



세이브더칠드런 '놀이터를 지켜라' 캠페인

# 세화어린이공원 최종 보고서



경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실



세이브더칠드런 '놀이터를 지켜라' 캠페인

# 세화어린이공원 최종 보고서



경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실

# 세화어린이공원 최종 보고서

## 시작하며

개요

전략 및 프로세스

진행 일정

## 마을을 만나다

지역 현황 조사

대상지 주변 현황

대상지 현황

대상지 SWOT분석

대상지 이용계획

## 아이들의 놀이를 관찰하다

놀이 관찰 계획

임시프로젝트

디자인 워크샵

설문 및 인터뷰

놀이를 통해 발견한 아이들

## 마을 사람들과

### 함께 꿈꾸다

마을의 사람들

주민 인터뷰

주민 디자인워크샵

놀이 워크샵

마을에 필요한 놀이터

## 참여로 디자인하는 놀이터

놀이+터 차별화 전략

디자인 개념 및 컨셉

디자인 구상 및 계획안

주민설명회 (1차/2차)

최종 계획안

시공 및 개장

## 마을이 만들어가는 놀이터

주민 운영프로그램

놀이터 모니터링

## 마치며

디자이너가 본 놀이터

마을 안 놀이터

아이들과 함께 하는 놀이터

## 부록

세이브더칠드런 ‘놀이터를 지켜라’

PXD ‘놀이터책’

경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실



## 아이들의 소리로 가득찬 놀이터

놀이터에서 아이들이 실종되었다고 한다. 아이들이 못 노는 이유가 무엇일까?

입시지옥이 초등학교 입학하면 시작된다는 대한민국 현실에서 아이들은 놀 바쁘다. 그래서 대부분의 아이들이 어린 시절 자신의 시간을 스스로 선택할 수 없다. 공부에 지친 아이들은 놀 시간이 없고 행여 시간이 나도 함께 놀 친구도 없다. 정작 놀려고 놀이터를 찾아도 재미난 놀이가 없어서 금방 흥미를 잃고 만다. 무엇이 아이들에게서 놀이를 빼앗아 갔을까? 놀이가 어린 시절에 누릴 수 있는 아이들만의 특권이 될 수는 없을까? 놀이터가 아이들의 친구가 되어 줄 수는 없을까? 아이들이 놀고 싶을 때, 놀고 싶은 대로 맘껏 놀 수 있을 기회가 세상 곳곳에 열려 있을 때 아이들의 놀권리는 실현될 수 있을 것이다. 권리를 되찾은 아이들이 세상을 놀이의 창으로 바라볼 때 미래를 향한 상상력과 창의력은 더욱 커질 것이다.

우리는 놀이터를 통해 무엇을 꿈꾸었을까?

놀이터를 꿈꾼다는 것은 아이들의 희망을 이야기한다는 것이다. 놀이터는 아이들이 자신들의 세상을 자신들의 방식으로 꿈꿀 수 있는 희망의 창이다. 그래서 작고 소박한 놀이의 즐거움을 아이들이 서로 나누고 세상을 향해 밝고 건강한 희망을 키워 나갈 수 있는 가능성을 놀이터에 담고 싶었다. 아이들의 놀 권리를 되찾아 주고 싶었다. 아이들이 원하는 놀이터를 아이들과 함께 만들고 싶었다. 그래서 세화 어린이공원의 놀이터는 아이들의 눈높이에 맞는 놀이에 초점을 두고 아래의 세 가지 비전을 갖고 기획, 설계, 그리고 시공되었다.

**첫째, 놀이(터)를 통해 아이들의 놀 권리를 회복하자.**

**둘째, 아이들이 꿈꾸는 놀이(터)를 아이들과 함께 만들자.**

**셋째, 놀이시설물에 의존하지 않고 창의적 놀이공간을 제공하자.**

시작은 언제나 설렘으로 가득하다.

# 시작하며

---

개요  
전략 및 프로세스  
진행 일정

## 개요

아이들이 동네 놀이터에서 뛰어노는 모습은 진귀한 풍경이 되었다. 어른보다 바쁜 아이들의 학원 스케줄 탓이기도 하지만, 아이들이 놀 수 있는 공간이 없는 탓이다. 2008년 「어린이놀이시설 안전관리법」이 제정되면서, 전국 1500여개의 놀이터가 기준에 미치지 못하여 폐쇄 되거나, 폐쇄를 막기 위해 놀이 시설물만을 철거한 채로 방치되어 있다. 개·보수를 진행해 재조성해야 하지만 아직도 많은 곳에서는 예산부족의 이유로 방치되고 있는 실정이다.

아이들의 놀권리 보호와 놀이 공간 확충을 위해 ‘놀이터를 지켜라’ 캠페인을 진행 중인 세이브더칠드런은 캠페인의 일환으로 방치되어 있는 놀이터에 새로운 활기를 불어 넣기 위한 프로젝트를 기획하였다. 세이브더칠드런은 서울시 중랑구와의 협약을 통해 폐쇄 위기에 처한 상봉·세화 어린이공원 두 곳을 대상으로 선정하여 6개월에 걸친 놀이터 공간 리모델링을 시작하였다. 놀이터 디자인 및 조성은 조경작업소 울과 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인연구실에서 각각의 대상지를 맡아 진행하였다. 각 팀은 놀이터와 지역사회의 이야기를 담기 위해 참여디자인을 통해 놀이터를 조성하였다. 참여디자인을 통한 놀이터의 조성은 지역사회의 충분한 이해와 의견 조율을 통해 이루어지기 때문에, 주민들의 의견 반영을 통한 시설 만족도가 높으며, 완공 후에도 주민들의 민원을 비롯한 지역 내의 갈등을 최소화 할 수 있고, 시설의 유지관리 측면에서도 지역사회의 적극적인 참여를 이끌어낼 수 있기 때문에 효과적이다.

디자인 과정에 있어, 아이들의 놀이 관찰과 임시프로젝트, 어린이 디자인 워크샵, 인터뷰 등을 통해 아이들의 놀이 패턴, 행동 패턴을 찾는 작업들이 선행되었다. 이러한 작업들을 통해 추출된 내용을 바탕으로 아이들의 놀이에 적합한 공간환경을 계획하였으며, 세부적 디자인에도 적극 반영하였다.



이와 함께, 지역 내 공동체 및 학부모를 대상으로 강연 및 실습 프로그램인 놀이워크샵을 진행하여, 놀이의 중요성에 대한 인식 교육과 아이들의 놀이의 다양성 유도를 도울 수 있는 놀이터 활동가(플레이 리더) 양성을 추진하였다. 놀이터 활동가 양성은 놀이 공간에 대한 지속가능한 유지 관리와 아이들에게 창의적이고, 다양한 놀이를 제공할 수 있다는 측면에서 놀이터 조성 과 함께 기획, 진행되었다.

전략 및 프로세스



현황분석

세화어린이공원(대상지)과 공원을 둘러싼 지역 주민, 아동들에 대한 선행 조사

임시프로젝트

임시 시설물을 통해 새롭고, 다양한 공원의 환경 조성

1. 공원 벤치에 칼라방석만들기
2. 경계석 색입히기
3. 그물망과 그물공 매달기
4. 주민 의견 게시판
5. 공원 내 나무와 돌 다시보기
6. 공원 바닥 꾸미기

놀이 관찰

아이들과 주민들이 임시프로젝트로 설치한 시설물을 이용하는 방법을 워크샵이나 설문, 인터뷰 등을 통해 관찰

개념 추출

워크샵이나 설문, 인터뷰를 통해 수집된 정보를 바탕으로 놀이, 놀이터에 대한 개념 추출

디자인 요소 추출

놀이 관찰을 분석하여 추출된 놀이와 놀이터에 대한 기본 개념을 바탕으로 디자인 하는 것을 큰 방향으로 설정하였다. 놀이 관찰은 직접적인 선호를 이야기 하기 어려운 아이들을 참여시키는 방법으로, 대상지의 환경에 대한 이해를 돕도록 하는 프로그램과 다양한 환경에서 노는 아이들의 모습을 관찰하는 프로그램으로 구성하여 진행하였다. 놀이터를 이용하는 청소년 및 어른들을 위해 지속적인 인터뷰와 설문, 디자인 워크샵 등을 진행하는 방법으로 참여를 유도하였다.

참여로 디자인하는 놀이터

참여디자인은 디자이너의 감각과 기술적 요소들의 결합으로 만들어지는 일반적인 디자인 과정에 비해 사용자의 의견이 적극적으로 반영될 수 있다. 이러한 프로세스를 선택함으로써 지역에 최적화된 놀이터 환경을 조성하고자 한다.

놀이 관찰과 주민참여를 통해 추출된 놀이와 놀이터에 대한 기본 개념을 바탕으로 디자인 하는 것을 큰 방향으로 설정하였다. 놀이 관찰은 직접적인 선호를 이야기 하기 어려운 아이들을 참여시키는 방법으로, 대상지의 환경에 대한 이해를 돕도록 하는 프로그램과 다양한 환경에서 노는 아이들의 모습을 관찰하는 프로그램으로 구성하여 진행하였다. 놀이터를 이용하는 청소년 및 어른들을 위해 지속적인 인터뷰와 설문, 디자인 워크샵 등을 진행하는 방법으로 참여를 유도하였다.

# 진행 일정

## 참여디자인 프로세스



## 진행 일정

	1월					2월				3월				4월					5월					6월					7월					8월				9월				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5
지역 조사	[Bar]																																									
현황 분석	[Bar]																																									
주민 인터뷰	[Bar]																																									
사례 조사	[Bar]																																									
참여프로그램 계획	[Bar]																																									
기본구상	[Bar]																																									
임시 프로젝트	[Bar]																																									
디자인 워크샵	[Bar]																																									
놀이 워크샵	[Bar]																																									
기본계획 및 설계	[Bar]																																									
주민 설명회	[Bar]																																									
실시 설계	[Bar]																																									
시공	[Bar]																																									
놀이터 운영	[Bar]																																									
월례회의	[Bar]																																									
이벤트	[Bar]																																									

“친구들하고 놀이를 하면서 부딪히고 같이 활동해야 아이들은 인간 관계에서 어떻게 자기 주장을 하고, 남의 주장을 받아들이며, 타협을 하는지를 배울 수 있어요. 상대를 어떻게 아껴줘야 하고 나를 아껴달라는 말은 어떻게 하는 것인지도 배우죠. 이 모든 것을 어린 시절에, 관계 속에서 배워야 해요.”

(서천석\_소아청소년정신과 의사)

# 마을을 만나다



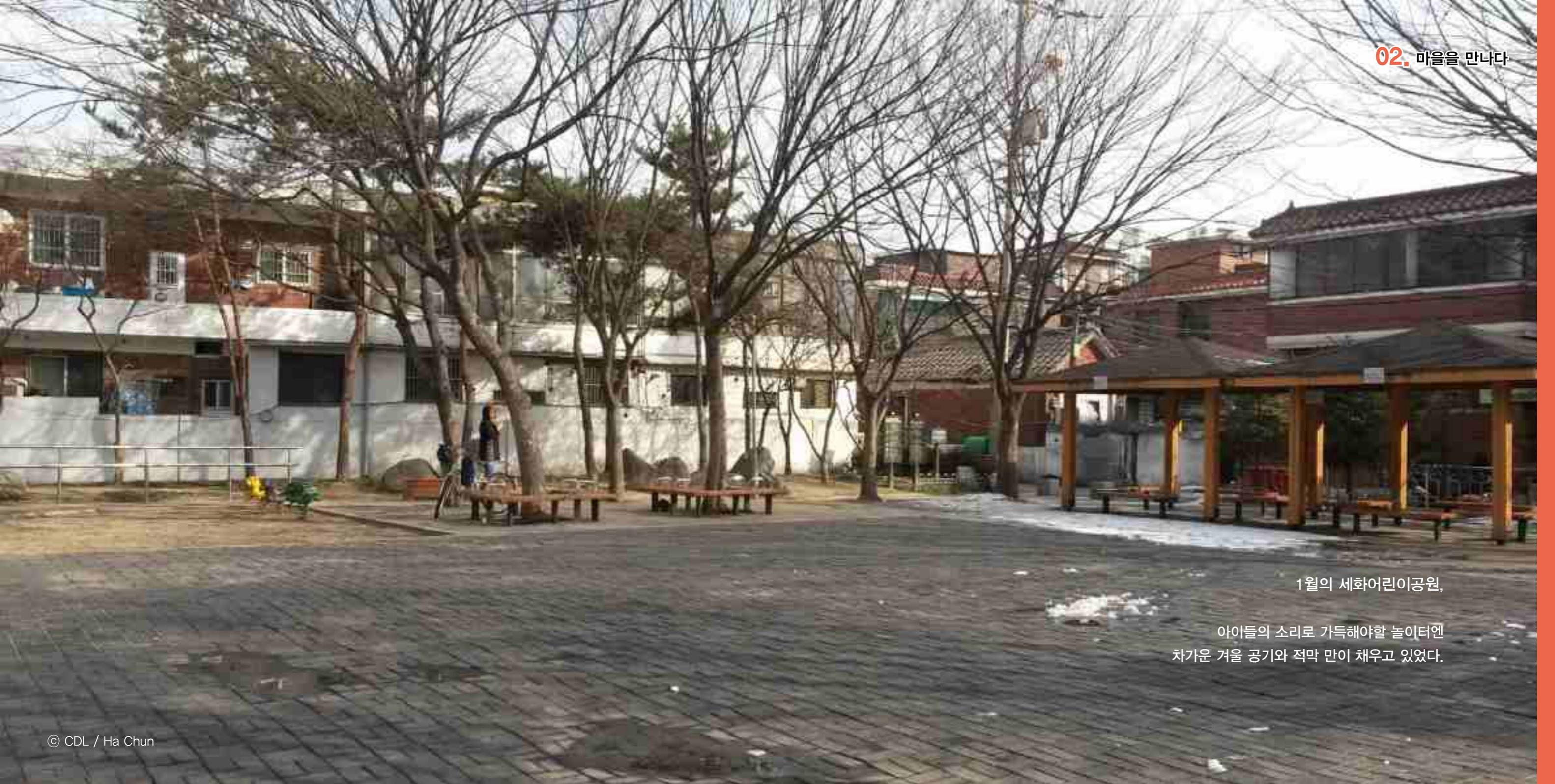
지역 현황 조사

대상지 주변 현황

대상지 현황

대상지 SWOT분석

대상지 이용계획



1월의 세화어린이공원,

아이들의 소리로 가득해야 할 놀이터엔  
차가운 겨울 공기와 적막 만이 채우고 있었다.

## 지역 현황 조사

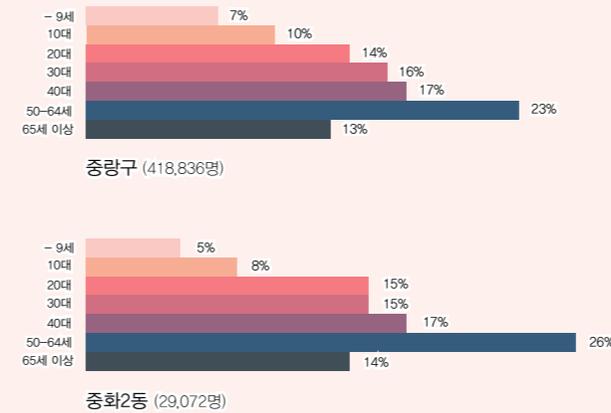


지역 현황 조사는 통계 자료, 지도에 나타나는 정보를 분석하는 과정이며, 이를 통해 공원의 주 이용 연령대와 이용 인원, 이용자의 거주 반경 등 이용자의 기본적인 정보가 예측 가능하다. 이는 주민인터뷰, 프로그램 계획, 디자인 등 계획 전반에 기초 자료로 이용된다. 세화어린이공원이 위치한 서울시와 중랑구, 중화2동 각각의 자료 비교를 통해 인구 특성 및 보육시설, 지역 내 공원의 현황을 파악하고자 한다.

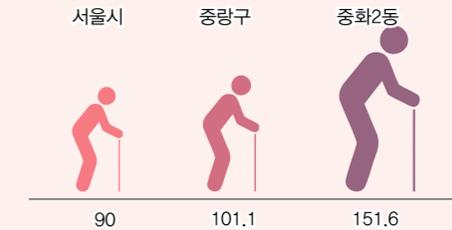
### 인구 현황

2014년 12월 기준 . 통계청 자료

#### 연령대별 인구



#### 노령화지수\*



노령화지수\*  
노년총인구(65세이상)를 유년총인구(0~14세)로 나눈 비율  
지수가 높아질수록 전체 인구에서 노인 인구가 차지하는 비중이 높음

▶ 인구 특성 : 어린이 거주 비율이 높지 않고, 상대적으로 노인 거주 비율이 높음

어린이공원 및 보육시설 현황

2014년 12월 기준 . 통계청 자료

보육시설 현황

서울시



118.5 (명/개소)

어린이 : 804,583 명  
보육시설 : 6,787 개소

중랑구



112 (명/개소)

어린이 : 30,647 명  
보육시설 : 274 개소

중화2동



124 (명/개소)

어린이 : 1,484 명  
보육시설 : 12 개소

▶ 아동인구 (0~8세) 대비 보육시설 수를 비교. 중화2동은 아동인구가 적음에도 불구하고, 서울시나 중랑구에 비해 보육시설 한 개소에서 수용하는 아이들의 수가 많음

어린이공원 현황

서울시



1,188 (명/개소)

어린이 : 804,583 명  
어린이공원 : 677 개소

중랑구



652 (명/개소)

어린이 : 30,647 명  
어린이공원 : 47 개소

중화2동



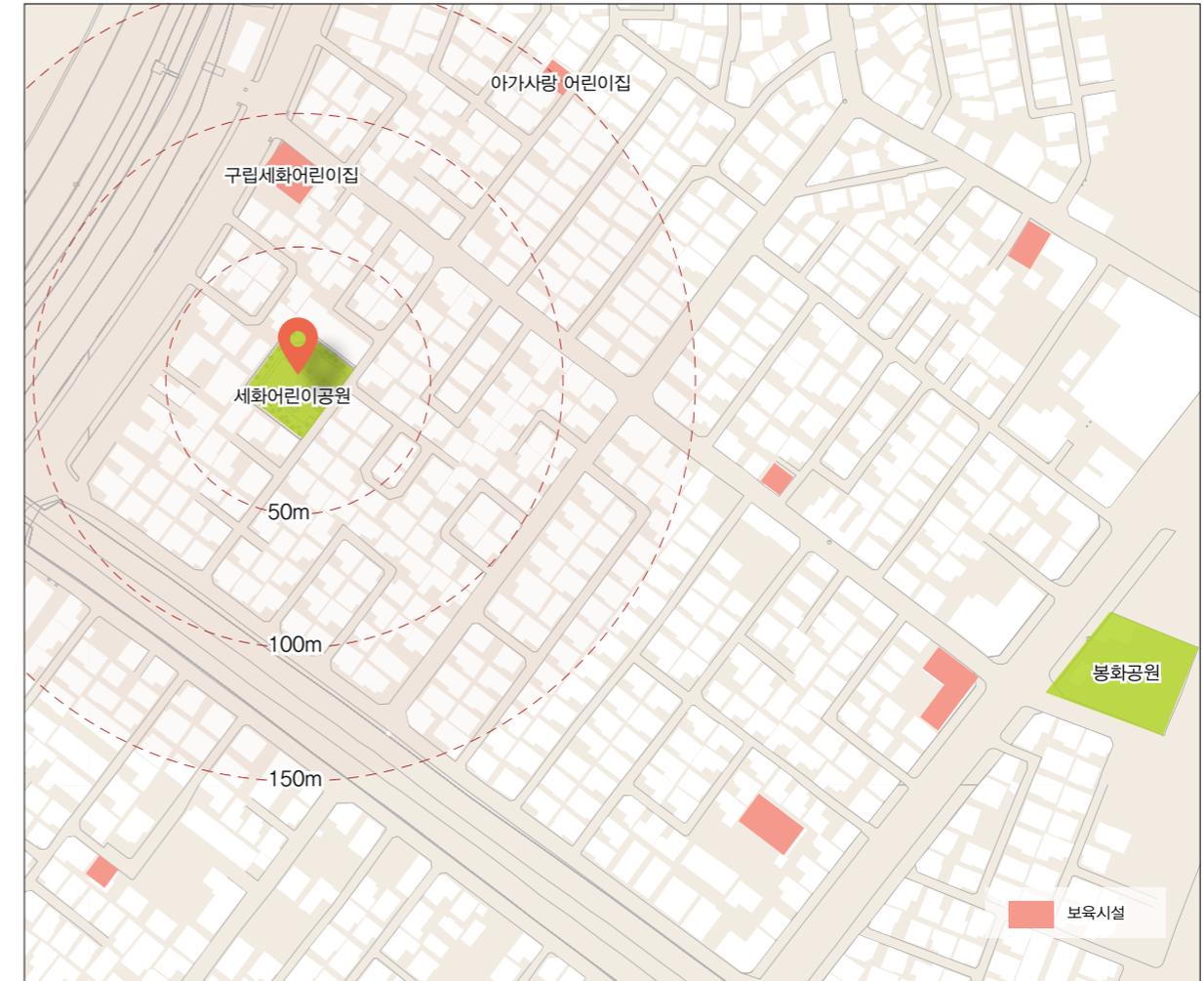
371 (명/개소)

어린이 : 1,484 명  
어린이공원 : 4 개소

▶ 아동인구 (0~8세) 대비 어린이공원 수를 비교. 서울시나 중랑구에 비해 어린이공원의 개소 수가 많음 하지만, 실제 세화어린이공원과 봉화공원의 경우, 노후화된 환경으로 인해 재기능을 하지 못함 (실제는 중랑구 평균보다 열악할 것으로 추정)

