

# “실버놀이터” 활성화를 위한 툴킷(Tool-kit) 개발

2021. 10.

전북 완주군

| 전북 완주군                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | “실버놀이터” 활성화를 위한 툴킷(Tool-kit) 개발                                                                                            |                     |                     |                                                                                                                |                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><input type="checkbox"/> <b>추진배경</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ “늙어가는 대한민국”, ‘25년 인구 1/5이 노인인 초고령화사회 진입</li> <li>○ 완주군은 ‘17년부터 이미 <b>초고령화사회*</b>로 진입 * 65세 이상이 인구 24% 차지</li> <li>○ 다른 세대(어린이, 청소년)에 비해 노령층 정책참여·협업체 부재에 따른 일방적 공공서비스 제공 (노인시설 개선 신설 돌봄 및 케어서비스 등에 초점 한계)</li> <li>○ 격리형에서 놀이형으로 전환되는 노인정책에 대한 공감대 형성 필요</li> <li>○ 핀란드형 실버놀이터 단점 보완 완주형 모델 개발 및 활성화 대책 필요</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                            |                     |                     |                                                                                                                |                                                                                                                            |
| <p><input type="checkbox"/> <b>추진내용</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「완주군 국민디자인단 구성 및 운영에 관한 조례」 전국 최초 제정</li> <li>○ 완주군 최초 시니어 정책 협의체 실버정책디자인단 구성 운영</li> <li>○ 시니어 문화·놀이·여가 등에 대한 현황 및 숨겨진 욕구 실태조사</li> <li>○ 시니어 정책전환 공무원 특강 및 민·관·전문가 소셜토크 진행</li> <li>○ 핀란드형 실버놀이터 단점 보완 완주형 툴킷(Tool-kit) 및 실외형 놀이기구 디자인 개발·프로토 제작</li> <li>○ 실버놀이터 활성화를 위한 매뉴얼 제작</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                            |                     |                     |                                                                                                                |                                                                                                                            |
| <p><input type="checkbox"/> <b>추진성과 및 기대효과</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시니어 참여·독려·특성맞춤 구축 놀이터 관련 복지·문화 매개서비스 발굴</li> <li>○ 실버정책디자인단 참여 경험을 바탕으로 주민·행정 노인정책 인식 전환·개선</li> <li>○ 지역 특성에 맞는 <b>완주형 실버놀이터 모델(안)</b> 및 캠페인(안) 마련</li> </ul> <p style="text-align: center;">&lt; 국민정책디자인 운영 전·후 비교 &gt;</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>국민정책디자인 운영 前(AS-IS)</th> <th>국민정책디자인 운영 後(TO-BE)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 요양시설 등 “격리”하는 구조의 노인 정책</li> <li>• 노인의사결정 배제된 노인 시설·서비스 구축</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “놀이”로써 공감과 공유하는 노인 정책</li> <li>• 실버디자인단 운영 통해 노령층 니즈 고려한 시설·서비스 설계 모델링</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table> |                                                                                                                            | 국민정책디자인 운영 前(AS-IS) | 국민정책디자인 운영 後(TO-BE) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 요양시설 등 “격리”하는 구조의 노인 정책</li> <li>• 노인의사결정 배제된 노인 시설·서비스 구축</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• “놀이”로써 공감과 공유하는 노인 정책</li> <li>• 실버디자인단 운영 통해 노령층 니즈 고려한 시설·서비스 설계 모델링</li> </ul> |
| 국민정책디자인 운영 前(AS-IS)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 국민정책디자인 운영 後(TO-BE)                                                                                                        |                     |                     |                                                                                                                |                                                                                                                            |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 요양시설 등 “격리”하는 구조의 노인 정책</li> <li>• 노인의사결정 배제된 노인 시설·서비스 구축</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• “놀이”로써 공감과 공유하는 노인 정책</li> <li>• 실버디자인단 운영 통해 노령층 니즈 고려한 시설·서비스 설계 모델링</li> </ul> |                     |                     |                                                                                                                |                                                                                                                            |
| <p><input type="checkbox"/> <b>향후계획</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제작 프로토 활용 시범운영 및 개선(예-찾아가는 서비스)</li> <li>○ 실버놀이터 프로그램 운영 활성화 및 완주형 모델 구축 확산</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                            |                     |                     |                                                                                                                |                                                                                                                            |

# 1 “실버놀이터” 활성화를 위한 툴킷(Tool-kit) 개발 (전북 완주군)

|                |              |       |                                                       |
|----------------|--------------|-------|-------------------------------------------------------|
| 과제유형           | ①기획·단독과제     | 정책분야  | ☎사회복지, 문화/관광                                          |
| 주관기관<br>(협업기관) | 전북 완주군 기획감사실 | 과제담당자 | 김올하 주무관<br>연락처 : 063)290-2596<br>이메일 : newra@korea.kr |

## 1 과제 개요

- ◆ (사업목표) 완주형 실버놀이터 활성화(안) 개발
  - 시니어의 건강·문화 복지 활성화 및 행복권 신장
- ◆ (주요고객) 홀로 사는 시니어 및 시니어와 함께 보내는 시간이 많은 가족 등
- ◆ (추진기간) '21. 4 ~ 10월.
- ◆ (소요예산) ('21) 118백만원(군비) ※ 100백만원:놀이터 구축 시설비, 18백만원:운영비)
- ◆ (추진내용)
  - 노인복지 태도의 건강·문화적 전환을 위해 실버정책디자인단 운영
  - (건강) 디자인단 운영을 통해 파악한 시니어 니즈 반영 매뉴얼·소형 프로토 제작
  - (문화) 제작 프로토·매뉴얼 활용해 고령 특화 야외 운동기구 기능 홍보 및 캠페인 운영(안) 개발

우리는 노령인구의 목소리를 얼마나 듣고있나요?



OECD국가 중 가장 빠른 고령화 속도...  
노인빈곤률 세계 1위  
'25년 초고령화사회\* 진입예정  
65세 이상 인구가 전체 인구의 1/5 이상



초고령화사회, 맞이할 준비 됐을까요?

