

그린콘텐츠를 적용한 키즈 테마파크 공간연출에 관한 연구

A Study on Space Representation of Kid Theme Park using Green Contents

Author 류효진 Ryu, Hyo-Jin / 정회원, 조선대학교 제품·실내디자인학과 석사과정
문정민 Moon, Jeong-Min / 정회원, 조선대학교 미술대학 디자인학부 교수, 공학박사*

Abstract As environmental pollution and resource exhaustion have been considered as social issues, interest in green content industries which lead low-carbon green growth is increasing. In various areas, green content products and programs have been presented. Of them, kid theme parks are designed to recognize fun and advantages eco-friendly consumption with green contents has and lead children to recognize the problems of environmental pollution and the importance of environment. This study aims to analyse kid theme parks using green contents and characteristics of their space representation. The analysis frame was made through theoretical examination for bibliographical data and a direct interview in terms of factors of green contents. For the analysis frame, visitors were directly interviewed from June to July, 2012. Cases of introduction were analysed to identify realization and characteristics of green contents. As a result of the analysis, it was discovered that kid theme parks using green contents pursued green stories, but they did not consider environment seriously in terms of content materials and methods of realization. To develop successful kid theme parks using green contents, multi-dimensional research is needed in various aspects and various contents such as media should be introduced. The parks should provide fun space for children and propagate green ideas. Its success can lead in green entertainment. The study will be helpful for design of future kid theme parks.

Keywords 그린콘텐츠, 키즈테마파크, 친환경, 웰빙 엔터테인먼트
Green content, Kids theme parks, Eco-friendly, Well-being entertainment

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

오늘날 21세기는 친환경이 화두가 되는 그린시대이다. 그린시대의 녹색성장은 환경과 성장 두 가지 가치를 포괄하며 국가의 발전, 경제성장으로 꾸준히 이루어간다는 개념으로 정부가 대표로 지정한 국책사업인 동시에 27개의 명확하고 구체적인 비전이 제시되어 있다. 그러나 정부의 노력에도 대중들은 아직 녹색성장의 필요성은 커녕 현재 주 에너지원으로 사용되는 석유의 매장량이 반세기 뒤에 고갈된다는 심각한 현실에도 정확한 개념조차 이해하고 있는 비중이 매우 낮다. 이를 극복하고자 부가가치창출력과 산업파급효과가 크고 동시에 인간의 창의적이며 감성적인 노동을 핵심적인 생산요소로써 '저탄소 녹색성장'을 선도하는 콘텐츠 산업에 대한 관심이

집중되고 있다. 녹색 시대를 이끄는 콘텐츠 산업은 현재 그린콘텐츠로 개념으로 진화되었고 다양한 분야에서 그린콘텐츠를 적용한 제품과 프로그램들이 제시되고 있다. 그 중 키즈 테마파크는 그린콘텐츠를 활용하여 친환경적 소비가 주는 재미와 장점을 효과적으로 인식하며 아이들에게 환경오염이 주는 문제점과 환경의 중요성을 인식하도록 한다. 즉, 아이들에게 다양한 환경에 대한 교육 및 안정적이고 친환경적인 공간에서의 놀이를 가능케 하며 감성지수를 높이는 데 많은 도움이 된다. 그러나 그린콘텐츠의 중요성이 커지고 친환경 실천 움직임이 확산됨에도 불구하고 그린콘텐츠와 결합한 공간에 대한 연구는 아직 많이 이루어지지 않고 있다.

따라서 본 연구에서는 아동기 아이들의 환경의 중요성 및 감성지수를 키워주기 위해 그린콘텐츠 이념이 접목된 키즈 테마파크를 분석하여 그린콘텐츠가 적용된 키즈 테마파크의 공간연출의 특성을 살펴보고자 한다. 나아가 그린콘텐츠 적용 요소에 따른 공간의 전략을 유형화하는

* 교신저자(Corresponding Author); moon327@lycos.co.kr

데 그 목적을 두고 있다. 이를 바탕으로 향후 키즈테마파크 콘텐츠 계획 시 콘텐츠 연출의 기초적 자료로 제공하고자 한다.

1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구는 그린콘텐츠가 적용된 키즈 테마파크의 특성을 문헌연구 및 사례분석을 통해 파악하고자 하며 다음과 같은 방법으로 진행하였다.

첫째, 기존 문헌연구를 통해 그린콘텐츠와 키즈테마파크의 정의 및 현황을 살펴본다.

둘째, 공간에서의 그린콘텐츠의 표현특성과 키즈테마파크 콘텐츠 구성에 적용된 특성을 고찰한다. 고찰된 특성을 결합하여 그린콘텐츠 요소가 키즈테마파크에 적용된 관점에서 분석하여 분석틀을 설정한다.

셋째, 설정한 분석 틀을 토대로 선정한 그린콘텐츠가 적용된 국내외 키즈 테마파크 사례를 분석하여 그 특성을 파악한다. 국내외 사례조사 및 분석은 매거진 및 인터넷 매체를 통한 문헌조사를 실시한다. 국내시설의 경우 상세조사를 위해 2012년 6월부터 7월 사이의 테마파크를 직접 방문 한 방문객들의 참여 반응과 병행한다.

본 연구의 범위는 국외시설의 경우 그린을 개발 테마로 한 키즈테마파크와 국내시설의 경우 2005년 이후부터 설립되고 그린콘텐츠 요소가 적용된 키즈 테마파크를 대상으로 선정하였다. 국내외 각종 매거진과 인터넷 사이트 등에서 소개된 그린콘텐츠가 적용된 키즈테마파크 중 활성화 된 테마파크를 선정하였다. 또한 최근 설립된 건물로써 현재 활성화되지는 못했지만 발전 가능성을 보유하고 있는 키즈테마파크를 포함하여 분석하였다.

