

# 서울시 여성가족정책 리뷰

2025.04.(제 3호)

## 서울형 키즈카페 이용 현황 및 질 제고 방안\*

송이은 / 서울시여성가족재단 돌봄사업실  
최현희 / 서울시여성가족재단 정책개발실

[관련 분야 재단 연구 현황]

서울형 키즈카페 확충 및 운영 내실화 방안 연구(2023)  
서울시 어린이 행복도 제고를 위한 아동 양육자 정책 수요 조사(2023)  
서울 아이 놀 권리 보장을 위한 서울시 아동 실내 놀이공간 모델 개발(2018)

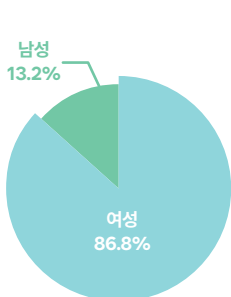
서울시는 2025년 400개소 확충을 목표로 2022년부터 서울형 키즈카페 조성 사업을 지속 추진해 왔다. 운영 초기에는 안전과 청결의 기틀을 마련하는 데 초점을 두었고, 이는 이용자들의 높은 만족도로 나타났다.

최근에는 모든 서울형 키즈카페에서 아동이 자유롭게 재미있게 놀이할 수 있도록 질적 제고를 도모하고 있다. 2024년 12월 기준, 서울형 키즈카페는 75개소이며, 시설마다 입지, 면적, 구비된 놀이기구 및 놀이감에 차이가 있다. 이에 서울형 키즈카페의 확충뿐 아니라 아동 놀이권 보장과 이용자의 다양한 욕구를 기반으로 운영 내용적 측면에서 개선 사항을 살펴볼 필요가 있다.

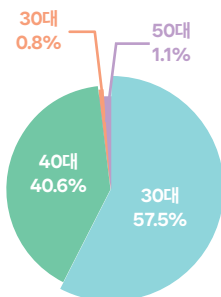
이번 호 여성가족정책 리뷰에서는 서울형 키즈카페 이용자 경험을 파악하고 아동 놀이 내용의 질 제고 방안을 모색하고자 한다.

### □ 서울형 키즈카페 이용 경험 및 정책 수요 조사

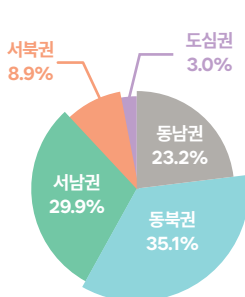
- ▶ 조사 대상: 서울형 키즈카페 이용 양육자 1,343명
- ▶ 조사 방법 및 기간: 구조화된 설문지를 이용한 온라인 조사 / 2024년 5월 23일 ~ 6월 5일



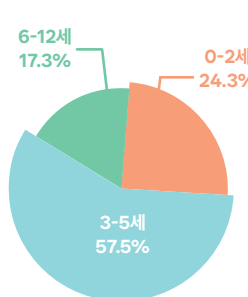
[양육자 성별]



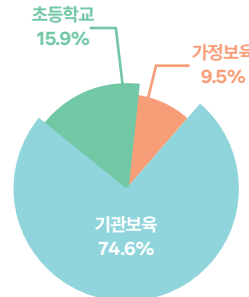
[양육자 연령]



[거주지역]



[자녀 연령]



