



세이브더칠드런 '놀이터를 지켜라' 캠페인

상봉어린이공원 최종보고서



조경작업소 울

상봉어린이공원 최종보고서



시작하며

진행 방향 _8

조경작업소 울이 생각하는 새로운 놀이터 _9

조경작업소 울이 워크숍 _10

프로세스 _12

마을을 만나다

상봉어린이공원 현황 _16

아이들의 놀이를 관찰하다

어린이 디자인워크숍 _22

어린이 디자인위원단 _36

마을 사람들과 함께 꿈꾸다

마을 사람들 _52

어린이집, 경로당에서 바라본 상봉어린이공원 _54

주민 디자인워크숍 _56

놀이워크숍 _66

참여로 디자인하는 놀이터

디자인의 방향 _70

디자인 개념 _72

디자인 계획안 _74

현수막 게시와 일일브런치 _78

주민설명회 _80

최종 계획안 _82

시공 및 개장 _86

마을이 만들어가는 놀이터

놀이터 모니터링 및 추가 시공 _92

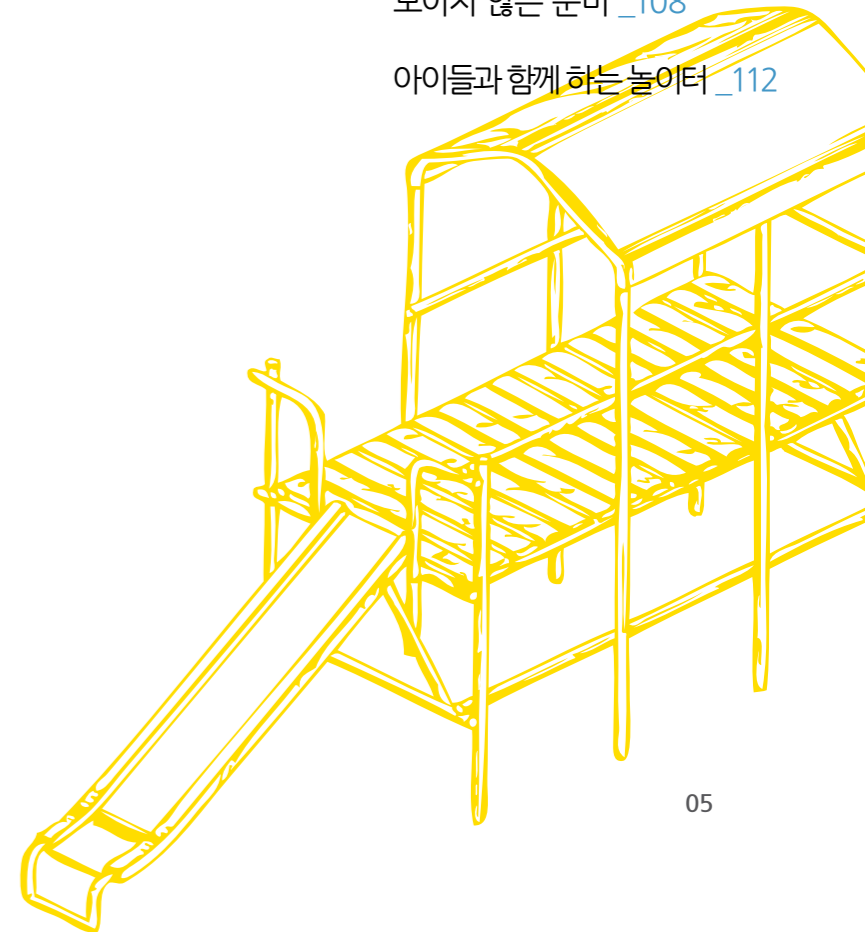
주민 운영프로그램 _94

마치며

디자인과정에서 만난 세 가지 의심 _106

보이지 않는 준비 _108

아이들과 함께 하는 놀이터 _112

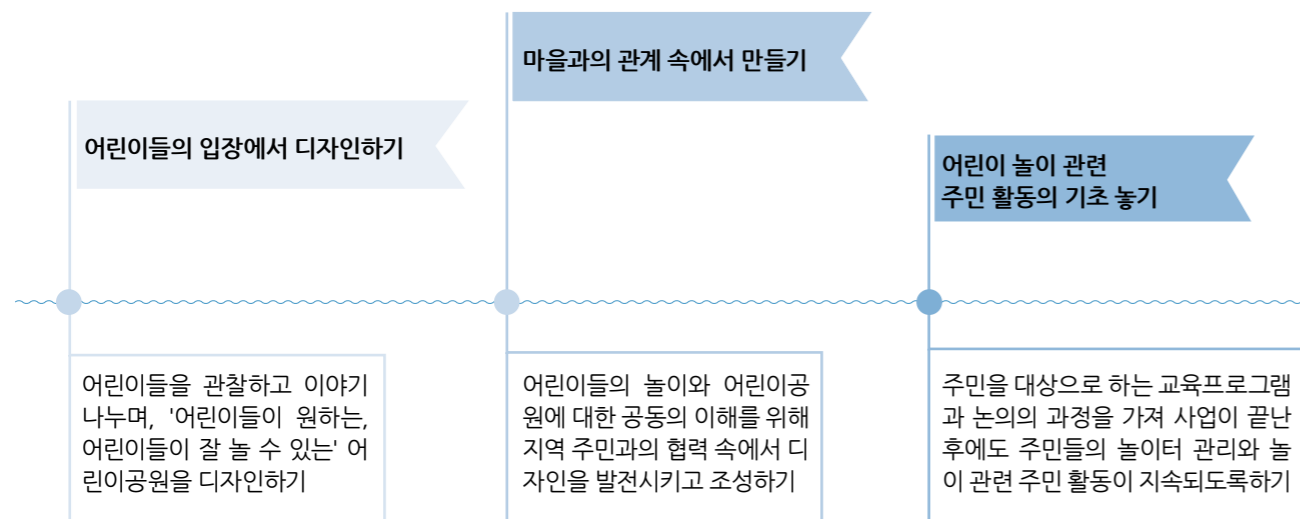


시작하며

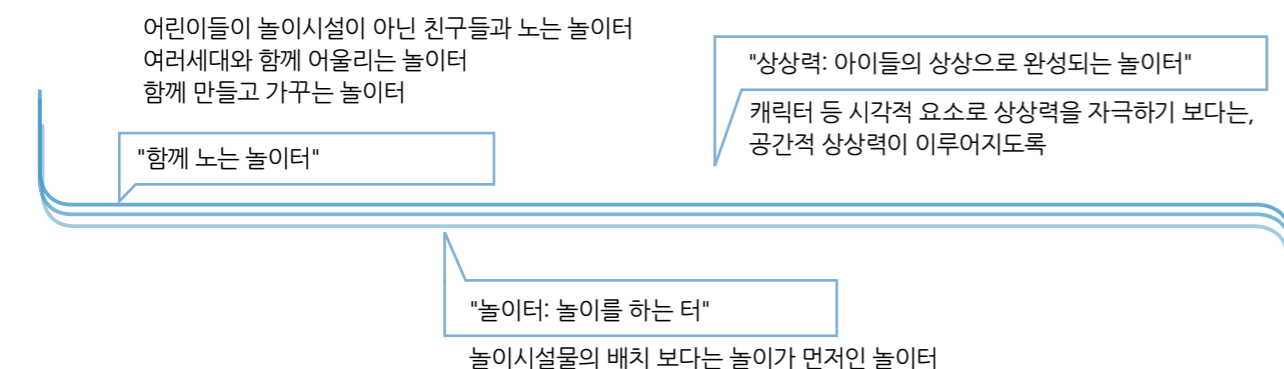


- 진행 방향
- 조경작업소 을이 생각하는 새로운 놀이터
- 조경작업소 을의 워크숍
- 프로세스

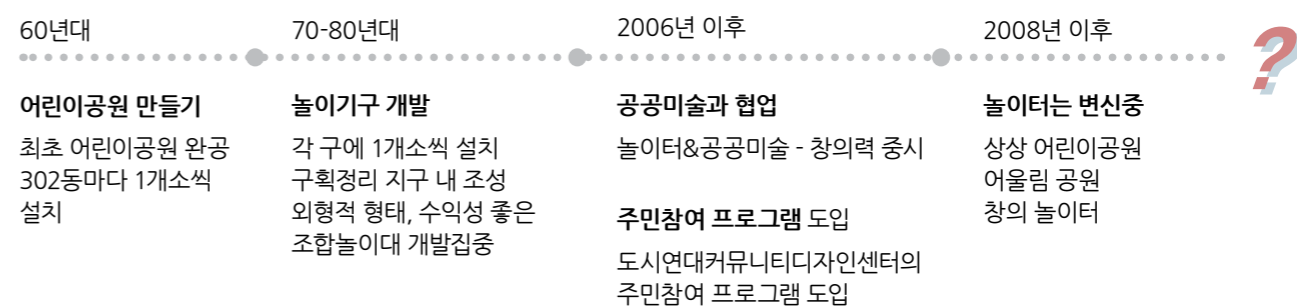
계획 및 설계의 방향



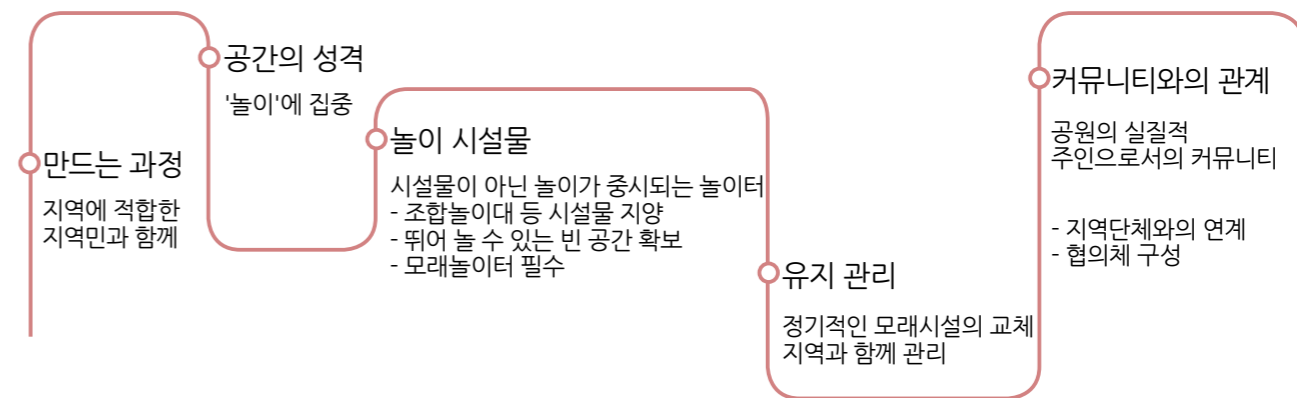
놀이터의 방향



서울 어린이놀이터의 역사 "성장과정"



조경작업소 울이 생각하는 새로운 놀이터



목적이 뚜렷해야 한다.

워크숍을 왜 하는가? 어떤 결과물을 얻어내기 위한 것인가? 단순히 여러 사람들과 논의를 했다는 상징적인 활동인가? 홍보를 위한 활동인가? 발주처가 요구해서 어쩔 수 없이 하는 것인가? 워크숍을 위한 워크숍인가? 조경작업소 울이 매년 워크숍을 시작하기 전 자문하는 내용이다. 우리가 잠재적 이용가능자들에게 묻고 싶은 것과 이들과 함께 의사결정을 해야 할 사항이 있다면 당연히 해야 하지만 그렇지 않다면 하지 않으려 한다. 워크숍을 위한 조경작업소 울의 노력도 노력이지만 참여하는 주민들의 시간과 노력에 대한 예의가 아니기 때문이다.

좋은 질문이 좋은 답을 만든다

좋은 대답이 나오기 위해서는 질문이 좋아야 한다. “점심 먹었니?” 라는 질문에는 ‘예 or 아니오’라는 대답만 나오지만 “점심으로 뭘 먹었어?”라는 질문에는 메뉴까지 나온다. 조경작업소 울은 좋은 질문을 하기 위해서 회의하고 또 회의한다. 경우에 따라서는 우리 스스로 우리가 만든 질문에 답을 해본다. 즉 시뮬레이션을 해본다.

환영하는 분위기를 만들어야 한다

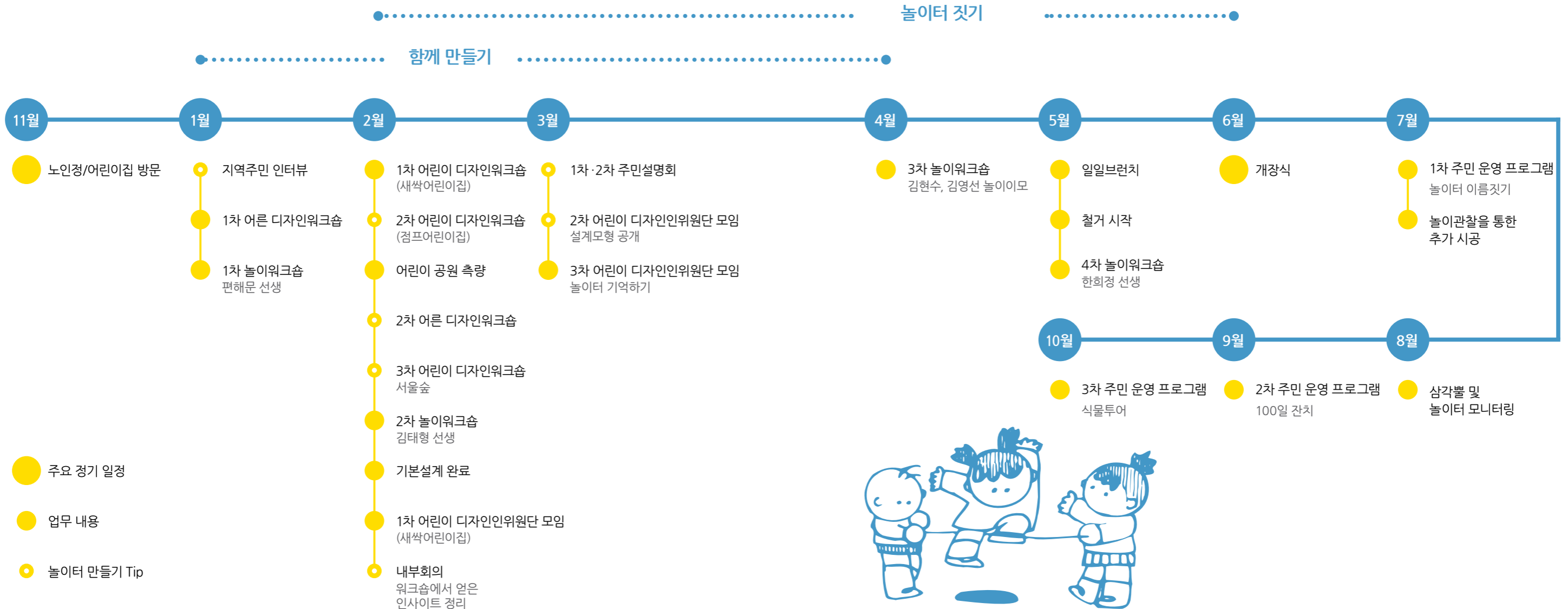
낯선 사람들과 함께 하는 워크숍의 자리, 쉽게 적응하기 쉽지 않다. 내가 환영받고 있다고 느낄 때 사람들은 마음의 문을 열고 대화에 응한다. 그래서 참석자들이 목에 걸 이름표 하나에도 정성을 다하고, 탁자에 놓이는 팀별 이름표도 이렇게 저렇게 고민을 하며 만드는 이유다. 물론 워크숍 당일날 일찍 도착해서 준비를 완료하는 것도 필요하다.

돌발 상황에 대비해야 한다

워크숍을 진행하는 동안 어떤 일이 일어날 수 없다. 자기 말만 하는 빅마우스 때문에 자리를 뜨는 참석자도 있고 아이를 데려온 참석자로 인하여 별도의 방에서 아이를 봐야 하는 경우도 있다. 아이들을 현장에서 데리고 나갈 경우 아이들을 잃어버릴 수 있다. 빅마우스 참여자를 대비한 프로그램 구상, 아이들을 잃어버리지 않기 위한 방안 구상. 워크숍 전 과정을 머리 속으로 시연하면서 준비한다.

