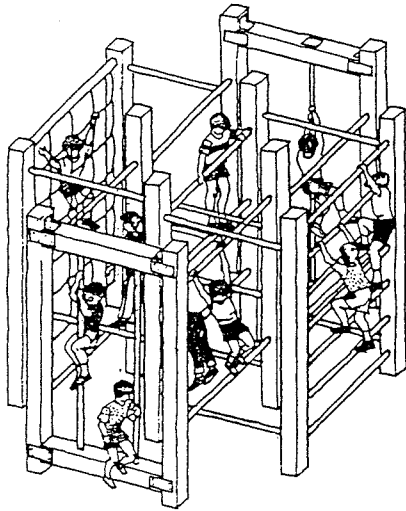


어린이 놀이터

Children Pleasure Resort

吳尚坪 / (주) 正東엔지니어링, 國土開發(造景)技術士
by Oh, Sang-Pyoeng



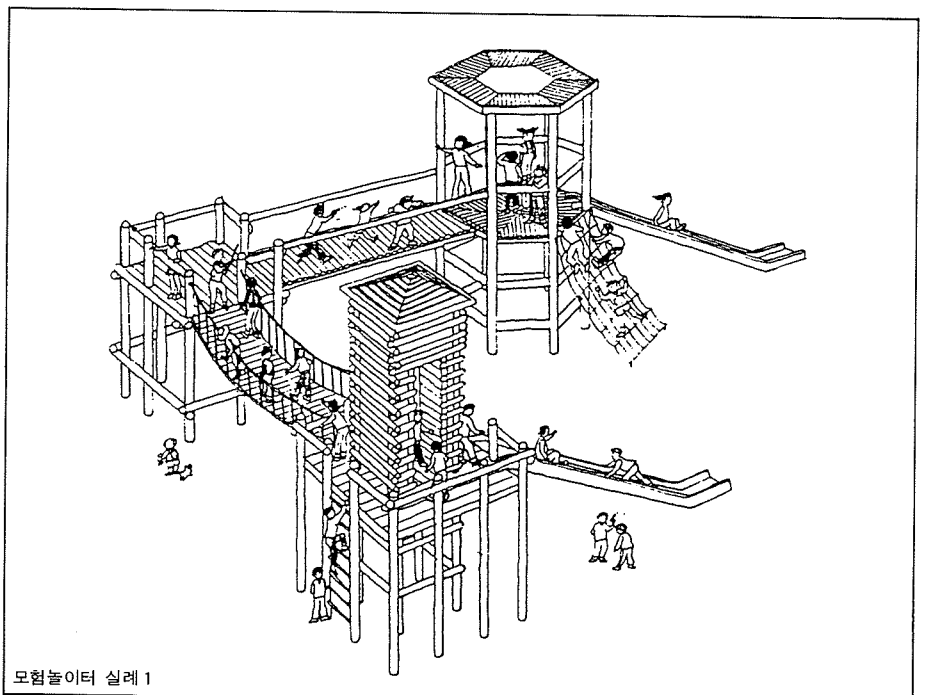
1. 住居團地에 있어서의 놀이터의 意味

사회는 급속한 발전과 변화는 住居環境을 傳統의인 생활양식으로부터, 편리하기는 하나 매우 이질적이며 이기적인 것으로 바꾸어놓았다. “어린이” 이 한마디 단어가 얼마나 우리를 즐겁게 하며 희망의 세계로 이끌어들이는 말인가? 다시한번 생각해보자. 한 세대전 우리들의 부모님들이 어떠한 생활환경속에서 그들의 자식들인 그들의 어린이들을 길러왔던가를. 이는 오로지 그들의 모든 희망과 보람을 어린이들에게 걸고 허리띠를 졸라매었던 것이 아니었던가.