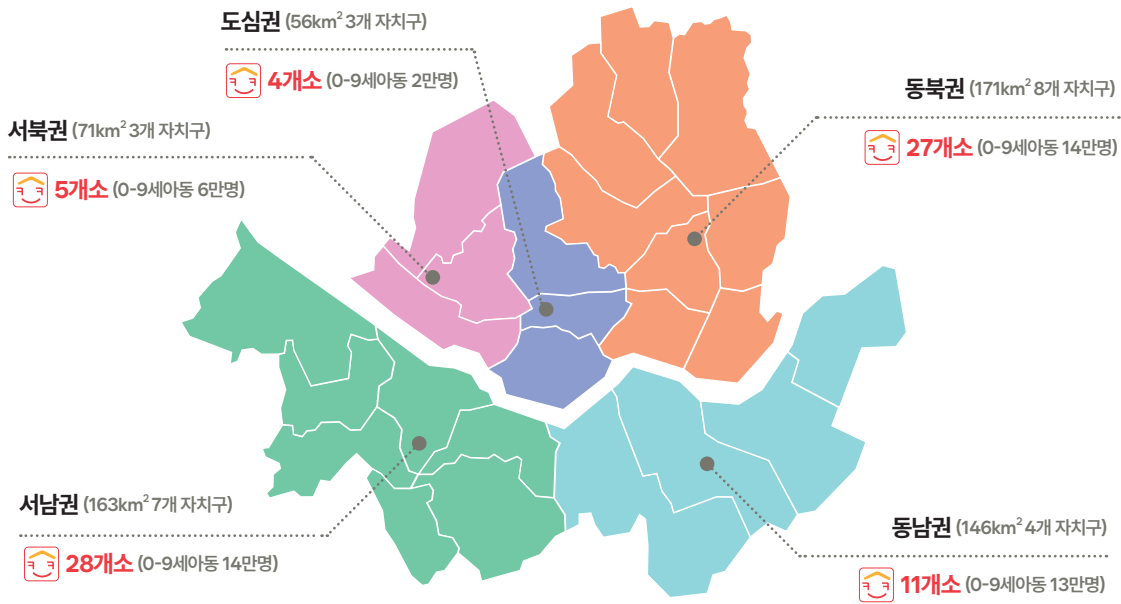
[자녀 보육·교육 형태]

\*본 자료는 서울시여성가족재단이 2024년 수행한 「서울형 키즈카페 체계적 운영 및 이용 활성화 방안 연구」(송이은, 최현희, 김혜진, 2024)의 연구결과 일부 요약 자료임

## 서울형 키즈카페 운영 현황

### ○ 2022년 5월 해화동점을 시작으로, 75개소 개관(2024년 12월 기준)

- 시립 시설(5개소)로 동작구 제1호, 뚝섬자벌레점, 목동점, 음광점, 팔각당점이 있으며, 그 외 시설은 구립으로 운영됨(70개소). 권역별로는 도심권 4개소, 동남권 11개소, 동북권 27개소, 서남권 28개소, 서북권 5개소가 운영 중임
- 서울형 키즈카페 신규 조성 시 면적 150m<sup>2</sup>이상 확보를 권장하나, 영아 전용 공간, 공원형 시설 등 유형에 따라 규모가 다양하게 설치되어 있음. 단, 동적인 놀이공간 확보를 위하여 아동 1인당 7m<sup>2</sup>를 확보하도록 함



|그림 1| 권역별 서울형 키즈카페 개소 수

### ○ 대부분 영유아 대상 운영, 일부 시설은 초등생도 이용 가능

- 서울형 키즈카페는 만 0~9세 아동이 이용 가능하며<sup>1)</sup> 시설마다 만 0~2세 영아군, 3~5세 유아군, 6~9세 초등저학년 군 등으로 구분하여 이용 가능 연령을 설정하고 있음
- 연령별로 이용할 수 있는 시설을 구체적으로 살펴보면 4, 5, 6세(연나이 기준) 아동을 위한 시설이 가장 많음
- 이용 가능 연령에 따라 놀이기구, 놀잇감 등 시설 환경을 조성하여 연령대별 놀이 발달 수준을 반영함

|표 1| 이용 가능 연령별 서울형 키즈카페 수

(단위: 개소)

이용 가능 연령	0세	1세	2세	3세	4세	5세	6세	7세	8세	9세
서울형 키즈카페 수	29	34	40	47	53	53	52	16	13	6

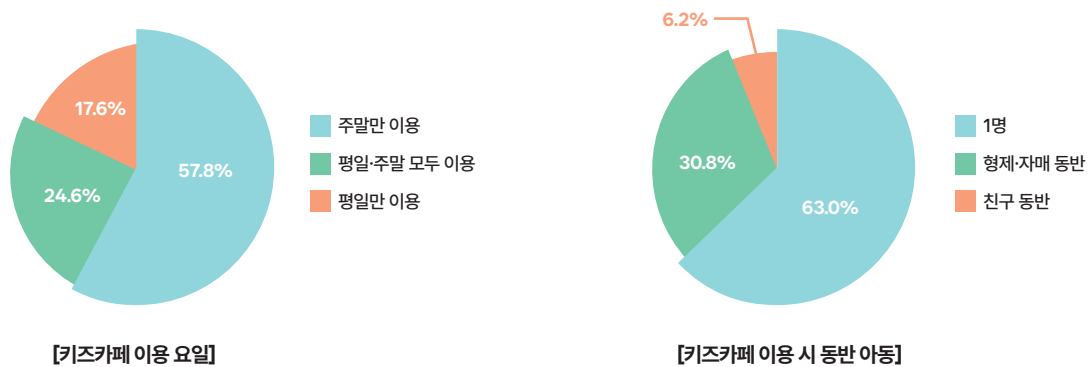
출처: 우리동네키움포털(<https://icare.seoul.go.kr>)에서 24.12.18. 인출하여 재구성

