

맘 껏 숲 & 하 우 스

김아연
서울시립대학교
조경학과 교수

김현민
스튜디오일공일 대표

김현·최정인
일상건축사사무소
공동대표

기억 위에 새 동심을 채우다

개요

위치	전라북도 전주시 덕진구 덕진동 1가 1316-11
용도	근린공원(맘껏숲), 제1종 근린생활시설(맘껏하우스)
대지면적	4,684.18m ²
건축주	전주시청, 유니세프한국위원회

맘껏숲

프로젝트 총괄 및 책임디자이너	김아연
맘껏숲 기본계획	윤승렬, 이현정, 이재영, 조경준, 조찬희, 김현민
조경 기본 및 실시설계	스튜디오일공일(김현민, 이현욱, 이세희, 이승기, 최담희)
조경 시공	(주)호원건설
맘껏이지트	한국환경교육연구소(이재영, 조경준, 심규태, 조찬희), 야호학교 청소년 및 퇴음교사
트리하우스	미즈노 마사유키, 가사골 교육놀이공동체
목재시설물 시공	(주)췌즈문
미끄럼틀 시공	(주)자인
외부 전기 시공	대아전력공사
설계기간	2018. 3. ~ 2019. 12.
시공기간	2020. 1. ~ 2021. 5.

맘껏하우스

건축면적	146.73m ²
연면적	178.52m ²
규모	지상 2층
높이	8.55m
건폐율	3.13%
용적률	3.81%
구조	철근콘크리트구조
구조설계	시너지구조
설계	김현, 최정인
시공	태왕종합건설(주)
기계·전기설계	(주)대화
설계기간	2018. 10. ~ 2019. 10.
시공기간	2020. 1. ~ 2020. 11.



맘껏숲과 맘껏하우스



자연 속 맘껏숲 공간



©김기민



©김기민



상 놀이워크숍
하 도토리숲 만들기 활동 모습



©임영건 건축사사무소
주



©임영건 건축사사무소
주

상 mamgat house 진입로
하 mamgat house 외부 통로

©일상건축사사무소



©일상건축사사무소



©일상건축사사무소



상 목재와 석재의 조화가 돋보이는 외관
 하·좌 맘껏하우스에서 보이는 맘껏숲
 하·우 프레임이 만들어내는 공간감



©임성건 건축사무소



©임성건 건축사무소

주무사시건축유형 ©



주무사시건축유형 ©



주무사시건축유형 ©



작 맘껏숲과 방문객들

좌·상 맘껏하우스를 이루는 '틈'
좌·하 맘껏하우스 내부
우 맘껏숲과 하우스를 잇는 무지개다리

환경교육과 놀이전문가가 포함된 설계팀은 어린이, 청소년, 어른들의 의견을 수렴하는 과정에서 전주시 아동자문단과의 놀이워크숍, 숲에서 놀아 보는 팝업놀이터, 직접 디자인하여 시공하는 아지트 만들기, 도토리의 새싹을 틔워 만드는 도토리 텃밭 만들기 등 현재 맘껏숲에 펼쳐진 다양한 프로그램들을 미리 테스트하며 콘텐츠를 만들어나갔다.



