

국내 노인놀이터 도입과 조성을 위한 가이드라인 연구

A Study on Guidelines for the Introduction and Establishment of a Playground for the Elderly in Korea

김지연*, 윤희진* · 이태겸**

*서울시립대학교 일반대학원 조경학과 석사학위과정 /

**(주)에스이디자인그룹 공공디자인연구소 소장 / 서울시립대학교 조경학과 강사

Kim, Jiyeon*, Yoon, Heejin* · Lee, Taegyeom**

*Master's Course, Major in Landscape Architecture, Graduate School, University of Seoul

**Director, Research Institute of Public Design, Socio-Environmental Design Group

국문요약

본 연구는 초고령화 시대 노인의 여가와 놀이 욕구 충족 및 노인 신체를 고려한 건강 관리를 위한 방안으로 노인놀이터의 개념과 필요성을 고찰하였다. 또한 해외 및 관련 사례 분석을 통해 국내에 노인놀이터를 조성할 때 고려해야 할 가이드라인을 제시하였다. 먼저 문헌연구를 통해 해외 노인놀이터 관련 가이드라인, 국내의 실내 노인공간 관련 가이드라인, BF(Barrier Free) 인증제도 매뉴얼을 살펴보고, 이를 종합분석하여 국내 실외형 노인놀이터의 기능 및 디자인 가이드라인의 범주와 가이드라인을 도출하였다.

연구 결과, 기능 가이드라인은 자율선택, 사회성 지원, 신체적 활동, 가변성의 4가지 범주로, 디자인 가이드라인은 쉬운 이해, 안전성, 안정성, 접근성, 심미·쾌적성, 정보성, 보행편의의 7가지 범주로 도출되었다. 이 외에 노인놀이터의 국내 도입과 활성화를 위해 인식 개선, 정보 지원, 조성공간 마련, 지원 제도 마련, 재정 지원, 가치 창출에 관한 사항을 제언하였다. 본 연구는 변화하는 노인 세대를 위한 놀이 및 여가시설의 중요성을 시사하는 동시에, 가이드라인이 부재한 상태로 실외 노인놀이터가 조성되고 있는 현 상황에서 활용할 수 있는 기초적인 지침으로써 의미가 있다.

Abstract

The purpose of this study is to suggest guidelines for the introduction of elderly playgrounds for senior citizens to meet the needs of the active senior generation and promote health. In addition, through analysis of overseas and related cases, guidelines were proposed to be considered when creating a playground for the elderly. Through literature research, the overseas playground guidelines, domestic elderly interior design guidelines, and BF(Barrier Free) certification system manuals were reviewed, and based on these, the elderly playground guidelines will be derived.

According to the study, the function guidelines are organized into four types: ① autonomous selection ②social support ③physical activity ④Variability. The design guidelines are organized into seven types: ①Easy understanding ②Safety ③Stability ④Accessibility ⑤Aesthetic and ⑥comfortable Information service ⑦Walking convenience. Policy suggestions were derived as six categories: improving awareness, information support, space utilization, establishing a basis system, financial consideration, and value creation. This study suggests the importance of leisure facilities for the changing elderly generation, while at the same time, it is meaningful as a basic guideline to be used in the current situation where outdoor elderly playgrounds are being created without guidelines.

주제어 : 어르신 놀이터, 노인 친화공간, 세대통합 놀이공간, 커뮤니티 케어, 포용 사회, 무장애 놀이터

Keywords : Senior Playground, Elderly friendly space, Generation integrated play space, Community care, Barrier-free playground

1. 서론

1.1 연구의 배경과 목적

우리나라는 빠른 고령화현상을 겪고 있으며, 2025년경에는 65세 이상 고령인구가 전체 인구의 20%를 넘는 초고령화 사회로의 진입이 예상된다. 이러한 현상과 더불어 등장한 “액티브 시니어(Active Senior)” 또는 “뉴 시니어(New senior)”는 은퇴 이후에도 소비생활과 여가생활을 즐기며 사회활동에도 적극적으로 참여하는 50~60대 세대를 지칭한다. 이들은 기존 노인 세대와 달리 여가 및 사회활동에도 적극적으로 참여하는 특징을 가지고 있다. 더불어 은퇴 후에도 사회참여나 경제 활동 등 자아실현을 위한 활동을 이어나가기를 원한다(김진엽, 2018).

국내 노인복지시설로는 노인복지관, 경로당, 노인교실 등이 운영되고 있다. 그러나 고령자 보호 차원의 여가와 복지시설 및 서비스를 제공하는 기존 실내형 복지시설은 기존의 노년층과 달리 활동적인 삶을 추구하는 경향이 강한 액티브 시니어가 바라는 여가 욕구를 충족시키는 데 한계가 있다(임호규, 2010). 이에 따라 기존의 복지시설은 서비스의 다양화를 요구받고 있으며(송나운, 2011), 다양한 여가 프로그램과 활동에 부합하는 공간으로의 변화가 필요한 상황이다(고민정·이건웅, 2020).

고령화의 심화에 따라 노인 관련 질환, 고령자 안전사고 증가로 건강보험료 지출이 급증함에 따라 국가의 재정적 부담도 커지고 있다.¹⁾ 우리나라 노인은 주로 등산, 산책과 같은 유산소 운동을 하고 있지만, 이러한 운동만으로는 몸의 중심을 잡도록 돕거나 근력 퇴화를 방지하기가 어렵다. 이뿐 아니라 가정 부양과 사회 복지 비용 증가, 노인 우울증 문제 역시 고령화로 인한 사회·경제적인 부담을 증가시키는 원인이 된다. 특히, 우리나라 60세 이상 노인 인구 중 42%가 우울증을 지니고 있어(김정식, 2012) 노인 우울감 해소를 위한 새로운 문제해결 및 지원방안이 필요하다. 그러나 실내 중심의 비활동적 복지공간 및 프로그램과 노인의 신체 활동 기회를 제공하지 못해 근력 퇴화와 같은 노인 건강 관련 문제의 실효성 있는 해법이 되지 못하고 있다.

1) 2019년 건강보험공단이 국회의 보건복지위원회에 제출한 자료를 살펴보면 2019년 기준 65세 이상 노인진료비는 전체 진료비의 40%를 차지했으며, 2025년에는 60조 원까지 급격하게 증가할 것으로 예상되고 있다.(건강보험공단 보건복지부 제출자료, 2019)

고령화로 인한 사회 현상과 문제에 대응하기 위해, 정부 차원에서도 어느 계층도 소외되지 않고 경제와 복지서비스를 고루 누리며, 개인의 가치가 존중되는 ‘포용적 복지국가’를 주요 국정전략으로 추진하고 있다.²⁾ 이와 더불어 사회적으로도 건강·의료보협 외에 지역 주도의 통합 돌봄(지역 커뮤니티케어)의 사회적 실현에 대한 요구도 커지고 있다(보건복지부, 2019).

이러한 흐름에서 2020년 국회의 시니어 콘텐츠포럼을 시작으로 노인들의 야외 운동과 문화생활을 위한 공간인 ‘노인놀이터’의 국내 도입에 대한 논의가 본격적으로 시작으로 다수의 정책토론이 이루어지고 있으며,³⁾ 2021년 5월 12일에는 노인여가복지시설에 ‘노인놀이터’를 추가하는 ‘노인복지법 일부개정안’이 발의되었다.⁴⁾ 국내에서도 노인을 위한 놀이형 놀이터 도입의 필요성이 제기됨에 따라, 여러 지자체가 노년층의 이용 빈도가 높거나 접근성이 좋은 공원 등에 노인놀이터를 조성하기 시작했다.⁵⁾ 고령화와 더불어 우리나라에서도 주체적, 놀이형 노인복지정책의 일환으로 노인놀이터에 대한 필요성이 커지고 있으며, 이를 국내에 적용하기 위한 활발한 논의가 진행되는 중이다.

이러한 실정에도 불구하고 현재 국내에는 노인놀이터를 조성 시 살펴볼 수 있는 가이드라인이 부재하다. 따라서 본 연구는 국내에 노인놀이터가 조성될 때 살펴봐야 할 가이드라인을 도출하는 것을 목적으로 하며, 향후 노인놀이터 설계 및 조성 시 참고할 수 있는 기초자료로 활용할 수 있을 것으로 기대된다.

