

사용자 조사법을 이용한 어린이 놀이행태 및 놀이환경 분석 (테마박물관의 실내 에어바운스 공간을 대상으로) Play Behaviour and Environment Using User Research (Focused on Air-bounce Space in Theme Museum)

송미*, 윤희정**

강원대학교 대학원*, 강원대학교 관광경영학과**

Mi Song(yachtsea95@hotmail.com), Hee Jeong Yun(hyun2@kangwon.ac.kr)

요약

본 연구는 테마형 박물관 중 하나인 춘천 애니메이션 박물관의 어린이 놀이공간(에어바운스)을 대상으로 실제 공간을 이용하는 어린이들의 놀이행태와 놀이환경을 분석하였다. 이를 위해 어린이들의 특성을 고려하여 사용자 조사법 중 사용자 관찰법과 사용자 행동 인터뷰 조사를 병행하였다. 사용자 관찰법을 통해 연구 대상지의 어린이 놀이행태를 분석한 결과, 신체-운동, 정서, 인지, 사회성 발달과 관련된 놀이행태가 모두 관찰되었으나, 매달리거나 역할놀이와 같은 일부 행동은 관찰되지 않았다. 사용자 관찰법과 인터뷰 조사 등을 종합하여 이용밀도(수용력) 제한, 연령별 공간구분, 동반자 대기공간 조성, 아동과 동반자간 친밀감 형성을 위한 공간 조성, 안전요원의 배치 등의 다양한 계획적 함의들이 도출되었다. 이러한 연구결과는 추후 유사한 어린이 놀이공간의 계획 및 설계단계에서 유용한 가이드라인으로 활용될 수 있을 것이다.

■ 중심어 : | 어린이 놀이행태 | 어린이 놀이행동 | 놀이공간 | 사용자 조사법 |

Abstract

The purpose of this study is to analyze the play behaviour and play environment of children at the Air-bounce space in the theme museum, using user observation and interviewing user behaviour, main methods of user research. Study area is Animation theme museum in Chuncheon City, Kangwon Province, Republic of Korea. Main results show that physical, emotional, cognitive, and social behaviour of playing children in the study area are observed, and this study draws the planning and design related implications of play space such as carrying capacity, waiting room and safety guard and so on. The results of this study can be used in the planning and design process of children's play environment as important guidelines.

■ keyword : | Children's Play Behaviour | Children's Play Activity | Playing Spaces | User Research |

I. 서론

어린이들은 감정과 의견을 가지고 있는 독립된 존재로[4][22], 놀이를 통해 생각과 정서를 키우고 표현한다

[21]. 즉, 어린이들의 놀이는 단순한 유희수단이 아닌 그들의 성장과 발달에 중요한 영향을 미치는 교육적 과정이라고 할 수 있다[8].

접수일자 : 2015년 07월 10일

수정일자 : 2015년 08월 20일

심사완료일 : 2015년 08월 20일

교신저자 : 윤희정, e-mail : hyun2@kangwon.ac.kr

그러나 어린이들의 놀이가 이루어지는 놀이환경은 급속한 도시화 속에서 획일적으로 조성되고 있으며, 놀이환경이 교육적, 정서적, 지적, 사회적 발달이 이루어지는 장으로 확장되지 못하고 있다[23]. 또한 현대사회에서 놀이가 TV, 게임 등 수동적이며 신체활동을 제한하는 형태로 변화되고 있으며[8][14], 놀이환경 역시 이러한 놀이특성을 반영하고 있다. 이러한 현상과 더불어 최근의 놀이환경은 유치원, 보육원, 야외놀이터 등의 고정적·제도적 공간 중심에서, 이벤트 및 축제, 다양한 테마 중심의 체험공간 등으로 내용적 범위가 확장되고 있다. 그러나 이들 새로운 놀이환경에 대한 연구는 거의 진행되고 있지 않다.

놀이환경에 있어 중요한 키워드는 공간을 사용하는 사용자인 어린이와 사용공간인 놀이공간이라고 할 수 있다. 어린이들은 놀이환경의 주요 이용자로, 놀이환경 조성시 그들의 니즈를 이해하고, 그 니즈를 놀이공간에 반영하는 것은 매우 기본적인 과정이다[23]. 그러나 현대사회의 많은 놀이공간은 어린이들의 행태에 대한 면밀한 분석과정을 통해 도출된 니즈가 제대로 반영되었다고 보기 어렵다. 결국 이러한 주요 이용계층 분석의 간과는 주이용자의 낮은 공간이용 비율, 낮은 만족도, 낮은 재방문 비율, 공간이용의 비효율성 등과 밀접하게 연계될 수밖에 없다.

문제는 놀이환경의 이 두 키워드는 서로 독립적으로 존재하는 것이 아니라 밀접하게 영향을 주고 받는다는 것이다[23]. 따라서 어린이 놀이환경에 대한 연구를 진행할 때에는 주요 사용자인 어린이들의 행태와 그 행태와 놀이공간과의 연계성을 종합적으로 살펴보는 것이 중요하다. 그러나 지금까지 놀이환경에 대한 연구들은 놀이공간의 하드웨어적인 측면, 예를 들어 놀이시설물 측면에 집중된 경향이 있으며[1][11][14][26], 놀이환경의 주요 수요자인 어린이들의 행태와 놀이공간과의 연계성에 대해 종합적 관점에서 진행되지는 못하였다.

어린이의 개념적 범위는 상황에 따라 다양하게 이해되지만, 영아기를 지닌 유아기부터 초등학교 저학년의 재학연령까지, 즉, 3세부터 12세 정도까지를 의미한다[22]. 이 시기에는 지적, 정서적, 창의적 발달이 가장 활발하게 이루어지며, 호불호가 분명하고 강한 호기심과

특정한 요구를 가지고 있다[22]. 그러나 어린이들은 법적 미성년자로, 성인과 달리 이성적·합리적으로 의사결정을 하지 못하고, 그들의 의견과 행동을 표현하는 데에도 많은 어려움을 갖는다. 즉 어린이들이 주요 수요자이거나 어린이들을 대상으로 하는 연구들은 성인대상 연구와 다른 차별화된 방법론의 도입이 필요하다[22].