2. 그린콘텐츠와 키즈테마파크의 이론적 고찰

2.1. 그린콘텐츠의 정의 및 현황

그린콘텐츠의 개념을 파악하기 전 문화콘텐츠에 대해 간략히 살펴볼 필요성이 있다. 우리의 삶과 문화콘텐츠는 떼어 놓을 수 없을 정도로 밀접한 관계를 맺고 있다. 문화콘텐츠는 녹색성장을 이끄는 창조경제의 핵심인 창조산업으로서 태생적으로 친환경의 속성을 지니고 있다.¹⁾ 이러한 창조경제 시대 녹색성장을 이끄는 문화콘텐츠 산업은 이제 그린콘텐츠 개념으로 진화하고 있다. 즉, 그린콘텐츠는 문화콘텐츠의 한 형태라고 할 수 있다. 그러나 콘텐츠 생산 방식이 친환경적이라고 해서 친환경성만을 가지고 있다고 단정 짓기는 어렵다. 그린콘텐츠의

중심에는 항상 인간이 있어야 한다. 즉 인간을 위한 콘텐츠로 인간은 한 차원 질 높은 삶을 영위할 수 있으며 지속 가능한 경제적 성장까지도 이룩할 수 있게 되는 것이다.²⁾ 현재 그린콘텐츠는 다양한 분야에서 논해지고 있고 이에 대한 여러 선행연구의 내용은 <표 1>과 같다.

<표 1> 그린콘텐츠의 정의

그린콘텐츠의 정의	
한국문화콘텐츠진흥원 (2009)	창조경제(Culture Contents) + 녹색경제(Green) = 그린콘텐츠
김원제 (2009)	친환경적, 자원효율적이고 지속가능한 인간 삶의 질 향상을 관통하는 콘텐츠로 웰빙 엔터테인먼트의 실현을 의미. 결국 환경이라는 큰 바탕 위에 인간과 건강이 어우러진 콘텐츠를 모두 포함
이연숙 (2007)	유니버설 디자인과 같이 누구나, 쉽게, 힘들이지 않는다는 '범용성'과 '친환경', '내용물'을 아우르고 콘텐츠 안에서의 어떤 행위와 결과에 대해 '정화'라는 개념이 키워드로서 맑게 바꾸어준다는 개념
(사)도시환경연구센터 (2007)	자연과 문화를 주제로 만들어진 콘텐츠로서 그린네트워크와 연결된 문화의 고리를 의미

이상의 선행연구에서 도출된 그린콘텐츠의 개념을 분석해 보면 각각 다양한 어휘로 나타나고 있다. 하지만 결국 의미의 적용에는 자연, 인간, 건강이 어우러져 상호작용을 하며 결론적으로 웰빙 엔터테인먼트 실현으로 설명할 수 있다.



<그림 1> 그린콘텐츠(Green Contents)의 개념

그린콘텐츠는 영화, 드라마, 게임 등의 콘텐츠에 친환경적이며 웰빙 증진을 목적으로 개발된 명상, 요가, 생태 체험 등의 아이টে에 융합된 콘텐츠를 의미한다.³⁾ 뿐만 아니라 현재 그린콘텐츠는 미디어 분야의 그린프로젝트, 그린투어, 그린비즈니스로까지 영역이 확장되었다. 미디어 분야의 한 예를 살펴보자면 세계 최초의 친환경 방송사인 덴마크 DR, 뉴욕시의 그린스크린 운동을 들 수 있다. 첫 번째 친환경 방송사인 덴마크 DR은 지붕 1200m²

1) 전형준, 테마파크 공간 내 그린콘텐츠 가능 영역 검토 및 개발 방향, 한국의국어대학교 석논, 2010, p.25

2) 김원제, 그린콘텐츠로 창조경제 시대 건인하자, 유폴러스 칼럼, 유폴러스연구소, 2009

3) 전형준, op. cit., p.21

가 넘는 거대한 태양전지판으로 전기를 생산하고, 인근에 있는 저수지를 지표수로 저장해 냉각용으로 사용한다. 이러한 시설을 이용한 냉방은 기존 압축방식을 이용한 냉방보다 75% 정도의 에너지를 절감한다고 한다. 태양열 방식의 자연친화적인 에너지 조달방식으로 탄소배출을 자율적으로 절감하고 있고 이는 그린콘텐츠를 직접 제작하는 방송사의 앞선 환경실천이다. 두 번째 뉴욕시는 친환경적인 영화제작을 권장하기 위해 2년 전부터 '그린스크린' 운동을 시행해오고 있다. 대도시 뉴욕에서는 해마다 수백편이 영화가 촬영된다. 이러한 점을 잘 인식해 쓰레기 배출량을 줄이고 재활용하며 폐기물을 잘 처리하는 자발적인 운동을 시행하고 있다.⁴⁾ 위의 사례에서 볼 수 있듯이 '그린' 시장의 영역이 확대되고 있다. 방송이나 영화계뿐만 아니라 HP나 구글 등 세계 IT 기업들이 잇따라 그린IT에 대규모 투자를 발표하였다. 하지만 그린콘텐츠 시장은 이제 첫발을 내딛는 시기인 만큼 친환경기술 혹은 공간 안에서의 그린콘텐츠 프로그램 개발이 많이 활성화가 형성되지 않은 시점이다. 앞으로 시장의 변화에 따라 다양한 사례 및 기술이 등장할 것으로 보이며 향후 전 세계적으로 창조경제로 진화하는 조건이자 발전가능성을 보여주는 콘텐츠로 자리매김 할 것이다.

2.2. 키즈테마파크의 정의 및 현황

테마파크는 '테마(theme)'와 '파크(park)'의 결합으로 특정한 주제(theme)를 중심으로 주제와 연속성을 가지는 환경, 놀이시설, 이벤트 등을 기획하고 구성한다. 이는 방문객에게 감동과 즐거움을 제공하는 비일상적인 레저 공간으로 설명할 수 있다.⁵⁾ 이중 키즈 테마파크는 최근 들어 어린이에서 유아까지 범위가 확대되며 어린이의 놀이 특징을 확장한 개념으로 일반적인 테마파크와는 차별화된 공간이다.⁶⁾ 일반적인 테마파크는 주제에 맞는 테마성, 다른 환경을 제공해주는 비 일상성, 테마파크 안에서 시설물, 분위기 등의 통일성, 마지막으로 창조적 유희공간의 기능과 함께 오락, 문화, 교육 등의 요소들이 복합적으로 구성된다.⁷⁾ 키즈테마파크에서는 이러한 부분이 어린이 또는 유아에게 초점을 두어 공간을 형성한다. 어린이는 어른과는 달리 단시간에 몰입하는 경향이 있기에 환상적인 판타지를 느끼며 각자 다양한 방법으로 놀이에 참여 가능토록 계획해야 한다. 바로 놀이가 어린이의 학습 동기를 유발하는 필수 요소가 되는 것이다.⁸⁾