1.2 연구의 내용과 방법

본 연구를 위해 우선적으로 놀이의 개념 및 노인과 놀이의 관계에 대해 살펴보고, 실제 조성사례로 해외에 만들어진 노인공원 및 노인놀이터 사례를 연구하였다. 이를 통해 노인놀이터의 개념과 특징, 관련 사례별 특징과 효과 등을 살펴보았다. 다음으로, 국내에 노인놀이터를 도입할 시 참고할 가이드라인을 살펴보기 위해 해외 노인공원 및 놀이터 조성 가이드라인, 국내 노인 실내공간 디자인 체크리스트, 장애물 없는 생활환경(Barrier-Free, 이하 BF) 인증제도-공원 매뉴얼 등 노인놀이터 조성에 관련된 기준 및 가이드라인을 분석하였다.

분석할 관련 지침 중 해외의 노인 친화 공원 지침으로, 노인의 신체적 측면 뿐 아니라 정신적, 인지적 측면까지 고려한 Anastasia Loukaitou-Sideris 외(2014)의 연구, 국내 노인놀이터 도입을 위해 고려할 요소와 정책적 시사점을 전체적으로 제시한 고민정(2020)의 연구를 선정하였다. 더불어 해외 가이드라인의 국내 도입 시 실 이용자와의 간극을 줄이기 위해 국내 노인의 행태를 고려한 실내 노인공간 디자인 가이드라인을 제시한 유은영·김문덕(2005)의 연구, 실외의 공원에 주로 조성되는 노인놀이터 특징을 고려하여 한국장애인개발원의 BF 인증매뉴얼-공원 편(한국장애인개발원,

2) 현 정부 또한 “내 삶을 책임지는 국가”라는 국정 목표하에 “모두가 누리는 포용적 복지국가”를 중요한 국정전략으로 추진하며, 2018년 11월 ‘지역사회 통합 돌봄 기본계획(1단계 : 노인 커뮤니티 케어)’을 발표하고 통합돌봄 제공 기반을 구축하기 위한 추진 로드맵과 주거, 건강·의료, 요양·돌봄, 서비스 통합 제공의 4대 중점과제를 제시했다. 이에 대한 실천전략으로 ‘경로당·노인교실에서의 운동, 건강예방 등의 프로그램 활성화’ 방안을 제시하고, 건강예방과 관리 프로그램 등을 운영하는 경로당을 2022년까지 3만 개소, 2025년까지 4만 8천 개로 확대하고자 한다.

3) 지난 2020년 9월에는 놀이형 노인정책전환을 위해 한국매니페스토실천본부와 충청남도·충청북도·충청남도·충청북도 및 10개 시·군·구 등이 업무협약을 체결하고 2021년 3월부터 충청남도, 수원시 등을 비롯한 경기도 지자체, 대구광역시, 광주광역시 등에서 노인놀이터 도입을 위한 토론회가 개최되었다.

4) 의안정보시스템, 2021-05-12 제안, 의안번호 2110052 - 노인복지법 일부개정법률안, <http://likms.assembly.go.kr>. 현재의 노인여가복지시설인 노인복지관과 경로당, 노인교실은 노인 수혜적인 복지시설로 실내공간으로 한정되어있다. 고령의 이용자들이 능동적 주체가 될 수 있는 다목적 공간인 ‘노인놀이터’ 필요성이 커짐에 따라 다양한 노인복지정책 활성화의 일환으로 노인놀이터를 노인여가복지시설에 포함하는 일부개정법률안이 발의되었다.

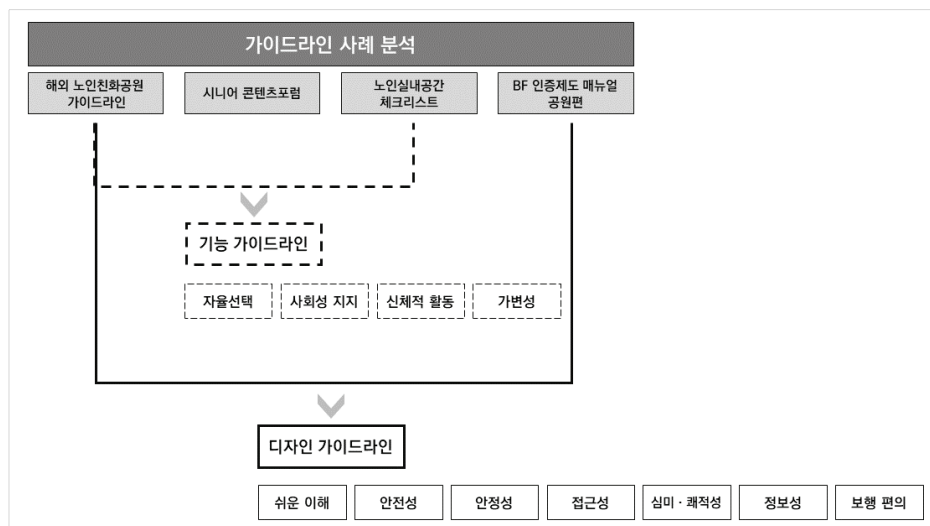
5) 2020년 12월 충청남도 공주시의 금성동 춘수정 도시공원에 ‘어르신 놀이터’를 조성을 시작으로, 서울특별시를 비롯한 다른 지자체도 실외놀이시설 및 노인놀이터를 조성 중이다.

2012)⁶⁾의 총 4가지 관련 가이드라인을 선정하였다.

위의 가이드라인을 종합하여 해당 사례들의 공통 키워드를 도출하고, 국내 노인여가실태, 고령자 행동특성 등의 실정을 고려한 기능·디자인 부문의 노인놀이터 가이드라인의 범주와 세부사항을 제시하였다. 가이드라인 도출 도식도는 <그림 1>과 같다.

<표 1> 노인놀이터 관련 국내외 선행 가이드라인 및 지침

분류	저자	가이드라인 내용	분석자료
해외	Anastasia Loukaitou-Sideris 외 2명	<ul style="list-style-type: none"> 10가지의 노인친화공원 가이드라인을 제시 각 가이드라인에 맞는 디자인 사례 제시 	PLACEMAKING FOR AN AGING POPULATION-Guidelines for Senior-Friendly Parks
국내	고민정	<ul style="list-style-type: none"> 노인놀이터를 위해 고려할 10가지 요소 제시 디자인요소 외에도 정책적 부문 포함 	2020 시니어 콘텐츠포럼
	유은영 외 1명	<ul style="list-style-type: none"> 노인 이용 실내공간에 대한 디자인 체크리스트 제시 노인복지회관을 중심으로 분석 	노인의 행태를 고려한 노인복지시설의 실내환경 현황에 관한 연구
	한국장애인개발원	<ul style="list-style-type: none"> 공원 대상 BF인증 기준 제시 신체장애뿐만 아니라, 노인과 어린이도 고려한 기준 및 요소 제시 	장애물 없는 생활환경 BF인증 제도 매뉴얼(공원 편)



<그림 1> 가이드라인 도출 도식도

1.3 관련 연구 분석

관련된 선행연구는 크게 주 이용자인 국내 노인의 신체, 여가 및 생활에 관한 연구와 연구대상인 노인놀이터 관련 공간 및 시설, 무장애놀이터에 관한 연구로 구분된다.

먼저 국내 노인의 건강 관련 선행연구를 살펴보면, 김효영·박명화(2014)는 우리나라 65세 이상의 8.3%가 허약 노인이며, 허약 노인의 24.8%는 일상생활에 어려움이 있다고 주장한다. 또한 김정식(2012)은 우리나라 60세 이상 노인 인구 중 42%가 우울증

6) 「장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률」 제10조의 2제 3항 1호에 신설된 ‘국가나 지방자치단체가 지정·인증 또는 설치하는 공원 중 ‘도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」 제2조 제3호 가목의 도시공원 및 같은 법 제2조 제4호의 공원시설’에 대하여 2021년 12월 4일부터 BF 인증을 의무적으로 받도록 하였기에, 가이드라인 설립 시 참고 기준으로 살펴볼 필요성이 있다.