1) 예외적으로 우리동네 키움센터 결합형 시설의 경우 만 12세까지 가능

## 서울형 키즈카페 이용 현황

### ○ 과반수는 주말만 이용하며, 형제·자매 동반 이용이 약 30%

- 주말에만 이용 57.8%(776명), 평일과 주말 모두 이용 24.6%(331명), 평일만 이용 17.6%(236명)
- 서울형 키즈카페 이용 시 1명의 아동 동반 63.0%(846명)로 가장 많았고, 형제·자매 동반하여 2명 이상의 아동과 함께 이용 비중은 30.8%(414명)를 차지함



|그림 2| 서울형 키즈카페 이용 현황

### ○ ‘일상의 놀이공간으로 주기적 활용’ 이용자가 66.0%로 가장 다수

- 서울형 키즈카페를 주로 어떤 경우에 이용하는지 조사한 결과, ‘일상의 놀이공간으로 주기적 활용’ 응답이 66.0%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘이벤트성으로 가끔 이용(32.6%)’, ‘아이가 가자고 할 때 이용(22.6%)’, ‘기타(4.4%)’ 순으로 응답 비중이 높았음
- 자녀 연령대에 따라 자세히 살펴보면 만 6세 이상 아동(45.3%)에 비해 어린 연령의 아동(0-2세 75.5%, 3-5세 68.5%)에게서 서울형 키즈카페를 일상적, 주기적으로 이용하고 있다는 응답이 더 높게 나타남. 이는 서울형 키즈카페의 이용 대상 연령이 초등학교보다 영유아에 초점이 맞추어져 있기 때문으로 추정됨. 또한 자녀의 연령이 높아질수록 가족의 여가 활동 유형이 다양화될 수 있음

|표 2| 서울형 키즈카페를 이용하는 상황(중복선택)

(단위: 명, %)

문항		일상의 놀이공간으로 주기적 활용	이벤트성으로 가끔 이용	아이가 가자고 할 때 이용	기타
전체		886 (66.0)	438 (32.6)	304 (22.6)	59 (4.4)
아동 연령대	만0~2세	246 (75.5)	98 (30.1)	19 (5.8)	14 (4.3)
	만3~5세	529 (68.5)	222 (28.8)	208 (26.9)	28 (3.7)
	만6~12세	111 (45.3)	118 (48.2)	77 (31.4)	17 (6.9)

## 서울형 키즈카페에서 아동이 주로 이용하며 좋아하는 놀이

### ○ 신체기구·역할놀이·구성놀이 보편적으로 선호하나, 놀이 수요는 연령별로 다양

- 아동이 주로 즐긴 놀이 1~3순위를 조사한 결과, 신체 기구 활용 놀이가 81.6%로 가장 높게 나타났고, 이어서 역할놀이 49.4%, 구성놀이 41.9%로 응답 비중이 높아 아동에게서 보편적으로 인기있는 놀이 영역이었음
- 미끄럼틀, 암벽 등 매달리거나 높이 올라가며 스릴을 느낄 수 있는 신체 기구 활용 놀이는 연령이 높아질수록 좋아하는 비율이 높았으며(0~2세 78.2%, 3~5세 81.9%, 6~12세 85.3%) 점차 위험 감수 및 도전적 놀이영역을 즐기게 되는 연령 특성을(김하늘 외, 2024) 반영한 결과로 해석됨
- 신체 활동 게임이란 술래잡기, 얼음땡, 넓은 공간에서의 잡기놀이 등을 의미하며 만 6세 이상 아동의 놀이에서 선택된 비중이 40.8%로 매우 높았음. 이는 만 6세 이상 아동의 놀이환경 구성 시 영유아와는 달리 규칙있는 상호작용 놀이 활동을 할 수 있는 공간이 상대적으로 더 필요함을 시사함
- 영아의 경우 발달 특성상 장난감 탐색 및 조작을 반복하는 기능놀이를 즐기는 시기임(이승아, 2015). 실제로 아동이 좋아하는 놀이를 기능놀이로 선택한 응답이 42.9%로 높았음. 즉, 이용 대상이 영아인 시설의 경우 기능놀이를 위한 놀잇감 수요가 반영될 필요가 있음