그러나 기존 국내 키즈테마파크의 경우 테마나 콘텐츠가 확실하지 않고 놀이와 체험학습이 성립되지 않는 모호한 시설로 단순 어뮤즈먼트 파크라 불려도 무방할 수준으로 구성돼 있다. 자체 콘텐츠 확보 실패 탓에 주기적인 리뉴얼 또는 신규투자 정도로만 시행하고 있었을 뿐 지속적인 방문객의 만족 및 재방문의 효과를 기대하기 어려웠다. 하지만 기존 키즈테마파크의 한계성을 넘고자 현재 키즈테마파크에서는 외부 콘텐츠를 도입하고 있는 실정이다. 캐릭터를 이용한 키즈 테마파크와 승무원과 파일럿, 연예인 등 90 여개의 직업을 체험할 수 있는 직업체험테마파크, 친환경 자재를 이용한 놀이시설 등 그 범위가 확장되고 있다.⁹⁾ 이는 유·초등학생을 대상으로 테마에 부합되며 놀이와 학습을 동시에 충족시켜 어린이와 부모 모두의 만족도를 높이는 키즈 테마파크로 등장하고 있다.

3. 그린콘텐츠가 적용된 키즈테마파크 공간연출 특성

3.1. 공간에서의 그린콘텐츠 표현특성

그린콘텐츠는 위에서 설명한 바와 같이 자연, 인간, 건물이 어우러져 상호작용을 하며 결론적으로 웰빙 엔터테인먼트 실현으로 정의 할 수 있다. 그러므로 그린콘텐츠의 본래 취지에 맞도록 인간에게 유익한 자연환경의 보전을 위해 불필요한 자원의 소모를 막고 생태를 유지할 수 있는 방향으로 개발되어야 한다. 그린콘텐츠의 활성화를 위해서는 '재생', '효율', '균형', '조화'의 요소가 필요하다.¹⁰⁾ 더불어 그린콘텐츠는 인간을 위한 콘텐츠이므로 인간이 중심인 즉, 향유자 중심의 공간콘텐츠 구성요소를 기준으로 공간에서의 그린콘텐츠의 표현방식을 살펴볼 수 있다. 그린콘텐츠의 상위 개념인 문화콘텐츠 역시도 "에듀테인먼트 콘텐츠 적 시각에서 테마파크의 콘텐츠를 나눈다면 향유자 욕구 측면에서의 분류가 더 유효하다."라고 웬터팀의 베트남 커피 테마파크 콘텐츠 구성에 관한 연구에서 말해주고 있다. 우선 향유자 중심의 공간콘텐츠 구성요소를 살펴보면 놀거리, 볼거리, 먹거리, 살거리 측면으로 분류¹¹⁾된다. 그에 따른 표현방법은 <표 2>와 같이 정리할 수 있다.

4) 안병역, 방송과 영화도 '그린'바람, 2008

5) 네이버 지식사전, '테마파크'

6) 오상민 외 1명, 체험적 스토리텔링 기법을 적용한 키즈테마파크 공간 특성에 관한 연구, 한국공간디자인학회 제5권 제1호 통권 11호, 2010, p.145

7) 유희중, 스토리텔링에 기반한 테마파크 조성연구: 한국영화콘텐츠를 중심으로, 이화여자대학교 석논, 2010, pp.15~16

8) 김희경, 어린이과학관의 테마파크적 기획설계에 관한 연구, 한국의국어대학교 박논, 2009, p.2

9) 파이낸셜 뉴스, 키즈테마파크 인기에 곳곳 개장, 손호준 기자, 2012.1.15 <http://www.fnnews.com/>

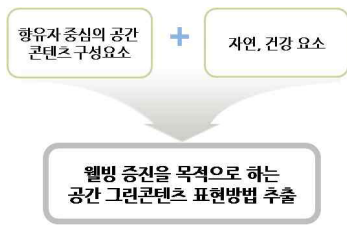
10) 김원제, 콘텐츠 실크로드 미디어 오디세이, 이담북스, 2009, p.20

11) 웬터팀, 베트남 커피 테마파크 콘텐츠 구성에 관한 연구, 인하대학교 석논, 2011, p.22

<표 2> 향유자 중심의 공간 콘텐츠 구성요소

요소	표현방법
놀거리	직접 체험할수 있는 어트렉션, 이벤트
볼거리	수경관, 지형경관, 식재경관, 건축경관, 조명, 소품 등
먹거리	방문자가 먹을 수 있는 식음과 같은 요소
살거리	방문자가 구매할 수 있는 상품

분류된 <표 2>를 토대로 향유자 중심의 공간 콘텐츠 구성요소에 자연, 건강 요소의 목적이 들어맞는다면 웰빙 증진을 목적으로 하는 그린콘텐츠의 표현특성을 추출할 수 있다. 또한, 그린콘텐츠 적용 요소에 따른 공간의 전략을 유형화할 수 있다.