인근 어린이공원 및 보육시설 현황

네이버 지도를 바탕으로 작성

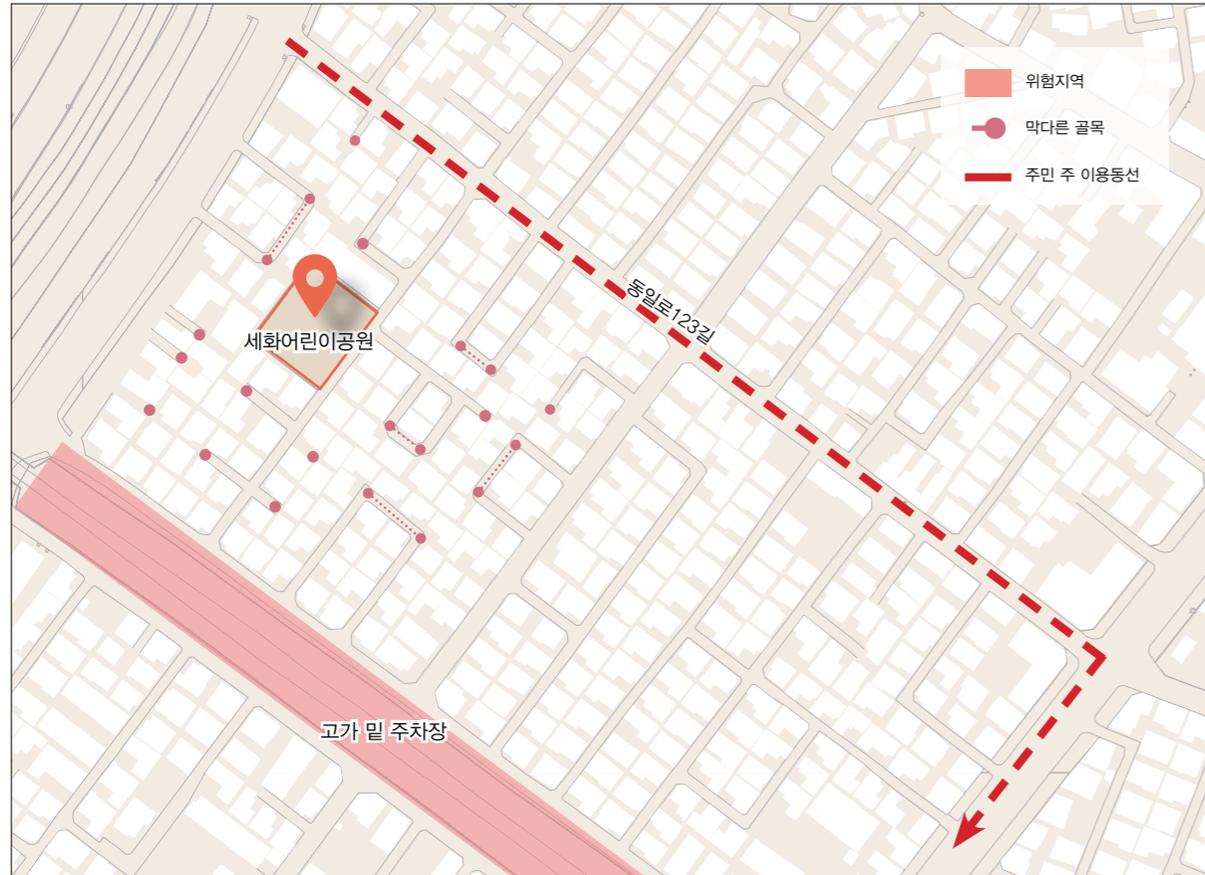


- ▶ 세화어린이공원을 중심으로 반경 500m 안에 7개소의 보육시설 위치
- ▶ 세화어린이공원에서 340m 떨어진 거리에 봉화공원(2015년 하반기 신규 조성 예정) 위치
- ▶ 세화어린이공원으로부터 반경 150m 이내의 거리에 있는 두개의 보육시설(세화어린이집, 아가사랑어린이집)이 야외 활동 공간으로 주로 사용

## 대상지 주변 현황



1차 주민 디자인워크숍을 바탕으로 작성



- ▶ 2-3층의 다세대, 다가구 주택이 많음 / 반지하 세대 많음
- ▶ 주민들은 동일로123길을 주 동선으로 이용
- ▶ 고가 밑 주차장길과 막다른 골목을 위험하게 인식

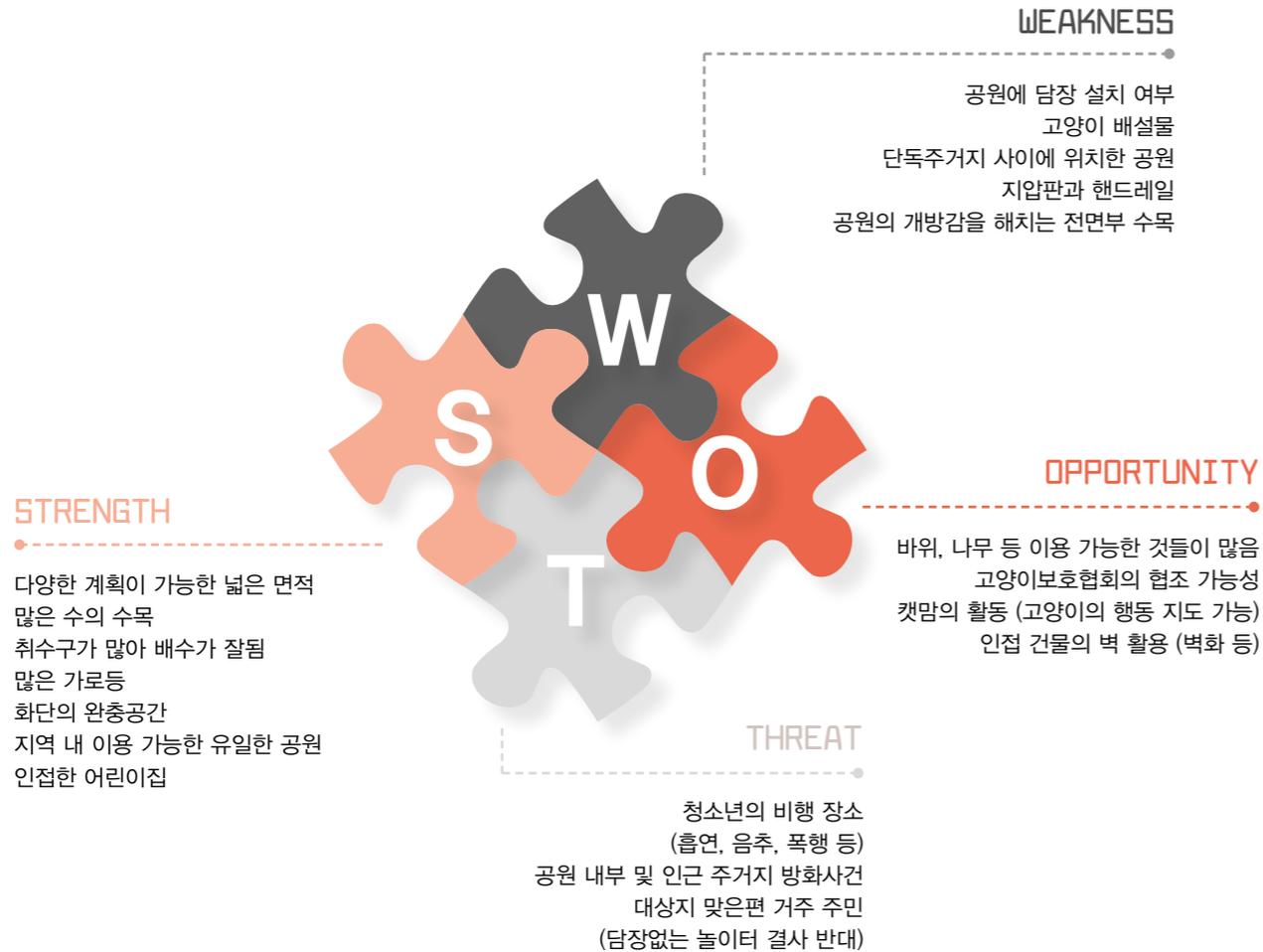
## 대상지 현황



위 치	서울특별시 중랑구 중화2동 328-14
지 역 지 구	도시지역, 제1종일반주거지역, 공원
면 적	1,147.8 m <sup>2</sup>
현 시 설 물	정자, 벤치, 운동기구, 목마, 가로등, CCTV, 산책로, 공원 안내판
수 목 현 황	약 50여 그루
공원 인접 세대	다세대, 다가구 13채 (공가 1채)

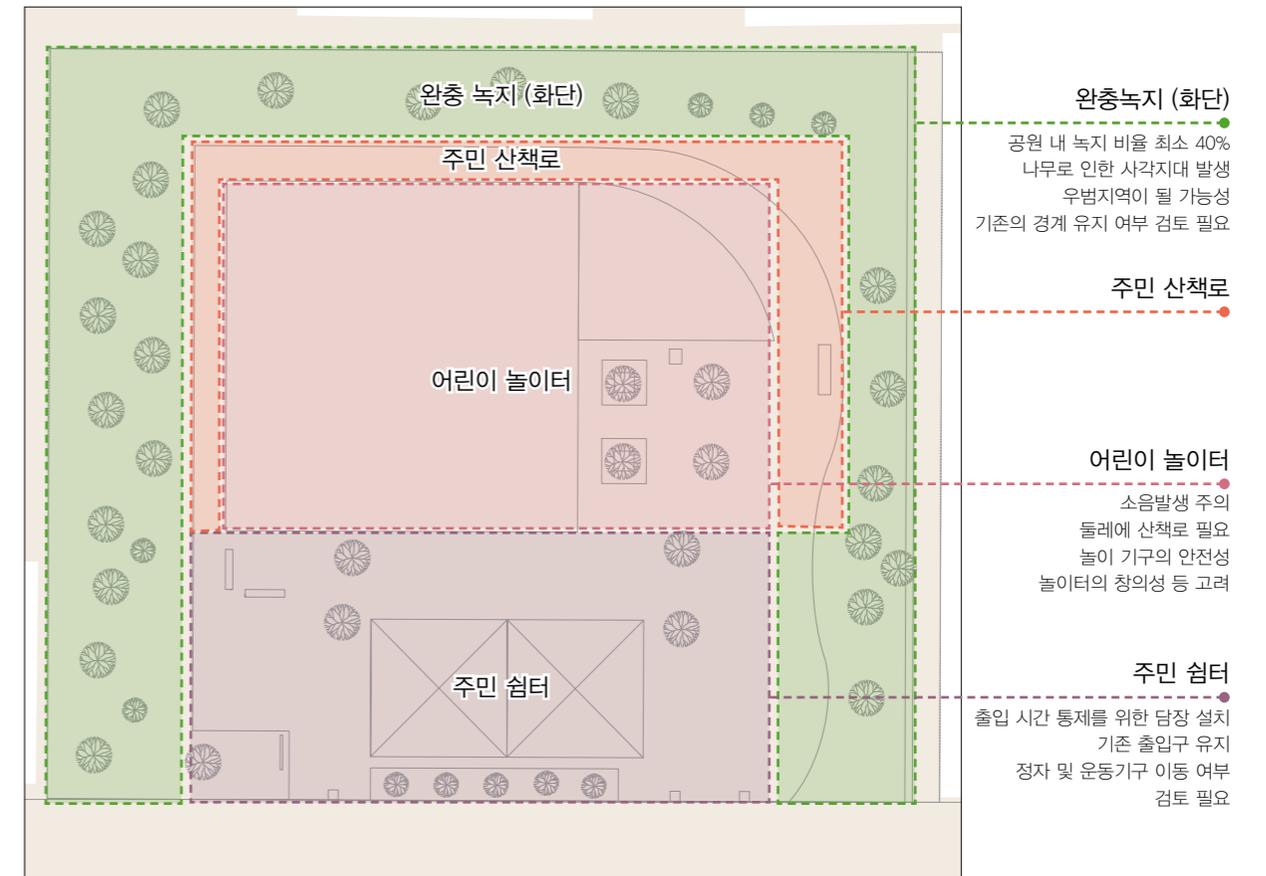
## 대상지 SWOT 분석

대상지에 대해 조사한 내용을 SWOT(Strength(강점), Weakness(약점), Opportunity(기회), Threat(위협))의 기준으로 분류하는 분석 방법이다. SWOT분석법은 분석된 내용들을 통해 계획에 앞서 주안점을 파악하기에 용이하며, 각각에 따른 전략을 수립함으로써 체계적인 계획을 돕는다.



## 대상지 이용 계획

대상지에 대한 기본조사와 분석을 기반으로 세화어린이공원에 필요한 영역들을 설정하는 단계이다. 대상지의 현황과 지역의 필요 뿐 아니라, 법규에 이르기까지 전반적인 기초 자료 검토에 의해 설정 된다. 이용 계획은 디자인 단계에 앞서 설정하는 기준으로, 구체적 계획 단계에서 영역 경계의 변경이 수차례 이루어지지만, 기준을 크게 벗어나지 않는 범주에서 이루어지게 된다.



유엔 아동권리협약 31조는 ‘아동은 휴식과 여가를 즐기는 것은 물론 놀이와 문화예술 활동에 참여할 권리를 가진다’ 라고 아동의 놀 권리를 규정하고 있다. 대한민국 아동 3명 중 1명은 하루 30분 이상 놀지 못한다고 한다. 또한 2명 중 1명은 노는 것이 자신의 권리인 것조차 알지 못하고 있다. 2015년 3월 12일 유엔인권이사회는 ‘아동권리에 대한 보다 나은 투자를 향해’ 라는 주제로 회의를 개최했는데, 그 회의를 앞두고 세이브더칠드런은 유니세프와 플랜 등 주요 NGO와 함께 국가의 예산 결정에 관해 아이들의 의견을 물었다. 만 10~18세 아동 425명이 온라인과 오프라인으로 ‘정부의 예산결정과 아동의 참여’ 설문조사에 참여한 결과 아이들은 대한민국 정부가 아동을 위해 가장 투자해야 하는 권리 중 하나로 <놀 권리>를 선택하였다.

(세이브더칠드런 소식지, 2015년 봄호 Vol.132)

# 아이들의 놀이를 관찰하다



놀이 관찰 계획

임시 프로젝트

디자인 워크샵

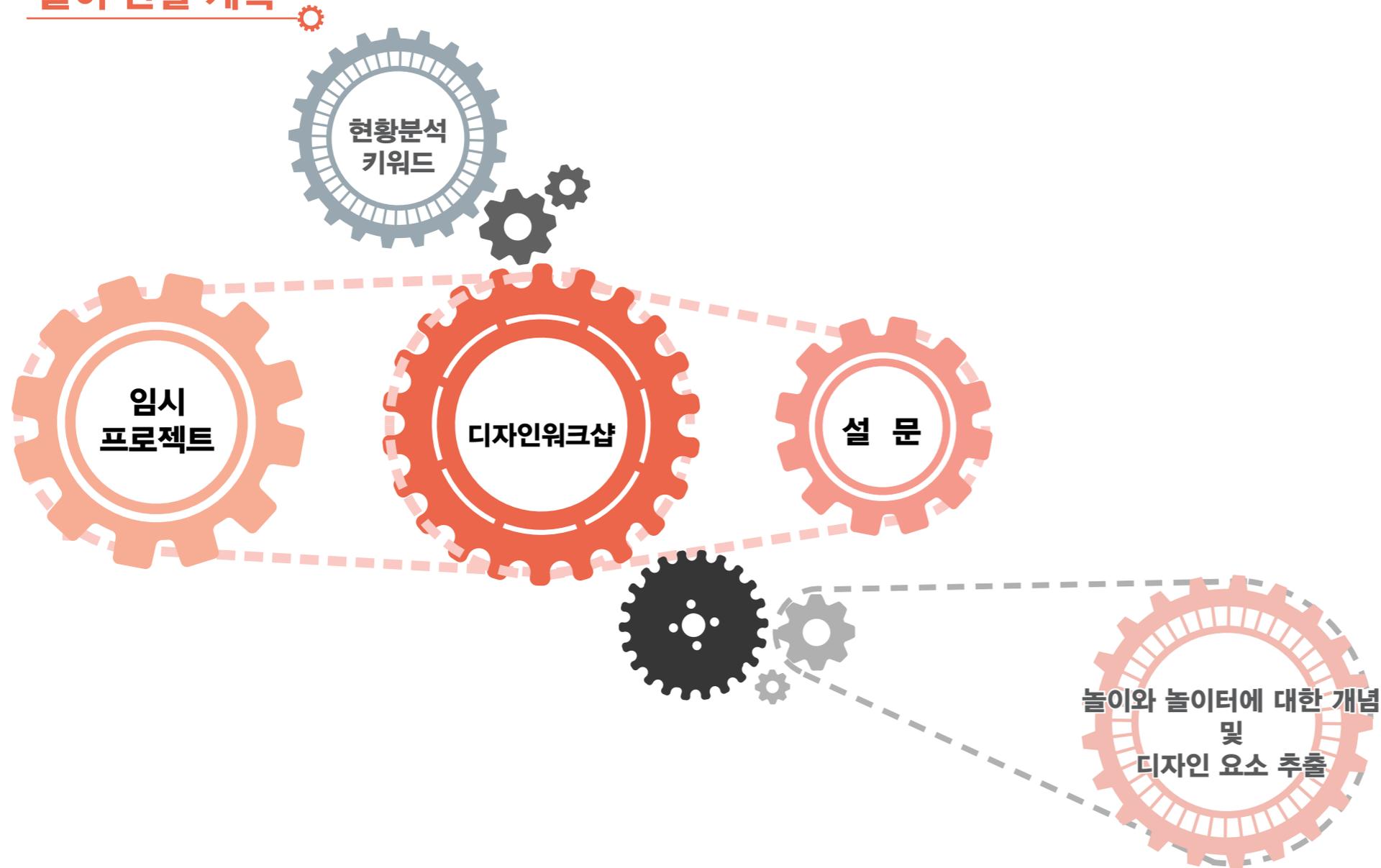
설문 및 인터뷰

놀이를 통해 발견한 아이들



놀이터를 조성 전,  
아이들을 위한 작은 선물로 마련한 바닥놀이터

놀이 관찰 계획

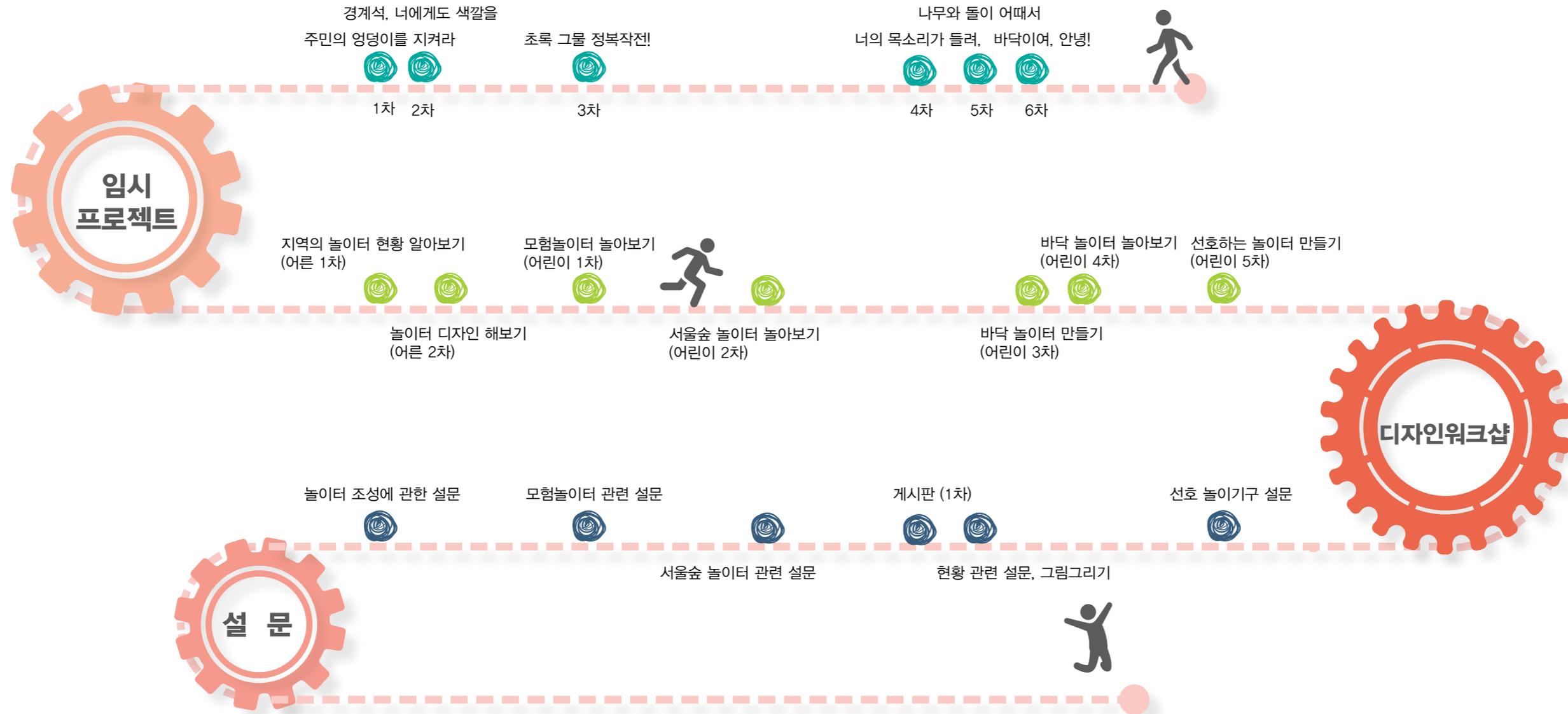


놀이 관찰 계획

놀이터 참여디자인의 핵심적인 주체는 아이들이다. 하지만 아이들은 어른들처럼 의견이나 선호를 말이나 글로 표현하는데 한계를 보인다. 그래서 선택한 방법이 마음껏 놀 수 있도록 한 후, 이를 관찰하는 방법이다.

놀이 관찰의 방법은 세화어린이공원과 주변 현황에 대해 조사 분석한 내용을 바탕으로, 아이들이 놀기 좋은 다양한 환경을 조성하는 임시프로젝트를 진행하였다. 그리고 디자인워크샵을 통해 조성된 환경에서 놀 수 있도록 하였다. 이렇게 아이들이 노는 모습을 관찰하고, 보드에 스티커를 붙이는 단순한 방법의 설문을 통해 아이들을 참여시켰다. 이러한 과정을 통해 추출되어진 놀이와 놀이터에 대한 개념은 후에 디자인을 진행하는데에 적극 반영 되었다.

## 놀이 관찰 계획



## 임시프로젝트



임시프로젝트의 시작은 놀이기구 없는 놀이터에서 딱딱해진 모래를 파던 아이를 보며 시작 되었다. 빈 공터에서 모래를 파는 것 만으로도 신이나 집에 갈 줄 모르던 아이에게 우리는 작은 선물을 준비했다. 놀이터가 완성되기 전, 4개월 동안 아이에게 다양한 임시 놀이터를 만들어 주는 것이었다. 이 시작은 아이들의 놀이를 관찰하는 디자인 워크샵으로 이어져 아이들의 놀이 행태, 아이들이 원하는 놀이터를 알아 가는데 큰 도움을 주었다. 임시프로젝트는 세화어린이공원의 분위기를 바꾸는 것에서부터, 그물 그네, 바닥놀이터까지 여러가지 놀이를 제공하는 것까지 다양한 방향으로 진행되었다.

### “주민의 엉덩이를 지켜라”

1차 임시프로젝트

차가운 겨울 공원의 벤치, 그곳에 붙어 넣는 따스한 온기와 색

목적 : 주민들의 마음 열기

진행 : 특수스펀지로 제작된 다양한 색의 방석을 공원 벤치에 설치

일시 : 2015년 2월 3일

### “경계석, 너에게도 색깔을”

2차 임시프로젝트

계절의 색을 가득 품는 공원, 사시사철 한 색만을 가진 경계석을 위한 선물

목적 : 공원의 환경 변화를 통한 주민들의 시선 사로잡기

진행 : 경계석에 색테이프를 이용한 컬러링

일시 : 2015년 2월 3일



경계석의 수놓아진 알록달록한 색은  
주민들에게는 밝은 분위기를  
아이들에게는 기찻길을 선물했다.

### “초록 그물 정복 작전”

3차 임시프로젝트

어느날 갑자기, 공원 나무에 초록 그물들이 나타났다!

