

| SRI-기본-2018-10 |

어린이 도시디자인 참여방법론 연구

Study on Children Participation in Urban Design

정수진

연구진

연구책임자 정수진 (수원시정연구원 연구위원)

참여연구원 최한솔 (수원시정연구원 연구위원)

연구 자문위원

김승남 (중앙대학교)

김연금 (조정작업소 올)

임현진 (더도시연구소)

주신하 (서울여자대학교)

© 2018 수원시정연구원

발행인 이재은

발행처 수원시정연구원

경기도 수원시 권선구 수인로 126

(우편번호) 16429

전화 031-220-8001 팩스 031-220-8000

<http://www.suwon.re.kr>

인쇄 2018년 12월 31일

발행 2018년 12월 31일

ISBN 979-11-89160-32-6 (93530)

이 보고서를 인용 및 활용 시 아래와 같이 출처 표시해 주십시오.

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

비매품

국문요약

본 연구는 도시의 공공공간에 있어서 여성, 아동, 노인, 장애인의 참여를 통한 지속가능한 도시발전을 추구하는 세계적인 추세에 맞추어 도시디자인에 있어서 어린이의 참여에 주목하고, 이를 정책적으로 활용할 수 있는 방법론을 모색하기 위한 기초연구 성격으로 진행한 과제이다.

어린이 참여에 대한 이론적 고찰을 통해서 참여디자인, 커뮤니티 디자인, 사용자 중심 디자인과 같은 개념들을 살펴보고, 어린이 참여방법론에 대한 기존 연구들을 분석하였으며, 이 분석을 기반으로 어린이 참여의 다섯 단계의 참여방법론을 제안하였다.

이렇게 제안한 방법론을 기반으로 국내외사례를 조사 분석하였다. 해외사례로는 영국의 'Young Londoners', 네덜란드의 'Growing up in Tilburg', 호주의 'Little Hose, Big Idea', 미국의 'The Lowline', 그리고 놀이터를 만드는 NGO단체인 'KaBOOM!'과, 호주의 'The Walking Neighborhood' 사례를 조사하였다. 국내사례로는 세이브더칠드런의 '놀이터를 지켜라, 상봉어린이공원', 서울어린이대공원의 '무장애통합놀이터, 꿈틀꿈틀', 서울시와 서울시교육청이 진행한 '꾸미고 꿈꾸는 학교화장실 만들기', 순천시의 '기적의 놀이터, 엉뚱발뚱'을 사례로 선정했다. 분석결과, 어린이 의견조사 및 반영 단계에는 'Little House, Big Idea', 'The Walking Neighborhood', '꾸미고 꿈꾸는 학교화장실'이 해당되는 것으로 나타났다. 어린이 의견채택 및 공유단계에서는 'The Lowline', 'KaBoom!', '상봉어린이공원', '꿈틀꿈틀놀이터', '기적의 놀이터'가 해당되며, 어린이의 주도적 참여단계에는 'Young Londoners', 'Growing in Tilbug'가 해당하는 것으로 분석되었다. 이 두 개의 사례는 어린이 참여워크숍이 주기적으로 개최되고 있으며, 지역의 성인들이 어린이들의 참여결과에 대해서 피드백을 실시하고 있고, 이를 지원하기 위한 커뮤니티학교 및 지원센터 등의 시스템을 갖추고 체계적인 참여가 이루어지고 있기 때문에 차별성을 가진다.

제3장에서는 수원시 사례를 분석하였다. '꿈꾸는 놀이터 교육프로그램 사례'와 '어린이 디자인학교, 동네밝네계획단'을 살펴보면 프로그램 개발은 도시디자인 방법론의 기본구조인 현장조사 및 분석, 기본구상, 기본설계 과정을 기본으로 만들었으며, 참여과정을 만들기 위한 어린이 모집 과정에서 수원시의 사업소 및 동 주민 센터가 적극적으로 지원하고, 초등학교의 협력이 있었다. 참여 어린이의 특성은 대상지에 대한 강한 흥미를 나타내거나, 자신들의 의견을 적극적으로 참여했으며, 지역 문제에 대해서 관심을 가지는 계기로 작동하였다. 어린이가 제시한

의견은 일부 반영되었으나 이에 대한 피드백이 이루어지지 못하고, 지속적으로 후속과제나 사업이 진행되지 못한 점이 아쉬운 점으로 남는다.

제4장에서는 현장 모니터링을 통해서 어린이 참여디자인을 적용한 대상지들의 이용행태를 조사하였다. 1차 조사를 통해 어린이가 참여하여 디자인한 꿈꾸는 놀이터 2개소, 인접 지역의 일반 어린이공원 2개소를 조사대상으로 선정하였다. 조사대상의 어린이 공원은 물리적인 공간에 있어서 어린이 놀이시설의 구성, 개수, 휴게시설의 위 등이 차이가 있었으며, 바닥포장재도 상이한 것으로 나타났다. 방문자 행태분석에서 총 조사인수는 어공6호 어린이공원은 123명(어린이 90명), 효정어린이 공원 32명(어린이 10명), 송죽어린이공원 155명(어린이 115명), 세일어린이공원 78명(어린이 17명)으로 꿈꾸는 어린이 공원의 방문자수가 많았으며, 체류시간도 어공6호 어린이공원과 송죽어린이공원, 세일어린이공원은 2시간 내외, 효정어린이공원은 30분 이내인 것으로 나타났다. 이와 같은 결과가 나타난 것은 공간 조성면에 있어 도입된 시설의 유형과 숫자의 차이가 영향을 미치는 것으로 유추할 수 있다. 그러나 유의미한 수준으로 신뢰하기에는 조사대상 숫자나 조사방법론에서 보완이 필요하다.

결론적으로 수원시의 어린이 참여 사례들이나 현장들은 어린이 참여과정을 이끌어 내는 워크숍 진행과정이 공공공간 조성과정에서 어느 정도 효과를 가진다. 어린이 참여도에 있어서 어린이들의 의견을 반영하고 공유하는 3단계로 판단할 수 있다. 방법론적 측면에서 분석해보면 향후 수원시는 어린이 참여를 지속적으로 진행할 수 있는 지원체제나 프로그램 운영에서 부족한 것으로 판단된다. 이러한 부분을 보완하기 위해서는 어린이 참여를 활성화할 수 있는 프로그램 운영주체를 발굴할 필요가 있다.

앞으로 지역의 참여주체로서 어린이의 중요성을 인식하고 정책파트너로서 참여를 촉진시킬 수 있도록 사고인식의 전환이 우선 필요하다. 어린이도 자신이 내린 결정이 가지고 오는 결과에 대해서 학습하고 배우는 과정을 거쳐 시민사회의 구성원으로 성장해야한다. 이를 위해서 어린이 참여디자인을 정규화하고, 확대할 수 있는 기반을 구성할 필요가 있다. 첫째, 어린이가 지역 문제에 지속적으로 참여할 수 있는 어린이 위원회 등의 창구가 필요하다. 둘째, 어린이와 청소년이 주 사용자인 어린이공원, 학교 등과 같은 시설개선에서는 반드시 참여디자인을 적용해야하며, 셋째, 이를 위한 교육프로그램의 개발, 지역학교의 설치 등이 필요하다. 이와 같은 어린이 참여는 향후 사회적 약자를 배려하는 공공공간 조성에 있어서 점차 더 중요해질 것이며, 이를 위해서는 어린이 참여 과정과 이후 공간 이용실태에 대한 후속연구가 필요하다.

주제어: 어린이, 어린이참여, 참여디자인, 도시디자인

차 례

제1장 서론	1
제1절 연구의 배경 및 목적	3
제2절 연구의 범위 및 방법	5
제3절 선행연구 고찰	7
제2장 이론적 고찰	11
제1절 기본개념의 정의	13
제2절 어린이 참여방법론	15
제3절 어린이 참여방법론 사례조사 및 분석	22
제3장 수원시 사례분석	35
제1절 개요	37
제2절 꿈꾸는 놀이터 어린이디자인 교육프로그램 사례	39
제3절 어린이디자인학교, 동네밝네계획단 사례	46
제4절 분석 및 고찰	55
제4장 현장 모니터링	57
제1절 조사개요	59
제2절 조사내용	62
제3절 분석 및 종합	74
제5장 결론 및 제언	77
제1절 결론	79
제2절 정책제언	81

표 차례

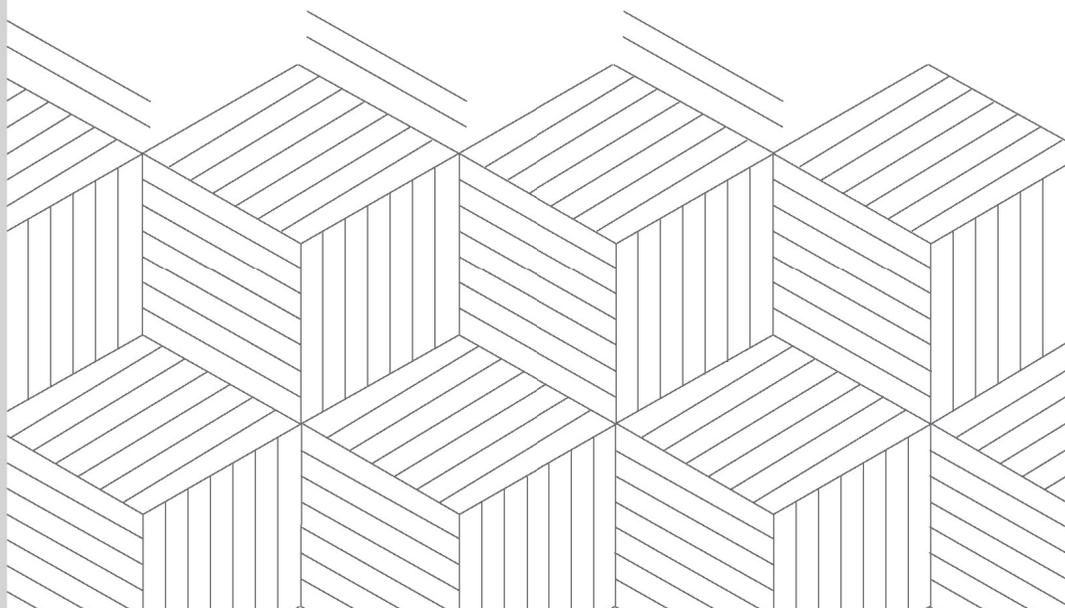
〈표 1-1〉 어린이 참여디자인의 방법론 관련 연구	7
〈표 1-2〉 어린이 참여 디자인 사례연구	8
〈표 2-1〉 어린이·청소년 참여방법론 관련 이론들	17
〈표 2-2〉 어린이 참여도 분류	21
〈표 2-3〉 분석의 틀	22
〈표 2-4〉 국내외 사례의 참여과정 및 특성 분석	33
〈표 2-5〉 국내외사례의 어린이 참여도 분석	34
〈표 3-1〉 사례개요	38
〈표 3-2〉 어린이 디자인워크숍 진행과정	41
〈표 3-3〉 어린이 디자인워크숍 결과물	42
〈표 3-4〉 교사일지 주요내용	43
〈표 3-5〉 어린이 디자인워크숍 진행과정	49
〈표 3-6〉 어린이 디자인학교 결과물	50
〈표 3-7〉 교사일지 주요내용	51
〈표 3-8〉 교사일지 주요내용	54
〈표 3-9〉 수원시 사례분석의 종합	56
〈표 4-1〉 사례대상지 개요	61
〈표 4-2〉 어공6호 어린이공원 현장조사 주요내용	63
〈표 4-3〉 효정 어린이공원 현장조사 주요내용	66
〈표 4-4〉 송죽 어린이공원 현장조사 주요내용	69
〈표 4-5〉 세일 어린이공원 현장조사 주요내용	72
〈표 4-6〉 어린이 공원별 시설 및 공간분석	74
〈표 4-7〉 어린이공원 별 방문자 수 분석	75
〈표 4-8〉 어린이 공원별 이용행태 분석	75

그림 차례

〈그림 1-1〉 연구의 방법	6
〈그림 2-1〉 참여방법론에서 나타난 각 단계에 대한 분석	20
〈그림 2-2〉 Young Londoners의 다양한 활동	23
〈그림 2-3〉 Growing up in Tilburg의 주요 활동들	24
〈그림 2-4〉 Lowline Ambassadors와 Young Designers의 작품전시 ·	25
〈그림 2-5〉 Little Hoses, Big Ideas에서의 주요활동	26
〈그림 2-6〉 KaBOOM!의 다양한 활동	27
〈그림 2-7〉 Walking Neighborhood의 활동	28
〈그림 2-8〉 상봉 어린이 공원 디자인워크숍	29
〈그림 2-9〉 무장애통합놀이터, 꿈틀꿈틀 놀이터의 모습	30
〈그림 2-10〉 꾸미고 꿈꾸는 학교화장실 개선사례	31
〈그림 2-11〉 기적의 놀이터 영풍발동 현장사진	32
〈그림 3-1〉 꿈꾸는 놀이터 디자인교육 개발과정	39
〈그림 3-2〉 꿈꾸는 놀이터 디자인 교육 수업 후 설문조사 결과	44
〈그림 3-3〉 동네밝네계획단 프로그램 개발과정	46
〈그림 3-4〉 꿈꾸는 놀이터 프로그램 수업 후 설문조사 결과	52
〈그림 4-1〉 어공6호 어린이공원 주변 1차 조사	60
〈그림 4-2〉 송죽 어린이공원 주변 1차 조사	60
〈그림 4-3〉 조사대장 (좌 : 어공6호 어린이공원 우: 송죽 어린이공원) ·	61
〈그림 4-4〉 어공6호 어린이공원 위치도	62
〈그림 4-5〉 효정 어린이공원 위치도	65
〈그림 4-6〉 송죽 어린이공원 위치도	68
〈그림 4-7〉 세일 어린이공원 위치도	71

제1장 서론

제1절 연구의 배경 및 목적
제2절 연구의 범위 및 방법
제3절 선행연구 고찰



제1장 서론

제1절 연구의 배경 및 목적

1. 연구의 배경

최근 주민참여에 대한 인식이 각 분야에서 확대되고 있다. 도시디자인 영역에서도 지역의 환경을 개선하는 과정에서 주민협의체 구성이나 협정체결과 같이 주민 참여를 기본으로 하는 사례들이 증가하는 추세에 있으며, 도시공간에 대한 다양한 주민 주체들의 참여와 주민자치로써 지역 정책을 구성할 수 있는 다양한 채널 구성이 이루어지고 있어 도시환경의 실제 사용자의 의견에 따라 도시디자인이 필요한 시대가 되었다. 그만큼 참여에 대한 인식이 변화하고, 확산되어가고 있다.

주민참여에 대한 관심증가가 이루어진 배경은 급격한 도시화 과정에서 도시의 실제 이용자인 주민공동체(community)가 배제된 채, 전문가 중심의 대단위 계획방식으로 개발이 이루어졌기 때문에 도시환경이 실제 이용자들의 지역적, 사회적 속성이나 구체적인 요구를 담아 내지 못하는 한계가 있기 때문이다, 우리나라에서는 1970년대부터 대규모 주택공급계획에 따라 도시개발이 이루어졌는데, 이 과정에서의 의사결정은 주로 전문가들 중심으로 이루어져 왔으며, 오늘날 대부분의 신도시와 아파트 단지는 이러한 흐름에서 탄생했다. 그러나 이러한 도시개발방식은 불합리한 토지이용과 공간배분의 문제로 인하여 양극화, 공간관리 부족과 같은 문제가 발생하였다.

2000년대 들어서 이러한 주택공급과정에서도 입주예정자들의 의견을 청취하는 방식으로 변화하면서 점차 다양한 의견을 수렴하려는 노력들이 발생하기 시작했다. 최근 도시재생 사업과 마을 만들기 사업과 같은 형태로 주민참여 디자인이나 커뮤니티 디자인과 같은 다양한 노력들이 이루어지면서, 도시설계도 직접적으로 해당 공간의 이용자가 가지고 있는 정보나 가치, 욕구를 다양하게 반영할 수 있는 형태로 발전하는 중이다. 이렇게 참여가 기본적인 사항이 되면서 다양한 참여주체에 대한 관심이 필요한 시점이 되었다.

유엔(UN)에서는 지속가능한 발전 목표(SDG, Sustainable Development Goals)를 통해

국제사회에서 인류의 보편적 문제인 빈곤, 질병, 교육, 여성, 아동, 난민, 분쟁과 지구 환경 문제, 경제사회문제를 17가지 주요 목표와 169개 세부목표로 구체적으로 설정하여 2030년까지 이를 해결하기 위해 노력하기로 결정하였다. 그 중에서 11번 목표는 포용적이며 안전하며 회복력 있고 지속가능한 도시와 정주지 조성이며, 그 중에 세부과제로 지정된 것이 바로 ‘포괄적이며 안전하며 보편적으로 접근 가능한 녹지 및 공공장소 제공(특히 여성, 아동, 노인, 장애인)’으로, 여성과 어린이와 같은 사회적 약자에 대한 열린 도시공간을 구성하는 것이 핵심지표이다.

유럽평의회(Europe Council)¹⁾에서는 어린이들이 자신들이 살고 있는 도시에 변화를 가져올 수 있는 의사결정에 참여할 수 있는 방안에 대해서 고민하고 있으며 이를 위한 선언을 통해 어린이의 참여에 관심을 가지고 있다. 유니세프(UNICEF)가 주도하는 아동친화도시²⁾ 지정제도는 그 중에서도 어린이들이 가지고 있는 어린이들이 가질 수 있는 권리를 실천하는 과정에서 어떠한 도시를 만들어 가는가에 대한 고민을 담은 제도이다. 수원시 역시 아동의 행복한 삶이 실현되는 휴먼시티로써, 유엔의 아동권리협약의 기본 정신을 존중하는 지역사회 구성을 위한 협약에 가입한 상태이다³⁾. 이와 같은 움직임은 기존의 도시계획 및 설계의 과정에서 어린이나 임산부, 노약자 등의 목소리가 과소평가 되었다는 반성에서부터 시작되었다. 이제는 도시설계에 있어서도 장애인, 고령자, 임산부와 같은 보행약자나, 여성이나 어린이의 참여의 중요성을 인지하고 있다. 그러나 아직도 상대적으로 어린이에 대한 관심이나 지원의 문제는 보육이나 교육차원에 머물러 있어 이에 대한 인식이 부족한 상황이다.

본 연구는 세계적인 수준에서 도시디자인에 있어서 어린이의 참여를 유도할 수 있는 방법론에 대해서 조사하고 분석할 수 있는 이론적 토대를 구성하며, 수원시 사례를 중심으로 추진과정과 현장을 정리하여 향후 관련 연구의 토대를 만들기 위한 기초연구로써 향후 어린이를 비롯한 도시디자인과 공공공간에 대한 참여 활성화를 위한 기초연구로써 의의를 가진다.

2. 연구의 목적

최근의 도시디자인의 추세를 살펴보면 주민참여를 기본으로 하며, 여성, 노약자, 장애인이나 어린이 등 참여 주체의 다양성을 확보하는 측면에서의 접근이 이루어지고 있다. 이러한

1) 유럽의 경제·사회적 발전을 촉진하기 위해 1949년에 구성된 국제기구로써, 현재 46개국으로 구성되어 있다. 가맹국의 긴밀한 협조에 의한 공동의 이상과 원칙을 지지하고 있으며 국방 분야를 제외한 모든 분야에서 점진적인 유럽 통합을 지향하는 기구이다.

2) 아동친화도시는 18세 미만의 모든 아동이 살기 좋은 도시로, 유엔아동권리 협약의 기본 정신을 실천하는 지역사회를 말하며, 우리나라에서는 서울 성북구가 2013년 최초로 인증을 받았다.

3) 수원시는 2015년 7월에 아동친화도시추진 지방정부협의회(APCFC)에 가입하였으며, 아동친화도시 인증은 2017년 9월에 받았다.

참여 디자인은 선택사항이 아니라 기본조건이 되어간다. 그럼에도 불구하고 어린이의 참여는 참여 주체의 독립성, 주체성 등의 문제에 있어서 어려움을 느끼는 것이 현실이다.

이러한 상황에서 본 연구의 목적은 크게 두 가지로 구성되어 있다. 첫째, 어린이 참여의 방법과 과정의 다양한 방법론을 조사하고 정리하고자 한다. 조사한 참여방법론을 기반으로 어린이가 지역에서 참여주체로 성장하기 위해서 준비해야 하는 정책과 제도에는 어떤 것들이 있는가에 대한 조사 분석을 수행하여 어린이 참여방법론의 방향을 제시하고자 했다.

둘째, 도시의 공공공간을 조성하는 과정에서 어린이가 그 과정에 어떻게 참여할 수 있는가에 대한 방법을 고찰하고자 한다. 어린이가 주요 사용자인 어린이공원, 놀이터, 학교와 같은 공간과 지역 생활환경 등에서 어린이가 참여하여 공공공간을 조성하고 만들 수 있는 과정을 기록하고 정리하며 분석을 통해 향후 어린이 참여를 더욱 확대할 수 있는 방안에 대한 정책적인 방안을 제안하고자 한다.

제2절 연구의 범위 및 방법

1. 연구의 범위

연구의 범위는 도시정책 및 도시디자인 관련 사업에서 어린이 참여디자인에 대한 국내·외의 다양한 사례를 대상으로 하되, 관련 자료를 추가조사가 가능한 사례들로 한정하여 진행했다. 국내사례의 경우에도 어린이가 참여한 대표적인 사업을 선정하고, 해당 사업에 대한 관련 자료를 추가적으로 가능한 대상으로 한정했다. 수원시의 사례는 수원시정연구원에서 추진한 어린이 참여 워크숍을 대상으로 한정했다. 현장 모니터링에서는 수원시 관내 어린이 공원 가운데 꿈꾸는 놀이터 2개소와 인접 지역의 어린이 공원 2개소를 선정하여 조사하였다.

2. 연구의 방법

(1) 문헌조사

어린이 참여디자인에 대한 관련 이론과 관련 국내·외 사례조사 위해 문헌조사를 실시했다. 국내·외 사례조사는 유니세프, 세이브더칠드런 등 관련 단체에서 발간한 자료집을 통해서 수집하고, 추가로 관련 문헌과 홈페이지 등을 통해 자료를 조사하였다.

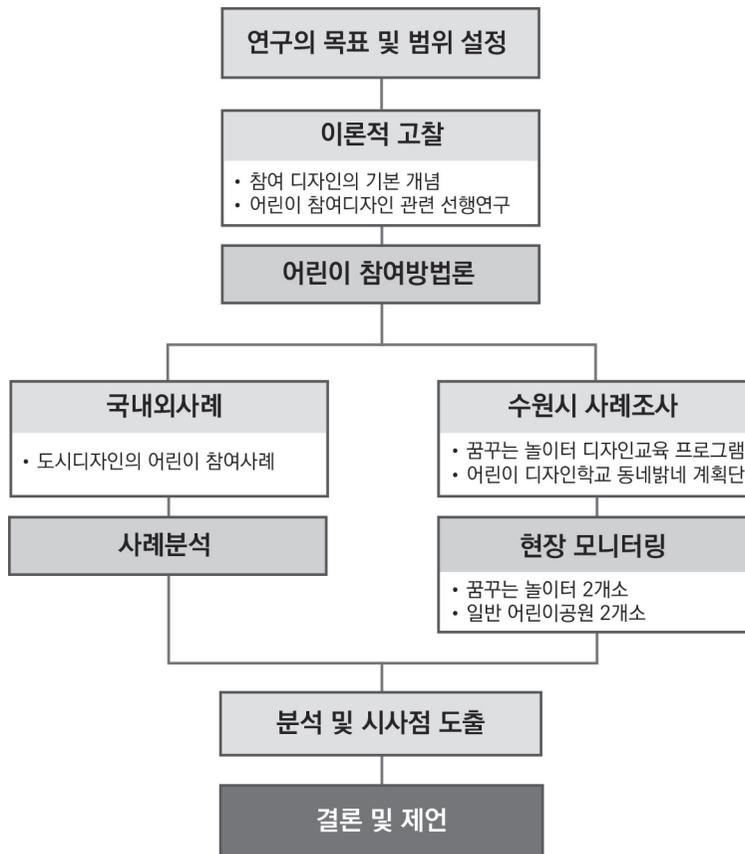
(2) 사례조사

수원시 사례조사에서는 어린이 참여 워크숍을 실시하고, 실시한 과정에서의 촬영한 사진, 동영상, 참여 교사일지, 회의록, 교사에세이 및 설문조사를 실시한 자료를 활용하였으며, 어린이 참여과정에 대한 분석을 실시했다.

(3) 현장 모니터링

현장 모니터링은 수원시 어린이 공원 중에서 꿈꾸는 놀이터로 조성된 현장 2개소와 일반 어린이 공원 2개소를 상호 비교를 위해 조사했으며, 현장조사를 위해 조사대장 및 사진, 동영상 촬영을 통해서 현장자료를 수집하고 비교분석하였다.

〈그림 1-1〉 연구의 방법



제3절 선행연구 고찰

1. 어린이 참여에 관한 연구

관련 선행연구들 가운데 어린이들의 참여에 대한 연구들은 주로 어린이가 지역의 이슈에 참여한 과정과 그 결과를 다루거나, 참여를 위해 적용한 워크숍이나 세미나의 수법을 정리하고 분석한 연구가 있으며, 어린이를 위한 제품이나 서비스를 개발하기 위한 사용자 의견을 수렴하기 위해 진행한 연구들로 나누어 볼 수 있다(〈표 1-1〉참조). 도시디자인과 관련이 깊은 연구는 어린이들이 현장조사, 아이디어 표현 등을 통해 지역의 변화를 가지고 오는 과정을 다루는 연구로써, 어린이가 지역이슈에 충분히 참여가 가능함을 시사한다.

〈표 1-1〉 어린이 참여디자인의 방법론 관련 연구

연구자	주요 내용
Hester (2006)	- 어린이들은 생태적 환경디자인, 맵핑, 현장조사, 공간표현, 비용 및 평가 등의 과정에 참여하여 지역사회 개발에 기여할 수 있음
Sutton et al. (2002)	- 지역사회의 디자인 문제를 해결하기 위해 어린이들과 시민들을 대상으로 워크숍 및 토론회를 거쳐 디자인 과정을 추진하였으며 디자인 샤흐(Charrette) 기법을 활용하였으며 지역으로부터 피드백
Pantsar-Syv äniemi et. al.(2015)	- 어린이의 안전을 보장하는 프로그램 모색과정에서 어린이, 학부모, 교사 등과 더불어 브레인스토밍, 온라인워크숍, 프로토타입 디자인, 목업 등의 과정에 참여하는 방법론 실험 - 신문, 방송 등 매체홍보를 통한 지역의 피드백을 받아 어린이 참여가 가치 있음을 입증
박현미 외 (2006)	- 만3~5세 아동을 대상으로 유치원과 연계하여 사용자 참여디자인으로 ‘파일럿 테스트’ 진행, Kids TV 제품개발에 반영
백준상, 이건표 (2003)	- 참여적 디자인을 통한 어린이 정보구조디자인 - Info Block 및 Info Tree와 같은 도구를 활용한 어린이 참여디자인 방법론 모색
백주홍, 김보연 (2013)	- 어린이들 대상의 창의적 디자인 워크숍을 기획 및 진행하여 결과를 분석하고 향후 활용방안 분석 - 브레인스토밍, 그림카드, 시각화 및 결과물 제작발표 등으로 구성된 워크숍 방법을 제안
조연경 외 (2009)	- 어린이 참여를 통한 마을 만들기 프로젝트를 진행한 사례를 중심으로 참여 프로그램의 적용 수법을 분류하고 분석함 - 참여 방법을 토래중심 참여, 지역중심 참여, 단체자율 참여 등으로 구분하며, 어린이의 잠재력을 끌어낼 수 있는 방법으로 접근하여 분석
조현재, 정승진 (2013)	- 학동기(6-12세) 아이들을 대상으로 마인드, 감성 시간표, 소망 상자 꾸미기, 발표하기로 구성된 프로그램을 제안하고 실제 아이들을 대상으로 아이덴티티 디자인 과정을 진행함
허윤선, 임승빈 (2013)	- 다양한 국내외 사례분석을 통해 도출된 어린이 참여 프로그램을 삼전초등학교 학생들을 대상으로 적용 워크숍을 시행하고 그 과정을 전문가들이 평가하게 함 - 다양한 주제를 가지고 각각의 프로그램의 내용에 대한 평가 시행

2. 어린이가 참여한 디자인 사례연구

어린이가 참여하여 공공공간을 조성한 사례에 관한 연구는 주로 어린이들이 활동하는 공간인 놀이터나 어린이공원, 학교, 주거 공간 등을 대상으로 삼는다. 이 과정에서 참여의 수법으로 사용한 워크숍, 설문조사 등의 기법을 다루지만 그 외에도 해당 공간을 조성하기 위해 전문가적 입장에서 다른 수단을 추가적으로 더하는 형식으로 구성된 연구들이다. (표 1-2 참조)

〈표 1-2〉 어린이 참여 디자인 사례연구

연구자	주요 내용
김아연, 조한별 (2014)	<ul style="list-style-type: none"> - 부천 원미구 중동 공동주택 단지 내 유치원생(3-5세) 150명을 대상으로 총 20회 실시 - 공동주택 놀이터를 대상으로 유치원생들의 주거 및 놀이 환경에 대한 인지정도를 확인하는 참여디자인 프로그램 개발 및 적용
김연금 외 (2008)	<ul style="list-style-type: none"> - 서울 노원구 공릉동 씨알어린이공원에서 어린이 놀이터 평가단을 구성하고 놀이기구 선호도 조사를 진행하여 설계 안을 작성하고 주민회의 및 인터뷰 어린이들의 참여를 통해 디자인 진행사항 검토
박우장, 박준영 (2008)	<ul style="list-style-type: none"> - 지역 아동센터 4곳을 선정하여 1시간 동안 패널 이미지를 사용하여 이에 대한 선호도 조사 - 아동의 실태조사, 선호도 설문, 이미지 패널 및 이미지 유형별 태도에 대해서 모니터링 및 분석
박효숙 외 (2016)	<ul style="list-style-type: none"> - 서울시 개명초등학교 3-6학년 학생들을 대상으로 워크숍 참여를 원하는 지원자들과 워크숍 실시 - 7주차에 걸쳐 워크숍을 추진했으며 풍경구성기법(LMT)을 사용하여 아이들의 인지 변화 테스트
백지원 (2016)	<ul style="list-style-type: none"> - 참여디자인에 의한 환경개선결과에 대한 색채 선호도를 초등학교와 중학교 학생들을 대상으로 설문 조사하여 비교 분석함
이효진 (2014)	<ul style="list-style-type: none"> - 미아초등학교 5학년 학생들을 대상으로 마인드맵, 상상화그리기, 동네지도맵핑하기 등으로 구성된 워크숍을 진행하고 지역의 어린이 친화성 평가 및 어린이들의 지역 참여 방안에 대하여 제안
이영범 외 (2017)	<ul style="list-style-type: none"> - 서울어린이대공원에 장애인과 비장애인이들이 함께 놀 수 있는 통합놀이터 디자인을 위한 2회의 워크숍과 설계과정 평가
정진우(2009)	<ul style="list-style-type: none"> - 광주 북구 문흥동 문사어린이공원을 대상으로 이용자 어린이공원 이용행태에 대한 관찰조사, 면담을 통한 이용자들의 인식조사, 20회에 걸친 어린이 놀이터 워크숍을 진행하여 놀이터 과 모형제작
조연경 외 (2010)	<ul style="list-style-type: none"> - 양산 북정동 어린이공원을 대상지로 하여 어린이 디자인캠프, 어린이 디자이너, 어린이 색채 체험과 같은 참여 프로그램을 통해 제안한 디자인을 실제 공원디자인에 반영

3. 선행연구와 본 연구의 차별성

선행연구들에서 보면 대부분 어린이 참여의 과정은 현장조사, 맵핑, 공간표현, 공간개선을 위한 디자인 워크숍 등으로 구성되어 있다. 드물게 전문가나 지역의 커뮤니티가 피드백을 실시하는 경우도 있다. 또한 구체적인 공간에 대한 설계과정에서 어린이 참여 워크숍을 실시하고 이를 바탕으로 참여디자인을 진행하고 이를 분석하고 고찰한 연구들이 한 축에 있다.