© 영진건축사사무소

밤에 본 맘껏하우스

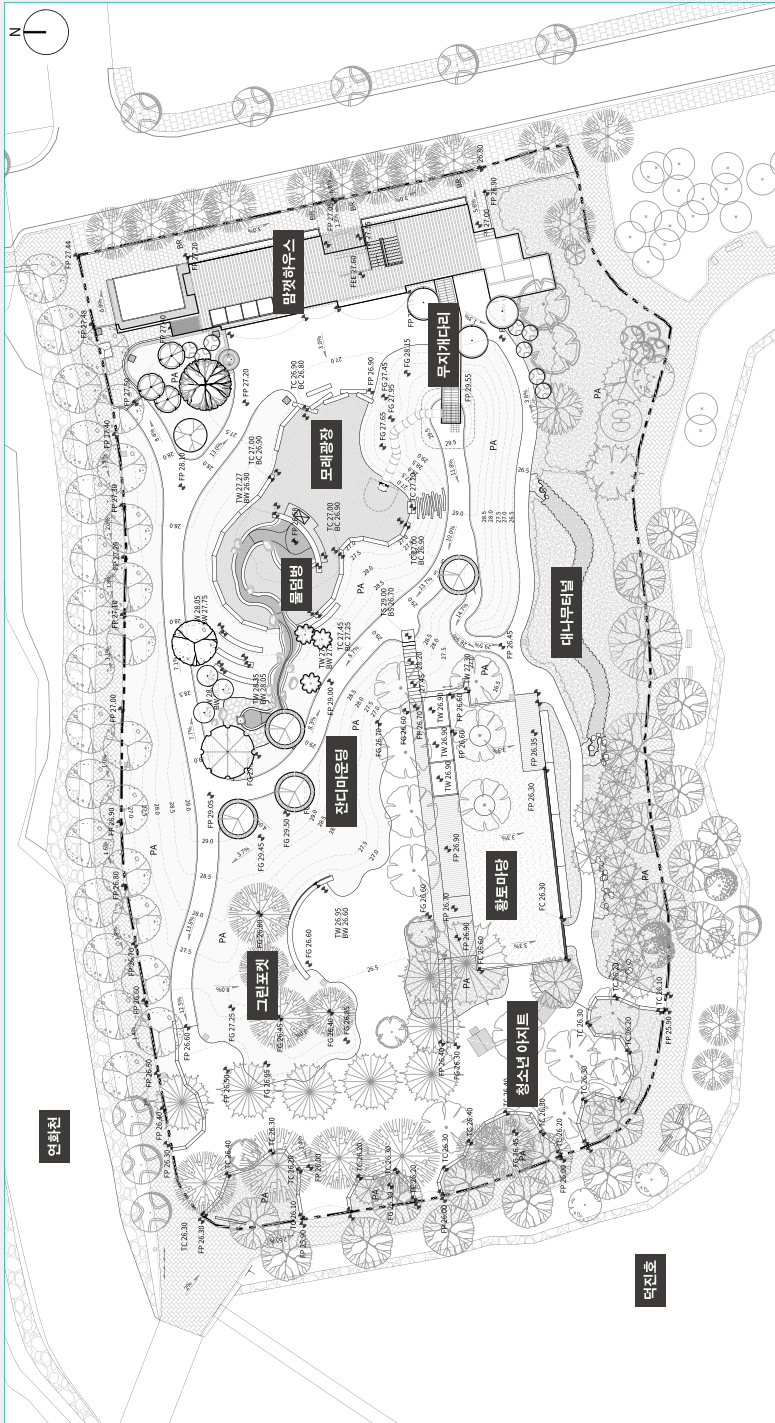
맘껏, 놀이를 기획하다

유니세프(Unicef)가 전 세계 도시를 대상으로 진행하는 ‘아동친화 도시’ 사업에는 도시를 만드는 의사결정 과정에 아동이 참여하고 그들의 목소리가 존중되어야 한다는 문제의식이 깔려 있다. 맘껏숲 & 하우스는 아동친화도시 인증을 받은 전주시와 유니세프한국위원회의 매칭펀드로 조성한 아동친화공간이다. 어른 혹은 미리 정해진 규칙으로부터 자유롭게 맘껏 스스로 즐기자는 의미로 시작한 ‘맘껏’ 공간은 서울의 맘껏놀이터(2017), 군산의 맘껏광장과 맘껏카페(2019)에 이어 전주의 맘껏숲 & 하우스가 세 번째다. 덕진공원 어귀에 위치한 맘껏숲 & 하우스는 옛 야외수영장 부지에 만들어진 놀이 복합공간으로 전주 시민이라면 한번쯤 이 곳에서 놀았던 기억이 있는, 이미 놀이의 기억이 두껍게 쌓여 있는 장소이다.