목적 : 아이들을 위한 모험 놀이터

진행 : 초록색 그물과 그물공을 다양한 길이와 형태로 나무에 매달아 자유로운 놀이 유도

일시 : 2015년 2월 7일



© CDL / Park Jun Yeong



### “너의 목소리가 들려”

4차 임시프로젝트  
목소리를 들려주세요!  
목적 : 게시판을 통해 소통의 창구 만들기  
진행 : 게시판  
일시 : 2015년 2월 24일

### “나무와 돌이 어때서”

5차 임시프로젝트  
공원에는 나도 있어요! 나무! 돌!  
목적 : 공원 안의 나무와 돌 등 일상적인 것들을 다시금 바라보도록 하는 실험  
진행 : 설문과 그리기  
일시 : 2015년 2월 24일

### “바닥이여, 안녕!”

6차 임시프로젝트  
놀이기구가 없으면 놀이터가 아니다?  
목적 : 아이들을 위한 바닥 놀이터  
진행 : 놀이 시설물이 철거된 바닥에 페인팅을 통한 바닥 놀이터 조성  
도안 : PXD 디자인팀 협조  
일시 : 2015년 2월 24일





03. 아이들의 놀이를 관찰하다  
바닥 놀이터 만들기  
생명강지역아동센터





## 디자인 워크숍

임시프로젝트에서 시작된 아이들을 위한 임시 놀이터는 디자인워크숍의 무대가 되었다. 기존의 환경을 최대한 활용하여 만든 공간에서 진행된 워크숍에서는 아이들이 바라보는 세화어린이공원과 놀이에 대한 생각을 알 수 있었고, 서울숲에서 진행된 워크숍을 통해서는 다양한 환경에서도 동일하게 나타나는 아이들의 놀이 패턴이나 선호 등을 열볼 수 있었다. 디자인워크숍을 통해 아이들이 노는 모습을 보며, 어른의 시각에서만 바라보고 해석하던 놀이터를 새롭게 생각할 수 있는 계기가 되었다.

### “아이들과 함께하는 모험 놀이터에서 놀아보기”

1차 디자인워크숍, 어느날 공원의 나무에 생긴 초록 그물! 초록 그물을 정복하라!

대상 : 대상지 인근 거주 아동 및 생명강지역아동센터 아이들

진행방법 : 공원의 나무에 다양한 형태의 그물망을 매달아 상상력을 발휘한 놀이 진행

일시 : 2015년 2월 7일

사전 답사 때 만난 아이들에게 주말에 함께 놀자는 약속을 했던 터라 많은 아이들이 놀이터를 찾았다. 나무에 매달린 그물그네와 짐볼을 보자 기다렸다는 듯 신나게 놀기 시작했다. 그물 그네에는 한 아이가 눕자 다른 아이들이 밀어주기 시작했고, 서로 번갈아가며 밀어주는 모습을 볼 수 있었다. 독점을 우려했으나 홀로 도움닫기가 어려운 기구의 특성상 함께 이용하고, 동시에 여러 아이들이 올라타 이용하는 모습도 보였다. 짐볼 역시 여러 아이들이 매달려 함께 이용 했다. 그네 종류의 놀이시설물에서 자주 나타나는 독점 현상은 조금만 형태가 다르게 접근해도 충분히 해결이 가능할 것으로 보였다.



“아이들과 함께하는 서울숲 놀이터에서 놀아보기”

2차 디자인워크샵, 다른 동네에는 어떤 놀이터들이 있을까?

대상 : 중화지역아동센터, 한길지역아동센터

진행방법 : 서울숲의 4가지 놀이터(환경놀이터, 숲놀이터, 물놀이터, 조합놀이터) 체험

일시 : 2015년 2월 13일

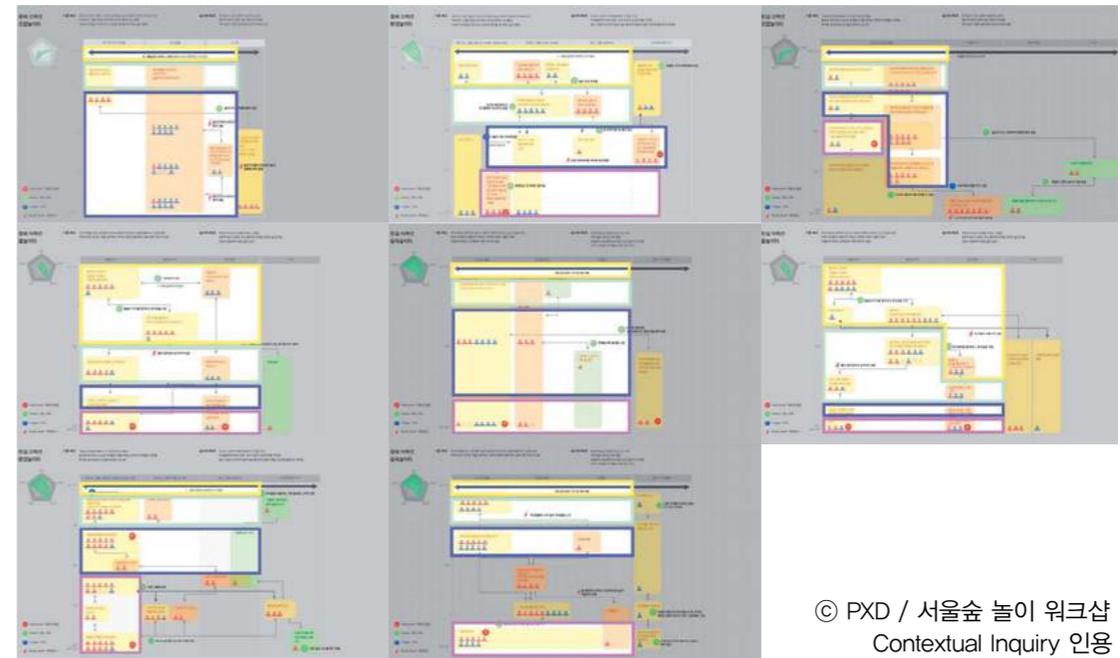
마을 놀이터의 부재와 민원으로 자유롭게 뛰어놀 곳이 없는 아이들을 위해 서울숲 놀이터로 체험을 다녀왔다. 이 곳은 다양한 종류의 놀이기구들이 갖추어진 놀이터 영역들이 있어, 각기 다른 환경에서 아이들은 어떻게 노는지를 관찰하기에도 최적의 장소였다. 환경놀이터, 숲놀이터, 물놀이터, 조합놀이터 등 4가지의 놀이터를 각 지역 아동센터 별로 저학년, 고학년 두팀씩 구성하여 20분씩 로테이션 하는 방식으로 진행되었다. 그리고, 관찰자의 관찰과 아이들에게 직접적으로 선호를 묻는 설문들 동시에 진행하여, 보다 정확한 분석을 위해 노력했다.

놀이터의 선호 조사에서는 모든 그룹에서 긴 미끄럼틀이 있는 숲 놀이터에 대한 선호도가 가장 높았으며, 저학년의 경우 계절 탓에 물은 없었지만 모래놀이가 가능한 물놀이터에 대한 선호가 상대적으로 높게 나타난 것이 특징이다. 고학년은 긴 미끄럼틀 이외에 특별한 선호를 알 수 없었다.

놀이를 관찰한 결과 아이들은 초기 놀이 기구의 탐색 단계를 거쳐 각각의 그룹을 지어 놀이를 진행하게 된다. 중후반을 넘어서면서는 놀이방식이 진화를 거치게 되며, 시설물과는 별개의 각각의 독창적 놀이들을 진행하는 모습을 보였다. 후반부에 들면서는 놀이의 절정인 ‘PEAK’ 의 단계에 이르게 된다. 놀이 그룹이나 놀이공간에 따라 PEAK가 생략되는 모습이 나타나기도 했다. 놀이 시설물에 따라 약간씩은 다르게 패턴이 나타나지만 크게 보면 놀이 시설물이나 환경에 관계 없이 일련의 단계들이 나타나는 모습을 관찰 할 수 있다. 우측의 분석은 함께 아이들의 놀이를 관찰한 PXD의 분석 내용인 ‘서울숲 놀이 워크샵 Contextual Inquiry’ 에 정리된 분석 내용을 인용한 것이다.

아이들의 유형 역시 분류 할 수 있는데, 놀이를 주도하는 아이들과 그를 원만하게 진행될수 있도록 돕는 아이들, 놀이에 대한 선택적 참여를 하는 아이들이 있다. 외에는 놀이 그룹과는 별개로 자신만의 놀이를 즐기는 아이들과 놀이의 그룹에 속하지 못하는 아이들이 소수로 분류할 수 있다.

이러한 놀이패턴과 아이들의 유형에 대한 관찰과 분석은 한정된 기간에 한정된 표본의 아이들을 대상으로 이루어진 결과이기 때문에 절대적인 자료가 될 수는 없지만, 아이들을 이해하고, 놀이터를 조성하는데 중요한 참고자료가 될 것이다.



© PXD / 서울숲 놀이 워크샵 Contextual Inquiry 인용



03. 아이들의 놀이를 관찰하다  
중화지역아동센터 고향년







### “아이들과 함께 바닥 놀이터를 만들자”

3차 디자인워크숍, 놀이기구가 없는 놀이터?

대상 : 생명강지역아동센터

진행방법 : 놀이 시설이 없는 바닥에 놀이터 그리기

일시 : 2015년 2월 24일

PXD의 도움으로 함께 조성한 임시 바닥놀이터는 땅따먹기, 꼬리잡기, 점프대 등의 추억의 바닥놀이들로 채워졌다. 기획자들의 참여 뿐만 아니라 조성 과정에서 아이들을 참여시켜 자신들의 손으로 공간을 바꿀 수 있다는 경험을 하도록 하였다. 진행과정에서는 다른 놀이 요소들이 함께 마련되어 있었으나, 아이들은 페인트를 칠하며 바닥그림을 그려가는 과정에 높은 관심을 보였다.

### “아이들과 함께 바닥 놀이터에서 놀아보자”

4차 디자인워크숍, 놀이기구가 없는 놀이터?

대상 : 중화지역아동센터, 세화어린이집 아이들

진행방법 : 함께 만든 바닥 놀이터에서 놀아보기

일시 : 2015년 2월 27일

바닥놀이터가 완성된 후, 우리에게 익숙하지만 아이들에게 생소한 놀이들을 가르쳐주는 시간을 마련했다. 초등학생 그룹인 중화지역아동센터의 아이들은 각각의 놀이의 규칙에 따라 놀이를 진행하다, 이후에는 응용 놀이를 진행하는 발전의 단계까지 관찰할 수 있었다. 반면 3-5세가 주를 이루는 세화어린이집 아이들은 규칙에 대한 이해가 미흡하고, 바닥놀이터를 단순 그림과 선으로만 인식하는 모습을 보였다. 선을 따라 뛰어다니거나 친구들끼리 같은 색을 밟는 등의 단순 놀이를 하는 모습을 볼 수 있었다. 연령대에 따라 다른 놀이의 모습을 보이지만, 다양한 놀이를 수용하기에 시설물이 장애 요소가 되기도 하는 놀이터에 비해 다양한 놀이가 가능한 바닥놀이터의 장점을 발견하였다.



03. 아이들의 놀이를 관찰하다

바닥 놀이

중화지역아동센터, 세화어린이집





“아이들과 함께하는 디자인 장터에서 놀이터를 만들어보자”

5차 디자인워크숍, 아이들이 직접 고른 놀이기구들로 만들어진 놀이터는 어떤 모습일까?

대상 : 세화어린이집 아이들

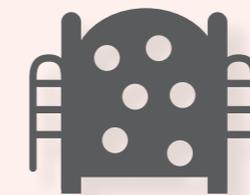
진행방법 : 디자인 장터를 통해 원하는 놀이기구를 구매하여 자신만의 놀이터를 꾸며보기

일시 : 2015년 3월 3일

놀이 관찰의 마지막 단계로 아이들의 놀이기구에 대한 직접적 선호를 파악하기 위해 디자인 장터를 열었다. 미끄럼틀, 그네, 시소, 매달리기, 정글짐 등 기존의 놀이 기구에 응용된 디자인을 포함시켜 놀이기구 카드를 만들고, 카드를 판매하는 장터를 열어 아이들에게 원하는 놀이기구를 구매하도록 한다. 아이들은 구매한 놀이기구 카드를 오려 도화지에 자신이 원하는 놀이터를 만들도록 하였다. 이렇게 만들어진 ‘나만의 놀이터’를 통해 아이들의 선호를 파악할 수 있다.

진행결과 아이들이 놀이터에서 없어서는 안 될 것으로 생각하는 놀이기구는 미끄럼틀, 그네였다. 미끄럼틀의 경우 기존의 형태와 유사한 디자인에 대한 관심이 절대적이었던 반면, 그네의 경우 기존의 혼자타는 그네보다 함께 타거나 새로운 형태의 그네에 대한 관심이 많았다. 다음으로는 다양한 형태의 스프링이 달린 점핑 기구에 대한 관심도도 높게 나타났다. 이는 장터에서 구매시 질문이 많았던 것으로 미루어보아, 경험해보지 못한 기구에 대한 호기심으로 생각된다.

이렇게 아이들의 손으로 만든 놀이터는 계획시 놀이기구 선정에 직 · 간접적 기준이 될 것이다.





03. 아이들의 놀이를 관찰하다

디자인 장터  
세화어린이집



## 설문 및 인터뷰

설문은 임시프로젝트와 디자인워크숍을 진행하면서 관찰과 함께 진행되었다. 아이들을 대상으로 하는 설문과 인터뷰에서는, 주민을 대상으로 해온 설문과는 다른 형태의 접근이 필요 했다. 질문 내용을 담은 이미지 보드를 이용해 스티커를 붙이는 형식부터, ‘공원의 이름을 지어주세요’, ‘담장 어때요?’ 등의 간단한 질문에 단답형 답을 유도하는 임시 게시판까지 여러 형태로의 접근이 이루어졌다.

### 놀이터 조성에 관한 설문

공원에 놀이터가 생긴다면 어떠세요? / 공원과 맞닿은 담장에 벽화는요?  
 목적 : 신규 놀이터 조성에 관한 인근 거주민들의 생각과 담장 이용에 관한 동의  
 진행 : 통장님을 통한 대상지 인근 거주민들에게 설문지 작성  
 대상 : 인근 거주 주민  
 일시 : 2015년 2월 (한달)

### 초록 그물 놀이터 관련 설문

갑작스럽게 나타난 놀이기구! 어땠나요?  
 목적 : 아이들의 놀이 행태, 선호 알기  
 진행 : 보드에 스티커 설문  
 대상 : 대상지 인근 거주 아동 및 생명강지역아동센터 아이들  
 일시 : 2015년 2월 7일

### 서울숲 놀이터 관련 설문

서울숲에는 어떤 놀이터들이 있을까? / 우리동네에도 이런 놀이터 갖고싶어요!  
 목적 : 각기 다른 4가지 유형의 놀이터를 경험하고 느낀 반응 알기  
 진행 : 관심, 선호 여부 스티커 붙이기 / 가장 재미있었던 놀이기구 고르기  
 대상 : 중화지역아동센터, 한길지역아동센터  
 일시 : 2015년 2월 13일

### 자유 게시판

공원의 이름을 지어주세요! / 공원에 담장이 생긴다면?  
 목적 : 현재의 이슈에 대한 의견을 게시판을 통해 소통의 창구로 사용  
 진행 : 게시판  
 대상 : 중화 2동 거주민  
 일시 : 2015년 2월 24일

### 공원 현황 관련 설문과 놀이터 그리기

공원에는 나도 있어요! 나무! 돌! / 내가 원하는 놀이터 그리기  
 목적 : 공원 안의 나무와 돌 등의 현황을 살펴보고, 원하는 놀이터 그리기  
 진행 : 설문과 그리기  
 대상 : 생명강지역아동센터 아이들  
 일시 : 2015년 2월 24일

### 선호 놀이기구 관련 설문

어떤 놀이기구가 좋을까요?  
 목적 : 아이들의 선호 놀이기구 알기  
 진행 : 각기 다른 기구와 유형의 놀이터 이미지를 보고 좋아하는 곳에 스티커 붙이기  
 대상 : 세화어린이집 아이들  
 일시 : 2015년 3월 3일



## 놀이를 통해 발견한 아이들

놀이터를 설계하기에 앞서 놀이터와 공원 이용자의 잠재적 욕구를 찾기 위해 임시프로젝트 및 워크숍을 진행하였다. 기존에 빈 공터로 방치된 공원에서 아이들은 공원과 면한 주택의 담장을 넘어 다니거나 돌에서 딱지 치기를 하고 나뭇가지를 꺾어 칼싸움을 하며 친구들과 어울려 놀고 있었다. 이미 아무것도 없는 놀이터에서 주변 환경을 이용한 놀이를 고안하여 노는 아이들의 자연스러운 놀이 모습을 관찰하였다. 임시프로젝트를 기획하게 된 동기는 기존의 공원의 요소를 활용해서 놀이의 가능성을 탐구하기 위해 기획하였으며 아이들의 자연스러운 놀이 모습을 통해서 가급적으로 잠재적인 욕구를 찾아내기 위한 놀이 워크숍이나 임시프로젝트를 읽어내려고 했다. 진행 되었던 임시프로젝트들은 1.공원 벤치에 칼라방석 만들기 2.경계석 색 입히기 3.그물망과 그물 공 매달기 4. 주민 의견 게시판 5.공원 내 나무와 돌 다시보기 6.공원 바닥 꾸미기 이다. 내용들은 사전 인터뷰를 통해 놀이터에서 나타나는 불편을 겪고 있는 사항이나 이슈 사항들을 탐색하여 아이들과 주민들의 마음을 열고 소통하는데 초점을 맞추었다. 그 과정에서 공원의 환경 변화를 통한 주민들의 시선을 사로잡기 위한 작업들이 진행 되었다. 특수스펀지로 제작된 다양한 색의 방석을 공원 벤치에 설치하거나 경계석에 색테이프를 이용한 컬러링을 통해 나무와 돌 등 일상적인 것들조차 다시금 바라볼 수 있도록 관심과 참여를 유도 하였다. 또한 게시판을 설치하여 소통하며 놀이터 전반에 대한 관찰을 통해 주민들과 아이들이 기존의 놀이터를 어떻게 이용하고 놀이의 과정에서 놀이가 어떻게 진행되는지 놀이와 놀이터에 대한 개념을 추출했다.

어린이 디자인 워크숍 중 그물을 엮어 그 안에 공을 집어넣고 그네의 형태로 설치한 임시프로젝트와 서울숲에서 놀이터의 유형에 따라 연령별로 나누어 놀이의 형태를 관찰 한 결과 아이들은 놀이기구 본래의 기능을 활용하여 놀이를 즐기기도 하지만 몸을 격렬하게 쓰는 놀이를 더 선호하였다. 또한 구성원에 따라 놀이의 형태들이 여러 가지 방식으로 나타나는 것을 관찰하였다.

**아이들은 놀이능력이 단순할수록 더 창의적인 놀이를 즐긴다**

6차 임시프로젝트에서 바닥을 이용한 놀이가 가능 할 수 있도록 아이들과 함께 놀이터 바닥에 우주를 테마로 그림을 그렸다. 아이들은 놀이터 바닥에 그려진 그림 중 나선형 곡선으로 그려진 그림에서 기차놀이를 하거나 마치 자신들이 그림들 속에 주인공인 것처럼 서로 역할을 부여해서 어울려 노는 풍경이 펼쳐지기도 했다. 단순히 놀이로서 참여하여 그린 바닥페인팅에서 바닥에 그려진 그림을 응용하여 놀이로 발전시켜 나가는 것을 보았다. 주로 호기심이 많고 자신의 의견을 적극적으로 표현하는 아이들의 주도로 놀이가 진행되며 다른 아이들도 그 놀이에 참여하여 함께 어울려 논다. 놀이에 참여한 아이들은 놀이의 규칙을 원만히 수용하고 놀이가 지속될 수 있도록 놀이에 필요한 플레이어가 되어 놀이를 진행, 발전시킨다.

**놀이터에서 놀 때, 놀이 기구를 중심으로 놀다가 점차 주변 환경을 이용한 놀이로 발전한다**

아이들은 바닥 놀이터 중 모래놀이터 앞에 그려진 발바닥 그림에서 멀리 뛰기를 하고 모래장에서 서로 뒤엎켜 놀기도 하며 여러 가지 놀이형태들을 고안하여 노는 모습을 관찰 할 수 있었다. 하지만 자신의 취향과 선호가 분명한 아이들은 자발적으로 놀이 그룹에서 이탈하여 자기만의 놀이 방식을 만들어 별개의 놀이 활동을 추구하기도 한다. 주로 주변 환경을 탐색하고 놀이 기구를 중심으로 놀다 상황에 따라 놀이 그룹에 합류하기도 하며 점차적으로 성인용 운동기구와 같은 주변 환경을 이용한 놀이에 흥미를 보이는 것을 알 수 있었다.

**영 · 유아와 초등학생이 다른 방식으로 놀이를 한다**

놀이의 과정 속에서도 연령에 따라 놀이의 방식이 달라진다. 영 · 유아들은 무리지어 같이 다니며 한 곳에 비교적 오래 머물러있으며 놀이동작이 비교적 정적이다. 초등학생들은 주로 놀이터 공간과 기구들을 활용할 때 거꾸로 매달리거나 높은 곳에 올라가고 어려운 방법으로 기구를 올라타며 놀이동작이 영유아에 비해 동적인 놀이를 선호한다.

**아이들이 즐겁게 놀수록 마을 주민들이 불편하다**

공원과 가깝게 면한 다세대 거주 주민들은 소음문제에 민감하다. 특히 여름이면 밤늦게 까지 공원을 이용하는 사람들로 인해 잠을 설치게 되고 소음문제로 불편을 겪고 있기 때문에 주민들 간의 갈등과 불편을 최소화 할 수 있는 방안의 필요성을 알 수 있었다.

**아이들은 몸을 격렬하게 쓰는 놀이를 더 선호한다**

서울 숲에 있는 놀이터는 놀이터 테마 마다 그물이 있는 놀이기구가 설치되어 있었다. 놀이터를 테마 별로 방문한 아이들은 공통적으로 그물에 매달리고 흔들고 소리를 지르며 다소 위험스럽지만 도전적인 놀이를 선호하였다. 또한 슬라이딩 코스가 높고 긴 미끄럼틀을 가장 좋아했는데 그 모습을 보고 아이들은 신체적 자극과 도전적 재미를 추구하는 것을 알 수 있었다.

이런 내용에 근거로 놀이 관찰을 한 결과 친구들과 함께 규칙을 만들고 놀이가 반복되고 진행됨에 따라 본래 놀이기구의 기능이 무색해 질 정도로 더욱 창의적인 놀이가 가능한 것을 알 수 있었다. 이에 착안하여 놀이기구를 최소화하고 사회적 놀이가 가능한 놀이터를 제안하였다.



“호모사피엔스는 모든 동물 가운데 유년기가 가장 깁니다. 긴 유년기에 놀면서 사회를 배우고, 스스로 규칙을 만들며 위험을 감수하는 것이 호모사피엔스의 장점인 거죠. 놀이는 기본적으로 위험을 감수하는 거예요. 어릴 때 보면 정글짐 같은 데에서 뛰어 내리잖아요. 처음에는 낮은 데에서 뛰어 내리고, 조금 크면 더 위에서 뛰어 내리고, 그렇게 점점 높이를 더해가면서 뛰어 내릴 수 있는 내 위치가 어디까지인지, 내 능력이 어디까지인지 계속 시험해 볼 수 있죠. 놀이를 통해 자신의 능력과 한계를 배웁니다. 이 경험이 없으면 어디에도 도전할 수 없어요.”