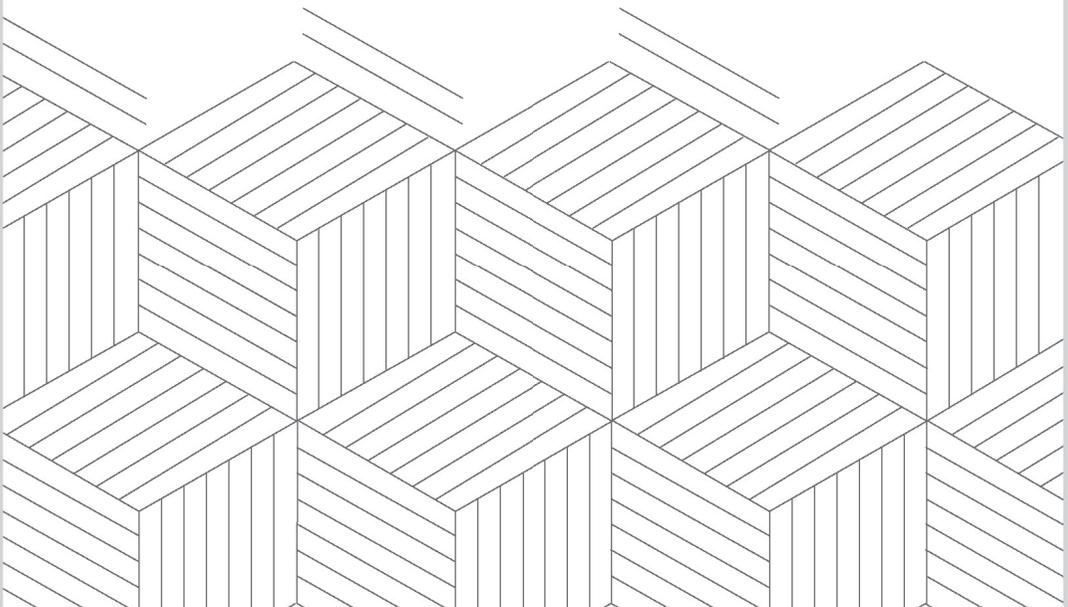
어린이 참여방법론과 관련해서 어린이들 대상의 워크숍, 토론회 등의 참여 프로그램을 제안(Hester, Sutton et. al, Pantsar-Syvaniemi et. al, 백주홍, 김보연)하거나, 어린이들의 현장조사내용과 맵핑(mapping), 공간표현 등의 워크숍 결과물에 대한 분석을 실시하고 그 과정에서의 워크숍 기법과 도구를 어떻게 개발하여 어린이들의 참여를 확대할 수 있는가(박현미외, 백준상, 이건표, 조연경 외, 조현재)에 대해 중점을 두고 있다. 허윤선, 임승빈(2013)은 이러한 참여방법론을 조사·분석하고 어린이 참여프로그램을 독자적으로 구성하여제안하고 있는 연구이다.

어린이가 참여한 디자인 사례들은 주로 공동주택 내의 놀이터(김아연, 조한별), 어린이공원(김연금 외, 이영범 외, 정진우, 조연경 외), 지역아동센터(박우장, 박준영), 초등학교 주변(박효숙 외, 이효진) 등 어린이들이 주 사용자라고 할 수 있는 공간을 대상으로 어린이들과 워크숍을 진행하고 그 결과를 반영하는 과정을 고찰하고 평가하는 연구들이다. 이들 연구에서는 어린이들의 의견이나 제안을 실제 공간에 적용할 수 있는 가능성에 주목하고 모색했으며, 그 결과에서 반영할 수 있는 부분들을 찾아내고, 해당 과정의 교육적 효과에 대해서 언급하는 것이 대부분이라고 할 수 있다.

이와 같이 어린이들의 참여에 대한 연구들은 주로 참여 방법과 워크숍, 결과물에 집중하여 이루어지고 있는 것을 알 수 있다. 본 연구 역시 어린이 참여방법론에 주목하되, 기존 사례들에 주목하여, 어린이들의 참여도에 대한 것을 분석하고 이를 기반으로 수원시 사례를 분석하는 부분을 담고 있다. 또한 수원시 사례에 있어서 두 가지 측면에서 접근했다. 첫째는 어린이 참여 워크숍이 이루어지는 공간 단위가 어린이들이 사용하는 공간에 집중 된 것이 아니라 지역 전체에 대한 조사 및 분석과정을 가진 사례에 주목한 부분에 대해서 어린이 참여도와 워크숍 과정을 분석했다. 둘째, 어린이 참여디자인으로 이루어진 수원시 꿈꾸는 놀이터 사례에 대한 현장 모니터링을 실시해서 이용자 행태 및 공간활용 실태조사를 시도했다. 이와 같은 점에서 본 연구는 기존의 어린이 참여디자인에 관련된 연구들과 차별성을 가진다고 할 수 있다.

제2장 이론적 고찰

제1절 기본개념의 정의
제2절 어린이 참여방법론
제3절 국내·외 사례분석



제2장 이론적 고찰

제1절 기본개념의 정의

1) 도시디자인에 있어서의 참여

도시디자인은 도시와 거주지의 물리적 특성을 설계하고 구성하며 방문객들에게 서비스를 제공하기 위한 계획을 세우는 과정으로 건물에 대한 디자인이 아니라 도시 전체의 각각의 지역을 보다 매력적인 장소로 만들기 위한 과정이다. 도시디자인은 조경, 건축, 도시계획 및 토목, 도시공학 등 다양한 도시환경의 전문분야들의 협업을 통해서 이루어진다. 최근에는 보다 전략적으로 지속가능한 도시, 포용도시 등의 도시정책과 밀접한 연관을 맺고 있다.

이러한 도시디자인에 있어서 ‘참여(participation)’란 여러 분야의 전문가들 사이에서 발생하는 협업적 관계에서부터 시작하여 이러한 정책의 수요자인 정부기관이나 공공부분과 주민들이 모두 이해관계로 엮여있기 때문에 필연적으로 발생하는 과정이다. 특히 민주주의 사회에서 다양한 의사를 포용하고 수렴하는 것은 필요하다. 참여는 단순하게 자신의 의견을 표현하는 단계에서부터 의견조정과 합의를 이루는 단계, 각각의 의견을 전파하고 논의하는 단계, 의견을 이끌어내고 관찰하는 단계 등의 다양한 태도를 포괄한다. 이러한 도시디자인에 있어서의 참여가 관련된 개념은 참여행위에 중점을 두고 해석하는 참여디자인(participatory design), 참여하는 주체들의 관계에 주목하는 커뮤니티 디자인(community design), 최종 사용자에 대한 관심에서 출발하는 사용자중심 디자인(user-centered design) 등이 있다.

2) 참여디자인(participatory design)

참여 디자인은 디자인의 전통적인 영역에서 전문가가 진행하는 것이라는 선입견과 경계를 허물고 직접적으로 사용자가 참여하여 디자인한다는 것을 의미한다. 일상생활의 삶 속에서 형성된 것이 도시공간이며, 일상을 소비하는 사용자가 디자인의 의사결정과정정에 참여하는 열

려진 디자인 진행과정을 의미한다.

참여 디자인(Participatory Design)이란 디자인의 최종 도착지인 사용자를 디자인 과정에 주체로 참여시킴으로써 적극적으로 디자인의 창출과 추후의 유지관리에 있어 보다 좋은 결과를 얻을 수 있다는 가치를 가진 디자인 방법론이다. 전통적인 디자인과정에 디자인에 영향 받는 사용자부터 주변지역의 관계자까지 이해관계자로 인정하고 참여시키는 디자인을 의미⁴⁾한다. 참여 디자인은 모든 이해관계자들이 어디서나 적극적으로 디자인의 작업 과정과 절차에 관여할 수 있는 디자인을 말한다. 전통적인 디자인은 클라이언트가 비용을 지불하고 디자인 전문가를 통해 실현됐다. 그러나 참여 디자인에서는 사용자와 더 나아가 일반 대중들도 이해관계자로 인식하여 모두 작업 과정에 참여할 수 있다.

3) 커뮤니티 디자인(community design)

커뮤니티 디자인은 커뮤니티, 즉 공동체를 위한 디자인을 의미한다. 커뮤니티 디자인은 지역을 디자인하는 과정에서 공통의 지리적 기반을 같이하는 구성원들끼리 해당 지역의 문제를 해결하기 위한 디자인 과정에 있어서 해당 공동체원에 그 문제에 대한 해결방안을 같이 모색하고 해결하는 과정을 포괄하는 디자인을 의미한다.

참여디자인이 참여라는 행위를 포괄하는 개념이라면 커뮤니티 디자인은 참여하는 주체들의 이해관계를 조작하는 행위를 포괄하는 개념이다. 디자인 개발자와 수용자의 관계에 주목하고 공동체적 관계성에 중심을 두고 있다.

4) 사용자 중심 디자인(user centered design)

사용자 중심 디자인(UCD)은 디자인 과정에서 목표하는 제품이나 서비스의 디자인 과정에서 사용자가 제품이나 서비스를 소비할 가능성이 있는 방식을 분석하고 구상하여 가정을 검증하는 다단계 문제 해결 프로세스를 가진 디자인 방법론이다. 다른 디자인 철학과 다른 점은 사용자가 제품을 수용하기 위해 행동을 변경하는 것이 아니라 사용자가 제품을 사용할 수 있는 방식, 원하는 방식이나 사용방법을 중심으로 최적화하려고 시도하는 점이다.

4) <http://participateindesign.org/approach/what>

제2절 어린이 참여방법론

1. 어린이 참여의 개념

어린이 참여는 어린이를 사회구성원의 일원이자 자신들의 욕구를 표현할 수 있는 주체로 인정하고, 의사결정 과정에 있어서 어린이의 참여를 반영시키며, 사용자로서 의견을 존중한다는 사회적 인식변화가 반영된 개념이다. Agenda 21(1991)⁵⁾에서는 청소년들의 삶의 질을 향상을 비롯하여 교육 및 취업 등 안전하고 건강한 미래를 제공할 수 있도록 계획을 수립해야 한다고 언급하고 있다. 유럽평의회(Europe Council)에서는 미성년자들도 자신들에게 당면한 문제를 해결하기 위한 노력들 속에서 자신들이 가지고 있는 권리를 실행하여 자신들에게 어떤 영향을 미치는가에 대해서 경험해야 하며, 자신들의 의견을 표현하는 데에 있어서 어떤 나이 제약도 있어서는 안 된다⁶⁾고 하였다.

어린이 참여디자인의 의의는 사회구성원으로서 어린이가 인지하고 있는 지역의 문제점과 이에 대한 해결방안을 제시한다는 점에서 상대적으로 사회적 약자인 어린이를 위한 도시설계 과정을 제안할 수 있다는 장점이 존재한다. 한편으로는 어린이가 발견한 문제와 그 해결과정에 있어서 일반 주민들과는 달리 추상적이며 일반적인 해결방안을 제안한다는 특성이 존재⁷⁾한다.

2. 어린이 참여에 대한 쟁점사항

어린이 참여에 있어서 제기되는 문제점은 어린이들은 미성숙하고 공간인지가 발달하지 않아 지역문제의 당사자로 참여하는 것이 적절치 못하며, 어린이들 역시 워크숍 과정에서 어른들의 개입을 지나치게 방어하거나, 리더십에 대한 문제에 반응하기 때문에 디자인 과정에 있어서 어린이 참여가 어렵다는 문제의식이 존재한다.

Scaife et al.(1997)에 의하면 참여과정에서 아동, 성인, 전문가의 협력이 중요하며, 디자인 파트너와 리더십이나 권력 문제를 인식하고 이에 따라 관계가 형성되는 한계가 존재한다고 지적⁸⁾한 바 있다. 그러나 Nasset(2004)은 어린이들이 디자인 과정에 참여하는 파트너로

5) Agenda 21(1992) Section 3, Children And Youth in Sustainable Development

6) Council of Europe, Recommendation on the participation of children and young people under the age of 18

7) 꿈꾸는 놀이터 조성을 위한 5차례의 워크숍 결과를 살펴보면 어린이들이 제안하는 어린이공원의 디자인 방향은 지역의 다양한 연령층의 사용자를 비롯하여 동물, 식물 등 자연환경의 문제까지 포괄하여 문제점을 도출하고 해결방안을 제시한다는 것을 경험적으로 파악할 수 있었다. 조연경 외(2010)에서는 어린이 참여 디자인을 위한 연구에 의해 어린이들의 의견을 반영한 디자인이 지역사회에 미치는 순영향에 대해서 언급하고 있다.

8) Scaife et. All.(1997), Improving Children's Understanding of Formalism through Interacting with

서 충분한 역할을 할 수 있는지 전문디자이너들이 의심하는 경향이 있으나, 어린이의 역할 내에서 어린이의 창의력과 열정에 긍정적인 영향을 미치므로 어린이 참여를 독려해야 한다고 말하고 있다⁹⁾.

3. 어린이 참여방법론 관련 이론 고찰

어린이의 디자인 참여에 대한 틀을 제시한 Hart(1992)¹⁰⁾는 일반적인 주민참여와 어린이, 청소년의 참여는 차이가 있으며, 이를 사다리에 비유하였다. 어린이와 청소년의 참여가 반드시 가장 높은 상위 단계에 있는 것이 이상적인 것은 아니며, 어린이의 연령층과 주어진 시간 등의 다양한 상황을 고려하는 것이 바람직하다고 설명하고 있다. 이러한 Hart의 논의 이후에도 어린이 참여방법론을 정립하기 위한 다양한 논의 들이 있었다. 관련 사항은 다음 <표 2-1>와 같이 정리하였다.

P. Treseder(1997)¹¹⁾는 Hart의 사다리 모델을 5가지의 참여도로 나누어 재 정의하였으며, H. Shier(2001)¹²⁾는 참여 단계를 5가지로 두고 각 단계별 결정 사항을 제시했다. 그리고 이러한 선행연구들을 참고하여 C. Lardner(2001)¹³⁾는 청소년의 참여도 분석을 할 수 있는 그리드 모델을 제시했다. UNICEF(2001)¹⁴⁾는 청소년 참여를 위한 4개의 축 모델을 제시하였으며, Jans & de Backer(2002)¹⁵⁾는 청소년 참여의 삼각형 모델을 통해 도전, 수용력과 연결의 동적 균형의 중요성을 주장하고 이를 보완하기 위한 간접참여와 직접참여 모델을 추가적으로 제안하였다. D. Driskell(2002)¹⁶⁾은 젊은이들이 결정을 내리고 변화에 영향을 줄 수 있는 부분과 상호작용에 대한 축으로 구성된 다이어그램을 제안하였으며, Francis & Lorenzo(2002)¹⁷⁾는 어린이와 청소년 참여에 대한 7개의 신화라며, 참여에 대한 환상에 대해 비판했다. 청소년 기금모금활동(FCYO, 2003)¹⁸⁾에서는 청소년 지원과 발전, 리더쉽, 시민참여, 청소년 조직화의 5가지 단계로 구분하여 해석했다. Wong et al.(2011)¹⁹⁾은 선택,

Multimedia.

9) Nasset, Large (2004), Children in the information technology design process.

10) Hart, Roger(1992), Children's participation : from tokenism to citizenship, UNICEF.

11) Treseder, Phil(1997?), Empowering children are young people : Promoting Involvement in decision-making, Save the Children.

12) Shier, Harry(2001), Pathways to participation, opportunities and obligations, Children ans Society Vol.15

13) Lardner, Clare(2001), Youth participation: A new model, Youth Social Inclusion Partnership.

14) UNICEF(2001), The participation rights of adolescents: a strategic approach.

15) Backer, K. D & Jans, M.(2002), Youth(work) and Social participation. Elements for practical theory.

16) Driskell, David(2002), Creating better cities with children and youth: a training manual.

17) Francis, M. & Lorenzo, R.(2002), Seven realms of children's participation.

18) Founder's Collaborative on Youth Organizing(2003), An emerging model for working with Youth

19) Wong et al.(2011), A typology of youth participation and Empowerment for child and adolescent health promotion.

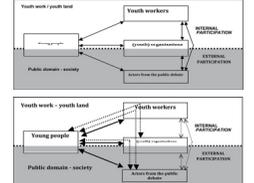
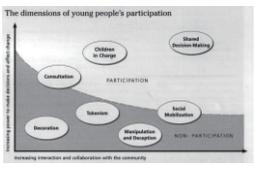
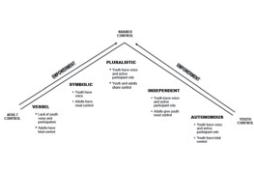
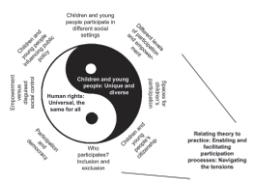
상징적, 다원적, 독립적, 자율적의 다섯 단계로 구분한 피라미드 모형을 제안하였다. Shier et al.(2012)²⁰⁾는 니카라과에서의 경험을 바탕으로 참여의 음양(陰陽)모형을 제안하였다.

〈표 2-1〉 어린이·청소년 참여방법론 관련 이론들

구분	주요 내용	다이아그램
<p>R. Hart (1992)</p> <p>Ladder of children participation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - S, Arnstein의 모델을 발전시킨 청소년 참여 사다리 모델 - 어린이 참여 단계를 조작, 장식, 명목상 참여, 역할부여와 정보제공, 자문과 정보제공, 성인주도 하의 의사결정, 청소년 주도 및 감독, 청소년 주도 및 성인과 의사결정 공유의 8단계로 구분 - 청소년 참여는 단계 별 차이가 있는 것은 아니며 참여가 중요한 것이라고 설명 	
<p>P. Treseder (1997)</p> <p>Degrees of participation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hart의 사다리 모델을 5가지 참여도로 나누어 재정의함 - 승인과 정보제공, 자문과 정보제공, 성인주도하에 어린이와 결정공유, 어린이 주도의 의사결정 공유, 어린이 주도 및 감독(5단계)으로 구분 	
<p>H, Shier (2001)</p> <p>Pathway to participation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 참여 단계를 5가지로 구분하고, 각 단계별로 시작, 기회, 의무로 나누어 어린이와 성인의 결정할 사항을 제시함 - 어린이 의견 청취, 어린이의 견해 지지, 어린이 견해 채택, 어린이 의사결정 참여, 어린이가 의사결정의 권한과 의무를 공유하는 5가지의 단계로 구분, 역할이 상호 긴밀하게 연결되어 있음 	
<p>C. Lardner (2001)</p> <p>Clarity model of participation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - P. Tresedor의 참여도와 D.Hodgson의 조건을 기반으로 청소년 참여도 분석을 위한 그리드 제안 - 참여의 6가지 차원을 제시하고 12가지의 다른 참여 방법을 비교하고 대조함 	
<p>UNICEF (2001)</p> <p>Strategic approach to participation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 참여수준, 기술적 조건, 지리적 조건, 역할의 4가지 축을 따라 참여수준이 성장하는 모델을 제안 - 참여수준은 어린이 주도하고 성인이 참여할 때 높아지며, 청취하는 단계에서 의사결정으로 역할 수준, 능력 발전필요 	

20) Shier et al.(2012), How children and young people influence policy-makers: lessons from nicaragua.

〈표 2-1〉 표 계속

구분	주요 내용	다이어그램
Jans & de Backer (2002)	Triangle of youth participation - 청소년 참여의 삼각형 모델은 도전, 수용력, 연결의 동적 균형을 나타냄 - 참여는 변화를 위한 필요에서 시작하며 수용할 수 있는 역량과 성공의 경험을 토대로 한 연결이 필요	
Jans & de Backer (2002)	Youth participation in society - 청소년 참여의 삼각형 모델을 보완하기 위해 직접참여와 간접참여 고찰 - 청소년들이 중개자 없이 진행할 때와 중개자가 간접적으로 진행하는 상황에서 일어나는 간접참여 형태를 분석	
D. Driskell (2002)	Dimensions of youth participation - Driskell은 젊은이들의 참여도를 개념화, 구조화하고 실용적 매뉴얼을 제공하며 젊은이 참여를 위한 틀을 적용 - 젊은이들이 결정을 내리고 변화에 영향을 주는 힘과 젊은이와 지역사회의 상호작용을 축으로 다이어그램 구성	
Frncis & Lorenzo (2002)	Seven realms of participation - 도시계획 및 설계에 대한 어린이, 청소년 참여에 대한 비판적 검토 실시 - 옹호, 낭만, 필요, 학습, 권리, 제도화, 영역제안으로 구분 - 능동적 참여는 단순히 참여시키는 형태를 넘어 권한을 부여하는 것을 의미	<p>〈다이어그램 없음〉</p>
FCYO (2003)	Youth engagement continuum - 청소년기금모금활동(FCYO)은 청소년 참여의 연속체 모델을 제안 - 청소년 지원, 청소년 발전, 청소년 리더십, 시민참여, 청소년 조직화의 5개 범주로 구분하되 연속적인 단계로 해석, 최종적으로 제도적 변화를 추구	
Wong et al. (2011)	Typology of youth participation - 청소년 참여의 유형학은 각 유형내 개발 잠재력을 고려하며 청소년-성인 참여 정도 식별하는 틀 - 선박, 상징적, 다원적, 독립적, 자율적의 5가지 유형의 피라미드 모형 제안	
Shier et al. (2012)	The Yingyang Model - 니카라과에서의 사례연구를 바탕으로 청소년 참여에 대한 8가지 유형을 팔괘와 음양이론에 맞추어 분류 - 성인의 성향, 의존성, 책임성 결여가 문제 - 청소년이 사전조건, 조직방법 등 효과적인 지원에 의해 참여가능하다고 판단	

※ 출처 : YoMo Community Interest Co.(2012), Models of Participation & Empowerment에서 저자 발췌 및 재정리

이와 같이 어린이 참여방법론에 대한 이론들을 고찰했을 때 드러나는 특징은 크게 세 가지로 나타난다.

첫째, 어린이 참여를 성장시키기 위해서는 성인의 참여와 역할이 중요하다는 점이다. 어린이들이 참여를 위해서는 자신들의 성장과정에서 필요한 지원과 교육을 통해 참여할 수 있는 방법을 습득하고 익히는 과정이 필요하기 때문에 이를 지원하는 성인의 역할이 매우중요하다.

둘째, 참여 모델들이 공통적으로 어린이 및 청소년의 의사결정 내용이 아니라 의사결정 과정에 주목하고 있다. 참여한 주체들이 의사결정을 통해서 전원 합의를 이루거나 하는 참여의 결과가 아니라 참여과정에서 어떤 사람들이 주체적으로 역할을 하는가라는 부분에 더 주목하고 그 형태에 따라서 참여의 유형을 구분하고 있다는 점에 주목할 필요가 있다는 점이다.

셋째, 참여방법론 모델들은 어린이가 의사결정의 권한과 의무를 가지는 것을 가장 이상적으로 판단한다. 즉 참여에 있어서 참여 주체가 의사결정을 요구하는 부문에 비해 상대적으로 어느 정도의 역할을 하는가하는 것에 주목하고 어린이에게 어느 정도의 권한이 주어졌는가에 따라서 참여 단계를 구분하게 된다. 이러한 부분을 주목하는 이유는 어린이가 성인으로 성장하는 과정에 있기 때문이며, 성인과 밀접한 관계와 영향력 아래에 놓여 있다는 것을 전제하기 때문이다.

이러한 어린이 참여방법론은 Hart와 같이 참여의 정도를 단계별로 구분하는 이론들과 Lardner 등과 같이 어린이 참여를 유도하기 위한 사회적인 조건이나 관계에 주목한 방법론으로 나누어 볼 수 있다. 참여도 단계에서 사용하는 개념들이 서로 비슷한 형태를 가지고 있기 때문에 각각의 단계에 있어서 비슷한 용어들을 그룹으로 구분하는 형태로 분석하였다. 대부분의 방법론에서 어린이 참여도에 대한 것은 5단계로 구분하고 있는데 큰 쟁점은 참여 과정의 정보를 조작하는 행위를 어느 단계로 두고 해석하는가의 문제와 참여자의 의견을 채택하고 반영하는 과정에서 의견 수렴, 자문, 의견채택, 의견 공유 등의 과정을 각각의 단계로 구분하는가, 그렇지 않은가에 대한 부분이다.

본 연구에서는 참여방법의 단계를 제시하고 있는 여섯 명의 학자들이 제시한 주요개념을 다음 <그림 2-1>과 같이 분류하였다. 명목상 참여(tokenism), 조작(manipulation), 장식(decoration), 동원(social mobilization)을 같은 참여가 일어나지 않는 단계로 분류하였다. 어린이에게 역할을 부과(assigned but informed)하거나, 정보제공, 자문, 의견수렴, 접근을 제공하는 단계에서는 어린이의 의견을 듣는다는 의미에서 의견조사 단계로 분류했으며, 성인 주도하의 의사결정(adult-informed, shared decision with children), 어린이 의견채택, 협의 등의 단계는 어린이의 의견을 채택하여 적용하는 단계로 구분하였다.

〈그림 2-1〉 참여방법론에서 나타난 각 단계에 대한 분석

R. Hart	조작 (Manipulation) 장식 (Decoration) 명목상 참여 (Tokenism)	역할 부과와 정보제공 (Assigned but informed) 자문과 정보제공 (Consulted and informed)	성인주도하에 의사결정 공유 (Adult-initiated, shared decisions with children)	어린이 주도하에 의사결정 공유 (Children-initiated, shared decisions with adult)	어린이 주도하에 의사결정 공유 (Children-initiated, shared decisions with adult)	
P. Treseder		역할 부과와 정보제공 (Assigned but informed) 자문과 정보제공 (Consulted and informed)	성인주도하에 의사결정 공유 (Adult-initiated, shared decisions with children)	어린이 주도하에 의사결정 공유 (Children-initiated, shared decisions with adult)	어린이 주도하에 의사결정 공유 (Children-initiated, shared decisions with adult)	
H. Shier		어린이의 의견듣기 (Children are listened to)	어린이의견 지지 (Children are supported in expressing their view)	어린이의견 채택 (Children's views are taken into account)	어린이가 의사결정 참여 (Children are involved in decision-making process)	어린이가 의사결정의 책임과 권력을 공유 (Children's views are taken into account)
D. Driskell	장식 (Decoration) 명목상 참여 (Tokenism)	조작 (Manipulation and deception) 동원 (Social mobilization)	협의 (Consultation)	청소년 담당 (Children in charge)	의사결정 공유 (Shared decision-making)	
FCYO		젊은이 접근제공 (Youth Services approach)	젊은이의 발전 (Youth Development)	젊은이의 리더십 (Youth Leadership)	시민 참여 (Civic Engagement)	젊은이의 조직화 (Youth organizationing)
Wong et al.	선박 (Vessel)	상징적 (Symbolic)	다원적 (Puralistic)	독립적 (Independent)	자주적 (Autonomous)	
	▼ 비참여 또는 조작	▼ 어린이 의견조사 및 반영	▼ 어린이 의견채택 및 공유	▼ 어린이 주도적 참여	▼ 어린이 자주적 참여	

어린이가 참여가 발생하는 기준은 어린이의 의견채택이나 의견을 공유하는 수준을 중심으로 어린이 주도하의 결정을 내리거나, 결정을 공유하는 단계는 어린이가 주도적으로 참여하는 단계로 분류하였으며, 여기서는 공유행위를 기준으로 분류하였다. 마지막으로 어린이가 주도적으로 의사결정을 하고 책임과 권력을 공유하거나 청소년의 조직화하는 단계는 자주적으로 의사결정을 하고, 조직화하는 것으로 판단하여 자주적 단계로 분류하였다. 이렇게 구분한 분석을 통해서 본 연구에서는 어린이의 참여도를 <표 2-2>와 같이 정리하였다. 그리고 각각의 참여도 단계에서의 도출한 행위특성을 통해 이후의 사례분석에서 분석틀로 활용할 수 있도록 정리하였다. 이러한 분석 틀은 각종 정책결정과정에서부터 각 개별 사업에서의 참여 수준을 판단하는 기준으로 적용가능하다.

