creative commons

COMMONS DEED

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

dCollection

[UCI]I804:24011-200000264752
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2015년 2월

석사학위 논문

어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 표현 요소

- 광주광역시 사례를 중심으로 -

조선대학교 디자인대학원

스페이스퍼블릭디자인전공

김 효 성

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 표현 요소

- 광주광역시 사례를 중심으로 -

A Study on Emotional Design Expressed Elements Applied to the Children's Complex Cultural Play Space
- Focusing on the Gwangju Meropolitan City Stories -

2015년 2월 25일

조선대학교 디자인대학원

스페이스퍼블릭디자인전공

김 효 성

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 표현 요소

- 광주광역시 사례를 중심으로 -

지도교수 문 정 민

이 논문을 석사학위 신청 논문으로 제출함

2014년 10월

조선대학교 디자인대학원

스페이스퍼블릭디자인전공

김 효 성

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

김효성의 석사학위논문을 인준함

위원장 김 명 주 (인)

위 원 김 남 훈 (인)

위 원 문 정 민 (인)

2014년 11월

조선대학교 디자인대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

■ 목차 ····· i
■ 표목차 ····· iii
■ 그림목차 ····· v
■ 국문요약 ····· vi

I. 서 론 ····· 01

1.1 연구 배경 및 목적 ····· 01
1.2 연구 범위 및 방법 ····· 03

II. 이론적 고찰 ····· 05

2.1 어린이 복합 놀이문화 공간 ····· 05
2.1.1 어린이 복합 놀이문화 공간의 개념 및 배경 ····· 05
2.1.2 어린이 복합 놀이문화 공간의 기능 및 역할 ····· 17
2.1.3 어린이 복합 놀이문화 공간의 유형별 특성 ····· 20

2.2 어린이 복합 놀이문화 공간과 감성디자인 ····· 25
2.2.1 감성과 감성디자인의 개념 ····· 25
2.2.2 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 특성 ····· 30
2.2.3 어린이 복합 놀이문화 공간에서의 감성디자인 표현 요소 ····· 34

III. 어린이 복합 놀이문화 공간의 감성 디자인 표현 요소 적용 사례 ·· 38

3.1 어린이 복합 놀이문화 공간 사례분석 범위 및 분석방법 ····· 38

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.1.1 조사대상 및 범위 ····· 38
3.1.2 사례선정 및 현황조사 ····· 40
3.1.3 조사방법 ····· 42
3.1.4 조사도구 ····· 42

3.2 어린이 복합 놀이문화 공간의 감성디자인 적용 사례분석 ····· 46
3.2.1 어린이 복합 놀이문화 공간의 일반적 특성 ····· 46
3.2.2 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 표현 요소 ····· 49

3.3 분석의 종합 ····· 67

Ⅳ. 결론 및 제언 ····· 69

■ 참고문헌 ····· 71
■ ABSTRACT ····· 74

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목 차

<표 1> 어린이 복합 놀이문화 공간에 대한 선행연구····· 09
<표 2> 복합 놀이문화 공간의 유형····· 20
<표 3> 복합 놀이문화 공간의 목적에 따른 유형····· 22
<표 4> 복합 놀이문화 공간의 공간구성····· 23
<표 5> 감성적 관점에 따른 정의····· 27
<표 6> 선행연구에 나타난 감성디자인의 표현 특성····· 33
<표 7> 사례선정 및 현황조사····· 40
<표 8> 어린이 복합 놀이문화 공간의 감성디자인 표현 요소 분석 기준····· 43
<표 9> 어린이 복합 놀이문화 공간의 감성디자인 표현 요소 평가 내용····· 45
<표 10> 어린이 복합 놀이문화 공간의 개요····· 47
<표 11> 공간의 연속적 경험 사례 및 특성····· 49
<표 12> 시각적 요소의 연속적 도입 사례 및 특성····· 50
<표 13> 장면성과 연속성 적용 현황····· 51
<표 14> 어린이에게 친숙하고 익숙한 이미지 도입 사례 및 특성····· 52
<표 15> 공간을 표현하는 상징적 요소 도입 사례 및 특성····· 53
<표 16> 시각적 관심, 흥미를 유발하기 위한 오브제적 장치물 도입 사례 및 특성···· 54
<표 17> 상징성과 해학 적용 현황····· 55
<표 18> 어린이의 요구에 따라 변화하는 공간 사례 및 특성····· 56
<표 19> 다양한 활동을 위한 공간 사례 및 특성····· 57
<표 20> 연상적 스케일 적용 현황····· 58
<표 21> 시지각을 자극하는 생동감 있는 공간 사례 및 특성····· 59
<표 22> 자연친화적 요소를 다양한 방식으로 도입····· 60
<표 23> 비일상적 체험 적용 현황····· 61
<표 24> 어린이의 신체 접촉이 수월한 곳에 다양한 재질감 표현 사례 및 특성···· 62
<표 25> 다양한 색채 배색으로 시각적 흥미 제공 사례 및 특성····· 63

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 26> 조건반사적 체험 적용현황····· 64
<표 27> 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 표현 요소 체크리스트··· 65
<표 28> 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 표현 요소 적용 현황··· 68

dCollection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그 림 목 차

<그림 1> 소비자 욕구의 세 층위····· 12
<그림 2> 메슬로의 욕구 계층이론과 문화소비····· 14
<그림 3> 감성디자인 표현 요소····· 34
<그림 4> 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용 가능한 감성디자인 특성 재 분류·· 35
<그림 5> 장면성과 연속성 항목별 적용 분포····· 51
<그림 6> 상징성과 해학 항목별 적용 분포····· 55
<그림 7> 연상적 스케일 항목별 적용 분포····· 58
<그림 8> 비일상적 체험 항목별 적용 분포····· 61
<그림 9> 조건반사적 체험 항목별 적용 분포····· 64
<그림 10> 감성디자인 표현 요소 적용 분포 비교····· 68
<그림 11> 감성디자인이 가장 필요하다고 생각하는 공간····· 51

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

국 문 요 약

인간의 요구가 다양해지고 복잡해지는 인간 지향적인 현대 사회에서 변화하는 환경에 따라 인간의 기호를 반영하는 인간의 감성파악이 21세기 실내 공간에서 매우 중요한 디자인 요소로 점차 대두되고 있다.

영, 유아의 인격형성을 발달시키는 성장 과정 자체가 감성 커뮤니케이션의 기능을 가지고 있다고 말 할 수 있다. 또한 감성은 인간이 경험하게 되는 모든 것들을 기억을 통해 이미지로 느낄 수 있도록 상호 연관성을 가지게 한다.

본 연구에서는 어린이 복합 놀이문화 공간에서 사용자의 감성을 고려한 디자인의 의미와 효과를 분석하여 광주광역시 어린이 복합 놀이문화 공간에 나타난 감성적 표현 특성에 대해 알아보는데 목적을 두었다.

연구의 범위는 어린이 복합 놀이문화 공간의 놀이 및 교육공간, 카페 및 레스토랑 공간, 체험 및 무대공간으로 한정하였다. 대상 어린이 복합 놀이문화 공간은 2010년 이후 광주광역시에서 설립된 어린이 복합 놀이문화 공간과, 국내 잡지, 단행본, 웹사이트에 개제된 10개의 곳이다.

이를 위한 연구의 방법으로는 이론적 고찰을 위해 문헌조사를 하였고 이를 바탕으로 조사대상 어린이 복합 놀이문화 공간을 직접 방문하여 예비조사의 단계로서 현황조사 및 설문조사를 실시하였고 본 조사에 있어서는 이론적 고찰을 바탕으로 감성디자인 표현 요소 분석을 근거로 하여 대상 어린이 복합 놀이문화 공간을 분석하였다.

이러한 연구의 과정을 통하여 얻어진 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 어린이 복합 놀이문화 공간에서 감성디자인은 체험적 요소에 의한 조건반사적 체험과 비일상적 체험으로 가장 두드러지게 나타난다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

둘째, 분석의 결과로는 감성디자인이 환경적 요소로 적용되어짐을 알 수 있었으며 실제 어린이들의 설화적 성격의 다양한 구성으로 인한 장면성과 연속성, 연상적 스케일과 상징성과 해학 의 시각적 상징에 감성을 더 많이 느끼는 것을 알 수 있었다.

셋째, 어린이 복합 놀이문화 공간에서 형태나 마감재의 다양성으로 연상적 스케일, 비일상적 체험 등의 감성디자인을 적용하였으나 실제 어린이 복합 놀이문화 공간을 방문한 사람들은 색채 이외에 가구나 장식물, 캐릭터 등에 의해 편안하고 친근한 감정을 더 많이 느끼는 것으로 나타났다. 따라서 어린이 복합 놀이문화 공간은 어린이의 감성을 좀 더 이해하고 다가가기 쉽고 이해하기 쉬운 요소로서 감성디자인을 적용해야 한다.

넷째, 분석의 결과로 감성디자인이 가장 많이 적용된 공간은 체험 및 무대공간이었고, 다음으로 놀이 및 교육공간 > 카페 및 레스토랑공간 순으로 나타났다. 그러나 어린이 복합 놀이문화 공간을 방문한 사람들은 체험 및 무대공간과 비슷한 비율로 놀이 및 교육공간에도 감성적 디자인이 필요하다고 느끼는 것으로 나타났다. 따라서 놀이 및 교육공간 역시 체험 및 무대공간처럼 좀 더 다양하고 적극적인 감성디자인의 적용이 필요하다.

이상과 같이 감성이 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용되어 주로 나타나는 특성들을 살펴보았다. 어린이 복합 놀이문화 공간에서 감성디자인 적용의 필요성은 사용자인 어린이들이 좀 더 친근하고 안정감을 가지고, 즐겁고 재미있게 놀이를 할 수 있도록 하는 것이다. 신체와 정신발달이 가장 활발한 어린이 경우 주변 환경의 영향에 대해 가장 민감하게 반응하는 시기이므로 어린이에게 미치는 영향을 고려하여 어린이들의 감성에 대한 디자인적 반영이 컬러나 캐릭터 부착, 벽이나 기둥의 그래픽적인 요소등과 같은 평면적, 시각적 요소에 감성디자인의 적용이 고려된 사려 깊은 감성 디자인이 접근되어야 할 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1 장

서 론

1.1 연구 배경 및 목적

1.2 연구 범위 및 방법

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅰ 서론

1.1 연구 배경 및 목적

사람의 본성에 호소하는 감성적 디자인이 중요시됨에 따라 오늘날 우리 사회 전반에 걸쳐 모든 결과와 중심에는 인간이 존재하는 인간 감성사회로 진입하게 되었다. 현재 국내에서 운영되고 있는 복합문화공간들이 21세기에 들어와서 변화하고 있는 것은 사실이다. 이러한 감성사회의 진입은 좀 더 체계적인 활동과 원활한 상호작용을 하기위해 많은 노력들이 이루어지고 있다. 여기에 오늘날 현대사회는 부모들의 의식 수준이 높아지고, 저 출산으로 인해 나타난 자녀에 대한 관심도의 증가에 따라 아이들에게 적절한 놀이 환경과 교육환경을 제공하는 것에 대한 부모들의 관심이 높아지고 있다. 또한 자녀와 함께 여가를 보내며 적절한 휴식을 취할 수 있는 공간의 필요성에 대한 인식이 높아져 기존의 아이들만을 위한 놀이공간이었던 실내놀이터를 대체하는 새로운 공간을 요구하고 있다.

1980년대 초반 예술의 전당을 비롯하여 주요 도시에 대형 복합문화공간을 세워지기 시작했다. 그러나 어린이의 특성이나 성장발달에 맞는 어린이 전용 복합문화공간의 설립은 아직 전후무한 상태이다. 어린이나 청소년에게 문화의 즐거움과 삶의 기회, 문화 공간적 환경을 제공하는 것은 다음 세기를 이끌어 가는 데에 있어 사회적 투자로서 가치가 있을 뿐만 아니라 좀 더 풍요로운 삶을 살아갈 수 있는 밑거름이 되기도 한다. 이러한 관점에서 점차 복합문화공간의 중요성은 더더욱 인식되고 이것을 바탕으로 복합문화공간을 체험하고 참여하고 느낄 수 있는 즉, 어린이들만의 복합놀이문화공간이 필요함을 느끼게 된다. 질 높은 교육과 문화공간적인 환경 공간을 제공하는 것이 효과적인 대안으로 그 중요성이 강조 되며 주목받고 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이렇듯 공간이 사람을 해석하기보다는 사람이 공간을 인식하여 불편한 상황이 연출되는 놀이문화의 흐름 속에서 사람의 감성을 자극시키는, 사람과 사물이 조화를 이루는 공간 구현으로 전환이 필요하다. 앞으로 놀이공간은 복합적인 요소와 인간의 감성을 자극하고 움직일 수 있는 디자인 요소가 필요하며 그것은 공간에서 감성적 디자인의 기초로서 분석하고자 한다.

어린이의 인격 형성은 인간, 환경, 공간 이 모든 것에서 성장한다. 영, 유아의 인격형성을 발달시키는 성장 과정 자체가 감성 커뮤니케이션의 기능을 가지고 있다고 말할 수 있다. 이러한 사실은 감성이 모든 커뮤니케이션의 중요한 역할을 하고 있다는 것을 의미한다. 또한 감성은 인간이 경험하게 되는 모든 것들을 기억을 통해 이미지로 느낄 수 있도록 상호 연관성을 가지게 한다. 감성이 다르게 나타나게 되는 이유는 서로 다른 기억에 의한 경험들이 감성에 영향을 미치기 때문이다.

따라서 이에 본 연구는 주변 환경의 영향에 대해 가장 민감하게 반응하는 어린이의 감성 파악을 통해 어린이 복합 놀이문화 공간을 사례로 선정하여 감성디자인적인 표현 요소가 어떻게 반영되었는지 체계적으로 분석, 연구하였다. 이 연구에서는 어린이 복합 놀이문화 공간에서 사용자의 감성을 고려한 디자인의 의미와 효과를 분석하여 어린이 복합 놀이문화 공간에 나타난 감성적 표현 요소에 대해 알아보는데 목적을 두었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1.2 연구 범위 및 방법

본 연구의 목적은 어린이 복합 놀이문화 공간의 개념과 기능, 필요성을 정리하고 감성디자인의 이론적 고찰을 통해 감성디자인의 의미를 이해하고 어린이 복합 놀이문화 공간과 어린이의 감성에 대한 이해로 어린이 복합 놀이문화 공간 내에서 감성적 요소가 어떠한 방법으로 나타나는지를 살펴본다. 이를 바탕으로 광주광역시 어린이 복합 놀이문화 공간 10곳을 사례 분석하여 광주 어린이 복합 놀이문화 공간에 나타나는 감성적 표현 요소를 분석한다.

이러한 본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구방법은 다음과 같다.

첫째, 문헌고찰을 통하여 감성디자인의 범위와 복합 놀이문화 공간의 개념, 기능 및 역할을 정리하고 복합 놀이문화 공간의 유형별 특성을 파악한다.

둘째, 사례분석을 위한 예들을 마련하고 분석할 문헌들과 실제 사례를 기준에 따라 분류하여 선정하다. 실제 사례는 광주광역시를 중심으로 문헌과 인터넷, 직접 방문을 통해 어린이 복합 놀이문화 공간과 감성디자인이 어떻게 접목되는지를 보여주는 정보로서 사진 및 시작 자료 등을 수집한 후 이를 기준으로 대표성이 인정되는 어린이 복합 놀이문화 공간과 감성디자인 공간을 선정해 그 예를 보여준다.

셋째, 어린이 복합 놀이문화 공간에 나타나는 감성디자인 표현 요소를 도출하여 어린이 복합 놀이문화 공간에 나타난 감성디자인 표현 분석의 기준을 제시한다.

넷째, 사례를 비교할 수 있는 분석기준을 만들고 기준에 따라 문헌에 대한 내용을 연구하되 주요 계획개념을 종합적으로 추출하여 연구자의 관점에 따라 구조적으로 체계화한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다섯째, 어린이 복합 놀이문화 공간을 사례 분석하여 감성디자인이 어린이 복합 놀이문화 공간에 어떻게 적용되어 왔는지 알아본다.

여섯째, 지금까지의 연구 내용을 종합하여 광주 어린이 복합 놀이문화 공간에 나타난 감성디자인 표현 요소에 대해 파악한다.

이와 같이 본 연구의 전반적인 전개는 질적 분석을 바탕으로 하였으며, 따라서 연구자의 주관적 판단에 의거한 해석과 유추를 통해 연구가 진행되었다.

본 연구에서 어린이 복합 놀이문화 공간이란 '어린이를 대상으로 하는 또는 어린이들이 관람하거나 참여할 수 있는 모든 문화 공간'을 지칭한다. 문화공간이란 개념이 너무 포괄적이기 때문에 어느 한 곳을 지칭하지 않고 '공간'이라는 제한성을 염두 하여 연구하고자 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2 장

이론적 고찰

2.1 어린이 복합 놀이문화 공간

2.2 어린이 복합 놀이문화 공간과 감성디자인

dCollection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅱ 이론적 고찰

2.1 어린이 복합 놀이문화 공간

2.1.1 어린이 복합 놀이문화 공간의 개념 및 배경

1. 어린이 복합 놀이문화 공간의 개념

복합 놀이문화 공간은 문화예술의 복합공간으로서 산업화와 도시화로 인한 도시공간의 황폐화를 막고 사회가 필요로 하는 공간으로서 커뮤니티 공간, 공연 공간, 전시 공간, 자료 공간, 휴게 공간 등을 포함하는 하나의 공간을 말한다. 이처럼 한 공간 내에 각종 시설을 조성함으로써 각 시설들이 상호 유기적인 관련성을 갖도록 하여, 종합적으로 전체 예술 수준을 높일 뿐 아니라 각 시설의 균형적인 발전에도 큰 기여를 하게 된다.[1)]

이러한 문화를 담는 일종의 그릇이 '문화 공간'인 것이다. 문화공간은 이런 공간에 대한 두 가지 개념과 전제한 문화의 개념을 상호 연관 작용에 의해서 정의될 수 있는 장소이며, 그 자체가 문화 즉 문화 화된 공간일 수도 있고, 또는 문화를 위한 공간일 수 있는 것이다.[2)]

어린이 복합 놀이문화 공간은 관람자가 직접 놀이를 체험함으로써 시각에 의해 얻는 정보뿐만 아니라 모든 감각기관을 통해 놀이에 대한 질감, 미각, 온도, 무거움 등을 직접적으로 감지함으로써 많은 정보를 얻을 수 있으며 특정 놀이의 주제나 소장품으로 정의 되는 곳이 아닌 방문객인 어린이를 대상으로 교육의 목적과 함께 성장 발달을 위한 참여 교육 공간으로 체험을 통한 감각적 경험 및 창의력을 키워 줄 수 있는 문화시설이다.

---

1) 이지혜, 하이브리드 개념을 적용한 도심지역복합문화공간에 대한 설계계획, 홍익대학교 석사학위논문, 2007, p.10
2) 문화체육부, 『문화공간의 효율적 조성방안에 관한 연구』, 1993. 12. p.21~24

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

다른 측면에서 '복합 놀이문화 공간'에 대한 정의를 다음과 같이 규정하고 있다.

"복합 놀이문화 공간은 문화예술의 전반적 활동을 수용할 수 있는 다목적 공간의 성격을 띠는 문화공간을 의미하는 것으로, 한 건물이나 연계건물 내에서 다양한 문화 활동이 함께 이루어질 수 있는 장소다. 이와 같이 복합적 기능을 수행하기 위해서는 규모 면에서도 커야할 뿐만 아니라 재정적 지원이 필요하기 때문에 그 수는 많지 않으며 설립 면에서 국립 혹은 시립의 형태가 되는 것이 많다."[3)]

하지만 복합 문화 활동의 통합은 문화적, 사회적, 교육적 기능을 한 건물 안에 묶는다는 것뿐만 아니라 행정직으로도 건물의 기능적 사용의 측면에서도 통합을 의미한다.

현재 우리나라에서는 이런 형태의 문화 공간 즉, 한 건물 안에서 다양한 문화시설이 존재하는 곳은 많이 늘어난 실정이다. 그러나 어린이를 대상으로 하는 복합 놀이문화 공간은 아직까지는 존재하지 않는다. 어린이 복합 놀이문화 공간은 어린이들에게 보고 놀이문화공간을 체험할 수 있게 하고, 보고 즐기며, 그것을 창조적으로 표현해 낼 수 있는 공간으로서의 중요한 유용성을 가진다.

