

놀이터책

놀이터 제작 가이드북

어린이의, 어린이에 의한, 어린이를 위한,
놀이터를 만들고 싶은 분들을 위해 제작된 안내서



본 자료의 비영리적 사용은 가능하나 상업적 사용은 금하며,
무단 변경 및 2차 저작물 제작을 금합니다.



Created by

C_Program

pxd innovative design
consulting group

Partner



조경작업소
LANDSCAPE ARCHITECTURE



1. 놀이터 이해하기

아이의 입장	06
보호자의 입장	14

2. 놀이터 만들기

들어가며	18
프로젝트 시작하기	20
부지선정하기	22
기금마련하기	25
설계팀 및 협력업체 찾기	27
마을만나기	30
참여 활동 기획, 실행	37
설계하기, 그리고 공사하기	44
놀이터 돌보기	48

3. 놀이터 제작사례 : 상봉/세화 놀이터

상봉 놀이터 이야기; 조경작업소 올	52
어린이 디자인 위원단	54
서울숲 놀이터 체험	56
어린이 놀이터 디자이너	58
아이들이 좋아하는 놀이터 알아보기	60
우리 동네, 우리 어린이 공원 알기	62
놀이터 방향성 설정하기	64
세화 놀이터 이야기; 경기대 대학원 커뮤니티디자인 연구실	66
바닥 놀이 그림 그리기	68
바닥 놀이	70
초록 그물 정복 작전	72
놀이터 장터	74
서울숲 놀이터 체험	76

어린이를 위한 놀이터를 만들고 싶다면,

놀이터책

누구를 위한 건가요?

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

어떻게 만들어졌나요?

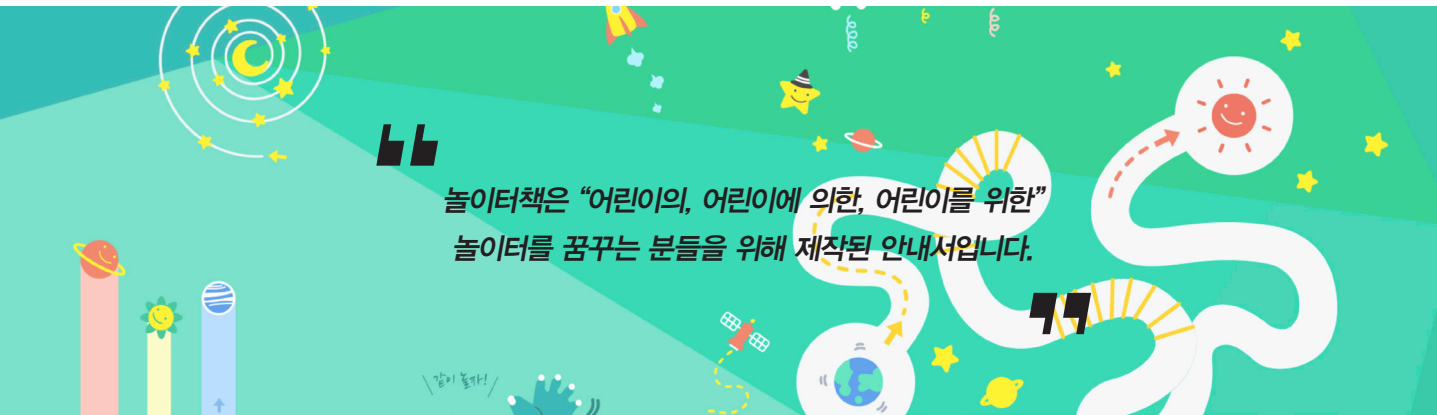
2015년 6월 문을 연 중랑구 상봉, 세화 어린이 놀이터는 '놀이터를 지켜라' 캠페인을 진행하고 있는 국제 구호개발 NGO 세이브더칠드런과, '다음 세대의 건강한 성장을 위한 놀이'에 투자하고 있는 벤처 기부 펀드 (Venture Philanthropy) C Program이 함께 만들었습니다. 주민 참여 디자인 경험이 풍부한 조경작업소 울과 경기대 대학원 커뮤니티 디자인 연구실이 각각 상봉, 세화 어린이 놀이터를 설계를 담당하였습니다. 두 설계팀은 어린이를 위한 놀이터를 만들기 위해 기획 단계부터 어린이들의 생각을 듣고, 영감을 얻어 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.



상봉 어린이 공원

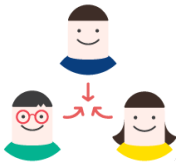


세화 어린이 공원



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

어떤 내용인가요?



놀이터 이해하기

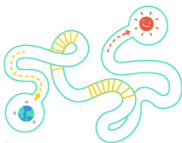
아이들은 왜 놀이터에 갈까요?

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, 워크숍 까지 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.

아이들의 시선으로 놀이터를 만들기 위해 다양한 전문가 그룹이 함께 모여 일했던 6개월의 여정은 이 프로젝트에 참여한 모두에게 새로운 배움의 기회가 되었습니다. 그 과정에서 얻은 경험과 배움을 각자의 서랍 속에 남겨두기 보다, 같은 마음으로 놀이터를 바라보고, 꿈꾸고 계실 많은 분들과 나누고자 놀이터책을 만들었습니다. 놀이터책이 많은 분들께 영감과 작은 도움이 되어 어린이 중심의 놀이터가 하나 둘 늘어가길 바라는 마음도 함께 담았습니다.

1

놀이터 이해하기

아이의 입장

아이들은 왜 놀이터에 오는걸까요?

보호자의 입장

아이들의 보호자들은
놀이터에서 어떤 경험을 할까요?

아이들은 왜 놀이터에 오는걸까요?

놀이터의 사용자인 아이들을 관찰하고,
심층 인터뷰를 통해 속마음 들여다보기



“아이들은 그저 놀려고 놀이터에 오는 것일까요?”

놀이터 이해하기는 이러한 궁금증에서 시작되었습니다.

놀이터가 아이들에게 어떤 의미를 갖는지, 또 놀이터에서의 경험에서 불편함을 겪는 순간은 언제인지, 관찰과 인터뷰를 통해 아이들의 이야기를 들어보았습니다.
아이들은 놀이터에 도대체 왜 오는 것일까요?

두 가지 유형의 아이들은 서로 다른 이유로 놀이터에 갑니다.

방문객형과 지킴이형

두 가지 유형에 따라 서로 다른 놀이터의 의미

매일같이 놀이터에 와서 비교적 긴 시간을 보내는 지킴이 유형의 아이들에게, 놀이터는 일상의 연장선, 혹은 그 자체입니다. 불규칙적으로 놀이터에 오고, 와서도 비교적 짧은 시간을 보내는 방문객 유형의 아이들에게, 놀이터는 짧은 시간이나마 학교, 학원이라는 ‘목적 중심의 일상’을 탈출하는 공간입니다.

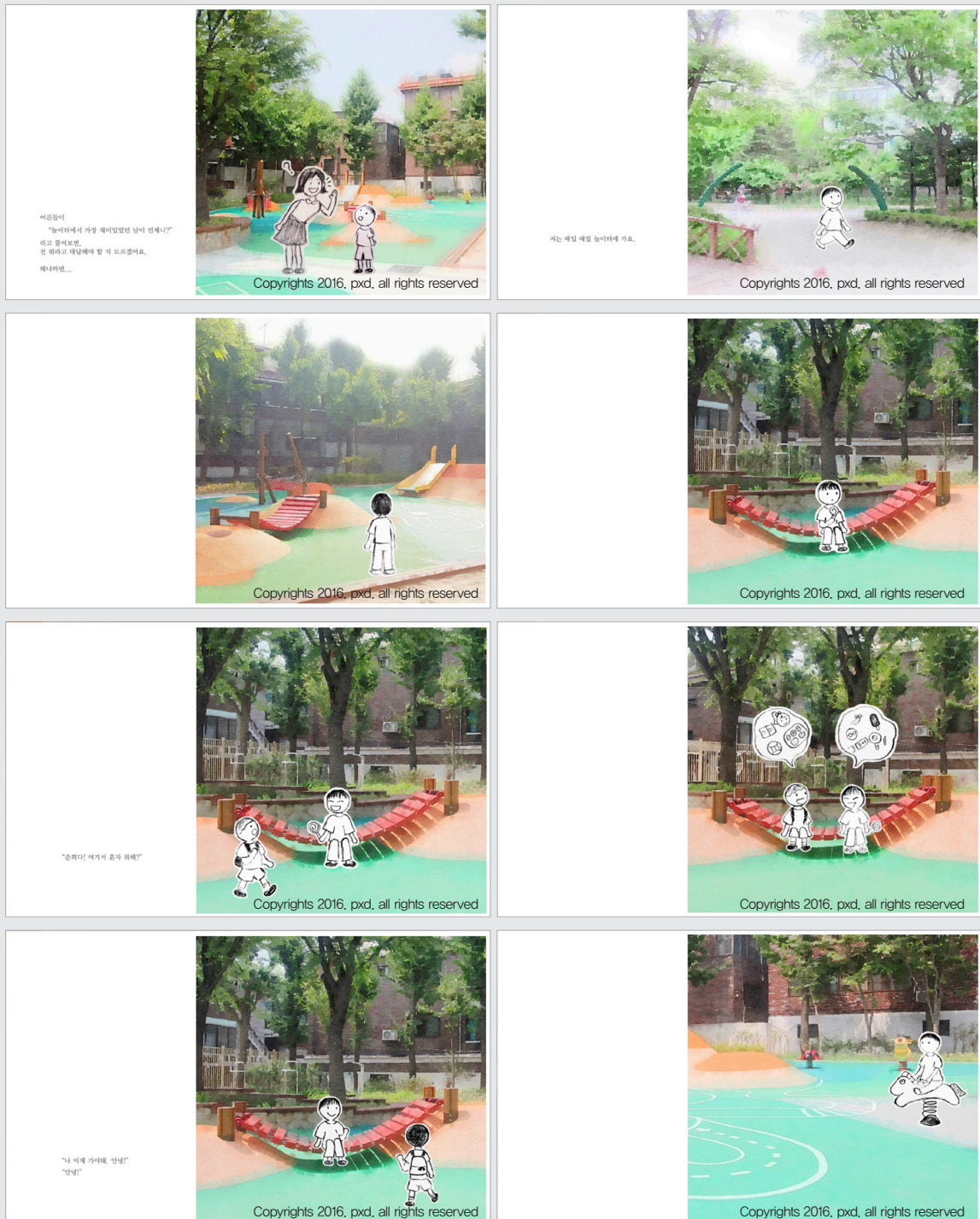


“집에 가방 놓자마자
바로 놀이터에 나와요!”

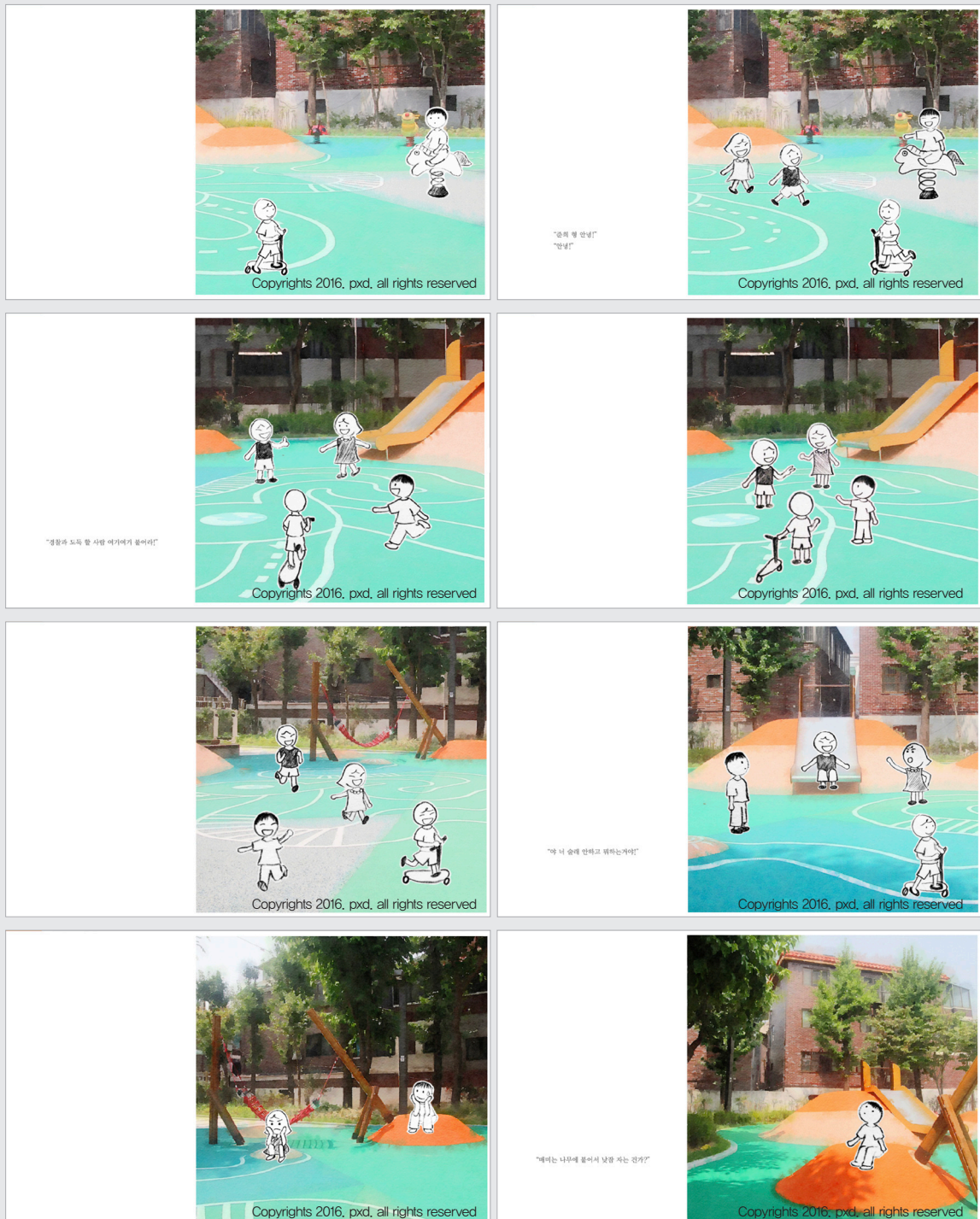


“학원 가기 전에 놀이터나
잠깐 둘러봐야지!”

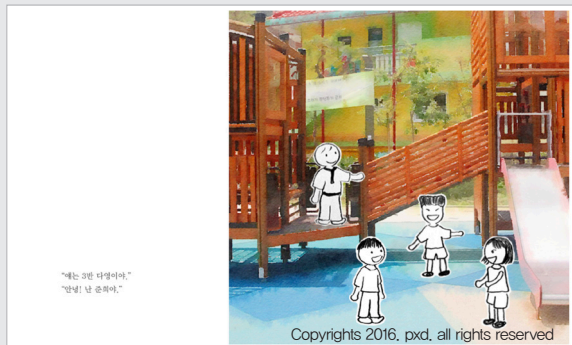
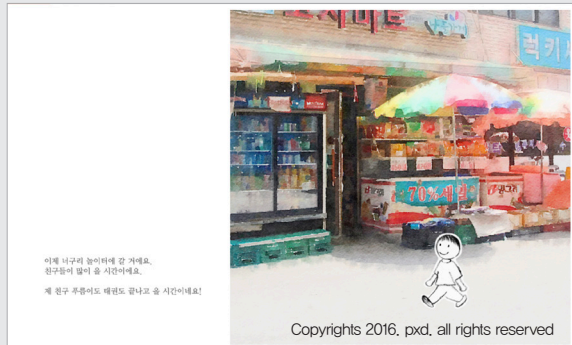
지킴이형 아이의 하루 엿보기



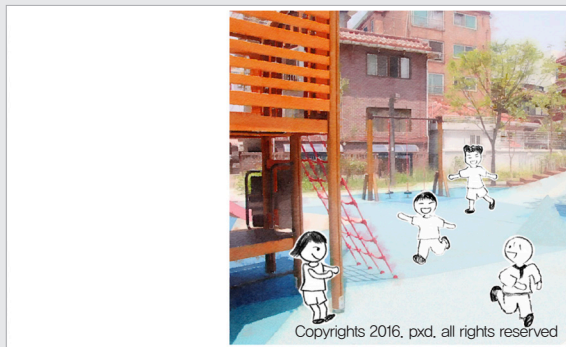
지킴이형 아이의 하루 엿보기



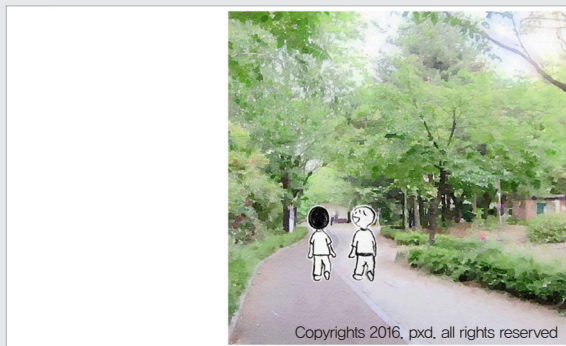
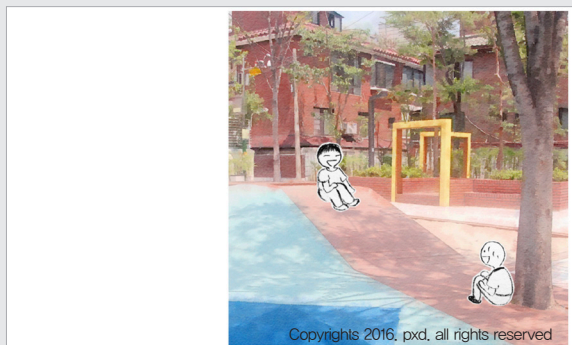
지킴이형 아이의 하루 엿보기



지킴이형 아이의 하루 엿보기



"우리 이제 집에 가야 해, 알람!"
"할 거?"



오늘도 긴 하루였어요!
무엇 했는지 물어본다면,
잘 대답하기 어렵겠지만...



아무튼, 내일도 놀이터에 오면
잘 만날 수 있어요!

Copyrights 2016, pxd, all rights reserved

상호자극의 경험에서 오는 만족감과 기대감

친구들과 서로 자극을 주고 받는 모든 시간,

상호 자극의 경험

놀이터에서 아이들은 대기 - 놀이 그룹 형성 - 상호자극 - Magic Circle의 단계를 거치며 놀이를 진행합니다.

