’라는 욕심보다 앞으로 통합놀이의 사회적 확산이 더 중요하다. 그래서 꿈틀꿈틀 놀이터가 어떤 놀이터로 구현이 되었는지 되돌아볼 필요가 있었다.

모니터링은 2016년 하반기 총3개월 동안 이루어질 예정이다. 처음에 담고자 했던 가치가 얼마나 잘 구현이 되었는지, 놀이터라는 기능에 충분히 부합하고 있는지, 향후 가치의 확산을 위해 필요한 것은 무엇인가를 찾아내는 것이 우리가 모인 이유이다. 처음이었던 이유로 많은 것이 우리가 예상했던 것과 다를 수 있다는 걱정도 있었다. 어린이들의 놀이 행태를 충분히 고려해서 만들었던 시설의 디자인이, 우리가 상상했던 결과로 이어졌는지 궁금했다. 그리고 다음에 무장애통합놀이터를 더 좋게 만들려면 어떻게

해야 할까 준비하고 싶었다. 단순히 함께 모여 둘러보는 것이 아니라 객관적인 평가를 목적으로 한다. 이를 통해 본래 무장애통합놀이터 조성취지에 적확하게 조성이 되었는지 살펴보고 대안과 개선안을 도출하고자 한다. 공간은 이용자가 실재하는 장소에서, 이용자의 입장에서 정말로 가치 있는 것이 무엇인지를 생각할 수 있어야 멋진 기획이 가능하다. 그래야만이 향후 또 다른 전환의 시기에 그에 걸맞는 기획이 이루어질 수 있을 것이다. 그런 관점에서 놀이터 조성 이후 행해지는 모니터링은 반드시 필요하다.

놀이터 조성을 목적으로 한 조사 및 연구와 조성 후 모니터링은 그 목적과 방법에서 차이가 있다. 전자의 경우 최초로 조성하는 상황을 고려하여 기획되었다. 따라서 무장애통합놀이터의 가치를 구현할 수 있도록 다양한 사람들의 의견에 귀를 기울였다. 놀이터 디자인뿐 만 아니라 조사와 연구 방법에 있어서도 해외 사례를 많이 참고 하였다. 그리고 이용자가 놀이터 디자인의 주체로 자리매김하기 위한 참여프로그램이 진행이 되었다. 보고 듣고 상상하며 놀이터에 대한 서로의 생각을 연결해갔다. 따라서 이번 모니터링은 애초의 취지가 잘 구현이 되었는지 확인하는 것이 일차적인 목적이다. 가상의 이용자를 대상으로 상상력을 발휘하는 것이 아닌 꿈틀꿈틀 놀이터의 실제 이용경험을 대상으로 한다. 전자가 이론적으로 가설을 세우고 실천을 기획하는 과정이라면 후자는 그 이론과 실천이 적확하게 연결되었는지 점검하고 확인하는 작업에 해당된다.

세부적인 내용을 살펴보면, 우선 놀이터를 사용하는 이들의 행위에 주목한다. 어린이[장애/비장애]와 보호자[부모, 선생님]이 꿈틀꿈틀 놀이터를 이용하는 행위를 관찰할 예정이다. 다음으로 시설물 검토이다. 꿈틀꿈틀 놀이터는 장애와 비장애가 함께 어우러지는 통합놀이의 기능이 가능한 디자인을 담아내려 했다. 따라서 꿈틀꿈틀 놀이터에 조성된 시설물들은 무장애통합의 가치를 담고 있다. 미끄럼틀이나 그네부터 휴식 공간에 이르기까지 섬세하게 디자인되었다. 모니터링은 이러한 디자인이 처음에 구상을 제대로 반영하였는지, 의도한 바가 제대로 구현이 되는지를 확인한다. 마지막으로 사용자[장애/비장애 어린이, 보호자]의 놀이터 이용에, 어린이대공원 관리자, 설계자를 대상으로 심층 인터뷰를 진행한다. 작년 한해 동안 무장애통합의 가치를 담기 위해 다양한 시도들을 하였다. 그 시도들이 적절했는지, 또 그 결과물이 적절하게 구현이 되었는지 확인할 예정이다. 놀이터 이용자들이 무장애통합이라는 가치를 정확하게 인식하고 있는지부터 물어보고 그렇지 않다면 무엇이 부족했는지 찾아볼 것이다. 그리고 통합놀이를 함에 있어 방해요인을 탐색하고 향후 개선이 필요한 부분이 무엇인지 알아볼 예정이다.

놀이터는 사회의 일상적 문제와 관련성[일상의 공간이라는 점]에 있어서 현실 반영의

척도가 되는 장소이다. 그래서 ‘놀이터가 어때야 한다’는 것보다 ‘놀이터로 무엇을 알 수 있을지’가 더 관련이다. 나는 놀이터가 지금의 시대를 읽을 수 있는 척도이자 미래를 짐작할 수 있는 메시지들 가운데 하나라고 생각한다. 예전에는 일정 규모의 인구수에 따라 반드시 만들어야 하는 것 중 하나가 놀이터였다. 단순히 어린이용 놀이시설을 모아 놓은 공간이라 생각하기 쉽지만, 당시 우리 사회가 어린이를 바라보는 태도가 담겨있는 공간이었다. 즉 우리 사회가 어린이를 대하는 태도를, 그리고 미래를 준비하는 바램을 담아 놀이터가 조성되었다. 어린이가 점점 줄어들어 어린이만을 위한 공간을 구현하는 것이 쉽지 않은 오늘날, 놀이터를 만든다는 것은 지역의, 마을의 합의가 필요한 공간이 되었다. 그래서 단순히 놀이기구를 모아놓았던 과거와 달리 다양한 수식어가 놀이터 앞에 붙는다. ‘창의’, ‘모험’등 놀이터 앞에 놓인 다양한 수식어는 우리 사회가 어린이를 어떻게 키우고 싶은지, 그 바램이 담겨 있다.

꿈틀꿈틀 놀이터는 무장애통합의 가치가 담겨 있는 장소이다. 가치는 때론 너무 추상적이라 말이나 글로만 설명하면 이해하기 어렵다. 그래서 사람들의 이해를 쉽게 할 수 있도록 현실화된 공간이 필요하다. 편하게 머무를 수 있는 공간은 백 마디 말을 불필요하게 만든다. 사람들은 그곳에서 만나고 이야기하고 어울린다. 그리고 그런 경험이 동력이 되어 가치를 전파한다. 인터넷을 통해 전 세계가 연결되는 오늘날에도 물리적 공간에 대한 감각적 경험은 절대적이다. 놀이터는 특히 더 그렇다. 놀이터에서 느끼는 바람과 햇빛, 그리고 놀이와 사람들이 만들어내는 경험은 사회적 일상으로 스며든다. 가치를 이용자에게 제안하고 이를 실현할 수 있는 디자인을 설명해주는 장소. 지금 우리가 살고 있는 시대에서 놀이터는 그런 장소이다. 단순히 어린이의 놀이가 펼쳐지는 기능 이상의 공간인 것이다. 놀이터는 우리 사회의 문화인프라로써 삶의 철학이 풍부하게 들어가 있는 제안 덩어리이다.

운이 좋게도 많은 사람들의 도움을 받았다. 자신이 믿고 실현하고자 하는 가치에 한 톨의 전문가를 만나는 것도 행운인데, 다양한 영역의 좋은 사람들이 모일 수 있는 축복을 받았다. 통합놀이터 만들기를 진행하는 동안 결정적인 시기마다 날카로운 충고를 주고받으며 좋은 감정을 교류할 수 있었음에 감사한다. 다행히 지금까지 만난 분들은 꿈틀꿈틀이 담고 있는 가치에 대해 동의하고 또 그 실제적 구현에 대해 만족스러운 분위기이다. 2016년 남은 기간 동안 진행될 모니터링이 우리가 이 사회에 제안하고자 했던 것을 확인할 수 있기를 바란다.

우리동네 놀이터 해꿀잼 프로젝트

한해의 이야기들

— 놀이터의 한계와 가능성 —

‘삼종세트’또는 ‘삼종세터 논의’를 넘어서

김연금 | 조경작업소 울 소장

안전한 놀이터, 재미없는 아이들

한나라 | (주)아이땅 소장

'삼중세트' 또는 '삼중세터 논의'를 넘어서

김연금
조경작업소 울
소장



1. 놀이터의 삼중세트

놀이터의 삼중세트는 그네, 미끄럼, 시소를 의미한다. 이 삼중세트는 놀이터의 기본 요소로 이야기되지만, 특색 없는 놀이터의 상징어이기도 하다. 놀이터 설계를 하며 현장에서 만나는 주민들도 이 삼중세트에 대해 두 가지 태도[기본 요소 vs 특색 없는 놀이터]를 보이신다. 설계안에 이 중 한 가지라도 없으면, 어떻게 놀이터에 그네(혹은 미끄럼 또는 시소)가 없냐고 불만을 터트리신다. 반면 우리 동네에는 어디서나 볼 수 있는 놀이터가 아닌 새로운 놀이터를 만들어달라고도 하신다. 좁은 공간에 이 삼중세트를 넣으면서도 새로운 놀이터를 만드는 게 쉽지 않은데 말이다.

