

공동주택단지 놀이터 리디자인 프로세스 연구

A Study on the Playground Redesign Process in Apartment Complex

주저자

백기웅 Baek, Ki-woong

성균관대학교 디자인 대학원 | Design School of Sungkyunkwan University

v8.engine.snail@gmail.com

교신저자

김면 Kim, Myoun

성균관대학교 예술대학 디자인학과 교수 | Department of Design, Sungkyunkwan University

starmyoun@naver.com

| | | | | | |
|-----|------------|-----|------------|-------|------------|
| 투고일 | 2018.09.10 | 심사일 | 2018.10.22 | 게재확정일 | 2018.10.29 |
|-----|------------|-----|------------|-------|------------|

목 차

1. 서론
 - 1.1. 배경 및 목적
 - 1.2. 연구방법 및 범위
 2. 이론적 배경
 - 2.1. 어린이 놀이터의 의미
 - 2.2. 어린이 놀이터의 서비스 품질
 3. 리디자인 어린이 놀이터의 터치포인트 현황 비교
 - 3.1. 공동주택단지의 어린이 놀이터
 - 3.2. ‘놀이터를 지켜라.’ 프로젝트
 - 3.3. 문제점 분석
 4. 어린이 놀이터의 디자인 프로세스 사례
 - 4.1. 공급자 중심의 공동주택단지 프로세스
 - 4.2. 수요자 중심의 커뮤니티디자인과 서비스디자인 프로세스
 5. 공동주택단지 놀이터의 새로운 리디자인 프로세스
 - 5.1. 공동주택단지 맞춤형 프로세스의 필요성
 - 5.2. 프로세스 제안
 6. 결론
- 참고문헌

Keyword

공동주택단지, 어린이 놀이터, 리디자인, 디자인 프로세스, 서비스디자인, 커뮤니티디자인
Apartment complex, Playground, Re-desing, Design process, Service design, Community design

Abstract

A lot of children live in the apartment housing areas but they are just able to gain the lowest satisfaction level from the playgrounds in their apartment housing areas among the playgrounds in their communities. According to the Construction law in Korea, the apartments which are over 30 years old can be reconstructed in 10-15 years old and that time the apartments re-designing the aging playgrounds, the great playing services and experiences for the children can be provided. However, examining the recent playgrounds re-designing cases in the apartment housing areas, the playground equipment and the ground materials have been just replaced. On the other hands, Save the children's project of that "Save the playground" has succeeded in make the playground beloved by the children and the residents near the playground. The study for examining two cases, the process of re-designing the playgrounds in the apartment housing areas was the provider centered, while the community design and serviced design, which are customer centered, have applied to the process of "Save the playground" project. Even though, both the community design and the service design are the good methodologies when two methods applied to re-designing the aging playgrounds in the apartment housing areas, some problems have been found.

For solve the problems, the process in this study is the process for in the apartment housing areas composed of the stages, that are, [Diagnosis of the area-Communication with the community-Design together-Construction of the playground together-Promise]. Through the appropriate re-design process, the areas can be diagnosed from the integrating viewpoint and touch points can be found. the limited budget can be used efficiently and as a result, the satisfaction level of the playing service and the residential environment can be improved and to activate the community can be expected by the participating design.

논문요약

많은 아이가 공동주택단지에 거주하고 있지만 지역사회의 놀이시설 중, 단지 내 어린이놀이터의 만족도는 떨어지고 있는 실정이다. 국내 건축법상 재건축 연한이 30년 이후임을 고려하면 놀이터의 노후화로 재조성할 시점이 10-15년 내에 찾아오고, 이때가 놀이터 리디자인을 통해 아이들에게 좋은 놀이 서비스를 제공할 기회이기도 하다. 하지만 최근 리디자인된 공동주택단지 놀이터의 현황을 살펴보면 단순히 시설과 바닥재를 교체하는 수준에 머물렀다. 이와 대조적으로 세이브 더 칠드런의 ‘놀이터를 지켜라’ 리디자인 사례는 주위 아이들과 주민들에게 사랑받는 공간으로 탈바꿈하는데 성공했다. 두 사례의 프로세스를 추적한 결과, 공동주택단지의 프로세스는 공급자 중심인 반면에 ‘놀이터를 지켜라’ 프로젝트는 수요자 중심의 커뮤니티 디자인과 서비스디자인을 적용했다. 그러나 ‘놀이터를 지켜라’에 적용된 두 가지 디자인 방법론이 좋은 사례임에도 공동주택단지의 놀이터 리디자인을 위한 프로세스로 사용하기에는 여러 가지 문제점이 발견되었다. 이러한 문제점을 해결하기 위해 본 연구에서 제시한 프로세스는 공동주택단지 맞춤형 프로세스로서, [단지 진단하기-커뮤니티와 소통하기-함께 디자인하기-함께 놀이터 만들기-약속하기]로 구성하였다. 제시한 적절한 리디자인 프로세스를 통해 단지를 통합적 관점에서 진단하고, 터치포인트를 발견할 수 있다. 한정된 예산을 효율적으로 사용할 수 있는 장점이 있으며, 놀이 서비스와 외부 주거환경의 만족도를 높이고, 참여 디자인으로 공동체에 활기를 불어넣을 수 있을 것으로 기대된다.

1. 서론

1.1. 배경 및 목적

아동은 놀이를 통해 다양한 실패와 성공을 경험하며 성장한다. 놀이는 아동에게 생활의 전부이자 자신을 표현하는 수단이기도 성공적 발달에 필수적이다. 아이들에게 모든 곳이 놀이터였던 도시는 산업화를 거치면서 기능적으로 공간이 분리되었고, 어른들은 아이들을 위한 공간으로 놀이터를 만들었다. 하지만 안전인증 불합격 판정으로 대규모 놀이터가 폐쇄¹⁾되는 사태가 발생했고, 아동은 사회적 약자로 여전

1) <http://news.jtbc.joins.com/html/488/NB11342488.html>

히 소외되고 있다.

이에 따라 최근 아이들의 놀 권리 보장을 위한 다양한 이슈가 논의되고 있으며, 서울시의 ‘꿈틀 놀이터’, 순천시의 ‘기적의 놀이터’, 수원시의 ‘우리가 꿈꾸는 놀이터’, 세이브 더 칠드런의 ‘놀이터를 지켜라’ 등 아이들이 디자인에 참여하는 조성사업이 진행되고 있다.

그러나 공동주택단지의 놀이터는 여전히 경쟁입찰제도를 통한 최저가낙찰제로 상당수 조성되고 있으며, 주민들은 수동적으로 놀이터를 이용하고 있다. 그 결과 가장 사용빈도수는 높지만 만족도는 떨어지고 있다.²⁾ 신규지역의 도시개발이나 건설사의 신규 분양 아파트 단지는 기존 주민들이 부족하여 놀이터 조성에 주민과 어린이를 참여시키기에 많은 한계점이 있다. 하지만 놀이터의 일반적 수명이 15년 미만³⁾이고 공동주택 재건축 연한이 30년 이후⁴⁾임을 고려할 때, 오래된 공동주택단지의 놀이터를 개선하면 아이들의 놀이 만족도 향상을 기대할 수 있다.

기존 공동주택단지는 주민들의 커뮤니티와 문화가 존재한다. 매력적인 놀이터를 조성하기 위해서는 그들과의 협업이 필수적이다. 또한 대중의 복리 증진을 위한 공공서비스⁵⁾에는 불특정 다수의 어린이를 위한 공간이라는 점에서 놀이터를 포함하고 있으며, 많은 서비스 접점이 존재한다. 서비스 품질 향상은 서비스 접점의 개선과 지속적 관리라 해도 과언이 아니다. 하지만 그동안 공동주택 놀이터의 연구는 단지 내의 놀이터 실태를 조사하고 개선방안을 제안(조남훈, 1987; 윤충열, 1978; 이홍복, 1981; 조용구, 1988)하는 것에 머물러 있으며, 실제 놀이터 조성을 위한 디자인 프로세스 연구는 미흡한 실정이다. 따라서 본 연구는 오래된 공동주택단지의 놀이터 리디자인(Re-design)을 위한 디자인 프로세스 연구와 제안을 목적으로 한다.