【표 3】 아동이 주로 이용하며 좋아했던 놀이 1~3순위

(단위: 명, %)

문항		신체기구 활용 놀이	역할놀이	구성놀이	신체 활동 게임	기능놀이
전체		1,096 (81.6)	664 (49.4)	563 (41.9)	345 (25.7)	332 (24.7)
아동 연령대	0~2세	255 (78.2)	201 (61.7)	129 (39.6)	67 (20.6)	140 (42.9)
	3~5세	632 (81.9)	387 (50.1)	341 (44.2)	178 (23.1)	161 (20.9)
	6~12세	209 (85.3)	76 (31.0)	93 (38.0)	100 (40.8)	31 (12.7)

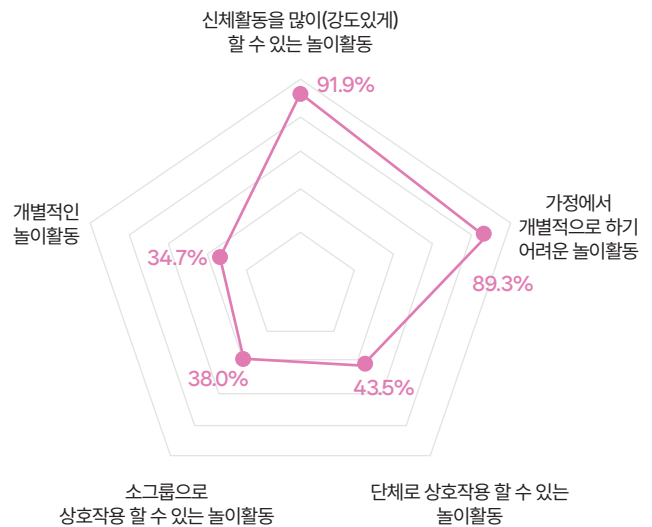
## 서울형 키즈카페에서 제공을 희망하는 놀이활동

### ○ 양육자 공통 선호, '신체활동 많이 할 수 있는 놀이'

- 바깥놀이 기회가 줄어들어 따라 강도 높은 신체활동이 함께 감소하고 있는 아동의 실태를 반영하였을 때 신체놀이 활동은 아동의 건강한 성장과 발달에 매우 중요한 요소이며 양육자 역시 이에 대해 크게 공감함

### ○ 영아 양육자 선호, '가정에서 하기 어려운 놀이'

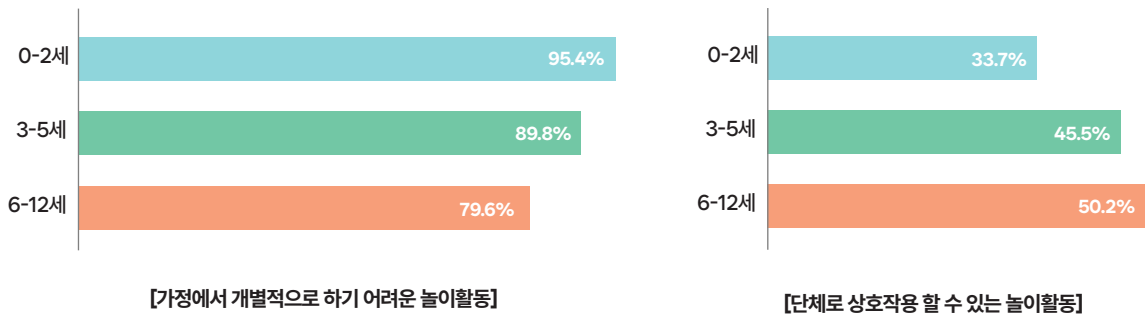
- 모래놀이(물 포함), 물감놀이, 반죽놀이 등 가정에서 양육자가 직접 제공하기 힘든 놀이 활동에 대한 부담 경감 욕구가 반영된 것으로 보임