재미있어야 한다

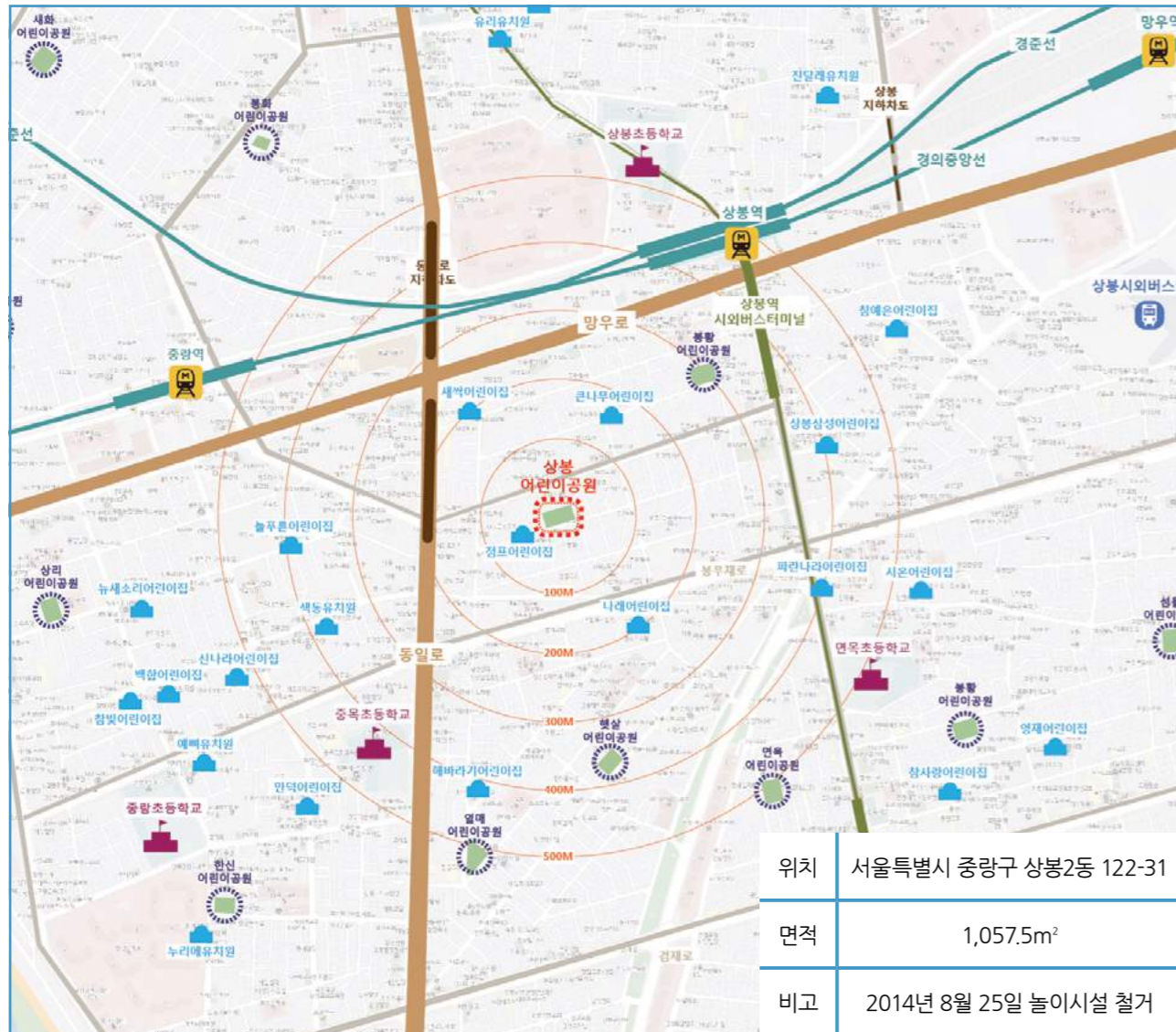
그리고 무엇보다 재미있어야 한다. 참여하는 사람들이 즐거워야 한다. 함께 크게 웃고 나면 마음의 문도 열리고 참여도도 높아진다. 1차 어른 워크숍에서 어릴적 놀았던 놀이를 갖고 빙고 게임을 했던 것도 이 즐거움 때문이다. 게임을 통해 생각을 공유하고 서먹서먹한 분위기도 날리고. 개장식 전날 밤 늦게까지 앉아 일일이 사탕 목걸이를 만들었던 이유도 이 즐거움 때문이다. 어린이 디자인위원단 모임 전에 아이들이 항상 다니는 길목에 작은 포스터를 붙이고 초청장을 갖고 오게 한 이유도 이 ‘재미’ 때문이다. 포스터를 뜯으며 아이들은 설렘을 것이고, 그 설렘으로 며칠을 보냈을 것이다. 커뮤니티디자인은 단순히 주민들의 의견을 듣고 반영하는 설계가 아니다. 함께 시간을 공유하는 것이기도 하다.



마을을 만나다

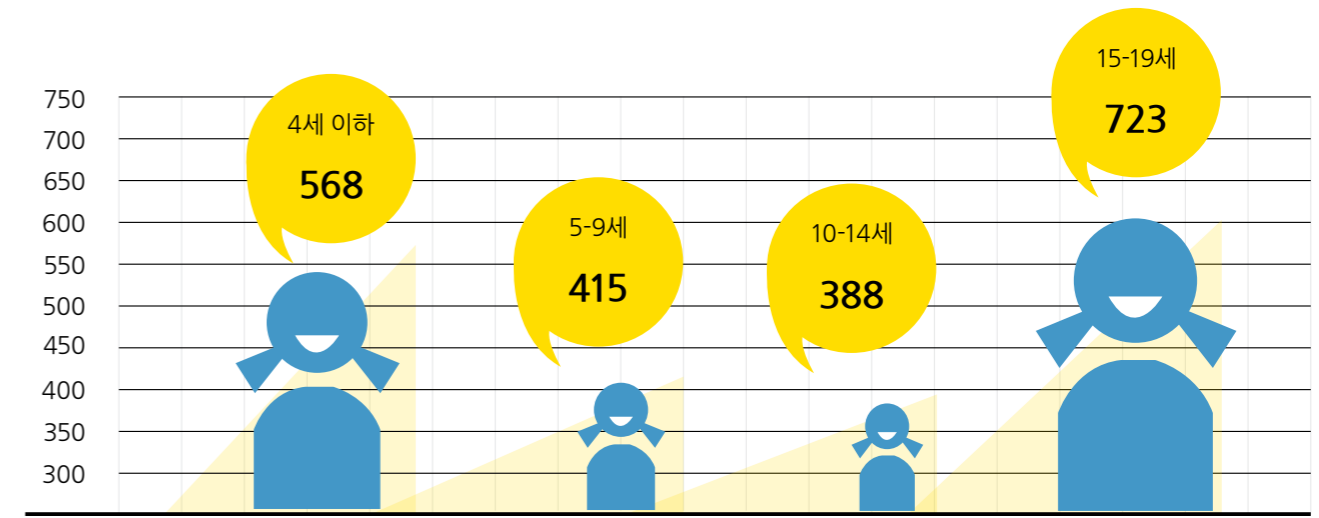


..... 상봉어린이공원 현황



상봉2동 현황

총 인구	18,261 명
총 세대	3,493 명
총 어린이 (0-14세)	1,371 명
총 어린이공원 수	3 개소



* 2015년 9월말 통계청 자료



주민들이 역으로 가는 길목에 위치하는 공원



넓은 화장실이 있는 공원



둘레길을 따라 어른과 어린이의 운동이 이루어지는 공원



주택으로 둘러싸인 공원



관리를 위한 가설건물과 이용되지 않는 식재 공간이 있는 공원

우리
아이들은
어디에?



옆 어린이집에서 매일 야외수업으로 이용하는 공원



바로 옆에 경로당이 있고 어르신들이 여가를 보내는 공원

아이들의 놀이를 관찰하다



.....

어린이 디자인워크숍

.....

어린이 디자인위원단

아이들의 놀이를 관찰하다 _ 어린이 디자인워크숍

세 번의 어린이 디자인워크숍이 이루어졌다.
첫 번째 어린이 디자인워크숍에서는 아이들 스스로 자신들이 생각하는 '즐거워 놀이터 그림'을 그리도록 했다.
두 번째 어린이 디자인워크숍에서는 텅 빈 놀이터에 간단한 시설을 설치하고 아이들이 어떻게 노는지 관찰했다.
세 번째 어린이디자인워크숍은 서울숲에서 이루어졌다. 다양한 놀이터에서 아이들을 놀게한 후, 어떻게 노는지, 어떤 시설물을 선호하는지를 관찰한 뒤 강의를 진행되었다.
3차와 4차 놀이워크숍에서는 아이와 직접 놀아보는 놀이 수업이 진행되었다.



1차 어린이 디자인워크숍 _ “상상하는 놀이터그림 그리기”

2015년 2월 4일/상봉동 새싹 어린이집

상봉어린이공원 주변에 있는 어린이집 중 한 곳인 새싹어린이집의 만 5세 아동 21명을 대상으로 진행했다.

아이들이 기억하는 즐거웠던 놀이터, 원하는 놀이터를 그림으로 그려보는 시간을 가졌다. 우선 아이들에게 워크숍의 목적과 대상 지인 상봉어린이공원에 대해서 설명했다. 아이들이 즐겁게 놀았던 기억을 떠올리고 원하는 놀이터를 상상할 수 있도록 눈을 감고 생각하는 시간을 가졌다.

아이들의 그림 그리기 활동을 방해하지 않기 위해서 아이들이 그림을 그리는 동안은 거리를 두고 관찰했다. 그림이 마무리 된 후, 아이들에게 다가가 그림에 대한 설명을 들었다. 아이들과의 대화는 1 : 1로 진행되었다.



각자의 생각에 집중 할 수 있도록 눈 감고 상상하는 시간



각자 상상한 놀이터 그림 그리기



그림 설명 듣기

1차 어린이 디자인워크숍 _ “상상하는 놀이터그림 그리기”

2015년 2월 4일/상봉동 새싹 어린이집

아이들의 그림은 모두 달랐지만 공통적으로 그네, 미끄럼틀, 시소, 정글짐을 그렸다. 또한 아이들은 높고 빠른 시설물을 원했다. 그림에 하늘을 첨가하여 수직적 높이를 극대화했고 미끄럼틀에는 누르면 빨리 내려가게 해주는 버튼을 첨부하거나 썰매를 그려 속도감 있는 놀이시설물에 대한 소망을 표현했다. 이외 몇몇 아이들은 문, 터널 등을 그려서 놀이공간을 구분했고, 또 몇몇 아이들의 그림에서는 풀, 땅, 하늘, 해, 구름, 무지개 같은 자연 요소를 볼 수 있었다.



2차 어린이 디자인워크숍 _ “놀이 시설이 없는 놀이터에서 놀아보기”

2015년 2월 5일/상봉동 점프 어린이집

상봉어린이공원 바로 옆에 위치한 점프 어린이집의 만 5세 아이들 8명과 함께 진행했다.

2차 어린이 디자인워크숍은 대상지인 상봉어린이공원을 아이들이 어떻게 이용하는지, 우리가 가설치한 놀이시설물과 바닥패턴에 어떤 반응을 보이는지를 알기 위한 것이었다. 워크숍 시작 전 임시 놀이시설로 해먹그네를 설치했고 바닥에 패턴을 그렸다. 먼저 현장에서 30여 분간 어떠한 방해도, 어른들의 도움이 없이 아이들 스스로 놀도록 했다.

놀이를 시작하자마자 몇몇의 아이들이 잠깐 해먹그네에 관심을 보였다. 그네를 타지 못한 아이들은 바닥에 그려놓은 선을 따라 몇 바퀴 뛰다가 금방 바닥 표시를 무시고 친구와 함께 뛰어다니기 시작했다. 약 10분단위로 뛰고 쉬기를 반복했다. 처음에는 약 9.5m 정도의 작은 원을 그리며 뛰다가 점점 행동반경을 넓혀 녹지공간까지 끝까지 뛰었다. 끝까지 노는 아이들은 자유롭게 노는 시간 대부분을 뛰어 놀기로 시간을 사용 했다. 놀이 관찰을 하는 내내 뛰기만 한 아이들도 있었지만 몇몇 아이들은 15분이 지나면서 철봉 등 수직적 요소에 매달리거나 공원 내 사이사이를 뛰었고 이후에는 나무나 흙을 갖고 놀았다



“오늘은 나무에 있는
주황색을 모두 없앨거예요”



2차 어린이 디자인워크숍 _ “놀이 시설이 없는 놀이터에서 놀아보기”

2015년 2월 5일/상봉동 점프 어린이집

아이들은 본인만의 미션을 만들어 수행하며 놀기도 했다.

현장에서의 놀이가 끝난 후, 어린이집 실내에서 아이들을 인터뷰했다. 인터뷰에서 아이들은 당일 날 임시로 설치했던 파란색 해먹 그네를 제일 재미있었던 시설물로 꼽았다. 그리고 뛰기와 잡기 놀이가 제일 좋다고 했다. 원하는 시설물로는 미끄럼틀, 시소, 그네와 같은 일반적인 놀이시설물을 주로 언급했고, 어떤 아이들은 조합 놀이대 자체를 놀이터로 표현했다.



3차 어린이 디자인워크숍 _ “다양한 놀이터에서 놀아보기”

2015년 2월 13일/서울 숲

동네 놀이터에서의 놀이 행태와 시설물 선호도만을 갖고는 ‘아이들은 이렇게 논다’라고 말하기 부족하다고 여겨, 한길지역아동센터 초등학생 20명과 중화지역아동센터의 초등학생 20명 함께 서울숲을 찾았다. 각기 다른 4개의 놀이터에서 아이들을 놀게 한 후 놀이행태를 관찰하고 인터뷰했다. 아이들의 연령에 따라 놀이 방식이나 놀이 시설의 이용이 다를 것으로 예상해서 고학년 두 개 조와 저학년 두 개 조로 구분했다. 저학년 두 조는 숲속놀이터와 물놀이터에서 놀게 했고, 고학년은 환경놀이터와 조합놀이터에서 놀게 했다. 각 놀이터에서 약 20~25분 정도 놀게 한 후, 놀이터를 옮겼다.

각각의 놀이터에서의 놀이가 끝나면 아이들이 직접 패널에 놀이터 점수를 매겼고, 점수를 준 이유와 놀이터의 좋은 점과 나쁜 점에 대한 의견을 포스트잇에 써서 붙였다. 놀이활동이 끝나고 모두 한자리에 모여 간식을 먹으며 평소에 아이들은 언제, 어디에서, 누구와, 무엇을 하며 노는지에 대한 설문을 진행했다.



3차 어린이 디자인워크숍 _ “다양한 놀이터에서 놀아보기”

2015년 2월 13일/서울 숲

서울숲에서 아이들이 보인 놀이행태는 다음과 같다.

- 처음 새로운 시설물을 접했을 때는 시설물 원래 이용 방식 그대로 이용하나 놀이가 진행됨에 따라 시설물을 활용해 자신들만의 놀이를 만들었다. 즉, 시설물에서 노는 것이 아니라 시설물을 가지고 놀았다. 일례로 고학년은 자신들에게는 다소 작아 보이는 조합 놀이터를 보고 처음에는 실망했지만, 외나무다리를 건너는 친구를 다리 밑에서 잡는 잡기놀이를 개발했고 점점 놀이에 집중했다. 그물이 주가 되는 환경놀이터에서도 이곳, 저곳을 돌아다니며 기능을 파악 하고나서는 다같이 한 그물에 모여 뛰거나 높은 그물에 올라가 아래를 내려다보는 방식으로 시설물을 응용했다. 다 같이 모여 뛰는 놀이는 놀이시간이 끝나는 것에 대해 아쉬움을 표할만큼 좋아했다.

- 저학년의 아이들은 꾸준히 역할 놀이를 하거나 시설물 요소나 어떤 행태에 이름을 붙이고 노는 모습을 볼 수 있었다.

- 아이들은 수직적인 높이감을 느낄 수 있는 높은 미끄럼틀과 공중에 떠서 흔들리는 그물놀이시설물에 대한 선호도가 높았다.



프로그램이 끝나고 임명장을 받은 아이들

세 번의 어린이디자인위원회 모임을 진행했다.
첫번째 모임에서는 상봉어린이공원 이외 주변에 있는 놀이터에 대한 평가와 선호하는 놀이터 요소에 대해 들었다.
두 번째 모임에서는 설계안을 모형으로 만들어서 아이들에게 보여주고 평가 받았다.
세 번째 모임은 공사 시작 전 마지막 모임으로, 철거되기 전의 놀이터를 꼼꼼히 보고 추억 할 수 있도록 프로그램을 구상했다. 그리고 아이들에게 공사와 개장 일정을 알려주었다.



설계안에 대한 설명을 듣고 있는 아이들

1차 어린이 디자인위원회 모임 _ “디자인위원회 모집과 주변 놀이터에 대한 이야기하기”

2015년 2월 28일/상봉어린이공원

약 12명의 아이들이 모여 있었고, 그 아이들은 디자인 위원단이 되었다. 아이들에게 어린이디자인위원단의 목적과 일정이 있는 파일을 나눠주었다. 디자인 위원이 되었음을 알려주었고 디자인 위원단이 무엇인지 소개 했다.

아이들에게 동네에 있는 다른 놀이터에 대해 물어보고 각각의 놀이터를 아이들끼리 무엇이라고 부르는지 알아보았다. 가장 많이 알고 있는 놀이터는 네 곳으로 햇살, 꼬끼리, 큰, 열매 놀이터였다. 아이들에게 자신들이 알고 있는 놀이터의 좋은 점과 나쁜 점에 대해 이야기 하도록 했다.



1차 어린이 디자인위원장 모임 _ “디자인위원장 모집과 주변 놀이터에 대한 이야기하기”

2015년 2월 28일/상봉어린이공원

네 곳에 대해 이야기 나눠본 결과 아이들은 놀이터의 선호에 있어서 시설물의 영향을 많이 받고 있었다. 크고, 높고, 긴 시설물을 좋아했고 어떤 놀이터는 모래가 지저분하다고 좋아하지 않았다. 중·고등학생들이 놀이터에 있는 것을 불편해했다.

