

# 다산 어린이 공원설계<sup>1)</sup>

김성균

서울대학교 조경학과

## Design of the Dasan Children's Park

Kim, Sung-Kyun

Dept. of Landscape Architecture, Seoul National University

### ABSTRACT

This paper presents a design of the Dasan Children's Park which is located Shindang-dong, Jung-gu, Seoul which has an area of about 3,678m<sup>2</sup>. Objectives for the design were to make nature-friendly space, learning space, interesting play space, space for every child, adventure play space, traditional play space, sense of place, and recycle space. For the space composition, a children's garden, a traditional play space, and a science play space were located around the S shaped main route. Facilities relating nature, science, culture, environment and adventure play were arranged in the 3 main spaces.

The Children's Garden is a green space for learning and playing with natural elements. It is composed of a ecological learning space, a children's story garden, a children's song road, an environmental labyrinth, and a play space for handicap children. The Science Play Place is a place space for learning scientific theories through plays to which scientific theories were applied. It is composed of a total play structure, a math experience playground, a "Keojunggi" play space, a sound reflecting experience space, and an infant playground.

The Traditional Play Madang(space) is a space for traditional plays. It is composed of a traditional play pattern, a sun dial, and a floor fountain. The Recycle Road is a dragon shaped road for learning about resource recycling and conservation. It is composed of a dragon head, body, tail space and a dragon head(cintamani).

*Key Words : Children's Park, Ecological Garden, Children's Garden, Traditional Play Space*

## I. 서론

다산어린이공원은 토지구획 정리사업 지구내 장기간 미집행된 공원으로써 공원조성을 하여 지역주민들에게 최적의 휴식공간을 제공하기 위하여 현상공모되었다. 공모과제는 주민의 이용성향을 고려한 시설과 합리적인 개발로 주민이 즐겨찾는 쾌적한 공원녹지 공간의 확충, 어린이공원 특성에 맞는 놀이공간 창출 및 지역특성을 고려한 시설물(다산 정약용, 백학이 놀던 곳 등) 배치이며, 기본조건으로 어린이를 위한 놀이공원, 지역특성을 고려한 시설 배치계획과 주변여건과의 조화, 가족단위의 여가활동 공간확보가 기본조건으로 제시되었다.

## II. 대상지 현황

### 1. 위치

다산어린이공원은 서울특별시 중구 신당 5 동 23-1번지에 위치하며, 면적은 약 3,678m<sup>2</sup>(약1,114평)이다. 주변에 사방으로 주택지역 및 상업지역, 가내공업지역이 위치하고 있다. 상업지역은 비교적 낙후하여 비교적 좋지 않은 경관을 이루고 있으며, 주거지역은 불법주차에 의해 비교적 좁고, 복잡한 가로를 이루고 있다.

교통은 가까이에 신당전철역이 위치해 타지역 사람들도 이용이 비교적 편리한 편이다.

### 2. 현황분석

#### 1) 잠재력

- (1) 주변에 주거지 밀집으로 어린이 수요가 높음



그림 1. 대상지 현황사진

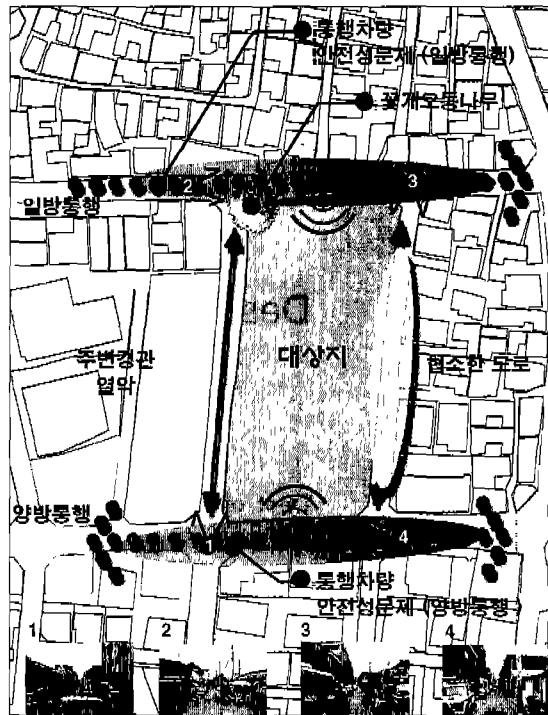


그림 2. 주변현황분석도

- (2) 주변 주거지역 및 전철역에서 5분의 거리로 접근이 용이함

#### 2) 문제점

- (1) 대상지의 인접지역에 어린이와 무관한 상가 밀집
- (2) 대상지를 둘러싼 주변도로 차량의 위협에 따른 놀이터 진입구 주변에 포장패턴의 변화 및 교통안전시설 설치

## III. 계획의 목표 및 설계방향

다음과 같은 계획목표와 이를 위한 설계방향이 설정되었다.