이러한 문화공간은 놀이라는 창조적 풍요로움을 매개로 시민들 사이에 서로 마주침의 장소를 제공한다. 공간을 매개로 한 마주침은 현대인들의 메마른 정서를 회생시켜 구성원들에게 개성 있고 역동적인 삶을 제공하게 된다. 어린이들에게는 창작의욕을 높여주고 지역주민들에게는 복합문화공간에 대한 접촉기회를 제공하여 문화 복지의 기반을 넓혀주는 역할을 한다. 당연히 놀이문화공간은 지역을 문화적으로 변용시킨다. 복합 놀이문화 공간에서 이루어지는 문화적, 놀이적 활동들은 그것을 향유하는 시민들의 감성을 넉넉하게 꽃피우게 하고 지성을 풍부하게 해주는 촉매의 역할을 하기 때문이다.

---

3) 유민영 외, 『예술과 경영, 태학사』, 2002, p.69

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

우리는 이제 보다 근본적으로 복합 놀이문화 공간의 의미를 '인간이 인간답게 살기 위한 필수 공간'으로 인식해야 한다. 흔히 예술은 창작자인 자기 만족에 그 의미가 있기보다는 보다 많은 사람들에게 감성의 공유를 통한 즐거움과 기쁨을 주는데서 그 의미가 찾아진다. 예술에 대한 소비와 향유 욕구는 누구에게나 있기 마련이기 때문에 시민들은 누구나 문화예술에 접근할 공편한 기회를 제공받아야 한다.[4)]

이상을 통해 어린이 복합 놀이문화 공간은 단순히 어린들을 대상으로 한 문화공간의 개념을 넘어 관람자 중심의 문화기관으로서, 전시물을 보존, 소장의 가치 개념보다는 교육적인 효과를 누린다는 목표를 중심으로 다양한 관람 층의 참여와 함께 어린이들의 호기심을 자극하고 감성과 흥미를 채우고 예술적 욕구를 충족시킬 수 있는 여건을 마련해 주며 학습동기를 부여하고, 세계와 사회에 대한 이해를 고취시켜 현 위치를 감지할 수 있게 만드는 기관으로 정의될 수 있다.[5)]

2. 어린이 복합 놀이문화 공간의 필요성 및 특성

현대사회는 날이 갈수록 각 영역들이 분화되고 전문화되어 가고 있다. 이에 따라 현대인들의 삶도 자기 영역 이외의 분야에 대해서는 무관심할 뿐만 아니라 복잡한 사회구조에 대해 스스로 무력감에 빠지게 마련이다. 이러한 현대인들에게 경색된 사회구조의 중압감에서 해방시켜 주고 개성적이면서 창조적 삶을 영위토록 하는 일이야말로 창조적 문화인들이 담당해야 하는 현대사회의 과제이며 임무이다.

어린이 복합 놀이문화 공간의 필요성을 그간의 관련 선행연구를 중심으로 살펴보겠다.

---

4) 유민영, Ibid, p.82~83
5) 김정현, 『어린이 복합문화예술공간 연구』, 홍익대학교 학위논문, 2003, p.13

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그간의 관련 선행연구를 살펴보면 아직 복합 놀이문화 공간에 관련된 연구는 시작 단계였다. 테마카페의 하나인 키즈 카페 연구가 진행되기 이전에는 실내 놀이터와 일반 카페에 관한 연구가 진행되었다. 기존연구를 살펴보면 실내놀이터[6]는 실내 어린이공간으로 분류되어 연구가 진행되는데, 1980년대부터 관련연구가 시작되었음을 알 수 있었다. 그 후 실내놀이터가 본격적으로 등장한 1990년대에 들어와서는 '실내 어린이 놀이 공간계획에 관한 연구(1990)'을 시작으로 유치원 놀이 공간,[7] 패밀리레스토랑 공간[8]에 대한 연구가 진행되어 교육 및 상업시설내의 실내놀이터에 관한 연구가 본격적으로 시작되었다. 2000년도에는 어린이 병원 실내 놀이 공간,[9] 상업 시설 내 어린이 실내 놀이 공간 외에 백화점, 음식점, 병원 등 다양한 상업시설 내 실내 놀이 공간에 관한 연구가 진행되었음을 알 수 있었는데, 이는 경제수준의 향상과 함께 각종 공간에 어린이를 동반한 부모의 이용이 늘어남에 따라 이런 공간에서도 동반 어린이를 위한 놀이공간이 필요해 졌음을 시사하며, 앞으로 그 대상 공간도 확대 될 것으로 유추 되었다. 실내놀이터 관련 선행연구를 주제별로 보면 먼저 놀이 공간계획에 관한 논문이 5편, 건축 시 고려할 사항을 제안한 논문 2편, 사례 분석 및 기초자료 제시를 위한 논문이 각각 1편으로 이용자를 대상으로 한 만족도 평가에 관한 논문은 없었다.

본 연구에서 제시한 어린이 복합 놀이문화 공간 평가를 위해 학위논문 안지운 외 8편에서 발표되어진 어린이 복합 놀이문화 공간을 통해 다음과 같이 정리하였다.

---

6) 실내놀이터란 F1918-98 (Standard Safety Performance Specification for soft Contained Play Equipment)의 3.1.20장에 기술된 'soft contained play equipment'에 의해 어린이가 지정된 출입구로 들어가 폐쇄된 공간 내에서 기기, 오르기, 타기 등 다양한 놀이를 배우고 즐길 수 있도록 고안된 시설을 말하며, ASTM 기준을 취득하였는지 항상 관심을 가지며 만일 사고로 인한 소송 시 기준위반 업체는 매우 불리한 상황에 처하므로 미국 내 모든 실내 놀이시설이 준수하고 있었다.
7) 이용애, 유치원 놀이 공간 디자인에 관하나 연구, 이화여자대학교 석사학위논문, 1994
8) 김은경, 패밀리레스토랑의 실내공간계획에 관한 연구 : 어린이 놀이공간을 중심으로, 성신여자대학교 석사학위논문, 1997
9) 장소정, 어린이병원의 실내 놀이 공간 디자인에 관한 연구 : 외래 환자를 중심으로, 성신여자대학교 석사학위논문, 2000

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

<표 1> 어린이 복합 놀이문화 공간에 대한 선행연구

연구자	제목	내용
안지운 (1986)	종합병원의 소아놀이방 공간 실내디자인에 관한 연구	종합병원 내 소아놀이방 공간에 대해 사례 및 분석·연구
유재임 (1988)	백화점 유아휴게실의 실내계획에 관한 연구	백화점 내 유아 휴게실 제안
오창희 (1990)	실내 어린이 놀이 공간 계획에 관한 연구	실내 어린이 놀이공간에 대해 전반적인 이론적 고찰을 통해 어린이의 특성을 바탕으로 놀이 공간계획 제시
이용애 (1994)	유치원 놀이 공간 디자인에 관한 연구	유아의 기본적 발달 특징과 놀이에 대해 고찰하고, 놀이중심의 프로그램을 운영할 교육의 장을 디자인하여 기능적이고 효율적인 공간 창출 제시
김은경 (1997)	패밀리레스토랑의 실내공간 계획에 관한 연구 : 어린이 놀이공간을 중심으로	패밀리레스토랑에 대해 살펴보고, 어린이 공간계획 방향 제시
장소정 (2000)	어린이병원의 실내 놀이 공간 디자인에 관한 연구 : 외래환자를 중심으로	어린이 병원이 실내놀이 공간에 관해 평면 동선을 통해 실내 공간을 다양하게 연구하여 건축 계획 시 고려할 사항 제시
이윤홍 (2003)	상업시설 내 어린이 실내놀이공간 계획에 관한 연구	상업시설 내에서 무료 어린이 놀이공간의 실치 현황과 상업시설 내 어린이 놀이시설의 계획 및 설계의 기초자료를 제시, 상업시설 내 어린이 실내놀이공간의 건축 계획 시 고려해야 할 사항을 제안
홍윤미 (2009)	색채 이미지 선호에 의한 실내 놀이 공간 색채 계획에 관한 연구	실내 놀이공간의 주 사용자인 아동을 대상으로 색채 이미지 선호도 조사를 실시하여 놀이공간의 색채 계획 기준을 마련하고자 하였고, 색채의 심리적 기능과 함께 아동의 선호 색채 이미지를 기준으로 한 실내 놀이 공간의 색채 계획을 제안
최수현 (2011)	백화점 내 어린이 놀이 공간 비주얼아이덴티티 디자인 개발에 관한 연구 : 신세계백화점내 어린이 놀이 공간을 중심으로	백화점 내 어린이 놀이공간을 여러 가지 개발을 통해 연구하여 기초 자료 제시

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

우리나라의 교육의 현실을 보면 입시위주의 주입식 교육이 전부이다. 하지만 문화는 수동적이고 기계적인 무기력한 내재화가 아니라 자율적이고 능동적이며 주체적이고 생동적인 밝은 투사이다. 그러므로 그 자체가 사회참여이다. 사회가 발달함에 따라 문화 또한 발달되어 왔고 문화가 발달됨에 따라 삶의 질이 향상됨을 알 수 있다. 이에 문화의 중요성은 인류 문명과 더불어 이어져 왔고 또한 문명의 발달과 함께 했음에도 불구하고 교육에서 문화의 중요성을 크게 인식되지 못한 것 또한 사실이다. 그러나 21세기에 들어와서는 많은 문화공간들이 변화하기 시작하였고 교육과의 연계 또한 시도하고 있다. 그러나 학교 교육이라는 갇힌 공간에서의 문화교육이란 그 한계가 있음을 느낄 수 있다. 체험과 창조적인 문화 속에서 느껴지는 참 문화의 교육이란, 문화교육의 또 다른 대안의 교육으로서의 복합문화공간이 필요하게 되는 것이다.[10)]

그럼으로써 그 나이 또래 어린이들만이 느낄 수 있는 문화의 감성을 중시하고, 창의성을 키울 수 있는 교육의 장소로서도 복합 놀이문화 공간의 필요성은 절대적이다. 작품에 대한 감상 능력과 창의성의 향상으로 어린이는 미래의 문화를 이끌어 나가고, 즐기고, 참여할 수 있는 문화 참여자로서 주체적이고 풍요로운 삶을 살아가게 하는데 어린이 복합 놀이문화 공간에서의 역할은 크다고 할 수 있다. 이것은 우리나라만의 문화적 특성을 이해하고 느끼게 됨으로서 그 가치를 인식하게 되고 고유의 문화를 보존할 수도 있으며, 이것을 바탕으로 새로운 재창조의 길로 발전시킬 수 있는 토대가 될 수도 있다. 미래를 이끌어 가는 어린들에게 풍부한 복합 놀이문화 공간을 감상하고 체험하고 배울 수 있는 공간, 어린이의 흥미를 유발시켜 스스로 경험 하게 하고 모험심, 호기심, 창의력과 협동심 등 인간적 성숙과 사회 적응을 위한 다양하고 폭넓은 경험을 제공하는데도 어린이 복합 놀이문화 공간의 필요성은 크다.

이렇듯 어린이의 행동 특성을 고려한 어린이 복합 놀이문화 공간은 풍부한 경험을 통한, 또 놀이를 통한 배움의 장으로써, 어린이의 생득적 요구를 만족

10) 김정연, 『어린이 복합문화예술공간 연구』, 홍익대학교 학위논문, 2003, p.233

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

시켜 스스로의 세계를 재발견하도록 도울 수 있다. 어린이들이 처음 접하게 되는 놀이문화 공간이므로 좀 더 세심한 배려와 어린이들의 특성을 파악하여 어린이에 맞는 복합 놀이문화 공간을 만들고 지속시킴으로서 미래에 문화를 이끌어 나가고 미래의 문화 참여자로 나아가는 한 형태의 길일 것이다.

다른 한편으로는 경제가 발달함에 따라 사회적으로 가족의 형태가 많이 바뀌었다는 데에도 그 문제가 있다. 21세기로 들어서면서 많은 가족들이 핵가족화, 편부모, 맞벌이 부부의 증가로 변화해가고 있다. 핵가족화로 인한 지역의 이동이 많고, 그에 따르는 환경의 변화 그리고 부모 직업의 유동성이 많아졌다. 이는 어린들이 함께 한다는 생활의식이 부족할 수 있다. 핵가족화 된 부모들은 자녀 교육에 더욱 관심을 가지며 이에 따르는 병폐도 많다. 어린이들의 조기 교육 즉, 나이에 맞지 않은 외국어 교육과 다양한 교육 수준이 점차 높아짐에 따라 부모의 기대에 미치지 못하는 어린이들은 많은 압박감과 스트레스를 받게 된다. 이런 관심의 폭과 교육수준이 높아짐에 따라 적은 수의 가족 내에서의 환경이나 사회적인 환경에 대한 사회적 문제점들을 좀 더 감성적으로 접근하도록 하는 것이 중요하다. 복합 놀이문화 공간에서 다른 사람들과의 나눔이라는 것을 체험하고 또래라는 공동체 의식을 체험과 더불어 할 수 있다는 이점이 있는 것이다. 또한 가족과 함께 참여하며 서로를 이해할 수 있는 깊이가 넓어질 수 있는 계기가 되는 공간이기도 하다.

Collection @ chosun

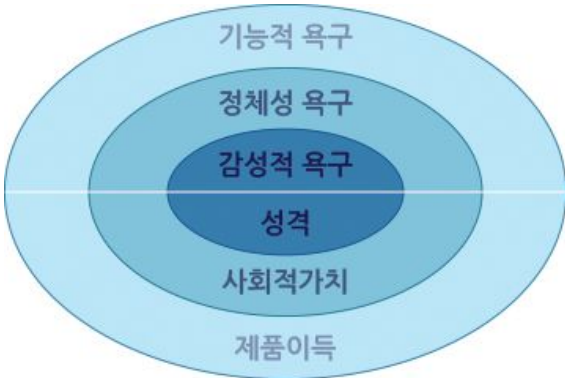
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 어린이 복합 놀이문화 공간의 발생배경

누가 뛰어난 기술력을 확보하는가가 우선시되던 산업화시기를 거쳐 이제는 소비자의 마음에 이미지와 느낌을 어떻게 전달하는가가 관건인 시대가 되었다. 하지만 기술력이 비슷해지고 기업의 철학과 차별화 경쟁이 치열해지면서 제품과 자사의 철학을 어떻게 하면 소비자들의 공감대를 이끌어 내어 하나의 생활방식, 문화로 자리 잡을 수 있게 하는가가 핵심요소가 되었다. 소비자의 니즈와 라이프스타일의 변화에 따른 문화적 가치의 상징성의 변화는 여러 가지 기능을 한 번에 이용하며 엔터테이먼트적 요소까지 갖춘 복합문화공간을 등장시켰다

(1) 소비자의 의식변화와 공간의 다양화

최근 소비자들의 구매성향에서 두드러지게 나타나는 것은 자신에게 의미있는 것으로 받아들여지기 전에는 상품을 구매하지 않으며, 자신의 정체성을 위한 방향으로 소비의 형태가 변해가고 있음을 의미한다. 산업의 발달, 생활수준의 향상, 인구의 증가 등의 사회적 변화는 인하여 현대의 소비자들은 활동영역의 확장과 가치관의 변화를 가져왔다. 자기중심적인 성향이 강해지고 다양한 변화를 즐기는 새로운 소비층이 생겨났다.



[그림 1] 소비자 욕구의 세 층위

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

소비자의 욕구 변화를 살펴보면, 1970년대에서 1980년대까지는 경제적 가치, 1990년대에는 사용가치, 그리고 2000년대부터는 문화적 가치와 상징가치를 중요시 여긴다. 제품의 변화에서도 1970년대에서 1980년대 까지는 단순기능, 1990년대에는 고기능과 고품질, 그리고 2000년대부터는 감성체험과 감성기능을 중요하게 고려하는 트렌드로 변화하였다. 기술의 변화 측면에서도 1970년대에서 1980년대 까지는 생산기술, 1990년대에는 첨단기술, 그리고 2000년대부터는 감성기술의 중요성이 증대하고 있다.

이러한 시대적 변화에 따른 소비자의 변화에서 알 수 있듯이 소비활동에 있어 문화의 상징가치와 감성적 체험은 구매기준에 있어 중요한 역할을 하고 있다. 더 이상 소비자는 상품의 기능과 양이 아닌 가치와 상징성을 선택한다는 의미로 볼 수 있다. 현대의 소비자들은 단순히 제품만을 원하는 것이 아닌 자신의 아이덴티티를 나타낼 수 있는 가치를 소비한다. 여기서의 가치란 첫째 테마, 둘째, 메시지, 셋째 상징과 비유, 그리고 넷째, 컬트와 체험을 말한다. 특히 문화를 통해 만들어낸'가치'를 소비하는 소비활동의 의미는 소비활동의 개념이 물질적 소비가 아닌 소비자의 욕구를 채우는 활동으로 변화하였음을 나타낸다. 현대의 소비자에게 소비활동은 신분과 지위를 나타내며 특히 문화를 통한 소비활동은 인간의 내적인 욕구를 자극하여 시작된다. 메슬로(Abraham H. Maslow)의 '욕구의 계층 이론 (Maslow's hierarchy of needs)에 따르면 욕구는 선천적으로 인간에게 주어지는 것이라는 전제하에 욕구의 중요성을 5단계로 나누었다. 아래 그림을 보면 하위단계에서 상위단계로 갈수록 삶의 기본적인 욕구에서 개인의 성취와 정신적인 우위를 실현하는 욕구로 변화한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[그림 2] 메슬로의 욕구 계층이론과 문화소비

문화공간은 이러한 사회적 욕구를 충족시키는 매개체적 역할을 할 뿐만 아니라, 낮은 순위의 심리적 안정과 사회적 욕구를 충족했다는 전제로 얻은 문화적 욕구에 따른 심리적 우위를 경험하게 하여 사람들로 하여금 참여 자체로 만족감을 느끼게 한다.

(2) 라이프스타일의 변화

라이프스타일은 인간의 생활양식으로 시대에 따라 변화하는 특징이 있으며 사람들의 생활, 시간과 돈의 소비유형, 또는 소비행위에 영향을 주는 중요한 요인이다. 즉 이것은 소비자의 소비패턴과 밀접한 관련성을 가지고 있으며 소비자의 라이프스타일 분석은 기업이 마케팅 전략을 세우는데 방향성과 방법을 제시하는 중요한 요소이다. 산업화를 거처 정보화 시대로 접어들면서 현대인들의 삶은 물질적으로 풍족해 지고 여가시간이 증가하였으며 유희적 요소들을 다양한 방법으로 쉽게 얻을 수 있게 되었다. 과학기술의 발달로 생활이 편리하고 간단해 졌으며 때문에 어렵고 힘든 것 보단 빠르고 간편한 것을 선호 하게 되었다. 이에 상업 공간 또한 원-스탑(One-stop)으로 유희적인 체험과 상품의 구매활동을 동시에 할 수 있는 복합문화공간이 등장하게 되었다. 고학력 사회로 발전하고 단체중심에서 자기중심적인 사고방식의 변화는 개개인의 개성과 가치가 중요하게 생각되었고 이는 상품을 구매하는 행동적

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

변화를 유발하였다. 소비자의 행동에는 여러 가지 요인들이 작용하게 된다. 이러한 요인에는 개인의 심리적 요인과 사회. 문화적인 요인, 대중매체 및 대인적 커뮤니케이션 등이 있다. 특히 이 중에서도 개인의 특성은 개인행동에 중요한 요인이 된다. 이러한 개인의 특성중의 하나가 라이프스타일이다.

근대화에 대한 사회심리학적 접근은 근대화를 지각, 표현, 가치부여의 방식에서의 변화로 이야기한다. 미국의 사회과학자 알렉스 잉켈레스와 데이비드 호턴 스미스(David Horton Smith)는 다양한 개인적 성향을 포함하는 개인적 수준의 근대성 차원을 개발하였다. 새로운 경험에 대한 개방성, 사회변화에 대한 적응력, 의견을 형성하거나 의견 차이를 인지하는 능력, 정보력, 시간관념, 환경통제력, 계획지향성 추산능력과 신뢰도, 교육과 직업에 대한 포부, 자긍심, 타인에 대한 존경심이 그것이다. 글로벌한 경제와 문화적 성장은 탈 근대적 맥락의 핵심에 있으며 이 맥락에서 글로벌한 사건은 지역에, 지역적 사건은 글로벌하게 영향을 미친다. 잉글리 하트에 의하면 탈근대사회에서 강조되던 경제적 성공은 생활의 질의 중요성에 대한 강조에 점점 그 자리를 내주고 있다. 때문에 이제 현대의 소비자가 원하는 삶은 '양'이 풍족한 삶에서 '질'이 높은 삶으로 변화하게 되었다. 과거, 삶을 '어느 정도 살 것 인가? '라는 고민에서 이제는 '어떻게 살 것 인가'가 삶의 중요한 모토가 되었다. 이러한 가치관의 변화는 라이프스타일을 단순히 삶의 방식이 아니라 개개인의 개성과 가치를 표현하는 방법이 되었고, 특별한 라이프스타일을 향유하기 위한 도구로서 문화적 요소를 체험할 수 있는 문화공간의 필요성은 더욱 요구될 전망이다.