2) 조숙인 외 2명(2017), 아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안, 육아정책연구소, pp.97-99

3) Susan G. Solomon(2016), 놀이의 과학, 소나무, p.18

4) 도시 및 주거환경정비법 시행령 제 1장 총칙 제 2조

5) 농업용어사전, 농촌진흥청

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=124974&cid=50305&categoryId=50305>

1.2. 연구방법 및 범위

본 연구는 아이들의 놀이터 서비스 품질 향상을 위해 공동주택단지의 놀이터 리디자인 프로세스를 연구한다. 우선 문헌고찰을 통해 놀이터가 가지고 있는 다양한 의미와 역할을 조사하고 놀이터 서비스 향상을 위한 소비자 접점 요소들을 도출한다.

1998~2003년에 준공된 공동주택 4개 단지의 리디자인된 놀이터와 세이브 더 칠드런의 ‘놀이터를 지켜라’ 프로젝트 4곳의 현황과 디자인 프로세스를 비교·분석하여 서비스품질의 문제점과 프로세스 적용의 한계점을 발견했다. 이를 통해 노후화된 공동주택단지 놀이터 리디자인에 적합한 새로운 디자인 프로세스를 제시한다.

2. 이론적 배경

2.1. 어린이 놀이터의 의미

Pellegrini(1995)은 “놀이 과정을 통해 아동은 자신을 표현하고 타인과 소통하는 법을 배우며, 세상을 경험하고 사회화되어간다.”⁶⁾고 했다. 마음껏 뛰어 노는 과정 자체가 성장이며, 놀이터는 회색도시 속의 유일한 외부 놀이공간이므로 놀이의 행위에 있어서 안전하고 다양한 기회를 제공해야 한다.

어린이놀이터는 산업화한 도시의 옥외 공간에서 접근성이 가장 뛰어난 놀이 특화 공간이다. 어린이 보육기관, 학교, 집과 같이 한정된 공간에서 대부분의 시간을 보내는 아이들에게 놀이터는 바깥세상과 새로운 친구들을 만날 수 있는 장소를 제공한다. 또한 다양한 연령, 계층의 사람들을 만나고 지역마다 다른 문화를 경험할 수 있다. 따라서 놀이터는 다양한 놀이 콘텐츠를 통한 커뮤니티와 문화를 경험하고 즐거운 기억과 정서적 안정을 이끌어 내야 한다. 오경진(1999)은 “어린이 놀이터는 어린이에게 있어서 생활의 본질이며 성장 발달에 도움을 주는 놀이 행위와 다양한 체험을 위한 기회를 보다 안전하고 쾌적하게 제공해 줄 수 있는 공간이기도 하지만 단순히 놀이만의 공간이 아니라 올바른 집단생활의 정서를 심어주는 장소이며 어린이 생활의 중심체로서 배움의 장소이기도

6) Pellegrini(1995), School Recess and Playground Behavior

하다.”⁷⁾라고 하면서 놀이터의 조건과 역할을 정의했다.

2.2. 어린이 놀이터의 서비스 품질

어린이는 놀이터에서 제공하는 놀이공간과 기구를 이용해 자신만의 즐겁고 특별한 경험을 만든다. 다양한 유형의 놀이 재화를 제공받고, 경험이라는 무형의 가치를 발생시키는 것이다. 어린이는 설계자의 복잡한 마스터플랜과 디자인 컨셉을 이해하기 어렵고, 놀이터에 존재하는 많은 터치포인트를 통해 놀이를 경험하고 해석한다. 터치포인트(Touch Point)는 “사용자가 서비스를 제공하는 과정에서 거치는 물리적인 것, 인적 상호작용, 커뮤니케이션 등을 포함한 접점을 말한다.”⁸⁾ 따라서 놀이터를 어린이들이 제공받는 일종의 놀이 서비스 관점에서 본다면 놀이터에 존재하는 터치포인트를 발견하고 개선하는 것이 중요하다.

미국의 획일화되고 폐쇄된 놀이터의 문제점을 지적한 수잔 솔로몬(Susan G. Solomon)은 2016년 발표한 ‘아이들이 좋아 죽는 놀이터 만들기, 놀이의 과학’에서 놀이터 조성 시 꼭 필요한 여섯 가지 요소들을 과학에 근거해 제시했다.⁹⁾ 영국에서는 Free Play Network가 2008년 'Design for Paly: A Guide to Creating Successful Play Space'를 발표하면서 성공적 놀이 공간 조성을 위한 열 가지 디자인 원칙을 소개했다.¹⁰⁾ 서울시는 ‘창의 놀이터 꿈틀 백서’를 발행하면서 창의어린이 놀이터 주요 설계방향 여덟 가지를 언급했다.¹¹⁾

<표 1>은 앞서 소개한 성공적 놀이 공간의 설계 요건들을 나열하여 그룹화 한 것이다. 놀이거리와 재료의 다양성, 세대간의 교류, 접근성을 중심으로 터치포인트 3개를 도출하고 각각의 디자인요소를 열거했다.

7) 오경진(1999), 아파트 단지 내 어린이 놀이터의 위상 정립에 관한 연구, 연세대학교 석사학위논문, p.26

8) 윤성원(2015), 서비스디자인: 산업을 다시 디자인하다, p.338

9) Susan G. Solomon(2016), 놀이의 과학, 소나무, p.7

10) Free Play Network(2008), Design for Paly: A Guide to Creating Successful Play Space, p.15

11) 서울특별시(2017), 창의 놀이터 꿈틀백서, p.13

<표-1> 놀이터의 서비스 향상을 위한 터치 포인트 도출과 디자인 요소 정리

| Susan G. Solomon | Free Play Network | 서울시 | 터치 포인트 | 디자인 요소 |
|------------------------------|---|---|----------|--|
| -위험과 독립 -실패와 성공 -집행 가능 | -여러 놀이를 할 수 있어야 한다. -아이들에게 위험과 도전을 경험할 기회를 주어야 한다. -아이들이 변화와 발전을 만날 수 있다. | -뛰어놀 수 있는 공간을 우선 고려합니다. -다양한 높이의 지형을 오르고 내리도록 합니다. -놀이와 창의력을 저해하는 정형적인 시설물, 장식, 문양을 지양합니다. | 매력적인 놀이 | -놀이 공간의 다양성 -놀이 거리의 다양성 -계획된 리스크와 안전 |
| -자연과 탐구 | -주변과 어울려야 한다. -자연을 담아야 한다. | -모래, 흙, 나무 등 자연물로 천연 질감을 느낄 수 있도록 합니다. -가능한 휘어지고 비틀어진 자연형 목재를 사용합니다. -고무칩과 같은 인공포장을 최소화합니다. | 외부 감각 체험 | -재료의 다양성 -재료의 마감 |
| -우정 | -지역 커뮤니티의 필요와 만나야 한다. -나이가 다른 아이들이 놀 수 있어야 한다. -꾸준히 유지와 보수가 되어야 한다. | -유아를 위한 모래 놀이 공간을 설치합니다. | 자연 스런 만남 | -커뮤니티 형성 -유지관리 |
| -길 | -아이들이 접근하기 쉬운 곳이어야 한다. -장애와 비 장애 아이들이 모두 놀 수 있어야 한다. | -유모차, 휠체어, 장애인 등 모든 이용객이 출입할 수 있도록 합니다. | | -유니버설 디자인 |

가장 중요한 것은 놀이터가 아이들에게 최대한 재미있는 경험을 제공하는 것이다. 지나치게 안전만을 추구하여 재미없는 놀이터가 되어 아이들에게 외면 받는 것은 실패한 놀이터의 전형이다. 유럽의 안전기준에서 “위험을 감수하는 것은 놀이 제공과 합법적으로 놀이 시간을 보내는 모든 것에 필수적인 요소라는 것을 인식해야 한다. 놀이는 아이들에게 고무적이고 도전적인 학습환경의 일환으로 받아들일 수 있는 위험에 직면할 기회를 제공한다.”¹²⁾로 서두에 명시되어 있듯이 안전만을 위하여 놀이의 재미요소를 희생시키는 것은 잘못된 접근이다. 우리나라의 어린이 놀이시설의 시설기준 및 기술기준 개정 고시를 살펴보더라도 “안전사고를 미연에 방지하기 위해 충족되어야 할 기술적 최저기준을 제시한 것으로, 사용자의 오용이나 과실로 인한 사고가 일어날 수 있으며 안전사고가 전혀 일어나지 않는다는 것을 보장하는 것은 아니다.”¹³⁾ 라고 분명한 견해를 밝히고 있다. 따라서 놀이터에서 안전은 필요한 만큼의 안전을 의미하는 것으로 계획된 리스크는 제공하되 심각한 상해를 일으키는 잠재적 위험 요소(Hazard)는 철저히 제거되어야 한다.