- 1. 자연친화공간 : 인공 구조물 속에 푸르름을 제공하는 자연친화적 어린이 공간
- 2. 배움의 공간 : 놀이와 더불어 자연, 환경, 문화, 과학 등을 탐구하는 배움의 공간

- 3. 흥미로운 놀이공간 : 동화, 모험놀이, 동물, 미로, 과학 등과 연계한 흥미로운 놀이공간
- 4. 모든 어린이의 공간 : 유아, 유치, 어린이, 장애인 등이 등 다양한 어린이를 위한 공간 배려
- 5. 모험놀이공간 : 단순한 놀이가 아니라 스스로 놀이를 창조하는 모험놀이공간
- 6. 전통놀이공간 : 우리의 것을 배울 수 있는 전통요소 및 놀이공간 도입
- 7. 장소성이 있는 공간 : 다산 정약용, 충추는 학 등, 주변의 이야기를 담고 있는 장소성 있는 공간
- 8. 재활용의 공간 : 자원 재활용을 이용한 공간 조성으로 자원재활용 교육과 실례제시

#### IV. 기본계획

##### 1. 기본구상

대상지에 대한 도입개념 및 공간구성은 그림 3과 같다.

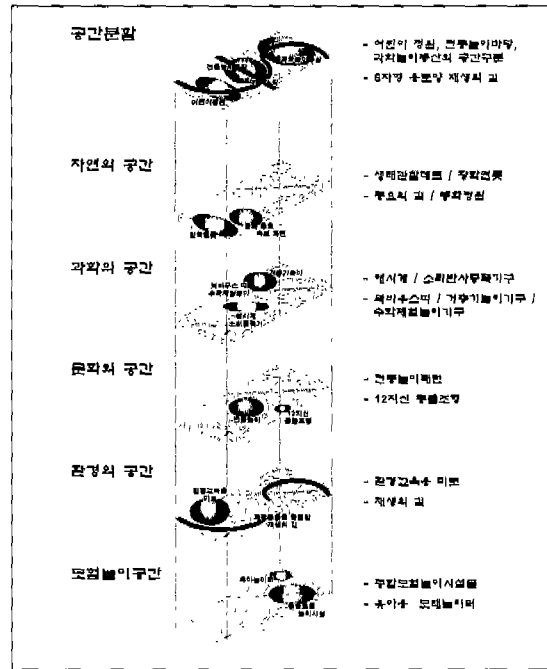


