

No Program! No Teacher!

# 어린이들이 직접 만드는 팝업놀이터

기획/실행: 팝업플레이서울  
 사용 공간: 연결동 아래, 느티나무홀, 상상의숲  
 실행 기간: 2018년 8월-10월  
 참여 인원: 약 100명

● 상상청 앞마당이 복잡복잡하다. 소리만 들으면 흡사 작은 작업장 같다. 망치로 두드리고, 톱질하고, 종이를 찢고 붙이고, 재잘거리고 깔깔거리는 소리들. 그 소리의 주인공은 한판 신나게 벌려 놓고 있는 아이들이다. 아이들의 놀이에 참관하거나 간섭하는 부모 하나 보이지 않는다. 뭐든 아이들 스스로 해결하고 도전하는, 바로 오늘의 팝업놀이터 시작이다! 아이들은 끈이나 박스, 테이프, 각종 재활용품들과 씨름한다. 대체 무엇 하느냐고? 놀라지 마시라. 어른용 도구들을 들고 망치질, 톱질, 칼질을 아무렇지 않게 하고 있다. 글루건을 쓰는 품도 수준급이다. 팬더곰도 만들고 뼈격거리는 의자도 만들고 기상천외한 우주 정거장도 만든다. 더디지만 어른의 도움 없이 아이들 스스로 이뤄 내는 놀라운 배움의 과정. 아이들은 본능적으로 원하는 것들을 탐구하고 찾아나간다. 아는 것은 알려주고 모르는 것은 다른 친구로부터 배울 수 있는 세상에 하나 뿐인 놀이터. 그곳에서 아이들은 세상에 없던 것을 상상하고 만들고 느낀다. 아이들이 선생님이고 탐험가이며 디자이너고 기획자이다. 만들어졌다 사라지는 팝업 놀이터라 아쉽다. 하지만 그래서 더 특별하다.

## 프로젝트 소개

'우리 화성에 가볼까?'라는 주제로 아이들의 상상력을 동원해 즉흥적으로 돌아보는 '팝업놀이터' & 디자인적 사고를 지닌 플레이메이커를 발굴하기 위한 '놀이 커뮤니티 기획자(플레이메이커) 양성과정' 프로그램 제공. 아이들 스스로 놀이판을 상상하고 만들어나가는 과정과, 이에 공감하는 플레이메이커의 올바른 역할을 통해 놀이의 본질과 가치를 발견할 수 있는 프로젝트.

### 팝업놀이터-우리 화성에 가볼까

기간: 2018. 8. 21.-9. 8. 16:00-18:00, 마지막 날 13:00-16:00

장소: 연결동 아래

내용: 우주 공간을 탐험한다는 설정 속에서 주변의 재활용쓰레기, 도구들을 사용해 자유롭게 만들고 즐기는 언메이크랩 & 팝업놀이터

\* 참가비 회당 3000원 / 총 6회차 / 초등 1~3학년 대상 / 선착순 20명 / 큰 팝업놀이터 & 부모놀이 워크숍 진행(2018. 9. 8.)

### 놀이 커뮤니티 기획자 양성과정

기간: 2018. 10. 4.-10. 25.

장소: 상상청 2층 상상의숲, 연결동 아래

내용: 자신이 속한 동네 커뮤니티 안에서 실행할 수 있는 놀이판을 디자인적 사고를 이용해 기획해 보는 프로그램

\* 참가비 회당 5000원 / 총 8회차 / 10명 내외



오은비

팝업플레이서울 대표

● 어린이가 스스로 디자인하고 만드는 팝업놀이터, 참 신선하다. 어떤 계기로 시작하게 되었나?