(이정모\_서대문자연사박물관장)

# 마을 사람들과 함께 꿈꾸다



마을의 사람들

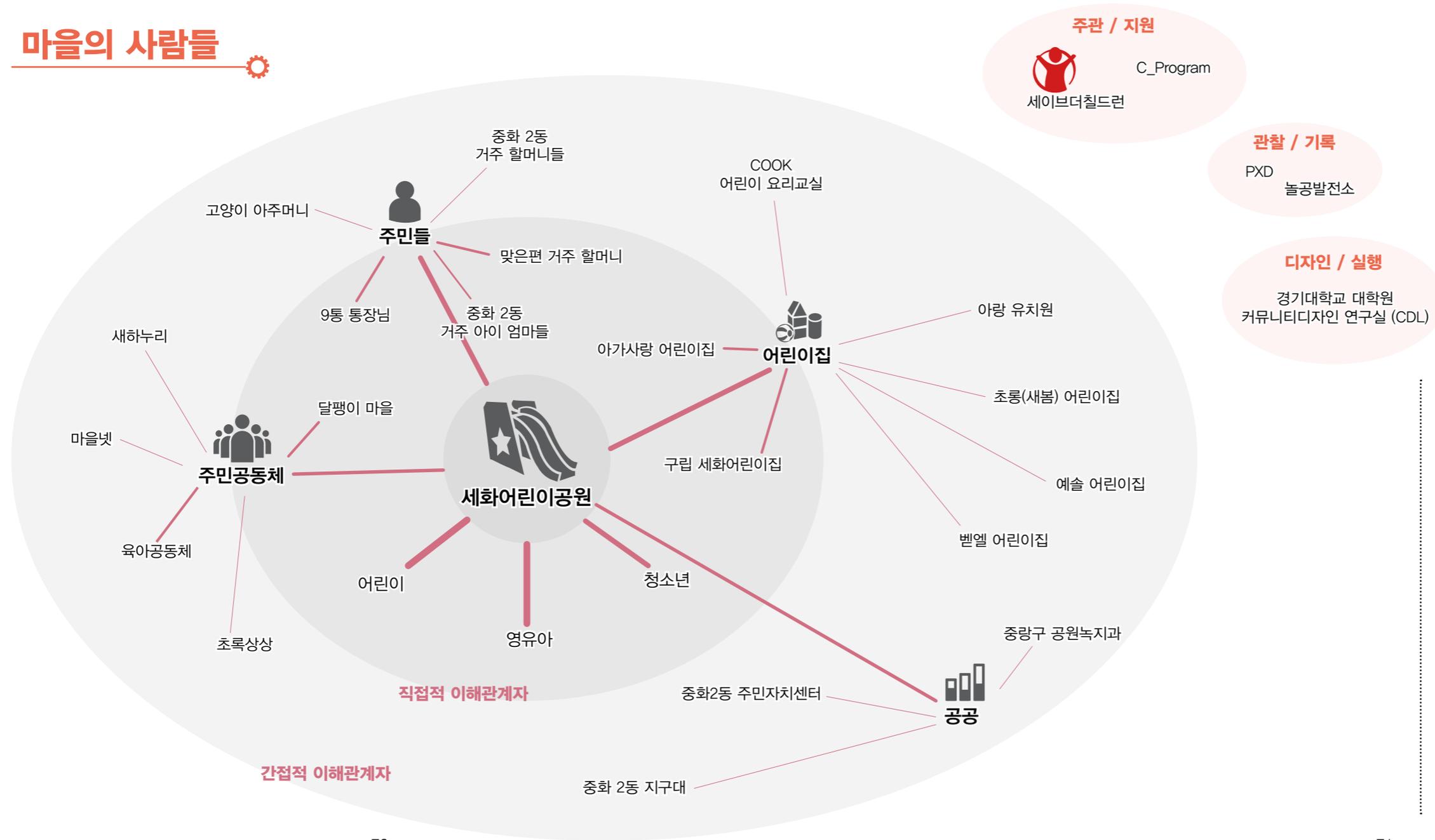
주민 인터뷰

주민 디자인워크샵

놀이 워크샵

마을에 필요한 놀이터

# 마을의 사람들



## 마을의 사람들

참여디자인의 첫 단계는 대상지와 관련된 이해관계자에 대해 알아가는 과정이다. 세화어린이공원을 중심으로 직접적 이해관계자와 간접적 이해관계자로 구분된다. 세화어린이공원을 매일 이용하는 주민과 아이들, 인접한 기관, 공동체 등은 직접적 이해관계자가 된다. 이용빈도가 떨어지는 이용자나 지원의 역할을 수행하는 공공의 경우 간접적 이해관계자로 분류된다.

이해관계자들은 각각의 관계정도에 따라 놀이터 조성과정에 참여하게 된다. 조성 후에는 놀이터의 물리적, 사회적 유지관리의 주체로서 각자의 역할을 하게 된다.

## 주민 인터뷰

주민인터뷰는 간접적 참여디자인 방법으로, 일대일 인터뷰, 집단 인터뷰, 전화인터뷰 등으로 진행되었다. 인터뷰 장소는 세화어린이공원이 주가 되었고, 일부는 사전 약속 후, 어린이집이나 카페 등의 별도의 장소에서 이루어졌다. 주민인터뷰를 통해 수집된 내용은 디자인에 대한 부분보다, 민원사항이 주를 이루는 것이 특징이다. 다음은 인터뷰 내용에 대한 요약으로, 주요 쟁점사항을 위주로 정리되었다.

### 2015년 1월 5일 인터뷰

이경진 \_ 달팽이마을 대표

: 세화놀이터에 대해 부정적 입장  
2012년 청소년 지도원으로 활동할 당시,  
세화어린이공원은 대표적 청소년 우범지역이었음



### 2015년 1월 8일 인터뷰

○○○ \_ 9동 통장님

: 청소와 관리는 잘 이루어지고 있어서 매우 깨끗함  
중랑구 노인회 회원들이 관리 (구청에서 월 20만원 지급)  
날씨가 좋은 날엔 많은 주민들이 이용  
주민들은 밤 10시 이후에는 이용을 자제함  
이용자들의 대부분은 마을의 노인분들  
주말이면 청소년들이 많이 찾아와 여러 문제들이 발생  
대표적인 민원사항은 음란행위와 소음, 방화  
주민들을 위한 운동기구 설치를 원함  
치안을 위해 울타리와 문 설치를 원함



### 2015년 1월 8일 인터뷰

○○○ \_ 중화2동 거주 할머니 4명

: 이용자는 적으면 10명, 많으면 30명이 넘음  
여자들이 많고, 놀이기구가 있을 때는 아이들도 많았음  
살인사건은 지난이야기  
방화사건은 아이들의 불장난, 피해가 크진 않았음  
청소년들은 학원이 끝난 저녁 10시, 11시경 잠깐 이용  
청소년들은 정자에서 담배를 피고, 구석에서 떠들거나 싸움을 일으킴  
주로 소음 문제를 일으키는 것은 아주머니들  
놀 곳 없는 청소년들이 불쌍함  
놀이터에 놀이기구와 운동기구가 설치되기를 희망  
낮시간의 놀이터 소음은 이해함  
지구대도 가깝고, 자주 순찰을 함



중화지구대 경찰관 3명

: 세화어린이공원은 우범지역으로 관리대상  
한 달에 2회정도 사건으로 출동  
여름에는 5회 이상으로 증가  
강력사건보다 시끄럽거나 소란을 피운다는 민원이 주를 이룸  
살인사건에 대해서는 아는 바가 없고, 방화사건은 있었음  
순찰은 1일 4~5회 이상  
세화어린이공원은 자연감시가 가능하도록 개방감 있게 디자인되길 희망  
추가적 인터뷰가 필요하면 지구대를 방문하여 문의하길 바람



2015년 1월 15일 인터뷰

박래옥 \_ 세화어린이공원 청소 담당

: 세화어린이공원을 청소, 관리한지 3년째, 다른 지역에서 7년을 일했음

청소하고 관리하는데 별다른 어려움은 없음

살인사건은 10년 전에 일어난 일이라 주민들한테 많이 잊혀짐

청소년들에 대해 큰 문제는 없다고 생각함, 어른들도 문제

방화사건이 2회 있었음

날씨가 좋으면 이용자가 많고, 세화어린이집과 아가사랑어린이집 아이들이 자주 이용

놀이기구가 없어지고 난 후, 어린이와 부모들의 발길이 줄어들

놀이기구가 설치되고, 운동기구가 설치되면 이용자가 많아질 것. 긍정적

인근의 봉화공원에 비해 조용해서 좋음

주로 할머니들과 아이를 데려온 엄마들이 이용하고, 밤과 주말에는 청소년들이 이용



○○○ \_ 중화 2동 거주 할아버지 3명

: 골목 입구 구멍가게 앞에 모여있는 이유는 놀이터가 할머니들 차지라고 생각하기 때문

구멍가게 주인의 또래분들이 자주 모이심

할머니들과 사이가 나쁜 것은 아니지만 공간을 같이 사용하지는 않음

살인사건은 옛날이야기임

방화사건은 있었지만 큰 일은 아니라고 생각

놀이기구가 설치되고 공원이 정비되었으면 좋겠다고 생각

청소년들은 건들지 않으면 큰 문제가 없음

어른들이 학생들을 너무 가르치려고 하니 문제가 생기는 것

세화어린이공원을 청소하는 이가 골목도 쓸어주니 깨끗하고 좋음

이 동네는 오래 거주한 주민이 많아 조용하고 살기 편함



2015년 1월 20일 인터뷰

주민 집단 인터뷰

: 1. 세화어린이공원은 심야시간 소음이 심함

인접주민 요구사항은 울타리 설치 및 잠금장치를 설치, 심야시간 통제 요망

주변주민은 울타리 설치 반대

11시 이후 공원 사용 자제에 대해 모두 동의

2. 운동기구 추가 설치 희망

3. 길고양이

고양이들에게 먹이를 주는 분과 갈등

고양이 소음 및 배설물로 인한 오염

4. 빗물 배수 불량



© CDL / Park Jun Yeong

2015년 1월 22일 인터뷰

세화어린이집 원장님

: 1. 어린이집 현황

정원 : 총 92명 (만0세~만5세반 총5개 반)  
 외부놀이프로그램이 현재 따로 계획되어 있지 않지만, 세화어린이놀이 공원이 좋은 환경으로 개선된다면, 외부놀이프로그램을 계획할 의향 있음

2. 세화어린이공원 이용 실태

어린이들이 '원' 을 나가는 것만으로도 좋아함  
 가까운 거리에 있고, 길을 건너지 않아도 되어 자주이용  
 (봄, 가을 : 오전, 오후로 나누어 자주 이용 / 여름, 겨울 : 체력증진을 위해 이용)  
 주로 반 단위로 활동 / 영아는 인원수가 적어 2class씩 이용  
 활동시간 (봄, 가을 기준) \_ 영아 : 30분 / 유아 : 40분~1시간  
 만0세 영아들도 돛자리 깔아놓고 세화어린이공원을 이용

3. 워크샵 진행 가능 유무

사전에 연락만 주면 디자인 워크숍 뿐 아니라, 놀이관찰 등 적극적으로 협조  
 놀이터 개선 사업 후 주인의식을 가지고 유지관리에도 힘쓰려 함  
 '원' 에서 하는 어린이날 행사 또한 세화어린이공원에서 진행할 의향 있음

4. 놀이터 개선 사업에 바라는 점 \_주임교사

유지관리가 잘 되었으면 좋겠음  
 현재 고양이배설물로 인해 모래놀이를 진행하기 어려움  
 담배꽂초, 술병, 유리조각들이 때때로 발견  
 초등학생들 위주의 놀이시설(초등학생은 주로 학교에서 이용)보다 영유아가 이용할 수 있는 놀이기구들이 많이 생겼으면 좋겠음. (특히 영아를 신경 써 달라)

5. 그 외 \_주임교사

지역주민과의 관계 : 시끄럽다고 야단치기보다는 어린이들이 '귀엽다, 이쁘다' 하심  
 어린이공원이기에 소음은 당연한 것이라고 이해하는 분위기  
 어린이가 좋아하는 놀이기구 : 미끄럼틀을 가장 좋아함  
 여름에 뜨겁거나, 겨울에 차가움이 덜 할 수 있는 놀이기구-재료 사용을 바람



01.28 주민 인터뷰



01.22 주민 인터뷰

2015년 1월 22일 인터뷰

어린이 요리교실 COOK

: 2008년 7월 오픈. 3명의 선생님이 모여 시작

2014년 6월 부분 이전, 2명의 선생님이 이전, 1분이 현재 운영중

현재 자폐아 1명 외 2명의 학생을 지도

오전 10시반 - 오후 2시반, 월-금 운영

1시간반 수업

세화어린이공원의 존재는 모름

조성되면 자주 이용하려함

놀이터 조성과정에 함께 진행되는 '어린이 놀이워크숍' 에 적극 참여하겠음

주민들과의 만남의 장소로 COOK의 공간을 제공하겠음



2015년 1월 24일 인터뷰

○○○ \_ 고등학교 2학년 여학생 3명, 인근 지역 거주

: 세화어린이공원의 청소년 주 이용 시간대는 저녁 8시부터 11시정도

청소년들은 이곳을 도깨비 놀이터라고 부름 ( "도깨비로 와" 이렇게 약속을 정함)

음주 시 지역주민들이 경찰에 신고

왜 이곳에서 술을 못 마시는가? / 주민들 경찰에 신고 좀 안할 수 없나?

세화어린이공원에서 청소년과 함께 이야기 하는 자리가 있다면 참여하겠음

스마트폰 연락처를 남김



2015년 1월 28일 인터뷰

○○○ \_ 대상지 맞은편 거주 할머니

: 현재 공원에 정자를 설치 할 때, 막지 못한것이 한이 된다

여름밤이면 소음 때문에 잠을 자기 어려움

반드시 담장을 설치하고 공사에 들어가야함

방화사건의 직접 피해를 여러차례 입음

집앞 오토바이, 우편함 우편물에 불을 지르고 도망감

공원에서 오디오를 틀어 춤추는 사람들이 있어 시끄러움



2015년 1월 30일 인터뷰

길고양이 보호협회

: 길고양이들이 우는 이유는 발정기와 식량다툼, 두가지 이유

길고양이들이 전염병을 옮기지 않음

특성상 놀이터 모래보다 고양이 화장실 전용 모래를 더 좋아함

길고양이를 없애지 않고, 공존의 방법을 고민해주어 감사함

길고양이보호협회에서는 길고양이의 인식 개선을 위한 교육과 고양이 화장실,

캣맘에게 식량과 중성화 수술 등의 후원이 가능하므로 필요시 요청하면 적극 협의하겠다고함



2015년 2월 4일 인터뷰

주민 집단 인터뷰 \_ 청소년 관련 내용

: 저녁이면 청소년들이 공원에서 음란행위를 함  
 건너편 빈집과 공원 앞, 오토바이에 불을 질러서 고생함  
 청소년들이 담배피거나, 술 마시는건 너무 흔하게 목격 가능함  
 아이들이 몰려있으면 무서움  
 요즘 아이들이 갈곳이 없어 안타까움



전화 서면 인터뷰

대상지에 면한 다세대 거주 주민들

: 공원이니 낮에 시끄러운 것은 이해함, 하지만 밤에는 시끄러워 잠을 이루기 힘들  
 담장 설치 요망  
 공원 가장자리 녹화 시 반지하, 지하 세대에 습기 우려  
 담장에 벽화 그리는 것은 상관 없음  
 밤이면 공원에서 풋볼놀이 많이 일어남  
 공원의 신규 조성은 환영



인터뷰 핵심 키워드



주민들을 대상으로 인터뷰 한 결과, 다음과 같은 단어들 이 핵심 키워드로 요약되었다. 세화어린이공원에 인접한 거주자들은 야간의 소음으로 인한 문제에 심각성을 이야기 하였고, 담장 설치와 출입 시간 통제를 희망했다. 이 외에 청소년이나 길고양이들에 대한 민원의 내용들이 주를 이루었다. 놀이기구와 운동기구에 대해서는 구체적인 디자인이나 요구사항 보다는 설치의 필요성에 대한 언급에 그쳤다.

## 주민 디자인워크샵



주민인터뷰를 통해 간접적 참여를 유도했다면, 주민워크샵은 주민들에게 직접적인 참여를 유도하는 과정이다. 두번에 걸쳐 이루어진 주민워크샵은 세화어린이공원과 상봉어린이공원이 속한 중랑구의 주민을 대상으로 진행됐다. 첫번째 워크샵은 놀이터 주변 환경과 놀이터 내부의 현황을 이해하는 과정이었고, 두번째 워크샵에서는 어린 아이의 시각으로 놀이터에 필요한 것들을 고민하고 직접 디자인 해보는 과정으로 진행되었다.

### 1차 주민 디자인워크샵

일시 : 2015년 1월 22일 11:00 am - 01:00 pm

장소 : 상봉 2동 주민센터 2층

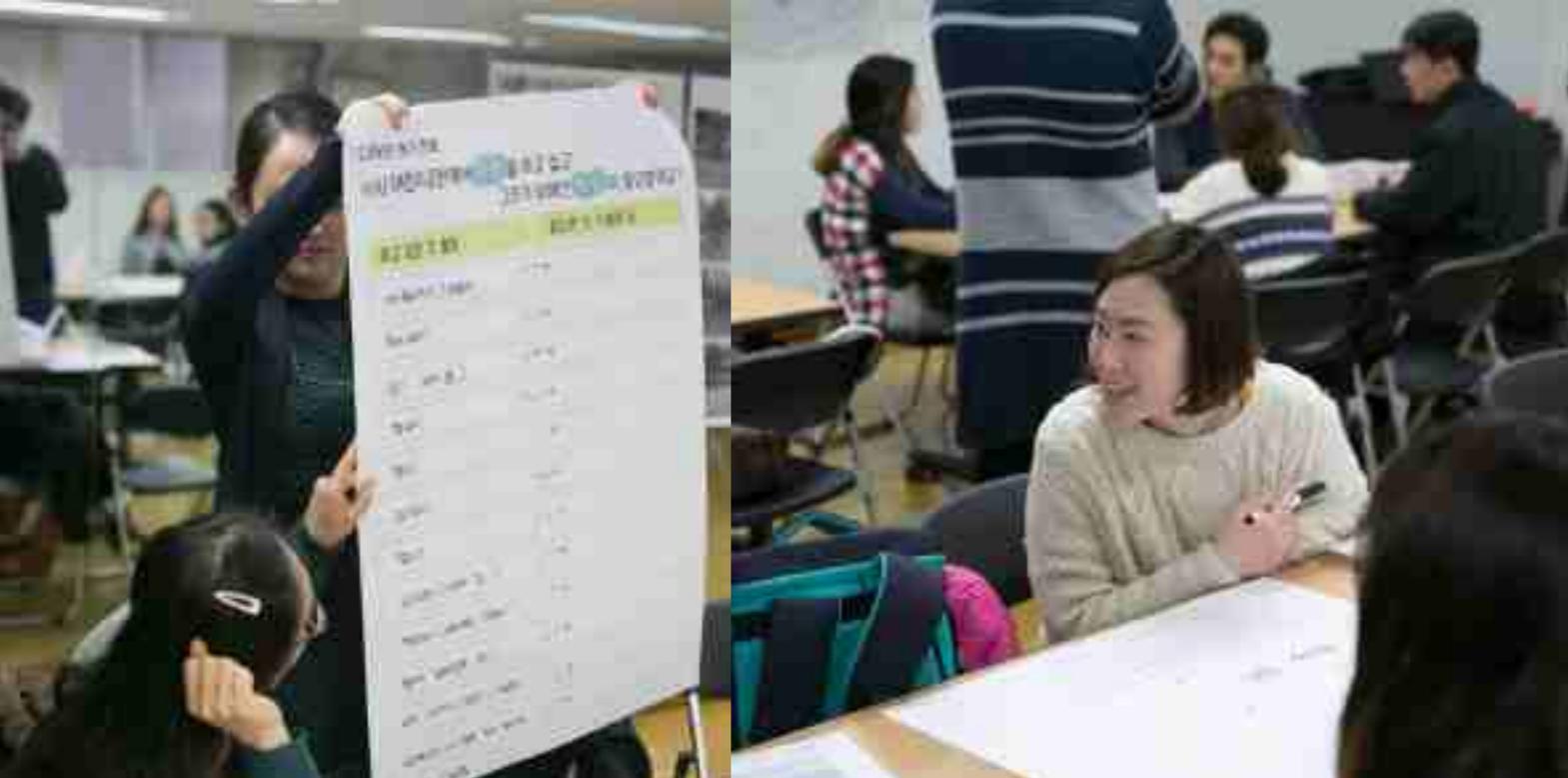
대상 : 중랑구 주민

목적 : 중랑구의 어린이 공원과 주변 환경에 대한 현황 알기

진행 방법 :

1. 지도를 펼쳐 두고, 아이들이 자주 다니는 길과 조심해야할 곳을 표시하기
2. 0~100까지의 점수표(70점 기준)에 중랑구의 놀이 환경 평가하기
3. 지도에, 중랑구에서 가장 많이 이용되고 있는 놀이터와 그 놀이터의 환경을 평가하기
4. 포스트잇에 중랑구 어린이 공원에 바라는점 적기





### 2차 주민 디자인워크숍

일시 : 2015년 2월 12일 11:00 am - 01:00 pm

장소 : 상봉 2동 주민센터 2층

대상 : 중랑구 주민

목적 : 주민들의 손으로 만드는 어린이공원 디자인

진행 방법 :

1. 어린시절로 돌아가 자신이 놀았던 놀이에 대해 이야기하기
2. 어린이 공원에서 원하는 활동 적기
3. 어린이 공원 모형 제작해보기

〈주민들이 함께 만든 어린이공원 모형〉

참여한 주민들은 동네에서 모래장난과 나무에 오르내리며 놀던 어린 시절을 회상하며, 놀이기구 보다는 공원의 나무나 돌 등의 자연요소를 활용한 놀이터를 만들었다. 중앙에 공터 공간을 넓게 구획하여, 아이들이 공을 차거나 마음껏 뒹 수 있는 공간을 만들었다.



## 놀이 워크샵

중랑구 주민들을 대상으로 4차에 걸쳐 진행된 놀이워크샵은 놀이의 필요성과 놀이에 대한 인식 전환을 위해 마련된 교육 프로그램이다. 또한 놀이 방법에 대한 워크샵의 진행으로 아이들의 다양하고 창의적인 놀이를 돕는 놀이터 활동가 양성 프로그램으로 함께 기획되었다.