<표 2-2> 어린이 참여도 분류

구 분		주 요 내 용	행위특성	비 고
1단계	비참여 또는 조작	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이는 참여가 불가능한 상태로 • 어린이 의견을 부모나 어른이 대신 제안하거나 어린이 의견으로 착각하는 단계 	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이 참여나 의견이 없음 • 어린이 주변인들이 어린이 의견을 대신하는 단계 	
2단계	어린이 의견조사 및 반영	<ul style="list-style-type: none"> • 설문조사, 인터뷰 등을 통해 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 사업초기부터 반영 • 진행과정 피드백 	
5단계	어린이 자주적 참여	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이가 주도적으로 정책과 사업을 제안하고 관련 과정에 있어서 주도적으로 참여함 	<ul style="list-style-type: none"> • 정책 및 사업제안 • 진행과정 피드백 	

제3절 어린이 참여방법론 사례조사 및 분석

1. 분석의 틀

어린이 참여방법론을 고찰하면, 어린이들을 주체로 두고 참여의 수준을 결정하는 Hart의 사다리이론이 모든 참여방법론의 기반을 형성하고 있다. 각각의 참여 단계에서 수행해야 하는 지표가 되는 행위를 통해 참여 단계를 정리하고 있다. 그러나 결과적으로 각 모델이 지향하는 바는 청소년이 각 의사결정 단계에서 독립적으로 의사를 표현하고 자발적으로 이끌어 가는 것을 가장 이상적으로 두고 있다는 점을 알 수 있다.

현실적으로 어린이는 성인으로 성장하는 과정에 놓여 있어 각 과정을 통해 성장하고, 어른이 된다. 어린이와 성인의 역할을 구분하거나 관계를 설정하는 것은 이러한 과정을 반영해야 하는 어려움이 존재한다.

본 연구에서는 이러한 참여의 수준을 과정적으로 판단하기 보다는 각각의 사업에서 반영된 어린이의 참여수준을 단순하게 구분하고 분류할 수 있도록 참여행위의 형태적인 측면에 주목하여 어린이 참여 형태를 구분했다. 각 유형에서는 어린이 참여의 수준과 어린이의 역할, 어린이의 참여 방법, 각 진행 단계에서의 참여, 참여기회의 보편성, 어른의 지원방식, 워크숍 추진 방식 등을 추출하여 비교함으로써 해당 행위특성을 추출할 수 있다.

〈표 2-3〉 분석의 틀

구 분	참여과정분석	참여특성분석		비고
		어린이 행위특성	성인 행위 특성	
1단계	비참여 또는 조작 <ul style="list-style-type: none"> • 의견 및 참여 없음 • 어린이 주변인의 왜곡 	<ul style="list-style-type: none"> • 의견 없음 	<ul style="list-style-type: none"> • 표면적인 의견수렴 • 의견조작 	참여 없음
2단계	어린이 의견조사 및 반영 <ul style="list-style-type: none"> • 설문조사 등 조사행위 • 의견수렴절차 	<ul style="list-style-type: none"> • 의견제시 	<ul style="list-style-type: none"> • 설문조사, 인터뷰 • 의견수렴 	참여기회의 보편적 확대
3단계	어린이 의견채택 및 공유 <ul style="list-style-type: none"> • 워크숍, 토론회, 전시회 등 다양한 의견 공유활동 • 성인의 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 의견제시 	<ul style="list-style-type: none"> • 워크숍 및 의견수렴 • 추진과정 공유 	참여의 특수성 반영
4단계	어린이 주도적 참여 <ul style="list-style-type: none"> • 어린이 주도의 워크숍, 토론회 등 의사공유 활동 • 성인의 지원과 피드백 	<ul style="list-style-type: none"> • 정책 및 사업과정 참여 	<ul style="list-style-type: none"> • 추진 과정 피드백 	참여과정 중시
5단계	어린이 자주적 참여 <ul style="list-style-type: none"> • 주기적인 참여행위 • 어린이 활동에 대한 지역사회의 피드백 	<ul style="list-style-type: none"> • 정책 및 사업과정 주도 	<ul style="list-style-type: none"> • 추진과정 및 결과 등 피드백 	어린이 주도

2. 해외사례

1) 영국 런던, Young Londoners Successful Future

런던시장은 어린이 및 청소년의 참여를 위한 전략을 개발하고 시행하며, 유엔 아동권리협약을 기준으로 런던을 아동 친화 도시로 만드는 것을 공약으로 삼고 있다. 이를 위해 ‘Young Londoners Fund’를 설립하고 어린이와 청소년을 위한 다양한 프로젝트에 사용할 수 있도록 투자하고 있다. 런던당국(GLA)은 다양한 정책 의사결정에 Young Londoners가 참여할 수 있도록 다양한 프로그램을 개발하고 있다. LUC(Lynk Up Crew)는 7-15세의 어린이와 청소년이 모이는 그룹으로 매월 런던에서 직면하고 있는 다양한 문제를 해결하기 위해 회의를 개최한다.²¹⁾ Young London Network는 법률, 사업 등 600여개의 지원업체가 있으며 분기별 회의를 개최하고 있다. 2015년에 발표된 ‘2025 비전 선언문(A Vision for Young Londoners to 2025)’에는 어린이와 청소년의 목소리를 담을 수 있는 플랫폼과 어린이·청소년의 건강 및 교육의 향상, 안전한 거리와 놀이 공간, 취약한 청소년을 위한 더 나은 지원, 봉사전달시스템의 향상, 젊은이들을 위한 일자리 마련, 젊은이들을 위한 주택보급 등을 담고 있다²²⁾. 또한 이러한 실천을 위해서 Young Londoners와 참여할 수 있는 지속적인 지원과 촉매 역할을 정부가 수행할 수 있도록 관련 연구와 학습을 진행하며, 런던의 기업들과 긴밀히 협력하여 장기적인 투자를 통한 기금 구축에 노력한다.

Young Londoners는 다양한 의견을 다양한 부문에 전달하기 위해 지방정부가 어떤 노력을 기울일 수 있는가에 대한 사례로써, 실질적인 계획이나 설계보다는 정책적 수준에서 어린이와 청소년의 의견을 반영하고, 이들의 활동을 행정적, 재정적으로 지원하며, 지속적인 교육 측면에서 접근한다는 점에서 독특한 사례라고 할 수 있다.

〈그림 2-2〉 Young Londoners의 다양한 활동



※ 출처 : <https://www.london.gov.uk>

21) <https://www.london.gov.uk/what-we-do/education-and-youth/young-londoners>

22) London Funders et al. (2015), A Vision for Young Londoners to 2025

2) 네덜란드 틸버그. Growing up in Tilburg

Tilburg는 네덜란드에서 6번째로 큰 인구20만의 도시로 ‘Growing up in Tilburg’프로젝트를 통해서 어린이, 청소년, 부모와 같은 다양한 주민들이 참여하는 프로그램을 추진했다. 이 프로젝트의 가장 중요한 목표는 어린이와 청소년이 참여하는 프로그램을 운영하여 의사결정에 참여하는 방법을 배워 독립적이고 자치적인 시민으로 성장하고, 다른 사람들을 돌보는 법을 배우는 기회로 활용하도록 하는 것이다.

청소년 정책의 수립에는 아동 발달과 직간접적으로 관련된 여러 이해관계자와 협의가 포함되어 있다. 이러한 협의 과정에서 Tilburg에 있는 어린이들이 정치인들이 자신들의 말을 듣지 않는다고 느꼈고, 젊은이들에 대한 그들의 서비스를 평가하기 위해 청소년 기관과 조직에 대한 평가를 진행했다. 주제별 토론은 심층적인 이해를 얻기 위해 사회적 가치 등의 이슈로 구성되고, 자치 단체 및 기관 대표와 함께 젊은 사람들로 구성된 조직이 설립되어 전체 틀의 개발과 관련하여 의견을 제공했다. 이 프로젝트는 어린 자녀, 부모, Tilburg 지방정부, 학교 및 기관, 네덜란드 청소년 가정 및 네덜란드 정부와 협조를 통해서 이루어졌다.

특히 ‘청소년 언론기관(Youth Press Agency)’가 설립되어 어린이 권리와 청소년 정책에 대한 뉴스 레터의 발간 및 배포가 이루어졌고, 아동 관련 정책개발 정보의 공유 및 참여가 장려되었다. ‘공동체 학교(Community school, De Brede School)은 교육, 건강관리, 방과 후 프로그램을 통합한 다기능 광역지역센터로서 기능을 수행하고, 청소년 및 가족을 위한 지원 및 교육 활동 등이 이루어지고 있다. 공동체 학교는 하나 이상의 학교를 포함한 여러 부분 간의 파트너십을 기반으로 하며, 학교에서 폭 넓은 학습 환경과 생활환경을 아우르고, 모든 어린이와 청소년을 위해 그들의 최대 개발을 지원한다.²³⁾ 이 프로그램은 초기 3년간의 시범 과정을 마치고 파트너십 평가와 발전방향을 새롭게 모색하고 있다.

〈그림 2-3〉 Growing up in Tilburg의 주요 활동들



※ 출처 : 8 80 Cites(2017), Building Better Cities with Young Children and Families

23) <http://www.bredeschool.org/> 참조

3) 미국 뉴욕, The Lowline

The Lowline은 뉴욕의 Lower East Side의 버려진 시장 내부에 건설된 곳으로 태양광 기술을 활용하여 지하공간에서 식물을 키우고 유지하는 방법을 테스트하고 선전하기 위해 만들어진 지하 공원이다. 해당 지역은 맨하탄 델란세이 거리 바로 아래 있는 Williamsburg Bridge의 트롤리 터미널로, 1908년에 개장한 뒤, 1948년 이후로 방치된 장소이다. 이곳에서 두 블록 떨어진 곳에 Lowline Lab을 설치하여 해당 공간에 태양광 기술을 적용하기 위한 다양한 실험을 진행했으며, 매주 토요일과 일요일에 일반인들에게 개방하여 10만 명의 방문객이 찾을 정도로 많은 사람들에게 알려졌다.

The Lowline은 두 가지 청소년 참여프로그램을 운영하였다. 첫째는 Lowline Young Ambassadors 프로그램으로 2016~17년도에 개최되어 과학, 기술, 공학, 예술 및 수학 분야의 관심이 높은 고등학생 총 14명을 선정했다. 이들은 지역의 워크숍을 주관하고, 다른 친구들에게 참여경험을 이야기하며 소통하는 역할을 맡았다. 둘째는 Young Designer 프로그램으로 2012~16년 동안 약 3,000명의 학생들이 참여하였다. 과학, 기술, 공학, 예술 및 수학으로 구성된 흥미로운 과정으로 구성된 커리큘럼을 통해서 과학적 탐구와 창조적 시각화에 대해서 학습할 수 있도록 했으며, 그 과정에서 기능이나 구성프로그램과 같은 공공공간의 종류와 모습에 대해서 논의하고 독창적인 아이디어를 모집하고 실행했다. 이 프로그램은 궁극적으로 Lowline Lab과 통합하여 운영했으며, 이를 지원하기 위해서 교육위원회를 구성하였다. 위원회는 STEAM분야의 전문가 그룹으로 구성하여 프로그램의 커리큘럼, 운영 및 전반적인 실행을 도와주었다. Lowline은 도시디자인 관련 프로젝트 가운데 체계적으로 어린이가 참여할 수 있는 프로그램을 개발하고 운영한 드문 사례라고 할 수 있다.²⁴⁾

〈그림 2-4〉 Lowline Ambassadors와 Young Designers의 작품전시



※ 출처 : <http://thelowline.org/designers/>

24) <http://thelowline.org/old-youth-page/> 참조 재정리

4) 호주 시드니, Little House, BIG IDEAS, part of PLAY[ground]

호주 시드니에서는 2015년 시드니의 가장 큰 축제인 '생생한 시드니(Vivid Sydney)'의 축제 기간 동안에 'Little Hoses, Big Ideas, part of PLAY[ground]' 프로그램을 3일 동안 운영하였다. 이 축제는 호주의 대표적인 축제로 빛, 음악과 아이디어의 축제라고 할 수 있다.

이 프로그램은 Hassel Studio와 시드니 리빙 뮤지엄(Sydney Living Museum), 비영리 단체인 아키키즈(Archikidz)와 더불어 아이들의 참여를 통한 도시디자인을 실천하기 위한 공간으로 작은 집을 마련하면서 시작했다. 미래의 사상가, 도시계획가, 의사결정자인 어린이들이 도시 환경에 대한 아이디어를 제안하고 장난감을 만들 수 있는 공간인 PLAY[ground]를 만들었으며, 그 시설 중의 하나인 'Little House. BIG IDEAS'는 상자 형태의 나무집을 만들어 아이들을 초대했다. 3일간의 행사 기간 동안 수백 가지의 그림과 아이디어로 공간을 장식했으며, 아이들을 위한 프로그램과 워크숍 등을 통해서 다양한 참여 활동을 유도했다.

진행자는 도면, 아이디어를 주택, 교통, '숨 쉴 장소(place to breath)', 평등과 재미 등 5가지 항목으로 구분했다. 아이들은 자신의 집과 미래에 살고 싶은 공간에 대한 구체적인 생각을 하고 있었으며, 도시문제에 대한 통찰력과 건강하고 행복한 도시에 대한 제안을 담고 있다는 사실을 발견했다. 아이들은 도시가 노숙자나 빈곤 문제를 해결하는 등 모든 사람을 위한 것으로 인식했으며, 사회적 기술적, 생태적 문제에도 불구하고 재미있는 공간이기를 바란다. 이와 같은 프로그램은 아이들이 도시설계 과정에 자신들의 의견을 표현할 수 있다는 사실을 보여준다.

Little House, Big Idea의 사례는 일회성 행사에 불과했지만, 즐거운 워크숍을 통해서 우리가 도시를 계획하고 디자인 과정에서 어린이들이 자신들의 아이디어를 제공하고 의견을 제시할 수 있다는 것을 증명하며, 충분히 상호 교감을 통한 결과물을 만들 수 있다는 점을 보여주는 사례라고 할 수 있다.

〈그림 2-5〉 Little Hoses, Big Ideas에서의 주요활동



※ 출처 : <https://www.hassellstudio.com/>

5) KaBOOM! Playground Equipment

‘KaBOOM!’은 지역사회에 새로운 놀이터를 건설하기 위해 설립된 20년이 넘는 미국의 비영리 단체이다. 특히, KaBoom!은 빈곤층에 살고 있는 어린이들이 안전하게 놀 수 있는 장소를 충분히 제공받을 수 있도록 다양한 활동을 전재하고 있다.

KaBOOM!에서 놀이터를 만들기 위한 프로젝트를 진행하기 위해서는 지역사회의 파트너와 같이 어린이와 이야기 활동을 한 다음 놀이터를 위한 위시리스트를 만들고, 놀이터 시설업자는 지역사회의 위시리스트를 기반으로 세 가지의 디자인 대안을 제시하여 그 가운데 가장 투표를 많이 받은 디자인을 선정하여 놀이터를 만든다.

KaBoom!은 놀이터를 만드는 과정에서 반드시 디자인의 날(design day)을 개최하는데, 진행자는 디자인의 날을 진행하기 위한 표준 스크립트를 가지고 있으며, 2~5세 그룹의 경우에는 스토리보드, 캐릭터 소품 등으로 스토리텔링을 보완하며, 인형으로 이야기하기, 꿈의 놀이터를 그리기, 위시리스트 만들기, 좋아하는 놀이터 조각 잘라내기, 콜라주 만들기 등의 활동을 통해 아이들의 의견을 수렴한다. 또한 만드는 날(build day)을 만들어 자원봉사자들과 지역 주민들이 모여, 진행자의 지시에 따라 새벽부터 저녁까지 놀이터를 만드는 활동을 함으로써 만드는 과정까지 함께 공유할 수 있도록 구성된 프로그램을 운영한다.

KaBOOM!은 축적된 지식을 활용하여 다양한 공간을 만들 수 있는 도구인 ‘Play Everywhere Play Book’을 만들어 제공하고 있다. 주요 내용을 살펴보면 도시의 공간을 놀이공간으로 변화시키는 방법과 디자인 가이드, 사례연구와 평가방안 등을 제안하고 있다. 더불어 놀이장소를 선정하고, 관련 일의 우선 순위를 정하는 도시리더를 정하고, 프로젝트의 계획 및 디자인을 진행하는 프로젝트 진행자, 관련 비영리 단체나 아동, 아동의 가족, 지역사회의 각 조직이 참여할 수 있는 프로그램을 제공하는 과정을 지원하고 있음을 알 수 있다.

〈그림 2-6〉 KaBOOM!의 다양한 활동



※ 출처 : <https://kaboom.org>

6) The Walking Neighborhood

Walking Neighborhood는 호주에서 시작된 활동으로 어린이들이 지역을 걸어 다니면서 만나는 다양한 대상에 대해서 이야기를 만들고 들려주는 방식의 프로그램이다. 이 프로그램은 다양한 파트너와 협력하여 Lenine Bourke에 의해 만들어졌으며, 캐나다, 호주 및 서울 등이 참여한 바 있다.

이 프로그램은 아이들의 자율성 결여에 대한 고민, 공공장소에서 아이들이 성인과 만났을 때 느끼는 안전의 문제 등에 대한 논의를 하는 과정에서 구성되었다. 2012년 8월 호주 브리즈번에서 L. Bourke는 L. Phillips와 더불어 관련 연구를 진행했다.

이 활동은 워크숍 형태로 이루어진다. 공공장소에서 아이들의 주위에서 일어나는 다양한 활동과 만남에 주목하고 있으며, 참가자와 관객에게 도시를 중심으로 장소와 공간을 보고 안내하는 새로운 방법을 제공하고, 아이들은 지역 주민과 만나고 지역을 탐험하는 과정이다. 2명의 전문아티스트가 워크숍을 지도하며, 자원봉사자들이 이 행사를 지원하면서 운영된다. 참여하는 아이들은 걸어 다니고, 사진을 찍고, 관찰하고, 춤을 추며, 지역의 주민이나 상인, 지역사회의 다른 구성원들을 인터뷰하면서 이웃의 중요성과 지역 내에서의 평판 등에 대해서 알게 된다.

브리즈번에서는 2012년 8월, 8~12세의 아이들과 14회의 산책을 하면서 도심 인근의 포트튜드 밸리(Fortitude Valley)를 산책했다. 이 과정을 통해서 아이들은 지역사회의 한 일원으로써 도시의 다양한 공간에 접근하고, 많은 아이디어와 관심을 가지게 되어 결과적으로 지역 문제를 해결할 수 있는 성인으로 성장하는 과정이다. 이후 2013년에는 태국 치앙마이에서 어린이들과 더불어 행사를 진행했다. 서울에서도 도시건축비엔날레를 통해서 Walking Neighborhood 행사가 열린 바 있다.

〈그림 2-7〉 Walking Neighborhood의 활동



※ 출처 : <http://thewalkingneighbourhood.com.au>

3. 국내사례

1) 놀이터를 지켜라, 상봉어린이공원

‘놀이터를 지켜라’는 한국 세이브더칠드런(Save the Children)에서 진행하는 프로그램이다. 아동과 지역주민의 참여를 바탕으로 놀이 환경을 개선하고 어린이 들이 실컷, 마음껏 놀고 성장할 수 있는 권리를 실현할 수 있도록 지원하는 사업이다. 사업대상은 주로 폐쇄예정인 놀이터, 낡고 위험한 놀이터가 해당되며, 이러한 공간을 어린이와 지역주민의 의견을 담아 개선하는 사업이다.

상봉 어린이공원은 서울시 중랑구 상봉2동에 위치한 면적 1,057.5㎡의 작은 어린이 공원이다. 2014년 놀이시설을 철거한 상태에 있던 장소였다. 이 장소를 어린이들이 참여하여 어린이 집장에서 지역과 관계 속에서 만들기 위해 다양한 시도를 전개했다.

어린이들의 참여는 3차례의 어린이 디자인워크숍, 4차례의 놀이워크숍, 3차의 어린이디자인위원단 모임을 거쳐 진행되었다. 그 외에도 주민인터뷰, 2차의 주민설명회, 2차 어른 디자인워크숍, 3차의 걸친 주민 운영 프로그램이 진행되었다. 어린이디자인워크숍에서는 어린이 공원에서 놀기, 상상하여 그리기, 주변 지역의 다른 놀이터를 방문하고 놀아 본 뒤에 놀이터에 대해서 이야기하기 등의 다양한 활동이 진행되었으며, 디자인위원단 모임에서는 전문가가 만든 디자인 안에 대한 평가 및 모니터링을 진행하였다. 시공단계에서도 어린이디자인위원단 프로그램 외에도 모니터링을 통해서 놀이터를 보완했다. 주민의견에 의해 운동을 위한 운동 안내판과 돌레길을 조성하는 등 주민의 의견도 반영한 공간으로 조성했다.

세이브더칠드런은 이 경험을 바탕으로 서울시 중랑구 세화 어린이공원, 강동구 달남 어린이 공원에 대한 개선사업을 진행했으며, 아동 친화적이고 안전한 놀이 공간을 어린이와 지역 주민 참여를 통해 만들기 위해 지속적인 노력을 기울이고 있다.

〈그림 2-8〉 상봉 어린이 공원 디자인워크숍



※ 출처 : 2015 도시 놀이터 개선사업 - 중랑구 상봉어린이공원 보고서

2) 무장애통합놀이터, 꿈틀꿈틀 놀이터

무장애통합놀이터는 장애를 여부와 상관없이 모든 어린이가 가고 싶고, 놀고 싶은 놀이터를 만들어 보기 위해 진행된 사업이다. 일반 놀이터에 턱을 제거하여 장애 어린이의 접근성을 높이기에만 집중했던 기존 무장애 놀이터와 다르게 장애, 비장애 어린이들이 구분 없이 모두 활동적으로 놀 수 있는 공간을 조성했다.

사업추진을 위해 대응계약이 ‘대응계약 웃음이있는기금’을 마련하였고 서울시설공단 산하 기관인 서울어린이대공원은 ‘오즈의 마법사(2,800m²)’ 놀이터 부지를 제공했다. 사업 추진은 장애물없는생활환경시민연대가 네트워크²⁵⁾를 구성하여 맡았다.

전체적인 참여 프로그램은 개념설정, 기본구상, 설계, 시공 등 사업추진 단계별로 이루어졌는데, 심층면접조사, 서울어린이대공원 이동경로조사, 2차례의 난지천 유아(장애)놀이터 답사와 체험, 2차례의 참여디자인워크숍, 통합놀이터모니터링 등의 순서로 이루어졌다.

심층면접조사는 장애아동부모, 통합학교 및 특수학교 교사 등을 만나서 진행했고, 참여디자인워크숍은 장애아동부모들과 서울어린이대공원의 어린이위원회를 대상으로 진행했다. 그 과정에서 놀이터의 설계안과 모형을 통해서 디자인을 결정했다. 특이사항은 놀이터 시공과정에서 놀이터에 설치된 시설물을 직접 작동해 보면서 진행사항에 대한 피드백을 진행했다는 점이며, 재활용 놀이시설물에 대한 채색 작업에도 참여하는 프로그램을 진행한 점이다.

이 과정에서 지속적으로 참여하는 집단이 필요하며, 모든 과정에서 참여자와 정보를 공유하고 참여자들의 의견을 분석하며 피드백 하는 주체의 중요성에 대하여 인식하게 되었다. 꿈틀꿈틀 놀이터의 경우에는 일반 놀이터와 달리 장애어린이를 둔 부모(보호자)의 의견이 보호자나 동반자로서 매우 중요하게 취급되었으며, 이들을 위한 참여프로그램을 적극적으로 진행한 것이 특징이라고 할 수 있다.

〈그림 2-9〉 무장애통합놀이터, 꿈틀꿈틀 놀이터의 모습



※ 출처 : 아름다운재단 보도자료

25) (사)걷고싶은도시만들기시민연대, 경기대학교 커뮤니티디자인연구소, 조경사무소 울로 구성된 네트워크

3) 꾸미고 꿈꾸는 학교 화장실 만들기

꾸미고 꿈꾸는 학교 화장실 만들기는 서울특별시와 서울특별시교육청이 함께 진행한 사업으로 1,000억 이상의 예산을 투입하여 낡고, 비위생적인 초·중·고등학교의 화장실을 사용자가 만드는 공간으로 변화시키는 내용이다. 더럽고, 어둡고, 냄새나는 학교 화장실을 기능적이고, 예술과 휴식이 있는 감성적 공간으로 만들기 위해 학교 화장실 사용자가 화장실 디자인에 직접 참여하여 다 같이 만들 수 있도록 매뉴얼²⁶⁾을 구성하고 진행했다.

참여과정을 살펴보면 학교 별 디자인디렉터²⁷⁾를 배치하고 대상 화장실에 대한 설문조사를 실시하고, 화장실디자인 TF팀을 구성한다. 디자인디렉터는 대상 화장실에 대한 사용성 문제점을 파악하고, 화장실 TF는 학생, 교사, 행정실, 교장, 교감, 학부모, 교육청, 서울시, 설계자 모두 참여하는 팀으로 구성한다. 계획·설계 단계에서는 현장조사, 사례조사, 공간구상, 디자인 대안, 디자인 결정 등 5차례의 워크숍을 진행하여 도출된 안을 기준으로 이에 대한 디자인 상세도를 작성한 뒤, 그 도면을 기준으로 입찰 시공을 진행한다.

실제 진행된 사업들을 보면 20~30명 정도의 구성원을 모아서 TF를 구성하였으며, 어린이들은 구체적인 개선사항에 대해 논의를 진행하고, 결정된 도면에서 수정사항을 검토한다. 그러나 설계 대안이 결정된 이후에는 상세도를 작성하고 이에 대한 입찰발주, 시공과정에서의 공사 감리 등의 과정은 디자인디렉터가 진행하는 것으로 정리되어 있다. 이와 같은 참여과정을 보면, 디자인디렉터의 역할이 상당히 중요하고, 중심적인 것을 알 수 있다.

〈그림 2-10〉 꾸미고 꿈꾸는 학교화장실 개선사례



※ 출처 : 서울시 보도자료

26) 서울특별시, 서울특별시교육청(2015), 꾸미고 꿈꾸는 학교화장실 매뉴얼

27) 디자인디렉터는 학교화장실 개선사업에 사용자가 직접 학교화장실의 문제점을 찾고 사용자가 그 문제를 해결하기 위한 의견을 제시할 수 있도록 도와주고, 사용자가 제시한 의견이 실시설계, 디자인상세, 입찰 및 시공으로 이어질 수 있도록 총괄적으로 도와주는 역할을 하는 사람이다. 디자인디렉터는 직접 디자인을 하는 사람이 아니라 디자인 방향을 안내하는 사람이다. (출처 : 서울특별시 공고 제2015-813호)

4) 기적의 놀이터, 엉뚱발뚱

순천시에서 정책 사업으로 추진하는 기적의 놀이터는 어린이들이 좋아하고 아끼는 공간으로 유명하다. 제1호 기적의 놀이터는 순천시 연향2지구 호반3공원(면적 : 3,000㎡)에 조성되었으며, 현재 제3호 기적의 놀이터까지 개장을 완료했다. 제1호 엉뚱발뚱 놀이터는 사업기간이 2년 6개월에 달하며, 5억의 사업비를 투여했다.

기적의 놀이터는 놀이터 총괄디자이너 편해문 활동가가 중심이 되어 어린이들과 전문가, 행정이 협업프로그램을 진행하면서 공감대를 형성하였다. 참여과정을 살펴보면, 관내 초등학교생 1,300여명에게 설문조사를 진행했으며, 놀이터 참여 학교와 디자인캠프를 진행했다. 기적의 놀이터 참여학교는 사례조사, 놀이터 현장방문, 놀이터 디자인 발표 및 디자인 제안하기로 구성된 프로그램을 진행했다.²⁸⁾ 초등학교생 어린이들이 참여한 디자인캠프는 입학식, 세계놀이터 사례소개, 우리동네 놀이터 한바퀴, 놀이터 디자인하기 등으로 구성되어 있어서 다양한 활동을 통해 어린이 놀이터에 대한 어린이들의 생각을 모아 디자인에 반영하였다. 또한 순천울산초등학교 50여 명이 기적의 놀이터 감리단으로 활동하며 다양한 아이디어를 현장에서 제안하고 반영할 수 있도록 했다.