내가 아는 놀이터,

햇살놀이터	스티커 10
호랑이놀이터	스티커 5
큰놀이터	스티커 10
열매놀이터	스티커 9
한신놀이터	스티커 4
아남놀이터	스티커 2
코끼리놀이터	스티커 6
그외	이름을 써주세요.

작은놀이터(상봉어린이공원) 디자인위원장

난 햇살 놀이터가	“좋다!”	“별로다~”
무엇이?	- 미끄럼틀 사람이 별로 없네	- 그대 - 미끄럼틀 - 모래 - 쓰레기 - 중학생 오빠 언니
왜?	기다가 - 조용해	- 손잡이 차가워, 다쳐 - 짜 - 램아 - 더러워 - 고딩

작은놀이터(상봉어린이공원) 디자인위원장

난 큰 놀이터가	“좋다!”	“별로다~”
무엇이?	- 광장 - 커서 게임 - 커스 게임기 - 손잡이 - 그대 (놀이물감) - 커서 놀이기구 - 잔디	수업은 아껴서 지역 - 목장
왜?	슬라이드	

작은놀이터(상봉어린이공원) 디자인위원장

난 열매 놀이터가	“좋다!”	“별로다~”
무엇이?	수리를 안하 현물 안달 미끄럼틀 그대 놀이물감 재미있는 기구	목하는 사람 중학생 청소할 아씨 쓰레기
왜?		

작은놀이터(상봉어린이공원) 디자인위원장

난 코끼리 놀이터가	“좋다!”	“별로다~”
무엇이?	안가움	모래 → 신발에, 차량 → 모래 때문에 시소와 세탁 그대 X
왜?		조곤대 표기 안함

1차 어린이 디자인위원회 모임 _ “디자인위원회 모집과 주변 놀이터에 대한 이야기하기”

2015년 2월 28일/상봉어린이공원

준비해 간 프로그램이 끝난 후에는 아이들과 간식을 먹으며 놀이터에 대한 이야기를 나누었다.

원래 큰 조합놀이대가 있을 때도 매일 왔지만, 지금도 학교 끝나면 애들이랑 얼음땡같은 거 하면서 놀아요”

“큰 조합놀이대가 있을 때도 좋았지만 지금도 좋아요. 우리가 만든 잡기 놀이를 해요. 경계석하고 물 빠지는 하수구(화강석 트렌치)만 밟고 뛰어다니면서 술래를 피하는 거예요. 떨어진 사람이 술래가 되는 거예요”

“처음에는 조합놀이대가 없으니까 심심했는데, 지금은 좋아요. 자전거도 탈 수 있고 인라인도 탈수 있어서 좋아요”





2차 어린이 디자인위원회 모임 _ “놀이터 설계안 평가하기”

2015년 3월 14일/상봉어린이공원

두 번째 모임에는 총 23명의 아이들이 모였다. 아이들에게 대상 지계획에 관한 전체 모형을 보여주고 공간별로 상세히 설명 해줬다. 놀이시설물은 아이들이 이해하기 쉽도록 별도로 크게 제작해서 보여주고 설명 했다. 설명하는 중간 중간 아이들의 질문에 대답을 해주었고, 질문과 의견은 바로바로 포스트잇에 적어 기록 했다.

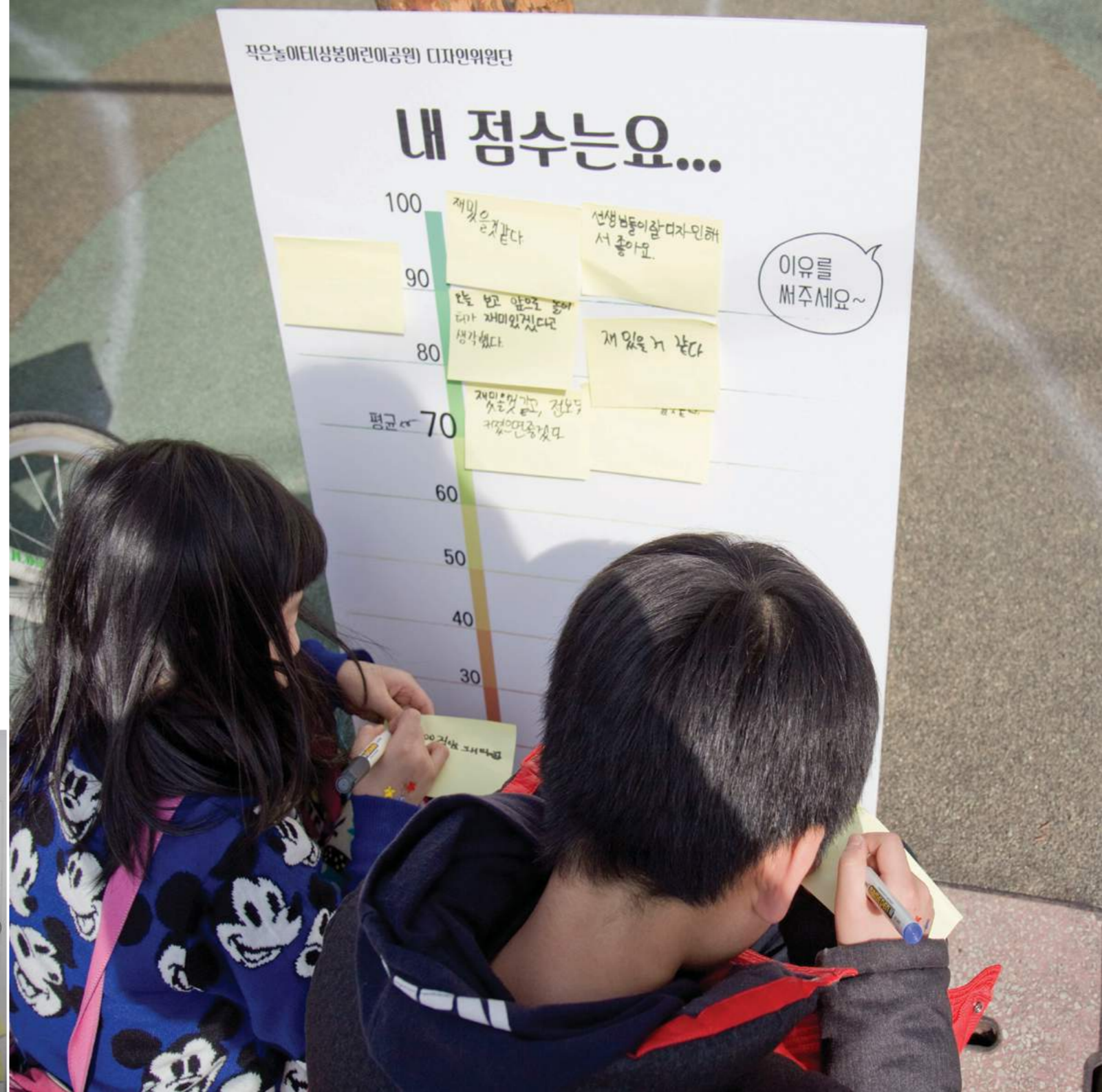
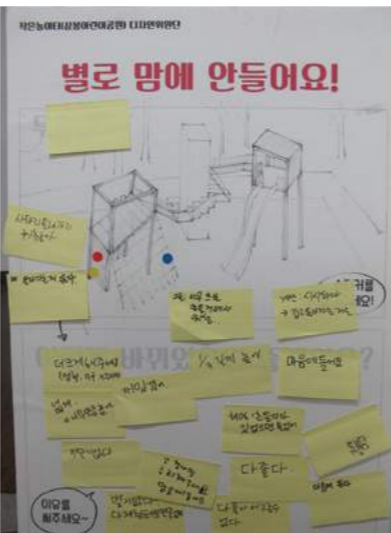
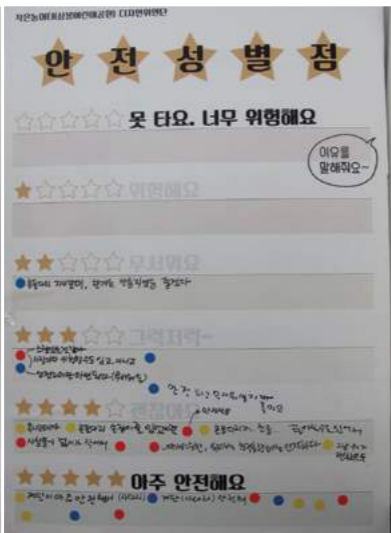
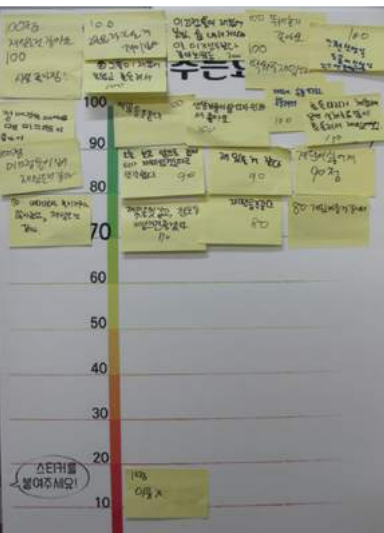
설계안을 본 아이들의 의견을 듣기 위해 4가지 패널 준비 했다. 첫 번째, 아이들이 놀이터와 시설물에 대한 점수를 매길 수 있는 패널. 두 번째, 안전에 관해 아이들의 의견을 들을 수 있는 패널. 세 번째와 네 번째는 디자인 된 놀이시설물의 좋고 나쁜 점을 들을 수 있는 패널. 각 패널에 아이들이 직접 스티커를 붙이도록 했고, 인터뷰를 통해 보다 상세한 내용을 들었다.



2차 어린이 디자인위원단 모임 _ “놀이터 설계안 평가하기”

2015년 3월 14일/상봉어린이공원

전체 평가에서는 대부분 ‘재미있을 것 같다.’는 내용이 많았고 조합 놀이대의 계단, 사다리, 그물, 흔들다리에 대해서는 ‘안전하다.’ ‘시시하다.’, ‘위험하다.’라는 여러 의견이 나왔다. 시설물로서는 미끄럼틀이 가장 많이 언급되었는데 이유는 높고 길기 때문이었다. 안전성에 관해서는 ‘무서운 것은 괜찮으나 안전하지 않으면 안 된다.’라는 의견이 다수 있었다.



3차 어린이 디자인위원회 모임 _ “놀이터 꼼꼼히 보고 기억하기”

2015년 3월 28일/상봉어린이공원

세 번째 모임은 공사 전 마지막 모임이었다. 아이들과 철거되기 전의 모습을 기억하기 위해 놀이터 곳곳을 돌아보는 시간을 가졌다. 첫 번째 모임 모습을 담은 사진을 퍼즐처럼 조각 내 어린이공원 곳곳에 숨겨두었고 아이들이 조각을 찾아내 온전한 그림을 만들도록 했다.

아이들은 모르던 친구들과도 어디를 찾아보았는지, 어디를 찾아보지 않았는지에 대해서 대화했고, ‘그럼 너는 이쪽을 가봐, 나는 저쪽을 갈게’하며 역할을 분담하고 협력했다. 퍼즐 맞추기 이후에는 놀이 시설 없이 놀 수 있는 꼬리잡기와 술래잡기를 했다.

놀이 프로그램이 끝나고 준비한 간식을 아이들에게 나눠주고 앞으로 진행될 놀이터 공사의 기간과 개장 일정을 알려주었다.

추가적으로 주민설명회에 참여하지 못한 주민들에게 놀이터 계획안에 대해 설명했다.



마을 사람들과 함께 꿈꾸다



- 마을 사람들
- 어린이집, 경로당에서 바라본 상봉어린이공원
- 주민 디자인워크숍
- 놀이워크숍

2014년 11월 24일
공원에서 만난 주민

“이 공원을 지나 지하철역으로 가요.”
“새벽에는 둘레길을 걸거나 운동하는 사람이 많아요.”
“여름에는 할머니들이 자주 파고라에서 쉬어요.”

2014년 12월 30일
마을에서 활동하는 주민단체와의 만남
달팽이마을, 마을넷, 육아공동체

“상봉2동은 중랑구에서 낙후된 곳중 하나예요.
앞으로 축제의 장으로도 이용되었으면 좋을 것 같아요.”
“어린이공원으로부터 200m 반경 내 주민들의 참여가 필요해요.
상봉어린이공원 근방에 있는 한길지역아동센터를
만나봐야 해요.”

2015년 1월 14일
공원에서 인라인스케이트를 타는 아이의 엄마

“학교 끝나고 4시쯤 와요.”
“놀이기구가 있을 때는 그네나 미끄럼틀 등을 많이 이용했지만
지금은 없으니 아이의 인라인스케이트 연습을 하러 와요.”

2015년 1월 14일
공원에서 만난 50~60대의 주민

“매일 이곳에 와서 걷기도 하고 운동도 해요.”
“운동기구가 부족한 것 같지만 더 설치할 공간이 없을 것 같아요.”
“여름이나 겨울이나 새벽 6시 반이면 노인들이 파고라 의자에
꼭 찰 정도로 많고 운동시설과 산책길을 이용해요.”

2015년 1월 14일
동생과 공놀이를 하던 고등학교 2학년 남학생

“일주일에 다섯 번은 이곳에 와서 축구를 하고 놀아요.”
“산책길을 이용하는 사람들과 공놀이하는 아이들이 동시에
이용할 수 있는 공간이면 좋겠어요.”

2015년 1월 14일
공원 둘레길을 따라 걷기 운동을 하던 할머니

“항상 산책길을 따라 걷는 운동을 해요.”
“포장이 울룩불룩하게 튀어나와서 다시 깔았으면 좋겠어요.”

2015년 1월 14일
동네 동생들과 공놀이를 하던 면목중학교 1학년 남학생

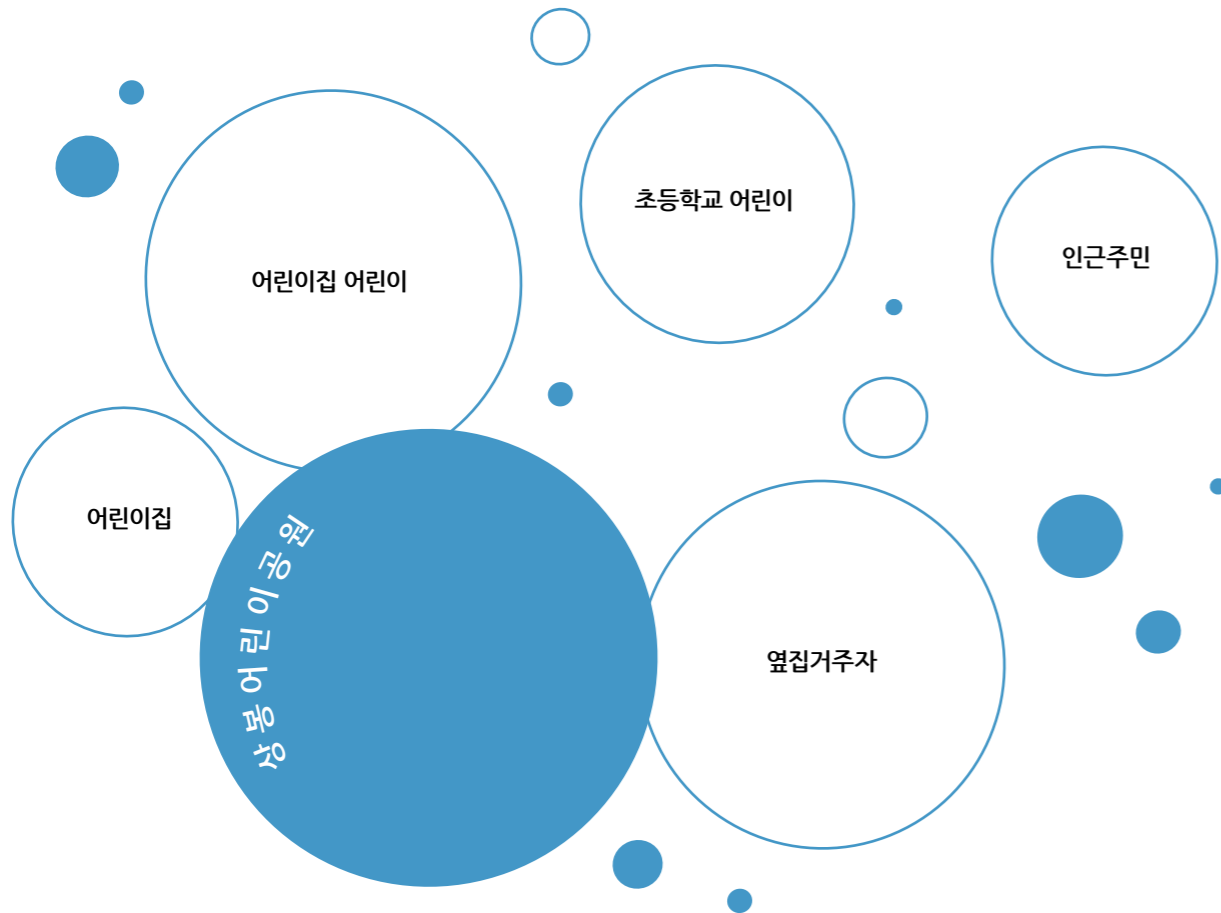
“여기서 공놀이를 하고 놀아요.”