그런데 어쩌다 삼중세트는 도시 어린이 놀이터의 표준이 되었나?

2. 산업화, 도시화와 같이 한 놀이터의 역사

도시화 이전, 아이들과 어른들의 세상은 구분되지 않았었다. 어린이들의 세상이라는 레이어와 아이들의 세상이라는 레이어가 중첩되어 있었다. 그러다 아이들의 놀이를 위한 별도의 공간인 놀이터가 등장한 것은 1880년대이다. Frost(1988)에 따르면 1885년 독일의 한 정치가가 베를린의 한 공원에 놀이를 위한 모래밭을 두었고, 이를 본 미국인이 미국에도 조성할 것을 권장하면서 1886년 미국 보스턴에도 설치되었다. 이후 공공복지 차원에서 어린이 놀이터에 대한 관심이 지속적으로 증가하였고, 다양한 형태의 놀이터와 놀이시설물도 나타났다. 도시화가 가속화되면서 아이들을 위험한 거리에서 격리시켜 신체적 건강, 좋은 취미, 사회화의 기술, 즐거움을 줄 수 있는 공간이 필요해졌기 때문이다.

다시 Frost(1988)를 인용하자면 미국의 어린이 놀이터는 신체 발달을 중시하는 독일의 영향을 많이 받았다. 지금 남아 있는 사진 자료를 통해서도 이를 확인할 수 있다. 그림 1에서 보는 바와 같이 1910년대 놀이시설물의 높이는 어마어마했다. Charles Wicksteed가 조성한 ‘Wicksteed Park’에 설치된 그네도 어린이용이라고 보기 어렵다.

'삼중세트' 혹은
'삼중세터 논의'를 넘어서

김연금



사진1. 1910년대 시애틀의 놀이터 / 자료 : Seattle Municipal Archives

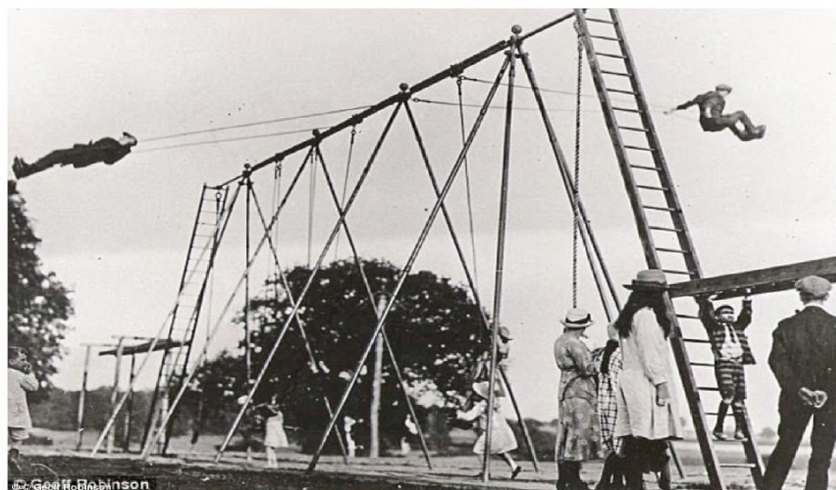


사진2. Wicksteed Park에 설치된 그네.1923년의 모습 / <http://www.dailymail.co.uk/>

이러했던 시설물이 제품화 되면서 작아지고 순화되었다. 1930년대부터 제품화가 시작되었지만, 급속화된 것은 1970년대와 80년대이다. 1974년에 발행된 카탈로그 'Burke better built equipment for playgrounds, sports and recreation'의 한

페이지를 보면 디자인과 재료만 다소 다를 뿐 현재의 놀이시설물의 구성이나 형태와 크게 다르지 않다. 그리고 당연히 이 카탈로그에는 놀이터의 삼중세트인 그네, 미끄럼, 시소가 있다. 이러한 산업화와 함께 안전기준도 만들어져 위험 요소들이 제거되기 시작했다.

우리나라에서는 경제적 도약기인 1960년대 후반부터 서울시를 중심으로 어린이 놀이터 조성이 확대되었고, 제도적 노력도 경주되었다. 그런데 이때는 이미 외국에서 신체 발달에 중심을 두는 놀이 시설물이 삼중세트로 표준화되던 시기라, 우리는 이를 그대로 도입했다고 할 수 있다. 일례로 '우리나라 최대 규모의 어린이 놀이터'라는 홍보 아래 1963년 8월 26일 개장한 서울 남산 어린이 놀이터 사진에는 큼지막한 미끄럼틀 두개가 중앙에 서있다. 물론 당시 우리나라에는 제품이 없었기 때문에 미끄럼틀은 콘크리트로 만들어졌다.



사진3. 1963년 8월 26일 개장한 서울 남산 어린이 놀이터의 당시 모습 / 사진: 서울시

3. 캐나다, 스웨덴의 놀이터도 재미없다.

울타리 처진 공간 내, 삼중세트와 조합놀이대, 고무포장. 놀이터에서 만난 아이들의 표현을 빌리자면 '뻘한 놀이터'이다. 우리나라의 경우 1990년대 이전까지는 어린이 놀이터를 확산시키는 것이 놀이터 정책의 목적이었다고 한다면, 2000대 이후에는 뻘한 놀이터에서 벗어나는 게 정책적 목적이 되었다. 2008년과 2009년 서울시가 진행한 상상어린이공원이 그랬고, 2014년부터 진행하고 있는 서울시의 창의 놀이터 사업도

그렇다. 상상어린이공원이 디자인적 측면에서 새로움을 시도했다고 한다면, 창의 놀이터는 어린이들이 노는 방식에 중심을 두면서 다양한 형태의 놀이터를 모색하고 있다.

그런데 어린이 놀이터가 뻘하고 재미없다는 평가는 우리나라만의 문제는 아닌 것 같다. (<http://www.childinthecity.eu/>)라는 사이트에 올라온 “Playgrounds need to be more challenging to benefit children”라는 글은 보면 캐나다와 스웨덴에서도 아이들은 놀이터를 지루해하고 있다는 것을 보여준다. 16개 밴쿠버 어린이 보호 센터에서 아이들을 관찰한 Susan Herrington라는 연구자의 재미없는 놀이터를 텔레비전 채널에 비유한다.

“Children are bored...it was like adults channel surfing, the children sort of go from one thing to the next, and nothing seems to engage them.”

자료: <http://www.childinthecity.eu/>

4. '삼중세트'또는 '삼중세터 논의'를 넘어서

아이들의 호기심도, 도전 의식도, 상상력도 자극하지 못하는 '뻘한 놀이터'는 분명 문제이고, 다양한 형태의 놀이터를 만드는 노력이 필요하다. 그러나 우리가 놀이터를 이야기 할 때, 삼중세트, 즉 놀이터의 시설에만 집중하는 것도 그리 바람직하지는 않다. 방과 후 놀이터에서 시간을 보내는 아이들, 놀이터에서의 아이들과 어른들의 공간 쟁탈전, 장애아들의 놀이, 놀이터 밖에서의 놀이 등등 어린이 놀이터와 관련해서 우리가 해야 할 이야기는 너무나 많기 때문이다.

메르스 사태 때 안전의 문제로 아이들을 등교하지 못하도록 했지만, 낮 시간 동안 자신들을 돌볼 누군가가 없는 아이들은 놀이터에서 시간을 보냈다. 당시 긴 시간 동안 주민들, 아이들과 논의하며 디자인 했던 놀이터가 완공되었지만 대대적으로 준공식을 못하고 슬며시 문을 열었다. 문을 여는 날, 아이들이 없어도 서운해 하지 말자고 마음을 먹었었는데, 아이들이 바글바글 모여들었다. 새로운 놀이터에 대한 기대도 있었지만, 놀이터가 조성된 지역에는 낮 시간 동안 방치되는 아이들이 많았기 때문이다. 저녁 늦은 시간까지 혼자 있어야 하지만, 조건이 맞지 않아 지역아동센터에는 갈 수 없는 아이들은 놀이터에서 많은 시간을 보낸다. 주변에 놀이터가 없으면 길을 배회하며 시간을 보내고



사진 4.



사진 5. 메르스 사태 때 개장한 서울시 중랑구의 어린이 공원

또한 놀이터는 장애아간 비장애아간 어린이면 누구나 뛰어놀 수 있는 곳이어야 한다. 2016년 서울시 어린이 대공원에 우리나라 최초로 장애아와 비장애아 함께 뛰노는 곳을 목적으로 하는 통합놀이터가 만들어졌다. 어떤 장애아는 이곳에서 처음으로 그네를 타보고, 회전무대를 타보았다고 한다. 장애아를 둔 부모들은 자신의 아이가 비장애아와 어울리는 방식을 놀이터에서 놀면서 몸으로 익히기를 바라고, 이런 통합놀이터가 많아지기를 원한다. 우리는 이와 관련해서도 사회적 실험을 하며 우리나라에 적합한 통합놀이터를 제시해야 한다.