이러한 부모들이 길러준 오늘날 우리世帶가 오늘의 우리나라를 이만큼 이라도 살게만든것이라고 생각하는데는 아무도 의의가 없을 것이다. 그렇다면 오늘의 기성세대들이 그들의 後世帶인 어린이들에 대하여 무엇을 해주었다고 할 수 있는가? 물론 오늘의 부모들은

그들의 부모들로 부터는 상상도 할 수 없었던 물질적인 많은것과 편리해진 환경에서 자란다고 할것이다. 그러나 우리는 이제 “어린이” 그들이 복잡한 現代生活環境에서 무엇이 문제인가를 올바르게 판단하여 그들의 허약한곳을 한시바빠 고쳐주어야할 것이다. 요즘 심각한 사회문제로 야기되고있는 심대 청소년들의 자살소동을 무엇으로 설명해야 할것인가? 일반적으로 과밀한 大都市의 學校教育環境. 말소적으로 자극적인 무분별한 매스콤에 의한 불필요한 정보의 범람. 압도적으로 콘크리트의 숲을 이루는 고층화 되어가는 주거환경. 강요당하는 심각한 入試競争, 일부 부모들의 자녀들에 대한 무관심, 등등 실로 수많은 문제점을 열거한다면 한이 없을 것이다. ...

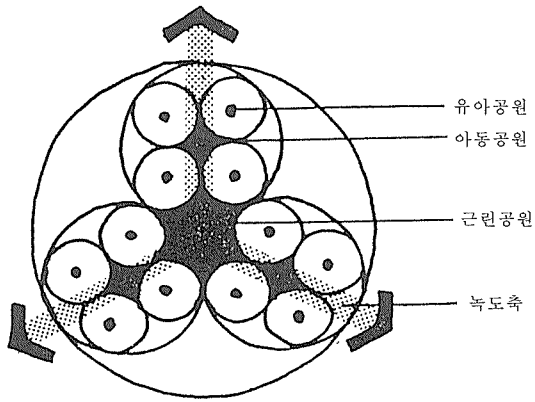
다음 항목에서도 설명이 될 것이지만 어린이들의 발달심리학적 입장에서 볼때, 인간과 환경의 상호관계에서 발생하는 행동



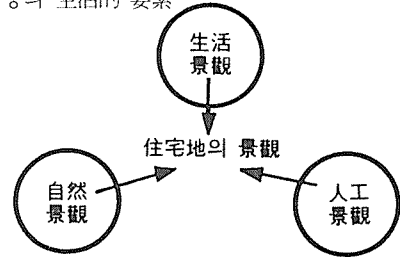
모험놀이터 실례 1

◆ 吳尚坪

필자는 41년 경남생으로 농학과와 한양대 환경과학대학원에서 석사학위를 취득하였고, 현재는 정동엔지니어링 자영.



생활·육외위락활동·인간
관계등의 生活的 要素



지형·풍토·토양·물·수
림·小動物·곤충류 등의
自然的 要素

住居棟·시설·도로·
놀이터등의 人工的 要素

住宅団地の 景觀

(Behavior)은 어린이의 성장단계에서 독특한 양식을 나타내는데 각각의 단계에서 경험, 내지는 체험으로 획득하여야 할 행동양식을 발달과업 (Developmental Task)이라 하여 이러한 段階의 經驗蓄積이 성장과정에서 適期에 이루어 지지 못한다면 다음 단계의 행동발달에 지장을 초래함은 물론이고 어른으로 성숙한다음 성격장애 현상으로 나타날수도 있다는 것이다.