### 1차 놀이워크샵

일시 : 2015년 1월 29일 11:00 am - 01:00 pm

장소 : 중랑구청

대상 : 중랑구 주민

목적 : 아이들을 위한 놀이터, 놀이는 무엇인가

강사 : 편해문

내용 :

아이들의 시각 알기

아이들이 원하는 놀이와 놀이터에 대한 소개



© CDL / Park Jun Yeong

### 2차 놀이워크샵

일시 : 2015년 2월 26일 11:00 am - 01:00 pm

장소 : 중랑구청

대상 : 중랑구 주민

목적 : 놀이의 중요성

강사 : 김태형, 심리학자

내용 :

심리학의 관점에서 본 놀이의 중요성과 필요성

1. 놀이와 사회성
2. 에릭슨의 발달 이론과 놀이
3. 놀이를 금지하는 세상
4. 실컷 논 아이들이 뭐라도 한다



© CDL / Park Jun Yeong

### 3차 놀이워크숍

일시 : 2015년 3월 12일 11:00 am - 01:00 pm

장소 : 중랑구청

대상 : 중랑구 주민

목적 : 놀이와 놀이터의 중요성과 놀이법

강의 : 김수현, 와글와글 놀이터 강사

내용 :

놀이이모, 놀이 삼촌은 누구인가?

와글와글 놀이터 소개

놀이법 소개, 놀아보기



© CDL / Park Jun Yeong

### 4차 놀이워크숍

일시 : 2015년 2월 26일 11:00 am - 01:00 pm

장소 : 중랑구청

대상 : 중랑구 주민

목적 : 다양한 놀이 소개

강의 : 한희정, 유현초등학교 교사

내용 :

영유아, 초등, 중고등 학생 등 연령대에 맞춰 할 수 있는 놀이 소개

따로 또 같이 할 수 있는 놀이 소개



© CDL / Park Jun Yeong

## 마을에 필요한 놀이터



세화어린이공원은 2년 넘게 방치된 공간이었다. 놀이터에 대한 법적 안전기준이 강화되면서 안전기준에 미달된 노후화된 놀이기구가 전부 철거되면서 이곳은 오랫동안 흉물스런 공원으로 방치되었다. 놀이기구가 없는 놀이터에 아이들의 발걸음이 있을 리가 없었다. 게다가 1999년 이곳 놀이터에서 놀고 있던 아이가 묻지마 살인으로 사망한 사건에 대한 공포가 남아 있어 주변에 사는 아이를 둔 부모나 주민의 입장에서는 이 공원이 여전히 무섭고 두려운 장소로 인식되었다. 아이가 가서 놀아서는 안 될 위험한 장소가 되어 버린 이곳 어린이공원은 심야엔 청소년들의 야지트가 되었다. 어두워지면 찾아드는 청소년들의 흡연과 음주로 인해 야간 소음이 심하게 발생하고 가끔 낮 뜨거운 장면이 공공연하게 연출되면서 주변에 사는 주민들의 입장에서는 정상적인 생활이 어려울 정도로 어린이공원은 동네의 혐오공간으로 전락하게 되었다.

세화어린이공원을 처음 방문했던 12월 겨울부터 몇 개월 동안 주민들을 관찰한 결과, 햇볕이 드는 곳에 삼삼오오 동네 할머니 분들이 모여 계신 정도 이외에 특별히 이곳을 이용하는 주민들이나 행동패턴은 보이지 않았다. 모이신 분들에게 동네 상황이나 공원의 역할에 대해 여쭙어 보면서 동네 사정을 파악하기 시작했다. 이제 이 근처에 애들이 별로 살지 않아 놀이터가 필요 없다는 말부터, 청소년들도 딱히 갈 데가 없으니 오죽이면 그럴겠냐는 등의 동정 어린 이야기도 들려 주셨다. 동네가 조금씩 머리 속에 들어오기 시작했다. 겨울이라 아이들이 뜸하긴 했지만 그래도 늘 오는 몇몇의 아이들은 공원의 나무나 담장을 놀이기구 삼아 머물러 있다 가곤 했다. 토요일 오후에 공원에서 만난 여고생들은 특하면 경찰에 신고하는 어른들을 이해할 수 없다며 오히려 불만투성이었다. 공원에서 자주 발생하는 민원 때문인지 동네 지구대의 순찰차는 하루에도 몇 번씩 이곳 공원을 순찰한다. 공원을 리모델링할 수 있는 희망적인 단서를 찾기가 힘들었다. 누구와 함께 놀이터를 꿈꾸며 만들어 나갈 것인지 망막했다. 어디서부터 시작해야 할까?

잘 모르는 상대방을 이해하려면 우선 이야기를 듣는 것부터 시작해야만 한다. 그래서 주민들의 이야기에 귀를 기울이기 시작했다. 다양한 주민들을 만나면 각자 자신들의 이야기를 낚두리처럼 늘어놓는다. 자신들이 공원의 주인인 양 문제의 진단에서부터 해결책을 제시하는 주민들도 만난다. 될 수 있으면 많은 주민들의 이야기를 들어보려고 했다. 그러는 동안 공원을 둘러싼 문제가 뚜렷해지기 시작했다. 핵심은 공원에서 생기는 소음과 청소년들의 비행이었다.

중랑2동 주변에 주민들을 위한 마땅한 쉼터나 생활공원이 없다 보니 황량한 빈 터로 남은 공원이지만 이곳은 새벽이나 주간에는 주민들의 운동 공간의 역할을 했다. 동네 아주머니들이 에어로빅 댄스 동아리를 만들어 이른 아침 이곳에서 신나는 댄스음악을 틀고 운동하는 소리는 주변에 사는 이웃에게는 참기 힘든 소음이 되었다. 이용하는 사람은 일주일에 한 두 번이지만 다양한 소음이 쌓이면 공원에 인접해 사는 주민들은 일 년 열두 달 내내 소음에 시달리게 되었다. 이곳 세화어린이공원은 공간구조상 3면에 모두 주택이 인접하여 있다. 그러다보니 이 곳 공원에서 발생하는 소음에 노출된 주민들의 민원이 매우 클 수밖에 없었다.

놀이터가 중심이 된 어린이공원이지만 이곳은 지역특성상 주민들이 함께 쓰는 마을 놀이터로서의 요구가 강했다. 참여를 통해 함께 꿈꾸고 만드는 놀이터를 만들기 위해 주민을 만나기 시작하면서 느낀 점은 이곳 공원을 바라보는 시선이 무척 다양하다는 점이었다. 그리고 어린이 놀이터에 대한 요구보다는 주민들의 생활공원으로서의 요구가 그 시선을 압도했다. 그 시선에 담긴 주민들의 목소리를 들어보니 자신들의 불편을 해소해 달라는 것이 가장 우선하였다. 그 중 으뜸이 담장설치였다. 시도 때도 없이, 일 년 내내 소음에 시달리는 주민들의 입장에서는 공원에 담장을 설치하여 운영시간을 제한하지 않는 한 새롭게 조성하는 공원을 달갑게 생각할 리가 없었다. 공원에 바로 인접하진 않았지만 공원 맞은 편 2층 주택에 사시는 연세가 지긋한 할머니는 40년을 넘게 살면서 공원으로 인해 피해 본 게 이만저만이 아니어서 놀이터 공사 전에 먼저 담장을 치지 않으면 자신이 공사장에 드러눕겠다고 으름장을 놓기도 하셨다. 여름밤에 놀이터에서 고성으로 떠드는 청소년들에게 담장 너머로 물벼락을 퍼 붓었다는 주민은 담장을 쳐서 청소년들이 심야에 떠드는 것만은 막아 달라고 했다.





어린이공원에 담장을 쳐 달라? 마을이 필요로 하는 놀이터에 교도소처럼 높은 담장을 치는 것이 아이들의 정서에 과연 바람직한 것인가가 가장 먼저 떠오르는 고민거리였다. 공원에 인접하지 않은 주민들은 담장 설치에 강하게 반발했다. 이용시간을 제한하는 것에 대한 불편 때문이 가장 컸지만 그들도 이구동성으로 놀이터에 담장을 치면 모양새가 좋지 않다는 걸로 자신들의 반대를 정당화했다. 공원에서 떨어져 사는 사람들은 자신들의 배려심이 부족한 공원 이용이 공원에 인접한 주민들에게 피해를 줘서 결국 자신들로 인해 담장이 쳐져야 하는 부메랑 같은 상황을 이해하진 못했다. 주민의 참여는 대부분 주민들의 이해관계가 개입되어 있다. 그리고 그 이해관계가 서로 다르면 주민은 패가 갈라진다. 담장 설치 문제를 둘러싸고 이곳 주민들도 크게 대립했다. 설계팀은 주민들이 요구한 대로 어린이공원에 담장을 설치하는 것이 아이들의 입장에서 과연 바람직한가를 고민했다. 그러다보니 담장설치는 설계 전 단계에 주민을 대상으로 진행한 인터뷰와 워크숍의 핵심이슈가 되었다.

소음과 담장의 가장 큰 이해당사자인 어린이공원에 인접한 주민들의 의견을 묻기 시작했다. 공원의 3면에 면한 주택의 소유주들은 전원 담장 설치에 찬성했다. 맞은 편 주택의 소유주들도 담장 설치 없이는 공원의 리모델링 공사는 꿈도 꾸지 말라고 목소리를 높였다. 담장을 설치할 것인가, 말 것인가는 선택의 문제가 아니었다. 공원이 공공공간이지만 주민의 공공의 적이 되어서는 안 되며, 공원이 모두의 공간이 되기 위해서는 직접적인 이해당사자의 의견을 더 존중해야 할 필요가 있다고 봤다. 그래서 주민워크숍에서 청소년들의 흡연과 음주로 인한 주민 피해는 최소화하는 게 바람직하기 때문에 담장 설치가 필요하다고 주민을 설득했다. 담장의 색상과 재료, 그리고 높이가 폐쇄적이지 않도록 디자인 안을 다각도로 검토하여 주민들에게 보여드리고 담장으로서의 기능을 하면서 부정적인 이미지를 최소화할 수 있는 방안을 함께 찾아 나갔다. 그리고 담장으로 인해 주민들이 공원을 사용하는 데 불편이 없도록 운영시간을 주민들이 합의하여 정해 주면 잘 관리할 수 있는 방법을 찾겠다고 약속 했다. 이렇게 해서 담장 설치문제가 일단락되었다. 담장 설치여부로 인해 디자인 과정이 한 달 이상 지연되긴 했지만 오히려 주민들이 공원에 대해 뭘 원하는 지를 좀 더 폭넓게 파악할 수 있는 계기가 되었다.

주민들은 아이들의 놀이터를 넘어서 동네 주민들 모두를 위한 공공의 장소가 되길 바랐다. 동네 어른들이 모이는 사랑방 역할도 하고, 더 다양한 운동기구가 설치되어 주민들의 체력단련에 도움이 되는 그런 공간이 되길 희망했다. 주민들의 공간과 아이들의 공간이 공존하는 마을에 필요한 주민 모두를 위한 놀이터가 될 수 있는 방법을 찾는 것이 과제로 남았다.

지역의 쓸모없이 방치되고 버려진 어린이 놀이터를 어떻게 하면 어린이들에 의해 사랑받는 명소로 만들 수 있을 것인가의 첫 출발은 그 공간을 외면할 수밖에 없었던 아이들의 소리 없는 아우성 하나하나에 귀 기울이는 일이다. 주민들의 목소리와 달리 아이들의 목소리를 들을 수 있는 기회가 많질 않아서 이곳에 놀이터가 새롭게 조성된다면 가장 좋아할 인근의 어린이집을 방문하여 선생님들과 인터뷰를 진행했다. 어린이집에서 하루 종일 생활하는 아이들에게 공원 놀이터는 야외 나들이 가는 커다란 즐거움이었는데 놀이기구가 철거된 이후로는 아이들을 데리고 나가질 못한다고 했다. 미취학 영유아와 함께 생활하는 이곳 어린이집 선생님들과의 인터뷰를 통해 놀이터 디자인할 때 초등학교 아이들과 다르게 영유아들에 대해 좀 더 세심한 배려가 필요하다는 사실도 알게 되었다. 만약 놀이터가 새로 생긴다면 아이들에겐 너무나 좋은 선물이 될 거라며 향후 아이들과 함께 하는 놀이터 디자인 워크숍에 적극적으로 협조해 줄 것을 약속해 주셨다. 세화어린이공원이 인근 어린이집 아이들에게 소풍가는 설렘을 주는 그런 마을 놀이터의 역할을 하고 있었다는 사실을 알게 된 것은 직접적인 이해당사자를 찾아 나서서 이야기를 들어봄으로써 가능한 일이었다.

동네의 범위를 좀 더 넓혀 육아에 관심을 가진 엄마들의 이야기를 듣기 시작했다. 이 지역의 엄마들의 공동체 모임인 달팽이마을과 공동육아모임의 도움을 받아 놀이워크숍을 진행했다. 놀이워크숍은 향후 놀이터가 완성되더라도 지속적으로 놀이터에 관심을 갖고 아이들과 함께 놀이문화를 활성화할 수 있는 자발적인 주체를 발굴하기 위해 다양한 방식으로 진행되었다. 세화어린이공원 인근에 사는 엄마들의 참여가 인근 상봉어린이공원에 비해 상대적으로 저조하여 아이를 둔 엄마의 입장에서 놀이터 조성에 관한 의견을 폭넓게 들을 수가 없었지만 대체로 엄마들은 아이들에게 안전한 놀이터, 어린 아이들도 함께 놀 수 있는 놀이터, 그리고 가족 모두가 즐길 수 있는 가족놀이터가 되면 좋겠다는 의견을 주셨다.

듣는 것에서부터 출발한 놀이터를 함께 꿈꾸고 만들어 가는 과정은 설계팀에게 놀이터가 마을의 공공장소로서의 역할을 하고 있었다는 사실을 알게 해 주었다. 설계팀이 만난 아이들과 엄마, 그리고 주민들은 서로 각자가 원하는 것을 이야기 했지만 결국은 공통적으로 아이들과 어른들이 함께 즐길 수 있는 모두를 위한 마을 놀이터를 원했던 것이다. 이 과정을 통해 설계팀은, 세화어린이공원이 주민들이 일상생활 속에서 즐길 수 있는 마을 모두를 위한 놀이터로 다시 태어난다면 주민 스스로가 주인이 되어 자발적으로 관리하고 운영하는 그런 지역의 명소가 될 것임을 확신했다.

#### 임시방편의 지혜

공원의 '터(Ground)' 를 지키기 위해서 기존 공원의 요소에 변화를 준다. 나무, 돌, 바닥, 벤치, 모래, 그리고 고양이. 이들이 놀이터의 주인공이 된다면 벤치에 컬러 방식을 놓아 보자. 경계석에도 색깔을 입히자. 공원의 이용자가 이러한 변화에 어떻게 반응할까? 임시로 설치한 디자인 시뮬레이션을 통해 놀이터와 공원 이용자의 잠재적 욕구를 찾는다. 디자인의 단서를 찾는 작업이다.

(이영범\_경기대학교대학원 건축설계학과 교수)

# 참여로 디자인하는 놀이터



놀이+터 차별화 전략

디자인 개념 및 컨셉

디자인 구상 및 계획안

주민설명회

최종 계획안

시공 및 개장

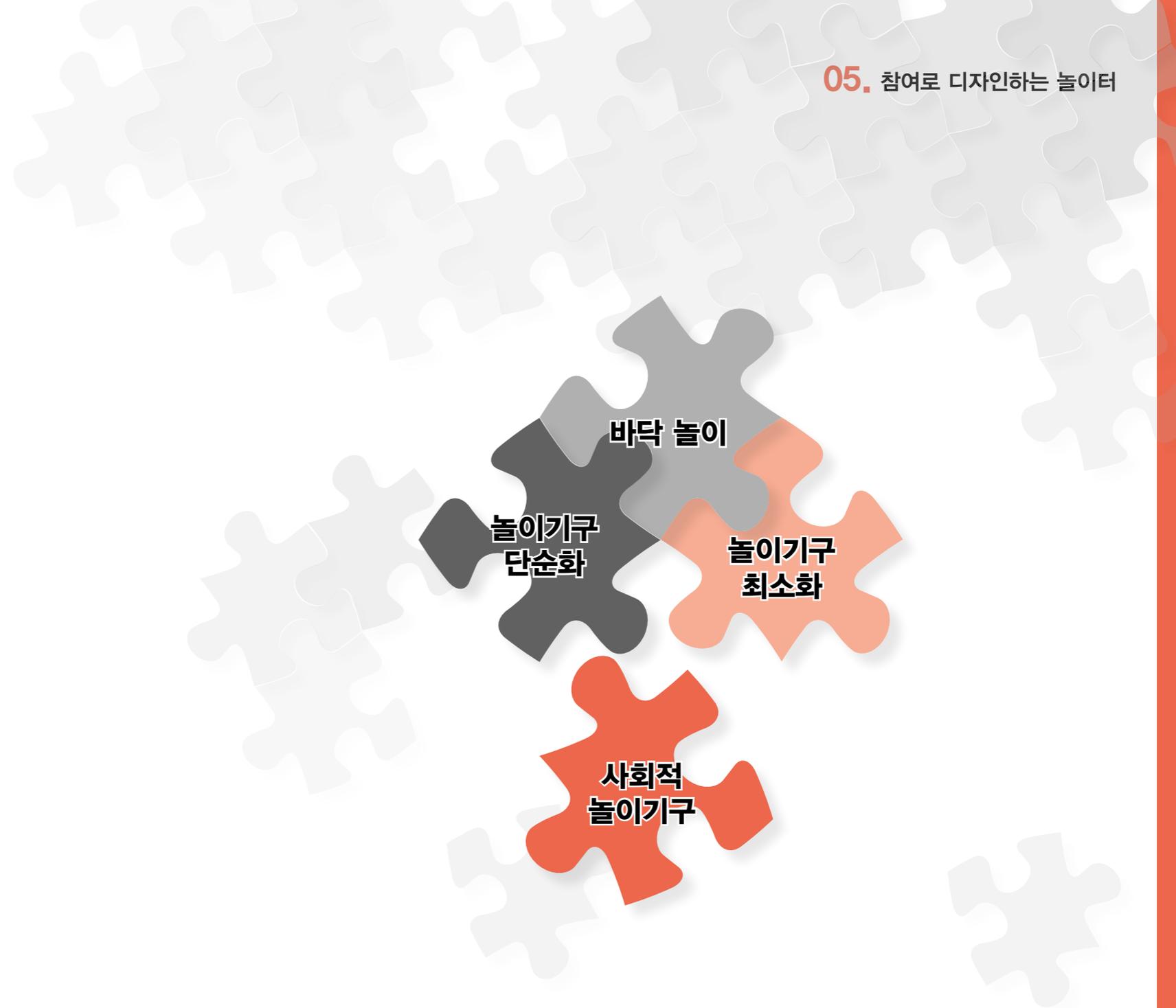
## 놀이+터 차별화전략

아이들의 놀이 관찰을 진행한 결과 기존의 놀이터가 개별놀이를 위주로 하고 있으며, 놀이기구의 의존도가 지나치게 높은 것으로 나타났다. 아이들의 놀이가 대부분 사회적 놀이(집단놀이)의 형태로 이루어지는 것에 비해 물리적 환경이 이를 따라가지 못하는 것이다. 또한 앞선 관찰 내용을 볼 때, 독특하고 새로운 형태의 놀이기구는 놀이를 촉발시키는 역할을 하지만 아이들은 이내 기구와 상관없는 응용놀이를 하게 된다. 그런데 여기에서 놀이기구의 이용법이 명확하고 그 형태가 강할 수록 창의적인 응용놀이가 어려워지게 되기 때문에, 놀이기구는 장애물로 전략하게 된다. 서울숲의 환경놀이터의 경우가 대표적인 예이다. 새로운 형태의 놀이기구였기 때문에, 선호도가 가장 높을 것으로 보였던 환경놀이터는 예상과는 다르게 함께 있던 운동기구에게 관심을 빼앗기는 모습을 보였다. 위험함을 느끼게 하는 요소와 할 수 있는 행동의 제약이 원인이었다.

현재 놀이터들의 실태와 일련의 관찰 과정을 종합하여 수립한 차별화 전략은 다음과 같다.

- 첫째, 놀이기구를 단순화 하여 아이들의 다양한 응용 놀이의 가능성을 열어준다.
- 둘째, 놀이터 내에 놀이기구를 최소화하여 창의적 놀이가 가능하도록 한다.
- 셋째, 바닥 놀이 영역을 만들어 물리적 장애요소 없는 영역을 만든다.
- 넷째, 사회적 놀이가 가능한 놀이터를 만들기 위해, 개인을 중심으로 제작된 기존 놀이기구들을 함께 이용할 수 있는 형태의 기구로 고안한다.

네 가지의 차별화전략은 디자인의 단계에 중요한 기준이 된다. 하지만 이 차별화전략은 그 내용에서 차별화가 되는 것이 아니다. 아이들의 목소리를 보고, 들은 것에 기초한 내용이라는 것에 그 의미가 있다. 아이들이 만드는 놀이터. 이것이 가장 큰 의미이자 차별화이다.