총괄디자이너는 기적의 놀이터에 대한 가치와 철학을 어린이들에게 교육했으며, 참여 어린이들의 생각을 반영할 수 있도록 조정하였다. 이를 위해 어린이, 가족, 청소년 등과 공공이 참여하는 ‘기적의 놀이터 추진단’을 만들어 진행했으며, 놀이터 감리단을 통해 사업 진행과정에 대한 피드백을 진행했다.

기적의 놀이터는 어린이 참여를 통해 만든 놀이터 조성사업으로 많은 뉴스매체와 언론에 소개되었으며, 세종시, 시흥시 등 다른 지역으로도 영향력을 행사하는 대표적인 사례로 자리 잡았다.

〈그림 2-11〉 기적의 놀이터 엉뚱발뚱 현장사진



※ 출처 : 저자촬영

28) 공동체와 놀이터, 수원시정연구원 도시디자인센터 심포지엄 자료집 참조

4. 분석의 종합

국내의 사례를 분석하기 위해 참여과정을 각각 참여 워크숍, 의견반영 과정, 의견을 공유하고 피드백을 진행한 참여과정과 어린이 의견을 반영하기 위한 지원체계로 분류하고, 각각의 행위 특성을 추출하여 비교 분석하였다. 그 결과는 <표 2-4>와 같다.

<표 2-4> 국내외 사례의 참여과정 및 특성 분석

구 분	참여과정 분석				참여특성 분석		비 고
	참여 워크숍	의견반영	의견공유	지원체계	어린이 행위특성	성인 행위특성	
Young Londoners (영국 런던)	주기적	선택적	선택적	민관 협력	의견제시 의견공유	교육지원 피드백 의견지원	
Growing up in Tilburg (네덜란드 틸버그)	주기적	선택적	선택적	지원 센터	의견제시 의견공유	교육지원 피드백 의견지원	
Little House, BIG IDEAS (호주 시드니)	일회성	-	-	-	의견제시	의견전파	축제 부대 행사
The Lowline (미국 뉴욕)	교육 디자인 워크숍	상호교환	전시 발표 참여	어린이 대표 교사 협의회	의견제시 의견공유 피드백 등	교육 피드백 의견지원	
KaBoom! (NGO)	디자인 워크숍	상호교환	전시 발표 참여	지역의 협의회	의견제시 의견공유 피드백 등	교육 피드백 의견지원	
The Walking Neighborhood (NGO)	교육 지역조사	-	-	-	의견제시	교육 의견지원	
놀이터를 지켜라, 상봉어린이공원	어린이 주민	디자인 반영	설계 시공반영	NGO 지원	의견제시 의견공유 피드백 등	의견지원 피드백	
무장애통합놀이터, 꿈틀꿈틀 놀이터	장애인 부모 어린이	디자인 반영	설계 시공반영	네트워크 구축	의견제시 의견공유 피드백 등	의견지원 피드백	
꾸미고 꿈꾸는 학교화장실 만들기	학생 교사 등	디자인 반영	디자인 디렉터	디자인 디렉터	의견제시 의견공유		
기적의 놀이터, 영동발동	어린이 참여	디자인 반영	총괄 디자이너	총괄 디자이너	의견제시 의견공유 피드백 등	의견지원 피드백	

분석 내용을 기초로 어린이 참여도 분석 결과는 다음 <표 2-5>와 같이 나타났다. 해외사례의 경우에는 다양한 방법과 수준으로 어린이 참여를 이끌어 내는 시도를 하고 있으나, 국내 사례의 경우에는 어린이 의견을 반영하거나, 반영된 안을 어린이와 공유하는 단계에 집중되어 있음을 알 수 있다.

향후 정책적으로 어린이의 참여를 이끌어내기 위해서는 영국이나 네덜란드 틸버그의 사례와 같이 어린이의 활동을 지원할 수 있는 시스템을 갖추고, 정기적인 어린이 활동을 지원할 필요가 있다. 보다 지역 차원에서 디자인 관련 사업에서 어린이 참여를 이끌어 내기 위해서는 최초의 기획과 진행에서부터 어린이와 함께할 수 있는 부분은 미국의 The Lowline 사례가 시사하는 바가 매우 크다. 국내 사례를 살펴보면 각각의 영역에서 어린이의 의견을 조사하고 반영하며, 이를 실현하기 위한 사례들은 점차 축적되고 있음을 알 수 있다. 사례분석 결과를 통해 우리가 진행하는 현 단계가 부족하다고 판단하기 보다는 향후 정책적으로 어떤 방향으로 발전을 도모해야하는 가에 대해서 주목할 필요가 있다.

<표 2-5> 국내외사례의 어린이 참여도 분석

구 분		해외사례	국내사례	비 고
1단계	비참여 또는 조작			사례조사 대상 제외
2단계	어린이 의견조사 및 반영	<ul style="list-style-type: none"> • Little House, BIG IDEAS (호주 시드니) • The Walking Neighborhood (NGO) 	<ul style="list-style-type: none"> • 꾸미고 꿈꾸는 학교화장실 만들기 	
3단계	어린이 의견채택 및 공유	<ul style="list-style-type: none"> • The Lowline (미국 뉴욕) • KaBoom! (NGO) 	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이터를 지켜라, 상봉어린이공원 • 무장애통합놀이터, 꿈틀꿈틀 놀이터 • 기적의 놀이터, 엉뚱발동 	
4단계	어린이 주도적 참여	<ul style="list-style-type: none"> • Young Londoners (영국 런던) • Growing up in Tilburg (네덜란드 틸버그) 		
5단계	어린이 자주적 참여			이상적 단계

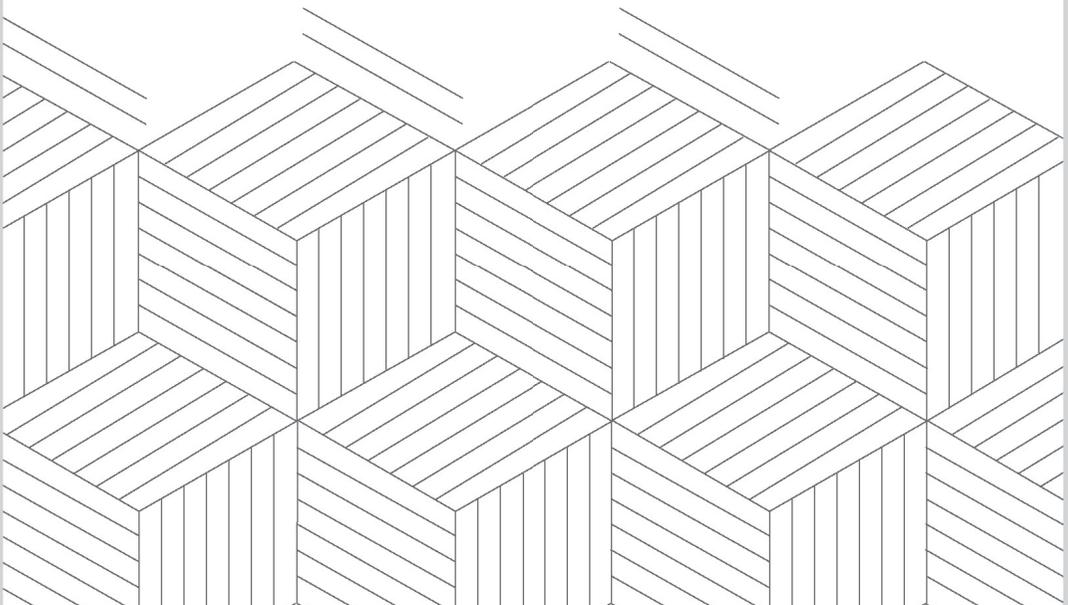
제3장 수원시 사례분석

제1절 개요

제2절 꿈꾸는 어린이 놀이터 디자인교육

제3절 어린이 디자인학교, 동네밤네계획단

제4절 분석 및 고찰



제3장 수원시 사례분석

제1절 개요

1. 사례선정의 기본원칙

앞 장에서 살펴본 바와 같이 어린이 참여는 다양한 방법을 통해서 진행되지만 어린이의 참여도는 각 사례별로 판이하게 나타난다. 국내사례를 살펴보면 어린이가 직접 디자인 과정에서 참여한 놀이터, 학교공간은 서서히 만들어지고 있다는 것을 알 수 있다. 최근에는 학교에서 화장실만이 아니라 운동장도 어린이 참여를 통해서 디자인하는 사업을 진행한 바 있다²⁹⁾. 이렇게 어린이가 자신들이 사용하는 공간에 대해서 의견을 제시하고 그 의견을 반영한 디자인으로 공간을 만드는 것이 점점 당연하게 여겨지고 있다. 그러나 도시는 개별 공간으로만 존재하는 것이 아니며, 어린이와 청소년들은 놀이터와 학교만이 아니라 다양한 공간을 이동하면서 활동하고 있다.

이런 시점에서 도시나 지역적 차원에서 어린이들의 디자인 참여방법론은 어떤 방식으로 추진 가능한가에 대한 두 가지의 사례를 제시하고자 한다. 각각의 사례는 2016년 수원시 수원시정연구원 도시디자인센터에서 추진한 워크숍이며, 어린이들이 지역의 도시환경에 대해서 어떤 생각을 가지고 있는지, 어떻게 디자인과정에 참여가능한지에 대해서 살펴볼 수 있다.

2. 사례의 개요

1) 꿈꾸는 놀이터 어린이 디자인교육 프로그램

꿈꾸는 어린이 놀이터를 위한 디자인 교육프로그램은 수원시 민선 6기 공약 사업인 꿈꾸는 놀이터 조성과정에서 어린이 참여를 이끌어 내기 위해 수원시정연구원에서 추진한 워크숍 과정을 정리하여 구성한 프로그램이다. 이 프로그램은 어린이들에게 자신들이 살고 있는 지역의 어린이 공원을 중심으로 디자인의 문제를 발굴하고 이를 해결하는 과정을 학습하며, 그

29) 출처 : ‘꿈이 시골벽적...서울 ‘혁신 놀이터’ 1호 신현초’, 한겨레신문, 2018. 7. 11일자 사회면

과정에서 해당 대상지에 대한 디자인 아이디어를 제공할 수 있도록 운영하였다. 본 연구에서는 어린이 공원이 미조성되어 지역의 문제점을 조사하고 정리한 사례인 탐동초등학교 운영사례로 한정하였다.

탐동초등학교는 대상지인 서낭재 어린이공원과 거리 상으로 가장 가까운 곳에 위치한 초등학교였으며, 수원시 공원녹지사업소와 같이 학교를 방문하여 6학년 1반을 대상으로 워크숍을 추진할 수 있도록 협의하여 진행하게 되었다.

2) 어린이 디자인학교, 동네밝네계획단

어린이 디자인학교는 꿈꾸는 놀이터를 위한 어린이 디자인교육 프로그램을 도시설계적인 측면에서 해석하고 적용하기 위해 ‘범죄예방 환경디자인’을 적용한 사례이다. 꿈꾸는 어린이 공원과 같은 경계가 주어진 대상지가 아니라 자신들이 거주하고 있는 지역에 대한 어린이들의 생각과 아이디어를 이끌어 낼 수 있는 방법에 대해서 연구하기 위한 과정으로 디자인 학교를 기획하게 되었다.

참여할 어린이들을 모집하기 위해서 도시활력증진개발사업 및 안전마을사업이 추진 중³⁰⁾인 매산동을 방문하여, 초등학교 교장선생님과 면담지원, 어린이들이 워크숍을 추진할 수 있는 장소지원 등의 행정적인 지원을 받을 수 있었다. 매산 초등학교에서는 여름방학 기간동안 참여할 아이들을 모집하기 위한 안내장을 발송하고 아이들을 모집해 주었다. 단국대학교에서는 대학생들과 더불어 운영지원을 해주었으며, 범죄예방을 위해 수원00경찰서에서 범죄예방 강의를 맡아주어 디자인학교를 운영할 수 있었다.

〈표 3-1〉 사례개요

구 분	꿈꾸는 놀이터 어린이 디자인교육 프로그램	어린이 디자인학교, 동네밝네계획단
기 간	2016. 4. 1, 15, 23, 5. 13, 5회	2016. 7. 25 - 7.29, 5일간
장 소	탐동 초등학교	매산동 주민센터
실행지역	권선구 탐동 서낭재 어린이공원 주변지역	팔달구 매산동 도시활력증진개발사업 대상지
참여단체	수원시정연구원, 탐동초등학교, 수원시 공원녹지과	수원시정연구원, 단국대, 매산동 주민센터, 매산초등학교
참여대상	탐동 초등학교 6학년 1반, 28명	세류초등학교 4, 5, 6학년, 27명
참여방식	초등학교와 협력	자체 디자인 교육프로그램 운영

30) 당시 매산동에서는 국토교통부 예산으로 추진하는 “도시르네상스

제2절 꿈꾸는 놀이터 어린이디자인 교육프로그램 사례

1) 개요

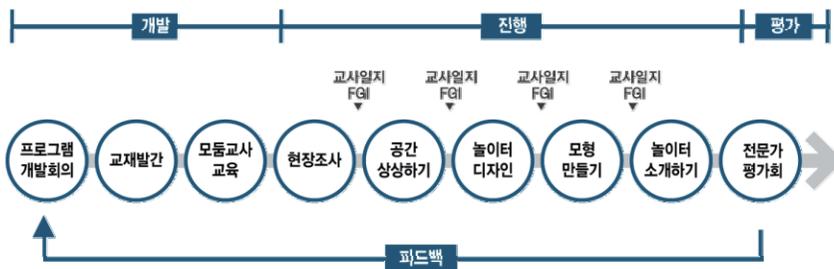
민선 6기 공약사업인 꿈꾸는 놀이터는 수원시 관내 리모델링이 필요하거나 미조성인 어린이공원 총 20개를 꿈꾸는 놀이터로 조성하는 사업이다. 수원시정연구원은 5개소에 대해서 어린이 참여워크숍을 담당했다.

꿈꾸는 놀이터 교육프로그램은 단순히 참여워크숍이 아니라 어린이들에게 디자인 교육을 진행하여 어린이들의 생각과 아이디어를 표현할 수 있도록 도와주는 지원 프로그램의 성격을 가지고 있다. 아이들과 워크숍 과정에서 의견을 교환하면서 어린이공원을 리모델링 할 수 있는 이야기들을 모으고 반영하기 위한 과정이었다. 이 과정을 종료한 후에는 참여한 연구진들이 별도의 전문가 의견을 구하면서, 어린이들의 의견을 분석하고 아이디어를 정리하여 기본 구상의 형태로 만들어 전달하였다.

2) 프로그램의 구성

프로그램의 구성은 <그림3-1>과 같이 프로그램 개발과 진행, 평가과정으로 구성하였으며, 어린이 참여워크숍은 5회에 걸쳐 진행하였다. 학생용 교재 및 교사 가이드를 발간하여 프로그램의 균형적으로 운영될 수 있는 시스템을 구축했다. 교육진행과정은 현장조사, 공간상상하기, 놀이터디자인, 모형만들기, 놀이터 소개하기의 순서로 구성했으며, 이후에 평가회를 열어 어린이들의 의견을 분석하는 자리를 만들었다.

<그림 3-1> 꿈꾸는 놀이터 디자인교육 개발과정



3) 프로그램 진행 과정

어린이 디자인워크숍은 탐동초등학교 6학년 1반의 창의교육시간을 활용하여 주1회씩 총 5회에 걸쳐 진행되었다. 주요 프로그램 진행과정은 <표3-2>와 같이 현장조사, 공간상상하기, 놀이터 디자인, 모형만들기, 발표하기의 순서로 진행하였다. 각 모듬은 담당교사와 보조교사 1인씩 2명이 배치되었으며, 전체진행의 총괄교사와 총괄보조교사가 따로 배치되었다.

워크숍을 시작하기 전에 사전에 대상지 조사, 사전교사모임 등을 통해서 각 모듬별 교사들이 진행해야 하는 사항에 대해서 공유하며, 수정한 부분을 검토하고 진행에 필요한 제반사항과 도구 등에 대해서 확인하는 작업을 거쳤다.

서남재 어린이 공원은 미 조성된 공원으로 경사지였으며, 근처 주민들의 텃밭으로 이용되는 공간이어서 아이들과 함께 대상지를 둘러 본 다음 인접한 어린이 공원을 방문하여 놀이시간을 가졌다. 6학년 학생들은 5학년 학생들보다 놀이터 활동을 즐기지 않는지 바로 자리에 앉아서 지역의 문제점에 대한 토론을 시작한 점이 인상적이었다. 해당지역이 다세대, 다가구 등 저층주거지 밀집지역이고, 배달음식점이 많은 곳이어서 교통사고가 많이 발생한다거나, 놀 수 있는 장소가 없다는 이야기도 있었으며, 대부분의 아이들은 집에서 게임을 하거나 학원을 다니느라 놀 시간도 별로 없는 상태였다. 해당 지역은 군공항과 인접하여 비행기 소음 문제가 있었고, 이 때문에 실내놀이터가 필요하다는 의견을 제시하는 아이들도 있었다.

어린이들이 상상한 놀이터는 꽃과 나무들이 많은 정원 같은 곳이고, 자신들보다 어린 동생들이 놀 수 있는 모래밭과 장애인 친구들이나 동물들도 뛰어 놀 수 있는 공간에 대해서 제안했다. CCTV와 같은 방법시설이나 음수대, 화장실과 같은 편의시설에도 많은 관심을 나타냈다. 미끄럼틀이나 그네 같은 놀이시설 보다는 높은 전망대와 동굴과 같은 몸을 숨길 수 있는 공간에 대해서 강한 흥미를 나타냈다.

가장 좋아하는 과정은 현장조사와 모형만들기 수업이었는데 탐동 초등학교 아이들은 모형 재료에 대해서 상당히 낯설어하면서도 재미있어했다. 그러나 수업에 집중하지 못하는 아이들이 모듬 별로 1인 이상은 있었다. 담임 선생님은 평상시에 수업에서 두각을 보였던 아이들이 아니라 소심했던 친구들이 그림을 그리거나, 모형을 더 잘 만드는 상황이 벌어지는 바람에 기존의 관계가 역전되는 현상이 발생한 것 같으며, 특히 몇몇 학생들은 평상시에 보여주지 못한 수업집중도를 보여 놀랐다고 말했다.

진행과정에서 특이사항은 공간상상하거나 놀이터디자인 등 이차원 평면에서 아이디어를 그리는 것을 잘하던 친구들이 모형만들기를 하는 순간에 의욕을 잃는다거나 하는 일이 많았고, 오히려 이차원 평면작업에 흥미를 느끼지 못했던 아이들이 모형제작에 의욕을 나타냈다는 점이다.

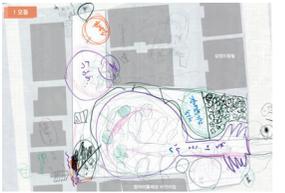
〈표 3-2〉 어린이 디자인워크숍 진행과정

구 분	내 용	활동사진
사전모임	<ul style="list-style-type: none"> 수업 전체의 교안에 대한 회의는 사전회의를 별도로 개최하여 논의를 마침 수업 당일 30분 정도 사전 미팅을 통해서 그날 수업의 주요 내용을 공유하며, 예상되는 문제점에 대한 대안에 대해서 의견 교환하고 확인함 	
1회 현장조사	<ul style="list-style-type: none"> 현장조사를 위해 2교시 동안 현장 주변을 답사하고 가까운 어린이 공원에서 마을지도에 동네에서 자주 찾는 곳, 재미있는 곳, 위험한 곳 등을 지도에 표시; 현장의 문제를 발견하고 디자인은 문제를 해결하는 과정임을 배운다. 	
2회 공간 상상하기	<ul style="list-style-type: none"> 공간을 상상하고 도면으로 표현 만들고 싶은 어린이 공원에 대해서 이야기를 나누면서 포스트잇을 붙이고 사례를 들어 이야기 교재를 통해 의견을 정리하고, 모둠의 의견을 조율하여 도면에 다이어그램으로 표현 	
3회 놀이터 디자인	<ul style="list-style-type: none"> 디자인을 통한 문제 해결의 경험할 수 있도록 도면에 구체적으로 설계를 진행 진도에 따라서 모형제작을 시작하며 다양한 의견을 지속적으로 교환할 수 있도록 유도 	
4회 모형만들기	<ul style="list-style-type: none"> 디자인한 공간이 어떤 모습으로 실현되는지 확인할 수 있도록 설계도면을 바탕으로 모형을 만들어 보는 과정 도면이 모형으로 변화하는 과정에서 아이디어를 구체적으로 실행하는 방안에 대해서 논의 	
5회 놀이터 소개하기	<ul style="list-style-type: none"> 다른 모둠 친구들에게 우리 모둠의 놀이터를 소개할 수 있도록 발표 시나리오를 만들고 연습 발표 및 수료식 수업만족도에 대한 설문조사 	
사후모임	<ul style="list-style-type: none"> 매주 수업 후에 모둠교사 및 보조교사가 모두 모여서 각 모둠별 진행사항에 대해서 검토 모둠별 내부진행사항과 총괄진행사항의 대차대조 및 검토 진행과정에서 필요한 종이, 재료 등을 체크 교사일지 작성 	

4) 결과물

현장조사에서 어린이들이 작성한 마을지도를 살펴보면 어린이들은 자신들의 주요 생활공간인 학교에 대해서 상당히 높은 관심을 가지고 있으며, 생활환경에서 발생하는 교통사고 등 안전사고와 관련된 위험요인에 대한 관심이 매우 높았다. 어린이들은 동네의 여러 가지 상황에 대해 높은 관심을 가지고 있다는 사실을 확인할 수 있다. 공간상상하기와 놀이터디자인은 각각 기본 개념을 설정하고 그것을 구체적인 그림이나 말로 표현하는 단계이며 모형만들기 단계에서 이를 보다 구체화하여 표현하고 그에 대한 내용을 마지막 수업시간에 발표했다.

〈표 3-3〉 어린이 디자인워크숍 결과물

구 분	1모듬	4모듬	6모듬
1회 현장조사			
2회 공간 상상하기			
3회 놀이터 디자인			
4회 모형만들기			
5회 놀이터 소개하기			

5) 교사일지

매 수업시간에 교사일지를 작성하여 참여한 교사들이 수업에 대해서 어떻게 생각했는지에 기록하게 하였다.

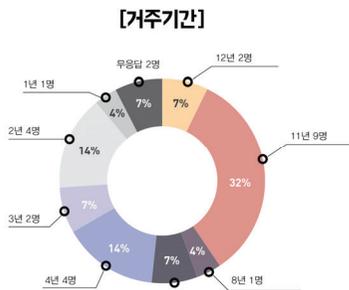
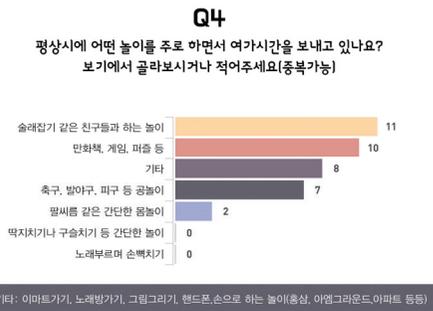
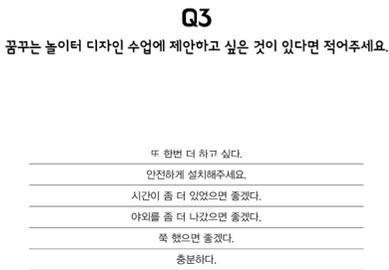
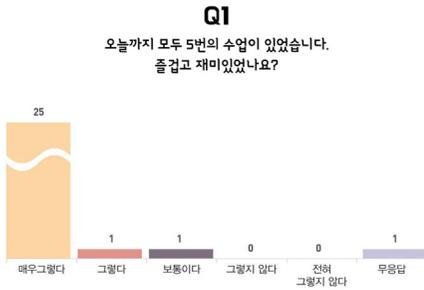
〈표 3-4〉 교사일지 주요내용

구 분	주 요 내 용
1회 현장조사	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이들의 주요 놀이공간은 학교, 탑동공원과 아이들이 백조놀이터라고 부르는 곳이어서 이 공간들에 대해서 주로 이야기를 나눔. 놀이터는 많지만 초등학생이 갈만한 곳이 없어 피시방이나 노래방을 많이 가고 야외활동은 하지 않는 상황이었음 • 처음에는 놀이터에 관심이 없다가 대상지를 둘러보고 난 후 의욕적으로 아이디어를 쏟아냄 • 아이들이 친구들과 숙제를 하거나 어머니의 잔소리를 피할 수 있는 쉬는 공간을 원함 • 사람이 많이 안다시고 어둡고 차가 많이 다니는 동네환경이 위험하다고 느끼고 있으며 개선방법에 대해서 관심을 보임
2회 공간 상상하기	<ul style="list-style-type: none"> • 아이들이 놀이터에서 하고 싶은 활동들은 분수, 불꽃놀이, 긴 미끄럼틀, 그네의자, 암벽등반 등이 있으며, 놀이 공간 외에도 화장실, 음수대 등 의견이 다양했음 • 남녀학생의 성향 차이가 있어 남자아이들은 공간배치만 하고, 여학생들은 세밀한 부분에만 관심을 보임. 따라서 남학생들은 디테일을 표현하게 지도하고, 여학생들에게는 라벨지 등을 활용한 공간배치를 유도함 • 말을 안 하는 친구가 있어 소통하기 어려움
3회 놀이터 디자인	<ul style="list-style-type: none"> • 일부공간만을 미로로 만들자는 의견을 발전시켜 놀이터 전체를 미로공원화하자는 의견이 재미있음 • 도면 작업은 다소 어려워하지만 공간별 특성을 고려하여 색상을 선정하고, 자신이 담당할 공간과 이웃한 공간을 생각하면서 전체 대치를 구성할 수 있음 • 도면을 그리면서 지속적인 질문(원하는 활동, 활동을 위해 무엇이 필요한지 등)을 통해 계획안이 구체성을 갖을 수 있는 시간이었음
4회 모형만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 설계를 진행하면서 실제 만들어졌을 때 필요한 부분에 대한 고려가 부족함을 모형작업을 통해 느낄 수 있었음 • 익숙한 모형재료(클레이)에 대해서는 거부감 없이 접근하고 표현에 있어서도 어려움이 없었지만 익숙하지 않은 재료(철사, 스티로폼 볼 등)에 대해서는 어려움을 느낌 • 수줍은 많고 조심성 있는 아이들답게 현실가능성과 안전성을 따져가면서 만들어 나가 조금 더디게 진행되었지만 완성해보니 오밀조밀 공간프로그램도 다양하고, 알찬구성의 디자인이 되었음 • 관심 없어 보였던 아이들이었는데 자신들이 설계한 놀이터에 의도와 놀이 방식에 대해 잘 이해하고 있는 것을 모형으로 표현함
5회 놀이터 소개하기	<ul style="list-style-type: none"> • 준비는 적극적으로 진행하였으나 시간이 지남에 따라 갑자기 못하겠다는 아이들이 늘어남. 결국 마지막 발표 전에 두 명의 아이가 포기를 함 • 발표 순서에 따라 각자 자신들이 제안한 아이디어와 놀이터 이용에 관해 상세하게 설명하는 모습을 보였음 • 그동안 수업반응이 뜨겁지 않아서 수업에 흥미가 없는 줄 알았는데 오늘 발표 후에 좀 더 잘하고 싶어 하는 모습을 보고 조금 놀랐으며, 한 번도 목소리를 내지 않았던 아이가 발표를 해주는 순간이 5주 동안 수업 중 가장 기쁜 순간

6) 설문조사

5주차 마지막 수업시간에 참여 학생들의 설문조사를 실시했다. 그 결과는 <그림 3-2>와 같이 조사되었다.

<그림 3-2> 꿈꾸는 놀이터 디자인교육 수업 후 설문조사 결과



7) 전문가 검토회의

전문가 검토회의는 어린이들이 만들어 낸 결과물을 실제 공간에 반영할 수 있는 내용으로 정리하기 위해 진행하였다. 각 모듈별 담당 선생님과 총괄진행 선생님, 그리고 어린이 놀이터 디자인 전문가 2인이 참석하여 진행하였다.

서낭재 어린이공원에 아이들의 의견을 그대로 반영하기에 어려운 점은 대상지 부지 내에서 지형의 레벨차가 존재한다는 점이었다. 물리적 환경조건에 의해 입구는 2개소가 될 예정이었다. 따라서 그 레벨차이를 극복하기 위해서 5모듈의 옹벽 활용계획과 같은 현실성 있는 아이디어를 간추려야 했다. 이를 정리하면 다음과 같다. 첫째, 첫 수업에서 진행한 마을지도 그리기를 통해 본 동네의 특징이 잘 반영되어야 한다. 공간에 아이들이 제안한 놀이를 풀어 놓는 것이 좋겠다. 둘째, 아이들은 중력에 저항하고 싶어 하는 것이 결과물에 잘 반영되어 있어 그네타기, 높이 오르기, 암벽등반과 같은 활동을 연속적으로 할 수 있도록 구성해야 한다. 셋째 아이들의 결과물에서 제안한 공간적 특징을 정리하여 휴식의 기능을 좁은 북쪽에 두고 넓은 공간을 놀이공간으로 활용하면 좋을 것이다.

연구진들은 이와 같은 전문가 의견을 참고하여 서낭재 어린이 공원의 기본 공간프로그램을 배치하고, 어린이들의 의견을 최대한 정리할 수 있도록 구성안을 작성하여 서낭재 어린이공원 설계팀에 전달하였다.

8) 소결

서낭재 어린이공원에 대한 꿈꾸는 놀이터를 위한 디자인 프로그램으로 진행된 참여프로그램은 저층 주거지 밀집지역의 어린이 공원으로 워크숍에 참여한 어린이들에게 지역의 문제에 대해서 고민하고, 그 고민의 결과를 서로 논의하는 과정을 거칠 수 있었다는 점에서 의의가 있다.