## 2 추진배경

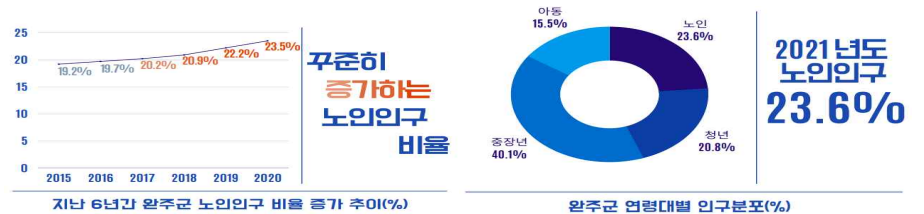
### □ 현황

- “늙어가는 대한민국”, '25년 인구 1/5이 노인인 초고령화사회 진입
- 20년 넘게 제자리걸음인 노인건강 및 노인여가 개선 문제

※ 노인 여가·건강문제 관련 기사

- “여기 말곤 시간 보낼 곳이 없다”문 닫힌 탑골 공원 찾는 노인들 (조선일보 2021.06.19.)
- 고령화 사회...갈 곳 없는 노인들 (동양일보 2016.11.15.)
- <고령화 사회, 갈곳이 없다>이렇게 살아야 하나..노인들 설 곳은 어디에 (시사오늘 2011.11.16.)
- 갈 곳 없는 노인들 “우울한 외출” 무료 지하철 타고 유랑..정부보조금으로 연명 (매일일보 2006.01.06.)
- 갈 곳 없는 노인들, 오갈 데 없어 공원 벤치행 (남도뉴스 2003.05.12.)
- 갈 곳 없는 노인들/탑골공원·남산·잠실역 등 매일 무료함 달래러 ‘출근’ (1997.03.22.)

- 완주군은 이미 2017년도부터 초고령사회\*로 진입 \* 65세 이상이 인구 24% 차지



- 민선7기 군정 5대 핵심과제 『아동·청소년, 청년 정책분야』 집중 추진
  - ⇒ 주민참여예산 별도 편성, 협의체 구성 수요자 중심 정책참여 기능 강화
  - ⇒ 그러나, 시니어 계층에 특화된 참여예산제도 및 협의체 미운영
    - '17년부터 주민참여예산사업 청년분야, 아동·청소년분야 신설
      - ※ 예산규모 : 청년 + 아동·청소년 참여예산 3억원 내외
    - 소통창구 : '어린이 청소년 의회(43명)', '청년이장단(15명)'
      - ※ 공모를 통해 협의체 인원 구성되며 나이 제한 有
- 완주군은 2016년 아동친화도시 인증, 2017년 가족친화기관 인증에 이어 2022년 고령친화도시 인증을 위해 고령친화정책 활성화 노력 중
  - 일환으로, 봉동 생강골 공원에 조성하는 노인놀이터 활성화를 위한 시니어 정책참여 및 핀란드에서 도입한 노인놀이터에 대한 공감대 형성 필요

□ 문제점

- 세대별 정책참여사업 활발한 가운데 시니어의 정책 참여기회 확대 필요
  - 완주군은 '20년 행안부 선정 '주민 중심의 주민참여예산제도 운영 우수 자치단체' 특별상 수상 등 주민참여예산 활발 운영 중
  - 특히, 어린이·청소년, 청년 등 사회소외계층 위한 참여예산제도 활발
  - 하나 시니어 참여예산 0원, 시니어 목소리 담은 협의체 부재
- 또한, 노인복지 분야는 일방적 방향으로 공공서비스를 제공(시설 개선·신설, 돌봄 및 케어서비스 등)하는 데에 초점을 두는 한계
- 따라서, 지역사회 24%이상 차지하는 시니어 중심 협의체 결성 및 소통기회 확대를 통한 실효성 있는 복지서비스 개선·발굴 필요
  - ⇒ 타 연령층 대비 소외된 노인정책 분야 공공서비스디자인 방식 정책발굴 모델링 구축 및 확산 시급

□ 문제 해결 노력

- 노인분야 정책 특성화 일환 "노인놀이터 조성" 추진중('20. 8월 ~ 현재)
  - 대·내외 업무협약 및 협약 실행, 조성부지 및 예산확보 완료
  - 소셜토크('20. 8. 7), 업무협약('20. 9. 15), 놀이터 조성지 확정('21. 2. 20)
  - 확정지 : 봉동 생강골 공원 내 (장애인 체육관 조성 예정지 인접)



- 시설 구축과 더불어 활용(안)의 세부적 설계 필요성 인지

○ 노인분야 정책전환 업무추진 관련 기관노력

|                                                                    |                           |                   |
|--------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------------|
| <p>행복한 노인친화도시 꿈꾼다<br/>완주군-매니페스토실천본부, 사회적경제 정책에서 높이향 정책으로 전환 모색</p> | <p>노인정책 전환 모색 위한 업무협약</p> |                   |
| <p>매니페스토 소셜토크</p>                                                  | <p>노인정책 전환 모색 MOU</p>     | <p>매니페스토 정책특강</p> |

- '노인놀이터 조성' 관련 매니페스토 소셜토크 : '20. 8. 7.
- 노인정책 전환 필요성 높이형 기구 도입 방안 등 주제강연, 토의
  - \* 매니페스토실천본부(이광재 사무총장, 고민정 박사), 지역활동가, 관련부서 등
- 노인정책 전환 모색을 위한 업무협약 : '20. 9. 15.
- 참여 : 한국매니페스토 실천본부, 서울신문, 완주군 등 12개 자치단체
- 노인정책 전환(격리형→놀이형)을 위한 지자체간 공동협력 등 협약
- 로컬 노인정책 관련 정책특강(온라인) : '21. 4. 20.
- \* 매니페스토실천본부(이광재 사무총장)
- 노인, 기후환경 분야 소셜토크 : '21. 8. 10.
- 참여 : 한국매니페스토 실천본부(이광재 사무총장), (주)에스이 디자인그룹 (이태경 소장), 지역활동가, 관련부서 등