(3) 문화의 의미적 가치변화

갈수록 국가나 기업, 지역, 개인 경쟁력의 원천이 물질이나 기술적인 힘에서 감성 또는 문화적인 힘으로 옮아가고 있다. 더구나 생산기술이 고도화되고 공급과잉으로 원가는 갈수록 낮아지고 제품의 질은 더욱 높아지면서 타 업체 와의 차별화는 더욱더 어려워지고 있다. 따라서 독특한 문화 이미지를 확보하지 못한 기업, 품질에서 품격으로 바뀌고 있는 고객의 욕구를 제대로

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

만족 시키지 못한 업체는 시장에서 사라질 수밖에 없다. 프랑스의 문화비평가인 기 소르망은 “한국이 외환위기를 겪게 된 것은 단순한 경제 문제가 아니라 세계에 내세울 만한 한국의 문화적 이미지 상품이 없다는 데서 비롯되었다”는 진단을 내린 바 있다. 기 소르망의 이러한 평가는 ‘문화’가 현대의 소비자들에게 얼마나 큰 의미를 부여하는지를 단적으로 설명하고 있다. 현대사회는 문화의 사회로 이렇게 문화적인 이미지의 확보는 기업마다 독창적이고 영향력 있는 브랜드 이미지를 만드는데 가장 중요한 요소 중 하나가 되었다. 오늘날 대중문화와 고급문화의 경계가 사라져 예술과 상업이 특별한 경계가 모호해지고 계급사회가 사라진 현대사회에서 문화는 더 이상 상류층의 전유물이 아닌 누구나 즐길 수 있는 여가시간의 수단이 되었다. 그러나 문화는 과거 선택받은 소수의 전유물에서 대중의 전유물로 변화하였지만 여전히 부와 지적수준의 상징 즉 교양 있는 사람의 상징으로 의식되고 있다.

역사적으로 본래 ‘문화’라는 단어는 ‘문명’이라는 단어처럼 평가를 내포하는 의미로만 사용되어져 왔다. 즉. ‘문화적인 cultured 사람’과 ‘교양 있는 cultivated 사람’이라는 말은 문화를 운 좋은 소수의 사람들이 갖추는 어떤 성질로 보는 경우이다. 사람들은 돈과 여가를 통해 자신의 교양을 높이고, 예의범절과 취미를 익히고, 여행을 가거나 독서를 하고 예술을 감상한다. 그런 그들에게 있어 문화는 정신적인 완성을 추구하며, 인간으로서의 최고의 자질과 능력을 육성 한다. 때문에 문화는 사회전체에 보급된 것으로 보일지라도, 이따금 다양한 종류와 레벨(고급문화, 중급문화, 하급문화)로 구별된다. 대문자 C로 시작되는 문화는 ‘고급문화’의 별칭으로 쓰이곤 한다. 고급문화는 회화, 발레, 오페라 같은 오랜 전통을 가진 예술의 형태를 가리키며, 아마추어보다는 프로 예술가에 의해 만들어 지고, 엘리트나 부유한 사회계층들에 의해 지원받고 감상된다. 고급문화는 사회가 문명적이라는 사실에 대한 주요한 상징이기도 하다. 그것의 반대는 ‘하위문화’ 혹은 키치이다. 키치는 비속한 형태의 문화, 혹은 상업적인 생산자들과 연관된 엔터테인먼트, 그리고 수동적이고 차별되지 않는 대중들의 소비이기도 하다. 이러한 고급문화와 하급문화 사이에는 ‘중급문화’라고 불리는 층이 있다. 여기에는 ‘이지 리스닝 easy

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

listening′ 음악, 추리소설, 연극, 코스튬 극영화(호화로운 의상이 등장하는 역사 영화- 옮긴이), 중급수준의 텔레비전 연속극- 보통의 수입을 가진 다수의 시청자들에 호소한다.-등을 포함한다. 부르디 외에 따르면, 사진 또한 중급 예술의 형태이다. 이렇게 현대사에서 '문화'는 모두가 평등한 대중에게 눈에 보이지 않는 '수준의 차이'가 되어 버렸다. 때문에 특정 분야에 문화 가 접목 또는 생성 되는 현상은 현대사회에서 필연적인 결과 라 볼 수 있다.

특정 브랜드나 상품 또는 공간에 '문화적 이다'라는 수식어가 붙는 것은 소비자가 느끼는 특별한 경험을 바탕으로 한 강력한 인지의 도구로 쓰일 수 있다. 다시 말해, 현대인들에게 '문화'는 누구나 접 할 수 있지만 쉽게 이해하기 힘든 것으로 인지되어 이것을 체험하는 행위는 누구나 자신만의 특별한 경험이 될 수 있다. 즉 문화는 현대사회에서 미디어의 발달과 계급사회의 붕괴 등의 사회적 배경 속에서 그 기능과 구분 기준이 모호해 졌으나, 여전히 현대인들 에게 '문화'란 고급스럽고 특별한 경험적 가치를 부여하는 의미를 가진다. 산업화 이후, 상품의 종류가 다양해지고 상품마다 기술적 차이가 좁혀짐에 따라 기업의 이미지, 브랜드의 가치, 상품의 가치 등은 현대인의 소비문화에서 중요한 키워드가 되었다. 가치의 전달은 인지의 방법에서 중요한 역할을 차지함으로 '가치'를 만드는 일은 현대 산업사회에서 중요한 화두로 떠올랐다. 최근 기업들은 기업과 브랜드의 가치를 만들기 위하여 문화적 요소를 브랜드의 이미지 또는 상업공간에 접목시키는 방법을 사용한다. 최근 문화를 기업과 상품의 이미지에 접목시켜 본래의 가치보다 좀 더 긍정적이고 매력적인 가치를 부여하기 위한 마케팅의 방법으로 문화마케팅이 상업공간에 적용되고 있다.

2.1.2 어린이 복합 놀이문화 공간의 기능 및 역할

어린이 복합 놀이문화 공간의 가장 중요한 기능은 '놀이'이다. 문화적인 공간과 예술자료를 제공해주어 관람자로 하여금 사회, 문화, 경제, 역사에 대한 지식을 습득할 수 있는 기회를 제공해 주는 것이다. 복합 놀이문화 공간은

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

이로 인해 삶을 여유롭고 윤택하게 만들어 주는 역할을 하게 된다.

놀이문화 공간은 '문화와 일상의 조화로운 만남을 통해 새로운 삶의 양식을 창출하여 우리 문화의 가치 있는 방향성을 제시하려는 놀이문화 운동의 근원지로서의 역할을 수행 한다'는 의미를 가지고 있다.

놀이문화 공간은 연구의 기능을 넘어서 교육의 장소로서, 인간이 형성해 온 가치나 중요성을 경험할 수 있는 환경과 시각적인 자료를 제공해 주어 대중들로 하여금 예술을 통해 사회, 문화, 역사 및 경제적 환경에 대한 지식과 경험을 제공해 주어 삶을 여유롭고 풍요롭게 누릴 수 있도록 도와주는 역할을 담당한다. 놀이문화 공간은 사회교육과 놀이 문화 활동의 중심역할을 수행 하면서 나아가 관광자원의 기능까지 포함하고 있다. 또한 미래의 세기가 요구하는 교육적인 문화센터로서의 역할을 담당하도록 요구되어지고 있다. 이렇듯 현대 복합 놀이문화 공간의 기능 중에서도 가장 중요시되고 있는 것이 바로 사회문화교육과 놀이 문화 활동의 중심 역할이라는 교육적 차원의 기능인데, 이러한 기능은 어린이 복합 놀이문화 공간에서 보다 강조되며, 실질적으로는 작품의 수집이나 보존, 연구의 기능보다 우선시 된다고 할 수 있다.[11]

어린이 복합 놀이문화 공간의 기능을 다음과 같이 몇 가지로 정리해보면,[12]

첫째, 복합 놀이문화 공간은 학습하는 장소로서 비형식적인 기관이다. 따라서 가능한 전시품은 체험식 이어야 하며, 교육적이면서 놀이적인 요소가 있어야 한다.

둘째, 복합 놀이문화 공간은 예술적 특별 프로그램을 제공하고, 타 기관과 연계하여 지역사회에 봉사할 기회를 마련해야 한다.

셋째, 아동 발달을 돕는 가족, 교사, 양육자 간의 역할에 영향을 미치고 지지한다.

넷째, 많은 어린이들에게 어린이 복합 놀이문화 공간은 최초로 접하는 문화놀이 공간이므로 평생 복합 놀이문화 공간을 찾아오게 하는 연결의 고리가 되어야 한다.

---

11) 김정연, 『어린이 복합문화예술공간 연구』, 홍익대학교 학위논문, 2003, p.15

12) 이경희, 『어린이 박물관과 교육』, 박물관과 교육, 1997, 어린이 박물관의 교육적 기능을 바탕으로 함.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다섯째, 다양한 각도의 교육 프로그램과 운영을 통해 어린이 복합 놀이문화 공간의 교육적 경험을 가정과 학교로 확장 시켜 나간다.

이러한 복합 놀이문화 공간의 기능을 바탕으로 어린이 복합 놀이문화 공간은 놀이나 문화에서 보여주는 일상생활의 단편적인 측면이 실생활 및 세상과 어떠한 관계가 있는지를 보여주는 것, 궁극적으로는 우리를 둘러싼 세상과 우리가 관계를 맺도록 돕는 것을 그 기본 목적으로 한다.[13] 또한 일반적인 어린이 복합 놀이문화 공간에 대한 창조적 접근을 장려하고, 실제 사물을 보여주고 탐구케 함으로써 어린이를 위한 공간을 확장하고 개선하며, 세계와 사회에 대한 어린이의 이해를 강화하고 가치 있는 양식을 불러일으킬 수 있는 장소를 제공하는 것을 그 목적으로 한다.[14] 어린이들로 하여금 복합 놀이문화 공간과 친숙해져 이후 성장하면서 일반 놀이문화 공간으로 쉽게 접근할 수 있는 디딤돌 역할을 하여 사회교육의 기관이자 생애교육장으로써 일반 놀이문화 공간들이 활용될 수 있는 기반을 마련하는 것도 어린이 복합 놀이문화 공간의 중요 목적이라 할 수 있다.

즉, 어린이 복합 놀이문화 공간은 참여적 놀이와 체험적인 공연을 제공하여 교육과정에 있어 촉매제로써 그 역할을 담당하고, 어린이들이 상호작용적이고 제한되지 않은 자유로운 환경 내에서 스스로의 선택에 의해 학습할 수 있는 기회를 제공하며, 일반 놀이문화 공간으로 연결될 수 있는 기능을 담당한다. 어린이 복합 놀이문화 공간도 다른 일반인들을 대상으로 하는 놀이문화 공간과 마찬가지로 끊임없이 호기심을 자극하는 수단이 되어야 하며 그 계기를 복합 놀이문화 공간 안에서 주어야 하며 그 호기심을 해결할 수 있는 통로를 만들어 주어야 한다.

---

13) Cleaver, Joanne, 「Doing Children's Museum : a Guide to 265 Hand-on Museums」, Charlotte, Vermont : Williamson Publishing Company, 1992
14) 정선영, Ibid, p.13~14, 바탕으로 함.

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

2.1.3 어린이 복합 놀이문화 공간의 유형별 특성

1. 복합 놀이문화 공간의 유형

복합 놀이문화 공간은 다양한 기능과 특성을 가지고 있으나 그 기능들이 중복되어 있어 이름에 의해 유형을 나누는 것은 어려우나 각 공간의 규모와 운영형태, 운영방법, 이용자의 현황 등을 통해 목적, 입지, 배치특성, 설립형태, 설립시기에 따라 분류할 수 있다. 이를 정리하면 <표 2>과 같다.[15]

<표 2> 복합 놀이문화 공간의 유형

유형 구분	유 형
목적별 유형	**기본형, 레스토랑형, 교육형, 복합문화시설형**
입지별 유형	도심지형, 주거지형
공간배치특성별 유형	통합형, 분리형
설립시기별 유형	1세대형, 2세대형, 3세대형
입점형태에 따른 유형	로드샵형, 상가형, 쇼핑센터입점형
운영형태에 따른 유형	개인운영형, 기업형, 프랜차이즈형

이처럼 복합 놀이문화 공간은 다양한 기준으로 유형을 분류할 수 있었으며, 이에 본 연구는 그 중에서 목적별 유형을 택하여 각 유형에 맞는 복합 놀이문화 공간을 선정하여 조사·연구하였다. 목적별 유형은 복합 놀이문화 공간에서 이루어지는 다양한 기능 중 어느 기능에 좀 더 목적을 두어 설립되었느냐에 따른 유형으로 볼 수 있다. 복합 놀이문화 공간은 기본적으로 놀이기능과 카페기능이 갖추어져 있는데, 초창기에 설립된 복합 놀이문화 공간은 실내놀이터의 개념에서 시작되어 놀이공간에 카페의 기능을 더해 나타난 형태로 아이들을 위한 놀이공간의 비율이 카페의 기능보다 더 컸으나 현재는

15) 문자영, 키즈 카페의 유형별 실내 공간 특성과 이용자 만족도에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문 2012

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

두 기능이 적절한 균형점을 찾아가고 이 유형이 기본형이라고 할 수 있다. 또한 복합 놀이문화 공간의 흐름에 맞추어 교육프로그램이 부분적으로 제공되고 있지만 주말만 이용할 수 있거나 회원제로 운영되기 보다는 시간제로 운영하여, 프로그램의 질이 다소 높지 않고, 따라서 교육의 비중은 그리 높지 않은 유형이다. 즉 기본형은 놀이와 카페 그리고 교육이 통합적으로 이루어져 있지만 그 시작은 놀이기능의 제공으로서 놀이의 기능이 다른 기능보다 강화되고, 부모보다는 아이에게 초점을 두어 실내 분위기 또한 아이들에게 중점을 더 둔 유형이라고 할 수 있다. 레스토랑형은 아이뿐만 아니라 부모의 입장을 더욱 고려하여 음식의 맛과 질을 높이고, 레스토랑의 기능과 분위기에 좀 더 목적을 둔 유형이다. 기본형과 레스토랑형의 가장 큰 차이는 공간의 분위기인데, 단순히 놀이의 목적이 아닌 부모들의 여가나 모임의 장소로도 활용 되고 있기 때문에 부모를 위해 좀 더 세련된 인테리어와 고급화된 음식의 제공에 목적을 둔 형태가 레스토랑형이라고 할 수 있다. 이는 키즈카페가 아이만을 위한 공간이 아닌 부모를 위한 공간이라는 특성에 대해 가장 잘 나타나는 유형이라고 볼 수 있으며, 면적 또한 놀이공간과 카페 공간이 균등하게 나타나거나 오히려 카페공간이 더 큰 것이 특징이다. 교육형은 놀이와 카페 기능과 함께 교육을 더 목적으로 운영하는 유형이다. 교육형은 아이들의 교육에 좀 더 초점을 두기 위해 회원제로 운영하여 교육프로그램의 질을 높이고, 시간제로 운영하여 아이들이 교육시설에서 제공받을 수 있었던 부분을 복합 놀이문화 공간 내에서도 이루어질 수 있도록 한 유형이라고 볼 수 있다. 교육형 복합 놀이문화 공간은 차별화된 프로그램을 통해 더욱 다양하고 체험 또한 이루어 질 수 있도록 프로그램이 질을 높이고 있다. 마지막으로 복합문화시설형은 놀이와 카페기능, 교육 및 체험이 복합적으로 이루어지는 유형으로 어느 한 기능에 중점을 두기보다는 모든 기능이 복합적으로 이루어지는 유형이다. 기본형과 큰 차이점은 규모부분으로 복합문화시설형은 기본형 복합 놀이문화 공간보다 규모에 있어 두 배 이상 크게 나타나며, 이는 놀이 기능이 기본형보다 더 강화되고 카페 기능 역시 레스토랑 급으로 변화된 형태이며, 교육 및 체험 또한 교육형과 비슷한 수준으로 따라가는 유형

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

이라고 볼 수 있다. 따라서 각 기능들의 수준을 높이면서 복합적으로 이루어지는 유형이며, 이이들은 좀 더 강화되고 다양한 놀이시설을 이용할 수 있고, 교육 및 체험프로그램 또한 제공받을 수 있다. 이를 정리하면 <표 3>과 같다[16].

<표 3> 복합 놀이문화 공간의 목적에 따른 유형

유 형	특 징
기본형	- 놀이 ≧ 카페 >교육 - 세 기능이 통합적으로 이루어져 있으나 그 시작은 놀이에 초점을 맞춘 공간으로서 카페와 교육의 기능 보다는 놀이에 목적이 더 강회된 유형 - 현재는 놀이와 카페가 적절한 균형점을 찾고 있으나 교육 프로그램 수준은 높지 않음
레스토랑형	- 놀이 < 카페 - 음식의 맛과 질에 중요도를 높이고 레스토랑의 기능과 분위기에 더 목적을 둔 유형 - 어른에 맞춰진 인테리어와 고급화된 음식이 특징
교육형	- 놀이, 카페 ≤ 교육 - 기본적으로 놀이와 카페 교육이 통합적으로 이루어지나 그 중에서 교육의 목적에 비중을 높이 유형 - 교육프로그램을 회원제를 통해 운영하는 것이 특징
복합문화시설형	- 놀이 + 카페 + 교육 - 강화된 놀이시설 및 카페와 다양한 교육 및 체험 프로그램이 복합적으로 이루어진 유형 - 유형 중 가장 규모가 크고, 세 기능의 수준이 강화됨

2. 복합 놀이문화 공간의 공간구성

복합 놀이문화 공간의 공간은 이용주체에 따라 부모 이용 부문과 아이 이용 부문, 이벤트 이용 부문으로 나눌 수 있다. 부모 이용 부문은 카페 및 레스토랑 공간과 수유실, 휴게실이 있으며, 아이 이용 부문은 놀이 공간, 교육 공간, 체험 공간 등이 있다. 마지막으로 이벤트 공간은 파티 공간, 무대 공간,

16) 문자영, 키즈 카페의 유형별 실내 공간 특성과 이용자 만족도에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문 2012

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

PC 공간 등으로 구성된다. 각 공간 구성 요소들은 복합 놀이문화 공간의 규모나 시설 목적에 따라 크기나 수가 다르게 나타난다. 공간 구성요소를 부문별로 나누어 정리한 <표 4>에서 알 수 있듯이 이러한 구성요소의 유무는 복합 놀이문화 공간의 유형에 따라 다르게 나타나며 규모를 결정짓는 요소 역시 다르게 적용되는 것을 알 수 있다. 또한 제시된 각각의 공간 모두가 독립된 실의 형태를 가지는 것은 아니며 시설의 규모나 유형에 따라 독립된 실로 구성되거나 기능이 유사할 경우 겸용하는 형태로 나타나기도 한다. 또한 이용주체에 따라 공간을 나누기는 했지만 각각의 이용자는 각 공간에 대해 제한 없이 자유롭게 이용할 수 있으며, 즉 이용자 간의 겸용이 가능하다.[17]

<표 4> 복합 놀이문화 공간의 공간구성

이용주체	공간구성	내 용
부모	카페 및 레스토랑	부모들과 유아가 식사를 하거나 차를 마시는 공간
	수유실	영아의 수유나 유아의 수면을 위한 휴식 공간
	휴게실	휴식공간
아이	놀이 공간	실내놀이터, 장난감 놀이방, 테마 놀이 공간, 회전목마, 기차놀이, 전자오락실 등
	교육 공간	독서를 하거나 유아나 부모를 위한 교육 프로그램을 위한 공간
	체험 공간	만들기, 미술, 요리 등 체험 공간
이벤트	무대 공간	각종 이벤트나 공연을 위한 공간
	파티룸	아이들의 생일파티나 부모의 모임을 위한 공간
	피씨룸	PC 공간
	기념품샵	아이들을 위한 장난감 및 기념품을 파는 공간

카페 및 레스토랑 공간은 부모와 아이가 식사를 하거나 차를 마시는 공간

17) 문자영, 키즈 카페의 유형별 실내 공간 특성과 이용자 만족도에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문 2012

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

으로 아이들이 놀고 있는 동안 주로 어른들이 이용하는 곳이다. 부모들은 이 공간에서 식사를 하거나 차를 마시며 휴식의 시간을 보내게 되며, CCTV 화면으로 아이들이 노는 모습을 지켜 볼 수 있다. 즉 이 공간은 아이들과의 연계성과 부모의 독립된 공간의 효율적인 이용을 위해 계획되어야 하는 공간이다. 놀이공간은 다양한 놀이기구들이 설치되어 있는 플레이존과, 창의력과 사고력을 위한 장난감이 있는 공간, 3~5세 유아를 위해 공간을 분리한 토틀러존 등으로 구분되며, 안전과 위생에 많은 신경을 써야 하는 공간이다. 교육공간은 아이들의 교육 프로그램을 위한 공간으로서 미니도서관, 교육실, 영상실로 분류된다. 이 공간에서 아이들은 놀이 외에 다양한 교육 프로그램을 제공받는다. 체험공간은 아이들의 창의성 향상을 위해 직접 여러 가지 다양한 소품을 만들거나 음식을 만들어보는 등 만들기 및 미술 프로그램을 체험 하는 공간으로서 회원제로 운영하거나 시간제로 운영하는 것이 일반적이다.

