



# 대한물리치료과학회지

Journal of Korean Physical Therapy Science  
2025. 09. Vol. 32, No.3 pp. 80-90

## 지역사회 실외 통합놀이터 구축을 위한 세부 실행방안 도출 : 심층면담과 델파이조사를 기반으로

강보라<sup>1</sup> · 배영현<sup>2</sup> · 박성훈<sup>3</sup> · 강혜운<sup>4</sup> · 최묘정<sup>5</sup>

<sup>1</sup>우송대학교 작업치료학과 · <sup>2</sup>국립재활원 재활연구소 임상재활연구과 · <sup>3</sup>(주)하스피 기업부설연구소 ·  
<sup>4</sup>선문대학교대학원 물리치료학과 · <sup>5</sup>한국장애인개발원 BF인증팀

## Implementation Plans for Establishing Outdoor Inclusive Playground in the Community : Based on In-depth Interview and Delphi Survey

Bo-Ra Kang<sup>1</sup>, Ph.D., · Young-Hyeon Bae<sup>2</sup>, Ph.D., · Seong-Hun Park<sup>3</sup>, M.Sc., · Hey-Yun Kang<sup>4</sup>, M.Sc.,  
· Myo-Jung Choi<sup>5</sup>, M.Sc

<sup>1</sup>Dept. of Occupational Therapy, Woosong University

<sup>2</sup>Dept. of Clinical Rehabilitation Research, Rehabilitation Research Institute, Korea National  
Rehabilitation Center

<sup>3</sup>Research Institute, Hospi Co., Ltd.

<sup>4</sup>Dept. of Physical Therapy, The Graduate School, Sunmoon University

<sup>5</sup>Dept. of Universal Design Environment UD Environment Policy Planning Team, Korea Disabled  
People's Development Institute

### Abstract

**Background:** This study recognizes the need for outdoor inclusive playground in the community and seeks to derive Implementation plan for build a future-orientated outdoor inclusive playground that can be used by everyone.

**Design:** Delphi method

**Methods:** In this study, detailed implementation strategies for building a future-oriented outdoor inclusive playground were designed based on previous research. Subsequently, a qualitative validity study was conducted with three experts using an open-ended questionnaire to assess the derived implementation plan, followed by a quantitative validity study analyzing the content validity through the Content Validity Index (CVI) using a Likert 4-point scale. The final indicators were derived from the results of these studies.

**Results:** The final index was derived through validation. First, from the perspective of integration, the integration of play, value, relationship, functional, and approach was derived. Second, four items were derived: use of recycled materials to create a human-friendly and eco-friendly

space, prevention of environmental pollution, strengthening of accessibility in all four seasons, and coexistence of play and relaxation. Third, in order to create an environment that can be used by a variety of people, five things were derived: universal equipment, barrier-free space, life cycle consideration, and intergenerational harmony. Lastly, the method and basis for using the integrated playground equipment and space were based on universal equipment, target audience, and space utilization, etc. Six detailed plans were derived for developing manuals and strengthening usability for effective use.

**Conclusion:** This study is significant in that it derived specific implementation plan for building an outdoor inclusive playground in the community that can respond to the future society through feasibility verification.

**Key words:** Community, Delphi, Expert interview, Implementation plan, Inclusive playground

### 교신저자

배영현

01022 서울시 강북구 삼각산로 58

T: 02-910-1950, E: baeyh@naver.com

## I. 서론

4차 산업혁명은 모든 사물이 네트워킹 되어 연결되고 지능화되는 사회를 의미하며, 이러한 산업구조의 변화는 경제발전과 함께 개인의 삶에 많은 변화를 가지고 올 것으로 예측된다(Oosthuizen, 2022; 유양석, 2019). 이러한 발전 과정에서 한국 사회는 전통적 대가족 중심에서 핵가족 중심 사회로 변화하게 되었고 나아가 기존 가족구조의 변화는 전통적 효 사상을 약화시켰다(Chung과 Jung, 2014; 이선희 등, 2019). 최근에는 가족구조의 변화로 인해 세대 간 접촉 부족, 이념 갈등 등의 문제가 심각하게 대두되고 있으며, 2018년 국가인권위원회에 따르면 노인과 청년층의 갈등에 대하여 20~30대에서는 80.4%가 심각한 수준으로 세대 간 갈등을 인식하고 있다고 밝혔다(국가인권위원회, 2018; 이선희 등, 2019).

이처럼 현대의 산업화 및 도시화 현상에 따른 개발로 인해 유아 및 아동, 장애인, 비장애인, 성인, 노인 등 세대 간 갈등 및 단절과 더불어 모든 세대가 함께 놀이 및 휴식을 취할 수 있는 공간 또한 축소되었다. 이러한 세대통합을 위한 공간의 부족으로 인해 세대 간의 단절 문제는 가중되고 있다(강보라 등, 2024; 이지윤, 2017). 손희주와 남궁미(2018)의 연구에서는 생애 주기를 고려하여 가구 진입기(29세 이하), 가구 형성기 및 확대기(30~49세), 가구 축소기(50~69세), 가구 해체기(70세 이상)로 세대를 구분하여 생애 주기 집단 별 주거 만족도에 미치는 영향에 관한 연구결과 모든 집단에서 ‘이웃과의 관계’는 주거 만족도에 높은 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 특히 노인에게 지역사회의 물리적 환경에 대한 만족도가 높을수록 이웃관계가 개선되고 이를 통해 노인의 사회참여가 증가하여 삶의 만족도 또한 증가하게 되는 것으로 나타났다(류동과 허예진, 2022).