그림 3. 기본구상도

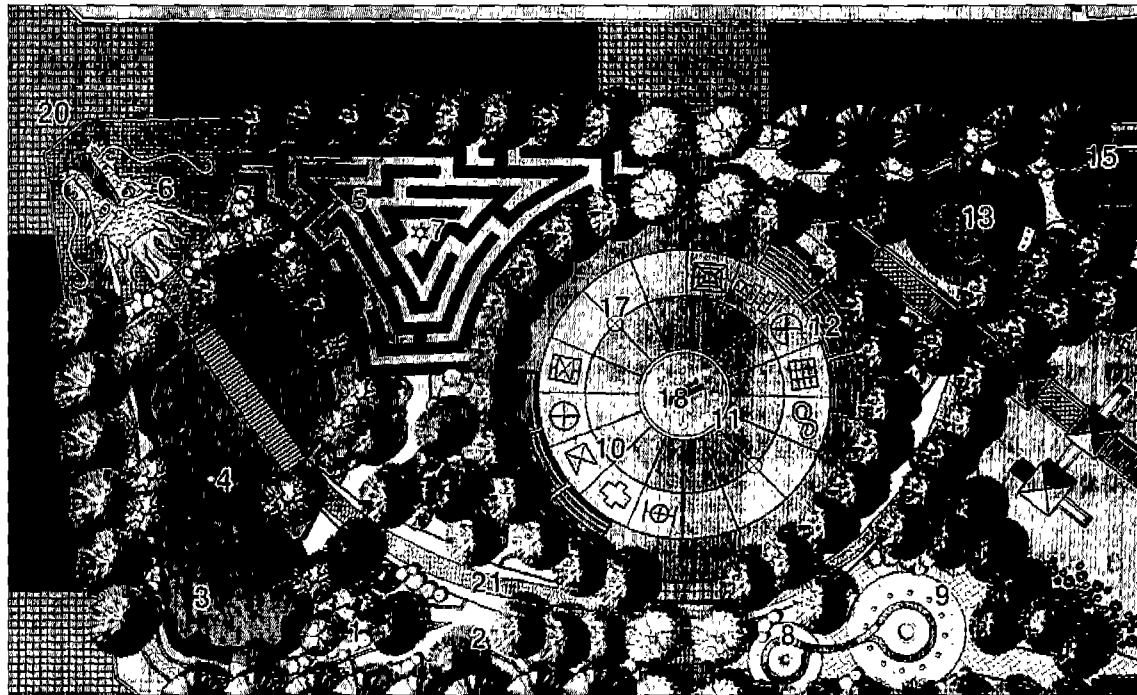


그림 4. 기본계획도

범례 : 1: 동화정원; 2: 동요의 길; 3: 황학연못; 4: 충추는 학; 5: 환경미로; 6: 용머리조각; 7: 여의주; 8: 장애인용 놀이공간; 9: 12지신동물; 10: 전통놀이패턴; 11: 바닥분수; 13: 피피우스의 떠 놀이기구; 14: 거중기놀이터; 15: 수학적놀이기구; 16: 회전놀이기구; 17: 소리반사판; 18: 해시계; 19: 유아놀이터; 20: 진입부; 21: 재생의 길

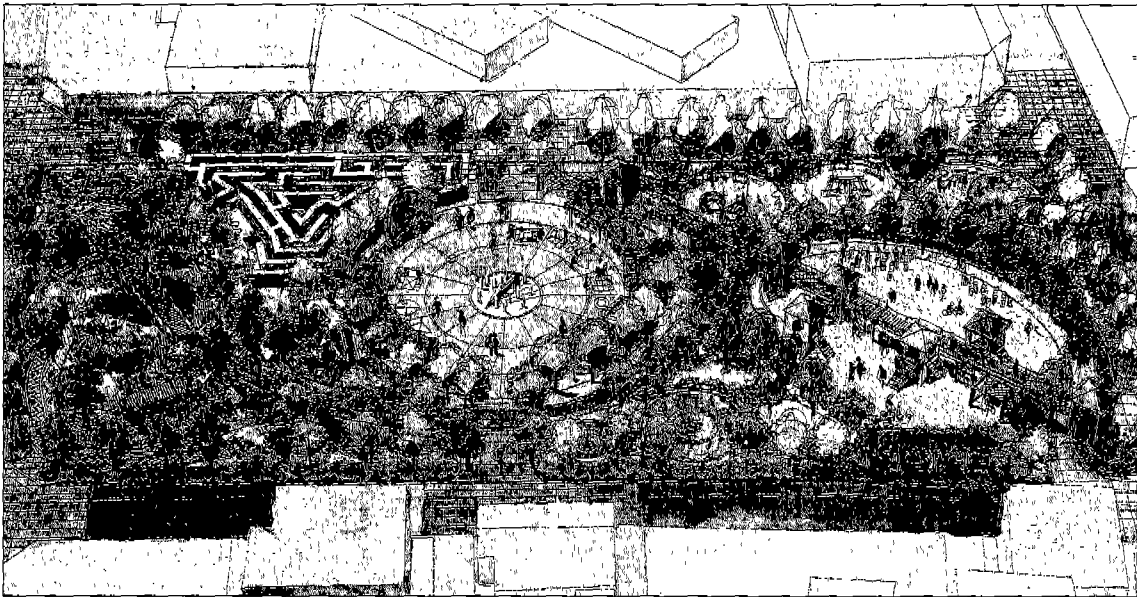


그림 5. 조감도

## 2. 공간 및 동선계획

### 1) 공간구성

- (1) 중앙의 전통놀이광장을 중심으로 좌우에 어린이 정원, 과학놀이동산 배치
- (2) 대상지 북동쪽과 남서쪽을 연결하는 'S' 자 형의 용모양 재생의 길을 중심으로 좌우에 주요공간 배치