을 지니고 있으며, 노인 우울은 유전적 이유보다 개인의 사회적 기능의 손상, 사회문화적 요인에 의한 영향이 더 중요하다고 언급하고 있다. 이를 통해 고령화로 심화되는 노인의 신체기능 쇠퇴와 우울감 해소를 위한 제도 및 인프라가 필요함을 확인할 수 있다. 이러한 인프라로써 변재상(2017)은 공원과 건강의 관계를 분석하였으며, 공원이 건강증진과 질병 예방과 같은 보건적 가치를 가지고 있음을 강조하기도 하였다. 나아가 건강 문제를 가진 노인뿐만 아니라 다른 연령층까지 모두 고려한 프로그램이나 시설 관리를 진행하여, 공원의 질적 가치를 높이고 공원에 대한 인식을 개선해야 한다고 제안하였다.

노인의 여가 및 생활 관련하여 이전보다 활동적인 노인들이 등장하고 있으며, 상당수의 노인이 실내보다 실외공간을 선호하며(조현주·이순주, 2019), 노인 여가는 경험이나 지식 추구보다 건강과 친목을 위한 사교 활동이 주를 이루고 있다(김영은, 2016). 또한, 통계청의 고령자 통계에 따르면 60세 및 65세 인구의 여가활동 불만족의 가장 큰 이유는 경제적 부담과 적당한 취미의 부족이다. 이를 통해 노인세대가 선호하는 공간은 실내보다 실외이며, 이용 시 경제적 부담이 낮으며 사교 활동을 영위할 수 있는 공원 등과 같은 공간임을 확인할 수 있다.

국내 노인놀이터 및 노인 놀이시설 관련 연구로 고민정(2019)은 문화복지 측면에서 노인놀이터의 국내 도입이 필요함을 주장하며, 유럽, 미국 등 해외 노인놀이터의 조성 사례와 긍정적 효과를 제시하고 있다. 이태겸(2021)은 국내 노인놀이터 조성을 위한 가이드라인과 정책적 논의사항을 제안하며, 구남호 외(2018)는 올림픽공원 시니어복합놀이시설 이용자 인터뷰를 통해 유럽형 시니어복합놀이시설이 국내에서 저조한 이용률을 보이는 이유를 조사하였다. 이용률 저조의 원인을 형태적, 기능적, 정보적 거부감 등으로 분석하였으며, 이는 국내 노인을 대상으로 하는 본 연구에도 고려되어야 할 특징이다.

신체노화와 더불어 노인은 이동 시 어느 정도의 불편함을 겪게 되므로, 이러한 측면에서 무장애 놀이공간과 통합놀이터를 살펴보았다. 2017년 8월 개최된 ‘통합놀이터 확산을 위한 제도적 과제들’ 토론회에서 무장애 놀이터란 ‘장벽이 없는’ 놀이 인프라를 의미하며, 장벽은 물리적 환경, 태도, 정보의 장벽으로 구분할 수 있다고 정의되었다(통합놀이터만들기네트워크, 2017). 무장애 놀이터와 유사한 통합 놀이터는 무장애에서 한발 더 나아가 모두에게 접근성이 보장되며 장애인 또한 이용의 동등한 주체가 된다.

선행연구들을 통해 고령화로 노인의 우울감, 건강 악화 등의 문제를 해결할 수 있는 사회적 인프라의 필요성을 확인할 수 있었다. 여가공간으로는 이용 시 비용이 저렴하고 커뮤니티 공간으로서의 기능도 갖추고 있는 실외공간을 선호하고 있음을 확인할 수 있다. 이러한 특징을 지닌 노인놀이터는 해외에서는 이미 사회적 인프라로 조성되어 활발히 이용되고 있으며, 노인의 건강관리와 커뮤니티 활동 공간으로 이용되고 있다. 최근 우리나라에서도 노인놀이터 조성에 대한 공감대가 형성되며 실제 만들어지고 있으나, 기존에 국내에 설치된 해외 노인놀이시설에 대한 거부감 등을 고려했을 때 국내 환경과 이용자를 고려한 노인놀이터 및 시설의 기능과 디자인에 대한 연구가 필요하다.

2. 이론적 고찰

2.1 놀이의 개념과 노인의 놀이

시대를 막론하고 ‘놀이’의 의미와 본질에 대한 다양한 담론들이 존재해 왔다. 서양의 브리태니커 사전(1993)에서는 놀이를 ‘즐거움을 얻기 위해 자발적으로 행하는 모든 활동’으로 정의하고, 보통은 일과 대립되는 개념으로 쓰인다고 설명한다. 호이징하(Johan Huizinga, 1989)는 놀이하는 인간(호모루덴스, Homo Ludens)의 의미를 분석하며 놀이가 인간의 독특한 본질이라고 인식했다. 그는 ‘놀이’ 속에서 문명이 발달했다고 주장하며, 비이성적 영역에 속하는 ‘놀이’가 인간의 삶을 만들어간다고 주장한다. 즉, 놀이는 어린아이에게만 속하는 것이 아니라 모든 인간이 삶을 영위하며 만들어가는 요소 중 하나이다.

그러나 오늘날은 자본주의에서 비롯된 산업화와 성과주의가 맞물려 ‘놀이’를 게으르고 뒤쳐지는 듯한 부정적인 것으로 인식한다. 이러한 관점은 성인의 놀이를 더욱 부정적으로 바라본다. 하지만 성인에게도 놀이는 중요한 삶의 요소이다. 어린이의 놀이와 성인의 놀이는 그 특징이 다르게 나타나는데, 성인의 놀이는 모험적(adventurous), 충동적(impulsive), 자발적(spontaneous)인 반면, 어린이의 놀이는 활동적(active), 쾌활(cheerful), 충동적(impulsive)인 특성을 보인다(Glynn & Webster, 2016). 충동적이라는 점을 제외하면 성인과 어린이의 놀이 특성이 서로 다르게 나타나는데, 이는 어린이뿐만 아니라 성인에게도 적합한 놀이 방식이 존재한다는 것을 의미한다.

노인의 놀이도 이러한 관점에서 살펴볼 수 있다. 박희현·송민선(2010)은 노인의 놀이 내용을 분석한 결과 운동 및 체육활동이 놀이로 가장 많이 인식되고 있었다고 밝히고 있다. 신혜원(2009)은 휴식이론, 연습이론, 정신분석이론, 각성조절이론과 같은 다양한 놀이이론을 노인 놀이에 적용하였으며,⁷⁾ 현대의 신체 건강한 노인들이 남은 에너지를 놀이 활동을 통해 발산하려는 것을 잉여에너지이론으로 설명하고 있다.

2.2 노인놀이터 해외사례와 용어 정의

해외에서 ‘노인놀이터’라는 용어는 노인의 건강한 노화를 위한 야외 활동 공간이라는 의미로 사용되고 있으며, 주로 노인전용공간으로 이용되고 있다. 노인놀이터는 노인들을 위해 고안된 운동 기구 및 시설들이 존재하는 놀이터로, 접근성이 좋은 곳에 있으며, 안전하게 이용할 수 있고, 건강 증진 및 커뮤니티 공간으로 기능한다. 노인놀이터는 실외형과 실내형으로 나누어져 있는데, 실외형은 공원형 노인놀이터, 노인전용 놀이터, 유니버설 놀이터가 있고 실내형은 노인전용문화놀이터, 다세대문화놀이터, 노인융합놀이터와 같은 유형들이 존재한다. 실외형은 주로 노인들을 고려한 운동기구와 프로그램이 중심이 되고 실내형은 운동뿐만 아니라 문화 시설이 복합적으로 존재한다(고민정, 2019).

노인놀이터의 시작은 중국으로(Amar Dhand 외 2명, 2010), 중국의 노인들이 아침

7) 휴식이론은 놀이 활동으로 필요한 에너지를 새롭게 충전할 수 있다는 이론이다. 외로움이나 소외감 등 정신적인 스트레스가 쌓여 있는 노인들에게 놀이 활동은 정신적인 피로를 풀어 주는 효과적인 치료제 역할을 한다. 연습 이론은 놀이를 통해서 주변 환경에 적응하는 방법을 연습할 수 있다는 이론이다. 놀이를 하며 단체 속에서 타인과 협동하고 그 관계를 조절하는 방법을 연습할 수 있고, 반복적인 언어 활동을 유도하는 놀이 등을 통해 인지 능력을 유지할 수 있는 등, 연습 이론적 관점에서 놀이는 노인에게 긍정적 영향을 미친다. 정신분석이론에서는 소망의 충족과 더불어 충격을 받은 사건을 극복하는데 필요한 것이 놀이라고 보았는데, 이러한 관점에서 놀이를 활용하면 노인의 내면에 쌓여 있던 아픔이나 슬픈 감정들을 해소하는 등 정서적 치료 효과를 기대할 수 있다. 마지막으로 각성조절이론은 놀이 활동이 노인에게 주는 심리적 효과를 설명하는 이론이다. 놀이는 지루한 일상으로 무기력한 상태에 있는 노인에게 새로운 활력과 자극을 선사한다. 이처럼 놀이이론은 놀이가 노인에게 미치는 여러 긍정적 효과들을 보여주고 있다.(신혜원, 2009)

에 체조나 전통춤 등을 모여 하는 것에서 시작된 것으로 보고 있다. 그리고 1995년 중국의 공원에서 진행되는 전국적인 체력단련 프로그램을 국가에서 「중화 인민 공화국 스포츠 법(中華人民共和國體育法)」으로 공표함에 따라 노인들은 공원에서 노인 전용 야외놀이기구를 사용하여 문화·체육 활동을 할 수 있게 되었다(고민정·이건웅, 2020).