「아동복지법」상 아동은 18세 미만의 사람을 의미하는데, 어린이놀이터 사업이 주로 유아와 초등학교 저학년을 대상으로 하다 보니 상대적으로 청소년들이 공원과 놀이터에서 소외받고 있다는 사실에 주목하였다. 놀이터의 주 이용자에 청소년을 포함하자는 설계팀의 생각에 우려와 반대의 목소리가 많았다. 청소년들이 모이면 우범화된다는 것이 주된 이유였다. 우리는 다양한 발언과 참여의 기회를 통해 상충되는 의견들을 조율하며 공간의 정체성을 함께 만드는 과정을 중요하게 여겼다. 환경교육과 놀이전문가가 포함된 설계팀은 어린이, 청소년, 어른들의 의견을 수렴하는 과정에서 전주시 아동자문단과의 놀이워크숍, 숲에서 놀아 보는 팝업놀이터, 직접 디자인하여 시공하는 아지트 만들기, 도토리 새싹을 틔워 만드는 도토리 텃밭 만들기 등 현재 맘껏숲에 펼쳐진 다양한 프로그램들을 미리 테스트하며 콘텐츠를 만들어나갔다. 당시 수년간 경험을 통해 어린이놀이터가 적절한 실내 공간과 연계되지 않으면 활성화되기 어렵다는 사실을 깨닫고 있던 터라, 맘껏숲에도 바깥놀이터와 이어지는 적절한 실내공간이 꼭 필요하다는 결론에 도달했다. 날씨에 상관없이 놀거나 쉴 수 있는 공간, 보호자가 아이들을 지켜 볼 수 있는 공간, 운영자가 상주할 수 있는 건축물이 절실했다. 건축물 없는 놀이



상 맘껏숲과 맘껏하우스
중·하 맘껏숲과 방문객들



맘갯소울 배치도

터 사업이었지만 기본계획안에 박스 형태의 건축물을 그려 넣어 시장님께 놀이터와 연계된 실내공간의 필요성을 강력하게 말씀드렸다. 그 제안에 공감한 전주시가 별도의 예산을 편성하였고 그렇게 맘껏숲에 들어설 맘껏하우스가 탄생하였다. 전주와 덕진공원에 대한 기억과 애착을 가진 지역 건축가가 맡아주면 좋겠다는 바람이 실현되어 지금의 맘껏하우스 풍경으로 이어졌다. 맘껏숲&하우스는 운영 측면에서도 새로운 공공놀이터의 가능성을 제시하는데 전주시의 아동·청소년 정책 ‘야호 프로젝트’의 하나인 맘껏숲&하우스는 놀이활동가가 상주하는 프로그램이 있는 놀이터이다.

맘껏, 자연에서 놀다

맘껏숲이라는 이름은 아름답리 개잎갈나무와 대나무를 포함한 다양한 나무와 숲, 그리고 연꽃 호수라는 풍성한 자연이 놀이를 담은 그릇이 되길 바라는 마음으로 지었다. 도시의 모든 곳이 놀이터가 될 수 있으니, 놀이터라는 말을 쓰지 않더라도 맘껏 놀 수 있는 숲이 생긴다는 건 더 풍부한 상상과 가능성을 의미했다. 어린이, 청소년, 시민들이 함께 쓰는 공간이라 어느 정도의 영역성이 필요하다는 생각이 있었다. 원형 언덕의 능선을 기준으로 맘껏하우스가 있는 놀이터는 주로 어린이 놀이 영역, 호수 쪽이 청소년과 시민들이 즐길 수 있는 영역으로 계획하였지만 공간 구분은 배타적이지 않고 서로 연결되고 소통하는 구조이다. 놀이에서는 다양성과 연속성, 자발성이 중요하다. 건축물과 놀이터가 이어져 높낮이가 있는 잔디 언덕, 순환 동선과 작은 셋길이 선택의 다양성을 주는데, 어른들이 만들어

