

# 커뮤니티공간으로서의 어린이공원 조성에 관한 연구

김연금\* · 김성주\*\* · 박환지\*\*\* · 유다희\*\*\*\* · 최성용\*\*\*\*\* · 홍승모\*\*\*\*\*

\*커뮤니티디자인센터 · \*\*서울시립대학교 도시공학과 대학원 · \*\*\*건국대학교 건축대학 · \*\*\*\*공공미술프리즘  
\*\*\*\*\* (사)걸고싶은도시만들기시민연대 · \*\*\*\*\* (주) 포스트미디어

## A Study on the Construction of a Children's Park as a Community Space

Kim, Yun-Geum\* · Kim, Seong-Joo\*\* · Park, Hwan-Ji\*\*\* · Yu, Da-Hee\*\*\*\* ·  
Choi, Sung-Young\*\*\*\*\* · Hong, Seung-Mo\*\*\*\*\*

\*Community Design Center · \*\*Dept. of Urban Engineering, University of Seoul  
\*\*\*College of Architecture, Konkuk University · \*\*\*\*Public Art Freezoom  
\*\*\*\*\*Urban Action Network · \*\*\*\*\*POST MEDIA Co., Ltd

### ABSTRACT

This study deals with the participatory design process of renovating a children's park. The process should proceed with two major elements. Firstly, the children's park should be designed from the perspective of children. Secondly, it should be designed in consideration of the context of the community.

This study is divided into two parts. First is the review of theory concerning the meaning and roles of the children's park as a community space, the importance of children's participation in the design and the participatory method of the children. The second is the case study. The site for the case study is Ssial Park in Nowon-Gu, Seoul. The entire process of the case study is with community participation, from identifying the park's problems to the actual construction. At every step, through the participatory programs, the community participates in the decision making. In addition, mutual understanding among participants is pursued through diverse means of communication.

The following results of the case study were found. Firstly, diverse participatory programs and the active trial to enable the community to communicate contribute to the sense of ownership and responsibility concerning the park. Secondly, the community can negotiate the differences in opinions without needing the help of experts. Of course, there are limits in the case study, such as the fact that the community organization, which is the core of communication and maintenance concerning the park, is not organized through the process of a case study. Another is that more diverse methods, which inform all community members of the participatory process, should have been used.

*Key Words: Participatory Design, Communication, Mutual Understanding*

### 1. 서론

근래 다양한 분야에서 어린이들의 공간인 놀이터의 문제점을 검토하고, 이에 따른 대안을 내놓고 있다. 미술단체인 '입욕

상미술연구소'는 대응계약의 지원을 받아 2004년부터 무장애 놀이터를 만들고 있고, 건축분야의 민선주와 변형석(2006)은 아이들의 행동발달을 도와줄 수 있는 놀이터를 제안하고 있다. 서울문화재단에서는 2005년부터 '문화 놀이터 사업'이라는 이

**Corresponding author:** Seong-Joo Kim, Dept. of Urban Engineering, University of Seoul, Seoul 130-743, Korea, Tel.: +82-2-2210-2771, E-mail: ksjo070@hotmail.com.

름으로 놀이시설설계공모를 실시하고 선정된 안을 아파트 단지 등에 조성하고 있다. 이렇게 다분야에서 놀이터에 대해 언급하고 실천의 대상으로 삼는 것은 기존의 놀이터가 갖는 한계 때문일 것이다. 가장 두드러진 문제는 아이들이 재미를 느끼고 상상력을 키워야 하는 곳이 특색 없는 디자인과 천편일률적 시설물 위주로 조성된다는 것과 장애아를 포함해 어린이들의 성장에 기여하는가에 대한 의문이다.

그런데 이러한 대안은 정작 이용 당사자인 어린이들은 배제된 채 이루어지고 있다. 어린이들의 풍부한 상상력을 자극하겠다는 시설물조차 작가적 상상력에만 의존하고 있는 경우가 많다. 일례로 문화재단에서 진행하고 있는 문화놀이터는 전문가들에게 디자인의 기회를 주고 있지만, 어린이들의 반응을 묻고 이해를 구하는 과정은 갖고 있지 않다. 보다 근본적으로 이러한 접근은 지나치게 놀이기구 디자인에 의존하고 있으며, 놀이터가 갖는 사회적 의미와 역할은 간과하고 있다.

Walsh(2006)도 지적하듯이, 놀이터는 어린이가 집밖의 세상과 처음 만나는 자신들의 공간으로 세상에 대한 호기심을 키우고 사회생활을 배우기 시작하는 공간이다. 그 곳에서 또래와 다른 연령대의 사람을 만나고 커뮤니티<sup>1)</sup>를 느낀다. 그러므로 단순히 놀이공간으로서가 아니라 사회적 측면, 커뮤니티의 차원에서 놀이터를 바라다볼 필요가 있다. 더욱이 놀이터가 입지하는 어린이 공원은 도시적 차원에서 가장 기본적 오픈스페이스로 커뮤니티가 함께 할 수 있는 공유공간으로서의 사회적 역할도 필요하다. 이러한 역할 부여는 물리적 실체를 만드는 설계뿐만 아니라 참여과정을 통해 보다 쉽게 이루어질 수 있다(이영범, 2005).

본 연구는 법규적으로 “어린이의 보건 및 정서생활의 향상에 기여함을 목적으로 설치된 공원(도시공원 및 녹지 등에 관한 법률 15조)”이라고 규정된 어린이공원을 대상으로 하며, 이 안에 놀이터가 포함된 것으로 간주한다. 앞에서 서술했듯이 본 연구는 두 가지 주장에서 시작한다. 첫 번째는 ‘공급자, 조성자의 입장이 아닌 수용자, 이용자의 시선에서 어린이공원을 설계하고 조성해야 한다’이며, 두 번째는 ‘커뮤니티와의 관계 속에서 어린이 공원을 설계하고 조성해야 한다’는 것이다. 이러한 주장에 대한 이론적, 실천적 토대 제공을 본 연구의 목적으로 한다.

