



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2016년 2월

석사학위 논문

창의성 증진을 위한 어린이 놀이터
공간특성 연구

조선대학교 대학원

문화학과

윤 여 란

창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 공간특성 연구

A Study on the Spatial Characteristics of Children's
Playground for Creativity Enhancement

2016년 2월 25일

조선대학교 대학원

문화학과

윤 여 란

창의성 증진을 위한 어린이 놀이터
공간특성 연구

지도교수 문 정 민

이 논문을 문화학과 석사학위 신청 논문으로 제출함
2016년 2월

조선대학교 대학원

문화학과

윤 여 란

윤여란의 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 이 승 권 (인)

위 원 조선대학교 교수 문 정 민 (인)

위 원 조선대학교 교수 박 경 철 (인)

2016년 2월

조선대학교 대학원

목 차

ABSTRACT

I. 서론	1
1-1. 연구의 배경 및 목적	1
1-2. 연구의 범위 및 방법	4
1-3. 연구 흐름도	6
II. 이론적 배경	8
2-1. 창의성의 개념과 놀이	8
1) 창의성의 개념	8
2) 창의성과 어린이 놀이의 관계	11
3) 창의성 증진을 위한 어린이 놀이	31
2-2. 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 구성	22
1) 창의적 어린이 놀이터 개념	32
2) 심미적 공간	4
3) 탐험적 공간	5
4) 도전적 공간	7
5) 가변적 공간	9
III. 창의적 어린이 놀이터 사례분석	34
3-1. 사례분석 개요	4
3-2. 사례분석	4
3-3. 소결	6

IV. 결론 66

【참고문헌】 72

표 목차

[표 1-1] 연구의 공간적 범위	4
[표 2-1] 선행연구자의 창의성 개념	01
[표 2-2] 창의 놀이 행태	41
[표 2-3] 위험놀이의 분류 및 기능	81
[표 2-4] 상상놀이 분류 및 특성	12
[표 2-5] 상상놀이 분류 및 특성	82
[표 2-6] 완벽한 놀이터를 위한 6대 황금률	92
[표 2-7] 놀이공간을 성공적으로 디자인하기 위한 10가지 원칙	13
[표 2-8] 심미적 공간의 표현 요소	63
[표 2-9] 탐험적 공간의 표현 요소	73
[표 2-10] 도전적 공간의 표현 요소	93
[표 2-11] 가변적 공간의 표현 요소	04
[표 2-12] 창의성 증진을 위한 어린이놀이터 공간특성 및 표현 요소	04
[표 3-1] 사례분석 대상	24
[표 3-2] 사례분석 표(예시)	34
[표 3-3] 어린이 놀이터 A 사례분석	44
[표 3-4] 어린이 놀이터 B 사례분석	64
[표 3-5] 어린이 놀이터 C 사례분석	84
[표 3-6] 어린이 놀이터 D 사례분석	05
[표 3-7] 어린이 놀이터 E 사례분석	25
[표 3-8] 어린이 놀이터 F 사례분석	45
[표 3-8] 어린이 놀이터 G 사례분석	65
[표 3-8] 어린이 놀이터 H 사례분석	85
[표 3-1] 사례분석 종합소결	06

그림 목차

[그림 1-1] 연구흐름도	6
[그림 2-1] 창의성과 어린이 놀이의 관계	21
[그림 2-2] 놀이터의 위험성과 위험요인	61
[그림 2-3] 놀이유발의 유기적 관계성	22
[그림 2-4] 어린이 놀이터의 색채	42
[그림 2-5] 어린이 놀이터의 재질	42
[그림 2-6] 어린이 놀이터의 형태	52
[그림 2-7] 어린이 놀이터 놀이기구나 시설물의 조건	72
[그림 2-8] 놀이터 디자인 요소	2
[그림 2-9] 놀이터 디자인 요소 재정리	23
[그림 2-10] 창의적 어린이 놀이터 디자인 요소	33
[그림 2-11] Field Loop Playground	5
[그림 2-12] L : Lake Park / R : Forest Park	63
[그림 2-13] Wikado Playground	7
[그림 2-14] Vondelpark Towers	8
[그림 2-15] Imagination Playground	9
[그림 3-1] 사례분석 종합소결	06
[그림 4-1] 창의적 놀이터 추상적 형태	66
[그림 4-2] 창의적 놀이터 추상적 색채	66
[그림 4-3] 비정형화 지형이 적용된 사례	76
[그림 4-4] 비정형화 시설물	86
[그림 4-5] 변형, 이동이 가능한 플레이 하우스	86

ABSTRACT

A Study on the Spatial Characteristics of Children's Playground for Creativity Enhancement

Yun yeoran

Advisor : Prof. Moon, Jeong-min,
Department of Culture studies,
Graduate School of Chosun
University

Recently, the educational program in our society has promoted physical activities based in autonomy and creativity. This kind of trend leads children's spaces to get out of the standard composition but focus on challenge, creativity and imagination. As the role of playground spaces has been emphasized, many of local governments start investing in the children's playground remodeling projects.

According to this, the research will shed light on the characteristics of children's play spaces to enhance children's creativity with interactions in its environment and new types of children's play behavior.

The main direction for this research will be reading related materials and public policy reports on the subject to analyze the characteristics of children's space for children's creativity enhancement. Through this, it will find the relations between children's play behavior and children's play space design and give considerations to a future plan for children's play spaces.

The research will study various types of children's play spaces such as esthetic space, exploring space, challenging space and flexible space.

For the first, the esthetic space should be designed in suggestive forms and

abstract colors to inspire children. Specially the suggestive form can be created by distortion techniques like banding and twisting.

In terms of colors, a generalized color can give children to have stereotypes so that it is important to use modified color to inspire children's imagination and creativity.

Secondly, the exploring space can be build with shelter type modeling to separate children from outside and flexible flows for multilateral exploration. Children usually love to play in a small space which is similar to their body size so that the children's play space should consider this patterns of behavior.

What should be considered in the challenging space are intermediate land and irregular forms of objects and it offers to create various different spaces with runways and towers to clam up.

For the last, the flexible space needs moveable facilities and objects so that it allows children to create their own space.

Keywords: Children's Playground, Creativity Enhancement, Characteristics of Space

I. 서론

- 1-1. 연구의 배경 및 목적
- 1-2. 연구의 범위 및 방법
 - 1-3. 연구 흐름도

I. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

우리사회의 급속한 사회발전과 1997년 등장한 조기교육의 영향으로 어린이 놀이방식이 다양화 되었다. 또한 가족구성원의 변화와 미디어의 발달 등이 놀이에 영향을 미치고 있다는 연구가 지속적으로 나타나고 있다.

그러나 놀이의 방향이 지나치게 교육으로 집중되면서 나타나는 문제점 중 하나로 소아·청소년 주의력결핍장애 ADHD의 증가를 볼 수 있다. 건강보험심사평가원이 2007년부터 2011년의 자료를 이용해 ADHD(과다활동성주의력결핍장애)에 대해 분석한 결과에 따르면 진료인원이 2007년 4만8천명에서 2011년 5만7천명으로 5년간 약 9천명이(18.4%) 증가한 것으로 나타났다.¹⁾ 또한 보건복지부가 연구용역을 통해 실시한 영유아 정신건강 실태조사를 분석한 결과 조사대상 영유아 10명중 3~4명은 정신건강에 문제가 있는 것으로 나타났다. 36~82개월 유아의 경우 대상자 406명중 8.86%인 36명이 장애를 겪고 있었다.²⁾ 이와 같은 장애가 영유아에게 나타나는 원인은 어린이 조기교육으로 인해 놀이보다 학습에 더 많은 시간을 할애하는 데에서 기인한 것으로 볼 수 있다.

한편, 창조시대, 창의인재 육성이 강조되는 패러다임의 전환에 따라 어린이 놀이와 창의성의 연관성에대한 관심이 집중 되고 있다. 어린이의 창의성이 중요한 이유는 배움을 통해 인지하고 성장하면서 개인의 독창성을 개발할 수 있기 때문이고, 차별적이고 창의적 산물, 즉 다양한 언어와 가치, 예술적 표현 과학적 이해, 기술들이 결합된 사고가 가능하기 때문이다.³⁾ 퍼킨스(Perkins, 1994)는 창의성이 있는 어린이는 문제를 잘 찾아내며, 정신적인 유연성을 보이고, 모험적이며 내적동기가 강하고 자신이 하는 모든 일에서 아름다움을 추구한다. 또 사고를 하는데 있어 노련함, 유연함, 독창성 세심함 등을 보인다고 하였다.⁴⁾

1) 건강보험심사평가원, 소아청소년주의력결핍장애 10명 중 8명 男, 2012

2) 약업신문, 6세 이하 영유아정신건강 위험 수준, 2014.02.27

3) "The Creative Personality,"<http://www.psychologytoday.com/>

4) 이민정, 「창의적 놀이 중심의 유아시설 계획에 관한 연구」, 『홍익대학교 석사학위논문』, 2007,

이에 따라 어린이교육 및 보육을 담당하는 유치원 및 어린이집에서는 자율성과 창의성을 기르는데 바탕을 둔 교육과정 개선을 통해 바깥에서 신체활동하기와 같은 프로그램이 생기고 있다. 문화체육관광부는 21세기를 창의성의 세기라고 말하고 있고, 미래창조과학부와 교육부는 창의적 인재육성을 위한 업무협약을 체결하였다.⁵⁾ 이러한 변화는 어린이 교육에서 창의성의 중요성이 강조되고 있음을 의미하며, 안정성과 기능에 치우친 과거 놀이기구 구성에서 벗어나 모험성과 창의성, 상상력에 중점을 둔 놀이공간을 요구하고 있음을 알 수 있다.

창의성 증진을 위한 어린이 놀이공간의 중요성이 부각되면서, 최소한의 놀이공간을 조성하는 방식을 탈피하려는 노력이 시도되었다. 그러나 현재 어린이 놀이터는 양적·질적으로 부족한 실정이다. 서울시의 도시공원은 총 1659개로 총 면적은 110.43km²이지만 어린이 공원은 1207개소에 1.83km²로 수에 비해 면적이 매우 협소한 실정이다. 어린이 놀이터의 질적 개선을 위해 1994년 어린이공원 현대화 계획을 시작으로 주민참여형 어린이공원, 생활권 맞춤형 어린이공원 정비사업 등의 리모델링 사업추진으로 시설현대화를 통해 시설을 최신식으로 바꾸고 맞춤형으로 특이한 형태의 어린이 놀이터로 리모델링하고 있으나 관리 부실로 방치되고 이용이 저조한 실정이다. 또한 어린이 놀이터에서의 어린이 안전사고증가로 전국에서 발생한 어린이 안전사고는 2004년 146건, 2005년 186건, 2006년 307건으로 매년 큰 폭으로 증가하고 있는 추세이다.⁶⁾ 어린이 안전사고의 문제점 중 하나로 자신이 가진 신체 능력 이상을 도전하고자 하는 어린이를 위한 놀이공간의 배려 부족으로 나타나는 문제점으로 볼 수 있다.

이와 같은 문제점을 개선하고자 각 지자체에서도 노후화된 어린이 놀이터를 창의적으로 재조성하는 방안이 시행되었다. 서울시는 재정비한지 10년 이상 된 낙후된 어린이 공원의 4분의 1에 달하는 304개소에 대해 2008년도부터 2011년까지 어린이와 주민들이 직접 참여하여 꿈과 창의력, 상상력을 키워주는 ‘테마 놀이공원’ 및 지역 커뮤니티 공간으로 다양한 테마를 접목한 놀이공간을 조성하였다. 광주시도 서울시의 상상어린이공원사업을 롤 모델 삼아 노후 된 어린이공

p.13

5) 교육과학기술부, 사실상의 의무교육 실현을 위한 3-5세 연령별 누리과정, 2012

6) SDI정책리포트, 김원주, 「상상과창의를 유발하는 어린이공원 개선 전략」, 2009, p.24

원 20개소를 재조성하는 ‘어린이공원 리모델링 사업’을 2011년부터 실시하였다. 이외에도 부산시, 서울시문화재단 및 LH주택 공사에서도 어린이의 창의성, 상상력 증진에 바탕을 둔 어린이 놀이터를 조성하는 방안이 시행되었다.

이처럼, 놀이터에서의 창의성은 새로운 놀이방식으로써의 놀이뿐만 아니라 환경에 대한 적응력과 신체 및 정서발달에 도움이 되는 것으로 아동발달에 중요한 요소이다. 즉, 환경과의 상호작용에 민감하게 작용하는 어린이를 대상으로 하는 놀이터는 물리적 환경과의 관계가 중요하다.

따라서 본 연구에서는 놀이를 새롭게 만들어 가면서 즐기는 어린이의 창의성 증진을 위한 놀이터의 공간특성을 분석하고자 한다. 본 연구의 목적은 다음과 같다. 어린이의 창의성과 상상력을 자극하는 공간에 대한 중요성을 이해하고 향후 창의적 어린이 놀이터 계획 시 고려해야 할 방향과 조사·분석한 내용을 바탕으로 연구의 결론과 한계점을 제시하고 본 연구를 마무리하고자 한다.

1-2. 연구 범위 및 방법

본 연구의 공간적 범위는 어린이 놀이터의 현황 조사·분석을 통해 창의성을 증진시킬 수 있는 놀이터특성을 분석하기 위한 것으로 연구대상지는 다음과 같이 선정하였다. 연구의 공간적 범위로 지자체 및 기업에서 어린이 창의성과 상상력 증진을 위해 리모델링 사업을 실시한 2008년 이후 재 조성된 놀이터를 대상으로 선정 하였다. 최종적으로는 서울시에서 어린이 상상력 증진을 위해 재조성한 상상어린이공원 리모델링 사업에서 어린이들의 감성과 창의성, 상상력을 고려하여 계획된 8곳의 대상지를 선정하였다.

대상지	위치	조성년도
대조 상상어린이공원	서울시 은평구 대조동 212	2009
별말 상상어린이공원	서울시 강북구 번2동 235	2009
개포 목련 상상어린이공원	서울시 강남구 포이동 176	2009
남문 상상어린이공원	서울시 금천구 독산본동 160-6	2009
계내 상상어린이공원	서울시 강동구 상일동 278	2009
호순이 상상어린이공원	서울시 송파구 문정2동 150-3	2009
금실 상상어린이공원	서울시 양천구 신월7동 985	2009
와우 상상어린이공원	서울시 마포구 상수동 72-2	2009

[표 1-1] 연구의 공간적 범위

본 연구는 다음과 같은 순서로 진행된다.

첫째, 관련문헌 및 선행연구를 통해 창의성의 개념을 정립하고, 창의성 증진을 위한 방법과 놀이와 창의성의 관계 및 창의성이 내재된 놀이의 특성을 파악한다. 실질적으로 창의력 증진을 위한 어린이 놀이터 특성을 고찰하기 위해 관련 문헌, 연구 및 정책 리포트를 토대로 창의적 어린이 놀이 행태 특성을 고찰한다.

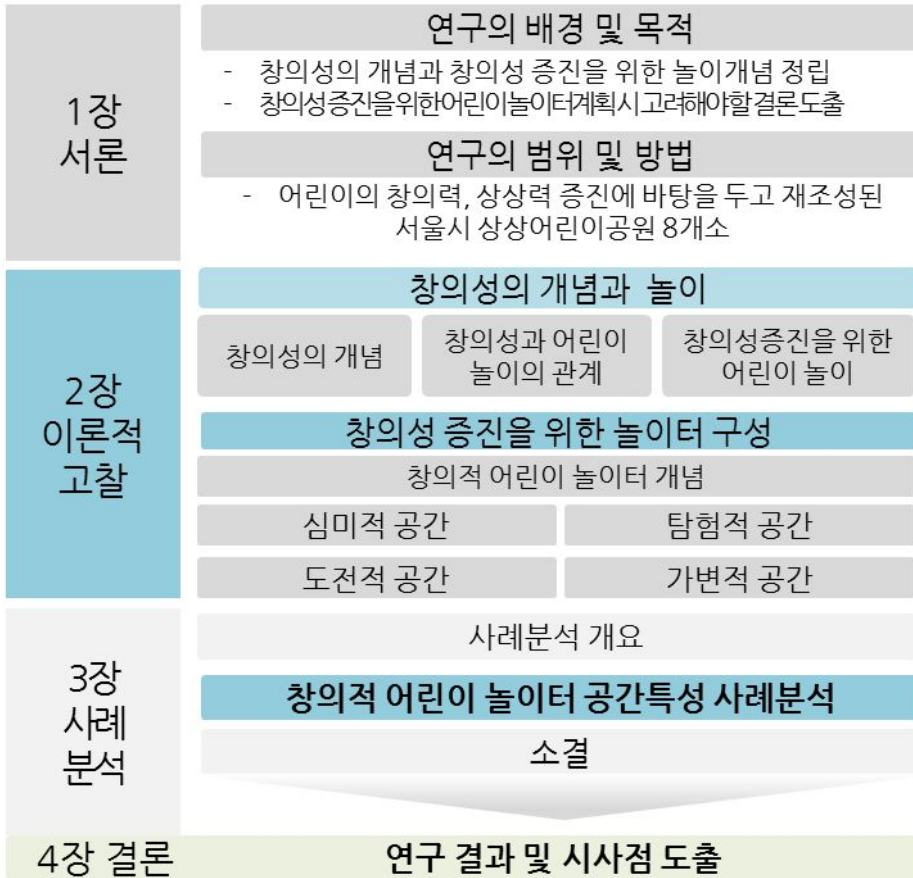
둘째, 창의적 어린이 놀이터의 특성을 파악하기 위해 관련 문헌, 선행연구를 통해 좋은 어린이 놀이터의 구성요소를 분석한다. 앞서 고찰한 내용을 토대로 창

의성 증진을 위한 놀이터 특성을 도출해 사례분석의 틀을 도출한다.