©연이



상 놀이워크숍
하 도토리숲 만들기 활동 모습

©스튜디오인
인



맘껏숲



상 모래광장
하 물덤뽕

놓은 공간 구분과 규칙을 허물거나 넘나들며 아이들은 놀이를 발명할 것이다. 슬라이딩 가벽에는 청소년들이 커버댄스나 다양한 활동을 하는데 필요한 거울과 낙서벽이 설치되어있고, 동시에 덕진공원의 호수를 조망하는 프레임 역할을 한다. 대나무숲 터널은 이미 있던 대나무숲 안에 작은 길을 낸 것이다. 맘껏 아지트는 청소년들이 디자인하여 직접 제작까지 한 구조물을 존치시킨 것이고 트리하우스는 별도의 예산으로 솜씨 좋은 목수들이 만들었다. 놀이워크숍 때 시도한 바닷놀이시설 등도 준공 이후 추가 설치되었는데, 좋은 공간은 이렇게 진화한다.

아동친화도시는 아동의 자기결정권을 중요시한다. 놀이에 있어서도 마찬가지이다. 놀이터를 생각할 때 학교 놀이터나 아파트 단지 놀이터가 가장 먼저 떠오를 것이다. 우리나라의 어린이놀이터 풍경을 지배하는 것은 안타깝게도 「어린이놀이시설 안전관리법」에 근거한 안전인증제도이다. 놀이와 도전의 가치가 상실되고 안전만 강조되는 제도적 구속은 조합놀이대 중심의 틀에 박힌 놀이터를 양산하고 있다. 조합놀이대에 익숙해진 아이들은 정해진 패턴으로 놀고 사고한다. 맘껏숲에는 대신 언덕, 개울과 물웅덩이, 나무, 나무토막, 흙, 놀이집, 낙서벽, 거울 등 놀이시설뿐 아니라 놀이를 촉진하는 다양한 요소들이 있다. 여기서 아이들은 스스로 놀거리를 찾고 노는 방법을 궁리해야 한다. 어른 눈에 재미없어 보여도 아이들은 이것을 재미있게 만드는 방법을 알고 있다. 아이들 스스로 그걸 깨달을 때까지 어른들이 기다리지 못할 뿐이다. 아이들은 놀이를 통해 성장한다. 어른들은 아이들이 놀 수 있는 충분한 시간과 좋은 공간을 제공해줘야 한다. 어린이 놀이시설에서 안전은 놀이의 가치와 놀이에 있어서 안전과 도전의 균형에 대한 사회적 공감대가 형성되어야 풀 수 있는 문제이다. 맘껏숲&하우스가 우리 사회의 놀이와 놀이터에 대한 다양한 질문들을 던지고 대화를 시작할 수 있는 계기가 되길 바란다.

건축물이 아닌 놀이공간

덕진공원은 필자가 어릴 적부터 부모님의 손을 잡고 놀러가던 전주의 대표적인 쉼터였으며, 딸 셋의 아빠가 된 지금은 아이들과 함께 찾는 곳이 되었다.

대지는 전주의 중심공원인 덕진공원의 일부이다. 덕진공원 야외수영장은 1973년부터 2001년까지 약 30년간 운영이 되었고, 그때 당시 전주의 거의 모든 아이들이 놀러와 물놀이를 즐기는 공간이었다. 하지만 수영장이 없어지고 오랜 기간 나대지로 방치되어 있던 이곳에 다시금 전주의 아이들이 모여 놀 수 있는 공간을 제안했다.

프로젝트를 대하면서 우리의 생각은 건축이 중심이 되는 프로젝트가 아니라, 중심은 놀이 터이고 공원이고 조경이었으면 했다. 그렇기에 맘껏 하우스는 하나의 건물이 아니라, 단순히 하나의 거대한 놀이공간 정도로 인식되길 원했다.