이후 선진적인 사회 복지 체계를 갖춘 유럽에서 현대적 형태의 노인놀이터가 발달했다. 영국의 노인놀이터는 조경학자와 건축가들에 의해 유럽에서 가장 먼저 조성되었다(고민정·이건웅, 2020). 2008년 댄헤드 파크(Danhead Park)와 하이드 파크(Hide Park)에 만들어진 노인놀이터는 기존 공원의 일부를 활용한 형태로, 신체뿐만 아니라 정신 건강을 고려하여 노인들의 외로움을 해소할 수 있도록 커뮤니티 형성에 중점을 두었다. 독일 역시 노인이 겪는 외로움 문제를 인식하고, 이를 극복하기 위해 프레스덴 공원(Preussen Park)과 뉘른베르크 공원(Nuernberg Park)과 같은 노인놀이터를 만들었다. 핀란드는 ‘랍셋(LAPSSET)’ 등과 같은 노인놀이터 전문 설계 기업이 참여하여 다수의 노인놀이터를 조성하고 있다. 이들은 노인의 신체 조건을 고려한 운동 기구들을 설치할 뿐만 아니라 노인의 생활 측면에서 웰빙, 여가활동, 사회적 유대관계, 참여 강화 등의 기능을 할 수 있도록 만들고 있다.

미국은 은퇴공동체라는 복지프로젝트를 통해 지역사회와 노인을 위한 노인놀이터와 같은 공공 야외활동 공간을 다수 조성하고 있다. 이 공간에서는 운동뿐만 아니라 문화, 커뮤니티, 게임 등 다양한 문화체육 프로그램이 진행된다. 호주 역시 점진적인 고령화 현상에 대비하여(정경희 외, 2011), 노인케어(Aged Care) 시스템의 예산을 확충하고 노인 복지 차원에서의 노인놀이터를 조성하였다.

〈표 2〉 해외 노인놀이터 사례

국가	노인놀이터 형태	노인 전용 여부	세부 특징
미국	공원형	X	<ul style="list-style-type: none"> 유니버설 디자인 적용 모든 연령층 사용 가능
영국	기존 공원 활용	△	<ul style="list-style-type: none"> 유니버설 디자인 적용 어린이 사용 불가
독일	공원형	O	<ul style="list-style-type: none"> 만 65세 이상만 장비 사용 가능
호주	공원 내 존재	△	<ul style="list-style-type: none"> 노인 전용은 아니지만 주 이용자는 노인
중국	공원형	△	<ul style="list-style-type: none"> 노인 전용은 아니지만 다수의 노인 대상의 문화, 체육 활동이 이루어짐

해외에서 노인놀이터를 지칭하는 명칭은 다양하다. 2008년도에 영국의 댄헤드 파크에 조성된 노인전용운동 및 커뮤니티 공간은 ‘Older People’s Play Area(OPAs)’로, 하이드 파크에 조성된 공간은 ‘Senior playground’⁸⁾로 명명되었다. 이 외에 ‘Playgrounds for Seniors’⁹⁾ ‘Senior Friendly Park’(Loukaitou-Sideris, Anastasia 외, 2014) 등으로 표기하기도 한다.

국내의 용어를 살펴보면, 2010년 서울특별시 올림픽공원 내에 설치된 노인전용 야외운동시설을 ‘시니어 복합놀이시설’로 안내하고 있다. 국내에서 노인놀이터라는 용어가 본격적으로 사용되기 시작한 것은 비교적 최근인 2019년 이후이다. 학술부문에서

8) <https://www.royalparks.org.uk/parks/hyde-park>

9) Athletic Business, 2010.08, ‘Playgrounds for Seniors Popular in Europe, Asia and North America’, 2021-06-23 검색, <https://www.athleticbusiness.com>

는 고민정(2019), 이태경(2021)의 연구에서 노인놀이터 용어가 사용되었으며, 정책과 행정 부문에서는 2020년 이후 국회, 충청남도, 경기도 지자체, 대구광역시, 광주광역시 등 노인복지정책전환의 일환으로 '노인놀이터'가 소개되었다. 2020년 12월 충청남도 공주시에 만들어진 노인놀이터가 '시니어 놀이터', '어르신 놀이터'로 언론에 소개되기도 하였다.

국내에서도 '노인놀이터'라는 용어를 사용하는 것이 적합한지에 대한 논의와 사회적 합의가 필요한 상황이나, 본 연구에 한정하여 학술연구 및 정책 분야에서 자주 언급되는 '노인놀이터(Senior playground)'를 사용하고자 한다. '노인놀이터'로 지칭되는 노인놀이공간은 단순히 노인의 신체 활동 증진을 목적으로 하는 것이 아니라, 흥미를 불러일으킬 수 있는 기구와 프로그램을 기반으로 노인의 신체적, 정신적 건강이 모두 증진할 수 있는 공간이다. 본 연구에서는 노인의 신체노화를 고려한 노인 전용 놀이·운동·여가·커뮤니티 공간을 포괄하는 용어로 노인놀이터를 사용하였다.

2.3 국내 노인의 여가 실태

국내 노인의 여가 행태와 여가 공간은 다음과 같다. 대표적인 공간은 국가 및 지자체의 예산으로 운영되는 경로당과 노인복지관이다. 경로당은 노인들의 가장 대표적인 여가 공간으로, 70대에서 80대의 고령 여성 노인들이 주로 이용하고 있다(서울특별시, 2012). 이 공간에서 노인들은 주로 이야기나 취미오락 등의 사회교류활동을 한다. 노인복지관은 노인의 교양, 취미생활 및 사회활동 참여 등에 대한 각종 정보 및 서비스와 건강증진 등의 노인의 복지 증진을 위한 프로그램들을 제공한다(인경석, 2013).

이 외에 콜라텍과 다방, 지하철 쉼터와 같은 실내 노인 여가시설이 있다. 이 공간들은 주로 서울 동대문구의 청량리역과 제기동역에 위치하고 있다. 이 지역에는 경동시장과 청과물 도매시장 등 노인들의 흥미를 불러일으키는 재래시장이 존재하며, 타지역과 달리 고층 건축물이나 상업시설이 많이 들어서지 않았기 때문에 노인들에게 일종의 향수를 불러일으키는 익숙한 공간, 변화가 적은 공간이다(김영은·김세훈, 2019). 이 때문에 노인들은 그들에게 익숙한 공간감을 지닌 지역의 콜라텍, 다방, 지하철 쉼터에서 타인과 소통하며 여가를 보낸다.

노인들의 야외 여가활동 공간조사에서 가장 인기 있는 야외 여가 공간은 공원으로 나타났다(김성규, 2006). 수도권 지하철 노인 남성 하차 역 순위 1위는 탑골공원과 종묘공원이 위치한 종로3가로(서울특별시, 2018), 노인들이 공원 방문 시 주로 대중교통을 이용한다는 것을 알 수 있다. 공원은 또한 이용 시 비용과 시간 제한이 없기 때문에 공원을 이용하는 노인들의 상주성(常駐性)이 두드러졌으며, 새로운 사람과의 만남을 추구하기도 하였다(이소영·김혜정, 2003).

3. 노인놀이터 관련 가이드라인 사례 분석

이론적 고찰에서 노인놀이터 이용자인 노인에 대한 정의 및 행태, 여가활동 등을 살펴봄으로써 한국 노인들의 건강 상태 및 행태, 선호 등 국내 노인놀이터 가이드라인 도출을 위한 사항을 살펴볼 수 있었다. 또한, 연구의 핵심 주제인 해외 노인놀이터 사례에 대해 알아보고 개념을 정리하였다. 이를 참고하여 국내외 관련 가이드라인 사례들을 분석하고, 국내 노인놀이터 도입과 조성을 위한 노인놀이터 가이드라인을 도출하고자 한다.