셋째, 대표 연구대상지를 선정하고, 고찰한 이론을 바탕으로 도출된 분석의 틀에 따라 연구대상지의 물리적 특성을 분석한다. 그 후 창의적 어린이 놀이터 계획 시 고려할 요소를 도출한다.

넷째, 마지막으로 조사·분석한 종합소결과 결론을 바탕으로 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 공간특성과 한계를 진단하고, 연구의 결론을 제시함으로써 본 연구를 마무리한다.

1-3. 연구 흐름도



[그림 1-1] 연구흐름도

Ⅱ. 이론적 배경

2-1. 창의성의 개념과 놀이

2-2. 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터구성

Ⅱ. 이론적 배경

2-1. 창의성의 개념과 놀이

1) 창의성의 개념

창의성이 무엇인가에 대한 개념은 학자나 연구자의 관점에 따라 다양하게 정의되고 있다. 그러나 대체로 창의성은 개념자체가 광범위하고 복잡하며 다각적인 성격을 띤 개념이고, 의미는 비슷하나 이에 대한 합의된 하나의 개념정의가 없는 실정이다. 창의성에 대해서 연구한 여러 학자들의 정의는 다음과 같이 정리할 수 있다. 토랜스(Torrance)는 창의성을 곤란한 문제를 인식하고 문제를 해결하기 위하여 아이디어를 내고, 가설을 세우고 검증하며 그 결과를 전달하는 과정으로 정의하였다. 로저스(Rogers)의 창의성은 새로운 결과를 낳는 행동의 출현이며, 그것은 개인의 특성과 그 개인을 둘러싼 사건, 사람, 자신의 생활사의 어떤 상황 등에서 생성되는 하나의 과정으로 인식하고 있다. 테일러(Taylor)는 특정한 목적으로 모인 집단에서 지속적이고 유용하고 만족스러운 것으로 받아들인 신기한 작품을 만들어 내는 과정으로 정의하고 있다.⁷⁾

특히, 가장 대표적인 정의로는 길포드(Guilford, 1950, 1967)의 견해이다. 창의성에 대한 개념을 수렴적 사고와 확산적 사고⁸⁾로 크게 두 가지 관점에서 접근하고 있다. 길포드(Guilford, 1950, 1967)에 의해 창의성의 중요성이 부각된 이후 많은 학자들에 의해 창의성에 대한 연구가 이루어져 심리학분야, 교육학 분야에도 진행됨으로 큰 비중을 차지하게 되었다.⁹⁾ Guilford는 창의성을 새롭고 신기한 것을 낳는 힘이라고 언급하며 새로운 사고를 생산해 내는 것을 의미하고, 정도의 차이는 있으나 모든 사람이 공유하는 것이라고 말하고 있다. 또한 수렴적사고

7) 박현선, 「창의력 향상을 촉진시키기 위한 아동용 팝_업 북의 시지각 모델 및 표현기법 제안」, 『홍익대학교 석사학위논문』, 2005, p.8

8) 확산적 사고(Divergent Thinking)는 주어진 정보를 가지고 다양한 정보를 산출해 내는 활동으로 창의적 사고가 가장 많이 포함되어 있다. 문정화, 「또 하나의 교육 창의성」, 학지사, 1999, p.42

9) 김진희, 「시각적 사고를 적용한 창의력 향상 놀이시설에 관한 연구」, 『서울시립대학교 석사학위논문』, 2010, p.9

(Convergent Thinking)의 요인으로는 분석력과 종합력을 들고 있으며, 확산적 사고가 창의성의 본질적인 능력이 된다고 지적하면서 하위항목으로 여섯 가지 항목을 제시하였다.¹⁰⁾

확산적 사고의 여섯 가지 항목을 그 의미가 비슷한 핵심 내용으로 정리하면 네 가지로 요약할 수 있다. 첫 번째는 유창성으로 아이디어의 개수를 말한다. 두 번째 융통성은 얼마나 많은 유형의 아이디어를 산출해내는가 이다. 세 번째로 독창성은 가장 독특한 아이디어를 산출할 수 있는가를 말하며 마지막 유형으로 정교성은 이러한 아이디어를 계발하는 능력이다.¹¹⁾

창의성에 대하여 연구한 국내 연구자들의 개념정의도 학문 영역에 따라 다양하게 연구되고 있어 정의가 넓고 다양하다. 유아의 창의성과 놀이성(Playfulness)과의 관계를 연구한 송민영(1998)은 창의성은 단순히 사람이 만들어내는 산출물이 아니라 사회적 환경과 개인의 상호작용적 관계의 결과로서 모든 생활과의 사건이라고 정의했다. 어린이 공원에서 창의놀이 행태에 관하여 연구한 김요섭(2013)은 창의성을 지각과 인지능력, 인본주의 정신분석학, 인지과정의 세 가지 측면에서 연구하였다. 지각과 인지능력에서는 길포드의 확산적 사고가 창의성의 기본 유형이라 언급하고 있으며, 인본주의 정신분석학은 개인의 잠재력을 자신이 처한 상황보다 방전적인 방향으로 발휘하는 힘을 길러주는 것이라 말하고 있다. 인지적 과정은 새롭고 독특한 아이디어와 다른 관점으로 문제를 새로운 시각으로 접근하는 방법으로 정의하고 있다.

김진희(2010)는 창의력 향상을 위한 놀이시설을 연구 하였으며 창의성의 정의를 상상적 활동, 어떠한 문제를 해결해내는 능력, 새롭고 신기한 것을 만들어 내

10) 길포드(Guilford)의 확산적 사고 -**문제에 대한 민감성** : 어떠한 문제를 민감하게 지각하고 문제 상황을 찾아내는 능력, 환경에 예민하게 반응하고 새로운 탐색영역을 넓히는 능력, **사고의 유창성** : 어떤 자극에 대하여 풍부한 개념을 산출해내는 능력, 가능한 많은 아이디어를 산출하는 능력 **사고의 융통성** : 새로운 각도에서 다양한 생각을 산출해내는 능력, 다양한 방식으로 해결방안을 모색하는 능력, **사고의 독창성** : 다른 사람들과는 상이한 반응을 하는 능력, 기존에서 탈피해 참신한 아이디어를 산출하는 능력, **재정의** : 사물에 대한 기존의 해석을 버리고 새롭게 해석하는 능력, **사고의 정교화** : 문제에 포함된 의미를 명확히 이해하고 부족한 것을 보완할 수 있는 능력. 김미미, 2006, p.12

11) 심희경, 「길포드의 창의성을 적용한 유아미술교육 프로그램에 관한 연구」, 『홍익대학교 석사학위 논문』, 2014, p.7

는 의욕, 독창적인 아이디어를 만들어 내는 능력으로 정의하였다. 창의성 개발을 위한 어린이 놀이용품 디자인에 대해 연구한 김미미(2006)는 수렴적 사고와 확산적 사고측면으로 정의해, 수렴적 사고에서는 분석력과 종합력, 확산적 사고에서는 길포드의 6가지 측면으로 정의하였다 즉, 창의성은 문제해결 능력으로 당면하는 상황의 문제를 새롭고 특유한 방식으로 해결해 나가는 활동이라고 정의하고 있다.

연구자	내용
토랜스 (Torrance)	곤란한 문제를 해결하기 위해 아이디어와 가설을 세우고 검증하며 결과를 전달하는 과정
로저스 (Rogers)	새로운 결과를 낳는 행동의 출현 생활에서 생산되는 하나의 과정
길포드 (Guilford)	새롭고 신기한 것을 낳는 힘, 새로운 사고를 생산해 내는 것
송민영 (1998)	사람과 사회적 환경이 상호작용한 결과로서의 모든 사건
김요섭 (2013)	새롭고 독특한 아이디어와 과정으로 문제를 새로운 시각으로 접근하는 방법
김진희 (2010)	상상적 활동, 어떠한 문제를 해결해내는 능력, 새롭고 신기한 것을 만들어내는 의욕, 독창적인 아이디어를 만들어내는 능력
김미미 (2006)	개인의 수준에 새롭고 적절한 것을 창조해내는 능력

[표 2-1] 선행연구자의 창의성 개념

이렇듯 창의성은 다양한 관점에서 정의될 수 있으며 위와 같은 정의를 종합해 보면, 창의성은 새로운 것을 창조할 수 있는 개인의 능력이라고 볼 수 있고 개인의 특성을 주변 환경요인(사회적 환경)을 비롯한 하나의 새로운 결과물(사건)을 만들어내는 행동을 말한다.

2) 창의성과 어린이 놀이의 관계

어린이들은 놀이하는 과정에서 많은 문제 상황에 당면하게 되고 문제 상황을 해결하기 위한 사고력이 발달하게 된다. 놀이하는 중에 접하게 되는 새로운 사물이나 생활에 대한 탐색은 다양한 문제해결 능력을 발달시키고 상징놀이나 역할놀이를 통하여 추상적 사고를 증진시킨다.

Pepler(1982)는 놀이가 창의성 발달에 기여하는 과정을 세 가지로 분석 제시하였다.

① 놀기 좋아하는 태도나 융통적인 반응이 놀이에서 문제해결 상황으로 일반전이되는 경향이 있으며, 이로 인해 놀이경험이 있는 유아는 과제에 호기심과 흥미를 보이고 자발적이다.

② 놀이의 실험적이고 탐색적인 속성에서 야기되는 신기한 반응들이 특정전이되는 경향이 있어서 놀이경험이 유아가 창의성 과제에 반응할 때 이전의 놀이 활동을 더 잘 활용한다.

③ 놀이의 상징적 활동이 창의적 실행을 자극할 수 있다.¹²⁾

바이닝거(Weininger)는 놀이가 어린이의 성장발달에 기여하는 공헌과 기능에 대해 세 가지를 제시하고 이는 신체발달, 언어발달, 인지발달, 정서발달, 사회성 발달, 창의성발달과 연관이 있다고 제시하였다.

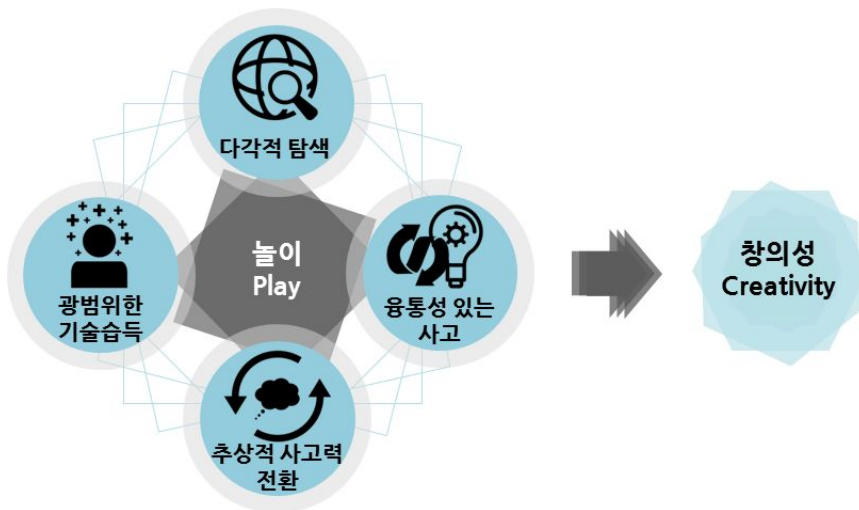
① 일상생활까지도 놀이가 되는 어린이는 이를 통해 세계나 다른 사람을 탐구하고 실험하게 되며 창의적 행동발달에도 영향을 줄 뿐만 아니라 판단적 행동에도 기여한다.

② 놀이는 어린이들의 복잡하고 상호 모순되는 정서 상태를 정화하거나 정신건강에 도움을 주는 기능을 발휘하는 등 정서발달과 직결된다. 놀이를 통해 자신뿐만 아니라 친구나 어른들로부터 여러 가지 반응을 변별하여 무엇이 그들에게 두려움을 주고 흥분 시키는가를 깨닫고 그것을 극복하며 안정을 얻는다.

③ 놀이는 운동 목표에서 뿐만 아니라 타 학습의 목표에서 신체적 동작을 하고 운동하는 법을 익히며, 놀이를 통해 계속 말함으로써 언어훈련도 쌓이게 된다. 더불어 어린이의 사회적 발달에 특정적으로 공헌한다.¹³⁾

12) 이광욱, 『통합체육을 위한 놀이와 체육활동』, 정민사, 2007.

이와 같이 놀이는 창의성 발달과 동시에 정신건강 및 신체발달로도 이어진다. 앞서 살펴본 바와 같이 발달심리학자와, 교육학자들은 놀이가 어린이의 창의성을 증진시킨다고 주장하고 있는데 이는 주로 두 가지 관점에서 논의되고 있다. 첫 번째, 어린이는 놀이를 하면서 다각적인 탐색을 하며 이로 인해 광범위한 기술을 습득하게 될 뿐만 아니라 융통성 있는 사고를 하게 되고 그 결과로 창의성이 증진된다는 것이다. 두 번째로 학자들은 놀이가 어린이의 구체적 사고력을 추상적 사고력으로 전환시키는 역할을 하기때문에 창의성 발달과 깊은 관계가 있다고 주장한다.¹⁴⁾ 즉, 구체적으로 사물 이외의 것에도 주목함이 새로운 연상으로 이어져 창의성이 발달된다는 것이다. 이처럼 어린이는 놀이를 통해 신체능력 뿐만 아니라 감각운동적인 능력과 기술을 형성해 가며, 주어진 놀이뿐만 아니라 동시에 새로운 놀이의 고안과 창작을 할 수 있게 된다. 또한 사회학습의 기회제공과 정서적인 발달의 기회를 제공해준다.



[그림 2-1] 창의성과 어린이 놀이의 관계

13) 김미미, 「유아의 창의성 개발과 놀이용품 디자인에 관한 연구」, 『동아대학교 석사학위논문』, 2006, p.20

14) 김요섭, 「서울시 상상어린이공원 놀이시설의 창의놀이 행태 분석」, 『한양대학교 박사학위 논문』, 2013, p.41.

3) 창의성 증진을 위한 어린이 놀이

어린이는 놀이터의 놀이기구나 시설물을 다각적 탐색으로 사용하게 된다. 그러한 행태를 보면 미끄러지기, 흔들기, 균형 잡기, 매달리기, 뒹굴기, 앉기, 오르기, 내리기, 뛰기, 넘기, 빠져나가기, 구르기, 타기, 밀기 등의 행위를 하며 어린이 놀이 행태에 따라 놀이기구나 시설물의 종류도 다양하게 나타난다. 한 가지의 놀이기구가 한 가지 놀이행태를 유발하는가 하면, 어린이 스스로 놀이과정 중에 의도치 않은 놀이방법이 창조되는 놀이들도 있다. 따라서 어린이 놀이터는 어린이에게 다양한 놀이행위를 즐길 수 있도록 계획하는 것이 바람직하며 어린이의 흥미를 끌기에도 적합하다. 이처럼 놀이터를 통해서 어린이가 여러 가지 행태를 나타내고 있음을 알 수 있다.

한편, 서울시 상상어린이 공원을 대상으로 어린이의 창의놀이 행태를 분석한 김요섭(2013)은 놀이기구나 시설물 이용 시 일반적 놀이행태¹⁵⁾에 비하여 특이한 놀이행태를 단 한번이라도 보인 것을 창의놀이행태로 정의하고 관찰 분석을 통하여 총 29가지 놀이 행태를 도출하였다. [표 2-2]¹⁶⁾와 같이 창의놀이는 그네를 꼬아 타는 것과 같이 놀이기구가 가진 기존의 성질과는 다른 놀이를 하는 것으로 볼 수 있다.

15) 일반적인 놀이행태(정식타기) : 미끄럼틀을 이용할 시에 미끄럼틀에 앉아서 내려오는 형태, 그네를 이용할 시 앞음 판에 앉아서 그네를 이용하는 형태, 시소를 이용할 시 양쪽에 사람이 앉아서 이용하는 형태 등 어린이가 놀이시설물을 이용 시 놀이시설물의 이용 매뉴얼대로 사용하는 정상적인 행태를 말한다.

16) 김요섭, 「서울시 상상어린이공원 놀이시설의 창의놀이 행태 분석」, 『한양대학교 박사학위 논문』, 2013. p. 91-106

놀이시설		놀이행태
복합놀이기구	조합 놀이대	누워서 타기
		활주판 오르기
		기구에 매달리기
		난간에 서기
		지붕에 오르기
일반놀이기구	그네	줄에 매달리기
		꼬아 타기
		빈 그네 밀기
		2인이 함께 타기
		뛰어 내리기
		서서타기
		옆으로 타기
		한명이 양쪽 그네에 누워서 타기
		두 명이 꼬아 겹쳐 타기
		좌우로 타기
		누워 타기
		흔들말
	서서타기	
	잡고 흔들기	
	옆으로 타기	
	시소	혼자타기
		손으로 흔들기
		방아 찧기
		누워 타기
	모래놀이터	모래놀이
모래성 만들기		
물웅덩이 만들기		
펜스 걸기		
그림판	그림 그리기	

[표 2-2] 창의 놀이 행태

창의적인 놀이는 어린이가 스스로 생각하고, 선택하면서 새로운 놀이를 만들고 성공 또는 실패하면서 위험한 상황에도 대처할 수 있는 방법을 배울 수 있는 어린이 성장발달에 필수적인 요소이다.