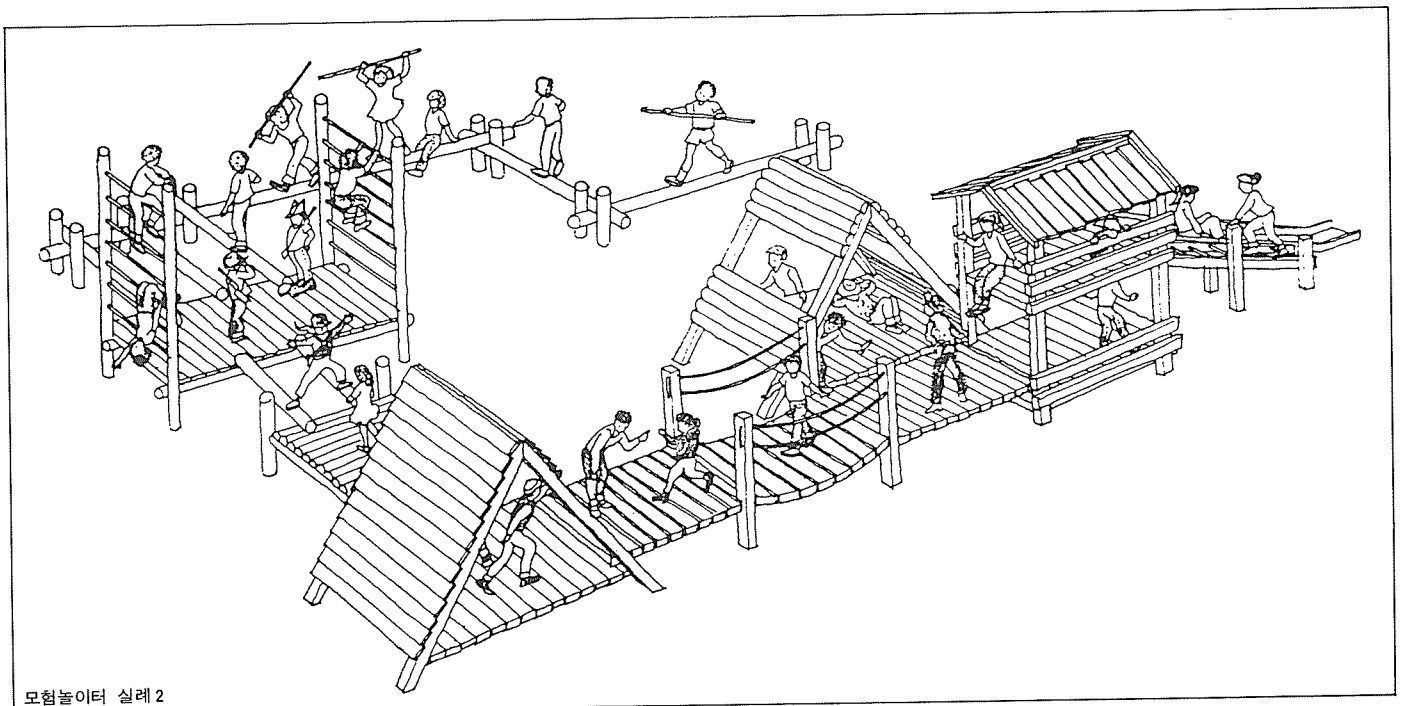
R. S. Illingworth 박사에 의하면 동물실험에서 다람쥐에게 태어날 때 부터 씹어 으갠 수 있는 나무열매나 자연먹이를 주지않고 완전히 성숙시킨 뒤 나무열매와 자연먹이가 풍부한 곳에 풀어준 결과, 결국 먹이를 씹어 으갠 수 있는 성장과정의 단계적 경험획득 부족으로 굶어죽었다는 기록이 있다. 이와같은 推移를 고려해 본다면 명백한 결론에 쉽게 이를 수 있다. 즉 성숙기 어린이들이 충분한 단계적 Developmental Task를 충분히 획득치 못하고 자라났기 때문에 10대