따라서 본 연구는 최근 많은 주목을 받고 있는 새로운 놀이환경에 대하여, 주요 수요자인 어린이들의 행태를 분석하고, 이를 놀이공간과 연계하여 종합적 관점에서 문제점과 계획적 함의를 도출하고자 한다. 이때 어린이에 대한 연구 방법론으로, 사용자 조사법(User research)을 이용하고자 한다. 사용자 조사법은 디자인 분야, 인간공학, 생태학 및 심리학과 행동 분석학에 이르기까지 다양한 분야에서 도입되고 있다. 특히, 이 방법은 어린이와 같이 자신의 의견을 명확하게 제시하기 어려운 경우, 그들의 행동을 관찰하고 인터뷰하여 잠재되어 있는 무의식적인 행동특성을 발견하는 데에 매우 유용하다[22]. 이러한 과정을 통해 도출된 연구결과는 어린이 놀이행태와 그들의 놀이환경을 이해하는데 활용될 수 있을 것이다. 또한 어린이 놀이공간에 대한 구체적인 계획적 함의를 도출하여 향후 유사한 놀이환경 조성시 가이드라인으로 활용될 수 있을 것이다.

II. 이론적 고찰 및 연구방법론

1. 어린이 놀이환경과 놀이행태

어른에게 있어 놀이가 오락과 휴식, 일로부터 탈출인 반면, 어린이에게 있어 놀이는 생활의 일부이자 그들의 성장과 발달에 있어 중요한 과정이다. 즉, 어린이들의 놀이는 성장과정의 동화(Assimilation)와 적응(Accommodation)의 과정이며, 자연스럽게 주변의 물리적 놀이환경의 영향을 받게 된다.

어린이들의 놀이환경이란 놀이가 이루어지는 장을 말하며, 놀이방법과 놀이집단을 종합적으로 고려한 총체적 공간을 의미한다[13]. 최근에는 그 범위가 확대되어 가상 놀이환경까지 놀이환경에 포함되고 있다

[7][15]. 그러나 본 연구에서는 가상 놀이환경이 기존의 물리적 놀이환경과 본질적으로 상이하어, 연구의 범위에 포함하지 않았다. 어린이들의 놀이환경은 어린이들이 다양한 경험을 학습할 수 있도록 '학습의 장'으로 구성되어야 하며, 다양한 놀이시설, 놀이시간, 놀이집단, 놀이방법 및 도구 등을 갖추는 것이 바람직하다[23]. 또한 놀이환경은 놀이 경험에 있어 어린이의 발달적 요구수준과 성장 발달에 기초원리를 고려해야 하고, 어린이와 놀이와의 상호작용, 어린이와 또래, 어린이와 동반자간의 상호작용이 잘 이루어지도록 조성해야 한다[18].

이러한 놀이환경에서 놀이를 유발시키는 요인은 매우 다양하며, 놀이환경의 전체적이고 유기적인 구조를 통해 놀이가 진행되어야 한다. 또한, 이보경[18]은 놀이시간(기회)과 놀이장소(공간)가 놀이의 필수적 요소이며, 놀이방법과 놀이인식 역시 놀이의 목표에 따라 다양한 형태로 구현되어야 한다고 주장하였다.

놀이환경은 크게 3가지 유형으로 분류되는데, 1차원적 놀이환경은 어린이가 살고 있는 주변의 공지(Empty space) 및 소규모 놀이공간을, 2차원적 놀이환경은 상호 호환적 놀이시설이 설치된 학교시설, 복지관, 어린이집, 유치원 등의 놀이공간을, 3차원적 놀이환경은 자연 및 다양한 테마 등을 활용한 놀이공간으로 공원 및 공공놀이터, 유원지, 테마박물관 등이 포함된다[18]. 그 외 김옥경[8]은 놀이공간의 교육적 가치 등을 기준으로, 놀이공간의 유형을 구분하고 놀이개념 지도를 제시하였다. 또한 3차원적 놀이환경에 해당하는 테마파크, 어린이박물관 등의 테마형 체험박물관이 교육적 가치가 있는 놀이공간으로 많은 각광을 받고 있으며, 이들 공간의 조성시 놀이와 교육의 적절한 균형이 필요하다고 언급하였다[8].

이러한 놀이환경 조성시 사용자간의 상호관계 역시 중요한 의미를 갖는다. 이보경[18]은 정지형 놀이환경과 구성 놀이환경이 각각 차별화된 이용자 상호작용에 기반하여 조성되어야 한다고 주장하였다. 구체적으로 정지형 놀이영역이 강조된 놀이환경에서는 사적이고 편안한 분위기, 어린이 발달에 적합한 자극, 동반 보호자와의 소극적 자극이 가능한 환경으로 조성되어야 하

고, 구성 놀이영역이 강조된 놀이환경에서는 가변성, 다양성, 반고정성, 적극적인 동반보호자 공간을 구성해야 한다고 주장하였다[18]. 즉, 놀이환경에 따라 놀이공간의 구성이 달라져야 하고, 어린이와 동반보호자 등 이용자 간의 상호관계의 강도가 조절되어야 한다.

놀이환경에서의 어린이 놀이행태는 시지각을 기반으로 놀이환경의 전체적인 구조와 특성을 어떻게 이해하고 받아들이는가에 따라 달라진다[9]. 여기서 행태(Behavior)는 개별 행동 자체보다 행동의 패턴을 강조하는 것으로, 단순히 자극에 의해서 반응하는 인간의 행동이 아니라, 주위 환경, 혹은 주위 상황에 따라 일정한 경향을 띠는 것을 의미한다[18][19]. 따라서 행태는 물리적 움직임을 강조하는 동작(Action), 특정 행동을 선악 또는 시비 판단 대상으로 보는 행동(Activity) 개념과 차별적이다. 따라서 본 연구에서는 놀이행태라는 표현을 사용하였으며, 이는 본 연구의 목적이 놀이환경에서의 어린이들의 특정 행동패턴과, 놀이행태와 놀이환경과의 상호작용에 초점을 두었기 때문이다.