특히 놀이터는 어린이에게 있어서 사고, 학습, 레크리에이션을 위한 중요한 공간이며, 어린이들의 신체적, 정서적, 사회적 발달에 매우 중요한 역할을 한다(소상과와 조광수, 2024). 아동은 놀이를 통해 언어능력, 인지능력, 사회성 발달 및 정서, 신체적 측면에서 질적 향상을 이루게 되고(최봉길, 2007), 놀이를 통해 아동의 생활과 주변 환경에 영향을 주는 매개물로서의 역할을 하기도 한다(최목화, 2001). 이처럼 현대사회에서 커뮤니티 내에 조성된 공동의 외부 공간 특히, 어린이공원과 같은 곳은 인간관계의 소외와 단절을 줄이고, 아이들에게는 신체적, 정서적 발달에 긍정적인 영향을 미칠 수 있으며, 이러한 공간은 커뮤니티의 장으로서 중요한 역할을 제공할 수 있다(이주영, 2023).

현대 사회의 ‘놀이’는 그 개념과 가치가 새롭게 인정받고 있고 중요시되었다(이채은과 김신원, 2017). 놀이터의 종류도 다양해졌으며, 다양한 대상 및 환경을 고려한 놀이터도 증가하고 있다. 놀이터는 하나의 네트워킹 시스템처럼 서로 연결되어 있는 놀이 관계망이자 단순한 놀이 기구 배치를 통해 놀이를 하는 것이 아닌 주변 환경, 공간의 위치, 공간의 역사적 이야기가 존재하는 장이 되었다(김민우와 강승지, 2019). 그 가치와 중요성을 인정하면서도 오늘날의 놀이터는 인조 탄성포장과 전통적 놀이시설을 배치하는 것으로 일관되어 있으며, 노인과 아동을 포함한 행위자들의 기능에 맞는 시설물이 분리되어 있지 못하고 오히려 주민 간 접촉할 수 있는 다양한 접점들이 없이 공간이 설계되고 있는 실정이다(백기웅, 2019).

현재 우리나라는 저출산과 고령화 사회로 인한 인구구조의 문제를 가지고 있다(통계청, 2023). 따라서 미래 사회를 대응하기 위해서는 모든 계층을 아우르는 통합놀이터로의 전환이 필요하며, 이에 대한 세대통합의 관점에서 통합놀이터 구축을 위한 개념 정립 및 실행방안을 정립해야 한다(강보라 등, 2024). 또한 통합놀이터 공간의 지속가능성을 위해서는 인간 친화적이며 친환경적 공간 조성이 필요하며, 이는 교육적 기능과 사회적 기능으로의 역할을 위한 공간으로 조성되어야 한다(신상미와 이정교, 2014; 이지윤과 김영주, 2017). 마지막으로 통합놀이터 내부를 이용하는 다양한 계층들이 이용할 수 있는 놀이 구조물, 운동기구 및 공간에 대한 활용 방법과

근거 마련이 필요하다(강보라 등, 2014).

이에 본 연구에서는 지역사회 실외 놀이터를 지역 커뮤니티의 거점으로 보고 다양한 계층이 모여 화합과 상호 이해를 증진 시킬 수 있는 공간으로서 뿐만 아니라 신체 및 정신적 건강 향상과 휴식과 회복이 가능한 공간으로서 통합놀이터의 필요성을 인식하고 안전하게 모두가 이용할 수 있는 미래지향적 통합놀이터 구축을 위한 방안과 지속가능성을 위한 인간 친화적(친환경적) 공간 조성 및 대상자 통합, 통합놀이터 기구 및 공간 활용과 관련한 세부 실행방안을 제시하고자 한다.

## II. 연구방법

### 1. 연구범위 및 절차

본 연구는 미래지향적 지역사회 통합놀이터 구축을 위한 세부 실행방안을 도출하기 위해 다음과 같이 연구의 범위 및 내용을 제안하였다. 먼저 지역사회 실외 통합놀이터 구축을 위한 세부 실행방안을 도출하기 위하여 강보라 등(2024)이 선행연구에서 제시한 미래지향적 지역사회 실외 통합놀이터 구축 방향에 관한 4개 범주 분석과 무장애놀이터, 어린이놀이터, 노인놀이터, 생태놀이터, 생태체험관, 야외운동시설 등에 관한 문헌조사를 수행하여 세부 실행방안 초안을 도출하였다<Table 1>.

이후 연구의 절차는 크게 세 가지 영역으로 구성하였다. 첫째 통합놀이터 관련 문헌조사를 분석하여 작성된 세부 실행방안에 대하여 3명의 전문가 심층 인터뷰(In-depth interview)를 통한 정성적 평가를 시행하여 문헌 조사를 통해 작성된 세부 실행방안을 수정 보완한다. 둘째 수정 보완된 세부 실행방안에 대하여 3명의 전문가에게 델파이 조사를 통한 정량적 평가를 한다. 본 연구에서 정량적 평가를 위해 4점 Likert 척도의 설문지를 이용하였고, Lynn(1986)이 제시한 내용타당도 지수(Content Validity Index, CVI)를 산출하여 기준 점수보다 낮은 항목은 삭제한다. 셋째 정성적 및 정량적 평가를 통해 수정 보완된 세부 실행방안에 관하여 연구진이 검토하여 최종 세부 실행방안을 도출한다.