2015년 1월 14일
할머니와 함께 나온 초등학교 3학년 남학생

“노인정에 가는 할머니를 따라 와서 놀아요.”
“혼자 운동시설을 타면서 놀 때가 많아요.”

2015년 1월 14일
동네 형들과 공놀이를 하던 중목초등학교 2학년 남학생

“정해진 시간 없이 거의 하루 종일 놀아요.”
“넘어지면 옷이 더러워지는 모래보다 탄성매트가 좋아요.
비가 와도 놀 수 있어요.”



2015년 1월 14일
노인정

“노인정에 있는 시간은 수시로 놀이터를 이용해요.”
 “날씨 좋은 날은 밖에 있는 파고라에 자주 앉아있으며, 산책길을 걷거나 운동시설을 이용해요.”
 “아이들로 인한 불편함은 없어요. 아이들이 놀이터가 아니면 갈 곳이 없어요. 오히려 놀이시설이 있어서 아이들이 많았던 것처럼 되었으면 좋겠어요.”
 “바닥포장이 떨어져서 보수했으면 좋겠어요.”
 “파고라에 자주 나가니까 의자를 새롭게 했으면 좋겠어요.”
 “어린이보다 노인이나 성인들의 이용이 더 많아요. 운동시설보다는 산책길운동을 더 많이 해요. 새벽에 주기적으로 운동하는 사람이 많아요.”

2015년 1월 16일
점프 어린이집

“놀이터에서 나뭇잎이나 개미관찰, 산책, 하늘보기, 미니수영장 설치, 눈썰매 등의 프로그램을 운영했었어요.”
 “소방대피훈련의 최종집결지가 상봉어린이공원이라 한 달에 한번은 아이들이 훈련에 참가해요.”
 “이전의 놀이시설물은 만 3~4세 이상 사용 제한이 있어 영아들을 사용할 수가 없었어요. 보다 전 연령이 사용할 수 있었으면 좋겠어요.”

2015년 1월 21일
새싹 어린이집

“아이들이 놀다가 휴식할 수 있는 그늘과 의자가 필요해요.”
 “아이들이 씻을 수 있는 수도기가 필요해요.”
 “아이들의 정서, 인성 교육을 위해서 모래놀이터가 꼭 있었으면 좋겠어요.”
 “다양한 식물이 있는 화단이 있으면 좋겠어요.”
 “어른용 운동기구는 아이들에게 위험해요. 접근하기 어렵도록 개선되었으면 좋겠어요.”

두 번의 주민 디자인워크숍이 이루어졌다.
첫 번째 워크숍에서는 어린이공원을 포함해 동네의 놀이환경을 평가했다. 두 번째 워크숍에서는 우리 놀이터의 방향에 대해 이야기하고 주민들이 원하는 어린이공원을 함께 만들어보는 시간을 가졌다.



놀이터 모형 만들기



1차 주민 디자인워크숍 _ “우리 동네, 우리 어린이공원 알기”

2015년 1월 24일/상봉2동 주민센터

놀이터를 이용하는 주민을 포함해 주변 어린이집의 관계자, 중랑구 달팽이마을에서 공동육아를 담당하는 주민이 모였다. 아이를 키우는 엄마로서, 유아교육을 담당하는 선생님께서 놀이터와 동네의 놀이 환경을 평가하는 시간을 가졌다.

첫 만남이기에, 앞으로 우리동네의 놀이터에 대해 자유롭게 이야기할 수 있는 편한 분위기를 만드는 것이 필요했다. 더불어 어린이의 입장에서 공간을 바라보는 것도 필요했다. 그래서 선택한 워크숍의 첫 프로그램은, 추억의 놀이를 주제로 한 ‘빙고게임’. 어릴 적 친구들과 함께 했던 놀이를 빈칸에 채우고 놀이의 방식을 설명하면서 분위기는 금세 화기애애해졌다.



웃음이 많았던 빙고게임 시간

1차 주민 디자인워크숍 _ “우리 동네, 우리 어린이공원 알기”

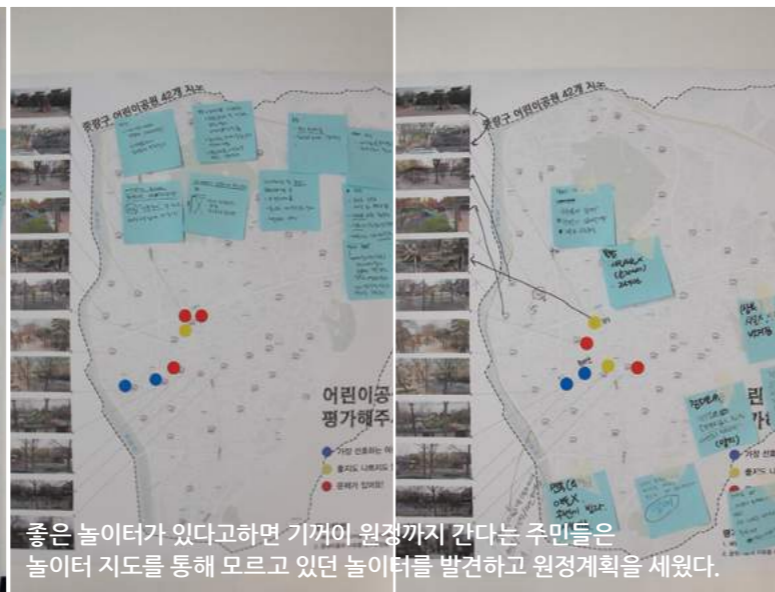
2015년 1월 24일/상봉2동 주민센터

아이의 관점에서 동네를 바라보는 작업을 하였다. 지도에 아이의 동선을 그리며 동네에 대한 이야기를 나누었다. 학교, 어린이집, 학원 등 아이들의 활동거점이 표시되었고 주로 노는 장소와 이용하는 길이 지도에 그려졌다.
 동네를 이야기하는 과정에서 자연스럽게 상봉어린이공원에 대한 이야기가 나왔다. 아이들이 주로 가는 장소이며 역으로 가는 길목에 위치해 자주 지나다니는 곳이라는 것, 주변의 한길지역아동센터 아이들이 놀이터의 주 이용자 중 하나라는 것, 가까이에 있는 봉황 어린이공원도 아이들이 즐겨 찾는 곳이라는 것을 파악했다.

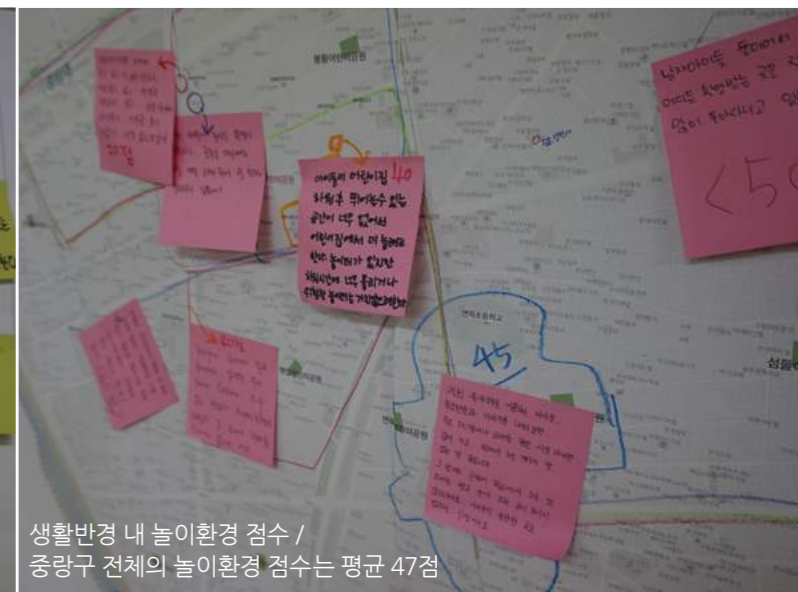
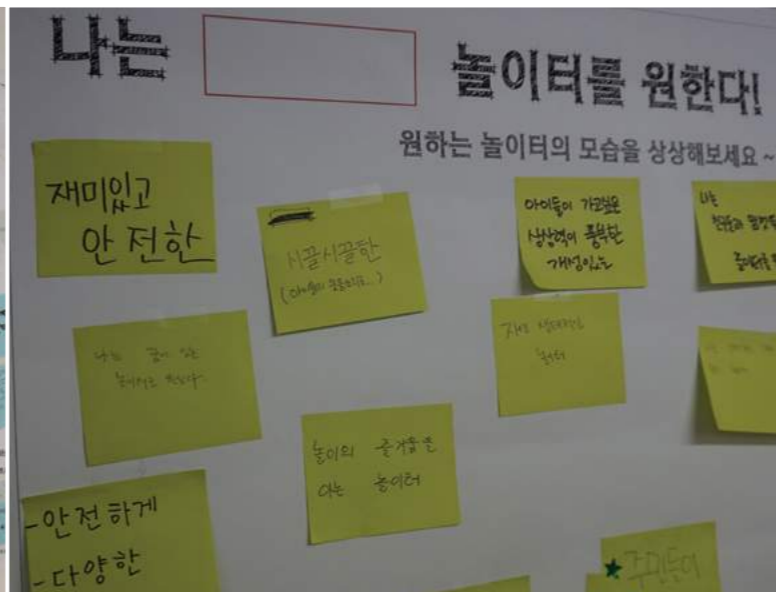
중랑구 전체의 놀이터지도를 펼쳐놓고 42개의 놀이터에 대해 평가했다. 선호하는 어린이공원과 문제가 있는 어린이공원에 스티커가 붙여졌다. 평가내용을 보면서 좋은 어린이공원과 그렇지 않은 어린이공원은 어떠한 공간인지에 대해 함께 논의했다.

동네와 어린이공원에 대한 평가를 바탕으로 어떤 놀이터가 필요한지에 대해 이야기를 나누며 워크숍을 마무리했다. ‘안전한’, ‘자연’, ‘맘껏 뛰노는’이라는 키워드가 공통적으로 언급되었다.

중랑구 전체의 놀이환경과 자신의 동네라고 느끼는 생활반경 내 놀이환경은 어떠한지 평가했다. 중랑구 전체의 놀이환경 점수, 생활반경 내 놀이환경 점수, 모두 낮게 매겨졌다. 이유는 ‘노는 아이들 보기 힘들다’, ‘자유롭게 뛰어놀 공간이 없다’는 것이었다.



좋은 놀이터가 있다고 하면 기꺼이 원정까지 간다는 주민들은 놀이터 지도를 통해 모르고 있던 놀이터를 발견하고 원정계획을 세웠다.



생활반경 내 놀이환경 점수 / 중랑구 전체의 놀이환경 점수는 평균 47점

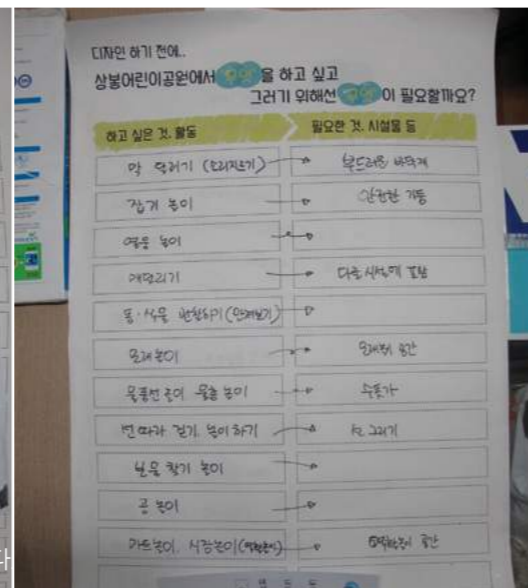
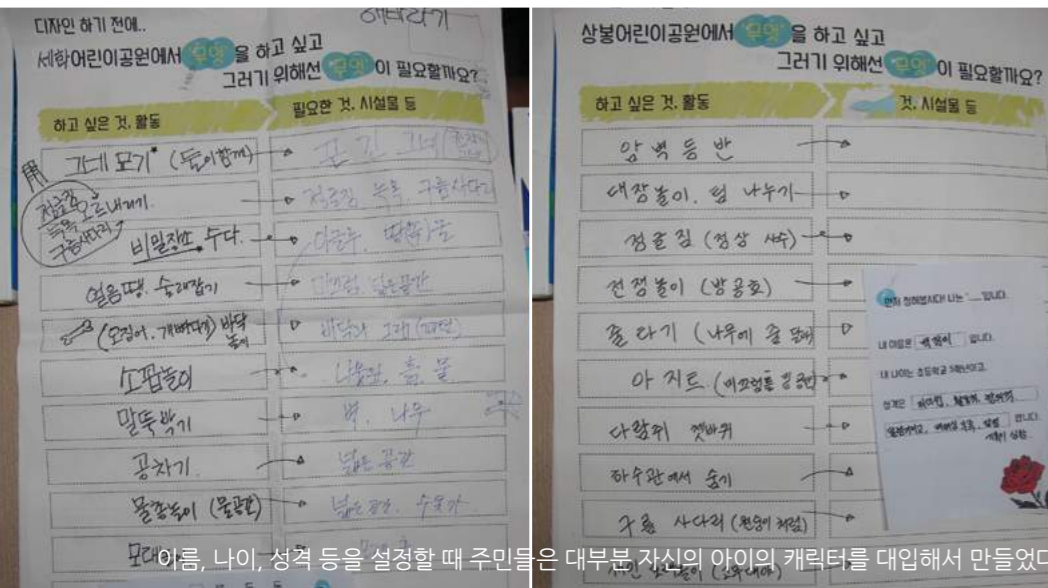
2차 주민 디자인워크숍 _ “놀이터 방향 설정하기”

2015년 2월 12일/상봉2동 주민센터

지난 1차 워크숍을 진행한 후 2주의 시간이 흘렀다. 다시 같은 자리에 주민들이 모였다. 두 번째 워크숍의 목적은 주민들과 함께 어떠한 놀이터를 만들지를 논하는 것이었다. 지난 워크숍 때 나온 내용을 공유하며 워크숍을 시작했다.

가장 먼저 한 작업은 조별로 놀이터를 이용할 어린이 캐릭터를 설정하는 것이었다. 보호자나 교육자가 아니라 놀이터에서 직접 놀게 될 어린이의 입장이 되어보기 위해서였다. 캐릭터의 성별, 나이, 성격도 정했다. 캐릭터의 구체성을 더하기 위해서 이름도 정했다.

어릴 적 놀이를 떠올리며 조별로 자유롭게 이야기하는 시간도 가졌다. 이 또한 어른이 아닌 놀이터에서 놀게 될 어린이의 시각을 갖기 위한 사전 작업이었다. ‘시장놀이, 땅따먹기, 팔방놀이, 잡기놀이, 새잡기’ 같이, 별 다른 시설 없이 아이들끼리 놀이 규칙을 정하고 노는 놀이가 주로 언급되었다.



2차 주민 디자인워크숍 _ “놀이터 방향 설정하기”

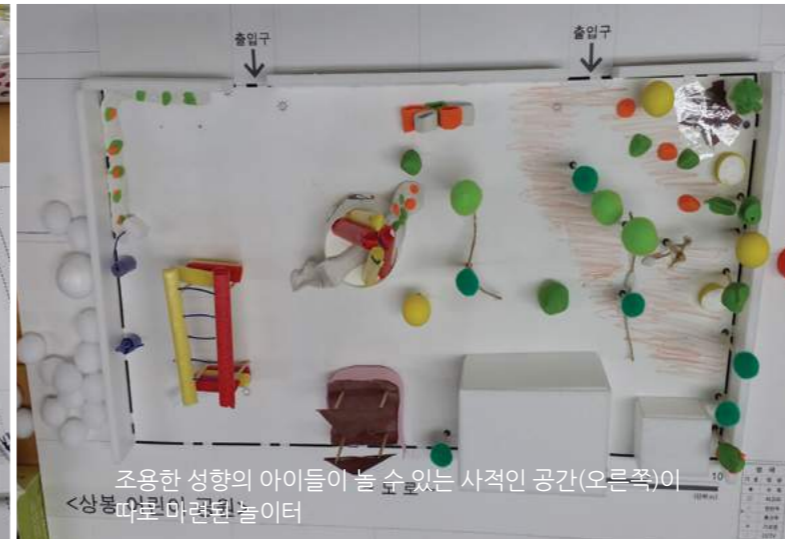
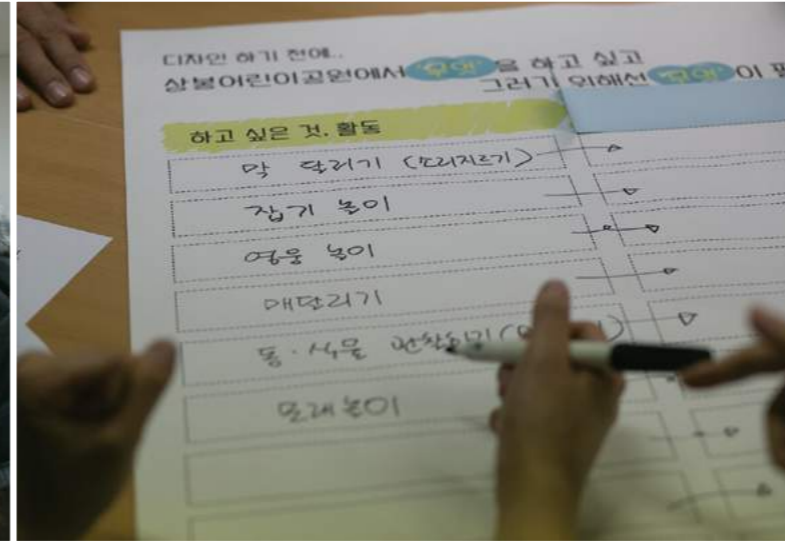
2015년 2월 12일/상봉2동 주민센터

주민들은 자신들이 캐릭터의 입장에서 놀이터에서 하고 싶은 활동과 그에 필요한 시설을 적었다. 모래놀이, 물놀이, 오르내리고 매달리는 등의 역동적인 놀이가 공통적으로 언급되었고 그 외에 야지트 만들기, 식물 관찰 및 기르기, 달리기 등이 두 번 이상 언급되었다.