【그림 3】 서울형 키즈카페에서 참여하고 싶은 놀이활동 1~3순위

○ 초등 양육자는 단체로 상호작용 할 수 있는 놀이 더 선호

- 영아의 경우 가정에서 하기 어려운 감각놀이에 대한 욕구가 높게 나타남. 옷이나 몸이 더러워지는 것을 개의치 않고 물감, 반죽, 진흙 등을 마음껏 만지면서 놀이하는 메시플레이(Messy Play)는 영유아의 발달에 매우 긍정적인 것으로 밝혀진 바 있음(Gascoyne, 2018). 양육자들은 이러한 놀이의 긍정적 효과에 대해 인지하고 있지만 가정에서는 준비하여 실행하기는 부담스러우므로 서울형 키즈카페가 제공해 주기를 기대함
- 초등학생의 경우 영아와는 확연하게 다른 놀이 욕구를 나타냄. 사회성 발달이 빠른 속도로 이루어지고, 또래놀이의 즐거움이 극대화되는 시기이기 때문에 또래와 함께할 수 있는 놀이 콘텐츠 제공이 놀이 재미를 증진하기 위한 핵심적 요소임. 이러한 맥락에서 6세 이상 자녀를 둔 경우 '단체로 상호작용 할 수 있는 놀이활동'을 요구하는 비중이 50.2%를 나타내, 초등 자녀를 둔 양육자들은 서울형 키즈카페가 또래놀이를 할 수 있는 장으로서 기능하기를 기대하고 있었음

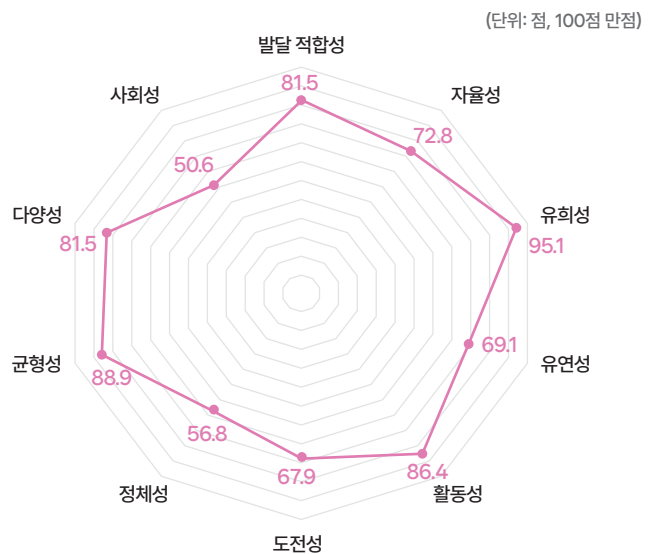


|그림 4| 서울형 키즈카페에서 참여하고 싶은 놀이활동 1~3순위 (연령별 상세)

서울형 키즈카페 놀이환경 분석

○ 아동 놀이를 촉진하기에 감각적으로 충분히 매력적(유희성), 다양한 영역의 균형적 구성(균형성), 신체활동이 이루어질 수 있도록 오르내리기, 미끄러지기, 매달리기, 균형잡기, 빠른 속도 즐기기 등의 시설·기구 충분(활동성)

- 대부분의 시설이 균질하게 유희성이 높은 편으로 나타남
- 움직이며 놀이할 수 있는 동적 영역 이외에, 앉아서 놀이할 수 있는 정적 영역이 전반적으로 균형적으로 구성되어 있어 서로 다른 놀이 선호를 가진 아동들이 모두 즐겁게 놀이할 기회가 제공되고 있었음. 단, 시설 간 편차가 있어 몇몇 센터의 경우 동적·정적 영역 구성에 애로사항이 있는 것으로 나타남



|그림 5| 서울형 키즈카페 놀이환경 요소 평가 결과

○ 항목별로 시설 특성에 따른 차이 존재

- 사회성 항목이 낮은 수준으로 나타나 서울형 키즈카페에 아동 간 상호작용을 촉진하는 기구가 부족할 수 있음을 시사하였음. 그러나 영아 대상 시설의 경우 발달 특성상 혼자 놀이를 많이 하는 연령이며 이에 맞춘 놀이환경을 구성해야 하므로 점수가 낮은 것에 대한 해석에 주의가 필요함