문헌연구로는 어린이공원과 커뮤니티의 관계, 주민참여의 필요와 효과, 방식을 살펴보았다. 사례연구로는 2007년 6월부터 11월까지 이루어진 노원구의 씨알공원 리모델링 과정<sup>2)</sup>을 제시했다. 연구 사례지인 서울시 노원구의 씨알공원은 주택으로 둘러싸여 있고, 바로 인접해서는 소규모 슈퍼마켓, 세탁소 같은 근린시설이 있다. 그리고 모퉁이에 입지하여 이용자들의 동선이 교차하며 인근지역의 유일한 휴게공간이자 놀이공간으로서 커뮤니티의 교류 가능성이 높다. 따라서 ‘커뮤니티 공간

으로서의 어린이공원’을 살펴보려 하는 본 연구의 방향에 적합하다.

## II. 커뮤니티 공간으로서의 어린이공원

### 1. 어린이공원에서 커뮤니티의 중요성

생활권 공원인 어린이공원의 법률적 유치거리가 250m<sup>3)</sup>로 정해져 있는 것은 접근의 용이성 때문이다. 그런데 김석기(1995), 이지연(2004), 양승길과 양승우(2007)는 물리적 접근성뿐만 아니라 심리적·사회적 접근성, 즉 친근함, 안전성, 형평성, 효율성, 주변과의 관계 또한 강조하고 있다. ‘어느 곳에 사는’, ‘누구나’, ‘쉽게 접근’할 수 있는 곳에 있어야 하고, 가능한 한 출퇴근, 장보기, 등하교 같은 ‘기본적 생활동선 상’에 위치하는 것이 좋다는 것이다. 그런데 이러한 위치적 조건을 갖는 어린이 공원은 자연적으로 사람들 간의 대면의 기회를 높여 사회적 교류의 가능성을 열어줄 수 있다. 즉, Madanipour(2005)가 말하는 커뮤니티에서의 공유공간의 역할을 어린이 공원이 할 수 있는 것이다. 이수학(2002)의 말처럼 ‘어린이 공원은 지역을 엮어주는 하나의 열린 공간으로서 구심점’이 될 수 있는 것이다.

또한, 어린이공원을 커뮤니티의 차원에서 이해하는 것은 어린이들의 성장과 교육에 있어서도 의미가 있다. 어린이들은 커뮤니티에서부터 집밖의 세상을 경험하기 시작해 점차적으로 인식과 활동의 범위를 넓혀간다. 그러므로 커뮤니티 환경은 어린이들의 물리적, 심리적, 감정적, 사회적 발달에 통합적으로 기여한다고 할 수 있다. Driskell(2002)이 어린이들에게 좋은 도시환경의 하나로서 어린이들이 환영받고 소속감을 느낄 수 있는 도시공간을 제시하고 있듯이, 커뮤니티와 물리적, 심리적으로 강하게 결합된 어린이공원은 어린이들이 안정감과 자신감을 심어주는데 도움이 될 것이다. 더불어 어린이들은 어린이공원에서 또래나 다른 연령들과 교류하면서 사회생활을 배우기 시작하는 만큼 사회성과 정체성 형성에 있어서도 중요하다(Walsh, 2006).

그러므로 어린이공원은 놀이공간으로서 뿐만 아니라 커뮤니티 차원에서의 역할과 가치가 검토되어야 하고, 이에 따른 설계 및 조성이 이루어져야 한다. 그리고 이는 커뮤니티의 참여 디자인이 왜 중요한 가에 대한 이유가 된다.

### 2. 어린이공원 조성에 있어 커뮤니티 참여의 필요와 효과

어린이 공원을 설계하고 조성하는데 있어서는 커뮤니티의 어른들뿐만 아니라 직접적 이용대상자인 어린이들의 참여가 필요하다. 그런데 어른들 참여의 필요성은 이미 많은 연구(김

성균, 2001; 김연금, 2004)에서 제시되어온 바, 본 연구에서는 어린이들의 참여를 중점적으로 다루고자 한다.

많은 연구(Ward, 1978; Roe, Moore, 1986; 2006)에서 어린이들이 체감하는 환경은 어른들이 느끼는 것과는 다르다는 것이 밝혀졌다. Roe(2006)의 연구결과를 참조하자면, 어린이들은 어른들에 비해 미시적으로 경관을 인지하고 재미와 모험으로 환원시켜 대응한다. 일례로 영국의 한 지역에서 어린이들에게 마을 경관을 묘사하게 했더니 많은 어린이들이 강의 흐름보다는 물의 촉감에 집중했고 자신들의 놀이와 관련시켜 마을을 설명했다고 한다.

그러나 어린이들이 인지하는 경관과 체험은 환경을 설계하고 조성하는데 반영되지 않는다. Driskell(2002)은 이것을 '어른들도 어린 시절이 있었으므로 어른들이 알아서 어린이들의 요구와 입장을 고려할 수 있다, 어린이들은 대화나 참여에 대한 기술이 부족하고 무엇보다 어떤 결정을 내리기에는 미성숙하다. 그러므로 어린이를 참여시키는 것은 시간 소모적이다' 등과 같은 편견 때문이라고 보았다. Driskell(2002) 다시 이에 대해 '세상은 빨리 변하므로 누구도 지금의 어린이들에 대해서, 그리고 그들에게 무엇이 가장 좋은지 알 수 없다. 어른들도 미성숙할 수 있고, 과정 속에서 참여와 대화의 기술을 가르칠 수 있다. 단기적으로는 시간 소모적으로 보일 수 있지만 장기적으로는 유지 관리비가 감소될 수 있다'라고 반론을 제기하였다.