2015년 봄 우연히 흥미로운 사진 한 장을 보았다. 영국의 한 도시에서 임시로 설치된 '팝업파크'라는 곳에서 아이들이 신나게 놀고 있는 사진이었다. 팝업파크가 뭐지? 팝업놀이터는 뭐지? 그때부터 이콜리드 쪽 풍 검색을 하고, 청사진을 그려 나갔다. 도시에 놀이터는 존재하지만 아이들 혼자서 찾아가려면 큰 도로도 건너야 하고, 시설은 너무 낙후되었다. 더 큰 문제는 그 안에서 놀 수 있는 친구들이 학원에 가야 한다는 것이다. 아이들이 정말로 잘 놀 수 있는 장소와 시간을 만들어 주어야 한다! 이러한 문제의식 속에서 2015년 '팝업플레이서울'을 만들었다. 그해 '위키서울(우리 생활 속 크고 작은 문제를 사회적경제 방식으로 해결하는 아이디어 대회)'에 기획안을 낸 것을 시작으로 지금까지 이어지고 있다.

원래부터 어린이 놀이나 교육 쪽 일을 했었나?

아니다. 과학기술 분야의 외교 관련 일, 그러니까 국제협력 일을 하고 있었다. 어떤 프로젝트가 있다고 했을 때 그와 관련된 아젠다를 짜고 사람들을 모으는 그런 역할을 했었다. 팝업놀이터를 처음 시작할 때도 회사를 다니는 상태였고, 사이드 프로젝트로 진행했던 일이다. 마음과 소명으로 하는 느낌! 그랬기 때문에 이 일이 일률적으로 서비스화 되기 보다는 커뮤니티 안에서 자발적으로 일어나고 기획 활동가들이 행동해야 하는 일이라 생각했다.

기존에 하던 분야가 의외다. 그런데 왜 놀이에 관심을 갖게 된 것인가?

이 세상의 수많은 엘리트들의 행동 양상, 즉 인간답지 못한 삶의 구조와 대화 방식들을 보면서 공감능력이 없다고 생각했다. 공감능력을 가지려면 같이 놀아야 되더라. 회사 내에서도 아니라 밖에서... 누군가의 인생에 대해서 알아가고 이해하는 일이 대부분 술자리에서 이루어지는데, 전반적으로 우리가 가지고 있는 라이프 스타일이라는 게 너무 단편적인 게 아닌가. 사람마다 좋아하는 게 다른데, 이걸 풀어낼 수 있는 방식이 규정화되어 있다. 영리 섹터는 그랬다. 그런데 비영리 섹터라고 할 수 있는 사회적경제 쪽의 사람들을 만나서 대화를 하는데 그들은 취미와 사고방식도 다르고, 누군가를 걱정하고 공감하는 능력이 남다르고, 의미 있는 일들을 하고 있었다. 그런 것들은 책상 위에서 나오는 게 아니라 어울리고 몸을 부대끼고 놀면서, 무언가를 함께 만들면서 나오는 거라고 생각했다. 일이 아닌, 목적이 없는, 결과물이 굳이 없어도 되는, 자유롭고 도전적인 것! 그게 나에게 '놀이 콘텐츠'였던 거다.

일을 하고 있는 상태에서 프로젝트를 실현시키기가 쉽지 않았을 것 같다.

그래서 누군가의 손을 빌렸다. '행동하는 어른이손(봉사자)'을 모은 것 약 25명 정도가 자원했고, 놀이판마다 다른 분들이 왔다. 선생님, 연극 전문가, 미술하시는 분, 사회적경제 쪽 일하는 분 등 다양했다.

놀이판은 어른이손이 함께했지만 기획은 결국 스스로의 몫 아닌가?

메인 기획은 내가 계속 하지만, 초기부터 아트디렉터와 함께해 왔다. 왜냐하면 내가 소재나 메이킹 분야는 잘 모르기 때문이다. 놀면서 관찰을 했다. 예전에 성수동과 불광동에서 디자인적 사고로 프로토타입을 6개월간 돌린 적이 있다. 프로그램을 진행하면서 아이들이 노는 걸 관



찰해 보니 만드는 걸 너무 좋아하더라. 비주얼적으로 보이는 것들을 본인들이 만들고 그걸 통해서 롤플레이도 하고... 그런 관찰을 통해서 소재를 알고 틀을 다룰 수 있는 사람이 필요하다는 생각을 했다. 그 외에 동네마다 또는 판마다 필요한 플레이메이커들과 결합해서 일을 한다. 대부분 어린이나 청소년 교육 관련 분들이 참여하신다. 주로 봉사활동으로 하고 싶다고 하지만, 이 일은 전적으로 '워커'의 일이다. 진짜 체력 소모가 크다. 예산이 있을 때는 소정의 활동비를 드린다. 그 섹터에서 그들이 또 이런 판을 만드는 역할을 해야 하니까.