3. 리디자인 어린이 놀이터의 터치포인트 현황 비교

3.1. 공동주택단지의 어린이 놀이터

“모든 아동은 적절한 휴식과 여가 생활을 즐기며, 문화 예술 활동에 참여할 권리를 가진다.”¹⁴⁾ 유엔아동권리협약 31조의 내용이다. 아동의 놀 권리를 일컫는 것으로, 놀이를 통해 건강한 성장발달이 이루어지는 것을 인정하고, 충분한 여가 시간 확보를 권장하고 있다. 하지만 최근 육아정책연구소의 한 연구결과에 따르면 아동의 놀 권리에 대한 협약에 대해 모르는 어머니의 비율이 70.7%인 것으로 나타나 아동의 놀이에 대한 권리 인식이 낮은 것으로 조사되었다.¹⁵⁾

공동주택단지에서 아이들은 어디에서나 놀고 있다. 아이들은 공동주택 외부공간의 최대 사용자 그룹이고 주택 평가 연구에서 가장 많은 불평 중 하나가 놀이에 대한 것이다.¹⁶⁾ 그럼에도 불구하고 오래된 공동주택단지일수록 안전성을 포함한 놀이터의 질적 수준이 낮게 나타난다는 연구 사례가 있다.¹⁷⁾ 이는 아이들의 놀 권리를 침해하고 놀이의 질을 떨어뜨릴 뿐만 아니라 주민들 외부 주거환경의 만족도를 저해하는 요소로 작용하고 있다.

12) European Committee for Standardization (EN1196:2008), Playground Equipment and Surfacing-Part 1, p.3

13) 행정안전부 법령자료, http://www.cpf.go.kr/front/bbs/selectBoardList.do?bbsld=BBSMSTR_000000000013

14) 유엔아동권리협약,

http://www.ad1391.org/home/page/about/right_UN.php

15) 조숙인 외 2명(2017), 아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안, 육아정책연구소, p.8

16) Marcus, Clare Cooper, Sarkissian, Wendy(1988), Housing As If People Mattered, p.128

17) 이세근(2003), 기존 아파트 어린이 놀이시설의 적합성 평가에 관한 연구, 한양대학교 석사학위 논문, p.53

<표-2> 지역사회 놀이시설 이용률, 횡수, 만족도

자료: 조인숙 외 2명, 아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안, 2017, p.99

단위: %(명)

| 구분 | 이용률 (%, 706명 기준) | 이용 횡수 (회, 1년 기준) | 만족도 (점, 평균) | (수) |
|-----------------------|---------------------|---------------------|----------------|-------|
| 아파트 단지 내/주택 주변 놀이터 | 89.0 | 107.87 | 3.42 | (628) |
| 사설 키즈 카페 | 86.7 | 12.58 | 3.76 | (612) |
| 수족관/동물원/식물원 | 83.1 | 3.94 | 4.06 | (587) |
| 극장 | 82.6 | 5.59 | 3.96 | (583) |
| 어린이공원/일반 공원 | 81.2 | 26.55 | 3.74 | (573) |
| 놀이공원 | 80.2 | 4.23 | 3.94 | (566) |
| 스포츠 시설 | 75.4 | 8.96 | 4.02 | (532) |
| 어린이 박물관/일반 박물관 | 69.5 | 5.38 | 3.95 | (491) |
| 어린이 도서관/일반 도서관 | 67.4 | 29.76 | 3.91 | (476) |
| 유치원, 어린이집 놀이터, 학교 운동장 | 59.5 | 81.11 | 3.37 | (420) |
| 과학관/천체관 | 45.2 | 3.42 | 4.11 | (319) |
| 어린이 미술관/일반 미술관 | 31.3 | 3.24 | 3.80 | (221) |

<표 2>를 보면 아파트 단지 내/ 주택 주변 놀이터의 이용률은 89%, 1년간 평균 이용 횡수는 107.87회로 놀이시설 이용은 가장 빈번하지만 만족도는 3.42점으로 가장 낮았다. 놀이터는 실내 놀이시설이나 야외 테마파크에 비해 낮은 비용과 높은 접근성으로 모든 아동이 즐길 수 있는 오픈스페이스다. 따라서 오래된 공동주택단지의 놀이터를 재미있고 주민들이 많이 찾을 수 있도록 리디자인 하는 것은 아동의 놀 권리 증진과 공동주택단지의 외부공간 만족도 상승에 효과적인 방법이 될 것으로 기대된다.

놀이터의 일반적 평균 수명이 15년 미만이고, 잘 관리하면 최대 20년 동안 사용할 수 있다¹⁸⁾는 점을 고려하여 준공한지 15~20년(1998~2003)된 공동주택단지 4곳의 리디자인된 놀이터를 조사했다. 선정된 대상지는 인천의 구도심지역에 있는 단지들이며, 인천은 구도심과 신도심간의 격차가 심각한 지역이다. 이를 해소하기 위해 ‘원도심 세대간 교류를 지원하는 마을주택 관리소’ 프로젝트를 진행하여 성공한 전례가 있다.¹⁹⁾

<표-3> 공동주택단지 놀이터 리디자인 현황

| site 01. 영풍아파트 | | | |
|---|---------|---|------|
| 소재 | 남동구 만수동 | 준공 | 1998 |
| 단지 내 놀이터 수 | | 2곳 | |
| 배치도 | | 현장사진 | |
|  | |  | |
| 터치포인트 | | | |

| | | | |
|--|---|---|------------------------------------|
| 매력적인 놀이 | 조합 놀이대, 시소, 그네 | 외부 감각 체험 | PE, 철제, 비철금속, 인공 고무 포장, 투수성 블록 포장 |
| 자연 스런 만남 | 파고라, 벤치, 운동시설, 안내판, 포장 경계석 낮음, 울타리 | | |
| site 02. 햇빛마음 벽산아파트 | | | |
| 소재 | 남동구 만수동 | 준공 | 2000 |
| 단지 내 놀이터 수 | | 5곳 | |
| 배치도 | | 현장사진 | |
|  | |  | |
| 터치포인트 | | | |
| 매력적인 놀이 | 조합 놀이대, 시소, 흔들 놀이, 그네 | 외부 감각 체험 | PE, 철제, 비철금속, 인공 고무 포장, 인공 석재 (옹벽) |
| 자연 스런 만남 | 벤치, 안내판, 높은 울타리, 옹벽, 21:00 이후 폐쇄, 포장 경계석 낮음 | | |
| site 03. 신동아 파밀리에 | | | |
| 소재 | 부평구 십정동 | 준공 | 2000 |
| 단지 내 놀이터 수 | | 2곳 | |
| 배치도 | | 현장사진 | |
|  | |  | |
| 터치포인트 | | | |
| 매력적인 놀이 | 조합 놀이대, 시소, 흔들 놀이, 그네 | 외부 감각 체험 | PE, 철제, 인공 고무 포장, 투수성 블록 포장 |
| 자연 스런 만남 | 파고라, 벤치, 안내판, 환풍시설, 식재 울타리, 포장 경계석 낮음 | | |
| site 04. 신동아 파밀리에 | | | |
| 소재 | 부평구 길산동 | 준공 | 2001 |
| 단지 내 놀이터 수 | | 1곳 | |
| 배치도 | | 현장사진 | |
|  | |  | |
| 터치포인트 | | | |
| 매력적인 놀이 | 조합 놀이대, 4인 흔들 시소, 그네 | 외부 감각 체험 | PE, 재재목, 철제, 비철금속, 합판, 인공 고무 포장 |
| 자연 스런 만남 | 파고라형 평상, 벤치, 안내판, 주차공간에서 바로 접근, 출입구에 턱 있음 | | |

18) Susan G. Solomon(2016), 놀이의 과학, 소나무, p.327

준공한지 15~20년이 지난 단지의 놀이터들은 이미 한 번의 리디자인을 진행했지만 대체로 노후화된 바닥 포장과 시설물을 교체한 것에 머물렀다. 공동주택단지의 리디자인된 놀이터의 현황을 조사하고 기술함으로써 몇 가지 시사점을 도출하였다.