창의놀이의 유형은 앞서 언급한 새로운 놀이형태의 놀이방법에 따라 위험놀이(Risky Play)와 상상놀이(Imaginative Play)로 구분할 수 있다.

(1) 위험놀이(Risky Play)

본 연구에서 말하는 위험놀이는 놀이터 유형 중 하나인 모험 놀이터¹⁷⁾에서 나타나는 성격과 일부 유사하다. 놀이운동가이자 아동문학가 편해문(2015)은 놀이터 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 위험이며, 아이들은 작게 자주 다쳐봐야 오히려 나중에 더 크게 다치지 않는다고 언급하였다. 또한 아이들은 공간이 있으면 놀이를 몰라도 스스로 노는 방법을 만들어 낼 수 있다고 언급하며 주체적인 놀이 활동이 가능한 공간의 중요성을 강조하였다.¹⁸⁾ 또한 안전한 놀이터는 위험하고, 위험(Risk)한 놀이터가 안전하다고 말하며 놀이터가 위험(Risk)해야 어린이들이 안전하다고 하였다.

위험놀이(Risky Play)에 대해 연구하는 학자들에 따르면 어린이는 위험놀이를 통하여 스스로 위기상황을 대처하는 방법을 습득하고 사회적으로 교류하는 방법을 배우며 자신의 한계를 깨닫고 이는 곧 창의성 증진으로 이어진다고 하였다. 또한 위험놀이는 어린이가 현재의 환경에 적응하는 일반적인 과정의 일부이며, 만약 어린이가 나이에 적합한 위험놀이를 경험하지 못한다면 현대사회에서 증가

17) 모험놀이터는 종래의 공원, 그네, 시소, 철봉 등이 있는 것과 같은 전통적인 놀이터와 다르게 때로는 무질서한 것처럼 보이지만, 아이들이 상상력을 배우며 직접놀이를 만들 수 있는 놀이터로 공원이나 학교에서는 금지되어있는 웅덩이파기나 모닥불 놀이 나무타기 등과 같은 놀이가 가능한 놀이터이다. 신순호, 박성현, 2011, p.245

18) 편해문, “창의적인 아이로 키우기? 판박이 놀이터부터 뜯어고치자!” 『주간조선』(2015년 7월 13일) <http://weekly.chosun.com/>

“아이들은 구르고 깨지면서 조금씩 자주 다쳐야 크게 안 다쳐요. 위험을 만나보지 못한 아이들은 위험을 다룰 수가 없죠. 사실 우리 일상에 위험이란 게 별로 없어요. 문명이 발달하면서 대부분이 제거가 됐죠. 유일하게 아이들이 위험을 만나볼 수 있는 곳이 놀이터예요. 그런데 요즘 안전검사가 강화되면서 그 작은 위험마저 다 제거해버렸죠. 바닥을 탄성매트로 바꾸고 기구 재질은 고무로 바꾸는 식으로요. 놀이터는 아이들이 한계상황을 만나볼 수 있게 지어 야해요.”

하는 정신적인 문제가 발생할지도 모른다고 하였다.¹⁹⁾ 이는 즉, 어린이의 발달시기에 맞춰 외부환경에서의 적절한 자극이 필요함을 말한다. 한편, 놀이시설이 안정성만을 중시하여 어린이가 재미를 느끼기 힘든 유형의 경우, 놀이터의 이용률이 저조해지거나 새로운 놀이방식으로 오히려 더 위험할 수 있는 방식으로 이용될 우려가 있다. 위험성은 위험요인과 확연히 다른 것으로 놀이의 가치와 연결될 수 있는 개념이다. 위험성(Risk)은 이용자가 피해발생 가능성을 스스로 인지하여 예측할 수 있는 것을 말한다. 위험요인(Hazard)은 예측하지 못한 안전의식으로 이용자의 남용에도 견딜 수 있는 예측 가능한 위험을 예방하기 위해 관련된 전문가들이 동의한 위험평가 프로세스(Risk Assessment Process)를 통하여 식별하고 분석한 위험요소를 말한다.²⁰⁾



위험요인(Hazard)

(Play + Ground + Risk)- Hazard = Safety

[그림 2-2] 놀이터의 위험성과 위험요인
(출처 : 편해문, 놀이터, 위험해야 안전하다, 2015, p.260)

즉, 어린이 놀이터에서 창의성 증진의 대상이 되는 긍정적인 놀이로서의 위험성(Risk)은 어린이 자신의 예측과 선택을 기본으로 성공 및 실패를 경험하게 하며 다양한 상황을 관리하는 법을 배울 수 있는 기회를 제공하는 등 어린이의 성

19) 김현정, 「모험성측면에서 본 어린이 놀이 공간 분석 연구」, 『서울대학교 석사학위 논문』, 2014, p.44.

20) <http://www.pgpnewscenter.com/>, "The Benefits of Risky Play,"

장에 필수적인 요소이다. 따라서 어린이가 보다 재미를 느끼며 신체적, 사회적 측면에서 건강하게 발달하기 위해서는 어린이 놀이터에서 위험요인(Hazard)을 제거하여 안정성을 높임과 동시에 어린이가 감수할 수 있는 정도의 위험성(Risk)을 고려하고 도전적이고 스릴을 느낄 수 있는 요소를 도입하여 창의성을 키울 수 있는 장소가 되어야 한다.²¹⁾

Sandseter와 Kennair(2011 재인용)는 놀이터에서 발생하는 사고에 관한 연구들을 고찰한 결과 공통적인 위험 요소는 시설 자체보다 어린이의 행동에 있는 것으로 나타났다. 이는 공간이 지루할 경우 새로운 재미를 느끼고 싶어 하는 어린이의 기본적인 욕구로 인해 놀이 시설을 창의적으로 사용하게 되는 것으로 볼 수 있다고 하였다. Sandseter와 Kennair는 어린이 프로그램에 관한 연구 및 인터뷰를 통해 위험놀이의 특성을 다음 [표2-3]과 같이 분류하였다.²²⁾

위험놀이의 분류를 보면 적극적으로 신체를 사용하는 놀이를 주로 한다. 즉, 위험놀이는 어린이가 적극적인 신체활동을 통해 자신의 한계치에 도전하고 위험과 대면했을 때 해결하는 과정에서 창의성이 증진된다고 볼 수 있다.

21) 김현정, 「모험성측면에서 본 어린이 놀이 공간 분석 연구」, 『서울대학교 석사학위 논문』, 2014, p.33-35.

22) Ellen B. H. Sandseter, Lief E. O. Kennair. 「Children's Risky Play from an Evolutionary Perspective : The anti-Phobic Effects of Thrilling Experience」, 『Evolutionary Psychology 9(2)』, 2011, p.264-272, 재인용

분류	대표 놀이	기능 및 이점
높은 곳에서 놀기	<ul style="list-style-type: none"> · 기어오르기 · 신축성 있는 곳에서 뛰기 · 균형 잡기, 그네타기 · 높은 곳에서 뛰어내리기 및 매달리기 	<ul style="list-style-type: none"> · 생태체험, 자연환경 탐구 · 근력, 지구력, 골격 발달 등 운동, 신체기술 향상 · 깊이 감각, 형태 지각, 모양지각, 크기 지각, 운동지각 등 지각능력 훈련 · 종합적인 공간적 방향감각 훈련
고속으로 놀기	<ul style="list-style-type: none"> · 고속으로 놀이기구 타기 · 빠르게 달리기 · 비탈면에서 신체를 이용한 미끄럼 타기 	<ul style="list-style-type: none"> · 인지능력(깊이 감각), 운동지각, 크기지각, 모양지각 향상 · 종합적인 신체 운동능력 향상
거친 신체놀이	<ul style="list-style-type: none"> · 몸싸움 놀이 · 막대기나 나뭇가지로 찌르기 · 추격 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체, 운동 자극 · 즉각적 기능-자신감 향상 · 잠재된 이점- 지배와 종속 경험 · 공격적인 행동을 조절하는 기술 훈련
숨거나 헤멜 수 있는 곳에서 놀기	<ul style="list-style-type: none"> · 혼자 탐험하기 · 낯선 곳에서 혼자 놀기 · 헤멜 수 있는 환경 	<ul style="list-style-type: none"> · 미지의 환경에서 자신의 세계를 탐험 · 깊이감각, 형태지각, 모양지각, 크기 지각, 운동지각 등의 인지적 능력 향상
위험한 요소 근처에서 놀기	<ul style="list-style-type: none"> · 높고 가파른 절벽 위, 해안가, 깊은 물가, 화덕 옆에서 놀기 	<ul style="list-style-type: none"> · 위험한 환경을 경험하고 환경의 가능성과 제약에 익숙해지는 경험 · 실제 위험을 인식하는 능력 향상
위험한 도구로 놀기	<ul style="list-style-type: none"> · 공구를 사용하는 것과 같이 위험성이 잠재되어 있는 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> · 위험한 도구를 여러 가지 다양한 방법으로 조작 가능 · 새로운 도구의 특성과 기능을 배움

[표 2-3] 위험놀이의 분류 및 기능

(출처: 김현정, 모험성측면에서 본 어린이 놀이 공간 분석 연구, 서울대학교 석사학위논문, 2014, p.45-46)

위의 여섯 가지 놀이의 내용은 도심 내 어린이 놀이터의 실정에 맞지 않는 부분이 있고 특히 ‘위험한 도구로 놀기’는 서구의 놀이터에서 볼 수 있는 형태이다. 우리나라의 사회·문화적 관점에서는 이해하기 어려운 유형이나 이러한 놀이가 어린이의 신체정서 발달뿐만 아니라 창의성 증진의 가능성도 내포하고 있다. 해외에서는 어느 정도 위험한 놀이의 중요성을 논의하면서 위험요소를 평가 구분하고, 어린이의 성장에 도움이 되는 위험성을 판단하여 어린이가 놀이터에서 경험할 수 있도록 해주어야 한다는 주장이 늘어나고 있다. 반면에 우리나라의 경우 위험한 놀이구역을 없애야 한다는 관점이 강하게 나타나고 있는데 이처럼 지나친 안전주의로 조성된 놀이공간은 신체·정서발달에 도움이 되지 못하고 어린이의 다양한 인지능력을 저하시키는 요인이 될 수 있다.

호주의 어린이놀이터 자문협회(The Playground Advisory Unit, PAU)와 영국의 어린이 놀이 협회(Children’s Play Council)은 놀이에서 발생하는 경미한 사고는 어린이에게 발생하는 보편적인 것이고, 이는 본인의 선택과 결과에 대한 직접적인 경험을 하게 되어 성장에 긍정적인 역할을 한다고 하였다. 즉, 어린이는 자신의 능력을 안전하게 시험하고 발달시키며 보다 더 예측하지 못한 어려운 방법으로 놀면서 새로운 놀이를 발견할 수 있는 놀이 환경이 가장 이상적인 놀이 환경으로 볼 수 있다.

(2) 상상놀이(Imaginative Play)

상상놀이는 가작화(Action of Make-believe) 요소가 포함된 놀이로 사실이 아닌 것을 가장해서 행동하거나 다른 사람의 활동을 모방하여 사물이나 도구를 사용하여 가작화(Action of Make-believe)하는 놀이이다. 또한 인지적, 신체적, 정서적, 사회적인 면에서 포괄적으로 어린이의 성장에 영향을 미치는 매체로서 가치가 높다. 어린이들은 상상놀이를 통해 행동과 역할을 주변세계에서의 개념과 상징적으로 동화시킨다는 점에서 중요시되어 왔다.

상상놀이는 장난감이나 사물을 도구로 사용하고 타인의 동작이나 활동을 모방해서 놀고 사실이 아닌 허구를 가지고 사실인 것처럼 생각하거나 가장해서 행동하는 놀이로 정의하고 있다. 어린이가 상상놀이를 하는 이유는 어린이가 성인이 지배하는 사회에서 살고 있기 때문이다. 어린이의 지적, 정서적 욕구를 충족시키

기 위해 자기 자신을 현실에 조절하기보다 현실을 자신의 욕구에 동화시켜서 새로운 세계를 창조하는 상상놀이를 하게 된다.²³⁾ 상상놀이(Imaginative Play)는 연구자들에 따라 상징놀이(Symbolic Play), 공상놀이(Fantasy Play), 가상놀이(Make-believe Play), 극화놀이(Dramatic Play)등 유사한 의미로 사용되고 있다. 본 연구에서 상상놀이는 위의 놀이를 모두 포함 시킨 것으로 타인의 활동을 모방하여 놀이도구나 환경을 사용하여 가작화(Action of Make-believe) 하는 놀이로 정의한다.

최상순(1987)은 상상놀이의 가작화를 크게 4가지로 구분하여 사물의 가작화, 행동의 가작화, 역할의 가작화 및 언어의 가작화로 구분하였다.

a. 사물의 가작화

사물의 가작화 초기에는 대체사물의 외형적인 특징이 표상에 크게 영향을 끼침으로 실물과 유사한 사물의 가작화가 많이 일어난다. 그러나 성장함에 따라서 어린이는 실물과 전혀 다른 사물로 가작화 하며, 나중에는 사물이 없어도 의미가 생겨 가작화가 이루어진다.

b. 행동의 가작화

행동들은 공간적 환경에서 일어나며 행동의 가작화에 있어서 행위주체자의 3단계로 구분할 수 있다. 첫째, 행위주체자로서 자신을 가작화하는 것. 둘째, 수동적 행위자로서 사람과 유사한(인형 등) 대체를 사용하는 것. 셋째, 행위주체자로서 다른(사람으로 사용된 나무 블록 등) 대체를 사용하는 것이다.

c. 역할의 가작화

역할규정 또는 역할놀이는 어린이가 다른 사람을 동일시하거나 다른 사람의 성격(특성)을 가장 하는 것이다. 또한 이런 역할들은 서로 보충적인 사회적 관계(부모-아동, 의사-환자)라는 점에서 상호 보완적이다.

d. 언어의 가작화

언어는 즐거움을 위한 수단으로서 가작화의 복잡한 활동을 다루는 수단으로서 놀이의 모든 영역에 포함된다.²⁴⁾

23) 류진순, 「실외놀이터의 질적 수준에 따른 유아의 실외 상상놀이에 관한연구」, 『덕성여자대학교 석사학위 논문』, 2003, p.19.

24) 최상순, 「유아의 상상놀이에 관한 연구」, 『이화여자대학교 석사학위 논문』, 1987, p.12-18.

Smilansky(1968)는 상상놀이의 발달단계를 기능놀이(Functional Play)로 시작해서 건설(구성)놀이(Constructive Play), 극적놀이(Dramatic Play), 규칙놀이(Games with rules)로 발전한다고 설명하였다.²⁵⁾

즉, 상상놀이는 신체를 적극적으로 사용하는 위험놀이와는 달리 놀이기구나 시설물, 물건 등에서 연상되는 어떠한 상황에 대한 놀이로, 어린이가 하고자 하는 놀이의 필요에 따라 공간을 변화하는 과정에서 창의성이 증진된다고 볼 수 있다.

분류	대표 놀이	기능 및 이점
기능놀이	<ul style="list-style-type: none"> - 물건을 이용하는 놀이 - 장난감을 우연히 건드려서 반복적으로 되풀이하는 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> - 감각운동기능 향상에 필요한 단순 근육활동 - 반복적 행동과 모방으로 새로운 행동을 시도함
건설(구성)놀이	<ul style="list-style-type: none"> - 무언가를 만들기 위한 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> - 구성하는 활동을 통해 창작을 하고 자신을 창조자로 인식함 - 창의적 활동을 시도하고 장난감의 다양한 사용을 배움
상징놀이	<ul style="list-style-type: none"> - 자신의 욕구에 동화시켜서 새로운 세계를 창조해 나가는 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> - 손에 아무것도 없지만 무언가를 마시는 시늉을 하는 등의 상상력이 작용됨
극적놀이	<ul style="list-style-type: none"> - 역할놀이 	<ul style="list-style-type: none"> - 주변 환경에 대한 인식을 표현하는 놀이
규칙놀이	<ul style="list-style-type: none"> - 최고수준에 도달한 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> - 미리 규정한 규칙에 따른 놀이

[표 2-4] 상상놀이 분류 및 특성

또한 서울시 상상어린이공원 놀이시설의 창의놀이 행태를 분석한 김요섭(2013)은 창의놀이를 새로운 결과를 이야기하는 행동에서 나타나는 물리적 현상을 창의성 표출의 개념으로 받아들여 어린이가 놀이시설물을 이용할 시 일반적인 놀

25) 김은기, 「유아의 상상놀이에 관한 일 연구」, 『이화여자대학교 석사학위 논문』, 1984, p.6-8.