<그림 2> 공간 그린콘텐츠 표현특성 추출과정

3.2. 키즈테마파크의 콘텐츠 구성

키즈테마파크의 콘텐츠 구성의 특성을 살펴보기 위해서는 키즈테마파크의 테마를 정렬하는 방식의 특성을 살펴봐야 한다. 일반적으로 키즈 테마파크의 테마를 정렬하는 방식으로는 어린이 또는 유아에 초점이 맞추어진 '4E/S' 로 분류로 가능하다. 4E는 시기별, 대상 나이별(어린이 또는 유아) 등 세분된 기준에 따라 가변적으로 적용할 수 있는 Event, 어린이들의 즐거운 기분 전환의 상태를 배가하기 위한 놀이성과 오락성의 Entertainment, 새로운 것을 배우며 지적, 정서적 소통을 이끌기 위한 교육 Education, 긴장의 휴식을 함께 의도할 수 있는 먹거리 Eating을 의미한다. 그리고 4S는 테마파크 및 인근 관광명소에 휴식을 취할 수 있는 숙박 시설 혹은 쉼터공간 Stay, 주제에 직간접적으로 부합하는 기념품과 기타상품을 판매하는 Shop, 어린이들의 환상성과 일탈성을 고양해주는 Show, 그리고 주제를 정확하게 전달하기 위한 Story를 의미한다.¹²⁾ 다음과 같이 <표 3>은 지금까지 기술한 '키즈테마파크의 테마에 의한 분류'이다. 키즈 테마파크가 내세운 주제에 따라 '4E/S'의 개별적인 중요도는 달라지거나 생략될 수도 있다. 그러나 키즈테마파크가 직간접적으로 내세우는 이야기의 주제는 다른 요소들과 동일 및 관통할 필요가 있다는 점을 명시해야 한다.

12) 안승범 외 1명, '쁘띠 프랑스'의 스토텔링 전략에 관한 연구, 경희대학교 외국문학연구 제 45호, 2011, p.210

<표 3> 키즈테마파크의 테마에 의한 분류

테마에 의한 분류	특성	
4E	Event	시기별, 나이별 등 세분된 기준에 따라 가변적으로 적용되어 개최되는 행사
	Entertainment	어린이들의 즐거운 기분 전환의 상태를 배가하기 위한 놀이성과 오락성의 실현
	Education	지적, 정서적 소통을 이끌기 위한 교육
	Eating	긴장과 이완, 휴식을 의도할수 있는 먹거리
4S	Stay	테마파크 및 인근 관광명소로 휴식을 취할수 있는 숙박시설 혹은 쉼터
	Shop	주제에 직간접적으로 부합하는 기념품, 기타상품을 판매하는 쇼핑공간
	Show	어린이들의 환상성과 일탈성을 이끌어주는 쇼
	Story	테마의 주제를 정확하게 전달하기 위한 이야기

3.3. 키즈테마파크와 그린콘텐츠 공간의 상관성

키즈테마파크는 일상을 벗어나 다양한 테마 및 주제로 아동기 아이들의 활기를 재충전하며 회복하도록 도와준다. 따라서 삶의 질을 향상한다는 점에서 그린콘텐츠가 추구하는 목적과 같다고 할 수가 있다. 그린콘텐츠는 친환경 방식이 불편하지 않고 오히려 놀이를 통해 친환경을 체험할 수 있고 그린콘텐츠를 통해 그린의 이념을 전파하는 공간이 될 수 있다. 이러한 점에서 키즈테마파크는 그린콘텐츠와 깊은 연관을 가진다. 따라서 그린콘텐츠가 적용된 키즈테마파크를 공간연출 기획 시, <표 2>, <그림 2>에서 제시한 그린콘텐츠의 중심인 향유자 중심의 공간 콘텐츠 특성과 <표 3> 키즈테마파크의 테마에 의한 분류의 요소를 결합하면, 그린콘텐츠가 적용된 키즈테마파크의 체계를 다음과 같이 종합할 수 있다.



<그림 3> 키즈테마파크와 그린콘텐츠의 상관성 및 표현방법

그린콘텐츠가 적용된 키즈테마파크의 체계를 살펴보면 첫 번째 놀거리 측면에서는 방문자가 직접 자연을 체험할 수 있는 인간동력의 어트렉션이나 자원 재생형 참여

이벤트 등을 의미한다. Event, Entertainment, Education, Story의 테마를 포함한다. 둘째, 볼거리 측면에서는 지형 경관이나, 식재경관 등 자연경관을 도입한 방법으로 마음의 여유를 달래준 공간 및 교육적 공간을 제공한다. Education, Stay, Show, Story의 테마를 포함한다. 셋째, 먹거리 측면에서는 유기농 혹은 로컬푸드 등 친환경 먹거리의 메뉴 등의 개발이 이에 속한다. Eating, Story의 테마를 포함한다. 넷째, 살거리 측면에서는 유기농 소재의 제품이나, 재활용 소재의 제품 등 그린테마 상품의 요소를 의미한다. Shop, Story의 테마를 포함한다. 마지막으로 향유자 중심의 콘텐츠인 놀거리, 볼거리, 먹거리, 살거리 요소들은 스토리인 즉, 테마에 의해 통합되며 직접적으로 반영되고 있다.

4. 그린콘텐츠가 적용된 국내외 키즈테마파크 사례분석

4.1. 사례분석개요

조사대상 선정의 그린콘텐츠는 그린을 테마로 파크를 조성한 경우와 테마파크 일부로써 자리매김한 그린콘텐츠의 경우로 나뉠 수 있다.

<표 4> 사례분석 대상



구분	사례명	설립년도	위치	분석영역 면적
A	키자니아	2010	서울특별시 송파구 잠실 3동 40-1	3,300㎡
B	핀-파크	2012	충청북도 보은군 보은읍 보청대로 1414	5만9752㎡
C	코코몽 에코파크	2011	경기도 용인시 고기동 272번지	4,958㎡
D	에코랜드 키즈타운	2010	제주특별자치도 제주시 조천읍 대흘리 1221-1번지	66만㎡
E	키즈토리아 환상의숲	2012	서울특별시 송파구 잠실동 40-1 호텔 롯데 롯데월드	2000㎡
F	허브힐즈	2005	대구광역시 달성군 가창면 가창로 1005	149,750㎡
G	CAT 생태테마파크		영국 웨일즈	28,000㎡
H	칼스 에레프니스 도르프스		발트해 인근 메틸렌부르크의 포메라니아	-

4.2. 사례분석

<표 5> 키자니아 =(A)



범례: ●적극, ○중간, ○소극

사례명	어린이 직업체험 테마파크 키자니아
개요	어린이 직업체험 테마파크 키자니아에는 친환경 교육시설인 자동차 디자인 센터, 환경친화적인 방법으로 에너지를 생산하는 과정을 체험할 수 있는 친환경 에너지센터 등을 포함하고 있다. 이 곳 테마파크에서는 호텔, 인테리어회사, 초콜릿공장 등 지정된 체험 시설에서 재활용, 에너지 절약 등 체험활동 속에서 지구를 살리는 작은 실천방법을 배울 수 있다. 이는 체험을 통해 에너지의 소중함을 느끼고, 생활 속에서 에너지 절약을 실천하는 계기가 된다.