앞에서 정리한 하고 싶은 활동과 필요한 시설을 바탕으로 모형 작업을 진행했다. 아이들이 역동적으로 움직이며 놀 수 있는 공간을 비롯해, 역할놀이, 암벽등반, 전통놀이, 물놀이를 위한 공간도 만들어졌다. 조용히 놀고 싶어하는 이들을 위한 공간도 만들어졌다. 참여자들은 다양한 성향의 아이들을 고려했다. 안전성을 위한 바닥포장에 대한 고민도 이루어졌다.



<상봉어린이공원> 역동적인 놀이를 할 수 있는 놀이터 모형. 오를 수 있는 시설물(왼쪽), 달릴 수 있는 빈공간과 바닥놀이공간(오른쪽)이 만들어졌다.



조용한 성향의 아이들이 놀 수 있는 사적인 공간(오른쪽)이 따로 마련된 놀이터 <상봉어린이공원>

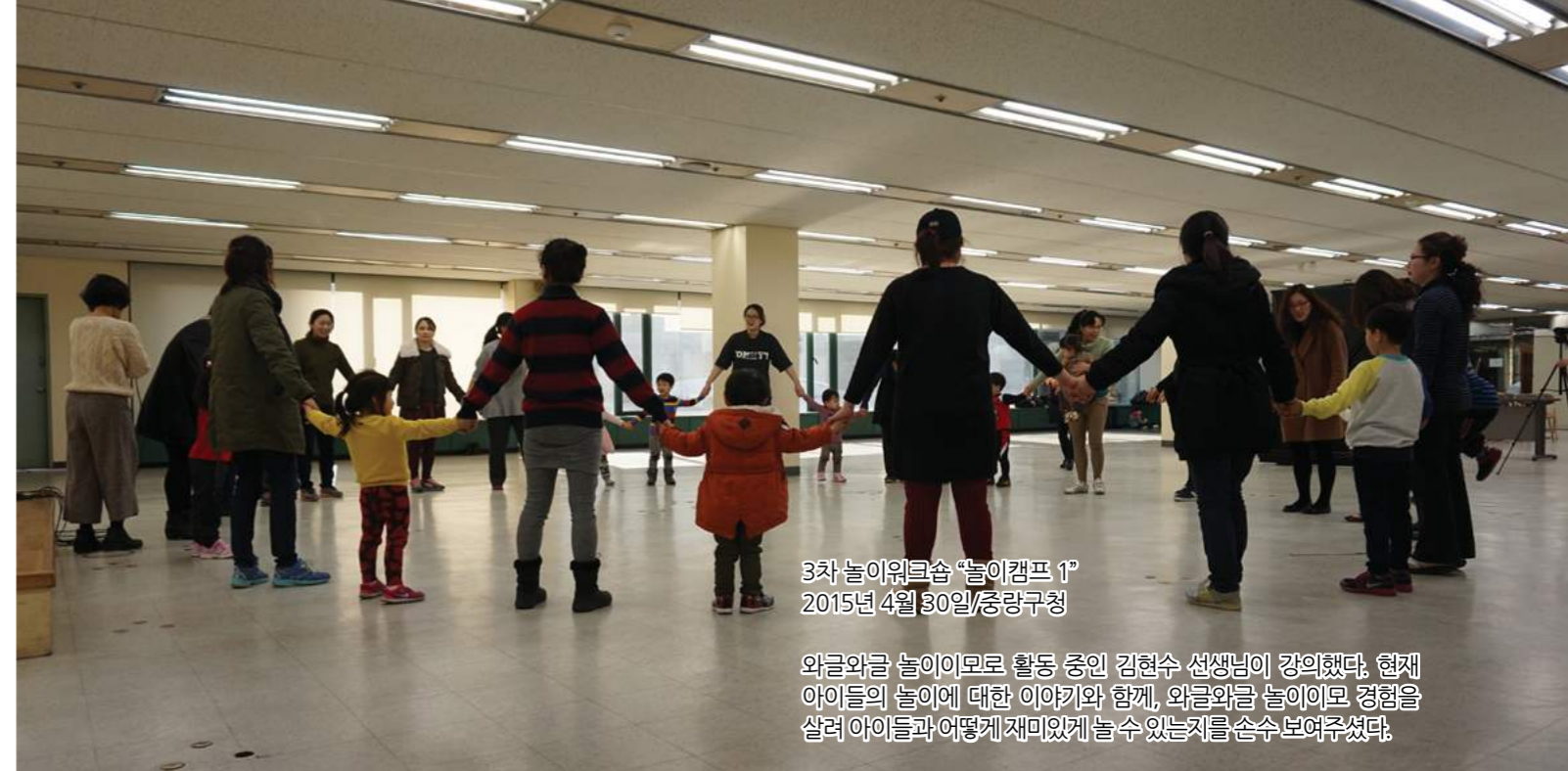


하나의 작업이 끝날 때 마다 조별로 작업한 내용을 공유했다. 마지막에는 각조가 작업한 놀이터 모형을 발표하는 시간을 가졌다.

마을 사람들과 함께 꿈꾸다 _ 놀이워크숍

좋은 놀이터를 만드는 것만큼이나 아이들의 놀이와 놀이터에 대한 인식을 바꾸는 것도 중요하다고 보고, 놀이의 중요성과 아이들의 놀이문화에 대해 공부하고 논하는 네 번의 놀이워크숍을 진행했다.

1차와 2차 놀이워크숍에서는 놀이의 중요성에 대해 공유하는 실내 강의를 진행되었고 3차와 4차 놀이워크숍에서는 아이와 직접 놀아보는 놀이 수업이 진행되었다.



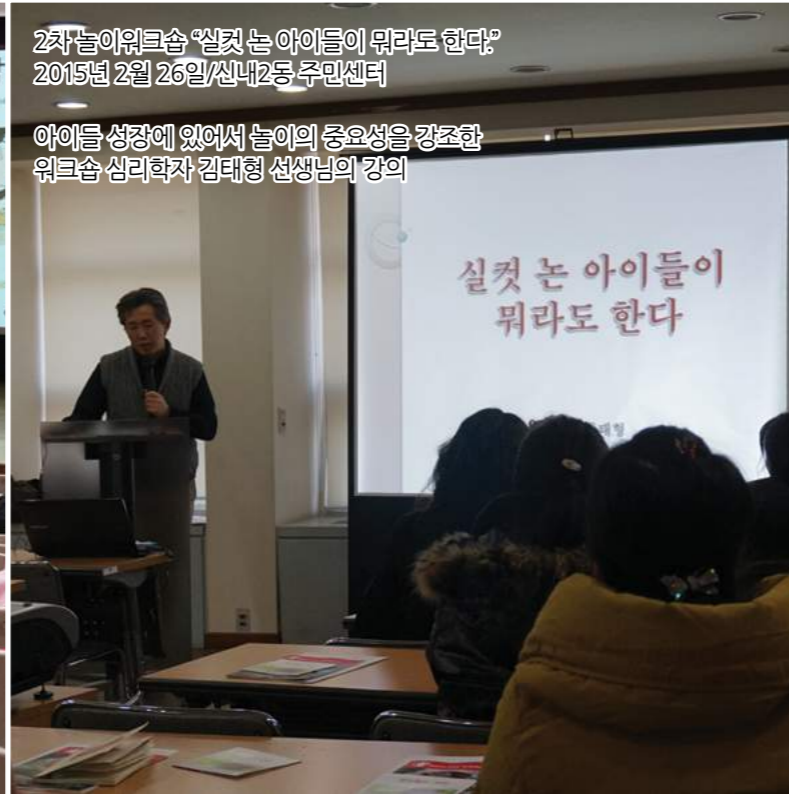
3차 놀이워크숍 “놀이캠프 1”
2015년 4월 30일/중랑구청

와글와글 놀이이모로 활동 중인 김현수 선생님이 강의했다. 현재 아이들의 놀이에 대한 이야기와 함께, 와글와글 놀이이모 경험을 살려 아이들과 어떻게 재미있게 놀 수 있는지를 손수 보여주셨다.



1차 놀이워크숍 “놀이터를 바꾸지 않고는”
2015년 1월 29일/중랑구청

놀이운동가인 편해문 선생님의 강의



2차 놀이워크숍 “실컷 논 아이들이 뭐라도 한다.”
2015년 2월 26일/신내2동 주민센터

아이들 성장에 있어서 놀이의 중요성을 강조한 워크숍 심리학자 김태형 선생님의 강의



4차 놀이워크숍 “놀이캠프 2”
2015년 5월 28일/중랑구청

한희정 선생님은 두 시간 내내 아이들과 몸으로 노는 방식을 알려주셨다.

참여로 디자인하는 놀이터



- 디자인의 방향
- 디자인 개념
- 디자인 계획안
- 현수막 게시와 일일브런치
- 주민 설명회
- 최종 계획안
- 시공 및 개장

공간 구성 개념



‘매달리고 오르고 미끄럼타고’
같은 신체놀이가 가능한
조합놀이시설물

어른들이 산책하고
어린이들이 자전거를 타는
둘레길 유지

유아와 아동 모두가 뒹 수 있는 공간
모래놀이를 할 수 있는 모래밭
역할놀이를 할 수 있는 소꿉놀이 공간

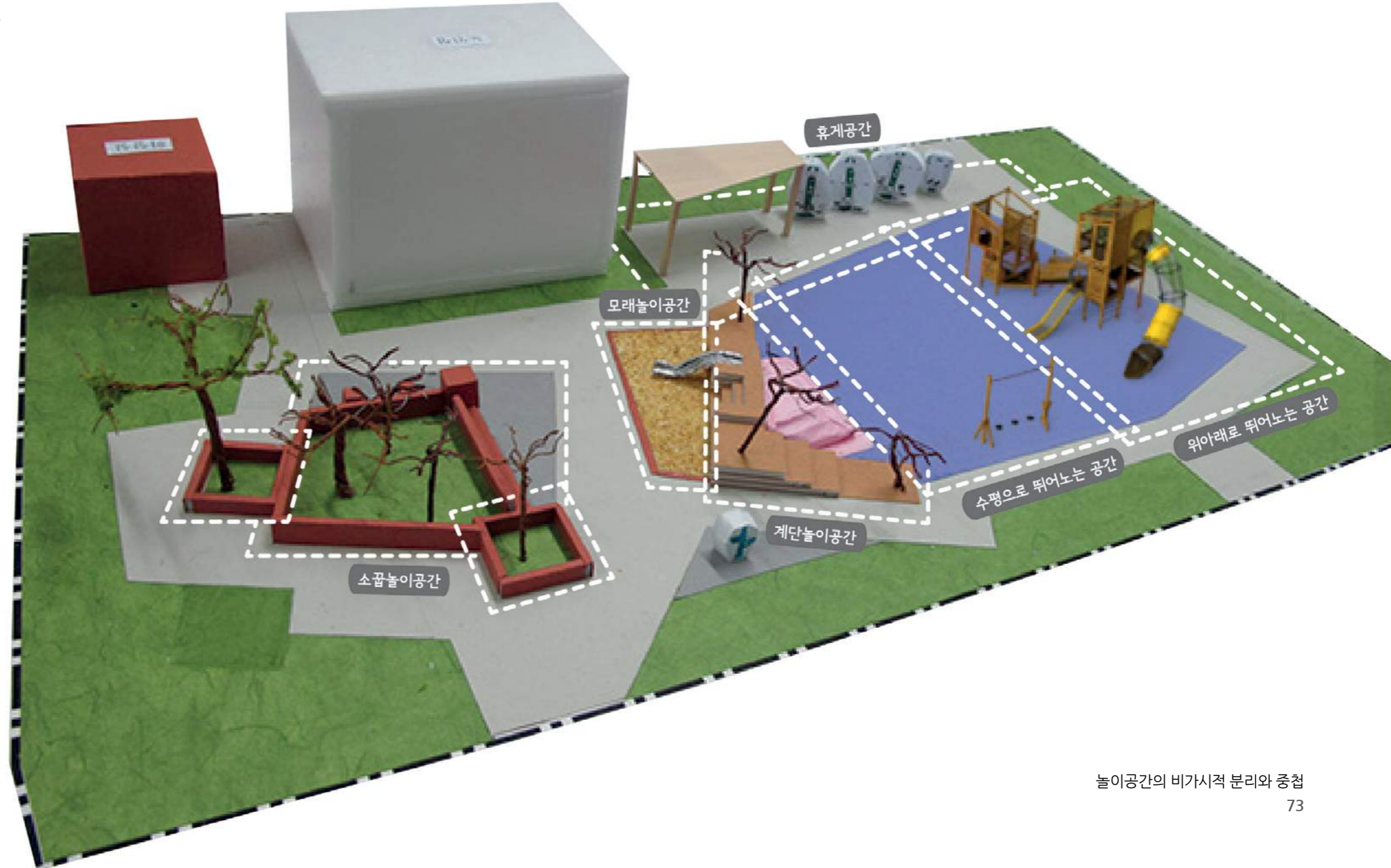
디자인의 방향



사각형의 공간을 겹쳐

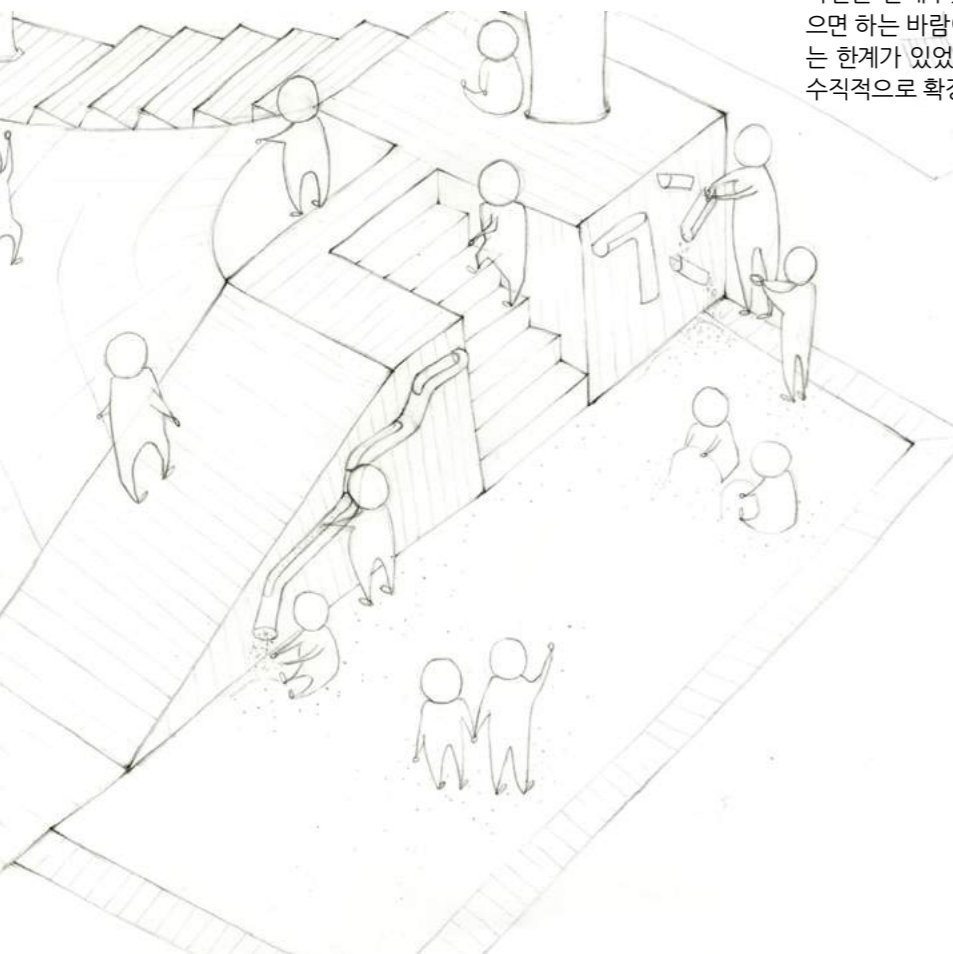
“성격이 모호한 공간 / 모퉁이 공간 / 모서리 공간 만들기”

아이들은 어른들이 디자인한 놀이터를 의도된 방식으로만 사용하지 않는다. 자신들이 만든 놀이 규칙에 따라 재구성한다. 그러므로 어떤 특정 기능을 갖는 시설물이 아니라 아이들 스스로 상상하고 놀이를 발전시켜 나갈 수 있는 공간 조성이 중요하다. 상봉어린이공원에서는 아이들이 모호함을 놀이의 재료로 삼도록 디자인 방향을 잡았다. 여기에 활용된 조형적 요소는 사각형이다. 사각형은 그 자체로 완벽하다. 너무나 스스로 완벽해서 사각형과 사각형이 같은 크기와 위치에서 정확하게 만나지 않으면 모호한 공간을 만들어낸다. 여러 크기의 사각형을 여러 방향으로 중첩시켜 사각형 하나하나의 공간은 그 자체로 영역성을 갖되, 다른 사각형과 겹쳐지면서 모호한 공간이 만들어지도록 했다.