공공공간이 부족한 우리나라에서는 작은 놀이터에서도 공간 싸움이 있다. 놀이터 옆 노인정의 노인들은 아이들이 시끄럽게 논다고 불만을 토로하고 노인들을 위한 시설물을 더 놓아달라고 한다. 놀이터는 또한 밤이면 청소년들의 공간이 되고, 어떤 동네의 아이들은 형들이 무서워 놀이터에 가기가 두렵다고 한다. 그 작은 놀이터에서 모든 이의 욕망을 충족시킬 수는 없다. 근본적 한계가 있다. 다양한 형태의 공공공간이 확보되어야 하고 놀이터뿐만 아니라 도시의 곳곳에서 아이들이 놀 수 있을 때 놀이터에서의 공간 갈등도 해소될 수 있다. 놀이터는 좀 더 안전하게 놀 수 있는 곳이지, 놀이가 허용되는 유일한 곳은 아니다. 이 또한 우리가 긴 시간을 갖고 검토해야 할 사안이다.

동네의 작은 어린이 놀이터는 그 태생적 한계가 인해 뻘해지기 쉽다. 그런데 친구들만 있으면 그 뻘한 놀이터는 아이들의 상상 속에서 신나게 재구성된다. 아이들은 어느 곳에서나 잘 놀므로 디자인이 중요하지 않다는 디자인 무용론을 말하고자 하는 것은 아니다. 아이들이 함께 모여 놀 수 있는 사회적 여건이 중요하다는 말이다. 놀이터의

삼중세트에서 벗어나 보다 근본적인 이야기, 아이들이 친구들과 함께 안전하게 놀 수 있는 사회적 여건을 지속적으로 이야기하자는 말이다.



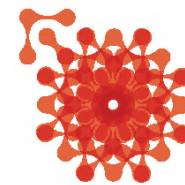
사진 5·6. 서울시 어린이 공원의 통합놀이터

자료

- Frost, Joe L. and Wortham, Sue C. (1966) The Evolution of American Playgrounds, Young Children 43(5) : 19-28.
- <http://www.childinthecity.eu/>

안전한 놀이터 재미없는 아이들

한나라
(주)아이땅 소장



어린이들에게 놀이란 배움이다. 아이들은 더 높은 미끄럼틀, 더 위험해 보이는 기구들에서 놀면서 자신이 경험해보지 못한 것에 도전하고 성취해 나간다. 그리고 그 과정에서 신체의 발달은 물론 인지적, 정서적, 사회적으로 성장하며, 다양한 놀이 경험을 통해 위험에서 자신을 스스로 보호하는 능력을 배우게 된다. 이러한 도전들은 위험을 동반하기도 하지만 아이들은 그런 도전을 통해 더 안전하게 생각하고 움직이는 법을 배운다.

우리나라도 보다 안전한 놀이환경을 만들기 위해 2003년을 어린이 안전 원년으로 선포하고, 2004년 12월부터 어린이 놀이기구에 대한 안전검사를 강화하면서 법으로 안전을 규정하기 시작했다. 이후 몇 차례의 유예 기간을 거쳐 지난 2015년 1월 26일 마침내 놀이터는 온전한 법의 테두리 안으로 들어오게 되었다. 하지만 10년이 넘는 시간 동안 안전 기준에 맞는 놀이터를 만드는 것에 초점이 맞춰지다 보니 아이들의 놀이에 대한 근본적인 고민이나 사고예방을 위한 안전 관리 시스템 마련에는 한계가 있었던 것이 사실이다. 그렇다면 놀이터와 관련된 제도의 한계는 놀이터의 모습에 어떤 영향을 미쳐왔을까? 놀이터를 디자인하고 시공해온 사람으로서 현재의 제도가 갖는 현장에서의 한계에 대해 이야기 해보고자 한다.



2016 강동구 달님어린이공원 어린 아이들은 높은 경사면을 처음에는 혼자 오르기 어려워 한다. 하지만 기구를 잡고 오르기도 하고 뛰어올라가거나 뒤로 걸어 올라가는 등 다양한 시도를 하면서 경사면을 미끄러지지 않고 올라가는 방법을 터득한다.



공간적 접근을 통한 놀이터 디자인
2014 / 부산 시민공원



건축적 접근을 통한 놀이터 디자인
2014 / 부산 시민공원

강제적인 관리 제도

한국의 놀이터 관련 안전기준은 유럽의 EN1176-7를 근거하여 제정되었다. 하지만 현 제도는 심사에 불합격하게 되면 놀이터를 이용금지 하는 강제적인 규제의 성격을 띠고 있다. 이렇게 심사의 합격 여부가 안전한 놀이터의 기준이 되다 보니 인증이 마치 안전을 보장하는 것처럼 인식되고 제작기업들은 안전에 대한 책임을 인증기관에 의존하면서 전문성을 갖추지 못했다. 이런 잘못된 책임의식은 놀이기구의 디자인에서 새로운 창작의 의지를 저하시키고 디자인의 방향을 장식적 요소에 초점을 맞추게 하여 결과적으로 시시한 놀이터를 만든다.

하지만 국제 공인 관리기관인 IPEMA에서의 심사 방식은 조금 다르다. 제품의 인증 합격 여부가 아니라 놀이기구의 제조업자나 시공업자의 자격 즉 안전기준에 준하여 생산을 하는지를 감독하는 것에 초점이 맞추어져 있다. 심사를 받는 기업은 내부적으로 안전관리 담당자를 지정하고 직접 안전에 대한 관리업무를 수행 할 수 있도록 해야 한다. 심사가 진행되면 국제 규정을 토대로 국제검사관과 동일한 방식으로 제품을 검사하고 그 데이터를 관리해야 한다. 이 과정에서 공인기관의 심사관은 기업이 모든 절차를 정확하게 실행할 수 있도록 감독하는 역할을 하게 된다. 이런 방식은 기업의 전문성을 향상시키고 안전에 대한 책임의식을 배양하면서 기구로 인한 안전사고의 원인을 스스로 차단하도록 돕는다. 또한 자체적으로 감수이행 할 자격을 갖추게 되기 때문에 새로운 제품이 생산될 경우 이중으로 비용을 지불하지도 않는다.

어린이 놀이터 안전규정의 목적이 자유로운 놀이 속에서 발생할 수 있는 예기치 못한 위험으로부터 어린이를 보호하는 것이라면 이제 규제의 방향도 달라져야 한다. 처음 놀이터를 만드는 단계에서부터 자발적인 안전 관리가 가능하도록 지원하고 관리하는 제도의 보완이 필요할 때인것 같다.

복잡한 절차와 중복 규제

최근 획일적인 놀이터에 대한 비판과 함께 새로운 놀이터에 대한 요구가 늘어나면서 다양한 놀이터 디자인이 시도되고 있다. 새로운 놀이터를 만들려면 두 가지 조건을 만족해야 하는데, 하나는 어린이제품 안전특별법(산업통상자원부)에서 요구하는 생산단계에서의 공장심사와 어린이 놀이기구에 대한 안전인증 검사를 받아야 하고, 설치 후에는 어린이 놀이시설안전관리법(국민안전처)에서 요구하는 설치검사를 실행해야 한다. 즉 놀이터 하나를 만들기 위해서는 두 기관에서 요구하는 검사를 따로 진행해야 하는 것이다.

	안전인증	설치검사	안전점검 / 정기검사
관련법규	어린이 제품안전특별법	어린이 놀이시설안전관리법	어린이 놀이시설안전관리법
시행목적	· 제품검사 · 10세이하의 어린이가 놀이를 위하여 사용할 수 있도록 제조된 그네, 미끄럼틀 등 놀이기구에 대한 검사	· 설치 후 현장 검사 · 공공장소에 설치되어 10세 이하 어린이가 놀이에 이용하는 것으로 신체발달, 정서 함양에 도움을 줄수 있는 기구 또는 조합물	· 사용기간동안의 안전한 시설 관리
시행시기	· 제품 개발 및 생산단계	· 시설물 설치 완료후	· 안전점검 - 월 1회 · 정기검사 -2년에 1회 기간만료 1개월전
주요 검사항목	· 일반안전요건 · 그네, 미끄럼틀 등 놀이기구에 대한 안전요건 및 시험방법 · 충격흡수표면구역의 시험 · 소재 및 마감재료에 대한 유해물질 검사	· 일반안전요건 · 그네, 미끄럼틀 등 놀이기구에 대한 안전요건 및 시험방법 · 충격흡수표면구역의 시험 · 안전거리 · 소재 및 마감재료에 대한 유해물질 검사	· 안전점검 - 점검표 · 일반안전요건 · 그네, 미끄럼틀 등 놀이기구에 대한 안전요건 및 시험방법 · 충격흡수표면구역의 시험 · 소재 및 마감재료에 대한 유해물질 검사

[어린이 놀이시설 인증 검사의 종류와 특징]

한국의 놀이시설은 놀이환경을 중시하는 유럽과는 달리 놀이기구를 공산품으로 분리하여 관리한다. 하지만 놀이터는 그보다 훨씬 복잡하다. 때로는 지형을 이용하는 공사를 하기도 하고, 거대한 시설물이 들어가면서 건축이나 조형적 접근을 하기도 한다. 놀이기구가 아닌 놀이터 즉 공간을 만드는 작업이기때문이다. 이런 경우 안전인증을 미리 받을 수 없기 때문에 결국 현장에 설치 된 시설물을 두고 안전인증과 설치검사를 중복검사해야 하는 상황이 생기게 된다.