첫째, 매력적인 놀이와 외부 감각 체험을 충족시키지 못했다. 단지 내의 모든 놀이터는 인공 고무 포장 위에 조합 놀이대, 그네, 시소, 흔들 놀이를 배치했다. 세대수가 많은 공동주택단지에는 여러 개의 놀이터가 존재하지만 아이들은 같은 놀이 서비스를 제공받을 뿐이다. 인공 고무 포장은 모래를 포함한 자연소재보다 관리가 쉽다. 하지만 시공비용이 비싸고 자연소재보다 안전하지도 않으며,²⁰⁾ 다양한 놀이를 제공하기도 못한다. 안내판의 안내문구는 특정행동을 금지하는 내용으로 가득했다.

둘째, 놀이터는 주위 공간과 어울리지 못하고 고립되어 있었다. 높은 철제 울타리와 화단으로 둘러져 있었으며, 특정 시간 뒤에는 문을 닫기도 했다. 이는 어른들의 자연스러운 감시를 차단시키고 놀이터를 배타적으로 만든다. 놀이터가 세대 간의 자연스러운 만남의 장소가 될 수 있는 다양한 시도와 장치가 필요해 보인다.

셋째, 계획된 리스크와 안전에 대한 세밀한 설계가 부족했다. 국내 법규는 36개월을 기준으로 어린이와 유아가 사용하는 놀이시설을 구분한다.²¹⁾ 놀이대 출입구에 설치된 낮은 높이의 오르기 기구와 계단은 모든 연령이 사용 가능한 시설의 기준이 된다. 하지만 모든 조합 놀이대에는 난이도와 상관없이 모두 계단이 설치되어 있었다.

넷째, 놀이터의 공간과 놀이시설의 스케일이 맞지 않았다. 좁은 공간에 높은 높이의 조합 놀이대가 설치되어 비좁고, 심리적 불안감을 들게 했고, 놀이시설보다 비교적 공간이 넓은 곳은 그늘을 제공하지 못했고, 황량해 보였다.

19) <http://www.hani.co.kr/arti/society/area/838705.html>

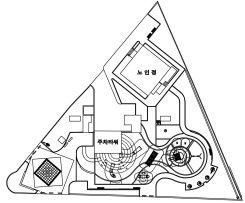

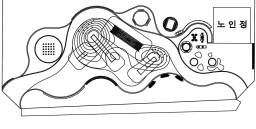

20) Marcus, Clare Cooper, Sarkissian, Wendy(1988), *Housing As If People Mattered*, p.148 표 인용

21) 어린이놀이시설의 시설기준 및 기술표준, 제 1부 어린이놀이 시설 설치검사기준, pp.6-8

3.2. '놀이터를 지켜라' 프로젝트

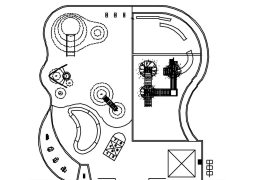
아동 국제 구호개발 NGO인 세이브 더 칠드런은 아이들의 놀 권리를 보호하기 위해 '놀이터를 지켜라' 캠페인을 민관협력으로 벌이고 있는데, 그중 하나가 도시 놀이터 개선 사업이다. 2015년 서울시 중랑구의 상봉어린이공원과 세화 어린이공원을 시작으로, 2016년 강동구 길동의 달님 어린이공원을 커뮤니티 디자인으로 개선했다.²²⁾ 2017년에는 강북구의 색동 어린이공원을 새로 단장했고, 2018년에는 노원구 마들 체육공원에 통합놀이터를 조성했다. 새롭게 조성된 놀이터의 사용자 만족도는 올라갔고,²³⁾ 모범사례로 소개되고 있다.

<표 4> '놀이터를 지켜라' 프로젝트 놀이터 리디자인 현황

| site 01. 색동 어린이공원 | | | |
|--|---|---|--|
| 소재 | 강북구 수유동 | 준공 | 2017 |
| 배치도 | | 현장사진 | |
|  | |  | |
| 터치포인트 | | | |
| 매력적인 놀이 | 미끄럼틀, 그네, 놀이집, 네트놀이, 모래 놀이 테이블, 흔들 놀이, 암벽 오르기, 지형 놀이, 바닥 놀이 | 외부 감각 체험 | 철제, 비철금속, 제재목, PE, 내부 식재, 석재, 인공 고무 포장, 투수성 블록 포장, 모래, 인조 잔디 |
| 자연스런 만남 | 얕은 벽, 놀이 안내판, 다기능 놀이 웬스, 음수대, 운동시설, 바닥분수, 트랙, 주차타워&노인정 인접, 데크 놀이 길, 블록 포장 산책길, 지역 커뮤니티, 포장 경계석 낮음 | | |
| site 02. 달님 어린이공원 | | | |
| 소재 | 강동구 길동 | 준공 | 2016 |
| 배치도 | | 현장사진 | |
|  | |  | |
| 터치포인트 | | | |
| 매력적인 놀이 | 미끄럼틀, 지형 놀이, 놀이 가벽, 바닥 놀이, 모래 놀이대, 네트 놀이 | 외부 감각 체험 | 철제, 비철금속, 제재목, 타일, 인공 고무 포장, 모래, 인조 잔디 |

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

23) 달님어린이공원은 재조성 후, 195명이 참여한 만족도 조사에서 91%의 응답자가 긍정적으로 평가했다.

| | | | |
|--|---|--|--|
| 자연 스런 만남 | 놀이 벤치, 테이블, 운동시설, 놀이 안내판, 트랙, 아트 월, 지압로, 앉은 벽, 바닥분수, 노인정 인접, 2단 높이 벤치, 지역 커뮤니티, 포장 경계석 낮음 | | |
| site 03. 상봉 어린이공원 | | | |
| 소재 | 중랑구 상봉동 | 준공 | 2015 |
| 배치도 | | 현장사진 | |
|  | |  | |
| 터치포인트 | | | |
| 매력적인 놀이 | 조합 놀이대, 매달리기, 놀이 데크, 모래 놀이장, 소꿉 놀이대, 지형 놀이 | 외부 감각 체험 | 철재, 비철금속, PE, 제재목, 내부 식재, 모래, 석재, 인조 고무 포장 |
| 자연 스런 만남 | 놀이 안내판, 벤치, 운동시설, 음수대, 낙서판, 노인정 인접, 지역 커뮤니티, 화장실, 포장 경계석 낮음 | | |
| site 04. 세화 어린이공원 | | | |
| 소재 | 중랑구 중화동 | 준공 | 2015 |
| 배치도 | | 현장사진 | |
|  | |  | |
| 터치포인트 | | | |
| 매력적인 놀이 | 조합 놀이대, 흔들 놀이, 놀이 벽, 미끄럼틀, 지형 놀이, 바닥 놀이, 흔들다리 건너기 | 외부 감각 체험 | 비철금속, 제재목, PE, 내부 식재, 모래, 석재, 인조 고무 포장 |
| 자연 스런 만남 | 해먹, 앉은 벽, 파고라, 운동시설, 음수대, 놀이 안내판, 지역 커뮤니티, 포장 경계석 낮음 | | |

<표 4>는 ‘놀이터를 지켜라’ 리더디자인 놀이터 현황을 터치포인트 기준으로 정리한 것이다. 앞서 기술한 공동주택단지의 리더디자인 놀이터 현황과 비교하여 차이점을 발견하고자 했다. 첫째, 매력적인 놀이의 다양성이다. 이는 놀이 기능과 테마성을 담당했던 조합 놀이대를 제거했거나 축소했기 때문에 가능했다. 전통적 놀이 시설에만 의존하지 않고 놀이요소를 바닥 놀이, 모래 놀이, 지형 놀이, 트랙, 공터와 같은 공간으로 확장시켰다. 특히 공터는 얼음 땡, 술래잡기, 무궁화 꽃이 피었습니다. 등과 같은 다양하고 자발적인 놀이 콘텐츠를 가능하게 하고 놀이터에 처음 등장한 아이들의 대기 장소가 되었다.

