

기업의 사회공헌사업(CSR) 기반 참여형 놀이터 재생의 작동 구조와 공간 구현

- 서울 목정어린이공원 사례를 중심으로 -

Operational Structure and Spatial Implementation of CSR-Based Participatory Playground Regeneration
- A Case Study of Mukjeong Children's Park, Seoul -

허윤선

신구대학교 환경조경학과 조교수

Heo, Yoonsun

Assistant Professor, Dept. of Landscape Architecture, Shingu University

Received: May 27, 2026

Revised: June 24, 2026 (1st)

July 8, 2026 (2nd)

Accepted: July 8, 2026

3인익명 심사됨

Corresponding author :

Yoonsun Heo

Assistant Professor, Dept. of
Landscape Architecture, Shingu
University, Seongnam 13174,
Korea

Tel.: +82-31-740-1676

E-mail: yshue@shingu.ac.kr

국문초록

본 연구는 기업의 사회공헌사업(CSR) 기반 참여형 놀이터 재생 사례를 대상으로, 참여 주체 구조와 참여디자인 프로세스, 그리고 참여 결과가 실제 공간으로 구현되는 과정을 분석하는 것을 목적으로 한다. 연구 대상은 서울시 '놀이터를 지켜라' 사업 중 목정어린이공원이며, 질적 사례연구 방법을 적용하여 참여 워크숍 기록, 현장 관찰, 설계 도면, 사업 보고서 등을 종합적으로 분석하였다. 연구 결과, 본 사례는 기업, 공공부문, 비영리조직, 전문가, 아동, 주민이 참여하는 다주체 협력 구조 속에서 작동하며, 각 주체는 기능적으로 분화된 역할을 수행하는 것으로 나타났다. 참여디자인 프로세스는 기획, 설계, 시공 전 과정에 걸쳐 연속적으로 작동하였으며, 아동 참여는 설계 개념 형성과 시공 검증까지 확장되는 특징을 보였다. 또한 참여를 통해 도출된 의견은 전문가의 해석과 조정, 주민의 피드백을 거쳐 설계 및 시공 과정에서 반복적으로 반영되며 공간으로 구현되는 구조를 보였다. 특히 목정어린이공원은 다문화, 상업지역이라는 도시 맥락 속에서 물놀이 중심의 순환형 놀이공간으로 재구성되었으며, 이용 행태의 변화와 함께 다문화 아동 간 비언어적 상호작용이 촉진되는 양상이 확인되었다. 또한 공간에 대한 장소 애착과 주체의 식이 형성되는 양상도 확인되었다. 이는 참여형 공간 재생이 물리적 환경 개선을 넘어 사회적 가치와 사회적 관계 형성, 이용 문화 변화로 이어질 수 있음을 시사한다. 본 연구는 참여 주체 구조, 참여의 연속성, 참여 결과의 공간 구현이라는 분석 틀을 제시함으로써 CSR 기반 공공공간 재생의 작동 구조와 공간 구현 과정을 구조적으로 설명하고, 향후 참여형 공공공간 설계 및 운영에 적용 가능한 시사점을 제공한다.

주제어: 참여디자인 프로세스, 다주체 거버넌스, 아동 참여, 공간적 번역, 사회적 가치

ABSTRACT

This study aims to analyze the actor structure, participatory design process, and the process through which participatory outcomes are implemented into an actual space in a CSR-based participatory playground regeneration project. The study focuses on Mukjeong Children's Park in Seoul, which was developed as part of the "Save the Playground" initiative, and adopted a qualitative case study approach based on workshop records, field observations, design documents, and project reports. The findings indicate that the project operated through a multi-actor governance structure involving corporate sponsors, public authorities, NGOs, professionals, children, and local residents, with each actor performing functionally differentiated roles. The participatory design process continuously operated throughout the planning, design, and construction phases, while children's participation extended beyond idea generation to design conceptualization and construction verification. Participatory inputs were repeatedly reflected in the design and construction process through professional interpretation, coordination, and resident feedback, forming a structured process of spatial implementation. In particular, Mukjeong Children's Park was reorganized into a circulation-based play environment centered on water play within its multicultural and commercial urban context. Changes in spatial use patterns were observed, including increased child-centered activities and non-verbal interactions among children from diverse cultural backgrounds. In addition, the process contributed to the formation of place attachment and a sense of ownership toward the space. These findings suggest that participatory public space

regeneration can contribute not only to physical environmental improvement but also social relationship building and changes in usage culture. This study presents an analytical framework based on actor structure, continuity of participation, and the spatial implementation of participatory outcomes. By doing so, this study provides a structural explanation of the operation of CSR-based public space regeneration and the process through which participatory outcomes are translated into physical space. The findings also offer practical implications for the design and management of future participatory public spaces.

Keywords: Participatory Process Design, Multi-Actor Governance, Child Participation, Spatial Translation, Social Value

1. 서론

1.1 연구 배경과 목적

도시 놀이터는 아동의 일상적 놀이와 사회적 상호작용을 지원하는 대표적인 공공공간으로, 아동의 신체적, 정서적 발달과 공동체 형성에 중요한 역할을 수행한다(Chawla, 2015; WHO, 2025). 특히 실외 놀이공간은 아동의 건강과 발달에 중요한 생활환경이며, 놀이공간의 공급과 접근성은 공간적 형평성에도 관련된다(유다운 등, 2022).

국내 어린이공원은 시설 노후화와 이용 감소, 이용행태 변화에 따른 기능 약화 문제가 지속적으로 제기되어 왔으며, 이에 대응한 공간 재구성의 필요성이 논의되고 있다(이동훈과 이석환, 2016). 또한 국내 놀이터는 법적 기준에 따라 설치, 관리되어 왔으나, 조성과정에서 사용자인 아동의 의견이 충분히 반영되지 못하면서 이용자와 지역 여건에 관계없이 유사한 시설과 배치가 반복되는 한계를 보여 왔다(서울연구원, 2018).

공공공간 재생 분야에서는 참여디자인(participatory design)이 이용자 요구를 반영하고 공간의 사회적 적합성을 높이는 주요 접근 방식으로 논의되어 왔다. 특히 아동을 설계 과정의 주체로 포함하는 시도가 확대되고 있다(Hart, 1992; Chawla, 2001). 그러나 기존 연구는 참여 과정을 설계 초기 단계의 의견 수렴 수준으로 다루는 경우가 많으며, 참여 결과가 실제 설계와 시공을 거쳐 공간으로 구현되는 과정에 대한 분석은 상대적으로 부족한 실정이다.

한편 기업의 사회공헌사업(corporate social responsibility, CSR)은 공공재원의 한계를 보완하는 대안적 수단으로 주목받고 있으며, 최근에는 공공공간 재생 영역으로 그 적용 범위가 확대되고 있다(Visser, 2010; Porter and Kramer, 2011). 그러나 다수의 CSR 기반 프로젝트는 여전히 물리적 환경 개선에 초점을 두고 있으며, 참여 과정과 사회적 가치 형성에 대한 구조적 분석은 충분히 이루어지지 않고 있다.

이에 본 연구는 CSR 기반의 참여형 놀이터 재생을 단순한 시설 개선이 아닌, 참여 주체 간 상호작용과 의사결정 구조가 공간으로 구현되는 과정으로 이해하고자 한다. 특히 선행 연구에서는 CSR 기반의 참여형 놀이터 재생이 사회적 가치 형성과 참여 거버넌스 구축에 기여할 수 있음이 제시된 바 있다(Heo, 2026). 그러나 참여 결과가 실제 설계 및 시공 과정을 통해 공간으로 구현되는 구조에 대한 분석은 여전히 제한적이다.

1.2 연구 내용

본 연구에서는 다음의 연구 질문을 설정하였다.

- 1) CSR 기반의 참여형 놀이터 재생은 어떠한 참여 주체 구조 속에서 작동하는가
- 2) 참여디자인 프로세스는 어떠한 단계와 방식으로 구성되는가
- 3) 참여 결과는 설계 및 시공 과정을 통해 어떻게 공간으로 구현되는가

이를 위해 세이브더칠드런의 ‘놀이터를 지켜라’ 프로그램¹⁾ 중 서울시 목정어린이공원을 연구 대상으로 선정하고, 질적 사례연구 방법을 적용하였다. 참여 워크숍 기록, 현장 관찰, 설계 도면, 사업 보고서 등을 종합적으로 분석하여 참여 과정과 공간 구현 간의 관계를 도출하였다.