중고교생들의 정서와 인격형성의 미숙에서 연유한 자살소동의 사회현상으로 볼 수 있다. 어린이 놀이터가 어린이들의 정서함양, 인격형성, 건전한 신체발달에 있어서 이것 하나만으로 완벽한 구실을 다 하는 것이라고는 생각 할 수 없을 것이다. 분명한 것은 이것이 어린이 성장과정에 있어서 어른들이 그들에게 줄 수 있는 것 중에서 가장 값지고 필수적이며 아무리 훌륭한 시설을 해준다 하더라도 조금도 아까울 것이 없을 것이다. 어린이의 놀이는 어른들의 놀이와는 본질적으로 다르다. 어른들의 놀이는 휴식과 휴양의 성격 위주로서 그야말로 놀고 즐기는 것이 본질이나, 어린이들의 놀이는 “놀이”그것이 곧 어린이들의 “일” (Work)인 것이다. 놀이는 어린이들의 배움의 한 방법이다 (Play is a children's children's way of learning) 또한 잘 노는 것이 잘 배우는 것이다. 이와같이 어린이들은 그들의 놀이를 통하여 축적된 경험들이 어른이 된

후 어떤 상황 예컨대 위기나 위험에 순간적으로 노출되었을 때 이러한 상황에서 반사적으로 자신방어 할 수 있는 행동이 일어난다는 것이다. 어린이들의 놀이 행위는 잠시도 머무르지 않고 계속적으로 연속 발생되며 이와 같은 연속되는 변화는 자연발생적인 것으로서 内部 질서에 따라 발생되고 없어지는 것이기 때문에 어른들의 상상을 초월하는 형태가 이루어진다.

2. 놀이터 그 現況과 問題点

우리나라의 어린이 놀이터 현황을 一目瞭然하게 정리해 놓은 통계를 아직 보지 못하여 그 정확한 상황을 알 길은 없으나 서울시가 설치한 840개소 (1988년 현재) 비롯하여 시내각급학교 및 유치원, 주택공사와 민간아파트업체가 건설한것을 합한다면 상당한 숫자가 될 것이다. 그러나 통상 근린주거단위에서 유치거리400M 당 1개소로 기준한다면 얼른



모험놀이터 실례 2

인간의 성장단계

연령계층	성 장 단 계	생 활 요 구	환 경 요 구
0~14세	발육기 심신의 발육이 왕성한 시기	태양·綠·공기·대지·양친의 자애·양육	자연적 생활환경의 혜택을 받는 곳
15~29세	자립기, 사회적으로 자립하는 시기	지식·정보 사회참여	지식·정보가 풍부한 곳 도시
30~44세	활동기, 사회적활동 및 육아의 시기	중핵적 사회활동·육아교육	사회적 활동이 편리하고 자연환경의 혜택을 받는 곳
45~59세	안정기, 사회적 지위가 안정되고 자식들의 독립으로 생활안정시기	관리직적 사회생활	부부의 공동사회활동을 충족·개인생활의 혜택을 받을 수 있는 곳
60~74세	자유기, 자식들의 완전독립으로 인생을 즐김. 자유로운 생활	제 2의 사회활동, 유유자적한 생활을 즐김	자유·주거환경요구는 정립하기 어렵다.
75세 이상	보호기, 심신이 쇠약하고 사회적 보호가 요구되는 시기	사회적보호제 시설	사회보호시설이 충분한 곳 도시

집작은 안되어도 우리들이 살고있는 동네 주변을 살펴 계산해 보면 알 수 있을 것이다. 그런데 여기서 문제가 되는 것은 양적인 것도 있겠으나, 질적인 것이 더욱 크다고 할 것이다. 사진(1)에서 보는 바와 같이 동일한 장소에 똑같은 모양을 수없이 반복설치하여, 자원의 낭비는 말할 필요도 없고 어린이들의 흥미도 완전히 잃어 오로지 아파트 공사준공을 위한 요식행위에 그친 사례를 노출하고 있다.