또한 한국의 안전기준은 국제 기준인 EN1176-7기준을 바탕으로 재정되었음에도 불구하고 TUV 와 같은 국제 공인기관의 인증을 인정해 주지 않고 있다. 안전인증에는 제품검사 뿐만아니라 공장심사 과정을 포함하고 있기 때문에 수입업체들은 2년에 한번 현지 공장을 방문해 검사를 진행해야 한다. 수출업체들도 국제인증과 국내인증을 모두 받아야 하는 경제적인 부담도 있다. 결국 이러한 비효율성에 의한 기업의 부담은 제품 가격으로 연결된다. 거기에 사용하는 내내 받아야 하는 정기검사까지 더하면 놀이터를 운영하기 위해 드는 비용은 생각보다 만만치 않다.



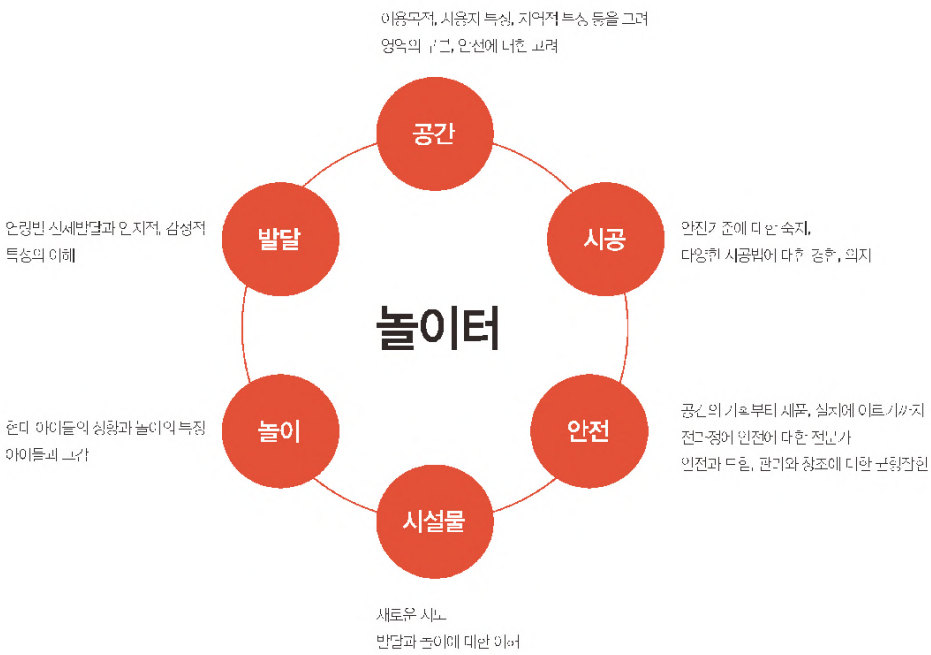
스웨덴 HAGS사의 공장, 국제공인 기관을 통해 인증받았지만 국내에서는 인정받지 못하여 국내 인증기관에서 2년에 한번씩 공장심사를 실시하고 있다. 2015년 공장심사

최종 유예 기간이 끝나고 많은 놀이터가 폐쇄됐었다. 그 중 많은 부분이 리모델링 비용에 대한 이해관계가 작용했다. 놀이터에서 아이들에게 필요한 건 좋은 놀이기구가 아니다. 아이들에게 더 많은 놀이터를 만들어 주기 위해 보다 효율적인 관리를 위한 고민이 필요한 때인것 같다.

개발자를 위한 전문적 교육의 부재

놀이터는 계획단계에서부터 시공이 완료된 이후 관리에 이르기까지 다양하고 복잡한 단계를 거쳐 조성된다. 따라서 각 과정에서의 안전에 대한 검토가 체계적으로 이루어 지지 않으면 안전사고는 도미노현상이 되어 나타난다. 기획자라면 아이들의 발달과 놀이에 대한 관계속에서 안전의 본질을 잘 이해하고 있어야 하고 공간적 측면에서 동선과 영역, 심리적, 행태적 측면에서 안전을 고려해야 한다. 또한 디자이너라면 사용자의 연령과 특성, 안전규정에 대한 충분한 이해를 바탕으로 기구를 설계해야 한다. 시공자 역시 아이들의 안전거리등의 규정을 정확하게 이해하고 있어야 한다. 놀이터가 갖는 사용자와 공간의 특수성은 디자인 과정에 있어서도 특별한 전문성을 요구한다.

디자인, 설계, 시공단계에서의 전문 지식 부족은 놀이시설 자체의 기술적 결함을 초래하고 수정 보완을 위해 많은 비용이 들게하며, 이후 안전관리를 어렵게 만들 수 있다. 하지만 국내 개발 실무자들을 위한 교육은 매우 부족한 실정이다. 게다가 심사기관마다 기준의 해석을 다르게 적용하는 경우도 발생하면서 현장에서의 혼란은 더욱 가중된다. 개발자, 심사기관의 전문성 향상을 통해 놀이터가 더욱 안전하게 만들어질 수 있도록 하는 체계적인 시스템과 제도가 필요한 때이다.



종종 우리는 사고가 일어난 놀이터는 위험한 놀이터, 사고가 일어나지 않은 놀이터는 안전한 놀이터로 여기는 경향이 있다. 사고가 일어나지 않는 놀이터를 만들기 위해 개발자들은 모든 위험요소를 배제한, 결국 아이들에게는 너무도 재미없는 시시한 놀이터를 만들게 된다. 인지할 수 있는 위험은 모험이고 도전이다. 그 모험과 도전이 아이들에게는 즐거움이자 안전을 배울 수 있게 하는 기회이다.

2016년, 올해는 놀이터의 안전이 온전히 법의 율타리안으로 들어온 해만큼 이제 국제적 기준에 더해 한국의 놀이환경의 특수성의 반영이 필요한 때이다. 놀이터의 모습을 어떤 가이드나 메뉴얼로 규정하기 보다 안전에 대한 인식 개선을 통해 올바른 책임의식 배양하고 각 분야의 전문가를 양성을 위한 체계적인 시스템을 마련하기 위한 노력이 필요하다. 그래서 지금보다 더 창의적이고 재미있고 안전한 놀이터가 많이 생기게 되길 기대해 본다.

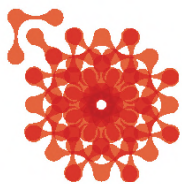
—
놀이터의
재발견
—

동네 공간구조와 놀이행태

최이명 | 두리공간연구소

동네 공간구조와 놀이행태

최이명
두리공간연구소



동네공간구조와 놀이행태: 역사주거지 북촌과 대단위 재개발아파트 잠실의 아이들

아이들 놀이의 배경, 동네

최근 몇 년간, 놀이와 놀이터에 대한 관심이 너무나 뜨거웠다. 좋은 놀이터가 갖춰야 할 요건이나 디자인 원칙에 대해서도 이제는 사회적 동의가 어느 정도 이루어지고 있는 시점이다. 나는 놀이터 디자이너도 놀이 활동가도 아니지만, 근린단위에서 벌어지는 생활행태 연구를 해온 입장에서 아이들 놀이의 좋은 배경과 도구가 되어줄 수 있는 동네 공간구조의 실체에 대해 탐색해 보고 싶었다. 주민들의 열성적인 참여와 설계자의 지난한 노력으로 개선된 동네 놀이터가 다시금 사람들의 발길이 뜸해지는 이유는 동네 단위로 시각을 확장했을 때 온전한 설명이 가능하다고 생각한다.

아이들 놀이활동의 활성화라는 문제에는 동네의 교육열이나 부모의 양육철학 등 개인적, 사회적인 요인이 대단히 크게 작용하지만, 그렇다고 해서 물리적 환경요인이 중요하지 않은 것은 아니다. 경험한 바에 의하면 가로패턴과 오픈스페이스의 조합에 따라 동네 공간구조가 아이들의 놀이를 지원하는 쪽으로 작동할 수도 있고, 역으로 아이들의 조금 남은 자유시간을 더욱 파편화시키는 방향으로 몰아갈 가능성도 있기 때문이다. 어쨌든 어려운 문제이긴 하지만, 작은 실마리를 찾기 위해 진행한 작업의 일부를 공유해본다. 너무나 대조적인 두 동네 아이들의 하루일과를 추적하는 과정을 통해 “아이들의 놀이를 지원하는 동네형태”에 대하여 생각해 보았다.