위의 반론은 어린이 참여가 갖는 효과에 대한 것이기도 한데, 이외의 효과를 더 제시할 수 있다. 먼저 어린이와 커뮤니티의 관계에 대한 것인데, 참여의 과정은 어린이들이 지역 커뮤니티와 환경을 새롭게 바라보고, 지역의 다른 세대나 또래들과 만날 수 있는 기회를 줄 수 있다. 더 나아가서는 네트워크를 만들어낼 수도 있다. 두 번째는 교육적 관점으로, 자신들의 물리적 환경을 계획하고 만들어가는 과정을 통해 어린이들은 창의적인 문제 해결을 해나가고, 민주주의를 배울 수 있을 것이다. 궁극적으로는 환경에 대한 주인의식과 문화적 책임감을 키울 수 있을 것이다.

### 3. 어린이 공원 조성에 있어 커뮤니티의 참여 방식

Arnstein(1969)은 참여를 8단계로, Driskell(2002)은 비참여와 참여를 구분했다. 이러한 구분의 기준이 되는 것은 참여가 의사결정에 영향을 주었는지에 대한 여부와 상호작용의 과정 인지 아닌지에 대한 것이다. 이는 주민들을 의사결정의 주체로 인정하고, 지속적으로 의사소통을 할 때 가능하다. 구체적인 방법으로, 우선 본격적인 설계에 들어가기 전에는 이해당사자들(stakeholder)을 중심으로 참여자들을 구성하고 관계를 설정해야 한다. 물론 주어진 과제와 문제에 대한 공감대 형성도 필요하고 진행과정과 방법도 정해야 한다. 김연금(2004)은 이를 '의사소통 환경조성'으로 칭했다. 그리고 본격적인 설계 과정에 들

어가서는 대화 과정과 결과로 나타난 변화와 우연적 상황을 적극적으로 수용하고 성찰적으로 대응해야 한다(Innes, 1998). 따라서 주민참여의 과정은 초기에 구축된 규칙만을 따를 수 없고 과정 속에서 조정될 수밖에 없다.

어린이의 참여는 어른들과 달라서 몇 가지를 주의해야 한다. 어린이들은 전체적으로 프로젝트가 어떻게 진행되고 있는지를 파악하기 쉽지 않다(Driskell: 2002). 뿐만 아니라 다른 사람들과 어떻게 아이디어를 교환해야 하는지에 대한 자신감도 없다. 그러므로 전체적 흐름에 대한 이해와 대화에 대한 자신감을 주는 것이 필요하다. 또한, 어린이들은 경험이 부족해서 창의적인 아이디어를 내놓지 못할 수 있으므로 다양한 상상력을 끌어낼 수 있는 참여프로그램이 고안되어야 한다. 영국 런던에 있는 코우레이(Cowley)어린이 공원에서는 대상지에서 직접 나무박스로 시설물을 만들고 농구, 축구, 탁구 같은 활동을 해보도록 했다. 질문하는 방식에 있어서도 전략과 기술이 필요하다. 일례로 "이 디자인이 마음에 드는가?" 보다는 "이 디자인에서 눈길을 끄는 게 무엇인가?"라고 물어본다면 대화의 방향을 넓힐 수 있을 것이다(Forester, 2001).

마지막으로 어린이들의 연령대와 장애 여부도 고려해야 한다. 예를 들어, 저학년의 어린이들은 직접 자신의 아이디어를 표현하기 보다는 자신들이 좋아하는 것을 찾도록 하는 게 좋다. 하지만 고학년 어린이들과 청소년들은 자신들의 아이디어를 쓰거나 말하는 것을 더 선호한다. 자폐증을 앓고 있거나 말을 못하는 어린이들은 1:1 대화와 전문가의 도움을 받아 아이디어를 끌어낼 수 있다.

## III. 사례 연구

### 1. 대상지의 주변 맥락 및 의사소통환경 조성

본 연구의 대상지인 씨알어린이공원은 서울시 노원구 공릉1동 371-1번지에 위치하며, 면적은 991㎡이다. 1981년 4월 24일에 조성되었으나, 1997년 1월 리모델링 되었다. 대상지는 주거지역 내에 있고 주거형태는 2~3동의 소규모 재개발 아파트단지, 단독주택, 3~4층 규모의 연립주택, 다가구 등 다양하다. 공원과 바로 인접해서는 소규모 슈퍼마켓, 비디오 대여점, 어린이보습학원, 세탁소 등 근린상업시설이 있어 일상생활의 거점이 될 수 있으며, 같은 블록 내에는 공원초등학교와 공릉어린이집이 있어 놀이공간에 대한 수요도 높다. 더불어 대상지는 사거리의 모퉁이에 있고 공릉역과 주변의 서울산업대학교, 경기기계공고, 동산정보산업고교, 한천중학교를 잇는 동선 상에 있어 통과 인원이 많다. 주변에 공원이 없고 이러한 위치적, 주변적 특성으로 이용의 가능성은 높으나, 놀이시설의 노후화, 빈번한 안전 사고 발생, 청소년들의 우범지대화 등으로 어린이공원으로