### 2) 동선계획

- (1) 대상지 동과 서쪽으로 연결하는 통과동선 배치
- (2) 대상지 북동쪽에서 서쪽으로 연결하는 2층의 데크를 배치하여 대상지에 수직적 요소도입 및 공간변화 추구
- (3) 주부진입부 외곽에는 차량으로부터 안전을 위한 바닥패턴, 험프 등 안전장치설치

### 3. 식재계획

#### 1) 어린이 공원

- (1) 동화의정원, 동요의길 : 동화, 동요에 자주 나타나는 식물의 도입
- (2) 동요의 길 : 동요에 자주 나타나는 식물의 도입
- (3) 황학연못 : 대표적 연못 생태계를 이루는 식물

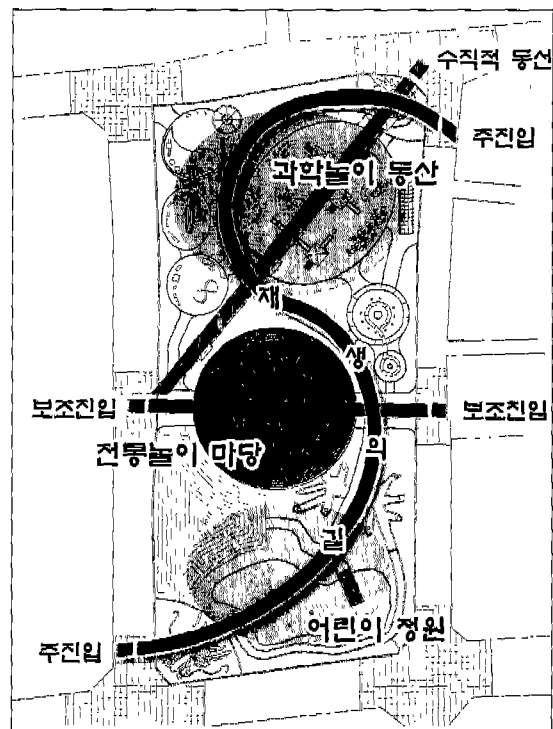


그림 6. 공간 및 동선계획도

#### 의 도입

- (4) 환경미로 : 쥐똥나무 생울타리로 미로 조성

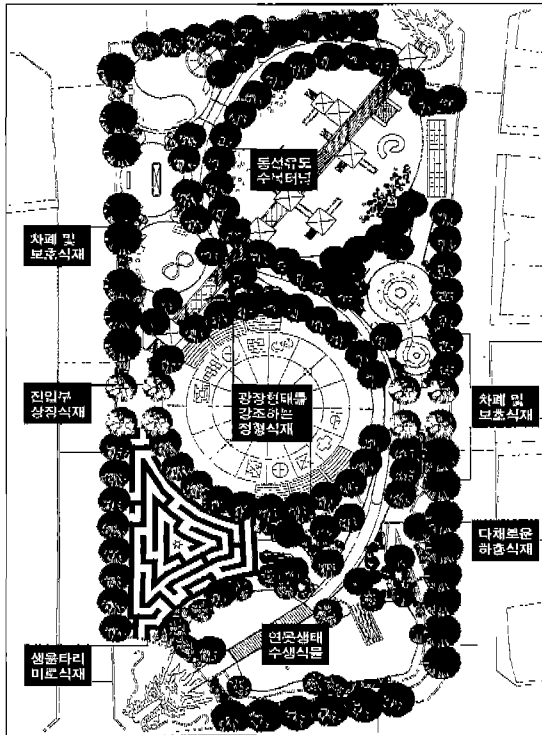


그림 7. 식재계획도

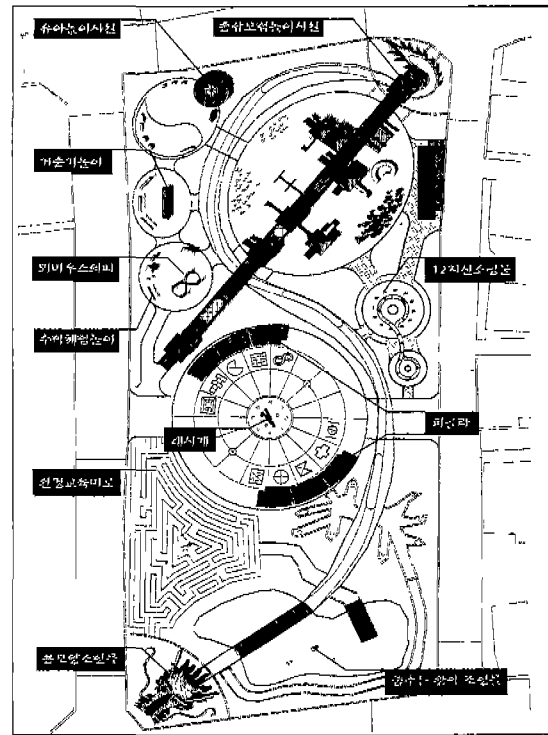


그림 8. 시설물 계획도

2) 과학놀이동산

사계절동안 꽃, 열매를 볼 수 있도록 화관목 및 초화류 배치