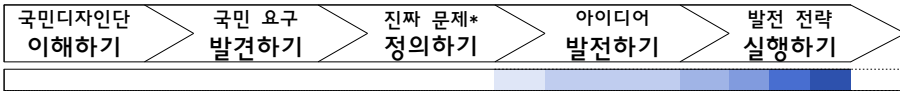
**<추진목표>**

- 노인 건강복지 서비스를 넘어 행복권 신장을 위한 시설 기반 문화적 활동 지원
- 실버디자인단 운영 통해 시니어 대상 의견 협의체 구성 및 중요성 확산
- 실버놀이터 구축 후 활성화를 위한 방안 마련 : 심리적 거리감 완화

실버디자인단이 사회를 바꾸는 과정

지속적인 실버정책 개선·개발 체계에 꼭 필요한 "은단주"

### 3 추진내용



#### □ 이해하기 | 실버정책디자인단 및 공공서비스디자인 필요성 협업과제 인지

- 실버정책디자인단 모집 및 킥오프 미팅
  - 디자인단 모집 및 선정(17명) 후 기본교육 진행 : 공공서비스디자인 국민디자인단 홍보
    - \* 사업 위한 담당자 협의(3~4월), 역할 부여를 위한 위촉장 전달 등 발대식 진행(5.18)
- 디자인단 접근법·방식에 대한 이해와 방향성 협의
  - 공공기관 주도 참여형 시니어 협의체 추진 필요성 및 공감대 형성
    - \* 사전 서비스디자이너 회의(5.12), 실버정책디자인단 1차 워크숍 진행(5.18)
- (정책고객 요구사항 반영) 과제명칭의 변경 추진
  - FGI 추진 및 심층 인터뷰와 관찰을 통해 사업의도와 취지 및 정책고객의 발견니즈에 맞는 명칭변경 필요성 인지
  - ‘시니어’, ‘어르신’, ‘노인’ 등 정책고객으로 설정한 노령층을 지칭하고 개념 짓는 호칭 및 단어 선택 및 시선의 중요성 발견
    - \* (기존 건강 잡go, 행복 찾go “세대공감 실버놀이터” → (수정) 은은한 “모두의 놀이터” → (최종) “실버놀이터” 활성화를 위한 툴킷(ToolKit) 개발
  - 정책고객인 노령층을 주로 ‘대상자’ 및 ‘수혜자’ 로 설정했던 기관의 인식과 관점에서 벗어날 필요성 인지
    - \* 기존 ‘제공’ 중심의 복지·문화정책에 대한 불만 발견하고 개발·개선의 주체화

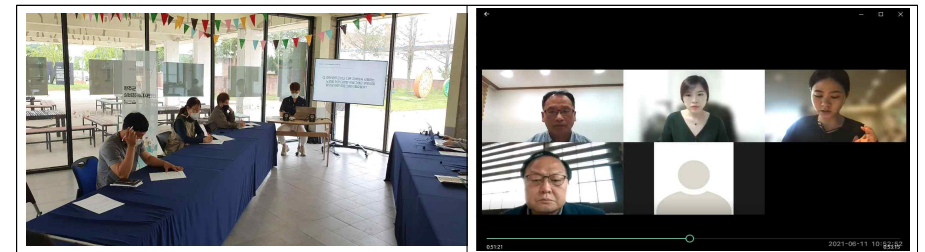


발대식 진행(5.18)

실버정책디자인단 1차 워크숍 진행(5.18)

#### □ 발견하기 | 시니어 의견이 부재했던 실태 파악, 디자인단 의견 청취

- 현장 관찰, 인터뷰 통한 니즈(욕구) 파악
  - 시니어 신체·인지 발달 이해에 필요한 지식 및 정보 수집, 그룹 토의, 관찰과 FGI 인터뷰, 1:1 인터뷰 추진
    - \* 전문가 현장관찰(5.18), 실버정책디자인단 2차 워크숍 진행(5.20), 목표 토의(6.2)
- 실버정책디자인단 의견분석 및 전문가그룹 자문 추진, 현장탐방
  - 노인 의사결정 배제된 국가나 기관(단체) 추진 사업 또는 연구결과 등 검토, 국민 참여자 의견분석 및 지역 전문가 그룹 인터뷰 추진
    - \* 지역 노인복지·문화 전문가 대상 1:1 회의(6.11), 사업담당 공무원 조성지 탐방(6.14)
- 주요 시사점
  - (보편적 복지에서 수요자중심 복지로) 복지 수준 평균 상향에 따라 제공 아닌 수용의 조건·환경 등 복지서비스에 대한 관점 이동 필요
  - (국내 노령층 특성 파악 필요) 신체활동-건강 간 긴밀한 연관성을 간과하는 경향 농후, 노후 대비가 “직업 활동”에 치우쳐 다양한 여가·문화 서비스 자체 결핍, 다채로운 경험을 환기하는 체형·프로젝트·서비스 필요
    - 또한, 청소년·어린이·중장년층에 비해 원하는 것을 즉각적으로 정확하게 표현하지 않는 수용적 태도 고려 정확한 니즈 파악에 집중하는 것이 중요
  - (노령층 대상 사회적 인식과 시선 문제) 노령사회문제로 인지하고 개선 필요



실버정책디자인단 2차 워크숍 진행(5.20)

지역 노인복지·문화 전문가 대상 1:1 회의(6.11)

## □ 정의하기 | “진짜 문제” 정의 통해 방향성 구체화

### ○ 아이디어 워크숍을 통해 진짜 문제 파악

- 확정 조성지 선정 협의, 스토리보드 활동 위밍업 · 아이디어 회의
  - \* 실버정책디자인단 3차 워크숍 및 개별 심층인터뷰(7.1)

※ 그간 인터뷰 및 워크숍을 통해 ①시니어층은 원하는 바를 솔직하게 표현하거나 질문에 대해 즉답을 하는 것을 꺼리는 경향이 있다는 점, ②시니어전용 야외운동기구가 생겼을 시 막연한 거부감이 존재한다는 점, ③신체활동이 건강과 직결된다는 것에 대한 낮은 인지도가 있다는 점을 발견

: 직접적으로 문제를 묻고 해결(안)을 구하기 → 열린 형태의 질문 및 관찰하는 디자인 워크숍 진행  
(예) “어떤 기구가 있다면 놀이터를 이용할 것 같나요?”(×) → “어떤 요소가 있다면 놀이터를 이용할 것 같나요?”(○)