아이들은 단순히 '재미있게 노는 것이'가 아닌 친구들과 연결되어 있는 상태, 즉 상호 자극의 경험을 추구하며 이를 통해 아이들은 만족감을 얻고 더 나아가 극도로 재미있고 흥분되는 Magic Circle의 단계도 기대하게 됩니다.

아이들은 이 상호 자극을 경험하러 놀이터에 옵니다.



〈 놀이터에서의 놀이 진행 단계 〉

상호자극의 경험을 가로막는 요소들은 무엇이 있을까요?

상호자극의 시작,

놀이 그룹 형성의 유형에 따라 달라지는 놀이 경험

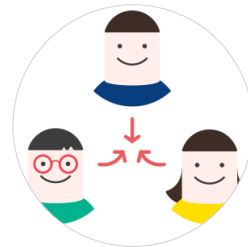
아이들이 본격적으로 상호자극을 시작하게 되는 첫 단계,

놀이 그룹 형성 단계에서 어떤 유형의 놀이 그룹이 만들어지느냐에 따라 아이들의 놀이 경험은 달라지게 됩니다.



패밀리형

일상 상황, 놀이 취향, 성격 등
서로의 환경이 잘 들어맞아
오랜시간 함께 놀이를 해 온
단짝 놀이 그룹



파티형

그 날 만난 친구들, 깊이 친하지
않은 친구들끼리 모여 형성된 신
생 놀이 그룹

상호자극의 경험을 가로막는 세 가지 방해요소

이렇게 아이들의 상호자극 경험을 방해하는 요소들은 학원에 가야한다거나, 부모님이 정한 귀가 시간등의 이유와 같은 외부적인 상황/시간적 제약, 낮가림이나 까다로운 성격과 같은 본인, 친구의 성격적 요인, 놀이 기구나 소재가 부족해 놀 거리가 부족하거나, 각자가 제시하는 놀이 규칙들이 서로 달라 생기는 상황 등이 있습니다.



상황 / 시간적 제약



성격적 요인



놀 거리의 부족과
미숙한 놀이 규칙

상호자극의 경험을 길게 유지시켜주는 놀이터 디자인의 실마리

낮을 가리고 까탈스런 성격의 아이들을 슬그머니 놀이그룹에 합류시켜주는 놀이터

여러 명이 동시에 이용할 수 있고 미는 사람과 타는 사람처럼 놀이의 역할을 부여하는 특징을 가진 그물 침대와 같은 놀이기구는 처음 만난 사이인 아이들 끼리도 자연스럽게 함께 놀도록 유도하는 역할을 해주어 낮을 가리는 아이들도 슬그머니 상호자극을 시작할 수 있도록 도와줍니다.

놀이를 촉발시키고 꾸준히 지속하게 해주는 바닥 그림 놀이터

바닥에 그려진 그림을 통해 아이들의 놀이 행동을 촉발시키는 가이드라인을 제공해 줄 수 있습니다.

명확한 놀이 규칙이 주어지지 않더라도 아이들은 나름대로 규칙을 만들고 재해석하며 발전시켜나가는 모습을 보여 주었습니다. 초기적 관찰을 통해, 바닥 그림이 아이들 간 상호자극을 촉발시키고 오래 지속시켜 준다는 것을 발견할 수 있었습니다. 바닥놀이터는 앞으로도 다양한 시도와 관찰을 계속해 갈 계획입니다.



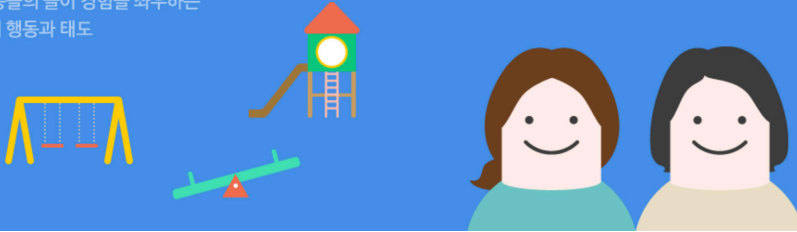
슬그머니 놀이그룹에
합류시켜주는 놀이터



바닥 그림 놀이터

아이들의 보호자들은 놀이터에서 어떤 경험을 할까요?

미취학 아동들의 놀이 경험을 좌우하는
보호자들의 행동과 태도



놀이터에 나온 보호자들은 서로 다른 두 가지의 생각 을 갖고 있습니다.

시간확보형과 아이집중형

두 가지 유형에 따라 서로 다른 놀이터의 의미

시간확보형 보호자에게 놀이터는 아이를 놀게 할 수 있는 동시에 본인 역시 스스로의 할 일을 할 수 있는 공간입니다. 휴대폰을 사용하거나 다른 보호자들과 이야기를 나누는 동안 아이가 안전하고 무사히 놀이 시간을 보내기를 바랍니다. 아이도 본인도 각자 자유로운 시간을 보내는 것은 좋지만 아이가 다치는 것은 원치 않기 때문입니다.

아이집중형 보호자에게 놀이터는 아이에게 온전히 집중하며 아이와 함께할 수 있는 공간입니다. 아이에게 온전히 집중하여 아이를 지켜보고 싶어하며 적극적으로 놀이를 통제하기도, 함께 놀아주기도 합니다.

하지만 때에 따라 같은 사람일지라도 시간확보형 보호자가 될 때도, 아이집중형 보호자가 될 때도 있습니다.



시간확보형

“아이가 놀이터에서 놀면 그제서야 저도 좀 제 일을 보죠.”



아이집중형

“아이가 재미있게 노는 모습을 지켜보는게 좋습니다. 대견하기도 하고요.”

그렇다면 보호자들이
놀이터에서 겪는 어려움은
어떤 것들이 있을까요?

재미있게 놀아주고 싶지만 어떻게 놀아주어야 할 지 모르는

아이집중형 보호자

아이집중형 보호자들 중엔 아이의 요청에 적극적으로 응하고 싶어하고, 함께 놀아주고 싶어하지만 재미있게 놀아주는 법을 모르는 보호자들이 있습니다. 아이를 따라다니기만 하거나 적극적으로 놀아주지 못해 아이도 불만족스럽고 보호자도 불만족스러운 경험을 하는 경우가 많습니다.

보호자들이
아이와의 놀이에 적극적으로
참여할 수 있도록
도와주는 놀이터 디자인

함께 움직이고, 가르쳐주고, 배울 수 있는

바닥 그림 놀이터

일반적인 미끄럼틀이나 그네는 아이의 놀이 행동에만 초점이 맞추어져 있습니다. 세화어린이공원의 우주 길 그림에서 보호자와 아이는 길을 따라 걸으며 함께 놀 수 있습니다. 땅따먹기 바닥 그림처럼 보호자가 놀이 규칙을 알고있는 놀이 역시 보호자가 아이의 놀이에 적극적으로 참여할 수 있게 합니다.



사진 출처: 경기대학교 커뮤니티디자인 연구실

2

놀이터 만들기

들어가며

프로젝트 시작하기

부지선정하기

기금마련하기

설계팀 및 협력업체 찾기

마을만나기

참여 활동 기획, 실행

설계하기, 그리고 공사하기

놀이터 돌보기

놀이터 만들기는 이렇게 진행됩니다.

놀이터책은 종량구 상봉, 세화 어린이 놀이터의 제작 과정을 토대로 하고 있습니다.

종량구 상봉, 세화 어린이 놀이터를 다시 짓는 일은 국제 구호개발 NGO 세이브더칠드런의 '놀이터를 지켜라 캠페인' 과 벤처기부펀드 C-program의 'Play Fund' 가 만나면서 시작되었습니다. 주민 참여 디자인 경험이 풍부한 조경작업소 울과 경기대 대학원 커뮤니티디자인연구소가 각각 상봉 어린이 놀이터, 세화 어린이 놀이터를 설계했습니다.

두 설계팀에서는 어린이를 위한 놀이터를 만들기 위해 어린이들의 생각을 듣는 작업을 했고, 거기에서 얻은 영감을 두 놀이터에 담았습니다.

놀이터 만들기에서 그 각 과정을 자세히 풀어봅니다.

- ◆ 세이브더칠드런
- ◆ 경기대학교 커뮤니티디자인 연구소 & 조경작업소 울
- ◆ 공동작업



들어가며

가치있는 놀이터를 만들기 위한 안내서, 놀이터책

아이들에게 마음껏 뛰어 놀 놀이터가 필요하다고 생각하지만, 막상 실제 놀이터를 지으려고 마음먹으니 어디서부터 어떻게 시작해야 할 지 막연하게 느껴지는 분들. 두 개의 놀이터를 만들면서 얻은 경험과 배움을 이런 분들과 나누고 싶었습니다.

놀이터책은 놀이터 제작에 관심이 있는 사람이라면 누구나 이를 실행에 옮길 수 있도록 도와주는 일종의 놀이터 제작 안내서입니다. 놀이터를 만들고자 하는 지자체, 기업이나 비영리단체, 나이가 작은 공동체까지, 놀이터를 만들고자 하는 모두에게 경험에서 얻은 업무 지식과 노하우, 우리도 알았더라면 싶었던 팁들을 사례와 함께 제공합니다.



상봉, 세화 어린이공원 개선사업을 바탕으로 만들어진 안내서

놀이터책은 아이들과 주민들이 함께 참여하여 만든 놀이터, “상봉, 세화 어린이공원 개선 사업”을 진행하며 정리한 관찰 자료, 진행 방식 및 노하우들을 바탕으로 제작되었습니다. 아울러 국내외 놀이터 제작 사업 사례들을 참고하여 프로젝트 과정에 필요한 보편적인 업무의 이야기를 담고자 노력했습니다.

상봉, 세화 어린이공원을 진행했던 주체는 크게 발주처와 실행처 두 곳으로 나누어져 있습니다. 아이들의 놀 공간 부족에 대해 문제의식을 느낀 세이브더칠드런과 벤처 기부 펀드 씨프로그래(C Program)이 아동-주민 참여형 커뮤니티 프로그램 진행을 통한 놀이터 제작 사업을 발주하였습니다. 조정작업소 울과 경기대 대학원 커뮤니티디자인연구실 두 곳이 참여 프로그램의 기획과 진행, 그리고 이를 바탕으로 한 놀이터 설계를 담당하는 수행팀으로 프로젝트에 참여하였습니다. 두 설계팀이 프로그램의 진행과 설계, 시공의 주축이되어 놀이터 시공에 필요한 여러 협력업체들을 섭외하여 놀이터 제작을 진행하였습니다. 그 외 서울시와 중랑구와의 협력 등 행정적인 업무와 여러 협력업체들과의 소통 등 매니지먼트 업무는 발주처인 세이브더칠드런과 씨프로그래 측에서 담당하였습니다.

놀이터책은 위와 같은 프로젝트 구조를 바탕으로 하여 만들어진 매뉴얼입니다. 물론, 이러한 사업 구조를 통해서만 놀이터 제작 사업을 진행할 수 있는 것은 아닙니다. 수행처에서 주도적으로 담당했던 프로그램 기획, 진행 등의 업무를 발주처에서 담당할 수도 있고, 수행처의 업무를 보다 세분화하여 여러 업체와 분할 협력하는 방식으로 진행할 수도 있습니다.

구체적인 업무의 분담 구조보다 중요한 것은, 어린이들과 주민들의 목소리를 듣고, 이를 바탕으로 놀이터를 설계하여, 그들을 위한 놀이터를 만들고자 하는 마음을 가지고 각 주체가 프로젝트에 함께 임하는 것입니다.



사진 출처 : 씨프로그램

© 고우원 / Save the Children



사진 출처 : 씨프로그램

© 고우원 / Save the Children

놀이터 프로젝트를 시작하려는 주체, ‘나’는 누구인가요?

프로젝트 진행 주체가 어떤 규모, 어떤 성격의 집단 혹은 개인인지에 따라, 그리고 참여주체들의 성격이나 프로젝트 상황에 따라 구체적인 프로젝트 협력 구조는 달라질 수 있습니다. 놀이터책은 이러한 프로젝트 협력 구조의 유동성을 고려하여, 안내서의 카테고리를 특정 주체의 관점이 아닌 업무의 단위로 구분하였습니다. 전문성을 가진 팀이 담당해야 하는 부분(예:설계, 시공)을 제외하면, 사업의 협력 구조가 어떻게 구성되더라도 각 주체가 각자의 역할에 따라 업무를 나누어 맡고, 해당 업무의 관련 내용을 참고하는 방식으로 안내서를 활용할 수 있습니다.

비영리단체, 기업, 지방자치단체, 마을 공동체, 학부모, 혹은 개인 등 주체에 따라 업무 접근, 수행 방식 및 업무상 중요한 요인 등이 달라질 수 있다는 것을 염두에 두고, 유연하게 활용해 주시기 바랍니다.

아이들과 주민이 함께 하는 디자인 - 참여형 커뮤니티 디자인



사진 출처 : pxd

놀이터는 그 마을의 아이들과 주민들이 매일 매일 오가는 삶의 공간입니다. 놀이터책은 어린이들과 주민들의 목소리를 담은 참여형 커뮤니티 디자인 과정을 바탕으로 만들어졌습니다. 커뮤니티 디자인은 익명의 다수를 위한 공공시설을 디자인할 때 사용자의 참여와 의견을 반영함으로써, 디자이너가 자신의 지식이나 감성, 직관에 따른 답을 내려실제 사용자의 욕구와 동떨어진 결과를 만들어내지 않도록 합니다. 또

한, 현장에서만 발견할 수 있는 실마리들을 발견하기 위한 기회를 제공하며, 전문가가 읽어내기 어려운 부분을 주민들의 목소리를 통해 들을 수 있게 합니다. 이 안내서에 담긴 과정과 사례가 주민들의 목소리, 아이들의 시각을 담은 놀이터를 만드는 데 도움이 되길 바랍니다.

프로젝트 시작하기

이 한 장을 들고 사람들을 만나러 다녔죠.
우린 이런 계획이 있는데, 당신들은 무얼 같이 할 수 있나?



작은 모임으로 시작하기

작은 모임으로 시작해 보세요. 뜻을 함께하는 기존의 동료들이 있는 것이 아니라면, 처음부터 '놀이터를 만들겠다'는 큰 목표로 함께할 사람들을 모으기보다, 부담스럽지 않은 소모임으로 시작해 보면 어떨까요? 먼저, 주변에서 아이들의 놀이와 놀이 공간에 관심있는 사람들을 모아보세요. 작은 이야기들로 시작하더라도, 중요한 것은 모임을 지속해나가는 거예요. 모임이 차근차근 나아가며, 놀이터의 필요성을 더 깊이 이해하고 더 많은 정보와 네트워크를 쌓아가면서, 놀이터 만들기 프로젝트로 발전시킬 수 있을 거예요.

처음에는 가볍게 시작했어요. 밥 먹으며 요즘 아이들 이야기를 하다가, 요즘 아이들이 잘 못 노는 것 같다, 특히 학업이 과다하다, 이런 이야기를 하다가 놀이에 대한 각자의 경험을 이야기하게 되었어요. EBS에서 본 다큐멘터리 이야기, 어렸을 때 하던 놀이 이야기... 이런 이야기를 하면서 재미있다, 하다가 '그럼 우리 스터디 한 번 해볼까요?' 라고 해서 시작이 된거죠.

- 세이브더칠드런

이런 것들을 함께 해보면 어떨까요?

아이들을 위한 놀이터를 만들려면, 아이들과 아이들의 놀이에 대한 기본적인 이해를 갖추고 있어야겠죠? 중요한 것은 아이들에게 정말 필요한 것이 무엇인지, 아이들의 관점에서 생각해 보는 것입니다. 어린이들의 일상이나 모습을 담은 다큐멘터리와 책, 그리고 그림책을 읽어보는 것 또한 아이들의 시각을 이해하는 데에 도움이 됩니다. 놀이터에 직접 나가서 아이들을 만나보는 것도 좋고요. 국내외 놀이터 동향, 관련된 최근의 이슈나 쟁점 등을 파악하는 것도 필요합니다. 이러한 공부가 앞으로 프로젝트를 진행하는 데에 바탕이 되어 줄 것입니다.

UNCRC31 스터디는 매주 화요일 오후 6시부터 7시까지 총 34회에 걸쳐 진행되었어요. 스터디는 보통 한 명씩 돌아가며 주제와 참고 자료, 같이 고민해보고 싶은 질문을 사전에 공지하면 다른 구성원들이 모임 전까지 자료를 읽고 생각해와서 함께 토론하는 형태로 이루어졌습니다. 책과 논문, 다큐멘터리, 기사 등을 넘나들며 세계 각국 아이들의 놀이 현황, 여러언어에서 '놀다'라는 단어가 가진 어감, 설탕수제나 안전 규정으로 보는 놀이와 보호의 관계

등 다양한 이야기를 토론의 주제로 삼았습니다. 때로는 만남과 놀이가 토론을 대신하기도 했습니다. 외국에서 학교와 유치원을 다닌 경험이 있는 남매와 어머니를 초대해 다른 나라와 한국의 놀이 환경을 비교해 듣는 ‘아동초대석’을 시작으로, 서울시 마을공동체 산별아의 놀이 모임이 열리는 동작구 새싹어린이공원을 찾아 아이들과 함께 뛰어놀고, 놀이활동가 분들의 이야기를 듣기도 했어요. 인근 아파트 단지의 놀이터에서 아이들에게 요즘 가장 ‘핫한’ 놀이터를 물어가며 놀이터를 탐방하기도 했습니다.

– 세이브더칠드런

네트워크 다지기

모임에 참여하는 사람들과 함께 놀이, 놀이터에 관련된 포럼이나 컨퍼런스에 적극적으로 참여 해보는 것을 추천합니다. 이러한 곳에서 프로젝트에 도움을 줄 수 있는, 어쩌면 프로젝트를 함께 할 사람을 만나게 될 수도 있거든요. 처음 만나는 사람들에게 여러분의 모임이나 프로젝트를 효과적으로 어필할 수 있는 방법을 미리 생각해두면 더욱 좋을거예요.

프로젝트성 활동, 놀이터 마스터 플랜, 무슨 활동, 하고 싶은 것들 다 썼어요. 이 한 장을 들고 사람들 만나러 다녔어요. 우린 이런 계획이 있는데 당신들은 뭘 같이 할 수 있나? 하고 물어본거죠. 그러면 사람들이 우리는 이런 부분에 관심이 있다, 이런 쪽은 누가 전문가다, 하는 이야기들을 들을 수 있었어요. 놀이터 프로젝트를 함께하게 된 조경작업소 올 김연금 소장님도 서울시 놀이 정책 박람회에서도 만났어요.