3.1 국내외 노인친화공간 가이드라인

PLACEMAKING FOR AN AGING POPULATION - Guidelines for Senior-Friendly Parks(2014)은 해외의 노인 친화 공원 가이드라인을 구체적으로 제시하고 있다. 제시된 가이드라인은 총 10가지로, ①Control, ②Choice, ③Safety & Security, ④Accessibility, ⑤Social support, ⑥Physical activity, ⑦Privacy, ⑧Contact with nature, ⑨Comfort, ⑩Aesthetic & Sensory delight이다.

①Control은 이용자가 쉬운 이해를 바탕으로 공원에 접근할 수 있게 하고, 사용, 이해, 안전 등을 통제할 수 있게 하여 노인 스스로가 인지하고 결정할 수 있게 하는 것이다. ②Choice는 다양한 프로그램과 유연성을 가진 공간 설계를 통해 이용자가 적극적으로 자발적으로 참여할 수 있게 하는 것을 의미한다. ③Safety & Security는 안전한 환경으로, 범죄나 낙상 위험, 교통위험 등을 예방할 수 있도록 공간을 조성하는 것이다. ④Accessibility는 신체적으로 취약한 노인들이 공원에 쉽게 방문할 수 있도록 접근성을 높이는 것인데, 이때 신체뿐만 아니라 심리적 차원의 접근성도 고려한다. ⑤Social support는 노인들의 상호작용을 증진하기 위한 프로그램이나 활동들을 구성하는 것이다. ⑥Physical activity는 기본적으로 걷기와 활동적 놀이를 가능하게 하며, 부상의 위험이 높은 노인이 운동에 대한 두려움을 극복할 수 있게 해야 한다. 특히 매력적인 보행환경 조성을 통해 자연스럽게 걷기 운동을 하도록 것이 중요하다. ⑦Privacy는 공공장소임에도 불구하고 개인적 공간이나 평온함을 원하는 사람이 존재할 수 있으므로, 원한다면 사회적 접촉을 잠시 피할 수 있는 공간을 제공하는 것이다. ⑧Contact with nature는 공원이 도심 속의 자연의 역할을 하여, 이용자의 스트레스 완화와 감정 상태의 개선을 이끈다는 개념이다. ⑨Comfort는 ③Safety & Security와 연관되어 있으며, 노인에게 신체적, 심리적 안락함을 제공하는 것이 중요한 목표 중 하나이다. ⑩Aesthetic & Sensory delight는 미적 휴식과 감각적 즐거움, 노인의 보행속도와 보폭을 고려한 시각적 요소들을 제공하는 것이다. 특히 심미적 즐거움이 부족한 도심지역 거주자에게 중요한 부분이다.

2020년 국회의 시니어 콘텐츠포럼에서 고민정(2020)은 놀이터를 위해 고려해야 할 10가지 요소가 제안하였다. 고려 요소 10가지는 ①지역 계획(Area planning), ②사용자(대상)(User's/target groups), ③예산편성(budgeting), ④안전(Safety), ⑤스포츠 장비(Sport equipment), ⑥접근성(Accessibility), ⑦가변공원(Variable park essentials), ⑧정보표시 및 지침(Info signs and instructions), ⑨안전한 표면처리(Safety surfacing), ⑩설치(Installation)이다. 더불어 노인놀이터를 조성할 때 고려해야 할 요소로 ①제도적 측면, ②입지 선정, ③공원 내 노인놀이터 설치, ④노인놀이터와 공원 등을 함께 조성하는 방안에 대해 언급했다(고민정, 2019).

3.2 노인 실내공간 디자인 가이드라인

현재 노인 실내 여가의 주요 공간인 노인복지회관이나 경로당 등에 관한 기준분석을 통해 노인의 신체에 적합한 공간 디자인 및 배치를 살펴보고, 외부 공간에도 적용할 수 있는 사항을 검토하였다.

유은영 · 김문덕(2005)은 노인 건축에 대한 디자인 고려사항과 유니버설 디자인의 4가지 원칙과 9가지 원칙을 분석하여 노인을 위한 실내공간 계획 시의 체크리스트를 제시하였다. 체크리스트의 항목은 ①안정성, ②접근성, ③용통성, ④사회성, ⑤길 찾기,

⑥쾌적성, ⑦자율성의 총 7가지이다.

①안전성은 안전사고 등의 물리적 위험을 미리 방지하는 것이고, ②접근성은 사용자의 신체 크기, 자세, 이동 능력과 상관없이 접근할 수 있게 하며 손이 닿고 조작하기 쉬운 적절한 크기의 기구들이 배치된 공간을 의미한다. ③용통성은 이용자들이 각자의 다양한 기호와 능력에 따라 변화에 적응할 수 있게 하는 특성이고 ④사회성은 적절하고 자유로운 대인관계 유지와 사회적 접촉 기회를 제공해야 한다는 것이다. ⑤길찾기는 주위 상태나 사용자의 지각능력과 상관없이 필요한 정보를 효과적으로 쉽게 인지할 수 있는 특성이고 ⑥쾌적성은 미적이고 편안한 것뿐만 아니라 소속감이나 자기평가, 자기 가치를 획득할 때의 심리적 쾌적감의 의미도 포함한다. 마지막으로 ⑦자율성은 함께 쓰는 공간이지만 자율성이 또한 필요하다는 개념으로, 타인의 간섭과 자율성 사이에서 조율이 필요하다는 것을 의미한다.

3.3 BF 인증 제도: 공원 편

한국장애인개발원에서 제공하는 BF 인증제도는 다양한 유형의 이용자를 수용하기 위한 최소한의 기준으로, 신체장애인뿐만 아니라 노인·어린이·임산부 등 사회적 약자들이 비장애인과 동등한 사회생활을 영위하기 위한 장애물 없는 생활환경 구축하기 위한 제도이다. 이 중 실외형 노인놀이터가 주로 조성되는 공원과 관련된 기준이며, 2021년부터 의무적으로 인증을 받아야 하는 '공원 편' 매뉴얼을 살펴보면 ①매개시설, ②위생시설, ③BF 보행의 연속성, ④유도 및 안내시설, ⑤편의시설의 총 5가지 카테고리로 나누어져 있다.

①매개시설은 공원에 오고 가는 길을 안전하고 편리하게 조성하는 것으로, 대중교통으로부터 접근로를 확보하고 공원 오는 길의 보행자 우선 포장, 휴게 쉼터, 무장애 주차장 설치가 해당된다. ②위생시설은 모든 이용자가 쉽게 화장실을 이용할 수 있도록 공원 이용자들의 이용행태를 분석하여 권역을 설정하고 권역별 1개소 이상의 다목적 화장실(가족화장실)을 설치하는 것이다. ③BF 보행의 연속성은 무장애 길을 조성하는 것으로, 공원 주 출입구에서부터 공원 내부 및 화장실 등 주요공원 시설까지 연속된 보행 동선을 확보하기 위해 공원 주요 지역의 보행로를 정비하고 각 공원시설로 진입하기 위한 단차를 제거하는 것이다. ④유도 및 안내시설은 누구나 편리하고 알기 쉽게 안내 체계를 구축하는 것으로, 필요한 시설을 쉽게 찾을 수 있도록 안내판을 설치하고 안내도를 제작하여 무장애 길, 도움이 필요한 길, 돌아가는 길 등 다양한 정보를 제공하도록 하는 것이다. 또한, CCTV와 방송시설 등을 연계하여 도움이 필요할 경우 즉각 대응할 수 있는 체계를 구축해야 한다. 마지막으로 ⑤편의시설은 누구나 함께 이용할 수 있는 시설을 조성하는 것으로, 다양한 공원 이용자의 특성을 모두 만족시킬 수 있는 오감놀이터 등의 공원시설을 조성하는 것이다.