### ○ 퍼소나, 어피리티 다이어그램 활동 등 통해 숨겨진 니즈에 맞는 정채구상 및 콘셉트 정의

- 실버놀이터 조성 후 시니어들이 애정을 갖고 자발적으로 방문해 시간을 보낼 수 있는 방안을 찾는 과정에서, 예정지에 필요한 것들은 시설물 자체보다는 시설에 대한 충분한 설명과 사용법, 심리적 거리감을 줄일 수 있는 방안이 필요함을 인지
- 무엇보다 시설물 소개 내용이 고리타분하거나 촌스러움 등 노령층만 이용할 수 있도록 제한을 두는 것에 대해 거부감이 있다는 것을 발견

(인터뷰 발췌) “노인들만을 위한 시설물이 생긴다는게 조금 꺼려지긴 하죠. 특히 생강골 공원은 남녀노소 가는 곳인데 가기에 노인들만 갈 수 있는 곳이 있으면 조금 그렇잖아요. 그리고 노인들도 다른 사람들과 섞이고 싶지 분리되고 싶지 않죠.”, “그런거 생긴다고 누가 갈까? 뭐가 달라요?”, “부모님의 하루...너무 무료하지 않을까 하루가 너무 단순해서 시간이 잘 안가지 않을까 걱정하죠.”

\* 2차 워크숍(5.20)

### ○ 구상 퍼소나 키워드 : 여가 콘텐츠 결핍(홀로, 같이), 접근성·비용

- (퍼소나1) 나책임/여(76세)/좌우명:신세타령 모음집, 메들리

| 프로필·성격                                                            | 세부내용                                                                            |                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 가족 : 남편, 손주 2명<br>(초등, 고등학생)<br>취미 : 노래교실<br>소득수준 : 낮음            | 행동 : 손주가 다칠까봐 조심스러움                                                             | 태도 : 건강에 대한 염려가 있음, 가끔 폭력적(훈육), 불안함, 암울한 사고방식(우울감)                             |
| 성격 : 수용적(어쩔 수 없이 집안의 대소사를 늘 먼저 도맡음), 참을성이 많고 포기를 잘함, 걱정이 많으며 비판적임 | 욕구(Needs) : 사실은 하고 싶은데 하지 않고 참는 것이 많고 다양한 활동과 분야에 관심이 많음, 삶의 고민이 많고 표현 욕구 또한 있음 | 문제점 : 운전은 할 줄 모름, 열악한 주거환경 속에 거주, 문화예술체육 프로그램 결핍 상황(조손 상호간), 정보에 약함 (너무 치이는 삶) |

- (퍼소나2) 김완순/여(85세)/좌우명:건강하게 살자!

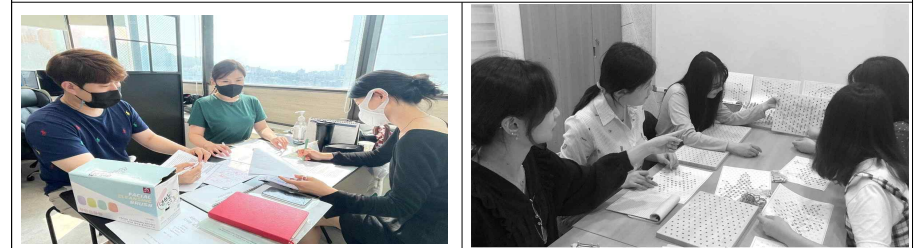
| 프로필·성격                                           | 세부내용                                                                        |                                                                                      |
|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 가족 : 독거<br>취미 : 발일 경로당 방문<br>소득수준 : 연금 40만원      | 행동 : 소극적이며 적극적인 활동을 하지 않음, 자기의 주장을 표현하지 않음, 말수가 많이 없음                       | 태도 : 물에 탄 듯 술에 술 탄 듯 이래도 흥! 저래도 흥!                                                   |
| 성격 : 내성적이며 말이 많이 없음, 수줍음이 많음, 친구가 별로 없고 주로 혼자 있음 | 욕구(Needs) : 누군가 나에게 찾아와서 대화상대가 되길 바램, 자식들이 자주 찾아오기를 바램, 외로움을 달래기 위해 친구가 필요함 | 문제점 : 이동수단이 부족하여 자유롭게 활동 및 왕래가 어려움, 적극성이 떨어짐, 여유자금이 없어 취미나 여가를 즐기기 힘들, 장에서 채소를 팔고 있음 |

- (퍼소나3) 완주니/남(40대 초)/행복한 가정이 행복한 날들을 만든다

| 프로필·성격                                                            | 세부내용                                                                                                                                                    |                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 가족 : (3대가족)<br>양가 부모님, 아내, 자녀<br>취미 : 캠핑, 농구<br>소득수준 : 월 4~ 500만원 | 행동 : 매일 같은 일을 반복, 주5일 근무를 하며 주말에는 가벼운 운동을 즐김, 부모님과 자주 연락을 하며 외식을 주 1회 정도 함                                                                              | 태도 : 매사에 적극적이며 소속감이 강함, 상대방의 이야기를 잘 들어 주며 가족이 우선임                                                    |
| 성격 : 가정적인 성격, 차분함, 호기심이 많고 도전 정신이 투철함                             | 욕구(Needs) : 가족들과 함께 힐링할 수 있는 공간이 필요, 양가 부모님과 자녀들이 동시에 즐길 수 있는 공간 필요(생태관광, 자연을 즐길 수 있었으면 좋겠음)나에게 찾아와서 대화상대가 되길 바램, 자식들이 자주 찾아오기를 바램, 외로움을 달래기 위해 친구가 필요함 | 문제점 : 가족들이 다함께 휴양나 관광지에 가기에는 비용과 이동수단이 어려움, 가까운 곳에 캠핑이나 휴향을 즐길 수 있는 곳이 많이 없음, 함께 즐길 수 있는 게임이나 놀이가 없음 |



실버정책디자인단 3차 워크숍 진행(7.1)



디자이너 회의(7.8)

디자이너 회의(7.12)

