

아동 놀 권리 보장을 위한 지역사회 통합형 놀이자원망 구축 방안 연구

Developing an Integrated Network of Playspaces and Community Resources
for Promoting Children's Right to Play

강현미 Kang, Hyunmi
성은영 Seong, Eunyoung
박석환 Park, Seokhwan
박유나 Park, Yuna

(aur.)

[기본연구보고서 2022-11](#)

아동 놀 권리 보장을 위한 지역사회 통합형 놀이자원망 구축 방안 연구

Developing an Integrated Network of Playspaces and Community Resources
for Promoting Children's Right to Play

지은이 강현미, 성은영, 박석환, 박유나

펴낸곳 건축공간연구원

출판등록 제2015-41호 (등록일 '08. 02. 18.)

인쇄 2022년 12월 26일, 발행: 2022년 12월 31일

주소 세종특별자치시 가름로 143, 8층

전화 044-417-9600

팩스 044-417-9608

<http://www.auri.re.kr>

가격: 25,000원, ISBN: 979-11-5659-387-4

이 연구보고서의 내용은 건축공간연구원의
자체 연구물로서 정부의 정책이나 견해와 다를 수 있습니다.

연구진

| 연구책임

강현미 부연구위원

| 연구진

성은영 연구위원

박석환 부연구위원

박유나 연구원

| 외부연구진

김현중 소장 (빅랩)

최이명 부소장 (두리공간환경연구소)

| 연구심의위원

유광흠 선임연구위원

조상규 선임연구위원

이상민 선임연구위원

박세경 한국보건사회연구원 선임연구위원

박진희 호서대학교 교수

| 연구자문위원

김명순 연세대학교 명예 교수

김아연 서울시립대학교 교수

김효정 충북대학교 겸임교수

배송수 한국놀이시설안전기술원 원장

엄윤미 도서문화재단 씨앗 이사

이윤서 한국교육개발원 부연구위원

정수진 수원시정연구원 선임연구위원

제1장 서 론

놀이는 모든 아동이 평등하게 보장받아야 할 권리(유엔 아동권리협약 제 31조)로, 아동의 삶의 질 향상 및 전인적 발달에 필수적이며, 창의력 기반의 미래 대비역량이 강조되는 4차 산업혁명 시대를 맞아 그 중요성이 더욱 커지고 있다. 그러나 우리나라 아동들은 '삶의 만족도'가 낮고, 놀이·여가 결핍수준이 심각한 상황에 처해 있다. 아동의 '삶의 만족도'는 OECD 국가 중 가장 낮은 수준이며, 학습 관련 활동이 과도하여 일시간부족에 시달리고 놀 권리 를 보장받지 못하는 상황이다. 주거유형에 따른 놀이시설의 격차가 심화됨에 따라, 놀이시설의 양과 질이 충분하지 못한 지역의 아동은 키즈카페 등 사설 놀이시설에 의존하거나 가정 내에서 비활동적인 여가를 보내게 된다.

놀이기회 결핍의 요인인 시공간의 파편화 현상은 개별 장소 단위로 해결하기 어렵다는 특징이 있다. 우리나라 아동의 놀이·여가 장애 요인은 시간 부족 문제이며, 학습 일정 사이로 분절된 시간 내에서 아동놀이는 컴퓨터와 스마트폰, TV에 매몰된 상황이다. 놀이 공간의 부족 역시 놀이기회 결핍의 주요 원인이다. 자연환경으로의 접근이 어려운 도시에서 인공적으로 조성되는 아동 놀이공간은 자본주의의 논리 아래 파편화, 분절화되어 있으며, 도로 등 이동 공간을 자동차가 점유하고 있어 보행자인 아동의 놀이 공간 접근은 더욱 어려워지고 있다. 시간과 공간 측면에서 복합적인 놀이 기회의 결핍에 대응하기 위해서는 놀이를 둘러싼 다양한 요인을 고려하여 균린환경을 통합적으로 다루는 접근이 필요하다. 놀이공간의 개념을 기존의 놀이터·시설물 중심에서, 다양한 놀이자원들이 걷기 좋은 가로를 통해 긴밀히 연결된 공간체계인 '놀이자원망'으로 전환할 필요가 있다. 특히 균린 단위에서 놀이를 유발하는 요인이 복합적이며, 물리적 공간만이 아니라 안전·사회적 교류를 전제하므로 지역사회의 자원을 통합하여 이를 실현하는 전략이 요구된다. 이러한 문제의식에서 출발하여, 본 연구는 아동의 놀 권리 를 실현하기 위한 놀이 공간의 효율적 확충을 목표로, '놀이자원망'의 관점에서 균린·도시 단위의 놀이 공간

공급 현황 및 이용 실태를 진단하고, 근린의 물리적 환경 요소와 지역사회 내 각종 자원을 통합·연계하여 놀이기회 소외 지역을 개선하는 ‘지역사회 통합형 놀이자원망 구축 방안’을 마련을 목표로 한다. 이를 위해 본 연구는, 지역사회 모든 아동에게 적절한 놀이 기회를 제공하는 공간 체계로서 놀이자원망의 개념과 요건을 제시하고, 도시 및 근린 단위에서 놀이 공간의 양적·질적 수준 및 공간 간 연계 방식을 중심으로 놀이자원 공급·이용 실태를 분석하여 놀이기회 소외지역의 특성을 발견하며, 놀이기회 소외지역의 여건에 적합한 물리적 공간 개선과 지역사회의 인적·물적 자원 및 공공서비스를 결합한 놀이자원망 구축 방안을 제안한다.

제2장 놀이자원망 구축의 필요성

2장에서는 국내외 문헌을 검토하여 놀이의 가치와 활성화 요인을 살펴보고, 아동놀이를 활성화하기 총제적 근린 환경으로서 놀이자원망의 개념을 도출하였다.

먼저 놀이에 영향을 미치는 요인은 근린 범위에서 살펴볼 수 있는데, 이는 아동이 성장함에 따라 놀이 장소가 집 안에서 집 밖과 동네 범위로 확장되기 때문이다. 특히 놀이가 치가 뛰어난 ‘자유롭고 활발한 바깥놀이(active free play)’는, 집 밖의 실외공간에서 일어나므로 근린 환경의 영향을 크게 받는다. 근린환경 측면에서의 놀이 친화 요인은 놀이 장소 및 시설, 확장된 놀이장소, 안전한 환경과 커뮤니티로 구분되며, 각 공간을 긴밀히 연계하는 도시설계적 접근이 필요하다. 본 연구에서는 놀이 활성화 요인을 크게 시간과 공간, 사람으로 나누고, 공간 요인을 다시 놀이전용·놀이확장·이동공간으로 구분하여 활성화 요인을 살펴보았다.

한편 본 연구에서는 근린 위계에서 놀이에 영향을 미치는 공간을 포괄적으로 지칭하기 위해 ‘놀이자원’의 개념을 사용하였다. 놀이자원은 놀이시설·장소, 놀잇감 등 놀이에 직접적으로 활용되는 물적 자원을 의미하는데, 본 연구에서는 놀이공간과 놀이시설로 구성된 대상지를 ‘놀이자원’으로, 놀이자원망을 ‘근린 단위에 설치·운영되는 물리적 놀이 환경(놀이자원)을 놀이주체의 수요에 맞게 연계하는 공간 체계’로 정의하였다. 놀이자원망은 놀이가 일어나는 놀이공간, 놀이자원으로의 접근에 필요한 연결공간 및 놀이를 지속시키고 활성화하는 지원 공간으로 구성된다.

놀이자원망은 기존의 개별 놀이자원 단위에서 충족시키기 어려운 놀이 가치를 면적인 영역에서 공간 간 연계를 통해 실현하는 기능을 갖는다. 즉 다양한 놀이 자원을 연계하여 누리는 방식을 통해 놀이자원의 다양성, 접근성, 연계성, 영역의 확장가능성을 갖는다. 이상의 네 가지 속성은, 한정된 점적 단위가 아닌 면적 영역으로서 동네 놀이환경이

제공할 수 있는 속성이며, 서로 연결된 자원간의 관계 안에서 구현되는 것이다.

또한 놀이자원망은 근린에 거주하는 모든 어린이에게 보편적인 놀이기회를 보장하는 지역사회 서비스로서의 성격을 갖는다. 놀이자원망이 물리적 공간의 연결과, 이 공간들을 매개로 유발되는 각종 활동 및 비물리적 자원의 연결이라는 점에서, 개인-가정-근린 및 지역사회-문화·제도로 이어지는 놀이의 생태학적 모델을 반영한 공간이기도 하다.

무목적성과 자발성이라는 놀이의 본질적 속성이 어린이의 일상에 스며들기 위해서는 고정된 일과시간표 사이의 자유시간이 놀이활동으로 쉽게 전환되도록 일상-놀이간의 시간적, 공간적 연결고리가 긴밀해야 한다. 놀이자원망 구축의 궁극적인 목표는, 일상과 놀이를 긴밀히 연계함으로써 어린이들이 차별 없이 충분히 놀 수 있는 지역사회 환경을 만드는 데 있다. 지역의 놀이자원 현황과 이용 행태에 대한 이해를 바탕으로 사용자인 어린이의 관점에서 근린 특성을 체계적으로 평가하고, 놀이자원망을 구축하기 위한 방향과 수단을 마련하며, 지역사회 자원을 어떻게 동원하고 연계, 통합할 것인가에 대한 고민이 필요한 시점이다.

제3장 국내 놀이 정책 및 사업 현황

3장에서는 아동놀이와 관련된 정책과 제도 및 관련 사업 사례를 살펴보았다. 아동의 놀이를 보장하기 위한 공공의 정책 방향은 정부의 주요 정책에서 드러난다. ‘포용국가 아동정책’(19년 5월)은 놀이혁신위원회를 설치하고, 지역사회 주도의 놀이 확산을 위한 구체적 방안을 제시하고 있다. 제2차 아동정책 기본계획은 아동에게 친숙한 놀이·여가 환경 조성과 맞춤형 놀이·여가지원을 강조하며, 제4차 저출산·고령사회 기본계획은 아동의 놀 권리와 놀이환경에 대한 전반적 여건을 마련하는 측면이 있다.

아동 놀이기회의 확충을 지향하는 정책 방향과 달리, 놀이공간과 관련된 국내 법·제도는 놀이가치를 실현하기에 제한적인 수준에 머물러 있다. 놀이공간에 관한 법령들은 설치장소를 중심으로 공원, 공동주택, 교육·보육시설 등으로 분산되어 있고, 각 법령은 설치 의무와 면적 및 입지 기준에 대한 최소한의 사항만을 규정하여 놀이장소의 가치와 요건에 대한 구체적인 기준을 제시하지 못하고 있다. 「어린이놀이시설 안전관리법」은 시설설치 및 관리 단계에서의 안전을 중점적으로 다루며, 지역과 근린의 관점에서 놀이자원 조성 및 관리에 대한 세부 내용은 부재한다.

지자체의 놀이환경 관련 정책사업은 다양한 놀이자원 확보를 통해 놀이기회 확충을 추구하고 있다. 살펴본 사례 가운데 놀이공간을 조성하는 사업이 가장 많았으며, 학교에서의 놀이 확충을 위해 탄력적 시간 운영 및 놀이공간을 조성하는 사업 사례도 눈에 띈다.

보건복지부가 공모하고 지자체가 참여하여 주도한 놀이혁신 시범사업은 지역사회의 놀이 공간과 시간 확보 및 프로그램 운영을 통해 다양한 자원을 결합한 놀이기회 확충을 보여주는 선도적 사례이나, 해당 사업이 현재 지속되지 않는 아쉬움이 있다. 제도·정책 및 사업 사례를 살펴본 결과 놀이환경과 관련된 기존의 정책 접근에서 다음과 같은 한계를 발견하였다.

첫째, 아동의 기본 권리로서 놀이에 대한 인식은 있으나 이를 실현하는 수단은 부족하다. 아동의 기본권을 보장하고 건강한 발달을 지원하기 위한 정책 방향은 설정되었으나, 놀 권리 보장을 위한 명확한 목표 설정이 부재하며 놀이기회를 확충하기 위한 정책사업 역시 시범 사업 추진 단계에서 더 확산되지 못하고 있다.

둘째, 놀이공간 관련 법과 제도는 도시공간의 기능 분화에 따라 공원, 공동주택, 기타 시설로 나누어져 있으며, 소관부처에서는 개별 시설 단위에서의 놀이공간 조성 및 관리를 위한 사항만을 규정하여 수요자인 아동의 입장에서 지역 전체의 놀이자원 현황을 살피는 통합적 관점이 부족하다.

셋째, 지자체의 놀이환경 관련 사업은 개별 사업 단위에 한정되어 보편적 놀이기회 보장을 위한 지역사회 단위 접근에 이르지 못하고 있다. 아동의 권리로서 놀이는 보편적으로 보장되어야 하는 권리이나, 실제 정책사업은 특정 시설을 중심으로 이루어져 지역사회 전체적으로 놀이자원으로의 접근성 및 놀이기회의 격차를 극복하기에는 근본적인 한계가 있다.

이상의 한계를 극복하기 위해서는, 아동 놀이의 중요성에 대한 사회적 공감대 형성을 바탕으로 바람직한 놀이환경의 개념과상을 제시하면서 지역사회 단위의 놀이기회 확충을 위한 구체적인 전략을 마련해야 한다.

제4장 놀이자원 현황 및 놀이 활동 분석

□ 연구대상지의 놀이자원 접근성 현황 분석

4장에서는 연구대상지인 수원시를 대상으로 유형별 놀이자원의 접근거리를 분석하고, 핵심 놀이자원인 어린이놀이터의 근접성과 보행환경 안전·편의를 포함하는 이동성으로 구분하여 접근성 결핍 지역을 도출하였다.

먼저 놀이자원 접근거리 현황은 유형별 놀이자원에 대해 세생활권(200x200m) 중심에서의 접근거리를 산출하고, 각 세생활권이 해당 놀이자원의 적정 이용거리 내에 있는지를 판단하였다. 분석대상 놀이자원은 전용놀이자원과 확장놀이자원으로 구분하였는데,

전용놀이자원에는 어린이 놀이시설이 설치된 어린이공원·소공원, 균린공원·도시공원, 특성화놀이터 및 초등학교를 공공 자원으로, 실내유료놀이시설(키즈카페)를 민간 자원으로 분류하였다. 놀이시설이 설치되지 않은 어린이공원 및 소공원, 균린공원, 도서관은 확장놀이자원에 해당하며, 예체능 학원의 경우 아동 돌봄과 여가·교육·놀이에 복합적으로 활용되는 양상을 고려하여 확장놀이자원에 포함하여 분석하였다.

분석 결과 수원시의 놀이자원의 분포는 지역별로 편차가 크게 나타났는데, 공공 놀이자원에 비해 민간 놀이자원의 접근성 충족 현황은 시설별로 차이가 크게 나타나며, 저층주거지가 밀집한 팔달구의 경우 놀이자원 접근거리가 적정 이용거리를 벗어나는 세생활권이 상당수 발견되었다. 공동주택 놀이시설과 키즈카페, 예체능학원 등 민간 놀이자원 3종으로의 종합적 접근성은 수원시 행정구 중에서도 편차가 크고, 인구밀도가 높은 아파트를 중심으로 편중된 경향을 보이며 이러한 민간놀이자원의 격차는 전체 놀이자원의 격차를 견인한다. 아파트 지역은 그 외 지역에 비해 대부분의 놀이자원에 대한 접근성이 우수하며 그 차이는 통계적으로 유의한 수준이다.

놀이자원 접근성 결핍지역은 핵심 놀이자원인 어린이공원·소공원, 균린공원·도시공원 및 공동주택에 설치된 놀이시설에 대한 근접성(적정 이용거리 내 입지 여부)과 이동성(보행안전성 및 보행편의성)으로 구분하여 분석하였다. 놀이자원 근접성 관점에서는 팔달구의 일부 세생활권을 제외한 수원시 전 지역이 대부분 근접성 기준을 충족하였다. 반면 이동성 측면에서는 보행안전 및 보행편의를 충족하지 못하는 지역이 상당부분 나타나, 전체 초등학생 인구의 33%가 이동성 미달 지역에 거주하고 있다. 이상의 결과는 수원시 놀이환경이 핵심 놀이자원의 이용거리 측면에서 양적 공급 수준을 충족하고 있으나, 이동성에 있어서는 한계가 있음을 보여주고 있다. 접근거리 기반의 양적 공급수준 평가만으로 진단할 수 없는 놀이환경의 질적 수준은 이어 포커스그룹 연구를 통한 놀이 실태 및 인식조사로 알아보았다.

□ 포커스그룹 아동의 놀이활동 실태 분석

포커스그룹은 서로 다른 주거환경으로 구성된 균린에 거주하는 초등학교 1-4학년생의 학부모 38명을 모집하여 평일 5일, 주말2일을 포함하는 7일 동안 자녀의 놀이일지를 작성하고, 놀이실태와 균린 놀이환경 인식에 대한 심층면담을 수행하는 방식으로 진행하였다. 놀이실태에 대해서는 자료의 신뢰도가 높은 놀이일지 분석을 우선적으로 활용하고, 학부모 면담 자료를 보조적으로 활용하였다. 분석 결과, 지상공원화된 대단위 아파트단지(A·B근린)와 중소규모 아파트·저층 혼합주거지(C근린), 저층주거지(D근린)은 놀이시간 및 방식에 있어 큰 차이를 보이는데, D근린의 놀이시간이 가장 적고 활동적 놀이의 비중이 적게 나타났다. 놀이공간의 다양성·접근성·연계성에 대한 학부모 평가에 있어서도 A·B근린은 대체로 우수한 반면 D근린은 부정적인 평가를 받아 균린 특성에

따른 놀이환경 차이를 보여준다.

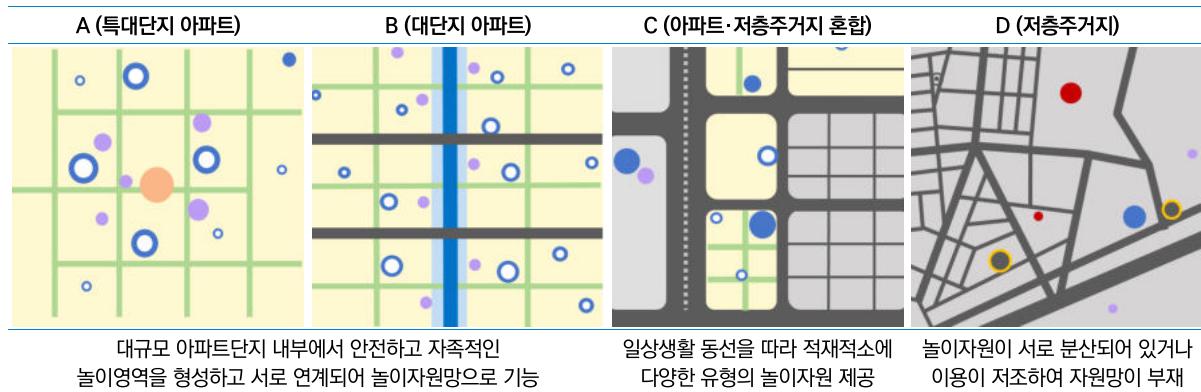
포커스그룹 학부모 자녀들의 놀이시간 및 장소에서 확인된 근린별 차이점에 대해 심층적으로 알아보기 위해, 놀이 활성화의 주 요인인 시간과 공간, 사람의 측면에 초점하여 놀이실태를 심층분석하였다. 시간의 측면에서 아동의 평일 방과 후 바깥놀이는 구조화된 활동(학원)과 차량탑승시간, 스크린타임이 적을수록 더 활발한 경향이 있다. 스크린 타임 등 집 안에서 주로 하는 정적 놀이시간 중 바깥놀이로 전환할 수 있는 시간도 30분~1시간 정도로 확인되는데, 스크린타임에 대한 근린의 영향은 뚜렷이 나타나는데, 놀이자원의 종류가 적고 보행환경이 열악한 저층주거지인 D근린의 아이들은 스크린타임이 극단적으로 낮거나 높고, 부모의 역할에 따라 방과 후 활동의 질이 확연히 달라짐을 관찰하였다. 바깥놀이시간이 확보된 아이들은 대부분 구조화된 활동과 스크린타임이 적정 선에서 균형을 이루고 있으나, 이 또한 동네 놀이터로의 접근성이 좋은 경우 (A·B·C근린)에서만 가능한 것이며 자유시간이 많더라도 놀이공간이 부족한 D근린에서는 아이들이 방과 후 학교운동장에서 잠깐 노는 시간을 제외하면 바깥놀이가 사라지고, 각자 집으로 흘어진 후에는 스크린타임으로 시간을 보내거나 학부모가 동반하여 놀이 할 공간을 찾아다니는 등 놀이의 개별화가 이루어지는 현상이 나타난다.

공간의 측면에서는 근린별로 아이들의 놀이 공간 사용을 살펴보았다. 4곳 근린의 가용 놀이자원(적정 이용거리 내 놀이자원)의 개수는 큰 차이가 없었고, 많이 노는 아이들은 적게 노는 아이들에 비해 실제 이용한 놀이자원의 수가 더 많았다. 즉 환경 측면에서 놀이시간은 단순히 가용자원의 양적 수준(이용거리 내 개수)으로 설명할 수 없고, 개별 놀이자원의 입지 및 시설 특성에 영향을 받는 것이다. 이는 근린 단위 놀이자원망에 대한 진단이 양적 기준을 넘어 입지, 접근성, 개별 시설의 질 등을 포함하는 구체적지표를 가지고 이루어져야 함을 시사한다. 지역별 놀이장소 활용 역시 근린별로 차이가 크게 나타나는데, 대규모 아파트단지만으로 도보권 내 놀이영역을 구성하는 A·B근린의 경우 아파트놀이터와 아파트단지 내 외부공간에서의 놀이활동이 가장 활발하였다. 혼합주거지인 C근린에서는 공공이 조성한 어린이공원의 이용이 활발하고, 대규모 공원 및 녹지, 아파트놀이터는 보조적인 수준으로 나타난다. 이는 중소규모 아파트의 놀이터가 작거나 노후화된 여건에서, 공공놀이터가 가장 규모가 크고 놀기 좋은 대상지 특성에 기인한다. D근린에서는 학교운동장과 학교놀이터에 놀이활동이 집중되어 있는 것이 특징이며 집(연립주택) 주차장에서 노는 경우도 관찰되어, 주거지 놀이자원이 부족한 지역에서 대체 자원으로서 학교나 집 가까이에 있는 비조성 공간을 활용하는 양상을 확인하였다.

사람의 측면은 놀이상대로서의 친구를 중심으로 살펴보았다. 친구의 존재는 놀이시간에 큰 영향을 미치는데, 평일 놀이시간이 많은 아이들은 하루 평균 한번 이상 친구와의 놀이를 하고 있으며, 주말에도 친구와 시간을 보내는 아이들은 가족들과만 시간을 보내는 아이들에 비해 바깥놀이가 더 활성화되고 놀이시간이 길다. 각 근린에서 친구와의 놀

이는 바깥놀이 장소 가운데서도 아파트 놀이터나 어린이공원에 집중된다. D근린에서 친구들과의 놀이는 학교운동장 및 놀이터에 집중되어, 놀이자원이 부족한 주거지에서 놀이장소로서 학교운동장이 갖는 가치를 거듭 확인할 수 있다. 아파트단지에 비해 아동 인구밀도가 낮은 저층주거지 특성상 방과 후 주거지에서는 놀이장소에 친구들을 모으기 쉽지 않기에, 아이들이 정기적으로 모이는 학교 공간에서의 놀이는 더욱 중요하다.

〈놀이자원망 관점에서 적용한 연구대상 근린 형태 모식도〉



□ 주거지 놀이자원망 구축의 과제 도출

4장 후반부에서는 놀이자원망 관점에서 연구대상지 근린을 평가하고, 이를 바탕으로 주거지 놀이자원망 구축의 과제를 도출하였다. 아파트지역과 저층주거지는 놀이자원망 형성 수준에서 극단적인 차이를 보여주는데, 아파트단지 지상부가 보행전용공간으로 연결되고 여러 개의 놀이자원이 보행접근 범위 내 조성된 A·B근린에서는 안전한 독립 이동범위 내에 놀이영역이 뚜렷하게 형성되어 있는 반면, 저층주거지 D근린에서는 놀이자원 자체가 부족하고 보행공간마저 열악하여 독립적 이동이 거의 불가능하고 놀이 영역 역시 형성되지 않는 것을 볼 수 있다. 한편 혼합주거지 C근린은 학교와 학원, 주거지를 잇는 동선 곳곳에 공공놀이자원과 민간놀이자원이 입지하여 시간대별로 이용되는 행태가 관찰되어, 근린 단위 놀이자원망의 역할을 보여주는 좋은 사례이다.

놀이자원망 관점에서 지상공원화 방식의 대규모 아파트단지는 한정된 영역 범위에서의 놀이자원망의 기본 요소를 갖추고 있으며, 자원의 다양성·접근성·연계성이 우수하여 한 편이다. 결과적으로 대단지 아파트의 놀이자원망은 거주 아동들에게 대체로 균등한 놀이기회를 제공한다. 반면 저층주거지나 혼합주거지에서는 대규모 아파트단지에 비해 공공놀이자원의 입지가 한정적이며, 근린 내에서도 주거지 위치에 따라 놀이기회에 격차가 발생할 가능성이 높다.

본 연구에서는 아동 거주밀도가 낮으며 놀이자원이 부족하거나 놀이자원이 있더라도 활성화되지 않은 저층주거지를 놀이기회 소외지역으로 보고, 놀이자원망 관점에서 근

린 환경을 개선하기 위한 과제를 시간과 공간·사람의 측면에서 제시하였다. 먼저 공간 전략으로는 공간 집적을 통한 놀이구심점 형성, 학교운동장 등 기활성 놀이공간의 개선, 기부채납을 통한 신규 놀이자원 조성을 제안하였다. 시간의 차원에서는 놀이시간의 절대적 부족을 해결하기 위해 환경 개선과 인식 개선을 병행하고, 여가시간의 분절로 인한 놀이 부족 문제에는 생활밀착형 놀이자원 조성으로 대응하며, 스크린타임에 매몰되는 아동을 위해서는 여분의 놀이시간대에 맞는 놀이장소를 제공해야 하는 과제를 도출하였다. 사람 차원에서 저층주거지의 놀이친구 부족 문제는 앞서 제시한 놀이구심점 형성과 기존 놀이공간 공유전략으로 대응할 수 있다. 반면 이동독립성을 결정하는 부모의 태도 변화는 인식개선이 아닌 근린 내 보행환경의 양적, 질적 개선 차원에서 접근할 필요가 있다. 무엇보다 다수의 부모가 놀이활동에 대한 부담을 덜 수 있고, 가정의 여건 차이로 인해 발생하는 아동의 방과 후 삶의 질 격차를 최소화할 수 있도록 활발한 놀이활동이 포함된 공적 돌봄의 확대 제공이 필수적이다.

제5장 지역사회 통합형 놀이자원망 구축 방안

5장에서는 놀이자원망의 개념과 기본 요소, 주거지 유형별 구축 전략을 제시하고, 지역 사회와의 협력을 통해 놀이기회 소외지역인 저층주거지의 놀이자원망을 구축하는 방안을 논의하였다. 놀이자원망 결핍지역의 문제 유형에 따라 놀이 장소와 프로그램, 놀이 주체를 대상으로 하는 중앙정부와 지자체의 정책 사업, 민간의 개발 사업 등을 종합적으로 검토하고, 지역 문제에 적용 가능한 실행 수단을 다음과 같이 제안하였다.



먼저 놀이자원망이 형성되지 않아 놀이시간과 공간이 개별화되는 저층주거지나 노후 아파트단지 밀집지역에 대해, 기존 놀이자원을 활용한 거점화를 통해 시간과 자원을 서

로 연계할 수 있다. 아동 거주밀도가 낮고 놀이자원이 전반적으로 부족한 저층주거지는 학교 놀이자원을 거점화하는 전략이 유효하다. 공공놀이자원의 이용도가 낮거나 지원 시설이 부족한 저층주거지의 경우 생활인프라를 결합하여 놀이공간 거점화, 기조성 놀이시설을 사용하기 어려운 노후 아파트단지 밀집지역에 대해서는 아파트 놀이터 특성화 및 통합이용 협약을 통한 자원연계이용 전략을 제안한다.

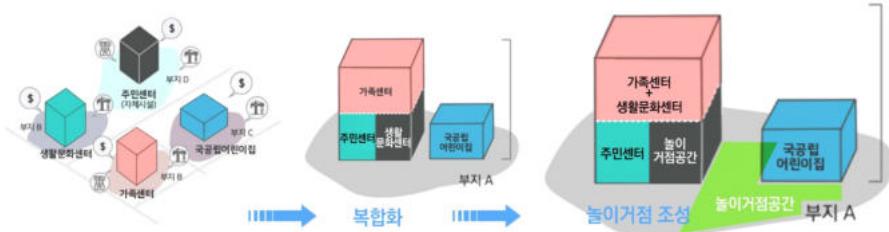
놀이자원 결핍 지역의 자원 확충방안으로 첫째, 학교공간을 활용한 시설개방 또는 시설 복합화로, 기존의 학교시설 복합화 사업을 응용·발전시킨 형태로 제안하였다. 이와 같은 방식에서 학교공간은 지역사회 놀이자원으로서 조성 및 운영 관리의 책임을 지자체가 부담하며, 지역사회의 다른 공공 놀이자원과 함께 통합적으로 관리할 필요가 있다. 둘째, 노후 생활인프라를 리모델링하며 저층부 또는 옥상 공간을 활용하여 실내·실외 놀이공간을 조성하는 사업을 제안하였다.

놀이자원은 있으나 연계되지 않아 놀이자원망으로 기능하지 못하는 주거지에서는 주민 참여를 통해 근린 내 일상 동선을 개선하여 놀이자원과 연계하는 사업, 공동주택단지 놀이터 특성화 및 통합이용협약, 온오프라인 놀이자원의 연계 활용 방안을 제안하였다.

〈놀이자원망 결핍 유형에 따른 자원망 구축 전략〉

구분	놀이자원망 결핍 유형	전략
놀이자원 확충	보행환경이 열악하고 놀이자원이 부족한 저층주거지	학교시설 복합화를 통한 거점놀이공간 조성 학교시설 개방을 통한 놀이자원 통합이용 및 관리
	기반시설이 노후화된 저층주거지	생활인프라 리모델링과 결합한 놀이거점 조성
	놀이자원이 있으나 접근성 떨어지는 주거지	생활밀착공간 개선을 통한 놀이공간 조성
놀이자원 연계	보행환경 수준이 열악한 저층주거지	주민참여를 통한 보행환경 개선 및 놀이자원 연결
	놀이터 노후화·저이용 상태의 공동주택단지	놀이터 특성화 및 통합이용협약 체결
	기타: 놀이자원 통합이용이 부족한 주거지	온오프라인 놀이자원의 연계 활용 방안

출처: 연구진 작성



〈생활인프라시설 리모델링을 통한 놀이거점공간 조성 방안〉

제6장 결 론

본 연구에서는 아동의 놀 권리와 보장하는 ‘놀이자원망’의 개념과 성격을 규정하였으며, 수원시를 연구대상지로 선정하여 놀이자원 현황을 살피고 포커스그룹의 놀이실태를 심층 분석하였다. 놀이실태를 통해 우리나라 아동의 놀이부족 요인으로 꼽히는 시간과 공간, 놀이친구에 초점을 두어 근린 놀이자원의 영향을 고찰하고, 놀이자원이 부족한 주거지에서 지역사회와의 자원을 통합하여 놀이자원망을 구축할 수 있는 방안을 도출하였다. 본 연구 결과가 아동의 놀이 환경에 대한 조사를 수행하고 관련 계획을 수립하는 지자체, 혹은 놀이환경 개선 사업을 추진하려는 지자체에게 참고자료로 활용될 것을 기대한다.

포커스그룹 연구대상자는 1곳의 지자체로, 4개 초등학교 38명의 초등학생 학부모를 대상으로 심층면담을 진행하였다. 놀이일지를 통해 아동의 일상생활과 놀이 실태를 상세하게 조사하였다는데 장점이 있으나, 근린 유형별로 확보된 포커스그룹의 인원 수가 적기 때문에 놀이행태를 둘러싼 다양한 요인의 영향력을 제어한 상태에서 근린이 놀이행태에 미치는 영향을 통계적으로 검증하기 어렵다는 한계가 있다. 또한 코로나로 대면 접촉이 어려운 여건 하에, 포커스그룹 아동과의 면담을 학부모 면담으로 대체한 점, 아동의 일과와 여가 형태를 결정하는 사회경제적 요인을 직접 다루지 못한 점 역시 아쉬운 부분이다.

본 연구의 강점은 현황에 대한 체계적 진단을 바탕으로 놀이자원망 구축 방안을 위한 조사·계획 체계를 제안했다는 점이다. 그럼에도 불구하고, 제시한 놀이자원망 구축·연계 방안이 실행단계에 이르기 위해서는 이를 뒷받침하기 위한 구체적 제도개선, 놀이자원망 구축을 위한 지자체 사업모델의 개발, 지역사회와의 구성원에 대한 인식개선과 설득이라는 장기적인 과제들이 남아 있다. 아동 놀 권리 보장을 위한 노력의 결실을 위해서는, 현실적으로 지자체의 놀이환경을 진단할 수 있는 조사 및 계획 지침을 수립하고, 놀이자원망의 구축과 유지관리에 필요한 행정적·재정적 지원을 확보할 수 있는 다각적인 후속 연구 진행이 필요하다.

주제어

놀이터, 놀이자원, 놀이자원망, 놀이환경, 근린환경, 아동친화도시, 놀 권리, 지역사회 서비스

차 례

CONTENTS

제1장 서론	1
1. 연구의 배경 및 목적	1
1) 연구 배경 및 필요성	1
2) 연구 목적	5
2. 연구 범위 및 연구 방법	6
1) 연구 범위	6
2) 연구 방법	7
3) 연구 흐름도	8
3. 선행연구 현황 및 차별성	9
1) 선행연구 현황	9
2) 연구의 차별성	13
제2장 놀이자원망 구축의 필요성	17
1. 아동 놀이의 가치와 활성화 요인	17
1) 놀이의 가치와 놀 권리	17
2) 놀이 활성화 요소	21
3) 놀이 자원의 유형과 특성	28
2. 아동 놀이 실태와 놀이부족 요인	32
1) 우리나라 아동의 놀이실태	32
2) 놀이 부족현상의 원인	35
3. 지역사회 단위 놀이자원망의 개념과 필요성	41
1) 공공 생활인프라를 통한 놀이기회 보장 필요	41
2) 놀이가치를 실현하는 공간 체계 필요	42
3) 놀이친화 근린요소의 네트워크로서 놀이자원망 개념	44
제3장 국내 놀이 정책 및 사업 현황	47
1. 놀이 정책 및 제도 현황	47
1) 주요 기본 정책 현황	47
2) 아동 놀이 자원 관련 주요 법제도 분석	51
2. 아동놀이환경 관련 정책사업	56
1) 지자체 주도 사업	57
2) 교육청 주도 사업	62
3) NGO 협력 사업	64
4) 분석의 종합	69

차례

CONTENTS

3. 소결	70
1) 국내 놀이자원 관련 법·제도 정책의 시사점	70
2) 국내 놀이기회 확충을 위한 정책사업 시사점	73
제4장 놀이자원 현황 및 놀이 활동 분석	75
1. 분석 개요 및 방법	75
1) 분석의 개요	75
2) 자료 수집 및 분석 방법	78
3) 사례대상지 소개	90
2. 아동 놀이자원 접근성	92
1) 장소 단위 놀이자원 현황	92
2) 놀이자원 접근성 현황	95
3) 놀이자원 접근성 결핍 지역	103
4) 포커스그룹 거주 근린의 놀이자원 현황	107
3. 아동 놀이 활동	113
1) 균린별 놀이 실태와 인식	113
2) 시간과 놀이	120
3) 공간과 놀이	127
4) 친구와 놀이	136
5) 놀이자원망 관점에서의 균린별 놀이 특성	139
4. 놀이기회 부족의 요인과 과제	153
1) 놀이자원 현황 및 놀이 실태의 시사점	153
2) 놀이환경 요소별 부족 요인과 개선과제	158
제5장 지역사회 통합형 놀이자원망 구축 방안	163
1. 놀이자원망 구축의 기본 방향 및 전략	163
1) 지역사회 놀이자원망 구축의 기본 방향	163
2) 지역사회 놀이자원망 구축 전략	166
3) 놀이자원망 구축 방법 및 절차	168
2. 지역사회 놀이자원 확충방안	172
1) 확충 방안 1: 학교공간을 활용한 놀이거점 조성	174
2) 확충 방안 2: 생활인프라 리모델링과 결합한 놀이거점 조성	181
3) 확충 방안 3: 골목길 등 생활밀착 공공공간의 환경 개선을 통한 놀이자원화	187
3. 지역사회 놀이자원망 연계방안	191
1) 연계방안 1: 주민참여를 통한 균린 일상 동선과 놀이자원 연결	192

차 례

CONTENTS

2) 연계방안 2: 공동주택단지 놀이터 특성화 및 통합이용 협약	193
3) 연계방안 3: 온오프라인 놀이자원의 연계 활용	195
제6장 결론	197
1. 연구성과	197
2. 놀이자원망 구축 지원을 위한 정책 제언	205
1) 지역단위 놀이자원 확충 및 관리계획 수립 지원	205
2) 놀이자원망 구축 다부처·다주체 협력사업 시행	206
3) 놀이자원의 연계활용을 위한 제도 개선	207
3. 연구 한계 및 향후 과제	208
참고문헌	209
SUMMARY	219
부 록: 연구대상지 현황	227
1. 일반 현황	227
2. 놀이시설 설치 현황	229
3. 포커스그룹 거주 근린 특성	230
4. 연구대상지별 주요 놀이자원 특성	232

표차례

LIST OF TABLES

[표 1-1] 주요 선행연구 및 본 연구와의 차별성	13
[표 2-1] 선행연구의 아동 놀이행태 분류	18
[표 2-2] 자유로운 아동 놀이의 영향요인에 대한 생태학적 모형	22
[표 2-3] 6~12세 아동에게 필요한 놀이공간	22
[표 2-4] 균린환경 측면에서 놀이에 영향을 미치는 요인	25
[표 2-5] 균린내 아동의 이동에 영향을 미치는 가로·네트워크 요인	26
[표 2-6] 놀이 활성화 요인의 분류	27
[표 2-7] 해외 놀이환경 가이드 및 평가도구의 놀이자원 유형화 사례	30
[표 2-8] 균린 단위 아동 놀이장소 및 자원의 범위 및 유형 구분 예시	31
[표 2-9] 국내 선행연구에 나타난 놀이부족 요인	39
[표 2-10] 네트워크로서 놀이친화 균린환경의 세부 요인	45
[표 3-1] 포용국가 아동정책 10대 과제	48
[표 3-2] 지역사회 주도의 놀이 혁신 확산	48
[표 3-3] 어린이 놀이 현장과 놀 권리 보장 공동 정책 10가지 내용	51
[표 3-4] 어린이 놀이 관련 지자체 조례 현황	53
[표 3-5] 어린이 놀이시설 우수 사례 지자체의 조례 현황	54
[표 3-6] 강원도 교육청 놀이공간 확충 사업	62
[표 3-7] 유니세프 아동친화 6대 영역 분류에 따른 개선사업 진행 현황	64
[표 3-8] 세이브더칠드런 놀이환경진단 4가지 영역	68
[표 3-9] 놀이환경 진단을 통한 군산 놀이터 개선사업	68
[표 3-10] 국내 놀이관련 사업의 놀이자원 확충 전략	69
[표 3-11] 아동 놀이 관련 법·제도 현황 분석	72
[표 4-1] 분석 자료 현황 및 출처	80
[표 4-2] 포커스그룹의 행태조사 대상 아동 학년	81
[표 4-3] 심층면담지 구성	82
[표 4-4] 놀이일지 구성	83
[표 4-5] 놀이요소 관련 정보 수집	85
[표 4-6] 놀이활동 데이터 (예시)	87
[표 4-7] 포커스그룹 거주지 특성	91
[표 4-8] 어린이 놀이자원 및 초등학생 인구 현황	92
[표 4-9] 어린이 놀이자원 유형별 적정 이용거리	95
[표 4-10] 놀이자원 유형별 이용거리 충족 수준	97
[표 4-11] 주거유형에 따른 놀이자원 접근성 격차	102
[표 4-12] 수원시 놀이자원 접근성 결핍 현황	106
[표 4-13] 놀이장소별 활동수/평균시간 (평일 5일간)	113
[표 4-14] 놀이속성별 활동수/평균시간(평일5일간)	114
[표 4-15] 놀이상태별 활동수/평균시간(평일5일간)	115

표차례

LIST OF TABLES

[표 4-16] 평일과 휴일에 놀이 장소별 놀이활동 수	116
[표 4-17] 학원 일정 전후의 놀이 활동 특성(평일)	126
[표 4-18] 주거지에서의 접근거리 내 가용 놀이자원(실거리 기준)	128
[표 4-19] 대단지 아파트 A·B 근린의 놀이자원 특성	131
[표 4-20] C혼합주거지와 D저층주거지 근린의 놀이자원 특성	135
[표 4-21] 포커스그룹 아동이 방문한 놀이자원과 집 간 거리의 기술통계	140
[표 4-22] 놀이자원망 구성 요소별 근린 놀이환경 평가	152
[표 4-23] 연구대상지 놀이환경 특성 및 놀이자원망으로의 개선 과제(대단지 아파트)	155
[표 4-24] 연구대상지 놀이환경 특성 및 놀이자원망으로의 개선 과제(혼합주거지 및 저층주거지)	157
[표 4-25] 주택 및 주거지 유형에 따른 놀이 환경 특성	158
[표 5-1] 놀이자원망 진단 지표별 진단내용 및 측정방법	169
[표 5-2] 놀이활동과 자원의 다면적 진단(예시)	169
[표 5-3] 놀이환경의 질 평가 세부항목 예시	170
[표 5-4] 놀이자원의 부족에 대응하는 거점 놀이공간 확충 전략 도출	173
[표 5-5] 주거지역 내 주차장 이용에 대한 만족도	176
[표 5-6] 필요 공공시설(복수응답)	176
[표 5-7] 학교공간을 활용한 거점 놀이 자원화 전략	180
[표 5-8] 생활인프라 시설 복합화유형별 놀이거점 추가 조성	182
[표 5-9] 지자체 생활밀착 공공공간 개선 사업의 예	188
[표 6-1] 놀이자원망 결핍 유형에 따른 자원망 구축 전략	204
[표 6-2] 놀이자원망 구축과 연계 가능한 지역사회 대상 각 부처 주요 사업	206
[표 부록-1] 수원시 어린이놀이시설 설치 현황	229
[표 부록-2] 전용놀이자원 현황	232
[표 부록-3] 확장놀이자원 현황	233
[표 부록-4] 저층주거지 대체자원 현황	233

그림차례 LIST OF FIGURES

[그림 1-1] OECD 국가 아동들의 행복도 비교	2
[그림 1-2] 스마트폰 과의존 위험률(2016-2021)	3
[그림 1-3] 연구흐름도	8
[그림 2-1] 선행연구의 놀이환경 개념과 균린단위 놀이자원 범위	29
[그림 2-2] 알파세대의 평일(좌) 및 주말(우)의 시간사용 패턴	33
[그림 2-3] 놀이 부족 요인에 대한 어린이 설문 응답 결과	33
[그림 2-4] 메타버스 게임 '로블록스'	37
[그림 2-5] 물리적 환경 요인에 대응하는 놀이자원망 속성	45
[그림 2-6] 지역사회 자원을 통합한 놀이자원망의 개념 및 구성 요소	46
[그림 3-1] 놀이관련 정책사업 분석대상 및 요소	56
[그림 3-2] 숨쉬는 놀이터 1호	59
[그림 3-3] 까치 상상어린이 공원(좌)/ 보람 상상어린이공원(우)	60
[그림 3-4] 창의어린이 놀이터 조성 사례(은평구)	61
[그림 3-5] 중앙계단을 활용 한 놀이공간	63
[그림 3-6] 통로공간을 활용한 놀이공간	63
[그림 3-7] 맘껏광장 체험활동 현장	66
[그림 3-8] 전주 맘껏숲&하우스 전경	66
[그림 3-9] 맘껏 놀이 상자를 활용하고 있는 아이들의 모습	66
[그림 3-10] 잘 노는 우리학교 만들기 사례	67
[그림 3-11] 놀이터 개선사업 사례	67
[그림 4-1] 놀이자원 현황 및 놀이 활동 분석 흐름도	77
[그림 4-2] 현황분석 세생활권 격자화 개념도	79
[그림 4-3] 놀이자원 접근성 현황 분석 방법	79
[그림 4-4] 포커스그룹 연구 자료	84
[그림 4-5] 포커스그룹 어린이의 하루일과 예시 (좌: 규칙적 일과, 우: 불규칙한 일과)	88
[그림 4-6] 포커스그룹 어린이의 하루일과 유형	88
[그림 4-7] 놀이자원망 관점에서의 포커스그룹 균린환경 분석 틀	89
[그림 4-8] 수원시 전용놀이자원 분포 현황	93
[그림 4-9] 수원시 확장놀이자원 분포 현황	94
[그림 4-10] 수원시 전용놀이자원별 이용거리 충족 현황	98
[그림 4-11] 수원시 확장놀이자원별 이용거리 충족 현황	99
[그림 4-12] 수원시 놀이자원 유형별 접근성 종합점수	100
[그림 4-13] 수원시 놀이자원 접근성 종합점수	101
[그림 4-14] 수원시의 아파트 분포 현황(좌)과 놀이자원 10종의 접근성 종합점수(우)	102
[그림 4-15] 놀이자원 접근성 결핍 지역의 개념 설정	103
[그림 4-16] 놀이자원 접근성 결핍 현황	106
[그림 4-17] B근린의 놀이자원 현황 및 접근성 결핍 현황	107

그림차례

LIST OF FIGURES

[그림 4-18] B근린의 놀이자원 현황	108
[그림 4-19] C근린의 놀이자원 현황 및 접근성 결핍 현황	109
[그림 4-20] C근린의 놀이자원 현황	110
[그림 4-21] A·D근린의 놀이자원 접근성 결핍 현황	111
[그림 4-22] A·D근린의 놀이자원 현황	112
[그림 4-23] 평일과 휴일에 놀이 장소별 놀이활동 수	116
[그림 4-24] 소집단별 놀이시간 구성 비율	117
[그림 4-25] 동네 놀이환경에 대한 포커스그룹 학부모의 평가	119
[그림 4-26] 포커스그룹 아이들의 하루일과 구성	120
[그림 4-27] 바깥놀이로 전환 가능한 시간의 양	121
[그림 4-28] 포커스그룹 어린이의 스크린타임과 구조화된 활동 (학년별)	122
[그림 4-29] 포커스그룹 어린이의 스크린타임과 구조화된 활동 (지역별)	123
[그림 4-30] 포커스그룹 어린이의 스크린타임과 구조화된 활동 (주거유형별)	123
[그림 4-31] 포커스그룹 어린이의 하루일과 유형별 비중 (N=129)	125
[그림 4-32] 동네 놀이환경에 대한 포커스그룹 학부모의 평가	125
[그림 4-33] 지역에 따른 시간대별 놀이자원 방문 현황	126
[그림 4-34] 공간자원의 상세 유형 분류	127
[그림 4-35] 놀이자원별 평일 놀이시간	129
[그림 4-36] 놀이장소와 놀이시간 분포 (총 7일간, 평일 5일과 휴일 2일)	129
[그림 4-37] 대단지 아파트 A·B근린의 놀이자원 방문빈도와 이용시간	132
[그림 4-38] 혼합주거지 C근린·저층주거지 D근린의 놀이자원 방문빈도와 이용시간	135
[그림 4-39] 놀이상대별 놀이시간(평일)	136
[그림 4-40] 친구와의 놀이장소 및 시간 분포	137
[그림 4-41] 스크린타임-친구와의 놀이장소 및 시간 분포	138
[그림 4-42] 가장 자주 방문하는 바깥놀이 장소 (심층면담 설문 결과)	139
[그림 4-43] 균린별 집에서 놀이자원까지의 거리	140
[그림 4-44] 유형별 놀이자원 - 집 거리	141
[그림 4-45] 바깥에서 많이 노는 아이들의 놀이자원 방문시 이동 수단(놀이일지)	142
[그림 4-46] 동네에서의 독립적 활동 허용 수준(심층면담)	143
[그림 4-47] 바깥놀이가 많은 아이들의 놀이자원 연계 이용 수준 (B대단지-D저층주거지)	144
[그림 4-48] 균린별 놀이자원과 목적시설간 연계성	145
[그림 4-49] D저층주거지의 보행환경	147
[그림 4-50] A·B근린 포커스그룹 아동의 일상 동선과 독립적 이동 범위	148
[그림 4-51] C·D근린 포커스그룹 아동의 일상 동선과 독립적 이동 범위	149
[그림 4-52] 공간 집적을 통한 균린 단위 놀이 구심점 형성의 필요성	160
[그림 5-1] 놀이자원망을 통한 아동의 놀이권 보장	163
[그림 5-2] 지역사회 놀이자원망의 구성 요소	165

그림차례 LIST OF FIGURES

[그림 5-3] 놀이자원망 취약지역의 부족 유형에 대응하는 대응 전략	166
[그림 5-4] 기존 놀이자원의 거점화를 통한 놀이자원망 전환 전략	167
[그림 5-5] 지역단위 놀이자원 현황 및 수요 분석 항목 예시	168
[그림 5-6] 놀이환경 진단 지표 및 주민참여 진단 프로젝트 예시	170
[그림 5-7] 놀이자원망 취약지역의 도출 예시	171
[그림 5-8] 놀이자원망 취약지역의 도출 개념	172
[그림 5-9] 놀이자원 부족 지역의 자원 확충 방안	173
[그림 5-10] 지역단위 놀이 종합플랫폼으로서 거점 놀이공간	173
[그림 5-11] 놀이자원이 부족한 주거지에서 접근가능한 범위(250m) 내 초등학교 현황	174
[그림 5-12] 옥수초등학교 놀이터 조감도와 전경	176
[그림 5-13] 안뜰에 조성된 놀이공간과 쉼터 사례(좌)와 오아시스프로젝트 참여 학교 분포(우)	177
[그림 5-14] 운동장 개방에 참여하는 학교와 스케줄표	177
[그림 5-15] 운동장 개방에 참여하는 학교와 스케줄표	178
[그림 5-16] 사업방안 도식화	178
[그림 5-17] 학교시설 복합화 추진 절차 개선(안)	179
[그림 5-18] 지자체 놀이자원 통합 운영관리 구역 개념	180
[그림 5-19] 생활SOC복합화 사업 현황	181
[그림 5-20] 행정복지센터 조성 예시 (좌), 복합커뮤니티센터 조성 가이드라인 예시 (우)	182
[그림 5-21] 수원시의 노후 공공시설 현황(동사무소, 아동복지시설, 사회복지시설)	183
[그림 5-22] 서울형 공공키즈카페 조성 사례	184
[그림 5-23] 생활인프라시설 리모델링을 통한 놀이거점공간 조성 방안	184
[그림 5-24] 중구신당동 주민센터 놀이거점 조성사례	185
[그림 5-25] 공공건축물 조성절차 상 놀이거점 조성	186
[그림 5-26] 아동 및 놀이유형별 놀이자원 종류 및 디자인 요소 기준	187
[그림 5-27] 서울형 뉴딜 골목주택 외관개선 사업 예시	188
[그림 5-28] 춘천 뚝딱, 팝업놀이터 사례	189
[그림 5-29] 팝업플레이에 참여한 팝업놀이터 사례	190
[그림 5-30] 생활밀착 공간의 놀이자원화를 위한 점검	190
[그림 5-31] 자원간 연계를 통한 놀이자원망 활성화 개념	191
[그림 5-32] 통학로 개선 후 모습	192
[그림 5-33] 놀이온 콘텐츠	195
[그림 5-34] 증강현실과 사물인터넷을 결합한 어린이놀이터 사례	196
[그림 5-35] 온오프라인 연계 생활SOC 사례	196
[그림 부록-1] 수원시의 유소년인구 분포 현황 (100m x 100m 격자 단위)	228
[그림 부록-2] 제1차, 제2차 수원시 아동친화도시 조성 기본계획 비교	228
[그림 부록-3] 심층연구 연구대상지 위치	230
[그림 부록-4] 포커스그룹 거주 근린의 초등학교와 통학구역	231

제1장 서론

1. 연구의 배경 및 목적
 2. 연구 범위 및 연구 방법
 3. 선행연구 현황 및 차별성
-

1. 연구의 배경 및 목적

1) 연구 배경 및 필요성

□ 아동 놀이의 결핍 및 격차 확대

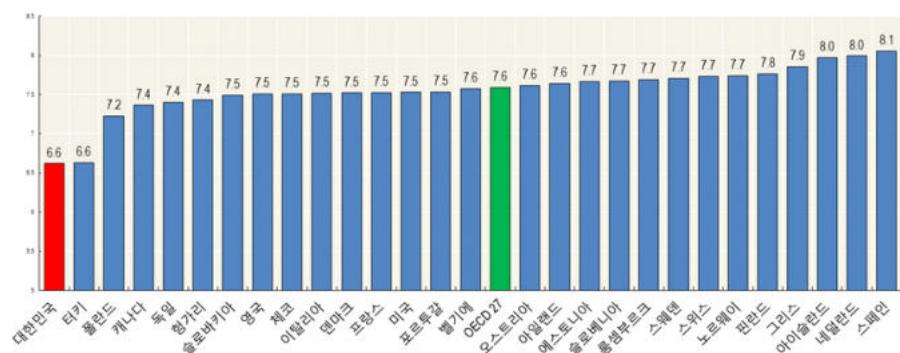
놀이는 모든 아동이 평등하게 보장받아야 할 권리(유엔 아동권리협약 제 31조)로, 아동의 행복과 전인적 발달에 필수적이다. 어린이에게 놀이의 중요성은 고대부터 현대 교육 이론에 이르기까지 강조되어 왔으며, 창의력 기반의 미래 대비역량이 강조되는 4차 산업혁명 시대를 맞아 그 중요성이 더욱 커지고 있다.

그러나 우리나라 아동들의 놀이·여가 결핍은 매우 심각한 수준이다. 아동의 ‘삶의 만족도’는 OECD국가 중 가장 낮고, 학습 관련 활동이 과도하여 시간부족에 시달리고 놀 권리가 보장받지 못하는 상황이다.¹⁾ 이와 관련하여 유엔아동권리위원회는 아동권리협약을 비준한 조약 당사국인 우리나라의 아동들이 학습에 대한 과도한 압박으로 휴식과 여가 및 놀이를 보장받지 못함을 우려하며 권고 사항을 제시한 바 있다. 유엔아동권리위원

1) 아동의 열성이 높아질수록 시간압력에 대한 응답비율(78.8%)은 높아지는데, 시간압력 사유로는 학교(27.5%), 친구관계 학교 밖 활동(27.0%), 학원 또는 과외 수업(23.3%), 자기학습(19.6%) 순으로, 학습관련 시간 부족이 전체 응답의 70%를 웃돌며 일 인해 아동들이 방과 후 희망하는 활동과 실제 활동의 격차가 크게 나타난다. (류정희 외.(2019). 2018년 아동종합실태조사 결과. pp.28-29.)

회(2019)의 권고사항에 따르면, 우리나라는 학업으로 뛰어나야 한다는 사회적 압박과 함께, 아동의 여가, 놀이 및 운동을 위한 시간이 부족하고 안전한 무료시설 충분하지 않아 여가 시간에 과도한 스마트폰 사용에 기여하고 있으므로, 이를 개선하기 위해 노력할 것을 촉구하였다.²⁾ 2020년 마련된 「제2차 아동기본계획(관계부처 합동)」은 이상의 권고사항을 고려하여 ‘아동이 행복한 나라’라는 비전 아래 ‘아동 권리의 존중 및 실현’, ‘아동이 현재 행복을 누릴 수 있는 환경 조성’을 정책 목표로 삼고 있다.

그럼에도 불구하고 아동의 놀이기회와 삶의 질은 코로나19를 거치며 더욱 위기를 맞이하였다. 그러나 위와 같은 권고에도 불구하고, ‘20년부터 코로나19 상황으로 등교수업이 제대로 이루어지지 못한 가운데, 사회경제적 배경이 취약한 아동이 학습시간 감소, 우울감 증가 등 부정적 영향에 더욱 노출되고, 빈곤가구 아동의 일상균형시간(학습, 여가, 휴식 시간) 감소와 행복지수 하락 폭이 크며, 저소득층 주거지역 아동의 학습시간 감소, 게임 시간 증가 현상이 더욱 크게 나타나고 있다. 「2021초록우산 어린이재단 아동행복지수」에 따르면, 코로나19 상황에서 빈곤가구 아동의 일상균형시간 확보가 더 어렵고 행복지수가 낮아졌다.³⁾ 한편 코로나시기에 아동과 청소년의 스마트폰 과의존 위험률이 증가하면서, 또래와의 바깥놀이를 통한 건강한 교류의 기회가 더욱 줄어들었다(그림1-2). 이처럼 어린이의 여가와 놀이 기회가 줄어드는 가운데, 아동의 놀 권리 보장을 위한 국가의 적극적 지원이 필요한 시점이다.

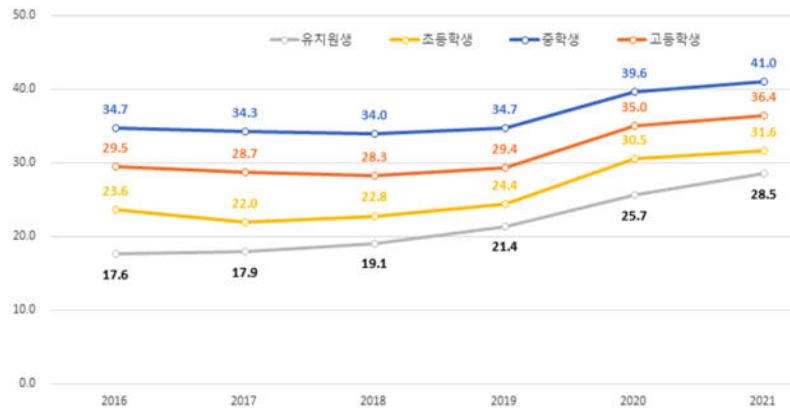


[그림 1-1] OECD 국가 아동들의 행복도 비교

출처: 류정희 외. (2019). 2018 아동종합실태조사 보고서. p.544.

2) 아동권리위원회(2019). 제 5·6차 유엔아동권리협약 국가보고서에 대한 유엔아동권리위원회의 최종견해 (보건복지부 공식 번역본). pp.12-13.

3) 초록우산 어린이재단, <https://www.childfund.or.kr/news/pressView.do?bdId=20024833&bmId=1000027> (검색일: '22.1.17.)



[그림 1-2] 스마트폰 과의존 위험률(2016-2021)

출처: 통계청 보도자료('22.12.27.), 「아동청소년 삶의 질 2022」 보고서 발간, p.10.

□ 놀이 공간의 지역적 격차 심화

- 주택 유형에 따라 놀이공간 접근성의 격차 심화

우리나라 어린이 놀이시설의 절반 이상이 공동주택단지 내에 있고,⁴⁾ 단지 외부에서 자유롭게 접근하여 이용하기 어려우며 놀이터 이용을 둘러싸고 입주자와 외부 방문객 사이에 분쟁이 일어나기도 한다.⁵⁾

놀이시설의 격차가 심화됨에 따라, 놀이시설의 양과 질이 충분하지 못한 지역의 아동은 키즈카페 등 사설 놀이시설에 의존하거나 가정 내에서의 비활동적 놀이에 의존하는 경향으로 이어진다. 한편 도시와 농촌의 놀이공간 접근성 격차 심화되고 있는데, 경제적으로 열악하고 문화 인프라가 적은 농어촌 지역 아동의 삶의 질이 대도시나 중소도시에 비해 상대적으로 낮고, 농어촌 아동의 놀이 및 여가장소, 놀이 및 여가에 드는 경제적 비용 면에서 농어촌 지역의 아동·청소년이 서울 지역의 아동·청소년에 비해 유의미하게 부족한 상황이다.

주택 유형과 놀이공간 접근성의 격차는 코로나시기를 거치며 더욱 벌어진다. 부천시 3개 초등학교 학생 446명을 대상으로 코로나시기의 일상생활의 격차를 조사한 이시효 (2020)는, 주택 가격이 높은 지역의 학생일수록 학습시간이 길고, 저소득층 주거지역에

4) '21년 기준 전국의 어린이 놀이시설 77,995개 중 40,613개(52.1%)가 주택단지 내에 있고, 도시공원에 설치된 시설은 14.1%에 불과하다. (행정안전부 어린이놀이시설 안전관리시스템, 검색일: '22.2.23.)

5) 최근 인천의 한 아파트 입주자대표가 아파트 놀이터에서 놀던 어린이들을 '주거침입죄'로 경찰에 신고하였고 (조선일보, 2021년 11월 10일 보도자료), 경기도의 한 아파트에서는 놀이터를 이용하려는 외부인에게 '인식 표'를 받도록 하는 사례가 보도되었다(YTN, 2021년 11월 18일 방영자료)

서는 초등학생의 수업시간이 줄어들고 게임시간이 증가하며 이와 같은 격차의 주요 원인으로 공간환경의 격차를 지적하였다.

□ 국가 정책 과제로서 아동의 놀이권 보장 정책 추진의 한계

- 한계1: 정책 실행 단계에서의 정부의 통합적 역할 수행 난관

중앙정부에서 추진하는 놀이 관련 정책은 보건복지부의 아동정책기본계획을 주축으로 하나, 놀이 공간의 조성 및 관리의 역할은 다양한 부처로 나뉘어 실제 공간을 대상으로 한 유기적 협력이 어려운 여건이다.⁶⁾

한편 지자체에서는 정부의 놀이관련 정책·계획은 놀이공간 조성의 실질적 주체인 지자체와의 협력방안에 대해 구체적 실천 계획을 담지 못하고 있다. 국토교통부가 '19년부터 시행하는 '주민공동시설 총량제'에 따라, 공동주택의 공동이용시설 설치면적을 지자체 조례로 정하면서 중앙정부의 놀이정책과 지자체 재량권의 충돌이 우려되는 등 놀이에 관한 일관된 정책을 펼치지 못하고 있다.⁷⁾

- 한계2: 시설단위·물리적 환경에 치중하는 놀이 공간 개선 사업

아동 놀이결핍의 심각성에 대한 인식이 확산됨에 따라 국가와 지자체의 아동 놀이 관련 시범사업이 다수 진행되어 왔으나, 아동의 기본권으로서 균등한 놀이 기회를 보장하는 단계에는 이르지 못하는 단계이다. 특히 놀이결핍 문제에 대한 공공의 대응이 개별 놀이 공간의 공급과 관리 등 사업대상의 물리적 환경 개선에 한정되어, 지역 특성과 인적 요소에 대한 고려를 포함하는 체계적 접근은 여전히 미비하다. 또한 놀이행태 기반의 접근도 부족한데, 위험요소가 많은 도시환경에서, 놀이의 근본적 속성인 자율성·모험과 안전의 균형점을 찾는 데 필수적인 아동의 일상생활과 행태에 대한 고려가 부족하다.

- 놀이기회 결핍의 근본 요인인 놀이 공간 부족 문제에 체계적인 대응 필요

놀이 결핍의 요인인 시공간의 파편화 현상은 개별 장소 단위로 해결하기 어렵다는 특징이 있다. 우리나라 아동의 놀이·여가 장애 요인은 시간 부족에 기인하며, 학습 일정 사이로 분절된 시간 내에서 아동놀이는 컴퓨터와 스마트폰, TV에 매몰된 상황이다(황옥경, 2012).

6) 놀이터 조성 및 관리는 국토부, 놀이환경 안전성은 행정안전부와 환경부, 놀이 축진을 위한 프로그램 구성과 제공은 문화체육관광부로 나누어져 있고, 보건복지부는 '20년부터 놀이혁신 관련 사업을 추진하였다.

7) 제도 시행과 함께 서울특별시가 어린이 놀이터를 공동주택 필수 부대시설에서 제외하도록 주택조례를 개정함에 따라, 어린이들이 상대적으로 많은 소형주택단지에서 놀이공간 부족 문제가 우려된다.

놀이공간의 부족 역시 놀이 결핍의 주요 원인이다. 자연환경으로의 접근이 어려운 도시에서 인공적으로 조성되는 아동 놀이공간은 자본주의의 논리 아래 패편화, 분절화 되어 있으며, 도로 등 이동 공간을 자동차가 점유하고 있어 보행자인 아동의 놀이 공간 접근은 더욱 어려워지는 것이다.

시간과 공간 측면에서 복합적인 놀이결핍에 대응하기 위해서는 놀이를 둘러싼 다양한 요인을 고려한 통합적 접근이 필요하다. 놀이공간의 개념을 기준의 놀이터·시설물 중심 공간에서, 다양한 놀이 공간들이 걷기 좋은 가로를 통해 연결된 균형단위 공간체계인 ‘놀이자원망’으로 바람직한 놀이 공간의 개념을 전환하고 이를 실현해야 한다.

특히 놀이를 유발하는 요소는 복합적이며, 물리적 공간만이 아니라 안전·사회적 교류 등을 전제로 하므로 지역사회의 인적 서비스와 프로그램을 결합하는 방법으로 놀이자원망을 보완·강화할 필요가 있다.

보편적 놀이기회 보장을 위한 객관적 진단과 지역특화 방안의 균형도 필요하다. 우선적으로 놀이기회의 균등성 확보를 위한 대상지 진단, 놀이기회 소외 지역 도출 및 지원의 우선순위 결정을 위해서는 표준적·객관적인 방법론을 활용한 현황 진단이 필요하다. 이후 놀이기회 소외지역을 개선함에 있어서는, 수요자(아동 및 양육자)의 필요와 지역사회 의 물리적·사회적 여건을 반영하는 지역맞춤형 접근이 이어져야 한다.

2) 연구 목적

본 연구는 아동의 놀 권리의 실현하기 위한 놀이 공간의 효율적 확충을 목표로, ‘놀이자원망’의 관점에서 균형·도시 단위의 놀이 공간 공급 현황 및 이용 실태를 진단하고, 균형의 물리적 환경 요소와 지역사회 내 각종 자원을 통합·연계하여 놀이기회 소외 지역을 개선하는 ‘지역사회 통합형 놀이자원망 구축 방안’을 제시하고자 한다.

이를 위해 본 연구는,

- 균형 내 모든 아동에게 적절한 놀이 기회를 제공하는 균형으로서 놀이자원망의 개념과 요건을 제시하고,
- 도시 및 균형 단위에서 놀이 공간의 양적·질적 수준 및 공간 간 연계 방식을 중심으로 놀이자원 공급·이용 실태를 분석하여 놀이기회 소외지역의 특성을 발견하며,
- 놀이기회 소외지역의 여건에 적합한 물리적 공간 개선과 지역사회의 인적·물적 자원 및 공공서비스를 결합한 놀이자원망 구축 방안을 제시하고자 한다.

2. 연구 범위 및 연구 방법

1) 연구 범위

□ 내용적 범위

본 연구는 근린 단위에서 아동의 접근과 이용이 가능한 공간인 ‘근린 놀이 자원’을 대상으로 하며, 자원 공급 현황 및 이용 실태 측면에서는 놀이 주체를 초등학생으로 한정한다.

- 놀이자원

놀이자원이란 놀이시설·장소, 놀잇감 등 놀이에 직접적으로 활용되는 물적 자원을 의미하며, 사람·문화 등의 비물리적인 요소를 포함하는 광의의 ‘놀이환경’보다는 한정적인 개념이다.⁸⁾ 본 연구에서는 근린 단위 놀이 자원을 ‘놀이시설 및 놀잇감’이 있는 가정 외 놀이 장소로서 근린의 도시설계 요소에 해당하는 시설 및 공간으로 한정하며, 놀이를 위한 전용 시설이 설치된 장소 외에도 아동이 일상적으로 방문하여 놀이가 일어날 수 있는 공간을 포함한다.

- 놀이주체

놀이자원망 구축의 최소 공간 단위를 근린으로 설정하였으므로, 놀이 주체인 아동의 범위는 근린 내 독립적 이동이 가능한 아동기(초등학생)로 한정한다.⁹⁾

□ 공간적 범위

본 연구는 수원시를 대상으로 하며, 수원시 전역에 대한 공간적 분석과 함께 심층연구 대상지로 다양한 주거유형을 포함하는 근린 3곳을 선정하여 연구를 진행한다.

□ 시간적 범위

- 공간분석자료

놀이자원 관련 공간 분석에는 2022년 기준 행안부자료(어린이놀이시설 현황자료), 경

8) 아동 놀이 관련 연구에서는 놀이기회와 연계된 놀이자원을 가리켜 놀이 프로비전(play provision), 놀이 환경, 놀이 어포던스(play affordance) 등 다양한 용어를 사용하고 있으나, 놀이활동이 일어나는 물리적 환경을 지칭한다는 점에서 대체로 유사한 의미를 가진다.

9) 만6~8세까지를 아동전기, 9~12세까지를 아동후기로 보며, 5세 이하는 유아에 해당한다.

기독공공데이터포털(<http://data.gg.go.kr/>) 및 수원시데이터포털(<https://data.suwon.go.kr/>) 자료를 활용하였다. 세생활권 데이터와 시설 주소 데이터는 2022년 국가공간정보포털데이터를 기반으로 하였으며, 일부 시설에 대해서는 포털사이트 지도에서 제공하는 개별 시설 주소 정보를 활용해 데이터를 자체적으로 구축하였다.

- 포커스그룹 연구

수원시 내 심층연구 대상으로 포커스그룹 38인을 섭외하여 2022년 5월 말에서 6월 초 까지 심층면담을 진행하였으며 6월 초부터 7월 초까지 심층면담 이후 놀이일지 작성 및 기록을 수행하였다.

2) 연구 방법

- 문헌 고찰 및 사례조사

아동놀이 관련 균린환경과 놀이행태, 균린단위 놀이환경 개선관련 문헌조사를 비롯하여 놀이환경진단도구에 대한 사례조사 및 놀이지원사업 사례조사를 시행하였다.

- 공간 분석

수원시 아동 놀이지원의 접근성(근접성, 이동성 등) 분석 및 놀이자원 결핍지역 유형화 분석을 시행하였다. 또한 놀이행태를 반영한 아동놀이자원 접근성 분석을 시행하여 잠재적 자원과 실현 자원의 차이를 분석하였다.

- 포커스그룹 연구

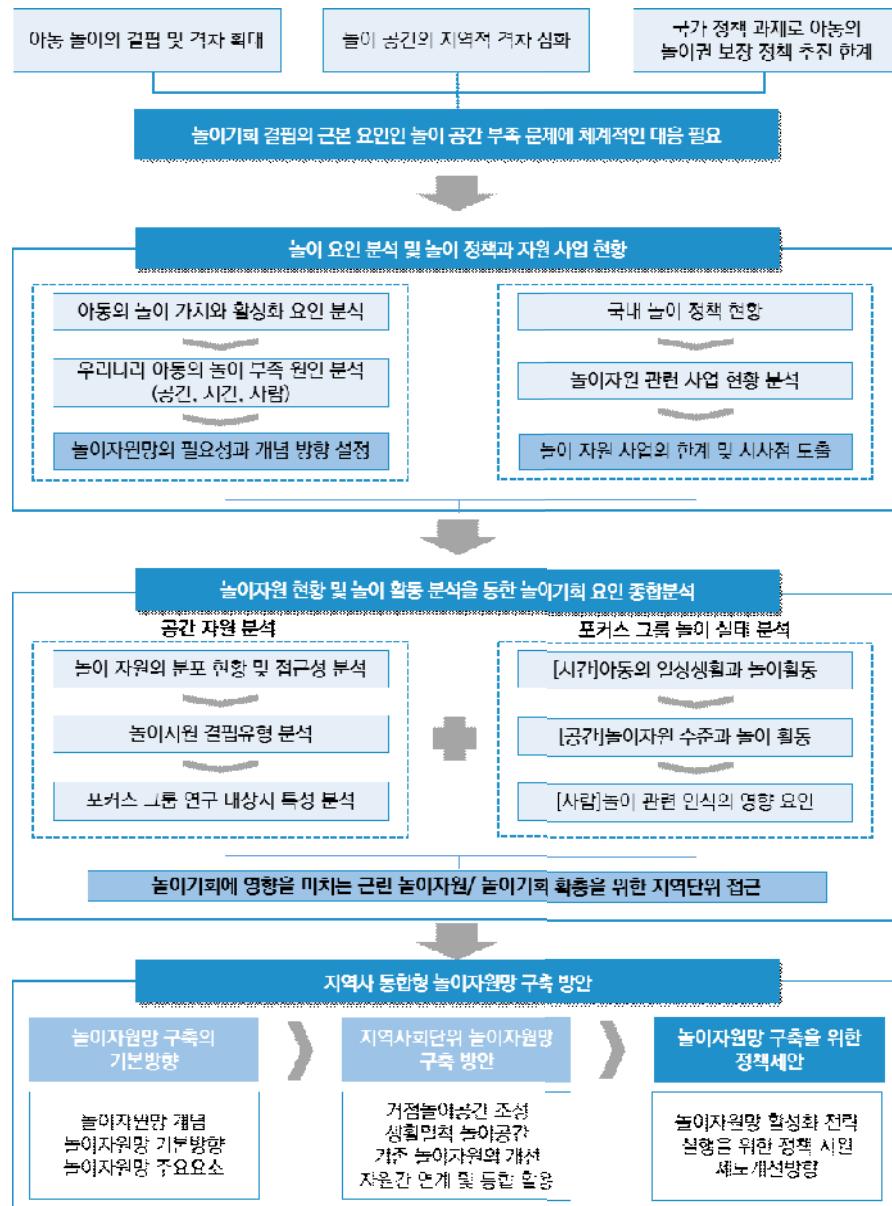
근린 기반으로 아동의 놀이 행태를 상세하게 분석하기 위해 포커스 그룹을 선정하여 심층면담과 일주일 이상의 놀이일지를 기록하여 행태분석을 시행하였다.¹⁰⁾

- 전문가 자문회의 실시

지역사회 통합형 놀이자원망 구축을 위해 공간, 시간, 사람 차원의 다각적 접근을 통한 방안을 제안하고 실효성 및 전문성 검증을 위한 전문가 자문회의를 시행하였다.

10) 소집단별 참여자가 최소 5명에서 최대 15명으로 소수 인원이므로, 놀이일지 및 심층면담 자료는 균린 환경과 아동 놀이의 영향 관계를 다룬 선행연구의 결과에 비추어 해석함으로써 자의적 판단 또는 왜곡을 최소화하였다.

3) 연구 흐름도



[그림 1-3] 연구흐름도

출처: 연구진 작성

3. 선행연구 현황 및 차별성

1) 선행연구 현황

□ 근린환경 및 장소/자원의 성격에 따라 달라지는 놀이행태의 차이를 다룬 연구

근린환경 내에서 이루어지는 아동의 놀이를 다루는 연구는 크게 우리나라에서 주로 이루어진 아파트 단지에서의 아동 놀이행태 관찰, 어린이집이나 유치원에 부속되어 있는 실외놀이공간에서의 놀이행태, 확장된 근린 단위에서의 놀이장소와 놀이행태에 관한 연구들로 세분화된다.

이 분야의 연구 흐름 검토를 통해서 환경의 특성에 따른 신체활동 강도의 차이를 명확한 수치 자료를 근거로 증명할 수는 없지만, 장소와 환경 특성에 따라서 달라지는 아동의 놀이행태의 차이가 존재하고 있음을 확인하였다.

- 아파트 단지에서의 아동놀이행태

1990년대 후반에는 아파트단지 등 계획된 주거공간에서의 아동 행태를 관찰하는 일련의 연구가 수행되었다. 초고층아파트 단지에서의 유아의 일상생활을 조사한 연구(김상호 외, 1994), 신도시 아파트 단지에서 아동의 놀이행태에 대한 전반적인 이해를 도모하기 위한 행위관찰연구(민병호, 1996a), 분당 3개 단지의 비교평가를 통하여 아동의 집단 활동과 사회생활을 지원할 수 없는 단지계획 방식을 지적한 연구(민병호, 1996b), 과거의 아동들의 놀이행태 조사를 기반으로 현대의 주거단지계획이 아동의 사회적인 놀이 공간 요구에 대응하지 못하였음을 지적한 연구(민병호, 1998) 등이 있다. 해당 연구들은 공통적으로 어린이 놀이 공간이 주거동 배치 이후에 남는 공간을 면적으로 확보하고 용도와 경계를 정해주는 설계 행위에 대하여 실질적인 행태 자료를 근거로 비판하였다.

이상의 연구는 기존의 계획방식에 대하여 문제를 제기하였다는 점에서는 의의를 가지나, 성인 연구자의 시선에서 관찰의 방법만으로 연구가 이루어진 점과 아파트 단지 단위로 아동의 생활 범위를 한정하였다는 점은 연구의 한계로 판단된다. 2010년도 이후에는 단순 관찰에 의한 방법 이외에도 설문과 맵핑조사 방법을 비롯하여 GPS기반의 행태측정 연구가 활발해져 이러한 한계를 극복하고 있다.

- 초등학교, 유치원, 어린이집(day care center) 등의 실외놀이공간특성과 어린이 놀이행태

유아에게 있어 놀이의 중요성이 보편적인 사실로 받아들여지면서(이상은, 이주리, 2010) 놀이행태와 관련한 상당수의 국내 연구들은 유아교육, 유아심리, 아동복지 분야에서 이루어져 왔다. 국내에서는 아동이 주로 생활하는 초등학교, 유치원, 어린이집에서의 실외놀이 장소와 행태의 관계를 파악한 후, 특정 공간이나 장소의 개선방향에 대한 함의를 제시하는 연구들이 다수를 차지하고 있다(김은미, 2005; 최목화, 변혜령, 2006; 최목화, 변혜령, 2007; 이현경, 2007; 신상미, 이정교, 2014; 김수정, 박수빈, 2018; 이정원 외, 2020).

국외에서는 다른 환경에서의 이루어지는 아동의 신체활동의 차이를 검토하거나(Storli et al., 2010), 물리적인 환경 개선 이후 아동의 달라진 활동 관찰 연구(Anthamatten et al., 2011)가 진행되었다. 도출된 연구결과에 따르면, 환경의 특성과 변화로 인한 신체활동량과 강도의 차이는 발견할 수 없었지만, 놀이의 유형과 질적인 측면에서의 차이는 확인되었다. 이는 신체활동량 차원에서보다 놀이의 유형과 질적 측면, 그리고 놀이를 통해 얻는 발달학적, 정서적 관점이 고려되어야 함을 제시하는 결과이며, 이는 놀이터 환경에 따라 달라지는 놀이가치에 대하여 평가한 연구(Woolley et al., 2013)를 통해서도 확인된다.

하지만 관련 연구들은 어린이집이나 유치원의 부속 시설로써의 특정한 놀이공간의 시설물 개선과 관련한 시사점을 주로 제시하고 있다. 그러나 시설에 부속된 놀이 공간이 아동의 외부 활동에서 차지하는 비중은 상대적으로 작기 때문에, 보다 확장된 범위의 생활 영역 즉, 근린 내에서의 아동들의 놀이 장소와 자원에 대한 파악이 필요하다.

- 근린/학교주변 실외환경특성과 아동의 놀이행태

특정장소에 국한된 행태 연구의 한계를 극복하기 위하여 국외의 연구들은 근린 내 특정 장소에서의 놀이행태와, 실외환경의 특성에 따라 달라지는 아동 놀이 장소의 차이, 시대 변화에 따른 근린 내 아동의 장소이용방법에 대한 차이에 주목하고 있다.

국내 선행연구들은 주택 유형 특성별 아동의 놀이 장소 및 놀이 시설실태를 파악하거나 (석주영 외, 1997) 아동의 일상생활이 이루어지는 주거지 외부공간을 체계적으로 구분하여 아동의 외부활동공간으로서 주거환경을 평가하기 위한 시도가 이루어졌으나 (김묘정, 하재명, 2006), 두 연구 모두 특정 장소에 국한된 분석이 이루어져 연구를 통해 얻어진 결과를 일반화하기는 한계가 있다.

또한, 근린 내 이동과 공간 선택이 자유로운 초등학교 4학년 이상의 아동의 근린 내에서의 생활과 놀이 장소에 대한 연구는 이루어졌으며(박진희 외, 2012), 이후 초등학교 저학년의 근린환경에서 바깥놀이 활동의 시간 및 공간의 특성을 분석하는 연구도 진행되었다(박진희 외, 2018). 해당 분야의 최근 국내·외 연구들이 성인인 연구자가 이해하기 힘든 아동의 다양한 생활과 생각들에 대한 심도 있는 접근을 위해서 보다 복합적인 연구 방법들을 적용하고 있는 상황에 주목할 필요가 있다.

한편 관련 연구들에서는 아동들에게 직접 멘탈 맵(인지지도)을 작성하게 하거나(Holt et al., 2008) 실증자료 구축을 위하여 가속도계와 GPS를 활용(Coombes et al., 2013)하는 등 방법론적인 전환이 두드러진다. 놀이를 통한 효과를 입증하기 위하여 구체적인 신체 변화를 측정하고 의학적으로 입증하기 위한 연구도 수행되었다(Söderström et al., 2013).

이상의 연구들은 아동의 놀이 활동을 증진할 수 있는 근린 환경이 무엇인가에 대한 구체적 상을 제시하는 데는 이르지 못하였으며, 도시설계 차원의 구체적인 해법이 제시되기 위해서는 놀이 자원과 아동 놀이의 관계에 대한 고찰과 함께, 놀이자원이 부족한 지역의 놀이자원 실태를 진단하고 계획하기 위한 근거가 필요하다.

□ 근린 단위의 아동친화 놀이환경 개선 및 평가 관련 연구

- 근린주거지 내 아동의 바깥 놀이 환경 평가 요소 및 개선

근린주거지 놀이환경과 아동의 놀이활동에 미치는 영향관계를 명확히 하기 위해 2015년도 이후 활발히 연구 수행되었다. 대표적으로, 놀이환경의 개념 및 범위를 정립하고 놀이환경 측정요소를 도출한 연구(박소현 외, 2016), 실증데이터를 기반하여 아동들의 놀이행태를 조사하고, 놀이공간의 특성을 근린의 물리적 환경 요인 관점에서 도출한 연구(박현진 외, 2016; 정혜윤, 2016), 주거단지 내 아동의 놀이장소 지원 및 제약 요인에 관한 연구, 근린주거지의 놀이환경 요인에 대한 연구를 비롯하여 바깥놀이 활성화를 위한 근린주거지 유형별 개선방안을 도출하는 연구를 찾아볼 수 있다(박진희 외, 2016; 박진희 외, 2019; 박진희, 2020).

박진희 외(2019)는 놀이환경과 관련된 물리적 요인과 사회적 요인을 도출하고 이를 통해 서울의 근린주거지가 대체적으로 놀이환경에 적합하지 않음을 시사하고, 사회적 요인보다는 물리적 요인 측면에서 더 부적합한 것으로 판단하였다. 또한 근린주거지의 놀

이공간 문제를 해결하기 위해 균린공원 및 학교를 적극적으로 활용할 필요성을 강조하였다. 또한 학교와 가까운 공공공간의 접근성을 개선하여 통합적으로 우선 조성되도록 하고 열악한 보행환경 개선을 위한 아동친화적 네트워크 구축을 언급하였다(박진희, 2020).

- 아동친화도시 지표 체계를 활용한 균린환경 평가

'아동권리협약'에 기반한 아동친화도시 인증 확대에 따른 아동친화도시 지표관련 연구가 증가하고 있으며 아동의 교육·놀이관련 환경평가 연구도 확대되었다. 아동친화도시 조성을 위한 학교근린환경 진단 및 개선(김승남, 조영진, 2015), 아동친화도시 조성을 위한 공간 개선방안(오성훈 외, 2017), 아동친화적 도시를 위한 물리적 환경요인의 중요도 평가 연구(공미진, 김홍규, 2021), 아동의 공간복지 향상을 위한 아동친화도시 지표 체계에 대한 비교 및 개선방안(유다은 외, 2021), 아동친화도시 실현을 위한 공공시설 조성 현황 연구(박진희, 2021)가 대표적이다.

특히 김승남, 조영진.(2015)은 학교 균린의 아동친화도 진단도구를 개발하여 아동의 기본권 관련된 요소들을 통합적으로 다룰 수 있는 디자인 방법론 제안하였으며, 유다은 외(2021)는 아동친화 지역사회 자가평가(CFC-SAT)의 6개 영역 및 52개 세부항목과 주요 국가 아동친화도시 인증 지표를 비교 분석하여 한국의 지표에서 물리적 공간환경 관련 지표의 부족과 평가기준의 모호성을 지적하고 있다. 또한 아동에게 영향을 미치는 도시의 여러 물리적 환경 요인 중 차량노출 최소화, 접근의 용이성, 자연과의 접촉유도, 범죄 예방장치, 아동전용공간의 중요성, 쾌적한 공공환경 관리의 중요성을 도출하기도 하였다(공미진, 김홍규, 2021).

□ 균린 단위 놀이환경 진단 도구 개발

- 동네 놀이환경 진단도구 개발

우리 도시의 맥락에서 아이들이 놀기 좋은 균린 환경에 대한 구체적인 형상을 파악하고 놀이 환경의 불균형을 양적/질적 측면에서 정량적으로 진단하는 지표가 개발되었다. 국내의 경우, 해외의 평가도구나 가이드라인, 관련 문헌연구 검토를 통해 지표를 도출하고, 실증연구를 통해 한국 상황에 맞게 놀이 범위 및 지표를 개선하여 국내 놀이환경을 진단할 수 있는 도구 개발 연구를 수행하였다(김연금 외, 2018). 해당 연구에서는 놀기 좋은 동네에 대한 개념을 정의하고, 해외가이드라인과 문헌검토를 통해 놀이환경 진단 도구의 3개 분야에 대한 세부 진단항목을 1차로 도출하였다. 또한 도출한 진단항목을

검증하기 위해 4곳의 근린을 사례대상지로 선정하여 진단 항목을 예비적으로 적용하고 거주자(아동 및 양육자)의 GPS행태 데이터 및 심층인터뷰 결과를 바탕으로 최종적으로 지표를 선정하였다.

해당 연구는 플레이 잉글랜드(Play England)가 제공하는 놀이환경 평가 도구인 'Playable Space Quality Assessment Tool'에서 놀이공간으로의 접근성을 측정하기 위해 작은 놀이터, 중간놀이터, 큰 놀이터의 영향 범위를 측정한 방법론을 발전시키면서 국내 물리적 환경에 맞게 접근 범위를 조정하는 결과를 제시하고 있다. 위 연구는 실제 놀이공간 이용자들의 의견을 반영하여 국내 실정에 적합한 지표를 개발하였다는 점에서 의의가 있으나, 연구대상지가 일부 지역으로 한정되었기 때문에 진단도구의 객관성 및 보편성을 확보하기 위한 추가 연구가 필요하다.