## 디자인 개념 및 컨셉

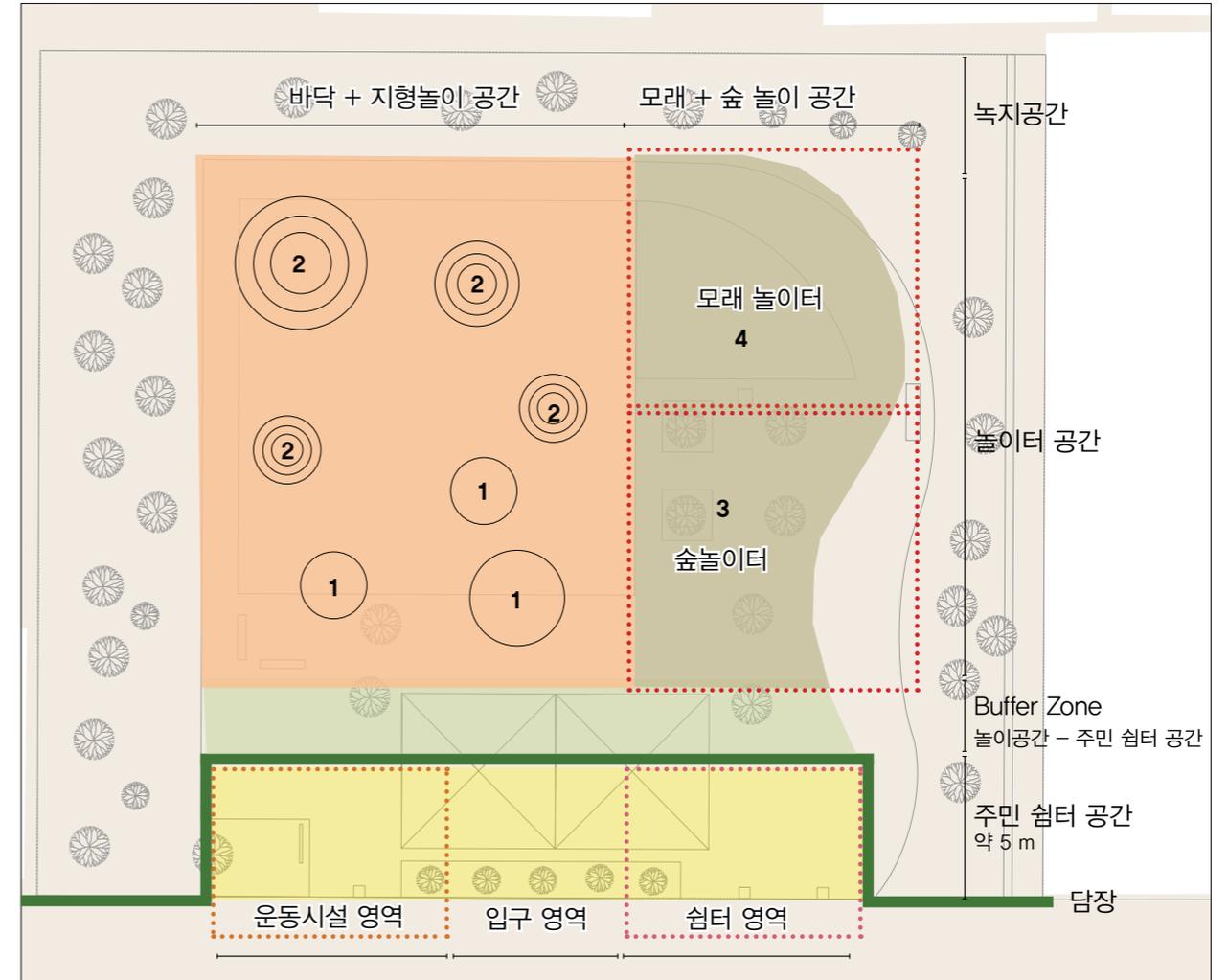


세화어린이공원의 핵심적인 디자인 컨셉은 지형을 활용한 ‘울퉁불퉁 놀이터’이다. 비어있는 기존의 땅이 울퉁불퉁 솟아 올라와 놀이기구가 되기도 하고, 앉는 곳이 되기도 한다. 울퉁불퉁 솟은 언덕 사이를 건너기도 한다. 지형이 솟아오른 모양의 언덕은 아이들에게 다양한 상상력을 불러 일으키기에 충분한 놀이기구가 된다. 여러 언덕들은 창의적 놀이가 가능케 하고, 사회적 놀이를 가능케 하는 가능성을 품고 있다. 높은 언덕은 훌륭한 오르막이자 미끄럼틀이 되고, 낮은 언덕은 의자이자 딱지, 땅따먹기 등의 놀이대가 된다. 언덕 사이의 공간은 바닥놀이로 채워져 놀이가 있는 터이자, 자유롭게 뛰어다닐 수 있는 운동장의 역할을 하게 된다. ‘울퉁불퉁 놀이터’는 아이들에게 보다 많은 가능성을 주는 공간이 될 것이다.

기존에 모래와 나무가 있던 공간은 다양한 지형적, 공간적 체험을 위해 모래놀이터와 숲놀이터로 조성 된다. 이 공간에서는 울퉁불퉁 놀이터와 연결된 다른 놀이공간 체험이 가능하다. 숲 놀이터는 기존의 나무 사이를 오르락 내리락 할 수 있도록 나무를 보존하며, 놀이기구가 설치되도록 계획하였다.

## 디자인 구상 및 계획안

세화어린이공원 1차 계획안



세화어린이공원 1차 계획안 모형



세화어린이공원 2차 계획안 모형





세화어린이공원 2차 계획안

세화어린이공원은 다섯 가지의 영역으로 구분된다. 주민들을 위한 휴게공간과 산책로, 완충 녹지의 역할을 하는 화단, 아이들을 위한 바닥놀이터, 숲놀이터, 모래놀이터이다. 마을 안에서 모두가 함께 모이는 공간이기 때문에 모두를 위한 공간이 되도록 각각의 영역들이 조화롭게 배치되도록 노력했다.

이 곳은 마을에서 만난 주민들과 아이들의 한마디 한마디의 이야기들이 놀이터 곳곳에 녹아있다. 그렇기 때문에 더 의미가 있는 공간으로 바뀔 수 있는 것이다.

소음에 관한 민원으로 빚어졌던 갈등과 지속적인 불만들은 담장을 설치하고, 출입시간을 제한하기로 하며 일단락 되었다.

## 주민 설명회

주민설명회는 계획, 디자인에 대한 내용을 공유하고, 계획 과정에 간과하고 넘어갈 수 있는 지점들에 대한 의견을 듣는 소통의 과정이다. 참여디자인의 과정 중 인터뷰, 설문, 워크숍이 추상적이고, 간접적인 의견전달에 해당한다면, 주민설명회는 완성된 디자인에 대한 설명과 이에 따른 주민들의 구체적인 의견을 듣는 과정이다. 모형이나 이미지등의 직접적인 실체가 있는 상태이기 때문에, 이전과는 다른 방향의 구체적 의견들을 수용할 수 있다는 점이 장점이다.

### 1차 주민설명회

일시 : 2015년 3월 21일

장소 : 세화어린이공원

대상 : 중화 2동 주민

첫 주민설명회는 주민들이 구상안을 처음 마주한 자리이기 때문에, 컨셉 및 개념에 대한 구체적인 설명으로 진행되었다. 주로 참여한 분들은 지역의 이해관계자로 보았을 때, 낮 시간에 주로 공원을 이용하시는 중화 2동과 인근의 할머니들이었다. 전반적으로는 새롭게 변화 될 모습에 대해 환영하는 분위기였으며, 모형을 통해 구체적으로 변화 될 모습을 본 주민들은 몇가지 우려와 요구사항에 대한 이야기도 잊지 않았다. 그동안 초미의 관심사였던 담장과 운영시간에 대한 질문과 관리와 운영에 대한 우려를 표했으며, 기존의 두개의 정자를 하나로 축소하는 것에 대해 주민들의 휴게공간이 줄어드는 것에 대해 염려 했다. 숲놀이터가 나무를 중심으로 배치되는 것을 보며 아이들의 안전과 나무의 훼손에 대한 걱정도 있었다. 주민들을 위한 운동기구의 추가 설치에 대한 요청도 이어졌다.

참여 그룹의 특성상, 전반적인 개념 및 디자인에 대해서는 '전문가들이 해주는 건데' 라는 믿음과 만족도가 높은편이었지만, 주민들을 위한 시설과 그동안 없던 놀이터 운영시간이라는 새로운 규칙 등 주민들의 생활과 직접적 연관이 있고, 의견 반영이 가능할 것이라고 예상하는 부분에 대해서는 의견제시가 활발하게 이루어지는 모습이 특징적이었다.





### 2차 주민설명회

일시 : 2015년 3월 26일

장소 : 세화어린이공원

대상 : 중화 2동 주민

두번째에서는 어린이집과 이에 관련된 이해관계자들을 대상으로 설명회가 이루어졌다. 이해관계자 그룹의 특성상 1차와는 다르게 놀이 시설물에 대한 질문과 우려가 많은 것이 특징이었다. 놀이터 언덕의 배치에서 아이들이 뛰어다니다 부딪힐 수 있을만한 곳 등에 대한 지적과 언덕 경사의 안전성에 대한 질문이 있었다.

### 3차 주민설명회

일시 : 2015년 4월 8일

장소 : 중화 2동 주민센터

대상 : 중화 2동 주민

최종계획안이 정리 된 후, 계획에 대한 최종 설명회가 진행되었다. 이 자리에는 세화어린이공원과 관련된 다양한 이해관계자들이 참석하였다. 계획 및 디자인에 대한 이해를 구하는 자리로, 간단한 설명 후, 인터뷰 형식을 띄던 기존에 진행한 두 차례의 주민설명회와는 다르게 프리젠테이션 형식으로 진행되었다. 프리젠테이션 후 간단한 질의 응답의 시간이 이어졌다. 최종 주민설명회인 만큼 유지관리와 운영시간에 대한 질의가 주를 이루었다.





### 어린이 디자인설명회

일시 : 2015년 3월 26일

장소 : 세화어린이집

대상 : 세화어린이집의 6-7세 아동

새롭고 만들어지는 놀이터의 주인인 아이들을 만나 디자인에 대해 설명하는 시간을 가졌다. 아이들은 알록달록하게 만들어진 모형 자체에 대한 관심이 많았다. 모형을 보며 구체적으로 언덕, 미끄럼틀 등 시설에 대한 설명을 해주자 아이들도 하나 하나의 기능과 모양에 대해 관심을 보이기 시작했다.

울퉁불퉁 놀이터를 접한 아이들은 새로운 형태에 대해 낯설음과 호기심의 반응을 동시에 나타냈다. 하지만 모형만으로 조성될 놀이터 공간에 대한 직접적 이해를 얻지 못했다. 오르락 내리락 마음껏 뛰어놀 수 있는 공간이라는 설명은 아이들에게는 조금 특별하게 생긴 빈 땅 정도로 받아들여지는 듯 했다. 어떤 아이는 전체 공간에서 놀이기구로 인식되는 것은 숲놀이터에 나무 사이를 연결하는 조합놀이대 뿐이라고 하였고, 또 한 아이는 왜 그네와 시소를 만들지 않는지, 놀이기구들이 많이 들어가지 않는 이유에 대해 질문하는 아이도 있었다.

아이들을 대상으로 진행 된 디자인설명회에서는 디자인에 대한 지적이나, 의견제시보다 아이들의 솔직한 반응과 아이들의 눈높이에 대한 이해를 얻을 수 있는 기회였다. 아이들에게는 놀이터가 새롭게 조성될 것이라는 기대감과 내가 함께 만드는 놀이터라는 주도적 인식을 줄 수 있는 자리였다.

## 최종 계획안

아이들과 주민들을 만나는 네 달 여간의 시간이 흐르고 최종 계획안이 수립되었다. 아이들의 놀이 관찰을 통한 놀이터 공간이 디자인 되었고, 인터뷰와 워크숍을 통해 함께 이용하는 주민들을 위한 산책로와 운동시설, 휴게시설이 계획되었다. 참여디자인으로 진행 되다 보니 더디고, 우여곡절 많은 과정들이었지만 이 곳을 이용하는 다수의 필요와 이해를 바탕으로 완성되었다는 것에 남다른 의미를 지니는 계획안이다.

### 울퉁불퉁 바닥놀이터

마음껏 뛰어 놀 수 있는 놀이터를 위해서는 장애요소가 최소화되어야 한다. 그래서 계획 된 것이 울퉁불퉁 바닥놀이터이다. 이 공간에서는 놀이기구가 바닥 그림이 되고, 언덕이 되어 장애물이 없는 자유로운 공간이 된다. 놀이기구로 채워져 있지만 비워져 있는 이 곳에서는 사용법이 정해진 놀이기구들로 채워진 기존의 놀이터들과 달리, 다양한 창의적인 놀이가 가능한 공간이 될 것이다.

### 공원의 터줏대감 나무가 주인공인 숲놀이터

세화어린이공원에는 처음 방문했을 때부터 많은 수목들이 푸르름과 울창함을 자랑하고 있었다. 터줏대감인 이 나무들은 새로 조성되는 놀이터에서 장애물처럼 사라지는 것이 아니라, 새로운 기능들과 만나 주민들과 더욱 가까워지도록 계획하였다. 놀이기구와 만나 나무사이를 오르락 내리락 할 수 있도록 하는 숲놀이터, 화단과 벤치와 만나 시원한 그늘을 품은 휴게공간이 되었다.

### 마을의 사랑방, 놀이터

세화어린이공원을 찾는 이는 아이들만이 아니다. 마을 안 많은 사람들이 운동을 하고, 담소를 나누고, 잔치를 한다. 마을의 사람들이, 이야기가 모이는 사랑방과 같은 공간이다. 이러한 기능이 함께 할 때, 마을 안 놀이터는 더욱 건강하고 활기찬 공간이 된다. 이를 위해 주민들을 위한 휴게공간, 운동공간이 함께 계획되었다.



세화어린이공원 최종 도안



## 시공 및 개장

마지막 주민설명회 후 놀이터의 실시설계안을 확정하고, 실제 조성을 위한 공사가 시작되었다. 터를 정비하고 계획된 각 영역을 조성하는 시공팀과 놀이시설물 시공과 시설물에 대한 안전진단을 맡은 놀이시설물 업체가 함께 협업하여 시설조성공사에 들어갔다. 다음은 시공에 대한 일련의 과정을 기록한 것이다.

6월 12일, 새단장을 마친 세화어린이공원이 개장을 맞이 했다. 당초 이를 기념하기 위한 개장식이 기획되어 있었으나 메르스의 여파로 조용한 개장이 이루어졌다.



2015. 04. 17. 공사 시작



2015. 04. 30. 화단 경계 시공



2015. 05. 06. 터 정비, 트렌치 시공





05. 참여로 디자인하는 놀이터  
세화어린이공원 완공





05. 참여로 디자인하는 놀이터  
세화어린이공원 완공

#### 인생보조

인생을 살면서 누구에게나 필요로 하는 공간이 있다. 삶을 지탱해주거나 힘이 되어 주는 공간, 상상의 나라를 맘껏 펼칠 수 있게 해 주는 공간, 내가 남과 함께 우리가 될 수 있게 해 주는 공간. 그 중 놀이터는 아이들이 생각을 키워 미래를 열어 나갈 수 있도록 인생을 보조해 주는 공간이다.

(이영범\_경기대학교대학원 건축설계학과 교수)

# 마을이 만들어가는 놀이터



---

주민 운영프로그램  
놀이터 모니터링

## 주민운영프로그램



6월 12일, 2년간 방치되어 있던 세화어린이공원이 새 단장을 끝내고 문을 열었다.

대부분의 놀이터 개선사업은 놀이터 개장과 동시에 설계팀의 업무는 끝이다.

그러나 이번 중랑구와 함께 하는 세이브더칠드런의 놀이터 개선 사업은 ‘놀이터 개장 후 3개월간 3차례의 놀이터 운영프로그램을 진행해야 한다’ 는 내용이 계약 조건에 있었다. 놀이터 설계가 진행되는 동안 ‘놀이 워크숍’ 을 통해 주민들을 놀이주체로 양성하고, 주민들이 놀이터의 놀이의 주체가 되어 활동함으로써, 새로 만들어지는 놀이터가 다양한 형태의 놀이가 일어날 수 있는 적극적인 공간으로 거듭나기 위함이었다. ‘주민들과 함께 다양한 놀이터 운영프로그램을 기획하고 운영하는 것’ 놀이터를 디자인하면서 주민들과 관계를 맺어 온 설계팀에게 주어진 마지막 미션이었다.

‘어디서부터 시작해야하지?’ , ‘누구에게 연락을 드려야하지?’

지난 12월부터 앞집 할머니, 옆집 통장님, 인근 어린이집 원장님 선생님 등 많은 주민들과 인사도 나누고 ‘놀이터’ 라는 단어로 시작하여 이런저런 사소한 이야기까지 꺼내 놓으며 ‘이제는 얼굴정도는 알아봐 주시는 사이’ 가 되었지만, 주민들의 참여를 유도하기란 쉽지 않은 일이다. 게다가 프로그램 기획부터 주민들과 함께 한다는 것은...

아무리 노력을 해도 설계팀은 이방인이다. 설계팀은 여전히 떠나는 날을 가지고 있는 사람들이다. 그러하기에 항상 조심스럽다. 마지막 미션인 놀이터 운영프로그램은 설계팀에게 그동안 무한한 애정을 가지고 진행 해 온 만큼, 놀이터가 마을에서 좋은 공간으로 자리 잡길 바라며, ‘주민들에게 잘 넘겨 드리는 방법, 잘 떠날 수 있는 방법’ 을 고민해야 했다.

### 문화 축제

주최 : ‘느릿느릿 공동육아’ 팀, 아가사랑어린이집

후원 : 중랑구청 공원녹지과, 중랑구 보건소, 중화2동 동사무소, 유린원광종합복지관, 중랑문화원

일정 : 2015년 7월 22일 4:00pm - 6:00pm

놀이터 운영프로그램으로 한참 고민할 그 때다.

세화어린이 공원에 문화행사가 열렸다.

그렇다. 설계팀이 놀이터 운영프로그램을 고민 할 때, 주민이 먼저 움직인 것이다. 메르스로 인하여, 개장식이 취소 된 것이 너무 아쉬웠단다. 좋은 공간이 생김을 우리만 알고 즐기기에 너무 아쉬웠단다. 함께 놀고 싶었고, 자랑하고 싶었다 하셨다. 그리하여, 아가사랑어린이집 원장님과 마을공동체 ‘달팽이마을’ 의 동아리 ‘느릿느릿 육아사랑방’ 팀이 새 단장을 한 세화어린이 놀이터에서 말 그대로 ‘놀다가’ , “개장식 못해서 아쉬운데, 우리 함께 놀아볼까요?” 라는 한 마디로 시작 된, 후다닥 일주일 만에 만들어진 행사라고 한다. 설계팀이 아무리 노력을 해도 가지지 힘든, 이게 바로 주민의 힘이다.

세화어린이공원의 펜스는 ‘문화축제’ 라는 플래카드와 풍선장식 그리고 놀이터 개장 후 열심히 뛰어논 흔적의 사진들이 전시되어 있었다. 100장 정도 되는 사진을 한 장씩 살펴보다보니 주책맞게 가슴 한 칸이 뭉클해져 오며, ‘잘 사용해 주셔서 감사합니다’ 를 연신 중얼거린다.

엄마들은 자녀들이 쑥쑥 자라 작아진 옷과 책, 그리고 텃밭에서 가꾼 채소를 들고 나와 벼룩시장을 코너를 만들었고, 나무그늘 아래 평상에서는 ‘느릿느릿 육아사랑방’ 팀이 우산 꾸미기 프로그램을 진행하고 있었다. 구청과 보건소에서와 나와 보건소 팔찌 만들기과 화석만들기 프로그램과 손 바르게 씻기 캠페인을 준비하여 각각의 부스를 운영하고 있었다. 거기에 복지관 어르신인 인형극과 마을에서 눈술 수업을 받고 있는 ‘눈술쟁’ 친구들의 노래공연 까지 더해져 마을의 축제가 되었다. 이게 바로 마을의 힘이구나 싶었다.

고작 몇 개월 전 조용함을 넘어서 삭막함을 뿜어대던 이 곳에서 까르륵 거리는 웃음소리가 넘쳐 사람들을 불러 모으고 있다. 공간이 숨을 쉬기 시작했다.

## 세화어린이공원 놀이친구들과의 만남, 펜스 꾸미기

설계팀 놀이터 운영 1차 프로그램

주최 : 경기대 대학원 커뮤니티디자인연구소

일정 : 2015년 8월 10일 4:30pm - 6:30pm

“인접주민들의 공통된 요구에 의해 펜스를 설치해야만 한다면, 펜스에다 아기자기한 모양의 액세서리 달아주어 펜스가 주는 삭막함을 줄여보자” 라는 2차 주민설명회에서 나온 주민의 의견을 받아들이기로 했다. 세화어린이공원에 설치된 펜스는 일반적인 어린이놀이터와 다른 환경으로 인함이었고, 그 펜스가 설치되기까지 많은 의견 충돌들이 있었기에, 설계팀은 ‘펜스를 어떤 모양으로 꾸미면 좋을까’ 와 더불어 ‘어떤 방식으로 진행하면 좋을까’ 를 고민하였다.

설계팀은 놀이터 시공의 마지막 작업을 놀이터의 주인공인 마을의 어린이들에게 넘겨주고 싶었고, 놀이터 운영 1차 프로그램으로 펜스에 메달 액세서리를 꾸미는 작업을 진행하였다. 놀이터가 개장 후 놀이친구들에게 놀이 명소로 소문이 나 있다는 소식을 전해들은 설계팀은 놀이친구들을 눈으로 직접 확인 하고 싶던 마음을 달래어 숨긴 채, 달팽이, 무당벌레, 나비, 잠자리 모양의 나무판을 준비하여 놀이터로 나갔다.

미리 참여를 부탁드린 ‘아가사랑 어린이집’ 의 선생님과 아이들과, ‘느릿느릿 육아사랑방’ 팀의 어머니들과 아이들이 설계팀이 준비해간 각가지 곤충 모양의 나무판에 숨겨놓은 재능을 뽐내기 시작하자, 놀이터에 놀러 온 놀이친구들의 참여도 이어졌다. 도란도란 모여 앉아 놀이터를 잘 이용하고 있다는 기분 좋은 소식들을 전하며, 50개의 나무판을 똑딱 꾸며냈다. 기대 이상의 개성 있는 작품들을 만들어졌다. 모두들 ‘내가 이런 재능도 가지고 있었구나’ 하며 놀라는 눈치였다. 그만큼 자기 작품에 대한 애착도 대단했다. 각자의 작품이 이용되는 가치에 대해 듣고는 뿌듯해했다. “내일 오면 제꺼 여기 걸려있는거지요? 친구 데려와서 보여줘야겠어요.”

“어린이공원에 펜스가 말이 돼” 라며 구박받으며 삭막함을 담당하던 펜스가 놀이터를 사랑하며 신나게 뛰어 돌아주고 있는 놀이친구들의 숨겨놓은 재능으로, 안전에다 ‘내 작품 전시장’ 이라는 새로운 기능을 더한다. 이제 세화 어린이공원은 ‘내 작품이 있는 곳’ 이라는 놀이친구들에게 의미가 또 하나 생겼다.





### 달밤 극장

설계팀 놀이터 운영 2차 프로그램

주최 : 경기대 대학원 커뮤니티디자인연구소, 아가사랑어린이집, '느릿느릿 공동육아' 팀

일정 : 2015년 9월 11일 7:00pm - 9:00pm

“이제 설계팀이 세화어린이 공원에서의 해야 하는 활동은 주민들이 만들어내는 프로그램들을 뒤에서 돕는 일인 것 같습니다. 남은 2차례의 놀이터 운영프로그램은 설계팀이 만들어 가는 것보다, 놀이터의 주인이신 주민들이 주축이 되어 움직이는 프로그램이었으면 좋겠습니다.” 라는 설계팀의 제안에 ‘느릿느릿 육아사랑방’ 팀은 주민들과 함께 하고 싶은 여러 가지 프로그램 내용을 설계팀에게 공유해주셨다. 설계팀의 힘을 보태어 상콤한 아이디어를 실현시키고 싶었다. 그 중 하나가 ‘달밤극장’ 이다.

‘김일 선수의 경기가 있던 날이면, TV 한 대에 동네사람들이 오순도순 모여앉아 응원하곤 했다’ 는 말로만 들던 그 장면들을 상상하며, 아가사랑어린이집 원장님과 ‘느릿느릿 공동육아’ 팀과 함께 달밤에 가족나들이가 될 ‘달밤극장’ 을 하나하나 준비했다. “극장엔 팝콘이지, 그럼 우린 빵튀기”

당일 오전, 일기예보에도 없던 비가 내리기 시작했지만, 다행히도 오후엔 그쳤고, 6시 현장에 모여 기기들을 설치 할 때까지만 해도 그렇게 많은 비가 쏟아질까라 의심하지 않으며, 한 방울씩 떨어지던 비를 무시하며 ‘달밤극장’ 을 꾸렸다. 세화의 하늘은 한방울씩 빗방울은 떨어뜨리더니 두 세 방울을 떨어뜨리며 울퉁불퉁 놀이터에 설치한 스크린을 파고라쪽으로 옮기도록 했고, 결국은 ‘겨울왕국’ 의 'Let it go' 가 시작되는 그때, 다음을 기약해야만 하는 폭우를 쏟아냈다.