프로그램의 대상이 초등학교 저학년에 맞춰져 있다. 특별한 이유가 있나?

초등 저학년이 가장 나랑 잘 맞았다.(웃음) 고학년은 현실적으로 학원도 많이 가고, 시간 내기도 빠듯해서 참여하기가 힘들다. 그렇다고 5-6세를 대상으로 하려면 보호자가 동반해야 한다. 미취학 아동들은 부모와 분리되면 운다. 초등학교 저학년은 학교를 다니기 때문에 그럴 일은 없다. 프로토타입으로 딱이다. 또한 이 시기에 자신을 표현하고 드러내는 경험을 하지 못하면 나이가 들수록 더 어려워지는 부분을 관찰했다.

프로그램에 참여하는 아이들의 반응은 어떤가?

1회차부터 마지막까지 참여하는 친구들은 플로어에 맞게 본인들이 청소까지 다 하고 간다. 자기들만의 규칙을 세우고 재료를 나눠 쓰고 재료가 더 필요하면 더 요청한다. 간식을 나눠주기도 하고 친구에게 도움을 주고받는 것에도 익숙하다. 이곳에서 아이들이 태도를 배운다. 작은 판의 장점이기도 하다. 물론 나는 힘들다. 아이들이 나를 그냥 '은비'라

고 부른다. 나는 가르쳐주는 게 없다. 그저 시간과 장소를 제공할 수 있는 어른이다. 태도나 삶의 기술들을 배울 수 있게 퍼실리테이팅을 하는 거다. 새로운 재료와 틀을 제공하고 그들이 그 안에서 놀 수 있게 하는 것. 그래서 나는 그냥 '은비'인 거다. 선생님일 필요가 없다.

아이들이 '은비' 외에 다른 플레이 메이커에게는 '선생님'이라고 하더라.(웃음)

'은비'가 되고 나니 아이들은 나에게 도움을 요청하지 않는다. 계속 프로그램을 해오던 친구들은 내게 도움을 요청해도 해 주지 않는다는 걸 안다. 그래서 옆에 친구에게 도와 달라고 한다. 호칭 하나가 정말 다르다. 내 태도가 '어른'이 아니라 '은비'인 거다. 시간과 장소를 준 헬프 데스크인 거다. 물론 위험한 순간이 오면 제재를 한다. 우리의 가장 큰 고민은 '어느 순간에 제재를 해야 하고, 어느 순간에 교정을 해야 하는가'이다. 끊임없이 고민하는 부분이다. 여러 회차를 거듭하면 '라포 rapport'(신뢰와 친근감으로 이루어진 인간관계)가 생긴다. 어린이들과 내가 서로의 성향을 알게 된다. 어떤 사람이고 심지어 어디가 아픈지도 안다. 아이를 보면 그 아이의 부모님도 보인다. 어떤 아이는 어른보다 훨씬 더 큰 마음을 가지고 있어서 처음 참여하는 친구들을 열심히 도와 준다. 그런데 큰 판에서는 이런 걸 관찰할 수가 없다. 오직 작은 판에서만 볼 수 있는 것들이다.

놀이 중에 제재가 필요한 순간이 오면 부모들과 갈등이 있을 수 있겠다. 이를 위한 장치 같은 것이 있나?

그래서 팝업놀이터 시작 전에 프로그램의 취지를 설명 드린다. 아이들

이 프로그램에 참여하기 위해서는 ‘부모 동의서’도 작성해야 한다. 몸놀이 중에 발생할 수 있는 찰과상 같은 것에 대한 너그러운, 아이들의 자율성 보장, 프로그램을 통해 배운 태도를 실생활에서 유지할 수 있게 하기 등의 내용이다. 사전에 그런 정보가 없으면 돌봄 서비스로 생각하고 비난을 받을 수 있다. 이런 취지를 알아도 돌봄 서비스로 생각하는 분들이 종종 있다.