2) 연구의 차별성

[표 1-1] 주요 선행연구 및 본 연구와의 차별성

구 분	선행연구와의 차별성		
	연구목적	연구방법	주요연구내용
근린 환경 과 놀이 행태	과제명: 근린주거환경의 아동 - 문헌고찰 놀이공간 유형 및 이동경로 특 - 실증데이터 수집: 북촌의 시설로 지정된 장소와 지정되지 않은 성에 관한 기초연구 연구자(년도): 박현진 외 (2016)	북촌 아동의 놀이공간을 놀이 및 여가 활동으로의 접근성, 운동장의 존재, 놀 이터 및 놀이공간 특성 을 근린의 물리적 환경 요인 관 점에서 도출	북촌 아동의 놀이공간을 놀이 및 여가 활동으로의 접근성, 운동장의 존재, 놀 이터 및 놀이공간 특성 을 근린의 물리적 환경 요인 관 점에서 도출
	과제명: 아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안 - 설문조사: 유아와 초등 저 대상, 시간부족이 서로 얹혀 아동의 연구자(년도): 조숙인 외 (2017)	놀이 행 이공간의 연계성 및 연계 가로환경이 를 조사하고, 놀이공간의 특성 을 근린의 물리적 환경 요인 관 점에서 도출	학교 주변의 장소, 집 주변의 골목길 과 놀이유발요소, 보행로의 연계성 등이 놀이환경 특성으로 나타남
1 2	목적: 실증데이터를 기반으로 지정된 장소와 지정되지 않은 성에 관한 기초연구 연구자(년도): 박현진 외 (2016)	지 작성 설문조사: 유아와 초등 저 대상, 시간부족이 서로 얹혀 아동의 학년의 어머니를 대상으로 놀이가 제한되고 있음 로 아동 놀이 현황 및 지 아동의 미디어 및 인터넷 이용에 대한 원 요구에 대한 설문조사 재고, 국가 차원에서 아동 놀 권리에 개선을 위한 놀이 공간의 확보, - 아동 심층면담: 유아(만 대한 정책적 관심 제고 및 가족 친화 놀이 시간 보장을 위한 지원, 놀이 대상과 놀잇감과 같은 자 원이 충분한 아동친화적 지역 사회 구축을 위한 수요자 중심 의 정책 방향 제시	집으로의 근접성, 운동장의 존재, 놀 이터 및 놀이공간 특성 도출 중요, 지정되지 않은 놀이장소에서는 학교 주변의 장소, 집 주변의 골목길 과 놀이유발요소, 보행로의 연계성 등이 놀이환경 특성으로 나타남
	과제명: 아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안 - 설문조사: 유아와 초등 저 대상, 시간부족이 서로 얹혀 아동의 연구자(년도): 조숙인 외 (2017)	3~5세)와 초등저학년 적 놀이 환경 조성이 필요함 (1~3학년)을 대상으로, 놀이친화적 환경을 위한 정책방안으 로 아동 놀이시간, 놀이공간, 놀이대 구분하여 심층면담 상, 놀이프로그램, 놀잇감 확보 및 바 람직한 매체활용 지원방안을 제시함	원 요구에 대한 설문조사 재고, 국가 차원에서 아동 놀 권리에 개선을 위한 놀이 공간의 확보, - 아동 심층면담: 유아(만 대한 정책적 관심 제고 및 가족 친화 놀이 시간 보장을 위한 지원, 놀이 대상과 놀잇감과 같은 자 원이 충분한 아동친화적 지역 사회 구축을 위한 수요자 중심 의 정책 방향 제시

구 분	선행연구와의 차별성		
	연구목적	연구방법	주요연구내용
3 근 단위 놀이 환경 개선	과제명: 균린환경에서 아동 바 - 문헌조사 깥놀이 활동의 시간·공간 특성 - 설문조사: 초등학교 1~4 주중에는 주로 집에서부터 걸어서 연구자(년도): 박진희 외 학년 부모 500명 대상 설 20분 이내로 접근이 가능한 공간에서 (2018) - 목적: 아동의 놀이 공간 및 시간 특성, 공간이용 패턴 그리고 집으로 부터의 근접성이 바깥 놀이 활동과 같은 관계 도출	주중놀이 시간이 주말에 비해 짧음. 깥놀이 활동의 시간·공간 특성 - 설문조사: 초등학교 1~4 주중에는 주로 집에서부터 걸어서 연구자(년도): 박진희 외 학년 부모 500명 대상 설 20분 이내로 접근이 가능한 공간에서 - 목적: 아동의 놀이 공간 및 시간 특성, 공간이용 패턴 그리고 집으로 부터의 근접성이 바깥 놀이 활동과 같은 관계 도출	주중놀이 시간이 주말에 비해 짧음. 깥놀이 활동의 시간·공간 특성 - 설문조사: 초등학교 1~4 주중에는 주로 집에서부터 걸어서 연구자(년도): 박진희 외 학년 부모 500명 대상 설 20분 이내로 접근이 가능한 공간에서 - 목적: 아동의 놀이 공간 및 시간 특성, 공간이용 패턴 그리고 집으로 부터의 근접성이 바깥 놀이 활동과 같은 관계 도출
4 5 6 7	과제명: 균린주거지의 놀이환경 - 문헌조사: 선행연구에서 첫째, 균린주거지의 놀이환경을 분석 경 측정요소 및 체계에 관한 연구 연구자(년도): 박소현 외 (2016) - 목적: 균린주거지의 놀이환경 - 인터뷰 및 설문조사 - 목적: 아동친화도시 조성을 위한 공간개선방안 연구 연구자(년도): 오성훈 외 (2017) - 목적: 아동친화도시 구현에 요구되는 아동의 삶의 실질적 개선을 위한 공간 요구조건 도출 과제명 : 아동친화도시 조성을 위한 학교근린환경 진단 및 개선 연구 선 연구 연구자(년도): 김승남 외 (2015) - 목적: 아동행태에 대한 기초연구 구와 관련정책 검토를 통해 지 자체에서 학교근린 단위 환경 개선사업추진시 활용 가능한 '정책추진 지원도구' 개발 과제명 : 균린 놀이환경 적합도 - 문헌조사 및 요인 평가에 관한 연구 연구자(년도): 박진희 외 (2019) - 목적: 부모의 인식을 통해 균린 놀이환경의 요인을 도출하고, 균린주거지가 아동 놀이에 적합한 환경인지를 평가	선행연구에서 첫째, 균린주거지의 놀이환경을 분석 경 측정요소 및 체계에 관한 연구 연구자(년도): 박소현 외 (2016) - 목적: 균린주거지의 놀이환경 - 인터뷰 및 설문조사 - 목적: 아동친화도시 조성을 위한 공간개선방안 연구 연구자(년도): 오성훈 외 (2017) - 목적: 아동친화도시 구현에 요구되는 아동의 삶의 실질적 개선을 위한 공간 요구조건 도출 과제명 : 아동친화도시 조성을 위한 학교근린환경 진단 및 개선 연구 선 연구 연구자(년도): 김승남 외 (2015) - 목적: 아동행태에 대한 기초연구 구와 관련정책 검토를 통해 지 자체에서 학교근린 단위 환경 개선사업추진시 활용 가능한 '정책추진 지원도구' 개발 과제명 : 균린 놀이환경 적합도 - 문헌조사 및 요인 평가에 관한 연구 연구자(년도): 박진희 외 (2019) - 목적: 부모의 인식을 통해 균린 놀이환경의 요인을 도출하고, 균린주거지가 아동 놀이에 적합한 환경인지를 평가	선행연구에서 첫째, 균린주거지의 놀이환경을 분석 경 측정요소 및 체계에 관한 연구 연구자(년도): 박소현 외 (2016) - 목적: 균린주거지의 놀이환경 - 인터뷰 및 설문조사 - 목적: 아동친화도시 조성을 위한 공간개선방안 연구 연구자(년도): 오성훈 외 (2017) - 목적: 아동친화도시 구현에 요구되는 아동의 삶의 실질적 개선을 위한 공간 요구조건 도출 과제명 : 아동친화도시 조성을 위한 학교근린환경 진단 및 개선 연구 선 연구 연구자(년도): 김승남 외 (2015) - 목적: 아동행태에 대한 기초연구 구와 관련정책 검토를 통해 지 자체에서 학교근린 단위 환경 개선사업추진시 활용 가능한 '정책추진 지원도구' 개발 과제명 : 균린 놀이환경 적합도 - 문헌조사 및 요인 평가에 관한 연구 연구자(년도): 박진희 외 (2019) - 목적: 부모의 인식을 통해 균린 놀이환경의 요인을 도출하고, 균린주거지가 아동 놀이에 적합한 환경인지를 평가

구 분	선행연구와의 차별성		
	연구목적	연구방법	주요연구내용
8 놀이 환경 진단 도구	과제명 : 아동 바깥놀이 활성화 – 문헌조사 를 위한 근린주거지 유형별 개 - GIS 및 온라인지도 분석 선방안 연구 연구자(년도): 박진희(2020) 목적: 서울시 근린주거지의 현 황을 분석하여 아동 놀이를 활 성화할 수 있는 개선방안과 시 사점을 제안	- 현장조사	사회적 환경보다는 물리적 환경이 더 부적합한 것으로 나타남 근린주거지의 놀이공간 문제를 해결 하기 위해서는 근린공원 및 학교를 적 극적으로 활용할 필요에 대해 강조함. 또한 학교와 가까운 공공공간의 접근 성을 개선하여 통합적으로 우선 조성 되도록하고 열악한 보행환경 개선을 위한 아동친화적 네트워크 구축을 언 급
	과제명 : 동네 놀이환경 진단도 – 문헌조사 구 개발(Playable Neighbor – GPS행태조사 -hood Index) 연구자(년도): 김연금 외 – 인터뷰 및 놀이공간 매핑 (2018) 목적: 우리나라 아동이 놀기 좋 은 근린 환경을 평가하기 위한 진단 도구 및 체크리스트 개발	- GIS공간분석 - 현장조사	놀기 좋은 동네의 개념을 정의하고, 해외 놀이환경 조성 가이드라인과 문 -hood Index) 현검토를 통해 놀이환경 진단도구의 3개 분야에 대한 세부 진단항목을 1 차로 도출함. 진단 항목을 검증하기 위해 4곳의 대상지에 평가를 예비 적 용하고, 거주자(아동 및 보호자)의 행 태 데이터 분석 및 심층인터뷰를 반영 하여 최종적으로 지표를 선정
본 연구	연구목적	아동의 보행생활권 단위로 다양한 놀이·여가자원 접근성 실태를 조사함으로써 놀이자 원 공급현황 및 소외지역 현황을 객관적으로 파악하고, 아동의 놀이에 영향을 미치는 물리적·비물리적 여건을 통합하여 생활밀착형 아동 놀이자원망 구축 방안을 제시하고 자 함	
	연구방법	<p>문헌조사</p> <ul style="list-style-type: none"> · 아동놀이 관련 문헌 조사 · 아동놀이자원 평가도구 사례 연구 <p>포커스그룹 인터뷰</p> <ul style="list-style-type: none"> · 문헌연구와 설문조사로만 파악하기 어려운 놀이부족 실태 심층조사 <p>GIS공간 분석 및 시뮬레이션</p> <ul style="list-style-type: none"> · 전국단위 놀이공간 진단지표 적용 공간분석 및 결과 매핑 · 사례대상지의 놀이공간 심층 분석 및 놀이자원망 구축효과 시뮬레이션 <p>학제간 전문가 자문회의 및 워크숍</p>	
	주요연구 내용	<p>우리나라 놀이공간 접근성 소외지역 특성과 아동 여건에 맞는 놀이기회 확대방안 도출</p> <ul style="list-style-type: none"> · 놀이공간 접근성 소외지역의 특성과 개선 여건을 진단하고 놀이공간의 확충·개선과 지역사회와의 물리적·인적 자원을 통합하는 놀이환경 개선 방안 제시 · 객관적·정량적 수치로 근린 및 도시 단위에서 놀이 장소에 대한 접근성 수준을 평가 하고 놀이자원망 도입 효과 제시 · 놀이에 연관된 다양한 요소의 영향과 상호관계를 조명하고 소외지역 유형별 우선순 위를 제시함으로써 부처 및 실행부서간 역할 조정 	

출처: 연구진 작성

제2장 놀이자원망 구축의 필요성

1. 아동 놀이의 가치와 활성화 요인
 2. 아동 놀이 실태와 놀이부족 요인
 3. 지역사회 단위 놀이자원망의 개념과 필요성
-

1. 아동 놀이의 가치와 활성화 요인

1) 놀이의 가치와 놀 권리

□ 놀이의 핵심 속성과 유형

하위징아가 ‘호모 루덴스’를 통해 놀이가 인간 존재의 본질이고 개인과 사회에 필수적 활동임을 일깨운 바와 같이¹⁾, 사람들은 항상 놀이를 해왔고 모든 문화에서 놀이는 어린 아이 시기부터의 일상적이고 자연스러운 활동이다. 그럼에도 불구하고 놀이를 정의하는 것은 쉽지 않은데, 이는 놀이가 갖는 추상적이고 유동적인 속성, 그리고 놀이가 갖는 다양한 의미 때문이다(Johnson et al., 2006. p.15.).

다수의 연구는 놀이의 핵심적인 특징으로 긍정적 정서, 비실제성, 내적 동기, 과정 지향, 자유 선택과 같은 행동적·동기적 요인을 들고 있다. 즐겁고 유쾌한 활동으로 웃음을 유발하는 긍정적 정서, 일상의 경험으로부터 구분된 형식으로서의 비실제성, 외적으로 주어지는 것이 아니라 놀이주체의 내부에서 추구하는 동기이자 그 자체가 보상으로 작용하는 속성, 목적을 달성하려는 압력이 없이 자유롭고 유연한 활동으로서 과정을 지향하

1) 요한 하위징아는 놀이가 인간 존재의 본질로 문화의 일부가 아니라 문화 그 자체임을 주장하였으며, 개인에게는 생활의 기능으로서 중요하고, 사회에게는 그 의미와 표현적 가치, 정신적·사회적 결속을 포함하는 사회적 기능으로서 중요함을 언급하였다. 요한 하위징아. (2010).호모루렌스. pp.42-43.

는 경향, 스스로 자유롭게 선택한 활동이 놀이의 핵심 요인이다(Johnson et al., 2006, p.20.). 하위징아는 놀이의 일반적 특성으로 자발성과 비일상성, 시간과 공간의 제약을 받음을 언급하였고, 어린아이는 재미있어서 놀이를 하며 거기에 자유가 깃들어 있다고 하였다.²⁾

아동 놀이행태에 대한 분류를 체계적으로 검토한 최이명(2016)에 의하면, Hirose et al(2012)는 인지가능한 놀이와 놀이가 아닌 행태, 개인과 집단, 놀이감에 따라 아동의 실내외 놀이행태를 분류하며, Woolley et al(2013)는 16가지 놀이종류를 유아교육학의 발달학적 측면에서 구축놀이(constructive, 환경 조작), 기능놀이(Functional, 신체발달), 공상(Fantasy, 언어와 감정), 사회적놀이(Social, 소통), 게임(games with rules, 규칙의 영역) 등 다섯 가지 카테고리로 분류하였다.³⁾ 국내 연구 가운데서는 아파트단지 내 아동 놀이행태를 연구한 민병호(1996)가 아동놀이를 놀이집단 구성과 아동발달학적 측면에서 신체놀이, 사회놀이, 인지놀이로 구분하며, 선행연구에서 공통적으로 사용하는 분류기준은 놀이집단, 활용자원, 아동발달학적 관점에서의 구분이다.⁴⁾

[표 2-1] 선행연구의 아동 놀이행태 분류

문헌	놀이행태 분류방식	놀이의 종류
Hirose et al, 2012.	Cognitive play and non-play (놀이와 비놀이)	Exploration(탐험), Functional play(기능, 체육활동), Constructive play(구축놀이), Dramatic/role play(역할극), Conversation(대화), Locomotion(운동), Onlooker play(놀이가 아님)
	Social types (집단과 개인)	Solitary play(혼자놀이), Parallel play(평행놀이), Group play(단체놀이)
	Types of objects (활용자원)	Materials(물질), Toys(장난감), Equipment(기구)
Woolley et al, 2013.	Play types	Constructive(구축적인), Functional(기능적인), Fantasy(공상적인), Social(사회적인), Games with rules (규칙이 있는 게임)
민병호, 1996.	발달학적 유형분류	Motor/Motor Social(육체놀이), Social/Social Motor(사회놀이), Cognitive/Cognitive-Social(인지놀이)
	집단유형 분류관찰기준	개인, 혼성/동성, 연령분포, 집단규모

출처: 최이명. (2016). 학교기반 놀이활동 개입 전후 아동정서와 동네활용의 변화: 부모-아동의 일상에 대한 시공간 결합자료의 분석을 통하여. p.14.

2) 상계서. pp.43-46.

3) 최이명. (2016). 학교기반 놀이활동 개입 전후 아동정서와 동네활용의 변화: 부모-아동의 일상에 대한 시공간 결합자료의 분석을 통하여. p.14.

4) 상계서, p.14.

□ 놀이의 유익

- 즐거움

놀이의 가장 큰 동기는 즐거움이다. 놀이는 무목적성의 특성뿐 아니라 자기 동기화된 행동으로서 결과를 중시하지 않으며 즐거움이 동반되는 과정이라는 특성이 있다.⁵⁾ 선행 연구는 어린이가 놀 때 가장 행복하다고 보고한다(Csikszentmihalyi, Hunter, 2003; 배송수, 2020 재인용), 그렇기 때문에 어린이에게 놀이는 그 자체로 추구해야 할 목적이라고 할 수 있다. 오늘날 놀이의 효용을 다룬 다수의 연구 결과가 축적되면서 놀이를 통한 어린이의 성장과 교육 효과가 주목받고 있지만, 즐거움은 놀이의 가장 큰 가치(play value)이며 그 자체로 어린이가 추구하는 목적이 된다. “지금이 몇 시인지도 모르고 여기가 어디인지도 잊고 자기가 완전히 소진될 때까지 노는 그 순간이 어린이의 현재를 빛나게 한다. ‘놀기’에는 아주 큰 소득이 있다.”⁶⁾

- 아동의 전인적 발달

놀이의 속성은 외부 세계의 요구, 자기통제와 규칙으로부터 해방되는 데 있으며, 여기서 오는 즐거움은 놀이주체의 창의성과 표현의 다양성, 사회적 친밀감을 강화시켜준다. 어린이들이 놀이는 단순히 즐거움을 넘어서 정서와 사회성 발달이 이루어지게 하고, 감정 조절능력, 인지능력과 창의력이 향상되며, 체력과 정신력, 판단력을 기르게 되는 등 많은 이점들을 가지고 있다. 이러한 측면에서, 어린이에게 놀이는 단순한 즐거움이나 신체 활동을 넘어서 생활에 필요한 여러가지 능력을 습득할 기회를 얻으며 총체적인 발달의 기반이 된다(강기수, 김윤종, 2011. p.24).

- 활발하고 자유로운 놀이(active free play)의 유익

오늘날 도시화와 더불어 자동차 의존적인 비활동적(sedentary) 생활 방식은 비만을 비롯한 각종 성인병을 야기하는 문제 요인으로 지적받는다. 전문가들은 어린이들의 신체 놀이를 격려, 지지하고 많은 기회를 제공함으로써 신체활동에 대한 긍정적인 견해를 발달시킬 수 있음을 강조한다. 특히 신체놀이는 즐겁기 때문에 전 생애를 걸쳐 지속될 긍정적인 습관으로서 신체활동 선호 성향을 개발할 수 있다(Johnson et al., 2006, pp.30-31.).⁷⁾

5) 김명순. (2018). 아동의 놀이할 권리 보장을 위한 정책과제. p.60.

6) 김소영. (2020). 어린이라는 세계. p.61.

7) 현대사회에서 비만은 주로 세 가지 요인에 기인하는데, 첫째, 가만히 앉아서 하는 활동이 너무 많은 것, 둘째, 생활 방식으로서의 운동을 충분히 하지 않는 것, 셋째, 과거 신체활동을 많이 하던 시기의 생활양식에 기반을 둔 고열량의 식습관을 갖는 것이다(Johnson et al., 2006. pp.30-31.).

- 바깥 놀이의 중요성

어린이의 신체적·정서적 건강에 집중하여 놀이를 다룬 연구에서 주목하고 있는 주요 주제는 실외 놀이(outdoor play)가 갖는 긍정적인 영향력이다. 이는 놀이의 여러 형태 가운데에서도 실외 공간이 놀이의 긍정적인 효과를 극대화하는 특성이 있기 때문이다. 다수의 선행 연구들은, 실외에서 정기적으로 노는 어린이들이 그렇지 않은 어린이들에 비해 보다 상상력이 활발하며, 스트레스 레벨이 낮고, 보다 창의적으로 노는 한편 자기 자신과 타인에 대한 존중도가 높음을 보여준다. 특히 구조화되지 않은 실외놀이활동과 공원 또는 다른 자연환경에서의 시간 소비가 아동건강관리에 매우 중요하며, 아동을 위한 실외 놀이를 권장하며 안전하고 쉽게 실외 영역으로 접근할 수 있도록 하는 조치가 필요하다고 주장하였다(McCurdy et al., 2010).

바깥놀이를 통한 자연과의 접촉도 아동의 정서적 건강에 기여한다. 대도시에서는 일상 생활공간에서 자연환경과 격리되는 것이 보편적인 현상이며, 이로 인한 스트레스는 신체와 정서의 발달이 급격히 이루어지는 어린이들에게는 더욱 큰 문제가 된다(최은진 외, 2011). 자연과의 접촉은 어린이들의 건강을 증진하고 전인적인 발달을 촉진함에 있어 필수적이며(Kaplan, Kaplan, 1989; Kahn, Keller, 2002; Thomas, Thompson, 2004; Louv, 2005; Thompson et al., 2006), 자연과의 접촉을 전제로 한 실외 놀이는 어린이 건강에 대한 놀이의 관계에 있어 핵심적인 효용이다(Parsons, 2011). 놀이 방식에 있어서도 자연은 틀에 갇히지 않은 놀이를 유도함으로써 자유로움과 독립심, 성장 과정에서 겪는 스트레스를 견딜 수 있는 내적인 힘을 길러준다(Wells, Lekies, 2006).

국내 연구 가운데 박현선(2020)은 과도한 학습 시간, 사교육 활동 등으로 충분한 놀이시간을 확보하지 못하는 우리 사회에서 놀이 공간을 제공하게 되면 아이들이 놀기 좋은 환경이 되고 나아가 행복하고 만족스러운 삶을 살게 되는지에 대한 문제 의식을 바탕으로 연구를 수행하였다. 놀이환경의 영향이 각 지역사회에 따라 어떻게 아동의 삶에 영향을 미치는지를 분석한 결과, 놀이친화적 환경이 아동의 바깥놀이나 신체활동시간이라는 매개를 통해 아동 삶의 질에 미치는 간접경로와 놀이친화적 환경이 아동 삶의 질에 미치는 직접경로가 모두 유의미한 것으로 나타났다.

그 외에도 “놀이와 여가활동을 충분하게 한 아동일수록 자신의 삶이 행복하다고 느끼며, 특히 야외에서의 신체활동 시간이 많을수록 더 행복하다는 다수의 선행연구들의 결과를 확인할 수 있다(최수경 외, 2013; 2015; 위은애 외, 2015; 황옥경 외, 2015; 박현선, 2020).

□ 아동 권리로서의 놀이

놀이가 아동의 ‘권리’라는 관점은 1922년 세계아동현장 25조에서 아동의 놀 권리에 대해 최초로 주창한 이후에 1959년 아동 권리 선언, 1977년 국제놀이협의회(IPA) 어린이 놀 권리 선언, 1989년 유엔 아동권리협약을 통해 확대되어 왔다(조숙인 외, 2017. p.13.). 아동권리협약 제31조(휴식·놀이 및 여가)에는 ‘아동이 휴식과 여가를 즐기고 연령에 적합한 놀이와 레크레이션 활동에 참여하며, 문화생활과 예술활동에 자유롭게 참여할 수 있는 권리를 인정한다’와 이를 위한 적절하고 균등한 기회 제공을 촉진해야한다고 명시하고 있다. 여기서 채택한 아동권리협약은 우리나라로 당사국으로 비준을 하여 국제법으로 효력이 있어 이행의 강제력을 가지고 있다. 이후 시간이 많이 지나 비로소 2015년에 중앙부처, 지방자치단체 및 비영리단체를 중심으로 ‘어린이 놀이 현장’을 발표하고, 이듬해는 현장의 내용을 확장하여 보건복지부가 ‘아동권리현장’을 제정하는 등 국가적 노력을 기울였다. 그러나 이러한 정책의 성과가 단기간 내에 나타나기는 어려우며 사회구성원의 인지와 행동이 바뀌어 나가는 데 더욱 오랜 기간이 소요되기 때문에, 부모들이 아동의 놀 권리 인지를 위해 충분한 여가시간 등 놀이 여건을 확보하기까지는 적지 않은 어려움이 노정되어 있다. 특히 우리 사회에서는 놀이 자체에 가치를 두기보다는 학습을 원활히 하기 위한 휴식이나, 아동의 사회성을 높이는 수단 또는 건강을 증진하기 위한 도구 등과 같이 놀이를 다분히 ‘도구적’으로 인식하는 경향이 강해,⁸⁾ 아동의 놀 권리 뒤늦은 인식은 아직 요원한 단계이다.

2) 놀이 활성화 요소

□ 생태학적 모델과 물리적 환경 요인

아동의 건강과 균린 환경의 관계를 다룬 보건 분야 연구에서 생태학적 모델(ecological model)을 강조하고 있으며 이에 따른 아동 놀이의 영향 요인 역시 다양한 위계로 구분하여 다루고 있다.

부모와 같은 보호자의 양육을 통해 성장하는 아동의 발달 단계 특성상, 아동의 자유로운 바깥놀이 활동은 부모와 균린, 사회, 정책 등 다양한 위계별 요인에 따라 영향을 받으며 물리적 환경은 놀이 환경과 보행 환경으로 균린 위계의 요인에 해당한다(H. Lee et al.,

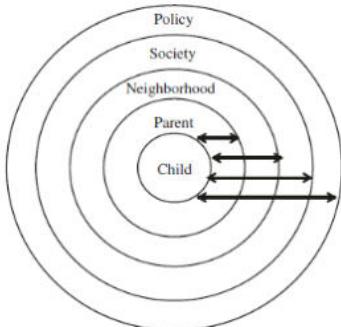
8) 김명순. (2018). 아동의 놀이할 권리 보장을 위한 정책과제. p.61.

2015). 놀이 관련 물리적 환경은 놀이가 직접적으로 일어나는 장소의 질적 특성과, 근린 전체의 요인(가로망, 공원 및 놀이터 등 걷기 좋은 환경을 만드는 요인을 포함)으로 구분된다.

[표 2-2] 자유로운 아동 놀이의 영향요인에 대한 생태학적 모형

위계	요인
아동	성별, 나이, 활동능력, 놀이에 대한 선호
부모	안전에 대한 의식, 아동에 대한 감시 수준
근린	안전수준, 보행 환경, 놀이 환경, 놀이친구의 범위, 사회경제적 특성
사회	부모의 고용형태와 자유시간 이상적 부모의 상(예: 학업중심 지도)
정책	놀이와 학습에 대한 정책 안전에 대한 정책

어린이-부모-근린-사회-제도간 상호 영향



출처: Lee et al. (2015), pp.5-7.의 내용을 요약

□ 아동의 연령대별 놀이 친화 환경 요소

연구의 주요 대상 연령층인 초등학생들의 놀이 활동 특징을 살펴보면 게임이나 스포츠에서 필요한 운동기술을 향상시키기 위해 구조화되지 않은 움직임이 있는 달리기, 점프, 미끄러지기, 공이나 다른 물체 던지기 놀이 같은 활동을 선호한다(Eiferman, 1971). 또한 친구들과 사귀고 유지하는 법을 배우는 시기로 공감과 이해를 통해 다른 사람들을 깊이 인식하게 되며 이를 통해 집단과 상호작용이 증가하게 된다. 이와 함께 언어 구사력이 절정에 이르고 모든 종류의 협상, 협력 등 문제 해결 능력이 발전하고 상징적 놀이는 사회화되어 변화한다(김연금, 2019). 성장 발달 특성 및 놀이활동의 특징을 이해를 토대로 필요한 놀이공간을 표면과 높이, 자연물, 유연한 구조물, 이동경로와 목적장소 등으로 나누어 설명한 것이 아래의 표이다.

[표 2-3] 6~12세 아동에게 필요한 놀이공간

구분	내용
1. 표면	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 질감의 표면은 아동이 놀이 공간 내부나 그 주변을 순환할 때 충돌을 피하면서 여러 활동을 할 수 있도록 유도하고 신체의 조정력을 향상시키는 데 유용하다. - 단단하거나 포장된 표면은 자전거, 스케이트 및 스쿠터, 예술·창작 활동 등 공식 및 비공식 게임을 모두 가능하게 한다. - 농구, 네트볼, 사방치기와 같은 비공식적 게임을 위해 단단한 표면 위에 라인 마킹을

구분	내용
	<p>만든다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 잔디 공간은 축구나 크리켓과 같은 공식적인 게임과 잡기놀이 및 다른 구기 게임 같은 비공식적인 게임모두를 가능하게 한다.
2. 레벨 및 높이	<ul style="list-style-type: none"> - 언덕, 계단, 바위, 사다리, 미끄럼 방지된 벽 또는 뱃줄 그물에 오르기는 아동들에게 목표나 목적지를 부여한다. - 신체 활동을 위해 다양한 레벨의 좌석, 플랫폼, 데크 등을 제공하고 휴식을 취하고 생각을 하거나 관찰할 기회를 주기 위해 낮은 좌석을 설치한다. - 많은 아동들이 감정을 조절하고, 자신의 페이스(pace)로 사회적 신뢰를 쌓거나, 또 는 놀이하는 동안에 열중하게 하는 데 있어서 중요하다.
3. 루즈 파트 (loose part)	<ul style="list-style-type: none"> - 아동들은 놀이에서 물질의 감각적 특성(색상, 냄새, 질감 또는 맛)을 이용한다. 나무 껍질, 조약돌, 돌, 모래, 먼지, 씨앗, 잎, 꽃과 같은 루즈 파트((loose parts)를 제공하여 창의적인 놀이 활동을 유도한다.
4. 유연한 구조	<ul style="list-style-type: none"> - 이 연령대의 아동들은 나뭇가지, 통나무, 바위, 널빤지, 벽돌, 포장재료, 그리고 시트 등을 사용하여 놀이를 위한 플랫폼을 만들기도 한다. - 해변, 수로, 숲, 삼림 그리고 공원의 루즈 파트(loose parts)는 이미 주어진 놀이 공간이 될 수 있으며 놀이, 상상력, 문제 해결의 무한한 기회를 제공한다.
5. 자연환경	<ul style="list-style-type: none"> - 동식물뿐만 아니라 해양 생물, 계절의 변화, 기후에 대해 배우면서 아동들이 스스로에 대한 더 깊은 이해를 하게 한다.
6. 신체활동 및 다양성	<ul style="list-style-type: none"> - 아동들에게 필요한 신체적 기술을 숙달하고 운동능력 향상을 위해서 많은 공간과 다양한 요소들, 구조물들이 필수적이다. 여기에는 단계별 도전할 수 있는 기회 요소가 포함되어야 한다.
7. 이동 경로 및 목적지	<ul style="list-style-type: none"> - 아동들의 놀이욕구를 촉진시키기 위해 놀이공간을 발견하고 탐험할 수 있는 여정을 제공해야 한다. 이 여정의 끝에는 목적지를 두어서 아동들이 다리 건너기, 나무 오르기, 마을을 가로질러 자전거 타기 놀이를 유도하는 것이 좋다.

출처: 김연금. (2019). 아동의 놀이 기회 확산을 위한 균형공원 개선 방안 연구. p.24.

놀이 장소에서 다양한 마감재(표면)는 아동들이 서로 간 대립을 피하면서 여러 놀이 활동을 할 수 있도록 유도하고 신체의 조정력을 키우는 역할에도 기여할 수 있다. 단단하거나 포장된 표면은 다양한 활동을 가능하게 하며, 잔디·우레탄처럼 폭신한 표면에서도 가능한 활동이 구분된다. 단조로운 평지에서와 달리 높이차가 있는 언덕, 계단, 바위 등은 아동들의 적극적인 신체 놀이활동을 유발하기에 좋은 공간이 된다. 그 공간에서 뛰어놀면서 쉬고, 관찰하는 행동을 함께 하면서 감정 조절을 비롯하여 놀이에 집중할 수 있는 기회를 제공한다. 이 밖에도 자연물이 가진 고유의 색상, 냄새, 맛 등을 통한 짜여져 있지 않은 요소로 아동들은 보다 창의적인 놀이를 할 수 있으며 놀이를 통해 신체적 운동능력 향상을 할 수 있도록 많은 공간과 다양한 요소들과 구조물 등이 필수적이다. 마지막으로 놀이 욕구를 촉진시키는 측면에서 놀이공간을 새롭게 발견하고 독립적으로 탐험할 수 있는 여정을 제공할 수 있는 이동 가능한 경로와 목적지가 필요하다.

□ 놀이 장소 단위에서 놀이 친화 환경 요소

런던 도시기본계획인 런던 플랜(2011)을 실행하기 위한 계획 가이던스로서 Shaping Neighborhood: Play and Informal Recreation⁹⁾는 놀이를 위한 좋은 장소의 요건으로 9가지 속성을 제시하고 있다. 첫째, 적정 공간의 확보, 둘째, 놀이 장소의 합리적인 입지조건과 이용의 접근성, 셋째, 건강한 신체활동을 가능하게 하는 환경, 넷째, 여러 활동이 가능한 포용적 공간, 다섯째, 생애주기 다양성을 수용하는 균린환경, 여섯째, 아동친화적 도시환경 속 놀이공간, 일곱째, 자연으로 접근성, 여덟째, 안전과 치안의 확보, 아홉째, 놀이장소에 대한 유지관리와 운영으로 구성된다.

놀기 좋은 장소의 요건

- ① 공간의 확보(Space)
- ② 입지와 접근성 (Location and Accessibility)
- ③ 건강한 삶을 독려하는 환경 (an environment that encourages healthy lifestyles)
- ④ 포용력 (Inclusion)
- ⑤ 생애주기 다양성을 수용하는 균린환경 (diversity in lifetime neighbourhoods)
- ⑥ 아동친화적 도시구조 속 놀이공간 (playable space in a child-friendly city)
- ⑦ 자연과의 접촉 (access to nature)
- ⑧ 안전과 치안 (safety and security)
- ⑨ 유지관리 (management and maintenance)

출처: London, (2012). Shaping Neighborhood: Play and Informal Recreation. pp.17~46.

□ 균린단위에서 놀이 친화 환경 요소

• 균린단위 물리적 환경 요인

바깥놀이 활동을 유도하는 물리적 강화요인으로는 다양한 시설물(Venitch et al., 2006), 놀이공간 및 여가시설의 근접성(D'Haese et al., 2015; Carroll et al., 2015), 녹지공간과 균린주거지의 컬데삭 공간(Brockman et al., 2011) 등을 언급하고 있으며 물리적 약화 요인으로 시설 안전 사고 가능성 (Venitch et al., 2006), 이동량이 많은 도로 환경 및 연결성이 높은 가로 공간(Bringolf-Isler et al., 2010; Venitch et al., 2006; D'Haese et al., 2015) 등을 제시하고 있다.

• 균린단위 비물리적 환경 요인

다수의 연구는 바깥 놀이 활동을 방해하는 비물리적 요인으로 상급자의 위협 (Brockman et al., 2011; Lee et al., 2015), 차량 및 차량 소음, 낯선 사람, 낙서 등 쓰레기 노출환경 비선호(Carroll et al., 2015; Lee et al., 2015), 커뮤니티 소속감 및 사회적

9) Greater London Authority. (2012). Shaping Neighborhood: Play and Informal Recreation.

돌봄 감소(Holt et al., 2015) 등을 언급하고 있다. 반면 도시공간을 구성하는 여러 요소¹⁰⁾들이 연속하여 이루어진 아동 놀이 장소에 대한 감각과 소속감 기반의 주인의식은 아동의 야외 활동을 강화할 수 있는 비물리적 요인이라고 강조하고 있다. 특히 Carroll et al.(2015)의 연구에서 어린이에게 좋은 도시는 활발한 신체활동, 독립적인 이동성, 사회적 소통을 할 수 있는 안전한 외부공간을 필요로 하며, 환경 구성 요소(목적시설 Destination-경계부Threshold—임시적인 공간Transitory)간의 연계에 대한 도시설계적 접근이 필요함을 보여준다.

이처럼 균린환경 측면에서 놀이 친화 요인을 구분해보면 놀이장소(시설), 확장된 놀이장소, 안전한환경, 커뮤니티로 나눌 수 있으며 이를 물리적 부문과 비물리적 부문으로 나누면 아래의 표와 같이 정리할 수 있다.

[표 2-4] 균린환경 측면에서 놀이에 영향을 미치는 요인

영향 요인	물리적		비물리적	
	강화	약화	강화	약화
놀이 장소	<ul style="list-style-type: none"> -놀이장소의 다양한 시설물 -리모델링을 통한 시설물 개선 -보행/자전거 시설의 존재 -놀이공간 시설의 균접성 	<ul style="list-style-type: none"> -시설물 안전 사고 	<ul style="list-style-type: none"> -독립적인 이동성 -조용하고 평화로운 장 소 선호 	<ul style="list-style-type: none"> -차량 및 차량 소음 -낙서 등 쓰레기 노출
확장된 놀이 장소	<ul style="list-style-type: none"> -도시·환경 디자인 -녹지 -근린주거지 컬데삭 -용도 혼합된 가로공간 	<ul style="list-style-type: none"> -이동량이 많 은 도로 환경 -연결성 높은 가로 공간 	<ul style="list-style-type: none"> -Third Places에 대한 장소감각과 주인의식 	<ul style="list-style-type: none"> 환경 비선호
안전한 환경	<ul style="list-style-type: none"> -놀이 활동 자율성 	<ul style="list-style-type: none"> -기후 여건 	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이 시간 할애에 대 한 동기부여 및 정도 - 휴대폰 사용 조건 - 감독자 있는 스포츠 프로그램 참여 	<ul style="list-style-type: none"> -상급자의 위협 -범죄 안전성 -놀이에 대한 부모의 제재와 안전 우려
커뮤니티	<ul style="list-style-type: none"> -가까운 곳에 친구집이 있는지 	-	<ul style="list-style-type: none"> - 또래친구, 형제자매 가 함께 있는지 여부 	<ul style="list-style-type: none"> -낯선 사람 -커뮤니티 소속감 부재 -사회적 돌봄 시선 감소

출처: 연구진 작성

- 사회적 네트워크, 물리적 가로 네트워크 등 독립적 이동성 요인

2006년 이후 수행된 일부 연구들에서는 계량 또는 정성적인 연구 방법을 통하여 균린환경 이외의 변수들의 추출이 시도되고 있다. 대표적인 요인은 독립적인 이동성으로, 거의 대부분의 연구들에서 아이들의 신체활동량과 활동에 영향을 미치는 주요 요소로 언급

10) 목적시설(공원, 카페 등), 경계부(진입부, 차량 진입공간, 전면부 포치 공간), 일시적인 공간(가로) 등

되고 있다(Wen et al., 2009). 본 연구에 의하면 부모가 근린 내에서 아동이 혼자서 통학이나 시설 이용을 하도록 허락하는 경우 아동의 신체 활동량은 증가하는데, 안전하고 접근 가능한 장소와 경로를 만드는 것은 아이들의 이동 독립성 형성에 도움이 되며, 부분적으로 부모와 아이들에게 안전한 느낌을 주어 어른 없이도 활동적이 될 수 있다는 확신을 강화시킬 수 있다. 이러한 결과는 근린환경의 안전성에 대한 부모의 걱정과 아동의 신체활동과의 관계를 검증한 여러 연구(Weir et al., 2006; Tappe et al., 2013)들을 통해 서도 확인된다. 또한 같이 놀이를 할 수 있는 또래의 존재 유무와 부모들의 근린 내 사회적 네트워크는 아동의 놀이친구의 존재유무로 이어져 아동의 신체활동 증진에 긍정적인 작용을 하는 것으로 밝혀졌다(Johansson, 2006; Weller, Bruegel, 2009; Crawford et al., 2010).

아동의 활동적이고 독립적인 이동에 영향을 미치는 가로환경 및 네트워크 환경 요인이 제시되었으며, 일부 요인은 국내 연구를 통해서도 영향력이 확인되었다(아래표).

[표 2-5] 근린내 아동의 이동에 영향을 미치는 가로·네트워크 요인.

활동·인지 특성	가로·근린형태 요인	출처
아동의 활동적 이동 (걷기, 자전거)이 활발	- 목적지가 있을 것 - 폭이 넓고 차량간섭이 적어 놀이가 가미된 이동이 가능할 것 - 조형요소 등 미적경험이 가능할 것 등이 도출	박진희, 이상호. (2013)
아이들에게 범죄 불안감 유발	- 좁은 골목길, 단일용도로 이루어진 길, 노면 파손 등 관리나 위생 상태가 좋지 않은 길	이웅희, 정석. (2012)
놀이장소를 자주 방문	- 놀이장소가 일상적 보행경로에 따라 위치함	Ferré et al. (2006)
놀이장소로의 이동	- (강화요인) 보행전용가로/생활가로 (폭 15~25m 가로로 일정 수준 이상의 혼합용도를 갖춘 도로) - (악화요인) 좁은 골목/ 물리적 장벽(폭 25m이상 도로, 지상철 도, 고가도로 등)	김연금 외. (2018)
아동의 독립적 이동	- (악화요인) 건너기 어려운 광로, 주차차량 등 교통간섭이 결정적 - (악화요인) 차량이 많은 거리를 건너기 어려움 - (악화요인) 도시 지역은 교통과 사람의 문제, 농촌은 동물과 물의 위험성이 나타남 - 확실한 지형지물의 경계가 있어 활동 영역의 제한이 있음 - 다수의 상업·여가 목적지가 있지만 이들간 거리가 극단적으로 가깝지는 않아 적절한 도전을 유발 - 친구들이 집 가까운 곳에 살고 있음 - 주변 환경이 교통과 범죄로부터 안전한 편	김승남 외, (2010) Ferré et al. (2006) MacDougall et al. (2009) Loebah et al. (2016)
	- 토지이용계획(주거·상업지역 비율), 주거지 형태(도심-교외), 목적지까지의 거리, 주거밀도, 여가시설 접근성, 토지용도혼합) - 가로망 형태(막다른 골목, 교통량, 간선도로의 비율, 교차점 밀도, 가로밀도, 가로폭)	Sharmin, Kamruzzaman. (2017)

출처: 연구진 작성

□ 시간·공간·사람으로 구분한 놀이 활성화 요인

아동 놀이의 필수 요인은 크게 놀이 시간과 공간, 사람으로 구분된다(김명순 외, 2017; 김연금, 2019; 편해문, 2015). 또한 각 요소는 놀이의 ‘자발성’을 지원할 때 의미가 있는데, 마음껏 놀 수 있는 적절하고 적합한 시간, 열린 공간과 자연 공간을 포함하는 놀이 공간이 이에 해당한다. 놀이터에 아이를 보내는 양육자, 함께 놀이를 할 수 있는 친구 등 놀 이상대, 놀이를 복돋울 수 있는 프로그램 제공 역시 중요한 사람 요인이다.

앞서 아동의 놀이실태를 상세하게 고찰한 선행연구에서도 공간, 시간, 사람과 관련하여 놀이 활성화 요인을 세분화 할 수 있다(표 2-6), 시간과 관련해서는 방과후 여건, 보호자 맞벌이 여건, 자유로운 외출과 놀이를 지원하는 보행 여건 등이 있다. 공간은 놀이전용 공간과 놀이확장공간 그리고 놀이 공간을 이동하고 탐험할 수 있는 여정으로, 사람은 아동, 부모, 관리자, 친구 등으로 세분화할 수 있다.

[표 2-6] 놀이 활성화 요인의 분류

구분	강화요인	약화요인
시간	방과후 여건	- 방과후 학원(커리큘럼) 수강으로 인해 자율적인 놀이시간 감소
	보호자 여건	놀이활동에 관대한 보호자 인식 맞벌이 부부인 경우 자유놀이 활동시간 제약
	보행 여건	보행이동 높은 경우 자유놀이 기회 증가 차량이동 비중이 클수록 자유놀이 기회 약화
공간	놀이전용 아동간 대립을 회피할 수 있는 여러 놀이활 동이 가능한 다양한 시설 확보	연령대 고려없이 획일적인 놀이시설 적정 규모, 합리적인 입지, 접근성 소규모로 비기능적인 공간
	인공적 시설물이외에도 자연을 탐색기능	루즈파트를 비롯한 유연한 구조 단일방식으로 공간 사용
놀이확장	놀이전용공간이외에도 녹지, 공원 등 놀이 확장공간이 주거지와 근접하여 위치 커뮤니티 이벤트 등 커뮤니티가 활성화 된 근린 환경인 경우	상급자, 예측불가 위험물 방치 등은 자유놀이 를 위축시킴
이동공간	놀이공간을 이동하고 탐험할 수 있는 여정 제공	이동량이 많은 도로 및 연결성이 높은 가로 차량 위험에 대한 우려가 있는 가로
사람	아동 연령대 및 외부공간의 잠재적인 위험에 대처하는 능력에 따라	
	부모 아동 놀 권리 인지도	맞벌이 부부, 좋은 부모에 대한 인식
	관리자	관리자의 개입이나 감독이 있는 경우
친구	또래 친구가 있는 경우	낯선사람, 청소년등의 괴롭힘

출처: 연구진 작성

3) 놀이 자원의 유형과 특성

□ 놀이 자원의 개념

- 관련 용어

놀이자원과 관련해서 자주 언급되는 용어는 놀이환경, 놀이기회, 놀이 유도성, 놀이 프로비전 등이 있다. 놀이 환경은 협의적 차원에서 놀이활동이 일어나는 물리적 환경을 비롯하여 물리적 환경과 함께 놀잇감과 보호자, 사회문화적 맥락을 포함한 광의적 차원의 놀이환경을 정의할 수 있다. 육아 및 아동교육 관련 분야에서 놀이 자원은 주로 놀이 시설이나 장소, 놀이감 등 놀이에 직접적으로 활용되는 물적 자원을 지칭한다. 여기에 확장하여 놀이 관련 프로그램과 활동 유형을 놀이자원으로 보고 있다. 최근 선행연구에서는 놀이환경과 자원을 포괄적으로 이해하여 다루고 있다. 조숙인 외(2017)는 가정 외에 놀이환경을 아동이 일상적으로 생활하는 학교와 지역사회의 놀이 공간으로 정의하되, 물리적 공간에 국한하지 않고, 놀이 시간, 놀이 자원을 포함하여 정의하였다.

박현선(2020)은 놀이 환경을 놀잇감이나 놀이 대상으로 한정하지 않고 놀이에 허용적인 문화, 제도, 교과과정 등을 포괄하는 개념으로 정의하였다. 광의적 차원에서 놀이환경은 가정 외에 아동이 일상적으로 생활하는 학교와 지역사회의 놀이 공간과 함께 놀이 시간과 놀이 친구, 돌봄이나 놀이 관련 인력 및 프로그램을 포함한다.

관련 용어의 정의

놀이 환경 | (협의) 놀이활동이 일어나는 물리적 환경

(광의) 물리적 환경과 함께 놀잇감과 보호자, 사회·문화적 맥락을 포함

놀이 자원 | 놀이시설·장소, 놀잇감 등 놀이에 직접적으로 활용되는 물적 자원

(놀이대상) 기관 및 학교 이용 시간을 제외한 시간에 가정과 지역사회 환경 내에서 아동이 함께 놀이하는 사람

(놀잇감) 아동이 놀이를 위해 이용하는 물건이나 재료

놀이 시간 | 기관 및 학교 이용 시간을 제외한 시간에 아동이 가정 및 지역사회 내에서 자발적으로 자유롭게 즐거운 활동을 하는 시간

놀이 기회 (play opportunity) | 아동이 놀이할 수 있는 기회로, 균등성의 측면을 강조하는 용어

놀이 유도성 (Play affordance) | 놀이 행태를 유도하는 환경 요인

놀이 프로비전 (Play provision) | 놀이가 이루어지는 모든 물리적 공간 및 그 내부의 여건을 의미하는 단어로, 자연환경, 공터, 공원, 운동장, 놀이터 및 그 내부의 구조와 시설과 관련됨

출처: 조숙인 외.(2017), pp.22~26 ; 이종희.(2010), p.167; Kyttä. (2002).p.110. 내용을 종합, 요약

- 도시설계요소로서의 놀이자원의 범위

본 연구는 근린 단위에서 독립적 보행이 가능한 아동을 대상으로, 놀이터 및 공원녹지로 대표되는 근린의 놀이 자원이 놀이의 양적·질적 수준에 미치는 영향을 고려하여 공간 개선 방안을 제시하는 연구이다. 이에 놀이시설과 장소, 놀잇감 등 놀이에 직접적으로 활용되는 물리적 자원을 일컫는 전통적인 개념의 놀이자원 가운데 도시설계 차원에서 근린 단위 이용을 목표로 조성되는 놀이 장소에 집중하고자 한다. 주택·근린생활시설을 포함하는 건축물과 오픈스페이스 등 단위 시설에 놀이시설이 설치된 경우, 혹은 놀이시설이 설치되지 않더라도 아동이 상시 접근하여 이용하면서 여가시간을 보내며 놀이가 일어날 가능성이 있는 장소가 이에 해당한다. 각각의 놀이장소는 놀이활동에 직접 이용되는 놀잇감을 제공할 수 있으나, 놀잇감은 도시설계 요소에 해당하지 않으므로 본 연구에서는 직접적으로 다루지 않는다.



[그림 2-1]선행연구의 놀이환경 개념과 근린단위 놀이자원 범위
출처: 연구진 작성

□ 놀이자원 유형화

- 유형화 사례

놀이공간에 대한 기존 지표 및 가이드라인(Greater London Authority. 2012; Play England, 2009b 등)에서는 놀이자원을 다음과 같이 구분하고 있다. 첫째는 장소의 조성 목적과 이용행태에 따라 놀이 전용공간에서부터 다기능(다목적)공간, 부수적인 공간으로 구분한다. 두번째는 놀이전용 공간의 위계와 속성에 따라 집 가까이의 소규모 놀이공간, 지역 놀이공간, 근린 놀이공간으로 구분하고 각 공간에서의 활동과 이용연령을 정하

고 있다. 셋째는 감독·감시 여부에 따라 감독되는 공간과 그렇지 않은 공간의 구분이다. 각각의 구분 기준은 단순한 공간 계획의 위계나 공급 방식이 아니라 놀이 경험을 중심으로 한 장소의 이용 방식에 중점을 두며, 놀이 및 신체활동 전용 공간 외에도 공원, 가로등의 공공공간을 놀이자원에 포함하고 있다. 시설 조성은 놀이공간으로서의 속성을 구분하는 데 중요한 기준인데, 놀이활동 비중에 따른 분류에서는 놀이전용공간의 구성요소로 시설을 갖추는 것이 필수 요건임을 확인할 수 있다.

[표 2-7] 해외 놀이환경 가이드 및 평가도구의 놀이자원 유형화 사례

구분 기준	유형 구분	놀이공간 종류	
놀이 활동 비중	놀이전용공간 (Dedicated play space)	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이가 가장 핵심기능인 공간 - 놀이터, 운동장, 인라인 스케이트 트랙 등 - 공공의 접근이 가능하거나 사적인 장소일 수 있음 - 감독받거나(모험놀이터), 감독받지 않는 공간일 수 있음 - 시설이 갖춰진 공간(formal)과 시설이 갖춰지지 않은 공간(Informal)이 있을 수 있음. 단, 시설이 없는 공간이 공식적인 시설이 갖춰진 놀이공간을 완전히 대체해서는 안 됨 	
	다기능 공간 (Multifunctional space)	<ul style="list-style-type: none"> - 사용자에게 다양한 여가활동의 기회를 제공 - 공유된 공간, 모든 연령대를 위한 최적의 공간 	
놀이전용 공간의 위계와 속성	부수적인 공간 (Incidental space)	<ul style="list-style-type: none"> - 조경이나 예술 등을 통해 놀이가 우연히 유도될 수 있는 잠재력 있는 공간 	
	집가까이 있는 놀이 공간(Doorstep playable space)	<ul style="list-style-type: none"> - 조경된 공간 - 5세 이하 아이가 놀 수 있는 요소를 갖춘 공간 - 집 가까이 있고 보호자가 앓고 이야기 할 수 있는 공간 	
	지역 놀이 공간 (Local playable space)	<ul style="list-style-type: none"> - 조경, 시설이 갖춰진 곳 - 0~11세가 놀고 신체적 활동을 할 수 있으며 - 그들의 보호자가 앓고 이야기 할 수 있는 공간 	
공간의 감독관리 여부	근린 놀이 공간 (Neighborhood playable space)	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 자연공간-분리된 공간이나 개방된 공간/ 조경, 시설이 갖춰진 공간 - 모든 연령이 이용 가능 (0~11세가 놀고 신체적 활동을 할 수 있으며, 그들의 보호자가 앓고 이야기 할 수 있는 공간과 11세 이상 청소년을 위한 시설도 갖추고 있음) 	
	감독 또는 자연적	놀이·신체활동 전용	<ul style="list-style-type: none"> - 모험놀이터, 개방된 플레이센터, play ranger and outreach play projects, 이동하는 놀이시설, 학교 운동장과 놀이터 (방과 후)
	감시*	기타 공간	<ul style="list-style-type: none"> - 감독이나 관리자가 있는 공원, 지키는 사람이 있는 거리
감독	놀이·신체활동 전용	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이터, 운동장, 자전거, 스케이트나 보드 시설, 공놀이 경기장, 다용도 게임공간, 거닐거나 쉴 수 있는 청소년공간 	
	기타 여가공간	<ul style="list-style-type: none"> - 주거지 가로, 근린 오픈스페이스, 공원녹지, 해변, 강가, 호수, 숲, 자연공간, 통학로와 놀이영역, 공터, 도시광장, 공공보행로 	

주: 관리감독이 이루어지는 장소라 할지라도 개방성과 공공성을 지니고 있는 경우 근린놀이장소에 포함, 분석될 수 있음을 보여줌
출처: Greater London Authority.(2012), Play England.(2009b)의 분류를 종합하여 작성

- 국내 놀이자원 유형화 방안

상기 유형화 사례를 참고하여 우리나라의 놀이자원을 전용공간과 확장공간으로 구분할 수 있다. 우리나라의 놀이터는 공원과 공동주택을 중심으로 어린이 놀이시설을 설치하여 어린이 놀이터를 조성하는 방식이 보편적이며, 그 외에 보육·교육시설, 상업시설 등 다양한 시설의 일부로 놀이시설이 설치되고 있다. 다만 공원녹지법에 의한 놀이시설 설치가 필수적이지 않기 때문에,¹¹⁾ 어린이 놀이시설이 설치된 놀이 장소를 ‘전용 놀이자원’으로 설정하고, 놀이시설이 설치되지 않았으나 어린이의 일상생활에서 방문하며 놀이가 일어날 가능성이 있는 장소를 ‘확장 놀이자원’으로 설정할 수 있다. 대표적인 놀이 전용 공간은 조합놀이대 등 놀이시설이 설치된 놀이터로서 공원, 공동주택, 학교에 설치되는 것이 대표적인 사례이다. 확장 놀이자원은 놀이 자체를 놀이가 가능한 공간으로 어린이 놀이시설이 없는 공원, 광장이나 체육시설, 도서관 등 공공시설을 의미한다. 각 놀이자원은 공간의 소유주체 및 관리·개방 특성을 반영하여 공공시설과 민간시설로 구분할 수 있는데, 민간 자원의 경우 거주자를 이용대상으로 전제하는 공동주택 놀이터, 입장료 등 유료로 이용하는 놀이공간(키즈카페 등 유료 놀이공간) 등이 이에 포함된다.

[표 2-8] 근린 단위 아동 놀이장소 및 자원의 범위 및 유형 구분 예시

구분	공공 자원	민간 자원
근린 단위 놀이 자원	<ul style="list-style-type: none"> - 공공이 소유·관리하는 공간에 어린이 놀이시설이 설치된 공간 - (예) 공원에 설치된 놀이터, 초등학교 운동장 놀이터, 공공형 실내놀이터 	<ul style="list-style-type: none"> - 민간이 소유·관리하는 공간에 어린이 놀이시설이 설치된 장소 - (예) 공동주택단지 어린이놀이터, 키즈카페, 유료 실내·실외 놀이 시설
확장 놀이 자원	<ul style="list-style-type: none"> - 공공이 소유·관리하는 장소로, 놀이기구가 설치되지 않았으나 어린이의 여가활동이 일상적으로 일어나는 공간 - (예) 공공생활체육시설, 도서관, 돌봄시설 등 생활SOC 	<ul style="list-style-type: none"> - 민간이 소유·관리하는 공간으로 놀이기구가 설치되지 않았으나 어린이의 여가와 밀접한 연관이 있거나 놀이로 발전할 수 있는 활동 공간 - (예) 민간 체육시설, 교습소, 예체능 학원

출처: 연구진 작성

11) 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」에서는 도시공원의 규모 및 유치거리, 어린이의 이용을 고려하도록 하였으나, 놀이시설의 설치를 의무로 정하지는 않으며 공원에 설치 가능한 시설 중의 하나로 다루고 있다.

2. 아동 놀이 실태와 놀이부족 요인

1) 우리나라 아동의 놀이실태

□ 놀이부족의 실태

- 아동이 희망하는 활동과 실제 활동의 차이

‘2018 아동종합실태조사’ 보고서에 따르면, 아동 10명 중 3명(32.7%)이 친구들과 놀기 를 희망했지만 실제로 친구와 놀고 있다고 응답한 아동은 10명 중 1명(13.8%)에 불과해 친구와의 놀이가 부족한 것으로 나타났다.¹²⁾ 방과후 희망하는 활동과 실제 활동의 차이 역시 큰 것으로 나타났다. ‘학원, 과외활동’의 경우 실제활동(57.6%)이 희망수준(29.7%) 보다 2배 많은데 반해, ‘친구들과 놀기’는 희망수준(32.7%)보다 실제활동(13.8%)이 2배 이상 적었던 것으로 나타났다.

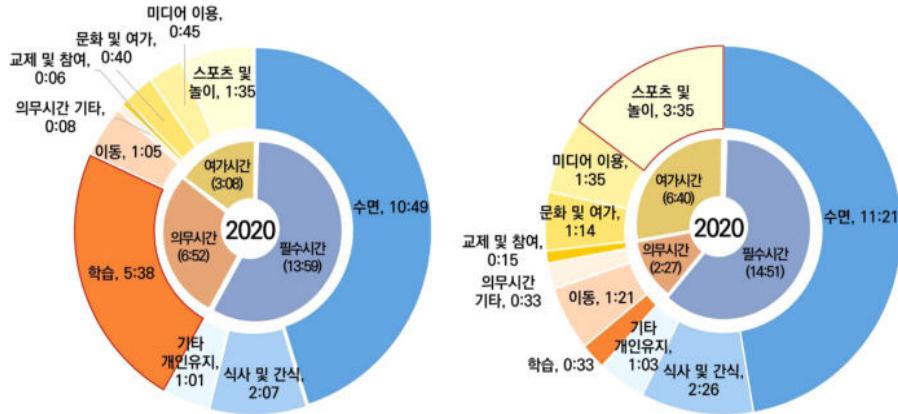
이처럼 희망 활동과 실제 활동에 차이가 나타나는 중요한 이유는 시간 빈곤으로 인한 여가활동 결핍 문제이다. 9세~17세 아동의 70% 이상은 평소에 시간이 부족하다고 응답하였으며, 아동의 연령이 높아질수록(12세~17세) 시간 압력에 대한 응답의 비율이 78.8% 까지 높아졌다.¹³⁾ 이상의 시간 부족의 문제로 인해 아동들은 방과후에 자신들이 희망하는 활동과 실제하고 있는 활동의 격차를 크게 느끼고 있다.

- 아동들의 시간 사용 현황

서울시에 거주하는 만9세 이하의 알파세대는 평일 하루 중 필수시간(수면, 식사 및 간식 등)과 의무시간(학습, 통학 등)을 제외하고 여가 시간으로 3시간 정도를 소비하고, 여가 시간 3시간 중 1시간 반 정도를 스포츠 및 놀이 시간으로 보내고 있다. 주말 여가시간은 6시간이 넘으며 이 가운데 스포츠 및 놀이 시간으로 3시간 반, 미디어 이용에 1시간 반, 문화 및 여가에 1시간 조금 넘는 시간을 할애하고 있다. 통상적으로 부모 및 보호자가 함께하는 주말 여가시간은 아동이 독립적으로 희망하는 활동을 하기보다는 가족과 함께 하는 놀이나 견학, 여행 중심으로 시간을 보낸다고 가정했을 때, 평일은 아동이 희망하는 여가활동이 일어날 가능성이 있는 한편, 보육·교육기관에서의 일정으로 인해 자유로운 여가시간을 갖는 데 제약이 따른다.

12) 류정희 외. (2019). 아동종합실태조사. pp.333-334.

13) 시간압력 사유로는 학교(27.5%), 친구관계 학교 밖 활동(27.0%), 학원 또는 과외 수업(23.3%), 자기학습 (19.6%) 순이며 학습관련 시간부족이 전체 응답의 70.4%를 차지한다. 상계서, p.28.

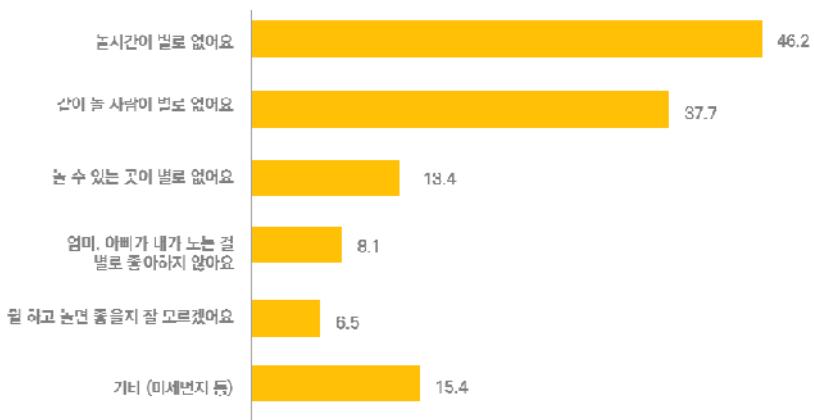


[그림 2-2] 알파세대의 평일(좌) 및 주말(우)의 시간사용 패턴

출처: 하자연 외(2021). 서울시 미래세대의 생활양식 변화에 따른 공공시설 공급방향. 서울연구원. p.2.

- 바깥놀이 활동에 대한 갈증

C프로그램에서 10~12살 247명의 아동을 대상으로 놀이시간과 바깥놀이 활동에 대한 설문을 수행한 결과, 집 밖에서 얼마나 놀았는지 놀이시간을 묻는 질문에 체감하는 시간은 매우 짧았다. 하루평균 1시간 이상을 논다는 응답은 64.8%였지만, 집 밖에서 1시간 이상을 놀았다는 응답은 절반 수준인 34.4%로 나타났다.¹⁴⁾ 또한 집 밖에서 10분도 못 놀았다는 응답이 16%에 달해, 절대적인 놀이 시간도 부족하지만 주어진 여가시간 안에서 마음껏 놀며 만족을 느끼는 ‘유효 놀이 시간’이 부족함을 알 수 있다.



[그림 2-3] 놀이 부족 요인에 대한 어린이 설문 응답 결과

출처: C프로그램 우리동네 놀세권 매거진. <https://brunch.co.kr/@weseesaw/107>. (접속일:2022.03.16.)

14) C프로그램 우리동네 놀세권 매거진. <https://brunch.co.kr/@weseesaw/107>. (접속일:2022.03.16.)

이와는 대조적으로 아이들이 평소에 무엇을 하면서 노는지에 대한 설문 결과는 컴퓨터, 스마트폰을 가지고 놀기보다는 술래잡기, 지옥탈출처럼 맨바닥에서 규칙을 만들면서 논다는 응답이 높게 나타났다.¹⁵⁾ 이러한 응답의 차이는 어린이가 실내놀이보다 바깥에서의 자유로운 놀이를 즐겁게 놀았다고 기억하기 때문인 것으로 해석할 수 있다.

- 바깥놀이 공간에 대한 불만족

'2018 아동종합실태조사'에서 아동의 거주지역 생활환경 가운데 여러 기관 유형에 대해 이용하기 편리한 곳에 위치하고 있는지 여부를 조사한 결과, 교육기관(87.2%), 의료기관(83.8%), 공공기관(80.6%) 순으로 만족하고 있었으나 사회복지관련시설의 이용편의와 접근성에 동의하고 있는 응답자의 비율은 64.9%로 낮았고 아동의 놀이권 보장을 위해 놀이터가 창의적이고 안전하게 설치되어 있다고 응답한 비율은 62.2%에 그쳤다.

김영한, 이유진(2021)¹⁶⁾은 아동청소년 대상으로 놀이 및 여가 활동과 관련하여 정부정책 요구 항목에 대해 설문조사를 시행한 결과 지역 내 놀이 공간 부족에 대한 응답으로 41%가 부족하다고 답변하고 27.5%가 만족하다고 답변하였다. 성별로는 여학생이 남학생보다 부족하다고 답변한 비율이 높았으며 초등학생에서 59.8%가 부족의견을 고등학생은 37.7%가 부족하다는 의견을 나타냈다. 놀이 및 여가활동 프로그램 관련해서는 불만족(32.4%)과 만족(35.2%)가 크게 차이가 없었다. 놀이 시간 확보 필요성에 대한 질문에서는 44%가 필요하다고 답변하였으며 불필요하다는 답변은 24.8%로 나타났다.

□ 놀이 부족으로 인한 삶의 질 저하

'2018 아동종합실태조사'를 통해 우리나라 아동들의 행복 수준을 살펴보면, 지난 2013년 6.10점에서 2018년에는 6.57점으로 5년 동안 개선된 것으로 나타났으나 여전히 OECD 국가들과 비교했을 때 행복도가 가장 낮은 수준이다. 아동들은 건강(7.62점)과 개인관계(7.26점)에 대한 만족은 높았으나 동네(6.98점), 성취(6.92점), 미래안전성(6.71점), 생활수준(6.48점) 순으로 만족도가 낮았다. 아동의 삶의 질과 행복수준을 향상시키기 위해서는 동네환경에 대한 지속적인 개선과 함께 아동이 놀이를 포함하여 자주적인 활동을 선택할 수 있는 사회적 여건을 마련해야 할 필요성이 거듭 확인된다.

15) C프로그램 우리나라 놀세권 매거진. <https://brunch.co.kr/@weseesaw/107> (접속일:2022.03.16.)

16) 김영한, 이유진. (2021). 아동청소년의 놀이 실태 및 성장지원 방안연구. 한국청소년정책연구원. p.15.

2) 놀이 부족현상의 원인

□ 사회문화적 놀이 여건 변화

놀이는 어린이의 균형 잡힌 발달과 성장에 필수적인 요소로, 이와 관련된 놀이환경과 자원이 공공의 영역에서 모든 아이들에게 평등하게 제공되어야 함에도 불구하고, 놀이를 접할 수 있는 시간과 물질, 환경적 자원이 제한된 도시에서는 모두가 보편적인 놀이기회를 누리는 것이 어렵다. 이러한 현상의 배경에는 시대적 변화에 따른 어린이 놀이 환경의 변화가 가장 크게 자리하고 있다.

- 자유로운 놀이를 대체하는 학업 및 구조화된 스포츠활동

부모들은 아동의 성장발달과 교육 및 또래와 친교 등을 위해 방과후에도 태권도, 발레, 수영, 미술, 음악 학원을 비롯하여 영어수학 등 선행학습을 위한 학원을 등원시킨다. 이를 통해 부모들의 돌봄시간을 대체하거나 부모들의 커뮤니티를 유지하거나 강화한다. 하지만 대부분의 학원 과정이 자유로운 놀이나 활동 중심이라기 보다 잘짜여진 커리큘럼을 바탕으로 구조화된 지도 학습과 스포츠 활동으로 운영되고 있다. 이로인해 여전히 아동 입장에서 만족도와 행복 수준은 낮은 것으로 판단된다. 한편 Lee, H., et al.(2016)은 한국과 일본의 예를 들며 좋은 부모는 항상 아이를 지켜보고 있어야 한다는 사회적 인식으로 인해 놀이 시간 자체가 줄어드는 현상을 놀이부족의 요인으로 언급하였다.

- 놀이 방식에 대한 사회적 분위기 변화

오늘날 어린이 놀이의 성격은 과거에 비해 많이 달라졌는데, 가로공간을 사용 주체에서 어린이가 밀려나게 되고 야외 활동이 감소하며, 어린이에 대한 성인의 보호감시가 증가하는 등 어린이의 놀이와 연관된 공간 요소와 사회문화적 요소가 어린이의 자유로운 놀이활동을 저해하는 방향으로 변화되었다(Lia Karsten, 2005 ; 민병호, 1998; 민병호, 2000). 놀이에 대한 부모의 제재와 안전 염려가 커진 데에는, 아동 놀이에 대한 자연감시가 감소한 현상의 영향이 있으며, 커뮤니티 의식이 저하됨에 따라 이웃끼리 서로 알고 지내며 자연스럽게 아이들을 놀게 하기보다는 조직화되고 어른이 감독하는 스포츠 프로그램에 참여시키는 경향이 강화된다(Holt, N. L. 2015). 부모가 직장에서 보내는 시간이 길어지면서, 커뮤니티에서 보내는 시간과 경험은 줄고 사회적 경험이 줄어드는 것에서 기인한다는 의견도 있다(P.Carroll. et al., 2015).

- 부모의 안전 우려로 인한 야외활동 비선호

낯선 사람의 위험 등으로 인한 아이들의 안전에 대한 부모의 불안이 높아짐에 따라 아이들은 감독없이 야외에서 노는 것에 제한을 두며(Drianda et al., 2015), 놀이터 사용과 같은 아동기 활동과 관련된 시설의 안전성에 대한 우려로 인해 부모의 위험 회피 증가하고 어린이 활동 축소 및 실내놀이 비중도 늘어나는 경향이 있다(Little, 2015). 부모의 실내놀이 선호는 근린 특성과도 관련이 있는데, 비주거용 토지용도가 많은 경우 어린이의 야외 활동에 대한 위험요소(교통, 낯선 사람 등)에 대한 부모의 불안이 증가하는 현상(Islamk et al., 2016), 근린 내 또래 아이 수가 적고, 가까이 살지 않아 혼자집 밖에 내보내기를 꺼리는 현상(Lee et al., 2016) 등이 대표적이다.

- 미디어 시청과 온라인 놀이의 확산

최근 들어 어린이와 청소년들의 전자 매체를 활용한 여가 선용의 비율이 큰 비중을 차지하고 있다.¹⁷⁾ 우리나라뿐만 아니라 세계적으로도 아동의 미디어 노출 증가와 아동의 게임기나 인터넷, TV등의 미디어기기 사용이 중요한 문제로 인식되고 있다(Roberts, D. F., 2005). 우리나라는 2021년 실태조사 결과에서 코로나19 팬데믹으로 주요 서비스들의 디지털 전환이 가속화되면서 국민들의 인터넷 이용률도 더욱 높아지고, 특히 어린이와 노년층의 인터넷 활용이 대폭 증가한 것으로 확인되었다. 유튜브, OTT 등 다양한 매체가 출현하고 스마트폰, 태블릿PC 가정에서 손쉽게 접할 수 있는 소규모 미디어기기가 보급되면서 과거에는 TV를 통해 특정 시간에만 볼 수 있던 어린이용 영상 컨텐츠를 실시간으로 쉽게 접할 수 있게 되었다. 최근 들어서는 Meta-Verse 환경 기반으로 놀이를 하는 대상이 급증하고 있다.¹⁸⁾

디지털기기를 활용한 온라인 놀이가 확대되는 배경으로 정보통신기술의 발달과 디지털 기기 보급, 안전하게 놀 수 있는 놀 수 있는 외부 놀이공간의 감소를 들 수 있지만, 보다 근본적으로는 미디어 놀이환경이 주는 즐거움과 접근성이 높은 것을 확인할 필요가

17) 우리나라 만 3~9세의 92%가 인터넷을 이용하며, 이는 지난 2017년 대비 8.1%포인트 늘었난 수치이다 (과학기술정보통신부, 2022. 2021년 인터넷이용실태조사 보고서. p.108.) 통계청의 「아동·청소년 삶의 질2022」 보고서는 아동·청소년들이 방과 후 주로 하는 활동은(18년 기준) '학원과외'가 47.3%로 가장 높고, 그 다음은 '스마트폰 사용'이 14.1%로 높으며, '13년 대비 '학원·과외'는 6.7%p 증가하였고, '친구와 놀기'는 3.6%p 감소함을 보여준다(통계청 보도자료, 「아동·청소년 삶의 질 2022」보고서 발간. 2022년 1월 27일 보도자료, p.8.)

18) 메타버스 게임의 대표주자인 로블록스의 경우 2021년 기준 월간 이용자 1억5000명, 하루 접속자수 4000만명 이상에 달할 정도로 선풍적 인기를 끌고 있는데, 미국 Z세대의 55%가 메타버스 신드롬의 주역이기도 한 로블록스에 가입, 하루 평균 2.6시간을 쓴다. 이는 유튜브의 3배, 페이스북의 7배에 달하는 이용 시간이다. (<http://byline.network/2022/03/10-216/> 접속일: 2022년 4월 12일)

있다. 온라인공간에서의 놀이는 시공간에 대한 비일상적 경험을 가능하게 하므로, ‘비실제성’이라는 놀이의 본질적인 특성이 보다 강화되는 활동이며 네트워크를 통해 여러 이용자와의 상호작용을 즐길 수 있다는 점에서 현실에서의 놀이 활동을 재현, 강화 또는 대체한다.¹⁹⁾ 온라인 놀이가 제공하는 시청각적 자극과 즉각적인 보상 역시 이용자로 하여금 온라인 놀이에 몰입하게 하는 요인이다.

아동의 온라인 놀이는 즐거움의 효용이 있으나, 비활동적 생활방식을 강화하고 현실 세계에서의 사회적 상호작용 기회를 대체한다는 점에서는 우려가 있다. 온라인 놀이의 강한 흡인력으로 인해, 보호자의 관심과 지도가 없을 때에는 아동 스스로 이용 시간을 절제하지 못할 가능성이 있다. 코로나19로 인한 등교 제한 여건에서 빈곤아동의 학습·여가·휴식 시간이 줄고 게임시간이 증가한 현상은(이시효, 2020), 건강하고 안전한 사회적 교류와 놀이 활동을 보장하는 공공의 역할이 확대되어야 함을 시사한다. 놀이를 위한 물리적 환경 조성도 필수적인데, 근린의 여가상업시설이 부족하여 어린이들의 여가가 TV 스크린 등을 활용한 놀이에 국한되기 때문이다(Loebach, Gilliland, 2016).



[그림 2-4] 메타버스 게임 ‘로블록스’

출처: 구글플레이, 로블록스 <https://www.roblox.com/home> (접속일 2022.07.28.)

□ 국내 선행연구에 나타난 아동 놀이 부족 요인

놀이는 각 사회의 문화와 환경, 인식의 영향을 크게 받는다. 우리나라 여건에서 아동 놀이 부족의 요인을 살펴보기 위해, 놀이 부족 요인을 구체적으로 다룬 국내 선행연구를 중심으로 놀이 부족 요인을 검토하고 각 요인을 시간과 공간, 사람(대상, 교사·부모의 불허 및 사회적 요인)의 범주로 분류하였다. 놀이활동의 생태학적 모델을 고려할 때 이상의 요인들은 상호 배타적이라기보다는 복합적으로 작용하는 관계로 판단되나, 본 연구에

19) 어린이들의 학업 부담이 커지면서, 온라인 놀이의 높은 접근성은 아동의 일상에 더욱 밀접하게 파고든다. 코로나시기에 외출 기회가 감소하며 실내 체류시간이 늘어나고, 태블릿을 활용한 학습이 공교육과 사교육에 전반적으로 확대됨에 따라, 미디어 기기를 활용한 놀이가 증가하는 것이다. 학원 등 방과후 일정이 많은 경우에도 집중해서 놀 수 있는 충분한 시간을 갖지 못하고 여가 시간이 짧은 단위로 분절되면서, 어느 곳에서나 쉽고 빠르게 접속하여 즐길 수 있는 온라인 놀이가 늘어나게 된다.

서는 놀이 부족 요인을 다각적으로 살펴보고 원인 진단의 경향을 파악하는 것을 목적으로 이상의 분류 방식을 채택하였다.

분석 대상인 10건의 국내 연구들은 설문조사와 심층면담 등의 방법을 활용하여 놀이실태와 부족 요인을 파악하고 있었다. 놀이부족 요인 가운데 가장 높은 비중을 차지한 요인은 사람(17건)이며 그 다음으로 공간이며(14건), 시간(6건) 순으로 나타났다. 공간 문제로서 놀이시설 유형과 입지, 질, 보행환경을 포함한 근린환경이 지적되었으며, 근린환경에 대한 부모의 인지가 자녀의 놀이시간에 영향을 미치는 현상을 확인할 수 있다.

어린이 놀이시설이 주택단지 내(58.86%) 나 보육·교육시설(15.19%) 내에 입지하고 있어서 대부분의 시설이 사유시설로서 운영중에 있다. 또한 키즈카페 등 민간이 운영하는 실내놀이시설은 공공시설에 비해 개수가 압도적으로 많아 평균 2배 이상의 이용 비용을 부담해야하는 상황으로 이런 요인들은 아동의 바깥놀이를 부족하게 하는 요인으로 작용하고 있다. 행정동 단위로 살펴본 놀이시설 분포현황 역시 아동 인구분포 특성을 고려하지 못해 수요와 공급 간 공간적 불일치되어 있으며, 아이들이 이용 가능한 접근거리 기준을 만족하지 못해 바깥놀이 활동을 저해하고 있었다(허자연 외, 2021).

아파트 단지 내 놀이터는 관리소홀과 호기심과 모험심을 자극할 만한 놀이시설이 되지 못해 아동이 바깥놀이보다는 집에서 많은 시간을 보내게 되며, 놀이터 가는 길에 차량의 위험성에 대한 우려로 바깥 놀이가 줄어드는 현상이 확인된다(김용숙 외, 2017).

김준형 외(2020) 연구에서는 아이들이 동네에서 놀이를 하는 데 대한 유익을 보호자가 인지하지 못하는 그룹에서 아동의 바깥놀이가 부족했으며, 근린환경에 대한 변수로 아파트 외 주택에 거주하는 어린이의 놀이시간이 평균 5.21분 부족하여 단지 내 놀이터, 공원보다 가로나 확장된 놀이 공간에서의 놀이활동에 상대적으로 제약이 큼을 보여준다. 이밖에도 놀이터나 공원 수가 적거나, 재미있는 놀이기구가 없고 학교나 마트(상가) 등 근린생활시설과 멀수록 최대 10분 이상 놀이활동을 적게 하였다. 놀이공간을 연결하는 가로공간도 중요한데, 가로에 흥미로운 구경거리가 없이 단조롭거나 여러 목적지를 걸어서 또는 자전거로 갈 수 있는 여건이 아닌 경우 바깥놀이 시간이 상대적으로 적게 나타났다.

[표 2-9] 국내 선행연구에 나타난 놀이부족 요인

구분	선행연구	아동놀이 부족 실태 양상	놀이부족 요인		
			시간	공간	사람
			대상	부모(교사)	사회 문화
1	부모가 인식하고 있는 일상적 바깥놀이 실태 분석 (김용숙 외, 2017)	호기심과 모험심을 자극할 만한 놀이시설 부재로, 집안에서 놀거나 멀티미디어(TV, 게임 등)에 의존	○		
		오고가는 길에 차량의 위험	○		
2	아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성방안 (조숙인 외, 2017)	안전한 놀이공간 및 양질의 놀이공간 부족	○		
		놀이공간의 지역격차	○		
		학업으로 인한 놀이시간의 부족	○		
		돌보아주는 성인, 혹은 또래 등 놀이 대상 부족	○		
3	충청북도 초등학교 어린이 놀이문화 실태조사 연구 (충청북도교육청, 2017)	사교육을 조장하는 사회분위기	○		
		꽉 짜인 학교 일과 운영	○		
		기초 학습에 대한 학부모 등의 요구나 압력, 안전사고에 대한 우려		○	
		놀이를 위한 공간의 부족, 어린이들의 놀이방법에 대한 이해 부족	○		
4	한국의 아동·청소년 놀이정책 수립을 위한 방향과 과제 탐색 (성은모 외, 2018)	아동·청소년에 놀이 권리 및 놀이가치의 중요성에 대한 전반적인 사회적 인식이 매우 낮음		○	
		입시 위주의 교육 정책 및 학습 편향된 사회적 분위기		○	
		아동종합실태조사에 따라 부족한 여가시간 지적	○		
		선행연구결과를 인용하여 아동의 52.1%가 여가 시설 및 장소부족 인식	○		
5	아동·청소년의 놀이 실태 및 성장지원 방안 연구 (김영한 외, 2021)	놀이 형태가 단순하고 콘텐츠가 다양하지 못함		○	
		고학년일수록, 학업성취도가 높을수록 과외활동 등으로 인한 놀이시간 부족 인식	○		
		지역사회 내 필요한 놀이 공간 및 여가활동 프로그램 등의 확충 필요	○		
		학교에서 노는 시간이 평균 30분 이내 / 놀이시간 부족으로 실내놀이 위주로 놀이 진행	○		
6	초등학교 놀이 공간 이용실태 및 인식 분석 (남미, 권동택, 2021)	실외놀이 불편사항으로 타학년과 공유하는 공간이 복잡하고 놀이자원(기구, 도구 등)의 부족하며, 그늘이나 휴식공간 등이 부족함을 지적		○	
		특정 학년이나 시간만 놀이 공간 이용이 허락되거나, 너무 많은 규칙과 제약으로 놀이 공간이 불편		○	
		학업 성취에 대한 사회적 기대에 비해 놀이의 중요성에 대한 사회적 인식이 낮음		○	
		놀이, 여가시간의 상당부분을 미디어에 의존	○		
7	놀이혁신 행동지침 (아동권리보장원, 2021)	코로나19 사회적 거리두기, 외출 최소화 등 적극적 외부활동이 제한되면서 아동의 놀이활동 기회 축소		○	

구분	선행연구	아동놀이 부족 실태 양상	놀이부족 요인		
			시간	공간	사람
			대상	부모(교사)	사회 문화
8	서울시 미래세대의 생활양식 변화에 따른 공공시설 공급방향 (허자연 외, 2021)	어린이 놀이시설이 주택단지 내 58.86%, 보육·교육 시설 내 15.19%가 설치되어 있으며, 민간 실내놀이 시설이 공공 놀이시설에 비해 다수를 차지 공공 시설에 비해 평균 2배 이상 이용비용 발생		○	
9	근린의 어린이 바깥놀이 시간 결정요인 (김준형 외, 2020)	바깥놀이의 가치나 필요성에 대한 부모의 인식 있는 경우 최대 21.1분 더 놀이활동을 함 아파트 외 주택 유형 어린이의 놀이시간이 평균 5.21 분 부족한데 단지 내 놀이터, 공원 보다 가로나 확장된 놀이 공간에서 놀기에 상대적으로 제약이 있음		○	
10	근린 놀이환경 적합도 및 요인 평가에 관한 연구: 서울의 초등학생 부모 대상 설문조사 결과를 바탕으로 (박진희 외, 2019)	근린환경이 교통이나 범죄로부터 안전하다고 인식하는 부모는 비교집단 대비 10.75분 더 많이 활동 놀이터나 공원이 많을수록, 재미있는 놀이기구가 있을수록, 학교나 마트(상가)와 가까울수록 최대 10분 이상 더 많이 활동 놀이화장공간(가로공간)에 흥미로운 구경거리, 여리 목적지를 걷거나 자전거로 갈수 있는 경우 바깥놀이 시간 5분이상 늘어남 동네아이들이 서로 잘알고 있거나 약속없이도 친구를 만나기 쉬운 환경일수록 최대 9분 가량 활동이 증가 부모의 놀이환경 적합도 인식에 따라 놀이시간 영향 놀이환경 적합도에 미치는 세부요인1: 놀이공간 수, 보행로, 재미있는 놀이기구와 장소의 근접성 놀이환경 적합도에 미치는 세부요인2: 아이 혹은 부모끼리의 친근감, 또래집단의 수, 놀이친구와 자연 스럽게 마주치는 정도 놀이환경 적합도에 미치는 세부요인3: 아동의 활동을 제약하는 차량, 가로 형상 등 가로의 불편함 놀이환경 적합도에 미치는 세부요인4: 아동이 편하고 즐겁게 동네를 돌아다닐수 있는 동네의 매력 놀이환경 적합도에 미치는 세부요인5: 범죄에 대한 안전감 또는 두려움과 사람들의 존재와 시전적 안정감		○	
계 (놀이부족 요인에 해당하는 문헌 수)			6	14	3 5 9

출처: 연구진 작성

3. 지역사회 단위 놀이자원망의 개념과 필요성

1) 공공 생활인프라를 통한 놀이기회 보장 필요

□ 놀이기회 격차 해소

놀이를 아동의 권리로 인정한다는 것은, 모든 아이들에게 동등한 놀이기회를 제공하고 개인과 가구, 지역의 여건에 따른 격차를 최소화하는 공공의 책임을 의미한다. 오늘날 도시의 공공 영역에서 어린이들이 밀려나면서, 어린이들의 놀이 욕구를 해소하고 신체 활동을 할 수 있는 장소는 놀이터로 한정이 되고, 그조차도 놀이경험의 질적 보장을 위한 명확한 기준이 없이 형식적, 관행적으로 설치되는 경우가 많다. 주거유형으로서 아파트의 비중이 점점 증가하는 가운데, 놀이자원으로의 접근 및 누릴 수 있는 놀이자원의 질적 수준이 주거 유형에 따라 달라진다.

놀이터에서 충족되지 않는 도전과 모험, 재미의 욕구는 키즈카페나 놀이공원으로 대표되는 상업화된 공간으로 대체되고 있으며, 이마저도 비용과 시간, 이동의 노력이 소요되기 때문에 놀이기회의 격차를 심화하게 된다. 어린이를 대상으로 하는 소비놀이공간의 시장이 날로 성장해 가고 있는 것과는 대조적으로, 공공의 영역에서 근린생활권에 제공되는 어린이 놀이터는, 안전을 우선시하며 한정된 놀이활동만을 허용함으로써 아이들의 신체 및 정서적 발달에 도움을 주지 못하고 오히려 건강한 발달을 위협하는 ‘위험 결핍장애(risk deficit disorder)’에 빠지고 있다는 문제점이 지적되어 왔다.²⁰⁾

□ 개별 가정의 양육 부담 경감

맞벌이 가정이 보편적인 가정 형태로 자리잡은 우리 현실 가운데,²¹⁾ 보육·교육시설에서의 일과를 마친 후의 아동들이 통상적인 직장 퇴근시간인 오후 6시까지의 시간을 보내기 위해서는 공공이 제공하는 돌봄서비스를 이용하거나, 학원 등 사교육에 의존하여 하원·방과 후 시간을 보내야 한다. 특히 이동독립성이 낮은 유아와 초등학교 저학년 어린이는 하원·방과 후 시설을 나서는 순간부터 어른의 동행과 보호가 필요하기 때문에 때로 학원에서의 교육 기능 자체보다도 돌봄의 빈 자리를 채우기 위한 사교육 수요도 발생하

20) 배송수.(2020). pp.49-51.

21) 통계청 「지역별 고용조사」에 따르면 유배우자 가구 가운데 부부가 모두 취업자인 가구는 2020년 기준 전체 가구의 45.4%이다. (https://www.index.go.kr/potal/visual/VisualDtlPageDetail.do?idx_cd=3037, 접속일: '22년 10월 22일)

게 된다. 이동독립성이 높은 초등학교 고학년 아동의 경우라도, 방과 후에 집 외에는 머물 곳이 없고, 시간을 적절한 활동과 사회적 상호작용 없이 방치되는 것은 바람직하지 못하다. 어린이의 안전과 적절한 활동 내용을 보장하는 돌봄을 제공하는 것이 개별 가정의 역할로 부담으로 작용하고 있는 여건에서, 어린이들이 도시공간에서 안전하게 머물며 놀 수 있는 공간을 제공하는 것은 개별 가정에 부여된 자녀 양육의 부담을 경감시키고, 나아가 일·가정 양립을 위한 기반을 조성하는 데 기여한다.

□ 신사회적 위험에 대한 대응

지난 3년간 코로나 등 감염병은 학교와 어린이집을 포함하는 교육·돌봄기관의 이용을 제한하는 데 이르렀고, 사회적 거리두기 지침으로 인해 외부활동이 크게 위축되는 기간이 지속되었다. 어린이집이 긴급돌봄으로 전환되는 가운데서도, 체험 학습을 비롯한 실외 활동, 긴밀한 접촉이 유발되는 실내 놀이활동이 대폭 중단됨에 따라 영유아의 놀이가 크게 위축되었고 학교가 문을 닫으면서 아이들의 학습과 여가는 개별 공간에서 이루어졌다. 이러한 여건에서, 아동의 스마트폰, TV시청시간은 증가하고 운동·산책·여가 등의 놀이시간은 감소해, 놀이 부족이 더욱 심각해졌다.²²⁾ 상대적으로 빈곤한 아동의 일상생활 균형이 무너지면서 삶의 질이 크게 떨어지기도 하였다. 학교가 부재하는 자리에서도 아동의 일상 생활을 지탱할 수 있는 공간적 거점으로서 지역사회 생활인프라는 더욱 중요하며, 포스트 코로나 시대에 아동의 건강과 행복을 지키는 데 필수적인 생활인프라로서 놀이공간을 통한 균등한 놀이기회 제공과 이를 위한 공공의 역할에 대한 적극적 고민이 필요하다.

2) 놀이가치를 실현하는 공간 체계 필요

□ 변화하는 아동의 생활양식에 적합한 놀이자원 필요

오늘날 아동의 일상은 학교와 학원 등 고정되고 구조화된 활동으로 구성되어 있다. 학년이 올라갈수록 학업에 대한 부담과 함께 방과 후 학원 일정이 많아지게 된다. 멀리 있는 학원에 다니면서 차량으로 이동할 경우, 아동의 시간은 더욱 줄어들고 있다. 이처럼 아동의 일상생활이 변화되었음에도 불구하고, 기존의 주거지 놀이환경은 집에서 많은 시간을 보내는 유아기 내지는 전기 아동의 생활패턴에 맞춰져 있다.

22) 코로나19와 아동의 삶 설문조사 보고서(김선숙 외, 2021)에 따르면 아동의 스마트폰, TV시청시간증가비율은 45.1%였고, 운동·산책·여가 등의 놀이시간 감소비율은 30.5%로 나타났다.

일상적으로 시간과 공간이 분절되는 아동의 생활패턴을 담아 적재적소에서 놀 수 있는 놀이환경을 갖추기 위해서는, 주거지의 공급거리 기준이 아니라 아동의 시간별 활동 특성과 놀이자원 수요를 결합하고, 아동이 이용하는 생활인프라를 비롯하여 다양한 근린 생활시설과의 연계를 고려하는 개념으로서 접근성에 대한 관점의 전환이 필요하다.

□ 아동의 성장에 대응하는 위계별 놀이자원 필요

놀이는 아동을 성장하게 하며, 아동이 성장함에 따라 새로운 놀이를 지원할 수 있는 공간이 필요하다. 과거의 어린이들이 풍부한 여가시간을 놀이로 채우기 위해 새로운 놀이 장소를 탐하는 새로운 놀이경험을 찾아가는 선택이 가능했다면, 오늘날의 놀이는 한정된 놀이터에서의 놀이를 반복하다가 아동의 성장에 따른 새로운 놀이경험으로 확대되지 못하고 학업 시간으로 대체되거나, 여가시간이 있더라도 실내에서의 미디어 기반 여가시간으로 치우치는 경향이 있다.

근린의 물리적 환경이 열악한 경우, 유아기는 물론 전기아동기까지도 자발적인 놀이장소 선택과 이동의 기회를 갖지 못하고 특정한 장소와 시간에서 어른의 감독 하에 일어나면서 놀이의 본질적인 가치를 충분히 누리지 못하고, 자발적인 놀이경험 확장의 기회를 잃게 된다. 성장하는 아동의 욕구에 따라 놀이 경험과 놀이 영역이 확장될 수 있도록 지원하는 근린 단위의 놀이자원 제공이 필요하며, 이는 위계별 놀이자원의 적정 거리 내 배치, 그리고 자원으로의 안전한 접근을 의미한다. 바람직한 놀이환경의 요건을 다루는 영국과 호주의 가이드라인은 위계와 기능에 따라 놀이자원의 시설 특성과 이용거리를 규정하며, 이러한 기준을 적용하여 놀이 결핍 지역을 진단하기도 한다. 다양한 위계의 놀이자원에 대한 접근은 개별 놀이자원이나 가로 단위에 한정되지 않는 면적 영역으로서 지역사회 단위의 공간 전략을 필요로 한다.

□ 물리적·비물리적 자원을 통합하는 지역사회 공간체계

앞서 선행연구들은 아동의 놀이를 결정하는 요인으로서 개인에서 부모와 가정, 근린, 사회문화와 제도에 이르는 다양한 요인이 아동의 놀이에 관여하는 생태학적 모델을 보여주고 있다. 즉 아동의 놀이를 유도하거나 방해하는 수많은 요인이 작용하며, 각 위계의 요인들 간의 상호작용도 일어난다. 생태학적 모델에 따르면 놀이는 놀이가 일어날 수 있는 물적 기반으로서 장소를 필요로 하지만, 장소만으로 놀이가 활성화되는 것은 아니다. 특히 오늘날의 도시는 과거와 달리 집 밖의 어디서나 놀이장소와 놀이친구를 만나 쉽게 놀 수 있는 여건이 아니라, 안전이 확보된 정해진 놀이 영역 안에서 놀이친구를 모으고

몰입해서 놀 수 있는 기회를 마련하는 과정 자체에 대한 노력도 필요하다. 즉 놀이 여건을 조성하고 실행하며 제공하는 행위에 아동과 부모, 교육자, 지역사회의 의사결정에 관여하는 시민들이 관여하게 되는 것이다. 비물리적 요소를 포함하는 광의의 놀이환경 개선을 위해서는 지역사회 내 다양한 자원과의 연계·결합이 필요하므로, 놀이자원 구축과 관리의 단위를 지역사회로 설정할 필요가 있다.

3) 놀이친화 근린요소의 네트워크로서 놀이자원망 개념

□ 놀이친화 근린의 요건

앞서 고찰한 선행연구에서 제시한 근린 단위의 놀이 활성화 요인은 놀이자원의 다양성·접근성·연계성·확장가능성의 네 가지로 요약된다. 각각의 속성은, 개별적인 놀이자원 단위에서는 실현되기 어려운 속성으로, 보행을 매개로 일상의 활동과 물리적 시설이 연계되는 면적 단위로서 근린 이상 공간 범위에서 계획이 가능한 것이 특징이다.

- 놀이자원 다양성

근린 내에는 아동의 연령과 성향에 맞는 다양한 놀이자원을 갖추어야 하며, 한 장소 내에서도 다양한 놀이활동이 일어날 수 있는 놀이 환경에서 어린이들이 보다 오랜 시간, 창의적으로 놀 수 있다. 규모가 크고 위계가 높은 오픈스페이스의 경우 한 공간에 여러 연령대의 어린이가 놀 수 있는 공간을 갖출 수 있다.

- 놀이자원 접근성

이동성에 제약이 있는 아동 특성상, 놀이자원으로의 접근성은 매우 중요하다. 물리적인 거리 뿐만 아니라 이동 경로의 안전성이 보장되어야 한다. 여기에는 교통 안전과 범죄 안전이 모두 포함된다. 어릴수록 집 가까운 놀이자원이 필요하며, 성장할수록 보다 먼 곳의 놀이자원까지 이동할 수 있다.

- 놀이자원간 연계성

아동의 놀이가 활성화되기 위해서는 개별 놀이자원이 독립적으로 기능하는 것이 아니라, 아동의 일상생활의 목적 시설이 풍부하여 이러한 시설들로부터 접근 가능한 거리에 위치하며 서로 연계된 놀이자원이 필요하다.

- 놀이영역 확장 가능성

아동이 성장함에 따라 더욱 높은 수준의 도전과 흥미를 유발하는 여가시설이 필요하다.

이는 이동독립성(independent mobility)과도 연관된 개념으로, 놀이영역이 보다 면 거리까지 확대될 수 있는 목적시설이 있고, 시설로의 안전이 확보되면서 어른의 간섭이 없이 독립적인 이동을 허용받기 위한 근린의 제반 여건이 갖추어져야 한다는 점에서 복합적인 속성으로 볼 수 있다.

[표 2-10] 네트워크로서 놀이친화 균린환경의 세부 요인

놀이친화 네트워크 요소	물리적 환경요인	비고
놀이자원 다양성	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이장소의 다양한 시설물 - 아동의 연령이나 성별, 선호정도에 따른 자원의 다양함 - 소규모 장소에서부터 위계가 높은 거점형 놀이장소 - 다양한 질감의 표면(마감재), 언덕, 계단, 바위, 사다리, 벽 등 신체활동을 위한 지형지를 - 시설이 갖춰진 공간(formal)과 비구조화된(informal) 공간, 나무, 조약돌, 돌, 모래, 잎, 꽃과 같은 자연놀이 재료 	시설 속성
놀이자원 접근성	<ul style="list-style-type: none"> - 독립적 이동이 가능한한 균린 환경 - 집에서 가까운 놀이공간 - 일상생활(일정) 동선에서 보행으로 접근 가능 - 차량사고 위험이 낮은 보행전용공간 확보 - 보행자, 자전거 시설의 존재 유무 - 범죄, 상급자 위협(충돌) 등 안전한 환경 확보 	근린환경
놀이자원간 연계성	<ul style="list-style-type: none"> - 소규모 놀이자원, 거점 놀이자원 간 시설물, 운영시간 등 차별화 - 사적 자원과 공공 자원 간 개방적인 연계, 통합 이용 가능성 - 아파트, 커뮤니티시설, (어린이)공원, 학교시설, 생활인프라시설 등 통합적 놀이자원 구축 	시설 이용 주체· 대상
놀이영역 확장가능성	<ul style="list-style-type: none"> - 목적지 이외에서도 이동경로 상 놀이활동이 가능한 환경 - 이동독립성과 보다 높은 수준의 도전 - 놀이전용공간 이외도 놀이확장(다기능, 부차적인)공간 	근린환경

출처: 연구진 작성



[그림 2-5] 물리적 환경 요인에 대응하는 놀이자원망 속성

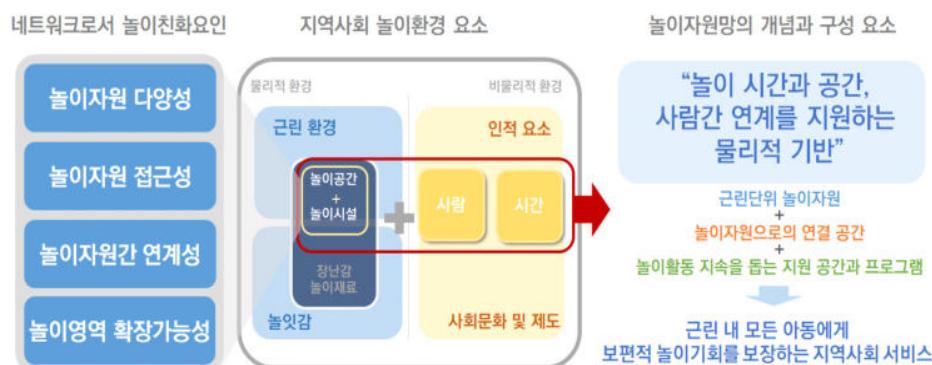
출처 : 연구진 작성

□ 놀이자원망의 개념과 속성

전술한 놀이친화 근린의 네 가지 속성은, 물리적 환경 요소(주택, 놀이자원, 가로, 근린 내 목적시설 등) 간의 상호 연계를 바탕으로 한다는 점에서 면적 공간 범위 내에서 서로 연결된 망(네트워크)의 성격을 갖는다. 근린에 놀이자원들을 입지시키고 상호 연계하며 이용하기 편리하게 관리하고 나아가 놀이를 활성화하기 위해서는 인적 자원과 프로그램이 결합되어야 하는데, 이는 물리적 공간을 매개로 일어나는 각종 활동 간의 연결을 의미한다.