테마	적용	향유자 중심	그린콘텐츠 표현방법
이미지			 
Event	○	놀거리	1. 자전거 페달을 밟아 불이 들어오고, 신풍기가 돌아가는 모습을 통해 친환경 에너지의 의미를 배우고 영상을 통해 친환경에너지 생산과정을 살펴봄 (친환경에너지센터)
Entertainment	●		2. 직접 재활용 가능하거나 불에 타는 쓰레기를 분리하고 남은 쓰레기를 밀봉한 후 발생한 매립가스를 모아 열병합 발전기를 가동해 열과 전기를 생산. 이를 통해 생산된 전기로 토스트기에 빵을 굽거나 가로등에 불을 켜고, 냉수에 열을 공급해 만들어진 온수가 방바닥을 따뜻하게 만드는 것을 직접 확인 (친환경에너지센터)
Education	●		3. 재활용 교육시설에서는 청결한 상태를 유지하기 위해 머리에 착용하는 일회용 헤어캡을 초콜릿공장, 비스킷공장, 라면공장 등의 식음관련 체험시설이나 의료·연구관련 체험시설에서 재사용하도록 유도해 실제 일회용품 사용을 줄일 수 있도록 운영 (환경교육프로젝트)
Story	●		4. 에너지 절약 교육시설인 호텔에서는 사용하지 않는 전기제품 코드 뽑기, 조명 점등 등 쉽게 실천할 수 있는 에너지 절약법을 교육하며, 보안센터와 시티투어버스는 친환경 전기차를 타고 이동함으로써 에너지 절약을 실천 (환경교육 프로젝트)
Education	●	볼거리	5. 포토스튜디오에서는 환경사진작가가 되어 환경을 주제로 사진 촬영을 하고, 신문사에서는 환경을 사랑하는 키자니아 시민을 취재하여 기사를 작성 (환경교육프로젝트)
Stay	○		
Show			
Story	●		
Eating		먹거리	그린콘텐츠와 관련된 요소는 찾을 수가 없었다.
Shop		살거리	그린콘텐츠와 관련된 요소는 찾을 수가 없었다.


<표 6> 핀-파크 =(B)

범례: ●적극, ○중간, ○소극

사례명	핀-파크		
개요	핀파크는 정크아트의 조형체험학습을 통해 상상력과 창의력을 발휘할 수 있고 버려진 자원을 재활용해 환경을 예술로 승화하는 값진 경험을 할 수 있는 공간으로 체험의 장으로 활용 가치가 높다.		
이미지	 		
테마	적용	향유자 중심	그린콘텐츠 표현방법
Event		놀거리	1. 지구 온난화의 경각심과 자연의 기본법칙인, 수학을 담은 팽귤타워를 통해 위대한 자연의 원리를 터득
Entertainment	●		2. 핀 바이크, 핀 스카이, 핀 아트캠핑, 핀 정글북, 물놀이 등의 숲속놀이터
Education	●		3. 핀에이크에서는 버려진 물건을 재활용하여 만듦기하는 체험학습
Story	●		4. 어트랙션 에코아트 작품중 물고기 뱃속, 기린미끄럼틀 등 동물들의 특징 이해
Education	○	볼거리	1. 에코노트의 도깨비 원주막은 자연과 함께 도깨비들이 음악을 틀고 공연하는 공연장.
Stay	●		2. 에코아트의 작품으로 소인국의 재탄생 (걸리버 여행기)
Show	○		
Story	●		

Eating		편파크의 테마에 맞게 카페의 한쪽면은 에코아트로 장식된 인테리어. 그 외엔 그린콘텐츠와 관련된 요소는 찾을 수가 없었음.
Story	먹거리	
Shop		
Story	살거리	그린콘텐츠와 관련된 요소는 찾을 수가 없었음.

<표 7> 코코몽에코파크 =(C) 범례: ●적극, ①중간, ○소극


사례명	코코몽에코파크		
개요	코코몽 에코파크는 아이들의 상상속 원더랜드를 자연 속에 옮겨놓은 공간이다. 아이들의 식스센스를 자극하는 친환경 프리미엄 테마파크로써 아이가 자연의 소중함을 익혀 미래의 감성 리더십을 지닌 어른으로 성장하고 자연을 보고, 먹고, 느끼면서 뛰는 아이들이 나만이 아닌 지구와 환경을 생각하는 예비 리더로 발돋움 시키는 데 그 목적이 있다.		
이미지			
테마	적용	향유자 중심	그린콘텐츠 표현방법
Event	①	놀거리	1. 에코스퀘어의 윌리 아저씨의 증기기관차나 썬더 빅트리(유아용 눈썰매)등 피부로 느끼는 자연과 함께 노는 재미 제공
Entertainment	●		2. 에코캐슬의 Magic Forest는 몸을 비벼도 무해한 친환경 페인트와 피톤치드를 가장 많이 발산하는 뉴질랜드산 마크로카파 소재의 원목을 사용해 놀면 놀수록 심리적 안정감과 더불어 심폐기능강화, 기관지 천식 및 피부 독소 제거
Education	①		3. 향균효과와 소취성이 뛰어난 프리미엄 천연 대나무로 만들어진 놀이터는 세균억제, 세포조직생성, 혈액순환, 통증안화 등의 효과로 쾌적하며 청결한 놀이터
Story	●		4. 주말농장은 노동의 소중함을 오감으로 느끼며 가족간의 화합을 다지는 밑거름
Education	●	볼거리	1. 에코캐슬의 Mommy Shelter(오두막 쉼터)는 숲속의 오두막 쉼터로 자연경관을 즐기며 몸과 마음의 편안함을 제공
Stay	●		
Show	●		2. 산내음, 반딧불, 냇가 등 친환경 테마공간 조성
Story	●		
Eating	○	먹거리	1. 에코빌리지의 키즈카페는 엄마들을 대상으로 도시에서 지친마음을 정화하기 위해 오가닉 차와 함께 몸과 마음을 자연에 누릴수 있도록 제공
Story	①		
Shop		살거리	코코몽 캐릭터에 대한 상품 개발 등은 있으나 그린콘텐츠와 관련된 요소는 찾을 수가 없었음.
Story			