– 세이브더칠드런

다음은 기존에 진행되었던 관련 행사들입니다.

도시와 어린이, 청소년 – 어린이, 청소년이 놀 공간과 도시 (광주광역시 교육청, 전남대학교 공익인권법센터 주최) 2014.5.17

함께 만드는 우리동네 어린이 놀이터 정책 토론회 (서울시 주최) 2014.10.29

한국 아동의 놀 권리 – 현주소와 대안 (유니세프, 한국아동권리학회 주최)

공유자적2 – 놀이의 가능성 (서울시 마을공동체 종합지원센터 외 세 곳 공동주최) 2014.5.23

참고 자료

도서 : 초등 1학년의 사생활, KaBoom 단하루의 기적, 커뮤니티 디자인(아마자키 료) 등

다큐멘터리 : 초등성장보고서, 놀이의 반란, 놀이터 프로젝트 등

논문 : 한국청소년정책연구원에서 발간한 황옥경 교수님 연구 <한국 아동·청소년 인권실태 연구> 아동·청소년의 놀 권리: 현실과 대안, <아동 놀이의 국가 정책화, 이종희> 등

‘놀이터를 지켜라’의 출발, 놀이 스터디 UNCRC31 ①: 사내 스터디에서 프로젝트까지

https://www.sc.or.kr/play/News.do?pageDetail=22&SCH_CON=content&SCH_WORD=&TOP_ID=2

부지 선정하기

어디에 놀이터를 만들 것인가?



밈그림 그리기

놀이터를 만들 지역과 부지를 선정하는 일. 마을과 함께 그 마을의 공간을 만드는 것이기에, 어디에 놀이터를 만들 것인지에 따라 어떤 놀이터가 되어야 하는지도 달라집니다. 부지를 선정하는 것은 프로젝트의 실질적인 밈그림을 그리는 단계라고 할 수 있습니다. 이 단계의 할 일은 프로젝트 진행 주체가 누구인지, 그리고 프로젝트의 상황적 배경이 어떠한지에 따라 달라집니다.

먼저, 자신이 살고 있는, 또는 연고가 있는 지역에 놀이터를 짓고자 하는 경우, 상대적으로 부지에 관련된 정보의 양이 많을 것입니다. 평소 눈 여겨 봐두었던 부지가 있다면, 부지의 소유주와 토지 용도를 확인하는 것부터 시작하여, 소유주와 놀이터 사업에 대해 논의해 볼 수 있습니다. 한때 놀이터가 있었으나 폐쇄된 놀이터에 새 놀이터를 만드는 방식도 가능합니다.

그렇지 않다면, 먼저 크게 도시에 지을 것인지, 농어촌 지역에 지을 것인지 정하는 것부터 시작합니다. 도시와 농어촌의 기존 놀이터 환경과 부지 선정 방식은 상당히 다르니까요. 결정은 프로젝트의 취지나 여러 상황에 따라 달라지겠지요?

선정 기준 마련하기

다음으로, 나름의 선정 기준을 설정하여 이에 해당하는 부지들을 추려나갈 수 있습니다. 이러한 기준 역시 프로젝트의 취지나 상황에 따라 달라질 수 있습니다. 한 예로, 세이브더칠드런에서 농어촌 놀이터 짓기 프로젝트를 진행할 때, 다음과 같은 기준을 마련하여 부지를 선정하였습니다.

도시처럼 아파트나 주택이 뽐뽐한 동네에 모여 사는 것도 아니니 여러 마을의 아이들이 찾아오기 쉬운 곳이어야 하고, 너무 외지거나 인적이 뜸한 곳은 피해야 합니다. (...) '아동이 학교에서 안전한 길로 15분 이내에 걸어서 올 수 있는 곳', '면사무소 등 지역 공공기관과 가까운 곳' 등을 정하고 지방자치단체와 길고 복잡한 협의와 현장조사를 거듭한 끝에 부지를 선정했습니다.

— 세이브더칠드런

이처럼 우리 팀이 판단하기에 놀이터가 꼭 필요한 곳은 어디인지, 프로젝트의 취지와 성격에 맞게 나름의 기준을 정합니다. 다음 기준들을 참고해 볼 수 있습니다.

부지의 크기

놀이터 디자인에 있어 새로운 시도를 해 보고자 한다면, 그러한 시도가 가능한 면적의 부지가 필요합니다.

주변 환경과 접근성

아이들의 안전에 위협이 될 만한 환경이거나, 접근성이 지나치게 떨어지는 곳은 놀이터 부지로 적절하지 않습니다.

마을 공동체의 활동성

지역 주민의 참여를 바탕으로 하는 프로젝트이기에, 마을공동체가 활발하게 활동하는 지역의 경우 참여와 협조를 이끌어내는 것이 보다 용이할 수 있습니다.

인구 구성

부지 인근 지역의 연령대에 따른 인구 구성과 놀이터 이용 연령인 아이들의 수를 파악하는 것이 필요합니다.

부지 인근 놀이터 유무

예를 들어 부지 가까이에 큰 놀이터가 있다면, 놀이터에 대한 필요성이 상대적으로 낮을 것입니다.

지어서 아이들이 실제로 잘 올 수 있는 곳을 고르려고 했어요. 기준을 모두 만족하는 곳을 찾는 것은 어렵고, 결격 사유가 있는 곳을 빼는 식으로 추려냈습니다. 퇴폐업소처럼 있어서는 안 될 시설이 있다든지, 바로 옆에 폐가가 있어서 안전에 위협이 된다든지, 대로변에 있어서 여기는 올라야 올 수가 없겠다 싶다든지... 어떤 곳은 체육공원 안에 있는 곳이었는데, 이런 경우는 굳이 놀이터를 만들지 않아도 아이들이 와서 체육공원을 이용하니까 제외했죠.

— 세이브더칠드런

Q. 도시 놀이터 개선 사업을 시작할 당시, 두 곳 어린이공원과 중랑구의 상황은 어땠나요?

A. 중랑구에서는 상봉 어린이공원과 세화 어린이공원, 봉화 어린이공원 세 곳이 새로 지어지지 않으면 폐쇄될 상황이었지만 필요한 예산을 확보하지 못하고 있었어요. 놀이시설은 이미 철거된 상황이었구요. 어린이공원을 조성하고 관리하는 예산을 자치구에서 마련해야 하는데, 재정자립도가 낮은 자치구에는 부담이 크죠. 그래서 세이브더칠드런이 사업을 함께 진행하자고 제안했을 때 참 다행이라고 여겼어요. 그때까지는 민간단체에서 어린이공원에 관심을 표현해준 적이 없었어요.

- 중랑구 공원녹지과 김남주 주무관

실사 다녀오기

부지의 최종 선정을 위해, 추려진 목록의 부지들에 답사를 다녀옵니다. 기존의 선정 기준을 바탕으로, 현장에서 파악할 수 있는 여러 변수들을 고려하여 최종적으로 가장 적합한 부지를 선정합니다.

서울시가 제공해준 리스트를 가지고, 서울시 담당 직원과 함께 적합한 부지를 찾아 답사를 다녔어요. 구 입장에서 외부의 자금으로 놀이터 개선을 할 수 있는 것이었기 때문에 협조적으로 답사를 도왔습니다. 모든 부지를 다 둘러볼 순 없었지만, 제공된 리스트에서 적합하게 추려진 곳들을 위주로 대략 8개 정도의 부지를 답사한 것 같아요. 그 중 상봉, 세화 어린이 공원의 부지를 선택하게 되었습니다.

-세이브더칠드런

지방자치단체와의 협의

협약(MOU)체결

부지가 최종적으로 선정되고, 기금이 마련되어 실제로 그 지역에 놀이터를 짓는 것이 확정되면, 지방자치단체와의 상호 협조를 위해 MOU를 체결합니다.

기부 채납

지자체 소유의 부지에 놀이터를 짓는 경우, 놀이터가 지어진 후 기부 채납 과정을 통해 소유권 이전 절차를 거치게 됩니다. 이후 지자체에서 책임지고 공원을 관리, 운영하게 됩니다.

출처

[뉴스펀딩] 4화. "땅 나왔나요?" 농어촌 놀이터 지을 땅을 찾아라

<http://m.newsfund.media.daum.net/episode/972#close>

놀이터를 만들며 주민과 한 걸음 가까이

https://www.sc.or.kr/play/News.do?pageDetail=161&SCH_CON=content&SCH_WORD=&pageIndex=5

기금 마련하기

이제, 놀이터를 짓기 위해 필요한 비용을 마련해야겠죠? 예산과 목표 금액을 산정하고,
우리에게 적합한 채널을 활용하여 기금을 마련합니다.



목표 금액(예산) 산정

목표 금액은 필요한 모든 비용을 합산하여 결정합니다. 놀이터 만들기 프로젝트는 영리 목적의 사업이 아니므로,
필요한 비용을 합산한 금액이 곧 목표 금액이 됩니다. 중요한 비용으로는 다음과 같은 항목들이 있습니다.

제작비

- 놀이기구 비용
- 설비 / 시공비

인건비

- 설계팀 인건비
- 시공 업체 인건비

홍보비

- 참여 활동(워크샵 등)
홍보비(포스터, 현수막 인쇄비용 등)

교통비

- 놀이터 부지 이동 교통비

운영비

- 참여 활동(워크샵 등) 준비 비용

기타 비용

- 행정비, 사무비, 보고서 제작 등

기금 마련 채널

기금 마련 채널은 크게 개인 기부, 기업 기부, 그리고 재단 및 정부 지원으로 나눌 수 있습니다.

먼저, 목표 금액을 각 채널별로 어느 정도의 비율로 배분할 것인지 생각해 보세요. 물론 기금 마련 과정을 진행하면서
처음에 계획했던 비율과는 달라질 수도 있습니다. 개인 기부 모금을 먼저 시작한 상태에서 모자란 금액을 기업의 기부
금으로 채울 수도 있고, 반대로 기업의 기부금이 먼저 모금된 상태에서 개인 기부로 나머지 금액을 모금할 수도 있습니
다. 그렇지만, 먼저 목표를 정해야 이에 알맞은 기금 마련 전략을 세우고 실행으로 나아갈 수 있습니다.

개인 기부

- 소셜 펀딩

개인이 프로젝트를 후원할 수 있는 방법으로는 대면 모금(거리 모금 등), TM(텔레마케팅), 방송 모금 등이 있습니다.

최근에는 누구나 쉽게 접근할 수 있는 소셜 펀딩이 인기를 얻고 있습니다. 소셜 펀딩은 웹이나 모바일 네트워크 등을 이용하여 불특정 다수로부터 자금을 모으는 것으로(출처 : 네이버 지식백과, 크라우드 펀딩 - 두산백과), 보통 자체적인 시스템을 갖추고 있는 온라인 플랫폼을 이용합니다. 어느 정도의 사용자 층을 확보하고 있는 플랫폼을 이용하기 때문에, 프로젝트 홍보 및 간편성에 있어서 다른 개인 모금 방법에 비해 장점을 갖추고 있습니다. 영구적인 후원자를 찾는 것이 아니라면, 개인 후원에 가장 적합한 방법이라고 할 수 있습니다.

대표적인 소셜 펀딩 플랫폼: 해피빈 / 와디즈 / 굿펀딩

기업 기부

- 담당 부서

대기업 또는 어느 정도 규모가 있는 중소기업의 경우, CSR(Corporate Social Responsibility) 팀, 사회공헌 팀, 기업문화 팀 등의 이름으로 후원 자금 및 기부를 관리하는 부서가 있습니다. 연락하고자 하는 기업에 담당 부서가 따로 없다면, 통상적으로 마케팅 팀의 문을 두드리는 것이 좋습니다. 이 때 기업의 핵심 가치나 비전이 우리의 프로젝트와 얼마나 맞아 있는가에 따라 모금의 성패가 갈릴 수 있습니다.

기업은 주로 기업 이미지를 제고하기 위하여 사회 공헌 활동을 합니다. 따라서 기업은 그들의 고객에게 어필할 수 있는 프로젝트를 우선적으로 고려할 것입니다. 이에 따라 프로젝트의 어떤 부분을 강조하여 어떤 기업에 어떻게 연락하고 논의를 진행할 것인지를 전략적으로 생각해야 합니다. 최근에는 많은 기업들이 단순 기부를 넘어선 코즈 마케팅(Cause Marketing)을 선호합니다. 코즈 마케팅은 기업의 선의만을 강조하는 자선 활동(Corporate Philanthropy)과 달리, 기업의 경제적 이윤 창출과 사회적 가치 창출 모두를 목표로 합니다. 특정 제품 판매금의 일정 비율을 공익 활동에 쓰는 것이 대표적인 형태입니다.

Persil - Dirt is Good 세제 회사인 Persil이 아이들의 놀 권리를 찾게 하는 사회공헌활동을 진행한 캠페인입니다. '아이들이 옷을 더럽히며 놀아도 Persil의 세제가 깨끗하게 해줄테니 걱정말고 아이들을 놀 수 있게 해주자'라는 메시지를 담고 있습니다. 대표적인 코즈 마케팅의 사례로 꼽힙니다.

- 기부 방식

기업의 기부 방식은 보통 현금 기부와 현물 기부로 나뉩니다. 현금 기부는 말 그대로 돈을 기부하는 것으로, 예산의 전부 혹은 일정 부분을 기부하는 형태로 이루어집니다. 현물 기부는 프로젝트에 필요한 물품을 지원하는 것을 뜻합니다. 예를 들어 어린이 도서관을 만드는 프로젝트에서 도서관에 쓰일 컴퓨터를 컴퓨터 회사가 기부할 수 있습니다.

이처럼 부분적으로 필요한 물품을 기부하는 경우도 있으며, 해당 제품을 생산하는 기업에서 기부하는 경우가 대부분입니다. 이 외에도 재능 기부, 봉사활동 등 여러 형태의 기부 방식이 있습니다.

설계팀 및 협력업체 찾기

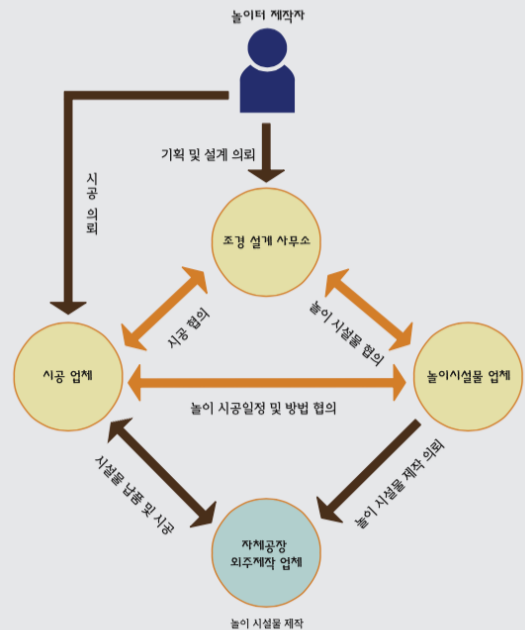
놀이터 만들기 프로젝트는 여러 주체들의 협업으로 진행됩니다.



사진 출처 : 씨프로그렘

통상적인 놀이터 시공 프로세스는 다음과 같습니다. 놀이터 제작자(보통의 경우, 건설사 또는 관공서)가 조경 설계 사무소에 놀이터 기획 및 설계를 의뢰합니다. 설계 사무소는 놀이터의 전체적인 조경안과 함께 그 안에 포함된 놀이 시설물을 디자인합니다. 조경안이 완성되면, 설계 사무소는 적절한 시설물 업체를 찾아 놀이 시설물 제작에 대해 협의합니다. 이후 시공사와 일정 및 시공 계획을 조율하여 시공을 진행합니다.

따라서, 프로젝트를 함께할 설계팀과 시설물 업체, 그리고 시공 업체를 찾아야 합니다. 먼저, 설계팀을 찾는 것부터 시작합니다.



〈놀이터 시공 프로세스〉 출처 : pxd

설계팀 찾기

네트워크 활용하기

‘프로젝트 시작하기’에서 언급했던 놀이 포럼 등 놀이터 관련 행사에서 획득한 네트워크를 활용하는 것은 설계팀 찾기의 첫 발을 딛는 데에 도움이 될 것입니다. 행사에서 직접 만난 설계팀, 혹은 놀이터 관련 전문가들이 확보하고 있는 인력 풀(Pool)을 적극적으로 활용하면, 상당 수의 설계팀을 리스트업할 수 있습니다.

첫번째로 이러한 여러 (놀이 관련)행사들에 참여하면서 알게 된 플레이어들을 리스트업했고요. 그 플레이어들로부터, 저희가 참가하지 않았던, 이전에 열린 놀이 관련 모임의 참가자 리스트를 받았어요. 그 사람들을 또 리스트에 포함시키고, 또 서울시에 공공 조경과 그룹이라고 해서 놀이터뿐만 아니라 조경에 대한 전문가 그룹이 있어요. 그렇게 합치니 100여 곳이 되었어요.

- 세이브더칠드런

선정 기준을 바탕으로 추려나가기

수많은 조경 설계 업체 중 현실적으로 놀이터 프로젝트에 참여할 수 없는 팀들을 걸러내며 리스트를 추려갑니다. 이 때 팀 내부적으로 공유된 설계팀 선정의 기준을 먼저 세우고 조사를 시작하는 것이 필요합니다. 예시가 될만한 기준들은 아래와 같습니다.

- 설계팀의 포트폴리오(이전에 만들었던 놀이터 살펴보기)
- 놀이터 제작 경험 유무
- 참여형 커뮤니티 디자인 프로그램에 대한 경험 유무
- 주민 참여 프로그램과 설계 병행 가능 여부
- 업계의 평판
- 협력 업체와의 커넥션

중랑구 어린이공원 개선사업을 진행했던 세이브더칠드런은 프로젝트 초반 서울시 놀이 정책 박람회에서 조경작업소를 김연금 소장을 만났습니다. 이후 김 소장의 네트워크를 활용하여 두번째 설계팀인 경기도 커뮤니티디자인연구실을 만날 수 있었습니다.

참여 프로그램 진행 경험이 있는 설계팀?

하지만 놀이터 설계뿐 아니라 아이들과 주민의 참여를 이끌어낼 역량이 있는 곳이 우리나라에는 아직 많지 않습니다. 그렇다면 이러한 설계팀을 만나지 못하면 프로젝트 진행이 어려운 걸까요?