그간에 이러한 사례들을 고치기 위하여 이 분야에 관심있는 여러분들이 각자 맡은 분야에서 열심히 연구노력하고 방송을 위시한 각종매스컴의 홍보활동등이 주도하여 최근에 와서는 서울시를 비롯한 민간아파트 건설업체들이 솔선하여 나서고 있어 매우 고무적인 조짐으로 보여진다. 그러나 무엇보다도 중요한 것은 건설공사의 가장 중요한 단계인 건축설계시에 일부 建築士들의 인식부족으로 시중에 방황하고 돌아다니는 죽보없는 시설물도면을 일말의 고려도 없이 마구잡이로 복사하여 사용되고 있는 사례는 마땅히 시정되어야 할 일이며 후세들에게 대하여 부끄러운 일이다.

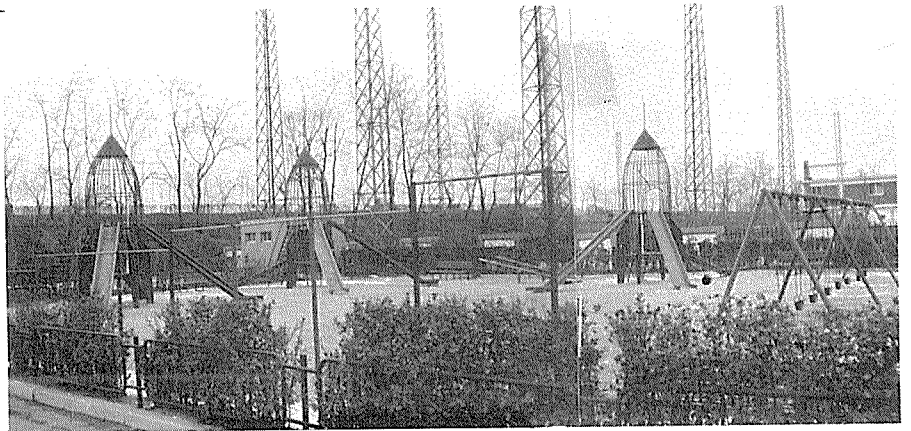
住居團地에서의 屋外空間構成이란 놀이터, 공원, 광장, 보행자전용로, 녹지대 등의 구성요소를 활용하여 어린이로 부터 어른에 이르는 다양한 옥외위락행위를 수용하는 Openspace 체계를 계획하고 설계하는

작업이다. 이 경우 각각의 위락공간을 어떻게 기능적으로 계획하느냐 하는 것은 물론 중요한 목표이기는 하지만 그 이상으로 공간상호간을 어떻게 연결시켜 단지설계에 有機的으로 결합시키느냐 양호한 주거환경을 결정하는 중요한 관건이 된다. 그러므로 옥외생활공간의 중요 구성요소인 놀이터의 설계에 있어서 어떠한 접근방법을 선택하느냐 하는 것은 주거단지의 골격을 결정하는 중요한 요인이다. 이와 같이 제안된 놀이터와 여타의 관련분야 설계는 밀접한 相關關係를 갖기 때문에 그 기본적인 접근방법을 정리해보면 1) 환경계획적접근방법 2) 경관계획적접근방법 3) 위락계획적접근방법 4) 커뮤니티 계획적접근방법 등으로 구분할 수 있겠으나 이번엔 중점적으로 언급코자하는 문제는 놀이터 시설물 질적인 사항이 될 것이다.

3. 놀이터 施設物의 質的 문제

어린이들은 집안 혹은 그 주변에서 하루의 대부분시간을 보낸다. 성장에 따라 그들의 행동영역(Activity Boundary)은 점차 집안으로부터 학교, 지역사회로 시간적, 공간적, 사회적으로 범위를 확대해 가는데, 어린이 놀이공간 계획에 있어서도 어린이의 행동영역이 되고 있는 생활영역(Living Boundary)이 그 기초가 된다.