이 형태에 비하여 특이한 형태를 단 한번이라도 보았다면 이를 창의놀이 행태로 정의하였다.²⁶⁾ 이는 어린이가 놀이터를 위험놀이(Risky Play)나 상상놀이(Imaginative Play)행태를 띠며 사용할 때의 행태들이 창의성 증진으로 이어짐을 알 수 있다.

2-2. 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 구성

앞서 주지한 놀이와 창의성의 중요성과 영향만큼이나 놀이가 행해지는 공간인 놀이터도 중요하다. 단순히 어린이는 놀도록 하는 것으로는 발달이 충분하지 않으므로 이를 통해 여러 가지 도구사용법을 배워야 하며 자료를 가지고 창의적으로 만들어 내는 것을 배워야한다. 이를 가장 잘 지원할 수 있는 환경이 바로 어린이 놀이터 이다.²⁷⁾ 놀이 환경의 기본 틀을 구성하는데 다음 [그림 2-3]²⁸⁾과 같은 놀이유발과의 관계를 가지고 있다.



[그림 2-3] 놀이유발의 유기적 관계성

26) 김현정, 「모험성측면에서 본 어린이 놀이 공간 분석 연구」, 『서울대학교 석사학위 논문』, 2014, p. 45-46

27) 공수경, 「감각체험이 도입된 놀이기구 디자인에 관한 연구」, 『이화여자대학교 석사학위 논문』, 2004, p.10

28) 김신옥, 「도시 환경적 특면에서의 유아 놀이 공간 디자인에 관한 연구」, 『이화여자대학교 석사학위 논문』, 1991, p.22

1) 창의적 어린이 놀이터 개념

일반적으로 어린이 놀이터는 기본구조로 놀이시간(기회), 놀이방법, 또래 및 동반자, 놀이장소를 들 수 있으며 이들 구조는 상호 유기적 관계를 맺는 것으로 이들 중 어느 하나만 규제가 되어도 놀이는 발생되지 않는 다는 것으로 놀이유발의 결정요인이라 할 수 있다. 놀이시간이나 놀이장소는 필수적 요소이지만, 놀이방법과 놀이 인식의 경우 목표에 따라 다양한 형태로 나타날 수 있다. 이와 같이 놀이터의 구조는 부분이 아닌 전체성을 띤 개념으로 그것은 공간 요소들의 집합체를 의미하는 것이다.²⁹⁾

어린이는 놀이를 통하여 배우는 과정에서 환경에 상당한 영향을 받으며 놀이 환경에서 자극을 받고 놀이 환경에 따라 만족감과 흥미를 유발하는 정도가 다르다. 루소(J. J. Rousseau)는 어린이에게 환경은 적극적으로 이용하고 본인 흥미에 의해 적용하며 놀이나 놀이해결, 자기능력의 적합성을 적극적으로 탐색하며 이어간다고 하였다.³⁰⁾ 이처럼 놀이터는 그 자체가 교육적 가치를 가지고 있으므로 놀이시설에 대한 기본적인 여건은 다음과 같다.³¹⁾

a. 색채

색채는 형태보다 더 광범위하며, 일반적으로 형태를 더욱 강조하는 특성을 지니고 있다.³²⁾

색채의 기본 3속성인 색상, 명도, 채도를 통해 색채의 촉감적인 연상이 가능하게 된다. 우리는 다양한 언어사용으로 무거운/가벼운, 따뜻한/차가운, 부드러운/딱딱한 등의 색채감성을 표현하게 된다. 따라서 어린이 놀이터의 색채는 환경의 쾌적성, 안전성, 피로감, 능률성 등에 영향을 미치기 때문에 놀이기구의 색채선정에 유의해야한다. 놀이터 주변의 색조와 조화를 이루면서 어린이에게 안정감을

29) 공수경, 「감각체험이 도입된 놀이기구 디자인에 관한 연구」, 『이화여자대학교 석사학위 논문』, 2004, p.13

30) 어혜진, 김주연, 백승경, 레지오 에밀리아의 공간 접근법을 적용한 어린이놀이터마공간에 관한 연구, 한국공간디자인학회논문집, 6(2), p.61-68

31) 이숙재, 이숙재, 『유아를 위한 놀이이론과 실제』 서울 창지사, 1990, p.147-150

32) 배경리, 「시각적 촉감을 활용한 어린이박물관 공간디자인에 관한연구」, 『홍익대학교 석사학위 논문』, 2013, p.13

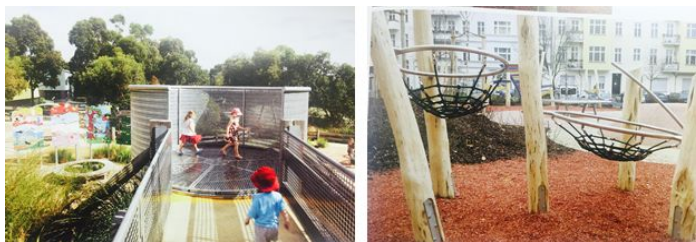
제공하는 색채를 선정해야 한다.



[그림 2-4] 어린이 놀이터의 색채(출처 : Michelle Galindo, Playground Design, BRAUN, 2012)

b. 재질

재질의 차이에서 받는 느낌을 의미하는 재질은 사물의 특정한 표면 성질 요철이나 딱딱하고 무른 정도 등을 말하는 것으로, 시각적이고 촉각적으로 지각되어 대상을 인지하는데 직접적인 영향을 준다.³³⁾ 모홀리 나기는 The New Vision에서 재질은 우리에게 미적 특징을 전해주는 매체라고 강조했다듯이 재질은 촉각의 자극제임을 알 수 있다.³⁴⁾ 놀이터에서는 놀이기구와 시설물에 사용되는 재료를 철제로 획일화하기보다 여러 가지 재료를 사용하여 시설물의 활용도를 높이고 어린이에게 다양한 감각 경험을 제공해 주어야 한다.



[그림 2-5] 어린이 놀이터의 재질 (출처 : Michelle Galindo, Playground Design, BRAUN, 2012)

33) 권현정, 「시각적 촉감과 색채감성의 연관성에 관한연구」, 『한국과학기술원 석사학위 논문』, 2002, p.18

34) 박규원, 박민영, 시각적 촉감을 활용한 패키지디자인의 형태 연구, 한국디자인문화학회지, 2008, 4(3), p.205

또한, 재질은 과거의 경험에 의한 촉감을 느끼게 하는 가장 직접적인 매체로 이러한 질감의 경험적 성격을 이용하면, 촉각적인 자극을 보다 강하게 유발할 수 있다.³⁵⁾

c. 형태

놀이터의 형태는 중심부의 광장에 위치하는 개방성이 있는 형태, 자연요소의 인입이 가능한 형태, 소통의 매개공간으로 아틀리에(Atelier)형태, 3차원적 공간 활용³⁶⁾을 하는 조형성이 있는 형태 등 어린이의 흥미를 유발시키면서 성장발달에 다양한 경험을 하는 형태이어야 한다.³⁷⁾ 개방성이 있는 형태는 어느 방향으로든 연결되어 있고 누구에게나 개방된 형태이며, 자연요소는 자연적인 요소들을 함께 구성한 형태이다. 아틀리에에는 어린이들이 능동적으로 탐색하며 자유롭게 놀이를 할 수 있는 공간, 3차원적 공간 활용이란 놀이공간이 어린이의 자기학습 과정에 따라 변경, 조작이 가능해야 하며 반응적이고 손쉽게 변형할 수 있는 공간을 조성해야 한다. 또한 시간에 고정되지 않고 수정 가능해야 한다. 형태면에 있어서 어린이의 흥미를 유발시키면서 안정감 있는 디자인의 놀이기구와 시설물을 설치한다.



[그림 2-6] 어린이 놀이터의 형태 (출처 : Michelle Galindo, Playground Design, BRAUN, 2012)

35) 배경리, 앞의 논문, p. 13

36) 3차원적 공간 활용이란 놀이공간이 어린이의 자기학습 과정에 따라 변경, 조작이 가능해야 하며 반응적이고 손 쉽게 변형할 수 있는 공간을 조성해야 한다. 또한 시간에 고정되지 않고 수정 가능해야 한다. 김혜정, 2015

37) 김혜정, 「숲 체험 활동 요소 활용 어린이집 실내놀이공간 디자인에 관한 연구」, 『홍익대학교 석사학위 논문』, 2015, p. 30

또한 어린이 놀이터에 제공되는 놀이기구나 시설물은 다음 다섯 가지와 같은 조건을 충족해야 한다.

첫째, 견고하고 안전해야 한다. 어린이가 놀이에 사용하는 놀이기구의 기본 조건은 견고하고 튼튼하며 안전해야 한다. 둘째, 어린이 발달 수준에 적합해야 한다. 사용하는 어린이의 신체조건이나, 발달수준에 알맞아야 한다. 발달수준에 못 미치는 놀이기구는 흥미를 끌지 못하고, 발달수준에 적합하지 못한 놀이기구는 좌절감을 주거나 잘못된 사용으로 어린이의 정서와 안전을 해칠 위험이 있다. 셋째, 다양성이 있어야 한다. 다양성이란 다음과 같다.

a. 종류의 다양성 : 다양한 종류의 놀이기구를 통해 어린이들에게 각기 다른 경험을 제공해야 한다.

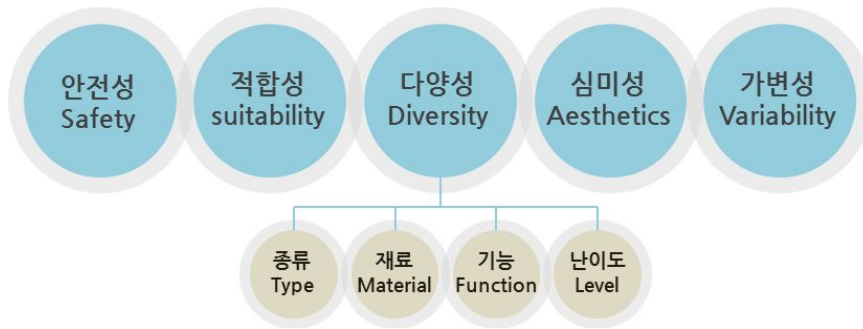
b. 재료의 다양성 : 놀이기구에 사용되는 재료를 획일화하기 보다는 여러 가지 재료를 적절히 사용해 시설물의 활용도를 높이고 어린이에게 다양한 감각경험을 제공해야 한다.

c. 기능의 다양성 : 놀이기구라고 해서 운동, 신체발달만을 촉진 시키는 단일기능의 시설물만을 제공해서는 안 된다. 신체발달 이외에 정서, 사회성발달, 지적발달을 촉진하는 복합적 기능을 갖춘 놀이기구나 시설물이여야 한다.

d. 난이도 수준의 다양성 : 놀이터에서는 연령이나 능력이 각기 다른 어린이들이 함께 놀이를 하는 경우가 많으므로 놀이기구는 단순하고 쉬운 것부터 복잡하고 어려운 수준까지 다양하게 배치되어야 한다. 특히 연령제한 없이 사용할 수 있는 놀이터의 경우 난이도 수준의 다양성을 고려해야 한다.

넷째, 미적이며 예술적 감각을 갖추어야 한다. 놀이기구의 형태나 색채는 미적 감각을 갖추어야 한다. 특히 색채는 환경의 쾌적성, 안정성, 피로감 및 능률성 등에 영향을 미치기 때문에 놀이기구의 색채선정에 유의해야 한다. 기존의 인식이 어린이는 원색을 좋아한다는 고정관념으로 인해 놀이기구를 원색으로 도색하는

것은 바람직하지 못하다. 놀이터 주변 환경의 색조와 조화를 이루면서 어린이에게 안정감을 제공하는 색채를 선정해야 한다. 또한 형태면에서 어린이의 흥미를 유발시키며 안정감 있는 디자인의 놀이기구를 제작해야 한다. 다섯째, 어린이 스스로 변형시켜볼 수 있는 여지가 많은 놀이기구가 바람직하다. 놀이기구는 고정된 형태 이외에 어린이 자신이 여러 가지 형태로 변형시킬 수 있는 것을 제공해야 한다. 변형이 가능한 놀이기구는 필요에 따라 다양한 놀이기구로 바꿀 수 있기 때문에 이러한 변형 경험은 어린이에게 성취감뿐만 아니라 창의성과 상상력을 키워준다.³⁸⁾



[그림 2-7] 어린이 놀이터 놀이기구나 시설물의 조건

Frost(1986)는 어린이 놀이터를 구성특성에 따라 전통놀이터(Traditional Playground), 현대식 놀이터(Contemporary Playground), 모험 놀이터(Adventure Playground), 창의적 놀이터(Creative Playground)의 네 가지 유형으로 분류하였다.³⁹⁾ 전통놀이터는 전형적인 놀이시설이 평평하고 마른땅에 질서정연하게 설치된 형태로 고정형의 단순놀이시설이 설치된 놀이터를 말한다. 여기서 나아가 현대식 놀이터는 전문 건축가나 예술가가 미적으로 조성해놓은 놀이터로 조합형태의 복합놀이시설이 등장하고 놀이기구 및 시설물의 재료가 스테인리스, 플라스틱 등으로 다양화 되었다. 모험 놀이터는 어린이가 창조하여 완성시키는 놀이터로

38) 이숙재, 『유아를 위한 놀이이론과 실제』 서울 창지사, 1990, p.162-163

39) Frost, Children's Playgrounds : Research and Practice. In Fein, G., Rivkin, M.(Eds), *The Young Child at Play* (Washington DC : NAEYC, 1986), 이숙재, 『유아를 위한 놀이이론과 실제』 서울 창지사, 2004 p.237

우리나라에서는 1980년대 초 도입시도는 있었으나 활성화 되지는 않았다. 창의적 놀이터는 여러 가지 고정 시설물과 타이어 목재, 이동기구와 다양한 놀이를 위한 소도구를 제공하고 미술활동, 식물 재배 및 동물 사육을 위한 공간이 제공되는 곳이다. 이는 스토리와 테마를 부여하거나 정형화 되지 않은 놀이시설 또는, 물, 나무, 돌 등의 자연소재를 도입해 놀이 환경에서 쉽게 구할 수 있는 소재로 자연스럽게 놀이를 만들어 갈 수 있는 놀이터를 말한다.

창의적 놀이터의 장점은 놀이기구나 시설물의 형태가 어린이의 의도에 따라 변경될 수 있어 어린이가 변화를 느끼고 계속 흥미를 유지할 수 있다는 것이다. 창의적 놀이터의 놀이시설별 특징은 아래와 같다.⁴⁰⁾

종류	특 징
타이어	모래더미, 담, 터널, 높이뛰기대, 그네좌석, 오름벽, 뗏목 등 다양하게 만들 수 있음
드럼통	터널, 비탈길, 공 던지기 통, 우주선, 인형극 무대, 계산대, 음악 놀이터 등으로 활용됨
통나무	오름대, 통나무 성, 평균대, 벤치, 그네, 사다리 등으로 사용됨
벽	벽화나 개념이 담긴 그림이 그려져 있음
울타리	미술활동을 위한 화판걸이, 어린이가 집으로 가져갈 그림 꽃기
계 단	난간에 화분을 달아 발견 탐색의 기회를 제공함

[표 2-5] 상상놀이 분류 및 특성

독일의 놀이터 디자이너 귄터 벨치히(Günter Beltzig)는 “어린이들은 언제 어디에서나 그들이 찾을 수 있는 모든 것으로 놀이를 한다.” 고 언급하면서 어린이들에게 놀이터가 따로 필요하지 않다고 하였다. 그러나 우리사회가 어린이들이 언제 어디에서나 모든 것으로 놀이하도록 허용하지 않기 때문에 어린이들을 위험, 방해, 그리고 잘못된 것으로부터 유인해 내기 위해서 놀이터가 필요하다고 하였

40) 윤선화, 정윤경, 『어린이 놀이시설 안전핸드북 실외놀이터와 어린이 안전』 한국생활안전연합, 2011, p.14

다. 벨치히는 정의된 놀이의 가치는 없지만 오르기, 균형 잡기, 조정활동, 미끄럼 타기, 사회적 행동 훈련 등의 특정 기능은 그룹 내에서 자신을 존대하게 하기 위한 것으로 정의하면서 바람, 비, 태양을 경험하는 것도 기능적 놀이에 속하는 가능성 중 일부라고 언급하였다. 이것들은 서로 겹칠 수도 있고, 서로 지지할 수도 있지만 놀이를 막아버리거나, 방해하거나, 난폭한 행동을 유발할 수도 있다. 그러므로 의식적으로 선택하고 찾아서 놀이터와 특별한 놀이기구에 특별한 놀이기능을 부여하는 것이 매우 중요하다고 하였다.⁴¹⁾

벨치히는 놀이터는 고도로 복잡한 사회학적 기능의 장소이며, 좋은 놀이터에 있어야 할 것과 나쁜 놀이터에 있는 것을 각각 여섯 가지로 구분하였다.