작은 언덕과 뽀족한 작은 산을 만들어 공간 확장

어린이들을 대상으로 한 1차 디자인 워크숍에서 몇몇 아이들은 시작하자마자 무작정 뛰기 시작했다. 10여분을 열심히 뛰고는 소강 상태를 보였다가 다시 뛰기 시작했다. 그렇게 20분 정도를 뛰고 난 후에 주변에 관심을 주었다. 처음 뛰기 시작 했을 때는 놀이터 한 가운데서만 뛰더니 시간이 지남에 따라 점점 뛰는 반경을 넓혀서 나중에는 놀이터 끝에서 끝까지 뛰어다녔다. 이 모습은 이 도시에서 아이들이 마음 놓고 뒹 공간이 부족하다는 사실을 말해주었다. 상봉어린이공원에서만큼은 실컷 뒹 수 있으면 하는 바람이 있었으나 단순히 평면적 넓은 공간을 확보하기는 한계가 있었다. 이에 작은 언덕과 뽀족한 산을 만들어 공간을 수직적으로 확장하고 바닥자체가 놀이의 한 요소가 되도록 했다.



작은언덕 초안 스케치

소꿉놀이대

아이들은 스스로 미션을 만들고 나름의 규칙을 만들어 논다. 2차 어린이 디자인 워크숍에서 한 아이는 공원 내 느티나무의 수피를 모두 떼어 내는 것을 그 날의 미션으로 정하고는 돌 조각을 집어 들고 열심히 나무의 수피를 긁어냈다. 서울숲 숲속놀이터에서 아이들은 작은 나뭇가지를 하나를 매개로 새로운 상황을 만들고 역할을 정했다. “이것 봐 나뭇가지가 낚시대 같아.” 하면서 갑자기 낚시 놀이를 하기 시작한 것이다. 그래서 아이들이 역할 놀이를 할 수 있는 소꿉 놀이대가 필요하다고 보았다. 나무가 모여 심겨져 있는 기존의 화단 공간을 활용했다. 정확한 형태로 공간을 규정하기 보다는 다양한 높이로 벽돌을 쌓아 뽀족뽀족한 공간을 만들고 작은 길로 연결했다. 아이들이 스스로 놀이상황을 만들어 놀기를 바라서이다. 이 소꿉놀이대에 대한 아이디어는 2차 주민 디자인 워크숍에서 나온 것이기도 하다.

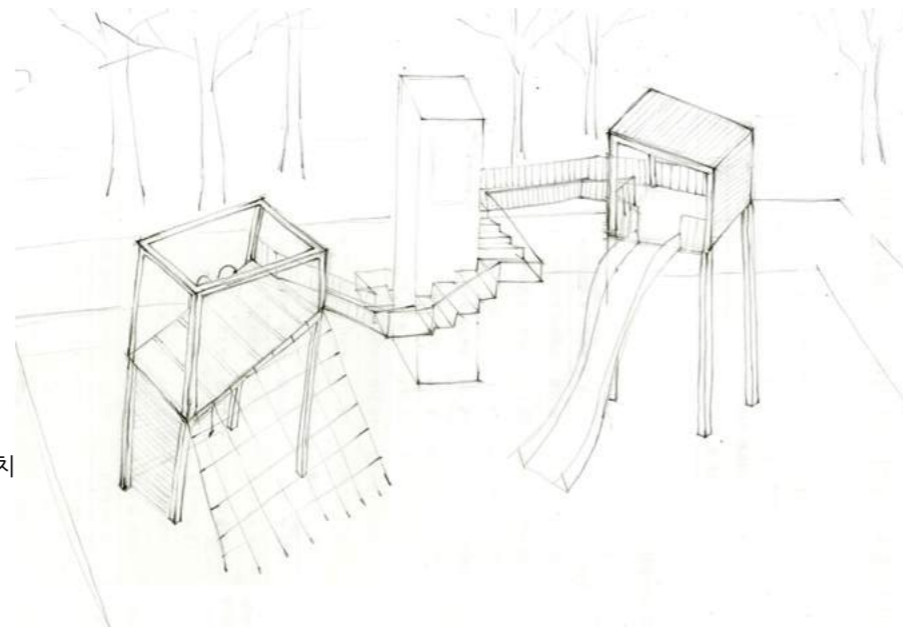


소꿉놀이대 초안 스케치

조합놀이대

요즘 대부분의 놀이터에서는 큰 조합놀이대 하나가 놀이터 중앙을 차지하고 있다. 아이들은 처음 접한 조합놀이대는 얌전히 사용한다. 어른들이 기획한 방식대로 계단을 밟고 올라가서 미끄럼틀을 타고 내려온다. 그러나 탐색이 시작되면 본인들이 발견한 놀이의 도구로 활용한다. 탈출놀이에서 조합놀이대는 섬이 되고 바닥은 바다가 된다. 또 미끄럼틀은 내려오는 도구가 아니라 오르는 도구가 된다.

이러한 조합놀이대의 활용방식을 감안하여, 상봉어린이공원에서 조합놀이대를 놓기는 하되 공원의 전부가 되지는 않도록 했다. 최소한의 규모로 만들되, 오르고 내리는 신체 활동이 밀도감 있게 이루어지고 무서움을 즐길 수 있는 모험놀이가 가능하도록 했다. 그래서 작지만 플랫폼을 두 개로 만들었고 내부에도 높낮이가 다른 단을 두어 그 사이를 오르고 내리고 하도록 했다. 가장 높은 곳에는 전망대를 설치했다. 무엇보다 아이들의 요구를 받아들여 가능한 한 '시시하지 않은' 높은 미끄럼틀을 설치하려 했다. 수직적 요소로 둘러싸인 높낮이가 다른 단은 작은 방이 되어 아이들이 다락방처럼 이용 할 수 있게 했다.



조합놀이대 초안 스케치

휴게공간과 운동공간

주거 지역의 어린이 공원은 어린이 뿐 아니라 지역민 모두가 사용하는 공간이다.

아침, 저녁으로 할머니 할아버지는 걷거나 운동기구를 활용한 운동을 하시고 아이와 남편을 학교와 직장으로 보낸 주부들이 삼삼오오 모여 담소를 나누는 공간이기도 하다. 또 청소년들이 학교와 학원을 오가다 잠깐 들러 쉬어가기도 한다.

이들에 대한 배려도 필요하다.

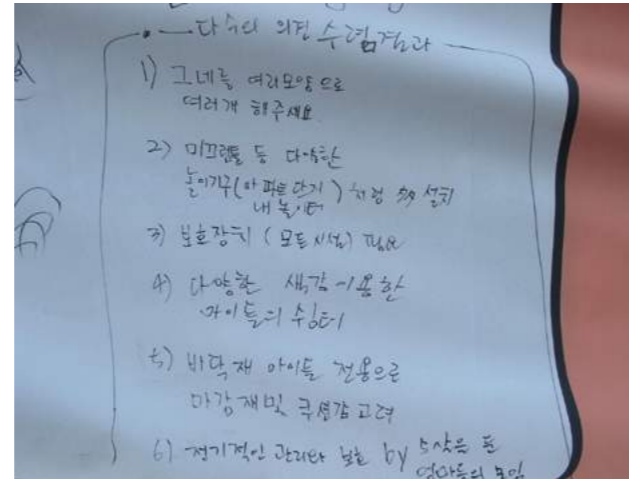
경로당 옆으로 휴게시설인 파고라와 벤치를 놓고 그 옆으로 운동 시설물을 배치했다. 걷기운동을 하시는 분들을 위해 기존 대상지 둘레에 있던 산책로를 유지했고 걷기 운동과 맨손체조에 도움이 되었으면 하는 바람에서 길 옆에 바른 자세로 걷는 방법이나 스트레칭 방식에 대한 안내판을 설치했다. 다소 외져 있고 다양한 높이를 갖는 벽돌공간은 청소년들의 휴식공간이 될 것이라는 기대도 있었다.



현수막 게시

2월 17일, 상봉어린이공원에 현수막을 게시했다. 워크숍 때 만난 주민들 이외의 주민들의 의견을 듣기 위해서였다. 현수막은 의견을 적는 부분과 앞으로의 상봉어린이공원의 진행 상황을 공유할 수 있는 부분으로 구성했다. 현수막 모서리에는 의견을 적을 수 있는 펜을 달아두고 일정에 맞추어 내용을 교체하는 방식으로 주민들과 상봉어린이공원의 진행 상황을 공유했다. 주기적으로 현장을 방문해 현수막의 의견을 수렴했다. 2월 26일, 현수막은 산발적으로 적힌 아이들의 의견으로 가득 차다. 현수막 한 귀퉁이에는 주민들이 자발적으로 논의하고 이를 정리한 것으로 보이는 내용도 있었다.

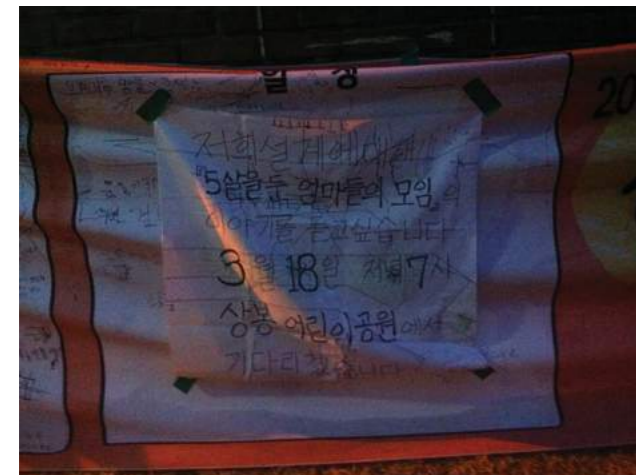
계획된 주민설명회와 별도로 '5살을 둔 엄마들의 모임'을 만나려고 시도했다. 현수막에 만나자는 공지문을 붙이고, 약속시간에 현장에 나가보았지만 '5살을 둔 엄마들의 모임'을 만나지는 못했다.



자칭 '5살 아이를 둔 엄마들의 모임'의 의견

일일브런치

4월 8일, 그래도 놀이터 디자인에 대한 이야기를 허심탄회하게 나누기 위해 일일브런치카페를 열었다. 엄마들이 돗자리, 커피, 빵을 준비해 오셨다. 지나가던 주민들도 색다른 공원 이용에 합류하셨다.



주민설명회는 2회에 걸쳐 진행되었다.

1차에서는 설계안에 대한 의견을 수렴했고 이를 바탕으로 설계안을 수정해 2차 주민설명회를 가졌다.

1차 주민설명회

2015년 3월 6일/상봉어린이공원

현장에서 모형을 갖고 주민과 만났다.

가능한 한 많은 주민들과 설계안을 공유하고 의견을 나누기 위해 현장을 선택했고, 주민들은 3차원 공간을 2차원적으로 표현한 평면도에 익숙하지 않아 모형을 만들었다.

놀이터 중앙 빈 바닥에 모형을 놓고 주민들과 둘러서서 자유롭게 의견을 나누었다. 먼저 설계안에 대해 대략적으로 설명을 한 후 주민들의 의견을 들었다. 의견은 바로 바로 포스트잇에 적어 모형에 붙였다. 주민들의 의견을 반영하도록 노력하겠다는 표현이었다. 주민들은 놀이시설 뿐만 아니라 휴게시설과 운동시설에 대한 의견도 제시했다. 주민들은 유지관리와 관련되는 나무의 존치와 전정에도 관심이 많았다. 나무의 존치를 두고 주민들의 의견이 갈리기도 했다. 공원 옆에 사는 주민은 낙엽이 불편하니 제거하자고 주장했고 휴식을 위해 공원을 찾는 주민들은 유지하자고 주장했다. 주민들은 각자의 입장을 이야기하며 서로 이해했고 자연스럽게 전정을 하는 것으로 조율되었다.

2차 주민설명회

2015년 3월 23일/상봉2동 주민센터

두 번째 주민설명회는 주민센터에서 진행했다. 동장과 중랑구청 담당 주무관, 상봉어린이공원과 밀접한 지역의 통장들이 모였다.

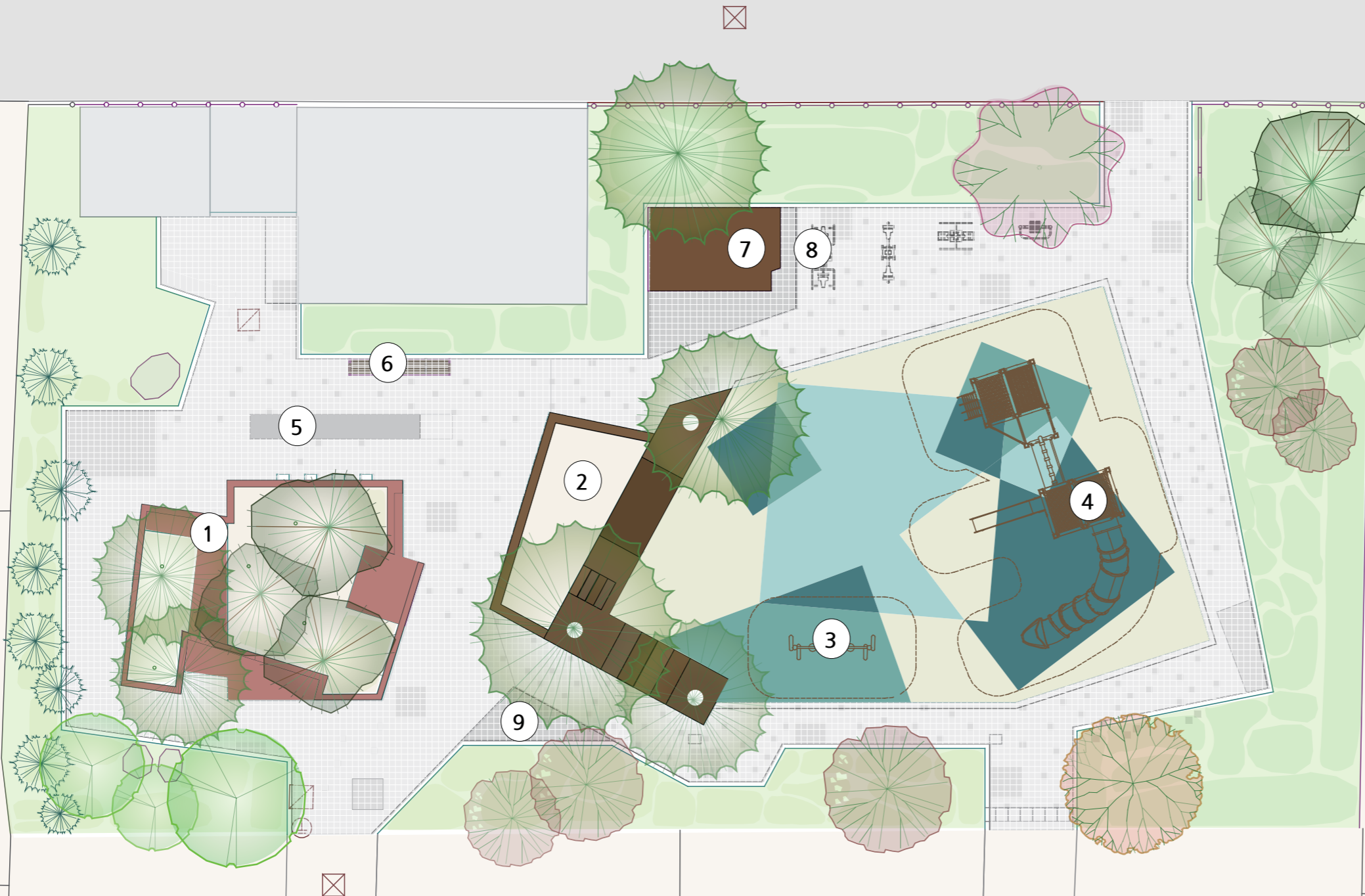
설계안이 나오기까지 주민과 어린이의 참여가 어떻게 이루어졌는지, 설계안은 어떠한 내용을 품고 있는지에 대해 설명하고 의견을 나누었다. 통장들은 주민들의 의견을 모아왔고, 이에 대해 공유해주었다. 동장은 유지관리 문제를 중요하게 여겼지만, 놀이의 관점에서 아이디어를 제시하기도 했다.

1, 2차 주민설명회가 모두 평일 낮에 이루어진 탓에 많은 주민들이 참석하지 않았다. 이에 이후 어린이디자인위원회 운영 시 현장에서 더 많은 주민들과 공유하기로 했다.