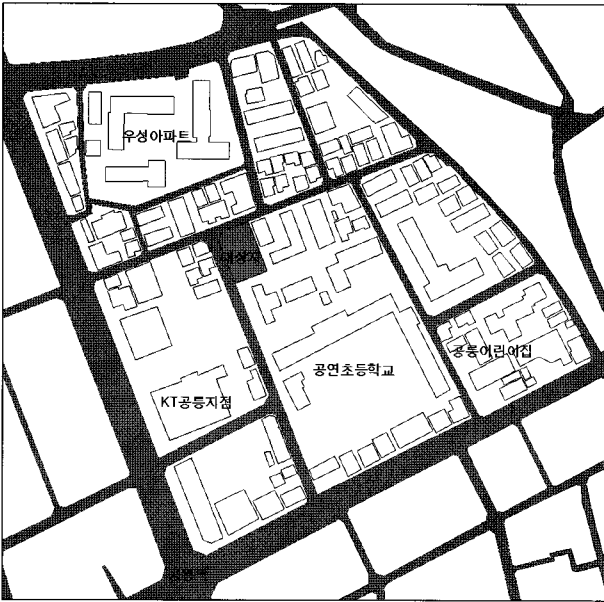


그림 1. 대상지 위치도



그림 2. 리모델링 이전 대상지 전경

서의 이용자는 적으며, 노원구 내 어린이공원 중 시설개선에 대한 주민민원이 가장 높았다. 이에 구청은 대상지의 리모델링을 적극적으로 추천했다.

초기의 주민참여방식을 결정하기 위해 대상지를 중심으로 주민들의 교류 정도와 조직을 검토한 결과, 주민들 간의 개인적 교류는 있었으나 자치적인 주민 조직이나 모임은 없는 것으로 나타났다. 이에 본 연구에서는 우선 아파트 부녀회, 통반장 모임 같은 관료적 조직과 개별적 접촉을 통해 주민들과 의견을 교환하는 것으로 했다. 또한, 출퇴근, 등하교시의 주민과 어린이들에게 안내문을 돌리는 등 직접적 대면을 통해 홍보를 하고 참여를 독려하는 것으로 했다. 전체 과정은 (1) 대상지 및 이용자 특성 파악과 이용자의 평가, (2) 설계, (3) 시공으로 진행하되 참여프로그램은 상황과 주민들의 반응에 맞추어 실시하도록 했다.

## 2. 주민참여를 통한 설계 및 조성

### 1) 대상지 및 이용자 특성 파악과 이용자의 평가

본 단계에서는 어린이공원이 갖는 문제점과 이용자들의 평가를 살펴보았다. 먼저 대략적인 이해를 위해 관찰조사와 면담 조사를 실시했다. 시설의 노후화로 어린이공원을 이용하는 어린이들은 많지 않고, 공원에 설치되어 있던 평상형 파고라에서 술을 먹고 소란을 피우는 경우가 빈번하여 구청에서 철거한 바 있다. 그리고 많은 주민이 공원 내·외에 설치되어 있는 가벽이 시야를 가려 답답하고 청소년 탈선의 원인이 되므로 없앨 것을 요구했다.

다음으로는 어린이들은 어떻게 대상지를 바라보고 어떤 시설물이 도입되기를 원하는지 알아보기 위해 '어린이 놀이터 평가단'과 '놀이기구 선호도 조사'를 실시했다. '어린이 놀이터 평가단'은 공연초등학교 학생 30명을 대상으로 진행되었다. 벤치, 놀이기구, 콘크리트 벽 등 모든 시설물에 평가판을 설치하고, 어린이들로 하여금 빨강(교체), 노랑(개선 필요), 파랑(선호)의 스티커를 붙이고 동일 색상의 포스트잇에 해당 색상을 선택한 이유를 쓰도록 했다. 조합놀이대나 놀이기구에 대한 반응은 '재미없다', '시시하다', '위험하다' 등 대체로 부정적인 것이었다. 그러나 기타 공원 시설물에 관해서는 특별한 경향이 나타나지 않았다.

'놀이기구 선호도 조사'는 공연초등학교 4개 반 107명을 대상으로 진행되었다. 점프, 오르기, 매달리기 등의 다양한 놀이 형태가 반영된 놀이기구를 보여준 후 손을 들도록 했다. 어린이들은 기존의 놀이기구 형태를 벗어난 새로운 놀이기구에 높은 관심을 나타낸 반면 반복되는 움직임이 원리가 되는 시소나 회전놀이기구에는 관심을 보이지 않았다. 그리고 몸의 움직임이 큰 오르기, 미로, 모험놀이에 대한 선호도가 높게 나타났다.

이외 주민들을 대상으로 설문조사를 실시했다. 1차적 목적은



그림 3. 어린이 놀이터 평가단 진행 예



그림 4. 놀이기구 선호도 조사

주민이 생각하는 문제점을 보다 구체적으로 찾아내어 공원의 리모델링 방향을 설정하기 위한 것이고, 부가적으로 이용자들에게 리모델링의 취지를 홍보하고 참여를 부탁하는 계기가 될 수 있다고 보았다. 설문조사의 응답자는 40명이었고, 40대와 50대가 과반수를 넘었다. 조사결과, 공원의 문제점으로 청소년의 비행장소로 이용, 휴식공간 부족, 재미없는 놀이시설 순으로 나타났다(표 1 참조). 현재의 이용행태에 대한 질문에 대해서는 단순 통로로 사용되고 있다는 응답이 가장 높았고 휴식 및 대화 장소로 사용하고 있다는 응답도 높게 나타났다. 리모델링 방향에 있어서는 주민쉼터, 놀이터, 체육공간 순으로 선호도가 나타났고 통과동선을 고려하면서도 놀이터로서의 기능이 강화될 수 있도록 하는 공간배치를 원했다. 그리고 동네의 휴식공간 부족으로 휴식기능도 요구했다. 특히 놀이터의 구석진 공간이 청소년들의 비행장소로 쓰이고 있다는 의견이 많았으며, 개방감을 주는 밝은 공원으로 조성되기를 바랐다.