2. 이론적 고찰

2.1 CSR 개념과 역할 변화

기업의 사회공헌사업(corporate social responsibility, CSR)은 기업 활동이 사회와 환경에 미치는 영향을 고려하는 책임으로 정의되며, 초기에는 자선적 기부와 같은 부수적 활동으로 이해되었다. 그러나 최근에는 기업의 핵심

전략과 결합하여 사회적 가치와 경제적 가치를 동시에 창출하는 방향으로 확장되고 있다(Visser, 2010; Porter and Kramer, 2011).

특히 Porter and Kramer(2011)는 ‘공유가치 창출(shared value)’ 개념을 통해 기업 활동이 사회문제 해결과 직접적으로 연결될 수 있음을 강조하였으며, 이는 CSR이 단순한 이미지 제고를 넘어 구조적 개입 방식으로 전환되고 있음을 보여준다. 국내 연구에서도 CSR은 기업 신뢰 형성, 조직 몰입, 브랜드 이미지에 긍정적 영향을 미치는 전략적 활동으로 인식되고 있으며(이익중 등, 2012), 최근에는 도시재생, 주거환경 개선, 공공공간 조성 등 공간적 개입으로 그 영역이 확대되고 있다. 또한 최근 연구에서는 CSR 기반의 공공공간 재생이 단순한 재정 지원을 넘어 참여 거버넌스와 사회적 가치 형성을 촉진하는 구조적 조건으로 작동할 수 있음이 제시되고 있다(Heo, 2026).

이와 같은 변화는 CSR이 공공영역과의 접점을 확대하며, 공공공간 재생에서 새로운 협력 구조를 형성할 수 있는 가능성을 의미한다. 이러한 관점에서 CSR 기반 프로젝트는 공공 재정의 한계를 보완하면서도 다양한 주체 간 협력을 유도하는 매개로 작용할 수 있다. 그러나 기존 연구는 CSR의 전략적 가치와 재정적 역할에 주로 초점을 두고 있으며, 공공공간 재생에서 다양한 참여 주체 간 협력과 공간 형성 과정까지 통합적으로 분석한 연구는 상대적으로 제한적이다.

2.2 CSR 기반 공공공간 재생과 공간적 실천

CSR의 공간화는 기업의 사회공헌 활동이 특정 장소와 결합하여 물리적, 사회적 변화를 유도하는 과정으로 이해할 수 있다. 최근 도시재생 분야에서는 공공 재원의 한계를 보완하기 위한 대안으로 민간 참여와 CSR의 역할이 강조되고 있으며, 민·관·비영리 주체 간 협력 구조가 중요한 요소로 부각되고 있다(AURI, 2016).

특히 근린재생형 사업에서는 기업이 단순한 후원자가 아니라 프로젝트의 기획 및 실행에 관여하는 주체로 참여하는 사례가 증가하고 있으며, 이는 공공공간 조성 방식이 공공 주도에서 다주체 협력 기반으로 전환되고 있음을 보여준다. 국내에서도 CSR은 공간을 매개로 공공성과 사회문화적 가치를 형성하는 방식으로 확장될 수 있음이 논의되어 왔다. 박민경과 이재규(2016)는 공익브랜드 공간이 단순한 상업적 브랜드 홍보를 넘어 사회적 통합, 소통, 참여, 지속가능한 발전을 지향하는 공공적 공간으로 전환될 가능성을 제시하였다.

이러한 논의는 CSR 기반 사회공헌 활동이 특정 장소와 결합할 때 물리적 환경 개선과 사회문화적 가치 형성으로 확장될 수 있음을 시사한다. 그러나 대부분 CSR 기반 공간 조성의 제도적, 재정적 측면이나 사업 운영 방식에 초점을 두는 경우가 많으며, 참여 주체 간 상호작용과 실제 공간 구현으로 이어지는 과정에 대한 분석은 부족하다.

2.3 참여디자인과 아동 참여

참여디자인은 이용자와 이해관계자가 설계 과정에 직접 참여함으로써 공간의 적합성과 지속가능성을 높이는 접근 방식으로, 공공공간 설계 분야에서 중요한 개념으로 자리 잡아 왔다. 국내 조경 분야에서도 어린이공간의 조성 과정에서 아동의 의견을 반영하기 위해 기존 주민참여 방식과 구별되는 참여디자인 방법론이 필요하다는 논의가 이루어져 왔다. 허운선과 임승빈(2010)은 학교 조경설계과정에서 아동의 참여과정을 활용하였으며, 이것이 공간 이용 적합성과 장소 인식 향상에 기여할 수 있다고 강조하였다. 또한 최주원과 정수진(2017)은 어린이공원의 조성과정에서 아동들이 제안한 내용을 설계안에 반영하는 과정을 분석하였다.

아동 참여는 유엔아동권리협약(UNCRC) 이후 아동을 공간의 권리 주체로 인식하는 관점에서 강조되어 왔으며, Hart(1992)는 참여 수준을 단계적으로 구분하며 아동 참여의 질적 차이를 설명하였다. Chawla(2001)는 아동 참여의 효과를 평가하기 위해 참여가 실제 의사결정에 반영되는 정도가 중요하다고 지적하였으며, 최근 놀이터 및 아동 참여설계 연구에서도 아동의 의견이 설계 결과에 반영되는 과정과 참여 모델의 중요성이 논의되고 있다(Şahin and Polat, 2025). 최근에는 아동 참여를 단순한 의견 수렴이 아니라 환경정의와 공간 권리의 관점에서 이해하려는 논의도 확대되고 있다. Dominiak-Szymańska et al.(2024)은 녹지공간 계획 과정에서의 아동 참여가 공간 이용 형평성과 환경정의 실현의 중요한 경로가 될 수 있음을 제시하였다. 또한 최근 연구에서는 아동 참여를 포용적 도시계획의 핵심 요소로 이해하며, 반복적이고 지속적인 참여 구조가 공공공간의 이용성과 사회적 포용성을 높이는 데 기여할 수 있음을 강조하고 있다(Jeanroy et al., 2025).

그러나 기존 연구는 아동 참여의 교육적 의미와 초기 설계 참여를 중심으로 논의하는 경우가 많으며, 참여가 설계와 시공 전 과정에서 어떠한 방식으로 구체화되는지에 대한 분석은 상대적으로 제한적이다. 또한 CSR 기반 참여 디자인의 경우, 참여가 기업 이미지 제고를 위한 형식적 절차로 전환될 가능성도 지적되고 있으며, 참여의 실질성과 지속가능성 확보를 위한 구조적 설계가 요구된다.

2.4 다주체 거버넌스와 참여 구조

공공공간 재생은 다양한 주체의 협력을 기반으로 이루어지며, 최근에는 다주체 거버넌스가 중요한 연구 주제로 부각되고 있다(Kim et al., 2023). 특히 도시재생 프로젝트에서는 공공부문, 민간, 비영리조직, 전문가, 이용자가 동시에 참여하는 구조가 형성되며, 각 주체의 역할과 상호작용 방식이 프로젝트의 성과에 중요한 영향을 미친다. 최근 국내 도시재생 연구에서는 지역 기반 거버넌스가 공공성과 지속가능성을 확보하는 핵심 조건으로 논의되고 있으며, 민간과 공공, 지역사회 간 네트워크 구조의 중요성이 강조되고 있다(Im, 2025). 조연경 등(2010)은 아동, 지역 주민, 전문가, 공공부문이 함께 참여한 어린이공원 조성 과정을 분석하였으며, 아동 참여 프로그램이 주민 참여, 장소 애착, 공동체 의식 형성에 기여할 수 있음을 제시하였다. 이는 어린이공원 재생에서 참여 주체의 역할 분화와 협력 구조가 중요함을 보여준다.

CSR 기반 프로젝트에서는 기업, 공공부문, 비영리조직, 전문가, 이용자가 서로 다른 역할을 수행하며 협력하는 다주체 거버넌스가 형성된다. 이러한 협력 구조는 참여의 지속성과 사업 운영의 안정성을 확보하는 중요한 기반이 될 수 있으며, 참여 결과가 실제 공간으로 구현되는 과정에서 각 주체의 기능적 역할이 중요하게 작용할 수 있다. 따라서 CSR 기반 공공공간 재생에서는 개별 주체의 역할뿐 아니라, 참여 주체 간 상호작용과 협력 구조를 이해할 필요가 있다.

2.5 연구의 분석 틀과 차별성

이상의 선행연구를 종합하면, CSR 기반 참여형 공공공간 재생은 다양한 참여 주체의 협력과 참여 과정을 기반으로 이루어지는 복합적인 현상으로 이해할 수 있다. 그러나 기존 연구는 CSR의 재정적 기능, 참여의 교육적 효과, 거버넌스 구조 등을 개별적으로 다루는 경향이 있었으며, 참여와 공간 구현 과정을 통합적으로 분석한 연구는 상대적으로 제한적이다.