본 연구의 수행절차는 박성훈 등(2023)이 인지-신체 복합중재 훈련기기의 사용성평가 지표 개선에 사용한 방식을 참고하여 진행되었으며, 구체적인 절차는 다음과 같다(Figure 1).

Table 1. Derived at directions for the development of future-oriented inclusive outdoor playgrounds in local communities

Category	
1	Transition from integration to inclusive playground
2	An eco-friendly space that considers sustain ability
3	Development a tool that can be used by a variety of users
4	Development of methods for utilizing integrated playground space and equipment

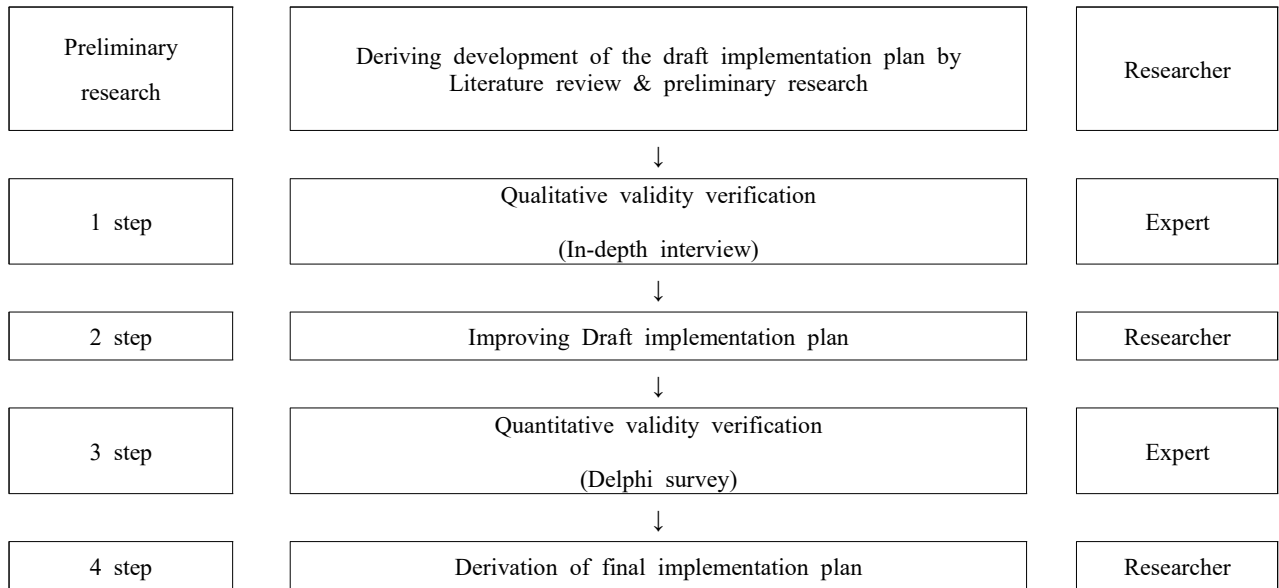


Figure 1. Research process

## 2. 세부 실행방안 도출(정성적 및 정량적 타당성 검증)

지역사회 실외 통합놀이터 구축을 위한 세부 실행방안을 도출하기 위하여 강보라 등(2024)에서 제시한 미래 지향적 지역사회 실외 통합놀이터 구축 방향에 관한 4개 범주 분석과 무장애놀이터, 어린이놀이터, 노인놀이터, 생태놀이터, 생태체험관, 야외운동시설 등에 관한 문헌조사를 수행하여 세부 실행방안 초안 도출에 참고하였다. 도출된 세부 실행방안에 관하여 3명의 전문가 대상 심층면담을 통해 세부 실행방안의 범주와 세부 내용의 타당성에 관하여 정성적 타당성 검증을 받고 자문 결과를 기반으로 연구자 검토를 통해 수정 및 보완하였다<Table 2>. 마지막으로 정성적 타당성 검증을 통해 수정된 세부 실행방안에 관하여 3명의 전문가 대상 델파이 조사를 수행하여 세부 실행방안의 범주와 세부 내용의 타당성에 관하여 정량적 타당성 검증을 수행하여 나온 자문 결과를 기반으로 연구자 검토를 통해 최종 수정 보완하였다. 정량적 타당성 검증은 Lynn(1986)이 제시한 내용타당도 검증법을 사용하였다. 4점 Likert 척도를 사용할 경우 1점 '관련 없음', 2점 '수정을 하지 않는 한 관련 있다고 하기 어려움', 3점 '관련이 있으나 약간의 수정이 필요함', 4점 '매우 관련 있음'으로 점수화한다. 그리고 각 문항에 대해 3점 또는 4점에 답한 전문가의 비율을 CVI로 산출한다. 문항의 CVI 값은 전문가가 3~5명일 경우에는 1.00, 6~10명일 경우에는 0.78 이상 되어야 문항의 내용이 타당하며 만족된 것이라고 할 수 있다.

Table 2. Information of research participants

Area of expertise	Affiliation	1st	2nd
Social welfare	Public interest foundation/manager	○	○
Child's play	University hospital/therapist	○	○
Rehabilitation	Department of physical therapy/professor	○	○

### 3. 자료수집 및 분석방법

심층 인터뷰 및 델파이조사를 위한 전문가는 통합놀이터와 관련하여 전문적인 지식이 있는 전문가를 선택하였으며, 전문가의 대표성, 적절성, 전문적 지식능력, 참여의 성실성을 고려하여 선정하였다. 본 연구의 전문가 집단은 델파이조사를 위한 전문가들로서 사회복지, 아동 놀이, 재활관련 전문가를 대상으로 선정하였다.