어린이 놀이행태와 관련된 대표적인 연구들을 살펴보면 다음과 같다. 권태훈[3]은 어린이의 행동패턴을 신체·운동 발달(기다, 뛰다, 미끄러지다, 매달리다, 넘어지다), 정서 발달(숨다, 앉다, 눕다, 쭈그리다, 역할놀이), 인지 발달(만지다, 보다, 냄새 맡다, 듣다, 그리다), 사회성 발달(모이다, 이야기하다, 집중하다, 그룹 만들다, 구르다)의 네 유형으로 구분하고, 각 유형별 세부행태 특성을 밝혔다. 권태훈[3]의 연구에 기초한 네 유형별 놀이행태의 특성과 놀이환경 계획요소를 종합해보면 다음과 같다. 먼저, 신체·운동 유형의 행태는 아동이 자신의 요구를 성취하기 위해 신체적 능력을 사용하는 방법을 배워가는 적극적 행위과정으로, 정신발달이나 사회적 능력의 발달과 상호 밀접한 관련을 가진다. 따라서 이를 위한 놀이환경은 어린이가 스스로 놀이할 수 있도록 기회를 부여해 주고, 기구는 아동의 신체치수에 맞도록 등급화하는 것이 필요하다. 두 번째로, 어린이의 정서와 관련된 놀이행태는 주도성, 죄책감과 관련된 것으로, 놀이환경 계획시 어린이가 즐거움과 편안함을 느낄 수 있도록 구성하고, 주변상황을 관찰하고 숨을 수 있도록 적절한 위요공간이 필요하다. 셋째, 어린이의 인

지와 관련된 놀이행태는 자아 존중감과 자극에서 분리된 사적 공간인 프라이버시를 중시하는 행태로 조성되어야 한다. 마지막으로 사회성은 주위 환경과 관계를 맺는 능력 혹은 기술이며, 주어진 환경에 적절하게 대처하는 행동이라고 할 수 있다[13]. 사회성 발달과 관련된 놀이행태는 레슬링, 차기, 때리기, 추적하기 등 활동적인 행태를 포함하며, 이를 배려한 부드러운 소재로 만들어진 공간이 필요하다. 또한 아동간, 아동과 보호자간 사회적 상호작용이 가능하도록 조성되어야 한다[3].

또한 이보경[18]은 어린이의 놀이행태를 사회·인지, 창의성·신체놀이로 구분하고, 두 놀이행태간 놀이환경의 구성에 대해 언급하였다. 구체적으로 사회·인지와 관련된 놀이환경에서는 안전성, 활동성, 개방성이 고려되어야 하고, 동반 보호자를 위한 적극적인 공간의 구성이 필요하다고 주장하였다. 반면 창의성과 신체놀이를 중심으로 하는 놀이환경에서는 체험성, 안전성, 개방성이 중시되어야 하고, 동반보호자 공간은 반고정적이고 소극적으로 구성되어야 한다고 주장하였다.

그러나 이상의 어린이 놀이환경과 놀이행태와 관련된 연구들은 대부분 집 주변 놀이터 등의 1차적 놀이환경이나 학교 놀이시설과 같은 2차적 놀이환경을 대상으로 하고 있어, 최근 많은 각광을 받고 있는 테마파크 및 체험형 박물관 등의 3차적 놀이환경에는 적용되지 못한 한계점을 가지고 있다. 이에 본 연구는 3차적 놀이환경의 주요 수요자인 어린이들의 놀이행태를 분석하여, 놀이환경 조성시 실무적으로 활용될 수 있는 계획적 함의를 도출하고자 한다.

2. 사용자 조사법

사용자 조사법(User research)은 물리적 공간, 상품, 서비스 등을 이용하는 사용자들에 대한 직접적인 조사를 진행하는 질적 연구방법으로, 공간 디자인 분야에서 매우 유용하게 활용될 수 있다. 이는 공간을 이용하는 사용자들에 대한 직접적인 분석을 가능하게 함으로써, 실제 공간에서 그들의 행태특성을 더 구체적으로 이해할 수 있도록 하고, 이를 통해 공간의 실제적인 계획요소를 도출할 수 있기 때문이다. 또한 사용자 조사법은 사용자 주변의 문맥적 상황(Contextual situation)

을 관찰하여, 사용자와 주변요소들과의 관계를 문맥적으로 이해하는 데에도 유용하다. 즉, 사용자 조사법은 부분적 해석의 오류에서 벗어나 전체적인 관점(Holistic view)에서 문제를 이해하도록 돕는다[23].

사용자 조사법은 특히, 어린이들을 대상으로 하는 연구에도 매우 유용하다. 이는 어린이들의 행태는 대부분 돌발적·무의식적·감정적인 경우가 많고, 어린이들은 자신의 생각을 표현하는 데에도 많은 한계점을 가지기 때문에, 어른들처럼 질문지나 인터뷰를 통해 그들의 의견을 분석하기가 쉽지 않다. 따라서 어린이들을 대상으로 하는 연구들은 이들의 행동을 실제 공간에서 직접 분석하는 방법이 더 적절할 수 있으며, 이를 통해 주요 사용자인 어린이들을 위한 구체적인 계획함의를 도출할 수 있다. 또한 어린이들의 행태를 놀이환경에서 직접 관찰해야 그 행태가 일어난 원인과 결과 등을 문맥적·종합적으로 이해할 수 있다.

사용자 조사법의 세부 방법으로는 사용자 관찰법(User observation), 사용자 행동 인터뷰(Interviewing user Behaviour), 사용자 환경조사(Contextual inquiry) 등의 방법이 자주 활용된다[23]. 먼저, 사용자 관찰법은 실제 환경에 참여하여 사용자들의 행태를 관찰하는 방법으로, 관찰결과 분석을 통해 사용자의 행동패턴을 이해하고 무의식적인 사용자의 니즈를 파악할 수 있다[8][23]. 사용자 행동 인터뷰는 실제 사용자들의 행동패턴을 인터뷰를 통해 조사하는 방법이며, 사용자 환경조사는 인터뷰 형식을 통해 주변환경을 분석하는 방법이다[23]. 그러나 실제 연구에서는 사용자 관찰법을 통해 사용자들의 구체적, 무의식적, 종합적 행태를 분석하고, 구체적인 의견을 수렴하기 위해 사용자 인터뷰를 추가하여 종합적인 관점에서 연구를 진행하는 경우가 많다.

사용자 조사법 중 사용자 관찰법은 현장에서 육안을 통해 확인하고 현장노트를 작성하여 직접 기록하는 방법과, 비디오, 캠코더, 카메라, 녹음기 등의 기록 장비를 활용하여 가공된 형태로 기록하는 간접적인 방법이 있다[16][23]. 이 중 비디오 촬영기법이 유용하게 활용되고 있으나[16][18][23], 이 방법은 공간의 규모가 협소해야 하고, 카메라 설치 가능한 공간에만 한정적으로 적용되는 단점이 있다. 즉, 공간이 넓거나, 여러 세부공

간으로 구성되어 있는 경우, 카메라가 모든 공간을 촬영할 수 없기 때문에 적용하기 어려울 수 있다.