3) 전통놀이마당

원형의 형태를 강조하는 정형식 식재

4) 재생의 길 주변

쾌적한 산책을 할 수 있도록 상층에는 수목터널을 형성

5) 대상지 경계부

외부의 차량으로부터 안전을 위해 적당한 차폐, 보호 식재

4. 시설물계획

1) 놀이시설

- (1) 과학놀이시설 : 외비우스의 띠, 거중기놀이, 수학적힘놀이, 해시계, 소리반사판
- (2) 모험놀이시설 : 종합모험놀이시설, 모래놀이터,

회전놀이시설

- (3) 자연놀이시설 : 환경미로, 12지신 조형물
- 2) 공원시설
- (1) 휴식시설 : 가로등, 벤치, 퍼골라
  - (2) 수경시설 : 바닥분수, 연못
  - (3) 조형물 : 춤추는 황학, 용모양 조형물

5. 포장 및 조명계획

1) 포장계획

- (1) 재생의 길 : 재활용 재료를 이용한 포장
- (2) 전통놀이광장 : 로드머 칼라세라믹 포장
- (3) 종합모험, 유아놀이터 : 모래 및 재생고무포장

2) 조명계획

- (1) 주요 수목 및 조형물에의 연출조명
- (2) 전통놀이광장 바닥분수의 음악과 더불어 변하는 연출조명
- (3) 용의 조형물 및 바닥패턴에 따른 바닥조명