Q. 커뮤니티 참여 프로그램 경험이 없는 설계팀들도 있고, 또는 프로젝트 주체(놀이터 제작자)가 이러한 프로그램을 진행하는 것은 어렵다고 생각하시는지?

A. 기본적으로 이걸 누가 대행해주고 안해주고가 중요한 것이 아니라, 디자인하는 사람이, 주민들의 생각을 듣고 이해하려는 자세가 중요하지 않나 싶어요. 사실 이 과정을 다 진행된다고 해도, 주민들 의견을 하찮게 생각한다면 디자인에 반영이 안되지 않을까요?

1차적으로 추려낸 설계팀들 사이에서 우리에게 꼭 필요한 업체를 찾기 위해서는 좀 더 적극적인 조사가 필요합니다. 대상 설계팀이 지은 놀이터에 직접 답사를 가보거나 사전 미팅, 자세한 포트폴리오를 요청하는 등의 연락을 취할 수도 있습니다.

협력 업체 찾기

설계팀이 디자인한 설계안을 실제로 구현해 내기 위해 다양한 협력업체와의 협력이 필요합니다. 접촉해야 할 협력업체의 종류는 다음과 같습니다.

- 놀이 시설물 업체 ● 시공 업체 ● 운동 기구 업체 ● 바닥재 업체 등

협력 업체를 선정하는 과정 역시 설계팀을 찾는 과정과 마찬가지로입니다. 먼저 팀 자체적으로 1차적 기준을 세우고, 이에 합당한 업체들에 대해 조사해나가며 추려가는 단계를 통해 최종적으로 선정할 수 있습니다. 대표적인 기준은 가격, 디자인, 신뢰도 등입니다. 업체에 대해 조사하는 과정에서 각 회사의 카탈로그나 웹사이트를 참조하고, 더 자세한 논의를 위해서는 직접 연락을 취하기도 하며 놀이터 설계를 실제로 잘 구현해 낼 수 있는 팀을 찾습니다.

디자인에 대한 우리의 생각을 얼마나 받아줄 수 있는지, 그에 대해서 얼마나 협의가 가능한 업체인지가 중요합니다.

놀이 시설물 업체를 선정할 때 추천하는 방법은 다음과 같습니다.

1. 설계한 디자인 안과 규모 및 디자인이 가장 비슷한 모델을 여러 시설물 업체들의 웹사이트 및 카탈로그에서 찾습니다.
2. 찾은 모델들을 사용하는 재료, 제품 수입 여부, 그에 적절한 가격인지 등을 기준으로 비교합니다.
3. 조건에 맞는 업체를 몇 군데 선정한 후, 견적을 받아보고 입찰을 진행합니다. 이러한 방법을 통해, 설계한 디자인 안을 가장 잘 구현하면서, 합리적인 가격 및 조건을 제시하는 업체를 찾을 수 있습니다.

커뮤니케이션 조율하기

이처럼 여러 협력업체가 프로젝트에 참여하기에, 팀 간의 원활하고 효과적인 의사소통이 매우 중요합니다.

- 프로젝트에 참여하는 모든 팀이 모이는 정기적인 회의나 모임 자리를 마련해보세요. 정기 회의에서는 각 팀의 프로젝트 진행 상황과 논의해야 할 사항들을 확인하며 전체 일정 및 진행 방향을 조율합니다.
- 팀 간 연락을 주고받을 때는 담당자를 단일화하여 정보 전달을 체계화하고 혼선이 빚어지는 것을 방지합니다.
- 진행한 연락 및 의사소통 내용을 기록하여 향후 필요시 열람할 수 있도록 합니다. 서면으로 남기거나 메일을 보관하는 등의 방법을 사용할 수 있습니다.

마을 만나기

중요한 것은, 결국 이것이 하나의 이야기를 듣는 과정이라는 거예요.



마을 속의 놀이터

놀이터를 지을 동네와 부지가 정해졌다면, 진짜 놀이터 프로젝트는 이제 본격적으로 시작됩니다. 마을에 놀이터를 짓는다는 것은, 그 마을의 아이들과 주민들이 매일 매일 오가는 삶의 공간을 만드는 것입니다.



따라서 주민들과 아이들이 놀이터를 만드는데에 직접 참여하여, 놀이터 설계에 이들의 목소리가 담겨야 합니다. 이러한 참여 과정은 디자이너가 자신의 지식이나 감성, 직관에 따라 답을 내려, 실제 사용자인 주민들의 필요나 욕구와 동떨어진 결과를 가져오지 않게 해주고, 현장에서만 발견할 수 있는 실마리들, 또는 그 지역 주민이 아닌 전문가나 외부인들이 읽어내기 어려운 부분을 고려하여 디자인한 공간을 만들 수 있게 합니다.

프로젝트 처음부터 끝까지의 전반적인 과정이 이야기를 듣고 소통하는 과정이에요. 물론 그 과정에서 몇 가지 큰 이벤트들이 필요하긴 해요. 하지만 중요한 것은 이 전체적인 것이 하나의 이야기를 듣는 과정이라는 거예요.

- 경기대 커뮤니티디자인 연구실

놀이터 제작자인 내가 연고가 있는 지역에서 프로젝트를 한다면 상황이 조금 다를 수 있으나, 그렇지 않다면 결국 우리는 이 마을에 처음 오는 외부인인 것이고, 이 마을 사람들이 사용하는 놀이터를 만들기 위해 그들을 만나는 것입니다.

따라서 프로젝트의 전 과정은,

주민을 만나 마을의 이야기를 듣고, 그들의 목소리를 놀이터에 담아내는 것과 같습니다.

그래서 우리는 놀이터의 사용자인 아이들의 노는 모습을 관찰하고, 아이들의 이야기를 듣는 등의 활동을 통해, '이 마을의 아이들을 위해 어떤 놀이터를 만들 것인가'에 대한 답을 찾아갈 것입니다. 그렇다면 놀이터의 직접적인 사용자가 아닌 어른들, 주민들의 목소리가 필요한 이유는 무엇일까요?

먼저, 놀이터는 아이들 뿐 아니라 주민들 역시 동네 쉼터 등으로 이용하는 공간이기도 합니다. 또한 놀이터 역시 마을 안의 공간이기에, 그 공간에 실제로 접하여 사는 사람들의 삶이나 일상을 무시한 채 지어질 수는 없는 것이죠. 또한 공간을 둘러싼 개개인의 이해 관계가 다르기 때문에, 그러한 의견 수렴 과정 역시, 새로 지어진 놀이터가 실제로 그 마을에 잘 정착하여 지속되고 유지되어 아이들이 노는 지역 사회의 공간으로 녹아들어 갈 수 있도록 하기 위해 필요합니다.

또, 놀이터에서 아이들이 제대로 놀기 위해서는 지역 주민들이 이 공간이 아이들이 노는 공간이라고 인정하고 아이들의 놀이를 지켜줘야만 가능합니다. 이를 위해 주민 참여 과정을 진행하고, 주민들의 의사를 들으면서 자연스럽게 아이들의 놀이 공간을 만든다는 것을 알릴 수 있기 때문에 위 목적을 자연스럽게 이룰 수 있습니다.

결국 아이들뿐 아니라 지역 주민의 공간이기도 하기 때문입니다. 지역 주민들의 하나의 생활 공간 안에 다양하게 걸려있는 이해관계들을 반영하지 못하면, 결국은 뭔가 반쪽짜리밖에 될 수 없는 거죠. 어떤 형태로든지 주민들의 이해관계들을 다 수렴하고, 그 안에서 해답을 찾는게 맞지 않을까, 라고 생각해요. 놀이에 면해 있는 집, 인근 주민 등 이해관계자 간의 합의 없이는 후에 시비가 생길 여지가 많습니다. 놀이터가 주민에게 있어 '어느날 갑자기 만들어져 나를 불편하게 하는 공간'이 아닌, '내가 참여하고 나의 의견도 반영된 마을의 소중한 공간'이 되어야 합니다. 이를 위해서는 주민들이 서로 소통하고 합의할 수 있는 장을 만드는 것이 중요합니다.

- 경기대 커뮤니티디자인 연구실

사전 조사하기

‘아는 만큼 보인다’ 라는 말이 있죠, 마을 사람들을 처음 만나기 전, 먼저 마을에 대한 기본적인 정보를 파악하고 이들을 만난다면, 조금 더 잘 보고 잘 들을 수 있겠죠?

숫자가 그 마을에 대해 모든 것을 말해주지는 않습니다. 하지만 마을의 일반적인 특성을 대략적으로 파악하는데 도움이 될 수 있습니다. 예를 들어, 다음과 같은 통계자료에서 이 동네가 상대적으로 어린이의 수가 많은 마을인지, 어린이의 수를 고려하였을 때 놀이터의 개수가 충분한 곳인지 등을 파악함으로써 아이들, 놀이터에게 있어서 이 마을이 어떤 모습인지 대략적으로 파악할 수 있습니다.

지역현황 - 통계

▶ 어린이공원 & 보육시설 ◀

-어린이공원

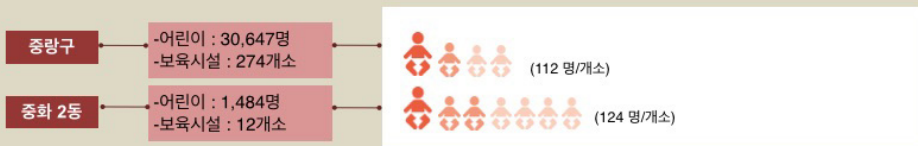
: 어린이 공원 이용 어린이 인구밀도는 중랑구가 중화 2동의 2배



➡ 어린이 관련시설 특성: 중화2동 어린이 인구 대비 어린이공원 갯수는 많음

-보육시설

: 보육시설 하나가 수용하고 있는 어린이 인구는 중랑구와 중화 2동의 차이가 심하지 않음



(통계자료를 활용하여 파악한 세화 어린이공원이 위치한 중화2동의 인구특성, 출처 : 경기대 커뮤니티디자인 연구실)

이처럼 현황을 파악하는 데에 도움이 될 만한 지표로는 다음과 같은 것들이 있습니다.

통계청 사이트와 온라인 지도 등을 활용하여 확인할 수 있습니다.

- 면적 및 지리적 위치인구 밀도
- 연령대별 인구(어린이/노인)
- 놀이터 수
- 어린이 보육, 교육시설 수
- 놀이터 인근 어린이 보육, 교육시설
- 거주 외국인 수(다문화인구)
- 국민 기초생활보장수급자 수

부지 측량하기

사전 조사를 통해 마을의 대략적인 그림을 그려보았다면, 이제 놀이터 부지에 직접 나가 볼 차례겠지요? 처음 답사를 가서 할 일은 크게 두가지입니다. 놀이터 부지에 대한 물리적인 정보를 파악하는 부지 측량과, 그 부지를 이용하는 마을 사람들을 만나고 관찰하는 것이죠. 먼저, 부지 측량은 부지의 면적과 지형적인 특징 등 설계와 관련되어 참고해야 할 사항들을 파악하는 것을 말합니다. 관청에서 해당 부지를 실측해 놓은 자료가 없다면, 첫 답사에서 간단한 실측도 함께 진행합니다. 이 과정에서 파악한 부지의 지형적 특성이 이후 과정에서 기본적인 틀의 역할을 합니다.

현황 라인을 보니 8자 형태로 연결되는 라인이었기 때문에, 동선을 최대한 고려하면서 공간끼리 중첩, 분할되는 느낌을 살리려고 했어요.

또 어린이 놀이터이긴 하지만 주민들과 놀이터 옆의 노인정 분들 모두 사용하는 곳이에요. 동네의 산책로를 대신해서 놀이터의 주변 둘레길을 산책로로 이용하기 때문에 최대한 그 둘레길을 살리려고 노력했고, 지금도 그 동선을 마련해놓고 있어요.

- 조정작업소 올

주민들의 목소리 듣기

답사에서 측량에 아울러 할 일은, 현장에서 놀이터 이용자인 아이들과 주민들의 이야기를 듣고 관찰하는 것입니다. 이러한 과정은 초반의 답사 뿐 아니라 프로젝트 내내 지속적으로 진행되는 과정입니다. 답사를 나갈 때에는, 초심자의 마음으로 열린 눈과 귀를 가지고 나가는 것이 필요합니다. 마을을 만나는 과정이 결국 사람을 만나는 과정이라고 말씀 드렸지요? 처음 만나는 상대를 알아가는 과정이라고 생각하며 놀이터를 바라보고 아이들과 주민들을 만나보세요.

처음 답사를 나갈 때에는, 정확히 무엇을 물어볼 지 리스트를 짜서 나간 건 아니에요. 아직 아는 바가 없기 때문에 무얼 물어보아야 할지 몰랐으니까요. 일단은 조정 설계를 할 때 묻는 매우 기본적인 질문들을 했어요. 언제, 어떻게 이용하시는지, 공간에 대해 어떻게 생각하시는지, 어떻게 되었으면 좋겠는지 같은 포괄적인 질문들을 했죠. 딱히 선정 없이, 마주치는 모든 주민들을 대상으로 인터뷰를 진행했어요.

- 조정작업소 올

결국 현장에 가서 기다리는 게 중요한 것 같아요. 강제적으로 주민들을 모을 수도 없는 일이고요. 주민분들과 사전 미팅을 하기로 했던 날도, 약속 시각에는 사실 한 분도 안 나오셨어요. 그래서 '온 김에 현장 보면서 앉아 있지 뭐.' 하고 앉아있다 보니, 지나가던 주민 분 한 분이 오세요. 그러면 '저희 이리이러한 놀이터 사업 때문에 나와있 습니다.' 하고 말씀드리면, '잠깐 기다려봐요.' 하면서 다른 주민분들께 전화해주셔서 다른 주민분들이 나오시고, 그렇게 사람들이 모이게 되는 경우도 있었어요.

- 경기대학교 커뮤니티디자인 연구실

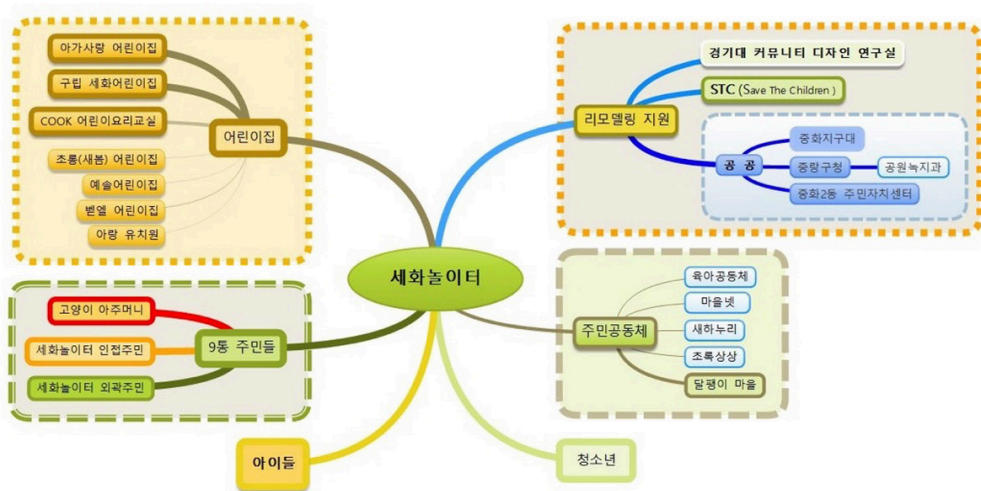
공식적인 일정이 아니더라도 부지에는 매주 몇 번씩 나갔어요. 주말에도 돌아가면서 나갔고요. 저희가 24시간 놀이터 부지에 관찰 카메라를 켜 놓고 보는 것이 아니잖아요? 저희가 없는 동안에 일어나는 일들을 주민분들은 목격하시죠. 그런 이야기들을 들으려고 나갔어요. 예를 들면 저녁 8시 이후에 청소년들이 많이 와서 놀다 간다든지 하는 이야기는 주민분들의 이야기를 통해 들어야만 알 수 있는 부분들이죠.

— 경기대학교 커뮤니티디자인 연구실

이해관계와 이슈 파악하기

놀이터는 성격이 다른 여러 주민들이 함께 이용하는 공간입니다. 아이들만 해도 아주 어린 아이들부터 초등학교 고학년 아이들까지 다양하지 않나요? 다양한 주민들이 거주하는 마을의 놀이터에 대해서는 필연적으로 서로 다른 입장들, 그리고 동네의 특수성에 따른 몇가지 이슈들이 있기 마련입니다. 주민들을 만나 목소리를 듣는 과정에서 이러한 이해관계와 이슈를 파악하게 될 것입니다.

이해관계자 Map



Ex) 이해관계의 파악 : 세화어린이공원 놀이터 조성 시 인접주민의 이해관계는 놀이터 소음
놀이터 디자인 시 인접주민에 대한 이해관계는 주택 담장디자인

(세화 어린이공원을 둘러싼 이해관계자 지도, 출처 : 경기대 커뮤니티디자인 연구실)

이렇게 이해관계자 지도를 그려보는 것도 이를 파악하는 데에 도움이 됩니다. 물론 이러한 이해관계자와 이슈는 이처럼 초반 답사에서 어느 정도 파악이 되어야 합니다. 기본적인 이해가 있어야 앞으로 주민들의 의견을 수렴한다든가, 놀이터 설계에 반영하기 위한 방향성을 정하기 때문이죠. 하지만 이 역시 마을을 만나는 과정에서 끊임없이 변화합니다.

새로운 이슈를 발견하게 되기도 하고, 특정 이슈에 대한 다른 입장의 주민을 만나게 되기도 합니다. 이러한 새로운 발견과 정보에 눈과 귀와 생각을 열어두는 것이 필요하겠죠?

마을을 만나는 방법

어린이 교육시설 방문하기

이처럼 놀이터 부지에 나가 지나가는 주민들을 만날 수도 있고, 인근의 어린이 교육시설을 방문하여 인터뷰를 할 수도 있습니다. 사전 조사에서 파악한 정보를 바탕으로 인근 어린이집이나 유치원 등 어린이 교육시설을 방문해보세요. 이곳의 아이들은 놀이터의 주 이용자이거나, (놀이터가 지어진 이후) 주 이용자가 될 가능성이 높습니다. 특히 어린이집이나 유치원의 경우, 정해진 활동 시간에 놀이터에 나와 야외 활동을 하게 하는 경우도 종종 있습니다. 어린이집 선생님 등 이러한 교육기관 담당자와 인터뷰를 통해 평소 아이들이 놀이터를 어떻게 이용하는지, 놀이 행태는 어떠한지, 그 밖에 놀이터에 대한 다양한 정보나 이슈를 파악할 수 있을 것입니다. 인근 거주민분들의 시각에서 얻을 수 있는 내용과, 아이들을 돌보는 분들의 시각에서 얻을 수 있는 이야기는 또 다르겠죠? 또한, 어린이들을 대상으로 한 참여 활동을 기획하고 있다면, 추후 리쿠르팅에 도움을 얻을 수 있도록 협조 관계를 구축하는 기회가 될 수 있습니다.