<표 8> 에코랜드 키즈타운 =(D) 범례: ●적극, ①중간, ○소극

사례명	에코랜드 테마파크 키즈타운		
개요	에코랜드 테마파크는 1800년대 증기기관차인 볼드윈기종을 모델화하여 영국에서 수제품으로 제작된 링컨기차로 30만평의 꽃자왈 원시림을 기차로 체험하는 테마파크이다. 에코랜드가 위치한 곳은 교래 꽃자왈로 다양한 생태체험을 학습할수 있는 공간이며 이는 자연의 섭리를 어기지 않고 풀 한포기도 소중히 여기며 인간과 자연을 하나로 이어주는 공간으로 자리매김하고 있다		
이미지			

테마	적용	향유자 중심	그린콘텐츠 표현방법
Event		놀거리	1. 기차를 통해 꽃자왈 생태계 지역을 탐방하는 에코로드
Entertainment	●		2. 송이만발체험장
Education	●		3. 공기를 이용하여 육지와 호수를 질주는 스틸탄점 호버크래프트
Story	●		
Education	①	볼거리	1. 에코브리지의 호수 주변 데크길 산책로
Stay	○		2. 에코풍차를 통해 바람의 힘으로 물을 이동
Show			3. 피크닉 가든
Story	●		4. 도심에서 볼 수 없는 야생동물과의 만남
Eating	○	먹거리	5. 병원, 우체국, 시청, 소방관의 소규모 건물 배치
Story	●		6. 식물로 만든 에코아트 토티어링
Shop		살거리	1. 넓은 호수위에서 즐기는 수상카페. 스토리와 부합되는 자연경관의 그린지향매뉴얼
Story			그린콘텐츠와 관련된 요소는 찾을 수가 없었음.

<표 9> 키즈토리아 =(E) 범례: ●적극, ①중간, ○소극

사례명	키즈토리아, 생태체험관 환상의 숲		
개요	국내 최대 실내 생태체험관으로 도심 속 살아있는 나비와 곤충을 365일 직접 보고, 만지고, 느낄 수 있는 자연 학습장이다. '환상의 숲'은 디오라마 관찰, 북패널(동화책), 곤충 갑옷 입어보기 등 다양한 체험 기법을 통해 자연과 교감할수 있도록 구성되어 있다. 환상의 숲은 길 잃은 토끼를 따라 요정의 숲 터널에 들어서면 신비함이 가득한 자연의 세계를 만난다는 판타지적 스토리 구성이 특징이다.		
이미지			
테마	적용	향유자 중심	그린콘텐츠 표현방법
Event	●	놀거리	1. 신비한 숲속탐험 (동물존-개미존-나무전망대-워터존-곤충존-나비존 등) 10개의 테마 연출. 곤충존에서는 귀뚜라미,메뚜기 등이 전시되어 있고 주말에는 해설사가 곤충을 꺼내 보여주고 직접 만질수 제공. 곤충의 생애를 보여주는 모형과 그림책을 구비해 아이가 스스로 학습 가능. 워터존의 수조에는 아이가 바닥에 앉아 물속을 볼수 있도록 아크릴창 설치.
Entertainment	●		2. 요정의 숲은 300m에 이르는 자연 생태 숲은 실제 산속을 걷는 듯 고지대와 저지대의 입체적인 지형으로 공간연출
Education	●		
Story	●		
Education	●	볼거리	1. 생물과 식물의 서식환경에 맞게 테마별로 전시. 어린 아이들에게 자연의 재미와 생태계의 소중함을 일깨우는 메시지 전달
Stay	○		2. 나비관은 국내 최초 실내 스마트채광 시스템을 구축해 나비가 서식에 이로운 환경을 그대로 재현
Show			
Story	●		
Eating		먹거리	그린콘텐츠와 관련된 요소는 찾을 수가 없었음.
Story			
Shop		살거리	그린콘텐츠와 관련된 요소는 찾을 수가 없었음.
Story			

<표 10> 허브힐즈 =(F) 범례: ●적극, ①중간, ○소극

사례명	허브힐즈		
개요	허브힐즈는 365일 숲과 함께하는 테마파크로 삼림욕을 즐기고 피톤치드를 마신다. 이는 숲을 느끼고, 숲과 이야기하고 친구가 될수 있는 공간이다. 다양한 숲 체험프로그램과 놀이를 통하여 숲과 환경의 중요성을 자연스럽게 일깨우는데 목적이 있다.		

이미지			
테마	적용	향유자 중심	그린콘텐츠 표현방법
Event		놀거리	1. 체험교실(초록향기, 허브공예, 몰페이팅 등) 2. 놀이시설(엘소드'어드벤처는 온라인게임 엘소드의 세계관을 오프라인인 자연체험 공간에 옮겨 구현한 에코어드벤처, 놀이기구 등) 나무의 성장을 도우며 환경을 보존하고 자연을 즐기면서 모험심을 길러주는 자연친화형 레포츠 에코어드벤처 3. 농경민속관을 통해 하루 농부가 되어 민속놀이와 농경체험을 할수있는 농경민속체험
Entertainment	●		
Education	○		
Story	●	볼거리	1. 숲속에서 열리는 발리 오브 오페라, 뽀빠야 시즌2, 애니멀로드쇼, 주주랜드 패딩체럼 2. 조경시설 (힐즈로맨틱가든, 녹차원, 토끼언덕, 향기뜨락), 동물관람 (주주랜드, 애니멀쇼, 삼림욕 (피톤치드광장, 메타세콰이어, 허브계곡, 홍단풍길)의 자연과 함께하는 휴식으로 허브&아로마체험을 통해 육체적 정신적 건강을 선사하는 치유의 숲
Education			
Stay	●		
Show	○	먹거리	1. 허브의 맛, 한국전통의 맛을 느낄수 있는 허브네, 힐즈테라스, 몽마르쥬, 미스터빅, 원두막으로 구성되어 있으며 건강을 생각하는 친환경 식물을 만들어가고자 다양한 허브와 유기농메뉴를 개발
Story	●		
Eating	●		
Story	●	살거리	1. 허브샵, 향기가게, 토이토이 및 온라인 쇼핑몰로 구성되어 허브와 관련된 유기농 소재 상품을 판매
Shop	●		
Story	●		