특히 Heo(2026)는 CSR 기반 참여형 놀이터 재생이 사회적 가치 형성과 돌봄 기반의 공공공간 형성에 기여할 수 있음을 제시하였으며, 참여디자인이 아동의 장소 애착과 책임의식 형성에 미치는 영향을 논의하였다. 그러나 해당 연구는 참여 과정과 사회적 가치 형성에 초점을 두고 있어, 참여 결과가 실제 설계와 시공 과정을 통해 공간으로 구현되는 과정에 대한 분석은 제한적으로 이루어졌다. 또한 기존 아동 참여디자인 연구 역시 참여의 단계와 효과를 중심으로 논의되어 왔으며, 참여 주체 간 상호작용과 공간 구현 과정을 하나의 분석 틀 안에서 통합적으로 설명한 연구는 드물다.

이에 본 연구는 CSR 기반 참여형 놀이터 재생 사례를 ① 참여 주체 구조, ② 참여디자인 프로세스, ③ 참여 결과의 공간 구현이라는 세 가지 분석 틀을 중심으로 분석하였다. 이를 통해 기업, 공공부문, 비영리조직, 전문가, 주민, 아동 간의 기능적 역할과 상호작용, 참여의 운영 과정, 그리고 참여 결과가 실제 공간으로 구현되는 과정을 통합적으로 분석하고자 하였다.

본 연구의 차별성은 참여 결과가 실제 공간으로 구현되는 과정을 '공간적 번역(spatial translation)'의 관점에서 해석하였다는 점에 있다. 기존 연구가 참여의 필요성이나 참여 과정, 또는 참여 효과를 중심으로 논의하였다면, 본 연구는 참여자의 요구와 아이디어가 전문가의 설계적 해석과 조정을 거쳐 공간 개념으로 재구성되고, 설계 요소를 통해 실제 공간으로 구현되는 전 과정을 통합적으로 분석하였다. 이를 통해 CSR 기반 참여형 공공공간 재생에서 참여와 공간 형성 간의 연결 구조를 설명하는 분석 틀을 제시하였다. 이는 참여형 공공공간 재생에 대한 분석적 이해를 확장하는 데 의의가 있다.

3. 연구 방법

3.1 연구 설계

본 연구는 CSR 기반 참여형 놀이터 재생의 작동 방식을 심층적으로 분석하기 위해 단일사례 연구(single case study) 방법을 적용하였다. 단일사례 연구는 실제 맥락(real-life context) 속에서 발생하는 복합적인 현상을 심층적으로 이해하고, 현상이 나타나는 과정과 구조를 분석하는 데 적합한 질적 연구 방법으로, 사례의 대표성보다는 분석적 일반화(analytic generalization)를 목적으로 한다(Yin, 2018).

본 연구는 서울시 목정어린이공원 재생사업을 사례로 선정하여, CSR 기반 참여형 공공공간 재생이 어떠한 참여 주체 구조 속에서 작동하며, 어떻게 참여디자인 프로세스를 거쳐 참여 결과가 실제 공간으로 구현되는지를 분석하

고자 하였다. 이에 본 연구는 ① 참여 주체 구조, ② 참여디자인 프로세스, ③ 참여 결과의 공간 구현이라는 세 가지 분석 틀을 중심으로 사례를 분석하였다.

또한 본 연구는 연구자의 참여관찰(participant observation)에 기반한 질적 사례연구의 성격을 가진다. 연구자는 프로젝트의 기획, 참여 워크숍 운영, 설계 협의, 시공 감리 및 개장 이후 프로그램 운영 과정에 직접 참여하면서 참여디자인의 실제 운영 과정과 이해관계자 간 상호작용을 지속적으로 관찰하였다. 참여관찰을 통해 확보한 현장 경험은 공식 문서와 참여 산출물의 맥락을 해석하는 보조 자료로 활용하였다.

연구의 신뢰성을 확보하기 위하여 단일 자료에 의존하지 않고 프로젝트 결과보고서, 참여 워크숍 기록 및 산출물, 설계도면, 시공 및 준공 사진, 개장 이후 현장 관찰 기록 등을 종합적으로 수집하여 상호 비교·분석하였다. 또한 자료 간 교차검증(triangulation)을 실시하여 동일한 내용이 서로 다른 자료원에서 일관되게 확인되는지를 반복적으로 검토하였다. 예를 들어, 참여 워크숍에서 도출된 아동의 요구는 참여 산출물과 설계도면을 통해 설계 반영 여부를 확인하였으며, 시공 및 준공 사진과 개장 이후 현장 관찰 기록을 통해 실제 공간 구현 여부를 재확인하였다. 이를 통해 분석 결과의 신뢰성과 타당성을 확보하고자 하였다.

3.2 사례 선정 기준과 연구 대상지

3.2.1 사례 선정 기준

본 연구는 CSR 기반 참여형 놀이터 재생의 작동 구조와 공간 구현 과정을 심층적으로 분석하기 위해 단일 사례를 선정하였다. 사례 선정 기준은 다음과 같다.

첫째, CSR 기반 민관협력 구조를 갖춘 공공공간 재생 사례일 것.

둘째, 아동, 지역주민, 전문가, 비영리조직 등 다양한 주체가 참여하며, 다주체 거버넌스 구조가 실제로 작동한 사례일 것.

셋째, 아동과 지역주민이 설계 및 의사결정 과정에 참여하고, 일부 참여가 시공 및 감리 단계까지 연속적으로 이어진 사례일 것.

넷째, 참여 과정과 설계 산출물, 시공 과정 등이 비교적 충실히 기록, 보존되어 분석이 가능한 사례일 것.

다섯째, 도심 어린이공원의 이용 구조 변화와 공간 정체성 문제가 나타나는 사례일 것.

이러한 기준을 종합적으로 충족하는 사례로 서울시 중구 목정어린이공원을 연구 대상으로 선정하였다. 본 사례는 참여 과정과 설계·시공 자료가 비교적 충실히 축적되어 있어, 참여 주체 구조와 참여디자인 프로세스, 공간 구현 과정을 심층적으로 분석하기에 적합하였다.

3.2.2 연구 대상지: 목정어린이공원의 입지 및 특성

목정어린이공원은 서울특별시 중구 동대문시장 인근의 도심 상업지역에 위치한 소규모 어린이공원이다. 대상지 주변에는 전통시장과 의류·유통 관련 상업시설 및 업무시설이 밀집해 있으며, 직장인과 상업 종사자, 방문객 등 유동인구의 비중이 높은 지역적 특성을 지닌다. 반면 상주하는 아동 인구는 상대적으로 적고, 러시아와 중앙아시아 등 다양한 문화적 배경을 가진 아동의 이용 비율이 높은 지역이다. 이러한 입지적 특성으로 인해 공원의 실제 이용은 어린이공원 본래의 기능인 놀이활동보다는 성인을 중심으로 한 휴식, 통행, 머무름 등의 이용이 우세하게 나타났다. 기존 놀이시설은 규모와 종류가 제한적이었으며, 아동의 이용 빈도 또한 매우 낮은 수준이었다. 반면 중·장년층과 노년층의 이용 비율은 상대적으로 높아, 어린이공원으로서의 공간 정체성이 약화된 상태였다.

따라서 목정어린이공원은 도심 상업지역에 위치한 어린이공원이 아동 중심 놀이공간으로서의 기능을 상실하고 성인 중심 공간으로 전환되는 현실을 집약적으로 보여주는 사례라 할 수 있다. 이는 어린이공원의 재생이 단순한 시설 개선이 아니라, 공간의 이용 구조와 정체성을 회복하는 과정이어야 함을 시사한다(그림 1 참조).

또한 본 사례는 세이브더칠드런의 「놀이터를 지켜라」 사업을 통해 기업, 공공부문, 비영리조직, 전문가, 아동, 주민이 참여하는 다주체 협력 구조가 실제로 운영되었으며, 참여 과정 전반에 대한 기록과 설계·시공 자료가 비교적 체계적으로 축적되어 있다. 이러한 점에서 참여를 통해 도출된 의견이 설계 및 시공 과정을 거쳐 실제 공간으로 구현되는 과정을 분석하기에 적합한 사례로 판단하였다.