마을 공동체 및 커뮤니티 컨택

현장에서 직접 주민들을 기다려 만나는 것은 현장의 모습을 생생하게 관찰하고 목소리를 들을 수 있다는 점에서 생생한 정보를 얻을 수 있습니다. 주민들을 만나는 또 다른 효과적인 방법은, 마을에서 자체적으로 운영중 인 공동체를 만나는 것입니다. 마을 일에 관심이 많고, 이를 적극적으로 행동으로 옮기는 분들이기에 마을에 대한 생생한 정보를 파악하는 데에 도움이 될 것입니다.

첫 만남

이처럼 여러가지 경로를 통해 주민분들을 만나게 될때, 처음 만나는 자리에서 사업의 내용을 제대로 소개하는 것이 중요합니다. 연고가 있는 지역에서 프로젝트를 시작했다면 상황이 나을 수 있지만, 그렇지 않다면 우리는 외부인입니다. 우리와 주민들 간 신뢰를 쌓는 첫 단계인 만큼, 신뢰감을 줄 수 있는 태도와 예의를 갖추고 첫 만남을 진행하는 것이 필요합니다. 특정 기관을 방문한다면 프로젝트 소개 자료를 준비해가는 것이 도움이 됩니다. 지자체와 컨택하여 미리 사업 관련 협조 공문을 받아 준비해가는 것도 좋은 방법입니다. 또한 첫 만남에서 팀원이 모두 갈 수 없다면, 팀원들 중 팀원의 대표자나 리더가 첫 만남에 간다면 예의와 신뢰감을 보여줄 수 있을 것입니다.

주민들의 도움? 주민들의 권리?

이렇게 여러 기관을 방문하여 협조 관계를 구축하고 주민들의 도움을 받다보면 감사의 표시로 음료수나 빵과 같은 선물을 준비해 가야 할까? 하는 부담감이 들 수 있습니다.

어쨌든 놀이터 사업은 지역 주민들과 관련된 일이기 때문에 무조건적으로 지역 주민들에게 '협조를 도와주세요'하는 입장이 아니라, 주민들이 당연히 참여해야하는 일이고, 권리라고 생각해요. 상호 협조적인 관계가 될 필요가 있어요. 협조에 대한 금전적인 보상이나 과한 감사의 표시는 사업의 장기적인 측면으로 보았을 때 지역 주민들에게 좋은 영향만을 미치지 않는 것 같아요.

- 경기대학교 커뮤니티디자인 연구실

물론 개인의 의견 차가 있을 수 있으나, 무언가를 도와주는 사람에게 고마운 마음을 갖는 것만은 자연스러운 일이겠죠. 중요한 것은 우리가 일방적인 도움을 받는 것이 아니라, 지역 주민의 놀이터를 지역 주민과 함께 만들고 있다는 것입니다.

마을을 알아가는 것, 사람을 알아가는 것

마을 만나기는 쉬운 과정은 아닙니다. 특히 초반에는 이 모든 것이 어렵게 느껴질 수도 있습니다. 예상치 못한 일이나 갈등이 발생할 수도 있습니다. 처음 만난 사람을 알아가고 친해지기 위해서는 오랜 시간을 함께하고, 약속을 잡아 함께 밥을 먹기도 하는 등의 노력이 필요하죠. 마찬가지로 프로젝트 초반에는 마을에 다가가기 위한 여러가지 노력들이 필요합니다. 시간이 흐르면서 얼굴을 익히는 아이들, 주민분들이 생길 것입니다. 누군가를 처음 만나 알아가는 과정을 생각하며 마을 사람들을 만나보면 어떨까요?

참여 활동 기획, 실행

그리고, 아이들을 만나기 위해서입니다.



사진 출처: 경기대 커뮤니티디자인 연구실

왜 필요할까?

앞에서 언급하였듯, 아이들과 주민들의 목소리를 듣는 과정은 프로젝트 전반에 걸쳐 지속적으로 이루어지는 과정입니다. 하지만 다음과 같은 목적을 위해, 몇 차례 공식적인 참여 활동을 기획할 필요가 있습니다.

더 많은 주민들을 만나기 위해서입니다.



사진 출처: 경기대 커뮤니티디자인 연구실

현장에서 오가는 주민들을 만나 이야기를 듣거나, 간단한 인터뷰 또는 주민들과의 모임 자리를 마련할 수도 있지만, 이것만으로는 주민들 전체의 목소리를 골고루 듣기 어렵습니다. 또한 이렇게 나눈 이야기만으로는 설계자가 알고자 하는 바를 충분히 알아내기에 부족함이 있을 것입니다. 설계자가 알고자 하는 바를 파악할 수 있는 형태의 참여 활동을 기획하고, 시간과 장소를 마련합니다. 앞서 언급한 마을 공동체나 통장님 등 주민 네트워크를 활용하여 참여자를 모은다면, 더 많은 주민들을 만나, 더 많은 이야기를 보다 효과적인 방법으로 들을 수 있을 것입니다.

이들로 하여금 놀이터에 대한 주인의식을 갖게 하기 위해서입니다.

지역 주민들이 자발적이고 적극적으로 참여 활동에 동참함으로써, 우리 동네에 놀이터를 만드는 데에 내 목소리가 반영된다는 것을 인식하면서, 주민들은 놀이터에 대한 주인 의식을 갖게 됩니다. 평소 아이들의 놀이나 놀이터에 대해 무심히 지나치곤 하던 주민들에게 놀이의 중요성에 대한 인식을 환기하는 기회가 될 수 있습니다. 이는 놀이터가 만들어진 이후, 놀이터가 그 마을에 잘 정착하고, 문제가 생길 경우 지역 주민들이 앞장서서 이를 해결하는 태도를 가질 수 있게 합니다.



예를 들어, 부모들이 아이들의 놀이 장소 및 동선을 그린 '우리 동네 놀이 지도'를 만들어 보는 활동은, 지역의 놀이 공간 현황을 파악하는 데에 도움이 될 것이며, 동시에 주민들 스스로 놀이의 중요성과 놀이터의 필요성을 인식할 수 있는 계기가 될 것입니다.

그리고, 아이들을 만나기 위해서 입니다.



폐쇄된 놀이터에 새 놀이터를 짓거나, 빈 공터에 놀이터를 짓는 경우, 부지에 나가더라도 아이들을 만날 기회는 많지 않습니다. 주변 놀이터에서 아이들의 노는 모습을 관찰하거나 오가는 아이들에게 말을 붙여볼 수는 있겠지만, 아이들을 위해 어떤 놀이터가 되어야하는지를 알기에는 부족함이 있을 것입니다. 워크숍을 통해 아이들에게 원하는 놀이터를 그려보게 하거나, 또는 빈 부지에 임시 놀이 기구를 설치하고 아이들의 놀이를 관찰하는 등 다양한 형태의 참여 활동을 기획하여, '어떤 놀이터를 만들어야 하는지'를 향한 걸음을 밟아갈 수 있습니다.

세화 어린이공원을 지을 때에는 폐쇄된 놀이터인 놀이터 부지에 아이들과 함께 바닥 그림을 그리고, 여기에서 아이들을 놀게 하는 활동을 통해, '터'를 활용하는 방법과 관련하여 설계에 영감을 얻을 수 있었습니다.



사진 출처: 경기대 커뮤니티디자인 연구실

놀이기구가 아니라 정말 터를 만들어주고 싶다는 생각을 했어요. 그냥 터 자체가 하나의 놀이판이 되었으면 좋겠다. (...) 아이들이 과연 놀이기구 없이 얼마나 잘 같이 어울려 노는지를 한 번 보자. (...) 넓은 바닥에다 할 수 있는게 뭐가 있을까 고민해봤죠. 바닥에다 바닥 놀이터를 그려보자. 바닥이 일종의 놀이기구가 될 수 있다는 거죠. 그래서 바닥 놀이 그리기와 바닥 놀이터에서 놀기를 하게 된건데, 그게 굉장히 반응이 좋아서, 시설물을 줄이고 아이들이 함께 뛰어놀 수 있는 바닥을 최대한 많이 확보하자...

— 경기대학교 커뮤니티디자인 연구실

어떻게 할까?

참여 활동 기획하기

이처럼, 설계의 과정은 '아이들을 위해 어떤 놀이터를 만들 것인가?'라는 질문에 대한 답을 찾아가는 과정이라고 할 수 있습니다. 설계자가 알고 싶은 바를 알아내기 위한 참여 활동을 단계별로 기획하여 진행함으로써, 그림을 더 발전시켜나갈 수 있습니다. 따라서 프로젝트 초반에 모든 계획을 세우려 하기보다, 프로젝트를 진행하는 과정에서, 현재 시점에서 알고싶은 것이 무엇인지 생각해보고, 이를 알아내기 위한 참여 활동의 효과적인 형태를 고민하는 식으로 꼬리에 꼬리를 무는 방식의 참여 활동이 도움이 될 것입니다. 참여 활동의 형태가 결정되면 진행 시나리오를 작성하고, 이에 필요한 준비물을 준비합니다. 상봉 놀이터와 세화 놀이터의 참여 활동 사례를 읽어보면 도움이 될 것입니다.

참여 프로그램이 디자인 의사 결정으로 연결될 수 있어야 하는데, 참여 프로그램은 참여 프로그램대로 돌아가고 디자인 의사 결정은 디자이너가 (알아서) 해버리고, 이게 분리되는게 굉장히 문제가 많다는거죠. 문제가 많더라도, (그렇다면) 참여 프로그램을 왜 하나는거죠. 이렇듯 디자인 가설을 검증하거나 주민 의견을 들을 수 있는 참여 활동들을 유연하게 기획해야 합니다. 본격적으로 프로젝트를 시작하기 전에 계획한 것들이 중간에 180도 바뀌어도 괜찮습니다. 오히려 모든 걸 확정짓지 않는 태도가 필요합니다. ‘지금 필요한 참여 활동은 무엇인가’, ‘지금 우리가 알아야할 것은 무엇인가’가 더 중요합니다.

— 경기대학교 커뮤니티디자인 연구실

아이들을 대상으로 한 참여 활동을 진행할 때 참고할만한 Tip

아이들이 원하는 놀이터를 만들기 위해서 우리는 아이들과 대화하고, 그들을 관찰하며, 때로는 함께 놀기도 하는 여러 참여 활동을 진행하게 됩니다. 이 과정 속에서 그들의 눈높이에서 생각하며, 아이들이 무엇을 원하는 지 예민하게 파악하는 노력을 통해, 우리는 아이들의 목소리를 놀이터에 반영할 수 있습니다. 아래의 팁들은 그러한 과정의 참여 활동을 진행할 때 필요한 몇 가지 조언들입니다. 아이들로 하여금 가치 있는 이야기를 할 수 있게끔 하는 방법들, 또 아이들과의 활동을 할 때 지켜야 할 수칙들을 알아보며 여러분이 직접 하게 될 참여 활동들을 머리 속으로 그려 본다면 앞으로의 참여 활동 기획 및 실행에 큰 도움이 될 것입니다.

알아두면 좋은 것들

— 아이들이 솔직하게 이야기하고, 자연스럽게 행동하게 하기 위해서는, 아이들의 마음을 여는 것이 중요합니다. 프로젝트를 진행하면서 아이들을 만나는 시간 만큼은, 여러분이 디자이너가 아닌 친한 언니, 오빠(형, 동생) 혹은 선생님이 라고 여기십시오.

- 아이들에게 질문을 하거나, 노는 모습을 관찰하는 등 특정 활동을 시작하기에 앞서, 서로를 인사, 소개하고 친밀감을 형성하는 가벼운 시간을 갖습니다.
- 아이들의 사용하는 단어나 표현 등 아이들의 언어를 이해하고, 이를 사용하는 것은 아이들이 여러분을 자신들에게 보다 가까운 사람으로 느끼게 하는 데에 도움이 될 것입니다.

— 놀이터를 만든다는 목적을 위해 아이들의 도움을 받는 것이 아니라, 아이들을 위해 놀이터를 만드는 것입니다. 아이들의 목소리를 듣는 과정에서도 그들이 주인공이라는 것을 알게 합니다. 예를 들면 “OO이 같은 친구들이 즐겁게 놀 수 있는 놀이터를 만들려고 해. OO이 같은 친구들이 무얼 하고 노는지, 무얼 좋아하는지 궁금해서 이야기 들으러 온 거야.” 와 같은 말은, 아이들이 주인공임을 느끼게 하는 데에 도움이 될 것입니다.

— 워크숍 등 공식적인 이벤트에서만 아이들을 만나는 것은 아닙니다. 프로젝트를 진행하는 동안 부차적인 일들을 수행하는 과정에서, 또는 오고 가며 길에서 우연히, 여러 차례 소소하고 우연한 아이들과의 마주침이 있을 것입니다. 그러한 마주침 역시 아이들과 안면을 익히고 가까워져 가는 과정임을 잊지 않습니다. 아이들은 한 번이라도 낯이 익은 사람에게 좀 더 쉽게 마음을 열고 합니다.

— 아이들의 얼굴을 기억하고, 이름을 외우고 불러주는 것은 친밀감을 형성하는데 도움이 됩니다. 참여 활동을 진행할 때 아이들의 이름표를 만들어 달아주면 이름을 외우는데 도움이 될 것입니다. 하지만 아이들의 이름이 노출되는 것은 문제가 될 수 있기 때문에 함께하는 단체(어린이집, 지역아동센터 등)와 합의가 되어야 합니다.

- 워크숍 등 특정 목적을 가진 활동 중 돌발 상황이 발생했을때, 무리하게 계획대로 일을 진행하려 하지 않고, 아이들의 상태와 감정을 우선시합니다. 모든 활동과 놀이터를 만드는 것은 어린이들을 위한 것임을 잊지 않습니다.

- 사적인 만남에서는 반말을 사용하는 것이 친근감 형성에 도움이 되며, 워크숍 진행 등 공식적인 행사에서는 존대 말을 쓰는 것이 아이들에게 존중받는다는 느낌을 받게 합니다.

- 아이들은 연령대에 따라 집중력과 언어적 표현 능력에 차이를 보입니다. 그렇기에 각 연령대에 적절한 참여 활동을 선택하는 것이 좋습니다. 예를 들면, 초등학교 저학년 아이들의 경우 놀이 관찰이 효과적일 수 있고, 고학년 아이들의 경우 자신의 경험을 언어적으로 전달하고 인터뷰를 진행하는 데에 무리가 없을 것입니다.

- 각계 각층의 아동 전문가들에게 적극적으로 조언 및 도움을 구하는 것도 좋습니다. 아동 전문가가 아니라면 누구나 어떻게 해야 아이들로 하여금 진술한 이야기를 들을 수 있을까 등의 문제에 대한 두려움을 가지고 있습니다. 워크숍 등을 준비하는 데에 직접적인 질문을 하여 도움을 받을 수도 있습니다.

- 간접적인 방법을 통해 아이들을 이해할 수도 있습니다. 특히, 처음으로 아이들을 만나기 전, 매체를 통해 미리 익숙해지는 것도 큰 도움이 됩니다. 어린이들의 일상이나 모습을 담은 다큐멘터리와 책, 그리고 그림책 또한 아이들의 시각을 이해하는 데에 도움이 될 것입니다.

지켜야 할 것들

- 세이프더칠드런의 아동안전보호정책(Child Safeguarding Policy)

1. 직원 및 기타 관련자들은 결코 :

- 1-1. 아동을 때리거나 그 밖의 방법으로 신체적인 공격 또는 학대를 가하지 않는다.
- 1-2. 현지에서 인정되는 성년 연령이나 당사자의 동의 여부 등에 관계 없이 18세 이하의 아동과 성적 접촉 또는 성 관계를 하지 않는다. 아동의 나이를 잘못 알았다는 것은 이유가 되지 않는다.
- 1-3. 어떤 형태든 착취나 학대로 간주될 수 있는 관계를 아동과 맺지 않는다.
- 1-4. 아동을 상대로 학대나 학대 소지가 있는 행동을 하지 않는다.
- 1-5. 아동에게 부적절하거나 공격적인 언어, 또는 모욕적인 언어로 대화, 제안, 충고하지 않는다.
- 1-6. 아동에게 부적절하거나 성적 자극을 유발하는 신체적 행위를 하지 않는다.
- 1-7. 보호자 없이 밤에 아동의 집에 머무르지 않는다.
- 1-8. 아동과 같은 방이나 침대에서 잠을 자지 않는다.
- 1-9. 아동 스스로 할 수 있는 개인적인 일들을 대신 하지 않는다.
- 1-10. 아동이 불법적인 행동, 혹은 위험하거나 남을 학대하는 행동을 할 때 묵과하거나 동참하지 않는다.
- 1-11. 아동을 수치스럽게 하거나 창피를 주고 무시하는 행위 등 어떤 형태의 정서적 학대도 하지 않는다.
- 1-12. 특정 아동을 차별하거나 편애하지 않는다.

위의 목록은 모든 경우의 수를 다 담고 있는 것이 아니며 본 정책이 위의 목록에 명시된 행위만을 대상으로 하고 있다는 의미도 아니다. 본 정책을 적용할 때 기준으로 삼는 원칙은, 직원들이 아동에게 부적절하거나 학대의 소지가 있는 행위를 하지 말아야 한다는 것이다.

2. 아동과 접촉하는 모든 직원과 관련자들은 :

- 2-1. 위험할 소지가 있는 상황들에 대해 숙지하고 그에 대처한다.
- 2-2. 위험을 최소화할 수 있도록 업무와 작업장을 계획, 조직한다.
- 2-3. 아동과 함께 있을 때는 되도록 개방된 장소를 이용한다.
- 2-4. 어떤 문제점이나 우려사항이라도 제기, 논의될 수 있도록 개방적 문화를 조성한다.
- 2-5. 부적절하거나 학대 소지가 있는 행위가 문제로 제기되지 않은 채 지나가지 않도록 책임감을 갖는다.
- 2-6. 아동에게 담당 직원이나 관련자의 연락 정보를 알려주고 어떤 문제라도 제기할 수 있도록 격려한다.
- 2-7. 아동의 역량을 강화한다. 아동의 권리가 무엇인지, 허용되지 않는 것과 허용되는 것이 무엇인지, 문제가 발생했을 때 아동이 할 수 있는 일이 무엇인지 등을 아동과 함께 논의한다.
- 2-8. 사적 영역과 업무상 영역 모두에서 높은 수준의 행동 기준을 지킨다.
- 2-9. 아동권리를 존중하고, 아동을 공평하고 정직하게, 그리고 존엄과 존중을 바탕으로 대한다.

