

# 동화와 놀이를 결합한 스토리텔링의 하천개발 적용방안

박기범\* 박소윤\*\* 이효진\*\*\*

Ki-Bum Park, So Yoon Park, Hyo Jin Lee

## 요 지

하천공간을 개발하는 것에 있어 공간계획의 구분은 자연보전 공간, 학습공간, 운동공간, 친수공간, 위락공간 등 다양한 공간을 창출할 수 있다. 이러한 공간을 개발하는 것에 있어 공간을 이용하는 사용자가 누구인가가 중요하다. 또한 하천과 같이 공공의 서비스 공간에서 투자한 사업비에 비교하여 보다 많은 사용자의 이용과 서비스의 제공이 이루어진다면 효율적이고 성공적인 사업이라 할 수 있다. 도심지 하천 혹은 관광지 주변의 하천의 경우 최근의 여가의 트렌드를 비추어 볼 때 가족중심의 여가문화와 유·아동을 동반한 부모, 성인의 문화가 발달하고 있다. 이러한 추세에 비추어 가족중심의 하천변 개발에 있어 유·아동들이 즐길만한 공간의 제공이 필요하다. 현재의 하천공간은 체육시설 그리고 잔디광장 중심의 공간개발이었다. 그러나 최근 스토리텔링의 하천개발에 접목에 따라서 다양한 하천공간이 개발되고 있다. 역사, 문화, 전통, 동화 등 다양한 소재의 개발과 하천의 접목으로 다양한 연령층과 즐길 거리를 제공할 것으로 기대된다.

본 연구에서는 일부 하천공간을 동화와 놀이를 접목시켜 유·아동들의 놀이와 나아가 교육을 체험할 수 있는 하천공간을 개발하는 것에 있다. 유·아동들이라면 누구나 아는 동화를 스토리텔링화 하여 하천공간을 뛰어나다니면서 동화의 체험과 놀이 그리고 교육을 접목시킬 수 있는 방안을 제시하였다.

**핵심용어 : 동화, 놀이, 스토리텔링, 유.아동, 하천개발**

### 1. 서론

하천의 스토리텔링의 소재를 발굴하고 찾는 것은 지역의 특색을 반영하기에 지역의 하천의 개수와 하천의 활용방안 측면에서 어려운 일이다. 특히나 랜드마크의 개념을 가지는 하천의 한 두곳을 제외하고는 마땅히 소재의 개발이 어려운 것이 현실이다. 특히나 소재가 일반인들이 이해하고 하천공간에서 휴식과 놀이를 즐길수 있도록 하는 소재의 개발은 더욱 어려운 일이다.

실제로 도심지의 일상생활의 주변의 하천 공간은 주말 오후의 산책과 운동 등으로 한 두시간의 여가를 즐기는 공간이다. 따라서 공간의 활용 시간이 2시간 내외의 시간적 공간을 구성하는 것이 효율적이라고 생각된다.

이러한 시간적·공간적 제약조건을 설정한 후 하천공간의 스토리텔링을 구성하려고 할 때 좀 더 부담없이 즐길 수 있는 공간을 구성한다면 소재의 폭이 좀 더 다양해 질 수 있다.

본 연구에서는 도심지의 하천에서 동화를 접목시킨 스토리텔링을 구성하여 하천에 접목시켜 어린이

\* 정회원 · 실용수자원연구소 책임연구원, 안동과학대학건설정보과 겸임교수, 공학박사 · E-mail : [pkb5032@naver.com](mailto:pkb5032@naver.com)

\*\* 실용수자원연구소 연구원 · E-mail : [richdubi@naver.com](mailto:richdubi@naver.com)

\*\*\* 실용수자원연구소 연구원 · E-mail : [hyo8003@yahoo.co.kr](mailto:hyo8003@yahoo.co.kr)

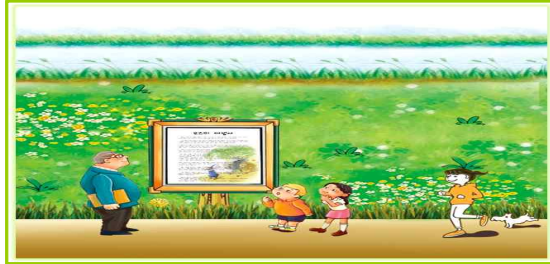
들의 하천공간에 대한 친밀감을 높이고 시민들의 휴식공간으로 제공할 수 있는 방안을 제시하였다.

## 2. 도심하천에 동화를 이용한 스토리텔링 적용

본 연구에서 하천에 적용한 스토리텔링은 어린이들이 누구나 알고 있는 동화로 오즈의 마법사를 선택하였다. 오즈의 마법사의 주요 스토리를 설명하고 간단한 체험을 함으로써 동화의 이해와 놀이를 체험할 수 있도록 구성하였다.