본 연구에서 제안하는 놀이자원망의 개념은 “근린 단위에 설치·운영되는 물리적 놀이 환경을 놀이주체의 수요에 맞게 연계하는 공간 체계”로서, 놀이가 일어나는 놀이공간, 놀이자원으로의 접근에 필요한 연결공간 및 놀이를 지속시키고 활성화하는 지원 공간과 프로그램을 구성 요소로 포함한다.

또한 상호 연결된 네트워크로서 놀이친화요인이 갖는 기본 속성인 자원의 다양성, 접근성, 연계성 및 영역 확장가능성을 확보하는 공간체계이다. 물리적 공간의 연결과, 물리적 공간을 매개로 일어나는 각종 비물리적 자원의 연결이라는 점에서 개인-가정-근린-지역사회-문화·제도로 이어지는 놀이의 생태학적 모델을 개념화한 것이기도 하다. 이상의 속성을 바탕으로 놀이자원망은 근린에 거주하는 모든 아동에게 보편적인 놀이기회를 보장하는 지역사회 서비스로서의 성격을 갖는다.



[그림 2-6] 지역사회 자원을 통합한 놀이자원망의 개념 및 구성 요소

출처 : 연구진 작성

제3장 국내 놀이 정책 및 사업 현황

1. 놀이 정책 및 제도 현황
 2. 아동놀이환경 관련 정책사업
 3. 소결
-

1. 놀이 정책 및 제도 현황

아동의 인권과 삶의 질에 대한 관심이 높아지면서 우리나라로 아동의 권리와 놀이환경에 대해 정책적 접근을 펼치고 있다. 정부는 2019년 5월 ‘포용국가 아동정책’을 관계부처 합동으로 발표하고, 이듬해 8월에는 포용국가 아동 정책 수립 내용과 사회적 여건 변화를 반영한 제2차 아동기본계획’을 발표하였다. 본 장에서는 아동의 놀 권리 보장을 위한 정책적 접근으로서 공공 영역에서 놀이 관련 정책의 기본방향 및 내용을 살펴보고, 놀이 자율의 조성을 포함하여 아동이 자유롭고 안전하게 놀 수 있는 환경을 조성·관리하기 위한 정책 및 관련 사항을 담은 법 제도를 고찰함으로써 아동 놀이 관련 정책의 현 주소를 진단하고자 한다.

1) 주요 기본 정책 현황

□ 포용국가 아동정책 ('19.5월 발표, 관계부처 합동)

아이에 대한 사회의 인식을 바꾸고, 아이가 행복한 삶을 살아가는 나라로 만들기 위해 국가의 책임을 담은 정책으로 아동 권리 보호권, 인권과 참여권, 건강권, 놀이권으로 규정하고 있다.

[표 3-1] 포용국가 아동정책 10대 과제

아동 권리	추진과제	10대 과제
보호권	보호가 필요한 아동에 대한 국가의 공적 책임 강화	① 보호가 필요한 아동은 국가가 확실히 책임지도록 시스템 혁신 ② 아동학대 대응체계 전면 개편 ③ 보호 종료 후 안정적으로 자립할 수 있도록 지원 강화
인권과 침여권	아동 권리보장 및 안전한 돌봄 강화	④ 누락 없는 출생등록 ⑤ 체별 금지 노력 등 아동 권리 강화 ⑥ 아동의 목소리에 귀 기울이는 정부
건강권	생애 초기부터 촘촘하게 돌보는 아동 건강	⑦ 아동발달 단계에 맞는 건강지원 강화 ⑧ 마음건강 돌봄지원 강화
놀이권	창의성·사회성 계발을 위한 놀이 혁신	⑨ 아동이 맘껏 뛰어놀 수 있는 지역사회 만들기 ⑩ 창의적 놀이를 통해 잠재력을 키우는 학교 만들기

출처: 대한민국 정책브리핑. (2021). <https://www.korea.kr/special/policyCurationView.do?newsId=148864849>.
(검색일: 2022. 1.18.)

‘포용국가 아동정책’ 중 창의성·사회성 계발을 위한 놀이 혁신 추진과제에서 놀이혁신 위원회 설치(19년 12월)을 통한 지역사회 놀이 혁신 추진전략 마련, 지역사회 주도의 놀이혁신 확산을 고려하고 있으며 아동에서 청소년, 부모로 확산되어 모두가 참여하는 놀이혁신의 확산을 유도함을 제안하였다.

[표 3-2] 지역사회 주도의 놀이 혁신 확산

아동	청소년	부모	모두 참여
하고 싶은 놀이에 대한 초등학생들의 아이디어 제시	▶ 동네 형 누나들의 도움을 받아 행사 계획안 제출	▶ 학부모 모임 등 통해 행사 확정 통보	▶ 마을 사람들이 다 함께 하는 놀이의 날

출처: 대한민국 정책브리핑. (2021). <https://www.korea.kr/special/policyCurationView.do?newsId=148864849>.
(검색일: 2022. 1.18.)

해당 정책은 지역화산에 필요한 모형 개발, 우수사례 발굴, 도시재생·혁신도시 복합지원센터·육아종합지원센터 등과 연계, 아동친화 도시환경 구축에 필요한 자원을 지원하여 놀이혁신 선도지역을 발굴하고자 하였다. 지역아동센터, 돌봄센터 등 환경개선비 지원, 육아종합지원센터 내 놀이체험실 확대 설치, 자연 속 놀이터 및 체험 프로그램 확산¹⁾을 통해 다양한 놀이공간 및 프로그램 구축함을 목표로 하였다. 유치원과 초등학교에서 놀이시간을 확보하고, 창의적 놀이를 위한 학교공간혁신 및 놀이 연계 수업 확산 등을 통해 놀이를 확대하고 어린이의 잠재력을 키우는 학교를 만드는 방안을 제시하였다.

1) 국립공원·휴양림 등 자연 체험 프로그램 개발 확대, 유아숲체험원 조성(2018년 176개소→2019년 214개소), 산림교육센터(2018년 10개소→2019년 12개소) 등의 목표를 설정하였다.

□ 제2차 아동정책기본계획 ('20.8발표, 관계부처 합동, '20-'24)

• 아동정책 기본계획 수립 배경²⁾

우리나라 아동의 삶의 만족도 평균 6.10점('13)에서 6.57점('18년)으로 상승하였으나, 여전히 OECD 국가들 가운데 최하위를 벗어나지 못하고 있다. 이러한 현상의 원인으로, 사회와 가정 내에서 아동 권리에 대한 인식의 지체를 비롯하여 지나친 학업 부담, 사회적·경제적 격차 등이 언급되었다. 또한, 아동기의 낮은 행복감은 이후 성인이 된 이후의 삶 뿐만 아니라 사회와 나라의 발전에 부정적인 영향을 미치게 되므로 지속적인 관심과 개선이 필요함을 강조하였다. 이에 정부는 2020년에 '아동 중심'의 패러다임 전환을 정책적으로 체계화하고, 아동 권리 실현과 보호 등 실질적으로 아동의 삶을 변화시킬 수 있는 과제발굴을 위해 제2차 아동정책기본계획('20~'24)을 마련하였다.

• 아동정책 기본계획 주요 내용³⁾

「아동이 행복한 나라」를 비전으로 권리주체 아동권리 실현, 건강하고 균형있는 발달 지원, 공정한 출발 국가책임 강화, 코로나19 대응 아동정책 혁신을 포함한다. 아동 행복을 위해 국가가 적극 노력하여 '아동이 행복한 나라'를 만들겠다는 의미로 아동에 대한 국가책임을 확대하는 내용의 '포용국가 아동정책('19.5월)'의 비전을 계승·견지하였다.

구성 항목을 살펴보면 아동 권리 실현을 위한 정책 추진체계마련을 비롯하여 놀이와 학습이 조화로운 학교와 지역사회 구축을 통해 건강하고 균형있는 발달을 지원하고자 한다. 주요 정책과제 중 두 번째 '건강하고 균형 있는 발달 지원'과 관련한 중점 추진과제로 아동에게 친숙한 놀이·여가 환경 조성과 지역·연령 등을 감안한 맞춤형 놀이·여가 지원을 강조하고 있다. 아동 놀이 관련된 정책으로 놀이 행동지침 수립을 비롯하여 지역사회 주도의 놀이 지원체계 구축과 놀이 혁신 지원과 영유아-초등학교 놀이 시간과 공간 확충을 고려하고 있다.

□ 제4차 저출산·고령사회 기본계획 ('20.12발표, 2021-2025)

저출산고령사회위원회에서 「저출산고령사회기본법」제20조에 따라 저출산·고령사회 기본계획을 수립하였다. 주요 내용으로는 0~1세 영아수당 신설, 영아기 집중투자, 3+3 육아휴직제 도입, 아빠 육아휴직 문화 정착, 다자녀가구 지원기준, 2자녀로 단계적 확

2) 국무조정실. (2020). 아동 중심·아동 권리 실현으로 아동이 행복한 나라를 만들어 갑니다. 7월 17일 보도자료. p.2.

3) 관계부처 합동. (2020). 제2차 아동정책기본계획(안)[‘20~’24]. p.14, pp.28-32.

대, 인구변화 대응 사회 혁신, 가족지원 투자 지속 확대 및 저출산·고령사회 투자예산 재구조화 등에 대한 내용을 담고 있으며, 신중년의 계속 고용 지원, 기초연금 확대 등 다층 소득보장체계 강화, 지역사회 통합돌봄 전국 확대 등 활기차고 건강한 고령화 지원 내용도 포함하고 있다. 아동의 권리와 놀이자원에 대한 계획을 직접적으로 다루고 있지는 않으나, 아이와 함께할 수 있는 필수시간에 대한 보장을 통해 아동 놀 권리와 놀이환경 여건을 마련하고자 하였다.

□ 아동 놀 권리 보장을 위한 정책수립

- 아동의 놀 권리 헌장(15.5 발표, 중앙부처·지자체·교육청·NGO 공동)

「아동복지법」에 따라 수립된 제1차 아동정책기본계획을 통해 미래를 준비하는 삶 영역 예선 아동이 개인의 성공적 삶과 미래사회 발전을 위해 요구되는 다양한 능력을 자신의 특성에 맞게 준비해 나갈 수 있도록 지원하는 체계를 마련하고자 하였다. 이를 위해 아동이 자신에게 영향을 미치는 사안에 대해 스스로의 의견을 충분하게 표현할 수 있는 권리를 보장하는 한편 중앙부처·지자체·교육청·NGO 공동으로 ‘아동 놀 권리 헌장’을 선포하고, 이를 실현할 수 있는 놀이정책을 마련하는 등 놀이·여가 간 불균형을 해소하기 위한 정책을 추진하고자 하였다(보건복지부 보도자료, 2015). 정책 추진을 위해 보건복지부는 2015년 ‘아동 놀이 헌장 제정 및 놀이 정책 수립을 위한 추진단’을 구성하였다. 인구아동정책관을 단장으로, 교육부, 문화체육관광부, 여성가족부 등 관계 부처를 비롯하여 시·도 교육감 협의회, 아동 놀이·여가 권리 보장에 관심이 있는 아동 단체, 학계 전문가, 건축공간연구원 등이 참여하였다.⁴⁾

- 어린이 놀이 헌장(15.5 발표, 전국시·도교육감)

‘놀이 헌장 원탁회의’를 통해 어린이 눈높이에서 놀이실태를 진단하고 집단지성을 통해 어린이 정책을 창출하였으며 어린이의 인권과 행복할 권리의 근간이 되는 ‘놀 권리’를 성찰하였다. 어린 학생들에게 최고를 강요하는 사회적 분위기로 인해 공부의 압박에서 자유롭지 못한 상황에서 어른들의 배려와 사회적 인식 변화로 어린이들에게 놀 권리를 되돌려주길 바라는 배경에서 ‘어린이 놀이 헌장’을 발표하였다. 이 헌장은 놀 권리를 보장하는 공동정책 10가지를 제시하였고, 정책 내용은 놀이시간의 보장, 놀이공간의 확보, 다양한 놀이 경험 제공, 놀이 활성화를 위한 어른의 역할을 포함하고 있다.

4) 보건복지부.(2015). 아동의 놀이·여가 권리 보장을 위한 민·관 합동 추진단 구성. 11월 20일 보도자료. p.1.

[표 3-3] 어린이 놀이 현장과 놀 권리 보장 공동 정책 10가지 내용

구분	내용
어린이 놀이현장 내용	<ul style="list-style-type: none">- 어린이에게는 놀 권리가 있다.- 어린이는 차별 없이 놀이 지원을 받아야 한다.- 어린이는 놀 터와 놀 시간을 누려야 한다.- 어린이는 다양한 놀이를 경험해야 한다.- 가정, 학교, 지역사회는 놀이에 대한 가치를 존중해야 한다.
어린이 놀이 관련 10대 공동정책	<ul style="list-style-type: none">- 어린이들에게 충분한 놀이 시간을 보장하겠습니다.1. 탄력적 교육과정 운영으로 충분한 휴식·놀이 시간 보장2. 수업전, 방과 후 시간의 학생들 놀이 시간 확보 및 여건 조성<ul style="list-style-type: none">- 학교 내·외에 안전한 놀이 공간을 확보하겠습니다.3. 학교 운동장을 놀이 중심 공간으로 재구성4. 학교 내·외 놀이 공간 마련(빈 공간에 놀이 소재 배치)5. 학교 내·외 놀이시설에 대한 안전 강화- 다양한 놀이 경험을 제공하겠습니다.6. (방과후) 교육과정에서 다양한 놀이 소재와 프로그램 제공7. 학생 교내 행사(운동회, 체육 대회 등)에 놀이 프로그램 운영8. 돌봄 시간 놀이 프로그램 운영, 다양한 놀이 교육 실시- 어른들이 놀이 친구가 될 수 있도록 지원하겠습니다.9. 놀이 관련 연수 개설 및 놀이 동아리, 연구회 적극 지원10. 가정 및 학교, 지역사회와 연계한 놀이의 필요성 홍보 강화

출처: 조숙인 외(2017). 아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안. p.43.

2) 아동 놀이 지원 관련 주요 법제도 분석

□ 「아동복지법」에 따른 아동정책기본계획 수립 방향 설정

이 법은 아동이 건강하게 출생하여 행복하고 안전하게 자랄 수 있도록 아동의 복지를 보장하는 것을 목적으로 한다. 주요 내용으로 아동복지정책의 수립 및 시행, 아동에 대한 보호서비스 및 아동학대의 예방 및 방지, 아동에 대한 지원서비스, 아동복지시설에 대한 사항을 규정하고 있다. 본 연구와 연계하여 검토할 사항은 아동정책기본계획의 수립 시 놀 권리 및 놀이자원 구축이 가능하도록 아동정책조정위원회 및 아동정책실무위원회 심의·조정에 대한 업무 내용의 보완을 향후 고려할 수 있다.

□ (가칭)「아동기본법」에 따른 아동권리 실현 과제 구체화

정부는 아동 중심 정책 반영을 위한 법적 기반마련을 위해 (가칭)「아동기본법」 제정을 추진한 바 있으며⁵⁾, 아동 권리보장, 아동 보호, 건강한 성장과 관련된 실체적 사항을 정하고자 한다. 주요 내용으로는 아동권리, 정책 등에 관한 기본이념부터 아동에 대한 국가·사회적책무, 아동친화 사회환경 조성을 위한 각종 지원사항 등을 규정하고 있다.

5) 2023년 법 제정을 목표로, 2022년 보건복지부는 「아동기본법」 제정 연속 공개토론회를 5차례 개최하였다.

<(가칭) 아동기본법의 주요 내용(안)>

- 아동권리, 정책에 관한 기본이념
 - 아동 이익 최우선 원칙, 비차별 원칙, 생존·보호·발달·참여의 권리 등
- 아동권리, 보호, 건강한 성장에 대한 사회적 책임
 - (국가, 지자체) 아동의 권리, 보호, 안전, 건강, 복지증진을 위한 정책 등을 마련해야 함, 차별적 지원이 되지 않도록 노력하여야 함
 - (사회) ▲ 부모 - 아동권리 존중을 위한 부모교육 근거 마련 및 강화/ ▲ 기업 - 아동친화적인 기업경영 노력 필요 등
- 아동정책 추진체계
 - 아동정책기본계획 수립·시행, 연도별 시행계획 수립·시행, 아동정책조정위원회, 아동복지심의위원회 등
- 각종 아동 권리실현 과제 구체화
 - ▲ 아동친화도시*, ▲ 아동놀이 주간, 아동권리 주간 지정, ▲ 아동청원, ▲ 아동연기자, 키즈 유튜버 등 아동 수익보호 제도 도입 등 근거규정 마련 검토
 - * 각종 정책 추진시 아동정책영향평가 의무화하는 지역, 아동친화적인 제도 운영 중인 지역, 아동복지사업을 중앙정부 권고기준에 맞게 운영하는 지역 등을 지정하여, 인센티브 지원
- 아동종합실태조사, 아동정책영향평가, 아동권리보장원, 아동정보시스템 구축 등 규정

출처: 관계부처 합동. (2020). 제2차 아동정책 기본계획(안)[‘20~‘24]. p.18.

□ 놀이환경 조성에 관련된 법령

- 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」

「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률 시행규칙」 제9조에 따라 소공원, 어린이공원, 균린공원 등 생활권공원에 유희시설의 설치가 가능하다. 유희시설은 동법 시행규칙 [별표 1]에 따라 도시민의 여가선용을 위한 놀이시설로 정의하고 있으며 동법 시행규칙 제6조 및 [별표 3]은 도시공원의 설치 및 규모의 기준을 제시하며 그 기준에 따라 공원의 규모와 유치거리 를 충족하여야 함을 규정하고 있다.

- 「주택건설기준 등에 관한 규정」

「주택건설기준 등에 관한 규정」 제55조의2에서는 공동주택단지에 설치되는 놀이터의 환경, 놀이터 자재, 입지조건 등 놀이터 설치 관련사항을 규정하고 있다. 세부 내용을 살펴보면 공동주택단지 내 놀이터는 일조 및 채광이 양호한 곳에 설치하거나 주택단지 내 녹지 안에 어우러지도록 설치하여야 하고, 실내에 설치하는 놀이터는 친환경 자재를 사용하여야 하며, 실외놀이터의 경우 도로 및 주차장과 일정 거리를 이격하여야 함을 규정하고 있다.

- 「영유아보육법」

해당 법에서는 「영유아보육법 시행규칙」 제9조에 따른 [별표1]에서는 수용인원, 놀이터 위치, 환경, 설비, 놀이기구 등에 대한 기준을 제시하고 있다.

- 「아동복지법」

「아동복지법」에서는 놀이터를 아동복지시설 중 아동전용시설로서 규정하며, 동법 시행규 칙 제27조를 통해 아동전용시설의 설치기준을 제시하고 있다.

- 「어린이놀이시설 안전관리법」

「어린이놀이시설 안전관리법」에서는 어린이놀이시설을 담당하는 행정기관의 역할과 책무를 규정하고 어린이놀이시설의 효율적인 안전관리체계를 구축하기 위해 제정되었다. 법 제11조에 따라 구체적인 어린이놀이시설의 시설기준 및 기술기준은 행정안전부장관이 고시(2021년)하여 시행하고 있다. 여기에서는 놀이기구의 안전요건, 놀이기구설치에 필요한 공간(기구, 자유, 하강 등), 충격흡수용 표면재 기준, 얹매임에 대한 보호, 연결장치의 결합상태, 기구의 마감처리, 기초, 검사방법 등을 규정하고 있다.

□ 지자체의 아동 놀이환경 관련 조례⁶⁾

2022년 10월 현재 전국의 광역·기초지자체에는 어린이의 놀 권리 및 놀이환경과 관련하여 409건의 조례가 제정되어 있고, 이 가운데 놀이터 등 놀이자원과 관련된 327개의 조례가 있다. 세부 주제별로는 어린이 놀이시설 안전관리에 관한 조례 209건, 어린이공원 및 어린이놀이터 관리는 70건, 주민참여형 어린이 놀이터 조성 및 운영관리는 24건의 조례에서 다루고 있어, 놀이시설의 안전관리에 집중되어 있음을 확인하였다.

[표 3-4] 어린이 놀이 관련 지자체 조례 현황

구분	건수	비고
어린이놀이시설 안전관리	209건	교육청 6곳 포함
어린이공원 및 어린이놀이터 관리	70건	교육청 8곳 포함
어린이의 놀 권리	56건	(광역) 서울특별시, 강원도, 광주광역시, 부산광역시, 경상남도, 경기도, 세종특별자치시, 제주특별자치도, 울산광역시 (기초지자체 35건 및 교육청 12건 포함)
주민참여형 어린이놀이터 조성 및 운영·관리	24건	(광역) 경상북도 / (기초) 경산시, 경주시, 고양시, 공주시, 과천시, 광주광역시 동구, 군포시, 김천시, 나주시, 대구광역시 달서구, 대구광역시 수성구, 부천시, 아산시, 안동시, 용인시, 의정부시, 부산광역시 연수구, 정읍시, 서울특별시 강동구, 서울특별시 송파구·중구, 포항시, 군산시
어린이공원 및 놀이터 조성·설치 및 관리	11건	(광역) 제주특별자치도 (기초) 인천광역시 동구 외 9곳 (교육청) 서울특별시교육청
실내 어린이놀이시설 설치 및 운영	6건	(광역) 인천광역시, 대구광역시 (기초) 광주광역시 서구, 강화군, 양평군, 울릉군,
도시공원의 어린이 놀이환경 조성	3건	(광역) 서울광역시, 인천광역시, 부산광역시
공동주택 내 어린이놀이시설 안전관리	2건	(광역) 광주광역시, 전라남도
놀이터 활성화	1건	양천구
기타 어린이시설의 설치 및 운영 조례	27건	-
계	409건	(어린이 놀이터 등 놀이자원 관련 조례 327건)

출처: 이상민 외. (2022). 어린이놀이터 개선을 위한 법령 제정 등 제도개선 방안 연구. pp.91-92.

6) 이상민 외. (2022). 어린이놀이터 개선을 위한 법령 제정 등 제도개선 방안 연구. pp.91-93. 참고하여 작성

어린이 놀이시설 조성에 대해 선도적인 정책 및 사업을 추진한 서울, 세종, 전주, 순천의 어린이 놀이시설 관련 조례는 안전관리와 시설 조성에 대한 조례 이외에도 놀이공간의 질적 향상을 목표로 놀이시설 조성 및 관리의 제반 사항을 규정한 조례(예: 어린이놀이 시설 조성 및 관리에 관한 조례)를 운영하고 있는 것이 특징이다.

[표 3-5] 어린이 놀이시설 우수 사례 지자체의 조례 현황

지자체	어린이 놀이시설 관련 주요 내용	담당부서	시행일자
서울특별시	서울특별시 도시공원의 어린이 놀이환경 조성에 관한 조례	공원녹지정책과	2021. 1. 7.
	서울특별시 어린이놀이시설 안전관리 지원 조례	안전지원과	2019. 12. 31.
	서울특별시교육청 어린이놀이시설 관리 조례	교육시설안전과	2016. 3. 24.
	서울특별시교육청 친환경 학교 운동장 및 어린이놀이시설 조성에 관한 조례	교육시설안전과	2020. 1. 9.
경기도	경기도 아동의 놀 권리 증진을 위한 조례	아동돌봄과	2019. 6. 18.
	경기도 어린이놀이시설 안전관리 조례	안전기획과	2019. 10. 31.
	경기도 아이누리놀이터 조성 및 관리 조례	공원녹지과	2020. 5. 19.
	경기도교육청 어린이놀이시설 관리에 관한 조례	교육환경개선과	2020. 7. 15.
부천시	부천시 어린이놀이시설 안전관리에 관한 조례	365안전센터	2016. 8. 8.
	부천시 어린이공원 및 어린이놀이터 관리 등에 관한 조례	공원관리과	2011. 6. 13.
	부천시 주민참여형 어린이놀이터 조성 및 운영에 관한 조례	공원관리과	2021. 5. 20.
전주시	전주시 아동의 놀 권리 보장 조례	전주시	2021. 12. 22.
	전주시 어린이놀이시설 안전 관리 조례	시민안전담당관	2019. 12. 20.
	전주시 어린이공원 및 어린이놀이터 관리에 관한 조례	야호아이놀이과	2012. 8. 14.
순천시	순천시 어린이놀이시설 안전관리에 관한 조례	안전총괄과	2015. 12. 31.
	순천시 어린이공원·어린이놀이터 조성 및 관리에 관한 조례	공원녹지과	2017. 6. 30.

출처: 이상민 외(2022), 어린이놀이터 개선을 위한 법령 제정 등 제도개선 방안 연구. 국가건축정책위원회. p.104.

- 놀 권리 보장 관련

22년 현재, 강원도, 경기도, 경상남도, 광주광역시, 대구광역시, 부산광역시 6개 광역자치단체와 가평군, 광주광역시 광산구, 남구, 동구, 북구, 서구, 김제시, 나주시, 무안군 9개 기초자치단체에서 아동의 놀 권리 보장을 위한 조례를 재정하여 시행하고 있다.

놀 권리 보장 관련 조례는 아동이 자유롭게 놀면서 건강하게 성장할 수 있도록 아동의 놀 권리를 보장하고 건전한 놀이문화를 조성하는데 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다. 내용은 시장의 책무와 시민의 책무, 놀 권리, 지원 계획의 수립 및 시행, 실태조사, 아동 놀 권리 보장위원회 관련 사항, 아동 놀 권리 보장을 위한 사업, 놀이공간 조성의 기본 원칙, 놀이공간 자문단의 구성 및 운영, 민간단체 등의 지원 등이 있으며 대부분의 조례 내용 구성이 유사한 편이다.

<광주광역시 아동의 놀 권리 보장 조례 (일부)>

- 제6조(놀 권리) ① 아동은 놀이·여가 및 휴식을 즐기며, 충분한 수면시간을 가질 권리가 있다.
② 아동은 건강하고 개성 있는 자아의 형성과 지속가능한 교육을 위하여 지나친 학습부담에서 벗어날 권리가 있다.
③ 아동은 안전한 놀이공간과 시간을 보장받을 권리가 있다.
④ 아동은 놀 권리리를 보장받기 위하여 자신만의 시간과 놀이공간을 가질 권리가 있다.

제7조(지원계획의 수립 및 시행) ① 시장은 아동의 놀 권리 보장을 위한 지원계획(이하 "지원계획")을 매년 수립하고 시행하여야 한다.

- ② 지원계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.
1. 아동의 놀 권리 보장에 관한 기본 방향과 추진 목표
2. 놀 권리 보장을 위한 연차별 놀이공간 조성 계획 등 기반 조성
3. 놀이공간 설계 시 필수적으로 반영하여야 하는 설계 및 시설물의 설치 및 공간 배치에 관한 사항
4. 놀이 활동 자료 및 프로그램의 개발과 보급
5. 지원계획 수립 및 놀이공간 조성사업 추진 등에 있어 아동의 참여 방안
6. 취약계층 아동의 놀 권리 보장 및 놀이문화 확산
7. 놀이공간에 대한 안전관리 강화 방안
8. 아동의 놀 권리 보장을 위한 관련 기관·단체와의 협력
9. 그 밖에 아동의 놀 권리 보장을 위하여 시장이 필요하다고 인정하는 사항
③ 시장은 지원계획을 수립할 때에는 아동과 부모의 의견을 수렴하는 절차를 거친 후 지원계획에 반영되도록 노력하여야 한다.
④ 시장은 지원계획에 대한 시행결과를 분석·평가하고 그 결과를 다음 지원계획에 반영하여야 한다.

제13조(아동의 놀 권리 보장을 위한 사업) ① 시장은 아동의 놀 권리 보장을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 놀이공간 마련 등 기반 조성
2. 놀이 활동 자료 및 프로그램의 개발과 보급
3. 취약계층 아동의 놀 권리 보장을 위한 지원
4. 놀이공간에 대한 안전관리 강화
5. 그 밖에 아동의 놀 권리 보장을 위하여 필요하다고 인정하는 사업
② 시장은 제1항의 사업을 추진하는데 필요할 경우 아동의 놀 권리 보장에 관한 전문성을 갖춘 연구기관·법인 또는 단체에 사업을 위탁할 수 있다.

제14조(놀이공간 조성의 기본원칙) 시장은 다음 각 호의 사항을 반영하여 놀이공간 조성 사업을 추진하여야 한다.

1. 놀이공간은 아동과 지역주민, 전문가 등이 함께 참여하여 조성한다.
2. 놀이공간은 성별, 연령, 국적 및 장애의 유무와 관계없이 안전하고 편리하게 이용할 수 있는 환경을 설계하는 유니버설 디자인을 적용하여 모든 아동이 함께 놀면서 도전과 모험, 상상을 펼칠 수 있는 통합 놀이공간으로 만든다.
3. 놀이공간은 아동의 건강을 고려한 친환경 인증 소재를 사용한다.
4. 놀이공간은 반려동물과 함께 놀 수 있는 전용공간이 마련되도록 노력하여야 한다.

제15조(놀이공간 조성사업) ① 시장은 아동의 참여를 통한 아동 눈높이에 맞는 놀이공간 조성을 위해 자치구 및 민간단체와 협력을 통해 공동으로 놀이공간 조성사업이 추진되도록 노력하여야 한다.

- ② 시장은 제1항의 놀이공간 조성사업을 추진함에 있어 필요하다고 인정되는 경우에는 자치구와 협의하여 아동 관련 법·인·단체에 그 사업을 위탁할 수 있다.
③ 제2항에 따라 사업을 위탁하는 경우 이 조례에서 정하지 아니한 사항은 「광주광역시 사무의 민간위탁 조례」에 따른다.

제16조(놀이공간 자문단의 구성·운영) ① 시장은 놀이공간의 조성 및 관리를 위한 다음 각 호의 사항을 자문하기 위하여 광주광역시 놀이공간 자문단(이하 "자문단"이라 한다)을 구성·운영할 수 있다.

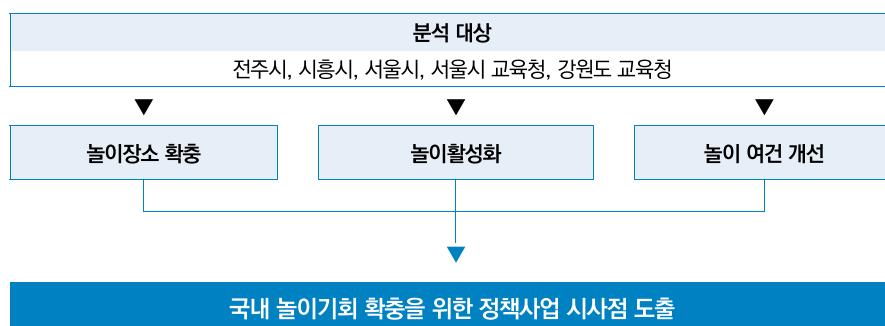
1. 놀이공간 조성·운영에 필요한 기본 디자인 및 계획 수립
2. 놀이공간 활용을 위한 기획
3. 놀이공간 설계 등에 대한 의견제시 및 자문
4. 놀이공간 유지·관리 방안과 아동 참여 프로그램 발굴 및 제안
5. 놀이공간의 민간단체 협력에 관한 사항
6. 그 밖에 놀이공간의 조성·관리를 위하여 시장이 필요하다고 인정하는 사항
② 자문단은 단장 1명을 포함하여 10명 이내의 위원으로 구성한다.
③ 자문단의 단장은 공무원이 아닌 민간위원 중에서 선임하며, 위원은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사람 중에서 시장이 임명 또는 위촉한다.
1. 아동의 놀 권리 보장에 관심이 있는 아동
2. 아동 관련 디자인분야 전문가
3. 아동 관련 안전분야 전문가
4. 놀이공간 조성업무 담당 공무원
5. 아동 보호 및 아동의 놀 권리 관련 전문가

출처: 광주광역시 아동의 놀 권리 보장 조례, 광주광역시조례 제5287호.

2. 아동놀이환경 관련 정책사업

아이들에게 놀이란 성장과정에서 향후 생활에 필요한 것들을 배울 수 있는 기회이기 때문에 중요하다. 그래서 아동에게 중요한 놀이를 확대해주기 위해서 국가에서는 아동 정책 기본계획을 수립하고, 지자체에서는 관련 사업을 추진하고 있다. 그러나 사업 추진이 점적인 형태로 진행되거나 놀이터를 개선하고도 지속적으로 이용되지 않아 실효성이 낮은 실정이다. 이러한 한계를 개선하기 위해서는 아동놀이환경관련 정책사업을 단순히 놀이장소 확충이나 개선에만 초점맞춰 추진할 것이 아니라 놀이가 활성화 될 수 있는 프로그램이나 사회적 인식 개선을 위한 방안이 함께 고려될 필요가 있다. 지역사회 자원을 활용하여 놀이활동 증진을 목적으로 보건복지부에서 2020년에 놀이혁신 선도지역 공모사업으로 시작하였으나 지속적으로 운영되지 못하고 있는 상황이다. 현재 운영되고 있는 아동놀이환경 관련 정책이나 사업의 지속성 및 효과성을 제고하기 위해 국내에서 추진되어온 정책사업 사례를 놀이자원망 관점에서 분석함으로써 향후 정책방향에 대한 시사점을 도출하고자 한다.

분석 대상은 아동관련 사업이 활발히 진행되고 있는 지자체 주도 정책사업, 비영리단체 주도 지원사업으로 구분하여 대표사례를 선정하였다. 분석요소는 아동의 놀 권리 보장을 하는 놀이자원망의 구성요소인 ‘놀이장소 확충, 놀이활성화, 놀이여건 개선’을 중점으로 정책사업에서 관련요소들을 어떻게 고려하고 있는지에 중점을 두어 살펴보았다. ‘놀이장소 확충’은 주로 물리적인 개선을 중심으로 새롭게 조성하는 것부터 리모델링 그리고 장소활성화를 위한 요소를 모두 포함한다. ‘놀이활성화’는 자원간의 연계성을 통해 지역 전체적으로 놀이공간으로 활용하도록 프로그램이나 방안을 포함한다. ‘놀이 여건 개선’은 놀이에 대한 인식이나 시간을 확보하여 놀 수 있는 여건을 개선하는지 파악하는 것이다.



[그림 3-1] 놀이관련 정책사업 분석대상 및 요소

출처: 연구진 작성

1) 지자체 주도 사업

□ 전주시: 야호 프로젝트

전주시는 아동·청소년관련정책을 전담으로 추진할 수 있도록 ‘야호아이놀이과’를 조직하고, ‘야호’라는 전주형 아동정책을 추진하고 있다. 2021년에는 ‘놀이터 도시 전주 놀이정책 5개년 종합계획’을 수립하고, 「전주시 아동의 놀 권리 보장 조례」를 제정하였다.

• 놀이장소 확충

아이들에게 다양한 놀이장소 제공을 위해 야호 숲 놀이터 조성 사업을 지속적으로 추진해오고 있으며, 2021년에는 유니세프와 함께 덕진공원내 구 수영장 부지에 아동·청소년이 함께 놀 수 있는 야호 맘껏숲&하우스를 조성하였다. 조성과정에서 내부에서 다양한 프로그램을 미리 테스트 하여 콘텐츠를 구성하는 등 아이들 맞춤형으로 다양한 놀이 프로그램과 공간이 조성되어있다. 그리고 ‘전주 야호 놀이터’ 지도를 제공함으로써 아이들이 쉽게 자신이 놀 수 있는 놀이 공간을 찾아갈 수 있도록 정보 접근성을 높여 놀이장소를 활성화를 위해 노력하고 있다.

전주시 야호 놀이터

- (야호 아이숲) 아이들이 숲속에서 놀 수 있도록 조성된 공간으로, 인터넷을 통해 예약하여 이용할 수 있으며 짚라인, 트리하우스 등 다양한 체험시설이 조성되어 있음
- (생태놀이터) 아동과 청소년이 기획단계부터 참여하여 놀이공간을 조성하여 칵보드, 자전거타기, 기구를 이용한 체험 공간 등 아이들이 다양하게 활동할 수 있는 놀이터로 개선
- (꽃심 책놀이터) 전주시립도서관 ‘꽃심’에는 트원세대(12세~16세)를 위한 전용공간인 조성되어 있으며, 아이들의 다양한 활동을 지원해 줄 수 있는 4가지 존으로 구성되어 있으며 창작활동과 전시프로그램 등을 운영
- (팔복야호예술놀이터) 아동·청소년 대상 문화예술교육센터로 놀이로서 예술이 아이들에게 친근하게 다가갈 수 있도록 문학부터 영화까지 다양한 복합예술을 체험할 수 있음



박스 및 그림 출처: 한평희. (2021). [기획보도] 아이 웃음소리 가득한 놀이터도시 전주. 위키티리 9월 16일자. <https://www.wikitree.co.kr/articles/689985>(검색일:22.06.03); 전주공식블로그. (2020). 책, 자연, 예술과 더불어 맘껏 놀아요 전주 야호놀이터. https://m.blog.naver.com/jeonju_city/221794403754(검색일:22.06.03).

- 놀이 활성화 및 놀이여건 개선

근린단위 차원에서 놀이자원을 통합적으로 운영하는 방안은 없으나 놀이 활성화를 위해 전주문화재단에서 운영하는 팔복예술공장을 활용하여 ‘놀이’의 범위를 확장시켰다. 팔복야호예술놀이터는 유아부터 청소년까지 연령대에 맞춤형으로 예술놀이 프로그램을 운영하고 있다. 학령기 아동의 경우 초등학교 4학년~5학년을 대상으로 학교와 연계하여 예술 놀이 정규프로그램을 운영하고 있다⁷⁾.

전주시는 놀이에 대한 인식개선을 위해 ‘놀이터도시 전주 놀이주간’을 운영하고, 2022년에는 놀이 인식개선교육을 추진하고 있다. 전주 놀이주간동안에는 어린이날을 기념하여 3일간 테마별 놀이터를 운영하고 아동에게 놀이가 중요하다는 공감대형성을 위해 놀이인식 개선 교육도 함께 추진하였다⁸⁾.

□ 시흥시: 놀이문화정책 플레이스타트⁹⁾

시흥시는 2018년에 놀이문화 정책 플레이스타트 시흥을 선포하고 아동의 놀 권리 확보를 위해 같은 해 「놀이문화 육성 및 지원에 관한 조례」를 제정하여 시흥시 자체 놀이문화 정책을 수립하였다. 전국에서 최초로 「놀이문화 육성 및 지원에 관한 조례」를 제정하여 놀이문화 확산을 계획 사항, 놀이활동가의 역할, 공공형 실내놀이공간에 대한 기능과 운영 방식 등의 내용이 담겨져 있다. 플레이스타트 시흥정책에는 팝업놀이터 운영, 플레이 키트제공, 실내놀이터 조성 및 운영, 플레이스타터양성, 어린이추진단 운영이라는 5가지 주요 내용이 포함되어있다.

- 놀이장소 확충

플레이스타트 정책 내에서 팝업놀이터 운영, 플레이키트제공, 실내놀이터 조성 및 운영은 놀이장소 확충을 위한 요소로 볼 수 있다. 공간팝업놀이터의 경우, 권역별로 정기적으로 운영하는 것을 목표로 하고 있으며 현재까지 초등학교와 축제의 일환으로 진행되

7) 팔복예술공장 홈페이지, ‘팔복야호예술놀이터’. <https://palbokart.kr/main/inner.php?sMenu=C1400> (검색일: 22.05.30.)

8) 애호아이놀이과. (2022). 2022년 놀이터도시 전주 놀이주간 운영!! 애호알림터. 4월 20일 게시글. [\(검색일: 22.11.25.\)](https://www.jeonju.go.kr/yaho/planweb/board/view.9is?dataUid=9be517a88020ab7301804601007a0486&page=2&contentUid=9be517a7715e3d850171de3e571d54ce&boardUid=9be517a769dd9251016aaafdf177b25552&searchType=&keyword=&categoryUid1=&categoryUid2=&categoryUid3=)

9) 플레이스타트 시흥. (2022). 플레이스사트 시흥이란? 내용을 정리하여 작성. <https://www.playstart.org/> 5(검색일: 22.05.30.),

었다. 플레이 키트는 아동의 생애주기에 맞는 놀이감을 제공하여 모든 아동에게 다양한 놀이 기회를 제공한다. 해당 정책의 일환으로 2018년 11월에 공공형 실내놀이공간을 조성하였으며, 현재 3호까지 개관하여 아이들에게 놀이공간을 추가로 제공하였다. 플레이스타트와 어린이 추진단을 구성하여 주요 정책 대상인 아동이 직접 놀이 정책 기획에 참여하도록 하고 있다.

시흥시 숨쉬는 놀이터 1호

날씨에, 가정평현에 관계없이 아이들이 뛰어놀 수 있고, 지역사회의 놀이문화 확산을 위한 거점공간으로의 역할을 부여하기위해 공공형 실내 놀이공간 조성

부모님들로 구성된 플레이스타트에서 아이들에게 안전한 놀이환경 제공을 위해 놀이터 가구를 직접 제작

(장소) 시흥시 소래산길11, ABC행복학습타운 부지 내

(이용요금 및 대상) 무료, 5~7세



[그림 3-2] 숨쉬는 놀이터 1호

박스 및 그림 출처: 시흥시청. (2022). <https://www.siheung.go.kr/reservation/contents.do?mld=0201030100>

(검색일: 22.06.03)

시흥시에 추진한 어린이 놀이공원 3개소 개선 사업은 민간·학술·시가 함께 공동으로 진행되었으며 특히 도원·신흥 어린이공원의 경우 ‘디자인씽킹’활동을 통해 아동이 직접 참여하여 놀이터 환경진단과 개선사업을 함께 진행하였다(송기수, 2021). 정왕동 큰솔 공원의 경우, 민간기업과 협력하여 ‘mom’편한 놀이터를 오픈하여 아이들에게 놀이공간 조성을 통해 놀이 기회를 확충하였다(송기수, 2021).

- 놀이 활성화 및 놀이여건 개선

플레이스타트 시흥은 놀이정책을 추진하고 있으나 다양한 자원간의 연계를 중심으로 추진하기보다는 시민들의 인식을 개선하고, 놀이문화를 확산시킬 수 있는 플레이스타트를 양성하는 프로그램을 운영한다.

□ 서울시: 놀이터 조성사업, 움직이는 놀이터

서울시는 2020년 「서울특별시 아동의 놀이권 보장을 위한 조례」를 제정하여 아동의 놀 권리 보장을 위한 정책을 추진하고 있다. 조례가 제정되기 이전부터 서울시에서 자체적으로 추진하고 있는 놀이관련 정책사업은 놀이공간 개선 및 조성사업이며 추가적으로 장소가 활성화 될 수 있는 프로그램을 운영하고 있다. 놀이공간 개선사업은 상상어린이 공원 조성사업에서 창의어린이놀이터 조성사업전환하여 추진되고 있다.

- 놀이장소 확충¹⁰⁾

서울시에는 노후화되고 획일화된 놀이공간이 아이들의 이용을 감소시키고, 이로 인해 우범화 공간으로 이용될 가능성이 존재하여 놀이터 개선 1994년부터 사업을 추진하여였다. 2005년 이후에는 '상상어린이공원 조성사업'으로 명칭을 변경, 2008년부터 2010년까지 총 304개소의 어린이공원에 대한 리모델링 사업을 추진하였다. 사업 대상지는 서울시 어린이 공원 중 주변에 어린이 인구밀도가 높고 생활환경이 상대적으로 열악한 주택이 있는 곳을 중심으로 선정되었다. 사업 추진 과정에서 어린이와 주민들의 참여를 확대하여 의견을 반영하였으며 획일화된 요소가 아닌 다양한 테마를 가진 어린이공원 내 놀이터를 조성하여 아이들의 활발한 놀이활동을 유도하였다.



[그림 3-3] 까치 상상어린이 공원(좌)/ 보람 상상어린이공원(우)

출처: 서울연구원. (2016). 시민고객 맞춤형 상상어린이 공원. 서울정책아카이브. 10월 30일 수정글. [https://seoulsolution.kr/ko/content/시민고객-맞춤형-상상어린이-공원\(검색일: 22.06.03.\)](https://seoulsolution.kr/ko/content/시민고객-맞춤형-상상어린이-공원(검색일: 22.06.03.))

2015년부터 서울시에 노후화된 놀이터를 중심으로 사업을 추진했으나 주민 및 아동의 견 반영을 위해 2020년 사업대상지의 경우 주민 공모사업으로 진행을 아이들의 의견을

10) 서울연구원. (2016). 시민고객 맞춤형 상상어린이 공원. 서울정책아카이브. 10월 30일 수정글을 참고하여 작성. [https://seoulsolution.kr/ko/content/시민고객-맞춤형-상상어린이-공원\(검색일: 22.06.03.\)](https://seoulsolution.kr/ko/content/시민고객-맞춤형-상상어린이-공원(검색일: 22.06.03.))

반영하여 기존의 일관된 놀이터에서 창의적인 놀이터로 개선하였다(내손안에 서울, 2019). 창의 놀이터의 주요 설계방향¹¹⁾은 아동 참여 디자인, 모래놀이 공간, 인공포장 최소화, 천연질감의 재료 활용, 모든 계층의 이용객 접근성 강화 등을 고려한다. 서울시 공고에 따르면 사업 관련 예산은 시비로 진행되나 2019년까지 총 9개소는 (주)코오롱, 세 이브더칠드런과 함께 ‘민관협력형’으로 추진하였다.¹²⁾



[그림 3-4] 창의어린이 놀이터 조성 사례(은평구)

출처: 이형주. (2021). 새단장한 새록어린이 공원, 창의력이 '새록새록'. 11월 17일 환경과 조경. <https://www.lak.co.kr/news/boardview.php?id=12431>(검색일: 22.02.14)

- 놀이 활성화 및 놀이여건 개선¹³⁾

조성된 놀이공간의 활성화를 위해 놀이터에 아이들의 놀이를 도와주는 놀이터 활동가를 배치하여 놀이 기회를 제공하는 ‘움직이는 놀이터’ 사업을 시행하였다. 마을의 놀이터 활동가로서 놀이시설 점검 및 놀이터가 어린이들의 공간으로 이용될 수 있도록 지원해주는 것으로 놀이기구가 아니더라도 다양한 놀이자원으로 아이들이 놀이활동을 할 수 있도록 도와주는 역할을 한다. 놀이활동가는 4차례 워크숍을 통해, 놀이시설 안전수칙, 놀이터 활동가의 역할 등 놀이관련 교육과정을 이수한 사람들로 구성된다. 해당사업은 서울시에서 노후 놀이터를 대상으로 조성한 창의놀이터도 장소로 제공되며 놀이터 개선 사업과 지역사회서비스가 함께 제공된다.

11) 서울시 공고 제2019-2220호 2020년 창의어린이놀이터」대상지 공모 기간연장 공고, p.4

12) 서울특별시. (2019). 서울시 어린이 공원 놀이터 개선사업 위해 민관협력 MOU체결. 3월 18일자 보도자료.

13) 내손안에서. (2018). 활동가와 함께하는 ‘움직이는 놀이터’ 15곳은 어디?. 서울특별시 홈페이지
서울이야기. 5월 17일 게시글. <https://opengov.seoul.go.kr/mediahub/view/?nid=22105370>
(검색일: 22.01.26)

2) 교육청 주도 사업

□ 강원도교육청: 2022 친구야 놀자¹⁴⁾

아동의 놀 권리 보장 및 놀이 문화 활성화를 위해 교육과정 내에서 아이들을 위한 놀 시간을 만들어주고, 해당 시간동안 아이들이 놀 수 있는 공간과 다양한 도구를 제공해주는 정책이다. 2018년부터 추진된 정책은 40교 시범운영을 시작으로 21년 기준 80교에서 운영되고 있으며, 2022년에는 전체 초등학교로 확대하여 추진하였다.

- 놀이공간 확충

놀 시간이 없는 요즘 아이들을 위해 수업전 1시간, 중간 놀이시간과 점심 놀이시간, 방과 후 놀이시간을 만들어 최소 40분에서 최대 100분정도 놀 수 있는 시간을 제공한다. 이렇게 확보된 시간내에서 아이들이 안전하게 놀 수 있도록 실내 놀이 공간인 ‘모두놀터’를 조성하고, 취미소재, 놀이소재 재료를 제공한다.

[표 3-6] 강원도 교육청 놀이공간 확충 사업

대상	사업기간	지원 예산	조성 내용
실내 놀이공간 조성 희망학교 (30교내·외)	3월~ 12월	조성 공간 규모별 예산 차등 지원	<ul style="list-style-type: none">• 건물 내 유휴공간, 틈새공간, 유휴교실 등을 활용한 놀이공간 조성• 학교 시설 감성화와는 차별화된 놀이를 위한 전용 공간으로 조성• 학교도서관, 돌봄교실 연계 ‘놀이가 있는 도서관’ ‘놀이형 돌봄교실’ 조성 희망 시 우선 선정

출처: 강원도교육청. (2022). 「2022 친구야 놀자 운영 계획」. p.63.

- 놀이 활성화 및 놀이여건 개선

2022년 사업 계획에는 돌봄교실과 연계한 놀이행사(전통놀이 한마당)를 실시하여 놀이 활성화를 도모하고, 학부모 놀이지원단을 조성하여 학부모들이 놀이에 대한 인식을 개선하기 위한 프로그램을 운영하고 있다.

[스스로 잘 놀아요] 전략 운영 예시

- 학부모 놀이지원단과 함께하는 놀이 프로그램 운영
- 학년별 학생 성장발달에 맞는 놀이 프로젝트 운영
- 운동회, 체육대회를 놀이와 접목된 종목으로 운영
- 하계 방학 중 교육부 선정 대학생 놀이문화 봉사단과의 놀이 협력 지원
- 돌봄 교실과 연계한 전통 놀이 한마당 실시

박스 내용 출처: 강원도교육청. (2022). 「2022 친구야 놀자 운영 계획」. p.6.

14) 강원도교육청. (2022). 「2022 친구야 놀자 운영 계획」. pp.1-6. 내용 정리

□ 서울시교육청: 꿈을 담은 놀이터¹⁵⁾

서울특별시 교육청에서 추진하는 꿈을 담은 놀이터 만들기 사업은 학령기 아동들이 많은 시간을 보내는 학교 놀이터를 대상으로 학생들이 직접 공간을 개선하고 디지털 매체로 대체되고 있는 놀이 문화 개선을 위한 목적으로 2018년부터 추진되었다. 학교에서 쉬는 시간에도 아이들이 놀 수 있도록 놀이 공간 확충에 초점이 맞춰져 있다.

- 놀이 공간 확충

학생 중심의 참여 설계를 바탕으로 교내 놀이터 만들기 사업이 진행되며, 사전에 ‘놀이터 만들기 추진위원회’를 구성하여 사업 전반에 참여한다. 학생 참여 디자인 워크숍은 학생들에게 평소 어떻게 놀고 있는지, 놀이터의 상, 원하는 놀이 공간 등의 질문을 통해 학생들이 원하는 놀이 공간을 조성할 수 있도록 진행된다.

꿈을 담은 놀이터 만들기 사업은 아이들이 가장 쉽게 접할 수 있고, 방과후에 많이 사용하는 공간인 학교를 통해 학업으로 시간이 부족한 아이들에게 놀이 시간과 놀이 공간 확보를 통해 놀이 기회를 확충시켜 나간다. 특히, 학교는 안전시설이나 아이들이 노는 모습을 지켜볼 수 있는 보호자도 함께 있기 때문에 보다 안전한 놀이 활동을 즐길 수 있다.

꿈을 담은 놀이터 사례: 서울삼양초등학교

- 학교내에서 아이들이 쉽게 접할 수 있는 건물 사이 공간, 경사구간, 건물 통로 구간 등을 활용하여 다양한 놀이 활동을 할 수 있도록 시설물을 조성하였으며, 놀이 공간과 함께 대화할 수 있는 휴식 공간도 조성



[그림 3-5] 중앙계단을 활용 한 놀이공간

출처: 서울특별시교육청(2021a, p.168)

[그림 3-6] 통로공간을 활용한 놀이공간

출처: 서울특별시교육청(2021a, p.172)

박스 내용 및 그림 출처: 서울특별시교육청. (2021a). 꿈을 담은 놀이터 사례집. pp.167-168, p.172

15) 서울특별시교육청. (2021b). 2021 「꿈을 담은 놀이터 만들기」 사업 안내. pp.1-4 내용 정리

3) NGO 협력 사업

□ 유니세프 아동놀이 증진사업

유니세프아동친화도시는 유니세프가 지방자치단체와의 파트너십을 통해 유엔아동권리협약을 이행하기 위해 노력하는 도시 또는 지역 거버넌스 시스템을 구축하는 프로그램이다.¹⁶⁾ 해당 프로그램을 통해 아동친화도시에 가입한 지자체는 다양한 아동관련 사업을 추진하고 있다. 아동친화도시 지자체 사업 가운데 공간환경과 관련된 사업(71개 시·군·구, 총 306개 사업)을 검토하여 6대 영역¹⁷⁾으로 분류한 결과, 놀이·여가 관련 사업이 절반 이상의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

[표 3-7] 유니세프 아동친화 6대 영역 분류에 따른 개선사업 진행 현황

구분	세부내용	사업예시
놀이·여가 (전체 사업 건수 중 64.7%)	아동의 안전한 놀이공간, 문화 와 여가생활을 즐길 수 있는 공 간, 다양한 프로그램의 운영 등	<ul style="list-style-type: none">- 청소년문화의집 조성·운영 (부산 진구, 경기 군포시 등)- 아동친화 놀이터 조성 (대구 달서구, 경기 평택시 등)- 어린이공원 조성 (광주 북구, 대전 유성구 등)- 어린이 테마파크 조성 (전남 광양시)- 복합커뮤니티센터 (서울 노원구·영등포구, 전북 전주시 등)- 체육 관련시설 조성 (경기 안산시, 충북 충주시 등)
안전·보호 (12.4%)	생활환경에 대한 안전, 주변으로 부터의 안전(학교폭력, 방임) 등	<ul style="list-style-type: none">- 안전한 통학환경 조성 (서울 구로구, 광주 북구 등)- 학대피해아동쉼터 (세종, 경남 창원시 등)- 청소년 상담복지센터 조성·운영(대전 서구·유성구, 전북 익산시 등)- 공공도서관 조성·운영(부산 서구)
교육 (11.4%)	충분하고 적절한 교육 및 교육환 경의 제공, 청소년 미래 지원에 대한 프로그램 운영 등	<ul style="list-style-type: none">- 작은도서관 조성·운영(서울 송파구·은평구 등)- 어린이도서관 조성·운영(전남 나주시, 서울 강북구 등)- 융합인재교육센터(서울 영등포구)- 국공립어린이집 확충(서울 강북구) 등
돌봄·보건 (7.8%)	아동돌봄시설 운영·지원 및 아 동 건강·영양·발달에 대한 교 육·프로그램 지원 등	<ul style="list-style-type: none">- 육아종합지원센터(서울 영등포구, 부산 진구 등)- 다함께돌봄센터(부산 사하구, 경기 의왕시 등)- 공동육아나눔터(광주 북구, 경기 평택시)
사회서비스 (2.6%)	깨끗하고 위생적인 환경정비, 관련 프로그램 지원 또는 운영 등	<ul style="list-style-type: none">- 공공화장실 조성·관리(서울 관악구, 인천 남동구 등)- 유모차보관대 조성(서울 양천구) 등
가정 (1%)	차별받지 않는 가정을 위한 지원	<ul style="list-style-type: none">- 건강가정지원센터·다문화가족지원센터(부산 진구·사하구)- 아동주거지원사업(경기 시흥시)

출처 : 유니세프한국위원회(2022)의 '아동친화도시 공간변경 사업내역서(내부자료)'를 활용하여 연구진 작성

16) 유니세프 소개, <https://www.unicef.or.kr/what-we-do/advocacy-for-children/public-private-partnership> (접속일: 2022. 06. 24.)

17) 유니세프 아동친화도 조사 6대 영역(놀이와 여가, 참여와 시민의식, 안전과 보호, 보건과 사회서비스, 교육 환경, 주거환경), (출처: UNICEF 한국위원회. (2019), p.48.)

- 놀이공간 확충

대표적인 놀이공간 확충 사례로, 놀이공간을 개선한 ‘군산시 맘껏광장’¹⁸⁾과 ‘전주시 맘껏숲&하우스’¹⁹⁾, 놀이공간에 놀이감을 제공하는 맘껏놀이상자 설치²⁰⁾가 있다. 공간 개선 사례인 군산시 수송동에 조성된 맘껏광장은 유니세프한국위원회와 군산시가 함께 ‘아동 의견 존중 및 아동의 놀 권리 보장’이라는 협약 내용을 공간으로 구현한 사례이다. 군산시 맘껏광장은 아파트과 저층주택이 혼재된 지역에 위치한 놀이공간으로 노후화된 공원 내 놀이터를 리모델링하여 놀이공간의 활성화를 유도하였고, 설계과정에서부터 아동과 청소년이 참여해 자신들이 만들어가고 싶은 공간을 논의하고 구상하였다. 지속 가능한 놀이 활동을 유도하기 위해 맘껏광장에는 군산 역사의 길, 아동을 위한 공간, 토론, 프리마켓 등 다양한 활동을 위한 공간과 휴식공간이 조성되어 있다. 그리고 공원 내 시설로 설치된 맘껏 카페에서는 매주 셋째 주 수요일 청소년 운영위원회의 자치회의가 열리고, 매주 금요일에는 청소년 사랑의 밥차를 운영하였다(2018년 기준).

다음으로 전주시 맘껏숲&하우스는 전주 내 거점 공간인 덕진공원의 옛 수영장부지에 아이들을 위한 야외놀이터인 맘껏숲과 실내 공간인 맘껏하우스를 함께 조성한 사례이다. 청소년과 어린이 모두를 위한 놀이터를 만들자는 목적 아래 크게 청소년과 어린이 놀 수 있는 공간이 공존한다. 맘껏숲 입구 쪽에는 청소년 친화 구역이 조성되고, 안쪽에 아이들의 놀이터가 조성되어 있다. 청소년 친화 구역에는 청소년들이 직접 디자인 과정에 참여한 아지트가 마당 한 편에 위치하고, 나무를 기둥 삼아 오두막과 같은 공간을 마련해두어 이 곳에서 아이들이 다양한 활동을 할 수 있다. 어린이 놀이터는 미끄럼틀, 모래놀이터, 무지개 다리, 매달리기 등 역동적인 놀이활동을 할 수 있도록 기구들이 배치되어 있고, 물놀이를 할 수 있는 물덤벙 공간도 마련되어 있다. 또한 놀이터 한편에는 맘껏하우스가 위치하는데, 1층 외관은 통유리로 만들어져 아이들의 놀이 활동을 지켜볼 수 있고 독서활동 등 실내 프로그램이 운영되어 아이와 보호자가 함께 시간을 보낼 수 있는 공간이다.

18) 군산시 공식 블로그. <https://blog.naver.com/gunsanpr/221725878933> (검색일:22.01.25.)

19) 방유경. (2021). 도시의 기억 위에 쌓아올린 놀이터: 맘껏숲&하우스. SPACE. 10월 28일. https://vmspace.com/report/report_view.html?base_seq=MTcxOQ==(검색일:22.05.22), 일상건축사사무소.(2022). 맘껏하우스. brique. 2월 14일 게시글. <https://magazine.brique.co/project/%EB%A7%98%EA%B8%AFED%95%98%EC%9A%B0%EC%8A%A4/>(검색일:2022.05.22)의 내용을 바탕으로 아래 문단의 맘껏숲&하우스 내용 정리

20) 최은혜. (2018). ‘꼬마야 꼬마야’ 출 넘다 비석치기...마음껏 놀고 실컷 웃어요. 8월 4일. 소년중앙. <https://sojoong.joins.com/archives/17004>(검색일: 22.10.28), 유니세프. (2017). ‘유니세프 맘껏 놀이 상자’, 순천 ‘기적의 놀이터’에 첫 선. 2월 17일. <https://www.unicef.or.kr/about-us/press/62809>(검색일: 22.10.28)의 내용을 바탕으로 아래 문단의 맘껏 놀이 상자 정리



[그림 3-7] 맘껏광장 체험활동 현장

출처: 최다훈. (2021). 아동과 청소년들이 직접 가꾼 표현과 참여의 장. 4월 5일 유네스코 뉴스. https://www.unesco.or.kr/data/unesco_news/view/778/1254/page/0?(검색일:22.05.27.)



[그림 3-8] 전주 맘껏숲&하우스 전경

출처: 연구진 촬영

한편 유니세프는 아이들이 모이는 공간에서 다양한 놀이활동이 이뤄질 수 있도록 '유니세프 맘껏 놀이 상자'를 개발하여 설치했다. 맘껏 놀이 상자는 유니세프가 이재민 어린이의 상처를 치유하기 위해 제공하는 '상자놀이터'를 한국 실정에 맞게 응용한 것으로, 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 원반, 고무공, 공깃돌, 줄 등이 담겨 있다. 순천시 1호 기적의 놀이터, 서울시 장평근린공원, 새싹어린이공원 등에 조합놀이대 외에도 다양한 놀이활동을 창의적으로 할 수 있도록 맘껏 놀이 상자를 제공하였으며, 이 상자는 기존의 놀이기구에 지루함을 느끼는 아이들로 하여금 다시 놀이에 흥미를 느끼도록 유도하고, 놀이공간이 지속적으로 활용되도록 돋는 매개체 역할을 하고 있다.



[그림 3-9] 맘껏 놀이 상자를 활용하고 있는 아이들의 모습

출처: 유니세프. (2017). '유니세프 맘껏 놀이 상자', 순천 '기적의 놀이터'에 첫 선. 2월 17일. <https://www.unicef.or.kr/about-us/press/62809>(검색일: 2022.10.28.)

- 놀이 활성화 및 놀이여건 개선

유니세프의 놀이 관련 사업은 지자체와 협력하여 진행하는 사업이 대체적으로 많으며, 놀이공간 확충과 개선을 통해 놀이 기회를 적극적으로 넓혀가고 있다. 아동친화도시 인증을 담당하는 기관이나, 실제 지자체에서는 지역 전체 단위가 아닌 개별 사업이 주로 추진되고 있으며 각 사업을 연계하는 방안이나 놀이 인식을 개선하는 프로그램은 상대적으로 적은 편이다.

□ 세이브더칠드런: 놀 권리 증진사업 21)

세이브더칠드런이 주관하는 ‘놀이를 지켜라’ 사업은 놀 시간, 친구, 공간이 부족해서 고민인 우리 아이들이 친구들과 함께, 실컷, 맘껏 놀 수 있는 세상을 만드는 놀 권리 회복 프로젝트이다. 2014년부터 현재까지 100개의 놀이공간에 대한 조성사업을 진행해왔으며, 2020년부터는 놀이환경진단사업과 정부의 놀 권리 정책을 지원하고 있다.

- 놀이공간 확충

관련 사업으로 ① 농어촌아동지원사업(놀이공간이 있는 공립형 지역아동센터, 실내공간과 성인이 상주하는 농어촌형 놀이터 조성), ② 잘 노는 우리학교만들기(학교에서 놀고 싶은 공간을 아이들이 직접 찾아서 놀이터를 조성하는 사업), ③ 도시놀이터 개선사업(도심 지역의 노후화된 어린이공원을 지자체와 함께 개선)이 있다.

‘농어촌아동지원사업’은 농어촌지역의 놀이공간이나 자원이 도시와 비교해 현저히 부족하고 그로 인해 아이들이 갈 곳 없이 방치되는 데 문제의식을 가지고, 놀이와 돌봄을 연계한 실내외 놀이공간을 마련함으로써 아동 방치 문제를 개선하는 사업이다. ‘잘 노는 우리학교만들기’ 사업은 아이들이 가장 많이 이용하는 학교 공간을 대상으로 어린이들의 참여를 통해 놀이 친화적 공간을 만드는 사업이다. 도시놀이터 개선사업은 아이들이 쉽게 접근할 수 있는 거리에 놀이공간이 있음에도 불구하고 안전기준 미달로 운영되지 않거나 노후화되고 방치된 놀이터를 개선하는 사업으로, 기존의 획일적인 조합놀이대가 아닌 다양한 연령대가 이용할 수 있는 공간을 만드는 데 주안점을 둔다.



[그림 3-10] 잘 노는 우리학교 만들기 사례

출처: 명우임상심리연구소. (2016). ‘잘 노는 우리학교 만들기’ 리서치 결과보고서. report부분.

[그림 3-11] 놀이터 개선사업 사례

출처: 세이브더칠드런(2019). 놀이터를 지켜라. 다운어린이공원. p.103.

세이브더칠드런은 ‘놀이터를 지켜라’ 사업 외에도 2017년 군산을 시작으로 2021년까지 총 11개 지역에 대해 놀이환경 진단 프로젝트를 지원하고 있다. 놀이 환경 진단은, 본

21) 세이브더칠드런. (2021). ‘2022 세이브더칠드런 놀이환경진단 프로젝트 지역선정 공개모집 계획’ 참고

격적인 개선 사업에 앞서 지역 내 공공어린이공원을 대상으로 전반적인 현황을 진단하고, 그 결과를 근거로 지역 여건에 맞는 놀이 환경 개선 계획을 수립하는 데 활용된다. 전수조사의 경우 지역을 잘 아는 지역 거주 아동²²⁾ 및 시민 조사원이 담당하여 4가지 영역(접근성, 환경 현황, 놀이·운동 기구 현황, 놀이성)에 대해 진단을 실시한다. 이를 통해 그 공간을 이용하는 사람들이 원하는 방향으로 놀이공간 개선안을 제안할 수 있어 공간 활용의 지속성을 높일 수 있고, 아이들에게는 보다 다양한 놀이 활동을 유도할 수 있다.

놀이환경 진단 사례

□ 개요

- 성인과 아동이 함께 지역내 공공어린이 공원을 방문하여 놀이환경 진단 문항에 응답하고, 이를 근거로 놀이환경 개선계획을 수립함
- 놀이환경 진단은 4가지 영역으로 진행되며, 지역주민의 참여조사와 전문조사로 구분됨

[표 3-8] 세이브더칠드런 놀이환경진단 4가지 영역

영역	주요내용
접근성	어린이공원의 위치, 안전하게 오갈 수 있는지 확인하는 항목
환경 현황	어린이공원의 내부 화경이 깨끗하고 안전한지 확인하는 항목
놀이·운동기구 현황	어린이공원 내 시설물이 깨끗하고 안전하게 관리되고 있는지 확인하는 항목
놀이성	어린이공원에서 아동이 자발적으로 다양하고 자유롭게 놀 수 있는지 확인하는 항목

출처: 세이브더칠드런. (2022). 놀이환경진단 프로젝트 지역선정 공개모집 계획서. p.5.

□ 주요사례: 군산 조촌동 일대

- 전북 군산(2017년) 어린이공원 74개소 전수조사를 시행하여 놀이터 3개소 리모델링과 군산대학교 놀이활동가 양성
- 전체 진단점수 총점 중 낮은 점수를 받은 놀이터를 중심으로 접근성이 좋은 3곳에 대한 놀이터 개선
- 걸어서 20분이면 다 돌아 볼 수 있는 거리에 있는 인접지역 3개의 놀이터를 연령별 맞춤형으로 개선하여 각각의 놀이터를 연계하여 큰 놀이 환경을 조성

[표 3-9] 놀이환경 진단을 통한 군산 놀이터 개선사업

놀이터 명	주요내용
플레이필드	공놀이부터 자전거와 킥보드 이용 가능
모험의 언덕	활동량이 많은 초등학교 중학년 친구들을 위한 모험 놀이시설 설치
부메랑	주변 어린이집 유아들을 위한 작은 놀이대 추가



출처: C-program 홈페이지. <https://c-program.org/projects/playground-gunsan>(검색일: 2022.10.28.) 놀이터 부분 직접 인용

박스내용 출처: 세이브더칠드런. (2022). 놀이환경진단 프로젝트 지역선정 공개모집 계획서. p.5 와 C프로그램. (2018). 군산 놀이터 개선 계시글. <https://c-program.org/projects/playground-gunsan>(검색일: 22.10.28.)

22) 전수조사는 3학년~6학년 학생들의 참여하여, 아동용으로 만들어진 질문지를 활용해 진행된다. 이 때 다양한 연령대 아이들의 놀이 선호를 파악하기 위해, 이들이 어렸을 때 필요했던 놀이공간에 대한 질문도 포함하고 있다.

4) 분석의 종합

국내 아동놀이환경 관련 사업을 분석한 결과, 대부분 공간 확충 사업을 중심으로 놀이기회를 확대하고 있음을 확인하였고 일부 지자체에서 놀이여건 개선을 위한 인식 교육을 실시하고, 놀이 가치에 대한 공감대를 형성하기 위한 프로그램을 운영하는 사례도 찾아 볼 수 있었다. 대부분의 공간 확충 사업은 개별 공간 단위로 추진되고 있으며, 그 방식은 사업 주체마다 조금씩 차이가 있었다. 전주시는 어린이놀이터뿐만 아니라 지역 내에서 놀이자원으로 활용할 수 있는 시설들을 모두 야호 놀이터의 범주에 포함시키면서 프로그램을 함께 운영하고 있다. 서울시는 기존 놀이터의 개선을 위주로 놀이장소 확충 사업을 추진하고 있으며 시흥시는 팝업 놀이터를 운영해 놀이자원이 없는 곳에서도 아이들이 놀 수 있는 환경을 조성하는 등 지자체마다 다양한 방식을 보인다. 유니세프와 세이브더칠드런이 추진하는 놀이장소 확충 사업 역시 기존 놀이터를 개선하는 데 초점을 맞추는데, 세이브더칠드런의 경우 사업 시행 전 단계에서 놀이환경 진단 사업을 실시함으로써 지역의 필요를 발견하고 지역 맞춤형으로 사업을 제안하는 데 기여하고 있다.

[표 3-10] 국내 놀이관련 사업의 놀이자원 확충 전략

추진주체	정책사업	놀이장소 확충	놀이활성화	놀이여건 개선
전주시	야호 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 야호 놀이터 운영 놀이터 정보제공을 위한 지도 배포 	<ul style="list-style-type: none"> 지역내 예술공장을 연계 하여 놀이프로그램 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 놀이인식개선 교육 놀이주간 운영
시흥시	놀이문화정책 플레이스타트	<ul style="list-style-type: none"> 팝업놀이터 운영 공공형 실내놀이터 조성 	-	<ul style="list-style-type: none"> 플레이스타터 양성
지 자 체	서울특별시	<p>놀이터조성사업</p> <ul style="list-style-type: none"> 노후된 놀이터 개선을 통해 창의놀이터 조성 	-	-
	활동가와 함께하는 움직이는 놀이터	<ul style="list-style-type: none"> 놀이터 활성화를 위해 움직이는 놀이터 놀이활동가 파견 	-	-
강원도 교육청	친구야 놀자	<ul style="list-style-type: none"> 교내 틈새공간을 활용한 놀이 공간 조성 	-	<ul style="list-style-type: none"> 학부모와 하는 놀이 프 로그램 운영
서울시 교육청	꿈을 담은 놀이터	<ul style="list-style-type: none"> 교내 틈새공간을 활용한 놀이 공간 조성 	-	-
비 영 리 단 체	유니세프	<p>맘껏놀이공간 조성사업</p> <ul style="list-style-type: none"> 지자체 연계를 통한 놀이공간 개선 사업 수행 장소활성화를 위한 놀이박스 제공 	-	-
	세이브더칠드런	<ul style="list-style-type: none"> 맞춤형 놀이터 개선사업 수행 을 위한 놀이환경진단 놀이터를 지켜라, 학교개선 사 업등 놀이장소 개선사업 수행 	-	-

출처: 연구진 작성

3. 소결

1) 국내 놀이자원 관련 법·제도 정책의 시사점

□ 어린이 놀이 확충을 위한 기본 정책 방향 설정

‘아동정책기본계획’과 ‘어린이 놀이 현장’, 포용국가 아동정책은 기본방향에 있어 공통적으로 아동의 기본권리 신장과 놀 권리에 대한 중요성을 인지하고 관련 내용을 강화하여 다루고 있다. 다만 실제 도시공간에서 놀이를 지원하는 환경을 조성하기 위한 구체적인 정책 수단은 명확하지 않다는 한계가 있다.

□ 관련법에 따른 기능과 안전 성능 중심의 놀이시설 기준

「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률 시행규칙」은 도시공원에 도시민의 여가선용을 위한 놀이시설을 설치할 수 있도록 공원시설의 세부유형으로서 유희시설을 규정하고 있다. 유희시설은 시소·정글짐·사다리·순환회전차·궤도·모험놀이장, 유원시설, 발물놀이터·뱃놀이터 및 낚시터, 그 밖에 이와 유사한 시설로 제시하였다.

「주택건설기준 등에 관한 규정」에 따라 공동주택단지 내 놀이터는 일조 및 채광이 양호한 곳에 설치하거나 주택단지 내 녹지 안에 어우러지도록 설치하여야 하고, 실내에 설치하는 놀이터는 친환경 자재를 사용하여야 하며, 실외놀이터의 경우 도로 및 주차장과 일정 거리를 이격하도록 규정하고 있다.

「어린이놀이시설 안전관리법」 시행령에서 안전관리가 필요한 어린이 놀이시설을 목록장, 휴게시설, 도시공원, 음식점, 아동복지시설, 대규모유통점포, 초등학교, 주택단지, 학원, 키즈카페, 종교시설, 야영장, 공공도서관, 박물관, 자연휴양림, 하천시설 등으로 규정한다. 또한 관련법상 ‘어린이 놀이터’의 명확한 정의는 없는 상황이며 개별법상 어린이놀이시설 및 놀이터 관련 항목이 서로 상이해서 혼란에서는 혼란이 발생할 수 있다.

지자체가 제정하여 시행하는 어린이 놀이공간 관련 조례의 상당수는 「어린이놀이시설 안전관리법」의 위임을 받아 시설의 안전관리에 대한 세부사항을 규정하고 있으며, 보다 창의적인 형태의 어린이 놀이터를 조성·관리하기 위한 조례도 상당수 찾아볼 수 있었으나 내용상으로는 개별 사업의 수행을 위한 행정·재정적 지원사항과 실무적 필요를 담는 것을 주 목표로 하고 있어, 어린이 놀이공간이 추구해야 할 가치와 요소, 지역사회 전체를 대상으로 하는 놀이자원망 조성의 단계에는 이르지 못하고 있다.

□ 어린이 발달과 놀이 활동 다양성을 고려한 놀이터 공간의 질적 기준 부재

「주택건설기준 등에 관한 규정」에서는 놀이기구의 유형과 종류를 규정하지 않았으며, 기구의 안전 관련 사항 이외에 어린이 발달 특성과 놀이 활동의 다양성 측면에서 질적 수준에 대해서는 미흡하게 다루고 있다.

「도시공원법」에 따라 어린이공원은 조경시설, 유희시설, 운동시설을 설치할 수 있다고 되어 있으나 법적으로는 지켜야 할 시설종류의 하한선이 없다. 유치거리(250m)와 면적(1천5백 제곱미터 이상) 등 양적인 설치 기준만을 중심으로 하며, 아동발달 관점에서 제공해야 할 놀이 경험을 반영하는 질적 기준은 부재하다. 그리고 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률 시행규칙」 상 도시민의 여가선용을 위한 놀이시설인 유희시설의 종류를 기준의 유원지 시설 같은 시소·정글짐·사다리·순환회전차·궤도·모험놀이장 등에 국한하지 말고 아동의 기본 놀 권리와 자유로운 활동이 가능한 놀이공간에 대한 내용을 중심으로 시설 유형을 설정하고, 대표적인 공공 놀이자원인 소공원, 어린이공원, 근린공원의 유치거리를 지역의 필요에 맞게 조정하는 방안을 검토해야 한다.

또한 현재 법령은 어린이놀이터의 유지관리에 있어 엄격한 안전 기준만을 적용하고 있어, 아동의 흥미와 놀이 경험의 측면에서 보완이 요구된다. 놀이 가치 향상을 목표로 놀이터 시설을 주기적으로 교체하여 이용자인 아동의 입장에서 새로운 놀이자원을 탐색하고 이용할 수 있는 방향으로 유지관리 방식을 개선할 필요가 있다.

□ 지역과 근린의 관점에서 놀이 자원 관리에 대한 세부 내용 부재

현재 법령에는 놀이시설에 대한 세부 기준이나 규정은 갖추어져 있으나, 지역사회와 근린 환경의 관점에서 접근성과 연계 방식을 제고하는 통합적 관점에는 이르지 못하고 있어, 포용국가 아동정책 10대 과제에 해당하는 ‘아동이 맘껏 뛰어놀 수 있는 지역사회 만들기’의 실천 전략을 찾기 어려운 여건이다. 「주택건설기준 등에 관한 규정」에서 양호한 환경 확보를 위한 배치 기준 및 놀이터 이용자의 안전을 위한 이격 기준을 규정하고 있으나, 이는 공동주택단지 내부에 적용되는 것으로 지역 놀이환경과는 분리된 상태에서의 계획에 그치게 된다. 지역사회 통합형 놀이자원을 확보하기 위해서는 단지 내·외부 접근성과 개방조건을 고려하여 놀이자원을 설치하도록 유도하는 방안을 모색할 필요가 있다.

[표 3-11] 아동 놀이 관련 법·제도 현황 분석

구분	명칭	목적	주요 내용
(가칭) 아동 정책 기본 방향	아동 중심 정책 반영을 위한 법적 기반 마련		<ul style="list-style-type: none"> - 아동권리, 정책에 관한 기본이념 - 아동권리, 보호, 건강한 성장에 대한 사회적 책임 - 아동정책 추진체계 - 각종 아동 권리실현 과제 구체화 - 아동종합실태조사, 아동정책영향평가, 아동권리보장원, 아동정보시스템 구축 등 규정
아동복지법	아동이 건강하게 출생하 여 행복하고 안전하게 자 랄 수 있도록 아동의 복 지를 보장		<ul style="list-style-type: none"> - 아동복지정책의 수립 및 시행 - 아동에 대한 보호서비스 및 아동학대의 예방 및 방지 - 아동에 대한 지원서비스 - 아동복지시설에 대한 사항을 규정하고 있음
주택건설 기준 등에 관한 규정	놀이터의 환경, 놀이터 자재, 입지조건 등 놀이 터 설치 관련사항을 규정		<ul style="list-style-type: none"> - 어린이 놀이터 입지조건 및 고려사항(일조 및 채광이 양호한 곳에 설치, 도로 및 주차장으로부터 3미터 이상 이격) - 실내 놀이기구 마감재, 자재 규정
놀이 장소 (공간 및 시설) 기준	어린이집 놀이터 설치 시 유아보육 고려해야하는 수용인원, 법 시행규칙 놀이터 위치, 환경, 설비, 놀이기구 등에 대한 기준		<ul style="list-style-type: none"> - 보육정원 50인 이상 어린이집의 경우 영유아 1명당 3.5제 곱미터 이상의 규모로 설치 - 옥외 놀이터에 대근육활동을 위한 놀이기구 1종이상 총 3종 이상 놀이기구 설치 - 옥내 놀이터 배치기준, 실내 환기 및 음습도 조건, 접근성, 안전장치, 비상대피로 확보 등
도시공원 및 녹지 등에 관 한 법률 시행 규칙	아동복지법 시행규칙 놀이터를 아동복지시설 중 아동전용시설로서 규정		<ul style="list-style-type: none"> - 아동전용시설의 설치기준에 대한 기본 방향 제시 - 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」, 「체육시설의 설치·이 용에 관한 법률」, 「공연법」 및 「청소년기본법」 등 관계 법령 과 연계 고려
어린이 놀이시설 안 전관리법	소공원, 어린이공원, 근 린공원 등 생활권공원에 유희시설의 설치에 대해 규정		<ul style="list-style-type: none"> - 시소·정글짐·사다리·순환회전차·궤도·모험놀이장, 유원 시설, 밭물놀이터·텃밭놀이터 및 낚시터 그 밖에 이와 유사한 시 설로서 도시민의 여가선용을 위한 놀이시설을 규정
근린 관점 놀이 자원 관리	아동 놀이 현장 중 10대 공동정책 포용국가 아동정책 10대 과제	어린이놀이시설의 효율 적인 안전관리 체계 구축	<ul style="list-style-type: none"> - 안전관리 필요 어린이놀이시설 유형 규정 - 놀이시설 및 기구에 의해 발생되는 안전사고를 미연에 방지 하기 위해 충족되어야 할 기술적 측면의 최저기준을 제시 - 탄력적 교육과정 운영으로 충분한 휴식·놀이 시간 보장 - 학교 내·외 놀이 공간 마련(빈 공간에 놀이 소재 배치) - 가정 및 학교, 지역사회와 연계한 놀이의 필요성 홍보 강화

출처: 연구진 작성

2) 국내 놀이기회 확충을 위한 정책사업 시사점

□ 다양한 놀이자원 확보를 통한 놀이기회 확충

관련 국내 정책사업 사례들은 공간 확충뿐만 아니라 놀이시간과 활동을 지원하고 사회적 인식을 개선하는 인적 자원 활용, 다양한 놀이활동을 유도하는 놀잇감 제공 등 다양한 방식으로 접근하고 있다.

공간 확보방식은 영구적인 놀이공간 조성을 통해 놀이기회를 확충한 사례외에도 그럴 여건이 되지 못할 경우를 고려하여 빈공터나 공원 학교 운동장을 이용한 팝업놀이터를 운영하는 사업도 존재한다. 단발적이긴 하나 영구적인 놀이공간을 조성할 수 없는 지역이나 공간에서도 다양한 놀이활동을 접할 수 있는 기회를 제공해 줄 수 있기 때문에 공간 조성 방식도 다양하게 고려할 필요가 있다.

놀이시간이 부족한 아이들의 일상 생활을 들여다보고, 틈새 시간을 이용하여 언제 어디서나 안전하게 놀 수 있는 환경을 마련하는 접근도 필요하다. 우리나라 아동들은 학업에 투자하는 시간이 많아지면서 놀 수 있는 시간이 점차 줄어들고 있어, 시간과 공간이 확보되어야 하는 바깥놀이 대신에 손쉽게 접할 수 있는 미디어 기반 활동의 비중이 과다해지는 경향이 있다. 놀이기회를 찾기 어려운 현재 여건에서는 아이들에게 놀 수 있는 시간 자체를 적극적으로 확보해주는 접근이 필요하다. 현재도 초등학교에서 탄력적인 시간표 운영을 통해 놀이 시간을 확보해 주려는 시도가 있으나, 추가적으로 아이들이 많이 이동하는 시간대나 장소를 고려한 팝업놀이터를 조성하여 아이들의 놀이자원을 연결시켜주는 방안에 대한 고려도 필요하다.

□ 보편적인 놀이기회 보장을 위한 점 단위접근에서 지역단위접근으로의 전환 필요

우리나라에서 운영되고 있는 놀이자원 관련 정책 및 사례는 대부분 아이들이 놀 수 있는 다양한 공간을 제공하는 방향으로 운영된다. 해당 사업들은 시범 사업 대상지나 공모대상지를 중심으로 놀이터라는 하나의 공간을 대상으로 개선하거나 새롭게 조성한다. 관련 사업들은 대부분 성과를 보여줄 수 있는 시설물 개선사업 위주에서 테마형 놀이터 조성사업의 형태로 진행되고 있다. 방법 측면에서는 지역의 주민이나 아동의 참여에 기반한 설계를 도입하고 있지만, 충분한 의견 수렴을 거쳐 이용자의 필요에 맞는 놀이 시설이 도입하는 방안에 대해서는 더욱 고민이 필요하다.

군산시를 대상으로 세이브더칠드런이 진행한 놀이환경 진단 및 개선 사업과 같이, 지역

단위에서 놀이자원을 파악하고, 이 자원들이 지속적으로 활용될 수 있도록 만드는 연결 고리가 필요하다. 놀이자원으로는 놀이터, 공원뿐만 아니라 기존 놀이관련 시설이나 공공시설 등 현재의 지역사회 자원을 활용하여 놀이자원으로의 접근성을 높여주는 것도 필요하다. ‘놀이터’만이 놀이공간으로서의 역할을 할 수 있다는 편견에서 벗어나, 건물 틈새공간과 골목길, 공터 등의 생활 속 공간들도 아이들을 위한 놀이자원으로 포함시킴으로써 지역 내 가용 놀이자원을 확대할 수 있다.

□ 놀이자원망 관점의 놀이 환경 진단 필요

앞서 살펴본 대부분의 놀이공간 확충 사업은 개별 사업 단위에서 이루어지고 있으나, 놀이자원에 대해 지역 단위의 접근이 가능하려면 지역 놀이환경에 대한 체계적인 진단이 선행되어야 한다. 즉, 자원간의 위계나 관계, 기능을 고려해 놀이에 활용할 수 있는 자원을 파악하고, 충분히 활용되지 못하는 기조성 공간들의 문제점을 파악하기 위한 진단이 필수적이다. 이러한 관점에서 세이브더칠드런의 놀이환경진단 프로젝트는 아이들에게 다양한 놀이기회 확충을 위한 지역사회 통합적 접근의 관점에서 의미있는 사업 사례라 하겠다. 지역 놀이자원 진단은 현황에 대한 객관적 파악을 기반으로 놀이 기회로부터 소외된 곳을 찾아내고, 개별 시설에 대한 시설로의 접근 정도나 실제 이용 실태를 구체적으로 파악하면서 놀이환경 개선이 집중적으로 이루어져야 할 공간을 탐색하는 방식으로 이루어질 수 있다. 놀이환경을 둘러싼 지역사회 전체 공간구조-개별 놀이공간-연계 공간을 통합적으로 살펴봄으로써, 놀이터 개선이 일회성 사업에 그치지 않고 중장기적인 관점의 놀이자원망 확충 프로세스로 이어질 수 있다.

제4장 놀이자원 현황 및 놀이 활동 분석

1. 분석 개요 및 방법
 2. 아동 놀이자원 접근성
 3. 아동 놀이 활동
 4. 놀이기회 부족의 요인과 과제
-

1. 분석 개요 및 방법

1) 분석의 개요

□ 분석 목적

- 접근성 분석

놀이자원의 분포 현황에 대해 잠재적 현황과 실제적 현황 측면으로 구분하여 접근성을 분석하고자 한다. 이를 통해 분포되어 있는 자원과 실제이용 행태분석내용을 결합하여 그 차이를 살펴보고자 한다. 먼저 접근성 분석은 근접성과 이동성 부족측면으로 구분하여 분석하여 결핍지역의 특성을 구체적으로 탐색하는 동시에 향후 놀이자원을 공급하기 위한 현황자료로 활용하고자 한다.

- 포커스그룹 놀이활동 분석

포커스 그룹의 놀이활동을 분석하는 목적은 다음과 같다. 첫 번째, 아동의 놀이활동이 발생하게 되는 시-공간적 경로를 전체 일과 속에서 관찰, 분석함으로써 적재적소에 맞 춤형 자원을 투입할 수 있는 정보를 수집하는데 있다. 방과 후 아동의 주요 생활시간 구성 요소로서 구조화된 활동(학원 등), 자유로운 바깥놀이, 미디어사용 시간(영상 시청, 전자기기를 이용한 게임) 등이 차지하는 비중 관찰을 통해 아동의 건강한 성장발달 관점

에서의 쟁점과 대안을 모색하고자 한다. 그리고 각 활동 유형들간의 개인간, 지역간 차이 관찰을 통해 결핍자원과 지원방안에 대한 시사점 도출하고자 한다.

둘째, 부모의 놀이활동에 대한 태도와 양육성향을 파악하는데 목적이 있다. 부모의 놀이활동의 중요성에 대한 인지와 태도는 아동의 방과후 일정을 결정하는 중대한 요인이며, 미디어 시간의 통제와 동네 활용범위 및 독립적 이동허용과도 연관된 문제이다. 부모의 전반적인 양육방식뿐 아니라 이동수단의 선택성향(자동차 위주 vs 보행과 자전거 위주의 생활) 역시 자녀의 생활패턴에 영향을 미치는 것으로 밝혀져 있다. 이는 유사한 놀이자원을 보유한 지역 내에서 개인차를 발생시키는 하나의 요인으로 작용하여 자원의 부족에도 불구하고 부모의 노력으로 아동의 놀이시간이 유지되거나, 풍족한 자원에도 불구하고 놀이시간은 거의 부재하는(자원 활용행태가 거의 나타나지 않는) 사례가 발생할 수 있다. 놀이시간이 자원 자체의 문제만은 아님을 밝히기 위한 장치로서 부모의 양육성향에 대한 질문들을 면담지에 1)독립적 이동 하용, 2)놀이활동의 중요성에 대한 생각, 3)미디어 허용시간 등으로 분산배치하여 구성하고, 놀이일지를 통해 4)자녀와 동행하는 이동수단을 파악하고자 하였다. 이를 통해 부모가 인식하는 자녀의 놀이활동 수준에 대하여 질문함으로써 놀이의 자본화 및 상품화 흐름 속에서 부모의 놀이에 대한 근본적 인식변화를 포착하고, 이를 건강한 놀이활동으로 전환할 수 있는 가능성은 모색하고자 한다.

셋째, 계량화된 지표만으로 파악하기 어려운 대상지별 놀이자원망 특성을 도출하는 것을 목적으로 한다. 대상지에서 실제로 자주 사용되는 자원과 잘 사용되지 않는 자원을 구분하고 각 자원의 구성요소와 역할을 이해함으로써 연령대별 필요자원과 공간적 조합, 배치에 대한 시사점을 도출하고자 한다.

□ 분석 대상

- 놀이자원 현황

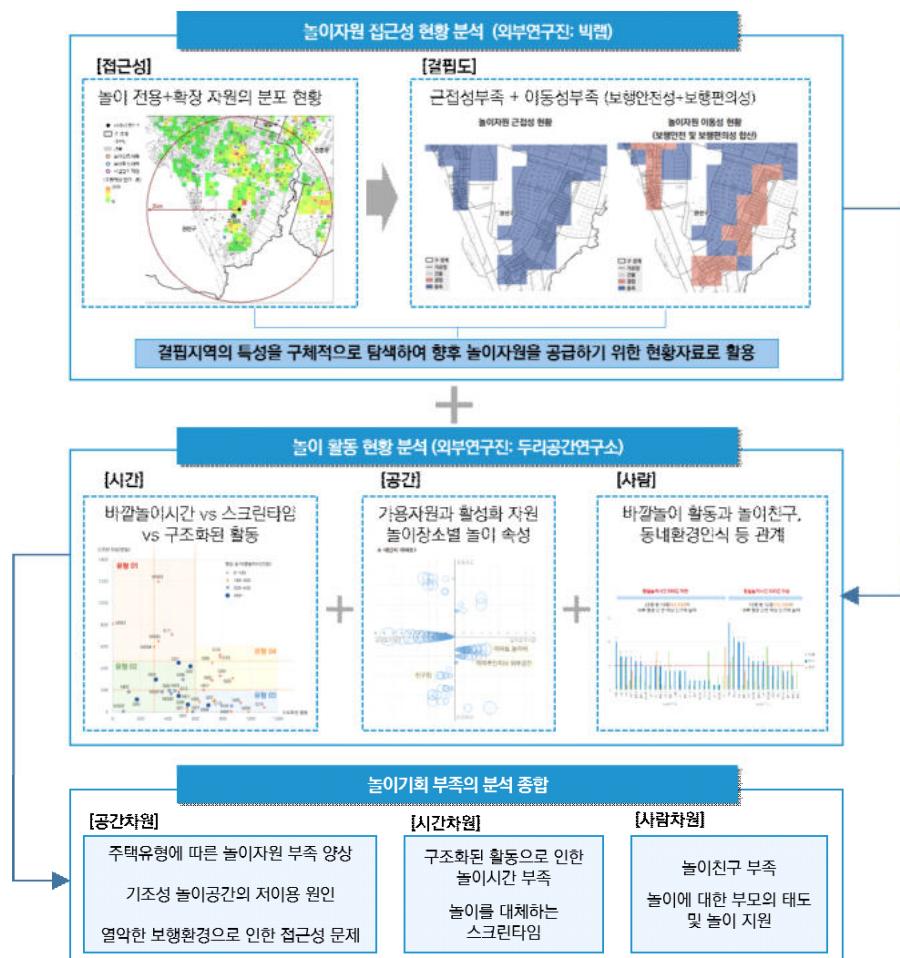
상위 위계 도시단위에서부터 균린단위, 개별 단위로 세분화하여 놀이자원의 현황을 분석하고자 하였다. 또한 놀이자원의 현황을 전체적인 분포 특성과 균린에서 접근성, 결핍 지역을 유형을 구분하여 진단하고자 한다. 이후 놀이시설의 이용현황을 놀이활동 심층 조사자료를 토대로 하여 분석하고 개별 놀이자원의 특성을 놀이활동에 대한 이해를 바탕으로 살펴보았다.