01 잠실 리센츠 / 02 북촌전경 (계동길)



잠실과 북촌, 얼핏 봐도 다른

맑은 점이라고는 눈을 씻고 찾아보아도 없는 두 동네다. 한쪽은 공유수면 매립지로 생긴 광활한 평지, 한쪽은 조선시대부터 물길과 계곡을 따라 형성된 구릉지이다. 한쪽은 50M 광로 속, 대규모 슈퍼블럭 단지들이 성처럼 떠 있고, 한쪽은 작디작은 필지들에 저층상가와 주거가 혼연일체가 되어 소로에 얼굴을 내밀고 있다. 잠실은 70년대 개발 당시부터 초등학교를 단지 중심에 두는 근린주구 개념에 충실히 계획된 곳이다. 2008년 재건축이 진행되면서 주차를 전면 지하화하였고, 지상 대부분의 공간은 보행자들의 것이 되었다. 아이들 놀이터만 11곳, 이밖에도 배트민턴장, 미니축구장, 분수, 야외테이블 등 다양한 체육시설과 휴식시설이 갖춰졌다. 수목이 우거진 여름에 보면 마치 단지 전체가



01 잠실 놀이공간 | 놀이터 / 02 북촌놀이터 시설 | 삼청공원 유아숲 놀이터

공원이라는 착각을 일으킬 정도이다.

북촌의 경우 아이들을 위해 계획된 공간은 따로 찾아보기 어렵다. 골목 구석구석까지 침투된 카페, 공방, 화장품가게들과 북적대는 관광객들을 보고 있으면 이 동네에 아이들이 과연 있을까 싶을 정도다. 실제로도 북촌 내에서 아이들의 놀이공간으로 조성된 장소는 딱 두 곳으로, 재동초등학교 운동장 부속 놀이터와 삼청공원 내 유아 숲 체험장 안에 있는 놀이터가 전부이다. 그나마도 삼청공원 내 놀이터는 2011년 개장했으니 그 이전에는 초등학교 운동장이 유일한 놀이터였던 셈이다.

구릉지보다는 넓은 평지가, 공간이 부족한 것보다는 풍부한 쪽이 놀이활동에 기본적으로 유리하게 작용할텐데, 두 동네가 과연 비교 가능한 출발선에 있는가라는 생각이 들었다. 그러나 어른들이 걷기 좋다고 알려진 북촌이 아이들 놀이환경 관점에서 보면 열악한 곳이 될 수도 있겠다는 나의 평면적이고 단순한 예상은 실증자료를 보는 순간 완전히 뒤집히고 말았다.



01 잠실 놀이터

02 북촌 개구리잡기(삼청공원) 박현진 - 위
학교놀이터 (다미아) - 아래



저녁시간, 집 앞 놀이터 vs 낮시간, 학교 운동장

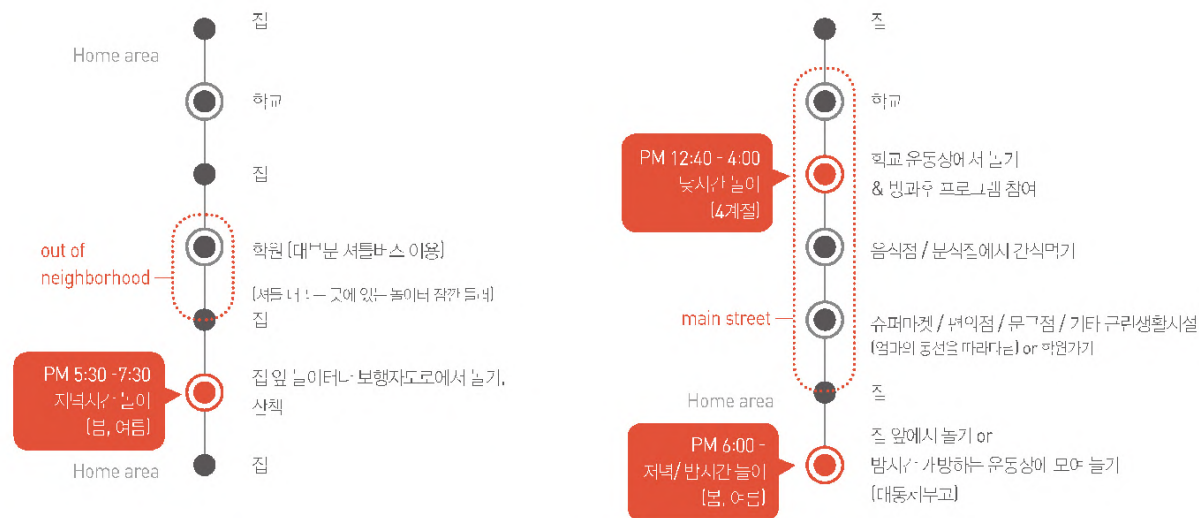
잠실 아이들은 저녁에 논다. 아이들이 노는 시간은 하루의 학교와 학원일정이 모두 끝난 후, 저녁식사를 하기 전까지이다(5:00~7:30 사이). 자료수집 시점이 봄-여름임을 감안하면 이 시간대의 놀이는 10월 이후 일몰시간이 빨라지면 위축되거나 자연스럽게 없어져버릴 가능성이 높다. 이 시간에 아이들은 집 앞 놀이터나 체육시설에서 줄넘기, 배드민턴, 인라인 스케이트, 자전거타기, 놀이터 기구를 이용한 놀이를 친구들이나 형제자매와 함께 한다. 평평한 바닥을 활용한 바퀴달린 탈 것을 이용한 놀이와 축구, 야구 등의 체육활동, 조합놀이대를 이용한 놀이가 대부분이다. 잠실에서 학교운동장이나 학교 옆 근린공원은 이 시간대에 벌어지는 아이들의 놀이에 전혀 활용되지 않는다. 수업이 끝나면 아이들은 곧장 집으로 온다.

반대로 북촌의 아이들에게 학교는 생활의 거점이다. 아이들은 정규수업이 끝나면 운동장과 놀이터로 뛰어나간다. 중간에 학교 내 방과 후 프로그램에 참여하거나 도서관에서 책을 읽고, 다시 나와 논다. 철봉을 이용한 놀이, 술래잡기, 얼음 땡, 운동장에서 축구하기 등 친구들과 함께 있으면 놀이는 끊임없이 계속된다. 이 아이들은 낮에 놀기 때문에 겨울 추위에도 햇볕을 받으며 조금 더 놀 수 있을 것이다. 도심 한복판에 사는데, 아이들 피부가 가무잡잡하다. 한참을 놀고 있을 무렵, 오후 3~4시가 되면 엄마들이 하나둘 등장한다. 쉽게 끝나지 않는 놀이를 지켜보며 운동장 스탠드에서 엄마들 이야기도 꽃을 피운다. 학교에서 집으로 가는 길에 엄마는 아이들과 슈퍼마켓이 들려 장을 보고, 문구점에서 준비물을 사고, 가게에서 아이스크림을 사 먹는다. 이 시간이 되어서야 학원에 가는 아이들도 많다. 봄, 여름 시즌에는 집에 가서 숙제를 한 뒤, 밤에 다시 집 앞에 나와 줄넘기, 비누방울 불기, 바람개비 날리기, 폭죽놀이 등 간단한 도구를 이용한 소소한 놀이들을 한다. 마당이 있는 친구네 놀러가는 날은 물을 틀고 땅을 파거나 작은 풀장을 설치해서 놀기도 한다.

놀 곳이 없어 보이는 북촌에서 아이들의 하루 평균 놀이시간은 잠실보다 많았다(54분 vs 43분). 여기에는 가회로의 복단에 있는 삼청공원의 역할도 빼놓을 수 없다. 북촌 아이들은 주말을 이용해 삼청공원에 자주 오는데, 특별한 날에서는 공원 내에서 생일파티가 열리기도 한다. 연못에서 개구리잡기, 축구장에서 축구하기, 놀이터에서 모래장난하기와 그네타기, 도서관에서 책 읽거나 프로그램에 참여하기 등 다양한 행위가 관찰된다. 조금 큰 아이들은 주중에도 삼청공원에 드나드는데, 이는 학교 정문 앞에서 마을버스를 타고 공원 앞에 내릴 수 있기 때문이다. 2학년 정도면 아이들은 친구들끼리 버스로 속 속 도서관에서 파트타임으로 일하는 엄마를 만나러 와서 놀다가, 골목길로 걸어서 집으로 돌아온다.