어린 시절 친구들과 기억을 더듬어보면 비석치기, 땅따먹기, 두꺼비잡짓기 등 흙, 돌, 나무 같은 자연물을 가지고 놀았다. 최대한

© 2022년 1월 10일 촬영



상·하 맘껏하우스

© 2022년 1월 10일 촬영



공사 전 현장



주거도시공간연구회

맘갯하우스 배치도

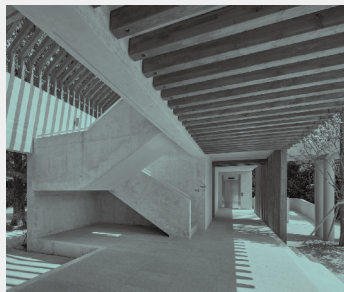
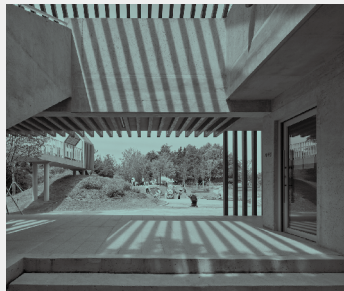
건축물을 구성하는 마감 요소들도 이들과 결이 같기를 바랐다. 하나의 놀이공간이 되고 싶었기 때문이다. 그리하여 목재(글루랩), 노출 콘트리트, 석재가 마감을 이루게 되었다.

틈과 프레임으로 이루어지다

놀이 공간을 만드는 건축적 장치는 틈과 프레임이다. 물리적으로 꼭 필요한 실내공간만을 넣으면서 실내로 규정되는 공간을 최소화하고, 그와는 반대로 외부공간과 사이공간 즉 '틈'을 최대한 확보하고자 했다. 이러한 틈은 때로는 이동에 쓰이는 공간이 되기도 하고, 머물 수 있는 부피가 있는 공간이 되기도 하며, 혹은 활동은 이루어지지 않으나 시야 또는 음향이 통과하는 공간이 되기도 한다. 틈을 만들어준 것은 아이들이 일방향으로, 규정된 대로 움직이는 공간이 아니라, 사방팔방으로 뛰어놀 수 있는 공간이 되길 바랐기 때문이다.

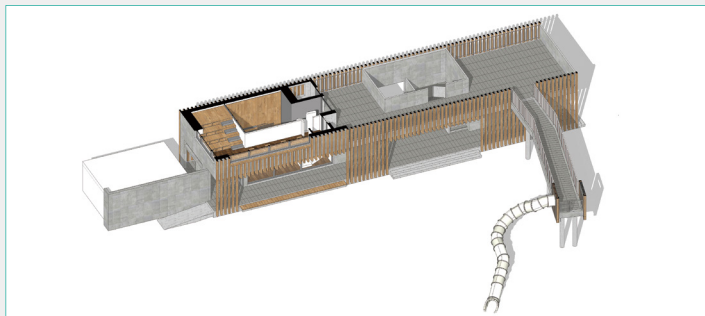
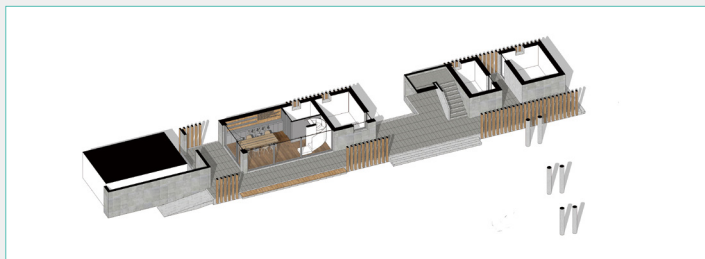
변화하는 박공 목재 프레임(글루랩)으로 건축물의 형태를 규정짓고 공간감을 갖게 하였다. 프레임은 적당한 그늘을 만들어주고 안전을 위한 난간 역할을 하며, 각종 놀이활동이 가능하도록 하는 지지대의 역할을 한다. 그네, 집라인 등 놀이기구를 만들어 주는 것보다 마음껏 뛰어놀 수 있는 공간을 제공하는 것이 이 프로젝트에 담고자 했던 목표다.

© 2021 건축사사무소



상 맘껏하우스에서 보이는 맘껏숲 프레임이 만들어내는 공간감

© 2021 건축사사무소



맘껏하우스 1층(상)과 2층(하) 아이소메트릭