둘째, 공간으로 확장된 놀이요소에 따라 바닥 포장을 달리하여 다양한 소재를 체험할 수 있게 했다. 외부 감각 체험은 실내 놀이 공간이 가질 수 없는 놀이터의 강력한 차별점이다. 따라서 좋은 놀이터는 아이들의 오감을 자극할 수 있는 다양한 소재를 갖추어야 한다.

셋째, 세대 간의 자연스러운 만남을 촉진하는 편의시설이다. 음수진, 운동시설, 산책로, 지압로, 벤치를 포함한 다양한 편의시설은 주민들을 놀이터로 끌어들이었다.

3.3. 문제점 분석

앞서 조사한 이론적 배경과 현황들을 종합하여 공동주택단지 리더디자인 놀이터의 문제점과 그 원인을 찾고자 했다. 놀이터는 다양한 민간 놀이 서비스를 이미 경험한 부모와 아이의 기대 수준에 전혀 부응하지 못하고 있다. 민간기업들은 이용자를 만족시키고 유치하기 위해 요구를 파악하여 공간 연출에 애쓰고 있지만, 공동주택단지의 리더디자인 놀이터는 아이들이 어떻게 놀고 싶은지에 대해서는 전혀 무관심해 보인다. 단지의 세대 구성, 놀이터의 수와 크기에 상관없이 똑같은 모습으로 일관하고 있기 때문에 만족도가 낮을 수밖에 없다. 그에 비해 ‘놀이터를 지켜라’ 프로젝트 사례들은 상대적으로 주민들의 민원과 아이들의 요구사항을 반영한 흔적들을 곳곳에서 엿볼 수 있다. 매력 있는 놀이, 외부 감각 체험, 자연스런 만남을 위한 다양한 장치들이 존재한다. 그럴 뿐만 아니라 주민과 아이들은 놀이터 애정도에서 큰 차이를 보였다. ‘놀이터를 지켜라’ 프로젝트를 통해 조성된 놀이터의 사용자들은 조성 과정을 알거나 참여했다. 이는 아이와 주민들의 높은 이용률로 이어지고 있다. 높은 이용률은 어른들의 자연스러운 감시를 통해 놀이터를 더욱 안전하게 만든다.

공동주택단지의 놀이터는 그곳에 거주하는 아이들의 놀이 욕구 실현을 목적으로 조성되었다. 그러나 리더디자인된 공동주택단지 놀이터 현황은 아이들의 욕구를 충분히 받아들이기 어려웠다. 이와 같은 문제해결의 첫 단추는 공급자 중심 사고에서 수요자 중심 사고로의 전환이다. 이를 위해 어린이 놀이터 디자인 프로세스상의 문제점을 파악하고 개선방안을 제시하

고자 한다.

4. 어린이 놀이터의 조성 프로세스

4.1. 공급자 중심의 공동주택단지 프로세스

공동주택단지의 놀이터가 획일적인 원인 중 하나로 경쟁 입찰을 통한 최저가 낙찰제를 들 수 있다. 도시화가 진행됨에 따라 우리나라 대표적인 주거형태는 아파트를 포함한 공동주택이 되었으며, 삶의 질이 올라감에 따라 옥외공간의 중요성은 점점 커지고 있다. 이에 많은 건설사는 자사 브랜드 아파트의 조경공간을 브랜드 차별화 전략 중 하나로 여기고 있다. 어린이뿐만 아니라 모든 주민을 위한 놀이터는 아파트 단지의 옥외공간에서 가장 큰 공간 중 하나이다. 하지만 인접한 단지의 입주경쟁에서 우위를 점하기 위해 어린이와 놀이에 대한 이해보다 조형성에 중점을 두고, 원가절감을 위해 디자인 공모형식의 제한경쟁 입찰제도를 통한 최저가 낙찰제를 선호하고 있다.

입찰을 통한 최저가 낙찰제는 예산 절감 효과가 뚜렷하고 시장경쟁원리에 부합해 건전한 경쟁을 촉진하는 장점이 있다. 하지만 저가수주로 인한 부실시공으로 품질 저하, 하자발생 등의 문제가 발생할 수 있고 업체들의 채산성이 악화될 수 있다.²⁴⁾ 또한 입찰단계에서 예정가격이 공개되어 입찰가격 결정 후 운에 의지하거나, 예정가격의 탐지와 누설로 인한 폐해가 생기기도 한다. 더욱이 건설사에서 시행하는 놀이시설물 공모전은 디자인 제안 기간이 매우 짧아 원가와 구조검토가 이루어지기 어렵다.

2017년 건설사의 공모 요강은 특정 단품 시설물을 제외하면 조합 놀이대, 그네, 시소, 흔들 놀이, 안내판으로 구성된 것을 확인 할 수 있다. 놀이터 내의 시설물 중에서 가장 규모가 큰 조합 놀이대는 테마성과 조형성을 부여하기 쉽고 다양한 놀이 기능을 한데 모아놓아 공간 효율성이 좋다. 하지만 놀이 기능들이 비교적 단순하고 놀이 간의 연속성이 짧아 아이들의 흥미를 지속시키기 어렵다. 아이들은 전통적 놀이 시설이 너무 지루해 기피한다고 1980년

에 보고된 바 있지만,²⁵⁾ 30년이 지난 지금도 공동주택단지의 놀이터는 여전히 전통적 놀이 시설을 주로 설치하고 있다. 거대한 조합 놀이대를 제외하면 넓은 면적의 놀이터를 어떻게 채울 것인가의 흥미롭고 새로운 고민을 시작할 수 있다. 놀이터를 리디자인할 시기에 관리자가 기존의 놀이터 공식을 깨는 것은 현실적으로 어렵다. 결국 쉽고 빠른 현상 유지를 위해 단순히 시설을 교체하는 것에 그치고 있다.