이전 선행연구 단계에서 파악된 실외 통합놀이터 구축 세부 실행방안 초안의 4개 범주에 대하여 전문가들을 대상으로 총 2차에 걸쳐 각각 심층 인터뷰와 델파이조사를 실시하였고, 이에 대한 결과를 종합 분석 및 정리하여 최종적으로 실외 통합놀이터 구축 세부 실행방안의 지표를 도출하였다.

1차 심층 인터뷰를 통해 정성적 평가를 시행하고 문헌조사를 통해 작성된 세부 실행방안을 수정 보완하였다. 이후 델파이조사는 전문가 3명의 패널을 대상으로 심층 인터뷰 조사의 결과를 분석하여 4점 Likert 척도를 활용한 폐쇄형의 설문조사를 실시하였고, 각 구성요소별 중요성을 전문가 패널들에게 질문하는 방식으로 조사하였다. 이에 대한 결과를 바탕으로 내용타당도 지수(Content Validity Index, CVI)를 산출하여 기준 점수보다 낮은 항목은 삭제하였다.

심층 인터뷰와 델파이조사의 자료수집 및 분석기간은 총 3개월로 설정하였으며, 심층 인터뷰와 델파이조사 간의 설문지 배포 및 설문 수집은 전문가 집단으로 하여금 각 항목에 대한 인식의 정도를 배려하여 4주 간의 기간을 유지하였다.

## Ⅲ. 연구결과

### 1. 정성적 타당성 검증

문헌조사를 기반으로 도출된 지역사회 실외 통합놀이터 구축 세부 실행방안 초안이 4개 범주 19개 항목으로 도출되었다. 세부 실행방안 초안에 관하여 전문가의 정성적 타당성 검증 결과, 초안의 지표 영역의 정의 및 개념에 대한 용어가 이해하기 어렵고 구분이 모호하다는 의견이 있었다. 또한 대상자 차별에 대한 내용만 다루고 있어 지역차별에 대한 내용이 추가되어야 한다는 의견과 기구 활용 및 공간 활용 방법에 대해서는 통합놀이터 활용을 도와줄 수 있는 전문가 또는 숙련자 배치를 통한 활용성을 강화해야 한다는 의견도 있었다. 이러한 의견들을 검토하여 전반적으로 세부내용의 키워드를 제시하고 세부내용 1.5항목의 수정과 4.6항목을 추가를 통해 초안을 수정 보완하였다<Table 3>.

### 2. 정량적 타당성 검증

전문가의 정성적 검증을 통해 보완된 지표에 대하여 전문가의 정량적 타당성 검증을 수행하였다. 검증을 위해

사회복지, 아동 놀이, 재활에 관련된 3명의 전문가에게 각 항목에 Likert 4점 척도를 이용하여 점수를 부여하도록 하였다. 이 점수를 바탕으로 Lynn이 제시한 내용타당도 검증 방법을 사용하여 각 항목의 내용타당도 지수(CVI) 값을 도출하였다(Lynn, 1986).

정량적 타당성 검증 결과 첫째, Integration 놀이터에서 Inclusive 놀이터로의 전환에 대한 세부지표 결과 놀이 통합, 가치 통합, 관계 통합, 기능 통합, 접근 통합의 5가지 세부지표의 내용타당도 지수가 1로 산출되었다. 둘째, 지속가능성을 고려한 친환경 공간에 대한 세부지표 결과 재활용 소재의 사용, 환경오염 방지, 사계절 접근성의 향상, 놀이와 휴식의 통합 측면의 4가지 세부지표에 대한 내용타당도 지수가 1로 산출되었다. 셋째, 다양한 사용자가 사용할 수 있는 기구의 개발에 대한 세부지표로 유니버설 기구, 무장애(베리어프리) 공간, 생애주기에 따른 변화를 고려한 설비 및 공간 디자인의 지속적인 활용 및 다양한 놀이의 효과를 개별적 또는 통합적으로 강화할 수 있는 기능강화의 디자인 측면에 대한 적용이 도출되었고 이에 대한 내용타당성 지수 또한 모두 1로 산출되었다. 넷째, 통합놀이터 공간 및 기구 활용방안에 대한 개발 측면에서 편리하고 효과적으로 사용할 수 있는 매뉴얼 개발, 사용자가 생애주기에 따라 지속적으로 활용할 수 있는 매뉴얼 개발, 사용자가 동시에 사용할 수 있는 매뉴얼 개발, 사용자가 편리하게 사용할 수 있는 매뉴얼 개발, 인간 친화적 공간 구축을 위한 매뉴얼 개발, 사용성 향상을 위한 전문가 또는 숙련된 인력 양성에 대한 세부지표가 도출되었으며, 이에 대한 내용타당성 지수는 1로 도출되었다. 본 연구의 내용타당도 지수의 도출 결과에 대한 세부적인 내용은 <Table 3>과 같다.