좋은 놀이터에 있어야 할 것	나쁜 놀이터에 있는 것
분위기를 제공하고 행복감을 주고 머무르고 싶은 곳	마장 마술 경기장 같은 장애물 통과 놀이터 (파코스 마술 경연 대회)
발견할 무엇이 있고 숨어있지만 찾는 사람은 찾을 수 있는 곳	조경 장식으로 치장한 놀이터
통제가능하고, 인식가능하고, 조절할 수 있는 위험이 허락되는 곳	남은 자투리 공간을 사용한 놀이터
달라지는 기분, 흥미, 필요에 따라 변화의 가능성을 주는 곳	특정 사람만이 이용할 수 있게 만들어진 놀이터
바람, 시선, 소리를 막아주는 곳	공간이 적고, 선택할게 없고, 같은 모양이고. 안전이 충분하지 않고, 친절하지 않은 놀이터
특별히 금지하는 것이 없는 곳	지나치게 안전하고, 보호구역과 비슷한 통제된 놀이터

[표 2-6] 완벽한 놀이터를 위한 6대 황금률

편해문은 어린이들이 좋아하는 놀이터와 부모나 놀이터 디자이너가 추구하는 놀이터는 자주 어긋난다고 언급하며 앞으로 새롭게 놀이터를 만들 때 실제로 놀

41) 서울시 마을공동체 종합지원센터, 『공유자적(共有自適)2 놀이의 가능성 : 아이들이 노는 독일 놀이터 Günter Beltzig』, 2014.05.23

이터를 설계하거나 시공하는 사람이 염두 할 사항으로 7가지와 놀이터로 볼 수 없는 사항으로 3 가지를 언급하였다.

a. 좋은 놀이터에 있어야 할 7가지

- 그들이 있는지
- 언덕, 비탈, 골짜기, 동굴, 터널, 바위, 펌프가 있는지
- 숨바꼭질할 수 있는지
- 우리 문화의 정체성이 녹아 있는지
- 놀이기구 하나가 놀이터 주인행세를 하고 있지 않은지
- 유아 모래놀이터가 작게라도 반드시 있는지
- 합성 플라스틱 보다 자연 소재를 충분히 썼는지

b. 놀이터로 볼 수 없는 놀이터3가지

- 땅의 기운이 올라올 수 없게 탄성 포장이나 매트로 바닥을 덮어버린 '죽은 놀이터'
- 다른 놀이터를 베껴 오거나 기성제품을 조립해 놓은 '영혼 없는 놀이터'
- 놀이터 이름만 생태적이고 내용은 모두 화학적 소재의 놀이 기구로 채워진 '거짓말 놀이터'⁴²⁾

영국의 Free Play Network에서 2008년에 발행한 <Design for Paly : A Guide to Creating Successful Play Space>는 놀이 공간을 성공적으로 디자인하기 위한 열 가지 원칙을 언급하고 있다.⁴³⁾

42) 편해문, 『놀이터, 위험해야 안전하다』 소나무, 2015, p.111-112

43) 편해문, 앞의 책, p.109-111

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------|
| - 주변과 어울려야 한다. | - 지역 커뮤니티의 필요와 만나야 한다. |
| - 아이들이 접근하기 쉬운 곳이어야 한다. | - 나이가 다른 아이들이 놀 수 있어야 한다. |
| - 자연을 담아야 한다. | - 아이들에게 위험과 도전을 경감할 기회를 주어야 한다. |
| - 여러 놀이를 할 수 있어야 한다. | - 꾸준히 유지와 보수가 되어야 한다. |
| - 장애와 비 장애 아이들이 모두 놀 수 있어야 한다. | - 아이들이 변화와 발전을 만날 수 있어야 한다. |

[표 2-7] 놀이공간을 성공적으로 디자인하기 위한 10가지 원칙

(1) 창의적 어린이 놀이터 구성 여건

최근 전국적으로 창의인재교육과 더불어 놀이터 짓기 열풍이 일고 있다. 그러나 기업의 사회공헌사업의 대상으로 기업의 이미지 개선 도움의 대상으로만 여겨지고 있다. 지방자치단체 역시 비슷한 이유로 놀이터 사업에 적극적이다. 하지만 창의성 증진을 위한 놀이터를 구현하기 위해서는 창의적 놀이가 가능한 물리적 환경을 구축한 놀이터가 필요하다.

따라서 본 연구는 지자체가 2008년 이후 시작한 어린이공원 리모델링 사업이 실시된 곳을 대상으로 어린이 놀이터 계획 시 고려해야할 방향성을 도출하기 위해 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 공간특성을 도출하고자 한다.

창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 특성을 도출하기 위해서 먼저 창의성 증진을 위한 놀이행태와 어린이 놀이터에 관련된 선행연구를 분석하여 창의적 어린이 놀이터 공간 특성을 도출한다. 이후 도출된 특성과 앞 장에서 파악한 창의적 놀이행태의 특징을 종합하여 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터의 특성을 도출하여 재정립한다.

Günter Beltzig	영국 Free Play Network	편해문
분위기를 제공하고 행복감을 주고 머무르고 싶은 곳	주변과 어울려야 한다.	그늘이 있는지
발견할 무엇이 있고 숨어있지만 찾는 사람은 찾을 수 있는 곳	아이들이 접근하기 쉬운 곳	언덕,비탈,골짜기,동굴,터널,바위, 펌프가있는지
통제가능하고, 인식가능하고, 조절 할 위험이 허락되는 곳	자연을 담아야 한다	숨바꼭질 할 수 있는지
달라지는 기분, 흥미, 필요에 따라 변화의 가능성을 주는 곳	여러 놀이를 할 수 있어야 한다	우리문화의 정체성이 녹아 있는지
바람, 시선, 소리를 막아주는 곳	장애와비장애아모두놀수있어야한다	놀이기구하나가놀이터주인행세를 하고있지않는지
특별히 금지하는 것이 없는 곳	지역커뮤니티의 필요와 만나야 한다	유아 모래놀이터가 작게라도 반드시 있는지
	나이가다른아이들이놀수있어야한다	합성플라스틱보다자연소재를충분히 썼는지
	위험과도전을경험할기회를주어야한다	
	꾸준히 유지 보수가 되어야 한다	
	아이들이변화와발전을만날수있어야한다	

[그림 2-8] 놀이터 디자인 요소

앞 절에서 고찰한 선행연구를 통해 도출된 창의적 놀이터디자인 요소를 의미
가 중복되는 요소들로 다섯 가지 항목으로 재정리 하였다.

놀이터 디자인요소 재정리	
1	분위기를 제공하고 주변과 어울리는 환경
2	발견할 것이 있고 외부와 차단되는 곳
3	난이도의 다양성을 제공해주는 곳
4	도전할수있는언덕,골짜기,동굴,바위등이있는환경
5	여러 가지 놀이가 가능한 가변적 환경

[그림 2-9] 놀이터 디자인 요소 재정리

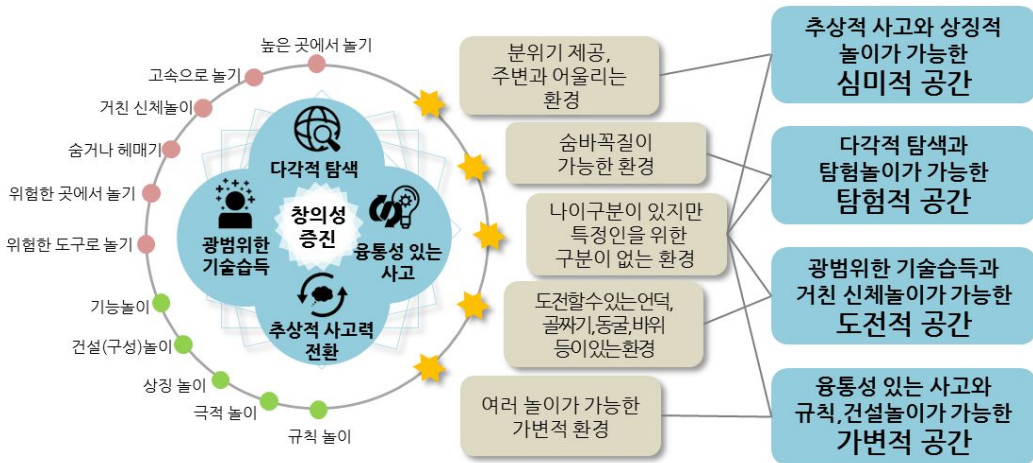
첫째, 어린이 놀이터는 심미적으로 행복감을 주고 머무르고 싶어 하므로, 주변
환경과 조화를 이루며 분위기를 제공해 주어야 한다. 둘째, 발견할 것이 있고 숨
바꼭질 놀이나 개인만의 공간을 가질 수 있고 안에서 밖의 시선이 차단되는 숨
어있을 수 있는 공간이 제공되어야 한다. 셋째, 어린이 발달단계에 맞춰 유아용
놀이기구, 어린이용 놀이기구의 구분이 있어야 하지만, 장애어린이를 위한 별도
의 시설이 아니라 모두가 사용가능한 환경이어야 한다. 넷째, 어린이 스스로 조

절할 위험을 경험할 수 있도록 언덕이나 비탈면, 골짜기, 동굴, 바위 등이 있는 환경이어야 한다. 다섯 번째, 흥미와 필요에 따라 가변이 가능한 놀이기구 및 시설물이 제공되어야 한다.

다음으로는 2장 1절에서 살펴본 창의성의 개념과 놀이 개요에서 조사한 특징과 놀이터 디자인 요소를 결합하여 본 연구의 특성인 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 공간특성을 도출하였다.

첫째, 창의성 증진을 위한 방법으로 다각적인 탐색과, 광범위한 기술 습득, 융통성 있는 사고, 추상적 사고로의 전환을 통해 창의성을 증진할 수 있으며 둘째, 창의성 증진을 위한 방법 중에 하나인 놀이를 위험 놀이와 상상 놀이로 구분할 수 있으며 각 놀이는 놀이행태가 다르게 나타난다. 셋째, 어린이 놀이터 공간 특성의 기본적 여건과 창의성이 대두된 이후 놀이터 디자인 요소 5가지 특징을 가지고 있다.

따라서 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 공간 특성을 다음과 같이 네 가지 항목으로 도출하였다.



[그림 2-10] 창의적 어린이 놀이터 디자인 요소

앞서 고찰한 내용을 종합해보면 일반적인 놀이터는 안전성, 적합성, 다양성, 심미성, 가변성만을 고려하여 조성된 반면에 창의적 놀이터는 어린이의 창의력, 상상력을 자극할 수 있는 놀이가 가능하도록 다양한 놀이 환경을 제공하는 놀이터

를 말한다. 즉, 놀이기구 및 시설물의 심미적 다양성을 중시하고, 탐색이 가능한 놀이 환경과 도전하고 싶은 욕구가 생기도록 난이도가 다른 놀이기구 등이 포함되고 다양한 놀이 환경을 제공하기 위하여 변화 및 이동 가능한 놀이기구가 포함된 것으로 정의할 수 있다.

먼저, 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 특성으로 구체적사고력을 추상적사고력으로 전환시키는 상징놀이나 극적놀이가 가능한 심미적 공간과 다각적인 탐색을 통해 자신이 숨어 놀거나, 탐험할 공간이 있는 탐험적 공간, 신체발달 및 인지발달로 광범위한 기술이 습득되는 거친 신체놀이 및 오르기, 뛰기 등이 가능한 도전적 공간, 융통성 있는 사고로 어린이가 스스로 원하는 놀이를 하기 위한 가변이 가능한 가변적 공간으로 도출할 수 있었다.

최근 어린이·청소년을 위한 어린이 공원 및 놀이터 공간 조성 확대방안⁴⁴⁾과 어린이 보육기관의 교육과정 개선으로 어린이 놀이터의 환경에 대한 관심이 급부상하고 있다. 이에 등장한 어린이 상상력, 창의성을 염두에 두어 리모델링된 어린이 놀이터는 기존 복합놀이대만 설치되던 놀이터와는 달리 놀이기구 하나에도 테마를 가지고 놀이터 전체가 테마를 가지고 구성된 특성을 가지고 있다.

창의적 놀이터는 기존 친편일률적인 놀이터의 지루함을 극복하고, 어린이들에게 꿈과 상상력, 창의성을 키워주는 테마놀이공간으로 어린이뿐만 아니라 주민들에게도 쾌적한 쉼터 및 커뮤니티 공간으로서의 역할⁴⁵⁾을 하는 곳이다. 위와 같은 과정을 통해 도출된 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터의 특성은 [그림 2-10]과 같으며, 이에 대한 설명은 다음과 같다.

1) 심미적 공간

어린이 놀이터는 다양한 놀이를 할 수 있는 공간이 되어야 한다. 어린이가 놀이터에서 여러 가지 감각경험을 통하여 즐거움을 맛볼 수 있으며 아름다운 자연 환경 속에서 즐길 수 있도록 배려해야 한다.

특히, 창의적 놀이를 통해 구체적 사고력을 추상적 사고력으로 전환함으로써

44) <http://www.gunsan.go.kr/>군산시, 어린이 행복도시 조성 본격추진, 2015.01.05

45) <http://parks.seoul.go.kr/>서울의 산과 공원

나타나는 상징놀이, 극화놀이를 통해 타인을 모방하는 놀이를 주로 하므로 테마가 적용되어 있거나 주변 환경과 어우러지는 놀이집이나 시설물, 물놀이 영역, 모래놀이 영역과 같은 시설물이 필요하다. 이를 위한 디자인의 심미적 요소들로 거론되는 것으로는 자연적인 것(Natural), 조화로움(Harmony), 정교한 것(Elaborate), 요소들의 반복성(Repetition of Elements), 비례(Proportion), 라운드 디자인(Round), 추상성(Abstract), 유기적인 디자인(Organic), 균형(Balance), 대칭적인 디자인(Symmetric), 복잡성(Complexity), 율동적인 디자인(Dynamic) 깊이(depth), 게슈탈트의 원리⁴⁶⁾ 등이 있다.⁴⁷⁾

어린이들은 나뭇잎과 열매로 반찬을 만들고 모래로 밥을 짓는 소꿉놀이나 넓은 공간에서 쫓고 쫓기는 전쟁놀이와 같은 비좁은 실내에서와는 다른 극화놀이를 통하여 놀이터에서 하게 된다.⁴⁸⁾ 따라서 가급적 미적이며 예술적 감각을 갖추어야 한다.



[그림 2-11] Field Loop Playground, Germany, 2011

독일에 위치한 Field Loop Playground는 Lake Park, Forest Park, Field Park로 세 가지 섹션으로 각기 다른 테마로 구분되어 있다. 이곳은 모두 산책로를 통해 연결되어 있다. 첫 번째로 Lake Park는 굴곡이 있는 바닥 레벨과 모래놀이 영역

46) 실제 대상을 바라볼 때 거기에는 세부적이고 부분적인 것들이 많지만, 현재 우리가 보고 있는 것은 부분적으로 보는 것이 아니고 전체를 지각한다는 원리

47) 김은주, 양종열, 홍찬석, 심미성 평가에 영향을 미치는 요소들의 의미에 대한 고찰, 디자인학 연구, 32, 1999, p. 19

48) 신상미, 「어린이의 놀이 특징을 적용한 실외 놀이터에 관한 연구」, 『홍익대학교 석사학위 논문』, 2015, p.18

으로 구성되어 있고, 모래놀이를 위한 테이블이 배치되어 있다. 두 번째로 Forest Park는 복합놀이대가 설치되어 있고 나무껍질 바닥으로 구성되어 있다. 세 번째로 Field Park는 양들이 노는 공간을 테마로 흔들 목마, 회전무대 등이 양의 형태로 구성되어 있다. 기구들의 배치 또한 같은 놀이 기구 그룹을 묶지 않고 자유롭게 배치되어 있다.



[그림 2-12] L : Lake Park / R : Forest Park

특성	개념	공간표현요소
추상적사고와 상징적 놀이가 가능한 심미적 공간	어린이의 흥미를 유발하는 조형적 요소의 매력적 디자인으로 새로운 연상이 가능한 디자인	연상 가능한 형태 추상적 색채

[표 2-8] 심미적 공간의 표현 요소

2) 탐험적 공간

어린이 놀이터의 중요한 기능 가운데 한 가지는 어린이로 하여금 즐거움을 느끼게 만드는 것이다. 어린이가 자유를 누리고 다각적 탐색을 통해 탐험을 시도해 볼 수 있는 공간이 필요하며, 숨거나 헤맬 수 있고, 위험을 느낄 수 있는 공간이 있어야 한다. 탐험이 가능한 공간은 긍정적인 위험을 향상시키고 어린이들의 자주성과 창조성 향상에 도움을 주며, 일반적인 공원이나 놀이터에서 제한되었던 놀이를 통해 자신의 책임으로 자유롭게 놀면서 직접 문제를 해결하려는 본능을

자극하고 새로운 것에 대한 도전과 그에 대한 창의력을 이끌어 낼 수 있다.⁴⁹⁾



[그림 2-13] Wikado Playground, Netherlands, 2008

네덜란드에 위치한 Wikado Playground는 수명이 다한 풍력발전기의 블레이드 다섯 개를 활용해 만들어진 놀이터이다. 속이 비어있는 풍력발전기의 블레이드에 구멍을 뚫어 터널로 사용하거나, 복합놀이대의 놀이집으로 구성되어있다. 어린이들은 깊숙이 들어갈수록 높이가 낮아지는 블레이드 안에서 다양하게 뚫려있는 구멍으로 고개를 내밀거나 드나들며 미로와도 같은 놀이를 즐긴다. 블레이드의 바깥쪽에서는 상상놀이를 위한 테이블로도 사용되고, 밟고 뛰어넘으며 타고 즐길 수 있는 공간으로도 활용된다.