01

도로시는 캔자스의 드넓은 초원에서 헨리  
아저씨랑 엠 아주머니랑 함께 살고 있었어요.  
(오즈의 마법사 전체 스토리 안내판 설치)



02

어느날 갑자기 회오리바람에 실려 도로시와  
강아지인 토토는 온통 파랑색인 먼치킨의 나  
라이의 떨어졌어요.



03

동쪽마녀는 도로시의 집에 깔려 온 구두를  
남기고 물이 증발해 사라져 버렸어요. 도로시  
는 착한북쪽마녀의 도움으로 은구두를 신고  
오즈를 만나기 위해 노란 벽돌 길을 따라 길을  
떠났어요. 가는 길에 허수아비, 양철나무꾼,  
겁쟁이 사자를 만났어요.



04

오즈로 가기위해 양철나무꾼과 황새의 도움  
으로 강을 건너고,



05

블쥬의 도움으로 양귀비꽃밭을 무사히 지나고,  
오즈가 있는 에메랄드 시에 도착합니다. 도로시  
일행은 소원을 부탁하지만 오즈의 마법사는 나  
쁜 서쪽마녀를 없애고 오면 소원을 들어 준다고  
했어요.



06

도로시 일행은 서쪽 마녀를 물리쳐서 왕키  
를 해방시켜 줍니다. 서쪽마녀의 황금모자로  
날개달린 원숭이의 도움으로 오즈를 만납니다.  
하지만, 오즈는 위대한 마법사가 아니라 평범  
한 사람이었어요. 그래도 재치를 발휘하여  
여수아비, 양철 나무꾼, 사자의 소원을 들어  
주었어요.



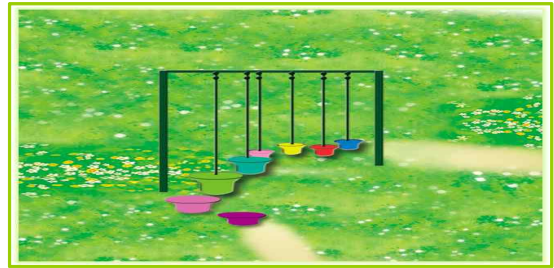
07

오즈의 마법사와 함께 캔자스로 가려고 했지  
만 토토가 뛰어다니는 바람에 오즈만 떠나게  
됩니다. 조력수염 군인이 착한 남쪽 마녀인  
글린다가 캔자스로 가는 걸 도와줄 수 있다  
고 말합니다. 도로시 일행은 움직이는 나무숲  
을 지나고,



08

아슬아슬한 도자기나라와 늪을 지나고,



09

서로도우면서 통과하지만



10

비위로된 언덕위에 망치머리를 이기지 못하고



11

황금모자의 마지막소원으로 날개달린 원숭이  
를 불러 남쪽나라에 도착합니다.



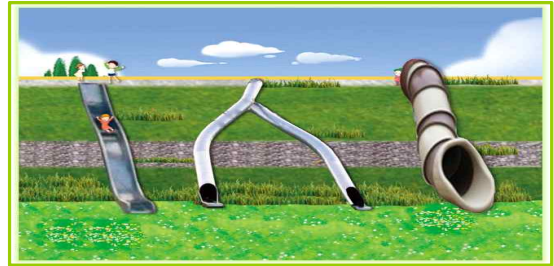
12

착한 남쪽마녀 글란디는 도로시는 3가지 소원을 다 사용해버린 황금모자의 주인이 되어, 허수아비는 오즈로, 양철나무꾼은 왕키 나라로, 사지는 오래된 숲으로 돌려보내 디스 리게 하고, 날개달린 원숭이들에게는 모자를 돌려주어 자유를 주었어요.



13

도로시는 글란디의 도움으로 온 구두의 비밀 을 알게되어서 친구들과 글란디에게 작별 인사를하고 구두 뒷꿈치를 “탁탁탁” 세 번 부딪히면서 소리를 쳤어요  
“ 뽀 아주머니가 계신 집으로 데려다 줘요!”  
도로시는 공중으로 날아올라 딱 세 겹을만에 캔자스의 대초원에 도착해서 가족들을 만났 습니다.



### 3. 결론

본 연구에서 하천에 동화를 적용하여 스토리텔링을 구성하였다. 일반적으로 하천에 적용하는 지역 적 특성과 문화를 대표하는 점에 있어서는 부족하지만 친수적인 측면과 하천공간을 놀이 공간으로 활 용하여 접근성을 높일 수 있는 점에 중점을 두어 접근하였다.

도심지 소규모 하천 구역에 놀이공간을 제공한다는 측면에서 다양한 국내의 동화등을 하천에 접목 시킴으로서 가족단위의 접근성을 높일 수 있고 평상시 활용이 가능하다는 점이 장점이라 할 수 있다.