- 놀이실태

포커스그룹 조사 대상에게 심층면담과 놀이일지작성, 놀이활동매핑(Mapping)을 통해 모집한 자료 분석 대상으로 삼았다. 심층면담지는 아이의 바깥놀이와 관련된 일상생활

에 대한 부문, 부모의 동네환경인지와 독립적 이동허용에 대한 부문 등으로 구성하였으며 놀이일지는 평일5일과 주말2일을 구분하여 7일이상의 기간동안 아동의 놀이활동에 대해 장소, 이동수단, 소요시간, 동행인, 활동에 대한 구체적인 내용을 기록하도록 하였다. 그리고 아이들이 주로 바깥놀이활동을 하는 장소와 이동동선에 대한 개략적인 맵핑을 기록하였으며 이를 토대로 아동의 놀이시간, 장소, 사람에 대한 부분을 구분하여 분석하고자 하였다.

□ 분석 흐름도



[그림 4-1] 놀이자원 현황 및 놀이 활동 분석 흐름도

출처: 연구진 작성

2) 자료 수집 및 분석 방법

□ 놀이자원 접근성

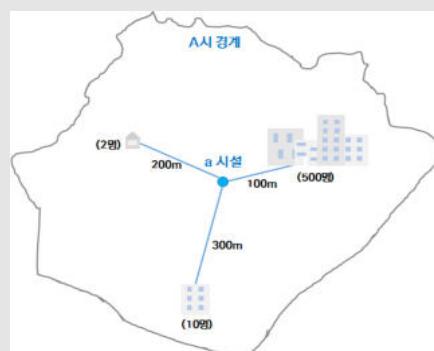
놀이자원의 공급수준을 파악하는 데에는 공간적 접근성(spatial accessibility)을 활용하였다. 공간적 접근성은 출발지점과 종착지점까지의 거리가 고려된 잠재적 상호작용으로 정의되며(Hansen, 1959), 시설 접근의 용이성과 이용기회의 수준을 파악하는 가장 효과적인 척도로 공간적 불평등을 산출하는 데에 일반적으로 활용된다.

본 연구에서는 기초생활인프라의 국가적 최저기준 마련에 적용되었던 인구 1인당 접근성 수식을 적용하였다. 이 방법은 상주인구가 가장 가까운 거리에 있는 시설을 이용한다고 전제하며, 세생활권($200m \times 200m$ 격자)을 분석의 최소 공간단위로 설정하고,¹⁾ 세생활권 내에서 인구가 집계되는 최소단위인 미시격자($100m \times 100m$)에 대해 공간적 접근성(놀이자원 최소이용거리를 인구에 곱한 값)을 산출·합산한 후, 세생활권 내 초등학생 인구로 나누어 1인당 평균 접근성을 산출하는 모형이다(수식4-1). 이상의 산출방식은, 세생활권 내 인구분포 특성을 최대한 활용하여 왜곡을 줄인다는 장점이 있다.

〈세생활권의 1인당 평균 접근성 산출 과정〉

- 1단계 : 인구거주위치($100 \times 100m$ 미시격자의 중심)에서 가장 가까운 시설까지의 거리 산출
- 2단계 : 산출된 거리 값에 개별 미시격자의 인구수를 곱함
- 3단계 : 세생활권 단위에서 2단계까지의 과정을 통해 산출된 (거리×인구수)의 합을 구함
- 4단계 : 세생활권 단위에서 인구수 합계를 산출 (미시격자별 인구의 합계))
- 5단계 : 세생활권 단위에서 1인당 접근성을 산출하기 위해 3단계 값을 4단계로 나눔

〈시설별 1인당 접근성 산출의 필요성〉



- 단순히 시설 접근성을 도출한 후 해당지역 인구로 나누는 방식을 사용할 경우 1인당 접근성이 왜곡 발생
- 예를 들어 A라는 시 지역에 위치한 세 개의 주거건물을 가정하고, 각 건물에 거주하는 인구 수를 모른다고 전제하면, A시 a시설의 접근성 평균은 $200m$ 이나, 개별 주거건물에서 살고 있는 인구 수를 거리에 곱하여 계산하면 접근성 평균은 $104m$ 로 차이 발생
- 인구 고려 없이 계산한 접근성은 분석결과를 왜곡할 수 있으므로, 기획보된 미시적 수준의 인구자료를 최대한 활용하여 접근성을 도출하는 방법이 바람직함

출처: 성은영 외. (2019). 도시재생활성화를 위한 지역의 자립적 기초생활인프라 공급 및 관리 지원방안 연구. p.52.

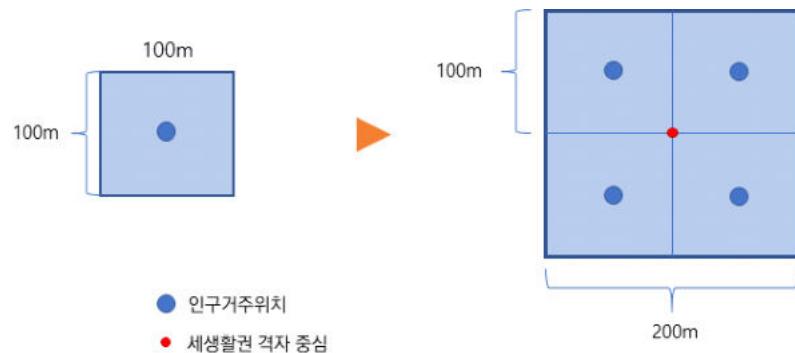
1) 세생활권은 도보 이동이 가능한 생활권의 최소 단위로서, 1인당 접근성을 산출하는 기본 단위를 의미함

분석에 활용되는 거리의 기준은 직선거리(Euclidean distance)를 적용하였다. 각 세생활권별로 어린이 놀이자원의 공간적 접근성을 분석한 후, 거리조작에 따른 접근성 층별 여부를 분석하였다. 공간적 접근성 분석에는 생활SOC 분석 툴킷(toolkit)²⁾을 활용하였다.

$$A_i = \frac{\sum p_{ij} \times d_{\min}}{P_i}$$

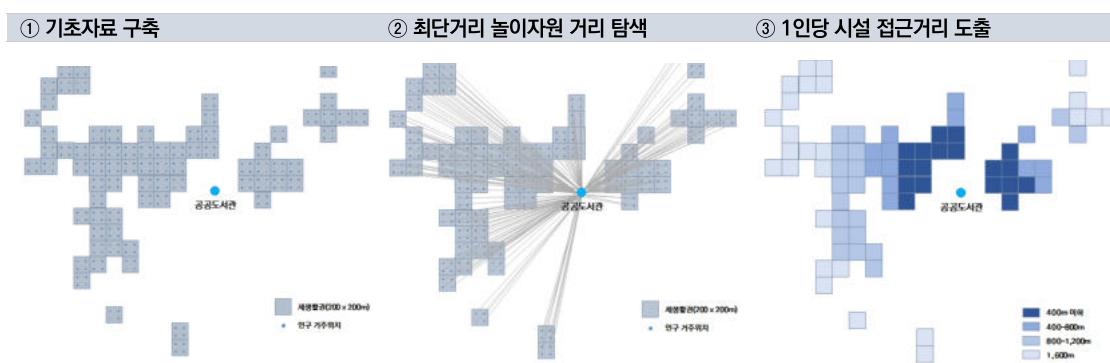
A_i : 세생활권($200m \times 200m$ 격자) i 의 공간적 접근성
 P_i : 위치 i 의 초등학생 인구수
 p_{ij} : i 에 속한 미시격자($100m \times 100m$) j 의 초등학생 인구수
 d_{\min} : 미시격자 j 의 중심점에서 놀이자원까지의 최소거리

[수식 4-1] 세생활권 단위 1인당 평균 접근성 산출 수식



[그림 4-2] 현황분석 세생활권 격자화 개념도

출처: 성은영 외. (2019). 도시재생활성화를 위한 지역의 자립적 기초생활인프라 공급 및 관리 지원방안 연구. p.52.



[그림 4-3] 놀이자원 접근성 현황 분석 방법

출처: 상계서. p.54.

2) 2021년 국무조정실에서 생활SOC 접근성 수준과 입지적정성을 평가하기 위해 개발한 툴킷으로, GIS 범용 소프트웨어 중 하나인 QGIS에서 무료 설치하여 사용가능한 플러그인 형식의 프로그램이다.

- 분석 대상 놀이자원

본 연구가 다루는 놀이자원의 범위는 도시설계 요소로서 놀이가 일어나는 공간이며, 놀이 공간 중에서도 일상생활이 일어나는 근린 단위로 공급, 조성되는 놀이 장소로 한정한다. 이에 분석 대상 놀이자원은 공공과 민간 영역의 놀이공간과 사설놀이공간이며, 도시계획시설인 공원과 초등학교, 도서관과 민간시설인 공동주택단지, 키즈카페, 예체능 학원을 대상으로 한다. 이 시설들은 놀이시설 설치 여부에 따라 전용 놀이자원과 확장 놀이자원을 구분하며, 놀이시설을 장소 단위로 분류하기 위해 공공데이터(수원시 공원 현황, 경기도 어린이놀이시설 현황)을 비교하여 검토하였다.³⁾

(전용놀이자원) 어린이 놀이시설이 설치된 어린이공원·소공원, 균린공원·도시공원, 특성화놀이터 및 초등학교가 공공 자원이며, 민간 자원으로는 '키즈카페'로 통칭되는 실내 유료 놀이시설을 포함하였다.⁴⁾

(확장놀이자원) 놀이시설이 설치되지 않은 어린이공원 및 소공원, 균린공원, 도서관(작은도서관·공공도서관)이 이에 해당하며, 예체능학원을 민간 놀이자원으로 구분하였다.

분석 자료는 모두 2020년 기준이며, 각 자료의 출처는 [표 4-1]과 같다.

[표 4-1] 분석 자료 현황 및 출처

구분	놀이자원	자료 출처
전용 놀이 자원	① 놀이터가 설치된 어린이공원 및 소공원	경기도 어린이놀이시설 현황(경기도)
	② 놀이터가 설치된 균린공원, 도시공원	경기도 어린이놀이시설 현황(경기도), 수원시 공원현황(수원시)
	③ 초등학교에 설치된 놀이터	경기도 어린이놀이시설 현황(경기도)
	④ 특성화놀이터(모험놀이터, 숲놀이터)	수원시 홈페이지
	⑤ 공동주택단지 어린이놀이터	경기도 어린이놀이시설 현황(경기도), 수원시 공원현황(수원시)
	⑥ 키즈카페	다음지도 탐색
확장 놀이 자원	⑦ 놀이터가 없는 어린이공원 및 소공원	경기도 어린이놀이시설 현황(경기도), 수원시 공원현황(수원시)
	⑧ 놀이터가 없는 균린공원	경기도 어린이놀이시설 현황(경기도), 수원시 공원현황(수원시)
	⑨ 도서관 (작은도서관, 공공도서관)	수원시 초등학교 현황(수원시)
	⑩ 예체능학원	다음지도 탐색
초등학생 인구		100m × 100m 격자인구(국토지리정보원)

출처: 연구진 작성

3) 본 연구의 대상지 놀이자원 실태조사에는 행정안전부의 어린이놀이시설 데이터를 먼저 검토하였으나, 실제 운영관리 현황을 반영하여 놀이자원을 분류하기에는 경기도 어린이놀이시설 데이터가 더 정확한 것으로 판단, 이를 활용하였다.

4) 2022년 현재 수원시에는 공공형 실내놀이터가 없는 것으로 확인하여, 공공 놀이공간 가운데는 실내형 놀이공간을 포함하지 않았다.

□ 행태실증자료 수집

• 포커스그룹 선정

심층연구 대상 근린을 통학구역으로 하는 초등학교 4곳에서, 아동의 놀이환경에 관심을 가진 1-4학년 학부모를 대상으로 포커스그룹을 구성하였다. 학부모회를 대상으로 포커스그룹 모집에 협조를 요청하고, 현장 방문을 통한 대면 모집을 병행하였다.⁵⁾ 2022년 4월 25일부터 4주 간의 모집 과정을 통해 최종적으로 38명의 포커스그룹이 연구 참여하였으며, 네 곳의 근린에서 각각 5명(A근린), 15명(B근린), 10명(C근린), 8명(D근린)이다.⁶⁾

[표 4-2] 포커스그룹의 행태조사 대상 아동 학년

(단위:명)

근린 구분	1학년	2학년	3학년	4학년	계
A 지상공원형 아파트, 특대단지	2	-	-	3	5
B 지상공원형 아파트, 대단지	4	2	5	2	15
C 중소규모 아파트단지-저층주거 혼합	6	2	1	1	10
D 저층주거지	6	1	-	1	8
계	18	5	6	7	38

출처: 연구진 작성

• 심층면담

포커스그룹 학부모 대상 심층 면담이 진행된 기간은 5월 16일~6월 7일까지이며, 참여자 38명에 대해서 면담을 완료하고 면담 이후 1주일에 걸쳐 놀이일지를 작성하도록 하였다. 심층면담으로 수집한 놀이행태 및 놀이환경에 관한 설문 응답 결과는, 동네에서의 일과 활동을 담은 시간표(평일2일, 휴일1일) 및 매핑 자료⁷⁾를 포함하고 있다. 놀이일지의 놀이활동이 담긴 사진도 놀이행태를 파악하기 위한 보조자료로 활용하였다.

심층면담은 아동의 일상적인 생활방식과 놀이행태, 놀이환경 및 동네환경에 대한 질문을 중심으로 구성된 질문지 및 지도를 활용하여 진행하였다. 면담은 숙련된 연구진이 개별 면담 방식으로 진행하였고, 한 사람 당 1시간~1시간 30분 가량 소요되었다.

5) 연구참여 포커스그룹 모집을 위해 대상지 내 초등학교 학부모회의 협조를 요청하였고, 부분적으로 방과 후 초등학교 인근과 주거지 내부에서 연구대상자를 직접 모집하였다.

6) 근린별로 15명(인접한 A·D근린은 통합하여 15명)의 포커스그룹을 모집하였으나, 일부 참여자가 중도 참여 중단 의사를 표시함에 따라 최종 참여자는 38명으로 확정되었다.

7) 이 자료는 7일간의 놀이일지 작성에 앞서 대략의 일과 특성을 파악하기 위한 예비조사로서 평소 일상을 대표하는 시간표와 이에 따르는 근린 내 공간 방문 및 이동을 매핑하도록 하였다.

심층면담은 아동의 일상적 생활 방식과 놀이 행태, 자주 이용하는 놀이공간에 대한 평가, 동네 환경에 대한 평가 등으로 구성된다(표4-3). ‘개별 놀이자원에 대한 평가’와 ‘동네환경에 대한 평가’에는 앞서 2장에서 서술한 놀이공간의 핵심 요소인 규모, 안전, 다양성, 접근성, 유지관리의 질이 포함되도록 하였다. 또한 포커스그룹 연구가 이동독립성이 발달하는 연령대의 아동을 둔 학부모를 대상으로 하므로, 동네에서의 이동독립성에 대한 항목을 포함하였다.

[표 4-3] 심층면담지 구성

구 분	항 목	비 고
A. 아이의 일상생활	놀이시간과 패턴 코로나 19 전후의 놀이시간 및 패턴 변화 하루생활패턴 매핑	학교 일과시간 외 실외 놀이시간의 비중 주증/주말로 나누어 조사 연구진과 지도에 별도 진행
놀이상대·유형·장소	주된 놀이상대 및 만남 방법 학교 돌봄·지역아동센터 이용 유무 최근 1년간의 바깥놀이 유형 가장 선호하는 바깥놀이 장소에서의 활동 및 속성 평가 방문빈도가 가장 높은 실내장소	최대 3개소 선정 후 장소별 평가 최대 3개소 선정 후 장소별 방문 이유, 주된 활동, 아쉬운점 조사
	그밖의 동네 놀이장소	
아동의 놀이 외 시간활용	방과 후 주된 방문 장소 및 활동 방과 후 혼자 있는 경우의 빈도 미디어 사용 시간 차량 이용시간 주말 시간 활용방법	주증/주말로 나누어 조사 평일 하루 기준
B. 부모의 동네환경 인지 동네환경 인지와 독립적 이동 허용	바깥놀이 공간의 충분성 도보10분거리 바깥놀이 유형별 장소 유무 장소별 명칭 및 이용경험 기재 놀이장소 평가(접근성 및 연계성, 유지관리 현황 등) 동네 어른들의 바깥놀이에 대한 태도 동네환경 평가(안전성, 문화적 요소의 종분성, 아쉬운 점, 종합 평가 등)	종합평가는 10점 척도로 평가
자녀의 독립적 이동 허용	독립적 바깥활동 허용 범위 독립적 이동 최대 범위 독립적 바깥활동 허용 시 우려사항	허용 행위 및 장소 조사 연구진과 지도에 별도 진행
놀이수준에 대한 종합평가	자녀의 놀이활동에 대한 질적·양적 평가 4점 척도로 평가	4점 척도로 평가

구 分	항 목	비고
	놀이활동 불충분 사유	
C. 일반사항 기타 사항	자녀의 성별 및 나이	
	자녀의 스마트폰(미디어) 사용 여부 및 허용 시간	
	부모 연령, 취업상태 및 육아 참여시간	
	자녀의 바깥놀이에 대한 중요성 인식	
	부모의 동네 애착	
가구 특성	거주지 위치 및 주거 유형	
	동네 거주기간	

출처 : 연구진 작성

- 놀이일지

심층면담에 참여한 포커스그룹 학부모를 대상으로 면담 이후 7일(평일5일, 휴일2일) 동안의 아동 놀이일지 기록을 요청하였다. 놀이일지에는 아동이 날마다 방문한 장소, 이동 수단, 걸린시간, 장소까지 가는 데 동행한 사람, 방문한 장소에서 자녀가 한 활동과 함께 한 사람을 기록하고, 놀이활동에 대해서는 장소의 위치와 놀이 종류 등을 상세히 기록하며, 놀이일지에 기록된 놀이 활동을 사진으로 촬영하여 제공하도록 요청하였다.

[표 4-4] 놀이일지 구성

항 목	내 용	작성요령
장소	일과시간 중 한번이라도 방문했던 장소를 기록	구체적인 장소의 명칭을 적지 않으나, 놀이공간의 경우 정확한 위치를 작성
이동수단	각 장소로 어떻게 이동하였는지	예: 자가용, 보행 등
소요시간	해당 장소까지 가는 데 걸린 시간	분 단위로 기록
동행인	자녀가 해당 장소로 이동하는 길에 동행한 사람들	친구나 또래가 몇 명이었는지도 기록
활동	해당 장소에 머무르며 했던 활동 및 누구와 함께 했는지	

출처 : 연구진 작성

- 매핑(Mapping)

포커스그룹 심층면담 과정에서 평소 동네에서 아동의 일과를 대표하는 평일 2일, 주말1일을 골라 주요 방문 장소와 이동 동선을 표시하도록 하였다. 이동 동선에는 보행, 자전거 등의 이동 수단을 구분하여 기록하고, 매핑 및 면담 과정에서 참여자가 서술한 일상 동선에 대한 정보를 놀이일지의 일과시간표의 장소 기록을 확인하여 도면화하였다.

일대일 면담을 통한 자료 수집

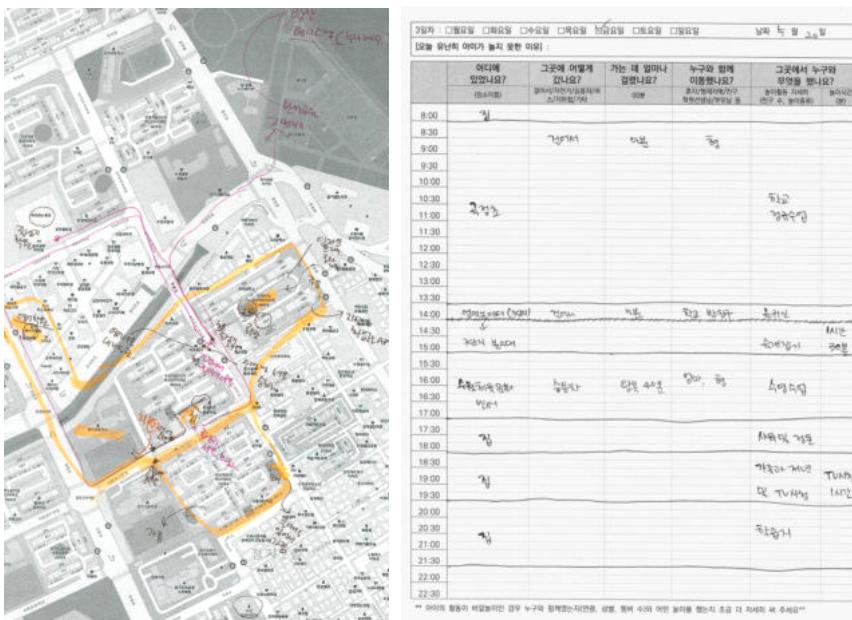


심층설문 자료

A10. 동네에서 자녀가 자주 가는 바깥장소들은 놀기 좋은 조건을 갖추고 있나요?

장소1 : 주거지				
① 활동이 충분하다	<ul style="list-style-type: none"> ▢ 같은 아이들을 원어민체 수용할 수 있다 ▢ 북미인구가 이민자들과 같은 환경에 살고 있는지 ▢ 놀기거나, 사람과 컴퓨터(유아용어공간)에 허리 있다 	1—2—3—4—5	아니다	그렇다
② 안전하다	<ul style="list-style-type: none"> ▢ 놀이장이나 사방을 둘러싸고 강도 높은 테이프로 둘러 있다 ▢ 범위도, 종류의 범위가 사방에서 한정된 부분이 있다 ▢ 물건이나 장난감, 풍선, 종이 등이 자주 트집이나 연관된다 ▢ 수제나 재활용품, 그릇, 포장지 같은 걸 허락해 준다 ▢ 놀기나 일상은 그릇이나 내부에 부딪히는 위험성이 있다 	1—2—3—4—5	아니다	그렇다
③ 놀기에 재미있다 (PLAY VALUE)	<ul style="list-style-type: none"> ▢ 다양한 활동이 가능하다 ▢ (놀이시설물, 벽화, 글씨, 벽화, 흰색 벽) ▢ 외부에 이용할 수 있는 자연요소가 풍부하다(식물, 흙, 물) ▢ 연관된 주제로 재미를 끌 수 있는 사물들이 충족되어 있다 	1—2—3—4—5	아니다	그렇다
④ 가기 면하다	<ul style="list-style-type: none"> ▢ 놀이장이나 사방을 둘러싸고 다른 걸 허용해 준다 ▢ 허드, 허드, 도란란, 주민센터, 사설 등이 놀이장과 함께 주제 사설들이 충족되는 주제로 연관된다 ▢ 놀이장이나 그림의 경계가 비교적 편하다 	1—2—3—4—5	아니다	그렇다
⑤ 아이들 풀보기 선포 유지권자가 될 된다	<ul style="list-style-type: none"> ▢ 입을 곳이 있다 ▢ 놀이터 마사지나 손을 씻는 곳이 있다 ▢ 놀이터 내 또 다른 공간으로 통행할 통로설이 있다 ▢ 쓰기장, 숨김처와 같은 공간, 낭서 허름이다 ▢ 놀이시설이 파손되거나, 성장을 부여해 앓다 	1—2—3—4—5	아니다	그렇다

아동의 일상생활 및 놀이 동선 매핑 자료



놀이활동 사진



[그림 4-4] 포커스그룹 연구 자료

출처: 연구진 촬영 및 작성

- 놀이요소별 정보 수집 방법

[표 4-5] 놀이요소 관련 정보 수집

구분	조사항목	자료수집 형태		비고 (자료수집 목적 등)
		놀이일지 (주자료)	심층면담지 (보조자료)	
바깥 놀이	일주일 중 나가는 날 수 (평일/주말 각각)	바깥놀이 기록일 합산	A1: 나가는 날 수(평일/주말)	놀이일지와 면담자간 차이)) 현실에서 발생하는 추가적인 시간제약 조건 파악
	일주일 총 바깥놀이 시간(평일/주말 각각)	일주일간 바깥 놀이시간 기록 합산(평일/주말)	A2 : 밖에서 노는 날, 하루 노는 시간 합계	
구조화된 활동	일주일 총 구조화된 활동시간 (학원/과외/학교방과 후, 학습/예체능/취미 분야 포함)	일주일간 구조화된 일정 기록 합산(평일/주말)	A4 : 하루일과기록 및 맵핑 (평일2, 주말1)	
	평일 총 차량이동시간	구조화된 활동과 연결된 차량이동시간기록 합산 (평일만, 학교 등교 포함)	A19 : 등하교, 학원왕복 등을 위한 평일평균 차량탑승시간	바깥놀이 단절요인으로서 차량이동 패턴과 시간 파악
시간 미디어 사용	일주일 총 미디어 사용 시간(평일/주말 각각)	일주일간 TV/영상시청, 모바일/PC/콘솔게임, 핸드폰 사용시간 총합 (온라인 학습 제외)	A15 : 집에서 주로 하는 활동 A18 : 미디어 사용시간	선호되는 미디어 종류 파악 자유시간 중 미디어 비중 파악
	주말여가활동	조사참여기간 동안 일지 기록내용	A20 : 시간을 보내는 장소 (동네 안 or 밖, 친구와 or 가족과, 자연 or 상업문화)	가족의 여가 선호유형 파악 또래와의 동네탐색행위 발생 여부
그 외 활동	미디어 사용 외 실내활동	일지 기록내용 누구와/어디서/무엇을	A15 : 집에서 주로 하는 활동 A20 : 주말의 실내활동	또래와의 상호작용이 있는 실내활동의 비중파악
	코로나 이후 생활패턴 변화	-	A3 : 코로나 이전/이후 놀이시간 및 패턴의 변화 (자유형식 응답내용)	미디어 사용과 바깥놀이/실내놀이 비중 변화에 초점을 두고 실태파악
참고 자료	어른없이 집에 있는 시간	-	A14 : 방과후 시간을 보내는 주요 장소와 상대 A16, A17 : 어른 없이 집에 있는 빈도와 시간	
	자주 가는 바깥놀이 장소 + 장소별 주요 놀이활동	일지에 기록된 방문장소와 놀이활동내역	A9: 가장 자주 가는 장소 3곳과 자주 가는 이유, 장소별 주요활동	일지에 기록되지 않았지만 중요한 장소정보)) 면담자를 통해 보완
공간 바깥놀이 장소	놀이장소별 환경여건	-	A10: 자주 가는 세 장소에 대한 5가지 분야 평가(5점 척도) ①충분한 공간 ②안전함 ③재미와 가치 ④쉬운 접근 ⑤돌보기 쉬움/유지관리	일지에 나타나지 않는 놀이장소의 질적 측면 면담자를 통해 보완
	동네에서 다양한 연령대, 많은 아이들에게 이용되는 놀이장소	-	A12: 자녀가 즐겨가지는 않지만 동네에서 많이 이용되는 (바깥)놀이장소	
	의도적으로 조성되지 않은 놀이장소	-	A13: 놀이장소라고 생각지 않았으나 아이들이 노는 의외의 장소	의도되지 않은 장소가 지닌 환경여건 분석 놀이자원 측면 시사점도출

[표 4-5] 놀이요소 관련 정보수집 (계속)

구분	조사항목	자료수집 형태		비고 (자료수집 목적 등)
		놀이일지 (주자료)	심층면담지 (보조자료)	
	자주 가는 실내장소 + 장소별 주요 활동	일지에 기록된 방문장소와 활동내역	A11: 가장 자주 가는 장소 3곳과 자주 가는 이유, 장소별 주요활동	
	실내장소 동네에서 (다양한 연령대) 많은 아이들에게 이용되는 실내장소	-	A12: 자녀가 즐겨가는 않지만 동네에서 많이 이용되는 (실내)놀이장소	
공간 전반적 동네환경	놀이장소의 양과 다양성	-	B1: 충분한 바깥놀이 장소가 있는가? (5단계) B2: 도보 10분내 9가지 유형의 활동에 대한 장소지원 B3: 동네환경의 다양한 놀이활동 지원여부 (5점척도)	
	놀이장소 접근성	-	B4 : 놀이장소의 접근성 및 연계성 (5점 척도)	
	위생 및 유지관리	-	B5 : 놀이장소들의 유지관리 상태와 청결성 (5점 척도)	
	동네 안전성	-	B6 : 범죄·차량으로부터의 안전성 (5점 척도)	
	문화적 요소	-	B7 : 문화시설과 프로그램 제공, 정기적인 행사개최 등	
	동네환경 결핍요소	-	B10 : 가장 아쉬운 점 (자유형식 응답)	
	동네 환경 평가점수	-	B11 : 1~10점 표현	
	자녀가 잘 노는 장소가 가진 특별함(부가서술)	-	A10 보충질문 (자유응답)	
	안전이나 위생이슈가 있는 장소의 구체적 문제점	-	B5, B6 보충질문 (자유응답)	
참고자료 놀이상대 확보	바깥놀이상대	함께 논 상대	A5. 최근 함께 논 상대 (복수응답 가능)	아이가 성장해 나감에 따라 가족 보다는 친구(또래)와의 놀이에 초점을 맞춘 놀이자원과 환경지원 필요
	친구(또래) 만나는 방법	-	A6. 친구만나는 방법 (놀이발생경로, 1순위, 2순위 선택)	우연한 만남과 접촉이 자주 일어나는 동네 구조인지 판단
	학교돌봄이나 지역아동 센터 이용의 영향	-	A7. 학교돌봄, 지역아동센터 등의 서비스 이용이 놀이활동 증진에 도움이 되는지	공공/지역돌봄시스템에 대한 놀이 관점의 추가적 고려사항 도출
	주양육자	친구-친구의 부모 동반 놀이활동기록	C8 : 이웃과의 교류 수준, 동네 소속감, 애착	부모 네트워크와 아이들 놀이기 회 발생관계 관찰
	놀이활동	놀이활동의 중요성에 대한 부모의 인지	C6. 지속적·정기적 바깥놀이의 중요성 (별로 중요하지 않다~매우 중요하다 4단계)	부모의 “바깥”놀이의 중요성에 대한 인식 확인
	미디어 사용	자녀의 놀이수준에 대한 부모의 종합평가	B16. 자녀의 놀이활동에 대한 양적·질적 측도 (매우 아쉽다~매우 충분 4단계)	아이의 실제 놀이시간과 부모의 인식 비교분석
	이동수단 선택	일평균 미디어 허용시간	C7 : 평일/주말 통틀어 평균 허용시간	자녀의 미디어 사용에 대한 부모의 태도 파악
독립적 이동 허용	차량탑승시간	등교하고 및 등하원 이동수 단 및 차량탑승시간	A19. 등교하고/등하원 차량탑승시간	바깥놀이활동 단절요인 제공여부 확인/단거리 승용차픽업빈도 등
기타	활동유형 근린활용영역	어른없이 이동한 범위	B12. 허용하는 활동의 종류와 빈도 맵핑, 독립적 이동 허용범위	
	방과후 돌봄장소와 상대	일지기록내용	A14. 평일 방과후 자유시간에 함께있는 사람	
	어른없이 집에 있는 시간	일지기록내용	A16, A17 : 어른 없이 집에 있는 빈도·시간	

출처 : 연구진 작성

□ 행태실증자료 분석 방법

- 평일 생활 중심으로 분석

아이들의 하루일과 구성 속에서 정기적이고 규칙적인 놀이활동 수준을 파악하기 위하여 평일을 주요분석자료로 활용하였다. 주말의 활동내역은 주말에 특화된 구조화된 활동 파악, 동네에서 보낸 경우 평일에 활용되지 못한 더 풍부한 자원의 존재 파악 등을 위해 사용되었다.

- 놀이일지를 주자료로, 면담지를 보조자료로 활용

실증자료에 대한 기초통계산출은 놀이일지 자료를 우선적으로 채택하되, 불분명한 부분에 대해서는 면담지에서 나온 정보를 참고하여 보완하였다.

이는 면담이나 설문을 통해 조사되는 자료의 특성상 현실보다 긍정적인 방향으로 답변이 이루어지는 경우가 많기 때문에, 바깥놀이 상대, 놀이유형 등에서 현실에 가까운 자료를 취하기 위한 방법으로서 놀이일지를 선택하였다. 8)

- 분석 단위

분석 대상 데이터는 참여자가 개별적으로 기록한 놀이활동이며, 놀이일지에 기록된 정보인 놀이 여건(평일·휴일 구분, 놀이활동 이전과 이후의 장소), 놀이장소에 간 방법(수단, 동행자), 놀이활동 특성(놀이상대, 놀이 종류, 놀이시간)을 분류하여 목록화하고, 각 놀이활동에 대한 분석을 수행하였다.

- 행태 해석

소집단별 참여자가 최소 5명에서 최대 15명으로 소수 인원이므로, 놀이일지 및 심층면담 자료는 근린 환경과 아동 놀이의 영향 관계를 다룬 선행연구의 결과에 비추어 해석함으로써 자의적 판단 또는 왜곡을 최소화하였다.

[표 4-6] 놀이활동 데이터 (예시)

활동 번호	놀이 여건				놀이장소 이동방식			놀이		
	시작 시간	이전 장소	놀이 장소	이후 장소	이동 방법	이동 시간	함께 간 사람	놀이 종류	놀이 상대	놀이 시간
평일 5-3	19:30	집	○○○ 공원	집	걸어서	5분	아빠	자전거타기, 달리기	아빠	120

출처 : 연구진 작성

8) 예를 들어 면담지에서는 대부분 학교나 학원친구와 논다고 대답했으나, 실제로 놀이일지를 통해 친구보다는 가족과의 활동이 많은 경우, 또는 혼자서 친구를 찾아다니는 외부활동 등이 관찰되기도 한다. 스마트폰을 활용한 메타버스 게임인 포켓몬고와 같이 바깥에서 이루어지는 미디어활동도 면담보다는 일지에서 제대로 관찰된 사항이다.

- 아이들의 일정 유형화

놀이활동이 일어나는 경로와 시간대를 조금 더 자세히 파악하기 위해 일 단위의 유형분류를 시도하였다. 아이들의 생활패턴은 날마다 다르며, 한 아이가 어떤 고정된 생활패턴을 매일 규칙적으로 나타내는 경우는 매우 찾아보기 어렵기 때문에 개인별 유형보다는 일 단위 유형분류가 효과적일 것으로 판단하였다. 평일의 아동 일과 중 학교와 학원 일정, 놀이활동의 순서를 중심으로 하루 일정을 5가지 유형(A-E)로 분류하고 일과 유형에 따른 놀이 특성을 고찰하였다.⁹⁾



[그림 4-5] 포커스그룹 어린이의 하루 일과 예시 (좌: 규칙적 일과, 우: 불규칙한 일과)

출처: 연구진 작성



[그림 4-6] 포커스그룹 어린이의 하루일과 유형

출처: 연구진 작성

9) A유형: 학교-바깥놀이-학원-바깥놀이-집, B유형: 학교-바깥놀이-학원-집, C유형: 학교-학원-바깥놀이-집, D유형: 학교-학원-바깥놀이-학원-(바깥놀이)-집, E유형: 학교-바깥놀이-집

□ 놀이자원망 관점에서의 균린환경 분석

놀이자원망 관점에서 사례 균린 분석은 포커스그룹 놀이 행태의 시간·공간·사람의 측면에 대해 거주지의 놀이자원망이 미치는 영향을 중심으로 균린 내 놀이기회 제공 방식을 파악하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 먼저 대상지의 놀이자원의 양적·질적 수준, 놀이지원시설(화장실 등), 보행환경, 일상방문시설의 연계성을 항목별로 평가하고, 균린환경 요소에 따라 놀이자원망의 4가지 속성(다양성, 접근성, 연계성, 영역확장성)에 대응하여 놀이자원망 형성 수준과 놀이행태에 미치는 영향을 분석한다.

층위	놀이 요인						자원망 해석
	시간	공간	사람				
가족		스크린 타임 허용수준		가족과의 여가장소		놀이 지원 부담	
친구	친구 일과		친구집 위치	친구와의 놀이장소	놀이 상대		▶ ① 놀이기회의 인적요인
아동 본인	학업, 놀이, 스크린 타임	아동 본인 선택			부모의 성향		
근린 환경	놀이 자원		놀이 자원 이용 시간	놀이 공간 이용	놀이 활동 내용	이용 연령대 및 성향	▶ 다양성
	일상 방문 시설		시설간 이동 시간		일상 동선		▶ 연계성
	보행 환경		보행/차량이용 시간	보행 안전도	시설간 연계	이동 독립성	▶ 접근성 ② 놀이 기회의 공간 요인 (놀이 자원망)
	지역 환경			놀이 영역 범위	근린형태 및 주거유형	아동 주거 밀도	▶ 영역 확장성
사회 문화·제도	학습 부담	교육 제도	놀이공간 관련 법령	놀이 인식	안전 우려		▶ ③ 놀이기회의 제도적 요인

[그림 4-7] 놀이자원망 관점에서의 포커스그룹 균린환경 분석 틀

출처: 연구진 작성

3) 사례대상지 소개

본 연구는 놀이를 비롯한 아동친화도시 정책에 관심이 높은 지자체로서 놀이자원 여건이 다양한 근린 환경을 포함하는 수원시를 연구대상지로 선정하고,¹⁰⁾ 환경에 따른 놀이 실태를 관찰할 수 있는 근린을 심층연구대상지¹¹⁾로 삼아 포커스그룹을 모집하였다. 심층연구대상지 선정 기준은 다음과 같다.

첫째, 주거유형에 있어 차이가 있는 곳을 중심으로 선정하였다. 아파트 단지의 경우, 단지 계획 내에 아파트 놀이터가 포함되는 반면 그 외의 주거유형에서는 공공이 조성하는 놀이자원을 이용하는 차이가 있다.

둘째, 보행과 자전거 도로 환경이 차이가 존재하는 지역을 중심으로 선정하였다. 아이들의 주요 통행수단이 보행과 자전거 관련 환경은 이동환경과 놀이자원의 이용 범위에 영향을 미친다. 보행과 자전거 도로환경이 잘 구축되어 있는 공간일수록, 아이들이 자유롭게 이동하는 영역이 넓기 때문에 놀이자원 이용범위도 확대된다.

셋째, 놀이자원 측면에서 최소한의 놀이 전용공간이 존재하나 다양성과 접근성 측면에서 차이가 나타나는 근린을 선정하였다. 놀이자원은 개별적으로 주변의 환경이나 거주 인구특성에 따라 영향범위가 달라질 수 있다. 기존의 선행연구의 영향범위를 준용하여 반경 200m내 어린이놀이터 또는 반경 400m내 중규모 오픈스페이스가 주변에 골고루 분포되어있거나 반대로 상대적으로 열악한 지역을 선정하여 차이를 분석하고자 하였다.

마지막으로 일반적으로 놀이 전용공간으로 분류할 수 있는 놀이터나 근린공원을 제외하고 오픈스페이스, 놀이공간으로 연계 활용이 가능한 공공시설 등으로 보행 접근 가능한 범위에 위치한 곳을 선정하였다.

위의 기준을 종합하여 수원시 내에서 주거유형과 근린환경이 상이한 주거지를 심층연구 대상지로 선정하였다. 심층연구대상지는 장안구와 팔달구, 권선구에 위치하며, 해당 근린에서 초등학교 1~4학년 학부모를 대상으로 한 포커스그룹 연구를 통해 실제 아동들의 놀이 실태 및 학부모의 놀이환경에 대한 인식을 조사하고자 하였다.

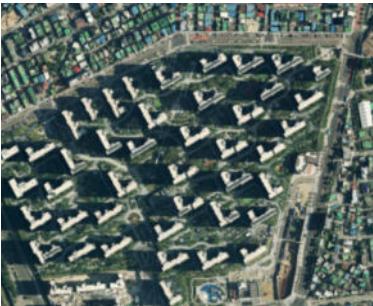
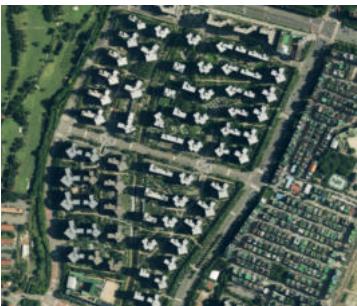
포커스그룹은 대상지의 근린환경을 공유하면서도 주거유형에 따라 가구별로 체감하는 놀이공간의 유형에 차이가 있다. 본 연구에서는 학구 현황과 상위 놀이자원의 입지를 고

10) 연구대상지로 수원시를 선정한 근거는 부록1 참조

11) 심층연구 대상지의 위치와 특성은 부록3 참조

려하여 3개 행정구에 거주하는 포커스그룹을 모집하였고, 이들을 학교와 주거유형의 차이에 따라 총 4개의 소집단으로 분류하였다.¹²⁾ 이후 본 연구에서는 포커스그룹 거주근린을 블록 크기의 순서로 A특대단지-B대단지-C혼합주거지-D저층주거지로 일련기로 한다.

[표 4-7] 포커스그룹 거주환경 특성

거주지 유형	근린 구분	포커스그룹 특성
(권선구) 지상공원화 아파트	B대단지	- 참여자 전원이 해당 아파트단지에 거주 - 6개의 아파트 단지가 선형 수변공간에 의해 서로 연계된 형태
(장안구) 중소규모 아파트단지와 저층주거지 혼합	C혼합주거지	- 아파트단지와 저층주거지 거주자로 구성
(팔달구) 저층주거지와 지상공원화 아파트단지 인접	D저층주거지	- 다세대주택, 소규모(나홀로)아파트, 상가주택 등에 거주하며, 자녀들은 D초등학교로 통학
	A특대단지	- 저층주거지 재개발을 통해 조성된 대단지 아파트로, 자녀들은 A초등학교에 통학
		
A-특대단지	B-대단지 아파트	C-혼합주거지
		
D-저층주거지	포커스그룹 거주지의 블록 크기 및 참여 인원	

출처: 수원시 항공사진 서비스 <https://www.suwon.go.kr:38083/citizenIntranetMain.do#> (검색일: 2022.05.20.)

12) 팔달구에 위치한 근린 A와 D는, 통학구가 인접한 두 초등학교 간의 거리가 800m이내로 보행 접근이 가능한 범위이며, 수원역 등의 중심상업지구와 팔달공원을 비롯한 대규모 오픈스페이스 역시 보행 이용범위인 800m 내에 입지하여 지역환경을 공유하고 있다.

2. 아동 놀이자원 접근성

1) 장소 단위 놀이자원 현황

□ 놀이자원 유형별 설치 현황

본 연구는 행정안전부가 관리하는 어린이 놀이시설의 위치와 수원시의 도시공원 데이터를 결합하여 시설 개념의 ‘어린이 놀이시설’을 장소로서의 놀이자원으로 변환하였다. 어린이 놀이시설 설치여부에 따라 놀이자원을 전용시설과 확장시설로 구분하고, 소유 및 운영관리 주체에 따라 공공과 민간으로 구분하였다.

분석 결과, 수원시의 옥외공간에 설치된 어린이놀이터(표 4-9의 놀이자원 ①~⑤에 해당)는 총 1,451개소로, 수원시 초등학생 인구 1,000명당 10.5개소이다.¹³⁾ 어린이공원과 소공원 중 다수에 놀이터가 설치되어 있고(238개소 중 187개소), 근린공원 및 도시공원에 설치된 놀이터도 247개소이다. 초등학생 인구당 어린이놀이터 수가 가장 많은 행정구는 팔달구(1000명당 13.7개소)이며, 가장 적은 행정구는 영통구(1,000명당 9.3개소)이다. 영통구의 어린이 놀이터 개수가 팔달구의 2.5배 수준으로 많지만 초등학생 인구에 대비해서는 낮은 수치임을 확인하였다.

[표 4-8] 어린이 놀이자원 및 초등학생 인구 현황

구분	놀이자원	어린이놀이터 분포 현황 (개소, 명)					
		해당 여부	권선구	영통구	장안구	팔달구	합계
전용 놀이 자원	① 어린이공원 및 소공원에 설치된 놀이시설	○	72	46	38	31	187
	② 근린공원 및 도시공원에 설치된 놀이시설	○	84	73	46	44	247
	③ 초등학교에 설치된 놀이시설	○	33	30	23	15	101
	④ 특성화놀이터(모험놀이터, 숲놀이터)	○	4	2	1	2	9
	⑤ 공동주택 어린이 놀이시설	○	262	335	213	97	907
	⑥ 키즈카페		19	22	5	5	51
확장 놀이 자원	⑦ 놀이터가 없는 어린이공원 및 소공원		22	13	10	6	51
	⑧ 놀이터가 없는 근린공원		44	24	13	6	87
	⑨ 도서관 (작은도서관, 공공도서관)		64	50	39	33	186
	⑩ 예체능학원		214	308	188	124	834
	어린이 놀이터 (①~⑤)	(소계)	455	486	321	189	1,451
	초등학생 인구		44,105	52,199	27,804	13,846	137,954
초등학생 인구 1,000명당 어린이 놀이터 수 (개/천 명)			10.32	9.31	11.55	13.65	10.52
초등학생 인구 1,000명당 키즈카페 수 (개/천 명)			0.43	0.42	0.18	0.36	0.37

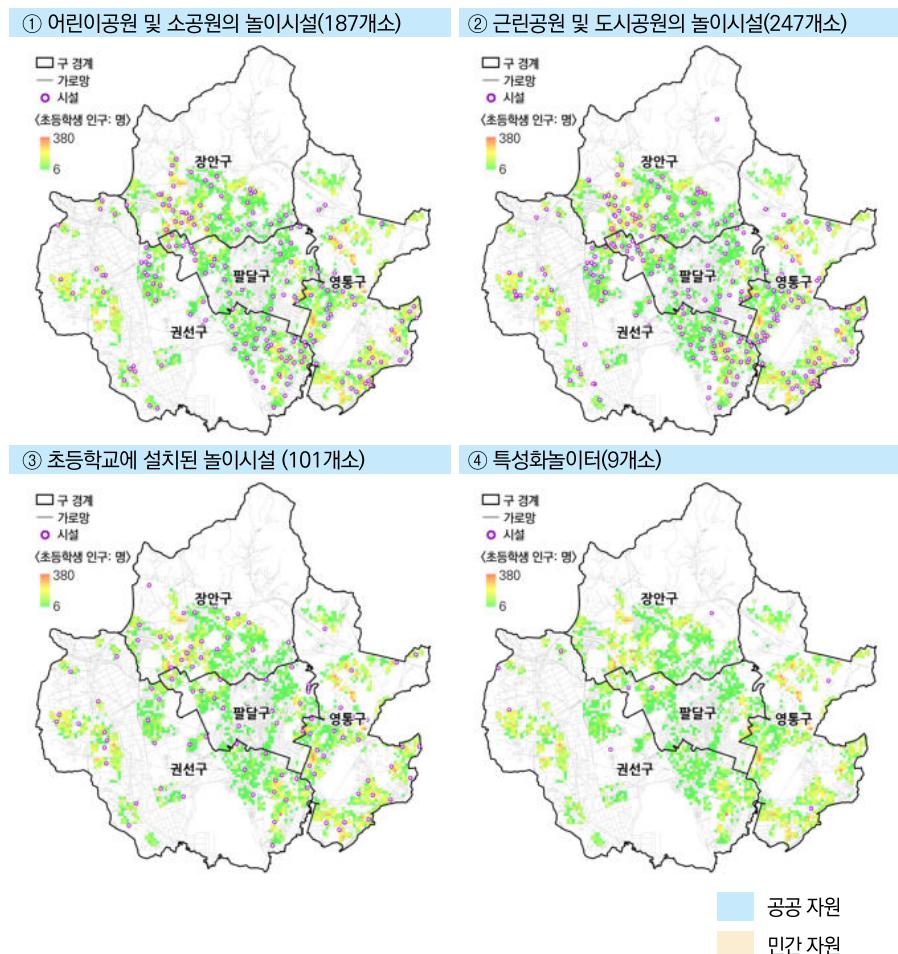
출처: 연구진 작성

13) 장소적 요건으로서의 ‘어린이 놀이터’의 개념과 구성요소에 대한 법적 정의는 명확하지 않으며, 시설 요건 (어린이 놀이시설)과 설치 장소(도시공원, 공동주택, 어린이집 등)로 구분하여 개별 법에서 관련 규정을 다루고 있다. 본 연구에서는 공공이 설치·운영하는 어린이놀이시설과 공동주택단지의 어린이놀이터가 공공의 접근과 이용이 가능하며 일상적으로 통용되는 ‘어린이 놀이터’에 해당하는 것으로 분류하였다.

▣ 놀이자원 유형별 공간 분포 현황

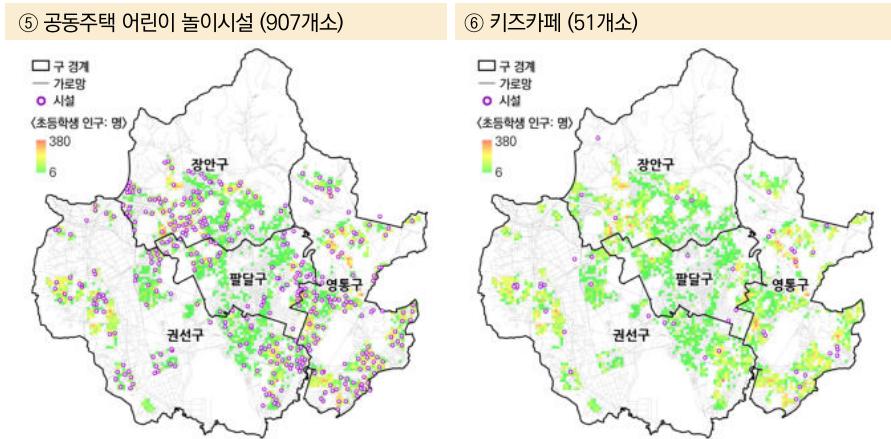
전용놀이공간 중 공공자원에 해당하는 어린이공원과 소공원, 균린공원 및 도시공원의 놀이터는 민간 자원에 비해 고른 분포를 보이며, 초등학생 인구밀도가 낮은 지역에도 입지하는 것이 특징이다. 모험놀이터·숲놀이터에 해당하는 특성화놀이터는 수원시 전체에 9개소로, 행정구마다 2~3개소가 고르게 설치되었다.

공동주택 어린이놀이터는 907개소로 놀이자원 유형 가운데 가장 많은데, 공공 놀이자원에 비해 분포가 편중되어 있다. 특히 팔달구에서는 공동주택 어린이놀이터가 97개소로, 200~300개소가 설치된 다른 행정구에 비해 확연히 낮은 수준이다. 민간자원인 예체능학원과 키즈카페의 입지는 공동주택 놀이터의 분포와 유사함을 확인하였다.



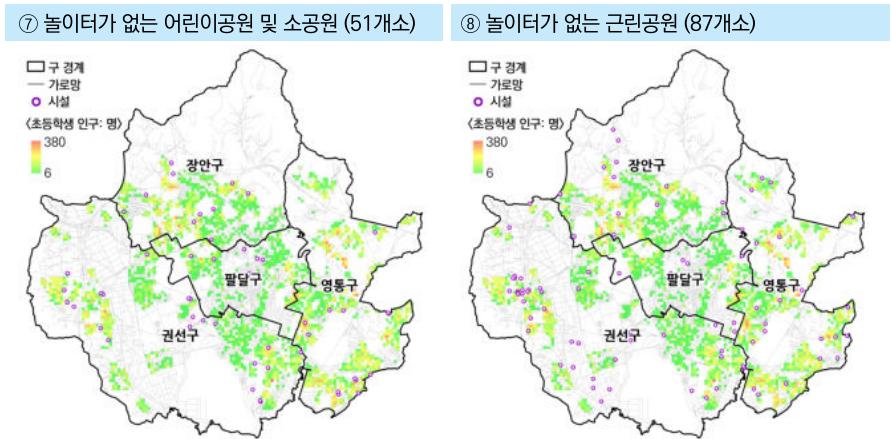
[그림 4-8] 수원시 전용놀이자원 분포 현황

출처: 연구진 작성



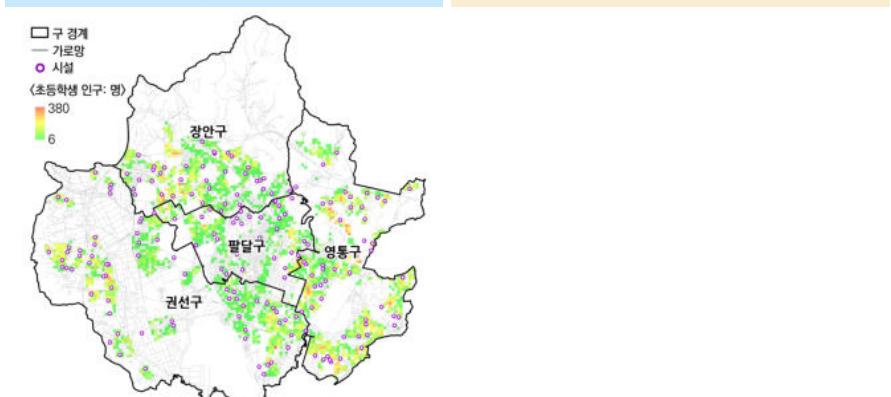
[그림 4-8] 수원시 전용놀이자원 분포 현황(민간)

출처: 연구진 작성



[그림 4-9] 수원시 확장놀이자원 분포 현황

출처: 연구진 작성



[그림 4-9] 수원시 확장놀이자원 분포 현황

출처: 연구진 작성

2) 놀이자원 접근성 현황

□ 유형별 놀이자원 접근거리

어린이 놀이자원의 접근성 분석은 거주 세생활권으로부터 놀이자원까지의 거리가 적정 이용 범위에 해당하는지를 기준으로 하였다. 이를 위해 각각의 놀이자원에 대해 적정 이용거리를 설정하였는데(표 4-9), 자원의 성격과 규모를 고려하면서 해외 놀이자원 평가 도구 및 오픈스페이스 분류체계 사례, 관련 법령의 시설 설치 기준 등을 참고하였다.

[표 4-9] 어린이 놀이자원 유형별 적정 이용거리

구분	놀이자원	어린이 놀이터	적정 이용거리 (직선거리 기준, m)
전용 놀이 자원	① 어린이공원 및 소공원에 설치된 어린이 놀이시설	○	250
	② 균린공원 및 도시공원에 설치된 어린이 놀이시설	○	500
	③ 초등학교에 설치된 어린이 놀이시설	○	500
	④ 특성화놀이터(모험놀이터, 숲놀이터)	○	500
	⑤ 공동주택 어린이 놀이시설	○	250
	⑥ 키즈카페		500
확장 놀이 자원	⑦ 놀이터가 없는 어린이공원 및 소공원		250
	⑧ 놀이터가 없는 균린공원*		500
	⑨ 도서관 (작은도서관, 공공도서관)**		500
	⑩ 예체능학원		500

* 공원녹지법상 생활권공원 중 유품거리가 없는 도시공원에 놀이시설이 설치되지 않은 경우 초등학생이 일상적으로 접근하기 어려운 장소로 판단하여 놀이자원에 포함하지 않음

**도서관 이용거리는 「국가도시재생기본방침」별표2의 「기초생활인프라 국가최저기준」 중 작은도서관에 대한 '10~15분'을 참고, 어린이의 보행속도를 시속 3km로 가정하여 10분이 소요되는 500m로 설정하였다.

출처: 연구진 작성

호주, 공공오픈스페이스 분류체계

- 0.4ha 이상의 균린공원 위계부터 개념정의
- 다양한 연령대의 아이들이 서로 만나고 동시에 다양한 활동을 할 수 있는 구조를 중요시함

분류	Local (LOS)	Neighborhood (NOS)	District (DOS)
목적과 기능	주거지에서 가까운 여가 수요 총족을 위한 공간, 휴식공간 또는 작은녹지	커뮤니티의 여가 및 사회적 활동에 초점 자연공간을 유지함으로써 장소감각을 키우고 특정 보전가치를 지키는 데 도움을 줄 수 있음 적합한 공간이 있다면 청소년 스포츠나 트레이닝 장소로 사용될 수 있음	공식적인 스포츠활동을 지원하기 위해 주로 설계됨 여가공간과 자연공간이 함께 포함되어 있음 생물다양성 원칙과 환경관리 목표를 함께 고려해야 함 인근 몇몇 균린지역을 공동적으로 서비스함
접근성	걸어서 5분 (400m)	걸어서 10분 (800m)	차로 5분 (2km)
기준면적	0.4~1ha**	1~5ha	5ha~15ha이상

출처: Australasian Parks and Leisure. (2012). Classification Framework for Public Open Space

영국, London Plan(2011) 오픈스페이스 설치 기준

- 공원과 오픈스페이스의 위치와 성격에 따라 권장 규모와 설치 거리를 제시

오픈스페이스 카테고리	권장규모	집으로부터 거리
Regional Parks (광역공원) 넓은 면적, 오픈 스페이스들간의 네트워크 통로, 여가, 생태, 조경, 문화 또는 녹지 기반시설로서의 혜택을 제공하는 일련의 시설들에 대한 공공접근을 포함하는 주된 장소. 런던 내의 독특하고 복합된 시설과 경관을 제공하고, 대중교통에 의해 접근 가능하며 최상의 기준을 적용하여 유지 관리함	400ha	3.2~8km
Metropolitan Parks (도시공원) 광역공원과 유사한 정도의 혜택을 가진 넓은 면적의 오픈스페이스로서 준광역 (sub-regional) 위계의 복합시설 및 경관을 제공, 대중교통에 의해 접근 가능하며 최상의 기준을 적용하여 유지 관리함	60ha	3.2km
District Parks (지구 공원) 다양한 연령대의 아이들의 놀이, 규정되지 않은 자유로운 여가활동, 플레이필드와 실외스포츠 시설을 포함하는 다양한 활동들을 수용하는 넓은 면적의 오픈스페이스	20ha	1.2km
Local Parks and Open Spaces (지역 공원 및 오픈스페이스) 코트 게임, 아이들 놀이, 앉을 장소, 자연이 보존된 영역 등을 제공	2ha	400m
Small Open Spaces (소규모 오픈스페이스) 정원, 앉을 곳, 아이들 놀이공간 또는 자연이 보존된 영역 등 특별한 자연접촉공간	2ha 이하	400m 이하
Pocket Parks (쌈자공원) 규정되지 않은 놀이장소 및 소극적인 여가공간으로, 자연적인 표면이나 그늘 등이 제공되는 소규모 영역	0.4ha 이하	400m 이하

출처: Greater London Authority. (2011), The London Plan.

영국, PLAY ENGLAND 지역 놀이공간 접근성 분석도구

- 놀이공간을 3단계로 구분하여 영향범위를 보행거리와 직선거리 기준으로 제시

공간유형	영향범위	
	보행거리	직선거리
유형 A : 집가까이(Door-step) 있는 공간과 시설	100m	60m
유형 B : 지역(local) 공간과 시설	400m	240m
유형 C : 근린(neighborhood) 공간과 시설	1000m	600m

출처: Play England. (2009b), Tools for Evaluating Local Play Provision.

한국, 공원녹지법상 오픈스페이스 분류 및 설치 기준

- 어린이공원, 근린생활권공원, 도보권 공원에 한해서 유치거리와 규모를 모두 규정
- 도보권 내 공원에 대한 유치거리와 규모 설정은 호주나 영국의 기준과 크게 다르지 않음

구분	공원구분	설치기준	유치거리	규모
생활권 공원	소공원	제한없음	제한없음	제한없음
	어린이공원	제한없음	250미터 이하	1천5백 제곱미터 이상
	근린 생활권	제한없음	500미터 이하	1만 제곱미터 이상
도보권	도보권	제한없음	1000미터 이하	3만 제곱미터 이상
	도시 지역권	해당 도시공원의 기능을 충분히 발휘할 수 있는 장소에 설치	제한없음	10만 제곱미터 이상
	광역권	해당 도시공원의 기능을 충분히 발휘할 수 있는 장소에 설치	제한없음	100만 제곱미터 이상

출처: 「도시공원 및 녹지에 관한 법률」 시행규칙 제 6조 별표 3.

분석 결과 250m 내 어린이 놀이터의 적정 이용거리 기준¹⁴⁾을 충족하는 세생활권은 전체 세생활권의 84.6%이며, 초등학생 인구의 87.9%가 어린이 놀이터의 적정 이용거리 기준이 충족된 세생활권에 거주하고 있다. 다만 분석 대상을 어린이공원과 소공원으로 한정할 경우 이용거리 250m 이내를 충족하는 비율은 전체의 49.5%(초등학생 인구 기준 51.4%)로, 절반에 가까운 어린이가 어린이공원 및 소공원 접근성 기준에 미치지 못하는 세생활권에 거주한다. 초등학교 놀이터가 이용거리 500m 이내에 위치하는 세생활권은 전체의 77.5%이며, 초등학생 인구 기준 84.8%이 이 범위에 거주한다. 작은도서관과 공공도서관을 모두 포함하는 시설로서 도서관은 초등학생의 91.6%가 이용거리 500m 내에 거주하여 생활인프라로서 도서관의 공급 수준이 높음을 보여준다.

공공 놀이자원에 비해 민간 놀이자원의 적정 이용거리 충족 현황은 시설별로 차이가 크게 나타난다. 공동주택 놀이시설에서 250m 거리에 거주하는 초등학생은 81.6%, 키즈 카페에서 500m 이내에 거주하는 초등학생은 전체의 44.5%에 달하여, 예체능학원은 전체 세생활권의 90.9%(인구 기준 94.3%)에서 이용거리 500m 이내에 거주하고 있다.

팔달구에서는 ①놀이터가 설치된 어린이공원 및 소공원, ②놀이터가 설치된 근린공원 및 도시공원, ⑤공동주택단지 어린이놀이터 이용거리에 미달하는 세생활권이 상당부분 나타난다. 이상의 놀이자원 접근성은 세생활권으로부터의 1인당 평균 접근성(직선거리)를 적용하여 분석한 값으로, 지역에 거주하는 어린이가 실제 체감하는 거리는 놀이자원 입지와 보행환경 요인 등에 의해 달라질 수 있다.

[표 4-10] 놀이자원 유형별 이용거리 충족 수준

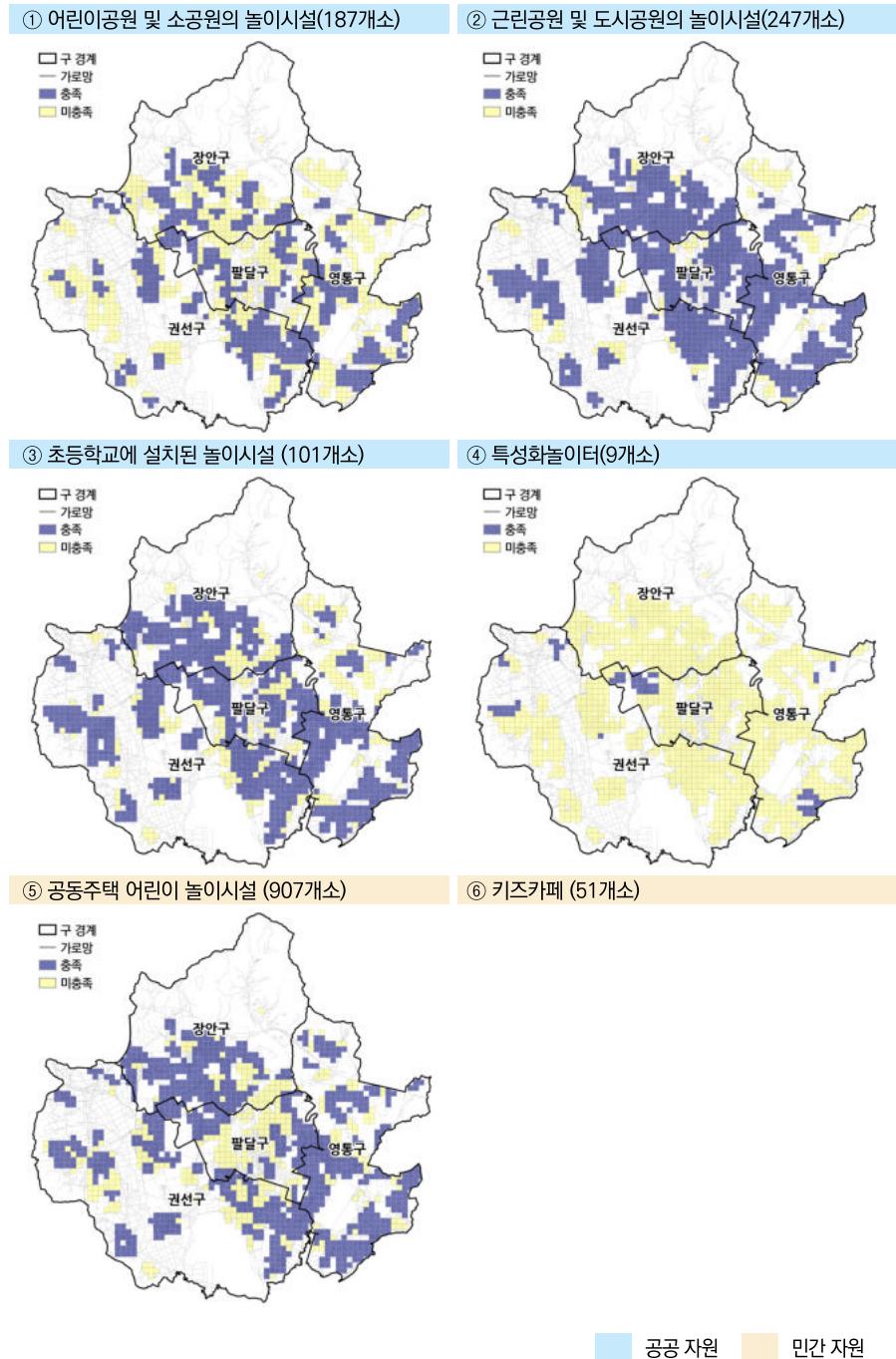
(단위: 개소, 명, %)

구분	놀이자원	이용거리 (m)	충족		미충족			
			격자		초등학생		격자	
			개소	비율	인구	비율	개소	비율
전용 놀이 자원	① 어린이공원 및 소공원의 어린이 놀이시설	250	600	49.5	70,970	51.4	613	50.5
	② 근린공원 및 도시공원의 어린이 놀이시설	500	1,049	86.5	122,207	88.6	164	13.5
	③ 초등학교에 설치된 어린이 놀이시설	500	940	77.5	116,984	84.8	273	22.5
	④ 특성화놀이터(모험놀이터, 숲놀이터)	500	63	5.2	9,933	7.2	1150	94.8
	⑤ 공동주택 어린이 놀이시설	250	877	72.3	112,599	81.6	336	27.7
	⑥ 키즈카페	500	434	35.8	61,339	44.5	779	64.2
확장 놀이 자원	⑦ 놀이터가 없는 어린이공원 및 소공원	250	154	12.7	20,554	14.9	1059	87.3
	⑧ 놀이터가 없는 근린공원	500	555	45.8	74,039	53.7	658	54.2
	⑨ 도서관 (작은도서관, 공공도서관)	500	1,082	89.2	126,350	91.6	131	10.8
	⑩ 예체능학원	500	1,103	90.9	130,121	94.3	110	9.1
어린이 놀이터 (①~⑩)		250	1,026	84.6	121,252	87.9	187	15.4
							16,702	12.1

출처: 연구진 작성

14) 세생활권(200x200m 격자) 중심으로부터 가장 가까운 시설에 대해 계산한 1인당 평균 접근거리 기준

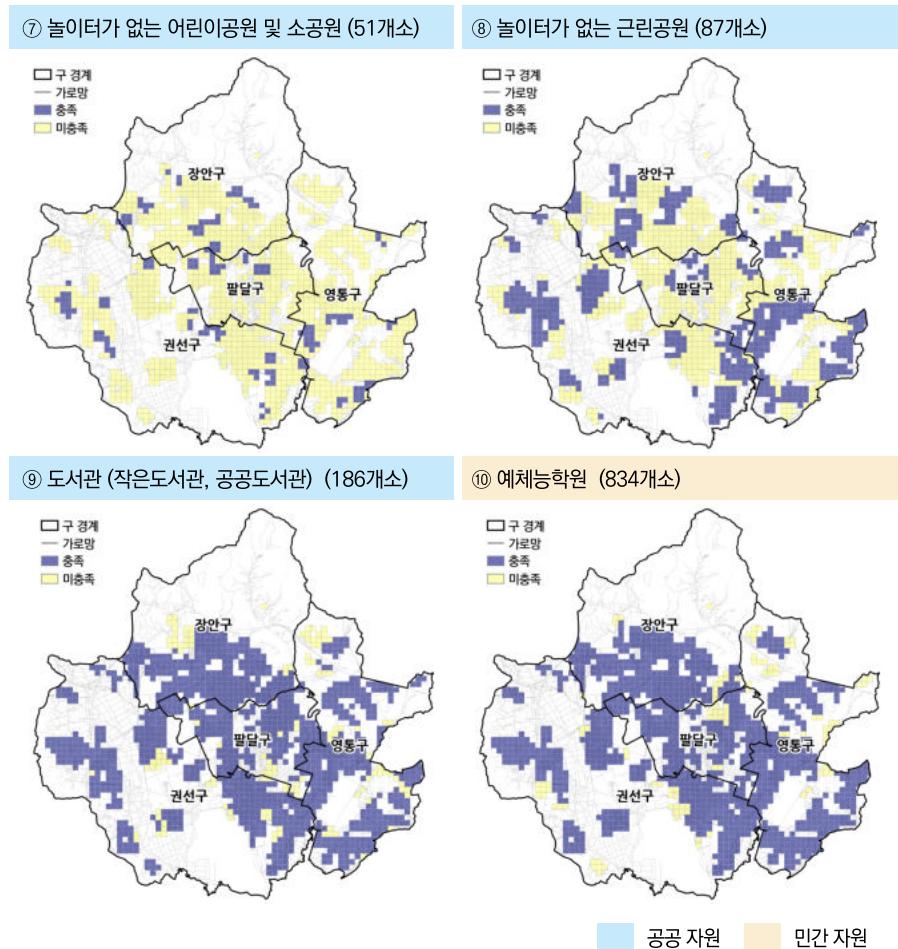
- 전용놀이공간의 이용거리 충족 현황



[그림 4-10] 수원시 전용놀이자원별 이용거리 충족 현황

출처: 연구진 작성

• 확장놀이공간의 이용거리 충족 현황



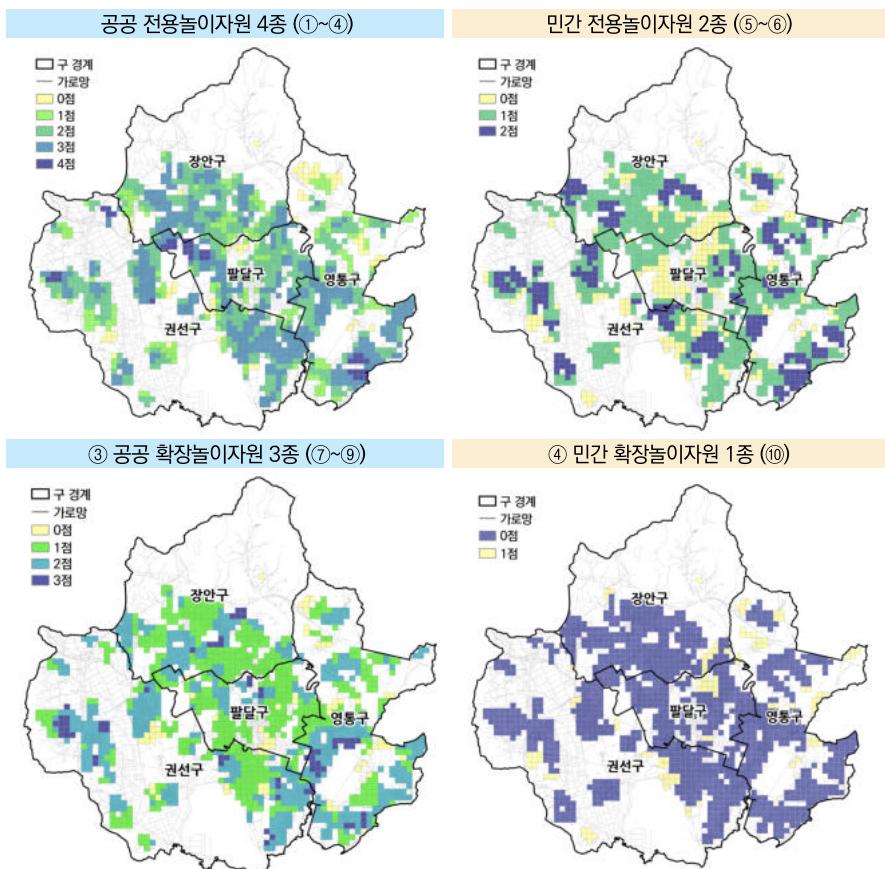
[그림 4-11] 수원시 확장놀이자원별 이용거리 충족 현황

출처: 연구진 작성

□ 놀이자원의 종합적 접근거리

- 놀이자원 유형별 종합 점수

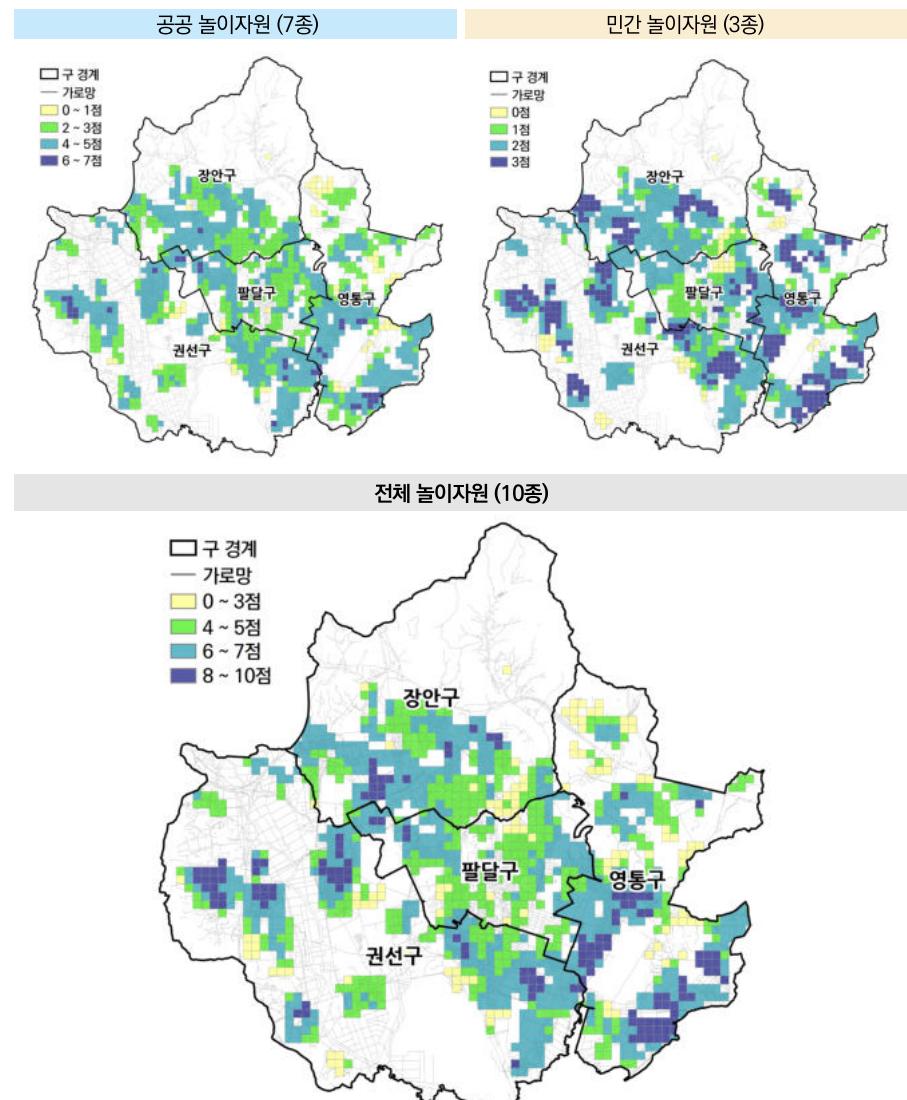
세생활권 단위 놀이자원 접근거리 충족 여부에 따라 각 유형의 놀이공간별로 1점을 부여하여 합산하는 방식으로 종합적 접근성을 4종의 공공 전용놀이자원, 2종의 민간 전용 놀이자원, 3종의 공공학장놀이자원 및 1종의 민간학장놀이자원에 대해 종합적인 접근성 현황을 검토하였다. 각 유형의 놀이공간에 대해 접근성이 공통적으로 낮은 곳은 팔달구 중심부로, 전용놀이자원 뿐만 아니라 전용놀이자원의 부족함을 보완할 수 있는 학장 놀이자원으로의 접근성 역시 낮다는 특징이 있다. 이와 같은 특성은, 팔달구의 초등학생 인구수 대비 어린이놀이터 개수가 행정구 가운데 가장 높음에도 불구하고(1,000명당 13.7개소), 적정 이용거리를 고려한 실질적 접근성을 충족하지 못하는 현상을 보여준다.



[그림 4-12] 수원시 놀이자원 유형별 접근성 종합점수

출처: 연구진 작성

놀이자원을 공공 자원과(7종) 민간 자원(3종)으로 구분해서 종합적 접근성을 비교한 결과, 놀이자원 접근성 격차의 공간적 분포를 보다 뚜렷하게 확인할 수 있다. 공동주택 놀이시설과 키즈카페, 예체능학원 등 민간 놀이자원 3종으로의 종합적 접근성은 수원시 행정구 중에서도 편차가 크고, 인구밀도가 높은 아파트를 중심으로 편중된 경향을 보인다. 이러한 민간놀이자원의 격차는 전체 놀이자원의 격차도 고스란히 반영된다.

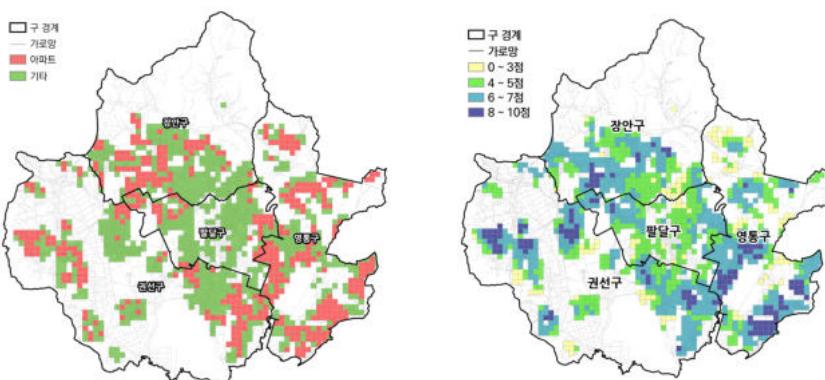


[그림 4-13] 수원시 놀이자원 접근성 종합점수

출처: 연구진 작성

- 주거유형과 어린이 놀이자원 접근거리

지적 기준으로 공동주택(아파트)가 면적의 50%를 초과하는 세생활권(200m x 200m)을 아파트 주거유형으로 설정한 결과, 1,213개의 세생활권 중 463개(38.2%)가 아파트로 분류되었다(그림 4-14 좌측). 아파트와 기타 주거유형의 놀이자원 접근거리 충족 수준 차이를 분석한 결과(충족-미충족 여부), 전용놀이자원 중 ‘어린이공원·소공원에 설치된 놀이시설’과 ‘근린공원·도시공원에 설치된 놀이시설’을 제외한 전 시설에서 아파트의 놀이자원 접근성이 기타 주거 유형에 비해 통계적으로 유의한 수준에서 높게 나타났다.



[그림 4-14] 수원시의 아파트 분포 현황(좌)과 놀이자원 10종의 접근성 종합점수(우)

출처: 연구진 작성

[표 4-11] 주거유형에 따른 놀이자원 접근성 격차

구분	놀이자원	충족 비율(%)			t-값	P-값
		아파트(A)	기타(B)	차이(C) =(A)-(B)		
전용 놀이 자원	① 어린이공원 및 소공원 놀이시설	51.7	48.1	3.7	1.276	0.202
	② 근린공원 및 도시공원 놀이시설	86.9	86.2	0.6	0.393	0.695
	③ 초등학교 어린이 놀이시설	85.3	72.6	12.7	5.286	0.000
	④ 특성화놀이터	8.6	3.1	5.5	4.272	0.000
	⑤ 공동주택 어린이 놀이시설	94.2	58.7	35.4	14.608	0.000
	⑥ 키즈카페	43.5	31.0	12.6	4.498	0.000
확장 놀이 자원	⑦ 놀이시설 없는 어린이공원· 소공원	16.4	10.4	6.0	3.507	0.002
	⑧ 놀이시설 없는 근린공원	56.7	39.0	17.7	6.062	0.000
	⑨ 도서관	92.0	87.4	4.6	2.488	0.013
	⑩ 예체능학원	94.8	88.5	6.3	3.727	0.000
종합 점수	공공 전용놀이자원 점수(0 ~ 4점)	2.325	2.100	0.225	4.281	0.000
	민간 전용놀이자원 점수(0 ~ 2점)	1.377	0.897	0.480	13.393	0.000
	공공 확장놀이자원 점수(0 ~ 3점)	1.651	1.368	0.282	7.068	0.000
	민간 확장놀이자원 점수(1점)	0.948	0.885	0.063	11.705	0.000
	관리주체별 공공 놀이자원 점수 (1-7점)	3.976	3.469	0.508	7.458	0.000
	민간 놀이자원 점수(0-3점)	2.325	1.782	0.543	12.583	0.000
전체 (0 ~ 10점)		6.302	5.251	1.051	11.705	0.000

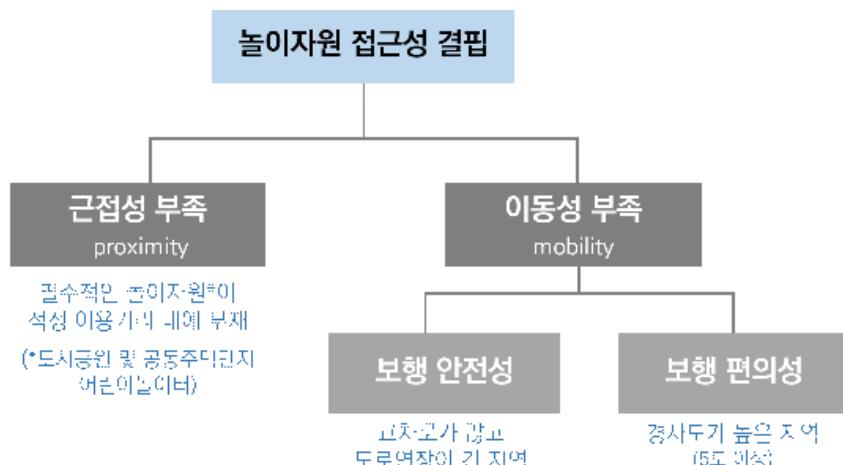
출처: 연구진 작성

3) 놀이자원 접근성 결핍 지역

□ 진단 방법

- 놀이자원 결핍 지역의 개념

놀이자원망 구축은 생활공간 속 놀이자원 이용을 제약하는 다양한 요인을 극복하는 과정으로, 이를 위해서는 접근성 현황에 대한 구체적인 접근이 필요하다. 본 연구에서는 도시환경의 구조적인 문제로 인한 접근성 결핍, 즉 근접성과 이동성에 국한하되 초등학생의 이용을 전제하는 놀이자원 속성을 고려, 이동성을 보행 안전성과 보행 편의성으로 구분한다(그림 4-15).¹⁵⁾



[그림 4-15] 놀이자원 접근성 결핍 지역의 개념 설정
출처: 연구진 작성

- 접근성 결핍 기준

먼저 놀이자원 근접성 부족지역은 ‘어린이가 생활 속에서 이용할 놀이터가 하나도 없는 곳’으로, 필수적인 어린이 놀이자원의 이용거리 기준을 미충족하는 지역으로 설정하였다. 앞서 구축한 장소 단위의 어린이 놀이자원 중 전용 놀이자원이면서 시설 수가 많고

15) 어린이 놀이자원 결핍 유형은 관점에 따라서 다양하게 설정 가능하나, 본 연구에서는 수원시 전체 놀이자원의 세부적인 특성 자료 및 어린이의 이용행태를 고려한 수요 자료가 없는 제한적 수준에서의 놀이자원 접근성 결핍 현황을 살펴보고 지역 특성별 놀이자원망 구축의 필요성을 거시적으로 탐색한다.

이용거리 층족 인구 비율이 높은 3종의 놀이자원(어린이공원·소공원, 균린공원·도시공원 및 공동주택에 설치된 놀이시설)을 일상생활에서 가까이 이용하는 핵심적 놀이자원으로 보고,¹⁶⁾ 세생활권 단위에서 이들 시설에 대한 적정 이용거리의 층족 여부를 적용하여 3종 놀이자원 중 이용거리를 층족하는 시설이 하나도 없는 지역을 근접성 부족지역으로 설정하였다.

이동성 중 보행안전성 부족 지역은 세생활권(200x200m) 내에 5개 이상의 T자형 또는 십자형 교차로가 존재하고 도로 연장이 1km 이상인 경우로 정하였다. 어린이가 이용하는 놀이자원망은 차량으로부터 안전하게 보행할 수 있는 영역 형성이 필요한데, 교차로의 수가 지나치게 많거나 도로 연장이 긴 지역은 어린이들의 놀이안전성을 저해하고 차량 위협에 대한 두려움으로 외부 놀이활동을 제약한다는 선행연구 검토 결과를 참고하여 결핍 기준을 설정하였다. 교차로 및 도로 연장은 국토지리정보원의 국가기본도 DB(2020년)를 활용하여 GIS를 이용한 공간분석을 통해 확인하였다.

이동성 중 보행 편의성 부족 지역은 세생활권의 평균 경사도가 5°를 기준으로 이보다 경사가 가파른 경우를 부족한 것으로 보았다. 성인의 경우에는 5°가량의 경사지를 걸을 때 불편함을 크게 느끼지 않으나, 성인에 비해 약한 어린이의 신체적 특성을 고려하여 강화된 경사도 기준을 적용하였다.¹⁷⁾

위의 두 가지 기준을 적용한 후, 보행안전성과 보행편의성 중 하나라도 미달하는 지역을 이동성 부족 지역으로 설정하였다.

□ 수원시 놀이자원 접근성 결핍 현황

- 근접성 부족 지역

앞선 시설자원별 접근성 분석 결과 팔달구를 비롯한 수원시 구시가지는 아파트단지가 우세한 신시가지(권선구, 영통구)에 비해 어린이 놀이자원의 접근성이 종합적으로 부족한 수준으로 나타났다. 핵심 놀이자원 3종로 한정할 경우, 이용거리 기준으로 진단한 근접성 부족 지역은 수원시 전역에서 거의 찾아볼 수 없었고, 근접성 부족지역에 거주하는 초등학생 인구는 전체의 97%에 달하고 있다.

16) 이상 3종의 놀이자원은 시설 수와 입지, 층족 인구의 측면에서 보편적으로 이용되는 시설이며, 공동주택 놀이터의 경우 설치기준상 150세대 이상의 아파트단지에 한정되나 이용 특성에 있어 공공재의 성격을 갖기에 핵심 놀이자원에 포함하여 분석하였다.

17) 「장애인·노인·임산부 등의 편의증진보장에 관한 법률」은 경사로의 기준을 1:12로 정하였는데, 휠체어 사용 장애인이 다른 사람 도움 없이 이동할 수 있는 최소한의 기울기이며 각도로 약 5°에 해당한다.

• 이동성 부족 지역

보행안전성 부족지역은 수원시 전역에 분포하는데, 수원시는 자연적으로 발생한 도시답게 기성시가지의 도로망이 촘촘하고 보차흔용도로가 대부분이며 도로연장도 높은 편이다. 이와 같은 공간구조적인 특성으로 인해, 팔달구를 비롯한 수원시 구시가지는 어린이 놀이자원망을 구축하기 어려운 이동성 부족 지역이 대부분을 차지한다. 주거 유형도 영향을 미치는데, 지상부로 차량이 통행하지 않는 대규모 아파트를 제외한 기타 주거 유형은 보행안전성이 낮게 나타나며 보행안전성 결핍지역은 아파트 및 기타 주거유형의 구분과 일치한다. 즉, 영통구·권선구의 대규모 아파트단지를 중심으로 안전하고 쾌적한 놀이환경이 상대적으로 많이 분포하는 것으로 나타났고 최근 저층주거지 재개발을 통해 아파트단지가 건설된 팔달구의 일부 지역 역시 보행안전성이 높아 주거유형별 격차를 확인할 수 있다.

한편 수원시에서 보행편의성 부족지역은 많지 않은데, 수원시는 전형적인 분지 지형으로 주거지의 경사도가 대부분이 5° 이하이기 때문이다. 하지만 일부 지역에서는 경사도가 높은 지역이 여전히 존재하며, 팔달구 중심부의 팔달산 주변 주거지는 앞서 분석한 결과처럼 놀이 자원 접근성의 종합적 점수가 낮으면서 경사도도 높은 지역이다.

• 결핍지역 분석결과 활용

놀이자원 근접성 부족지역은 집 주변에서 어린이 놀이자원이 부족한 유형이며, 어린이 놀이자원망의 결핍 지역을 탐색하는 동시에 놀이자원을 적재적소에 공급하기 위한 현황 자료로 활용할 수 있다. 이동성 부족지역은 가로망 등 놀이 장소로의 이동에 제약을 주는 공간구조적 특성을 파악하고, 경사 등 이동 편의성을 개선하기 위한 계획을 수립하는 데 활용할 수 있다.

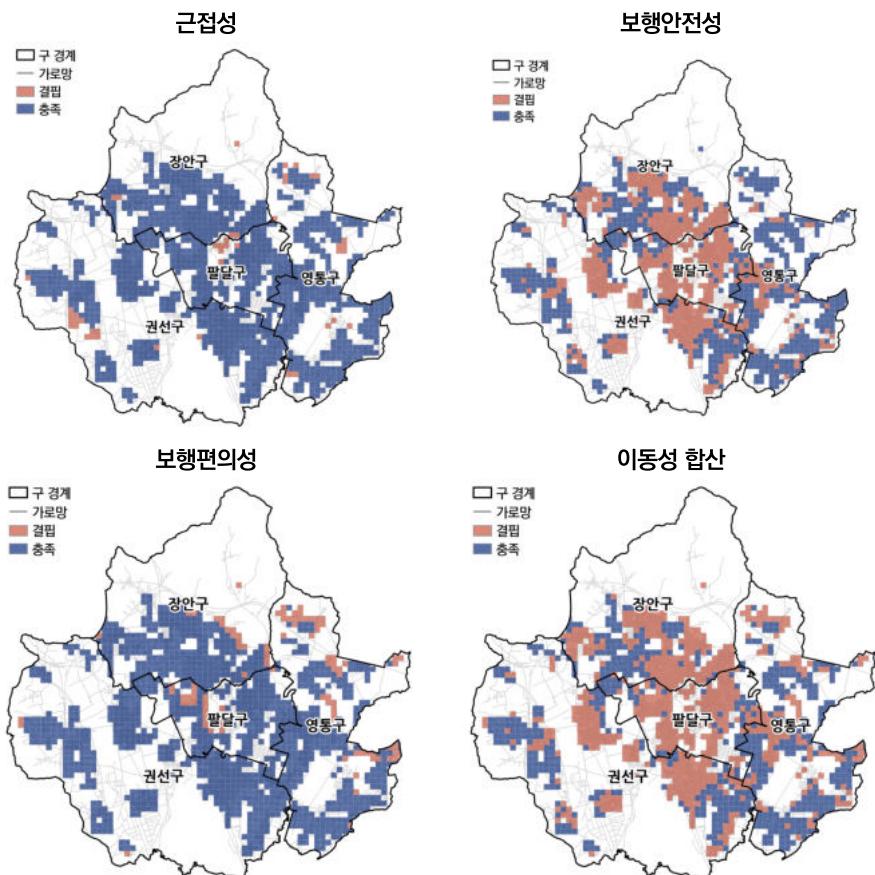
수원시의 경우 근접성 기준으로는 결핍 지역이 없으나, 실제 현황조사가 필요하며 본 연구에서는 주거유형과 가로망 특성에 차이가 있는 포커스그룹을 대상으로 놀이자원 유형 및 특성에 따른 이용실태를 심층 분석함으로써, 정량적인 공간 분석으로는 확인하기 어려운 공급 실태와 이용 수준 간의 차이를 확인하고자 한다. 특히 팔달구의 경우 다양한 놀이자원으로의 종합적 접근성이 상대적으로 떨어지고, 경사도가 높은 지역이 포함되어 있기 때문에 이를 염두에 두고 현재 공급된 놀이자원의 기능과 보행환경 특성을 고려하여 이용실태를 진단해야 한다.