3.3 자료 수집 및 분석 방법

본 연구의 분석 자료는 프로젝트 수행 과정에서 생산된 공식 문서, 참여 산출물, 설계·시공 자료, 참여관찰 기



그림 1. 목정어린이공원 위치도 및 현황 사진

록, 개장 이후 이용행태 자료로 구성하였다. 서로 다른 시점과 목적에서 생산된 자료를 함께 활용하여 참여 주체 구조, 참여디자인 프로세스, 공간 구현 과정을 분석하였다. 분석 자료는 크게 다섯 가지로 구분하였다. 첫째, 세이브 더칠드런의 사업 결과보고서와 사업 관련 공식 문서이다. 둘째, 참여 워크숍에서 생산된 활동지, 아동 아이디어 스케치, 모형 제작 결과물 등 참여 산출물이다. 셋째, 설계도면, 설계 변경 자료, 시공도면 및 준공 사진 등 설계·시공 관련 자료이다. 넷째, 연구자가 프로젝트 수행 과정에서 작성한 참여관찰 기록과 현장 메모이다. 다섯째, 개장 이후 이용행태를 기록한 현장 관찰 자료와 사진 기록이다.

자료 분석은 2.5절에서 제시한 연구의 분석 틀을 바탕으로 수행하였다. 먼저 참여 주체별 역할과 상호관계를 검토하고, 다음으로 워크숍과 설계·시공 단계의 진행 과정을 분석하였다. 이후 참여를 통해 도출된 요구와 아이디어가 설계 요소로 전환되고 실제 공간으로 구현되는 과정을 비교·검토하였다. 자료 유형별 활용 목적은 표 1과 같다. 연구자의 참여 경험이 분석에 과도하게 반영되는 것을 최소화하기 위해, 참여관찰 기록은 공식 보고서, 참여 산출물, 설계·시공 자료와 함께 비교·검토하였다. 분석은 개인적 경험에 의존하기보다 서로 다른 자료에서 동일한 내용이 일관되게 확인되는지를 중심으로 수행하였다.

3.4 연구윤리 고려사항

본 연구는 아동과 성인을 포함한 참여자를 대상으로 한 참여디자인 사례를 분석하였으며, 이에 따라 연구 수행 과정에서 연구윤리 기준을 준수하였다. 목정어린이공원 ‘놀이터를 지켜라’ 프로젝트에서는 참여 아동과 보호자, 주민을 대상으로 참여 동의, 결과물 활용 동의, 초상권 사용 동의 절차가 이루어졌다. 또한 연구는 프로젝트 수행 과정에서 공식적으로 수집, 기록된 자료를 중심으로 분석하였으며, 개인을 식별할 수 있는 정보는 연구 분석 과정에서 배제하거나 비식별화하여 처리하였다. 본 연구는 참여자의 권리와 안전을 침해하지 않는 범위 내에서 사례 분석을 수행하였으며, 연구 목적 외의 용도로 자료를 활용하지 않았다.

4. 사례 분석

4.1 참여 주체 구조: CSR 기반 다주체 거버넌스의 형성

목정어린이공원 재생 프로젝트는 기업, 공공부문, 비영리조직, 전문가, 아동, 주민이 참여하는 다주체 협력 구조를 기반으로 추진되었다. 각 주체는 단순히 역할을 분담하는 수준을 넘어, 재원 지원, 참여 운영, 설계 조정, 행정

표 1. 연구 자료의 유형과 분석 목적

자료 유형	주요 자료	활용 및 분석 목적	분석 항목
공식 문서	사업 결과보고서, 사업 관련 문서	사업 추진 배경 및 참여 구조, 단계별 진행 확인	참여 주체 구조
참여 산출물	활동지, 아이디어 스케치, 구상안, 모형, 워크숍 사진	아동·주민 요구와 공간 이미지 분석	참여디자인 프로세스
설계·시공 자료	설계도면, 변경 자료, 시공·준공 사진, 감리 체크리스트	참여 결과의 설계 반영 및 공간 구현 과정 분석	공간 구현
참여관찰 기록	현장 메모, 연구 노트	참여 과정 및 주체 간 상호작용 해석	참여 주체, 프로세스
이용 행태 자료	개장 후 현장 관찰, 사진 기록	이용 행태 변화와 사회적 상호 작용 확인	공간 구현, 사회적 변화

자원, 이용자 의견 제시 등 서로 다른 기능을 수행하면서 상호 의존적인 관계를 형성하였다. 이러한 역할 분화는 참여가 설계와 시공 과정 전반에 걸쳐 지속적으로 작동할 수 있는 구조적 기반으로 기능하였다.

기업(코오롱그룹)은 CSR 프로그램을 통해 사업 재원을 제공하였으나, 설계 의사결정에는 직접 개입하지 않았다. 이는 재정 지원과 설계 의사결정을 분리함으로써 특정 이해관계자의 영향력 집중을 방지하고, 참여 과정의 자율성을 유지할 수 있는 조건으로 작용하였다. 즉, 기업은 설계 방향을 결정하는 주체가 아니라 참여가 지속적으로 이루어질 수 있는 기반을 제공하는 후원자이자 촉진자(enabler)의 역할을 수행하였다. 이는 참여의 독립성과 자율성을 확보하기 위한 본 사례의 특성으로 이해할 수 있다. 공공부문(중구, 서울시)은 대상지 제공 및 행정 지원을 담당하고, 사업 완료 이후 유지관리 책임을 수행하는 주체로 기능하였다. 비영리조직(세이브더칠드런 코리아)은 사업의 기획과 운영을 담당하며 참여 전 과정을 구조화하는 핵심 매개자로 기능하였다. 특히 참여 주체 간 일정 조정, 워크숍 운영, 의견 수렴, 이해관계자 간 의사소통을 조율함으로써 아동의 의견이 설계 과정에서 지속적으로 반영될 수 있는 운영 기반을 마련하였다. 전문가(조경가)는 참여를 통해 도출된 요구와 아이디어를 공간 개념과 설계 요소로 해석하고, 기술적 타당성, 안전 기준, 시공 가능성을 종합적으로 검토하여 실제 설계안으로 구체화하였다. 특히 아동의 요구를 단순히 수용하는 것이 아니라 다양한 요구를 공간 구조와 동선 체계로 통합하고, 주민의 의견과 행정적 조건을 함께 조정함으로써 참여 결과가 실제 공간으로 구현될 수 있도록 연결하는 핵심적인 번역자(spatial translator)의 역할을 수행하였다. 아동(아동디자인단, 인근 거주 초등학교 4~6학년, 16명)은 놀이 경험과 공간에 대한 요구를 제시하는 핵심 주체로서 기획, 설계, 시공 단계 전반에 걸쳐 참여하였다. 주민은(주민협의체 놀이이버, 15명) 아동이 제안한 공간 구성을 전제로 실제 이용과 유지관리의 관점에서 설계안을 검토하였다. 이 과정에서 시설의 안전성, 관리 가능성, 이용 편의성 등에 대한 의견을 제시하였으며, 이는 참여 결과를 현실적인 설계안으로 조정하는 과정에서 중요한 검증 장치로 기능하였다.

이와 같이 본 사례의 참여 구조는 단순한 역할 분담이나 의견 수렴 체계가 아니라, 각 주체가 서로 다른 기능을 수행하면서 참여 과정의 연속성과 공간 구현을 가능하게 하는 상호 의존적 거버넌스 구조로 작동하였다. 기업은 참여의 기반을 제공하고, 비영리조직은 참여를 운영하며, 전문가는 참여 결과를 설계 언어로 전환하고, 공공부문은 제도적 기반을 제공하며, 주민은 현실성을 검증하고, 아동은 공간 개념을 형성하는 핵심 주체로 참여하였다. 이러한 기능적 연결 구조는 참여 결과가 설계와 시공 과정으로 이어질 수 있는 거버넌스 기반으로 작동한 것으로 나타났다(그림 2 참조).