지나가던 주민이 자연스럽게 참여했던 1차 주민설명회





범례

1	소꿉놀이대
2	작은 언덕
3	공중매달리기
4	조합놀이대
5	바닥낙서판
6	등의자
7	파고라
8	체력단련시설
9	음수전







2015년 6월 12일, 상봉어린이공원을 개장했다. 아이들이 어떤 반응을 보일지 기대하며 많은 프로그램을 준비를 했지만 메르스로 잠시 미뤄졌다. 대신 놀이터의 현수막과 동네 곳곳에 붙인 포스터로 놀이터의 개장을 지역사회에 알렸다. 아이들은 동네를 지나다니며 놀이터가 만들어지는 과정을 자연스럽게 관찰할 수 있었다. 조합놀이대가 들어오고 바닥에 고무칩 포장이 깔리자 시공소장한테 언제부터 놀 수 있는지 물어보기도 했다. 개장 날, 아이들의 성화로 약속된 시간 보다 두 시간 일찍 놀이터의 문을 열었다.



마을이 만들어가는 놀이터



..... 놀이터 모니터링 및 추가 시공

..... 주민 운영프로그램

놀이관찰을 통한 추가 시공

어린이디자인위원단 프로그램 외에 모니터링을 통해 놀이터를 보완했다.
소꿉놀이같은 놀이를 위해 마련한 역할놀이대에는 놀이를 자극하는 요소가 적다고 보아 모래놀이도구를 추가로 배치했다.

역할놀이대에 설치된 모래놀이도구

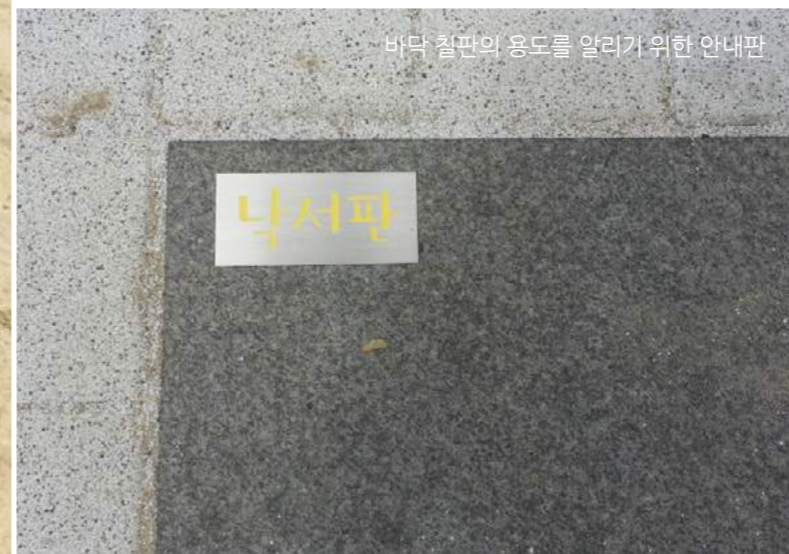


둘레길을 따라 운동하는 주민이 많았기 때문에 운동을 돕기 위한 운동안내판을 설치했다. 바닥 칠판의 용도를 몰라 잘 사용하지 않기에 '낙서판'이라는 안내판을 설치했다. 바닥놀이를 유도하는 삼각뿔은 주민들이 넘어질 위험이 있어 잘 보이도록 주변을 채색했다.

둘레길을 따라 설치된 운동안내판



바닥 칠판의 용도를 알리기 위한 안내판

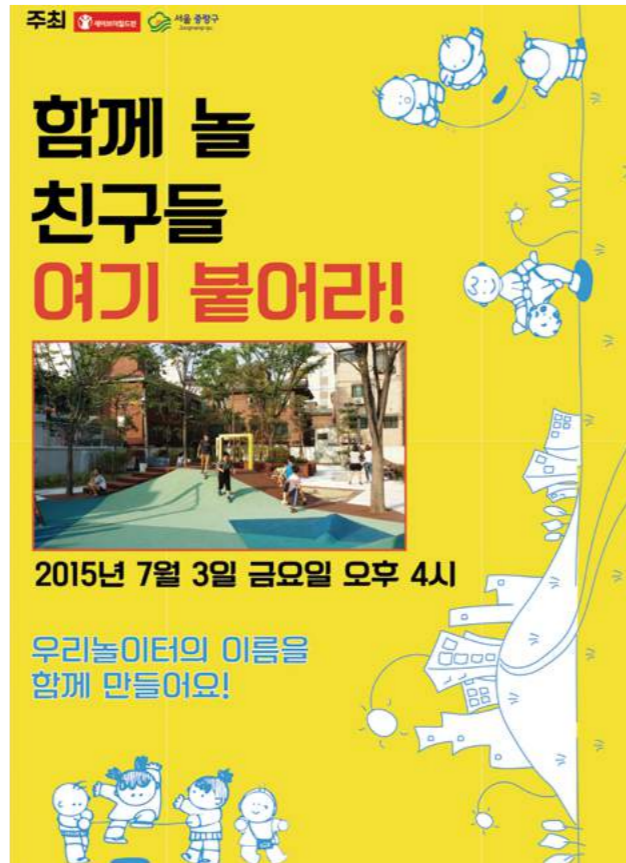


안전을 위해 모서리가 칠색된 삼각뿔



1차 주민 운영프로그램 _ “놀이터 이름 짓기, 안전규칙 만들기, 키 새기기”

개장 후, 7월 3일 1차 주민 운영 프로그램을 진행했다. 놀이터의 마무리 작업을 아이들과 함께 하기 위해서였다. 상봉어린이공원 주변에 아이들을 초청하는 포스터를 다시 한 번 붙였다. 프로그램으로 「놀이터 이름 짓기」, 「안전규칙 만들기」, 「키 새기기」를 준비했다. 놀이터 전반에 대한 공사는 끝났지만 이날 행사를 위해 안내판과 몇 가지 조형물은 남겨둔 상태였기에, 행사 결과 내용을 갖고 안내판과 조형물을 완성했다. 어린이디자인위원단은 3월 14일 서로가 낯선 첫 만남을 가졌다. 아이들은 꼬깃꼬깃 포스터의 초청장을 손에 들고 왔었다. 혹시 나쁜 사람들이 아이들을 모은 건 아닌지 경계하고 따라온 부모님도 있었다. 그 이후 지속된 만남 덕분에, “잘 지냈어?”라는 첫 인사로 아이들을 맞이할 수 있었다.



1차 주민 운영프로그램 포스터



「놀이터 이름 짓기」
 아이들 사이에서 통용되는 상봉어린이공원 애칭을 공식화하기 위해 마련한 프로그램이었다. 놀이터가 바뀌기 전부터 불리던 ‘작은 놀이터’라는 이름은 여전히 유용해, 최종적 애칭으로 낙찰되었다. 근방에 있는 다른 놀이터보다 놀이 공간이 상대적으로 작아 붙여진 이름이었다. 이제 작은 놀이터의 놀이공간은 더 이상 작지 않고, 전보다 많은 아이들로 가득 찼지만 아이들은 애칭을 바꾸지 않았다. 동네의 작은 전통이 된 것이다.

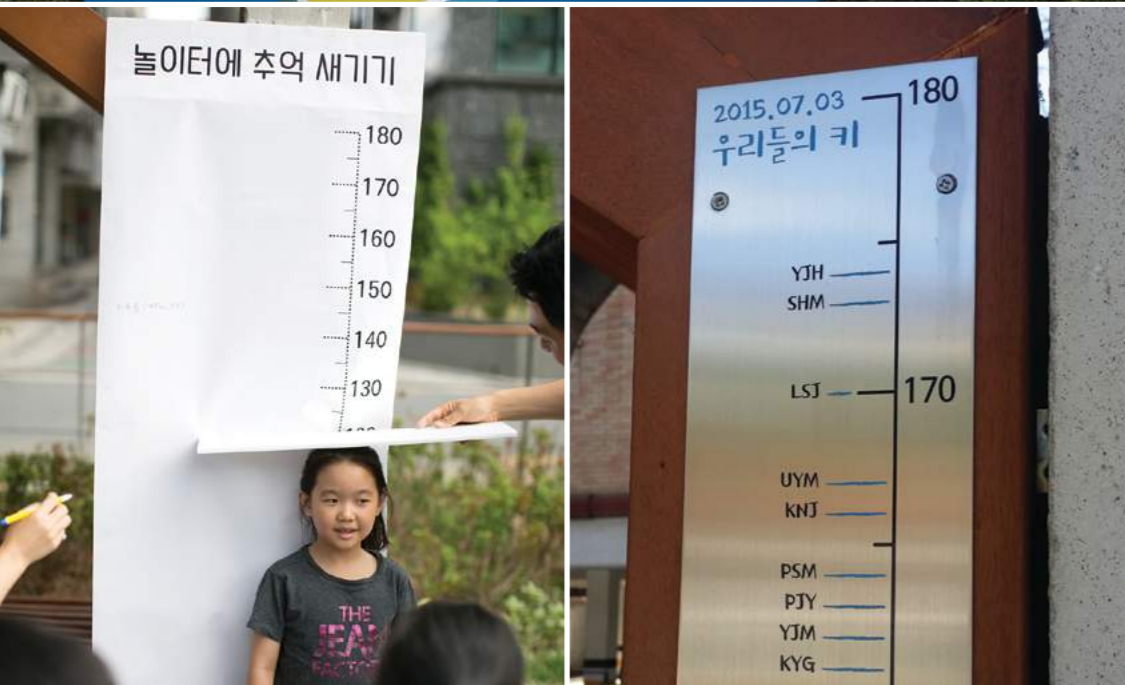




「안전규칙 만들기」

「안전규칙 만들기」라는 프로그램을 통해서 아이들은 무엇이 위험하다고 생각하는지, 무엇을 조심해야 된다고 생각하는지에 대해 들었다. 이유를 설명하지 않은 채 특정 활동을 금지하는 안전규칙은 설득력을 갖지 않는다고 보아, 아이들의 경험에 근거한 안전규칙을 정하기 위해서였다. 이 프로그램을 통해 함께 만든 안전규칙에서는 ‘하지 마세요’로 놀이를 제한하기보다는 안전하게 놀 수 있는 방법을 제안하려 했다.

모든 프로그램에 참여한 아이들에게는 ‘아이스크림 쿠폰’을 선물로 나누어 주었다. 각 프로그램에 참여할 때마다 손등에 스티커를 붙여주고 스티커를 모두 모은 아이들에게는 놀이터 앞 슈퍼에서 아이스크림과 교환할 수 있는 쿠폰을 주었다.



「키 새기기」

마지막 프로그램으로 아이들을 포함해 함께 한 모든 이의 키를 재서 파고라에 새겼다. 함께 했던 시간을 남기기 위해서였다.



2차 주민 운영프로그램 _ “백일잔치”

2015년 9월 19일/상봉어린이공원

개장식이 메르스로 이뤄지면서 놀이터 백일잔치로 계획이 변경되었다. 중랑구에서 활동하는 마을넷, 느릿느릿 육아사랑방, 배꼽친구, 달팽이마을, 느긋있는달팽이에서 적극적으로 행사 프로그램 운영에 참여해주셨다. 지역을 위해서 통장님도 행사 준비에 도움을 주셨다. 떡 2종류, 포도, 음료수에 아이들을 위해서 과자까지 신경 써서 백일상차림을 해주셨다.

백일잔치의 공식 행사가 시작 했다. 세이브더칠드런에서 인사를 하고 이어서 조경작업소 울에서도 사업보고 겸 인사를 하는 시간을 가졌다. 어른 대표는 앞으로 놀이터를 ‘잘 가꾸겠다’는 내용으로, 아이 대표 두 명은 앞으로 놀이터에서 ‘재미있고 안전하게 놀겠다’는 내용으로 현장낭독을 했다. 어른 대표자는 상봉어린이공원 바로 옆에 있는 점프어린이집의 원장님으로 오랜 현장 경험을 바탕으로 많은 디자인 아이디어를 주셨다. 추후 이 놀이터를 관리하고 운영하는데 있어서도 중심적 역할을 하실 분이라 낭독을 부탁 드렸고 흔쾌히 허락해주셨다.



2015년 9월 1일 백일잔치 준비를 위한 지역주민과의 만남



백일상차림



모두가 틀러 앉아 함께했던 백일잔치의 시작



현장낭독



백일기념 떡케이크 커팅식



느긋있는 달팽이의 우크렐레 축하공연



놀이프로그램 (배꼽친구-가면만들기)

각 단체에서 아이들을 위한 놀이 프로그램을 진행했다. 덕분에 아이들은 부스를 돌아다니며 전통놀이, 가면만들기, 가방만들기, 인사하기의 놀이를 할 수 있었다.



놀이프로그램 (마을넷-손가락으로 나무 옮기기)



놀이프로그램 (마을넷-다함께 제기차기)



조경작업소 울에서 준비해 만든 박을 높이 걸고 백일잔치 공식행사 마지막으로 콩주머니를 던져 박터뜨리기를 했다. 만들면서 박이 너무 잘 터지지 않을까 걱정했었는데, 안타깝게도 박이 터지지 않았다.

다른 프로그램으로는 안내판에 적힌 놀이를 모두 하고 오면 사탕 목걸이를 나누어주는 프로그램을 기획했지만 운영상 어려움이 있어 방식을 변경했다. 언덕에 올라가서 크게 "안녕하세요!" 외치고 오면 사탕 목걸이를 목에 걸어 주었다.



놀이프로그램 (마을넷-페이스페인팅)



놀이프로그램 (세이브더칠드런-놀이터가방만들기/배꼽친구-가면만들기)

3차 주민 운영프로그램 _ “식물투어”

2015년 10월 8일/상봉어린이공원

백일잔치 이후, 설계팀이 마지막으로 참여하는 프로그램이었다. 아이들과 상봉어린이공원을 한 바퀴 돌면서 공원에 있는 식물에 대해 공부했다. 어떤 식물이 꽃이 피는 초화류인지, 어떤 식물이 상록수인지, 언제 어떤 색의 꽃이 피는지, 식물의 촉감은 어떤지를 눈으로 보고 손으로 만지며 같이 공부했다. 다 같이 공원을 한 바퀴 돌고 난 후, 모여 앉아 준비한 패널을 보며 복습을 했다. 아홉 개의 식물 이름을 가린 채로 어떤 식물인지 이름 맞추기 게임을 했고, 잠깐 동안 식물의 이름을 외우는 시간도 가졌다. 마지막으로, 준비한 사탕을 먹으며 각자 외운 식물 이름을 이야기했다.



화살나무 수피 관찰 하기



외운 식물 이름 말하기



털수염풀 만져보기



자연스레 관람석이 된 언덕에 앉아 식물이름 맞추기



자연스레 관람석이 된 언덕에 앉아 식물이름 맞추기

마치며



- 디자인 과정에서 만난 세 가지 의심
- 보이지 않는 준비
- 아이들과 함께 하는 놀이터

지나고 보니 이 프로젝트 진행의 콘셉트는 ‘의심하기’였다. 끊임없이 의심하면서 프로젝트를 진행했다. 세이브더칠드런은 ‘조경작업소 울’에게 많은 것을 물었다. 당연히 여기던 것들도 질문을 받으니 생소하게 느껴졌고, 관성적으로 해오던 일에 대해서도 의문을 갖게 되었다. 프로젝트를 진행하면서 만난 놀이 운동가들의 놀이와 놀이터에 대한 견해도 우리를 더욱더 의심에 빠져들도록 했다.

첫 번째 의심, ‘아이들 입장에서의 설계?’

세이브더칠드런이 요구한 사항은 아이들의 입장에서 설계를 해달라는 것이었다. ‘이제까지 설계했던 어린이공원에는 아이들의 입장이 어떻게 반영되었던가?’ 의심이 시작되었고 의심은 질문을 낳았다. “아이들의 입장에서 설계를 한다는 것은 무엇일까?” 가장 쉬운 방식은 아이들에게 직접 묻는 것이다. “네 입장은 뭐니?” 물론 아이들을 상대로 이렇게 질문 할 수는 없으니 질문의 방식을 응용해야 한다.

울에서 해오던 질문의 방식은 설계안이나 시설물을 제안하고 아이들에게 선호를 묻거나, 원하는 놀이터에 대한 그림을 그리게 하는 것이었다. 그런데 그리 별 재미를 보지 못했었다. 아이들은 보통 그네나 회전무대 같이 자극적 놀이시설물을 선택했고, 놀이동산에서나 볼 수 있는 시설물로 그림을 채웠다. 또 세이브더칠드런은 아이들의 놀이를 관찰해서 그 결과를 설계에 담아달라고 했다. 이 또한 어떻게 해야 할지 구체적으로 잡히지 않았다. 아이들이 노는 것을 몇 번 관찰하고는 “아이들은 이렇게 노니 우리는 이렇게 디자인했다”라고 말할 수 있는 유의미한 내용을, 일반화 할 수 있는 내용을 도출하기는 쉽지 않다고 보았기 때문이었다. 울은 어린이 참여와 관련된 문헌을 찾아보고 토론을 하면서 아이들을 대상으로 하는 질문, 그림 그리기, 놀이 관찰에 대해 나름의 답을 도출했다.