무대 공간은 각종 이벤트나 문화행사, 공연 등을 위한 공간으로 주로 규모가 비교적 큰 시설에 설치되고 있다. 파티 룸은 아이의 생일파티나 부모의 각종 모임을 위한 독립된 실로서, 따로 예약을 통해 이용할 수 있는 경우가 대부분이다. 그 밖에 영아의 수유나 유아의 수면을 위한 수유 실 및 휴식공간과 부모와 아이들이 컴퓨터를 이용할 수 있는 PC룸, 장난감이나 기념품을 판매하는 기념품 샵이 있다.

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

2.2 어린이 복합 놀이문화 공간과 감성디자인

2.2.1 감성과 감성디자인의 개념

1. 감성의 개념

'감성'이란 개념은 다양한 시각에서 정의가 가능하고, 또한 포괄적인 의미를 갖기 때문에 구체적으로 한정 지어 정의하기가 어렵다. 감성은 인간의 내부 심리적 감수성을 말하며, 인간의 다섯 개의 감각기관 즉, 시각·청각·후각·미각·촉각의 감각기능으로 지각하는 것을 내표하는 말로써[18] 외부로 표출되는 반응이 아닌 개별적이고 내부적인 상태의 정서적 반응, 감각을 통한 정신적 반응이라 할 수 있다.

감성 (感性, sensibility)은 사전적 정의를 살펴보면, 새 우리말 큰 사전에는 '감각, 지각에 의하여 불러 일으켜져 그것에 지배되는 심적, 체험적 전체, 또는 인상을 받아들이는 힘'이라고 정의 되어있다. 또한 우리말 큰 사전을 살펴보면, '외계의 대상에 의하여 감각, 지각, 표상을 얻는 능력'이라고 정의되어 있다. 또한 대상으로부터 촉발되어 표상을 얻게 되는 수동적인 능력', '감각적 자극이나 인상을 받아들이거나 경험을 수반하는 자극에 반응하는 마음의 능력'을 말한다.[19]

감성은 외부의 자극을 수용하는 능력, 감각이나 지각 등 감정을 느끼게 하는 것으로 감수성과 비슷한 의미로 사용되기도 한다. 이성이나 지성과는 대비적으로 쓰이는 감성은 외부의 물리적 자극에 의한 감각과 지각으로부터 인간의 내부에서 야기되는 고도의 심리적인 체험을 말한다.

현재 진행중인 감성의 실증적인 연구는 크게 심리학적 관점과 공학적인 관점에서 이루어지고 있다. 심리학 분야에서 이해하고 있는 감성은 감정에 가깝다고 할 수 있는데 일반적으로 '감성 또는 정서(Emotion)는 여러 가지 감

18) 김미자, 감성공학, 디자인 오피스, 1998, p.4~5.
19) 민중서림 편집부, 민중에센스 국어사전, 민중설림 출판사, 1991

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

정을 포함하는 상위개념으로 사용되고 있고 상대적으로 심리적인 차원에서 중점을 두고 정의'되고 있다.

한편 공학적인 관점에서 이해되는 '감성은 심리적 체험으로써 쾌적감, 고급감, 등의 복합적인 감정으로 정의'되며 복합적인 심리상태를 구분하면 보다 적극적인 정서상태(기쁨이나 즐거움) 또는 소극적인 정서상태(혐오, 후회, 분노)등을 수반하게 된다고 이해하고 있다.

이상과 같이 현재 진행되고 있는 감성관련 연구는 주로 공학적 차원에서 신체적 감각을 중심으로 한 연구가 주류를 이루고 있다. 물론 방법적 차이는 있으나 주된 연구의 목적은 인간의 감성을 실체적 데이터를 중심으로 이해하고자 하는 노력이라 할 수 있으며 나아가 실제 생활에서의 활용성에 대한 연구이다. 이와 같은 연구에는 아직까지 감성에 대한 이해가 주변상황의 파악을 통해서만 가능하다는 점과, 아직은 소비자의 감성이나 디자인 감성으로 전개된다는 다소 미흡한 점이 있다.[20]

감성은 수동성을 내포한다는 점에서 인간의 한 유한성을 나타내는 반면, 인간과 세계를 잇는 원초적 유대로서 인간 생활의 기본적 영역을 열어 주는 역할을 한다. 즉, 이론적 인식에서는 이성적 사고를 위한 감각적 소재를 제공하고, 실천적·도덕적 생활에서는 이성의 지배와 통솔을 받을 감정적 소지(素地)를 마련하며, 미적(美的) 인식에서는 자신의 순수한 모습을 나타냄으로써 인간적 생의 상징적 징표(徵表)가 된다. 그러나 오늘날 제반 학문의 발전단계에서는 감성을 감성 아닌 것으로부터 분리한다는 것은 불가능한 일이며, 오히려 감성을 인간의 생의 포괄적인 영위(營爲)에 있어 가장 기본적인 한 국면으로 고찰하는 것이 일반적인 경향이다.[21]

---

20) 유미란, 여성소비자 니즈를 반영한 감성 공기청정기 디자인 연구, 홍익대학교 산업미술대학원, 석사학위논문, 2009, p.5

21) 네이버 백과사전

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

<표 5>감성적 관점에 따른 정의[22)]

감 성	철학적 관점	감정을 느낄 수 있는 마음의 능력
	심리학적 관점	여러 감정들을 포함하는 상위 개념
	공학적 관점	외부이 물리적 자극으로 인해 야기되는 복합적인 감정

인간이 경험하는 모든 것은 감각 신경을 통해서 두뇌에 전달되며, 이 경험은 감각과 지각으로 구분된다. 감각은 자극의 단순한 속성의 자각이고, 지각은 자극의 복합적 특성의 자각이다. 이러한 체험 중에서 직접적이고 비교적 단순한 것을 감정이라 부르고, 다의적이고 복잡한 평가적 판단을 야기 시키는 것을 감성이라고 하며, 감각기관을 통해 생성된 여러 가지 감각이 합성되어 종합화된 생리적인 특성을 중시하는 감각과 심리적으로서 쾌적감, 고급감, 불쾌감, 불편함 등의 복합적인 감정이나 느낌과 같은 것들이 다중 적으로 통합화된 것이다.

2. 감성디자인의 개념

감성디자인이란, 소비자의 욕구가 다양해지고 개성화됨에 따라 소비자의 감성적 요구를 적극적으로 파악하여 디자인에 적용하고자 하는 디자인 방법을 말하며, 그 과정에서 소비자의 기대욕구 특히, 1차적 기대욕구부터 고차적 기대욕구까지 소비자가 직접 언급 할 수 있는 기대욕구와 직접 언급이 불가능한 기대욕구를 파악하고 추론하여 디자인에 적용시킴으로써, 완성된 결과물의 1차적 효용가치는 물론, 소비자의 감성을 만족시키며 한걸음 더 나아가 기대수준을 뛰어넘어 심리적 감흥을 일으키는 디자인이라 정의 할 수 있을 것이다.

현재 제품 및 환경에 대한 감성적 접근은 '감성공학'에 의해 직접된 정보를 바탕으로 인간의 내면적 가치체계에 의한 디자인적 접근을 통해 결과물을 구

22) 김재훈, 멀티센서리 경험이 사용자 감성적 반응에 미치는 영향에 관한 연구, 한양대학교 디자인대학원, 박사학위논문, 2009 p.43

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

체화 시키는 '감성디자인'으로 발전해가고 있다.[23]

그러나 근본적으로 공학에서의 감성에 대한 접근과 디자인에서의 접근은 여러 가지 측면에서 다르다. 예로 공학과 다자인의 감성에 대한 영역 차이를 들 수 있다 인간은 어떤 대상으로부터 시각, 청각, 촉각, 후각, 미각 등의 오감에 따른 자극을 받아 감성을 생성시키고, 이를 언어나 어휘 등으로 표현함에 있어서, 이미 존재하는 조명이나 소리와 같은 '외부에 존재하는 대상'으로부터 자극 받을 뿐 아니라, 옛 고향과 같이 과거에 대한 회상을 하면서도 감성의 변화가 생기듯 스스로 자신의 '내부에 존재하는 대상'으로부터도 심리적 감성을 불러일으키는 자극을 받게 된다.

그렇기 때문에 이러한 차이는 두 영역 간에 사고체계의 차이로 바꾸어 말하자면 감성정보 처리능력에 있어서 차이가 있음을 입증하는 것이라 할 수 있으며, 디자인 프로세스 및 방법들은 이러한 디자이너의 감성처리 능력을 전제로 하는 것이다. 이것은 역으로 말하자면 디자인의 개발체계가 얼마나 고도의 감성처리에 의해 이루어지는 체계인가를 반증하는 것이기도 하다.[24]

공간 디자인 내에서의 감성디자인의 배경은 현대의 조형예술이 감상자와 대상이 분리적 관조(detached contemplation)에서 연대적 참여(engaged participation)로 전환되고 있는 것과 관련이 있다. 즉 오브제의 상태가 아니라, 상황 혹은 경험의 차원에서 인식하려는 경험미학과 참여 미학적 사고방식으로 전환되고 있는 것과 그 궤를 같이하고 있는 것이다. 이러한 참여미학의 중심개념은 감성과 인식의 통합, 그리고 하나의 감각이 다른 영역의 감각에 작용하는 감각의 연계성 즉, 공감각(synesthesia)을 강조한다는데 있으며, 오늘날의 공간디자인으로 하여금 감(感)에 의한 설계, 감성을 대상으로 한 설계를 지향하게 하는 한 배경이 되고 있다.[25]

공간과 인간의 상호관계 속에서 이해되는 이와 같은 공간체험의 개념을 대상자체가 주는 고정적 이미지가 아니라 인간의 공간에 대한 이미지화 과정과

---

23) 신동진, 감성디자인에 의한 기업홍보관 전시매체연출 계획에 관한 연구. 2003. p.17
24) 산업자원부 시행. 국민대학교 환경디자인 연구소 주관. '국제 비교분석을 통한 감성디자인 요소의 지역적 특성 추출 및 응용에 관한 연구'. 1998. p.929~3
25) 권 영걸. 공간디자인 16강. 도서출판국제. 2001. p.292

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

관ㄱ된 것이다. 형식주의적, 심미적 패러다임의 범부에 속하는 심상적사고 유형의 건축가들은 건물의 본질을 인간의 이성적 측면보다는 비합리적 정서, 감성, 영감 등의 측면을 중시하며 접근하는 태도를 지니고 있다. 이들은 디자인 영감과 직관에 의해 건축가의 마음속에 떠오르는 이미지. 즉 심상을 바탕으로 도출하고자 한다.

공간 디자인은 오늘날 갈수록 세분화되는 추세이며, 그 대상과 영역 또한 갈수록 확대되어 가고 있다. 즉 빛과 소리, 맛, 향기까지도 공간디자인의 대상으로 포함되고 있으며, 인간의 오감에 호소하고 있다. 스티븐 홀은 인간이 시공한 안에서의 직접적으로 느끼는 황홀한 지식 즉 감동의 순간에 깨닫게 되는 아름다움을 그의 건축을 통해 표현하려 하였다. 개념이 우선 시 된 그의 건축은 단순한 언어적 개념이 아니라고 보고, 듣고 만지면서 느끼는 현실에 대한 인간 정서의 경험적 측면이 강하게 언급되었다.

스티븐 홀의 경우는 공간 안에서 보고, 듣고 만지면서 느끼는 것을 요구하는 즉 표면적으로 보여 지는 논리를 초월한다. 시공간 안에서의 감동을 건축에 대한 이론이 기초를 이룬다. 그런 인지는 논리이전의 것이다. 사람들이 사물에 대해 어떤 강한 느낌을 받을 때 그 첫 번째 단어는 '와'라는 외침의 단어이며 감탄은 설명할 필요가 없는 일종의 위대한 느낌이다. 사람은 감탄이 나오는 순간 깨닫는다. 그것은 감탄하는 그때 모든 자연의 법칙은 경험하기 때문이다. 이것은 감성에서 느끼는 일종의 깨달음의 순간의 총체적인 조화를 의미하는 것으로 인간의 이성적 단계 이전의 감성의 아름다움을 반하는 것이다.[26)]

공간에 있어 감성디자인은 물리적 형태와 형태적 조건의 구현이 내재된 이미지를 번안해내는 과정이며, 공간 이용자는 이때 물리적 공간을 단순히 사용하고 소비하는 것이 아니라, 그 대상공간의 이미지 체계 내에서 이미지를 소비하게 된다. 이는 향후의 공간 설계나 평가가 경제적 동선이나 적정규모, 조화원리에 입각한 배색, 재료의 효율적 사용, 공간 요소들 간의 합리적 구성과 배치 등의 요인만으로는 이루어 질 수 없음을 의미한다.

---

26) 임지혜. 실내공간에 있어서 테크놀로지의 감성적 구현에 관한연구. 홍익석론. 2001.

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

‘감성적 디자인’은 인간의 복합적인 감정에 공명하여, 사물과 인간이 상호 반응 하는 생태적 환경을 이끌어 내는데 기여 할 것이다. 감성의 설계는 미,추, 쾌,불쾌, 감정의 구성적 원리를 공간 조형의 원리로 치환하는 작업이며, 감성을 이성의 속박에서 벗어나게 하려는 것이 아니라, 그들의 통합을 통해 정신적인 완성으로 이끌고자 하는 것이다.[27]

즉 감성과 이성의 생산적인 종합을 꾀하는 작업인 동시에, 도구와 공간을 좀 더 인간에게 가깝게 하려는 노력이다. 이것은 디자인 자체의 본질적 이야기이기도 한 형태의 기능적 측면과 형태의 조형적 측면을 모두 만족 시키는 형태로 나타날 것이다.

이상에서 살펴본 개념들에서 나타난 감성디자인은 여러 가지 측면의 의미를 가지고 있지만 궁극적으로는 인간을 위한 디자인, 인간의 쾌적성을 위한 디자인, 인간을 위해 심리적, 인간의 신체적, 오감만족감을 주는 디자인이라 할 수 있겠다.

2.2.2 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 특성

공간에 적용된 감성디자인 특성의 선행연구를 살펴보면 권영걸은 감성디자인을 이용자의 정서적 만족이라는 개념의 중심에 ‘감성’을 위치시키고 디자인의 목표나 평가를 경제 원리의 가치기준으로부터 벗어나 인간중심의 생태학적 가치척도의 범주에서 해석하였다. 그리고 이러한 감성 디자인의 특성을 모더니즘의 하이터치(Hi-Touch)적 표현기법으로 정의하고 그 표현에 있어 인간과 환경이 끊임없이 상호 작용하는 사회적 커뮤니케이션의 매개체로 그 자체가 기호적이고 상징적 의미를 갖는다고 하였다.

또한 즐거움, 놀라움, 환상적인, 색다른 등이 감성어휘를 설화적(Narrative) 공간에 장면화(Scene)시키고 이를 공간의 흐름, 즉 연속(Sequence)과 연결시킴으로서 현실세계를 탈피한 어메니티(Amenity)를 증진시킨다고 하였다.[28]

---

27) 임지혜. 실내공간에 있어서 테크놀로지의 감성적 구현에 관한연구. 홍익석론.2001.
28) 권영걸, 공간디자인 16강 도서출판 국제, 2001. p. 287

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

임지혜는 공간에서의 감성의 요소를 A-Amenity, B-Beauty, C-Culture로 보고 어메니티(Amenity)의 요소는 총체적 유희성, 미(Beauty)의 요소는 미를 통한 미적 감성, 문화(Culture)의 요소로 문화적인 감성 충족을 들었다. 이러한 감성의 기본적인 배경을 바탕으로 감성공간의 특징을 고정적 접근방법의 탈피, 비일상적 체험유도, 시각적 심리적 의식작용의 연상 작용을 활용, 설화적 감성어휘들의 공간화, 장면화, 내러티브, 무대화, 인간의 감성과 심리적 기대에 따른 경험, 관찰자의 시점에 따른 변화 등으로 정리하였다.[29]

이러한 견해를 근거로 이미경은 감성디자인을 일련의 물리적 실용가치척도에서 벗어나 이용자의 감성을 중심에 두고 환경 또는 대상의 기호적, 상징적 의미를 포함시키는 디자인의 유형으로서 귀납적 형식을 띤 생태학적 접근방식이라 정의하였으며 감성디자인의 유형 중 자주 등장하는 기법을 조건 반사적 공간체험, 오감체험, 상징성과 해학, 장면성과 연속성, 사실적 스케일의 탈피 등으로 정리하였다.[30]

김명옥은 감성을 인간이 자극에 대해 오감을 통하여 감지하고 심리적으로 판단하여 이러한 과정의 직관적인 능력이라는 바탕 하에서 "감성이란 물리적 작용에 의한 지각(Perception)으로부터 인간의 내부에서 일어나는 고도의 심리학적 체험"으로 눈으로 보고, 코로 냄새를 맡고, 혀로 맛을 보고, 피부로 느끼면서 시각과 청각과 후각과 미각과 촉각과 육감을 통하여 아름다움에 관한 지식을 이끌어낸다고 정의하였다. 그 감성적 요소로 감각적 체험의 공각과 독특한 개념의 강한 형태를 특징으로 정리하였다.[31]

오영근은 실내 공간에 나타나는 감성적 경향을 인간의 '몸과 움직임'을 통해 공간을 지각하는 개념으로 인식하여 감성적 경향을 형태적 폴딩(Folding)과 움직임을 표현하는 시·공간적 경험의 연결로서 공간이 연속성으로 정리하였다.[32]

---

29) 임지혜, 실내공간에 있어서 테크놀로지의 감성적 구현에 관한 연구, 홍익대 석론, 2001
30) 이미경, 테마파크 환경연출기법에 있어서 감성디자인 경향에 관한 연구, 한국 실내디자인학회지, 2003. p.83~90
31) 김명옥, 스티븐 홀의 감성적 디자인 방법론에 관한 연구, 한국 실내디자인학회, 2000. p.53~60
32) 오영근, 공간디자인에서의 감성적 디자인 방법론에 관한 연구, 한국 실내디자인학회, 2004. p.192~199

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

서수경은 감성이란 인간의 인식능력의 하나로 인간 생활의 기본 영역을 열어주는 역할을 하고, 특히 미적 인식측면에서의 감성은 자신의 순수한 모습을 나타냄으로서 인간적 생의 상징적 징표가 된다고 말하면서 감성적 표현 유형으로 공간의 연속성과 다양성, 형태의 유추 등을 들고 있다.[33]

백승경, 김주연, 이승훈은 감성적 공간디자인의 인간의 감성을 대상으로 비일상적 체험이나 이국적인 경험 등으로 공간 이용자의 모든 복합적인 데이터를 기본으로 하여 쾌적한 공간을 디자인하는 것이라 정의하며 감성디자인의 유형을 오감의 자극, 직·간접적인 상징적 표현, 공간의 역동성으로 정리하였다.[34]

신동진 감성어휘들을 설화적(Narrative)공간에 장면화 시키는 것이 감성디자인의 한 특징이 되고 있고 내러티브(Narrative)는 '기-승-전-결'이라는 순차적인 설명적 기법을 이야기 하는 것으로 공간 구성에 많이 사용되어지며 인간의 오감이 공간을 구성하는 요소들과 연계되고 작용하여 공감각(Synesthesia)심상을 불러일으킬 수 있다고 하였다.[35]

강혜영은 감성디자인을 인간을 위한 디자인, 인간의 쾌적성을 주는 디자인, 인간을 위해 심리적, 인간의 신체적, 오감만족을 주는 디자인이라 정의하며 그 적용요소로서 감성과 커뮤니케이션, 서사구조의 구성, 장면성과 연속성, 체험적 공간과 오감, 조형적 공간과 상징성을 들었다.[36]

공간에서의 감성디자인은 사용자의 경험, 상상, 미래에 대한 상징적인 의미를 공간에 반영하여 그 의미를 갖게 하는 것으로 감성적 특성을 밝히는 감성적 유형화에는 연구자에 따라 다양한 접근 방법을 보여주고 있다.