### 3. 최종 지표 도출

정성적 및 정량적 타당성 검증 과정에서 전문가 의견을 수렴하고 연구진 검토를 통해 평가 내용의 정의 및 개념을 수정하였다. 그 결과 <Table 3>과 같이 도출되었으며, 내용타당도 지수(CVI) 값이 1로 도출되어 제외된 항목은 없는 것으로 확인되었다. 이에 따라 최종 지표 도출에는 첫째, 저출산 고령사회의 미래 대응을 위한 통합(Integration/Inclusive) 놀이터로의 전환 항목이 도출되었고 실천을 위한 세부 실행 방안으로는 놀이 통합, 가치 통합, 관계 통합, 기능 통합, 접근 통합의 5가지 방안이 도출되었다. 둘째, 지속가능성을 고려한 인간친화 및 친환경적 공간 조성이 도출되었으며, 세부 방안으로는 재생 재료 이용, 환경오염 방지, 4계절 접근성 강화, 놀이와 휴식이 공존하는 방안에 대한 4가지 세부항목이 도출되었다. 셋째, 다양한 대상자가 통합적으로 이용할 수 있는 환경 조성으로 유니버설 기구, 무장애 공간, 생애 주기에 따른 변화 고려 및 기능 강화, 다양한 세대와의 어울림 5가지가 도출되었다. 마지막으로 통합놀이터 기구 및 공간 활용 방법과 근거 마련에 대한 세부사항으로 유니버설 기구를 효과적으로 이용하는 근거기반의 매뉴얼 개발 및 유니버설 기구의 활용, 생애 주기에 따른 변화 고려 및 근거 개발(대상자 연속적 활용), 다양한 대상자가 동시에 이용할 수 있는 근거개발 및 매뉴얼 확립과 접근성 강화, 인간 친화적 및 친환경적 기구를 포함한 공간 구축을 위한 근거 및 공간 활용방안 구축, 효과적인 활용을 위한 전문가 또는 숙련자 배치를 통한 사용성 강화와 관련한 6가지 항목이 최종적으로 도출되었다<Table 3>.

Table 3. Results of deriving content validity index (CVI)

Content	CVI (Mean)
1. Transition from integration to an inclusive playground	
1.1. (Play integration) Integrated construction of children, seniors, barrier-free ecological playgrounds, and outdoor exercise facilities within the same space (regional)	1(4.00)
1.2. (Value integration) Naturally improving awareness of disabilities and the elderly through integrated play	1(4.00)
1.3. (Relationship integration) Generational integration that emphasizes harmony rather than political strife	1(4.00)
1.4. (Integration of functions) Strengthening the usability of life cycle integrated play	1(4.00)
1.5. (Integrated access) Convenient access for all, including the elderly, disabled, children, youth, and adults, without regional discrimination	1(4.00)
2. An eco-friendly space that considers sustain ability	
2.1. (Using recycled materials) Manufacturing safe instruments through recycling	1(4.00)
2.2. (Preventing environmental pollution) Building an eco-friendly ecological space using the natural environment	1(4.00)
2.3. (Enhancing accessibility in all seasons) Promote convenient use by building on the natural and artificial environments within people's living areas	1(4.00)
2.4. (Play and rest at the same time) A human-friendly space where play and rest come together	1(4.00)
3. Developing a tool that can be used by a variety of users	
3.1. (Universal equipment) Development of equipment with a universal design that can be played comprehensively by a variety of people	1(4.00)
3.2. (Barrier-free space) Constructing a space that allows barrier-free access for everyone	1(4.00)
3.3. (Continuous utilization) Application of design of equipment and space considering changes according to life cycle	1(4.00)
3.4. (functional enhancement) Apply design that can individually or integratedly enhance the effects of various play (physical, cognitive, sensory, etc.)	1(4.00)
3.5. (Play together) Designed so that various generations can play together	1(4.00)
4. Development of methods for utilizing integrated playground space and equipment	
4.1. (Ubiquitous instrument activation) Development of a manual (evidence-based method) to use universal instruments conveniently and effectively	1(4.00)
4.2. (Continuous use of subjects) Development of a manual (evidence-based method) that subjects can continuously use according to their life cycle	1(4.00)
4.3. (Simultaneous use) Development of a manual (evidence-based method) that can be used simultaneously by subjects	1(4.00)
4.4. (Enhancing accessibility) Development of a manual (evidence-based method) that can be conveniently used by subjects	1(4.00)
4.5. (Sustainable space utilization) Development of a manual (evidence-based method) for building human-friendly (eco-friendly) organizations and spaces	1(4.00)
4.6. (Enhanced usability) Development of experts or skilled personnel for effective utilization	1(3.67)

## IV. 고찰

최근에는 일과 삶의 균형이 우리 삶에 중요한 가치로 자리 잡고 있으며, 여가를 적절히 활용하고 일상에서 벗어난 자유 시간에 건강의 회복, 휴식 등의 활동을 영위하여 자신의 삶의 균형을 맞추려는 사회적인 분위기가 조성되었다(민경선, 2018). 도시의 규모가 확대되면서 노동을 통한 생산 활동뿐만 아니라 도시 안에서 휴식과 놀이를 모두 향유하고자 하며, 이를 위한 별도의 공간을 필요로 하게 되었다(박건규, 2017; 김종엽과 김정연, 2025). 특히 2020년 우리나라는 그린 뉴딜 정책을 통해 “친자연적인 녹색 생태계 구성을 위한 생명 중심적 사회 건설”로의 혁신적인 전환을 제시하였다(홍종열 등, 2021). 이는 인간 생활 영위의 기본 요소의 충족으로 인해 더 높은 차원의 욕구를 만족시키는 것에 대한 관심과 더불어 삶의 질 향상과 친환경에 대한 관심으로 발전하게 된 것이다(김동찬 등, 2010). 따라서 모든 세대가 함께 어울릴 수 있는 소통의 장인 동시에 친환경적인 공간에 대한 필요성이 현대사회에서 대두되고 있으며, 특히 도시화 사회에서 휴식, 여가 및 놀이의 공간은 일과 삶의 균형을 이루고, 삶을 질을 높이는데 영향을 주게 되었다.