폭우 속에서도 반짝거리던 놀이친구들의 눈에서 ‘엘사’ 를 떼어놓기를 결심하기는 쉽지 않았다. 하늘은 원망하던 마음과 놀이친구들의 영화 관람을 폭우에서 지켜주지 못한 설계팀의 미안한 마음을 알아차렸을까, 놀이친구들은 ‘상영중단’ 이라는 결정을 따라 주었고, 기꺼이 함께 그 자리를 정리해 주었다.

비록 우리가 엔딩 크리딧이 올라가는 장면을 함께 하진 못했지만, 폭우가 쏟아지던 날 밤, 한손에 강냉이를 들고 친구들과 함께 놀이터에서 'Let it go'를 열창하던 기억이, 놀이터에서 오늘도 신나게 뛰어놀고 있을 놀이친구들의 추억 창고 한편에 고이 자리 잡고 있기를 기대해 본다.

### 수요일 오후 3시반 프로그램

주최 : '느릿느릿 공동육아' 팀, 아가사랑어린이집  
 일정 : 매주 수요일 3:30pm - 5:30pm (회비 1만원으로 운영)

매주 수요일 오후 3시 반이면, 세화 어린이공원은 언제나 보다 더 시끌벅적하다.

9월 8일 그 주 금요일 저녁이 있을 '달밤극장'에 상영 될 영화선정을 위한 설문조사로 세화어린이공원을 찾았다. 유모차들이 한 대씩 입장하기 시작한다. 세화 어린이공원만이 가지는 독특한 풍경이다. "저 언덕은 영유아, 어린이 다 좋아해요." 뒤통뒤통 겨우 걸음마를 댄 꼬맹이가 형아들이 있는 언덕에 오르기를 도전한다. 형아가 내려와 엉덩이를 받쳐주고, 또 다른 형아는 언덕위에서 손을 내민다. 4시쯤 되었을까, '아가 사랑 어린이집' 원장님은 원아들을 데리고 구연동화를 하신다. 아옹아옹, 짹짹 소리에 '느릿느릿 육아 사랑방' 팀의 프로그램에 참여하러 온 꼬맹이 친구들도, 엄마들도 모여들기 시작한다. 순식간에 귀여운 수염과 귀를 장착한 아이들은 짹짹거리며, 아옹이 선생님을 피해 놀이터 구석구석을 누빈다. '까르륵, 깹깹' 아이들의 웃음소리는 놀이터 담장을 넘어 마을에 퍼진다. 주민들이 뭐라거리시는 것은 아닐까 걱정되어 '창문 열리는 집이 있나 없나' 슬며시 주위를 둘러보며 걱정을 했지만, 이 시간에 놀이터가 시끄러운 것은 당연한 것으로 생각들을 바꾸신 것인지, 호통치는 주민 한 분 없이 아이들의 소리는 마을 곳곳을 찾아간다.

이젠 '느릿느릿 육아사랑방'의 보육반장님 차례이다. 바닥에 널찍하니 하얀 종이와 비닐을 깐다. 겨우 걸어 다니는 막내 동생까지 둥그렇게 모여 앉으면 미리 씻어놓은 채소와 과일을 골라들고 칼질을 시작한다. "이건 사과야, 이건 감자" 엄마의 가르침은 저 멀리, 입으로 곧장 직행. 마냥 맛있고, 마냥 신난 얼굴표정들이다. 비닐을 걷어내고 물감으로 찍기 놀이가 이어진다. 손바닥도 발바닥도 찍어보고, 아까 잘라놓은 채소와 과일도 찍어보고... 엄마들은 감각놀이가 정서에 어떤 영향을 주는지 정보를 나누는 사이, 아이들의 얼굴을 온 몸이 물감칠이다. 서로의 얼굴을 보고 신나 또 까르륵 거린다.

아이들이 놀이터에서 모여 노는 것이 시끄러워 싫다며, 놀이터 새단장을 반대하시던 어르신들은 오늘도 놀이터로 나와 "애들이 저기에 제일 잘 놀아" 라 하시며, 그 간의 놀이터 소식을 또 전해주신다. 마을에 이야기꺼리가 생겼다.

### 세화어린이공원 백일잔치

설계팀 3차 운영 프로그램  
 주최 : 세이브더칠드런, 경기대 대학원 커뮤니티연구실  
 주관 : 중화2동 주민들, 달팽이마을, 느낌있는 달팽이, 느릿느릿 육아사랑방, 아가사랑어린이집  
 도움 : 달팽이마을 운영위원장 손성현대표, 중화2동 경찰서장, 느낌있는 달팽이 우쿨렐레 공연단, 태능중학교 댄스팀  
 일정 : 2015년 9월 19일 3:00pm - 6:00pm

6월 12일 어머머마한 개장식을 준비한 주민들이 메르스에게 개장식 행사를 뺏긴 후 치르는 백일잔치였을까, 프로그램이 하나하나 늘어가는 것을 지켜보며, '놀이터 안에서 다 해결할 수 있을까' 라는 걱정으로 '조출하게, 조출하게' 를 강요 드려야만 할 만큼, 주민들의 에너지는 대단했다. 달팽이 마을에서 한땀한땀 준비한 두루마리 휴지 케익과 함께 백일잔치 상이 차려지고, 주민들의 정성으로 만들어진 음식들로 상을 가득채운 뒤 팝콘과 솜사탕까지 자리를 잡으니, 아이의 백일잔치보다 더 거하다. 잔치가 시작되기도 전에 놀이터는 흥이 넘쳐나고, 그 흥은 지나가던 주민들의 발걸음을 잡는다.

한껏 흥이 올랐을 즈음, 백일잔치의 메인 행사가 진행 되었다. 우리가 함께 이 자리에서 서로서로 축하를 할 수 있는 자리를 만들어 준 '세이브더칠드런'의 인사말과 설계팀이 '사업보고'에 이어, 어린이들의 놀이를 지켜주겠다는 어른 대표의 헌장 낭독과 놀이터의 주인들인 어린이들이 '우리의 놀이터는 우리가 지키겠다'는 '세화놀이터 놀이지킴이' 선언문 낭송을 모두가 한 마음이 되어 따라 외쳤다. 그 뒤로 잔치의 하이라이트라 할 수 있는 달팽이 우쿨렐라 공연단과 태능중학교 댄스팀의 공연이 이어졌고, 설계팀이 만들어 온 '아이언맨 박'을 터뜨려 놀이터에서 실컷 뛰어 놀 다 당보충용으로 필요한 간식 획득하고, 단체 기념사진을 찍는 것을 끝으로 메인 행사는 마무리 되었다.

하지만 이미 올라온 흥을 어찌 외면하리오. '이제부터 우린 달린다'는 얼굴을 한 놀이친구들과 주민들은 놀이터 구석구석까지 놀이를 찾아내어 함께 하였고, 해님조차 '이제 저도 퇴근해야 합니다'를 외쳤지만, "나랑 숫자놀이 할 사람~" 놀이는 계속 되었다. 축하를 할 사람과 축하를 받을 사람이 없는 서로 서로가 축하하고 축하 받을 수 있는 잔치이자, 어른 어린이 할 것 없이 함께 신나게 뛰어 노는 놀이행사였다.



06. 마을이 만들어가는 놀이터  
세화어린이공원 백일잔치





## 놀이터 모니터링

설계팀이 잘 할 수 있는 일은, 공간을 디자인하는 일이다. 우리가 가질 수 있는 유일한 욕심은 우리가 한 번 더 고민함으로써 이 공간을 찾는 사람들이 한 번 더 웃을 수 있고, 조금 더 편안할 수 있을 것이라 생각하며, 디자인 계획안을 한번 더 들여보고 한번 더 고민하는 것이고, 제대로 된 재료가 들어왔나 현장에서 꼼꼼히 점검하는 것이다. 이렇게 만들어진 놀이터가 숨을 쉴 수 있도록 하는 것은 오직 그 공간을 이용하는 놀이친구들과 주민들이 할 수 있는 일이다. 설계팀이 아무리 노력을 해도 아무리 욕심을 부려도 할 수 없는, 마을만이 할 수 있는 일이다.

백일잔치를 끝으로 이제 설계팀이 현장에서 할 일은 끝났다. 주민들과의 워크숍-설계-시공을 거치고 나면 마지막으로 주인들에게 미운정까지 든 결과물을 넘겨줘야 하는 일을 하는, 항상 겪는 과정이지만 아쉬움과 섭섭함 등 여러 가지 감정이 올라와 항상 쉽지 않다. 물론 이번 세화 어린이공원 작업도 쉽지는 않았다. 하지만 설계팀만큼이나 훨씬 더 세화 어린이공원을 사랑해주고 가꿔주실 든든한 주민들과 놀이친구들이 있음을 직접 눈으로 보고 몸으로 체험하였기에 든든함과 감사한 마음으로 행복하게 ‘헤어짐’이라는 단어를 떠 올릴 수 있었다.

‘세화 어린이공원은 마을이 지킨다’

### 세화어린이공원의 지킴이

#### 할머니 부대

세화어린이 공원에는 4시면 놀이터로 출동하시는 할머니부대가 있다. 한때 ‘새 놀이터가 만들어짐’ 자체를 거부하셨던 분들이지만, 이제는 그 누구보다 놀이터를 즐기시며, 놀이터 지킴이를 자처하신 분들이다. 설계팀이 현장을 찾는 날이면, “아이들이 여기서 어떻게 논다, 아이들이 공간을 더 좋아하는 것 같다” 등의 생생한 모니터링 내용을 주시는 분들이다. 이 든든한 할머니부대 덕분에 세화놀이터는 마을에서 안전한 공간으로 인식되고 있다.

#### 청소할아버지

텅텅 비어있던 놀이터를 방문했던 그날, 첫 인상은 ‘츙고 썰렁했다’ 였다. 그리고 덧붙여진 한마디 ‘깨끗하네’. 놀이터를 찾을 때마다 ‘항상 깨끗하다’ 라는 이미지를 갖게 해 준 놀이터 뒤에는 이른 새벽부터 놀이터 구석구석을 돌아보며 청소를 해 주고 계시는 청소할아버지가 계심 덕분이다. 놀이터의 숨어 있는 지킴이시다. 새 놀이터가 만들어지고 이용자가 많아짐에도 불구하고, 세화 어린이공원은 오늘도 여전히 깔끔하고 깨끗하다. 화초 식구들이 많아져 일거리가 늘었음에도 세화 어린이공원은 여전히 깔끔하고 깨끗하다.

#### 아가사랑어린이집

“이런 놀이터를 만들어 주신다니 감사합니다. 제가 책임지고 가꾸겠습니다” 라고 말씀을 해 주시던, 설계팀에게는 구세주 같은 분이다. 놀이터가 만들어지기 전 세화놀이터 리서치를 위해 찾아뵙게 되면서 관계 맺음을 하게 된, 세화어린이공원의 자타가 인정하는 ‘지킴이’ 다. 놀이터에서 직접 어린이집 원아들과 놀이를 하시며, 놀이터 상태를 점검하시고, 구청에 ‘모래 정화작업’ 등을 요청하며 세화어린이놀이터가 쾌적한 공간이 되도록 항상 움직이신다.

#### 느릿느릿 육아사랑방

매주 수요일 오후3시반, 세화어린이놀이터에는 유모차부대가 출동하는 진귀한 풍경이 벌어진다. 주민공동체 달팽이 마을 ‘느릿느릿 육아사랑방’ 팀이 주체가 되어 월 1만원의 회비로 집안에서 하기 힘든, 혼자서 하기 힘든 다양한 놀이프로그램이 운영하며, 세화어린이공원을 적극적으로 이용한다.

#### 느낌있는 달팽이

세화 어린이 공원과는 조금 떨어진 곳에 거주하고 있는 어린이들이 대부분이나 달팽이마을에 수업을 받으러 왔을 때, 세화어린이공원에서 뛰놀기를 주로 하며, 세화어린이 공원이 ‘나의 놀이터’ 라고 주장하는 세화어린이공원 홍보의 주역들이다. 놀이터의 언니 오빠로서 아래동생들에게 다양한 놀이와 놀이규칙들을 전수 해 주고 있으며, 흔히 전문가들이 말하는 ‘놀이터에서 배우는 사회성’ 을 직접 실천하고 있다.

#### 세화어린이집

세화어린이공원과 가장 가까이에 위치한 어린이 집이고, 설계팀이 놀이터를 설계할 때부터 디자인 워크숍 등 친구들과 선생님의 많은 도움을 받았다. 새 단장을 끝낸 후 원의 외부 활동이 세화어린이공원에서 이루어 질 뿐 아니라, 참새가 방앗간을 그냥 지나갈 수 없듯 퇴원시간이면, 세화어린이 놀이터에서 마음껏 뛰어 노는 세화어린이 공원의 주인들이다.

#### 달팽이 마을

중랑구의 대표적 마을 공동체이며, 중랑역에 위치하고 있다. ‘느릿느릿 육아사랑방’, ‘느낌있는 달팽이’ 등의 다양한 동아리 활동을 지원하며, 세화어린이놀이터가 어린이놀이터 뿐 아니라 마을의 주민공간으로 자리 잡을 수 있도록, 눈에 보이지 않는 곳에서 힘써 주신다.

아이들에게는 놀이의 공간  
어른들에게는 휴식의 공간이다

# 마치며



---

디자이너가 본 놀이터  
마을 안 놀이터  
아이들과 함께 하는 놀이터

## 디자이너가 본 놀이터

놀이터 디자인, 어디서부터 출발해야 하나? 디자인의 실마리를 풀기가 쉽지 않았다. 주민들을 만나 이야기를 듣기 시작했다. 공원의 터줏대감인 동네할머니들의 이야기부터 듣기 시작했다. 가끔 공원을 찾는 아이들을 붙잡고 이것저것 물어보고 주변을 지나가는 엄마들에게 공원에 얽힌 이야기를 들었다. 이 동네에 달리 갈만한 놀이터가 없다고 했다. 세화어린이공원에 그나마 있던 놀이기구가 다 철거되어 이제는 이곳도 자주 못 오게 되어 아쉽다고 했다. 토요일 오후에 들른 청소년들은 자신들의 입장에서 오히려 동네 주민들에 대한 불만을 노골적으로 토로했다. 공원 바로 앞집 할머니 한 분은 공원에 어린이놀이터가 새로 조성되는 것에 결사반대 하셨다. 동네에 더 이상 놀 어린이도 없는 데 무슨 놀이터냐고 말이다. 동네 주민들을 만나면 만날수록 상황은 더 어려워졌다. 누구 하나 함께 해 줄 것 같지 않았다. 주민과 함께 만드는 놀이터 사업인데 참으로 망막했다.

디자인의 출발점은 ‘아이들의 놀 권리를 어떻게 되찾아 줄 것인가?’란 질문이었다. 아이들의 놀 권리와 아이들이 만드는 놀이터, 이 두 가지 화두는 놀이터 디자인의 처음과 끝을 같이 했다. 아이들의 놀 권리가 과연 놀이터를 디자인하는 우리가 되찾아 줄 수 있는 그런 성질의 것인지 먼저 고민했다. 골목이 놀이터였던 시절이 있었다. 골목에서 뛰어 노는 아이들에게 놀이는 자유를 의미했다. 이런 골목의 경험을 놀이터에서 살릴 수 있을까? 그래서 놀이터를 좀 더 열린 시각으로 바라볼 수 있게 되었다. 놀이기구에 의해 아이들의 행위를 미리 규정하지 않고 사용자에게 따라, 욕망에 따라, 그 날의 기분에 따라 놀이가 아이들 스스로의 힘으로 만들어지면 어디에서 출발해야 할까? 놀이기구에 의존하지 않는 창의적 놀이공간이 그 출발점이 될 수 있다고 보고 디자인을 할 때 기존 놀이터가 갖는 경직성에서 벗어나고자 했다. 기존 놀이터에서는 단순기능형 놀이기구에 의해 경직된 놀이만이 가능하고 아이들의 놀이의 변화가능성을 수용하지 못하기 때문에, 놀이기구만이 아니라 바닥이나 재료를 활용한 다양한 맞춤형놀이를 통해 놀이의 흥미와 창의성을 키워줄 필요가 있다고 생각했다. 사용자를 좀 더 세분화하여 접근하는 것도 필요했다. 기존 놀이터와 달리 영유아의 차이, 학년별 차이, 신체조건, 성별, 그리고 개인의 취향에 따라 선택이 가능한 놀이공간을 한정된 공간 안에서 실현해보려고 고민했다. 대체로 놀이터를 시설과 놀이기구중심으로 접근하기 때문에 놀이문화의 다양성을 수용하지 못한다고 보고 놀이기구가 모인 곳이 아닌 아이들이 스스로 놀이를 만드는 놀이의 무대를 디자인하려고 했다.

놀이기구 없이도 아이들이 행복할까? 테스트가 필요했다. 사용자의 체험을 관찰하고 디자인을 결정하기로 했다. 그래서 시작한 것이 임시프로젝트였다. 아이들과 임기응변의 놀이환경을 통해 서로 소통하기 위해 시작한 대표적인 임시프로젝트로는 그물망 그네와 바닥놀이터였다. 임시프로젝트는 디자인의 작가성과 사용자의 욕구가 처음 만나는 접점이기도 했다. 사용자의 요구를 어떻게 디자인의 작가성으로 수용할 것인가의 구체적인 실험이 임시 프로젝트인 셈이었다. 임시프로젝트는 가장 기초적인 질문에서부터 시작했다. 이 놀이터 조성사업을 위한 캠페인이 ‘놀이터를 지켜라’ 이다 보니 놀이라는 것, 놀이가 이루어지는 터라는 곳이 무엇일지 먼저 고민했고, 놀이에 대해 고민하다 보니 지금의 놀이터가 놀이기구에 대한 의존도가 너무 높은 것이 아닐까 하는 생각이 들었던 것이다. 그래서 빈 터의 바닥에 그림을 그려 만든 바닥 놀이터나 공원에 있는 나무에 그물망 그네를 임시적으로 설치해 아이들이 놀 수 있게 해 보고 이를 통해 놀이기구 없는 놀이의 가능성을 실험해 보고자 했다.

놀이터가 조성되기 전까지 아무것도 없는 빈 터에서 아이들의 놀 권리를 일시적으로라도 회복시켜 주고 싶었다. 버려진 바닥을 아이들에게 돌려주자. 그렇게 해서 아이들의 놀 권리를 회복하자. 이것이 바로 바닥놀이터의 출발점이었다. 임시적인 프로젝트여서 큰 비용을 들이지 않고도 가능했다. 바닥놀이터는 말 그대로 바닥에 다양한 놀이를 그려주는 것이다. 모두가 모여 바닥그림을 그렸다. 바닥에 그려진 길을 따라 아이들이 스스로 놀이를 만들어 노는 모습으로 죽어 있던 놀이터에 활기가 생겼다. 그리고 기존 모래놀이터 앞에 그려진 발바닥 모양만으로도 아이들은 재미나게 놀았다. 발바닥을 디딤판으로 삼아 서로 경쟁적으로 멀리뛰기를 하다가 모래밭에서 아이들이 서로 튕굴며 모래장난을 하며 놀게 된 것이다. 단순한 바닥그림 하나만으로도 아이들의 놀이가 서로 이어지고, 아이들에게는 무궁무진한 상상의 놀이터가 될 수 있다는 사실을 알게 되었다. 임시프로젝트를 통한 체험과 소통으로 아이들이 맘껏 뛰어 놀 수 있는 다양한 바닥을 가진 놀이공간의 가능성을 읽고 디자인한 결과로 탄생한 것이 울퉁불퉁 바닥놀이터이다.

여럿이 타는 그물망 그네는 그네를 설치할까 말까를 한참이나 고민한 결과였다. 아이들은 그네를 좋아하지만 혼자 타는 기구인 탓에 그네를 둘러싼 싸움이 잦고 그네를 누군가가 독점하면 기다리다 지친 아이는 상심에 빠져 놀이에 대한 흥미를 잃는다. 그래서 아예 그네를 없애달라는 주민의 요구도 있었다. 그러나 어린이 디자인 워크숍과 관찰 과정에서 아이들이 바라는 게 꼭 기존의 그네가 아니라는 사실을 발견했고, 임시프로젝트의 그물망 그네를 설치했을 때 아이들은 일반 그네보다 더 큰 관심을 보였다. 놀이 관찰을 위해 함께 소풍을 간 서울숲에서도 아이들은 흔들다리 하나에 다 같이 올라 타 웃고 떠들며 한참을 놀았다. 이런 관찰과 실험을 통해 기존의 혼자 타는 그네 여러 개를 설치하기 보다는 여럿이 타는 그물망 그네 하나를 두는 것으로 결정했다. 지금도 세화어린이공원의 그물망 그네는 모든 사람들이 다 이용한다. 노인 분들이 해먹처럼 누워계시기도 하고, 큰 초등학교 아이들이 어린 동생들을 여러 명을 태워 주기도 하는 다목적 그네로서 기능한다. 한정된 공간에서 하나를 모두가 다 함께 쓸 수 있는 공유의 놀이기구를 디자인하는 것이 매우 중요하다는 것을 일깨워 준 게 바로 그물망 그네이다.

세화어린이공원은 사용자의 요구나 이해관계가 느슨한 작가성으로 엮여 있다. 디자인의 작가성은 늘 이용자의 사회성과 부딪힌다. 이 둘의 접점을 어디서 어떻게 찾을 것인가가 공공디자인에서는 매우 중요하다. 놀이터와 같은 공공 영역은 사용자가 익명의 다수이기 때문에 디자이너가 자신의 지식이나 감성, 직관에 따라 답을 내리면 사용자의 욕구와 동떨어진 결과를 초래하기 쉽다. 그런데 아이들이나 주민과 같은 직접적인 이해 당사자들이 디자인 과정에 참여해 ‘공간이 이랬으면 좋겠다’ 라고 자신들이 생각하는 놀이터에 대해 이야기해주면 사용자의 다양한 요구에 대응한 생활밀착형 공간을 디자인하기 훨씬 쉬어진다. 디자인이 작가성으로 무장하여 사용자가 마음대로 조작할 수 있는 틈을 주지 못하면 그 공간은 사용자에게 의해 최종적으로 완성되지 못한다. 사용자의 놀이에 대한 욕구를 디자인의 언어로 꺼안되 좀 느슨하게 만들어 다양한 방식의 연출이 사용자에게 의해 가능할 수 있도록 한 것이 세화어린이공원 디자인의 핵심이다. 느슨한 작가성을 통한 디자인의 사회적 실험은 놀이터만을 보는 좁은 시각의 디자인에서 벗어나 놀이터를 통해 아이들과 어른을 잇고, 사람과 지역을 잇고, 공간과 생활을 잇는 관계의 디자인을 바탕으로 두었기에 가능한 작업이었다.