서낭재 어린이공원은 어린이들과 워크숍을 진행하고 의견을 수렴하여 공간의 아이디어를 구성하는 과정은 진행했지만 이후 과정에서는 설계 팀에서 주관하였으며, 주민 공청회 과정을 거쳐 2018년 6월 현재, 공사가 진행 중인 상태이다. 이후 공간 조성결과와 어린이들 이용행태 등에 대해서는 추가적인 조사를 통한 모니터링이 필요할 것으로 판단된다.

제3절 어린이디자인학교, 동네밝네계획단 사례

1) 개요

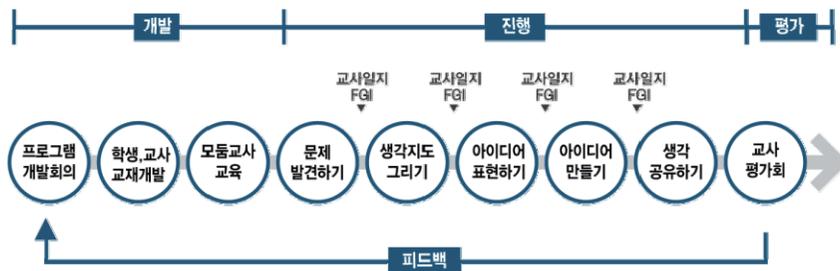
어린이디자인학교, 「동네밝네계획단」은 수원시정연구원의 꿈꾸는 놀이터 프로그램을 지역에 적용하여 어린이 참여디자인 프로그램으로 개발하는 과정에서 시범적으로 진행한 프로그램이다. 매산동 주민센터의 도움으로 매산초등학교의 어린이들과 함께 매산동 안전마을과 도시활력증진개발 사업, 안전마을만들기 사업의 과정으로 포함되어 진행되었다.

어린이디자인학교는 어린이들이 공원이나 학교와 같은 어린이들이 사용하는 공간에서 진행된 어린이 참여 워크숍들과는 달리 어린이가 속한 지역사회의 일원으로써 해당 지역의 문제점을 발견하고 그 문제를 해결할 수 있는 방안을 제안할 수 있는 가능성을 찾기 위해서 시도하였다.

2) 프로그램 구성

어린이디자인학교의 프로그램은 해당 지역의 문제점 도출에서부터 이를 해결하기 위한 계획안의 도출까지 일련의 과정을 경험할 수 있도록 개발하였으며, 학생용 교재와 강의를 통해서 범죄예방과 환경설계에 대한 내용을 이해하고 실습을 통해 적용할 수 있도록 <그림 3-2>와 같이 구성하였다. 디자인학교는 문제발견하기, 생각지도그리기, 아이디어표현하기, 아이디어 만들기, 생각공유하기의 순서로 구성했다. 디자인의 본질이 문제를 발견하고 그 문제를 디자인으로 해결하는 방법을 찾는 것으로 보고, 이런 생각을 아이들에게 전달할 수 있도록 구성하였다.

<그림 3-3> 동네밝네계획단 프로그램 개발과정



3) 프로그램 진행 과정

어린이디자인학교의 기획시점에는 국토교통부에서 도시재생사업을 추진하고 있었으며, 범죄예방환경설계(CPTED)의 적용에 대한 관심이 증가하던 시점이었다. 도시재생이나 범죄예방환경설계와 같이 지역에 대한 계획과 설계를 하는 데에 있어서 이해 당사자이기도 한 여성이나 어린이가 배재되는 문제를 해결하는 방법으로 어린이가 참여한 디자인워크숍을 생각하게 되었고, 그것이 바로 어린이디자인학교 동네밝네계획단³¹⁾을 구상하게 된 배경이다.

어린이디자인학교를 구체화하게 된 것은 매산동 안전마을 조성사업의 모니터링을 위한 회의에서 나온 아이디어를 실제로 구현하게 되었다. 그 과정에서 매산동 도시르네상스 사업³²⁾의 총괄계획가인 단국대학교의 홍경구 교수가 자연스럽게 결합하게 되었다.

워크숍을 시작하기 전에 대상지 조사를 통해서 어린이들이 답사하고 디자인하게 될 주요 대상지를 선정하고, 사전에 모둠교사를 모집하여 교사모임을 가졌다. 모둠교사는 건축, 조경, 도시설계 전문가가 참여하였으며, 매산동 도시르네상스 사업을 담당하는 용역사도 참여하였다.

매산동은 수원역과 인접하여 집창촌과 외국인 밀집지역이며, 로데오거리와 전통시장이 입지해 있고, 그 배후로는 저층주거지가 밀집한 곳으로 수원역 중심으로 환승하는 유동인구가 많은 지역이다. 지역의 골목길이 많아 길을 못 찾고 헤매는 사람들이 많으며, 강력범죄 사건이 종종 발생하였다. 최근에 인접한 지역에 아파트단지 입주가 시작되어 지역 주민들이 여러 모로 불안한 감정을 갖는 지역이다.

참가 어린이 모집은 매산동 주민 센터의 협조를 받아 세류초등학교의 고학년 어린이 27명을 모집했다. 처음에는 다문화지원센터 등을 통해서 지역에 거주하는 외국인 주민의 어린이들과 지역 초등학교 어린이들을 함께 구성하고자 했으나, 협의 과정에서 세류초등학교 단일 학교 학생들이 참가하는 형식으로 정리되었다. 교육진행 시기는 여름방학 중에 하계방학기간으로 선정해서 학원이나 방과 후 수업 시간과의 배치를 고려했다.

워크숍은 7월 25일부터 29일까지 5일간, 오전10시부터 12시까지 2시간 동안 진행했다. 첫날 수업에서는 현장에 나가서 조사하고 지도에 정리하는 활동으로 진행했다. 학생들은 해당 지역에 위치한 초등학교를 다니고는 있지만 블록 내부까지는 들어간 본 적이 없는 경우가 많아 골목길을 다니면서 신기해하거나 호기심을 강하게 느끼는 경우가 많았다. 현장조사 이후에 학생들이 조사한 결과를 지도에 정리하고, 조사 과정에서 찍은 사진을 수집했다.

31) 당시 담당자였던 진정은 연구원이 만들어 낸 이름이다. 동네방네와 비슷한 발음이면서 동시에 어둡고 무서운 골목길을 밝혀주는 그런 계획을 만드는 어린이 디자인 계획단이라는 뜻이다.

32) 매산동 도시르네상스 사업은 국토교통부의 도시활력증진개발사업으로 추진하던 도시재생사업으로 매산동 안전마을 만들기라는 주제를 가지고 있었다. 이와 별도로 매산동에서는 수원시의 예산으로 매산동의 다른 지역에서 안전마을 만들기 사업을 동시에 추진하고 있었다.

다음날 수업에서는 지난 시간에 만든 결과물을 들여다보고, 학생들이 직접 찍어온 사진을 가지고 이야기를 진행하였다. 학생들이 현장에서 찍은 사진 들 중에서 가장 문제라고 생각되는 2장을 선택하게 한 후 그 사진들에 대해서 이야기하고, 교재에 직접 문제점을 적어보면서 친구들과 이야기하는 시간을 가진 뒤에 생각지도를 모둠 별로 그렸다.

3일째 수업에서는 패널이나 보드를 만드는 작업을 통해서 학생들이 느낀 문제점에 대해서 해결할 수 있는 방안에 대해서 고민했으며, 4일째에는 그러한 고민들을 모형으로 제작할 수 있도록 했다. 마지막 날에는 모둠별 발표를 통해서 다른 모둠과 만든 내용을 서로 공유할 수 있도록 했으며, 참여 학생들의 부모님과 매산동 주민센터, 수원시정연구원의 경영진이 참석하여 어린이들의 발표를 경청하고 이야기하는 시간을 가졌다.

4) 결과물

추진 일정에 따라 매일 결과물이 나오는 과정이어서 참여한 어린이들을 지도하고 결과물을 만드는 것이 쉽지는 않았으나, 어린이들이 대상지를 파악하고, 그 안에서 문제점을 발견해서 해결방안에 대해서 논의하는 과정으로는 성과를 거둘 수 있었다.

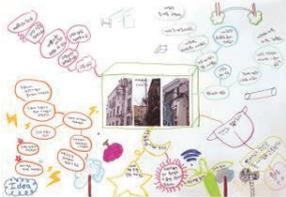
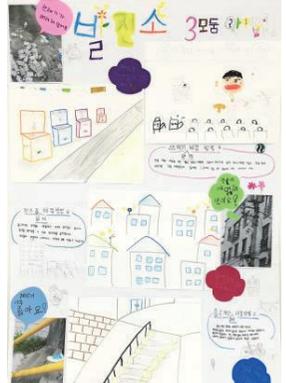
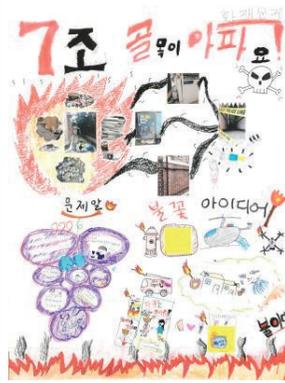
어린이 디자인학교에서 진행한 내용은 구체적인 건물이나 공원과 같은 공간이 아니라 매산동이라는 도시의 큰 블록을 대상으로 하는 것이었기 때문에 참여한 어린이들에게 추상적이거나 어렵게 느껴지는 부분이 존재했다. 그러나 어린이들은 골목길 전체에 대한 벽화나 바닥그림과 같은 아이디어에서부터 시작해서, 쓰레기 분리수거 문제, 좁은 골목길에서 발생하는 화재의 문제 등에 주목하고 그 해결방안에 대해서 이야기를 나눌 수 있었다. 어떤 어린이는 지역의 고양이들이나 다른 생물들이 사는 모습에 주목해서 더불어 살 수 있는 방법에 대해서 고민하기도 했으며, 많은 아이들이 지역의 안전을 확보할 수 있는 다양한 방안에 대해서 고민하고 이야기를 나눌 수 있었다. 어린이들이 특히 주목한 매산동의 문제점은 방치되어 있는 쓰레기의 문제, 좁고 어둡고 방치된 골목길과 화재문제와 같은 안전 문제에 주목하고 있음을 알 수 있었다.

어린이 디자인학교에서 만든 결과물 가운데 특이사항은 현장조사지도와 생각지도로 판단된다. 어린이들이 조사한 현장조사 내용은 상당히 자세하며, 사진촬영 대상도 다양하며, 시선의 높이가 어른들과 차이가 있어 쉽게 놓치는 지역의 위험요인들을 잘 찾아낼 수 있었다. 지역의 안전지도로 활용할 수 있는 수준의 결과물을 얻을 수 있었다. 생각지도의 경우, 조사한 문제에 대한 해결방안을 제시하고, 어린이들이 지역에 대해서 바라는 것들을 살펴볼 수 있는 자료로서의 가치가 상당히 높다. 어린이들은 주체적인 의견을 가지고 지역문제에 대한 분명한 의견을 가지고 있다는 사실이 가장 특징적이다.

〈표 3-5〉 어린이 디자인워크숍 진행과정

구분	내용	활동사진
사전모임	<ul style="list-style-type: none"> 수업 전체의 교안에 대한 회의는 사전회의를 별도로 개최하여 논의를 마침 수업 당일 30분 정도 사전 미팅을 통해서 그날 수업의 주요 내용을 공유하며, 예상되는 문제점에 대한 대안에 대해서 의견 교환하고 확인함 	
1회 문제의 발견	<ul style="list-style-type: none"> 대상지를 마을 안전의 관점에서 돌아보며 지저분한 곳, 위험한 곳 등을 지도에 스티커로 표시 특별히 위험한 공간은 사진으로 기록하고 활동 후 실내로 돌아와 사진을 찍은 이유, 문제점 등을 발표를 통해 공유 공간에 대한 아이들의 생각을 다양한 방식으로 기록 	
2회 생각지도 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 마을에서 일어나는 범죄에 대한 대처법 등을 강의 지난 시간 촬영한 사진을 보며 현장에 대한 기억을 상기하고 모둠별 주로 다룬 문제점을 토론을 통해 발굴 해당 문제에 대한 해결법을 찾기 위한 논리적 과정으로 생각지도(마인드맵) 작성 	
3회 아이디어 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> 안전한 마을을 만들기 위한 다양한 도식설계적 방법을 강의를 통해 이해 아이디어를 반영할 대상지와 그에 맞는 아이디어를 구체화 마인드맵으로 정리된 해결법을 그림, 콜라주 등의 방법을 통해 표현 	
4회 아이디어 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 아이디어를 다양한 방법으로 표현할 수 있음을 강의를 통해 이해 평면으로 표현한 아이디어를 모형을 통해 입체화 하면서 그림에서 표현하지 못한 디테일 등을 표현 전체 아이디어를 논리적으로 설명할 수 있는 패널작업 	
5회 생각 공유하기	<ul style="list-style-type: none"> 발표 준비를 위해 모형 및 패널 점검 모둠별 아이디어 발표를 위해 내용을 정리하고 리허설 등 발표준비 진행 모둠별 발표를 통해 다른 모둠과 계획내용을 공유 수료식 	
사후모임	<ul style="list-style-type: none"> 매주 수업 후에 모둠교사 및 보조교사가 모두 모여서 각 모둠별 진행사항에 대해서 검토 진행과정에서 필요한 종이, 재료 등을 체크 교사일지 작성 	

〈표 3-6〉 어린이 디자인학교 결과물

구 분	3모둠	6모둠	7모둠
1회 문제의 발견			
2회 생각지도 만들기			
3회 아이디어 표현하기			
4회 아이디어 만들기			
5회 생각 공유하기			

5) 교사일지

매 수업시간 직후에 교사일지를 작성하여 참여한 교사들이 수업에 대해서 어떻게 생각했는지에 기록하게 하였다.

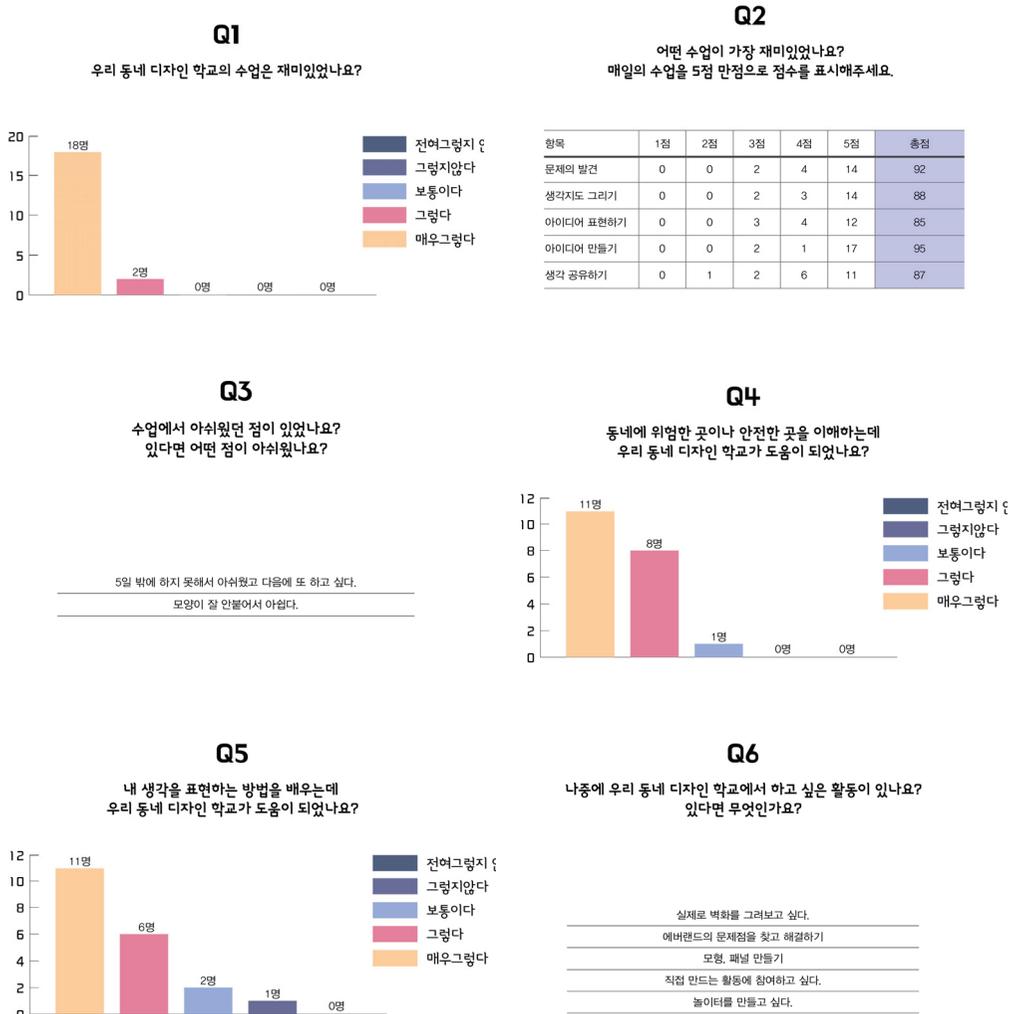
〈표 3-7〉 교사일지 주요내용

구 분	주 요 내 용
1회 문제의 발견	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이가 모두 답사 대상지는 처음 방문하였으며, 쓰레기 문제를 가장 심각한 문제로 인식하고 있음 • 현장답사에서는 이와 같이 1번 깃대산로1번길과 2번 매산로 46번길의 성격과 장단점을 이해시키고자 하였으며, 답사 과정에서 이러한 대상지가 가진 장단점을 집중적으로 질문 • 아이들은 마을에 대한 이해가 높았으며, 마을을 아파트단지로 짓는 것보다 현재의 마을을 개선해 사용하는 것에 대한 선호와 이해가 높았으며, 자신들의 아이디어가 마을개선에 반영된다는 사실에 자부심이 있음 • 웬지 안전하다고 느껴진다 말하는 골목도 있었는데 양쪽 집 창이 골목으로 나있어 골목의 시각적 사각지대가 없었고 포장상태, 골목의 폭이 조금 다른 골목에 비해 넓었음.
2회 생각지도 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 아이들이 현장 답사한 대상지에서 문제점으로 뽑은 키워드들은 ① 좁은 골목길, ② 위험한 폐가, ③ 쓰레기 문제, ④ 버려진 땅의 공간 활용으로, 이 중 쓰레기 문제를 가장 심각하게 인식 • 답사를 다녔던 곳들 중에 가장 고쳤으면 하는 곳 두 곳을 개인별로 고른 후 취합해보니 공사장 허물어진 담벼락 인적드문 골목길 등이 가장 많은 곳으로 뽑힘 • 다양한 식물(뒧발작물)에 호감을 표시했고. 아파트에서 잘 볼 수 없는 능소화, 파리, 나팔꽃 등을 매우 신기해함. 그리고 작은 자투리 공간의 평상도 인상 깊어 했음 • 마을 곳곳에 필요한 CCTV와 할머니들을 위한 휴게 공간, 운동 공간, 아이들을 위한 놀이터, 비어 있는 공간을 활용한 공원 등에 대해 나뭇잎 모양으로 표현 • 어떤 학생은 폐가를 찍은 사진을 통해 집 모양을 생각지도로 표현하고 이에 대한 문제점 들을 나열하였음. 학생들의 경우 쓰레기 등으로 지저분한 곳에 대한 인식과 폐가처럼 위험하고 악취가 나고 지저분한 특정한 지점에 대한 느낌은 확실하게 의견을 제시하고 있음
3회 아이디어 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 좁은 골목을 돌면서 이곳에서 화재가 발생하면 어떤 문제점이 발생할 수 있을지에 대한 상황을 설정해 주고 이를 해결하기 위한 대책을 마련하는 방향으로 공감대를 형성 • 아이디어를 평면으로 형상화하는 과정에서 아이들이 처음에는 무척이나 어려워하였음 • 쓰레기통과 분리수거함 설치하기. 꽃밭을 만들어 쓰레기를 버리지 못하게 한다. 벽화를 통해 쓰레기 버리는 공간을 이쁘게 만든다 등의 아이디어 표현
4회 아이디어 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 전날 화재발생에 대한 문제의식의 공감대를 형성하고 화재 문제로 좁은 골목에 쓰레기 방치 등으로 인해 발생할 수 있는 화재를 불꽃모양으로 표현함 • 모형만들기는 아이들이 수업의 전 과정에서 가장 크게 흥미를 가진 과정으로 각각 맡은 폐가의 벽과 담장에 각자의 아이디어로 벽화 등을 그리며 만들어 냄 • 아이들은 실제 반영될 수 있는지 여부, 오브제가 설치될 때의 실질적인 효과, 오브제나 시설의 기능과 이름 등에도 흥미를 보이고 끊임없이 질문함
5회 생각 공유하기	<ul style="list-style-type: none"> • 현장 조사 당시 가장 문제점으로 지적된 쓰레기에 대한 문제를 확대하여 쓰레기가 적재된 좁은 골목에 화재가 발생할 경우 이에 대한 대처 방안을 고민하여 발표함 • 아이들에게 전적으로 맡기고, 서로를 관찰하고, 서로를 의식하여 발표하는 과정이 아이들에게 발표력 향상 및 생각을 향상시키는 것을 직접 목격

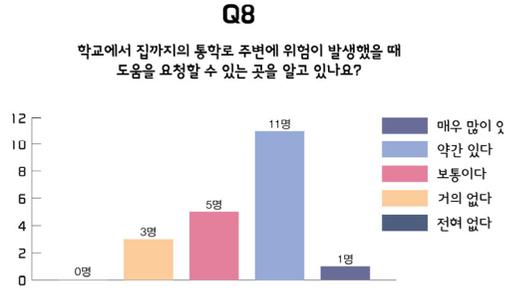
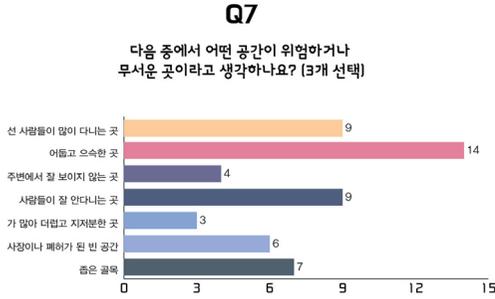
6) 설문조사

참여한 어린이들을 대상으로 설문조사를 실시했다.(<그림 3-4>참조) 설문조사 결과를 살펴보면 어린이들은 디자인학교 수업에 대해서 재미있다고 생각했고(90%), 참여 수업가운데 현장조사와 모형만들기에 대해서 가장 흥미롭게 생각했으며, 자신의 생각을 표현하는 데에 많은 도움을 주었다고 생각(긍정적 평가 85%)했음이 드러났다. 어린이들의 의견을 표현하고 소통할 수 있는 방법으로 디자인 워크숍이 상당히 효과적인 방법론으로 판단할 수 있는 근거를 제공한다.

<그림 3-4> 꿈꾸는 놀이터 프로그램 수업 후 설문조사 결과

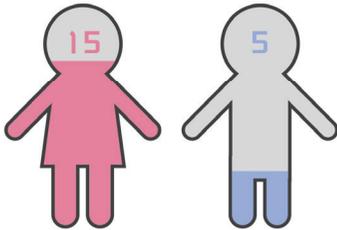


〈그림 3-8〉 계속

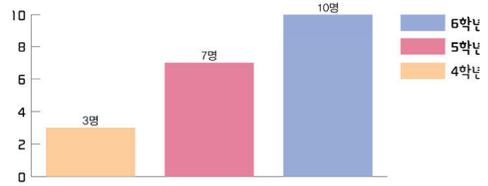


[성별]

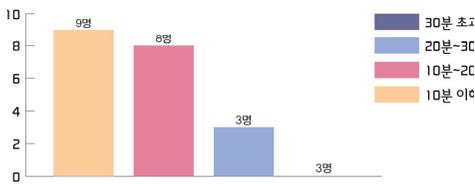
총 20명



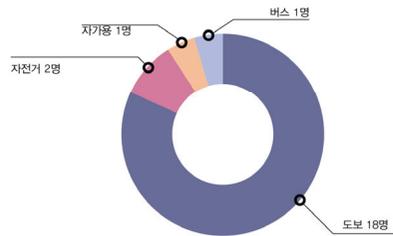
[학년]



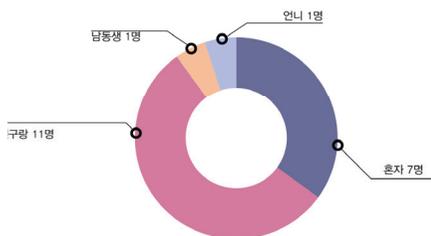
[등하교 시간]



[등하교 방법]



[등하교를 함께 하는 사람]



7) 평가회의 및 교사에세이

어린이 디자인학교에서는 참여한 교사들과 진행 결과를 평가하고 분석하기 위한 평가회의를 개최했으며, 선생님들이 경험한 것에 대해서 에세이를 작성할 수 있도록 요청했다. 참여 아이들의 생각만이 아니라 어른들의 생각이 어떻게 변화했는지 살펴볼 수 있다. (<표 3-9> 참조)

<표 3-8> 교사일지 주요내용

구 분	주 요 내 용
교사 A	<ul style="list-style-type: none"> • 아이들은 생각보다 마을에 대해 관심이 많았으며, 자신들의 아이디어로 마을이 개선된다는 것에 자부심과 책임감을 갖고 있었으며, 그렇기 때문에 수업 과정을 매우 흥미로워하고 적극적으로 수업에 임했다. • 아이들의 집중할 수 있는 시간이 길지 못하여, 하루 2시간 과정이 적당한 것으로는 보이나, 답사-마인드맵-드로잉-모델링의 과정을 더욱 충실하게 할 수 있게 하기 위해서는 수업 일수를 늘이거나, 조정할 필요가 있어 보인다.
교사 B	<ul style="list-style-type: none"> • 처음에는 눈에 보이는 것이 모두 쓰레기 문제로 부각되는 듯 했습니다. 맵핑작업에 표시도 사실 가장 많은 문제점으로 쓰레기문제를 지적했습니다. • 아이들은 각자 자신들이 느낀 바를 이야기 하고 좁은 골목에서 화재가 발생할 경우 진압을 하기 위한 방안으로 소화전과 물폭탄, 화재벨, 미니소방차, 드론을 이용한 화재 진압 등에 대한 아이디어를 이야기를 나누었습니다.
교사 C	<ul style="list-style-type: none"> • 대상지를 보고 아이들은 문제점을 해결할 쉽고 명확한 방법을 찾았고, 그 생각들은 꽤나 설득력이 있는 것들이었습니다. 예를 들면 공간의 협소한 곳에 시설이 필요하면 벽에 부착한다든지, 담 위에 올려 설치하는 방식들을 찾아내고 적용하는 것이 놀라웠습니다. • 대상지가 가지고 있는 부정적인 요소 속에서 틈을 비집고 나오는 작은 들풀, 자생 초, 작은 텃밭 같은 좋은 점을 찾아내는 긍정의 시야를 가지고 있는 점에 감탄을 했습니다.
교사 D	<ul style="list-style-type: none"> • 밝고 안전한 골목길 만들기에서는 매산동 이름의 매화꽃을 모티브로 한 벽부착형 태양광 가로등을 만들었다. 그리고 골목길의 구석진 공간에서의 범죄를 예방하기 위해 반사경을 활용하여 미리 골목길 안을 볼 수 있도록 하였다. 자투리 공간 활용은 어린이들과 마을 주민들이 설 수 있고 마을 정보도 얻을 수 있도록 하였다. • 모형 작업은 마치 아이들이 상상한 동네를 현실로 옮겨놓는 일처럼 느껴졌다. 모든 어린이들과 선생님들이 힘을 합쳐 결과물을 완성하자 아이들이 무척 좋아했다. 아이들의 상상력과 손으로 만들어낸 결과물이라는 말을 잊지 않았다.
보조교사 A	<ul style="list-style-type: none"> • 5일 동안 동네발네계획단과 함께하면서 가장 인상 깊었던 점은 아이들의 다양한 시각이었습니다. 같은 골목길을 걸어왔지만 아이들의 시각으로 바라보는 골목은 또 다른 모습이었습니다. • 이번 프로그램을 통해 아이들이 우리 동네에 관심을 갖게 되고, 동네를 발전시키는 일에 참여하는 모습을 보게 되어 즐겁고 유익한 시간이었습니다.
보조교사 B	<ul style="list-style-type: none"> • 수원에서 사람이 가장 많은 곳중 하나인 수원 역 앞 유흥가 그 길 건너 있는 매산동 작은 동네.그 동네를 매산초등학교 친구들과 함께 꾸밀수 있어 즐거웠습니다. 서로 어색해 눈도 마주치지 않고 이리저리 돌아다니고 했었지만 나중에는 너무 친해져서 장난도 치고 서로 얼굴도 그려주며 놀았습니다. • 초등학교 친구들과 활동하는 동안 친구들이 마을에서 필요로 하는 것이 생각보다 단순하구나, 어른들이 조금만 귀 기울인다면 아이들은 행복해질 수 있겠다고 느꼈습니다.

8) 소결

어린이디자인학교는 매산동 안전마을 만들기를 위한 의견수렴 과정의 일환이자 어린이들이 도시디자인 과정에서 어떤 방식으로 참여 가능한가에 대해서 모색하기 위해 진행된 디자인 워크숍으로 참여한 어린이들에게 지역의 문제점을 발굴하고 그 문제점에 대한 해결방안을 같이 고민할 수 있는 자리로 만들었다는 점에서 의의가 있다.