3.4 소결

관련 가이드라인들을 분석한 결과, 가이드라인의 각 카테고리의 유사점과 차이점들을 확인할 수 있었다. 특히 관련 가이드라인은 신체가 약한 노인 등의 노약자를 대상으로 하고 있어, 안전이나 편의, 접근성은 공통으로 언급되었다. 그러나 기능과 디자인 측면 뿐 아니라 인식 개선 등 정책적 제안과 혼재된 부분도 있었다. 예를 들어 2020 시니어 콘텐츠포럼에서 언급한 고려 요소 중 ①지역 계획(Area planning)과 ③예산편성(budgeting) 등은 노인놀이터 도입을 위한 전제 조건으로서 작용하는 요소이지만,

⑥접근성(Accessibility)이나 ⑨안전한 표면처리(Safety surfacing)의 경우는 디자인 조성 요소이다. 이 외에 디자인 요소와 기능적 요소가 혼재된 부분을 분류하여, 기능과 디자인 구성 두 가지 분야의 가이드라인으로 구분하여 국내 가이드라인을 도출하고자 하였다.

4. 노인놀이터 가이드라인 도출

앞서 살펴본 관련 가이드라인의 유사한 세부 기준을 비교·분석하여 노인놀이터 가이드라인 범주를 도출하였다. 나아가 각 범주별 의미와 기능 및 디자인 가이드라인 사례를 제시하였다.

4.1 노인놀이터 기능 가이드라인

〈그림 2〉는 기능 가이드라인 범주의 도출 방법을 도식화한 것이다. 기능 가이드라인이란, 노인놀이터 조성 시 갖추어야 할 기능들에 대한 가이드라인이다.

기능 가이드라인	해외 노인친화공원 가이드라인	시니어 콘텐츠포럼	노인실내공간 체크리스트
자율선택	Choice		자율성
사회성 지지	Social support		사회성
신체적 활동	Physical activity	스포츠 장비	
가변성		가변공원	융통성

〈그림 2〉 기능 가이드라인 범주 도출 과정

기능 가이드라인의 범주는 ①자율선택, ②사회성 지원, ③신체적 활동, ④가변성의 4가지로 구성되며, 이를 정리하면 〈표 3〉과 같다. 우선 ①자율선택은 개인이 자율적으로 선택할 수 있는 기능을 포함하는 것이다. 노인의 경우 노화로 인해 신체 활동이 활발하지 못할 수 있고, 시각이나 청력 등의 기능도 떨어질 수 있다. 이러한 경우에도 자유롭게 본인이 선택할 수 있는 프로그램 및 기능이 있어야 한다는 것을 의미한다. ②사회성 지지는 고독감이나 우울감을 가진 노인들의 정신적 건강을 위한 사회활동과 교류가 이루어질 수 있는 공간으로 만드는 것이다. 예를 들어 비슷한 연령의 집단이 함께 운동 및 사교 프로그램을 진행할 수 있는 배타적이지 않은 공간이 지역 곳곳에 확보된다면, 노인들은 더욱 적극적으로 사회활동에 참여할 수 있을 것이다. ③신체적 활동은 기구와 프로그램을 고안할 때 신체의 다양한 움직임에 고려하여야 한다는 것이다. ④가변성은 상황에 따라 가변적으로 이용할 수 있는 공간이 마련되어야 한다는

것이다. 예를 들어 노인놀이터는 운동 공간, 지역 사회와 연계한 지역 행사의 장, 사고 활동을 위한 모임 공간 등으로 다양하게 활용될 수도 있다.

〈표 3〉 기능 가이드라인의 범주와 사례

범주	목적 및 이유	기능 가이드라인 예시
자율선택	• 기구에 의해 수동적으로 움직이는 것이 아닌, 노인 이용자가 적극적으로 이용할 수 있는 프로그램으로 구성	• 하나의 운동기구에서 다양한 방식으로 움직일 수 있도록 하는 프로그램 마련
사회성 지지	• 이용자의 사회성을 증대시킬 수 있는 프로그램 및 구성	• 지역사회 모임 및 프로그램과 연계 • 취미활동 및 운동모임 등을 구성
신체적 활동	• 노인에게 적합한 신체 활동을 증진시킬 수 있는 기능 포함	• 단순 기구 사용이 아닌 전문가를 통한 신체 진단 및 운동 솔루션 제안 • 노인 우선 공간으로, 노인의 움직임과 인지능력을 고려한 운동기구 설치
가변성	• 노인의 신체적 노화를 고려하여 가변적이고 융통성 있게 사용할 수 있는 공간	• 신체 활동 난이도에 따른 운동기구 또는 코스 제안

4.2 노인놀이터 디자인 가이드라인

〈그림 3〉은 디자인 가이드라인 범주의 도출 방법을 도식화한 것이다.

디자인 가이드라인	해외 노인친화공원 가이드라인	시니어 콘텐츠포럼	노인실내공간 체크리스트	BF 인증제도 매뉴얼 공원편
쉬운 이해	Control	사용자(대상)	길찾기	유도 및 안내시설
안전성	Safety & Security	안전 안전한 표면처리		BF 보행의 연속성
안정성	Comfort Privacy		안정성	안정성
접근성	Accessibility	접근성	접근성	매개시설
심미·쾌적성	Aesthetic & Sensory delight Contact with nature		쾌적성	위생시설 편의시설
정보성		사용자(대상) 정보표시 및 지침	길찾기	유도 및 안내시설
보행 편의	Safety & Security	안전한 표면처리		BF 보행의 연속성

〈그림 3〉 디자인 가이드라인 범주 도출 과정

디자인 가이드라인은 노인놀이터를 구성할 때 물리적으로 고려해야 할 사항을 의미하며 이를 정리하면 〈표 4〉와 같다. 디자인 가이드라인의 범주는 총 7가지로, ①쉬운 이해, ②안전성, ③안정성, ④접근성, ⑤심미·쾌적성, ⑥정보성, ⑦보행 편의이다.

우선 ①쉬운 이해는 인지하기 쉬운 디자인을 의미한다. 노인의 경우 시력 저하로 인해 작은 글씨나 유사한 색감을 알아보기 어려울 수 있으므로, 큰 글씨, 그림, 음성 설명과 같이 명확하게 인지할 수 있는 방법을 사용해야 한다. 또한, 기구의 위치나 이용 순서 및 방법 등도 노인 이용자가 쉽게 이해할 수 있도록 배치해야 한다. ②안전성은 노화로 인해 신체 능력이 떨어진 노인들이 쉽게 겪을 수 있는 부상들을 예방하기 위한 것이다. 예를 들어 무릎이 아픈 이용자에게 무리를 주지 않도록 폭신한 고무 바닥재를 사용하거나, 모서리를 둥글게 만들어 타박상을 예방하는 방법이 있다. ③안정성은 안전성, 쾌적성과 연결되는 개념으로, 안전하고 쾌적한 공간을 조성하여, 심리적으로 불안하지 않도록 하는 것이다. 예를 들면, 공간을 편안하게 느낄 수 있는 색감을 사용하거나, 스케이트보드나 배드민턴 같은 활동적인 공간의 이용자와 부딪힐 위험이 최소화 되도록 공간을 분리하여 심리적 안정감을 주어야 한다. 또한, 휴식공간에는 노인 신체와 활동을 보조할 수 있는 인체공학적인 디자인의 손잡이, 보행안전바 등을 설치하여야 하고, 사생활이 보호될 수 있도록 공간을 조성하여야 한다.

④접근성은 노인의 노인놀이터 이용성을 높이기 위한 방안으로, 협의(狹義)로는 놀이터 입구의 인지성 강화, 광의(廣義)로는 위치 인식의 용이성과 친숙함 강화를 의미한다. 이를 위해 수목 등으로 입구가 지나치게 차폐되지 않도록 하는 등 개방적인 입구 디자인이 필요하며, 입구 앞에 소광장 등의 공간을 확보하여 이용자가 차량 등과의 충돌 없이 안전하게 진입할 수 있어야 한다. 또한, 복지회관이나 경로당 등 노인들에게 친숙한 공간 인근이나 기존 공원의 내부에 노인놀이터를 조성하여, 노인들이 자연스럽게 방문하고 이용할 수 있도록 유도할 수 있다. ⑤심미·쾌적성은 오래 머물 수 있는 아름다운 공간이어야 한다는 것을 의미한다. 이를 위해 자연적인 식재 및 주변 경치를 전망할 수 있는 휴식공간을 배치할 수 있다. 쓰레기통이나 화장실과 같은 위생시설도 쾌적함을 확보해야 한다.