이러한 공간속에서 일어나는 어린이의 행동요구는 개인적행동요구와 집단적행동요구로 구분할 수 있는데 이를 어린이의 놀이 기능특성과 관련지어 볼 때 어린이 놀이공간은 다음과 같은 특성을 갖는다. “첫째, 運動을 야기시킨다.” 둘째, 어린이의 감정을 자극시켜 情緒의 反應을 구하여야 한다. “셋째, 다양한 환경의 제공으로 지식탐구의 의욕을 높여준다.” “넷째, 人間關係를 쉽게 맺을 수 있는 기회를 주어 사회성을 길러 주어야 한다. 이와 같은 성격을 담기 위하여서는 놀이공간 그 자체로서의 의미보다는 적절한 시설물을 설치함으로써 실질적인 효과를 발생시킬 수 있겠다는 것이다. Tandy는 “어린이는 그들 사회의 중심이 될 수 있는 순환계의 (Circulatory System With Funny Equipment) 중심으로서 재미있는 기구를 반드시 갖춘 놀이터의 필요성이 요구된다.” 라고 하였으며 어린이 놀이터는 어린이 놀이활동의 中心體이며 사회활동의 중심체이고 배움의 장소로서, 이러한 목적을 달성하기 위해서 어린이의 요구를 만족시킬 수 있게 기능적이어야 하며, 접근도를 높일 수 있게 매력적이어야 하고, 충분한 즐거움을 느낄 수 있는 적절하고 재미있는 시설물이 설치되어 있어야 한다. 다음으로는 단지 전체환경의 일부로서 조화되어야 하고 또다른 공간인 학교, 공원 등과 체계화



〈사진 1〉 동일한 장소에 똑같은 모양을 수 없이 반복 설치한 어린이놀이터

되어야 할 것이다.

어린이 놀이터는 이용자의 연령에 따라 저연령, 중연령, 고연령 어린이놀이터로 구별하여 설치되는 놀이기구의 기능과 형태를 달리 할 수도 있으며 유치거리도 달라질 수 있다. 목적에 따라 傳統놀이터 (Traditional playground), 冒險놀이터 (Adventure playground) 綜合놀이터 (Comprehensive playground),

창조놀이터 (Creative playground), 街路놀이터 (Vestpocket playground), 實物놀이터 (Activity or oriented playground), 交通놀이터 (Traffic playground), 託兒놀이터 (Check a child playground), 등으로 구분 할 수 있다.

어린이 놀이기구의 질적문제로서 첫째, 사용되는 소재인데 철재, 석재, 세멘트, 목재,

프라스틱, 스텐레스강, 알루미늄 등 다양한 소재를 사용할 수가 있다. 그런데 지금까지 우리나라에서 가장 흔히 쓰인 소재는 강판, 철판 등으로서 원가면에서 저렴하고 작업성이 좋아 용이하게 사용되었으나 전문업체가 아닌 영세철공소들의 조잡한 시공으로 품질에 문제가 많은 것으로 지적된다. 꼭 필요한 구조체 부분에는 철자재의 사용이 불가피할 것이나 철자재의