**부모교육이 꼭 필요하겠다. 판을 짤 때 그럴 여건이 안 되면 안 하는 게 낫지 않나?**

이번에 필수라고 느꼈다. 그렇지 않으면 그 판은 고려해 봐야 한다.

**보통 팝업놀이터는 어떤 흐름으로 진행이 되나?**

처음에는 ‘공간 탐험’과 ‘몸놀이’로 시작한다. 그날 놀 공간에 익숙해지고 다른 친구와 놀면서 관계맺기가 이루어진 다음에는 ‘호기심 어린 선서’를 한다. 아이들 스스로 규칙을 만들고 역할 분담도 하고, 알아서 출석 체크도 하고 준비물도 챙긴다. 그리고는 본격적인 놀이가 시작된다. 끈이나, 면, 골판지 같은 재활용 쓰레기를 사용하여 상상의 공간을 만든다. 이번 팝업놀이터는 화성에 가는 콘셉트라서 우주에 관한 책들을 놀이판 곳곳에 비치했다. 친구들이 함께 위성을 만들거나 망원경, 우주 정거장의 휴게소를 만들었다. 예약 시스템을 만들어서 돈을 받고 휴식 공간을 제공하는 등의 영업을 하기도 했다.

**팝업놀이터 외에 ‘놀이 커뮤니티 기획자 양성과정’을 진행했다. 공모사업 초기 셋팅에 없다가 중간에 기획한 거라고 들었다.**

내가 만나는 어린이는 25명밖에 안된다. 나와 같은 플레이어들이 많이 생겨야 하는데 이 판에 플레이어들은 없어서고 있다. 그런 문제의식을 갖고 있었는데, 팝업놀이터에 참여한 부모들이 “은비처럼 나도 해보고 싶다”, “동네에서 놀아보고 싶다”는 말을 하는 걸 계속 들었다. 그렇다면 한 번 해볼까? 그런 요구가 있다면 그에 맞게 바꾸는 게 맞다고 생각했다. 그래서 수요를 파악해 보니 벌써 8명이 되었다. 부랴부랴 예산 수정하고 기획한 짜고 모객하고, 모든 게 빠르게 진행이 됐다. 신청은 금방 마감이었다. 정말 다양한 분들이 왔다. 숲놀이 하는 분, 보드게임 하는 분, 전통놀이 하는 분, 키즈카페 하다 오신 분, 나의 15년지기 친구, 영국 문화원에 있는 분, 자기 공간을 운영하는 분, 유아를 키우는 엄마 등. 그들의 시너지가 재미있었다.

**워크숍 내용 중에 디자인적으로 사고한다는 내용이 있었다. 그게 필요한 이유는 무엇인가?**

대상의 문제에 공감하는 것이다. 혼자서 의자를 만들던 아이가 잘 되지 않자 옆의 친구 의자를 관찰하면서 문제를 발견한다. 이게 디자인적 사고다. 문제를 파악하고 공감해서 그것을 해결하는 것. 디자인 씽킹은 플레이 메이커들이 놀이판을 기획하는 데에도 적용이 된다. 어떤 문제를 정의해서 그걸 어떻게 풀어 나갈지 상상을 하는 거다. 아이들도

플레이 메이커도 팝업놀이터에서는 디자인 씽킹이 필요하다. ‘없는 것(無)’에서 ‘있는 것(有)’을 만들어 내야 하기 때문이다.