현대사회에서 여가, 휴식 및 놀이는 개인의 삶의 필수 요소로서 그 활용 방법과 개념이 이전과 변화되었으며, 이에 대한 대책도 다방면으로 고려되고 있다. 김미향(2006)에 의하면 현대 여가는 가족 중심 여가, 소비 향락적 여가, 재교육 기회로의 활용, 야외활동 증가 등의 경향성이 나타날 것으로 분석하였으며, 문제점으로 현대 여가는 대중들의 여가 의식 부재, 여가 시설 및 프로그램의 부재 등으로 인해 개인적, 사회적 문제점들이 있으며 이 문제를 해결하기 위해 다양한 콘텐츠 개발 및 인프라 구축과 시설 확충, 유희 시설 활용 방안 및 제도 마련 등 사회적 차원에서 그 필요성이 있다고 하였다. 이에 본 연구에서는 지역사회 실외 놀이터를 지역 커뮤니티의 거점으로 인식하고 다양한 계층들이 모여 상호 화합과 이해의 장으로 통합놀이터를 인식하고 모두가 이용할 수 있는 진정한 의미의 통합놀이터 구축에 기여하기 위해 세부 실행방안에 대한 지표를 도출하였다.

그 결과 첫째, 저출산 고령사회의 미래 대응을 위한 통합놀이터로 전환이 필요한 것으로 도출되었고 세부적인 실행방안으로 놀이 통합, 가치 통합, 관계 통합, 기능 통합, 접근 통합의 5가지가 도출되었다. 김연금 등(2018)에 의하면 통합놀이터는 장애 아동만을 위한 놀이터만은 아니기 때문에, 장애 아동의 놀이 지원과 함께 통합놀이의 유도 또한 중요하게 다루어야 한다고 하였다. 특히 장애 아동의 놀이 지원은 ‘공간 및 시설물의 치수와 재질 확보’, ‘보조 장치 추가’ 및 ‘새로운 시설물 디자인’으로 분류하여 진정한 의미의 놀이 통합을 유도할 수 있는 매뉴얼을 제시하였다. 이는 본 연구의 5가지 통합의 개념과 일부 일치하는 것으로 진정한 통합을 위해서는 계층을 구분하지 않고 전 세대를 아우르는 개념 확보가 필요하며, 이를 위해 본 연구의 세부항목인 5가지의 통합적 개념을 활용하는 것이 필요하다고 생각된다.

둘째, 통합놀이터의 지속가능성을 고려한 인간친화 및 친환경적 공간 조성이 도출되었으며 세부 실행방안으로 재생 재료 이용, 환경오염 방지, 4계절 접근성 강화, 놀이와 휴식의 공존이라는 4가지 항목이 도출되었다. 특히 세계는 에너지 수요 증가와 석유 매장량이 감소해 석유 자원 위기에 직면해 있으며, 화석 제품으로 인한 환경오염도 점차 심각해지고 있다(Zhu 등, 2022). 이에 재생 가능하고 친환경적인 소재를 사용하는 것에 대한 필요성이 대두되고 있다. 이러한 관점에서 친환경적 놀이터는 오염 감소, 자연에 대한 보호 및 가치 교육, 커뮤니티 연결, 미적 향상과 함께 다음 세대에게 건강한 삶을 사는 데 필요한 재료와 안전을 갖도록 도와 아이들의 성장과 미래 행복에 기여할 수 있다.

셋째, 다양한 대상자가 통합적으로 이용할 수 있는 환경 조성으로 유니버설 기구, 무장애 공간, 생애 주기 고려 및 세대 간 어울림의 5가지가 도출되었다. 이전에는 놀이터의 개념이 아동을 위한 공간이었으나 최근에는 생활

수준의 향상으로 개인의 삶의 질 증가와 더불어 도시의 공공 공간에 대한 사용자들의 요구가 증가되고 있는 실정이다(강보라 등, 2024). 전 세대를 아우르는 공공의 공간은 도시의 생기를 불어넣고 이 공간을 활용하는 사람들에게는 유연한 활동을 할 수 있도록 한다(임유영 등, 2023). 특히 우리나라는 노인과 장애인 비중이 증가하고 있는 상황이기 때문에 사용자의 신체적 조건이나 특성에 상관없이 누구나 편리하게 사용할 수 있는 공간 디자인을 위한 유니버설 디자인 개발과 함께 지침이 필요하다(오찬옥, 2015).

마지막으로 통합놀이터 기구 및 공간 활용 방법과 근거 마련에는 유니버설 기구 및 대상자, 공간 활용 등에 관한 매뉴얼 개발과 효과적인 활용을 위한 사용성 강화에 대한 6가지 세부방안이 도출되었다. 현재 우리나라 통합놀이터는 그 수도 부족하지만 이를 효과적으로 활용할 수 있는 구체적인 가이드라인도 마련되어 있지 못하고 있는 실정이다. 통합놀이터의 기구와 공간 활용 등과 관련하여 필요성은 인식하고 있으나 구체적인 실행 방안은 제도화되지 못하고 있다. 우리나라의 어린이놀이터 관련 법에는 ‘어린이놀이시설 안전관리법’, ‘주택법’, ‘도시공원 및 녹지 등에 관한 법률’, ‘영유아 보육법’, ‘아동복지법’ 등이 있으며 이중 ‘놀이시설 안전관리법’ 이외에는 놀이터 설치에 대한 구체적인 조항이 없고 특히 장애 어린이에 대한 내용은 전무하다. 또한 ‘장애인·노인·임산부 등의 편의증진보장에 관한 법률(이하 장애인등편의법)’에서는 장애인 등의 건축물, 공원 등을 동등하게 이용할 수 있도록 편의시설 설치 기준을 고시하고 있다. 장애인등편의법에서 편의시설이란 ‘장애인 등이 생활을 영위함에 있어 이동과 시설 이용의 편리를 도모하고 정보에의 접근을 용이하게 하기 위한 시설과 설비(제2조)’이다(김영호 등, 2017). 하지만 장애인등편의법의 편의시설에 어린이놀이터가 명시되어 있지 않으며, 필요한 편의시설의 종류와 설치 기준도 재정립할 필요가 있다.