선행 연구를 통해 실내공간에서 나타나는 감성디자인의 표현 특성들을 살

33) 서수경, 감성적 접근에 의한 구겐하임 뮤지엄의 공간구성과 조형특성에 관한 기초적 연구, 한국 실내디자인학회, 2004. p.82~89
34) 백승경, 김주연, 이승훈, 생태요소를 적용한 감성 공간 유형에 관한 연구, 한국 실내디자인학회, 2005. p.104~111
35) 신동진, 감성디자인에 의한 기업홍보관 전시연출 계획에 관한 연구, 건국대학교 디자인대학원, 석사학위논문, 2003. p.37
36) 강혜영, 감성디자인을 적용한 섬유박람회 계획에 관한 연구, 국민대학교 테크노디자인대학원, 석사학위논문, 2003. p.74~77

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

펴보면 다음의 <표 6>과 같다.

<표 6> 선행연구에 나타난 감성디자인의 표현 특성

년도	연구자	제목	감성적 표현 특성
2001	권영걸	공간디자인 16강	①공간의 장면성,연속성 ②어메니티(Amenity)의 증진
2001	임지혜	실내공간에 있어서 테크놀로지의 감성적 구현에 관한 연구	①비일상적 체험 유도 ②시각적 심리적 의식작용의 연상 ③공간화, 장면화 ④내러티브, 장면화, 무대하 ⑤관찰자의 시점에 따른 변화
2003	이미경	테마파크 환경연출기법에 있어서 감성디자인 경향에 관한연구	①조건반사적 공간 체험 ②오감의 체험 ③상징성과 해학 ④장면성과 연속성 ⑤사실적 스케일로부터의 탈피
2000	김명옥	스티븐홀의 감성적 디자인 방법론에 관한 연구	①감각적 공간체험 ②독특한 개념과 강한 형태
2004	오영근	공간디자인에서의 감성적 경향에 관한 연구	①공간의 연속성 ②폴딩
2005	백승경 김주연 이승훈	생태요소를 적용한 감성공간 유형에 관한 연구	①오감자극 ②조건 반사적 체험 ③직,간접적인 상징적 표현 ④시간척도에 따른 역동성으로 구분
2004	서수경	감성적 접근에 의한 구겐하임 뮤지엄의 공간구성과 조형특성에 관한 기초적 연구	①공간의 연속성과 다양성 ②형태의 유추
2003	신동진	감성디자인에 의한 기업 홍보관 전시연출 계획에 관한 연구	①비일상적 체험 ②공간의 장면성 ③내러티브, 장면화, 무대화 ④연속성 ⑤형태지원성 ⑥오감체험
2003	강혜영	감성디자인을 적용한 섬유박람회 계획에 관한 연구	①감성과 커뮤니케이션 ②서사구조의 구성 ③장면성과 연속성 ④체험공간과 오감 ⑤조형적 공간과 상징성

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2.2.3 어린이 복합 놀이문화 공간에서의 감성디자인 표현 요소

감성디자인이란 인간의 욕구가 다양화, 개성화됨에 따라 감성적 욕구를 개념적으로 파악하고 디자인에 적용하는 것이라고 할 수 있다. 따라서 감성디자인은 사용자의 감성특성에 초점을 맞춰서 사람들의 주관적인 감성을 파악하고 객관화시켜 요소로 만드는 것이다. 감성은 감각을 매개로하여 인간과 어떤 대상이 교감을 이룰 때 인간이 받아들이는 느낌이라 할 수 있다. 이때의 교감은 인간과 그를 둘러싼 환경과의 접촉해서 이루어지며, 이는 감성 자체가 커뮤니케이션의 기능을 내포하고 있다.[37]

그러므로 감성디자인은 몸을 통해 행위로 표현되는 환경적 요소와 지각의 인지로서 감각적 체험이 경험으로 인식되는 체험적 요소가 사용자의 감성 반응에 있어서 만족을 줄 수 있는 디자인이라고 할 수 있다.

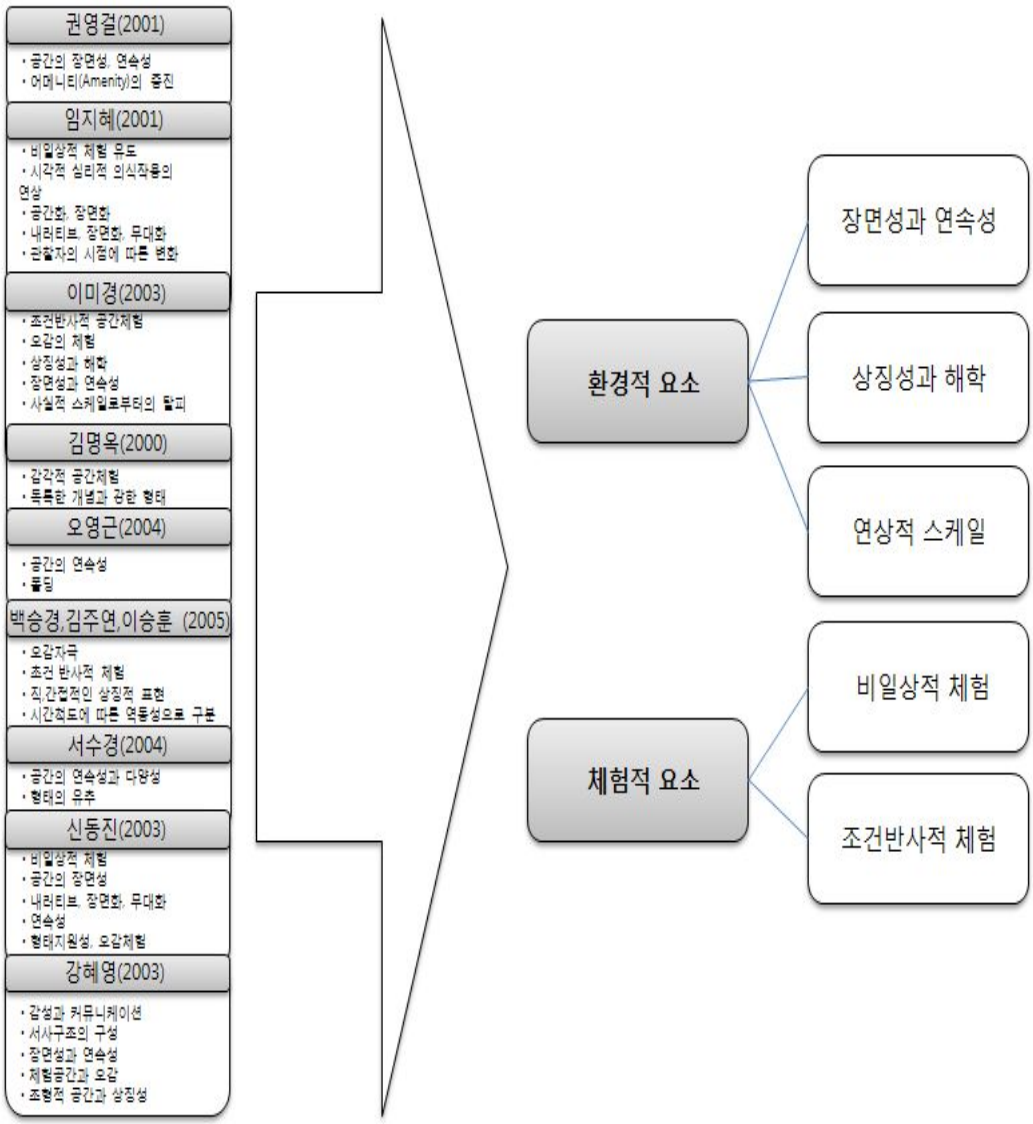
<그림 3> 감성디자인 표현 요소

선행연구에서 의미상 공통된 유형을 특성으로 분류, 이것을 기초로 본 연구에서는 어린이 복합 놀이문화 공간 감성디자인 표현 요소들을 재정리 하였다. 그 특성으로는 환경적 요소에 장면성과 연속성, 상징성과 해학, 연상적 스케일로 분류하였고, 체험적 요소에 비일상적 체험, 조건반사적 체험으로 분류 하였다.

37) 이장욱, 감성디자인을 적용한 체험 전시공간에 관한 연구, 대한건축학회학술논문집 통권52집, 2008, p.266

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY



<그림 4> 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용 가능한 감성디자인 특성 재 분류

1. 장면성과 연속성

공간의 장면성(Scene)은 심리적 차원의 비일상적 의식작용을 하나의 장면 또는 여러 장면으로 나누어 표현하는 방식이다. 이는 하나의 환경이 하나의 무대가 되어 환경 안에 있는 사용자의 감정을 환경장치 안에 몰입시키는 역

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

할을 하게 한다. 또한 이러한 장면성은 공간의 흐름 즉 연속성(Sequence)의 표현을 동반하는데 이는 매우 가변적이며 마치 살아있는 듯한 움직임으로 표현되거나 또는 설화적(Narrative) 성격의 표현으로 나타난다. 이리하여 공간은 고정적 요소가 아닌 관찰자의 시점에 따라 끊임없이 변화하고 진화하여 개개인이 느끼는 환경 사이에 수없이 많고 서로 다른 상징을 얻게 된다고 볼 수 있다.

2. 상징성과 해학

인간과 환경이 서로 상호작용 하는 동안 그 환경에 대한 의미와 상징성을 형성하는데, 이는 사용자의 환경장치에 대한 정서적 만족과 연관을 갖는다. 즉, 단순한 기능적, 물리적 해결에서 벗어나 개인이 가진 가치관을 대변하는 상징성은 환경에 대한 만족과 즐거움을 동반한다는 의미이다. 또한 이러한 상징성은 사회와 문화를 반영하는 특징을 갖기도 하는데, 이는 해학적 표현으로 자주 등장한다. 이것은 심오한 컨셉 보다는 대중이 쉽게 접근할 수 있는 역사적 모티브를 사용함으로써 대중과의 괴리를 파괴하고자 하는 형식이다. 어린이 복합 놀이문화 공간의 경우 형태, 조명, 색상, 기타 요소를 다양하게 구성하여 활기찬 분위기를 연출하여 놀이 공간에 대한 어린이의 만족과 즐거움을 가져와 심리적 안정을 취할 수 있다.

상징성을 위한 표현방법을 다음과 같이 살펴볼 수 있다.[38]

① 타이포그래피 : 가장 직접적으로 의미를 전달할 수 있는 시각적인 방법으로 인쇄된 단어들을 사용하는 방법이다. 시각적 표현을 극대화하기 위해 문자형태의 시각적 성격을 추상적 또는 비 객관적인 형으로 사용한다.

② 서술적 일러스트레이션 : 이야기를 설명하고 상황을 묘사하여 어떤 대상을 시각화하기 위하여 인지할 수 있는 그림으로 된 표현을 사용한다.

③ 장식적 상징 : 주로 즐거운 느낌을 전달하기 위해서 기본적인 요소들을 사용한다.

④ 상징의 조합 : 두 개 이상의 상징들을 병렬시키는 방법이다. 결합된 상징

38) 방수정, 감성적 디자인을 바탕으로 한 조경설계기법에 관한 연구, 홍익대 석론, 2001, pp.53-54

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

들은 서로에게 영향을 주면서 결합 전보다 더욱 극적이고 특별한 느낌을 준다.[39]

3. 연상적 스케일

엄격한 기능주의적 가치관과 조형관에서 벗어난 인간적이고 대중적인 사고는 가상의 공간을 만들어 내기도 하는데, 이는 엘리트적 사고에 반대하여 포스트모던 경향의 팝아트나 팝 건축의 형식으로 나타나기도 한다. 이러한 연출은 전형적 비례나 사실적 스케일 등에서 벗어나 의미를 가진 연상적 스케일의 표현으로 나타나기도 하는데, 이는 환상적, 특이한 등의 감성적 어휘를 환경에 부여시켜 주는 표현 방식의 하나라 하겠다.[40]

4. 비일상적 체험

기호적 성격에 의해 공간은 사회적 커뮤니케이션의 매개체가 되고 공간은 의미를 만들고 교환하는 생산적 장이 된다. 공간에서 기능, 조형, 구조, 안전성 등과 같은 기존의 고정적인 접근 방법을 취하지 않고 비일상적 체험을 유도하는 감성적 요소를 원용한다.

5. 조건반사적 체험

인간의 행태는 단순한 행동이 아닌 일종의 경향적 행위로 해석될 수 있으며 지각과 인지를 포함한 의미를 가진다. 이러한 행태의 근원은 환경의 지원성에 있으며 이는 환경 안의 인간의 행태를 위한 잠재적 환경을 구성한다. 이는 인간과 환경이 서로 상호작용(Interplay)하면서 환경장치를 통해 개인의 성향에 따른 다양한 해석과 상징성으로 즐거움을 배가시킨다는 일종의 조건반사적 공간 체험을 발생시키게 되는 것이다.

---

39) 장인경, 현대 상업 실내 공간에 나타난 감성디자인의 도입성향에 관한 연구, 건국대 석론 p.62
40) 이미경, 테마파크 환경연출기법에 있어서 감성디자인 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 38호, 2003, 6, p.86

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Children Express Emotional Design Elements Applied to the Composite Culture Play Space

3 장

어린이 복합 놀이문화 공간의 감성 디자인 표현 요소 적용 사례

3.1 어린이 복합 놀이문화 공간 사례분석 범위 및 분석 방법

3.2 어린이 복합 놀이문화 공간의 감성디자인 적용 사례분석

3.3 분석의 종합

dCollection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ 어린이 복합 놀이문화 공간의 감성디자인 표현 요소 적용 사례

3.1 어린이 복합 놀이문화 공간 사례분석 범위 및 분석방법

3.1.1 조사대상 및 범위

어린이 복합 놀이문화 공간에 표현된 감성디자인의 표현 경향을 알아보기 위하여 웹사이트에 게재된 광주 어린이 복합 놀이문화 공간 10곳(광산구 5곳, 북구 3곳 서구 1곳, 동구 1곳)을 사례 분석 하였다.

분석 대상의 사례는 먼저 준비한 문헌과 웹사이트를 중심으로 내용을 검토하고 광주광역시 어린이 복합 놀이문화 공간의 현황을 파악하여 10곳(광산구 5곳, 북구 3곳 서구 1곳, 동구 1곳)을 위치 및 설립년도, 대중들의 인지도, 규모 및 수용인원, 본 연구에서 중심이 되는 공간구성, 놀이문화와 관련된 체험과 놀이 위주의 이벤트 공간, 카페 및 파티 공간 등을 선택하였으며 그 기준은 다음과 같다.

1. 위치 및 설립년도

어린이 복합 놀이문화 공간 중 가장 성공적인 직접 체험할 수 있는 어린이 복합 놀이문화 공간은 70% 이상이 주로 번화가인 상권에 위치하고 있으며 이는 보통 대중교통 수단을 이용하여 쉽게 접근 할 수 있는 곳에 위치하고 있어 많은 이용자들에게 다가갈 수 있는 가능성을 지니고 있다. 또한 설립년도는 2010년 이후 지어진 광주 소재의 어린이 복합 놀이문화 공간을 대상으로 하였으며, 이는 어린이 복합 놀이문화 공간이 2000년대 이후부터 나타나

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

기 시작하였으나, 초반에는 설립된 어린이 복합 놀이문화 공간은 거의 폐업을 하고, 최근 다시 활발히 생겨나기 시작한 것이 2010년 이후이기 때문이다. 업종의 특성상 짧은 시간 내에 변화가 빠르고 그 유형 역시 빠르게 변화하고 있어 최근에 생겨진 어린이 복합 놀이문화 공간을 대상으로 선정하였다.

2. 대중들의 인지도

어린이 관련 기사, 학술 연구, 학위논문, 단행본, 간행물 중에서 가장 많이 언급이 되는 것은 그 인지도를 가늠할 수 있어 선정기준의 항목으로 채택하였다. 또 대중들이 많이 찾는 어린이 복합 놀이문화 공간을 중심으로 선정하였다.

3. 규모 및 수용인원

본 연구에서는 복합 놀이문화 공간의 규모면도 파악하기 때문에 어린이 복합 놀이문화 공간이 수적으로 증가하여 규모나 수용인원이 많은 곳을 중심으로 선정하였다.

4. 공간 구성

어린이의 신체나 성장발달에 따른 공간 형성이 잘 되어 있고, 그 특성이 잘 반영되어 있는 어린이 복합 놀이문화 공간에 초점을 맞추었다. 감성디자인 표현 요소를 고려한 수준 있는 놀이 및 교육 공간, 체험 및 무대 공간, 카페 및 레스토랑 공간을 선정하였다.

dCollection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.1.2 사례선정 및 현황조사

<표 7> 사례선정 및 현황조사(광주광역시 어린이 복합 놀이문화 공간)

구분	어린이 복합 놀이문화 공간 명칭	위치	규모	수용인원	공간구성
A	뽀로로테마파크	광주광역시 광산구 장덕동 1678 롯데아울렛 A관 4층	780평	500명	놀이 및 교육 공간(뽀롱뽀롱 꼬마기차, 팡팡 볼대포, 공놀이장, 꽃밭 놀이터) 체험 및 무대 공간(숲 속 모래놀이터, 뽀로로 쇼 아트홀) 카페 및 레스토랑(카페, 수유실)
B	오렌지나무	광주광역시 북구 서하로 153(매곡동, 2층)	125평	100명	놀이 및 교육 공간(레일기차존, 메인 플레이존, 놀이터존) 체험 및 무대 공간(편백나무 존) 카페 및 레스토랑(식당 및 편의시설 존)
C	어린왕자	광주광역시 서구 치평동 1243-1 신환빌딩 3층	300평	150명	놀이 및 교육 공간(책코너, 정글짐, 기차, 볼풀장, 주방놀이) 체험 및 무대 공간(파티룸) 카페 및 레스토랑 공간(카페)
D	키즈로봇카페	광주광역시 광산구 장덕동 1658	150평	120명	놀이 및 교육 공간(주방놀이, 볼풀장, 레고놀이) 체험 및 무대 공간(로봇공연, 모래놀이) 카페 및 레스토랑(카페)
E	키즈앤맘스카페모모	광주광역시 광산구 월계동 889-2 LC타워 409호	90평	70명	놀이 및 교육 공간(플레이존, 키즈테마룸,불럭놀이) 체험 및 무대 공간(모래놀이,파티룸) 카페 및 레스토랑(카페)

(뒷면 계속)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(앞면 계속)

구분	어린이 복합 놀이문화 공간 명칭	위치	규모	수용인원	공간구성
F	토끼와 거북이	광주광역시 북구 매곡동 4-8	90평	70명	놀이 및 교육 공간(플레이존) 체험 및 무대 공간(파티룸) 카페 및 레스토랑(카페)
G	상상노리	광주광역시 북구 두암동 575-1 홈플러스동광주점 2층	130평	100명	놀이 및 교육 공간(미래상상노리, 기차놀이, 볼풀장, 주방놀이, 펫라이터 체험 및 무대 공간(모래놀이, ART공간 카페 및 레스토랑(카페)
H	맘스아이키즈	광주광역시 광산구 쌍암동 694-35	75평	50명	놀이 및 교육 공간(플레이존, 감각놀이, 소꿉놀이) 체험 및 무대 공간(영화관, 체험놀이) 카페 및 레스토랑(푸드코트)
I	점프노리	광주광역시 광산구 장덕동 82-3	100평	80명	놀이 및 교육 공간(트램폴린, 블럭놀이, 주방놀이,텐트) 체험 및 무대 공간(편백모래놀이, 파티룸) 카페 및 레스토랑(편의점, 카페)
J	늘봄	광주광역시 동구 블로동	120평	90명	놀이 및 교육 공간(상상곳-블럭, 레고, 책, 놀이강좌) 체험 및 무대 공간(아놀곳-델타샌드 모래놀이,) 카페 및 레스토랑(마음곳-카페, 수면실,수유실)

dCollection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.1.3 조사방법

본 연구는 문헌을 통한 선행연구와 사례분석에 의한 현장조사로 진행되었으며 그 과정은 다음과 같다.

첫째, 공간에서의 감성디자인 적용에 관한 현행연구를 바탕으로 공간에서 나타나는 감성디자인의 표현 요소를 추출하였다.

둘째, 추출된 표현 요소를 종합하여 광주 지역 내 5개 어린이 복합 놀이문화 공간을 직접 방문하여 현장 조사를 하였고 그 외 5개 어린이 복합 놀이문화 공간은 잡지 및 단행본, 웹사이트에 실린 내용을 토대로 조사하였다. 방문한 5개 어린이 복합 놀이문화 공간에서는 감성에 대한 기본적인 이해를 돕기 위한 체크리스트를 구성하였다.

셋째, 사례분석을 위해 선정된 어린이 복합 놀이문화 공간에 대한 공간 특성을 현장조사 하였으며 현장사진 등의 시각적 자료를 종합하여 분석하였다.