4.2 참여디자인 프로세스의 구조와 작동 방식

목정어린이공원 재생은 기획, 참여 워크숍, 설계, 시공, 운영으로 이어지는 단계적 프로세스를 통해 추진되었다. 그러나 각 단계는 독립적으로 운영된 것이 아니라, 이전 단계에서 도출된 참여 결과가 다음 단계의 의사결정에 지속적으로 반영되는 연속적인 참여 구조를 형성하였다. 즉, 참여는 특정 시점의 의견 수렴에 머무르지 않고, 단계별

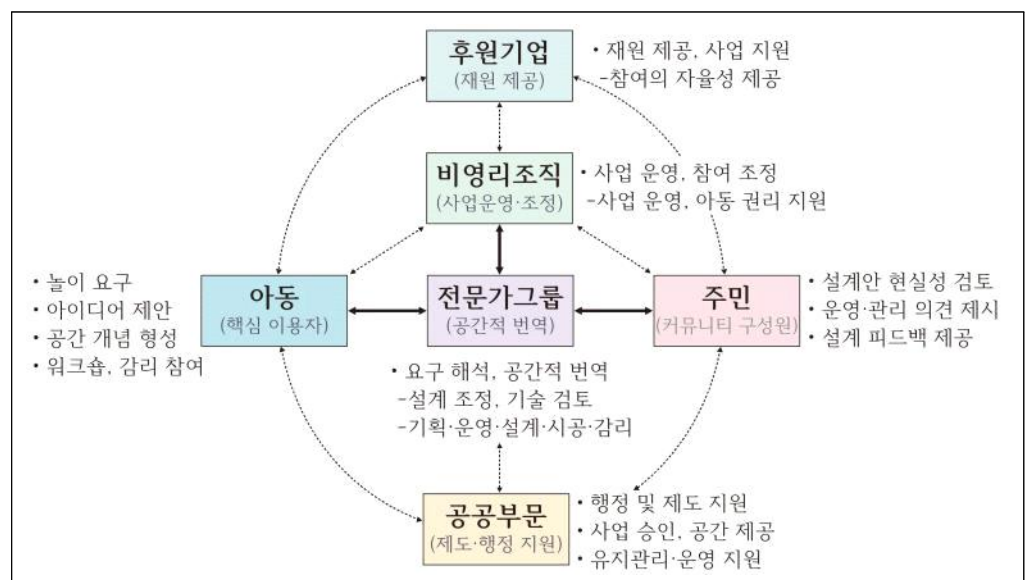


그림 2. CSR 기반 참여디자인의 참여 주체 구조

검토와 조정을 반복하며 설계와 시공 과정 전반에 걸쳐 이어졌다(그림 3 참조).

프로세스의 첫 단계에서는 아동의 실제 놀이 경험과 공간 이용 방식을 이해하기 위한 놀이활동과 현장 탐색이 이루어졌다. 이 과정은 단순한 체험 프로그램이 아니라 기존 공간의 문제점과 이용 특성을 파악하기 위한 기초 조사 단계로 기능하였다. 아동들은 기존 놀이터를 이용하며 느낀 불편함과 선호하는 놀이 방식, 공간에 대한 요구를 자유롭게 표현하였으며, 이러한 결과는 이후 참여 워크숍에서 공간 요구와 설계 개념을 도출하기 위한 기초 자료로 활용되었다.

아동 참여디자인워크숍은 현황 분석, 문제 도출, 아이디어 발굴, 공간 개념 설정, 모형 제작, 설계안 검토 및 시공 확인으로 이어지는 단계적 구조로 운영되었다. 각 단계는 독립적으로 진행된 것이 아니라 이전 단계에서 도출된 결과를 다음 단계에서 재검토하고 발전시키는 방식으로 구성되었다. 예를 들어, 초기 워크숍에서 제시된 놀이 요구는 공간 개념으로 정리되었으며, 이후 모형 제작과 설계안 구상 과정에서 반복적으로 검토되고 보완되었다. 이에 따라 아동은 자신의 의견이 실제 설계 과정에서 어떻게 반영되는지를 지속적으로 확인할 수 있었다.

주민 참여는 아동 참여 이후 별도의 워크숍을 통해 이루어졌다. 주민은 아동이 제안한 설계 방향을 전제로 시설의 위치와 규모, 동선 구성, 휴식 공간과의 관계, 안전성 및 유지관리 가능성 등을 중심으로 설계안을 검토하였다. 이러한 과정은 아동의 아이디어를 변경하거나 축소하기 위한 것이 아니라, 실제 도시환경에서 지속적으로 이용될 수 있도록 설계안을 현실적인 조건에 맞추어 검증하는 과정으로 기능하였다.

설계 단계에서는 아동과 주민의 참여 결과를 종합하여 설계안이 작성되었으며, 참여 과정에서 제시된 의견은 설계 검토 과정을 거치며 보완되었다. 이후 시공 단계에서는 아동이 직접 감리 활동에 참여하여 설계 의도와 실제 시공 결과의 일치 여부를 확인하였다. 이 과정에서 아동은 시설의 형태와 재료, 마감 상태 등을 점검하고 개선이 필요한 사항을 제안하였으며, 일부 의견은 최종 시공 과정에서 반영되었다.

이와 같이 목정어린이공원의 참여디자인 프로세스는 참여가 기획, 설계 및 시공 단계에 걸쳐 연속적으로 이루어지는 구조를 형성하였다. 특히 각 단계에서 도출된 참여 결과는 다음 단계의 의사결정 과정에서 반복적으로 검토되고 조정되었으며, 참여는 설계 초기의 의견 제시에 그치지 않고 공간 구현 단계까지 지속되었다. 이러한 프로세스는 참여 결과가 단계별 환류를 통해 구체화되는 구조적 특성을 보여준다(그림 3 참조).

4.3 참여 결과의 공간적 번역과 공간 구현

참여디자인에서는 참여자가 제시한 의견과 아이디어가 곧바로 공간으로 구현되는 것이 아니라, 다양한 참여 주체의 상호작용과 설계 및 시공 과정을 거쳐 물리적 공간으로 구체화된다. 본 연구에서는 이를 '공간적 번역(spatial translation)'의 개념으로 정의하였다. 즉, 공간적 번역은 참여자를 통해 도출된 요구와 아이디어가 전문가의 해석과 조정, 주민의 검토, 설계 및 시공 과정을 거쳐 실제 공간으로 구현되는 과정을 의미한다. 본 절에서는 목정어린이공원 사례를 중심으로 이러한 공간적 번역이 어떠한 단계와 방식으로 이루어졌는지를 분석하였다.

4.3.1 참여 결과의 설계 개념화

아동 참여를 통해 도출된 놀이 요구와 공간에 대한 상상은 설계 단계에서 공간 개념으로 구체화되었다. 기존 목정어린이공원은 단순한 놀이시설과 휴식 공간 중심으로 구성되어 있었으며, 실제 이용 또한 산책과 휴식 위주로 이루어지고 있었다. 특히 어린이보다 성인의 이용 비중이 상대적으로 높아 어린이공원으로서의 기능이 충분히 발휘되

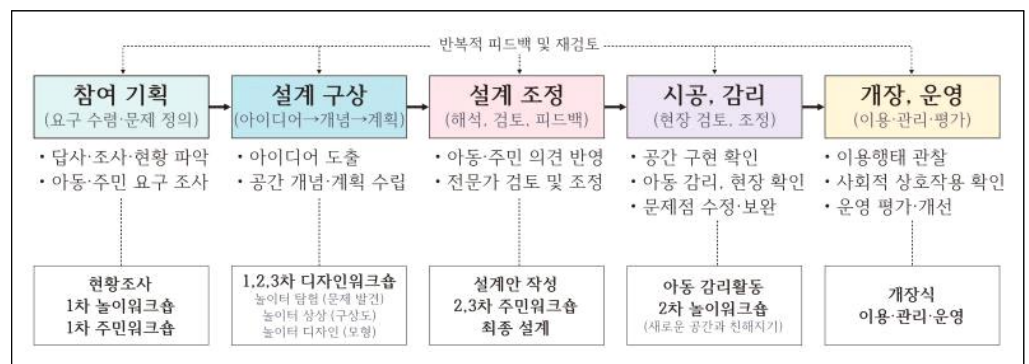


그림 3. CSR 기반 참여디자인 프로세스

지 못하고 있었다(세이브더칠드런, 2023).

참여 워크숍에서 아동들은 “물이 나오는 놀이터에서 놀고 싶다.”, “친구들과 함께 뛰어놀 수 있는 넓은 공간이 필요하다.”와 같은 의견을 반복적으로 제시하였다(세이브더칠드런, 2023). 이러한 의견은 특정 놀이시설의 설치를 요구한 것이 아니라, 다양한 놀이가 이루어질 수 있는 공간 구조와 이용 방식에 대한 요구로 해석되었다. 이에 따라 설계 과정에서는 개별 시설의 추가보다 다양한 놀이 행위를 수용할 수 있는 공간 구성 원리가 검토되었으며, 물 놀이를 중심으로 한 순환형 동선과 개방형 놀이공간을 핵심 개념으로 하는 설계 방향이 설정되었다. 즉, 참여 과정에서 제시된 아동의 요구는 개별 시설에 대한 제안을 넘어 공간 구성의 원리로 전환되었으며, 이후 설계 개념을 형성하는 주요 근거로 활용되었다(그림 4, 표 2 참조). 특히 “바다에서 모험하고 싶다.”는 아동의 아이디어는 바다와 해양생물을 모티브로 한 놀이 이야기(storyline)로 해석되었으며, 이러한 개념은 문어와 꼬마함선 형태의 놀이시설, 물놀이 공간 등의 설계 요소로 구체화되었다(표 2 참조).