□ 발전하기 | 구체적인 활성화(안) 개발

○ 주안점

- (시니어 야외활동 촉진을 위한 필요조건 파악) 시설이 갖추어야 하는 조건들-접근성(사회소외계층, 교통편 등), 콘텐츠(쉽터, 문화, 유희적 요소), 즐거움, 관계형성(가족, 동년배 등) 등 야외에서의 신체운동 욕구·동기·흥미를 불러일으킬 수 있을만한 활동과 더불어 가시적·심리적 보상이 필요
  - (노령층·가족 자체도 갖고 있는 편견 제고) 노인복지에 대한 접근법을 개선(격리→놀이)할 수 있는 놀이문화, 신체활동을 촉진할 수 있는 아이디어 실현과 노령층에 대한 사회적인 인식과 편견을 완화할 수 있는 방안 필요
  - (“노인전용 놀이터”에 대한 거부감·이질감 해소 필요) “놀이터”라는 시설 및 존재 자체가 노령층에 느껴지는 거리감을 해소하는 방안 필요
- 전문가 회의를 통해 실버놀이터 구축 후 시니어들의 관심 모을 방법(시설, 서비스)에 대해 놀이터 취지와 이용방법을 충분히 설명하고 간단한 여가놀이 콘텐츠를 제시, 쉽터 제시 방안 마련

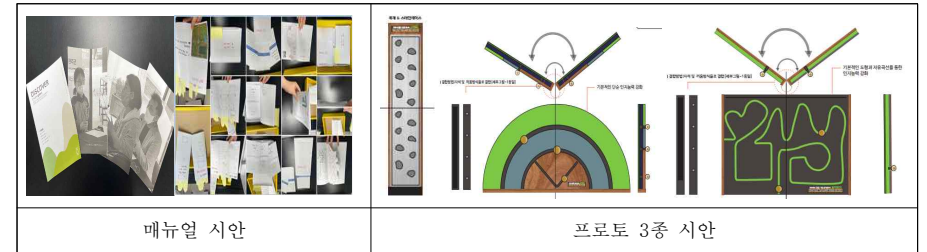


□ 실행전략 마련 | 프로토 제작·캠페인 운영

- 기획의도 : ① 야외 놀이터 시설 자체에 대한 거리감 해소
- ② 노년층 신체활동 증진-건강 관련성 인식 제고
- ③ 노년층 대상 사회적 인식·편견 완화

○ 내 용

- (프로토 제작) 구축 예정 운동기구의 소형·포터블 KIT제작(기구형 3종, 매뉴얼 제작



- (“실버놀이터” 활성화 방안 결과 공유) 서비스디자인 방법론을 적용해 진행한 실버정책디자인단 활동에 대한 정리와 그 결과 얻은 인사이트를 통해 진행한 결과물(프로토 및 매뉴얼) 소개·안내
- (결과물 사용자 테스트) 디자인단 의견 및 발견된 문제점을 해결할 수 있는 방안으로 제작한 결과물을 함께 시연하고 사용감 토론, 의견수렴
- (인터뷰·과정 영상제작) 프로젝트 과정과 의의 담은 영상 제작해 여가·문화·놀이 테마 바이럴 기획 예정(기관 차원 노인복지 인식제고 홍보)



< 주요 추진현황 및 계획 >

| 연도    | 주요 추진사항                                                         | 소요 예산(백만원)        |
|-------|-----------------------------------------------------------------|-------------------|
| '21년  | ○ (프로토 제작) 심리적 거리감 좁히기 위한 방안 마련<br>○ (캠페인 운영) 프로토 활용 여가문화 놀이 조성 | ○ 8백만원<br>○ 10백만원 |
| '22년  | ○ 실버 놀이터 개소 및 활용 프로그램 운영<br>○ 플레이 플래너 양성                        | ○ 예산 확보 예정        |
| '23년~ | ○ 사회적경제방식 완주형 실버놀이터 기구 제작 및 조성                                  | ○ 예산 확보 예정        |

## 4 국민정책디자인 운영 성과

### 가. 국민정책디자인단 구성 현황(총 17명)

| 기간       |               | 전문 분야 / 이해관계 분야                                                                                                                                     | 인원수 |
|----------|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 국민       | 분야 전문가        | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지역 노인 복지전문가(2)</li> <li>○ 지역 전환기술가(1)</li> <li>○ 놀이교구 제작 개발 및 디자이너(1)</li> <li>○ 매뉴얼 제작 디자이너(1)</li> </ul> | 5   |
|          | 일반 국민         | ○ 시니어 및 가족단위                                                                                                                                        | 7   |
| 서비스 디자이너 |               | ○ 서비스디자인 방법을 통해 과제수행을 총괄 기획·운영                                                                                                                      | 1   |
| 공무원      | 국민디자인단 (혁신)담당 | ○ 과제 추진상황과 일정관리 및 사후관리 총괄                                                                                                                           | 1   |
|          | 사업담당          | ○ 정책설명, 과제 추진, 이해관계자 참여협조, 활동결과 이행                                                                                                                  | 3   |

### 나. 국민정책디자인 추진 성과

#### □ 운영총괄

- 시니어 참여를 이끌어내고 특성에 맞춘 복지·문화 매개서비스 발굴
  - 시니어 수요자가 정책 개발과정에 참여하고 싶은 니즈 발견
  - 시니어 특성 파악을 통해 구축 공간 활용(안), 소통의 기회 마련
  - 구축 예정 기구에 느끼는 거부감의 진짜 원인을 파악, 대책 마련
  - 관내 협업 활동지점 발견하여 향후사업 확대 및 지역사회 관심 유도
- \* 향후 시니어 니즈 반영한 지역공동체 참여 사회적경제방식 “완주형” 놀이 기구 개발 가능성 타진

#### □ 추진성과

- 전국 최초 국민디자인단의 효율적·체계적 운영을 위한 조례 제정(‘21년 5월)
  - 조례명 : 「완주군 국민디자인 구성 및 운영에 관한 조례」
  - 주요내용(총 8조)

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>· 국민디자인단 구성 및 운영 규정 (안 제3조 ~ 5조)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 서비스디자이너, 공무원, 참여 주민, 관련분야 전문가 포함 20명 이내 구성</li> <li>- 참여주민 공개모집 선발, 운영기간 명시 등</li> </ul> </li> <li>· 국민디자인단의 역할 및 활동 명확화 (안 제 6조 ~ 7조)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국민디자인단 각 구성원의 역할 명확화</li> <li>- 국민디자인과제 수행 전과정에 대한 의무 활동사항 규정</li> <li>- 국민디자인단의 원활한 활동을 위한 예산지원 근거 마련</li> </ul> </li> <li>· 국민디자인단 활동경과 정책반영 및 환류(사례발굴·홍보 등) (안 제8조)</li> </ul> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