특성	개념	공간표현요소
다각적 탐색과 탐험 놀이가 가능한 탐험적 공간	발견할 것이 있는 탐험 가능한 디자인 바깥시선이 차단되거나 다각적 접근이 가능한 다양한 진출입로	셸터형 시설물 유동적 동선

[표 2-9] 탐험적 공간의 표현 요소

49) 김현정, 「모험성측면에서 본 어린이 놀이 공간 분석 연구」, 『서울대학교 석사학위 논문』, 2014, p.33.

3) 도전적 공간

어린이는 놀이공간에서 위험을 무릅쓰고 하려는 놀이행위에 도전하려고 한다. 놀이시설의 안전성만을 중시하여 어린이가 재미를 느끼기 힘든 유형이라면, 이용률이 저조하거나 새로운 놀이방식 또는 오히려 더 위험할 수 있는 방식으로 이용될 우려가 있다.

어린이들은 스스로 놀이공간의 위험을 감지하며 거친 신체놀이나, 고속으로 놀기, 높은 곳에서 놀 수 있는 탑, 오르기 놀이를 할 수 있는 오름대, 언덕, 골짜기, 동굴, 바위 등이 있는 환경에서 신체를 적극적으로 사용하는 놀이를 하면서 광범위한 기술을 습득한다. 즉, 놀이터의 자연적요소와, 놀이기구 및 시설물 등이 다양한 공간을 가지고 비정형화(비탈면, 울퉁불퉁한 지면 등)된 형태일 때 어린이는 다양한 운동감각 체험이 이루어진다.⁵⁰⁾



[그림 2-14] Vondelpark Towers, Netherlands, 2010

네덜란드의 Vondelpark Towers는 두 개의 탑과 높이가 다른 두 개의 미끄럼틀로 구성되어 있다. 어린이들은 낮은 높이에 있는 미끄럼틀을 타기 위해 탑 안쪽의 로프를 통해 올라갈 수 있으며, 더 높이 있는 미끄럼틀을 타기 위해서는 7미터 높이에 로프를 통해 반대편 타워로 건너가야 한다. 이를 통해 어린이들은 자신의 신체 능력을 파악하고 더 높이 있는 놀이기구를 사용하기 위해 도전적으

50) 에반스(Evans, 1991)에 의하면 유아들은 자극적이며 도전적인, 그리고 신체단련의 기회가 주어지는 환경을 추구하며 더 나아가 신경체계나 감각신경발달은 이러한 환경자극에 대한 노출 통제력에 영향을 받는다.

로 놀이에 임하게 된다.⁵¹⁾

특성	개념	공간표현요소
광범위한 기술습득과 거친 신체놀이가 가능한 도전적 공간	언덕, 비탈, 골짜기등을 활용해 도전적 경험을 할 수 있는 디자인 도전할 수 있는 난이도가 다양한 시설 물디자인	유기적 지형 비정형화 시설물

[표 2-10] 도전적 공간의 표현 요소

4) 가변적 공간

어린이들은 건설(구성)놀이, 기능놀이 등을 통해 융통성있는 사고를 발달시킨다. 이는 어린이의 놀이요구에 따라 공간도 변해야함을 알 수 있다. 데커(Decker, 1976)은 어린이의 연령이나 요구에 따라 공간이 지속적으로 변화하여 이 같은 변화를 수용하기 위한 창의적인 노력이 반영될 수 있는 물리적인 공간계획이 필요함을 지적하였다.⁵²⁾ 어린이는 속이 빈 나무나 깡통, 널빤지, 또는 헌 상자 껍을 쌓아서 자동차나 경찰본부와 같은 요새나 아지트 등을 만들기도 한다. 구성놀이는 모래놀이 영역에서도 빈번하게 나타난다. 모래를 쌓아서 모래성을 만들거나 모래터널을 만들어 놀이를 한다.



[그림 2-15] Imagination Playground, USA, 2010

51) <http://www.landezine.com/>

52) 박지민, 「어린이 도서관의 실내공간계획에 관한연구」, 『연세대학교 석사학위 논문』, 2002, p.42

미국에 있는 Imagination Playground는 어린이들이 직접 놀이 환경을 만들 수 있는 상상놀이터이다. 이 놀이터는 기존 정형화 되어있는 놀이기구가 배치되어있는 놀이터와는 달리 자신의 손끝에서 거대한 블록, 매트와 상자들로 놀이기구를 직접 구축해낼 수 있다. 어린이들은 또래들과 함께 협력하며 동물, 로켓, 로봇과 같은 새로운 세계를 구축해낸다.⁵³⁾

특성	개념	공간표현요소
융통성 있는 사고와 규칙, 건설놀이가 가능한 가변적 공간	어린이의 달라지는 흥미와 필요에 따라 공간의 변화의 가능성을 주는 디자인 구성의 변화가 가능한 다채로운 디자인	가변적 시설물 이동형 시설물

[표 2-11] 가변적 공간 표현 요소

53) <http://www.nycgovparks.org/>

따라서 본 연구에서 도출된 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 특성과 이에 따른 공간표현 요소를 정리하면 다음과 같다.

특성	개념	공간표현요소
추상적사고와 상징적 놀이가 가능한 심미적 공간	어린이의 흥미를 유발하는 조형적 요소의 매력적 디자인으로 새로운 연상이 가능한 디자인	연상 가능한 형태 추상적 색채
다각적 탐색과 탐험 놀이가 가능한 탐험적 공간	발견할 것이 있는 탐험 가능한 디자인 바깥시선이 차단되거나 다각적 접근이 가능한 다양한 진출입로	셸터형 시설물 유동적 동선
광범위한 기술습득과 거친 신체놀이가 가능한 도전적 공간	언덕, 비탈, 골짜기등을 활용해 도전적 경험을 할 수 있는 디자인 도전할 수 있는 난이도가 다양한 시설물디자인	유기적 지형 비정형화 시설물
융통성 있는 사고와 규칙, 건설놀이가 가능한 가변적 공간	어린이의 달라지는 흥미와 필요에 따라 공간의 변화의 가능성을 주는 디자인 구성의 변화가 가능한 다채로운 디자인	가변적 시설물 이동형 시설물

[표 2-12] 창의성 증진을 위한 어린이놀이터 공간특성 및 표현 요소

Ⅲ. 창의적 어린이 놀이터 사례분석

3-1. 사례분석 개요

3-2. 사례분석

3-3. 소결

Ⅲ. 창의적 어린이 놀이터 사례분석

3-1. 사례분석 개요

1) 사례분석 대상

상상어린이공원 조성사업은 테마가 있고 창의력과 상상력을 키워주는 어린이 놀이 공간 조성 및 주민운동시설, 쉼터, 유아전용모래놀이터, 화단조성 등 시설 개선의 내용으로 어린이 공원 30개소를 대상으로 하고 있다. 상상어린이공원은 현상설계공모를 통해 200개 작품을 접수하고 30점을 시범모델로 선정하여 시범 모델로 설정하고 나머지 170점에 대해서는 우수작품을 기본모델로 창의적인 어린이 놀이터를 디자인하도록 하였다.

이에 본 연구의 대상지 선정 기준은 창의성 함양이라는 조성 목적에 주목하여 2008년 이후부터 재조성한 서울시 상상어린이공원에서 우수작품으로 선정된 8개소를 선정하였다.

다음 [표 3-1]은 사례분석 대상지와 조성년도, 위치로 구분하여 정리하였다.

NO	대상지	위치	조성년도
1	대조 상상어린이공원	서울시 은평구 대조동 212	2009
2	별말 상상어린이공원	서울시 강북구 번2동 235	2009
3	개포 목련 상상어린이공원	서울시 강남구 포이동 176	2009
4	남문 상상어린이공원	서울시 금천구 독산본동 160-6	2009
5	계내 상상어린이공원	서울시 강동구 상일동 278	2009
6	호순이 상상어린이공원	서울시 송파구 문정2동 150-3	2009
7	금실 상상어린이공원	서울시 양천구 신월7동 985	2009
8	와우 상상어린이공원	서울시 마포구 상수동 72-2	2009

[표 3-1] 사례분석 대상

2) 사례분석 방법

분석 방법으로는 선행연구를 통해 도출된 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 특성을 분석틀로 제시하여 9개 사례를 분석한다. 어린이 놀이터 분석을 위해 크게 네 가지 측면으로 분류하여 각 세부항목을 조사하고자 한다.

분석항목은 심미적 공간, 탐험적 공간, 도전적 공간, 가변적 공간으로 분석하여 사례분석의 3점 평가척도 기준으로 소결그래프를 작성한다. 이 후 사례를 통해 분석된 내용을 중심으로 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 진행 시 적용된 내용과 문제가 되었던 내용을 종합 분석하여 작성하고자 한다.

NO.		대상지	
A		위 치	
이미지		구성년도	
		면 적	
조감도			
개 요			
출 처			
특 성	공간표현요소	분석 내용	
심미적 공간	형 태		
	색 채		
탐험적 공간	시선차단 시설물		
	다양한 진출입로		
도전적 공간	비정형화 지형		
	비정형화 시설물		
가변적 공간	변형 가능 시설물		
	이동 가능 시설물		
소 결		분석에 따른 표현 정도 그래프 삽입	

[표 3-2] 사례분석 표(예시)

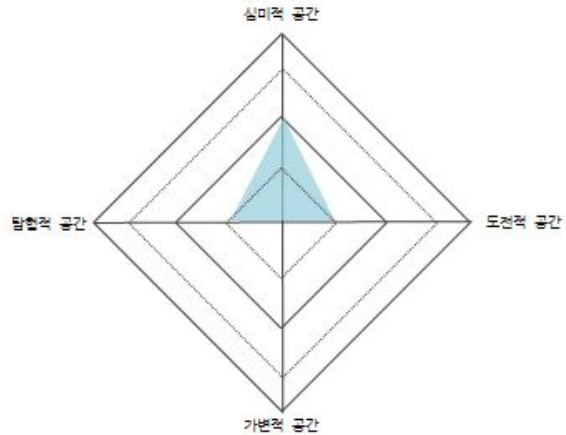
3-2. 사례분석

NO.	대상지	대조 상상어린이공원		
A	위 치	서울시 은평구 대조동 121		
	조성년도	2009년		
	면 적	4,176m ²		
조감도				
이미지	 <p>복합놀이대</p>	 <p>모래놀이터 놀이대</p>	 <p>채소 조형물</p>	
	 <p>프라이팬 놀이대</p>	 <p>회전놀이대</p>	 <p>회전놀이대</p>	
	 <p>소시지 벤치</p>	 <p>채소 조형물</p>	 <p>포크 시계탑</p>	
	개 요	<p>걸리버의 초대라는 테마로 구성된 대조 상상어린이공원은 걸리버가 아이들에게 공원으로 저녁식사를 초대하는 공원이다. 거대한 프라이팬 놀이대, 계란 후라이, 포크, 스푼, 소시지 등 다양한 조형물들이 설치되어 있다. 복합놀이대, 유아 모래놀이터, 회전 놀이대, 분수시설 등으로 구성되어있다.</p>		
	출 처	<p>http://parks.seoul.go.kr/</p>		

[표 3-3] 어린이 놀이터 A 사례분석

특 성	공간표현요소	분석 내용
심미적 공간	연상 가능한 형태	● - 추상적 형태와 계란, 스푼, 프라이팬, 소시지와 같은 개념화된 형태의 놀이기구
	추상적 색채	○ - 개념화된 색채 사용
탐험적 공간	셸터형 시설물	○ - 시선차단 시설물 없음
	유동적 동선	● - 복합놀이대의 로프나 계단오르기
도전적 공간	유기적 지형	● - 비탈면의 프라이팬 놀이대
	비정형화 시설물	○ - 비정형화 시설물 없음
가변적 공간	가변적 시설물	○ - 변형 가능 시설물 없음
	이동형 시설물	○ - 이동 가능 시설물 없음

소 결



[표 3-3] 어린이 놀이터 A 사례분석

NO.	대상지	별말 상상어린이공원
B	위 치	서울시 양천구 신월7동 985
	조성년도	2009년
	면 적	3,378㎡



조감도



이미지



복합놀이대



그네



징검다리



그물사다리



거북이놀이



체험놀이



모래놀이터



시소

개 요

애들아 숲에서 놀자 라는 테마를 가진 상상어린이공원으로 자이언트 나무에 다양한 놀이시설물이 접목시킨 놀이터이다. 그네, 시소, 흔들 놀이, 미끄럼틀, 파고라와 모래놀이터 나뭇잎 의자 등 다양한 놀이시설 설치되어 마치 숲에 온 듯한 조형물들로 구성되어 있다.

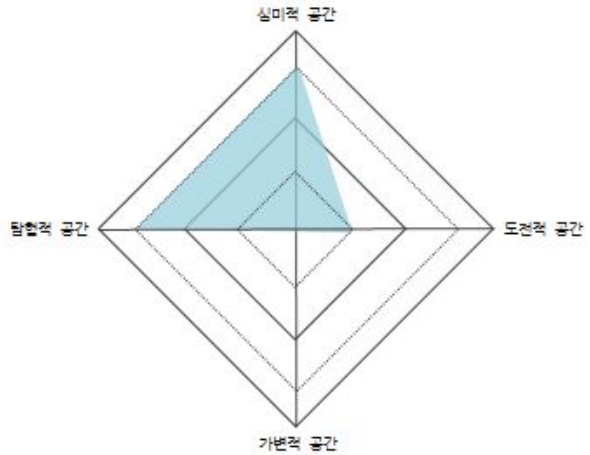
출 처

<http://parks.seoul.go.kr/>

[표 3-4] 어린이 놀이터 B 사례분석

특 성	공간표현요소	분석 내용
심미적 공간	연상 가능한 형태	● - 나무 복합놀이대, 잠자리 그네, 뱀 시소, 자동차 흔들 목마, 거북이 조형물, 동물 귀 조형물
	추상적 색채	◐ - 개념화된색채와 추상적 색채사용
탐험적 공간	쉼터형 시설물	◐ - 체험놀이기구를 통해 다른 시각으로 볼 수 있음
	유동적 동선	● - 복합놀이대의 다양한 진출입로와 새집 구멍
도전적 공간	유기적 지형	○ - 비정형화 지형 없음
	비정형화 시설물	◐ - 자이언트 나무의 나뭇결, 휘어짐, 움푹 파인 구멍나무줄기 슬라이드, 네트 오르기, 다리건너기
가변적 공간	가변적 시설물	○ - 변형 가능 시설물 없음
	이동형 시설물	○ - 이동 가능 시설물 없음

소 결



[표 3-4] 어린이 놀이터 B 사례분석

NO.	대상지	개포 목련 상상어린이공원
C	위 치	강남구 포이동 176
	조성년도	2009년
	면 적	1,639m ²



조감도



배 복합놀이대



복합놀이대



복합놀이대

이미지



미끄럼틀



모래놀이터



모래놀이터



바닥분수

개 요 커다란 거인이 지나간 발자국이라는 테마를 가진 개포 목련 놀이터는 비온 뒤 발자국에 고인 물에 침병침병 발을 담그고 물과 모래를 이용한 놀이로 어린이의 상상력과 감각을 자극하는 창의적 어린이 공원이다. 뱃놀이 놀이터, 아바타와 플랫폼 슬라이드, 윈드풀, 막구조 나뭇잎 파고라, 그네 등으로 구성되어 있다.

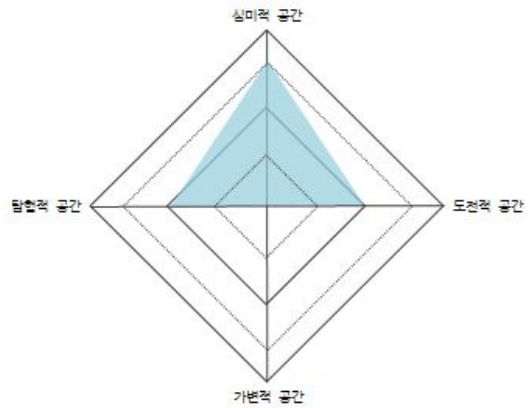
출 처

<http://parks.seoul.go.kr/>

[표 3-5] 어린이 놀이터 C 사례분석

특 성	공간표현요소	분석 내용
심미적 공간	연상 가능한 형태	● - 배 복합놀이대, 복합놀이대,
	추상적 색채	◐ - 재료 본래의 색을 주로사용, 원색 사용
탐험적 공간	셸터형 시설물	○ - 시선차단 시설물 없음
	유동적 동선	● - 그물, 로프, 계단을 활용한 접근
도전적 공간	유기적 지형	◐ - 언덕을 활용한 미끄럼틀
	비정형화 시설물	◐ - 막구조와 복합놀이대의 결합
가변적 공간	가변적 시설물	○ - 변형가능 시설물 없음
	이동형 시설물	○ - 이동가능 시설물 없음

소 결



[표 3-5] 어린이 놀이터 C 사례분석

NO.	대상지	남문 상상어린이공원
D	위 치	서울시 금천구 독산본동 160-6
	구성년도	2009년
	면 적	883.6㎡



조감도



이미지



복합놀이대



복합놀이대



복합놀이대



오름대



암벽놀이



흔들기구, 미끄럼틀



플레이 보드



플레이 보드



플레이 보드



플레이 보드

개 요

남문 어린이 공원은 지형의 경사가 있어 하, 중, 상단 계단식으로 공간이 분리되어 있으며 하단부와 상단부는 약 5.3m의 높이차를 가지고 있다. 지형적 조건을 활용 하여 Rolling Stone을 테마로 배 복합놀이대, 플레이보드 (매직거울, 회전판), 흔들 놀이, 암벽놀이 그 외 그림 벽 등 창의력과 상상력을 자극하는 시설물들로 배치되어 있다.