<표-5> 2017년 건설사 입찰시 놀이터 필수 아이템 예시

| | | |
|----|------------|---|
| A사 | 어린이 놀이터 01 | 조합 놀이대, 시소, 조형물, 흔들 놀이, 안내판, 파고라 |
| | 어린이 놀이터 02 | 조합 놀이대, 그네, 성장발달 놀이시설물, 흔들 놀이, 안내판 |
| | 어린이 놀이터 03 | 조합 놀이대, 바구니 그네, 안내판, 성장발달 놀이시설물, 흔들 놀이, 파고라 |
| | 유아 놀이터 | 유아 놀이대, 흔들 놀이, 웅스, 성장발달놀이시설물, 안내판, 파고라 |
| B사 | 어린이 놀이터 01 | 조합 놀이대, 그네, 4인 시소, 흔들 놀이, 트램폴린, 조형물 |
| | 어린이 놀이터 02 | 조합 놀이대, 그네, 4인 시소, 다인용 흔들 놀이, 회전놀이대, 조형물 |
| | 유아 놀이터 | 유아 놀이대, 그네, 흔들 놀이 |
| C사 | 어린이 놀이터 01 | 조합 놀이대, 파고라, 그네, 시소, 물놀이, 학습공간(음션) |
| | 어린이 놀이터 02 | 조합 놀이대, 그네, 시소 |
| | 어린이 놀이터 03 | 지형 놀이터, 그네, 시소, 파고라 |
| | 유아 놀이터 | 그늘을 제공하는 유아 놀이시설물, 모래 놀이(음션), 물놀이(음션) |

4.2. 수요자 중심의 커뮤니티디자인과 서비스디자인 프로세스

‘놀이터를 지켜라’ 프로젝트는 커뮤니티디자인과 서비스디자인 방법론을 적용했다. 두 디자인 방법론은 사용자를 관찰하여 불편함을 발견하고 공감하는 사용자 중심 리서치를 시작으로 진행되는 점과 협동창작(co-creation)으로 이해관계자들을 깊이 끌어들이는 공통점이 있다. 커뮤니티 디자인은 크게 물리적 거주공간과 지역 주민 간의 커뮤니티 자체에 대한 디자인으로 전개되어 왔으며, Service design network에 따르면 서비스디자인은 ‘서비스 제공자와 고객 간의 상호작용과 서비스의 질을 향상하기 위하여 사람, 인프라, 커뮤니케이션과 서비스의 유형적 요소를 기획하고 조직하는 활동’²⁶⁾이다.

24) 국가기록원, <https://www.archives.go.kr/next/search/listSubjectDescription.do?i=003845>

25) Paul F. Wilkinson, Robert S.Lockhart(1980), Safety in children's formal play environments, pp.85-96

26) Service Design Network,

<표6> '놀이터를 지켜라' 어린이공원 리디자인 사업 프로세스

자료: 세이브 더 칠드런, 놀이터를 지켜라 색동 놀이터 보고서, 2017, p.4-5

세이브 더 칠드런, 놀이터를 지켜라 달님어린이공원 최종보고서, 2016, p.8-9

김연금, 상봉어린이공원 최종보고서, 2015, p.12-13 / 이영범, 세화어린이공원 최종보고서, 2015, p.14-15

| | 11월 | 12월 | 01월 | 02월 | 03월 | 04월 | 05월 | 06월 | 07월 | 08월 | 09월 | 10월 | 11월 |
|----------|-----------------|-----|-----|---------------------------|-----|-----|----------------------------|-----|------------|-------------------|---------------------------------|-----|-----|
| 색동 어린이공원 | | | | 리서치, 사용자 조사 | | | | | 제작, 시공, 인증 | | 개장 (17.09.08) 놀이워크숍, 100일 잔치 | | |
| 달님 어린이공원 | | | | 놀이 디자인 워크숍, 주민설명회 | | | | | 디자인, 도면납품 | | 놀이워크숍, 100일 잔치 | | |
| 상봉 어린이공원 | 현황분석, 인터뷰 | | | | | | 제작, 시공, 인증 개장 (2015.06.22) | | 주민 운영 프로그램 | | | | |
| 세화 어린이공원 | 현황분석, 사례조사, 인터뷰 | | | 기본 및 실시 설계 주민설명회 | | | | | | 놀이터 운영, 모니터링, 이벤트 | | | |
| | | | | 워크숍, 디자인단 운영, 주민설명회, 기본설계 | | | | | | 추가 시공, 모니터링 | | | |
| | | | | 프로그램 기획, 워크숍 임시 프로그램 진행 | | | 제작, 시공, 인증 개장 (2015.06.12) | | | | | | |

<표 6>을 통해 커뮤니티디자인을 이용한 놀이터 리디자인은 [지역 알아보기-커뮤니티 조성-참여 디자인-실시 설계-제작, 시공-이벤트]의 프로세스를 가지며, 몇 가지 특징을 발견 할 수 있었다.

첫째, 주민들이 놀이터를 사랑할 수 있도록 유도하는 장치들이다. 놀이터 이름 짓기, 안내판·이용수칙 만들기, 놀이터 모형 만들기과 같은 참여디자인과 다양한 놀이 워크숍을 통해 어린이와 주민들은 좋은 놀이 공간에 대해 함께 고민하면서 만족도와 애정도가 올라갔다.

둘째, 현황·사용자분석, 인터뷰를 이용한 지역 알아보기이다. 지역을 알아가면서 놀이터를 만드는 공급자가 놀이터를 실제 이용하는 지역주민들의 처지에서 생각할 수 있다. 사용자 중심 리서치를 통해 공감하고 주민들과 친분을 쌓아가는 과정이다.

셋째, 개장식과 100일 잔치 등의 이벤트가 있다. 이벤트는 새롭게 단장한 놀이터를 소개하여 지역에 활기를 불어넣고, 지속적 관심을 유도한다. 넓은 물리적 공간인 놀이터를 지역 커뮤니티 거점으로 활용할 수 있다는 점을 시사하기도 했다.

특히, '놀이터를 지켜라' 프로젝트인 상봉, 세화 어린이공원 개선사업을 바탕으로 국내 서비스디자인 기업 중 하나인 PXD는 벤처 기부펀

드 C_Program의 지원으로 세이브 더 칠드런, 조경작업소 울, 경기대학교 커뮤니티디자인 연구실과 협력하여 놀이터 만들기 안내서를 2015년 선보였다. 프로젝트 시작에서부터 [부지선정-기금마련-설계&협력업체 발굴-마을만나기-커뮤니케이션-기획&실행-설계, 공사-유지 관리]까지 포괄적 디자인 프로세스를 소개한다.²⁷⁾ 쉬운 설명으로 기존 놀이터 공급자인 관공서와 건설사 외에도 누구나 참고할 수 있다. 주민들과 협업할 때 효과적으로 소통하여 이해시키는 것이 무엇보다 중요한데, 놀이터 안내서에서 소개한 시각화 수단들은 참고하여 적용할만하다.

5. 공동주택단지 놀이터의 새로운 리디자인 프로세스

5.1. 공동주택단지 맞춤형 프로세스의 필요성

커뮤니티 디자인으로 조성된 놀이터는 공동주택단지의 놀이터에 비해 다양하고 많은 터치포인트를 만족시키고 있었다. 이는 주민들의 참여로 문제점을 도출하고, 공간을 다양하게 나누어 실제 필요한 놀이시설물과 편의시설들을 배치했기 때문이다. 그러나 2018년 7월 24일 국회의원회관에서 열린 '도시 아이들의 삶과 이동, 놀이에 관한 토론회'의 자료집을 보면 어린이들이 디자인에 참여했지만, 실제 반영된

<http://www.service-design-network.org/intro/>

27) <http://playbook.or.kr/>

곳은 순천 기적의 놀이터밖에 없다는 인터뷰가 실려 있다.²⁸⁾ 이처럼 참여 디자인 활동의 결과물이 시공에 반영되지 못하기도 했으며, 설치된 놀이시설물들은 기존의 정형화된 모습에서 탈피하지 못했다. 또한 놀이터 안전인증이 약 3주에서 4주 정도 소요되는 점을 고려할 때, 제작과 현장시공에 투입되는 시간이 부족해 하자과 안전인증 불합격으로 인한 추가 시공 비용이 발생했다.

공동주택단지의 놀이터는 관공서가 지원하거나 조성하는 커뮤니티 디자인 사례와 성격이 다르다. ‘놀이터를 지켜라’ 프로젝트는 기업의 기부로 비용을 충당했고,²⁹⁾ 관공서와 NGO 단체에서 지역 커뮤니티를 모집했다. 그러나 공동주택단지의 놀이터 리디자인은 입주민들이 비용을 조달하고 커뮤니티도 관리자가 직접 모집해야 한다. 자녀가 없는 가정은 불만을 가질 수 있고, 노후화된 시설물을 단순히 교체하는 것 이상의 비용을 조달할 여력이 부족하다. 무엇보다 위의 사례처럼 많은 시간이 소요된다면 입주민들은 인내심을 잃을 것이다. 따라서 사용자의 놀이접점을 중심으로 단지를 진단하고, 통합적인 관점에서 놀이터를 효율적으로 리디자인 할 수 있는 맞춤형 프로세스가 필요하다.