3. 일반적으로 다음의 사항은 적절하지 않다.

- 3-1. 단독으로 아동과 지나치게 많은 시간을 보내는 것.
- 3-2. 아동을 자신의 집으로 데려가는 것. (특히 아동과 단둘이 있게 될 상황이 유력할 경우.)
- 3-3. 부적절하거나 위법한 행위를 했다는 의심을 살 가능성이 많은 상황에 놓이도록 행동하는 것.

원문 <https://www.sc.or.kr/guide/spirit/03.do>

참여 활동 홍보하기

열심히 기획한 참여 활동이라도 참여가 저조하다면 원하는 결과를 얻기 어렵습니다. 프로젝트 과정에서 협조 관계를 구축한 마을의 주요 인물들로 컨택 포인트를 정리합니다. 참여 활동이나 주민설명회 등 불특정 다수 주민들의 참여가 필요한 이벤트들의 경우, 일정이 확정되는대로, 그리고 2주 전, 1주 전 등 연락 일정을 미리 정하고 연락을 드려 많은 주민들의 참여를 이끌어 낼 수 있도록 합니다. 홍보에 도움이 될 만한 주요 컨택 포인트들은 다음과 같습니다.

- 지방자치단체(구청 등) 주무관
- 동장, 통장님 등
- 어린이 교육시설 장(어린이집, 유치원 등)
- 마을 공동체

이 때, 활용할 수 있는 홍보 수단들은 아래와 같습니다.

- 포스터 부착
- 현수막 부착
- 공문 발송
- 모바일 메신저 이미지 활용

참여율에 영향을 미치는 요인 중 하나는 장소입니다. 어린이를 대상으로 한 워크숍의 경우 어린이집 등 어린이 관련

시설에 협조를 구해 진행할 수도 있고, 주민 참여 활동의 경우 주민센터, 또는 마을 공동체 공간에서 진행할 수도 있습니다. 주민들에게 평소 익숙하고 접근성이 좋은 곳에서 참여 활동을 진행한다면 참여율을 높이고 적극적인 참여를 이끌어내는 데에 도움이 될 것입니다. 또한, 미리 활동에 참여하기로 한 주민뿐 아니라, 진행 당일 현장에서도 해당 장소를 오가는 주민들이 활동에 참여할 수 있도록 현장 홍보를 진행합니다. 놀이터가 소수의 적극적인 주민이나 특정 기관 소속 아이들의 의견과 같이 치우친 의견을 담게 되지 않도록, 참여 활동을 개방적으로 운영하는 것이 중요합니다.

그래서 현장에서 하는 게 중요한 거 같아요. 물론 주도적으로 가져가는 건 소수가 될 수 밖에 없어요. 우리가 주민들 모두를 참여시킬 순 없으니까 주도 그룹이 생길 수 밖에 없지만, 그 행사 자체가 오픈 되어있으면 사람들이 랜덤하게 참여할 수 있는 거잖아요? 그걸 더 많이 만들어야될 거 같아요. 어떻게하면 다양한 사람들을 참여시킬 수 있을까 등의 논의가 필요할 거 같아요.

- 세이브더칠드런

설계하기, 그리고 공사하기

참여 활동에서 아이들의 반응을 보고, 거기서 디자인 요소를 꼬집어 내는거죠.



사진 출처: 조경작업소 올

참여 활동 결과를 바탕으로 설계하기

앞서 진행했던 다양한 참여 참여 활동에서 얻은 것들을 바탕으로 놀이터를 설계하는 과정입니다. 아이들과 주민들의 목소리가 직접적으로 설계에 반영될 수도 있고, 여러 의견들을 종합하여 디자이너가 이를 재해석하여 반영할 수도 있습니다. 같은 참여 활동 결과에 대해서도 디자이너들마다 해석하는 바는 모두 다르겠죠?

제일 크게 생각했던 것은 기구의 높이감, 아이들의 활동성을 고려하는 것입니다. 유치원 및 미취학 아동들의 워크숍을 초반에 진행하고, 후반에는 초등학생들을 대상으로 진행하였는데, 대부분의 아이들이 생각하는 것이 미끄럼틀, 그네, 이런 것인데, 생각보다 높고 큰 역동적인 기구를 원한다는 것을 알았고 그런 것들을 반영하려 노력했습니다.

— 조경작업소 올



사진 출처: 경기대 커뮤니티디자인 연구실

바닥 놀이 워크숍을 진행했을 때, 모래 놀이 구역 앞에 그려놓은 발바닥 두개를 이용해서 아이들이 멀리 뛰기를 하며 놀았어요. 여기서 사회적 놀이의 가능성을 보았어요. 시설물이 아닌 것에서도 놀이를 통한 소통이나 놀이의 피크로 갈 수 있는 가능성이 있구나. 그리고 발바닥이라는게 기존에 모래가 있기 때문에 가능한거고, 그래서 이런 기존의 요소를 최대한 활용해서도 아이들이 얼마든지 창의적인 놀이를 스스로 놀 수 있는 가능성들이 있구나, 라는 걸 확인했죠. 저희의 디자인 의도를 임시 프로젝트(참여 활동)를 통해서 그 가능성들을 확인해 본 거고요. 임시 프로젝트의 반응을 보고 거기서 요소를 끄집어 내는 거죠. 아, 보니까 바닥 놀이터의 장점이 이러하니까, 바닥놀이에 대한 부분은 디자인에서 이렇게 풀어갔으면 좋겠다...

- 경기대학교 커뮤니티디자인연구실

자문 구하기

설계 과정에서 고려해야 할 여러 요소 중, 정보가 부족한 부분은 해당 분야의 전문가에게 자문을 구해보세요. 공원에 들어갈 나무(식재)는 어떠한 종을 넣는 것이 좋을지, 놀이 시설물 안전기준은 어떠한지 등, 설계팀만의 역량으로 해결하기 어려운 분야에 대해 다각적인 자문을 받아봅니다. 프로젝트를 진행하며 쌓아온 네트워크를 십분 활용하여 전문가들의 의견을 듣습니다.

주민 설명회를 통한 설계 방향성 공유

조경안이 처음 완성되고 나서, 최종안으로 확정되어 시공에 들어가기까지 몇 차례의 공식 주민 설명회를 거쳐 주민들의 의견을 수렴하는 과정을 반드시 거칩니다. 주민 설명회는 설계팀과 주민들 간의 의사소통을 위해 필요하며, 이와 동시에 주민들 내부에 존재하는 서로 다른 입장이나 의견 차이를 그들 스스로 조율하기 위해서이기도 합니다. 주민설명회 홍보시, 특히 놀이터 관련 이슈에 민감하거나 의견을 충분히 들을 필요가 있는 주민들이 참여할 수 있도록 노력합니다.



다음과 같은 과정을 통해 주민설명회를 준비하고 진행합니다:

1. 해당 시점까지 완료된 설계안 모델을 준비합니다. 입체적인 모델을 준비하는 것이 주민들로 하여금 생생하게 이해하게 하는 데에 도움이 되며, 여의치 않을 경우 이미지 파일이라도 반드시 준비합니다. 주민 설명회에 모인 모든 주민들이 잘 볼 수 있도록 충분히 큰 크기로 준비합니다.
2. 놀이터 사업에 대해 잘 모르는 주민을 위해 설명회 초반에 사업에 대해 간단히 소개합니다.
3. 전체적인 설계 컨셉 및 세부적인 설계안을 설명하고, 특히 주민들의 의견 조율이 필요한 부분에 대해 이야기합니다.
4. 의견을 조율하는 과정은 한 차례의 주민설명회만으로 완성되지 않습니다. 설명회를 마무리 시점에서 의견 조율의 중요성에 대해 언급하며, 다음 주민 설명회에도 참여하도록 부탁드립니다.

주민들을 일대일로 설계안을 갖고 만나는 것이 아니라, 주민설명회를 통해 다함께 만나면, 주민들 각각의 이해관계에 의한 의견 충돌이 그 안에서 상쇄가 돼요. 주민들끼리 조율하는 과정이 자연스럽게 나타났어요. (Q. 주민 설명회를 초반에는 계속 현장에서 진행했고, 마지막에는 주민센터에서 진행하셨는데...) 최대한 많은 주민분들을 만나려고 그렇게 했어요. 특정 장소, 실내에서 하면 놀이터 현장에서 하는 것보다 접근성이 떨어지니까요.

- 조정작업소 울

세화 어린이공원에서 울타리를 두고 갈등이 가장 극명하게 드러났어요. 공원의 삼면이 주택으로 둘러싸여 있다 보니 이용 시간을 두고 갈등이 빚어졌죠. 조금 떨어져 사는 사람들은 이용 시간을 제한하는 것에 불만이 컸지만 공원을 바로 옆에 두고 사는 사람들은 심야에 생기는 소음에 매우 민감했죠. 우리가 내린 결론은 가장 가까이에 사는 주민들의 의견을 존중해야 한다는 것이었어요. 사실 울타리를 바라는 욕구는 공원에서 떨어져 살아서 소음 피해를 겪지 않는 주민들이 낮이든 밤이든 가리지 않고 와서 음악을 틀고 떠들기 때문에 나온 것이거든요. 찬반은 계속 되었지만 주민설명회를 통해 주민들이 서로 다른 입장의 사람들 이야기를 들어보는 계기가 된 것 같아요.

- 경기대 커뮤니티디자인연구실

시공하기

설계 과정을 마치고 실제로 놀이터를 짓는 시공 과정에서는, 설계한 대로 시공이 잘 이루어지고 있는지 확인하는 감리 작업이 필요합니다. 또한 실제 시공에서 계획과는 달리 여러 이유로 설계안을 수정해야 할 일이 발생하기도 합니다.

도면 작업에서 안전 기준을 고려하다 보면 생각지 못했던 문제들이 생기고요. 시설물 업체가 시설물 관련 디자인을 해주기로 되어있었는데, 그 쪽에서 가지고 온 디자인을 보면 저희의 원래 설계 의도랑 다른 부분이 있고, 그러다보니 이러한 것들을 협의하면서 시간이 걸렸어요. (...) 안전 기준에 맞게 하다보니 원래 설계 의도랑 다른 부분이 생기고, 그걸 다시 조정하다보면 어느 하나만 조정하면 되는 것이 아니라 다른 것도 조정해야하고, 그러다 보니 일이 좀 커진거죠.

- 경기대 커뮤니티디자인연구실

출처

도시 놀이터 개선사업 설계팀을 만나다
<https://goo.gl/Yjo52T>

놀이터 돌보기

마침내, 놀이터가 만들어졌어요!
이제 놀이터가 마을에 실제로 잘 정착하도록 하려면, 어떤 일을 해야할까요?



우리가 만든 놀이터가 열렸어요, 놀이터 개장식

먼저, 그동안 주민 참여를 바탕으로, 그리고 시끄러운 공사 기간을 거쳐, 마침내 놀이터가 성공적으로 만들어져 마을의 공간으로 자리잡았음을 모두에게 알려야겠지요? 개장 행사는 놀이터가 만들어졌음을 축하하고 그간의 참여와 수고에 고마움을 표현하는 자리입니다. 놀이터를 실제로 이용할 주민들, 그리고 앞으로 놀이터의 유지관리를 담당할 지자체와 함께 크고 작은 행사를 준비한다면, 의미있는 자리가 될 것입니다. 새로 생긴 놀이터 곳곳을 아이들이 알 수 있게 보물 찾기와 같은 게임을 진행할 수도 있고, 공사 기간 동안의 소음을 이해해준 인근 주민들에게 떡을 돌리는 것도 고마움을 표현하는 좋은 방법일 거예요. 사진을 활용하여 그동안 주민들과 어린이들의 참여 과정을 돌이켜 볼 수도 있습니다. 중요한 것은, 우리는 아이들을 위해 놀이터를 만들었고, 이 날의 주인공은 바로 아이들이라는 것입니다.

개장식을 하는 것은 주민들에게 감사의 표현을 하는 부분도 있고, 앞으로 놀이터를 잘 관리해달라고 지자체와 주민들에게 이야기하는 자리이기도 하죠. 주민분들도 '우리가 이것 잘 관리해야겠구나.' 하는 생각이 드실 거예요. 놀이터 활동가 분들도 활동의 시작점이 되는 거고, 모두에게 모멘텀이 필요한거죠. 우리가 그동안 주민들과 함께 놀이터를 만들었고, '이제 구에서 놀이터를 관리합니다.' 하고 이야기하는 시점이 필요한 거죠. 아이들에게는 축제 느낌을 주어서 놀이터에 와 보게 하는 역할도 하고요.

— 세이브더칠드런

만들어진 놀이터를 돌보아주세요

만들어진 놀이터가 실제로 아이들이 마음껏 뛰어 노는 공간으로 유지되기 위해서는 지역 주민들의 노력이 필요합니다. 단순히 시설물에 대한 유지, 보수의 측면이 아니라, 놀이터가 생명력을 잃지 않고 이용될 수 있도록 관심과 노력을 기울이는 것이 필요합니다.

지자체의 유지관리 시스템

기부 체납 과정을 마치고 나면 기본적인 유지, 관리 업무는 구/시와 같은 지자체에서 담당하게 됩니다. 지자체에서 이루어지는 공원 관리는 통상적으로 일상 관리와 특별 관리로 이루어집니다. 일상 관리는 공원의 청소, 개장 및 폐장 등 일상적인 공원의 운영과 관련된 일을 처리하는 것이고, 특별 관리는 시설물 고장이나 보수해야 할 사항이 생겼을 때 외부 수리업체를 고용하거나 특별 인력을 배치해 시정하는 등의 업무를 말합니다. 관리 방식에는 지자체마다 다소 차이가 있을 수 있습니다.



주민들의 자발적인 놀이터 관리

지자체에서 이루어지는 공식적인 관리 외에도, 지역 주민들이 자발적으로 놀이터 유지, 관리를 위해 노력을 기울인다면, 놀이터를 돌보는 데에 큰 도움이 될 것입니다. 참여 활동 등에 참여하며 주민들이 갖게 되는 주인 의식은 이러한 자발적 관리 노력의 바탕이 되겠죠? 주민들의 관심을 바탕으로 생겨난 자생적 관리체계는 보다 주민들의 일상과 맞닿아 있고, 주인 의식을 기반으로 한다는 점에서 공식적인 관리보다 더 중요한 역할을 할 수 있습니다. 서울시에서는 지역 주민들의 참여를 바탕으로 선발된 '아동안전 지킴이' 분들이 초등학교 주변이나 놀이터 등 아동 범죄 취약 지역을 돌보는 일을 하고 있습니다. 또한 세화, 상봉 어린이공원이 만들어진 서울시 중랑구에서는 마을 공동체 분들이 주축이 되어 놀이 활동가분들이 놀이터가 지역 안에 잘 정착하고 아이들이 마음껏 뛰어노는 환경이 될 수 있도록 돌보고 있습니다.

제작자로서 주기적인 관심 기울이기

놀이터를 만든 제작자로서, 만들어진 놀이터가 잘 이용되고 있는지 점검하는 과정이 필요합니다. 애정을 갖고 도움을 줄 수 있는 부분에 신경을 쓰고, 지역 주민들과 아이들의 목소리를 듣고, 놀이터를 관리하는 분들에게 도움을 줄 수 있는 부분을 확인하는 과정이 필요합니다. 이러한 사후 체크는 향후 놀이터를 지을 때 보완해야 할 점들을 파악하는 데에도 도움이 될 것입니다.

특히, 놀이터 개장 직후에 이러한 것들을 중심으로 보아야 합니다. 놀이터가 지역에 잘 정착하기까지는 인큐베이팅의 시간이 필요합니다. 프로젝트를 진행하며 쌓은 주민, 지자체, 놀이 활동가들과의 네트워크를 꾸준히 유지하며 이를 활용합니다.

놀이터 개장 후 3개월 동안, 놀이터가 정착할 수 있도록 설계팀이 한 달에 한 번 프로그램을 진행하고, 놀이터가 정착할 수 있도록 설계팀과 마을 놀이터 활동가 분들이 한 달에 한 번 프로그램을 진행하고, 매주 놀이터 활동가 분들이 자체적으로 하는 활동에 도움을 드리는 방식으로 진행합니다. 기존의 다른 놀이터처럼 짓고 나서 그냥 버린다면, 즉각적인 피드백도 없고, 아이들이 잘 노는지 트래킹도 안되니까요. 이벤트성 놀이 활동을 같이 하는 거예요. 설계팀도 한 번씩 가보고, 아이들의 의견도 들을 수 있고요.

— 세이브더칠드런

프로젝트 돌아보기

놀이터 프로젝트를 마무리하는 방법으로 레트로스펙티브(Retrospective, 프로젝트 회고)를 활용해보세요. 레트로스펙티브는 프로젝트를 마친 후, 팀원들끼리 모여 프로젝트를 되돌아보며 각자의 생각을 나누는 것을 말합니다. 프로젝트를 진행하면서 어려웠던 점이나 주요 이슈에 대해 이야기를 나누고, 좋았던 점이나 개선할 점들을 돌아보며 다음 프로젝트에 반영하는 것을 목표로 합니다. 프로젝트에 참여했던 전체 팀이 모여 전체적인 과정을 돌아볼 수도 있고, 설계팀끼리, 혹은 처음 놀이터 프로젝트를 시작했던 팀끼리 모여 팀의 내부적인 과정을 돌아볼 수도 있습니다. 정해진 형식이나 양식은 없습니다. 참고할 만한 과정을 소개해드릴게요.

프로젝트 타임라인 리뷰

프로젝트 기간동안 있었던 주요 사건을 간단히 리뷰합니다. 사진을 활용하면 더욱 생생한 회고를 도울 수 있겠죠? 타임라인을 길게 프린트해서 벽에 붙여놓거나 큰 테이블에 놓고 진행하면 프로젝트 과정을 시각화하여 돌아보는 데에 도움이 됩니다.



4F(Fact, Feeling, Finding, Future Action) 활용하기

먼저 프로젝트 기간 동안 있었던 크고 작은 사건들(Fact)을 포스트잇에 써서 붙입니다. 사소한 사건이라도 프로젝트 과정에서 중요한 영향을 미쳤다고 판단되면 써서 붙입니다. 다음으로 그때그때 느낀 점(Feeling)이나 발견하고 깨달은 점(Finding)을 써서 붙입니다. 마지막으로 다음에 프로젝트를 다시 한 번 한다면 어떤 점을 개선하고 싶은지(Future Action)를 써서 붙입니다.