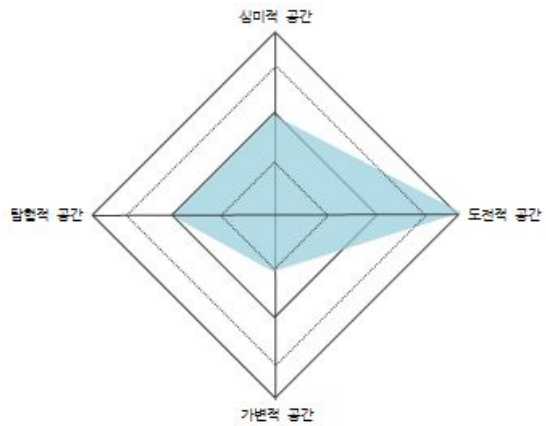
출 처

<http://parks.seoul.go.kr/>

[표 3-6] 어린이 놀이터 D 사례분석

특 성	공간표현요소	분석 내용
심미적 공간	연상 가능한 형태	● - 배 복합놀이대, 지구본, 막구조 놀이기구
	추상적 색채	● - 형태 본래의 색채사용과 원색사용
탐험적 공간	셸터형 시설물	○ - 시선차단 시설물 없음
	유동적 동선	● - 계단식 구조를 활용한 다각적 접근가능
도전적 공간	유기적 지형	● - 계단, 암벽, 경사면 오르기
	비정형화 시설물	● - 막구조와 그물, 로프를 조합한 오름대
가변적 공간	가변적 시설물	● - 플레이보드, 매직미러 조작
	이동형 시설물	○ - 이동가능 시설물 없음

소 결



[표 3-6] 어린이 놀이터 D 사례분석

NO.	대상지	계내 상상어린이공원
E	위 치	서울시 강동구 상일동 278
	구성년도	2009
	면 적	1,500m ²



조감도



이미지



미끄럼틀



복합놀이대



암벽놀이



유아블



그림 벽



물놀이장

개 요

계내 상상어린이공원은 두둥실 구름 위의 마법놀이터 테마를 가지고 있으며 다양한 언덕을 통한 놀이공간이 조성되어 있다. 스페이스네트, 유아용 미끄럼틀, 유아 블, 암벽놀이, 바닥분수 등으로 구성되어 있다.

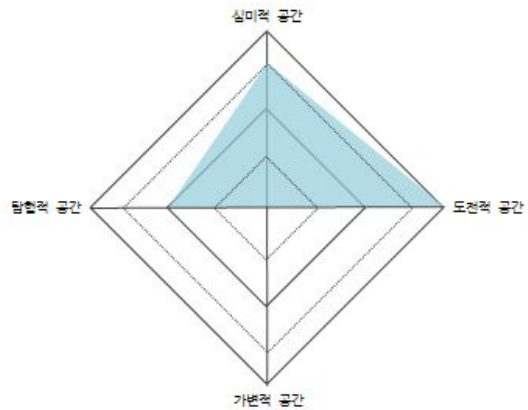
출 처

<http://www.doopedia.co.kr/>

[표 3-7] 어린이 놀이터 E 사례분석

특 성	공간표현요소	분석 내용
심미적 공간	연상 가능한 형태 ●	- 무당벌레 미끄럼틀
	추상적 색채 ●	- 형태 본래의 색채사용과 재료 본래의 색 사용
탐험적 공간	셸터형 시설물 ○	- 시선차단 시설물 없음
	유동적 동선 ●	- 암벽놀이와 그물 오르기를 통한 다각적 접근
도전적 공간	유기적 지형 ●	- 언덕, 암벽놀이, 비탈 면 데크
	비정형화 시설물 ●	- 복합놀이 오름대
가변적 공간	가변적 시설물 ○	- 변형 가능 시설물 없음
	이동형 시설물 ○	- 이동 가능 시설물 없음

소 결



[표 3-7] 어린이 놀이터 E 사례분석

NO.	대상지	호순이 상상어린이공원
F	위 치	서울시 송파구 문정2동 150-3
	조성년도	2009
	면 적	1,560m ²



조감도



이미지



복합놀이대



미끄럼틀



유아용 미끄럼틀



버섯 놀이집



모래 놀이터



새 구멍 창



그림 벽

개 요

재미와 개성이 함께하는 공간이라는 내용아래 미끄럼틀 및 전망대와 바람길을 모티브로 계획되었다. 원통 미끄럼틀, 버섯 놀이집, 버섯의자, 그림벽 등으로 이루어졌다.

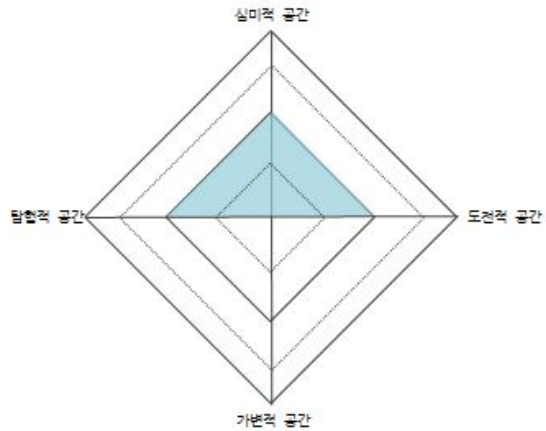
출 처

<http://www.xn--hu1boo641bf7o.net/>

[표 3-8] 어린이 놀이터 F 사례분석

특 성	공간표현요소	분석 내용
심미적 공간	연상 가능한 형태	● - 버섯 놀이집, 버섯의자, 전망대 테크
	추상적 색채	● - 형태 본래의 색채사용과 재료 본래의 색 사용
탐험적 공간	셸터형 시설물	● - 전망대와 미끄럼틀의 새 구멍 창
	유동적 동선	● - 계단을 통한 접근
도전적 공간	유기적 지형	○ - 비정형화 지형 없음
	비정형화 시설물	● - 구불구불하고 높낮이 변화가 있는 전망대
가변적 공간	가변적 시설물	○ - 변형 가능 시설물 없음
	이동형 시설물	○ - 이동 가능 시설물 없음

소 결

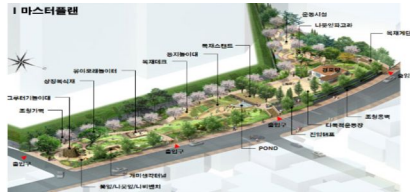


[표 3-8] 어린이 놀이터 F 사례분석

NO.	대상지	금실 상상어린이공원
G	위 치	서울시 양천구 신월7동 985
	구성년도	2009
	면 적	3,378m ²



조감도



이미지



그루터기 놀이대



모래놀이터, 흔들놀이



둥지 놀이대



나뭇잎 평상



개미생각터널



그림 벽

개 요

그림동화 아낌없이 주는 나무를 테마로 나무의 한평생을 놀이기구로 형상화한 어린이 놀이터. 그루터기 놀이대, 개미생각터널, 둥지 놀이대, 흔들 놀이, 꽃잎벤치, 나뭇잎벤치, 나비벤치, 나뭇잎 파고라 등으로 구성되어있음.

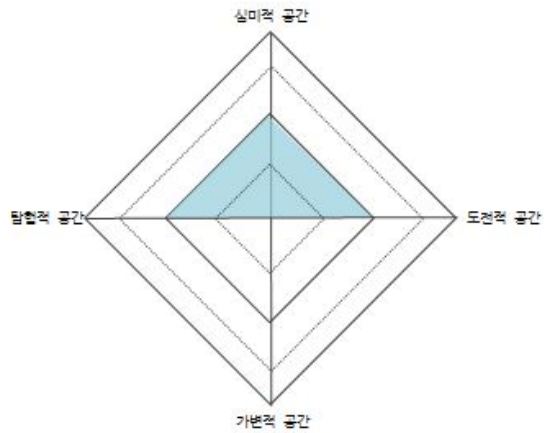
출 처

<http://wow.seoul.go.kr/>

[표 3-8] 어린이 놀이터 G 사례분석

특 성	공간표현요소	분석 내용
심미적 공간	연상 가능한 형태 ●	- 나무 밀둥, 통나무, 구름 조형물
	추상적 색채 ●	- 형태 본연의 색과 파스텔 톤 사용
탐험적 공간	쉼터형 시설물 ●	- 재미생각 터널 안 기어 다니기
	유동적 동선 ○	- 특별한 놀이기구 없이 개방적 구성
도전적 공간	유기적 지형 ○	- 비정형화 지형 없음
	비정형화 시설물 ●	- 등지 놀이대, 그루터기 놀이대
가변적 공간	가변적 시설물 ○	- 변형 가능 시설물 없음
	이동형 시설물 ○	- 이동 가능 시설물 없음

소 결



[표 3-8] 어린이 놀이터 G 사례분석

NO.	대상지	와우 상상어린이공원
H	위 치	서울시 마포구 상수동 72-7
	조성년도	2009
	면 적	2,924m ²



조감도



이미지



비행기 복합놀이대



모래 놀이터



구름 암벽타기



플레이보드



비행접시 놀이대



회전 놀이



소규모 공연장

개 요

와우 상상어린이공원은 두둥실 구름위로 비행기를 타고 훨훨 하늘을 나는 즐거움을 즐기는 테마로 비행기 복합놀이대, 비행접시 놀이대, 구름암벽타기, 모래놀이터, 회전놀이, 비행기가 활주로를 달리는 플레이 보드 등으로 구성되어 있다.

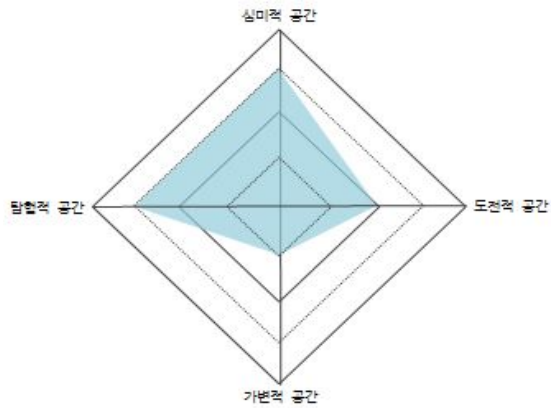
출 처

<http://www.lafent.com/>

[표 3-8] 어린이 놀이터 H 사례분석

특 성	공간표현요소	분석 내용
심미적 공간	연상 가능한 형태	● - 비행기 복합놀이대, 비행접시 놀이대
	추상적 색채	● - 형태 본연의 색과 원색, 파스텔 톤 사용
탐험적 공간	셸터형 시설물	● - 복합놀이대 터널, 새 구멍 창
	유동적 동선	● - 비행기 복합놀이대의 다양한 진출입로
도전적 공간	유기적 지형	○ - 비정형화 지형 없음
	비정형화 시설물	● - 기하학 형태의 구름 암벽타기
가변적 공간	가변적 시설물	● - 플레이보드 조작
	이동형 시설물	○ - 이동 가능 시설물 없음

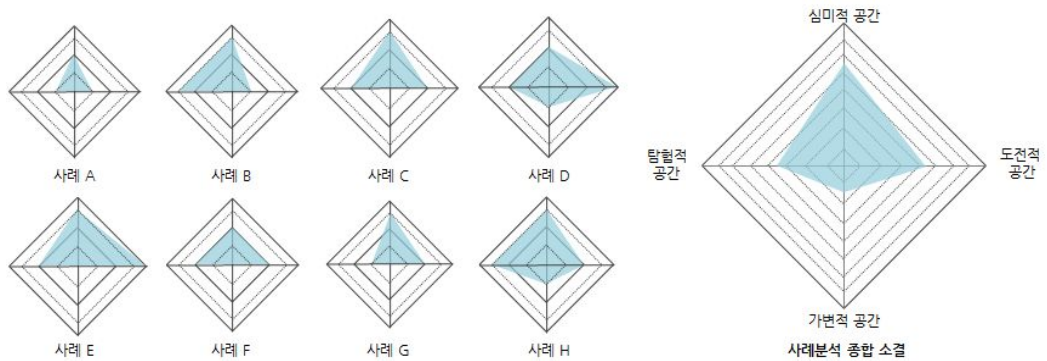
소 결



[표 3-8] 어린이 놀이터 H 사례분석

3-3. 소결

앞서 분석한 8개의 사례를 토대로 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터의 공간적 측면을 조사하였으며 이에 따른 종합소결은 다음 [그림 3-1]과 같다.



[그림 3-1] 사례분석 종합소결

먼저, 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 공간특성으로는 심미적 공간 측면이 가장 많이 나타났으며, 다음으로 도전적 공간, 탐험적 공간, 가변적 공간의 순으로 나타남을 알 수 있었다. 이에 8개의 사례에서 나타난 창의적 어린이 놀이터의 공간 특성에 대한 소결을 각각 설명하고자 한다.

공간표현요소		A	B	C	D	E	F	G	H
심미적 공간	연상 가능한 형태	●	●	●	◐	●	◐	●	◐
	추상적 형태	○	◐	◐	◐	◐	◐	◐	●
탐험적 공간	웰터형 시설물	○	◐	○	○	○	◐	◐	◐
	유동적 동선	◐	●	●	●	●	◐	○	●
도전적 공간	유기적 지형	◐	○	◐	●	●	○	○	○
	비정형화 시설물	○	◐	◐	●	●	●	●	●
가변적 공간	가변적 시설물	○	○	○	◐	○	○	○	◐
	이동형 시설물	○	○	○	○	○	○	○	○

[표 3-1] 사례분석 종합소결

1) 심미적 공간

심미적 공간은 일차적인 형태와색채를 통해 어린이의 흥미를 유발하는 특성으로 창의적 어린이 놀이터에서 나타나는 심미적 공간 특성을 파악하기 위해 공간 표현 요소를 연상 가능한 형태와 추상적 색채 두 가지 요소를 통해 분석하였다.

먼저, 심미적 공간특성의 연상 가능한 형태는 막구조 형태와 같은 오름대의 복합놀이대와 놀이터 모티브인 비행기의 재해석으로 복합놀이대의 배치방법을 통해 형태를 추상화한 경우로 나타났다. 반면에 추상적 형태가 적용되지 않은 경우는 배 복합놀이대와 같이 개념화된 형태로 나타나고 있었다.

다음은 심미적 공간 특성의 두 번째 공간표현 요소인 추상적 색채로 사례분석 대상 놀이터 색채는 8개소 중 7개소에서 놀이터의 모티브에 맞춰 개념화된 색채를 사용하고 있었다. 동시에 원색을 사용하고 있는 놀이터와 재료 본래의 색을 사용하고 있는 놀이터 파스텔 톤을 사용하는 놀이터로 나타났다.

모티브의 색채를 사용하는 경우는 테마가 도입된 복합놀이대나 단일 놀이기구일 때 사용되었다. 원색을 사용하는 경우는 복합놀이대의 미끄럼틀과 같이 놀이기구로 사용하거나, 복합놀이대 일부에 포인트 컬러로 사용하고 있어 원색의 지양을 볼 수 있었다. 재료 본래의 색을 사용하는 경우 복합놀이대에 사용된 목재의 색채나, 미끄럼틀에 사용된 철제 및 암벽놀이 데크 등이 있었다. 파스텔 톤의 사용은 복합 놀이대의 주조색이나 철제가 사용된 단일 놀이기구의 포인트 컬러로 사용되었다.

2) 탐험적 공간

탐험적 공간은 어린이가 다각적인 탐색을 통해 탐험을 시도해 볼 수 있는 공간 특성으로 아지트 같이 좁거나 드나들 수 있는 출입구가 다양한 디자인으로 공간표현 요소로 쉼터형 시설물과 유동적 동선으로 구분하였다.

쉼터형 시설물은 좁은 곳에 들어가기 좋아하고 숨기 좋아하는 어린이들의 놀이행태 특성을 반영할 수 있는 공간으로 외부에서는 시선에 막힘이 없지만 내부에서 외부의 시선이 차단되는 시설물을 말한다. 유동적 동선은 공간을 다각적으로 탐색하는 창의성 증진을 위한 방법 중의 하나로 다방면으로 놀이기구 및 시

설물에 접근이 가능한가와 놀이기구 및 시설물을 통한 주변 탐색의 가능여부를 파악하였다.

셸터형 시설물의 경우 8개소 중에서 4개소에서 나타났다. 체험놀이기구와 복합 놀이대의 새 구멍 창, 원통 미끄럼틀의 창, 터널놀이기구 등에서 나타났다. 유동적 동선의 경우 8개소 놀이터 중에서 사례G를 제외한 7개소에서 모두 나타났다. 주로 복합놀이대의 로프, 사다리, 계단, 암벽놀이를 통해 접근하는 경우와 단일 놀이대의 새집 구멍, 지형적 특수성으로 계단식 구조를 활용한 놀이터의 다양한 출입구로 나타났다.