2) 설계

위의 단계에서는 대상지와 이용자에 대한 전문가의 이해를

높이는데 주력했다면, 설계단계에서는 전문가의 의도를 커뮤니티에 알리고 이에 대한 의견을 듣는 것이 필요하다고 보아 전문가와 주민이 함께 대면하면서 의사소통을 할 수 있도록 참여 프로그램을 진행했다. 먼저 참여프로그램에서 드러난 주민들과 어린이들의 의견을 종합하여 어린이 놀이, 주민들의 휴식 및 체육 활동 그리고 현재의 통과동선으로서의 역할을 수행할 수 있도록 1차 배치안을 작성하였고, '씨알 공원'이라는 기존의 공원 이름에서 착안하여 설계 개념으로 '재크와 콩나무'를 설정했다.

1차 배치안과 설계개념에 대한 의견을 묻기 위해 1차 주민회의를 열었다. 주민회의는 대상지에서 이루어졌고 30여명이 참석했으며, 구청과 주민자치센터에서도 참여했다. 모형과 패널 등 시각적 도구를 사용해 설계안에 대한 이해도를 높이도록 했다. 주민들은 배치안과 친숙한 동화내용을 설계개념으로 정한 것에 동의했고, 대상지를 시각적으로 열어들 것을 요구했으며, 가능한 한 기존의 나무를 살리기를 요구했다.

1차 주민회의 결과를 바탕으로 설계를 구체화시켰다. '재크와 콩나무'에서 착안하여 콩나무의 새싹이 자라나 하늘로 올라가는 과정을 설계개념으로 설정했다. 공간의 영역 구분은 개념적으로 정리했던 1차 배치안을 토대로 휴식, 체육시설, 유아용 놀이, 중심 놀이 공간으로 분할했다. 통과동선으로서의 대상지 특성을 고려하여 다양한 출구를 두었고, 주민들에게 익숙한 기존의 동선을 가능한 한 유지하도록 했다.

설계를 진행하면서 연구자간에 전문가가 설정한 설계개념을 어린이들과 공유하고 어린이들의 상상력을 디자인에 반영하는 과정이 필요하다는 의견이 제시되어 어린이 참여디자인 프로그램을 기획했다. 그러나 공연초등학교의 교과 일정상 더 이상의 협조를 받을 수 없는 상황이라 진행 당일 등교하는 학생들에게 프로그램에 대한 알림장을 나눠주며 직접적으로 홍보했고, 30여 명의 대상지 인근 어린이들이 참여했다.

어린이 참여디자인 프로그램으로는 두 가지를 진행했다. 먼저 어린이들이 직접 자신이 원하는 어린이공원과 놀이기구를

표 1. 설문조사 결과

	내용	%	내용	%
문제점	① 어린이 안전에 위험	6.4	④ 휴식공간 부족	21.3
	② 청소년들의 비행장소	40.4	⑤ 나무 부족	6.4
	③ 재미없는 놀이시설	14.9	⑥ 특정 이용자의 점유	2.1
현재 기능	① 휴식	25.5	④ 지나다니기는 하나 머물지는 않는다	29.8
	② 약속장소	2.13	⑤ 체육활동	8.51
	③ 대화 장소	14.9		
향후 기능	① 놀이시설 보완하여 어린이 놀이터 기능 강화	23.8	③ 놀이터이면서 주민들의 체육공간	21.4
	② 놀이터이면서 주민쉼터	52.4	④ 기타	2.38



그림 5. 어린이 참여 프로그램

그리도록 했다. 그런데 어린이들은 경험이 부족하여 “원하는 공원을 그려라” 같은 주문에는 기존 놀이기구만을 반복적으로 표현할 수 있다(CABE SPACE, 2005). 이에 본 연구에서는 개념으로 설정한 ‘재크와 콩나무’ 동화 속 거인을 부각시켜 ‘우리가 상상하는 거인’이라는 이름으로 어린이공원과 놀이기구에 대한 그림을 그리게 했다. 이는 주제를 좁혀 어린이들이 쉽게 접근할 수 있도록 한 것이며, 공간에 대한 재미와 모험을 강조함으로써 어린이들이 흥미를 갖도록 한 것이다. ‘나의 콩나무 키우기’ 프로그램에서는 직접 콩을 심어보는 체험을 하도록 했고, 동화 속 콩나무를 상상하여 콩이 심겨진 화분에 그려보게 했다. 아이들의 그림 중 놀이기구를 들고 있는 거인, 자라나는 콩나무를 형상화한 나무모양은 디자인에 반영되었다.

최종 계획안에서는, 주민들의 의견을 수용하여 가능한 한 기존 수목은 활용하도록 했고, 공원 내 모든 가벽과 콘크리트 구조물은 없애도록 했다. 새싹이 자라나서 커다란 콩나무가 되는 내러티브는 전체 배치안에 반영되었고, 콩나무를 형상화한 조형물을 설치하여 개념을 구체화했다. 또한, 콩나무의 가치를 표현한 파이프에 그네를 설치하고 콩나무 주변을 휘감은 작은 파이프들은 소리를 주고받거나 매달릴 수 있도록 했다. 특히 동화 속 주인공의 집을 변형하여 조합놀이대로 만들고 이를 거인이 힘들게 들고 있는 모습을 조형물로 만들어 어린이 참여 디자인 내용을 반영했다. 한쪽에는 모래밭과 지형의 경사를 활용한 미끄럼틀, 흔들 놀이기구가 있는 유아용 놀이터를 조성했고, 운동기구와 지압보도를 설치해 주민들의 체육활동도 가능하도록 했다.