- 진행과정 : 제정계획·평가(3월) → 심사·검토(4월) → 공포(5월)
- ‘22년도 고령친화도시 인증 계획과 연계 시니어 정책협의체 최초 운영
  - WHO 고령친화도시 인증에 앞서 기관의 시니어 정책방향 전환의 마중물 역할
- 참여국민 및 행정의식 변화 : 돌봄의 대상 → 정책 참여자 (인터뷰 발췌) “처음에는 이게 과연 될지 어리둥절하고, 어떤 결과물이 만들어질 수 있을지 정말 잘 모르겠더라고요. 그런데 우리가 참여해서 직접 의견을 내고 또 그게 반영된 결과물들을 보니까 보람있고 기뻐요.”, “이게 직접 해보니까 다르네요. 신기해요. 이런게 나올 줄은 몰랐어요.”
  - \* 최종 결과공유회(10.7)
- 의견 나눔을 통해 시니어 대상 운동기구 놀이터 명칭 토론
  - “은은한 놀이터”(63%), “모두의 놀이터”(33%)
  - ※ 후보군 : 은은한 놀이터, 모두의 놀이터, 9988 놀이터, 실버 놀이터, 시니어 놀이터
- 프로토타입(3종 명칭 : 반원판, 손가락계단, 지그재그)
  - 매뉴얼 내 사용법과 함께 이용토록 제작
  - 구축 예정 운동기구를 실내이용 가능토록 변형·제작



○ 매뉴얼 KIT(명칭 : 실버박스/총 8종의 콘텐츠로 구성)

- 프로토 사용법, 실버놀이터 부지 이용법, 치매예방 활동북 제공
- 시니어층 대상 직관적이면서 시각적인 디자인 활용



<실버박스>외관      교구 2종, 활동북 1종, 설명(안) 5종(기구 안내 3종, 놀이터 안내 1종, 국민디자인단 활동안내 1종)



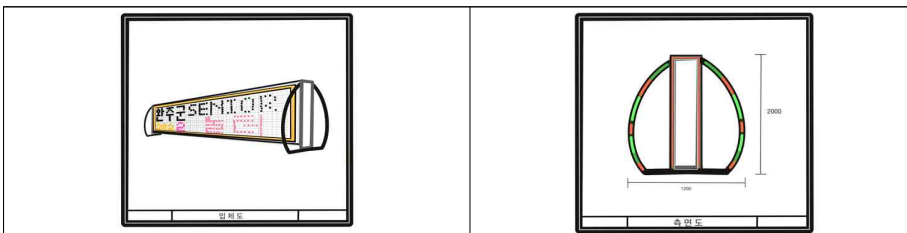
시니어층을 위한 직관적이고 시각적인 디자인 활용



설명(안) 상세(기구, 공원 안내 등)      활동북 상세(세대공감 퍼즐, 뇌운동 체크리스트 등)

○ 실버놀이터 구축 취지와 어울리는 방문객 참여형 생활체육환경 조성

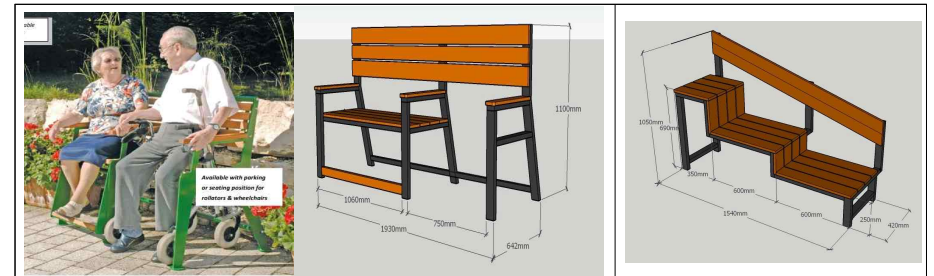
- 정서적·육체적 건강 증진 목적에 맞게 설계한 시제품 제작·설치



사용자가 퍼즐놀이처럼 즐길 수 있는 야외형 생활체육환경

○ 놀이터의 다양한 이용자 및 가족형태를 고려해 디자인한 벤치 제작

- 장애인, 노약자, 조·손가정, 반려동물 등



휠체어 이용자와 나란히 앉을 수 있는 벤치

다양한 체구의 사용자 배려한 벤치



방문객에게 즐거움을 줄 수 있는 포토존형 쉼터 벤치 조성(예시)

□ 기대효과 : 초고령화 사회에 대한 대비책을 직접 가시화하고 실현

- 공급자 중심의 시설·서비스 구축에서 수요자 중심으로 전환
  - 국민이 주인인 정책을 통해 행정 및 정책 만족도 제고
- 수요자, 이해관계자가 모든 과정에 참여해 실효성 있는 정책 수립
  - 지자체 차원에서 시민의 생활을 밀접하게 들여다보고 해결 시도
- 시설 및 매뉴얼 활용 통해 지역사회 구성원과의 관계 유지·개선
  - 수혜 대상자로만 생각해온 시니어층의 주체화 시도, 매뉴얼 개발

| 지금까지는(AS-IS)                                                                                                                                                     | 앞으로는(TO-BE)                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 초고령화 사회의 심각성은 먼 곳의 일</li> <li>• 요양시설, 경로당 등 “격리”와 “돌봄” “케어” 중심의 노인정책 패러다임</li> <li>• 노인의사결정 배제된 노인 시설·서비스 구축</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 지금 내 주변에 담긴 공동 해결과제</li> <li>• “놀이” “건강” “네트워크” 중심 노인활동 공감 노인정책 패러다임 변환</li> <li>• 주체적인 시니어의사결정 협의기구 구축</li> </ul> |