어린이디자인학교는 어린이들과 워크숍을 진행하고 의견을 수렴했으며, 수렴한 의견을 생각지도로 표현하고, 패널과 모형으로 제작하여 생각을 공유할 수 있도록 했다. 이러한 과정은 매산동이 경기도형 도시재생사업에 선정되는 과정에서도 기여할 수 있는 참여과정으로 평가 받았다.

어린이디자인학교에서 시사점은 어린이들도 자신들이 속한 지역문제에 대해서 문제점을 찾아내고 평가하며, 이를 해결할 수 있는 방안에 대해서 나름대로의 생각과 제안을 가지고 있다는 점이며, 이러한 생각을 표현할 수 있는 기회와 소통창구를 통해 지속적으로 논의할 수 있는 구조를 만들어 내는 것이 필요하다는 것이다.

제4절 분석 및 고찰

수원시에서 진행한 ‘꿈꾸는 놀이터 디자인교육프로그램’은 어린이공원이라는 제한된 공간을 계획 및 설계하는 과정에서 사용자인 어린이들을 참여시키고 어린이들의 경험과 생각을 공간 디자인에 반영시키기 위한 과정이었으며, ‘어린이디자인학교 동네밝네계획단’은 어린이들이 지역사회에 대해 어떤 경험과 생각을 가지고 있으며, 문제발견과 해결과정에 어떤 역할을 할 수 있는가에 대한 부분에서 접근한 워크숍으로 차이가 있다. 수원시는 어린이 참여를 유도하는 과정에서 어린이 모집 및 참여 유도과정에 대해서는 상당히 적극적으로 참여했으나, 결과를 반영하고, 반영한 결과를 다시 어린이들에게 피드백해주는 부분은 다소 부족했음을 알 수 있다.

이는 지원체계가 완벽하게 구성된 것이 아니라 수원시정연구원에서 연구과제나 사업의 일환으로 추진하였기 때문에 워크숍 이후의 과정을 지속적으로 모니터링하거나 의견조사 및 반영할 수 있도록 따라가지 못했기 때문이다. 공공사업의 특성에 따라 기본계획, 기본설계 및 공사 및 시공의 각 단계에 따라서 사업추진의 주체가 지속적으로 변화하기 때문에 이러한 상황을 전체적으로 조정할 수 있는 조정기구의 필요성이 드러난다고 할 수 있다.

수원시에서 진행한 과정들은 어린이들의 참여과정에 주목해서 어린이들이 가진 생각을 표

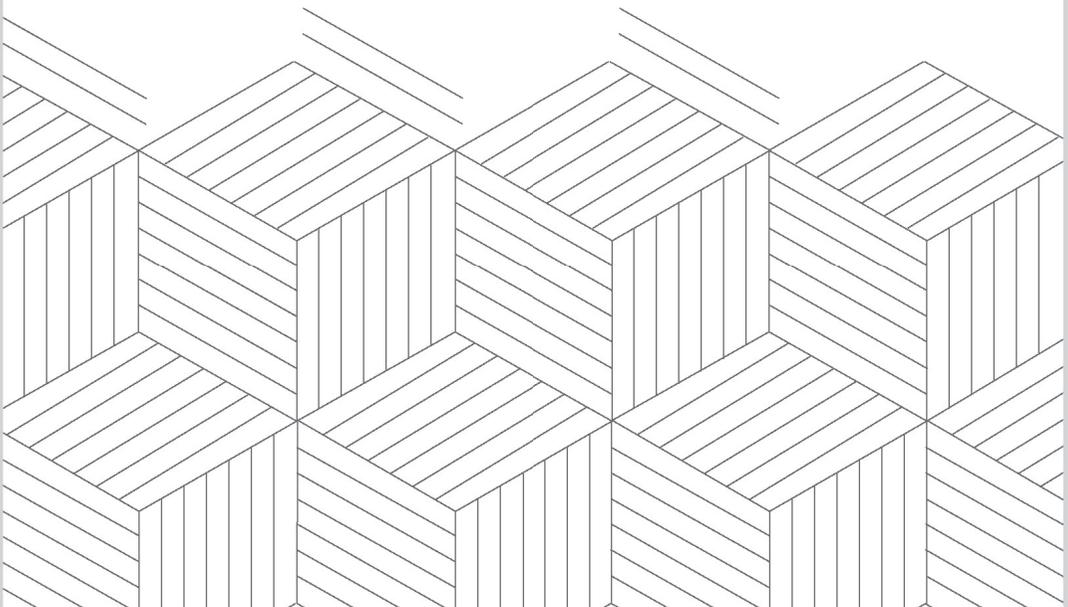
현하고 그 결과를 반영할 수 있도록 정리하는 부분에서 머물러 있는 점이 한계라고 할 수 있다. 따라서 어린이 참여도 단계는 높은 단계에 해당하지는 못한다. 이러한 부분을 해결하기 위한 방안을 지속적으로 연구할 필요가 있다.

〈표 3-9〉 수원시 사례분석의 종합

구 분		꿈꾸는 놀이터 교육프로그램 사례	어린이디자인학교 동네밖네계획단 사례
프로그램 개발		<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 개발 및 구성과정은 동일 현장조사 - 기본구상 - 기본설계 - 모형 제작의 도시디자인 기본 방법론 적용 	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 개발 및 구성과정은 동일 현장조사 - 생각지도(멘탈맵) - 전략계획수립 - 모형제작의 과정으로 도시디자인의 방법론 적용
워크숍 과정	참여자 모집	<ul style="list-style-type: none"> 수원시 공원녹지사업소의 지원으로 탐동초등학교 6학년 1반과 수업시간에 진행 	<ul style="list-style-type: none"> 매산동 주민센터의 지원으로 세류초등학교 고학년 학생들을 모집하여 여름방학기간에 진행
	워크숍 목적	<ul style="list-style-type: none"> 서낭재 어린이공원에 대한 사용자 의견 조사 및 설계안 작성의 참고자료 	<ul style="list-style-type: none"> 매산동 안전마을만들기 사업 추진과정의 일환으로 어린이 참여워크숍 개최
	진행 과정	<ul style="list-style-type: none"> 주1회 5주간 수업 	<ul style="list-style-type: none"> 5일간 매일 수업진행
	특징	<ul style="list-style-type: none"> 주1회 수업을 진행할 경우에는 매 수업 후에 수업내용을 평가하고 분석할 수 있는 시간이 있어 진행자에게 유리 	<ul style="list-style-type: none"> 매일 수업을 하는 경우에는 참여 어린이들에게는 연결된 수업이므로 발전 속도는 좋지만 진행에는 어려움
의견반영		<ul style="list-style-type: none"> 어린이들의 의견을 반영한 설계안 도출 놀이시설 디자인에 일부반영 	<ul style="list-style-type: none"> 안전마을만들기 사업 과정에서 참고자료로 활용했으나 가시적 성과는 없음
의견공유		<ul style="list-style-type: none"> 어린이 의견 발표 주민공청회 	<ul style="list-style-type: none"> 어린이 의견 발표
지원체계		<ul style="list-style-type: none"> 수원시정연구원의 정책연구로 추진 (비정규 프로그램) 	<ul style="list-style-type: none"> 수원시정연구원의 연구사업으로 추진 (비정규 프로그램)
어린이 행위특성		<ul style="list-style-type: none"> 대상지에 대해서 강한 흥미를 나타내며 자신들의 의견이 반영된 결과에 대해서 알려주기를 원함 	<ul style="list-style-type: none"> 대상지에서 문제 발견과 해결방안 제안에 적극적으로 임함 지역문제에 대해서 관심을 가지기 시작함
성인 행위특성		<ul style="list-style-type: none"> 어린이 의견을 다양한 의견 중에 하나로 수렴함 	<ul style="list-style-type: none"> 안전마을 만들기 사업 과정의 워크숍으로 반영함
비 고			

제4장 현장 모니터링

제1절 조사개요
제2절 조사내용
제3절 분석 및 종합



제4장 현장 모니터링

제1절 조사개요

1. 개요

현장 모니터링에 대한 기획은 두 가지 의도를 가지고 있다. 첫째는 어린이가 참여한 디자인이 가지고 오는 변화와 효과에 대한 평가를 시행하기 위해서이다. 꿈꾸는 놀이터의 경우 조성 전에 해당 대상지에 대한 이용행태 등에 관한 정보가 없어 이를 측정하기 위한 수단으로 현장 모니터링을 실시하고자 했다. 둘째 어린이공원에서의 놀이 행태 및 이용자 행태 등에 대해서 실증적인 자료를 구축하기 위해 실시했다.

문제는 해당 조사가 어린이 참여디자인의 효과를 측정하기에는 대상지의 개수나 조사정보에 대한 부분이 부족하여 참여 디자인의 효과를 측정하기에는 부족하기 때문에 주변에 유사한 어린이 공원의 샘플을 추출하여 비교분석하고자 하였다. 또한 본 조사결과는 시범적인 조사 수준으로 사후 효과 측정에는 다소 무리가 있다는 것을 전제하고 진행하였다.

2. 대상지 선정

현장조사는 1차 조사³³⁾를 통해서 어린이가 참여하여 디자인한 꿈꾸는 놀이터로 조성 완료된 어공6호 어린이 공원, 송죽어린이공원과 일반 어린이공원을 비교 군으로 선정하여 조사를 진행하였다. 대상지 선정은 1차 현장조사를 거쳐 다음과 같은 기준으로 선정하였다.

- 비교대상인 어린이공원은 조사대상 어린이 공원과 인접한 지역에서 찾고자 하였다.
- 주변 토지이용은 주거형태, 학교와의 거리, 단지 내 놀이터와의 거리 등을 감안하여 검토하였다.
- 어린이공원 내부의 시설이 유사한 어린이 공원을 선정하여 비교하였다.
- 송죽 어린이공원 주변의 어린이공원은 공사 중인 경우가 많아 조사대상에서 제외하였으며, 어린이공원 리모델링 사업 대상지인 세일 어린이공원을 선정했다.

33) 1차 현장조사는 2018년 6월 21일, 29일에 각각 시행하였다.

〈그림 4-1〉 어공6호 어린이공원 주변 1차 조사



〈그림 4-2〉 송죽 어린이공원 주변 1차 조사



3. 최종 대상지 선정

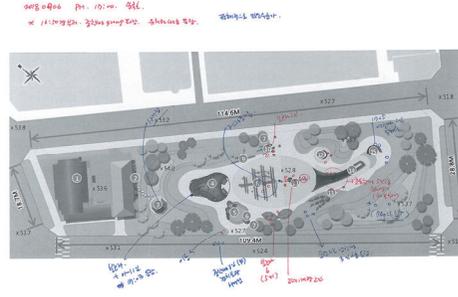
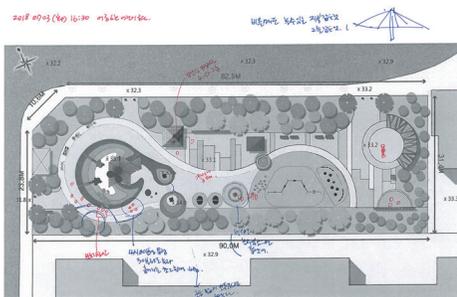
현장 모니터링 최종 대상지는 어공6호 어린이 공원과 면적 및 형태가 유사하고, 꿈꾸는 놀이터로 리모델링하기 전의 공간구조가 유사한 효정어린이 공원을 선정했으며, 송죽어린이 공원은 주변에 주거 밀집 지역으로 유사한 토지이용 패턴을 가지고 있는 파장동 세일 어린이 공원을 선정했다.

조사 기간은 2018년 7월~9월간 여름방학을 제외한 기간에 오후 3시부터 6시까지 방과 후 시간에 대해서 실시했다. 기록은 30분 간격으로 진행하였다.

〈표 4-1〉 사례대상지 개요

구분	어공6호 어린이공원	효정 어린이공원	송죽 어린이공원	세일 어린이공원
위치	권선동 1275	권선동 1232	송죽동 457	파장동 561
면적	2856.9㎡	2,529.8㎡	3,592.4㎡	3,172.0㎡
지정년도	1993.07.10	1993.07.10	1978.06.21	1981.04.06
주변 토지이용	아파트단지 밀집지역	신안아파트 상가 및 원룸 밀집지역 수원 농수산물시장	아파트, 상가, 주거밀집지역 만석근린공원	주거밀집지역
시설특성	화장실 입지	화장실입지	노인회관 입지	수원노송마을 정보센터 입지
조성방식	꿈꾸는 놀이터로 조성	일반 어린이공원	꿈꾸는 놀이터로 조성	일반 어린이공원
비고	초등학교 인접	초등학교인접	안전마을 사업대상지	도시활력증진개발사업 대상지

〈그림 4-3〉 조사대상 (좌 : 어공6호 어린이공원 우: 송죽 어린이공원)



제2절 조사내용

1. 어공6호 어린이공원

1) 조사개요

- 조사일시 : 2018년 7월 3일 오후15시~18시
- 조사방법 : 조사대장 기록, 사진촬영

2) 조사내용

어공6호 어린이공원은 어린이와 보호자들이 잘 이용하고 있는 상태로 조사되었다. 어린이들은 하교 후, 집이나 학원으로 이동하기 전의 시간을 보내기 위해서 이용하는 공간이었으며, 해당 공간이 선일초등학교 선배들에 의해서 계획되고 만들어진 사실에 대해서 잘 이해하고 있었다. 유아들은 주로 보호자와 1:1로 놀이활동을 했으며, 어린이 공원 내의 모든 공간에서 다양한 활동들이 전개되었다.

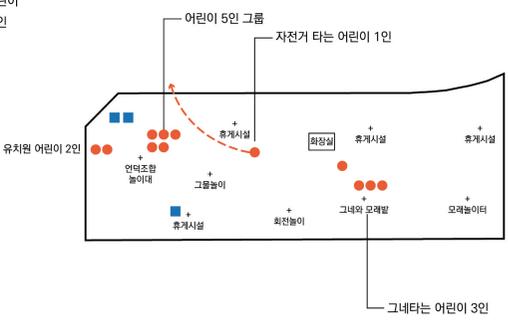
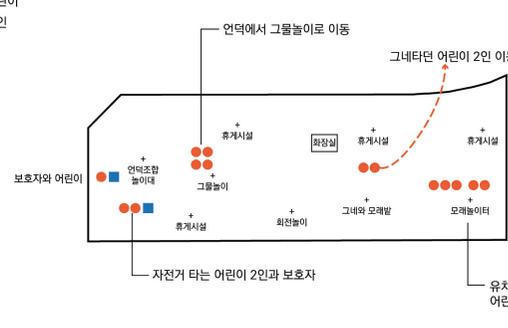
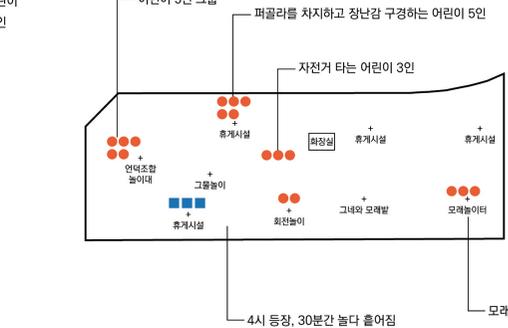
3) 특이사항

주변의 아파트 단지 내의 어린이 놀이터의 경우에는 어공6호 어린이 공원과 비슷하게 많은 어린이들이 많이 모여서 놀이 활동을 벌이고 있는 것이 관찰되었다.

〈그림 4-4〉 어공6호 어린이공원 위치도



〈표 4-2〉 어공6호 어린이공원 현장조사 주요내용

구분	조사내용	현장사진
15:00	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>어린이 공원 각 시설에 3~5인 가량의 그룹이 놀이를 하고 있음 각 휴게시설에서는 보호자가 대기</p>	<ul style="list-style-type: none"> 그네주변 언덕조합놀이대  
15:30	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>언덕 조합놀이대에서 놀던 어린이 그룹이 그물놀이로 이동 유치원 하원 이후에 어린이 2개 그룹이 각각 모래놀이터에서 음수대 물 틀어놓고 놀이</p>	<ul style="list-style-type: none"> 그네주변 모래놀이터  
16:00	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>언덕조합놀이대와 퍼골라, 회전놀이 등에서 다양한 활동 발생 휴게시설 주변에 보호자 그룹 생성</p>	<ul style="list-style-type: none"> 휴게시설 언덕조합놀이대  

〈표 4-2〉 계속

구분	조사내용	현장사진
16:30	<p>● 어린이 ■ 성인</p> <p>퍼즐라를 차지하고 장난감 구경하는 어린이 5인과 보호자 2인 그룹</p> <p>앞을 벽 뛰어내리기 하는 어린이 2인</p> <p>남성 성인보호자와 어린이</p> <p>연덕조합 놀이대</p> <p>휴게시설</p> <p>그늘놀이</p> <p>회전놀이</p> <p>그네와 모래밭</p> <p>모래놀이터</p> <p>휴게시설</p> <p>휴게시설</p> <p>휴게시설</p> <p>보호자 3인과 유모차 1대</p> <p>어린이와 보호자 그룹이 각 시설을 이동하면서 활동 보호자1인과 어린이 1인으로 구성된 그룹은 어린이가 미취학이거나 유아</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 그네주변 • 연덕조합놀이대
17:00	<p>● 어린이 ■ 성인</p> <p>숨바꼭질하는 어린이 5인그룹</p> <p>보호자 4인과 어린이 6인 (모래놀이 3인, 그네 1인, 기타활동 2인)</p> <p>연덕조합 놀이대</p> <p>휴게시설</p> <p>그늘놀이</p> <p>회전놀이</p> <p>그네와 모래밭</p> <p>모래놀이터</p> <p>휴게시설</p> <p>휴게시설</p> <p>휴게시설</p> <p>그네주변에 보호자 4인 그룹이 담소를 나누고 그 주변에서 각자 다양한 놀이 활동을 하는 그룹이 생성</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 그네주변 • 연덕조합놀이대
17:30	<p>● 어린이 ■ 성인</p> <p>기어오르기 하는 어린이 3인과 보호자 2인 그룹</p> <p>체육활동하는 어린이 2인</p> <p>보호자 3인과 어린이 4인 (모래놀이 3인, 그네 1인)</p> <p>청소년 3인</p> <p>연덕조합 놀이대</p> <p>휴게시설</p> <p>그늘놀이</p> <p>회전놀이</p> <p>그네와 모래밭</p> <p>모래놀이터</p> <p>휴게시설</p> <p>휴게시설</p> <p>휴게시설</p> <p>연덕조합놀이대 주변에 유아 어린이와 보호자 그룹 등장 그네와 모래밭 주변의 보호자 그룹 중 일부는 귀가하고 청소년 그룹 등장</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 그네주변 • 연덕조합놀이대

2. 효정 어린이공원

1) 조사개요

- 조사일시 : 2018년 7월 16일 오후15시~18시
- 조사방법 : 조사대장 기록, 사진촬영 .

2) 조사내용

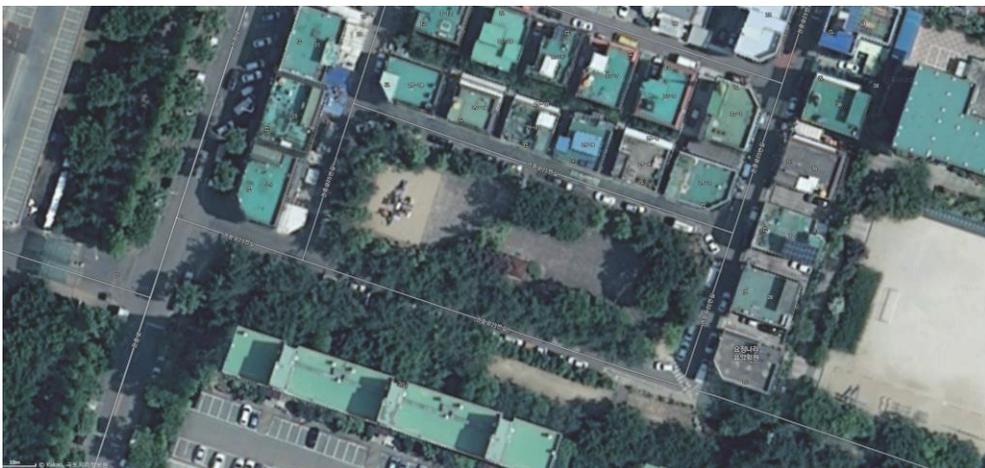
효정어린이공원은 성인들의 화장실 및 휴게시설 이용 외에는 특별한 이용행태가 조사되지 않았다. 어린이 공원을 통과 이동하는 경우가 대다수였으며, 상자텃밭을 두고 식물을 키우거나 조합놀이대에 이불을 널어두는 등 공원을 사적 용도로 전용하는 행태가 관찰되었다.

3) 특이사항

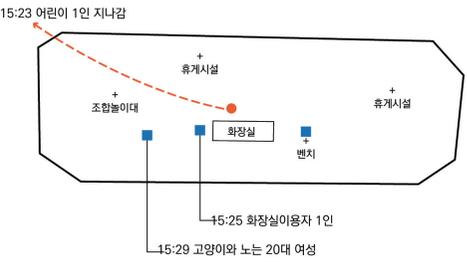
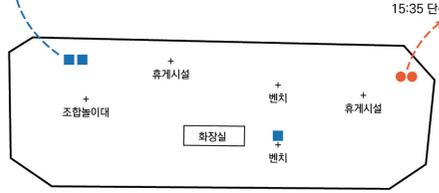
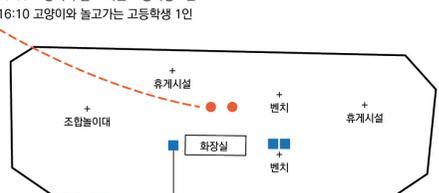
고양이가 서식하는 어린이 공원으로 고양이를 공동으로 돌보기 위한 목적으로 방문하는 경우가 있다고 인터뷰에 응한 방문자가 있었을 정도였다. 해당 고양이의 서식반경은 어린이 공원과 주변 주거지역을 포괄한다고 하였다. 그 외에는 인접 수산시장 등에 근무하는 사람들이 어린이공원의 화장실을 이용하기 위해 방문하는 경우가 많았다.

효정초등학교 운동장, 인접한 아파트 단지 내 놀이터에도 놀이기구를 이용한 활동이 관찰되지 않았다. 전반적으로 유동인구가 적은 지역으로 조사되었다.

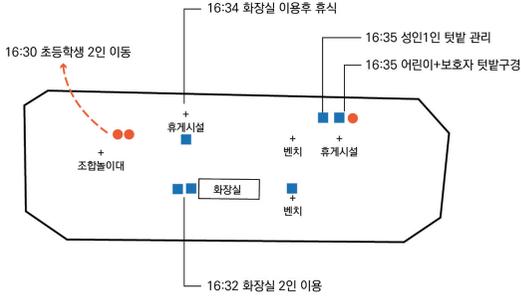
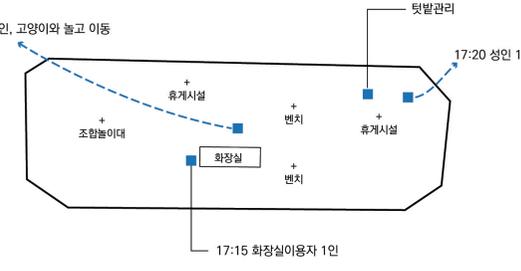
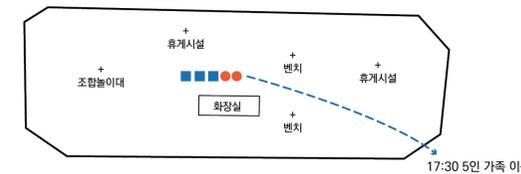
〈그림 4-5〉 효정 어린이공원 위치도



〈표 4-3〉 효정 어린이공원 현장조사 주요내용

구분	조사내용	현장사진
15:00	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>15:23 어린이 1인 지나감 15:25 화장실이용자 1인 15:29 고양이와 노는 20대 여성</p> <p>벤치에서 휴식, 화장실 이용, 고양이와 노는 성인 3인 관찰 공원 통과하는 어린이 1인 관찰됨</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이 1인 지나감  <ul style="list-style-type: none"> • 고양이와 노는 여성 
15:30	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>15:52 단순 통과 15:35 단순 통과</p> <p>벤치에서 계속 휴식 중인 성인 1인 외에는 어린이 공원을 통과하고 있음 특별한 이용자가 없음</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 벤치에서 휴식  <ul style="list-style-type: none"> • 조합놀이대 
16:00	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>16:00 고양이와 놀고 가는 초등학생 1인 16:10 고양이와 놀고가는 고등학생 1인 16:05 화장실이용자 1인</p> <p>어린이공원에 상주하는 고양이를 중심으로 활동이 이루어짐 지속적으로 화장실 방문자가 있음</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 벤치  <ul style="list-style-type: none"> • 벤치 

〈표 4-3〉 표 계속

구분	조사내용	현장사진
16:30	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>16:30 초등학생 2인 이동 16:32 화장실 2인 이용 16:34 화장실 이용후 휴식 16:35 성인1인 텃밭 관리 16:35 어린이+보호자 텃밭구경</p> <p>5인 중학생 그룹은 모든 공간에서 놀이활동을 하며 이동함 그네 중심으로 놀이활동이 이루어짐</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 상자텃밭 관리  <ul style="list-style-type: none"> • 화장실 
17:00	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>17:00 성인 1인, 고양이와 놀고 이동 17:15 화장실이용자 1인 17:20 성인 1인 이동</p> <p>상자텃밭에 물을 주는 1인, 고양이와 놀고가는 1인 관찰됨 화장실 방문자는 지속적으로 발생</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 퍼골라  <ul style="list-style-type: none"> • 조합놀이대 
17:30	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>17:30 5인 가족 통과 이동</p> <p>17:30 5인 가족 통과 이동</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 퍼골라  <ul style="list-style-type: none"> • 통과이동 

3. 송죽 어린이공원

1) 조사개요

- 조사일시 : 2018년 7월 6일 오후15시~18시
- 조사방법 : 조사대장 기록, 사진촬영

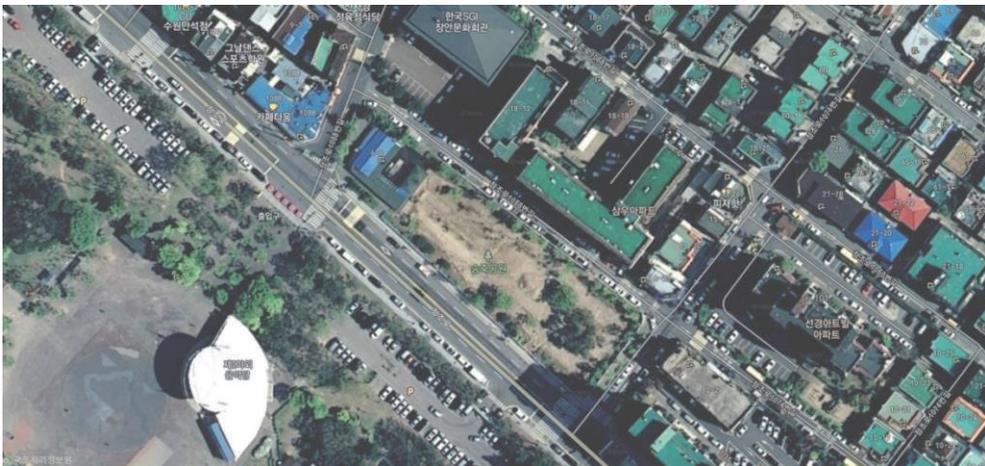
2) 조사내용

송죽 어린이놀이터는 놀이시설 가운데 그네를 타기 위한 대기 인원이 많았으며, 그네 주변에서 머무르는 어린이들이 많았다. 어린이들은 5인 가량의 그룹으로 다양한 놀이시설을 골고루 이용하면서 공간을 이동하는 특성을 보였으며, 10대 이상의 청소년들의 방문도 상당히 많았다. 핸드폰을 보거나 수다를 떠는 등 특별히 놀이시설을 사용하지 않더라도 어린이 공원의 모든 공간을 순차적으로 이동하면서 머무는 행태를 나타냈다. 성인그룹도 1시간 이상 머무르는 것으로 조사되었다.

3) 특이사항

만석공원과 가까운 곳에 위치하고 있어 청소년 그룹의 경우에는 만석공원과 송죽 어린이공원을 오고 가면서 이용하는 패턴이 관찰되었다. 오후 5시 이후에는 유치원생이 보호자를 동반하고 등장하여 활동하였다.