실시설계를 시작하기 전 최종 계획안에 대한 주민의견을 수렴하고 시공일정을 알리기 위해 2차 주민회의를 실시했다. 주민들은 대체로 계획안에 만족했고, 기존 수목을 모두 재활용할 것을 재차 강조했다.

### 3) 시공 및 완공

시공은 2007년 11월 1일부터 시작되어 12월 7일 개장했다.

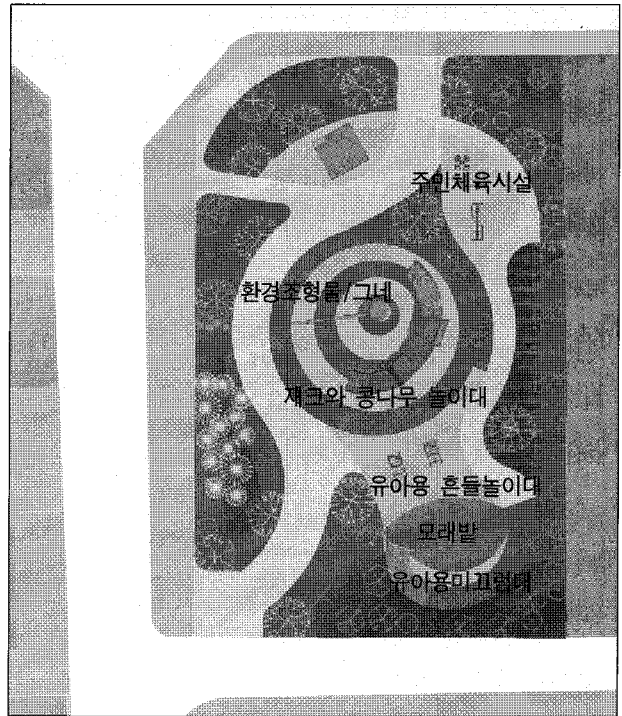


그림 6. 기본계획도

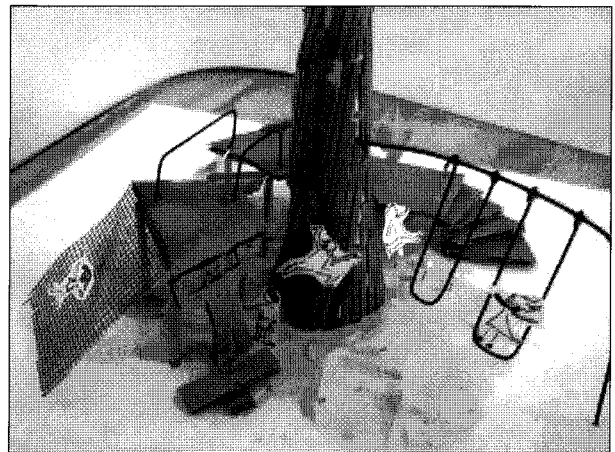


그림 7. 놀이시설물 모형

기존 놀이터의 철거가 진행 중이던 11월 4일, 한 주민이 리모델링에 대한 이의를 제기하고 기획예산처에 예산낭비로 신고하는 일이 발생했다. 이 내용이 주민회의 등 참여프로그램에 참여했던 주민들에게 알려지자 주민들이 적극적으로 기존 공원의 문제점과 그동안의 참여과정을 설명하여 신고자를 설득했고, 11월 6일 신고자가 직접 신고를 철회했다. 이에 프로그램이 낮 시간에 진행되어 참여하지 못한 주민들에게는 리모델링의 이유와 진행에 대한 정보가 제대로 전달되지 않았다고 보아, 이를 알리는 플랜카드를 현장에 설치했다.

공사가 진행되는 도중에도 주민들은 다양한 의견을 제시했



그림 8. 시공 후

고 타당하다고 판단될 경우 수용했다. 일례로 설계안에는 없었던 철제 펜스를 높이만 낮추어 그대로 두었다. 이는 주민들 사이에 녹지공간 훼손을 방지하면서도 시각적으로 열어 두자는 의견이 공유되었기 때문이다. 이외에도 추가로 식재될 예정이었던 목련보다는 벚꽃을 심자는 의견이 제기되었고, 의견을 낸 주민은 스스로 대상지 인접 주민들에게 일일이 의견을 물어 벚꽃으로 변경했다.

12월 7일 개장식에서는 주민들이 자발적으로 주민잔치를 위한 비용을 일부 부담하거나 직접 식혜나 흥어무침 등의 음식을 제공하였고, 풍선으로 대상지를 꾸미거나 음료수를 나눠주는 등 개장식 진행에 자원봉사를 했다. 또한, 주민자치센터 프로그램을 통해 만들어진 아이들의 종이접기를 전시했으며, 진행자, 구청 관계자, 주민자치센터 등 50여명의 주민과 어린이들이 참여했다.

### 3. 소결: 참여과정의 평가

씨알공원의 리모델링은 그림 9와 같이 2007년 7월부터 12월 7일 개장까지 5개월에 걸쳐 이루어졌고, 각각의 과정에서 총 9개의 주민참여 방식이 진행되었다. 앞의 문헌연구에서 주민참여 과정은 '주민의 의사결정'과 '참여자 간의 상호작용'을 염두에 두고 진행되어야 한다고 언급했다. 이 두 가지를 기준으로 진행과정을 검토해 보면 첫째, '주민의 의사결정'을 위해서는 주민들이 진행과정과 내용을 쉽게 이해하고 적극적으로 개입할 수 있도록 프로그램을 진행하려 했다. 예를 들어 설계안에 대한 주민회의에는 도면과 함께 모형을 활용해 설계안에 대한 이해를 높였고, 어린이 참여프로그램에서는 어린이들의 집중도나 이해력 정도를 감안하여 스티커 붙이기, 손들기, 그림그리기, 만들기 같이 단순하면서도 놀이와 결합된 방법을 도입했다. 시공 과정 중에도 주민들의 의견을 간과하지 않고 수용·검토하여 반영했다.