<표 11> CAT 생태테마파크 =(G) 범례: ●적극, ○중간, ○소극

사례명	CAT 생태테마파크 (웨일즈)		
개요	CAT는 원래 생태적인 생활을 지탱하기 위한 기술과 노후유를 구체적으로 실현하기 위한 목적으로 만들어졌으며 어린이부터 어른까지도 놀면서 환경적인 사고를 익히는 테마파크이다. 자연에너지 이용한 에너지 절약의 집, 자연농법과 자금자축에 바탕을 둔 농업원에 코너, 놀이시설 등 3개의 카테고리로 분류되어 있다.		
이미지			
테마	적용	향유자 중심	그린콘텐츠 표현방법
Event		놀거리	1. 미로공원 - 현 시대의 교통 정책과 자동차 배기가스로 인한 대기 오염 등의 문제를 체험하고 느낄수 있는 미로공원 2. 흙속의 생물을 배우는 놀이터 - 유기농으로 재배되는 여러 가지 식용식물을 만나며 유기농으로 재배되는 식물들의 장점을 알리고 자연과 쉽게 친해질 수 있도록 유도 3. 어린이 재활용 체험장 - 어린이들에게 직접 낭비와 재료의 재활용, 재사용을 체험
Entertainment	●		
Education	●		
Story	●	볼거리	1. 자연에너지(태양, 풍력, 수력 등)를 이용한 에너지 절약의 집 - 직접 체험하면서 자연에너지의 특징과 성능을 알수 있음 (물의 펌프질, 파도자원인 파력 발전기의 실용모형을 통해 직접 체험, 기본일상생활의 공급되는 전기 발생, 태양열 공중전화 박스 등) 2. 자연농법과 자금자축에 바탕을 둔 농업원에 코너 - 여러 가지 소재로 만들어낼 수 있는 퇴비들의 변화와 자연농법에서 해충구제 방법의 노하우 등을 실증적으로 관찰할 수 있게 조성
Education	●		
Stay			
Show	○	먹거리	1. 유기농업 체험장에서는 미생물이 많이 포함되어 부유한 토양에 식물을 재배하고 그 식물들을 레스토랑에서 요리를 하는데 사용
Story	○		
Eating	○		
Story	○	살거리	1. MS4 풍력발전기에서 발전된 전기는 전력회사로 가는 송전 시스템을 설치하여 남은 전력을 판매
Shop	○		
Story	○		

<표 12> 칼스 에를레프니스 도르프스 =(H)

범례: ●적극, ○중간, ○소극

사례명	칼스 에를레프니스 도르프스(Karls Erlebnis Dorfs)		
개요	북부 독일에 키즈체험파크로 독일 최대의 옥수수 미로, 얼음조각 전시회, 키즈 테마 놀이터 등 아이들과 자연이 함께 호흡할 수 있는 섹션들과 어른들을 위한 레스토랑, 팜, 리조트 공간 등으로 구성돼 있다. 이처럼 자연 친화적인 프로그램과 지역의 자연을 훼손하지 않는 지속 가능한 시설 등 에코파크라는 특색이 잘 살아있다.		
이미지			
테마	적용	향유자 중심	그린콘텐츠 표현방법
Event	●	놀거리	1. 여름에는 독일 최대의 옥수수미로, 겨울에는 큰 규모의 얼음조각의 전시, 커피파티, 딸기축제 (딸기 따기등의 다양한 프로그램), 등산, 터널솔라이드, 오솔길 밸런스, 어린이 놀이터, 트랙터 열차 등 자연과 연계되어 '체험'과 '축제'를 매개로한 콘텐츠 프로그램 진행 2. 돼지, 양, 염소, 조랑말 농장 등의 어린이들이 직접 체험가능한 어린이 농장 3. 동물쇼 등의 공연
Entertainment	●		
Education	○		
Story	●	볼거리	자연과 함께 호흡할수 있는 섹션들로 구성
Education	○		
Stay			
Show	○	먹거리	1. 농장 제과점 등 Karl Farm에서 구입
Story	○		
Eating	○		
Story	○	살거리	1. 지역 특산품, 유기제품 등 Karl Farm에서 구입
Shop	○		
Story	○		

4.3. 분석 결과

위와 같은 국내외 그린콘텐츠가 적용된 키즈테마파크 사례를 분석한 결과는 다음과 같다. 그린콘텐츠가 적용된 키즈테마파크에는 그린 스토리가 내재하여 Story 면에서 모두 포함하고 있다. 이 점을 전제하에 먼저 놀거리 측면에서는 Entertainment, Education 요소의 공간 표현방법이 가장 적극적으로 나타났다. 자연을 테마로 조성하였거나 키즈 테마파크 일부로써 자리매김한 그린콘텐츠의 경우 그린 스토리를 지향하며 이에 따른 아이들의 체험요소 등의 콘텐츠와 결합하여 자연스럽게 학습을 하고 환경의 재미와 소중함을 일깨워주는 방식으로 연출이 되었다. 둘째, 볼거리 측면에서는 Education, Stay의 요소가 적극적으로 나타났다. 아이들은 자연과 함께 어우러질 수 있는 자연경관을 도입하여 심신의 치유 및 학습을 할 수 있도록 연출되었다. 또한 실생활에 쉽게 보여지는 에너지를 시각적으로 인식하여 에너지 절약을 실천하도록 연출되었다. 셋째 먹거리 측면에서는 허브힐즈, CAT 생태테마파크와 같이 친환경 소재의 테마 공간에서 친환경 먹거리의 메뉴 개발이 시행되고 있었다. 넷째, 살거리 측면 역시도 친환경 소재의 테마공간을 제외하고는 캐릭터 상품 등으로 구성되어 그린콘텐츠의 요소의 비중은 매우 낮았다. 국외 사례의 경우 운영 시스템에 지속가능한 에너지와 자원사용 방식을 접목하여 남은

전력을 판매하는 방식도 나타났다.