선행연구에서도 아동친화적 놀이공간은 다양한 놀이 경험, 접근 안전성, 친구와의 상호작용, 공간의 개방성 등을 중요한 계획 요소로 제시하고 있으며(공미진, 2024), 놀이환경은 단순한 시설 제공을 넘어 소통과 상상, 다양한 놀이 경험을 담아낼 수 있도록 계획되어야 함이 강조된다(정길택 등, 2018). 본 사례에서 도출된 물놀이, 집단 놀이, 순환형 동선, 개방형 놀이공간 역시 이러한 계획 요소와 연결되는 특징을 보였다. 표 2에서 확인할 수 있듯이, 아동이 제시한 요구는 놀이시설 자체보다 놀이 방식과 공간 이용에 관한 내용이 중심을 이루었으며, 이러한 요구는 전문가의 설계적 해석을 거쳐 대상지의 이용 특성과 공간적 맥락을 반영한 공간 개념으로 재구성되었다. 이후 이러한 공간 개념은 설계 요소로 구체화되어 실제 공간으로 구현되었으며, 그림 4는 이러한 공간적 번역(spatial translation) 과정이 도면과 모형을 통해 구체화되는 모습을 보여준다. 이는 아동의 보편적인 놀이 요구가 대상지의



그림 4. 아동디자인워크숍 결과물 사례

표 2. 아동 참여 의견의 공간적 번역과 설계 구현 과정

아동의 참여 의견	워크숍 결과(도면, 모형)	전문가의 해석	공간 개념(design concept)	공간 구현(spatial translation)
물 나오는 놀이터에서 놀고 싶다. 바다에서 모험하고 싶다.	바다, 파도, 문어, 꼬마함선, 해양생물 표현	놀이의 즐거움과 상상력을 담은 해양 모험 이야기로 해석	물 중심의 다양한 놀이가 가능한 해양 테마 놀이공간	• 물놀이 공간 • 해양장 문어 컨셉
친구들과 함께 뛰어놀고 싶다.	큰 배, 갑판, 여러 명이 함께 노는 장면 표현	개별 놀이보다 공동 놀이가 가능한 공간으로 해석	개방형 집단 놀이공간	• 넓은 개방형 놀이공간 • 집단 놀이 공간 구성
계속 움직이며 놀고 싶다.	바다를 따라 이동하는 길과 순환하는 놀이 표현	이동 자체가 놀이 경험이 되는 공간 구조로 해석	순환형 놀이 동선	• 순환형 동선 체계 • 연속적인 놀이 연결
재미있고 특별한 놀이터였으면 좋겠다.	대형 문어와 상징적인 놀이시설 표현	공간의 상징성과 장소성을 강화하는 요소로 해석	상징적 놀이시설을 중심으로 한 공간 정체성 형성	• 문어, 꼬마함선 놀이시설
친구들과 자연스럽게 어울려 놀고 싶다.	넓은 바다에서 함께 노는 모습 표현	다문화 아동이 공동 놀이와 신체활동으로 자연스럽게 상호작용하는 공간으로 해석	개방성과 상호작용을 고려한 놀이공간	• 개방형 놀이공간 • 자연스러운 놀이 연계 • 비언어적 상호작용 유도
안전하고 오래 놀 수 있으면 좋겠다.	안전성과 위험 요소 표현	모험과 안전성을 동시에 고려하는 공간으로 해석	안전과 이용을 고려한 공간 개선	• 시설 재배치 • 탄성 포장 및 바닥 개선 • 안전거리 확보

이용 특성, 도시 맥락, 다문화 이용 환경 등을 고려한 설계적 판단을 통해 목정어린이공원의 공간 구성으로 구체화되었음을 보여준다.

4.3.2 전문가의 설계 해석 및 조정 역할

참여를 통해 도출된 다양한 요구와 아이디어는 그대로 설계안으로 구현될 수 없으며, 실제 공간으로 구현되기 위해서는 전문가의 해석과 조정 과정이 필요하다. 참여디자인에서 아동의 발언과 아이디어는 직관적이고 경험 중심의 특성을 가지므로, 이를 실제 공간으로 연결하기 위해서는 설계적 해석과 공간적 재구성이 요구된다. 전문가는 참여 워크숍에서 제시된 다양한 의견을 분석하여 공간 구성 요소와 설계 개념으로 전환하는 역할을 수행하였다. 특히 놀이 방식에 대한 제안은 단일 놀이시설의 추가가 아니라 공간 구조와 동선 체계로 재구성되었으며, 이 과정에서 참여자의 요구는 설계 언어로 구체화되었다.

또한 전문가는 기술적 타당성, 시공 가능성, 안전 기준, 유지관리 및 행정적 조건 등을 종합적으로 검토하여 참여 결과를 설계안에 반영하였다. 이러한 과정은 아동의 아이디어를 실제 공간에서 구현 가능한 형태로 구체화하기 위한 조정 과정이다. 본 사례에서 물놀이를 중심으로 한 순환형 공간 구조가 도출된 것은 아동이 제안한 놀이 개념을 전문가가 공간 구성 원리로 발전시킨 결과라고 할 수 있다(그림 5 참조).

이와 같이 전문가는 단순히 설계도면을 작성하는 역할을 넘어, 참여자의 요구를 설계 언어로 전환하고 다양한 기술적, 행정적 조건을 종합적으로 조정하여 실제 공간으로 연결하는 핵심적인 매개자이자 해석자로 기능하였다.

4.3.3 주민 피드백의 설계 조정 기능

주민 참여에서 제시된 의견은 설계안의 세부 조정 과정에 반영되었다. 주민은 놀이시설의 위치, 규모, 접근성, 안전, 지속가능성, 주변 휴식 공간과의 관계를 중심으로 현실적 조건을 검토하였다. 특히 주민은 실제 이용 경험과 유지관리 관점에서 설계안을 검토함으로써, 참여 과정에서 제안된 공간 개념이 지역의 이용 여건과 관리 환경에 적합한지를 확인하는 역할을 수행하였다.

주민의 의견은 아동의 아이디어를 수정하거나 제한하기 위한 것이 아니라, 실제 이용과 유지관리의 관점에서 설계안을 검토하고 보완하는 과정으로 기능하였다. 즉, 주민 참여는 참여 결과를 현실적인 공간으로 구현하기 위한 검증과 조정의 과정으로 작용하였다(그림 6 참조).

4.3.4 시공 단계에서의 아동 감리와 구현 검증

아동 감리 활동은 설계 의도와 실제 공간 구현의 일치 여부를 확인하는 최종 검증 과정으로 이루어졌다. 아동은 체크리스트를 활용하여 놀이시설의 형태와 규모, 아동 동선, 놀이 요소의 위치, 재료와 마감 상태 등을 점검하였으며, 설계안과 실제 시공 결과를 비교하면서 개선사항을 제안하였다. 예를 들어 미스트의 위치, 손잡이 위치, 바다



그림 5. 새로운 놀이터 설계안(©가이아글로벌)



그림 6. 주민워크숍 및 아동 감리 진행

마감, 안전거리 등에 대한 의견이 제시되었으며, 이러한 의견은 현장 협의를 거쳐 최종 시공 과정에서 일부 반영되었다. 이러한 과정은 참여가 설계 단계에서 종료되지 않고 공간 구현 단계까지 연속적으로 이어졌음을 보여주며, 참여 결과와 실제 공간 간의 차이를 최소화하는 검증 과정으로 기능하였다(그림 6 참조).

이상의 분석을 종합하면, 목정어린이공원 사례에서 참여 결과는 아동의 요구 제시, 전문가의 설계 해석, 주민의 현실적 검토, 시공 단계의 구현 검증이라는 연속적인 과정을 거쳐 실제 공간으로 구현되었다. 즉, 공간적 번역은 참여 의견을 단순히 설계안에 반영하는 절차가 아니라, 다양한 참여 주체의 상호작용과 반복적인 조정을 통해 물리적 공간으로 구체화되는 과정으로 나타났다. 이는 참여형 놀이터 재생에서 참여가 설계 이전 단계에 머무르는 것이 아니라 설계와 시공을 거쳐 실제 공간으로 구체화되는 연속적 과정임을 보여준다.

5. 논의

5.1 CSR 기반 참여형 놀이터 재생의 작동 구조

본 연구 결과는 CSR 기반 참여형 놀이터 재생에서 기업의 역할이 단순한 자원 제공에 머무르지 않고, 참여디자인이 안정적으로 운영될 수 있는 구조적 조건으로 작동할 수 있음을 보여준다. 본 사례에서 기업은 사업 재원을 제공하였으나 설계 의사결정에는 직접 개입하지 않았으며, 이는 참여 과정의 자율성과 설계 판단의 독립성을 확보하는 기반으로 기능하였다. 즉, 본 사례에서 CSR은 설계 방향을 직접 결정하기보다, 비영리조직, 전문가, 공공부문, 아동, 주민이 각자의 역할을 수행할 수 있도록 사업의 지속성과 실행 기반을 제공하는 조건으로 작동하였다.