연령에 따른 어린이놀이터의 類型

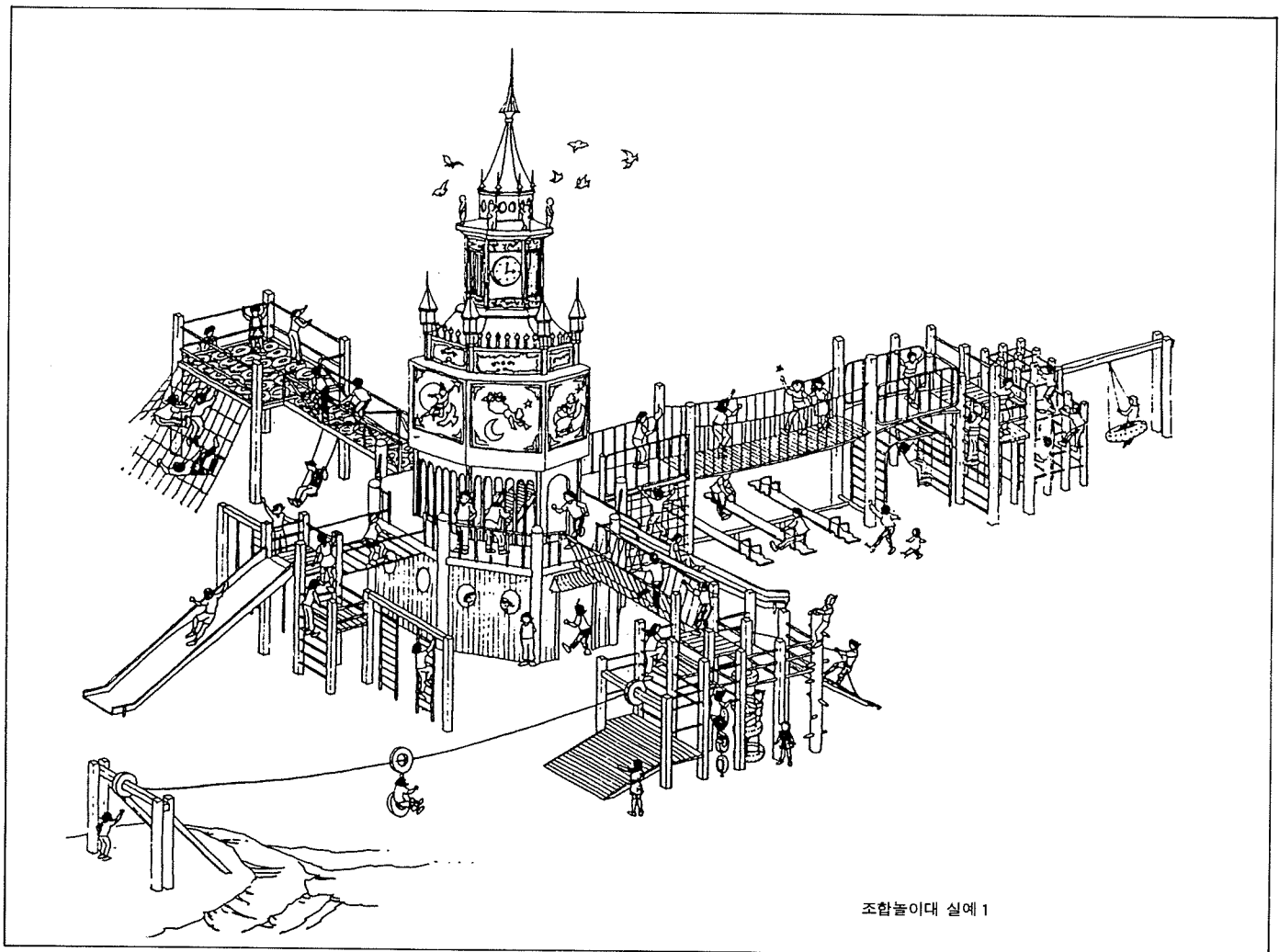
놀이터 유형	개 념	기 능	배 치	시설 및 기구	규 모	최 대 유 치 거 리	이용인원
低年齡의 어린이를 위한 놀이터 (3~5才) (Play lot)	어린이들을 쉽게 감시할 수 있고 접근이 용이한 장소에 설치 동반한 부모들의 휴식처도 제공	어린이들을 쉽게 감시할 수 있으며, 습관놀이와 상징적 놀이 및 어른을 모방하는 모방놀이를 할 수 있도록 도와 줌.	학령이동과 분리시켜 주며 주위가 가려지고 그늘이 필요한 곳. 남쪽을 향하게 한다.	<ul style="list-style-type: none"> 감시가 필요없는 곳 : 풀밭, 모래밭, 장난감 놀이를 위한 포장된 곳, 어머니를 위한 의자가 있는 휴식처. 감시하여야할 곳 : 물놀이풀, 구조놀이, 놀이집, 놀이기구로서는 징검다리 기어가도록 된 굴 올라갈 수 있는 통나무 및 흙무덤 등. 	15m × 25m 기구당 평균 2.1m ² 한 어린이 당 7m ² 정도 필요	차도를 가로지르지 않고 갈수 있는 것이 좋으며, 거주단위로부터 200m	10~20세대
中年齡의 어린이를 위한 놀이터. (5~8才) (Play ground)	적당한 놀이터를 제공 함으로써 놀이에 대한 어린이의 자연스러운 감흥을 줄수 있도록 모험적· 창조적놀이 제공.	자기나름대로의 직관에 의해 이론적인 식을 시작하는 때이므로 지능 및 성격 개발 그리고 적당한 운동을 하도록 해준다.	이웃의 중심지이며 국민학교 근처에 배치하는 것이 좋으며 Play Park의 일부로서 혹은 독립 적으로 설치.	그네, 미끄럼대, 회전무대, 자기들이 지을 수 있도록 통나무, 연장 등 건축자재 그림 도구게임기구 및 운동기구. 의자시설된 휴식처.	Plak plak의 일부분 시 : 15,000m ²	400m	40~100세대
高年齡의 어린이를 위한 놀이터 (8-18才) (Play park)	비정형적인 비교적 새로운 공원의 형태로서 모든 연령의 어린이들이 놀 수 있도록 설계.	개념을 이해하기 시작하는 나이로 규칙에 따른 게임에 흥미를 갖게 하고 그룹 활동을 도와주며 호기심을 충족시켜 주도록 해준다.	학교근처에 있으며 걷거나 자전거를 타고 갈 수 있을 정도의 거리면 되고 세면장과 휴식처에 가까이 위치시키기 위하여 기존놀이터 옆에 설치하기도 한다.	모험놀이지역, 예술활동과 조용한 게임을 할 수 있는 지역, 테니스 등의 공놀이를 위한 정형적놀이 지역, 놀이기구가 서로 분리된 지역 및 노인들을 위한 휴식지역을 마련하는 것이 중요하다.	15,000m ² 가 적당하며 커질수록 잔디밭을 넓게 하며 적을수록 공간을 세분.	400~800m	8,000 ~ 10,000세대