- 정체성 항목은 서울형 키즈카페의 환경이 재방문에 기여할 정도로 특색 있게 구성되었는가에 해당됨. 공간적 제약을 고려하여 해당 시설만의 특색있는 환경을 구현하여 이용자 욕구를 충족시켰을 때 높은 점수를 기대할 수 있음. 그러나 일상적 놀이환경의 경우 기본적인 놀이욕구 충족이 더 중요할 수 있으므로 각각 시설의 아동 이용 패턴을 고려하여 해석할 필요가 있음

○ 도전성, 시설 간 격차 완화 필요

- 도전성 항목은 아동이 안전감을 느끼면서도 적극적인 도전과 시도로 실패와 반복 끝에 성공을 경험하는 것을 측정된 항목으로써 놀이의 중요한 특성임. 서울형 키즈카페가 신체활동을 강조한다는 점에서 질적 관리가 필요한 부분이나, 시설 간 편차가 다소 높은 편이었음
- 아동은 성공할 듯 말 듯 한 활동에 도전하기를 좋아하며 이때 위험을 감수함으로써 재미를 느낌. 연령에 맞지 않게 너무 어려운 경우 아동은 흥미를 잃고 시도하지 않게 되며, 너무 난이도가 낮아 시시한 경우에도 아동은 해당 놀이를 더이상 하지 않게 되므로 환경 구성 시 세심한 설계가 필요하고 놀이기구 설치 시 이에 대한 이해가 필요함
- 예를 들어 건너가기 쿠션은 이용자가 자유롭게 이동시키며 놀이할 수 있어 영아의 신체 발달 정도에 따라 간격을 좁히고 넓히거나 구불구불하게 조정 가능함. 즉, 영아가 좁은 간격의 건너기를 성공하면 간격을 점점 넓혀가며 반복 도전할 수 있도록 촉진할 수 있는 유용한 놀이기구로 평가됨. 이와 같은 기구를 자녀의 놀이에 활용할 수 있도록 팁을 부모에게 안내해주는 것도 도전적 놀이 활성화에 도움이 될 것임
- 유아는 매달리기에 큰 흥미를 보이는 시기이며 자루 형태의 매달리기 기구는 흔들리는 각도와 빠르기가 매번 달라 매달릴 때마다 다른 실패와 성공 경험을 할 수 있어 아동들이 반복적으로 도전하기에 적합한 것으로 평가됨
- 고연령 유아 및 초등 아동은 좀더 스릴을 느낄 수 있는 기구에 흥미를 느낌. 시립1호점의 오르기와 건너가기 기구의 경우 매우 높이 설치하여 아동이 스릴을 느낄 수 있도록 하면서도 그물로 벽을 만들어 안전성을 동시에 확보하고 있었음. 해당 시설에서 아동은 안전감을 느끼면서도 적극적 도전을 시도하여 여러 실패와 반복 끝에 성공하는 모습을 보임



[건너가기 쿠션]



[자루 형태 매달리기 기구]



[오르기 기구]



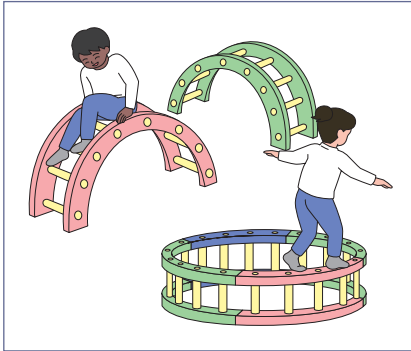
[건너가기 기구]