둘째, '참여자간의 상호작용'에 있어서도 주민들의 의견과 상황을 적극적으로 성찰하고 대응하려 했다. 1차 주민회의에서 제기된 지적사항을 수용하여 설계안을 수정했고, 다시 2차 주민

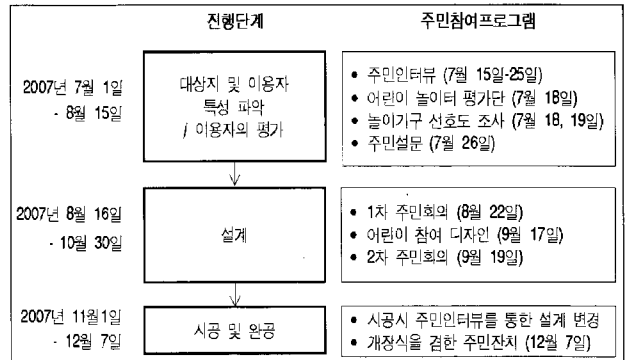


그림 9. 진행과정 총괄

회의에서 이를 알렸다. 그리고 설계안을 작성하던 도중, 전문가가 설계개념으로 설정한 '재크와 콩나무'에 대해 이용자 즉 어린이들과 공감대를 형성하는 과정을 거치지 못했다고 판단되어 '어린이 참여디자인 프로그램'을 진행했다. 시공 시에는 많은 참여프로그램에도 불구하고 리모델링에 대한 정보가 없는 주민이 있다는 것을 발견하고 플랜카드를 걸어 홍보했다.

진행 초기에는 초등학교생들의 등교 시 프로그램에 대한 알린장을 나눠주거나 개별적 접촉을 통해 프로그램을 홍보하고 의견을 묻는 등 주민들의 조직적 참여를 이끌어내지 못했으나, 개장식에는 주민들이 스스로 주민잔치를 위한 돈을 걷고 음식을 마련하는 등 적극적인 태도를 나타냈다. 이와 같이 과정동안 일부 주민들의 관심과 적극성을 끌어낸 것은 본 사례 연구의 또 다른 성과라고 할 수 있다. 더불어 문제 제기를 한 주민을 주민들 스스로가 설득시킴으로써 주민들과 연구자간에 상호이해가 이루어졌음을 알 수 있었다.

그러나 시공 과정 중 주민들 몇몇은 정자가 새롭게 놓이는 위치에 대해 의문을 나타내고 어린이들은 그네가 설치될 위치를 물어보기도 했는데, 이는 주민들이 참여프로그램에 참여했음에도 도면을 이해하지 못한 결과라고 할 수 있다. 따라서 주민들이 설계안에 대한 이해도를 높일 수 있는 기법의 개발이 필요하다. 그리고 시공 초기에 예산 낭비로 신고를 하는 일이 발생한 것은 비참여자들에게 다양한 방법으로 정보를 전달하는 것을 간과했던 결과라 할 수 있다. 미국의 커뮤니티디자인 센터 중의 하나인 NRF(Northwest Regional Facilitators)에서 제공하는 주민 참여 기법 가이드(<http://www.nrf.org/cpguide/>)에서는 모든 참여 과정에 있어서 공통적으로 나타나는 문제로 "아무도 나한테 이야기를 해주지 않았다"라는 것을 지적하고 있다. 이러한 비참여자에 대한 정보전달의 문제점이 본 연구 대상지에서도 나타났고, 이는 진행 자체를 어렵게 하는 중요한 요인으로 작용함을 알 수 있었다.

## IV. 결론

본 연구는 먼저 이론검토를 통해 커뮤니티 공간으로서 어린



이공원의 의미와 역할, 어린이 참여의 중요성과 방법을 알아보았고, 사례 연구로서 노원구 씨알공원을 설계하고 조성했다. 이론검토에서는 어린이 공원은 지역을 엮어주는 하나의 열린 공간으로서 구심점이 되어야 한다는 것과 역으로 커뮤니티와 결합된 어린이공원은 어린이들의 정체성 형성에 긍정적으로 기여할 것이라는 것을 확인할 수 있었다. 더불어 어린이 공원이 커뮤니티의 공유공간으로서의 역할을 하기 위해서는 물리적 설계뿐만 아니라 설계 과정을 통해 어린이 공원과 커뮤니티를 결합하는 노력도 필요하다고 보았다. 이러한 과정은 어린이들에게 완공된 어린이공원의 의미를 '노는 공간'으로써 뿐만 아니라 '상상과 기억이 남아있는 공간'으로도 새길 수 있기 때문이다. 더 나아가 어린이들은 함께 의논해서 만들어진 공간에 대해 자긍심과 성취감 등을 가질 수 있을 것이다.

사례 연구에 있어서는, 초기 대상지의 문제점을 찾는 것부터 마지막 시공까지 주민들과 함께 했다. 매 과정마다 필요하다고 판단되는 적절한 주민참여 프로그램을 진행하여 주민의 의사결정을 도왔으며, 주민들과 상호 이해가 이루어지지 않았다고 진단되었을 경우 이에 대해 즉각적으로 대응했다. 설계에 있어서는 동화 속 이야기를 주제로 삼아 어린이들의 호응을 높였고 놀이기구는 기성품을 쓰지 않고 직접 제작하여 움직이는 나뭇잎, 얼굴색이 변하는 거인 같이 다른 공원에서 볼 수 없는 재미를 붙여 넣었다.