사용자 관찰법의 적용을 위한 관찰 프로세스는 보통 4단계로 진행된다. 구체적으로, 관찰방법과 대상 등을 결정하는(Developing on approach) 기획단계, 예비관찰과 본관찰을 포함하는 직접적인 현장관찰(Field work)이 진행되는 관찰단계, 4WIH를 기준으로 분석이 진행되는 분석단계(Analysis), 마지막으로, 최종 보고(Final reporting)가 포함된 종합단계의 4단계의 프로세스로 진행된다[23-25][그림 1].

이에 따라 본 연구에서는 이상의 어린이 놀이행태와 놀이환경관련 연구를 종합하고, 사용자 조사법의 구체적인 방법론을 적용하여 연구를 진행하였다.

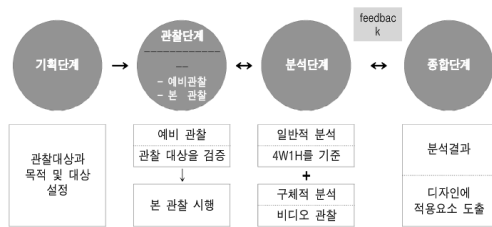


그림 1. 사용자 관찰법 프로세스[23]

III. 연구방법

1. 연구대상지 선정

본 연구의 대상지는 김옥경[8], 이보경[18]의 어린이 놀이환경 분류체계 및 특성연구에 기초하여, 테마형 박물관으로 선정하였다. 테마형 박물관은 3차원적 놀이환경으로, 놀이와 교육, 가족들의 여가가 결합된 복합공간으로 최근 많은 각광을 받고 있다[14][22]. 구체적인 연구대상지는 공공 박물관인 춘천 애니메이션 박물관내의 에어바운스(Air-bounce) 체험관으로 선정하였다.

춘천 애니메이션 박물관은 춘천시 서면 박사로 854에 위치하고 있으며, 2003년 10월 개장한 이래 공공박물관으로서는 드물게 관광객수와 매출액이 지속적으로 증가하고 있다. 구체적으로 2013년 기준 방문객은 27만명, 수입은 17억원으로, 2012년 대비 50%이상 증가하였

다[2][20].

에어바운스 형태의 놀이환경은 최근 어린이들의 이용수요가 급속하게 증가하면서, 실·내외의 공간에 일시적으로 혹은 장기적으로 설치되고 있다. 그러나 증가하는 이용수요와 비례하여 다양한 어린이 안전사고가 발생하고 있어, 어린이 놀이환경으로서 다양한 연구가 진행되어야 할 필요성이 있다. 이에 본 연구는 실내 놀이환경으로서 에어바운스 놀이공간에 대한 연구를 진행하여, 주사용자인 어린이들의 구체적이고 실제적인 놀이행태를 분석하고, 이들의 놀이행태가 주변 놀이환경과 어떠한 연계성이 있는지 밝히고자 한다.

춘천 애니메이션 박물관내의 에어바운스 체험관은 애니메이션 박물관의 대표적 캐릭터인 '피들리팜'을 주제로 조성되었고, 가로 5.5m, 세로 12.2m, 높이 2.4m의 직사각형 공간에 가로 5m, 세로 9.6m, 높이 2.4m의 에어바운스가 설치되어 있다. 체험관의 세부구성과 시설은 입구공간(신발탈착 공간), 피들리팜 영상화면, 버섯집, 피들리 에어, 피아노 건반, 보호자 의자(7인 이용가능), 영상 TV(2대) 등으로 구성되어 있으며[그림 2], 이용 연령은 36개월부터 초등학교 2-3학년까지의 어린이를 대상으로 하고 있다.

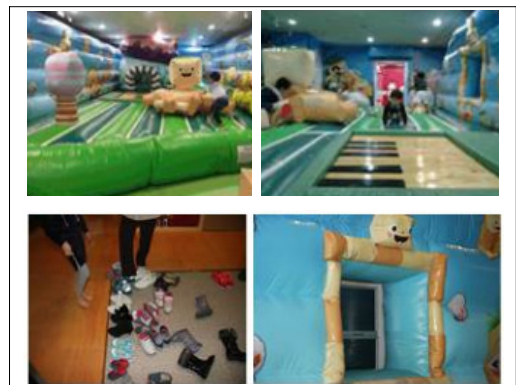


그림 2. 연구대상지 공간개요

2. 연구방법

본 연구는 어린이 놀이환경의 주사용자인 어린이들의 놀이행태를 분석하고, 놀이환경과의 연계성을 분석하기 위해, 사용자 조사법(User research)의 사용자 관

찰법(User observation)과 사용자 행동 인터뷰(Interviewing user Behaviour)를 병행하여 연구를 진행하였다[23].

먼저 사용자 관찰법의 적용시 황원[23]의 기록방법에 기초하여, 육안관찰과 현장노트 작성법을 이용한 직접 기록방식과, 정화상 촬영법(Still photography)을 이용한 간접 기록방식을 복합적으로 이용하였다. 관찰대상은 에어바운스 체험관의 이용계층인 36개월부터 초등학교 2-3학년까지의 어린이와 그들의 동반보호자로 선정하였다.

사용자 관찰법의 적용을 위한 관찰 프로세스는 Hammersly & Atkinson[25]의 4단계 접근방법(기획, 관찰, 분석, 종합)을 이용하였다. 구체적으로 기획단계에서는 조사설계를 진행하였고, 관찰단계에서는 AEIOU(Activities, Environment, Interaction, Objects, Users) 체계를 응용하여 관찰 프레임을 작성하여 어린이의 놀이행태를 육안과 현장노트 기록을 통해 분석하였다. 현장노트 기록은 서술식으로 작성되었다. 또한 간접촬영 방법으로서 사진촬영은 Canon EOS 40D를 사용하여 진행되었으며, 이용하는 아이들의 수적 편차가 심해, 시간차 촬영기법이 아닌 이용자수의 변화에 따른 촬영기법을 적용하였다. 이때 사진촬영은 어린이의 보호자 및 어린이의 사전 동의를 득한 이후 진행되었다.

또한 관찰단계에서의 현장조사는 Hammersly & Atkinson[25]의 방법에 따라 1차 예비조사와 2차 본조사로 나누어 진행되었다. 1차 예비조사는 2013년 11월 주말에 진행되었으며, 조사대상 검토 및 공간구성 확인, 연구자의 관찰공간 설정, 공간실측, 어린이 이용자들의 주요 동선 등을 확인하였다. 2차 본조사 역시 이용자가 많은 2013년 11월 주말 오후에 진행되었으며, 어린이 11명(남 7, 여4)을 조사하였다. 분석 및 종합단계에서는 어린이들의 놀이행태의 내용을 분석하기 위해 권태훈[3]이 행태유형인 신체·운동발달, 정서발달, 인지발달, 사회성 발달의 4개 항목에 기초하여 분석하였다.