어떻게 놀이를 담는 ‘터’에 대한 질문은 디자이너에게 무척 중요하다. 터란 것은 곧 디자인의 구체적인 현상이고 놀이를 담는 그릇이기 때문이다. 세화어린이공원 기존의 터를 자세히 관찰해보니 가장 눈에 띄는 것이 나무였다. 처음 공원을 찾았을 때 나무가 울창해서 오히려 음침하고 습하다고 여겼다. 그래서 밝고 환한 놀이터를 조성하기 위해서는 나무를 제법 베어 낼 수도 있겠다고 생각했다. 하지만 나무를 베어낸다면 그 빈자리를 결국 놀이기구로 채울 수밖에 없기 때문에 발상의 전환이 필요했다. 그래서 나무를 적극적으로 이용해보자는 생각을 하게 되었다. 우선 나무에 볼 그물망을 매달아 아이들이 어떻게 노는 지를 관찰했다. 그물망에 여러 명이 엉켜서 함께 그네처럼 타는 것을 보고 함께 타는 그네의 다양한 가능성을 보았다. 그물망이 한 바퀴 돌아 나무에 걸렸을 때 그걸 풀기 위해 아이들이 나무를 타 오르는 모습을 보고 나무가 놀이기구가 될 수 있겠다는 생각을 했다. 디자인을 통해 나무를 품은 숲 놀이터에서 아이들이 놀이로서 나무를 만나고, 또 나무를 다른 눈높이에서 보며 놀 수 있게 해 주고 싶었다. 그렇게 해서 탄생한 것이 기존의 나무를 그대로 살려 만든 숲 놀이터이다.

## 마을 안 놀이터

서울시에서는 그 동안 많은 예산을 들여 놀이터 사업을 진행해 왔다. 10년 전 대규모 물량공세를 통해 조성한 상상놀이터 사업과 2015년 창의적인 놀이터 조성사업을 진행했다. 하지만 대부분 사업이 놀이터의 창의적인 디자인만을 강조하여 아이들의 놀이 특성과 마을의 공간환경에 맞는 맞춤형 놀이터로 성장하지 못하고 행정이나 예산에 맞는 정책과 사업의 틀에 갇힌 표준화된 놀이터를 양산한 결과를 초래했다. 공장 생산된 플라스틱 용기처럼 어느 동네나 가면 비슷비슷한 놀이터는 그 지역만의 생활세계를 반영한 특색 있는 장소가 아니라 사업과 예산에 의해 시행된 제도로서의 공간의 재현에 그치게 된다.

놀이터란 무엇일까? 놀이터는 ‘놀이’와 ‘터’로 구성되어 있고 놀이와 터는 놀이를 하는 아이들에 의해 연결된다. 놀이터가 놀이를 하는 터, 즉 노는 장소를 의미한다면 놀이를 담는 그릇으로서의 터를 디자인하는 일은 우선 놀이에 대한 이해가 필요하다. 놀이는 문화와 삶의 양식에 따라 다르고, 나이와 성별, 그리고 성격에 따라 서로 다르다. 혼자 놀 때의 놀이와 함께 어울려 놀 때의 놀이 역시 다르다. 놀이는 자신의 능력을 시험하고 한계를 경험하여 향후 살아갈 삶의 지지대가 될 수 있는 도전정신을 키워준다. 동시에, 다른 아이들과 함께 어울려 노는 집단 놀이를 통해 리더십을 키우고, 소통할 수 있는 언어를 익히고, 협력을 통해 얻을 수 있는 가치에 대해 경험하게 한다. 우리는 이런 놀이터를 갖고 있는가? 우리 아이들은 이런 놀이터에서 맘껏 뛰어 노는가? 안타깝게도 우리가 이상적으로 그리는 이런 놀이터를 발견하기는 커녕 시설 안전기준에 미달되어 용도폐기된 채 방치된 놀이터들이 많다. 우리는 통상 놀이터를 놀이시설물과 동일하게 여긴다. 그러다보니 놀이터가 놀이시설물에 의해 그 기능이 제한되고, 아이들의 놀이가 시설물의 기능에 의해 획일적으로 규정되는 한계를 갖는다. 놀이터가 놀이를 담는 터가 아니라 놀이시설물을 담는 터로 전락한 것이다. 아이들이 선호하는 미끄럼틀과 그네 등의 주요 놀이시설물의 기능은 매우 한정적이다. 또한 안전기준에 맞춘 주요 놀이시설물의 디자인의 폭 역시 매우 제한적이다. 그러다보니 전국 곳곳에 비슷한 놀이터가 마구잡이로 양산되었다. 옛 기억을 더듬어보자, 무엇이 우리의 어린 시절을 지배했던 놀이였는지. 골목 하나라도 온갖 놀이가 가능했다.

아프리카의 속담에서 유래했지만 요즘 마을공동체에서는 ‘아이 한 명을 기르는데 온 마을이 필요하다.’라는 표현을 자주 쓴다. 그 마을의 의미에는 놀이터처럼 아이들의 상상력과 모험심을 키워 줄 수 있는 그런 공간환경도 포함한다. 아이들이 밝고 건강하게 자라는 사회가 되기 위해서는 그 아이의 성장을 돕는 사회적 공간이 필요하다. 아이들의 인생을 보조하는 공간, 그것이 놀이터이다. 우리가 놀이터를 마을과 연계해서 바라보는 것은 아이들의 성장을 돕는 다양한 인생을 보조하는 공간에 구분이 있지 않기 때문이다. 놀이터가 마을에 열려 있고, 아이들의 놀이의 상상이 놀이터에서 마을의 구석구석으로 퍼져 나갈 수 있는 가능성을 열어 놓아야 아이들에게 마을이 온통 놀이터가 될 수도 있고, 또 놀이터가 아이들이 생각하는 커다란 세상 모두가 될 수 있을 것이다.

독일의 놀이터 디자이너 귄터 벨치히의 ‘놀이터 생각’의 맨 앞 장에 보면 “어린이 놀이터를 더 인간적으로 만들고자 애쓰는 모든 이들에게 바칩니다”라는 서문이 쓰여 있다. 어린이 놀이터가 더 인간적이라는 것은 무엇을 의미할까? 이 책에서 그는 구체적으로 어린이 놀이터가 더 인간적인 좋은 놀이터를 만드는 기준으로 ‘놀고 싶은 분위기를 만들고 기분이 좋아지며 머물고 싶은 마음이 들게 할 것’, ‘새로운 것을 발견할 가능성을 갖추고 무엇보다 찾는 사람들에게 완전히 개방할 것’, ‘인식할 수 있고 제어할 수 있고 조절할 수 있는 위험이 있을 것’, ‘다양한 분위기 관심 욕구에 맞춰 다양한 가능성을 제공할 것’, ‘바람 시선 소음을 차단할 것’, ‘지나친 특별 금지를 하지 말 것’의 6가지를 들고 있다. 이처럼 놀이터의 구체적인 디자인 기준을 충족시키면서 동시에 놀이터가 마을의 공유재가 되기 위해서는 아이와 어른의 구분 없이 모든 이들을 위한 인간적인 마을공간이 되어야만 한다. 그래서 놀이터가 마을을 만들고, 또 마을이 놀이터가 되기 위해서는 놀이터 디자인 과정에서 반드시 고려해야만 하는 것들이 있다. 좋은 디자인을 위한 올바른 의사결정 과정, 다양한 이해당사자들의 참여, 그리고 아이들의 모험과 무한한 도전이 가능할 수 있는 공간의 상상력 등이 바로 그것이다. 놀이를 통해 또 다른 세상을 꿈꿀 수 있는 곳, 그곳이 아마 마을을 품은 놀이터가 아닐까 싶다.

## 아이들과 함께 하는 놀이터

아이들의 절실함을 보자. 이것이 아이들과 함께 하는 놀이터 디자인의 첫 출발점이었다. 놀이터가 없어서 가장 불편한 건 아이들이다. 동네 아이들 중 가장 불편을 겪을 아이가 누구일까를 고민했다. 인근의 세화어린이집 아이들은 날이 좋은 계절이면 세화어린이공원 나가는 것을 소풍가는 것처럼 좋아했다고 한다. 이곳 어린이집 선생님들은 지금은 놀이기구도 없고 위험해 보여서 아이들을 데리고 나가질 못해 안타까워 하셨다. 놀이터가 새로 조성되면 아이들한테는 참 좋은 일일 거라며 디자인 과정에서 도움이 필요하면 언제든지 찾아오라고 하셨다. 그리고 놀이터 디자인할 때 반드시 영유아에 대한 특별한 관심과 배려를 부탁하셨다. 중랑2동 인근의 지역아동센터의 초등학교 아이들과 참여프로그램으로 서울숲 놀이터에서 놀이체험을 진행했다. 아이들이 놀이터에서 놀 때 온 몸으로 보여주는 즐거움은 디자인을 고민하는 우리에게 놀이에 대한 절실함으로 보였다. 이후 공원을 자주 찾았다. 무슨 단서라도 찾을 수 있을 것 같았지만 아이들 보기도 힘들었다. 봄이 가까워지면서 공원을 찾은 아이들은 인접한 주택의 담장을 타고 넘으며 놀았다. 공원에 있는 나무에 올라타고 하고 바위를 건너뛰기도 하며 놀았다. 놀이기구가 없어도 아이들은 있는 그대로의 환경을 놀이기구 삼아 놀았다. 바닷만 덩그러니 남은 공원에서 그렇게 노는 아이들의 모습에서도 우리는 놀이터에 대한 아이들의 절실함을 보았다.

놀이터를 조성할 때 아이들과 함께 한다는 것은 아이들이 원하는 것이 무엇인지 귀 기울여 듣고, 실제 아이들이 노는 걸 보면서 행동패턴이나 어울려 노는 방식 등을 관찰하고, 아이들이 원하는 놀이터 공간을 디자인 언어로 바꾸는 과정에서 아이디어를 공유하고, 아이들이 만들어진 놀이터를 다양하게 이용할 수 있는 여지를 남겨 두는 일이다. 아이들의 목소리에 귀 기울이기는 유엔아동권리협약 제12조가 다음과 같이 정한 기본권을 지키는 것이기도 하다. “아동은 자신에게 영향을 미치는 문제를 결정할 때 의견을 말할 권리가 있습니다. 어른들은 아동의 의견에 귀를 기울여야 합니다.” 짝어내듯 천편일률적인 놀이터를 아이들이 진짜 원하는 놀이터로 바꿔 주기 위해서는 아이들과 함께 하는 것이 절대 필요하다. 아이들의 놀이관찰을 통해 전 과정을 함께 한 pxd의 표현을 빌자면 놀이터는 아이들의 생태계라고 할 수 있다. 놀이를 통해 아이들의 무한세상이 펼쳐지는 놀이터에서 관찰된 아이들의 유형은 무척 다양하다. 처음 본 아이들이 즉석에서 친해지다가 하면, 서로 특정한 놀이기구를 먼저 차지하려고 심각하게 다투기도 한다. 그 과정에서 아이들 스스로 규칙을 정하기도 하고, 기존의 놀이기구를 묶어서 훨씬 더 큰 놀이를 상상해 어울려 놀기도 한다.

이렇듯 다양한 관계와 경험이 쌓이는 곳이 놀이터이다. 한정된 공간 안에서 아이들이 놀이를 통해 다양한 관계와 경험을 쌓을 수 있는 가능성은 놀이터 사업에 참여하는 전문가들이 아이들과 함께 하는 정도를 디자인의 전 과정을 통해 얼마나 열어 두느냐에 달려 있다.

아파트단지나 동네에 새로 지어진 놀이터에는 어딜 가나 똑같이 생긴 조합놀이대가 있고, 기차나 동물을 형상화한 놀이기구들이 화려한 자태를 드러내지만 아이가 손잡고 나온 엄마나 아빠와 함께 놀 수 있는 가족형 놀이터와 같은 생활 속 놀이 공간이 되는 그런 예를 찾기가 쉽지 않다. 그리고 어린이라고 모두 다 똑같은 어린이가 아니다. 학년도 다르고 성별도 다르고 성격도 다르고 놀이방식도 다른데 놀이터는 이용자인 어린이를 보편적인 동일체로 파악하여 늘 똑같은 놀이만을 강요하다 보니 고학년 어린이는 체형에 맞지 않는 놀이기구가 불편하고 저학년 어린이는 고학년 어린이한테 놀이기구를 빼앗겨서 못 노는 그런 일이 어른들이 만들어 놓은 놀이터에는 허다하게 발생한다. 어른들이 아닌 아이들의 시선과 이야기가 담긴 놀이터는 아이들과 함께 할 때 가능하다. 아이들의 이야기를 듣고 행동을 관찰하며 그 안에 담긴 의미를 곱씹어 놀이터 설계에 적용하는 일은 쉽지 않고 또 시간도 오래 걸리는 일이다. 하지만 이렇게 만들어진 놀이터에는 다양한 아이들의 시선과 이야기가 담길 수 있다. 그래야 아이들이 이곳이 내 놀이터라는 소유의식을 갖게 될 것이다.

공간을 통한 놀이의 순환구조를 만들고, 어린 아이와 엄마가 함께 놀 수 있는 공간도 마련해주고, 영·유아들이 커가면서 놀이의 발전단계를 경험할 수 있는 영역도 만들어주고, 놀이기구를 단순한 기능의 단계에서 사회적 놀이의 단계로 전환시키는 일은 아이들의 놀 권리를 확장시키는 작업이며 이 일은 디자이너의 상상력만으로는 불가능하다. 아이들과 함께 하는 놀이터는 아이들의 놀 권리를 보장하는 공간을 만들기 위한 전제조건이다. ‘이 공간이 우리 것이다’라는 주인의식은 아이들과 함께 하지 않고서는 결코 생기지 않는다. 그런 점에서 보면 영국의 놀이정책을 담당하는 플레이 잉글랜드(Play England)에서 펴낸 놀이 활동가 사례 연구 보고서인 『사람이 놀이를 만든다(People Make Play)』는 제목만으로도 시사한 바가 매우 크다고 하겠다. 놀이기구만으로 가득 찬 놀이터를 만드는 것은 아이들과 함께 하지 않아도 되지만 아이들이 스스로 놀이판을 벌일 수 있는 환경을 만드는 일은 오로지 아이들과 함께 할 때만 가능한 일이다. 아이들이 함께 한다는 것은 결국 좋은 놀이터를 만들기 위한 노력이다. 좋은 놀이터는 아이들이 놀면서 완성시켜가는 놀이터이며, 아이들이 놀면서 여기는 ‘내 놀이터’라고 생각하는 그런 놀이터일 것이다. 모두가 내 놀이터라고 생각할 때 놀이터는 세상을 향해 무한히 커질 수 있다.

아이들을 위한 움직임



---

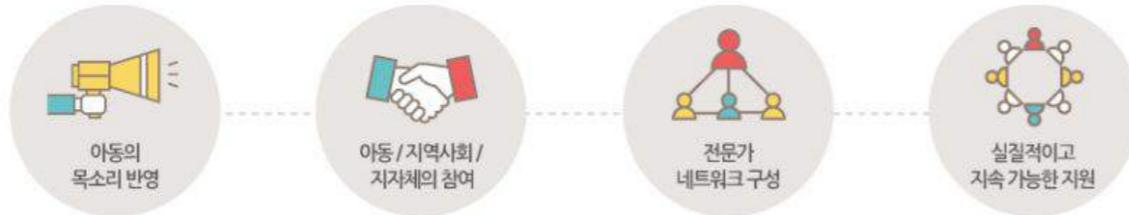
세이브더칠드런 , 놀이터를 지켜라  
PXD , 놀이터책  
경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실

# 놀이터를 지켜라



<https://www.sc.or.kr/play/Intro.do>

## 놀이터를 지켜라 프로젝트의 특징



## 01. 도시 놀이터 개선 활동

세이브더필드와 서울시·중앙구가 함께 만드는 놀이터 개선 사업은 시민사회가 주도적으로 운영하고 지방자치단체가 적극 협력하여 조성하는 최초의 어린이공원 민간참여 사업입니다.

**놀이공간가인**

- 마을놀이활동
- 주민참여활동

→

**놀이공간 컨설팅팀**

- 놀이프로그램
- 놀이환경

→

**놀이공간  
비행·이동수단**

+

**놀이프로그램 지원  
지역민참여활동**

## 놀이터책



### 놀이터책을 소개합니다!

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

누구를 위한 건가요?

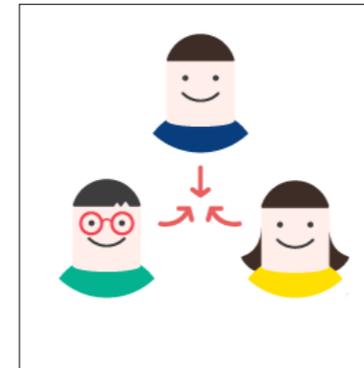
미끄럼틀, 그네, 시소를 빼곡히 채운 놀이터 대신, 어린이의 시선으로 새로운 놀이터를 만들어 보고자 하는 분이라면 누구나 참고하실 수 있습니다.

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 놀이터책의 제작을 담당하였습니다. 놀공발전소가 놀이터 프로젝트 각 과정의 촬영과 기록, 스토리텔링을 담당하였습니다.

어떤 내용인가요?

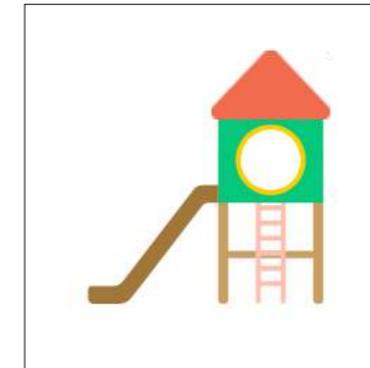
놀이터책은 다음과 같이 구성되어 있습니다.



놀이터 이해하기

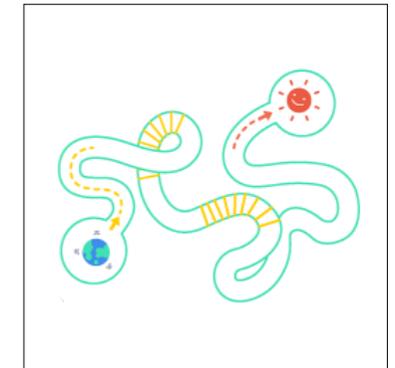
아이들은 왜 놀이터에 갈까요?

아이들이 놀이터에서 어떻게 시간을 보내는지 관찰한 내용을 담고 있습니다.



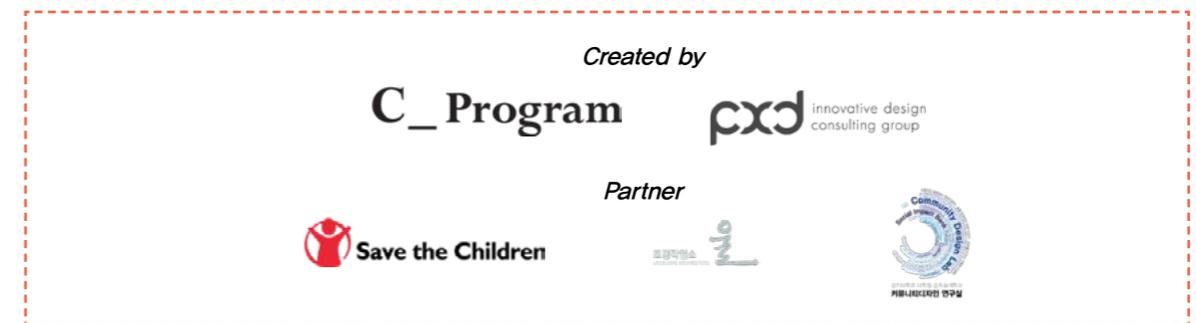
놀이터 만들기

실제로 놀이터를 만드는데 참고하실 수 있는 안내서입니다. 비전문가가 설계와 공사에 참고할 수 있는 내용뿐만 아니라 어린이들의 목소리를 듣는 활동, 워크숍까지 어린이를 이해하고 함께 놀이터를 만드는 방법을 담고 있습니다.



상봉 / 세화 놀이터

‘놀이터 만들기’에서 소개한 과정의 모델이 되었던 상봉 / 세화 놀이터의 생생한 이야기를 정리해 보았습니다.



## 경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실



경기대 커뮤니티디자인 연구실(CDL)은 공간을 매개로 디자인의 사회적 실험을 추구하는 체인지 메이커(Change Maker) 집단이다. 우리는 도시의 희망을 꿈꾼다. 일상의 작은 디자인을 통해 세상을 바꾸는 사회적 실험을 모색한다. 참여디자인을 통해 일상생활의 공공성을 디자인한다. 공간 공유를 통해 사회적 가치를 만든다.

사회는 다양한 가치와 서로 다른 생각을 갖는 사람들로 구성된다. 하지만 어느 하나의 가치나 생각이 독단적으로 의사를 결정하거나, 특정한 가치와 생각이 지배구조를 형성하여 다른 가치나 생각을 무시하거나 배척할 때 사회의 하나 됨을 꿈꾸기 어렵다. 다르다는 것이 차별이 되지 않고 오히려 가치가 될 수 있도록 보듬어 안을 때, 참여, 소통, 협력을 통한 사회적 디자인의 가능성이 싹튼다. 도시에서 희망의 싹을 틔우는 일, 사람들 사이에 다른 이들을 볼 수 있는 여유와 아량을 되찾아 주는 일, 작고 보잘 것 없는 것들의 소중함과 가치를 읽어내는 생활의 지혜를 서로 나누는 일, 이런 일을 공간의 사회적 디자인을 통해 지속적으로 실천해 나간다면 아주 작고 미약한 것이 세상을 변화시킬 수 있다는 꿈을 도시에서 이루어 낼 수 있을 것이다.

커뮤니티디자인연구실(CDL)은 사회변화에 기반한 건축과 도시공간의 이슈를 중심으로 주민참여형 커뮤니티 디자인, 마을만들기, 도시재생, 공유공간과 사회적경제 분야의 공간통합 디자인 작업을 진행하고 있다. 디자인의 사회적과 사용자 참여를 통한 많은 작업은 다양한 외부의 협력적 파트너와 함께 한다.

### 놀이터 디자인 프로젝트

중랑구 세화어린이공원(2015), 협력기관: 세이브더칠드런, C-Program  
무장애통합놀이터 기본구상(2015), 협력기관: 아름다운재단

### 커뮤니티디자인 프로젝트

충신성곽마을 한평공원(2015), 협력기관: 도시연대, Urban Plot  
서울역 쪽방촌 주섬주섬 프로젝트(2014), 협력기관: 도시연대



### 공간공유 사회적 디자인 프로젝트

V-Mansion 게스트하우스 공간컨설팅(2015), 협력기관: V-Mansion  
을지로지하상가 공간공유 프로젝트(2015), 협력기관: 웃어밥  
관악마에스터 소상공인 디자인컨설팅(2014), 협력기관: Fair Space

### 도시재생 리서치 프로젝트

Seoul Walks(2015), 협력기관: 서울연구원  
성수동 수제화거리 사회적경제 마스터플랜(2015), 협력기관: 성동구청, 서울시  
김해 원도심 도시재생 활성화계획(2015), 협력기관: 김해시



**발행일**

2015년 10월

**발행기관**

세이브더칠드런, C\_Program

**제작 / 편집**

경기대학교 대학원 건축설계학과 커뮤니티디자인 연구실

**프로젝트 총괄**

이영범, 경기대 대학원 건축설계학과 교수, 프로젝트 총괄

**참여 연구진**

이종원, 본아키텍츠 대표, 디자인 파트너

하춘, 경기대 건축전문대학원 졸업, 프로젝트 매니저

박준영, 경기대 대학원 건축설계학과 재학, 디자이너

권은지, 경기대 대학원 건축설계학과 재학, 디자이너