동네 공간구조와 놀이행태

최이명



잠실 아이들 하루일과

북촌 아이들 하루일과

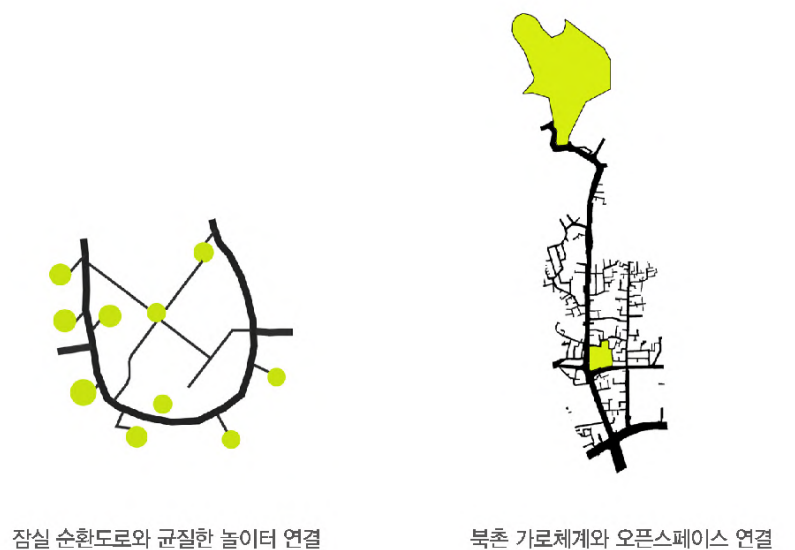
잠실의 경우 한강공원, 석촌호수, 올림픽공원 등 단지 바깥으로도 녹지와 오픈스페이스가 풍부하지만, 여기에 걸어서 가는 사람들은 거의 없다. 자전거로 한강공원에 가는 동선이 가끔 발견될 뿐, 단지 밖으로 벗어나는 순간 아이들은 놀러갈 때도, 학원에 갈 때도 차에 태워진다. 이 경우 독립적으로 향유할 수 있는 공간은 아이들이 성장한다 해도 단지 내로 한정된다.

가로패턴과 혼합용도, 그리고 아파트 계획절차

잠실의 단지 내 도로는 순환형이다. 순환도로의 특징은 중심생활가로를 만들어내지 않고 모든 공간의 위계를 균질화시킨다는 것이다. 유사한 기능의 놀이터가 순환도로 주변에 배치되다 보니, 아이들은 서로 자연스럽게 마주치지 못하고 집 앞 놀이터에서 심심하게 논다. 잠실에서 아이들이 친구를 찾아 배회하는 동선들이 유독 여러 건 발견되는 것은 우연이 아니다.

잠실의 초등학교는 도형상으로는 중심에 있다. 재건축 이후 함께 있던 상가와 커뮤니티시설은 단지입구로 이동했고, 중심에는 학교 혼자 남겨졌다. 학교 주변가로는 통학할 때를 빼고는 통과기능만을 수행한다. 아이건 어른이건 실제 생활의 중심은 단지 입구의 상가에 있다. 아이들의 하교 후 동선은 학원, 분식집, 편의점, 마트, 문구점 등 생활에 필요한 거의 모든 것이 갖춰진 상가와 놀이터를 왕복하는 것으로 단순화되어 있다.

북촌의 옛 가로들은 수목(樹木)형이다. 가로로 사람들이 흘러나와 모일 수밖에 없는 구조이다. 그 가장 중심에 가회로와 계동길이라는 두 개의 생활가로는 있다. 재동초등학교 정문은 가회로에 면하고 있으며, 후문은 계동길에 면하고 있다. 학교가 동네의 실질적인 타운센터에 있는 셈이다. 주변에는 편의점과 슈퍼마켓, 문방구, 디저트 카페, 분식집 등



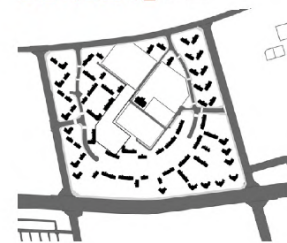
잠실 순환도로와 균질한 놀이터 연결

북촌 가로체계와 오픈스페이스 연결

잠실 계획순서 _ 1주동



잠실 계획순서 _ 2차로



잠실 계획순서 _ 보행자 공간과 놀이터



혼합용도가 준비하다. 친구들이 있고, 아이들의 하교 후 시간을 하나로 모아주는 학교 운동장은 놀이활동의 가장 강력한 구심점으로 작용한다. 여기에 주생활가로인 가회로의 끝에 위치한 삼청공원이 마을버스로 손쉽게 연결된다는 점은 더 큰 위계로의 놀이공간으로 연결고리를 만듦으로서 활동의 다양성을 이끌어낼 수 있는 원동력이 된다.

앞서 기술한 내용들은 잠실의 아파트 계획이 보행자공간의 풍부함을 위시하고 있음에도 결코 보행자를 우선적으로 고려한 절차를 밟지 않았음을 선명하게 드러낸다. 향과 조망, 용적률을 최대화하는 주동배치를 뽑아낸 뒤 차량동선과 주차장을 연결하고 마지막으로 남은 공간들을 엮어 보행자 및 오픈스페이스 계획을 하는 전형적인 방식은 잠실에서도 여전히 되풀이되고 있다. 그 결과 목적지와 방향성이 전혀 없는 장식적인 오솔길이 과다 생산되었고, 가장 큰 놀이터들은 아이러니하게도 단지 구석에 숨어있게 되었다. 보행자공간은 남아도는데, 정작 아이들이 놀이에 활용할 수 있는 요소들은 별로 다양하지 않다.

아파트 단지 내가 지나치게 관리되는 공간이라는 점도 일탈을 좋아하는 아이들의 흥미를 떨어뜨리는 요인이 된다. 분수가 나오는 연못에는 감전위험으로 들어갈 수 없고, 눈이 오거나 낙엽이 떨어지면 어느새 말끔히 청소가 되어있다. 보기 좋은 유실수들은 농약 때문에 따먹을 생각조차 할 수 없다. 북촌에서 길을 가다가 우연히 일어나는 살구따기, 낙엽쓸기, 공공공원에서 일어나는 개구리잡기와 같은 놀이들이 잠실에서는 거의 발견되지 않는 이유이다.

맺으며 : 아이들 놀이를 지원하는 동네의 모습

이런저런 이야기를 해 보아도, 여전히 아이들의 놀이활동을 지원하는 동네의 모습은 조금밖에 잡히지 않는다. 놀이가 필수적 활동이 아닌 선택적인 여가활동으로 여겨지는

탓에 이를 지원하는 공간구조에 대한 명쾌한 설명은 더욱 어려워진다.

대조적이었던 아이들 행태가 시사하는 바를 조금이나마 정리해본다. 두 동네에서 가장 현저한 차이를 만들어내는 요인은 ‘하나의 강력한 구심점이 되는 공간’의 존재여부였다. 시간을 모을 수 있는 공간, 초등학교 운동장은 여기에 최적화된 장소였다. 학교운동장은 아이들에게 “그 시간에 거기에 가면 반드시 누군가 있다”라는 확신을 준다. 강풀의 동화책 ‘얼음 땡’에 나오는 구절처럼, 다음에 만나자고 ‘약속할 필요조차’없는 공간은 아이들의 놀이에 강력한 심리적인 지지기반이 된다.

북촌과 잠실의 놀이공간은 위계의 구성에도 차이가 있다. 얼핏 보면 여러 가지 테마와 수공간이 어우러진 잠실의 놀이공간이 더 풍요로워 보이지만, 사실 이들은 유사한 기능과 규모가 병렬 배치되어 있다는 점에서 하나의 위계밖에 갖지 못한다. 북촌에서는 양적으로 부족하지만 놀이장소들이 집 마당-집앞 골목-학교운동장-삼정공원으로 이어지는 다양한 위계를 가지고 있다. 이 공간들은 장소의 성격에 따라 확실히 서로 다른 유형의 놀이 활동들(사적-공적, 정적-동적)을 유도해낸다. 아이들에게 좀 더 필요한 것은 균질하게 흩뿌려진 공간보다는 다양한 활동을 이끌어낼 수 있는 공간, 성장함에 따라 자신의 영역을 확장해 나갈 수 있는 위계적 차별성을 가진 공간들이다.

마지막으로 이야기하고 싶은 것은, 아파트 내 환경에 아이들이 조작, 변형, 경험의 흔적을 남길 수 있는 재료들이 필요하다는 점이다. 주민이 직접 만드는 텃밭은 관리업체가 다듬는 조경수보다 확실히 덜 깔끔해 보인다. 그러나 그 안에서 아이들의 경험치는 베란다에서 화분을 키울 때보다는 몇 배로 될 것이다. 동식물을 키워볼 기회조차 많지 않은 요즘이다. 아파트 내에 풍부하게 계획되는 보행자 공간이 아이들을 위해서라도 조금 덜 깨끗하고, 조금 더 자연의 혜택을 느낄 수 있는 장소로 변화하기를 희망한다.

** 본 원고는 한국연구재단(미래창조과학부)의 지원을 받아 수행된 기초연구과제(No. NRF-2013R1A2A2A 01067502, No. NRF-2014R1A1A3054525)에서 수집된 데이터를 활용한 것으로, 잠실주공2단지와 재동초교 1~3학년 아이들 각각 20명씩의 일주일간 GPS와 통행일지 기록에 바탕을 두고 기술되었습니다.