이 과정에서 비영리조직은 참여 프로그램의 기획과 운영을 담당하며 참여의 절차적 기반을 마련하였고, 전문가는 참여 과정에서 도출된 요구를 설계 언어로 해석하고 기술적·행정적 조건을 조정하였다. 공공부문은 대상지 제공과 행정 지원, 유지관리를 담당하였으며, 아동과 주민은 공간 이용자의 입장에서 요구를 제안하고 설계안을 검토하며 시공 단계에서는 구현 결과를 확인하였다. 이처럼 참여 주체들은 서로 다른 기능을 수행하면서 상호 연계된 운영 구조를 형성하였다.

이러한 기능적 역할 분화는 일반적인 참여형 공공공간 조성의 구별되는 특징으로 해석할 수 있다. 일반적인 참여형 공공공간 조성에서도 공공부문, 전문가, 주민 등이 참여하는 거버넌스 구조는 널리 적용되고 있으나, 사업의 자원 확보와 참여 운영, 설계 의사결정 기능이 동일한 주체 또는 공공부문에 집중되는 경우가 많다. 반면 본 사례에서는 자원 제공, 참여 운영, 설계 해석, 행정 지원이 서로 다른 주체에게 분산되어 운영되었으며, 이러한 구조는 특정 주체의 영향력을 완화하고 참여 과정의 독립성과 연속성을 확보하는 운영 특성으로 나타났다.

따라서 본 연구에서 확인된 CSR 기반 참여형 놀이터 재생의 작동 구조는 '자원 제공 → 참여 운영 → 설계 해석 및 조정 → 시공 검증 → 공간 구현'으로 이어지는 연속적 과정으로 이해할 수 있다. 이는 CSR 기반 공공공간 재생이 단순한 물리적 환경 개선 사업이 아니라, 기능적으로 분화된 참여 주체들의 상호작용을 통해 참여 결과가 실제 공간으로 구현되는 운영 구조임을 보여준다.

5.2 참여와 공간 구현 간의 구조적 관계

본 연구는 참여를 통해 도출된 결과가 설계와 시공 과정을 거쳐 실제 공간으로 구현되는 과정을 분석하였다. 목정어린이공원 사례에서 참여는 설계 초기 단계의 의견 수렴에 그치지 않고, 놀이 요구의 도출, 설계 개념 형성, 설

계안 검토, 주민 피드백, 시공 단계의 구현 검증으로 이어지는 연속적 과정으로 작동하였다. 이러한 과정은 참여 결과가 단순히 '반영'되는 수준을 넘어, 다양한 주체가 참여하는 여러 단계의 검토와 조정을 거쳐 공간으로 구체화되는 구조를 보여준다.

특히 아동 참여는 공간 개념 형성의 출발점으로 기능하였다. 아동이 제시한 물놀이, 집단 놀이, 자유로운 움직임에 대한 요구는 물놀이 중심의 순환형 동선과 개방형 놀이공간이라는 설계 개념으로 전환되었다. 주민 참여는 이 설계 개념이 실제 도시환경에서 지속적으로 작동할 수 있는지를 검토하는 현실성 검증 과정으로 기능하였다. 여기에서 참여는 설계 개념 형성에서 끝나는 것이 아니라 구현 단계까지 이어졌다는 점에서 의미가 있다.

즉, 참여디자인에서 중요한 것은 참여 여부 자체가 아니라, '참여 결과가 이후 설계와 시공 과정에서 어떻게 해석되고 조정되며 구현되는가'이다. 본 연구는 이 과정을 '공간적 번역'으로 개념화하였으며, 이는 참여 의견이 설계안에 단순히 기록되는 것이 아니라 전문가의 설계적 해석, 주민의 검토, 시공 단계의 검증을 거쳐 물리적 공간으로 구체화되는 과정을 의미한다. 이 점에서 본 연구는 기존 참여디자인 연구에서 상대적으로 부족했던 구현 단계에 대한 분석을 보완한다.

5.3 참여 기반 공공공간 재생과 사회적 가치 형성

목정어린이공원 사례는 참여형 공간 재생이 물리적 환경 개선을 넘어 이용자의 인식과 공간 이용 방식의 변화로 이어질 수 있음을 보여준다. 참여 과정에 참여한 아동은 공간 형성에 직접 관여한 경험을 통해 "우리가 만든 놀이터"라는 인식을 형성하였으며, 이는 공간에 대한 주체적 인식, 장소 애착, 책임감으로 연결되는 양상을 보였다. 이러한 결과는 참여가 단순히 설계안을 만드는 절차가 아니라, 이용자가 공간을 자신의 생활환경으로 인식하고, 관계를 형성하는 과정이 될 수 있음을 시사한다.

또한 재생 이후 목정어린이공원은 기존의 휴식·통행 중심에서 놀이 중심으로 변화하는 경향을 보였다. 특히 물놀이 공간과 개방형 놀이공간은 아동의 체류와 집단 놀이를 유도하는 공간적 기반으로 작동하였다. 개장 이후 현장 관찰에서는 물놀이 공간과 개방형 놀이공간을 중심으로 아동들이 언어적 설명보다 신체 움직임, 물을 매개로 한 놀이, 따라 하기, 함께 뛰기 등의 방식으로 상호작용하는 장면이 반복적으로 확인되었다. 이러한 모습은 다양한 문화적 배경을 가진 아동이 함께 이용하는 목정어린이공원의 맥락에서, 놀이 행위가 언어를 매개하지 않고도 관계 형성을 촉진할 수 있음을 보여준다. 즉, 다문화 아동 간의 비언어적 상호작용은 물놀이와 공동 놀이를 중심으로 한 공간 구성이 이용자 간 자연스러운 상호작용을 유도한 결과로 해석할 수 있다(그림 7 참조).

따라서 본 연구에서 말하는 사회적 가치는 추상적인 성과가 아니라, 공간에 대한 주체적 인식, 장소 애착, 공동 이용 경험, 아동 간 상호작용, 이용 문화 변화와 같은 구체적인 현상으로 이해할 수 있다. 이러한 결과는 CSR 기반 공공공간 재생이 물리적 시설 개선에 머무르지 않고, 참여를 매개로 이용자와 공간, 이용자와 이용자 간의 관계를 재구성하는 과정으로 확장될 수 있음을 보여준다.

5.4 연구의 의의와 한계

본 연구의 의의는 CSR 기반 참여형 놀이터 재생을 참여 주체 구조, 참여디자인 프로세스, 참여 결과의 공간 구현이라는 세 가지 축을 통해 분석했다는 점에 있다. 기존 연구가 CSR의 재정적 기능, 참여의 교육적 효과, 거버넌스



그림 7. 목정어린이공원 놀이터 재생 후 아이들의 놀이 행태

스 구조를 각각 개별적으로 다루는 경향이 있었다면, 본 연구는 이들 요소가 실제 공공공간 재생 과정에서 어떻게 연결되어 작동하는지를 단일 사례를 통해 구체적으로 분석하였다.

특히 본 연구는 참여 결과가 설계와 시공을 거쳐 실제 공간으로 구현되는 과정을 분석함으로써, 참여디자인 연구에서 상대적으로 부족했던 구현 단계의 논의를 보완하였다. 또한 아동 참여가 기획이나 설계 초기 단계에 국한되지 않고, 설계안 검토와 시공 단계의 감리 활동까지 확장될 수 있음을 보여주었다. 이는 향후 참여형 공공공간 설계에서 참여의 범위를 설계 이전 단계에만 한정하지 않고, 설계 조정과 구현 검증 단계까지 확장할 필요가 있음을 시사한다.

다만 본 연구는 서울시 목정어린이공원이란 단일 사례를 중심으로 분석이 이루어졌다는 점에서 결과의 일반화에는 한계를 지닌다. 또한 참여를 통해 형성된 사회적 가치와 이용 행태 변화에 대한 분석은 주로 질적 자료와 관찰 자료에 기반하고 있으므로, 향후 다양한 도시 맥락과 사례를 대상으로 한 비교 연구가 필요하다. 더불어 재생 이후 이용 변화, 유지관리, 장소 애착, 공동체 활동의 지속성을 장기적으로 추적하는 후속 연구가 요구된다.