## V. 주요공간설계

### 1. 어린이 정원

#### 1) 개념

(1) 자연 요소를 활용하여 배우면서 즐길 수 있는 자연녹지공간

(2) 수생태계, 식물을 배우는 자연생태학습공간

#### 2) 요소별 설계

##### (1) 황학연못 (생태연못)

① 황학이 춤추고 놀았다는 전설에 바탕을 둔 황학연못

② 물위에는 재생의 길이 연결되는 생태관찰 데크 설치

③ 연못생태를 학습할 수 있도록 수생식물 식재



그림 9. 황학연못

##### (2) 동화의 정원

① 동화에 나타나는 식물을 배치하고 이에 대한 자연 학습

② 동화 속의 장면을 조형물로 재현

예) “아낌없이 주는 나무”의 사과나무

##### (3) 동요의 길

① 동요에 나타나는 식물과 함께 하는 자연 학습

② 동요가사와 식물에 대해 새겨진 안내판 배치에 따른 흥미유발

예) “꽃밭에서”의 채송화, 봉선화, 나팔꽃

##### (4) 환경미로

① 환경에 대한 문제를 풀면서 미로를 헤쳐 옹의 여의주를 찾는 이야기 미로



그림 10. 동요의 길

② 미로놀이를 통해 공간지각능력과 모험심을 기를 수 있으며, 이러한 놀이와 동시에 환경에 대한 중요성과 환경에 대한 지식을 배우는 공간



그림 11. 환경미로

##### (5) 장애인이용 놀이공간

① 장애어린이들이 소리, 촉감, 냄새 등에 의해 동물 및 식물을 느낄 수 있는 공간

② 각 공간의 주변에는 보호자들이 어린이를 지켜볼 수 있는 휴게공간 배치

③ 맨발지압놀이터 : 여러 가지 바닥포장으로 발을 통해 그 포장질감을 느끼고 지압을 할 수 있는 공간

### 2. 과학놀이동산

#### 1) 개념

(1) 빛, 중력, 소리 등에 대한 과학이론을 바탕으로 놀이에 응용하여 과학이론을 놀면서 배울 수 있는 놀

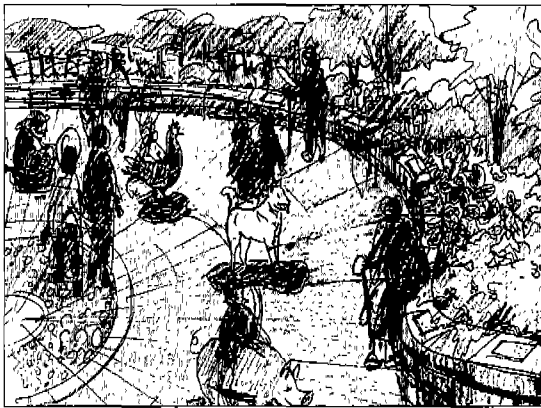


그림 12. 장애자용 놀이공간

이터

(2) 각 공간의 주변에는 보호자들이 어린이를 지켜 볼 수 있는 휴게공간 배치

2) 요소별 설계

(1) 종합모험 놀이터

① 어린이의 실험정신, 모험, 흥미 등을 유발할 수 있도록 고안된 종합모험 놀이시설

② 상층부에서 수목의 관찰, 위에서 대상지 조망을 가능하도록 2층데크를 설치하고, 데크를 중심으로 출렁다리, 미끄럼틀, 회전놀이, 그물망오르기 등 각 모험놀이 모듈 배치

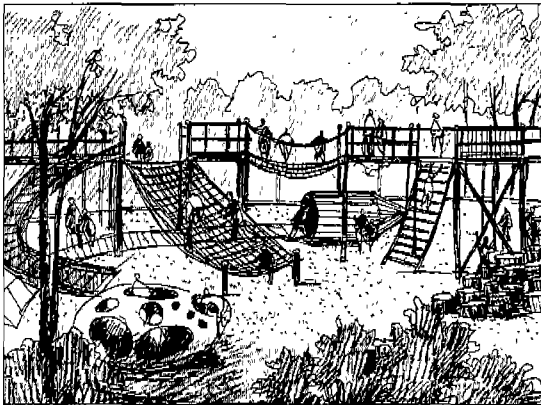


그림 13. 종합모험 놀이터

(2) 수학체험 놀이터

① 수학체험놀이터는 직접 만져보고 관찰, 실험, 체험하면서 수학을 이해하고 느끼며 깨우칠 수 있는 새로

운 실험의 장

② 피비우스띠 놀이터 : 피비우스 띠의 형태로 만든 철제 놀이기구로 놀이를 통하여 안과 밖이 구분 없이 서로 연결되는 수학의 원리를 체험하도록 할 수 있는 공간