금속성 촉감 자체가 어린이들의 정서유지와 인격형성에 좋지않은 영향을 미칠 것은 사실이다. 다음으로는 널리 사용되는 자재는 목재로서 옥의 사용시 부패로 인한 시설물수명에 문제가 되었으나 요즈음은 C. C. A # 공법에 의한 가압식 방부처리가 발달되어 있어 문제가 되지 않고있어 자재의 비용은 다소 많더라도 어린이들이 느끼는 촉감이 훨씬 부드러워 앞으로 많은 사용이 권장되는 소재이며, 독일, 미국, 일본 등의 선진국들은 대부분 목재를 사용하고 있다. 그의 스텐레스강, 석재,

시멘트 등은 부속자재로 쓰임새가긴요하나 주재료로서는 별로 사용되지 않는다. 한편으로 품질 좋은 부품을 생산하는 전문생산업체가 자체적으로 연구하여 이제 상당한 수준으로 성장하여 목재제품 분야에서는 그 품질이 국제수준에 육박하고 우리나라 어린이들의 자체규격에 알맞고 전통적기호에 부합하는 제품개발에 투자와 노력을 아끼지 않고 있다.

이제까지 어린이놀이 시설물이 낙후되어 왔던 원인중 큰 이유는 주로 공사를

발주하는 방식이 건설공사 발주방식으로서 놀이시설물 발주에 적합하지 못한 방식이었던 것이다. 이 시설물은 제품을 생산키 위하여 공장시설이 필수적이며 품질향상과 신제품개발을 제조업체 자체가 하지 않고서는 안되며 결코 건설공사와 같이 공사설계에 의한 발주로서는 양질의 제품공급이 불가능한 것이기 때문이다. 우수한 제품으로서 몇가지 모델을 소개 하하는바 設計業務에 多少의 참고가 될 수 있기를 바라는 마음 간절할 뿐이다.



조합놀이대 실예 1