〈그림 4-6〉 송죽 어린이공원 위치도



〈표 4-4〉 송죽 어린이공원 현장조사 주요내용

구분	조사내용	현장사진
<p>15:00</p>	<p>● 어린이 ■ 성인</p> <p>15:00 학원으로 간다며 헤어짐</p> <p>15:10 순찰대원 2인 이동</p> <p>15:10 고학년 여학생 4명 등장</p> <p>15:10 자전거를 타고 진입</p> <p>경로당, 휴게시설, 공룡머리, 그늘사다리, 그네, 미끄럼틀, 녹지, 휴게시설</p> <p>어른은 순찰대원 2인 및 보호자 1인이 있음 어린이들은 하교 이후 학원으로 이동하기까지의 시간을 보내는 장소로 이용</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 그네 • 그늘사다리
<p>15:30</p>	<p>● 어린이 ■ 성인</p> <p>15:43 남자아이 1인 포함, 4인 그룹놀이</p> <p>15:30 처음에 사다리에서 놀던 아이들은 미끄럼틀로 이동</p> <p>15:40 여자아이 3인 그룹 등장</p> <p>15:43 공원관리원 2인, 노인회 모임 시작</p> <p>자전거 타는 남자아이 2인</p> <p>경로당, 휴게시설, 공룡머리, 그늘사다리, 그네, 미끄럼틀, 녹지, 휴게시설</p> <p>처음에 놀던 아이들은 이동하고, 15시 10분경 등장한 아이들 중심으로 놀이 장식벽 오르기 등 위험을 동반한 활동을 상당히 많이 함</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 그네 • 공룡머리, 체육시설
<p>16:00</p>	<p>● 어린이 ■ 성인</p> <p>16:03 중학생 5인 그룹 등장</p> <p>16:00 여학생 3인그룹 등장</p> <p>16:10 어린이 3명, 보호자 1명 등장</p> <p>공원관리원 2인, 노인회 모임 계속</p> <p>경로당, 휴게시설, 공룡머리, 그늘사다리, 그네, 미끄럼틀, 녹지, 휴게시설</p> <p>16시경에 놀던 아이들 그룹이 전부 교체됨 (학원으로 이동) 16시부터 중학생 그룹 등장</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 그네 • 휴게시설

〈표 4-4〉 계속

구분	조사내용	현장사진
16:30	<p>● 어린이 ■ 성인</p> <p>5인 중학생 그룹은 모든 공간에서 놀이활동을 하며 이동함 그네 중심으로 놀이활동이 이루어짐</p>	<ul style="list-style-type: none"> 장식벽 <ul style="list-style-type: none"> 그네
17:00	<p>● 어린이 ■ 성인</p> <p>16:50경 부터 중학생 그룹은 퇴장하고 유치원그룹이 등장함 유치원 그룹 등장에 따라 보호자 그룹이 늘어나고, 고학년 그룹 진입이 줄어듬</p>	<ul style="list-style-type: none"> 미끄럼틀 <ul style="list-style-type: none"> 그네
17:30	<p>● 어린이 ■ 성인</p> <p>5인 중학생 그룹은 대화 중심의 활동으로 이동, 초등학생 그룹은 공간 전체로 분산 보호자와 유치원 아동의 활동이 증가함</p>	<ul style="list-style-type: none"> 그네 <ul style="list-style-type: none"> 공룡머리 주변

4. 세일 어린이공원

1) 조사개요

- 조사일시 : 2018년 9월 5일 오후15시~18시
- 조사방법 : 조사대장 기록, 사진촬영

2) 조사내용

세일 어린이공원은 공원 중심부에서 4인~9인 내외의 성인 그룹이 2시간 이상 머물면서 공원을 이용하는 행태를 나타냈다. 어린이들은 어린이 공원에서 놀이기구를 이용하거나 주변을 탐색하는 등의 다양한 활동을 했지만, 오랫동안 머물지 않은 것으로 조사되었다. 어린이공원을 이용하는 어린이들은 보호자를 동반한 경우가 많았다.

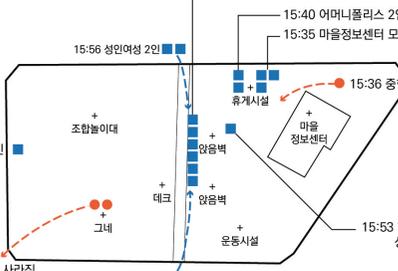
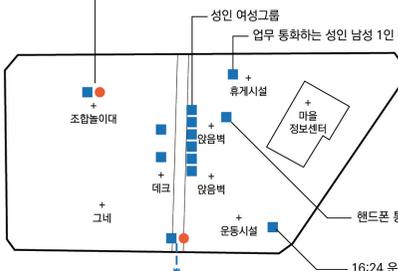
3) 특이사항

공원 중심부에서 2시간 동안 머물렀던 성인 그룹은 1차 현장조사에서도 조사된 그룹과 동일 인물들로 나타났다. 일상적으로 공원을 이용하는 그룹으로 추측 가능하다. 이 외에도 장시간 머물면서 전화통화를 하거나 업무를 보는 경우, 단순히 쉬기 위한 목적으로 공원을 방문하는 경우 등 휴게 용도로 공원을 방문하는 그룹이 존재했다. 더불어 공원을 이용하는 어린이들은 공원 내부 공간의 모든 시설을 이용하는 것으로 조사되었다.

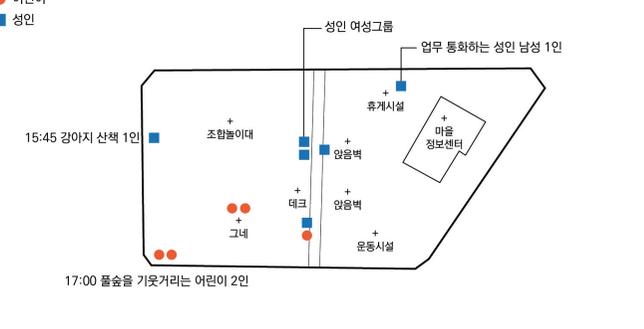
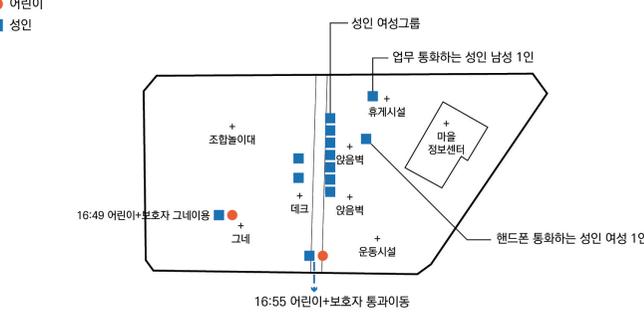
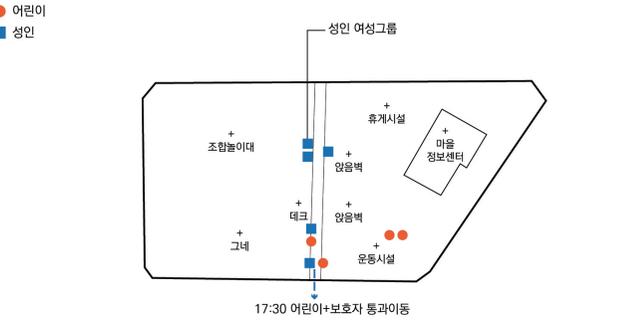
〈그림 4-7〉 세일 어린이공원 위치도



〈표 4-5〉 세일 어린이공원 현장조사 주요내용

구분	조사내용	현장사진
15:00	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>15:20 성인여성 1인 15:20 성인여성 2인 15:29 남자 어린이 1인 통과이동 담소 중, 4인 업무 통화하는 성인 남성 1인 유계시설 마을정보센터 앉음벽 데크 운동시설 조합놀이대 그네</p> <p>앉음벽(트리나무 플랜터)에 4인의 노인 여성 담소 중, 20분경 3인 증가 휴게시설(퍼골라)에 업무용 상담전화하는 성인 남성 1인</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 앉음벽 • 그네  
15:30	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>15:56 성인여성 2인 15:45 강아지 산책 1인 15:50 어린이 2인, 그네타다가 사라짐 15:40 성인여성 1인 15:40 어머니홀리스 2인 15:35 마을정보센터 모임 참석대기 3인 15:36 중학생 1인 통과이동 15:53 핸드폰 통화하는 성인 여성 1인 성인 여성그룹 유계시설 마을정보센터 앉음벽 데크 운동시설 조합놀이대 그네</p> <p>16시 마을정보센터 모임으로 인해 방문객 증가 15시부터 앉음벽과 데크에 앉아서 담소하는 성인 여성 그룹에 인원이 추가됨</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 퍼골라 • 데크  
16:00	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>16:28 조합놀이대에서 노는 어린이 + 보호자 16:24 운동기구 이용하는 성인 여성 1인 성인 여성그룹 업무 통화하는 성인 남성 1인 복귀 유계시설 마을정보센터 앉음벽 데크 운동시설 조합놀이대 그네</p> <p>앉음벽과 데크에 담소하는 성인 여성 그룹이 지속적으로 남아 있음 16:24 운동기구 이용자와 조합놀이대의 어린이와 보호자는 16:33에 사라짐</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 조합놀이대 • 앉음벽  

〈표 4-5〉 표 계속

구분	조사내용	현장사진
16:30	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>15:45 감아지 산책 1인 17:00 풀숲을 기웃거리는 어린이 2인</p> <p>성인 여성그룹 업무 통화하는 성인 남성 1인 휴게시설 마을 정보센터 앉음벽 앉음벽 운동시설 데크 조합놀이대 그네</p> <p>조합놀이대에서 놀던 보호자와 어린이는 17:10경 퇴장 어린이2인과 보호자 그룹이 등장하고, 이후 어린이 1인이 합류하여 그네타기 시작</p>	<ul style="list-style-type: none"> 운동시설  <ul style="list-style-type: none"> 앉음벽 
17:00	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>16:49 어린이+보호자 그네이용 16:55 어린이+보호자 통과이동</p> <p>성인 여성그룹 업무 통화하는 성인 남성 1인 휴게시설 마을 정보센터 앉음벽 앉음벽 운동시설 데크 조합놀이대 그네</p> <p>5인 중학생 그룹은 모든 공간에서 놀이활동을 하며 이동함 그네 중심으로 놀이활동이 이루어짐</p>	<ul style="list-style-type: none"> 데크 주변  <ul style="list-style-type: none"> 그네 
17:30	<p>● 어린이 ■ 성인</p>  <p>17:30 어린이+보호자 통과이동</p> <p>성인 여성그룹 휴게시설 마을 정보센터 앉음벽 앉음벽 운동시설 데크 조합놀이대 그네</p> <p>그네타던 어린이들은 운동기구로 운동기구로 이동</p>	<ul style="list-style-type: none"> 데크 주변  <ul style="list-style-type: none"> 그네 주변 

제3절 분석 및 종합

1. 공간 및 시설 분석

조사대상의 어린이 공원은 꿈꾸는 놀이터로 조성한 곳과 일반 어린이 공원의 공간구성, 설치한 놀이시설의 유형별 개수에 있어서 차이가 드러났다. 놀이시설물의 개수가 많은 곳에서 어린이들의 다양한 이용행태가 관찰되었다. 성인의 방문률이 높은 어린이 공원은 놀이시설이 나 전체 공간의 조망이 가능한 형태를 가진 것으로 나타났다.

〈표 4-6〉 어린이 공원별 시설 및 공간분석

구 분	여공6호 어린이공원	효정 어린이공원	송죽 어린이공원	세일 어린이공원
공간구성	언덕형태 조합놀이대, 그네, 모래놀이터 등 유기적 공간구성	조합놀이대와 휴게시설로 이분화	공용 형태의 놀이기구와 휴게시설 공간 이분화	단차가 있는 데크로 공간 이분화
입구개수	5개소 (2개소는 유치원, 학교로 직접 연결)	4개소	4개소 (입구가 아닌 곳으로도 통행가능)	5개소
공원경계	그물펜스, 안전펜스, 생울타리로 닫힌 공간	펜스, 생울타리 등 열린 공간	펜스, 생울타리 등 열린 공간	펜스, 생울타리 등 닫힌 공간
놀이시설	언덕형태 조합놀이대, 그네, 모래놀이터, 그물사다리, 회전무대, 유아용 목마 등	조합놀이대, 모래놀이터	공용형태 머리, 그늘사다리, 미끄럼틀, 바구니 그네, 그네, 모래놀이터	조합놀이대, 그네, 모래놀이터
휴게시설	쉼터 2개소, 앉음벽	쉼터 2개소, 벤치 9개소	쉼터 1개소, 잎사귀 쉼터 1개소, 벤치 2개소, 통석의자	퍼골라 1개소, 앉음벽, 데크
	놀이시설 관찰가능한 곳에 앉음벽 설치	벤치는 놀이시설 관찰이 어려움	각 휴게시설에서 모든 시설이 관찰가능	놀이시설 관찰가능한 곳에 앉음벽과 데크 설치
안내시설	안내표지판, 공원디자인 장식벽	안내표지판	안내표지판, 공원디자인 장식벽	안내표지판
바닥포장 재료	고무칩포장, 투수블록, 모래, 잔디	모래, 고압블록(ILB)	고무칩포장, 모래, 잔디	모래, 고압블록(ILB) 마사토, 데크
CCTV	1개소	2개소	1개소	1개소
기타부대 시설	화장실	화장실	노인회관	수원노송마을 정보센터 입지

2. 이용행태 분석

각각의 어린이공원 방문자 수를 분석한 결과 단순 산술적 합계만이 아니라 시간당 점유하고 있는 인원수에 있어서 어공6호 어린이공원과 송죽 어린이 공원의 이용자가 월등히 높게 나타났다(〈표 4-7〉참조). 실질 방문한 인원수를 대입하여 분석하면 공원별로 이용자 체류 시간을 추측할 수 있는데 이 역시 어공6호 어린이공원과 송죽 어린이 공원에서 높게 나타났다. 세일 어린이공원의 경우에는 성인 이용자 수와 체류 시간이 높게 나타난 것이 특이사항이다.

〈표 4-7〉 어린이공원 별 방문자 수 분석

(단위 = 명)

구 분	어공6호 어린이공원		효정 어린이공원		송죽 어린이공원		세일 어린이공원	
	어린이	성인	어린이	성인	어린이	성인	어린이	성인
15:00	12	3	1	3	11	3	1	8
15:30	14	2	2	3	24	6	3	16
16:00	18	3	2	3	17	6	2	13
16:30	19	11	3	6	11	8	2	13
17:00	13	7	0	4	25	9	5	6
17:30	14	7	2	3	27	8	4	5
합계	90	33	10	22	115	40	17	61
인/30분	15.00	5.50	1.67	3.67	19.17	6.67	2.83	10.17
인/시간	30.00	11.00	3.33	7.33	38.33	13.33	5.67	20.33

〈표 4-8〉 어린이 공원별 이용행태 분석

구 분	어공6호 어린이공원		효정 어린이공원		송죽 어린이공원		세일 어린이공원	
	어린이	성인	어린이	성인	어린이	성인	어린이	성인
총조사인수	90명	33명	10명	22명	115명	40명	17명	61명
시간당 방문자수	30.00	11.00	3.33	7.33	38.33	13.33	5.67	20.33
실질 방문자수	46명	23명	10명	20명	56명	17명	13명	23명
체류시간	약2시간	1시간이상	체류없음	30분이내	2시간이상	1시간이상	30분이내	2시간이상
이용시설	놀이시설	휴게시설	단순통과	텃밭, 화장실, 휴게시설	놀이시설	휴게시설	놀이시설 통과	휴게시설 체육시설

3. 분석의 종합

현장 모니터링 결과 꿈꾸는 놀이터로 조성한 어공6호 어린이공원과 송죽 어린이공원은 놀이시설의 유형이 다양하고 공간구성도 상대적으로 유기적인 공간 형태를 가지고 있어 어린이들이 다양한 활동을 전개할 수 있는 공간으로 구성되어 있음을 알 수 있다. 이용자 수에 있어서도 산술적 합계, 시간당 이용자수, 실질 방문자 수 등에 있어서도 꿈꾸는 놀이터로 조성한 어린이 공원의 이용률이 높게 나타남을 알 수 있으며, 체류시간 또한 긴 것으로 나타났다.

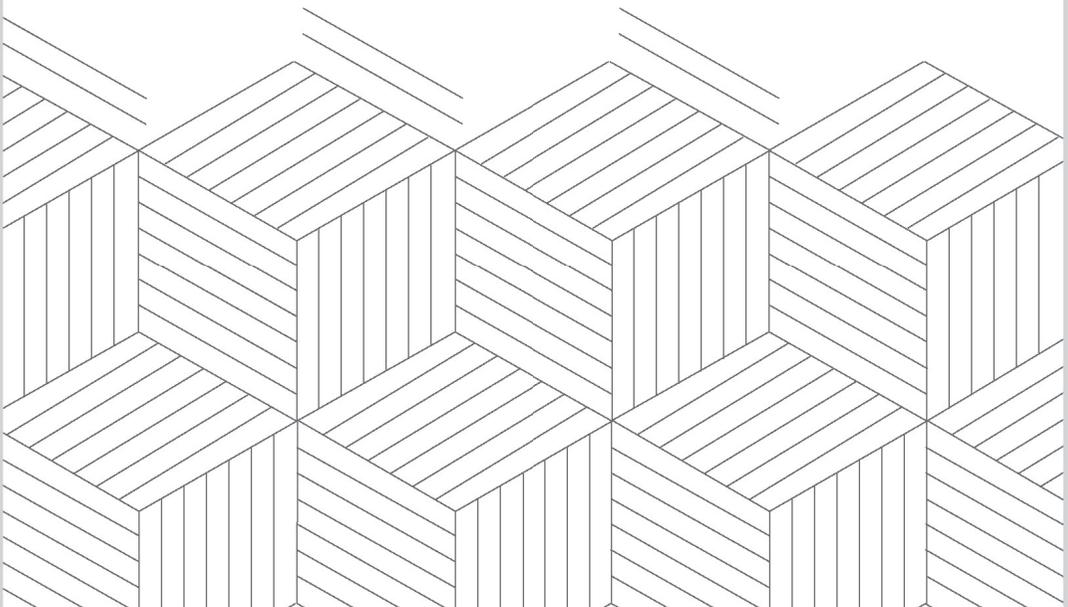
현자조사과정에서 어공6호 어린이 공원의 어린이들은 자신들이 이용하는 공간이 선일초등학교 학생들이 참여한 디자인으로 만들어진 장소라는 사실에 대해서 인지하고 있었으며, 학교 하교 이후에 학원이나 집으로 가기 전의 시간을 자율적으로 보내는 장소로 활용하고 있다고 말해주었다. 송죽 어린이공원의 경우에는 유아나 초등학생 외에도 청소년들이 많이 방문하는 어린이 공원이었으며, 방문하는 어린이들이 모든 놀이시설을 골고루 이용하는 행태를 보여주었다. 이 경우에는 주변 놀이터나 공원에도 이용자 수가 많다는 것이 특징이었다. 반면 효정 어린이 공원은 학교 운동장, 주변 놀이터 등에도 이용자가 많지 않았으며, 조합 놀이대에는 이불을 넣고, 상자 텃밭을 가꾸는 공간이었다. 세일 어린이공원은 성인들이 장시간 동안 공간을 점유하고 있었으며, 유치원 하교 시간 이후에 어린이 놀이 활동이 점차 증가하는 추세를 보였다.

현장 모니터링 결과를 살펴보면 꿈꾸는 놀이터로 조성된 어린이 공원의 이용자의 수적인 면이나 행태의 다양성 측면에서 일반 어린이 공원보다 확실히 많은 활동이 이루어지고 있음을 알 수 있다. 어린이 참여를 통해 조성된 어린이 공원이 물리적인 공간의 구성 면에서도 다양한 놀이시설과 휴게시설이 도입되어 있으며, 각 시설마다 골고루 활용하는 행태특성이 발생하고 있음이 관찰되었다.

그러나 이 결과가 당장 꿈꾸는 어린이 공원의 어린이 참여디자인 효과로 판단하기에는 부족한 부분이 있다. 현장조사가 상당히 제한적으로 이루어졌고, 꿈꾸는 놀이터의 사전사후 조사결과가 부재하기 때문에, 현장 모니터링 결과가 어린이 참여디자인을 적용하여 공간을 조성한 효과를 증명한다고 판단하기는 어렵다. 이러한 한계를 극복하기 위해서는 비교군인 일반 어린이 공원을 추가 조사하여야 하며, 꿈꾸는 놀이터 가운데에서도 어린이 참여 디자인이 적용되지 않은 어린이 공원에 대한 조사, 이용자에 대한 심층면접 등이 추가로 이루어져야 할 것이다.

제5장 결론 및 제언

제1절 결론
제2절 정책제언



제5장 결론 및 제언

제1절 결론

본 연구는 주민의 참여가 중요해지면서 점점 참여의 주체가 다양화되는 가운데 도시디자인에 있어서 어린이 참여에 대한 것을 연구하고자 하였다. 세계적인 추세에 있어서도 지속가능한 도시발전 목표로 여성, 아동, 노인, 장애인의 차별 없는 공공공간의 참여가 필요하며, 아동의 권리 협약 등에서도 어린이가 자신들의 이해와 관련된 사항에 대한 의사결정에 참여할 수 있도록 지원하도록 강제하고 있다. 이와 같이 어린이 참여의 문제는 해당 지역의 사회적 가치측면에서 중요한 문제라고 할 수 있다.

수원시는 시민계획단과 같은 시민참여 활동이 활발한 도시로, 아동친화도시 인증을 받았으며, 어린이 참여를 거쳐 조성한 꿈꾸는 놀이터와 같은 사례를 가지고 있다. 그러나 그 과정에 대한 검토 및 성찰은 필요하며, 그 성찰을 기반으로 어린이 참여에 대한 진지한 고민이 필요하다는 문제의식에서 연구가 시작되었다. 어린이의 참여를 보다 발전시키기 위해서는 이론적 고찰과 현장 모니터링을 통해 어린이 참여의 방법적 틀을 강화하고, 이를 지속시킬 수 있는 방안을 모색하며, 참여한 결과가 어떤 방식으로 운영되는가에 대한 조사와 분석에 대한 연구들이 부족하기 때문에, 어린이 참여를 보다 체계적으로 발전시키고 정책적으로 지원할 수 있는 방안을 찾고자 연구를 진행하게 되었다.

이론적 고찰을 통해서 어린이 참여 방법론에 있어서는 참여디자인, 커뮤니티 디자인, 사용자 중심 디자인과 같은 개념들을 살펴보았다. 도시에 있어서 참여는 정책결정이나 다양한 의사결정 부문에서 다양하게 이루어지고 있으며, 제품개발이나 디자인과정에서도 이루어지고 있다. 이러한 어린이 참여방법론은 Hart와 같이 참여의 정도를 단계별로 구분하는 이론들과 Lardner 등과 같이 어린이 참여를 유도하기 위한 사회적인 조건이나 관계에 주목한 방법론으로 나누어 볼 수 있었다. 참여도 단계에서 사용하는 개념들이 서로 비슷한 형태를 가지고 있기 때문에 각각의 단계에 있어서 비슷한 용어들을 그룹으로 구분하는 형태로 분석하였다. 본 연구에서는 참여방법의 단계를 제시하고 있는 여섯 명의 학자들이 제시한 주요개념을 다섯단계로 정리하였다. 명목상 참여(tokenism), 조작(manipulation), 장식(decoration), 동

원(social mobilization)을 같은 참여가 일어나지 않는 단계로 분류하였다. 어린이에게 역할을 부과(assigned but informed)하거나, 정보제공, 자문, 의견수렴, 접근을 제공하는 단계에서는 어린이의 의견을 듣는다는 의미에서 의견조사 단계로 분류했으며, 성인주도하의 의사결정(adult-informed, shared decision with children), 어린이 의견채택, 협의 등의 단계는 어린이의 의견을 채택하여 적용하는 단계로 구분하였다.

이렇게 제안한 방법론을 기반으로 국내외사례를 조사 분석하였다. 해외사례로는 영국의 'Young Londoners', 네덜란드의 'Growing up in Tilburg', 호주의 'Little Hose, Big Idea', 미국의 'The Lowline', 그리고 놀이터를 만드는 NGO단체인 'KaBOOM!'과, 호주의 'The Walking Neighborhood' 사례를 조사하였다. 국내사례로는 세이브더칠드런의 '놀이터를 지켜라, 상봉어린이공원', 서울어린이대공원의 '무장애통합놀이터, 꿈틀꿈틀', 서울시와 서울시교육청이 진행한 '꾸미고 꿈꾸는 학교화장실 만들기', 순천시의 '기적의 놀이터, 영동발동'을 사례로 선정했다. 분석결과, 어린이 의견조사 및 반영 단계에는 'Little House, Big Idea', 'The Walking Neighborhood', '꾸미고 꿈꾸는 학교화장실'이 해당되는 것으로 나타났다. 어린이 의견채택 및 공유단계에서는 'The Lowline', 'KaBoom!', '상봉어린이공원', '꿈틀꿈틀놀이터', '기적의 놀이터'가 해당되며, 어린이의 주도적 참여단계에는 'Young Londoners', 'Growing in Tilburg'가 해당하는 것으로 분석되었다. 이 두 개의 사례는 어린이 참여워크숍이 주기적으로 개최되고 있으며, 지역의 성인들이 어린이들의 참여결과에 대해서 피드백을 실시하고 있고, 이를 지원하기 위한 커뮤니티학교 및 지원센터 등의 시스템을 갖추고 체계적인 참여가 이루어지고 있기 때문에 차별성을 가진다.

제3장에서 살펴본 수원시의 '꿈꾸는 놀이터 교육프로그램 사례'와 '어린이 디자인학교, 동네밝네계획단 사례'를 살펴보면 프로그램 개발은 도시디자인 방법론의 기본구조인 현장조사 및 분석, 기본구상, 기본설계 과정을 기본으로 조금씩 조정을 거쳐서 만든 과정임을 알 수 있다. 어린이 참여과정을 만들기 위한 참여 과정에서 수원시의 사업소 및 동 주민 센터가 적극적으로 지원해주었으며, 초등학교 단위의 협력을 통해 어린이 참여프로그램을 진행할 수 있었다. 참여과정에서 어린이들은 현장에 대해 강한 호기심과 참여의지를 나타냈으며, 해당 대상지에서 다양한 문제를 발견하고 해결할 수 있는 아이디어를 제안하는 과정에서 흥미를 나타냈다. 그러나 이를 지원할 수 있는 체계가 확립되지 못해 후속과제나 사업이 진행되지 못한 점이 아쉬운 점으로 남는다.

제4장에서는 현장 모니터링을 통해서 어린이 참여디자인을 적용한 대상지들의 이용행태를 조사하였다. 1차 조사를 통해 어린이가 참여하여 디자인한 꿈꾸는 놀이터 2개소, 인접 지역의 일반 어린이공원 2개소를 조사대상으로 선정하였다. 조사대상의 어린이 공원은 물리적

인 공간에 있어서 어린이 놀이시설의 구성, 개수, 휴게시설의 위 등이 차이가 있었으며, 바닥 포장재도 상이한 것으로 나타났다. 방문자 행태분석에서 총 조사인수는 어공6호 어린이공원은 123명(어린이 90명), 효정어린이공원 32명(어린이 10명), 송죽어린이공원 155명(어린이 115명), 세일어린이공원 78명(어린이 17명)으로 꿈꾸는 어린이 공원의 방문자수가 많았으며, 체류시간도 어공6호 어린이공원과 송죽어린이공원, 세일어린이공원은 2시간 내외, 효정어린이공원은 30분 이내인 것으로 나타났다. 이와 같은 결과가 나타난 것은 공간 조성면에 있어 도입된 시설의 유형과 숫자의 차이가 영향을 미치는 것으로 유추할 수 있다. 그러나 유의미한 수준으로 신뢰할 수준의 연구결과라고 하기에는 미흡한 상황이다.

결론적으로 수원시의 어린이 참여 사례들이나 현장들은 어린이 참여과정을 이끌어 내는 워크숍 진행과정은 유의미한 결과를 만들어 낼 수 있었다. 어린이 참여도에 있어서 어린이들의 의견을 반영하고 공유하는 3단계로 판단할 수 있다. 방법론적 측면에서 분석해보면 향후 수원시는 어린이 참여를 지속적으로 진행할 수 있는 지원체계나 프로그램 운영에서 부족한 것으로 판단된다. 이러한 부분을 보완하기 위해서는 어린이 참여를 활성화할 수 있는 프로그램 운영주체를 발굴할 필요가 있다. 또한 현장 모니터링 연구가 상당히 제한적으로 이루어져서 어린이 참여디자인의 효과를 증명하기에는 부족한 것으로 판단된다. 기존에 어린이 공원의 이용행태특성 등에 대한 연구나 비교할 수 있는 조사 자료가 없어 이를 보완할 필요가 있다.

제2절 정책제언

1. 지역의 참여주체로서 어린이의 중요성 인식

어린이의 참여나 활동을 어린이가 주된 사용자라고 인식되는 놀이터나 학교 공간에만 한정하고자 하는 것은 지역 전체에 대한 계획이나 설계를 중요하게 생각하는 도시디자인에 있어서는 한계점으로 작용할 가능성이 매우 높다. 어린이는 우리가 속한 사회의 한 구성원이며, 구성원으로 성장해야하는 과정에 있다. 자신들이 내린 결정이 가지고 오는 결과에 대해서 학습하고 배우는 과정을 거쳐야하며 이는 단순 의사결정에 참여하는 것 이상의 충분한 지원과 소통을 통해서 어린이 참여를 이끌어 내는 것이 중요하다는 것을 의미한다.

최근 서울시의 도시재생사업 추진과정에서는 서울시 어린이건축학교 프로그램이 지원되고 있으며, 경기도 도시재생사업의 공모과정에서 부천시의 경우에는 청소년 참여 프로그램을 운영하여 안전마을에 대한 대안을 제안하였다. 이와 같이 도시재생 프로젝트를 진행하는 과정

에서 주민의 일원으로 어린이 참여는 점점 자연스럽게 받아들여지고 있는 추세에 있다. 또한 본 연구에서 제시한 사례들을 살펴본다면 어린이의 참여는 다양한 방법과 체계를 가지고 이루어질 수 있음을 알 수 있다. 이렇듯 어린이의 참여가 도시디자인을 하는 데에 있어서 필수요소로 인지하고, 지역의 참여주체로서 어린이의 중요성을 인식하기 위해서는 우선 어른들의 사고의 전환이 필요하다.

이러한 인식전환을 기반으로 다양한 정책사업의 입안이 가능하다. 본 연구에서는 다음의 세 가지 정책에 대해서 제안한다.