[표 4-12] 수원시 놀이자원 접근성 결핍 현황

구분	권선구		영통구		장안구		팔달구		합계		(단위: 명, %)	
	인구	비율	인구	비율	인구	비율	인구	비율	인구	비율		
근접성	결핍	2,186	5.0	1,872	3.6	153	0.5	122	0.9	4,333	3.1	
	충족	41,833	95.0	50,329	96.6	27,765	99.5	13,694	99.1	133,621	96.9	
보행안전성	결핍	13,519	30.7	4,587	8.8	10,958	39.3	6,755	48.9	35,819	26.0	
	충족	30,500	69.3	47,614	91.4	16,960	60.7	7,061	51.1	102,135	74.0	
이동성	보행편의성	결핍	281	0.6	6,650	12.8	1,537	5.5	1,899	13.7	10,367	7.5
	충족	43,738	99.4	45,551	87.5	26,381	94.5	11,917	86.3	127,587	92.5	
	합산*	결핍	13,800	31.4	11,137	21.4	12,031	43.1	7,959	57.6	44,927	32.6
인구수 합계		44,019		52,077		27,918		13,816		137,954		

* 보행안전성·편의성 중 하나라도 미달인 지역

출처: 연구진 작성



[그림 4-16] 놀이자원 접근성 결핍 현황

출처: 연구진 작성

4) 포커스그룹 거주 근린의 놀이자원 현황

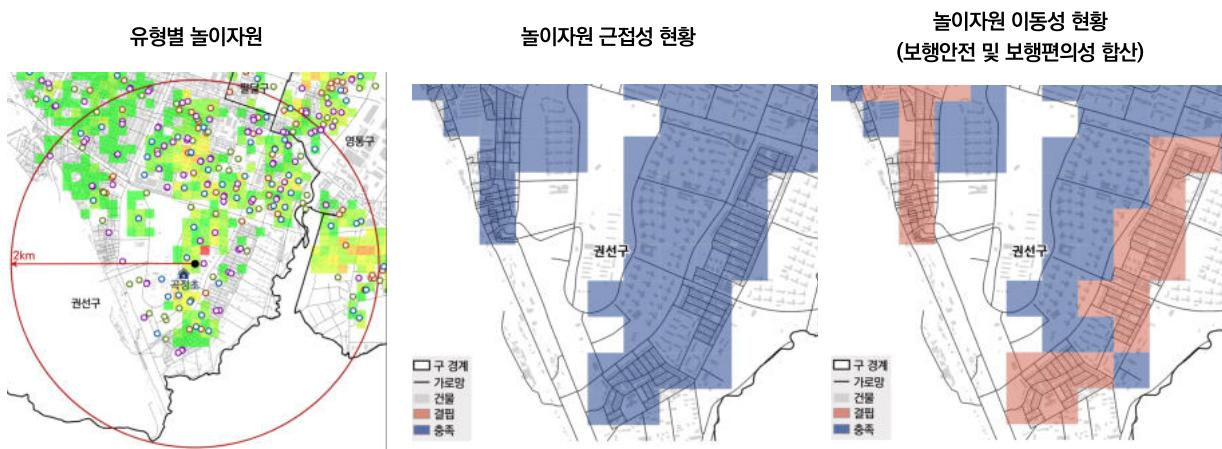
□ B근린 (대단지 아파트)

(주거유형) 대단지 아파트가 위치하고(단지별 세대수 448~1,135세대, 6개 단지 총 4,512 세대), 대단지 아파트의 맞은편에는 중소형 아파트단지와 저층주거지가 위치한다.

(보행환경) 아파트단지의 동서 방향을 관통하는 도로로 구분되어 있으나, 각 단지 내부는 차량이 지하로만 통행하며 지상부는 공원처럼 차량 없이 보행자가 통행할 수 있다. 내부의 선형 수변공간(실개천)이 6개 단지를 엮어 관통하며 보행과 자전거통행이 가능한 수변공간이 형성되어 자연요소와의 접촉하며 산책과 놀이가 가능한 공간이다.

(통학구역) 6개의 아파트단지를 주요 통학구역으로 하며, 초등학교가 통학구의 중심부에 위치하고 천변과 정문이 맞닿아 있어 모든 아파트단지에서 차도를 건너지 않고 천변 산책로를 통해 통학할 수 있다.

(놀이자원) 중심부의 B초등학교 통학구역을 중심으로 6개의 아파트단지에 각각 놀이터가 1개 이상 조성되어 있고, 학교운동장과 통학구역 남측의 M근린공원에도 놀이시설을 갖춘 놀이전용공간이 마련되어 있다. 놀이화장자원으로 아파트단지 상가 및 단지 동측에 예체능 학원 등 사설놀이자원도 입지하고 있다. 아파트단지 내부는 차량이 지하로 통행하며 지상부가 보행전용공간으로 조성되어 자전거, 인라인, 킥보드 등 탈 것을 활용해 놀 수 있다.



[그림 4-17] B근린의 놀이자원 현황 및 접근성 결핍 현황
출처: 연구진 작성



[그림 4-18] B근린의 놀이자원 현황

출처: 연구진 촬영

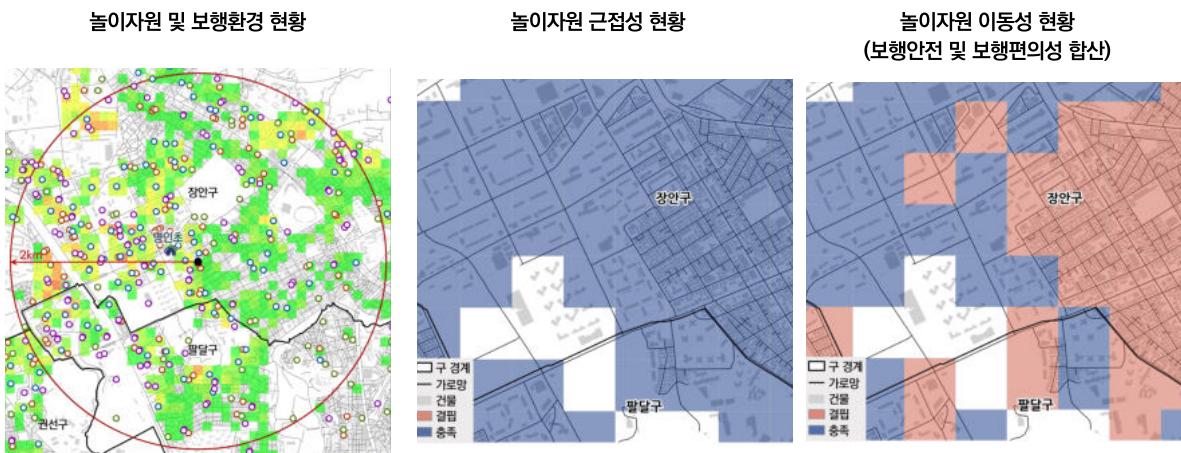
□ C근린 (혼합주거지)

(주거유형) 대상지는 제3종일반주거지역 초등학교 인근으로 중소 규모의 아파트단지가 위치해있고, 대상지의 남동쪽으로는 저층주거지가 입지해 있다.

(보행환경) 아파트 주변의 경우 보도와 차도가 구분되어 있으나, 통학구 남쪽의 저층주거지는 보차구분이 없고, 가로변에 주차된 차량으로 인해 보행자의 통행에 있어 다소 열악한 편이다.

(통학구역) 아파트단지와 이에 인접한 저층주거지를 주요 통학구역으로 하며, 초등학교는 통학구의 북측에 위치한다.

(놀이자원) 중소규모 아파트단지 내부에 조성된 놀이터들은 규모가 작고 노후화되어 이용률이 낮으며, 일부 아파트단지는 어린이놀이터를 없애고 그 자리에 주차장을 조성하기도 하였다. D어린이공원과 M어린이공원(초등학교 정문 옆) 등이 대표적인 공공놀이터에 해당하는데, D어린이공원은 조합놀이터가 설치되어 있는 반면, M어린이공원은 놀이기구가 설치되지 않아 놀이전용 공간으로서의 여건은 부족하다. 초등학교 통학구역의 중심에서 북동쪽으로 직선거리 500m이내에는 M공원, 남서쪽으로 1km이내에는 S공원이 위치하는데 모두 저수지 주변에 수변산책로를 갖춘 도시공원으로, 저수지를 포함한 면적이 30만 제곱미터 이상인 대규모 오픈스페이스이다. M공원 내에는 미끄럼틀, 그네 등을 갖춘 놀이터 2개소와 어린이도서관이 위치하고, S공원 내에 슛속놀이터가 1개소 조성되어 있다. C근린은 전체적으로 놀이자원 균형성 기준을 충족하나, 일부 아파트단지를 제외한 저층주거지의 경우 놀이자원 이동성이 부족함을 확인하였다.



[그림 4-19] C근린의 놀이자원 현황 및 접근성 결핍 현황

출처: 연구진 작성



[그림 4-20] C근린의 놀이자원 현황

출처: 연구진 촬영

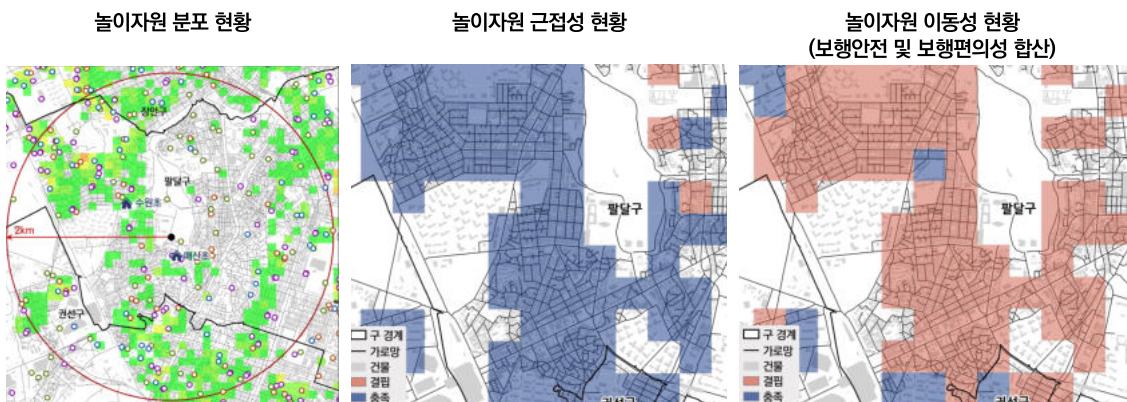
□ A·D근린: 지상공원화 아파트단지 및 저층주거지

(주거유형) 두 개의 통학구역이 인접한 지역으로, 일반상업지역과 주거지역이 섞여 있다. A초등학교 통학구역은 대규모 아파트단지와 저층주거지가, D초등학교 통학구역은 저층주거지와 일반상업지역이 혼합되어 있다.

(보행환경) A초등학교 인근의 대단위 아파트단지는 지상부 차량이동이 제한되어 있어 어린이의 통행에 안전한 반면, D초등학교 인근을 포함하는 저층주거지는 보차 혼용도로로 보도가 없고 가로에 주정차된 차량이 많다.

(통학구역) A초등학교의 통학구는 대규모 아파트단지와 저층주거지에 걸쳐있으며, 아파트단지에서는 육교를 이용해 학교에 진입할 수 있다. D초등학교는 대상지의 동쪽 끝에 위치해 있으며, 대상지의 대부분의 저층주거지를 통학구역으로 포함하고 있다.

(놀이자원) D초등학교 인근의 저층주거지에는 어린이공원 2곳이 조성되어 있는데, 이 중 한 곳은 면적이 작고 놀이시설이 다소 적어 한번에 많은 수의 어린이들이 놀기 어렵다. D초등학교 운동장에는 미끄럼틀과 정글짐 등의 놀이시설이 있고, 그늘막 차양과 벤치 등의 휴식공간이 있다. 한편 팔달산 둘레길 산책로가 주민 여가에 활용되고 있으나 별도의 전용놀이공간은 조성되지 않았다. A초등학교에 인접한 저층주거지를 재개발해 지은 4,000세대 규모의 대단위 아파트단지는 내부에 여러 개의 어린이놀이터가 있고, 단지 경계부에는 기부채납으로 조성된 어린이공원이 2곳 있다. 이 어린이공원들은 조합 놀이대 등 어린이 놀이시설이 갖추어져 있어 놀이전용자원으로 볼 수 있다.



[그림 4-21] A·D근린의 놀이자원 접근성 결핍 현황

출처: 연구진 작성



[그림 4-22] A·D근린의 놀이자원 현황

출처: 연구진 촬영 (*표시 사진은 제외)

3. 아동 놀이 활동

1) 균형별 놀이 실태와 인식

□ 균형별 놀이활동 및 시간

- 놀이장소별 활동 수 및 시간 (평일 5일)

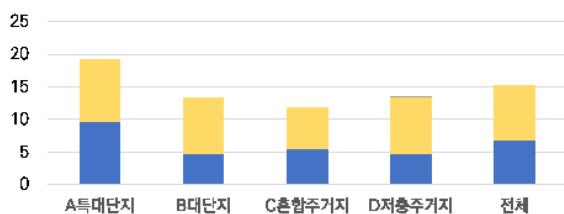
아동 놀이일지에 기록된 평일 5일 동안의 놀이활동에 대해 총 활동 수와 놀이시간을 놀이장소에 따라 바깥놀이, 실내놀이, 원거리 목적으로 구분하여 분석하였다. 포커스그룹 전체 집단의 평일 놀이활동의 수는 평균 13.8회로, 하루 2.7회에 가까운 별도의 놀이활동이 발생하였고 놀이시간은 평균 819분으로, 하루 163분 이상을 놀이에 보낸 것으로 나타났다. 여기에는 일지 작성자인 아동의 보호자가 놀이로 인식하여 기록한 각종 활동 (TV시청, 만들기나 그리기 포함)이 모두 포함되어 있다.

소집단별 평일 놀이시간은 C혼합주거지가 가장 짧고, D저층주거지에서 가장 길게 나타난다. 그러나 바깥놀이시간으로 한정하면 D저층주거지의 놀이시간은 평균 248분으로, 일 평균 50분에 미치지 못하여 소집단 가운데 가장 낮은 수치이며, 실내 놀이시간이 가장 긴 집단임을 확인하였다.

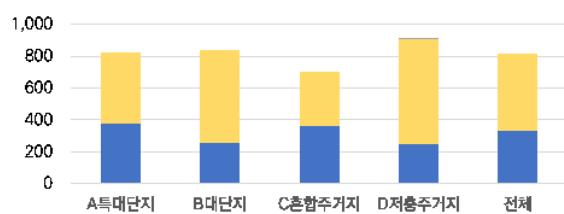
[표 4-13] 놀이장소별 활동수/평균시간 (평일 5일간)

	놀이활동 수				평균 놀이시간										
	A 특대단지 (N=5)	B 대단지 (N=15)	C 혼합주거지 (N=10)	D 저층주거지 (N=8)	전체		A 특대단지 (N=5)		B 대단지 (N=15)		C 혼합주거지 (N=10)		D 저층주거지 (N=8)		
					시간 (분)	비율 (%)	시간 (분)	비율 (%)	시간 (분)	비율 (%)	시간 (분)	비율 (%)	시간 (분)	비율 (%)	
바깥놀이	9.6	4.7	5.4	4.8	5.5	377	45.6	258	30.7	364	51.7	248	27.0	299	36.6
실내놀이	9.6	8.7	6.5	8.6	8.2	449	54.4	583	69.3	340	48.3	662	72.1	518	63.3
원거리 목적지*	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	8	0.8	2	0.2
합계	19.2	13.3	11.9	13.5	13.8	826	100.0	841	100.0	703	100.0	918	100.0	819	100.0

[놀이장소별 활동 수 (건)]



[놀이장소별 활동 시간 (분)]



* 원거리 목적지는 균형 범위를 벗어나는 목적지로, 보통 거주지가 속한 행정구의 외부에 위치하며 차량으로 이동하는 경우를 포함

출처: 연구진 작성

■ 실내 ■ 바깥놀이 ■ 원거리 목적지

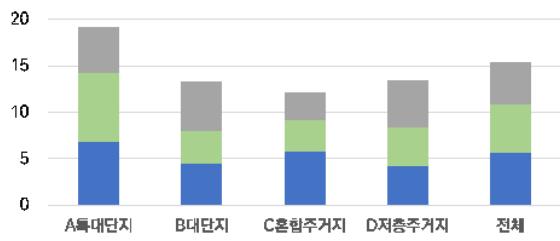
- 놀이속성별 활동 수 및 시간 (평일 5일간)

놀이의 종류에 따라 활동적인 놀이(뛰기, 달리기, 잡기놀이, 그네타기 등의 활발한 신체 활동을 동반하는 놀이), 정적인 놀이(그림그리기, 수다떨기, 인형놀이 등 한 자리에서 하는 놀이), 스크린타임(TV, 스마트폰을 활용한 영상 신청, 게임 등)으로 놀이활동을 분류하였다. 분석 결과, C혼합주거지가 소집단 중 전체 놀이시간이 가장 적지만 활동적인 놀이 시간은 397분으로 가장 많았고, 전체 놀이시간의 56%를 활동적인 놀이가 차지하고 있다. 또한 D저층주거지는 4곳 중 스크린타임이 가장 많고 그 비율이 높은데, 5일간 424분으로 전체 놀이시간의 46%에 달하는 반면 활동적 놀이는 226분으로 총 놀이시간의 25%에 불과하다. B대단지 역시 놀이시간 스크린타임의 비중이 44.9%로 높은 편인데, 활동적인 놀이시간이 265분으로 일 평균 50분을 넘지만, 스크린타임이 377분으로 더 높게 나타났다. 놀이속성의 비중 차이는 분석한 놀이장소(바깥놀이·실내놀이) 비중의 차이와 연관이 있는데, 바깥놀이시간이 긴 집단에서 활동적인 놀이의 비율이 높다.

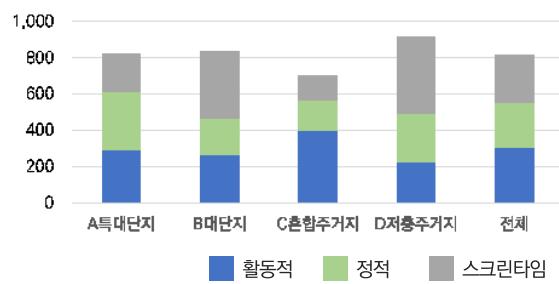
[표 4-14] 놀이속성별 활동수/평균시간(평일5일간)

	놀이활동 수					평균 놀이시간															
	A 특대단지 (N=5)		B 대단지 (N=15)		C 혼합주거지 (N=10)		D 저층주거지 (N=8)		전체		A 특대단지 (N=5)		B 대단지 (N=15)		C 혼합주거지 (N=10)		D 저층주거지 (N=8)		전체		
											시간 (분)	비율 (%)	시간 (분)	비율 (%)	시간 (분)	비율 (%)	시간 (분)	비율 (%)	시간 (분)	비율 (%)	
활동적	6.8	4.4	5.8	4.3	5.1	292	35.3	265	31.5	397	56.1	226	24.6	295	36.0	226	24.6	295	36.0		
정적	7.4	3.6	3.4	4.1	4.2	320	38.8	199	23.6	166	23.4	268	29.2	220	26.9	166	23.4	220	26.9		
스크린타임	5.0	5.3	2.9	5.1	4.6	214	25.9	377	44.9	145	20.5	424	46.3	305	37.2	145	20.5	305	37.2		
합계	19.2	13.3	12.1	13.5	13.8	826	100.0	841	100.0	707	100.0	918	100.0	820	100.0	707	100.0	918	100.0		

[놀이속성별 활동 수 (건)]



[놀이속성별 활동 시간 (분)]



출처: 연구진 작성

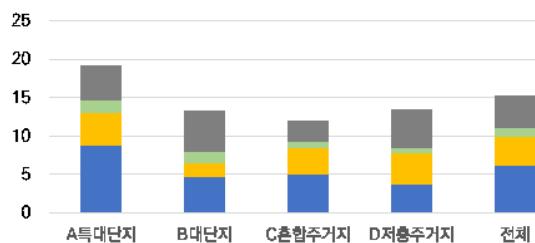
- 놀이상대별 활동 수 및 시간(평일 5일간)

친구, 가족 등 함께 놀이한 사람을 기준으로 놀이활동을 분석하였다. 놀이상대가 있거나 혼자인 경우에도 놀이 내용이 스크린타임인 경우에는 별도로 분류하였다.¹⁸⁾ 분석 결과 A특대단지, C혼합주거지에서는 친구와의 놀이시간이 매우 길어 각각 414분, 311분으로 하루 1시간을 초과하며 전체 놀이시간 중에서의 비율도 높은 편이다(각각 50.1%, 43.9%). 반면 D저층주거지는 친구와 함께 논 시간이 가장 적고(231분), 놀이시간 중에서의 비율이 25.2%로 소집단 가운데 가장 낮다. 그러나 가족과 보내는 시간은 소집단 중 가장 긴 편이라, 단순히 놀이 시간이 부족해서가 아니라 친구들과 만나 노는 기회 자체가 부족한 상황을 가정할 수 있다. 이러한 현상은, 집 주변의 놀이환경이 좋지 않은 경우 스크린타임 등 미디어 기반 놀이가 증가한다는 선행연구 결과에 부합하는 사례로 해석 할 수 있으며 이를 확인하기 위한 구체적인 분석이 필요하다.

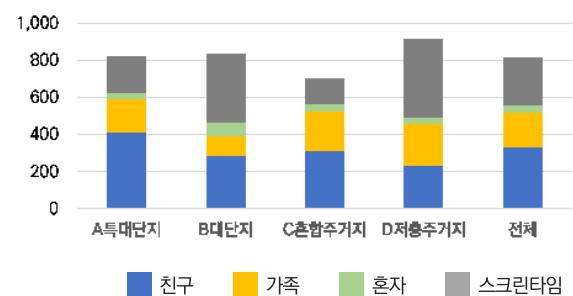
[표 4-15] 놀이상대별 활동수/평균시간(평일5일간)

	놀이활동 수				평균 놀이시간								전체		
	A 특대단지 (N=5)	B 대단지 (N=15)	C 혼합주거지 (N=10)	D 저층주거지 (N=8)	A 특대단지 (N=5)		B 대단지 (N=15)		C 혼합주거지 (N=10)		D 저층주거지 (N=8)				
					시간 (분)	비율 (%)	시간 (분)	비율 (%)	시간 (분)	비율 (%)	시간 (분)	비율 (%)			
친구	8.8	4.7	5.0	3.6	5.1	414	50.1	288	34.2	311	43.9	231	25.2	299	36.4
가족	4.2	1.9	3.5	4.1	3.1	179	21.7	104	12.3	216	30.6	229	25.0	170	20.7
혼자	1.6	1.5	0.7	0.6	1.1	35	4.2	72	8.6	36	5.0	33	3.5	49	6.0
스크린타임	4.6	5.3	2.9	5.1	4.6	198	24.0	377	44.9	145	20.5	424	46.3	303	36.9
합계	19.2	13.3	12.1	13.5	13.8	826	100.0	841	100.0	707	100.0	918	100.0	820	100.0

[놀이상대별 활동 수(건)]



[놀이상대별 활동 시간(분)]



출처: 연구진 작성

18) 놀이 상대에 친구가 한 명 이상 포함되면 ‘친구’로, 가족으로만 구성된 경우를 ‘가족’으로 분류하였고 스크린타임은 상호작용의 측면에서 사람과의 놀이활동과는 차이가 있으므로 별도 유형으로 분류하였다.

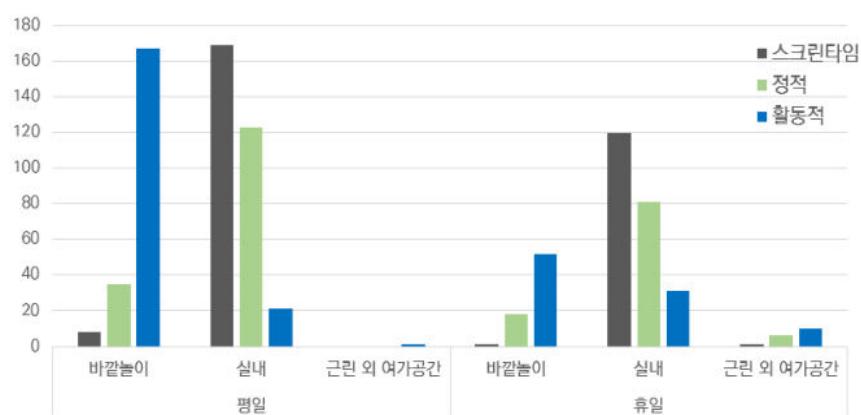
- 놀이장소별 놀이 속성

바깥놀이의 대부분은 활동적인 놀이이며, 실내에서는 스크린타임이 정적 놀이보다 더 많은 비중을 차지한다. 휴일에는 바깥놀이보다 실내놀이의 비중이 높고, 근린 외 여가공간에서의 놀이가 증가하였다. 실내에서의 활동적 놀이는 대표적으로 키즈카페나 상업 시설(식당 등) 내에서의 놀이시설 이용인데, 평일보다 주말에 그 비중이 증가함을 알 수 있다. 한편 주말의 경우 장소는 바깥이나 놀이성격이 정적인 활동의 비중이 증가하여, 평일과 다른 주말 여가의 특성을 보여준다. 바깥놀이의 기회가 평일, 근린 내 놀이자원에서 주로 일어나며 주말의 활동으로는 대체되기 어려운 활발한 신체활동을 포함하는 자유로운 놀이(active free play)의 장소로서 중요함을 확인할 수 있다.

[표 4-16] 평일과 휴일에 놀이 장소별 놀이활동 수

	스크린타임	정적 놀이	활동적 놀이	총합계
평일	177	158	189	524
바깥놀이	8	35	167	210
실내	169	123	21	313
근린 외 여가공간	0	0	1	1
휴일	122	105	93	320
바깥놀이	1	18	52	71
실내	120	81	31	232
근린 외 여가공간	1	6	10	17
계	299	263	282	844

출처: 연구진 작성



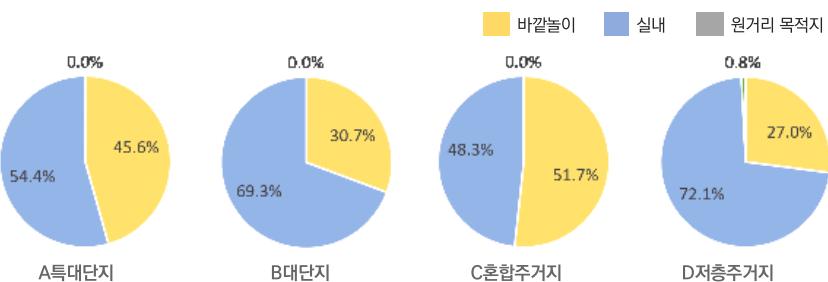
[그림 4-23] 평일과 휴일에 놀이 장소별 놀이활동 수

출처: 연구진 작성

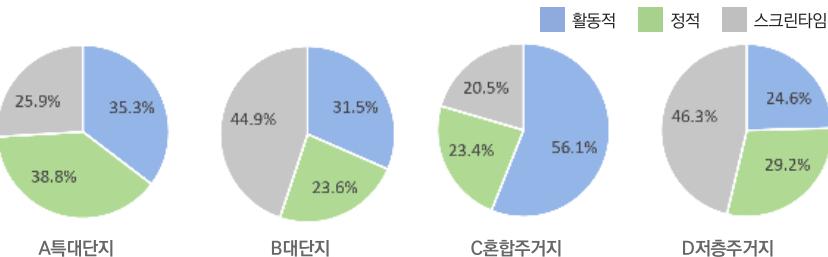
- 소집단별 놀이시간 특성 요약

놀이장소와 속성 및 상대별로 놀이시간 비율을 분석한 결과, 활동적인 놀이의 비율은 A·B 아파트단지와 C혼합주거지에서 높고, D저층주거지가 가장 낮은 것으로 나타났다. 한편 D저층주거지는 실내놀이·스크린타임이 두드러지게 길고 활동적인 놀이, 친구와 함께 하는 놀이의 비중이 낮다. 이상과 같이 주거지 특성별로 구분한 소집단들이 놀이활동에 있어 차이를 보이는 현상을 확인한 후, 포커스그룹의 놀이 행태를 심층적으로 분석함으로써 근린 놀이자원이 아동 놀이의 질적·양적 수준에 미치는 영향을 밝히고자 한다.

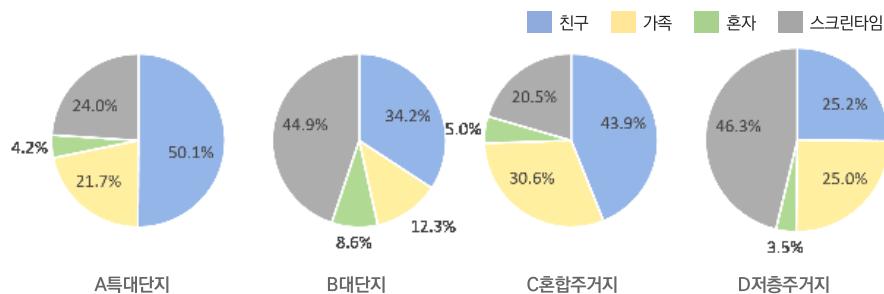
[놀이장소별 놀이시간 비율]



[놀이속성별 놀이시간 비율]



[놀이상대별 놀이시간 비율]



[그림 4-24] 소집단별 놀이시간 구성 비율

출처 연구진 작성

□ 놀이환경에 대한 학부모 인식

- 동네 놀이환경에 대한 평가

포커스그룹 참여 학부모의 동네놀이환경에 대한 부문별 평가를 5점 척도로 조사하였다. 각 평가항목은 놀이자원망의 특성에 대응하는 질문으로 구성된다.

먼저 놀이장소 유무를 포괄하는 접근성에 대한 질문(“우리 동네는 아이들이 바깥놀이를 할 곳이 충분한가요?”)에 대해, C혼합주거지와 D저층주거지의 응답이 낮게 나타난다. 특히 저층주거지에 거주하는 8명의 학부모 전원이 ‘충분하지 않다’로 응답하였다.

놀이자원의 다양성을 묻는 질문(“우리 동네에서는 아이들이 여러 가지 다양한 놀이활동을 선택하여 즐길 수 있나요?”)에 대해서는 A특대단지와 B대단지 아파트단지에서 긍정적인 응답이 지배적이며, C혼합주거지와 D저층주거지는 부정적인 응답이 절반 가량 나타난다.

놀이자원의 연계성을 묻는 질문(“우리 동네의 놀이공간들은 찾아가기 편하고 다른 기능들과 잘 연결되어 있나요?”)에 대해서도 대단지와 달리 C혼합주거지와 D저층주거지는 부정적인 응답의 비율이 상대적으로 많다.

놀이자원망의 접근성과 영역 확장성에 대한 질문(“우리 동네는 아이들이 다니기에 안전한가요?”)에 대해서는 저층주거지 거주자 8명 중 5명, 아파트-저층주거 혼합지역의 10명 중 1명이 ‘안전하지 않다’고 응답하여, 응답자 전원이 ‘매우 안전함’ 또는 ‘안전함’으로 응답한 A·B대단지 아파트 근린에 비해 동네 보행환경의 안전성에 대한 인식에 크게 차이가 남을 알려준다.

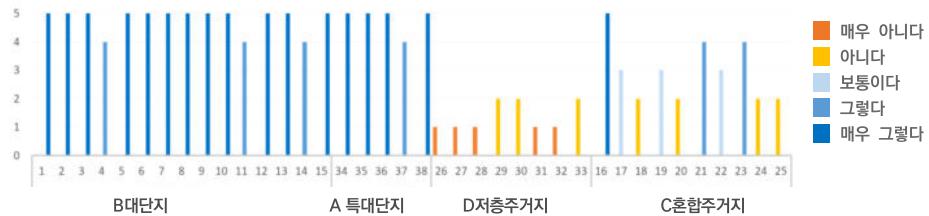
- 놀이활동이 부족한 요인

자녀의 놀이활동에 대해 양적 또는 질적으로 아쉬움을 나타낸 26명의 응답자를 대상으로 놀이활동이 충분하지 않은 원인을 물었다. A특대단지와 B대단지 아파트에 거주하는 학부모는 ‘놀이시간을 확보하기 어렵다’ 또는 ‘평일 놀이부족을 주말에 따로 보충해주기 어렵다’는 시간적인 요인에 대해 답한 반면, C혼합주거지와 D저층주거지 거주자의 경우 ‘놀만한 장소를 찾아가기 어렵다’는 항목에 높은 동의 수준을 보였다. 특히 D저층주거지의 경우 ‘아이가 혼자 마음놓고 나가서 놀게 하기 어렵다’는 응답이 가장 높아, 보행 안전성과 독립적 이동 허용 수준이 낮은 근린 특성을 반영하고 있다.

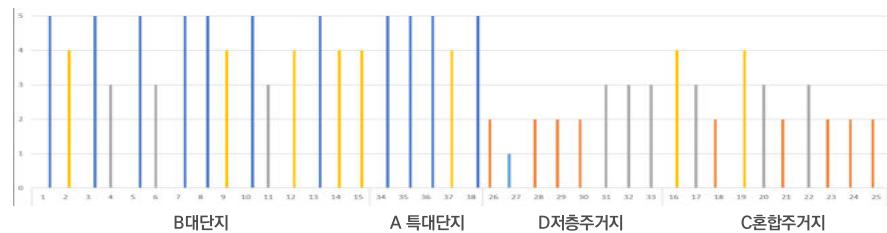
이상과 같이 놀이일지 데이터를 통해 놀이 장소와 속성, 놀이상대 측면에서 근린별 차이가 드러나고, 놀이환경에 대한 인식에서도 차이가 나타나는 현상은 근린별 놀이자원의

특성이 아동 놀이에 미치는 영향을 탐색하는 출발점이다. 이어 포커스그룹의 1주일 동안 놀이행태가 담긴 놀이일지 데이터를 중심으로 아동 놀이의 주요 요인인 시간, 공간과 사람에 초점을 두어 놀이행태 특성을 구체적으로 살펴보고, 놀이자원망의 관점에서 근린 환경을 진단한다.

① 놀이장소 유무·접근성 “우리 동네는 아이들이 바깥놀이를 할 곳이 충분한가요?”



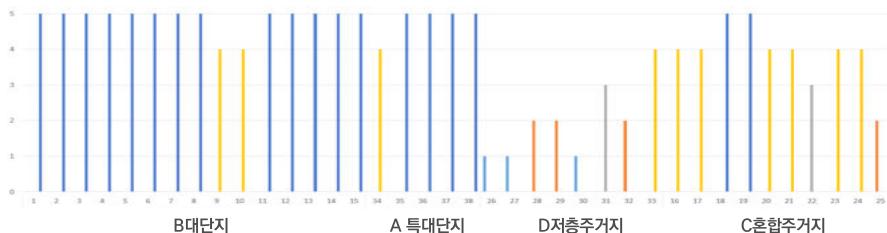
② 다양성 “우리 동네에서는 아이들이 여러 가지 다양한 놀이활동을 선택하여 즐길 수 있나요?”



③ 연계성 “우리 동네 놀이공간들은 찾아가기 편하고 다른 기능들과 잘 연결되어 있나요?”



④ 접근성·영역 확장성 “우리 동네는 아이들이 다니기에 안전한가요?”



[그림 4-25] 동네 놀이환경에 대한 포커스그룹 학부모의 평가

출처: 연구진 작성

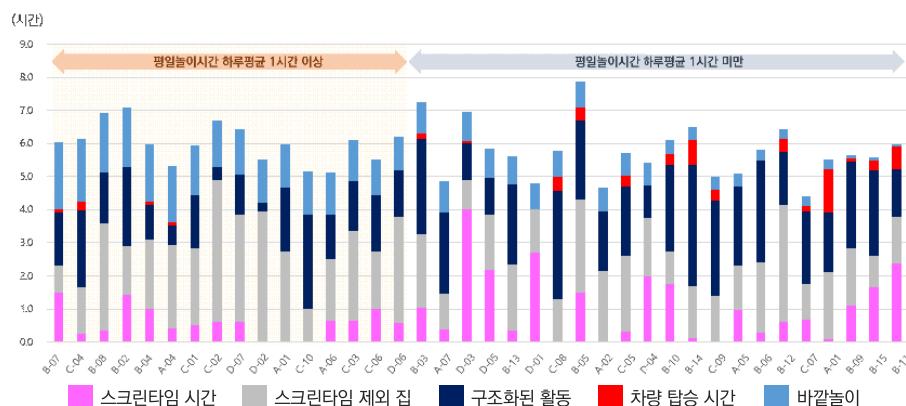
2) 시간과 놀이

우리나라 아동의 놀이부족의 주요 원인으로 지적받는 시간을 중심으로 놀이일지에 나타난 포커스그룹 아동의 놀이실태를 살펴보았다. 아동의 하루일과 중 정규수업 외의 구조화된 활동(학원)과 차량 탑승 시간, 바깥놀이 시간, 휴대전화나 태블릿PC·게임기·TV 등을 접하는 스크린타임을 표시하였다.¹⁹⁾ 특히 시간 분석에서는 아이들의 놀이 시간이 일과 중 언제 어떤 방식으로 일어나는지, 그리고 놀이시간이 부족한 여건에도 불구하고 근린 놀이자원으로 아이들의 활발한 바깥놀이를 끌어낼 수 있는 가능성을 살펴보았다.

□ 하루 일과 구성

- 아동의 평일 방과 후 시간

바깥놀이시간, 스크린타임, 구조화된 활동시간(학원), 집에서 보낸 시간을 합산하여 아동별로 비교하였다.²⁰⁾ 바깥에서 많이 논 순서대로 늘어놓았을 때, 뒤쪽 그룹으로 갈수록 차량탑승시간과 구조화된 활동 증가 흐름이 증가하는 것을 확인할 수 있다. 스크린타임이 극단적으로 높은 사례도 평일 놀이시간이 적은 그룹에 더 많이 포함되어 있다. 평일 놀이시간이 하루 평균 1시간 이상인 16명의 아이들은, 그렇지 않은 22명에 비해 자유로운 시간을 더 많이 가지고 있으며, 주어진 시간을 스크린타임 대신 바깥놀이에 쓰고 있음을 확인하였다.



[그림 4-26] 포커스그룹 아이들의 하루일과 구성

출처: 연구진 작성

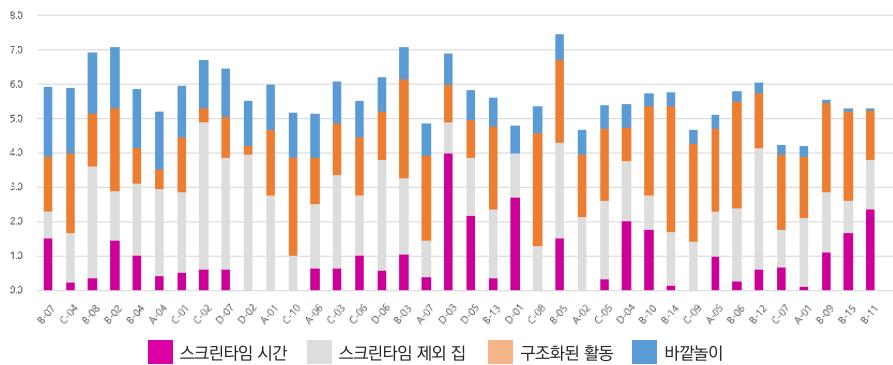
19) 학원 등 구조화된 활동과, 장시간의 차량 탑승은 아동의 바깥놀이를 줄이는 요인으로 알려져 있다.

20) 엄마와 시장가기, 외식, 도서관방문 등 바깥에서 이루어진 기타활동이나 실내활동은 포함하지 않은 시간이다.

• 바깥놀이로 전환가능한 시간의 양

시간의 부족이 아동의 놀이부족의 원인이기는 하나, 스크린타임 등 집 안에서 주로 하는 정적인 놀이시간 가운데 바깥놀이로 전환할 수 있는 여지가 있는지 알아보았다. 포커스 그룹 아동을 대상으로 하교 직후에서 저녁 8시까지, ‘구조화된 활동 없이 집에 있는 시간(스크린타임 포함)’에서 기본적인 생활시간(식사, 개인위생 등) 1시간을 제외하면 하루 평균 1.9시간 정도가 바깥놀이로 전환이 가능한 시간이다. 현재 바깥놀이가 적은 집단의 경우에도, 집에 있는 시간 중 30분 이상 바깥놀이가 가능한 시간이 있다.

이는 놀이시간의 절대적인 부족이 아니라, 놀이를 할 수 있는 장소가 적절치 않아 놀지 못하는 가능성을 보여준다. 만약 아이의 일과에 구조화된 활동이 많다면 틈틈이 노는 시간을 마련할 수 있는 적재적소의 공간이, 스크린타임을 포함한 자유시간이 많다면 이를 충분하고 건강한 활동으로 유도해낼 수 있는 근린 놀이자원들이 필요함을 시사한다.



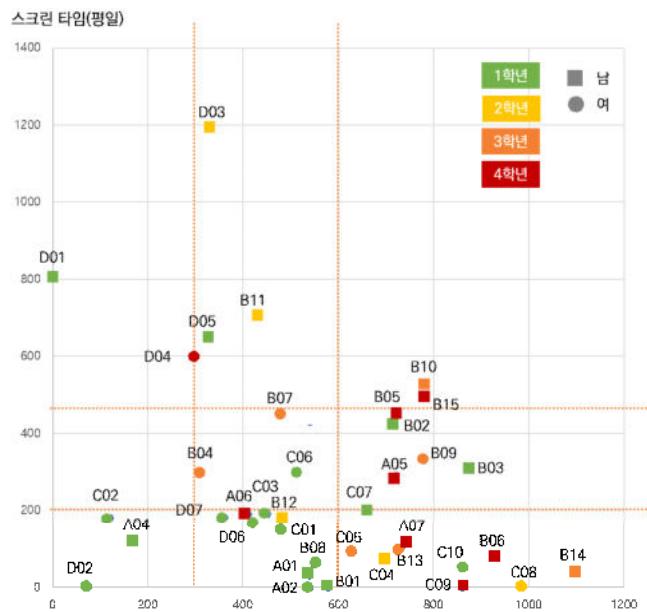
[그림 4-27] 바깥놀이로 전환 가능한 시간의 양

출처: 연구진 작성

□ 스크린타임과 구조화된 활동

• 연령과 성별에 따른 차이

아동의 학년이 올라갈수록 학원일정은 점점 많아지는 경향이 있는 가운데, 스크린타임과 학원 일정이 거의 없는 그룹에는 1학년만 있으며, 평일의 학원시간이 2시간(5일간 600분) 미만인 3-4학년은 단 4명뿐이다. 학원일정이 600분 이상인 그룹에도 1-2학년이 6명이나 포함되어 있는데, 코로나로 인한 학교 수업의 공백으로 인해 조금 더 이른 시기부터 아이들의 일상에 학습 위주의 학원생활이 침투하였음을 심층면담에서 확인할 수 있었다. 한편 스크린타임이 450분(평일평균 90분) 이상인 그룹에 영향을 주는 것은 연령(학년)보다는 주거환경 요소로 보이는데, 6명중 4명이 저층주거지 D근린에 거주하는 아이들이었다. 한편 남자아이들이 여자아이들보다 스크린타임이 높은 경향이 있다.



[그림 4-28] 포커스그룹 어린이의 스크린타임과 구조화된 활동 (학년별)

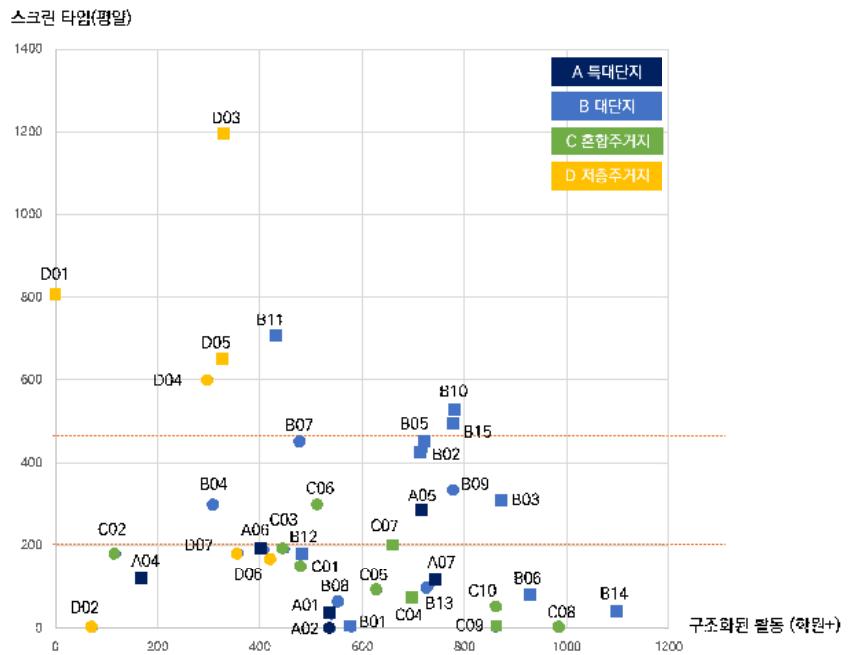
출처: 연구진 작성

- 지역별 분포

A특대단지와 C혼합주거지 아동 중에서는 스크린타임이 하루 한시간 넘어가는 아이들을 찾아볼 수 없었다. D저층주거지 아이들은 다소 극단적인 사례로, 스크린타임이 아주 낮거나, 아주 높은 경우에 해당하는데 이는 아이들의 독립적인 바깥놀이가 적고, 생활패턴이 전적으로 부모의 역할에 좌우되고 있음을 반영하는 사례이다. 구조화된 활동으로서 학원시간과 스크린타임이 모두 높은 그룹에 B대단지의 비율이 높으며, 학원은 없고 스크린타임이 극단적으로 높은 그룹에 D저층주거지 아이들을 찾아볼 수 있었다.

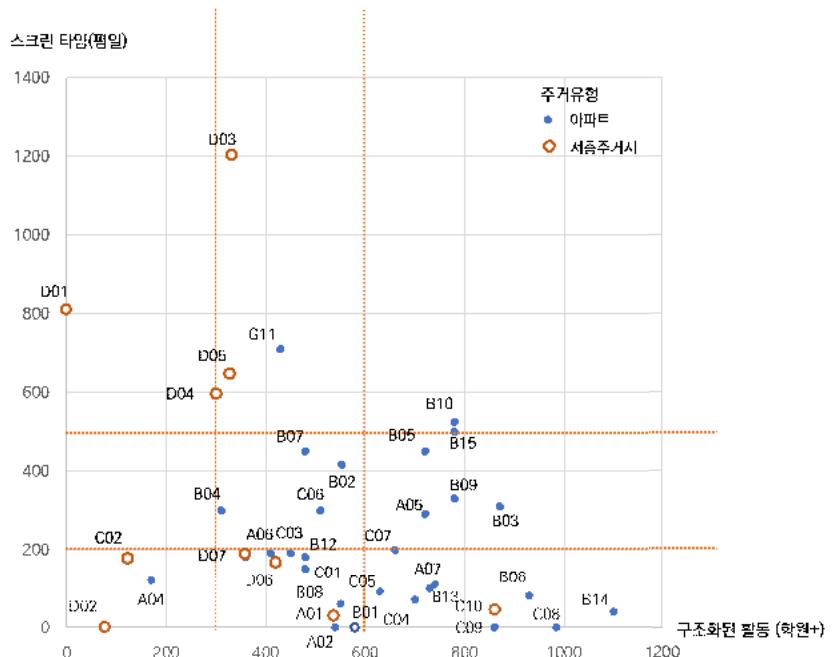
- 주거유형에 따른 차이

아파트에 거주하는 아이들이 구조화된 활동에 많이 종속되어 있는 것으로 나타난다. 스크린타임이 극단적으로 높은 경우는 저층주거지 아이들 일부에서 관찰되는데, 저층주거지에 거주한다고 해서 아파트 거주자들에 비해 무조건 놀이시간이 짧은 것은 아니다. 아파트 외 주거유형으로서 저층주거지에 거주하는 아이들(C혼합주거지 일부 아동과 D저층주거지 전체 아동) 총 10명 중 스크린타임이 600분 이상인 4명을 제외하면 6명 모두 하루평균 1시간 이상의 바깥놀이를 하고 있었다. 다만 바깥놀이시간의 임계점은 존재하는데, 하루 한시간 정도는 확보되고 있었지만 그 이상, 즉 450분(하루 1시간 반) 이상인 경우는 찾아볼 수 없었다. 이는 저층주거지 아이들이 상대적으로 넉넉한 자유시간을 갖고 있다는 점에서 명백한 공간의 한계로 해석될 수 있다.



[그림 4-29] 포커스그룹 어린이의 스크린타임과 구조화된 활동 (지역별)

출처: 연구진 작성



[그림 4-30] 포커스그룹 어린이의 스크린타임과 구조화된 활동 (주거유형별)

출처: 연구진 작성

- 스크린타임과 구조화된 활동, 바깥놀이와의 관계

바깥놀이시간이 확보된 아이들은 대부분 구조화된 활동과 스크린타임이 적정 선에서 균형을 이루고 있음을 관찰하였다. 학원이나 학교 방과후수업 등 적정 수준의 구조화된 활동은 친구와의 만남을 통해 놀이활동을 유도하는 매개로도 작용하고 있는데, 학원을 함께 다니는 친구와 수업 전후 주변환경을 이용해 놀이하는 사례를 다수 찾아볼 수 있었다. 다만 이러한 사례는 동네 놀이터로의 접근성이 좋은 경우에만 성립하는 것이다.²¹⁾ 구조화된 활동이 높은 수준이더라도(하루2시간 이상 3시간 미만) 평일 스크린타임이 적으면 하루 1시간 이상 바깥놀이를 하는 사례도 드물게 발견된다.²²⁾ 구조화된 활동이 지나치게 많은 경우, 놀이시간은 확연히 제한된다.²³⁾ 놀이활동에 대한 선호에는 환경 요인과 개인 성향이 모두 영향을 미치나, 놀이자원이 부족한 D저층주거지의 양극화된 스크린타임은 환경이 아이들의 시간 사용에 절대적인 영향을 미칠 수 있음을 시사한다.²⁴⁾

□ 시간사용 유형화를 통한 공간요구 파악

- 놀이가 일어나는 일과 유형

놀이가 포함된 하루일과를 총 5개의 유형으로 분류한 결과, 총 190일(38명 × 5일) 중 놀이가 포함된 하루일과는 총 129일이며 그 가운데 학원과 학원 사이에 노는 패턴([그림 4-31]의 D)보다는 하교 후 곧바로 놀거나(B), 일정이 다 끝난 후 노는 패턴(C), 그리고 두 가지가 혼합된 패턴(A)이 우세하였다. 이는 하교 직후 학원에 가기 전, 또는 학원을 마치고 난 늦은 오후-저녁 시간대별로 이용 가능한 놀이공간이 필요함을 시사한다.

- 지역별 바깥놀이시간대의 차이

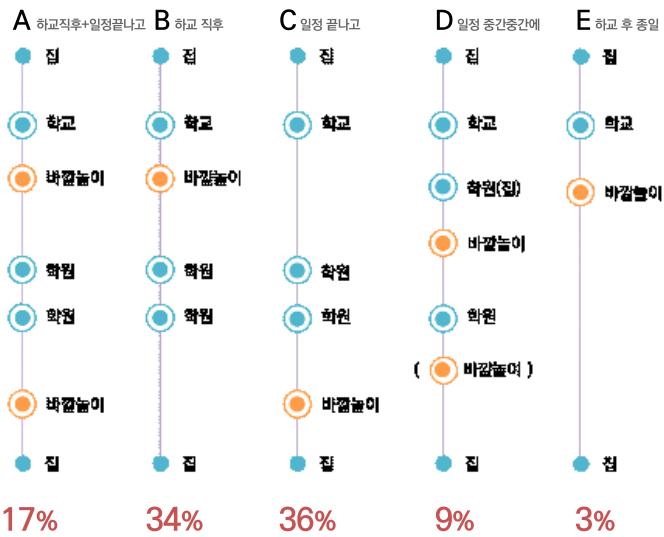
D저층주거지에서는 낮시간의 놀이가 오후 2시를 정점으로 빠르게 줄어들고, 스크린타임이 확연하게 증가하는 모습을 보인다. 이러한 양상은 오후 6-7시까지 놀이활동이 이어지는 다른 근린과의 큰 차이점이며, 놀이자원이 부족한 근린 여건에서 방과 후의 놀이가 학교운동장으로 한정되는 데 기인하는 것으로 해석된다.

21) B대단지 근린에서 학원을 매개로 놀이가 활발한 대표적 사례 아동의 경우 학원 가기 전과 후에 친구와 함께 집과 학원에 가까운 동네 놀이터에서 활동적인 놀이를 하고 있었다.

22) B대단지 근린과 같이 바깥놀이환경이 양호함에도 불구하고 스크린타임에 매몰되는 사례들은 아동 본인의 정적인 성향에, 일과 중 긴 차량탑승시간과 부모가 하루 종일 차량으로 아이들을 핀업하거나 학부모 그룹이 함께 활동 일정을 짜서 함께 다니는 경우로 관찰되었다.

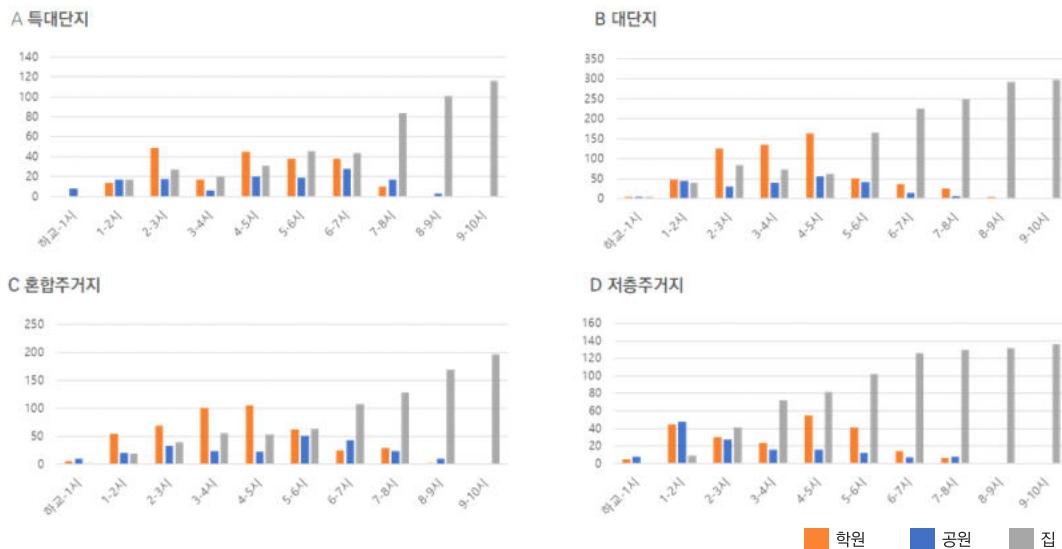
23) B대단지의 학부모들은 놀이에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있었으나, 학원 등 구조화된 활동 또는 학부모 커뮤니티에서 정한 방과 후 활동이 많아 놀이시간을 충분히 갖지 못하는 경우도 관찰되었다.

24) 놀이공간이 부족한 D저층주거지에서 스크린타임이 낮은 아이들의 경우는 아이를 데리고 다양한 장소를 다니며 놀이를 하기 위해 방과후의 일정을 모두 동행하는 등 보호자의 노력이 상당한 경우를 볼 수 있었는데, 이와 같은 사례를 제외하면 아이들의 일상생활은 스크린타임에 매몰되기 쉬운 여건이다.



[그림 4-31] 포커스그룹 어린이의 하루일과 유형별 비중 (N=129)

출처: 연구진 작성



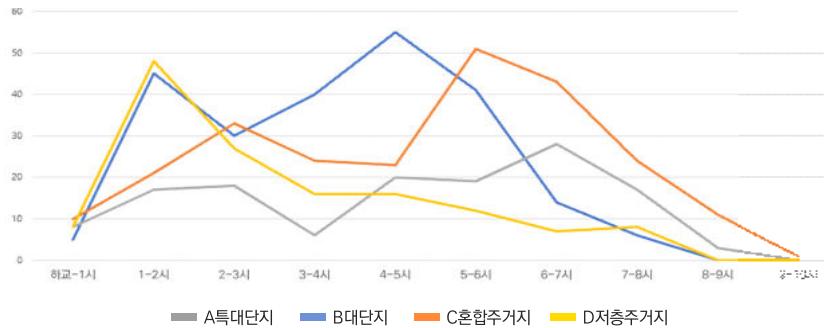
[그림 4-32] 동네 놀이환경에 대한 포커스그룹 학부모의 평가

출처: 연구진 작성

- 시간대별 놀이자원 방문 현황

A특대단지는 다소 늦은 시간에 놀이활동이 형성되는데, 이 지역에 4학년이 많고 늦게까지 가족들과 함께 활동하는 텃밭 등이 활성화된 것이 원인으로 보인다. B대단지는 하교직후와 4-6시가 놀이활동 퍼크터으로 이후에는 급격히 감소하는데, 아파트단지 내부

환경이 안전한 것에 비해 저녁시간 놀이가 다른 지역에 비해 빨리 마감되는 편이다. C혼합주거지는 2-3시, 5-7시 이용이 높은데, 이는 돌봄 이용이나 학원일정을 소화한 이후의 저녁놀이가 활성화되어 있음을 보여준다. D저층주거지는 하교 직후가 피크이며, 이후 지속적으로 감소하는 모습으로 저녁시간 놀이가 거의 없는 상태이다. 포커스그룹 전체적으로 보면 하교 직후 피크, 3-4시에는 저조(학원일정 중간의 틈새이용만 발생), 4-7시 사이를 두 번째 피크로 볼 수 있다.



[그림 4-33] 지역에 따른 시간대별 놀이자원 방문 현황

출처: 연구진 작성

- 학원일정 전·후의 놀이활동 특성

38명의 평일 놀이활동 총 525건 중 학원 일정 전후로 일어나는 놀이활동의 개수는 173건으로 평일 놀이활동 수의 33%에 달한다. 평일 학원 전후의 놀이활동을 분석한 결과, 놀이 장소가 풍부한 A·B근린(특대단지·대단지) 및 C혼합주거지는 활동적인 놀이의 비중이 높았다. 반면 학원 일정을 마친 이후 시간에도 D저층주거지에서는 활동적인 놀이의 비중이 낮아, 학교운동장 외에는 활성화된 바깥놀이 장소가 없는 근린의 특성을 보여준다.

[표 4-17] 학원 일정 전후의 놀이 활동 특성 (평일)

	놀이활동(개수)			
	스크린타임	정적인 놀이	활동적 놀이	총합계
학원 가기 전	20	16	38	74
B_ 대단지 (n=15)	10	9	16	35
A_ 특대단지 (n=5)	2	4	3	9
C_ 혼합주거지 (n=10)	3	3	10	16
D_ 저층주거지 (n=8)	5		9	14
학원 끝난 후	18	28	42	88
B_ 대단지 (n=15)	9	11	19	39
A_ 특대단지 (n=5)	3	9	6	18
C_ 혼합주거지 (n=10)	3	7	16	26
D_ 저층주거지 (n=8)	3	1	1	5
학원시간 사이	6	3	2	11
B_ 특대단지 (n=15)	3	3	1	7
A_ 내단지 (n=5)	3		1	4
계	44	47	82	173

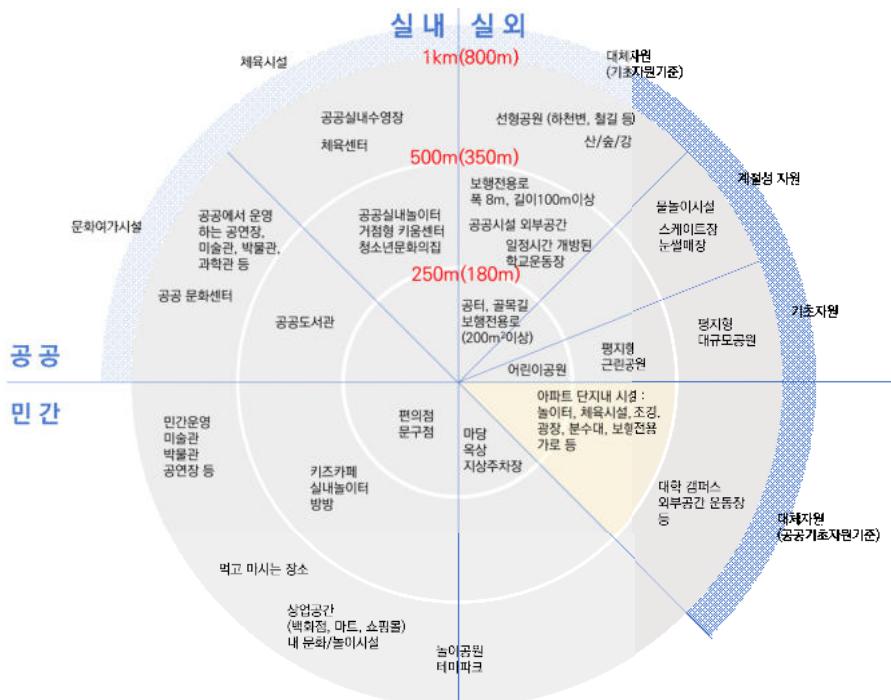
출처: 연구진 작성

3) 공간과 놀이

□ 아이들의 놀이 공간 사용

- 놀이에 활용되는 공간자원의 분류

본 연구에서는 놀이자원을 공원, 학교, 공동주택 어린이놀이터 등 도시계획요소로서의 시설에 우선 한정하였으나, 실제 어린이들의 놀이가 일어난 장소는 매우 다양하다. 포커스그룹이 실제 놀이에 사용한 공간과 아동 놀이관련 선행연구에서 다루고 있는 내·외부 공간자원을 실내-실외, 공공영역-민간영역으로 나누어 분류하고, 각 자원에 대해서 개인의 주거지를 기준으로 이용범위에 있는 가용자원을 파악하였다. 개인별 가용자원은 외부공간자원 중 공공기초자원과 공공대체자원 및 민간대체자원에 해당하는 공간과 장소를 기준으로 보다 세부적으로 구분하였다. 각 자원별 이용거리는 앞서 검토한 놀이자원별 이용거리를 기준으로 판단하였다.²⁵⁾



[그림 4-34] 공간자원의 상세 유형 분류

출처: 연구진 작성

25) 아파트단지내 시설, 대학캠퍼스 외부공간 운동장 등은 민간이 소유·관리하는 시설이나 기능적으로는 지역의 부족한 놀이자원을 보충하며 준공공적으로 쓰이므로 이상의 분류체계에서는 이를 민간대체자원으로 분류하였다.

- 가용자원과 활성화된 자원

분석 결과 대부분의 가용자원은 놀이시설로서의 기초자원(어린이공원, 평지형 균린공원, 평지형 대규모공원), 공공대체자원(보행전용로, 선형공원), 대체자원(아파트단지 내 시설)에 집중되어 있음을 확인하였다. 평일에 많이 노는 그룹과 놀지 못하는 두 그룹을 비교한 결과 가용자원 자체의 차이는 거의 없었으나 활성화된 공간의 개수는 많이 놓 그룹이 두 배 이상 많아, 주변의 보다 다양한 공간자원을 놀이에 활용하고 있다. 즉 환경 측면에서 놀이시간은 단순히 가용자원의 양적 수준(이용거리 내 개수)으로 설명할 수 없고, 개별 놀이자원의 입지 및 시설 특성에 영향을 받는 것으로 추정된다. 이는 근린 단위 놀이자원 망에 대한 진단이 양적 기준을 넘어 입지, 접근성, 개별 시설의 질 등을 포함하는 구체적 지표를 가지고 이루어져야 함을 시사한다.

[표 4-18] 주거지에서의 접근거리 내 가용 놀이자원 (실거리 기준)

	250m 이내	500m 이내	1km 이내
B대단지	단지내 놀이터 및 어린이공원 전부	학교운동장, M근린공원	선형 수변공간
A특대단지	어린이공원 단지내 놀이터 전부	학교운동장	팔달산, S대규모공원
C혼합주거지	M어린이공원, D어린이공원, 아파트단지 내 놀이터 전부	학교운동장	M대규모공원
D저층주거지	K어린이공원, H어린이공원	학교운동장, 공공청사 잔디밭	팔달산

출처: 연구진 작성

활성화 수준이 높은 놀이자원



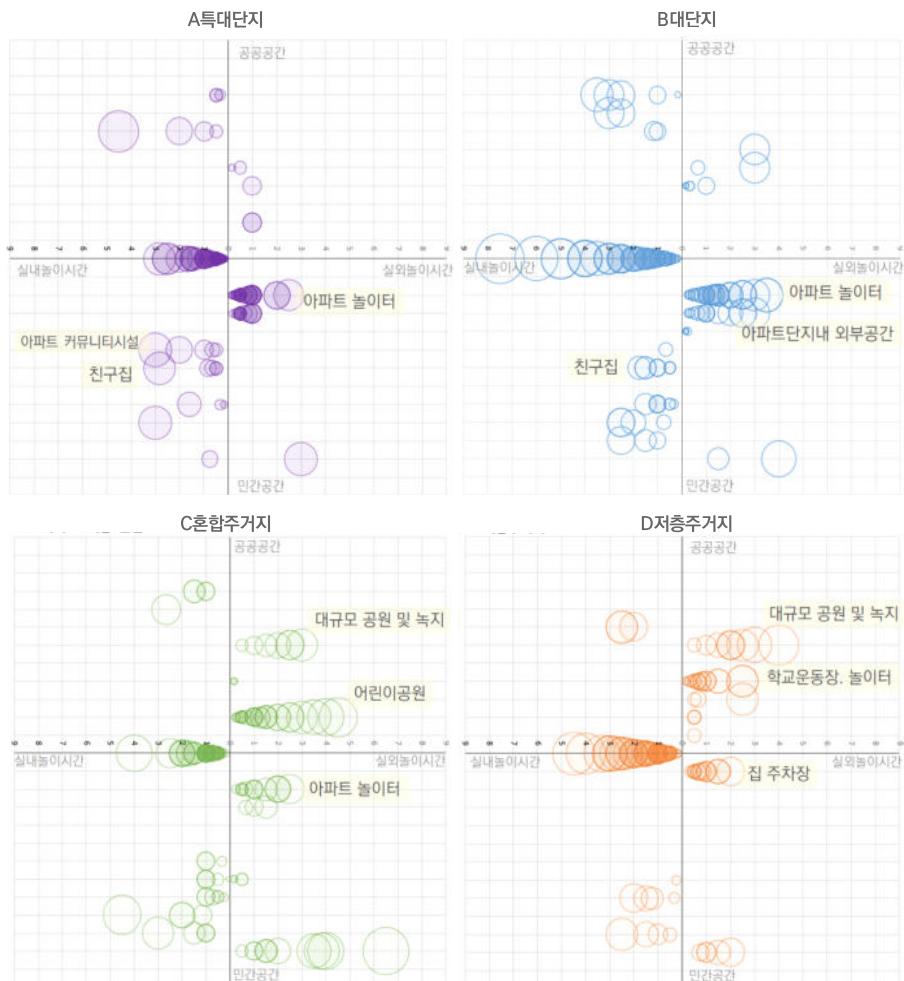
[그림 4-35] 놀이자원별 평일 놀이시간

출처: 연구진 작성

- 놀이장소와 놀이시간 분포 (평일 및 휴일)

지상공원화 방식으로 조성된 대단지 A·B 근린 두 곳은 아파트놀이터에서의 바깥놀이가 가장 활발하게 나타난다. B대단지에서는 아파트단지 내 외부공간에서의 놀이도 활발했는데, 단지내 보행전용공간과 광장, 수변공간이 놀이에 주로 이용된다.

A특대단지에서는 아파트 커뮤니티시설에서의 활동도 눈에 띈다. C혼합주거지에서는 어린이공원과 대규모 공원녹지를 바깥놀이에 많이 이용했고, 그보다 비중은 낮지만 아파트 놀이터 이용도 관찰되었다. D저층주거지에서는 학교 운동장 및 놀이터가 가장 활발히 이용되는 특징이다. 아파트단지는 대규모 공원녹지에서의 놀이가 적은 반면, 혼합주거지와 저층주거지에서는 대규모 공원녹지 이용이 상대적으로 활발하다.



[그림 4-36] 놀이장소와 놀이시간 분포 (총 7일간, 평일 5일과 휴일 2일)

출처: 연구진 작성

□ 근린 환경과 놀이행태의 관계

• A 특대단지 아파트 근린

(단지 특성) 2021년 준공된 4,000세대 이상 규모의 단일 아파트단지로 대단지가 제공할 수 있는 다양한 커뮤니티 시설(체육관, 수영장, 도서관, 카페, 텃밭 등)과 비교적 넓은 면적의 놀이터들을 고루 갖춘 환경이다. 단지 내 중심부에는 인공지반 단차를 이용한 대규모 썬큰 광장이 있고, 주변으로 커뮤니티 시설이 밀집되어 있어 주민들의 동선이 집중된다. 단지 내 오픈스페이스 체계가 명확하지는 않으나 초등학교와 중앙 광장을 잇는 동선이 통학로이자 생활중심가로의 역할을 일정 부분 담당하고 있다.

(전용 놀이자원) 아이들이 한 번 나가 놀 때 여러 곳의 실외놀이공간을 연계하기보다는 주로 노는 놀이터가 정해져 있고, 그곳에서 여러 가지 놀이를 번갈아가며 하는 패턴이 자주 관찰된다. 이는 개별 놀이터의 규모가 크고, 다양한 시설물과 휴식공간이 함께 갖춰져 있어 오래 머물 수 있으며, 대부분의 놀이터에서 지형의 굴곡을 활용한 재미요소를 부여하고 있기 때문이다. 놀이터별로 이용 특성이 뚜렷한데, 짚라인 놀이터처럼 큰 아이들에게도 인기가 있는 놀이시설의 경우 저녁시간까지 활성화되는 경향을 보인다. 공공 놀이자원으로 단지 경계부에 위치한 어린이공원이 두 군데에 위치하는데, 육교 밑 놀이터는 하교 후 짧은 만남과 대기를 위한 공간으로 주로 사용되며, 동 행정복지센터 옆 어린이공원은 아파트 주민이 잘 이용하지 않는다.²⁶⁾

(확장 놀이자원) 단지 내 시설 중 입주민들이 가꾸는 텃밭은 아이들이 특히 저녁시간에 가족들과 산책 및 외부활동을 할 수 있는 계기가 되어주며, 물주기나 수확을 하는 도중에 친구를 만나 놀이로 연계되는 사례도 발견된다. 실용적인 목적 외에도 텃밭은 신체활동을 주저하는 아이들에게 외부활동을 유도하는 효율적 매개로 작동하고 있다.

(자원간 연계이용) 중앙광장 주변의 실내 커뮤니티 시설과 실외 놀이터간 연계도 활발한 편이다.²⁷⁾ 이는 B대단지와 같이 개별적으로 구획된 단지마다 소규모 체육관과 도서관을 분산하여 설치하는 것보다, 규모가 큰 시설들이 한 곳에 집중되어 있는 편이 커뮤니티 시설 및 외부공간 연계에 유리함을 시사한다.

26) 두 공원은 저층주거지를 재개발해 아파트단지를 조성하는 과정에서 기부채납을 통해 조성되었으며, 아파트단지 외부에 위치한다. 행정복지센터 옆 어린이공원은 아파트단지 내부의 놀이터에 비해 접근성이 떨어지고 아이들이 모이기 어려운 위치로 주민의 이용은 적으며, D저층주거지의 학부모들이 아이들을 데리고 1km 이상을 이동해서 방문하는 곳으로 심층면담 결과 조사되었다.

27) 일부 사례에서 커뮤니티시설인 도서관>텃밭, 기린놀이터>텃밭>파란놀이터, 그리너리 축구수업>파란놀이터 또는 분수대, 기린놀이터>도서관, 파란놀이터>도서관>고래놀이터 등의 연계동선이 관찰되었다.

- B대단지 아파트 근린

(단지 특성) B대단지는 6개 아파트 단지를 연결하는 선형 수변공간을 향해 실내체력단련장 등 커뮤니티 시설이, 도로변 쪽으로는 상가가 배치되어 있어 놀이활동과 연계된 이용빈도는 상가 쪽이 압도적으로 많다.

(전용놀이자원) 각 단지별로 아이들이 가장 자주 찾는 놀이터가 나타나는데,²⁸⁾ 단지의 보행레벨구조상 실개천 수변공간과 개별 단지간 단차없는 연결지점은 단지의 중간쯤에 나타나므로, 단지 내-외부에서의 접근이 모두 쉬운 단지 중앙부의 놀이터가 활성화되어 있어 동선 연계의 중요성을 보여준다. 단지마다 지형의 굴곡을 활용한 언덕 형태의 놀이터와 분수대 등 수공간, 모래공간이 고루 설치되어 아이들에게 잘 활용되고 있다.

(확장놀이자원) 실개천 수변공간은 각 단지에 사는 아이들의 등하교길이자 아파트단지 상가에 있는 학원과 각종 편의시설로 접근하는 보행로이며, 그 자체가 하나의 놀이자원으로서 역할을 하고 있다. 초등학교 건물 사이공간이나 운동장은 이용 빈도가 낮은데, 놀이의 재미와 접근성의 측면에서 아파트놀이터가 충분히 역할을 하고 있기 때문이다.

(자원간 연계이용) 인접 단지간 놀이장소 연계 이용이 종종 관찰되나, 놀이장소 이용범위는 친구네 집의 위치에 따라 좌우되는 경향이 있으므로 단지간의 연계성이 뛰어나다고 판단기에는 무리가 있다. 단지 사이를 관통하는 천변 공간이 확장놀이자원으로서 단지 내부 공간을 연계해주는 기능을 한다.²⁹⁾

[표 4-19] 대단지 아파트 A·B 근린의 놀이자원 특성

	놀이자원		자원간 연계 이용
	전용놀이자원	확장놀이자원	
A특대단지	- (이용 활발) 아파트 단지내 놀이터		- 개별 놀이터를 집중적으로 이용
	- (이용 저조) 단지 인접 어린이공원	- 텃밭	- 단지 내 중심가로 및 커뮤니티 시설 이용과 연계하여 놀이터 활성화
B대단지	- (이용 활발) 아파트 단지내 놀이터	- 천변 산책로	- 여러 단지의 놀이터를 연계하여 이용 - 천변에서 단지내 놀이터 및 보행전용공간으로 자연스럽게 놀이장소 연계

출처: 연구진 작성

28) 2단지 거인동상, 3단지 별집놀이터, 4단지 언덕놀이터, 5단지 무지개놀이터 등

29) 설문조사 결과 B근린에서는 자주 방문하는 놀이자원 1, 2, 3위에 본인이 거주하는 아파트단지 외 인근 아파트단지 놀이터가 상당수 포함되어 있었고, 한 놀이터에서 다른 단지의 놀이터로 이동하여 노는 사례도 관찰되었다.

A특대단지 - 방문빈도



A특대단지 - 이용시간



B대단지- 방문빈도



B대단지 - 이용시간



[그림 4-37] 대단지 아파트 A·B근린의 놀이자원 방문빈도와 이용시간
출처: 연구진 작성

- C 혼합주거지

(근린 특성) 초등학교 통학구역 내에 비교적 작은 규모의 세대수로 구성된 아파트 단지들이 모여 있다.³⁰⁾ 놀이자원의 개수가 많지는 않으나 위계(규모)별 다양성이 갖춰져 있는데 아파트단지 내 놀이터, 어린이공원, 근린공원과 대규모 공원이 도보권 내 단계별로 분포한다.

(놀이전용자원) 시간대별로 각 공원들의 활용도가 뚜렷하게 구분되는 편으로, 하교 직후에는 M어린이공원이, 학원일정 중간중간에는 상가주변 H아파트 놀이터가, 늦은 오후에서 저녁시간에는 D어린이공원이 활성화되는 경향이 있다. 이 지역의 놀이장소에서는 놀이시설에 따라 활동이 어느 정도 구별되는 것이 특징이다. 간단한 운동기구 정도를 제외하면 초등학교 정문 옆에 공터 형식으로 조성된 M어린이공원에서는 하교 후 만남, 대화 같은 정적인 활동과 동시에, 학원으로 흘어지기 전의 짧은 시간에 이루어지는 격렬한 신체활동(잡기놀이, 공차기)과 철봉놀이 등이 관찰된다. 아파트 단지 내 놀이터들보다는 아이들의 동선이 중첩되는 가로변의 공공어린이공원 두 곳이 동네 놀이거점 역할을 하고 있으며, 아파트 거주자들 역시 자신의 단지 내 놀이터보다 조금 더 규모가 큰 공공 어린이공원에 가는 것을 선호하고 있고 저층주거지 거주자도 즐겨 이용하고 있어 매우 활성화된 모습을 보인다.

(자원 연계 이용) 학원이 많은 상가 건물에 인접한 H아파트 놀이터에서는 그네와 미끄럼틀 등을 활용한 1시간 이내 놀이활동이, D어린이공원에서는 저녁시간 어린이집에서 하원한 어린 연령대 아이들부터 학원이나 학교돌봄 일정을 마친 초등학생까지 많은 아이들이 모여 퀵보드, 기구놀이, 자전거타기, 딱지치기, 카드교환 등을 하며 비교적 늦은 시간까지 놀이를 즐기고 있다.³¹⁾ E 아파트 놀이터는 초등중학년 이상의 아이들이 이용하기 좋은 장소로서 인라인 트랙 등이 설치되어 있으나, 주요 통학 및 학원 동선에서 비켜 난 지점에 위치하여 다수에게 이용되지는 않는 것으로 보인다.

(놀이영역의 확장) 인근의 대규모 공원인 D공원이나 M공원의 경우 가족과 함께 방문하는 활동이 주를 이루며, 평일보다는 주말에 피크닉, 체육활동을 하거나 넓고 평평한 공간에서 바퀴달린 탈것을 마음껏 이용하는 용도로 활용된다. 초등 3-4학년의 경우 평일에 친구와 자전거로 M공원을 방문하여 노는 사례도 관찰되었다.

30) 1,000세대 아파트단지 1곳 이외에는 500세대 이하 아파트단지가 주를 이루며 이 단지들은 지상부에 차량통행 및 주차공간이 조성되어 있다.

31) 놀이활동이 근린 중심부에 위치한 D어린이공원에 집중되다보니, 다양한 연령대의 어린이들이 섞여서 놀이하며 과밀한 모습이 현장 조사에서 관찰되었다.

- D 저층주거지

(지역 특성) 놀이자원으로서 가장 기초적인 요소인 일정 규모 이상의 평지형 오픈스페이스에 해당하는 공식적인 공간은 D초등학교 운동장이 유일하며, 학교에서 보행 접근이 가능한 범위 내에 규모가 크지 않은 어린이공원이 2곳 조성되어 있다.

(전용 놀이자원) 초등학교 운동장은 놀 친구들과 장소 및 시설이 갖춰진 좋은 놀이공간이지만, 외부인의 출입이 제한된 학교환경에서 부모의 대기와 돌봄을 위한 편의가 주어지지 못하므로 저학년의 경우 놀이가 한 시간 이상 지속되기 어려운 여건이었다.³²⁾ 보행 범위 내에 K어린이공원이 있으나, 가로구조상 통학로와 중첩될 확률이 적고 지역 내 학원이나 도서관, 아이들이 갈 만한 목적지가 없어 해당 가로를 왕래할 기회가 적고,³³⁾ 여기에 유지관리 문제 및 범죄에 대한 불안감까지 중첩되어 이용이 저조하다.³⁴⁾

(대체자원) 놀이를 위해 조성된 공간이 아니지만 대체 자원으로서 공공청사 진입로 주변 수목과 운동기구, 공공청사 잔디밭, 연립주택 또는 1-2동짜리 소규모 아파트의 주차장이 놀이에 이용된다. 특히 놀이자원이 부족한 지역에서 컴퓨터 역할을 하는 집 앞 주차장 등 대체자원의 유무는 하교 후 늦은 오후와 저녁시간 놀이활동의 성립 자체를 결정하는 중요 요소이다.

다만 동네에서 쉽게 접근할만한 가까운 놀이공간이 부족한 여건에서, 팔달산이나 공공청사처럼 규모가 크고 멀리 위치한 대체자원을 방문할 경우에는 보호자의 동행이 필수적이기 때문에 이 지역에서는 놀이에 대한 양육자의 태도와 시간투자 여건이 자녀의 놀이활동을 결정하는 주된 요인으로 작용한다.

(자원연계이용) 학교와 가까운 놀이자원은 이용이 저조하고, 그 외의 놀이자원이 모두 분산되어 있기 때문에 놀이자원들을 연계하여 이용하는 행태를 관찰할 수 없었다. 학교 운동장을 제외한 근린 내 놀이장소 이용은 대부분 친구와의 만남 없이 가족들과 함께 하고 있다.

32) 포커스그룹 놀이활동 조사 시기에 D초등학교는 코로나 감염 예방을 위해 방과 후 아이들을 데리러 온 학부모의 출입을 통제하였고, 학부모들이 교내에서 아이들의 놀이를 지켜보며 기다릴 수 있는 공간이 없으며, 놀이시설의 구성도 단조로워 아이들이 놀이를 지속하기 어려운 여건임이 심층면담을 통해 밝혀졌다.

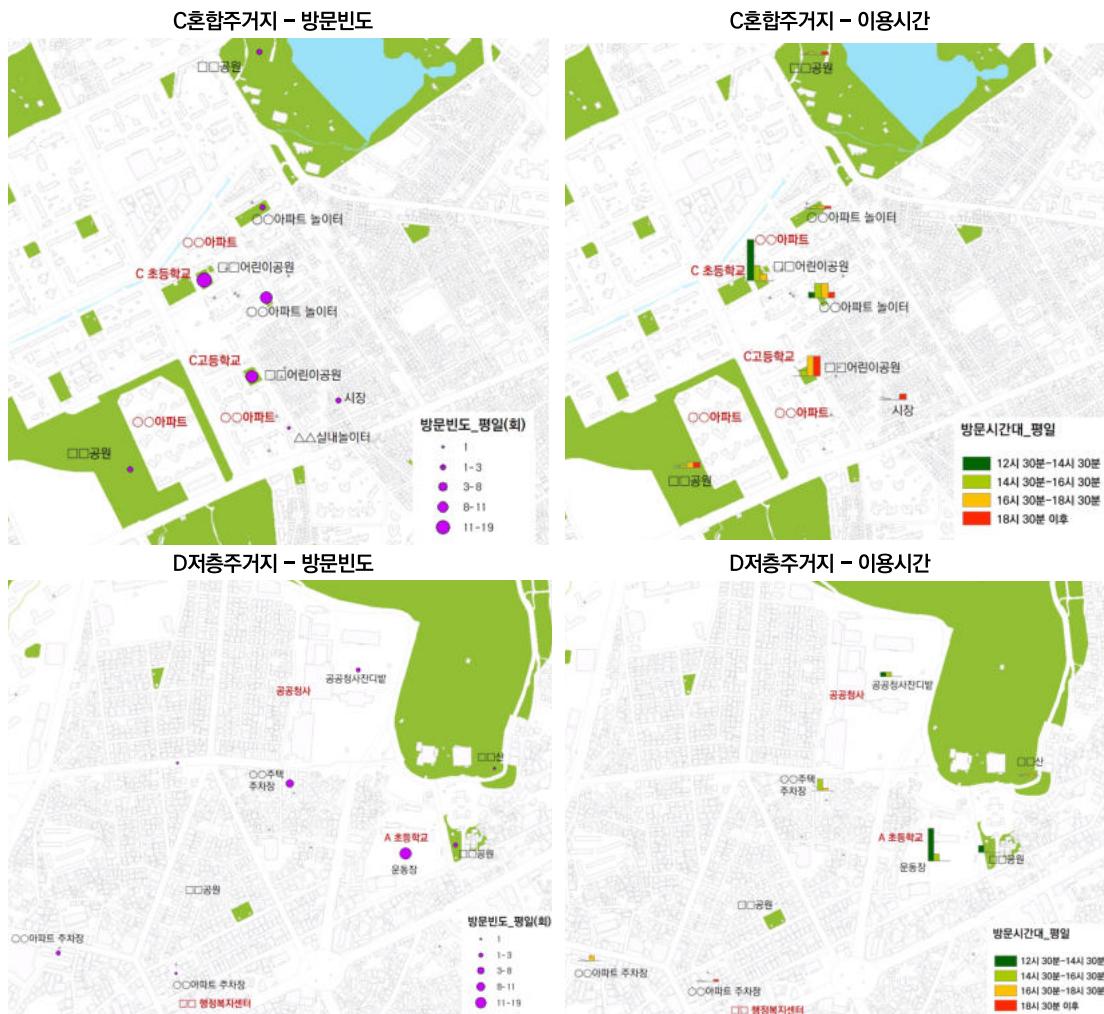
33) D초등학교 통학로 앞은 어린이보호구역 보행안전 개선사업을 통해 일방통행 및 보도가 설치되어 있으나, K어린이공원은 해당 가로에서 한 쪽 인쪽의 가로로, 통행량이 많지 않고 보도가 설치되지 않은 보차Hon용 가로에 면하고 있어 보행접근성이 떨어진다.

34) K어린이공원은 유흥가를 포함하는 상업지역에 인접하여 낮 시간에도 낮선 사람의 통행이 빈번하고, 공원 내에서 어른들의 낮침이나 음주가 빈번하게 일어나 학부모들이 이용을 꺼리는 것이 심층면담 과정에서 조사되었다. 안전에 대한 주민의 우려를 해소하고자 수원시가 K어린이공원을 대상으로 환경 개선 사업 등을 시행하기도 하였으나, 실제 이용 수준은 여전히 저조하다는 학부모 의견이 심층면담 결과 밝혀졌다.

[표 4-20] C혼합주거지와 D저층주거지 근린의 놀이자원 특성

놀이자원		자원간 연계 이용	
	전용놀이자원	대체자원	
C 혼합주거지	<ul style="list-style-type: none"> - (이용 활발) 공공 어린이공원, 학원 옆 아파트단지 놀이터 - (이용 저조) 단지내 놀이터 	<ul style="list-style-type: none"> - 학원 앞 컴퓨터 	<ul style="list-style-type: none"> - 학교 근처 및 학원 이동 등 일상 생활 목적시설에 가까운 놀이자원 방문
D 저층주거지	<ul style="list-style-type: none"> - (이용 활발) 학교운동장 - (이용 저조) 공공 어린이공원 	<ul style="list-style-type: none"> - 공공청사 잔디밭, 쌈지공원, 연립주택 주차장 	<ul style="list-style-type: none"> - 자원간 연계이용 없음

출처: 연구진 작성



[그림 4-38] 혼합주거지 C군린·저층주거지 D군린의 놀이자원 방문빈도와 이용시간

[5]

4) 친구와 놀이

□ 놀이활동과 놀이친구의 관계

평일 놀이시간이 많은 아이들은 친구랑 만나 노는 횟수도 많은데, 평일 놀이시간이 총 300분 이상인 아이들(n=15) 가운데 73%인 12명의 아이들은 하루 평균 한 번 이상 친구와 놀이를 하고 있었다.

주말 놀이의 경우 방문 목적지 및 놀이장소가 평일과 다소 차이가 있으나,³⁵⁾ 함께 있었던 상대에 친구나 또래가 포함되어 있을 때 바깥놀이가 활성화되는 경향이 관찰된다. 주말 놀이시간이 120분 이상인 아이들은 대부분 주말 놀이상대에 친구를 포함하고 있었고 (19명 중 17명이 놀이상대에 친구 포함), 주말 놀이시간이 120분 미만인 아이들은 대부분의 시간을 가족들과 보내고 있다(19명 중 6명만이 놀이상대에 친구 포함). 이상의 결과는, 아동의 놀이 활동에서 친구가 차지하는 의미를 생각하게 하는 대목이다.



[그림 4-39] 놀이상대별 놀이시간(평일)

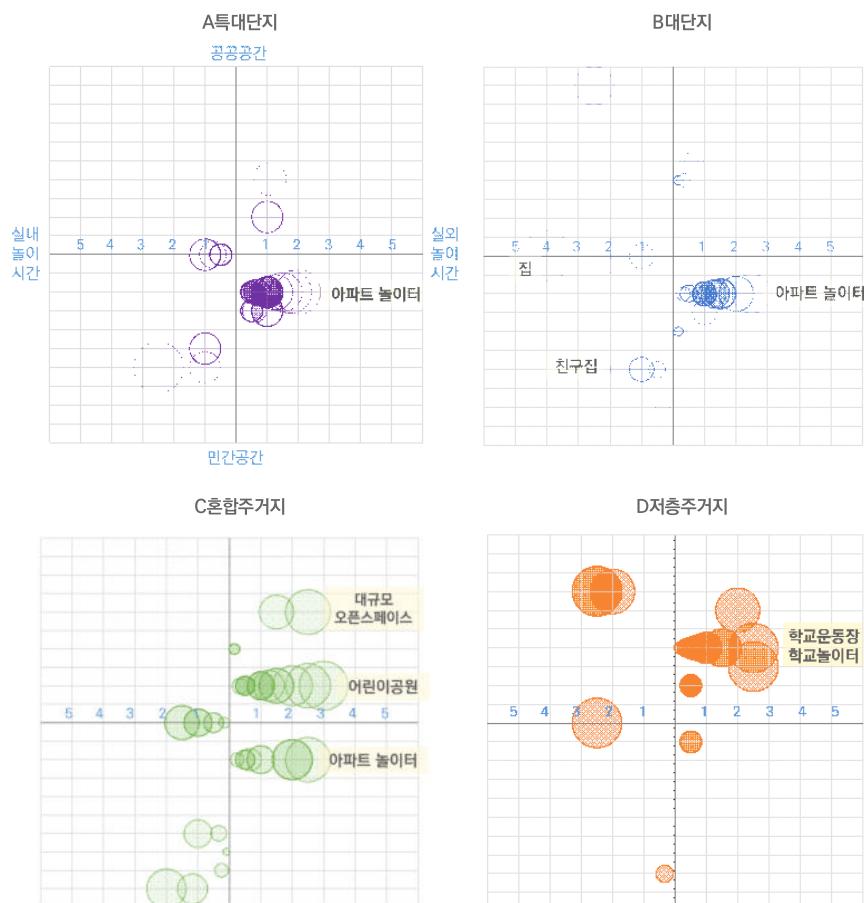
출처: 연구진 작성

35) 38명의 휴일 2일간 방문목적지 총 164곳에 대한 유형을 분석한 결과, 주말에는 외부목적지를 찾아나서는 비율도 높지만 여전히 많은 아이들이 여전히 동네 공원, 놀이터를 방문하는 것을 볼 수 있었다. 아이들의 주말 방문장소 유형을 공공, 민간, 개인, 놀이 외 장소로 분류한 결과, 공공에서 제공하는 공원, 도서관, 문화여가시설의 비율이 23.8%에 달했고, 민간에서 제공하는 대형상업시설이나 값비싼 실내놀이시설, 체험 프로그램 등에 주말활동을 의존하는 경우가 공공에서 제공하는 장소나 프로그램을 이용하는 경우보다 높은 비율을 보인다.

□ 친구와 노는 장소(평일)

- 근린별 친구들과의 놀이장소 및 시간 분포

친구들과의 놀이장소는 바깥놀이 장소와 비슷한데, 대규모 공원녹지의 이용이 줄고 아파트 놀이터나 어린이공원에 집중되어 주거지에서 보다 가까운 공간을 선택함을 보여 준다. D저층주거지에서는 친구들과의 놀이가 학교운동장 및 놀이터에 집중되어, 놀이자원이 부족하고 아동 인구 밀도가 낮은 저층주거지에서³⁶⁾ 놀이장소로서 학교운동장이 갖는 가치를 거듭 확인할 수 있다.