다음으로 사용자 행동 인터뷰는 위의 본조사 기간에 어린이들의 동반 보호자 9팀을 대상으로 하였다. 조사 항목은 반구조화(Semi-structure)된 질문기법을 이용

하여 어린이 놀이환경 이용에 대한 전반적 의견, 이용시 문제점, 아이들의 이용횟수, 아동의 나이 및 놀이시간, 보호자와의 관계 등을 종합적으로 질문하였다. 인터뷰 대상자 및 동반 어린이의 일반현황은 [표 1]과 같다.

표 1. 인터뷰 대상자 및 동반 어린이 일반현황

동반보호자 (인터뷰 대상)	아동 성별	아동 연령(만)	방문 횟수	놀이 시간(분)
모/이모	여	6	2회 이상	30
부/모/친척	남	6	1	25
부/모	남	3.5	1	10
부/모	남	4	1	15
모	여	5	1	20
그룹	여1·남2	9	1	9
부/모	남	9	1	10
모/이모	여	8	1	15
부/모	남	8	1	20

IV. 연구결과 및 고찰

1. 사용자 관찰법을 통한 어린이 놀이행태 분석

연구대상지의 주요 사용자인 어린이와 그들의 동반 보호자들을 대상으로 사용자 관찰법을 통해 도출한 놀이행태 특성을 살펴보면 다음과 같다. 어린이들의 놀이행태 특성은 권태훈[3]의 연구에 기초하여, 신체·운동 발달, 정서발달, 인지발달, 사회성 발달의 4개 항목으로 구분하여 분석하였으며[표 2], 유형별 놀이환경의 계획적 함의를 도출하였다.

첫째, 신체·운동발달과 관련된 놀이행태의 경우 세부 행태 중 기다, 뛰다, 미끄러지다, 넘어지다와 같은 행동은 자주 관찰된 반면, 매달리는 행위는 나타나지 않았다. 이는 에어바운스라는 공간구성의 특성에 기인한 것으로 판단된다. 어린이들의 주요 놀이행태로는 전면의 넓은 공간을 이용하여 기거나 수직으로 점프하기(뛰기), 비스듬한 공간에서 미끄러지고 넘어지는 적극적인 놀이행동이 관찰되었다. 이는 어린이들이 자신의 신체를 적극적으로 활용하여 또래 친구들과의 반가움과 친밀감을 표현하기 위한 행동으로 이해된다. 수직으로 점프하는 동작을 하는 어린이들의 경우 안정이 벗겨지거나 주변 어린이들과 충돌하는 경향이 다수 관찰되었다. 즉, 적극적인 신체·운동발달과 관련된 놀이행태의 경우

안전에 대한 적극적인 관심이 필요하고, 어린이별 개인적 거리(Personal distance) 혹은 영역성(Territoriality), 이용밀도(Using density) 혹은 혼잡성(Complexity)에 대한 고려가 필요하다. 또한 신체·운동발달과 관련된 놀이환경은 어린이들의 자율적 놀이공간 조성, 신체치수(연령)별 등급화 등이 필요하므로[3][18], 아이들이 스스로 놀 수 있도록 넓은 공간이 조성되어야 하고, 공간별 연령제한 등이 고려될 필요가 있다.

둘째, 정서발달과 관련된 놀이행태의 경우 숨다, 앉다, 눕다와 같은 세부 행동은 자주 관찰된 반면, 쭈그리다와 역할놀이와 같은 행동은 관찰되지 않았다. 이는 에어바운스의 공간구조의 특성과 조사대상 어린이들의 체류시간이 상대적으로 짧은 데에 원인이 있다고 판단된다. 구체적인 놀이행태로는 버섯공간과 같이 구석진 공간이나 어두운 공간에 숨기, 앉기와 눕기를 반복해 보면서 에어바운스의 반동을 탐색하는 행동들이 발견되었다. 또는 일부 어린이들의 경우 자신에게만 관심을 집중하기를 바라는 모습과 동굴과 같은 폐쇄적 공간을 선호하는 모습을 보이기도 하였다. 그러나 대부분의 어린이들은 친숙한 애니메이션 주제인 피들리팜 형태의 놀이환경에 적극적인 친밀감을 표현하였다. 종합해보

면 정서발달과 관련된 놀이환경 계획시 어린이들이 편안함을 느끼면서도, 또래친구들과 어울릴 수 있는 독립적 공간, 더불어 동반부모를 지속적으로 관찰할 수 있는 공간으로 조성되는 것이 필요하다[3].

셋째, 인지발달과 관련된 놀이행태로는 만지다, 보다, 듣다와 같은 시각, 촉각, 청각 위주의 행동들이 나타났으며, 냄새를 맡거나 그림을 그리는 행위, 음식을 먹는 등의 후각, 미각과 관련된 행동 등은 관찰되지 않았다. 이 역시 에어바운스의 공간구조 특성 및 이용규칙에 기인한 것으로 판단된다. 구체적인 인지관련 놀이행태로는 건반모양의 판위에서 건반을 누르고 만지는 행위 등이 관찰되었다. 특히, 놀이환경의 구성요소를 만지거나 움켜잡거나 넣어보는 등의 촉각적인 놀이는 거의 모든 어린이에게서 관찰되었다. 더불어 눈과 귀를 이용해 영상모니터를 확인하는 행위 역시 자주 관찰되었으며, 자신보다 위의 연령대의 어린이들의 행동과 소리를 따라하거나, 또래들의 만지는 행동을 보고 자신의 행동으로 확장하려는 모습을 확인할 수 있었다. 그 외의 놀이행태로 연구자의 카메라에 관심을 보이거나, 동반부모에게 본인의 놀이모습을 찍어달라고 요구하기도 하였다. 따라서 인지발달과 관련된 놀이환경은 시각, 청각, 촉