<표 13> 사례별 그린콘텐츠가 적용된 키즈테마파크 종합분석표

테마	항유 중심	사례공간							
		A	B	C	D	E	F	G	H
Event	놀거리	○		○		●			●
Entertainment		●	●	●	●	●	●	●	●
Education		●	●	○	●	●	○	●	○
Story		●	●	●	●	●	●	●	●
Education	볼거리	●	○	●	○	●		●	○
Stay		○	●	●	○		●		
Show			○			○	○	○	○
Story		●	●	●	●	●	●	●	●
Eating	먹거리			○	○		●	○	○
Story				○	●		●	○	○
Shop	살거리						●	○	○
Story							●	○	○

5. 결론

본 연구에서는 친환경이 화두가 되는 그린 시대 흐름에 따라 키즈테마파크의 그린콘텐츠 적용의 필요성을 살펴보고, 이를 토대로 그린콘텐츠가 적용된 키즈테마파크의 사례를 분석하고 그린콘텐츠의 공간연출 특성에 대해 파악하고자 하였다. 이상의 연구를 통해 분석 결과 다음과 같이 몇 가지로 정의할 수 있다.

첫째, 그린콘텐츠가 적용된 키즈테마파크는 그린 스토리를 지향하고 있지만, 국내의 경우 국외와 달리 콘텐츠의 소재와 실현방식 면에서 환경에 대한 배려가 많이 나타나고 있지 않다. 자연을 그대로 가지고 온 체험 공간, 학습 공간 등은 아이들에게 소중한 교육과 감성 등을 일깨워 줄 수는 있지만 이를 운영하기 위한 자원의 소비를 유발하는 공간으로 자리매김 되고 있다. 자원의 소비를 아낄 수 있는 운영 소비 시스템 등의 에너지의 효율성이 많이 떨어짐을 알 수 있다.

둘째, 성공적인 그린콘텐츠가 적용된 키즈테마파크를 조성하기 위해서는 놀거리, 먹거리, 볼거리, 살거리 측면을 고려한 다차원의 연구를 통해서 조성되어야 한다. 키즈테마파크 역시도 문화콘텐츠 산업인 동시에 관광산업이라고 할 수 있다. 현재의 키즈테마파크는 놀거리, 볼거리 측면으로만 콘텐츠를 개발하는 등 불균형 형태가 나타나고 있다. 그린콘텐츠를 적용해 활성화 시키기 위해서는 먹거리, 살거리 측면의 지역의 로컬푸드, 지역 생산품 등 그 지역 테마파크만의 고유한 그린콘텐츠의 소재를 개발해야 한다.

셋째, 그린콘텐츠가 적용된 키즈테마파크의 특성 도출 과정에서 놀거리, 볼거리 측면에서 게임, 영화, 애니메이션

등의 분야와 협업을 통한 콘텐츠면은 찾아보기가 어렵다. 미디어의 도입 등 다양한 콘텐츠와의 결합도 가능하며 활성화 시킬 수 있는 방안으로 모색 되어야 한다. 이는 아이들에게 더욱더 효과적으로 친환경 방식이 불편하지 않고 즐겁고 재미있게 그린 이념을 전파할 수 있는 요소이다. 즉, 아이들의 오감적 체험을 살릴 수 있는 다른 콘텐츠 요소와의 협업을 고려한 다양한 계획이 필요하다.

이상에서 살펴본 것처럼 그린콘텐츠가 적용된 키즈테마파크는 다양한 공간 구성요소와 콘텐츠들의 복합적으로 적용될 때 차별화된 이미지 형성이 가능하고 보다 방문자와 소통 공간 및 재방문의 효과를 볼 수 있다.

본 연구에서는 선행연구를 기초로 도출한 그린콘텐츠가 적용된 키즈 테마파크 공간연출 특성을 통해 분석함으로써 전반적인 그린콘텐츠와 키즈테마파크의 현황과 활용 특성을 파악하였고, 향후 연구에서 도출된 특성을 바탕으로 키즈테마파크 콘텐츠 계획 시 콘텐츠 연출의 기초적 자료로 제공하고자 한다.

참고문헌

1. 김원제, 콘텐츠 실크로드 미디어 오디세이, 이담북스, 2009
2. 오상민 외 1명, 체험적 스토리텔링 기법을 적용한 키즈테마파크 공간 특성에 관한 연구, 한국공간디자인학회 제5권 제1호 통권11호, 2010
3. 안승범 외 1명, '쁘띠 프랑스'의 스토리텔링 전략에 관한 연구, 경희대학교 외국문학연구 제45호, 2011
4. 이연숙, 힐링콘텐츠의 정의 및 개념, 한국디자인트렌드학회, 2007
5. 김희경, 어린이과학관의 테마파크적 기획설계에 관한 연구, 한국의국어대 박사논문, 2009
6. 이연숙, 힐링콘텐츠 개념을 적용한 정신치료용 힐링게임 연구, 국민대 박사논문, 2007
7. 전형준, 테마파크 공간 내 그린콘텐츠 가능 영역 검토 및 개발 방향, 한국의국어대 석사논문, 2010
8. 김희중, 스토리텔링에 기반한 테마파크 조성연구: 한국영화콘텐츠를 중심으로, 이화여자대 석사논문, 2010
9. 웅텐터팀, 베트남 커피 테마파크 콘텐츠 구성에 관한 연구, 인하대 석사논문, 2011
10. 김원제, 그린콘텐츠로 창조경제 시대 견인하자, 유플러스 칼럼, 유플러스연구소, 2009
11. 안병익, 방송과 영화도 '그린'바람, 2008
12. 한국문화콘텐츠진흥원, <http://www.kocca.kr/>
13. (사)도시환경연구센터, <http://www.eco-town.net/>

[논문접수 : 2012. 06. 30]
 [1차 심사 : 2012. 07. 18]
 [게재확정 : 2012. 08. 10]