함께 만드는 우리 놀이터

함께 만드는 놀이터, 안산이야기

이현선 | 수원시지속가능도시재단 도시재생센터

우리가 꿈꾸는 놀이터

최주원 | 수원시지속가능도시재단 마을르네상스센터

함께 만드는 놀이터 안산이야기

이현선

수원시지속가능도시재단
도시재생센터



모래 뒤집는 아빠들의 등장

어린이놀이터의 오래된 논쟁 중에 하나는 모래놀이터의 필요성이다. 영유아의 오감발달을 위해 필요하다는 측과 동물들의 배설물로 쉽게 오염되어서 위생상 좋지 못하다는 측의 의견이 팽팽하다. 그런데 문제는 모래놀이터의 대안으로 실행되는 고무소재 바닥의 설치와 유지비용이다. 어마어마한 비용이 드는 것을 알게된 한 지역의 아빠들이 팔을 걷어붙였다. 마을축제때, 아빠들의 삽질로 모래놀이터는 모두 뒤집어졌다. 10분도 안걸렸다. 흐뭇했던 이 경험을 되살려, 이 동네에서는 어린이놀이터 축제마다 아빠들의 삽질을 정규 프로그램으로 하기로 했다.

공동체활동거점으로써 어린이놀이터

어린이놀이터는 일상에서 부모들이 육아정보를 나누는 커뮤니티 장소이다. 각박한 현대도시에서 그나마 육아를 매개로 이웃을 만나고 옆집 아이를 알게 되는 경험을 하게 되는 것이다. 그런데 육아를 매개로 시작한 부모커뮤니티는 아이가 커가면서 종종 돌봄을 주제로 한 마을만들기로 확대된다. 우리 아이에 대한 관심이 이웃과 마을로 확대된 경우인데, ‘한 아이를 키우는데 온 마을이 필요하다’란 말을 실감케한다. 위대한 엄마아빠들은 마을축제를 하고, 안전한 먹거리를 위한 카페를 만들고, 청소년 동아리를 운영하고 있다.

어린이놀이터를 고치기 위한 프로그램, 마을디자인대학

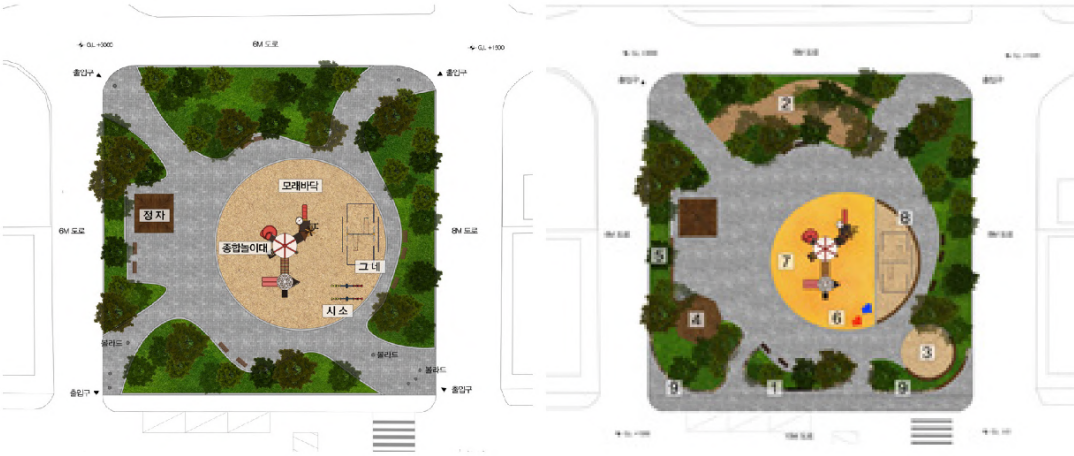
안산시 좋은마을만들기 지원센터에서 어린이놀이터에 집중하게 된 것은 2010년 마을디자인대학을 시작하면서부터이다. 마을디자인대학은 마을공동체가 제안하는 마을만들기 과제 중에서 물리적환경개선이 필요한 것들을 대상으로 하여 해당분야 전문가와 함께 만들어가는 ‘주민참여 디자인스튜디오 과정’이다. 2015년까지 6년간 총 18개의 프로그램을 진행되었고, 매년 1개씩 총 6개의 어린이놀이터 환경개선이 이루어졌다.

추진현황

년도	지역과 놀이터 이름 / 참여주민+전문가	추진경과 / 프로그램 운영주체
2010	본오2동, 놀레길 놀이터 / 주민자치위원회+한양대학교 건축학부(이재준)	당초 계획보다 축소진행 본오2동 놀이터 마스터플랜 진행
2011	선부1동, 달봉놀이터 / 주민자치위원회+한양대학교 건축학부(이규봉)	축제와 정기적 프로그램 운영 / 선부여울지역아동센터
2012	선부2동, 석수경로당 놀이터 행복마당 / 주민자치위원회+안산시건축사회(지동백, 김현정)	세절나다 꽃심기 및 환경정화 / 주민자치위원회
2013	부곡동, 부남경로당 놀이터 / 주민자치위원회 특별분과+안산시건축사회(김현정, 박광희)	놀이 형아 프로그램 / 부곡종합사회복지관
2014	본오1동, 백두령 놀이터 / 좋은마을만들기추진위원회+안산대학교 건축학과(주진형)&안산시건축사회(박광희)	정기적인 축제와 행사 / 좋은마을만들기추진위원회
2015	사1동, 산구비 놀이터 / 주민참여예산제도 참여주민+한양대학교 건축학부(이규봉)&건축시 유경동	2015년 완공 / 주민참여예산제도로 실행

주민참여예산제도를 통해서 어린이놀이터를 고친 적이 있다. 제안 주민 그룹은 참여형 디자인워크숍을 요구했고, 행정을 대신해서 마을만들기 지원센터의 마을디자인대학이 운영되었다. 담당부서의 원래 계획은 바닥재질의 변경이었으나, 현장조사결과 급한 경사로 인한 어린이놀이터 주변 교통안전의 문제가 더 시급했다. 참여형 디자인워크숍이었기에 현장의 목소리가 제대로 반영될 수 있었고, 안전의 근본적 대책이 가능했다. 어린이놀이터에서 주민은 이용자로써 수동적 입장이 보통인 것을 감안할 때, 직접 디자인에 참여하여 현장의 문제가 제대로 고쳐진 경험은 주민을 보다 적극적인 입장에 올려놓게 된다. 지역사회의 공간을 구축하는 경험을 해본 시민들은 스스로 살고 싶은 마을을 상상하고, 그러한 마을을 구축하는데 참여하기 쉬울 것이다. 어린이놀이터를 고치는 일은 어쩌면 우리 지역을 고치며 사는 시민력을 키우는 일이 될 것이다.

공간을 구축하는 시민 경험의 축적



왼쪽)before, 오른쪽)after① 사1동산구비놀이터 [2015] 북쪽이 남쪽보다 3M이상 높다. 굴러가는 공 쫓다가 남쪽 좌우 사거리에서 교통사고가 빈번했다. 남쪽 귀퉁이 출구를 가운데 돌음형식으로 바꾸었다. 예정에 없던 비용을 만들기위해 탄성포장 면적을 줄였다.

우리가 꿈꾸는 놀이터

최주원

수원시지속가능도시재단
마을르네상스센터



놀이터와 만나다.

대한민국에서 어린이로 사는 것은 너무 바쁘다. 아침 일찍부터 학교를 지나 학원을 지나 집으로 오면 놀 수 있는 시간은 그리 많지 않다. 또한 잠깐 짬을 내어 놀고자 하여도 놀 장소가 없다. 예전처럼 내 집 마당에서 혹은 내 집 앞 골목 등 가까운 곳에 놀 만한 공간은 모두 사라졌다. 그럼에도 불구하고 아이들은 놀고자 한다. ‘그렇다면 요즘 아이들은 어디서 놀고 있을까?’하는 궁금증으로 도시의 곳곳을 살펴보던 중 놀이터를 만났다.

놀이터는 온전히 어린이들에게 주어진 유일한 공간이다. 하지만 어린이들은 놀이터를 ‘재미없다, 좁다, 더럽다, 냄새난다, 시시하다.’등의 부정적인 단어로 표현한다. 어린이들이 잘 놀 수 있도록 만들어둔 놀이터가 왜 이런 취급을 받는 것일까?

지금의 놀이터는 모두 똑같다. 장소, 이용자, 주변환경을 고려하지 않고 어디나 똑같다. 시골, 도시, 역사·문화적 공간의 놀이터도 모두 똑같다. 뿐만 아니라 한 마을의 놀이터가 모두 똑같다. 내 집 앞의 놀이터와 내 친구 집 앞의 놀이터가 똑같은 것이다. 이로 인해 아이들의 놀이행태 또한 제한되고 있다.

법규에 맞추어 어른들에 의해 만들어진 놀이터는 더 이상 어린이들을 위한 곳도 어린이들에게 맞는 곳도 아니다. 어린이들의 놀이 욕구를 충족하는 놀이터가 필요하다.