표 2. 어린이 놀이행태 유형별 특성

어린이 놀이행태 유형	관찰 여부	주요 놀이행태	놀이공간 조성을 위한 계획적 함의	관련 사진
신체 운동	기다	○	-자율적 놀이공간 조성 (적극적, 활동적 행위가능) -이용밀도(수용력) 제한 -환경심리적 접근 고려 (개인적 거리, 영역성 등) -연령별 이용공간 구분	
	뛰다	○		
	미끄러지다	○		
	매달리다	×		
	넘어지다	○		
정서	숨다	○	-편안한 공간조성 (동반자 관찰가능 공간) -또래그룹간 위요공간 조성	
	앉다	○		
	눕다	○		
	쭈그리다	×		
	역할 놀이	×		
인지	만지다	○	-5감 체험위주의 공간구성 -촉각체험 강조	
	보다	○		
	냄새 맡다	×		
	듣다	○		
	그리다	×		
사회성	모이다	○	-프라이버시 공간 조성 -충돌방지 장치 필요 -보호자와의 상호작용 가능	
	이야기하다	○		
	집중하다	×		
	그룹 만들다	○		
	구르다	○		

각, 후각 등의 다양한 감각을 활용하고 체험할 수 있는 공간으로 조성하는 것이 중요하다. 특히 최근 어린이 놀이환경이 소극적 시각 위주 체험에서 직접 만지고 듣는 적극적 체험공간으로 도입되고 있으므로, 촉각 및 후각, 청각 체험요소의 도입이 더 적극적으로 고려될 필요가 있다.

마지막으로 사회성 발달과 관련된 놀이행태로는 모이다, 이야기하다, 그룹을 만들다, 구르다와 같은 행위는 비교적 자주 발견된 반면, 집중하는 행위는 관찰되지 않았다. 구체적으로 또래 혹은 같이 온 형제자매들과 버섯집 공간에서 이야기를 나누거나, 2-3명씩 짝이 되어 구르기, 뛰기 등을 함께하는 행동이 자주 관찰되었다. 특히, 여자어린이들이 남자어린이들보다 더 자주 소규모 그룹을 형성하여 이야기를 나누는 모습이 관찰되었다. 더불어 에어바운스의 특성상 충돌이 일어나 벌어지는 상황이 일어나기도 하였으며, 이러한 충돌이 발생하였을 경우 또래 간에 중재를 하거나 서로의 거리를 유지하려는 노력이 관찰되기도 하였다. 그러나 연령차가 많이 나는 어린이들이 동시간대에 체류하는 경우 나이가 어린 아이가 주눅이 들어 입구 쪽에서 머뭇거리며 부모를 찾거나, 부모가 눈에 보이지 않을 경우 불안해하는 모습이 자주 관찰되었다. 따라서 사회성과 관련된 놀이환경에서는 아동과 보호자간 사회적 상호작용이 가능하도록 공간이 구성되어야 하며[3], 충돌을 방지하기 위한 공간배치와, 소규모 그룹짓기가 가능한 적절한 프라이버시 공간 등이 도입될 필요가 있다.

다음으로 보호자들의 행태를 관찰한 결과, 이들은 좁은 공간이지만 아이들을 지켜보기 위해 놀이공간 안쪽에 상주하는 모습을 보였다. 특히 아이들이 밀집되는 시기에는 좁은 부모대기 공간(7개의 의자석)이 매우 혼잡하여 많은 보호자들이 서서 아이들을 관찰하거나, 놀이공간을 벗어나는 경우도 관찰되었다. 그 경우 연령대가 낮은 어린이들의 경우 부모의 부재에 대해 불안함을 느껴 놀이를 중단하는 경우도 관찰되었다. 연령별 특성을 관찰한 결과, 8세 이하의 어린이의 동반 부모는 아이들의 안전을 고려해 좁은 입구공간이나 대기공간, 복도에서 기다리는 경우가 많았다. 대부분의 동반자는 가방 등의 소지품을 가지고 있었으나 이를 보관할 공간이 부

족한 것으로 관찰되었다. 또한 아이들간의 갈등이 발생하였을 때, 동반 보호자들은 서로의 아이들이 같은 공간에서 놀고 있기 때문에 개별적으로 중재 하거나 중재하는 것을 어려워하는 모습을 보였다. 전체적으로 놀이 시간은 짧게 나타났는데, 이는 애니메이션 박물관내의 에어바운스가 전체 박물관 이동동선의 마지막 지점이고 대기공간이 좁고 많은 갈등이 발생되기 때문으로 판단된다. 그러나 놀이시간이 짧다는 것은 놀이환경과 놀이행태가 유기적으로 연계되기 어렵고, 놀이를 하는 아동간에도 친밀감이 형성되지 않아 놀이의 사회적 상호작용이 일어날 가능성이 매우 짧다는 것을 의미한다. 따라서 본 연구결과를 통해 도출된 다양한 계획적 함의가 반영되어 공간이 재구성된다면, 에어바운스 공간이 매우 효율적인 놀이환경으로서 기능할 수 있을 것으로 판단된다.

동반보호자와 아동들의 놀이행태를 종합적으로 관찰한 결과, 공간의 혼잡도가 증가하면 어린이들은 더욱 흥분하는 경향을 보이기도 하였고, 부모가 지켜보지 않는 경우 과격한 점핑을 시도하기도 하였다. 또한 동반 가족 중 나이제한 연령대의 형제자매가 있는 경우 지루한 모습을 보이거나 다른 곳으로 이동하기를 원하였으며, 이는 실제 놀이에 참여하고자 하는 어린이의 놀이 시간에 영향을 미치기도 하였다. 즉, 놀이환경의 이용빈도나 이용연령이 아이들의 놀이행태에 많은 영향을 미치고 있음이 발견되었고, 이와 관련된 추가적인 연구가 필요하다고 판단된다.

2. 사용자 인터뷰를 통한 어린이 놀이환경 분석

본 연구는 어린이들의 놀이를 지켜보거나 함께 놀이에 참여하는 9개 그룹의 동반 보호자들을 대상으로 사용자 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰 결과를 종합해보면, 응답주제가 크게 안전, 안내, 이용편의시설, 동반자 공간, 서비스 공간의 다섯 주제로 구분됨을 알 수 있었다 [표 3].

먼저 안전과 관련된 항목의 내용이 가장 많았는데, 에어바운스의 특성상 아이들간의 잦은 충돌과 실내공간 오염과 통풍시설(환기시설)의 부족, 출입구 공간과 에어바운스 기구와의 연결지점의 구조적 결함, 공간의

이용밀도(수용력)의 조정, 에어바운스 바닥의 미끄러움, 연령층의 기준이 모호하여 허용되지 않은 어린이들이 이용하는 문제 등이 제기되었다. 이 중 실내놀이 공간의 특성상 이용밀도가 증가할 경우 공기오염도가 높아지고, 이로 인한 통풍시설 및 환기시설의 추가설치 문제가 제기되었다. 또한 신체의 움직임이 활발히 나타나는 에어바운스의 특성상 아이들끼리 부딪히는 안전상의 문제가 발생되기 쉬워, 이를 중재하거나 관리를 할 수 있는 상주안내원의 필요성이 제기되었다.