5.2. 프로세스 제안

5.2.1. 단지 진단하기

커뮤니티 디자인 놀이터 사례는 사람들을 모으는 것에서 시작한다. 하지만 지역주민을 모으는데 많은 시간이 소요되며, 처음부터 적극적으로 참여하는 주민들은 드물다. 따라서 시간을 효율적으로 사용하기 위해서는 단지를 먼저 진단하는 것이 중요하다. 커뮤니티 형성은 관리사무소와 긴밀한 협력으로 진단과 동시에 진행한다. 입체적이고 통합적인 관점으로 살피기 위해 놀이터는 점, 인접한 길은 선, 단지는 면으로 세분화하여 조사한다. 사용자의 불편사항을 파악하고 터치포인트를 찾는 것이 목적이다. 준공 시점에 비해 세대구성이 어떻게 달라

졌는지 확인해 주민들이 가장 원하는 공간이 무엇인지 생각하고, 놀이터의 적정 개수와 큰 공간을 계속 놀이만을 위한 공간으로 사용할 것인지 판단한다. 이는 비용을 입주민 전체가 부담하기 때문에 자녀가 없는 주민들의 의견도 반영하기 위함이다.

5.2.2. 커뮤니티와 소통하기

입주민 설명회를 시작으로 놀이터 디자인 추진단을 결성하고, 진단한 결과를 공유해 발견한 터치포인트를 점검한다. 놀이에 대한 인식 향상을 위해 교육을 겸한 세미나도 함께 진행하여 공동창작의 유연한 진행을 돕는다. 디자이너는 효과적인 소통을 위해 이해관계자 맵, 사용자 저니 맵 등 다양한 시각화 도구를 사용하여 정해진 예산 안에서 실행 가능한 것들에 대한 의사결정을 한다.

5.2.3. 함께 디자인하기

협동창작의 단계로 주민들과 함께 놀이터를 그리고 만들어 본다. 터치포인트인 매력 있는 놀이, 외부 감각 체험, 자연스러운 만남을 기준으로 놀이터(dot), 길(line), 단지(surface)를 통합적으로 고려하여 디자인한다. 아이들의 참여디자인 결과물을 디자인에 반영하되, 아이들이 생각하지 못한 공간을 창조할 수 있도록 디자이너의 역량을 최대한 이끌어내야 한다.



<그림 1> 놀이터 모형 만들기 예시

자료: 정수진, 꿈꾸는 놀이터 조성을 위한 교육프로그램 연구 최종보고서, 수원시정연구원, 2017, p.37

아이들의 상상력이 풍부한 것은 사실이지만 본 것만 그럴 수 있기 때문에 기존의 정형화된 놀이 공간을 설계할 수도 있다.³⁰⁾ 따라서 아이

28) 도시 아이들의 삶과 이동, 놀이에 관한 토론회 자료집(2018), p.65

29) <http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20180119000363>
<http://www.asiatime.co.kr/news/articleView.html?idxno=182353>
 이케이 코리아, 코오롱은 ‘놀이터를 지켜라’ 프로젝트에 자금을 기부했다.

30) Susan G. Solomon, 「놀이의 과학」, 2016, p.253

들에게 놀이터 설계를 주문하는 것을 넘어 그들의 꿈과 희망을 이끌어 낼 수 있는 다양한 간접질문을 던져야 한다.

5.2.4. 함께 놀이터 만들기

놀이터는 토목공사를 제외하면 관리자의 감독 아래 부모와 아이들이 함께 설치할 수 있는 시설물이 많다. 미국에서 놀이터를 통해 공동체를 만드는 카봄(KaBomm)은 자원봉사자, 지역주민과 함께 놀이터를 만든다. 카봄의 대표 다니엘 해먼드(Darell Hammond)는 그의 저서에서 “그들은 놀이터를 만들고 지역 공동체의 변혁을 일으킨다. 공동체의 진정한 변화는 하루 동안의 행사로 이루어지는 것이 아니고, 전체 과정을 통해서, 그리고 그 이후 같은 방식을 다른 곳에 적용함을 통해서 이루어진다”³¹⁾고 했다. 단발성의 이벤트에서 벗어나 놀이터 리디자인 과정 전체에 참여하도록 유도해야 한다. 공동창작과 공동제작은 놀이터를 더욱 아끼고 애정하게 만들 수 있다.

또한 시설물 제작, 현장 토목 공사, 시설물 설치, 바닥 마감재 시공, 안전인증에 소요되는 충분한 시간을 확보해 품질로 인한 비용의 재투입을 사전에 방지하는 것이 중요하다.

5.2.5. 약속하기

상승과 확산의 단계이다. 개장식을 포함한 이

벤트를 개최하여 놀이터를 홍보하고 단지 내 커뮤니티를 활성화할 수 있도록 유도한다. 공동창작과 공동제작에 참여한 아이들을 칭찬해 주고, 어른들은 놀이터에 지속적 관심을 가질 것을 아이들에게 약속한다. 관리사무소는 커뮤니티와 놀이터의 지속가능성에 대해 논의하고 실행계획을 정리한다.

<표7>은 놀이터 리디자인 프로세스를 정리한 것이다. 커뮤니티디자인과 서비스디자인 놀이터 조성 사례보다 걸리는 시간을 대폭 줄였다. 이는 부지 선정, 기금마련과 같은 과정이 필요 없고, 선행 진단을 통해 터치포인트를 발견하여 소통의 효율성을 높였기 때문이다. 또한 단지 진단, 도면작성, 시설물 제작, 현장 철거, 안전인증 등의 절차를 제외하면 실제 입주자들이 참여하는 기간은 대략 8주 정도이다. 이를 통해 공동창작과 공동제작의 피로도는 줄이고 효율성은 높이고자 했다. 제작과 시공에 드는 시간은 충분히 확보하여 놀이터의 품질은 높이고 잠재적 위험요소는 차단한다.

공동주택단지의 놀이터 리디자인 현황과 프로세스는 아이들의 놀이 욕구에 부응할 수 없는 공급자 중심이었다. 좋은 결과물을 얻기 위해서는 적절한 방법론과 시스템이 필요한데 본 연구에서 제시한 프로세스의 편익은 다음과 같다.

<표7> 놀이터 리디자인 프로세스 비교표

| 프로세스 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | |
|--------------|--------------------------|-------------|-----------------------|---------|------|--------|------|---------------------|---|----|----|----|------------|----|
| 커뮤니티 디자인 | 지역 알아가기 | | | | | | | | | | | | | |
| 서비스 디자인 | 부지 선정하기 | | 기금 마련하기 / 설계, 협력업체 찾기 | | | 마을 만나기 | | 액티비티 기획 및 실행 / 실시설계 | | | | | 제작, 시공, 인증 | 개장 |
| 공동주택 리디자인 제안 | 단지 진단하기 | 커뮤니티 모집, 소통 | | | | | | | | | | | | |
| | 함께 디자인하기 (공동 창작, 전문가 보완) | | | | | | | | | | | | | |
| | 함께 놀이터 만들기 | | 도면 작성 | 제작 및 시공 | 안전인증 | 개장 | 약속하기 | | | | | | | |

31) Darell Hammond(2013), 단 하루의 기적, 카봄, 페이지21, p.232

첫째, 정해진 예산의 효율적인 사용이다. 놀이터 리디자인에는 큰 비용이 소요된다. 특히, 세대 수가 많은 단지에는 많은 수의 놀이터가 있어 비용 부담이 크다. 따라서 단지진단을 통해 세대구성을 살펴 적정 놀이터 수를 파악하고 위치가 좋지 못한 곳은 어른들이 함께 쓰는 공간으로 변화를 꾀할 수 있다. 아이들이 꼭 놀이터에서만 놀아야 할 필요는 없다. 아이들은 이벤트가 일어날 확률이 높은 곳을 선호하기 때문이다.³²⁾ 안전인증이 필요 없는 간단한 놀이 조형물이나 편의시설을 길에 배치하거나 바닥 놀이를 이용하여 비싼 인조 고무 포장면적을 줄일 수 있다. 절약한 비용은 단지 내 핵심 놀이터에 투자하여 아이들에게 사랑받는 공간으로 꾸밀 수 있다.