첫째, 수원시의 도시정책 결정과정에서 어린이 참여를 확대하기 위한 교육과 지원프로그램을 구성하기 위한 지속적인 연구가 필요하다. 시민계획단, 마을만들기 등 주민참여가 이루어지고 있는 부문에서 어린이 및 청소년의 참여가 산발적으로 이루어지고 있으므로 이를 체계적으로 지원할 수 있는 프로그램의 개발 및 지원이 필요하다.

둘째, 꿈꾸는 놀이터 사업의 지속적인 추진이 필요하다. 해당 사업을 어린이공원만이 아니라 어린이들이 뛰어놀 수 있는 다양한 공간으로 확대할 수 있는 방안을 강구해야 하며, 수원시에서 추진하는 각종 도시환경개선사업 과정에서 어린이들이 참여하고 모니터링 할 수 있도록 지원해야 한다.

셋째, 공공공간에서 어린이의 활동에 대한 연구가 필요하다. 모든 성인들은 어린이과정을 거치기 때문에 어린이에 대해서 잘 알고 있다고 오해하는 경우가 많다. 어린이의 각 발달과정에서 필요한 활동은 다르며, 이를 위해 사회적으로 지원해야 하는 내용도 다르다는 것을 인식해야 한다. 이를 위해서는 보다 체계적으로 어린이 활동에 대한 조사 및 평가가 필요하다.

2. 어린이 참여디자인의 정규화 및 확대방안 필요

해외사례와 국내사례를 비교해보면 해외사례의 경우에는 도시계획 및 정책결정 과정에서부터 어린이 및 청소년이 의사결정 과정에 참여할 수 있는 적극적인 시스템을 구축하고, 이를 지원할 수 있는 기구를 마련하고 있음을 알 수 있다. 어린이 놀이터 및 어린이의 여가활동을 장려하며, 아이들이 참여하는 도시공간을 만들기 위한 다양한 방법의 워크숍이 이루어지고 있으며, The Walking Neighborhood와 같이 어린이들이 걸어 다니면서 지역에서 다양한 이야기와 관계, 안전한 보행을 위한 여건을 발견하는 내용의 프로그램을 진행하는 경우도 있다. 이에 반해 아직까지 국내에서는 놀이터와 학교에 어린이 참여활동이 집중 되어 있다는 점에서 아쉬움이 존재한다. 이제는 이러한 거점 공간을 중심으로 어린이들의 다양한 활동의 장소로서 도시공간에 관심을 가지고 이에 대한 정책을 마련할 필요가 있다.

첫째, 어린이가 지역 문제에 지속적으로 관심을 가지고 참여할 수 있도록 상설 지역참여 창구의 개설이 필요하다. 해외에서는 어린이와 청소년의 참여 문제는 청년 일자리, 청년 주거 지원 사업, 청소년 복지사업 등과 연계하여 상설 참여 프로그램을 운영하고 있는 경우가 많다. 다양한 도시정책결정 과정에 어린이가 참여할 수 있는 방법과 프로그램을 마련하는 경우도 상당히 존재한다. 수원시의 경우에도 산발적인 프로그램을 운영하고 있으나 이와 같은 다양한 도시정책의 결정과정에 어린이, 청소년의 참여가 상설로 이루어질 수 있도록 어린이 위원회 설치와 더불어 어린이와 청소년의 활동을 지원하는 상설 기구를 제안한다. 네덜란드의 지역커뮤니티학교와 같은 사례를 참고하여 프로젝트형 수업, 방과 후 수업이나 진로탐색 등의 다양한 프로그램을 지역차원에서 지원하는 것이 필요하다.

둘째, 어린이와 청소년이 주된 사용자인 어린이공원과 학교 공간을 개선하게 될 경우에는 반드시 참여디자인을 적용하며, 이들 공간을 포함한 생활환경공간을 확보하기 위하여 지속적인 노력이 필요하다. 이를 실천하기 위해서는 기존의 학교 중심의 어린이보호구역을 중심으로 주거지역을 포함한 근린생활환경 전반에 대한 어린이의 안전한 이동 환경을 확보할 수 있도록 해야 한다³⁴⁾. 단순히 통학로의 안전만이 아니라 아이들이 지역 안에서 안전한 이동을 통해 여가와 놀이, 학습과 탐구를 연계하여 지속할 수 있는 생활환경을 조성하는 것이 중요하다. 특히 도시개발사업 및 도시재생사업 등이 시행되는 과정에서 어린이 환경에 대한 검토와 검증 작업이 이루어질 수 있도록 검증하는 방안도 도입이 필요하다. 이를 위해서는 어린이, 청소년의 보행 및 이동특성에 대한 기초적인 연구와 데이터 수집을 기반으로 해야 한다.

셋째, 어린이와 청소년이 지역문제에 관심을 가지고 다양한 계획과 설계에 참여할 수 있도록 충분한 지식을 제공하고 지속적인 교육과 워크숍이 이루어질 수 있도록 지원방안을 마련해야 한다. 도시재생사업 추진 시에 진행되는 도시재생대학 프로그램과 같은 주민교육 프로그램에 어린이와 청소년 과정을 개설하고, 사회교과과정에서 지역에 대한 부분을 다룰 경우에 어린이와 청소년이 단순 견학프로그램으로 그치는 것이 아니라 실제로 지역 문제 해결과정에 참여할 수 있도록 교육과정을 개편하고 확대해야 할 것이다.

어린이는 어른이 되어가는 과정 속에 있다. 어린이는 항상 어른과 같은 도시 공간을 소비하고 있으며, 자신의 위치와 이동 방식을 나름대로 선택하고 결정한다. 어린이는 어른이 사용하는 공간을 다른 높이에서 다른 측면을 볼 수 있고 제안할 수 있으며, 자신의 이익이 아니라 공동의 이익을 위해 사고하고 판단한다. 우리는 어린이가 어른의 부속물이 아니라 파트너라는 인식을 통해 보다 풍부한 정책을 만들어 낼 수 있을 것이다.

34) 서울시에서는 '아마존(아이들이 마음껏 다닐 수 있는 구역)' 사업을 통해 아이들의 교통사고의 위험으로부터 안전한 보행을 할 수 있는 구역을 설정하여 기존의 어린이보호구역과 차별화된 사업을 추진하고 있다.

| 참고문헌 |

〈국문 자료〉

- 김아연, 조한별, “공동주택단지 실외놀이환경을 주제로 한 어린이 참여디자인 프로그램의 개발과 적용”, 『도시설계』제15권 제4호, 2014. pp.121-139
- 김연금, 김성주, 박환지, 유다희, 최성용, 홍승모(2008), 커뮤니티공간으로서의 어린이공원 조성 에 관한 연구, 한국조경학회지 35(6) pp.21-28
- 박우장, 박준영(2012). 지역아동센터 개조 시 아동의 참여디자인 기법 및 도구에 관한 연구. 한국생태환경건축학회 논문집, 12(2), pp.15-24
- 박현미, 최승연, 진영규, 조수호, 박상현, 우주경 (2006). 사례-유아 교육기관과 연계한 어린이의 참여적 디자인 방법, 한국HCI학회 학술대회, pp.1646-1651
- 박효숙, 이우민, 김승남, 김재철, 이경환(2017), 어린이 참여 마을설계 워크숍 프로그램 개발 및 적용 - 어린이들의 성장과 발달 효과 분석을 중심으로, 국토연구원 『국토연구』, pp.149-167
- 백주홍, 김보연 (2013). 디자인 사고 향상을 위한 어린이 창의적 워크숍의 개발 연구. 디지털디자인학연구, 13(4), pp.697-706.
- 백준상, 이진표 (2003). 참여적 디자인을 통한 어린이 정보구조 디자인에 관한 연구. 한국HCI학회 학술대회, pp.459-464.
- 백지원, “참여디자인 방법을 적용한 학교화장실 색채분석-서울 M.초등학교와 K.중학교 사례를 바탕으로”, 한국색채학회 논문집, 제30권 제3호, 2016. pp.101-110
- 서울특별시, 서울특별시교육청(2015). 꾸미고 꿈꾸는 학교화장실 매뉴얼
- 세이브더칠드런 (2015), 도시 놀이터 개선사업: 중랑구 상봉어린이공원 보고서
- 수원시정연구원(2016), 공동체와 놀이터 심포지엄 자료집
- 신희경, “초등학생 대상 조경교육 프로그램 성과분석 및 개선방안”, 서울시립대학교 석사학위논문, 2016
- 안현찬, 김현수, 박소현(2006) 주민-전문가간의 의사소통 증진을 위한 참여디자인 과정과 도구, 한국도시설계학회 추계학술대회 발표자료, pp.13-24
- 이영범, 배용호, 맹기돈, 김연금(2017) 통합놀이터 계획 및 설계 - 서울어린이대공원 내 꿈틀꿈틀 놀이터를 대상으로, 한국조경학회지 45(2) pp.101~108
- 이효진 (2014) 초등학생의 참여를 통한 어린이 친화적 근린환경 조성방안에 관한 연구: 성북구 길음동 미아초등학교 학생을 대상으로, 서울대학교 환경대학원 석사학위논문
- 정진우(2009), 이용자 참여를 통한 어린이공원 재생, 전남대학교 대학원 석사학위논문
- 조경작업소 울(2015), 상봉어린이공원 최종보고서, 세이브더칠드런
- 조연경, 김정민, 우신구(2009), “마을만들기의 주민참여 수법에 관한 연구 - 어린이 참여 디자인을

중심으로”, 대한건축학회 논문집 계획계 제25권 제4호, pp.205-216

- 조연경, 박창배, 우신구(2010), “어린이 참여 디자인을 적용한 어린이 공원 조성에 관한 연구-양산 북정동 사례를 바탕으로”, 대한건축학회 논문집 계획계 제26권 제8호, pp.117-126
- 조현재, 정승진 (2013). 학동기 어린이의 자아정체성 개발을 위한 아이덴티티 디자인 워크샵. 디자인지식저널, 25, pp.333-342.
- 허윤선, 임승빈 (2013), “어린이 공간환경설계 교육 프로그램 개발”, 『국토계획』 제48권 제7호, pp.111-133

〈영문 자료〉

- 8 80 Cites(2017), Building Better Cities with Young Children and Families
- Agenda 21(1992) Section 3, Children And Youth in Sustainable Development
- Backer, K. D & Jans, M.(2002), Youth(work) and Social participation. Elements for practical theory.
- Council of Europe(2012), Participation of children and young people under the age of 18, Adopted by the Committee of Ministers on 28 March 2012 at the 1138th meeting of the Ministers’ Deputies
- Driskell, David(2002), Creating better cities with children and youth: a training manual.
- Francis, M. & Lorenzo, R.(2002), Seven realms of children’s participation.
- Founder’s Collaborative on Youth Organizing(2003), An emerging model for working with Youth
- Hart, A. Rogers.(1992). Children’s Participation in Planning and Design. From Tokenism to Citizenship. UNICEF Innocenti Research Centre.
- Hester, R. T. 2006. Design for Ecological Democracy. Cambridge, MA: MIT Press.
- Lardner, Clare(2001), Youth participation: A new model, Youth Social Inclusion Partnership.
- London Funders et al. (2015), A Vision for Yong Londoners to 2025
- National Institute of Urban Affairs(2017), Compendium of Best Practicr of Children Friendly Cities
- Sharon Egretta Sutton, Susan P. Kemp(2002), Children As Partners in Neighborhood Placemaking: Lessons From Intergenerational Design Charrettes, Journal of Environmental Psychology, Volume 22, Issues 1-2, pp. 171-189,
- Shier, Harry(2001), Pathways to participation, opportunities and obligations,

Children and Society Vol.15

- Shier et al.(2012), How children and young people influence policy-makers: lessons from Nicaragua.
- Susanna Pantsar-Syvaniemi, Mari Ervasti, Kaarina Karppinen, Antti Vaatanen, Virpi Oksman, Essi Kuure. (2015) A situation-aware safety service for children via participatory design, J Ambient Intell Human Comput, no.6. pp. 279-293
- Treseder, Phil(1997?), Empowering children and young people : Promoting Involvement in decision-making, Save the Children.
- UNICEF(2001), The participation rights of adolescents: a strategic approach.
- Wong et al.(2011), A typology of youth participation and Empowerment for child and adolescent health promotion.

〈기타 자료〉

- <https://bernardvanleer.org>
- <https://kaboom.org>
- <http://thelowline.org>
- <http://thewalkingneighbourhood.com.au>
- <http://www.bredeschool.org>
- <https://www.hassellstudio.com>
- <https://www.london.gov.uk>
- <https://www.sc.or.kr/program>

| 부 록 |

1) 중간연구심의에 대한 조치사항

연번	심 의 의 건	반영	비고
1	어린이 참여 분야의 방법론 추가 제시 필요	○	이론적 고찰에서 반영
	연구제목의 변경검토 (예: 도시디자인의 어린이 참여방법론 연구)	○	연구제목 변경
2	완성된 사례의 현재 활용에 대한 내용이 추가되었으면 함	○	제4장 현장 모니터링에서 반영
	방법론의 의미가 아직 모호함	○	이론적 고찰 수정
	수원 활용방안 측면에서 시사점 등을 정리	○	3장 분석종합
	이론적 측면에서 어떤 의미가 있는지 도출 필요	○	연구 배경 및 목적 수정
3	어린이를 대상으로 한 특수한 분석 도구 필요	○	연구 방법론 보완
4	어린이 참여 디자인이 필요한 현실적 이유를 제시할 필요 있음	○	연구배경 및 목적 수정
	어린이 참여디자인의 필요한 분야를 제시할 필요성 있음	○	연구배경 및 목적 수정
	단지, 공원, 마을디자인, 가로설계 등 도시디자인 유형별로 어린이 참여디자인이 참여할 수 있는 방안을 제시	△	제목변경에 따라 참여디자인 유형별로 정리함
5	많은 사례와 자료의 분석이 필요	○	이론적 고찰 사례보완 현장 모니터링 실시
	현황의 장단점, 미래예측, 해결책 제시 필요	○	분석틀 제시
6	자료들의 맥락을 서로 맞게 연결할 필요 있음	○	연구방법 수정 및 보완
	이론적 고찰, 사례분석의 각각의 타당성과 수원시 사례 관계 설명 필요	○	방법론 정리하여 분석 실시
	모니터링을 통해 기존 사례를 분석한 방법론 유형은 제시가 가능	○	모니터링 실시
	연구제목과 연구내용, 결과의 연결 정리 필요	○	수정 보완

2) 최종연구심의에 대한 조치사항

연번	심 의 의 건	반영	비고
1	어린이 참여방법론 정리가 우수하지만 어디까지 적용가능한지 참여 영역에 대한 정리가 추가적으로 필요함	○	적용가능범위를 2장과 결론에 명시
	결론 부분에 어린이들의 참여효과의 객관성 조사자료 제시	○	조사자료 제시
	현장모니터링과 참여 가능성 효과에 대한 객관적 자료의 한계 등을 정교히 제시하여 분석이 필요함	○	제4장에 종합분석에서 실시
2	어린이 참여디자인이 왜 필요한지 필요성, 당위성 보완	○	서론, 연구의 배경에서 보완
	어린이 참여디자인이 아닌 경우와 비교해서 좋은 점을 명확하게 제시할 것	○	제4장 종합분석에서 제시
	디자인과정에서 어느 부분에서 도움이 되는지 제시할 것	○	제3장 종합분석에서 제시
3	초등학생이 모든 분야의 선행학습을 하는 상황에서 어린이가 자발적으로 참여하여 독자적, 창의적 사고를 관찰할 수 있는 방안에 대한 논의가 필요	△	후속연구과제에서 관련연구 수행
4	일반 공공시설에 대한 적용가능성과 어린이용 시설에 적용했을 때를 구분하여 사례/결론의 정리 필요	○	제5장 결론에서 반영
	어린이 참여방법론이 마을만들기 등 어느 부분에 적용할 수 있을지에 대한 제언 추가	○	제5장 결론에서 반영
5	현장모니터링 부분의 결과가 명료하게 시사점으로 연결될 필요가 있음	○	제5장 결론에서 반영
	국내의 사례가 아직 성숙되지 않은 상황이므로 그 한계점과 연계한 결론을 보완할 필요가 있음	○	제2장 에사 반영
	범용적 결론보다 수원시의 정책적 활용에 필요한 관점으로 결론을 보완하는 것을 검토하기 바람	○	제5장 결론에서 반영

3) 회의록

(1) 제1차 자문회의

- 일 시 : 2018년 7월 27일(금) ~ 2018년 8월 10일
- 자문위원 : 김 현(단국대학교 교수), 김연금(조경작업소 울), 김승남(중앙대학교 교수)
- 주요내용 :
 - 연구제목과 내용이 불일치하므로 연구제목을 변경하는 것이 좋겠음
 - ※ 추천 : ‘어린이 참여디자인의 프로세스에 관한 연구’
 - 해당 내용은 도시설계학회 등 학회발표용 논문으로 재구성할 것을 염두에 두고, 현재 내용을 잘 정리할 것
 - 고찰 연구의 성격을 가지고 있으므로 조사내용을 차분하게 잘 서술하는 형식으로 보고서 마무리하는 것이 좋겠음
 - 과제제목은 굳이 변경하지 않아도 상관없지만 과제구성이 두 부분으로 나뉘어 있어 이 두 부분을 연결할 수 있도록 서술하는 부분이 중요할 것임
 - 참여디자인을 통해 아이들의 활동이 증가했다는 결론보다는 참여디자인 자체의 효과와 참여디자인 결과물에 대한 효과를 분리해서 서술하는 것이 필요
 - 모니터링의 한계와 개선점, 특히 디자인 반영 부분에 있어서 여러 가지 측면을 언급해주는 것이 연구자의 전문분야와 연구 특성에 적합한 서술로 판단됨
 - 특히 후속 과제를 제안하는 것이 필요할 것으로 생각됨. 어린이 공원에서 이용자 행태를 집중적으로 조사해서 모니터링 하고 평가하는 부분도 중요한 과제이며, 꿈꾸는 놀이터 사업 전반에 대한 평가가 필요할 것임
 - 어린이 참여디자인의 방법론 부분에서 참여의 사다리 부분을 연구 과정에서 수정 보완하여 기존 사례를 평가하는 부분에 대해서 검토해주시기 바람
 - 참여 효과를 측정하는 것 보다는 어린이공원 모니터링이 더 적합한 것으로 판단됨. 방법론과 목차에 있어서 수정과 보완이 필요함

(4) 제2차 자문회의

- 일 시 : 2018년 7월 27일(금) ~ 2018년 8월 10일
- 자문위원 : 김 현(단국대학교 교수), 김연금(조경작업소 울), 김승남(중앙대학교 교수)
- 주요내용
 - 다양한 사례가 검토되었다고 생각하지만 뒤의 수원시 사례 분석 방식에 따라 사례의 서술 방식 및 내용이 수정 될 수 있다고 봅니다.
 - 수원시 사례는 좀 더 구체적인 것들이 서술되면 좋겠습니다.
 - ex) 참여 연령대(이유 포함), 아이들의 모집방법(이유 포함), 참여 횟수, 결과물에 대한 분석
 - 어린이 참여를 했으므로 어린이들의 이용이 높아진다는 가정 설정은 어려울 것 같음. 어린이들의 놀이터 이용에 영향을 끼치는 인자는 너무 많기 때문에 아이들이 제시했던 요소들이 아이들이 이용과 어떤 관련성을 갖는지가 서술되면 어떨까 싶음
 - 참여 목적(정리하신 참여의 4단계), 참여 연령대, 아이들의 모집방법, 진행 횟수, 참여 기법 등등입니다.
 - ex) 참여 목적(정리하신 참여의 4단계)을 효과적으로 이루기 위해서는 이러한 연령대의 아이들을 이렇게 모집해서, 이러한 과정을 거치는 것이 좋다 등등입니다.
 - 이론 연구의 결과에 있어서 어떻게 선행연구들을 취합하여 18페이지의 결론(4개 위계의 참여수준 구분)에 이르게 되었는지에 대한 설명 보완 필요 .
 - 국내외 사례 조사의 결과물(32페이지)은 국내외 사례의 참여방법 수준을 비교하여 보여주는 것에 그치고 있음. 물론 국내사례가 해외에 비해 참여방법 수준이 다양하지 못하다는 중요한 결론을 이끌어 내었으나 이것이 전부라면 국내외 사례 조사 파트의 비중을 줄여도 좋을 것임
 - 수원시 사례에 대한 분석은 매우 자세함. 후속과제에서는 과연 이러한 참여디자인 경험이 아이들의 성장발달(공간인지능력 향상 등)에 영향을 미치는지를 함께 연구하면 좋을 것 같으며, 현재 설문조사는 참여디자인의 효과를 충분히 검증하기에는 부족함
 - 현장조사(행태 모니터링)의 경우, 매우 미시적인 조사가 이루어졌고 이에 대한 도면화와 기술도 구체적임. 다만, 이러한 질적인 접근은 단순 비교가 어려우므로 아주 간단한 값이라도 정량화된 비교결과가 제시되었으면 함. 예를 들어, 공원을 이용한 총 어린이수, 총 이용시간 등의 정보는 현재 자료만으로도 충분히 제시가 가능하며, 더 나아가 활동의 다양성 등을 정량화할 수 있다면 좋겠음
 - 언뜻 보아도 일반 어린이 공원에 비해 “꿈꾸는 놀이터”로 조성된 곳에서 어린이의 놀

이와 활동이 많은 것 같음. 다만 이것이 어린이 참여디자인을 적용했기 때문인지는 알 수가 없음

- 기본적으로 어린이 공원의 설계수준과 입지가 가장 큰 영향이 있을 것으로 예상되는데(입지의 경우 송죽과 세일의 차이에 있어서는 꽤 중요해 보입니다), 어떻게 보면 이는 참여디자인과는 무관합니다. 만약, 정확히 같은 장소에 어린이 참여 없이 전문가들이 이처럼 양질의 공원이 만들었다면 어떠했을까요?
- 참여디자인의 효과는 결과물에서 나타나는 행태에 주목하기 보다는 과정에서 얻어지는 효과(어린이들의 만족감, 지역애착 향상, 공간인지향상, 향후 이용의사 수준 등등)에 초점을 맞춰야 한다고 생각
- 현재와 같은 사후행태를 비교하기 위해서는 일반 어린이 공원이 아닌, 전문가들에 의해 같은 노력과 비용으로 만들어진 공원(어린이 참여는 없이)과 비교를 해야 공정할 것 같음
- 동네밖네계획단과 어린이교육프로그램 참여의 경험에 대해서 말씀드리자면, 현장에서 만난 아이들은 다양했음. 열의를 보이면서 질문을 쉴 새 없이 하는 아이도, 친구 따라왔는지 관심이 없어 보이는 아이, 얌전히 주어진 교재를 훑어보는 아이 등등 편차가 크게 느껴짐
- 답사 내용을 바탕으로 하는 아이디어 도출 과정이 아이들에게겐 조금 어렵지 않을까, 조금 더 쉽게 설명해야 할 텐데하는 걱정이 들어 이런 부분들이 개선이 필요했음. 아이들에게 쉽게 설명하는 방법을 찾는게 조금은 어려웠고, 몇 번의 시도 끝에 설명이 가능했음
- 대상지를 보고 아이들은 문제점을 해결할 쉽고 명확한 금새 방법을 찾았고, 그 생각들은 꽤나 설득력이 있는 것들이었음. 예를 들면 공간의 협소한 곳에 시설이 필요하면 벽에 부착한다던지, 담 위에 올려 설치하는 방식들을 제안하여 놀라웠음
- 그리고 대상지가 가지고 있는 부정적인 요소 속에서 틈을 비집고 나오는 작은 들풀, 자생초, 작은 텃밭같은 좋은 점을 찾아내는 긍정의 시야를 가지고 있는 점에 감탄을 한 경험도 있음
- 답사를 하고 문제점을 발견하고 그것을 자신들의 방법으로 고쳐나가는 과정이 매우 흥미롭게 느껴졌었고, 그림그리기와 모형작업이 익숙해 보이는 아이들이 많아 수월하게 수업을 진행할 수 있었음. 모형작업이 가장 호응도가 높았음.
- 다양한 사례를 분석한 내용은 향후 이 분야 연구에 많은 도움이 될 것으로 보이나, 사례에 대한 종합 부분은 보다 분석적으로 접근하는 것이 필요함. 현재는 어린이 의견

- 조사, 의견반영, 참여 공유, 자발적 참여 등으로 구분하여 기존 사례를 분류한 정도이나 각 사례를 참여수준, 참여방법 외에도 진행단계, 참여기간, 아이디어 실현방식, 전문가 역할 등 다양한 기준으로 사례를 분석하면 향후 연구에 도움이 될 것으로 판단함
- 꿈꾸는 놀이터와 어린이 디자인학교 사례는 실제 어린이들을 대상으로 아이디어를 모으고 이를 발전시켜 실제 대상지를 개선한 매우 중요한 사례임. 향후 유사한 시도에 도움이 될 수 있도록 단계별 유의점, 시사점, 한계점 등을 정리하는 것이 바람직함
 - 5장 현장조사는 조사목적에 대해 설명이 필요함. 현재로서는 전체 연구 흐름과 다소 동떨어진 것으로 읽혀짐
 - 참여디자인의 효과에 대한 검증은 참여전후의 인식조사를 설문이나 인터뷰등을 통해 비교하는 방법을 생각할 수 있겠으나, 현재 연구대상이 너무 적어 일반화하기 어려울 것으로 판단함. 데이터가 좀 더 축적된 이후에 검증해야 할 것임

Abstract



Study on Participation of Children in Urban Design

This study focuses on the participation of children in urban design in accordance with the global trend of sustainable urban development through the participation of women, children, the elderly and people with disabilities in urban public space. It is a basic research subject for research.

Based on theoretical perspectives on the participation of children, concepts such as participation design, community design, and user-centered design were examined, and existing research on the method of participating in children was analyzed. Based on this analysis

Based on the proposed methodology, we surveyed domestic and foreign cases. Overseas examples include 'Young Londoners' in the UK, 'Growing up in Tilburg' in the Netherlands, 'Little House, Big Idea' in Australia, 'The Lowline' in the US and 'KaBOOM!' We surveyed the case of 'The Walking Neighborhood' in Australia. In the case of Korea, there are Save the Children's 'Sangbong Children's Park', Children's Grand Park, 'Barrier Free Wriggling Playground', Seoul City and Seoul Metropolitan Office of Education's 'School bathroom that dreams', selected as an example. As a result of the analysis, 'Little House, Big Idea', 'The Walking Neighborhood' and 'School bathroom that dreams' are included in the investigation and reflection stage of children. In the stage of adopting and sharing children's opinions, 'The Lowline', 'KaBoom!', 'Sangbong Children's Park', 'Wriggling Playground' and 'Miracle Playground' Growing in Tilburg '. These two cases are held regularly, with children participating in workshops, where local adults are providing feedback on the outcomes of their participation, systematic participation in the community school and support centers, etc. There is a

difference because there is.

Chapter 3 analyzes Suwon city. In the case of 'dreamy playground education program' and 'children's design school, the neighborhood planner', program development is based on field survey and analysis, basic design and basic design process, which is the basic structure of urban design methodology. In the process of recruiting children to create, Suwon's business establishments and residents' centers actively supported them, and there was cooperation among elementary schools. The characteristics of the participating children acted as a strong interest in the target areas, actively participating in their opinions, and interested in local problems. Some of the opinions expressed by the children were reflected, but feedback on this was not done, and it is left point that the follow-up Jenna project was not continued.

In Chapter 4, we investigated the usage patterns of the children's participation design through field monitoring. Two primary playgrounds designed by children participated in the first survey and two general children's parks in the adjacent area were selected for the survey. The children's parks surveyed showed differences in the composition, number, and resting facilities of children's play facilities in the physical space, and the flooring materials were also different. In the analysis of visitor behavior, the total number of the surveyed people was as follows: Egong 6ho, 123 people (90 children), Hyojung, 30 people (10 children), Songjuk Children's Park 155 people (115 Children), Sail 123 people (17 children).

The number of visitors to the park is expected to be as high as that of the children's park. The residence time is also within two hours for the Egong 6 children's park, Songjeong children's park, and Sail children's park. This result can be deduced from the difference in type and number of facilities introduced in the space composition aspect. However, in order to have a meaningful level of trust, it is necessary to complement it in terms of the survey subject and the survey method.

In conclusion, children's participation cases and sites in Suwon have a certain effect on the process of creating public space. Children's participation can be judged to be three levels of reflection and sharing. From a methodological point

of view, Suwon City is thought to be lacking in supporting programs and programs to continue participating in children. In order to overcome these problems, it is necessary to identify a program management entity that can activate children's participation.

In the future, it will be necessary to recognize the importance of children as a participant in the region and to change the mindset to promote participation as a policy partner. Children must also grow up as members of civil society through learning and learning about the consequences of their decisions. In order to do this, it is necessary to form a basis for normalization and expansion of children's participation design. First, there is a need for councils such as the Children's Committee to allow children to participate in local issues. Second, it is necessary to apply participatory design in the improvement of facilities such as children's parks and schools, which are the main users of children and youth. Thirdly, it is necessary to develop educational programs and establish local schools. This kind of participation will become more and more important in creating a public space to care for the socially weak in the future.

Keyword : Children, Children Participation, Participatory Design, Urban Design

| 저자 약력 |

정수진

서울대학교 공학박사

수원시정연구원 연구위원(현)

E-mail : sjchuing@suwon.re.kr

주요 논문 및 보고서

꿈꾸는 놀이터 조성을 위한 교육프로그램 연구(2016)

수원시 도시경관 통합관리방안 연구(2017)

수원시 경관자원조사 및 관리체계 구축(2017)