3) 도전적 공간

도전적 공간은 놀이터의 물리적 환경을 통해 광범위한 기술 습득과 운동감각 체험이 가능한 디자인으로 공간표현요소는 유기적 지형과 비정형화 시설물로 구분된다.

유기적 지형은 어린이들이 거친 신체놀이나 비탈면을 활용한 놀이 등이 가능한 놀이기구 및 시설물이 있는 물리적 환경을 파악하였다. 사례분석 놀이터 8개소 중 유기적 지형이 나타난 놀이터는 5개소에서 나타났다. 유기적 지형의 경우 비탈면을 활용한 미끄럼틀이 2개소에서 나타났고, 비탈면과 언덕을 활용해 암벽놀이와 오르기 놀이를 할 수 있는 곳이 3개소로 나타났다. 특히 놀이터의 지형적 특성으로 경사면을 가진 놀이터인 사례D의 경우 상·중·하 구조의 단 차이의 지형적 불리함과 타 놀이공간에 비해 좁은 면적을 가지고 있으나, 벽면을 경사면으로 변형하여 암벽놀이와 오르기 놀이가 가능하도록 설계되어 지형적 불리함을 놀이 시설물로 구성하였다.

비정형화 시설물은 어린이의 높은 곳에 오르거나, 거친 신체놀이와 같이 운동감각 체험이 가능한 특성으로 놀이기구 및 시설물 디자인을 파악하였다. 비정형화 시설물의 특성이 나타난 사례는 7개소로 막구조 형태 오름대, 나무 형태를 활용한 오름대, 높낮이의 변화가 있는 전망대, 기하학 형태의 암벽놀이대로 비정형화 시설물의 경우 로프, 그물, 암벽놀이가 조합된 오름대로 나타났다.

4) 가변적 공간

가변적 공간은 어린이의 놀이 요구에 따라 구성의 변화가 가능한 다채로운 디자인으로 융통성 있는 사고가 가능한 특성이다. 가변적 공간 특성의 공간표현 요소로는 가변적 시설물과 이동형 시설물로 구분하였다.

가변적 시설물은 어린이가 스스로 조작을 통해 형태의 변화가 생기거나 공간 구성의 변화가 생기는 특성이다. 다음으로 이동형 시설물은 놀이기구 및 시설물의 이동에 따라 공간구성을 변화하게 하는 특성이다.

가변형 시설물의 경우 전체 8개소 중 2개소로 2개소 모두 변형을 통한 공간구성의 변화가 아닌 단순한 플레이 보드 조작놀이 사례로 나타났다. 이동형 시설물의 경우 사례분석 대상 놀이터에서 나타난 경우는 없었으며, 이는 어린이(사용자)의 조작을 통해 공간 구성이 변형되거나, 이동을 통해 공간구성을 변형시킬 수 있는 놀이기구의 도입이 필요함을 알 수 있다.

IV. 결론

IV. 결론

창의시대의 도래와 교육과정의 변화로 등장한 창의적 어린이 놀이터는 어린이들의 창의성 증진 및 상상력과 꿈을 자극하기 위한 환경의 변화로 이어졌으며, 이에 따른 놀이공간에도 새로운 방향과 변화를 요구하게 되었다.

따라서 본 연구에서는 창의성의 개념과, 창의성 증진을 위한 방법을 고찰하고 어린이 창의성, 상상력의 중요성 부각으로 새롭게 제안되고 계획된 어린이 놀이터를 대상으로 공간에서 나타난 특성을 도출하여 분석하였다.

먼저, 창의성은 새로운 것을 창조할 수 있는 개인의 능력으로 개인의 특성을 주변 환경요인, 사회적 환경을 비롯한 하나의 새로운 결과를 만들어내는 행동으로 정의할 수 있다. 어린이들은 놀이를 통해 창의성이 증진되며 놀이를 통한 창의성 증진 방법으로는 다음과 같다.

어린이는 놀이를 통해 환경에 대한 다각적인 탐색이 이루어지고 이로 인해 신체능력 및 인지능력 등 광범위한 기술을 습득하게 된다. 또한 융통성 있는 사고를 통해 구체적 사고력이 추상적인 사고력으로 전환하는 과정에서 창의성이 증진됨을 알 수 있었다.

다음으로 어린이의 창의놀이행태로는 일반적이 놀이행태와는 다른 놀이행태를 말하며 놀이방법에 따라 위험놀이와 상상놀이를 구분할 수 있었다. 위험놀이는 어린이가 놀이를 통해 스스로 위기상황 대처능력을 배우고 해결과정을 통해 창의성이 증진된다고 언급하고 있으며 도전과 탐험, 상상을 자극하는 과격한 신체 사용 놀이가 주를 이루고 있었다. 상상놀이는 허구의 것을 가장해서 행동하거나 타인을 모방하는 활동하는 놀이로 주로 가작화요소가 포함된 놀이로 구성되어 있었다.

창의적 어린이 놀이터의 공간 특성은 심미적 공간 측면과, 탐험적 공간, 도전적 공간, 가변적 공간 측면으로 분류하였다. 4개의 특성을 통해 8개소의 창의적 어린이 놀이터를 분석하였으며 이에 따른 공간특성을 종합해 보면 다음과 같다.

첫째, 창의적 어린이 놀이터는 연상가능한 형태와 추상적 색채를 통해 어린이의 흥미를 유발하는 조형적 요소의 매력적인 디자인을 갖추어야 하는 심미적 공간을 특성으로 한다.

심미적 공간 특성의 표현요소 중 하나인 연상가능한 형태를 잘 표현하기 위해서는 복합놀이대에 놀이터의 모티브를 적용하는 방법과, 단일 놀이기구 및 시설물에 적용하는 있으며, 복합놀이대의 형태를 놀이터의 모티브와 통일시키거나, 복합놀이대의 배치방법을 모티브에 적용해 형태적으로 나타내는 방법과 스케일 변화를 통해 변형한 경우로 분류할 수 있다. 어린이의 창의성을 자극하기 위해 스케일변화 이외에도 휘어짐, 뒤틀림과 같은 다양한 왜곡기법을 활용해 놀이기구 형태가 디자인 되어야 한다.



[그림 4-1] 창의적 놀이터 추상적 형태

추상적 색채는 놀이터에 적용된 모티브의 색채를 주로 사용하고 있었다. 이는 개념화된 색채를 사용함으로써 인해 어린이에게 고정관념을 줄 수 있다. 따라서 일부에서는 다양한 변형된 색채를 사용하여 어린이의 창의력과 상상력을 자극해 주어야 한다.



[그림 4-2] 창의적 놀이터 추상적 색채

둘째, 창의적 어린이 놀이터는 어린이가 자유를 누리고 탐험을 시도하며, 다각적으로 탐색할 수 있는 탐험적인 공간을 특성으로 한다.

어린이는 자신의 신체 스케일과 비슷한 좁은 공간에 들어가기를 좋아한다. 이러한 놀이행태특성을 고려하여 바깥으로의 시선차단이 가능한 시설물인 션터형 시설물이 제공되어야 한다. 그럼에도 불구하고 본 연구에서 분석된 대상에서는 복합놀이대의 새 구멍 창이나 개방된 공간의 터널놀이를 통해 탐험놀이가 가능할 뿐, 어린이의 시선이 완벽하게 차단되거나 숨을 수 있는 공간은 부족함을 알 수 있었다. 반면에 놀이기구에 대한 진출입로는 그물, 로프, 암벽놀이, 사다리 등을 활용하는 등의 유동적 동선으로 놀이기구의 다각적 사용이 가능함을 알 수 있었다.

셋째, 어린이는 신체, 인지, 정서발달이 이루어지는 시기로 광범위한 기술 습득과 거친 신체놀이 등을 위한 도전적 공간특성을 필요로 한다. 창의적 어린이 놀이터 물리적 환경이 다양한 운동감각 체험이 가능해야함을 말하며 이는 유기적 지형과 비정형화 시설물을 활용한 물리적 환경을 제공해주어야 함을 의미한다.

본 연구의 사례분석 대상에서는 유기적 지형을 활용한 경우는 암벽놀이나 언덕, 미끄럼틀로 단순한 구성이 주를 이루고 있었다. 향후 창의적 어린이 놀이터 계획을 위해서는 다음 [그림4-1]과 같이 언덕을 활용한 미끄럼틀 이외에도 언덕 지형을 활용해 터널이나 동굴을 만들어나, 지형을 활용한 활주 공간 등 다양한 공간을 구축할 필요가 있음을 알 수 있었다.



[그림 4-3] 비정형화 지형이 적용된 사례

비정형화 시설물의 경우 막구조를 활용한 오름대가 주를 이루고 있음을 알 수 있었다. 이를 통해 높은 곳에 오르기 좋아하는 어린이의 놀이요구는 충족하고 있었으나 다른 사례에서도 같은 막구조 형태의 오름대가 설치되는 경우가 나타나 놀이터의 테마를 유지할 수 있는 복합놀이대의 형태를 통한 비정형화 시설물이 필요함을 알 수 있었다. [그림 4-4]⁵⁴⁾



[그림 4-4] 비정형화 시설물

마지막으로, 창의적 어린이 놀이터는 융통성 있는 사고를 통해 다양한 놀이를 하고자 하는 어린이들의 특성을 고려할 수 있는 가변적인 공간 특성을 가지고 있다. 가변적 공간은 다양한 가작화 놀이 및 건설 놀이에 걸맞은 놀이 환경을 어린이에게 제공함으로써 구축되어야 하는 환경이다. 이와 같은 환경을 구축하기 위해서는 가변적 시설물과 이동형 시설물이 갖추어져야 한다.

분석한 창의적 어린이 놀이터는 사용자(어린이)의 조작을 통해 변형 가능한 플레이보드와 같은 시설물은 제공되고 있었으나, 구성의 변화로 공간 환경에 변화를 주는 시설물은 없었다. 또한, 이동이 가능한 시설물의 경우 사례 8개소 어린이 놀이터 전체에서 나타나지 않았다.

54) Im Gefilde Playground, Michelle Galindo, 『Playground Design』, BRAUN, 2012, p.161



[그림 4-5] 변형, 이동이 가능한 플레이 하우스

[그림 4-5]⁵⁵⁾은 어린이가 필요에 따라 다양하게 뒤집어가며 공간을 새롭게 구상할 수 있는 놀이공간이다. 이와 같이 창의적 어린이 놀이터에서도 어린이의 조작을 통한 가변과 이동을 통해 공간 환경이 변화하는 놀이기구 및 시설물이 필요로 함을 알 수 있었다.

창의적 어린이 놀이터 공간특성은 교육환경의 변화로 새롭게 등장한 놀이터의 유형으로, 어린이의 놀이 환경을 개선하여 어린이들의 필요에 따라 놀이기구 및 지형을 활용해 놀면서 창의력을 증진시키는 효과를 나타낸다.

창의적 어린이 놀이터의 공간계획은 어디서나 볼 수 있는 복합놀이대와 놀이기구의 배치를 통해 구성된 기존의 놀이터와는 달리 복합놀이대 뿐만 아니라 놀이기구 및 시설물에도 형태적 테마가 도입되는 심미적으로 발전하는 변화가 나타났다. 또한 과거 안전에만 치우쳐 설계되던 방향과 반대로 위험을 경험 할 수 있도록 막구조 놀이기구 및 지형을 활용한 암벽놀이 시설물 도입이 눈에 띄게 나타났다.

다만, 가변적 공간 측면에서는 어린이의 놀이특성 고려하여 다양한 공간 환경을 연출 할 수 있도록 변형, 이동 가능한 시설물에 대한 고려가 필요하다. 현재 창의적 어린이 놀이터는 수도권을 중심으로 조성되어있으며, 지자체의 계획단계

55) 퍼블리씨와의 대화, <https://sculture.seoul.go.kr>

에 멈춰있는 있는 창의적 어린이 놀이터를 전국적으로 구축하여 지역적 제한 없이 누구나 사용할 수 있어야 한다.

창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 공간을 효율적 공간으로 활용하기 위해 본 연구에서는 공간적 특성을 분석하였으나, 향후 창의적 어린이 놀이터를 계획함에 있어 기술적 측면과 전문가의 조언 등을 함께 고려하여 창의적 어린이 놀이터가 성공적으로 계획되고 활용될 수 있도록 충분한 고려와 연구가 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

【참고문헌】

1. 단행본

- 문정화, 「또 하나의 교육 창의성」, 학지사, 1999,
- 윤선화, 정윤경, 『어린이 놀이시설 안전핸드북 실외놀이터와 어린이 안전』 한국생활안전연합, 2011.
- 이광육, 『통합체육을 위한 놀이와 체육활동』, 정민사, 2007.
- 이숙재, 이숙재, 『유아를 위한 놀이이론과 실제』 서울 창지사, 1990.
- 편해문, 『놀이터, 위험해야 안전하다』 소나무, 2015.
- Michelle Galindo, 『Playground Design』, BRAUN, 2012.

2. 학위논문

- 김요섭, 「서울시 상상어린이공원 놀이시설의 창의놀이 행태 분석」, 『한양대학교 박사학위 논문』, 2013.
- 공수경, 「감각체험이 도입된 놀이기구 디자인에 관한 연구」, 『이화여자대학교 석사학위 논문』, 2004.
- 권현정, 「시각적 촉감과 색채감성의 연관성에 관한연구」, 『한국과학기술원 석사학위 논문』, 2002.
- 김미미, 「유아의 창의성 개발과 놀이용품 디자인에 관한 연구」, 『동아대학교 석사학위논문』, 2006.
- 김신옥, 「도시 환경적 특면에서의 유아 놀이 공간 디자인에 관한 연구」, 『이화여자대학교 석사학위 논문』, 1991.
- 김은기, 「유아의 상상놀이에 관한 일 연구」, 『이화여자대학교 석사학위 논문』, 1984,
- 김진희, 「시각적 사고를 적용한 창의력 향상 놀이시설에 관한 연구」, 『서울시립대학교 석사학위논문』, 2010.
- 김현정, 「모험성측면에서 본 어린이 놀이 공간 분석 연구」, 『서울대학교 석사학위 논문』, 2014.
- 김혜정, 「숲 체험 활동 요소 활용 어린이집 실내놀이공간 디자인에 관한 연구」, 『홍익대학교 석사학위 논문』, 2015.

- 류진순, 「실외놀이터의 질적 수준에 따른 유아의 실외 상상놀이에 관한연구」, 『덕성여자대학교 석사학위 논문』, 2003
- 박지민, 「어린이 도서관의 실내공간계획에 관한연구」, 『연세대학교 석사학위 논문』, 2002.
- 박현선, 「창의력 향상을 촉진시키기 위한 아동용 팝_업 북의 시지각 모델 및 표현기법 제안」, 『홍익대학교 석사학위논문』, 2005.
- 배경리, 「시각적 촉감을 활용한 어린이박물관 공간디자인에 관한연구」, 『홍익대학교 석사학위 논문』, 2013.
- 신상미, 「어린이의 놀이 특징을 적용한 실외 놀이터에 관한 연구」, 『홍익대학교 석사학위 논문』, 2015.
- 심희경, 「길포드의 창의성을 적용한 유아미술교육 프로그램에 관한 연구」, 『홍익대학교 석사학위 논문』, 2014.
- 이민정, 「창의적 놀이 중심의 유아시설 계획에 관한 연구」, 『홍익대학교 석사학위 논문』, 2007.
- 최상순, 「유아의 상상놀이에 관한 연구」, 『이화여자대학교 석사학위 논문』, 1987

3. 학술논문

- 김은주, 양종열, 홍찬석, 심미성 평가에 영향을 미치는 요소들의 의미에 대한 고찰, 디자인학 연구, 32, 1999.
- 박규원, 박민영, 시각적 촉감을 활용한 패키지디자인의 형태 연구, 한국디자인문화학회지, 2008, 4(3)
- 어혜진, 김주연, 백승경, 레지오 에밀리아의 공간 접근법을 적용한 어린이놀이테마공간에 관한 연구, 한국공간디자인학회논문집, 6(2)
- Ellen B. H. Sandseter, Lief E. O. Kennair. 「Children's Risky Play from an Evolutionary Perspective : The anti-Phobic Effects of Thrilling Experience」, 『Evolutionary Psychology 9(2)』, 2011,

4. 자료

- 건강보험심사평가원, 소아청소년주의력결핍장애 10명 중 8명 男, 2012
- 교육과학기술부, 사실상의 의무교육 실현을 위한 3-5세 연령별 누리과정, 2012
- 서울시 마을공동체 종합지원센터, 『공유자적(共有自適)2 놀이의 가능성 : 아이들이 노는 독일 놀이터 Günter Beltzig』, 2014.05.23
- 약업신문, 6세 이하 영유아 정신건강 위험 수준, 2014.02.27.
- SDI정책리포트, 김원주, 「상상과창의를 유발하는 어린이공원 개선 전략」, 2009

5. 웹사이트

- <http://parks.seoul.go.kr>
- <http://weekly.chosun.com/client/>
- <http://wow.seoul.go.kr/>
- <http://www.doopedia.co.kr/>
- <http://www.gunsan.go.kr/>
- <http://www.lafent.com/>
- <http://www.landezine.com/>
- <http://www.nycgovparks.org/>
- <http://www.pgpnewscenter.com/>
- <http://www.psychologytoday.com/>
- <http://www.xn--hu1boo641bf7o.net/>
- <https://sculture.seoul.go.kr>