## 다. 국민정책디자인 운영시 미흡한 점 및 향후 개선방안

### □ 미흡한점 (개선방안)

- 사업추진 부서와 과제추진 부서가 상이함에 따른 협업의 어려움
  - 서비스 자체가 여러 부서가 협업하여 결과 도출해야 하는 특성상 과업의 범위를 가름하고 업무 분장하는 데에 있어서 애매함
  - 따라서 사업의 실행을 위한 에너지와 시간 확보에 어려움
  - 중앙부처(행안부)의 매뉴얼 지원 필요
- 국민디자인단, 서비스디자인 개념 자체에 대한 홍보 확대 필요
  - 서비스디자인 자체에 대한 이해 부족으로 진행과정의 더딤 발생
  - 기존 결과위주 사업 추진에 대한 혁신 필요
  - 과제 추진 시 조직의 팀 구성 지원 필요

## 5 향후 추진계획

### □ 과제진행

- 제작 프로토 활용 시범운영 및 캠페인 운영(안) 마련
  - 구축 예정 놀이터의 기능을 가지되 소형으로 제작해 신체운동의 중요성 어필
  - 인지발달과 신체여건에 맞는 소식·정보·활용법이 담긴 매뉴얼 제작 및 확산안 고안
  - 실버정책디자인단 활동 바탕 수립 아이디어를 실행하고 확산할 랩(lab)형 임시시설물을 조성하고 체험프로그램 공간으로 활용
    - \* 여가 및 네트워크 위한 시간 제공 후 행동결과 관찰, 소통 및 보완


### □ 지속관리 방안 구상

- 프로그램 시범운영 결과분석 및 확산가능성 논의·공유
  - 시니어 신체 및 인지 능력이 활동에 대한 관찰 결과와 반응 분석, 피드백 통해 지속가능한 운영(안) 에 대한 논의 사업부서 공유


## 6 홍보실적 및 계획

### □ 디자인과제 홍보

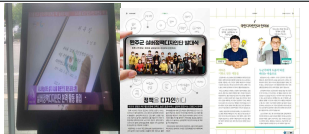
- 실버정책디자인단 취지 및 공개모집을 위한 온·오프라인 홍보(2021. 4월)

| 홍보매체                      | 주요내용           | 관련사진                                                                                |
|---------------------------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 생강골 공원<br>외 4건 개소,<br>온라인 | 실버정책디자인단 모집 홍보 |  |

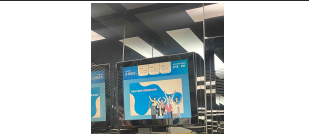
- 실버정책디자인단 발대식 및 활동내용 홍보(2021. 5월)

| 홍보매체         | 주요내용                       | 관련사진                                                                                |
|--------------|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 전북일보<br>외 9건 | 실버정책디자인단 발대식<br>및 활동 내용 소개 |  |


- 실버정책디자인단 활동과정 소개 및 대외홍보(2021. 6월)

| 홍보매체                                  | 주요내용                             | 관련사진                                                                                |
|---------------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 홍보채널<br>외 2건,<br>자체 소식지<br>(으뜸안주 6월호) | 실버정책디자인단<br>활동 과정 소개,<br>활동자 인터뷰 |  |

- 실버정책디자인단 및 고령친화도시 홍보·소개(2021. 8~9월)

| 홍보매체             | 주요내용                                   | 관련사진                                                                                  |
|------------------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 자체 홍보채널<br>(미디어) | 실버정책디자인단 활동 소식 및<br>고령친화도시 조성 연계 균형 홍보 |  |

- 실버정책디자인단 최종 성과공유회 소개(2021. 10월)

| 홍보매체          | 주요내용                                    | 관련사진                                                                                  |
|---------------|-----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 스포츠서울<br>외 6건 | 실버정책디자인단<br>결과물(프로토, 매뉴얼),<br>향후계획 등 소개 |  |

**첨부1**

**국민정책디자인 활동 실적 및 단계별 산출물**

□ 국민정책디자인 활동 실적

| 구분  | 일시                         | 장소                                   | 참석자                                                  |
|-----|----------------------------|--------------------------------------|------------------------------------------------------|
| 1차  | 21년 05월 12일<br>16:30~20:30 | 줌(ZOOM)                              | 서비스디자이너 1, 담당 공무원 1                                  |
| 2차  | 21년 05월 18일<br>13:00~18:00 | 완주군청 대회의실,<br>누에 모두의 부엌              | 서비스디자이너 1, 담당 공무원 1<br>전문가 4, 사업담당 공무원 3, 참여<br>국민 7 |
| 3차  | 21년 05월 20일<br>14:00~18:00 | 완주 누에 모두의<br>부엌                      | 서비스디자이너 1, 담당 공무원 1<br>전문가 4, 사업담당 공무원 3, 참여<br>국민 7 |
| 4차  | 21년 06월 11일<br>09:30~12:30 | 줌(ZOOM)                              | 서비스디자이너1, 담당 공무원 2,<br>전문가 2                         |
| 5차  | 21년 07월 01일<br>14:00~18:00 | 가족문화교육원<br>가족홀                       | 서비스디자이너 1, 담당 공무원 1<br>전문가 2, 사업담당 공무원 3, 참여<br>국민 6 |
| 6차  | 21년 07월 02일<br>09:00~13:00 | 줌(ZOOM)                              | 서비스디자이너 1, 담당 공무원 1                                  |
| 7차  | 21년 07월 08일<br>09:00~13:00 | 인천 (주)웨인<br>서비스디자인경영연<br>구소, 줌(ZOOM) | 서비스디자이너 1, 담당 공무원 1,<br>전문가 3                        |
| 8차  | 21년 08월 08일<br>09:00~13:00 | 줌(ZOOM)                              | 서비스디자이너 1, 담당 공무원 1                                  |
| 9차  | 21년 09월 08일<br>09:00~13:00 | 줌(ZOOM) 및 현장<br>(제작자 사무실)            | 서비스디자이너 1, 담당 공무원 1,<br>제작자 1, 창작자 1                 |
| 10차 | 21년 10월 07일<br>14:00~17:00 | 가족문화교육원<br>가족홀                       | 서비스디자이너 1, 담당 공무원 1,<br>전문가 1, 국민 6                  |