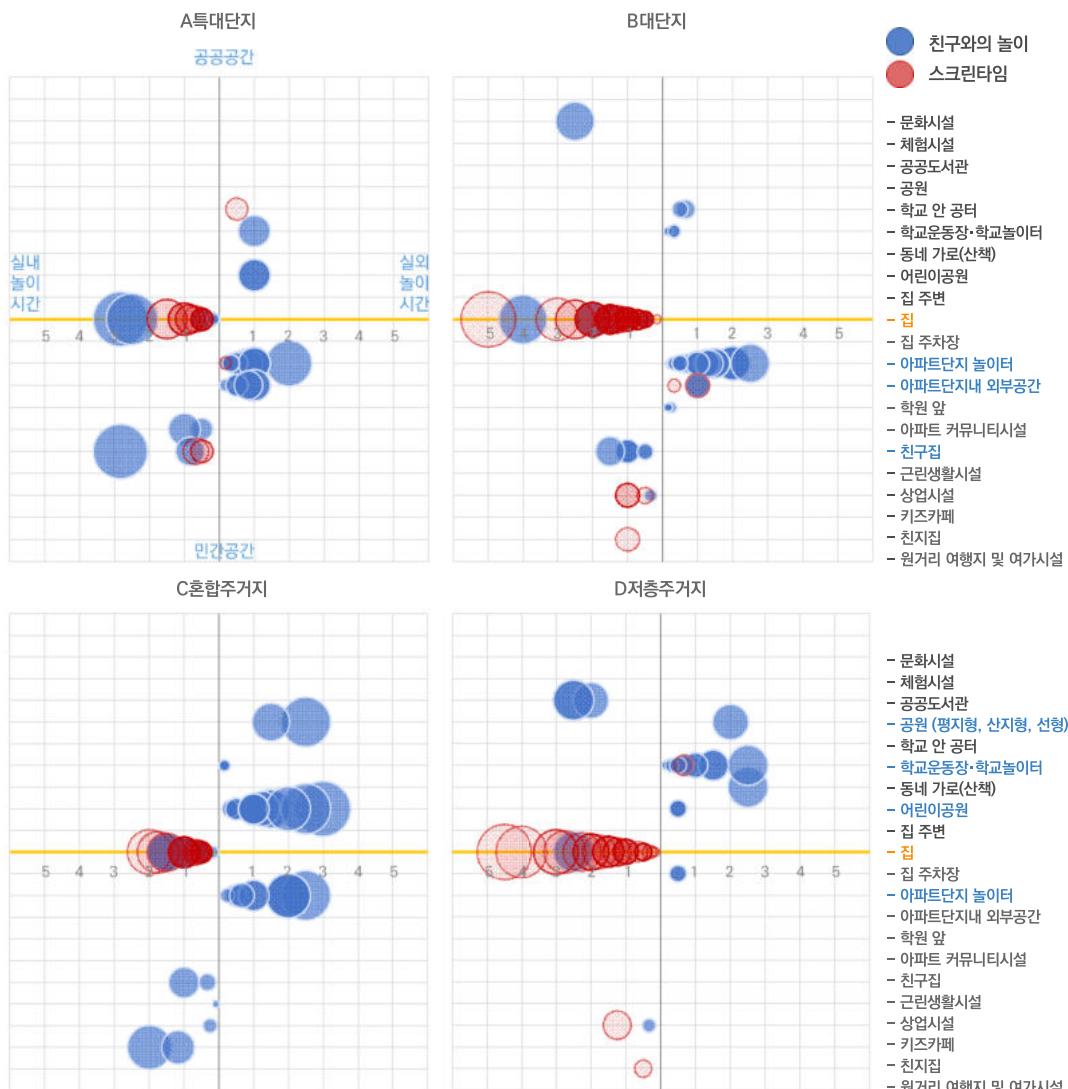
[그림 4-40] 친구와의 놀이장소 및 시간 분포

출처: 연구진 작성

36) 수원시 전체 세생활권을 아파트와 아파트가 아닌 지역으로 나누어 분석한 결과, 아파트지역으로 분류된 세생활권의 초등학생 거주밀도는 평균 198.3명으로 아파트가 아닌 주거지 세생활권의 61.5명에 비교해 3배 이상이며, T-test 결과 그 차이는 통계적으로 유의하다(t -값: 24.096, P 값: 0.000).

- 스크린타임과 친구와의 놀이

각 근린에서 스크린타임은 집이나 친구·친지의 집, 상업시설에서 나타나며, 친구와의 놀이장소와는 거의 겹치지 않는다. 스크린타임은 D저층주거지에서 눈에 띄게 나타나는데, 주로 집 안에서 일어나며 지속 시간 역시 한 번에 2시간을 넘는 경우도 관찰된다. 이러한 현상은 공공이 제공하는 놀이자원이 풍부한 C혼합주거지와 비교할 때 더욱 뚜렷하게 드러나며, 집 주변의 여가 자원이 적을수록 스크린타임이 길어진다는 선행연구의 결과(Loebach, Gilliland, 2016)와 일치한다



[그림 4-41] 스크린타임-친구와의 놀이장소 및 시간 분포

출처: 연구진 작성

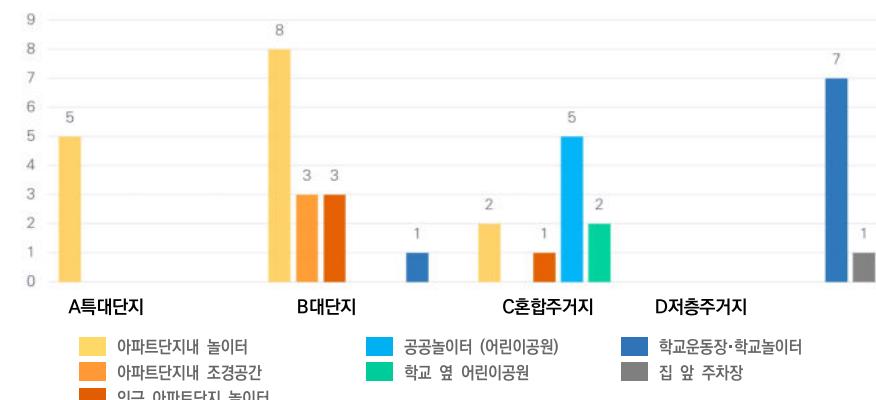
5) 놀이자원망 관점에서의 근린별 놀이 특성

놀이자원망의 네 가지 속성인 다양성과 접근성, 연계성, 확장가능성의 측면에서 포커스 그룹 아동들의 놀이 행태를 살펴보고, 놀이자원망 관점에서 각 근린을 평가하였다.³⁷⁾

□ 자원 다양성

설문조사 결과 B대단지와 A특대단지 포커스그룹이 자주 방문하는 놀이자원은 단지 내 놀이터이며, C혼합주거지 거주자는 공공놀이자원인 어린이공원을 가장 자주 이용한다. 반면 D저층주거지는 응답자 8명 가운데 7명이 가장 자주 방문하는 놀이공간으로 ‘학교 운동장’을 꼽았고, 나머지 1명은 ‘집 앞 주차장’이라고 응답하였다. A·B 근린의 아파트 단지 내 놀이터는 단지별, 놀이터별로 특성이 뚜렷하여 근린 내에서도 충분히 다양한 놀이활동을 할 수 있는 장점이 있는 반면, 개방된 오픈스페이스에서의 활발한 신체활동을 동반하는 놀이를 누리기에는 한계가 있다. C혼합주거지는 단지 내 놀이터, 공공어린이 놀이터, 학교 옆 공원(쉼터) 등 다양한 자원을 활용하며, 시설 유형 자체에 있어서는 A·B 근린보다 다양한 자원을 이용하고 이에 맞게 놀이활동을 바꿔갈 여지가 있다.

D저층주거지가 가장 자주 방문하는 시설은 학교운동장, 집 앞 주차장으로, 집-학교라는 고정된 장소를 제외하면 근린 내 시설을 가장 잘 방문하는 응답자가 없는 상황이다. 집 앞 주차장은 한 명의 응답자에게 해당하는 것이므로, 이를 제외하면 놀이자원의 다양성은 매우 낮다.



[그림 4-42] 가장 자주 방문하는 바깥놀이 장소 (심층면담 설문 결과)

출처: 연구진 작성

37) 제한된 연구자료 범위에서 근린별로 놀이자원망으로서의 환경 및 행태의 차이를 잘 보여주는 자료를 통해 요약적으로 고찰하고, 앞서 진행한 분석 내용을 반영하여 놀이자원망 관점에서 근린을 평가한다.

□ 자원 접근성

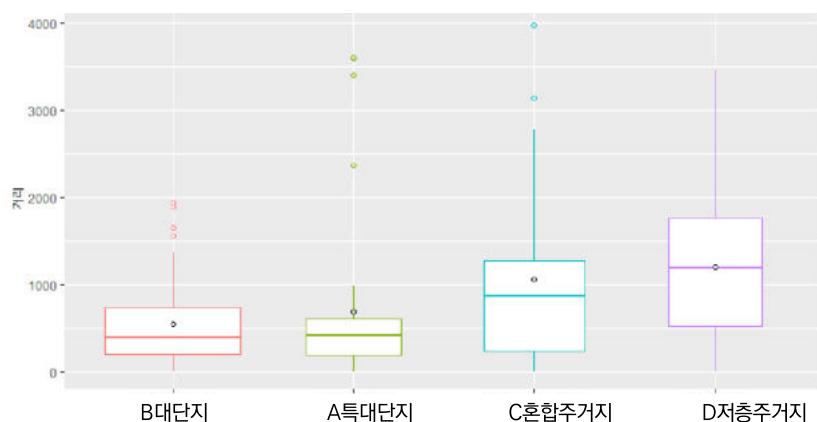
- 근접성(놀이자원까지의 거리)

놀이일지에서 실제로 방문한 놀이활동에 한정하여 놀이자원과 집 간의 거리를 균린별로 분석하였다. B대단지에서 놀이활동 개수가 72건으로 가장 많았으며, 집에서 놀이자원까지 평균거리는 550m로 4곳의 균린 가운데 가장 짧고 표준편차는 456으로 가장 작았다. 이는 놀이자원이 집 가까이 위치하고 놀이자원까지의 거리가 상대적으로 비슷함을 의미한다. 반면에 D저층주거지에서의 놀이활동은 34건으로 가장 적었으며, 집에서 놀이자원까지의 평균거리는 1,208m로 가장 멀고 표준편차는 927로 B대단지보다는 큰 값을 보여준다. 즉, 대단지 아파트의 경우, 비교적 근거리에 다양한 놀이자원이 존재하는 반면에 저층주거지는 놀이활동을 위해 1km가 넘는 거리를 이동해야하는 것을 알 수 있다. 놀이자원까지의 거리는, 자원의 이용 가능성을 결정하는 첫 번째 요인으로, 대규모 아파트단지에서 가장 접근성이 좋고 저층주거지의 접근성이 나쁨을 보여준다.

[표 4-21] 포커스그룹 아동이 방문한 놀이자원과 집 간 거리의 기술통계

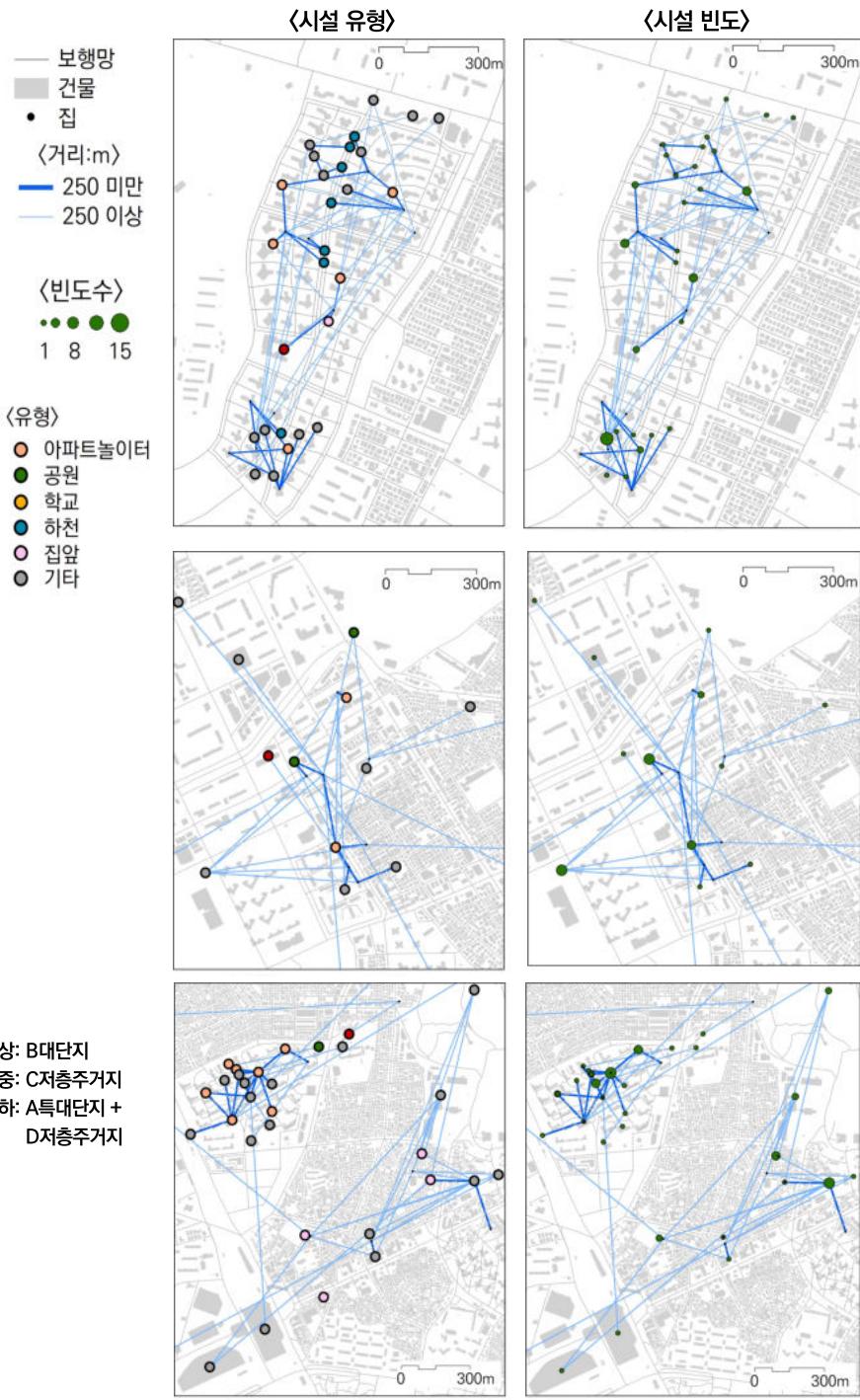
	개수	평균(m)	표준편차
A특대단지 (N=5)	35	694	976
B대단지 (N=15)	72	550	456
C혼합주거지 (N=10)	40	1,065	969
D 저층주거지 (N=8)	34	1,208	927

출처: 연구진 작성



[그림 4-43] 균린별 집에서 놀이자원까지의 거리

출처: 연구진 작성

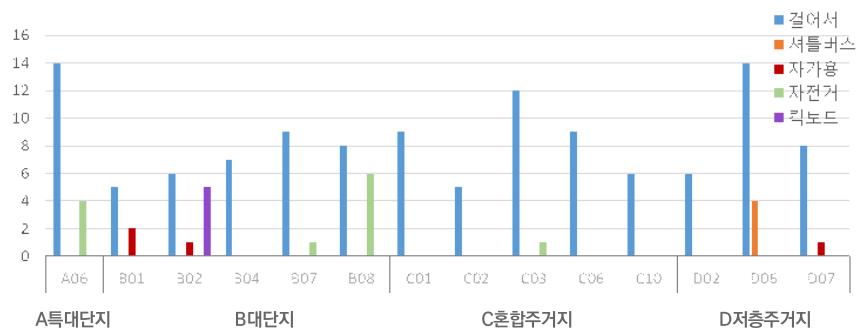


[그림 4-44] 유형별 놀이자원에서 집까지의 거리

출처: 연구진 작성

- 놀이자원으로의 이동성

놀이자원으로의 이동성 결핍은 평지에 위치하며 자체적 놀이영역을 형성한 A,B,C근린과 달리, D저층주거지의 아이들은 열악한 보행환경으로 인해 가까운 장소로의 보행이 어렵다. 평일에 자전거나 킥보드를 타고 놀이하러 가는 경우를 찾아볼 수 없고, 차량으로 놀이장소에 이동하는 비율이 상대적으로 높아, 걸어서 찾아가는 놀이자원이 없는 심각성을 보여준다. 저층주거지 아이들은 바깥에서 많이 노는 경우(평일 300분 이상)에도 놀이장소로의 이동수단에서 셔틀버스나 자가용을 이용하는 사례가 관찰되었고, 활동적인 놀이는 집 주차장이나 학교에서 빈도가 높았으며 정적인 놀이의 비중이 다른 근린에 비해 높다.



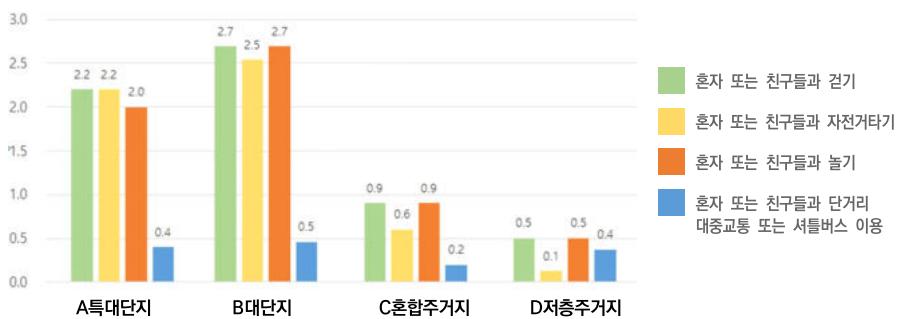
[그림 4-45] 바깥에서 많이 노는 아이들의 놀이자원 방문시 이동 수단(놀이일자)

출처: 연구진 작성

- 보행안전과 독립적 이동 허용수준

D저층주거지 포커스그룹은 초등학생 자녀의 독립적 이동을 허용하는 수준도 매우 낮아, 가까운 놀이장소의 접근조차도 이루어지지 않는다. 동네에서 어른 보호자 없이 자녀가 혼자 또는 친구들끼리의 활동을 어느 정도 허용하는지를 동네에서의 걷기와 자전거 타기, 놀기, 단거리 대중교통이나 셔틀버스 이용하기 등 4가지의 항목에 대해 평가한 결과, D저층주거지의 경우 2명을 제외하고는 동네에서의 독립적인 보행과 자전거, 놀기 등의 활동이 전적으로 금지되고 있어 이동독립성이 매우 낮다. 단지 외부공간이 지상화 공원으로 조성된 A·B단지와 대조되는 이러한 현상은 앞서 분석한 것과 같이 동네의 보행환경이 안전하지 않다는 인식에 기인한다. C혼합주거지 역시 독립적 활동 허용 수준이 낮은 편으로, 자체적으로 안전한 보행영역을 형성하는 대단지 아파트 환경이 아동의 놀이활동을 위한 필요조건을 충족하고 있음을 보여준다. 아동의 연령과 학부모 성향에 의한 개인차를 감안하더라도,³⁸⁾ 근린별 독립적 이동 허용 수준의 차이는 매우 크게 나타

나며 그로 인해 놀이자원으로의 접근이 더욱 제한됨을 알 수 있다. 이는 여러 놀이자원을 동시에 이용하며 놀이영역을 형성하고 놀이활동을 활발히 지속하는 대단지 아파트 A, B근린과 비교해 결정적인 차이점이다.



[그림 4-46] 동네에서의 독립적 활동 허용 수준(심층면담)

* 평가 척도: 전혀 허용하지 않음=0, 가끔 허용=1, 자주 허용=2, 늘 허용=3

출처: 연구진 작성

□ 자원 연계성

• 놀이자원간 연계성

바깥놀이를 활발하게 하는 아이들을 중심으로 놀이자원 장소를 살펴보고, 자원간의 연계 활용 수준을 비교하였다. A특대단지에서는 포커스그룹 5명 중 2명이 300분 이상 놀았는데, 한 놀이터에서 날마다 다른 여러가지 놀이를 하는 것이 특징이다. 이는 개별 놀이터가 크고 여유롭게 조성되어 가능한 일이며, 단지 내 놀이터들이 각자 특색을 살려 다양성 갖춘 놀이자원으로 기능하고 있음을 보여준다.³⁹⁾ B대단지에서는 15명 중 5명이 평일 300분 이상 놀았는데, 한 번 놀 때 1-2개 단지 내에서 여러 곳의 놀이터를 이용하는 것이 특징이다. 여러 놀이터를 연계 이용하는 모습이 5명 중 4명에서 관찰되었다.

C혼합주거지에서는 10명 중 6명이 300분 이상 놀았는데, 두 개 이상의 공간을 확실히 다른 시간에, 비교적 명확히 다른 용도로 이용하고 있었다. 아파트단지에 비해 자원 간

38) 단, 저층주거지 응답자 8명 중 7명이 저학년(1,2학년)으로, 다양한 학년의 학부모로 구성된 지상공원형 아파트와의 차이가 있어 이동독립성에 대한 응답결과를 동네 환경의 특성에 기인한 것으로만 볼 수는 없다. 이동독립성은 같은 연령에 있어서도 개인차이가 크기 때문이다. 그러나 10명 중 8명이 1-2학년에 해당하는(1학년 6명, 2학년 2명) '아파트-저층주거혼합지역'과의 비교, 또 지상공원형 아파트단지의 1학년 어린 이들이 '동네에서 혼자 또는 친구들끼리 걷기'를 가끔 허락받는 것과 비교할 때, '저층주거지' 소집단의 이동독립성은 상당히 낮은 수준이다.

39) 예를 들어 파란놀이터에서는 피구, 딱지, 자연물 채집, 자전거, 잡기놀이 등의 활동이, 기린놀이터에서는 인라인, 열음땡, 지랄, 미끄럼틀 웃자리 쟁탈이 관찰되었다. 짚라인 놀이터에서는 짚라인 놀이기구 이용, 조금 큰 아이들이 저녁시간 이용하는 모습이 관찰되었다.

거리가 공간간 연계가 거리상 어려운 지역 특성이 놀이 행태에 반영되어 있다.⁴⁰⁾

D저층주거지에서는 8명 중 3명이 300분 이상 놀았는데, 이 아이들은 학교운동장과 공공청사 잔디밭, 팔달산 등 주변의 놀이자원을 최대한 이용하고 있었다. 학교운동장 외에도 집 근처 놀이터의 대체 자원으로 연립주택 또는 한 두 동짜리 아파트의 주차장 등 놀이공간으로 사용하는 사례가 있었다. 방과 후 잠시 학교운동장에서 놀지만, 학교 가까이에 다른 목적시설이 없어 집에 돌아온 후에는 다시 접근할 기회가 없고, 안전 문제로 일몰 후에는 개방하지 않는 공간이라 저녁시간에는 학교에서의 놀이가 전혀 나타나지 않았다. 대신 이 근린의 아이들은 스크린타임으로 방과 후부터 저녁까지 여가를 보내는 날이 많아, 집 가까이에서 저녁시간에도 이용 가능한 놀이터가 필요함을 재차 보여준다.

모든 근린에서 평일 바깥놀이가 300분 이상인 아이들은 다양한 자원을 이용한다는 공통 점이 있다. 그러나 D저층주거지처럼 놀이자원 자체가 적고 서로 먼 거리에 위치한 근린에서는 여러 놀이자원을 찾아갈 때 성인 보호자가 데려다 주어야 하므로 어린이들의 자유로운 접근과 이용이 어렵다는 한계가 있다. 실제로 D저층주거지의 평일 놀이 가운데 아이들끼리의 활동적 놀이보다 정적인 놀이활동의 비중이 상대적으로 높은 현상은 학부모 등 성인 보호자를 동반하는 여가 활동이 친구와의 활발한 놀이 활동을 대체하고 있음을 반영한다.



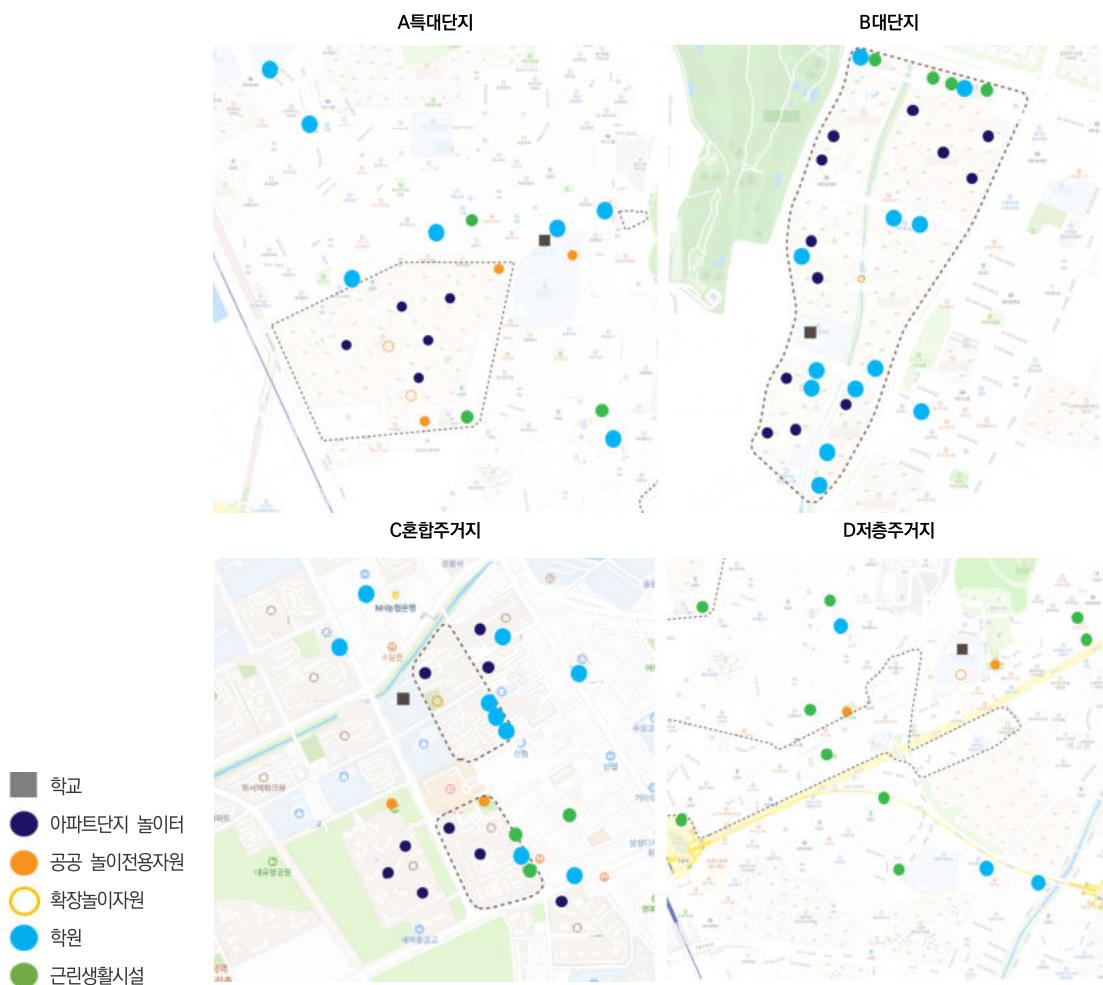
[그림 4-47] 바깥놀이가 많은 아이들의 놀이자원 연계 이용 수준 (B대단지-D저층주거지)

출처: 연구진 작성

40) 학교 직후에는 초등학교 정문 바로 옆에 위치한 M아린이공원, 학원시간 중간에는 H아파트단지내 놀이터, 학원 일정이 종료된 후에는 D아린이공원을 찾아 노는 모습이 관찰되었다. 가족과 여가시간을 보낼 때는 집에서 더 먼 거리에 위치한 D구립공원 또는 M공원을 방문한다.

- 일상생활 목적시설과의 연계성

B대단지는 단지 내 상가와 놀이시설이 연결되고, 학교가 통학구의 중앙에 위치하여 학교와 학원 방문 사이에 놀이공간과의 연계가 활발하다. 단지 하단에 도서관 등 목적시설이 있으나 놀이전용자원과의 연계 이용이 활발하지는 않다. C혼합주거지는 영통, 광교와 더불어 수원 최대의 학원가를 형성하고 있는 지역으로, 학원 일정 전후에도 주변의 아파트단지에 놀이공간을 틈틈이 이용할 수 있는 것이 장점이다. D저층주거지는 초등학생을 위한 학원이 거의 없고, 보행환경 여건도 좋지 않아 주거지 및 학교 가까운 놀이 공간과 연계할 자원이 없다. 팔달산 오르는 길, 공공청사 잔디밭과 같은 대체놀이장소는 D저층주거지에서 멀리 떨어져 있어 일상적 목적시설과의 연계가 약하다.



[그림 4-48] 근린별 놀이자원과 목적시설간 연계성

출처: 네이버 지도(<http://map.naver.com>)를 활용하여 연구진 작성 (검색일: '22.5.14.)

□ 놀이영역 확장가능성

- 놀이자원을 통한 놀이 영역 형성 및 확장 가능성

A특대단지 내에는 자체적으로 다양한 놀이터와 커뮤니티시설이 있어 자족적인 놀이영역을 형성하며, 평일에 외부로의 놀이확장이 거의 이루어지지 않는다. 주말에는 1km거리의 대규모 공원인 S공원을 방문하기도 하나, 일상적인 놀이공간은 아니다. B대단지는 단지 외부의 일상적 방문시설이 적고, 학원시설도 한정되어 더 이상의 영역확장이 이루어지지 않는다. 저학년의 활동 반경 내에는 충분한 수준의 놀이환경이나, 단지 외부에는 단지 내보다 매력적인 상위 놀이자원이 없기 때문에 영역 확장의 계기를 찾기 어렵다.⁴¹⁾

C혼합주거지는 놀이터와 수변공간을 포함하는 대규모 오픈스페이스로의 접근이 보행·자전거로 가능한 범위에 있어 고학년 아이들이 놀이영역을 확장하기 용이하다. 대규모 오픈스페이스 내에 어린이도서관이 설치되어, 다양한 성향의 아이들이 여가를 보낼 수 있고, 실내와 실외를 오가며 놀이를 지속할 수 있는 장점이 있다. 특히 해당 어린이도서관은 청소년을 위한 전용 공간을 갖추고 있어, 어린이가 성장함에 따라 경험을 확장해 나가기에 좋은 여건이다.

반면 D저층주거지는 앞서 고찰한 놀이자원의 접근성·연계성 부족으로 놀이영역 자체가 형성되지 않았으며, 팔달산·공공청사 잔디밭 등 놀이대체장소도 놀이전용 공간이 아닐뿐더러 가족끼리 정적 여가를 위해 방문하는 공간이라, 아동이 성장함에 따라 호기심을 가지고 독립적 영역 탐색을 펼치기에는 그 매력이 부족하다.

- 놀이영역 확장을 유도하는 이동환경

앞서 분석한대로 A, B, C 근린은 평지에 위치하고 보행전용공간이나 보차분리가 어느정도 이루어져 보행·자전거의 이동이 편리하며 특히 자전거를 통한 이동은 영역을 확장하는 데 도움이 된다. 반면 5°이상의 경사가 있고, 걸어서 이동하기에는 차량과 낯선 사람에 대한 불안감이 상당한 D저층주거지는 도보로 탐색하여 놀이영역을 확장하기에는 근본적인 어려움이 있다. 백화점과 결합된 역사 주변부터 주거지 근처까지 상업시설이 밀집하고, 유동인구와 차량 통행이 많은 근린 특성상, D저층주거지의 어린이들이 놀이영역을 확장할 수 있는 범위 자체가 매우 한정되어 있다. 유료놀이시설을 이용하기 위해 백화점을 찾기도 하지만, 이 경우에도 어린이의 독립적 이동은 거의 허용되지 않는다.

41) B대단지의 일부 고학년 아동(4학년)은 바깥놀이보다 실내에서의 스크린타임이 많이 나타나는데, 단지 내 놀이자원이 어린이놀이터를 중심으로 조성되고, 단지 주변에 학원 등의 서비스 구성이 약해 고학년 아동의 놀이 욕구에 적합한 목적시설이 부족한 것도 요인의 하나로 볼 수 있다.



[그림 4-49] D저층주거지의 보행환경

출처: 연구진 촬영

- 놀이영역과 이동독립성

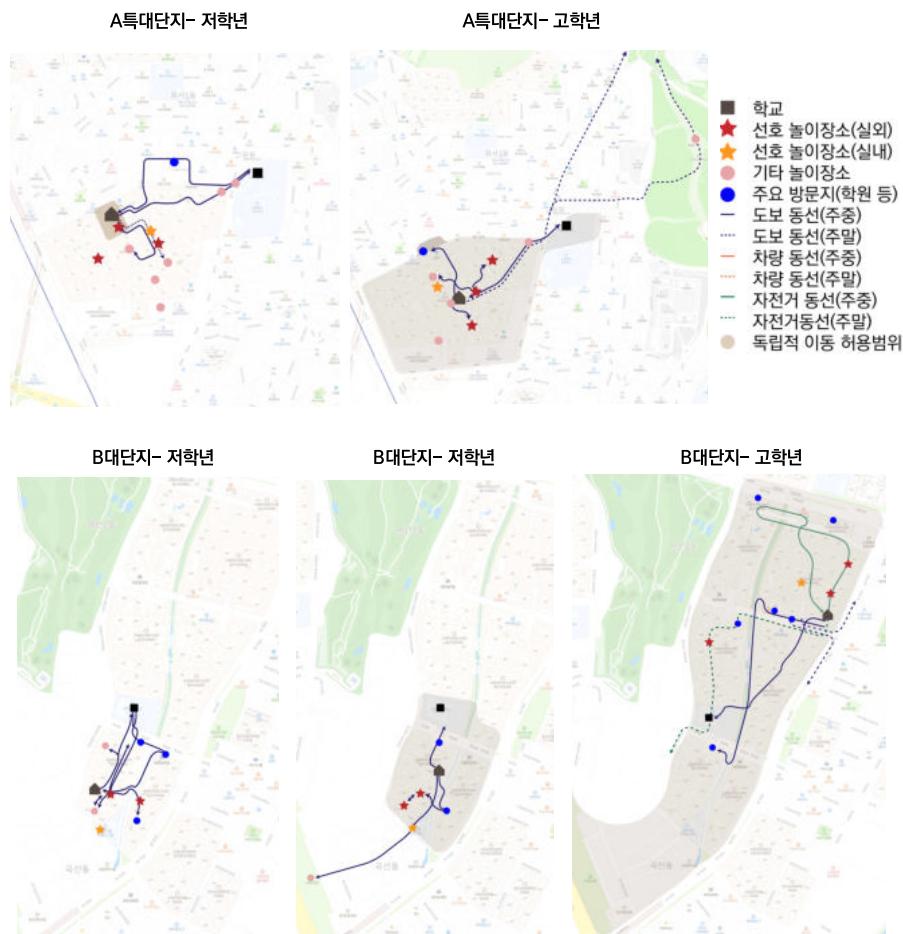
아동의 이동독립성은 근린의 특성과 부모의 태도, 아동 특성이 복합적으로 작용한 결과로,⁴²⁾ 아동의 성장과 함께 놀이 장소를 찾아 탐색하며 확장해나가는 데 있어 중요한 요소이다. 선행연구에 따르면 이동독립성에 영향을 미치는 근린환경 요인은 놀이 자원을 포함한 목적시설의 배치와 보행안전성인데, 앞서 고찰한 자원연계성과 이동환경 특성은 포커스그룹 근린간의 독립적 이동 범위에도 큰 차이를 유발한다. A특대단지에서는 개인차는 있으나 단지 내 전체 영역이 안전하다는 인식 가운데 주동을 중심으로 독립적 이동이 허용되고 연령에 따라 확장될 가능성이 있다. 마찬가지로 B대단지에서는 개별 단지 내에서만 독립적 이동을 허용하다가, 아동이 성장하면서 인접한 6개 단지 영역에 걸쳐 이동범위가 확대되는 경향이 있다. C혼합주거지에서는 아동이 성장하면서 집에서 800m 거리에 있는 대규모 공원으로의 독립적 이동을 허용하는 사례도 있었다. 반면 D 저층주거지에서는 독립적 이동의 범위가 매우 적어, 8명의 아동 중 2명만 제한적인 수준에서 독립적 이동을 허용받으며, 그 중 한명은 면적인 영역이 아니라 안전이 확보된 특정 가로⁴³⁾에서만 독립적 이동을 허락받는 수준이다. 이처럼 근린 내에서도 장소별로 달라지는 독립적 이동 범위는, 어린이의 보행 능력 및 안전에 대한 부모의 우려를 충분히 고려한 근린 보행환경 설계가 필요함을 시사한다.

다만, 포커스그룹 근린간 비교가 놀이자원망으로서 대규모 아파트단지의 우위만으로 귀결되는 것은 성급한 결론이다. 아동의 놀이기회를 지속적으로 보장하기 위해서는 어른의 돌봄에 의존하지 않고 놀이자원으로 자유롭게 접근할 수 있는 기회와 함께, 성장과

42) Loebach, Gilliland. (2016)에 따르면, 이동독립성이 높은 근린의 물리적 특성은 범위가 크지만 유한한 지리적 영역, 형태학적으로 경계가 뚜렷한 지역으로, 동네 안에 많은 편의시설과 목적지가 제공되기 때문에 아이들이 놀이기회를 확보하기 위해 위험한 경계를 넘어갈 필요가 없는 지역이다. 집에서 가까운 곳에 상업 및 여가를 즐길 수 있는 곳이 있으나 적절한 거리 내에 위치하여 집에서 보다 먼 곳까지의 탐색을 유도한다. 이외에 보행로가 많고 교통량이 적으며, 주변에 또래 어린이가 많은 것도 이동독립성을 높이는 요인이다.

43) 통학로 개선사업을 통해 일방통행 가로에 보도를 설치하고, 교통정온화 기법과 신호등·표지판 등의 교통 안전시설물을 집중적으로 설치한 가로이다.

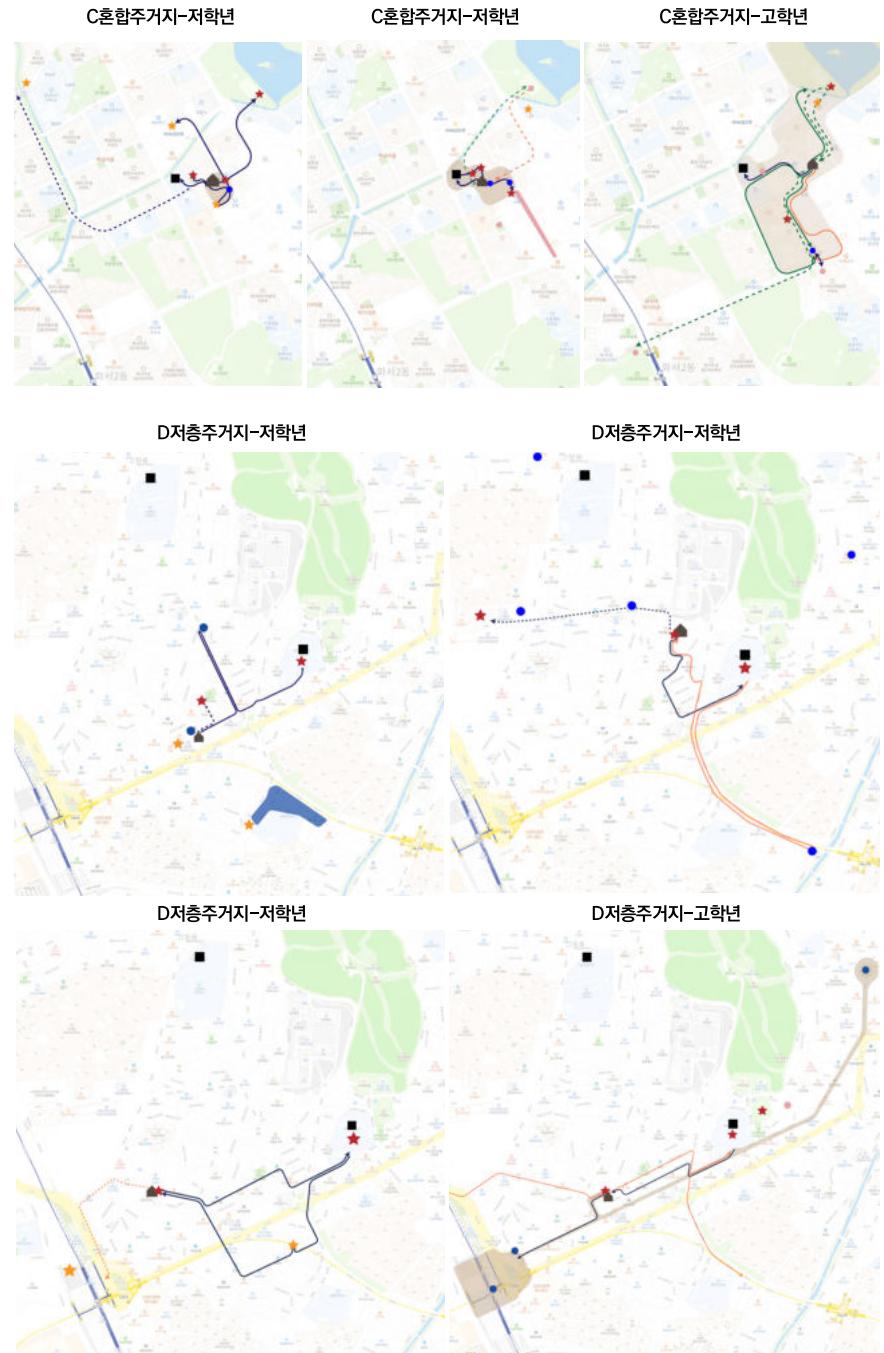
더불어 균린에서의 이동과 놀이 경험이 확장해 나가는 것이 중요하나, 이러한 관점에서 대규모 아파트단지에서 단지 내 놀이터로 한정되는 폐쇄적 놀이 영역 역시 아동의 성장에 따라 확장된 경험을 제공하기에는 한계가 있다. 한편, 인근 저층주거지 주민의 출입을 차단하기 위해 울타리와 입장관리설비를 설치한 A특대단지가 보여주는 폐쇄성 역시 생각해 볼 문제이다. 재개발 사업으로 아파트단지를 조성하는 과정에서 기부채납을 통해 조성된 공공어린이놀이터의 위치가 A특대단지 입주민의 이용에는 물론이고 인근 저층주거지 주민들이 방문하기에 불편한 위치라는 사실은, 계획 단계에서부터 단지 바깥에 거주하는 지역주민의 편의에 대한 배려가 부족하였음을 보여준다.⁴⁴⁾



[그림 4-50] A·B근린 포커스그룹 아동의 일상 동선과 독립적 이동 범위

출처: 연구진 작성

44) 행정복지센터 옆 놀이터는 인근 저층주거지에서 접근하는 동선을 고려하지 않고 설치되어, A특대단지 아파트 거주자와 저층주거지 거주자 모두에게 잘 이용되지 않는다.



[그림 4-51] C·D근린 포커스그룹 아동의 일상 동선과 독립적 이동 범위
출처: 연구진 작성

□ 놀이자원망 속성별 근린 환경 평가

• A 특대단지

(다양성) 민간 놀이자원의 규모가 크고 커뮤니티 시설과의 역할 분담이 잘 되어 있다. 대단지 내 여러 개의 특화된 놀이터에서 집중적이고 다양한 놀이가 가능하며, 기타 놀이터와 광장, 텃밭, 커뮤니티시설 등에서 특화된 활동이 가능하다.

(접근성) 단지 내 광장과 보행로를 중심으로 접근이 편리하다. 각 주동에 가까운 곳에 활성화된 놀이자원 위치하며, 지상공원화 계획으로 접근성이 우수하다. 대규모 평지형 공원으로 가기 위해서는 대로를 건너야 한다.

(연계성) 커뮤니티 시설의 규모가 크고 기능이 집중되어 활용도가 높으며 가까운 놀이자원도 활성화되어 있다. 소규모 시설이 분산배치된 B대단지에 비해 커뮤니티시설의 활용도가 높고 놀이활동으로 연계되는 장점이 있어, 놀이자원의 규모 집중 및 기능 연계이 필요성에 대한 시사점을 제공한다.

(확장성) 20만제곱미터에 달하는 단지 전체가 폐쇄적인 놀이영역이 형성되어 있는데, 단지에 인접한 외부 놀이자원은 대체로 단지 내부에 비해 매력이 부족하거나 보행연결성이 좋지 않은 저층주거지로, 영역 확장의 동기를 찾기 힘드나,⁴⁵⁾ 1km이내 체육센터가 조성된 대규모 평지형 공원이 있어 주말에 놀이범위가 확장될 가능성이 있다.

• B 대단지

(다양성) 민간 놀이자원의 위계와 기능이 비슷한 편으로, 각 단지별로 시설이 활성화되어 있다. 단지내 다른 놀이터, 광장, 수변산책로 등 외부공간이 있으며, 아동의 커뮤니티 시설 이용은 낮은 편이다.

(접근성) 놀이자원이 일상의 목적시설(학교, 학원)과 가깝고, 지상공원화 계획으로 단지 내에서의 안전한 접근이 가능하다.

(연계성) 단지 간 도로, 수변산책로 설계 특성상 이웃단지 놀이터간 연계는 제한적인 편이며 기능적 차별성이 크지 않아 연계 이용이 두드러지지 않는다. 소규모 커뮤니티시설이 수변공간에 연도형으로 배치되어 있는데 아동의 이용수준은 낮은 편이다.

(확장성) 동일한 위계의 6개 아파트단지가 수변공간을 통해 연계되고, 전체 단지군은 대로에 둘러싸여 폐쇄적인 놀이 영역을 형성하고 있다. 아동이 보행이나 자전거로 접근가

45) 최근에 단지에 올타리를 설치하고 외부인의 출입을 통제하고 있어 폐쇄성이 더욱 강화되었다.

능한 외부공간에 구심점이 될만한 여가시설이 없어, 아동의 성장에 대응하는 문화·여가 활동과 연계하여 놀이경험과 놀이영역을 확장하기 어렵다.

- C 혼합주거지

(다양성) 공공 놀이자원을 중심으로 각 자원이 시설 특성에 따라 다른 활동을 유도한다. D어린이공원이 근린 중심부에 위치하며 놀이활동이 가장 활발하고, 초등학교 옆 M어린이공원 및 아파트 놀이터 이용, 보행범위 내 대규모 평지형 공원 2곳이 보행범위 내에 위치하여 다양성을 제공한다. 놀이자원별 시설이 달라 각각 다른 활동이 관찰된다.

(접근성) 목적시설에서의 거리가 가까우나, 보행접근성은 보통 수준이다. 일상의 목적 시설(학교, 학원)과 가까운 자원들이 있고, 일부 저층주거지를 제외하면 보도로 접근이 가능한 범위이다.

(연계성) 놀이자원이 시간대와 용도에 따라 개별적으로 이용되어 놀이자원간의 연계 효과는 크지 않으나, 학교-학원-귀가 후 집으로 이어지는 일상생활 동선 가운데의 목적시설과는 연계가 잘 되어 결과적으로 적재적소에서 놀이기회를 찾을 수 있는 자원망을 구성하고 있다.

(확장성) 복합적 성격의 상위 위계 놀이자원이 보행 접근 가능한 범위 내에 있어 아동의 성장에 따라 놀이영역이 확장될 가능성이 높다. 인근의 대규모 공원인 M공원, D근린공원 등 특화된 대규모 평지형 공원에는 어린이도서관과 문화시설 등 생활인프라가 입지해 놀이경험을 확장해 나갈 수 있다.

- D 저층주거지

(다양성) 이용범위 내 놀이자원의 유형 자체가 적은 편이며, 조성된 공공놀이공간이 이용되지 않고 있는 가운데 실제 친구와의 바깥놀이 장소가 학교운동장으로 한정되어 있어 놀이자원의 다양성이 낮고, 자원간의 기능을 서로 보완해주지 못하고 있다.

(접근성) 주거지에서 적정 이용거리 내 놀이자원이 있어 ‘근접성’은 충족하였으나, 이동 성 수준이 매우 낮다. 주요 통학로는 유동인구와 차량이 많고 도로가 혼잡하며 보도가 좁은 편이고, 통학로를 제외한 가로는 보차Hon-용의 이면도로로 초등학교 저학년 아동의 독립적 이동이 어렵다. 약간의 경사가 있어, 보행 및 자전거 이동에 어려움을 더한다.

(연계성) 활성화된 놀이자원 및 대체자원은 보행범위 자원간 연계가 어렵고, 놀이활동은 모두 개별적으로 이루어져 상호연계된 놀이자원망을 형성하지 못한다.

(확장성) 아동 놀이공간의 확장 가능성은 영역성을 전제로 하는데, 현재 형성된 면적 단위 놀이 영역이 없어 아동의 성장에 따른 놀이영역 확대가 어렵다.

[표 4-22] 놀이자원망 구성 요소별 근린 놀이환경 평가

	놀이자원의 다양성	자원으로의 접근성	자원간 연계성	영역 확장성
A특대단지	<p>[우수] 민간 놀이자원의 위계가 뚜렷하고 역할 분담이 우수</p> <ul style="list-style-type: none"> - (구심점) 대단지 내 여러 개의 특화된 놀이터에서 집중 적이고 다양한 놀이 가능 - (보조) 놀이터와 광장, 텃밭, 커뮤니티시설 등이 다양한 기능으로 보조적 역할 수행 	<p>[우수] 단지 내 광장과 보행로를 중심으로 접근 편리</p> <ul style="list-style-type: none"> - (거리) 각 주동에 가까운 곳에 활성화된 놀이자원 위치 - (보행) 지상공원화 계획으로 단지 내에서의 안전한 접근이 가능, 단, 대규모 평지형 공원으로 가기 위해서는 대로를 건너야 함 	<p>[우수] 단지 내 놀이자원과 커뮤니티시설과 가까이 위치하여 활발하게 이용</p> <ul style="list-style-type: none"> - (전용-확장자원간) 커뮤니티 시설의 규모가 크고 기능이 집중되어 활용도가 높으며 가까운 놀이자원도 활성화 	<p>[보통] 단지 내 확장은 한계가 있으나, 인근의 상위 놀이자원으로 영역 확장 가능</p> <ul style="list-style-type: none"> - 거대 단지 단위로 영역의 자족성·폐쇄성이 강함 - 커뮤니티시설을 포함한 놀이자원 탐색 범위가 넓고 1km이내 대규모 평지형 공원으로 영역 확장 가능
B대단지	<p>[보통] 민간 놀이자원의 위계와 기능이 비슷하며, 단지별 시설이 활성화됨</p> <ul style="list-style-type: none"> - (구심점) 각 단지별로 1개 활성화된 놀이터 - (보조) 단지내 다른 놀이터, 광장, 수변산책로 등 외부 공간이 있으며, 아동의 커뮤니티 시설 이용은 낮은 편 	<p>[우수] 목적시설에서의 거리와 보행접근성 모두 우수</p> <ul style="list-style-type: none"> - (거리) 일상의 목적시설(학교, 학원)과 가까움 - (보행) 지상공원화 계획으로 단지 내에서의 안전한 접근이 가능 	<p>[보통] 놀이자원 연계를 통한 놀이영역 확장 및 놀이시간 확대의 효과가 크지 않음</p> <ul style="list-style-type: none"> - (전용자원간) 단지 간 도로, 수변산책로 설계 특성상 이웃단지 놀이터간 연계는 제한적인 편 - (전용-확장자원간) 놀이터와 단지 내 커뮤니티시설의 연계는 높지 않음 	<p>[낮음] 동일 위계의 6개 단지 군이 자족·폐쇄적 영역 형성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6개 단지가 느슨하게 연계되고, 전체 단지군은 대로에 둘러싸여 폐쇄적인 놀이 영역을 형성 - 아동이 보행이나 자전거로 접근 가능한 외부공간에 구심점이 될만한 여가시설이 없음
C혼합주거지	<p>[우수] 공공 놀이자원을 중심으로 각 자원이 시설 특성에 따라 다른 활동을 유도</p> <ul style="list-style-type: none"> - (구심점) 놀이터가 설치된 어린이공원이 근린 중심부에 위치하며 놀이활동이 가장 활발 - (보조) 다른 어린이공원 및 아파트 놀이터 이용, 보행 범위 내 대규모 평지형 공원 2곳 위치 	<p>[보통] 목적시설에서의 거리가 가까우나, 보행접근성은 보통 수준</p> <ul style="list-style-type: none"> - (거리) 일상의 목적시설(학교, 학원)과 가까운 자원들이 있음 - (보행) 일부 저층주거지를 제외하면 도로변에 보도가 설치되어 차량과 분리되어 접근 가능 	<p>[보통] 놀이자원이 시간대와 용도에 따라 개별적으로 이용되어 연 효과는 크지 않음</p> <ul style="list-style-type: none"> - (전용-확장자원간) 놀이터와 단지 내 커뮤니티시설의 연계는 높지 않음 	<p>[매우 우수] 복합적 성격의 상위 위계 놀이자원으로 접근 가능</p> <p>인근의 M공원, D근린공원 등 특화된 대규모 평지형 공원이 접근거리 내 있고 실제 이용이 활발하며 도서관 등 생활인프라가 입지해 아동 성장과 함께 놀이 영역 확장이 가능함</p>
D저층주거지	<p>[낮음] 활성화된 놀이공간이 학교운동장으로 한정된 양적 부족 문제를 다른 놀이자원이 보완하지 못함</p> <ul style="list-style-type: none"> - 방과 후에는 집 주차장, 관공서 오픈스페이스, 상업시설 등 대체재를 찾아 놀이 활동이 개별화 	<p>[낮음] 이용거리 내 놀이자원으로의 보행접근이 어려움</p> <ul style="list-style-type: none"> - (거리) 주거지에서 이용거리 내 놀이자원이 있음 - (보행) 통학로는 도로가 좁고 차량과 사람으로 혼잡함, 이외 도로는 보차훈용으로 위험함 	<p>[매우 낮음] 지역 내 놀이자원이 분산하여 입지</p> <ul style="list-style-type: none"> - (전용자원간) 활성화된 자원이 적어 연계 어려움 - (대체자원) 차량을 활용한 원거리 이동 또는 주택 내 영역으로 공간 개별화 	<p>[매우 낮음] 놀이 영역이 형성되지 않음</p> <p>현재 형성된 면 단위 놀이 영역이 없고 보행거리내 오픈 스페이스가 산지형으로 아동 놀이공간이 확장되기 어려움</p>

출처: 연구진 작성

4. 놀이기회 부족의 요인과 과제

1) 놀이자원 현황 및 놀이 실태의 시사점

□ 수원시

본 연구는 수원시의 놀이자원을 공공과 민간, 전용자원과 확장자원으로 분류하여 분포 현황과 접근성 층족 수준을 분석하고 핵심 놀이전용자원의 이용거리를 적용하여 결핍 지역을 도출하였다.

공공의 전용놀이자원인 학교·공원 놀이터와 확장 놀이자원인 도서관은 수원시의 주거 영역에 고르게 분포한다. 반면 민간 놀이자원의 분포는 지역별 집중이 나타나는데, 인구 밀도가 높은 아파트 지역에는 공동주택 놀이터뿐만 아니라 키즈카페, 예체능학원 등의 시설이 함께 입지하기 때문이다. 이러한 격차는 주거유형에 따른 놀이자원 다양성 격차로 이어지는데, 놀이자원 10종 중 ‘어린이공원·소공원의 놀이시설’ 및 ‘근린공원·도시 공원의 놀이시설’을 제외한 8종에 대해 아파트 지역의 놀이자원 접근성이 기타 주거유형에 비해 유의미하게 높다. 놀이시설이 설치되고 공공의 접근과 이용이 가능한 장소 개념으로서의 ‘놀이터’를 5종의 시설(공원 내 놀이터 2종, 학교 놀이터, 특성화 놀이터 및 공동주택 놀이터)로 한정할 때, 최소 한 곳의 놀이터에 대해 적정 이용거리 250m이내에 거주하는 어린이는 전체의 87.9%에 달한다.

수원시의 놀이자원 접근성 결핍 지역은 근접성과 이동성의 두 가지 측면에서 분석하였다. 근접성 부족지역은 핵심놀이자원 3종인 어린이공원·소공원 놀이시설, 근린공원·도시공원 놀이시설, 공동주택 놀이시설 중 이용거리를 만족하는 시설이 하나도 없는 지역으로 설정하였다. 분석 결과, 수원시 초등학생 인구의 96.9%가 근접성을 충족하여 결핍 지역이 거의 없는 것으로 나타났다. 반면 이동성 측면에서는 교차로 및 도로연장을 적용한 보행안전성 기준에 미달하는 세생활권이 많고, 팔달구 일부 지역에서는 경사를 적용한 보행편의성 기준에 미달하는 등 이동성 결핍 지역이 있었다.

세생활권 단위의 분석 결과, 팔달구는 아동 1인당 놀이터의 개수가 수원시 행정구 중 가장 많은 곳임에도 불구하고 실제 놀이자원에 대한 분석 결과 다양한 놀이자원에 대한 종합적 접근성이 낮은 편이며, 보행안전성 및 편의성 측면에서 결핍지역으로 나타났다. 이러한 결과는 놀이공간의 수와 접근거리 등 양적 기준만으로는 놀이자원의 서비스 수준을 진단하기 어려우며, 포커스그룹 연구를 통해 살펴본 것처럼 입지와 이동환경, 놀이장 소가 제공하는 놀이경험의 질을 통합적으로 평가해야 함을 시사한다.

□ 포커스그룹 근린

본 연구는 지역별로 구분된 4개 소집단에 거주하는 38명의 초등학생 학부모로 포커스그룹을 구성하고, 심층면담과 놀이일지를 통해 아동의 놀이실태와 학부모의 인식 및 태도를 조사하였다. 앞서 놀이환경의 주요 구성요소인 시간과 공간, 사람의 측면에서 근린간 놀이실태를 비교분석하고 놀이자원망의 속성 관점에서 근린 환경을 평가하였다. 이어서 아동의 일상을 놀이로 이어주는 놀이자원망으로서 각 근린의 환경이 제공하는 놀이 기회의 균등성을 살펴보고 근린별 놀이자원망이 매개하는 놀이활동 특성을 시간·공간·사람 관점에서 조명함으로써 놀이자원망 개선과 지역사회 협력 방안에 대한 시사점을 도출하였다.

- 놀이자원 및 지원요소

최근 지어진 대규모 아파트단지는 입주자의 수요에 대응하여 높은 수준의 공동시설을 갖추고 옥외공간을 보행전용공간으로 조성한다. 놀이자원의 양적·질적 수준과 이동성이 확보되어 있으며 커뮤니티시설을 비롯한 각종 자원과의 연계도 충분하다.

반면 저층주거지는 이용거리 내에 놀이자원이 존재하더라도 이를 충분히 활용할 수 있는 자체 놀이시설, 지원시설이 부족하며 인근의 목적시설과 연계되지 않아 놀이공간으로 어린이들을 이끌 힘인력이 부족하다. 연구대상지 중 혼합주거지에서 관찰한 중소규모 아파트단지의 경우 보행환경의 안전성과 놀이자원의 양적·질적 수준에 한계가 있어, 어린이 놀이 활성화는 사실상 공공 영역 놀이자원의 양과 질에 달려 있다고 하겠다.

- 근린 단위 놀이기회

대규모 아파트단지가 조성되어 단지 자체로 반경 800m가량의 보행생활권을 형성할 때, 단지 안에 거주하는 아동들은 대체로 균등한 놀이기회를 누리게 된다. 대단지 내 아파트 놀이터의 경우 유사한 위계의 놀이자원을 각 주동의 이용거리 내에 필수적으로 배치하면서 필요에 따라 시설을 서로 달리하여 놀이경험의 다양성을 주기 때문이다. 반면 대단지 아파트가 아닌 주거지에서는 공공놀이자원의 입지가 한정적이기 때문에, 근린 내에서도 놀이자원 접근거리에 따라 놀이기회가 달라지게 된다. 공공놀이자원이 적더라도, 민간 놀이자원이 이를 보완하는 경우 전체적으로 놀이기회의 격차를 줄일 수 있다.

- 놀이자원망이 매개하는 놀이활동 특성

대단지 아파트는 놀이자원망이 촘촘하게 연계되어 있어 자투리시간, 또는 늦은 시간까지도 놀 수 있는 장점이 있다. 단지 자체적으로 안전한 놀이 영역이 형성되어 있으며, 아동 거주 밀도가 높아 가까운 놀이장소에서 자연스럽게 놀이친구를 만날 수 있다. 공간으

로서의 놀이자원망은 아파트단지 내에서 초등학교 통학구역을 공유하는 학부모 커뮤니티의 네트워크로 더욱 활성화되며, 독립적 이동 범위가 낮은 저학년의 경우 그 효용은 더욱 두드러진다.

반면 놀이자원망이 형성되지 않은 저층주거지에서는 아이들이 방과후 학교운동장을 벗어나면 시간이 있어도 놀 곳이 없어 스크린타임에 매몰되는 현상을 보인다. 놀이자원의 입지, 기능 및 연계가 부족하며, 대체공간을 개별적으로 이용하나 위치가 서로 멀어 근린 공동 놀이공간으로서의 기능은 부족한 실정이다. 아동 주거밀도가 낮아 학교를 벗어나면 놀이친구를 만나기 어렵기 때문에, 방과 후 여가시간에는 부모의 지원에 따라 놀이 행태가 크게 달라지는 한계가 있다.

본 연구에서 관찰한 C혼합주거지는 다양한 유형의 놀이자원망이 일상 목적시설과 잘 연계됨으로써, 아파트단지와는 다른 형태로 놀이자원망을 형성하였고, 그 결과 어린이들이 일과 중 다양한 시간대·상황에 놀기 좋은 여건이다. 아파트 내 놀이터의 질적 수준이 충분하지 않으나, 주거지 중심의 공공놀이자원이 적정한 놀이기회를 제공하며 대규모 공원까지도 놀이 범위가 확장될 수 있다. 공공 어린이공원이 거점놀이공간으로 기능하여, 이 곳에서 놀이친구를 쉽게 만날 수 있다.

- 시사점: 놀이자원망 개선과제와 지역사회 협력 방안

저층주거지는 놀이자원의 양적·질적 부족과 이동성 개선이 시급하며, 새로운 시설을 조성하기보다는 현재 활성화된 놀이자원 및 대체자원의 질적 향상 및 보행접근성 개선을 우선적으로 고려해야 한다. 놀이자원간 직접적 연계는 어려우나, 민간 시설 및 신규 생활인프라를 활용하여 경유공간을 마련함으로써 자원간 연계성을 높일 수 있다. 아동 거주밀도가 낮은 지역 특성상, 놀이 프로그램을 통해 저이용 놀이자원을 활성화하는 데는 근본적 한계가 있으므로, 저이용 놀이자원 인근에 어린이가 이용하는 시설(작은도서관 도서관 등 생활인프라)을 입지시켜 복합화를 유도하고 접근경로의 보행환경을 개선하는 방식이 효율적이다.

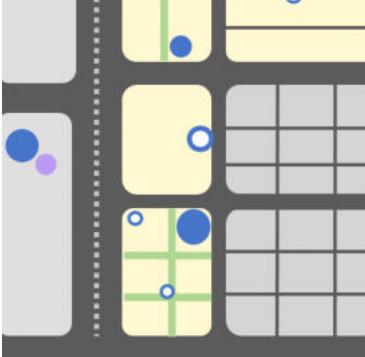
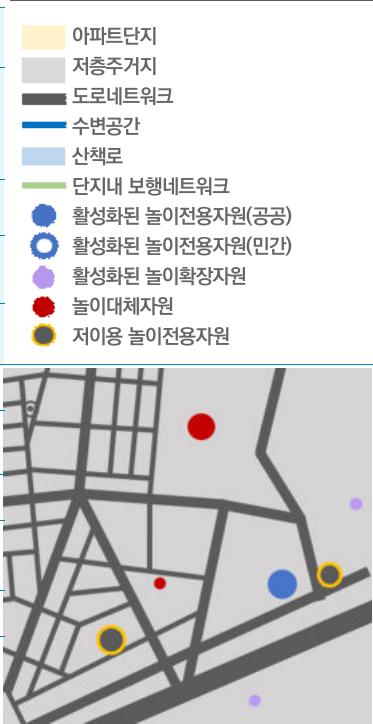
대규모 아파트단지의 놀이자원의 양과 접근성은 충분하나, 서로 유사한 위계로 조성될 경우 성장하는 아동의 놀이욕구에 부합하지 못할 수 있다. 아파트 놀이터만이 아니라 다양한 옥외 여가공간을 조성하고, 커뮤니티 시설과의 연계를 통해 초등 고학년·청소년의 여가공간을 제공할 필요가 있다. 놀이자원망의 연계성과 확장 가능성의 관점에서는 대단지 아파트단지 개발시 폐쇄적 영역 형성을 지양하고, 주변 주거지 및 도시조직과 융합 되도록 단지를 계획함으로써 아이들의 활동범위를 넓혀줄 수 있다.

[표 4-23] 연구대상지 놀이환경 특성 및 놀이자원망으로의 개선 과제 (대단지 아파트)

구분	놀이환경 특성		놀이자원 현황
A특대단지	놀이자원	양	다양한 위계별로 풍부한 민간자원
		질	아파트단지 놀이터의 규모와 시설 모두 우수 다양한 커뮤니티 시설 조성
		연계	단지내 놀이터, 커뮤니티시설과 서로 연계하여 이용 가능/ 지상공원화로 보행접근이 편리
	지원요소	안전	보안이 철저하나 외부인 출입을 경계하여 최근 펜스 설치, 늦은 시간까지 단지내 시설을 이용하는 주민들이 있음
		편의	화장실, 휴게공간을 편리하게 이용 가능
		모든 동에서 가까운 놀이터가 있어 일상적인 놀이기회가 거주 아동들에게 충분히 제공되나 고학년 아동의 놀이욕구 충족에 한계가 있음	
B대단지	근린단위 놀이기회	시간	자투리 시간에도 틈틈이 놀 수 있음, 놀이터에서 오래, 늦은 시간까지 놀 수 있음
		공간	지상공원화 아파트단지 자체로서 놀이 영역을 형성하며 폐쇄적·자족적 놀이자원망으로 기능
		사람	거주 밀도가 높고 커뮤니티 형성이 쉬우며 가까운 놀이장소에서 친구를 만날 수 있음
		놀이자원망 개선과제	초등학교 저학년의 놀이에는 충분하나, 초등 고학년·청소년의 여가공간으로 발전 필요
		지역사회 협력 방안	놀이공간을 단지 밖의 아동에게 개방하여 지역의 놀이기회 격차 해소
		양	단지별로 놀이자원이 2-3개 조성되어 풍부
B대단지	놀이자원	질	놀이터마다 특색이 있는 공간 조성으로 우수
		연계	수변공간을 통해 인근 단지에 접근이 가능함. 단, 수변공간과 단지 바닥의 레벨차로 접근 통로가 제한적이고 동선이 한정됨
		안전	아파트단지 내 놀이공간이 대부분으로 안전
	지원환경	편의	화장실과 휴게공간을 편리하게 이용 가능
		모든 동에서 가까운 놀이터가 있어 일상적인 놀이기회가 거주 아동들에게 충분히 제공되나, 고학년 아동의 놀이욕구 충족에 한계가 있음	
		양	곳곳에 놀이자원이 배치되어 학원 전후의 자투리 시간에도 틈틈이 놀 수 있음
B대단지	근린단위 놀이기회	시간	여러 개의 지상공원화 아파트단지들이 수변공간을 통해 연결되어 있으며, 각 단지 내에 활성화된 놀이자원을 구심점으로 광장, 보행로 등 외부공간이 보조적으로 기능을 분담하고 있다.
		공간	거주 밀도가 높고 커뮤니티 형성이 쉬우며 가까운 놀이장소에서 친구를 만날 수 있음
		사람	단지 내 놀이터와 광장은 초등학교 저학년의 이용도가 높으므로, 인근 자원과의 연계를 통해 초등학교 고학년 어린이부터 청소년 연령대의 놀이경험이 확장되도록 유도
		놀이자원망 개선과제	놀이공간 및 커뮤니티시설을 단지 밖의 아동에게 개방하여 지역의 놀이기회 격차 해소
		지역사회 협력 방안	
		양	

출처: 연구진 작성

[표 4-24] 연구대상지 놀이환경 특성 및 놀이자원망으로의 개선 과제 (혼합주거지 및 저층주거지)

구분	놀이환경 특성	놀이자원 현황	
C혼합주거지	양	다양한 위계별로 풍부한 공공자원 민간자원은 아파트단지별 놀이터	 <ul style="list-style-type: none"> ■ 아파트단지 ■ 저층주거지 ■ 도로네트워크 ■ 수변공간 ■ 산책로 ■ 단지내 보행네트워크 ● 활성화된 놀이전용자원(공공) ○ 활성화된 놀이전용자원(민간) ● 활성화된 놀이학정자원 ● 놀이대체자원 ● 저이용 놀이전용자원
	질	놀이자원별 시설이 달라 각각 다른 활용 유도 아파트단지 놀이터는 작고 노후한 곳도 있음	
	연계	학교, 주거지, 학원 등의 목적시설에 인접한 놀이자원이 있으나, 놀이자원간 연계는 제한적인 편	
	안전	공공자원 주변에 시장 등 생활가로와 접해 통행량이 많음	
	편의	M어린이공원과 D어린이공원에는 화장실이 별도 설치되지 않음, 벤치 등 휴게공간이 있음	
	근린단위 놀이기회	공공·민간의 다양한 놀이자원이 적정한 입지에서 모든 아동에게 다양한 놀이기회를 제공, 근린 내에서 주거유형에 따른 격차가 크지 않음	
D저층주거지	시간	아동 일과시간별 목적시설마다 놀이자원이 인접하여 다양한 시간대·상황에 놀기 좋은 여건	
	놀이자원망이 매개하는 놀이활동 특성	아파트 내 놀이터의 질적 수준이 충분하지 않으나, 주거지 중심의 공공놀이자원이 적정한 놀이기회를 제공하며 대규모 공원까지도 놀이 범위 확장 가능	
	공간	주거지 중심의 공공놀이자원이 적정한 놀이기회를 제공하며 대규모 공원까지도 놀이 범위 확장 가능	
	사람	D어린이공원이 거점놀이공간으로 기능하여 노는 아이들이 많고 친구를 찾을 수 있음	
	놀이자원망 개선과제	거점놀이공간의 과밀 관리 및 편의성 제고, 놀이자원간 보행·자전거 접근성 제고	
	지역사회 협력 방안	거점놀이공간의 과밀 개선을 위해 인접한 아파트단지 녹지공간과 통합한 공간 개선	
E저층주거지	양	이용거리 내에 어린이공원과 학교운동장 위치	
	질	어린이공원 규모는 적당하나 입지와 접근성이 문제, 면적에 비해 놀이시설은 적음	
	연계	놀이자원간 연계가 거의 없음	
	안전	근린 전체적으로 보행안전 수준이 낮음 야간에 공원에서 음주 등 위험적인 분위기	
	편의	학교운동장과 어린이공원은 화장실 이용이 편리함	
	근린단위놀이기회	공공놀이자원의 입지와 접근성이 떨어져 놀이기회가 적은 편, 학교운동장이 놀이기회를 제공하나 시설과 이용시간 측면에서 제한적	
F전통주거지	시간	방과후 학교운동장을 벗어나면 시간이 있어도 놀 곳이 없어 스크린타임에 매몰되는 현상	
	놀이자원망이 매개하는 놀이활동 특성	놀이자원의 입지, 기능 및 연계가 부족하며, 대체공간을 개별적으로 이용하거나 위치가 서로 멀어 커뮤니티 놀이공간으로서의 기능은 부족 (도청 잔디밭, 연립주택 주차장 등)	
	공간	놀이자원의 입지, 기능 및 연계가 부족하며, 대체공간을 개별적으로 이용하거나 위치가 서로 멀어 커뮤니티 놀이공간으로서의 기능은 부족 (도청 잔디밭, 연립주택 주차장 등)	
	사람	주거밀도가 낮아 학교를 벗어나면 놀이친구를 만나기 어려운 곳, 부모의 이동 지원에 따라 놀이행태가 크게 달라지는 한계 (상업시설 내 놀이시설 이용, 다른 동네의 놀이터 방문 등)	
	놀이자원망 개선과제	① 현재 활성화된 놀이자원 및 대체자원의 질적 향상 및 보행접근성 개선 ② 놀이자원간 직접적 연계는 어려우나, 민간 시설 및 신규 생활인프라를 활용하여 경유공간 마련	
	지역사회 협력 방안	① 입지 문제로 저이용 상태인 K어린이공원 인근에 어린이가 이용하는 시설(작은도서관 도서관 등 생활인프라)을 입지시켜 복합화 ② 놀이자원으로의 보행접근성을 전반적으로 개선	

출처: 연구진 작성

2) 놀이환경 요소별 부족 요인과 개선과제

본 연구의 실태조사는 좋은 놀이환경과 자유시간의 양, 독립적 활동 범위의 증가가 놀이 활동 활성화로 이어짐을 다각적인 측면에서 보여주었다. 앞서 살펴본 균린환경과 놀이의 관계에 대한 해석을 바탕으로, 놀이기회 소외지역이 되기 쉬운 노후 저층주거지를 대상으로 놀이의 세 가지 요인인 시간·공간·사람 측면에서 부족 요인을 검토하고, 요인별 개선 과제를 도출하였다.

□ 공간 차원

- 주거지 유형에 따른 놀이기회 격차

다수의 연구가 아파트와 저층주거지의 놀이자원 분포 현황 및 놀이행태의 차이점을 밝히고 있는데, 수원시를 대상으로 한 공간분석과 포커스그룹 연구를 통해서도 주거유형 간의 차이점이 확인되었다. 대규모 아파트단지는 가까운 거리에 놀이터를 계획적으로 확보하고 있으나, 저층주거지의 경우 놀이자원이 부족하여 규정되지 않은 공간 혹은 보행권 외부로의 아동 놀이 활동이 관찰된다.⁴⁶⁾ 서울시내 25개구를 대상 연구에서는 아파트가 많은 지역일수록, 지역 내 어린이 놀이터 면적과 개수도 넓어지고 빌라 밀집지역은 지역 내 놀이터 면적은 좁은 것으로 나타난다(은석, 이해림, 2020). 수원과 화성, 용인의 아파트 놀이터를 대상으로 한 연구에서는 오래된 아파트일수록 놀이자원의 양과 질이 부족한 경향을 발견하였다(임은혜, 2022).

[표 4-25] 주택 및 주거지 유형에 따른 놀이 환경 특성

주거지 유형	개별 장소 단위	가로환경	일상생활공간
주택 유형	대단지 공동 주택	놀이터 및 어린이공원 의 계획적 조성	단지 내 가로는 보자 분리 또는 지상공원화 방식으로 조성 공동주택단지 부대 시설로서 균린생활 시설 입점 (상가 등)
	소규모 단지, 나홀로아파트	150세대 이하인 경우 놀이터 설치의무 없음	- (조성방식에 따라 형태 다양)
	단독·다세대 주택	놀이터 설치의무 없음	근린생활시설이 동네에 분산되어 배치
주거지 조성방식	자연발생적	계획적으로 조성된 놀이공간이 부족	불규칙한 가로망, 보자분리 어려움
	계획적 조성 저층주거지	1,2기 신도시 및 신시가지 저층주거지	보자분리, 자전거도로 및 보행전용도로 조성 보차분리로 비율 높 음, 골목길 주정차 토지이용계획 단계 부터 학교, 공원, 근 린생활시설을체계 적으로 배치

출처: 연구진 작성

46) 박진희 외, 2018; 최이명, 2018.

본 연구에서도 저층주거지 본 연구의 포커스그룹 대상지 가운데서도 저층주거지는 놀이자원 분포와 이동 공간의 수준 뿐 아니라 밀도 측면에서도 놀이가 활성화되기 어려운 문제를 발견하였다. 저층주거지에서 학교운동장 외 집에 딸린 부속공간을 놀이자원의 대체재로 이용할 수 있는 경우와 그렇지 못한 경우의 놀이활동시간의 차이가 크게 나타나는 현상은 놀이시간과 장소가 개별화되어 있음을 보여준다.⁴⁷⁾

저층주거지에서 원래 놀이자원이 아님에도 불구하고 활발하게 이용되고 있는 대체 자원들은, 놀이에 필요한 최소한의 장소 요건이 무엇인지, 지역 아동의 수요가 무엇인지를 말해주는 중요한 자원으로, 놀이환경 개선사업을 실시할 때 조사되어야 할 항목이다. 본 연구에서는 장시간 방해받지 않고 머물 수 있는 넓은 오픈스페이스, 목적시설에 가까이 위치한 놀이시설 및 활동 공간, 집 주변에서 아이들을 만날 수 있고 차량이 다니지 않는 위요된 공간 등이 대체자원으로 쓰이는 것을 관찰하였다.

• 저층주거지 놀이자원망 개선 과제

(공간 집적을 통한 놀이구심점 형성) 아동 밀도가 낮은 지역에서는 놀이자원의 시설 수준이 낮거나 입지가 적절하지 않은 경우 이용자가 적어지고 놀이공간이 방치되는 악순환이 일어날 수 있다. 놀이터 시설 개선을 우선 고려하되, 시설만으로는 입지 문제를 해결하기 어려우므로 가까운 곳에 아동이 일상적으로 활용하는 공간을 마련하고 주변의 아동 인구 밀도를 자스럽게 높여 놀이영역을 형성하는 근본적인 대책이 필요하다. 저층주거지의 놀이공간 구심점 형성에 대해서는 5장에서 이어 논의하기로 한다.

(기활성 놀이공간의 개선) 학교운동장은 저층주거지에서 활용할 수 있는 대표적인 놀이자원이지만, 코로나시기에 부모를 포함한 외부인의 출입금지로 인해 아이들을 편하게 돌보거나 기다릴 수 없는 상황이 되었고, 학교운동장에서의 놀이활동이 일찍 종료되는 한계가 있었다. 코로나로 인해 학교가 닫혔을 때 입게 되는 타격은 놀이자원이 부족한 지역에서 훨씬 더 클 것으로 예상되며, 이에 대한 대책이 필요하다.

(기부채납을 통한 놀이자원 조성) 기반시설이 열악한 저층주거지가 재개발되면서 기부채납을 통해 정비구역 내에 어린이공원 등의 기반시설을 조성되기도 하나, 그 입지를 선정하는 방식은 개선이 필요하다.⁴⁸⁾ 기부채납으로 어린이공원을 조성할 때 단지 외 거주자 등 지역주민의 이용을 고려해 입지를 선정하거나, 현금기부채납 제도를 활용해 저층주거지 내 적재적소를 찾아 어린이공원을 조성하는 방안을 적극적으로 강구해야 한다.

47) 연립주택 등 소규모 공동주택의 주차장에서 놀이활동을 할 수 있고, 가족이나 이웃 가운데 함께 놀수 있는 비슷한 연령대의 아이가 있는지에 따라 놀이기회가 달라진다.

48) 유혜정(2020)은 정비사업에서 기부채납을 통해 조성되는 공원의 위치와 조성방식에 대한 명확한 기준이 없어 아파트 외부 거주자의 접근성에 대한 고려가 부족한 경향이 있음을 지적하였다.

활동접근성

놀이를 시작할 수 있는 최소한의 시간
놀이를 시작할 수 있는 최소한의 공간 » 저층주거지에도 작은 놀이터 하나쯤은 있음
1명 이상의 놀이상대



미디어가 그 자리를 대체해 버림

활동지속성

놀이를 지속, 발전시킬 수 있는 다양한 공간과 요소. 연결된 공간.
계절과 날씨에 대한 유연한 대처가능공간
활동적인 놀이에 필요한 인원 확보
파편화되지 않은 충분한 놀이시간

» 실내외 공간 집적을 통한 구심점 형성 필요성을 시사

[그림 4-52] 공간 집적을 통한 근린 단위 놀이 구심점 형성의 필요성

출처: 연구진 작성

□ 시간 차원

- 놀이시간의 절대적 부족: 환경과 인식 개선을 통한 놀이 허용 수준 제고

학원 등 구조화된 활동으로 인해 가용 여가시간이 줄어드는 것은 우리나라 아동들의 놀이부족 요인 중 큰 비중을 차지한다. 근린 형태와 놀이자원의 입지로 인한 접근성의 격차는, 여러 개의 일정으로 인해 가용 여가시간이 부족한 경우 더욱 확대된다. 자유시간의 양은 부모의 양육방식 및 가정여건과 밀접한 관련. 학교돌봄교실이나 키움센터, 지역아동센터, 공부방 등에서의 역할과 함께 생각되어야 하지만, 공적 영역에서는 지원하기 힘든 사적인 영역에 더 많이 속한다는 점에서 개선에 한계가 있다. 시간의 제약 없이 집중해서 마음껏 놀 수 있는 가용 여가시간을 확보하는 것은 놀이환경 조성을 통해 직접적으로 얻을 수 있는 효과가 아니며, 부모의 태도와 인식에 달린 문제이기 때문이다. 그러나 어머니가 가진 실외놀이 태도가 지지적이지 않거나 시간적 여유가 부족하더라도 지역사회의 놀이환경에 대한 긍정적인 인식이 있을 때 주중 실외놀이에 더 많이 참여하게 된다는 선행연구 결과처럼,⁴⁹⁾ 놀이환경의 개선은 부모의 인지를 거쳐 보다 많은 실외놀이 허용으로 이어질 수 있다. 포커스그룹에서 살펴본 것처럼, 놀이자원이 풍부한 대규모 아파트단지에서 학원 등 구조화된 활동의 비중이 과도하여 놀이시간이 절대적으로 부족하거나, 약간의 여가시간이 있더라도 야외에서 놀 에너지를 소진하여 실내에서의 스クリпт타임으로만 보내는 사례는 놀이자원 개선과 함께 놀이에 대한 인식 개선의 필요성을 보여준다.

49) 아동의 주중 실외놀이 참여수준에 어머니의 실외놀이 태도는 영향을 미치지 않았으나 지역사회 놀이환경 인식은 영향을 미친다. (김명순 외. 2016. 어머니의 실내놀이 태도와 지역사회 놀이환경 인식이 초등학생 아동의 실외놀이 참여 수준에 미치는 영향. p.129)

- 여가시간 분절로 인한 놀이 부족: 생활밀착형 놀이자원 조성

포커스그룹에서 살펴본 다수의 아이들의 생활 패턴과 같이, 놀 시간이 절대적으로 없다 기보다는 학교에서 학원, 집으로 이어지는 일정을 따라 이동하며 동선에서 쉽게 들를 수 있는 놀이자원이 없는 것이 놀이부족의 원인으로 나타난다. 생활밀착형 놀이자원 조성을 통해 이러한 유형의 놀이 부족을 개선할 수 있다. 방과 후에 바로 이어서 놀 수 있는 학교 놀이공간 조성, 집에 돌아와 저녁식사를 하고도 다시 나가서 놀 수 있는 집 앞 놀이 공간, 학원 가까이에 있어 학원 친구와 함께 놀 수 있는 공간 등은 분절된 시간을 전환하여 놀이시간으로 바꿔주는 데 필수적이며, 생활밀착형 놀이자원의 필요성을 시사한다.

- 스크린타임 매몰 현상: 여분의 놀이시간대에 맞는 놀이장소 제공

아동의 여가시간이 절대적으로 부족하지 않더라도, 근린의 놀이자원이 부족한 경우 미디어 기반의 개인 놀이활동에 매몰되기 쉽다. 포커스그룹 연구에서는 놀이공간이 부족한 저층주거지 사례지역에서는 저녁시간 바깥놀이로 채우지 못한 시간을 스크린타임에 사용하는 현상을 발견하였는데, 하루일과시간 중 아이들의 피크놀이시간대에 맞는 적합한 장소 제공이 필요함을 알 수 있다.

□ 사람 차원

- 저층주거지의 놀이친구 부족 문제: 놀이 구심점 형성과 기존 놀이공간 공유

거주밀도가 낮고 가까운 이웃간의 커뮤니티 형성이 어려운 저층주거지에서는 놀이장소로 아이들을 모으는 방법, 자연스레 모이는 기회를 활용하는 방안을 먼저 마련해야 한다. 앞서 공간 차원에서 언급한 공간 집적을 통한 구심점 형성이나, 학교 운동장을 놀이장소로 활성화하는 방법은 놀이친구가 적은 지역에서 놀이장소에 아이들을 모으는 방법이다. 또한 저층주거지에서 보행으로 접근 가능한 영역에 밀도가 높은 주거지(아파트 단지 등)가 있을 경우, 이 곳으로의 보행환경을 개선하여 기존의 활성화된 놀이공간을 공유하도록 유도하는 전략도 가능하다. 다만 이 전략은 보조적인 전략으로, 저층주거지 내에서 가까운 거리의 놀이자원을 활성화하는 노력이 선행되어야 한다.

- 독립적 이동에 대한 부모 태도: 근린 보행환경 개선을 통한 이동독립성 제고

초등학교 1-2학년의 경우 아파트 단지 내 거주하는 경우와 저층주거지에 거주하는 경우 이동독립성의 현저한 차이가 나타난다. 즉, 아이가 혼자 다니기에 안전하지 않다고 여겨지는 동네에서는, 부모의 놀이활동에 대한 태도와 아이의 놀이에 동행할 수 있는 시간적

여유가 아이의 놀이활동에 절대적인 역할을 하게 되는 것이다. 그러나 아파트 단지 내와 같이 차량이나 범죄로부터의 안전이 확보되며, 안전한 놀이시설이 잘 갖춰진 환경이라면, 부모는 아이에게 자유시간을 충분히 주는 것만으로도 놀이여건을 만들어 줄 수 있다.⁵⁰⁾ 근린의 안전성과 환경 특성은 독립적 이동 허용과 범위확장에 지대한 역할을 하고 있는데, 결국 동네가 안전하고 어포던스가 풍부하면, 독립적 이동성은 저절로 따라오는 측면이 크기 때문이다.

- 부모의 놀이활동 지원 부담: 공적 돌봄의 영역으로

포커스그룹 연구 결과를 통해, 놀이자원이 풍부한 아파트 단지 내에서 아이들이 못 노는 이유는 시간 부족 요인이 크며, 저층주거지에서 아이들이 못 노는 이유는 공간과 사람의 부족으로 요약된다. 보행접근성이 열악한 지역에서는 아이들이 독립적으로 이동하기 어려운 지역이므로, 여가 시간이 충분하더라도 놀이활동으로 이어지기 위해서는 부모의 영향이 큰 곳이며, 같은 시간 동안 아이들이 놀 수 있게 하기 위해서 부모에게 더 큰 시간과 노력을 요구하며, 아동 인구밀도가 낮은 저층주거지는 가까운 곳에서 만나 함께 놀 친구가 부족하며 놀이장소에 나가서 친구를 찾기가 어렵다. 원거리 놀이장소 방문시 친숙한 놀이친구를 동행하기 어렵기 때문에, 다른 가정과 약속을 잡고 부모를 대동하여 방문하는 등의 부담이 추가되며, 놀이를 위해 상업시설을 이용할 경우 경제적 부담으로 이어진다. 이처럼 놀이 자원이 충분하지 않은 곳에서는 가용 여가시간이 있더라도 부모의 지원 여부에 따라 놀이시간이 크게 달라지는 지역에서는, 방과 후의 아동 돌봄을 개별 가정의 역할에만 두지 않고, 방과후 교실이나 지역사회 돌봄서비스(예: 다함께돌봄센터, 지역아동센터)를 더욱 확대하여 놀이와 결합하는 전략이 필요하다.⁵¹⁾

50) 물론 외출이 놀이로 이어지려면 자유시간이 충분한 다른 친구들이 있어야 한다. 인구밀도가 낮고 같은 학구도 내에서도 거주자가 분산되어 있는 저층주거지의 경우 독립적 이동을 허락받아도 나가서 만날 친구가 없기 때문에, 여유 시간에 실내에서의 놀이에 더 매몰되기 쉽다.

51) 저층주거지의 포커스그룹에서는 지역아동센터의 돌봄서비스를 이용하는 초등학생이 2명 있었는데, 돌봄서비스가 바깥놀이에 그나지 도움이 되지 않는다는 의견을 주었다. 반면 방과후교실을 다니면서는 학교공간에서 놀이를 할 수 있고 다양한 연령의 아이들을 만나 놀이친구를 만들 수 있다는 점에서 긍정적인 평가를 내리는 참여자도 있었다.

제5장 지역사회 통합형 놀이자원망 구축 방안

1. 놀이자원망 구축의 기본 방향 및 전략
2. 지역사회 놀이자원 확충방안
3. 지역사회 놀이자원망 연계방안

1. 놀이자원망 구축의 기본 방향 및 전략

1) 지역사회 놀이자원망 구축의 기본 방향

□ 놀이자원망으로서의 근린 환경

“놀이자원망”은 놀이를 위한 시간과 공간, 사람간 연계를 지원하는 물리적 기반을 의미하며, 놀이 관련 공간이 지역사회 자원과 결합함으로써 아동의 보편적 놀이기회를 보장하는 지역사회 서비스로 기능하게 된다.



[그림 5-1] 놀이자원망을 통한 아동의 놀이권 보장

출처: 세이브더칠드런 (<http://play.sc.or.kr/main/main.html#our-playground>. 검색일: '22.11.20.) 웹페이지의 놀이터개선사업 소개 이미지를 활용하여 연구진 작성

□ 지역사회 통합을 통한 놀이자원망 확충의 원칙

- 자원 다양성

(기본 원칙) 놀이자원망은 다양한 연령과 성향의 아동의 놀이욕구를 충족시킬 수 있는 다양한 자원으로 구성해야 한다.

(지역사회 통합 원칙) 지역사회 단위에서 다양한 유형의 놀이자원이 제공되어야 하며, 지역사회의 공공과 민간 시설은 놀이자원으로 직접 이용되거나 간접적으로 놀이를 지원할 수 있도록 서로 협력해야 한다.

- 자원 접근성

(기본 원칙) 놀이자원망은 아동의 일상 생활에서 가까운 거리에 위치하며 걸어서 안전하게 접근할 수 있어야 한다.

(지역사회 통합 원칙) 아동이 거주하는 주거지에는 가까운 놀이시설이 반드시 있어야 하며, 가까운 놀이자원이 활성화되지 않은 경우 놀이시설 뿐만 아니라 보행환경 등 주변 여건을 통합적으로 개선하기 위한 방법을 검토해야 한다.

- 자원간 연계성

(기본 원칙) 놀이자원망은 놀이를 위한 공간들과 아동이 자주 이용하는 목적시설을 긴밀히 연계해야 한다.

(지역사회 통합 원칙) 학교, 학원, 근린생활시설 등 아동이 일상적으로 방문하는 시설과 놀이자원은 보행을 통해 안전히 연계되어야 하며, 놀이자원간의 연계를 통해 놀이의 양과 질을 제고해야 한다.

- 영역 확장성

(기본 원칙) 놀이자원망은 아동의 성장에 따라 새롭고 도전적인 놀이경험을 제공하기 위해 놀이 영역의 확장을 보장해야 한다.

(지역사회 통합 방향) 도시공간에서 아동의 접근과 이용에 대한 배제를 최소화하고, 아동에서 청소년에 이르기까지 다양한 연령대의 놀이 욕구에 부합하는 여가공간을 제공하며 보행환경 및 대중교통을 이용한 이동 편의를 제고해야 한다.

□ 지역사회 놀이자원망의 구성 요소

지역사회 단위의 놀이자원망은 위계별 놀이자원과 자원간 연계체계, 그리고 이를 통합적으로 작동하게 하는 거버넌스로 구성된다.

- 거점놀이자원

근린 내 어린이들이 가장 많이 모여 놀이하는 장소로, 보행접근에는 최대 10-15분 정도 소요되나 놀이가치가 충분하여 어린이들에게 방문 동기를 제공하는 자원이다. 신체활동, 정적 놀이, 자연요소를 활용한 놀이 등 다양한 놀이를 할 수 있고, 다양한 연령의 아이들이 놀 수 있다.

- 생활밀착형 놀이자원

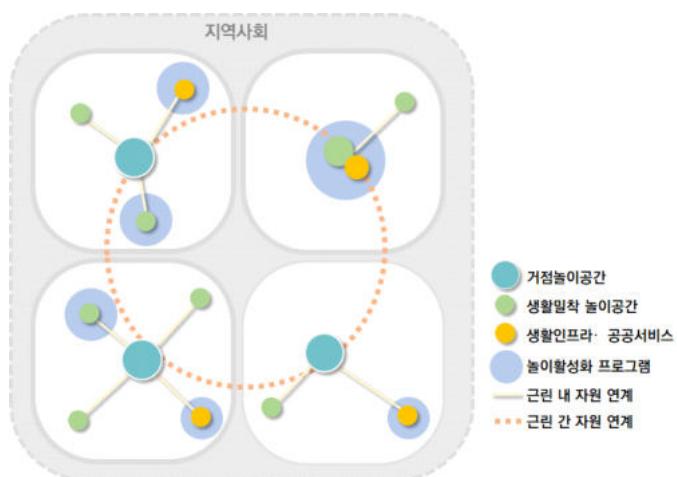
집에서 최대 5분 거리 내에서 만날 수 있는 놀이자원이다. 장소의 크기나 놀이가치는 거점놀이자원에 비해 떨어지지만, 이 곳에서 이웃 어른이나 아이들을 만날 수 있고, 거점 놀이자원으로 함께 이동할 수 있는 중간 경유지의 역할도 한다.

- 놀이자원간 연계 체계

놀이자원에서 놀이활동이 일어날 수 있도록 공간과 사람을 서로 연계하는 보행환경과 프로그램(돌봄서비스, 놀이활성화 프로그램) 등이 이에 해당한다.

- 거버넌스

놀이자원의 조성, 이용 및 유지관리에 참여하는 다양한 주체 간의 협력 체계이다.



[그림 5-2] 지역사회 놀이자원망의 구성 요소

출처: 연구진 작성

2) 지역사회 놀이자원망 구축 전략

□ 놀이자원 부족유형에 따른 실효적 대응 전략

- 결핍유형별 대응 전략

놀이자원망 결핍지역의 문제 유형에 따라 놀이 장소와 프로그램, 놀이 주체를 대상으로 하는 중앙정부와 지자체의 정책 사업, 민간의 개발 사업 등을 종합적으로 검토하고, 지역 문제에 적용 가능한 실행 수단을 전략적으로 도출해야 실효적 대안을 제시할 수 있다.