다음으로 이용편의시설에 대한 다양한 문제점과 계획적 함의들이 도출되었다. 구체적으로 아이들이 땀을 많이 흘리는 실내 놀이환경 임을 고려하여 탈의공간이 필요하다는 의견과 소음이나 공간구성의 특성상 아동간, 동반 보호자간 소통과 아이컨택이 쉽지 않은 문제점이 제기되었다. 또한 사용자 관찰법에 언급된 바와 같이 짐을 보관하기 위한 별도 공간이 필요하고, 신발을 벗어놓는 입구의 혼잡함을 해결하기 위한 신발보관 공간 역시 필요하다고 언급하였다. 마지막으로 많은 아이들이 땀을 흘리며 놀이를 하고 있어 음수시설의 추가설치가 필요하다고 언급하였다.

표 3. 동반 보호자 인터뷰 결과

구분	주요 인터뷰 결과	놀이공간 조성을 위한 계획적 함의
안전	-아이들의 잦은 충돌 -혼잡시 실내공간의 공기오염 -에어바운스 기구와 출입구 공간의 구조적 위험 -에어바운스 기구의 미끄러움 (양말 탈의 필요) -이용 연령층 기준 모호 -에어바운스 기구 가장자리의 위험성(미끄러움)	-통풍시설(환기시설) 필요 -어린이 이용밀도(수용력) 고려 -상주 안내요원 필요 -에어바운스 가장자리 안정성 고려
이용 편의 시설	-어린이 탈의공간 부족 -소음, 분절적 공간구성으로 근접공간과 소통 어려움 -신발 보관공간 혼잡/부재 -외투, 가방보관을 위한 사물함 부재 -음수시설 부재	-어린이 탈의공간 조성 -신발보관 공간 조성 -보관공간 필요 -음수시설 도입
안내	-셔틀버스 안내방송 미비 -놀이장소 안내 부족	-놀이공간 이용 안내시설 필요 -안내방송 도입
동반자 공간	-보호자 대기장소 협소 -어린이와 동반 부모와 상호작용 부족	-동반자 대기공간 확충 -동반자간, 동반자와 아동간 상호작용 증대

안내와 관련해서 동반 보호자들은 버스시간의 안내 방송과 내부 놀이시설에 대한 좀 더 자세한 설명을 필요로 하였다. 마지막으로 동반자 공간의 경우 사용자 관찰과 인터뷰 모두에서 대기장소가 협소해서 발생하는 다양한 문제들이 발견되었으며, 이것이 놀이의 참여 시간이나 지속성, 놀이의 질, 아동의 정서 등에 다양한 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 즉 보호자 대기공간이 확충될 필요가 있음을 알 수 있다.

V. 결론

최근 우리사회에는 미래사회의 주역이 될 어린이에 대한 관심이 증가하고 있으며, 이에 따라 ‘어린이 중심’ 혹은 그들에게 중요한 의미를 가지는 ‘놀이중심’이라는 용어가 대두되고 있다. 그러나 여전히 많은 놀이 환경이 주요 사용자인 어린이들의 행태에 대한 면밀한 관찰과 분석 없이, 어른들의 논리에 의해 계획되어지고 있는 실정이다. 어린이는 끊임없이 탐색하고 새로운 놀이를 만들어 내는 특징을 갖고 있다. 따라서 그들을 위한 놀이환경 역시 공간의 다양성, 가변성, 이용자간 혹은 보호자간 상호작용이 활발하게 일어나는 공간으로 조성되어야 한다[3]. 무엇보다 어린이들을 위한, 어린이들이 이용하고 체류하는 놀이환경은 어른의 시선이 아닌, 주요 수요자인 어린이들의 놀이행태 분석결과에 기초하여 조성되고 평가되어야 한다.

이에 따라 본 연구에서는 최근 주목받고 있는 3차원적 놀이환경 중 하나인 테마형 박물관의 어린이 놀이공간(에어바운스)을 대상으로, 실제 공간을 이용하는 어린이들의 놀이행태와 놀이환경을 종합적으로 분석하였다. 이를 위해 사용자 조사법(User research) 중 사용자 관찰법(User observation)과 사용자 행동 인터뷰 조사(Interviewing user Behaviour)를 병행하였다. 이상의 방법을 통해 도출된 어린이 놀이행태의 특성과 놀이공간 조성을 위한 계획적 함의를 종합해보면 다음과 같다.

첫째, 사용자 관찰법을 통해 연구대상지의 어린이 놀이행태를 분석한 결과 신체·운동, 정서, 인지, 사회적 발달과 관련된 놀이행태가 모두 관찰되었으며, 에어바운

스의 특성상 매달리다, 쭈그리다, 역할놀이하다, 냄새맡다, 그림그리다, 집중하다 등의 일부 세부행위는 나타나지 않았다. 분석결과 이용밀도(수용력) 제한, 자율적 놀이공간 조성, 연령별 공간구분, 동반자 대기공간 조성, 아동과 동반자간 친밀감 형성을 위한 공간조성, 촉감체험 공간, 프라이버시 공간 조성, 안전요원의 배치 등 다양한 계획적 함의들이 도출되었다.

둘째, 인터뷰 조사를 통해 놀이환경을 분석한 결과 아이들간의 충돌, 실내 공기 오염, 대기공간 및 입출구의 혼잡성 등의 문제점들이 노출되었고, 이를 위한 통풍시설, 이용밀도 조정, 에어바운스의 안전성 고려, 탈의/신발/음수/보관공간 등의 추가적인 이용편의시설 도입 등이 제기되었다.

이상의 연구결과는 특정 실내 놀이공간을 대상으로 하여 결과를 일반화하기 어려운 점, 어린이 행동 관찰법과 인터뷰 조사의 특성상 많은 샘플사이즈를 확보하지 못한 점 등에 있어 방법론적 한계점이 존재한다. 그러나 본 연구는 관광 및 여가공간으로 활용되는 어린이 놀이환경에 대해 연구를 시도한 점, 주요 이용자인 어린이들의 놀이행태를 구체적으로 연구하고 이를 놀이환경과 접목하여 다양한 계획적 함의를 도출한 점 등에 있어 학문적 의의가 있다. 특히, 많은 연구에서 방법론상의 이유로 간과되었던 어린이들을 연구대상으로 선정하고, 사용자 조사법을 적용하여, 어린이 대상 연구에 있어 사용자 방법론이 유용하게 이용될 수 있음을 입증하였다는 데에도 의의가 있다. 또한 본 연구는 놀이공간을 하나의 콘텐츠로 접근하여, 어린이 놀이공간 계획 및 디자인시 실질적이고 구체적인 가이드라인으로 활용될 수 있다는 점에서 실무적 의의가 있다. 추후 본 연구를 기초로 다양한 어린이 놀이환경에 대한 연구와, 수요자인 어린이들의 행태와 심리적 특성에 대한 직접적인 연구들이 진행될 수 있기를 고대한다.