⑥정보성은 노인놀이터의 이용과 정보 접근에 대한 즉각적이고 쉬운 이해와 연결되는 것으로, 노인들의 정보 획득 방법과 수단을 고려한 홍보방안이 고려되어야 한다. 고령의 노인들은 대면이나 직접 전달 방식을 선호하며, 스마트폰이나 인터넷 등을 활용할 때에도 개인 혹은 집단 간의 교류를 통해 정보를 얻는 특성을 보인다. 이를 고려하여 대면전달이 가능한 곳에 시각화된 안내정보나 구두안내를 제공하며, 놀이터 내부뿐만 아니라, 노인놀이터에 접근할 수 있는 공간에도 홍보나 방향 안내판을 설치하여야 한다. 마지막으로 ⑦보행 편의는 놀이터로의 접근성 및 안전한 이동과 관련이 있으며, 노인놀이터 내부 보행로뿐만 아니라 외부에서 놀이터로 이동하는 보행로의 디자인도 중요하다. 보행 편의를 확보하기 위해 노인의 신체능력을 고려한 바닥 포장의 재질과 색의 디자인이 필요하며, 계단이나 턱이 없도록 조성되어야 한다. 또한, 보행이 어려운 경사로나 복잡한 길의 경우, 손잡이, 안내판을 설치하여 보행과 길 찾기를 도울 수 있어야 한다.

〈표 4〉 디자인 가이드라인의 범주와 사례

범주	목적 및 이유	디자인 가이드라인 예시
쉬운 이해	<ul style="list-style-type: none"> 안내판과 사용법 등은 이용자인 노인이 쉽게 이해하고 사용할 수 있도록 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 큰 글씨 및 그림, 소리 등 다양한 감각 신호를 활용한 안내판
안전성	<ul style="list-style-type: none"> 신체 능력이 저하된 경우에도 안전하게 이용할 수 있는 놀이공간 디자인 및 재료 사용 	<ul style="list-style-type: none"> 낙상을 대비한 폭신한 고무 바닥재 등 설치 부드러운 소재를 사용하며 모서리는 곡선으로 처리
안정성	<ul style="list-style-type: none"> 안전성, 쾌적성과 연관 심리적으로 편안함을 느끼고 즐겁게 이용할 수 있도록 디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 교통 소음이나 불쾌한 환경을 시각적으로 차단 인체공학적 디자인 소극적 노인들을 위한 정적인 공간
접근성	<ul style="list-style-type: none"> 익숙한 공간과 연계하여 설치하거나 입구의 인지성을 높임 놀이터 이용률을 높이는 데 영향 	<ul style="list-style-type: none"> 개방적 디자인으로 입구의 인지성을 높임 노인들이 친숙하게 이용하는 공간인 노인센터 등과 연계하여 배치 도보나 대중교통으로 접근이 편리한 곳에 위치
심미·쾌적성	<ul style="list-style-type: none"> 안정성과 연결 자연적인 요소 등 심미적으로 뛰어난 디자인 쾌적한 분위기의 시설 및 공간 조성 	<ul style="list-style-type: none"> 자연적인 식재로 볼거리 제공 및 심리적 쾌적함 제공 전망 감상과 휴게를 위한 공간 마련
정보성	<ul style="list-style-type: none"> 쉬운 정보 접근성과 이해 노인 행태와 신체를 고려하여 정보가 잘 전달될 수 있도록 디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 각 운동시설마다 운동 방법 등을 쉽게 인지할 수 있는 안내판 설치 외부에도 놀이터로의 접근을 도울 수 있는 안내판 및 유도 시설 디자인
보행편의	<ul style="list-style-type: none"> 접근성과 안전한 이동과 연관 외부에서의 접근로와 놀이터 내부에서 이동하는 길 모두를 의미 노인신체를 고려하여 바닥재와 색 등을 디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 보도포장 재질은 충격을 완화할 수 있는 재질 턱이나 요철이 없는 보행로 유도색 등을 통해 길을 잃지 않도록 디자인

5. 결론

5.1 연구요약

본 연구는 새로운 노인 세대에 적합한 여가시설인 노인놀이터의 필요성을 살펴보고, 국내에 노인놀이터를 조성할 때 적용할 수 있도록 기능 및 디자인 가이드라인을 제안하였다. 이를 위해 해외 노인친화공간 및 노인이 주 이용자인 공간에 대한 가이드라인과 지침들을 살펴보고, 이를 기능 가이드라인과 디자인 가이드라인으로 재범주화하였다. 기능 가이드라인은 ①자율선택, ②사회성지지, ③신체적 활동, ④가변성의 4가지이며, 디자인 가이드라인은 ①쉬운 이해, ②안전성, ③안정성, ④접근성, ⑤심미·쾌적성, ⑥정보성, ⑦보행 편의의 7가지이다.

본 연구는 별도의 가이드라인이 없었던 노인놀이터에 대한 가이드라인을 제안한 시론적인 연구로서 의의가 있다. 또한, 2020년 하반기부터 국내에 조성되고 있는 노인놀

이터 등과 같은 노인 야외 공간을 조성할 때 기초적인 참고 사항으로써 살펴볼 수 있다. 그러나 본 연구의 가이드라인은 문헌분석을 중심으로 한 연구로, 후속 연구로 국내 노인의 신체 치수 또는 심리 및 이용행태에 대한 관찰 및 정량적 분석이 필요하며, 이를 바탕으로 한 구체적인 기능 및 디자인 가이드라인 연구가 이어지기를 기대한다.

5.2 제언 및 향후 과제

노인놀이터의 본격적인 도입에 앞서, 노인놀이터에 대한 사회적 합의와 정책적 보조방안이 마련에 대한 논의가 선행되어야 한다. 이와 관련하여 고민정(2019), 황동오(2019), 이태겸(2021)은 노인놀이터 도입을 위한 법률과 다양한 제도적 고려사항을 제시하였다.¹⁰⁾ 이를 바탕으로 노인놀이터 조성 시 필요한 고려사항으로 ①인식 개선, ②정보 지원, ③조성공간 마련, ④지원 제도 마련, ⑤재정 지원, ⑥가치창출의 6가지 측면을 살펴보고자 한다.

먼저 ①인식 개선이란, 노인놀이터 조성으로 인한 사회적·경제적 효과와 가치에 대한 사회적 합의를 통해 대중이 노인놀이터의 필요성 공감할 수 있도록 하는 것이다. 어린이를 위한 공간에 주로 사용되는 '놀이터'라는 용어 때문에, 노인놀이터라는 명칭은 대중들이 더욱 낯설게 느낄 수 있다. 또한 노인놀이터는 노인이 '주로' 사용하는 지역커뮤니티 공간이지만, '노인'으로 이용이 제한된 노인 전용공간으로만 인식되어 본래 의도한 공간으로서 제대로 기능하지 못할 가능성도 있다. 그러므로 노인놀이터가 노인뿐만 아니라 다양한 세대와 신체적 약자들도 참여할 수 있는 공간이라는 것을 잘 드러내주는 명칭에 대한 논의가 선행되어야 하며, 노인놀이터의 목적과 기능을 제대로 홍보하는 등의 인식 개선 방안이 필요할 것이다. ②정보 지원은 노인놀이터 주 이용자에게 노인놀이터 관련 정보를 알 수 있도록 체계적으로 지원하는 것을 의미한다. 노인들은 대부분 적극적으로 정보를 찾기보다는 대면 전달 방식, 즉 본인이 속한 커뮤니티에서 정보를 전해 듣는 방식을 선호한다. 이렇게 노인들은 정보 습득 수단이 제한적이기 때문에, 노인놀이터의 위치 및 노인운동기구의 사용법, 커뮤니티 프로그램의 운영 등에 대한 노인맞춤형 정보지원 방안이 마련되어야 하며, 이를 위한 교육제공, 지원체계 마련 및 전문가 양성이 필요하다.