우리가 꿈꾸는 놀이터

‘어린이들이 원하는 놀이터는 어떤 모습일까?’, ‘어린이들이 놀이터에서 하고 싶은 놀이는 무엇일까?’를 고민하던 중 **어린이들이 직접 디자인하는 놀이터!** 라면 이 모든 것을 담을 수 있지 않을까? 어린이들에게 필요한 공간, 어린이들이 바라는 공간은 어린이가 가장 잘 알 것이다. 그래서 우리는 어린이들이 직접 디자인하는 놀이터를 만들어보기로 했다. 어린이들의 고민에도 변화가 필요했다. 어린이들이 생각하는 놀이터를 가장 잘 표현할 수 있는 방법은 무엇일까? 어린이들의 의견을 가장 정확하게 들을 수 있는 방법은 무엇일까? 에 대한 고민이 시작된 것이다. 이를 위해 어린이, 어린이들과 가장 빈번하게 접촉하는 선생님, 놀이터 디자인 전문가, 놀이터 시공 전문가들을 만나며 어린이들의 의견을 가장 잘 들을 수 있는 방법을 고민하기 시작했다. 그리고 우리가 택한 방법은 **디자인 교육이었다.**

어린이들이 자신들이 살고 있는 주변 환경에 대해 관심을 가지고 이를 개성하기 위한 디자인 과정을 체험하는 것을 디자인 교육이라고 보고, 최소 5주의 기간 동안 만나면서 어린이들의 특성을 파악하고, 이를 바탕으로 의견을 해석할 수 있도록 하였으며, 소수의 어린이들이 한 모둠이 되어 2명 이상의 선생님들과 강한 유대관계를 맺으며 아이디어를 표현 할 수 있도록 하였다.

우리가 꿈꾸는 놀이터는 2015, 2016년 동안 5개의 놀이터를 대상으로 진행되었다. 이 글에서는 현재 조성되어 이용하고 있는 어공6호 어린이공원에 대해 이야기 해보고자 한다.

어공6호 어린이공원은 선일초등학교와 담장을 사이에 둔 놀이터이지만 좁은 놀이공간과 획일화된 디자인으로 인해 외면당하고 있었다. 낡은 놀이시설은 여기저기 부서져 있었고, 비가 오면 바닥에 물이 고이고, 조명이 어두워 밤이 되면 불량 청소년들의 탈선의 장소로 이용되었다.



우리는 이곳을 선일초등학교 5학년 1반 27명의 어린이들과 함께 어린이들이 원하는 놀이터로 바꿔보기로 했다. 2015년 3월~4월, 매주 목요일 5~6교시 미술시간에 총 5번의 수업으로, 현장조사 - 공간상상하기 - 놀이터 디자인 - 모형만들기 - 놀이터소개하기로 진행되었다. 모든 작업은 모둠으로 진행되었으며, 1개의 모둠은 5-6명의 어린이들로 구성되었고, 각 모둠마다 모둠교사와 보조교사가 있어 어린이들의 의견을 밀착하여 들을 수 있도록 하였다.

1주차 수업은 **현장조사**로 어린이공원에서 실제로 놀고 뛰어는 체험을 바탕으로 현장을 조사하고, 이를 주어진 도면에 스티커로 표시하도록 했다. 그 결과 위험한 곳(빨간색 스티커)과 재미있는 곳(노란색 스티커)은 동일한 공간으로 나타났다.

2주차 수업은 **공간상상하기**로 어린이들이 숙제로 작성한 다양한 놀이터 사례를

발표하기도 하고, 진행교사가 다양한 사례를 소개하는 등 사례를 통해 생각을 넓혔다. 또한 ‘놀이터의 하루’를 통해 놀이터를 이용하는 다양한 이용객에 대해 생각하는 시간을 가졌다. 이를 바탕으로 어린이들은 상상한 놀이터를 도면에 표현하는 공간상상하기를 진행하였고, 어린이공원을 시설로만 생각하던 어린이들이 조금씩 공간을 인지하게 되는 것을 볼 수 있었다.

3주차 수업은 **공간디자인**으로 2주차 수업인 ‘공간상상하기’와 연결하여 아이디어를 조금 더 구체적으로 그리고 표현하도록 하였다. 그림을 그리는 것, 평면으로 표현하는 것을 어려워 하는 아이들이 많아 완성도있는 도면을 만드는 일은 매우 어려웠다. 하지만 모둠별로 의견을 취합하여 주제를 정하고 각각의 공간에서 일어나는 놀이에 대해 이야기하며, 그 놀이에 필요한 시설과 공간에 대해 표현하였다. 이 과정을 통해 어린이들은 공간과 시설을 연결하여 생각할 수 있게 되었고, 자신들만의 놀이 스토리를 만들고 이를 들려주는기도 하였다.

4주차 수업은 **모형만들기**로 각 모둠에서 디자인한 어린이공원을 모형으로 제작해 보는 시간이었다. 그림으로 표현하지 못했던 아이디어를 모형으로 더욱 쉽게 표현하는 것을 보았으며, 그것이 매우 자세하고 현실적이었다. 이 과정을 통해 추상적이고 개념적이던 놀이가 구체적이고 현실적인 디자인으로 형상화되는 것을 볼 수 있었다.

5주차 수업은 **놀이터소개하기**로 각 모둠의 모형을 다른 모둠 친구들에게 소개하는 시간이었다. 도면과 모형을 가지고 직접 만든 놀이터를 자신감 있게 소개하였는데, 어린이공원에 작은 무대를 만든 3모둠 친구들은 그 무대에서 할 비트박스 공연을 보여주었으며, 공간 하나하나에서 어떻게 놀 수 있는지 구체적으로 소개하였다. 이 과정에서 어린이들의 놀이스토리를 들을 수 있었다. 이를 통해 어린이들이 선호하는 활동과 시설, 공간을 뚜렷하게 알 수 있다.



버블파크

어린이들의 의견과 아이디어는 형태보다는 활동을 위주로 설계에 반영되었다. 이는 공공에서 조성한 놀이터에서는 좀처럼 볼 수 없는 조합놀이대가 없는 새로운 형태의 놀이터가 되었다.

어린이들이 원하는 조합놀이대가 없는 새로운 놀이터



01 언덕 모험놀이	2 모둠	1 모둠	어린이들은 단순한 조합 놀이대에서 벗어나 자유롭게 다양한 방식으로 언덕을 오내리미 연속적인 활동을 하고 싶어 하였다.
02 그물놀이	3 모둠	6 모둠	공중 그물, 네트, 줄놀이 등 바닥에서 떨어져 아슬아슬하게 중심을 잡고 놀거나 매달려 놀고 싶어하는 어린이들이 많았다.
03 회전놀이	2 모둠	6 모둠	속도감을 느낄 수 있는 회전놀이활동을 제안한 어린이들도 많았다. 6모듬의 회전목마는 동글게 나같이 둘러 있어서 이야기를 나누고 싶다고 하였다.
04 놀이벽 창의놀이	2 모둠	6 모둠	어린이들은 시설물 뿐 아니라 창의적인 활동을 할 수 있는 공간도 제안하였다. 그림을 그릴 수 있는 벽 혹은 놀이를 만들어 볼 수 있는 공간을 원했다.
05 그네 징검다리	1 모둠	2 모둠	어린이들은 그네와 철봉, 징검다리 등 기존의 놀이시설 또한 필요하다고 생각하였다. 어린이집 친구들은 우아부터 고학년까지 연령별로 날 수 있는 높이가 다른 그네를 제안하기도 하였다.
06 광장 휴식공간	1 모둠	3 모둠	한창 수목관이 좋아하는 어린이들은 자신의 장기를 뽐낼 무대를 제안하였다. 3모듬 어린이들은 놀이터를 소개하면서 그 무대에서 할 비트박스 공연을 보여주었다.

의의 및 성과

· 새로운 놀이터 디자인 방법론 제시

기존의 어린이 참여 디자인 방법에는 설문조사, 인터뷰 등 소극적인 참여의 형식을 취하는 경우가 많았다. 하지만 우리가 꿈꾸는 놀이터의 경우 디자인 교육이라는 매우 적극적인 방법을 제시하였고, 이를 통해 어린이들의 디자인 가능성을 발견할 수 있었다.

· 효과적인 디자인 교육

일반적으로 초등학교 고학년은 비교당하기 시작하면서 자존감이 낮아지는 시기이고, 리더십을 형성하는 중요한 시기이다. 꿈꾸는 놀이터에 참여한 아이들은 직접 놀이터의 문제를 발견하고 디자인을 통해 이를 차근차근 해결하는 것을 배운다. 또한 결과물을 완성도 있게 만들고, 이를 통해 자신의 의견을 공유하는 방법을 배우게 된다. 이는 아이들의 자존감 회복과 리더십 형성에 도움을 주는 것으로 조사되었다. 또한 디자인 과정은 창의력 향상에 큰 역할을 한다. 나의 생각을 말로만 표현하던 아이들이 글로, 그림으로 표현하는 것을 넘어 모형으로 표현해 가면서 아이들은 완성과 성공의 경험을 하게 된다.