[그림 5-3] 놀이자원망 취약지역의 부족 유형에 대응하는 대응 전략

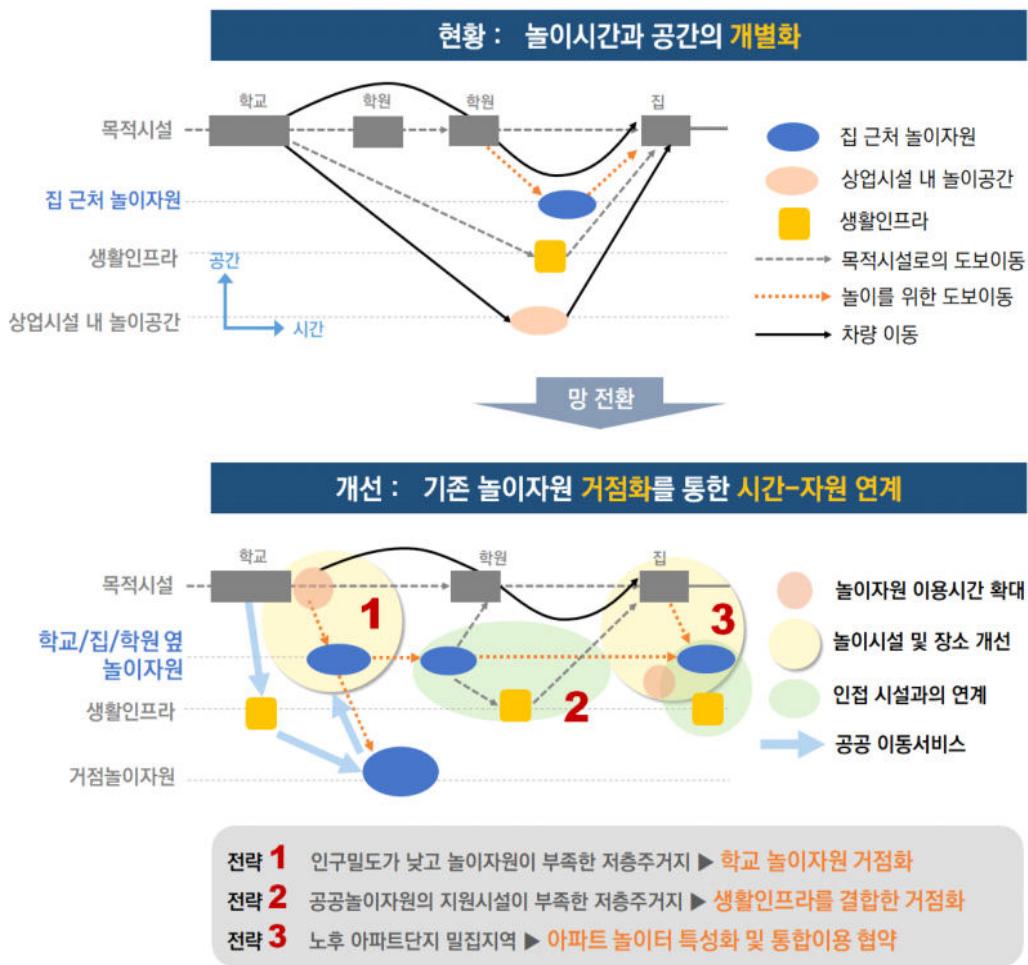
출처 : 성은영 외. (2021), p.177.를 응용하여 작성

- 놀이자원 부족지역의 놀이자원망 전환 방안

놀이터로 대표되는 가장 기초적인 위계의 놀이장소 단위를 넘어서는 지역단위 놀이 종합 플랫폼 마련이 필요하나, 이미 조성된 주거환경의 경우 거점 놀이자원을 신규 공급하는데 어려움이 있다. 이에 포커스그룹 사례대상지의 놀이자원망 특성과 가용자원 현황, 놀이 활성화를 위한 공간 개선 여건을 참고하여 주거지의 거점 놀이자원화 전략을 마련해야 할 것이다. 주거지의 특성에 따른 거점 놀이자원화 전략을 다음과 같이 제안한다.

□ 주거지 유형별 대응전략

놀이자원망이 형성되지 않아 놀이시간과 공간이 개별화되는 저층주거지나 노후 아파트 단지 밀집지역에 대해, 기존 놀이자원을 활용한 거점화를 통해 시간과 자원을 서로 연계할 수 있다. 아동 거주밀도가 낮고 놀이자원이 전반적으로 부족한 저층주거지는 학교 놀이자원을 거점화하는 전략, 공공놀이자원의 이용도가 낮거나 지원시설이 부족한 저층주거지의 경우 생활인프라를 결합하여 놀이공간 거점화, 기조성 놀이시설을 사용하기 어려운 노후 아파트단지 밀집지역에 대해 아파트 놀이터 특성화 및 통합이용 협약을 통한 자원연계이용 전략을 제안한다.

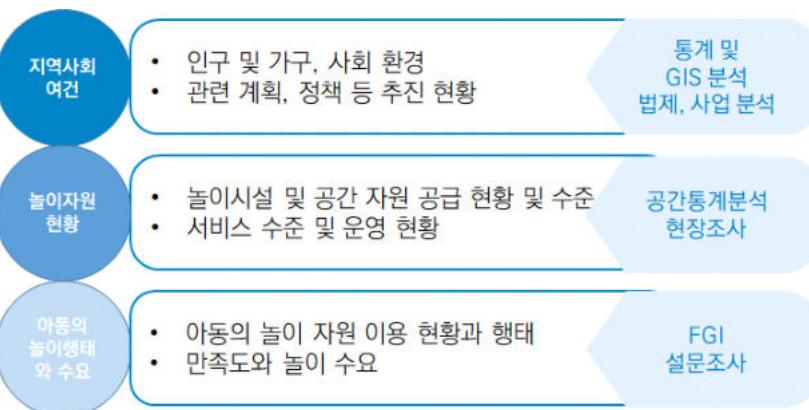


[그림 5-4] 기존 놀이자원의 거점화를 통한 놀이자원망 전환 전략
출처: 연구진 작성

3) 놀이자원망 구축 방법 및 절차

□ 지역단위 놀이실태 종합분석 및 진단

지역사회 놀이자원망은 물리적 환경과 이용자가 행하는 놀이 활동을 기반으로 이루어지는 지역사회기반의 놀이 자원과 사람, 활동의 네트워크를 의미한다. 이에 단순히 시설과 공간의 양적 조사만으로 놀이자원의 현황 및 수요를 파악할 수 없다. 놀이실태를 기반으로 지역단위 놀이자원 현황 및 수요 분석이 필요하며 각 단계에 대한 분석 방법을 체계화하여 각 지역에서는 현황 및 수요 분석 결과를 기반으로 놀이자원망 구축 근거와 전략을 마련해야 한다.



[그림 5-5] 지역단위 놀이자원 현황 및 수요 분석 항목 예시

출처 : 연구진 작성

이를 위해서는 먼저 지역의 놀이자원 접근성 수준을 평가하고 지역 내 격차 및 놀이 실태를 구체적으로 진단, 놀이 자원 접근성 부족 지역을 도출하고 유형화한다. 현황진단시 지역사회 여건으로서 인구 및 가구의 특성, 주거지 특성 등을 놀이자원 현황과 함께 종합적으로 분석하여 지역내 놀이자원망의 연결상태를 확인한다.

또한 현재의 놀이환경의 양과 질의 과부족과 함께 이용자들의 만족도와 향후 놀이 수요 등을 고려하여 지역의 놀이자원망의 연결 상태와 개선 과제를 도출하여 놀이자원망의 다각도 연결 전략으로 발전시켜야 실행력을 높일 수 있다.

[표 5-1] 놀이자원망 진단 지표별 진단내용 및 측정방법

구분	평가 내용	측정방법
놀이자원 다양성	<p>서로 다른 세 가지 유형의 놀이장소에 접근 가능한 주거지 면적비율 - 유형1: 징 암, 작은 놀이터 (0.1ha내외, 최소면적 200㎡이상) - 유형2: 동네, 중간 놀이터 (0.3~1ha) - 유형3: 보행생활권, 큰 놀이터(1~5ha) 놀이공간의 재미와 효용 (play value) - 활동공간, 놀이시설, 놀이재료 특성</p>	현장조사 + GIS네트워크 분석*현장관찰평가
자원으로의 접근성	<p>4m폭 이상의 넓은 보행자가로 (+, 독립적, 활동적 이동 측진) 4m폭 이상의 넓은 보행자가로 (+, 독립적, 활동적 이동 측진) 좁은 골목 밀집 (-, 불안과 회피요소). 물리적 장벽 (-, 단절요소)</p>	현장관찰조사 + GIS맵핑 분석, GIS네트워크 분석
자원간 연계성	<p>생활가로(15~25m폭) 위계의 성능 (+, 원활한 이동과 놀이지원) 동네 중심성 (+, 빈도높은 방문장소의 밀집)</p>	
영역 확장성	<p>아동의 성장에 대응하는 놀이영역의 확장 가능성 - 대규모 공원녹지, 청소년 공간, 문화체육시설 등 여가시설의 분포</p>	

출처: 김연금 외. (2018). 동네 놀이환경 진단도구 개발. p.91.의 내용을 수정

[표 5-2] 놀이활동과 자원의 다면적 진단 (예시)



출처 : 최이명·강현미(2020), 아동의 자유로운 바깥놀이활동과 관련된 근린의 물리적 환경요인, pp.7~13.

□ 기존 놀이자원의 이용 및 관리 실태 분석을 통한 놀이환경의 진단 실시

놀이 기회 확대를 위해서는 놀이환경으로의 시간적, 공간적, 사회적 접근성⁵²⁾ 제고가 매우 중요하다. 집 혹은 아이의 이동동선 주변 가까운 거리에 놀이 내용면에서도 안전 등 성능 면에서도 충분한 놀이 기회를 제공할 수 있는 놀이환경이 필요하다. 지역사회 내의 놀이자원 및 놀이환경의 현황 및 이용 실태 분석을 통한 놀이환경의 진단에 따라 기존 놀이 관련 시설이나 공공시설 등 현재의 지역사회 자원을 용도 변경 등을 통해 자원을 확충하거나 기존 자원과의 연계성을 제고함으로써 놀이자원을 효율적으로 확충할 수 있다. 기존 자원의 운영 효율성 및 프로그램 적합성 등을 분석하여 지역사회 아동의 놀이 기회를 확대하는 프로그램을 제공하는 방법은 인근 주거지 간의 연계를 강화하는 것도 놀이친화 균형을 만드는 데 유용하다.

[표 5-3] 놀이환경의 질 평가 세부항목 예시

구분	세부항목 및 내용
1. 재미와 허용	놀이터, 놀이공간의 독립성 확보, 놀이공간의 적절한 구성, 놀이시설물의 활동유도성 놀이가 가능한 자연공간 존재, 변경 가능한 놀이요소 존재, 다양한 연령집단의 놀이기능성 (중간놀이터, 큰 놀이터에서만 평가), 신체놀이의 확장성(다양한 활동기능성의 추가적인 제공), 장애 아동을 위한 놀이 기회
2. 돌봄과 위생	앉을 곳, 음수대 등 물을 마시거나 손을 씻을 수 있는 시설, 화장실(작은놀이터, 규정되지 않은 공간의 경우 인근에 개방된 화장실이 있다면 인정함), 청결(쓰레기, 술병 등 위험요소, 낙서)
3. 안전	외부로부터의 자연감시 및 사각지대, 보안 및 조명, 차량으로부터의 안전, 위험 요소(hazard)

출처: 김연금 외. (2018). 동네 놀이환경 진단도구 개발. p.103.



놀이환경 진단 체크리스트

주민 참여 놀이환경진단 사업

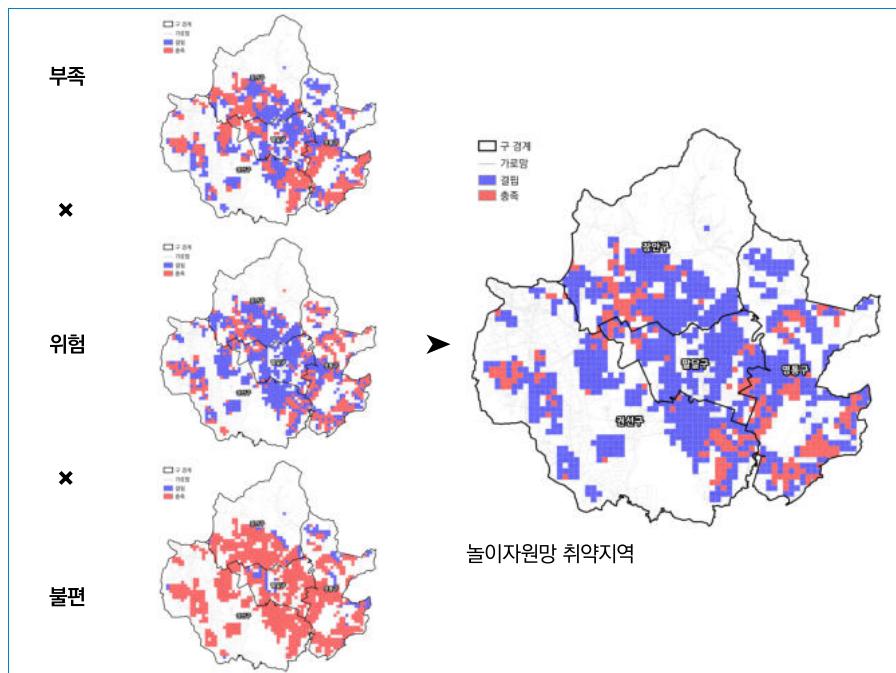
출처: (좌) C-Program, <https://www.c-program.org/>, (우)안산시, https://www.ansan.go.kr/www/common/bbs/selectBbsDetail.do?bbs_code=B0214&bbs_seq=1130487 (검색일: 2022.4.15.)

[그림 5-6] 놀이환경 진단 지표 및 주민참여 진단 프로젝트 예시

52) 영국의 국가놀이전략의 비전은 모든 아동이 가까운 곳에서 안전하고 흥미롭게 놀이할 수 있는 공간을 사회가 제공하고 아동이 적극적으로 놀이에 참여하도록 지역사회가 지원하는 것에 중점을 두고 있다(김명순, 2018. p.66.)

▣ 놀이자원망 취약지역 도출을 통한 우선 정비 대상 선별

각 지역사회의 인구·경제·사회적 여건에 맞는 놀이자원 정책을 마련하기 위해서는 면밀한 실태조사를 기반으로 지역의 놀이자원망 취약지역을 선별하여 한정된 자원의 우선 투입 지역을 정하고 효율적 전략을 마련해야 한다. 이에 지역사회의 놀이자원망내 놀이 자원의 부족, 놀이자원까지의 접근 위험 혹은 불편도 등을 종합적으로 고려하여 정책 대상이 될 놀이자원망 취약지역을 도출할 필요가 있다.



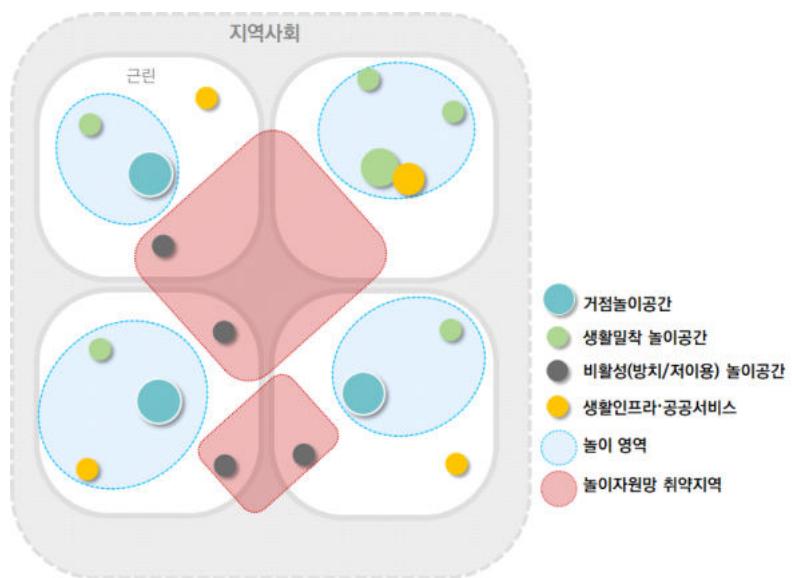
[그림 5-7] 놀이자원망 취약지역의 도출 예시

출처 : 연구진 작성

2. 지역사회 놀이자원 확충방안

놀이자원의 부족은, 양적인 부족, 접근의 어려움을 의미하기도 하지만 놀이자원이 다양하지 못하거나 규모 등의 측면에서 다양한 놀이 기회를 제공하지 못하는 경우도 포함된다. 이러한 지역사회내 어린이들이 사는 곳에 따른 놀이기회 부족과 격차를 해소하기 위해 고려할 수 있는 여러 해법 중 가장 효과적인 방법은 부족한 놀이자원을 새로운 시설로 공급하는 방안일 것이다. 하지만 지원 투입의 형평성과 효율성을 고려할 때, 신규 공급이 가능한 자원은 한정적이므로 시설별 및 기능별 부담 가능한 범위에서의 지원 수와 입지를 탐색하여 결정할 필요가 있다. 놀이자원 부족에 대응하는 거점 놀이공간 조성은 신규 조성과 기존 시설 활용이 모두 가능하나, 앞서 4장에서 제시한 바와 같이, 아동 인구 밀도가 낮은 저층주거지에서는 기존 시설의 활용이 효율적이며, 놀이자원의 구성요소 가운데 거점놀이공간의 조성과 생활밀착 공간의 놀이자원화를 통한 양적 확충이 선결되어야 할 과제이다.

이에 놀이자원망이 부족하거나 활성화되지 않아 이용거리 내에 놀이영역이 형성되지 않은 주거지를 대상으로(그림 5-8), 저층주거지에서도 어느 정도 균등한 접근 거리 내에 입지하고 있는 학교공간 및 공공시설(생활인프라)의 리모델링을 통한 거점 놀이공간을 제안한다.



[그림 5-8] 놀이자원망 취약지역의 도출 개념

출처 : 연구진 작성



[그림 5-9] 놀이자원 부족 지역의 자원 확충 방안

출처 : 연구진 작성

[표 5-4] 놀이자원의 부족에 대응하는 거점 놀이공간 확충 전략 도출

구분	세부 내용
기존 시설의 현황종합	위치, 규모 등 시설개요, 운영관리방식, 운영주체 등 운영에 관한 사항 연간 이용자 수, 이용자 특성, 활용정도 등 이용에 관한 사항 연간 수입 현황 및 지출 현황 등 재무에 관한 사항 노후도, 이용 편의성, 친환경성 등 성능에 관한 사항
저이용 및 노후시설의 정비	이용도나 성능이 낮은 저이용 시설 및 노후시설에 대한 지속 운영 여부 지속 운영이 불가능한 시설에 대한 용도변경 또는 리모델링 가능성 재배치 또는 통폐합 등 전면 재편이 필요한 시설 규모 및 재편 타당성
신규 조성	신규 시설 수 및 적정 규모, 신규 시설의 적정 입지 제로에너지, 그린리모델링 등 친환경 성능 제고 방안 신규 시설의 복합화 가능 여부 계획기간 동안의 신규 시설 조성 일정 및 소요비용 추정

출처: 연구진 작성



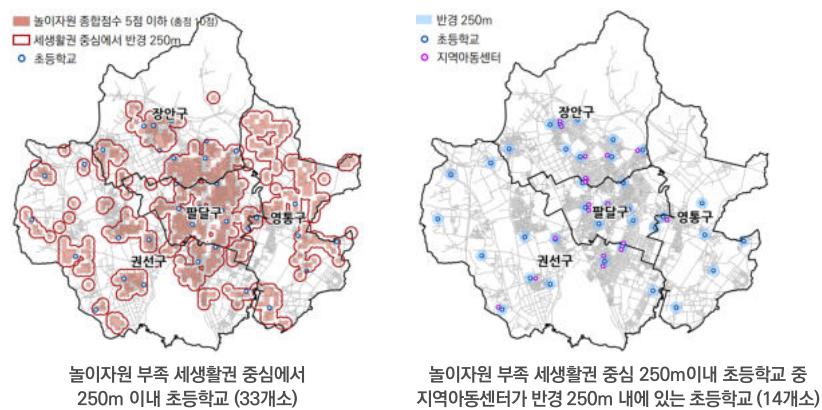
[그림 5-10] 지역단위 놀이 종합플랫폼으로서 거점 놀이공간

출처: (좌) 행림건축사사무소(https://hanuus.com/home/arch/index.html?cn_idx=997&pmode=view, (접속일 :2022.10.31.), (우) 서울시청 홈페이지 <https://mediabu.seoul.go.kr/archives/1283135>,(접속일:2022.10.31.)

1) 확충 방안 1: 학교공간을 활용한 놀이거점 조성

□ 조성여건 검토

학교는 모든 아동이 접근 가능하고 자유롭게 시간을 보낼 수 있는 공간으로, 인구 밀도가 낮아 신규 놀이자원을 공급하기 어려운 저층주거지에서는 특히 좋은 놀이자원 역할을 할 수 있다. 연구대상지인 수원시에도 놀이자원이 부족한 세생활권 중심에서 250m 이내에 입지하는 초등학교가 33개소에 달하며, 그 중 14개소는 지역아동센터와도 인접하여 학교공간을 통한 놀이자원 확충의 가능성을 보여주고 있다(그림 5-11).



[그림 5-11] 놀이자원이 부족한 주거지에서 접근가능한 범위(250m) 내 초등학교 현황

출처: 연구진 작성

그러나 현재 우리나라에서 학교를 활용해 놀이공간을 조성·운영하는 데는 다음과 같은 한계가 존재한다. 첫째, 학교에 설치되는 놀이시설은 안전 인증을 받은 기성품 활용이 대부분으로, 놀이시설이 비슷하고 구조화된 놀이활동이 주를 이뤄, 놀이활동의 즐거움을 이끌어내고 지속성을 유지하는데 한계가 있다. 국내에 설치되는 놀이시설은 「어린이 제품안전특별법」, 「어린이놀이시설 안전관리법」에 따라 안전인증을 시설만 설치가 가능하며, 새로운 시설을 설치하려고 해도 안전 인증에 걸리는 시간이 길고 비용 부담도 존재하기 때문에 학교공간에 다양한 놀이시설을 설치하기 어렵다.

놀이시설의 다양성을 제고하기 어려운 이유

“놀이터 환경 개선을 위해 아이들의 안전을 위협하는 노후화된 놀이기구를 철거하고 다른 놀이기구를 설치해야 하지만 놀이기구 제조사에서 새로운 유형의 놀이기구를 만들어 안전 인증을 받기까지 소요시간이 길고 개발비용도 증가하는 부담이 있다.”

출처: 윤수희(2015), 놀고 싶어도 놀곳없는 아이들 '놀이터'가 사라진다, 5월 14일 뉴스1, <https://www.news1.kr/articles/?2216603> (검색일: 2022.11.02)

둘째, 학교공간에서 발생하는 사고에 대한 책임이 학교장에게 있기 때문에 학교 공간을 외부에 개방하는 것은 학교측에 부담이 되고, 외부인에 의해 야기되는 안전문제 역시 무시할 수 없는 상황이다. 교육부는 현재 학교공간 이용 확대를 위한 학교시설 개방과 학교시설복합화 사업을 추진하고 있는데, 전자의 경우 「초·중등교육법」 제11조에 따라 학교장의 결정과 시·도의 교육규칙에서 정하는 바에 따라 운영할 수 있다. 그러나 현실적으로는 교내에서 발생하는 사고에 대한 책임문제와 아이들의 놀이 활동을 전담으로 관찰할 수 있는 인력 부족 등 현장에서의 장애 요인으로 원활한 사업 추진이 쉽지 않은 상황이다. 학교시설 복합화사업 역시, 학교와 복합시설 이용 동선을 분리하지 않을 경우 학생들의 안전에 문제가 발생할 수 있어(고인석, 2019. p.74.), 사업 추진이 쉽지 않다.

그러나 저층주거지에서는 근린 단위 공공공간을 활용한 놀이자원 확충이 어렵기에, 현실의 장애 요인을 극복하면서 놀이거점을 조성할 필요가 있다. 학교는 지역의 아이들이 쉽게 접근할 수 있는 위치에 있고, 학교를 나서면 마을에 달리 놀 곳이 없는 아이들에게는 학교운동장과 놀이시설이 친구와 함께 놀 수 있는 유일한 놀이자원이기 때문이다. 시설 개방은 놀이시설과 운동장, 학교 내 지원시설(식수대, 화장실 등)을 활용해 아이들의 바깥놀이를 장려할 수 있다는 장점이 있다. 한편 학교시설복합화사업의 경우, 교육청 소유 부지에 지자체가 건물을 짓고 시설 운영은 민관기간에 위탁하는 방식으로 진행하기 때문에 운영주체가 명확하게 구분되어 학생 안전 보장에 대한 학교측의 부담을 줄여준다. 공간 설계와 운영 단계에서 학교공간과 복합화시설의 출입동선을 구분할 경우, 교내에 외부인이 접근하는 것을 방지할 수 있어 안전사고의 위험을 줄일 수 있다.

학교시설복합화는 지역사회의 지지를 힘입어 보다 원활히 추진될 수 있다. 복합화시설에는 어린이를 위한 시설 뿐만 아니라 체육·문화·보육·복지·교육 및 주차장 등 편의시설을 포함하는 다양한 공공시설을 설치함으로써 지역사회의 수요에 적극적으로 대응할 수 있다. 본 연구의 대상지인 수원시 저층주거지의 경우 놀이자원뿐만 아니라 학원 등 어린이가 이용 가능한 시설이 적어, 방과 후 시간을 허로 보내는 아동에 대한 돌봄이 필요한 지역이며, 이는 학교시설복합화를 통한 돌봄시설 확충의 필요성을 보여준다.⁵³⁾ 또한 노후화된 저층주거지는 고질적인 주차 문제로 주민들이 불편을 겪는 주거지 유형으로,⁵⁴⁾ 학교 공간을 활용해 주차장을 포함하는 복합화시설을 조성할 경우 주민의 삶의 질을 제고하는 효과를 거둘 수 있다. 주민의 필요에 적극적으로 대응하며 지역 문제를 해결

53) 수원시를 대상으로 온종일 돌봄체계 도입방안을 연구한 이영안 외(2020, p.247.)에 따르면, 수원시 온종일 돌봄 수요조사 결과 돌봄시설의 설치장소로 학교 내 온종일 돌봄 체계 구축에 대한 학부모의 선호도가 가장 높은 것으로 나타나, 아이들이 오랜 시간 머물고, 쉽게 접근할 수 있는 학교공간의 장점을 재차 보여준다.

54) 2021 수원시 사회조사보고서(2021, pp.18-19.)에 따르면 주택 형태 중 단독주택, 연립·다세대 주택에서 주차장 이용에 대한 만족도가 낮고, 공영주차장시설에 대한 필요도가 높았다.

하는 접근은, 학교시설복합화 사업에 소요되는 시간 및 재정 투입에 대한 지역사회의 동의를 이끌어 내는 데 긍정적으로 작용할 것으로 예상된다.

□ 사업 방안

학교를 활용한 놀이거점은 교내 옥외공간을 활용한 놀이공간 조성 후 시설 개방, 또는 학교시설복합화사업을 통해 조성할 수 있다. 시설 개방의 경우, 운동장이나 교내 유휴공간을 활용하여 놀이환경을 조성한 후 해당 학교의 초등학생뿐만 아니라 학교 가까이에 거주하는 초등학생들을 대상으로 시설을 개방한다. 이 때 거점놀이공간에는 아이들이 즐겁고 지속적인 놀이활동을 할 수 있도록, 기존의 안전 관려나 기준에 매몰되지 않는 창의적 놀이시설을 도입하는 것이 바람직하다. 놀이가치가 떨어지는 전형적인 시설을 탈피, 아이들이 상상력을 발휘하며 창의적으로 놀 수 있는 공간이 마련되어야 한다.

[서울시 교육청] 꿈을 담은 놀이터 사례: 옥수초등학교

- 꿈을 담은 놀이터는 학교 놀이터를 아이들의 참여 기반으로 개선하여 디지털 매체로 대체되고 있는 물이문화 개선을 목적으로 추진하고 있는 사업(서울특별시교육청 2021, p.1.)
- 관리되지 않고 넓은 교내 놀이터에 탐험이라는 콘셉트를 적용하여 비정형적인 놀이활동을 할 수 있는 놀이터로 개선함



[그림 5-12] 옥수초등학교 놀이터 조감도와 전경

출처: 학교, 고운 꿈을 담다 요약본, pp.134-135

박스내용 출처: 서울시교육청. (2022). 학교, 고운 꿈을 담다. pp.132-135.

[표 5-5] 주거지역 내 주차장 이용에 대한 만족도

구분	주거지역 내 주차장 이용(공간, 시설, 접근성 등)					(단위: %)	
	매우 불만족	약간 불만족	보통	약간 만족	매우 만족		
주택	단독주택	17.2	25.1	36.5	10.1	6	5.2
	아파트	11.8	20.4	30.8	20.4	15	1.6
	연립·다세대	20.7	30.8	26.1	14.1	5.9	2.3
	기타	5.2	18.4	52.3	12.6	5.8	5.7

출처: 수원시청. (2021). 2021 수원시 사회조사 보고서. p.18.

[표 5-6] 필요 공공시설(복수응답)

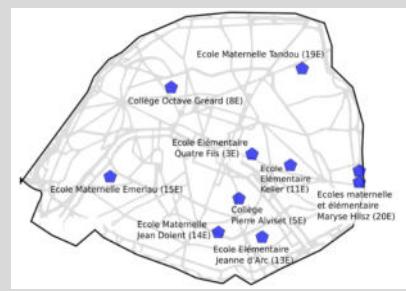
구분	①	②	③	④	⑤	(단위: %)				
						⑥	⑦	⑧		
주택	단독주택	6.4	31.5	20.8	17.3	49.5	5.9	4.7	11.7	1.6
	아파트	16.6	35.5	24.8	22.9	24.2	10.9	6.3	13.5	0.8
	연립·다세대	7.5	24.8	21.0	18.7	53.5	4.8	2.6	7.2	0.4
	기타	4.6	33.0	16.9	14.6	36.3	3.9	7.1	15.1	0.0

주: ①국공립 어린이집(유치원), ②공원, 녹지, 산책로, ③보건의료 시설, ④사회복지시설, ⑤공영주차시설, ⑥문화예술회관, ⑦도서관, ⑧체육시설 및 경기장, ⑨기타

출처: 수원시청. (2021). 2021 수원시 사회조사 보고서. p.19.

[해외사례] 프랑스 오아시스 프로그램

- 오아시스 프로젝트는 기후변화에 대응하여 도시 혁신 행동 프로젝트의 일환으로 2018년에 선정되어 2019~2021년동안 10개의 학교가 프로젝트에 참여함
- 학생과 교사가 함께 참여하여 학교 안뜰을 기후변화에 적응 할 수 있도록 자연친화적인 공간으로 개선하고, 아이들의 복지향상을 위한 놀이공간을 함께 조성함
- 학교수업시간에는 아이들의 놀이터가 되고, 폭염기간동안에는 지역 주민들을 위한 헬터백할을 수행함



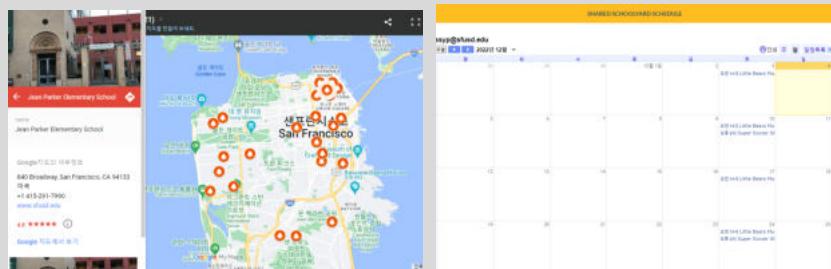
[그림 5-13] 안뜰에 조성된 놀이공간과 쉼터 사례(좌)와 오아시스프로젝트 참여 학교 분포(우)

그림 및 박스내용 출처: Parisjecoute. <https://www.paris.fr/pages/les-cours-oasis-7389>(검색일: 22.12.05)

단순히 놀이시설을 조성하고 개방하는 것만이 아니라, 교내 시설을 이용한 프로그램을 함께 운영함으로써 학교공간을 보다 활성화되고 안전한 공간으로 만들 수 있다. 해당 시간대에 학교공간을 이용하는 지역주민 등 다양한 사람들의 수요를 종합적으로 고려하여 맞춤형 운영 프로그램을 제공함으로써 공간 이용도 및 주민의 만족도를 제고하는 방안을 고려해야 한다.

[해외사례] 미국 샌프란시스코 학교 운동장 공유 프로그램

- 미국 샌프란시스코에서는 학교의 운동장을 개방하여 지역 주민들이 놀 수 있는 야외공간을 제공하고 있으며, 학교 운동장 공유 프로그램은 학교 운동장 자체를 개방하는 방식과 지역주민에게 다양한 프로그램을 제공하는 방식으로 구분함
- 홈페이지에 운동장을 개방하는 학교와 시간을 기입하여 어떤 프로그램을 이용할 수 있는지 파악할 수 있음



[그림 5-14] 운동장 개방에 참여하는 학교와 스케줄표

그림 및 박스내용 출처: San Francisco Unified School District(SFUSD). <https://www.sfusd.edu/shared-schooly ard-program>(검색일: 2022.12.05)

두 번째로 저층주거지에서의 학교시설복합화 사업은 돌봄 등 아동복지서비스를 연계하여 초등학생 아이들이 학교에서 온종일 돌봄을 이용할 수 있도록 추진할 필요가 있다. 돌봄관련 시설은 해당 초등학교 아이들도 이용할 수 있고, 인근 거주지에 살고 있는 초등 학생들도 자유롭게 이용할 수 있기 때문에 지역의 아동 돌봄 사각지대를 최소화하는 데

효과적으로 기여할 수 있다. 학교시설복합화시설을 계획하는 단계부터 지역주민의 적극적인 참여를 유도해 이들의 수요를 반영함으로써 지역사회 서비스를 제공하는 공공 시설의 일부로서 어린이 놀이공간을 조성할 필요가 있다.

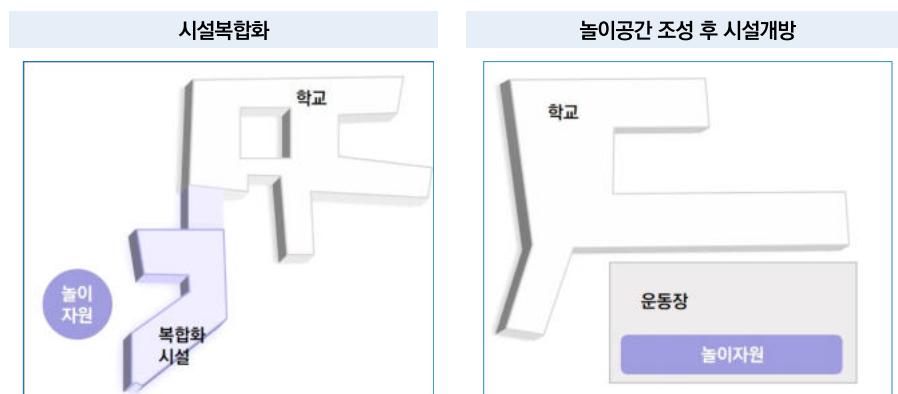
학교복합화시설 사례: 동탄중앙이음터

- 화성시에 있는 '동탄중앙이음터'는 동탄중앙고등학교 교사동과 복합시설을 연결한 사례로 어린이집, 동아리실, 강당 등 지역에서 필요한 공간들이 복합시설내에 조성되어 있으며, 복합시설과 학교의 동선이 분리되어 있어 외부인으로부터 아이들의 안전을 확보할 수 있음
- 학교와 이음터의 관리주체는 명확히 구분되어 있으며, 이음터는 화성시 인재육성재단에서 시설 관리·운영하고 있고, 주민, 학부모, 학생 등으로 구성된 운영협의회를 설치하여 이음터 운영에 관한 사항을 결정함



[그림 5-15] 운동장 개방에 참여하는 학교와 스케줄표

그림 및 박스내용 출처: 고인석. (2019). 도시근린 활성화를 위한 학교시설 복합화 연구. pp.68-70.



[그림 5-16] 사업방안 도식화

출처: 연구진 작성

□ 조성 절차

학교시설복합화사업 추진절차는 사전기획단계, 실시계획 단계, 설계·시공단계로 구분되며 총 8단계에 걸쳐 추진된다. 놀이자원이 부족한 지역에서 학교시설복합화를 추진할 경우, 사업계획 수립시 지역사회 놀이환경에 대한 진단결과를 반영할 수 있도록 놀이환경 진단기준을 개발, 활용할 것을 제안한다. 사업 대상지 확정 후 지역의 놀이환경에 대한 진단을 시행하고, 거점놀이공간이 필요한 것으로 확인될 경우 실시계획 단계의 세부 용도 구상에 어린이 놀이공간을 포함하도록 사업절차를 정비할 필요가 있다.



[그림 5-17] 학교시설 복합화 추진 절차 개선(안)

출처: 교육부 외. (2022). 그린스마트스쿨 학교복합시설 업무담당자 기본교육. p.21.의 추진절차를 토대로 연구진이 놀이 관련 사항을 추가하여 작성

□ 운영관리 방안

학교시설복합화사업은 교육청 소유의 부지에 지자체가 공공시설을 짓고, 서비스를 제공하는 주체가 위탁의 방식으로 복합화시설의 운영을 일부 또는 전부 담당한다. 복합시설을 보다 지속적이고 안전하게 운영하기 위해서는 일정규모 이상의 시설로 조성하여 상주인원을 배치하고, 교사·학부모·지역주민 등으로 구성된 운영위원회에서 놀이가 이뤄지는 외부공간의 안전과 유지관리를 도울 자원봉사모임을 운영할 수 있도록 관련 규칙을 마련하여 실내외 공간의 특성에 맞는 관리 인원을 둘 수 있다.

한편 학교시설복합화를 활용하여 초등대상 온종일 돌봄체계를 운영할 경우, 연령별 맞춤형 프로그램을 도입하여 다양한 연령층의 아동들이 돌봄서비스를 제공받을 수 있도록 하고, 일부 서비스에 대해서는 이용자의 자비 부담을 통해 서비스의 안정화를 제고할 필요가 있다(이영안 외, 2020. p.246.). 해당 시설의 이용에 사회서비스 전자바우처를 도입하여 아이돌봄지원 사업에 바우처를 사용할 수 있도록 연계하는 방식도 가능하다.

그리고 학교에서 운영하기 어려운 부분을 채워줄 수 있는 복합시설내 돌봄센터나 복지 센터등과 연계를 통해 체험 프로그램을 운영하는 것이다. 해당 프로그램을 통해 정규 교육과정 가운데 아이들의 놀이시간을 확보할 수 있어, 학업으로 시간이 부족한 아이들에게 놀이시간을 효율적으로 확보해줄 수 있고, 정보가 부족했던 아이들에게는 학교와 연계된 새로운 놀이기회를 제공하여 보다 많은 아이들이 더 많이 놀 수 있는 환경을 조성할 수 있다. 방과후 수업 프로그램 역시 기존의 정형적인 프로그램을 탈피, 또래와의 자유

로운 바깥놀이를 접목시킨 활동으로 전환하여 운영하는 방식을 추진할 필요가 있다.

학교시설개방은 학교장이 관리운영주체가 되므로, 외부공간에 대한 자유로운 개방을 위해서는 외부공간 활용관련 자원봉사자(학부모 자조모임 등)을 구성하여 관리를 돋고, 지자체의 도시공원 담당 부서(예: 공원녹지과)가 시설개방 영역의 유지관리를 담당하면서 주변 근린공원의 어린이 놀이터들과 함께 운영하는 방향을 제안한다. 학교시설개방의 경우, 개별 공간 단위로는 상주인원을 두기 어려우므로 관리가 용이한 행정구역 범위(예: 행정구, 읍면동 등)내 놀이자원들을 통합하여 관리할 필요가 있다. 아이들의 놀이활동을 관찰하고 안전유지를 도울 인원 확보를 위해서는 기존의 노인일자리에 놀이지킴이를 추가하는 방안, 학교 인근 공원을 활용하여 취약계층 대상의 돌봄과 식사 제공 등 지역사회 복지서비스를 제공함으로써 학교를 거점으로 하는 지역사회 단위 놀이자원망을 더욱 견고하게 구축할 수 있다. 한편 학교시설 개방시 방과후 자유놀이시간대(예: 오후 4시 30분 이후)에는 시설개방 영역에서의 안전사고에 대해 지자체가 별도로 보험에 가입하여 안전 문제에 대한 학교측의 부담을 줄이고 학교시설 개방을 유도할 수 있다.

[그림 5-18] 지자체 놀이자원 통합 운영관리 구역 개념

출처: 연구진 작성

[표 5-7] 학교공간을 활용한 거점 놀이 자원화 전략

	학교시설복합화 사업 연계	학교시설 개방사업 연계
공간	<ul style="list-style-type: none">복합화시설 내 놀이공간 이용복합화 시설내 초등돌봄시설 연계옥외 놀이공간 조성	<ul style="list-style-type: none">놀이 시설 다양화학교 공간 내 다양한 놀이 공간 조성학교에 조성된 놀이에 필요한 지원공간 활용이동성 확보 서비스
시간	<ul style="list-style-type: none">교과과정내에서 복합화시설을 이용한 체험 프로그램 운영	<ul style="list-style-type: none">방과후 놀이시간 확보
사람·프로그램	<ul style="list-style-type: none">놀이 지킴이사업에 노인 일자리 연계돌봄과 식사 등 지역 복지서비스 연계	<ul style="list-style-type: none">방과후 수업 프로그램 전환부모대상으로 초등학교 출입 개방

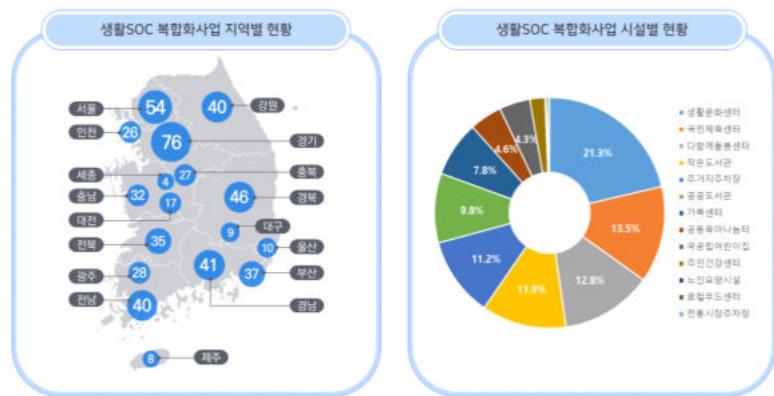
출처: 연구진 작성

2) 확충 방안 2: 생활인프라 리모델링과 결합한 놀이거점 조성

□ 조성여건 검토

주민이 일상적으로 이용하는 생활인프라 시설을 리모델링하여 놀이거점을 조성하는 방안은 아동의 일상 생활권 영역(도보 10분~15분 범위) 내 언제든지 쉽게 이용할 수 있는 장점을 가진다고 할 수 있다. 하지만 인프라시설의 고유 기능 이외에 추가로 놀이 공간을 확보하는데 면적의 제약이 있으며, 부지가 작은 경우 입체화(옥상공간 활용, 주차공간 지하화 등)하거나 다목적 용도 공간으로 리모델링하는 조건을 검토하여야 한다.

「지방자치법」 제134조에 따라 행정사무를 위해서 설치하는 행정기구(읍·면·동사무소 및 주민센터)인 행정복지센터는 민원업무 등 수행하는 단일 기능을 넘어서 다양한 민편의시설(돌봄센터, 어린이도서관, 키즈카페, 장난감도서관 등)을 복합화하여 조성하는 추세로 변화하고 있다. 대표적인 사업사례로 생활SOC복합화사업은 2가지 이상의 생활SOC를 하나의 건물 또는 한 부지 내에 인접하여 조성하는 방식으로, 지역에 필요한 생활SOC를 효과적으로 공급하는 사업방식으로 활용되면서 주민센터와 결합하여 복합화 사업을 하는 사례를 다수 찾아볼 수 있었다.⁵⁵⁾



[그림 5-19] 생활SOC복합화 사업 현황

출처: <http://www.aurum.re.kr/lifesoc/pages/performance?tab=tab02>(검색일, 2022.12.01.)

읍면동 청사 공공구조 표준모델을 다룬 선행연구⁵⁶⁾는 주민자치공간을 비중있게 고려해야 함을 강조하고 있으며, 행정안전부에서 마련한 공공부문 공간혁신 가이드라인⁵⁷⁾ 역

55) 생활SOC정책이 추진된 지난 3년간('20~'22) 선정된 복합화 사업 530건의 현황을 살펴보면, 전국 228개 시군구 중 202개소에 1건 이상의 복합화사업이 실행되었다(건축도시정책정보센터 생활SOC 아카이브).

56) 임상관, 민준기, 주동운, 신동민. (2015). 읍면동 청사 공간구조 표준모델 연구용역. 행정자치부.

시 복지, 도시재생, 일자리, 교육 등 지역현안 해결을 위한 주민자치활동공간을 구분하여 조성하도록 기준을 제시하였다. 또한 복합커뮤니티센터 설계 가이드라인⁵⁸⁾에서는 주민센터 공간 이외에도 도서관, 보육시설, 문화의집, 노인문화센터, 체육시설, 지역아동센터, 특화공간에 대한 시설조성에 대한 세부 가이드라인을 구체적으로 제시하고 있다. 행정복지센터 건립면적 산정기준안을 제시한 최근 연구⁵⁹⁾에서도 행정기능 이외에 주민자치공간, 생활SOC 기능공간을 구분하여 면적을 산정하도록 기준을 마련하였다. 이상의 사업 현황을 참고할 때, 아동의 행복과 권리 증진을 위한 놀이·여가 활동공간을 행정복지센터와 연계해서 조성하는 것은 시의성과 실현가능성이 높은 사업방식으로 볼 수 있다. 기존 생활SOC사업의 문화체육시설 특화형 및 복지시설 특화형 복합화사례 유형 역시 아동놀이 거점공간을 복합화하는 데 참고사항을 제공한다.



[그림 5-20] 행정복지센터 조성 예시 (좌), 복합커뮤니티센터 조성 가이드라인 예시 (우)

출처: 백선경 외. (2021). 이용자 관점에서 본 공공건축 연구 : 행정복지센터. p.31(좌), p.36(우) 재인용

[표 5-8] 생활인프라 시설 복합화유형별 놀이거점 추가 조성

기준	제안	
구분	시설 예시	시설 예시
문화체육시설 특화형	국민체육센터, 공공도서관, 생활문화센터 등	온외 공간(체육활동 공간, 녹지공간 등)에 조합놀이시설 등을 포함한 공공형 온외 놀 이터 및 지원공간(휴게, 화장실 등) 조성
공공임대주택 복합화	공공임대주택, 국공립어린이집, 작 은도서관 등	복합화 사업 대지 규모 및 시설 규모 여건을 감안하여 외부와 연계된 마당형 놀이터나 실내형 놀이터 조성
복지시설 특화형	가족센터, 국공립어린이집, 다함께 돌봄센터 등	

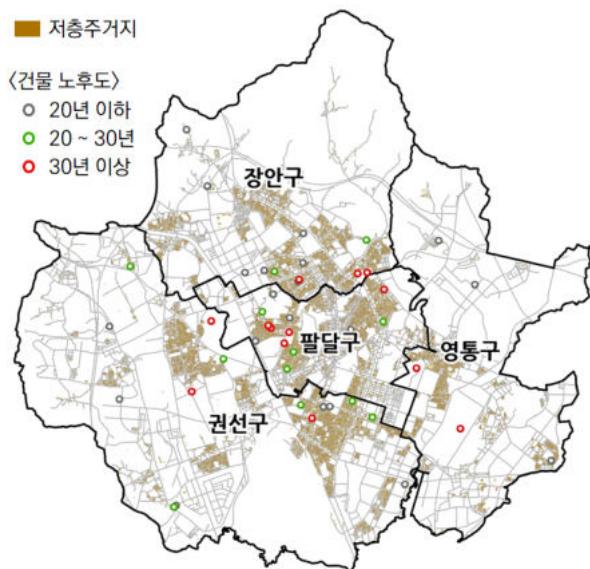
출처: 생활SOC 아카이브 자료 <http://www.aurum.re.kr/lifesoc/pages/performance?tab=tab02> (검색일: 2022. 12.01.)를 바탕으로 연구진 보완작성

57) 행정안전부. (2017). 일하는 방식과 조직문화를 바꾸는 공공부문 공간혁신 가이드라인. 행정안전부

58) 행정중심복합도시건설청. (2020). 2020 복합커뮤니티센터 설계 가이드라인. 행정중심복합도시건설청

59) 배덕상. (2021). 행정복지센터 건립 면적산정 기준(안). 인천연구원.

노후 저층주거지는 공공시설과 인프라의 조성 연한 역시 오래되어 리모델링이 필요한 경우가 많다. 연구 대상지인 수원시의 경우에도 ‘95년~2000년 사이 택지개발사업을 통해 조성된 지역으로, 기반시설 리모델링이 전반적으로 시급하며, 특히 행정복지센터(주민센터) 및 어린이공원 등 노후한 기반시설의 정비가 필요한 시점이다. 이런 여건을 토대로 행정복지센터, 복지시설, 아동시설 등 공공시설을 리모델링하는 사업과 결합하여 복합화시설로서 거점놀이자원을 조성하는 사업을 제안한다.



[그림 5-21] 수원시의 노후 공공시설 현황(동사무소, 아동복지시설, 사회복지시설)
출처: 건축물대장 자료를 활용하여 연구진 작성 (자료시점: 2022년 6월 기준)

□ 사업 방안

(이용자 설정) 생활인프라 시설의 리모델링(공급)을 통해 놀이거점을 조성할 때는 유아부터 초등학교 1~2학년까지를 포괄하는 연령대를 중심으로 독립적 이동 및 놀이활동 여건을 고려하여 이용층을 구분할 수 있다. 실내 놀이거점의 경우는 어린이집이나 유치원을 다니는 유아를 대상으로 하여 조성하고, 실외 놀이거점의 경우는 초등학교 저학년 아동을 중심으로하여 조성가능하다. 이들은 부모가 동행해야 하는 유아와 초등학교 저학년 아동까지로, 접근성이 보다 중요한 어린이들을 우선 대상으로 고려할 필요가 있다.

(공간계획) 생활인프라 시설은 이용자의 수요 변화에 맞춰 공간이 유연하게 대응할 수 있어야 한다. 복합커뮤니티센터나 국민체육센터, 생활문화센터, 작은도서관 등 다양한

생활인프라 시설은 주민들의 요구와 필요에 따라 내부 프로그램과 공간을 변경하기 용이한 다목적 공간계획을 비롯하여 모듈화된 공간으로 계획하는 것이 필수적이다. 행정복지센터 등 대표적인 생활밀착 공공시설의 야외공간과 저층부가 다목적공간이나 모듈화된 공간으로 계획되는 경우 수요에 따라 리모델링이 용이하며 놀이거점 시설로 공급하기 위해서는 가급적 1층을 활용하여 실내 또는 실외 놀이공간을 조성할 수 있다. 이와 같이 시설을 계획한다면 기존 건축물의 면적의 증가 없이도 놀이거점을 확충할 수 있다.

2022년 서울형 공공키즈카페 1호점(종로구) 조성 사례에서는 오브제놀이터, 그물놀이터, 책놀이터 등으로 전체 353m² 규모로 조성하였으며 양천구 '5색깔깔KIDS 실내놀이터는 공원 내 약 485m² 규모로 조성하였다. 시간대별 이용정원은 20~40명 규모로 근거리 접근성을 고려하여 조성하였다.⁶⁰⁾ 이처럼 300m² 내외로 소규모 시설로 아동의 접근성을 고려하여 조성할 때 생활인프라와 연계한 놀이거점의 장점을 최대화 할 수 있다.



[그림 5-22] 서울형 공공키즈카페 조성 사례

출처: 우리동네키움포털. https://icare.seoul.go.kr/icare/user/kidsCafe/BD_selectKidsCafeList.do (검색일, 2022.12.01.)

생활SOC복합화사업의 개념에서 일부 프로그램을 수요에 따라 재배치하고 저층부나 1층에는 공공형 실내놀이공간을 조성하고 지상부는 옥외놀이공간으로 조성하고 주차공간 등은 지하화하는 방안으로 접근할 수 있다.



[그림 5-23] 생활인프라시설 리모델링을 통한 놀이거점공간 조성 방안

출처: 생활SOC 아카이브 자료<http://www.aurum.re.kr/lifesoc>(검색일, 2022.12.01.)를 바탕으로 연구진 보완작성

60) 우리동네키움포털. https://icare.seoul.go.kr/icare/user/kidsCafe/BD_selectKidsCafeList.do.(검색일, 2022.12.01.)

서울특별시 중구 신당동 주민센터 놀이거점 조성사례

(개요) 서울시에서는 중구 신당동에 기존의 주민센터를 철거 후 신축하여 2021년에 개청하였는데 2층에 150평 규모의 공공 실내놀이터 및 공동육아나눔터를 조성

(주요 특성)

- 위치 : 신당누리센터 2층
- 규모 : 총 521.47㎡
- 공간구성 : 공공실내놀이터, 공동육아나눔터, 야외테라스 포토존
- 운영시간 : 화~일 9:30~17:30 (월요일 휴무)
- 이용대상 : 실내놀이터 - 만3세이상 미취학 유아 및 부모, 어린이집
공동육아나눔터 - 만3개월 이상 미취학 유아 및 부모

(시설 측면) 공공실내놀이터는 사계절 안전한 놀이시설로 5개의 ZONE, 17개의 다양한 놀이시설이 있으며 누리과정과 오감발달 놀이를 적용하여 균형잡힌 신체발달을 도모함

(이용 측면) 2시간단위로 하루 3타임 예약제로 운영됨



[그림 5-24] 중구신당동 주민센터 놀이거점 조성사례

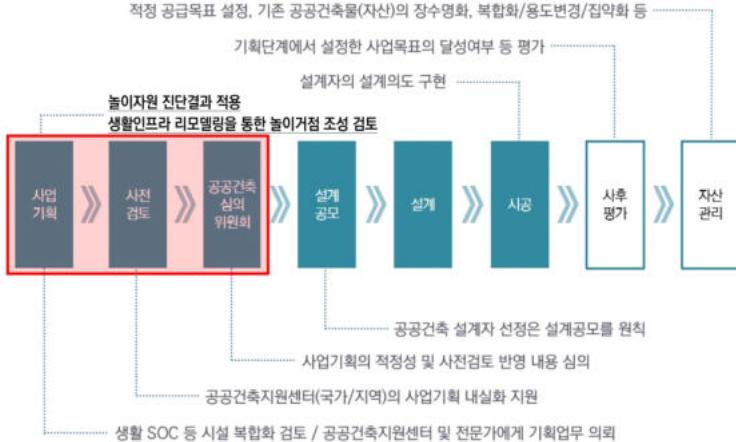
출처: 서울특별시 중구 공식블로그, <https://blog.naver.com/yunmi999/222270482188> (검색일, 2022.12.02.)

□ 조성 절차

행정복지센터, 도서관, 보건소, 체육시설 등 생활인프라시설을 조성할 때는 「지방재정법」 등에 따른 예산심사절차를 비롯하여 「건축서비스산업 진흥법」 등에 따른 건축기획, 사전검토, 공공건축 심의위원회, 설계공모 절차 등을 이행해야한다. 이런 절차를 고려하여 생활인프라시설을 신규로 공급하거나 리모델링할 때 거점놀이자원의 필요정도를 함께 검토하여 사업계획에 반영할 수 있도록 유도하고 이에 대해 적절성을 검증하도록 하여 보다 체계적이며 적극적인 놀이자원을 구축할 수 있을 것이다. 다만, 놀이환경 및 자원을 담당하는 부서에서 복합화 사업에 예산을 어떻게 마련하여 사업계획을 추진할지에 대한 부분은 보다 면밀한 검토와 사업화 방안이 요구된다.

실효성을 제고하기 위해서는 실태조사결과 놀이자원 결핍지역으로 진단된 지역에 대해 생활인프라시설의 건폐율·용적율을 완화해주거나, 복합화사업에 대한 인센티브를 제공(예: 저층부 확보를 위한 지하주차장 공사에 대해 국비·도비 지원을 확대)하는 방안을 검토하여 제도적 개선방안과 추가적인 연계가 가능하다.

사업 단계별
디자인 절차
혁신



[그림 5-25] 공공건축물 조성절차 상 놀이거점 조성

출처: 2022년 공공기관 관계자 교육 자료(건축공간연구원, 국가공공건축지원센터) p.46 내용을 토대로 연구진 보완작성

□ 운영 방안

행정복지센터 내 실내놀이터 조성을 통한 놀이거점을 조성하는 경우는 이용연령대가 미취학 아동에서부터 초등학교 저학년까지이므로 부모와 함께 이용하는 사랑방, 어린 이도서관 등 공동시설과 서비스를 연계하여 접근성을 비롯하여 이용수준을 높이는 방안을 고려 할 수 있다. 또한 초등학교 저학년 이상 독립적인 놀이활동 및 이동이 가능한 경우에는 아동의 생활패턴과 시간을 감안하여 유연한 개방 및 운영이 필요하다. 4장의 분석 대상지역에 OOO 도서관의 경우 초등학생 전용 놀이공간을 운영하고 있는데 운영 시간이 방과후 학원 시간과 중복되어 평일 낮에 이용자는 많지 않고 주말이나 방학에 이용자가 몰리는 한계가 있었는데 초등학생들의 일과 시간 패턴을 감안한 운영시간의 조정이나 확대를 고려한다면 놀이거점으로 역할을 더욱 제고할 수 있다.

3) 확충 방안 3: 골목길 등 생활밀착 공공공간의 환경 개선을 통한 놀이자원화

집주변에 적절한 놀이자원이 확보되지 않는 상황에서도 아동은 놀이자원으로 대체 활용할 시설과 공간을 찾아 놀이를 하기 마련이다. 전 장의 설문과 FGI 결과에서도 볼 수 있듯이, 놀이자원 부족시 아동은 공원이나 도서관 등 어린이 전용이 아닌 시설들 뿐만 아니라 심지어 집 앞 주차장이나 공터, 골목길에서도 놀 수 있다. 이에 주거지 주변의 익숙한 공공공간⁶¹⁾은 비교적 작은 예산과 노력의 투입으로 놀이환경을 개선하여 놀이자원화할 수 있다.



[그림 5-26] 아동 및 놀이유형별 놀이자원 종류 및 디자인 요소 기준

출처 : Wokingham Borough Council(2018), Play Space Design Guide: Technical Note, p.12, p.22 번역

□ 생활밀착 공공공간 개선사업과 연계한 아동 놀이자원의 추가 설치

2010년 대 이후 개발압력이 적은 노후주거지의 점진적 재생⁶²⁾과 주거환경 개선을 위한 중앙 및 지방정부의 노력으로 도시재생뉴딜사업과 같은 대규모 국비지원사업부터 골목길 정비사업과 같은 다양한 소규모 정비 혹은 공공공간 개선 사업들이 추진되고 있다. 개선 목적에 따라서 주거지재생, 공공공간 개선, 범죄예방환경디자인(CPTED), 소공원

61) 건축기본법의 제 1장 3조에는 공공공간이 “가로·공원·광장 등의 공간과 그 안에 부속되어 있는 공중이 이용하는 시설물”로 정의되어 있다.

62) 2012년 당시 서울시 박원순 시장은 ‘1.30 뉴타운재개발 수습방안’을 발표하고 노후주거지의 전면 철거식 재개발로 인한 폐해 대신 지속가능한 대안적 재생 및 정비 사업으로서 뉴타운 해제지역의 주거재생을 다각도로 검토한 바 있다. (장남종·김상일·이현정·백세나(2019), 「뉴타운재개발 해제지역 실태분석과 주거재생방향」, 서울연구원, p.2)

조성 등의 사업들이 있으며 해당 사업의 범위는 조명와 의자 등 가구 설치부터 화단설치, 주민쉼터 조성, 마을공터 정비 등으로 매우 다양하다.

[표 5-9] 지자체 생활밀착 공공공간 개선 사업의 예

구분	지역	사업명	주요 사업 내용	예산 규모
주민 공동체	전주	마을개선 희망사업	노후담장 도색, 골목길 경관등 설치, 마을공터 정비, 주민쉼터 설치 등을 통해 깨끗하고 살기 좋은 마을 환경 조성	4곳 총 4,000만원
외관 개선	서울	서울형 뉴딜 골목주택 외관개선 사업	골목길과 주변 노후 주택을 패키지로 함께 개선함으로써 골목길 전체에 활력	세대당 1,241만원
범죄 예방	증평	안심 마을만들기 사업	과속 및 신호위반 단속 카메라와 주락 방지시설, 농약 보관함, 화재 경보기, 무인 택배함 등을 설치	11억원 (2018)

출처: 전주시 '마을개선 희망사업' (<https://www.jeonju.go.kr/>), 서울시 '넓은 주택과 골목길 패키지 개선사업' 본격

[주진](https://news.seoul.go.kr/citybuild/archives/509842)(<https://news.seoul.go.kr/citybuild/archives/509842>), 증평군 ‘안심만들기 사업’

추진(<https://www.yna.co.kr/view/AKR20180412085700064>) (접속일 : 2022.12.5.)

골목길 등 생활밀착 공공공간 개선사업에 어린이 놀이자원 확충이나 어린의 안전한 놀이 기회 확보를 위한 시설 사업이 포함된 경우는 거의 없다. 각 사업의 범위에 따라 예산 규모는 차이가 크지만, 주거지의 여건에 따라 어린이 양육 가구가 많은 도심부의 노후주거지에 안전한 놀이공간이 없는 경우 이러한 공공공간 개선 사업과 연계하여 어린이 놀이자원을 추가 설치할 수 있다.

서울형 뉴딜 골목주택 외관개선사업

도시재생 뉴딜지역내 저층주택과 골목길을 통합 개선하는 노후 저층주거지 환경개선사업으로써, 정부 뉴딜사업의 하나인 「도시재생 뉴딜 집수리사업」의 서울형 사업이다. 가구당 최대 자부담 10%포함 1,241만원 지원, 자체구가 대상지 선정 및 설계·시공을 주도하며 친환경보일러 등 건물에너지효율 개선사업, 투수블럭 포장, LED 가로등도 지원한다. 경제위기와 기후위기에 동시에 대응하기 위한 '서울판 그린뉴딜' 전략과 서울시가 그 동안 추진해온 친환경 정책이 서울형 개선사업에 적극 도입될 수 있도록 구체적인 적용 방법도 담았다. 예를 들어 외벽과 창호는 단열 성능이 좋은 제품으로 설치해 난방비 절감효과를 거둘 수 있고, 골목길 바닥은 투수블럭으로 포장하며 LED 가로등과 인공지능형 방범CCTV도 설치할 수 있다. 또한, 빗물저금통을 설치하거나, 기존 보일러를 에너지 효율이 높은 친환경 보일러로 교체하는 등 서울시에서 추진하고 있는 여러 친환경 사업을 골목주택 개선에 적극 도입토록 하였다. 서울시는 집 따로, 골목길 따로가 아닌, 골목길과 주변 노후 주택을 패키지로 함께 개선함으로써 골목길 전체에 활력을 불어넣고, 도시재생의 효과를 주민이 실제로 체감할 수 있는 사업으로 추진하고 있다.



[그림 5-27] 서울형 뉴딜 골목주택 외관개선 사업 예시

출처: 서울시 보도자료, “**‘서울시, 넓은 주택과 골목길 패키지 개선사업 본격 추진’**”, 2020년 9월 15일자.

□ 팝업놀이터 등 택티컬 어바니즘을 통한 비(非)시설 놀이기회의 확충

놀이거점공간 조성을 위해서는 규모가 크고 시설물의 구성이 다양한 놀이자원의 공급이 최선이겠으나, 예산 또는 시간적 제약이 있는 경우 또는 어린이 인구의 과소로 시설 공급의 비용 타당성이 낮은 경우에는 시설 공급은 요원할 수 있다. 이러한 경우에도 지역 어린이들의 놀 권리 보장을 위해서는 놀이자원의 확충이 필요하다.

미래의 불확실성으로 인해 영구적 시설물의 설치 판단이 어려운 현대사회에서 초기 투자비용을 줄이고 실험적 검증을 통한 합의를 형성한 후 상설 시설로 발전시키기 위해서 임시적, 전술적, 게릴라적, 실천적 도시계획으로서 택티컬 어바니즘(Tactical Urbanism)을 주로 활용한다. 이러한 관점에서 최근 팝업놀이터 등을 통해 놀이활동에 초점을 과정형 임시놀이터 사업들이 추진되고 있다. 유니세프의 깔깔바깥놀이 잔치, 서울시의 신통방통놀이터 등의 사례에서처럼 어린이 인구가 적은 놀이결핍지역을 선정하여 놀이 활동 중심의 프로그램을 게릴라식 놀이요소로서 투입해갈 필요가 있다. 비영리조직이나 사회적 기업이 많은 놀이프로그램 지원 기관의 특성을 고려, 복수의 기관과 지역사회가 협업하는 소규모 프로젝트의 연대사업으로 추진할 수 있다.

춘천사회혁신센터: 소셜 리빙랩 사업

지역의 문제를 주민이 직접 해결한다는 취지인 '춘천 소셜리빙랩' 프로젝트 일환으로 아이들이 자연물과 폐자원을 이용하여 친환경적으로 놀이활동을 즐길 수 있는 텅빈 놀이터 조성 사업을 추진하였다. 해당 사업은 아래의 공모기준에 따라 선정되어 퇴계동 '무릉공원'과 후평동 '호반공원'에 조성되었다. 소셜리빙랩 사업으로 조성된 텅빈 놀이터는 어머니들로 구성된 '신나는 놀이터' 팀을 중심으로 지역내 놀이터 조사와 디자인 워크숍 등을 통해 조성되었다. 해당 놀이터는 춘천시민 모두에게 개방되어 있다⁶³⁾. 춘천 소셜리빙랩이 추진하는 놀이관련 사업은 고정된 놀이터를 개선하는 사업이 아니라 놀이자원이 부족한 지역을 중심으로 유휴공간에 이동식 놀이터를 조성하는 방식으로 아이들에게 새로운 놀이 환경을 제공한다.



[그림 5-28] 춘천 뚝딱, 팝업놀이터 사례

출처: 흥석천(2019). 휴대폰 만지는 아이 한 명도 없었다, 대박 난 '팝업 놀이터' 11월 12일. 춘천사람들 <http://www.chuncheonsaemul.com/news/articleView.html?idxno=46785> (검색일: 2022.06.03)

팝업플레이 서울: 놀이판 기획사업⁶⁴⁾

커뮤니티를 중심으로 그 안에서 아동과 커뮤니티 구성원에게 놀이의 본질과 가치를 기반으로 놀이기회를 제공하고 있다. 해당 기관은 고정적인 놀이공간을 조성하기 어려운 곳에 팝업 놀이터를 기획 또는 운영하며, 놀이자원 활용을 돋는 놀이 커뮤니티 기획자를 양성하는 프로그램과 놀이에 대한 사회인식개선을 위한 워크숍 등을 진행한다. 팝업플레이 서울은 고정된 놀이공간 대신 아이들의 상상과 체험에 기반하여 자신들만의 공간을 만들거나 노는 활동을 지원한다. 소규모로 진행되는 팝업놀이터 뿐만 아니라 아동 놀권리 캠페인으로 진행되는 행에서도 대규모의 팝업 놀이터를 만들어 아이들에게 놀이 기회를 제공하기도 한다.



안산사이동-팝업놀이터
(2018년 8월~10월)

유니세프-깔깔바깥놀이 진차
(2017년 5월)

서울시 교육청'신통방통놀이터'
(2017년 10월)

[그림 5-29] 팝업플레이에 참여한 팝업놀이터 사례

출처: 팝업플레이 서울 홈페이지. <https://popupplayseoul.modoo.at/?link=dlp4p3iu>(검색일:22.06.03.)

□ 기존 시설 및 공간의 놀이자원화를 위한 안전점검 등 장치와 절차 마련

놀이자원으로 적당하지 않은 시설이나 공간을 놀이자원화하기 위해서는 우선적으로 아동안전 강화 및 성능 기준을 확보해야 한다. 또한 놀이자원으로서 활용가능한 수준으로 환경을 개선하기 위해 놀이시설의 안전 점검을 강화하며, 어린이 보호 인력(가칭 '놀이터 지킴이')을 배치하거나 안전표시판 등 관련 시설을 설치할 필요가 있다.



[그림 5-30] 생활밀착 공간의 놀이자원화를 위한 점검

출처 : 연구진 작성

「어린이놀이시설 안전관리법」에 따라 안전관리 대상에 해당되는 어린이 놀이시설은 법 제 11조에 의거, 놀이시설 일부분만 교체하는 경우에도 설치검사를 받아야 하며 어린이 놀이시설 안전관리시스템(<https://www.cpf.go.kr>)에 따라 관리된다. 비(非)시설 놀이 자원에 대해 “대체 놀이시설”이나 “임시놀이시설” 개념을 도입하고, 이들을 안전 관리 대상에 포함함으로써 안전을 제고할 수 있다. 다만, 놀이 활성화라는 본래의 취지를 고려할 때, 대체적이거나 임시적 성격의 어린이 놀이시설에 대해서는 부정적 영향을 최소화하는 범위에서 완화된 점검 기준을 적용하는 방안을 적극적으로 검토해야 한다.

63) 박현식. (2019). 시민 스스로 '만들고 연구하고 실험한다' 3월 15일자 강원경제 <http://www.gwbiz.kr/58358>(검색일:22.06.02.)

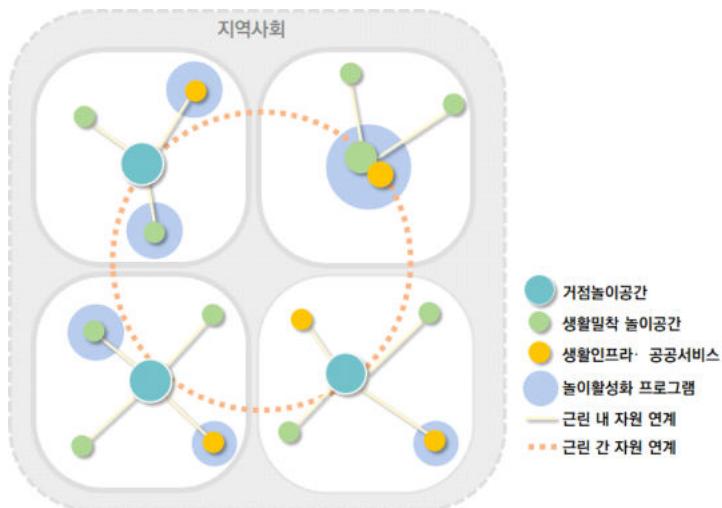
64) 팝업플레이 서울 브로셔(2022)에서 놀이터 관련 내용 정리

3. 지역사회 놀이자원망 연계방안

지역사회 놀이자원망은 놀이에 직접 이용되는 시설과 이를 지원하는 시설, 그리고 이를 이용하고자 하는 사람과 이용을 돋는 사람들이 보행공간 등 물리적 영역 및 프로그램, 정보화, 거버넌스로 긴밀히 연결되는 네트워크를 의미한다.

놀이자원망의 연계 전략은 지역사회가 보유한 유·무형의 자원들을 놀이활동 지원의 목 적 아래 통합한다는 점에서, ‘놀이활동을 지원하는 근린 단위의 물리적 공간 체계’로 정 의한 놀이자원망의 개념을 확대하는 작업이기도 하다. 공간 측면에서는 개별 근린에서 여러 근린을 아우르는 지역사회의 범위로, 자원 유형의 측면에서는 놀이활동에 직접 관련된 자원에서 보다 넓은 범위의 자원으로, 행위의 측면에서는 단순한 시설 이용과 관리를 넘어 소통과 협력으로 확대되는 것을 의미한다.

근린 내에서는 거점놀이공간과 생활밀착 놀이공간이 생활인프라 및 공공서비스와 연계 되어야 하며, 필요한 경우 놀이활성화 프로그램을 통해 연계를 강화할 수 있다. 이웃한 근린 간에는 거점놀이공간을 서로 연계함으로써 놀이자원망의 기본 속성인 다양성과 영역 확장성을 실현할 수 있다. 거점놀이자원이 부족하나 조성 여건이 충분치 않은 곳에서는 보다 작은 규모의 놀이공간과 생활인프라를 연결하여 거점놀이공간으로 활용할 수 있다.



[그림 5-31] 자원간 연계를 통한 놀이자원망 활성화 개념

출처 : 연구진 작성

1) 연계방안 1: 주민참여를 통한 근린 일상 동선과 놀이자원 연결

아이들이 자유롭게 놀이자원들을 이용하기 위해서는 아이들을 위한 안전한 보행환경이 필요하다. 부모들은 아동의 독립적인 이동이나 외부활동에 대해 걱정을 하고 있는 부분이 안전이기 때문에 근린의 보행환경개선을 통해 일부 걱정을 줄일 수 있고, 이는 아이들의 외부활동 증진으로 이어질 수 있다.

보행환경 개선은 집-학교-놀이자원으로 아이들의 행태를 반영할 수 있도록 아동을 포함한 지역 주민 참여를 통해 추진될 필요가 있다. 아이들이 주로 다니는 구간, 위험하다고 느끼는 구간 등을 파악하여 보행의 안전성을 높이는 것이다. 학교인근의 경우, 어린 이보호구역으로 지정되어있기 때문에 학교를 중심으로 집과 놀이자원으로 연결된 구간에도 유사한 기법을 적용하여 아이들의 안전을 도모한다. 이외에도 부모나 아이가 대기 할 수 공간을 조성하여 아이들 간의 교류를 늘려 놀 수 있는 대상을 만들어 줄 수도 있다.

경기도 광주시 안전통학로 조성 사례: 도곡초등학교 주변

■ 대상지 개요

- 도농복합지역으로 학교주변에 위치한 공장과 저층주거지들이 입지해 있어 차량의 이동이 많음에도 불구하고 학교 정문이나 아이들의 통학구간에는 보행로가 부재하여 학생과 주민들이 보행환경이 열악.

■ 사업 내용

- 일정 규모의 보행로 확보, 도로 정온화를 통한 차량 속도 저감, 영역성 강화 및 야간조도확보를 중심으로 공간을 계획
- 전체적으로 유니버설디자인을 적용하여 통학구간 이용에 차별이 없도록 조성
- 통학 차량이 가장 많은 후문 구간과 정문 앞에 승하차를 위한 주정차 시설 정비와 보행도 및 차량 속도저감장치를 설치
- 서문 앞에는 동일한 포장디자인과 함께 가로등, 신호제어기 등을 통합한 디자인을 적용하여 보행 편의성을 증진
- 정문과 후문 사이 넓은 공간에 보행로를 확장하여 주민 휴식 및 부모님을 위한 대기공간을 조성하여 교류를 유도

내용 출처: 이석현(2021). 주민참여를 기반으로 한 안전통학로 공간디자인 사례연구—광주시 도곡초등학교를 대상으로



[그림 5-32] 통학로 개선 후 모습

출처: 이석현. (2021). 주민참여를 기반으로 한 안전통학로 공간디자인 사례연구—광주시 도곡초등학교를 대상으로, p.238.

2) 연계방안 2: 공동주택단지 놀이터 특성화 및 통합이용 협약

「공동주택법」제55조3장은 150세대 이상의 공동주택에 어린이 놀이터를 설치하도록 규정하고 있다. 일반적인 분양아파트 단지는 규모가 150세대를 넘는 경우가 대부분이기 때문에, 공동주택단지에 조성된 어린이 놀이터의 양적 수준은 단지 내 주민이 이용하기에는 충분하다고 볼 수 있다. 특히 새로 지은 아파트의 경우 이용자의 수요를 고려하여 놀이 시설도 고급화·다양화하는 추세이다. 반면 오래된 공동주택단지는 시설에 대한 정비와 리모델링이 없는 상태로 놀이터가 노후화되어 아이들의 안전을 위협하며, 안전 검사 결과 이용이 금지되는 경우도 빈번하다. 안전문제가 없어 이용이 가능하더라도, 아이들의 놀이욕구를 충족하는 창의적인 놀이시설이 부족하여 이용률이 저조하는 경우도 있어 놀이터의 질적 수준을 보장할 수 없는 현실이다. 이처럼 기존의 아파트 단지내 놀이터가 가지는 문제점을 개선하여 아파트 지역의 놀이터 거점화가 필요하다.

□ 아파트 놀이터 특성화 및 통합이용 협약

노후 아파트단지를 비롯하여 아동의 놀이 활동이 저조한 아파트단지의 경우 개별 단지 단위에서의 놀이시설 개선 및 관리를 통해 이용률을 제고할 수 있으나, 성향에 따라 여러 놀이터를 오가며 놀이장소를 선택하는 아동 특성상 인접 단지나 마을 단위의 종합적인 정비가 필요하다. 노후 아파트와 신축 아파트의 놀이공간 및 커뮤니티 시설 내 놀이 공간의 통합적 이용을 고려하여 놀이시설을 리모델링함으로써 지역사회 내에서 아동의 독립적 이동에 동기를 부여하고, 특정 놀이장소에 국한된 놀이가 아니라 마을 단위에서 다양한 놀이 활동을 제공함으로써 각자의 여건과 선호에 맞게 놀이공간을 누릴 수 있다.

놀이공간의 통합적 이용을 목표로, 지자체가 공동주택을 포함하는 어린이 놀이시설 환경 개선 지원 사업을 실시하여 놀이터 환경을 개선할 수 있다. 놀이시설간 통합 모델은 아파트단지간 협약을 통해 아동의 연령과 성향에 적합한 놀이터를 보행범위 안에 다양하게 구축하고 아파트단지 간 시설 연계 이용을 활성화하는 것이다. 지자체는 근린 단위 놀이터 공동이용 협약에 참여하는 아파트단지에 우선적으로 시설 개보수 예산을 지원함으로써 각각의 아파트 놀이터를 차별화 또는 특성화하여 중복시설 조성을 최소화하고, 개방적인 이용을 유도할 수 있다. 또한, 마을단위에서 우리동네 놀이터 지도를 만들어서 아동의 독립적이고 안전한 놀이활동을 장려하고 지역 커뮤니티가 연대적인 보호자 역할도 수행할 수 있다. 이와 같이 통합된 놀이자원은 그 자체로 놀이자원망으로서 작동하게 된다.

□ 놀이활동 시간대의 확대

놀이 활동 가능 시간대를 확대하는 방법은 정해진 수의 놀이자원에 대해 활용도를 높이고 상호 연계를 유도하여 놀이를 활성화하는 방법으로 유용하다. 다만, 아파트 놀이터의 경우는 야간 실외 놀이활동 소음으로 인해 주민 생활에 불편을 주어 민원 제기 등 갈등이 발생할 소지가 있으므로 이러한 문제를 미연에 방지하기 위해서는 생활인프라 놀이거점 공간이나 아파트 단지내 실내 커뮤니티시설에 대해 적용하는 것이 합리적이다. 이를 위해서는 첫째, 놀이공간 주변의 조명을 개선하고 CCTV를 설치하는 공간 개선 기법을 적용하여 늦은 시간에도 안전하게 놀 수 있는 환경을 조성할 필요가 있다. 둘째, 아파트 단지 내에서 주민운동시설 등 늦은 시간까지 운영되는 다른 커뮤니티 시설 근처에 위치한 어린이 놀이 공간을 활성화함으로써 커뮤니티시설 이용자의 자연 감시를 통한 안전을 확보하는 방안도 가능하다. 마지막으로 프로그램의 측면에서 아파트단지 자체적으로 아이들을 위한 저녁시간대 놀이프로그램을 운영하여 일과시간 중에 놀이욕구가 충족되지 않은 아이들이 나와 놀 수 있도록 커뮤니티 활동을 확대하는 방식도 적용할 수 있다. 여러 연령대에 고루 이용수요가 높은 시설인 텃밭을 아파트단지 내에 조성하거나, 커뮤니티 시설 중심으로 야간시간대 주민 모임을 운영하는 등 다양한 주민자치활동을 통해서 아이들이 단지 내에서 오랜 시간 놀 수 있도록 기회를 제공할 수 있다.

광주광역시 공동주택 내 어린이놀이시설 안전관리 지원 조례

제1조(목적) 이 조례는 「공동주택관리법」 제85조제1항 및 「어린이 놀이시설 안전관리법」 제2조의2의 규정에 따라 공동주택 내 어린이 놀이시설의 안전관리에 필요한 비용의 지원에 관한 사항을 규정함으로써 어린이들의 놀이시설 이용에 따른 안전사고 예방에 기여함을 목적으로 한다.

제3조(적용범위) ① 이 조례는 「주택법」 제15조에 따른 사업계획승인과 「도시 및 주거환경정비법」 제50조에 따른 사업시행인가를 받은 공동주택(회사의 사원임대주택과 사원아파트는 제외한다) 중 준공일로부터 20년이 경과한 공동주택의 어린이 놀이시설(이하 "시설"이라 한다)에 대하여 적용한다.

② 광주광역시장(이하 "시장"이라 한다)은 제1항의 규정에 따른 시설 중 「어린이 놀이시설 안전관리법」 제11조에서 정한 기준에 적합하지 않은 시설에 대하여 안전관리에 필요한 비용의 일부를 예산의 범위에서 지원할 수 있다

성남시, 공동주택 놀이터 리모델링에 1억원 보조

성남시가 아동친화도시 조성 사업의 하나로 지난해에 이어 올해 공동주택 내 놀이터 1곳을 추가로 공모·선정해 리모델링 비용을 최대 1억원 보조하기로 했으며, 복합형(자연친화형+시설물중심형) 놀이터로 리모델링된다.

출처: 진종수. (2022). 성남시, 공동주택 놀이터 리모델링에 1억원 보조. 3월 6일 경기매일. <http://www.kgmaeil.net/news/articleView.html?idno=287459> (검색일: 2022.11.02.)

3) 연계방안 3: 온오프라인 놀이자원의 연계 활용

온오프라인 놀이자원의 연계는 기존 자원의 효율적 활용 및 기대이익의 극대화 차원과 사회·경제·가구 여건에 따른 아동간 놀이격차의 축소, 두 가지 측면에서 필요하다. 전자는 비즈니스 분야에서 온라인과 오프라인을 연계하는 O2O(Online to Offline) 서비스가 각광받고 있는 것처럼, 기존 오프라인 시설들을 온라인 서비스로 연계함으로써 물리적 접근성의 한계를 극복하고 자원 활용의 효용을 높일 수 있다. 또한 후자는 전대미문의 팬데믹 상황에서 어린이들이 집에서 지내는 시간이 증가하면서 온라인 놀이시간이 크게 증가하였으며,⁶⁵⁾ 이는 아동간 놀이격차로 이어져 놀이의 양과 질적 차이가 커져가고 있는 상황에서 온라인 놀이자원 콘텐츠 보급을 통해서 직접가지 않고도 오프라인 놀이자원에서의 가상현실 속 놀이기회를 누릴 수 있어 놀이자원 소외 아동들의 놀이기회를 확대할 수 있다.

경기도 교육청, 온-오프라인 놀이자원 콘텐츠 보급

경기도교육청은 미래형 유치원 교육과정 운영 지원을 위해 개발한 온-오프라인 놀이자원 콘텐츠를 누리집 '놀이온(ON)(more.goe.go.kr/kids-love)'을 통해 공사립유치원에 보급하는 사업을 시작했다. 이는 감염병 위기, 디지털 사회화 가속 등으로 변화하는 미래 사회에 대비하여 유아가 미래역량을 기를 수 있도록 다양한 형태의 교육과정 운영을 지원의 일환이다. 최근 코로나19 감염병으로 인해 시작된 유치원 원격수업 지원을 위해 놀이자원 누리집 '놀이온(ON)'을 운영하고 있는데 이를 원격수업을 통한 가정과의 연계 활동 지원은 물론 미래형 교육과정 운영 지원에까지 적극 활용하고 있는 것이다.

온-오프라인 놀이자원 콘텐츠는 ▲흙놀이, ▲디지털 매체를 활용한 놀이, ▲공유공간 놀이, ▲날아라 로켓, ▲우리는 지구 지킴이 등 총 20가지 주제로 제작했으며, 순차적으로 '놀이온(ON)'에 탑재하여 현장에 보급한다. 유치원은 온-오프라인을 통한 다양한 놀이중심 교육과정 운영에 활용할 수 있다.



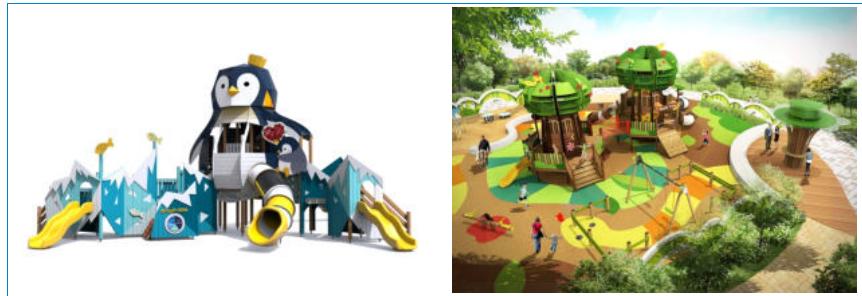
[그림 5-33] 놀이온 콘텐츠

그림 출처 : 놀이온 <https://more.goe.go.kr/kids-love/subList/30300001276> (검색일 : 2022. 12.5)

박스내용 출처: 경기도교육청, 온오프라인 놀이자원 콘텐츠로 미래형 유치원 교육과정 운영 지원-경기뉴스미디어 – <http://www.ggmedianews.com/2480> (검색일: 2022.11.04.)

65) 아동들이 성장함에 따라 나타나는 자연스러운 생활시간 사용의 변화도 있으나, 코로나19 시기 이후의 아동실태를 조사한 연구결과, 실내생활의 증가로 인한 운동시간의 감소, 미디어 이용시간의 증가 현상이 두드러지게 나타고 있다. (김지현. (2022). pp.2-3.)

학교와 유치원 등에서 교육차원의 온오프라인 연계 수업을 하거나, 상업적 놀이학습프로그램에서 온오프라인 연계 활용은 늘어나고 있으나 순수 놀이목적의 실내외 놀이터, 도서관, 운동시설 등이 온오프라인 연계서비스를 하는 경우는 매우 드물다. 소수이긴 하나 민간시장에서 시작되고 있는 증강현실과 사물인터넷의 결합을 통한 온오프라인 연계 놀이자원 모델들은 신종코로나 바이러스 및 미세먼지 등으로 제약이 심한 상황에서도 아동의 놀이기회 확대 차원에서 아파트 단지의 시설물들로 시도되고 있다.



[그림 5-34] 증강현실과 사물인터넷을 결합한 어린이놀이터 사례

출처: (좌) SK행복놀이터, 증강현실(AR)에 사물인터넷(IoT) 결합..아파트 놀이터가 달라진다(블록체인밸리, <http://www.intechpost.co.kr> 검색일: 2022.12.5), (우) 엔쓰컴퍼니의 에어돔 놀이시설물 사과나무(조경신문, <http://www.latimes.kr/news/articleView.html?idxno=34445>, 2020.02.11., 검색일: 2022.12.5.)

코로나19의 확산 이후 기존 생활SOC시설(보건, 복지, 돌봄, 여가, 문화, 교육 등) 분야에서는 기존 지원하던 다양한 프로그램을 온라인으로 서비스 가능하도록 별도의 공간을 마련하거나 기존 시설 정비하는 사례들이 늘어나고 있다. 거리나 시간의 제약이 있거나 부모와 함께 이동이 어려운 경우, 어린이 놀이자원 역시 집주변에는 프로그램이 많은 거점 놀이공간이 없는 경우 온라인 접속 시스템을 통해서 또래 친구나 놀이지도 교사들과의 접촉을 확대할 수 있도록 온오프라인 놀이자원의 연계 및 확산이 필요하다. 이에 공공의 온오프라인 놀이자원 연계를 위한 앰카 시설과 인프라 기반 조성 사업을 선제적으로 실시할 필요가 있다. 사업의 확대로 온오프라인 연계시설이 늘어나면 각 시설들간의 연계도 가능해져서 지역사회 전체의 놀이자원망 구축도 가능할 것이다.



[그림 5-35] 온오프라인 연계 생활SOC 사례

출처: 실시간 양방향 운동 수업(강남구도시관리공단 체육사업부 보도자료, 20.9.15), 스마트 시니어 VR존
(서초구 보도자료, 2020.11.30.)

제6장 결론

1. 연구성과
 2. 놀이자원망 구축 지원을 위한 정책 제언
 3. 연구 한계 및 향후 과제
-

1. 연구성과

급격한 도시화가 진행되면서 우리 도시공간은 기능을 중심으로 분화되고, 자동차를 통해 이동의 편의를 누리고 있지만 주거지 곳곳까지 자동차도로가 침투하여 어린이의 공간은 설 자리를 잃고 있다. 어린이의 일과는 집과 학교와 학원을 오가며, 제한된 시간 가운데 놀이를 허락받고 있으며, 학업의 부담은 이러한 놀이의 기회를 더욱 빼앗고 어린이들의 행복과 삶의 질을 낮추고 있다. 지난 3년 동안의 COVID-19로 인해 아동들의 일상은 더욱 어려워지고, 또래와의 자유로운 놀이 기회를 통해 성장할 기회를 잃게 되었다.

아동의 기본권과 놀 권리에 대한 사회적 공감대가 확대되면서, 2010년 후반부터는 아동의 놀 권리 보장을 위한 지자체 조례가 제정되고, 보다 창의적이고 즐겁게 놀 수 있는 놀이터를 조성하기 위한 정책 사업도 꾸준하게 추진되어 왔다. 다만 이러한 사업이 점적인 단위로 추진됨에 따라 개선된 놀이환경을 누리는 아동은 소수에 불과하다. 아동의 놀이를 ‘권리’로 인식하고, 지역의 모든 아동들이 놀이 기회를 균등하게 누리는 것을 목표로 접근하는 관점은 아직 부족하다.

아동의 행복과 건강한 성장을 위해 필수적인 놀이의 장소로서 우리 도시환경에 대한 접근은 여전히 개별 놀이터의 단위에 머물러 있는 실정이다. 놀이자원망으로서의 관리라는 개념을 정립하고, 놀이자원망을 구축하기 위한 전략과 방안을 도출하는 것이 본 연구의 첫 번째 목적이다. 또한 본 연구에서는 기존 놀이환경 개선 사업의 한계를 밝히고, 놀

이자원 부족지역에서 놀이자원망을 실현하기 위한 사업 방안을 제시하였다. 본 연구의 성과는 다음과 같다.

□ 놀이자원망의 개념과 요소 정립

2장에서는 국내외 문헌을 검토하여 놀이의 가치와 활성화 요인을 살펴보고, 아동놀이를 활성화하기 총제적 균린 환경으로서 놀이자원망의 개념을 도출하였다.

먼저 놀이에 영향을 미치는 요인은 균린 범위에서 살펴볼 수 있는데, 이는 아동이 성장 함에 따라 놀이 장소가 집 안에서 집 밖과 동네 범위로 확장되기 때문이다. 특히 놀이가 치가 뛰어난 ‘자유롭고 활발한 바깥놀이’의 경우, 집 밖의 실외공간에서 일어나게 되므로 균린 환경의 영향을 크게 받는다. 균린환경 측면에서의 놀이 친화 요인은 놀이장소 (시설), 확장된 놀이장소, 안전한 환경과 커뮤니티로 구분되며, 공간간 연계에 대한 도시 설계적 접근이 필요하다. 본 연구에서는 놀이 활성화 요인을 크게 시간과 공간, 사람으로 나누고, 공간 요인을 다시 놀이전용·놀이확장·이동공간으로 구분하여 활성화 요인을 살펴보았다.

한편 본 연구에서는 균린 위계에서 놀이에 영향을 미치는 공간을 포괄적으로 지칭하기 위해 ‘놀이자원’의 개념을 사용하였다. 놀이자원은 놀이시설·장소, 놀잇감 등 놀이에 직접적으로 활용되는 물적 자원을 의미하는데, 본 연구에서는 놀이공간과 놀이시설로 구성된 대상지를 ‘놀이자원’으로, 놀이자원망을 ‘균린 단위에 설치·운영되는 물리적 놀이 환경(놀이자원)을 놀이주체의 수요에 맞게 연계하는 공간 체계’로 정의하였다. 놀이자원망은 놀이가 일어나는 놀이공간, 놀이자원으로의 접근에 필요한 연결공간 및 놀이를 지속시키고 활성화하는 지원 공간으로 구성된다.

놀이자원망은 기존의 개별 놀이자원 단위에서 실현하기 어려운 놀이 가치를 보다 면적 인 단위에서, 공간간 연계를 통해 실현하는 기능을 갖는다. 놀이자원망은 여러 자원을 연계하여 누리는 것으로 다양성, 접근성, 연계성, 영역의 확장 가능성을 갖는다. 이상의 네 가지 속성은, 한정된 점적 단위가 아닌 면적 영역으로서 동네 놀이환경이 제공할 수 있는 속성이며, 서로 연결된 자원간의 관계 안에서 구현되는 것이다.

또한 놀이자원망은 균린에 거주하는 모든 아동에게 보편적인 놀이기회를 보장하는 지역사회 서비스로서의 성격을 갖는다. 놀이자원망이 물리적 공간의 연결과, 이 공간들을 매개로 유발되는 각종 활동 및 비물리적 자원의 연결이라는 점에서, 개인-가정-근린 및 지역사회-문화·제도로 이어지는 놀이의 생태학적 모델을 반영한 공간이기도 하다.