이에 본 연구는 진정한 의미의 지역사회 거점으로서 실외 통합놀이터의 설치·운영에 대한 세부 실행방안에 대한 지표를 개발하여 구체적인 세대통합과 지속 가능한 진정한 의미의 통합놀이터 구축에 기여하기 위해 3명의 전문가를 대상으로 CVI를 산출하였다. 하지만 CVI 산출에 포함된 전문가 수가 3명으로 선행연구에서 제시한 최소 기준에 해당하지는 않지만 본 연구를 일반화하는 것에는 어려움이 있으며, 특히 통합놀이터 공간을 이용할 수 있는 이해당사자를 지표 개발에 포함시키지 못하였다는 제한점이 있다. 추후 연구에서는 통합놀이터를 이용하는 다양한 대상과 좀 더 많은 전문가를 포함하여 사례를 분석하고 실제적으로 구축하기 위한 설계 및 디자인 연구가 필요할 것으로 생각된다.

## V. 결론

본 연구는 지역사회 실외 통합놀이터 구축을 위한 세부 실행방안을 도출하고, 이를 통한 구체적인 세대통합 및 지속 가능한 진정한 의미의 통합놀이터 구축에 기여하기 위한 목적으로 시행되었다. 이를 위해 3명의 전문가를 대상으로 심층면담과 델파이 조사를 통해 정성적, 정량적 타당도 검사를 통하여 다음과 같은 결론이 제시되었다.

첫째, 저출산 고령사회의 미래 대응을 위한 통합(integration/inclusive) 놀이터로의 전환 항목이 도출되었고 세부 실행방안으로 놀이 통합, 가치 통합, 관계 통합, 기능 통합, 접근 통합의 5가지가 도출되었다. 둘째, 지속가능성을 고려한 인간친화 및 친환경적 공간 조성이 도출되었으며, 세부방안으로 재생 재료 이용, 환경오염 방지, 4계절 접근성 강화, 놀이와 휴식 공존의 4가지 항목이 도출되었다. 셋째, 다양한 대상자가 통합적으로 이용할 수 있는 환경 조성으로 유니버설 기구, 무장애 공간, 생애 주기 고려, 세대 간 어울림의 5가지가 도출되었고 마지막으로 통합놀이터 기구 및 공간 활용 방법과 근거 마련에는 유니버설 기구 및 대상자, 공간 활용 등에 관한 매뉴얼 개발 및 효과적인 활용을 위한 사용성 강화에 대한 6가지 세부방안이 도출되었다. 결과적으로 지역사회 실외 통합놀이터 구축을 위해서는 4가지 주요 주제와 20개의 세부 방안이 도출되었으며 이를 활용한 진정한

의미의 지역사회 실외 통합놀이터 구축을 위한 기초자료로 활용할 수 있을 것으로 생각된다.

## 감사의 글

이 논문은 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원의 2023년도 문화체육관광연구개발사업 지원(인지·신체복합중재 재활운동 증강 디바이스 기술개발, 과제번호: SR202106002)과 재단법인 숲과 나눔의 풀씨연구회 지원에 의하여 쓰인 것임.

## 참고문헌

- 강보라, 강혜윤, 호승희 등. 미래지향적 지역사회 실외 통합놀이터의 조성 방향 도출: 포커스 그룹 인터뷰를 이용하여. 재활복지공학회논문지. 2024;18(2):38-46. [<https://doi.org/10.21288/resko.2024.18.2.38>]
- 국가인권위원회. 노인인권종합보고서. 국가인권위원회. 2018;1-158.
- 김동찬, 김신원, 최주현. 친환경 계획요소를 적용한 아파트단지의 수경 시설에 관한 연구: '살기좋은 아파트상'을 수상한 단지를 중심으로. 한국디자인문화학회지. 2010;16(4):79-88.
- 김미향. 인문, 사회과학편 : 현대여가 패러다임 변화에 따른 여가 교육의 적용. 한국체육학회지. 2006;45(3):401-409.
- 김민우, 강승지. 어린이 놀이터 연구 동향 분석. 한국유아교육학회. 2019;39(4):363-383. [<https://doi.org/10.18023/kjece.2019.39.4.015>]
- 김연금, 김하나, 맹수현. 통합놀이터 가이드라인의 특성. 한국조경학회지. 2018;46(6):75-84. [<https://doi.org/10.9715/KILA.2018.46.6.075>].
- 김영호, 권미혁, 박경미. 통합놀이터 확산을 위한 제도적 과제들(모든 어린이를 위한 통합놀이터 만들기 토론회) 자료집. 세이브더칠드런코리아. 2017;1-110.
- 김종엽, 김정현. 공공 물리치료 인프라 구축이 지역사회 보건 효과 비용에 미치는 영향 - 수도권과 지방 도시의 비교. 대한물리치료과학회지. 2025;32(2):75-91. [<http://dx.doi.org/10.26862/jkpts.2025.06.32.2.75>]
- 김진관, 권오정. 아파트 단지 내 놀이터의 통합놀이터화 커뮤니티존화. 한국주거학회논문집. 2019;31(2):411-414.
- 류동, 허예진. 노인의 삶의 만족도에 미치는 지역사회 물리적 환경 만족의 영향: 주관적 이웃관계와 사회참여의 이중매개효과를 중심으로. 한국노년학. 2022;42(1):17-35. [<https://doi.org/10.31888/JKGS.2022.42.1.17>]
- 박건규. 도시환경에서의 친환경 휴식 공간디자인에 관한 연구: 공공시설로서 복합 놀이휴식 공간디자인을 중심으로[박사학위논문]. 공주대학교; 2017.
- 박성훈, 박휴경, 배영현. 인지-신체 복합중재 훈련기기의 사용성평가 지표 개선. 재활복지공학회논문지. 2023;17(3):174-185. [<https://doi.org/10.21288/resko.2023.17.3.174>]
- 백기용. 세대 교류 활성화를 위한 공동주택단지 부대복리시설 연구 : 어린이 놀이터를 중심으로[석사학위논문]. 성균관대학교; 2019.
- 민경선. 워라벨 세대의 여가와 삶의 만족도. 한국웰니스학회지. 2018;13(3):377-388. [<https://doi.org/10.21097/ksw.2018.08.13.3.377>]