③ 하노이 탑 : 왼쪽에 놓인 원판을 오른쪽으로 옮기는 수학체험놀이

④ 수열의 합 : 배열의 특징을 통해 배열을 이루는 수의 합을 알아내는 수학체험놀이

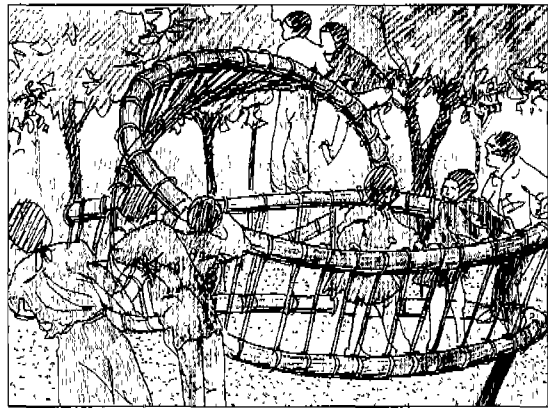


그림 14. 수학체험놀이터

(3) 거중기 놀이터

① 다산 정약용선생이 발명한 거중기를 전시하고, 도래의 원리를 이용한 놀이시설 설치

② 거중기의 원리를 이용한 놀이기구를 통하여 놀면서 거중기의 원리를 학습하고 익힘

(4) 소리반사판

① 전통놀이마당에 위치하며, 소리의 반사 및 증폭효과를 실험하면서 놀 수 있는 오목반사판 형태의 놀이기구

② 한쪽의 소리 반사판을 향해 조용한 소리로 말을 하면, 그 소리는 반사판에 의해 반사되어 반대편 소리 반사판에 의해 집중되어진다

(5) 유아어린이 놀이터

① 모래와 물을 이용하여 다양한 모양을 만들면서 어린이들의 창의성을 발달시키는 공간

② 모래놀이대, 물놀이대, 소형 미끄럼틀, 회전목마, 아기나무, 지형계관 등 유아어린이를 위한 놀이기구 설치

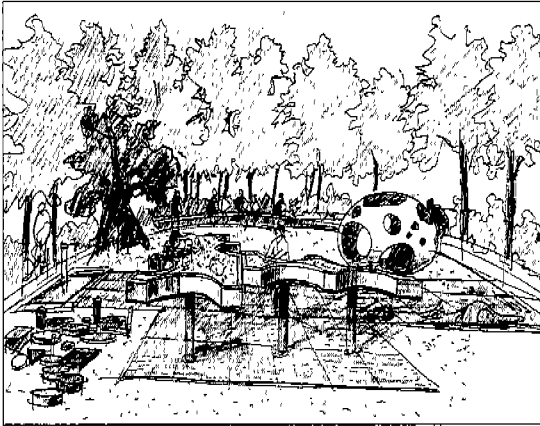


그림 15. 유아어린이놀이터

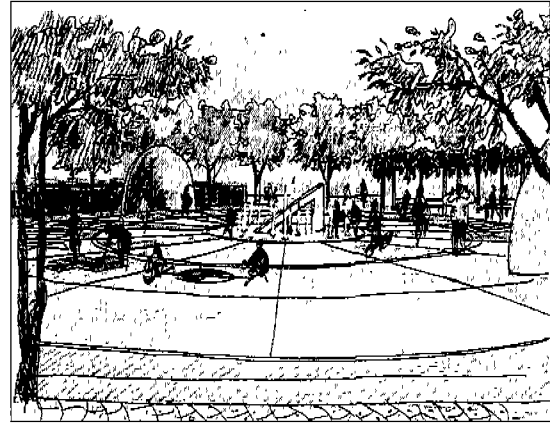


그림 16. 전통놀이마당

### 3. 전통놀이마당

#### 1) 개념

(1) 롤러스케이트, 공놀이, 모임 등 다양한 형태를 수용할 수 있는 종합행위공간

(2) 각종 전통놀이를 할 수 있도록 패턴 없이 공터에서 행해지므로 이러한 행태를 수용할 수 있는 공간 마련

(3) 대부분 전통놀이는 특정한 패턴 없이 공터에서 행해지므로 이러한 행태를 수용할 수 있는 공간 마련

(4) 주변 지역에는 퍼골라 등의 휴게공간을 두어 보호자들이 어린이를 지켜볼 수 있도록 공간배치

#### 2) 요소별 설계

##### (1) 전통놀이패턴

고누, 오징어놀이, 윷놀이

##### (2) 해시계

조선시대에 제작한 전통 해시계 형태를 광장 중앙에 설치하여 태양의 운행개념을 배운다

##### (3) 바닥분수

해시계의 주변에 바닥분수를 설치하여 공간의 흥미를 높이고 어린이들이 물놀이를 할 수 있게 함

### 4. 재생의 길

#### 1) 개념

(1) 재활용품을 활용한 주 동선을 따라 펼쳐지는 용

모양의 패턴 및 조형물을 통하여 자원절약교육

(2) 빈 병, 빈 캔, 플라스틱통 등 재활용품을 활용하여 용의 머리, 몸통을 바닥에 패턴으로 조성

(3) 몸통의 일부는 지상으로 입체화하여 벤치 대용으로 활용

#### 2) 요소별 설계

##### (1) 용머리 공간

① 대상지 남서 주진입 공간으로 빈 병, 빈 캔, 깨진 타일 등 재활용품을 이용하여 주동선의 끝 부분에 용머리 조형물 제작설치

② 외곽 도로와 만나는 부분에는 교통안전을 위한 바닥패턴 및 블라드, 험프 등의 어린이 안전시설 설치

##### (2) 용몸통

① 대상지를 종단하는 주동선으로 빈 병, 빈 캔, 깨진 타일 등 재활용품을 이용하여 용의 몸통 패턴을 만들며, 주변 시설 및 공간과 연계시키고, 장소에 따라서 지상 위로 입체적으로 제작하여 벤치로 활용