6. 결론

본 연구는 CSR 기반 참여형 놀이터 재생 사례를 대상으로, 참여 주체 구조, 참여디자인 프로세스, 참여 결과의 공간 구현 과정을 분석하였다. 연구 대상인 목정어린이공원은 도심 상업지역에 위치한 어린이공원으로, 아동 중심 놀이공간으로서의 기능이 약화되고 성인 중심 이용이 우세하게 나타났던 공간이었다. 본 연구는 이러한 공간이 CSR 기반 참여디자인 과정을 통해 어떻게 재구성되었는지를 질적 사례연구 방법으로 검토하였다.

연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 목정어린이공원 재생 과정은 기업, 공공부문, 비영리조직, 전문가, 아동, 주민이 참여하는 다주체 협력 구조 속에서 추진되었다. 기업은 사업 재원을 제공하되 설계 의사결정에는 직접 개입하지 않았고, 비영리조직은 참여 과정의 기획과 운영을 담당하였다. 공공부문은 행정적, 제도적 기반을 제공하였으며, 전문가는 참여 결과를 설계 언어로 전환하고 기술적, 현실적 조건을 조정하였다. 아동은 놀이 경험과 공간 요구를 제시하는 핵심 참여 주체로 참여하였고, 주민은 실제 이용과 유지관리 관점에서 설계안을 검토하였다.

둘째, 참여디자인 프로세스는 기획, 설계, 시공 단계에 걸쳐 연속적으로 작동하였다. 아동 참여는 현황 분석과 문제 도출, 아이디어 발굴, 모형 제작, 설계안 검토, 시공 확인으로 이어졌으며, 주민 참여는 아동의 제안을 실제 도시환경과 유지관리 조건 속에서 검토하는 과정으로 기능하였다. 이러한 과정은 참여가 일회적 의견 수렴이 아니라 단계별 검토와 조정을 거쳐 공간 구현 단계까지 이어지는 구조임을 보여준다.

셋째, 참여 결과는 전문가의 설계 해석, 주민의 현실적 검토, 시공 단계의 구현 검증을 거쳐 실제 공간으로 구현되었다. 아동이 제시한 물놀이, 집단 놀이, 자유로운 움직임에 대한 요구는 물놀이 중심의 순환형 동선과 개방형 놀이공간이라는 설계 개념으로 구체화되었다. 시공 단계에서의 아동 감리 활동은 설계 의도와 실제 공간 구현의 일치 여부를 확인하는 최종 검증 과정으로 작동하였다.

넷째, 참여형 공간 재생은 물리적 환경 개선을 넘어 이용자의 인식과 공간 이용 방식의 변화로 이어졌다. 아동은 참여 경험을 통해 공간에 대한 주체意識과 장소 애착을 형성하였으며, 재생 이후 공원은 기존의 휴식 중심 이용에서 놀이 중심 이용으로 변화하는 경향을 보였다. 특히 물놀이와 개방형 놀이공간을 중심으로 다양한 문화적 배경을 가진 아동 간 비언어적 상호작용이 나타났다.

이상의 결과를 종합하면, CSR 기반 공공공간 재생은 단순한 재정 지원을 통한 시설 개선이 아니라, 참여 주체 간 역할 분화와 연속적 참여 과정을 통해 공간을 형성하는 구조로 이해할 수 있다. 본 연구는 참여 주체 구조, 참여의 연속성, 참여 결과의 공간 구현이라는 분석 틀을 통해 CSR 기반 참여형 놀이터 재생의 작동 구조를 제시하였으며, 향후 참여형 공공공간 설계 및 운영에서 참여의 범위를 설계 초기 단계에 한정하지 않고 설계 조정과 구현 검증 단계까지 확장할 필요가 있음을 시사한다.

다만 본 연구는 단일 사례를 중심으로 분석이 이루어졌다는 점에서 일반화에는 한계가 있다. 향후 다양한 도시 맥락과 사례를 대상으로 한 비교 연구가 필요하며, 참여를 통해 형성된 사회적 가치와 이용 행태의 변화를 장기적으로 추적하는 연구가 병행될 필요가 있다.

주 1. '놀이터를 지켜라'는 세이브더칠드런 코리아가 2014년부터 추진하고 있는 놀이터 재생 사업으로, 기업 CSR 재원과 공공 협력을 기반으로 운영되고 있다. 본 사업은 아동 참여를 중심으로 기획, 설계, 시공, 운영 과정에 다양한 주체가 참여한다. 현재까지 전국적으로 117개소의 놀이터가 조성되었으며, 어린이공원은 30개소에 해당한다(세이브더칠드런, 2023; Save the Children Korea, n.d.).

References

1. 공미진(2024) 아동 친화적 놀이 공간 조성을 위한 공간 구성 요인의 중요도 분석. 한국문화공간건축학회논문집 85: 146-155.
2. 박민경, 이재규(2016) 한국의 사회문화적 공익브랜드 공간디자인 연구. 한국공간디자인학회 논문집 11(1): 21-32.
3. 서울연구원(2018) 아동참여형 놀이터의 특성과 시사점. 서울연구원.
4. 세이브더칠드런(2023) 놀이터를 지켜라 2023 목정어린이공원 결과 보고서. 세이브더칠드런.
5. 유다은, 이지원, 윤지예(2022) 근린환경의 실외 놀이공간 형평성에 관한 연구: 주거빈곤아동 밀집지역의 놀이터와 어린이공원을 중심으로. 대한건축학회논문집 38(10): 207-217.
6. 이동훈, 이석환(2016) 이용자 행태 및 특성에 따른 어린이공원시설 계획 방안에 관한 연구. 한국산학기술학회논문지 17(12): 232-241.
7. 이의중, 문효곤, 이명구(2012) 기업의 사회적 책임(CSR)과 브랜드 이미지가 기업호감도 및 구매의도에 미치는 영향: LH 사례를 중심으로. LHI Journal 10: 323-331.
8. 정길택, 신민지, 신지훈(2018) 놀이숙성 분류에 따른 적정 어린이 놀이시설물 연구. 한국조경학회지 46(1): 29-37.
9. 조연경, 박창배, 우산구(2010) 어린이 참여디자인을 적용한 어린이 공원 조성에 관한 연구: 양산 북정동 사례를 바탕으로. 대한건축학회논문집 계획계 26(8): 117-126.
10. 최주원, 정수진(2017) 어린이 참여디자인을 위한 디자인 교육 프로그램 연구: 수원시 어공6호 어린이공원을 사례로. 한국조경학회지 45(5): 29-41.
11. 허윤선, 임승빈(2010) 참여디자인 방법론을 적용한 초등학교 옥외공간 계획모형. 한국조경학회지 38(5): 1-11.
12. Auri(2016) 도시재생 활성화를 위한 근린재생형 기금지원 프로그램 개발. 건축공간연구원.
13. Chawla, L.(2001) Evaluating children's participation: Seeking areas of consensus. PLA Notes 42: 9-13.
14. Chawla, L.(2015) Benefits of nature contact for children. Journal of Planning Literature 30(4): 433-452.
15. Dominiak-Szymańska, P., E. Łaskiewicz and J. Kronenberg(2024) Children's participation in green space planning: A pathway to environmental justice. Children's Geographies 22(6): 944-964.
16. Hart, R.(1992) Children's Participation: From Tokenism to Citizenship. UNICEF Innocenti Research Centre.
17. Heo, Y.(2026) Corporate Social Responsibility (CSR)-supported participatory playground regeneration: social value creation through child participation in Seoul, Korea. Sustainability 18(6): 3000.
18. Im, J.(2025) The social economy in network governance for area-based regeneration in South Korea. Journal of Asian Architecture and Building Engineering 24(5): 5827-5852.
19. Jeanroy, C., R. Rodela, C. Basnou, K. Venner and A. Buijs(2025) Inclusive urban planning for and with children. European Planning Studies 33(10): 2164-2183.
20. Kim, H., H. Kim and K. M. Woosnam(2023) Considering urban regeneration policy support. Habitat International 140: 102921.
21. Porter, M. E. and M. R. Kramer(2011) Creating shared value. Harvard Business Review 89(1-2): 62-77.
22. Şahin, B. E. and S. Polat(2025) A participatory design model for children to create natural playgrounds. Children and Youth Services Review 179: 108602.
23. Visser, W.(2010) The Age of Responsibility: CSR 2.0 and the new DNA of business. Journal of Business Systems, Governance and Ethics 5(3): 7-22.
24. World Health Organization(2025) Guide to Creating Urban Public Spaces for Children (SPACES). World Health Organization.
25. Yin, R. K.(2018) Case Study Research and Applications: Design and Methods. 6th ed. Sage Publications.
26. Save the Children Korea(n.d.) <https://play.sc.or.kr/campaign/intro.html>