- 보건복지부. 2018년 전국보육실태조사. 보건복지부. 2018;1-531.
- 소상과, 조광수. 디자이너, 부모와 어린이 사이의 의도 차이와 그 현상에 관한 연구 -어린이 놀이터를 중심으로. 기초조형학연구. 2024;25(1):171-184. [<http://doi.org/10.47294/KSBDA.25.1.12>]
- 손희주, 남궁미. 가구 생애 주기별 주거만족도 영향요인 분석: 2016년 주거실태조사를 중심으로. 한국지역개발학회지. 2018;30(1):169-196.
- 신상미, 이정교. 어린이의 놀이 특징을 적용한 실외 놀이터에 관한 연구. 한국공간디자인학회논문집. 2014;9(1):103-112. [<https://doi.org/10.35216/kisd.2014.9.1.103>]
- 오찬욱. 공간디자인을 위한 유니버설 디자인 평가도구 및 지침 개발연구. 한국실내디자인학회논문집. 2015;24(1):23-33.
- 유양식. 4차 산업혁명의 사회적 문제에 대한 대학생의 인식과 준비 여부. 한국콘텐츠학회논문지. 2019;19(3):566-575. [<https://doi.org/10.5392/JKCA.2019.19.03.566>]
- 이선희, 김미라, 정순돌. 청년세대의 연령주의 유형화 및 연령주의 유형과 세대갈등·노인복지정책 인식의 관계. 한국노년학. 2019;39(4):825-846. [<https://doi.org/10.31888/JKGS.2019.39.4.825>]
- 이주영. 지역 커뮤니티 의식과 저층 주거밀집지역 어린이공원의 범죄예방 환경디자인(CPTED)에 관한 연구[석사학위논문]. 연세대학교; 2023.
- 이지윤. 친환경 어린이놀이터의 유형 및 친환경성 평가 연구[석사학위논문]. 중앙대학교; 2017.
- 이지윤, 김영주. 국내 친환경 실외 어린이놀이터의 친환경성 평가와 사용자 인식. Journal of Integrated Design Research. 2017;16(3):91-102.
- 이채은, 김신원. 통합놀이터 관점에서 분석한 서울숲 무장애놀이터 '상상, 거인의 나라'. 한국디자인문화학회지. 2017;23(3):605-618. [<https://doi.org/10.18208/ksdc.2017.23.3.605>]
- 임유영, 장영호, 이현성. 세대화합을 위한 초세대놀이터 디자인에 관한 연구. 한국공간디자인학회논문집. 2023;18(4):573-588. [<http://doi.org/10.35216/kisd.2023.18.4.573>]
- 최목화. 대전시 어린이 공원 놀이터 환경 개선 방안에 관한 연구. 대한가정학회지. 2001;39(9):79-93.
- 최봉길. 인지활동형 어린이 놀이터 계획 연구: 용인 푸른내 어린이 놀이터를 중심으로[석사학위논문]. 한양대학교; 2007.
- 통계청. 저출산과 우리 사회의 변화. 통계청. 2023.
- 홍종열, 고민정, 최선화. 지역사회 노인놀이터 조성 정책 방향과 과제에 대한 소고. 지역사회연구. 2021;29(3):1-19.
- Chung SD, Jung YK. Age norms for older adults among Koreans; perceptions and influencing factors. Ageing & Society. 2014;34(8):1335-1355. [<https://doi.org/10.1017/S0144686X13000111>]
- Lynn MR. Determination and quantification of content validity. Nursing Research. 1986;35(6):382-385.
- Oosthuizen RM. The fourth industrial revolution-smart technology, artificial intelligence, robotics and algorithms: Industrial psychologists in future workplaces. Frontiers in Artificial Intelligence. 2022;5:1-13. [<https://doi.org/10.3389/frai.2022.913168>]
- Zhu Z, Zhang E, Tu Y et al. An eco-friendly wood adhesive consisting of soybean protein and cardanol-based epoxy for wood based composites. Polymers. 2022;14(14):2831. [<http://doi.org/10.3390.polym14142831>]
-