놀이터 제작사례

상봉 놀이터 이야기: 조경작업소 울

상봉 놀이터는 중랑구 상봉역 인근의 주택가 한 가운데 위치해 있습니다. 놀이터 바로 옆에는 어린이집이 면해 있고 앞 뒤가 골목길에 맞닿아 있어 주민들이 통로로 사용하는, 사람이 수시로 드나드는 곳입니다.



사진 출처: 세이브더칠드런 © 고우현/Save the Children

이용률이 높은 곳인 만큼 의견 수렴과 원활한 진행을 위해 주민들의 도움이 필요했습니다. 지어지고 난 후 지속적인 관리를 위해서도 필요한 일이었습니다. 조경작업소 울팀은 상봉 놀이터가 있는 지역의 마을공동체에 연락을 취했습니다. 상봉어린이공원 인근에는 중랑역에 사무실이 있는 '달팽이 마을'과 면목역 근처에 자리잡고 있는 '중랑마을넷'이 활발하게 운영되고 있습니다.

마을 공동체에서는 참여부터 홍보까지, 2차례의 어른 디자인 워크숍과 4차례의 놀이 워크숍, 주민설명회가 원활히 진행되는데 큰 도움을 주셨습니다.

아이들의 워크숍도 세번에 걸쳐 진행되었습니다. 인근 어린이집과 함께 디자인 워크숍을 두 차례, 인근 지역아동센터 어린이들을 서울숲 놀이터에 데리고 가서 아이들의 놀이를 관찰하는 워크숍도 진행되었습니다.

여러 번의 워크숍을 진행한 후 설계1차안이 나오고, 설계안에 대해 아이들의 구체적인 이야기를 더 들어보고 싶었습니다. 의견을 들려줄 아이들을 모으기 위해 어린이디자인위원단을 모집한다는 포스터를 상봉어린이공원과 인근에 붙였습니다. 포스터 밑단에는 초대권을 떼어갈 수 있는 형태로 달아 아이들이 날짜와 시간을 기억할 수 있도록 했습니다. 첫번째 어린이디자인위원회가 열린 날 생각보다 많은 아이들이 놀이터에 와 주었습니다. 첫날은 놀이터가 새로 지어지는 것에 대해 아이들에 충분히 설명하고 다과를 먹으며 서로 친해지는 시간을 가졌습니다.

두번째 어린이디자인위원회에서는 설계안대로 만들어진 모형틀을 두고 빙 둘러앉아 기구별로 점수를 쳤습니다.

흔들다리라 그물이 흔들리는 거라 좋다, 미끄럼틀이 길어서 좋다, 좋다는 의견이 대부분이었지만 계단이 싫다거나 전보다 더 컸으면 좋겠다고 구체적인 바람을 얘기하는 아이들도 있었습니다.

어린이디자인위원회가 열리지 않는 날에도 설계팀은 기회가 있을 때마다 상봉어린이공원을 찾았습니다. 디자인위원회에 참여해준 아이들은 항상 상봉어린이공원에 놀러나오는 아이들이었기 때문에 설계팀은 자연스레 아이들의 얼굴을 익히고 이름을 외우게 되었습니다.

마지막 어린이디자인위원회는 다함께 보물찾기를 하고 꼬리잡기 놀이를 한 뒤 설계팀이 준비한 간식을 먹으며 즐거운 소풍처럼 마무리했습니다. 아이들과의 아쉬운 작별인사 이후, 설계팀은 아이들로부터 얻은 인사이트를 바탕으로 설계를 완성시켰습니다.



조경작업소 울이 진행한 참여 활동

어린이 디자인 위원단



사진 출처: 조경작업소 울

워크샵목적

주변 지역 놀이터에 대한 아이들의 인식을 확인합니다.
놀이터 디자인에 아이들의 의견을 반영합니다.
놀이터 철거 전 아이들에게 추억을 만들어줍니다.

현장스케치

모집

상봉어린이공원을 자주 이용하는 어린이들의 생생한 의견을 듣기 위해, 상봉 어린이공원과 주변에 포스터를 붙여 아이들을 모집했습니다.

1차

포스터를 보고 여러 명의 아이들이 와주었습니다. 아이들에게 놀이터 개선 사업에 대해 설명하고 안내 책자를 나누어 주었습니다. 표지에 각자 이름을 쓰게하여 어린이디자인위원단으로서의 소속감을 느끼게 하고자 했습니다.

그 뒤 놀이터에 대한 아이들의 의견을 듣는 시간을 가진 후 다과를 먹고 자유롭게 놀았습니다. 어린이디자인위원단의 첫 모임만큼 낯설음을 해소하고 친밀감을 형성하는 시간을 보내려 했습니다.

2차

1차와 마찬가지로 포스터를 붙여 홍보했습니다. 1차 때 참여했던 아이들이 다시 참여해주었습니다. 상봉 어린이공원에 만들어질 놀이터의 모형을 보여주고 아이들의 의견을 물었습니다.

3차

상봉어린이공원의 기존 시설물을 철거하기 전 아이들과 마지막으로 추억을 쌓는 시간을 가졌습니다. 상봉 어린이공원의 사진을 크게 인쇄해 퍼즐처럼 여러조각으로 나누고 여기저기 숨겨 보물찾기를 했습니다. 아이들이 종이를 찾아오

면 큰 판에 찾아온 종이를 붙여 사진을 완성하는 식으로 진행했습니다. 그 뒤 다같이 꼬리잡기 놀이를 하고 간식을 먹은 뒤 마무리 했습니다.

준비사항

장소 : 상봉어린이공원

알게된 점

1차

아이들은 어떤 놀이터를 좋아하는지 설명할 때 '크고', '높고', '긴'이라는 표현을 많이 사용했고 놀이터가 마음에 들지 않을 때 주된 이유는 모래였었습니다. 중고등학생들이 있다는 것이 놀이터가 마음에 들지 않는 이유가 되기도 했고, 수리 중이어서 싫거나 쓰레기가 있어 싫다는 의견도 주었습니다.

2차

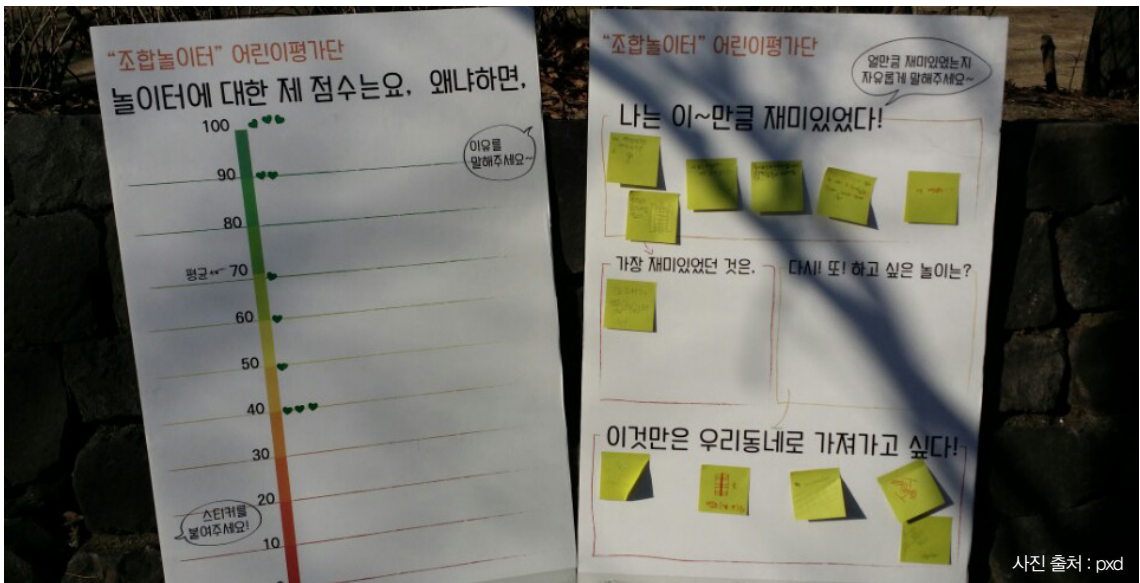
설계안에 대한 아이들의 구체적인 피드백을 받을 수 있었습니다. 아이들은 대부분 재미있을 것 같다는 평을 주었고 그 물이 흔들리기 때문에 좋다는 얘기도 해주었습니다. 그러나 마음에 들지 않는 부분에 대해서는 대부분 특별히 얘기해주지 않았습니다. 몇몇 아이들만 더 컸으면 좋겠다던가 계단이 싫다는 구체적인 이야기를 해주었습니다.

안전성에 대해서는 흔들다리 같은 놀이기구에 낮은 점수를 준 아이들도 있었습니다. 안전하기만 하면 무서운 것은 괜찮지만 안전하지 않은건 싫다는 의견이었습니다. 사람 또는 나이에 따라 다르다고 말해주기도 했습니다.

아이들이 가장 좋아하는건 긴 미끄럼틀과 그물이었고 계단, 사다리도 쉽고 편해서, 안전하기 때문에 좋다고 말했습니다. 반면 그물이 위험해서 마음에 안들고, 계단은 시시하다는 상반된 의견이 나오기도 했습니다. 하지만 아이들 대부분 더 크고 높은 시설물을 원했습니다.

조경작업소 울이 진행한 참여 활동

서울숲 놀이터 체험



워크샵목적

어린이가 노는 모습을 관찰합니다. 아이들에게 다양한 놀이터를 경험하게 한 후 좋았던 점과 재밌었던 점에 대해 아이들의 이야기를 듣습니다.

현장스케치

#이동

중랑구에 있는 두 군데의 지역아동센터에서 참여했습니다. 중랑구에서 서울숲까지 전세 버스로 다함께 이동했습니다.

진행

각 지역아동센터의 아이들을 고학년, 저학년 그룹으로 나눠 총 네 그룹이 놀이터를 이용했습니다. 저학년 두 그룹이 숲속놀이터와 물놀이터를 번갈아가며 30분씩 놀았고, 고학년 두 그룹은 그물놀이터와 일반조합놀이대 놀이터를 번갈아가며 30분씩 놀았습니다. 정리하면, 한 그룹의 아이들은 두 군데의 놀이터에서 놀았습니다.

평가

한 놀이터에서 놀이가 끝난 후 다음 놀이터로 이동하기 전에 놀이터를 평가하는 시간을 가졌습니다. 점수 패널을 만들어 아이들에게 놀이터가 얼마나 재미있었는지 점수를 매기게 하고, 한 명 한 명 그 이유를 물어 진행자가 포스트잇에 적은 뒤 점수 옆에 붙였습니다.

마무리

아이들의 놀이가 모두 끝난 후 한 곳에 모여 설문지를 작성하고 간식을 나눠주었습니다. 기념품으로 평가단 수료증을 나눠준 뒤, 다시 전세버스를 타고 중랑구로 돌아왔습니다.

준비사항

장소 : 서울숲 놀이터
버스 대절 / 평가단 수료증 / 평가 판넬 / 이름표
조끼 / 간식

기타

참가 인원 수 40명
진행인원 10명
소요시간 약 3시간

조경작업소 올이 진행한 참여 활동
어린이 놀이터 디자이너



사진 출처: 조경작업소 올

워크샵목적

놀이터 인근 어린이집의 어린이들이 즐거웠다고 기억하는 놀이터는 어떤 곳인지 알아봅니다.

현장스케치

0. 활동 설명

워크숍은 인근 어린이집에서 진행되었습니다. 아이들에게 오늘 할 활동에 대해 설명해주었습니다.

1. 친해지기

3개의 조로 나누어 각 조마다 진행자가 한 명씩 배치되었습니다. 아이들에게 놀이터 디자이너 이름표를 나누어 주고 진행자가 이름표에 이름을 써주며 아이들 한 명 한 명 인사하는 시간을 가졌습니다.

2. 그림그리기

아이들에게 즐거웠던 놀이터에 대해 눈을 감고 상상하게 했습니다. 상상을 도울 수 있도록 아이들이 눈을 감고 있는 동안 진행자가 누구랑 있는지, 무엇이 있는지, 뭘 하고 놀고 있는지를 물어봅니다. 눈을 뜬 후, 상상한 것을 말하지 않고 그리게 했습니다.

Tip

'혼자 상상하는거예요. 췌, 지금은 비밀이에요. 이따가 그림으로 그려줘요.' 비밀인 것을 강조해 아이들이 집중력을 잃을 틈 없이 상상한 것을 바로 그림으로 옮길 수 있도록 돕습니다.

3. 발표하기

각 조별로 자신이 그린 놀이터에 대해 이야기 하는 시간을 가졌습니다. 먼저 끝난 아이부터 진행자가 옆에 앉

아 그림에 대해 물었습니다. 이 때 상상할 때 했던 질문을 다시하여 아이가 이야기를 좀 더 쉽게 할 수 있도록 했습니다. 이 때 그림을 해석하기 위해 아이에게 그림 속의 사람은 누구인지, 그림 속의 기구가 어떻게 동작하는 것인지 등 구체적인 질문을 하기도 했습니다.

Tip

각 조의 진행자는 아이들이 말할 때 그림의 내용을 기록해 둡니다. 그리고 모든 아이들의 그림을 존중하고 칭찬해줍니다.

준비사항

장소 : 어린이집

그림 도구 / 진행자 앞치마 / 이름표

조경작업소 울이 진행한 참여 활동

아이들이 좋아하는 놀이터 알아보기



워크샵목적

아이들이 가설치된 놀이터에서 어떻게 노는지 파악합니다. 아이들이 좋아하는 놀이터는 어떤 놀이터인지, 즐겨하는 놀이는 무엇인지 알아봅니다.

현장스케치

0-1. 임시 놀이기구 설치

아침 일찍 어린이집에 바닥그림, 해먹그네, 녹지공간 진입문을 설치했습니다.

0-2. 활동 설명

워크숍은 상봉어린이공원 인근 어린이집에서 진행되었습니다. 아이들에게 오늘 할 활동에 대해 설명해주었습니다.

1. 놀이터에서 놀기

가설치된 놀이터에서 아이들을 자유롭게 놀게 했습니다. 진행자들은 아이들의 놀이모습을 면밀히 관찰하여 어떤 놀이기구에 가장 먼저 향하는지, 가장 오래 머무르는 곳은 어디인지, 이동 동선은 어떤지, 가설치된 놀이기구를 어떻게 이용는지, 아이들이 놀 때 규칙은 어떤지 기록했습니다.

Tip.

놀이를 방해하거나 감시하는 느낌이 들지 않도록 정해진 지점에 서서 관찰합니다. 아이들에겐 미리 해먹 그네 선생님, 숲놀이터 입구 선생님이라고 이름을 일러줘 진행자가 한 자리에 계속해서 서 있는 것을 어색하게 느끼지 않도록 합니다.

2. 인터뷰

놀이가 끝나고 다같이 교실로 이동하여 인터뷰를 진행했습니다. 두 개의 장소에서 두 명의 진행자가 한명 한명 1대1 인터뷰를 진행했습니다.

인터뷰를 진행하는 동안, 순서가 안 되었거나 이미 인터뷰를 한 나머지 아이들은 큰 종이에 다같이 그림을 그렸습니다. 아이들에게 '놀이터 친구'를 그려보라고 하고 '놀이터 친구'는 놀이터에 놀러갔을 때 항상 있었으면 하는 동물, 사람, 꽃, 나무 등 뭐든 놀고 싶은 것이라고 설명해주었습니다.

인터뷰에서는 어떻게 재미있었는지, 뭘 하고 놀았는지, 어떤게 있었으면 좋겠는지를 물어보았습니다.

준비사항

장소 : 상봉 점프어린이집, 상봉 어린이공원
해먹 / 라인테이프 / 전지

기타

참여인원 14명
진행인원 4명
소요시간 1시간

조경작업소 울이 진행한 참여 활동

우리 동네, 우리 어린이 공원 알기



사진 출처: 조경작업소 울

워크샵목적

놀이터 리모델링 계획에 대한 설명과 방향성을 지역 주민들과 공유하고 주민들이 사업에 관심을 가질 수 있도록 합니다. 현재 주변 놀이터에 대한 정보와 주민들의 인식을 알아봅니다.

현장스케치

0. 참가자 확인 / 사업 설명

홍보문을 보고 오신 지역 주민과 마을공동체에서 활동하시는 분들이 참여해주셨습니다. 참가자의 거주지를 확인한 후 같은 동네 분끼리 한 조가 되도록 자리를 안내하고, 프로젝트 설명하는 유인물을 나누어 드렸습니다.

조별로 자기 소개하는 시간을 갖고 이름표를 만들어 단 후 진행자가 놀이터 개선 사업의 목적과 개요, 진행 상황을 공유했습니다.

1. 빙고게임

어릴 적 추억의 놀이 이름으로 빙고 게임을 했습니다. 떠오르는 놀이의 이름을 빙고판에 적고, 3줄이 먼저 채워지면 이기는 방식으로 진행했습니다.

2. 우리 동네 아이들의 동선 파악하기

각 팀 별로 지도를 보고 주어진 질문 내용에 따라 지도 위에 동선을 그렸습니다.

3. 주변 지역의 놀이 환경 평가

우리 동네 놀이환경이 몇 점인지 생각하는 시간을 가진 후 포스트잇에 그 이유를 적었습니다. 벽면의 지도에 스티커를 붙여 위치를 표시한 후 점수와 그 이유를 적은 포스트잇을 붙였습니다. 그 후 지도에 사는 곳을 중심으로 활동반경

을 표시하고 표시한 지역이 점수를 적습니다.

4. 주변 지역 어린이 공원 평가

파란색, 노란색, 빨간색 스티커를 준비합니다. 선호하는 어린이공원은 파란색, 보통은 노란색, 문제가 있다고 생각하는 곳은 빨간색 스티커를 붙입니다. 포스트잇에 그렇게 생각한 이유도 써서 함께 붙입니다.

5. 마무리

각자 앞으로 지어질 놀이터의 방향성에 대해 이야기하는 시간을 가졌습니다. 2차 워크숍을 홍보하고 마무리 했습니다.

알게된 점

중랑구 놀이터들에 대한 주민들의 인식이 좋지 않음.

몇 군데 인기있는 놀이터들 시설보다는 위치가 좋았기 때문인 덕이 큼.