먼저 아이들을 대상으로 하는 질문에 대한 것. 많은 문헌이 어린이들은 자신이 노는 것과 말하는 것이 다르므로 아이들의 말을 그대로 믿어서는 안 된다고 말하고 있었다. 문헌에서 드는 예는 우리의 경험과 비슷했는데, 어떤 장소에 데리고 가서 실컷 ‘놀게 한 후

무엇이 제일 재미있었냐고 물어보면, 흠을 가지고 신나게 놀았음에도 불구하고 시각적으로 눈에 들어왔던 시설을 말한다는 것이다. 두 번째, 아이들의 그림에 대한 것. 아이들의 그림에 대한 우리의 의심은 정당하다고 결론을 내렸다. 대신 아이들의 그림을 아이들과 대화를 시작하는 도구로, 아이들이 무엇을 아는지, 무엇을 두려워하는지를 발견하는 도구로 삼기로 했다.

세 번째, 아이들 놀이 관찰에 대한 것. 자료를 찾으니 의외로 놀이 관찰을 강조하는 이들이 많았다. 한국에도 왔던 독일의 놀이터 디자이너 귄터 벨치히(Günter Beltzig)도, 어린이와 어린이 놀이에 대해 연구하는 영국의 팀 길(Tim Gill)도 놀이터를 설계하는 사람은 놀이 관찰을 해야 한다고 주장하고 있었다. 이들에 따르면 관찰에서 얻은 통찰은 주관적이고 어떤 특정한 상황에서만 가능한 것일 수 있어 이 또한 오류가 있을 수 있다. 그럼에도 관찰이 중요한 이유는 어떤 특정한 ‘사실’의 발견에 있기 보다는, 아이들의 생활에 젖어드는 것이 필요하기 때문이다.

울은 스스로 내린 답을 실천으로 옮겼다. 아이들과 그림을 그릴 때는 그림에 그치지 않고 왜 그렸는지 물어보았다. 또 50여명의 어린이들을 서울숲의 여러 놀이터에서 놀게 하고는 어떻게 노는지도 관찰했다. 여러 활동 중 가장 인상적인 것은 대상지 옆 어린이집 어린이들과 보낸 시간이었다. “마음대로 놀아요!”라는 말과 함께 아이들은 작은 원을 그리며 뛰기 시작했다. 둥그런 원을 그리며 빙글 빙글. 무작정 10분을 뛰고 나서 주변으로 관심을 돌리기 시작했다. 저 구석에 있는 운동기구에, 나무에, 바닥에. 그러다 또 뛰고. 그렇게 20여분을 뛰고 나서 주변 사물을 이용한 놀이를 시작하거나, “같이 놀자!” 하면서 친구를 불렀다.

이 프로그램 이후 내 눈에는 운동 아이들의 뛰는 모습만 보였다. 우리 동네 어린이집에 있는 놀이터에서도 아이들은 뛰었고, 지하철과 음식점에서 만난 아이들도 뛰었고. 아이들은 뛰는 존재였다. ‘저들의 뛰고자 하는 욕망을 받아주자’가 어린이 놀이터 설계의 원칙이 되었다. 아이들의 놀이를 관찰하면서 다음의 내용을 발견했고 가능한 한 공간에 담으려고 했다.

두 번째 의심, 그네는 있어야 하는가?

이 작업을 진행하면서 ‘고무 포장을 깔 것인가? 그네를 둘 것인가? 조합놀이대를 놓을 것인가?’ 같이 놀이터에서 흔히 보는 요소들에 대해서도 의심하게 되었다. 놀이운동가들은 놀이 공간 포장재로 다양한 놀이를 유발하는 흙바닥과 모래를 추천하고, 고무포장은 환경상의 문제도 있다. 그러나 현장에서 아이들을 만나고 관찰한 결과 모래는 뛰놀기에는 적당하지 않았다. 이에 포장으로서의 모래와 모래놀이공간은 구분하자는 나름의 결론을 내렸다. 다음 그네. 가장 요구도가 높은 시설이지만, 많은 공간을 차지하고 주변의 모든 어린이공원에는 그네가 있으니까 과감히 뺐다. 그네를 여러 개 놓아달라는 여러 친구들의 얼굴이 떠올랐지만.

조합놀이대에 대한 답은 쉽지 않았다. 서울시의 창의놀이터를 방문하면서 만난 놀이운동가들의 조합놀이대에 대한 반감이 자기검열 기제로 작동했기 때문이다. 그러나 아이들의 오르고 싶은 욕망, 하강하고 싶은 욕망을 좁은 공간에서 받아주기 위해서는 조합놀이대가 필요했다. 대신 아이들이 요구한 시시하지 않은 높은 미끄럼, 어른들이 놀이터 만들기 워크숍에서 제시한 숨을 수 있는 공간, 아이들의 뛰기를 방해하지 않기 등등을 고려해서 조합놀이대를 구상했다.

세 번째 의심, 삼각뿔은 정말 불편한가?

한 계절 몰두한 작업. 한다고 했지만 모든 사람이 100% 만족하지 못한다. 어린이들은 나와 허브 향을 맡고 식물에 물을 주면서 신나게 놀아놓고는, “오늘은 안녕!”하며 돌아서는 내 등에 “그런데 이 놀이터에는 왜 그네가 없어요?”라고 불만을 표한다. 그리고 하루의 대부분을 공원 내 파고라에서 보내시는 할머니들은 모든 바닥에 고무포장을 깔지 않았다고, 허리돌리기를 놓지 않았다고 얼굴을 볼 때마다 말씀하신다. 그리고 어린이 공원 옆 어린이집 원장님은 3살 미만 아이들을 위한 흔들말이 없는 게 불만이다. 그리고 우리의 삼각뿔. 바닥의 변화를 주기 위해 놀이공간 가장 자리를 등글렀지만, 그래도 여전히 불만이 있으시다. 울 구성원들은 주민

들의 불만을 표하는 방식에 마음이 상하기도 했지만, 오기도 생겼다. “아이들은 좋아하잖아” 진실을 알기 위해 현장에서 한 나절 동안 잠복근무를 했다. 주민들이 어린이공원에 대해 뭐라고 말씀하시는지, 삼각뿔에 대한 반응은 어떤지 듣고 관찰했다. 결론은 불편하다는 것이었다. 그러나 여러 사정으로 없앨 수는 없어, 주민들한테 양해를 구했다. 현장에서 만난 할머니들의 손을 잡고 사죄했다. “저희 생각이 짧았어요. 구분이 잘 되도록 좀 더 색을 진하게 칠하겠습니다. 앞으로 익숙해지지 않을까요?” 문제의 근본이 해결된 것은 아니고, 우리의 부족함을 아프게 깨달았지만 의심은 해소되었다.

결국은 시스템을 의심하기

도시화가 진행되면서 초기에는 어린이공원을 짓는 게 목적이었으나 현재 양적으로도 많은 놀이터를 갖게 되었다. 그러나 질적인 측면에서 모든 놀이터가 너무 뻥 하지 않냐고 이야기 된다. 개성 없이 비슷비슷한 놀이터가 만들어지는 데에는 여러 가지 시스템적 이유가 있다. 제도 및 정책의 문제, 조경산업의 문제, 전문가들의 문제 등등. 그래서 ‘우리의 놀이터는 아이들의 입장을 반영한 것인가?’에 대한 의심은 제도 및 정책, 조경산업, 전문가들의 설계 방식에 대한 의심으로 이어질 수밖에 없다. 어린이들을 위한 시스템인가? 시스템을 위한 시스템인가?

그리고 보면 전복적인 설계는 머릿속에서 나오는 창의적인 아이디어보다는 시스템에 대한 의심에서 시작되지 않을까 싶다. 세이브더칠드런과 놀이운동가들이 던진 질문은 시스템에 익숙해진 사고체계와 실천방식을 의심하는 계기가 되었다.疑심을 풀기 위해 책을 보기도 하고 자문을 받기도 한다. 그러나 궁극의 해답은 현장에 있다고 믿는다. 추상적으로 촘촘하게 얽혀진 시스템에서 나와, 그리고 선지식은 가능한 한 가로 속에 집어넣고 현장에서 날 것의 대답을 찾기.

* 위의 내용은 환경과 조경 2015년 330호에 실린 「어.설.자.는 의심한다.」(114~119p)의 내용 일부를 발췌, 수정한 것입니다.

어린이 디자인워크숍 준비

의미 있는 대답을 얻기 위해서 아이들에게 무슨 질문을 해야 할지, 어떻게 물어보면 좋을지 등 많은 회의를 거쳤다.

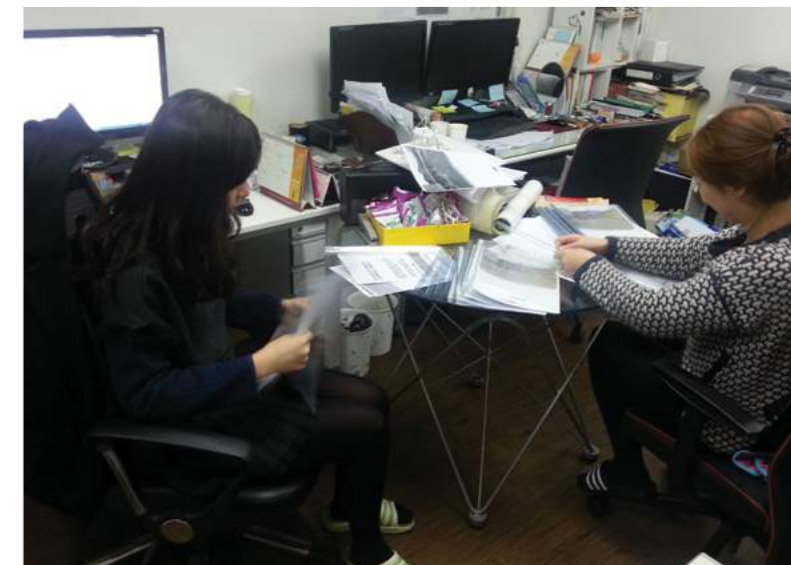
넓은 서울숲에서 40명의 아이들과 이동하며 프로그램을 진행해야 했기 때문에 안전사고에 대한 고민을 하지 않을 수 없었다. 눈에 띄게 조별로 다른 형광색 조끼를 입고 이름표를 붙이기로 했다.



어린이 디자인위원단 준비

불특정 다수의 아이들이 워크숍에 얼마나 참여할지, 낯선 어른들이 다가 갔을 때 아이들이 나 아이들의 부모가 가질 수 있는 불안함을 어떻게 줄일 수 있을지 고심했다.

모임이 있기 하기 며칠 전, 상봉어린이공원을 중심으로 동네에 포스터를 부착하고 아이들이 포스터에 붙어있는 초대권을 잘라서 참석할 때 들고 올 수 있도록 했다.



작은놀이터 친구들 여기 붙어라!
놀이터 디자인을 함께할 친구들을 "디자인위원"으로 초청합니다.
장소 작은놀이터(상봉어린이공원)
날짜 2월 28일 토요일
시간 2시
첫 모임에 이번주 토요일에 있습니다. 디자인위원 명명식과 간단한 다과회가 있습니다.

2번째 디자인위원회
작은놀이터 친구들 다시 모여라
3월 14일 토요일 2시 작은놀이터(상봉어린이공원)
새로운 놀이터 디자인에 대해 같이 평가해봅시다. 첫 번째 모임에 왔던 친구들도, 새로 온 친구들도 모두 환영합니다.

3번째 디자인위원회
작은놀이터 친구들
3월 28일 토요일 2시 작은놀이터(상봉어린이공원)
"작은놀이터를 보자!"
우리 어린이들 함께 놀이할 공간, 우리 함께 고민해 봅시다. 새로운 친구들도 모두 환영합니다!

주민 디자인워크숍 준비

이외 아이돌봄교실이 별도로 운영되었다. 엄마가 워크숍에 집중하는 것을 돕기 위해서 마련된 시간이었다. 워크숍이 이루어지는 공간의 바로 위층 도서관에 4~5명의 아이들이 모였다. 2시간 동안 함께 간식을 먹고 책을 읽었다. 의자를 줄지어 세우고 기차놀이를 진행하기도 했다. 이후 진행된 워크숍에서는 항상 아이를 위한 놀이시간이 별도로 준비되었다. 조별 진행을 돕는 퍼실리테이터 사전교육과 포스터 부착, 이름표 작업 등 워크숍을 위한 여러 작업이 이루어졌다.



엄마들이 워크숍에 참여하는 동안 별도로 아이돌봄 교실을 진행했다



워크숍 진행을 위한 퍼실리테이터 사전 교육

백일잔치 준비

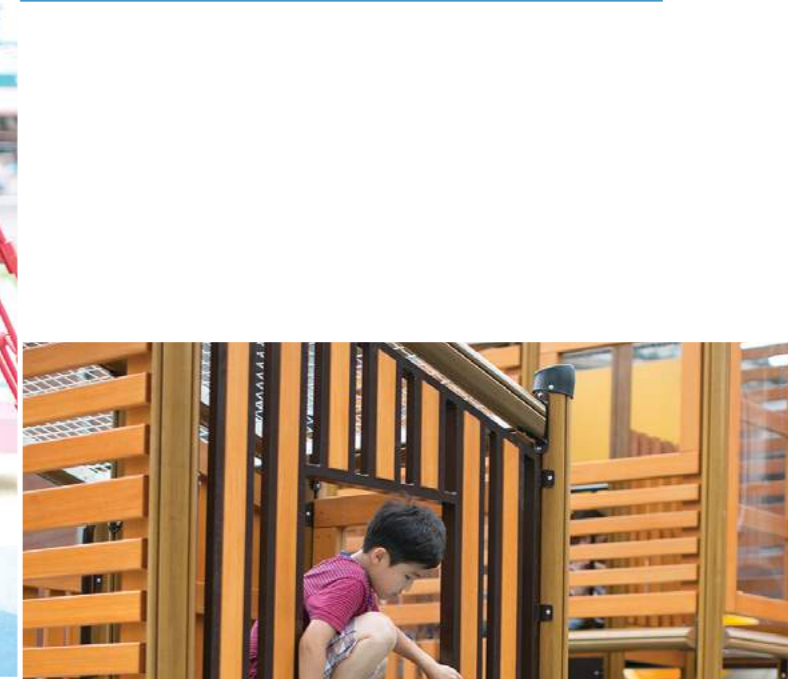
조경작업소 올은 백일잔치에서 어떤 프로그램을 할지 고민 하던 중 잔치라는 주제에 맞게 즐거운 기억을 선물 하자라는 데 의견을 모았다. 어릴적 로망이었던 사탕 목걸이를 함께 하는 아이들에게 선물 하고 그날을 목걸이만큼이나 반짝이는 날로 기억하기를 바랐다. 잔치 당일 미리 놀이터에 와서 놀면서 백일잔치를 기다리는 동네 아이들 그동안 친해진 아이들은 자신들의 돈으로 음료수를 사와서 행사를 준비하는 조경작업소 올 구성원들에게 주기도 했다.



사탕목걸이 만들기, 박 만들기



아이들이 사다준 음료수 나눠마시기





"놀이터를 지켜라"



세이브더칠드런의 활동



"놀이터책"



놀이터책을 소개합니다!

놀이터책은 “어린이의, 어린이에 의한, 어린이를 위한” 놀이터를 꿈꾸는 분들을 위해제작된 안내서입니다.

누구를 위한 건가요?

미끄럼틀, 그네, 시소를 빼곡히 채운 놀이터 대신, 어린이의 시선으로 새로운 놀이터를 만들어 보고자 하는 분이라면 누구나 참고하실 수 있습니다

어떻게 만들어졌나요?

2015년 6월 문을 연 중랑구 상봉, 세화 어린이 놀이터는 ‘놀이터를 지켜라’ 캠페인을 진행하고 있는 국제 구호개발 NGO 세이브더칠드런과, ‘다음 세대의 건강한 성장을 위한 놀이’에 투자하고 있는 벤처 기부 펀드 (Venture Philanthropy) C Program이 함께 만들었습니다. 주민 참여 디자인 경험이 풍부한 조경작업소 울과 경기대 대학원 커뮤니티 디자인 연구실이 각각 상봉, 세화 어린이 놀이터를 설계를 담당하였습니다. 두 설계팀은 어린이를 위한 놀이터를 만들기 위해 기획 단계부터 어린이들의 생각을 듣고, 영감을 얻어 두 놀이터에 담았습니다. 놀이터책은 이 두 사례를 바탕으로 제작되었습니다. 사용자 경험 디자인 회사 Pxd가 어린이들의 놀이 관찰과 놀이터 책의 제작을 담당하였습니다. 놀공발전소가 놀이터 프로젝트 각 과정의 촬영과 기록, 스토리텔링을 담당하였습니다.

발행일

2015년 12월

발행기관

세이브더칠드런, C Program

제작/편집

조경작업소 울

프로젝트 총괄

김연금, 조경작업소 울 소장

참여한 사람들

기아미. 조경작업소 울 과장. 디자인 및 기획 총괄
박지영. 조경작업소 울 대리. 디자인 및 기획 총괄
김수정. 조경작업소 울 주임. 디자인 및 프로그램 담당
임수정. 조경작업소 울 사원. 디자인 및 프로그램 담당