넷째, 각각의 사례들에서 감성디자인 표현 요소와 관련된 내용을 정리하고 사례분석을 위한 체크리스트를 기준으로 어린이 복합 놀이문화 공간의 실내 공간현황에 대한 각 항목의 적용 여부 및 평가를 실시하였다.

3.1.4 조사도구

본 연구에서는 연구대상으로 선정한 10개 어린이 복합 놀이문화 공간을 대상으로 선행연구를 바탕으로 설정한 5개의 대표적 감성 디자인 표현 요소에 따라 분석하고 각 감성 디자인 표현 요소에 나타난 공간구성에 대하여 분석하였다. 본 연구의 목적에 따라 분석틀을 만들기 위해 문헌고찰을 통해 알아본 개념들을 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

<표 8> 어린이 복합 놀이문화 공간의 감성디자인 표현 요소 분석 기준[41)]

감성디자인 표현 요소		세부내용
환경적 요소	장면성과 연속성	-공간의 흐름 즉 연속성 표현을 동반하여 고정적 요소가 아닌 관찰자의 시점에 따라 끊임없이 변화하고 진화하여 느낄 수 있는 감정 -수평, 수직 이동 등 끊임없는 움직임 유도 -빛을 통한 내부와 외부 공간의 일체화와 깊이감의 표현 -바닥면의 높이의 정도에 따라 시각적, 공간적 연속성 표현 -다양한 벽면 컬러의 장면 연출 -공간과 공간의 자연스러운 연결 -유머러스한 장면을 통해 사용자의 시점에 따라 연속적으로 변화하는 환경으로의 몰입 -물체나 형태 및 구조에 나타난 심리적인 힘, 긴장감 또는 운동감 연출 예: 마치 살아있는 듯한 움직임 또는 설화적 성격의 표현
	상징성과 해학	-사용자의 환경장치에 대한 정서적 만족과 연관이 있으며 사용자가 친근하게 접근할 수 있도록 공간의 형태, 조명, 색상, 기타 요소를 다양하게 구성 -표상화되는 오브제로 표현 -감정이입을 통한 유추 -해학적 표현 -시각적인 표현을 극대화하기 위해 문자형태의 시각적 성격을 추상적으로 사용 -오브제적 장치물, 또는 구조적인 현상으로 나타나는데 이러한 창조적 행위는 주어진 재구성에 의해 상징적으로 표출 예: 활기찬 분위기 연출, 만족과 즐거움을 통해 심리적 안정을 취할 수 있는 분위기

(뒷면 계속)

41) 강혜영, 감성디자인을 적용한 섬유박람회 계획에 관한 연구, 국민대 석론, 2003. p.59
오영근, 건축, 감성디자인의 언어, 시공문화사, 2002, p.154
권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판국제, p.295-296
방수정, 감성적 디자인을 바탕으로 한 조경설계기법에 관한 연구, 홍익대 석론, 2001. p.53-54를 참고로 재인용

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

(앞면 계속)

감성디자인 표현 요소		세부내용
	연상적 스케일	-전형적 비례나 사실적 스케일에서 벗어나 의미를 가진 연상적 스케일에 표현 -인간의 행위를 우선으로 설정하여 공간을 시간 또는 목적에 따라 구조를 쉽게 변화시켜 다양한 행위를 지원 -욕구의 변화에 따라 변화가 자유로운 가변의 요소 -불확정적이고 인간적인 분위기를 제공하여 편안함을 유도 예: 호기심을 유발 할 수 있는 확대, 축소와 환상적 특이함 등에 감성적 어휘를 환경에 부여시켜 주는 표현 방식
체험적 요소	비일상적 체험	-공간에서 기능, 조형, 구조, 안정성 등과 같은 기존의 고정적인 접근 방법을 취하지 않고 비일상적 체험을 유도하는 감성적 요소 -유머러스하거나 놀이적인 요소를 적용함으로써 호기심과 상상력, 흥미등을 유발 예: 마감재 및 시설물의 친숙하지 않고 다양하고 독특한 느낌
	조건반사적 체험	-편안함이나 흥미를 느낄 수 있는 소리, 어린이들이 안정감을 느낄 수 있거나 청결함을 느낄 수 있는 요소 -다양한 환경장치를 통한 조건반사적 공간체험의 발생 -인공적인 실내공간에 생명력과 활기를 주어 쾌적한 환경 조성 -경험적 현상을 고려한 공간연출로 새로운 공간 이미지 조성 및 실제감 증진 예: 재미있는 동요, 자연소리, 신나는 음악, 아로마테라피, 자연향

위의 다섯 가지 감성디자인 표현 요소 즉, 문항들을 중심으로 분석기준을 정하고 이를 바탕으로 객관적인 판단(간행물, 학위 논문에서의 사례연구 등을 참조)과 본 연구자의 관점에서 유추가 가능한 주관적인 판단에 따라 이루어졌다. 그러나 너무 주관에 치우치는 의견이나 전반적으로 모호한 내용은 포함하지 않았으며 본 연구자에 의해 추가된 내용을 합하여 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 표현 요소를 살펴보기 위한 체크리스트를

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

다음과 같이 구성하였다.

<표 9> 어린이 복합 놀이문화 공간의 감성디자인 표현 요소 평가 내용

감성디자인 표현 요소		표현 방법	표현 내용
환경적 요소	장면성과 연속성	-공간의 자연스러운 연결에 의한 공간의 연속적 경험 -다양한 시각적 요소의 연속적 도입으로 능동적인 동선유도	자연스럽게 연결된 공간의 형태
			공간구성의 시각적 연결
			연속적인 색채의 배색으로 공간의 시각적 연결
			시각적 흥미를 자극하는 다양한 설치물의 연속적인 움직임 유도
	상징성과 해학	-어린이에게 친숙하고 익숙한 이미지 도입 -표상화되는 오브제로 표현 -공간을 표현하는 상징적 요소 도입 -시각적 관심, 흥미를 유발하기 위한 오브제적 장치물 도입	독특한 재질감의 설치물
			시각적 관심을 이끄는 색채
			친숙하며 유희적인 설치물
			재미있고 독창적인 가구 및 집기의 도입
			독특한 공간의 형태 (과장 및 독창적인 형태)
	연상적 스케일	-어린이의 요구에 따라 변화하는 공간 -다양한 활동을 위한 공간	다양한 활동을 할 수 있는 넓은 공간 확보
			이동이 수월한 가구 및 집기류
			벽, 바닥, 기둥 등에 사용된 안전한 재질감의 실내마감재
			시각적으로 불편하지 않은 쾌적한 조명 환경 조성
			밝은색채의 사용으로 심리적 안정감과 활기찬 분위기 유도
			자연광의 유입과 환기가 자유로운 공간의 형태
체험적 요소	비일상적 체험	-시지각을 자극하는 생동감있는 공간 -자연친화적 요소를 다양한 방식으로 도입	시지각적 흥미를 자극하는 생동감있는 공간
			원목, 돌, 흙 등의 천연 자연 재료를 실내 마감재로 사용
			실내조경, 화분, 수공간 등의 설치로 자연물의 직접적 도입
	조건반사적 체험	-어린이의 신체 접촉이 수월한 곳에 다양한 재질감 표현 -다양한 색채 배색으로 시각적 흥미 제공	다양하게 조작할 수 있는 교구
			다양한 재질의 설치물
			공간의 다양한 색채가 배색된 설치물
			벽, 바닥, 기둥에 다양한 재질 표현

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.2 어린이 복합 놀이문화 공간의 감성디자인 적용 사례분석

3.2.1 어린이 복합 놀이문화 공간의 일반적 특성

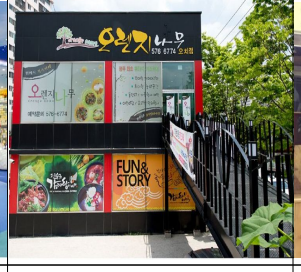
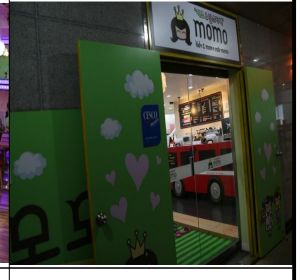
광주 어린이 복합 놀이문화 공간 10곳(광산구 5곳, 북구 3곳 서구 1곳, 동구 1곳)을 선정하였으며 놀이공간의 이용 주체자인 어린이 주요 활동 공간으로 활동의 범위가 넓게 나타나는 체험 및 무대공간 놀이 및 교육공간 카페 및 레스토랑 공간의 중심으로 그 범위를 한정하였다.

각각의 놀이공간은 목적별 유형에 따라 기본형, 레스토랑형, 교육형, 복합문화시설형으로 구분할 수 있는데, 10곳 모두 어린이 복합 놀이문화 공간의 특성상 복합문화시설형을 선택하였다. 각각의 조사대상 놀이공간의 전체 실내면적을 비교해 볼 때, A놀이공간이 780평으로 가장 큰 규모였고, H 놀이공간이 75평으로 가장 규모가 작았다. 그 외 놀이공간은 100~300평의 전체실내면적을 보유하고 있었다. 조사대상 놀이공간의 해당 어린이 인원은 놀이공간의 면적과 비례하여 나타났다. 어린이 이용연령은 제한이 없었으며 조사 대상 놀이공간에 대한 개요는 다음과 같다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 10> 어린이 복합 놀이문화 공간의 개요

구분	A	B	C	D	E
시설명	뽀로로테마파크	오렌지나무	어린왕자	키즈로봇카페	키즈앤맘스카페모모
위치	광주광역시 광산구 장덕동	광주광역시 북구 서하로	광주광역시 서구 치평동	광주광역시 광산구 장덕동	광주광역시 광산구 월계동
설립년도	2012년	2013년	2011년	2011년	2012년
규모	전시면적 780평	전시면적 125평	전시면적 300평	전시면적 150평	전시면적 90평
공간유형	복합문화시설형	복합문화시설형	복합문화시설형	복합문화시설형	복합문화시설형
이용연령	제한없음	제한없음	제한없음	제한없음	제한없음
수용인원	500명	100명	150명	120명	70명
사진					
특징	친근한 뽀로로 캐릭터로 캐릭터별 특색에 따른 감성을 자극하는 프로그램 진행, 놀이를 통한 자연스러운 오감체험	아이와 함께 충분한 휴식과 즐거움을 느낄 수 있는 복합 놀이문화 공간	키즈 테마파크 연구소에서 제작한 고유 캐릭터를 사용	로봇을 주제 테마로 하여 놀이와 교육 및 체험 제공	부모를 위한 프로그램도 있어 아이만을 위한 공간이 아닌 배려된 공간이 특징

<뒷면 계속>

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<앞면 계속>

구분	F	G	H	I	J
시설명	토끼와 거북이	상상노리	맘스아이키즈	점프노리	늘봄
위치	광주광역시 북구 매곡동	광주광역시 북구 두암동	광주광역시 광산구 쌍암동	광주광역시 광산구 장덕동	광주광역시 동구 블로동
설립년도	2013년	2012년	2012년	2013년	2013년
규모	전시면적 90평	전시면적 130평	전시면적 75평	전시면적 100평	전시면적 120평
공간유형	복합문화시설형	복합문화시설형	복합문화시설형	복합문화시설형	복합문화시설형
이용연령	제한없음	제한없음	제한없음	9세미만	만3세~초등6학년
수용인원	70명	100명	50명	80명	90명
사진					
특징	체험, 문화와 교육이 어우러진 캐릭터 복합문화공간이며 친환경 유기농 원자재를 이용한 음식제공	쇼핑공간안에 위치한 놀이공간이며 전문 스태프가 안전하게 케어, 단순한 놀이공간이 아닌 다양한 체험 위주의 컨텐츠 제공	안전하고 건강한 시설로 아이에게 즐거움을 주며 영화관에 위치해 부모에게는 문화생활을 즐길 수 있는 복합 문화 공간	아이와 부모가 함께 즐길 수 있는 트램폴린 전문 놀이공간으로 중국에 최초로 진출한 놀이공간으로 유명, 고품격 먹거리 제공	아이들이 마음껏 놀 수 있는 곳, 마음 편하게 음식을 먹을 수 있는 곳, 블록, 책, 놀이강좌를 체험 할 수 있는 문화 공간

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.2.2 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 표현 요소

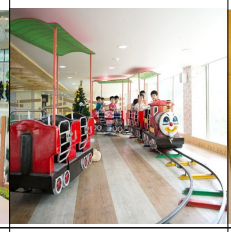
어린이 복합 놀이문화 공간에서 적용이 고려되어야 할 감성디자인 표현 요소인 환경적요소의 장면성과 연속성, 상징성과 해학, 연상적 스케일, 체험적 요소의 비일상적 체험, 조건반사적 체험을 중심으로 선행연구에 의해 도출된 표현 방법의 적용에 따른 공간의 평가 및 분석하였다.

1. 장면성과 연속성

가) 공간의 자연스러운 연결에 의한 공간의 연속적 경험

A, B, C, G공간은 기차가 움직이면서 공간을 연결하는 기차가 연속적으로 배치되어 있고 기차를 통해 다른 공간으로 이동하게 되어 있어 자연적으로 움직임의 방향이 설정되게 하고 있었다. 어린이들은 이러한 움직임의 방향에 따라 이동하면서 연속적인 시점의 변화에 의해 공간에 대한 다양한 경험을 할 수 있다. 한편 다른 D, E, F, H, I, J 공간은 공간의 자연스러운 연결에 의한 공간의 연속성은 있으나 동선이 자연스럽게 연결되지 못했다.

<표 11> 공간의 연속적 경험 사례 및 특성

사례대상	A	B	C	G
적용사례				
내용	뽀롱뽀롱 꼬마 기차를 타고 움직이면서 뽀로로와 친구들의 숲 속 마을의 장면이 연출	연속된 실내 마감재료의 사용 및 색채의 배색으로 공간의 시각적 연결	원목느낌의 재질을 사용하여 시각적 연결 유도	어린이들의 시선에 적합한 위치에 연속적으로 동화적 장면이 연출

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

나) 다양한 시각적 요소의 연속적 도입으로 능동적인 동선유도

A, B, C, E 놀이공간은 연속적인 실내 마감 재료의 사용 및 색채의 배색으로 시각적으로 공간과 공간을 연결하여 어린이들로 하여금 스스로 시선의 방향을 설정하여 심리적인 동선을 형성할 수 있도록 도와주었다.

한편 G, I, J 놀이공간을 제외한 그 외 공간은 다양한 설치물을 연속적으로 도입하고 있지 않았는데, 이는 곧 시각적인 동선의 흐름으로 주변 환경에 의한 공간 연결은 도입되고 있었지만, 어린이의 흥미와 관심을 느낄 수 있는 요소로서 그로 인한 동선의 유도는 도입되어 있지 않은 것을 볼 수 있었다.

<표 12> 시각적 요소의 연속적 도입 사례 및 특성

사례대상	A	B	C	E
적용사례				
내용	회전목마의 연속적 움직임과 벽면의 연속적인 움직임 유도	벽면의 공간구성의 시각적 이미지와 다양한 설치물의 연속적 연결	벌집모양의 설치물, 공간구성의 시각적 연결	연속된 실내마감재료의 사용 및 공간의 연결

사례대상	G	I	J
적용사례			
내용	바닥과 벽면의 설치물의 시각적 요소의 연속적 도입	자연스럽게 연결된 벽면과 공간의 형태	연속적인 색채의 배색으로 공간구성의 시각적 연결

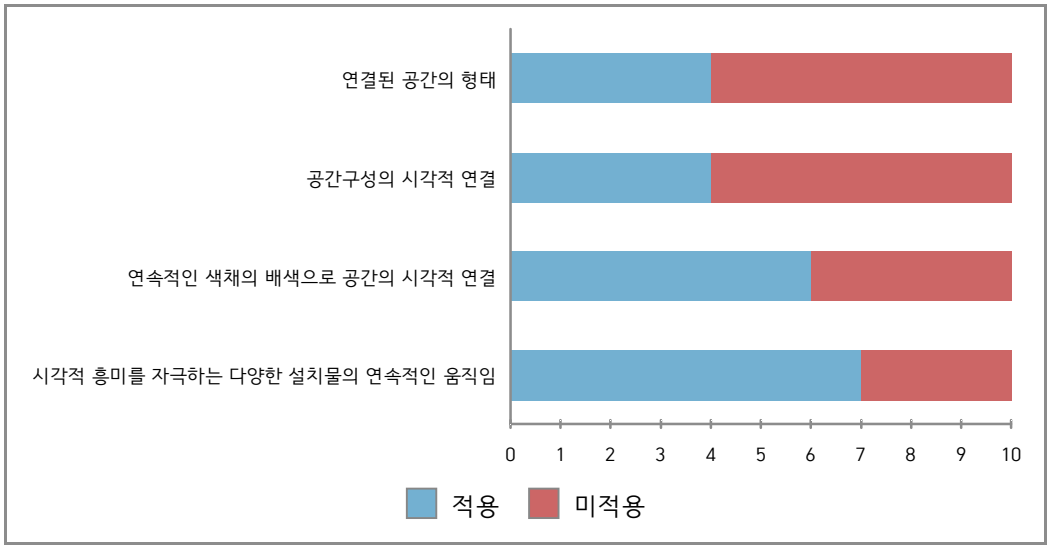
dCollection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

장면성과 연속성 항목별 적용 현황과 분포도를 정리하면 다음과 같다

<표 13>장면성과 연속성 적용 현황 (적용:● 미적용:○)

표현방법 적용	내용	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
- 공간의 자연스러운 연결에 의한 공간의 연속적 경험 - 다양한 시각적 요소의 연속적 도입으로 능동적인 동선유도	자연스럽게 연결된 공간의 형태	●	●	●	○	○	○	●	○	○	○
	공간구성의 시각적 연결	●	●	●	○	○	○	●	○	○	○
	연속적인 색채의 배색으로 공간의 시각적 연결	●	●	○	○	●	○	●	○	●	●
	시각적 흥미를 자극하는 다양한 설치물의 연속적인 움직임 유도	●	●	●	○	●	○	●	○	●	●



<그림 5> 장면성과 연속성 항목별 적용 분포

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 상징성과 해학

가) 어린이에게 친숙하고 익숙한 이미지 도입

A, E, G, H, I 놀이공간의 공간은 시설 내 다른 공간에 비해 밝고 개방되어 있고 놀이 기구를 배치하고 있어 어린이들이 뛰어 놀기에 적합한 공간의 형태를 가지고 있었다. 그 외 B, C, D, F, J 놀이공간은 공간의 사용 목적에 따른 적합한 공간의 형태가 적용되어 있지 않았으나 모든 놀이공간이 공간의 사용목적에 적합한 가구 및 집기를 도입하고 있었다.

<표 14> 어린이에게 친숙하고 익숙한 이미지 도입 사례 및 특성

사례대상	A	E	G
적용사례			
내용	뽀로로와 크롱 캐릭터의 직접적 표현을 통한 상징성	동화적 디자인 요소 및 형식을 통한 유아공간 표현	벽면에 스크린으로 색채와 조명 형식을 통한 간접적 상징성

사례대상	H	I
적용사례		
내용	장식적 요소와 패턴을 통한 동화적 공간	캐릭터의 직접적 표현을 통한 동화적 공간

dCollection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

나) 공간을 표현하는 상징적 요소 도입

놀이공간 대부분이 공간만의 특별함을 부여하기 위해 어린이의 관심을 끌 수 있는 독특한 요소가 적용되었으며 공간에 유희적이고 다양한 형태와 색채, 재질을 사용한 놀이기구가 도입 되어 신체적 놀이가 주된 활동으로 이루어지고 있다는 공간의 특성을 부각시킴으로써 공간만의 특별함을 부여하여 공간의 고유성을 나타내고 있었다. 그 밖의 표현 요소인 독특한 공간의 형태 및 재질감의 적용이나 상징적 요소로서 유희적인 설치물 및 독창적인 형태의 가구나 집기류의 도입은 모든 놀이공간에서 적용되어지고 있었다.

<표 15> 공간을 표현하는 상징적 요소 도입 사례 및 특성

사례대상	A	B	C	D
적용사례				
내용	파도를 닮은 에어바운스 통한 바다의 진입 상징	넓은 공간의 뛰어 놀수 있으며 텐트속의 캠핑장을 연상	신체를 다양하게 움직임으로써 재미있게 이용할 수 있음을 인식하는 유희적 공간	주방공간을 표현하는 여러 가지 주방 도구들을 통한 기대감 유발

사례대상	E	F	G	H
적용사례				
내용	장난감을 통한 어린이들의 본질적인 정신세계 표현	다양한 움직임으로 과장된 세계의 진입 상징	곰돌이 캐릭터 소품을 통한 어린이들의 과장된 표현 제공	캐릭터의 직접적 표현을 통한 상징성

dCollection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

다) 시각적 관심, 흥미를 유발하기 위한 오브제적 장치물 도입

D, J 두곳 놀이공간을 제외하고는 대부분이 공간만의 특별함을 부여하기 위해 어린이의 관심을 끌 수 있는 시각적 관심, 흥미를 유발하기 위한 오브제적 장치물을 도입하고 있었으며 독특한 재질감의 설치물, 시각적 관심을 이끄는 색채, 친숙하며 유희적인 설치물, 재미있고 독창적인 가구 및 집기류의 도입은 모든 놀이공간에서 적용되어지고 있었다.