| 그림 6 | 서울형 키즈카페의 도전적 놀이기구 사례

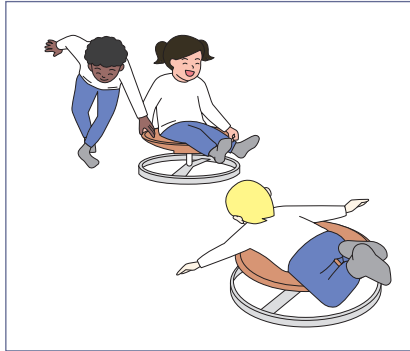
## 이용자 욕구를 반영한 서울형 키즈카페 질 제고 방안

### ○ 실내외 놀이공간 및 개방적 놀잇감(이동·조작·변형) 활용 통한 신체놀이 지원 강화

- 모든 서울형 키즈카페가 넓은 면적과 높은 층고를 확보할 수 없는 상황에서 충분한 신체활동과 계절의 변화, 놀이의 유연성 등을 보장하기 위해서는 실내와 실외가 모두 놀이공간으로 활용되는 것이 필요함
- 실내와 실외를 함께 이용할 수 있는 공원형 시설(예. 양천구 오목공원점), 내부의 공간이 협소하거나 신체활동 요소가 부족한 경우 인접 실외 놀이터를 함께 활용하여 보완한 시설(예. 성북구 별집 어린이공원점) 등의 사례를 참고하여 실내외 놀이공간 병행 활용 가능성을 열어두고 설계할 필요가 있음
- 공간 면적이나 층고가 충분하지 않아 신체놀이 시설을 충분히 설치하기에 한계가 있는 경우 이동·조작·변형 가능한 개방적인 중대형 놀잇감을 활용하여 신체놀이를 지원하는 방안을 활용할 수 있음. 개방적인 놀잇감은 공간 제약으로부터 자유롭고 하나의 놀잇감으로 다양한 신체놀이를 유발할 수 있어 창의적 놀이를 촉진한다는 장점이 있음(그림7 참고)



[징검다리, 사다리, 균형대 등]



[앉아서, 엎드려서 돌기, 서로 밀어주기 등]



[매달리기, 오르기, 흔들기 등]

|그림 7| 신체놀이를 촉진하는 개방적 놀이기구

### ○ 적절한 양과 종류의 놀잇감 배치 통한 역할놀이와 구성놀이 확장성 강화

- 놀잇감의 배치와 구성은 아동의 놀이 확장에 큰 영향을 미친다는 점에서 시설 관리자의 특별한 고민이 필요함
- 서울형 키즈카페에 방문한 아동의 놀이가 놀잇감 탐색만으로 끝나지 않도록 하기 위해서는 과도한 양의 놀잇감을 배치하지 않고 조절해야 함. 만약 놀잇감의 종류가 많이 제공되었다면 양육자에게 적절한 놀잇감 선택 및 방법 안내가 이루어져야 함
- 아동의 놀잇감 탐색에서 기능놀이 및 역할놀이, 구성놀이를 확장되어 갈 수 있도록 아동의 동선을 고려해야 하고 밀집도가 높은 경우 공간을 확장하거나 별도의 방법으로 조정할 수 있어야 함. 또한 시설 관리자는 놀이에 연계되는 놀잇감이 유기적으로 배치되어야 아동의 놀이가 더욱 확장될 수 있음을 이해하고 있어야 함. 이 과정에서 놀잇감 사용 시 다른 영역으로 이동하여 활용할 수 없도록 제한하는 시설 이용 규칙이 아동 놀이증진 관점에서 적절한 것인지 여부도 재검토될 필요가 있음

### ○ 메시플레이(영어)와 또래놀이(유초등)를 통한 연령별 맞춤형 콘텐츠 강화

- 물감놀이 제공 시 커다란 전지나 박스를 활용하고 반죽 형태의 밀가루와 물을 제공한다면 특별한 설비 없이도 운영·관리 가능한 메시플레이 경험을 제공할 수 있음. 특히 평일 1~2회차에 소수정예로 가정보육 영어 대상 메시플레이 프로그램 시범 운영을 통해 양육자의 만족도와 이용률 제고 방안을 모색할 수 있음
- 놀이인력이 유초등 아동 간 또래놀이가 이루어지도록 아동을 모으고 술래잡기 등 놀이가 시작될 수 있도록 규칙 안내의 역할을 한다면 이를 구심점으로 아동들의 함께 놀이가 촉진되고 활성화될 수 있음. 아동의 또래놀이 부족 실태, 형제·자매가 없는 저출생 상황을 고려한 아동 놀이권 보장에 기여 가능함

### 참고문헌

- 김하늘, 신보원, 조항린(2024). “위험감수놀이에 대한 아버지와 어머니의 인식과 허용적 태도가 유아의 놀이성에 미치는 영향”, 『한국영유아보육학』, 146, 151-175.
- 이승아(2015). “걸음마기 영아의 놀이특성 및 놀이행동 변화 탐색”, 『유아교육학논집』, 19(1), 413-440.
- Gascoyne, S. (2018). *Messy Play in the Early Years: Supporting Learning Through Material Engagement*, Routledge.