□ 국민정책디자인 활동 단계별 산출물

| 구분  | 단계별           | 주요 활동내용                                                                              | 산출물                                                             |
|-----|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| 1차  | 1단계<br>(이해하기) | ① 서비스디자인 과제 이해 및 기획<br>② 워크숍 톤앤 매너 설정<br>③ 대상(시니어)에 대한 특성 스터디                        | 주요 서비스 수요<br>대상자 설정                                             |
| 2차  | 2단계<br>(이해하기) | ① 발대식 후 1차 워크숍(오리엔테이션) 추진<br>② 킥오프 미팅을 통해 동기 공유 등                                    | 동기 공유 등 디자인단<br>그룹별 역할관계 인지                                     |
| 3차  | 2단계<br>(발견하기) | ① 워크숍(포커스그룹 인터뷰) 추진<br>② 현장답사(전문가 그룹)                                                | 정책수요자-공급자 대상<br>시니어 편견 문제점 및 놀<br>이터에 대한 거부감 발견                 |
| 4차  | 2단계<br>(발견하기) | ① 전문가그룹 인터뷰 추진<br>② 현재 시행중인 시니어 복지문화 실태 파악<br>③ 시니어 라이프스타일 및 본 프로젝트 추가<br>적 활성화방안 파악 | ·놀이문화의 필요성 절실<br>·복지의 수요자중심화 절감<br>·국내 노령층의 특성에<br>대한 전문가 의견 도출 |
| 5차  | 3단계<br>(발견하기) | ① 이해관계자 디자인씽킹 워크숍 추진<br>② 시니어 야외활동 촉진을 위한 필요조건<br>파악                                 | ·워크숍 통해 잠재육구<br>파악                                              |
| 6차  | 3단계<br>(발견하기) | ③ 노령층가족 자체도 갖고있는 편견 파악<br>④ 노령전용 놀이터에 대한 거부감 가시화                                     | ·문제점 및 개선방안 모색                                                  |
| 7차  | 4단계<br>(발전하기) | ① 워크숍 바탕 아이디어 정리                                                                     | 아이디어 선정, 컨셉화                                                    |
| 8차  | 4단계<br>(발전하기) | ① 프로토 및 매뉴얼 서비스 컨셉 개발                                                                | 프로토(및 매뉴얼)와<br>캠페인 종합계획 기획                                      |
| 9차  | 4단계<br>(발전하기) | ① 프로토 및 매뉴얼서비스 컨셉 구체화                                                                | 프로토(및 매뉴얼)와<br>캠페인 세부계획 기획                                      |
| 10차 | 5단계<br>(실행하기) | ① 제작 프로토 및 매뉴얼 시연, 의견수렴                                                              | 개선방안 및<br>차후정책기획                                                |

□ 국민정책디자인 활동 총평

- (시니어층 특유의 화법 발견) 디자인단 활동을 통해 발견한 가장 크고 중요한 지점은, 다른 연령층에 비해 시니어층 특유의 화법이 있다는 것이었음. 이는 가족 관계 및 구성에 기인한 특성이었는데, 원하는 것을 바로 말하지 않는 것은 일종의 “눈치보기”였음을 발견

(워크숍 대화내용 발췌) “음.. 처음부터 뭣이 필요하다고 말을 하기에는 늙은이가 바라는 것도 많다고 할까봐...우리는 그냥 주면 주는대로 고마운거다 하고 받는거지 뭐, 그걸 뭣하러 말을 이 거저거 다 해”, “우리는 소말거리 말고 할 일이 없는 나이대가 됐는데 소소한 즐거움이라도 그런 공원에 있으면 좋지 사실 ~ 친구들도 같은 사람 만나면 재미없어 ~ 거기 가면 뭔가 다양한게 있으면 좋지 사실, 말을 안해서 그렇지.”

\* 워크숍 4회(7.1)

- (다양한 문화 및 여가 니즈 발견) 연령과 나이 및 처한 환경에 관계없이 생각보다 모두가 문화 및 여가 면에서 다양하고 많은 콘텐츠(워크숍 결과)에 대한 니즈가 있음을 발견

- (개방적 문제해결 워크숍 진행으로 인한 혼란 야기) 디자인단 활동을 통해 발견된 시니어층의 특수성(원하는 것을 바로 말하지 않음)을 감안 하여 열린 형태로 워크숍을 진행하다 보니, 기존의 결과중심성과 워크숍 및 활동에 비해 추상적이고 두리뭇실하다는 불만을 감안 하면서 여러차례 반복적으로 서비스디자인 방법론을 설명하여야 했음

(워크숍 대화내용 발췌) “근데 이거.. 뭐 하는거예요? 놀이터는 어차피 지어지기로 했는데 우리가 여기서 뭐 말한다고 놀이터가 달라지긴 할까요?”

\* 워크숍 4회(7.1)

□ 국민정책디자인 활동 성과(추가)

- (사회가치 실현 성과) 행정에서 굳이 강조하지 않아도 국민참여자와 함께 워크숍을 진행한 결과, 참여자를 통해 발견한 퍼소나 구성에

있어서 사회적으로 소외되어있는 계층(조손가정, 결손가정, 장애인을 가족으로 둔 가정 등)에 대한 따뜻한 마음과 배려를 위한 방안 강구에 대한 니즈 및 지역의 현실을 발견함

- 후에 사회적 약자를 배려한 벤치 조성에 대한 결과물로서 발현

\* 다양한 가족구성원과 함께 방문하고 같이 쉴 수 있는 쉼터 조성

- (코로나-19 대응 성과) 만남의 횟수를 줄이되 활동 강도를 높여 집약적으로 진행, 탄력적 진행을 통해 효율적 운영

- (국민참여 성과) 현행법상 노인 인구의 집계를 65세라는 정량적인 숫자로 제한하고 있는 것에 대한 한계를 발견, 실버정책디자인단 모집에 나이를 제한하고 규정하지 않았으므로 시니어 포함 다양한 구성원이 참여할 수 있었음이 큰 장점이었음.

- 시니어를 위한 정책은 모두를 위한 정책이기도 하다는 점에 대해 구성원 전부 동의하는 성과가 있었음

(현장 활동시 대화내용 발췌) “노인이 행복한 나라가 진짜 행복한 나라” (워크숍 4회/7.1), “사실 우리는 모두 노인이 되는 중이잖아요.” (워크숍 5회/10.7)