무목적성과 자발성이라는 놀이의 본질적 속성이 아동의 일상에 스며들기 위해서는 매

일의 고정된 일과가 놀이활동으로 전환되는 시간적, 공간적 연결고리가 긴밀해야 한다. 이를 위한 전제조건으로서 놀이자원망 구축의 궁극적인 목표는, 아이들이 놀이기회가 풍부하게 주어지는 지역사회 환경을 만드는 데 있다. 지역 놀이자원과 이를 활용하는 아동 놀이행태에 대한 체계적 이해를 바탕으로 근린 특성을 사용자 관점에서 평가하고, 중장기적인 놀이자원망 개선을 위한 방향과 수단을 마련하며, 지역사회 자원을 어떻게 동원하고 연계, 통합할 것인가에 대한 고민이 필요한 시점이다.

□ 아동 놀이 관련 국내 제도, 정책 및 사업의 특성과 한계 고찰

3장에서는 아동놀이와 관련된 정책과 제도 및 관련 사업 사례를 살펴보았다. 아동의 놀이를 보장하기 위한 공공의 정책 방향은 정부의 주요 정책에서 드러난다. ‘포용국가 아동정책’(19년 5월)은 놀이혁신위원회를 설치하고, 지역사회 주도의 놀이 확산을 위한 구체적 방안을 제시하고 있다. 제2차 아동정책 기본계획은 아동에게 친숙한 놀이·여가 환경 조성과 맞춤형 놀이·여가지원을 강조하며, 제4차 저출산·고령사회 기본계획은 아동의 놀 권리와 놀이환경에 대한 전반적 여건을 마련하는 측면이 있다.

아동 놀이기회의 확충을 지향하는 정책 방향과 달리, 놀이공간과 관련된 국내 법·제도는 놀이가치를 실현하기에 제한적인 수준에 머물러 있다. 놀이공간에 관한 법령은 설치 장소를 중심으로 공원, 공동주택, 교육·보육시설 등으로 나누어져 있으며, 설치의 의무와 면적 및 입지 기준에 대한 최소한의 사항만을 규정하여 놀이장소의 가치와 요건에 대해서는 구체적인 기준을 제시하지 못하고 있다. 「어린이놀이시설 안전관리법」은 시설 설치 및 관리 단계에서의 안전을 중심으로 하여, 지역과 근린의 관점에서 놀이자원 조성 및 관리에 대한 세부 내용은 부재한다.

지자체의 놀이환경 관련 정책사업은 다양한 놀이자원 확보를 통해 놀이기회 확충을 추구하고 있다. 살펴본 사례 가운데 놀이공간을 조성하는 사업이 가장 많았으며, 학교에서의 놀이 확충을 위해 탄력적 시간 운영 및 놀이공간을 조성하는 사업 사례도 눈에 띈다. 보건복지부가 공모하고 지자체가 참여하여 주도한 놀이혁신 시범사업은 지역사회의 놀이 공간과 시간 확보 및 프로그램 운영을 통해 다양한 지원을 결합한 놀이기회 확충을 보여주는 선도적 사례이나, 해당 사업이 현재 지속되지 않는 아쉬움이 있다.

제도·정책 및 사업 사례를 살펴본 결과 놀이환경과 관련된 기존의 정책 접근은 다음과 같은 한계가 존재한다.

첫째, 아동의 기본 권리로서 놀이에 대한 인식은 있으나 이를 실현하는 수단은 부족하다. 아동의 기본권을 보장하고 건강한 발달을 지원하기 위한 정책 방향은 설정되었으나,

놀 권리 보장을 위한 명확한 목표 설정이 부재하며 놀이기회를 확충하기 위한 정책사업 역시 시범 사업 추진 단계에서 더 확산되지 못하고 있다.

둘째, 놀이공간 관련 법과 제도는 도시공간의 기능 분화에 따라 공원, 공동주택, 기타 시설로 나누어져 있으며, 소관부처에서는 개별 시설 단위에서의 놀이공간 조성 및 관리를 위한 사항만을 규정하여 수요자인 아동의 입장에서 지역 전체의 놀이자원 현황을 살피는 통합적 관점이 부족하다.

셋째, 지자체의 놀이환경 관련 사업은 개별 사업 단위에 한정되어 보편적 놀이기회 보장을 위한 지역사회 단위 접근에 이르지 못하고 있다. 아동의 권리로서 놀이는 보편적으로 보장되어야 하는 권리이나, 실제 정책사업은 특정 시설을 중심으로 이루어져 여전히 지역사회 전체적으로 놀이자원으로의 접근성 및 놀이기회의 격차를 극복하기에는 근본적인 한계가 있다.

이상의 한계를 극복하기 위해서는, 아동 놀이의 중요성에 대한 사회적 공감대 형성을 바탕으로 바람직한 놀이환경의 개념과상을 제시하고, 지역사회 단위의 놀이기회 확충을 위한 구체적인 전략 마련이 필요하다.

□ 연구대상지의 놀이자원 접근성 현황 분석

4장에서는 연구대상지인 수원시를 대상으로 유형별 놀이자원의 접근거리를 분석하고, 핵심 놀이자원인 어린이놀이터의 근접성과 보행환경 안전·편의를 포함하는 이동성으로 구분하여 접근성 결핍 지역을 도출하였다.

먼저 놀이자원 접근거리 현황은 유형별 놀이자원에 대해 세생활권(200x200m) 중심에서의 접근거리를 산출하고, 각 세생활권이 해당 놀이자원의 적정 이용거리 내에 있는지를 판단하였다. 분석대상 놀이자원은 전용놀이자원과 화장놀이자원으로 구분하였는데, 전용놀이자원에는 어린이 놀이시설이 설치된 어린이공원·소공원, 균린공원·도시공원, 특성화놀이터 및 초등학교가 공공 자원이며, 민간 자원으로는 키즈카페'로 통칭되는 실내유료놀이시설이 포함된다. 놀이시설이 설치되지 않은 어린이공원 및 소공원, 균린공원, 도서관(작은도서관·공공도서관)이 이에 해당하며, 예체능학원을 민간 놀이자원으로 구분하였다.

분석결과 수원시의 놀이자원의 분포는 지역별로 편차가 크게 나타났는데, 공공 놀이자원에 비해 민간 놀이자원의 접근성 충족 현황은 시설별로 차이가 크게 나타나며, 저층주거지가 밀집한 팔달구의 경우 접근거리가 적정 이용거리를 벗어나는 세생활권이 상당

수 존재한다. 공동주택 놀이시설과 키즈카페, 예체능학원 등 민간 놀이자원 3종으로의 종합적 접근성은 수원시 행정구 중에서도 편차가 크고, 인구밀도가 높은 아파트를 중심으로 편중된 경향을 보이며 이러한 민간놀이자원의 격차는 전체 놀이자원의 격차를 견인한다. 아파트 지역은 그 외 지역에 비해 대부분의 놀이자원에 대한 접근성이 우수하며 그 차이는 통계적으로 유의한 수준이다.

놀이자원 접근성 결핍지역은 핵심 놀이자원인 어린이공원·소공원, 균린공원·도시공원 및 공동주택에 설치된 놀이시설에 대한 근접성(적정 이용거리 내 입지 여부)과 이동성(보행안전성 및 보행편의성)으로 구분하여 분석하였다. 놀이자원 근접성 관점에서는 팔달구의 일부 세생활권을 제외한 수원시 전 지역이 대부분 근접성 기준을 충족하였다. 반면 이동성 측면에서는 보행안전 및 보행편의를 충족하지 못하는 지역이 상당부분 나타나, 전체 초등학생 인구의 33%가 이동성 미달 지역에 거주하고 있다. 이상의 결과는 수원시 놀이환경이 핵심 놀이자원의 이용거리 측면에서 양적 공급 수준을 충족하고 있으나, 이동성에 있어서는 한계가 있음을 보여주고 있다. 접근거리 기반의 양적 공급수준 평가만으로 진단할 수 없는 놀이환경의 질적 수준은 이어 포커스그룹 연구를 통한 놀이 실태 및 인식조사로 알아보았다.

□ 포커스그룹 아동의 놀이활동 실태 분석

포커스그룹은 서로 다른 주거환경으로 구성된 균린에 거주하는 초등학교 1~4학년생의 학부모 38명을 모집하여 평일 5일, 주말2일을 포함하는 7일 동안 자녀의 놀이일지를 작성하고, 놀이실태와 균린 놀이환경 인식에 대한 심층면담을 수행하는 방식으로 진행하였다. 놀이실태에 대해서는 자료의 신뢰도가 높은 놀이일지 분석을 우선적으로 활용하고, 학부모 면담 자료를 보조적으로 활용하였다. 분석 결과, 지상공원화된 대단위 아파트단지(A·B근린)와 중소규모 아파트·저층 혼합주거지(C근린), 저층주거지(D근린)은 놀이시간 및 방식에 있어 큰 차이를 보이는데, D근린의 놀이시간이 가장 적고 활동적 놀이의 비중이 적게 나타났다. 놀이공간의 다양성·접근성·연계성에 대한 학부모 평가에 있어서도 A·B근린은 대체로 우수한 반면 D지역은 부정적인 평가를 받아 균린 특성에 따른 놀이환경 차이를 보여준다.

포커스그룹 학부모 자녀들의 놀이시간 및 장소에서 확인된 균린별 차이점에 대해 심층적으로 알아보기 위해, 놀이 활성화의 주 요인인 시간과 공간, 사람의 측면에 초점을하여 놀이실태를 심층분석하였다. 시간의 측면에서 아동의 평일 방과 후 바깥놀이는 구조화된 활동(학원)과 차량탑승시간, 스크린타임이 적을수록 더 활발한 경향이 있다. 스크린 타임 등 집 안에서 주로 하는 정적 놀이시간 중 바깥놀이로 전환할 수 있는 시간도 30

분~1시간 정도로 확인되는데, 아동의 일과 구성 특성에 대응하는 근린 놀이자원이 필요함을 시사한다. 스크린타임에 대한 근린의 영향은 뚜렷이 나타나는데, 놀이자원의 종류가 적고 보행환경이 열악한 저층주거지인 D근린의 아이들은 스크린타임이 극단적으로 낮거나 높고, 부모의 역할에 따라 방과 후 활동의 질이 확연히 달라짐을 관찰하였다. 바깥놀이시간이 확보된 아이들은 대부분 구조화된 활동과 스크린타임이 적정 선에서 균형을 이루고 있으나, 이 또한 동네 놀이터로의 접근성이 좋은 경우(A·B·C근린)에서만 가능한 것이며 자유시간이 많더라도 놀이공간이 부족한 D근린에서는 아이들이 방과 후 학교운동장에서 잠깐 노는 시간을 제외하면 바깥놀이가 사라지고, 각자 집으로 흘어진 후에는 스크린타임으로 시간을 보내거나 학부모가 동반하여 놀이할 공간을 찾아다니는 등 놀이의 개별화가 이루어지는 현상이 나타난다.

공간의 측면에서는 근린별로 아이들의 놀이 공간 사용을 살펴보았다. 4곳 근린의 가용 놀이자원(적정 이용거리 내 놀이자원)의 개수는 큰 차이가 없었고, 많이 노는 아이들은 적게 노는 아이들에 비해 실제 이용한 놀이자원의 수가 더 많았다. 즉 환경 측면에서 놀이시간은 단순히 가용자원의 양적 수준(이용거리 내 개수)으로 설명할 수 없고, 개별 놀이자원의 입지 및 시설 특성에 영향을 받는 것이다. 이는 근린 단위 놀이자원망에 대한 진단이 양적 기준을 넘어 입지, 접근성, 개별 시설의 질 등을 포함하는 구체적지표를 가지고 이루어져야 함을 시사한다. 지역별 놀이장소 활용 역시 근린별로 차이가 크게 나타나는데, 대규모 아파트단지만으로 도보권 내 놀이영역을 구성하는 A·B근린의 경우 아파트놀이터와 아파트단지 내 외부공간에서의 놀이활동이 가장 활발하였다. 혼합주거지인 C근린은 공공이 조성한 어린이공원의 이용이 활발하고, 대규모 공원 및 녹지, 아파트 놀이터는 보조적인 수준으로 나타난다. 이는 중소규모 아파트의 놀이터가 작거나 노후화된 여건에서, 공공놀이터가 가장 규모가 크고 놀기 좋은 대상지 특성에 기인한다. 저층주거지 D근린에서는 학교운동장과 학교놀이터에 놀이활동이 집중되어 있는 것이 특징이며 집(연립주택) 주차장 공간에서 노는 경우도 관찰되어, 주거지 놀이자원이 부족한 지역에서 대체 자원으로서 학교나 집 가까이에 있는 비조성 공간을 활용하는 양상을 확인할 수 있다.

사람의 측면은 놀이상대로서의 친구를 중심으로 살펴보았다. 친구의 존재는 놀이시간에 큰 영향을 미치는데, 평일 놀이시간이 많은 아이들은 하루 평균 한 번 이상 친구와의 놀이를 하고 있으며, 주말에도 친구와 시간을 보내는 아이들은 가족들과만 시간을 보내는 아이들에 비해 바깥놀이가 더 활성화되고 놀이시간이 길다. 바깥놀이 장소들 가운데서도 친구들과의 놀이는 대규모 공원녹지보다는 아파트 놀이터나 어린이공원에 집중된다. D저층주거지의 경우 친구들과의 놀이는 학교운동장 및 놀이터에 집중되어 있어, 놀

이자원이 부족한 주거지에서 놀이장소로서 학교운동이 갖는 가치를 거듭 확인할 수 있다. 아파트단지에 비해 아동 인구밀도가 낮은 저층주거지 특성상 방과 후 주거지에서는 놀이장소에 친구들을 모으기 쉽지 않기에, 아이들이 정기적으로 모이는 학교 공간에서의 놀이는 더욱 중요하다.

□ 주거지 놀이자원망 구축의 과제 도출

4장 후반부에서는 놀이자원망 관점에서 연구대상지 근린을 평가하고, 이를 바탕으로 주거지 놀이자원망 구축의 과제를 도출하였다. 아파트지역과 저층주거지는 놀이자원망 형성 수준에서 극단적인 차이를 보여주는데, 대단위 아파트단지 지상부가 보행전용공간으로 연결되고 여러 개의 놀이자원이 보행접근 범위 내에 조성된 A·B근린에서는 안전한 독립이동범위 내에 놀이영역이 뚜렷하게 형성되어 있는 반면, 저층주거지인 D근린에서는 놀이자원 자체가 부족하고 보행공간마저 열악하여 독립적 이동이 거의 불가능하고 놀이영역 역시 형성되지 않는 것을 볼 수 있다. 한편 혼합주거지 C근린은 학교와 학원, 주거지를 잇는 동선 곳곳에 공공놀이자원과 민간놀이자원이 입지하여 시간대별로 이용되는 사례로, 놀이자원망으로서의 기능을 보여주는 좋은 사례이다.

놀이자원망 관점에서 지상공원화 방식의 대규모 아파트단지는 한정된 영역 범위에서의 놀이자원망의 기본 요소를 갖추고 있으며, 자원의 다양성·접근성·연계성이 우수하여 한 편이다. 결과적으로 대단지 아파트의 놀이자원망은 거주 아동들에게 대체로 균등한 놀이기회를 제공한다. 반면 저층주거지나 혼합주거지에서는 대규모 아파트단지에 비해 공공놀이자원의 입지가 한정적이며, 근린 내에서도 주거지 위치에 따라 놀이기회에 격차가 발생할 가능성이 높다.

본 연구에서는 아동 거주밀도가 낮으며 놀이자원이 부족하거나 놀이자원이 있더라도 활성화되지 않은 저층주거지를 놀이기회 소외지역으로 보고, 놀이자원망 관점에서 근린 환경을 개선하기 위한 과제를 시간과 공간·사람의 측면에서 제시하였다. 먼저 공간 전략으로는 공간 집적을 통한 놀이구심점 형성, 학교운동장 등 기활성 놀이공간의 개선, 기부채납을 통한 신규 놀이자원 조성을 제안하였다. 시간의 차원에서는 놀이시간의 절대적 부족을 해결하기 위해 환경 개선과 인식 개선을 병행하고, 여가시간의 분절로 인한 놀이 부족 문제에는 생활밀착형 놀이자원 조성으로 대응하며, 스크린타임에 매몰되는 아동을 위해서는 여분의 놀이시간대에 맞는 놀이장소를 제공해야 하는 과제를 도출하였다. 사람 차원에서 저층주거지의 놀이친구 부족 문제는 앞서 제시한 놀이구심점 형성과 기존 놀이공간 공유전략으로 대응할 수 있다. 반면 이동독립성을 결정하는 부모의 태도 변화는 인식개선이 아닌 근린 내 보행환경의 양적, 질적 개선 차원에서 접근할 필요

가 있다. 무엇보다 다수의 부모가 놀이활동에 대한 부담을 덜 수 있고, 가정의 여건 차이로 인해 발생하는 아동의 방과 후 삶의 질 격차를 최소화할 수 있도록 활발한 놀이활동이 포함된 공적 돌봄의 확대 제공이 필수적이다.

□ 지역사회 통합형 놀이자원망 구축 방안 제시

4장에서 제시한 저층주거지의 놀이자원망 구축 과제는 개별 시설 사업 단위에서 수행하기 어려운 것으로, 지역사회의 자원을 통합하는 접근이 필요하다. 5장에서는 놀이자원망의 개념과 기본 요소, 주거지 유형별 구축 전략을 제시하고, 지역사회와의 협력을 통해 놀이기회 소외지역인 저층주거지의 놀이자원망을 구축하는 방안을 논의한다.

놀이자원 결핍 지역의 자원 확충방안으로 첫째, 학교공간을 활용한 시설개방 또는 시설 복합화로, 기존의 학교시설 복합화 사업을 응용·발전시킨 형태로 제안하였다. 이와 같은 방식에서 학교공간은 지역사회 놀이자원으로서 조성 및 운영 관리의 책임을 지자체가 부담하며, 지역사회의 다른 공공 놀이자원과 함께 통합적으로 관리할 필요가 있다. 둘째, 노후 생활인프라를 리모델링하며 저층부 또는 옥상 공간을 활용하여 실내·실외 놀이공간을 조성하는 사업을 제안하였다.

놀이자원은 있으나 연계되지 않아 놀이자원망으로 기능하지 못하는 주거지에서는 주민 참여를 통해 근린 내 일상 동선을 개선하여 놀이자원과 연계하는 사업, 공동주택단지 놀이터 특성화 및 통합이용협약, 온오프라인 놀이자원의 연계 활용 방안을 제안하였다.

[표 6-1] 놀이자원망 결핍 유형에 따른 자원망 구축 전략

구분	놀이자원망 결핍 유형	전략
놀이자원 확충	보행환경이 열악하고 놀이자원이 부족한 저층주거지	학교시설 복합화를 통한 거점놀이공간 조성 학교시설 개방을 통한 놀이자원 통합이용 및 관리
	기반시설이 노후화된 저층주거지	생활인프라 리모델링과 결합한 놀이거점 조성
놀이자원 연계	놀이자원이 있으나 접근성 떨어지는 주거지	생활밀착공간 개선을 통한 놀이공간 조성
	보행환경 수준이 열악한 저층주거지	주민참여를 통한 보행환경 개선 및 놀이자원 연결
	놀이터 노후화·저이용 상태의 공동주택단지 기타: 놀이자원 통합이용이 부족한 주거지	놀이터 특성화 및 통합이용협약 체결 온오프라인 놀이자원의 연계 활용 방안

출처: 연구진 작성

2. 놀이자원망 구축 지원을 위한 정책 제언

1) 지역단위 놀이자원 확충 및 관리계획 수립 지원

□ 「(가칭)지역단위 놀이자원망 구축 및 관리계획」의 도입

일회성의 놀이자원 확충은 자원의 운영 및 지역사회와의 연계 확대 측면에서 지속성을 담보하기 어렵다. 「(가칭)지역단위 놀이자원망 구축 및 관리계획」과 같은 중장기 계획 체계를 도입하여 지역내 수요 변화, 시설 노후화 등 면밀한 현황분석에 따라 신규 자원의 공급 혹은 기존 시설과 자원의 활용 극대화 등 부담가능하고 지속가능한 정책 체계로 전환할 필요가 있다. 비법정계획으로 추진하며 계획의 체계 및 수립 내용을 구체화하고 지역에 확산을 위해서는 도시 유형 및 여건에 따라 시범 수립하여 공유할 필요가 있다.

□ 지역단위 놀이자원망 구축 및 계획 가이드라인 마련

시범 수립한 「(가칭)지역단위 놀이자원망 구축 및 관리계획」 사례들을 통해서 계획가이드라인을 마련하여 공유하고 실제 지역단위 놀이자원망 구축 시행을 위해서는 절차와 주체별 역할, 실행 전략 등이 필요하므로 이에 대한 가이드라인도 필요하다. 또한 놀이 공간과 시설 요소들에 대한 설계 및 계획 기준도 상세화할 필요가 있다. 우리나라는 현재 어린이놀이시설 안전관리 매뉴얼(행정안전부, 2018)이 배포되어 있으나 정부의 놀이자원 설계 및 계획가이드라인은 없는 실정이다. 영국의 오킹엄구 의회(Wokingham Borough Council)의 경우 지역내 어린이 놀이환경의 설계과 기준을 담은 ‘놀이공간 설계 가이드(Play Space Design Guide)’를 발간하고 있다⁶⁶⁾.

□ 지역별 놀이자원망 현황분석을 위한 객관적 자료 및 분석 지원

놀이 시설 및 자원의 확충 및 관리를 위해서는 지역의 여건과 아동의 수요에 따른 놀이자원의 결핍여부와 니즈 파악이 우선되어야 한다. 관리 주체인 지역에서는 접근가능한 객관적인 현황자료나 전문성 있는 실태조사, 계획 수단 마련이 어렵기 때문에 지역특성에 맞는 시설과 서비스 공급 및 관리가 요원하다. 이에 지역에서 놀이자원 현황을 면밀하게 파악할 수 있도록 프로그램 및 데이터를 중앙정부 차원에서 구축 지원할 필요가 있다.

66) Wokingham Borough Council(2018), Play Space Design Guide: Technical Note.

2) 놀이자원망 구축 다부처·다주체 협력사업 시행

□ 지역단위 놀이자원망 구축 시범사업 추진

놀이자원 확충 관련 정부 사업의 확대와 함께 기존 보행환경 개선, 범죄예방 환경 디자인 사업, 도시재생사업 등 각 부처 국비사업들 간의 연계를 통한 종합적인 지역사회 정주 및 생활환경 개선을 도모할 필요가 있다. 또한 국민의 일상생활에 밀접한 도서관과 체육센터(문화체육관광부), 다함께돌봄센터(보건복지부), 가족센터(여성가족부) 등 중앙 부처의 생활인프라 시설 조성사업과 연계하여 건축비와 프로그램 운영비를 통합 지원하면서 다부처 협력사업으로 확대발전한다면 사업 간의 시너지 효과를 기대할 수 있다. 그 외에도, 현재 지역활성화 연계 정책(지역사회 중심의 자치·돌봄·재생 추진을 위한 업무협약, '18. 9월)에 참여하는 5개 부처 (행정안전부, 보건복지부, 국토교통부, 교육부, 농림축산식품부)의 국고지원 사업간 연계 방안도 우선적으로 고려할 수 있다.

[표 6-2] 놀이자원망 구축과 연계 가능한 지역사회 대상 각 부처 주요 사업

구분	세부 내용	추진 방안
교육부	미래형 교육자치 협력지구	학교와 지역사회가 협력하는 우수모델 구축을 통해 마을교육공동체의 질적 제고 추진
행안부	주민자치형 공공서비스 구축	주민 관점의 공공서비스 제공 기반을 마련하고 주민자치회 활성화를 위한 다양한 정책 지원 및 우수사례 확산
농식품부	사회적 농업 활성화	농업활동을 통해 사회적 약자에게 돌봄·교육 일자리 등을 제공하는 사회적 농업의 육성과 확산
복지부	지역사회 통합돌봄	지역의 상황과 대상자의 욕구에 맞는 통합돌봄서비스 제공을 위한 다양한 모형 개발
국토부	도시재생 뉴딜	노후주거지와 쇠퇴한 구도심을 지역 주도로 활성화하여 도시 경쟁력을 높이고 일자리를 만드는 도시혁신 추진

출처: 연구진 작성

□ 놀이협약(타임뱅크) 등을 활용한 협력 주체의 연계 강화를 통한 질적 개선

놀이자원의 확충시 지속적인 시설 운영에 필요한 프로그램 및 인력 운영비용 등의 예산 제약이 있다. 특히 놀이터 등 소규모 놀이자원의 안전성 및 활용성을 제고하기 위해서는 안전요원 등이 필요하지만 이를 위한 예산 책정이 어렵다. 이에 지역내 활용가능한 시설의 저이용시간을 활용하여 아동 놀이자원으로 활용을 검토할 수 있다. 이를 위해서는 시설 및 지자체, 학부모 등 주체간 “놀이 협약” 등의 방식을 통해 다양하고 적극적인 방식으로 아동의 놀이 기회를 확대할 필요가 있다.

3) 놀이자원의 연계활용을 위한 제도 개선

□ 영유아, 아동, 청소년 놀이기회 확대를 법제화

유엔은 아동권리협약31조에 놀이권(the right of play) 보장을 명시하고 있으며⁶⁷⁾ 우리나라에는 어린이현장(1957년, 1988년), 아동권리현장(2016년), 청소년현장(1990년), 놀이현장 등으로 보장하고 있다. 그러나 아동의 보육과 교육 관련 법률인 「영유아 보육법」, 「아동복지법」, 「청소년복지지원법」 등에 아동의 놀 권리나 놀이기회에 관련된 개념이 포함되어 있지 않다. 또한 놀이시설은 안전에 관리에 관해서만 「어린이놀이시설 안전관리법」이 제정되어 있는 상황이므로, 실제 놀이가치와 이용을 고려하여 놀이자원의 종류와 입지, 시설 기준을 정하는 법제 마련이 필요하다.

□ 놀이자원의 연계와 대체자원의 활용 등을 위한 놀이자원 개념의 세분화

약칭 어린이놀이시설법인 「어린이놀이시설 안전관리법」에서 놀이자원은, 그네, 미끄럼틀 등의 “어린이놀이기구”와 이러한 어린이놀이기구가 설치된 실내 또는 실외의 놀이터로서 “어린이놀이시설”만 정의되어 있어, 이에 포함되지 않는 어린이들의 놀이에 이용되는 기구와 공간 등 어린이 놀이자원을 망라할 수 있는 구분이 없는 상황이다. 놀이터와 놀이시설을 대체하는 성격의 놀이 공간이나 택티컬 어버니즘 등을 통한 전술적인 놀이자원을 칭하고 그 안전 및 성능을 규정하는 근거 조항은 없다. 이에 연계 및 대체 놀이자원 등 놀이자원의 개념을 세분화하고, 각 자원의 관리 수준 등을 구분하여 규정할 필요가 있다.

□ 기존 법제의 놀이자원 설치 및 구조 기준의 개선

「아동복지법」에는 제52조 아동전용시설로서 어린이공원 및 어린이놀이터가, 「영유아 보육법」에는 제15조의2에서 옥내·외 놀이터가, 「유아교육법 시행령」 제9조에서 체육장이, 「초·중등교육법 시행령」 제3조에서 체육장이 언급되어 있다. 그러나 실제 놀이자원의 설치 및 구조 기준은 제시되어 있지 않으며 놀이터 조성 및 운영·관리를 위한 지원 관련 사항이나 입지, 규모 및 면적 이외의 구체적인 설치기준은 없는 실정이다. 이에 영유아, 초중등 아동 등 놀이주체에 따라 필요한 놀이자원을 규정하고 이들에 대한 설치 및 구조 기준을 구체화하는 방향으로 기준 개선이 필요하다.

67) 유엔아동권리협약 아동번역 한국어판, https://www.ncrc.or.kr/uncrc_child/index.html#page=1.
(검색일 : 2022.12.5.).

3. 연구 한계 및 향후 과제

본 연구에서는 아동의 놀 권리와 보장하는 ‘놀이자원망’의 개념과 성격을 규정하였으며, 수원시를 연구대상지로 선정하여 놀이자원 현황을 살피고 포커스그룹의 놀이실태를 심층 분석하였다. 놀이실태를 통해 우리나라 아동의 놀이부족 요인으로 꼽히는 시간과 공간, 놀이친구에 초점을 두어 근린 놀이자원의 영향을 고찰하고, 놀이자원이 부족한 주거지에서 지역사회와의 자원을 통합하여 놀이자원망을 구축할 수 있는 방안을 도출하였다. 본 연구 결과가 아동의 놀이 환경에 대한 조사를 수행하고 관련 계획을 수립하는 지자체, 혹은 놀이환경 개선 사업을 추진하려는 지자체에게 참고자료로 활용될 것을 기대한다.

본 연구의 포커스그룹 연구대상자는 1곳의 지자체로, 4개 초등학교 38명의 초등학생 학부모를 대상으로 심층면담을 진행하였다. 포커스그룹 연구에서는 놀이일지를 통해 아동의 일상생활과 놀이 실태를 상세하게 조사하였다는데 장점이 있으나, 근린 유형별로 확보된 연구참여자 수가 적기 때문에 놀이행태를 둘러싼 다양한 요인의 영향력을 제어한 상태에서 근린이 놀이행태에 미치는 영향을 통계적으로 검증하기 어렵다는 한계가 있다. 또한 코로나로 대면 접촉이 어려운 여건 하에, 포커스그룹 아동과의 면담을 학부모 면담으로 대체한 점, 아동의 일과와 여가 형태를 결정하는 사회경제적 요인을 직접 다루지 못한 점 역시 아쉬운 부분이다.

본 연구의 강점은 현황에 대한 체계적 진단을 바탕으로 놀이자원망 구축 방안을 위한 조사·계획 체계를 제안했다는 점이다. 그럼에도 불구하고, 제시한 놀이자원망 구축·연계 방안이 실행단계에 이르기 위해서는 이를 뒷받침하기 위한 구체적 제도개선, 놀이자원망 구축을 위한 지자체 사업모델의 개발, 지역사회와의 구성원에 대한 인식개선과 설득이라는 장기적인 과제들이 남아 있다. 아동 놀 권리 보장을 위한 노력의 결실을 위해서는, 현실적으로 지자체의 놀이환경을 진단할 수 있는 조사 및 계획 지침을 수립하고, 놀이자원망의 구축과 유지관리에 필요한 행정적·재정적 지원을 확보할 수 있는 다각적인 후속 연구 진행이 필요하다.

놀이는 모든 어린이가 누려야 할 기본적인 권리이다. 도시 공간의 주인으로서 어린이에게 필요한 공간은 한정된 구획으로서의 놀이터가 아니라, 어린이 스스로 놀이의 재미를 찾아 탐색하며 확대해가는 열린 영역으로서의 마을이다. 아동의 일상과 분리된 채 시설 중심, 안전 위주의 어린이 놀이공간이 반복적으로 생산되는 기존 관행에서 벗어나, 아동의 행복과 권리를 우선으로 여기는 사회적 공감대 속에 모든 어린이를 즐거움으로 초대하는 놀이자원망을 향해 우리 도시를 바꿔가는 관점의 전환과 노력이 필요하다.

- 강원도교육청. (2022). 「2022 친구야 놀자 운영 계획」.
- 강기수, 김윤종. (2011). 어린이 실외놀이의 교육인간학적 의의. *교육철학*, (43), 1-35.
- 고인석. (2019). 도시근린 활성화를 위한 학교시설 복합화 연구. 경성대학교 박사학위논문.
- 공미진, 김홍규. (2021). 아동 친화적 도시를 위한 물리적 환경요인의 중요도 평가에 관한 연구. *한국주거학회논문집*, 32(4), 69-79.
- 과학기술정보통신부. (2022). 2021년 인터넷이용실태조사 보고서.
- 관계부처 합동. (2020). 제2차 아동정책 기본계획(안)[‘20~’24].
- 구글플레이, 로블록스 <https://www.roblox.com/home> (접속일: 2022.07.28.)
- 광주광역시 아동의 놀 권리 보장 조례. 광주광역시조례 제5287호, 2019. 10. 15.
- 국무조정실. (2020). 아동 중심·아동 권리 실현으로 아동이 행복한 나라를 만들어 갑니다. 7월 17일 보도자료.
- 국토교통부. (2010). 신도시개발편람매뉴얼. 국토교통부.
- 국토정보플랫폼 국토통계맵. <http://map.ngii.go.kr>. (접속일: 2022.05.12.)
- 국가공공건축지원센터. 2022년 공공기관 관계자 교육 자료. 건축공간연구원.
- 군산시. (2019). 전국 최초 어린이들을 위한 군산 어린이 맘껏 광장. 군산시 공식 블로그 12월 12일 게시글. <https://blog.naver.com/gunsanpr/221725878933>(검색일:22.01.25)
- 김명순, 김길숙, 김지연, 신혜영, 정미림. (2017). 아동놀이정책 수립을 위한 정책 연구. 세종: 보건복지부.
- 김명순. (2018). 아동의 놀이할 권리 보장을 위한 정책과제. *보건복지포럼*, 2018(5), 57-75.
- 김묘정, 하재명. (2006). 아동의 외부활동을 위한 공간으로서 대구시 단독주택지 주거환경과 거주자 의식에 관한 연구.
- 김상호, 김수암, 민병호. (1994). 초고층 아파트에서의 유아 노인의 일상생활에 관한 연구-유아의 놀이와 유아 노인의 일상생활상 문제점을 중심으로 (High-rise Living on Children and Elderly Residents). *대한건축학회 논문집*, 10(7), 13-20.
- 김선숙, 김세원, 박호준, 김성희, 문영은. (2021). 코로나19와 아동의 삶 설문조사보고서. 아동권리보장원.
- 김소영. (2020). 어린이라는 세계. 경기:사계절.

- 김수정, 박수빈. (2018). 놀이행태 분석을 통한 어린이집 실외놀이공간 디자인에 관한 연구: 부산시 생태유아교육 프로그램 운영 어린이집 사례를 중심으로. *한국실내디자인학회 논문집*, 27(6), 33-40.
- 김승남, 안건혁. (2010). 초등학생의 통학수단 선택 특성 및 영향요인에 관한 고찰. *한국도시 설계학회지 도시설계*, 11(3), 93-112.
- 김승남, 조영진. (2015). 아동친화도시 조성을 위한 학교근린환경 진단 및 개선연구. *건축도시공간연구소*.
- 김아연. (2022). 전주 아호 맘껏숲놀이터. *환경과조경*. 4월호. https://www.lak.co.kr/green_n/view.php?cid=65921(검색일: 2022.11.25.).
- 김연금. 최이명, 강현미, 민혜경. (2018). 동네 놀이환경 진단도구 개발. C 프로그램 용역보고서.
- 김연금. (2019). 아동의 놀이 기회 확산을 위한 균린공원 개선 방안 연구. *서울시의회*.
- 김영한, 이유진. (2021). 아동·청소년의 놀이 실태 및 성장지원 방안연구. *한국청소년정책연구원*.
- 김용숙, 윤희봉, 유지은. (2017). 부모가 인식하고 있는 일상적 바깥놀이 실태 분석. *한국콘텐츠학회논문지*, Vol.17 No.12. 461-472.
- 김은미. (2005). 영유아교육기관의 실외놀이 운영실태 및 교사의 인식-대구광역시를 중심으로. *아동교육*, 14(2), 271-286.
- 김준형, 박소현, 박진희. (2020). 균린의 어린이 바깥놀이 시간 결정 요인. *대한국토·도시계획 학회지「국토계획」 제55권 제5호*. 41-58.
- 김지현. (2022). “한국아동, 코로나19 전후의 여가시간 사용 및 생활습관의 변화”, *육아정책 BRIEF, 육아정책연구소*.
- 남미, 권동백. (2021). 초등학교 놀이 공간 이용실태 및 인식 분석. *학습자중심교과교육연구* 제21권 18호. 951-966.
- 내손안에서울. (2019). "동네 놀이터 우리가 바꿔요" 대상지 주민 공모. *서울특별시 홈페이지 서울이야기* 7월 10일 게시글. <http://opengov.seoul.go.kr/mediahub/18218255>. (검색일: 2022.11.27.)
- 내손안에서울. (2018). 활동가와 함께하는 ‘움직이는 놀이터’ 15곳은 어디? *서울특별시 홈페이지 서울이야기*. 5월 17일 게시글. <https://opengov.seoul.go.kr/mediahub/view/?nid=22105370>(검색일: 2022.01.26.).
- 대한민국 정책브리핑. (2021). 포용국가 아동정책. 정책 DB. 11월 19일 작성글. <https://www.korea.kr/special/policyCurationView.do?newsId=148864849> (검색일: 2022.1.18.).
- 도시공원 및 녹지 등에 관한 법률 (약칭: 공원녹지법). 법률 제17893호, 2021. 1. 12.
- 도시공원 및 녹지 등에 관한 법률 시행규칙 (약칭: 공원녹지법 시행규칙). 국토교통부령 제882호, 2021. 8. 27.
- 류정희, 이상정, 전진아, 박세경, 여유진, 이주연, 김지민, 송현종, 유민상, 이봉주. (2019). 2018 아동종합실태조사 보고서. 보전복지부·한국보건사회연구원.
- 명우임상심리연구소. (2016). ‘잘 노는 우리학교 만들기’ 리서치 결과보고서. report부분. 세이브더칠드런 용역보고서.
- 민병호. (1996a). 주거단지 외부공간구조와 아동놀이-상계동 2 개 단지 비교평가. *대한건축학회 논문집*, 12(5), 39-50.
- 민병호. (1996b). 신도시 주거단지의 아동놀이 평가. *대한건축학회 논문집*, 12(4), 3-17.
- 민병호. (1998). 주거지 외부공간의 물리적 환경과 아동의 사회적 행위. *대한건축학회 논문집-계획계*, 14(6), 13-24.

- 민병호, 안동일, 제해성. (1996). 아파트 단지의 단지계획 특성이 아동의 외부활동에 미치는 영향-분당 3 개 단지 비교평가 . 대한건축학회 논문집, 12(7), 159-171.
- 박소현, 김현주, 박진희. (2016). 균린주거지의 놀이환경 측정요소 및 체계에 관한 연구: 영향 관계 규명을 위한 조사연구 기반조성을 목적으로. 대한건축학회 논문집-계획계, 32 (5), 83-93.
- 박은영. (2019). 아이들에게 인기 짱! '움직이는 놀이터' 가봤더니. 5월 8일. 내 손안에 서울. <https://mediahub.seoul.go.kr/archives/1228428> (검색일: 2022.02.14.).
- 박진희. (2020). 아동 바깥놀이 활성화를 위한 균린주거지 유형별 개선방안 연구. Journal of the Korean Housing Association, 31(6), 77-86.
- 박진희. (2021). 아동친화도시 실현을 위한 공공시설 조성 경향 연구. 한국공간디자인학회 논문집, 16(7), 127-139.
- 박진희, 김준형, 박소현. (2018). 균린환경에서 아동 바깥놀이 활동의 시간·공간 특성: 서울 시 초등학교 저학년 학부모의 균린 놀이환경 인식을 기반으로. 한국도시설계학회지 도시설계, 19(1), 65-82.
- 박진희, 김준형, 박현진, 박소현. (2019). 균린 놀이환경 적합도 및 요인 평가에 관한 연구: 서울의 초등학생 부모 대상 설문조사결과를 중심으로. 대한건축학회 논문집-계획계, 35(3), 41-48.
- 박진희, 이상호. (2013). 주거단지 내 아동의 활동적 이동에 근거한 가로공간 특성 연구. 대한 건축학회논문집 계획편, 29(11), 55-66.
- 박진희, 이상호. (2016). 주거단지 내 아동 놀이장소의 지원 및 제약 요인에 관한 연구: 초등 학생의 인식을 기반으로. 한국주거학회 논문집, 27(1), 41-50.
- 박진희, 이상호. (2012). 균린환경 내 어린이의 방과 후 이동패턴 및 신체활동 연구: 초등학교 어린이를 대상으로 한 매핑 방법을 이용하여. 대한건축학회 논문집-계획계, 28(7), 115-123.
- 박현선. (2020). 놀이친화적 환경이 아동의 삶의 질에 미치는 영향-놀이공간 조성과 지역 유형에 따른 다집단 분석. 한국아동복지학, 69(2), 175-201.
- 박현진, 박진희, 박소현. (2016). 균린주거환경의 아동 놀이공간 유형 및 이동경로 특성에 관한 기초연구: 북촌의 초등학교 저학년 통행일지와 GPS 데이터를 중심으로. 대한건축 학회 논문집-계획계, 32(2), 191-202.
- 박현식. (2019). 시민 스스로 '만들고 연구하고 실험한다' 3월 15일자 강원경제 <http://www.gwbiz.kr/58358>(검색일:22.06.02)
- 방금숙. (2022). 아이들과 두 시간이 순삭! '서울 공공 실내놀이터' 완전 신나요. 4월 21일. 내 손안에 서울 뉴스. <https://mediahub.seoul.go.kr/archives/2004364>(검색일: 2022. 06.03)
- 방유경.(2021). 도시의 기억 위에 쌓아올린 놀이터: 맘껏숲&하우스. 10월 28일. https://vmspace.com/report/report_view.html?base_seq=MTcxOQ==(검색일:22.05.22),
- 배덕상. (2021). 행정복지센터 견립 면적산정 기준(안). 인천연구원.
- 배송수.(2020). 위험할수록 즐거워지는 놀이터. 서울: 성립북스.
- 백선경, 임유경, 김꽃송이, 양은영, 한승연. (2022). 이용자 관점에서 본 공공건축 연구 : 행정 복지센터. 건축공간연구원.
- 보건복지부. (2020). 놀이혁신 선도지역 사업 시작한다. 6월 25일자 보도자료.
- 보건복지부 공고 제2020-170호. 2020년 「놀이혁신 선도지역」 공모사업 공고.
- 보건복지부. (2015). 아동의 놀이·여가 권리 보장을 위한 민·관 합동 추진단 구성. 11월 20일

자 보도자료.

생활SOC 아카이브. 건축공간연구원 아우름 홈페이지. <http://www.aurum.re.kr/lifesoc/pages/performance?tab=tab02>(검색일: 2022.12.01.)

서울시교육청. (2022). 학교, 고운 꿈을 담다.

서울특별시 중구 공식블로그. <https://blog.naver.com/yunmi999/222270482188> (검색일: 2022.12.02.)

서울연구원. (2016). 시민고객 맞춤형 상상어린이 공원. 서울정책아카이브. 10월 30일 수정 글. <https://seoulsolution.kr/ko/content/시민고객-맞춤형-상상어린이-공원>(검색일: 22.01.27)

서울특별시교육청. (2021a). 2021 「꿈을 담은 놀이터 만들기」 사업 안내.

서울특별시교육청. (2021b). 꿈을 담은 놀이터 사례집.

서울특별시. (2019). 서울시 어린이 공원 놀이터 개선사업 위해 민관협력 MOU체결. 3월 18 일자 보도자료.

서울시 공고 제2019-2220호 2020년 창의어린이놀이터」대상지 공모 기간연장 공고.

세이브더칠드런. (2021). 2022 세이브더칠드런 놀이환경진단 프로젝트 지역선정 공개모집 계획.

석주영, 박인전, 안옥희. (1997). 거주지 내 아동의 놀이 장소와 놀이 시설의 이용 실태.

성은모, 강경균. (2018). 한국의 아동·청소년 놀이정책 수립을 위한 방향과 과제 탐색. 청소년 복지연구 제20권 제1호. 35~65.

성은영, 강현미, 혀재석. (2022). n분 도시 실현을 위한 도시전략 연구. 건축공간연구원.

성은영, 강현미, 고영호, 송경민. (2019). 도시재생활성화를 위한 지역의 자립적 기초생활인 프라 공급 및 관리 지원방안 연구. 국토교통부·건축공간연구원.

송기수. (2021). 차일드 퍼스트 시흥 '아동친화도시 위상 강화'. 시흥저널. 5월 14일 기사. <http://www.shjn.co.kr/news/articleView.html?idxno=61664>(검색일: 2022.11.25).

수원시청. (2021). 2021 수원시 사회조사 보고서. 수원시청.

수원시 항공사진 서비스. <https://www.suwon.go.kr:38083/citizenIntranetMain.do>. (검색일: '22.05.22.)

시흥시청. (2022). <https://www.siheung.go.kr/reservation/contents.do?mId=0201030100>(검색일: 2022.06.03)

신상미, 이정교. (2014). 어린이의 놀이 특징을 적용한 실외 놀이터에 관한 연구. 한국공간디자인학회 논문집, 9(1), 103-112.

아동권리보장원 사업소개. <https://www.ncrc.or.kr/ncrc/cm/cntnts/cntntsView.do?mi=103&cntntsId=1110> (검색일: 2022.02.10).

아동권리보장원 소개. <https://www.ncrc.or.kr/ncrc/cm/cntnts/cntntsView.do?mi=1129&cntntsId=1105> (검색일: 2022.06.07)

아동권리보장원. (2021). 「놀이혁신 선도지역」, 놀이로 마음을 빼앗다!. 9월 15일자 보도자료.

아동권리보장원. (2021). 놀이혁신 행동지침. 보건복지부.

아동복지법 시행규칙. 보건복지부령 제849호, 2021. 12. 30

야호아이놀이과. (2022). 2022년 놀이터도시 전주 놀이주간 운영!! 야호알림터. 4월 20일 게시글. <https://www.jeonju.go.kr/yaho/planweb/board/view.9is?dataUid=9be517a88020ab7301804601007a0486&page=2&contentUid=9be517a7715e3d850171d>

- e3e571d54ce&boardUid=9be517a769dd9251016aaf177b25552&searchType=&keyword=&categoryUid1=&categoryUid2=&categoryUid3=(검색일: 2022.11.25.)
- 야호 홈페이지. <https://www.jeonju.go.kr/yaho/index.9is?contentUid=9be517a7715e3d8501720b8f51717929&subPath=> (검색일: 22.01.25).
- 야호 홈페이지. https://www.jeonju.go.kr/yaho/ind_ex.9is?contentUid=9be517a769dd9251016a51cf39440b2a&subPath= (검색일: 22.06.03)
- 어린이놀이시설 안전관리법. 법률 제17695호, 2020. 12. 22.
- 어린이놀이시설의 시설기준 및 기술기준. 행정안전부고시 제2021-22호, 2021. 3. 5.
- 영유아보육법 시행규칙. 보건복지부령 제862호, 2022. 2. 10.
- 오성훈, 손동필, 박성남. (2017). 아동친화도시 조성을 위한 공간개선방안 연구. 건축공간연구원.
- 요한 하위정아. (2010). 호모 루덴스, 이종인 역, 서울: 연암서가.
- 우동완(2019). “아동친화도시 인증은 끝이 아니라 시작”. 4월 30일. 시흥타임즈.http://www.shtimes.kr/news/article_print.html?no=6840(검색일: 22.06.03)
- 우리동네카움포털. https://icare.seoul.go.kr/icare/user/kidsCafe/BD_selectKidsCafeList.do. (검색일: 2022.12.02.)
- 위은애, 최지은. (2015). 신체접촉 놀이프로그램이 초등학생의 행복감에 미치는 영향. 초등학생상담연구 14(2): 209-223.
- 유니세프. (2017). ‘유니세프 맘껏 놀이 상자’, 순천 ‘기적의 놀이터’에 첫 선. 2월 17일. <http://www.unicef.or.kr/about-us/press/62809>(검색일: 2022.10.28)
- 유다은, 이선재, 박소현. (2021). 아동의 공간복지 향상을 위한 아동친화도시 지표체계에 대한 국제비교 및 환경 개선방안 연구. 대한건축학회논문집, 37(10), 137-147.
- 윤수희. (2015). 놀고 싶어도 놀곳없는 아이들 '놀이터'가 사라진다. 뉴스1 5월 14일자, <https://www.news1.kr/articles/?2216603> (검색일: 2022.11.02.)
- 윤정중. (2020). 3기 신도시의 나아갈 길. 도시정보, (460), 4-4.
- 은석, 이해림. (2020). 도시 서울의 자치구별 ‘어린이 놀 공간’ 결정요인에 대한 탐색적 연구. 서울도시연구, 21(3), 123-141.
- 이상민, 강현미, 송윤정, 김수인. (2022). 어린이놀이터 개선을 위한 법령 제정 등 제도개선 방안 연구. 국가건축정책위원회·건축공간연구원.
- 이상은, 이주리. (2010). 어머니의 양육행동 및 유아의 놀이성과 유아의 또래 유능성: 유아 놀이성의 조절효과를 중심으로. 아동학회지, 31(6), 71-85.
- 이시효. (2020). 코로나19 이후 거주환경의 차이가 초등학생의 학습, 게임, 놀이 시간에 미치는 영향 분석 : 부천시 소사구 세 학교를 중심으로. 한국공간환경학회. 공간과 사회74권. 172-207.
- 이영안, 한연주, 손보현, 이근혁. (2021). 제2차 수원시 아동친화도시 조성 기본계획 연구. 수원시·수원시정연구원
- 이영안, 한연주, 이해연, 조현혜. (2020). 온종일 돌봄 생태계 구축을 위한 돌봄 수요도 조사 및 돌봄 정책 연구. 수정시정연구원.
- 이옹희, 정석. (2012). 어린이 범죄 두려움에 영향을 미치는 가로환경 특성: 서울 영화초등학교 통학로 사례. 서울도시연구 13(4), 39-51.
- 이정원, 김다은, 백수연, 최소영. (2020). 국내 어린이집 놀이공간의 개선 방향에 관한 연구-국내·외 제도 및 사례의 비교분석을 통하여. 대한건축학회 논문집-계획계, 36(2), 53-62.

- 이종희. (2010). 아동 놀이의 국가적 정책화: 영국의 사례. *아동학회지*, 31(3), 161-181.
- 이현경. (2007). 실내·외 놀이환경에서 걸음마기 영아의 놀이행동 연구. *열린유아교육연구*, 12(1), 97-121.
- 이형주. (2021). 새단장한 새록어린이 공원, 창의력이 '새록새록'. 11월 17일 환경과 조경. <https://www.lak.co.kr/news/boardview.php?id=12431>(검색일: 2022.02.14)
- 임은혜. (2022). 중소도시 아파트 단지 내 어린이 실외놀이터의 질적 수준과 놀이환경 차이. *연세대학교 석사학위논문*.
- 인천광역시. (2016). 인천시, 주민 주도형 원도심 디자인 활성화 사업 '우리 동네 북적북적 골목놀이터'개소. 9월 8일자 보도자료.
- 일상건축사사무소. (2022). 맘껏하우스. brique. 2월 14일 게시글. <https://magazine.brique.co/project/%EB%A7%98%EA%BB%8F%ED%95%98%EC%9A%B0%EC%8A%A4/>(검색일:22.05.22)
- 저출산고령사회위원회. (2020). 「함께 일하고 함께 돌보는 사회」 더 촘촘하게 만들겠습니다. 12월 14일 보도자료.
- 전국 시·도교육감협의회. (2015). 전국 시도교육감,『어린이 놀이현장』선포. 4월 30일 보도자료.
- 전주시청. (2021). 숲에서 놀며 배워요, 맘껏숲·맘껏하우스. 3월 전주다음 기획특집. https://daum.jeonju.go.kr/web/page.php?PCODE=A&WEBZINE_CODE=ITTM2DHPUIDIFXC3C(검색일: 2022.05.27)
- 전주시공식블로그. (2020). 책, 자연, 예술과 더불어 맘껏 놀아요 전주 야호놀이터. https://m.blog.naver.com/jeonju_city/221794403754(검색일:22.06.03.)
- 정혜윤. (2016). 아동의 놀이행태를 통해 본 주거지 놀이환경의 특성 분석. *서울대학교 대학원 석사학위논문*.
- 조선일보, 아파트 놀이터 놀라운 아이들 신고한 주민대표 "주거침입, 사과 안해" <https://www.chosun.com/national/incident/2021/11/10/S4ZITEMJGRDC5M6EF2OMRIYLN> U. 2021년 11월 10일자 기사.
- 조숙인, 권미경, 이민경. (2017). 아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안. *육아정책연구소*.
- 주택건설기준 등에 관한 규정 (약칭: 주택건설기준규정). 대통령령 제32411호, 2022. 2. 11
- 최다흔. (2021). 아동과 청소년들이 직접 가꾼 표현과 참여의 장. 4월 5일 유네스코 뉴스. https://www.unesco.or.kr/data/unesco_news/view/778/1254/page/0?(검색일:22.05.27)
- 최목화, 변혜령. (2007). 실외놀이터 환경과 아동의 놀이행동에 관한 사례연구: 서울지역 어린이집을 중심으로. *한국주거학회논문집*, 18(3), 91-102.
- 최목화, 변혜령. (2006). 실외놀이터 환경 특성과 아동 놀이행동과의 관계성: 대전지역 어린이집의 사례분석을 중심으로. *한국생활과학회지*, 15(6), 919-935.
- 최수경, 석주영, 박인전. 2013. 숲에서의 자유놀이가 유아의 사회적 유능감 및 행복에 미치는 영향. 「열린유아교육연구」, 18(2): 181-198.
- 최이명(2016). 학교기반 놀이활동 개입 전후 아동정서와 동네활용의 변화: 부모-아동의 일상에 대한 시공간 결합자료의 분석을 통하여. *한국연구재단 신진연구자지원사업 연구보고서*.
- 충청북도교육청. (2017). 충청북도 초등학교 어린이 놀이문화 실태조사 연구 .
- 통계청 주민등록인구(2022). https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_10&conn_path=I3(검색일: 2022.06.07.).

- 통계청 보도자료, 「아동·청소년 삶의 질 2022」 보고서 발간, 2022.12.27.
- 팝업플레이]. (2022). 팝업플레이 서울 브로셔.
- 팝업플레이 서울 홈페이지. <https://popupplayseoul.modoo.at/?link=dlp4p3iu>(검색일: 22.06.03)
- 팔복예술공장 홈페이지. 팔복야호예술놀이터. <https://palbokart.kr/main/inner.php?sMe nu=C1400>(검색일: 2022.05.30.).
- 편해문. (2015). 놀이터, 위험해야 안전하다. 경기:소나무.
- 플레이스타트 시흥. (2022). 플레이스타트 시흥이란? <https://www.playstart.org/5>(검색일: 2022.05.30.).
- 플레이스타트 시흥. (2022). 플레이스타터 양성과정. <https://www.playstart.org/post/2019년도-하반기-플레이스타터-양성과정-안내>(검색일:22.12.07.).
- 초록우산 어린이재단 홈페이지, <https://www.childfund.or.kr/news/pressView.do?bdId=20024833&bmId=10000027> (검색일: '22.1.17.)
- 한평희. (2021). [기획보도] 아이 웃음소리 가득한 놀이터도시 전주. 9월 16일자 보도자료. <https://www.wikitree.co.kr/articles/689985>(검색일:22.06.03),
- 행정안전부 어린이놀이시설 안전관리시스템. <https://www.cpf.go.kr/front/sub01/sub0102.do>(검색일: 2022.02.15).
- 행정안전부. (2017). 일하는 방식과 조직문화를 바꾸는 공공부문 공간혁신 가이드라인. 행정 안전부
- 행정중심복합도시건설청. (2020). 2020 복합커뮤니티센터 설계 가이드라인. 행정중심복합도 시건설청
- 허자연, 맹다미, 이가인. (2021). 서울시 미래세대의 생활양식 변화에 따른 공공시설 공급방 향. 서울연구원.
- 홍석천. (2019). 휴대폰 만지는 아이 한 명도 없었다, 대박 난 '팝업 놀이터' 11월 12일. 춘천 사람들 <http://www.chunsa.kr/news/articleView.html?idxno=46785>(검색일: 202 2.06.03.).
- 황옥경. (2012). 한국 아동·청소년 인권실태 연구 II: 아동·청소년의 놀 권리: 현실과 대안. 한국청소년정책연구원.
- 황옥경, 한유미, 김정화. 양효현. (2015). 권리로서의 놀이와 여가에 대한 아동의 인식과 행복 감의 관계. 「아동과 권리」 19(4): 775-774.
- C프로그램 (2018). 우리 동네 놀세권 체크리스트.
- C프로그램 우리동네 놀세권 매거진. <https://brunch.co.kr/@weseesaw/107> (접속일:2022. 08.16.).
- C프로그램. (2018). 군산 놀이터 개선 게시글. <https://c-program.org/projects/playgroun d-gunsan>(검색일: 22.10.28).
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2005). 놀이, 발달, 유아교육(Play, development, and early education), 이진희·손원경·안효진·유연옥 역. 경기:아카데미프레스.
- UNICEF 한국위원회. (2019). 알기 쉬운 유니세프 아동친화도시 길라잡이.
- UNICEF 한국위원회. (2022). 아동친화도시 공간변경 사업내역서. 유니세프 한국위원회 내부 자료.
- YTN. 어린이 놀이터에 '인식표 도입' 광명 아파트 논란..."서약하면 이용권 지급" https://www.ytn.co.kr/_ln/0103_202111182309436470. 2021년 11월 18일자 뉴스.

- Anthamatten, P., Brink, L., Lampe, S., Greenwood, E., Kingston, B. & Nigg, C. (2011). An assessment of schoolyard renovation strategies to encourage children's physical activity. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 8(27), 1-9.
- Australasian Parks and Leisure. (2013). Classification framework for public open space.
- Bringolf-Isler, B., Grize, L., Mäder, U., Ruch, N., Sennhauser, F. H. & Braun-Fahrländer, C. (2010). Built environment, parents' perception, and children's vigorous outdoor play. *Preventive medicine*, 50(5-6), 251-256.
- Brockman, R., Jago, R. & Fox, K. R. (2011). Children's active play: self-reported motivators, barriers and facilitators. *BMC public health*, 11(1), 1-7.
- Carroll, P., Witten, K., Kearns, R. & Donovan, P. (2015). Kids in the City: children's use and experiences of urban neighbourhoods in Auckland, New Zealand. *Journal of Urban Design*, 20(4), 417-436.
- Coombes, E., van Sluijs, E. & Jones, A. (2013). Is environmental setting associated with the intensity and duration of children's physical activity? Findings from the SP EEDY GPS study. *Health & place*, 20, 62-65.
- Crawford, D., Cleland, V., Timperio, A., Salmon, J., Andrianopoulos, N., Roberts, R., ... & Ball, K. (2010). The longitudinal influence of home and neighbourhood environments on children's body mass index and physical activity over 5 years: the CLAN study. *International journal of obesity*, 34(7), 1177-1187.
- Csikszentmihalyi, M., Hunter, J. (2003). Happiness in everyday life: The uses of experience sampling. *Journal of happiness studies*, 4(2), 185-199.
- DCSF & DCMS. (2008). The Play Strategy.
- D'Haese, S., Van Dyck, D., De Bourdeaudhuij, I., Deforche, B. & Cardon, G. (2015). The association between the parental perception of the physical neighborhood environment and children's location-specific physical activity. *BMC public health*, 15(1), 565.
- Eiferman, R. R. (1971). Social Play in Childhood. In Child's Play edited by R. E. Herren and Brian Sutton-Smith, 270-297.
- Ferré, M. B., Guitart, A. O. & Ferret, M. P. (2006). Children and playgrounds in Mediterranean cities. *Children's Geographies*, 4(2), 173-183.
- Greater London Authority. (2011). The London Plan.
- Greater London Authority. (2012). Shaping Neighborhood: Play and Informal Recreation. Supplementary Planning Guidance.
- Hansen, W. G. (1959). How accessibility shapes land use. *Journal of the American Planning Association*, 25(2), 73-76.
- Hirose, T., Koda, N. & Minami, T. (2012). Correspondence between children's indoor and outdoor play in Japanese preschool daily life. *Early Child Development and Care*, 182(12), 1611-1622.
- Holt, N. L., Lee, H., Millar, C. A. & Spence, J. C. (2015). 'Eyes on where children play': a retrospective study of active free play. *Children's Geographies*, 13(1), 73-88.
- Holt, N. L., Spence, J. C., Sehn, Z. L. & Cutumisu, N. (2008). Neighborhood and developmental differences in children's perceptions of opportunities for play and physical activity. *Health & Place*, 14(1), 2-14.
- Johansson, M. (2006). Environment and parental factors as determinants of mode for

- children's leisure travel. *Journal of Environmental Psychology*. Volume 26, Issue 2, 156-169.
- Kahn, P. H. Jr. & Kellert, S.R. (2002). Children and Nature: Psychological, Sociocultural, and Evolutionary Investigations. *Children, Youth and Environments* Vol. 13, No. 1, Street Children and Other Papers, 234-239.
- Karsten, L. (2005). It all used to be better? Different generations on continuity and change in urban children's daily use of space. *Children's Geographies*, 3(3), 275-290.
- Kyttä, M. (2002). Affordances of children's environments in the context of cities, small towns, suburbs and rural villages in Finland and Belarus. *Journal of environmental psychology*, 22(1-2), 109-123.
- Lee, H., Tammisen, K. A., Clark, A. M., Slater, L., Spence, J. C. & Holt, N. L. (2015). A meta-study of qualitative research examining determinants of children's independent active free play. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 12(1), 5.
- Loebach, J. E. & Gilliland, J. A. (2016). Free range kids? Using GPS-derived activity spaces to examine children's neighborhood activity and mobility. *Environment and behavior*, 48(3), 421-453.
- Weir, L. A., Etelson, D., & Brand, D. A. (2006). Parents' perceptions of neighborhood safety and children's physical activity. *Preventive medicine*, 43(3), 212-217.
- Louv, R. (2005). Last child in the woods: Saving our children from nature-deficit disorder. London: Atlantic Books.
- MacDougall, C., Schiller, W. & Darbyshire, P. (2009). What are our boundaries and where can we play? Perspectives from eight-to ten-year-old Australian metropolitan and rural children. *Early Child Development and Care*, 179(2), 189-204.
- McCurdy, L. E., Winterbottom, K. E., Mehta, S. S., & Roberts, J. R. (2010). Using nature and outdoor activity to improve children's health. *Current problems in pediatric and adolescent health care*, 40(5), 102-117.
- Parsons, A. (2011). Young Children and Nature: Outdoor Play and Development, Experiences Fostering Environmental Consciousness, And the Implications on Playground Design. the Virginia Polytechnic Institute and State University
- Play England. (2009a). Playable Space Quality Assessment Tool.
- Play England. (2009b). Tools for evaluating local play provision: A technical guide to Play England local play indicators.
- R. Kaplan, S. Kaplan. (1989). The experience of nature: A psychological perspective. Cambridge University Press, New York.
- Rémi, C. (2011). Reading as playing. *Emergent Literacy: Children's books from 0 to, 3(13)*, 115.
- Sharmin, S. & Kamruzzaman, M. (2017). Association between the built environment and children's independent mobility: A meta-analytic review. *Journal of Transport Geography*, 61, 104-117.
- Söderström, M., Boldemann, C., Sahlin, U., Mårtensson, F., Raustorp, A. & Blennow, M. (2013). The quality of the outdoor environment influences childrens health -a cross-sectional study of preschools. *Acta Paediatrica*, 102(1), 83-91.
- Storli, R. & Hagen, T. L. (2010). Affordances in outdoor environments and children's physically active play in preschool. *European Early Childhood Education Rese*

arch Journal, 18(4), 445-456.

- Tappe, K. A., Glanz, K., Sallis, J. F., Zhou, C., & Saelens, B. E. (2013). Children's physical activity and parents' perception of the neighborhood environment: neighborhood impact on kids study. International journal of behavioral nutrition and physical activity, 10(1), 1-10.
- Thomas, G. & Thompson, G. (2004). A Child's Place: Why environment matters to children. London: Green Alliance/Demos, available online at: www.demos.co.uk/catalogue/achildsplacebook.
- Veitch, J., Bagley, S., Ball, K. & Salmon, J. (2006). Where do children usually play? A qualitative study of parents' perceptions of influences on children's active free -play. Health & place, 12(4), 383-393.
- Thompson, C. W., Aspinall, P., & Montarzino, A. (2008). The childhood factor: Adult visits to green places and the significance of childhood experience. Environment and behavior, 40(1), 111-143.
- Wells, N. M.,& Lekies, K. S. (2006). Nature and the Life Course: Pathways from Childhood Nature Experiences to Adult Environmentalism. Children, Youth and Environments 16(1). 1-24.
- Weller, S., & Bruegel, I. (2009). Children'sPlace' in the development of neighbourhood social capital. Urban Studies, 46(3), 629-643.
- Wen, L. M., Kite, J., Merom, D. & Rissel, C. (2009). Time spent playing outdoors after school and its relationship with independent mobility: a cross-sectional survey of children aged 10-12 years in Sydney, Australia. International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity, 6(1), 1-8.
- Woolley, H. & Lowe, A. (2013). Exploring the relationship between design approach and play value of outdoor play spaces. Landscape Research, 38(1), 53-74.

Developing an Integrated Network of Playspaces and Community Resources for Promoting Children's Right to Play

SUMMARY

Kang, Hyunmi
Seong, Eunyoung
Park, Seokhwan
Park, Yuna

Playing is an activity that is essential for children to have happiness, a better quality of life, and holistic development. Article 31 of the United Nations Convention on the Rights of the Child states that every child should be guaranteed the equal right to play. However, Korean children have a low level of life satisfaction and are in a serious situation where playing and leisure are lacking. Unfortunately, Korean children's level of life satisfaction is the lowest among OECD countries, and the right to play is not guaranteed due to excessive studying.

There are very complex causes for the lack of playing, which makes the problem difficult to solve through individual space units. The reason why children in Korea are unable to play is because of the lack of time and too much time spent using electronic devices (computers, smartphones, TVs, etc.), as they are easily accessible during and between learning periods segmentalized by academic schedules. Insufficient space is also the main cause of the lack of playing. As more cars occupied the roads, the frequency of children's external activities decreased, which resulted in playing only happening within the limits of playgrounds.

To resolve the complex factors of play deficiency, an approach to dealing with the neighborhood environment in an integrated manner is necessary. Changing the concept

of play space from the existing playgrounds and facilities to a network of playing resources, in which various playing resources are connected through walking-friendly streets is needed. Specifically, neighborhood play requires safety and social interchanges as well as physical space. Therefore, it is important to have a strategy for creating a play environment by integrating the resources of the local communities.

The purpose of this study is to evaluate the neighborhood environment from the perspective of the playspace network and to suggest a plan to improve play opportunity deficit areas. For this purpose, the concept and requirements of the playspace network are defined through systematic review, the play environment and usage conditions of regional examples are analyzed, the characteristics of the play opportunity deficit area are clarified, and an effective playspace network construction strategy is derived.

Chapter 2 discusses the examined play value and invigorating factors of playing in Korean and foreign literature and the derived concept of playspace network as neighborhood environments that encourages children to play.

The factors that affect playing should be examined within the neighborhood area, as the site where playing takes place expands from inside the house to outdoor areas within the neighborhood as children grow. Particularly, free and active outdoor playing with excellent play value is greatly influenced by the neighborhood environment. Play-friendly factors in terms of the neighborhood environment are divided into playgrounds (facilities), expanded play areas, and safe environments and communities. An approach is needed to examine each element in an integrated manner. In this study, the factors that invigorate playing are largely divided into time, space, and people. The target site consisting of playspaces and play facilities is defined as play resources. The playspace network is defined as a system of spaces connecting the physical play environments (play resources) emplaced and operated in the neighborhood to suit the needs of the playing subject. The playspace network consists of spaces for activities where playing takes place, a connection of spaces necessary for access to play resources, and spaces that can support the invigoration and continuation of playing. Furthermore, the playspace network has the function of actualizing the values of playing that are difficult to achieve in the existing individual units of play resources through the areal linkage between spaces. Moreover, the playspace network can be utilized by linking various resources as a system that has diversity, accessibility, connection, and the possibility of expanding the area. The aforementioned four attributes are features that

can be provided by the local play environment as an areal domain rather than limited units, and they are actualized within the relationship among resources connected to each other.

In addition, the playspace network has the feature of serving communities, which guarantees all children living in the neighborhood opportunities to play. In other words, the playspace network is an area that reflects Bronfenbrenner's ecological model of children's play in that it is the connection of physical spaces and the link of non-physical resources and various activities stimulated by these spaces.

Chapter 3 covers the cases of policies, systems, and projects related to children's play. Government policies related to children's play aim to create spaces for playing and leisure in addition to supporting children's rights to play. However, unlike the direction of these policies, Korean laws and legal system concerning playspaces are very limited. Laws and regulations on playspaces are enforced by various ministries with the main focus being the installation sites (parks, apartment complexes, educational facilities, and childcare facilities). Only minimal requirements concerning the installation of playgrounds are stipulated, while the qualitative requirements for playgrounds are lacking. The Act on the Safety Control of Children's Play Facilities focuses on securing safety at the stage of installation and management of play facilities, but it does not discuss play environments in neighborhood areas.

Meanwhile, local governments' projects under the policies related to the play environment have prioritized the promotion of playing by securing various play resources. Most of the projects aimed to create playspaces, and the Play Innovation Pioneer Project implemented by the Ministry of Health and Welfare is a leading example of securing playspaces and time suitable for the conditions of each city. The limitations of public policies related to the play environment found in the analysis of the system and cases of the projects are as follows.

First, there is a perception that play is a basic right for all children, but there is a lack of means to actualize it. A clear goal to guarantee the right to play is absent, and policy projects for expanding play opportunities are also not developing further, being stuck in their early stages.

Second, laws and regulations related to playspaces are divided with the installation site being central. Only matters for the creation and management of playspaces are

stipulated at individual facility units. The focus is on the supplier's point of view, and there is a lack of an integrated perspective of looking at the play environment from the child's angle.

Third, play-related public projects of local governments are limited to individual project units, and there is a fundamental difficulty in bridging the gap between play opportunities for children in the communities.

To overcome the aforementioned limitations, it is necessary to form a social consensus on the importance of children's play, present the concept and images of a desirable play environment, and propose specific strategies to expand play opportunities at the community level.

In Chapter 4, the access distance of play resources by type is analyzed for Suwon, and accessibility deficiency areas were derived by dividing them into proximity and mobility concerning children's playgrounds.

As a result of the analysis, the location of play resources in Suwon varies greatly by region, but the sufficiency degree of accessibility to private play resources varies greatly by facility compared to public play resources. In Paldal-gu, where low-rise residential areas are concentrated, there are many residential areas where the distance to the playground is outside the range of appropriate distance for usage. Three private play resources, including multi-family play facilities, kids' cafes, and academies for arts and sports, tend to be concentrated around apartment complexes, resulting in a gap in access to play resources. It was verified that the apartment areas have excellent access to most play resources compared to other areas, and the difference is statistically significant. Areas lacking access to play resources were analyzed by dividing them into proximity and mobility regarding playgrounds and apartments. In terms of proximity, most of the entire area of Suwon, except for some areas of Paldal-gu, met the criteria. On the other hand, in terms of mobility, there are considerable numbers of areas that do not meet the requirements of walking safety and convenience. Furthermore, 33% of the total elementary school student population lives in areas with insufficient mobility. The aforementioned results show that the play environment in Suwon meets the level of quantitative supply in terms of the distance to using core playspaces, but it also reveals limited mobility.

A focus group was formed involving 38 parents of elementary school students ranging

from first to fourth grade in Suwon. The focus group's residences are divided into large-scale apartment complexes (neighborhoods A and B) created as hybrid parks without motorways on the ground, residential areas (neighborhood C) mixed with medium-sized apartments and multiplex houses, and old low-rise residential areas (neighborhood D). The parents recorded their children's play activities in journals for seven days (5 weekdays and a weekend) and participated in interviews under the theme of awareness of play conditions and neighborhood play environments. As a result of the analysis, the playtime of neighborhood D was the shortest with the proportion of active play being small, and parents' perceptions of the play environment were also negative.

To find out in detail the influence of neighbors on children's play activities in the focus group, play activities were analyzed by focusing on the aspects of time, space, and people.

In terms of time, children's outdoor play on weekdays tends to be more active when time spent on structured activities (in school), transportation, and electronic devices are less. The static playtime at home, including screen time of 30 minutes to an hour can be converted to outdoor playtime, suggesting the need for neighborhood play resources that are suitable for children's daily schedules. The neighborhood's impact on screen time is very clear. Children's screen time is either extremely low or high in neighborhood D, where play resources are not diverse and the walking environment is poor. The difference depends on what kind of role parents play after school. In neighborhoods A, B, and C, where there are many accessible playgrounds, many children play outside, while in neighborhood D, even if they have a lot of free time, there is no outdoor play except for short playtime in the after classes on the school playgrounds. Neighborhood D's children spend time on electronic devices after school or look for playable areas with their mothers, which gives them fewer opportunities to play with their friends.

The difference in neighborhood space also has a great influence on playing. The number of play resources accessible for each of the four neighborhoods is similar, but children who play a lot utilize more play resources than children who play less. In other words, it means that the play environment that determines the playtime cannot be simply explained by the amount (number) of playgrounds, and it is influenced by the characteristics of individual sites.

In the case of neighborhoods A and B, where large-scale apartment complexes

themselves are play areas, play activities in playgrounds and open spaces in apartment complexes are the most active. Public playgrounds are actively used in neighborhood C, and the use of large-scale open spaces or apartment playgrounds is secondary. This is due to the excellent size and characteristics of public playgrounds compared to the quality of playgrounds around medium and small apartments. Meanwhile, in neighborhood D, play activities are concentrated in the school playground and sports field; playing in the parking lot near the house was also observed.

The aspect of people was examined by focusing on friends who played together. The presence of friends greatly affects playtime, and children who have a lot of playtime on weekdays play with friends more than once a day on average. Also, children who socialize with their friends on weekends spend more time outside than children who only play with their family members. In neighborhoods A, B, and C, people usually play with their friends at nearby public or apartment playgrounds, while in neighborhood D, play with friends is concentrated on school playgrounds and sports fields. This shows the importance of school playgrounds for low-rise residents with insufficient play resources and low child population density.

From the perspective of the playspace network, apartment complexes and low-rise residential areas showed a very big difference. Neighborhoods A and B, which have a pedestrian zone and various playgrounds in the apartment complex, have a clear play area within a safe independent movement range, while Neighborhood D does not have a play area due to poor walkability and the lack of play resources. Neighborhood C, a mixture of various residential types, offers easy access to play resources around schools, academies, and homes according to children's needs, showing the function of a public playspace network outside of the apartment complex.

From the perspective of the playspace network, large-scale apartment complexes have a safe playspace network in a limited area while offering excellent diversity, accessibility, and connection of resources. As a result, the playspace network of large apartment complexes provides equal play opportunities for residential children. On the other hand, for low-rise or mixed-rise residential areas, the public playground spots are limited, and it is easy to see a gap in access to play resources within the neighborhood.

In this study, low-rise residential areas with low child occupancy density and few active play resources are considered play opportunity deficit areas, and tasks to improve the

neighborhood environment from the perspective of the playspace networks are presented in terms of time, space, and people.

First, as a spatial strategy, forming a play center through space aggregation, school playground improvements, and the creation of play resources through utilizing collected donations for urban maintenance projects were proposed. In terms of time, a strategy to improve the physical environment along with improving parental awareness was suggested. The lack of playing due to the segmentation of leisure time is useful in creating daily life-friendly play resources. Children who are preoccupied with screen time at home need playgrounds suitable for their free time, mostly during the evenings. In order to solve the problem of lacking playmates in low-rise residential areas at the human level, it is necessary to create play centers and formulate strategies to invigorate the sharing of playspaces.

In order to change the attitude of parents to allow their children to go out and play, the neighborhood environment must first be safe. Finally, it is necessary to reduce the burden of parents on supporting play activities by expanding public care services to include play.

Based on the findings of the focus group study, Chapter 5 presents a strategy to create a playspace network in areas lacking play opportunities. The characteristics of low-rise residential areas are that it is difficult for children to gather due to the few number of children, lack of playspaces, and poor walkability. Therefore, the improvement strategy is divided into creating a foundational play area and enhancing access to play resources.

First, the method of creating a foundational playspace is to create a space or complex facilities using a school area. For this project, it is important for local governments to play a key role in creating and operating school areas as community play resources, and to manage school playspaces integrally with other public leisure facilities. Second, a project to create a playspace by remodeling public facilities is proposed. Since public facilities such as community centers are often aging in low-rise residential areas, indoor and outdoor playgrounds can be created by utilizing outdoor, low-rise indoor, and rooftop spaces if necessary. While the school play area is mainly used by elementary school students who can walk relatively freely in the neighborhood, it is appropriate for the play area of the community center to be occupied by mostly infants and their guardians. In addition, it is possible to create a network between neighborhood play

resources by expanding small playspaces near homes or schools. Improving the method of usage is also essential for strengthening the network. This is because even though a playspace has already been created, it is difficult to encourage usage only by supplying facilities in residential areas with low usage rates. Therefore, through the participation of residents, a project to improve the paths for walking in the neighborhood and link them with playspaces, an agreement to remodel and use apartment complex playgrounds, and a plan to link and utilize both online and offline play resources are proposed.

This study defines the concept and nature of the playspace network that guarantees children's right to play, examines the current status of play resources in Suwon, and analyzes the play situation of the focus group in depth. In particular, the impact of the neighborhood play environment on playing was examined by focusing on time, space, and people (friends), and a plan was drawn to build a playspace network by integrating various resources of the community in residential areas that lacked play resources. It is expected that the results of the study will be used as a reference for local governments that want to establish plans for children's play environments or promote improvement projects.

Although this study includes the advantage of investigating children's daily life and play status through play journals, it is difficult to statistically verify the effect of neighborhood environmental factors on play behavior because of the small number of people in each focus group allocated to the neighborhoods. In addition, there is a limitation in that the research was conducted at a time when face-to-face contact was restricted due to COVID-19, and direct interviews with children in each focus group were not possible. The insufficiency of directly dealing with socioeconomic factors that determine children's daily life and leisure forms remains as a limitation.

For the playspace network presented in this study to be expanded in actual urban spaces, the process of developing an effective business model and persuading community members is essential. To this end, follow-up studies that specifically present business models and corresponding processes are needed. Furthermore, follow-up studies are needed to improve related regulations for local governments to create surveys and plan guidelines to diagnose the play environments and to secure administrative and financial support necessary for the establishment and maintenance of the playspace networks.

부 록: 연구대상지 현황

Appendix

1. 일반 현황
 2. 놀이시설 설치 현황
 3. 포커스그룹 거주 근린 특성
 4. 연구대상지별 주요 놀이자원 특성
-

1. 일반 현황

본 연구는 일정 수준 이상의 아동인구 밀도와 다양한 주거 유형을 고려하여 수원시를 연구대상지로 선정하였다. 수원시는 면적 121.05km²에 인구 약 1,216천명이 거주하는 대한민국 3곳의 특례시 중 하나이며, 만 18세이하 아동인구가 전체인구에서 16.4%로 전국 아동 비중인 15.4%보다 근소하게 높다⁶⁸⁾.

한편 수원시는 아동친화도시를 위한 노력을 2015년부터 추진해왔다. 2016년에는 관련 조례를 제정하고, 그 다음해인 2017년에 국내에서 13번째로 아동친화도시 인증을 받은 지자체로 부상했다. 이후 인증기간인 4년동안 아동친화도시 10가지 구성요소를 중심으로 관련 정책사업을 지속적으로 추진해왔으며 그 결과, ‘2022년에 유니세프 아동친화도시 상위단계’ 인증을 받았다.

이처럼 수원은 아동에 대한 관심이 높고, 아동의 권리 보장을 위한 다양한 노력들을 이행해오고 있다. 2017년 아동친화도시 인증을 받은 이후 제1차 아동친화도시 조성 기본 계획을 수립하여 4년간 운영해왔으며, 2022년 상위기관인증을 받으면서 제2차 아동친화도시 조성 기본계획을 수립하였다. 주요내용으로는 1차의 비전을 지속하여 강조하고, 아동이 함께 성장하는 도시를 위한 정책 전략이 포함된다.

68) 통계청 주민등록인구현황 2022. https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1B04006&conn_path=l3(검색일: 2022.06.07.)



[그림 부록-1] 수원시의 유소년인구 분포 현황 (100m x 100m 격자 단위)

출처: 국토정보플랫폼 국토통계맵 (<http://map.ngii.go.kr>)

제1차 수원시 아동친화도시 조성 중장기계획		제2차 수원시 아동친화도시 조성 기본계획	
놀이와 여가	아동놀이	아동친화도시 인식 개선	모두가 알고 누리는 아동친화도시
	청소년 여가	놀이와 여가	아동 발달을 위한 놀이와 여가 청소년 성장을 위한 놀이와 여가
참여와 시민권	시민권인식	참여와 시민의식	아동친화도시 조성을 위한 수원아동 시정 아동친화도시 조성을 위한 수원시민 시정
	참여실천	안전과 보호	아동 보호체계강화 아동 안전구역 확대 아동 안전교육 발전
안전과 보호	학교내 안전 및 보호	보건과 사회서비스	마음건강 지원 신체건강 지원 안전한 먹거리 지원
	학교 밖 안전 및 보호	교육환경	아동 발달을 위한 수원형 교육 서비스 청소년 성장을 위한 수원형 교육 서비스
건강과 위생	예방서비스	가정환경	차별없는 돌봄서비스 가정환경 개선 지원
	대응 서비스		
교육환경	교육시설 인프라		
	교육 프로그램		
가정환경	드림지원 서비스		
	회복지원 서비스		

[그림 부록-2] 제1차, 제2차 수원시 아동친화도시 조성 기본계획 비교

출처: 이영안 외.(2021). 제2차 수원시 아동친화도시 조성 기본계획 연구. p.183

2020년 수원시 아동친화도 조사는, 놀이와 여가에 대한 시민들의 만족도가 높고, 지역 사회에 아동이 놀 수 있는 안전한 장소가 집 근처에 있다는 데 대한 긍정적인 평가를 보여주고 있다.⁶⁹⁾

69) 초·중·고등학생 300명에게 '우리 지역사회에는 아동이 놀 수 있는 안전한 장소가 집 바로 근처에 있다'는 항목을 물은 '매우 그렇다'는 초등학생의 응답률이 가장 높으며 2020년 기준 87.5를 차지하였고, 긍정적 인 답변이 꾸준히 증가하는 경향을 보인다. 특히 팔달구의 경우 긍정적인 답변이 '16년 52.6%에 대비하여 35.1%로 증가하였다. (2020 수원시 아동친화도 조사 최종보고자료, 수원시정연구원, 2020, pp.37-38.)

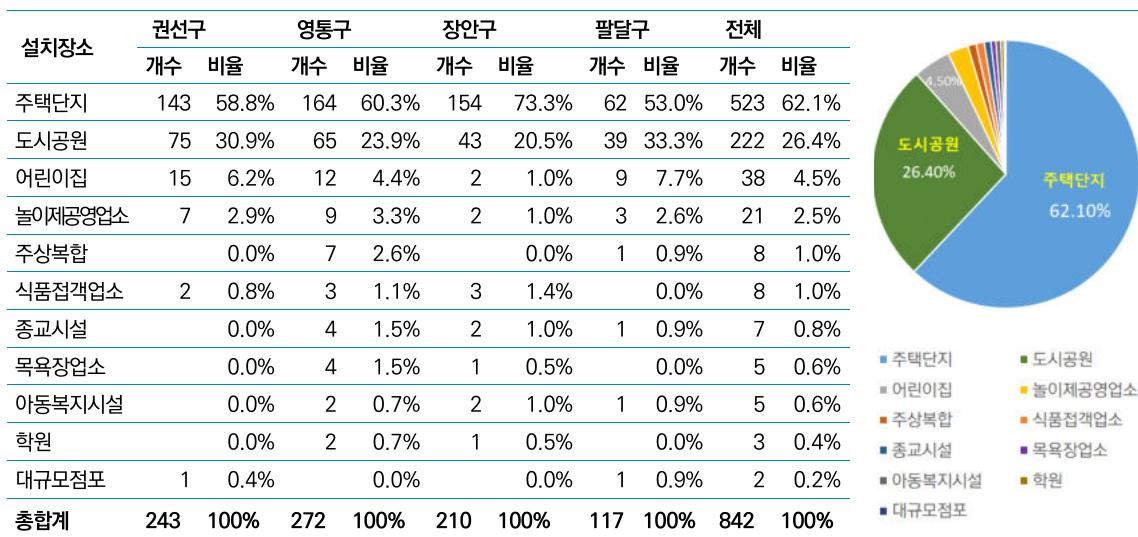
2. 놀이시설 설치 현황

행정안전부가 「어린이놀이시설 안전관리법」 시행령 제2조(어린이놀이시설) [별표2]에 따라 안전관리를 검사하고 있는 어린이놀이시설 현황 데이터(2022년 6월 기준)를 활용하여 수원시 내에 설치·운영 중인 어린이 놀이시설 현황을 살펴보았다.

(설치장소) 수원시 내 어린이놀이시설은 2022년 6월 기준 총 842개소가 설치되어 있다. 권선구에는 243개(28.8%), 영통구에는 272개(32.3%), 장안구에는 210개(24.9%), 팔달구에는 62개(7.4%)가 설치되어 있다. 설치장소별로 보았을 때 공동주택단지 내 523개(62.1%)가 설치되어 가장 높은 비중을 보이며, 이어 도시공원 내 222개(26.4%) 어린이집, 놀이제공영업소 순이다.

(설치연도) 「어린이놀이시설 안전관리법」의 제정 및 시행이 2008년도이며 법 시행 전에 기 조성된 놀이시설까지 적용 대상에 포함시킨 비율은 낮은 것으로 예상되며, 2008년 이후부터 놀이시설 수가 확연히 증가하였다. 2006-2010년에 393개로 전체의 46.7%가 설치 또는 등록되었다. 2011-2015년에는 213개(25.3%), 2016-2020년에는 127개(15.1%)가 설치되었다. 구별로는 2006-2010년 사이에 팔달구에 가장 많이 설치되었고, 2011-2015년에는 영통구가 2016-2020년에는 권선구에 가장 많은 어린이 놀이시설이 설치되었다. 권선구와 영통구에 비해 팔달구와 장안구의 어린이 놀이시설이 상대적으로 연한이 오래되어 노후시설이 많을 것으로 예측된다.

[표 부록-1] 수원시 어린이놀이시설 설치 현황

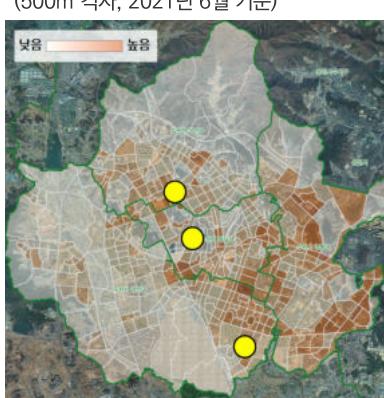
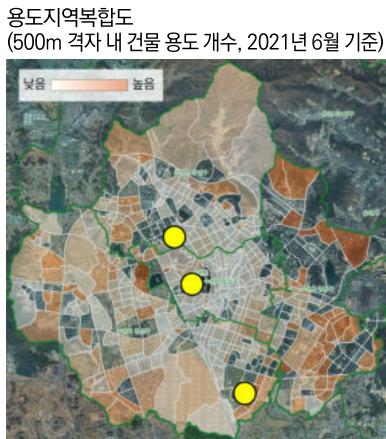
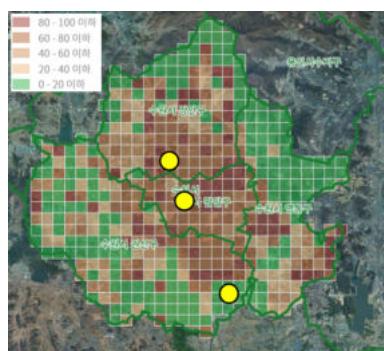
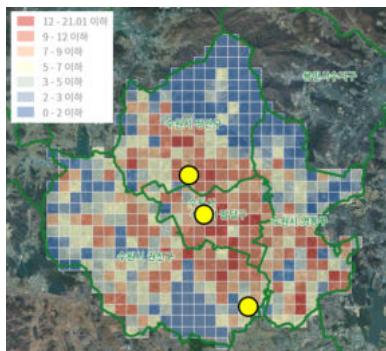


출처: 행정안전부 통계자료를 바탕으로 연구진 작성

3. 포커스그룹 거주 근린 특성



포커스그룹 연구대상 근린 위치



[그림 부록-3] 심층연구 연구대상지 위치

출처: 수원시 항공사진 서비스(<https://www.suwon.go.kr:38083/citizenIntranetMain.do#>)를 활용하여 연구
진 작성 (접속일: 2022.5.23.)



[그림 부록-4] 포커스그룹 거주 근린의 초등학교와 통학구역

출처: 수원시 항공사진 서비스(<https://www.suwon.go.kr:38083/citizenIntranetMain.do#>)와 네이버지도 항공사진(<https://map.naver.com/>)를 활용하여 연구진 작성 (접속일: 2022.5.23.)

4. 연구대상지별 주요 놀이자원 특성

□ 전용놀이자원

포커스그룹이 거주하는 아파트단지는 대체로 놀이시설이 잘 갖춰져 있고, 집이나 학원으로부터의 가까워 접근성이 높다. 학교에서 가까운 어린이공원은 학원 가기 전의 놀이 장소로 이용되며, 단지 내 실개천을 끼고 조성된 산책로는 등하교 및 일상생활이 이뤄지는 보행공간이자 놀이자원으로 기능한다.

[표 부록-2] 전용놀이자원 현황

자원	특성		입지	사진
○○ 아파트 놀이터	형태	현황	입지	
	면적(㎡)	498		
	입지	단지 내 놀이터		
	놀이시설	조합놀이대, 그네,		
	지원시설	화장실은 없으나 집, 커뮤니티시설 이용		
	차량	차량 지상공원화 아파트로 보행접근 안전		
□□ 어린이 공원	안전	범죄 CCTV, 주동에서 조망되어 자연감시		
	면적(㎡)	2,204		
	입지	초등학교 옆		
	놀이시설	놀이시설은 없으나 넓은 공간 존재		
	지원시설	휴게공간, 운동시설, 화장실은 있으나 집, 학교 시설 이용		
	차량	주변으로 차량이 다니지 않는 보행공간 존재		
안전	범죄	CCTV, 주변에서 자연감시 가능		

출처: 연구진 작성 및 촬영, 지도는 네이버 지도(<http://map.naver.com>)를 활용하여 연구진 작성 (검색일: '22.9.3.)

□ 확장놀이자원

학교운동장에는 놀이시설과 넓은 공간이 있어 방과 후 아이들이 활동적으로 놀 수 있는 공간이다. 대부분의 놀이는 친구와 함께하는 활동적인 놀이로, 시간은 10분에서 최대 150분까지 기록되었고 모두 평일에 이루어졌다. 저층주거지에서는 학교운동장 및 놀이터에서의 활동 비중이 다른 균형에 비해 높다. 저층주거지의 초등학교 운동장은 놀이시설이 단순하지만 넓은 공간과 그늘막이 붙은 단상, 휴게공간 등이 있어 아이들이 자유롭게 놀 수 있는 공간이다. 다만 심층면담 과정에서 아이들이 학교에서 놀이하는 시간을 지루해하며 놀이를 길게 이어가지 못한다는 학부모의 의견이 드러나기도 하였다.

[표 부록-3] 확장놀이자원 현황

자원	특성	입지	사진
저층주거지 학교운동장	항목	현황	
	면적(m ²)	4,969	
	입지	초등학교 내위치	
	놀이시설	철봉, 미끄럼틀, 그네, 시소, 모래밭, 평행봉	
	지원시설	학교 화장실 이용	
	안전 차량	주변으로 보도가 있으나 차량도 함께 이동하여 안전사고 주의 필요	
□□ 아파트 단지 실개천	범죄	CCTV, 경비실 등에서 감시	
	길이(km)	1.2	
	입지	아파트 단지 사이	
	놀이시설	놀이시설은 없으나 다양한 활동이 가능한 산책로, 자연 환경	
	지원시설	-	
	차량	단지에서 바로 접근이 가능하여 안전	
안전 범죄	안전 범죄	주변 아파트, 산책로 이용주민들에 의한 자연감시 가능	

출처: 연구진 작성 및 촬영, 지도는 네이버 지도(<http://map.naver.com>)를 활용하여 연구진 작성 (검색일: '22.9.3.)

□ 활성화되지 않은 어린이공원

조합놀이터가 설치된 어린이공원으로 주변에 녹지와 벤치, 운동시설이 조성되었다. 입지상 통행량이 적고 초등학교 통학로와도 떨어져 있어 이용이 저조하다. 야간에 음주 공간으로 이용되어 안전의 우려를 표하기도 하였다. 연령대별 사용공간의 부족과 고립된 입지, 관리의 문제가 복합적으로 작용하고 있음을 알 수 있다.

□ 대체자원

공공청사 내 잔디밭은 놀이공간이 부족한 저층주거지에서 놀이자원 대체재로 이용되는데, 시야가 개방적이며 가로등 조명이 있어 야간에도 안전하고, 화장실 등 편의시설이 있어 장시간 머물 수 있다는 학부모 의견이 있었다.

[표 부록-4] 저층주거지 대체자원 현황

자원	특성	입지	사진
공공청사 잔디밭	항목	현황	
	면적	6,000 m ²	
	입지	공공청사 내	
	놀이시설	잔디밭	
	지원시설	화장실	
	안전 차량	차량 통행이 많지 않음	
안전 범죄	범죄	야간에 가로등 조명이 있어 안전, CCTV설치	

출처: 연구진 작성 및 촬영, 지도는 네이버 지도(<http://map.naver.com>)를 활용하여 연구진 작성(검색일: '22.9.3.)