단순 놀이기구들이 꼭 필요하다는 이야기 복합 놀이시설보다 단순 놀이기구들이 더 있었으면 좋겠다는 의견

안전한 놀이터, 자연이 있는 놀이터, 뛰어놀 수 있는 놀이터, 아이들과 놀아줄 청소년과 어른들이 필요하다는 의견.

조경작업소 울이 진행한 참여 활동

놀이터 방향성 설정하기



사진 출처: 조경작업소 울

워크샵목적

자신의 어릴 적 놀이들을 상상하게 하여 어른들이 아이들의 시선으로 실제 놀이터들의 모형을 만들어 보게 함으로써, '안전' 이외에도 다양한 시선으로 놀이터를 바라볼 수 있게끔합니다.

현장스케치

0. 참가자 확인 / 사업 설명

홍보문을 보고 오신 지역 주민과 마을공동체에서 활동하시는 분들이 참여해주셨습니다. 참가자의 거주지를 확인한 후 같은 동네 분끼리 한 조가 되도록 자리를 안내하고, 어린이는 따로 마련된 장소로 안내했습니다. 조별로 자기 소개하는 시간을 갖고 이름표를 만들어 단 후 진행자가 놀이터 개천사업의 목적과 개요, 진행 상황을 공유했습니다.

2. 대상지 설명

벽에 미리 붙여둔 위치도와 현황사진을 보여드리고 상봉어린이공원, 세화어린이공원의 현재 상황에 대해 설명드렸습니다.

3. 원하는 활동 적기

조별로 서로 다른 연령대를 설정하고 정해진 연령대에 따라, 그 나이 아이의 입장이 되어 디자인해야 함을 먼저 설명드리고 연령대를 정해드렸습니다.

각 조에서는 그 입장이 되어볼 캐릭터에 이름을 붙이고 성격을 정했습니다. 그 후 캐릭터의 입장에서 어떤 활동을 원하는지 적어보았습니다. 활동에 따른 시설물까지 적고 쉬는 시간을 가졌습니다.

4. 쉬는 시간 + 스케일감 익히기

쉬는 시간 동안 스케일감을 익히는 활동을 진행했습니다. 워크숍이 진행되는 공간의 벽, 기물들의 크기가 어떻게 되는지 가능해서 답을 적는 퀴즈입니다. 조 별로 질문지에 답을 적은 뒤 옆의 조와 질문지를 교환하여 답을 채점했습니다.

5. 공원 디자인

앞서 생각한 활동들과 시설물을 바탕으로 준비된 재료들을 가지고 직접 놀이터를 만들어봅니다.

6. 발표 / 마무리

조별로 캐릭터와 어린이공원을 발표했습니다. 당시 진행에 정이던 놀이워크숍을 홍보하고 마무리 했습니다.

준비사항

장소 : 주민센터

포스터 / 어린이 돌봄 장소 세팅 / 다과

위치도와 현황 사진

강의실 실제 치수 재서 답안지 작성

음향시설 확인 (BGM 넣은 USB 및 핸드폰과 연결 잭)

테이블 세팅하기 (유인물-워크숍 계획안, 활동적기, 캐릭터, 스케일감 게임 질문지, 이름표, 네임펜, 포스트잇, 모델링용 재료)

놀이터 제작사례

세화 놀이터 이야기: 경기대 대학원 커뮤니티디자인연구실



사진 출처 : 씨프로그램

세화 어린이 놀이터는 중랑천이 감싸고 있는 인적 드문 동네의 골목길 깊숙이 위치해 있습니다. 세화 놀이터는 이미 2012년에 안전을 이유로 폐쇄되었던 곳입니다. 꽤 오랜기간 동안 놀이터의 모습을 갖추고 있지 못했습니다.

경기도 대학원 커뮤니티디자인연구실팀이 처음 세화 놀이터에 방문했을 때 받은 느낌은 음침하다는 것이었습니다. 직사각형의 너른 공간에 세 면이 주택과 면해 있고, 한 쪽엔 여러 그루의 나무들이 자라고 있어 그늘 질 때가 많았습니다. 오랜동안 아이들이 놀기보다는 어른들이 쉬었다 가는 곳으로 쓰였던 놀이터에 새로운 놀이터가 지어지기 전까지 잠깐이라도 놀 거리를 찾아주기로 했습니다. 기존에 있던 나무, 바위, 너른 바닥의 활용 가능성을 찾고, 아이들이 어느 공간에서 어떻게 노는지 관찰할 수 있는 기회이기도 했습니다.

임시 놀이터는 두 차례에 걸쳐 만들어졌습니다. 첫번째는 초록 그물로 그네와 해먹을 만드는 일이었습니다. 세화 놀이터에 있는 키 큰 나무들로 해볼 수 있는 놀잇감을 생각하다 나온 아이디어였습니다. 롤 단위로 파는 초록색 그물을 구입해 나무에 단단히 걸어 늘어트렸습니다. 그 안에 큰 볼을 넣고 아래쪽을 묶어 그네를 만들었습니다. 두 그루의 키 큰 나무 사이를 그물로 연결해 해먹도 만들었습니다.

근처 지역아동센터 아이들을 초대해 임시로 설치한 놀이터에서 놀아보도록 했습니다. 그네와 해먹, 팀에서 준비한 분필이나 삼을 가지고 아이들은 몇 시간을 쉬지 않고 놀았습니다. 해먹에서는 여러명이 함께 올라타 그네놀이를 했습니다. 그물볼 그네도 인기있었습니다. 그러다가도 너른 바닥에서 공을 차며 놀고, 지치면 다시 해먹에서 쉬기도 했습니다.

두번째 임시놀이터는 바닥 그림이었습니다. 많은 놀이터들이 기구가 중앙에 자리하고 있는 형태이기 때문에 아이들의 놀이 기구 의존도가 높았던 게 아닐까 하는 의문에서 시작한 시도였습니다. 여지를 주면 넓은 공간에서 뛰면서 놀거란 가설이 있었습니다.

우주를 컨셉으로 한 도안과 페인트, 붓 등의 도구를 준비해 첫번째에서처럼 아이들을 초대했습니다. 아이들과 함께 바닥에 여러 색의 페인트로 땅따먹기, 달팽이 길, 멀리 뛰기를 그렸습니다. 도안에 따라 색에 맞추어 테두리를 먼저 그려주면 아이들이 안에 색을 채우는 식으로 진행했습니다.

며칠이 지나 페인트가 마른 뒤에 다시 한 번 아이들을 불러모아 바닥 그림이 그려진 놀이터에서 함께 노는 시간을 가졌습니다. 어떤 놀이를 할 수 있을지 서로 얘기하고 규칙을 정해가면서 놀았습니다. 놀이가 끝난 뒤엔 바닥 그림 도안을 놓고 가장 재밌었던 놀이 그림 위에 스티커를 붙이게 했습니다.

두 차례의 임시놀이터 설치를 통해 설계팀은 바닥 놀이와 빈 공간에서 놀이터로서의 가능성을 볼 수 있었습니다. 바닥놀이와 공간이 세화 놀이터의 주제가 되어 뛰어놀 수 있는 공간을 확보한 놀이터를 만드는 것으로 설계의 방향이 정해졌습니다.

경기대 대학원 커뮤니티디자인연구실이 진행한 참여 활동

바닥 놀이 그림 그리기



워크샵목적

기구가 없이 터만 남아있는 세화놀이터에 땅따먹기처럼 바닥만 있으면 할 수 있는 놀이들을 그려 기구가 없는 터가 놀이터로서의 가능성을 얼마나 가지고 있는지 파악합니다.

바닥 그림을 아이들과 함께 그리고 그려진 놀이터에서 노는 것까지 관찰합니다.

현장스케치

사전 준비

여러 사례들을 참고해서 바닥 놀이 그림의 도안을 그렸습니다. 놀이터 부지의 크기와 구조, 사용할 페인트 색을 고려하여 최대한 구체적으로 그렸습니다.

페인트 등 준비물을 준비하고 도안은 여러 명이 함께 볼 수 있도록 컬러로 여러 장 인쇄했습니다.

바닥 놀이 그림 그리기

0. 바닥 청소

그림 그리기 당일 오전, 그림을 본격적으로 그리기 전에 바닥을 청소했습니다. 나뭇잎, 모래, 쓰레기 등이 페인트 칠에 방해가 되기 때문에 물을 뿌려 요철이 없도록 했습니다.

1. 바닥 그림 스케치

아이들이 도착하기 전 미리 바닥에 분필로 스케치를 했습니다.

2. 밑그림

아이들이 색면을 채우기만 하면 되도록 색에 맞춰 외곽선을 페인트로 어느 정도 그려두었습니다.

3. 페인트 준비하기

아이들이 사용하기 편하도록 페인트를 색별로 빈 통에 나

뉘 담았습니다. 붓도 크기별로 준비하고 아이들이 옷에 페인트를 묻히지 않도록 우비도 준비했습니다.

4. 색깔별 조 나누기

아이들이 도착한 후 그림의 난이도와 아이들의 연령대에 따라 조를 나눴습니다. (인근 지역아동센터 아이들이 참여해 주었습니다) 각 조마다 색을 정해주고 해당 색의 페인트와 붓을 나누어주었습니다.

5. 그림 그리기

조마다 진행자 한 명씩, 아이들이 색칠하는 것을 도와주었습니다. 진행자가 도안을 가지고 다니며 우리 조가 칠해야 할 색이 있는 곳으로 아이들과 함께 이동했습니다.

Tip

아이들의 옷이나 머리카락에 페인트가 묻지 않도록 조심합니다. 우비를 잘 활용합니다.

상당한 시간과 체력이 소요되는 작업입니다. 시작하기 전, 그리고 중간 중간 스트레칭 같은 가벼운 운동을 하며 진행하는 것이 좋습니다.

준비사항

장소 : 세화어린이공원

빗자루 / 분필페인트 / 페인트용 붓

우비 / 머리끈

기타

참가인원수 12명

진행인원 11명

소요시간 8시간 (준비시간 포함)

경기대 대학원 커뮤니티디자인연구실이 진행한 참여 활동

바닥 놀이



사진 출처: pxd

워크샵목적

놀이 기구가 없을 때, 아이들이 어떻게 노는지 관찰합니다. 놀이기구가 철거된 '터'가 가지고 있는 가능성을 바닥 놀이 그림을 통해 가늠해봅니다. 놀이터가 실제로 조성되기 전까지 아이들의 놀 권리를 보장합니다. 어떤 바닥 놀이를 선호하는지 알아봅니다.

현장스케치

자유롭게 바닥그림에서 놀이

바닥 그림에 대해 이야기

저학년 고학년으로 나누어 어떤 놀이를 하는 그림인지 서로 이야기해보았습니다.

선호도 조사

바닥놀이 도안을 준비하여 가장 재미있었던 놀이에 스티커를 붙이게 했습니다.

준비사항

장소 : 세화어린이공원

바닥 놀이 그림이 그려져 있는 공터

바닥 놀이 그림 도안

스티커

알게된 점

고학년 선호도

1위 길 그림

2위 땅따먹기

3위 블랙홀

저학년 선호도

1위 땅따먹기

2위 길 그림

3위 블랙홀

땅따먹기 놀이

땅따먹기 룰에 대해 아이들 모두 대략적으로 알고 있고 인기가 높음.

땅따먹기와 길 그림 실제 설계안에 반영.

기타

참가인원 12명

진행인원 5명

소요시간 2시간

경기대 대학원 커뮤니티디자인연구실이 진행한 참여 활동

초록 그물 정복 작전



사진 출처: 경기대학교 커뮤니티디자인 연구실

워크샵목적

아이들이 임시로 설치된 기구에서 노는 모습을 관찰합니다.

현장스케치

0. 준비

나무가 많은 세화어린이공원의 특징을 이용하여 임시 놀이기구를 설치했습니다. 시중에 판매하는 초록색 그물망에 큰 짐볼을 넣어 아래를 묶은 후 나무에 단단히 걸어 매어 그네를 만들고 두 그루의 나무 사이에도 그물을 매달아 해먹을 만들었습니다.

1. 자유롭게 놀이 진행

아이들을 가설치된 그네와 해먹에서 자유롭게 놀게 했습니다. 분필로 바닥에 그림그리기도 함께 진행했습니다. 이 때 진행자들이 중간중간 아이들을 인터뷰 했습니다. 나이, 학교, 집이 어딘지 등 기본적인 사항과 언제 어디에서 뭘 하고 노는지를 물었습니다.

2. 마무리

아이들과 함께 놀았던 곳을 정돈하고 원하는 놀이터의 모습과 세화어린이공원의 고양이들에 대해 간단한 설문을 진행했습니다.

준비사항

장소 : 세화어린이공원
그물 / 짐볼 / 분필 / 설문받을 전지

기타

참여인원 10여명
진행인원 4명
소요시간 2시간

경기대 대학원 커뮤니티디자인연구실이 진행한 참여 활동

놀이터 장터



사진 출처: 경기대학교 커뮤니티디자인 연구실

워크샵목적

아이들이 어떤 놀이기구를 선호하는지 알아봅니다.

현장스케치

0. 활동 설명

워크숍은 세화놀이터 인근 어린이집에서 진행되었습니다. 아이들에게 오늘 할 활동에 대해 설명해주었습니다.

1. 놀이터 장터

아이들은 각자 3만원씩 가짜 돈을 받았습니다. 진행자들이 테이블에 나란히 앉아 아이가 원하는 놀이기구가 그려진 그림을 가짜 돈과 교환해주었습니다.

Tip

아이들은 아직 돈에 대한 개념이 약하므로 돈을 한꺼번에 모두 지불하거나 놀이기구 그림을 하나만 산 뒤 돈이 남아있어도 그냥 자리에 앉아버리기도 합니다. 아이들이 주어진 가짜 돈을 적절하게 쓸 수 있도록 도와주세요.

2. 그림 그리기

아이들에게 구매한 놀이 기구 그림을 외곽에 맞추어 자르게 한 후 스케치북에 붙이고 원하는 놀이터를 그리게 했습니다. 아이들에게 어떻게 하는건지 먼저 설명해준 후 진행했습니다.

Tip

그림그리기 도중 아이들이 하는 말에 귀 기울이고 어떤 의미인지 물어봐야 합니다. 왜 이 놀이기구를 선택했는지 물어보고 한 명 한 명 완성하도록 도와줍니다.

3. 기념 촬영

그림을 완성한 아이들에게 화가 모자(베레모)를 씌워주고 그림을 들게한 후 폴라로이드로 사진을 찍어주었습니다. 아이가 기념품으로 가져갈 수 있도록 나눠주었습니다.

준비사항

장소 : 어린이집

놀이 기구 그림 / 가짜 돈

스케치북 / 그림 도구

기타

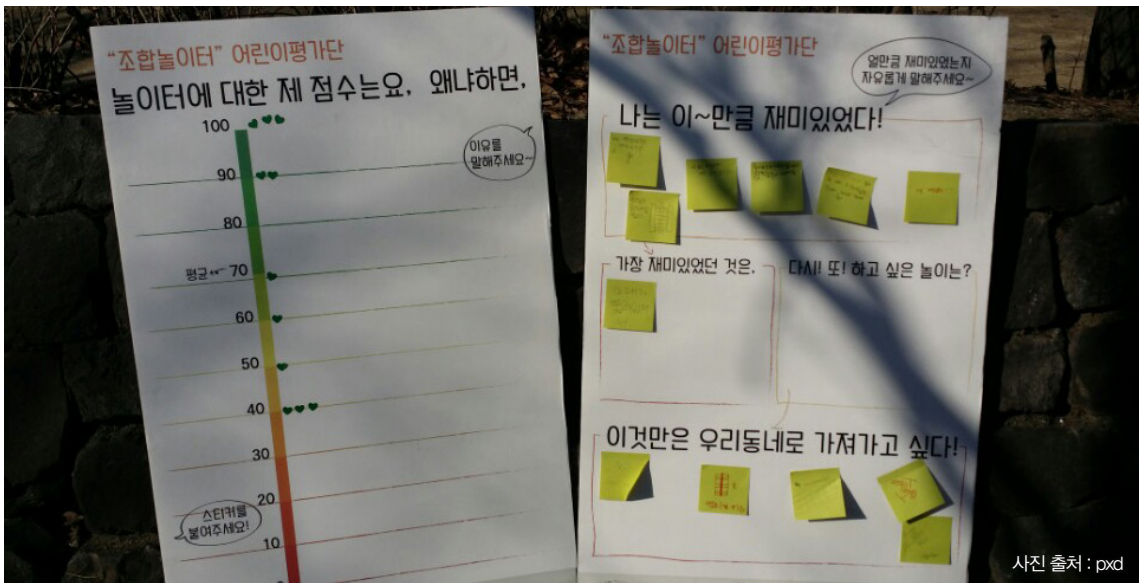
참가인원 14명

진행인원 3명

소요시간 1시간

경기대 대학원 커뮤니티디자인연구실이 진행한 참여 활동

서울숲 놀이터 체험



워크샵목적

어린이가 노는 모습을 관찰합니다. 아이들에게 다양한 놀이터를 경험하게 한 후 좋았던 점과 재밌었던 점에 대해 아이들의 이야기를 듣습니다.

현장스케치

#이동

중랑구에 있는 두 군데의 지역아동센터에서 참여했습니다. 중랑구에서 서울숲까지 전세 버스로 다함께 이동했습니다.

진행

각 지역아동센터의 아이들을 고학년, 저학년 그룹으로 나눠 총 네 그룹이 놀이터를 이용했습니다. 저학년 두 그룹이 숲속놀이터와 물놀이터를 번갈아가며 30분씩 놀았고, 고학년 두 그룹은 그물놀이터와 일반조합놀이대 놀이터를 번갈아가며 30분씩 놀았습니다. 정리하면, 한 그룹의 아이들은 두 군데의 놀이터에서 놀았습니다.

평가

한 놀이터에서 놀이가 끝난 후 다음 놀이터로 이동하기 전에 놀이터를 평가하는 시간을 가졌습니다. 점수 패널을 만들어 아이들에게 놀이터가 얼마나 재미있었는지 점수를 매기게 하고, 한 명 한 명 그 이유를 물어 진행자가 포스트잇에 적은 뒤 점수 옆에 붙였습니다.

마무리

아이들의 놀이가 모두 끝난 후 한 곳에 모여 설문지를 작성하고 간식을 나눠주었습니다. 기념품으로 평가단 수료증을 나눠준 뒤, 다시 전세버스를 타고 중랑구로 돌아왔습니다.

준비사항

장소 : 서울숲 놀이터
버스 대절 / 평가단 수료증
평가 판넬 / 이름표
조끼 / 간식

기타

참가 인원 수 40명
진행인원 10명
소요시간 약 3시간