본 연구에서 제시한 설계과정은 추후 커뮤니티의 중심공간으로서 어린이공원을 바라보고 설계하고자 하는 시도에 비판적 토대가 될 수 있을 것이다. 이러한 연구의 효과를 더욱 높이기 위해 본 연구를 진행하면서 발견한 것과 미흡하다고 판단되는 것을 제시하면 다음과 같다.

먼저 주민들의 태도 변화를 들 수 있겠다. 초기에는 주민들 간의 자치조직이나 적극적인 주민을 찾지 못해 연구자들이 직접 주민들을 만났으나 개장식 즈음에는 주민들의 적극적 주도하에 개장식 주민잔치를 벌일 수 있었다. 주민참여프로그램을 진행하면서 리더(leader)가 될 수 있는 주민을 찾아내고, 그들이 주도할 수 있는 기회를 주는 것이 필요하다는 것을 알 수 있었다. 두 번째, 주민들 스스로 내부에 나타난 이견들을 조정함으로써 주민들 스스로 내부의 갈등을 조정할 수 있는 능력이 있다는 것을 보여주었다. 주민들 간의 갈등이 일 경우, 전문가 등 커뮤니티 외부 참여자가 선불리 나서 갈등 해결을 시도하기 보다는 주민들에게 시간을 주는 것이 필요할 것이다. 세 번째는 어린이 참여와 관련된 것이다. 본 연구에서는 가능한 한 어린이들이 즐겁게 참여할 수 있도록 프로그램을 기획했다. 그러나 매 프로그램마다 참여하는 어린이가 달라 일관성을 갖지는 못했고, 교육적 효과에 대한 검토도 부족했다. 어린이 참여 기법과 효과에 대한 연구가 더욱 필요할 것이다. 마지막으로 주민들과 협의체를 만들어내지 못했다는 한계를 갖고 있다. 영국(英國) 공원의 프렌즈그룹(김연금, 2006)같이 협의체를 통해

지속적 의사소통의 창구로 이용하고 추후 관리와 운영의 주체가 되도록 하는 것이 바람직하나, 기존의 주민들 간의 자치조직이 없고 연구기간도 짧아 한계가 있었다. 비록 작은 어린이공원 일지라도 이를 운영하고 관리하는 주민조직이 필요할 것이며, 어떻게 이를 조직해낼 수 있는지에 대한 연구도 필요할 것이다.

- 주 1. 커뮤니티의 사전적 의미는 환경을 공유하는 지역공동체를 말한다(<http://en.wikipedia.org/wiki/Community>). 근래에는 인터넷 상에서 지역을 벗어나 다양한 관심사를 공유하는 커뮤니티가 형성되고 있으나 본 연구에서는 '지역'에 근거하는 커뮤니티를 지칭한다.
- 주 2. 이 사례는 한국토지공사가 2006년부터 진행하고 있는 사회공헌사업 '친환경 어린이 놀이터 리모델링 사업' 지원을 받아 수행되었다.
- 주 3. 도시공원 및 녹지 등에 관한 법률 시행규칙 별표3.

### 인용문헌

1. 김성균(2001) 주민참여에 의한 마을마당설계. 한국조경학회지 29(3): 61-69.
2. 김연금(2004) 소통적 조경계획 및 설계에 관한 연구. 서울시립대학교 조경학과 박사학위논문.
3. 김연금, 마기로(2006) 영국(英國) 공원 개발에 있어서의 파트너십에 관한 연구. 한국조경학회지 35(2): 1-12.
4. 민선주, 변형석(2006) 문화가 있는 어린이공원 만들기(조한혜정 의 지음, "가족에서 학교로 학교에서 마을로"). 서울: 도서출판 또 하나의 문화.
5. 양승길, 양승우(2007) 서울시 주택재개발사업에 의한 어린이공원의 특성 연구. 대한국토·도시계획학회 2007추계정기학술대회: 589-596.
6. 이수학(2002) 태도: 조경 행위 반성 시작. 서울: 녹색나무.
7. 이영범(2005) 사용자참여 디자인을 통한 열린 놀이터 만들기. 한국교육시설학회지 12(3): 22-32.
8. 이지연(2004) 주택재개발로 인한 공원공급의 성과에 대한 평가연구. 서울시립대학교 석사학위논문.
9. Ali Madanipour(2005) Public and Private Spaces of the City. London: Routledge.
10. CABE SPACE(2003) What Would you do with this Space?: involving young people in the design and care of urban spaces.
11. Driskell, David(2002) Creating Better Cities with Children and Youth. London: Earthscan.
12. Forester, John(2001) The Deliberative Practitioner. Massachusetts: The MIT Press.
13. Innes, Judith E.(1998) Information in communicative planning. Journal of the American Planning Association 64 : 52-63.
14. Roe, Maggie(2006) Making a wish: Children and the local landscape. Local Environment 11(2): 163-181.
15. Moore, R. (1986) Childhood's Domain. London: Croom Heim.
16. Walsh, Prue(2006) Creating child friendly play spaces (in Nick Buchanan, Damian Collins, eds., Creating Child Friendly Cities. New York: Routledge. pp. 136-149.
17. Arnstein, Sherry R.(1969) ladder of citizen participation. Journal of the American Institute of Planners 35(4) : 216-224.
18. Ward, C. (1978) The Child in the City. London: Architectural Press.
19. 경향신문, 2005년 6월 16일
20. <http://en.wikipedia.org/wiki/Community>
21. <http://www.nrf.org/cpguide/>

원 고 접 수: 2008년 1월 9일  
 최종수정본 접수: 2008년 2월 18일  
 3인 의 명 심 사 필