##### (3) 여의주

① 용조형물과 연계시켜 환경미로의 중앙에 위치시키고 미로찾기의 목표물이 되게 하며, 재료는 재활용 유리로 제작

##### (4) 용꼬리 공간

① 대상지 부진입 공간으로 용의 꼬리모양을 바닥에 재활용 재료로 제작

② 외곽 도로와 만나는 부분에는 교통안전을 위한 바닥패턴 및 블라드, 험프 등 어린이 안전시설 설치



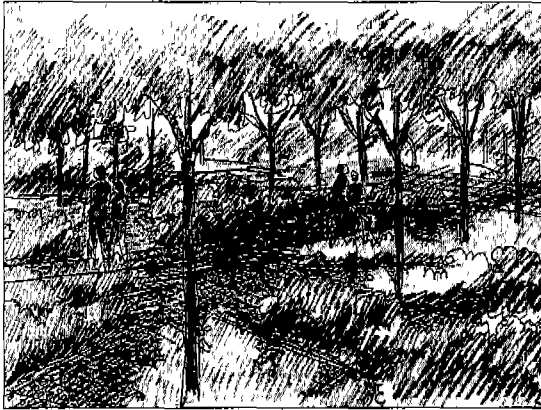


그림 17. 재생의 길

## V. 결론

지금까지 어린이를 위한 공간은 대체로 종합놀이기구의 설치에 머물렀다. 얼마 전 서울시에서도 시도한 어린이놀이터 현대화계획에서는 지금까지 획일적인 놀이시설의 형태를 조금 변형하여 다른 모양으로 바꾸었다. 그러나 어린이가 이용하는 행태는 별 차이가 없었다. 중요한 것은 놀이시설의 모양이 아니라 놀이공간 및 시설을 통하여 어린이들이 무엇을 배우고, 어떤 행태를 유도할 것 인가이다. 어린이들이 놀이공간 및 시설을 통하여 보다 모험적이며 창조적인 생각을 할 수 있게 하고 환경, 문화 등에 대한 훌륭한 학습의 공간이 되는 것이 바람직하다.

본 설계작품에서는 이러한 측면에서 연령대별로 어린이들이 놀이를 통하여 생태계와 식물을 배우고, 재활용품 놀이시설을 통한 자원절약 및 환경문제에 대해서 배우고, 잊혀 가는 우리의 전통놀이문화를 배우며, 놀이를 통하여 수학과 과학의 원리를 배우도록 설계되었다. 그리고 놀이와 더불어 동요, 동화를 학습하며 정서함양을 꾀하도록 하였다. 하나의 단순한 놀이터가 아니라 복합적이고 다층적인 구조로 놀이를 하면서 즐겁게 학습을 할 수 있도록 설계되었다. 한편으로 놀이공간과 더불어 주민들이 함께 쉴 수 있는 공간을 만들어 주민과 어린이들이 함께 하는 공간을 조성하였다.

도시의 한 가운데 높은 지가의 지역에 어린이 놀이공간을 조성하려는 시도는 대단히 바람직하고 고무적인 일이다. 이는 시민의 삶의 질을 추구하고자 하는 21세기 도시를 위한 첫 발걸음이기도 하다. 이러한 아까운 땅에 보다 바람직한 어린이공간을 조성하여 땅의 효율을 높이고 현재와 미래의 어린이를 위한 좋은 공간을 만드는 것이 바람직할 것이다. 본 설계안이 보다 바람직한 어린이 놀이공간 창출을 위해 조금이라도 도움이 되었으면 하는 바람이다.

주 1. 편집자주 : 이 설계작품은 2001년 7월 서울특별시 중구 청에서 실시된 "다산어린이공원 기본계획" 현상공모에서 우수작으로 당선된 작품임.

주 2. 대나무는 심의과정에서 겨울에 동사를 우려하여 자작나무로 바뀌었다.

원고접수: 2001년 10월 21일

최종수정본 접수: 2001년 11월 22일

한국조경학회 조경작품평가기준 제 4조에 의거하여 심사