둘째, 어린이를 포함한 입주민들의 외부 주거환경 만족도를 올릴 수 있다. 파악된 불편사항과 욕구를 반영하거나 최신 주거 동향에 맞는 공간 연출이 가능하다.

셋째, 기존 공급자 중심의 놀이터와 차별되는 공동창작과 공동제작은 공동주택단지의 공동체에 활기를 불어넣을 수 있다. 애정이 담긴 놀이터는 많은 사람을 불러 모으고, 대면율을 올려 세대 간의 소통을 촉진할 것이다.

6. 결론 및 제언

본 연구는 공동주택단지의 놀이터 리디자인을 위한 디자인 프로세스를 제안했다. 문헌 고찰을 통해 놀이터 서비스를 향상할 수 있는 터치포인트로 매력 있는 놀이, 외부 감각 체험, 자연스런 만남을 도출했으며, 공동주택단지의 놀이터는 사용횟수가 가장 많지만, 만족도는 가장 떨어지는 것을 발견했다. 현황 조사 결과, 15~20년이 지난 공동주택단지의 놀이터는 한번의 리디자인을 거쳤지만, 단순히 시설을 교체하는 수준이었으며 주위 공간과 어울리지 못했다. 이는 공급자 중심 사고로 놀이터를 설계하고 입찰공모 요강 자체가 획일적 시설물을 요구하는 탓이 크다.

이를 해결할 수 있는 단서를 찾고자 국내 커뮤니티디자인과 서비스디자인 놀이터 프로젝트 사례를 조사했다. 세이브더칠드런의 ‘놀이터를

지켜라’ 프로젝트를 통해 조성된 4개의 놀이터는 공동주택단지의 놀이터에 비해 많은 터치포인트를 만족시키고 있었다. 조성 과정에서도 공동창작을 통해 주민들의 수요를 적극적으로 반영하고, 이벤트를 개최하여 놀이터를 홍보해 지속적 관심을 유도했다. 그러나 기업의 자금기부와 지자체의 협조로 이루어지는 어린이공원은 공동주택단지의 놀이터와 성격이 매우 다르고, 오랜 시간을 투자하기도 어렵다.

따라서 제안하는 디자인 프로세스는 기존 공동주택단지 리디자인 놀이터의 문제점을 수요자 중심 사고로 개선하고, 커뮤니티디자인 프로세스 사례를 수정하여 공동주택단지에도 적용할 수 있도록 하는 것을 기본으로 한다. [진단하기-커뮤니티와 소통하기-함께 디자인하기-함께 놀이터 만들기-약속하기]로 구성하여 소요되는 시간을 줄이고 입체적 단지진단을 통해 터치포인트를 먼저 발굴하여 주민들과 소통하는 시간을 가질 수 있도록 했다. 공동창작과 공동제작은 주민들이 지속적으로 관심을 가지게 할 것이며, 외부 주거환경 만족도 향상을 기대할 수 있다.

어른들은 아이들에게 좋은 놀이 서비스를 제공해야 할 의무가 있다. 놀이터 노후화로 인한 리디자인 시기를 좋은 기회로 삼아야 한다. 한번 만들어진 물리적 공간은 결과에 상관없이 계속 그곳을 점거하고 있기 때문이다.

본 연구는 공동주택단지의 놀이터의 문제점을 파악하고 해결하기 위한 더 발전된 리디자인 프로세스를 제시하였다. 그러나 제안한 프로세스의 객관 타당한 검증 절차를 밟지 못한 부분이 아쉽다. 이와 동시에 적은 비용으로 질 높은 놀이 공간을 구성하는 실증적 방법과 인접한 길과 연계하여 접근성을 높이고 세대 간 소통을 촉진할 수 있는 장치에 대한 후속 연구가 다루어져야 할 것으로 사료된다.

참고문헌

1. 서적

- 서울특별시.(2017), 창의놀이터 꿈틀백서. 푸른도시국 공원녹지정책과
- 세이브더칠드런(2017), 놀이터를 지켜라 색동어린이공원 최종보고서, 세이브더칠드런 중부지부

32) Jan Gehl, 2003, 삶이 있는 도시디자인, 푸른숲, p.37

- 세이브더칠드런(2016), 놀이터를 지켜라
달남어린이공원 최종보고서, 세이브더칠드런 중부지부
- 김연금(2015), 놀이터를 지켜라 상봉어린이공원
최종보고서, 세이브더칠드런 & C Program
- 이영범(2015), 놀이터를 지켜라 세화어린이공원
최종보고서, 세이브더칠드런 & C Program
- G. Solomon(2016), 놀이의 과학, 소나무
- Jan Gehl(2003), 삶이 있는 도시디자인, 푸른솔
- Darell Hammond(2013), 단 하루의 기적, 카툰,
페이지21
- Free Play Network(2008), Design for Paly: A
Guide to Creating Successful Play Space, Cabe
space
- Marcus, Clare Cooper, Sarkissian, Wendy(1988),
Housing As If People Mattered, University of
California Press
- Paul F. Wilkinson, Robert S.Lockhart(1980), Safety
in children's formal play environments, Routledge

2. 잡지 기사

- 고석승.(2016, 10.26). 밀착카메라, 돈 없어 폐쇄되고
방치된 '서민 놀이터'. jtbc 뉴스,
http://news.jtbc.joins.com/article/article.aspx?news_id=NB11342488
- 이정하.(2018, 04.02). 인천의 흥반장 '마을주택
관리소' 이용률 급증. 한겨레
<http://www.hani.co.kr/arti/society/area/838705.html>
- 정순식.(2018, 01.19). 코오롱, 사회복지모금회에
희망나눔 성금 7억 기탁. 헤럴드경제
<http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20180119000363>
- 이선경.(2018, 06.04). 이케아 코리아, '놀이터를
지켜라' 프로젝트에 4000만원 기부. 아시아타임즈
<http://www.asiatime.co.kr/news/articleView.html?idxno=182353>

3. 논문

- 오경진(1999), 아파트 단지 내 어린이 놀이터의 위상
정립에 관한 연구, 연세대학교 석사학위논문
- 이세근(2003), 기존 아파트 어린이 놀이시설의 적합성
평가에 관한 연구, 한양대학교 석사학위 논문
- 조숙인, 권미경, 이민경(2017), 아동의 놀 권리 강화를
위한 지역사회 환경 조성 방안, 육아정책연구소
- 정수진(2017), 꿈꾸는 놀이터 조성을 위한
교육프로그램 연구 최종보고서, 수원시정연구원

4. 학술대회 및 세미나

- 더불어민주당(2018), 도시 아이들의 삶과 이동,
놀이에 관한 토론회 자료집

5. 인터넷 사이트 (Web site)

- 농업 용어 사전, 농촌진흥청, 공공서비스,
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=124974&cid=50305&categoryId=50305>
- 어린이놀이시설의 시설기준 및 기술기준 개정고시,
http://www.cpf.go.kr/front/bbs/selectBoardList.do?bbsId=BBSMSTR_000000000013
- European Committee for Standardization
(EN1196:2008),
<https://www.parksleisure.com.au/documents/item/3158>
- 행정안전부 국가기록원, 조달 및 물자 관리
<https://www.archives.go.kr/next/search/listSubjectDescription.do?id=003845>
- 도시 및 주거환경정비법 시행령
<http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=204065#0000>
- UN 아동 권리 협약,
http://www.ad1391.org/home/page/about/right_UN.php
- <https://storyfunding.daum.net/episode/918#none>
- www.jungnangnews.co.kr/news_view.jsp?ncd=7467
- <https://www.sc.or.kr/play/Intro.do>
- <http://www.service-design-network.org/intro/>
- <http://playbook.or.kr/>