<표 16> 시각적 관심, 흥미를 유발하기 위한 오브제적 장치물 도입 사례 및 특성

사례대상	A	B	C	E
적용사례				
내용	재미있고 독창적인 캐릭터 설치물	시각적 관심을 이끄는 과장된 오리 캐릭터의 장치	친숙하며 유희적인 설치물	시각적 관심을 이끄는 색채

사례대상	F	G	H	I
적용사례				
내용	앵그리버드의 표정이 과장되며 재미있게 표현	볼대포로 시각적 관심, 흥미를 유발	캠핑놀이터의 공간을 표현하는 상징적 요소	바닥의 안전한 재질감의 설치, 친숙하며 유희적 설치물

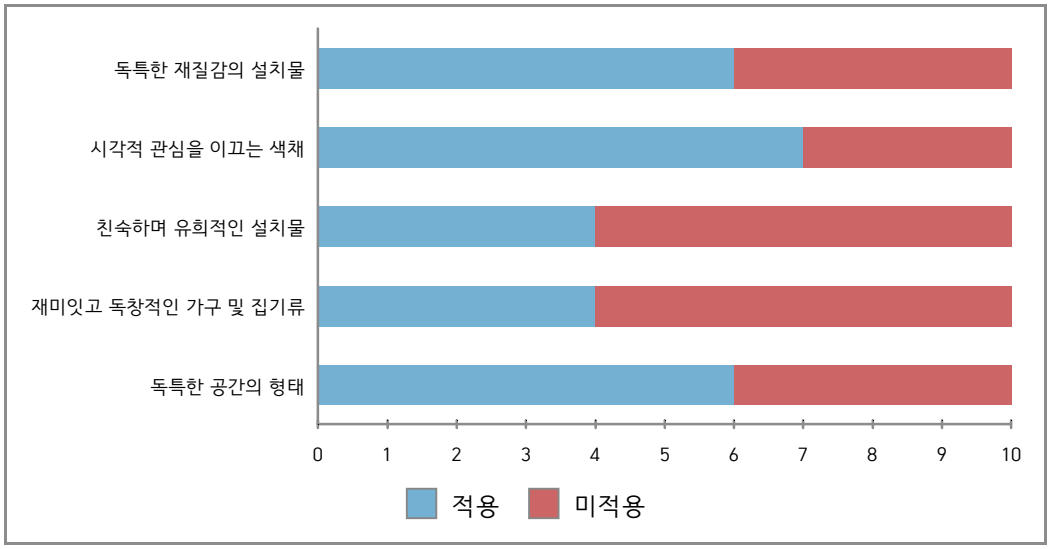
Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

상징성과 해학 항목별 적용 현황과 분포도를 정리하면 다음과 같다

<표 17>상징성과 해학 적용 현황 (적용:● 미적용:○)

표현방법 적용	내용	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
- 어린이에게 친숙하고 익숙한 이미지 도입 - 표상화되는 오브제로 표현 - 공간을 표현하는 상징적 요소 도입 - 시각적 관심, 흥미를 유발하기 위한 오브제적 장치물 도입	독특한 재질감의 설치물	●	●	○	●	○	●	○	●	●	○
	시각적 관심을 이끄는 색채	●	●	●	○	●	○	●	●	●	○
	친숙하며 유희적인 설치물	●	○	○	○	●	○	●	○	●	○
	재미있고 독창적인 가구 및 집기의 도입	●	○	○	○	●	○	●	○	●	○
	독특한 공간의 형태 (과장 및 독창적인 형태)	●	○	●	○	●	○	●	●	●	○



<그림 6> 상징성과 해학 항목별 적용 분포

dCollection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

3. 연상적 스케일

가) 어린이의 요구에 따라 변화하는 공간

어린이가 자율적으로 다양한 활동을 할 수 있는 넓은 공간을 확보하고 있는 놀이공간은 A, B, C, D, F, G, J 7곳 모두 재료 및 색채 또한 활용영역에 적합하게 사용되어 있는 것을 볼 수 있었다. 그리고 이동이 수월한 가구 및 집기가 배치되어 있는 시설은 A, B, D 놀이공간으로 자동차의 무게감이 이동시키기 어렵지 않은 정도여서 필요에 따라 자유롭게 이동시킬 수 있었다. 이는 융통성 있는 공간의 조성을 위해 어린이의 의지에 따른 공간의 변형이 수월함을 의미한다. 또한 어린이 스스로 공간의 변화에 대한 다양한 발견을 할 수 있도록 도와주는 역할을 하기도 한다.

<표 18> 어린이의 요구에 따라 변화하는 공간 사례 및 특성

사례대상	A	B	C
적용사례			
내용	다양한 활동을 할 수 있는 동화적 환경 구현	오토바이를 타고 일상적 스케일을 통한 사실적 공간감	벌집모양의 확대와 축소를 통한 추상적 표현

사례대상	D	F	G	J
적용사례				
내용	주방가구의 밝은색채의 사용으로 활기찬 분위기 유도	동화적 환경 구현과 어린이 들간 친밀감 증가	융통적인 공간 배치를 위해 큰 캐릭터 장치물	시각적으로 불편하지 않은 쾌적한 조명 환경 조성

dCollection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

나) 다양한 활동을 위한 공간

A, C, D, E, I, J 놀이공간은 대부분 벽면에 가구 및 집기를 밀착하여 배치하고 시설 내 구비된 가구 및 집기의 재료사용은 거칠지 않게 부드러운 마감처리가 되어 있으나 그 외 놀이공간은 시설 내 구비된 가구 및 집기의 모서리 처리는 부드럽게 처리되어 있지 않았다. 또한 공간에 배색된 밝은 색채의 계열이 배색되어 어둡지 않은 공간을 연출되었다.

공간에 설치된 조명의 밝기는 6곳 모두 적합하였는데 이는 시간에 따른 조명의 밝기가 눈의 피로감을 적게 주어 공간을 구성하고 있는 모든 요소들의 시각적 체험을 안정적으로 할 수 있게 하였다.

<표 19> 다양한 활동을 위한 공간 사례 및 특성

사례대상	A	C	D
적용사례			
내용	밝은 색채의 사용으로 심리적 안정감과 활기찬 분위기 유도	시각적으로 불편하지 않은 쾌적한 조명 환경 조성	벽에서 밝은 색채의 사용으로 쾌적한 조명 환경 조성

사례대상	E	I	J
적용사례			
내용	벽에 사용된 안전한 재질감 및 활기찬 분위기 유도	바닥의 안전한 재질감의 마감재로 이동이 수월한 가구 및 집기류	자연광의 유입과 환기가 자유로운 공간의 형태

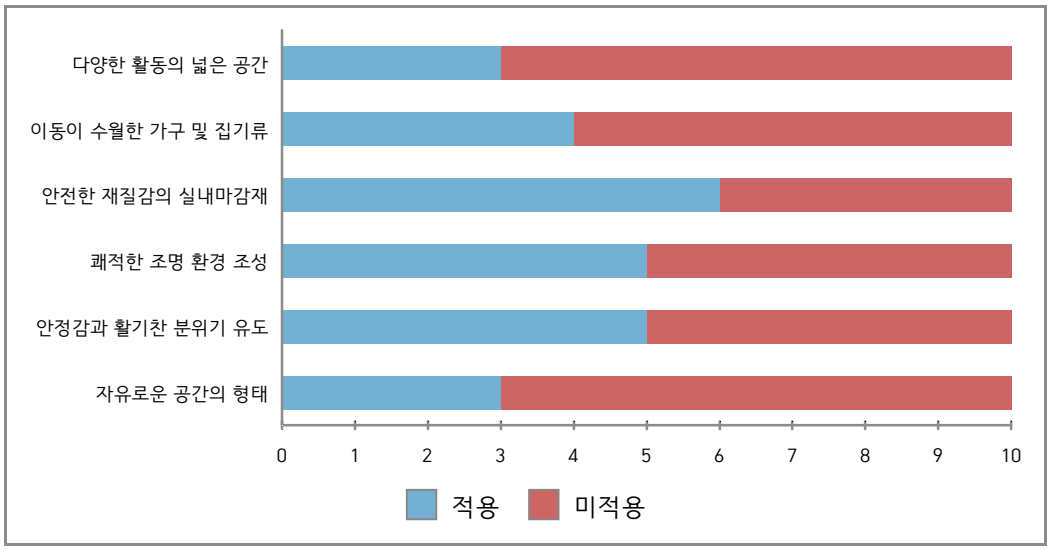
dCollection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

연상적 스케일 항목별 적용 현황과 분포도를 정리하면 다음과 같다

<표 20>연상적 스케일 적용 현황 (적용:● 미적용:○)

표현방법 적용	내용	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
- 어린이의 요구에 따라 변화하는 공간 - 다양한 활동을 위한 공간	다양한 활동을 할 수 있는 넓은 공간 확보	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○
	이동이 수월한 가구 및 집기류	●	●	○	●	○	●	○	○	○	○
	벽, 바닥, 기둥 등에 사용된 안전한 재질감의 실내마감재	●	○	●	●	○	●	●	○	●	○
	시각적으로 불편하지 않은 쾌적한 조명 환경 조성	●	○	●	○	●	○	●	○	○	●
	밝은색채의 사용으로 심리적 안정감과 활기찬 분위기 유도	●	○	●	●	●	●	○	○	●	○
	자연광의 유입과 환기가 자유로운 공간의 형태	●	○	○	○	○	○	●	○	○	●



<그림 7> 연상적 스케일 항목별 적용 분포

dCollection @ chosun

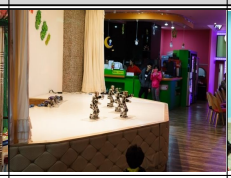
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4. 비일상적 체험

가) 시지각을 자극하는 생동감 있는 공간

안정감을 주는 시지각적 흥미를 자극하는 생동감 있는 공간의 형태는 적용되어지는 반면 모든 놀이공간에서 바닥, 천장, 벽의 형태가 평면적으로 단순하게 표현되어 있지는 않았다.

<표 21> 시지각을 자극하는 생동감 있는 공간 사례 및 특성

사례대상	A	C	D	E
적용사례				
내용	무대위의 뽀로로 친구들의 시지각적인 흥미 유발	자연적 요소의 도입, 질감, 색채를 통한 상호 작용성 강조	로봇이 무대에서 춤을 추며 유기적 공간에서 경험할 수 있는 흥미 유발	모래놀이라는 주제로 이루어진 공간으로 친근함을 주며 호기심을 자극

사례대상	F		G	H
적용사례				
내용	편백나무 피톤치드의 천연 자연 재료를 사용 자연물의 직접적 도입		시지각적 흥미를 자극하는 생동감 있는 공간	모래놀이터의 공간구성 형태와 재료를 통한 체험성

Collection @ chosun

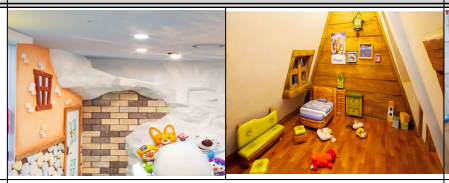
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

나) 자연친화적 요소를 다양한 방식으로 도입

놀이공간에 도입된 자연친화적 요소를 살펴보면, A, B, C 놀이공간은 바닥 마감재료로 원목을 사용하였고, 모든 놀이공간의 실내공간에 원목으로 만든 가구 및 집기가 대부분 배치되어 있었는데. 이는 재료의 물성에서 직접 체험하도록 하여 오감을 자극할 수 있다.

모래 놀이터로 편백나무, 피톤치드의 자연 친화적 재료를 직접적으로 사용하여 어린이들이 만지고 느낄 때 성분의 유해함을 주지 않고 안정감을 주었으며 자연이 연출해 내는 변화를 경험할 수 있도록 해주어 어린이에게 체험의 기회를 제공해 준다.

<표 22> 자연친화적 요소를 다양한 방식으로 도입 사례 및 특성

사례대상	A	B	C
적용사례			
내용	벽, 바닥등의 천연 재료를 실내 마감재로 사용	어린이의 눈높이에 맞추어 감성을 자극하고 체험을 통한 흥미 유발	동화적인 요소를 자극하여 자연물의 직접적 도입

사례대상	E	H	J
적용사례			
내용	동화적 요소로 어린이들의 시선을 붙잡으며 공간 속에 디자인의 한 요소로 활용	어린이들의 눈높이에서 다양한 체험이 이루어지도록 배려	자연적 요소의 도입, 질감을 통한 안정감

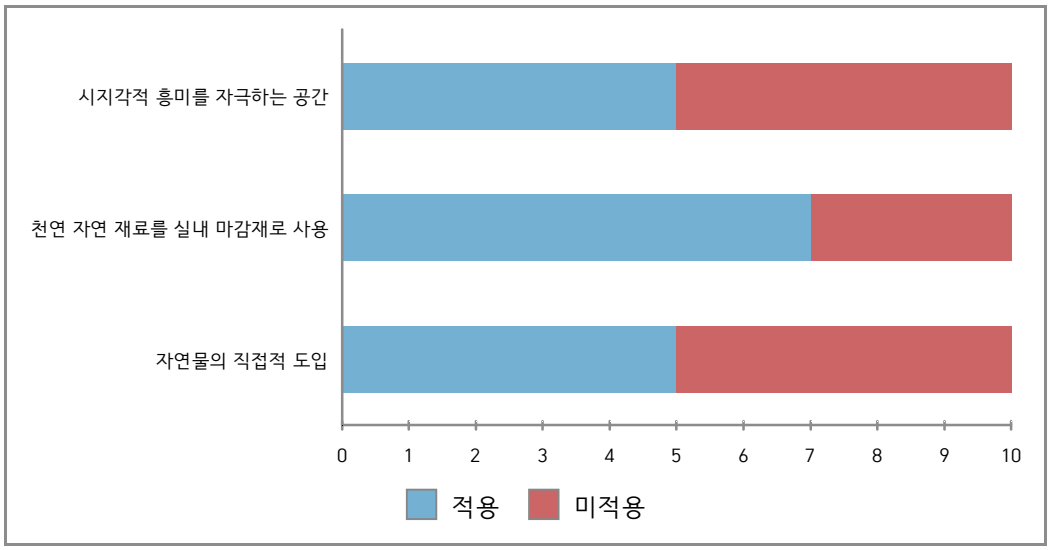
dCollection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

비일상적 체험 항목별 적용 현황과 분포도를 정리하면 다음과 같다

<표 23> 비일상적 체험 적용 현황 (적용:● 미적용:○)

표현방법 적용	내용	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
- 시지각을 자극하는 생동감 있는 공간 - 자연친화적 요소를 다양한 방식으로 도입	시지각적 흥미를 자극하는 생동감 있는 공간	●	○	●	●	●	○	●	○	○	○
	원목, 돌, 흙 등의 천연 자연 재료를 실내 마감재로 사용	●	○	●	●	●	●	●	●	○	○
	실내조경, 화분, 수공간 등의 설치로 자연물의 직접적 도입	○	○	●	○	●	●	●	●	○	○



<그림 8> 비일상적 체험 항목별 적용 분포

Collection @ chosun

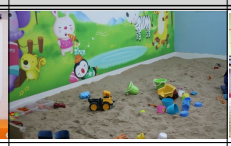
조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

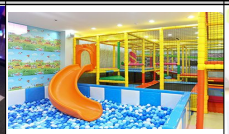
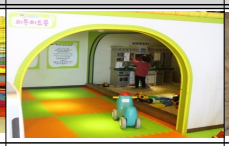
5. 조건반사적 체험

가) 어린이의 신체 접촉이 수월한 곳에 다양한 재질감 표현

A. C, E, F, G, H, I, J 놀이공간의 실내에 사용된 마감재료는 다양하기 보다는 공간 별 대부분 통일되어 획일적으로 사용되고 있었다. 한편 각 공간별 어린이가 사용하는 교구는 다양한 재료로 구성되어 있었는데, 이러한 교구를 통한 체험은 A. C, E, F, G, H, I, J 놀이공간에서 모두 제공되고 있었다. 즉, 대부분의 체험을 공간에 표현된 재질감보다는 어린이가 손으로 직접 조작함으로써 체험하는 방법을 도입하고 있음을 볼 수 있었는데, 이와 같은 조건반사적 체험을 통해 어린이가 시각을 확대하고 사물에 대한 감성과 함께 관찰력을 키울 수 있어 창의성 및 인지성, 정서적 함양에 긍정적인 영향을 줄 수 있다.

<표 24> 어린이의 신체 접촉이 수월한 곳에 다양한 재질감 표현 사례 및 특성

사례대상	A	C	E	F
적용사례				
내용	디자인 구성요소와 재료를 통한 상호작용성 강조	어린이들이 보고 즐거워 하며 재미있는 이야기를 읽고 호기심 자극	호기심 많은 어린이들을 위한 오감만족 환경 조성	도구들을 이용한 소꿉놀이를 통한 호기심 자극

사례대상	G	H	I	J
적용사례				
내용	구성요소의 다양한 형태 변화로 흥미로움 유발	어린이들이 안전하고 신나게 뛰어다니며 놀 수 있는 볼풀장	공간구성 형태와 색채의 반복을 통한 체험성	다양한 재질의 교구로 직접 조작함으로 감성 및 관찰력 증대

Collection @ chosun

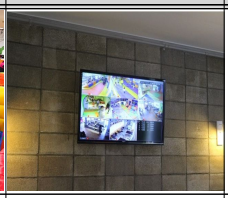
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

나) 다양한 색채 배색으로 시각적 흥미 제공

D, F 놀이공간의 벽, 천장 등은 색채가 일괄적으로 배색되어 있어 색채의 활용이 적극적이지 못한 것을 볼 수 있었다. 한편 2곳을 제외한 8곳은 공간의 동적 공간 중 놀이공간에 배치된 가구류에 배색된 색채는 시각적 자극을 주는 원색의 색채로 어린이의 능동적인 공간 참여를 유도하기 위한 방법으로 강조 색상인 원색의 색채가 배색되어 있었다.