다음으로 ③조성공간 마련은 복지서비스 및 접근성 등의 입지 분석을 통해 노인놀이터 서비스가 필요한 지역에 우선적으로 입지하거나, 단계별 조성계획을 수립하는 것이다. 노인 인구가 많으나 복지 서비스가 미비한 지역에 리모델링이 필요한 공원, 기존 노인 복지회관이나 경로당과 연계설치가 가능한 지역 등을 활용하여 우선적으로 노인놀이터를 만들 수 있다. ④지원 제도 마련은 노인놀이터 이용자의 안전과 공간 활성화를 위한 법률과 제도적 지원에 관한 사항이다. 이와 관련하여 2021년 5월 12일, 노인놀이터를 노인여가복지시설에 포함하는 「노인복지법」 일부개정안이 발의된 바 있으며, 향후 지자체별로 노인놀이터 설치 및 지원에 관한 관련 조례 등을 제정할 수 있을 것이다. 이 외에 현행 「어린이놀이시설 안전관리법」 처럼 노인놀이시설에 대한 제도적 안전기준이 마련될 필요가 있다. ⑤재정 지원은 물리적 공간 마련, 프로그램 운영 지원, 노인놀이지도사 양성처럼 노인놀이터의 지속적인 운영관리를

10) 국내 유니버설디자인 관련 법률과 디자인과의 연관성에 대해 언급한 황동오(2019)는 ①교통약자의 이동 편의성의 증진법, ②보행안전 및 편의증진에 관한 법률, ③국가정보화 기본법, ④어린이·노인 및 장애인 보호구역의 지정 및 관리에 관한 규칙, ⑤장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률, ⑥장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률, ⑦장애물 없는 생활환경 인증에 관한 규칙의 7가지 법률을 고려사항으로 들고 있다. 노인놀이터 도입의 전제조건으로 고민정(2019)은 ①인식의 전환, ②재정의 마련, ③공간의 마련, ④조례의 제정 4가지를 제시하고 있다. 또한 이태겸(2021)은 커뮤니티 케어 실천의 한 방안으로 노인놀이터 도입을 제안하며, 노인놀이터가 긍정적인 기능을 하기 위해 ①인식 개선, ②입지 파악, ③지역자원 연계 교육, ④노인놀이와 운동 전문 지도사 양성, ⑤법제도 마련, ⑥가치창출방안 검토의 6가지의 고려사항을 제시하고 있다.

위한 제반 사항을 포함한다. 마지막으로 ⑥가치창출은 노인운동공간으로서의 기능을 넘어, 지역 커뮤니티 공간으로 활용되는 것과 같은 부가가치 창출에 대한 부분이다. 이를 통해 놀이터 이용자와 지역주민이 커뮤니티를 형성하여 공동체 공간으로 이용할 수 있을 뿐 아니라 지역 건강산업과 연계한 경제적 가치 창출 방안도 함께 고민되어야 할 것이다.

참고문헌

1. 고민정(2019) 액티브 시니어 시대의 노인놀이터 도입 방안 연구. 상명대학교 대학원 박사 학위논문.
2. 고민정(2020) 2020 시니어콘텐츠포럼: 유럽형 노인놀이터 도입 방안. 서울: 재미있는재단. 국회의원정책자료집.
3. 고민정, 이진웅(2020) 액티브 시니어 시대의 노인놀이터. 서울: 스토리하우스.
4. 구남호, 이종영, 장익영(2018) 노인의 시니어 복합 놀이시설 이용 거부감에 대한 정책적 제언. 한국체육정책학회지. 47(0): 135-147.
5. 김성규(2006) 노인을 위한 아파트단지 옥외생활공간 계획에 관한 조사 연구. 서울산업대학교 대학원 석사학위논문.
6. 김영은(2016) 노인집중현상을 통해서 본 제기동의 도시공간 특성 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
7. 김영은, 김세훈(2019) 노인들의 천국, 제기동을 통해서 본 노인 여가공간의 융합적 특성 연구. 한국도시설계학회지. 20(2): 97-114.
8. 김정식(2012) 주제중심 통합적 놀이치료 프로그램이 요양시설 노인의 우울과 자살생각 감소에 미치는 효과. 경운대학교 대학원 석사학위논문.
9. 김진엽(2018) 액티브시니어의 사회활동과 여가활동이 삶의 만족도에 미치는 영향. 배재대학교 대학원 석사학위논문.
10. 김효영, 박명화(2014) 지역사회 허약노인과 비허약노인의 신체기능과 자아통합감. 한국노인간호학회. 16(1): 27-37.
11. 박희현, 송민선(2010) 내용분석을 통한 노인의 놀이 특성. 한국인간발달학회. 17(2): 37-50.
12. 배진섭(2014) 전통적 개념으로서의 놀이와 놀이성에 대한 고찰 - 戲, 玩, 遊의 의미 분석을 중심으로. 역사민속학. 45: 194-227.
13. 변재상(2017) 공원조성을 위한 패러다임의 변화 - 건강관리를 위한 공원조성의 역할을 중심으로. 한국경관학회지. 9(1): 30-40.
14. 보건복지부(2019) 커뮤니티케어형 도시재생뉴딜사업 모델 마련 연구. 보건복지부 보고서.
15. 서울연구원(2012) 경로당 프로그램 모니터링 및 개선방안 연구. 서울연구원 보고서.
16. 서울특별시(2011) 서울시 복지시설 유니버설 디자인 가이드라인: 노인요양시설.
17. 서울특별시(2018) 서울시 지하철 호선별 역별 유/무임 승하차 인원 정보. 서울특별시.
18. 송나운(2011) 액티브 시니어를 위한 도심형 스마트 실버타운 디자인에 관한 연구. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
19. 신혜원(2009) 노인놀이치료의 통합적 콘텐츠 개발에 관한 연구. 고려대학교 대학원 박사 학위논문.
20. 유은영, 김문덕(2005) 노인의 행태를 고려한 노인복지시설의 실내환경 현황에 관한 연구. 한국디자인학회. 18(3): 181-190.
21. 이소영, 김혜정(2003) 노인의 공원 시설 이용 특성 연구. 대한건축학회 학술발표대회 논문집.

- 문집. 23(1): 143-146.
22. 이태겸(2021) '국내 노인놀이터 조성을 위한 가이드라인과 정책적 제언'. 새로운 미래, 담대한 여정. 서울: 공공의제연구소 으뜸: 60-96.
 23. 이형숙(2010) 노인들의 도보권 근린시설 이용현황 및 인지된 근접성 연구. 한국도시설계학회지. 12(4): 63-74.
 24. 이훈, 조희범, 이영진(2010) 성인의 놀이성 지표 개발. 관광학연구, 34(9), 165-188.
 25. 인경석(2013) 노인복지관의 역할 및 기능 분석연구. 경기복지재단 정책연구보고서.
 26. 임호규(2010) 노인복지시설의 개선방안에 관한 연구. 조선대학교 대학원 석사학위논문.
 27. 정경희 외(2011) 선진국의 고령화 대응정책 동향. 한국보건사회연구원 보고서.
 28. 조현주, 이순주(2019) 보행적 측면에서 노인친화형 공원의 유치거리 도출 및 녹지서비스 지역 평가 - 보행자 측면 중심으로. 한국조경학회지. 47(1): 1-9.
 29. 통합놀이터만들기네트워크(2017) 통합놀이터 확산을 위한 제도적 과제들. 국회의원정책자료집.
 30. 한국장애인개발원(2012). 장애물 없는 생활안전 인증제도 매뉴얼(공원편). 한국장애인개발원.
 31. 황동호(2019) 국내 유니버설디자인 정책현황 연구. 한국공간디자인학회 논문집. 14(4): 43-51.
 32. Amar Dhand, Xiaojun Zhang, S Andrew Josephson(2010) Increasing aerobic exercise in the community: the adult playground in Beijing, China. 67(10):4-50.
 33. Dhand, A., Zhang, X & Josephson, S.A.(2010) Increasing aerobics exercise in the community: The adult playground in Beijing, C. Arch Neurolog, 67(10): 1283-1284.
 34. Johan Huizinga(1989), 권영빈 역, 놀이하는 인간, 기린원.
 35. Loukaitou-Sideris, Anastasia, Brozen, Madeline, and Levy-Storms, Lené(2014) Placemaking for an Aging Population: Guidelines for Senior-Friendly Parks, Research Report to UCLA.
 36. 건강보험공단 보건복지부 제출자료. 2019.
 37. 의안정보시스템. <http://likms.assembly.go.kr>
 38. 통계청. <http://kostat.go.kr>
 39. Athletic Business, 2010.08, 'Playgrounds for Seniors Popular in Europe, Asia and North America'. 2021-06-23 검색. <https://www.athleticbusiness.com>
 40. <https://www.royalparks.org.uk/parks/hyde-park>

원 고 접 수 일 : 2021년 05월 18일
 심 사 일 : 2021년 05월 20일
 게 재 확 정 일 : 2021년 06월 25일
 3 인 의 명 심사필