**‘생활의 기술’이란 요소도 프로그램에 많이 활용하는 것 같았다.**

자생하는 능력이 없으면 자기를 찾지 못하는 것과 같다. 예를 들어 나무 조각을 가져와야 되면 옆에 있는 친구에게 그게 필요한지 아닌지 물어보고 가져온다. 어찌 보면 본인이 필요한 걸 획득하는 일종의 라이프 스킬이다. 진짜 어른들이 쓰는 도구를 써보게 하는 것도 그 이유다. 처음 박스 테이프를 뜯어서 물건을 붙여야 했던 아이들은 첫날은 종일 테이프만 뜯다 돌아갔다. 다음번에는 오자마자 바로 다음 단계로 나아갈 수 있었다. 라이프 스킬 부문에서는 티칭이 들어간다. 해본 적이 없기 때문에 새로운 거고 위험 요소가 있기 때문에 안전을 가르쳐야 한다. 그래야 스스로 위험을 지각할 수 있다.

**오늘 너무나 많은 이야기를 나눴다. 끝으로 플레이메이커로서 남기고 싶은 말은?**

‘나라는 사람을 이해하면 모든 놀이는 어떻게든 풀 수 있다고 생각한다. 나는 다능인이다, 인정하기 싫었지만... 사실은 장인이 되고 싶었다. 한 가지만 오래 파서 구멍을 낼 수 있는, 그런 깊이 있는 사람이 옳다고 생각하는 사회 안에 살다 보니, 나는 항상 이상한 사람이라고 지탄받았다. 하도 “넌 왜 그렇게 특이해?”, “왜 한 가지에 적응을 못해?”라는 소리를 들었더니 어느 순간 스스로를 그렇게 느끼게 되어버렸다. 하지만 지금은 나 같은 사람이 적절한 시대다. 여러 가지 관심이 있고, 호기심을 갖고 계속 알고 싶어 하고, 그걸 융합하는 사람. 놀이판이 그런 곳이다. 다양함을 일부러 규정하지 않는 것! 그게 누군가에게는 너무 불편한 거다. 대부분이 그랬다. 그런데 나는 그게 불편하지 않은 사람이었다. 나는 아마추어와 같은 마음으로 모든 일을 하고 있었다. 왜냐면 내가 뭐든지 전문가가 아니었으니까. 어린이가 바로 그런 아마추어 같은 사람이다. 나는 그게 너무 재밌었다. 단 하나도 전문가가 아니니까. 그래서 이게 나한테는 참 편하다.

**참여자 코멘트**

**곽소영**

**팝업놀이터 참여 학부모**

은평맘 카페를 통해 정보를 알고 신청하게 됐다. “오늘은 팝업놀이터 하는 날이야!” 그러면 애들이 엄청 좋아한다. 평소에 못하는 걸 해 보니 그런 것 같다. 처음 참여했을 때는 우리 아이가 조심성이 많은 편이라서 선뜻 시작을 안 하고 지켜만 보더라. 나 역시 조금 위험하지 않을까 했는데 전혀 문제없다는 걸 알았다. 팝업놀이터에 관심이 많이 생겨 나중에 플레이메이커 양성과정에 참여할 생각도 하고 있다.

**정미란**

**코마정원사 선생님, 놀이커뮤니티기획자 양성과정 참여자**

항상 뭔가 정해져 있고 교육시켜야 한다고 생각했는데, 다른 것도 가능하다는 걸 알게 됐다. 이 프로그램을 통해서 보았고 체험했다. 어제(팝업플레이 실습 때) 과격한 행동을 하는 아이가 있었는데, 그러면 안 된다고 말로 제지하는 것보다 그냥 옆에서 지켜보는 것만으로도 아이가 그 행동을 멈출 수 있다는 것을 알았다. 사실 아이들도 알고 있는 거다. 그런데 항상 내가 말을 해서 아이가 변했다고만 생각했다. 그게 아닐 수 있는데 말이다.

**박미애**

**숲놀이 활동가, 놀이커뮤니티기획자 양성과정 참여자**

기다림! 땅 끝에 뭐가 있는지, 팔 수 있을 때까지 파도록 기다려 주는 것을 배웠다. 아이들이 뭘 하든 내버려두는 여유로움. 앞으로도 하고 싶고 내가 지향하는 철학이 될 거 같다.



아이들이 직접 만드는 판 놀이터