<표 25>다양한 색채 배색으로 시각적 흥미 제공 사례 및 특성

사례대상	A	B	C	E
적용사례				
내용	볼풀장의 형형색색의 배색으로 시각적 흥미를 제공	폭신한 트램폴린 소재를 사용해 마음껏 뛰어놀 수 있으며 색채의 반복을 통한 체험성	어린이들이 직접 보고 체험으로 마치 자신이 주인공이 되는 흥미 유발	다양하게 조작할 수 있는 교구로 경험하면서 상상력 표현

사례대상	G	H	I	J
적용사례				
내용	그림이나 영상으로 아이들의 시선을 붙잡기 보다 직접 부딪히고 느끼는 오감 만족	활기찬 분위기를 유도하는 강한 원색이 다양하게 사용	벽면에 다양한 재질 표현과 설치물로 흥미 유발	공간구성 형태와 색채의 반복을 통한 체험성

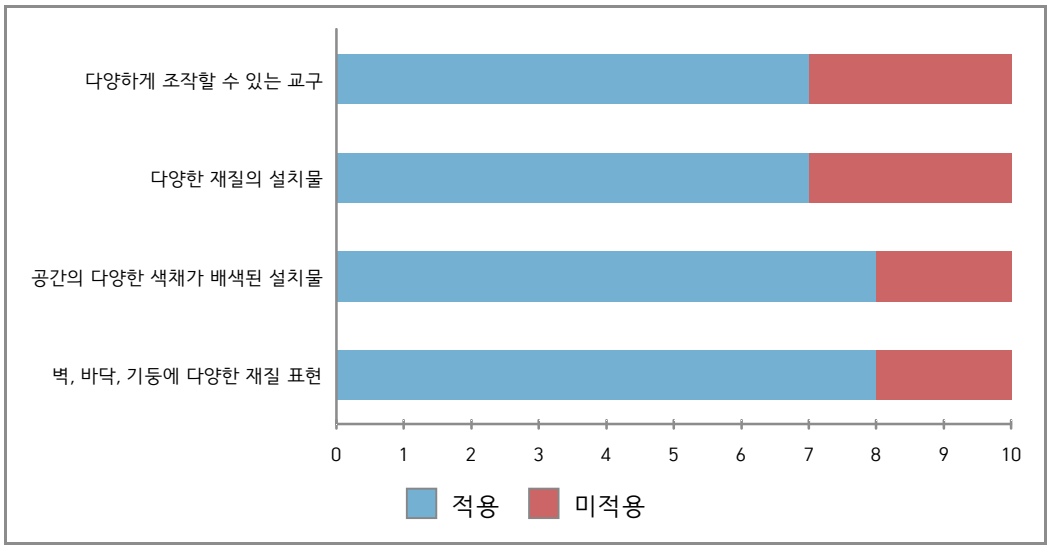
Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

조건반사적 체험 항목별 적용 현황과 분포도를 정리하면 다음과 같다

<표 26> 조건반사적 체험 적용 현황 (적용:● 미적용:○)

표현방법 적용	내용	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
- 어린이의 신체 접촉이 수월한 곳에 다양한 재질감 표현 - 다양한 색채 배색으로 시각적 흥미 제공	다양하게 조작할 수 있는 교구	●	○	○	○	●	●	●	●	●	●
	다양한 재질의 설치물	●	○	○	○	●	●	●	●	●	●
	공간의 다양한 색채가 배색된 설치물	●	○	●	○	●	●	●	●	●	●
	벽, 바닥, 기둥에 다양한 재질 표현	●	○	●	○	●	●	●	●	●	●



<그림 9> 조건반사적 체험 항목별 적용 분포

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

<표 27> 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 표현 요소 체크리스트 (적용:● 미적용:○)

감성디자인 표현 요소		표현 방법	표현 내용	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
환경적 요소	장면성과 연속성	- 공간의 자연스러운 연결에 의한 공간의 연속적 경험 - 다양한 시각적 요소의 연속적 도입으로 능동적인 동선유도	자연스럽게 연결된 공간의 형태	●	●	●	○	○	○	●	○	○	○
			공간구성의 시각적 연결	●	●	●	○	○	○	●	○	○	○
			연속적인 색채의 배색으로 공간의 시각적 연결	●	●	○	○	●	○	●	○	●	●
			시각적 흥미를 자극하는 다양한 설치물의 연속적인 움직임 유도	●	●	●	○	●	○	●	○	●	●
	상징성과 해학	- 어린이에게 친숙하고 익숙한 이미지 도입 - 표상화되는 오브제로 표현 - 공간을 표현하는 상징적 요소 도입 - 시각적 관심, 흥미를 유발하기 위한 오브제적 장치물 도입	독특한 재질감의 설치물	●	●	○	●	○	●	○	●	●	○
			시각적 관심을 이끄는 색채	●	●	●	○	●	○	●	●	●	○
			친숙하며 유희적인 설치물	●	○	○	○	●	○	●	○	●	○
			재미있고 독창적인 가구 및 집기의 도입	●	○	○	○	●	○	●	○	●	○
			독특한 공간의 형태 (과장 및 독창적인 형태)	●	○	●	○	●	○	●	●	●	○

<뒷면 계속>

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

<앞면 계속>

감성디자인 표현 요소		표현 방법	표현 내용	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
	연상적 스케일	- 어린이의 요구에 따라 변화하는 공간 - 다양한 활동을 위한 공간	다양한 활동을 할 수 있는 넓은 공간 확보	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○
			이동이 수월한 가구 및 집기류	●	●	○	●	○	●	○	○	○	○
			벽, 바닥, 기둥 등에 사용된 안전한 재질감의 실내마감재	●	○	●	●	○	●	●	○	●	○
			시각적으로 불편하지 않은 쾌적한 조명 환경 조성	●	○	●	○	●	○	●	○	○	●
			밝은 색채의 사용으로 심리적 안정감과 활기찬 분위기 유도	●	○	●	●	●	●	○	○	●	○
			자연광의 유입과 환기가 자유로운 공간의 형태	●	○	○	○	○	○	●	○	○	●
체험적 요소	비일상적 체험	- 시지각을 자극하는 생동감있는 공간 - 자연친화적 요소를 다양한 방식으로 도입	시지각적 흥미를 자극하는 생동감 있는 공간	●	○	●	●	●	○	●	○	○	○
			원목, 돌, 흙 등의 천연 자연 재료를 실내 마감재로 사용	●	○	●	●	●	●	●	●	○	○
			실내조경, 화분, 공간 등의 설치로 자연물의 직접적 도입	○	○	●	○	●	●	●	●	○	○
	조건반사적 체험	- 어린이의 신체 접촉이 수월한 곳에 다양한 재질감 표현 - 다양한 색채 배색으로 시각적 흥미 제공	다양하게 조작할 수 있는 교구	●	○	○	○	●	●	●	●	●	●
			다양한 재질의 설치물	●	○	○	○	●	●	●	●	●	●
			공간의 다양한 색채가 배색된 설치물	●	○	●	○	●	●	●	●	●	●
			벽, 바닥, 기둥에 다양한 재질 표현	●	○	●	○	●	●	●	●	●	●

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.3 분석의 종합

어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 표현 요소에 대한 공간평가를 위해 체크리스트를 통한 조사를 수행한 결과로, 감성디자인 표현 요소로 적용 분포를 비교하여 살펴보면 다음과 같다.

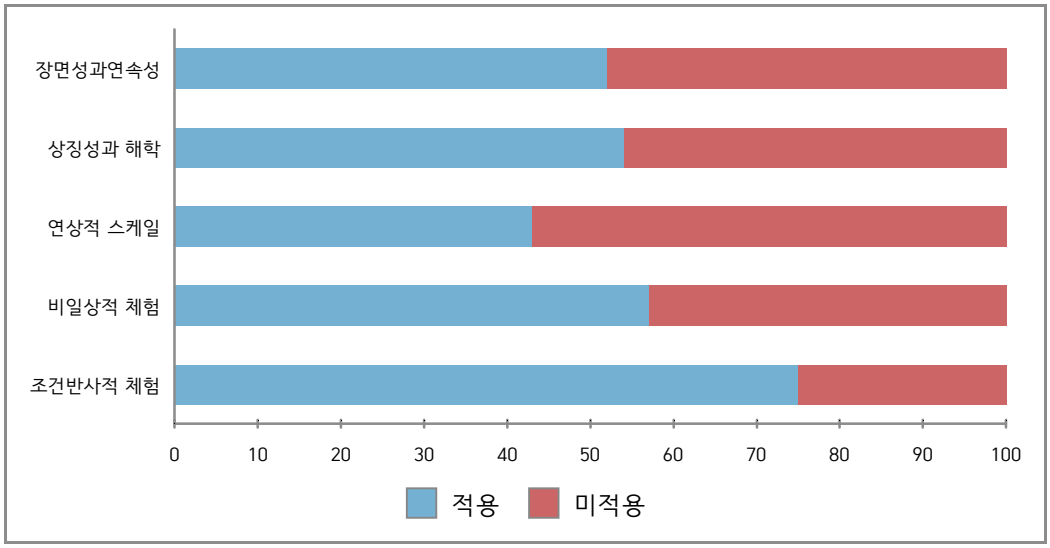
조건반사적 체험은 항목별 적용률이 75%로 가장 많이 적용된 것으로 나타났으며, 조건반사적 체험> 비일상적 체험> 상징성과 해학> 장면성과 연속성> 연상적 스케일 순서로 나타났다. 상징성과 해학, 장면성과 연속성은 유사한 적용 분포를 보이고 있었지만 연상적 스케일은 항목별 적용률이 43%로 가장 낮은 것을 알 수 있었다. 이는 공간에서 오감의 체험이나 공간을 연결하는 다양한 요소의 도입, 활동의 변화에 대한 물리적 환경의 연속성은 비교적 적용되어 지고 있는 반면, 공간별 특성을 부각하여 공간의 용도를 쉽게 인식하고 아동의 관심을 끌 수 있는 특별한 요소들의 도입이 미흡하다는 결과로 해석된다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 28> 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 표현 요소 적용 현황

표현방법 적용	장면성과 연속성	상징성과 해학	연상적 스케일	비일상적 체험	조건반사적 체험
적용	52	54	43	57	75
미적용	48	46	57	43	25



<그림 10> 감성디자인 표현 요소 적용 분포 비교

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4 장

결론 및 제언

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅳ 결론 및 제언

사회는 급속한 도시화, 산업화로 인해 아이들이 밖에서 자유롭게 놀 수 있는 공간이 점차 줄어들게 되었고, 이에 따라 어린이 복합 놀이문화 공간에 대한 관심이 점점 높아져 왔다. 또한 부모들의 높은 의식수준과, 저 출산으로 인해 나타난 자녀에 대한 관심도의 증가에 따라 아이에게 적절한 놀이와 체험 환경을 제공하는 것에 대한 관심이 높아지고, 부모도 아이와 함께 즐기며 휴식을 취할 수 있는 공간이 필요하게 되었다.

따라서 본 연구는 광주광역시 어린이 복합 놀이문화 공간의 감성적 특성을 알아보기 위하여 감성디자인과 어린이 복합 놀이문화 공간의 이론적 고찰을 통해 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용 가능한 감성디자인 특성 즉, 장면성과 연속성, 상징성과 해학, 연상적 스케일, 비일상적 체험, 조건반사적 체험을 도출하였다. 이 감성 특성들이 어린이 복합 놀이문화 공간에서 표현되어져 어린이 복합 놀이문화 공간이 이용하는 방문객들의 감성을 자극하고 있었다.

현대 디자인에서 인간의 감성은 중요한 디자인적 평가요소로 인식되고 있으며 특히 어린이에게 심리적으로 영향을 미치는 중요한 요소로 어린이 복합 놀이문화 공간의 감성요소가 어린이에게 의식적, 무의식적으로 영향력이 있어 의식 활동을 형성시키고 있음을 본 논문의 조사 결과를 통하여 증명되었다.

광주광역시 어린이 복합 놀이문화 공간의 사례 분석을 통하여 감성디자인 표현 요소가 어떻게 적용 되었는지를 살펴보았으며 그 결과로는 다음과 같다.

첫째, 어린이 복합 놀이문화 공간에서 감성디자인은 체험적 요소에 의한 조건반사적 체험과 비일상적 체험으로 가장 두드러지게 나타난다.

둘째, 분석의 결과로는 감성디자인이 환경적 요소의 순으로 적용되어짐을

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

알 수 있었으며 실제 어린이들의 설화적 성격의 다양한 구성으로 인한 장면 상징성과 해학, 장면성과 연속성, 연상적 스케일이 시각적 상징에 감성을 느끼는 것을 알 수 있었다.

셋째, 어린이 복합 놀이문화 공간에서 형태나 마감재의 다양성으로 조건반사적 체험, 비일상적 체험 등의 감성디자인을 적용하였으나 실제 어린이 복합 놀이문화 공간을 방문한 사람들은 색채 이외에 가구나 장식물, 캐릭터 등에 의해 편안하고 친근한 감정을 더 많이 느끼는 것으로 나타났다. 따라서 어린이 복합 놀이문화 공간은 어린이의 감성을 좀 더 이해하고 다가가기 쉽고 이해하기 쉬운 요소로서 감성디자인을 적용해야 한다.

넷째, 분석의 결과로 감성디자인이 가장 많이 적용된 공간은 체험 및 무대공간이었고, 다음으로 놀이 및 교육공간 > 카페 및 레스토랑공간 순으로 나타났다. 그러나 어린이 복합 놀이문화 공간을 방문한 사람들은 체험 및 무대공간과 비슷한 비율로 놀이 및 교육공간에도 감성적 디자인이 필요하다고 느끼는 것으로 나타났다. 따라서 놀이 및 교육공간 역시 체험 및 무대공간처럼 좀 더 다양하고 적극적인 감성디자인의 적용이 필요하다.

이상과 같이 감성이 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용되어 주로 나타나는 특성들을 살펴보았다. 어린이 복합 놀이문화 공간에서 감성디자인 적용의 필요성은 사용자인 어린이들이 좀 더 친근하고 안정감을 가지고, 즐겁고 재미있게 놀이를 할 수 있도록 하는 것이다. 신체와 정신발달이 가장 활발한 어린이 경우 주변 환경의 영향에 대해 가장 민감하게 반응하는 시기이므로 어린이에게 미치는 영향을 고려하여 어린이들의 감성에 대한 디자인적 반영이 컬러나 캐릭터 부착, 벽이나 기둥의 그래픽적인 요소등과 같은 평면적, 입체적, 시각적 요소에 감성디자인의 적용이 고려된 사려 깊은 감성 디자인이 접근되어야 할 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참 고 문 헌

[단행본]

1. 한국문화예술진흥원, '문화공간' (문화예술총서 2), 1987.
2. 한국문화예술진흥원, '아트센터' (문화예술총서 6), 1987.
3. 이경희, '어린이 박물관과 교육', 박물관과 교육, 1987.
4. 한국문화예술진흥원, '문화정책' (문화예술총서 10), 1988.
5. 한국문화예술진흥원, '기획경영' (공연예술총서 1), 1988.
6. 문화체육부, '문화공간의 효율적 조성방안에 관한 연구', 1993
7. 산업자원부 시행. 국민대학교 환경디자인 연구소 주관. '국제 비교분석을 통한 감성디자인 요소의 지역적 추출 및 응용에 관한 연구', 1998.
8. 권영걸. 공간디자인 16강. 도서출판국제. 2001.
9. 오영근, 건축, 감성디자인의 언어, 시공문화사, 2002.
10. 유민영 외, '예술과 경영', 태학사, 2002.

[학위논문]

1. 이용애(1994), 유치원 놀이 공간 디자인에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위논문
2. 김은경(1997), 패밀리레스토랑의 실내공간계획에 관한 연구 : 어린이 놀이공간을 중심으로, 성신여자대학교 석사학위논문
3. 김명옥(2000), 스티븐 홀의 감성적 디자인 방법론에 관한 연구, 한국 실내디자인학회
4. 장소정(2000), 어린이병원이 실내 놀이 공간 디자인에 관한 연구 : 외래 환자를 중심으로, 성신여자대학교 석사학위논문
5. 방수정(2001), 감성적 디자인을 바탕으로 한 조경설계기법에 관한 연구, 홍익대학교 삭사학위논문

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

6. 임지혜(2001), 실내공간에 있어서 테크놀로지의 감성적 구현에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문
7. 강혜영(2003), 감성디자인을 적용한 섬유박람회 계획에 관한 연구, 국민대학교 석사학위논문
8. 김정연(2003), 어린이 복합 문화 예술 공간 연구, 홍익대학교 석사학위논문
9. 신동진(2003), 감성디자인에 의한 기업홍보관 전시매체연출 계획에 관한 연구, 건국대학교 디자인대학원, 석사학위논문
10. 이미경(2003), 테마파크 환경연출기법에 있어서 감성디자인 경향에 관한 연구, 한국 실내디자인학회지
11. 서수경(2004), 감성적 접근에 의한 구겐하임 뮤지엄의 공간구성과 조형특성에 관한 기초적 연구, 한국 실내디자인학회
12. 오영근(2004), 공간디자인에서의 감성적 디자인 방법론에 관한 연구, 한국 실내디자인학회
13. 백승경, 김주연, 이승훈(2005), 생태요소를 적용한 감성 공간 유형에 관한 연구, 한국 실내디자인학회
14. 장인경(2005), 현대 상업 실내 공간에 나타난 감성디자인의 도입성향에 관한 연구, 건국대학교 석사학위논문
15. 이지혜(2007), 하이브리드 개념을 적용한 도심지역 복합 문화공간에 대한 설계계획, 홍익대학교 석사학위논문
16. 이장욱(2008), 감성디자인을 적용한 체험 전시공간에 관한 연구, 대한건축학회논문집 통권 52집
17. 김재훈(2009), 멀티센서리 경험이 사용자 감성적 반응에 미치는 영향에 관한 연구, 한양대학교 디자인대학원, 박사학위논문
18. 유미란(2009), 여성소비자 니즈를 반영한 감성 공기청정기 디자인 연구, 홍익대학교 산업미술대학원, 석사학위논문
19. 문자영(2012), 키즈 카페의 유형별 실내 공간 특성과 이용자 만족도에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[보도자료]

1. 경향신문, 놀이방·탁아 등 서비스 '키즈카페' 성어부중, 05.01.20
2. 경향신문, 카페놀이, 놀이터, 작업실, 카페의 변신, 07,10.04
3. 매경 이코노미, 키즈 카페, 아이 맡기고 친구와 커피 마셔요, 07.10.04
4. 소년한국일보, '눈높이 서비스가 비결' 어린이 전용 치과·한의원·미용실·카페 등 성업, 08.03.28
5. 서울신문, 우리 아이들 때문에 갔는데...엄마들이 더 반한 키즈 카페, 09.03.05
6. 창업경영신문, 어른과 아이가 함께 꿈꾸는 '키즈 카페', 10.01.18
7. 브레이크뉴스, 키즈 카페 창업계의 새로운 바람, 10.08.11

[정기간행물]

1. Falk, J.H. & Dierking, L.D. & Dreblow, L, Predicting Visitor Behavior, "Curator", 28. pp.249-257, 1985.
2. 맨하탄 어린이 박물관, 건축문화, 1990년 11월호.
3. 양지은, 사회교육 기관으로 자리잡은 미국의 미술관, 월간미술, 1996. 1월호
4. 삼성어린이박물관, 월간 디자인, 1999년 5월호

[관련 웹사이트]

1. 네이버 백과사전
2. TIME, How a child's brain develops. February. 3. 1997.
3. 맘 & 앙팡, 디자인하우스
4. 월간 디자인, 디자인하우스

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

A Study on Emotional Design Expressed Elements Applied to the Children's Complex Cultural Play Space

- Focusing on the Gwangju Metropolitan City Stories -

Hyo-Seong Kim
Advisor: Prof. Jeong-Min Moon
Department of Space Public,
Chosun University Graduate
School of Design

In the age of human oriented society with the diverse and complicated demands of people, identification of emotional states reflecting preferences has earned its strength as a major factor in interior space of the 21st century. The period of developing a personal character in childhood performs its functional capacities of communication skills in itself. Also, human emotions have a correlation among the images of all the memories about what people have experienced throughout their lives. In the dissertation, the focus is set on analyzing the definition and effect but also examining expressive characteristics of emotional design in multi-functional play spaces for children.

The scope of the study is specified: educational and fun play spaces, cafes and restaurants, performance stages and experience spaces of

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

multi-functional play spaces for children. A total of 10 objects of the study include the play spaces established by Gwangju authorities and other places reported in domestic newspapers, books, and some web sites. For methodology, literature investigation for theoretical analysis is conducted which provides a fundamental base to the preliminary spot inspection and list creation of current status as well as to the full-fledged research that scrutinized children's play spaces according to expressive characteristics of emotional design. The results of putting the research findings together are as below.

First, emotional design of children's play spaces is most remarkably perceived in the common experiences of conditioned responses and non-daily experiences. Second, the investigation proves that emotional design is affected by environmental factors and children have emotional attraction to captured and continuous visual displays along with the representations that associated scales and humors suggest by various compositions of tales and stories. Third, the visitors in the field of real situations are more likely to feel relaxed and friendly by colors and furniture, ornaments, animated characters than a remindful associated scale provoked from the shape or various skin materials and extraordinary experiences. Therefore, play spaces for children should be applied with considerable understanding of childhood emotion and directed in a approachable and intimate mood. Fourth, the research findings show that the performance and experience spaces demonstrate the most effectiveness of emotional design followed by educational and fun play spaces, cafes and restaurants in order. However, it turns out that visitors seem to want emotional design in educational and fun play spaces by the same percentage of performance and experience spaces. So, more diverse and

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

aggressive application of emotional design is required.

This study covers the general characteristics of emotional design in multi-functional play spaces for children. The necessity of emotional design in children's play spaces is to help children have a lot of fun with affinities and comfort. When the child gets exceptional physical and psychological development, emotional design in consideration of following spatial and visual factors should be planned because childhood is most sensitive to the environment: gadgets, adhesive animated character sheets, graphic design on a wall or a pillar reflecting the potential influences on children.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

저작물 이용 허락서

학 과	디자인학과	학 번	20138804	과 정	석 사
성 명	한글 김 효 성 한문 金 孝 性 영문 Kim Hyo Seong				
주 소	광주 북구 신용동 제일풍경채 101동 303호				
연락처	E-mail : sandi2514@nate.com				
논문제목	한글 어린이 복합 놀이문화 공간에 적용된 감성디자인 표현 요소 - 광주광역시 사례를 중심으로 -				
	영문 A Study on Emotional Design Expressed Elements Applied to the Children's Complex Cultural Play Space - Focusing on the Gwangju Meropolitan City Stories -				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건 아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함.
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집과 형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포・전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물 이용의 허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음.
7. 소속 대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송・출력을 허락함.

동의여부 : 동의(○) 반대( )

2015년 2월

저작자: 김 효 성 (인)

조선대학교 총장 귀하

Collection @ chosun