참 고 문 헌

[1] 강영재, 김요섭, “서울시 상상어린이공원의 창의 놀이 행태분석연구,” 한국조경학회지, 제40권, 제5

호, pp.109-118, 2012.

[2] <http://www.gimc.or.kr>

[3] 권태훈, *아동 행태 특성에 따른 어린이 집 공간디자인 연구*, 국민대학교, 석사학위논문, 2011.

[4] 김경희, 안소영, 한지숙, “유아교육기관에서의 아동권리 경험에 대한 아동의 인식연구,” 아동과 권리, 제17권, 제2호, pp.175-204, 2013.

[5] 김보경, 조은경, 진성아, “3D캐릭터를 이용한 인터랙티브 가상놀이공간 구축,” 한국콘텐츠학회 학술대회 논문집, 제1권, 제1호, pp.111-116, 2003.

[6] 김수임, “유아들에게 있어서 음악하기의 의미: 통합 음악 활동을 중심으로,” 한국콘텐츠학회논문지, 제12권, 제11호, pp.527-538, 2012.

[7] 김양주, 김주연, 이종세, “어린이박물관 전시공간에서 행태적 특성에 따른 공간 체험 요소에 관한 연구,” 한국공간디자인학회 논문집, 제22권, pp.17-25, 2012.

[8] 김옥경, *발도로프 특성에 의한 유아 놀이 공간으로서 키즈 카페 공간에 관한 연구*, 홍익대학교, 석사학위논문, 2010.

[9] 박운, 양장훈, “유아의 시지각 및 사회성 향상을 위한 동작 인식 기반 에듀테인먼트 콘텐츠 개발,” 한국콘텐츠학회논문지, 제15권, 제7호, pp.170-180, 2015.

[10] 사공복희, “초등학교 어린이들의 정보탐색행태에 관한 연구,” 한국도서관·정보학회지, 제38권, 제3호, pp.353-381, 2007.

[11] 서지은, 이정호, “환경시·환경음 인자가 어린이 놀이터의 행태지원에 미치는 영향에 관한 기초연구,” 대한건축학회논문집 계획계, 제22권, 제8호, pp.37-44, 2006.

[12] 송소라, 반영환, 정지홍, “아동의 독서 및 놀이행태를 반영한 어린이 도서관 CONTENT 분석: 아동의 가구 사용방법(Way of seat)과 아동-부모의 상호작용 방법을 중심으로,” 한국디자인학회 학술대회 논문집, pp.901-906, 2009.

[13] 신동인, 조연호, “지적장애아동의 사회적 능력의 발달을 위한 연극놀이 집단프로그램의 개발 및

효과성에 관한 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제13권, 제1호, pp.482-497, 2013.

[14] 신선영, *어린이 놀이학습공간실내 디자인의 감성표현 특성*, 울산대학교, 석사학위논문, 2011.

[15] 원혜민, 이경미, “멀티미디어 인터페이스 기술을 이용한 유아 대상의 체감형 게임 설계: 신체 놀이 활동 중심,” 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제3호, pp.116-127, 2011.

[16] 윤종관, 이건표, 권용, 김현정, 김병욱, “동적 환경 내에서의 사용자 니즈 파악을 위한 비디오 관찰법에 관한 연구,” 디자인학연구 학술발표대회 논문집, 제38호, pp.22-23, 2000.

[17] 이미나, 변대중, “스토리텔링 기법을 적용한 어린이 체험전시공간의 디자인 기획에 관한 연구,” 한국실내디자인학회 학술대회 논문집, pp.185-190, 2011.

[18] 이보경, *어린이 행태 특성에 따른 놀이 환경 디자인 제안: 어린이와 보호자의 상호 작용을 중심으로*, 성균관대학교, 석사학위논문, 2008.

[19] 임승빈, *환경심리와 인간행태*, 보문당, 1999.

[20] 임학순, “지역발전을 위한 춘천 애니메이션박물관의 역할 모델 개발에 관한 연구,” 예술경영연구, 제5권, 제6호, pp.65-82, 2004.

[21] 정유진, 정진주, “아동행태 특성에 따른 유치원 내 어린이 놀이터 공간 특성,” 한국농촌건축학회 논문집, 제15권, 제4호, pp.9-16, 2013.

[22] 최진실, “어린이 박물관에서의 어린이 상호작용 특성 연구,” 디지털디자인학연구, 제12권, 제1호, pp.364-372, 2011.

[23] 황원, *사용자 문화요소에 의한 User Research의 분석 방법 연구: 어린이 아동방 사용행태를 중심으로*, 국민대학교 석사학위논문, 2008.

[24] P. Atkinson, “Rescuing Autoethnography,” *Journal of Contemporary Ethnography*, Vol.35, No.4, pp.400-404, 2006.

[25] M. Hammersley and P. Atkinson, *Ethnography: Principles in Practice*, London: Routledge, 1995.

[26] A. B. Smith, N. J. Tsylor, and M. Golp,

“Children’s Voices. Research,” *International of Children Rights*, Vol.10, pp.73-88, 2000.

저 자 소 개

송 미(Mi Song)

정회원



- 2010년 3월 : 삿포르국제대학 관광학대학원(관광석사)
 - 2012년 6월 : 문화체육관광부 국제관광과(일본담당 전문관)
 - 2013년 3월 ~ 현재 : 강원대학교 관광경영학과 박사과정 수료
- <관심분야> : 지역재생, 사회적관계망, 문화관광교육

윤 희 정(Hee Jeong Yun)

정회원



- 2007년 2월 : 서울대학교 환경대학원(공학박사)
 - 2007년 5월 ~ 2010년 2월 : 한국문화관광연구원 연구원, 농촌진흥청 연구사
 - 2010년 3월 ~ 현재 : 강원대학교 관광경영학과 부교수
- <관심분야> : 관광자원개발, 관광공간, 환경심리 시·공간 행태연구